

섬뜩한 달 출시 노트

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

문서 마지막 수정 날짜: 2016년 6월 24일

출시 노트에는 새로 출시되는 **매직: 더 개더링** 세트를 비롯하여 세트 카드와 관련된 규칙과 설명이 포함되어 있습니다. 본 문서의 목적은 새로운 카드를 사용하면서 새로운 기능과 상호작용으로 인해 발생하는 일반적인 오해와 혼동을 해소하여 더 큰 재미를 느끼게 돕는 것입니다. 앞으로 새로운 세트가 출시되면 **매직** 규칙이 업데이트되어 이 정보 중 일부가 유효하지 않게 될 수도 있습니다. 본 문서에서 필요한 답변을 찾을 수 없는 경우에는 <http://company.wizards.com/contactus>로 문의해 주시기 바랍니다.

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

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

일반 설명

출시 정보

섬뜩한 달 세트는 205장의 카드(커먼 카드 74장, 언커먼 카드 70장, 레어 카드 47장, 미식레어 카드 14장)로 구성되어 있습니다.

프리릴리즈 이벤트: 2016년 7월 16~17일

출시 주말: 2016년 7월 22~24일

게임데이: 2016년 8월 13~14일

섬뜩한 달 세트는 공식 출시일인 2016년 7월 22일 금요일부터 모든 공인 컨스트럭티드 게임에서 사용 가능합니다. 이때 스탠다드 형식에 사용할 수 있는 카드 세트는 *타르커의 용*, *매직의 기원*, *젠디카르 전투*, *관문수호대의 맹세*, *이니스트라드에 드리운 그림자* 및 **섬뜩한 달**입니다.

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

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

새로운 기능: 혼합 카드

이니스트라드에 등장한 엠라쿨은 차원의 거주 생물인 인간, 늑대인간, 흡혈귀 등을 타락시켜 끔찍한 괴수로 만듭니다. 어떤 경우 단지 이들을 변형시키는 것에 그치지 않고, 다른 존재 또는 심지어 대상과 *혼합*하여 엠라쿨의 힘을 나타내는 무시무시한 상징이 되기도 합니다.

아래의 카드 두 장, *퇴색하는 빛 브루나*와 *부러진 검 기셀라*는 혼합 쌍을 이룹니다. 보통 이 카드들은 일반 **매직** 카드처럼 사용됩니다. 하지만 플레이어가 전장에서 이 혼합 쌍의 두 쪽 모두를 소유하고 조종한다면, 이 두 카드는 대형 엘드라지 카드 *악몽의 목소리 브리셀라*로 결합합니다. 브리셀라의 위쪽은 기셀라의 카드 뒷면에 인쇄되어 있고 브리셀라의 아래쪽은 브루나의 카드 뒷면에 인쇄되어 있습니다.

퇴색하는 빛 브루나

{5}{W}{W}

전설적 생물 — 천사 괴수

5/7

당신이 퇴색하는 빛 브루나를 발동할 때, 당신의 무덤에 있는 천사 또는 인간 생물 카드를 목표로 정한다. 당신은 그 카드를 전장으로 되돌릴 수 있다.

비행, 경계

(*부러진 검 기셀라와 혼합된다.*)

////

부러진 검 기셀라

{2}{W}{W}

전설적 생물 — 천사 괴수

4/3

비행, 선제공격, 생명연결

당신의 종료단 시작에, 당신이 부러진 검 기셀라와 이름이 퇴색하는 빛 브루나인 생물을 모두 소유하고 조종한다면, 그 둘을 추방한 다음 그 둘을 악몽의 목소리 브리셀라로 혼합한다.

////

악몽의 목소리 브리셀라

전설적 생물 — 엘드라지 천사

9/10

비행, 선제공격, 경계, 생명연결

당신의 상대는 전환마나비용이 3 이하인 주문을 발동할 수 없다.

* 퇴색하는 빛 브루나와 부러진 검 기셀라가 혼합되면 하나의 생물인 악몽의 목소리 브리셀라가 되고, 브리셀라는 두 장의 카드로 표현됩니다. 브리셀라가 죽으면, 두 카드가 모두 무덤으로 들어갑니다. 브리셀라가 전장을 떠나면 두 카드 모두 다시 전면이 보이도록 뒤집습니다. 카드들이 서고의 맨 위 또는 맨 밑에 놓이게 되면 플레이어가 연관된 순서를 정합니다.

* 혼합 카드는 양면 카드와 비슷해 보이지만, 양면 카드로 간주하지 않습니다. 혼합 카드는 변신하지 않고, 그 대신 후면이 짝을 이뤄 결합함으로써 하나의 대형 카드가 됩니다.

* 혼합 카드 쌍 중 한 카드에는 두 장의 카드를 추방하여 혼합하는 능력이 있습니다. 그러한 이름을 가진 대상을 두 장 이상 조종한다면, 그 이름을 가진 대상 중 하나를 선택하여 추방합니다.

* 두 장의 카드가 추방된 후 혼합될 때, 두 카드는 각각 전장을 떠난 다음 하나의 언택된 객체가 되어 돌아옵니다. 이는 전장을 떠날 때의 객체와는 아무 관련이 없습니다. 두 카드에 영향을 주던 카운터, 마법진, 장비 및 기타 효과는 혼합된 지속물에는 영향을 주지 않습니다.

* 같은 혼합 쌍에 속한 두 장의 카드만이 서로 혼합될 수 있습니다. 토큰, 혼합 카드가 아닌 카드 또는 혼합 쌍을 구성하지 못하는 혼합 카드는 혼합될 수 없습니다. 어떤 효과에 의해 혼합될 수 없는 카드가 혼합되는 경우, 그 카드들은 마지막에 있던 영역(보통은 추방 영역)에 남습니다.

* 혼합 카드가 전장이 아닌 장소에 있거나 전면이 위를 향한 채로 전장에 있으면 전면의 특성만을 가집니다.

* 혼합된 지속물이 전장에 있을 때는 결합된 카드 후면의 특성만을 가집니다. 새로운 대상이 전장에 들어오는 방법을 변경시키는 모든 효과는 결합된 카드 후면에만 적용됩니다.

* 결합된 카드 후면은 무색임에 유의하십시오.

* 혼합된 지속물의 전환마나비용은 이 지속물 전면의 전환마나비용의 합입니다. 혼합된 지속물의 복사본이 된 생물은 결합된 카드의 후면의 특성만을 가지며 전환마나비용은 0입니다.

* 카드를 호명해야 하는 플레이어는 결합된 카드 후면을 호명할 수 있으며, 각 플레이어는 항상 결합된 카드 후면의 특성을 알 권리가 있습니다.

* 효과로 인해 혼합된 지속물이 새로운 영역으로 이동하고 "그 카드"가 영향을 받으면, 두 카드 모두에 영향을 줍니다.

혼합 카드에 대한 공식 규칙은 다음과 같습니다.

701.34. 혼합

701.34a 혼합은 혼합 쌍 중 한 장의 카드의 능력에 나타나는 키워드 행동이다. (규칙 712, “혼합 카드” 참조.) 혼합 쌍의 두 카드를 혼합하려면 후면을 위로 향한 상태로 전장에 놓고 결합한다. 이로 인해 생성된 지속물은 두 장의 카드로 표현되는 단일 객체가 된다.

701.34b 같은 혼합 쌍에 속한 두 장의 카드만이 혼합될 수 있다. 토큰, 혼합 카드가 아닌 카드 또는 혼합 쌍을 구성하지 못하는 혼합 카드는 혼합될 수 없다.

701.34c 어떤 효과가 의해 혼합될 수 없는 카드들을 혼합하라고 지시하는 경우, 그 카드들은 현재 영역에 남는다.

예: 플레이어가 심야의 도굴꾼들과 묘지의 쥐떼의 복사본인 토큰을 소유하고 조종하고 있다. 전투단 시작에, 두 장 모두 추방되거나 혼합될 수는 없다. 심야의 도굴꾼들은 추방된 채로 남는다.

712. 혼합 카드

712.1. 혼합 카드는 한쪽이 **마법** 카드 전면이고 다른 한쪽은 대형 **마법** 카드 전면의 반쪽으로 되어 있다. **매직** 카드 뒷면은 가지고 있지 않다.

712.1a. 혼합 쌍은 특정한 3가지가 있다. 각 혼합 쌍은 후면을 결합함으로써 하나의 대형 매직 카드 전면이 되는 두 장의 특정한 카드로 구성된다. 심야의 도굴꾼들과 묘지의 쥐떼가 혼합하여 짹짹대는 숙주가 되고, 한웨이르 수비대와 한웨이르 성가귀가 혼합하여 몸부림치는 거주지 한웨이르가 되며, 퇴색하는 빛 브루나와 부러진 검 기셀라가 혼합하여 악몽의 목소리 브리셀라가 된다.

712.1b 혼합 카드는 양면 카드가 아니다. 혼합 카드는 변신하거나 변신한 상태로 전장에 들어올 수 없다. (규칙 711, “양면 카드” 참조.)

712.2. 각 혼합 쌍의 카드 중 하나에는 자신, 그리고 자신과 짹을 이루는 카드를 모두 추방하고 혼합하는 능력이 있다. 혼합 쌍인 두 장의 카드를 혼합하려면 후면을 위로 향한 채로 전장에 놓고 결합한다(규칙 701.34, “혼합” 참조). 이로 인해 생성된 지속물은 두 장의 카드로 표현되는 단일 객체가 된다.

712.3. 각 혼합 카드의 전면과 혼합 쌍으로 만들어진 결합된 카드 전면은 각자 고유한 특성을 가진다.

712.3a 혼합 카드가 게임 밖의 전장이 아닌 장소에 있거나, 전면이 위로 향한 채로 전장에 있으면, 전면의 특성만을 가진다.

712.3b 혼합 쌍인 두 카드가 혼합된 지속물로서 전장에 있는 경우, 이 카드들을 대신하는 대상은 결합된 카드 후면의 특성만을 가지게 된다. 단, 전환마나비용은 전면의 전환마나비용의 합이다. 지속물이 혼합된 지속물을 복사하는 경우, 복사본의 전환마나비용은 0이다. 규칙 202.3c 참조.

712.3c 혼합 카드에 대한 정보를 필요로 하는 객체가 있다면, 현재 위로 향한 면을 통해 알 수 있는 정보만을 참조한다.

예: 복제인간이 찌찍대는 숙주(혼합 쌍의 결합된 카드 후면)의 복사본으로 전장에 들어온다. 해당 객체가 단일 카드로 표현되는 것에 무관하게, 복제인간은 찌찍대는 숙주의 특성을 가진다.

712.4. 혼합된 지속물이 전장을 떠나면, 하나의 지속물이 전장을 떠나고 두 장의 카드가 적절한 영역으로 들어간다.

예: 혼합된 지속물인 찌찍대는 숙주가 죽는다. “생물이 죽을 때마다” 격발되는 능력은 한 번 격발된다. “카드가 어디에서든 무덤으로 들어갈 때마다” 격발되는 능력이 두 번 격발된다.

712.4a 혼합된 지속물이 소유자의 무덤 또는 서고로 들어가면 플레이어는 이를 표현하던 두 장의 카드를 원하는 순서대로 놓을 수 있다. 만약 이 지속물이 소유자의 서고로 들어가면 플레이어는 순서를 공개하지 않는다.

712.4b 플레이어가 혼합된 지속물을 추방하면, 그 플레이어는 두 카드의 연관된 시간 순서를 정한다. 이는 규칙 613.6j에 명시된 절차의 예외이다.

예: 복사인형(주: *Duplicant*)은 “복사인형이 전장에 들어올 때, 당신은 토큰이 아닌 생물을 목표로 정한다. 당신은 그 생물을 추방할 수 있다.”와 “복사인형으로 추방한 카드가 생물 카드인 한, 복사인형은 마지막으로 추방한 카드의 공격력과 방어력, 그리고 생물 유형을 가진다. 복사인형은 여전히 변신피물이다.” 능력을 가진 카드이다. 복사인형의 첫 번째 능력으로 혼합된 지속물인 찌찍대는 숙주를 추방하면서, 복사인형의 조종자는 추방할 마지막 생물 카드가 심야의 도굴꾼들인지 묘지의 쥐떼인지를 정한다.

712.4c 어떤 효과가 혼합된 지속물이 전장을 떠날 때 혼합된 지속물이 새로이 되는 대상을 찾을 수 있다면, 이 효과는 두 장의 카드를 모두 찾는다. (규칙 400.7 참조.) 그 효과가 찾은 카드들에 행동을 취하게 한다면, 두 카드 각각에 대해 행동을 취한다.

예: 거짓 최후(주: *False Demise*)는 "부여된 생물이 죽을 때, 그 카드를 당신의 조종하에 전장으로 되돌린다." 능력을 가진 마법진이다. 거짓 최후에게 부여받은 찌찍대는 숙주가 죽는다. 격발능력으로 인해 심야의 도굴꾼들과 묘지의 쥐떼 모두가 전장으로 돌아온다.

예: 이계로의 여정(주: *Otherworldly Journey*)은 "생물을 목표로 정한다. 그 생물을 추방한다. 다음 종료단 시작에, 그 카드를 소유자의 조종하에 +1/+1 카운터 한 개를 가진 채로 전장으로 되돌린다."인 순간마법이다. 플레이어가 혼합된 지속물인 찌찍대는 숙주를 목표로 이계로의 여정을 발동한다. 찌찍대는 숙주는 추방된다. 다음 종료단 시작에, 심야의 도굴꾼들과 묘지의 쥐떼 모두가 +1/+1 카운터 한 개를 가진 상태로 전장에 돌아온다.

712.4d 혼합된 지속물이 다른 영역으로 이동하면 두 카드 모두 그 영역으로 이동한다. 이 영역 변경에 여러 대체효과가 적용될 수 있는 경우, 두 장의 카드 중 하나에만 영향을 미쳐도 두 카드 모두 영향을 받는다. 혼합된 지속물이 커맨더라면 이 규칙이 적용되지 않을 수 있다. 규칙 903.9a 참조.

예: 공허의 수맥(주: *Leyline of the Void*)은 능력 일부가 "카드가 어디서든 상대의 무덤에 들어가려고 하면, 대신에 그 카드를 추방한다."인 부여마법이다. 해와 달의 수레바퀴(주: *Wheel of Sun and Moon*)는 플레이어에게 부여와 "카드가 어디에서든 부여된 플레이어의 무덤으로 들어가려고 하면, 대신 그 카드는 공개되고 소유자의 서고 맨 밑으로 간다." 능력을 가진 마법진이다. 찌찍대는 숙주의 조종자가 두 카드의 효과에 영향을 받는다면, 그 플레이어는 적용할 하나의 효과를 선택하고 심야의 도굴꾼들과 묘지의 쥐떼는 모두 적절한 영역으로 이동한다.

712.5. 혼합 카드를 볼 수 있는 플레이어는 결합된 카드 후면의 반쪽을 볼 수 있다. 플레이어는 언제든지 혼합 쌍의 다른 카드의 오라클 텍스트와 결합된 카드의 전면을 볼 수 있다(규칙 108.1 참조).

712.6. 플레이어의 덱에 있는 혼합 카드는 체크리스트 카드로 대신할 수 있다. (규칙 713, “체크리스트 카드” 참조.)

712.8. 혼합 카드가 주문으로 발동된다면 전면이 위를 향한 채로 스택에 쌓인다. 규칙 601, “주문 발동하기” 참조.

712.9. 혼합 카드가 짝을 이루는 상대 카드와 혼합되지 않으면 전면이 위를 향한 채로 전장에 들어온다.

712.10. 효과에 의해 플레이어가 혼합 카드를 뒷면 상태의 주문으로 발동하거나, 혼합 카드가 뒷면 상태로 전장에 들어온다면, 카드를 뒷면 상태로 만든 규칙 또는 효과에 의해 정해진 특성을 가지게 된다. 그 카드는 뒷면 상태의 체크리스트 카드나 불투명 카드 슬리브를 사용해 정체를 숨길 수 있다. 규칙 707 "뒷면 상태 주문 및 지속물" 참조.

712.11. 전장에 있는 혼합 카드와 혼합된 지속물은 뒷면으로 뒤집을 수 없다. 주문 또는 능력을 사용해 지속물을 뒷면으로 뒤집으려고 해도, 아무 일도 일어나지 않는다.

712.12. 어떤 효과에 의해 플레이어가 카드를 호명하는 경우, 그 플레이어는 혼합 카드의 전면 또는 혼합 쌍의 결합된 후면을 호명할 수 있다.

새로운 기능: 출현

출현 기능은 당신의 작은 생물들을 이용해 엘드라지 괴수를 적은 비용으로 소환할 수 있습니다.

심해마귀 장로

{8}

생물 — 엘드라지 문어

5/6

섬광

출현 {5}{U}{U} (생물 하나를 희생하고 출현 비용에서 그 생물의 전환마나비용을 뺀 만큼을 지불해서 이 주문을 발동할 수 있다.)

심해마귀 장로를 발동할 때, 지속물을 최대 네 개까지 목표로 정한다. 그 지속물들을 탭한다.

출현에 대한 공식 규칙은 다음과 같습니다.

702.118. 출현

702.118a 출현은 출현을 가진 주문이 스택에 쌓일 때 작동하는 두 가지 정적능력을 표현한다.

“출현 [비용]”은 “마나비용을 지불하는 대신 [비용]을 지불하고 생물을 희생하여 주문을 발동할 수 있다.”와 “이 주문의 출현 비용을 지불하기로 했다면, 총 비용은 희생한 생물의 전환마나비용과

같은 일반 마나량만큼 줄어든다.”를 의미한다. 카드의 출현 비용 지불 방법은 대체비용 지불에 관한 규정 601.2b 및 601.2f-h를 따른다.

