

칼라데시 출시 노트

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

최종 수정일: 2016년 8월 9일

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

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

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

일반 설명

출시 정보

칼라데시 세트는 부스터팩에서 등장하는 264장의 카드(커먼 카드 101장, 언커먼 카드 80장, 레어 카드 53장, 미식레어 카드 15장, 기본 대지 15장)와 *칼라데시* 플레인즈워커 덱에서만 얻을 수 있는 10장의 카드로 구성되어 있습니다. 일부 *칼라데시* 부스터팩에는 마스터피스 시리즈 카드가 포함되어 있습니다(아래 참조).

프리릴리즈 이벤트: 2016년 9월 24~25일

출시 주말: 2016년 9월 30일~10월 2일

게임데이: 2016년 10월 22~23일

칼라데시 세트는 공식 출시일인 2016년 9월 30일 금요일부터 모든 공인 컨스트럭티드 게임에서 사용 가능합니다. 이때 스탠다드 형식에 사용할 수 있는 카드 세트는 *젠디카르 전투*, *관문수호대의 맹세*, *이니스트라드에 드리운 그림자*, *섬뜩한 달* 및 *칼라데시*입니다.

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

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

마스터피스 시리즈: 칼라데시 발명품

젠디카르 탐험에서 시작된 마스터피스 시리즈는 칼라데시 발명품에서도 계속됩니다!

칼라데시에서 가장 뛰어나고 똑똑한 사람들이 자신들의 혁신적인 발명품을 자랑하기 위해 발명 박람회에 모였습니다. 이 매력적이고 멋진 칼라데시 발명품 세트는 매직 역사에서 흥미로웠던 일부 마법물체들을 특별한 줄세공 프레임으로 선보입니다.

* 칼라데시 발명품 세트에는 54장의 카드가 포함되어 있습니다. 이 카드들 중 처음 30장은 칼라데시 부스터팩에서 등장합니다. 나머지 24장은 에테르 봉기 부스터팩에서 등장합니다. 칼라데시 발명품 카드에는 고유한 확장판 기호가 있습니다.

* 칼라데시 부스터팩에 등장하는 칼라데시 발명품 카드는 해당 부스터팩을 사용하는 모든 리미티드 이벤트에서 사용할 수 있습니다. 이 카드들은 실드 덱 토너먼트에서 카드풀에 포함됩니다. 부스터 드래프트 토너먼트에서는 이 카드들이 카드풀에 포함되도록 드래프트해야 합니다.

* 하지만 칼라데시 발명품 카드들은 이전에 그 카드들을 사용할 수 있었던 모든 컨스트럭티드 형식에서만 사용할 수 있습니다. 칼라데시 부스터팩에 등장한다는 이유로 스탠다드에서도 사용할 수 있는 것은 아닙니다.

* 프리미엄 포일 칼라데시 발명품 영문 카드는 모든 언어의 부스터팩에서 등장합니다.

* 칼라데시 발명품 카드는 매우 희귀합니다. 혹시나 이 카드를 얻는다면 매우 운이 좋으신 것입니다!

새로운 기능: 에너지

이곳 칼라데시에서는 마법의 발동 방식이 다소 다릅니다. 즉, 에테르라고 알려진 에너지 원천을 이용합니다. 카드는 자체적으로 하나 이상의 에너지 카운터를 제공할 수 있으며, 나중에 카드의 능력을 사용하기 위해 이 에너지 카운터를 지불할 수 있습니다. 이러한 카드들을 여러 장 얻을 수 있다면 상당한 양의 에너지를 얻을 뿐만 아니라, 에너지를 원하는 방식대로 사용할 수 있는 선택권도 가지게 됩니다.

원기왕성한 코뿔소

{2}{G}

생물 — 코뿔소

2/3

원기왕성한 코뿔소가 전장에 들어올 때, 당신은 {EE}(에너지 카운터 두 개)를 얻는다.

원기왕성한 코뿔소가 공격할 때마다, 당신은 {EE}를 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 원기왕성한 코뿔소에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

* {E}는 에너지 기호입니다. 이 기호는 에너지 카운터 한 개를 나타냅니다.

* 에너지 카운터는 플레이어가 가질 수 있는 카운터의 일종입니다. 에너지 카운터는 특정 지속물과 연관되지 않습니다. (플레이어가 가질 수 있는 다른 종류의 카운터로는 독 카운터와 경험 카운터 등이 있습니다.)

* 각 플레이어가 보유한 에너지 카운터 수를 세심하게 기록하십시오. 예를 들어, 현재 보유한 카운터 수를 종이에 적거나, 주사위를 사용하거나, 그 외 명확하고 상호 합의할 수 있는 방법을 사용할 수 있습니다.

* 당신에게 하나 이상의 {E}를 주는 효과가 발생하면 그만큼의 에너지 카운터를 얻습니다. 하나 이상의 {E}를 지불하면 그만큼의 에너지 카운터를 잃습니다. 자신이 가진 총 에너지 카운터 수보다 많은 에너지 카운터를 지불할 수는 없습니다. 플레이어가 얻거나 보유하거나 잃는 카운터와 상호작용하는 모든 효과는 에너지 카운터와 상호작용할 수 있습니다.

* 에너지 카운터는 마나가 아닙니다. 에너지 카운터는 단, 단계 및 턴이 끝나도 사라지지 않으며, “어떠한 유형의” 마나를 마나풀에 담는 효과는 당신에게 에너지 카운터를 줄 수 없습니다.

* 일부 격발능력에는 당신이 특정한 수의 {E}를 “지불할 수 있다”고 명시되어 있습니다. 하지만 그 수만큼 여러 번 지불해 효과를 중첩할 수는 없습니다. 능력이 해결될 때 그만큼의 {E}를 지불할지 말지를 선택하며, 선택을 한 후에는 어떠한 플레이어도 해당 능력의 효과를 중지하기 위해 행동을 취할 수 없습니다.

* 목표가 하나 이상인 격발능력에 당신이 특정한 수의 {E}를 “지불할 수 있다”라고 명시되어 있고, 목표로 정한 각 지속물이 유효하지 않은 목표가 되는 경우 이 능력은 무효화됩니다. {E}를 지불하고 싶어도 그렇게 할 수 없습니다.

새로운 기능: 탑승물 및 탑승

칼라데시의 천재적인 발명가들 덕분에, 당신은 전투에서 강력한 힘을 발휘하는 마법물체들을 조합할 수 있습니다. 몇몇 생물에게 이러한 마법물체가 가동되도록 시키기만 한다면 말입니다.

아라다라 고속열차

{5}

마법물체 — 탑승물

8/6

호전적

탑승 4 (당신이 조종하는 생물들을 공격력 총합이 4 이상이 되도록 원하는 수만큼 탭한다: 이 탑승물은 턴종료까지 마법물체 생물이 된다.)

탑승물에 대한 공식 규칙은 다음과 같습니다.

301.7. 일부 마법물체는 하위 유형 “탑승물”을 가진다. 탑승물은 탑승 능력을 가지며, 이 능력을 사용해 탑승물을 마법물체 생물로 바꿀 수 있다. 규칙 702.121, “탑승” 참조.

301.7a 각 탑승물은 지정된 공격력과 방어력을 갖지만, 생물이기도 한 경우에만 이러한 특성을 가진다. 규칙 208.3 참조.

301.7b 탑승물이 생물이 되면, 그 생물은 즉시 탑승물에 지정된 공격력과 방어력을 가진다. 생물로 변하게 하는 효과를 비롯한 다른 효과들도 이러한 값을 수정하거나 특정 값으로 설정할 수 있다.

탑승 키워드 능력에 대한 공식 규칙은 다음과 같습니다.

702.121. 탑승

702.121a 탑승은 탑승물 카드의 활성화능력이다. “탑승 N”은 “당신이 조종하는 언택된 생물들을 공격력 총합이 N 이상이 되도록 원하는 수만큼 탭한다: 이 지속물은 턴종료까지 마법물체 생물이 된다.”를 의미한다.

702.121b 탑승물의 탑승 능력을 활성화하기 위해 생물을 탭해 비용을 지불했다면, 그 생물은 “탑승물에 탑승”한 것이 된다.

702.121c 어떤 생물이 “탑승물에 탑승할 수 없다”라고 명시된 효과의 경우, 그러한 생물을 탭해 탑승물의 탑승 능력 비용을 지불할 수 없다.

* 각 탑승물에는 공격력과 방어력이 표시되어 있지만, 탑승물은 생물이 아닙니다. 탑승물이 생물이 되면(대개의 경우 탑승 능력을 통해 생물이 되지만, *칼라데시* 세트에는 이 방법 이외에도 생물이 되게 하는 효과가 포함되어 있음) 이 생물은 탑승물에 지정된 공격력과 방어력을 갖습니다.

* 어떤 효과로 인해 탑승물이 지정된 공격력과 방어력을 가진 마법물체 생물이 되는 경우, 그 효과는 탑승물에 표시되어 있는 공격력과 방어력을 덮어씁니다.

* 당신이 조종하는 언택된 생물은 아무 생물이거나 탑승 비용을 지불하기 위해 탭할 수 있습니다. 방금 당신의 조종하에 들어온 경우에도 마찬가지입니다.

* 탑승 능력을 활성화하기 위해서 필요한 수보다 더 많은 생물을 탭할 수 있습니다.

* 한 플레이어가 자신이 탑승 능력을 활성화한다고 선언하면, 해당 능력의 비용이 지불될 때까지 어떠한 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다. 특히, 플레이어들은 생물의 공격력을 변경하거나, 생물을 제거하거나 탭하는 방식으로 해당 능력을 중지하려고 시도할 수 없습니다.

* 탑승물에 탑승하는 생물들은 탑승물에 부착되는 것이 아니며, 탑승물과 어떤 식으로도 연관되지 않습니다. 탑승물을 파괴하거나 탑승물에 +1/+1 한 개를 주는 것 등을 비롯해, 탑승물에 영향을 주는 모든 효과는 해당 탑승물을 탑승한 생물에 영향을 주지 않습니다.

* 탑승물이 생물이 되면, 그 생물은 다른 마법물체 생물과 동일하게 행동합니다. 그 생물은 당신이 턴시작부터 그 생물을 조종하지 않은 한 공격할 수 없고, 언택된 경우 방어할 수 있으며, 탑승물의 탑승 비용을 지불하기 위해 탭할 수 있습니다.

* 탑승물은 생물 유형이 아니라 마법물체 유형입니다. 탑승된 탑승물은 어떠한 생물 유형도 가지지 않습니다.

* 탑승물이 이미 마법물체 생물인 경우에도 탑승물의 탑승 능력을 활성화할 수 있습니다. 이렇게 해도 탑승물에는 아무런 영향이 없습니다. 탑승물의 공격력과 방어력은 변경되지 않습니다.

* 탑승물이 공격할 수 있으려면, 공격자선언단이 시작될 때 탑승물이 생물이어야 합니다. 따라서 탑승물로 공격하기 위해 탑승 능력을 활성화할 수 있는 가장 마지막 시기는 전투시작단 동안입니다. 탑승물이 방어할 수 있으려면, 방어자선언단이 시작될 때 탑승물이 생물이어야 합니다. 따라서 탑승물로 공격하기 위해 탑승 능력을 활성화할 수 있는 가장 마지막 시기는 공격자선언단 동안입니다. 둘 중 어느 경우에도 플레이어는 탑승 능력이 해결된 후에 행동을 취할 수 있지만, 탑승물이 공격생물이나 방어생물로 선언되기 전에 한해서입니다.

* 탑승물이 생물이 되어도 이는 생물이 전장에 들어온 것이 아닙니다. 그 지속물은 이미 전장에 있었습니다. 그 유형이 바뀐 것뿐입니다. 따라서 생물이 전장에 들어올 때마다 격발되는 능력은 격발되지 않습니다.

* 지속물이 탑승물의 복사본이 되면, 그 복사본은 생물이 아닙니다. 이는 복사하는 탑승물이 마법물체 생물이 되어도 마찬가지입니다.

새로운 규칙어: 만들기

“만들기”는 토큰을 전장에 놓는 행동에 대한 새로운 용어입니다.

장신구 공예의 대가

{2}{W}

생물 — 드워프 기능공

3/2

당신이 조종하는 서보와 날들은 +1/+1을 받는다.

{3}{W}: 1/1 무색 서보 마법물체 생물 토큰 한 개를 만든다.

* 토큰을 만들려면 토큰을 당신의 조종하에 전장에 놓으십시오.

* 이 새로운 용어는 기존의 토큰에 대한 기능적 변화를 나타내지 않습니다. 토큰 및 토큰을 전장에 놓는 행동에 대한 규칙은 변경되지 않고, 이러한 게임 개념을 나타내는 단어만 바뀝니다. 토큰을 만들어내는 대한 예전 카드들의 문구가 갱신될 것입니다.

새로운 키워드 능력: 제작

칼라데시는 발명가의 세상입니다. 발명가들에게 부품 몇 개만 쥐여준다면 현재 상황에 가장 적합한 도구를 만들어 낼 것입니다. 제작 능력은 이와 똑같은 유연성을 제공합니다.

무기제작술 맹신자

{2}{B}

생물 — 에테르볼이 기능공

0/1

제작 2 (이 생물이 전장에 들어올 때, 이 생물에 +1/+1 카운터 두 개를 올려놓거나 1/1 무색 서보 마법물체 생물 토큰 두 개를 만든다.)

제작에 대한 공식 규칙은 다음과 같습니다.

702.122. 제작

702.122a 제작은 격발능력이다. “제작 N”은 “이 지속물이 전장에 들어올 때, 당신은 +1/+1 카운터 N개를 이 지속물에 올려놓을 수 있다. 그러지 않으면, 1/1 무색 서보 마법물체 생물 토큰 N개를 만든다.”를 의미한다.

702.122b 한 지속물이 여러 개의 제작 능력을 가지고 있다면, 각 능력은 따로 격발된다.

* 제작 능력이 해결될 때 서보 토큰을 만들지 +1/+1 카운터를 생물에 올려놓을지를 선택합니다. 당신이 선택하는 시점과 카운터가 추가되거나 토큰이 만들어지는 시점 사이에는 어떠한 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.

* 제작은 생물이 +1/+1 카운터를 이미 가진 상태로 전장에 들어오게 하는 것이 아닙니다. 예를 들어, 무기제작술 맹신자는 0/1 생물로서 전장에 들어오고, 그 후 이 생물이 가진 제작 능력이 스택에 쌓입니다. 능력이 해결되기를 기다리는 동안 플레이어는 (순간마법 발동 같은) 행동을 취할 수 있습니다.

* 생물이 전장에 더 이상 존재하지 않는 등, 어떠한 이유로 +1/+1 카운터를 해당 생물에 올려놓을 수 없다면, 서보 토큰을 만듭니다.

사이클: 톱니거신병

톱니거신병은 칼라데시의 기술자들이 제작한 가장 놀라운 다섯 가지의 기계장치입니다. 각 톱니거신병은 발동 비용으로 유색 마나가 필요한 마법물체 생물이며, 전장에 들어올 때 격발되는 강력한 격발능력을 가지고 있습니다.

사악한 톱니거신병

{4}{B}{B}

마법물체 생물 — 자동기계

5/4

호전적

사악한 톱니거신병이 전장에 들어올 때, 다른 생물을 목표로 정한다. 당신은 그 생물을 파괴할 수 있다. 이렇게 생물이 파괴되었다면, 당신은 그 생물의 방어력만큼 생명점을 얻는다.

* 각 톱니거신병은 발동 비용으로 유색 마나가 필요한 마법물체 생물입니다. 이 생물들은 무색이 아닙니다. 각 톱니거신병은 해당 마나 비용에 표시된 마나와 동일한 색상을 가집니다.

