

타르커의 용 출시 노트

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

최종 수정일: 2015년 2월 25일 화요일

출시 사항에는 새로 출시되는 **매직: 더 개더링** 세트를 비롯하여 세트 카드와 관련된 규칙과 설명이 포함되어 있습니다. 본 문서의 내용을 참조하시면 새로운 카드를 사용할 때 새로운 기능과 상호작용 때문에 발생하는 일반적인 오해와 혼동이 해소되어 더 큰 재미를 느끼실 수 있습니다. 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

타르커의 용 세트는 264장의 카드(커먼 카드 101장, 언커먼 카드 80장, 레어 카드 53장, 미식레어 카드 15장, 기본 대지 15장)로 구성되어 있습니다.

프리릴리즈 이벤트: 2015년 3월 21일 ~ 22일

출시 날짜: 2015년 3월 27일 ~ 29일

게임데아: 2015년 4월 18일 ~ 19일

타르커의 용 세트는 공식 출시일인 2015년 3월 27일부터 모든 공인 컨스트럭티드 게임에서 사용할 수 있습니다. 이때 스탠다드 형식에 사용할 수 있는 카드 세트는 *테로스*, *신들의 피조물*, *닉스로 가는 길*, *매직 2015*, *타르커의 칸*, *재창조된 운명* 및 *타르커의 용*입니다.

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

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

테마: 용과 2색 용 관련 카드

사르칸이 과거로 돌아가 신령 용 우진을 구한 탓에 타르커의 미래가 바뀌었습니다. *타르커의 용* 세트에서 묘사하는 타르커는 용의 전성시대입니다. 타르커를 지배하던 다섯 부족은 건재하나 이제는 각각 무시무시한 용군주를 섬깁니다. 현재의 다섯 부족은 용이 나타나기 이전의 부족과 비슷하지만 완전히 새로운 면도 있습니다. 각 부족의 아이콘도 다시 등장합니다. 이들 아이콘은 부족 전용 카드 등 특정 부족과 관련된 카드에 등장합니다. 이러한 아이콘은 게임 플레이에는 아무런 영향도 주지 않습니다.

드로모카 키워드 행동: 강화

드로모카 부족은 녹색 및 백색 마나와 관련되어 있습니다. 드로모카의 추종자들은 드로모카를 인내심의 정수로 받듭니다.

강화는 당신이 조종하는 생물 중 가장 작은 생물에 +1/+1 카운터를 올려 약점을 보완하는 기존 키워드 행동입니다. 이 행동은 *재창조된 운명* 세트에서 등장한 이후 변하지 않았습니다.

에이브 전술가

{4}{W}

생물 — 조류 병사

2/3

비행

에이브 전술가가 전장에 들어올 때, 강화 1을 한다. (*당신이 조종하는 생물 중 방어력이 가장 낮은 생물 하나를 선택한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.*)

강화에 대한 공식 규칙은 다음과 같습니다.

701.30. 강화

701.30a "강화 N을 한다."는 "당신이 조종하는 생물 중 방어력이 가장 낮은 생물을 선택한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 N개를 올려놓는다."를 뜻한다.

* 강화가 포함된 주문이나 능력이 생물을 목표로 정해야 하는 다른 효과가 있을 수도 있지만, 강화 자체는 생물을 목표로 정하지 않습니다. 예를 들어, 당신은 '에이븐 전술가'의 강화 능력으로 백색으로부터 보호가 있는 생물에 카운터를 올려놓을 수 있습니다.

* 강화가 포함된 주문이나 능력이 해결될 때 카운터를 올려놓을 생물은 당신이 판단합니다. 이때 강화 능력을 격발한 생물, 즉 '에이븐 전술가'가 당신의 조종하에 있고 방어력이 가장 낮다면 이 생물에 카운터를 올려놓을 수도 있습니다.

오주타이 키워드: 반동

오주타이 부족은 백색 및 청색 마나와 관련되어 있습니다. 오주타이의 추종자들은 오주타이를 교활함의 정수로 받듭니다.

일부 순간마법 및 집중마법에 등장하는 반동은 발동한 주문을 당신의 다음 유지단에 마나 비용 없이 다시 한 번 발동하도록 하는 기존 키워드입니다. 이 키워드는 *Rise of the Eldrazi* 세트에서 등장한 이후 변하지 않았습니다.

타이감의 일격

{3}{U}

집중마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +2/+0을 받으며 이번 턴에 방어될 수 없다.

반동 (당신이 손에서 이 주문을 발동했다면, 주문을 해결하면서 추방한다. 당신의 다음 유지단 시작에, 당신은 마나 비용을 지불하지 않고 이 카드를 추방 영역에서 발동할 수 있다.)

반동에 대한 공식 규칙은 다음과 같습니다.

702.87. 반동

702. 87a 반동은 일부 순간마법이나 집중마법에 등장한다. 반동은 주문이 스택에 쌓여 있는 동안 기능하는 정적능력이며 지연격발능력을 생성할 수 있다. "반동"은 "이 주문을 손에서 발동했다면, 이 주문이 해결될 때 무덤에 넣는 대신 게임에서 추방한 후 당신의 다음 유지단 시작에 이 주문을 추방 영역에서 마나 비용 없이 발동할 수 있다."를 뜻한다.

702.87b 반동 능력의 결과로 어떤 주문을 마나 비용 없이 발동하는 경우, 대체비용 지불에 관한 규정 601.2b 및 601.2e-g를 따른다.

702.87c 동일한 주문에 반동이 여러 개 있는 것은 아무런 부가효과가 없다.

* 지연격발능력으로 인해 카드를 다시 발동하는 행위는 선택사항입니다. 카드를 발동하고 싶지 않거나 합법적인 목표가 없는 등의 이유로 발동할 수 없다면 해당 카드는 추방된 채로 남습니다. 그러나 이때 카드를 발동하지 않으면 나중에 발동할 수 없습니다.

* 당신이 손에서 발동한 반동 능력이 있는 카드가 다른 주문 또는 효과에 의해 또는 그 효과가 해결될 때 합법적인 목표가 없는 등의 이유로 무효화될 경우, 반동은 물론 아무 효과도 발생하지 않습니다. 해당 카드는 소유자의 무덤으로 가며 당신은 다음 턴에 이 카드를 다시 발동할 수 없습니다.

* 당신의 유지단 시작에 반동 효과로 생성된 모든 지연격발능력이 격발됩니다. 당신은 이들 능력을 원하는 순서로 스택에 쌓을 수 있습니다. 이 방법으로 카드를 발동하면, 그 카드는 지연격발능력의 해결 과정의 일부로 발동됩니다. 해당 카드 유형(예: 집중마법)을 기반으로 한 발동 시기 제한은 무시됩니다. 다른 제한(예: "[이 주문]은 전투 중에만 발동할 수 있다.")은 반드시 따라야 합니다.

* 당신이 반동 능력이 있는 카드를 손에서 발동한 이상, 반동은 당신이 마나 비용을 지불했는지 또는 허용된 대체비용을 지불했는지와 상관없이 작동합니다.

* 손을 제외한 다른 영역(예: 상대의 손)에서 주문을 발동했다면 반동은 아무런 효과를 발휘하지 않습니다.

* 손에서 발동한 반동 능력을 가진 주문이 해결될 때 대체효과(예: '평온한 안식'으로 생성된 효과) 때문에 무덤이 아닌 다른 영역으로 가야 한다면 해당 주문이 해결될 때 반동 효과를 적용할지 또는 다른 효과를 적용할지 당신이 선택합니다.

* 주문의 복사본에는 반동 효과가 적용되지 않습니다. 이들은 플레이어가 손에서 발동한 주문이 아니기 때문입니다.

* 당신이 이런 식으로 추방 영역에서 카드를 발동하면, 스택에서 해결되거나 무효화된 후 소유자의 무덤으로 갑니다. 추방 영역으로 돌아가지 않습니다.

실름가르 키워드: 수탈

실름가르 부족은 청색 및 흑색 마나와 관련되어 있습니다. 실름가르의 추종자들은 실름가르를 무자비함의 정수로 받듭니다.

수탈은 일부 생물이 가진 새로운 키워드 능력입니다. 수탈 능력이 있는 생물이 전장에 들어올 때, 당신은 생물 하나를 희생할 수 있습니다. 수탈 능력이 있는 생물은 당신이 이런 식으로 생물을 희생할 경우 혜택을 줍니다.

고통의 장관

{2}{B}

생물 — 인간 주술사

2/3

수탈 (*이 생물이 전장에 들어올 때, 당신은 생물 한 개를 희생할 수 있다.*)

고통의 전도자가 생물을 수탈할 때, 상대가 조종하는 생물들은 턴종료까지 -1/-1을 받는다.

수탈에 대한 공식 규칙은 다음과 같습니다.

702.109. 수탈

702.109a 수탈은 격발능력이다. "수탈"은 "이 생물이 전장에 들어올 때, 당신은 생물 한 개를 희생할 수 있다."를 뜻한다.

702.109b 수탈 능력이 있는 생물은 수탈 능력을 조종하는 플레이어가 이 능력이 해결될 때 생물 하나를 희생하면 그 "생물을 수탈"한다.

* 생물 희생 여부와 희생할 생물은 해당 능력이 해결될 때 선택합니다.

* 해당 능력이 해결될 때 수탈 능력을 가진 생물이 전장에 있다면 그 생물을 희생할 수도 있습니다. 이렇게 하면 그 생물의 다른 능력이 격발됩니다.

* 단일 수탈 능력으로 생물을 둘 이상 희생할 수 없습니다.

콜라간 키워드: 질주

콜라간 부족은 흑색 및 적색 마나와 관련되어 있습니다. 콜라간의 추종자들은 콜라간을 속도의 정수로 받습니다.

질주는 대체비용으로 생물 카드를 발동한 후 그 생물에 신속을 부여하고 해당 턴이 종료될 때 손으로 돌아오게 해 주는 기존 키워드입니다. 이 키워드는 *재창조된 운명* 세트에서 등장한 이후 변하지 않았습니다.

번개 광전사

{R}

생물 — 인간 광전사

1/1

{R}: 번개 광전사는 턴종료까지 +1/+0을 받는다.

질주 {oR} (당신은 질주 비용을 지불하여 이 주문을 발동할 수 있다. 당신이 그렇게 한다면, 그 생물은 신속을 얻고 다음 종료단 시작에 전장에서 소유자의 손으로 돌아간다.)

질주에 대한 공식 규칙은 다음과 같습니다.

702.108. 질주

702.108a 질주는 질주가 있는 카드가 스택에 있을 때 기능하는 정적 능력 두 개 (그 중 하나는 지연 격발 능력을 생성한다)와 질주가 있는 객체가 전장에 있을 때 기능하는 정적 능력 하나를 합친 세 가지 능력을 나타낸다. "질주 [비용]"은 "당신은 이 카드의 마나 비용 대신 [비용]을 지불해 발동할 수 있다.", "이 주문의 질주 비용을 지불하기로 선택했다면, 다음 종료단 시작에 이 주문이 지속물이 된 객체를 소유자의 손으로 되돌린다." 및 "당신이 이 지속물의 질주 비용을 지불한 한, 이 지속물은 신속을 가진다."를 뜻한다. 카드의 질주 비용 지불 방법은 대체비용 지불에 관한 규정 601.2b 및 601.2e-g를 따른다.

* 마나 비용 대신 질주 비용을 지불하기로 하더라도 여전히 주문을 발동하는 것입니다. 해당 주문은 정상적으로 스택에 쌓이며 상대가 이에 대응할 수 있습니다. 정상적으로 생물 주문을 발동할 수 있을 경우에만 질주 비용을 지불하고 생물을 발동할 수 있습니다. 이 시기는 보통 본단계에서 스택이 비었을 때입니다.

* 질주 비용을 지불해 생물 주문을 발동할 경우, 해당 카드는 격발 능력이 해결될 때 전장에 있어야만 그 소유자의 손으로 돌아옵니다. 턴이 종료되기 전에 해당 생물이 죽거나 다른 영역으로 이동하면, 소유자의 손으로 되돌아오지 않습니다.

* 다른 능력에 의해 강제되지 않는 한, 질주를 가진 생물로 반드시 공격할 필요는 없습니다.

* 질주 비용을 지불한 생물의 복사본으로 전장에 들어오거나 질주 비용을 지불한 생물의 복사본이 될 경우, 복사본은 신속을 가지지 않으며 소유자의 손으로 되돌아오지 않습니다.

아타르카 능력어: 강대

아타르카 부족은 적색 및 녹색 마나와 관련되어 있습니다. 아타르카의 추종자들은 아타르카를 야만성의 정수로 받듭니다.

강대는 당신이 조종하는 생물의 공격력 총합이 8 이상일 경우 강화되는 능력의 시작 부분에 이탤릭체로 표시되는 새로운 능력어입니다. 능력어는 규칙으로서 의미를 가지지 않습니다.

아타르카 야수파괴자

{1}{G}

생물 — 인간 전사

2/2

강대 — {4}{G}: 아타르카 야수파괴자는 턴종료까지 +4/+4를 받는다. 당신이 조종하는 생물들의 공격력 총합이 8 이상인 경우에만 이 능력을 활성화한다.

