

매직 2015 출시 노트

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

마지막 수정일: 2014년 5월 19일

출시 정보에는 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 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

매직 2015 코어세트는 269장의 카드(커먼 카드 101장, 언커먼 카드 80장, 레어 카드 53장, 미식레어 카드 15장, 기본 대지 20장)로 구성되어 있습니다.

270번부터 284번까지의 카드 15장은 매직 2015 부스터팩에는 포함되지 않은 카드입니다. 이 카드들은 샘플 덱이나 덱 빌더 툴킷 등의 보조 제품에서 등장하며, 이전 세트 카드들의 재판입니다. 이들 카드에는 매직 2015 확장판 기호가 표시되며 매직 2015를 합법적으로 사용할 수 있는 형식에서 사용할 수 있습니다.

이들 카드는 '보호의 천사', '신의 판결', '영감을 얻은 돌진', '세라 천사', '주문 취소', '마하모티 지니', '나이트메어', '생기르가의 흡혈귀', '걸어다니는 시체', '용광로 새끼용', '지진 공습', '시바의 용', '발빠른 켄타우로스', '개력의 짐승대장' 그리고 '대지를 짓밟는 야수'입니다.

프리릴리즈 이벤트: 2014년 7월 12 ~ 13일

출시 주말: 2014년 7월 18 ~ 20일

게임데이: 2014년 8월 9 ~ 10일

매직 2015 코어세트는 공식 출시일부터 공인 컨스트럭티드 게임에서 사용 가능합니다. (2014년 7월 18일 금요일) 그 시점부터 스탠다드 형식에 사용할 수 있는 카드 세트는 라브니카로의 귀환, 충돌의 관문, 용의 미로, 매직 2014, 테로스, 신들의 피조물, 닉스로 가는 길 및 매직 2015입니다.

카드 형식 및 사용 가능한 카드 세트에 대한 전체 정보는 Wizards.com/MagicFormats에서 확인하십시오.

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

카드 구조 업데이트

매직 2015 코어세트부터 기존 카드 및 토큰의 구조가 개선되고 업데이트되었습니다.

이러한 변화는 게임 플레이에는 아무런 영향도 주지 않습니다.

* 카드 명칭, 카드 유형 등 일부 필드의 텍스트가 "Beleren"이라는 폰트로 변경되었습니다.

* 레어 및 미식레어 카드 하단에 홀로포일 스탬프가 추가되었습니다.

* 법적 고지, 수집번호 등 문구란 하단의 정보가 흑색 배경으로 바뀌었으며 위치가 변경되었습니다. 수집번호에는 이제 점(일반 카드) 또는 별(프리미엄 카드)로 구분된 세트 코드와 언어 정보가 표시됩니다.

* 카드 틀의 흑색 테두리 폭이 줄었습니다.

게스트 디자이너 카드 및 디자이너 정보

매직 2015 코어세트에 포함된 14장의 카드는 게임업계의 유명인이 디자인한 카드입니다. 15번째 카드인 '절약'은 "[여러분이 만드는 카드 4](#)"의 당선작이며 [DailyMTG.com](#)에서 주관한 이벤트에서 매직 커뮤니티가 디자인하고 투표를 통해 선정한 카드 디자인입니다. 이 15장의 카드 문구란 하단에는 디자이너 정보가 포함됩니다. 그러나 이러한 정보는 게임 플레이에 아무런 영향도 주지 않습니다.

돌아온 키워드: 집합

매직 2015 코어세트에는 *Ravnica: City of Guilds* 세트에서 처음으로 선보인 키워드인 집합이 다시 등장합니다. 집합은 자신이 조종하는 생물을 탭해 주문의 발동비용 지불을 돕는 정적능력입니다.

끝없는 복종

{4}{B}{B}

집중마법

집합 (당신의 생물들은 이 주문을 발동하는 것을 도울 수 있다. 이 주문을 발동할 때 생물을 탭하면 생물 한 개당 {1}이나 그 생물의 색인 마나 한 개를 지불할 수 있다.)

무덤에 있는 생물 카드를 목표로 정한다. 그 생물 카드를 당신의 조종하에 전장에 놓는다.

집합에 대한 공식 규칙은 다음과 같습니다.

702.50. 집합

702.50a 집합은 집합을 가진 주문이 스택에 쌓일 때 작동하는 정적능력이다. "집합"은 "이 주문의 총 발동비용 중 각 유색 마나를 지불하는 대신 당신이 조종하는 해당 색의 언탭된 생물을 탭해 해당 마나를 지불할 수 있다. 이 주문의 총 발동비용 중 각 무색 마나를 지불하는 대신 당신이 조종하는 언탭된 생물을 탭해 해당 마나를 지불할 수 있다."를 의미합니다. 집합 능력은 추가 또는 대체비용이 아니며 집합 능력을 가진 주문의 총 발동비용이 확정된 이후에 적용됩니다.

702.50b 동일한 주문에 집합 능력이 여러 개 있는 것은 아무런 부가효과가 없다.

* 이번 세트에서 집합 능력의 규칙이 이전과 약간 바뀌었습니다. 이전에는 집합 능력이 비용 지불 전에 먼저 주문의 비용을 줄여주었습니다. 하지만 현재 규칙에서는 주문의 비용을 지불하는 동시에 생물을 탭합니다. 이런 식으로 생물을 탭하는 것은 비용을 지불하는 행동입니다.

* 집합 능력은 주문의 마나 비용이나 전환마나비용을 바꾸지 않습니다. 예를 들어, '끝없는 복종'의 전환마나비용은 집합 능력을 6번 사용해 마나를 지불하지 않고 발동하더라도 6입니다.

* 주문의 총 비용을 계산할 때에는 대체비용이나 추가비용 등 주문의 발동비용을 증가시키거나 감소시키는 요소를 포함합니다. 집합은 이렇게 총 비용이 계산된 이후에 적용됩니다.

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

* 집합 능력을 사용해 다색 생물을 탭하더라도 {1} 또는 그 생물의 유색마나 중 원하는 색의 마나 하나만 지불할 수 있습니다.

* 집합 능력을 사용해 마나 비용에 {X}가 있는 주문을 발동할 경우, 먼저 X의 값을 정해야 합니다. 해당 주문의 총 비용은 이렇게 정한 X의 값과 다른 비용 증감 요소를 합친 값입니다. 총 비용이 계산된 이후에 자신이 조종하는 생물을 탭해 비용을 지불하는 것을 도울 있습니다. 예를 들어, '소환의 화음'(집합 능력이 있고 마나 비용이 {X}{G}{G}{G}인 주문)을 발동할 때 X를 3으로 정했다면 이 주문의 총 비용은 {3}{G}{G}{G}입니다. 이 주문을 발동할 때 집합 능력을 통해 녹색 생물 두 개와 적색 생물 두 개를 탭했다면 {1}{G}를 지불해야 합니다.

* 집합 능력이 있는 주문을 발동할 때 {T}가 포함된 마나 능력이 있는 생물의 마나 능력을 활성화하면 집합 능력을 사용할 때 해당 생물은 탭된 상태가 됩니다. 따라서 집합 능력을 사용할 때 이 생물을 탭할 수 없습니다. 이와 비슷하게, 집합 능력이 있는 주문을 발동할 때 마나 능력을 활성화하기 위해 희생한 생물은 해당 주문의 비용을 지불할 때 전장에 없으므로 집합 능력의 대상이 되지 않습니다.

기존 테마: 슬리버

매직 2015 코어세트에는 새로운 슬리버 생물이 여럿 등장합니다. 이들은 다른 슬리버와 능력, 공격력/방어력 보너스를 공유하는 유명한 생물입니다.

적대적인 슬리버

{2}{R}

생물 — 슬리버

2/2

당신이 조종하는 슬리버 생물들은 "이 생물은 두 개 이상의 생물에게만 방어될 수 있다"를 가진다.

* 이 세트에 등장하는 슬리버는 자신이 조종하는 슬리버에만 영향을 줍니다. 상대가 조종하는 슬리버에는 보너스를 주지 않습니다. 이는 매직 2014 코어세트의 슬리버와 마찬가지로입니다. 기존 세트에 등장하는 슬리버는 전장에 있는 모든 슬리버에 보너스를 주었습니다.

* 공격력/방어력 보너스 등 다른 슬리버에 주는 보너스는 중첩됩니다. 하지만 '적대적인 슬리버'가 부여하는 능력이나 무적과 같은 능력은 중첩되더라도 추가 효과가 없습니다.

* 자신이 조종하는 슬리버의 생물 유형을 바꿀 경우 해당 슬리버는 자신이 주는 슬리버 보너스를 받지 못합니다. 다른 슬리버에 주는 보너스는 유효합니다.

사이클: 영혼

매직 2015 코어세트에는 다차원 우주 여기저기에서 온 보호자가 등장합니다.

젠디카르의 영혼

{4}{G}{G}

생물 — 아바타

6/6

대공

{3}{G}{G}: 3/3 녹색 야수 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다.

{3}{G}{G}, 젠디카르의 영혼을 당신의 무덤에서 추방한다: 3/3 녹색 야수 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다.

* '젠디카르의 영혼'이 자신의 무덤에 있을 때에만 마지막 능력을 활성화할 수 있습니다.

* '젠디카르의 영혼'의 마지막 능력은 활성화비용으로 '젠디카르의 영혼'을 무덤에서 추방해야 합니다. 따라서 이 능력을 사용하려는 플레이어에 대응해서 '젠디카르의 영혼'을 제거할 수는 없습니다.

재판 카드 사이클: 마도사의 지팡이

이번 세트에는 특정 색의 주문을 발동하거나 전장에 특정한 종류의 기본 대지가 들어올 경우 생명력을 얻을 수 있는 마법물체가 포함되어 있습니다.

태양마도사의 지팡이

{3}

마법물체

당신이 백색 주문을 발동하거나 들이 당신의 조종 하에 전장에 들어올 때마다, 당신은 생명 1점을 얻는다.

* 이들 마법물체는 플레이어가 전장에 내려놓은 해당 기본 대지 유형을 따집니다. 예를 들어, 태양마도사의 지팡이의 능력은 플레이어가 하위 유형이 '들'인 대지를 플레이할 때 격발됩니다. 이름이 '들'인 카드를 플레이할 때만 격발되는 것이 아닙니다.

* 특정한 색의 마나를 생산하지만 기본 대지 유형이 없는 특수 대지가 많습니다. 예를 들어, '코일로스의 동굴'은 백색 마나와 흑색 마나를 생산할 수 있지만 '들'도 '늪'도 아닙니다. 따라서 '코일로스의 동굴'이 전장에 들어오더라도 '태양마도사의 지팡이'의 능력은 격발되지 않습니다.

* 플레이어가 특정 색의 주문 복사본을 발동하는 경우, 해당하는 마도사의 지팡이 능력이 격발됩니다. 하지만 스택에 있는 주문을 복사할 뿐 해당 주문을 발동하는 것이 아니라면, 지팡이의 능력이 격발되지 않습니다.

돌아온 카드 유형: 플레인즈워커

플레인즈워커는 플레이어의 편에서 함께 싸우는 강력한 동료입니다. 이번 세트에서 바뀐 플레인즈워커 관련 규칙은 없습니다.

살아있는 길드팩트 제이스

{2}{U}{U}

플레인즈워커 — 제이스

5

+1: 당신의 서고 맨 위의 카드 두 장을 본다. 그중 한 장을 당신의 무덤에 놓는다.

-3: 대지가 아닌 다른 지속물을 목표로 정한다. 그 지속물을 소유자의 손으로 되돌린다.

-8: 각 플레이어는 자신의 손과 무덤을 자신의 서고에 섞어 넣는다. 당신은 카드 일곱 장을 뽑는다.

* 플레인즈워커는 지속물입니다. 플레인즈워커 주문은 집중마법을 발동할 수 있는 시기에만 발동할 수 있습니다. 플레인즈워커 주문이 해결되면 당신의 조종하에 전장으로 들어옵니다.

* 하위 유형(카드 유형에서 다시 다음에 나오는 '제이스' 같은 단어)이 같은 플레인즈워커를 둘 이상 조종하게 되면 그중 하나만을 선택해 전장에 남기고 나머지는 그 소유자의 무덤에 넣어야 합니다. 이는 "플레인즈워커 고유성 규칙"이라고 하는 상태 참조 효과입니다.

* 플레인즈워커는 생물이 아닙니다. 생물에 영향을 주는 주문과 능력은 플레인즈워커에게 아무런 효과도 주지 못합니다.

* 플레인즈워커에게는 충성이라는 것이 존재합니다. 플레인즈워커는 카드 오른쪽 하단에 적힌 숫자만큼의 충성 카운터를 가진 채로 전장에 들어옵니다. 플레인즈워커의 능력을 활성화하면 충성 카운터를 얻거나 잃습니다. 플레인즈워커는 자신이 받은 피해만큼 충성 카운터를 잃습니다. 충성 카운터가 없는 플레인즈워커는 상태 참조 효과로 인해 소유자의 무덤으로 갑니다.

* 플레인즈워커마다 "충성 능력"이라고 하는 능력이 여러 개 있습니다. 자신이 조종하는 플레인즈워커의 충성 능력은 집중마법을 발동할 수 있는 시기에만 활성화할 수 있으며, 한 턴에 한 개만 활성화할 수 있습니다.

* 플레인즈워커가 가진 충성 능력의 활성화 비용은 기호 안에 숫자로 표시됩니다. 위로 향한 화살표에는 "+1" 같은 양수가 포함되며 이는 "이 플레인즈워커에 충성 카운터 한 개를 올려놓는다"는 뜻입니다. 아래를 향한 화살표에는 "-8" 같은 음수가 포함되며 이는 "이 플레인즈워커로부터 충성 카운터 여덟 개를 제거한다"는 뜻입니다. "0"을 포함하는 기호는 "이 플레인즈워커에 충성 카운터를 0개 올린다"는 뜻입니다.

