

관문수호대의 맹세 출시 노트

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

최종 수정일: 2015년 11월 6일

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

관문수호대의 맹세 세트는 184장의 카드(커먼 카드 70장, 언커먼 카드 60장, 레어 카드 42장, 미식레어 카드 12장)로 구성되어 있습니다. 일부 *관문수호대의 맹세* 부스터팩에는 *젠디카르 탐험* 카드도 들어 있습니다(아래 참조).

프리릴리즈 이벤트: 2016년 1월 16~17일

출시 주말: 2016년 1월 22~24일

게임데이: 2016년 2월 13~14일

관문수호대의 맹세 세트는 공식 출시일인 2016년 1월 22일 금요일부터 모든 공인 컨스트럭티드 게임에서 사용할 수 있습니다. 이때 스탠다드 형식에 사용할 수 있는 카드 세트는 *타르커의 칸*, *재창조된 운명*, *타르커의 용*, *매직의 기원*, *젠디카르 전투* 및 *관문수호대의 맹세*입니다.

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

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

젠디카르 탐험

*젠디카르 탐험*으로 엘드라지와의 전투에 대지 그 자체를 활용해 보십시오. 이 특별한 세트에는 여태 **매직**에 등장했던 기존 대지의 젠디카르 버전이 포함되어 있습니다.

* *관문수호대의 맹세* 부스터팩에서 등장하는 *젠디카르 탐험* 카드는 20가지이며, 수집용 번호는 26~45입니다 (이전의 25개 카드는 *젠디카르 전투* 부스터팩에서 등장). *젠디카르 탐험* 카드에는 고유한 확장판 기호가 있습니다.

* *젠디카르 탐험* 카드는 매우 희귀합니다. *젠디카르 전투* 프리미엄 미식 레어 포일보다 약간 더 높은 확률로 획득할 수 있습니다.

* *젠디카르 탐험* 카드는 카드가 담긴 부스터팩을 사용하는 모든 리미티드 이벤트에서 사용할 수 있습니다. 이 카드들은 실드 덱 토너먼트에서 카드풀에 포함됩니다. 부스터 드래프트 토너먼트에선 이 카드들을 반드시 카드풀로 드래프트해야 합니다.

* 하지만, 젠디카르 탐험 카드들은 이전에 그 카드들을 사용할 수 있었던 모든 컨스트럭티드 형식에서만 사용할 수 있습니다. *관문수호대의 맹세* 부스터팩에 등장한다는 이유로 스탠다드에서 사용할 수 있다는 것은 아닙니다.

* 모든 *젠디카르 탐험* 카드는 영어로 되어 있지만 모든 언어의 부스터팩에서 등장합니다.

무색 마나의 새 기호

다섯 색의 마나에 대한 엘드라지의 초월성은 이 세트에서 무색 마나 기호가 도입되며 자연스럽게 완성됩니다. 규칙 문서에서 {C}로 표시된 이 기호는 마나풀에 담을 수 있는 무색 마나 한 개를 의미하며 무색 마나 한 개로만 지불할 수 있는 비용을 의미하기도 합니다. 이 기호는 회색 원 안에 있는 곡선형 다이아몬드 모양으로 보이며, 다이아몬드는 안쪽이 비어 있습니다.

차원 침투자

{1}{U}

결여 (이 카드는 무색이다.)

섬광

비행

{1}{C}: 상대를 목표로 정한다. 그 상대는 자신의 서고 맨 위의 카드 한 장을 추방한다. 그 카드가 대지 카드라면, 당신은 차원 침투자를 소유자의 손으로 되돌릴 수 있다. ({C}는 무색 마나를 나타낸다.)

* '차원 침투자'의 능력의 활성화비용에 있는 {C}는 무색 마나로만 지불할 수 있습니다. 예를 들어 녹색 마나로는 지불할 수 없습니다. 반대로 비용의 {1}은 백색, 청색, 흑색, 적색, 녹색 또는 무색을 비롯한 모든 종류의 마나로 지불할 수 있습니다.

* "당신의 마나풀에 {1}를 담는다." 또는 비슷한 내용이 표시된 기존 카드는 "당신의 마나풀에 {C}를 담는다" 또는 비슷한 내용으로 수정하는 에라타가 적용됩니다. 앞으로는 숫자 또는 가변 마나 기호({X})를 포함한 {1}, {2} 등)가 비용 표시 용도로만 사용됩니다.

* 특히, '엘드라지 자손' 토큰을 생성하는 *전디카르 전투* 카드는 토큰이 "이 생물을 희생한다: 당신의 마나풀에 {C}를 담는다."라는 능력을 가지도록 에라타가 적용됩니다.

새로운 기본 대지: 불모지

플레이어가 꼭 필요한 무색 마나를 생성할 수 있도록 이 세트에는 새로운 기본 대지인 불모지가 포함되어 있습니다.

불모지

기본 대지

{T}: 당신의 마나풀에 {C}를 담는다.

* 불모지의 마나 능력은 인쇄된 카드에 표시되지 않지만 공식 오라클 텍스트에는 표기됩니다. (카드의 오라클 텍스트(영문)는 개더러 카드 데이터베이스([Gatherer.Wizards.com](https://gatherer.wizards.com))에서 확인할 수 있습니다.) 인쇄된 카드에는 다른 기본 대지 카드와 비슷하게 디자인된 커다란 무색 마나 기호가 표시되어 있습니다.

* 불모지는 기본 대지이므로 컨스트럭티드 덱에 원하는 만큼 포함시킬 수 있습니다.

* 리미티드 이벤트(실드 덱 및 부스터 드래프트 포함)에서는 불모지가 카드풀에 있어야만 덱에 포함됩니다. 다른 기본 대지를 추가하는 방식으로 불모지를 카드풀에 포함시킬 수는 없습니다.

* 불모지는 *관문수호대의 맹서*를 포함하는 형식에서만 사용할 수 있습니다. 구체적으로 설명하자면, 향후 세트에 재판되지 않는 이상 불모지는 이번 세트의 나머지 카드와 동일한 시기에 스탠다드에서 제외됩니다.

* 불모지는 대지 유형이 아닙니다. 대지 유형 카드를 지정해야 하는 경우 불모지는 선택할 수 없습니다.

새로운 능력 용어: 동료

동료는 해당 동맹과 자신이 조종하는 다른 언택된 동맹을 탭해야 하는 일부 동맹의 활성화능력을 강조하는데 사용됩니다. 능력어는 이탤릭체로 표시되며 규칙으로서 의미를 가지지 않습니다.

문다의 선봉대

{4}{W}

생물 — 코르 기사 동맹

3/3

동료 — {T}, 당신이 조종하는 언택된 동맹 한 개를 탭한다: 당신이 조종하는 각 생물에 +1/+1 카운터를 올려놓는다.

* 동료 능력을 활성화하려면 해당 능력을 가진 동맹을 가장 최근 턴 시작부터 지속적으로 조종해왔어야 합니다. 간단하게 말하자면 '소환후유증'을 가져서는 안 됩니다. 하지만 당신이 탭하는 다른 동맹은 방금 당신의 조종하에 들어온 경우여도 됩니다. (두 번째 동맹에는 {T}[탭 기호]를 사용하지 않음)

새로운 키워드: 격동

격동은 이번 턴에 자신이나 팀원이 주문을 발동하면 주문을 강화하는 새로운 키워드 능력입니다.

무모한 매복꾼

{2}{R}

생물 — 고블린 전사 동맹

2/1

격동 {1}{R} (당신이나 팀원이 이번 턴에 다른 주문을 발동했다면, 당신은 이 주문을 격동 비용으로 발동할 수 있다.)

신속

무모한 매복꾼이 전장에 들어올 때, 무모한 매복꾼의 격동 비용을 지불했다면, 당신이 조종하는 다른 생물들은 턴종료까지 +1/+0을 받고 신속을 얻는다.

격동에 대한 공식 규칙은 다음과 같습니다.

702.115. 격동

702.115a 격동은 격동을 가진 주문이 스택에 쌓일 때 작동하는 정적능력이다. '격동 [비용]'은 "당신이나 팀원이 이번 턴에 다른 주문을 발동한 경우, 주문의 마나 비용 대신 [비용]을 지불하여 이 주문을 발동할 수 있다"는 뜻이다. 주문의 격동 비용 지불 방법은 대체비용 지불에 관한 규정 601.2b 및 601.2f-h를 따른다.

* 일부 카드의 경우 격동은 대체비용, 즉 당신이나 팀원이 이번 턴에 다른 주문을 발동했을 경우에 적용되는 비용 감소만을 나타냅니다. '무모한 매복꾼'을 비롯한 다른 카드는 격동 비용을 지불하여 주문을 발동한 경우 추가 능력이나 효과를 가집니다.

* 당신이나 팀원이 발동하는 다른 주문은 해결 또는 무효화된 주문이나 스택에 쌓인 주문(격동을 가진 순간마법)이어도 됩니다.

* 격동 비용으로 발동한 순간마법이나 집중마법이 복사된 경우, 그 복사본은 격동 비용이 지불된 것이 아닙니다. 격동 비용 지불 여부에 따른 모든 추가 효과는 복사본에 적용되지 않습니다.

* 격동 비용을 지불하고 주문을 발동해도 마나 비용이나 전환마나비용은 변하지 않습니다.

새로운 키워드 행위: 지원

지원은 엘드라지와의 전투에서 자신의 생물을 도울 수 있는 또 다른 방법입니다.