사이클: 칼라데시/“초반 대지”

칼라데시 세트에는 다섯 가지의 대지가 포함되어 있습니다. 이 대지들은 두 가지 색의 마나를 생성하고, 당신이 다른 대지를 두 개 이하로 조종하지 않는 한 탭된 채로 전장에 들어옵니다.

가려진 안뜰

대지

가려진 안뜰은 당신이 다른 대지를 두 개 이하로 조종하지 않는 한 탭된 채로 전장에 들어온다.

{T}: {W} 또는 {B}를 당신의 마나풀에 담는다.

* 이러한 대지들 중 하나가 당신의 첫 번째, 두 번째 또는 세 번째 대지인 경우 그 대지는 언탭된 채로 전장에 들어옵니다. 하지만 당신이 세 개 이상의 대지를 조종하고 있다면 그 대지는 탭된 채로 전장에 들어옵니다.

* 이러한 대지들 중 하나가 Scapeshift 또는 Warp World 등으로 인해 하나 이상의 다른 대지와 동시에 전장에 들어오는 경우, 그러한 대지들은 당신이 조종하는 다른 대지 수를 결정할 때 고려되지 않습니다.

새로운 카드 등장: 스토리 소개 카드

칼라데시 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)에서 읽을 수 있습니다.

스토리 소개 1: 발명 박람회

스토리 소개 2: 영사관에게 체포되다

스토리 소개 3: 감금 장치

스토리 소개 4: 운명적 대결

스토리 소개 5: 재산 몰수

칼라데시 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.

카드별 설명

곡예 기동

{2}{W}

순간마법

당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 추방한 후, 소유자의 조종하에 전장으로 되돌린다.

카드 한 장을 뽑는다.

* 전장으로 되돌아온 생물은 새로운 객체이며 추방된 생물과 아무런 관련도 없습니다. 따라서 추방되기 전에 가지고 있던 추가 능력도 더 이상 없으며 전투 중이지도 않습니다. 해당 생물에 올려진 모든 +1/+1 카운터나 부착된 마법진은 제거되며 모든 장비도 더 이상 부착되어 있지 않습니다.

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

에테르 붕괴

{1}{U}

부여마법 — 마법진

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

생물이나 탑승물에 부여

에테르 붕괴가 전장에 들어올 때, 당신은 {EE}(에너지 카운터 두 개)를 얻는다.

부여된 지속물은 -4/-0을 받는다.

* 에테르 붕괴가 스택에 있는 동안 목표 생물 또는 탑승물이 유효하지 않은 목표가 되면, 에테르 붕괴는 무효화됩니다. 이렇게 되면 에테르 붕괴는 전장에 들어올 수 없으며, 당신은 {EE}를 얻지 못합니다.

에테르 무역풍

{2}{U}

순간마법

당신이 조종하는 지속물과 당신이 조종하지 않는 지속물을 목표로 정한다. 그 지속물들을 소유자의 손으로 되돌린다.

* 하나의 목표 지속물이 유효하지 않은 목표가 되면, 다른 지속물은 소유자의 손으로 되돌아갑니다. 두 목표가 모두 유효하지 않게 되면 에테르 무역풍은 무효화됩니다.

에테르불이 약탈자

{3}{B}

생물 — 에테르불이 도적

2/2

비행, 생명연결

에테르불이 약탈자가 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는 다른 지속물들의 +1/+1 카운터를 원하는 수만큼 에테르불이 약탈자에게 옮긴다.

* 한 개의 지속물에게서 뿐만 아니라 당신이 조종하는 원하는 수만큼의 다른 지속물에게서 +1/+1 카운터를 옮길 수 있습니다.

* 에테르불이 약탈자의 격발능력이 해결될 때 어느 카운터를 옮길지 선택합니다.

* +1/+1 카운터 0개를 옮기도록 선택할 수 있습니다.

* 생물이 피해를 입었다면, 그 피해는 정화단까지 남아 있습니다. 에테르불이 약탈자가 피해를 입은 생물에게서 카운터를 가져오는 경우, 그 생물이 입은 피해가 이제 치명피해가 된다면 그 생물은 파괴됩니다.

에테르유동체 저장소

{4}

마법물체

당신이 주문을 발동할 때마다, 당신은 이 턴에 발동한 주문 한 개당 생명 1점을 얻는다.

생명 50점을 지불한다: 생물이나 플레이어를 목표로 정한다. 에테르유동체 저장소는 그 목표에게 피해 50점을 입힌다.

* 첫 번째 능력은 그 능력을 격발한 주문과 당신이 이 턴 동안 앞서 발동한 다른 주문의 수를 합산합니다.

* 당신이 앞서 주문을 발동할 때 에테르유동체 저장소를 조종하지 않았더라도, 에테르유동체의 첫 번째 능력은 당신이 그렇게 발동한 주문의 수를 계산합니다. 그러한 주문이 무효화되었더라도 마찬가지입니다.

* 당신이 발동한 주문의 수는 에테르유동체 저장소의 격발능력이 해결될 때에만 계산됩니다. 예를 들어, 주문을 발동한 후 두 번째 주문으로 격발능력에 대응하면, 총 생명 4점을 얻습니다.

* 당신이 에테르유동체 저장소를 발동할 때에는 에테르유동체 저장소의 첫 번째 능력이 격발되지 않습니다.

에테르폭풍 로크

{2}{W}{W}

생물 — 조류

3/3

비행

에테르폭풍 로크 또는 다른 생물이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 당신은 {E}(에너지 카운터 한 개)를 얻는다.

에테르폭풍 로크가 공격할 때마다, 당신은 {EE}를 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 에테르폭풍 로크에 +1/+1 카운터 한 개를 올려 놓고 수비플레이어가 조종하는 생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그 생물을 탭한다.

* 에테르폭풍 로크와 동시에 전장에 들어오는 생물은 로크의 첫 번째 격발능력을 격발시킵니다.

* 방어자가 선택되기 전에 에테르폭풍 로크의 두 번째 격발능력이 해결됩니다. 이런 식으로 탭된 생물은 방어할 수 없습니다.

* 에테르폭풍 로크의 마지막 능력으로 생물을 목표로 정하지 않아도 됩니다. 목표를 선택했는데 그 목표가 유효하지 않게 되면, 그 능력은 무효화되고 에테르폭풍 로크에 카운터를 올려놓기 위해 {EE}를 지불할 수 없습니다.

경이로운 에테르 급수장

{4}

전설적 마법물체

당신이 조종하는 지속물이 무덤에 들어갈 때마다, 당신은 {E}(에너지 카운터 한 개)를 얻는다.

{T}, {EEEEEE}를 지불한다: 당신의 서고 맨 위의 카드 여섯 장을 본다. 당신은 그 카드들 중 한 장을 마나 비용을 지불하지 않고 발동할 수 있다. 나머지 카드들은 무작위 순서로 당신의 서고 맨 밑에 넣는다.

* 경이로운 에테르 급수장의 첫 번째 능력은 당신이 조종하는 지속물이 전장에서 무덤으로 들어갈 때마다 격발합니다. 여기에는 경이로운 에테르 급수장과 이 카드와 동시에 무덤에 들어가는 다른 지속물들이 포함됩니다.

* 희생되거나 파괴된 토큰들은 사라지기 전에 소유자의 무덤으로 들어갑니다. 당신이 토큰을 조종했다면 경이로운 에테르 급수장의 첫 번째 능력이 격발됩니다.

* 경이로운 에테르 급수장의 두 번째 능력으로 발동한 카드는 당신의 서고에서 발동됩니다.

* 카드를 "마나 비용 없이 발동"하는 경우, 출현 비용과 같은 대체비용을 지불할 수 없습니다. 하지만 추가비용은 지불할 수 있습니다. 발동할 카드에 필수적인 추가비용이 있다면(예: 불태우는 방해 공작), 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.

자동동작 모듈

{1}

마법물체

당신이 조종하는 지속물에 +1/+1 카운터가 한 개 이상 놓일 때마다, 당신은 {1}을 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 1/1 무색 서보 마법물체 생물 토큰 한 개를 만든다.

{3}, {T}: 지속물 또는 플레이어를 목표로 정한다. 그 목표가 가진 카운터를 선택한다. 그 목표에게 같은 종류의 카운터 한 개를 추가한다.

* 당신이 조종하는 두 개 이상의 지속물에 +1/+1 카운터가 동시에 놓이는 경우, 자동동작 모듈의 첫 번째 능력은 이러한 지속물 한 개당 한 번씩 격발됩니다.

* 카운터가 지속물에 올려질 때 격발하는 능력은 지속물이 카운터를 가지고 전장에 들어올 때와 플레이어가 카운터를 지속물에 올려놓을 때 격발됩니다.

* 자동동작 모듈의 첫 번째 능력이 해결될 때마다 한 번만 {1}을 지불할 수 있습니다. 추가 서보 토큰을 만들기 위해 추가로 지불할 수는 없습니다.

갑옷제작술 심사위원

{3}{G}

생물 — 엘프 기능공

3/3

갑옷제작술 심사위원이 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는 +1/+1 카운터가 놓여진 생물 한 개당 카드 한 장을 뽑는다.

* 당신이 조종하는 +1/+1 카운터를 가진 생물의 수는 갑옷제작술 심사위원의 격발능력이 해결될 때에만 계산됩니다. 플레이어는 그 숫자를 변경하려고 시도함으로써 격발능력에 대응할 수 있습니다.

* 갑옷제작술 심사위원의 능력은 카운터의 수가 아니라 생물의 수를 계산합니다. 한생물에 +1/+1 카운터가 두 개 이상 있어도 한 장 이상 카드를 뽑을 수는 없습니다.

노포 돌격차

{5}

마법물체 — 탑승물

6/6

노포 돌격차가 공격할 때마다, 생물이나 플레이어를 목표로 정한다. 노포 돌격차는 그 목표에게 피해 1점을 입힌다.

탑승 3 (당신이 조종하는 생물들을 공격력 총합이 3 이상이 되도록 원하는 수만큼 탭한다: 이 탑승물은 턴종료까지 마법물체 생물이 된다.)

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

요새 마스토돈

{5}

마법물체 생물 — 코끼리

4/5

{W}: 요새 마스토돈은 턴종료까지 경계를 얻는다.

* 일단 요새 마스토돈이 탭되어 공격하면, 경계를 얻어도 요새 마스토돈이 언탭되지 않습니다.

보랫 배달기계

{1}

마법물체 생물 — 자동기계

1/1

신속

보맷 배달기계가 공격할 때마다, 당신의 서고 맨 위의 카드를 킷면 상태로 추방한다. *(당신은 그 카드를 볼 수 없다.)*

{R}, 당신의 손을 버린다, 보맷 배달기계를 희생한다: 보맷 배달기계로 추방된 모든 카드를 소유자의 손으로 가져온다.

* 당신이 조종하는 각 보맷 배달기계는 자신만의 카드 저장소를 가집니다. 보맷 배달기계의 마지막 능력은 다른 보맷 배달기계의 것이 아닌 자신의 카드들만을 당신의 손으로 가져옵니다.

* 당신이 보맷 배달기계의 마지막 능력을 활성화하기 전에 보맷 배달기계가 전장을 떠나면, 보맷 배달기계의 격발능력에 의해 추방된 모든 카드는 남은 게임 동안 킷면 상태로 추방된 상태를 유지합니다. 당신이 특정 이유로 동일한 보맷 배달기계를 전장으로 되돌리는 경우, 이 카드는 킷면 상태로 추방된 카드들과는 아무런 연관이 없는 다른 객체가 됩니다.

* 당신의 손에 카드가 한 장도 없더라도 “손 버리기” 비용을 지불할 수 있습니다.

튼튼하게 만들었습니다

{W}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +2/+2를 받는다. 그 생물이 마법물체 생물이라면, 그 생물은 턴종료까지 무적을 얻는다. *(피해와 "파괴"라고 명시된 효과로 파괴되지 않는다.)*

* 마법물체 생물은 +2/+2를 받고 추가로 무적을 얻습니다. 무적을 대신 얻는 것이 아닙니다..

강력하게 만들었습니다

{R}

순간마법

공격생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +3/+3을 받는다. 그 생물이 마법물체 생물이라면 그 생물은 턴종료까지 돌진을 얻는다.

* 마법물체 생물은 +3/+3을 받고 추가로 돌진을 얻습니다. 돌진을 대신 얻는 것이 아닙니다.

영사관에게 체포되다

{3}{W}

부여마법 — 마법진

당신이 조종하지 않는 생물에게 부여

부여된 생물은 공격할 수 없다.

상대가 주문을 발동할 때마다, 그 주문의 목표가 한 개라면, 가능하면 그 목표를 부여된 생물로 변경한다.

* ‘영사관에게 체포되다’를 상대의 생물에 부착해도, 당신이 ‘영사관에게 체포되다’를 계속 조종합니다. 이 카드의 마지막 능력은 당신의 상대가 목표가 하나인 주문을 발동할 때마다 격발되며, 생물 조종자의 상대가 목표가 하나인 주문을 발동할 때에 격발되는 것이 아닙니다.

* 플레이어가 마법진 주문을 발동할 때, 그 카드는 부여할 생물을 목표로 정하며, 이는 ‘영사관에게 체포되다’의 마지막 능력을 격발시키게 할 수 있습니다.

* 주문이 여러 목표를 가지고 있다면, 그 목표들 각각에 대해 동일한 목표가 선택되어도 이 카드는 하나의 목표를 가지는 것이 아닙니다.

* 주문이 부여된 생물을 목표로 정할 수 없으면, 그 목표는 변경되지 않습니다.

* 전장에 ‘영사관에게 체포되다’가 두 개 이상 있으면, 각 카드의 격발능력은 가능하면 목표를 변경합니다. 마지막에 해결되는 능력이 그 주문의 최종 목표를 결정합니다. 플레이어 한 명이 ‘영사관에게 체포되다’를 두 개 이상 조종하는 경우 그 플레이어는 능력의 해결 순서를 선택합니다. 여러 명의 플레이어가 영사관에게 체포되다를 각각 조종한다면, 턴 순서에 따라(현재 턴을 진행 중인 플레이어부터 시작) 가장 첫 번째 플레이어가 제일 마지막으로 격발능력을 해결합니다.

격변의 톱니거신병

{3}{W}{W}

마법물체 생물 — 자동기계

4/5

경계

격변의 톱니거신병이 전장에 들어올 때, 각 플레이어는 자신이 조종하는 대지가 아닌 지속물 중에서 마법물체, 생물, 부여마법, 플레인즈워커를 하나씩 선택한 후 나머지를 희생한다.

* 현재 턴을 진행 중인 플레이어가 먼저 자신이 조종하는 지속물을 선택한 후 턴 순서에 따라 다른 플레이어들도 각각 똑같이 선택합니다. 각 플레이어는 자신보다 먼저 선택한 플레이어의 결정을 알 수 있습니다. 그런 다음 선택되지 않은 대지가 아닌 지속물은 모두 동시에 희생됩니다.

* 유형이 두 개 이상인 지속물은 둘 중 하나 또는 둘 다로 선택될 수 있습니다. 예를 들어, 마법물체 생물은 마법물체, 생물, 또는 둘 다로 선택될 수 있습니다. 이런 식으로 동일한 지속물을 두 번 선택해도 결과는 한 번 선택할 때와 동일합니다.

* 당신이 격변의 톱니거신병을 마법물체 또는 생물로 선택하지 않으면 격변의 톱니거신병은 자신의 능력에 의해 스스로를 희생합니다.

