

파멸의 시간™ 출시 노트

Laurie Cheers, Carsten Haese, Nathan Long, Zoe Stephenson, Matt Tabak 및 Thijs van Ommen의 도움을 받아 Eli Shiffrin이 편집

최종 수정일: 2017년 4월 25일

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

일반 설명

출시 정보

파멸의 시간 세트는 부스터팩에서 등장하는 199장의 카드(기본 대지 카드 15장, 커먼 카드 70장, 언커먼 카드 60장, 레어 카드 42장, 미식레어 카드 12장)와 *파멸의 시간* 플레인즈워커 덱에서만 얻을 수 있는 10장의 카드로 구성되어 있습니다. 일부 *파멸의 시간* 부스터팩에는 *마스터피스 시리즈* 카드가 포함되어 있습니다(아래 참조).

프리릴리즈 이벤트: 2017년 7월 8일~9일

드래프트 주말: 2017년 7월 14일~16일

게임데아: 2017년 8월 5일~6일

파멸의 시간 세트는 공식 출시일인 2017년 7월 14일 금요일부터 모든 공인 컨스트럭티드 플레이에서 사용 가능합니다. 이때 스탠다드 형식에 사용할 수 있는 카드 세트는 *젠디카르 전투*, *관문수호대의 맹세*, *이니스트라드에 드리운 그림자*, *섬뜩한 달*, *칼라데시*, *에테르 봉기*, *아몬케트* 그리고 *파멸의 시간*입니다.

게임 형식과 사용 가능한 카드 세트에 대한 전체 정보는 [Magic.Wizards.com/Rules](https://www.magicwizards.com/rules)에서 확인하십시오.

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

마스터피스 시리즈: 아몬케트 주문

신 파라오 니콜 볼라스가 아몬케트에 돌아와, 세 파괴의 신의 도래를 포함하여 그의 모든 계획이 결실을 맺습니다. 이상적인 육체와 강력한 마법을 지닌 이 신들은 시험을 관장하는 신들의 자리를 빼앗고 나크타문의 시민들을 박해할 것입니다. *아몬케트 주문* 세트를 사용하면 신의 힘을 전장으로 불러와 강력한 고대 마법을 발동할 수 있습니다!

* *아몬케트 주문* 세트에는 54장의 카드가 포함되어 있습니다. 이 카드들 중 처음 30장은 *아몬케트* 부스터팩에서 등장합니다. 나머지 24장은 *파멸의 시간* 부스터팩에서 등장합니다. *아몬케트 주문* 카드에는 고유한 확장판 기호가 있습니다.

* 부스터팩에 등장하는 *아몬케트 주문* 카드는 해당 부스터팩을 사용하는 모든 리미티드 이벤트에서 사용할 수 있습니다. 이 카드들은 실드 덱 토너먼트에서 카드풀에 포함됩니다. 부스터 드래프트 토너먼트에서 이 카드들을 당신의 카드풀에 포함하려면, 해당 카드를 드래프트해야만 합니다.

* 하지만 *아몬케트 주문* 카드들은 이전에 그 카드들을 사용할 수 있었던 모든 컨스트럭티드 형식에서만 사용할 수 있습니다. *아몬케트* 또는 *파멸의 시간* 부스터팩에 등장한다는 이유로 스탠다드에서도 사용할 수 있는 것은 아닙니다.

* 프리미엄 포일 *아몬케트 주문* 영문 카드는 모든 언어의 부스터팩에서 등장합니다.

* *아몬케트 주문* 카드는 매우 희귀합니다. 혹시나 이 카드를 얻는다면 매우 운이 좋으신 것입니다!

파멸의 시간 스토리 소개 카드

파멸의 시간 스토리에는 매우 중요한 순간들이 많지만, 그중에서 가장 핵심적인 다섯 가지의 “스토리 소개”가 카드에 표시됩니다. 이 사건들에 대한 자세한 내용은 공식 매직 소설([mtgstory.com](https://www.mtgstory.com))에서 읽을 수 있습니다.

스토리 소개 1: 계시의 시간

스토리 소개 2: 영광의 시간

스토리 소개 3: 약속의 시간

스토리 소개 4: 영원의 시간

스토리 소개 5: 파멸의 시간

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

새로운 키워드 능력: 영생화

신 파라오는 아몬케트의 모든 이들이 사후에도 자신을 섬기도록 만들었습니다. 그러나 가장 영광스러운 죽음을 맞은 이들은 죽음으로써 탄생하여 영생을 얻을 것입니다. 새로운 영생화 능력을 사용하면 자격있는 망자가 니콜 볼라스의 영생자 중 하나로서 계속 그를 섬길 수 있습니다.

실력을 증명한 전투병

{U}

생물 — 인간 전사

1/1

영생화 {4}{U}{U} ({4}{U}{U}), 이 카드를 당신의 무덤에서 추방한다: 이 카드의 복사본이지만 마나 비용이 없는 4/4 흑색 좀비 인간 전사인 토큰 한 개를 만든다. 당신이 집중마법을 발동할 수 있는 시기에만 영생화를 할 수 있다.)

영생화에 대한 공식 규칙은 다음과 같습니다.

702.128. 영생화

702.128a 영생화는 영생화를 가진 카드가 무덤에 있을 때 활성화할 수 있는 활성화능력이다. "영생화 [비용]"은 "[비용], 이 카드를 당신의 무덤에서 추방한다: 이 카드의 복사본이지만 마나 비용이 없으며 자신의 다른 유형에 더불어 좀비인 4/4 토큰 한 개를 만든다. 당신이 집중마법을 발동할 수 있는 시기에만 이 능력을 활성화할 수 있다."를 뜻한다.

* 영생화를 가진 각 카드에 해당하는 게임플레이 보조 토큰은 일부 *파멸의 시간* 부스터팩에 들어있습니다. 보조 토큰이 없어도 영생화를 가진 카드를 플레이할 수 있습니다. 즉, 다른 토큰들을 표시할 때 사용하던 물건을 사용해 영생화된 토큰도 표시할 수 있습니다.

* 영생화를 가진 생물 카드가 당신의 본단계 중 당신의 무덤에 놓이는 경우, 당신은 그 직후에 우선권을 가집니다. 당신이 영생화 능력을 규칙에 맞게 활성화할 수 있는 경우, 다른 플레이어가 규탄의 갈고리 등으로 영생화를 가진 카드를 추방하려고 하기 전에 이 능력을 활성화할 수 있습니다.

* 일단 영생화 능력을 활성화하면, 그 카드는 즉시 추방됩니다. 상대는 규탄의 갈고리 등의 효과로 해당 카드를 추방하는 것으로 능력을 저지할 수 없습니다.

* 토큰은 영생화에 의해 수정된 특성을 제외하고는 원래 카드에 인쇄된 정보를 정확히 복사합니다. 무덤에 들어가기 전에 카드가 가지고 있던 객체 정보는 복사하지 않습니다.

* 토큰은 자신의 다른 유형에 더불어 좀비이며, 원래의 다른 색 대신에 흑색이 됩니다. 기본 공격력과 방어력은 4/4입니다. 마나 비용이 없으므로 전환마나비용은 0입니다. 이러한 값들은 다른 효과가 복사할 수도 있는, 토큰의 복사 가능한 값입니다.

* 토큰이 복사한 카드가 "[이 지속물]이 전장에 들어올 때" 능력을 가진 경우, 토큰도 동일한 능력을 가지며 토큰이 만들어질 때 해당 능력이 격발됩니다. 마찬가지로, 토큰이 복사한 "[이 지속물]이 전장에 들어오면서" 또는 "[이 지속물]이 전장에 ~를 가지고 들어오는" 능력 또한 적용됩니다.

* 여러 카드의 영생화 비용에는 “카드 한 장을 버린다”가 포함되어 있습니다. 영생화 능력의 활성화를 시작하려면 당신의 무덤에 그 카드가 있어야 하므로, 자신의 영생화 비용을 지불하기 위해 그 카드를 버릴 수는 없습니다.

새로운 키워드 능력: 통증

니콜 볼라스 군단의 전사들은 모든 면에서 매우 해로우며, 특히 새로운 통증 능력을 갖춘 자들은 더욱 그렇습니다. 통증은 당신의 상대들을 이길 수 없는 상황에 처하게 합니다: 그들은 방어 여부와 상관없이 생명점을 잃게 됩니다.

켄라 영생자

{1}{B}

생물 — 좀비 자칼 전사

2/2

통증 1(*이 생물이 방어될 때마다, 수비플레이어는 생명 1점을 잃는다.*)

통증에 대한 공식 규칙은 다음과 같습니다.

702.129. 통증

702.129a 통증은 격발능력이다. "통증 N"은 "이 생물이 방어될 때마다, 수비플레이어는 생명 N점을 잃는다"를 의미한다.

702.129b 한 생물이 여러 개의 통증을 가지고 있다면, 각 능력은 따로 격발된다.

* 여러 생물이 통증을 가진 생물 하나를 방어하면 통증은 한 번만 격발됩니다.

* 통증은 수비플레이어의 생명점을 잃게 하지만, 피해나 전투피해가 아닙니다.

* 생물이 플레인즈워커를 공격하는 경우, 그 플레인즈워커의 조종자가 수비플레이어입니다.

* 통증은 전투피해를 입히기 전에 해결됩니다. 이 생명점 손실로 인해 플레이어의 생명점이 0 이하가 되는 경우, 그 플레이어는 즉시 게임에서 패배합니다. 생명연결이 있는 방어생물은 적절한 시기에 그 플레이어를 구할 수 있는 전투피해를 입히지 않습니다.

기존 키워드 행동: 분전

아몬케트 최강의 전사들은 한때 영광을 위해 전투에 나섰습니다. 이제 그들은 무자비한 사막이 나크타문의 거리를 살살이 뒤흔치는 동안 생존을 위해 싸웁니다. 분전 키워드 행동은 *파멸의 시간* 세트에서 능력을 활성화하기 위한 비용으로도 등장합니다.

켄라 싸움꾼

{2}{R}

생물 — 자칼 전사

2/3

호전적

당신은 켄라 싸움꾼으로 공격을 선언하면서 켄라 싸움꾼을 분전시킬 수 있다. 그렇게 할 때, 켄라 싸움꾼은 턴종료까지 +2/+0을 받는다. (*분전한 생물은 당신의 다음 언택단에 언택되지 않는다.*)

희망 관리인

{1}{G}

생물 — 인간 드루이드

2/2

{1}, {T}: 대지를 목표로 정한다. 그 대지를 언택한다.

{1}, {T}, 희망 관리인을 분전시킨다: 대지 두 개를 목표로 정한다. 그 대지들을 언택한다. (*분전한 생물은 당신의 다음 언택단에 언택되지 않는다.*)

* 생물을 분전시키게 해 주는 *아몬케트* 세트의 모든 카드는 당신이 그 생물을 공격생물로 선언하는 동안 생물을 분전시킬 수 있게 해 주며, 이는 *파멸의 시간* 세트에 있는 일부 카드도 마찬가지입니다. 공격자 선언 이후에는 분전시킬 수 없으며, 공격하는 상태로 전장에 놓인 생물 역시 마찬가지입니다. 공격생물을 분전시킬 때 격발되는 능력은 방어자가 선언되기 전에 해결됩니다.

* *파멸의 시간* 세트에 있는 일부 카드는 생물의 능력 중 하나를 활성화하는 비용으로 생물을 분전시킬 수 있습니다. 해당 턴에 그 생물을 이미 분전시켰더라도, 비용을 지불하기 위해 다시 분전시킬 수 있습니다. 한 생물을 여러 번 분전시켜도, 당신의 다음 언택단에만 카드가 탭된 상태로 유지됩니다.

* 어떤 생물로 공격하면서 분전시킬 때 목표가 있는 격발능력이 격발되는 경우, 해당 격발능력에 대한 유효한 목표가 없더라도 해당 생물로 공격하면서 분전시킬 수 있습니다.

* 일부 카드는 당신이 생물을 분전시킬 때마다 격발되는 능력을 가지고 있습니다. 이러한 능력은 당신이 해당 생물이나 당신이 조종하는 다른 생물을 분전시킬 때 격발됩니다.

* 특정 효과로부터 권한을 부여받지 않는 한 생물을 분전시킬 수 없습니다. 생물을 "탭한 후 마비"시키는 것과 비슷한 효과(예: 결정력 마비)는 해당 생물을 분전시키지 않습니다.

* 분전된 생물이 다음 언택단에 이미 언택되어 있는 경우(대개 경계를 가졌거나, 어떤 효과에 의해 언택된 경우), 생물이 언택되는 것을 막는 분전의 효과는 아무런 효과도 발휘하지 않고 사라집니다.

* 턴종료까지 다른 플레이어의 생물의 조종권을 얻어 분전시키는 경우, 그 생물은 해당 플레이어의 언택단에 언택됩니다.

기존 *아몬케트* 테마와 기능

파멸의 시간 세트는 기존 *아몬케트* 세트의 기능 중 일부를 포함하고 있습니다. 여파를 가진 분할 카드, 순환, -1/-1 카운터, 그리고 버리기와 관련된 격발 능력에 관한 자세한 내용은 [아몬케트 출시 노트](#)를 참조하십시오.

사이클: 파괴의 신들

라자케스의 피 의식은 세 파괴의 신을 잡에서 깨웠고 이제 이 괴물들은 그들의 네크로폴리스에서 나와 사악한 운명을 따라갑니다.

전갈 신

{3}{B}{R}

전설적 생물 — 신

6/5

-1/-1 카운터를 가진 생물이 죽을 때마다, 카드 한 장을 뽑는다.

{1}{B}{R}: 다른 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 -1/-1 카운터 한 개를 올려놓는다.

전갈 신이 죽을 때, 전갈 신을 다음 종료단 시작에 소유자의 손으로 되돌린다.

* 전갈 신이 죽은 후에 다음 종료단 전에 당신의 무덤을 떠나는 경우, 전갈 신은 새 영역에 남아 있습니다.

* “다음 종료단”이란 다음 턴의 종료단이 아니라 다음에 발생하는 종료단을 가리킵니다. 이 생물이 턴의 종료단 전에 죽는 경우(예를 들면, 전투 중), 그 턴의 종료단이 시작될 때 소유자의 손으로 돌아옵니다.

