

닉스로 가는 길 출시 노트

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

최종 수정일: 2014년 2월 10일

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 www.wizards.com/customerservice로 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

닉스로 가는 길 세트는 165장의 카드(커먼 카드 60장, 언커먼 카드 60장, 레어 카드 35장, 미식레어 카드 10장)로 구성되어 있습니다.

프리릴리즈 이벤트: 2014년 4월 26일 ~ 27일

출시 주말: 2014년 5월 2일 ~ 4일

게임데아: 2014년 5월 24일 ~ 25일

닉스로 가는 길 세트는 공식 출시일인 2014년 5월 2일 금요일부터 모든 공인 컨스트럭티드 토너먼트에서 사용할 수 있습니다. 2014년 5월 2일부터 스탠다드 형식에 사용할 수 있는 카드 세트는 *라브니카로의 귀환*, *충돌의 관문*, *용의 미로*, *매직 2014*, *테로스*, *신들의 피조물*, 그리고 *닉스로 가는 길*입니다.

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

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

새로운 능력 용어: 성좌

신을 상징하는 별들이 가득한 닉스 영역은 테로스의 모든 사람을 손짓하여 부릅니다. 성좌는 부여마법이 자신의 조종하에 전장에 들어올 때마다 격발하는 능력의 시작 부분에 이탤릭체로 표시되는 능력어입니다. 능력어는 규칙으로서 의미를 가지지 않습니다.

겸손한 필멸자

{4}{G}{G}

부여마법 생물 — 정령

5/5

성좌 — 겸손한 필멸자나 다른 부여마법이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 돌진을 얻는다.

* 성좌 능력은 어떤 이유로든 부여마법이 자신의 조종하에 전장에 들어올 때마다 격발됩니다. 부여마법 생물과 같은 다른 카드 유형의 부여마법도 성좌 능력을 격발시킵니다.

* 권능 능력이 없는 마법진 주문이 해결될 때 목표가 유효하지 않으면, 그 마법진 주문은 무효화되고 소유자의 무덤으로 이동합니다. 전장에 들어오지 않게 되며 성좌 능력도 격발되지 않습니다. 권능 능력을 가진 마법진 주문은 이렇게 무효화되지 않습니다. 부여마법 생물로 되돌려지고 해결되어 전장에 들어와 성좌 능력을 격발시킵니다.

* 부여마법이 자신의 조종하에 전장에 들어올 때, 자신이 조종하는 지속물들의 각 성좌 능력이 격발합니다. 당신은 이 능력들을 자신이 원하는 순서로 스택에 쌓을 수 있습니다. 스택에 마지막으로 추가한 능력이 제일 먼저 해결됩니다.

새로운 능력 용어: 분투

테로스의 시련을 극복하려면 대단한 노력이 필요합니다. 이 세트의 일부 순간마법과 집중마법은 자신이 원하는 개수만큼의 생물을 목표로 정할 수 있습니다. 분투는 한 개를 초과하는 목표의 수만큼 비용을 추가하는 능력을 가진 이 순간마법과 집중마법의 능력 시작 부분에 이탤릭체로 표시되는 능력어입니다. 능력어는 규칙으로서 의미를 가지지 않습니다.

필사적인 저항

{R}{W}

집중마법

분투 — 필사적인 저항은 한 개를 초과하는 목표의 수만큼 발동하는 데 {R}{W}씩 비용이 더 든다.

생물을 원하는 수만큼 목표로 정한다. 그 생물들은 턴종료까지 각각 +2/+0을 받고 선제공격과 경계를 얻는다.

* 분투 능력을 가진 주문을 발동하면, 각 주문의 목표가 몇 개인지와 그 목표들이 무엇인지를 정합니다. 현명한 생각은 아니지만, 이런 주문을 목표를 정하지 않고 발동하는 것도 가능합니다. 한 개의 분투 주문으로 같은 생물을 두 번 이상 목표로 정할 수 없습니다.

* 분투 능력의 마나 비용과 전환마나비용은 목표의 수에 상관없이 변하지 않습니다. 분투 능력은 자신이 지불하는 것에만 영향을 줍니다. 예를 들어, 필사적인 저항의 전환마나비용은 항상 2입니다.

* 주문이 해결될 때 그 목표가 모두 유효하지 않은 경우, 해당 주문은 무효화되어 아무 효과도 발휘하지 않습니다. 주문이 해결될 때 그 목표 중 한 개 이상이 유효한 경우, 주문은 해결되어 유효한 목표에만 효과를 발휘합니다. 유효하지 않은 목표에는 아무 효과도 발휘하지 않습니다.

* 이런 주문이 복사되었을 경우, 플레이어는 그 주문을 복사한 효과를 통해 복사본의 목표를 새로 정할 수 있지만, 그 목표의 수는 변경할 수 없습니다. 해당 플레이어는 목표를 원하는 만큼 변경할 수 있습니다. 즉, 모두 변경할 수도 있고 하나도 변경하지 않을 수도 있습니다. 플레이어가 유효한 목표를 새로 선택할 수 없는 경우에는, 유효하지 않더라도 현재 목표가 그대로 유지됩니다.

* 당신이 주문이나 능력에 의해 마나 비용을 지불하지 않고 분투 주문을 발동할 경우, 당신은 한 개를 초과하는 목표의 수만큼 추가비용을 지불해야 합니다.

더 무섭게 바뀌어 돌아온 기능 권능과 상대의 생물

당신은 *테로스*에서 소개되었던 권능 능력을 통해 카드를 부여마법 생물이나 마법진 부여마법으로 발동할 수 있습니다. *테로스*와 *신들의 피조물*에서 권능 능력을 가진 카드는 마법진으로 발동될 경우 부여된 생물에게 혜택을 주었습니다. 이 방법으로 상대가 조종하는 생물에게 부여하는 것이 가능했지만, 전혀 바람직하지는 않았습니다. 이 세트에서 권능 능력을 가진 카드의 일부는 부여된 생물에게 불이익을 주기에, 상대방이 조종하는 생물을 더 자주 부여할 수 있습니다.

뒤틀린 흥터가족

{B}

부여마법 생물 — 미노타우로스

2/1

권능 {3}{B} (이 카드의 권능 비용을 지불하고 발동하면, 이 카드는 생물에 부여하는 마법진 주문이다. 이 카드는 생물에 부착되지 않은 상태가 되면 다시 생물이 된다.)

뒤틀린 흥터가족은 방어할 수 없다.

부여된 생물은 +2/+1을 받으며 방어할 수 없다.

* 마법진이 다른 플레이어가 조종하는 생물에 부여되어도 당신이 그 마법진을 조종합니다.

* 마법진은 부여된 생물이 전장을 떠나면 마법진이 아닌 상태로 전장에 남습니다. 해당 지속물의 조종권은 변하지 않습니다. 당신은 결과물인 부여마법 생물을 조종합니다.

* 마찬가지로, 다른 플레이어가 조종하는 생물을 목표로 정한 권능 능력을 가진 마법진 주문을 발동하여 주문이 해결될 때, 그 목표가 유효하지 않으면 그 주문은 부여마법 생물 주문으로 해결됩니다. 그 주문은 당신의 조종하에 전장에 들어옵니다.

기존 기능: 신과 두 가지 색 신앙심

녹스로 가는 길 세트에 나오는 다섯 신은 각기 두 가지 색의 신앙심을 확인합니다.

고통의 신 파리카

{1}{B}{G}

전설적 부여마법 생물 — 신

5/5

무적

당신의 흑녹 신앙심이 7 미만인 한, 파리카는 생물이 아니다.

{B}{G}: 무덤에 있는 생물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 추방한다. 그 카드의 소유자는 치명타를 가진 1/1 흑색 및 녹색 뱀 부여마법 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다.

* 플레이어의 두 색 신앙심은 플레이어가 조종하는 지속물의 마나 비용 중 첫 번째 색 혹은 두 번째 색, 혹은 두 색 모두를 대표하는 마나기호의 수와 동일합니다. 특별히, 혼성마나기호의 경우에는 두 색 신앙심에 한 번만 계산됩니다. 예를 들어, 플레이어가 조종하는 대지가 아닌 지속물이 '고통의 신 파리카'와 마나 비용 {B/G}{B/G}를 가진 '굴가리 길드 마도사'뿐일 경우, 플레이어의 흑색과 녹색 신앙심은 4가 됩니다.