검치호 선두 기수

{3}{R}

생물 — 인간 전사

4/2

돌진

강대 — 검치호 선두 기수가 공격할 때마다, 당신이 조종하는 생물들의 공격력 총합이 8 이상이라면, 검치호 선두 기수는 턴종료까지 선제공격을 얻는다.

* 당신이 공격력이 0 미만인 생물을 조종한다면, 공격력 총합을 계산할 때 실제 수치를 사용합니다. 예를 들어, 당신이 조종하는 생물의 공격력이 각각 4, 5, -2라면 이들 생물의 공격력 총합은 7입니다.

* 일부 강대 능력은 당신이 조종하는 생물의 공격력 총합이 8 이상일 때 활성화할 수 있는 활성화능력입니다. 한번 능력을 활성화하면, 더이상 당신이 조종하는 생물의 공격력 총합을 상관하지 않습니다.

* 다른 강대 능력은 "~한다면" 절이 포함된 격발능력입니다. 이러한 능력은 격발 조건을 확인할 때, 그리고 스택에 쌓인 효과가 해결될 때 당신이 조종하는 생물의 공격력 총합을 확인합니다. 이때 당신이 조종하는 생물의 공격력 총합이 8 미만으로 떨어지면 해당 능력은 아무 효과도 발휘하지 않습니다.

새로운 변형 키워드: 대변이

타르커 전역에서는 속임수와 은폐에 기원을 둔 마법을 사용합니다. 대변이는 생물이 본연의 모습을 감추고 뒷면 상태로 발동되게 하는 새로운 변이 능력입니다.

방패가죽 웅

{5}{W}

생물 — 웅

3/3

비행, 생명연결

대변이 {5}{W}{W} (당신은 {03}을 지불해서 이 카드를 뒷면 상태의 2/2 생물로 발동할 수 있다. 언제든지 대변이 비용을 지불하고 앞면으로 뒤집은 다음 +1/+1 카운터 한 개를 이 카드 위에 올려놓는다.)

방패가죽 웅이 앞면으로 뒤집힐 때, 당신이 조종하는 다른 모든 웅 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

대변이에 대한 공식 규칙은 다음과 같습니다.

702.36. 변이

702.36a 변이는 변이 상태의 카드를 플레이할 수 있는 영역에서 그 효과를 발휘하는 정적능력이며, 변이 효과는 카드가 뒷면 상태라면 언제나 발휘된다. '변이 [비용]'은 "당신은 카드의 마나 비용을 지불하는 대신에 {3}을 지불해서 이 카드를 텍스트, 이름, 하위 유형, 마나 비용이 없는 뒷면 상태의 2/2 생물로 발동할 수 있다."를 뜻한다. ("뒷면 상태 주문 및 지속물" 규칙 707 참조)

702.36b 변이 능력을 사용하여 카드를 발동하려면 뒷면으로 뒤집는다. 뒤집힌 카드는 텍스트, 이름, 하위 유형, 마나 비용이 없는 뒷면 상태의 2/2 생물 카드가 된다. (카드가 앞면 상태인 경우의 특성이 아니라) 이 특성을 가진 카드의 발동에 적용되는 모든 효과나 제약은 이 카드의 발동에 적용된다. 이러한 값은 그 물체의 특성으로부터 복사될 수 있는 값이다. ("지속효과의 상호작용" 규칙 613 및 "물체 복사" 규칙 706 참조) 동일한 특성을 가진 뒷면 상태의 주문으로 스택에 쌓고, 마나 비용을 지불하는 대신에 {3}을 지불한다. 이 경우에는 대체비용을 지불하는 규칙이 적용된다. 플레이어는 해당 카드를 일반적으로 플레이할 수 있는 모든 영역에서 변이 능력을 사용해 카드를 발동할 수 있다. 그 주문이 해결되면 주문이 가지고 있던 동일한 특성을 가지고 전장에 들어온다. 변이 효과는 뒷면 상태의 물체가 놓인 모든 영역에 적용되고, 그 지속물이 앞면으로 뒤집힐 때 효과가 종료된다.

702.36c 변이 능력이 없는 카드는 뒷면으로 발동할 수 없다.

702.36d 게임 중 언제나 우선권을 가지게 되면, 자신이 조종하는 뒷면 상태의 지속물을 앞면 상태로 뒤집을 수 있다. 이는 특별 행위이며, 스택을 사용하지 않는다(규칙 115 참조). 이를 행하려면 지속물이 앞면 상태일 경우의 변이 비용을 모든 플레이어에게 보여주고, 그 비용을 지불한 후, 그 지속물을 앞면 상태로 뒤집는다. (그 지속물이 앞면 상태일 경우의 변이 비용이 없다면, 그 지속물은 이 방법으로 앞면 상태로 뒤집을 수 없다.) 변이 효과가 종료되고, 일반 특성을 다시 얻는다. 그 지속물은 이미 전장에 들어온

상태이기 때문에, 지속물이 전장에 들어오는 것과 관련된 모든 능력은 그 지속물의 앞면 상태가 되었을 때 격발되지 않으며 아무런 효과도 발휘하지 않는다.

702.36e 대변이는 변이 능력의 변형이다. “대변이 [비용]”은 “은 ”당신은 카드의 마나 비용을 지불하는 대신에 {3}을 지불해서 이 카드를 텍스트, 이름, 하위 유형, 마나 비용이 없는 뒷면 상태의 2/2 생물로 발동할 수 있다.”와 “이 지속물을 앞면으로 뒤집기 위해 대변이 비용이 지불되었다면, 이 지속물을 앞면으로 뒤집으면서 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.”를 뜻한다. 대변이 비용은 변이 비용이다.

702.36f 변이 능력을 가진 카드를 발동하는 방법에 대한 자세한 정보는 “뒷면 상태 주문 및 지속물” 규칙 707을 참조한다.

* 대변이 능력을 가진 생물을 앞면으로 뒤집고 +1/+1 카운터를 올려놓는 행위는 특수 행위입니다. 이 행위는 스택에 쌓이지 않으므로 대응할 수 없습니다.

*대변이 능력을 가진 뒷면 상태의 생물이 어떤 다른 방법으로 앞면으로 뒤집힌 경우 (예를 들어, 대변이가 있는 카드를 구현화한 후 마나 비용을 지불해 앞면으로 뒤집는 경우), +1/+1 카운터를 놓지 않습니다.

앞면으로 뒤집으면서 +1/+1 카운터를 올려놓는다는 점만 빼면 대변이는 변이와 동일합니다. 다음 항목은 원래 *타르커의 칸* 출시 노트 변이 부분에 나왔으며 대변이에도 적용됩니다.

* 당신은 {3}을 지불해서 변이를 가진 카드를 뒷면 상태로 발동할 수 있고, 언제든지 우선권을 가지게 되면 변이 비용을 지불해서 뒷면 상태의 지속물을 앞면으로 뒤집을 수 있습니다.

* 뒷면 상태의 주문은 마나 비용이 없으며 전환마나비용이 0입니다. 뒷면 상태의 주문을 발동할 때에는 다른 플레이어가 알 수 없도록 뒷면 상태로 스택에 쌓고 {3}을 지불합니다. 이것은 대체비용입니다.

* 그 주문이 해결되면 이름, 마나 비용, 생물 유형, 또는 능력이 없는 2/2 생물로 전장에 들어옵니다. 그 생물은 무색이며 전환마나비용은 0입니다. 그 생물에 적용되는 다른 효과들은 이러한 특성 모두를 그 생물에 부여할 수 있습니다.

* 언제든지 당신이 우선권을 가지게 되면, 당신은 뒷면 상태 생물의 변이 비용을 공개하고 그 비용을 지불하여 앞면으로 뒤집을 수 있습니다. 이는 특별 행동입니다. 스택에 쌓이지 않으므로 이에 대응할 수 없습니다. 오직 뒷면 상태의 지속물만이 이 방법으로 앞면으로 뒤집힐 수 있으며, 뒷면 상태의 주문은 이 방법을 사용할 수 없습니다.

* 뒷면 상태의 생물이 능력을 잃으면 변이 또는 변이 비용을 잃게 되므로 변이 비용을 지불해서 앞면으로 뒤집을 수 없습니다.

* 지속물이 앞면 상태가 되기 전과 후 모두 전장에 있으므로, 지속물을 앞면으로 뒤집는 행동은 전장에 들어올 때 격발되는 능력을 격발시키지 않습니다.

* 뒷면 상태의 생물은 이름이 없기 때문에 또 다른 뒷면 상태의 생물을 포함해 다른 어느 생물과도 같은 이름을 가질 수 없습니다.

* 지속물이 앞면이나 뒷면으로 뒤집혀서 속성이 변하더라도 그 지속물은 이전과 동일한 지속물입니다. 그 지속물을 목표로 정한 주문이나 능력과 그 지속물에 부착된 마법진이나 장비는 영향을 받지 않습니다.

* 지속물을 앞면이나 뒷면으로 뒤집는 행동은 지속물의 탭된 상태를 바꾸지 않습니다.

* 당신은 언제든지 당신이 조종하는 뒷면 상태의 주문이나 지속물을 볼 수 있습니다. 특정 효과로부터 권한을 부여받지 않는 한, 자신이 조종하지 않는 뒷면 상태의 주문이나 지속물은 볼 수 없습니다.

* 뒷면 상태의 주문이 스택을 떠나고 전장이 아닌 다른 영역으로 가게 된다면(예를 들어, 무효화된다면), 당신은 그 주문을 반드시 공개해야 합니다. 각 무덤은 앞면 상태의 카드 더미 하나로 유지됩니다.

* 뒷면 상태의 지속물이 전장을 떠나게 되면, 당신은 그 지속물을 반드시 공개해야 합니다. 또한, 당신이 게임을 떠나거나 게임이 종료되는 경우 당신이 조종하는 뒷면 상태의 주문과 지속물 모두를 공개해야 합니다.

* 당신은 뒷면 상태의 주문과 지속물을 서로 구분하기 쉽게 관리해야 합니다. 다른 플레이어를 혼동시키기 위해 전장에 있는 카드를 뒤섞을 수는 없습니다. 그 카드들이 전장에 들어온 순서가 확연히 구분되도록 유지되어야 합니다. 이를 행하는 일반적인 방법으로는 마커나 주사위를 사용하거나, 전장에 들어온 순서대로 배치하는 방법이 있습니다.

사이클: 기념비

이번 세트에는 탭하면 두 색의 마나 중 원하는 색의 마나를 제공하며 용으로 변신할 수 있는 마법물체가 여럿 등장합니다.

콜라간 기념비

{3}

마법물체

{T}: {B} 또는 {R}를 당신의 마나풀에 담는다.

{4}{B}{R}: 콜라간 기념비는 턴종료까지 비행을 가진 흑색이며 적색인 4/4 용 마법물체 생물이 된다.

* 기념비는 전장에 들어온 턴에 공격할 수 없습니다.

* 기념비는 원래 무색이지만 마지막 능력이 효과를 발휘하면 턴종료까지 2색 마법물체 생물이 됩니다.

* 기념비에 올려진 +1/+1 카운터는 기념비가 마법물체로 돌아가도 남습니다. 이들 카운터는 기념비가 마법물체일 때에는 아무런 효과도 발휘하지 않지만 기념비가 생물이 되면 다시 효과를 발휘합니다.

* 기념비가 생물일 때 기념비의 마지막 능력을 다시 활성화하면 기념비의 공격력과 방어력을 특정한 수치로 바꾸는 모든 효과가 사라집니다. 기념비의 방어력이나 공격력을 특정한 수치로 정하지 않는 효과는 계속 적용됩니다.

사이클: 명령

이번 세트에는 네 가지 선택지에서 두 가지를 선택하는 주문인 명령이 여럿 등장합니다.

오주타이의 명령

{2}{W}{U}

순간마법

둘을 선택한다 —

- 당신의 무덤에 있는 전환마나비용이 2 이하인 생물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 전장으로 되돌린다.
- 당신은 생명 4점을 얻는다.
- 생물 주문을 목표로 정한다. 그 주문을 무효화한다.
- 카드를 뽑는다.

* 명령 주문을 발동할 때 모드를 선택합니다. 당신은 같은 모드를 두 번 선택할 수 없습니다. 선택한 모드는 나중에 바꿀 수 없습니다.

* 당신은 합법적인 목표가 있는 모드만 선택할 수 있습니다. 선택하지 않은 모드에서 요구하는 목표는 무시합니다. 예를 들어, 당신이 '오주타이의 명령'을 발동할 때 세 번째 모드를 선택하지 않았다면 생물 주문을 선택할 필요가 없습니다.

* '오주타이의 명령'이 해결될 때, 선택한 모드 중 먼저 인쇄된 모드의 지시부터 따릅니다. 예를 들어, 당신이 '오주타이의 명령'을 발동할 때 생명 4점을 얻는 모드와 카드 한 장을 뽑는 모드를 선택했다면 먼저 생명 4점을 얻고 그다음에 카드 한 장을 뽑습니다. (대부분의 경우에는 이 순서는 중요하지 않습니다.)

* 명령 주문이 복사되면, 보통 복사본의 목표는 다시 선택할 수 있지만, 명령의 모드를 새로 선택할 수는 없습니다.