사이클: 시험들을 관장하는 신들의 몰락

시험들은 니콜 볼라스의 의도대로 영생자들을 만들어냈습니다. 시험을 관장하는 신들은 이제 전갈 신에게 학살당할 운명이지만, 그들은 최후의 마법의 힘을 폭발시키기 전까지는 물러서지 않을 것입니다. 그들의 마지막 행동은 각각 당신의 다음 언택단에 당신의 대지들이 언택되지 않을 정도로 강한 여진을 일으킵니다.

본투의 마지막 심판

{1}{B}{B}

집중마법

모든 생물을 파괴한다. 당신이 조종하는 대지들은 당신의 다음 언택단에 언택되지 않는다.

* 이 주문이 해결될 때에는 탭되어 있지 않았던 대지들을 포함한 모든 대지들이 당신의 다음 언택단에 언택되지 않습니다. 이 주문이 해결된 후에 전장에 들어온 대지도 포함됩니다.

* 둘 이상의 주문이 당신이 조종하는 대지들을 당신의 다음 언택단에 언택시키지 않는 경우, 그 효과는 해당 언택단에 모두 사라집니다. 그 이후에 돌아오는 당신의 다음 언택단에는 당신이 조종하는 대지들을 언택합니다.

테마: 아몬케트의 사막들

헤크마의 보호가 사라지자, 도시의 시민들은 살기 힘든 불모지로 내몰렸습니다. 그들과 합류해 모래 아래에 잠들어 있는 잊혀진 힘을 차지하시겠습니까?

라무납 폐허

대지 — 사막

{T}: 당신의 마나풀에 {C}를 담는다.

{T}, 생명 1점을 지불한다: {R}를 당신의 마나풀에 담는다.

{2}{R}{R}, {T}, 사막 한 개를 희생한다: 라무납 폐허는 각 상대에게 피해 2점을 입힌다.

* 사막은 대지 하위 유형으로, 다른 특별한 의미는 없습니다. 따라서 대지에 고유한 마나 능력을 부여하지 않습니다. 다른 카드들은 어느 대지가 사막인지를 따질 수 있습니다.

* 사막에 비용이 “사막 한 개를 희생한다”인 능력이 있으면 그 사막을 희생해 자신의 능력에 대한 비용을 지불할 수 있습니다.

사막은 그 자체로도 강력한 보상을 제공하며, *파멸의 시간* 세트에 있는 일부 카드들은 당신이 사막을 조종하거나 무덤에 사막 카드가 들어 있기만 해도 더욱 좋아집니다!

끔찍한 낙타

{1}{B}

생물 — 좀비 낙타

2/1

끔찍한 낙타가 죽을 때, 당신이 사막을 조종하거나 당신의 무덤에 사막 카드가 있다면, 플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 카드 한 장을 버린다.

* 어떤 능력이 당신이 사막을 조종하거나 당신의 무덤에 사막 카드가 있는지를 확인하는 경우, 몇 장이 있든 아무 상관이 없습니다. 한 장을 조종하는 것은 다섯 장을 조종하는 것과 똑같습니다. 또한 한 장은 조종하고 있고 한 장은 당신의 무덤에 있는 경우에도 추가 보너스를 받지 않습니다.

* 당신이 사막을 조종하거나 당신의 무덤에 사막 카드가 있는 경우에만 격발되는 능력의 경우, 능력이 격발될 때 한 조건은 참이어야 하며, 능력이 해결될 때에도 한 조건은 참이어야 합니다. 그러나 그 둘이 같은 조건일 필요는 없습니다. 예를 들어, 당신은 당신의 하나뿐인 사막을 해당 능력이 격발된 다음 해결되기 전에 희생할 수 있습니다.

카드별 설명

버려진 석관

{3}

마법물체

당신은 당신의 무덤에서 순환을 가진 대지가 아닌 카드를 발동할 수 있다.

순환을 가진 카드가 순환되지 않고 어디에서부터든 당신의 무덤에 들어가려고 하면, 대신에 그 카드를 추방한다.

* 순환이 있는 토큰 지속물은 사라지기 전에 당신의 무덤으로 갑니다. 추방되지 않습니다. 비슷하게, 전장에 있는 동안 순환을 잃은 토큰이 아닌 지속물도 당신의 무덤으로 갑니다.

* 순간마법 카드를 순환하는 경우, 다른 플레이어가 다른 행동을 취하기 전에 당신의 무덤에서 그 카드를 즉시 발동할 수 있습니다. 그렇게 하는 경우, 그 주문은 순환 능력이 해결되기 전에 해결됩니다. 섬광이 없는 순간마법이 아닌 카드를 순환하는 경우, 순환 능력이 해결될 때까지 그 카드를 발동할 수 없습니다.

* 버려진 석관은 당신이 그 카드를 발동할 수 있게 해 주는 것 외에는 어떠한 권한도 부여하지 않습니다. 예를 들어, 당신은 무덤에 있는 순환을 가진 대지가 아닌 카드를 순환할 수 없습니다.

저주받은 군단

{3}{B}

생물 — 좀비

3/3

{1}{B}: 공격하는 좀비를 목표로 정한다. 그 좀비는 턴종료까지 무적을 얻는다. (*피해와 "파괴"라고 명시된 효과로 파괴되지 않는다. 방어력이 0 이하라면 소유자의 무덤에 놓는다.*)

* 저주받은 군단의 능력으로 공격 중인 자신을 목표로 정할 수 있습니다.

* 목표가 된 좀비는 공격 중인 생물이 아니게 된 후에도 턴의 나머지 시간 동안 무적을 얻습니다.

영웅적인 행동

{1}{W}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물을 언택한다. 그 생물은 턴종료까지 +2/+2를 받으며, 이 턴에 생물 한 개를 추가로 방어할 수 있다.

* 당신이 공격 플레이어라던가의 이유로 목표 생물이 즉시 방어할 수는 없는 경우에도, 영웅적인 행동을 발동할 수 있습니다.

* 공격생물을 언택해도 그 생물은 전투에서 제거되지 않습니다.

* 영웅적인 행동은 언택된 생물을 목표로 할 수 있습니다. 그 생물은 여전히 +2/+2를 받고 생물 한 개를 추가로 방어할 수 있습니다.

* 영웅적인 행동의 효과는 누적됩니다. 여러 개가 같은 생물을 목표로 해결된 경우, 그 생물은 이 턴에 그만큼의 추가 생물을 방어할 수 있습니다.

매복 공격

{2}{G}

순간마법

당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +1/+0을 받는다. 상대가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 첫 번째 목표는 두 번째 목표에게 자신의 공격력만큼 피해를 입힌다.

* 당신이 조종하는 생물이 매복 공격이 해결되기 전 전장을 떠나는 경우, 매복 공격은 아무 효과도 없고 피해도 입히지 않습니다. 대신 상대가 조종하는 생물이 전장을 떠나는 경우, 당신이 조종하는 생물이 아무 피해를 입히지 않더라도 +1/+0을 얻습니다.

암무트 영생자

{2}{B}

생물 — 좀비 악어 악마

5/5

통증 3(이 생물이 방어될 때마다, 수비플레이어는 생명 3점을 잃는다.)

상대가 주문을 발동할 때마다, 암무트 영생자에 -1/-1 카운터 한 개를 올려놓는다.

암무트 영생자가 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 암무트 영생자에서 -1/-1 카운터를 모두 제거한다.

* '암무트 영생자'의 두 번째 능력은 그 능력을 격발시키는 주문보다 먼저 해결됩니다. 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.

규탄의 천사

{2}{W}{W}

생물 — 천사

3/3

비행, 경계

{2}{W}, {T}: 다른 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 추방한다. 다음 종료단 시작에 그 카드를 소유자의 조종하에 전장으로 되돌린다.

{2}{W}, {T}, 규탄의 천사를 분전시킨다: 다른 생물을 목표로 정한다. 규탄의 천사가 전장을 떠날 때까지 그 생물을 추방한다. *(분전한 생물은 당신의 다음 언택단에 언택되지 않는다.)*

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

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

* 첫 번째 활성화능력이 해결되기 전에 규탄의 천사가 전장을 떠나는 경우, 목표 생물은 여전히 추방됩니다. 그 카드는 다음 종료단 전에 규탄의 천사가 전장을 떠나더라도 전장으로 돌아옵니다.

* 규탄의 천사의 마지막 능력이 해결되기 전에 규탄의 천사가 전장을 떠나는 경우, 목표 생물은 추방당하지 않습니다.

* 규탄의 천사의 마지막 능력으로 추방된 카드는 규탄의 천사가 전장을 떠난 후 즉시 전장으로 돌아옵니다. 이는 동시에 일어나며 중간에 상태 참조 효과도 일어나지 않습니다.

* 규탄의 천사가 공격 중일 때 그 능력 중 하나를 활성화하기 위해 탭하는 경우, 규탄의 천사는 전투에서 제거되지 않습니다.

종말의 악마

{4}{B}{B}

생물 — 악마

/

비행

종말의 악마의 공격력과 방어력은 각각 당신의 무덤에 있는 카드의 개수와 같다.

당신의 유지단 시작에, 당신이 다른 생물 한 개를 희생하지 않으면 종말의 악마를 탭한다.

* 종말의 악마의 공격력과 방어력을 정의하는 능력은 전장뿐만 아니라 모든 영역에서 적용됩니다.

호소

{G}

집중마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 돌진을 얻고 +X/+X를 받는다. X는 당신이 조종하는 생물의 개수다.

//

권위

{1}{W}

집중마법

여파(당신의 무덤에서만 이 주문을 발동할 수 있다. 그 후, 이 카드를 추방한다.)

상대가 조종하는 생물을 최대 두 개까지 목표로 정한다. 그 생물들을 탭한다. 당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 경계를 얻는다.

* X의 값은 호소가 해결되기 시작하는 시점에만 결정됩니다. 호소가 해결된 후에 당신이 조종하는 생물의 개수가 변해도 이 값은 변하지 않습니다.

* 목표 생물을 선택하지 않고도 권위를 발동할 수 있습니다. 당신이 조종하는 생물들은 여전히 턴종료까지 경계를 얻습니다. 그러나 당신이 목표를 선택했고, 권위가 해결되기 전에 그 목표 각각이 유효하지 않게 되는 경우, 주문은 무효화되고 당신의 생물들은 경계를 얻지 못합니다.

열렬한 탈환자(플레인즈워커 덱에만 해당)

{2}{G}

생물 — 인간 드루이드

2/2

{T}: {G} 또는 {U}를 당신의 마나풀에 담는다. 당신이 니사 플레인즈워커를 조종한다면, 당신은 생명 2점을 얻는다.

* 열렬한 탈환자의 능력을 활성화해서 얻은 마나를 사용할 곳이 없더라도 그 능력을 활성화할 수 있습니다. 당신이 니사 플레인즈워커를 조종하는 경우 여전히 생명 2점을 얻습니다.

* 열렬한 탈환자의 능력은 마나 능력입니다. 이 행위는 스택에 쌓이지 않으므로 대응할 수 없습니다. 당신의 마나풀에 즉시 마나를 추가하고, 가능한 경우에는 생명 2점을 얻습니다.

칼날의 잔상

{1}{R}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물에 -1/-1 카운터 한 개를 올려놓는다. 칼날의 잔상은 그 생물의 조종자에게 피해 2점을 입힌다.

* 칼날의 잔상이 해결될 때 목표로 정한 생물이 유효한 목표가 아닌 경우, 칼날의 잔상은 무효화되어 아무 효과도 발생하지 않습니다. 칼날의 잔상은 아무 플레이어에게도 피해를 입히지 않습니다.

기지의 투사

{2}{U}

생물 — 나가 마법사

2/1

기지의 투사가 전장에 들어올 때, 당신은 기지의 투사의 공격력만큼 카드를 뽑을 수 있다. 그렇게 한다면, 카드 두 장을 버린다.

영생화 {5}{U}{U} ({5}{U}{U}), 이 카드를 당신의 무덤에서 추방한다: 이 카드의 복사본이지만 마나 비용이 없는 4/4 흑색 좀비 나가 마법사인 토큰 한 개를 만든다. 당신이 집중마법을 발동할 수 있는 시기에만 영생화를 할 수 있다.)

* 기지의 투사의 첫 번째 능력이 해결될 때 기지의 투사의 공격력을 사용해 그 능력의 사용 여부와 사용하는 경우 얼마나 많은 카드를 뽑는지를 결정하십시오. 능력을 사용하는 경우, 당신이 뽑은 카드의 수와 관계없이 카드 두 장을 버립니다. 기지의 투사가 그 능력이 해결되기 전에 전장을 떠나는 경우, 마지막으로 알려진 기지의 투사의 공격력을 사용하십시오.

상쇄하는 바람

{2}{U}

순간마법

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

순환 {2} ({2}, 이 카드를 버린다: 카드 한 장을 뽑는다.)

* 상쇄하는 바람이 해결될 때 당신의 무덤에 있는 카드 수에 따라 목표로 정한 주문이 무효화되지 않기 위해 그 조종자가 지불해야 하는 마나의 양이 정해집니다. 이때 상쇄하는 바람은 스택에 있으므로 무덤에 있는 카드 수를 따질 때에는 포함되지 않습니다.

돌파

{R}

집중마법

당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 돌진을 얻는다.

카드 한 장을 뽑는다.

* 돌파는 능력이 해결되는 시점에 당신이 조종하는 생물들에게만 영향을 미칩니다. 돌파가 해결된 후에 조종하기 시작한 생물들은 돌진을 얻지 못합니다.

갈기난 태양마

{3}{W}{W}

생물 — 말

5/5

당신이 조종하는 다른 말들은 무적을 가진다.

각 종료단 시작에, 당신이 이 턴에 생명점을 얻었다면, 5/5 백색 말 생물 토큰 한 개를 만든다.

* 생물이 피해를 입었다면, 그 피해는 정화단까지 남아 있습니다. 당신이 조종하는 다른 말이 치명피해를 입은 후, 해당 턴에 갈기난 태양마가 전장을 떠나는 경우, 그 말은 파괴됩니다.

