

재창조된 운명 출시 노트

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

최종 수정일: 2014년 11월 18일

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 플레이어가 혼동하기 쉬운 질문에 대한 답변이 포함되어 있습니다. '카드별 설명' 부분에서 설명하는 카드의 경우 참고를 위해 해당 카드의 전체 텍스트가 나와 있습니다. 하지만 세트에 포함된 모든 카드를 설명하지는 않습니다.

일반 설명

출시 정보

재창조된 운명 세트는 185장의 카드(커먼 카드 70장, 언커먼 카드 60장, 레어 카드 35장, 미식레어 카드 10장, 기본 대지 10장)로 구성되어 있습니다.

프리릴리즈 이벤트: 2015년 1월 17~18일

출시 주말: 2015년 1월 23~25일

게임데이: 2015년 2월 14~15일

재창조된 운명 세트는 공식 출시일인 2015년 1월 23일 금요일부터 공인 컨스트럭티드 형식에서 사용할 수 있습니다. 이때 스탠다드 형식에 사용할 수 있는 카드 세트는 *테로스*, *신들의 피조물*, *닉스로 가는 길*, *매직 2015*, *타르커의 칸* 및 *재창조된 운명*입니다.

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

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

기존 테마: 다섯 "쌔기" 부족

타르커의 칸 세트에서 선보였던 삼색 부족 형식이 이번 세트에 다시 등장합니다. 그러나 *재창조된 운명*은 천 년 전의 사건을 다룹니다. 이 시기에 각 부족은 살아남기 위해 다른 부족뿐만 아니라 용과도 싸워야 했습니다. 타르커 차원에 존재했던 부족들은 현존하는 부족과 비슷하며, 각기 독특한 주제와 전략을 가지고 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.

테마: 다섯 용과 지도자들

재창조된 운명 세트에는 전설적 2색 용 카드 다섯 장이 등장합니다. 이들 카드는 다섯 타르커 부족 문화의 근간이 되는 다섯 용 무리를 나타내며, 연관된 부족과 비슷한 기능을 가지고 있습니다. 이번 세트에 등장하는 모든 용 카드의 문구란에도 부족 아이콘과 비슷한 아이콘이 있습니다. 이러한 아이콘은 게임 플레이에는 아무런 영향도 주지 않습니다.

아브잔 키워드 행동: 강화

아브잔은 백흑녹 부족입니다. 부족 아이콘은 용의 비늘입니다. 아브잔 부족의 가치인 인내심을 내재한 용은 드로모카입니다.

강화는 플레이어가 조종하는 생물 중 가장 작은 생물에 +1/+1 카운터를 올려 약점을 보완하는 새로운 키워드 행동입니다.

아브잔 창공지휘관

{3}{W}

생물 — 조류 병사

2/2

비행

아브잔 창공지휘관이 죽을 때, 강화 2를 한다. *(당신이 조종하는 생물 중 방어력이 가장 낮은 생물 하나를 선택한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 두 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, 플레이어는 '아브잔 창공지휘관'의 강화 능력으로 백색으로부터 보호가 있는 생물에 카운터를 올려놓을 수 있습니다.

* 강화가 포함된 주문이나 능력이 해결될 때 카운터를 올려놓을 생물은 플레이어가 선택합니다.

제스카이 키워드: 기량

제스카이는 청적백 부족입니다. 부족 아이콘은 용의 눈입니다. 제스카이 부족의 가치인 교활함을 내재한 용은 오주타이입니다.

기량은 플레이어가 생물이 아닌 주문을 발동할 때마다 생물이 커지는 보너스를 주는 기존 키워드입니다. 이 키워드는 *타르커의 칸* 세트에 등장한 이후 변하지 않았습니다.

제스카이 현자

{1}{U}

생물 — 인간 수도승

1/1

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

제스카이 현자가 죽을 때, 카드 한 장을 뽑는다.

기량에 대한 공식 규칙은 다음과 같습니다.

702.107. 기량

702.107a 기량은 격발능력이다. '기량'은 "당신이 생물이 아닌 주문을 발동할 때마다, 이 생물은 턴종료까지 +1/+1을 받는다."를 뜻한다.

702.107b 한 생물이 여러 개의 기량 능력을 가지고 있다면, 각 능력은 따로 격발된다.

* 생물 유형을 가지지 않은 주문을 발동하면 기량이 격발됩니다. 한 주문이 여러 개의 유형을 가지고 있는데, 마법물체 생물처럼 그 유형 중 하나가 생물이라면, 주문 발동 시 기량이 격발되지 않습니다. 대지를 플레이하는 행동도 기량을 격발시키지 않습니다.

* 기량은 여러 유형을 가진 주문이라도 한 번만 격발됩니다.

* 기량은 스택에서 해당 능력을 격발한 주문 위에 쌓입니다. 따라서 그 주문보다 먼저 해결됩니다.

* 격발된 기량은 해당 능력을 격발시킨 주문과 연관되지 않습니다. 그 주문이 무효화되도 기량은 정상적으로 해결됩니다.

술타이 키워드: 파헤치기

술타이는 흑녹청 부족입니다. 부족 아이콘은 용의 송곳니입니다. 술타이 부족의 가치인 무자비함을 내재한 용은 실룡가르입니다.

파헤치기는 플레이어의 무덤에서 카드를 추방해 주문의 발동비용 지불을 돕는 기존 키워드입니다. 이 키워드는 *타르커의 칸* 세트 이후로 변하지 않았습니다.

타시구르의 잔혹함

{5}{B}

집중마법

파헤치기 (이 주문을 발동하는 동안 당신이 당신의 무덤에서 추방하는 카드는 {1}을 지불한다.)

각 상대는 카드 두 장을 버린다.

파헤치기에 대한 공식 규칙은 다음과 같습니다.

702.65. 파헤치기

702.65a 파헤치기는 파헤치기를 가진 주문이 스택에 쌓일 때 작동하는 정적능력이다. '파헤치기'는 "이 주문의 총 발동비용 중 각 일반 마나를 지불하는 대신 당신의 무덤에서 카드를 추방해 해당 마나를 지불할 수 있다."를 뜻한다. 파헤치기 능력은 추가 또는 대체비용이 아니며 파헤치기 능력을 가진 주문의 총 발동비용이 확정된 이후에 적용된다.

702.65b 동일한 주문에 파헤치기 능력이 여러 개 있는 것은 아무런 부가효과가 없다.

* 주문의 비용을 지불하는 동시에 자신의 무덤에서 카드를 추방합니다. 이런 식으로 카드를 추방하는 것은 비용을 지불하는 행동입니다.

* 파헤치기 능력은 주문의 마나 비용이나 전환마나비용을 바꾸지 않습니다. 예를 들어, '타시구르의 잔혹함'의 전환마나비용은 파헤치기 능력을 3번 사용하더라도 6입니다.

* 플레이어는 카드를 추방해 파헤치기를 가진 주문의 유색 마나 비용을 줄일 수 없습니다.

* 플레이어는 파헤치기를 가진 주문의 일반 마나 비용보다 더 많은 카드를 추방할 수 없습니다. 예를 들어, 플레이어는 '타시구르의 잔혹함'을 발동하기 위해 자신의 무덤에서 카드를 5장 이상 추방할 수 없습니다.

* 파헤치기 능력은 대체비용이 아니기 때문에 대체비용과 함께 사용할 수 있습니다.

마르두 키워드: 질주

마르두는 적백흑 부족입니다. 부족 아이콘은 한 쌍의 용의 날개입니다. 마르두 부족의 가치인 속도를 내재한 용은 콜라간입니다.

질주는 대체비용으로 생물 카드를 발동한 후 그 생물에 신속을 부여하고 해당 턴이 종료될 때 손으로 돌아오게 해 주는 키워드입니다.

발목을 자르는 고블린

{3}{R}

생물 — 고블린 광전사

3/2

발목을 자르는 고블린이 공격할 때마다, 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 이 턴에 방어할 수 없다.

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.)

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.

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

테무르 능력어: 홍포

테무르는 녹색적 부족입니다. 부족 아이콘은 용의 발톱입니다. 테무르 부족의 가치인 야만성을 내재한 용은 아타르카입니다.

홍포는 자신이 4 이상의 공격력을 가진 생물을 조종할 경우 강화되는 능력의 시작 부분에 이탤릭체로 표시되는 기존 능력어입니다. 능력어는 규칙으로서 의미를 가지지 않습니다. 이 능력어는 *타르커의 칸* 세트에서 등장한 이후 변하지 않았습니다.

칼 시스마의 바람

{1}{G}

순간마법

이 턴에 입혀지려 하는 모든 전투피해를 방지한다.

홍포 — 당신이 공격력이 4 이상인 생물을 조종한다면, 대신 이 턴에 당신의 상대가 조종하는 생물이 입히려는 모든 전투피해를 방지한다.

주술사의 계시

{3}{G}{G}

집중마법

당신이 조종하는 생물 한 개당 카드 한 장을 뽑는다.

홍포 — 당신이 조종하는 공격력 4 이상의 각 생물마다 당신은 생명 4점을 얻는다.

* 순간마법과 집중마법에 나타나는 일부 홍포 능력은 '대신'이라는 단어를 사용합니다. 이러한 주문들은 해결되는 시점에 당신이 4 이상의 공격력을 가진 생물을 조종할 경우 효과가 강화됩니다. 이러한 경우 두 효과를 모두 받는 것이 아니라 강화된 효과만 받습니다.

* '대신'이라는 단어를 사용하지 않는 순간마법과 집중마법의 홍포 능력은 해결되는 시점에 자신이 4 이상의 공격력을 가진 생물을 조종할 경우 추가 효과를 냅니다.

* 정적 또는 격발 홍포 능력을 가진 카드나 홍포 능력의 자세한 내용은 '특정 카드 노트' 부분을 참고하십시오.

새로운 키워드 행동: 구현화

과거에는 타르커에 신령용 우진과 그의 마법이 존재했습니다. 구현화는 카드의 뒷면이 보이도록 전장에 놓아 카드의 실체를 가리면서 2/2 생물로 취급하는 새로운 키워드 행동입니다. 생물 카드가 이런 식으로 전장에 들어왔다면, 플레이어는 언제나 그 생물의 원래 마나 비용을 지불하고 카드를 앞면으로 뒤집을 수 있습니다.

무형의 보살핌

{3}{G}

집중마법

당신의 서고 맨 위의 카드를 구현화한 다음, 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다. (카드를 구현화하려면 해당 카드를 뒷면 상태의 2/2 생물로 전장에 내려놓는다. 그 카드가 생물 카드라면 언제든 마나 비용을 지불하고 앞면 상태로 뒤집을 수 있다.)

구현화에 대한 공식 규칙은 다음과 같습니다.

701.31. 구현화

701.31a "[카드]을(를) 구현화한다."는 "[그 카드]를 뒷면 상태로 전장에 놓는다."를 뜻한다. 뒤집힌 지속물은 문구란, 이름, 하위 유형, 마나 비용이 없는 2/2 생물 카드가 된다. 해당 지속물은 뒷면이 보이는 한 구현화된 지속물이다. 이렇게 카드의 특성을 정의하는 효과는 카드의 뒷면이 보이는 동안 지속되며 카드의 앞면이 보이도록 뒤집히면 그 효과가 사라진다.