* 대지는 선택하거나 희생할 수 없습니다. 대지에 마법물체 대지 같은 다른 유형이 있어도 마찬가지입니다.

* 이러한 유형들 중 하나에 속하는 지속물을 조종하지 않는 경우, 여전히 당신이 조종하는 유형의 지속물들은 선택합니다.

후련해지는 재회

{1}{R}

집중마법

후련해지는 재회를 발동하기 위한 추가비용으로, 카드 두 장을 버린다.

카드 세 장을 뽑는다.

* 카드 두 장을 버리는 것은 추가비용이므로, 손에 다른 카드가 두 장 이상 없다면 후련해지는 재회를 발동할 수 없습니다.

화염술의 천재 찬드라(플레인즈워커 덱에만 해당)

{4}{R}{R}

플레인즈워커 — 찬드라

5

+2: 화염술의 천재 찬드라는 각 상대에게 피해 2점을 입힌다.

-3: 생물을 목표로 정한다. 화염술의 천재 찬드라는 그 생물에 피해 4점을 입힌다.

-10: 플레이어를 목표로 정한다. 화염술의 천재 찬드라는 그 플레이어와 그가 조종하는 각 생물에게 피해 6점을 입힌다.

* 화염술의 천재 찬드라의 마지막 능력은 그 생물들을 목표로 정하지 않습니다. 목표 플레이어가 조종하는 방호를 가진 생물은 이런 식으로 피해를 입습니다.

* 쌍두거인 게임에서 찬드라의 첫 번째 능력은 상대 팀에 총 피해 4점을 입힙니다.

저항의 헛불 찬드라

{2}{R}{R}

플레인즈워커 — 찬드라

4

+1: 당신의 서고 맨 위의 카드를 추방한다. 당신은 그 카드를 발동할 수 있다. 그러지 않으면, 저항의 헛불 찬드라는 각 상대에게 피해 2점을 입힌다.

+1: {R}{R}를 당신의 마나풀에 담는다.

-3: 생물을 목표로 정한다. 저항의 헛불 찬드라는 그 생물에 피해 4점을 입힌다.

-7: 당신은 “당신이 주문을 발동할 때마다, 생물 또는 플레이어를 목표로 정한다. 이 휘장은 그 목표에게 피해 5점을 입힌다.”를 가진 휘장을 얻는다.

* 어떤 효과가 당신에게 카드를 “발동”하도록 지시해도 대지는 플레이할 수 없습니다. 찬드라의 첫 번째 능력으로 추방된 카드가 대지이면, 그 대지를 플레이할 수 없고 찬드라는 각 상대에게 피해 2점을 입힙니다.

* 추방된 카드를 발동하는 경우, 이는 찬드라의 능력이 해결되는 과정의 일부분입니다. 해당 턴 나중에 발동하도록 대기시킬 수는 없습니다. 해당 카드의 유형에 기반한 발동 시기 허용은 무시하지만, 다른 제한(예: “[이 카드]는 전투 중에만 발동할 수 있다.”)은 반드시 따라야 합니다.

* 추방된 카드를 발동한 경우 그 비용을 지불합니다. 그 카드의 마나 비용 대신 출현 같은 대체 비용을 지불할 수도 있습니다.

* 충성 능력은 마나 능력이 될 수 없습니다. 찬드라의 두 번째 능력은 스택을 사용하며, 무효화되거나 다른 방식으로 대응될 수 있습니다. 모든 충성 능력과 마찬가지로 이 능력은 턴 마다, 본단계 동안, 스택이 비었을 때, 그리고 해당 플레인즈워커의 다른 충성 능력이 이 턴에 활성화되지 않았을 때에만 활성화될 수 있습니다.

* 찬드라의 마지막 능력에 의해 만들어진 휘장은 무색입니다. 휘장이 입히는 피해는 무색 원천이 입히는 피해입니다.

* 찬드라의 휘장의 능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다.

* 쌍두거인 게임에서 찬드라의 첫 번째 능력은 상대 팀에 총 피해 4점을 입힙니다.

찬드라의 불꽃 소용돌이

{1}{R}

순간마법

플레이어 그리고/또는 생물 한 개나 두 개를 목표로 정한다. 찬드라의 불꽃 소용돌이는 그 목표들에게 피해 2점을 당신이 나눈 대로 입힌다.

* 해당 피해는 찬드라의 불꽃 소용돌이가 해결될 때가 아니라 찬드라의 불꽃 소용돌이를 발동할 때 배분합니다. 각 목표에 최소 피해 1점을 지정해야 합니다. 즉, 찬드라의 불꽃 소용돌이를 발동할 때, 한 개의 목표에 피해 2점을 줄지, 아니면 두 개의 목표에 각각 피해 1점을 줄지를 선택합니다.

* 찬드라의 불꽃 소용돌이가 두 개의 생물을 목표로 정하고 그중 한 개가 유효하지 않은 목표가 되는 경우, 나머지 목표는 피해 2점이 아니라 피해 1점을 입습니다.

화염의 톱니거신병

{4}{R}{R}

마법물체 생물 — 자동기계

6/6

선제공격

화염의 톱니거신병이 전장에 들어올 때, 상대를 목표로 정한다. 그 상대는 당신에게 카드 세 장을 뺏게 할 수 있다. 그 플레이어가 그렇게 하지 않으면, 당신의 서고 맨 위의 카드 세 장을 당신의 무덤에 넣은 후, 화염의 톱니거신병은 그 카드들의 전환마나비용의 총합만큼 그 플레이어에게 피해를 입힌다.

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

* 당신의 서고에 있는 카드가 세 장 미만인 경우, 상대는 당신에게 카드 세 장을 뺏게 할 수 있습니다. 그렇게 한다면, 상태 참조 효과가 일어날 때 게임에서 지게 됩니다.

* 화염의 톱니거신병의 격발능력이 해결되는 동안 모든 플레이어는 톱니거신병이 지정한 행동 외에는 아무런 행동도 취할 수 없습니다. 상대가 선택을 하고 나면, 카드가 뺏히거나 무덤에 들어가서 피해를 입힐 때까지(가능한 경우) 플레이어들은 주문을 발동하거나 능력을 활성화할 수 없습니다.

재산 몰수

{3}{U}{U}

집중마법

마법물체 또는 생물을 목표로 정한다. 당신은 {EEEE}(에너지 카운터 네 개)를 얻은 후, 그 지속물의 전환마나비용만큼 {E}를 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 그 지속물의 조종권을 얻는다.

* 재산 물수를 발동할 때 목표 마법물체 또는 생물을 선택합니다. 재산 물수가 해결될 때까지는 {E}의 지불 여부와 지불할 양을 정하지 않습니다. 목표가 유효하지 않게 되면, 재산 물수는 무효화되고 {EEEE}를 얻지 못합니다.

* 목표 마법물체 또는 생물의 전환마나비용이 0인 경우, 에너지 0개를 지불하고 그 지속물의 조종권을 얻도록 선택할 수 있습니다.

* 지속물의 마나 비용에 {X}가 있다면, 이 X는 0입니다.

* 다른 대상의 복사본이 아닌 토큰의 전환마나비용은 0입니다. 다른 대상의 복사본인 토큰은 그 대상과 동일한 마나 비용을 가집니다.

* 다인전 게임에서 지속물의 소유자가 당신이 그 지속물의 조종권을 얻은 후 게임을 떠나면 그 지속물은 그 플레이어와 함께 떠납니다. 당신이 그 플레이어보다 먼저 게임을 떠나면 조종권 변경 효과가 사라집니다.

영사관 감시체계

{3}{W}

부여마법

영사관 감시체계가 전장에 들어올 때, 당신은 {EEEE}(에너지 카운터 네 개)를 얻는다.

{EE}를 지불한다: 당신이 선택한 원천이 이 턴에 당신에게 입히려는 모든 피해를 방지한다.

* 영사관 감시체계의 두 번째 능력은 아무것도 목표로 정하지 않습니다. 영사관 감시체계의 두 번째 능력이 해결될 때 피해의 원천을 선택합니다.

* 선택한 원천이 당신과 한 명 이상의 플레이어 또는 지속물에 피해를 입히려고 하는 경우 당신에게 입혀질 피해만 방지됩니다.

* 여러 방지 및/또는 대체효과가 동일한 피해에 적용될 경우, 피해를 입으려고 하는 플레이어가 적용되는 순서를 선택합니다. 특히, 상대가 조종하는 원천에 의해 비전투피해를 입으려고 하고 당신이 플레인즈워커를 조종하는 경우 영사관 감시체계와 플레인즈워커 전향 효과를 적용할 순서를 선택합니다. 영사관 감시체계의 첫 번째 효과를 적용하는 경우, 피해가 방지되고 플레인즈워커의 전향 효과가 적용되지 않습니다.

밀수꾼 두목

{U}{B}

생물 — 에테르볼이 도적

1/4

생명연결

마법물체가 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 점술 1을 한다.

* 여러 개의 마법물체가 전장에 동시에 들어오는 경우, 그 수만큼 점술 1을 합니다. 서고에서 한 번에 두 장 이상의 카드를 볼 수 없습니다.

칼날 재배자

{3}{G}{G}

생물 — 엘프 기능공

1/1

제작 2 (이 생물이 전장에 들어올 때, 이 생물에 +1/+1 카운터 두 개를 올려놓거나 1/1 무색 서보 마법물체 생물 토큰 두 개를 만든다.)

칼날 재배자가 공격할 때마다, 당신은 다른 공격생물들이 턴종료까지 +X/+X를 받도록 할 수 있다. X는 칼날 재배자의 공격력이다.

* X값은 칼날 재배자의 마지막 능력이 해결될 때 계산됩니다. 이 값은 공격력이 변경해도 나중에 바뀌지 않습니다. 칼날 재배자가 전장에 더 이상 존재하지 않는다면, 칼날 재배자가 전방에 마지막으로 머물렀을 때의 공격력을 사용해 X값을 계산합니다.

* 칼날재배자의 격발능력을 스택에 쌓을 때가 아니라 칼날 재배자의 격발능력이 해결될 때 당신의 공격생물이 +X/+X를 받게 할지 말지 선택합니다.

* 칼날 재배자의 공격력이 음수가 되면 칼날 재배자의 마지막 능력이 공격력과 방어력을 낮춥니다. 예를 들어, 칼날 재배자의 공격력이 -2인 경우 당신이 생물들에게 +X/+X를 주려고 선택한다면 칼날 재배자의 마지막 능력은 그 생물들에게 -2/-2를 줍니다.

재배자의 이동주택

{3}

마법물체 — 탑승물

5/5

{T}: 당신의 마나풀에 원하는 색의 마나 한 개를 담는다.

탐승 3 (당신이 조종하는 공격력 총합이 3 이상인 생물을 원하는 수만큼 탭한다: 이 탐승물은 턴종료까지 마법물체 생물이 된다.)

* 재배자의 이동주택이 마법물체 생물이 아닌 한, {T} 능력은 재배자의 이동주택이 이 턴에 당신의 조종하에 들어온 경우에 활성화할 수 있습니다.

감금 장치

{3}

마법물체

감금 장치는 탭된 채로 전장에 들어온다.

감금 장치가 전장에 들어올 때, 당신은 {EE}{에너지 카운터 두 개}를 얻는다.

{T}, {E}를 지불한다: 생물이나 플레인즈워커를 목표로 정한다. 그 목표를 탭한다. 그 목표의 활성화능력은 이 턴에 활성화될 수 없다.

* 활성화능력은 콜론(쌍점)을 포함합니다. 일반적으로 "[비용]: [효과]" 형식으로 쓰인 능력을 말합니다. 일부 키워드는 활성화능력으로, 설명 문구에 콜론이 있습니다.

* 플레이어가 능력을 선언하고 나면, 감금 장치를 사용해 그 능력을 막을 수 없습니다. 마지막 능력은 그 플레이어가 그 능력을 활성화하기 전에 활성화되어야 합니다.

* 그 능력의 발동 시기가 허용하는 경우 플레이어들은 목표 지속물의 능력을 활성화해 감금 장치의 마지막 능력에 대응할 수 있습니다.

* 플레인즈워커가 전장에 들어온 후 현행플레이어는 우선권을 받으므로, 다른 플레이어가 감금 장치의 마지막 능력을 활성화하기 전에 그 플레인즈워커의 능력을 활성화할 수 있습니다.

* 탭된 플레인즈워커는 평상시처럼 공격받고 피해를 입을 수 있습니다.

* 탭된 생물이 어떤 이유로든 언탭되면, 평상시처럼 공격하고 방어할 수 있지만, 그 생물의 능력은 이 턴에는 여전히 활성화될 수 없습니다.

밟아부수는 전투보행자

{6}

마법물체 — 탐승물

10/7

밟아부수는 전투보행자는 공격력이 2 이하인 생물에게 방어될 수 없다.

탭승 5 (당신이 조종하는 공격력 총합이 5 이상인 생물을 원하는 수만큼 탭한다: 이 탭승물은 턴종료까지 마법물체 생물이 된다.)

* 공격력이 3 이상인 생물이 밟아부수는 전투보행자를 방어하면, 방어생물의 공격력을 변경해도 밟아부수는 전투보행자에 대한 방어가 취소되지 않습니다.

홍계를 꾸미는 악마

{3}{B}{B}{B}

생물 — 악마

5/5

비행

홍계를 꾸미는 악마가 전장에 들어올 때, 다른 모든 생물은 턴종료까지 -2/-2를 받는다.

다른 생물이 죽을 때마다, 당신은 {E}(에너지 카운터 한 개)를 얻는다.

{2}{B}, {EEEE}를 지불한다: 무덤에 있는 생물 카드를 목표로 정한다. 그 생물 카드를 당신의 조종하에 탭된 채로 전장에 놓는다.

* 홍계를 꾸미는 악마 첫 번째 격발능력에 영향을 받는 생물들은 능력이 해결될 때 결정됩니다. 이 턴 나중에 전장에 들어오는 생물들과 이 턴 나중에 생물이 되는 생물이 아닌 지속물들은 -2/-2를 받지 않습니다.

* 홍계를 꾸미는 악마의 두 번째 격발능력은 첫 번째 격발능력에 의해서뿐만 아니라 다른 생물이 어떤 이유로든 죽을 때마다 격발됩니다.

* 홍계를 꾸미는 악마가 다른 생물과 동시에 죽는 경우 홍계를 꾸미는 악마의 두 번째 격발능력이 격발됩니다.

* 홍계를 꾸미는 악마의 마지막 능력에 의해 당신이 그 생물을 전장에 놓은 후 생물의 소유자가 게임을 떠난다면 그 생물은 그 플레이어와 함께 떠납니다. 당신이 그 플레이어보다 먼저 게임을 떠나면 그 생물은 추방됩니다.

모범 조종사 데팔라

{1}{R}{W}

전설적 생물 — 드워프 조종사

3/3

당신이 조종하는 다른 드워프들은 +1/+1을 받는다.

당신이 조종하는 각 탑승물은 생물인 한 +1/+1를 받는다.

모범 조종사 데팔라가 탭될 때마다, 당신은 {X}를 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 당신의 서고 맨 위의 카드 X장을 공개하고, 그중 모든 드워프와 탑승물 카드를 당신의 손으로 가져간 후, 나머지는 당신의 서고 맨 밑에 무작위로 놓는다.

* 모범 조종사 데팔라의 마지막 능력은 활성화능력이 아니라 격발능력입니다. 이 능력은 당신이 원할 때마다 데팔라를 탭하게 해주는 것이 아닙니다. 오히려 공격과 같이 데팔라를 탭하기 위한 다른 방법이 필요합니다.