* 갈기난 태양마의 격발능력은 해당 턴의 종료단이 시작되기 전에 당신이 생명점을 얻지 않으면 격발되지 않습니다. 해당 종료단에 격발되어 당신이 생명점을 얻게 해 주는 격발능력으로는 이를 충족할 수 없습니다.

* 갈기난 태양마의 격발능력은 해당 턴에서 당신의 생명점 획득 여부만을 확인하며, 그 시점에 갈기난 태양마가 전장에 존재했는지는 상관없습니다. 당신이 생명점을 얼마나 얻었는지, 생명점을 잃기도 했는지는 확인하지 않으며, 심지어 얻은 것보다 더 많은 생명점을 잃었더라도 능력이 격발됩니다.

자격있는 자의 단검

{2}

마법물체 — 장비

장착된 생물은 +2/+0을 받고 통증 1을 가진다. (이 생물이 방어될 때마다, 수비플레이어는 생명 1점을 잃는다.)

장착 {2} ({2}: 당신이 조종하는 생물 한 개를 목표로 정한다. 이 장비를 그 생물에 부착한다. 당신이 집중마법을 발동할 수 있는 시기에만 이 능력을 활성화할 수 있다.)

* 한 생물이 통증을 여러 개 가지고 있는 경우, 각 능력은 따로 격발됩니다.

불굴의 에이븐

{2}{W}

생물 — 조류 전사

2/1

비행

불굴의 에이븐이 공격할 때마다, 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 언택한다.

* 공격생물을 언택해도 그 생물은 전투에서 제거되지 않습니다.

* 모든 공격자를 한 번에 선택합니다. 불굴의 에이븐으로 공격하고, 탭된 생물을 언택한 다음, 그 생물로 공격할 수는 없습니다.

사막의 구속

{2}{W}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

사막의 구속이 전장에 들어올 때, 당신이 사막을 조종하거나 당신의 무덤에 사막 카드가 있다면, 당신은 생명 3점을 얻는다.

부여된 생물은 공격하거나 방어할 수 없으며, 그 생물의 활성화능력은 활성화될 수 없다.

* 활성화능력은 쿨론(쌍점)을 포함합니다. 일반적으로 "[비용]: [효과]" 형식으로 쓰인 능력을 말합니다. 일부 키워드 능력은 활성화능력으로, 설명 문구에 쿨론이 있습니다. 격발능력("~할 때", "~할 때마다" 또는 "~에"로 시작)은 사막의 구속의 마지막 능력의 영향을 받지 않습니다.

눈을 뜬 제루

{3}{W}{W}

전설적 생물 — 인간 전사

4/3

경계

눈을 뜬 제루가 전장에 들어올 때, 당신은 당신의 서고에서 플레인즈워커 카드 한 장을 찾아 공개한 후 당신의 손으로 가져갈 수 있다. 그렇게 한다면, 당신의 서고를 섞는다.

어느 원천이 당신이 조종하는 플레인즈워커에게 피해를 입히려 한다면, 그 피해 중 1점을 방지한다.

* 여러 원천이 당신이 조종하는 하나 이상의 플레인즈워커에게 한꺼번에 피해를 입히려는 경우(예를 들어, 여러 공격생물이 공격하는 경우) 각 원천이 각 플레인즈워커에게 입히는 피해 중 1점이 방지됩니다.

쏟아져 내리는 파멸

{2}{B}

집중마법

하나를 선택한다 —

- 상대를 목표로 정한다. 그 상대는 자신이 조종하는 생물 한 개를 추방한다.
- 상대를 목표로 정한다. 그 상대는 자신의 손을 공개한다. 그 중 대지가 아닌 카드 한 장을 선택한다. 그 카드를 추방한다.

* 쏟아져 내리는 파멸의 첫 번째 모드를 선택하는 경우, 목표로 정해진 상대가 추방할 생물을 선택합니다. 그 생물은 목표가 되는 것이 아니므로 방호가 있는 생물을 이 방법으로 추방할 수 있습니다.

* 쏟아져 내리는 파멸의 두 번째 모드를 선택하는 경우, 가능하다면 해당 플레이어의 손에서 대지가 아닌 카드를 반드시 추방해야 합니다. 대개 그 플레이어의 손에 대지 카드만 있는 등으로 이것이 불가능한 경우, 아무 일도 일어나지 않습니다. 해당 플레이어는 이를 대신해서 자신이 조종하는 생물을 추방하지 않습니다.

강요

{1}{G}

집중마법

당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 돌진과 "이 생물이 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 카드 한 장을 뽑는다."를 얻는다.

//

체념

{1}{B}

집중마법

여파

당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 호전적과 "이 생물이 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 그 플레이어는 카드 한 장을 버린다."를 얻는다.

* 당신이 한 턴에 여러 개의 강요 또는 체념을 해결하는 경우, 당신의 생물들은 해당 격발능력을 여러 개 가지게 됩니다. 각 능력은 별도로 격발됩니다.

* 돌진이나 호전적을 중첩해서 얻는 것은 아무 추가 효과가 없습니다.

* 강요와 체념은 해당 주문이 해결되는 시점에 당신이 조종하고 있는 생물에게만 영향을 미칩니다. 주문이 해결된 다음에 조종하기 시작한 생물은 키워드 능력이나 격발능력을 얻지 못합니다.

사구 역술가

{2}{G}

생물 — 나가 성직자

2/3

{1}, 당신이 조종하는 언택된 사막 한 개를 탭한다: 당신은 생명 1점을 얻는다.

* 언택된 사막 하나를 탭하는 것으로 {1}을 지불하면서 “당신이 조종하는 언택된 사막 한 개를 탭한다”도 지불할 수는 없습니다.

망자의 사구

대지 — 사막

{T}: 당신의 마나풀에 {C}를 담는다.

망자의 사구가 전장에서 무덤으로 들어갈 때, 2/2 흑색 좀비 생물 토큰 한 개를 만든다.

* 망자의 사구의 두 번째 능력은 당신이 원하는 시점에 망자의 사구를 희생할 수 있게 해 주는 것이 아닙니다. 당신은 다른 방법을 통해 망자의 사구를 무덤에 넣어야 합니다.

* 당신이 능력의 활성화 비용을 지불하기 위해 망자의 사구를 희생한 경우, 그 활성화능력이 해결되기 전에 좀비 토큰을 만들게 됩니다.

대지를 뒤흔드는 켄라

{1}{R}

생물 — 자칼 전사

2/1

신속

대지를 뒤흔드는 켄라가 전장에 들어올 때, 대지를 뒤흔드는 켄라의 공격력 이하의 공격력을 가진 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 이 턴에 방어할 수 없다.

영생화 {4}{R}{R} ({4}{R}{R}), 이 카드를 당신의 무덤에서 추방한다: 이 카드의 복사본이지만 마나 비용이 없는 4/4 흑색 좀비 자칼 전사인 토큰 한 개를 만든다. 당신이 집중마법을 발동할 수 있는 시기에만 영생화를 할 수 있다.)

* 당신이 대지를 뒤흔드는 켄라의 능력으로 목표 생물을 정할 때와 그 능력이 해결될 때 각각 목표 생물의 공격력을 확인합니다. 일단 능력이 해결되고 나면, 해당 생물의 공격력이 증가하거나 대지를 뒤흔드는 켄라의 공격력이 감소하는 경우에도, 목표 생물은 여전히 방어할 수 없습니다.

* 대지를 뒤흔드는 켄라의 능력의 목표를 선택하기 전에 주문이나 활성화능력, 격발능력으로 대지를 뒤흔드는 켄라의 공격력을 증가시킬 수 없습니다. 저주받은 자들의 군주의 능력과 같은 정적 능력은 때맞춰 공격력을 증가시켜 주어, 더 큰 생물을 목표로 정할 수 있게 해 줍니다.

끝없는 모래

대지 — 사막

{T}: 당신의 마나풀에 {C}를 담는다.

{2}, {T}: 당신이 조종하는 생물 한 개를 목표로 정한다. 그 생물을 추방한다.

{4}, {T}, 끝없는 사막을 희생한다: 끝없는 사막으로 추방한 각 생물 카드를 소유자의 조종하에 전장으로 되돌린다.

* 끝없는 사막의 마지막 능력은 해당 카드로 추방된 생물 카드만을 되돌립니다. 당신이 그 능력을 활성화하기 전에 끝없는 사막이 전장을 떠나는 경우, 추방된 생물들은 영원히 사구에서 길을 잃습니다.

* 끝없는 사막의 두 번째 능력으로 생물 카드가 아닌 생물을 추방하는 경우(토큰 생물이거나 생물이 된 대지 등), 세 번째 능력으로 그 토큰이나 카드들을 추방 영역에서 되돌릴 수 없습니다.

가혹한 진실의 영생자

{2}{U}

생물 — 좀비 성직자

1/3

통증 2(이 생물이 방어될 때마다, 수비플레이어는 생명 2점을 잃는다.)

가혹한 진실의 영생자가 공격하고 방어되지 않을 때마다, 카드 한 장을 뽑는다.

* 어떤 생물이 “공격하고 방어되지 않았을 때” 격발되는 능력은 방어자지정단에 방어자가 선언된 후 (1) 해당 생물이 공격 중이며 (2) 이 생물을 방어한다고 선언된 생물이 없는 경우 격발되는 능력입니다. 해당 생물이 공격자지정단에 공격자로 선언된 것이 아니라 공격하는 상태로 전장에 놓였더라도 격발됩니다.

불화살 궁수

{1}{R}

생물 — 인간 궁수

2/1

당신이 생물이 아닌 주문을 발동할 때마다, 불화살 궁수는 각 상대에게 피해 1점을 입힌다.

* 불화살 궁수의 능력은 그 능력을 격발시키는 주문보다 먼저 해결됩니다. 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.

* 쌍두거인 게임에서 불화살 궁수의 능력은 상대 팀에게 총점 2점의 피해를 입힙니다.

마모되는 이성

{2}{U}

부여마법 — 마법진 저주

플레이어에게 부여

각 종료단 시작에, 부여된 플레이어는 자신의 서고 맨 위의 카드 X장을 자신의 무덤에 넣는다. X는 이 턴에 어디에서부터든 그 무덤에 들어간 카드의 개수다.

* 마모되는 이성의 격발능력은 해당 턴 동안 부여된 플레이어의 무덤에 놓였던 카드의 수를 계산하며, 마모되는 이성이 해당 카드가 무덤에 놓일 때 전장에 없었거나 그 카드들이 이미 무덤을 떠났더라도 계산에 포함합니다.

* X값은 마모되는 이성의 격발능력이 해결될 때에만 정해집니다. 예를 들어, 이번 턴에 자신의 무덤에 네 장의 카드가 놓인 플레이어에게 마모되는 이성 마법진 세 개가 부착되어 있는 경우, 첫 번째로 해결되는 능력에 대한 X값은 4, 두 번째로 해결되는 능력에 대해서는 8, 세 번째로 해결되는 능력에 대해서는 16이 됩니다.

신 파라오의 심복

{W}

생물 — 인간 마법사

0/4

당신이 청색, 흑색 또는 적색 주문을 발동할 때마다, 당신은 생명 1점을 얻는다.

* 명시된 색 중 두 가지 이상을 가진 주문을 발동해도 생명 1점만을 얻습니다.

* 신 파라오의 심복의 격발능력은 능력을 격발시킨 주문이 해결되기 전에 해결됩니다. 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.

신 파라오의 선물

{7}

마법물체

당신 턴의 전투 시작에, 당신은 당신의 무덤에서 생물 카드 한 장을 추방할 수 있다. 그렇게 한다면, 그 카드의 복사본이지만 4/4 흑색 좀비인 토큰 한 개를 만든다. 그 생물은 턴종료까지 신속을 얻는다.

* 신 파라오의 선물의 능력은 당신이 추방할 생물 카드를 목표로 정하는 것이 아닙니다. 능력이 해결되면서 당신이 하나를 선택합니다. 당신이 추방할 생물을 선택하고 토큰을 만드는 사이의 시점에는 어떤 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.

* 토큰은 신 파라오의 선물이 특정지어 수정하는 특성을 제외하고는 원래 카드에 인쇄된 정보를 정확히 복사합니다. 무덤에 들어가기 전에 카드가 가지고 있던 객체 정보는 복사하지 않습니다.

* 토큰은 다른 유형 대신 좀비 유형(영생화 능력에 의해 만들어진 좀비와 달리)이며 다른 색 대신에 흑색입니다. 그 생물의 공격력과 방어력은 4/4입니다. 이러한 값들은 다른 효과가 복사할 수도 있는, 토큰의 복사 가능한 값입니다.

* 영생화 능력에 의해 만들어진 토큰과 달리, 이 토큰은 복사하는 카드의 마나 비용과 전환마나비용을 가지고 있습니다.

* 토큰이 복사한 카드가 "[이 지속물]이 전장에 들어올 때" 능력을 가진 경우, 토큰도 동일한 능력을 가지며 토큰이 만들어질 때 해당 능력이 격발됩니다. 마찬가지로, 토큰이 복사한 "[이 지속물]이 전장에 들어오면서" 또는 "[이 지속물]이 전장에 ~를 가지고 들어오는" 능력 또한 적용됩니다.

분쇄

{1}{B}

집중마법

최대 두 개까지의 생물을 목표로 정한다. 그 생물들에 각각 -1/-1 카운터 한 개를 올려놓는다.

//

가루

{3}{W}

집중마법

여파(당신의 무덤에서만 이 주문을 발동할 수 있다. 그 후, 이 카드를 추방한다.)

-1/-1 카운터를 가진 생물을 원하는 수만큼 목표로 정한다. 그 목표들을 추방한다.

* 생물이 -1/-1 카운터 두 개를 받게 하기 위해 본래의 목표로 동일한 생물을 두 번 정할 수 없습니다.

* 가루의 목표 생물 중 하나가 -1/-1 카운터들을 잃거나, 전장을 떠나거나, 다른 이유로 해당 주문이 해결되기 전까지 유효하지 않은 목표가 되는 경우, 그 생물은 추방되지 않지만 나머지 유효한 목표들은 여전히 추방됩니다.