701.31b 게임 중 우선권을 가진 플레이어는 언제든 자신이 조종하는 구현화된 지속물을 앞면 상태로 뒤집을 수 있다. 이는 특별 행동이며, 스택을 사용하지 않는다(규칙 115 2b 참조). 이렇게 하려면, 모든 플레이어에게 해당 카드가 생물 카드이며 그 마나 비용이 얼마인지를 보여주고 이를 지불하여 앞면으로 뒤집는다. 뒷면이 보이는 동안 카드의 특성을 정의했던 효과는 사라지고 원래의 특성을 다시 얻는다. 해당 지속물이 생물 카드가 아니거나 마나 비용이 없다면, 이 방식으로 앞면으로 뒤집을 수 없다.

701.31c 변이를 가진 카드를 구현화한 경우, 그 조종자는 위에 설명한 구현화된 지속물을 앞면으로 뒤집는 절차 대신에 규칙 702.36d의 변이 지속물 뒤집기 절차에 따라 뒷면 상태의 지속물을 앞면으로 뒤집을 수 있다.

701.31d 어떤 효과에 의해 서고에서 카드 여러 장이 동시에 구현화되는 경우, 해당 카드는 한 번에 한 장씩 구현화된다.

701.31e 구현화된 순간마법 또는 집중마법 카드는 앞면으로 뒤집히지 않는다. 어떤 효과가 그러한 카드를 앞면으로 뒤집게 한다면, 그 지속물의 조종자는 대신 해당 카드를 공개하고 뒷면 상태로 되돌려놓는다. 지속물이 앞면으로 뒤집힐 때 격발하는 능력은 격발하지 않는다.

701.31f 자세한 내용은 규칙 707 '뒷면 상태의 주문 및 지속물'을 참조한다.

* 뒷면이 보이는 지속물은 이름, 마나 비용, 생물 유형 및 능력이 없는 2/2 생물입니다. 그 생물은 무색이며 전환마나비용은 0입니다. 그 지속물에 적용되는 다른 효과들은 이러한 특성 모두를 그 지속물에 부여할 수 있습니다.

* 우선권이 있는 플레이어는 언제든 구현화된 카드를 공개해 생물 카드(카드 유형을 바꾸는 효과를 무시하고)임을 보여주고 마나 비용을 지불해 앞면이 보이도록 뒤집을 수 있습니다. 이는 특별 행동입니다. 스택에 쌓이지 않으므로 이에 대응할 수 없습니다.

* 구현화된 생물이 앞면 상태일 때 변이 능력을 보유한다면, 플레이어는 변이 비용을 지불해서 해당 생물을 앞면으로 뒤집을 수 있습니다.

* 변이 능력을 사용해 발동해서 뒷면 상태가 된 카드와는 달리, 구현화된 생물은 능력을 잃어도 생물 카드라면 앞면으로 뒤집을 수 있습니다.

* 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.

* 플레이어는 언제든지 자신이 조종하는 뒷면 상태의 지속물 앞면을 확인할 수 있습니다. 특정 효과로부터 권한을 부여받지 않는 한, 플레이어는 자신이 조종하지 않는 뒷면 상태의 주문이나 지속물의 앞면을 확인할 수 없습니다.

* 자신이 조종하는 뒷면 상태의 지속물이 전장을 떠나게 되면, 해당 플레이어는 그 지속물을 공개해야 합니다. 또한, 플레이어가 게임을 떠나거나 게임이 종료되는 경우 자신이 조종하는 뒷면 상태의 주문과 지속물 모두를 공개해야 합니다.

* 플레이어는 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. 플레이어는 또한 각 카드가 어떻게 해서 뒤집혔는지(구현화, 변이 능력 등)를 표시해야 합니다.

* *재창조된 운명* 세트에 등장하는 카드에는 뒷면 상태의 순간마법 또는 집중마법 카드를 앞면으로 뒤집을 수 있는 능력이 없지만, 일부 기존 카드에는 이러한 능력이 있습니다. 구현화된 지속물이 원래 순간마법 카드 또는 지속마법 카드였다면, 해당 카드를 모든 플레이어에게 공개한 후 전장에 뒷면 상태로 다시 놓습니다. 해당 카드를 공개하기는 했지만 뒤집힌 적은 없기 때문에, 지속물을 앞면으로 뒤집을 때 격발되는 능력은 격발되지 않습니다.

* 기존의 일부 **매직** 세트에 등장하는 양면 카드의 경우, 앞면만 **매직** 카드가 아니라 앞면과 뒷면이 모두 **매직** 카드입니다. 구현화의 등장과 함께 이러한 양면 카드와 관련한 규칙이 조금 변경되었습니다. 구현화된 양면 카드는 뒷면이 보이도록 전장에 들어옵니다. 해당 카드는 뒷면이 보이는 동안에는 변신할 수 없습니다. 카드 앞면이 생물 카드라면, 플레이어는 그 카드의 마나 비용을 지불해 앞면으로 뒤집을 수 있습니다. 이렇게 한다면, 카드의 원래 앞면이 보이도록 뒤집습니다. 그러나 이미 전장에 있는 양면 카드는 뒷면으로 뒤집을 수 없습니다.

세 가지 "형상"

재창조된 운명 세트에는 전장에 들어올 때 마법진이 되거나 다른 생물을 구현화하거나 구현화된 생물에 부착되는 부여마법 세 장이 등장합니다.

구름의 형상

{1}{U}{U}

부여마법

구름의 형상이 전장에 들어올 때, 구름의 형상은 생물에 부여하는 마법진이 된다. 당신의 서고 맨 위에 있는 카드를 구현화하고 구름의 형상을 그 카드에 부착한다. *(카드를 구현화하려면 해당 카드를 뒷면 상태의 2/2 생물로 전장에 내려놓는다. 그 카드가 생물 카드라면 언제든지 마나 비용을 지불하고 앞면 상태로 뒤집을 수 있다.)* 부여된 생물은 비행과 방호를 가진다.

* 플레이어는 전장에 들어올 때 격발되는 효과가 해결되는 시점에 "형상"이 전장에 없더라도 자신의 서고 맨 위의 카드를 구현화할 수 있습니다.

* 능력이 해결될 때 해당 플레이어의 서고에 카드가 한 장도 없다면, 해당 "형상"은 상태 참조 효과에 의해 소유자의 무덤으로 갑니다.

* 부여된 생물이 앞면이 보이도록 뒤집히더라도 부착된 "형상"은 떨어지지 않습니다.

사이클: 공성

공성은 전장에 들어올 때 소속을 선언해야 하는 부여마법입니다.

궁전 공성

{3}{B}{B}

부여마법

궁전 공성이 전장에 들어오면서, 칸 또는 용을 선택한다.

- 칸 — 당신의 유지단 시작에, 당신의 무덤에 있는 생물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 당신의 손으로 되돌린다.
- 용 — 당신의 유지단 시작에, 각 상대는 생명 2점을 잃고 당신은 생명 2점을 얻는다.

* 각 공성은 두 가지 능력을 가지고 있으며, 전장에 들어올 때 플레이어가 한 선택에 따른 하나의 능력만 발휘합니다.

* "칸"과 "용"이라는 단어는 고정어로, 해당 능력을 통해 플레이어가 한 선택을 나타냅니다. 고정어는 새로운 규칙 용어입니다. "[고정어] — [능력]"은 "이 지속물이 전장에 들어올 때 당신이 [고정어]을(를) 선택한 한, 이 지속물은 [능력]을(를) 가진다."를 뜻합니다. 주의할 점은, 고정어 "용"은 생물 유형 용과 아무런 관련이 없다는 것입니다.

* 마지막 능력 두 개는 첫 번째 능력과 연결되어 있습니다. 이들은 첫 능력의 결과로 선택한 사항을 언급할 뿐입니다. 어떤 지속물이 공성 중 하나의 복사본으로 전장에 들어오는 경우, 그 조종자는 해당 공성을 위한 선택을 해야 합니다. 반드시 원본 공성에서 선택한 고정어를 선택할 필요는 없습니다.

사이클: '전장에 들어올 때' 능력을 선택할 수 있는 생물

이번 세트에는 '전장에 들어올 때' 능력을 선택할 수 있는 생물이 등장합니다. 이들 생물은 각각 +1/+1 카운터를 올리거나 다른 효과를 발휘합니다.

저항하는 오우거

{5}{R}

생물 — 오우거 전사

3/5

저항하는 오우거가 전장에 들어올 때, 하나를 선택한다 —

- 저항하는 오우거에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.
- 마법물체를 목표로 정한다. 그 마법물체를 파괴한다.

* 해당 생물이 전장에 들어온 다음 그 능력이 스택에 쌓일 때 플레이어가 어떤 능력을 사용할지 결정합니다. 일단 선택한 모드는 다른 플레이어의 대응 때문에 해당 생물이 전장을 떠나더라도 바꿀 수 없습니다.

* 모드가 목표를 필요로 하는데 합법적인 목표가 하나도 없다면, 반드시 +1/+1 카운터 추가를 선택해야 합니다.

기존 기능: 혼성 마나

혼성 마나 기호는 두 가지 색 중 어느 색으로든 지불이 가능한 비용을 의미합니다. 예를 들어, {B/G}는 {B}나 {G}로 지불할 수 있습니다. 이 마나기호는 흑색이며 녹색입니다.

단호한 다가타르

{3}{W}

전설적 생물 — 인간 전사

0/0

경계

단호한 다가타르는 +1/+1 카운터 네 개를 가진 채로 전장에 들어온다.

{1}{B/G}{B/G}: 생물 두 개를 목표로 정한다. 첫 번째 생물이 가진 +1/+1 카운터를 두 번째 생물로 옮긴다.

* 혼성 마나 기호는 비용으로만 등장합니다. *재창조된 운명* 세트에서 혼성 마나 기호는 활성화능력 또는 격발능력이 해결될 때 지불하는 비용으로만 등장합니다.

* 혼성 마나 기호가 있는 활성화능력을 활성화할 경우, 각 혼성 마나 기호를 무슨 색 마나로 지불할지 골라야 합니다. 혼성 마나 기호는 보통 모드나 마나비용을 선택하는 순간에 선택합니다. 예를 들어, '단호한 다가타르'를 발동할 때 {1}{B}{B}, {1}{B}{G}, {1}{G}{G} 중 어떤 방법으로 발동비용을 지불할 지 선택합니다.

* 마나비용에 혼성 마나 기호가 있는 카드는 발동 시 사용한 마나 색에 상관없이 마나비용에 나타난 각 색의 카드입니다. *재창조된 운명* 세트에서 마나 비용에 혼성 마나 기호가 있는 카드는 없습니다.

카드별 설명

아브잔의 이점

{1}{W}

순간마법

플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 부여마법 한 개를 희생한다. 강화 1을 한다. *(당신이 조종하는 생물 중 방어력이 가장 낮은 생물 하나를 선택한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.)*

* '아브잔의 이점'을 발동하는 플레이어는 자신이 조종하는 부여마법이 없더라도 플레이어를 목표로 정할 수 있습니다.

* 당신이 강화 1을 할 때, 해당 부여마법은 이미 전장을 떠난 상태입니다.

아브잔 야수조련사

{2}{G}

생물 — 사냥개 주술사

2/1

당신의 유지단 시작에, 당신이 방어력이 제일 높거나 공동으로 방어력이 제일 높은 생물을 조종한다면 카드를 뽑는다.