* 명령 효과가 해결되기 전에 선택한 모드에 대한 합법적인 목표가 모두 사라지면 해당 명령은 무효화되어 아무런 효과도 발휘하지 않습니다. 선택한 모드의 합법적인 목표가 일부라도 있다면 그 모드는 효과를 발휘합니다.

사이클: "용 보너스" 카드

이번 세트에는 플레이어가 추가 발동 비용으로 손에서 용 카드를 공개하거나 용 생물을 조종하면 강화되는 카드가 여럿 등장합니다.

타락한 용언 마법

{2}{B}

순간마법

타락한 용언 마법을 발동하기 위한 추가비용으로, 당신의 손에서 용 카드 한 장을 공개할 수 있다.

플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 생물 한 개를 희생한다. 타락한 용언 마법을 발동하면서 당신이 용 카드를 공개했거나 용을 조종했다면, 당신은 생명 4점을 얻는다.

* 이러한 주문을 복사할 경우, 복사본의 조종자는 원래 주문의 추가 비용으로 손에서 용 카드를 공개한 경우에만 용 보너스를 받습니다. 복사한 주문은 발동한 것이 아니므로 당신이 용을 조종하는지는 따지지 않습니다.

* 받는 용 보너스를 늘리기 위해 손에서 용 카드를 한 장 이상 공개할 수 없습니다. 또한 이 주문을 발동할 때 추가 비용으로 용 카드를 공개하고 용 생물을 조종하더라도 추가 보너스는 없습니다.

* 손에서 용 카드를 공개하지 않을 경우 이 주문의 발동이 완료될 때 용 생물을 조종하고 있어야 보너스를 받게 됩니다. 예를 들어, 당신이 이 주문을 발동하면서 자신이 조종하는 유일한 용 생물을 (마나 능력 활성화 등을 위해) 희생했다면, 용 보너스를 받을 수 없습니다.

카드별 설명

매복 주술사

{2}{B}

생물 — 오크 주술사

2/2

매복 주술사나 다른 생물이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 그 생물은 턴종료까지 +2/+2를 받는다.

질주 {3}{B} (당신은 질주 비용을 지불하여 이 주문을 발동할 수 있다. 당신이 그렇게 한다면, 그 생물은 신속을 얻고 다음 종료단 시작에 전장에서 소유자의 손으로 돌아간다.)

* '매복 주술사'가 당신이 조종하는 다른 생물과 동시에 전장에 들어오는 경우, 이 생물의 능력은 그런 각 생물마다 따로 격발됩니다.

고대 석상

{4}

마법물체 생물 — 골렘

3/4

고대 석상이 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는 대지가 아닌 지속물 한 개를 소유자의 손으로 되돌린다.

* '고대 석상'의 능력은 필수입니다. * '고대 석상'의 능력이 해결될 때 자신이 조종하는 대지가 아닌 유일한 지속물이 '고대 석상'이라면, '고대 석상'을 소유자의 손으로 되돌립니다.

* 이 격발능력은 지속물을 목표로 정하지 않습니다. 능력이 해결될 때 되돌릴 생물은 당신이 선택합니다. 이 능력이 해결되기 시작하면 당신의 선택에 누구도 대응할 수 없습니다.

아라신 군주

{5}{G}{W}

생물 — 용

6/6

비행

아라신 군주가 죽을 때, 당신은 아라신 군주를 소유자의 서고 맨 위나 맨 아래에 넣을 수 있다.

* '아라신 군주'가 죽었을 때 '아라신 군주'를 조종하던 플레이어가 이 카드를 소유자의 서고 맨 위에 놓을지 맨 아래에 놓을지 정합니다. 해당 플레이어는 '아라신 군주'를 무덤에 놔둘 수도 있습니다. 이는 해당 능력이 해결될 때 정합니다.

* '아라신 군주'는 그 능력이 해결될 때 무덤에 있어야만 서고의 맨 위나 맨 아래에 넣을 수 있습니다. 그 전에 '아라신 군주'가 무덤을 떠났다가 능력이 해결될 때 무덤으로 돌아왔다면 이전 영역에 남습니다.

돌격 대형

{1}{G}

부여마법

당신이 조종하는 각 생물은 자신의 공격력이 아니라 방어력만큼의 전투피해를 입힌다.

{G}: 수비태세를 가진 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 이 턴에 수비태세가 없는 것처럼 공격할 수 있다.

{2}{G}: 당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 +0/+1을 받는다.

* 예를 들어 2/3 생물이 주는 전투피해는 2가 아니라 3이 됩니다.

* 첫 번째 능력은 생물의 공격력을 실제로 바꾸는 것이 아닙니다. 이 능력은 생물이 입히는 전투피해 값을 바꾸는 것뿐입니다. 따라서 이 능력은 생물의 공격력이나 방어력을 따지는 주문이나 효과에 아무런 영향을 주지 않습니다. 이 경우 실제 수치인 2/3을 사용합니다.

아타르카 난투꾼

{4}{R}

생물 — 오우거 전사

4/5

강대 — {3}{R}{R}: 당신이 조종하는 각 생물은 이 턴에 두 개 이상의 생물에게만 방어될 수 있다. 당신이 조종하는 생물들의 공격력 총합이 8 이상인 경우에만 이 능력을 활성화한다.

* '아타르카 난투꾼'의 능력을 두 번 이상 활성화해도 추가 혜택은 없습니다.

아타르카의 명령

{R}{G}

순간마법

둘을 선택한다 —

- 당신의 상대들은 이 턴에 생명점을 얻을 수 없다.
- 아타르카의 명령은 각 상대에게 피해 3점을 입힌다.
- 당신은 손에 있는 대지 카드를 전장에 놓을 수 있다.
- 당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 +1/+1을 받고 대공을 얻는다.

* 첫 번째 모드는 이 턴 이전에 얻은 생명점에는 영향을 주지 않습니다.

* 당신이 세 번째 모드를 선택하고 전장에 대지 카드를 내려놓는다고 이를 대지 플레이로 간주하지 않습니다. 예를 들어, 당신은 이런 식으로 대지를 전장에 내려놓은 다음 대지를 플레이할 수 있습니다.

단호함의 아바타

{G}{G}

생물 — 아바타

3/2

대공, 돌진

단호한 자들의 화신은 당신이 조종하는 다른 생물 중 +1/+1 카운터가 놓여 있는 생물 수만큼의 +1/+1 카운터를 가진 채로 전장에 들어온다.

* '단호함의 아바타'가 전장에 들어올 때 올려놓을 +1/+1 카운터 수를 정할 때 '단호함의 아바타'와 동시에 전장에 들어오는 다른 생물에 +1/+1 카운터가 있더라도 이들 생물은 세지 않습니다.

축복받은 환생

{3}{U}

순간마법

상대가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 추방한다. 그 플레이어는 생물 카드를 공개할 때까지 자신의 서고 맨 위의 카드를 공개한다. 그런 다음 그 플레이어는 공개된 생물 카드를 전장에 놓고, 이런 식으로 공개한 다른 모든 카드를 서고에 넣고 섞는다.

반동 (당신이 손에서 이 주문을 발동했다면, 주문을 해결하면서 추방한다. 당신의 다음 유지단 시작에, 당신은 마나 비용을 지불하지 않고 이 카드를 추방 영역에서 발동할 수 있다.)

* 서고에 생물 카드가 없다면 서고 전체를 공개하고 섞습니다. 목표 생물은 추방된 채로 남습니다.

피투성이터 광신도

{1}{B}{B}

생물 — 오크 전사

3/3

{1}{B}, 다른 전사 생물 한 개를 희생한다: 플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 생명 X점을 잃고 당신은 생명 X점을 얻는다. X는 희생한 생물의 공격력이다.

* X 값을 정할 때 '피투성이터 광신도'가 마지막으로 전장에 존재했을 때의 공격력을 따집니다. 이때 '피투성이터 광신도'가 가지고 있던 +1/+1 카운터도 계산합니다.

벼락날개 약탈자

{3}{B}{R}

생물 — 용

5/4

비행

다른 생물이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +2/+0을 받는다.

* 전장에 들어와 '벼락날개 약탈자'의 능력을 격발시킨 생물을 포함해 전장에 있는 생물이라면 어떤 생물이든 '벼락날개 약탈자'의 격발능력 목표로 정할 수 있습니다.

복제인간 군단

{7}{U}{U}

집중마법

플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어가 조종하는 각 생물마다 그 복사본인 토큰을 전장에 놓는다.

* 토큰 생물은 모두 동시에 전장에 들어옵니다.

* 뒷면 상태인 생물의 복사본 토큰은 앞면 상태로 전장에 들어오며 이름과 능력, 생물 유형이 없는 2/2 무색 생물입니다.

* 각 토큰은 원본 생물 카드에 원래 적혀 있는 능력만 복사합니다. 해당 생물이 다른 카드를 복제한 경우나 토큰인 경우는 제외합니다. 아래를 참조하십시오. 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.

* 복사된 생물이 원래 다른 것을 복사한 생물이라면, 해당 토큰은 원본 생물의 복사본으로 전장에 들어옵니다.

* 복사하려는 생물이 토큰인 경우, '복제인간 군단'에 의해 생성된 복사본 토큰은 복사하려는 토큰을 전장에 놓은 효과가 명시한 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.

* 당신이 이름이 같은 전설적 지속물 두 개 이상을 조종할 경우, 그중 하나를 골라 전장에 남기고 나머지는 각 소유자의 무덤에 넣는 것을 명심하십시오.

용암과의 소통

{X}{R}{R}

순간마법

당신의 서고 맨 위의 카드 X장을 추방한다. 당신은 당신의 다음 턴종료까지 그 카드들을 플레이할 수 있다.

* 카드는 앞면 상태로 추방합니다.

* 이런 식으로 카드를 플레이하더라도 평소대로 규칙이 적용됩니다. 해당 카드의 비용을 지불하고 모든 발동 시기 제한에 따라야 합니다. 예를 들어, 이렇게 추방한 생물 카드는 여전히 스택이 비어 있고 자신의 본단계일 때만 발동할 수 있습니다.

* 보통 '용암과의 소통'으로 추방한 대지 카드는 그 턴에 대지를 플레이하지 않았을 경우에만 플레이할 수 있습니다.

* 플레이하지 않은 카드는 추방당한 채로 남습니다.

반대

{3}{U}{U}

순간마법

주문을 목표로 정한다. 그 주문을 무효화한다.

카드 한 장을 뽑는다.

* '반대'가 해결되려고 할 때 생물 주문이 유효한 목표가 아니라면, '반대'는 무효화되고 아무 효과도 발생하지 않습니다. 따라서 카드를 뽑을 수 없습니다.

* 주문과 능력으로 무효화할 수 없는 주문도 '반대'의 목표로 정해질 수 있습니다. '반대'가 해결될 때 목표 주문이 무효화되지는 않더라도 당신은 카드 한 장을 뽑습니다.

시체역기

{2}{B}

부여마법

{1}{B}, 당신의 무덤에서 생물 카드를 한 장 이상 추방한다: X/X 흑색 좀비 괴수 토큰을 탭된 태로 전장에 놓는다. X는 이런 식으로 추방한 카드 수의 두 배이다.

* 당신의 무덤에서 생물 카드를 추방하는 행위는 활성화비용의 일부이므로 상대가 추방하려는 생물 카드를 다른 영역으로 옮기는 식으로 활성화를 막을 수 없습니다.

* "이런 식으로 추방한"은 해당 능력을 활성화하기 위해 추방한 생물 카드를 의미하여 '시체역기'를 발동하기 전에 추방한 생물 카드는 해당하지 않습니다.

분화구 정령

{2}{R}

생물 — 정령

0/6

{R}, {T}, 분화구 정령을 희생한다: 생물을 목표로 정한다. 분화구 정령은 그 생물에 피해 4점을 입힌다.

강대 — {2}{R}: 턴종료까지 분화구 정령의 기본 공격력은 8이 된다. 당신이 조종하는 생물들의 공격력 총합이 8 이상인 경우에만 이 능력을 활성화한다.

* '분화구 정령'의 마지막 능력은 '분화구 정령'의 공격력을 특정한 수치로 정하는 모든 이전 효과를 덮어씹습니다. 이 능력이 해결된 후에 공격력을 특정 값으로 설정하는 효과는 이 효과를 덮어씹습니다.

* '분화구 정령'의 공격력을 수정하는 '거대화'나 '승리의 전당' 같은 효과는 언제 영향을 주는지와는 상관없이 적용됩니다. 이는 +1/+1 카운터 같이 생물의 공격력을 바꾸는 카운터에도 동일하게 적용되며 공격력을 바꾸는 효과도 마찬가지입니다.

창공의 현자의 춤

{1}{U}

순간마법

당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 턴종료까지, 그 생물은 기본 공격력과 방어력이 4/4인 청색 환영 용이 되며 모든 능력을 잃고 비행을 얻는다.

* 목표 생물은 청색 이외의 모든 색 및 생물 유형을 잃지만 생물 유형에 용 및 환영이 추가됩니다.
마법물체와 같은 다른 기존 생물 유형은 유지됩니다.

* 목표 생물은 '창공의 현자의 춤'이 해결되기 전에 얻은 모든 능력을 잃습니다. 특히 해당 생물이 변이나
대변이 능력을 가진 뒷면 상태의 생물이라면, 그 생물을 앞면으로 뒤집을 수 없으며 앞면으로 뒤집혀도
변이 또는 대변이 비용이 없습니다. (비행 이외의 능력은 아무 것도 없기 때문입니다.)