* 비용이 0인 충성 능력은 활성화하더라도 플레인즈워커의 충성 카운터에 아무런 영향을 주지 않습니다.

* 충성 비용이 음수인 능력은 해당 플레인즈워커가 최소한 그만큼의 충성 카운터를 가진 경우에만 활성화할 수 있습니다.

* 능력을 통해 플레인즈워커가 생물로 변하는 경우를 제외하고 플레인즈워커는 공격할 수 없습니다. 하지만 생물이 플레인즈워커를 공격할 수는 있습니다. 공격생물은 각자 상대 플레이어나 상대 플레이어가 조종하는 플레인즈워커를 공격할 수 있습니다. 공격자를 선언할 때 공격 대상을 선언합니다.

* 자신이 조종하는 플레인즈워커가 공격당했다면 평소처럼 방어생물로 방어할 수 있습니다.

* 플레인즈워커를 공격하는 공격생물이 방어되지 않은 경우, 그 생물은 해당 플레인즈워커에 전투피해를 입힙니다. 플레인즈워커는 자신이 받은 피해만큼 충성 카운터를 잃습니다.

자신이 조종하는 원천이 상대에게 비전투피해를 입히려고 하는 경우, 상대 플레이어가 조종하는 플레인즈워커에 대신 해당 피해를 입힐 수 있습니다. 예를 들어, 플레이어는 '번개 강타'의 목표로 플레인즈워커를 정할 수 없습니다. 하지만 상대를 '번개 강타'의 목표로 정한 후 '번개 강타'가 해결될 때 상대의 플레인즈워커 중 하나에 피해 3점을 입히도록 선택할 수 있습니다. (플레이어와 플레인즈워커 간, 또는 여러 플레인즈워커 간에 피해를 나눌 수는 없습니다.) '번개 강타'에 피해를 입은 플레인즈워커는 충성 카운터 세 개를 잃습니다.

새로운 규칙어: "기본 공격력과 방어력"

매직 2015부터 생물의 공격력과 방어력을 특정한 값으로 바꾸는 능력이 일괄적으로 변경되었습니다.

'개구리로 변신'(기존 카드)

{1}{U}

순간마법

생물 한 개를 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 모든 능력을 잃고 1/1 청색 개구리가 된다.

개구리로 변신

{1}{U}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 모든 능력을 잃고 기본 공격력 및 방어력이 1/1인 청색 개구리가 된다.

'폭풍성장'이나 +1/+1 카운터와 같이 생물의 공격력과 방어력에 지속적인 영향을 주는 효과가 생물의 원래 공격력과 방어력이 바뀐 후에 적용됨을 확실하게 하기 위해 "기본 공격력 및 방어력"이라는 용어를 사용합니다. 이에 따라 오라클에서 다수의 기존 카드 문구가 업데이트되었습니다. 이는 기능 관련 업데이트가 아닙니다. '변이의 방'이나 '세계를 깨우는 니사' 등 생물이 아닌 지속물을 "생물화"시키는 능력이 있는 일부 카드에는 새로운 템플릿이 적용되지 않습니다.

카드별 설명

충동적인 행동

{2}{R}

집중마법

당신의 서고 맨 위의 카드 세 장을 추방한다. 턴종료까지, 당신은 이렇게 추방된 카드들을 플레이할 수 있다. (당신이 이런 식으로 주문을 발동하면, 당신은 여전히 그 주문의 비용을 지불한다. 당신은 대지를 플레이할 수 있는 경우에만 이런 식으로 대지를 플레이할 수 있다.)

* 카드는 앞면이 보이게 추방합니다.

* 이런 식으로 카드를 플레이하더라도 평소대로 규칙이 적용됩니다. 해당 카드의 비용을 지불하고 모든 발동 시기 제한에 따라야 합니다. 예를 들어, 이렇게 추방한 생물 카드는 여전히 스택이 비어 있고 자신의 본단계일 때만 발동할 수 있습니다.

* 보통 '충동적인 행동'으로 추방한 대지 카드는 그 턴에 대지를 플레이하지 않았을 경우에만 플레이할 수 있습니다.

* 플레이하지 않은 카드는 추방당한 채로 남습니다.

에테르 분출

{3}{U}{U}

순간마법

각 공격생물의 소유자는 그 생물을 자신의 서고 맨 위나 맨 밑에 놓는다.

* 각 공격생물의 소유자가 생물을 놓을 위치를 정합니다. 현행플레이어(현재 턴을 진행하는 플레이어)가 먼저 모든 결정을 내리고 나서 나머지 플레이어가 순서대로 진행합니다.

* 어떤 효과에 의해 두 장 이상의 카드가 동시에 서고 맨 위나 맨 밑에 놓이게 되면 소유자가 어떤 순서로 놓을지 정합니다. 이 경우 해당 서고의 소유자는 카드를 어떤 순서로 놓았는지 공개하지 않습니다.

공격적인 채광

{3}{R}

부여마법

당신은 대지를 플레이할 수 없다.

대지 한 개를 희생한다: 카드 두 장을 뽑는다. 이 능력은 한 턴에 한 번씩만 활성화할 수 있다.

* 이 능력은 자신의 턴뿐만 아니라 다른 플레이어의 턴에도 한 번씩 활성화할 수 있습니다.

* '공격적인 채광'은 주문이나 다른 능력을 통해 전장에 들어오는 대지를 막지 못합니다. 정상적인 대지 플레이만을 막을 뿐입니다.

곳곳한 아자니

{3}{W}

플레인즈워커 — 아자니

4

+1: 생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +1/+1을 받고 선제공격과 경계, 생명연결을 얻는다.

-2: 당신이 조종하는 각 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓고 당신이 조종하는 다른 모든 플레인즈워커에 충성 카운터 한 개를 올려놓는다.

-7: 당신은 "어느 원천이 당신 또는 당신이 조종하는 플레인즈워커에게 피해를 입히려 한다면, 그 피해 중 1점을 제외한 모든 피해를 방지한다."를 가진 휘장을 얻는다.

* 첫 번째 능력은 목표 없이도 활성화할 수 있습니다. 목표 없이 활성화하면 그냥 비용만 지불해 아자니에 충성 카운터 한 개를 올려놓습니다.

* 자신이 조종하는 지속물이 생물이면서 플레인즈워커라면 아자니의 두 번째 능력으로 +1/+1 카운터 한 개와 충성 카운터 한 개를 올려놓습니다.

* 이 휘장 능력은 자신이 조종하는 플레인즈워커에 피해를 입히는 원천을 누가 조종하는지 상관하지 않습니다.

* 각 공격생물은 독립된 피해 원천입니다. 예를 들어, 3./3 생물 두 개가 자신을 공격했는데 방어하지 못했다면 휘장은 각 생물이 주는 피해를 2점씩 방지합니다. 따라서 실제로 입게 되는 피해는 2점입니다.

* 피해량을 변경하는 효과가 여러 개 있다면, 피해를 입는 플레이어 또는 피해를 입는 지속물의 조종자가 그 효과를 어떤 순서대로 적용할지 결정합니다. 예를 들어, '쌍둥이 신의 규율'에는 "어느 원천이 지속물이나 플레이어에게 피해를 입히려 한다면, 대신에 그 원천은 그 피해를 두 배로 입힌다."라고 적혀있습니다. 자신이 아자니의 휘장을 조종하고 있고 '쌍둥이 신의 규율'이 전장에 있을 때 피해 3점을 입으려 한다고 가정해봅시다. 이 경우 (a) 먼저 피해 2점을 방지한 다음 '쌍둥이 신의 규율'의 효과로 남은 피해 1점을 두 배로 만들어 피해 2점을 입거나, (b) 피해를 두 배인 6점으로 만든 다음 피해 5점을 방지해서 피해 1점을 입을 수 있습니다.

아자니의 형제

{1}{W}

생물 — 고양이 병사

2/2

당신이 생명점을 얻을 때마다, 당신은 아자니의 형제에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓을 수 있다.

* 생명점을 얻게 될 때마다 해당 능력이 격발됩니다. '영혼의 치유사'로 인해 생명 1점을 얻든, '명상 퍼즐'로 생명 8점을 얻든 한 번만 격발됩니다.

* 생명연결 능력이 있는 생물이 전투피해를 입히면 한번 생명점을 얻게 됩니다. 예를 들어, 플레이어가 조종하는 생물 중 두 개가 생명연결 능력을 가지고 있고 이들이 동시에 전투피해를

입혔다면, '아자니의 무리동료'의 능력이 두 번 격발됩니다. 그러나 생명연결 능력을 가진 생물 하나가 동시에 여러 생물, 플레이어 및/또는 플레인즈워커에 전투피해를 입힐 경우(돌진 능력이 있거나 상대가 이 생물을 여러 생물로 막은 경우) 해당 능력은 한 번만 격발됩니다.

알탁 피추적자

{1}{R}

생물 — 인간 광전사

2/1

상대가 조종하는 생물이 죽을 때마다, 알탁 피추적자는 턴종료까지 +2/+0을 받고 선제공격과 신속을 얻는다. (이 생물은 선제공격이 없는 생물보다 먼저 전투피해를 입히며, 당신의 조종하에 들어오자마자 공격하거나 *TT*할 수 있다.)

* 전투단계에서 전투피해단이 두 번(선제공격 또는 이단공격이 있는 생물이 전투에 참가해서)이라면 '알탁 피추적자'가 첫 번째 전투피해단에서 선제공격 능력을 얻을 수도 있습니다. 이럴 경우, '알탁 피추적자'는 두 번째 전투피해단에서 아직 피해를 지정하지 않은 다른 생물들과 함께 자신의 피해를 지정하게 됩니다.

* 한 턴에 이 능력이 여러 번 격발되면 공격력 보너스는 중첩되나 선제공격 및 신속 능력은 중첩되어도 아무런 부가효과를 내지 않습니다.

앰핀 통로술사

{3}{U}

생물 — 샬러맨더 마법사

3/2

{2}{U}: 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 이번 턴에 방어될 수 없다.

* 방어자가 지정된 다음 이 능력을 활성화하면 아무런 효과도 발휘하지 않습니다. 이미 방어자로 지정된 생물을 바꾸거나 방어를 취소할 수 없기 때문입니다.

수호천사 아바신

{2}{W}{W}{W}

전설적 생물 — 천사

5/4

비행, 경계

{1}{W}: 다른 생물을 목표로 정한다. 당신이 선택한 색의 원천이 이 턴에 그 생물에게 입힐 모든 피해를 방지한다.

{5}{W}{W}: 플레이어를 목표로 정한다. 당신이 선택한 색의 원천이 이 턴에 그 플레이어에게 입힐 모든 피해를 방지한다.

* 선택할 수 있는 색은 백색, 청색, 흑색, 적색, 녹색입니다. 마법물체나 무색, 다른 단어는 선택할 수 없습니다.

* 이 능력이 해결될 때마다 자신이 색을 정합니다. 그러나 해당 생물이나 플레이어에게 피해를 입히려 하는 원천의 색은 아바신의 능력이 해결될 때가 아니라 해당 생물이나 플레이어가 피해를 입으려 할 때 확인합니다. 예를 들어 플레이어가 청색을 선택했다면 아바신의 능력이 해결될 때 청색이 아니었거나 전장에 없었던 생물이 플레이어나 해당 생물에 피해를 입히려 할 때 청색이라면 그 피해를 방지할 수 있습니다.

* 아바신의 능력이 해결된 뒤에는 목표로 정한 플레이어나 생물이 유효한 목표인지에 대해 확인할 필요가 없습니다. 예를 들어, 아바신의 첫 번째 능력의 목표가 된 생물이 아바신의 능력이 해결되었지만 피해를 방지하기 전에 백색으로부터 보호 능력을 얻게 되면 백색 원천으로부터의 피해를 방지할 수 있습니다.

* 두 번째 활성화능력은 목표로 정한 플레이어가 조종하는 플레인즈워커가 입으려는 피해는 방지할 수 없습니다. 두 번째 활성화능력의 목표가 자신이라면, 자신이 입을 비전투피해를 상대가 자신이 조종하는 플레인즈워커에게 돌릴 경우 이를 방지할 수 있습니다. 그냥 피해 방지효과를 먼저 피해에 적용하면 돌릴 피해가 없어집니다.

* 아바신의 활성화능력은 전투피해뿐만 아니라 선택한 색의 원천으로부터 받는 모든 피해를 방지합니다.

* 아바신의 활성화능력은 이미 받은 피해를 되돌리지는 못합니다.

전투 속달

{2}{W}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

부여된 생물은 이단공격을 가진다. (그 생물은 선제공격 전투피해와 일반 전투피해를 둘 다 입힌다.)

* 이단공격 능력을 가진 생물이 첫 전투피해단에서 피해를 입히고 이단공격 능력을 잃었다면, 두 번째 전투피해단에서는 피해를 지정할 수 없습니다.

폭열 벼락

{5}{R}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 폭열 벼락은 그 생물에게 피해 5점을 입힌다. 그 생물에게 부착된 모든 장비를 파괴한다.

* 장비가 부착된 생물이 아니더라도 '폭열 벼락'의 목표로 정할 수 있습니다. 목표로 정한 생물에 부착된 장비가 없더라도 피해를 입습니다.

* '폭열 벼락'이 해결되려고 할 때 목표 생물이 유효한 목표가 아닌 경우, 능력은 무효화되어 아무 효과도 발생하지 않습니다. 따라서 아무런 장비도 파괴되지 않습니다.