테로스와 신들의 피조물의 다른 기존 테마와 기능

이번 *닉스로 가는 길* 세트는 여러 기능과 키워드, *테로스* 세트에서 소개된 규칙으로 구성되어 있습니다. 부여마법 생물, 별이 빛나는 모양의 "닉스" 카드들, 권능, 영웅, 괴수화, 괴수 생물, 신앙심, 점술, 신 등에 대해 자세히 알아보려면 *테로스* 출시 정보를 참고하십시오. 영감에 대한 자세한 정보는 *신들의 피조물* 출시 노트를 참고하십시오. 각 세트의 출시 정보는

www.wizards.com/Magic/tcg/resources.aspx?x=magic/rules/faqs를 참조하십시오.

변경된 규칙: '플레인즈워커 고유성 규칙'과 '전설 규칙'

매직 2014 코어세트 출시와 함께 규칙 두 가지가 변경되었는데, 이들은 *닉스로 가는 길* 세트의 카드의 능력에도 영향을 줍니다.

이전 규칙을 따르면, 전장에 같은 이름을 가진 전설적 지속물이 둘 이상 있거나, '제이스'처럼 하위유형을 공유하는 플레인즈워커가 둘 이상 있으면 상태 참조 효과로 모두 그 소유자들의 무덤으로 들어갑니다. 이 규칙이 바뀌었습니다. 새로운 규칙은 다음과 같습니다.

704.5j 한 플레이어가 플레인즈워커 유형을 공유하는 플레인즈워커를 두 개 이상 조종할 경우, 해당 플레이어는 그중 하나를 고르고 나머지를 자신의 무덤에 넣는다. 이것을 "플레인즈워커 고유성 규칙"이라고 한다.

704.5k 한 플레이어가 같은 이름의 전설적 지속물을 두 개 이상 조종한다면, 그 플레이어는 그중 하나를 선택하고 나머지를 소유자의 무덤에 넣는다. 이것을 "전설 규칙"이라고 한다.

카드별 설명

신들의 방패

{1}{W}

부여마법 생물 — 인간 병사

2/1

당신은 방호를 가진다. (당신은 상대가 조종하는 주문이나 능력의 목표로 정해질 수 없다.)

* 상대는 당신이 조종하는 플레인즈워커에게 피해를 전향하려는 경우에도 피해를 주는 주문이나 원천으로 피해를 주는 능력의 목표를 당신으로 정할 수 없습니다.

에레보스의 하수인

{3}{B}

부여마법 생물 — 좀비

2/2

성좌 — 에레보스의 하수인이나 다른 부여마법이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어의 무덤에 있는 모든 카드를 추방한다.

* 성좌 능력은 필수입니다. 상대가 방호 능력을 가졌다는 이유 등으로 유효한 목표가 자신밖에 없다면, 당신은 자신을 목표로 정하고 무덤에서 모든 카드를 추방해야 합니다.

영웅의 스승 아자니

{3}{G}{W}

플레인즈워커 — 아자니

4

+1: 당신이 조종하는 생물 중 하나, 둘 또는 세 개를 목표로 정한다. 그 생물들에 +1/+1 카운터 세 개를 배분한다.

+1: 당신의 서고 맨 위의 카드 네 장을 본다. 당신은 그중에서 마법진, 생물, 또는 플레인즈워커 카드 한 장을 공개하고 당신의 손으로 가져갈 수 있다. 나머지 카드들은 당신이 원하는 순서로 당신의 서고 맨 밑에 놓는다.

-8: 당신은 생명 100점을 얻는다.

* 아자니의 첫 번째 능력을 활성화하면서 각 목표 생물에 카운터를 몇 개 놓을 건지 선언합니다. 각 목표는 최소한 한 개의 카운터를 받아야 합니다.

* 첫 번째 능력이 해결될 때, 한 개 이상의 일부 목표가 유효하지 않을 경우, 유효하지 않은 목표에는 카운터를 올리지 않습니다. 능력을 활성화했을 때 선언한 분배는 변경할 수 없으며, 남은 카운터는 소멸합니다.

닉스의 무기

{2}{W}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

부여된 생물은 부여마법인 한 이단공격을 가진다. 그렇지 않다면, 부여된 생물이 입히려고 하는 모든 피해를 방지한다. (이단공격을 가진 생물은 선제공격 전투피해와 일반 전투피해를 둘 다 입힌다.)

* 닉스의 무기는 계속해서 자신이 부여하는 생물이 부여마법인지 아닌지 확인합니다. 만약 부여마법이 아닌 생물이 부여마법이 되거나, 부여마법인 생물이 부여마법이 아니게 되면 효과가 변경됩니다.

이로아스의 무기고

{2}

마법물체 — 장비

장착된 생물이 공격할 때마다, 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

장착 {2}

* 전투피해 배정이 이루어지기 전에 장착된 생물에 +1/+1 카운터를 올려놓습니다.

* 이로아스의 무기고를 한 생물에서 다른 생물로 옮길 때, 첫 생물에 올려진 +1/+1 카운터는 이동하지 않습니다.

인도의 신 에스리오스

{1}{W}{B}

전설적 부여마법 생물 — 신

5/4

무적

당신의 백흑 신앙심이 7 미만인 한, 에스리오스는 생물이 아니다.

당신이 소유한 다른 생물이 죽을 때마다, 상대를 목표로 정한다. 그 상대가 생명 3점을 지불하지 않으면 그 생물을 당신의 손으로 되돌린다.

* 만약 생물을 나타내는 카드가 당신의 덱에서 게임을 시작하거나, 토큰이 당신의 조종하에 전장에 들어온다면, 당신이 그 생물의 소유자입니다.

* 에스리오스의 마지막 능력은 당신이 소유한 토큰 생물이 죽으면 격발합니다. 그 토큰을 당신의 손으로 되돌릴 수 없더라도, 목표 상대는 생명 3점을 지불할 수 있습니다.

* 생물이 죽을 때의 조종자가 누구였는지는 상관없습니다. 당신이 그 생물의 소유자였다면 에스리오스의 마지막 능력은 격발합니다.

* 목표 상대는 에스리오스의 마지막 능력이 해결될 때 생명 3점을 지불할지 결정합니다. 그 플레이어가 생명 3점을 지불하거나 카드가 능력이 해결되기 전에 무덤을 떠나면, 당신은 그 카드를 당신의 손으로 되돌릴 수 없습니다.

* 각 상대가 방호 능력을 가졌다는 이유 등으로 유효한 목표가 없다면, 에스리오스의 마지막 능력은 스택에서 제거되어 효과를 발휘하지 않습니다. 아무도 생명 3점을 지불할 수 없고, 당신은 그 생물 카드를 당신의 손으로 되돌릴 수 없습니다.

추방의 빛

{2}{W}

부여마법

추방의 빛이 전장에 들어올 때, 상대가 조종하는 대지가 아닌 지속물을 목표로 정한다. 그 지속물을 추방의 빛이 전장을 떠날 때까지 추방한다. *(그 지속물은 그 소유자의 조종하에 전장으로 돌아온다.)*

* '추방의 빛'의 능력은 일정 기간 영역을 바꾸는 능력인데, 이는 예전 카드인 '망각륜'과 비슷한 새로운 능력이라고 할 수 있습니다. 그러나 '망각륜'과는 달리 '추방의 빛'과 같은 카드는 단일 효과 두 개를 발생시키는 하나의 능력을 가지고 있습니다. 즉, '추방의 빛'의 능력이 해결될 때 목표로 정한 지속물을 추방하는 능력과 '추방의 빛'이 전장을 떠나자마자 즉시 추방했던 카드를 전장으로 되돌리는 능력이 합쳐진 능력입니다.

* "전장에 들어올 때" 능력이 해결되기 전에 '추방의 빛'이 전장을 떠나면 목표로 정한 대지가 아닌 지속물은 추방당하지 않습니다.

* 추방된 지속물에 부착된 마법진은 소유자의 무덤으로 이동합니다. 추방된 지속물에 부착된 모든 장비는 부착이 해제되고 계속 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 '추방의 빛'이 전장을 떠나는 즉시 전장으로 돌아옵니다. 이는 동시에 이루어지며 중간에 상태 참조 효과도 일어나지 않습니다. '추방의 빛'과 돌아온 카드는 동시에 전장에 있을 수 없습니다.