하조렛의 영원한 분노

{4}{R}{R}

집중마법

당신의 서고를 섞은 후, 맨 위의 카드 네 장을 추방한다. 당신은 그중 전환마나비용이 5 이하이며 대지가 아닌 카드를 원하는 만큼 마나 비용을 지불하지 않고 발동할 수 있다. 당신이 조종하는 대지들은 당신의 다음 언택단에 언택되지 않는다.

* 당신이 이런 식으로 발동하는 각 개별 주문이 5 이하의 전환마나비용을 가져야 합니다. 총 전환마나비용은 더 클 수 있습니다.

* 당신이 서고를 섞은 다음 맨 위의 카드 네 장을 추방하는 사이의 시점에는 어떤 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.

* 카드를 "마나 비용 없이 발동"하는 경우, 출현 비용과 같은 대체비용을 지불할 수 없습니다. 하지만 추가비용은 지불할 수 있습니다. 발동할 카드(예: 괴롭히는 목소리)에 필수적인 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.

* 당신이 이런 식으로 카드를 발동하는 중에 격발한 능력이 있는 경우, 해당 능력은 당신이 카드들의 발동을 모두 완료할 때까지 스택에 쌓이지 않습니다. 그런 능력들은 이런 식으로 발동한 모든 주문들이 해결되기 전에 먼저 해결됩니다.

* 당신이 추방된 카드를 발동하는 경우, 이는 하조렛의 영원한 분노의 해결 과정의 일부로 그렇게 하는 것입니다. 해당 턴 나중에 발동하도록 대기시킬 수는 없습니다.

* 당신이 이런 식으로 발동하는 주문이 다른 주문을 목표로 하는 경우, 하조렛의 영원한 분노를 해결하는 동안 당신이 앞서 발동한 주문을 목표로 할 수 있습니다. 하조렛의 영원한 분노를 목표로 할 수도 있지만, 하조렛의 영원한 분노는 곧 당신의 무덤에 놓이면서 주문의 유효한 목표가 아니게 됩니다.

공허한 자

{5}

마법물체 생물 — 골렘

4/4

공허한 자는 당신이 이 턴에 순환하거나 버린 카드 한 장당 발동 비용이 {2} 감소한다.

순환 {2} ({2}, 이 카드를 버린다: 카드 한 장을 뽑는다.)

* 공허한 자의 비용은 당신이 순환하거나 버린 카드가 당신의 무덤에 없더라도 감소합니다.

* 카드 세 장을 버린 다음부터는 공허한 자의 발동 비용이 {0}이 됩니다. 마나비용이 {1}에서 멈추거나 음수가 되지 않습니다.

* 공허한 자의 첫 번째 능력은 당신에게 카드를 버릴 권한을 부여하지 않습니다. 카드를 버리려면 그렇게 하기 위한 다른 효과나 지시가 필요합니다.

적대적인 사막

대지 — 사막

{T}: 당신의 마나풀에 {C}를 담는다.

{2}, 당신의 무덤에서 대지 카드 한 장을 추방한다: 적대적인 사막은 턴종료까지 3/4 정령 생물이 된다. 그 생물은 여전히 대지다.

* 적대적인 사막이 전장에 들어온 턴에 생물이 된 경우, 당신은 적대적인 사막으로 공격하거나 탭해서 마나를 생산할 수 없습니다.

파멸의 시간

{3}{R}{R}

집중마법

모든 생물은 턴종료까지 무적을 잃는다. 파멸의 시간은 각 생물과 볼라스가 아닌 각 플레인즈워커에게 피해 5점을 입힌다.

* 파멸의 시간이 해결된 이후에 전장에 들어온 무적을 가진 생물들은 계속 무적을 가집니다.

* 일단 파멸의 시간이 해결되기 시작하면, 해결이 끝나기 전까지 어떤 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다. 특히, 플레이어는 생물을 살리기 위해 생물에게 다시 무적을 주려고 할 수 없습니다.

영원의 시간

{X}{X}{U}{U}{U}

집중마법

당신의 무덤에 있는 생물 카드 X개를 목표로 정한다. 그 카드들을 추방한다. 이렇게 추방된 카드마다, 그 카드의 복사본이지만 4/4 흑색 좀비인 토큰 한 개를 만든다.

* 각 토큰은 영원의 시간이 특정지어 수정하는 특성을 제외하고는 원래 카드에 인쇄된 정보를 정확히 복사합니다. 무덤에 들어가기 전에 카드가 가지고 있던 객체 정보는 복사하지 않습니다.

* 토큰은 다른 유형 대신 좀비 유형(영생화 능력에 의해 만든 좀비와 달리)이며 다른 색 대신에 흑색입니다. 그 공격력과 방어력은 4/4입니다. 이러한 값들은 다른 효과가 복사할 수도 있는, 토큰의 복사 가능한 값입니다.

* 영생화 능력에 의해 만들어진 토큰과 달리, 이 토큰은 복사하는 카드의 마나 비용과 전환마나비용을 가지고 있습니다.

* 토큰 중 하나가 의해 복사한 카드가 "[이 지속물]이 전장에 들어올 때" 능력을 가진 경우, 토큰도 동일한 능력을 가지며 토큰이 만들어질 때 해당 능력이 격발됩니다. 마찬가지로, 토큰이 복사한 "[이 지속물이] 전장에 들어오면서" 또는 "[이 지속물은] 전장에 ~를 가지고 들어오는" 능력 또한 적용됩니다.

영광의 시간

{3}{B}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물을 추방한다. 추방한 생물이 신이라면, 그 생물의 조종자는 자신의 손을 공개하고 자신의 손에서 그 생물과 이름이 같은 카드를 모두 추방한다.

* 목표 생물이 영광의 시간이 해결될 때 유효한 목표가 아닌 경우, 주문 전체가 무효화됩니다. 어느 플레이어도 자신의 손을 공개하거나 거기에서 카드를 추방할 수 없습니다.

약속의 시간

{4}{G}

집중마법

당신의 서고에서 대지 카드를 최대 두 장까지 찾아 탭된 채로 전장에 놓은 다음 당신의 서고를 섞는다. 그 후 당신이 사막을 세 개 이상 조종하고 있다면, 2/2 흑색 좀비 생물 토큰 두 개를 만든다.

* 약속의 시간이 당신이 조종하는 사막의 수를 확인할 때는 약속의 시간으로 당신이 앞서 찾아온 사막들을 포함합니다.

계시의 시간

{3}{W}{W}{W}

집중마법

전장에 대지가 아닌 지속물이 열 개 이상 있다면 계시의 시간의 발동 비용이 {3} 감소한다.

대지가 아닌 지속물을 모두 파괴한다.

* 계시의 시간의 비용을 지불하기 전에 먼저 그 발동 비용을 결정합니다. 예를 들어 전장에 있는 대지가 아닌 지속물들이 책략가 테제렛과 그가 당신에게 만들어 준 아홉 개의 에테리움 전지뿐이라면, 계시의 시간의 발동 비용은 {W}{W}{W}입니다. 당신은 에테리움 전지 세 개를 희생해 이 비용을 지불할 수 있으며, 이로 인해 {W}{W}{W}를 생산한 후에는 대지가 아닌 지속물이 더이상 열 개 이상이 아니게 되더라도 상관없습니다.

가상의 위협

{2}{U}{U}

순간마법

상대를 목표로 정한다. 그 상대가 조종하는 생물들은 가능하면 이 턴에 공격해야 한다. 그 플레이어의 다음 언탭단계, 그 플레이어가 조종하는 생물들은 언탭되지 않는다.

순환 {2} ({2}, 이 카드를 버린다: 카드 한 장을 뽑는다.)

* 그 플레이어가 조종하는 생물들은 공격하지 않은 생물이라도 그 플레이어의 다음 언탭단계 언탭되지 않습니다. 이 주문이 해결된 후에 탭된 상태로 전장에 들어오거나 탭된 생물도 여기에 포함됩니다.

* 상대가 자신이 조종하는 생물을 분전시킨 경우, 분전과 가상의 위협의 효과가 둘 다 같은 언탭단계 적용되어 언탭되지 않도록 합니다. 그런 생물들은 그 플레이어의 이후 언탭단계에는 정상적으로 언탭됩니다.

* 만약 해당 플레이어의 공격자지정단에 그 플레이어가 조종하는 생물이 탭되거나 주문이나 능력으로 인해 공격할 수 없게 되는 경우, 그 생물은 공격하지 않습니다. 생물이 공격하는 것에 대해 별도의 비용을 지불해야 하는 경우, 그 조종자는 의무적으로 그 비용을 지불할 필요가 없으므로 그 생물은 공격하지 않을 수 있습니다.

임박한 파멸

{2}{R}

부여마법

임박한 파멸은 종말 카운터 한 개를 가진 채로 전장에 들어온다.

당신이 임박한 파멸에 올려진 종말 카운터 개수와 전환마나비용이 동일한 주문을 발동할 때마다, 생물이나 플레이어를 목표로 정한다. 임박한 파멸은 그 목표에게 그만큼의 피해를 입힌다. 그 후 임박한 파멸에 종말 카운터 한 개를 올려놓는다.

* 임박한 파멸의 격발능력은 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.

* 주문의 마나 비용에 {X}가 있는 경우, 해당 주문의 전환마나비용을 결정할 때 X로 선택된 값을 포함하십시오.

* 임박한 파멸의 격발능력이 입히는 피해량은 능력이 격발되었을 때 가지고 있던 카운터의 수입입니다. 예를 들어, 충격을 발동한 다음 임박한 파멸의 격발능력에 대응해 한 번 더 충격을 발동한 경우, 두 능력은 모두 임박한 파멸이 피해 1점을 입히게 하고 임박한 파멸은 3개의 종말 카운터를 가진 상태가 됩니다.

케프넷의 마지막 말

{2}{U}{U}

집중마법

마법물체, 생물 또는 부여마법을 목표로 정한다. 그 목표의 조종권을 얻는다. 당신이 조종하는 대지들은 당신의 다음 언택단에 언택되지 않는다.

* 케프넷의 마지막 말의 조종권 변경 효과는 무기한 지속됩니다. 정화단에도 사라지지 않습니다.

* 케프넷의 마지막 말이 해결될 때 목표 지속물이 유효한 목표가 아닌 경우, 주문 전체가 무효화됩니다. 당신의 대지들은 당신의 다음 언택단에 정상적으로 언택됩니다.

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

* 다인전 게임에서 플레이어가 게임을 떠나면, 그 플레이어가 소유한 모든 카드 또한 떠나며, 그 플레이어에게 지속물의 조종권을 주는 효과가 즉시 사라집니다.

떠남

{1}{W}

순간마법

당신이 소유한 지속물을 원하는 수만큼 목표로 정한다. 그 목표를 당신의 손으로 되돌린다.

//

기회

{3}{R}

집중마법

여파(*당신의 무덤에서만 이 주문을 발동할 수 있다. 그 후, 이 카드를 추방한다.*)

카드를 원하는 수만큼 버린 후, 그만큼의 카드를 뽑는다.

* 만약 지속물을 나타내는 카드가 게임을 시작할 때 당신의 덱에 들어 있었거나, 토큰이 당신의 조종하에 전장에 들어온 경우, 당신이 그 지속물의 소유자입니다. 떠남은 당신이 소유하지만 조종하지 않는 지속물을 목표로 할 수 있습니다.

치명적인 독침

{2}{B}

집중마법

치명적인 독침을 발동하기 위한 추가비용으로, 당신이 조종하는 생물에 -1/-1 카운터 한 개를 올려놓는다. 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다.

* 당신이 조종하는 생물이 없거나 당신이 조종하는 생물에 어떠한 -1/-1 카운터도 놓을 수 없는 경우, 치명적인 독침을 발동할 수 없습니다.

계속되는 삶

{G}

순간마법

당신은 생명 4점을 얻는다. 이 턴에 생물이 죽었다면, 대신에 당신은 생명 8점을 얻는다.

* 이 턴에 둘 이상의 생물이 죽었다고 해도 생명 8점 이상을 얻을 수는 없습니다.

* 계속되는 삶은 해결될 때에만 이 턴에 생물이 죽었는지를 확인합니다.

메뚜기 신

{4}{U}{R}

전설적 생물 — 신

4/4

비행

당신이 카드를 뽑을 때마다, 비행과 신속을 가진 1/1 청색 및 적색 곤충 생물 토큰 한 개를 만든다.

{2}{U}{R}: 카드 한 장을 뽑은 후 카드 한 장을 버린다.

메뚜기 신이 죽을 때, 메뚜기 신을 다음 종료단 시작에 소유자의 손으로 되돌린다.

* "뽑는다"라는 단어를 사용하지 않는 주문이나 능력으로 인해 당신의 손에 카드가 놓이는 경우, 메뚜기 신의 첫 번째 격발능력은 격발되지 않습니다.

용암괴수

{3}{R}

생물 — 정령

5/5

당신의 유지단 시작에, 용암괴수에 -1/-1 카운터 한 개를 올려놓는다.

당신이 생물이 아닌 주문을 발동할 때마다, 용암괴수에서 -1/-1 카운터 한 개를 제거한다.

* 용암괴수의 두 번째 격발능력은 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.

위풍당당한 만부장

{4}{G}

생물 — 키메라

/

위풍당당한 만부장의 공격력과 방어력은 각각 당신이 조종하는 생물 수의 두 배와 같다.

각 전투 시작에, 당신이 비행을 가진 생물을 조종하면 위풍당당한 만부장은 턴종료까지 비행을 얻는다. 선제공격, 이단공격, 치명타, 신속, 방호, 무적, 생명연결, 호전적, 대공, 돌진, 경계에 대해서도 이와 같이 취급한다.

* 위풍당당한 만부장의 기능을 명확히 설명하기 위해 일부 문구가 수정되었습니다. 수정된 오라클 문구가 위에 나와 있습니다.

* 위풍당당한 만부장의 첫 번째 능력은 모든 영역에 적용됩니다. 전장에 있는 동안 자신도 세므로, 최소한 2/2가 됩니다.

* 위풍당당한 만부장의 두 번째 능력은 당신이 조종하는 생물들이 나열된 능력을 가졌는지와 상관없이, 당신 턴의 전투를 비롯해 매 전투 시작 시 격발됩니다.