피의 주인

{3}{B}{B}

생물 — 흡혈귀

3/3

{1}{B}, 다른 생물 한 개를 희생한다: 피의 주인에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓고 당신은 생명 2점을 얻는다.

* '피의 주인'의 능력이 해결될 때 '피의 주인'이 전장에 없다면 +1/+1 카운터를 올려놓을 수 없지만 생명 2점은 얻습니다.

축복을 엮는 거인

{6}{W}

생물 — 거인 승려

4/4

축복을 엮는 거인이 전장에 들어올 때, 당신은 당신의 무덤, 손 및/또는 서고에서 마법진 카드 한 장을 찾아 축복을 엮는 거인에 부착된 채로 전장에 놓을 수 있다. 이런 식으로 서고를 찾을 경우, 서고를 섞는다.

* 목표로 정하는 마법진 카드는 '축복을 엮는 거인'에 합법적으로 부여할 수 있어야 합니다. 예를 들어, 대지에 부여하는 마법진 카드를 '축복을 엮는 거인'에 부착한 채로 전장에 놓을 수 없습니다.

* '축복을 엮는 거인'의 능력이 해결될 때 '축복을 엮는 거인'이 전장에 없다면 마법진을 전장에 놓을 수 없습니다. 그래도 적절한 영역에 위치한 마법진 카드를 찾은 후, 서고에서 찾았다면 서고를 섞을 수는 있습니다.

무리 수호자

{3}{R}

생물 — 인간 주술사

2/3

무리 수호자에 마법진이 부착될 때마다, 비행을 가진 2/2 적색 용 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다. 이 토큰은 "{R}: 이 생물은 턴종료까지 +1/+0을 받는다."라는 능력을 가진다.

* '무리 수호자'의 능력은 마법진이 '무리 수호자'에 부착된 채로 전장에 들어올 때마다 또는 다른 물체에 부착된 마법진이 '무리 수호자'에 부착될 때마다 격발됩니다.

* '무리 수호자'에 부착된 마법진의 효과로 다른 플레이어가 '무리 수호자'의 조종권을 얻을 경우, 해당 플레이어가 격발능력을 조종하여 용 생물 토큰을 만듭니다.

타오르는 분노

{4}{R}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

부여된 생물은 "{T}: 생물이나 플레이어를 목표로 정한다. 이 생물은 그 목표에 자신의 공격력만큼 피해를 입힌다."라는 능력을 가진다.

* 활성화능력이 해결될 때 부여된 생물의 공격력을 따져 목표에 그만큼의 피해를 입힙니다. 그 때 해당 생물이 전장에 없다면 그 생물이 전장을 떠나는 순간의 방어력을 사용합니다. 두 생물이 모두 전장에 있어야 피해를 주고받을 수 있는 "싸운다"라는 키워드와는 다른 방식입니다.

* 활성화능력의 원천은 '타오르는 분노'가 아니라 부여된 생물입니다. 예를 들어, 부여된 생물이 녹색이라면 해당 능력을 활성화하여 적색으로부터 보호 능력이 있는 생물을 목표로 정할 수 있습니다.

사슬 베일

{4}

전설적 마법물체

당신의 종료단 시작에, 당신이 이 턴에 플레인즈워커의 충성 능력을 활성화하지 않았다면, 당신은 생명 2점을 잃는다.

{4}, {T}: 당신은 이 턴에 당신이 조종하는 각 플레인즈워커의 충성 능력을 활성화하지 않은 것처럼 플레인즈워커의 충성 능력 중 한 개를 한 번씩 활성화할 수 있다.

* 첫 번째 능력의 경우, 플레인즈워커가 종료단 시작에 전장에 있는지는 상관 없습니다. 해당 턴에 플레인즈워커의 충성 능력을 사용했다면 '사슬 베일'의 능력이 격발되지 않습니다.

* '사슬 베일'의 마지막 능력은 게임의 규칙을 바꾸기 때문에 해당 능력이 해결될 때 플레이어가 조종하는 플레인즈워커뿐만 아니라 그 턴에 플레이어가 조종권을 얻는 모든 플레인즈워커에게도 적용됩니다.

* '사슬 베일'의 마지막 능력이 해결되면 자신이 조종하는 모든 플레인즈워커의 충성 능력을 한 턴에 두 번 사용할 수 있습니다. 충성 능력을 활성화할 수 있는 시기는 변하지 않습니다. 충성 능력은 자신의 본단계에서 스택이 비었을 때에만 사용할 수 있습니다.

* 플레이어가 그 턴에 두 번째로 활성화하는 충성 능력은 전에 사용한 충성 능력과 같은 능력일 필요가 없습니다. 예를 들어, 플레이어는 자신의 플레인즈워커의 첫 충성 능력을 두 번 사용할 수도, 첫 번째 능력과 두 번째 능력을 한 번씩 사용할 수도 있습니다.

* '사슬 베일'의 마지막 능력이 해결될 때마다 플레이어는 자신이 조종하는 각 플레인즈워커의 충성 능력을 활성화할 수 있습니다. 예를 들어, '사슬 베일'의 마지막 능력을 활성화하고 언택한 다음 다시 활성화한다면 자신이 조종하는 플레인즈워커의 충성 능력을 한 턴에 세 번 사용할 수 있습니다.

화염의 대가 찬드라

{2}{R}{R}

플레인즈워커 — 찬드라

4

+1: 플레이어 한 명과 그 플레이어가 조종하는 생물 한 개 이하를 목표로 정한다. 화염의 대가 찬드라는 그 플레이어와 그 생물에게 피해 1점을 입힌다. 그 생물은 이 턴에 방어할 수 없다.

0: 당신의 서고 맨 위의 카드를 추방한다. 당신은 이 턴에 그 카드를 플레이할 수 있다.

-7: 당신의 서고 맨 위의 카드 10장을 추방한다. 이런 식으로 추방한 카드 중 순간마법 또는 집중마법 카드 한 장을 골라 그것을 세 번 복사한다. 당신은 그 복사본들을 마나 비용의 지불 없이 발동할 수 있다.

* 첫 능력을 활성화하려면 플레이어 한 명을 반드시 목표로 정해야 하지만 생물은 목표로 정하지 않을 수 있습니다.

* 첫 능력이 해결되었지만 피해가 방지되거나 전향되더라도 목표로 정한 생물은 그 턴에 방어할 수 없습니다.

* 두 번째 능력으로 추방하는 카드는 앞면이 보이도록 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.

* 두 번째 능력으로 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.

* 세 번째 능력에서 "이런 식으로 추방된"의 의미는 해당 능력이 해결될 때 추방된 카드만을 뜻합니다. 두 번째 능력으로 추방한 카드나 이전에 세 번째 능력으로 추방한 카드는 해당되지 않습니다.

* 세 번째 능력을 해결할 때, 추방한 카드의 복사본을 만들어 추방당한 상태에서 발동합니다. 복사본의 수는 0개에서 3개까지 마음대로 고를 수 있습니다. 추방당한 카드 자체는 발동할 수 없습니다. 해당 카드는 추방당한 채로 남아 있습니다.

* 세 번째 능력으로 복사본을 발동할 경우, 카드 유형(예를 들어 집중마법)에 따른 발동 시기 제한은 무시됩니다. 다른 제한(예: "[이 주문]은 전투 중에만 발동할 수 있다")은 무시할 수 없습니다.

* "마나 비용의 지불 없이" 복사본을 플레이하므로 복사본을 발동할 때 대체 비용을 지불할 수 없습니다. 키퍼 비용과 같은 추가비용은 지불할 수 있습니다. 복사본 주문에 필수 추가비용이 있다면, 그 비용은 반드시 지불해야 합니다.

* 복사된 카드의 마나 비용에 {X}가 있다면, 복사본을 발동할 때 그 값으로 0을 선택해야 합니다.

틈새살이

{2}{U}

생물 — 오징어 괴수

1/1

당신이 카드를 뽑을 때마다, 당신은 틈새살이에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

틈새살이가 죽을 때, 섬잡입이 있는 1/1 청색 오징어 생물 토큰 X개를 전장에 놓는다. X는 틈새살이에 올려진 +1/+1 카운터 개수이다. (수비플레이어가 섬을 조종하는 한, 이 생물들은 방어될 수 없다.)

***한글판의 틈새살이 룰 텍스트가 잘못 번역되어 있습니다. 틈새살이에 +1/+1 카운터를 올려놓는 능력은 무조건적입니다.**

* 카드를 여러 장 뽑으면 카드를 한 장 뽑을 때마다 '틈새살이'의 능력이 격발됩니다. 결과적으로 뽑은 카드 수만큼의 +1/+1 카운터가 '틈새살이'에 올려집니다.

* '틈새살이'의 방어력을 0 이하로 떨어트릴 만큼의 -1/-1 카운터 동시에 올려질 경우, '틈새살이'가 -1/-1 카운터를 가지기 전에 '틈새살이'가 가지고 있던 +1/+1 카운터 수만큼의 오징어 토큰이 생성됩니다. 예를 들어, +1/+1 카운터 두 개를 가진 '틈새살이'에 -1/-1 카운터 세 개가 동시에 올려지면, 오징어 토큰 두 개가 생성됩니다.

기관장

{1}{U}

생물 — 베달켄 기능공

1/3

당신이 발동하는 마법물체 주문들은 집합을 가진다. (당신의 생물들은 그 주문들을 발동하는 것을 도울 수 있다. 마법물체 주문을 발동할 때 탭하는 생물 한 개당 그 주문의 비용은 {1} 또는 그 생물의 색인 마나 한 개만큼 줄어든다.)

* 동일한 주문에 집합 능력이 여러 개 있어도 아무런 부가효과가 없습니다.

화염진

{1}{R}

부여마법

비행 능력이 없는 생물이 당신이나 당신이 조종하는 플레인즈워커를 공격할 때마다, 화염진은 그 생물에게 피해 1점을 입힌다.

* '화염진'의 능력은 공격자지정단에 비행 능력이 없는 생물이 공격생물로 선언될 때에만 격발됩니다. 상대가 비행 능력이 있는 생물로 자신이나 자신이 조종하는 플레인즈워커를 공격한다고 선언한 다음 그 생물이 비행 능력을 잃거나 비행 능력이 없는 생물로 자신이나 자신이 조종하는 플레인즈워커를 공격한다고 선언할 경우에는 이 능력이 격발되지 않습니다.

화염 방사

{3}{R}{R}

집중마법

생물이나 플레이어 중에서 목표 세 개를 정한다. 화염 방사는 첫 번째 목표에게 피해 1점을, 두 번째 목표에게 피해 2점을, 그리고 세 번째 목표에게 피해 3점을 입힌다.

* 목표 세 개는 각기 달라야 합니다.

* '화염 방사'가 해결될 때 목표 중 한 개나 두 개가 합법적인 목표가 아니게 되더라도 나머지 목표에 지정한 피해량을 변경할 수 없습니다.

조여드는 슬리버

{5}{W}

생물 — 슬리버

3/3

당신이 조종하는 슬리버 생물들은 "이 생물이 전장에 들어올 때, 상대가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 당신은 그 목표를 이 생물이 전장을 떠날 때까지 추방할 수 있다."를 가진다.

* '조여드는 슬리버'는 다른 슬리버에게 일정 기간 영역을 바꾸는 능력을 부여하는데, 이는 예전 카드인 '망각륜'과 비슷한 능력이라고 할 수 있습니다. 그러나 '망각륜'과는 달리 '조여드는 슬리버'와 같은 카드는 단일 효과 두 개를 발생시키는 하나의 능력을 가지고 있습니다. 즉, '조여드는 슬리버'의 능력이 해결될 때 목표로 정한 생물을 추방하는 능력과 '조여드는 슬리버'가 전장을 떠나자마자 추방했던 카드를 전장으로 되돌리는 능력이 합쳐진 능력입니다.

* '조여드는 슬리버'가 전장에 들어오면 자신의 능력이 격발됩니다.

* 전장에 들어오는 슬리버가 목표 생물을 추방하는 능력의 원천이 됩니다. 예를 들어, 청색 슬리버 생물이 자신의 조종하에 전장에 들어오면, 백색으로부터 보호 능력을 가진 생물을 목표로 정해 추방할 수 있습니다.

* 추방당한 생물에 부착된 마법진은 테로스 블록에 등장하는 권능을 가진 마법진이 아니라면 소유자의 무덤으로 갑니다. 추방된 생물에 부착된 모든 장비는 부착이 해제되고 계속 전장에 남습니다. 추방된 생물이 가지고 있었던 모든 카운터는 더이상 존재하지 않게 됩니다.

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

* "전장에 들어올 때" 능력이 해결되기 전에 슬리버가 전장을 떠나면 목표로 정한 생물은 추방당하지 않습니다.

* 자신이 조종하는 슬리버가 전장을 떠나면 해당 슬리버가 추방한 카드만 전장으로 돌아옵니다. 다른 슬리버가 추방한 카드는 그 슬리버가 전장을 떠나기 전까지는 추방당한 채로 남습니다.

* 추방된 카드는 해당 슬리버가 전장을 떠나는 즉시 전장으로 돌아옵니다. 이는 동시에 이루어지며 중간에 상태 참조 효과도 일어나지 않습니다. '조여드는 슬리버'와 '조여드는 슬리버'가 추방한 생물은 동시에 전장에 있을 수 없습니다. 예를 들어, 추방당했다 돌아오는 생물이 '변덕스러운 참칭왕'이라면, 그 '변덕스러운 참칭왕'은 '조여드는 슬리버'의 복사본으로 돌아올 수 없습니다.

* 추방당한 카드는 소유자의 조종하에 전장으로 돌아옵니다.