안장을 얹은 라각

{3}{G}

생물 — 도마뱀

3/1

안장을 얹은 라각이 전장에 들어올 때, 지원 2를 한다. (최대 두 개까지의 다른 생물을 목표로 정한다. 그 생물들에 각각 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.)

협력하기

{2}{W}

집중마법

지원 2를 한다. (최대 두 개까지의 생물을 목표로 정한다. 그 생물들에 각각 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.)

카드 한 장을 뽑는다.

지원에 대한 공식 규칙은 다음과 같습니다.

701.32. 지원

701.32a 지속물의 '지원 N'은 "최대 N개까지의 다른 생물을 목표로 정한다. 그 생물들에 각각 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다"를 의미한다. 순간마법이나 집중마법의 '지원 N'은 "최대 N개까지의 생물을 목표로 정한다. 그 생물들에 각각 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다"를 의미한다.

* 지원 행위로는 한 개의 목표에 두 개 이상의 +1/+1 카운터를 올릴 수 없습니다.

* 지원은 당신이 조종하지 않는 생물 하나를 목표로 정할 수 있습니다.

* 지원이 있는 주문이 생물을 목표로 정하는 다른 능력을 가진 경우, 해당 능력과 지원 능력은 같은 생물을 목표로 정할 수 있습니다.

사이클: 플레인즈워커의 맹세

젠디카르에서 사건이 벌어진 후, 네 플레인즈워커가 모든 차원을 보호하고자 손을 잡았습니다. 이 세트에는 관문수호대의 결성을 강조하기 위해 네 명의 맹세를 각기 나타내는 네 가지 전설적 부여마법이 포함되어 있습니다.

기디온의 맹세

{2}{W}

전설적 부여마법

기디온의 맹세가 전장에 들어올 때, 1/1 백색 코르 동맹 생물 토큰 두 개를 전장에 놓는다.

당신이 조종하는 각 플레인즈워커는 충성 카운터 한 개를 추가로 가지고 전장에 들어온다.

* 각 맹세는 전설적 카드입니다. 특정 맹세를 둘 이상 조종하게 되면 그중 하나만을 선택해 전장에 남기고 나머지는 소유자의 무덤에 넣어야 합니다.

* '전설 규칙'은 전설적 지속물의 전체 이름을 확인합니다. 예를 들어 '기디온의 맹세'와 '찬드라의 맹세'를 동시에 조종할 수 있습니다.

* 특정 맹세를 조종하고 있는 경우에도 해당 맹세를 하나 더 발동하여 전장에 들어올 때 격발되는 능력을 활용할 수 있습니다. 이 맹세는 전장에 들어오게 되며, 이로 인해 첫 번째 능력이 격발됩니다. 그런 다음 위에서 자세히 설명한 것처럼 전장에 남길 맹세를 선택합니다. 그러면 전장에 들어올 때 격발되는 능력이 해결됩니다.

젠디카르 전투의 기존 기능

결여와 대지력에 대한 자세한 정보는 *젠디카르 전투*

FAQ(<http://magic.wizards.com/en/articles/archive/feature/battle-zendikar-release-notes-2015-09-23>)를 참조하십시오.

카드별 설명

심오한 간섭

{2}{U}

순간마법

결여 (*이 카드는 무색이다.*)

주문을 목표로 정한다. 그 주문의 조종자가 {1}를 지불하지 않으면 그 주문을 무효화한다. 당신은 1/1 무색 엘드라지 자손 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다. 그 토큰은 "이 생물을 희생한다: 당신의 마나풀에 {C}를 담는다."를 가진다. (*{C}는 무색 마나를 나타낸다.*)

* 목표로 정한 주문의 조종자가 {1}를 지불하는 경우에도 '엘드라지 자손'을 얻습니다.

아름 화염추적자

{2}{R}

생물 — 인간 주술사 동맹

3/2

동료 — {T}, 당신이 조종하는 언택된 동맹 한 개를 탭한다: 카드 한 장을 버린다. 그렇게 한다면, 카드 한 장을 뽑는다.

* 카드를 버리는 행동은 능력의 효과에 속하며 선택사항이 아닙니다. 동료 능력이 해결될 때 카드가 손에 있는 경우에는 이 능력을 활성화할 때 버리고자 했던 카드가 손에 없더라도 카드를 버려야 합니다.

영원의 순례자 아일리

{W}{B}

전설적 생물 — 코르 성직자

2/3

치명타

{1}, 다른 생물 한 개를 희생한다: 당신은 희생된 생물의 방어력만큼의 생명점을 얻는다.

{1}{W}{B}, 다른 생물 한 개를 희생한다: 대지가 아닌 지속물을 목표로 정한다. 그 지속물을 추방한다.

당신의 생명 총점이 게임을 시작했을 때의 생명 총점보다 10점 이상 높은 경우에만 이 능력을 활성화한다.

* 어느 활성화능력이든 선언하고 나면 누구도 당신이 희생한 생물을 제거하는 방식으로 방해할 수 없습니다.

* 마지막 능력은 합법적으로 활성화되기만 하면 생명 총점이 어떻게 되는지와 상관없습니다.

* 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.

침묵의 소유자

{1}{B}

생물 — 엘드라지

2/1

결여 (이 카드는 무색이다.)

침묵의 소유자를 발동할 때, 당신은 {1}{C}를 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 상대를 목표로 정한다. 그 상대는 생물 한 개를 희생한다. ({C}는 무색 마나를 나타낸다.)

비행

침묵의 소유자는 방어할 수 없다.

* '침묵의 소유자'의 격발능력은 생물이 아닌 플레이어만 목표로 정합니다. 예를 들어 목표로 정해진 플레이어는 방호를 가진 생물을 희생할 수 있습니다.

* 다른 플레이어들은 해당 격발능력에 대응할 수 있지만, 일단 이 격발능력이 해결되기 시작하고 해당 플레이어가 {1}{C}를 지불할지 결정하는 시점엔 누구도 대응할 수 없습니다.

필멸의 사슬

{1}{G}

부여마법

필멸의 사슬이 전장에 들어올 때, 카드 한 장을 뽑는다.

{G}: 상대가 조종하는 생물들은 턴종료까지 방호와 무적을 잃는다.

* 마지막 능력은 해결될 때 상대가 조종하는 생물이 방호와 무적을 잃게 합니다. 해당 시점 이후에 그 생물들이 방호나 무적을 얻게 하는 효과는 정상적으로 작동합니다.

* 무적 능력이 있는 생물이 입은 피해도 계산하십시오. 해당 생물이 무적 능력을 잃은 후 치명피해를 입으면 그 생물은 파괴됩니다. 하지만 무적 능력을 가진 생물이 치명타 능력이 있는 원천으로부터 피해를 입었다가 나중에 무적 능력을 잃는 경우 해당 생물은 파괴되지 않습니다.

대장의 발톱

{2}

마법물체 — 장비

장착된 생물은 +1/+0을 받는다.

장착된 생물이 공격할 때마다, 1/1 백색 코르 동맹 생물 토큰 한 개를 탭되어 공격하는 상태로 전장에 놓는다.

장착 {1}

* 당신은 이 토큰이 전장에 들어올 때 토큰이 공격할 상대 또는 상대가 조종하는 플레인즈워커를 선택합니다. 토큰이 반드시 장착된 생물과 같은 상대나 플레인즈워커를 공격할 필요는 없습니다.

* 이 토큰은 공격생물로 선언되지 않습니다. 단순히 공격하는 상태로 전장에 들어올 뿐입니다. 이로 인해 '생물이 공격할 때마다' 격발되는 능력이 격발되지는 않습니다.

화염소환사 찬드라

{4}{R}{R}

플레인즈워커 — 찬드라

4

+1: 신속을 가진 3/1 적색 정령 생물 토큰 두 개를 전장에 놓는다. 다음 종료단 시작에 그 토큰들을 추방한다.

0: 당신의 손에 있는 모든 카드를 버린 후, 버린 카드에 한 장을 더한 수만큼 카드를 뽑는다.

-X: 화염소환사 찬드라는 각 생물에게 피해 X점을 입힌다.

* 당신의 손에 카드가 없는 경우에도 찬드라의 두 번째 능력을 활성화할 수 있습니다. 그렇게 한다면 당신은 카드 한 장을 뽑습니다.

절벽피난처 흡혈귀

{2}{W}{B}

생물 — 흡혈귀 전사 동맹

2/4

비행

당신이 생명점을 얻을 때마다, 각 상대는 생명 1점을 잃는다.

* 생명점을 몇 점 얻었는지에 상관없이, 이 능력은 생명점을 얻는 각 경우에 대해 한 번만 격발됩니다.

* 생명연결 능력이 있는 생물이 전투피해를 입히면 생명점을 한 번 얻게 됩니다. 예를 들어 생명연결 능력을 가진 생물 하나가 동시에 여러 생물, 플레이어 및/또는 플레인즈워커에 전투피해를 입힐 경우(둘진 능력이 있거나 상대가 이 생물을 여러 생물로 막은 경우) '절벽피난처 흡혈귀'의 격발능력은 한 번만 격발됩니다. 하지만 플레이어가 조종하는 생물 중 두 개가 생명연결 능력을 가지고 있고 이들이 동시에 전투피해를 입혔다면, 해당 능력이 두 번 격발됩니다.