* 능력을 격발하려면 데팔라가 실제로 언탭된 상태에서 탭된 상태로 바뀌어야 합니다. 어떤 효과가 데팔라를 탭하려고 시도하지만 데팔라가 그 당시에 이미 탭된 경우에는 이 능력이 격발되지 않습니다.

요절

{1}{B}

집중마법

생물을 목표로 정한다. 당신은 {EE}(에너지 카운터 두 개)를 얻은 후, 원하는 만큼 {E}를 지불할 수 있다. 그 생물은 이렇게 지불된 {E}마다 턴종료까지 -1/-1을 받는다.

* 요절을 발동할 때 목표 생물을 선택합니다. 요절이 해결되기 전까지는 {E}를 얼마나 지불할지 선택하지 않습니다. 당신이 {E}를 얼마나 지불할지 선택하는 시점과 이런 식으로 지불된 {E} 한 개당 생물이 -1/-1를 받는 시점 사이에는 어떠한 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.

* 목표 생물이 유효하지 않게 되면, 요절은 무효화되고 아무런 효과도 발휘되지 않습니다. 당신은 {EE}를 얻지 않으며 어떠한 {E}도 지불할 수 없습니다.

도빈 반

{2}{W}{U}

플레인즈워커 — 도빈

3

+1: 생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 당신의 다음 턴까지, 그 생물은 -3/-0을 받고 그 생물의 활성화능력은 활성화될 수 없다.

-1: 당신은 생명 2점을 얻고 카드 한 장을 뽑는다.

-7: 당신은 "당신의 상대는 자신의 언택단에 최대 두 개의 지속물만을 언택할 수 있다."를 가진 휘장을 얻는다.

* 도빈 반의 첫 번째 능력은 활성화능력이 있는 생물을 비롯해 모든 생물을 목표로 정할 수 있습니다. 또한 아무 생물도 목표로 정하지 않고 활성화할 수도 있습니다.

* 활성화능력은 콜론(쌍점)을 포함합니다. 일반적으로 "[비용]: [효과]" 형식으로 쓰인 능력을 말합니다. 일부 키워드는 활성화능력으로, 설명 문구에 콜론이 있습니다.

* 당신이 아니라 도빈 반의 휘장에 영향을 받은 상대가 자신의 두 개 지속물 중에서 어떤 것을 언택할지 선택합니다.

의문의 도전

{3}{G}

집중마법

당신의 서고 맨 위의 카드 열 장을 보고, 그중 최대 두 장까지 생물 카드를 추방한 후, 당신의 서고를 섞는다. 상대를 목표로 정한다. 그 상대는 추방된 카드 중 하나를 선택해 자신의 조종하에 전장에 놓을 수 있다. 나머지 카드는 당신의 조종하에 전장에 놓는다.

* 당신이 추방하는 생물 카드는 앞면이 보이게 추방됩니다. 상대는 이 카드들을 보면서 카드 한 장을 가져올지와 어느 카드를 가져올지 결정할 수 있습니다.

* 생물 카드 한 장만 추방할 수도 있습니다. 그렇게 한다면, 목표 상대는 누가 그 카드를 받을지 선택합니다.

* 서고 맨 위 열 장의 카드 중에 한 장 이상의 생물 카드가 있더라도, 아무런 생물 카드도 추방하지 않도록 결정할 수 있습니다.

* 당신이 보기는 하지만 추방하지 않는 카드들은 당신의 서고를 절대 떠나지 않습니다. 이 카드들은 서고의 나머지 카드들과 함께 섞입니다.

* 다인전 게임에서는, 맨 위 열 장의 카드를 보고 추방할 카드를 선택하기 전에 목표 상대를 선택해야 합니다.

두크하라 공작새

{4}

마법물체 생물 — 조류

2/4

{U}: 두크하라 공작새는 턴종료까지 비행을 얻는다.

* 두크하라 공작새가 비행 능력이나 대공 능력이 없는 생물에게 방어당한 후에 그 능력을 활성화해도 방어가 취소되지 않습니다.

튼튼한 수제품

{1}{G}

부여마법

생물이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 당신은 {1}를 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

{5}{G}, 튼튼한 수제품을 희생한다: 당신이 조종하는 각 생물에 +1/+1 카운터를 올려놓는다.

* 튼튼한 수제품의 격발능력이 해결될 때까지 {1}를 지불할지 선택하지 않습니다. 당신이 지불할지 선택하는 시점과 그 생물들이 +1/+1 카운터를 받는 시점 사이에는 어떠한 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.

* 튼튼한 수제품의 격발능력이 해결될 때마다 한 번만 {1}를 지불할 수 있습니다. 한 생물에 여러 개의 +1/+1 카운터를 올려놓기 위해 추가로 지불할 수는 없습니다.

전압발전 탑

{3}

마법물체

당신이 순간마법 또는 집중마법 주문을 발동할 때마다, 당신은 {EE}(에너지 카운터 두 개)를 얻는다.

{T}, {EEEE}를 지불한다: 생물이나 플레이어를 목표로 정한다. 전압발전 탑은 그 목표에게 피해 3점을 입힌다.

* 전압발전 탑의 격발능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다.

의욕 넘치는 기계장치

{2}

마법물체 생물 — 자동기계

2/2

의욕 넘치는 기계장치가 전장에 들어올 때, 각 플레이어는 점술 1을 할 수 있다. *(점술 1을 하려면 당신의 서고 맨 위의 카드 한 장을 본다. 당신은 그 카드를 당신의 서고 맨 밑에 놓을 수 있다.)*

* 의욕 넘치는 기계장치의 격발능력이 해결될 때, 현재 턴을 진행 중인 플레이어가 먼저 점술 1을 한 후 턴 순서에 따라 다른 플레이어들도 각각 똑같이 따라합니다. 각 플레이어는 자신보다 먼저 선택한 플레이어의 결정을 알 수 있습니다.

정전기 분쇄기

{3}

마법물체 생물 — 자동기계

1/1

정전기 분쇄기가 전장에 들어올 때, 당신은 {EEE}(에너지 카운터 세 개)를 얻는다.

{EEE}를 지불한다: 정전기 분쇄기는 턴종료까지 +X/+X를 얻는다. X는 정전기 분쇄기의 공격력이다.

* X값은 정전기 분쇄기의 마지막 능력이 해결될 때 계산됩니다.

* 정전기 분쇄기의 공격력이 음수가 되면 정전기 분쇄기의 마지막 능력이 공격력과 방어력을 낮춥니다.

예를 들어, 정전기 분쇄기의 공격력이 -2이면 정전기 분쇄기의 마지막 능력은 -2/-2를 줍니다.

우아한 칼날 제작자

{4}{G}{G}

생물 — 엘프 기능공

3/4

우아한 칼날 제작자는 공격력이 2 이하인 생물에게 방어될 수 없다.

제작 2 (이 생물이 전장에 들어올 때, 이 생물에 +1/+1 카운터 두 개를 올려놓거나 1/1 무색 서보 마법물체 생물 토큰 두 개를 만든다.)

* 공격력이 3 이상인 생물이 우아한 칼날 제작자를 방어하면, 방어생물의 공격력을 변경해도 우아한 칼날 제작자에 대한 방어가 취소되지 않습니다.

경쟁자 제거

{4}{B}

집중마법

경쟁자 제거를 발동하기 위한 추가비용으로, 생물 X개를 희생한다.

생물 X개를 목표로 정한다. 그 생물들을 파괴한다.

* 당신이 경쟁자 제거를 발동한다고 선언하고 나면, 플레이어들은 당신이 희생하려는 생물들을 제거하려고 시도할 수 없습니다.

* 어떤 이유로 마나 비용을 지불하지 않고 경쟁자 제거를 발동해도, 당신은 여전히 X값을 선택하고 생물 X개를 희생합니다.

엠브라알 무뢰한

{1}{B}

생물 — 인간 전사

3/1

엠브라알 무뢰한은 탭된 채로 전장에 들어온다.

엠브라알 무뢰한은 당신이 마법물체를 조종하는 한 호전적을 가진다.

* 일단 생물이 엠브라알 무뢰한을 방어했다면, 그 후 호전적을 얻어도 엠브라알 무뢰한에 대한 방어는 취소되지 않습니다.

공학의 힘

{3}{G}{W}

집중마법

하나를 선택한다 —

- 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +5/+5를 받고 돌진을 얻는다.
- 당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 +2/+2를 받고 경계를 얻는다.

* 공학의 힘의 두 번째 모드에 영향을 받는 생물들은 주문이 해결될 때 결정됩니다. 이 턴 나중엔 당신이 조종하기 시작하는 생물들과 이 턴 나중엔 생물이 되는 생물이 아닌 지속물들은 +2/+2를 받거나 경계를 얻지 않습니다.

혁신의 시대

{1}{U}

부여마법

마법물체 또는 기능공이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 당신은 {1}를 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 당신은 {EE}{에너지 카운터 두 개}를 얻는다.

{EEEEEE}를 지불한다, 혁신의 시대를 희생한다: 카드 세 장을 뽑는다.

* 마법물체이면서 기능공인 생물이 당신의 조종하에 전장에 들어오는 경우, 혁신의 시대의 격발능력은 한 번만 격발됩니다.

* 혁신의 시대의 첫 번째 능력이 해결될 때마다 한 번만 {1}를 지불할 수 있습니다. 더 많은 {EE}를 얻기 위해 추가로 지불할 수 없습니다.

정수 추출

{1}{B}{B}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 정수 추출은 그 생물에게 피해 3점을 입히고 당신은 생명 3점을 얻는다.

* 목표 생물이 유효하지 않게 되면, 정수 추출은 무효화되고 당신은 생명점을 얻지 않습니다.

제작 모듈

{3}

마법물체

당신이 한 개 이상의 {E}{에너지 카운터}를 얻을 때마다, 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

{4}, {T}: 당신은 {E}를 얻는다.

* 한 번에 여러 개의 {E}를 얻으면, {E} 한 개당 카운터 한 개를 올려놓는 것이 아니라, +1/+1 카운터 한 개만 하나의 생물에 올려놓습니다. 당신이 여러 개의 {E}를 서로 다른 시점에 얻는다면, 제작 모듈의 능력은 그때마다 한번씩 격발됩니다.

박람회장 나팔수

{2}{G}

생물 — 코끼리

2/2

각 종료단 시작에, 이 턴에 당신이 조종하는 지속물에 +1/+1 카운터가 놓였다면, 박람회장 나팔수에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

* 이 턴 아무 시점에서나 +1/+1 카운터가 당신이 조종한 지속물에 놓여졌다면, 박람회장 나팔수의 능력이 격발됩니다. 당신이 지속물을 여전히 조종하는지 또는 지속물에 카운터가 여전히 올려져 있는지는 중요하지 않습니다.

* +1/+1 카운터가 종료단이 시작되는 순간에 아직 올려지지 않았다면, 박람회장 나팔수의 능력은 격발되지 않습니다. 종료단 동안 다른 능력이 격발되어 +1/+1 카운터를 당신이 조종하는 지속물에 올려놓는 경우, 박람회장 나팔수에 +1/+1 카운터를 올려놓을 수 없습니다.

박람회장 관리인

{2}{W}

생물 — 드워프 병사

1/3

박람회장 관리인이 전장에 들어올 때, 상대가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 박람회장 관리인이 전장을 떠날 때까지 그 생물을 추방한다.

* 격발능력이 해결되기 전에 박람회장 관리인이 전장을 떠나면 목표 생물은 추방당하지 않습니다.

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

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

* 추방된 카드는 박람회장 관리인이 전장을 떠나는 즉시 전장으로 돌아옵니다. 이는 동시에 일어나며 중간에 상태 참조 효과도 일어나지 않습니다.

* 다인전 게임에서 박람회장 관리인의 소유자가 게임을 떠날 경우, 박람회장 관리인이 추방한 카드는 전장으로 되돌아옵니다. 추방한 카드를 전장으로 되돌리는 효과는 스택에 쌓이는 효과가 아니므로 소유자가 게임을 떠나더라도 정상적으로 해결됩니다.

운명적 대결

{2}{R}{R}

순간마법

생물이나 플레이어를 목표로 정한다. 운명적 대결은 그 목표에게 당신의 손에 있는 카드 수만큼 피해를 입힌다. 당신의 손에 있는 모든 카드를 버린 후, 버린 카드의 수만큼 카드를 뽑는다.

* 손에 있는 카드의 수는 운명적 대결이 해결될 때 계산됩니다. 이 때 운명적 대결은 스택에 있으므로, 계산되지 않습니다.

* 운명적 대결의 목표가 유효하지 않게 되면, 손을 버리거나 카드를 뽑을 수 없습니다.

주조소 검사관

{3}

마법물체 생물 — 자동기계

3/2

당신이 발동하는 마법물체 주문들은 발동하는 데 {1}가 덜 든다.

* 마나 비용이 {X}인 마법물체 주문의 경우, 먼저 X를 선택한 다음 {1}만큼 비용을 감소시킵니다. 예를 들어, 당신이 주조소 검사관을 조종하는 경우, 마법물체의 비용이 {X}이고 X값으로 4를 선택했다면 {3}를 지불하여 이 마법물체를 발동할 수 있습니다.

* 플레이어가 마법물체 주문을 선언하고 나면, 어떠한 플레이어도 그 주문의 비용이 확정되기 전에 전장에서 주조소 검사관을 제거하기 위한 행동을 취할 수 없습니다.

조각내기

{W}

집중마법

전환마나비용이 4 이하인 마법물체 또는 부여마법을 목표로 정한다. 그 목표를 파괴한다.

* 지속물의 마나 비용에 {X}가 있다면, 이 X는 0입니다.

* 다른 대상의 복사본이 아닌 토큰의 전환마나비용은 0입니다. 다른 대상의 복사본인 토큰은 그 대상과 동일한 마나 비용을 가집니다.

조각벌레 군락

{1}{B}

생물 -- 곤충

1/1

조각벌레 군락은 방어할 수 없다.

당신의 유지단 시작에, 조각벌레 군락에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓고 당신은 생명 1점을 잃는다.

* 조각벌레 군락이 자신의 격발능력에 대응해 전장을 떠나는 경우 등 조각벌레 군락에 +1/+1 카운터를 올려놓을 수 없더라도 생명 1점을 잃습니다.

소독

{3}{W}{W}

집중마법

모든 생물을 파괴한다. 당신은 이렇게 파괴된 생물 한 개당 생명 1점을 얻는다.

* 이런 식으로 파괴된 생물들은 그 생물들이 무덤 외에 다른 영역으로 들어가더라도 얻는 생명점을 계산하는 데 포함됩니다.

* 무적을 가진 생물들은 이런 식으로 파괴되지 않습니다.

맹렬한 보복

{3}{R}

집중마법

생물 및/또는 플레이어 두 개를 목표로 정한다. 맹렬한 보복은 각 목표에게 피해 2점을 입힌다.

* 하나의 대상에 피해 4점을 입히기 위해 동일한 생물이나 플레이어를 두 번 목표로 정할 수 없습니다.

기계추적자 이무기

{5}{U}{U}

생물 — 이무기

5/6

기계추적자 이무기는 당신이 조종하는 마법물체 한 개당 발동 비용을 {1}만큼 덜 지불한다.

{5}{U}: 기계추적자 이무기는 이 턴에 방어당할 수 없다.

* 기계추적자 이무기를 발동하는 데 드는 총 비용은 당신이 그 비용을 지불하기 전에 확정됩니다. 예를 들어, 당신이 {C}를 당신의 마나풀에 담기 위해 희생할 수 있는 마법물체를 포함해 세 개의 마법물체를 조종한다면, 기계추적자 이무기의 총 발동 비용은 {2}{U}{U}입니다. 그런 다음 그 비용을 지불하기 직전에 마나 능력을 활성화할 때 그 마법물체를 희생할 수 있습니다.