* 추방당한 카드는 자신을 추방한 슬리버가 전장을 떠날 때 원래 능력을 상실하더라도 전장으로 돌아옵니다.

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

피의 계약

{6}{B}

집중마법

집합 (당신의 생물들은 이 주문을 발동하는 것을 도울 수 있다. 이 주문을 발동할 때 생물을 탭하면 생물 한 개당 {1}이나 그 생물의 색인 마나 한 개를 지불할 수 있다.)

생물이나 플레이어를 목표로 정한다. 피의 계약은 그 목표에게 피해 4점을 입히고 당신은 생명 4점을 얻는다.

* '피의 계약'이 해결될 때 목표 생물이나 플레이어가 유효한 목표가 아닌 경우, 능력은 무효화되어 아무 효과도 발생하지 않습니다. 따라서 생명점도 얻을 수 없습니다. 그러나 '피의 계약'을 발동하기 위해 탭한 생물은 탭된채로 유지됩니다.

잔인한 가학증 환자

{B}

생물 — 인간 암살자

1/1

{B}, {T}, 생명 1점을 지불한다: 잔인한 가학증 환자에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

{2}{B}, {T}, 잔인한 가학증 환자에서 +1/+1 카운터 X개를 제거한다: 생물을 목표로 정한다.

잔인한 가학증 환자는 그 생물에게 피해 X점을 입힌다.

* '잔인한 가학증 환자'의 첫 번째 능력으로 올린 +1/+1 카운터 뿐만 아니라 모든 종류의 +1/+1 카운터를 이런 식으로 제거할 수 있습니다.

다크스틸 성채

마법물체 대지

무적 (이 대지는 "파괴한다" 효과에 의해 파괴당하지 않는다.)

{T}: {1}를 당신의 마나풀에 담는다.

* '다크스틸 성채'는 마법물체이지만 주문으로 발동할 수 없습니다. 해당 카드는 보통 대지와 다를 바 없이 플레이합니다.

집어삼키는 빛

{1}{W}{W}

순간마법

집합 (당신의 생물들은 이 주문을 발동하는 것을 도울 수 있다. 이 주문을 발동할 때 생물을 탭하면 생물 한 개당 {1}이나 그 생물의 색인 마나 한 개를 지불할 수 있다.)

공격생물이나 방어생물을 목표로 정한다. 그 생물을 추방한다.

* 자신이 조종하는 언탭된 공격생물이나 방어생물을 탭해 '집어삼키는 빛'의 발동을 도울 수 있습니다. 이렇게 해도 탭한 생물이 전투에서 제거되지 않습니다.

* 방어자지정단은 전투에 참여한 생물이 전투피해를 주기 전에 '집어삼키는 빛'을 발동할 수 있는 마지막 기회입니다. 그러나 이렇게 탭한 생물은 전투피해단과 전투종료단 동안 공격생물 또는 방어생물로 남습니다. 그러한 생물이 해당 단계에 이미 전투피해를 주고받았더라도 '집어삼키는 빛'의 집합 능력의 목표가 될 수 있습니다.

확산 슬리버

{1}{U}

생물 — 슬리버

1/1

당신이 조종하는 슬리버 생물이 상대가 조종하는 주문이나 능력의 목표가 될 때마다, 그 주문이나 능력의 조종자가 {2}를 지불하지 않는다면 그 주문이나 능력을 무효화한다.

* 부여된 능력은 마법진 주문을 포함한 모든 주문, 활성화능력 또는 상대가 해당 슬리버를 목표로 정해 사용하는 격발능력에도 적용됩니다.

신의 은혜

{1}{W}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

신의 은혜가 전장에 들어올 때, 당신은 생명 3점을 얻는다.

부여된 생물은 +1/+3을 받는다.

* '신의 은혜'가 해결되려고 할 때 목표로 정한 생물이 유효한 목표가 아닌 경우, 이 마법진은 무효화되어 전장에 들어오지 않게 되며 "전장에 들어올 때" 능력도 격발되지 않습니다.

뒤덮기

{1}{U}{U}

부여마법 — 마법진

마법물체나 생물에게 부여

부여된 지속물은 조종자의 언택단에 언택되지 않으며, 그 지속물의 활성화능력은 활성화될 수 없다.

* 활성화능력은 "비용: 효과"의 형태로 표기되어 있습니다. 일부 키워드는 활성화능력으로, 설명 문구에 콜론이 있습니다. 정적능력과 격발능력은 '뒤덮기'의 영향을 받지 않습니다.

마법물체 영혼주입

{1}{U}

부여마법 — 마법진

마법물체에 부여

부여된 마법물체는 자신의 다른 유형에 더불어 기본 공격력 및 방어력이 5/5인 생물이다.

* 이 마법물체는 자신이 원래 가진 유형, 하위유형 및 상위유형을 유지합니다. 특히 마법물체 생물이 된 장비는 다른 생물에 부착할 수 없습니다. 원래 다른 생물에 부착되어 있던 장비는 그 생물에서 제거됩니다.

* 해당 마법물체가 이미 생물이었다면 공격력과 방어력이 각각 5가 됩니다. '마법물체 영혼주입'은 생물의 공격력과 방어력을 특정 값으로 설정하는 모든 기존 효과를 덮어씁니다. 그러나 '마법물체 영혼주입'이 마법물체에 부착된 후에 적용되는 공격력/방어력 변경 효과는 그대로 적용됩니다.

* '폭풍성장' 효과나 +1/+1 카운터 등 생물의 공격력과 방어력을 수정하는 효과는 언제든지 적용됩니다. 생물의 공격력이나 방어력을 바꾸는 카운터 또는 생물의 공격력과 방어력을 뒤바꾸는 효과도 마찬가지입니다.

* 마법물체 생물이 된 마법물체는 그 턴의 처음부터 그 플레이어의 조종하에 있었다면 공격할 수 있습니다. 즉, 해당 마법물체가 언제부터 생물이었냐를 따지는 것이 아니라 언제부터 전장에 있었냐를 따지는 것입니다.

시체 만찬

{2}{B}

부여마법

각 유지단 시작에, 상대가 이전 턴에 생명을 잃었다면, 당신이 조종하는 생물 한 개를 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

* 피해를 입은 상대는 그 피해만큼의 생명점을 잃습니다.

* 전 턴의 어떤 단계에서라도 상대가 피해를 입었다면 '시체 만찬'이 격발됩니다. 전 턴에서 '시체 만찬'이 전장에 없었을 때 상대가 피해를 입었어도 상관없습니다.

* '시체 만찬'은 상대가 전 턴에 생명점을 잃었는지만 확인합니다. 상대의 생명총점이 어떻게 변했는지는 확인하지 않습니다. 예를 들어, 상대가 전 턴에 생명 2점을 잃고 8점을 얻어 생명총점이 증가했어도 '시체 만찬'의 능력이 격발됩니다.

* 상대가 잃은 생명력의 양과 상관없이 +1/+1 카운터 한 개만 올려놓을 수 있습니다.

초기 대응

{3}{W}

부여마법

각 유지단 시작에, 당신이 지난 턴에 생명점을 잃었다면, 1/1 백색 병사 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다.

* 자신이 입은 피해만큼의 생명점을 잃습니다.

* 전 턴의 어떤 단계에서라도 자신이 생명점을 잃었다면 '초기 대응'이 격발됩니다. 전 턴에서 '초기 대응'이 전장에 없었을 때 피해를 입었어도 상관없습니다.

* '초기 대응'은 자신이 전 턴에 생명점을 잃었는지만 확인합니다. 생명총점이 어떻게 변했는지는 확인하지 않습니다. 예를 들어, 전 턴에 생명 2점을 잃고 8점을 얻어 생명총점이 증가했어도 '초기 대응'의 능력이 격발됩니다.

* 잃은 생명점의 양과 상관없이 병사 토큰이 1개만 생성됩니다.

* 생성된 병사 토큰은 신속 능력을 얻지 않는 이상 그 턴에 공격할 수 없습니다.

제련소 악령

{R}

생물 — 악령

1/1

제련소 악령이 전장에 들어올 때, 생물 한 개를 목표로 정한다. 제련소 악령은 그 생물에게 피해 1점을 입히고 당신에게 피해 1점을 입힌다.

* '제련소 악령'의 능력은 필수입니다. '제련소 악령'이 전장에 유일하게 있는 생물인 경우 자신을 목표로 선택해야 하며, 자신에게 피해 1점을 입히고 당신에게 피해 1점을 입힙니다.

서리 스라소니

{2}{U}

생물 — 정령 고양이

2/2

서리 스라소니가 전장에 들어올 때, 상대가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 탭한다. 그 생물은 조종자의 다음 언택단에 언택되지 않는다.

* 이미 탭된 생물도 '서리 스라소니'의 능력의 목표로 정할 수 있습니다. 그 생물은 조종자의 다음 언택단에 언택되지 않습니다.

* '서리 스라소니'의 능력은 생물에 집중하므로 그 생물의 조종자는 상관하지 않습니다. 그 생물의 조종자의 다음 언택단이 되기 전에 다른 플레이어가 해당 생물의 조종권을 갖게 되면, 그 생물은 새로운 조종자의 다음 언택단에 언택되지 않습니다.

* 해당 생물이 주문 등의 효과로 미리 언택되어 조종자의 다음 언택단에 언택되지 않으면 '서리 스라소니'의 능력은 아무런 효과도 발휘하지 않습니다. 해당 턴이 지나면 그 생물은 정상적으로 언택됩니다.

포식자의 정점 개력

{5}{B}{G}

플레인즈워커 — 개력

5

+1: 다른 플레인즈워커를 목표로 정한다. 그 플레인즈워커를 파괴한다.

+1: 치명타를 가진 3/3 흑색 야수 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다.

-3: 생물 한 개를 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다. 당신은 그 생물의 방어력만큼 생명점을 얻는다.

-8: 상대를 목표로 정한다. 그 상대는 "생물이 당신을 공격할 때마다, 그 생물은 턴종료까지 +5/+5를 받고 돌진을 얻는다."를 가진 휘장을 받는다.

* 첫 번째 능력으로 다른 플레이어가 조종하는 개력을 목표로 정해 파괴할 수 있습니다.

* 개력의 세 번째 능력이 활성화되고 이 능력이 해결되려고 할 때 목표 생물이 유효한 목표가 아닌 경우 이 능력은 무효화되고 아무 효과도 발생하지 않으며, 따라서 생명점도 얻을 수 없습니다.

* 생물이 플레인즈워커를 공격할 경우 휘장 능력이 격발되지 않습니다.

* 휘장은 휘장을 만든 능력의 목표가 소유하고 조종합니다. 다인전게임에서 개력의 소유자가 게임을 떠나도 휘장은 게임을 떠나지 않습니다.

발전기 하수인

{1}{R}

생물 — 정령

2/1

{T}, 발전기 하수인을 희생한다: {2}를 당신의 마나풀에 담는다. 그 마나가 생물 주문에 지불된다면, 그 생물은 턴종료까지 신속을 얻는다. (그 생물은 당신의 조종하에 들어오자마자 공격하거나 {T}할 수 있다.)

* 그 마나를 생물 주문 두 개에 사용했다면 각 생물 주문(및 소환된 생물)은 턴종료까지 신속 능력을 가집니다.

* 그 마나가 생물 주문을 발동할 때 추가비용 또는 대체비용으로 사용되었어도 해당 생물은 신속 능력을 가집니다.

* 순간마법이나 집중마법은 결과적으로 생물 토큰을 생성하더라도 생물 주문이 아닙니다.

창조 히드라

{X}{G}{G}

생물 — 식물 히드라

0/0

당신이 창조 히드라를 발동할 때, 당신의 서고 맨 위의 카드 X장을 공개한다. 당신은 그 카드 중에서 전환마나비용이 X 이하이며 대지가 아닌 지속물 카드 한 장을 전장에 놓을 수 있다. 그런 다음 나머지 카드들은 당신의 서고에 섞어 넣는다.

창조 히드라는 +1/+1 카운터 X개를 가진 채로 전장에 들어온다.

* '창조 히드라'의 첫 번째 능력은 '창조 히드라'보다 먼저 해결됩니다. 이런 식으로 '창조 히드라'에 마법진 카드를 부착한 채로 전장에 들어올 수 없습니다.

* 이런 식으로 마법진 카드를 전장에 들어올 경우, 마법진이 전장에 들어올 때 부여할 대상을 정합니다. 이는 지속물이나 플레이어를 목표로 정하는 행위가 아닙니다. 예를 들어, 이런 식으로 상대가 조종하는 방호 능력이 있는 생물에 마법진을 부여할 수 있습니다.

* 대지가 아닌 지속물 카드의 마나 비용에 {X}가 있다면 X의 값은 0입니다.

* X가 0이거나 X가 1이었지만 해당 카드가 전장에 놓여져 "나머지 카드"가 0장이어도 서고를 섞습니다.

빙하 파괴자

{4}{U}{U}

생물 — 정령

5/5

돌진 (이 생물이 자신을 방어하는 생물을 파괴하기에 충분한 피해를 배정했다면, 나머지 피해는 수비플레이어나 플레인즈워커에게 배정할 수 있다.)

빙하 파괴자는 전장에 산이 있어야만 공격할 수 있다.

* 산의 조종자는 상관없습니다.

* '빙하 파괴자'로 공격을 선언한 후에 마지막 '산'이 전장을 떠나더라도 '빙하 파괴자'는 공격생물로 남습니다.

고블린 쿵쿵이

{1}{R}

생물 — 고블린 전사

1/2

당신의 유지단 시작에, 이름이 지뢰이고 "{R}", 이 마법물체를 희생한다: 비행이 없는 공격생물을 목표로 정한다. 이 마법물체는 그 목표에 피해 2점을 입힌다."라는 능력을 가진 무색 마법물체 토큰을 전장에 놓는다. 그런 다음 동전 던지기를 한다. 동전 던지기에서 지면, 고블린 쿵쿵이는 자신에게 피해 2점을 입힌다.