702.118b 주문의 출현 비용을 지불하기로 결정할 때 어떤 생물을 희생할 것인지 결정하고(규칙 601.2b 참조), 총 비용을 지불할 때 그 생물을 희생한다(규칙 601.2h 참조).

* 출현을 가진 각 카드는 무색이고 출현 비용은 한 가지 이상 색의 마나가 포함되어 있습니다. 출현 비용을 지불하더라도 이 카드들은 무색입니다.

* 생물의 전환마나비용은 카드의 오른쪽 상단에 있는 마나 기호에 의해서만 계산됩니다. 단, 이 생물이 양면 카드의 후면, 혼합된 지속물이거나 다른 카드의 복사본인 경우는 예외입니다. 아래를 참조하십시오. 마나 비용에 {X}가 포함되어 있다면, X의 값은 0입니다. 단면 카드가 생물화된 대지 등이어서 오른쪽 상단에 아무런 마나 기호도 없다면, 이 카드의 전환마나비용은 0입니다. 생물 발동 시 지불한 대체비용 또는 추가비용(예: 키퍼)은 무시하십시오.

* 출현 비용의 유색 마나 부분은 이런 방법으로 줄일 수 없습니다.

* 출현 비용으로 주문을 발동하기 위해 전환마나비용이 0인 생물(예: 다른 지속물의 복사본이 아닌 토큰 생물)을 희생할 수 있습니다. 비용 감소 없이 그냥 출현 비용 전체를 지불하면 됩니다.

* 출현 비용과 같거나 더 큰 전환마나비용을 가진 생물을 희생할 수 있습니다. 이런 경우, 출현 비용의 유색 마나 부분만 지불하면 됩니다.

* 마나 비용이 {X}인 생물을 희생했다면, 이 X는 0으로 간주합니다.

* 양면 카드 후면의 전환마나비용은 이 카드 전면의 전환마나비용입니다. 혼합된 지속물의 전환마나비용은 이 지속물 전면의 전환마나비용의 합입니다. 양면 카드의 후면이나 혼합된 지속물을 복사한 생물의 전환마나비용은 0입니다.

* 출현을 가진 생물 주문의 전환마나비용은 출현 비용의 지불 여부에 영향을 받지 않습니다. 예를 들어, 출현 비용으로 심해마귀 장로를 발동할 때 전환마나비용이 3인 생물을 희생해도 심해마귀 장로의 전환마나비용은 여전히 8입니다.

* 희생하려고 선택한 생물은 마나 능력이 활성화될 때까지 전장에 남아 있습니다. 그 생물의 능력은 주문 비용에 영향을 미칠 수 있고, 마나 생성을 위해 활성화되는 등 다양하게 활용됩니다. 그러나 이 생물이 주문 발동 시 격발되는 능력이 있다면 해당 능력이 격발되기 전에 이미 그 생물이 희생됩니다.

* 일단 출현을 가진 주문을 발동하기 시작하면 당신의 행동이 끝날 때까지 어떤 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다. 상대는 당신이 희생하려는 생물을 제거하려는 시도를 할 수 없습니다.

새로운 기능: 증가

증가 능력을 가진 선택적 주문은 당신이 이니스트라드에서 끔찍한 괴수들을 물리치는 데 도움이 되는 다양한 옵션을 제공합니다.

집단적 반향

{1}{R}{R}

집중마법

증가 {1} (첫 번째 이후로 선택하는 모드마다 이 비용을 지불한다.)

하나 이상을 선택한다 —

- 플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 자신의 손에 있는 모든 카드를 버린 후, 버린 카드 장수만큼 카드를 뽑는다.
- 생물을 목표로 정한다. 집단적 반향은 그 생물에게 피해 4점을 입힌다.
- 상대를 목표로 정한다. 집단적 반향은 그 상대에게 피해 3점을 입힌다.

증가에 대한 공식 규칙은 다음과 같습니다.

702.119. 증가

702.119a 증가는 증가를 가진 주문이 스택에 쌓일 때 작동하는 선택적 주문의 정적능력(규칙 700.2 참조)이다. “증가 [비용]”은 “이 주문을 위해 첫 번째 이후로 선택하는 모드마다, 추가 [비용]을 지불한다.”를 의미한다. 증가 능력은 모드 선택 및 추가비용 지불에 관한 규정 601.2b 및 601.2f-h에 따른다.

702.119b 하나 이상의 모드를 선택한 경우, 주문이 해결될 때 카드에 적힌 순서대로 선택한 각각의 모드에 있는 텍스트를 따른다.

* 모든 모드를 한 번에 선택합니다. 한 모드의 동작이 수행되기를 기다렸다가 다른 추가 모드를 선택할 수 없습니다.

* 하나의 모드를 여러 번 선택할 수 없습니다.

* 선택된 모드 2개가 각각 생물을 목표로 정하는 경우, 당신은 각 모드의 목표로 같은 생물을 선택하거나 다른 생물을 선택할 수 있습니다. 선택된 모드가 플레이어(또는 상대)를 목표로 정했을 때도 마찬가지입니다.

* 증가가 적용된 주문의 목표 중 하나가 유효하지 않게 되더라도 다른 목표는 여전히 영향을 받습니다. 모든 목표가 유효하지 않게 된다면 이 주문은 무효화됩니다.

* 주문 비용을 감소시키는 효과는 추가된 증가 비용 포함한 총 비용을 감소시킵니다.

* 효과에 의해 증가를 가진 주문을 마나 비용을 지불하지 않고 발동하게 되는 경우, 해당 주문에 대한 증가 비용을 지불할 수 있습니다.

* 추가비용은 주문의 전환마나비용에 영향을 미치지 않습니다. 예를 들어, 아무리 많은 모드를 선택해도 집단적 반항의 전환마나비용은 3입니다.

기존 엘드라지 테마: "발동할 때" 격발능력

기존 세트에서처럼 *섬뜩한 달* 세트의 엘드라지 카드 대다수는 발동될 때 격발되는 능력을 가지고 있습니다.

끔찍한 그리프

{7}

생물 — 엘드라지 히포그리프

3/4

출현 {5}{U} (생물 하나를 희생하고 출현 비용에서 그 생물의 전환마나비용을 뺀 만큼을 지불해서 이 주문을 발동할 수 있다.)

끔찍한 그리프를 발동할 때, 카드 한 장을 뽑는다.

비행

* “발동될 때” 격발능력은 원본 주문이 해결되기 전에 해결됩니다.

* “발동될 때” 격발능력은 원본 주문이 무효화되더라도 해결되고, 격발능력이 무효화되더라도 원본 주문은 해결됩니다.

기존 이니스트라드에 그려진 그림자의 테마 및 기능

섬뜩한 달에는 이니스트라드에 드리운 그림자에 있는 몇 가지 기존 기능이 포함되어 있습니다. 양면 카드, 체크리스트 카드, 섬망, 광기, 은폐에 대한 자세한 정보는 이니스트라드에 드리운 그림자 출시 노트를 참조하십시오.

카드별 설명

이성을 잃다

{2}{R}

순간마법

생물을 최대 두 개까지 목표로 정한다. 그 생물들은 턴종료까지 각각 +1/+0을 받고 선제공격을 얻는다.

광기 {1}{R} (이 카드를 버리는 경우, 추방 영역에 버린다. 그렇게 할 때, 광기 비용을 지불하고 이 카드를 발동하거나 당신의 무덤에 이 카드를 놓는다.)

* 같은 생물이 +2/+0을 받도록 두 번 목표로 정할 수 없습니다.

개선된 봉합날개

{3}{U}{U}

생물 — 좀비 괴수

3/4

비행

{2}{U}, 카드 두 장을 버린다: 개선된 봉합날개를 당신의 무덤에서 전장으로 탭된 상태로 되돌린다.

* 개선된 봉합날개의 마지막 능력은 무덤에 있는 동안에만 활성화할 수 있습니다.

집결한 우두머리들

{5}{R}

생물 — 늑대

5/5

집결한 우두머리들이 생물을 방어하거나 생물에게 방어될 때마다, 집결한 우두머리들은 그 생물에게 피해 3점을 입히고 그 생물의 조종자에게 피해 3점을 입힌다.

* 격발능력은 방어하는 생물 또는 집결한 우두머리들에게 방어당하는 생물마다 한 번씩 격발됩니다. 이 능력은 전투피해가 입혀지기 전에 해결되어 해당 생물에게 피해를 입힙니다. 피해로 인해 집결한 우두머리들을 방어하는 모든 생물이 파괴되는 경우에도 집결한 우두머리들의 방어가 취소되지 않습니다.

* 격발능력은 생물이 피해를 입지 않았더라도 전장을 떠났거나 피해가 방지된 경우에는 생물의 조종자에게 피해를 입힙니다.

아수라장의 난봉꾼

{6}{R}{R}

생물 — 악령 괴수

3/4

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

기량 (당신이 생물이 아닌 주문을 발동할 때마다, 이 생물은 턴종료까지 +1/+1을 받는다.)

아수라장의 난봉꾼이 전장에 들어올 때, 당신의 손을 버린 후, 카드 세 장을 뽑는다.

* 아수라장의 난봉꾼의 첫 번째 능력은 비용에서 적색 마나가 아닌 일반 마나만 감소시킵니다.

* 아수라장의 난봉꾼의 마지막 능력이 해결될 때 당신의 손에 카드가 없다면 그냥 카드 세 장을 뽑습니다.

축복받은 연합

{1}{W}

순간마법

증가 {2} (첫 번째 이후로 선택하는 모드마다 이 비용을 지불한다.)

하나 이상을 선택한다 —

- 플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 생명 4점을 얻는다.
- 생물을 최대 두 개까지 목표로 정한다. 그 생물들을 언택한다.
- 상대를 목표로 정한다. 그 상대는 공격생물 한 개를 희생한다.

* 어떤 공격생물을 희생할 지는 당신이 아닌 목표로 정한 상대가 선택합니다.

* 공격생물을 언택해도 그 생물이 전투에서 제거되지는 않습니다.

혈액덩굴

{2}{G}

생물 — 식물 정령

2/3

당신이 다른 지속물을 희생할 때마다, 혈액덩굴에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

* 혈액당굴의 능력은 당신이 지속물을 희생하게 해 주지 않습니다. 지속물을 희생하려면 그렇게 하기 위한 다른 효과나 지시가 필요합니다.

* 지속물을 주문 또는 활성화능력 비용의 일부로 희생하면, 그 주문 또는 능력보다 혈액당굴의 능력이 먼저 해결됩니다.

혈회관의 사제

{2}{B}{R}

생물 — 흡혈귀 성직자

4/4

혈회관의 사제가 전장에 들어오거나 공격할 때마다, 당신의 손에 카드가 없다면, 생물이나 플레이어를 목표로 정한다. 혈회관의 사제는 그 목표에게 피해 2점을 입힌다.

광기 {1}{B}{R} (이 카드를 버리는 경우, 추방 영역에 버린다. 그렇게 할 때, 광기 비용을 지불하고 이 카드를 발동하거나 당신의 무덤에 이 카드를 놓는다.)

* 격발능력은 혈회관의 사제가 전장에 들어올 때와 공격할 때마다 격발됩니다. 꼭 하나만 선택해야 하는 것은 아닙니다.

* 격발 조건이 충족될 때 손에 카드가 있다면, 손에서 그 카드를 버리더라도 혈회관 사제의 능력은 격발되지 않습니다. 능력이 해결될 때 손에 카드가 있다면 아무런 효과도 발휘하지 못합니다. 따라서 아무런 피해도 입힐 수 없습니다.

퇴색하는 빛 브루나

{5}{W}{W}

전설적 생물 — 천사 괴수

5/7

당신이 퇴색하는 빛 브루나를 발동할 때, 당신의 무덤에 있는 천사 또는 인간 생물 카드를 목표로 정한다. 당신은 그 카드를 전장으로 되돌릴 수 있다.

비행, 경계

(부러진 검 기셀라와 혼합된다.)

////

부러진 검 기셀라

{2}{W}{W}

전설적 생물 — 천사 괴수

4/3

비행, 선제공격, 생명연결

당신의 종로단 시작에, 당신이 부러진 검 기셀라와 이름이 퇴색하는 빛 브루나인 생물을 모두 소유하고 조종한다면, 그 둘을 추방한 다음 그 둘을 악몽의 목소리 브리셀라로 혼합한다.

////

악몽의 목소리 브리셀라

전설적 생물 — 엘드라지 천사

9/10

비행, 선제공격, 경계, 생명연결

당신의 상대는 전환마나비용이 3 이하인 주문을 발동할 수 없다.

* 주문 발동 비용을 증가 또는 감소시키는 효과(예: 증가 및 출현)는 주문의 전환마나비용에 영향을 미치지 않으므로, 효과로 인해 브리셀라의 마지막 능력이 해당 주문의 발동을 제한할지 여부는 바뀌지는 않습니다.

* 마나 비용에 {X}가 있는 주문의 경우, 선택한 X의 값을 따져서 주문의 전환마나비용이 3 이하인지 판단합니다. 예를 들어 당신의 상대는 내부 화상(마나 비용이 {X}{R}인 주문)을 발동할 때 X의 값으로 3을 선택할 수 있지만 2를 선택할 수는 없습니다.

* 커맨더 게임에서 퇴색하는 빛 브루나 또는 부러진 검 기셀라가 커맨더이고 다른 카드는 덱에 있을 수 있습니다. 브루나와 기셀라가 혼합되어 악몽의 목소리 브리셀라가 되었다면, 브리셀라도 커맨더가 됩니다. 하지만 브리셀라가 전장을 떠나면 게임 시작 시 당신의 커맨더로 선택한 카드만 커맨드 영역에 놓을 수 있습니다.

복수 작전

{3}{W}{B}

부여마법

당신이 조종하는 생물이 공격할 때마다, 수비플레이어는 생명 1점을 잃고 당신은 생명 1점을 얻는다.

* 생물이 플레인즈워커를 공격하는 경우, 수비플레이어는 해당 플레인즈워커를 조종하는 플레이어입니다.

* 다인전 게임에서는 각 능력이 격발될 때마다 한 명의 수비플레이어에게만 영향을 미칩니다. 예를 들어, 당신이 두 개의 생물로 플레이어 A를, 두 개의 생물로 플레이어 B를 공격한다면, 이 플레이어들은 각각 생명점 4점이 아닌 2점을 잃습니다.

* 쌍두거인 게임에서는 복수 작전의 능력이 격발되면 당신이 선택한 수비플레이어 한 명이 생명 1점을 잃습니다. 그 팀은 생명 2점을 잃지 않습니다.

묘지 징병

{1}{B}

집중마법

당신의 무덤에 있는 생물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 당신의 손으로 되돌린다. 그 카드가 좀비 카드라면, 카드 한 장을 뽑는다.

* 무덤의 좀비 카드를 목표로 정했다면, 카드를 뽑는 것은 추가되는 보너스입니다. 이것은 손으로 되돌아올 좀비 카드를 대체하는 것이 아닙니다.

확실한 죽음

{5}{B}

집중마법

생물 한 개를 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다. 그 생물의 조종자는 생명 2점을 잃고 당신은 생명 2점을 얻는다.

* 목표가 된 생물은 그 생물의 조종자가 생명 2점을 잃고 당신이 생명 2점을 얻기 전에 이미 전장을 떠났습니다. 생물에게 생명점을 얻거나 잃는 것과 연관된 능력이 있다면 이 효과는 적용되지 않습니다.

* 생물이 확실한 죽음의 목표로 유효하지 않게 되면, 어떤 플레이어도 생명점을 얻거나 잃지 않습니다. 그 생물이 유효한 목표이지만 무적 등의 능력으로 인해 파괴되지 않는다면, 그 생물의 조종자는 생명 2점을 잃고, 당신은 생명 2점을 얻습니다.

완벽한 발사

{2}{G}

순간마법

당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +1/+1을 받는다. 당신이 조종하지 않는 생물을 목표로 정한다. 첫 번째 목표는 두 번째 목표에게 자신의 공격력만큼의 피해를 입힌다.

* 완벽한 발사가 해결될 때 어느 한 생물이 유효한 목표가 아니면 당신이 조종하는 생물은 피해를 입히지 않습니다. 당신이 조종하는 생물이 유효한 목표이지만 당신이 조종하지 않는 생물이 유효하지 않은 목표이면 당신의 생물은 여전히 +1/+1을 받습니다.

공허한 우주에서 유혹해오다

{2}{U}

집중마법

당신은 게임 밖 또는 추방 영역에서 당신이 소유한 카드 중 엘드라지 카드 한 장을 선택해 공개한 후 당신의 손으로 가져갈 수 있다.

* 캐주얼 게임의 경우, 게임 밖에서 선택한 카드는 개인 카드 모음에서 가져옵니다. 토너먼트 이벤트의 경우, 게임 밖에서 선택하는 카드는 사이드보드에서 가져와야 합니다.

* 뒷면 상태로 추방된 카드는 특성이 없습니다. 그러한 카드는 당신이 볼 수 있다고 해도 선택할 수 없습니다.

* 엘드라지 카드는 하위 유형이 엘드라지인 카드입니다. *젠디/카르 전투* 블록의 결여를 가진 카드 중 생물이 아닌 카드들은 엘드라지 테마를 가지지만 엘드라지 카드는 아닙니다.

집단적 노력

{1}{W}{W}

집중마법

증가—당신이 조종하는 언탭된 생물 한 개를 탭한다. *(첫 번째 이후로 선택하는 모드마다 이 비용을 지불한다.)*

하나 이상을 선택한다 —

- 공격력이 4 이상인 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다.
- 부여마법을 목표로 정한다. 그 부여마법을 파괴한다.
- 플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어가 조종하는 각 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

* 증가 비용을 지불하기 위해, 턴 시작 이후로 지속적으로 조종하지 않았던 생물을 포함하여, 당신이 조종하는 언탭된 생물 중 아무 생물이나 탭할 수 있습니다.