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

전장의 요술사

{1}{U}

생물 — 인간 마법사

2/1

당신이 발동하는 모든 순간마법 및 집중마법은 목표로 정한 생물의 수만큼 발동하는 데 {1}이 덜 든다.

영웅 — 당신이 전장의 요술사를 목표로 주문을 발동할 때마다, 전장의 요술사는 턴종료까지 방호를 얻는다.

* 전장의 요술사의 첫 번째 능력은 해당 주문의 마나 비용이나 전환마나비용을 바꾸지 않습니다. 당신이 실제로 지불하는 주문의 총비용만 변경합니다.

* 당신이 발동하는 순간마법이나 집중마법의 총비용을 계산하려면 마나 비용 혹은 대체비용에 분투와 같은 능력으로 인한 추가비용을 더한 후, 전장의 요술사의 첫 번째 능력과 같은 이유로 발생한 비용 감소를 적용합니다.

* 전장의 요술사의 첫 번째 능력으로 발생한 비용 감소는 주문의 총비용 중 일반 마나 비용만 감소할 수 있습니다. 유색 마나 비용은 줄어들지 않습니다.

* 해당 주문이 생물을 두 번 이상 목표로 정해도 비용 감소는 목표 생물당 {1}씩만 적용됩니다.

하늘을 등에 진 거인

{7}{R}

생물 — 거인

10/10

하늘을 등에 진 거인이 죽으면 다음 종료단 시작에 모든 지속물을 파괴한다.

* 이 능력의 효과는 해결되면서 전장의 모든 지속물을 파괴합니다. 해당 지속물들이 하늘을 등에 진 거인이 죽었을 때 전장에 있었는지는 상관없습니다.

* 하늘을 등에 진 거인이 종료단에 죽는다면, 해당 지연격발능력은 다음 종료단 시작에 격발됩니다.

눈이 머는 섬광

{R}

집중마법

분투 — 눈이 머는 섬광은 한 개를 초과하는 목표의 수만큼 발동하는 데 {R}씩 비용이 더 든다.

생물을 원하는 수만큼 목표로 정한다. 그 생물들은 이 턴에 방어할 수 없다.

* 눈이 머는 섬광은 자신이 조종하는 생물도 목표로 정할 수 있습니다.

피에 미친 증장보병

{1}{B}

생물 — 인간 병사

2/1

영웅 — 당신이 피에 미친 증장보병을 목표로 주문을 발동할 때마다, 피에 미친 증장보병에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

피에 미친 증장보병에 +1/+1 카운터가 놓일 때마다, 상대가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물에서 +1/+1 카운터 하나를 제거한다.

* 영웅 능력뿐만 아니라 어떠한 이유로든 '피에 미친 증장보병'에 +1/+1 카운터가 올라지면 '피에 미친 증장보병'의 마지막 능력이 격발됩니다.

* '피에 미친 증장보병'에 +1/+1 카운터 여러 개가 동시에 올라지면, 카운터 한 개당 '피에 미친 증장보병'의 마지막 능력이 한 번씩 격발됩니다.

* '피에 미친 증장보병'이 +1/+1 카운터들을 가진 상태로 전장에 들어오면, 카운터 한 개당 '피에 미친 증장보병'의 마지막 능력이 카운터 당 한 번씩 격발됩니다.

뇌 구더기

{1}{B}

부여마법 생물 — 곤충

1/1

뇌 구더기가 전장에 들어올 때, 상대를 목표로 정한다. 그 상대는 자신의 손에 있는 카드를 공개하고 당신은 그중 대지가 아닌 카드 하나를 선택한다. 뇌 구더기가 전장을 떠날 때까지 그 카드를 추방한다.

* 뇌 구더기의 능력은 일정 기간 영역을 바꾸는 능력인데, 이는 예전 카드인 '거친파도 뱃사공'과 비슷한 새로운 능력이라고 할 수 있습니다. 그러나 거친파도 뱃사공과는 달리 뇌 구더기는 단일 효과 두 개를 발생시키는 하나의 능력을 가지고 있습니다. 즉, '뇌 구더기'의 능력이 해결될 때 목표로 정한 대지가 아닌 카드를 추방하는 능력과 '뇌 구더기'가 전장을 떠나자마자 즉시 추방했던 카드를 소유자의 손으로 되돌리는 능력이 합쳐진 능력입니다.

* "전장에 들어올 때" 능력이 해결되기 전에 뇌 구더기가 전장을 떠나면 상대는 손을 공개하지만 추방되는 카드는 없습니다.

* 추방된 카드는 뇌 구더기가 전장을 떠나는 즉시 소유자의 손으로 돌아옵니다. 이는 동시에 이루어지며 중간에 상태 참조 효과도 일어나지 않습니다.

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

거대한 영웅심

{2}{G}

순간마법

분투 — 거대한 영웅심은 한 개를 초과하는 목표의 수만큼 발동하는 데 {1}{G}씩 비용이 더 든다.

생물을 원하는 수만큼 목표로 정한다. 그 생물들은 턴종료까지 각각 +2/+2를 받는다. 그 생물들을 언택한다.

* 거대한 영웅심은 탭된 생물들뿐만 아니라 모든 생물을 목표로 정할 수 있습니다.

철회

{2}{U}{U}

순간마법

주문을 목표로 정한다. 그 주문을 무효화한다. 그 주문의 조종자는 자신의 서고 맨 위의 카드 네 장을 자신의 무덤에 넣는다.

* '철회'가 해결될 때 목표로 정한 주문이 유효하지 않을 경우, '철회'는 무효화되어 아무 효과도 발생하지 않습니다. 따라서 목표로 정한 주문의 조종자는 자신의 서고 맨 위에서 카드 두 장을 무덤에 넣을 필요가 없습니다.

* '철회'로 무효화할 수 없는 주문도 목표로 정할 수 있습니다. 그렇게 한다면, '철회'가 해결될 때 목표로 정한 주문은 무효화 되지 않지만, 그 주문의 조종자는 자신의 서고 맨 위의 카드 네 장을 무덤에 넣어야 합니다.

수정 앵무조개

{2}{U}

부여마법 생물 — 앵무조개

4/4

권능 {3}{U}{U} (이 카드의 권능 비용을 지불하고 발동하면, 이 카드는 생물에 부여하는 마법진 주문이다. 이 카드는 생물에 부착되지 않은 상태가 되면 다시 생물이 된다.)

수정 앵무조개가 주문이나 능력의 목표가 되었을 때, 수정 앵무조개를 희생한다.

부여된 생물은 +4/+4를 받고 '이 생물이 주문이나 능력의 목표가 되었을 때 이 생물을 희생한다'를 가진다.

* '수정 앵무조개'의 두 번째 능력은 생물이든 마법진이든 '수정 앵무조개'가 전장에 있는 한 작용합니다.

영원한 분노의 키클롭스

{4}{R}{R}

부여마법 생물 — 키클롭스

5/3

당신이 조종하는 생물들은 신속을 가진다.

* 영원한 분노의 키클롭스의 능력은 키클롭스 자신에게도 신속을 줍니다.

다크라 신비주의자

{U}

생물 — 인어 마법사

1/1

{U}, {T}: 각 플레이어는 자신의 서고 맨 위의 카드 한 장을 공개한다. 당신은 공개한 카드들을 소유자의 무덤에 넣을 수 있다. 그렇게 하지 않으면, 각 플레이어는 카드를 한 장씩 뽑는다.

* 당신은 모든 카드가 공개된 후 결정합니다. 그 카드들을 소유자의 무덤에 넣지 않으면 각 플레이어가 뽑는 카드는 공개된 카드가 됩니다.

대담한 도둑

{2}{U}

생물 — 인간 도적

2/3

영감 — 대담한 도둑이 언택될 때마다, 당신이 조종하는 대지가 아닌 지속물, 그리고 그 카드와 카드 유형을 공유하는 상대가 조종하는 지속물을 각각 목표로 정한다. 당신은 두 지속물의 조종권을 교환할 수 있다.

* 이 조종권 교환 효과는 무한정 지속됩니다. 이 효과는 대담한 도둑이 전장을 떠나도 사라지지 않습니다.

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

* 지속물이 가질 수 있는 관련 카드 유형은 마법물체, 생물, 부여마법, 플레인즈워커, 그리고 종족입니다.