* 동전은 지뢰를 희생하고 나서가 아니라 지뢰 토큰이 생성되고 나서 던집니다. 동전 던지기에서 져도 지뢰가 생성됩니다.

* '고블린 쿵쿵이'가 자폭하거나 다른 방법으로 전장을 떠나도 지뢰 토큰은 자신의 능력을 유지합니다.

고블린 무리대장

{2}{R}

생물 — 고블린 전사

2/2

당신이 조종하는 다른 고블린 생물들은 가능하면 매 턴마다 공격한다.

당신 턴의 전투 시작에, 신속을 가진 1/1 적색 고블린 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다.

고블린 무리대장이 공격할 때마다, 고블린 무리대장은 턴종료까지 공격하는 다른 고블린 한 개당 +1/+0을 받는다.

* '고블린 무리대장'은 자신이 공격하도록 강제하지는 않지만 플레이어가 '고블린 무리대장'을 두 개 이상 조종할 경우 서로 가능하면 공격하도록 만듭니다.

* 플레이어의 공격자지정단에 공격할 수 있으면 반드시 공격해야 하는 생물이 탭되어 있거나, 공격할 수 없게 만드는 주문이나 능력의 영향을 받거나, 플레이어의 턴 시작부터 지속적으로 그 플레이어의 조종하에 있지 않았고 신속 능력이 없다면 공격할 수 없습니다. 생물이 공격하는 것에 대해 따로 비용을 지불해야 하는 경우, 의무적으로 그 비용을 지불할 필요가 없으므로 그 생물은 공격하지 않을 수 있습니다.

* 공격하는 고블린 수는 마지막 능력이 해결될 때 결정되어 고정됩니다.

맷돌 시계

{2}

마법물체

{T}: 맷돌 시계에 충전 카운터 한 개를 올려놓는다.

{T}: 플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 자신의 서고 맨 위의 카드 X장을 무덤에 넣는다. X는 맷돌 시계가 가진 충전 카운터의 개수다.

* '맷돌 시계'의 능력이 해결될 때 '맷돌 시계'가 전장에 없다면, '맷돌 시계'가 마지막으로 전장을 떠났을 때 올려진 카운터 수만큼의 카드를 무덤에 넣습니다.

빙의된 판금 갑옷

{4}

마법물체 — 장비

장착된 생물은 +4/+4를 받는다.

{0}: 턴종료까지, 빙의된 판금 갑옷은 장비가 아닌 4/4 신령 마법물체 생물이 된다. 이 능력은 당신이 조종하는 생물이 하나도 없을 때에만 활성화할 수 있다.

장착 {4} ({4}): 당신이 조종하는 생물 한 개를 목표로 정한다. 이 장비를 그 생물에 부착한다. 당신이 집중마법을 발동할 수 있는 시기에만 이 능력을 활성화할 수 있다)

* '빙의된 판금 갑옷'을 생물로 바꾸려면 자신이 조종하는 생물이 없어야 하지만, 이 능력이 해결될 때 이에 대응하여 자신의 조종하에 생물이 전장에 들어오더라도 '빙의된 판금 갑옷'은 생물로 변합니다.

* '빙의된 판금 갑옷'의 첫 활성화능력에 대응하여 다른 '빙의된 판금 갑옷'의 첫 능력을 사용하면 양쪽 모두 턴종료까지 생물이 되도록 할 수 있습니다.

* '빙의된 판금 갑옷'이 장비가 아닐 때에도 장착 능력을 활성화할 수는 있으나 아무 효과도 발휘하지 않습니다. '빙의된 판금 갑옷'은 생물에 부착되지 않습니다.

헬리아드의 순례자

{2}{W}

생물 — 인간 성직자

1/2

헬리아드의 순례자가 전장에 들어올 때, 당신은 당신의 서고에서 마법진 카드 한 장을 찾아 공개한 후 당신의 손으로 가져갈 수 있다. 그렇게 한다면, 당신의 서고를 섞는다.

* 테로스 블록의 권능 능력이 있는 부여마법 생물은 서고에 있을 때 마법진 카드가 아닙니다. 이런 부여마법 생물 카드는 '헬리아드의 순례자'의 기능으로 찾아올 수 없습니다.

욕심쟁이 용

{3}{R}{R}

생물 — 용

4/4

비행

욕심쟁이 용이 전장에 들어올 때, 당신은 당신의 서고에서 마법물체 카드 한 장을 찾아 그 카드를 추방할 수 있다. 그렇게 한다면, 당신의 서고를 섞는다.

욕심쟁이 용이 죽을 때, 당신은 그 추방된 카드를 소유자의 손에 넣을 수 있다.

* 마법물체 카드는 앞면이 보이게 추방합니다.

* '욕심쟁이 용'의 두 능력은 서로 연결되어 있습니다. 두 번째 능력은 '욕심쟁이 용'의 첫 번째 능력으로 추방된 카드만을 대상으로 합니다. 다시 말해, 각 '욕심쟁이 용'이 추방한 카드는 해당 용이 죽을 때에만 손에 넣을 수 있습니다.

* '욕심쟁이 용'의 첫 능력이 해결되기 전에 '욕심쟁이 용'이 죽으면 두 번째 능력이 격발되어 아무 일도 일어나지 않습니다. 그런 다음 첫 번째 능력이 해결됩니다. 이때 서고에서 마법물체를 추방했다면 그 마법물체는 무한정 추방됩니다.

말벌 등지

{2}{G}

생물 -- 곤충

0/2

수비태세 (이 생물은 공격할 수 없다.)

말벌 등지가 피해를 입을 때마다, 그 피해만큼의 비행과 치명타를 가진 1/1 녹색 곤충 생물 토큰을 전장에 놓는다. (치명타를 가진 생물에게 피해를 입은 생물은 입은 피해의 양에 상관없이 파괴된다.)

* '말벌 등지'가 치명피해를 입더라도 '말벌 등지'의 첫 능력이 격발됩니다. 예를 들어, '말벌 등지'가 피해 7점을 입더라도 능력이 격발되어 곤충 생물 토큰 일곱 개가 전장에 들어옵니다.

약자는 먹이로

{3}{G}

집중마법

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

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

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

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

사냥꾼의 매복

{2}{G}

순간마법

이번 턴에 녹색이 아닌 생물들이 입히려고 하는 모든 전투피해를 방지한다.

* 피해방지효과는 이 턴에 녹색이 아닌 생물이 입히려고 하는 모든 전투피해에 적용됩니다. '사냥꾼의 매복'이 해결될 때 녹색이 아니거나 전장을 떠난 생물의 피해도 마찬가지입니다.

침묵날개 그리프

{2}{W}

생물 — 히포그리프

2/1

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

비행

전장에 들어오는 생물들은 능력을 격발시키지 않는다.

* 격발능력에는 "~할 때," "~할 때마다," 혹은 "~에"라는 문구가 들어갑니다. 격발능력 문구는 보통 "[격발 조건], [효과]."의 구조입니다.

* 지속물이 탭된 채로 또는 카운터를 가지고 전장에 들어오게 하는 교체 효과를 생성하는 능력은 영향을 받지 않습니다.

* '변덕스러운 창침자'가 복사할 목표를 정하는 등 "[이 생물]이 전장에 들어올 때" 적용되는 능력도 영향을 받지 않습니다.

* '침묵날개 그리프'의 능력은 생물 자체의 전장에 들어올 때 능력뿐만 아니라 생물이 전장에 들어올 때 격발되는 격발능력도 봉쇄합니다.

* 격발이벤트는 굳이 "생물"이 전장에 들어올 때로 한정되지는 않습니다. 예를 들어, '활력의 부적'은 "지속물이 탭된 채로 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다 그 지속물을 언탭한다."라고 명시합니다. 생물이 탭된 채로 자신의 조종하에 전장에 들어오면 '활력의 부적'의 능력이 격발되지 않습니다. 생물이 아닌 대지가 탭된 채로 자신의 조종하에 전장에 들어오면 '활력의 부적'의 능력이 격발되지 않습니다.

* 어떤 격발능력이 격발되는지 판단하려면 전장에 있는 지속물의 현재 상태와 연속 효과를 감안해야 합니다. '기계들의 행진'을 조종하는 경우를 예를 들어봅시다. '기계들의 행진'의 문구에는 "생물이 아닌 각 마법물체는 마법물체 생물이다."라는 부분이 있습니다. 따라서 전장에 들어오는 모든 마법물체는 전장에 들어오는 순간 마법물체 생물이 되므로 격발능력이 격발되지 않습니다.

* '침묵날개 그리프'와 다른 생물이 동시에 전장에 들어올 경우, 둘 다 "전장에 들어올 때" 격발능력을 격발하지 않습니다.

희미한 천사

{2}{U}

생물 — 천사 환영

4/4

비행

당신이 이 턴에 다른 주문을 발동했을 때만 희미한 천사를 발동할 수 있다.

* 발동한 다른 주문이 해결되었는지는 따지지 않습니다. 그 주문이 무효화되거나 '희미한 천사'를 섬광 능력처럼 발동해도 스택에 쌓입니다.

너그러운 고문관

{3}{B}{B}

생물 — 악마

5/3

비행

당신의 유지단 시작에, 상대를 목표로 정한다. 그 상대가 생물 한 개를 희생하거나 생명 3점을 지불하지 않으면 카드 한 장을 뽑는다.

* 생물을 희생하거나 생명 3점을 지불하거나 플레이어가 카드 한 장을 뽑게 하는 것은 상대가 결정합니다. 이 결정을 내리는 상대는 자신이 조종하는 생물이 하나도 없는데 생물을 희생하는 등 불가능한 행동을 선택할 수 없습니다.

* 모든 상대가 방호를 가지고 있는 등의 이유로 합법적인 목표가 없다면 해당 능력은 스택에서 제거되며 아무런 효과도 발휘하지 않습니다. 따라서 카드를 뽑을 수 없습니다. 목표로 정한 상대가 이 능력에 대응해 자신을 유효하지 않은 목표로 바꿔도 마찬가지입니다.

지옥불 주먹

{1}{R}

부여마법 — 마법진

자신이 조종하는 생물에게 부여
부여된 생물은 +2/+0을 받는다.

{R}, 지옥불 주먹을 희생한다: 생물 한 개나 플레이어 한 명을 목표로 정한다. 지옥불 주먹은 그
생물이나 플레이어에게 피해 2점을 입힌다.

* '지옥불 주먹'이 전장을 떠나는 즉시 공격력 보너스도 사라집니다. 따라서 전투피해가 배정되기
전에 방어자를 제거하기 위해 '지옥불 주먹'을 희생했다면, '지옥불 주먹'이 부착되어 있던 생물은
전투피해를 주고받을 때 공격력 보너스를 받지 못합니다.

* 다른 플레이어가 부여된 생물의 조종권을 얻거나 '지옥불 주먹'이 다른 플레이어가 조종하는
생물에 부착될 경우, '지옥불 주먹'은 상태 참조 효과에 의해 소유자의 무덤으로 갑니다.

외래 유입종

{2}{G}

생물 — 곤충

3/3

외래 유입종이 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는 다른 지속물 한 개를 소유자의 손으로
되돌린다.

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

살아있는 길드팩트 제이스

{2}{U}{U}

플레인즈워커 — 제이스

5

+1: 당신의 서고 맨 위의 카드 두 장을 본다. 그중 한 장을 당신의 무덤에 놓는다.

-3: 대지가 아닌 다른 지속물을 목표로 정한다. 그 지속물을 소유자의 손으로 되돌린다.

-8: 각 플레이어는 자신의 손과 무덤을 자신의 서고에 섞어 넣는다. 당신은 카드 일곱 장을 뽑는다.

* 첫 번째 능력이 해결될 때 무덤에 넣지 않은 카드는 서고 맨 위에 남습니다.

* 세 번째 능력이 해결될 때 플레이어의 손과 무덤에 카드가 없다면 서고를 섞지 않습니다.

변환술의 대가 잘리라

{3}{U}

전설적 생물 — 인간 마법사

2/2

{2}{U}, {T}, 다른 생물 한 개를 희생한다: 당신은 전설이 아닌 생물 카드가 공개될 때까지 당신의 서고 맨 위 카드를 공개한다. 그 카드를 전장에 놓고 나머지 카드들은 당신의 서고 맨 밑에 무작위로 놓는다.

* 서고에 전설이 아닌 생물 카드가 없다면 서고의 모든 카드를 공개하고 무작위로 놓습니다. 엄격하게 따지면 서고를 섞는 것이 아니지만, 누구도 서고의 카드 순서를 알아서는 안 됩니다.

조루바이 수렁 괴물

{2}{U}

생물 — 거머리

1/3

당신이 늪을 조종하는 한, 조루바이 수렁 괴물은 +1/+1을 받는다.

{1}{B}: 생물 한 개를 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 생명연결 능력을 얻는다. (이 생물이 피해를 입히면, 이 생물의 조종자는 그 피해만큼의 생명점을 얻는다.)

* 동일한 생물에게 생명연결 능력을 여러 번 주어도 아무런 부가효과를 내지 않습니다. 한 생물에 생명연결 능력을 두 번 주더라도 얻는 생명점은 변하지 않습니다.

공성차

{4}

마법물체 생물 — 공성차

5/3

공성차는 가능하면 매 턴마다 공격한다.

공성차는 벽에게 방어되지 않는다.