* 첫 번째와 세 번째 모드를 선택하고, 생물 파괴가 (달의 심문관과 마찬가지로) "특정 시점까지 추방" 효과를 끝내면, 그 생물은 당신이 생물에 +1/+1 카운터를 올려 놓기 전에 전장으로 돌아옵니다. 두 번째와 세 번째 모드를 선택하고 부여마법 파괴가 그러한 효과로 끝나도 마찬가지입니다.

폭풍의 사자

{2}{R}

생물 — 늑대인간 괴수

2/3

폭풍의 사자가 공격할 때마다, 이번 턴 당신의 다음 본단계 시작에 {R}를 당신의 마나풀에 담는다.

{3}{R}{R}: 폭풍의 사자를 변신시킨다.

////

엠라쿨의 사자

생물 — 엘드라지 늑대인간

5/4

엠라쿨의 사자가 공격할 때마다, 이번 턴 당신의 다음 본단계 시작에 {C}{C}를 당신의 마나풀에 담는다.

* 폭풍의 사자나 엠라쿨의 사자가 아직 전장에 있는지와 상관없이 다음 본단계 시작에 마나를 마나풀에 담습니다.

* 폭풍의 사자가 공격한 다음 당신이 전투 후반에 폭풍의 사자를 엠라쿨의 사자로 변신시켰다면 당신은 {C}{C}나 {C}{C}{R}가 아닌 {R}를 마나풀에 담습니다.

묘지탈주꾼

{B}

생물 — 좀비

1/1

{1}{B}, {T}, 카드 한 장을 버린다: 2/2 흑색 좀비 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다.

당신이 조종하는 언택된 좀비 세 개를 탭한다: 당신은 카드 한 장을 뽑고 생명 1점을 잃는다.

* 묘지탈주꾼의 두 번째 활성화능력의 비용을 지불하기 위해, 당신의 가장 최근 턴 시작 이후로 지속적으로 조종하지 않은 생물을 포함하여, 당신이 조종하는 언택된 좀비 세 개 중 아무 좀비나 탭할 수 있습니다. 여기에는 묘지탈주꾼 자신도 포함됩니다.

신비석 조각

{3}

마법물체

신비석 조각은 탭된 채로 전장에 들어온다.

{T}: 당신의 마나풀에 원하는 색의 마나 한 개를 담는다. 각 플레이어는 생명 1점을 잃는다.

당신의 유지단 시작에, 각 플레이어의 생명점이 10점 이하라면, 신비석 조각을 변신시킨다.

////

엠라쿨의 오로라

생물 — 엘드라지 형상

1/4

비행, 치명타

엠라쿨의 오로라가 공격할 때마다, 각 상대는 생명 3점을 잃는다.

* '신비석 조각'의 두 번째 능력은 마나 능력입니다. 플레이어는 이 능력이나 이로 인해 발생한 생명점 손실에 대응할 수 없습니다.

* 당신의 유지단이 시작될 때 생명점을 11점 이상 가진 플레이어가 있다면, 신비석 조각의 마지막 능력은 격발되지 않습니다. 능력이 해결될 때 생명점을 11 이상 가진 플레이어가 있다면, 능력은 아무런 효과도 발휘하지 않습니다.

* 쌍두거인 게임인 경우, 신비석 조각의 마나 능력으로 인해 각 플레이어는 생명 1점을 잃어, 각 팀은 생명 2점을 잃게 됩니다. 엠라쿨의 오로라의 마지막 능력으로 인해 각 상대는 생명 3점을 잃어, 상대 팀은 총 6점의 생명점을 잃게 됩니다.

* 쌍두거인 게임의 경우, 신비석 조각의 마지막 능력은 각 팀의 생명 총점이 10점 이하인지 확인합니다.

호기심 많은 호문쿨루스

{1}{U}

생물 — 호문쿨루스

1/1

{T}: 당신의 마나풀에 {C}를 담는다. 이 마나는 순간마법 또는 집중마법 주문을 발동하는 데에만 사용할 수 있다.

당신의 유지단 시작에, 당신의 무덤에 순간마법 그리고/또는 집중마법 카드가 세 장 이상 있다면, 호기심 많은 호문쿨루스를 변신시킨다.

////

탐욕스러운 독서가

생물 — 엘드라지 호문쿨루스

3/4

기량 (당신이 생물이 아닌 주문을 발동할 때마다, 이 생물은 턴종료까지 +1/+1을 받는다.)

당신이 발동하는 순간마법 주문과 집중마법 주문은 발동하는데 {1}이 덜 든다.

* 당신의 유지단이 시작될 때 당신의 무덤에 순간마법 및/또는 집중마법 카드가 부족한 경우, 호기심 많은 호문쿨루스의 마지막 능력은 격발되지 않습니다. 능력이 해결될 때 카드가 부족한 경우, 능력은 아무런 효과도 발휘하지 않습니다.

* 두 가지 모드를 선택한 '빌려온 악의'와 같이, 추가비용이 일반 마나인 주문을 발동하기 위해 호기심 많은 호문쿨루스의 첫 번째 능력으로 생성된 마나를 사용할 수 있습니다. 곡해에 의해 플레이어가 지불해야 하는 비용처럼, 주문이 해결되는 도중에는 마나를 사용하여 비용을 지불할 수 없습니다.

* 주문 비용을 감소시키는 능력은 주문 비용을 증가시키려는 능력 다음에 적용됩니다. 예를 들어, 당신이 탐욕스러운 독서가를 조종하고 있다면, 두 가지 모드를 선택한 빌려온 악의의 발동 비용은 $\{1\}B$ 입니다.

* 마나 비용이 $\{X\}$ 인 순간마법 또는 집중마법 주문의 경우, 먼저 X 를 선택한 다음 $\{1\}$ 만큼 비용을 감소시킵니다. 예를 들어, 당신이 탐욕스러운 독서가를 조종하고 있다면, X 를 2로 선택한 어둠의 구원의 발동 비용은 $\{3\}B$ 입니다.

* 격발능력에 대응해 호기심 많은 호문쿨루스의 마나 능력이 활성화된 경우, 호기심 많은 호문쿨루스가 탐욕스러운 독서가로 변한 다음에 당신의 유지단에서 순간마법 주문 발동에 필요한 마나를 사용할 수 있습니다. 마나를 사용하지 않는 경우, 그 마나는 당신의 뽑기단이 시작되기 전까지 마나풀에 남습니다. 당신이 뽑은 카드나 집중마법을 발동하는 데 사용할 수 없습니다.

어둠의 구원

$\{X\}X\{B\}$

집중마법

플레이어와 최대 한 개의 생물을 목표로 정한다. 그 플레이어는 2/2 흑색 좀비 생물 토큰 X 개를 전장에 놓는다. 그런 다음 그 생물은 그 플레이어가 조종하는 좀비 한 개당 턴종료까지 -1/-1을 받는다.

* 플레이어가 조종하는 좀비마다 목표를 분리하는 것이 아니라, 총 생물을 최대 한 개까지 목표로 선택합니다.

* 목표로 정한 생물이 유효하지 않게 되어도, 목표로 정한 플레이어는 좀비 토큰을 얻습니다.

* 플레이어가 조종하는 각 좀비당 생물에게 -1/-1을 주기 위해 X 를 0으로 선택한 어둠의 구원을 발동할 수 있고, 플레이어가 좀비 토큰을 받을 수 있도록 생물을 목표로 정하지 않은 상태로 발동할 수 있습니다. 정말 주문만 발동하고 싶다면 생물을 목표로 정하지 않고 X 를 0으로 선택해 발동하면 어떤 효과도 일어나지 않습니다.

민중 대량학살자

$\{10\}$

생물 — 엘드라지 멧돼지

7/7

출현 {6}{G}{G}{G} (생물 하나를 희생하고 출현 비용에서 그 생물의 전환마나비용을 뺀 만큼을 지불해서 이 주문을 발동할 수 있다.)

민중 대량학살자를 발동할 때, 당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 +2/+2를 받고 돌진을 얻는다.

돌진, 신속

* 격발능력의 영향을 받는 생물들은 능력이 해결될 때 결정됩니다. 능력이 해결된 다음에 조종하기 시작한 생물은 +2/+2를 받거나 돌진을 얻지 못합니다.

* 민중 대량학살자가 전장에 들어오기 전에 격발능력이 해결되므로 자신의 격발능력으로 +2/+2를 받지 못합니다.

치환

{2}{U}

순간마법

당신이 조종하는 생물을 최대 두 개까지 목표로 정한다. 그 생물들을 추방한 후, 소유자의 조종하에 전장으로 되돌린다.

* 이렇게 추방된 생물 토큰은 더 이상 존재하지 않게 되어 전장으로 되돌릴 수 없습니다.

* 전장으로 되돌아온 각 생물은 새로운 대상이며 추방된 생물과 아무런 관련도 없습니다. 따라서 추방될 때까지고 있던 추가 능력도 없으며 전투 중이지도 않습니다. 모든 카운터가 더 이상 존재하지 않게 됩니다. 부착된 마법진은 소유자의 무덤으로 들어가고 모든 장비는 분리됩니다.

팽창한 정신왜곡자

{8}

생물 — 엘드라지 곤충

5/5

출현 {5}{B}{B} (생물 하나를 희생하고 출현 비용에서 그 생물의 전환마나비용을 뺀 만큼을 지불해서 이 주문을 발동할 수 있다.)

팽창한 정신왜곡자를 발동할 때, 상대를 목표로 정한다. 그 상대는 자신의 손을 공개한다. 당신은 그중에서 전환마나비용이 3 이하인 대지가 아닌 카드 한 장과 전환마나비용이 4 이상인 카드 한 장을 고른다. 그 플레이어는 선택된 카드들을 버린다.

* 팽창한 정신왜곡자의 마지막 능력은 주문 발동에 필요한 모든 행동이 취해진 후에 격발됩니다.

* 플레이어의 손에 있는 카드의 마나 비용이 {X}라면, 그 값은 0으로 간주합니다.

* 가능하면 반드시 적절한 카드 2장을 선택해야 합니다.

* 선택할 적절한 카드가 2장이 없다면, 선택할 수 있는 카드를 선택하고 그 플레이어는 그 카드를 버립니다.

완벽으로 안내하는 자

{3}{U}{U}

생물 — 곤충 괴수

5/4

비행

당신이 순간마법 또는 집중마법 주문을 발동할 때마다, 1/1 청색 인간 마법사 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다. 그런 다음 당신이 마법사를 세 개 이상 조종한다면, 완벽으로 안내하는 자를 변신시킨다.

////

마지막 실험체

생물 — 엘드라지 곤충

6/5

비행

당신이 조종하는 마법사들은 +2/+1을 받고 비행을 가진다.

당신이 순간마법 또는 집중마법 주문을 발동할 때마다, 1/1 청색 인간 마법사 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다.

* 완벽으로 안내하는 자를 조종하는 동안 마법사를 3개 이상 조종해도, 바로 변신하지는 않습니다.

순간마법 또는 집중마법 주문을 발동한 후 격발능력이 해결되는 동안에만 변신합니다.

* 완벽으로 안내하는 자의 격발능력은 그 능력을 격발시키는 주문보다 먼저 해결됩니다. 마지막 실험체의 격발능력도 마찬가지입니다.

* 완벽으로 안내하는 자가 마지막 실험체로 변신할 때, 스택에 쌓여 있는 순간마법 또는 집중마법 주문은 마지막 실험체의 격발능력을 격발시키지 않습니다.

* 완벽으로 안내하는 자 또는 마지막 실험체에 의해 생성된 마법사뿐만 아니라 당신이 조종하는 모든 마법사는 +2/+1를 받고 비행을 가집니다.

아래로 끌어당기기

{2}{U}

집중마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물을 소유자의 손으로 되돌린다.

카드 한 장을 뽑는다.

* 아래로 끌어당기기가 해결되기 전에 목표로 정한 생물이 유효하지 않게 되면, 당신은 카드를 뽑지 않습니다.

수장된 묘지 거대괴수

{9}

생물 — 엘드라지 게

5/7

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

출현 {7}{U} (생물 하나를 희생하고 출현 비용에서 그 생물의 전환마나비용을 뺀 만큼을 지불해서 이 주문을 발동할 수 있다.)

수장된 묘지 거대괴수가 이 턴에 전장에 들어온 한, 수장된 묘지 거대괴수는 방호를 가진다.

* 수장된 묘지 거대괴수가 전장에 들어온 턴에는 항상 방호를 가집니다. 상대가 수장된 묘지 거대괴수를 목표로 정할 수 있는 가장 빠른 시점은 다음 턴의 유지단입니다.

섬뜩한 진화

{1}{G}{G}

집중마법

섬뜩한 진화를 발동하기 위한 추가비용으로, 생물 한 개를 희생한다.

당신의 서고에서 전환마나비용이 X 이하인 생물 카드 한 장을 찾는다. X는 희생된 생물의 전환마나비용에 2를 더한 수이다. 그 카드를 전장에 놓고 당신의 서고를 섞는다. 섬뜩한 진화를 추방한다.

* 생물을 희생하는 것은 섬뜩한 진화 비용의 일부입니다. 더 많은 생물 카드를 찾기 위해 더 많은 생물을 희생할 수 없고, 조종하는 생물이 없다면 섬뜩한 진화를 발동할 수 없습니다.

* 일단 섬뜩한 진화가 발동되면 당신의 행동이 끝날 때까지 어떤 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다. 상대는 당신이 희생하려는 생물을 제거하려는 시도를 할 수 없습니다.

* 생물의 전환마나비용은 카드의 오른쪽 상단에 있는 마나 기호에 의해서만 결정됩니다. 단, 이 생물이 양면 카드의 후면, 혼합 카드이거나 다른 카드의 복사본인 경우 제외됩니다. 아래를 참조하십시오. * 마나 비용에 {X}가 포함되어 있다면, X의 값은 0입니다. * 단면 카드가 생물화된 대지 등이어서 오른쪽 상단에 아무런 마나 기호도 없다면, 이 카드의 전환마나비용은 0입니다. 생물 발동 시 지불한 대체비용 또는 추가비용(예: 키퍼)은 무시하십시오.

* 다른 지속물의 복사본이 아닌 토큰의 전환마나비용은 0입니다. 복사본이거나 다른 지속물의 복사본이 된 생물인 토큰은 복사본의 전환마나비용을 가집니다.

* 후면이 위로 향한 양면 카드인 지속물의 전환마나비용은 이 지속물 전면의 전환마나비용입니다. 혼합된 지속물의 전환마나비용은 이 지속물 전면의 전환마나비용의 합입니다. 이 중 하나의 복사본인 생물의 전환마나비용은 0입니다.

* 서고에 있는 카드의 마나 비용이 {X}라면, 그 값은 0으로 간주합니다. 이렇게 카드를 찾다면 {X}를 지불하기 위해 마나를 사용할 기회가 없습니다.

약속된 종말 엠라쿨

{13}

전설적 생물 — 엘드라지

13/13

약속된 종말 엠라쿨은 당신의 무덤에 있는 카드 유형 한 개당 발동 비용이 {1} 감소한다.

엠라쿨을 발동할 때, 상대를 목표로 정한다. 당신은 그 상대의 다음 턴 동안 그 상대의 조종권을 얻는다. 그 턴이 지난 후 그 플레이어는 추가 턴을 가진다.

비행, 돌진, 순간마법으로부터 보호

* 당신의 무덤에 나타날 수 있는 카드 유형은 마법물체, 생물, 부여마법, 순간마법, 대지, 플레인즈워커, 집중마법 및 종족(일부 기존 카드에 등장했던 카드 유형)입니다. 상위 유형(예: 전설 및 기본)과 하위 유형(예: 인간이나 장비)은 세지 않습니다. 엠라쿨 자신의 능력으로 적용되는 최대 비용 감소량은 {8}입니다.

* 순간마법으로부터 보호는 엠라쿨이 순간마법 주문 또는 순간마법 카드의 활성화능력 또는 격발능력의 목표가 될 수 없고, 순간마법 주문 또는 카드에 의해 입을 수 있는 피해가 방지된다는 의미입니다. 순간마법 주문이 엠라쿨에게 다른 방법으로 영향을 미칠 수는 있습니다. 예를 들어, 엠라쿨은 빌려온 은총의 보너스는 받습니다.

* 보호 능력은 그 능력을 가진 대상이 전장에 있을 때만 적용됩니다. 엠라쿨이 스택에 쌓여 있을 때는 엠라쿨을 목표로 정한 주문(예: 곡해)의 목표가 될 수 있습니다.

* 다른 플레이어를 조종하는 동안, 당신은 그 플레이어가 볼 수 있는 게임 내 모든 카드를 볼 수 있습니다. 여기에는 그 플레이어의 손에 있는 카드, 그 플레이어가 조종하는 턴면 상태의 카드, 그 플레이어의 서고에 있는 플레이어가 볼 수 있는 모든 카드가 포함됩니다.

* 플레이어를 조종한다고 해도 그 플레이어의 사이드보드는 볼 수 없습니다. 어떤 효과가 그 플레이어가 게임 밖에서 카드를 선택하게 하는 경우, 당신은 그 플레이어가 어떤 카드도 선택하게 할 수 없습니다. 이는 이전 규칙에서 달라진 점입니다.

* 당신이 조종하는 플레이어는 그 턴에 현행플레이어입니다.

* 다른 플레이어를 조종하는 동안, 당신은 당신의 선택과 결정을 지속해야 합니다.