* 영감 능력이 해결되려고 할 때 목표 중 하나가 유효하지 않은 상태 등의 이유로 완전한 교환이 이루어질 수 없다면, 아무 일도 일어나지 않습니다. 지속물의 조종자도 바뀌지 않습니다.

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

* 당신이 조종하는 지속물이 대지일 수는 없지만, 다른 목표는 첫 번째 목표와 카드 유형을 공유할 경우 대지일 수 있습니다. 예를 들어, 당신이 조종하는 마법물체와 상대가 조종하는 마법물체 대지를 목표로 정할 수 있습니다.

신을 죽이다

{1}{W}

순간마법

부여마법을 목표로 정한다. 그 부여마법을 추방한다. 추방한 카드가 신 카드라면, 그 카드의 조종자의 무덤과 손, 서고에서 그 카드의 이름과 같은 이름의 카드를 원하는 만큼 찾아 추방한 후, 그 플레이어는 자신의 서고를 섞는다.

* '신을 죽이다'는 추방된 지속물이 아니라 추방 영역에 놓인 카드를 보고 신인지를 구별합니다. *테로스* 블록의 각 신에게 해당 색에 대한 당신의 신앙심은 상관없습니다. 그 카드는 전장에 있지 않을 때 신 카드입니다.

* 그 목표의 소유자의 무덤 및 손, 그리고 서고를 검색할 때, 원한다면 이름이 같은 카드를 추방하지 않아도 됩니다.

탈영병 지구

{2}

마법물체

당신은 당신의 언택단에 탈영병 지구를 언택하지 않을 수 있다.

{6}, {T}: 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 탭한다. 그 카드는 탈영병 지구가 탭된 채로 있는 한 그 조종자의 언택단에 언택되지 않는다.

* 활성화능력은 언택된 생물뿐만 아니라 아무 생물이나 목표로 정할 수 있습니다.

* '탈영병 지구'가 탭된 상태로 남아있는 한, 거대한 영웅과 같은 방법으로 생물이 언택 되더라도, 소유자의 언택단 동안 언택되는 것을 막고 있는 효과는 지속됩니다.

에레보스의 규율

{3}{B}{B}

부여마법

섬광

당신이 조종하는 생물이 죽을 때마다, 각 상대는 생물 한 개를 희생한다.

* 격발능력이 해결될 때, 턴을 진행하는 플레이어가 상대라면 그 플레이어는 자신이 희생할 생물을 선택하고 다른 상대들도 순서대로 선택합니다. 그 후, 선택된 생물들은 동시에 희생됩니다.

* 상대는 목표로 정하지 않습니다. 방호 능력을 가진 상대도 생물을 희생합니다.

* 당신이 조종하는 생물 여럿이 동시에 죽는다면 '에레보스의 규율'의 격발능력이 그만큼 격발됩니다.

* 당신이 한 개 이상의 '에레보스의 규율'을 조종하고 당신이 조종하는 생물이 죽을 경우, 각 격발능력은 따로 격발됩니다. 각 상대는 능력이 해결될 때마다 생물을 희생합니다.

* 당신과 상대가 각각 '에레보스의 규율'을 조종하고 생물이 죽는다면, 연쇄 반응이 일어납니다.

'에레보스의 규율'을 가진 플레이어 중 한 명의 능력이 격발되면 각 상대는 생물 한 개를 희생합니다. 그 희생은 다른 플레이어의 '에레보스의 규율'을 격발시키고, 이러한 격발이 연이어 일어납니다.

쌍둥이 신의 규율

{3}{R}{R}

부여마법

섬광

어느 원천이 지속물이나 플레이어에게 피해를 입히려 한다면, 대신에 그 원천은 그 피해를 두 배로 입힌다.

* '쌍둥이 신의 규율'은 전투 피해뿐만 아니라 그 외의 피해에도 적용됩니다. 피해의 원천을 누가 조종하는지도 상관없습니다.

* 피해의 원천은 변하지 않습니다. 피해를 입히는 주문은 피해의 원천을 정확하게 밝힐 것입니다. 일반적으로 해당 주문 자체가 주문을 입힙니다. 피해를 입히는 능력 또한 피해의 원천을 지정하지만, 능력 자체는 원천이 될 수 없습니다. 일반적으로 능력의 원천은 피해의 원천이기도 합니다.

* 한 개 이상의 '쌍둥이 신의 규율'이 전장에 존재할 경우, 피해는 한 개당 두 배씩 높아집니다. 두 개가 부여되었으면 피해가 4가 되고, 세 개가 부여되었으면 8배, 네 개가 부여되었으면 16배가 됩니다.

* 피해량을 변경하는 효과가 여러 개 있다면, 피해를 입는 플레이어, 또는 피해를 입는 지속물의 조종자가 그 효과들을 어떤 순서대로 적용할지 결정합니다. 예를 들어, '훈장받은 그리핀'에는 "이 턴에 당신에게 입혀질 전투피해 1점을 방지한다."라고 적혀있습니다. 당신이 3점의 전투피해를 입었다면 '훈장받은 그리핀'의 능력을 활성화시킵니다. 그러면 당신은 (a) 먼저 피해 1점을 방지한 다음 '쌍둥이 신의 규율'의 효과로 남은 피해 2점을 두 배로 만들어 피해 4점을 입거나, (b) 피해를 두 배인 6점으로 만든 다음 피해 1점을 방지해서 피해 5점을 입을 수 있습니다.

속임수의 사도

{U}{B}

생물 — 인간 도적

1/3

영감 — 속임수의 사도가 언택될 때마다, 당신은 대지가 아닌 카드 한 장을 버릴 수 있습니다. 그렇게 하면, 당신의 서고에서 그 카드와 전환마나비용이 같은 카드 한 장을 찾아서 공개한 후, 당신의 손으로 가져간 다음 당신의 서고를 섞는다.

* 만약 당신이 버린 카드나 검색하고 싶은 카드의 마나 비용에 {X}가 있으면, X는 0이 됩니다.

* 이런 방법으로 분할 카드를 버린다면, 당신은 둘 중의 하나와 같은 전환마나비용의 카드를 찾게 됩니다. 만약 당신이 버린 카드와 분할 카드의 한쪽이 같은 전환마나비용을 가지고 있다면 분할 카드를 찾을 수 있습니다.

웅변의 에이들론

{2}{W}

부여마법 생물 — 신령

1/4

각 플레이어는 매 턴 한 개를 초과해서 주문을 발동할 수 없다.

* '웅변의 에이돌론'은 주문이 발동되었을 때 전장에 없었다 하더라도, 플레이어가 그 턴에 주문을 발동했는지를 확인합니다. 따라서 당신은 '웅변의 에이돌론'을 발동한 후 그 턴에 다른 주문을 발동할 수 없습니다.

거대한 축제의 에이돌론

{R}{R}

부여마법 생물 —신력

2/2

플레이어가 전환마나비용이 3 이하인 주문을 발동할 때마다, 거대한 축제의 에이돌론은 그 플레이어에게 피해 2점을 입힌다.

* '거대한 축제의 에이돌론'의 발동은 자신의 능력을 격발시키지 않습니다. 능력을 격발시키려면 주문이 발동될 때 전장에 있어야 합니다.

* 권능 비용과 같은 대체비용을 지불하고 주문을 발동하여도 전환마나비용은 변하지 않습니다. 마찬가지로, 분투 능력을 가진 주문처럼 추가 비용으로 주문을 발동하여도 전환마나비용은 변하지 않습니다. 예를 들어, 마나 비용이 {B}고 권능 비용이 {3}{B}인 '뒤틀린 흥터가족'을 권능 비용으로 발동하면 '거대한 축제의 에이돌론'의 능력이 격발됩니다.

화염술사의 의지

{R}

부여마법 — 마법진

자신이 조종하는 생물에게 부여

부여된 생물은 +1/+1을 받는다.

부여된 생물이 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 당신은 화염술사의 의지를 희생할 수 있다. 그렇게 하면, 마법물체를 목표로 정한다. 그 마법물체를 파괴한다.

* 이 격발능력이 해결될 때 '화염술사의 의지'의 희생 여부를 결정합니다. 그때 주문이 전장에 없다면, 당신은 그 주문을 희생하거나 목표 마법물체를 파괴할 수 없습니다.