* 위풍당당한 만부장이 어떤 능력을 얻는지는 이 능력이 해결되면서 결정됩니다. 이후 해당 능력을 가진 다른 모든 생물이 전장을 떠나거나, 능력을 가진 생물이 전장에 들어오거나, 능력을 새로 얻더라도 바뀌지 않습니다.

* 전투 시작에 격발된 또 다른 능력 등으로 인해, 위풍당당한 만부장의 격발능력이 해결되기 전에 생물이 나열된 능력 중 하나를 얻는 경우, 위풍당당한 만부장이 해당 능력을 얻습니다.

* 위풍당당한 만부장이 얻을 수 있는 모든 능력은 중첩해서 얻더라도 아무 추가 효과가 없습니다.

만티코어 영생자

{3}{R}{R}

생물 — 좀비 만티코어

5/4

통증 3(이 생물이 방어될 때마다, 수비플레이어는 생명 3점을 잃는다.)

만티코어 영생자는 가능하면 매 전투마다 공격한다.

* 당신의 공격자지정단에 만티코어 영생자가 탭되어 있거나 공격할 수 없게 만드는 주문이나 능력의 영향을 받고 있는 경우, 만티코어 영생자는 공격하지 않습니다. 이 생물이 공격하는 것에 대해 따로 비용을 지불해야 하는 경우, 의무적으로 그 비용을 지불할 필요가 없으므로 공격하지 않을 수 있습니다.

약탈하는 뼈절단자

{2}{B}

생물 — 좀비 미노타우로스

3/3

당신이 다른 좀비를 조종하지 않는 한, 약탈하는 뼈절단자는 방어할 수 없다.

* 당신이 방어자를 지정할 때에만 다른 좀비를 조종하는지 확인합니다. 당신이 이후에 다른 좀비를 조종하지 않게 되는 경우에도 뼈를 절단하는 약탈자가 방어를 멈추지 않습니다.

* 그 다른 좀비가 방어해야 할 필요는 없습니다.

신기루 거울

{3}

마법물체

{2}: 마법물체, 생물, 부여마법 또는 대지를 목표로 정한다. 신기루 거울은 턴종료까지 그 목표의 복사본이 된다.

* 일단 신기루 거울의 능력이 해결되고 나면, 더는 그 능력을 가지지 않습니다.

* 신기루 거울은 목표 지속물의 문구와 그 지속물에 적용된 모든 복사 효과를 복사합니다. 그 지속물의 카운터나 그 공격력, 방어력, 색 등을 바꾸는 효과는 복사하지 않습니다. 특히, 목표 지속물이 생물이 되어 있는 효과는 복사하지 않습니다.

* 신기루 거울이 다른 것을 복사하고 있는 지속물을 복사하는 경우, 그 목표가 복사하고 있는 것이 됩니다.

* 신기루 거울 자신의 능력에 대응해서 한 턴에 그 능력을 여러 번 활성화하는 경우, 그 능력 중 하나가 해결될 때마다 신기루 거울이 현재 복사하고 있는 것을 덮어씹습니다. 신기루 거울은 마지막으로 해결되는 능력이 목표로 한 지속물의 복사본이 됩니다. 해당 턴이 종료될 때 모든 능력이 동시에 사라집니다.

* 어떤 효과가 신기루 거울이 다른 지속물의 복사본이 되기 전에 적용되기 시작하는 경우, 그 효과는 계속해서 적용됩니다. 예를 들어, 신기루 거울이 먼저 광분한 하마를 목표로 해서 활성화된 후, 그에 대응해 목지느러미 샌드월라를 목표로 해서 활성화된 경우, 목지느러미 샌드월라의 복사본일 때 샌드월라의 능력을 활성화할 수 있으며, 그 효과는 신기루 거울이 광분한 하마의 복사본일 때에도 계속 적용됩니다.

* 신기루 거울이 전장에 들어온 턴에 생물로 변하는 경우, 신속을 가지지 않는 한 공격하거나 {T} 능력(얼게 된 경우)을 사용할 수 없습니다.

* 신기루 거울이 당신이 조종하는 전설적 지속물의 복사본이 되는 경우, 그 중 하나를 무덤에 놓습니다.
당신이 조종하는 플레인즈워커의 복사본(생물이 된 시험에 든 기디온 등)이 되는 경우에도 마찬가지입니다.

* 신기루 거울이 마법진의 복사본이 되는 경우, 이미 적절한 객체나 플레이어에게 부착되어 있지 않는 한
소유자의 무덤에 놓입니다. 장비의 복사본이 되어 생물에 부착된 경우, 다시 장비가 아닌 마법물체가
되었을 때 분리됩니다.

영생자, 네헵

{3}{R}{R}

전설적 생물 — 좀비 미노타우로스 전사

4/6

통증 3(*이 생물이 방어될 때마다, 수비플레이어는 생명 3점을 잃는다.*)

당신의 전투 후 본단계 시작에, 당신의 상대들이 이 턴에 잃은 생명점만큼 {R}를 당신의 마나풀에 담는다.

* 피해를 입은 플레이어는 그 피해만큼의 생명점을 잃게 됩니다.

* 단계가 시작될 때 격발되므로, 네헵의 마지막 능력은 마나 능력이 아닙니다. 이 능력은 스택을 사용하며,
재빠른 의사방해자와 같이 격발능력과 상호작용하는 효과에 의해 무효화될 수 있습니다.

* 당신이 생물로 공격하지 않은 턴에도 전투후 본단계를 얻습니다. 네헵의 마지막 능력이 격발됩니다.

* 상대가 생명점을 잃었지만 당신의 전투후 본단계가 시작되기 전에 네헵이 전장을 떠난 경우, 마지막
능력이 격발되지 않습니다.

* 네헵의 능력은 해당 턴을 시작할 때와 비교해 상대의 생명 총점이 얼마나 감소했는지가 아니라, 해당 턴
동안 상대가 생명점을 얼마나 잃었는지만 확인합니다. 예를 들어, 상대가 생명 2점을 잃은 다음 당신의
전투후 본단계 전에 생명 8점을 얻은 경우, {R}{R}를 당신의 마나풀에 담습니다.

* 어떤 상대가 생명점을 잃고 그로 인해 당신의 전투후 본단계 전에 게임에서 패배하는 경우, 네헵의
마지막 능력은 그 생명점 손실을 셉니다.

* 당신이 어떻게든 한 턴에 2개를 넘는 본단계를 가지는 경우, 첫 번째 본단계 이후에 가지는 각 본단계는
전투후 본단계이며, 네헵의 마지막 능력은 각 본단계가 시작될 때 격발됩니다.

신 파라오 니콜 볼라스

{4}{U}{B}{R}

플레인즈워커 — 볼라스

7

+2: 상대 한 명을 목표로 정한다. 그 상대는 대지가 아닌 카드를 추방할 때까지 자신의 서고 맨 위에서부터 카드를 추방한다. 당신은 턴종료까지 그 대지가 아닌 카드의 마나비용을 지불하지 않고 그 카드를 발동할 수 있다.

+1: 각 상대는 자신의 손에서 카드 두 장을 추방한다.

-4: 상대나 상대가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 신 파라오 니콜 볼라스는 그 목표에게 피해 7점을 입힌다.

-12: 당신의 상대들이 조종하는 대지가 아닌 각 지속물을 추방한다.

* 니콜 볼라스의 첫 번째 및 두 번째 능력에 의해 추방된 카드는 앞면을 위로 향해 추방됩니다.

* 니콜 볼라스가 더이상 전장에 없거나 당신이 니콜 볼라스를 조종하지 않게 되더라도 해당 턴에서 니콜 볼라스의 첫 번째 능력에 의해 추방된 대지가 아닌 카드를 발동할 수 있습니다.

* 니콜 볼라스의 첫 번째 능력으로 추방당한 카드를 발동하는 것은 해당 카드의 발동 타이밍과 관련된 규칙을 따릅니다. 예를 들어, 이렇게 추방된 생물 카드는 여전히 당신의 본단계에 스택이 비어 있는 경우에만 발동할 수 있습니다.

* 니콜 볼라스의 첫 번째 능력으로 추방된 카드를 그 턴에 발동하지 않으면 추방된 상태로 유지됩니다.

* 카드를 "마나 비용 없이 발동"하는 경우, 출현 비용과 같은 대체비용을 지불할 수 없습니다. 하지만 추가비용은 지불할 수 있습니다. 발동할 카드(예: 괴롭히는 목소리)에 필수적인 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.

* 니콜 볼라스의 두 번째 능력을 해결하는 동안, 각 상대는 자신의 손에서 추방할 카드를 선택합니다. 두 장 이하의 카드를 가진 모든 상대는 손 전체를 추방합니다.

* 다인전 게임에서 플레이어가 게임에서 떠나는 경우, 해당 플레이어가 소유한 모든 카드도 떠납니다. 당신이 게임에서 떠나는 경우, 니콜 볼라스의 첫 번째 능력을 통해 당신이 조종하고 있던 모든 주문이나 지속물 카드가 추방됩니다.

기만자, 니콜 볼라스(플레인즈워커 텍에만 해당)

{5}{U}{B}{R}

플레인즈워커 — 볼라스

5

+3: 각 상대는 대지가 아닌 지속물 한 개를 희생하거나 카드 한 장을 버리지 않으면 생명 3점을 잃는다.

-3: 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다. 카드 한 장을 뽑는다.

-11: 기만자, 니콜 볼라스는 각 상대에게 피해 7점을 입힌다. 당신은 카드 일곱 장을 뽑는다.

* 니콜 볼라스의 첫 번째 능력을 해결하는 동안 당신의 상대는 버릴 카드를 비공개로 선택하거나, 희생할 대지가 아닌 지속물을 선택하거나, 둘 중 어느 것도 하지 않기를 선택합니다. 그런 다음 해당 플레이어는 그 카드를 버리거나, 그 지속물을 희생하거나, 생명 3점을 잃습니다. 상대가 버릴 카드를 가지고 있거나 희생할 수 있는 대지가 아닌 지속물이 있는 경우에도 항상 생명 3점 잃기를 선택할 수 있습니다.

* 다인전 게임에서는, 각 상대가 턴 순서대로 니콜 볼라스의 첫 번째 능력과 관련된 선택을 마친 다음 모든 행동이 동시에 일어납니다. 이런 식으로 버리기로 한 카드의 내용은 버릴 때까지 공개되지 않지만, 상대들은 선택할 때 앞선 상대가 어떤 선택을 했는지 알게 됩니다.

* 니콜 볼라스의 두 번째 능력의 목표가 유효하지 않게 되는 경우, 해당 능력은 무효화되고 당신은 카드를 뽑을 수 없습니다. 대개 무적 같은 이유로 인해 해당 카드가 유효하지만 파괴될 수 없는 경우, 당신은 여전히 카드를 뽑습니다.

* 니콜 볼라스의 세 번째 능력으로 각 상대의 생명이 0점 이하가 되더라도, 그 능력으로 인해 당신이 당신의 서고에 있는 것보다 더 많은 카드를 뽑게 되는 경우, 게임은 무승부가 됩니다.

* 쌍두거인 게임에서, 니콜 볼라스의 첫 번째 능력은 각 상대가 대지가 아닌 지속물을 희생하거나, 카드 한 장을 버리거나, 생명 3점을 잃게 합니다. 당신의 상대들은 같은 고통을 선택할 수도, 다른 고통을 선택할 수도 있습니다. 니콜 볼라스의 마지막 능력은 항상 상대 팀에게 피해 14점을 입히지만, 당신은 여전히 7장의 카드만 뽑습니다.

영리한 의사방해자

{2}{U}

생물 — 새 마법사

3/1

섬광

비행

순환 {2}{U} ({2}{U}, 이 카드를 버린다: 카드 한 장을 뽑는다.)

당신이 영리한 의사방해자를 순환할 때, 당신이 조종하지 않는 활성화능력 또는 격발능력을 목표로 정한다. 그 목표를 무효화한다.

* 활성화능력은 "비용: 효과"의 형태로 표기되어 있습니다. 일부 키워드 능력(장착, 영생화 등)은 활성화능력으로, 주석문에 콜론이 있습니다.

* 격발능력에는 "~할 때", "~할 때마다", 혹은 "~에"라는 문구가 들어갑니다. 격발능력 문구는 보통 "[격발 조건], [효과]."의 구조입니다. 기량, 통종 등 일부 키워드 능력은 격발능력으로, 설명 문구에 "~할 때", "~할 때마다", "~에"라는 단어가 들어갑니다.

* "다음" 번 특정 단계 시작에 격발되는 지연격발능력을 무효화하면, 그 능력은 이후의 단계에 다시 격발되지 않습니다.

* 마나 능력은 목표로 정해질 수 없습니다. 마나 능력인 활성화 능력은 해결될 때 플레이어의 마나풀에 마나를 추가하고, 목표를 정하지 않으며, 충성 능력이 아닌 활성화능력입니다. 마나 능력인 격발능력은 플레이어의 마나풀에 마나를 추가하고, 마나 능력인 활성화능력에 의해 격발되는 격발능력입니다.

* 지속물이 탭된 채로 또는 카운터를 가지고 전장에 들어오게 하는 대체 효과를 생성하는 능력은 목표로 정해질 수 없습니다. "[이 생물]이 전장에 들어오면서"가 적용되는 능력 또한 대체효과이며 목표로 정해질 수 없습니다.

창조 마도사 니사(플레인즈워커 덱에만 해당)

{5}{G}{G}

플레인즈워커 — 니사

5

+2: 최대 두 개까지의 생물과 최대 두 개까지의 대지를 목표로 정한다. 그 목표들을 언탭한다.

-3: 생물 한 개를 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +5/+5를 받는다.

-10: 당신의 서고 맨 위의 카드 열 장을 본다. 당신은 그중에서 생물카드와 대지 카드를 원하는 만큼 전장에 놓을 수 있다. 나머지 카드들은 무작위 순서로 당신의 서고 맨 밑에 놓는다.

* 당신은 목표를 4개 미만으로 정해서 니사의 첫 번째 능력을 활성화할 수 있습니다. 예를 들어, 생물 1개와 대지 2개 또는 생물 0개와 대지 2개를 목표로 정할 수 있습니다. 심지어 목표를 하나도 선택하지 않을 수도 있습니다.