* 다른 플레이어를 조종하는 동안, 그 턴동안 플레이어가 할 수 있거나 해야 하는 선택과 결정을 당신이 합니다. 이는 발동할 주문이나 활성화할 능력은 물론, 격발능력이나 다른 어떤 이유에서 오는 결정도 모두 포함합니다.

* 플레이어를 기권하게 할 수는 없습니다. 조종당하는 플레이어는 조종당하고 있는 동안 기권할 수 있습니다.

* 당신은 유효하지 않은 선택이나 결정을 할 수 없습니다. 조종하는 플레이어가 할 수 없는 것은 당신도 할 수 없습니다. 게임 규칙이나 카드, 지속물, 주문, 능력 등이 요구하지 않는 선택은 할 수 없습니다. 만약 전술에 통달함과 같은 효과로 인해 다른 플레이어가 조종당하는 플레이어가 내렸을 법한 결정을 내린다면 그 효과가 우선이 됩니다. 다시 말해, 만약 조종당하는 플레이어가 어떤 결정을 하지 않는다면, 당신이 그 플레이어 대신 그 결정을 하지 않은 것입니다.

* 또한, 당신은 플레이어를 대신해 고의무승부나 심판을 부르는 것 등의 토너먼트 규칙에 어긋나는 결정이나 선택을 하지 않습니다.

* 당신은 조종당하는 플레이어의 카드, 마나 등의 자원으로 그 플레이어가 지불할 비용만 지불할 수 있으며, 그 자원으로 자신의 비용을 지불할 수는 없습니다. 마찬가지로 당신은 조종당하는 플레이어의 카드, 마나 등의 자원을 사용해 자신의 비용을 지불할 수 없습니다.

* 당신은 플레이어만 조종합니다. 플레이어의 지속물, 주문, 능력은 조종하지 않습니다.

* 목표로 정한 플레이어가 자신의 다음 턴을 건너뛰면, 당신은 조종당하는 플레이어의 차례인 다음 턴을 조종하고, 플레이어의 추가 턴을 해당 턴 다음에 가지게 됩니다.

* 같은 플레이어에게 영향을 주는 다인 플레이어 조종 효과는 서로 덮어씁니다. 마지막으로 생성된 것이 적용됩니다. 여러 플레이어가 엠라쿨을 발동하고 같은 플레이어를 목표로 정한 경우, 각 능력의 효과로 추가 턴이 생성됩니다.

* 다인전 게임에서 당신이 목표로 정한 플레이어의 턴을 조종하던 중 목표로 정한 플레이어가 게임에서 패배한 경우, 추가 턴은 생성되지 않습니다.

* 쌍두거인 게임에서 플레이어의 조종권을 얻으면 해당 팀 내 각 플레이어의 조종권을 얻게 됩니다.

엠라쿨의 전도사

{2}{G}

생물 — 인간 괴수

3/2

{T}, 엠라쿨의 전도사와 원하는 수만큼의 다른 엘드라지가 아닌 생물을 희생한다: 이렇게 희생된 생물 한 개당 3/2 무색 엘드라지 괴수 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다.

* 다른 엘드라지가 아닌 생물들을 이런 식으로 희생하지 않겠다고 선택할 수 있습니다. 엠라쿨의 전도사의 능력은 자신도 세므로, 엘드라지 괴수 토큰 한 개를 얻습니다.

엠라쿨의 영향력

{2}{G}{G}

부여마법

당신이 전환마나비용이 7 이상인 엘드라지 생물 주문을 발동할 때마다, 카드 두 장을 뽑는다.

* 엠라쿨의 영향력은 엘드라지 생물 주문에 얼마나 많은 마나를 지불했는지가 아닌 전환마나비용이 얼마인지에 따라 격발됩니다. 출현과 마찬가지로 비용 감소로는 엠라쿨의 영향력의 발동 여부가 변경되지 않습니다.

영원한 재앙

{3}

생물 — 엘드라지 괴수

3/3

당신은 영원한 재앙을 추방 영역에서 발동할 수 있다.

영원한 재앙이 상대가 조종하는 주문이나 능력의 목표가 될 때마다, 영원한 재앙을 추방한다.

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

* 영원한 재앙의 격발능력은 전장에 있는 동안에만 격발됩니다. 예를 들어, 곡해를 발동해 영원한 재앙을 목표로 정해도 영원한 재앙의 능력은 격발되지 않습니다.

* 영원한 재앙을 목표로 하는 주문 또는 능력이 무효화되더라도 영원한 재앙은 추방됩니다.

죄악의 해방자

{2}{W}

생물 — 인간 성직자

0/3

죄악의 해방자가 전장에 들어올 때, 당신은 다른 지속물을 희생할 수 있다. 그렇게 한다면, 3/2 무색 엘드라지 괴수 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다.

섬망 — 당신의 유지단 시작에, 당신의 무덤에 네 개 이상의 카드 유형이 있다면, 죄악의 해방자를 변신시킨다.

////

살점의 해방자

생물 — 엘드라지 괴수

3/5

당신이 조종하는 엘드라지는 경계를 가진다.

{2}, {T}, 엘드라지가 아닌 생물 한 개를 희생한다: 3/2 무색 엘드라지 괴수 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다.

* 죄악의 해방자의 첫 번째 능력을 해결하는 동안 여러 엘드라지 괴수 토큰을 얻기 위해 여러 개의 지속물을 희생할 수 없습니다.

부서지지 않는 믿음

{3}{W}

부여마법 — 마법진

자신이 조종하는 생물에게 부여

부서지지 않는 믿음이 전장에 들어올 때, 상대가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 부서지지 않는 믿음이 전장을 떠날 때까지 그 생물을 추방한다.

부여된 생물은 +2/+2를 받는다.

* 격발능력이 해결되기 전에 부서지지 않는 믿음이 전장을 떠나면 목표로 정한 생물은 추방당하지 않습니다.

* 추방된 생물에 부착된 마법진은 각 소유자의 무덤으로 갑니다. 모든 장비는 분리되어 전장에 남습니다. 추방된 지속물이 가지고 있었던 모든 카운터는 더 이상 존재하지 않게 됩니다.

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

* 추방된 카드는 부서지지 않는 믿음이 전장을 떠나는 즉시 전장으로 돌아옵니다. 이는 동시에 일어나며 중간에 상태 참조 효과도 일어나지 않습니다. 하지만 부서지지 않는 믿음이 부여된 생물이 전장을 떠나도, 부서지지 않는 믿음은 상태 참조 효과가 확인될 때까지 떠나지 않습니다.

* 다인전 게임에서 부서지지 않는 믿음의 소유자가 게임을 떠날 경우, 부서지지 않는 믿음이 추방한 카드는 전장으로 되돌아옵니다. 추방한 카드를 전장으로 되돌리는 효과는 스택에 쌓이는 효과가 아니므로 소유자가 게임을 떠나더라도 정상적으로 해결됩니다.

마귀 속박자

{3}{W}

생물 — 인간 병사

3/2

마귀 속박자가 공격할 때마다, 수비플레이어가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 탭한다.

* 다인전 게임에서 마귀 속박자의 격발능력은 마귀 속박자가 공격하는 플레이어(또는 마귀 속박자가 공격하는 플레인즈워커의 조종자)가 조종하는 생물만을 목표로 정할 수 있습니다.

행운의 편애

{3}{U}

순간마법

상대를 목표로 정한다. 그 상대는 당신의 서고 맨 위의 카드 네 장을 보고, 그 카드들을 뒷면이 보이는 더미와 앞면이 보이는 더미로 나눈다. 그중 한 더미를 당신의 손으로 가져가고 다른 더미는 당신의 무덤에 넣는다.

* 손으로 가져갈 더미와 당신의 무덤으로 가져갈 더미를 선택하는 사람은 당신입니다. 새로운 영역으로 이동하기 전에는 뒷면이 보이는 더미를 볼 수 없습니다.

* 한 더미에는 카드가 존재하지 않을 수도 있습니다. 그런 경우, 모든 카드를 손으로 가져갈지 또는 무덤에 넣을지를 선택할 수 있습니다.

* 다인전 게임의 경우, 목표가 된 상대는 그 플레이어가 카드 분할 방법에 대해 조언할 의향이 있다면, 다른 플레이어와 공유할 정보를 선택할 수 있습니다. 하지만 그 플레이어가 정보를 공유해야 할 의무는 없습니다.

역겨운 사절

{2}{G}

생물 — 인간 괴수

1/1

역겨운 사절이 전장에 들어올 때, 당신의 서고 맨 위의 카드 네 장을 본다. 당신은 그중에서 생물 카드 한 장을 공개하고 당신의 손으로 가져갈 수 있다. 나머지 카드들은 당신이 원하는 순서로 당신의 서고 맨 밑에 놓는다.

출현을 가진 주문을 발동하면서 역겨운 사절을 희생할 때, 3/2 무색 엘드라지 괴수 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다.

* 출현을 가진 주문을 발동하는 동안, 출현 비용으로 그 주문을 발동하는지 여부에 상관없이, 역겨운 사절이 어떠한 이유로든 희생되면 역겨운 사절의 마지막 능력이 격발됩니다. 예를 들어, {10}으로 민중 대량학살자를 발동하는 동안 애쉬노드의 제단(주: Ashnod's Altar)의 능력을 활성화하기 위해 역겨운 사절을 희생하면, 역겨운 사절의 능력이 격발됩니다.

분노검 흡혈귀

{1}{R}

생물 — 흡혈귀 광전사

1/2

돌진

당신의 턴 전투 시작에, 당신은 카드 한 장을 버릴 수 있다. 그렇게 한다면, 분노검 흡혈귀는 턴종료까지 +3/+0을 받는다.

* 분노검 흡혈귀의 격발능력을 해결하는 동안, 보너스를 늘리기 위해 여러 장의 카드를 버릴 수 없습니다.

전류 폭격

{R}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 전류 폭격은 그 생물에게 피해 X점을 입힌다. X는 당신의 무덤에 있는 이름이 전류 폭격인 카드의 수에 2를 더한 수이다.

* 당신이 X값을 결정할 때 전류 폭격이 여전히 스택에 있으므로, 전류 폭격은 당신의 무덤에 없고 X값에 추가되지도 않습니다.

가보니의 불경한 자

{3}{B}

생물 — 좀비

2/4

당신이 조종하는 다른 생물이 죽을 때마다, 가보니의 불경한 자에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

* 가보니의 불경한 자와 당신이 조종하는 또 다른 생물이 동시에 죽으면(예: 둘 다 공격 또는 방어당한 경우) 가보니의 불경한 자의 격발능력이 해결될 때에는 가보니의 불경한 자가 전장에 없습니다. 가보니의 불경한 자에 올려놓아야 했을 +1/+1 카운터로는 가보니의 불경한 자를 구할 수 없습니다.

게이어 산맥 요양소

전설적 대지

{T}: 당신의 마나풀에 {C}를 담는다.

{2}, {T}: 각 플레이어는 카드 한 장을 뽑은 후 카드 한 장을 버린다.

* 당신이 게이어 산맥 요양소의 마지막 능력을 활성화할 때, 첫 번째로 각 플레이어는 카드 한 장을 뽑습니다. 그리고 나서 현재 턴을 진행 중인 플레이어가 자신의 손에서 카드를 선택하고 선택한 카드를 공개하지 않은 채로 따로 빼 놓습니다. 턴 순서대로 다른 플레이어도 똑같이 진행합니다. 빼 놓았던 카드들을 한꺼번에 버립니다.

* 두 명 이상의 플레이어가 광기를 가진 카드를 동시에 버리면, 턴을 진행 중인 플레이어가 자신의 광기 능력을 먼저 스택에 쌓은 다음, 턴 순서대로 다른 플레이어들도 같은 방식으로 각각 진행합니다. 스택에 마지막에 쌓인 능력이 먼저 해결되고, 이렇게 발동한 주문은 다음 광기 능력보다 먼저 해결됩니다.

외로운 경비의 심령

{1}{W}

생물 — 심령 성직자

2/3

수비태세, 비행

설명 — 당신의 무덤에 네 개 이상의 카드 유형이 있는 한, 외로운 경비의 심령은 수비태세가 없는 것처럼 공격할 수 있다.

* 외로운 경비의 심령으로 공격하고 나면, 당신의 무덤에서 카드 유형 수를 줄여도 전투에서 제거되지 않습니다.

심령이 깃든 허수아비

{4}

마법물체 생물 — 허수아비

4/4

당신이 발동하는 생물 주문들은 발동 비용이 {1} 증가한다.

* 심령이 깃든 허수아비의 능력은 출현과 같은 대체비용으로 발동하는 생물 주문에도 마찬가지로 적용됩니다. 마나 비용을 지불하지 않고 생물 주문을 발동했다면, 여전히 {1}을 지불해야 합니다.

* 주문 비용을 감소시키는 능력은 주문 비용을 증가시키려는 능력 다음에 적용됩니다. 예를 들어, 심령이 깃든 허수아비를 조종하는 동안 당신의 무덤에 순간마법 및 집중마법 카드가 7장 있다면, 아수라장의 난봉꾼의 발동 비용은 {R}{R}입니다.

기사와 게랄프

{2}{U}{B}

전설적 생물 — 인간 마법사

4/4

기사와 게랄프가 전장에 들어올 때, 당신의 서고 맨 위의 카드 네 장을 당신의 무덤에 넣는다. 당신의 각 턴 동안, 당신은 당신의 무덤에서 좀비 생물 카드 한 장을 발동할 수 있다.

* 당신의 무덤에서 발동하는 좀비 카드의 일반적인 발동 시기 허용 및 제한에 따라야 합니다.

* 좀비 카드를 발동하기 위한 비용을 지불해야 합니다. 좀비 카드에 대체비용이 있다면 그 비용을 대신 지불해 카드를 발동할 수 있습니다.

* 좀비 카드 발동을 시작하면, 기사와 게랄프에 대한 조종권을 잃어도 주문에 영향을 미치지 않습니다.

* 당신의 무덤에서 좀비 생물 카드 한 장을 발동한 후 같은 턴에 기사와 게랄프를 당신의 조종하에 들어오게 하면, 해당 턴에 무덤에서 다른 좀비 생물 카드를 발동할 수 있습니다.

* 당신의 본단계에서 좀비 카드가 무덤으로 들어가고 스택은 비어 있다면, 다른 플레이어가 그 카드를 당신의 무덤에서 제거하려고 하기 전에 발동할 기회를 가집니다.

* 기사와 게랄프, 유령 족장 카라도르(주: Karador, Ghost Chieftain)와 같이 무덤에서 좀비 생물 카드를 발동하게 해 주는 생물들이 여러 개 있을 때 당신의 무덤에서 좀비 생물 카드를 발동한다면, 주문 발동을 시작할 때 어느 권한을 사용하는지 선언해야 합니다.

* 카드에 같은 캐릭터가 그려져 있어도, 기사와 게랄프는 악귀소환술사 기사나 봉합술사 게랄프와 다른 이름을 가지고 있습니다. 악귀소환술사 기사 또는 봉합술사 게랄프와 함께 기사와 게랄프를 조종하는 것에는 "전설 규칙"이 적용되지 않습니다.

과거를 붙들다

{1}{G}

순간마법

당신의 서고 맨 위의 카드 세 장을 당신의 무덤에 넣는다. 그 후 당신의 무덤에서 생물 또는 대지 카드 한 장을 당신의 손으로 되돌릴 수 있다.

* 과거를 붙들다는 당신의 손으로 되돌리는 카드를 목표로 정하지 않습니다. 서고 맨 위의 카드 세 장을 무덤에 넣은 다음 그곳에 있는 생물 또는 대지 카드 중에서 선택할 수 있습니다.

불혹의 낚시꾼

{2}{U}

생물 — 인간

2/3

{T}: 당신의 서고 맨 위의 카드 두 장을 당신의 무덤에 넣는다. 그런 다음 당신의 무덤에 무색 생물 카드가 있다면, 불혹의 낚시꾼을 변신시킨다.

////

잔혹한 아귀

생물 — 엘드라지 어류

4/5

{6}: 상대가 조종하는 생물들은 가능하면 이 턴에 공격해야 한다.

* 불혹의 낚시꾼을 조종하는 동안 당신의 무덤에 무색 생물 카드가 있다고 해도, 당장은 변신하지 않습니다. 활성화능력이 해결되는 동안에만 변신합니다.

* 끔찍한 아귀의 효과에 영향을 받은 생물이 턴이 시작된 이후로 자신의 조종자의 조종하에 있지 않고, 탭되거나, 공격할 수 없다라고 적힌 주문 또는 능력의 영향을 받으면, 이 생물은 공격하지 않습니다. 생물이 공격하는 것에 대해 따로 비용을 지불해야 하는 경우, 그 조종자는 의무적으로 그 비용을 지불할 필요가 없으므로 그 생물은 공격하지 않을 수 있습니다.

한웨이르 수비대

{2}{R}

생물 — 인간 병사

2/3

한웨이르 수비대가 공격할 때마다, 1/1 적색 인간 생물 토큰 두 개를 탭되어 공격하는 상태로 전장에 놓는다.

(한웨이르 성가퀴와 혼합된다.)

////

한웨이르 성가퀴

대지

{T}: 당신의 마나풀에 {C}를 담는다.

{R}, {T}: 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 신속을 얻는다.

{3}{R}{R}, {T}: 당신이 한웨이르 성가퀴와 이름이 한웨이르 수비대인 생물을 모두 소유하고 조종한다면, 그 둘을 추방한 다음 그 둘을 몸부림치는 거주지 한웨이르로 혼합한다.