* 쌍두거인 게임에서는 팀원이 생명점을 얻더라도 해당 능력이 격발되지 않습니다.

집어삼키는 구덩이

{3}{R}

순간마법

결여 (이 카드는 무색이다.)

하나를 선택한다 —

- 대지 생물을 목표로 정한다. 그 대지 생물을 추방한다.
- 플레이어를 목표로 정한다. 집어삼키는 구덩이는 그 플레이어에게 피해 4점을 입힌다.

* '대지 생물'은 대지이면서 생물이기도 한 지속물입니다.

봉쇄 장막

{2}{U}

부여마법 — 마법진

격동 {U} (당신이나 팀원이 이번 턴에 다른 주문을 발동했다면, 당신은 이 주문을 격동 비용으로 발동할 수 있다.)

생물에 부여

부여된 생물은 조종자의 언택단에 언택되지 않는다.

* '봉쇄 장막'은 언택된 생물을 목표로 정할 수 있으며 언택된 생물에 부착될 수 있습니다. 단지 해당 생물이 탭될 때까지 아무런 영향을 미치지 않을 뿐입니다.

* 부여된 생물은 다른 주문 및 능력으로 언택할 수 있습니다.

시체 휘젓기

{1}{B}

순간마법

당신의 서고 맨 위의 카드 세 장을 당신의 무덤에 넣는다. 그 후 당신의 무덤에서 생물 카드 한 장을 당신의 손으로 되돌릴 수 있다.

* '시체 휘젓기'는 당신의 무덤에 있는 생물 카드를 목표로 정하지 않습니다. 서고에서 무덤으로 들어간 세 장의 카드 중 하나를 선택할 수 있습니다.

타락한 교차로

대지

{T}: 당신의 마나풀에 {C}를 담는다. ({C}는 무색 마나를 나타낸다.)

{T}, 생명 1점을 지불한다: 당신의 마나풀에 원하는 색의 마나 한 개를 담는다. 이 마나는 결여를 가진 주문을 발동하는 데에만 사용할 수 있다.

* 마지막 능력으로 생성된 마나는 해당 주문이 분명하게 결여 능력을 가지지 않은 이상 무색 주문의 발동에 사용할 수 없습니다.

촉수의 쇄도

{4}{U}{U}

집중마법

격동 {3}{U}{U} (당신이나 팀원이 이번 턴에 다른 주문을 발동했다면, 당신은 이 주문을 격동 비용으로 발동할 수 있다.)

대지가 아닌 모든 지속물을 소유자의 손으로 되돌린다. 축수의 색도의 격동 비용을 지불했다면, 8/8 청색 문어 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다.

* 대지가 아닌 다른 모든 지속물은 문어 토큰이 생성되는 시점엔 이미 소유자의 손에 있습니다. 그밖에 이 문어 토큰에 영향을 미쳤을 능력이나 격발능력은 모두 더 이상 존재하지 않으므로 상관없습니다.

양식자 드론

{2}{U}

생물 — 엘드라지 드론

2/3

결여 (이 카드는 무색이다.)

{T}: 당신의 마나풀에 {C}를 담는다. 이 마나는 무색 주문을 발동하거나, 무색 지속물의 능력을 활성화하거나, {C}가 포함된 비용을 지불하는 데에만 사용할 수 있다. ({C}는 무색 마나를 나타낸다.)

* '양식자 드론'에 의해 생성된 마나는 대부분의 마법물체 주문, 뒷면 상태의 주문 및 결여를 가진 주문을 비롯한 모든 무색 주문을 발동하는 데 사용할 수 있습니다.

* 일부 격발능력의 해결 과정에는 비용이 포함됩니다. 예를 들어 '침묵의 소유자'의 능력에는 "침묵의 소유자를 발동할 때, 당신은 {1}{C}를 지불할 수 있다."라고 적혀 있습니다. 이 비용은 '양식자 드론'에 의해 생성되는 마나로 지불할 수 있습니다. 실제로 두 개의 '양식자 드론'을 탭하면 해당 비용 전체가 지불됩니다.

사이클론 종마

{4}{U}

생물 — 정령

3/4

비행

사이클론 종마가 죽을 때, 당신이 조종하는 대지를 목표로 정한다. 당신은 그 대지에 +1/+1 카운터 세 개를 올려놓을 수 있다. 그렇게 한다면, 그 대지는 신속을 가진 0/0 정령 생물이 되며, 여전히 대지이다.

* 이미 '사이클론 종마'의 격발능력을 가진 생물인 대지를 목표로 정할 경우, 해당 대지 생물은 이전의 기본 공격력과 방어력을 덮어써 기본 공격력과 방어력이 0/0이 됩니다. 그 생물의 공격력 및/또는 방어력을 변경하는 다른 효과(새로운 카운터 및 이전부터 존재하는 +1/+1 카운터 포함)는 계속 적용됩니다.

눈부신 반사

{1}{W}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 당신은 그 생물의 공격력만큼 생명점을 얻는다. 이번 턴에 그 생물이 입히려는 다음 피해를 방지한다.

* 그 생물이 입히는 다음 피해를 방지할 때가 아니라 '눈부신 반사'가 해결되는 즉시 해당 생명점을 얻습니다.

* 같은 생물을 목표로 정한 두 개의 '눈부신 반사'가 같은 턴에 해결되는 경우엔 그 생물이 입히려는 다음 피해에 대한 방지 효과가 한 번만 적용됩니다. 해당 턴이 종료되기 전에 그 생물이 두 번째로 피해를 입히려는 경우엔 나머지 효과도 적용됩니다.

형상 기만자

{6}{C}

생물 — 엘드라지

8/8

({C}는 무색 마나를 나타낸다.)

당신의 턴 전투 시작에, 당신의 서고 맨 위의 카드를 공개한다. 이렇게 생물 카드가 공개됐다면, 당신은 형상 기만자를 제외한 당신이 조종하는 생물들이 턴종료까지 그 카드의 복사본이 되도록 할 수 있다. 당신은 그 카드를 당신의 서고 맨 밑에 놓을 수 있다.

* 이 카드로 인해 발생할 수 있는 모든 상황에서 해당 카드를 서고 맨 밑에 놓을 수 있습니다. 그 카드가 생물 카드인지는 상관없습니다. 생물 카드인 경우, 복사 효과를 적용했는지의 여부도 상관없습니다.

* 해당하는 경우 당신이 조종하는 생물들은 공개된 생물 카드의 텍스트를 복사합니다. 복사한 카드들은 올려져 있던 모든 카운터를 유지합니다. 이 카드들에 부착되어 있던 모든 마법진 및/또는 장비 역시 유지됩니다.

* 당신이 조종하는 생물에 영향을 미친 모든 복사가 아닌 효과(해당 생물의 공격력 및/또는 방어력을 변화시킨 효과 포함)는 계속 적용됩니다.

* 당신이 조종하는 생물이 공개된 생물의 복사본이 되더라도 전장에 들어오거나 전장을 떠난 것이 아닙니다. 따라서 전장에 들어올 때 또는 전장을 떠날 때 능력은 격발되지 않습니다.

심해살이

{5}{U}

생물 — 엘드라지

4/4

결여 (이 카드는 무색이다.)

당신이 조종하는 생물이 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 당신은 카드 한 장을 뽑을 수 있다.

{3}{C}: 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 이 턴에 방어될 수 없다. ({C}는 무색 마나를 나타낸다.)

* '심해살이'가 합법적으로 방어당한 다음엔 '심해살이'의 마지막 능력을 활성화시켜도 그 방어를 바꾸거나 되돌릴 수 없습니다. 공격자선언단이 이 능력을 활성화하여 효과를 발휘할 수 있는 마지막 시점입니다.

화염으로 뒤덮이다

{2}{R}

집중마법

화염으로 뒤덮이다를 발동하기 위한 추가비용으로, 당신이 조종하는 대지를 소유자의 손으로 되돌린다.

생물 또는 플레인즈워커를 목표로 정한다. 화염으로 뒤덮이다는 그 목표에게 피해 5점을 입힌다.

* '화염으로 뒤덮이다'의 발동을 선언한 후에는 누구도 당신이 되돌리는 대지를 제거하는 방식으로 방해할 수 없습니다.

차원 침투자

{1}{U}

생물 — 엘드라지

2/1

결여 (이 카드는 무색이다.)

섬광

비행

{1}{C}: 상대를 목표로 정한다. 그 상대는 자신의 서고 맨 위의 카드 한 장을 추방한다. 그 카드가 대지 카드라면, 당신은 차원 침투자를 소유자의 손으로 되돌릴 수 있다. ({C}는 무색 마나를 나타낸다.)

* 당신은 '차원 침투자'의 능력이 해결될 때 '차원 침투자'를 소유자의 손으로 되돌릴지 선택합니다. 상대가 추방한 카드가 대지 카드인 경우, 기다렸다가 나중에 '차원 침투자'를 되돌릴 수는 없습니다.

공포의 모독자

{6}{B}

생물 — 엘드라지

6/8

결여 (이 카드는 무색이다.)

{3}{C}, 당신의 무덤에서 생물 카드 한 장을 추방한다: 상대를 목표로 정한다. 그 상대는 추방된 카드의 공격력만큼 생명점을 잃는다. ({C}는 무색 마나를 나타낸다.)

* 목표로 정한 상대가 잃는 생명점은 추방된 카드가 당신의 무덤에 마지막으로 존재했을 때의 공격력으로 결정합니다.