* 플레이어가 기계추적자 이무기를 발동한다고 선언하고 나면, 그 주문의 비용이 확정되기 전에는 어떠한 플레이어도 그 조종자가 조종하는 마법물체의 수를 변경하기 위해 행동을 취할 수 없습니다.

* 기계추적자 이무기의 첫 번째 능력은 그 주문을 발동하는데 드는 비용을 {U}{U} 미만으로 줄일 수 없습니다.

* 기계추적자 이무기가 방어되고 나면, 기계추적자 이무기의 마지막 능력을 활성화해도 방어가 취소되지 않습니다.

길거리 경주 에이스

{1}{W}

생물 — 드워프 조종사

2/1

선제공격

길거리 경주 에이스가 탑승물에 탑승할 때마다, 그 탑승물은 턴종료까지 선제공격을 얻는다.

* 길거리 경주 에이스의 격발능력은 길거리 경주 에이스가 탑승 능력을 활성화하기 위해 탭될 때 격발됩니다. 길거리 경주 에이스가 자신의 격발능력이 해결되기 전에 전장을 떠나도, 탑승물은 여전히 턴종료까지 선제공격을 얻습니다.

기라푸르 안내원

{2}{G}

생물 — 엘프 경찰병

3/2

{2}{G}: 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 이 턴에 공격력이 2 이하인 생물에게 방어될 수 없다.

* 공격생물이 방어되고 나면,

기라푸르 안내원의 마지막 능력을 활성화해도 방어가 취소되지 않습니다. 공격력이 3 이상인 생물이 기라푸르 안내원의 능력에 영향을 받은 생물을 방어했다면, 방어생물의 공격력을 변경해도 공격생물에 대한 방어는 취소되지 않습니다.

기라푸르 천문관

{4}

마법물체

각 플레이어는 자신의 턴에 대지 한 개를 추가로 플레이할 수 있다.

각 플레이어의 유지단 시작에, 그 플레이어의 손에 카드가 한 장도 없다면, 그 플레이어는 카드 세 장을 뽑는다.

* 기라푸르 천문관의 첫 번째 능력을 사용하면 플레이어는 자신의 본단계 동안 대지를 한 장 더 플레이할 수 있습니다. 추가로 플레이하는 대지도 대지를 내려놓을 수 있는 시기에만 내려놓아야 합니다.

* 기라푸르 천문관이 전장에 두 개 이상 있는 경우 첫 번째 능력이 누적됩니다.

* 턴이 시작된 후 기라푸르 천문관의 두 번째 능력이 격발되어야 할지 확인하기 전에는, 어떠한 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다. 현재 턴을 진행 중인 플레이어의 손에 카드가 있으면, 두 번째 능력이 격발되지 않습니다.

* 기라푸르 천문관의 두 번째 능력이 해결될 때 플레이어의 손에 카드가 있으면, 두 번째 능력은 아무런 효과도 발휘하지 않습니다. 특히, 첫 번째 기라푸르 천문관의 격발능력이 해결된 후 플레이어가 자신의 손을 비우지 않는 한, 또 다른 기라푸르 천문관이 플레이어에게 카드 세 장을 다시 뺄도록 할 수 없습니다.

* 뺄기단은 유지단 후의 단계입니다. 따라서 턴 기반 행동인 카드 뺄기는 기라푸르 천문관의 두 번째 능력의 격발에 영향을 주지 않습니다.

* 쌍두거인 게임에서 기라푸르 천문관의 두 번째 능력은 팀의 각 플레이어에 대해 따로 격발됩니다. 한 플레이어의 손에 카드가 있는 경우, 여전히 다른 플레이어에 대해 격발될 수 있습니다.

사치스러운 군주 곤티

{2}{B}{B}

전설적 생물 — 에테르불이 도적

2/3

치명타

사치스러운 군주 곤티가 전장에 들어올 때, 상대를 목표로 정한다. 그 상대의 서고 맨 위 카드 네 장을 보고 그중 한 장을 뒷면 상태로 추방한 후, 나머지는 상대의 서고 맨 밑에 무작위로 놓는다. 그 카드가 추방된 상태로 남아 있는 한, 당신은 그 카드를 볼 수 있고, 발동할 수 있으며, 발동비용을 지불하기 위한 마나를 원하는 유형의 마나인 것처럼 사용할 수 있다.

* 곤티가 전장을 떠나더라도 그 카드를 보고 발동할 수 있으며 발동비용을 지불하기 위한 마나를 원하는 유형의 마나인 것처럼 사용할 수 있습니다. 다른 플레이어가 곤티의 조종권을 얻으면, 그 플레이어는 그 카드를 보고 발동할 수 없지만, 당신은 여전히 가능합니다.

* 어떤 효과가 당신에게 카드를 “발동”하도록 지시해도 대지는 플레이할 수 없습니다.

* 추방된 카드를 발동한 경우 그 비용을 지불합니다. 그 카드의 마나 비용 대신 출현 같은 대체 비용을 지불할 수도 있습니다.

* 곤티에 의해 추방당하더라도 카드를 발동할 수 있는 시기는 변하지 않습니다. 예를 들어, 섬광 능력이 없는 생물 카드는 본단계에 스택이 비어 있을 경우에만 발동할 수 있습니다.

* 그 카드를 발동하면 그 카드는 추방 영역을 떠납니다. 그 카드를 여러 번 발동할 수 없습니다.

* 당신이 게임을 떠나는 경우, 그 카드는 뒷면 상태로 무기한으로 추방됩니다. 어느 플레이어도 이렇게 추방당한 카드를 볼 수 없습니다.

통제된 번개

{1}{R}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 당신은 {EEE}(에너지 카운터 세 개)를 얻은 후, 원하는 만큼 {E}를 지불할 수 있다. 통제된 번개는 그 생물에게 그만큼의 피해를 입힌다.

* 통제된 번개를 발동할 때 목표 생물을 선택합니다. 통제된 번개가 해결되기 전까지는 {E}를 얼마나 지불할지 선택하지 않습니다. 당신이 {E}를 얼마나 지불할지 선택하는 시점과 생물이 이런 식으로 지불된 {E}만큼 피해를 입는 시점 사이에는 어떠한 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.

* 목표 생물이 유효하지 않게 되면, 통제된 번개는 무효화되고 아무런 효과도 발휘되지 않습니다. 당신은 {EEE}를 얻지 않으며 어떠한 {E}도 지불할 수 없습니다.

가혹한 조사

{B}

집중마법

플레이어 한 명을 목표로 정한다. 그 플레이어는 자신의 손을 공개한다. 당신은 그중 생물 카드 한 장을 선택한다. 그 플레이어는 그 카드를 버린다. 점술 1을 한다.

* 그 플레이어에게 버릴 생물 카드가 없어도 점술 1을 합니다.

위험한 조건

{2}{B}{G}

집중마법

카운터를 가지지 않은 생물들은 턴종료까지 -2/-2를 받는다.

* 위험한 조건은 생물에게 올려진 카운터의 종류를 상관하지 않습니다. +1/+1, -1/-1, 충전, 운명 등 어떤 카운터도 생물에게 영향을 미치지 않습니다.

* 위험한 조건의 영향을 받는 생물들은 주문이 해결될 때 결정됩니다. 이 턴의 후반에 카운터를 얻는 생물들은 계속 -2/-2를 받습니다. 이 턴 나중엔 전장에 들어오거나 이 턴 나중엔 카운터를 잃은 생물들과 이 턴 나중엔 생물이 되는 생물이 아닌 지속물들은 -2/-2를 받지 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 생물들은 서로 피해를 입거나 입히지 않습니다.

* '약자는 먹이로'가 해결될 때 자신이 조종하는 목표 생물이 유효하지 않다면 그 생물에 +1/+1 카운터를 올려놓을 수 없습니다. 그 생물은 유효한 목표이지만 다른 생물은 유효하지 않은 목표라면, 자신이 조종하는 생물에는 여전히 카운터를 올려놓습니다.

음흉한 의지

{2}{U}{U}

순간마법

하나를 선택한다 —

• 주문을 목표로 정한다. 그 주문을 무효화한다.

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

* 당신이 목표 주문 또는 복사본에 대한 새로운 목표를 선택하는 경우 그 새로운 목표는 반드시 유효해야 합니다.

* 당신이 주문을 복사하면 그 복사본의 조종권은 당신에게 있습니다.

* 세 번째 모드는 목표를 가진 것뿐만 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 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, 복사본 역시 같은 선택을 한 것으로 간주되며 다른 모드는 선택할 수 없습니다.

* 복사된 주문이 경쟁자 제거처럼 이미 결정된 X값을 가지는 경우, 복사본 역시 같은 X값을 가집니다.

* 주문을 발동할 때 찬드라의 불꽃 소용돌이처럼 피해를 분배한 경우, 분배된 값은 바꿀 수 없지만 피해를 입는 목표는 변경할 수 있습니다.

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

영감을 얻은 돌진

{2}{W}{W}

순간마법

당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 +2/+1을 받는다.

* 영감을 얻은 돌진의 영향을 받는 생물들은 주문이 해결될 때 결정됩니다. 이 턴 나중에 당신이 조종하기 시작하는 생물들과 이 턴 나중에 생물이 되는 생물이 아닌 지속물들은 +2/+1을 받지 않습니다.

발명가의 고글

{1}

마법물체 — 장비

장착된 생물은 +1/+2를 받는다.

기능공이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 당신은 그 생물에 발명가의 고글을 부착할 수 있다.

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

* 전장에 들어온 기능공이 발명가의 고글이 부착되기 전에 전장을 떠나면, 발명가의 고글은 원래 상태를 유지합니다. 발명가의 고글이 이미 다른 생물에 부착되었다면, 그 생물에 부착된 상태로 유지됩니다.

발명 박람회

전설적 대지

당신의 유지단 시작에, 당신이 마법물체를 세 개 이상 조종한다면, 당신은 생명 1점을 얻는다.

{T}: 당신의 마나풀에 {C}를 담는다.

{4}, {T}, 발명 박람회를 희생한다: 당신의 서고에서 마법물체 카드 한 장을 찾아 공개한 후, 당신의 손으로 가져간다. 그 후 당신의 서고를 섞는다. 이 능력은 당신이 마법물체를 세 개 이상 조종할 때에만 활성화할 수 있다.

* 턴이 시작된 후 발명 박람회의 격발능력이 격발되어야 할지 확인하기 전에는, 어떠한 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다. 당신이 세 개 이상의 마법물체를 조종하지 않는다면, 능력이 격발하지 않습니다.

* 능력이 해결될 때 세 개의 마법물체를 조종한다면, 생명 1점을 얻습니다. 능력이 해결될 때 당신이 조종하는 마법물체는 능력이 격발했을 때 당신이 조종한 마법물체와 같을 필요는 없습니다. 그때 세 개의 마법물체를 조종하지 않는 경우에는 생명점을 얻지 않습니다.

* 발명 박람회 활성화능력을 사용할 때, 당신이 조종하는 마법물체 수는 발명 박람회를 활성화할 때에만 확인됩니다. 능력이 해결될 때는 다시 확인되지 않습니다.

배급의 영사 캄발

{1}{W}{B}

전설적 생물 — 인간 조연자

2/3

상대가 생물이 아닌 주문을 발동할 때마다, 그 플레이어는 생명 2점을 잃고 당신은 생명 2점을 얻는다.

* 캄발의 능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다.

* 생물이 아닌 주문은 생물이 전혀 아닌 주문입니다. 마법물체 생물 주문은 생물이 아닌 주문이 아닙니다. 대지는 절대 주문이 아닙니다.

도시로 통하는 열쇠

{2}

마법물체

{T}, 카드 한 장을 버린다: 최대 한 개까지의 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 이번 턴에 방어될 수 없다. 도시로 통하는 열쇠가 언택될 때마다, 당신은 {2}를 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 카드 한 장을 뽑는다.

* 아무 생물도 목표로 정하지 않고 도시로 통하는 열쇠의 첫 번째 능력을 활성화할 수 있습니다.

* 도시로 통하는 열쇠의 능력을 활성화하여 이미 방어된 생물을 목표로 정해도 방어가 취소되지 않습니다.

* 도시로 통하는 열쇠의 마지막 능력은 당신의 언택단 동안 격발되지만, 당신의 유지단 시작에 격발되는 능력과 동시에 스택에 쌓입니다. 도시로 통하는 열쇠의 능력이 먼저 격발되었어도, 이 때 당신이 조종하는 다른 능력들 전후로 스택에 쌓이는 순서를 정할 수 있습니다.

* 도시로 통하는 열쇠의 격발능력이 해결될 때마다 한 번만 {2}를 지불할 수 있습니다. 카드를 더 뽑기 위해 추가로 지불할 수는 없습니다.

쿠자르 종자조각가

{1}{G}

생물 — 엘프 드루이드

1/2

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

* 쿠자르 종자조각가는 자신의 격발능력의 목표가 될 수 있습니다.

해방의 발화(*플레인즈워커 덱에만 해당*)

{4}{R}

집중마법

생물을 목표로 정한다. 해방의 발화는 그 생물에 피해 6점을 입힌다. 당신은 당신의 서고 그리고/또는 무덤에서 이름이 화염술의 천재 찬드라인 카드 한 장을 찾아 공개한 후 당신의 손으로 가져갈 수 있다. 당신의 서고를 찾아보았다면, 당신의 서고를 섞는다.

* 목표 생물이 해방의 발화에 대해 유효하지 않게 되면 주문이 무효화되어 아무런 효과도 발휘되지 않습니다. 화염술의 천재 찬드라를 찾을 수는 없습니다.

무모한 실험

{3}{R}

집중마법

마법물체 카드가 공개될 때까지 당신의 서고 맨 위의 카드를 공개한다. 그 카드를 전장에 놓고 나머지 카드들은 당신의 서고 맨 밑에 무작위로 놓는다. 무모한 실험은 이런 식으로 공개된 카드 수만큼 당신에게 피해를 입힌다.

* 이런 식으로 공개되는 카드의 수에는 전장에 놓은 마법물체 카드가 포함됩니다.

* 무모한 실험이 해결되기 시작하면, 해결이 끝나기 전까지 무모한 실험이 지정한 플레이어를 제외하고 어떠한 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.

* 마법물체가 전장에 들어올 때 격발되는 능력은 무모한 실험이 해결되기 전까지 스택에 쌓이지 않습니다.

* 마법물체 카드를 공개하지 않는다면, 서고를 무작위로 섞고 서고에 있는 카드 수만큼 피해를 입습니다.

폐기 처분

{2}{B}

순간마법

상대가 조종하는 생물들은 턴종료까지 -1/-1을 받는다.

* 폐기 처분의 영향을 받는 생물들은 주문이 해결될 때 결정됩니다. 이 턴 나중에 상대가 조종하기 시작하는 생물들과 이 턴 나중에 생물이 되는 생물이 아닌 지속물들은 -1/-1을 받지 않습니다.

인형술의 대가

{4}{B}{B}

생물 — 인간 기능공

1/3

제작 3 (*이 생물이 전장에 들어올 때, 이 생물에 +1/+1 카운터 세 개를 올려 놓거나 1/1 무색 서보 마법물체 생물 토큰 세 개를 만든다.*)

당신이 조종하는 마법물체가 전장에서 무덤으로 들어갈 때마다, 상대를 목표로 정한다. 그 상대는 인형술의 대가의 공격력만큼 생명점을 잃는다.