* 다른 플레이어가 부여된 생물의 조종권을 얻을 경우, '화염술사의 의지'는 소유자의 무덤으로 이동합니다.

신사냥꾼 문어

{5}{U}

생물 — 문어

5/5

신사냥꾼 문어는 수비플레이어가 부여마법이나 부여된 지속물을 조종하지 않는 한 공격할 수 없다.

* 수비플레이어가 부여마법을 조종할지 부여된 지속물을 조종할지는 공격자가 선언되어야만 확인할 수 있습니다. '신사냥꾼 문어'가 공격자로 선언되고 나면, 수비플레이어가 조종했던 각 부여마법이나 부여된 지속물의 조종권을 잃더라도 계속 공격합니다.

신의 선물

{1}{W}{W}

전설적 마법물체 — 장비

장착된 생물은 +3/+3을 받는다.

장착한 생물이 방어하거나 하나 이상의 생물에게 방어 당할 때마다, 당신은 그 생물 중 하나를 추방할 수 있다.

상대들은 신의 선물로 추방한 카드들과 같은 이름을 가진 카드들을 발동할 수 없다.

장착 {3}

* '신의 선물'의 격발능력은 장착된 생물이 방어하거나 방어된 횟수에 상관없이 한 번만 격발됩니다.

* '신의 선물'의 격발능력은 생물을 목표로 정하지 않습니다. 예를 들어, 당신은 백색으로부터 보호가 있는 생물을 추방할 수 있습니다. 당신은 능력이 해결될 때 추방할 생물을 선택합니다.

* '신의 선물'이 전장을 떠나고 나중에 다른 '신의 선물'이 전장에 들어온 경우, 그 두 '신의 선물'이 물리적으로 같은 카드라 해도 나중에 들어온 '신의 선물'은 새로운 존재입니다. 새로운 '신의 선물'은 첫 번째 '신의 선물'에 의해 추방된 카드들과 같은 이름을 가진 카드를 상대가 발동하는 것을 막지 않습니다.

* 대지가 생물이 된 후 '신의 선물'을 장착한 생물에게 방어되거나 방어하여 추방되면 상대는 추방된 카드와 같은 이름을 가진 대지 카드를 플레이할 수 있습니다. '신의 선물'은 주문의 발동만 막습니다.

황금가죽 황소

{5}{G}

부여마법 생물 — 황소

5/4

성좌 — 황금가족 황소나 다른 부여마법이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 가능하면 이번 턴에 방어되어야 한다.

* 수비플레이어가 목표 생물을 방어할 수 있는 생물을 조종하고 있다면 방어자 지정단에 한 개 이상의 방어자를 배정해야 합니다.

* 성좌 능력은 강제로 어느 생물이 목표 생물을 방어하도록 만들지 않습니다.

* 이 턴에 방어당해야 하는 공격생물이 다수라면, 수비플레이어는 가능한 범위 내에서 각 생물에게 최소 한 개의 방어자를 지정해야 합니다. 예를 들어, 이러한 두 개의 생물이 공격하고 두 개의 방어자를 배정할 수 있다면 그들은 같은 공격자를 방어하도록 배정될 수 없습니다.

힘으로 고삐를 채우다

{1}{R}{R}

집중마법

분투 — 힘으로 고삐를 채우다는 한 개를 초과하는 목표의 수만큼 발동하는 데 {2}{R}씩 비용이 더 든다. 생물을 원하는 수만큼 목표로 정한다. 턴종료까지 그 생물들의 조종권을 얻는다. 그 생물들은 언택되며 턴종료까지 신속 능력을 얻는다.

* 자신이 이미 조종하고 있거나 언택된 생물도 '힘으로 고삐를 채우다'의 목표로 정할 수 있습니다.

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

영웅의 재앙

{3}{G}{G}

생물 — 히드라

0/0

영웅의 재앙은 +1/+1 카운터 네 개를 가진 채로 전장에 들어온다.

{2}{G}{G}: 영웅의 재앙에 +1/+1 카운터를 X개 올려놓는다. X는 그 카드의 공격력이다.

* X값은 능력이 해결되는 시점에 영웅의 재난의 공격력에 따라 결정됩니다.

* 두 번째 능력이 해결될 때 영웅의 재난의 공격력이 0 이하일 경우 X의 값은 0으로 간주합니다.

필요의 시간

{2}{U}

순간마법

분투 — 필요의 시간은 한 개를 초과하는 목표의 수만큼 발동하는 데 {1}{U}씩 비용이 더 듭니다.

생물을 원하는 수만큼 목표로 정한다. 그 생물들을 추방한다. 이렇게 추방당한 생물 한 개마다, 그 조종자는 비행을 가진 4/4 청색 스팅크스 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다.

* 커맨더 게임에서 필요의 시간으로 인해 커맨더가 추방당하는 대신 커맨드 영역에 들어가더라도 저주의 조종자는 스팅크스 토큰을 얻습니다.

번식하는 히드라

{4}{G}{G}

생물 — 히드라

7/7

{X}{X}{G}: 괴수화 X. *(이 생물이 괴수화하지 않았다면, 이 생물에 +1/+1 카운터 X개를 올려놓는다. 이 생물은 괴수화한다.)*

번식하는 히드라가 괴수화할 때, X/X 녹색 히드라 토큰 X개를 전장에 놓는다.

* 번식하는 히드라의 마지막 능력에 나오는 각각의 X값은 괴수화 능력이 활성화되었을 때 선택된 X와 같습니다.

최면 세이렌

{U}

부여마법 생물 — 세이렌

1/1

권능 {5}{U}{U} *(이 카드의 권능 비용을 지불하고 발동하면, 이 카드는 생물에 부여하는 마법진 주문이다. 이 카드는 생물에 부착되지 않은 상태가 되면 다시 생물이 된다.)*

비행

당신이 부여된 생물을 조종한다.

부여된 생물은 +1/+1을 받고 비행을 가진다.

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

징조 해석

{5}{U}

집중마법

점술 3을 한 후, 당신의 서고 맨 위의 카드를 공개한다. 그 주문의 전환마나비용과 같은 수의 카드를 뽑는다.
(점술 3을 하려면, 당신의 서고 맨 위의 카드 세 장을 본다. 당신은 그 카드들 중 원하는 만큼을 당신의 서고 맨 밑에 놓고 나머지를 당신의 서고 맨 위에 원하는 순서대로 놓을 수 있다.)

* 당신이 대지 카드와 같은 전환마나비용이 0인 카드를 공개한다면 당신은 카드를 뽑지 않습니다. 그렇지 않을 경우, 공개한 카드를 제일 먼저 뽑습니다.

승리의 신 이로아스

{2}{R}{W}

전설적 부여마법 생물 — 신

7/4

무적

당신의 적백 신앙심이 7 미만인 한, 이로아스는 생물이 아니다.
당신이 조종하는 생물들은 두 개 이상의 생물에게만 방어될 수 있다.
당신이 조종하는 공격생물들이 입으려고 하는 모든 피해를 방지한다.

* 이로아스의 마지막 능력은 전투피해뿐만 아닌 당신이 조종하는 공격하는 생물에 입힐 모든 피해를 방지합니다.

황금의 저주를 받은 왕 마카르

{2}{B}{B}

전설적 생물 — 인간

2/3

영감 — 황금의 저주를 받은 왕 마카르가 언택될 때마다, 생물을 목표로 정한다. 당신은 그 생물을 추방할 수 있다. 그렇게 하면, 이름이 금인 무색 마법물체 토큰 한 개를 전장에 놓는다. 그 마법물체는 "이 마법물체를 희생한다: 당신의 마나풀에 원하는 색의 마나 한 개를 담는다."라는 능력을 가진다.

* 추방된 생물을 조종한 플레이어가 아닌, 마카르 왕의 능력이 격발할 때 그 카드를 조종한 플레이어가 마법물체 토큰을 조종합니다.

지식과 힘

{4}{R}

부여마법

당신이 점술을 할 때마다, 당신은 {2}를 지불할 수 있다. 그렇게 하면, 생물 또는 플레이어를 목표로 정한다. 지식과 힘은 그 목표에게 피해 2점을 입힌다.

* 지식과 힘의 능력은 당신이 보는 카드의 개수와 상관없이 점술을 할 때마다 한 번만 격발됩니다.