* 플레이어의 공격자지정단에 '공성차'가 탭되어 있거나, 공격할 수 없게 만드는 주문이나 능력의 영향을 받거나, 플레이어의 턴 시작부터 지속적으로 그 플레이어의 조종하에 있지 않았고 신속 능력이 없다면 '공성차'는 공격할 수 없습니다. '공성차'가 공격하는 것에 대해 따로 비용을 지불해야 하는 경우, 의무적으로 그 비용을 지불할 필요가 없으므로 '공성차'는 공격하지 않을 수 있습니다.

* "벽으로만 막을 수 있다" 효과('투명화'의 효과)는 '공성차'의 마지막 능력을 바꾸지 않습니다. '공성차'가 그러한 능력의 영향을 받으면 방어할 수 없게 됩니다.

칼로니아 쌍둥이숲

{5}{G}

생물 — 인목 전사

/

칼로니아 쌍둥이숲의 공격력과 방어력은 각각 당신이 조종하는 숲의 개수와 같다.

칼로니아 쌍둥이숲이 전장에 들어올 때, "이 생물의 공격력과 방어력은 각각 당신이 조종하는 숲의 개수와 같다."를 가진 녹색 인목 전사 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다.

* '칼로니아 쌍둥이숲'의 공격력과 방어력을 정의하는 능력은 전장뿐만 아니라 모든 영역에서 적용됩니다.

* '칼로니아 쌍둥이숲'과 생성된 토큰의 공격력과 방어력은 자신이 조종하는 '숲'의 개수에 따라 바뀝니다.

연지느러미 캡쇼

{4}{U}{U}

생물 — 어류

3/3

비행

연지느러미 캡쇼나 다른 생물이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 상대가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 탭한다.

* 이 격발능력은 자신의 조종하에 '연지느러미 캡쇼'와 동시에 전장에 들어오는 모든 생물에 대해 격발됩니다.

고대 오낙케 쿠르케쉬

{2}{R}{R}

전설적 생물 — 오거 신령

4/3

당신이 마법물체의 능력을 활성화할 때마다, 마나 능력이 아니라면, 당신은 {R}를 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 그 능력을 복사한다. 당신은 복사본의 목표를 새로 정할 수 있다.

* 활성화능력은 "비용: 효과"의 형태로 표기되어 있습니다. 일부 키워드는 활성화능력으로, 설명 문구에 콜론이 있습니다.

* 마나 능력이란, (1) 해결될 때 플레이어의 마나풀에 마나를 추가하며 (2) 충성 능력이 아니고 (3) 목표가 없는 능력입니다.

* 새로운 목표를 선택하지 않는 한, 해당 복사본은 복사하는 능력과 같은 목표를 갖게 됩니다. 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.

* 복사한 능력이 "하나를 선택한다 —" 등과 같이 모드를 선택하는 주문인 경우, 복사본 역시 같은 모드를 선택한 것으로 간주되며 다른 선택지를 고를 수는 없습니다.

* 비용의 일부로 {X}가 있는 능력의 X값도 복사됩니다.

* 어떤 능력의 활성화비용 일부로 쿠르케쉬를 희생해야 한다면 그 능력은 복사되지 않습니다. 쿠르케쉬는 해당 능력이 활성화되었다고 판단한 순간 이미 전장에 없기 때문입니다.

생명의 유산

{1}{G}

집중마법

생명의 유산을 발동하기 위한 추가비용으로, 생물 한 개를 희생한다.
희생된 생물의 공격력만큼 카드를 뽑는다.

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

곤경의 대가

{3}{U}{U}

생물 — 스팅크스

4/4

비행

곤경의 대가가 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 당신의 손에서 카드 한 장을 선택한다. 그 플레이어는 그 카드의 전환마나비용이 **4를 초과하는지** 추측한다. 그 플레이어의 추측이 틀렸다면, 당신은 마나 비용을 지불하지 않고 그 카드를 발동할 수 있다.

***한글판의 곤경의 대가 를 텍스트가 잘못 번역되어 있습니다. 플레이어는 선택된 카드의 전환마나비용이 4를 초과하는지 아닌지를 추측합니다.**

* 선택한 카드는 공개하지 않은 채로 다른 카드와 떨어트려 놓습니다.

* 손에 있는 대지 카드를 선택할 수 있지만, 그렇게 하면 그 플레이어가 제대로 추측하지 못해도 플레이할 수 없게 됩니다.

* 그 플레이어가 제대로 추측했거나 발동하지 않기로 해서 카드를 발동하지 않으면 공개할 필요가 없습니다. 상대는 플레이어가 카드를 발동하지 않은 이유를 몰라야 합니다.

* 카드의 마나 비용에 {X}가 있다면, 이 X는 0입니다.

* 격발능력 해결의 일환으로 당신의 손에 있는 카드를 발동합니다. 해당 카드 유형(예: 생물 또는 집중마법)을 기반으로 한 발동 시기 제한은 무시됩니다. 다른 제한(예: "[이 주문]은 전투 중에만 발동할 수 있다")은 무시할 수 없습니다.

* "마나 비용을 지불하지 않고" 카드를 발동하면, 어떠한 대체 비용도 지불할 수 없습니다. 특히, 이런 식으로 권능을 가진 카드를 마법진으로 발동할 수 없습니다. 키퍼 비용과 같은 추가비용은 지불할 수 있습니다. 발동할 카드에 필수 추가비용이 있다면, 그 비용은 반드시 지불해야 합니다.

* 해당 카드가 분할 카드라면 전환마나비용이 두 개입니다. * 양쪽 전환마나비용이 4 이상이거나 양쪽 다 4 미만이라면 상대가 알맞게 추측해야 맞는 것으로 합니다. 한쪽 전환마나비용은 4 이상이고 다른 쪽은 4 미만일 경우 상대가 그 카드의 전환마나비용이 4 이상으로 추측해야 맞고 그 카드의 전환마나비용이 4 미만이라고 하면 틀립니다. 상대가 틀려 분할 카드를 발동하는 경우, 전환마나비용에 상관없이 분할 카드의 반쪽(융합이 있다면 모두)을 발동합니다.

변덕스러운 참칭왕

{4}{U}

생물 — 변신품물

0/0

당신은 변덕스러운 참칭왕이 "{2}{U}{U}: 이 생물을 소유자의 손으로 되돌린다."를 가진 채 당신이 조종하는 아무 생물의 복사본으로 전장에 들어오도록 할 수 있다.

* '변덕스러운 참칭왕'의 능력은 선택한 생물을 목표로 하지 않습니다.

* '변덕스러운 참칭왕'이 스스로에게 부여하는 활성화능력은 복사 값의 일부입니다. 다른 복사 효과에 의해 변경되지 않는 한, '변덕스러운 참칭왕'의 복사본 생물은 해당 능력을 가집니다.

* '변덕스러운 참칭왕'은 생물 카드에 원래 적혀있는 능력만 복사합니다. 해당 생물이 다른 카드를 복제한 경우나 토큰인 경우는 제외합니다. (아래 참조) 생물의 탭 또는 언탭된 상태, 카운터, 부착된 마법진, 공격력이나 방어력, 유형, 색 등을 변경하는 복사 이외의 효과는 복사하지 않습니다. 예를 들어, '변덕스러운 참칭왕'이 '마법물체 영혼주입'이 부착된 '불경한 기념품'의 복사본으로 전장에 들어올 경우, '변덕스러운 참칭왕'은 '변덕스러운 참칭왕'의 활성화능력이 추가된 '불경한 기념품' 마법물체가 됩니다.

- * 선택된 생물의 마나비용이 {X}값을 가진 경우('창조 히드라' 등), X는 0으로 간주합니다.
- * 선택된 생물이 '변덕스러운 참칭왕'인 경우 등, 선택된 생물이 다른 생물을 복사할 경우, '변덕스러운 참칭왕'은 선택한 생물이 복사하는 생물의 능력과 그 생물이 복사하며 부여하는 기타 능력을 가진 채로 전장에 들어옵니다.
- * 선택된 생물이 토큰인 경우, '변덕스러운 참칭왕'은 해당 토큰을 전장에 놓은 효과가 명시한 토큰의 원래 속성을 복사합니다. '변덕스러운 참칭왕'은 토큰을 복사할 수는 있지만 토큰은 아닙니다.
- * 복사한 생물이 전장에 들어올 때 격발되는 능력을 가지고 있다면 그 능력은 '변덕스러운 참칭왕'이 전장에 들어올 때에도 격발됩니다. "[이 생물이] 전장에 들어오면서" 또는 "[이 생물이] 전장에 가지고 들어온다"라는 식으로 표기된 선택 생물의 능력 또한 적용됩니다.
- * '변덕스러운 참칭왕'이 다른 생물과 동시에 전장에 들어오는 경우, '변덕스러운 참칭왕'은 해당 생물을 복사할 수 없습니다. 전장에 이미 들어와 있는 생물만 선택할 수 있습니다.
- * 이 카드가 아무것도 복사하지 않도록 할 수도 있습니다. 이 경우 '변덕스러운 참칭왕'은 0/0 '변신괴물' 생물로 전장에 들어오며 대개 곧바로 무덤으로 들어갑니다.

힘이 곧 법

{5}{R}

부여마법

당신 턴의 전투 시작에, 당신이 전장에 있는 생물 중 공격력이 가장 높은 각 생물을 조종한다면, 상대가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 당신은 턴종료까지 그 생물의 조종권을 얻는다. 그 생물을 언택한다. 턴종료까지 신속을 얻는다. (이 턴에 이 생물은 공격하거나 */T*할 수 있다.)

- * "전장에 있는 생물 중 공격력이 가장 높은 각 생물"은 하나일 수 있습니다.
- * 이 능력은 자신이 전투시작단이 시작될 때 공격력이 가장 높은 각 생물을 조종할 때에만 격발됩니다. 공격력이 가장 높은 생물 또는 공격력이 가장 높은 생물 중 하나를 다른 플레이어가 조종할 경우 이 능력이 격발되지 않습니다.

* 이 능력은 해결될 때 이 조건을 다시 확인합니다. 이때 공격력이 가장 높은 생물 또는 공격력이 가장 높은 생물 중 하나를 다른 플레이어가 조종할 경우 이 능력은 아무런 효과도 발휘하지 않습니다.

* 이 능력은 상대가 조종하는 탭된 생물뿐만 아니라 언탭된 생물도 목표로 가질 수 있습니다.

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

군사 첩보

{1}{U}

부여마법

당신이 생물 두 개 이상으로 공격할 때마다, 카드 한 장을 뽑는다.

* 이들 공격생물이 반드시 같은 플레이어나 플레인즈워커를 공격할 필요는 없습니다.

* 이 능력이 격발되면, 해당 능력이 해결될 때 공격생물이 몇 개인가는 따지지 않습니다.

세계를 깨우는 니사

{3}{G}{G}

플레인즈워커 — 니사

3

+1: 당신이 조종하는 대지를 목표로 정한다. 그 대지는 돌진을 가진 4/4 정령 생물이 된다. 그 생물은 여전히 대지다.

+1: 숲을 최대 네 개까지 목표로 정한다. 그 숲들을 언탭한다.

-7: 당신의 서고에서 기본 대지 카드를 원하는 만큼 찾아 전장에 놓은 다음 당신의 서고를 섞는다. 그 대지들은 돌진을 가진 4/4 정령 생물이 된다. 그 카드들은 생물이 된 이후에도 여전히 대지이다.

***한글판의 세계를 깨우는 니사 를 텍스트가 잘못 번역되어 있습니다. 니사의 첫 번째 능력은 턴 끝까지가 아닌 영구적인 능력입니다. 니사의 세 번째 능력은 찾아온 기본 대지 카드들을 탭하지 않고 그냥 전장에 놓습니다.**

* 첫 번째와 세 번째 능력의 유형 변경 효과는 기한이 없습니다. 따라서 효과가 영구히 지속됩니다.

* 첫 번째 능력의 목표가 된 대지가 이번 턴에 전장에 들어왔다면, 신속 능력을 얻지 않는 이상 그 턴에 공격하거나 {T}를 지불해야 하는 활성화능력을 활성화할 수 없습니다. 이는 세 번째 능력으로 전장에 들어오는 대지에도 적용됩니다.

풀려난 오브 닥실리스

{4}{B}{B}

전설적 생물 — 악마

4/4

비행, 돌진

상대가 자신의 서고에서 카드를 찾을 때마다, 그 플레이어는 생물 한 개를 희생하고 생명 10점을 잃는다.

다른 생물이 죽을 때마다, 풀려난 오브 닥실리스에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

* 자신이 상대의 서고에서 카드를 찾거나 상대가 다른 플레이어의 서고에서 카드를 찾을 경우에는 오브 닥실리스의 첫 격발능력이 격발되지 않습니다.

* 첫 번째 능력이 해결될 때 상대가 생물을 하나도 조종하지 않더라도 그 플레이어는 생명 10점을 잃습니다.

* 첫 번째 격발능력은 상대가 자신의 서고를 찾게 만든 주문이나 능력이 해결되기 전에는 스택에 쌓이지 않습니다. 상대가 자신의 서고를 찾게 만든 주문이나 능력이 다른 능력도 격발시키는 경우, 그러한 능력은 오브 닥실리스의 격발능력과 동시에 스택에 쌓입니다. 이 경우, 현행플레이어가 먼저 자신의 능력을 원하는 순서로 스택에 쌓고 다른 플레이어들이 순서대로 자신의 능력을 스택에 쌓습니다. 이런 식으로 스택에 마지막으로 쌓인 능력이 가장 먼저 해결됩니다.

우르드의 오벨리스크

{6}

마법물체

집합 (당신의 생물들은 이 주문을 발동하는 것을 도울 수 있다. 이 주문을 발동할 때 생물을 탭하면 생물 한 개당 {1}이나 그 생물의 색인 마나 한 개를 지불할 수 있다.)