* 잃을 생명점은 인형술의 대가의 마지막 능력이 해결될 때 계산됩니다. 인형술의 대가가 전장에 더 이상 존재하지 않는다면, 인형술의 대가가 전방에 마지막으로 존재했던 시점의 공격력을 확인하여 생명을 몇 점 잃을지를 판단합니다.

* 인형술의 대가의 공격력이 음수가 되면, 목표 상대는 생명점을 잃(거나 얻)지 않습니다.

* 인형술의 대가와 당신이 조종하는 마법물체가 동시에 무덤에 들어가면, 인형술의 대가의 능력이 격발됩니다.

* 희생되거나 파괴된 마법물체 토큰들은 사라지기 전에 소유자의 무덤으로 들어갑니다. 당신이 이러한 토큰을 조종했다면 인형술의 대가의 마지막 능력이 격발됩니다.

장신구 공예의 대가

{2}{W}

생물 — 드워프 기능공

3/2

당신이 조종하는 서보와 날들은 +1/+1을 받는다.

{3}{W}: 1/1 무색 서보 마법물체 생물 토큰 한 개를 만든다.

* 서보이면서 날들이기도 한 생물은 +2/+2가 아니라 +1/+1을 받습니다.

망치주먹무리 문파괴자

{3}{R}

생물 — 인간 전사

4/2

망치주먹무리 문파괴자가 전장에 들어올 때, 당신은 {EE}(에너지 카운터 두 개)를 얻는다.

망치주먹무리 문파괴자가 공격할 때마다, 당신은 {E}를 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 이 턴에 방어할 수 없다.

* 목표 생물은 이 턴에 어떠한 생물도 방어할 수 없습니다. 이 효과는 그 생물이 망치주먹무리 문파괴자를 방어할 수 있는지 여부에만 제한되지 않습니다.

야금학 소환술

{3}{U}{U}

부여마법

당신이 순간마법이나 집중마법 주문을 발동할 때마다, X/X 무색 자동기계 마법물체 생물 토큰 한 개를 만든다. X는 그 주문의 전환마나비용이다.

{3}{U}{U}, 야금학 소환술을 추방한다: 당신의 무덤에 있는 모든 순간마법 및 집중마법 카드를 목표로 정한다. 그 카드들을 당신의 손으로 되돌린다. 이 능력은 당신이 마법물체를 여섯 개 이상 조종할 때에만 활성화할 수 있다.

* 마나 비용에 {X}가 있는 주문의 경우, 선택한 X의 값을 따져서 주문의 전환마나비용을 결정합니다. 예를 들어, 의지의 총돌은 마나 비용이 {X}{U}인 순간마법 주문입니다. X값으로 2를 선택했다면, 의지의 총돌의 전환마나비용은 3이 되고 야금학 소환술의 능력이 3/3 토큰을 만듭니다.

* 야금학 소환술의 첫 번째 능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다.

* 야금학 소환술의 첫 번째 능력이 해결되고 그 능력을 격발시킨 주문이 무효화된 경우, 그 주문이 스택에 마지막으로 있었을 때의 전환마나비용을 사용하여 X값을 판단합니다.

* 당신이 조종하는 마법물체 수는 야금학 소환술의 마지막 능력을 활성화할 때에만 확인됩니다. 능력이 해결될 때는 다시 확인되지 않습니다.

금속 가공 거상

{11}

마법물체 생물 — 자동기계

10/10

금속 가공 거상은 발동하는 비용이 {X}만큼 덜 든다. X는 당신이 조종하는 생물이 아닌 마법물체의 총 전환마나비용이다.

마법물체 두 개를 희생한다. 금속 가공 거상을 당신의 무덤에서 당신의 손으로 되돌린다.

* 지속물의 마나 비용에 {X}가 있다면, 이 X는 0입니다.

* 금속 가공 거상을 발동하는 데 드는 총 비용은 당신이 그 비용을 지불하기 전에 확정됩니다. 예를 들어, 당신이 {C}를 당신의 마나풀에 담기 위해 희생할 수 있는 마법물체를 포함해, 전환마나비용이 각각 2인 생물이 아닌 마법물체 세 개를 조종한다면, 금속 가공 거상의 총 발동 비용은 {5}입니다. 그런 다음 그 비용을 지불하기 직전에 마나 능력을 활성화할 때 그 마법물체를 희생할 수 있습니다.

* 당신이 조종하는 생물이 아닌 마법물체들의 총 전환마나비용이 11 이상이라면, 금속 가공 거상의 발동 비용은 {0}입니다.

* 플레이어가 금속 가공 거상을 발동한다고 선언하고 나면, 그 주문의 비용이 확정되기 전에는 어떠한 플레이어도 그 조종자가 조종하는 마법물체의 수를 변경하기 위해 행동을 취할 수 없습니다.

* 금속 가공 거상의 마지막 능력은 금속 가공 거상이 당신의 무덤에 있는 경우에만 활성화할 수 있습니다.

철야

{2}{B}{B}

부여마법

철야는 시간 카운터 일곱 개를 가진 채로 전장에 들어온다.

당신의 뽑기단 시작에, 카드 한 장을 추가로 뽑고 철야의 시간 카운터 두 개를 제거한다.

당신이 손에 가질 수 있는 최대 카드 수는 철야의 시간 카운터 수와 같다.

당신이 카드를 버릴 때마다, 당신은 생명 1점을 잃는다.

* 여러 효과가 최대 손크기를 특정 숫자로 설정하려고 하거나 최대 손크기가 없다고 명시하는 경우, 가장 최근에 만들어진 손크기가 적용됩니다.

* 철야에 시간 카운터가 하나만 올려져 있다면, 철야의 첫 번째 격발능력이 그 카운터 하나를 제거합니다.

* 철야에 시간 카운터가 올려져 있지 않은 경우, 철야로부터 카운터를 제거할 수는 없지만 철야의 첫 번째 격발능력이 계속해서 격발하고 당신은 카드 한 장을 추가로 뺏게 됩니다.

* 최대 손크기는 턴의 정화단 동안에만 확인됩니다. 다른 때에는 최대 손크기보다 더 많은 카드를 가질 수 있습니다.

* 철야를 조종하는 동안 정화단에서 카드를 버린다면, 철야의 마지막 능력이 격발되고, 플레이어들은 당신의 정화단에서 우선권을 가집니다. 당신은 그 후 다른 정화단을 추가로 가지고 나서 다음 플레이어의 턴으로 넘어갑니다.

병적 호기심

{1}{B}{B}

집중마법

병적 호기심을 발동하기 위한 추가비용으로, 마법물체나 생물을 희생한다.

희생된 지속물의 전환마나비용만큼 카드를 뺏는다.

* 지속물의 마나 비용에 {X}가 있다면, 이 X는 0입니다.

* 뺏을 카드 장수를 결정하려면 그 지속물을 희생하기 직전의 전환마나비용을 사용하십시오.

* 효과가 병적 호기심을 복사하는 경우, 복사본의 조종자는 원본에 의해 결정된 카드 장수와 동일한 수의 카드를 뺏습니다. 그 조종자는 지속물을 희생할 수도 희생할 필요도 없습니다.

다형상 걸작

{5}

마법물체 생물 — 자동기계

3/3

다형상 걸작이 전장에 들어올 때, 당신은 {EEE}{에너지 카운터 세 개}를 얻는다.

{E}를 지불한다: 다형상 걸작은 턴종료까지 비행, 경계 또는 생명연결 중에서 당신이 선택한 능력을 얻는다.

{E}를 지불한다: 다형상 걸작은 턴종료까지 +2/-2 또는 -2/+2를 받는다.

* 다형상 걸작의 두 활성화능력 중 하나를 활성화할 때는 어느 활성화능력을 활성화할 것인지 선언해야 합니다. 하지만 능력이 해결될 때까지는 능력의 효과를 선택하지 않습니다. 예를 들어, 다형상 걸작의 두

번째 능력을 활성화한다고 구체적으로 선언해야 하지만, 그 능력이 해결될 때까지는 그 능력이 얻는 키워드 중 어느 것도 선택하지 않습니다.

* 비행, 경계나 생명연결은 중첩되지 않습니다.

자연의 방식

{1}{G}

집중마법

당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 경계와 돌진을 얻는다. 당신이 조종하지 않는 생물을 목표로 정한다. 첫 번째 목표는 두 번째 목표에게 자신의 공격력만큼의 피해를 입힌다.

* 자연의 방식을 발동하려면 반드시 자신이 조종하는 생물 하나와 자신이 조종하지 않는 생물 하나를 목표로 정해야 합니다.

* 자연의 방식이 해결될 때 두 목표 중 하나가 유효하지 않으면, 아무 피해도 입히지 않습니다.

* 자연의 방식이 해결되려고 할 때 당신이 조종하지 않는 생물이 유효하지 않은 목표가 되어도, 당신이 조종하는 생물은 여전히 경계와 돌진을 얻습니다.

* 돌진은 자연의 방식이 생물에게 입히게 하는 피해가 아니라, 전투피해의 분배에만 적용됩니다.

야시장 파수꾼

{B}

생물 — 인간 도적

1/1

야시장 파수꾼이 탭될 때마다, 각 상대는 생명 1점을 잃고 당신은 생명 1점을 얻는다.

* 이 능력은 활성화능력이 아니라 격발능력입니다. 이 능력은 당신이 원할 때마다 야시장 파수꾼을 탭하게 해 주지 않습니다. 오히려 공격과 같은 야시장 파수꾼을 탭하기 위한 다른 방법이 필요합니다.

* 능력을 격발하려면 야시장 파수꾼이 실제로 언탭된 상태에서 탭된 상태로 바뀌어야 합니다. 어떤 효과가 야시장 파수꾼을 탭하려고 시도하지만 야시장 파수꾼이 그 당시에 이미 탭된 경우에는 이 능력이 격발되지 않습니다.

* 쌍두거인 게임에서 야시장 파수꾼의 능력은 상대 팀에 총 피해 2점을 입힙니다.

9번 대교 순찰병

{1}{W}

생물 — 드워프 병사

1/1

당신이 조종하는 다른 생물이 전장을 떠날 때마다, 9번 대교 순찰병에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

* 9번 대교 순찰병과 당신이 조종하는 또 다른 생물이 동시에 죽으면(예: 둘 다 공격 또는 방어당한 경우) 9번 대교 순찰병의 격발능력이 해결될 때에는 9번 대교 순찰병이 전장에 없습니다. 9번 대교 순찰병에 올려놓아져야 했을 +1/+1 카운터로는 9번 대교 순찰병을 구할 수 없습니다.

* 9번 대교 순찰병의 능력은 생물이 이동한 위치 또는 새로운 영역에서 생물인지 여부는 고려하지 않습니다. 생물은 죽었거나, 추방되었거나, 당신의 손으로 되돌려졌을 수도 있습니다. 대상이 전장에 남아있지만 생물이 아니게 되는 경우에는 능력이 격발되지 않습니다.

자연의 장인 니사(플레인즈워커 텍에만 해당)

{4}{G}{G}

플레인즈워커 — 니사

5

+3: 당신은 생명 3점을 얻는다.

-4: 당신의 서고 맨 위의 카드 두 장을 공개한다. 그 중 대지 카드를 모두 전장에 놓고 나머지는 당신의 손으로 가져간다.

-12: 당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 +5/+5를 받고 돌진을 얻는다.

* 니사의 마지막 능력에 영향을 받는 생물들은 능력이 해결될 때 결정됩니다. 이 턴 나중엔 당신이 조종하기 시작하는 생물들과 이 턴 나중엔 생물이 되는 생물이 아닌 지속물들은 +5/+5를 받거나 돌진을 얻지 않습니다.

생명력의 원천 니사

{3}{G}{G}

플레인즈워커 — 니사

5

+1: 당신이 조종하는 대지를 목표로 정한다. 그 대지를 언택한다. 당신의 다음 턴까지, 그 대지는 신속을 가진 5/5 정령 생물이 된다. 그 생물은 여전히 대지다.

-3: 당신의 무덤에 있는 지속물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 당신의 손으로 되돌린다.

-6: 당신은 “대지가 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 당신은 카드를 뽑을 수 있다.”를 가진 휘장을 얻는다.

* 니사의 첫 번째 능력을 활성화해 이미 언택된 대지를 목표로 정할 수 있습니다.

* 니사의 첫 번째 능력을 해결한 후 목표 대지는 생물이 되기 전에 보유했던 모든 종류의 능력을 그대로 가집니다.

* 지속물 카드는 마법물체, 생물, 부여마법, 대지, 플레인즈워커 카드입니다.

사악한 톱니거신병

{4}{B}{B}

마법물체 생물 — 자동기계

5/4

호전적

사악한 톱니거신병이 전장에 들어올 때, 다른 생물을 목표로 정한다. 당신은 그 생물을 파괴할 수 있다.

이렇게 생물이 파괴되었다면, 당신은 그 생물의 방어력만큼 생명점을 얻는다.

* 그 생물이 전장에 마지막으로 존재했던 시점의 방어력을 확인하여 생명을 몇 점 얻는지를 계산합니다.

* 목표 생물이 무적을 가지고 있는 경우, 이런 방식으로 파괴되지 않으며 당신은 생명점을 얻지 않습니다.

목표 생물이 파괴되었지만 무덤이 아닌 영역에 놓이는 경우, 당신은 생명점을 얻습니다.

화려한 용기

{G}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물을 언택한다. 그 생물은 턴종료까지 +1/+3을 받는다.

* 화려한 용기를 발동해 언택된 생물을 목표로 정할 수 있습니다. 그 생물은 여전히 턴종료까지 +1/+3을 받습니다.

무모한 타원경주로 레이스

{3}{B}

생물 — 인간 조종사

4/2

마법물체가 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 당신은 당신의 무덤에서 무모한 타원경주로 레이서를 당신의 손으로 되돌릴 수 있다.

* 마법물체가 당신의 조종하에 전장에 들어올 때 무모한 타원경주로 레이서가 이미 당신의 무덤에 있는 경우에만 무모한 타원경주로 레이서의 능력이 격발됩니다.

현명한 생명체 제작자 오비야 파시리

{G}

전설적 생물 — 인간 기능공

1/2

{2}{G}, {T}: 1/1 무색 서보 마법물체 생물 토큰 한 개를 만든다.

{4}{G}, {T}: X/X 무색 자동기계 마법물체 생물 토큰 한 개를 만든다. X는 당신이 조종하는 생물의 수이다.

* X값은 오비야 파시리의 마지막 능력이 해결될 때에만 계산됩니다. * 토큰의 공격력과 방어력은 당신이 조종하는 생물의 개수가 바뀌어도 변경되지 않습니다.

* 당신이 만드는 자동기계 토큰은 이 토큰을 만드는 능력의 발동 비용 X에 포함되지 않습니다.

혁신의 영사 파딤

{3}{U}

전설적 생물 — 베달켄 기능공

1/4

당신이 조종하는 마법물체들은 방호를 가진다.

당신의 유지단 시작에, 당신이 전환마나비용이 제일 높거나 공동으로 전환마나비용이 제일 높은 마법물체를 조종한다면, 카드 한 장을 뽑는다.

* 당신이 조종하는 마법물체는 전장에 있는 모든 지속물 중에서도 아니라 전장에 있는 마법물체 중에서 가장 높은 전환마나비용을 가지고 있어야 합니다.

* 마법물체의 마나 비용에 {X}가 있다면, 이 X는 0입니다.

* 유지단이 시작될 때 가장 높은 전환마나비용을 가진 마법물체를 조종하지 않는다면, 파딤의 두 번째 능력은 격발되지 않습니다. 당신의 턴이 시작된 후 유지단이 시작되기 전에는 상대의 마법물체를 파괴하기 위해 순간마법을 발동할 수 없습니다.