* 니사의 마지막 능력을 해결하는 동안, 이런 식으로 전장에 놓은 모든 생물과 대지는 동시에 들어옵니다. 이렇게 전장에 들어오는 카드 중 다른 무언가가 전장에 들어오는 것으로 인해 격발되는 능력을 가진 경우, 이 카드들은 서로를 확인합니다.

니사의 패배

{2}{G}

집중마법

숲, 녹색 부여마법 또는 녹색 플레인즈워커를 목표로 정한다. 그 목표를 파괴한다. 그 지속물이 니사 플레인즈워커라면, 카드 한 장을 뽑는다.

* 녹색 마나를 생산하는 기본이 아닌 대지 대부분은 숲이 아닙니다. 예를 들어 불굴의 사막은 숲이 아닙니다. 일부 기본이 아닌 대지(*아몬케트* 세트의 보호받는 덩굴 등)는 유형란에 기본 대지 유형이 인쇄되어 있으며 숲일 수도 있습니다.

니사의 부양(*플레인즈워커 덕에만 해당*)

{4}{G}

집중마법

당신의 서고 및 무덤에서 이름이 숲인 카드, 덩굴그물 거대괴수인 카드, 창조 마도사 니사인 카드를 한 장씩 찾는다. 그 카드들을 공개한 후 당신의 손으로 가져간다. 그런 다음 당신의 서고를 섞는다.

* 당신은 니사의 부양에 나열된 카드들을 일부 또는 전부 찾을 수 있습니다. 하나도 찾지 못할 수도 있지만, 그다지 적절한 부양은 아닐 것입니다.

* 니사의 부양은 이름이 숲이 아니지만 대지 유형이 숲인 카드(*아몬케트* 세트의 보호받는 덩굴 등)를 찾기 위해 사용할 수 없습니다.

오벨리스크 거미

{1}{B}{G}

생물 — 거미

1/4

대공

오벨리스크 거미가 생물에게 전투피해를 입힐 때마다, 그 생물에 -1/-1 카운터 한 개를 올려놓는다.

당신이 생물에 -1/-1 카운터를 한 개 이상 올려놓을 때마다, 각 상대는 생명 1점을 잃고 당신은 생명 1점을 얻는다.

* 오벨리스크 거미의 첫 번째 격발능력은 오벨리스크 거미가 입히는 전투피해의 양과 무관하게 생물에 -1/-1 카운터 하나만을 부여합니다.

* 대개 오벨리스크 거미가 이미 그 생물을 죽였기 때문에 오벨리스크 거미가 생물에 피해를 입혔지만 오벨리스크 거미의 첫 번째 격발 능력이 해결될 때 해당 생물이 전장에 없는 경우, 해당 능력은 -1/-1 카운터를 놓지 않습니다.

* 턴이 끝나서 피해가 제거되기 전까지는 생물이 입은 피해가 유지되기 때문에, 오벨리스크 거미의 첫 번째 격발능력으로 인해 생물에 놓이는 카운터가 그 생물이 이미 입은 피해가 치명피해가 되게 할 수 있습니다.

* 오벨리스크 거미가 생물에 전투피해를 입히고 동시에 치명피해를 입는 경우, 첫 번째 격발능력이 해당 생물에 -1/-1 카운터를 놓습니다. 그러나, 오벨리스크 거미가 해당 능력이 해결되기 전에 전장을 떠났으므로, 마지막 능력은 격발되지 않습니다.

* 당신이 동시에 여러 생물에게 각각 하나 이상의 -1/-1 카운터를 놓는 경우, 오벨리스크 거미의 마지막 능력이 해당 생물 각각에게 한 번씩 격발됩니다.

* 쌍두거인 게임에서, 오벨리스크 거미의 마지막 능력은 상대 팀이 생명 2점을 잃게 하고 당신이 생명 1점을 얻게 합니다.

오케트라 마지막 자비

{1}{W}{W}

집중마법

당신의 생명 총점은 게임 시작시의 생명 총점과 같아진다. 당신이 조종하는 대지들은 당신의 다음 언탭단에 언탭되지 않는다.

* 생명 총점이 시작 생명 총점(대개 20점)이 되게 하려면, 적절한 양의 생명점을 얻거나 잃습니다. 예를 들어, 오케트라 마지막 자비가 해결될 때 당신의 생명 총점이 4점인 경우, 당신은 생명 16점을 얻습니다. 반대로 오케트라 마지막 자비가 해결될 때 당신의 생명 총점이 25점인 경우, 당신은 생명 5점을 잃습니다. 생명점 획득이나 손실에 관련된 다른 카드들은 이 효과에 따라 함께 적용됩니다.

* 쌍두거인 게임에서, 오케트라 마지막 자비는 팀의 생명 총점을 팀의 시작 생명 총점(보통 30점)이 되게 하지만, 실제로 생명점을 얻거나 잃는 사람은 당신뿐입니다.

압도적인 광채

{6}{W}{W}

부여마법 — 마법진 저주

플레이어에게 부여

부여된 플레이어가 조종하는 생물들은 모든 능력을 잃고 기본 공격력과 방어력이 1/1이 된다.

부여된 플레이어는 마나 능력이나 충성 능력이 아닌 능력을 활성화할 수 없다.

* 압도적인 광채는 생물의 기본 공격력과 방어력을 특정 값으로 설정하는 모든 기존 효과를 덮어씁니다. 그러나 압도적인 광채가 생물의 조종자에게 부착된 후에 해당 생물에게 적용되는 공격력/방어력 설정 효과는 그대로 적용됩니다. 예를 들어, 부여된 플레이어의 수수께끼형상은 플레이어가 비생물 주문을 발동하는 경우 3/3 생물이 됩니다.

* 폭풍성장의 효과 등 생물의 공격력과 방어력을 수정하는 효과는 그 효과가 언제 시작되었는지와 상관없이 적용됩니다. 공격력 및/또는 방어력을 변경하는 모든 카운터에 대해서도 마찬가지입니다.

* 압도적인 광채가 생물의 조종자에게 부착된 이후 어떤 효과가 그 생물에게 능력을 부여하는 경우, 해당 생물은 그 능력을 잃지 않습니다.

* 비생물 지속물이 생물이 되는 경우, 그 생물은 가지고 있는 모든 능력을 잃습니다. 그러나 해당 지속물을 생물로 만드는 효과가 어떤 능력을 부여하는 경우에는, 계속 그 능력을 가집니다. 예를 들어, 부여된 플레이어의 수수께끼형상은 생물이 되고 나면 비행을 가집니다.

* 생물이 부여된 플레이어의 조종하에 전장에 들어오는 경우, 해당 생물이 가진 “[이 생물]이 전장에 들어올 때” 능력이 격발되지 않습니다. 그러나 “[이 생물]이 전장에 들어오면서” 또는 “[이 생물]은 ~을 가지고 전장에 들어온다” 능력은 모두 적용됩니다.

* 부여된 플레이어가 조종하는 생물이 압도적인 광채와 동시에 전장을 떠나는 경우, 해당 생물이 가진 “[이 생물]이 [전장에서 죽거나 떠날] 때” 능력이 격발되지 않습니다.

* 활성화능력은 쿨론(쌍점)을 포함합니다. 일반적으로 “[비용]: [효과]” 형식으로 쓰인 능력을 말합니다. 일부 키워드 능력(장착, 영생화 등)은 활성화능력으로, 주석문에 쿨론이 있습니다. 비생물 지속물의 격발능력(“~할 때”, “~할 때마다” 또는 “~에”로 시작)은 압도적인 광채의 마지막 능력의 영향을 받지 않습니다.

* 활성화 마나 능력은 해결될 때 마나를 생산하는 능력이며, 활성화하기 위해 마나 비용이 필요한 능력이 아닙니다. 충성 능력은 그 비용으로 얻거나 제거할 충성 카운터 수가 지정되어 있는 플레인즈워커의 능력입니다.

* 부여된 플레이어가 여전히 마나 능력과 충성 능력을 활성화할 수는 있지만, 그 플레이어가 조종하는 생물은 보통 활성화할 수 있는 능력이 아무것도 없을 것입니다.

사자무리 지배자

{2}{G}

생물 — 고양이

2/2

사자무리 지배자는 당신이 조종하는 다른 고양이 하나당 +1/+1을 받는다.

{W}, {T}, 사자무리 지배자를 분전시킨다: 생명연결을 가진 1/1 백색 고양이 생물 토큰 두 개를 만든다.

(분전한 생물은 당신의 다음 언탭단에 언탭되지 않는다.)

* 턴이 끝나서 피해가 제거되기 전까지는 생물이 입은 피해가 유지되기 때문에, 당신이 조종하는 고양이가 이 턴 나중에 전장을 떠나는 경우, 사자무리 지배자가 전투 중에 입은 피해가 치명피해가 될 수 있습니다.

관통하는 일격

{2}{R}{R}

집중마법

생물을 목표로 정한다. 관통하는 일격은 그 생물에게 피해 5점을 입힌다. 그 생물이 이 턴에 죽게 된다면, 대신 추방한다.

* 만약 목표 생물이 치명피해뿐만 아니라 어떤 이유로든 이번 턴에 죽을 경우, 관통하는 일격의 대체효과가 목표 생물을 추방합니다. 관통하는 일격이 방지 효과로 인해 피해를 입히지 않거나 관통하는 일격이 전향 효과로 인해 다른 생물에게 피해를 입히더라도, 대체효과는 여전히 목표가 된 생물에 적용됩니다.

채석장 풍덩이

{4}{G}

생물 -- 곤충

4/5

채석장 풍덩이가 전장에 들어올 때, 당신의 무덤에 있는 대지 카드를 목표로 정한다. 당신은 그 카드를 전장으로 되돌릴 수 있다.

* 채석장 풍덩이의 능력은 대지를 플레이하는 것으로 간주되지 않습니다. 당신이 이 턴에 가능한 만큼 대지를 플레이했다라도 전장에 대지 카드를 되돌릴 수 있습니다.

라무납 발굴자

{2}{G}

생물 — 나가 성직자

2/3

당신은 당신의 무덤으로부터 대지 카드를 플레이할 수 있다.

* 라무납 발굴자는 당신이 그 대지 카드들을 플레이할 수 있는 타이밍을 변경하는 것이 아닙니다. 당신은 한 턴에 한 번, 당신의 본단계에 우선권을 가지고 있으며 스택이 비어 있을 때에만 대지를 플레이할 수 있습니다.

* 라무납 발굴자는 당신의 무덤에 있는 대지 카드의 활성화 능력(순환 등)을 활성화하게 해 주지 않습니다.

라무납 히드라

{3}{G}

생물 — 뱀 히드라

3/3

경계, 대공, 돌진

당신이 사막을 조종하는 한, 라무납 히드라는 +1/+1을 받는다.

당신의 무덤에 사막 카드가 있는 한, 라무납 히드라는 +1/+1을 받는다.

* 당신이 사막을 조종하거나 당신의 무덤에 사막 카드가 있는지를 확인하는 이 세트의 다른 카드들과 달리, 라무납 히드라의 능력은 두 조건을 모두 충족할 때 당신에게 추가 보상을 제공합니다. 당신이 하나 이상의 사막을 조종하고 무덤에 하나 이상의 사막 카드가 있는 경우, 라무납 히드라는 +2/+2를 얻습니다.

라무납 폐허

대지 — 사막

{T}: 당신의 마나풀에 {C}를 담는다.

{T}, 생명 1점을 지불한다: {R}를 당신의 마나풀에 담는다.

{2}{R}{R}, {T}, 사막 한 개를 희생한다: 라무납 폐허는 각 상대에게 피해 2점을 입힌다.

* 쌍두거인 게임에서, 라무납 폐허의 마지막 능력은 상대 팀에게 총 4점의 피해를 입힙니다.

이유

{U}

집중마법

점술 3을 한다.

//

믿음

{4}{G}

집중마법

여파

당신의 서고 맨 위의 카드를 본다. 그 카드가 생물 카드라면 당신은 그 카드를 전장에 놓을 수 있다. 그러지 않으면, 그 카드를 당신의 손으로 가져간다.

* 믿음을 사용할 때, 당신은 당신의 서고 맨 위의 카드가 생물 카드가 아니기 때문이든 단지 전장에 놓고 싶지 않아서든 그 카드를 전장에 놓지 않을 경우, 그 카드를 당신의 손에 넣습니다.

* 당신의 서고 맨 위의 카드를 전장에 놓지 않는 경우, 당신의 손에 그것을 넣기 전에 그 카드를 공개하지 않습니다.

거부

{3}{R}

순간마법

주문을 목표로 정한다. 거부는 그 주문의 조종자에게 그 주문의 전환마나비용만큼의 피해를 입힌다.

//

협력

{2}{U}

순간마법

여파(당신의 무덤에서만 이 주문을 발동할 수 있다. 그 후, 이 카드를 추방한다.)

순간마법 또는 집중마법 주문을 목표로 정한다. 그 주문을 복사한다. 당신은 그 복사본의 목표를 새로 정할 수 있다.

* 주문의 마나 비용에 {X}가 있는 경우, 해당 주문의 전환마나비용을 결정할 때 X로 선택된 값을 포함하십시오.

* 협력은 목표가 있는 주문 뿐만이 아니라, 모든 순간마법이나 집중마법 주문을 복사할 수 있습니다.

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

* 당신이 주문을 복사하면 그 복사본의 조종권은 당신에게 있습니다. 복사본은 원래 주문이 해결되기 전에 해결됩니다.

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

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

* 복사된 주문이 발동되면서 결정된 X값을 가지고 있는 경우(예: 우박불이 주는 고통), 복사본 역시 같은 X값을 가집니다.

* 찬드라의 불꽃소용돌이처럼 주문을 발동하면서 피해를 분배한 경우, 분배된 값은 바꿀 수 없지만 피해를 입는 목표는 변경할 수 있습니다.

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

굴하지 않는 켄라

{1}{G}

생물 — 자칼 마법사

2/2

굴하지 않는 켄라가 전장에 들어올 때, 생물을 목표로 정한다. 당신은 그 생물이 턴종료까지 +X/+X를 받도록 할 수 있다. X는 굴하지 않는 켄라의 공격력이다.