////

몸부림치는 거주지 한웨이르

전설적 생물 — 엘드라지 점액괴물

7/4

돌진, 신속

몸부림치는 거주지 한웨이르가 공격할 때마다, 3/2 무색 엘드라지 괴수 생물 토큰 두 개를 탭되어 공격하는 상태로 전장에 놓는다.

* 당신은 이 토큰이 전장에 들어올 때 각 토큰이 공격할 상대 또는 상대가 조종하는 플레인즈워커를 선택합니다. 격발의 원천이 공격하는 대상과 동일한 상대이거나 플레인즈워커일 필요가 없고, 토큰들이 동일한 플레이어나 플레인즈워커를 공격할 필요도 없습니다.

* 토큰들이 전장에 들어온 턴에, 토큰들은 공격생물로 선언된 것이 아닙니다. 단순히 공격하는 상태로 전장에 들어올 뿐입니다. 그들로 인해 '생물이 공격할 때마다' 격발되는 능력이 격발되지는 않습니다.

* 촌락 대장과 마찬가지로, 공격자가 선언될 때 당신이 조종하는 원천의 다른 능력이 격발되면, 한웨이르 수비대 또는 몸부림치는 거주지 한웨이르의 능력이 격발되기 이전 또는 이후에 이 능력을 해결할 수 있습니다. 그 능력에 목표가 있다면 토큰은 목표로 정할 수 없습니다.

흙 없는 제물

{2}{R}

집중마법

당신이 조종하는 지속물과 상대를 목표로 정한다. 그 상대는 그 지속물의 조종권을 얻는다.

* 상대는 당신의 후한 기부를 거절할 수 없습니다.

저주받은 망자

{3}{B}

생물 — 좀비

2/2

저주받은 망자가 전장에 들어올 때, 비행을 가진 1/1 백색 신령 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다.

{1}{B}, 카드 두 장을 버린다: 저주받은 망자를 당신의 무덤에서 전장으로 탭된 상태로 되돌린다.

* 저주받은 망자의 마지막 능력은 무덤에 있는 동안에만 활성화할 수 있습니다.

정체성 도둑

{2}{U}{U}

생물 — 변신괴물

0/3

정체성 도둑이 공격할 때마다, 다른 토큰이 아닌 생물을 목표로 정한다. 당신은 그 생물을 추방할 수 있다. 그렇게 한다면, 정체성 도둑은 턴종료까지 그 생물의 복사본이 된다. 다음 종료단 시작에 그렇게 추방된 카드를 소유자의 조종하에 전장으로 되돌린다.

* 목표 생물이 공격할 때 격발되는 능력이 있어도, 정체성 도둑이 해당 능력을 가진 후에는 그 능력이 격발되기에 이미 늦은 시점입니다. 특정한 특성을 가진 생물이 공격할 때 격발되는 능력이 있고, 정체성 도둑이 복사본이 될 때까지는 그런 특성을 가지고 있지 않아도 마찬가지입니다.

* 정체성 도둑은 목표로 정한 생물 카드의 텍스트와 그 생물에 적용된 모든 복사 효과를 복사합니다. 목표로 정한 생물의 공격력, 방어력, 유형, 색 등을 바꾼 다른 효과는 복사하지 않습니다. 목표로 정한 생물에 올려진 카운터도 복사하지 않습니다.

* 목표로 정한 생물이 양면 카드이거나 혼합된 지속물인 경우, 정체성 도둑은 보이는 면을 복사합니다. 정체성 도둑은 양면 카드이거나 혼합 카드가 아니므로 변신하거나 혼합할 수 없습니다. 혼합된 지속물 또는 양면 카드를 복사한다면, 전환마나비용은 0입니다. 추방된 양면 카드와 추방된 혼합 카드는 전면을 위로 향한 채 돌아옵니다.

* 목표로 정한 생물이 스스로 지속물을 복사하는 경우, 정체성 도둑은 그 복사 효과를 그대로 복사하는 것으로 바꿉니다. 예를 들어, 당신이 침투하는 괴물의 복사본이 된 촌락 대장을 목표로 정한다면, 정체성 도둑은 침투하는 괴물이 됩니다.

* 이 효과로 인해 정체성 도둑이 생물이 아니게 될 수도 있습니다. 예를 들어, 생물화된 기디온 주라(자신을 생물로 바꾸는 충성 능력을 가진 플레인즈워커)를 목표로 정한다면 텍스트만 복사되고, "생물 되기" 효과는 복사되지 않습니다. 정체성 도둑은 충성 카운터가 없는 생물이 아닌 기디온 주라가 되고, 전투에서 제거되며, 소유자의 무덤으로 들어갑니다.

* 이 효과로 정체성 도둑이 일반적으로 공격할 수 없는 생물(예: 늑대 프로토타입 또는 수비태세를 가진 생물)의 복사본이 될 수 있습니다. 이런 경우에는 여전히 공격합니다.

* 정체성 도둑에 이미 적용되었던 복사가 아닌 효과는 그대로 유지됩니다. 예를 들어, 해당 턴에 나무꾼의 기개가 정체성 도둑에게 +3/+3과 방호를 주었다면, 정체성 도둑이 생물을 복사한 후에도 이러한 보너스는 계속 유지됩니다.

* 추방된 카드가 돌아오면 다음 종료단에도 정체성 도둑은 여전히 생물의 복사본입니다. 종료단 시작에 격발되는 능력을 가지고 있다면 그 능력은 돌아온 생물이 아닌 정체성 도둑에 대해 격발됩니다.

* 추방된 생물에 부착된 마법진은 각 소유자의 무덤으로 갑니다. 모든 장비는 분리되어 전장에 남습니다. 추방된 지속물이 가지고 있었던 모든 카운터는 더 이상 존재하지 않게 됩니다.

성질 급한 악령들

{2}{R}{R}

생물 — 악령

6/1

돌진, 신속

성질 급한 악령들이 공격할 때, 수비플레이어가 조종하는 최대 한 개의 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 가능하면 이 전투에서 성질 급한 악령들을 방어한다.

종료단 시작에, 성질 급한 악령들을 희생한다.

* 성질 급한 악령들의 첫 번째 격발능력에 영향을 받는 생물이 탭되거나, 방어할 수 없다라고 적힌 주문 또는 능력의 영향을 받으면, 이 생물은 방어하지 않습니다. 그 생물이 방어하는 것에 대해 따로 비용을 지불해야 하는 경우, 그 조종자는 의무적으로 그 비용을 지불할 필요가 없으므로 그 생물은 방어하지 않을 수 있습니다.

달에 갇히다

{2}{U}

부여마법 — 마법진

생물, 대지 또는 플레인즈워커에게 부여

부여된 지속물은 "{T}: 당신의 마나풀에 {C}를 담는다"를 가진 무색 대지이며, 다른 모든 카드 유형과 능력을 잃는다.

* 지속물이 부여받을 때, 달에 갇히다로 인해 언급된 마나 능력을 제외한 모든 능력을 잃습니다. 해당 시점 이후에 지속물이 획득한 모든 능력은 정상적으로 작동합니다.

* 지속물은 기존에 가지고 있었던 모든 상위 유형을 유지합니다. 달에 갇히다가 전설적 지속물에 부여되면 그 지속물은 계속 전설이 됩니다.

* 부여된 지속물이 대지이고 대지 유형을 가지고 있다면, 지속물이 이와 연관된 고유한 마나 능력을 잃어도 그 유형은 유지합니다. 예를 들어, 달에 갇히다가 부여된 들은 여전히 들이지만, 탭하여 {W}를 얻을 수 없고 {C}만 얻을 수 있습니다.

* 달에 갇히다를 탭해 마나를 얻은 후 플레인즈워커로부터 달에 갇히다를 제거하면, 탭된 상태에도 불구하고 플레인즈워커의 충성 능력을 활성화할 수 있습니다.

* 대지가 되면 다른 마법진들이 유효하지 않게 부착된 상태가 될 수 있습니다. 이 마법진들은 소유자의 무덤에 놓이고, 대지에 부착된 장비는 분리된 상태로 전장에 남습니다. 대지에 올려진 카운터는 아무런 효과도 없지만 그대로 유지됩니다.

방화의 흐름

{1}{R}

집중마법

생물이나 플레이어를 목표로 정한다. 방화의 흐름은 그 목표에 피해 3점을 입힌다. 이 턴에 이렇게 피해를 입은 생물이 죽으려고 하면, 대신에 그 생물을 추방한다.

* 피해를 입은 생물은 해당 턴에 방화의 흐름에게 입은 피해를 비롯한 어떠한 이유로든 죽게 될 경우 추방됩니다.

탐욕스러운 대식가들

{2}{R}{R}

생물 — 흡혈귀 광전사

5/3

탐욕스러운 대식가들은 가능하면 매 전투마다 공격한다.

광기 {3}{R} (이 카드를 버리는 경우, 추방 영역에 버린다. 그렇게 할 때, 광기 비용을 지불하고 이 카드를 발동하거나 당신의 무덤에 이 카드를 놓는다.)

* 탐욕스러운 대식가들이 턴이 시작된 이후로 당신의 조종하에 있지 않고, 탭되거나, 공격할 수 없다라고 적힌 주문 또는 능력의 영향을 받으면, 이 생물은 공격하지 않습니다. 이 생물이 공격하는 것에 대해 따로 비용을 지불해야 하는 경우, 의무적으로 그 비용을 지불할 필요가 없으므로 공격하지 않을 수 있습니다.

묘지과부 이쉬카나

{4}{G}

전설적 생물 — 거미

3/5

대공

섬망 — 묘지과부 이쉬카나가 전장에 들어올 때, 당신의 무덤에 네 개 이상의 카드 유형이 있다면, 대공을 가진 1/2 녹색 거미 생물 토큰 세 개를 전장에 놓는다.

{6}{B}: 상대를 목표로 정한다. 그 상대는 당신이 조종하는 거미 한 개당 생명 1점을 잃는다.

* 이쉬카나의 마지막 능력이 해결될 때에만 당신이 조종하는 거미의 수를 확인합니다. 이쉬카나가 아직 전장에 있다면 그 능력은 자신도 썩니다.

케시그 배회자

{G}

생물 — 늑대인간 괴수

2/1

{4}{G}: 케시그 배회자를 변신시킨다.

////

물결치는 포식자

생물 — 엘드라지 늑대인간

4/4

물결치는 포식자는 생물 하나에게만 방어될 수 있다.

* 물결치는 포식자가 호전적을 얻으면, 그 생물은 한 개의 생물 또는 한 개 이상의 생물에게 방어될 수 없습니다. 결론적으로 방어될 수 없습니다.

마지막 희망 릴리아나

{1}{B}{B}

플레인즈워커 — 릴리아나

3

+1: 최대 한 개의 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 당신의 다음 턴까지 -2/-1을 받는다.

-2: 당신의 서고 맨 위의 카드 두 장을 당신의 무덤에 넣는다. 그 후 당신의 무덤에서 생물 카드 한 장을 당신의 손으로 되돌릴 수 있다.

-7: 당신은 "당신의 종료단 시작에, 2/2 흑색 좀비 생물 토큰 X개를 전장에 놓는다. X는 당신이 조종하는 좀비의 숫자에 2를 더한 수이다."를 가진 휘장을 얻는다.

* 목표를 정하지 않고도 단순히 릴리아나에게 충성 카운터 하나를 추가하기 위한 목적으로 릴리아나의 첫 번째 능력을 활성화할 수 있습니다.

* 릴리아나의 두 번째 능력은 당신의 손으로 되돌릴 카드를 목표로 정하지 않습니다. 서고 맨 위의 카드 두 장을 무덤에 넣은 다음, 그곳에 있는 생물 카드 중에서 선택할 수 있습니다.

* 릴리아나의 휘장의 격발능력을 해결하는 동안 0개의 좀비를 조종한다면, 좀비 토큰 2개를 얻습니다.

릴리아나의 정예병

{2}{B}

생물 — 좀비

1/1

릴리아나의 정예병은 당신의 무덤에 있는 생물 카드 한 장당 +1/+1을 받는다.

* 이 능력은 릴리아나의 정예병이 전장에 있는 동안에만 적용됩니다.

고독한 기수

{1}{W}

생물 — 인간 기사

1/1

선제공격, 생명연결

종료단 시작에, 당신이 이 턴에 생명 3점 이상을 얻었다면, 고독한 기수를 변신시킨다.

////

한 몸으로 달리는 그것

생물 — 엘드라지 괴수

4/4

선제공격, 돌진, 생명연결

* 이번 턴에 당신이 생명점을 얻을 때 고독한 기수가 전장에 없어도 고독한 기수의 마지막 능력이 격발됩니다.

* 고독한 기수의 능력은 해당 턴이 시작했을 때 자신의 생명 총점과 현재 생명 총점을 비교하는 것이 아니라 해당 턴에 당신이 얻은 생명 총점을 따집니다. 예를 들어, 이 턴에 당신이 생명 4점을 얻었다가 생명 7점을 잃었다면, 이 능력은 여전히 격발됩니다.

* 당신의 종료단이 시작되기 전에 생명점을 얻어야 합니다. 같은 시점에 격발되는 능력으로 생명점을 얻게 되더라도 지금까지 생명점을 얻지 못했다면 고독한 기수의 마지막 능력은 격발되지 않습니다.

* 쌍두거인 게임의 경우, 결과가 팀의 생명 총점에 영향을 주더라도, 플레이어가 생명점을 얻게 되는 경우에는 각 플레이어에게 개별적으로 영향을 미칩니다. 예를 들어, 생명연결을 가진 팀원의 생물이 피해 5점을 입혀 팀원은 생명점을 얻고 당신은 얻지 못한 경우, 고독한 기수의 마지막 능력은 격발되지 않습니다.

길고 긴 귀향길

{1}{W}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물을 추방한다. 다음 종료단 시작에, 그 카드를 소유자의 조종하에 +1/+1 카운터 한 개를 가진 채로 전장으로 되돌린다.

* 종료단에 그 생물이 추방된 경우, 다음 턴의 종료단까지 돌아오지 않습니다.

* 이렇게 추방된 생물 토큰은 더 이상 존재하지 않게 되어 전장으로 되돌릴 수 없습니다.

*생물이 추방될 때 그 생물에 부착된 마법진은 소유자의 무덤으로 들어갑니다. 모든 장비는 분리되어 전장에 납니다. 당시 올려져 있던 카운터는 더 이상 존재하지 않게 됩니다.

* 이렇게 양면 카드가 추방된 경우 전면이 위로 향한 채로 돌아옵니다. 생물이 아니어도 +1/+1 카운터 한 개를 받습니다.

* 이런 식으로 혼합된 지속물이 추방되면 카드 2장 모두 전면이 위로 향한 채로 돌아옵니다. 각각 +1/+1 카운터 한 개를 받습니다.

달의 힘

{2}{U}

부여마법

상대가 주문을 발동할 때, 달의 힘을 희생하고 그 주문을 무효화한다.

* 달의 힘을 희생하지 않도록 선택할 수 없습니다.

* 다른 달의 힘의 능력으로 주문이 이미 무효화되었거나 주문을 무효화할 수 없는 경우에도 달의 힘을 희생합니다.

* 달의 힘이 이미 전장을 떠나 달의 힘을 희생할 수 없는 경우에도, 주문이 무효화됩니다. 상대의 달의 힘의 격발능력에 대응하여 주문을 발동하는 것은 일반적으로 그리 좋은 생각이 아닙니다.

달 위원회 망토

{1}{W}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

부여된 생물은 +2/+2를 받고 "{1}, 지속물을 희생한다: 이 생물은 턴종료까지 비행을 얻는다."라는 능력을 가진다.

* 부여된 생물의 조종자만이 달 위원회 망토의 능력을 활성화할 수 있습니다.

* 당신은 달 위원회 망토 또는 부여된 생물 자신을 포함한 다른 지속물을 희생하여, 달 위원회 망토가 당신의 부여된 생물에게 부여한 능력을 활성화할 수 있습니다.

늑대 프로토타입

{2}

마법물체 생물 — 늑대 기계

5/5

손에 카드가 없는 플레이어가 없다면 늑대 프로토타입은 공격하거나 방어할 수 없다.

* 늑대 프로토타입의 제한은 공격자와 방어자가 선택되었을 때만 적용됩니다. 늑대 프로토타입이 공격 또는 방어한 후에 플레이어가 카드를 손에 넣은 경우, 늑대 프로토타입은 전투에서 제거되지 않습니다.

* 지속물을 당신의 손으로 되돌리지 않으면 공격하거나 방어할 수 없는 생물이 있다면, 당신은 그 생물과 늑대 프로토타입으로 공격 또는 방어할 수 있습니다. 이는 비용을 지불하기 전에 선택된 공격자 및 방어자의 사용 제한을 따지기 때문입니다.

마르코프 성전사

{4}{B}

생물 — 흡혈귀 기사

4/3

생명연결

당신이 다른 흡혈귀를 조종하는 한, 마르코프 성전사는 신속을 가진다.

* 마르코프 성전사가 전장에 들어는 턴의 공격자선언단 전에 마르코프 성전사가 신속을 잃는다면, 이 생물은 공격할 수 없습니다. 당신이 마르코프 성전사로 공격한 후에 마르코프 성전사가 신속을 잃게 되어도 이 생물은 전투에서 제거되지 않습니다.

심야의 도굴꾼들

{4}{B}

생물 — 인간 도적

3/3

심야의 도굴꾼들이 전장에 들어올 때, 당신의 무덤에 있는 전환마나비용이 3 이하인 생물 카드를 목표로 정한다. 당신은 그 생물 카드를 당신의 손으로 되돌릴 수 있다.

(묘지의 쥐떼와 혼합된다.)