* 이 능력은 능력이 해결될 때 전장에 있는 생물을 확인해 카드를 뽑을지 결정합니다.

* 방어력이 최고인 생물이 여럿이라도 최대로 뽑을 수 있는 카드는 1장입니다.

죽음에 웃음짓는 알레샤

{2}{R}

전설적 생물 — 인간 전사

3/2

선제공격

죽음에 웃음짓는 알레샤가 공격할 때마다, 당신은 {W/B}{W/B}를 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 당신의 무덤에 있는 공격력이 2 이하인 생물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 탭되어 공격하는 채로 전장에 놓는다.

* 토큰을 전장에 놓을 때 그 토큰이 어느 플레이어 또는 플레인즈워커를 공격할지는 플레이어가 선언합니다. 토큰이 알레샤와 같은 대상을 공격할 필요는 없습니다.

* 되돌린 생물은 공격하는 상태이지만, 공격생물로 선언되지는 않았으므로 공격생물을 선언할 때 격발되는 능력은 격발되지 않습니다.

매복 크로틱

{5}{G}

생물 — 곤충

5/5

돌진

매복 크로틱이 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는 다른 생물을 소유자의 손으로 되돌린다.

* 플레이어가 '매복 크로틱' 이외의 생물을 조종하지 않을 경우, 해당 격발 능력이 해결될 때 아무 효과도 발휘하지 않습니다. '매복 크로틱'은 전장에 남습니다.

* 이 격발능력은 지속물을 목표로 정하지 않습니다. 능력이 해결될 때 되돌릴 생물은 플레이어가 선택합니다. 이 능력이 해결되기 시작하면 플레이어가 이 선택을 할 때 누구도 대응할 수 없습니다.

조상의 복수

{B}{B}

부여마법 — 마법진

생물에 부여

조상의 복수가 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

부여된 생물은 -1/-1을 받는다.

* '조상의 복수'의 생물에 부여 능력에 의해 목표가 된 생물이 '조상의 복수'가 해결될 때 합법적인 목표가 아니라면, '조상의 복수'는 무효화됩니다. 조상의 복수는 전장에 들어오지 않으며 "전장에 들어올 때" 능력도 격발되지 않습니다.

* '조상의 복수'가 부여된 생물의 방어력을 0으로 낮추면, 그 생물과 '조상의 복수'는 모두 소유자의 무덤으로 갑니다. 그러나 이 경우에도 "전장에 들어올 때" 능력이 적용됩니다.

아라신 전쟁 야수

{5}{G}{G}

생물 — 야수

6/6

아라신 전쟁 야수가 하나 이상의 방어생물에 전투피해를 입힐 때마다, 당신의 서고 맨 위의 카드를 구현화한다.
(해당 카드를 뒷면 상태의 2/2 생물로 전장에 내려놓는다. 그 카드가 생물 카드라면 언제든지 마나 비용을 지불하고 앞면 상태로 뒤집을 수 있다.)

* '아라신 전쟁 야수'의 능력은 방어 생물의 수와 관계없이 전투피해단에 한 번만 격발됩니다.

번개뭉기

{2}{R}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물이 이 턴에 피해를 입을 때마다, 그 생물은 다른 각 생물과 각 플레이어에게 그만큼의 피해를 입힌다.

* 그 생물은 새 피해의 원천입니다. 피해를 입히려는 생물을 조종하는 플레이어는 상대가 입으려는 피해를 상대가 조종하는 플레인즈워커에게 돌릴 수 있습니다.

* '번개뭉기'가 생성하는 지연격발능력은 목표 생물이 치명피해를 입었더라도 격발됩니다. 예를 들어, 3/3 생물을 '번개뭉기'의 목표로 정했는데 그 턴의 나중에 해당 생물이 7/7 생물을 방어했다면, 다른 각 생물과 플레이어에게 피해 7점을 입힙니다.

* '번개뭉기'의 능력으로 생성되어 생물에 입혀지는 피해는 전투피해로 인해 격발되는 경우에도 전투피해가 아닙니다.

* '번개뭉기' 주문 두 개가 해결되어 각기 다른 생물을 목표로 정했고 그 중 하나에 피해가 입혀졌다면, 지연격발능력 때문에 다른 각 생물과 플레이어도 그만큼의 피해를 입습니다. 이는 다른 '번개뭉기'의 지연격발능력을 격발합니다. 따라서 이제 두 번째 생물도 다른 각 생물과 플레이어에게 피해를 입힙니다. 이는 해당 생물이 죽거나 게임이 끝날 때까지 계속됩니다. 이렇게 되지 않고 (두 생물이 무적이고 양 플레이어가 입는 피해가 방지되는 상태 따위로) 그 루프를 깰 수 있는 플레이어가 없다면, 게임은 무승부가 됩니다.

타락의 대마귀

{3}{B}{B}

생물 — 악마

5/4

비행

각 상대의 종료단 시작에, 그 플레이어는 자신이 조종하는 생물을 최대 두 개까지 정한 다음 나머지 생물을 희생한다.

* 상대는 이 주문이 해결될 때 살릴 생물을 정합니다. 이러한 선택은 생물을 목표로 정하지 않습니다.

* 상대는 생물을 하나도 살리지 않거나 하나만 살릴 수도 있습니다. 플레이어가 생물을 하나도 선택하지 않는다면, 자신이 조종하는 모든 생물을 희생해야 합니다.

전투 싸움꾼

{1}{B}

생물 — 오크 전사

2/2

당신이 적색이나 백색 지속물을 조종하는 한, 전투 싸움꾼은 +1/+0을 받고 선제공격을 가진다.

* '전투 싸움꾼'이 첫 번째 전투피해단에 전투피해를 배정한 다음 두 번째 전투피해단이 시작되기 전에 (적색 또는 백색 지속물을 조종하지 않게 되는 등의 이유로) 선제공격 능력을 잃는다면, 두 번째 전투피해단에 피해를 배정하지 않습니다.

최전방 크루속

{4}{G}

생물 — 야수

3/4

최전방 크루속은 둘 이상의 생물에게 방어당할 수 없다.

당신이 조종하는 생물 중 +1/+1 카운터를 가진 각 생물은 둘 이상의 생물에게 방어당할 수 없다.

* 두 번째 능력은 방어자를 지정할 때에만 적용됩니다. 플레이어가 조종하는 +1/+1 카운터가 없는 생물이 하나 이상의 생물에 의해 방어되었다면, +1/+1 카운터를 올려놓는 것으로 방어자를 바꾸거나 공격을 취소할 수 없습니다.

전선 돌파

{1}{R}

부여마법

{R}: 공격력이 2 이하인 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 신속을 얻으며 이 턴에 방어당할 수 없다.

* 해당 활성화 능력이 해결될 때 목표로 정한 생물의 공격력이 2를 넘는 경우, 능력은 무효화되어 아무 효과도 발생하지 않습니다. 그러나, 능력이 해결된 다음 해당 생물의 공격력이 2를 초과했다면, 해당 생물은 신속을 잃지 않고 그 턴에는 방어당할 수 없습니다.

잔혹한 군단장

{3}{B}

생물 — 오크 전사

3/3

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

{3}{R/W}{R/W}: 당신의 상대가 조종하는 생물들은 이 턴에 가능하면 방어해야 한다. 그 생물들이 방어할 생물은 당신이 선택한다.

* 모든 방어 선언은 합법적인 것이어야 합니다.

* 생물이 방어를 위해 비용을 지불해야 하고 당신이 이 생물이 방어하도록 선택한 경우, 조종자가 해당 비용을 지불할지의 여부를 선택합니다. 해당 플레이어가 이 비용을 지불하지 않기로 결정하면, 당신이 다른 방어생물 조합을 제안해야 합니다.

* 활성화능력이 해결될 때 전장에 없었던 생물이나 상대가 조종하지 않았던 생물도 포함해 상대가 조종하는 각 생물이 어떻게 방어할지 결정합니다.

* 다인전 게임에서 한 턴에 두 명 이상의 플레이어가 '잔혹한 군단장'의 능력을 활성화했다면, 마지막으로 해결되는 능력의 조종자가 이 능력을 해결하지 않은 플레이어들이 조종하는 생물이 어떻게 방어할지 결정합니다.

* '잔혹한 군단장'의 격발능력에 영향을 받는 수비플레이어는 공격받은 생물에 따라 결정됩니다. 예를 들어, '잔혹한 군단장'이 어떤 상대를 공격하고 당신이 조종하는 다른 두 생물이 다른 상대를 공격했다면, 첫 상대는 생명 1점을 잃고 두 번째 상대는 생명 2점을 잃습니다. 그리고 당신은 생명 3점을 얻습니다.

피해 돌리기

{5}{W}

순간마법

이 턴에 당신과 당신이 조종하는 지속물이 당신이 조종하지 않는 원천들로부터 입으려고 하는 모든 피해를 방지한다. 이렇게 피해를 방지하면, 생물을 목표로 정한다. 당신은 피해 돌리기가 그 목표에 그만큼의 피해를 입히도록 할 수 있다.

* '피해 돌리기'의 목표는 '피해 돌리기'가 피해를 입히는 생물뿐입니다. 목표는 피해를 방지할 때가 아니라 '피해 돌리기'를 발동하면서 정합니다.

* '피해 돌리기' 능력이 해결될 때, 목표로 정한 생물이 유효하지 않은 경우 이 능력은 무효화됩니다. 따라서 아무런 피해도 방지되지 않습니다.

* '피해 돌리기'가 해결된 뒤에는 목표로 정한 플레이어나 생물이 유효한 목표인지에 대해 확인할 필요가 없습니다. '피해 돌리기'가 해당 생물에 피해를 입히지 못하더라도 피해 방지 효과는 작용합니다.

* '피해 돌리기'의 효과는 전향 효과가 아닙니다. '피해 돌리기'로 피해를 방지했다면, 방지 효과의 일부로, (원래 원천이 아닌) '피해 돌리기'가 해당 생물에 피해를 입히도록 할 수 있습니다. 새로운 피해의 원천은 '피해 돌리기'입니다. 따라서 방제한 원래 피해가 가지고 있던 특성(예를 들어 색, 또는 생명연결이나 치명타 능력의 유무)은 이 피해에 적용되지 않습니다. 전투피해를 방지했다 해도 '피해 돌리기'가 입히는 피해는 전투피해가 아닙니다.

* 자신이 조종하는 생물도 목표로 정할 수 있습니다. 그러나 이렇게 하면 '피해 돌리기'가 그 생물의 피해를 방지하지 못합니다.

* 두 플레이어가 각각 '피해 돌리기'로 상대가 조종하는 생물을 목표로 정했고 한 플레이어가 조종하는 원천이 다른 플레이어 또는 그 플레이어가 조종하는 지속물에 피해를 입히려는 경우, 한 '피해 돌리기'가 그 피해를 방지하고 첫 번째 플레이어가 조종하는 생물에 피해를 주려고 할 것입니다. 그러면 해당 플레이어의 '피해 돌리기'가 이 피해를 방지하고 역으로 상대가 조종하는 생물에 피해를 주려고 합니다. 누구든 '피해 돌리기'가 피해를 주지 않도록 하여 이 루프에서 나올 수 있습니다. 누가 루프를 깨든 양쪽 플레이어 모두 피해를 입지 않으므로 상관없습니다.