영생화 {4}{G}{G} ({4}{G}{G}), 이 카드를 당신의 무덤에서 추방한다: 이 카드의 복사본이지만 마나 비용이 없는 4/4 흑색 좀비 자칼 마법사인 토큰 한 개를 만든다. 당신이 집중마법을 발동할 수 있는 시기에만 영생화를 할 수 있다.)

* X값은 굴하지 않는 켄라의 격발능력이 해결될 때에만 결정됩니다. 일단 그렇게 되고 나면, X값은 그 턴의 나중에 굴하지 않는 켄라의 공격력이 변해도 변경되지 않습니다.

* 굴하지 않는 켄라가 격발능력이 해결되기 전에 전장을 떠나는 경우, X값을 결정하는 데 전장에 마지막으로 존재했을 때의 공격력을 사용하십시오.

* 격발능력이 해결될 때 굴하지 않는 켄라의 공격력이 음수인 경우, X의 값은 0으로 간주합니다. (이는 이전 규칙에서 달라진 점입니다.)

단호한 생존자들

{1}{R}{W}

생물 — 인간 전사

3/3

당신은 단호한 생존자들로 공격을 선언하면서 단호한 생존자들을 분전시킬 수 있다. *(이 생물은 당신의 다음 언택단에 언택되지 않는다.)*

당신이 생물을 분전시킬 때마다, 단호한 생존자들은 각 상대에게 피해 1점을 입히고 당신은 생명 1점을 얻는다.

* 쌍두거인 게임에서, 단호한 생존자들의 마지막 능력은 상대 팀에게 총 2점의 피해를 입히고 당신이 생명 1점을 얻게 합니다.

로나스의 숙련병

{1}{G}

생물 — 인간 전사

2/2

당신은 로나스의 숙련병으로 공격을 선언하면서 로나스의 숙련병을 분전시킬 수 있다. 그렇게 할 때, 로나스의 숙련병은 턴종료까지 +1/+1을 받고 이 턴에 공격력이 2 이하인 생물에게 방어될 수 없다. *(분전한 생물은 당신의 다음 언택단에 언택되지 않는다.)*

* 일단 공격력이 3 이상인 생물이 로나스의 숙련병을 방어하고 나면, 그 후에 방어 중인 생물의 공격력을 변경해도 로나스의 숙련병에 대한 방어가 취소되지 않습니다.

수수께끼형상

{1}{U}

부여마법

당신이 생물이 아닌 주문을 발동할 때마다, 당신은 수수께끼형상이 턴종료까지 자신의 원래 유형에 더불어 비행을 가진 3/3 스프링크스 생물이 되도록 할 수 있다.

{2}{U}: 점술 1을 한다.

* 수수께끼형상의 첫 번째 능력은 그 능력을 격발시켰던 주문보다는 먼저 해결되지만, 그 주문이 목표를 선택한 이후에 해결됩니다. 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다. 이는 주문이 각 생물 또는 당신이 조종하는 각 생물에 영향을 미치는 경우에는 당신이 수수께끼형상이 생물이 되도록 선택한 경우 생물이 된 수수께끼형상에 그 효과가 적용되지만, 주문이 "목표 생물"을 필요로 하는 경우에는 수수께끼형상을 목표로 할 수 없음을 의미합니다.

* 수수께끼형상이 전장에 들어온 턴에 생물이 될 경우, 공격하거나 {T} 능력(얻게 되는 경우)을 사용할 수 없습니다.

폐허 쥐

{1}{B}

생물 — 쥐

1/1

치명타

폐허 쥐가 죽을 때, 상대의 무덤에 있는 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 추방한다.

*대개 함께 전투를 한 이유 등으로 폐허 쥐가 다른 생물과 동시에 죽는 경우, 격발능력이 그 다른 카드를 추방할 수 있습니다.

시험을 거친 사무트

{2}{R}{G}

플레인즈워커 — 사무트

4

+1: 생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 이단공격을 얻는다.

-2: 생물 및/또는 플레이어 한 개나 두 개를 목표로 정한다. 시험을 거친 사무트는 그 목표에게 당신이 배분한 대로 피해 2점을 입힌다.

-7: 당신의 서고에서 생물 및/또는 플레인즈워커 카드를 최대 두 장까지 찾아 전장에 놓은 후 당신의 서고를 섞는다.

* 사무트의 두 번째 능력의 피해는 능력을 해결할 때가 아니라 활성화할 때 배분합니다. 각 목표에 최소 피해 1점을 지정해야 합니다. 즉, 당신이 이 능력을 활성화하면서, 한 개의 목표에 피해 2점을 줄지, 아니면 두 개의 목표에 각각 피해 1점을 줄지를 선택합니다.

* 사무트의 두 번째 능력이 두 개의 목표를 정하고 그중 한 개가 유효하지 않은 목표가 되는 경우, 나머지 목표는 피해 2점이 아니라 피해 1점을 입습니다.

* 사무트의 마지막 능력을 해결하는 동안 이 방법으로 전장에 놓은 모든 생물과 플레인즈워커는 동시에 들어옵니다. 이렇게 전장에 들어오는 카드 중 다른 무언가가 전장에 들어오는 것으로 인해 격발되는 능력을 가진 경우, 이 카드들은 서로를 확인합니다.

구원의 은총

{1}{W}

부여마법 — 마법진

섬광

당신이 조종하는 생물에게 부여

구원의 은총이 전장에 들어올 때, 이 턴에 당신과 당신이 조종하는 지속물에게 입혀지려 하는 모든 피해는 대신 부여된 생물에게 입혀진다.

부여된 생물은 +0/+3을 받는다.

* 구원의 은총의 능력은 이 턴에서 이미 입힌 피해에는 아무 효과가 없습니다.

* 구원의 은총의 격발능력이 해결된 턴에 구원의 은총이 전장을 떠나는 경우, 피해는 여전히 부여되었던 생물에게 전향됩니다. 구원의 은총이 마지막으로 부착되었던 생물이 전장에 없거나 피해가 입혀지려 할 때 생물이 아닌 경우, 피해가 전향되지 않습니다.

* 피해가 동시에 입혀지는 한, 부여된 생물의 방어력을 넘어서는 피해가 전향될 수 있습니다(전투피해와 마찬가지로).

* 구원의 은총의 전향 효과는 피해의 원천이나 피해의 전투피해 여부를 변경하지 않습니다.

* 한 턴에 여러 개의 구원의 은총이 전장에 들어온 경우, 당신 및/또는 당신이 조종하는 지속물이 동시에 입을 피해를 부여된 생물 중 당신이 선택한 생물 하나가 모두 입습니다. 부여된 생물 모두가 피해를 입지는 않으며, 당신이 그 생물들 사이에서 피해를 분배할 수도 없습니다.

* 당신이 조종하는 플레인즈워커에게 비전투피해가 입혀지려 하는 경우, 플레인즈워커 전향 효과와 구원의 은총의 전향 효과를 당신이 원하는 순서로 적용할 수 있습니다. 그러나 적용하는 순서와 상관없이, 해당 피해는 부여된 생물이 대신 받습니다.

딱정벌레 신

{3}{U}{B}

전설적 생물 — 신

5/5

당신의 유지단 시작에, 각 상대는 생명 X점을 잃고 당신은 점술 X를 한다. X는 당신이 조종하는 좀비의 개수다.

{2}{U}{B}: 무덤에 있는 생물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 추방한다. 그 카드의 복사본이지만 4/4 흑색 좀비인 토큰 한 개를 만든다.

딱정벌레 신이 죽을 때, 딱정벌레 신을 다음 종료단 시작에 소유자의 손으로 되돌린다.

* 당신이 조종하는 좀비의 수는 딱정벌레 신의 첫 번째 능력이 해결되면서 계산됩니다. 플레이어들은 능력에 대응해서 그 숫자를 변경하려고 할 수 있습니다(예컨대 딱정벌레 신의 두 번째 능력을 활성화하는 등).

* 토큰은 딱정벌레 신의 능력이 특정지어 수정하는 특성을 제외하고는 원래 카드에 인쇄된 정보를 정확히 복사합니다. 소유자의 무덤에 들어가기 전에 카드가 가지고 있던 객체 정보는 복사하지 않습니다.

* 토큰은 다른 유형 대신 좀비 유형(영생화 능력에 의해 만들어진 좀비와 달리)이며 다른 색 대신에 흑색입니다. 그 공격력과 방어력은 4/4입니다. 이러한 값들은 다른 효과가 복사할 수도 있는, 토큰의 복사 가능한 값입니다.

* 영생화 능력에 의해 만들어진 토큰과 달리, 이 토큰은 복사하는 카드의 마나 비용과 전환마나비용을 가지고 있습니다.

* 토큰이 복사한 카드가 "[이 지속물]이 전장에 들어올 때" 능력을 가진 경우, 토큰도 동일한 능력을 가지며 토큰이 만들어질 때 해당 능력이 격발됩니다. 마찬가지로, 토큰이 복사한 "[이 지속물]이 전장에 들어오면서" 또는 "[이 지속물]이 전장에 ~를 가지고 들어오는" 능력 또한 적용됩니다.

* 쌍두거인 게임에서, 딱정벌레 신의 첫 번째 능력은 당신이 조종하는 좀비 수와 같은 수의 점술을 하게 하고, 상대 팀이 당신이 조종하는 좀비 수의 두 배로 생명점을 잃게 합니다.

청소하는 대지

대지 — 사막

{T}: 당신의 마나풀에 {C}를 담는다.

{2}, {T}, 사막 한 개를 희생한다: 모든 무덤에 있는 모든 카드를 추방한다.

* 희생된 사막은 청소하는 대지의 마지막 능력이 해결될 때 당신의 무덤에 있으므로 추방됩니다.

전갈 신

{3}{B}{R}

전설적 생물 — 신

6/5

-1/-1 카운터를 가진 생물이 죽을 때마다, 카드 한 장을 뽑는다.

{1}{B}{R}: 다른 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 -1/-1 카운터 한 개를 올려놓는다.

전갈 신이 죽을 때, 전갈 신을 다음 종료단 시작에 소유자의 손으로 되돌린다.

* -1/-1 카운터가 두 개 이상 놓여 있는 생물이 죽을 때에도 당신은 카드를 한 장만 뽑습니다.

* 전갈 신과 -1/-1 카운터를 가진 생물이 동시에 죽는 경우, 당신은 카드 한 장을 뽑습니다. 전갈 신이 -1/-1 카운터를 가지고 죽는 경우에도 마찬가지입니다.

조사꾼 원

{5}{G}{G}

생물 — 원

7/7

돌진

조사꾼 원이 전장에 들어올 때, 점술 3을 한 후, 당신의 서고 맨 위의 카드를 공개한다. 당신은 그 카드의 전환마나비용만큼의 생명점을 얻는다.

* 일단 조사꾼 원의 격발능력이 해결되기 시작하면, 해결이 끝나기 전까지는 어떤 플레이어도 다른 행동을 취할 수 없습니다. 특히, 상대는 당신이 점술을 했지만 서고 맨 위의 카드를 공개하기 전에 당신의 서고를 변경하려고 할 수 없습니다.

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

* 분할 카드의 전환마나비용은 양쪽의 마나 비용을 모두 합해 결정됩니다.

침통함

{2}{W}

부여마법

플레이어는 카운터를 얻을 수 없다.

마법물체, 생물, 부여마법, 대지에 카운터가 놓일 수 없다.

* 침통함은 플레이어나 지속물이 이미 가지고 있는 카운터를 제거하지 않습니다.

* 침통함은 마법물체, 생물, 부여마법 또는 대지가 전장에 들어오면서 카운터가 놓이지 못하게 하는 것은 물론, 그 후에도 해당 지속물들에 카운터가 놓이지 못하게 합니다.

* 능력의 비용 또는 주문의 추가 비용으로 마법물체, 생물, 부여마법 또는 대지에 카운터를 놓아야 하는 경우, 해당 비용을 지불할 수 없습니다. 주문이나 능력이 해결되면서 플레이어가 그러한 객체 중 하나에 카운터를 놓을 수 있게 하는 경우, 해당 플레이어는 그 선택을 할 수 없습니다.

* 대체효과가 플레이어가 마법물체, 생물, 부여마법 또는 대지에 카운터를 놓도록 이벤트를 수정하거나 대체할 수 있게 하는 경우, 해당 플레이어는 그 대체효과를 적용할 수 있습니다. 카운터가 객체에 놓이지는 않지만, 원본 이벤트가 완전히 대체되는 경우(영혼난도 마도사의 대체효과를 적용하는 등), 원본 이벤트는 발생하지 않습니다.

* 카운터를 가지고 전장에 들어오는 마법물체, 생물, 부여마법 또는 대지가 침통함과 동시에 전장에 들어오는 경우, 침통함은 해당 카운터들이 놓이는 것을 막지 않습니다.

항쟁

{2}{R}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 항쟁은 그 생물에게 당신이 조종하는 대지의 개수만큼 피해를 입힌다.

//

생존

{1}{G}

집중마법

여파(당신의 무덤에서만 이 주문을 발동할 수 있다. 그 후, 이 카드를 추방한다.)

각 플레이어는 자신의 무덤을 자신의 서고에 섞어 넣는다.

* 생존이 해결될 때 플레이어의 무덤에 카드가 없는 경우, 해당 플레이어는 그냥 자신의 서고만 쉬습시다.

태양재앙 투사

{2}{W}

생물 — 인간 마법사

2/3

태양재앙 투사가 전장에 들어올 때, 당신은 태양재앙 투사의 공격력만큼 생명점을 얻는다.

영생화—{2}{W}{W}, 카드 한 장을 버린다. ({2}{W}{W}, 카드 한 장을 버린다, 이 카드를 당신의 무덤에서 추방한다: 이 카드의 복사본이지만 마나 비용이 없는 4/4 흑색 좀비 인간 마법사인 토큰 한 개를 만든다. 당신이 집중마법을 발동할 수 있는 시기에만 영생화를 할 수 있다.)

* 당신이 얻는 생명점의 양은 태양재앙 투사의 격발능력이 해결될 때 결정됩니다. 플레이어는 능력에 대응해 태양재앙 투사의 공격력을 변경하려고 시도할 수 있습니다.