* '창공의 현자의 춤'이 해결된 후 해당 생물은 평소 능력을 얻습니다.

* '창공의 현자의 춤'은 생물의 공격력이나 방어력을 특정한 수치로 정하는 모든 이전의 효과를 덮어씁니다.
'창공의 현자의 춤'이 해결된 후에 공격력과 방어력을 특정한 수치로 정하는 효과는 이 효과를 덮어씁니다.

* '창공의 현자의 춤'의 공격력이나 방어력을 수정하는 '거대화'나 '승리의 전당' 같은 효과는 언제 영향을
주는지와는 상관없이 적용됩니다. 이것은 +1/+1 카운터와 같은 생물의 공격력과 방어력을 바꾸는
카운터에도 동일하며 공격력과 방어력을 바꾸는 효과도 마찬가지입니다.

죽음을 부르는 섭정

{5}{B}{B}

생물 — 용

5/6

비행

죽음을 부르는 섭정이 전장에 들어올 때, 당신이 죽음을 부르는 섭정을 당신의 손에서 발동했고 전장에
다른 생물이 다섯 개 이상 있다면, 다른 모든 생물을 파괴한다.

* 당신이 발동한 생물이 '죽음을 부르는 섭정'의 복사본으로 전장에 들어올 경우 전장에 들어올 때 격발되는
능력의 조건을 만족하면 이 능력이 격발됩니다.

* '죽음을 부르는 섭정'의 마지막 능력은 '죽음을 부르는 섭정'을 제외한 다른 모든 생물을 파괴하며
여기에는 이 능력이 효과를 발휘하기 위한 조건인 전장에 있는 다른 다섯 개의 생물도 포함됩니다.

죽음안개 랩터

{1}{G}{G}

생물 — 도마뱀 야수

3/3

치명타

당신이 조종하는 지속물이 앞면으로 뒤집힐 때마다, 당신은 당신의 무덤에 있는 죽음안개 랩터를 앞면 또는 뒷면 상태로 전장으로 되돌릴 수 있다.

대변이 {4}{G} (당신은 {3}을 지불해서 이 카드를 뒷면 상태의 2/2 생물로 발동할 수 있다. 언제든지 대변이 비용을 지불하고 앞면으로 뒤집은 다음 +1/+1 카운터 한 개를 이 카드 위에 올려놓는다.)

* '죽음안개 랩터'의 두 번째 능력은 당신이 조종하는 지속물이 앞면으로 뒤집힐 때 '죽음안개 랩터'가 무덤에 있는 경우에만 격발됩니다.

* '죽음안개 랩터'가 전장에 들어올 때 앞면으로 들어올지 뒷면으로 들어올지는 당신이 정합니다. 당신은 '죽음안개 랩터'를 무덤에 놔두기로 할 수도 있습니다.

소굴 수호자

{1}{G}

생물 — 인간 전사

2/1

소굴 수호자보다 공격력이 낮은 생물들은 소굴 수호자를 방어할 수 없다.

대변이 {1}{G} (당신은 {3}을 지불해서 이 카드를 뒷면 상태의 2/2 생물로 발동할 수 있다. 언제든지 대변이 비용을 지불하고 앞면으로 뒤집은 다음 +1/+1 카운터 한 개를 이 카드 위에 올려놓는다.)

소굴 수호자가 앞면으로 뒤집힐 때, 당신의 무덤에 있는 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 당신의 손으로 되돌린다.

* '소굴 수호자'를 방어할 생물이 지정된 경우에만 '소굴 수호자'의 공격력과 방어하는 생물의 공격력을 비교합니다. '소굴 수호자'가 합법적으로 방어당했다면 한쪽 생물의 공격력이 바뀌더라도 방어를 변경하거나 취소할 수 없습니다.

용들의 습격

{4}{R}{R}

집종마법

생물을 원하는 수만큼 목표로 정한다. 그 생물들을 파괴한다. 이렇게 파괴된 각 생물마다, 그 조종자는 비행을 가진 4/4 적색 용 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다.

* 목표 생물에 재생이나 무적과 같은 능력이 있어 파괴되지 않았다면 전장에 들어놓는 용 토큰 개수에 반영되지 않습니다.

더구르의 재앙

{5}{U}

생물 — 이무기

6/5

수비태세

대변이 {6}{U} (당신은 {3}을 지불해서 이 카드를 뒷면 상태의 2/2 생물로 발동할 수 있다. 언제든지 대변이 비용을 지불하고 앞면으로 뒤집은 다음 +1/+1 카운터 한 개를 이 카드 위에 올려놓는다.)

* 공격중인 뒷면 상태의 '더구르의 재앙'이 앞면으로 뒤집히는 경우, '더구르의 재앙'은 수비태세를 가지게 되더라도 계속 공격합니다.

지배의 과시

{1}{G}

순간마법

하나를 선택한다 —

- 생물이 아닌 청색이나 흑색 지속물을 목표로 정한다. 그 지속물을 파괴한다.
- 당신이 조종하는 지속물들은 이 턴에 당신의 상대가 조종하는 청색이나 흑색 주문의 목표가 될 수 없다.

* 당신이 두 번째 모드를 선택했고 당신이 조종하는 지속물이 '지배의 과시'가 해결될 때 주문에 의해 목표가 된 상태라면 당장은 아무 일도 일어나지 않습니다. 그러나 해당 주문이 해결될 때 그 주문의 색을 확인합니다. 그 주문이 청색 또는 흑색이라면 해당 지속물은 합법적인 목표가 아니게 되므로 아무런 영향도 받지 않습니다. '지배의 과시'가 해결될 때 목표 지속물이 모두 합법적이지 않게 되면 '지배의 과시'는 무효화됩니다.

* 당신이 두 번째 모드를 선택했다면, '지배의 과시'가 해결된 후 그 턴에는 상대방이 당신이 조종하는 지속물을 목표로 하는 새로운 청색 또는 흑색 주문을 발동할 수 없습니다.

* 당신이 두 번째 모드를 선택했다면 '지배의 과시'가 해결될 때 당신이 조종하던 지속물뿐만 아니라 그 턴의 이후에 당신이 조종하게 되는 지속물도 '지배의 과시'의 영향을 받습니다. 이는 '지배의 과시'가 지속물에 능력을 부여하는 것이 아니라 모든 지속물에 영향을 주는 게임 규칙을 바꾸기 때문입니다.

* 마법진 주문을 발동할 때는 부여될 지속물을 목표로 정합니다. 하지만 이미 마법진이 부여된 생물은 해당 마법진의 목표가 아닙니다.

* 당신이 조종하는 지속물은 상대가 조종하는 청색 또는 흑색 원천의 능력의 목표가 될 수 있습니다.

용의 포효

{1}{R}

순간마법

용의 포효를 발동하기 위한 추가비용으로, 당신의 손에서 용 카드 한 장을 공개할 수 있다.

생물을 목표로 정한다. 용의 포효는 그 생물에게 피해 3점을 입힌다. 용의 포효를 발동하면서 당신이 용 카드를 공개했거나 용을 조종했다면, 용의 포효는 그 생물의 조종자에게 피해 3점을 입힌다.

* '용의 포효'는 생물을 목표로 정할 뿐, 그 조종자를 목표로 정하지는 않습니다. '용의 포효'가 해결되기 전에 목표 생물이 합법적이지 않게 되면 주문이 무효화되어 아무런 효과도 발생하지 않습니다. 따라서 피해도 없습니다.

용 폭풍

{1}{R}

부여마법

비행을 가진 생물이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 그 생물은 턴종료까지 신속을 얻는다.

용이 당신의 조종 하에 전장에 들어올 때마다, 생물 또는 플레이어를 목표로 정한다. 그 용은 그 목표에 피해 X점을 입힌다. X는 당신이 조종하는 용의 수다.

* '용 폭풍'의 마지막 능력이 해결될 때 당신이 조종하는 용 생물의 수를 세어 X값을 결정합니다.

* '용 폭풍'의 두 능력은 상호배타적이지 않습니다. 비행을 가진 용 생물(대부분의 용이 그렇습니다)이 당신의 조종하에 전장에 들어오면 두 능력이 모두 격발됩니다.

용군주 아타르카

{5}{R}{G}

전설적 생물 — 장로 용

8/8

비행, 돌진

용군주 아타르카가 전장에 들어올 때, 당신의 상대가 조종하는 생물과 플레인즈워커 중에서 원하는 수만큼을 목표로 정한다. 용군주 아타르카는 목표들에게 피해 5점을 당신이 나눈 대로 입힌다.

* 당신은 이 능력을 스택에 쌓을 때 이 능력이 가질 목표의 수와 피해를 어떻게 나눌지를 결정합니다. 각 목표는 최소한 피해 1점을 받아야 합니다.

* 이 능력이 해결될 때 생물 중 일부가 유효한 목표가 아니라면, 원래 배분된 피해는 그대로 입혀지되, 유효하지 않은 목표에는 피해가 입혀지지 않습니다. 모든 목표가 유효하지 않다면 이 능력은 무효화됩니다.

용군주 콜라간

{4}{B}{R}

전설적 생물 — 장로 용

6/5

비행, 신속

당신이 조종하는 다른 생물들은 신속을 가진다.

상대가 자신의 무덤에 있는 카드와 이름이 같은 생물이나 플레인즈워커 주문을 발동할 때마다, 그 상대는 생명 10점을 잃는다.

* 뒷면으로 발동하는 주문은 '용군주 콜라간'의 마지막 능력을 격발시키지 않습니다. 이름이 없는 주문은 다른 카드와 이름이 같을 수 없습니다.

* 상대가 굴삭 능력이 있는 생물 주문을 발동해 자신의 무덤에서 이름이 같은 모든 생물 카드를 추방해 비용을 충당했다면 '용군주 콜라간'의 능력이 격발되지 않습니다.

용군주 실롬가르

{4}{U}{B}

전설적 생물 — 장로 용

3/5

비행, 치명타

용군주 실롬가르가 전장에 들어올 때, 생물이나 플레인즈워커를 목표로 정한다. 당신이 용군주 실롬가르를 조종하는 한, 당신은 그 목표의 조종권을 얻는다.

* '용군주 실롬가르'가 전장을 떠나면, 더 이상 당신이 조종하지 않으므로 '용군주 실롬가르'의 조종권 변경 효과도 사라집니다.

* '용군주 실롬가르'의 능력이 해결되기 전에 당신이 '용군주 실롬가르'의 조종권을 잃는다면 목표 생물이나 플레인즈워커의 조종권을 얻을 수 없습니다.

* 다른 플레이어가 '용군주 실롬가르'의 조종권을 얻으면 '용군주 실롬가르'의 조종권 변경 효과가 끝납니다. '용군주 실롬가르'의 조종권을 다시 얻어도 전에 목표로 정한 생물이나 플레인즈워커의 조종권을 다시 얻지는 못합니다.

용군주의 수하

{1}{R}

생물 — 고블린 주술사

1/3

당신이 발동하는 용 주문들은 발동하는 데 {1}가 덜 든다.

* '용군주의 수하'는 당신이 발동하는 용 주문의 유색마나 비용을 줄일 수 없습니다.

* 용 주문을 발동하는 데 추가비용이 필요하다면 '용군주의 수하' 또는 다른 비용 감소 효과를 적용하기 전에 이 비용을 적용합니다.

* 이 능력은 용 주문을 발동하기 위한 대체비용에도 적용됩니다.

드로모카의 명령

{G}{W}

순간마법

둘을 선택한다 —

- 순간마법이나 집중마법 주문을 목표로 정한다. 그 주문이 이번 턴에 입히려는 모든 피해를 방지한다.
- 플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 부여마법 한 개를 희생한다.
- 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.
- 당신이 조종하는 생물과 당신이 조종하지 않는 생물을 목표로 정한다. 그 두 생물은 서로 싸운다.

* 피해를 입히는 순간마법이나 집중마법 대부분은 주문 자체가 피해의 원천이지만 생물을 서로 싸우게 하는 주문 등 일부 주문은 다른 물체가 피해를 주도록 합니다. 이렇게 다른 원천으로부터의 입는 피해는 '드로모카의 명령'의 첫 능력으로 방지하지 못합니다.

* 당신은 상대가 부여마법을 조종하지 않더라도 '드로모카의 명령'의 두 번째 능력의 목표로 정할 수 있습니다.

신출귀몰한 주문주먹

{1}{U}

생물 — 인간 수도승

1/3

당신이 생물이 아닌 주문을 발동할 때마다, 신출귀몰한 주문주먹은 턴종료까지 +1/+0을 받으며 이 턴에 방어될 수 없다.

* '신출귀몰한 주문주먹'이 방어당한 뒤에 해당 능력이 격발되면 방어를 취소하거나 변경하지 않습니다.

얼음에 갇히다

{1}{U}

부여마법 — 마법진

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

적색이나 녹색 생물에게 부여.

얼음에 갇히다가 전장에 들어올 때, 부여된 생물을 탭한다.

부여된 생물은 조종자의 언택단에 언택되지 않는다.

* 부여된 생물이 적색 또는 녹색 생물이 아니게 되거나 생물이 아니게 되면 '얼음에 갇히다'는 소유자의 무덤으로 갑니다.