부수적 피해

{R}

순간마법

부수적 피해를 발동하기 위한 추가비용으로, 생물 한 개를 희생한다.

생물이나 플레이어를 목표로 정한다. 부수적 피해는 그 목표에 피해 3점을 입힌다.

* 방어자지정단에 희생한 공격생물 또는 방어생물은 전투피해를 입히지 않습니다. 전투피해단까지 기다리고 생물이 치명피해를 입었다면, 그 생물은 당신이 희생할 기회를 얻기 전에 파괴됩니다.

* 이 주문을 발동하기 위해서는 정확히 한 개의 생물을 희생해야 합니다. 생물을 희생하지 않으면 발동할 수 없고 생물을 더 많이 희생할 수도 없습니다.

* 다른 플레이어는 '부수적 피해'의 발동 비용이 모두 지불될 때까지 대응할 수 없습니다. 그 누구도 플레이어가 이 주문을 발동하는 것을 막기 위해 당신이 희생한 생물을 파괴할 수 없습니다.

신령 용의 유펴지

대지

{T}: {1}를 당신의 마나풀에 담는다.

{1}, {T}: 신령 용의 유펴지에 저장 카운터 한 개를 올려놓는다.

{T}, 신령 용의 유펴지에서 저장 카운터 X개를 제거한다: 원하는 색의 조합의 마나 X개를 당신의 마나풀에 담는다.

이 마나는 용 주문을 발동하거나 용의 능력을 활성화하는 데에만 사용할 수 있다.

* 플레이어는 마지막 능력으로 생성한 마나를 (질주 비용과 같은) 대체비용 또는 용 주문을 발동할 때 필요한 추가 비용으로 쓸 수 있습니다. 꼭 해당 주문의 마나 비용으로 사용할 필요는 없습니다.

* 활성화능력은 항상 "비용: 효과"의 형태로 표기되어 있습니다.

* 주목할 점은, 뒷면 상태의 생물을 앞면으로 뒤집는 행동은 활성화 능력이 아니라는 것입니다. 용 생물 카드를 구현화하거나 변이 능력을 통해 용 생물 카드를 뒷면 상태로 발동한 경우, 플레이어는 마지막 능력으로 생성된 마나를 사용해 이들 카드를 앞면으로 뒤집을 수 없습니다.

* 마지막 능력으로 생성된 마나는 전장에 없는 용 원천의 활성화능력을 위해 사용할 수 없습니다.

교활한 일격

{3}{U}{R}

순간마법

생물과 플레이어를 목표로 정한다. 교활한 일격은 그 생물에 피해 2점을 주고 그 플레이어에게 피해 2점을 준다. 카드 한 장을 뽑는다.

* 플레이어는 '교활한 일격'을 발동할 때 반드시 생물과 플레이어를 목표로 정해야 합니다. '교활한 일격'이 해결될 때 이 중 하나라도 합법적인 목표가 아니라면 '교활한 일격'은 합법적인 목표에만 피해를 주고 플레이어는 카드 한 장을 뽑습니다. 양쪽 다 합법적인 목표가 아니라면, '교활한 일격'은 무효화되어 아무런 효과도 발휘하지 않습니다. 이 경우, 플레이어는 카드를 뽑을 수 없습니다.

단호한 다가타르

{3}{W}

전설적 생물 — 인간 전사

0/0

경계

단호한 다가타르는 +1/+1 카운터 네 개를 가진 채로 전장에 들어온다.

{1}{B/G}{B/G}: 생물 두 개를 목표로 정한다. 첫 번째 생물이 가진 +1/+1 카운터를 두 번째 생물로 옮긴다.

* 마지막 능력의 두 목표는 반드시 서로 다른 생물이어야 합니다. 그중 하나는 '단호한 다가타르'여도 됩니다.

* +1/+1 카운터는 능력이 해결될 때 두 목표가 모두 합법적인 목표일 때에만 이동합니다.

* 한 생물에 올려진 카운터를 다른 생물로 옮길 때, 먼저 첫 생물에 올려진 카운터를 제거한 다음 그것을 두 번째 생물에 올립니다. 두 번째 생물에 카운터를 올릴 때 격발되는 능력이 있다면 격발됩니다.

암거래

{2}{B}

집중마법

각 플레이어는 자신의 손에 있는 모든 카드를 버린 다음 그보다 한 장 적은 수만큼의 카드를 뽑는다.

* 손에 카드가 없었거나 한 장만 가지고 있었던 플레이어는 카드를 뽑을 수 없습니다.

황무지 외교

{2}{B}

집중마법

플레이어 한 명을 목표로 정한다. 그 플레이어는 자신의 손을 공개한다. 그 중 대지가 아닌 카드 한 장을 선택한다. 그 플레이어는 그 카드를 버린다. 당신이 전사를 조종한다면, 그 플레이어는 생명 2점을 잃는다.

* '황무지 외교'가 해결될 때 전사 생물을 조종한다면, 목표 상대는 (손에 카드가 없거나 해서) 카드를 버리지 않더라도 생명 2점을 잃습니다.

용의 분노

{2}{R}

순간마법

당신이 조종하는 공격생물 하나당 {R}를 당신의 마나풀에 담는다. 턴종료까지, 당신이 조종하는 공격생물은 "{R}: 이 생물은 턴종료까지 +1/+0을 받는다."라는 능력을 가진다.

* '용의 분노'로 마나를 생성할 수는 있지만, '용의 분노'는 마나 능력이 아닙니다. 이 능력은 스택을 사용하므로 이에 대응할 수 있습니다.

* '용의 분노'가 해결될 때 공격중인 생물만 생성되는 마나의 수를 위해 집계되며, 해당 생물들만이 "불의 숨결" 활성화 능력을 가집니다. 다시 말해, 공격자를 지정하기 전에 '용의 분노'를 발동하면 대개 아무런 효과도 발휘하지 않습니다.

* 사용하지 않은 마나는 각 단계 및 스텝이 끝날 때 사라진다는 사실을 기억하십시오. 예를 들어, 플레이어가 공격자지정단에 '용의 분노'를 사용할 경우, 드문 경우를 제외하고 '용의 분노'로 생성되는 마나는 방어자지정단 또는 전투후 본단계까지 지속되지 않습니다.

용비늘 장군

{3}{W}

생물 — 인간 전사

2/3

당신의 종료단 시작에, 강화 X를 한다. X는 당신이 조종하는 탭된 생물의 수이다. (당신이 조종하는 생물 중 방어력이 가장 낮은 생물 하나를 선택한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 X 개를 올려놓는다.)

* '용비늘 장군'의 능력이 해결될 때, 플레이어가 조종하는 탭된 생물의 수를 세어 X값을 결정합니다.

* 카운터를 올려놓을 생물이 탭된 생물 중 하나일 필요는 없습니다.

불멸의 드로모카

{3}{G}{W}

전설적 생물 — 용

5/5

비행

당신이 조종하는 용이 공격할 때마다, 강화 2를 한다. (당신이 조종하는 생물 중 방어력이 가장 낮은 생물 하나를 선택한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 두 개를 올려놓는다.)

* 당신이 공격자로 선언하는 각 용은 드로모카의 격발 능력을 격발시킵니다. 격발되는 능력마다 해당 능력이 해결될 때 +1/+1 카운터를 올려놓을 생물을 지정해야 합니다. 특히, 이러한 능력이 첫 번째로 해결될 때 플레이어가 조종한 방어력이 가장 낮은 생물이 능력이 두 번째로 해결될 때에는 가장 방어력이 낮은 생물이 아닐 수 있음에 유의하십시오.

실체없는 매복

{3}{G}{U}

순간마법

당신의 서고 맨 위의 카드 두 장을 구현화한다. (카드를 구현화하려면 해당 카드를 뒷면 상태의 2/2 생물로 전장에 내려놓는다. 그 카드가 생물 카드라면 언제든 마나 비용을 지불하고 앞면 상태로 뒤집을 수 있다.)

* 이들 카드는 한 번에 한 장씩 구현화됩니다. 따라서 서고 맨 위의 카드와 그 밑에 있던 카드를 잘 구분해서 구현화해야 합니다.

'크루픽스의 군마' 등의 카드의 영향을 받아 '실체없는 매복'이 해결될 때 서고 맨 위의 카드를 공개하고 있었다면, 서고 맨 위의 카드를 구현화하고 그 밑에 있는 카드 (방금 서고의 맨 위가 된 카드)를 공개한 다음 구현화합니다.

무시무시한 각성

{4}{B}

집중마법

당신의 무덤에 있는 생물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 전장으로 되돌린다. 그 생물이 용이라면, 그 생물에 +1/+1 카운터 두 개를 올려놓는다.

* 생물 카드를 전장으로 되돌리는 것과 그것이 용인지 확인하는 사이에는 플레이어 중 누구도 주문을 발동하거나 능력을 활성화할 수 없습니다.

화염질주 기수

{4}{R}

생물 — 인간 전사

3/3

화염질주 기수가 공격할 때마다, 다른 공격생물을 목표로 정한다. 그 생물의 복사본인 토큰을 탭되어 공격하는 채로 전장에 놓는다. 전투종료에 그 토큰을 추방한다.

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

* 토큰을 전장에 놓을 때 그 토큰이 어느 플레이어 또는 플레인즈워커를 공격할지는 플레이어가 선언합니다. 토큰이 '화염질주 기수'와 같은 대상을 공격할 필요는 없습니다.

* 토큰은 공격중이지만 공격생물로 선언되지는 않았으므로 공격생물을 선언할 때 격발되는 능력은 격발되지 않습니다.

* 토큰은 원본 생물 카드에 원래 적혀 있는 능력만 복사합니다(해당 생물이 다른 카드를 복제한 경우나 토큰인 경우는 제외, 아래 참조). 해당 생물이 가진 카운터, 부착된 마법진과 장비, 복사가 아닌 효과에 의해 변형된 공격력, 방어력, 유형, 색 등은 복사하지 않습니다. 특히, 원래 생물이 아닌 지속물을 생물로 바꾸는 효과는 복사되지 않습니다. 전장에 들어오는 토큰이 생물이 아니라면, 그것은 공격하지 않습니다.

* 복사된 생물의 마나 비용에 {X}가 있다면, 이 X는 0입니다.

* 복사한 생물이 다른 것을 복사한 생물이라면, 해당 토큰은 그 생물이 복사한 생물의 복사본으로 전장에 들어옵니다.

* 복사한 생물이 토큰인 경우, '화염질주 기수'에 의해 생성된 복사본 토큰은 해당 토큰이 전장에 놓일 때 효과가 명시한 토큰의 기본 속성을 복사합니다.

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

* 다른 생물이 이 토큰의 복사본이 되거나 복사본으로 전장에 들어오는 경우, 그 생물은 턴이 끝날 때 추방하지 않습니다. 그러나 '화염질주 기수'가 대체효과의 영향을 받아 복수의 토큰을 생성한 경우, 이들 토큰을 모두 추방해야 합니다.

불에서 깨어난 불사조

{1}{R}{R}

생물 — 불사조

2/2

비행, 신속

불에서 깨어난 불사조는 가능하면 매 턴마다 공격한다.

홍포 — 당신 턴의 전투 시작에, 당신이 공격력이 4 이상인 생물을 조종한다면, 당신은 {R}를 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 당신의 무덤에 있는 불에서 깨어난 불사조를 전장으로 되돌린다.