////

묘지의 쥐떼

{1}{B}

생물 — 쥐

2/1

당신의 턴 전투 시작에, 당신이 묘지의 쥐떼와 이름이 심야의 도굴꾼들인 생물을 모두 소유하고
조종한다면, 그 둘을 추방한 다음 그 둘을 짹짹대는 숙주로 혼합한다.

////

짹짹대는 숙주

생물 — 엘드라지 괴수

5/6

신속

호전적 (이 생물은 두 개 이상의 생물에만 방어될 수 있다.)

짹짹대는 숙주가 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는 다른 생물들은 턴종료까지 +1/+0을 받고 호전적을
얻는다.

* 플레이어의 무덤에 있는 카드의 마나 비용이 {X}라면, 그 값은 0으로 간주합니다.

* 짹짹대는 숙주의 격발능력에 영향을 받는 생물들은 능력이 해결될 때 결정됩니다. 능력이 해결된 다음에
조종하기 시작한 생물은 +1/+0을 받거나 호전적을 얻지 못합니다.

정신의 팽창

{5}{U}{U}

부여마법

상대가 매 턴에 자신의 첫 주문을 발동할 때마다, 그 플레이어는 자신의 서고 맨 위의 카드를 추방한다.
공개한 카드가 대지 카드가 아니라면, 당신은 그 카드의 마나 비용을 지불하지 않고 발동할 수 있다.

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

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

* 카드의 마나 비용에 {X}가 있다면, 마나 비용을 지불하지 않고 그 카드를 발동할 때 그 값으로 0을 선택해야 합니다.

* 이렇게 카드를 발동하면, 정신의 팽창의 능력을 격발시키는 주문보다 먼저 해결됩니다.

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

* 당신이 원해서 또는 카드가 대지 카드라서 그 카드를 발동하지 않는다면 해당 카드는 추방 영역에 남습니다.

거울날개 웅

{3}{R}{R}

생물 — 웅

4/5

비행

플레이어가 거울날개 웅만을 목표로 하는 순간마법이나 집중마법 주문을 발동할 때마다, 그 플레이어는 그 주문의 목표가 될 수 있는 자신이 조종하는 다른 생물 한 개당 그 주문을 한 개씩 복사한다. 각 복사본은 그 생물들 중 각각 다른 생물을 목표로 정한다.

* 복사본은 주문 조종자가 조종하는 생물을 목표로만 만들어집니다. 복사본은 전장에 있는 모든 생물을 대상으로 만들어지지 않으며, 영향을 받은 생물은 거울날개 웅의 조종자가 아닌 다른 플레이어의 조종을 받을 수 있습니다. 상대의 거울날개 웅을 목표로 살인을 발동하면 상대의 생물이 아닌 당신의 생물들이 각각 살인을 얻게 됩니다.

* 이 능력은 다른 대상이나 플레이어가 아닌 거울날개 웅만을 목표로 정한 순간마법이나 집중마법 주문을 플레이어가 발동할 때마다 격발합니다.

* 플레이어가 여러 목표를 가지고 있는 순간마법이나 집중마법 주문을 발동하면서 모든 목표를 거울날개 웅이 목표로 선택하면, 거울날개 웅의 능력이 격발합니다. 각 복사본은 유사하게 플레이어의 다른 생물 중 하나만을 목표로 정합니다.

* 거울날개 웅의 능력은 은신, 보호 능력, 목표 제한 또는 다른 이유로 원본 주문의 목표로 정해질 수 없는 플레이어가 조종하는 모든 생물을 무시합니다. 주문이 여러 목표를 가지고 있다면 주어진 생물은 그 모두에게 유효한 목표여야 하고 그렇지 않으면 그 생물에 대한 복사본은 만들어지지 않습니다.

* 원본 주문을 발동한 플레이어가 모든 복사본을 조종합니다. 복사본이 스택에 쌓이는 순서는 그 플레이어가 선택합니다. 원본 주문은 스택에서 복사본보다 밑에 쌓이며 마지막으로 해결됩니다.

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

* 복사된 주문이 “한 개를 선택한다” 등과 같은 선택 주문인 경우, 복사본 역시 같은 선택을 한 것으로 간주되며 다른 모드는 선택할 수 없습니다.

* 복사된 주문이 내부 화상처럼 이미 결정된 X값을 가지는 경우, 복사본 역시 같은 X값을 가집니다.

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

흑목령

{1}{B}{G}

생물 — 식물 해골

3/2

신속

섬망 — 흑목령이 전장에 들어올 때, 당신의 무덤에 네 개 이상의 카드 유형이 있다면, 공격력이 2 이하인 생물들은 이 턴에 방어할 수 없다.

* 마지막 능력의 효과는 어떠한 지속물의 특성도 바꾸지 않습니다. 따라서 영향을 받는 생물들은 지속적으로 갱신됩니다. 방어자가 선택되는 시점에 공격력이 2 이하인 모든 생물은 방어할 수 없습니다.

나히리의 분노

{2}{R}

집중마법

나히리의 분노를 발동하기 위한 추가비용으로, 카드 X장을 버린다.

최대 X개까지 생물 및/또는 플레인즈워커를 목표를 정한다. 나히리의 분노는 버린 카드의 총 전환마나비용만큼의 피해를 각 목표에게 입힌다.

* 나히리의 분노는 카드가 버려질 때 놓여지는 영역이 무덤이 아니거나(예: 광기) 버린 카드가 해당 영역에 더 이상 존재하지 않아도, 버려진 영역에 관계없이 버린 카드의 전환마나비용을 추가합니다.

* 피해는 나눠지지 않습니다. 나히리의 분노는 각 목표에게 그만큼의 피해를 입힙니다.

* 동일한 생물이나 플레인즈워커를 여러 번 목표로 정해서 더 많은 피해를 입힐 수는 없습니다.

* 마나 비용이 {X}인 카드를 버린다면, 이 X는 0으로 간주합니다.

* 마나 비용을 지불하지 않고 나히리의 분노를 발동해도, 여전히 X값을 선택하고 카드 X장을 버립니다.

* 나히리의 분노를 복사하면 원본 주문과 같은 수의 목표를 가지고 같은 양의 피해를 입힙니다.

네벨가스트 전령

{2}{U}

생물 — 신령

2/1

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

비행

네벨가스트 전령이나 다른 신령이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 상대가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 탭한다.

* 네벨가스트 전령과 다른 신령이 동시에 전장에 들어오면, 네벨가스트 전령의 마지막 능력이 각각 한 번씩 격발됩니다.

네팔리아 아카데미

대지

상대가 조종하는 주문이나 능력으로 인해 당신이 카드를 버리게 된다면, 당신은 그 카드를 공개한 후, 다른 곳에 놓는 대신에 당신의 서고 맨 위에 놓을 수 있다.

{T}: 당신의 마나풀에 {C}를 담는다.

* 매직 게임에서는 플레이어의 손에 있는 카드만 버릴 수 있습니다. 카드를 플레이어의 서고에서 해당 플레이어의 무덤으로 옮기는 효과는 그 카드들을 버리게 하는 것이 아닙니다.

* 네팔리아 아카데미의 효과를 적용하더라도, 해당 카드는 여전히 버려진 것으로 취급합니다. 카드를 버릴 때 격발되는 능력은 여전히 격발됩니다.

* 상대가 조종하는 주문이나 능력으로 인해 당신이 카드를 버리기로 선택하면, 네팔리아 아카데미의 능력이 적용됩니다.

* 광기 통해 카드를 버리면 그 카드를 추방할지 아니면 서고 맨 위에 놓을지 선택합니다. 그 카드를 서고 맨 위에 놓으면 해당 카드는 광기를 사용하여 발동할 수 없습니다.

서리의 니블리스

{2}{U}{U}

생물 — 신령

3/3

비행

기량 (당신이 생물이 아닌 주문을 발동할 때마다, 이 생물은 턴종료까지 +1/+1을 받는다.)

당신이 순간마법 또는 집중마법 주문을 발동할 때마다, 상대가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 탭한다. 그 생물은 조종자의 다음 언탭단에 언탭되지 않는다.

* 여러 효과에 생물이 그 조종자의 다음 언탭단에 언탭되지 않는다고 적혀 있는 경우, 이러한 효과는 한 언탭단 동안에 모두 적용됩니다. 예를 들어, 당신이 한 턴에 순간마법 2개를 발동하고 서리의 니블리스의 능력으로 같은 생물을 두 번 목표로 정하면, 그 생물은 한 번의 언탭단에만 언탭되지 않습니다.

올가미묘지 폭도

{4}{B}{B}

생물 — 좀비

0/0

올가미묘지 폭도는 +1/+1 카운터 다섯 개를 가진 채로 전장에 들어온다.

플레이어가 주문을 발동할 때마다, 올가미묘지 폭도에서 +1/+1 카운터 한 개를 제거한다. 그렇게 한다면, 2/2 흑색 좀비 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다.

* 올가미묘지 폭도의 격발능력이 해결될 때, 올가미묘지 폭도가 전장을 떠나거나 +1/+1 카운터가 없는 경우, 카운터를 제거할 수 없고 좀비 토큰도 얻을 수 없습니다.

* 당신은 올가미묘지 폭도가 가진 +1/+1 카운터 두 개 이상을 동시에 제거하여 더 많은 좀비 토큰을 얻을 수 없으며, 카운터를 제거하지 않겠다고 선택할 수도 없습니다.

* 올가미묘지 폭도의 격발능력은 그 능력을 격발시키는 주문보다 먼저 해결됩니다.

릴리아나의 맹세

{2}{B}

전설적 부여마법

릴리아나의 맹세가 전장에 들어올 때, 각 상대는 생물 한 개를 희생한다.

각 종료단 시작에, 플레인즈워커가 이 턴에 당신의 조종하에 전장에 들어왔다면, 2/2 흑색 좀비 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다.

* 릴리아나의 맹세의 마지막 능력은 당신의 조종하에 전장에 들어온 플레인즈워커가 더 이상 전장에 없거나 플레인즈워커가 아닌 경우에도 격발됩니다. 이는 해당 플레인즈워커가 전장에 들어왔을 때 릴리아나의 맹세가 전장에 없었던 경우에도 마찬가지입니다.

* 마지막 능력은 한 턴에 한 번만 격발되며 이는 두 개 이상의 플레인즈워커가 당신의 조종하에 전장에 진입한 경우에도 마찬가지입니다.

* *관문수호대의 맹세*의 이전 맹세들처럼 릴리아나의 맹세는 전설 카드입니다. 릴리아나의 맹세를 이미 조종하고 있다면, 릴리아나의 두 번째 맹세를 발동하여 전장에 들어올 때 격발되는 그녀의 능력을 활용할 수 있습니다. 이 맹세는 전장에 들어오게 되며, 이로 인해 첫 번째 능력이 격발됩니다. 전장에 남길 맹세를 선택하면 다른 하나는 무덤으로 들어갑니다.

올리비아의 기마병

{1}{B}

생물 — 흡혈귀 광전사

2/2

카드 한 장을 버린다: 올리비아의 기마병은 턴종료까지 비행을 얻는다.

* 올리비아의 기마병이 이미 비행을 가지고 있어도 한 턴에 한 번 이상 이 능력을 활성화할 수 있습니다.

이계의 분출

{R}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +1/+0을 받는다. 그 생물이 이 턴에 죽을 때, 3/2 무색 엘드라지 괴수 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다.

* 목표로 정한 생물이 이번 턴에 죽지 않으면 지연격발능력은 격발되지 않습니다.

* 목표로 정한 생물이 이계의 분출이 해결되기 전에 죽으면 주문은 무효화됩니다. 따라서 엘드라지 괴수 토큰도 얻을 수 없습니다.

침투하는 괴물

{G}

생물 — 신령

1/3

침투하는 괴물이 생물에게 전투피해를 입힐 때마다, 그 생물은 침투하는 괴물의 복사본이 된다.

* 전투 중 치명피해를 입은 생물은 침투하는 괴물의 복사본이 될 만큼 오래 살아남지 못합니다. 전투 중 침투하는 괴물이 치명피해를 입은 경우, 침투하는 괴물이 피해를 입힌 생물은 여전히 복사본이 됩니다.

* 3점 이상의 피해를 입고 침투하는 괴물의 복사본이 된 생물은 복사본이 된 후 즉시 파괴됩니다.

* 피해를 입은 생물은 침투하는 괴물의 텍스트를 복사합니다. 침투하는 괴물에 올려진 카운터나 공격력, 방어력, 유형, 색 등을 바꾸는 효과는 복사하지 않습니다. 즉, 침투하는 괴물의 복사본이 되는 생물도 다른 생물들에 침투하는 능력을 가진다는 의미입니다.

* 침투하는 괴물이 격발능력이 해결되기 전에 다른 생물의 복사본이 되면, 피해를 입은 생물은 그 생물의 복사본이 됩니다.

* 피해를 입은 생물에 이미 적용되었던 효과는 그대로 유지됩니다. 예를 들어, 거대화로 해당 턴 초반에 +3/+3을 받으면 이 생물은 4/6이 됩니다.

약육강식

{G}

집중마법

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

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

섭리

{5}{W}{W}

집중마법

당신은 시작 손에서 이 카드를 공개할 수 있다. 그렇게 한다면, 첫 유지단 시작에, 당신의 생명 총점은 26이 된다.

당신의 생명 총점은 26이 된다.

* 플레이어가 26점의 생명 총점이 되기 위해서는, 적절한 생명점을 잃거나 얻습니다. 예를 들어, 섭리가 해결될 때 당신의 생명 총점이 4점이라면 생명 22점을 얻습니다. 반대로 섭리가 해결될 때 당신의 생명 총점이 40점이라면 생명 14점을 잃습니다. 생명점 획득이나 손실에 관련된 다른 카드들은 이 효과에 따라 함께 적용됩니다.

* 플레이어의 "시작 손"은 모든 플레이어가 멀리건 및 "점술"(가능한 경우)을 완료한 후 해당 플레이어가 가지고 시작하게 되는 카드들입니다. 플레이어가 시작 손에서 행동을 취할 수 있는 카드를 손에 들고 있다면, 시작 플레이어는 원하는 순서대로 먼저 이러한 행동을 모두 취하고, 다른 플레이어들도 각자 턴 순서대로 행동을 취합니다. 그리고 첫 번째 턴이 시작됩니다.

* 시작 손에서 여러 개의 섭리를 공개해도 당신의 생명 총점이 32가 되거나 26 이외의 수가 되지 않습니다.

* 쌍두거인 게임의 경우, 섭리로 팀의 생명 총점이 26점이 될 수 있으나, 당신만 실제로 생명점을 얻거나 잃습니다. (쌍두거인 게임에서 각 팀의 시작 생명 총점은 보통 30점입니다.)

캐묻는 질문

{2}{B}

집중마법

상대를 목표로 정한다. 그 상대는 생명 3점을 잃고 자신의 손에 있는 카드 한 장을 자신의 서고 맨 위에 놓는다.

* 캐묻는 질문은 손에 카드가 없는 상대를 목표로 정할 수 있습니다. 그 플레이어는 생명 3점만 잃습니다.

홍물 몰아내기

{1}{W}

순간마법

이 턴에 인간이 아닌 원천이 입히려고 하는 모든 피해를 방지한다.

* 생물 유형을 전혀 가지지 않은 원천은 인간이 아닌 원천이고, 인간을 제외한 생물 유형을 가진 원천도 마찬가지입니다. 인간과 인간 늑대인간 같은 다른 인간 유형을 가진 생물은 인간 원천입니다.

* 주문 또는 능력으로 피해를 입힐 때, 해당 주문이나 능력은 어떤 객체가 피해를 입히는지를 표시합니다. 피해를 입히는 객체가 주문 자체가 아닐 수도 있습니다.

짓밟기

{R}{W}

순간마법

방어생물을 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다. 이 전투에서 그 생물이 방어했던 생물들은 턴종료까지 돌진을 얻는다.

* 파괴된 생물이 방어하던 공격생물들은 다른 생물이 방어하지 않더라도 방어당한 채로 남습니다. 돌진을 가진 공격생물은 방어하는 생물이 없다면 수비플레이어나 플레인즈워커에게 전투피해를 입힙니다.

* 일부 특수한 경우(예를 들어, 방어하는 상태로 전장에 들어온 경우), 방어생물이 그 전투에서 방어생물로 지정되지 않았을 수 있습니다. 그럴 경우, 그 방어생물이 파괴되어도 그 생물이 방어했던 공격생물들은 돌진을 얻지 않습니다.

무덤에서의 귀환

{4}{B}

집중마법

무덤에 있는 생물 카드 한 장을 목표로 정한다. 그 생물 카드를 당신의 조종하에 전장에 놓는다. 그 생물은 자신의 다른 색과 유형에 더불어 흑색 쯔비다.

* 목표로 정한 생물 카드가 무색이라면, 해당 생물은 그냥 흑색 생물이 됩니다. 무색이며 흑색인 생물이 되는 것이 아닙니다.

무자비한 처분

{4}{B}

집중마법

무자비한 처분을 발동하기 위한 추가비용으로, 카드 한 장을 버리고 생물 한 개를 희생한다.

생물 두 개를 목표로 정한다. 그 생물들은 턴종료까지 각각 -13/-13을 받는다.

* 카드를 버리고 생물을 희생하는 것은 모두 무자비한 처분의 비용의 일부입니다. 목표를 더 많이 정하기 위해 더 많은 생물을 버리거나 희생할 수 없고, 손에 카드가 없거나 조종하는 생물이 없다면 절대 무자비한 처분을 발동할 수 없습니다.

* 무자비한 처분의 추가비용을 모두 지불하기 위해 광기를 가진 생물 카드를 버려서 발동한 다음 희생할 수 없습니다.