* 능력이 격발되고 스택에 쌓일 때 능력의 목표를 선택합니다. 그 능력이 해결될 때 {2}의 지불 여부를 결정합니다. 당신이 점술을 할 때마다 한 번만 {2}를 지불할 수 있습니다.

지평선의 신 크루픽스

{3}{G}{U}

전설적 부여마법 생물 — 신

4/7

무적

당신의 녹청 신앙심이 7 미만인 한, 크루픽스는 생물이 아니다.

당신의 손은 크기 제한이 없다.

당신의 마나풀에 남아있는 마나가 비워지려고 하면, 그 마나는 대신에 무색 마나가 된다.

* 크루픽스가 전장에 있는 동안, 사용되지 않은 마나는 단과 단계가 끝날 때까지 당신의 마나풀에 무색으로 남아있습니다. 즉 당신은 마나풀에 마나를 더하고 향후 단이나 단계, 또는 턴에서 사용할 수 있습니다. 크루픽스가 전장을 떠나면, 떠날 때의 단이나 단계가 끝날 때까지 소멸되지 않은 마나를 사용할 수 있습니다.

* 마나풀의 사용되지 않은 마나에 제한이 있거나 '영혼의 동굴'로 생성된 경우와 같이 따로 지불해야 할 경우, 그 제한이나 관련된 주문들은 마나가 무색이 되어도 여전히 유효하거나 따로 지불해야 합니다.

함대 출진

{W}

집중마법

분투 — 함대 출진은 한 개를 초과하는 목표의 수만큼 발동하는 데 {1}씩 비용이 더 든다.

생물을 원하는 수만큼 목표로 정한다. 턴종료까지, 그 생물들은 각각 '이 생물이 공격할 때마다, 1/1 백색 병사 생물 토큰 한 개를 탭되어서 공격하고 있는 채로 전장에 놓는다'를 얻는다.

* 당신은 토큰을 전장에 놓을 때 그 토큰이 어느 플레이어 또는 플레인즈워커를 공격할지 선언합니다.
토큰이 반드시 원래 생물과 같은 대상을 공격할 필요는 없습니다.

* 토큰은 공격할 수 있지만, 생물이 공격할 때 격발되는 능력 등의 목적으로 공격 생물로 선언되지 않습니다.

번개 왕관

{5}{R}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

번개 왕관이 전장에 들어올 때, 생물 또는 플레이어를 목표로 정한다. 번개 왕관은 그 목표에게 피해 2점을 입힌다.

부여된 생물은 +2/+2를 받는다.

* 만약 번개 왕관이 해결될 때 해당 생물이 유효한 목표가 아닌 경우 '번개 왕관'은 무효화되고 아무 효과도 발생하지 않습니다. 그 주문의 격발능력은 격발되지 않습니다.

뿔어지는 용암

{R}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 뿔어지는 용암은 그 생물에 피해 2점을 입힌다. 그 생물이 이 턴에 죽게 된다면, 대신 추방한다.

* 만약 목표 생물이 치명피해뿐만 아니라 어떤 이유로든 이번 턴에 죽을 경우, 두 번째 문장이 목표 생물을 추방합니다. 용암 분사가 방지 효과로 인해 피해를 입히지 않거나 용암 분사가 돌림 효과로 다른 생물에게 피해를 입히더라도, 이것은 목표 생물에 적용됩니다.

모기스의 투견

{1}{R}

부여마법 생물 — 사냥개

2/2

권능 {2}{R} (이 카드의 권능 비용을 지불하고 발동하면, 이 카드는 생물에 부여하는 마법진 주문이다. 이 카드는 생물에 부착되지 않은 상태가 되면 다시 생물이 된다.)

모기스의 투견은 가능하면 매 턴마다 공격한다.

부여된 생물은 +2/+2를 받고 가능하면 매 턴마다 공격한다.

* 모기스의 싸움개나 모기스의 싸움개가 부여하는 생물의 조종자는 공격할 플레이어 또는 플레인즈워커를 골라야 합니다.

* 플레이어의 공격자 지정단에 모기스의 싸움개가 탭되어 있거나, 공격할 수 없게 만드는 주문이나 능력의 영향을 받거나, 조종자의 턴 시작부터 지속적으로 그 플레이어의 조종하에 있지 않았고 신속 능력이 없다면 모기스의 싸움개는 공격할 수 없습니다. 생물이 공격하는 것에 대해 따로 비용을 지불해야 하는 경우, 그 조종자 의무적으로 그 비용을 지불할 필요가 없으므로 그 생물은 공격하지 않을 수 있습니다.

필멸자의 끈기

{W}

부여마법 — 마법진

자신이 조종하는 생물에게 부여

부여된 생물은 +1/+1을 받는다.

부여된 생물이 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 당신은 필멸자의 끈기를 희생할 수 있다. 그렇게 하면, 부여마법을 목표로 정한다. 그 부여마법을 파괴한다.

* 이 격발능력이 해결될 때 필멸자의 끈기의 희생 여부를 결정합니다. 그때 전장에 없다면, 당신은 그 주문을 희생하거나 목표 부여마법을 파괴할 수 없습니다.

* 다른 플레이어가 부여된 생물의 조종권을 얻을 경우, 필멸자의 끈기는 소유자의 무덤으로 이동합니다.

네시안 숲 금렵구 관리자

{3}{G}{G}

생물 — 야수

4/5

네시안 숲 금렵구 관리자가 전장에 들어올 때, 당신의 서고 맨 위의 카드 X장을 본다. X는 당신이 조종하는 숲의 수이다. 당신은 그중에서 생물 카드 한 장을 공개하고 당신의 손으로 가져갈 수 있다. 나머지 카드들은 당신이 원하는 순서로 당신의 서고 맨 밑에 놓는다.

* X값은 능력이 해결될 때 계산됩니다.

악몽 같은 최후

{2}{B}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴 종료까지 -X/-X를 받는다. X는 당신의 손에 있는 카드 수이다.

* X값은 능력이 해결될 때 계산됩니다. 이후 그 턴 중에 당신 손의 카드 수가 변해도 이 카드가 주는 효과는 변하지 않습니다.

닉스 주입

{2}{B}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

부여된 생물은 부여마법인 한 +2/+2를 얻는다. 아니라면, -2/-2를 얻는다.

* 닉스 주입은 계속해서 자신이 부여하는 생물이 부여마법인지 아닌지 확인합니다. 만약 부여마법이 아닌 생물이 부여마법이 되거나, 부여마법인 생물이 부여마법이 아니게 되면 효과가 변경됩니다.

숨막히는 광선

{W}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

부여된 생물은 그 생물의 조종자가 {3}을 지불하지 않는 한 공격하거나 방어할 수 없다.

부여된 생물의 활성화능력은 활성화하는 데 {3}이 더 든다.

* 부여된 생물의 조종자는 가능할 경우 공격이나 방어를 해야만 하더라도, 그렇게 하지 않을 수 있습니다. 플레이어는 공격을 위해서 강제로 비용을 지불할 수 없습니다.

* 활성화능력은 "비용: 효과"의 형태로 표기되어 있습니다. 콜론(쌍점)으로 구분된 비용과 효과가 없는 능력은 영향을 받지 않습니다.

변이하는 돌진

{2}{U}

순간마법

분투 — 변이하는 돌진은 한 개를 초과하는 목표의 수만큼 발동하는 데 {1}{U}씩 비용이 더 든다.

전장에 있는 생물 하나를 선택한다. 당신이 조종하는 생물을 원하는 수만큼 목표로 정한다. 그 생물들은 턴종료까지 선택한 생물의 복사본이 된다.

* 복사된 생물은 변이하는 돌진의 목표가 되지 않습니다. 해당 주문이 해결될 때 복사할 생물을 선택합니다. 이미 목표로 정한 생물 중 하나를 선택할 수도 있습니다. 이 방법으로 생물은 자신의 복사본이 될 수 있지만, 눈에 띄는 효과는 거의 없습니다.

* 목표 생물은 선택된 생물의 텍스트와 적용된 모든 복사 효과를 복사합니다. 그 생물에 올려진 카운터나 생물의 공격력, 방어력, 색 등을 바꾸는 효과는 복사하지 않습니다.

* 이미 다른 생물을 복사하려는 생물을 선택하여 복사할 경우, 선택한 생물이 복사하려는 생물이 됩니다.