* 생물 토큰은 생물 카드가 아닙니다. 토큰은 죽을 경우 일시적으로 무덤으로 가지만 당신이 행동을 취하기 전에 존재하지 않게 됩니다.

엘드라지 공격자

{2}{R}

생물 — 엘드라지 드론

2/3

결여 (이 카드는 무색이다.)

엘드라지 공격자는 당신이 다른 무색 생물을 조종하는 한, 신속을 가진다.

* '엘드라지 공격자'는 당신의 조종하에 들어온 턴에 공격생물로 선언된 후 신속을 잃어도 정상적으로 공격합니다. 이로 인해 전투에서 제거되지 않습니다.

엘드라지 이동자

{2}{W}

생물 — 엘드라지

3/3

결여 (이 카드는 무색이다.)

{2}{C}: 다른 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 추방한 후 소유자의 조종하에 탭된 채로 전장으로 되돌린다. ({C}는 무색 마나를 나타낸다.)

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

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

엘드라지 모방자

{2}

생물 — 엘드라지

2/1

다른 무색 생물이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 당신은 엘드라지 모방자의 기본 공격력과 방어력을 턴종료까지 그 생물의 공격력과 방어력으로 변경할 수 있다.

* '엘드라지 모방자'의 기본 공격력과 방어력은 새로 전장에 들어온 생물이 이 능력이 해결되는 시점에 가진 공격력과 방어력으로 결정됩니다. 이 시점에 그 생물이 더 이상 전장에 없다면, 해당 생물이 전장을 떠날 때가졌던 공격력과 방어력을 사용합니다. (이로 인해 좋지 않은 결과가 초래될 수도 있습니다. +3/-3을 부여하는 '공간 왜곡'과 같은 주문에 의해 해당 생물이 전장을 떠나는 경우를 예로 들 수 있습니다.)

* '엘드라지 모방자'의 능력은 '엘드라지 모방자'의 기본 공격력과 방어력을 정하는 다른 모든 효과를 덮어씁니다. '엘드라지 모방자'의 능력이 해결된 후 적용되는 기본 공격력과 방어력을 정하는 효과는 이와 유사하게 '엘드라지 모방자'의 능력을 덮어씁니다. '엘드라지 모방자'의 공격력 및/또는 방어력을 변화시키지만 기본 공격력 및/또는 방어력을 특정 값으로 설정하지는 않는 효과는 적용 시작 시기와 상관없이 적용됩니다. 이는 '엘드라지 모방자'가 가질 수 있는 모든 +1/+1 카운터에도 동일하게 적용됩니다.

엘드라지 의무자

{2}{R}

생물 — 엘드라지

3/1

결여 (이 카드는 무색이다.)

엘드라지 의무자를 발동할 때, 당신은 {1}{C}를 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 생물을 목표로 정한다. 당신은 턴종료까지 그 생물의 조종권을 얻는다. 그 생물은 언택되고, 턴종료까지 신속을 얻는다. ({C}는 무색 마나를 나타낸다.)

신속

* 언택된 생물이나 이미 당신이 조종 중인 생물을 포함한 모든 생물을 '엘드라지 의무자'의 격발능력의 목표로 정할 수 있습니다.

정령의 반란

{1}{G}

순간마법

당신이 조종하는 대지를 목표로 정한다. 그 대지는 턴종료까지 신속을 가진 4/4 정령 생물이 된다. 그 생물은 여전히 대지다. 그 생물은 가능하면 이번 턴에 방어되어야 합니다.

* 그 결과로 생성된 생물이 공격할 경우, 수비플레이어가 그 생물을 방어할 수 있는 생물을 조종하고 있다면 방어자지정단에 한 개 이상의 방어자를 배정해야 합니다.

* 이미 생물인 대지를 목표로 정할 수도 있습니다. 예를 들어 +1/+1 카운터 세 개가 올려져 있고 0/0 생물이기도 한 대지를 목표로 정하면 그 결과로 7/7 대지 생물이 생성됩니다.

분노의 화신

{3}{R}

생물 — 정령

4/3

돌진

당신이 조종하는 대지 생물들은 돌진을 가진다.

대지력 — 대지가 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 당신이 조종하는 대지를 목표로 정한다. 당신은 그 대지가 턴종료까지 신속을 가진 3/3 정령 생물이 되게 할 수 있다. 그 생물은 여전히 대지다.

* '대지 생물'은 대지이면서 생물이기도 한 지속물입니다.

* 이미 생물인 대지를 목표로 정할 수도 있습니다. 예를 들어 +1/+1 카운터 세 개가 올려져 있고 0/0 생물이기도 한 대지를 목표로 정하면 그 결과로 6/6 대지 생물이 생성됩니다.

통찰의 화신

{4}{G}

생물 — 정령

4/4

경계

당신이 조종하는 대지 생물들은 경계를 가진다.

대지력 — 대지가 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 당신이 조종하는 대지를 목표로 정한다. 당신은 그 대지가 턴종료까지 신속을 가진 3/3 정령 생물이 되게 할 수 있다. 그 생물은 여전히 대지다.

* '대지 생물'은 대지이면서 생물이기도 한 지속물입니다.

* 이미 생물인 대지를 목표로 정할 수도 있습니다. 예를 들어 +1/+1 카운터 세 개가 올려져 있고 0/0 생물이기도 한 대지를 목표로 정하면 그 결과로 6/6 대지 생물이 생성됩니다.

파멸을 부르는 자

{5}{C}

생물 — 엘드라지

5/5

다른 각 플레이어의 언택단에 파멸을 부르는 자를 언택한다.

{T}: 생물이나 플레이어를 목표로 정한다. 파멸을 부르는 자는 그 목표에게 피해 1점을 입힌다.

{C}, {T}: 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 이 턴에 공격하거나 방어할 수 없다.

{C}{C}, {T}: 카드 한 장을 뽑는다.

* '파멸을 부르는 자'는 다른 플레이어의 지속물이 언택될 때 동시에 언택됩니다. 이때 언택하지 않을 수는 없습니다.

* '파멸을 부르는 자'가 자신의 언택단에 언택되지 않는다고 명시된 효과는 다른 플레이어의 언택단에는 적용되지 않습니다.

* 생물이 합법적으로 공격생물 또는 방어생물로 선언된 뒤엔 두 번째 활성화능력을 활성화해도 그 공격이나 방어가 변경되거나 취소되지 않습니다.

거신의 몰락

{X}{X}{R}

순간마법

격동 {X}{R} (당신이나 팀원이 이번 턴에 다른 주문을 발동했다면, 당신은 이 주문을 격동 비용으로 발동할 수 있다.)

최대 두 개까지 생물 및/또는 플레이어를 목표를 정한다. 거신의 몰락은 각 목표에게 피해 X점을 입힌다.

* 목표 중 하나가 플레이어라면, '거신의 몰락'이 가한 피해를 그 플레이어가 조종하는 플레인즈워커에게 전향할 수 있습니다. 그러나, 별도의 전향 효과가 적용되지 않는 이상 '거신의 몰락'은 플레이어와 그 플레이어가 조종하는 플레인즈워커 모두에게 피해를 가하는데 사용될 수 없습니다.

* '거신의 몰락'의 전환마나비용은 $\{X\}\{X\}\{R\}$ 인 마나 비용에 따라 결정되며 이는 격동 비용으로 이를 발동하는 경우에도 마찬가지입니다. 예를 들어 격동 비용으로 '거신의 몰락'을 발동하고 X값을 4로 정하면 전환마나비용이 9가 됩니다.

가죽을 벗기는 촉수

$\{1\}\{B\}\{B\}$

집중마법

결여 (이 카드는 무색이다.)

모든 생물은 턴종료까지 -2/-2를 받는다. 이 턴에 생물이 죽으려고 하면, 대신 그 생물을 추방한다.

* '가죽을 벗기는 촉수'가 해결될 때 전장에 있는 생물들만 -2/-2를 받습니다. 하지만 해당 턴에 죽으려는 모든 생물은 '가죽을 벗기는 촉수'가 해결될 때 전장에 없었거나 생물이 아니었어도 추방됩니다.

* '가죽을 벗기는 촉수'로 인해 죽게 되는 생물은 대신 추방됩니다. 생물이 죽을지의 여부는 '가죽을 벗기는 촉수'의 해결이 종료된 후에 확인합니다.

타즈리 장군

$\{4\}\{W\}$

전설적 생물 — 인간 동맹

3/4

타즈리 장군이 전장에 들어올 때, 당신은 당신의 서고에서 동맹 생물 카드 한 장을 찾아 공개한 후 당신의 손으로 가져올 수 있다. 그렇게 한다면, 당신의 서고를 섞는다.

$\{W\}\{U\}\{B\}\{R\}\{G\}$: 당신이 조종하는 동맹 생물들은 턴종료까지 $+X/+X$ 를 받는다. X는 그 생물들의 색 개수이다.

* 마지막 능력은 해당 능력이 해결될 때 당신이 조종하는 동맹 생물만 확인합니다. X값은 0~5입니다. 무색은 색으로 간주하지 않습니다.

* 마지막 능력이 해결되고 나면 동맹의 색 개수가 바뀌더라도 이미 받은 보너스는 바뀌지 않습니다.

엄니 선물

$\{U\}$

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 모든 능력을 잃고 기본 공격력 및 방어력이 3/3인 녹색 코끼리가 된다.