* 일단 무자비한 처분이 발동되면 당신의 행동이 끝날 때까지 어떤 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다. 상대는 당신이 희생하려는 생물을 제거하려는 시도를 할 수 없습니다.

* 무자비한 처분을 발동하려면 정확히 2개의 생물을 목표로 정해야 합니다. 그러나 목표 중 하나는 무자비한 처분의 비용을 지불하기 위해 희생하려는 생물이 될 수 있습니다.

* 목표로 정한 하나의 생물이 유효하지 않게 되어도, 다른 생물은 여전히 턴종료까지 -13/-13을 받습니다.

* -26/-26을 받도록 하기 위해 한 생물을 두 번 목표로 정할 수 없습니다.

영혼의 성역술사

{3}{W}

생물 — 인간 성직자

2/3

다른 생물이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 영혼의 성역술사는 턴종료까지 +1/+1을 받는다.

{2}{W}, 당신의 무덤에서 생물 카드 한 장을 추방한다: 비행을 가진 1/1 백색 신령 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다.

* 마지막 능력은 영혼의 성역술사가 전장에 있을 경우에만 작동합니다. 영혼의 성역술사가 무덤에 있을 때는 능력을 활성화할 수 없습니다.

야만적인 연합

{2}{R}

순간마법

증가 {1} (첫 번째 이후로 선택하는 모든마다 이 비용을 지불한다.)

하나 이상을 선택한다 —

• 플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어가 조종하는 생물들은 턴종료까지 돌진을 얻는다.

• 생물을 목표로 정한다. 야만적인 연합은 그 생물에게 피해 2점을 입힌다.

• 상대를 목표로 정한다. 야만적인 연합은 그 상대가 조종하는 각 생물에게 피해 1점을 입힌다.

* 돌진을 가진 생물이 공격 시 플레이어 또는 플레인즈워커에게 입히는 피해의 양을 결정할 때, 방어생물이 이미 입은 피해도 계산에 포함됩니다. 예를 들어, 피해 2점을 입은 4/4 생물에게 방어된 돌진을 가진 4/4 생물은 그 생물에게 피해 2를 주고 수비플레이어에게 피해 2를 줍니다.

* 두 번째와 세 번째 모드를 선택하고 목표로 정한 상대가 목표로 정한 생물을 조종하면, 그 생물은 2점에 1점을 더해 총 피해 3점을 입습니다. 생물이 피해를 입을 때마다 격발되는 능력은 두 번 격발됩니다.

연구실 뒤횈기

{4}{U}{U}

순간마법

섬망 — 연구실 뒤횈기는 당신의 무덤에 네 개 이상의 카드 유형이 있다면 발동 비용이 {2} 감소한다. 카드 세 장을 뽑는다.

* 효과로 인해 무덤에서 연구실 뒤횈기를 발동할 수 있다면, 연구실 뒤횈기를 무덤에서 스택으로 이동한 후 무덤에 있는 카드 유형의 수를 셉니다. 그 섬망 효과가 더 이상 적용되지 않는다면 발동 비용은 {4}{U}{U}입니다.

헌신적인 신령

{1}{W}

생물 — 신령 성직자

2/1

비행

헌신적인 신령을 희생한다: 당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 무적을 얻는다.

* 헌신적인 신령의 마지막 능력에 영향을 받는 생물들은 능력이 해결될 때 결정됩니다. 능력이 해결된 후에 조종하기 시작한 생물들은 무적을 얻지 못합니다.

이성의 조각

{2}{R}

집중마법

당신의 무덤에서 순간마법 카드 최대 한 장과 집중마법 카드 최대 한 장을 목표로 정한다. 그 카드들을 손으로 되돌린 후, 카드 한 장을 버린다. 이성의 조각을 추방한다.

* 손으로 되돌린 카드 중 하나를 버릴 수 있습니다. * 손에 다른 카드가 없는 경우, 당신의 손으로 되돌린 카드 중 한 장을 버려야 합니다.

* 단 하나의 목표를 가진 이성의 조각을 발동할 수 있습니다. 그냥 카드를 버릴 거라면 목표 없이도 이성의 조각을 발동할 수 있습니다.

* 목표로 정한 두 카드 중 하나가 유효하지 않게 되어도, 다른 유효한 카드는 되돌리고 카드를 버리며 이성의 조각을 추방합니다. 목표로 정한 각각의 카드가 유효하지 않게 되면, 이성의 조각은 무효화되고 카드를 버리거나 이성의 조각을 추방하지 못합니다.

췏소리 포효자

{2}{G}

생물 — 늑대인간 괴수

3/1

췏소리 포효자보다 공격력이 낮은 생물들은 췏소리 포효자를 방어할 수 없다.

{5}{G}: 췏소리 포효자를 변신시킨다.

////

포효하는 합창단

생물 — 엘드라지 늑대인간

3/5

포효하는 합창단보다 공격력이 낮은 생물들은 포효하는 합창단을 방어할 수 없다.

포효하는 합창단이 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 3/2 무색 엘드라지 괴수 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다.

* 방어생물의 공격력과 췏소리 포효자의 공격력은 방어자가 선택되는 때에만 비교됩니다. 나중에 어느 한 쪽 생물의 공격력을 변경해도 췏소리 포효자에 대한 방어가 취소되지 않습니다. 포효하는 합창단도 마찬가지입니다.

시가르다의 사제

{1}{W}

생물 — 인간 성직자

1/2

{1}, {T}: 인간이 아닌 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 탭한다.

* 인간 늑대인간 같은 인간이면서 다른 유형을 가진 생물은 인간 생물입니다.

스커스대그 집행자

{2}{B}

생물 — 인간 성직자

2/3

{B}, {T}, 카드 한 장을 버린다: 각 플레이어는 생명 2점을 잃는다.

* 스커스대그 집행자의 능력으로 각 플레이어의 생명 총점이 0 이하가 되면 게임은 무승부로 끝납니다.

* 쌍두거인 게임인 경우, 스커스대그 집행자의 능력으로 인해 각 플레이어는 생명 2점을, 각 팀은 생명 총점 4점을 잃습니다.

시해자의 식칼

{3}

마법물체 — 장비

장착된 생물은 +3/+1을 받으며, 가능하면 엘드라지에 의해 방어되어야 한다.

장착 {4}

* 장착된 생물을 방어하려면 하나의 엘드라지만 필요합니다. 다른 엘드라지와 엘드라지가 아닌 생물도 그 생물을 방어할 수 있고, 다른 생물을 방어하거나 아예 방어하지 않을 수도 있습니다.

* 플레이어를 공격하지 않는 수비플레이어가 장착된 생물을 방어할 엘드라지를 결정합니다.

* 장착된 생물을 방어할 수 있는 각 엘드라지가 탭되거나 주문이나 능력 때문에 방어할 수 없게 된다면, 아무도 방어하지 않습니다. 각각의 생물이 방어하는 것에 대해 따로 비용을 지불해야 하는 경우, 그 조종자는 의무적으로 그 비용을 지불할 필요가 없으므로 그 생물들은 방어하지 않을 수 있습니다.

* 여러 개의 시해자의 식칼을 장착한 하나의 생물을 방어하려면 하나의 엘드라지만 필요합니다.

그을린 늑대인간

{2}{R}{R}

생물 — 늑대인간 괴수

3/2

그을린 늑대인간이 전장에 들어올 때, 최대 두 개의 생물을 목표로 정한다. 그을린 늑대인간은 각 목표에게 피해 1점을 입힌다.

{4}{R}{R}: 그을린 늑대인간을 변신시킨다.

////

폭발하는 공포늑대

생물 — 엘드라지 늑대인간

6/4

폭발하는 공포늑대가 공격할 때마다, 생물이나 플레이어를 목표로 정한다. 폭발하는 공포늑대는 그 목표에게 피해 2점을 입힌다.

* 방어자가 선택되기 전에 폭발하는 공포늑대의 격발능력이 해결됩니다. 이렇게 치명피해를 입은 생물은 방어자를 지정할 때까지 남아 있지 않습니다.

* 그을린 늑대인간이 공격한 후 그을린 늑대인간을 폭발하는 공포늑대로 변신시키면, 폭발하는 공포늑대의 격발능력은 해당 전투에서 격발되지 않습니다.

숨버왈드 숫사슴

{3}{G}{G}

생물 — 엘크

4/3

숨버왈드 숫사슴이 전장에 들어올 때, 당신이 조종하지 않는 생물을 목표로 정한다. 당신은 숨버왈드 숫사슴과 그 생물이 싸우도록 할 수 있다.

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

* 숨버왈드 숫사슴의 능력이 해결될 때, 목표로 정한 생물이 유효하지 않은 경우 이 능력은 무효화됩니다. 숨버왈드 숫사슴이 전장을 떠난 경우, 목표로 정한 생물은 피해를 입거나 입히지 않습니다.

영혼 분리기

{3}

마법물체

{5}, {T}, 영혼 분리를 희생한다: 당신의 무덤에 있는 생물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 추방한다. 그 카드의 복사본이지만 1/1이고, 자신의 원래 유형에 더불어 신령이며, 비행을 가진 토큰 한 개를 전장에 놓는다. 공격력과 방어력이 그 카드의 공격력과 방어력과 같은 흑색 좀비 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다.

* 양면 생물 카드를 복사하는 경우, 신령 토큰은 변신할 수 없습니다.

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

* 복사한 생물 카드가 전장에 들어올 때 격발되는 능력을 가지고 있다면 그 능력은 신령 토큰이 전장에 들어올 때에도 격발됩니다. "[이 생물이] 전장에 들어오면서" 또는 "[이 생물이] 전장에 가지고 들어온다"라는 식으로 표기된 생물 카드의 능력 또한 적용됩니다.

* 신령 토큰은 원본 카드의 색과 마나 비용(및 전환마나비용)을 가지고 있습니다. 좀비 토큰의 전환마나비용은 0입니다.

* 생물의 공격력과 방어력을 정하는 능력은 그 카드가 무덤에 있을 때 적용되지만, 그 생물에서 추가되거나 빠지는 능력은 적용되지 않습니다. 예를 들어, 좀비 토큰의 공격력과 방어력을 계산할 때 고대 신화의 현자의 능력은 적용되지만 릴리아나의 정예병의 능력은 적용되지 않습니다.

* 고대 신화의 현자와 마찬가지로, 복사한 생물 카드에 공격력과 방어력을 정하는 능력이 있어도, 신령 토큰은 여전히 1/1의 기본 공격력과 방어력을 가집니다.

* 좀비 토큰이 생성될 때의 공격력과 방어력은 카드가 무덤에 마지막으로 존재했을 때의 정보를 바탕으로 정해집니다. 추방된 카드의 공격력과 방어력이 바뀌어도 그 카드들은 갱신되지 않습니다.

* 신령 토큰은 좀비 토큰이 전장에 들어오기 전에 전장에 있습니다.

주문을 진정시키는 자

{1}{W}{U}

생물 — 신령

2/3

섬광

비행

주문을 진정시키는 자가 전장에 들어올 때, 전환마나비용이 4 이하인 주문을 목표로 정한다. 그 주문을 추방한다.

주문을 진정시키는 자가 전장을 떠날 때, 추방된 카드의 소유자는 마나 비용을 지불하지 않고 그 카드를 발동할 수 있다.

* 마나 비용에 {X}가 있는 주문의 경우, 선택한 X의 값을 따져서 주문의 전환마나비용이 4 이하인지 판단합니다.

* 무효화될 수 없는 주문은 주문을 진정시키는 자의 능력으로 추방할 수 있습니다. 이 주문들은 해결되지 않습니다.

* 추방된 카드의 소유자가 주문을 발동한 경우, 주문은 플레이어가 원래 발동했던 주문과 관련이 없습니다. 원본 주문에 영향을 미치는 원본 주문 또는 효과를 위한 선택은 새로운 주문으로 넘어가지 않습니다.

* 플레이어가 추방된 카드를 발동하면, 주문을 진정시키는 자의 마지막 능력을 해결하기 위한 일환으로 발동됩니다. 해당 턴 나중에 발동하도록 대기시킬 수는 없습니다. 해당 카드의 유형에 기반한 발동 시기 허용은 무시하지만, 다른 제한(예: "[이 카드]는 전투 중에만 발동할 수 있다.")은 반드시 따라야 합니다.

* 플레이어가 카드를 "마나 비용 없이 발동"하는 경우, 출현 비용과 같은 대체비용을 지불할 수 없습니다. 증가 비용과 같은 추가비용은 지불할 수 있습니다. 발동할 카드에 필수 추가비용이 있다면, 그 비용을 지불해야 카드를 발동할 수 있습니다.

* 카드의 마나 비용에 {X}가 있다면, 마나 비용을 지불하지 않고 그 카드를 발동할 때 그 값으로 0을 선택해야 합니다.

* 주문을 진정시키는 자가 전장에 들어올 때 격발되는 능력이 해결되기 전에 전장을 떠나면, 전장을 떠날 때 격발되는 능력이 격발 및 해결되고 아무 일도 일어나지 않습니다. 그리고 첫 번째 격발능력이 해결된 후 주문은 영원히 추방됩니다.

미려한 재생

{3}{G}

집중마법

당신의 무덤에 있는 모든 대지 카드를 탭된 상태로 전장으로 되돌린다.

* 효과에 '조건을 만족하지 않으면 대지가 탭된 채로 전장에 들어온다'고 적혀 있는 경우, 미려한 재생의 효과는 해당 조건이 만족되더라도 그 대지를 탭된 채로 전장에 놓습니다. 예를 들어, 항구 도시(*아니스트라드에 드리운 그림자* 세트)가 전장으로 되돌아올 때 들을 공개할 수 있지만, 항구 도시는 여전히 탭된 채로 들어옵니다.

갑작스런 돌연변이

{U}

부여마법 — 마법진

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

생물에게 부여

부여된 생물은 -X/-0을 받는다. X는 당신의 무덤에 있는 카드 수이다.

* 무덤에 있는 카드 수가 변할 때 X값은 계속 갱신됩니다.

퍼져나가는 불꽃

{6}{R}

순간마법

생물을 원하는 수만큼 목표로 정한다. 퍼져나가는 불꽃은 그 목표들에게 피해 6점을 당신이 분배한 대로 나누어 입힌다.

* 퍼져나가는 불꽃을 발동할 때 피해를 어떻게 분배할지 선언합니다. 각 목표는 최소한 피해 1점을 받아야 합니다.

* 퍼져나가는 불꽃을 발동할 때 목표를 여럿 정했는데 퍼져나가는 불꽃이 해결될 때 이들 목표 일부가 유효하지 않더라도, 퍼져나가는 불꽃은 나머지 유효한 목표에 원래 배정된 피해를 입힙니다. 모든 목표가 유효하지 않다면 이 주문은 무효화됩니다.

생기현자의 의식

{3}{G}

순간마법

마법물체 한 개나 부여마법 한 개를 목표로 정한다. 그 지속물을 파괴한다. 당신은 생명 4점을 얻는다.

* 마법물체 또는 부여마법이 유효하지 않은 목표가 되면 생기현자의 의식은 무효화됩니다. 따라서 생명 4점도 얻을 수 없습니다.

스텐시아 연회

{2}{R}

집중마법

상대를 목표로 정한다. 스텐시아 연회는 그 상대에게 당신이 조종하는 흡혈귀의 수만큼 피해를 입힌다. 카드 한 장을 뺏는다.

* 당신이 조종하는 흡혈귀가 없어도 상대를 목표로 스텐시아 연회를 발동할 수 있습니다. 여전히 당신은 카드 한 장을 뽑습니다.

* 당신이 조종하는 흡혈귀의 수는 스텐시아 연회가 해결될 때 계산합니다.

봉합술사의 이식

{1}

마법물체 — 장비

장착된 생물은 +3/+3을 받는다.

장착된 생물이 공격할 때마다, 그 생물은 조종자의 다음 언택단에 언택되지 않는다.

봉합술사의 이식이 지속물로부터 분리될 때마다, 그 지속물을 희생한다.

장착 {2}

* 여러 효과에 생물이 당신의 다음 언택단에 언택되지 않는다고 적혀 있는 경우, 이러한 효과는 한 언택단 동안에 모두 적용됩니다. 예를 들어 두 개의 봉합술사의 이식을 장착한 상태로 공격하는 생물은 한 번의 언택단에만 언택되지 않습니다.

* 봉합술사의 이식을 새로운 생물에 장착하거나, 봉합술사의 이식이 전장을 떠나거나, 장착된 생물이 생물이 아니게 되거나, 봉합술사의 이식이 장비가 아니게 되면, 봉합술사의 이식은 장착되어 있던 생물에서 분리됩니다.

(장착된 생물이 전장을 떠나면 분리되지만, 이런 경우 격발능력은 효과를 발휘하지 않습니다.)

* 봉합술사의 이식이 지속물에서 분리되면서 마지막 격발능력이 격발된 후, 해결될 때에 (다른 플레이어가 그 지속물을 조종하는 등의 이유로) 당신이 그 지속물을 조종하지 않는 경우, 당신은 그 지속물을 희생할 수 없습니다.

스트롬커크 사형수

{B}{B}

생물 — 흡혈귀 괴수

2/2

카드 한 장을 버린다: 당신이 조종하는 흡혈귀들은 턴종료까지 +1/+1을 받는다. 이 능력은 한 턴에 한 번씩만 활성화할 수 있다.

* 광기를 가진 흡혈귀 카드를 버리고 발동했다면, 스트롬커크 사형수의 능력이 해결되기 전에 전장으로 들어옵니다.

* 스트롬커크 사형수의 영향을 받는 생물들은 능력이 해결될 때 결정됩니다. 능력이 해결된 이후에 조종하기 시작한 흡혈귀들은 +1/+1을 받지 못합니다.