* 이 효과로 인해 목표가 생물이 아니게 될 수도 있습니다. 예를 들어, 생물이 된 대지를 복사할 경우, 그 대지를 생물로 변화시킨 효과는 복사되지 않습니다. 그 목표는 생물이 아닌 대지가 됩니다.

* 목표 생물에 이미 적용되었던 효과는 그대로 유지됩니다. 예를 들어, 이 턴에서 '거대화'를 통해 +3/+3을 받았던 생물이 '변이하는 돌진'을 통해 2/3 생물인 '고민하는 미노타우로스'의 복사본이 된다면, 그 생물은 5/6 고민하는 미노타우로스가 됩니다.

예언하는 화염술사

{1}{R}{R}

생물 — 인간 주술사

1/3

이단공격, 돌진

예언하는 화염술사가 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 당신의 서고 맨 위의 카드 한 장을 추방한다. 당신은 이 턴에 그 카드를 플레이할 수 있다.

* 예언하는 화염술사가 방어가 되지 않는 상태 등의 이유로 한 턴에서 플레이어에게 여러 번의 피해를 입힌다면 격발능력은 매번 격발합니다.

* 카드는 앞면이 보이게 추방합니다. 해당 카드는 보통 카드와 다를 바 없이 플레이합니다. 해당 카드의 비용을 지불하고 모든 발동 시기 제한에 따라야 합니다. 예를 들어, 생물 카드는 여전히 스택이 비어 있고 당신의 본단계일 때만 발동할 수 있습니다.

* 대지를 추방할 경우, 그 턴에 대지를 플레이하지 않았다면 해당 대지를 플레이할 수 있습니다. 이것은 보통의 경우 해당 턴에 이미 대지를 플레이하지 않았다면 추방된 대지를 플레이할 수 있습니다.

채석장 거인

{5}{W}{W}

생물 — 거인

5/6

채석장 거인이 전장에 들어올 때, 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 소유자의 서고 맨 위에서 X장짜의 카드 아래에 놓는다. X는 당신이 조종하는 들의 수와 같다.

* 채석장 거인의 능력은 필수입니다. 능력이 격발할 때 당신이 생물들만 조종하고 있다면, 채석장 거인을 포함해 조종하는 생물 중 목표를 선택해야 합니다.

* X값은 능력이 해결될 때 계산됩니다. 그때 조종하는 들이 없다면, 그 생물을 서고 맨 위에 놓습니다.

* 플레이어의 서고에 있는 카드가 X보다 적을 경우, 생물을 서고 맨 밑에 놓습니다.

유명한 방직공

{G}

생물 — 인간 주술사

1/1

{1}{G}, 유명한 방직공을 희생한다: 대공을 가진 1/3 녹색 거미 부여마법 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다. *(그 생물은 비행을 가진 생물을 방어할 수 있다.)*

* 유명한 방직공이 공격이나 방어 중이고 전투피해가 지정되거나 가해지기 전에 당신이 그 주문의 능력을 활성화한다면 그 주문은 전투피해를 입히지 않습니다. 생물을 방어하고 있었다면, 그 생물은 계속 방어를 받습니다. 전투피해단 전에 능력을 활성화하지 않는다면, 나중에 능력을 활성화하기 위해서 전투에서 생존해야 합니다.

부활의 선물

{2}{G}

집중마법

하나 또는 둘 다를 선택한다 — 당신의 무덤에 있는 생물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 당신의 손으로 되돌린다; 그리고/또는 당신의 무덤에 있는 부여마법 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 당신의 손으로 되돌린다.

* 주문을 발동할 때 모드를 선택합니다. 두 가지 모드 모두 선택할 수도 있습니다. 주문이 스택에 쌓이면 선택한 모드를 변경할 수 없습니다.

* 두 가지 모드 모두 선택하고 저승 안내가 해결되려고 할 때 유효한 목표가 한 개라도 있다면, 그 카드만 당신의 손으로 되돌립니다.

역조 키메라

{2}{U}

부여마법 생물 —키메라

3/4

비행

당신의 유지단 시작에, 당신이 조종하는 부여마법 한 개를 소유자의 손으로 되돌린다.

* 역조 키메라의 능력이 해결될 때 자신이 조종하는 유일한 부여마법이 역조 키메라라면, 역조 키메라를 무조건 소유자의 손으로 되돌립니다.

* 역조 키메라의 능력이 해결되려고 할 때 역조 키메라가 더 이상 부여마법이 아닌 상태 등의 이유로 당신이 더 이상 부여마법을 조종하고 있지 않다면, 아무 일도 일어나지 않습니다.

되살아난 자들의 의식

{3}{B}

순간마법

당신의 무덤에 있는 생물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 추방한다. 흑색 좀비 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다. 토큰의 공격력은 추방한 카드의 공격력과 같고 방어력은 추방한 카드의 방어력과 같다.

* 되살아난 자들의 의식에 대응해서 생물 카드가 무덤을 떠날 경우, 되살아난 자들의 의식은 무효화되고 아무 효과도 발생하지 않습니다. 따라서 좀비 토큰도 얻을 수 없습니다.

* 좀비 토큰의 공격력과 방어력을 가늠하기 위해 생물이 마지막에 무덤에 있었을 때의 공격력과 방어력을 사용합니다.

시간의 현자

{1}{U}

생물 — 인간 마법사

1/1

영웅 — 당신이 시간의 현자를 목표로 주문을 발동할 때마다, 시간의 현자에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

시간의 현자에 올려진 +1/+1 카운터를 모두 제거한다. 이렇게 제거된 카운터 5개마다, 이번 턴 이후에 추가로 한 턴을 얻는다.

* 이 능력을 활성화하기 위해서는 시간에 현자에 올려진 카운터의 수가 다섯의 배수가 아니어도 모든 +1/+1 카운터를 제거해야 합니다. 예를 들어, 이 능력을 활성화하기 위해서 카운터 12개를 제거하면 두 번의 추가 턴을 얻습니다. 카운터 3개를 제거하면 추가 턴을 받지 않습니다.

함대의 재앙

{5}{U}{U}

생물 — 크라켄

6/6

함대의 재앙이 전장에 들어올 때, 당신의 상대들이 조종하는 방어력이 X 이하인 생물들을 각각 소유자의 손으로 되돌린다. X는 당신이 조종하는 섬의 수이다.

* X값은 능력이 해결될 때 계산됩니다.

세테사식 전술

{1}{G}

순간마법

분투 — 세테사식 전술은 한 개를 초과하는 목표의 수만큼 {G}씩 비용이 더 든다.

생물을 원하는 수만큼 목표로 정한다. 턴종료까지, 그 생물들은 각각 +1/+1 을 받고 "{T}: 다른 생물을 목표로 정한다. 이 생물은 그 생물과 서로 싸운다."를 얻는다.

* 두 생물이 싸울 때 각 생물은 서로에게 각자의 공격력만큼 피해를 입힙니다. 능력이 싸우라고 할 때 두 생물 중 한 개가 전장에 없으면 아무런 피해도 입히지 않습니다.

눈먼 싸움꾼

{1}{W}

부여마법 생물 — 인간 전사

3/2

권능 {4}{W} (이 카드의 권능 비용을 지불하고 발동하면, 이 카드는 생물에 부여하는 마법진 주문이다. 이 카드는 생물에 부착되지 않은 상태가 되면 다시 생물이 된다.)

눈먼 싸움꾼은 혼자 공격할 수 없다.

부여된 생물은 +3/+2을 받으며 혼자서 공격할 수 없다.

* 눈먼 싸움꾼이나 눈먼 싸움꾼이 부여한 생물은 다른 생물이 공격자로 선언될 때만 공격자로 동시에 선언할 수 있습니다.

* 한 개 이상의 혼자서 공격할 수 없는 생물을 조종한다면, 다른 생물이 공격하지 않아도 둘 다 함께 공격할 수 있습니다.

* 눈먼 싸움꾼이나 눈먼 싸움꾼이 부여한 생물이 혼자서는 공격할 수는 없지만, 다른 공격생물은 같은 플레이어나 플레인즈워커를 공격할 필요는 없습니다. 예를 들어 눈먼 싸움꾼은 상대를 공격하고 다른 생물이 그 상대가 조종하는 플레인즈워커를 공격할 수 있습니다.