* 해당 생물은 다른 주문 및 능력으로 언택할 수 있습니다.

인내하는 비늘군주

{4}{G}{W}

생물 — 용

4/4

비행

당신이 조종하는 다른 생물에 +1/+1 카운터가 한 개 이상 올려질 때마다, 당신은 인내하는 비늘군주에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓을 수 있다.

* 생물이 +1/+1 카운터를 한 개 이상 가지고 전장에 들어오면 '인내하는 비늘군주'의 능력이 격발됩니다.

* 당신이 조종하는 생물 여럿('인내하는 비늘군주' 제외)에 +1/+1 카운터가 동시에 올려지면 '인내하는 비늘군주'의 능력은 그러한 각 생물마다 격발됩니다.

* 당신이 '인내하는 비늘군주' 두 개를 조종하고 그 중 하나에 +1/+1 카운터를 올려놓으면 다른 '인내하는 비늘군주'의 능력이 격발됩니다. 이 능력이 해결될 때, 다른 '인내하는 비늘군주'에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓습니다. 이렇게 하면 이전 비늘군주의 능력이 격발됩니다. 이 과정은 당신이 어느 한 쪽 '인내하는 비늘군주'에 +1/+1 카운터를 올리지 않기로 할 때까지 반복됩니다.

장엄한 대결

{1}{G}

집중마법

당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +1/+2를 받는다. 당신이 조종하지 않는 생물을 목표로 정한다. 그 두 생물은 서로 싸운다. *(각 생물은 서로에게 각자의 공격력만큼의 피해를 입힌다.)*

* '장엄한 대결'이 해결될 때 당신이 조종하는 생물이 합법적인 목표가 아니라면 그 생물은 +1/+2를 받지 못합니다. 당신이 조종하는 생물이 합법적인 목표지만 당신이 조종하지 않는 생물이 합법적인 목표가 아니라면 당신이 조종하는 생물은 여전히 +1/+2를 받습니다. 위 두 경우 모두 두 생물이 서로에게 피해를 입히지 않습니다.

적을 파괴하는 섭정

{5}{G}{G}

생물 — 용

4/5

비행

적을 파괴하는 섭정이 전장에 들어올 때, 당신이 조종하지 않는 생물을 목표로 정한다. 당신은 적을 파괴하는 섭정과 그 생물이 싸우도록 할 수 있다.

당신이 조종하는 생물이 싸울 때마다, 다음 종료단 시작에 그 생물에 +1/+1 카운터 두 개를 올려놓는다.

* 첫 격발 능력이 스택에 쌓일 때 목표를 정하지만, 생물이 싸울지는 해당 능력이 해결될 때 정합니다.

* 첫 격발 능력이 해결될 때 당신이 조종하지 않는 목표 생물이 합법적인 목표가 아니라면 '적을 파괴하는 섭정'은 싸우지 않으므로 마지막 능력이 격발되지 않습니다.

* 당신이 조종하는 생물이 종료단에 싸운다면, 해당 생물에 +1/+1 카운터를 추가하는 지연격발능력은 다음 턴 종료단 시작까지 격발되지 않습니다.

역겨운 부활

{3}{B}

순간마법

당신의 무덤에 있는 생물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 당신의 손으로 되돌린다. 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴 종료까지 -X/-X를 받는다. X는 이런 식으로 되돌린 카드의 방어력이다.

* '역겨운 부활'을 발동하려면 무덤에 있는 생물 카드 하나와 전장에 있는 생물 하나를 목표로 정해야 합니다. '역겨운 부활'이 해결되기 전에 해당 생물이 합법적인 목표가 아니게 되더라도 당신은 생물 카드를 손으로 되돌립니다. 무덤에 있는 생물 카드가 합법적인 목표가 아니게 되면 "이런 식으로 되돌린" 카드가 없으므로 전장에 있는 생물도 영향을 받지 않습니다.

타락한 용언 마법

{2}{B}

순간마법

타락한 용언 마법을 발동하기 위한 추가비용으로, 당신의 손에서 용 카드 한 장을 공개할 수 있다.

플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 생물 한 개를 희생한다. 타락한 용언 마법을 발동하면서 당신이 용 카드를 공개했거나 용을 조종했다면, 당신은 생명 4점을 얻는다.

* 생물을 하나도 조종하지 않는 플레이어를 목표로 '타락한 용언 마법'을 발동할 수 있습니다. "용 보너스" 요구 조건을 만족하면 플레이어는 생명 4점을 얻습니다.

관문 파괴자

{3}

마법물체 — 장비

관문 파괴자는 방어력이 4 이상인 생물에게만 부착할 수 있다.

장착된 생물은 +3/+0을 받고 돌진을 가진다.

장착 {3}

* 어떤 생물이라도 '관문 파괴자'의 장착 능력의 목표로 정할 수 있습니다. 그러나 장착 능력이 해결될 때 그 생물의 방어력이 3 이하라면 '관문 파괴자'는 장착되지 않습니다.

* '관문 파괴자'가 부착된 생물의 방어력이 4 미만으로 떨어지면 상태 참조 효과에 의해 '관문 파괴자'가 생물에서 떨어집니다.

빛나는 방패

{W}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

마력으로 빛나는 방패가 전장에 들어올 때, 상대가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 탭한다.
부여된 생물은 +1/+3을 받는다.

* 당신이 '빛나는 방패'를 발동하고 이 주문이 해결되기 전에 "생물에 부여" 능력의 목표가 합법적인 목표가 아니게 되면 '빛나는 방패'가 무효화됩니다. '빛나는 방패'는 전장에 들어오지 않으며 "전장에 들어올 때" 능력도 격발되지 않습니다.

* '빛나는 방패'가 전장에 들어올 때 생물을 조종하는 상대가 하나도 없다면 격발능력이 스택에서 제거되어 아무런 효과도 발생하지 않습니다.

무덤 속청

{2}{B}

순간마법

당신의 무덤에 있는 생물 카드를 원하는 만큼 목표로 정한다. 그 카드들을 당신의 서고 맨 위에 올려놓는다.
카드 한 장을 뽑는다.

* 목표로 정한 카드들을 어느 순서로 서고 위에 올릴지는 당신이 결정합니다.

* 목표를 정하지 않고 '무덤 속청'을 발동할 수 있습니다. 그렇게 한다면 당신은 그냥 카드 한 장을 뽑습니다.
그러나 하나 이상의 목표를 정한 채 '무덤 속청'을 발동했는데 모든 목표가 합법적인 목표가 아니게 되면 주문은 무효화되고 당신은 카드를 뽑을 수 없게 됩니다.

구둑 잠복자

{U}

생물 — 샬러맨더

1/1

구둑 잠복자는 방어될 수 없다.

대변이 {U} (당신은 {3}을 지불해서 이 카드를 뒷면 상태의 2/2 생물로 발동할 수 있다. 언제든지 대변이 비용을 지불하고 앞면으로 뒤집은 다음 +1/+1 카운터 한 개를 이 카드 위에 올려놓는다.)

* 뒷면 상태의 '구둑 잠복자'가 공격했고 방어당했다면 '구둑 잠복자'를 앞면으로 뒤집어도 방어가 취소되지는 않습니다.

사냥의 전조

{3}{R}{G}

생물 — 용

5/3

비행

{2}{R}: 사냥의 전조는 비행이 없는 각 생물에 피해 1점을 입힌다.

{2}{G}: 사냥의 전조는 비행을 가진 다른 생물들에게 피해 1점을 입힌다.

* '사냥의 전조'가 비행 능력을 잃으면 자신의 첫번째 활성화능력이 자신에게 피해를 입힙니다.

역전노장의 광전사

{2}{R}

생물 — 인간 광전사

3/2

역전노장의 광전사가 공격할 때마다, 당신이 이 턴에 발동하는 다음 주문은 발동하는 데 {1}이 덜 든다.

* '역전노장의 광전사'는 당신이 발동하는 주문의 유색마나 비용을 줄일 수 없습니다.

* 주문을 발동하는 데 추가비용이 필요하다면 '역전노장의 광전사' 또는 다른 비용 감소 효과를 적용하기 전에 이 비용을 적용합니다.

* 이 능력은 주문을 발동하기 위한 대체비용에도 적용됩니다.

신령 용의 안식처

대지

{T}: {1}를 당신의 마나풀에 담는다.

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

{2}, {T}, 신령 용의 안식처를 희생한다: 당신의 무덤에 있는 용 생물 카드나 우진 플레인즈워커 카드를 목표로 정한다. 그 목표를 손으로 되돌린다.

* '신령 용의 안식처'의 두 번째 능력으로 생성되는 마나는 용 생물 주문을 발동할 때 추가 또는 대체비용을 지불할 때 사용할 수 있습니다.

쾌락주의자의 보물창고

{5}{B}{B}

부여마법

쾌락주의자의 보물창고가 전장에 들어올 때, 상대를 목표로 정한다. 그 상대의 무덤에 있는 모든 카드를 추방한다.

당신은 쾌락주의자의 보물창고로 추방한 대지 카드를 플레이할 수 있다.

당신은 쾌락주의자의 보물창고로 추방한 대지가 아닌 카드를 발동할 수 있다. 당신은 이런 식으로 한 턴에 주문을 한 개를 초과해 발동할 수 없다.

* 카드는 앞면 상태로 추방합니다.

* 마지막 능력의 턴당 1회 제한은 대지가 아닌 카드에만 적용됩니다. 당신은 같은 턴에 '쾌락주의자의 보물창고'로 추방한 대지 카드를 플레이하고 이런 식으로 추방한 대지가 아닌 카드를 발동할 수 있습니다.

* 이런 식으로 카드를 플레이하는 경우 그 카드를 플레이하기 위한 일반 규칙을 따라야 합니다. 해당 카드의 비용을 지불하고 모든 발동 시기 제한에 따라야 합니다. 예를 들어, 이렇게 추방한 생물 카드는 여전히 스택이 비어 있고 자신의 본단계일 때만 발동할 수 있습니다.

* 보통 '쾌락주의자의 보물창고'로 추방한 대지 카드는 그 턴에 대지를 플레이하지 않았을 경우에만 플레이할 수 있습니다.

* '쾌락주의자의 보물창고'가 전장을 떠나면 '쾌락주의자의 보물창고'에 의해 추방된 카드는 추방된 상태로 남습니다. 이들 카드는 더 이상 플레이할 수 없습니다. 같은 '쾌락주의자의 보물창고'가 전장으로 돌아오거나 다른 '쾌락주의자의 보물창고'를 발동하더라도 이전에 추방된 카드는 플레이할 수 없습니다.

드로모카의 전령

{1}{W}

생물 — 인간 전사

2/2

경계

당신이 조종하는 다른 전사 생물들은 경계를 가진다.

* 공격생물이 경계 능력을 잃더라도 언택된 채로 공격합니다.

무너지는 빙하의 섭정

{3}{U}{U}

생물 — 용

4/3

비행

무너지는 빙하의 섭정이 전장에 들어올 때, 상대가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 탭한다. 그 생물은 당신이 무너지는 빙하의 섭정을 조종하는 한 조종자의 언택단에 언택되지 않는다. 상대가 무너지는 빙하의 섭정을 목표로 발동하는 주문은 발동하는 데 {2}가 더 든다.

* 탭된 생물을 포함해 상대가 조종하는 어떤 생물이든 '무너지는 빙하의 섭정'의 격발능력의 목표로 정할 수 있습니다. 그럴 경우, 목표 생물은 탭된 채로 유지되며 조종자의 다음 언택단에 언택되지 않습니다.

* 다른 플레이어가 '무너지는 빙하의 섭정'의 조종권을 얻는 경우, 목표로 정한 생물은 그 생물이 언택되지 못하게 하는 능력의 영향을 더 이상 받지 않습니다. 이는 당신이 나중에 '무너지는 빙하의 섭정'의 조종권을 다시 얻는다 하더라도 마찬가지입니다.

* 목표 생물이 언택되지 못하도록 하는 능력은 해당 생물의 조종자가 바뀌어도 유지됩니다.

* 상대가 발동하는 주문이 '무너지는 빙하의 섭정'을 목표로 할 경우 마법진 주문이든 다중 목표 주문이든 '무너지는 빙하의 섭정'의 마지막 능력의 영향을 받습니다. 그러나 능력에는 영향을 주지 않습니다.

허깨비 재물

{3}{U}{U}

부여마법 — 마법진

생물에 부여

당신이 부여된 생물을 조종한다.

생물이 상대의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 그 생물에 허깨비 재물을 부착한다.

* '허깨비 재물'의 마지막 능력은 필수입니다. 당신은 '허깨비 재물'이 움직이지 않도록 할 수 없습니다.

* '허깨비 재물'이 전장에 들어오는 생물에 합법적으로 부착될 수 없는 경우(예: 청색으로부터 보호), 현재 위치에 남습니다. 당신은 현재 '허깨비 재물'이 부착된 생물의 조종권을 유지합니다.

* '허깨비 재물'의 마지막 능력은 새로운 생물을 목표로 정하지 않습니다. 따라서 새로운 생물이 방호나 은신을 가지고 있더라도 '허깨비 재물'이 부착됩니다.