* '불에서 깨어난 불사조'의 홍포 능력은 '불에서 깨어난 불사조'가 플레이어의 무덤에 있고 플레이어가 자신의 턴 전투 시작에 공격력이 4를 넘는 생물을 조종하고 있을 때에만 격발됩니다. 게다가, 이 능력이 해결될 때 플레이어가 공격력이 4를 넘는 생물을 조종하고 있는지 확인합니다. 이때 공격력이 4를 넘는 생물을 조종하고 있지 않다면, 이 능력은 아무 효과도 없습니다.

* 당신이 '불에서 깨어난 불사조'가 어떤 플레이어나 플레인즈워커를 공격할 지를 결정합니다.

* 공격자지정단에서 '불에서 깨어난 불사조'가 탭되어 있거나 공격할 수 없게 만드는 주문이나 능력의 영향을 받으면 '불에서 깨어난 불사조'는 공격하지 않습니다. '불에서 깨어난 불사조'가 공격하는 것에 대해 따로 비용을

지불해야 하는 경우, 의무적으로 그 비용을 지불할 필요가 없으므로 '불에서 깨어난 불사조'는 공격하지 않을 수 있습니다.

'불에서 깨어난 불사조'가 전투단계가 시작되기 전에 전장에 들어왔다면, 가능하면 그 턴에 공격합니다. 전투가 종료된 후에 전장에 들어왔다면, '불에서 깨어난 불사조'는 그 턴에 공격하지 않고 대개 이어지는 턴에 방어할 수 있습니다.

오인사격

{3}{R}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물의 조종자는 손에 있는 카드 한 장을 무작위로 공개한다. 오인사격은 그 생물과 그 플레이어에게 공개된 카드의 전환마나비용만큼의 피해를 입힌다.

* 대지와 같이 마나 비용이 없는 카드의 전환마나비용은 0입니다.

* 카드의 마나 비용에 {X}가 있다면, 이 X는 0입니다.

변경 야영지 마스토돈

{2}{G}

생물 — 코끼리

3/2

홍포 — 당신이 공격력이 4 이상인 생물을 조종한다면, 변경 야영지 마스토돈은 +1/+1 카운터 한 개를 가진 채로 전장에 들어온다.

* '변경 야영지 마스토돈'의 홍포 능력은 '변경 야영지 마스토돈'이 전장에 들어올 때 플레이어가 공격력이 4 이상인 생물을 조종하는지 확인합니다. '변경 야영지 마스토돈'이 전장에 들어오기 전에 확인하므로, '변경 야영지 마스토돈' 자신은 공격력이 4 이상인 생물에 포함되지 않습니다.

변경 야영지 공성

{3}{G}

부여마법

변경 야영지 공성이 전장에 들어오면서, 칸 또는 용을 선택한다.

- 칸 — 당신의 각 본단계 시작에, {G}{G}를 당신의 마나풀에 담는다.
- 용 — 비행이 있는 생물이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 당신이 조종하지 않는 생물을 목표로 정한다. 당신은 두 생물이 서로 싸우도록 할 수 있다.

* "칸" 능력은 플레이어의 전투전 본단계 및 전투후 본단계의 시작에 격발됩니다. * 사용하지 않은 마나는 각 단계 및 스텝이 끝날 때 사라집니다.

* "용" 능력이 해결될 때 비행이 있는 생물이 목표로 정한 생물과 싸울지 플레이어가 결정합니다.

서리괴물

{1}{U}

생물 — 정령

4/1

서리괴물이 주문이나 능력의 목표가 될 때, 서리괴물을 희생한다.

* '서리괴물'이 주문이나 능력의 목표가 되면, '서리괴물'의 능력이 격발되어 '서리괴물'을 목표로 정한 주문이나 능력보다 먼저 스택에 쌓입니다. 따라서 '서리괴물'의 능력이 먼저 해결되어 희생됩니다. '서리괴물'을 목표로 정한 주문에 다른 목표가 있지 않다면, 해당 주문이 해결될 때 합법적인 목표가 없게 되어 무효화됩니다.

태초나무의 과실

{3}{G}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

부여된 생물이 죽을 때, 당신은 생명 X 점을 얻고 카드 X 장을 뽑는다. X는 부여된 생물의 방어력이다.

* X의 값은 해당 생물이 전장을 떠났을 때의 방어력입니다. 그 수가 0 이하라면 생명점을 얻거나 카드를 뽑을 수 없습니다. 방어력이 음수라고 해서 생명점을 잃거나 카드를 버리지 않습니다.

* '태초나무의 과실'은 어떤 생물에도 부여할 수 있지만, 생명점을 얻고 카드를 뽑는 사람은 '태초나무의 과실'의 조종자입니다.

무시무시한 징집

{5}{B}{B}

집중마법

플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어의 무덤에 있는 모든 생물 카드를 뒷면 상태로 추방해 서로 섞은 다음 그 카드들을 구현화한다. *(카드를 구현화하려면 해당 카드를 뒷면 상태의 2/2 생물로 전장에 내려놓는다. 그 카드가 생물 카드라면 언제든지 마나 비용을 지불하고 앞면 상태로 뒤집을 수 있다.)*

* 상대가 어떤 생물이 구현화되었는지 알지 못하도록 서고를 섞습니다. 당신은 구현한 카드를 볼 수 있습니다.

* 당신이 상대방이 소유한 카드를 구현한 상태에서 당신이 게임을 떠나면 해당 카드는 추방됩니다.

절망적인 일전

{1}{B}{G}

순간마법

당신이 조종하는 생물과 상대가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 목표로 정해진 각 생물은 서로에게 자신의 방어력만큼의 피해를 입힌다.

* '절망적인 일전'의 능력이 해결될 때 유효하지 않은 목표가 하나라도 있다면 서로 피해를 입거나 입히지 않습니다.

영웅의 칼

{2}

마법물체 — 장비

장착된 생물은 +3/+2를 받는다.

전설적 생물이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 당신은 그 생물에 영웅의 칼을 부착할 수 있다.

장착 {4}

* *엘로스* 블록의 신이 신앙심이 충분해 전장에 생물로 들어오게 되면 이 능력이 격발됩니다. 영웅의 칼이 장착된 신이 더이상 생물이 아니게 되면 '영웅의 칼'은 장착이 해제됩니다. 다른 생물들의 경우도 이와 같습니다.

낡은 돌 하수인

{3}

마법물체 생물 — 골렘

4/4

당신이 이 턴에 다른 주문을 발동했을 때만 낡은 돌 하수인을 발동할 수 있다.

* 발동한 다른 주문이 해결되었는지는 따지지 않습니다. 주문이 무효화되거나 '낡은 돌 하수인'을 섬광이 있는 것처럼 발동한 경우에도 스택에 쌓여 있을 수 있습니다.

두건 쓴 암살자

{2}{B}

생물 — 인간 암살자

1/2

두건 쓴 암살자가 전장에 들어올 때, 하나를 선택한다 —

- 두건 쓴 암살자에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.
- 이번 턴에 피해를 입은 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다.

* 피해를 입은 생물이 재생되어 모든 피해가 없어지더라도 격발 능력 두 번째 모드의 합법적인 목표입니다.

겸손한 배신자

{1}{R}

생물 — 인간 도적

2/1

{T}: 카드 두 장을 뽑는다. 상대를 목표로 정한다. 그 상대는 겸손한 배신자의 조종권을 얻는다. 이 능력은 당신의 턴에만 활성화할 수 있다.

* '겸손한 배신자'의 능력은 플레이어의 턴이라면 주문이나 능력에 대응하는 등 언제든 활성화될 수 있습니다.

* '겸손한 배신자'의 능력이 해결될 때 '겸손한 배신자'가 전장에 없지만 목표로 정한 플레이어가 여전히 합법적인 목표라면, 능력이 해결됩니다. 따라서 목표로 정한 플레이어가 '겸손한 배신자'의 조종권을 얻지 못하더라도 카드 두 장을 뽑을 수 있습니다.

* '겸손한 배신자'를 소유자가 아닌 다른 플레이어가 조종하는 경우, 조종자가 게임을 떠나면 그 플레이어에게 조종권을 주는 효과가 끝납니다. 게임에 남아 있는 플레이어 중 가장 최근에 '겸손한 배신자'를 조종한 플레이어에게 조종권이 넘어갑니다.

끓주린 설인

{4}{R}

생물 — 설인

4/4

당신이 녹색이나 청색 지속물을 조종하는 한, 당신은 끓주린 설인을 섬광을 가진 것처럼 발동할 수 있다.

(순간마법을 발동할 수 있는 시기라면 당신은 그 카드를 언제든지 발동할 수 있다.)

* '끓주린 설인'은 발동을 시작할 때에만 플레이어가 녹색 또는 청색 지속물을 조종하고 있는지 확인합니다. 일단 '끓주린 설인'을 섬광이 있는 것처럼 발동하기 시작하면, 플레이어가 녹색 또는 청색 지속물을 조종하는지는 상관하지 않습니다.

약자는 먹이로

{3}{G}

집중마법

당신이 조종하는 생물 한 개를 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다. 그런 다음 당신이 조종하지 않는 생물 한 개를 목표로 정한다. 그 생물과 +1/+1 카운터를 올린 생물이 서로 싸운다. *(각 생물은 서로에게 각자의 공격력만큼의 피해를 입힌다.)*

* '약자는 먹이로'를 발동하려면 반드시 자신이 조종하는 생물 하나와 자신이 조종하지 않는 생물 하나를 목표로 정해야 합니다.

* '약자는 먹이로'의 능력이 해결될 때 유효하지 않은 목표가 하나라도 있다면 서로 피해를 입거나 입히지 않습니다.

* '약자는 먹이로'가 해결될 때 자신이 조종하는 목표 생물이 유효하지 않다면 그 생물에 +1/+1 카운터를 올려놓을 수 없습니다. 자신이 조종하는 생물은 유효하지만 자신이 조종하지 않는 생물이 유효하지 않더라면 +1/+1 카운터를 올려놓을 수 있습니다.

제스카이 침투원

{2}{U}

생물 — 인간 수도승

2/3

당신이 다른 생물을 조종하지 않는 한, 제스카이 침투원은 방어될 수 없다.

제스카이 침투원이 플레이어에게 전투피해를 입힐 때, 제스카이 침투원과 당신의 서고 맨 위의 카드를 추방하고 뒷면이 보이도록 쌓고 섞은 다음 그 카드들을 구현화한다. *(카드를 구현화하려면 해당 카드를 뒷면 상태의 2/2 생물로 전장에 내려놓는다. 그 카드가 생물 카드라면 언제나 마나 비용을 지불하고 앞면 상태로 뒤집을 수 있다.)*

* 상대가 어떤 생물이 구현화되었는지 알지 못하도록 서고를 섞습니다. 조종자는 구현한 카드를 볼 수 있습니다.

* '제스카이 침투원'의 격발 능력이 해결될 때 '제스카이 침투원'이 전장에 없다면, 플레이어는 자신의 서고 맨 위의 카드만 구현화합니다.