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

* '업니 선물'은 생물의 기본 공격력과 방어력을 특정 값으로 설정하는 모든 기존 효과를 덮어씁니다. 그러나 '업니 선물'이 해결된 다음에 적용되는 공격력/방어력 변경 효과는 그대로 적용됩니다.

* '업니 선물'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 '업니 선물'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.

숲집승 기병

{5}{G}{G}

생물 — 엘프 기사

6/6

숲집승 기병이 전장에 들어올 때, 지원 6을 한다. *(최대 여섯 개까지의 다른 생물을 목표로 정한다. 그 생물들에 각각 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.)*

당신이 조종하는 생물 중 +1/+1 카운터를 가진 생물이 죽을 때마다, 당신은 생명 2점을 얻는다.

* 당신이 조종하는 +1/+1 카운터가 올려진 생물이 '숲집승 기병'과 동시에 죽는 경우, '숲집승 기병'의 능력이 격발됩니다.

* '숲집승 기병'이 어떻게든 +1/+1 카운터를 얻을 경우, '숲집승 기병'이 죽을 때 자신의 능력이 격발됩니다.

* +1/+1 카운터당이 아닌 생물당 생명 2점을 얻습니다.

어둠의 거주자 고블린

{3}{R}{R}

생물 — 고블린

4/4

호전적

어둠의 거주자 고블린이 전장에 들어올 때, 무덤에서 전환마나비용이 3 이하인 순간마법 또는 집중마법 카드를 목표로 정한다. 당신은 마나 비용을 지불하지 않고 그 카드를 발동할 수 있다. 그 카드가 이번 턴에 당신의 무덤에 들어가려고 하면, 대신에 그 카드를 추방한다.

* 당신은 턴 나중애가 아니라 전장에 들어올 때 격발되는 능력이 해결될 때 그 카드를 발동합니다. 집중마법 카드라면 집중마법 카드인 만큼 발동 시기 제한을 무시합니다. 다른 발동 시기 제한(예: "전투 중에만 [이 카드]를 발동")은 반드시 따라야 합니다.

* 유효한 목표가 없거나 발동하지 않기로 한 순간마법 또는 집중마법 카드는 당신의 무덤에 남습니다.

* "마나 비용 없이 발동"하는 경우, 격동 비용과 같은 대체비용을 지불할 수 없습니다. 추가비용은 지불할 수 있습니다. 카드에 필수 추가비용이 있다면, 그 비용은 반드시 지불해야 합니다.

* 순간마법이나 집중마법 카드의 마나 비용에 {X}가 있다면, 그 값으로 0을 선택해야 합니다.

* 이런 식으로 발동하는 순간마법이나 집중마법 주문이 무효화되면 해당 주문 카드는 추방됩니다.

* 이런 식으로 발동하는 순간마법이나 집중마법 주문이 자체 효과로 추방 영역이나 무덤에 가지 않고 손 등 다른 영역으로 간다면, 해당 카드는 추방되지 않습니다. 그 턴 나중애 해당 카드가 무덤으로 간다고 해도 추방되지 않습니다.

탁류의 움켜짐

{2}{U}

순간마법

격동 {1}{U} (당신이나 팀원이 이번 턴에 다른 주문을 발동했다면, 당신은 이 주문을 격동 비용으로 발동할 수 있다.)

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 탭되며 조종자의 다음 언탭단에 언탭되지 않는다.

카드 한 장을 뽑는다.

* 이미 탭된 생물도 '탁류의 움켜짐'의 목표로 정할 수 있습니다. 그 생물은 조종자의 다음 언탭단에 언탭되지 않습니다.

* '탁류의 움켜짐'은 생물은 추적하지만, 생물의 조종자는 추적하지 않습니다. 만약 그 생물의 조종자의 다음 언탭단이 되기 전에 다른 플레이어가 해당 생물의 조종권을 갖게 되면, 그 생물은 새로운 조종자의 다음 언탭단에 언탭되지 않습니다.

수확자 트롤

{3}{G}

생물 — 트롤

2/3

수확자 트롤이 전장에 들어올 때, 당신은 생물이나 대지 한 개를 희생할 수 있다. 그렇게 한다면, 수확자 트롤에 +1/+1 카운터 두 개를 올려놓는다.

* 플레이어들은 전장에 들어올 때 격발되는 능력에 대응할 수 있지만(특히 '수확자 트롤'이 여전히 2/3인 경우) 해당 능력이 해결되기 시작하면 어느 플레이어도 대응할 수 없습니다. 희생할 생물이나 대지가 있는 경우 해당 능력이 해결될 때까지는 이를 선택하지 않습니다.

다면체 정렬

{2}{U}

부여마법

방호

당신의 유지단 시작에, 당신은 당신의 손을 공개할 수 있다. 그렇게 한다면, 당신이 추방 영역과 당신의 손, 당신의 무덤, 그리고 전장에서 이름이 다면체 정렬인 카드를 소유하고 있는 경우, 당신은 게임에서 승리한다.

{1}{U}: 점술 1을 한다.

* 추방 영역에 있는 '다면체 정렬'은 반드시 앞면 상태여야 합니다. 뒷면 상태인 경우 자신이 볼 수 있더라도 이 능력이 반영되지 않습니다.

썩썩거리는 수렁

대지

썩썩거리는 수렁은 탭된 채로 전장에 들어온다.

{T}: {B} 또는 {G}를 당신의 마나풀에 담는다.

{1}{B}{G}: 턴종료까지, 썩썩거리는 수렁은 치명타를 가진 2/2 흑색이며 녹색인 정령 생물이 된다. 그 생물은 여전히 대지다.

* 생물이 된 대지는 '소환후유증'의 영향을 받습니다. 당신의 가장 최근 턴이 시작될 때 당신의 조종하에 전장에 있지 않았다면 공격하거나 마나 능력을 포함한 {T} 능력 모두를 사용할 수 없습니다. 소환후유증은

해당 지속물이 언제 생물이 되었는지 또는 언제 전장에 들어왔는지가 아닌 언제 당신의 조종하에 들어왔는지를 따진다는 사실에 유의하시기 바랍니다.

* 이 대지는 마지막 능력이 색을 부여하기 전까지 무색입니다.

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

* 대지를 생물로 바꾸는 능력은 그 생물의 공격력과 방어력도 정합니다. 예를 들어 각성을 가진 주문의 목표로 정해져서 그 대지가 이미 생물이었다면 그 생물의 공격력과 방어력을 정한 이전의 효과는 새로운 효과가 덮어씹힙니다. 공격력과 방어력을 수정하는 효과는 언제 대상이 그 효과를 받기 시작했는지와 상관없이 계속 적용됩니다. 이는 +1/+1 카운터 같이 생물의 공격력이나 방어력을 바꾸는 카운터에도 동일하게 적용되며 공격력과 방어력을 바꾸는 효과도 마찬가지입니다. 예를 들어 '씩씩거리는 수렁'이 이미 +1/+1 카운터 세 개가 올려진 0/0 생물인 경우, 마지막 능력을 활성화하면 여전히 대지인 5/5 생물이 됩니다.

저항군 정착지

대지

{T}: 당신의 마나풀에 {C}를 담는다. (*{C}*는 무색 마나를 나타낸다.)

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

* 마지막 능력을 활성화하기 위해 당신의 최근 턴 시작부터 당신이 조종하지 않았던 생물을 포함하여 당신이 조종하는 다른 언택된 생물 중 아무 생물이나 탭할 수 있습니다. (해당 생물에는 {T}[탭 기호]를 사용하지 않음)

무력화 엘드라지

{1}{R}

생물 — 엘드라지 드론

2/1

결여 (*이 카드는 무색이다.*)

{2}{C}: 방어력이 자신의 공격력보다 높은 각 생물은 이번 턴에 방어할 수 없다. (*{C}*는 무색 마나를 나타낸다.)

* '무력화 엘드라지'의 능력이 해결될 때가 아닌 방어자를 선언할 때 공격력과 방어력을 비교합니다. 예를 들어 이 능력이 해결될 때 3/3 생물을 조종하고 있었는데 해당 턴이 종료되기 전에 그 생물이 +0/+1을 얻어 방어자가 선언되는 시점에 3/4 생물이 된다면 그 생물은 방어할 수 없습니다.

* 생물이 이미 합법적으로 방어생물로 선언되었다면 '무력화 엘드라지'의 능력은 그 방어를 변경하거나 취소하지 않습니다.

진실을 뒤집는 자

{2}{B}{B}

생물 — 엘드라지

6/6

결어 (이 카드는 무색이다.)

비행

진실을 뒤집는 자가 전장에 들어올 때, 당신의 서고에 있는 모든 카드를 뒷면 상태로 추방한다. 그런 다음 당신의 무덤에 있는 모든 카드를 당신의 서고에 섞어 넣는다.

* 추방된 카드는 어떠한 플레이어도 볼 수 없습니다.

* 상대가 뒷면 상태로 추방된 카드들 중 하나를 당신의 무덤에 넣는 경우(예: '엘드라지 처리자'의 능력을 활성화하기 위해) 그 카드들 중 하나를 무작위로 선택합니다. 선택된 카드는 비용이 완전히 지불된 후에만 공개됩니다. 즉, 상대는 어떤 카드가 선택되었는지 알고 결정을 철회할 수 없습니다(해당하는 경우에 따라 주문을 발동하지 않거나 능력을 활성화하는 등).