* 만약 혼자서 공격할 수 없는 생물이 가능하면 공격해야 할 경우, 조종자는 가능하면 그 생물과 다른 생물로 함께 공격해야 합니다.

* 쌍두거인게임(또는 공유 팀 턴 옵션을 사용하는 다른 형식의 게임)에서, 눈먼 싸움꾼이나 눈먼 싸움꾼이 부여한 생물은 자신이 조종하는 다른 생물이 없어도 자신의 동료가 조종하는 생물과 함께 공격할 수 있습니다.

믿는 자들을 침묵시키다

{2}{B}{B}

순간마법

분투 — 믿는 자들을 침묵시키다는 한 개를 초과하는 목표의 수만큼 발동하는 데 {2}씩 비용이 더 든다.

생물을 원하는 수만큼 목표로 정한다. 그 생물들과 그 생물들에 부착된 모든 마법진을 추방한다.

* 생물들과 마법진은 동시에 추방됩니다. 특히, 마법진이 권능을 가진 지속물일 경우 추방됩니다. 마법진은 마법진인 상태로 전장에 남아있습니다.

영웅의 연대

{1}{G}

순간마법

분투 — 영웅의 연대는 한 개를 초과하는 목표의 수만큼 발동하는 데 {1}{G}씩 비용이 더 든다.

생물을 원하는 수만큼 목표로 정한다. 그 생물들에 올려진 +1/+1 카운터의 개수를 각각 두 배로 늘린다.

* 영웅의 연대는 +1/+1 카운터를 가진 생물들뿐만 아니라 모든 생물을 목표로 정할 수 있습니다. 또한, 그 생물에 +1/+1 카운터를 올리는 목표 생물의 영웅 능력은 영웅의 연대 전에 해결됩니다.

트락시스의 자식

{5}{R}{R}

생물 — 용

5/5

비행

트락시스의 자식이 전장에 들어올 때, 생물 또는 플레이어를 목표로 정한다. 트락시스의 자식은 그 목표에게 당신이 조종하는 산의 개수만큼의 피해를 입힌다.

* 마지막 능력이 해결될 때 당신이 조종하는 산의 수를 세어 얼마만큼의 피해를 입힐지 계산합니다. 이름이 '산'인 대지뿐만 아니라 하위 유형이 산인 대지도 포함합니다.

모기스의 원한

{R}

집중마법

생물을 목표로 정한다. 모기스의 원한은 그 생물에 당신의 무덤에 있는 순간마법과 집중마법 카드 수의 합만큼의 피해를 입힌다. 점술 1. *(당신의 서고 맨 위의 카드를 본다. 당신은 그 카드를 당신의 서고 맨 밑에 놓을 수 있다.)*

* 모기스의 원한은 당신의 무덤에 있는 순간마법과 집중마법 카드 수와 함께 세지 않습니다. 이 주문은 피해를 입히고 당신이 점술을 한 번 할 때까지 서고에 놓지 않습니다.

악의적인 일격

{4}{B}{B}

집중마법

생물과 대지를 목표로 정한다. 그 목표들을 파괴한다.

* 당신은 유효한 목표로 정할 생물이나 대지가 없는 상태로 악의적인 일격을 발동할 수 없습니다. 악의적인 일격의 목표 중 하나가 악의적인 일격이 해결되려고 할 때 유효하지 않은 목표인 경우에도 다른 하나는 파괴됩니다.

짓누르는 거머리

{2}{B}{B}

생물 — 거머리

/

짓누르는 거머리의 공격력과 방어력은 각각 당신이 조종하는 늑의 개수와 같다.

* 짓누르는 거머리의 공격력과 방어력은 당신이 조종하는 늑의 개수가 변할 때 같이 변합니다. 짓누르는 거머리의 능력은 이름이 '늑'인 대지뿐만 아니라 하위 유형이 '늑'인 대지도 포함합니다.

* 짓누르는 거머리의 공격력과 방어력을 정의하는 능력은 전장뿐만 아니라 모든 영역에서 적용됩니다.

망자들이 주는 힘

{1}{G}

부여마법

성좌 — 망자들이 주는 힘이나 다른 부여마법이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +X/+X를 받는다. X는 당신의 무덤에 있는 생물 카드의 개수다.

* X값은 능력이 해결될 때 결정됩니다.

고통 받는 생각

{2}{B}

집중마법

고통 받는 생각을 발동하기 위한 추가비용으로, 생물 한 개를 희생한다.

플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 희생된 생물의 공격력만큼의 카드를 버린다.

* 목표 플레이어는 희생된 생물이 마지막에 전장에 있었을 때의 공격력과 동일한 수의 카드를 버립니다.

* 당신은 이 주문을 발동하기 위해 정확히 한 개의 생물을 희생해야 합니다. 생물을 희생하지 않으면 발동할 수 없고 추가 생물을 희생할 수 없습니다.

* 플레이어들은 이 주문이 발동되고 그 비용이 모두 지불되어야만 대응할 수 있습니다. 그 누구도 당신이 이 주문을 발동하는 것을 막기 위해 당신이 희생한 생물을 파괴할 수 없습니다.

쌍둥이 불꽃

{1}{R}

집중마법

분투 — 쌍둥이 불꽃은 한 개를 초과하는 목표의 수만큼 발동하는 데 {2}{R}씩 비용이 더 든다.

당신이 조종하는 생물을 원하는 수만큼 목표로 선택한다. 목표로 한 각 생물마다, 그 생물의 복사본인 토큰 한 개를 전장에 놓는다. 그 토큰들은 신속을 가진다. 다음 종료단 시작에 그 토큰들을 추방한다.

* 토큰은 원본 생물 카드에 원래 적혀있는 능력만 복사합니다(해당 생물이 다른 카드를 복제한 경우나 토큰인 경우는 제외, 아래 참조). 해당 생물의 탭된 상태, 해당 생물이 가진 카운터, 부착된 마법진과 장비, 복사가 아닌 효과에 의해 변형된 공격력, 방어력, 유형, 색 등을 복사하지 않습니다.

* 복사한 생물의 마나 비용에 {X}가 있다면, 이 X는 0입니다.

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

* 복사한 생물이 토큰인 경우, 쌍둥이 불꽃에 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 지속물이] 전장에 지닌 채로 들어오는" 또는 "[이 지속물이] 전장에 들어올 때 격발되는" 복사된 생물의 능력 또한 적용됩니다.

* 토큰은 서로 전장에 들어오는 것을 봅니다. 토큰 중 하나가 생물이 전장에 들어올 때 격발되는 격발능력을 가지고 있다면 서로 격발시킵니다.

* 토큰의 복사본이 되거나 토큰의 복사본으로 전장에 들어오는 다른 생물은 신속 능력이 없으며 추방할 필요도 없습니다. 그러나 쌍둥이 불꽃이 대체효과로 인해 한 개의 생물을 복사해 다수의 토큰을 생성한다면, 그 토큰들은 모두 추방해야 합니다.

최악의 공포

{7}{B}

집중마법

플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어의 다음 턴 동안 그 플레이어를 조종한다. 최악의 공포를 추방한다.

(그 플레이어가 보는 카드를 모두 보고 그 플레이어 대신 모든 결정을 내린다.)

* 다른 플레이어를 조종하는 동안, 당신은 그 플레이어가 볼 수 있는 모든 카드를 볼 수 있습니다. 이는 플레이어 손에 있는 카드와 플레이어가 조종하는 뒤집어져 있는 카드, 사이드보드와 플레이어가 보는 서고의 카드도 포함합니다.

* 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, 당신 또한 그 결정을 하지 않습니다.

* 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.

* 목표 플레이어가 다음 턴을 건너뛰면, 해당 플레이어가 플레이하는 턴에서 조종합니다.

* 같은 플레이어에게 영향을 주는 다인 플레이어 조종 효과는 서로 덮어씁니다. 마지막으로 생성된 것이 적용됩니다.

* 최악의 공포 중에는 스스로 조종권을 얻을 수 있지만, 다른 사람의 플레이어 조종 효과를 덮어쓰기 위해서가 아닐 경우 아무런 효과도 없습니다.

매직 : 더 개더링, 매직, 닉스로 가는 길, 신들의 피조물, 테로스, 라브니카로의 귀환, 충돌의 관문, 및 용의
마/로는 미국 및 기타 국가에서 Wizards of the Coast LLC의 상표입니다. ©2014 Wizards.