우르드의 오벨리스크가 전장에 들어오면서, 생물 유형 한 가지를 선택한다.

당신이 조종하는 선택한 유형의 생물은 +2/+2를 받는다.

* 존재하는 생물 유형을 선택해야 합니다.

* 생물 유형은 '우르드의 오벨리스크'가 전장에 들어올 때 선택합니다. 플레이어는 이 선택에 대응할 수 없습니다. 보너스는 즉시 적용됩니다.

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. 일부 키워드는 활성화능력으로, 설명 문구에 콜론이 있습니다. 정적능력과 격발능력은 '숨막히는 광선'의 영향을 받지 않습니다.

몰려오는 안개의 귀감

{3}{U}

생물 — 인간 마법사

2/2

당신이 조종하는 다른 청색 생물들은 +1/+1을 받는다.

{U}, {T}: 당신이 조종하는 다른 청색 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 비행을 얻는다.

* 생물이 방어당한 다음에 비행 능력을 부여해도 방어생물은 그 생물을 방어할 수 있습니다.

피렉시아 폐지자

{2}

마법물체 생물 — 괴수

2/1

피렉시아 폐지자가 전장에 들어오면서, 대지가 아닌 카드 한 장을 호명한다.

호명된 이름을 가진 원천의 활성화능력은 활성화될 수 없다.

* 활성화능력은 "비용: 효과"의 형태로 표기되어 있습니다. 일부 키워드는 활성화능력으로, 설명 문구에 콜론이 있습니다. 선택한 이름을 가진 원천의 정적능력 및 격발능력은 영향을 받지 않습니다.

* '피렉시아 폐지자'의 능력은 선택한 이름을 가진 원천이 어디에 있든 영향을 줍니다. 예를 들어, '라브니카의 영혼'을 선택했다면, 해당 카드가 플레이어의 무덤에서 추방되도록 하는 능력을 활성화할 수 없습니다.

식물거신

{4}{G}{G}

생물 — 식물 정령

7/2

식물거신이 죽을 때, 식물거신의 소유자의 다음 유지단 시작에 식물거신을 소유자의 조종하에 탭된 채로 전장으로 되돌린다.

* '식물거신'은 지연격발능력이 해결될 때 '식물거신'이 무덤에 있을 경우에만 전장으로 돌아옵니다. 그렇지 않으면 전장으로 돌아오지 않습니다.

변환술사의 장난

{1}{U}{U}

순간마법

플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어가 조종하는 각 생물은 턴종료까지 모든 능력을 잃고 기본 공격력 및 방어력이 1/1인 청색 개구리가 된다.

* '변화술사의 장난'이 해결된 후에 전장에 들어오거나 목표로 정한 플레이어가 조종권을 얻은 생물은 영향을 받지 않습니다.

* 생물은 모든 다른 색과 유형을 잃지만 마법물체 등의 다른 유형이나 전설적 같은 상위 유형은 유지합니다.

'변화술사의 장난'은 생물의 공격력과 방어력을 특정 값으로 설정하는 모든 기존 효과를 덮어씁니다. 그러나 '변화술사의 장난'이 해결된 후에 적용되는 공격력/방어력 변경 효과는 그대로 적용됩니다.

* '변화술사의 장난'은 이미 격발되거나 활성화한 능력을 무효화하지 않습니다. 특히, 이 주문을 발동해서 생물의 "당신의 유지단 시작에"나 "이 생물이 전장에 들어올 때" 능력이 격발되는 것을 막지 못합니다.

* 영향을 받은 생물 중 하나가 '변화술사의 장난' 해결 후 능력을 얻으면, 그 능력을 유지합니다.

* '폭풍성장' 효과 등 생물의 공격력과 방어력을 수정하는 효과는 언제든지 적용됩니다. 생물의 공격력이나 방어력을 바꾸는 카운터 또는 생물의 공격력과 방어력을 뒤바꾸는 효과도 마찬가지입니다.

* 테로스 블록에 등장하는 신이 '변화술사의 장난'의 영향을 받을 경우, 해당 신은 아무런 능력이 없는 전설적 1/1 청색 개구리 부여마법 생물이 됩니다. 플레이어의 신앙심이 부족하거나 해서 신이 아니게 될 경우, 해당 신은 아무런 능력이 없는 전설적 청색 부여마법이 됩니다. 다른 지속 효과와 마찬가지로, 신의 유형을 변경하는 능력은 해당 능력이 제거되기 전에 적용됩니다.

걸출한 대장

{2}{W}

생물 — 키스킨 병사

2/2

선제공격 (이 생물은 선제공격 능력이 없는 생물보다 먼저 전투피해를 입힌다.)

걸출한 대장이 공격할 때마다, 당신은 손에 있는 병사 생물 카드 한 장을 탭되어 공격하는 상태로 전장에 놓을 수 있다.

* 전장에 놓는 병사의 공격 목표는 자신이 정합니다. 토큰이 반드시 '걸출한 대장'과 같은 대상을 공격할 필요는 없습니다.

* "[이 생물]이 공격할 때마다" 능력을 격발하는 병사 토큰의 능력은 격발되지 않습니다. 해당 생물을 애초에 공격생물로 선언하지 않았기 때문입니다.

불경한 기념품

{1}

마법물체

상대의 무덤에 생물 카드가 들어갈 때마다, 당신은 생명 1점을 얻는다.

* 토큰 생물은 죽어도 '불경한 기념품'의 격발능력을 격발시키지 않습니다.

* '불경한 기념품'의 능력은 원래 상대의 토큰이 아닌 생물을 자신이 조종할 때에도 격발됩니다.

* 자신의 '불경한 기념품'과 상대의 생물 카드가 동시에 각 소유자의 무덤으로 갈 경우 이 능력이 격발되지 않습니다.

날쌔돌이

{1}{U}

생물 — 페어리 도적

2/2

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

비행

날쌔돌이가 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는 다른 생물 한 개를 소유자의 손으로 되돌리지 않으면 날쌔돌이를 희생한다.

* "전장에 들어올 때" 능력이 해결될 때 다른 생물을 하나도 조종하지 않는다면 '날쌔돌이'를 희생해야 합니다.

단호한 대천사

{5}{W}{W}

생물 — 천사

4/4

비행

단호한 대천사가 전장에 들어올 때, 당신의 생명총점이 시작 생명총점보다 적다면, 당신의 생명총점은 시작 생명총점과 같아진다.

* 시작 생명 총점은 게임을 시작할 때 가지고 있던 생명 총점입니다. 대부분의 2인 플레이어 형식에서는 20점입니다. 쌍두 거인 게임의 시작 생명 총점은 팀이 게임을 시작했을 때의 생명 총점이며, 대개 30점입니다. 커맨더 게임의 시작 생명 총점은 40점입니다.

* 자신의 생명 총점이 시작 생명 총점보다 낮으면 사실상 그만큼의 생명점을 얻게 됩니다. 생명점 손실에 관련된 다른 효과들은 '단호한 대천사'의 효과에 따라 함께 적용됩니다.

울부짖는 프리마독스

{3}{G}

생물 — 야수

4/4

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

* '울부짖는 프리마독스'의 능력은 필수입니다. 능력이 해결될 때 '울부짖는 프리마독스'가 자신이 조종하는 유일한 생물인 경우, 이 생물을 소유자의 손으로 돌려보내야 합니다.

* 이 능력은 생물을 목표로 정하지 않습니다. 능력이 해결될 때 되돌릴 생물을 자신이 선택합니다. 이 능력이 해결되기 시작하면 플레이어가 이 선택을 할 때 누구도 대응할 수 없습니다.

부패를 먹는 구더기

{4}{B}

생물 -- 곤충

3/5

부패를 먹는 구더기가 전장에 들어올 때, 무덤에 있는 생물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 추방한다. 당신은 그 카드의 방어력만큼의 생명점을 얻는다.

* '부패를 먹는 구더기'의 능력은 필수입니다. 무덤에 생물 카드가 있는 플레이어가 자신뿐이라면 자신의 무덤에 있는 생물 카드를 선택해야 합니다.

덜컹거리는 파멸 엔진

{6}

마법물체 생물 — 자동기계

6/6

덜컹거리는 파멸 엔진은 공격력이 2 이하인 생물에게 방어당할 수 없다.

덜컹거리는 파멸 엔진이 죽을 때, 상대를 목표로 정한다. 덜컹거리는 파멸 엔진은 그 상대에게 피해 6점을 입힌다.

* '덜컹거리는 파멸 엔진'이 생물에 방어당한 후에 그 생물의 공격력을 2 이하로 내리더라도 방어를 취소할 수 없습니다.

헌신적인 카타르

{W}

생물 — 인간 성직자

1/1

{1}{W}, 헌신적이 카타르를 희생한다: 당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 +1/+1을 받는다.

* 이 능력이 해결될 때 자신이 조종하는 생물만 영향을 받습니다. 해당 턴에서 이후에 전장에 들어오거나 자신이 조종하게 되는 생물은 영향을 받지 않습니다.

* 다른 생물을 조종하지 않더라도 '헌신적인 카타르'의 능력을 활성화할 수 있습니다.

군중의 치품천사

{5}{W}{W}

생물 — 천사

/

집합 (당신의 생물들은 이 주문을 발동하는 것을 도울 수 있다. 이 주문을 발동할 때 생물을 탭하면 생물 한 개당 {1}이나 그 생물의 색인 마나 한 개를 지불할 수 있다.)

비행

군중의 치품천사의 공격력과 방어력은 각각 당신이 조종하는 생물의 개수와 같다.

* '군중의 치품천사'의 공격력과 방어력을 정의하는 능력은 전장뿐만 아니라 모든 영역에서 적용됩니다.

* '군중의 치품천사'가 전장에 놓여있는 한 이 생물의 능력은 스스로를 포함합니다.

아바타의 방패

{1}

마법물체 — 장비

어느 원천이 장착된 생물에게 피해를 입히려 한다면, 그 피해 중 X점을 방지한다. X는 당신이 조종하는 생물의 수다.

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)

* 방지할 피해량을 계산할 때에는 피해를 받으려는 순간 이 마법물체를 장착한 생물을 포함해 자신이 조종하는 모든 생물의 수를 따집니다. 여러 생물에 동시에 피해를 입으려 한다면 생물에 피해를 주기 전에 생물 개수를 따집니다.

* 피해량을 변경하는 효과가 여러 개 있다면, 피해를 입는 플레이어 또는 피해를 입는 지속물의 조종자가 그 효과를 어떤 순서대로 적용할지 결정합니다. 예를 들어, '쌍둥이 신의 규율'에는 "어느 원천이 지속물이나 플레이어에게 피해를 입히려 한다면, 대신에 그 원천은 그 피해를 두 배로 입힌다."라고 적혀있습니다. 자신이 생물 두 개를 조종하고 있고 '쌍둥이 신의 규율'이 전장에 있을 때 부착된 생물이 피해 3점을 입으려 한다고 가정해봅시다. 그러면 당신은 (a) 먼저 피해 2점을 방지한 다음 '쌍둥이 신의 규율'의 효과로 남은 피해 2점을 입거나, (b) 피해를 두 배인 6점으로 만든 다음 피해 2점을 방지해서 피해 4점을 입을 수 있습니다.

유탄 폭발

{1}{R}

순간마법

유탄 폭발을 발동하기 위한 추가비용으로, 마법물체 한 개를 희생한다.

생물이나 플레이어를 목표로 정한다. 유탄 폭발은 그 목표에 피해 5점을 입힌다.

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

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

슬리버의 소굴

대지

{T}: {1}를 당신의 마나풀에 담는다.

{T}: 당신의 마나풀에 원하는 색의 마나 한 개를 담는다. 이 마나는 슬리버 주문을 발동하는 데에만 사용할 수 있다.

{5}, {T}: 1/1 무색 슬리버 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다. 이 능력은 당신이 슬리버를 조종할 때에만 활성화할 수 있다.

"당신이 슬리버를 조종할 때"의 조건은 자신이 마지막 능력을 활성화했을 때 확인합니다. 능력이 해결될 때에는 확인하지 않습니다. 능력이 해결될 때 자신이 슬리버를 조종하지 않더라도 슬리버 토큰을 얻을 수 있습니다.

슬리버 소굴의 지배자

{W}{U}{B}{R}{G}

전설적 생물 — 슬리버

5/5

당신이 조종하는 슬리버 생물들은 무적을 가진다. (피해와 '파괴'라고 명시된 효과로 파괴되지 않는다.)

* 무적 능력이 있는 슬리버가 입은 피해도 계산합니다. '슬리버 소굴의 지배자'가 전장을 떠나는 등 해당 생물이 치명피해를 입은 턴에 무적 능력을 잃으면 파괴됩니다.

근엄한 제물

{2}{W}

집중마법

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

* '근엄한 제물'이 해결될 때 목표로 정한 지속물이 유효한 목표가 아닌 경우, '숭고한 제물'은 무효화되어 아무 효과도 발생하지 않습니다. 따라서 생명점도 얻을 수 없습니다.

라브니카의 영혼

{4}{U}{U}

생물 — 아바타

6/6

비행

{5}{U}{U}: 당신이 조종하는 지속물들의 색 하나당 카드를 한 장 뽑는다.

{5}{U}{U}, 라브니카의 영혼을 당신의 무덤에서 추방한다: 당신이 조종하는 지속물들의 색 하나당 카드를 한 장 뽑는다.

* 뽑을 카드 수를 정할 때에는 활성화능력 둘 중 하나가 해결될 때 자신이 조종하는 지속물의 색 수를 따집니다. 따라서 뽑을 수 있는 최소 카드 수는 0장이며 최대 카드 수는 5장입니다.