아이오나의 축복

{3}{W}

부여마법 — 마법진

생물에 부여

부여된 생물은 +2/+2을 받고, 경계를 가지며, 생물 한 개를 추가로 방어할 수 있다.

* 생물을 추가로 방어하는 능력은 누적됩니다. '아이오나의 축복' 두 개가 부여된 생물은 세 개의 생물을 방어할 수 있습니다. (아시다시피 +2/+2 역시 누적됩니다.)

고립 지대

{2}{W}{W}

부여마법

고립 지대가 전장에 들어올 때, 상대가 조종하는 생물이나 부여마법을 목표로 정한다. 그 생물이나 부여마법을 고립 지대가 전장을 떠날 때까지 추방한다. (그 지속물은 그 소유자의 조종하에 전장으로 돌아온다.)

* 격발능력이 해결되기 전에 '고립 지대'가 전장을 떠나면 목표로 정한 생물이나 부여마법은 추방당하지 않습니다.

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

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

* 추방된 카드는 '고립 지대'가 전장을 떠나는 즉시 전장으로 돌아옵니다. 이는 동시에 일어나며 중간에 상태 참조 효과도 일어나지 않습니다.

* 다인전 게임에서 '고립 지대'의 소유자가 게임을 떠날 경우, 해당 '고립 지대'가 추방한 카드는 전장으로 돌아옵니다. 추방한 카드를 전장으로 되돌리는 효과는 스택에 쌓이는 효과가 아니므로 소유자가 게임을 떠나더라도 정상적으로 해결됩니다.

폐허의 잠수부 조리 엔

{1}{U}{R}

전설적 생물 — 인어 마법사

2/3

당신이 각 턴에 당신의 두 번째 주문을 발동할 때마다, 카드 한 장을 뽑는다.

* '폐허의 잠수부 조리 엔'의 능력은 한 턴에 한 번만 격발될 수 있습니다. 이 능력은 두 번째 주문이 해결되기 전에 해결됩니다. 그 턴에 첫 번째 주문이 해결되었는지, 무효화되었는지, 스택에 남아 있는지는 중요하지 않습니다.

* 이 능력이 작동하려면 '폐허의 잠수부 조리 엔'이 전장에 있어야만 합니다. 특히 당신이 턴에 발동한 두 번째 주문이 '폐허의 잠수부 조리 엔'인 경우에는 능력이 격발되지 않습니다.

게트의 배신자 칼리타스

{2}{B}{B}

전설적 생물 — 흡혈귀 전사

3/4

생명연결

상대가 조종하는 토큰이 아닌 생물이 죽으려고 하면, 대신에 그 카드를 추방하고 2/2 흑색 좀비 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다.

{2}{B}, 다른 흡혈귀 또는 좀비를 희생한다: 게트의 배신자 칼리타스에 +1/+1 카운터 두 개를 올려놓는다.

* 상대가 조종하는 생물이 죽을 때마다 격발되는 능력은 해당 생물이 토큰이 아닌 이상 격발되지 않습니다(아래 참조).

* 상대가 조종하는 생물 토큰이 죽으면 해당 토큰은 사라지기 전에 평소처럼 해당 플레이어의 무덤으로 이동합니다.

* 상대가 조종하는 생물들과 칼리타스가 동시에 죽으면 해당 생물 카드들은 추방되고 당신은 다수의 좀비를 얻습니다.

* 칼리타스를 희생하여 마지막 능력을 활성화할 수는 없습니다. 이는 칼리타스가 좀비가 되는 경우에도 마찬가지입니다.

거대한 왜곡 코질렉

{8}{C}{C}

전설적 생물 — 엘드라지

12/12

거대한 왜곡 코질렉을 발동할 때, 당신의 손에 있는 카드가 일곱 장보다 적으면 그 차이만큼 카드를 뽑는다.

호전적

전환마나비용이 X인 카드 한 장을 버린다: 전환마나비용이 X인 주문을 목표로 정한다. 그 주문을 무효화한다.

* 코질렉의 격발능력은 당신이 발동할 때 손에 있는 카드가 7개 미만인지 확인합니다. 이 시점에서 코질렉은 당신의 손이 아닌 스택에 있습니다. 당신의 손에 있는 카드가 일곱 장 이상이라면 이 능력은 격발되지 않습니다. 이 능력은 격발되더라도 해결될 때 개수를 다시 확인합니다. 이때 손에 있는 카드의 수가 일곱 장 이상이라면 해당 능력은 아무런 효과도 발휘하지 않습니다.

* 마지막 능력을 활성화하려면 합법적인 목표, 즉 스택에 쌓인 주문이 있어야 합니다. 해당 목표가 X값과 당신이 버리는 카드의 전환마나비용을 결정합니다. 스택에 쌓인 주문의 전환마나비용과 손에 있는 카드의 전환마나비용이 일치하지 않는 한 이 능력은 활성화할 수 없습니다.

* 주문의 전환마나비용은 (각성 비용과 같은) 대체비용을 사용하여 발동된 경우에도 변하지 않습니다. 예를 들어 각성 비용 $\{5\}W$ 를 지불하고 발동된 '수직 낙하'(마나 비용이 $\{2\}W$ 인 주문)의 전환마나비용은 3입니다.

* 버리는 카드의 마나 비용에 $\{X\}$ 가 있다면 그 X 값은 0입니다. 목표로 정한 주문의 마나 비용에 있는 모든 $\{X\}$ 는 해당 주문이 발동된 시점에 결정된 값으로 계산합니다.

코질렉의 길잡이

$\{6\}$

생물 — 엘드라지

5/5

$\{C\}$: 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 이 턴에 코질렉의 길잡이를 방어할 수 없다. ($\{C\}$ 는 무색 마나를 나타낸다.)

* '코질렉의 길잡이'가 합법적으로 방어된 이후엔 이 능력을 활성화하여도 그 방어가 변경되거나 취소되지 않습니다.

코질렉의 귀환

$\{2\}R$

순간마법

결여 (0/ 카드는 무색이다.)

코질렉의 귀환은 각 생물에게 피해 2점을 입힌다.

전환마나비용이 7 이상인 엘드라지 생물 주문을 발동할 때마다, 당신은 코질렉의 귀환을 당신의 무덤에서 추방할 수 있다. 그렇게 한다면, 코질렉의 귀환은 각 생물에게 피해 5점을 입힌다.

* 마지막 능력은 자신이 엘드라지 생물 주문을 발동할 때 자신의 무덤에 '코질렉의 귀환'이 있는 경우에만 격발됩니다. 이 능력은 엘드라지 생물 주문이 해결되기 전에 해결됩니다. 즉, 해당 엘드라지 생물은 아직 전장에 없으며 '코질렉의 귀환'에 의해 피해를 입지 않습니다.

* 마지막 능력으로 인해 '코질렉의 귀환'을 추방하는 것은 '코질렉의 귀환'을 주문으로서 발동하는 것과 다릅니다. "주문을 목표로 정한다. 그 주문을 무효화한다."라고 적힌 카드는 작동하지 않습니다.

코질렉의 비명자

$\{2\}B$

생물 — 엘드라지 드론

3/2

결여 (0/ 카드는 무색이다.)

{C}: 코질렉의 비명자는 턴종료까지 +1/+0을 받고 호전적을 얻는다. (0/ 생물은 두 개 이상의 생물에만 방어될 수 있다. {C}는 무색 마나를 나타낸다.)

* '코질렉의 비명자'가 합법적으로 생물에 의해 방어된 후에 호전적을 얻는 경우 '코질렉의 비명자'는 방어당한 채로 남습니다.

* 호전적은 중첩되지 않습니다.

보호자 린발라

{4}{W}{W}

전설적 생물 — 천사

5/5

비행

보호자 린발라가 전장에 들어올 때, 상대의 생명점이 당신보다 높다면, 당신은 생명 5점을 얻는다.

린발라가 전장에 들어올 때, 상대가 조종하는 생물이 당신보다 많다면, 비행을 가진 3/3 백색 천사 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다.

* 각 격발능력의 격발 조건은 해당 능력이 격발되려는 순간 유효한지 확인합니다. 조건이 유효하지 않다면 해당 능력은 격발되지 않습니다. 능력이 격발된다면 해당 능력이 해결될 때 조건이 유효한지 다시 한 번 확인합니다. 그때 조건이 유효하지 않다면 해당 능력은 아무런 효과도 발휘하지 않습니다.

* 다인전 게임에서는 한 상대에 대해 첫 번째 조건이 유효하고 다른 상대에 대해 두 번째 조건이 유효할 수도 있습니다.

물질 개조자

{2}{C}

생물 — 엘드라지

3/2

(C는 무색 마나를 나타낸다.)

물질 개조자가 죽을 때, 당신의 서고 맨 위의 카드를 공개한다. 그 카드가 전환마나비용이 3 이하인 지속물 카드인 경우, 당신은 그 카드를 전장에 놓을 수 있다. 그렇지 않다면, 그 카드를 당신의 손으로 가져간다.

* 이런 식으로 마법진 카드를 전장에 들여올 경우, 마법진이 전장에 들어올 때 부여할 대상을 정합니다. 유효한 플레이어나 지속물을 선택할 수 있어야만 마법진을 전장에 들일 수 있습니다.

* 어떠한 이유로든 그 카드를 전장에 들이지 않을 경우 그 카드는 당신의 손으로 갑니다.