* 카드 소유자는 누구에게나 공개되는 정보입니다. 상대방부터 '제스카이 침투원'의 조종권을 얻었다거나 해서 플레이어가 추방한 카드 두 장의 소유자가 각기 다르다면, 상대방에게 어떤 카드가 상대의 것인지를 숨길 수 없습니다. 그 플레이어는 어느 뒷면 상태의 생물이 자신의 것인지를 알 것입니다.

* 당신이 상대방이 소유한 카드를 구현한 상태에서 당신이 게임을 떠나면 해당 카드는 추방됩니다.

제스카이 룬표식

{2}{U}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

부여된 생물은 +2/+2를 받는다.

부여된 생물은 당신이 적색이나 백색 지속물을 조종하는 한 비행을 가진다.

* 생물에 비행 능력이 있는지는 방어생물을 선언할 때 확인합니다. 일단 부여된 생물이 방어하거나 방어당하면, 비행 능력을 잃었다 하더라도 방어가 취소되거나 변경되지 않습니다.

뇌명용

{4}{R}

생물 — 용

5/5

비행, 돌진, 신속

종료단 시작에, 뇌명용의 소유자는 뇌명용을 자신의 서고로 섞어 넣는다.

* '뇌명용'의 소유자는 '뇌명용'의 능력이 해결될 때 '뇌명용'이 전장에 있을 경우에만 '뇌명용'을 자신의 서고에 넣고 섞습니다.

마랑강 배회자

{2}{U}

생물 — 인간 도적

2/1

마랑강 배회자는 방어할 수 없으며 방어될 수 없다.

당신이 흑색이나 녹색 지속물을 조종하는 한, 당신은 마랑강 배회자를 당신의 무덤에서 발동할 수 있다.

* '마랑강 배회자'의 능력은 발동 가능한 시기를 바꾸지는 않습니다. 주문의 발동 비용은 지불해야 합니다.

* '마랑강 배회자'는 발동되기 시작할 때에만 플레이어가 흑색 또는 녹색 지속물을 조종하고 있는지 확인합니다. 일단 '마랑강 배회자'를 섬광 능력이 있는 것처럼 발동하기 시작하면, 플레이어가 흑색 또는 녹색 지속물을 조종하는지는 상관하지 않습니다.

마르두 룬표식

{2}{R}

부여마법 — 마법진

생물에 부여

부여된 생물은 +2/+2를 받는다.

부여된 생물은 당신이 백색이나 흑색 지속물을 조종하는 한 선제공격을 가진다.

* 부여된 생물이 첫 번째 전투피해단에 전투피해를 배정한 다음 두 번째 전투피해단이 시작되기 전에 선제공격 능력을 잃는 경우, 두 번째 전투피해단에 피해를 배정하지 않습니다.

무자비한 처형인

{2}{B}

생물 — 오크 전사

3/1

무자비한 처형인이 전장에 들어올 때, 각 플레이어는 생물 한 개를 희생한다.

* '무자비한 처형인'의 능력이 해결될 때 플레이어가 다른 생물을 조종하지 않는 경우, '무자비한 처형인'을 희생해야 합니다.

성난 무리

{4}{R}{R}

집중마법

하나를 선택한다 —

- 턴종료까지 공격력이 4 이상인 모든 생물의 조종권을 얻는다. 그 생물들은 언택되며 턴종료까지 신속 능력을 얻는다.
- 턴종료까지 공격력이 3 이하인 모든 생물의 조종권을 얻는다. 그 생물들은 언택되며 턴종료까지 신속 능력을 얻는다.

* '성난 무리'를 발동할 때 모드를 선택합니다. 일단 발동되기 시작하면 도중에 생물의 공격력이 바뀌더라도 모드를 바꿀 수 없습니다.

* 조종권을 얻은 후에는 공격력이 변하더라도 상관없습니다.

* '성난 무리'는 당신이 이미 조종하고 있거나 언택된 생물에도 적용됩니다. 가능하다면 영향을 받는 생물들을 언택하고 신속을 부여합니다.

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

수도원 스승

{2}{W}

생물 — 인간 수도승

2/2

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

당신이 생물이 아닌 주문을 발동할 때마다, 기량을 가진 1/1 백색 승려 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다.

* 생물이 아닌 주문을 발동하면 기량과 '수도원 스승'의 다른 능력이 격발됩니다. 플레이어는 이들 능력을 자신이 원하는 순서로 스택에 쌓을 수 있습니다. 스택에 나중에 쌓인 능력이 먼저 해결됩니다.

* '수도원 스승'의 두 번째 능력을 격발한 주문은 '수도원 스승'이 생성한 수도승 토큰의 기량을 격발하지 않습니다.

수도원 공성

{2}{U}

부여마법

수도원 공성이 전장에 들어오면서, 칸 또는 용을 선택한다.

- 칸 — 당신의 뽑기단 시작에, 카드 한 장을 추가로 뽑은 다음 카드 한 장을 버린다.
- 용 — 당신의 상대가 당신 또는 당신이 조종하는 지속물을 목표로 정해 발동하는 주문은 발동하는 데 {2}가 더 든다.

* "칸" 능력은 플레이어가 정상적으로 뽑기단에서 카드를 뽑은 다음에 효과를 발휘합니다. 플레이어는 뽑기단에서 뽑은 카드와 추가로 뽑은 카드를 손에 넣은 상태에서 버릴 카드를 정합니다.

* "용" 능력은 목표 당이 아니라 주문 당 {2}를 추가합니다. 주문이 당신이나 당신이 조종하는 지속물을 하나 이상 목표로 정하더라도 추가되는 마나는 {2}입니다.

맹독용

{4}{B}{B}

생물 — 용

4/4

비행

맹독용이 죽을 때, 전환마나비용이 3 이하인 생물을 목표로 정한다. 당신은 그 생물을 파괴할 수 있다.

* 뒷면 상태인 생물의 전환마나비용은 0입니다. 하지만, 앞면으로 뒤집으면 전환마나비용이 바뀝니다. 따라서 '맹독용'의 목표를 정할 때 이에 대응하여 그 생물을 앞면으로 뒤집으면 합법적이지 않은 목표가 될 수 있습니다.

겨울의 영혼 오주타이

{5}{W}{U}

전설적 생물 — 용

5/6

비행, 경계

당신이 조종하는 용이 공격할 때마다, 상대가 조종하는 대지가 아닌 지속물을 목표로 정한다. 그 지속물을 탭한다. 그 지속물은 조종자의 다음 언택단에 언택되지 않는다.

* 이 격발 능력은 이미 탭되어 있는 대지가 아닌 지속물을 목표로 정할 수 있습니다. 그 지속물은 조종자의 다음 언택단에 언택되지 않습니다.

* 이 능력은 지속물을 확인하지 그 지속물의 조종자는 확인하지 않습니다. 그 지속물의 조종자의 다음 언택단이 되기 전에 다른 플레이어가 해당 지속물의 조종권을 갖게 되면, 그 지속물은 새로운 조종자의 다음 언택단에 언택되지 않습니다.

* 해당 지속물이 오주타이의 격발 능력에 의해 여러 번 목표로 정해지더라도 조종자의 다음 언택단 동안에만 적용됩니다. 해당 지속물을 여러 언택단에 걸쳐 언택되지 못하게 하지는 않습니다.

오크 저격수

{3}{B}

생물 — 오크 궁수

4/2

다른 생물이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 상대가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 -1/-1을 받는다.

* '오크 저격수'가 플레이어의 조종하에 다른 생물과 동시에 전장에 들어오는 경우, 다른 생물에 의해 '오크 저격수'의 능력이 격발됩니다.

전초기지 공성

{3}{R}

부여마법

전초기지 공성이 전장에 들어오면서, 칸 또는 용을 선택한다.

- 칸 — 당신의 유지단 시작에, 당신의 서고 맨 위의 카드를 추방한다. 턴종료까지, 당신은 그 카드를 플레이할 수 있다.
- 용 — 당신이 조종하는 생물이 전장을 떠날 때마다, 생물이나 플레이어를 목표로 정한다. 전초기지 공성은 그 목표에 피해 1점을 입힌다.

* "칸" 능력으로 추방하는 카드는 앞면이 보이도록 추방합니다. * "칸" 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, 생물 카드는 여전히 스택이 비어 있고 당신의 본단계일 때만 발동할 수 있습니다.

* "칸" 능력으로 대지를 추방할 경우, 그 턴에 사용 가능한 대지 플레이 회수가 남아있다면 해당 대지를 플레이할 수 있습니다. 이것은 보통의 경우 해당 턴에 이미 대지를 플레이하지 않았다면 추방된 대지를 플레이할 수 있습니다.

* 생물이 아닌 카드가 구현화되었다가 전장을 떠나는 경우, "용" 능력이 격발됩니다.

화염 조종술

{4}{R}

집중마법

생물이나 플레이어를 원하는 수만큼 목표로 정한다. 화염술은 그 목표들에게 피해 4점을 당신이 분배한 대로 입힌다.

* '화염 조종술'의 목표는 최소 한 개에서 최대 네 개입니다. * 해당 피해는 '화염 조종술'이 해결될 때가 아니라 '화염 조종술'을 발동할 때 배분합니다. 각 목표에 최소 피해 1점을 지정해야 합니다.

* '화염 조종술'의 목표 중 일부가 유효하지 않게 되어도 피해 배분은 바꿀 수 없습니다. 유효하지 않게 된 목표에 배분된 피해는 입혀지지 않습니다.

* 플레이어와 해당 플레이어가 조종하는 플레인즈워커 모두에게 '화염 조종술'로 피해를 입힐 수는 없습니다. 또한 같은 플레이어가 조종하는 둘 이상의 플레인즈워커에게 피해를 입힐 수 없습니다. 플레이어가 입으려고 하는 피해를 플레인즈워커에게 전향하려면 모든 피해를 하나의 플레인즈워커에게 전향해야 합니다.

* 어떤 효과로 인해 스택에 쌓인 '화염 조종술'을 복사할 경우, 복사본의 목표의 개수나 피해 분배는 원본과 다르게 바꿀 수 없습니다. 그러나 복사본을 생성하도록 하는 효과가 목표를 바꾸게 할 수는 있습니다.

락샤사의 경멸

{2}{U}

순간마법

주문을 목표로 정한다. 그 주문의 조종자가 당신의 무덤에 있는 카드 한 장당 {1}를 지불하지 않으면 그 주문을 무효화한다.

* '락샤사의 경멸'이 해결될 때 당신의 무덤에 있는 카드 수에 따라 목표로 정한 주문이 무효화되지 않기 위해 그 조종자가 지불해야 하는 마나의 양이 정해집니다. 이때 '락샤사의 경멸'은 스택에 있으므로 무덤에 있는 카드 수를 따질 때에는 포함되지 않습니다.

유명한 무기장인

{1}{U}

생물 — 인간 기능공

1/3

{T}: {2}를 당신의 마나풀에 담는다. 이 마나는 마법물체 주문을 발동하거나 마법물체의 능력을 활성화하는 데에만 사용할 수 있다.

{U}, {T}: 당신의 서고에서 이름이 심장을 관통하는 활 또는 용의 불을 담은 병인 카드 한 장을 찾아 공개한 후 당신의 손으로 가져간다. 그리고 나서 당신의 서고를 섞는다.

* 플레이어는 첫 번째 능력으로 생성한 마나를 마법물체의 대체비용 또는 추가 비용으로 쓸 수 있습니다. 꼭 해당 주문의 마나 비용으로 사용할 필요는 없습니다.