* 상대가 조종하는 생물 여럿이 동시에 전장에 들어오면 '허깨비 재물'은 각 생물마다 격발됩니다. 당신은 이들 능력을 자신이 원하는 순서로 스택에 쌓을 수 있습니다. 각 능력이 해결될 때 당신은 해당 생물의 조종권을 잠시 얻습니다. 당신이 궁극적으로 조종하게 될 생물은 마지막 능력이 해결되어 조종권을 얻는 생물입니다.

충격의 여파

{1}{R}

부여마법

생물이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 충격의 여파는 각 상대에게 피해 1점을 입힌다.

* 당신이 조종하는 생물 여럿이 동시에 전장에 들어오면 '충격의 여파'는 그 생물들의 수만큼 격발됩니다. 이렇게 격발된 각 능력은 각 상대에게 피해 1점을 입힙니다.

영감이 생기는 부름

{2}{G}

순간마법

당신이 조종하는 +1/+1 카운터가 올려진 각 생물마다 카드 한 장을 뽑는다. 그 생물들은 턴종료까지 무적을 얻는다. *(피해와 "파괴"라고 명시된 효과로 파괴되지 않는다.)*

* 무적 능력을 얻은 생물은 +1/+1 카운터를 잃더라도 그 턴에는 무적 능력을 가집니다.

* '영감이 생기는 부름'이 해결된 다음에 +1/+1 카운터를 얻은 생물은 무적을 얻지 못합니다.

분노의 주술사

{1}{R}

생물 — 오크 주술사

2/1

분노의 주술사는 두 개 이상의 생물에게만 방어될 수 있다.

대변이 {R} *(당신은 {3}을 지불해서 이 카드를 뒷면 상태의 2/2 생물로 발동할 수 있다. 언제든지 대변이 비용을 지불하고 앞면으로 뒤집은 다음 +1/+1 카운터 한 개를 이 카드 위에 올려놓는다.)*

분노의 주술사가 앞면으로 뒤집힐 때, 당신의 서고 맨 위의 카드를 추방한다. 턴종료까지, 당신은 그 카드를 플레이할 수 있다.

* 뒷면 상태의 '분노의 주술사'가 공격했고 하나의 생물에 의해 방어당했다면 '분노의 주술사'를 앞면으로 뒤집어도 방어가 취소되지는 않습니다.

* '분노의 주술사'에 의해 추방당하는 카드는 앞면 상태로 추방합니다.

* '분노의 주술사'의 마지막 능력으로 인해 추방당한 카드를 발동할 때는 해당 카드의 발동과 관련된 모든 일반 규칙을 따릅니다. 해당 카드의 비용을 지불하고 모든 발동 시기 제한에 따라야 합니다. 예를 들어, 이렇게 추방한 생물 카드는 여전히 당신의 본단계에 스택이 비어 있을 경우에만 발동할 수 있습니다.

* 보통 '분노의 주술사'로 추방한 대지 카드는 그 턴에 대지를 플레이하지 않았을 경우에만 플레이할 수 있습니다.

* 추방한 카드를 플레이하지 않으면 추방 영역에 남습니다.

렌즈 지킴이

{1}

마법물체 생물 — 골렘

1/2

당신은 당신이 조종하지 않는 뒷면 상태인 생물들의 앞면을 볼 수 있다. *(당신은 언제든지 이렇게 할 수 있다.)*

* '렌즈 지킴이'는 당신에게 우선권이 없더라도 원하는 뒷면 상태의 생물을 볼 수 있도록 해줍니다. 이 행위는 스택을 사용하지 않습니다.

* '렌즈 지킴이'는 상대가 자신이 조종하는 뒷면 상태의 생물을 보지 못하게 막지 않습니다.

* 다른 플레이어의 뒷면 상태의 주문이 스택에 있는 동안에는 '렌즈 지킴이'의 능력으로 볼 수 없습니다.

콜라간 지망생

{1}{R}

생물 — 인간 전사

2/1

콜라간 지망생이 생물에게 방어될 때마다, 콜라간 지망생은 그 생물에 피해 1점을 입힌다.

* '콜라간 지망생'이 여러 생물에 방어당할 경우 방어하는 각 생물마다 그 능력이 격발됩니다.

* '콜라간 지망생'의 격발능력이 주는 피해는 전투피해가 아닙니다. * '콜라간 지망생'의 격발능력에 피해를 입은 방어생물이 전투를 떠나더라도 '콜라간 지망생'은 방어당한 채로 남습니다. 이 경우 '콜라간 지망생'은 전투피해를 입지 않습니다.

콜라간 선발대

{2}{R}

생물 — 인간 광전사

*/3

돌진

콜라간 선발대의 공격력은 당신이 조종하는 생물의 개수와 같다.

질주 {2}{R} (당신은 질주 비용을 지불하여 이 주문을 발동할 수 있다. 당신이 그렇게 한다면, 그 생물은 신속을 얻고 다음 종료단 시작에 전장에서 소유자의 손으로 돌아간다.)

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

과거로부터 배우다

{3}{U}

순간마법

플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 자신의 무덤을 자신의 서고에 섞어 넣는다.

카드 한 장을 뽑는다.

* 목표로 정한 플레이어의 무덤이 비었다면 그 플레이어는 자신의 서고를 섞고 카드 한 장을 뽑습니다.

살아있는 전승

{3}{U}

생물 — 아바타

/

살아있는 전승이 전장에 들어오면서, 당신의 무덤에 있는 순간마법 또는 집중마법 카드 한 장을 추방한다.

살아있는 전승의 공격력과 방어력은 각각 추방된 카드의 전환마나비용과 같다.

살아있는 전승이 전투피해를 입힐 때마다, 당신은 살아있는 전승을 희생할 수 있다. 그렇게 한다면, 당신은 마나 비용을 지불하지 않고 추방된 카드를 발동할 수 있다.

* '살아있는 전승'이 전장에 들어오면서 당신의 무덤에 순간마법이나 집중마법 카드가 없다면 '살아있는 전승'은 0/0 생물로 전장에 들어오며 방어력이 0이기 때문에 즉시 소유자의 무덤으로 갑니다.

* '살아있는 전승'이 전장을 떠나면 '살아있는 전승'의 공격력과 방어력을 정의하는 능력이 적용되지 않습니다. 다른 영역에서 '살아있는 전승'의 공격력과 방어력은 각각 0입니다.

* 이와 비슷하게, '살아있는 전승'이 전장에 있는 동안 어떤 이유로든 추방당한 카드가 추방 영역을 떠나게 되면 (다른 효과가 방어력을 올리지 않는 한) 0/0 생물이 되어 소유자의 무덤으로 갑니다.

* '살아있는 전승'의 마지막 능력으로 카드를 발동할 때, 카드 형식에 따른 발동 시기 제한은 무시합니다. 다른 발동 시기 제한(예: "[이 주문]은 전투 중에만 발동할 수 있다")은 반드시 따라야 합니다.

* “마나비용을 지불하지 않고” 카드를 발동하면, 어떠한 대체 비용도 지불할 수 없습니다. 추가비용은 지불할 수 있습니다. 카드에 필수 추가비용이 있다면, 그 비용은 반드시 지불해야 합니다.

* 추방당한 주문을 발동하기로 했고 그 주문의 마나 비용에 X가 있다면, 그 값으로 0을 선택해야 합니다.

평정심을 잃다

{3}{R}

집중마법

생물 한 개를 목표로 정한다. 턴종료까지 그 생물의 조종권을 얻는다. 그 생물을 언택되며 그 생물은 턴종료까지 신속을 가지며 이 턴에 두 개 이상의 생물에게만 방어될 수 있다.

* 이미 당신이 조종하고 있거나 언택된 생물도 '평정심을 잃다'의 목표로 정할 수 있습니다.

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

잠복한 아린크스

{4}{G}

생물 — 고양이 야수

3/5

강대 — {2}{G}: 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 이 턴에 가능하면 잠복한 아린크스를 방어해야 한다. 당신이 조종하는 생물들의 공격력 총합이 8 이상인 경우에만 이 능력을 활성화한다.

* 당신은 '잠복한 아링크스'의 능력을 여러 번 활성화해 여러 생물이 '잠복한 아링크스'를 방어하도록 할 수 있습니다.

* '잠복한 아링크스'의 능력을 활성화한 턴에 반드시 '잠복한 아링크스'로 공격해야 하는 것은 아닙니다. '잠복한 아링크스'가 공격하지 않으면, 이 능력의 영향을 받은 생물은 다른 공격생물을 방어하거나 방어하지 않을 수 있습니다.

* '잠복한 아링크스'의 영향을 받은 생물이 합법적으로 '잠복한 아링크스'를 방어할 수 없는 경우(예: '잠복한 아링크스'가 비행 능력을 얻는 등) 그 생물은 다른 공격생물을 방어하거나 방어하지 않을 수 있습니다.

* 방어자 지정단에서 생물이 탭되거나 주문이나 능력 때문에 방어할 수 없게 된다면, 그 생물은 방어하지 않습니다. 생물이 방어하는 것에 대해 따로 비용을 지불해야 하는 경우, 그 조종자 의무적으로 그 비용을 지불할 필요가 없으므로 그 생물은 방어하지 않을 수 있습니다.

마그마 협곡

{1}{R}

집중마법

비행이 없는 생물들은 이 턴에 방어할 수 없다.

* 비행 능력이 없는 생물은 해당 턴에 방어할 수 없습니다. 원래 비행 능력이 있지만 '마그마 협곡'이 해결된 후 비행 능력을 잃었거나 '마그마 협곡'이 해결된 후 비행 능력이 없는 채로 전장에 들어온 생물도 포함됩니다.

거울 장난

{1}{U}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

부여된 생물이 공격할 때마다, 당신은 그 생물의 복사본 토큰을 전장에 놓을 수 있다. 전투종료에 그 토큰을 추방한다.

* 주의할 점은, 토큰은 공격중인 상태로 전장에 들어오는 것이 아닙니다.

* '거울 장난'이 당신이 조종하지 않는 생물에 부여되었고 당신이 수비플레이어라면 해당 토큰으로 방어할 수 있습니다.

* 원본 생물이나 '거울 장난'에 무슨 일이 일어나든 전투 후에 토큰을 추방하는 능력이 격발됩니다.

* '거울 장난'의 격발능력이 해결될 때 '거울 장난'이 전장에 없다면 '거울 장난'이 전장을 떠날 때 자신이 부여했던 생물의 복사본을 만듭니다. '거울 장난'이 부여된 생물이 합법적인 생물이 아니게 되어 '거울 장난'이 전장을 떠나는 경우 '거울 장난'이 전장을 떠나기 직전에 부여되었던 생물의 복사본을 만듭니다.

* '거울 장난'의 능력이 토큰을 여러 개 만들 경우(예: '배종의 계절' 등이 생성하는 효과에 의해) 그렇게 만든 토큰은 자연격발능력에 의해 모두 추방됩니다.

* 뒷면 상태인 생물의 복사본 토큰은 앞면 상태로 전장에 들어오며 이름과 능력, 생물 유형이 없는 2/2 무색 생물입니다.

* 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.

* 복사된 생물이 원래 다른 것을 복사한 생물이라면, 해당 토큰은 원본 생물의 복사본으로 전장에 들어옵니다.

* 복사한 생물이 토큰인 경우, '거울 장난'에 의해 생성된 복사본 토큰은 원본 토큰을 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.

신비한 명상

{3}{U}

집중마법

카드 세 장을 뽑는다. 그런 다음 당신이 생물 카드 한 장을 버리지 않는 한, 카드 두 장을 버린다.

* 원한다면 생물 카드 한 장과 다른 카드 한 장을 동시에 버릴 수 있습니다.

현실이 된 신화

{W}

부여마법

당신이 생물이 아닌 주문을 발동할 때마다, 현실이 된 신화에 전승 카운터 한 개를 올려놓는다.

{2}{W}: 현실이 된 신화에 전승 카운터 한 개를 올려놓는다.

{W}: 턴종료까지, 현실이 된 신화는 자신의 원래 유형에 더불어 수도승 화신 생물이 되며 "이 생물의 공격력과 방어력은 각각 이 생물에 올려진 전승 카운터의 수와 같다."를 얻는다.

* '현실이 된 신화'는 전장에 들어온 턴에 공격할 수 없습니다.

* '현실이 된 신화'가 생물일 때 '현실이 된 신화'를 생물로 바꾸는 능력을 다시 활성화하면 '현실이 된 신화'의 공격력과 방어력을 특정한 수치로 바꾸는 모든 효과를 덮어씹습니다. 방어력이나 공격력을 특정한 수치로 정하지 않고 변경하는 효과는 사라지지 않습니다.

초월자 나르셋

{2}{W}{U}

플레인즈워커 — 나르셋

6

+1: 당신의 서고 맨 위의 카드를 본다. 만약 그 카드가 생물이 아니고 대지가 아닌 카드라면, 당신은 그 카드를 공개하고 손으로 가져갈 수 있다.

-2: 이 턴에 다음으로 당신이 순간마법이나 집중마법을 손에서 발동할 때, 그 주문은 반동을 얻는다.

-9: 당신은 "당신의 상대들은 생물이 아닌 주문들을 발동할 수 없다."를 가진 휘장을 얻는다.