야생에서 태어난 미나와 덴

{2}{R}{G}

전설적 생물 — 엘프 동맹

4/4

당신은 당신의 각 턴에 대지 한 개를 추가로 플레이할 수 있다.

{R}{G}, 당신이 조종하는 대지 한 개를 소유자의 손으로 되돌린다: 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 돌진을 얻는다.

* 마지막 능력의 발동을 선언한 후에는 누구도 당신이 되돌리는 대지를 제거하는 방식으로 방해할 수 없습니다.

거울웅덩이

대지

거울웅덩이는 탭된 채로 전장에 들어온다.

{T}: 당신의 마나풀에 {C}를 담는다.

{2}{C}, {T}, 거울웅덩이를 희생한다: 당신이 조종하는 순간마법이나 집중마법 주문을 목표로 정한다. 그 주문을 복사한다. 당신은 그 복사본의 목표를 새로 정할 수 있다.

{4}{C}, {T}, 거울웅덩이를 희생한다: 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물의 복사본 토큰 하나를 전장에 놓는다.

* '거울웅덩이'의 세 번째 능력은 목표를 가진 것뿐 아니라, 모든 순간마법이나 집중마법 주문을 목표로 정하고 복사할 수 있습니다.

* 이 능력으로 만들어지는 복사본은 스택에서 생성되므로 발동된 것이 아닙니다. 플레이어가 주문을 발동할 때 격발되는 능력은 격발되지 않습니다. 이 능력은 플레이어들이 주문을 발동하고 능력을 활성화할 기회를 얻은 후에 일반 주문처럼 해결됩니다.

* 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.

* 복사한 주문이 "하나를 선택한다" 등과 같은 선택 주문인 경우, 복사본 역시 같은 선택을 한 것으로 간주되며 다른 모드를 고를 수는 없습니다.

* 복사한 주문이 '거신의 몰락'처럼 이미 결정된 X값을 가지는 경우, 복사본 역시 같은 X값을 가집니다.

* 복사본 주문에서 어떠한 추가비용도 지불할 수 없습니다. 하지만 원본 주문에 대해 지불된 모든 추가비용을 기반으로 한 효과는 해당 복사본에도 동일한 비용이 지불된 것처럼 복사됩니다. 예를 들어, 플레이어가 '특공'을 발동하기 위해 3/3 생물을 희생하고 복사하는 경우 '특공'의 복사본 또한 목표에 피해 3점을 입힙니다.

* '거울웅덩이'의 마지막 능력의 경우 토큰은 원본 생물 카드에 원래 적혀 있는 능력만 복사합니다(해당 생물이 다른 카드를 복제한 경우는 제외, 아래 참조). 해당 생물의 탭된 상태, 해당 생물이 가진 카운터, 부착된 마법진과 장비, 복사가 아닌 효과에 의해 변형된 공격력, 방어력, 유형, 색 등은 복사하지 않습니다.

* 예를 들어 토큰이 각성이 있는 주문의 영향을 받은 들을 복사할 경우, 해당 토큰은 복사한 개체가 현재 대지 생물이더라도 단순한 대지가 됩니다. 이는 그 대지가 생명력을 붙여넣는 능력을 가진 경우에도 마찬가지입니다.

* 복사된 생물의 마나 비용에 {X}가 있다면, 이 X는 0입니다.

* 이 능력이 해결될 때 복사된 생물이 다른 것을 복사한 생물이라면, 해당 토큰은 그 생물이 복사한 원본 생물의 복사본으로 전장에 들어옵니다.

* 복사한 생물이 전장에 들어올 때 격발되는 능력을 가지고 있다면 그 능력은 토큰이 전장에 들어올 때에도 격발됩니다. "[이 지속물이] 전장에 지닌 채로 들어오는" 또는 "[이 지속물이] 전장에 들어올 때 격발되는" 복사된 생물의 능력 또한 적용됩니다.

자연 상태

{G}

순간마법

전환마나비용이 3 이하인 마법물체 또는 부여마법을 목표로 정한다. 그 목표를 파괴한다.

* 전장에 있는 마법물체나 부여마법의 마나 비용에 {X}가 있다면 이 X는 0입니다.

바늘 침탐

대지

바늘 침탐은 탭된 채로 전장에 들어온다.

{T}: {R} 또는 {W}를 당신의 마나풀에 담는다.

{2}{R}{W}: 턴종료까지, 바늘 침탐은 이단공격을 가진 적색이며 백색인 2/1 정령 생물이 된다. 그 생물은 여전히 대지다.

* 생물이 된 대지는 '소환후유증'의 영향을 받습니다. 당신의 가장 최근 턴이 시작될 때 당신의 조종하에 전장에 있지 않았다면 공격하거나 마나 능력을 포함한 {T} 능력 모두를 사용할 수 없습니다. 소환후유증은 해당 지속물이 언제 생물이 되었는지 또는 언제 전장에 들어왔는지가 아닌 언제 당신의 조종하에 들어왔는지를 따진다는 사실에 유의하시기 바랍니다.

* 이 대지는 마지막 능력이 색을 부여하기 전까지 무색입니다.

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

* 대지를 생물로 바꾸는 능력은 그 생물의 공격력과 방어력도 정합니다. 예를 들어 각성을 가진 주문의 목표로 정해져서 그 대지가 이미 생물이었다면 그 생물의 공격력과 방어력을 정한 이전의 효과는 새로운 효과가 덮어씹습니다. 공격력과 방어력을 수정하는 효과는 언제 대상이 그 효과를 받기 시작했는지와 상관없이 계속 적용됩니다. 이는 +1/+1 카운터 같이 생물의 공격력이나 방어력을 바꾸는 카운터에도 동일하게 적용되며 공격력과 방어력을 바꾸는 효과도 마찬가지입니다. 예를 들어 '바늘 침탐'이 이미 +1/+1 카운터 세 개가 올려진 0/0 생물인 경우, 마지막 능력을 활성화하면 여전히 대지인 5/4 생물이 됩니다.

니사의 심판

{4}{G}

집중마법

지원 2를 한다. (최대 두 개까지의 생물을 목표로 정한다. 그 생물들에 각각 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.)

상대가 조종하는 생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 당신이 조종하는 생물 중 +1/+1 카운터를 가진 각 생물은 그 생물에게 자신의 공격력만큼 피해를 입힌다.

* 지원 행위는 생물이 피해를 입히기 전에 종료됩니다. +1/+1 카운터를 얻는 생물은 해당하는 경우 상대가 조종하는 생물에 피해를 입힙니다.

* '니사의 심판'이 해결될 때 적어도 한 개의 목표가 여전히 유효하면 '니사의 심판'이 해결되고 그 시점에 유효한 목표에만 영향을 미칩니다. * 이 시점에 유효한 목표가 하나도 없다면 '니사의 심판'은 무효화되고 아무 효과도 발생하지 않습니다.

결손자 소환사

{3}{B}

생물 — 흡혈귀 주술사

2/4

{3}{B}, 당신의 무덤에서 생물 카드 한 장을 추방한다: 2/2 흑색 좀비 생물 토큰 한 개를 탭된 채로 전장에 놓는다.

* 당신이 이 능력을 활성화한 후에는 누구도 당신의 무덤에서 생물 카드를 제거하는 방식으로 방해할 수 없습니다.

찬드라의 맹세

{1}{R}

전설적 부여마법

찬드라의 맹세가 전장에 들어올 때, 상대가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 찬드라의 맹세는 그 생물에게 피해 3점을 입힌다.

각 종료단 시작에, 플레인즈워커가 이 턴에 당신의 조종하에 전장에 들어왔다면, 찬드라의 맹세는 각 상대에게 피해 2점을 입힌다.

* '찬드라의 맹세'의 마지막 능력은 당신의 조종하에 전장에 들어온 플레인즈워커가 더 이상 전장에 없거나 플레인즈워커가 아닌 경우에도 격발됩니다. 이는 해당 플레인즈워커가 전장에 들어왔을 때 '찬드라의 맹세'가 전장에 없었던 경우에도 마찬가지입니다.

* 마지막 능력은 한 턴에 한 번만 격발되며 이는 두 개 이상의 플레인즈워커가 당신의 조종하에 전장에 진입한 경우에도 마찬가지입니다.

제이스의 맹세

{2}{U}

전설적 부여마법

제이스의 맹세가 전장에 들어올 때, 카드 세 장을 뽑은 후 카드 두 장을 버린다.

당신의 유지단 시작에, 점술 X를 한다. X는 당신이 조종하는 플레인즈워커의 수이다.

* 마지막 능력이 해결될 때 자신이 플레인즈워커를 하나도 조종하지 않는다면 점술을 하지 않습니다.
당신이 점술할 때마다 격발하는 능력은 격발하지 않습니다.

징발

{4}{R}

집중마법

지원 2를 한다. (최대 두 개까지의 생물을 목표로 정한다. 그 생물들에 각각 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.)

생물을 목표로 정한다. 당신은 턴종료까지 그 생물의 조종권을 얻는다. 그 생물은 언택되고 턴종료까지 신속을 얻는다.

* '징발'은 언택된 생물, 이미 당신이 조종 중인 생물 또는 주문의 지원 부분이 목표로 정한 생물을 비롯한 모든 생물을 두 번째 목표로 정할 수 있습니다.