* 파딤의 격발능력이 해결될 때 가장 높은 전환마나비용을 가진 마법물체를 더 이상 조종하지 않는다면, 카드를 뽑지 않습니다.

팬하모니콘

{4}

마법물체

마법물체 또는 생물이 전장에 들어와서 당신이 조종하는 지속물의 격발능력이 격발되려고 하면, 그 능력은 한 번 더 격발된다.

* 팬하모니콘은 마법물체 또는 생물 자체의 전장에 들어올 때 격발능력뿐만 아니라 마법물체 또는 생물이 전장에 들어올 때 격발되는 격발능력에도 영향을 줍니다. 이러한 격발능력은 문장에 “~할 때” 또는 “~할 때마다”로 표시됩니다.

* 지속물이 카운터를 가지고 전장에 들어오게 하는 대체 효과를 생성하는 능력은 영향을 받지 않습니다.

* 복제인간이 복사할 생물을 선택하는 등 “[이 생물]이 전장에 들어오면서” 적용되는 능력도 영향을 받지 않습니다.

* 팬하모니콘의 효과는 격발능력을 복사하지 않으며, 단지 능력이 두 번 격발되게 만듭니다. 모드 및 목표를 비롯해, 스택에 쌓을 때 선택한 사항은 각 능력이 격발될 때마다 별도로 적용됩니다. 제작을 위해 서보 또는 카운터를 받을지 여부를 비롯해, 능력이 해결될 때 선택하는 사항 또한 개별적으로 적용됩니다.

* 격발이벤트는 구체적으로 “마법물체” 또는 “생물”을 지칭할 필요는 없습니다. 예를 들어, 활력의 부적은 “지속물이 탭된 채로 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다 그 지속물을 언탭한다.”라고 명시합니다. 생물이 탭된 채로 당신의 조종하에 전장에 들어오면 활력의 부적의 능력이 두 번 격발됩니다. 마법물체 또는 생물이 아닌 대지가 탭된 채로 당신의 조종하에 전장에 들어오면 활력의 부적의 능력은 한 번만 격발됩니다.

* 어떤 격발능력이 여러 번 격발되는지 판단하려면 전장에 있는 지속물의 현재 상태와 지속 효과를 감안해야 합니다. 예를 들어, “모든 지속물은 자신의 다른 유형에 더불어 마법물체다.”라는 부분이 나오는 진군합성 격자를 조종하는 경우, 전장에 부여마법이 들어오면 격발능력이 한 번 더 격발됩니다.

* 두 개의 팬하모니콘을 조종하는 경우, 전장에 마법물체 또는 생물이 들어오면 능력이 네 번이 아니라 세 번 격발됩니다. 세 번째 팬하모니콘이 들어오면 능력이 네 번 격발되고, 네 번째는 다섯 번 격발되는 식으로 계속 이어집니다.

* 팬하모니콘은 마법물체 또는 생물이 당신을 비롯해 모든 플레이어의 조종하에 전장에 들어올 때 격발되는 당신이 조종하는 지속물의 격발능력에 영향을 미칩니다.

* 팬하모니콘과 마법물체 또는 생물이 동시에 전장에 들어올 경우, 그 지속물들이 전장에 들어올 때 격발되는 격발능력이 한 번 더 격발됩니다.

* 격발능력이 다른 능력과 연계된 경우, 그 격발능력의 추가 격발도 그 능력과 연계됩니다. 두 번째 능력이 "추방된 카드"를 지칭한다면 그것은 격발능력의 격발에 의해 추방된 카드를 모두 지칭합니다. 예를 들어, 동시간의 왕홀의 전장에 들어올 때 격발되는 능력이 두 번 격발되고 두 장의 순간마법 카드가 추방되면, 두 번째 능력이 활성화될 때 둘 다 복사됩니다. 두 개의 복사본 중 하나 또는 둘 다를 원하는 순서로 발동할 수 있습니다.

* 연계된 능력과 관련된 일부 상황에서는 "추방된 카드"의 정보를 요구하기도 합니다. 이럴 경우 해당 능력으로 여러 장의 카드 정보를 볼 수 있습니다. 이들 정보를 바탕으로 변수의 값을 정하는 경우 각 카드의 정보를 합산합니다. 예를 들어, 정예 비전술사의 전장에 들어올 때 격발되는 능력이 두 번 격발되는 경우 카드 두 장이 추방됩니다. '정예 비전술사'의 다른 능력의 활성화비용에서 X 값은 추방된 두 카드의 전환마나비용의 총합입니다. 이 능력이 해결될 때, 양쪽 카드를 모두 복사하지만 그중 하나만 발동하거나 둘 모두 발동하지 않을 수 있으며 두 개 다 발동할 경우 원하는 순서로 발동할 수 있습니다.

역설적 결과

{3}{U}

순간마법

당신이 조종하는 대지가 아니고 토큰이 아닌 지속물을 원하는 수만큼 목표로 정한다. 그 목표들을 소유자의 손으로 되돌린다. 이렇게 당신의 손으로 되돌려진 카드마다 카드 한 장을 뽑는다.

* 목표 지속물들 중 일부를 조종하지만 소유하지는 않는다면, 이 지속물들은 뽑을 카드 장수를 결정할 때 계산되지 않습니다.

* 혼합된 지속물이 이런 식으로 당신의 손으로 되돌려지면, 이에 대해 당신은 카드 두 장을 뽑습니다.

무한동작 시계

{2}

마법물체

{T}: 당신의 서고 맨 위의 카드 두 장을 당신의 무덤에 넣는다.

{2}, 무한동작 시계를 추방한다: 당신의 무덤에 있는 카드를 원하는 수만큼 목표로 정한다. 그 카드들을 당신의 서고에 섞는다.

* 목표가 없어도 서고를 섞기 위해 무한동작 시계의 두 번째 능력을 활성화할 수 있습니다. 목표를 선택했는데 모든 목표가 유효하지 않게 되는 경우, 능력은 무효화되고 서고는 섞을 수 없습니다.

피아 날라르

{2}{R}

전설적 생물 — 인간 기능공

2/2

피아 날라르가 전장에 들어올 때, 비행을 가진 1/1 무색 날름 마법물체 생물 토큰 한 개를 만든다.

{1}{R}: 마법물체 생물을 목표로 정한다. 그 마법물체 생물은 턴종료까지 +1/+0을 받는다.

{1}, 마법물체를 희생한다: 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 이 턴에 방어할 수 없다.

* 생물이 공격생물을 방어하고 나면, 피아 날라르의 마지막 능력을 활성화해도 공격생물에 대한 방어가 취소되지 않습니다.

* “전설 규칙”은 영문 이름이 정확히 같은 전설적 지속물만 고려합니다. *칼라데시* 카드 피아 날라르와 *매직의 기원* 카드 피아 날라르와 키란 날라르의 이름은 서로 다르므로 둘 다 동시에 조종할 수 있습니다.

프라카타 기동벌레

{3}

마법물체 생물 — 곤충

2/3

{B}: 프라카타 기동벌레는 턴종료까지 생명연결을 얻는다. *(이 생물이 피해를 입히면, 이 생물의 조종자는 그 피해만큼의 생명점을 얻는다.)*

* 생명연결은 중첩되지 않습니다.

영생 제작자 라시미

{2}{G}{U}

당신이 매 턴 당신의 첫 번째 주문을 발동할 때마다, 당신의 서고 맨 위의 카드를 공개한다. 그 카드가 대지 카드가 아니고 전환마나비용이 발동한 주문의 비용보다 적다면, 당신은 마나 비용을 지불하지 않고 그 카드를 발동할 수 있다. 공개된 카드를 발동하지 않으면, 당신의 손으로 가져간다.

* 공개된 카드가 대지 카드이면, 그 카드를 당신의 손으로 가져갑니다.

* 라시미의 능력은 당신의 턴을 포함해 각 턴마다 첫 주문을 발동할 때 격발됩니다.

* 당신이 첫 번째 주문을 발동할 때 라시미는 전장에 있어야 합니다. 그 주문이 라시미 자체이면, 라시미의 능력은 격발할 수 없습니다. 그 주문으로 인해 발동을 위한 추가 비용으로 라시미가 전장을 떠난다면, 라시미의 능력은 격발할 수 없습니다.

* 라시미의 능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 능력을 사용해 주문을 발동한다면, 그 주문도 처음 주문보다 먼저 해결됩니다.

* 마나 비용에 {X}가 있는 주문의 경우, 선택한 X의 값을 따져서 주문의 전환마나비용을 결정합니다. 서고에 있는 카드의 마나 비용이 {X}라면, 그 값은 0으로 간주합니다.

* 라시미의 첫 번째 능력이 해결되고 그 능력을 격발시킨 주문이 무효화된 경우, 그 주문이 스택에 마지막으로 있었을 때의 전환마나비용을 사용하여 서고 맨 위의 카드를 발동할지 여부를 결정할 수 있습니다.

* 서고 맨 위의 카드를 발동하는 경우, 이는 라시미의 능력을 해결하는 과정의 일부입니다. 해당 턴 나중에 발동하도록 대기시킬 수는 없습니다. 해당 카드의 유형에 기반한 발동 시기 허용은 무시하지만, 다른 제한(예: "[이 카드]는 전투 중에만 발동할 수 있다.")은 반드시 따라야 합니다.

* 카드를 "마나 비용 없이 발동"하는 경우, 출현 비용과 같은 대체비용을 지불할 수 없습니다. 하지만 추가비용은 지불할 수 있습니다. 발동할 카드에 필수적인 추가비용이 있다면(예: 후련해지는 재회), 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.

{1}{R}

생물 — 인간 기능공

1/3

마법물체가 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 무모한 화염방직공은 각 상대에게 피해 1점을 입힌다.

* 쌍두거인 게임에서 무모한 화염방직공의 능력은 상대 팀에 총 피해 2점을 입힙니다.

사힐리 라이

{1}{U}{R}

플레인즈워커 — 사힐리

3

+1: 점술 1을 한다. 사힐리 라이는 각 상대에게 피해 1점을 입힌다.

-2: 당신이 조종하는 마법물체 또는 생물을 목표로 정한다. 그 목표의 복사본인 토큰 한 개를 만든다. 단, 그 토큰은 자신의 다른 유형에 더불어 마법물체다. 그 토큰은 신속을 얻는다. 다음 종료단 시작에 그 토큰을 추방한다

-7: 당신의 서고에서 서로 다른 이름을 가진 마법물체 카드를 최대 세 장까지 찾아 전장에 놓은 후, 당신의 서고를 섞는다.

* 토큰은 원본 지속물 카드에 원래 적혀 있는 내용만 복사합니다(해당 지속물이 다른 카드를 복사한 경우나 토큰인 경우는 제외, 아래 참조). 해당 지속물의 탭된 상태, 해당 지속물이 가진 카운터, 부착된 마법진과 장비, 복사가 아닌 효과에 의해 변형된 공격력, 방어력, 유형, 색 등은 복사하지 않습니다.

* 그 토큰은 자신의 원래 유형에 더불어 마법물체입니다. 이것은 다른 효과가 복사할 수도 있는 토큰의 복사 가능한 값입니다. 신속과 이 능력의 지연격발능력은 복사할 수 없습니다.

* 복사된 지속물의 마나 비용에 {X}가 있다면, 이 X는 0입니다.

* 복사된 지속물이 다른 것을 복사 중인 경우(복사된 지속물이 변질된 자아인 경우 등), 해당 토큰은 원래 지속물이 복사한 지속물로 전장에 들어옵니다.

* 복사한 지속물이 토큰인 경우, 사힐리에 의해 생성된 토큰은 그 토큰을 만든 효과가 명시한 토큰의 원본 속성을 복사합니다.

* 복사한 지속물이 전장에 들어올 때 격발되는 능력을 가지고 있다면 그 능력은 토큰이 전장에 들어올 때에도 격발됩니다. "[이 지속물이] 전장에 들어오면서" 또는 "[이 지속물이] 전장에 ~를 가지고 들어오는" 능력 또한 적용됩니다.

* 사힐리의 마지막 능력이 해결될 때, 모든 세 개의 마법물체가 동시에 전장에 들어옵니다. 이 세 마법물체의 격발능력이 격발되는 경우, 세 마법물체 모두가 전장에 들어오는 것으로 판단합니다. Sculpting Steel 과 같은 대체효과는 대체효과가 적용될 때 다른 마법물체들이 전장에 존재하는 것으로 취급하지 않습니다.

* 쌍두거인 게임에서 사힐리의 첫 번째 능력은 상대 팀에 총 피해 2점을 입힙니다.

사힐리의 기교

{4}{U}{U}

집중마법

하나 혹은 둘 다를 선택한다 —

- 마법물체를 목표로 정한다. 그 마법물체의 복사본인 토큰 한 개를 만든다.
- 생물을 목표로 정한다. 그 생물의 복사본인 토큰 한 개를 만든다. 이 토큰은 자신의 다른 유형에 더불어 마법물체이다.

* 토큰은 원본 지속물 카드에 원래 적혀 있는 내용만 복사합니다(해당 지속물이 다른 카드를 복사한 경우나 토큰인 경우는 제외, 아래 참조). 해당 지속물의 탭된 상태, 해당 지속물이 가진 카운터, 부착된 마법진과 장비, 복사가 아닌 효과에 의해 변형된 공격력, 방어력, 유형, 색 등은 복사하지 않습니다.

* 두 번째 모드를 선택했다면, 그 토큰은 자신의 원래 유형에 더불어 마법물체입니다. 이것은 다른 효과가 복사할 수도 있는 토큰의 복사 가능한 값입니다.

* 복사된 지속물의 마나 비용에 {X}가 있다면, 이 X는 0입니다.

* 복사된 지속물이 다른 것을 복사 중인 경우(복사된 지속물이 변질된 자아인 경우 등), 해당 토큰은 원래 지속물이 복사한 지속물로 전장에 들어옵니다.

* 복사한 지속물이 토큰인 경우, 사힐리의 기교에 의해 생성된 토큰은 그 토큰을 만든 효과가 명시한 토큰의 원본 속성을 복사합니다.

* 복사한 지속물이 전장에 들어올 때 격발되는 능력을 가지고 있다면 그 능력은 토큰이 전장에 들어올 때에도 격발됩니다. "[이 지속물이] 전장에 들어오면서" 또는 "[이 지속물이] 전장에 ~를 가지고 들어오는 " 능력 또한 적용됩니다.

* 두 개 모드를 모두 선택하면 하나의 마법물체 생물을 두 번 목표로 정하고 그 마법물체 생물의 복사본 두 개를 얻을 수 있습니다.

* 두 개 모드를 모두 선택하면 토큰들이 한 번에 하나씩 들어옵니다. 따라서 두 번째 모드로 만든 토큰에 “마법물체가 전장에 들어올 때마다”를 격발하는 능력이 있는 경우, 첫 번째 모드로 만든 토큰은 이미 전장에 있으므로 그 능력이 격발되지 않습니다. 첫 번째 모드로 만든 토큰에 생물을 목표로 정하는 전장에 들어올 때 격발되는 능력이 있는 경우, 그 능력은 두 번째 모드로 만든 토큰을 목표로 정할 수 없습니다. 이런 식으로 적용됩니다.

검사 대상 선택

{U}

순간마법

탐된 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 소유자의 손으로 되돌린다. 점술 1을 한다. *(당신의 서고 맨 위의 카드를 본다. 당신은 그 카드를 당신의 서고 맨 밑에 놓을 수 있다.)*

* 검사 대상 선택이 해결되기 전에 목표 생물이 언택되거나 그 외의 방법으로 유효하지 않은 목표가 되면, 주문은 무효화됩니다. 그 생물은 전장에 남고 당신은 점술 1을 할 수 없습니다.