* 활성화능력은 항상 "비용: 효과"의 형태로 표기되어 있습니다. 장착과 같은 일부 키워드 또한 활성화능력입니다.

* 주목할 점은, 뒷면 상태의 생물을 앞면으로 뒤집는 행동은 활성화 능력이 아니라는 것입니다. 마법물체 생물 카드를 구현화하거나 변이 능력을 통해 마법물체 카드의 뒷면이 보이도록 발동한 경우, 플레이어는 첫 번째 능력으로 생성된 마나를 사용해 이들 카드를 앞으로 뒤집을 수 없습니다.

* 첫 번째 능력으로 생성된 마나는 전장에 없는 마법물체 원천의 활성화능력을 위해 사용할 수 없습니다.

* '관통하는 활'은 *타르커의 칸* 세트에 등장하는 카드입니다. '용의 불을 담은 병'은 아직 존재하지 않습니다. 흥미롭죠?

무자비한 본능

{2}{G}

순간마법

하나를 선택한다 —

- 공격생물이 아닌 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 대공과 치명타를 얻는다. 그 생물을 언태한다.
- 공격생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +2/+2를 받고 돌진을 얻는다.

* 첫 번째 모드를 선택한 경우, 공격생물은 목표로 정할 수 없습니다. 그러나 목표로 정한 생물은 그 턴의 나중에 공격할 수 있습니다.

현자의 몽상

{3}{W}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

현자의 몽상이 전장에 들어올 때, 생물에 부착된 당신이 조종하는 각 마법진마다 카드 한 장을 뽑는다.

부여된 생물은 생물에 부착된 당신이 조종하는 각 마법진마다 +1/+1을 얻는다.

* '현자의 몽상'의 능력에 따라 부착된 마법진의 수를 셀 때 생물에 부여 능력이 있는 마법진만 계산하는 것은 아닙니다. 예를 들어, 지숙물에 부여하는 마법진이 생물에 부착되었다면 이 마법진도 계산에 넣습니다.

* "전장에 들어올 때" 능력이 해결될 때 뽑을 카드 수를 결정하기 위해 플레이어가 조종하는 마법진 중 생물에 부착된 마법진의 수를 셉니다. '현자의 몽상'이 그때 전장에 남아 있다면 '현자의 몽상'도 계산됩니다.

대가의 두루마리

{2}

마법물체

당신이 생물이 아닌 주문을 발동할 때마다, 대가의 두루마리에 지식 카운터 한 개를 올려놓는다.

{3}, {T}: 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 대가의 두루마리에 올려진 각 지식 카운터마다 +1/+1을 받는다.

* 활성화능력이 해결될 때 목표로 정한 생물이 받을 보너스의 양을 결정하기 위해 '대가의 두루마리'에 올려진 지식 카운터 수를 셉니다. 그때 '대가의 두루마리'가 전장에 없다면, '대가의 두루마리'가 전장을 떠났을 때 올려졌던 지식 카운터의 개수를 사용합니다.

* 활성화된 능력이 해결된 후에 '대가의 두루마리'에 올려진 지식 카운터 수가 변경되더라도 목표로 정한 생물이 받는 보너스는 바뀌지 않습니다.

변덕스러운 충성심

{5}{U}

집중마법

카드 유형을 공유하는 지속물 두 개를 목표로 정한다. 두 지속물의 조종권을 교환한다. (카드 유형은 마법물체, 생물, 부여마법, 대지 및 플레인즈워커이다.)

* '변덕스러운 충성심'이 해결될 때 목표 지속물 중 하나가 유효하지 않은 목표인 경우, 교환이 이루어지지 않습니다. 카드 유형을 공유하지 않게 되는 등의 이유로 두 목표가 모두 유효하지 않다면 '변덕스러운 충성심'은 무효화됩니다.

* 두 카드는 적어도 하나의 카드 유형을 공유하는 한 서로 다른 카드 유형을 가질 수 있습니다. 예를 들어, 생물 카드와 마법물체 생물 카드를 목표로 정할 수 있습니다.

* 당신이 두 목표 지속물 중 어느 하나를 조종할 필요는 없습니다.

* '변덕스러운 충성심'이 해결될 때 두 지속물을 동일한 플레이어가 조종하는 경우, 아무 변화도 일어나지 않습니다.

* 장비의 조종권을 얻으면 나중에 그 장비의 장착 능력을 활성화시켜 당신이 조종하는 생물에 장착할 수 있지만, 조종권을 얻는다고 마법진이나 장비가 즉시 옮겨지는 것은 아닙니다.

* 당신이 다른 주문이나 능력으로 '변덕스러운 충성심' 능력의 목표를 변경하거나 복사하여 복사본의 새 목표를 정할 때, 당신은 최종 목표가 유효한 경우로만 변경할 수 있습니다. 예를 들어, 변덕스러운 충성심이 당신이 조종하는 생물과 상대가 조종하는 생물을 목표로 하면, 당신은 두 번째 목표만 그 플레이어가 조종하는 생물이 아닌 지속물로 바꿀 수는 없습니다. 하지만 두 번째 목표만 다른 플레이어가 조종하는 생물로 바꿀 수는 있습니다. 두 개의 새로운 목표는 원래 목표들과 다른 카드 유형을 공유할 수 있습니다.

표류하는 죽음 실롱가르

{4}{U}{B}

전설적 생물 — 용

3/7

비행, 방호

당신이 조종하는 용이 공격할 때마다, 수비플레이어가 조종하는 생물들은 턴종료까지 -1/-1을 받는다.

* 실룡가르의 격발능력에 영향을 받는 생물은 공격한 용에 따라 다릅니다. 예를 들어, 실룡가르가 한 상대를 공격하고 다른 두 용이 다른 상대를 공격했다면, 첫 상대가 조종하는 생물들은 턴이 끝날 때까지 -1/-1을 받으며 두 번째 상대가 조종하는 생물들은 턴이 끝날 때까지 -2/-2를 받습니다. 쌍두거인 게임에서는 각 능력이 해결될 때 상대 팀원 중 한 명을 고릅니다.

영혼불꽃의 대가

{1}{W}

생물 — 인간 수도승

2/2

생명연결

당신이 조종하는 순간마법 및 집중마법 주문은 생명연결을 가진다.

{2}{U/R}{U/R}: 이 턴에 당신의 손에서 발동된 다음번 순간마법이나 집중마법 주문이 해결될 때, 그 카드는 당신의 무덤 대신 당신의 손으로 간다.

* 생명연결이 있는 순간마법이나 집중마법 주문은 해당 주문이 피해의 원천일 경우에만 조종자에게 생명점을 줍니다. 생명연결이 있는 순간마법이나 집중마법 주문이 다른 원천을 통해 생물에게 피해를 입힌다면 조종자는 생명점을 얻지 못합니다.

* '영혼불꽃의 대가'의 마지막 능력을 활성화했을 때 플레이어가 손에서 발동하는 다음 순간마법 또는 집중마법 주문이 무효화될 경우, 해당 주문은 손으로 돌아가지 않으며 이 효과는 플레이어가 그다음에 발동하는 주문에는 영향을 주지 않습니다.

'시공 침입'과 같이 해결되면서 무덤으로 들어가지 않고 자신을 추방하는 주문은 해당 주문이 해결될 때 플레이어의 손으로 돌아가지 않고 추방됩니다.

영혼약탈자

{4}{B}{B}

생물 — 악마

4/4

파헤치기 (이 주문을 발동하는 동안 당신이 당신의 무덤에서 추방하는 카드는 {1}을 지불한다.)

영혼약탈자의 파헤치기 능력으로 비행을 가진 생물 카드가 추방되면, 영혼약탈자는 비행을 가진다. 선제공격, 이단공격, 치명타, 신속, 방호, 무적, 생명연결, 대공, 돌진 및 경계에 대해서도 이와 같이 취급한다.

* 자신에게 키워드 능력을 부여하는 능력을 가진 생물 카드는 세지 않습니다. 예를 들어, '영혼약탈자'의 파헤치기 능력으로 "당신이 적색 또는 백색 지속물을 조종하는 한, 전투 싸움꾼은 +1/+0을 받고 선제공격을 가진다."라는 능력이 있는 '전투 싸움꾼'을 추방한 경우, '영혼약탈자'는 선제공격을 가질 조건을 만족하더라도 선제공격을 가지지 못합니다.

* 플레이어는 '영혼약탈자'의 무색 마나 비용 이상의 카드를 무덤에서 추방할 수 없습니다. 대부분의 경우, 이는 플레이어가 카드를 더 추방하고 싶더라도 4장까지만 추방할 수 있습니다.

갑작스런 재활용

{3}{G}

순간마법

당신의 서고 맨 위의 카드 네 장을 당신의 무덤에 넣은 다음 당신의 무덤에서 생물 카드 한 장과 대지 카드 한 장을 찾아 당신의 손으로 되돌린다.

* 플레이어는 '갑작스런 재활용'이 해결될 때 손으로 되돌릴 생물 카드와 대지 카드를 선택합니다. 이는 카드를 목표로 정하는 행동이 아닙니다.

* 플레이어의 무덤에 대지 카드가 없다면 플레이어는 생물 카드만 선택합니다. 반대의 경우도 마찬가지입니다.

대체 형상

{4}{U}{U}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물을 소유자의 손으로 되돌린다. 당신은 그 생물의 복사본인 토큰 한 개를 전장에 놓는다.

* 토큰은 생물 카드에 원래 적혀 있는 능력만 복사합니다(해당 지속물이 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.

* 뒷면이 보이도록 뒤집힌 생물을 소유자의 손으로 되돌리는 경우, 토큰은 이름, 능력, 생물 유형이 없는 무색 2/2 생물이 되며 앞면이 보이도록 뒤집습니다. 뒷면이 보이도록 뒤집힌 생물이 전장을 떠날 때 모든 플레이어가 해당 카드의 앞면을 볼 수 있습니다.

* 복사된 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, '대체 형상'에 의해 생성된 복사본 토큰은 전장에 놓을 때 효과가 명시한 토큰의 기본 속성을 복사합니다.

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

황금 송곳니 타시구르

{5}{B}

전설적 생물 — 인간 주술사

4/5

파헤치기 (이 주문을 발동하는 동안 당신이 당신의 무덤에서 추방하는 카드는 {1}을 지불한다.)

{2}{G/U}{G/U}: 당신의 서고 맨 위의 카드 두 장을 무덤에 넣은 다음, 상대가 당신의 무덤에서 대지가 아닌 카드를 고르도록 한다. 그 카드를 당신의 무덤에서 당신의 손으로 가져간다.

* 마지막 능력은 카드나 플레이어를 목표로 정하지 않습니다. 당신은 해당 능력이 해결될 때 상대를 선택하며 그 플레이어는 대지가 아닌 카드를 선택합니다.

* 선택된 상대는 당신의 무덤에 방금 들어간 카드 외에도 무덤에 있는 모든 카드에서 대지가 아닌 카드를 선택할 수 있습니다. 무덤에 대지가 아닌 카드가 있다면 상대는 반드시 그 카드들 중 하나를 선택해야 합니다.

테무르 전투분노

{1}{R}

순간마법

생물 한 개를 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 이단공격 능력을 얻는다. (그 생물은 선제공격 전투피해와 일반 전투피해를 둘 다 입힌다.)