* 나르셋의 첫 능력이 해결될 때 당신의 서고 맨 위의 카드가 생물 또는 대지 카드이거나, 당신이 그 카드를 손으로 가져가고 싶지 않다면 카드를 공개하지 않습니다.

* '화산 예지' 같이 해결될 때 자신을 추방하는 주문도 반동 능력을 얻지만 그 주문은 다시 발동할 수 없습니다. 그러한 주문은 그냥 추방됩니다.

망자들을 지배하는 용

{3}{U}{B}

생물 — 용

4/4

비행

망자들을 지배하는 용이 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 당신은 {2}를 지불할 수 있다. 당신이 그렇게 한다면, 2/2 흑색 좀비 토큰 한 개를 전장에 놓고 각 상대는 자신의 서고 맨 위의 카드 두 장을 자신의 무덤에 넣는다.

* '망자들을 지배하는 용'의 마지막 능력은 이 생물이 전투피해를 입히는 각 플레이어마다 한 번씩 격발됩니다. 이러한 각 능력마다, 당신은 {2}를 한 번만 지불합니다.

시야를 가리는 에테르

{G}

부여마법

당신이 발동하는 뒷면 상태의 생물 주문들은 발동하는 데 {1}이 덜 든다.

{1}{G}: 시야를 가리는 에테르를 뒷면으로 뒤집는다. *(이 생물은 2/2 생물이 된다.)*

* '시야를 가리는 에테르'는 카드를 구현화하는 주문에는 영향을 주지 않습니다.

* '시야를 가리는 에테르'는 변이 비용이 없습니다. 한 번 뒷면으로 뒤집히면 다시 뒤집을 방법이 없습니다.

오주타이의 귀감

{2}{W}{W}

생물 — 인간 수도승

4/4

당신이 생물이 아닌 주문을 발동할 때마다, 하나를 선택한다 —

- 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 탭한다.
- 오주타이의 귀감은 턴종료까지 선제공격과 생명연결 능력을 얻는다.
- 오주타이의 귀감을 추방한다. 그러고 나서 소유자의 조종하에 탭된 채로 전장으로 되돌린다.

* '오주타이의 귀감'의 세 번째 모드의 능력에 대응해 '오주타이의 귀감'이 전장을 떠난다면 해당 능력은 '오주타이의 귀감'을 전장으로 되돌리지 않습니다. '오주타이의 귀감'은 현재 영역에 남습니다.

* 능력에 의해 전장으로 돌아오는 '오주타이의 귀감'은 새로운 개체이며 전장을 떠나기 전의 '오주타이의 귀감'과 아무런 관련도 없습니다. 따라서 이전 '오주타이 귀감'이 전장을 떠날 때 가지고 있던 추가 능력도 없으며 전투 중이지도 않습니다. 올려져 있던 +1/+1 카운터도 모두 제거됩니다.

오주타이의 숨결

{2}{U}

순간마법

생물 한 개를 목표로 정한다. 그 생물은 탭되며 조종자의 다음 언탭단에 언탭되지 않는다.

반동 (당신이 손에서 이 주문을 발동했다면, 주문을 해결하면서 추방한다. 당신의 다음 유지단 시작에, 당신은 마나 비용을 지불하지 않고 이 카드를 추방 영역에서 발동할 수 있다.)

* 이미 탭된 생물도 '오주타이의 숨결'의 목표로 정할 수 있습니다. 그 생물은 조종자의 다음 언탭단에 언탭되지 않습니다.

* '오주타이의 숨결'은 생물의 조종자가 아니라 생물을 확인합니다. 만약 그 생물의 조종자의 다음 언탭단이 되기 전에 다른 플레이어가 해당 생물의 조종권을 갖게 되면, 그 생물은 새로운 조종자의 다음 언탭단에 언탭되지 않습니다.

결박하고 잡아먹기

{4}{G}

순간마법

비행을 가진 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다. 강화 2를 한다. (당신이 조종하는 생물 중 방어력이 가장 낮은 생물 하나를 선택한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 두 개를 올려놓는다.)

* '결박하고 잡아먹기'를 발동하려면 비행 능력이 있는 생물 하나를 선택해야 합니다. 합법적인 목표 없이 생물을 강화할 목적으로만 발동할 수 없습니다.

우위 유지

{2}{G}{G}

순간마법

생물을 최대 두 개까지 목표로 정한다. 그 생물들은 턴종료까지 각각 +2/+2를 받고 돌진을 얻는다.

* '우위 유지'를 발동하며 생물 두 개를 목표로 정했는데 '우위 유지'가 해결될 때 둘 중 하나만 합법적인 목표라면 그 목표는 +2/+2를 받고 돌진 능력을 얻습니다. '우위 유지'는 합법적이지 않은 목표에는 아무런 효과도 발휘하지 않습니다.

망자 모독인

{3}{U}

생물 — 나가 마법사

3/3

수탈 *(이 생물이 전장에 들어올 때, 당신은 생물 한 개를 희생할 수 있다.)*

망자 모독인이 생물을 수탈할 때, 당신의 상대들이 조종하는 생물 중 수탈한 생물의 방어력보다 방어력이 낮은 모든 생물을 소유자의 손으로 되돌린다.

* 소유자의 손으로 되돌릴 생물을 결정할 때, 수탈당한 생물이 전장을 떠날 때의 방어력을 사용합니다.

칼 시스마 거대괴수

{2}{R}

생물 — 오우거 전사

5/5

칼 시스마 거대괴수는 {2}를 지불하지 않는 한 공격하거나 방어할 수 없다.

* '칼 시스마 거대괴수'가 가능하면 공격하도록 하는 효과가 발생하면 당신은 관련 비용을 지불하지 않음으로써 그 효과를 무시할 수 있습니다. 어떤 플레이어도 공격 또는 방어를 위해서 강제로 비용을 지불하지 않습니다.

카르시 속임술사

{1}{U}

생물 — 나가 마법사

0/4

{T}: {1}를 당신의 마나풀에 담는다. 이 마나는 뒷면 상태의 생물 주문을 발동하거나, 구현화된 생물을 앞면으로 뒤집기 위한 마나 비용을 지불하거나, 변이 비용을 지불하는 데에만 사용할 수 있다. *(대변이 비용은 변이 비용이다.)*

* '카르시 속임술사'에 의해 생성된 마나는 카드를 구현화하는 주문을 발동하기 위해 사용할 수 없습니다.

몸집 줄이기

{2}{U}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

부여된 생물의 기본 공격력과 방어력은 0/2이다.

* '몸집 줄이기'는 공격력이나 방어력을 특정한 수치로 정하는 모든 이전의 효과를 덮어씁니다. '몸집 줄이기'가 생물에 부착된 후에 공격력이나 방어력을 특정한 수치로 정하는 효과가 발생하면 이 효과를 덮어씁니다.

* 생물의 공격력이나 방어력을 수정하는 '거대화'나 '순수한 자들의 명예' 같은 효과는 언제 영향을 주는지와는 상관없이 적용됩니다. +1/+1 카운터와 같은 생물의 공격력과 방어력을 바꾸는 카운터에도 마찬가지로, 공격력과 방어력을 뒤희는 효과도 포함됩니다.

드러내는 바람

{2}{G}

순간마법

이 턴에 입혀지려 하는 모든 전투피해를 방지한다. 당신은 뒷면 상태인 각 공격생물과 방어생물의 앞면을 볼 수 있다.

* 뒷면 상태인 공격하거나 방어하는 생물이 없어도 '드러내는 바람'을 발동할 수 있습니다. 이 경우에도 피해 방지 효과가 적용됩니다.

부활한 처형인

{2}{B}{B}

생물 — 좀비 전사

4/3

부활한 처형인은 방어할 수 없다.

당신이 조종하는 다른 좀비 생물들은 +1/+1을 받는다.

당신이 당신의 무덤에 있는 다른 생물 카드 한 장당 {1}을 더 지불하면 부활한 처형인을 당신의 무덤에서 발동할 수 있다.

* '부활한 처형인'의 마지막 능력은 발동 가능한 시기를 바꾸지는 않습니다.

* 무덤에서 '부활한 처형인'을 발동하기 시작하면 우선권이 다른 플레이어에게 넘어가기 전에 비용 지불을 포함한 모든 발동을 마칩니다. 누구도 당신이 '부활한 처형인'의 비용을 결정하는 데 영향을 미치기 위해 그에 대응해 생물을 파괴한다든가 할 수 없습니다.

무자비한 죽음송곳니

{4}{U}{B}

생물 — 용

4/4

비행

당신이 생물을 희생할 때마다, 상대를 목표로 정한다. 그 상대는 생물 한 개를 희생한다.

* 당신이 '무자비한 죽음송곳니'를 포함한 아무 생물을 희생할 때마다 '무자비한 죽음송곳니'의 격발능력이 격발됩니다. 이 격발능력은 당신이 비용을 지불하기 위해, 또는 주문이나 능력의 결과(예: 다른 '무자비한 죽음송곳니'의 능력 등)로 생물을 희생할 때마다 격발됩니다.

* 전설 규칙에 의해 전장을 떠나는 지속물은 희생된 것이 아닙니다. 해당 지속물은 단순히 무덤으로 가는 것입니다.

소금길 매복조

{3}{G}

생물 — 사냥개 전사

3/3

당신이 조종하는 다른 지속물이 앞면으로 뒤집힐 때마다, 그것이 생물이라면, 그 생물에 +1/+1 카운터 두 개를 올려놓는다.

대변이 {3}{G}{G} (당신은 {3}을 지불해서 이 카드를 뒷면 상태의 2/2 생물로 발동할 수 있다. 언제든지 대변이 비용을 지불하고 앞면으로 뒤집은 다음 +1/+1 카운터 한 개를 이 카드 위에 올려놓는다.)

* 뒷면 상태인 지속물은 앞면으로 뒤집기 전 그리고 격발능력이 해결될 때 생물이어야만 +1/+1 카운터를 얻습니다.

사르칸의 분노

{4}{R}

순간마법

생물 또는 플레이어를 목표로 정한다. 사르칸의 분노는 그 목표에 피해 5점을 입힌다. 당신이 용을 조종하는 않는다면, 사르칸의 분노는 당신에게 피해 2점을 입힌다.

* '사르칸의 분노'가 해결될 때 당신이 용을 조종하는지를 따집니다.

난폭한 증기턱

{4}{R}{G}

생물 — 용

4/4

비행

난폭한 증기턱이 공격할 때마다, {R}{R}{R}{G}{G}{G}를 당신의 마나풀에 담는다. 턴종료까지, 이 마나는 단과 단계가 종료되어도 당신의 마나풀에서 비워지지 않는다.

* 이 마나는 '난폭한 증기턱'이 턴 도중에 전장을 떠나더라도 단과 단계가 종료된 후 마나풀에서 비워지지 않습니다.

우진의 후손

{6}

생물 — 용 신령

4/4

비행

* '우진의 후손'은 무색입니다. '우진의 후손'은 단색이 아니며 마법물체도 아닙니다.

잊혀진 도의 주술사

{2}{G}

생물 — 인간 주술사

2/3

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

강대 — {9}{G}{G}, {T}: 각 플레이어의 생명 총점은 자신이 조종하는 생물의 개수가 된다. 당신이 조종하는 생물들의 공격력 총합이 8 이상인 경우에만 이 능력을 활성화한다.

* '잊혀진 도의 주술사'의 첫 능력은 마나 능력입니다. 스택에 쌓이지 않으므로 이에 대응할 수 없습니다.

* '잊혀진 도의 주술사'에 의해 생성된 마나는 변이/대변이 능력을 통해 뒷면 상태로 생문 주문을 발동하는 데 사용할 수 있습니다.

* '잊혀진 도의 주술사'의 마지막 능력이 해결될 때 각 플레이어가 조종하는 생물의 수가 그 플레이어의 생명 총점이 됩니다.

* 각 플레이어가 새로운 생명 총점이 되기 위해서는, 플레이어에 따라 생명점을 잃거나 얻습니다. 예를 들어 생명 총점이 12인 플레이어가 이 능력이 해결될 때 생물 3개를 조종했다면 그 플레이어는 생명 9점을 잃습니다. 생명점 획득이나 손실에 관련된 다른 효과들은 이 효과에 따라 적용됩니다.

* 마지막 능력이 해결될 때 생물을 하나도 조종하지 않는다면 생명 총점이 0이 되어 게임에서 패배합니다. 모든 플레이어의 생명 총점이 동시에 0이 될 경우 비기게 됩니다.

내리덮는 파도의 정령

{U}{U}{U}

생물 — 정령

3/3

{U}: 내리덮는 파도의 정령을 추방한 다음 소유자의 조종하에 뒷면 상태로 전장으로 되돌린다.

{1}: 내리덮는 파도의 정령은 턴종료까지 +1/-1이나 -1/+1을 받는다.

대변이 {4}{U} (당신은 {3}을 지불해서 이 카드를 뒷면 상태의 2/2 생물로 발동할 수 있다. 언제든지 대변이 비용을 지불하고 앞면으로 뒤집은 다음 +1/+1 카운터 한 개를 이 카드 위에 올려놓는다.)