숨겨진 보관고

대지

{T}: 당신의 마나풀에 {C}를 담는다.

{4}, {T}, 숨겨진 보관고를 희생한다: 당신의 서고 맨 위의 카드 다섯 장을 당신의 무덤에 넣는다. 그 후 당신은 당신의 무덤에 있는 마법물체 카드 한 장을 당신의 서고 맨 위에 올려놓을 수 있다.

* 숨겨진 보관고의 능력은 당신의 무덤에 있는 마법물체 카드를 목표로 정하지 않습니다. 서고에서 무덤으로 들어간 다섯 장의 카드 중 하나를 선택할 수 있습니다.

빈틈 없는 협상

{4}{U}

집중마법

당신이 조종하는 마법물체와 당신이 조종하지 않는 마법물체 또는 생물을 목표로 정한다. 이 둘의 조종권을 교환한다.

* 빈틈 없는 협상이 해결될 때 목표 지속물 중 하나가 유효하지 않은 목표인 경우, 교환이 이루어지지 않습니다.

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

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

하늘고래 포획

{2}{W}

순간마법

공격력이 3 이상인 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다. 점술 1을 한다.

* 하늘고래 포획이 해결되기 전에 목표 생물의 공격력이 2 이하가 되면, 주문은 무효화됩니다. 그 생물은 전장에 남고 당신은 점술 1을 할 수 없습니다.

번뜩이는 창의력

{R}

집중마법

생물을 목표로 정한다. 당신의 서고 맨 위의 카드를 추방한다. 당신은 번뜩이는 창의력이 추방된 카드의 전환마나비용만큼 그 생물에게 피해를 입히게 할 수 있다. 그러지 않으면, 당신은 턴종료까지 그 카드를 플레이할 수 있다.

* 생물을 목표로 정하지 않으면 당신은 번뜩이는 창의력을 발동할 수 없습니다. 그 생물이 번뜩이는 창의력에 대해 유효하지 않은 목표가 되면, 어떠한 효과도 발휘되지 않습니다. 서고 맨 위의 카드를 추방하지 않습니다.

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

* 대지 카드가 이런 식으로 추방되는 경우, 당신이 이 턴에 대지를 플레이할 수 있다면 턴종료까지 그 대지를 플레이할 수 있습니다.

* 추방된 카드를 플레이하려면 모든 비용을 지불해야 합니다. 대체비용이나 추가비용은 지불할 수 있습니다. 발동할 카드에 필수 추가비용이 있다면, 그 비용은 반드시 지불해야 합니다.

* 번뜩이는 창의력에 의해 추방당하더라도 카드를 플레이할 수 있는 시기는 바뀌지 않습니다. 예를 들어, 섬광 능력이 없는 생물 카드는 본단계에 스택이 비어 있을 경우에만 발동할 수 있습니다.

스피드광

{1}{R}

생물 — 인간 조종사

2/1

신속

스피드광이 탑승물에 탑승할 때마다, 그 탑승물은 턴종료까지 신속을 얻는다.

* 스피드광의 격발능력은 스피드광이 탑승 능력을 활성화하기 위해 탭될 때 격발됩니다. 스피드광이 자신의 격발능력이 해결되기 전에 전장을 떠나도, 탑승물은 여전히 턴종료까지 신속을 얻습니다.

침탐 침투자

{2}{R}

생물 — 인간 도적

3/2

침탐 침투자가 탭될 때마다, 침탐 침투자는 각 상대에게 피해 1점을 입힌다.

* 이 능력은 활성화능력이 아니라 격발능력입니다. 이 능력은 당신이 원할 때마다 침탐 침투자를 탭하게 해주지 않습니다. 오히려 공격과 같이 침탐 침투자를 탭하기 위한 다른 방법이 필요합니다.

* 능력을 격발하려면 침탐 침투자가 실제로 언탭된 상태에서 탭된 상태로 바뀌어야 합니다. 어떤 효과가 침탐 침투자를 탭하려고 시도하지만 침탐 침투자가 그 전에 이미 탭된 경우에는 이 능력이 격발되지 않습니다.

엔진 시동

{3}{R}

집중마법

당신이 조종하는 탑승물들은 턴종료까지 마법물체 생물이 된다. 당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 +2/+0을 받는다.

* 당신이 조종하는 탑승물은 마법물체 생물이 된 후 +2/+0도 받습니다.

* 엔진 시동의 영향을 받는 탑승물들과 생물들은 주문이 해결될 때 결정됩니다. 이 턴의 나중에 조종하기 시작하는 생물들은 +2/+0을 받지 않으며, 이 턴의 나중에 조종하기 시작하는 탑승물들은 자동적으로 생물이 되지 않고 +2/+0도 받지 않습니다.

영역을 지키는 포식자

{3}{R}

생물 — 그렘린

2/2

돌진

당신이 한 개 이상의 {E}(에너지 카운터)를 얻을 때마다, 영역을 지키는 포식자는 턴종료까지 +2/+2를 받는다.

* 한 번에 여러 개의 {E}를 얻으면, 영역을 지키는 포식자는 {E} 한 개당 +2/+2를 받는게 아니라, 한 번만 +2/+2를 받습니다. 당신이 여러 개의 {E}를 서로 다른 시점에 얻는다면, 영역을 지키는 포식자의 능력은 그때마다 한번씩 격발됩니다.

테제렛의 야망

{3}{U}{U}

집중마법

카드 세 장을 뽑는다. 당신이 마법물체를 조종하지 않는다면, 카드 한 장을 버린다.

* 당신이 카드 세 장을 뽑는 시점과 당신이 카드를 버리는 시점 사이에는 어떠한 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다. 특히, 카드 버리기를 회피하기 위해 당신이 뽑은 카드 세 장을 이용하여 전장에 마법물체를 놓으려고 시도할 수 없습니다.

깔끔한 종결

{3}{B}{B}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다. 당신은 당신이 조종하는 마법물체 한 개당 생명 1점을 얻는다.

* 깔끔한 종결이 해결되기 전에 목표 생물이 유효하지 않게 되면, 주문은 무효화됩니다. 따라서 생명점도 얻지 못합니다.

* 당신이 조종하는 마법물체의 수는 생물이 파괴된 후 깔끔한 종결이 해결될 때에만 계산됩니다. 예를 들어, 당신이 당신의 마법물체 생물을 추방한 박람회장 관리인을 파괴한다면, 당신이 조종하는 마법물체 수를 결정할 때 그 마법물체 생물이 돌아와 계산에 포함됩니다.

공구제작술의 귀감

{W}

생물 — 드워프 기능공

1/1

당신의 턴 전투 시작에, 당신이 마법물체를 조종하고 있다면, 공구제작술의 귀감은 턴종료까지 +2/+1을 받는다. 당신이 마법물체를 세 개 이상 조종하고 있다면, 공구제작술의 귀감은 턴종료까지 선제공격도 얻는다.

* 전투단계가 시작될 때 아무런 마법물체도 조종하지 않는다면, 공구제작술의 귀감의 격발능력은 전혀 격발되지 않습니다. 격발능력이 해결될 때 아무런 마법물체도 조종하지 않는다면, 아무런 효과도 발휘하지 않습니다.

* 당신이 세 장 이상의 마법물체를 조종하는지 여부는 격발능력이 해결될 때에만 확인됩니다.

격류의 톱니거신병

{4}{U}{U}

마법물체 생물 — 자동기계

5/6

섬광

격류의 톱니거신병이 전장에 들어올 때, 당신의 무덤에 있는 순간마법 카드를 목표로 정한다. 당신은 마나 비용을 지불하지 않고 그 카드를 발동할 수 있다. 그 카드가 이 턴에 당신의 무덤에 들어가려고 하면, 대신에 그 카드를 추방한다.

* 카드를 발동하는 경우, 이는 격류의 톱니거신병의 격발능력을 해결하는 과정의 일부입니다. 해당 턴 나중에 발동하도록 대기시킬 수는 없습니다. 발동 시기 제한(예: "[이 카드]는 전투 중에만 발동할 수 있다")은 여전히 적용됩니다.

* 카드를 "마나 비용 없이 발동"하는 경우, 출현 비용과 같은 대체비용을 지불할 수 없습니다. 하지만 추가비용은 지불할 수 있습니다. 발동할 카드에 필수적인 추가비용이 있다면(예: 불태우는 방해 공작), 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.

믿을 수 있는 동료

{1}{W}

생물 — 하이에나

3/2

경계

믿을 수 있는 동료는 혼자 공격할 수 없다.

* 믿을 수 있는 동료는 다른 생물이 공격자로 선언될 때만 공격자로 동시에 선언할 수 있습니다. 공격을 시작하고 나면, 다른 생물을 제거해도 믿을 수 있는 동료는 공격을 멈추지 않습니다.

* 당신이 혼자서 공격할 수 없는 생물을 두 개 이상 조종한다면, 그 외에 다른 생물들이 공격하지 않아도 그 생물들만으로 공격할 수 있습니다.

* 믿을 수 있는 동료가 혼자서는 공격할 수는 없지만, 다른 공격생물이 같은 플레이어나 플레인즈워커를 공격할 필요는 없습니다. 예를 들어, 믿을 수 있는 동료는 상대를 공격하고 다른 생물은 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.

* 쌍두거인 게임에서 믿을 수 있는 동료는 팀원이 조종하는 생물과 함께 공격할 수 있습니다. 당신이 조종하는 다른 생물들이 공격하지 않아도 마찬가지입니다.

비열한 계획

{1}{B}

부여마법

마법물체가 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 당신은 {1}를 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 각 상대는 생명 1점을 잃고 당신은 생명 1점을 얻는다.

{1}{B}, 비열한 계획을 희생한다: 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다. 이 능력은 당신이 마법물체를 두 개 이상 조종할 때에만 활성화할 수 있다.

* 비열한 계획의 격발능력이 해결될 때마다 한 번만 {1}를 지불할 수 있습니다. 상대가 생명점을 더 잃도록 만들기 위해 추가로 지불할 수는 없습니다.

* 당신이 조종하는 마법물체 수는 비열한 계획의 마지막 능력을 활성화할 때에만 확인됩니다. 능력이 해결될 때는 다시 확인되지 않습니다.

* 쌍두거인 게임에서 비열한 계획의 첫 번째 능력은 상대 팀에 총 피해 2점을 입힙니다. 당신은 여전히 생명 1점만 얻습니다.

불법 분해

{1}{B}{R}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다. 당신이 마법물체를 조종하고 있다면, 불법 분해는 그 생물의 조종자에게 피해 3점을 입힌다.

* 불법 분해가 해결되기 전에 목표 생물이 유효하지 않게 되면, 주문은 무효화됩니다. 아무 플레이어도 피해를 입지 않습니다.

* 목표 생물이 유효한 목표이지만 무적을 가지는 등의 이유로 불법 분해에 의해 파괴되지 않은 경우, 불법 분해는 생물의 조종자에게 여전히 피해 3점을 입힙니다.

* 당신이 마법물체를 조종하는지 여부는 생물이 파괴된 후 불법 분해가 해결될 때에만 계산됩니다. 예를 들어, 당신이 당신의 마법물체 생물을 추방한 박람회장 관리인을 파괴한다면, 불법 분해는 박람회장 관리인의 조종자에게 피해 3점을 입힙니다.

신록의 톱니거신병

{3}{G}{G}

마법물체 생물 — 자동기계

4/4

돌진

신록의 톱니거신병이 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는 생물을 원하는 수만큼 목표로 정한다. 그 생물들에 +1/+1 카운터 네 개를 분배한다.

* 신록의 톱니거신병의 격발능력을 스택에 쌓을 때 카운터를 어떻게 분배할지 결정합니다. 각 목표 생물은 최소한 한 개의 카운터를 분배받아야 합니다.

* 신록의 톱니거신병의 격발능력에 대응하여 목표 생물들 중 하나가 유효하지 않은 목표가 되면, 그 생물에 올려질 +1/+1 카운터들이 사라집니다. 그 카운터들은 다른 유효한 목표에 올려질 수 없습니다.

* 신록의 톱니거신병은 자신의 격발능력의 목표가 될 수 있습니다.

노련한 운전수

{R}{W}

생물 — 드워프 조종사

3/1

노련한 운전수가 전장에 들어올 때, 점술 2를 한다.

노련한 운전수가 탑승물에 탑승할 때마다, 그 탑승물은 턴종료까지 +1/+1을 받는다.

* 노련한 운전수의 마지막 능력은 노련한 운전수가 탑승 능력을 활성화하기 위해 탭될 때 격발됩니다.

노련한 운전수가 자신의 격발능력이 해결되기 전에 전장을 떠나도, 탑승물은 여전히 턴종료까지 +1/+1을 받습니다.

* 노련한 운전수의 마지막 능력은 노련한 운전수가 탑승 능력을 활성화하기 위해 탭되기 전에 해결됩니다.

탑승물이 마법물체 생물이 될 때 +1/+1 보너스는 여전히 효과를 발휘합니다.

신속땀질지구 왕도마뱀

{3}

마법물체 생물 — 도마뱀

3/2

{R}: 신속땀질지구 왕도마뱀은 턴종료까지 호전적을 얻는다.

* 한 생물이 신속땀질지구 왕도마뱀을 방어했다면, 호전적을 얻어도 신속땀질지구 왕도마뱀에 대한 방어는 취소되지 않습니다.

* 호전적은 중첩되지 않습니다.

용접 불꽃

{2}{R}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 용접 불꽃은 그 생물에게 피해 X점을 입힌다. X는 당신이 조종하는 마법물체 수에 3을 더한 수이다.

* 아무런 마법물체도 조종하지 않는 경우, 용접 불꽃은 목표 생물에 피해 3점을 입힙니다.

* 당신이 조종하는 마법물체의 수는 용접 불꽃이 해결될 때 계산합니다.

야생의 꿈

{X}{X}{G}

집중마법

당신의 무덤에 있는 카드 X장을 목표로 정한다. 그 카드들을 당신의 손으로 되돌린다. 야생의 꿈을 추방한다.

* 야생의 꿈이 해결될 때 모든 목표 카드가 유효하지 않은 목표가 되면, 야생의 꿈은 무효화되고 소유자의 무덤으로 들어갑니다. 추방되지는 않습니다.

구름조각을 엮는 천사

{4}{W}{W}

생물 — 천사

4/4

비행

구름조각을 엮는 천사가 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는 다른 생물을 목표로 정한다. 당신은 그 생물을 추방한 후 소유자의 조종하에 전장에 되돌릴 수 있다.

* 추방된 생물에 부착된 마법진은 각 소유자의 무덤으로 갑니다. 추방된 생물에 부착된 모든 장비는 부착이 해제되고 계속 전장에 남습니다. 추방된 생물이 가지고 있었던 모든 카운터는 더 이상 존재하지 않게 됩니다.

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

* 구름조각을 엮는 천사의 격발능력은 다른 구름조각을 엮는 천사를 목표로 정할 수 있습니다. 이 경우 당신이 다른 생물을 목표로 정하거나 격발능력을 사용하지 않기로 선택하기 전까지, 이 두 명의 천사는 당신이 원하는 만큼 추방 영역 안팎을 오갈 수 있습니다.

작업장 조수

{3}

마법물체 생물 — 자동기계

1/2

작업장 조수가 죽을 때, 당신의 무덤에 있는 다른 마법물체 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 당신의 손으로 되돌린다.

* 다른 마법물체 카드가 작업장 조수와 동시에 당신의 무덤으로 들어가는 경우, 작업장 조수의 격발능력을 사용해 그 마법물체 카드를 목표로 정할 수 있습니다.

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

©2016 Wizards.