스트롬커크 비술사

{2}{R}

생물 — 흡혈귀 괴수

3/2

돌진

스트롬커크 비술사가 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 당신의 서고 맨 위의 카드 한 장을 추방한다. 턴종료까지, 당신은 그 카드를 플레이할 수 있다.

광기 {1}{R} (이 카드를 버리는 경우, 추방 영역에 버린다. 그렇게 할 때, 광기 비용을 지불하고 이 카드를 발동하거나 당신의 무덤에 이 카드를 놓는다.)

* 스트롬커크 비술사의 두 번째 능력으로 추방하는 카드는 앞면이 보이도록 추방합니다.

* 스트롬커크 비술사가 전장을 떠나거나 당신의 조종하에 있지 않은 경우라도 그 턴에 해당 카드를 플레이할 수 있습니다.

* 스트롬커크 비술사의 두 번째 능력으로 인해 추방당한 카드를 플레이할 때는 해당 카드의 플레이와 관련된 모든 일반 규칙을 따릅니다. 해당 카드의 비용을 지불하고 모든 발동 시기 제한에 따라야 합니다. 예를 들어, 이렇게 추방한 생물 카드는 여전히 자신의 본단계에 스택이 비어 있을 경우에만 해당 카드의 마나 비용을 지불하여 발동할 수 있습니다.

* 그 카드의 대체비용과 추가비용(예: 출현 비용 및 증가 비용)을 지불할 수 있습니다. 카드에 필수 추가비용이 있다면, 그 비용은 반드시 지불해야 합니다.

* 효과를 통해 해당 턴에 대지를 추가로 플레이하도록 허용되지 않은 한, 스트롬커크 비술사의 두 번째 능력에 의해 추방당한 대지 카드는 그 턴에 대지를 플레이하지 않았을 경우에만 플레이할 수 있습니다.

* 추방한 카드를 플레이하지 않으면 추방 영역에 남습니다.

깨끗한 일족

{2}{U}{U}

순간마법

다른 모든 주문을 추방하고 모든 능력을 무효화한다.

* 무효화될 수 없는 주문도 깨끗한 일축에 의해 추방됩니다. 이 주문들은 해결되지 않습니다.

* 스택에 있는 활성화능력과 격발능력만 무효화됩니다. 객체의 정적능력은 영향을 받지 않고, 객체의 활성화능력과 격발능력은 해당 턴 나중에 다시 활성화 또는 격발될 수도 있습니다. 이미 해결된 주문과 능력은 영향을 받지 않습니다.

재고 보충

{1}{U}

집중마법

카드 한 장을 뽑은 후, 당신의 무덤에 있는 카드 중 이름이 재고 보충인 카드의 수만큼 카드를 뽑는다.

* 재고 보충이 해결될 때 여전히 스택에 있으므로, 그 주문 카드는 당신의 무덤에 없고 당신이 뽑은 카드 수에 영향을 미치지 않습니다.

공간을 연구하는 타미요

{1}{G}{W}{U}

플레인즈워커 — 타미요

4

+1: 생물을 최대 두 개까지 목표로 정한다. 당신의 다음 턴까지, 그 생물들 중 하나가 전투피해를 입힐 때마다, 카드 한 장을 뽑는다.

-2: 대지가 아닌 지속물을 최대 두 개까지 목표로 정한다. 그 지속물들을 탭한다. 탭된 지속물들은 그 조종자의 다음 언탭단에 언탭되지 않는다.

-7: 카드 세 장을 뽑는다. 당신은 "당신의 손에 있는 대지가 아닌 카드를 마나 비용을 지불하지 않고 발동할 수 있다."를 가진 휘장을 얻는다.

* 타미요의 첫 번째 능력으로 당신이 조종하지 않는 생물들을 목표로 정할 수 있습니다. 그 생물들이 전투피해를 입힌다면 조종자가 아닌 당신이 카드를 한 장 뽑습니다.

* 타미요의 첫 번째 능력은 그 생물들이 전투피해를 입히기 전에 타미요가 전장을 떠나도 격발되는 지연격발능력을 생성합니다.

* 타미요의 휘장을 받고 난 후에도 당신이 발동하는 대지가 아닌 카드의 일반적인 발동 시기 허용 및 제한에 따라야 합니다.

* 카드를 "마나 비용 없이 발동"하는 경우, 출현 비용과 같은 대체비용을 지불할 수 없습니다. 증가 비용과 같은 추가비용은 지불할 수 있습니다. 카드에 필수 추가비용이 있다면, 그 비용은 반드시 지불해야 합니다.

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

* 평소처럼 마나 비용을 지불하고 대지가 아닌 카드를 발동할 수 있습니다.

구불발톱 늑대인간

{2}{G}{G}

생물 — 늑대인간 괴수

2/4

구불발톱 늑대인간은 매 전투마다 생물 한 개를 추가로 방어할 수 있다.

{6}{G}: 구불발톱 늑대인간을 변신시킨다.

////

수염뿌리 속박꾼

생물 — 엘드라지 늑대인간

4/6

경계

수염뿌리 속박꾼은 가능하면 방어되어야 한다.

수염뿌리 속박꾼은 전투마다 생물 한 개를 추가로 방어할 수 있다.

* 수염뿌리 속박꾼을 방어하려면 하나의 생물만 필요합니다. 다른 생물도 그 생물을 방어할 수 있고, 다른 생물을 방어하거나 아예 방어하지 않을 수도 있습니다.

* 당신이 아닌 수비플레이어가 수염뿌리 속박꾼을 방어할 생물을 선택합니다.

* 수염뿌리 속박꾼을 방어할 수 있는 각 생물이 탭되거나 주문이나 능력 때문에 방어할 수 없게 된다면, 아무도 방어하지 않습니다. 각각의 생물이 방어하는 것에 대해 따로 비용을 지불해야 하는 경우, 그 조종자는 의무적으로 그 비용을 지불할 필요가 없으므로 그 생물들은 방어하지 않을 수 있습니다.

* 공격 중에 구불발톱 늑대인간이 수염뿌리 속박꾼으로 변신하면 경계가 있어도 언탭되지 않습니다.

테라리온

{1}

마법물체

테라리온은 탭된 채로 전장에 들어온다.

{2}, {T}, 테라리온을 희생한다: 원하는 색의 조합의 마나 두 개를 당신의 마나풀에 담는다.

테라리온이 전장에서 무덤에 들어갈 때, 카드 한 장을 뽑는다.

* 테라리온의 마지막 능력으로 카드 한 장을 뽑기 전에 테라리온이 생산하는 마나의 색을 선택해야 합니다.

* 테라리온의 마지막 능력은 테라리온이 전장에서 무덤으로 들어가는 방법에 관계없이 격발됩니다.

이단 성전사 탈리아

{2}{W}

전설적 생물 — 인간 병사

3/2

선제공격

상대가 조종하는 기본이 아닌 대지와 생물은 탭된 상태로 전장에 들어온다.

* 효과에 '조건을 만족하지 않으면 생물 또는 대지가 탭된 채로 전장에 들어온다'고 적혀 있는 경우, 탈리아의 마지막 능력은 해당 조건이 만족되더라도 그 카드를 탭된 채로 전장에 놓습니다. 예를 들어, 상대가 항구 도시(이니스트라드에 드리운 그림자 세트)를 플레이할 때 상대는 들을 공개할 수 있지만, 항구 도시는 여전히 탭된 채로 들어옵니다.

* 탈리아가 상대의 생물 또는 기본이 아닌 대지와 동시에 전장에 들어오는 경우, 그 생물과 대지는 탈리아의 마지막 능력의 영향을 받지 않습니다.

발화연금술사

{1}{R}

생물 — 인간 주술사

0/3

수비태세

{T}: 발화연금술사는 각 상대에게 피해 1점을 입힌다.

당신이 순간마법이나 집중마법 주문을 발동할 때마다, 발화연금술사를 언탭한다.

* 발화연금술사의 마지막 능력은 그 능력을 격발시키는 주문보다 먼저 해결됩니다.

* 쌍두거인 게임의 경우, 발화연금술사의 활성화능력은 각 상대에게 피해 1점을, 각 상대 팀에 총 피해 2점을 입힙니다.

피를 갈망하는 도끼

{3}

마법물체 — 장비

장착된 생물은 +4/+0을 받는다.

당신의 종료단 시작에, 장착된 생물이 이 턴에 생물에게 전투피해를 입히지 않았다면, 그 생물을 희생한다.

장착 {2}

* 장착된 생물이 플레이어 또는 플레인즈워커에게만 전투피해를 입힌 경우, 피를 갈망하는 도끼의 격발능력이 격발됩니다. 생물이 전투피해를 전혀 입히지 않아도 마찬가지입니다.

* 피를 갈망하는 도끼의 격발능력은, 당신의 종료단이 시작될 때 자신이 장착되어 있던 생물이 해당 턴에 다른 생물에게 전투피해를 입혔는지 여부를 확인합니다. 피를 갈망하는 도끼가 전투피해를 입힐 때 그 생물(또는 다른 어떤 생물)에 장착되어 있었는지는 중요하지 않습니다.

트레이벤의 타락혈건

{2}{B}

생물 — 좀비 사냥개

3/2

섬망 — 당신의 무덤에 네 개 이상의 카드 유형이 있는 한, 트레이벤의 타락혈건은 +1/+1을 받고 호전적을 가진다. (*호전적이 있는 생물은 두 개 이상의 생물로만 방어할 수 있다.*)

* 호전적은 방어생물을 지정할 때만 효과를 발휘합니다. 방어생물을 선택한 후에 트레이벤의 타락혈건이 호전적을 얻어도 트레이벤의 타락혈건의 방어는 취소되지 않습니다.

영원한 형벌의 나무

{3}{B}

생물 — 식물

0/13

수비태세

{T}: 상대를 목표로 정한다. 그 상대의 생명 총점을 영원한 형벌의 나무의 방어력과 교환한다.

* 능력이 해결될 때 영원한 형벌의 나무가 전장에 없다면, 교환은 이루어질 수 없고 능력은 아무런 효과를 발휘하지 않습니다. 능력을 활성화하고 이에 대응해 영원한 형벌의 나무가 -13/-13을 받아도 상대는 게임에서 패배하지 않습니다.

* 능력이 해결될 때 영원한 형벌의 나무의 방어력이 목표로 정한 상대의 이전 생명 총점이 되고, 그 플레이어는 생명점을 잃거나 얻어서 생명 총점이 영원한 형벌의 나무의 이전 방어력과 같아집니다. 생명점 획득이나 손실에 관련된 다른 효과들은 이 효과에 따라 함께 적용됩니다.

* 영원한 형벌의 나무의 방어력이 플레이어의 이전 생명 총점으로 설정된 후에 방어력 수정 효과, 카운터, 마법진 또는 장비가 적용됩니다. 영원한 형벌의 나무가 광신도의 지팡이를 장착하고 있고(2/15가 됨) 플레이어의 생명 총점이 7점인 경우를 예로 들겠습니다. 교환이 이루어지면, 영원한 형벌의 나무가 2/9 생물(방어력이 7이 된 후 광신도의 지팡이로 수정)이 되고, 플레이어의 생명 총점은 15점이 됩니다.

벗어나기

{U}

순간마법

당신이 조종하는 지속물을 목표로 정한 주문을 목표로 정한다. 그 목표를 무효화한다.

* 벗어나기는 여러 목표를 가진 주문을 목표로 정할 수 있습니다. 단, 여러 목표 중 최소한 한 목표가 당신이 조종하는 지속물이어야 합니다.

발톱부족의 올리치

{3}{R}{G}

전설적 생물 — 인간 늑대인간

4/4

이 생물이 전장에 들어오거나 발톱부족의 올리치로 변신할 때마다, 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +4/+4를 받는다.

각 유지단 시작에, 만약 지난 턴에 아무 주문도 발동되지 않았다면, 발톱부족의 올리치를 변신시킨다.

////

맞설 자 없는 우두머리 올리치

적색, *녹색*

전설적 생물 — 늑대인간

6/6

이 생물이 맞설 자 없는 우두머리 올리치로 변신할 때마다, 당신이 조종하지 않는 늑대인간이 아닌 생물을 목표로 정한다. 당신은 맞설 자 없는 우두머리 올리치와 그 생물이 싸우도록 할 수 있다.

각 유지단 시작에, 만약 지난 턴에 두 개 이상의 주문을 발동한 플레이어가 있다면, 맞설 자 없는 우두머리 올리치를 변신시킨다.

* 맞설 자 없는 우두머리 올리치의 첫 번째 능력이 스택에 쌓일 때 목표를 정하지만, 생물이 싸울지는 해당 능력이 해결될 때 정합니다.

* 맞설 자 없는 우두머리 올리치의 첫 번째 능력이 해결될 때, 목표로 정한 생물이 유효하지 않은 경우 이 능력은 무효화됩니다.

* 맞설 자 없는 우두머리 올리치의 첫 번째 능력이 해결될 때 올리치가 전장에 없으면, 목표로 정한 생물은 피해를 입거나 입히지 않습니다.

* 올리치의 변신 능력은 해당 턴의 일부나 전체에 올리치가 전장에 없었더라도 이전 턴의 모든 단계를 확인합니다.

* 맞설 자 없는 우두머리 올리치의 마지막 능력은 한 플레이어가 이전 턴에 2개 이상의 주문을 발동한 경우에만 격발됩니다. 여러 플레이어가 이전 턴에 각각 하나의 주문만 발동했다면 이 능력은 격발되지 않습니다.

울벤왈드 정찰목

{4}{G}{G}

생물 — 인목

6/6

당신이 조종하는 생물 중 방어력이 4 이상인 생물이 죽을 때마다, 카드 한 장을 뽑는다.

* 울벤왈드 정찰목이 방어력이 4 이상인 다른 생물들과 동시에 죽는다면, 이 생물의 능력은 동시에 죽는 생물 각각에 대해 격발됩니다.

* 울벤왈드 정찰목이 죽을 때 방어력이 4 이상이라면 능력이 격발됩니다.

비실체화

{1}{U}

순간마법

주문 또는 생물을 목표로 정한다. 그 목표를 소유자의 손으로 되돌린다.

* 비실체화를 통해 무효화될 수 없는 주문을 소유자의 손으로 되돌릴 수 있습니다. 이 주문들은 해결되지 않습니다.

* 복사본인 주문은 주문이 소유자의 손으로 되돌려진 후에는 상태 참조 효과로 인해 더 이상 존재하지 않습니다. 발동될 수 없고, 플레이어의 손에서 "카드"로 간주되지 않습니다.

볼다렌 추방자

{3}{B}{B}

생물 — 흡혈귀 괴수

3/3

비행

다른 생물 세 개를 희생한다: 볼다렌 추방자를 변신시킨다.

광기 {B}{B}{B} (이 카드를 버리는 경우, 추방 영역에 버린다. 그렇게 할 때, 광기 비용을 지불하고 이 카드를 발동하거나 당신의 무덤에 이 카드를 놓는다.)

////

혈족의 척결사

생물 — 엘드라지 흡혈귀

6/5

비행

이 생물이 혈족의 척결사로 변신할 때, 상대를 목표로 정한다. 그 상대는 생물 세 개를 희생한다.

* 목표로 정한 상대가 혈족의 척결사의 격발능력이 해결될 때 생물 세 개를 조종하지 않고 있다면, 그 플레이어는 가능한 많은 생물을 희생합니다.

상현달

{1}{G}

순간마법

당신이 조종하는 늑대인간을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그 목표를 변신시킨다. 당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 돌진을 얻는다.

* 늑대인간을 목표로 정하지 않고 상현달을 발동할 수 있습니다. 목표로 정한 생물이 유효하지 않게 되면, 상현달은 무효화되고, 생물은 돌진을 얻지 못합니다.

번개의 방직공

{2}{R}

생물 — 인간 주술사

1/4

대공

당신이 순간마법 또는 집중마법 주문을 발동할 때마다, 상대가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 번개의 방직공은 그 목표에게 피해 1점을 입힌다.

* 번개의 방직공의 격발능력은 격발능력을 격발시켰던 주문보다는 먼저 해결되지만, 그 주문의 목표를 선택한 이후에 해결됩니다.

선창 침투자

{1}{U}

생물 — 인간 괴수

1/1

은폐 *(이 생물은 더 높은 공격력을 가진 생물에게 방어될 수 없다.)*

선창 침투자가 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 당신은 카드 한 장을 뽑을 수 있다. 그렇게 한다면, 카드 한 장을 버린다.

당신이 생물 카드를 버릴 때마다, 당신은 {2}를 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 3/2 무색 엘드라지 괴수 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다.

* 선창 침투자의 마지막 능력은 선창 침투자의 다른 격발능력 때문에 카드를 버린 경우뿐만 아니라 당신이 생물 카드를 버릴 때마다 격발됩니다.

* 선창 침투자의 마지막 능력을 해결하는 동안 여러 개의 엘드라지 괴수 토큰을 얻기 위해 {2}를 여러 번 지불할 수 없습니다.

늑대족의 유대

{4}{G}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

늑대족의 유대가 전장에 들어올 때, 2/2 녹색 늑대 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다.

부여된 생물은 +2/+2를 받는다.

* 늑대족의 유대가 스택에 있는 동안 목표가 유효하지 않게 되면, 주문은 무효화됩니다. 이렇게 되면 해당 마법진은 전장에 들어오지 않으며, 늑대 토큰도 얻지 못합니다.

매직 : 더 개더링, 매직, 이니스트라드, 섬뜩한 달, 타르커의 용, 매직의 기원, 젠디카르 전투, 관문수호대의
맹세, 이니스트라드에 드리운 그림자는 미국 및 기타 국가에서 Wizards of the Coast LLC의 상표입니다.

©2016 Wizards.