* 격발능력이 해결되기 전에 태양재앙 투사가 전장을 떠나는 경우, 얻을 생명점을 결정하기 위해 태양재앙 투사가 전장에 마지막으로 존재했을 때의 공격력을 사용하십시오. 그 숫자가 음수인 경우, 당신은 생명점을 얻지 못하지만 생명점을 잃지도 않습니다.

생존자의 야영지

대지 — 사막

{T}: 당신의 마나풀에 {C}를 담는다.

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

* 마지막 능력을 활성화하기 위해 당신의 최근 턴 시작부터 당신이 조종하지 않았던 생물을 포함하여 당신이 조종하는 다른 언탭된 생물 중 아무 생물이나 탭할 수 있습니다. ({T}[탭 기호]를 사용해 생물을 탭하는 것이 아님에 유의하십시오.)

곤충떼의 지성

{6}{U}

부여마법

당신이 순간마법이나 집중마법 주문을 발동할 때마다, 당신은 그 주문을 복사할 수 있다. 당신은 그 복사본의 목표를 새로 정할 수 있다.

* 곤충떼의 지성은 목표가 있는 주문 뿐만이 아니라, 모든 순간마법이나 집중마법 주문을 복사할 수 있습니다.

* 곤충떼의 지성은 해당 주문이 곤충떼의 지성의 격발능력이 해결되기 전에 무효화되더라도 그 주문을 복사할 수 있습니다.

* 이 능력으로 만들어지는 복사본은 스택에서 생성되므로 “발동”된 것이 아닙니다. 플레이어가 주문을 발동할 때 격발되는 능력(곤충떼의 지성 자신의 능력 등)은 격발되지 않습니다.

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

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

* 복사된 주문이 발동되면서 결정된 X값을 가지고 있는 경우(예: 우박볼이 주는 고통), 복사본 역시 같은 X값을 가집니다.

* 찬드라의 불꽃소용돌이처럼 주문을 발동하면서 피해를 분배한 경우, 분배된 값은 바꿀 수 없지만 피해를 입는 목표는 변경할 수 있습니다.

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

집요한 사냥꾼

{2}{G}{G}

생물 — 악어

4/4

생물이 -1/-1 카운터를 가지고 있는 한, 집요한 사냥꾼은 경계와 치명타를 가진다.

* 아무 플레이어나 -1/-1 카운터를 가진 생물을 조종하고 있으면 집요한 사냥꾼의 능력이 충족됩니다.

* 집요한 사냥꾼이 공격 후에 경계를 잃는 경우, 여전히 언택된 상태로 있습니다.

우박불이 주는 고통

{X}{B}{B}

집중마법

다음 과정을 X번 반복한다. 각 상대는 대지가 아닌 지속물 한 개를 희생하거나 카드 한 장을 버리지 않으면 생명 3점을 잃는다.

* X가 0인 경우, 우박불이 주는 고통은 아무 효과 없이 해결됩니다.

* 우박불이 주는 고통을 해결하는 동안, 당신의 상대는 버릴 카드를 비공개로 선택하거나, 희생할 대지가 아닌 지속물을 선택하거나, 둘 중 어느 것도 하지 않기를 선택합니다. 그런 다음 해당 플레이어가 그 카드를 버리거나, 그 지속물을 희생하거나, 생명 3점을 잃은 후, 아직 X번 수행하지 않은 경우 이 과정을 반복합니다. 상대에게 버릴 카드가 있거나 희생할 수 있는 대지가 아닌 지속물이 있더라도, 항상 생명 3점 잃기를 선택할 수 있습니다.

* 이 과정 동안, 각 반복 행위는 개별적으로 수행됩니다. 예를 들어, 상대가 다른 생물이 죽을 때 격발되는 능력을 가진 생물을 희생하는 경우, 그 생물은 앞서 희생된 생물들은 확인하지만 그 후에 희생된 생물들은 확인하지 않습니다.

* 이 과정을 반복하는 사이에는 상태 참조 행동을 확인하지 않기 때문에, 선택하는 동안 게임 상태가 일반적이지 않을 수 있습니다. 예를 들어, 플레이어가 생물을 먼저 희생한 다음, 나중에 그 생물에 부착되었던 마법진을 희생할 수 있습니다.

* 다인전 게임에서는, 각 상대가 턴 순서대로 한 번씩 선택한 다음, 모든 행동이 동시에 발생하고, 그 후에 아직 X번 수행하지 않은 경우 이 과정을 반복합니다. 이런 식으로 버리기로 한 카드는 버릴 때까지 내용이 공개되지 않지만, 상대들은 선택할 때 앞선 상대가 무엇을 선택했는지 알게 됩니다.

* 쌍두거인 게임에서, 우박불이 주는 고통은 각 상대가 대지가 아닌 지속물을 희생하거나, 카드 한 장을 버리거나, 생명 3점을 잃는 것을 X번 하게 합니다. 당신의 상대들은 매번 서로 같은 고통을 선택할 수도, 다른 고통을 선택할 수도 있습니다.

딱정벌레가 주는 고통

{3}{B}

부여마법 — 마법진 저주

플레이어에게 부여

부여된 플레이어의 유지단 시작에, 그 플레이어는 대지가 아닌 지속물 한 개를 희생하거나 카드 한 장을 버리지 않으면 생명 3점을 잃는다.

* 딱정벌레가 주는 고통의 격발능력을 해결하는 동안, 부여된 플레이어는 버릴 카드를 비공개로 선택하거나, 희생할 대지가 아닌 지속물을 선택하거나, 둘 중 어느 것도 하지 않기를 선택합니다. 그런 다음 해당 플레이어는 그 카드를 버리거나, 그 지속물을 희생하거나, 생명 3점을 잃습니다. 해당 플레이어에게 버릴 카드가 있거나 희생할 수 있는 대지가 아닌 지속물이 있더라도, 항상 생명 3점 잃기를 선택할 수 있습니다.

맹독이 주는 고통

{2}{B}{B}

순간마법

생물 한 개를 목표로 정한다. 그 생물에 -1/-1 카운터 세 개를 올려놓는다. 그 생물의 조종자는 대지가 아닌 다른 지속물 한 개를 희생하거나 카드 한 장을 버리지 않으면 생명 3점을 잃는다.

* 목표 생물이 맹독이 주는 고통이 해결될 때 유효한 목표가 아닌 경우, 주문 전체가 무효화됩니다. 생물의 조종자는 고통을 받지 않습니다.

* 상태 참조 행동은 맹독이 주는 고통이 해결되는 동안에는 수행되지 않으므로, 조종자가 고통을 받는 동안 목표 생물은 계속 전장에 있습니다. 해당 생물에 부착된 마법진이 있는 경우, 그 마법진을 희생할 수 있습니다.

* 맹독이 주는 고통을 해결하는 동안, 그 생물의 조종자는 버릴 카드를 비공개로 선택하거나, 희생할 대지가 아닌 지속물을 선택하거나, 둘 중 어느 것도 하지 않기를 선택합니다. 그런 다음 해당 플레이어는 그 카드를 버리거나, 그 지속물을 희생하거나, 생명 3점을 잃습니다. 해당 플레이어에게 버릴 카드가 있거나 희생할 수 있는 대지가 아닌 지속물이 있더라도, 항상 생명 3점 잃기를 선택할 수 있습니다.

비극적인 가르침

{2}{U}

순간마법

카드 두 장을 뽑는다. 그런 다음 당신이 조종하는 대지 한 개를 소유자의 손으로 되돌리지 않으면 카드 한 장을 버린다.

* 당신이 뽑은 카드 두 장을 보기 전까지는 소유자의 손으로 되돌릴 대지 또는 카드를 버릴지 여부를 선택하지 않습니다.

야생 동물 해방

{X}{G}{G}

집중마법

당신의 서고에서 전환마나비용이 X인 서로 다른 이름을 가진 생물 카드를 최대 X장까지 찾아 공개한 후 당시의 손으로 가져온다. 그런 다음 당신의 서고를 섞는다.

* 야생 동물 해방의 X값을 0으로 발동하는 경우, 당신의 서고를 찾고 나서 섞지만, 아무 카드도 찾을 수 없습니다.

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

양스핑크스 지배자 우네시

{4}{U}{U}

전설적 생물 — 스팅크스

4/4

비행

당신이 발동하는 스팅크스 주문은 발동하는 데 {2}가 덜 든다.

양스핑크스 지배자 우네시 또는 다른 스팅크스가 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 당신의 서고 맨 위의 카드 네 장을 공개한다. 한 상대가 이렇게 공개된 카드를 두 더미로 나눈다. 그 중 한 더미를 당신의 손으로 가져가고 다른 더미는 당신의 무덤에 넣는다.

* 스팅크스 주문의 총 비용을 결정하려면, 지불할 마나 비용 또는 대체비용에 비용 증가분을 추가한 다음 비용 감소분을 적용하십시오. 발동하는 데 지불한 총 비용에 관계없이, 생물의 전환마나비용은 변하지 않습니다.

* 우네시의 비용 감소 능력은 자신을 발동하면서 지불해야 하는 마나 비용을 줄여주지 않습니다.

* 손으로 가져갈 더미와 당신의 무덤으로 가져갈 더미를 선택하는 사람은 당신이지만, 상대가 아닙니다.

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

* 다인전게임에서는 이 능력이 해결될 때 당신이 카드를 나눌 상대를 선택합니다. 이것은 상대를 목표로 정하지는 않습니다. 카드가 공개되었으므로 모든 플레이어가 카드를 보고 의견을 나눌 수 있습니다.

풀어지는 미라

{1}{W}{B}

생물 — 좀비

2/3

{1}{W}: 공격하는 좀비를 목표로 정한다. 그 좀비는 턴종료까지 생명연결을 얻는다.

{1}{B}: 공격하는 좀비를 목표로 정한다. 그 좀비는 턴종료까지 치명타를 얻는다.

* 풀어지는 미라의 능력으로 공격 중인 자신을 목표로 정할 수 있습니다.

* 전투 후에 목표 좀비가 공격생물이 아니게 되어도 계속해서 생명연결이나 치명타를 가집니다.

* 생명연결이나 치명타를 중첩해서 얻는 것은 아무 추가 효과가 없습니다

사악한 실체

{1}{B}

생물 — 괴수

0/4

사악한 실체는 당신의 무덤에 있는 순환을 가진 카드 한 장당 +1/+0을 받는다.

순환 {2} ({2}, 이 카드를 버린다: 카드 한 장을 뽑는다.)

* 사악한 실체의 첫 번째 능력은 당신의 무덤에 있는 순환 능력을 가진 카드만을 셉니다. 순환 능력을 통해 무덤에 들어갔는지 여부는 상관하지 않습니다.

* 사악한 실체의 첫 번째 능력은 전장에 있는 동안에만 적용됩니다. 다른 모든 영역에서 사악한 실체의 공격력은 0입니다.

세례받은 자의 고관

{3}{U}

생물 — 인간 성직자

2/4

세례받은 자의 고관이 전장에 들어올 때, 당신은 당신의 서고에서 영생화 또는 방부처리를 가진 생물 카드를 찾아 당신의 무덤에 넣을 수 있다. 그렇게 한다면, 당신의 서고를 섞는다.

당신이 영생화 또는 방부처리 능력을 활성화할 때마다, 카드 한 장을 뽑는다.

* 당신이 영생화 또는 방부처리 능력을 활성화하는 경우, 당신은 그 능력에 대한 모든 비용을 지불한 다음 해당 능력이 해결되기 전에 카드 한 장을 뽑습니다. 영생화 능력을 활성화하기 위해 카드를 버려야 하는 경우, 당신은 버릴 수 있는 다른 카드를 필요로 합니다.

쏟아진 최후의 말벌(*플레인즈워커 텍에만 해당*)

{1}{B}

생물 — 곤충 괴수

2/1

비행

당신이 볼라스 플레인즈워커 주문을 발동할 때마다, 당신은 쏟아진 최후의 말벌을 희생할 수 있다. 그렇게 하면, 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다.

* 당신은 볼라스 플레인즈워커 주문을 발동한 직후에 쏟아진 최후의 말벌의 격발능력의 목표를 선택하지만, 그 능력이 해결될 때까지는 쏟아진 최후의 말벌의 희생 여부를 선택하지 않습니다. 그 생물이 유효하지 않은 목표가 되는 경우, 전체 능력이 무효화되고 당신은 쏟아진 최후의 말벌을 희생할 수 없습니다.

들불 영생자

{3}{R}

생물 — 좀비 자칼 성직자

1/4

통증 4(*이 생물이 방어될 때마다, 수비플레이어는 생명 4점을 잃는다.*)

들불 영생자가 공격하고 방어되지 않을 때마다, 당신은 당신의 손에서 순간마법 또는 집중마법 카드 한 장을 마나 비용을 지불하지 않고 발동할 수 있다.

* 어떤 생물이 “공격하고 방어되지 않았을 때” 격발되는 능력은 방어자지정단에 방어자가 선언된 후 (1) 해당 생물이 공격 중이며 (2) 이 생물을 방어한다고 선언된 생물이 없는 경우 격발되는 능력입니다. 해당 생물이 공격자지정단에 공격자로 선언된 것이 아니라 공격하는 상태로 전장에 놓였더라도 격발됩니다.

* 들불 영생자의 두 번째 능력은 전투피해를 입히기 전에 해결되며, 마나 비용을 지불하지 않고 주문을 발동하고 싶은 경우에는 이때 주문을 발동해야만 합니다. 이런 식으로 방어자지정단에 집중마법을 발동할 수 있습니다.

* "마나 비용을 지불하지 않고" 카드를 발동하면, 어떠한 대체 비용도 지불할 수 없습니다. 하지만 추가비용은 지불할 수 있습니다. 발동할 카드에 필수적인 추가비용이 있다면(예: 괴롭히는 목소리), 그 비용을 지불해야 카드를 발동할 수 있습니다.

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

매직 : 더 개더링, 매직, 파멸의 시간, 젠디카르 전투, 관문수호대의 맹세, 이니스트라드에 드리운 그림자, 섬뜩한 달, 칼라데시, 에테르 봉기, 아몬케트는 미국 및 기타 국가에서 Wizards of the Coast LLC의 상표입니다. ©2017 Wizards.