* 능력에 의해 전장으로 돌아오는 '내리덮는 파도의 정령'은 새로운 개체이며 전장을 떠나기 전의 '내리덮는 파도의 정령'과 아무런 관련도 없습니다. 따라서 이전 '내리덮는 파도의 정령'이 전장을 떠날 때 가지고 있던 추가 능력도 없으며 전투 중이지도 않습니다. 올려져 있던 +1/+1 카운터도 모두 제거됩니다.

* '내리덮는 파도의 정령'의 마지막 능력이 해결될 때 +1/-1 또는 -1/+1을 선택합니다.

비단 감기

{1}{W}

부여마법

비단 감기가 전장에 들어올 때, 상대가 조종하는 전환마나비용이 3 이하인 생물을 목표로 정한다. 비단 감기가 전장을 떠날 때까지 그 생물을 추방한다. (그 생물은 그 소유자의 조종 하에 전장으로 돌아온다.)

* 뒷면 상태인 생물의 전환마나비용은 0입니다. '비단 감기'에 의해 이런 카드가 추방되면, 그 카드는 앞면 상태로 전장으로 돌아옵니다.

* '비단 감기'의 능력은 일정 기간 영역을 바꾸는 능력인데, 이는 예전 카드인 '망각륜'과 비슷한 능력이라고 할 수 있습니다. 그러나 '망각륜'과는 달리 '비단 감기'와 같은 카드는 단일 효과 두 개를 발생시키는 하나의 능력을 가지고 있습니다. 즉, '비단 감기'의 능력은 그 능력이 해결될 때 목표로 정한 생물을 추방하는

효과와 '비단 감기'가 전장을 떠나자마자 즉시 추방했던 카드를 전장으로 되돌리는 효과가 합쳐진 능력입니다.

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

* 다인전게임에서 '비단 감기'의 소유자가 게임을 떠날 경우, 해당 '비단 감기'가 추방한 카드는 전장으로 돌아옵니다. 추방한 카드를 전장으로 되돌리는 효과는 스택에 쌓이는 효과가 아니므로 소유자가 게임을 떠나더라도 정상적으로 해결됩니다.

실름가르 암살자

{1}{B}

생물 — 인간 암살자

2/1

실름가르 암살자보다 공격력이 높은 생물들은 실름가르 암살자를 방어할 수 없다.

대변이 {2}{B} (당신은 {3}을 지불해서 이 카드를 뒷면 상태의 2/2 생물로 발동할 수 있다. 언제든지 대변이 비용을 지불하고 앞으로 뒤집은 다음 +1/+1 카운터 한 개를 이 카드 위에 올려놓는다.)

실름가르 암살자가 앞으로 뒤집힐 때, 상대가 조종하는 공격력 3 이하의 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다.

* '실름가르 암살자'와 '실름가르 암살자'를 방어하는 생물의 공격력은 방어자가 지정될 때에만 확인합니다.

'실름가르 암살자'가 합법적으로 방어당한 후에 이들 생물의 공격력이 변하더라도 방어가 변경되거나 취소되지 않습니다.

창공의 현자의 가르침

{3}{U}

부여마법

당신이 생물이 아닌 주문을 발동할 때마다, 당신은 {1}{U}를 지불할 수 있다. 당신이 그렇게 한다면, 비행 능력을 가진 2/2 청색 지니 수도승 생물 토큰 하나를 전장에 놓는다.

* 이 능력은 생물이 아닌 주문을 발동할 때마다 한 번씩 격발됩니다. 당신은 {1}{U}를 한 번만 지불해서 지니 수도승 하나만 생성할 수 있습니다.

질주하는 전쟁싸움꾼

{4}{R}

생물 — 오우거 광전사

5/4

질주하는 전쟁싸움꾼은 가능하면 매 턴마다 공격한다.

질주 {3}{R} (당신은 질주 비용을 지불하여 이 주문을 발동할 수 있다. 당신이 그렇게 한다면, 그 생물은 신속을 얻고 다음 종료단 시작에 전장에서 소유자의 손으로 돌아간다.)

* 당신이 '질주하는 전쟁싸움꾼'이 어떤 플레이어나 플레인즈워커를 공격할지를 결정합니다.

* 당신의 공격자지정단에 '질주하는 전쟁싸움꾼'이 탭되어 있거나, 공격할 수 없게 만드는 주문이나 능력의 영향을 받거나, 당신의 턴 시작부터 지속적으로 당신의 조종하에 있지 않았고 신속이 없다면 '질주하는 전쟁싸움꾼'은 공격할 수 없습니다. 생물이 공격하는 것에 대해 따로 비용을 지불해야 하는 경우, 의무적으로 그 비용을 지불할 필요가 없으므로 그 생물은 공격하지 않을 수 있습니다.

폭풍기수의 장비

{2}

마법물체 — 장비

장착된 생물은 +1/+1을 받는다.

생물이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 당신은 그 생물에 폭풍기수의 장비를 부착할 수 있다.

장착 {2}

* 전장에 들어온 생물이 '폭풍기수의 장비'의 두 번째 능력이 해결될 때 전장에 없다면, '폭풍기수의 장비'는 움직이지 않습니다. 이는 해당 생물이 '폭풍기수의 장비'를 합법적으로 장착하지 못할 경우에도 마찬가지입니다.

태양기원사의 손길

{2}{G}{G}

집중마법

강화 X를 한다. X는 당신의 손에 있는 카드 수이다. 당신이 조종하는 +1/+1 카운터가 올려진 각 생물은 턴종료까지 돌진을 얻는다. (강화 X를 하려면, 당신이 조종하는 생물 중 방어력이 가장 낮은 생물 하나를 선택한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 X개를 올려놓는다.)

* '태양기원사의 손길'의 능력이 해결될 때, 당신의 손에 든 카드 수를 세어 X값을 결정합니다.

치밀어오르는 정의감

{1}{W}

순간마법

공격하거나 방어하는 흑색 또는 적색 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다. 당신은 생명 2점을 얻는다.

* '치밀어오르는 정의감'이 해결되었는데 (재생 능력 또는 무적 능력이 있어) 목표 생물이 파괴되지 않더라도 생명 2점을 얻습니다.

* 그러나 '치밀어오르는 정의감'이 해결될 때 목표 생물이 합법적인 목표가 아니라면 '치밀어오르는 정의감'이 무효화되어 아무 효과도 발생하지 않습니다. 따라서 생명 2점도 얻을 수 없습니다.

날렵한 전투용

{4}{B}{R}

생물 — 용

4/4

비행

날렵한 전투용이 전장에 들어올 때, 당신은 당신의 손이나 무덤에서 전환마나비용이 3 이하인 생물 카드를 전장에 놓을 수 있다. 그 생물은 신속을 얻는다. 다음 종료단 시작에, 그 생물을 당신의 손으로 되돌린다.

* 이런 식으로 생물을 뒷면 상태로 전장에 놓을 수 없습니다.

* 전장에 놓은 생물은 다음 종료단에 지연격발능력이 해결될 때 전장에 있어야만 당신의 손으로 돌아옵니다. 그전에 그 생물이 전장을 떠났다면 현재 영역에 머뭅니다.

* 생물을 손으로 되돌리는 지연격발능력은 다음 종료단 이전에 '날렵한 전투용'이 전장을 떠나도 격발됩니다.

꼬리 휘두르기

{2}{R}

순간마법

당신이 조종하는 생물과 당신이 조종하지 않는 생물을 각각 목표로 정한다. 첫 번째 목표는 두 번째 목표에 자신의 공격력만큼의 피해를 입힌다.

* '꼬리 휘두르기'가 해결될 때 두 생물 중 하나라도 합법적인 목표가 아니라면 당신이 조종하는 생물은 피해를 입히지 않습니다.

하늘을 찢는 천둥의 섭정

{2}{R}{R}

생물 — 용

4/4

비행

당신이 조종하는 용이 상대가 조종하는 주문이나 능력의 목표가 될 때마다, 하늘을 찢는 천둥의 섭정은 그 플레이어에게 피해 3점을 입힌다.

* '하늘을 찢는 천둥의 섭정'의 능력은 해당 능력을 격발한 주문이나 능력이 해결되기 전에 해결됩니다.

괴롭히는 목소리

{1}{R}

집중마법

괴롭히는 목소리를 발동하기 위한 추가비용으로, 카드 한 장을 버린다.

카드 두 장을 뽑는다.

* 카드를 버리는 것은 추가비용이므로 손에 남은 다른 카드가 없다면 '괴롭히는 목소리'를 발동할 수 없습니다.

쌍둥이 화살

{1}{R}

순간마법

플레이어 및/또는 생물을 최대 두 개까지 목표로 정한다. 쌍둥이 화살은 목표들에게 피해 2점을 당신이 분배한 대로 나누어 입힌다.

* '쌍둥이 화살'이 단일 목표에 피해 2점을 입힐지 두 목표에 피해 1점씩을 입힐지는 '쌍둥이 화살'을 발동할 때 당신이 정합니다.

* '쌍둥이 화살'이 두 목표에 피해 1점씩을 입히도록 했는데 '쌍둥이 화살'이 해결되기 전에 둘 중 하나가 합법적인 목표가 아니게 되면 남은 합법적인 목표에 피해 1점을 입힙니다. 이미 정한 피해 배분은 변경할 수 없습니다.

궁극의 대가

{1}{B}

순간마법

단색 생물 한 개를 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다.

* 색이 하나인 생물을 단색 생물이라고 합니다.

* 뒷면 상태의 생물과 대부분의 마법물체 생물은 단색이 아닙니다.

치명적인 전염병

{2}{B}

부여마법

생물 토큰들은 -2/-2를 받는다.

* 어떤 효과에 의해 생성된 방어력 2 이하의 토큰이 전장에 들어올 경우 방어력이 0이하가 되므로 상태 참조 동작에 의해 소유자의 무덤으로 가게 됩니다. 생물이 전장에 들어올 때나 죽을 때 격발되는 모든 능력은 여전히 격발됩니다.

화산 돌진

{4}{R}

순간마법

공격생물들은 턴종료까지 +2/+0을 받고 돌진을 얻는다.

* "공격생물"이란 이 전투에서 공격자로 선언된 생물 또는 이 턴에 공격하는 상태로 전장에 들어온 생물을 말합니다. 공격생물이 전투를 떠나지 않는 한, 그 생물이 공격하던 플레이어가 게임에서 지거나 그 생물이 공격하던 플레인즈워커가 전투를 떠나더라도 전투종료단까지는 공격생물입니다.

* '화산 돌진'이 공격생물에만 영향을 주지만 보너스는 그 턴의 끝까지 지속됩니다.

* '화산 돌진'이 해결될 때 공격하는 생물들만 보너스를 받습니다. 다시 말해, 공격자를 지정하기 전에 이 주문을 발동하면 보통은 아무런 효과도 발휘하지 않습니다.

화산 속의 예지

{5}{R}{R}

집중마법

당신의 무덤에 있는 순간마법이나 집중마법 카드 한 장을 목표로 정한다. 그 카드를 당신의 손으로 되돌린다. 화산 속의 예지는 당신의 상대가 조종하는 각 생물에 그 카드의 전환마나비용 만큼의 피해를 입힌다. 화산 속의 예지를 추방한다.

* '화산 속의 예지'가 해결되기 전에 목표 순간마법 또는 집중마법 카드가 합법적인 목표가 아니게 되면 주문이 무효화되어 아무런 효과도 발휘되지 않습니다. 상대의 생물이 피해를 입지 않으며 '화산 속의 예지'도 추방되지 않습니다.

* 목표의 마나 비용에 {X}가 있다면, 이 X는 0입니다.

* 목표가 분할 카드라면 상대가 조종하는 각 생물에 한 번만 피해를 입힙니다. 입히는 피해는 해당 카드의 전환마나비용의 총합과 같습니다.

전쟁광

{3}{R}

생물 — 오크 광전사

3/3

당신이 지불하는 질주 비용은 {2}만큼 덜 든다. (이 생물이 전장에 있는 동안에만 적용된다.)

질주 {2}{R} (당신은 질주 비용을 지불하여 이 주문을 발동할 수 있다. 당신이 그렇게 한다면, 그 생물은 신속을 얻고 다음 종료단 시작에 전장에서 소유자의 손으로 돌아간다.)

* '전쟁광'의 첫 번째 능력은 '전쟁광' 자신에게 영향을 주지 않습니다.

* '전쟁광'의 첫 번째 능력은 질주의 유색 마나 비용에는 영향을 주지 않습니다. 어떤 카드의 질주 비용에 일반 마나가 하나만 포함되어 있다면 그 비용은 {1}만큼 감소합니다.

타종꾼 주르고

{R}

전설적 생물 — 오크 전사

2/2

타종꾼 주르고는 공격력이 2 이상인 생물을 방어할 수 없다.

질주 {1}{R} *(당신은 질주 비용을 지불하여 이 주문을 발동할 수 있다. 당신이 그렇게 한다면, 그 생물은 신속을 얻고 다음 종료단 시작에 전장에서 소유자의 손으로 돌아간다.)*

* '타종꾼 주르고'가 생물에게 방어당한 후에 그 생물의 공격력을 2 이상으로 올리더라도 방어를 취소할 수 없습니다.

매직 : 더 개더링, 매직, 재창조된 운명, 타르커의 용, 테로스, 신들의 피조물 및 닉스로 가는 길은 미국 및 기타 국가에서 Wizards of the Coast LLC의 상표입니다. ©2015 Wizards.