산달라르의 영혼

{4}{R}{R}

생물 — 아바타

6/6

선제공격

{3}{R}{R}: 플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어가 조종하는 생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 산달라르의 영혼은 그 플레이어와 그 생물에게 피해 3점을 입힌다.

{3}{R}{R}, 산달라르의 영혼을 당신의 무덤에서 추방한다: 플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어가 조종하는 생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 산달라르의 영혼은 그 플레이어와 그 생물에게 피해 3점을 입힌다.

* 능력을 활성화하려면 플레이어 한 명을 반드시 목표로 정해야 하지만 생물은 목표로 정하지 않을 수 있습니다.

스펙트럼 보호진

{3}{W}{W}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

부여된 생물은 +2/+2를 받고 모든 색으로부터 보호를 가진다. 이 효과는 마법진들을 제거하지 않는다. (이 생물은 백색, 청색, 흑색, 적색, 또는 녹색 생물에게 방어될 수 없고, 그러한 원천의 목표로 정해질 수 없고, 그러한 원천으로부터 피해를 입지 않는다.)

* '스펙트럼 보호진'에 의해 부여된 보호 효과는 '스펙트럼 보호진' 자체를 포함한 마법진을 무덤으로 보내지 않습니다. 그러나 '스펙트럼 보호진'이 부착된 생물이 다른 방법으로 백색으로부터 보호 능력을 얻는다면 '스펙트럼 보호진'은 상태 참조 효과에 의해 소유자의 무덤으로 갑니다.

* '스펙트럼 보호진'이 부착되기 전에 부착된 마법진은 영향을 받지 않지만, '스펙트럼 보호진'이 부착된 이후에는 하나 이상의 색을 가진 마법진의 목표가 될 수 없습니다.

정신 결합

{1}{W}

부여마법

토큰이 아닌 생물이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 당신은 {W}를 지불할 수 있다.

그렇게 한다면, 비행을 가진 1/1 백색 신령 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다.

{1}{W}, 신령을 희생한다: 신령이 아닌 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 무적을 얻는다. (피해와 '파괴'라고 명시된 효과로 파괴되지 않는다.)

* 격발능력이 해결될 때 {W} 지불 여부를 결정합니다. 토큰이 아닌 생물 하나당 {W}를 지불하고 신령 토큰 생물을 하나만 생성할 수 있습니다.

* 마지막 능력을 활성화하기 위해 아무 신령을 희생할 수 있지만 '정신 결합'으로 생성된 신령 토큰은 희생할 수 없습니다.

정신을 더럽히다

{4}{B}

집중마법

집합 (당신의 생물들은 이 주문을 발동하는 것을 도울 수 있다. 이 주문을 발동할 때 생물을 탭하면 생물 한 개당 {1}이나 그 생물의 색인 마나 한 개를 지불할 수 있다.)

대지가 아닌 카드 한 장의 이름을 말한다. 플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어의 무덤, 손, 서고에서 그 이름의 카드를 원하는 만큼 찾아서 추방한다. 그러고 나서 그 플레이어는 자신의 서고를 섞는다.

* 원한다면 이름이 같은 카드를 추방하지 않아도 됩니다.

부정 법규

{2}{U}{U}

순간마법

주문 한 개를 목표로 정한다. 그 주문을 무효화한다. 당신이 청색 생물을 조종한다면, 카드 한 장을 뽑은 후 카드 한 장을 버린다.

* '부정 법규'가 해결될 때에만 자신이 청색 생물을 조종하는지 확인합니다. 자신이 청색 생물을 조종한다면 카드 한 장을 꼭 버려야 합니다. 카드를 버리지 않기로 할 수는 없습니다.

폭풍파도 리바이어던

{5}{U}{U}{U}

생물 — 리바이어던

8/8

섬잠입 (수비플레이어가 섬을 조종하는 한, 이 생물은 방어될 수 없다.)

모든 대지는 자신의 다른 유형에 더불어 섬이다.

비행 또는 섬잠입이 없는 생물은 공격할 수 없다.

* '폭풍파도 리바이어던'의 두 번째 능력은 전장의 각 대지로 하여금 대지 유형 섬을 갖도록 합니다. 따라서 각 대지는 "{T}: {U}를 당신의 마나풀에 담는다."라는 능력을 가집니다. 대지의 이름, 기타 하위 유형, 능력, 상위 유형은 변하지 않습니다.

* '폭풍파도 리바이어던'이 능력을 잃더라도 전장에 있는 모든 대지(나중에 전장에 들어오는 대지도 포함)는 자신의 원래 유형에 더불어 섬이며 탭해서 {U}를 생성할 수 있습니다. 다른 지속 효과와 마찬가지로, 대지의 유형을 변경하는 '폭풍파도 리바이어던'의 능력은 해당 능력이 제거되기 전에 적용됩니다.

* '폭풍파도 리바이어던'의 세 번째 능력은 조종자에 상관없이 비행 및 섬잠입 능력이 없는 모든 생물에 영향을 미칩니다. 그런 생물들은 플레이어나 플레인즈워커를 공격할 수 없습니다.

개구리로 변신

{1}{U}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 모든 능력을 잃고 기본 공격력 및 방어력이 1/1인 청색 개구리가 된다.

* 생물은 모든 다른 색과 유형을 잃지만 마법물체 등의 다른 유형이나 전설적 같은 상위 유형은 유지합니다.

'개구리로 변신'은 생물의 기본 공격력과 방어력을 특정 값으로 설정하는 모든 기존 효과를 덮어씁니다. 그러나 '개구리로 변신'이 해결된 후에 적용되는 공격력/방어력 변경 효과는 그대로 적용됩니다.

* '개구리로 변신'은 이미 격발되거나 활성화한 능력을 무효화하지 않습니다. 특히, 이 주문을 발동해서 생물의 "당신의 유지단 시작에"나 "이 생물이 전장에 들어올 때" 능력이 격발되는 것을 막지 못합니다.

* 영향을 받은 생물이 '개구리로 변신'이 해결된 다음에 능력을 얻으면, 그 능력을 유지합니다.

* '폭풍성장' 효과 등 생물의 공격력과 방어력을 수정하는 효과는 언제든지 적용됩니다. 생물의 공격력이나 방어력을 바꾸는 카운터 또는 생물의 공격력과 방어력을 뒤바꾸는 효과도 마찬가지입니다.

* 테로스 블록에 등장하는 신이 '개구리로 변신'의 영향을 받을 경우, 해당 신은 아무런 능력이 없는 전설적 1/1 청색 개구리 부여마법 생물이 됩니다. 플레이어의 신앙심이 부족하거나 해서 신이 아니게 될 경우, 해당 신은 아무런 능력이 없는 전설적 청색 부여마법이 됩니다. 다른 지속 효과와 마찬가지로, 신의 유형을 변경하는 능력은 해당 능력이 제거되기 전에 적용됩니다.

궤양 발생

{B}

순간마법

생물 한 개를 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 -3/-3을 받는다. 당신은 생명 3점을 잃는다.

* 생명점을 잃는 것은 비용이 아닙니다. * '궤양 발생'이 해결되려고 할 때 목표 생물이 유효한 목표가 아닌 경우, 능력은 무효화되어 아무 효과도 발생하지 않습니다. 따라서 생명점도 잃지 않습니다.

덤불 청소부

{3}{G}

생물 — 진균 괴수

0/0

덤불 청소부는 모든 무덤에 있는 생물 카드의 수만큼 +1/+1 카운터를 가진 채로 전장에 들어온다.

* '덤불 청소부'가 무덤에서 전장으로 들어올 경우, +1/+1 카운터 개수를 정할 때 자신도 포함합니다.

야그모쓰의 무덤 우르보그

전설 대지

각 대지는 자신의 다른 유형에 더불어 늪이다.

* '야그모쓰의 무덤 우르보그'는 전장에 있지 않을 때에는 '늪'이 아닙니다.

* 우르보그의 능력은 전장의 각 대지로 하여금 대지 유형 높을 갖도록 합니다. 따라서 각 대지는 "{T}: {B}를 당신의 마나풀에 담는다."를 가집니다. 대지의 이름, 기타 하위 유형, 능력, 상위 유형은 변하지 않습니다.

* 우르보그가 생물이 된 상태에서 '개구리로 변신'의 목표가 되거나 하여 자신의 능력을 잃어도 우르보그를 포함한 전장에 있는 모든 대지는 여전히 높이지만 우르보그는 "각 대지는 자신의 다른 유형에 더불어 높다." 능력을 잃게 됩니다. 또한 우르보그를 탭해 {B}를 얻을 수 없지만, 다른 대지(나중에 전장에 들어온 대지도 포함)를 탭해 {B}를 얻을 수 있습니다. 다른 지속 효과와 마찬가지로, 유형을 변경하는 우르보그의 능력은 해당 능력이 제거되기 전에 적용됩니다.

신록의 피난처

{2}{G}

부여마법 — 마법진

대지에게 부여

신록의 피난처가 전장에 들어오면서, 당신은 생명 2점을 얻는다.

부여된 대지를 탭해 마나를 얻을 때마다 그 조종자는 (그 대지가 원래 생산하는 마나에 더해) 자신의 마나풀에 자신이 원하는 색의 마나 한 개를 담는다.

* '신록의 피난처'가 해결되려고 할 때 목표로 정한 대지가 유효한 목표가 아닌 경우, '신록의 피난처'는 무효화되어 전장에 들어오지 않게 되며 "전장에 들어올 때" 능력도 격발되지 않습니다.

덩굴 씨실

{G}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

부여된 생물은 +1/+1을 받는다.

{4}{G}: 덩굴 씨실을 당신의 무덤에서 당신의 손으로 되돌린다.

* '덩굴 씨실'이 자신의 무덤에 있을 때에만 마지막 능력을 활성화할 수 있습니다.

정수의 벽

{1}{W}

생물 — 벽

0/4

수비태세 (이 생물은 공격할 수 없다.)

정수의 벽이 전투피해를 입을 때마다, 당신은 그만큼의 생명점을 얻는다.

* '정수의 벽'이 치명피해를 입더라도 '정수의 벽'의 능력이 격발됩니다. 예를 들어, '정수의 벽'이 전투피해 7점을 입더라도, 그 능력이 격발되어 플레이어가 생명 7점을 얻습니다.

서리의 벽

{1}{U}{U}

생물 — 벽

0/7

수비태세 (이 생물은 공격할 수 없다.)

서리의 벽이 생물을 방어할 때마다, 그 생물은 그 조종자의 다음 언택단에 언택되지 않는다.

* '서리의 벽'의 능력은 생물에 집중하므로 그 생물의 조종자는 상관하지 않습니다. 그 생물의 조종자의 다음 언택단이 되기 전에 다른 플레이어가 해당 생물의 조종권을 갖게 되면, 그 생물은 새로운 조종자의 다음 언택단에 언택되지 않습니다.

* 해당 생물이 주문 등의 효과로 미리 언택되어 조종자의 다음 언택단에 언택되지 않으면 '서리의 벽'의 능력은 아무런 효과도 발휘하지 않습니다. 해당 턴이 지나면 그 생물은 정상적으로 언택됩니다.

사지의 벽

{2}{B}

생물 — 좀비 벽

0/3

수비태세 (이 생물은 공격할 수 없다.)

당신이 생명점을 얻을 때마다, 사지의 벽에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

{5}{B}{B}, 사지의 벽을 희생한다: 플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 생명 X점을 잃는다. X는 사지의 벽의 공격력이다.

* 생명점을 얻게 될 때마다 해당 능력이 격발됩니다. '영혼의 치유사'로 인해 생명 1점을 얻든, '명상 퍼즐'로 생명 8점을 얻든 한 번만 격발됩니다.

* X 값을 정할 때 '사지의 벽'이 마지막으로 전장에 존재했을 때의 공격력을 따집니다. 이때 '사지의 벽'이 가지고 있던 +1/+1 카운터도 계산합니다.

* 생명연결 능력이 있는 방어생물이 있는 등의 이유로 '사지의 벽'이 치명피해를 입는 동시에 자신이 생명점을 얻더라도 '사지의 벽'의 격발능력이 격발되지만 능력이 해결되기 전에 '사지의 벽'이 파괴됩니다.

저승의 관리인

{2}{W}

생물 — 인간 마법사

2/2

경계 (이 생물은 공격하면서 탭되지 않는다.)

추방 영역에 상대의 소유인 카드가 있는 한 저승의 관리인은 +2/+2를 받는다.

* '저승의 관리인'은 상대에게 추방한 카드가 몇 장이든, 추방한 카드를 가진 상대가 몇이든 자신의 마지막 능력으로 +2/+2 이상 받을 수 없습니다.

방랑 음유시인 이산

{2}{G}

전설적 생물 — 인간 도적

2/3

{2}{G}, {T}, 방랑 음유시인 이산에 운문 카운터 한 개를 올려놓는다: 당신의 서고에서 전환마나비용이 이산에 올려진 운문 카운터의 수와 같은 생물 카드를 찾아 전장에 놓은 후, 당신의 서고를 섞는다.

* 이산의 능력이 해결될 때 이산이 전장에 없다면, 이산이 마지막으로 전장을 떠났을 때 올려진 운문 카운터 수만큼의 카드를 전장에 놓습니다. 해당 능력을 활성화하기 위해 이산에 올려놓은 카운터도 계산합니다.

매직 : 더 개더링, 매직, 라브니카로의 귀환, 총돌의 관문, 용의 미로, 테로스, 신들의 피조물,
닉스로 가는 길 및 라브니카: 길드의 도시는 미국 및 기타 국가에서 Wizards of the Coast LLC의
상표입니다. ©2014 Wizards.