홍포 — 당신이 공격력이 4 이상인 생물을 조종한다면 그 생물은 턴종료까지 돌진도 얻는다.

* 플레이어가 이단공격과 돌진을 가진 생물을 방어한 모든 생물이 첫 번째 전투피해단에 모두 파괴되었다면, 이단공격과 돌진을 가진 생물은 두 번째 전투피해단에 자신의 모든 전투피해를 수비플레이어 또는 플레인즈워커에 입힙니다.

테무르 검치호

{2}{G}{G}

생물 — 고양이

4/3

{1}{G}: 당신은 당신이 조종하는 다른 생물을 소유자의 손으로 되돌릴 수 있다. 그렇게 한다면, 테무르 검치호는 턴종료까지 무적을 얻는다.

* 생물을 되돌릴 것인지와 어떤 생물을 되돌릴 것인지는 '테무르 검치호'의 능력이 해결될 때 선택합니다. 이는 생물을 목표로 정하는 행동이 아닙니다.

격류 정령

{4}{U}

생물 — 정령

3/5

비행

격류 정령이 공격할 때마다, 수비플레이어가 조종하는 모든 생물을 탭한다.

{3}{B/G}{B/G}: 추방된 격류 정령을 탭된 채로 전장에 놓는다. 당신이 집중마법을 발동할 수 있는 시기에만 이 능력을 활성화할 수 있다.

* 수비플레이어란 '격류 정령'이 공격하는 플레이어 또는 '격류 정령'이 공격하는 플레인즈워커를 조종하는 플레이어를 뜻합니다. 여러 플레이어를 한꺼번에 공격할 수 있는 다인전 형식에서 당신이 조종하는 다른 생물들의 공격을 받은 상대 또는 공격받은 플레인즈워커를 조종하는 상대가 조종하는 생물들은 탭되지 않습니다. 쌍두거인 게임에서는 격발 능력이 해결될 때 상대 팀원 중 한 명을 고릅니다.

신령 용 우진

{8}

플레인즈워커 — 우진

7

+2: 생물이나 플레이어를 목표로 정한다. 신령 용 우진은 그 목표에 피해 3점을 입힌다.

-X: 전환 마나 비용이 X 이하이고 한 가지 이상의 색을 가진 각 지속물을 추방한다.

-10: 당신은 생명 7점을 얻고 카드 일곱 장을 뽑은 후, 당신의 손에서 지속물을 일곱 장까지 전장에 놓는다.

* 세 번째 능력으로 변이 능력이 있는 지속물 카드를 전장에 내려놓을 경우, 플레이어는 이들 카드의 앞면이 보이도록 놓습니다.

* '신령 용 우진'은 용 카드가 아닙니다. 다시 말해, '신령 용 우진'의 생물 유형은 용이 아닙니다. 용 카드 또는 용에만 효과를 발휘하는 주문이나 능력은 우진에게 적용되지 않습니다.

우진의 기계

{4}

마법물체 생물 — 자동기계

4/5

우진의 기계가 전장에 들어올 때, 하나 이상의 색을 가진 지속물을 희생한다.

* 해당 능력이 해결될 때 대지와 뒷면 상태의 카드 등 무색 지속물만 조종한다면, 아무것도 희생할 필요가 없습니다.

태초나무의 수호자

{G}

생물 — 인간

1/1

{1}{W/B}: 태초나무의 수호자는 기본 공격력과 방어력이 3/3인 인간 전사가 된다.

{2}{W/B}{W/B}: 태초나무의 수호자가 전사라면, 태초나무의 수호자는 돌진과 생명연결을 가진 인간 신령 전사가 된다.

{3}{W/B}{W/B}{W/B}: 태초나무의 수호자가 신령이라면, 태초나무의 수호자에 +1/+1 카운터 다섯 개를 올려놓는다.

* 첫 번째 능력과 두 번째 능력은 지속 시간이 없습니다. 이중 하나가 해결되면 그 효과는 '태초나무의 수호자'가 전장을 떠나거나 다른 효과에 의해 그 특성이 변하기 전까지 유지됩니다.

* 첫 번째 또는 두 번째 능력을 활성화하면 '태초나무의 수호자'는 가지고 있던 다른 생물 유형을 잃습니다. 그러나 카드 유형과 상위 유형은 유지합니다.

첫 번째 능력은 '태초나무 수호자'의 공격력과 방어력을 특정 값으로 설정하는 모든 기존 효과를 덮어씹습니다. 그러나 첫 번째 능력이 해결된 다음에 적용되는 공격력/방어력 변경 효과는 그대로 적용됩니다.

* '폭풍성장'으로 인한 효과처럼 '태초나무의 수호자'의 공격력 또는 방어력을 변경하는 효과는 그 발동 시기와 상관없이 효과를 발휘합니다. '태초나무의 수호자'에 올려지는 +1/+1 카운터나 생물의 공격력과 방어력을 뒤바꾸는 능력도 마찬가지입니다.

방호비늘용

{4}{W}{W}

생물 — 용

4/4

비행

방호비늘용이 공격 중인 한, 수비플레이어는 주문을 발동할 수 없다.

* 수비플레이어란 '방호비늘용'이 공격하는 플레이어 또는 '방호비늘용'이 공격하는 플레인즈워커를 조종하는 플레이어를 뜻합니다. 여러 플레이어를 한꺼번에 공격할 수 있는 다인전 형식에서 당신이 조종하는 다른 생물들의 공격을 받은 상대 또는 공격받은 플레인즈워커를 조종하는 상대는 주문을 발동할 수 있습니다.

* 수비플레이어는 여전히 능력을 활성화하거나 뒷면 상태의 생물 카드를 뒤집는 등의 특수 행동을 할 수 있습니다.

속삭임나무 정령

{3}{G}{G}

생물 — 정령

4/4

당신의 종료단 시작에, 당신의 서고 맨 위의 카드를 구현화한다. *(해당 카드를 뒷면 상태의 2/2 생물로 전장에 내려놓는다. 그 카드가 생물 카드라면 언제든지 마나 비용을 지불하고 앞면 상태로 뒤집을 수 있다.)*

속삭임나무 정령을 희생한다: 턴종료까지, 당신이 조종하는 앞면 상태의 토큰이 아닌 생물들은 "이 생물이 죽을 때, 당신의 서고 맨 위의 카드를 구현화한다"를 얻는다.

* 마지막 능력은 그 능력이 해결될 때 당신이 조종하는 앞면 상태의 토큰이 아닌 생물들에게 능력을 부여합니다. 나중에 전장에 들어오는 생물은 해당 능력을 얻지 못합니다.

거친 베기

{R}

순간마법

홍포 — 당신이 공격력이 4 이상인 생물을 조종한다면, 이 턴에 피해는 방지되지 않는다.

생물이나 플레이어를 목표로 정한다. 거친 베기는 그 목표에 피해 2점을 입힌다.

* '거친 베기'의 홍포 능력은 '거친 베기'가 입히는 피해를 포함하여 그 턴에 입혀질 모든 피해에 적용됩니다.

* '거친 베기'가 해결될 때 플레이어가 공격력이 4 이상인 생물을 조종한다면, 홍포 능력이 적용됩니다. 해당 턴에 피해가 입혀질 때 플레이어가 공격력이 4 이상인 생물을 더이상 조종하지 않더라도 피해를 방지할 수 없습니다.

야생의 부름

{X}{G}{G}

집중마법

당신의 서고 맨 위의 카드를 구현화한 다음, 그 생물에 +1/+1 카운터 X 개를 올려놓는다. *(카드를 구현화하려면 해당 카드를 뒷면 상태의 2/2 생물로 전장에 내려놓는다. 그 카드가 생물 카드라면 언제든지 마나 비용을 지불하고 앞면 상태로 뒤집을 수 있다.)*

* X의 값으로 0을 선택한 경우, 서고의 맨 위 카드를 구현화만 하는 것입니다.

나가의 의지

{4}{U}{U}

순간마법

파헤치기 *(이 주문을 발동하는 동안 당신이 당신의 무덤에서 추방하는 카드는 {1}을 지불한다.)*

최대 두 개까지의 생물을 목표로 정한다. 그 생물들을 탭한다. 그 생물들은 조종자의 다음 언택단에 언택되지 않는다.

* 이미 탭된 생물도 '나가의 의지'의 목표로 정할 수 있습니다. 그 생물들은 조종자의 다음 언택단에 언택되지 않습니다.

* '나가의 의지'는 생물을 따지지 생물의 조종자는 따지지 않습니다. 그 생물의 조종자의 다음 언택단이 되기 전에 다른 플레이어가 해당 지속물의 조종권을 갖게 되면, 그 생물은 새로운 조종자의 다음 언택단에 언택되지 않습니다.

* 두 개의 목표를 선택하고 그중 하나가 '나가의 의지'가 해결될 때 유효하지 않은 목표라면, 그 생물은 탭되지 않고 조종자의 다음 언택단에 언택하는 것을 막을 수 없습니다. 그 생물은 '나가의 의지'에 의해 그 어떤 영향도 받지 않습니다.

칼 시스마의 바람

{1}{G}

순간마법

이 턴에 입혀지려 하는 모든 전투피해를 방지한다.

홍포 — 당신이 공격력이 4 이상인 생물을 조종한다면, 대신 이 턴에 당신의 상대가 조종하는 생물이 입히려는 모든 전투피해를 방지한다.

* '칼 시스마의 바람'이 해결될 때 플레이어가 공격력이 4 이상인 생물을 조종한다면, 홍포 능력이 적용됩니다. 상대가 조종하는 생물에 의해 입혀지려는 전투피해는 당신이 더 이상 공격력이 4 이상인 생물을 조종하지 않더라도 방지됩니다.

존재로 새겨지다

{2}{U}

집중마법

당신의 서고 맨 위의 카드 두 장을 본다. 그 중 한 장을 구현화한 다음 나머지 카드를 당신의 서고 맨 위 또는 맨 밑에 놓는다. (카드를 구현화하려면 해당 카드를 뒷면 상태의 2/2 생물로 전장에 내려놓는다. 그 카드가 생물 카드라면 언제나 마나 비용을 지불하고 앞면 상태로 뒤집을 수 있다.)

* 다른 플레이어는 플레이어가 서고 맨 위의 카드를 구현화했는지 두 번째 카드를 구현화했는지 알지 못합니다.

* 서고의 맨 위 카드를 공개한 채로 게임을 진행하는 중이라면, 그 중 한 장을 구현화한 후, 남은 카드는 공개됩니다. 그 후 해당 카드를 서고 위나 아래에 놓을 지 선택할 수 있습니다.

야소바 용발톱

{2}{G}

전설적 생물 — 인간 전사

4/2

돌진

당신의 턴 전투 시작에, 당신은 {1}{U/R}{U/R}를 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 상대가 조종하는 생물 중 공격력이 야소바 용발톱의 공격력보다 낮은 생물을 목표로 정한다. 당신은 턴종료까지 그 생물의 조종권을 얻으며 그 생물은 언택되고 턴종료까지 신속을 얻는다.

* 목표 생물과 '야소바 용발톱'의 공격력은 능력이 스택에 쌓일 때, 그리고 능력이 해결될 때 다시 확인합니다.

* 일단 능력이 해결되면 목표로 정했던 생물의 공격력이 바뀌더라도 상관없습니다.

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

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