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

* '징발'이 해결될 때 적어도 한 개의 목표가 여전히 유효하면 '징발'이 해결되고 그 시점에 유효한 목표에만 영향을 미칩니다. * 이 시점에 유효한 목표가 하나도 없다면 '니사의 심판'은 무효화되고 아무 효과도 발생하지 않습니다.

화염술사의 공격

{3}{R}

부여마법

각 턴에 당신이 두 번째로 주문을 발동할 때마다, 생물이나 플레이어를 목표로 정한다. 화염술사의 공격은 그 목표에게 피해 2점을 입힌다.

* 이 능력은 한 턴에 한 번만 격발될 수 있습니다. 이 능력은 두 번째 주문이 해결되기 전에 해결됩니다. 그 턴에 첫 번째 주문이 해결되었는지, 무효화되었는지, 스택에 남아 있는지는 중요하지 않습니다.

현실 파괴자

{4}{C}

생물 — 엘드라지

5/5

{{C}}는 무색 마나를 나타낸다.

돌진, 신속

현실 파괴자가 상대가 조종하는 주문의 목표가 될 때마다, 그 주문의 조종자가 카드 한 장을 버리지 않으면 그 주문을 무효화한다.

* 마지막 능력은 '현실 파괴자'를 목표로 정하는 상대가 조종하는 모든 주문(마법진 주문 포함)에 의해 격발됩니다.

강탈자 드론

{B}

생물 — 엘드라지 드론

2/1

결여 (이 카드는 무색이다.)

당신의 유지단 시작에, 당신이 다른 무색 생물을 조종하고 있지 않으면 당신은 생명 1점을 잃는다.

* 당신이 다른 무색 생물을 조종하는지는 능력이 해결될 때 확인합니다. 이 능력에 대응해 '강탈자 드론'이 전장을 떠나더라도 이를 확인합니다.

반사 마도사

{{1}}{W}{U}

생물 — 인간 마법사

2/3

반사 마도사가 전장에 들어올 때, 상대가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 소유자의 손으로 되돌린다. 그 생물의 소유자는 그 생물과 동일한 이름의 주문을 당신의 다음 턴까지 발동할 수 없다.

* '반사 마도사'의 능력은 플레이어가 대지(되돌린 생물이 생물이면서 대지인 경우)를 플레이하는 것을 막지 않습니다.

* 되돌린 생물이 소유자의 손으로 되돌아왔을 때 그 생물의 이름이 목표로 정한 카드와 다른 경우가 종종 있습니다. 예를 들어 해당 카드가 다른 생물의 본사본이라 소유자의 손에서 다른 이름이 된다면 당신의 다음 턴이 되기 전에 다시 발동할 수 있습니다. 이는 뒷면 상태의 양면카드가 이 방식으로 소유자의 손으로 되돌아온 경우에도 마찬가지입니다.

* 되돌린 생물이 전장에 있었을 때 이름이 없었다면(대표적인 경우로 뒷면 상태의 생물) 그 생물의 소유자는 당신의 다음 턴이 오기 전에 변이/대변이 능력을 통해 뒷면 상태의 생물 주문을 발동하거나 동일한 카드를 앞면으로 발동할 수 있습니다.

무자비한 처벌

{3}{B}{B}

집중마법

상대를 목표로 정한다. 그 플레이어는 카드 두 장을 버리거나 생물 한 개 또는 플레인즈워커 한 개를 희생하지 않으면 생명 5점을 잃는다. 이 과정을 한 번 반복한다.

* 목표로 정해진 플레이어는 자신의 손에 최소 두 장의 카드가 없다면 카드 두 장을 버릴 수 없습니다. 마찬가지로 해당 플레이어는 자신이 생물이나 플레인즈워커를 조종하고 있지 않은 경우 생물이나 플레인즈워커를 희생할 수 없습니다. 즉, 목표로 정한 상대의 손에 카드 두 장이 없거나 그 상대가 생물이나 플레인즈워커를 조종하고 있지 않다면 그 플레이어는 생명 5점을 잃은 후 생명 5점을 한 번 더 잃습니다.

* 해당 플레이어가 이 과정을 두 번 반복하는 동안 모든 플레이어는 아무런 행동도 취할 수 없습니다.

* '무자비한 처벌'이 해결되는 동안 격발하는 모든 능력은 '무자비한 처벌'이 완전히 해결된 후에 스택에 쌓입니다.

오란리프의 폐허

대지

오란리프의 폐허는 탭된 채로 전장에 들어온다.

{T}: 당신의 마나풀에 {C}를 담는다. ({C}는 무색 마나를 나타낸다.)

{T}: 이 턴에 전장에 들어온 무색 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

* 마지막 능력의 목표는 전장에 들어올 때 반드시 무색 생물이어야 할 필요는 없습니다. 다만 해당 턴에 전장에 들어온 경우면 됩니다. 하지만 이 능력의 유효한 목표로 정하려면 무색 생물이어야 합니다.

바다 관문 잔해

대지

{T}: 당신의 마나풀에 {C}를 담는다. ({C}는 무색 마나를 나타낸다.)

{2}{C}, {T}: 카드 한 장을 뽑는다. 이 능력은 당신의 손에 카드가 없을 때에만 활성화할 수 있다.

* 마지막 능력이 해결될 때 자신의 손에 있는 카드의 수는 중요하지 않습니다. 예를 들어 손에 카드가 없고 두 개의 '바다 관문 잔해'를 조종하는 경우, 각 바다 관문 잔해의 마지막 능력을 활성화할 수 있습니다. 당신은 각 능력이 해결될 때 카드 한 장을 뽑습니다.

종자 수호자

{2}{G}{G}

생물 — 정령

3/4

대공

종자 수호자가 죽을 때, X/X 녹색 정령 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다. X는 당신의 무덤에 있는 생물 수이다.

* 이 X값은 해당 능력이 해결될 때 자신의 무덤에 있는 생물 카드의 수입니다. '종자 수호자'는 이 시점에 무덤에 계속 있는 이상 이 개수에 반영됩니다.

* 정령이 생성된 후에는 당신의 무덤에 있는 생물 카드의 수가 바뀌어도 정령의 공격력이나 방어력이 변하지 않습니다.

불똥마도사의 술수

{1}{R}

집중마법

최대 두 개까지의 생물을 목표로 정한다. 불똥마도사의 술수는 그 생물들에게 피해 1점을 입힌다. 그 생물들은 이 턴에 방어할 수 없다.

* '불똥마도사의 술수'가 두 개의 생물을 목표로 정하고 '불똥마도사의 술수'가 해결될 때 그중 하나가 유효하지 않으면 남은 유효한 목표만 영향을 받습니다. 유효하지 않은 목표는 피해를 입지 않으며 해당 턴에 방어할 수 있습니다. '불똥마도사의 술수'가 해결될 때 두 목표가 모두 유효하지 않을 경우 '불똥마법사의 술수'는 무효화되고 아무 효과도 발생하지 않습니다.

* '불똥마도사의 술수'가 해결되었지만 피해가 방지되거나 전향된 경우에도 목표로 정한 생물은 그 턴에 방어할 수 없습니다.

최종 결정자 스팅크스

{5}{U}{U}

생물 — 스팅크스

5/5

최종 결정자 스팅크스는 무효화될 수 없다.

비행, 방호

당신이 조종하는 순간마법과 집중마법은 주문이나 능력으로 무효화될 수 없다.

* 무효화될 수 없는 주문이라도 무효화 주문이나 능력의 목표가 될 수는 있습니다. 그러한 효과에서 주문을 무효화하는 부분은 아무런 효과도 발휘하지 않지만, 해당 주문이나 능력의 다른 효과는 가능하다면 그대로 발휘됩니다.

* "무효화될 수 없다"와 "주문이나 능력으로 무효화될 수 없다"는 기능상 차이가 없지만 후자는 목표가 필요한 주문 계열에 사용될 수 있습니다. 목표들이 필요한 주문은 주문이 해결되기 전에 모든 목표가 무효화될 경우 게임 규칙에 의해 무효화될 수 있습니다.

바위 피난처 장비공

{1}{W}

생물 — 코르 기능공 동맹

2/2

당신이 조종하는 장착된 생물들은 +1/+1을 받는다.

당신이 조종하는 장착된 생물이 죽을 때마다, 카드 한 장을 뽑는다.

* '바위 피난처 장비공'의 능력으로 얻은 보너스는 장비로부터 받은 보너스에 별도로 추가됩니다.

* 장착된 생물들은 장착된 장비의 개수와 상관없이 '바위 피난처 장비공'으로부터 +1/+1만 받습니다.

마찬가지로, 마지막 능력은 장착된 생물당 한 번만 격발됩니다.

* 여기서 "당신이 조종하는 장착된 생물들"과 "당신이 조종하는 장착된 생물"은 당신이 조종하는 생물 중 장비가 부착된 모든 생물을 의미합니다. 매우 드물게 '바위 피난처 장비공'이 장비가 되는 경우에도 '바위 피난처 장비공'의 능력이 의미하는 바는 변하지 않습니다. 이 경우에도 보너스는 당신이 조종하는 장착된 생물 모두에 적용됩니다. '바위 피난처 장비공'이 부착된 생물만 보너스를 받는 것은 아닙니다.

암석주술사의 걸작

{1}

마법물체 — 장비

장착된 생물은 당신이 조종하는 생물 중 장착된 생물과 생물 유형이 같은 다른 생물 한 개당 +1/+1을 받는다.

장착 {2}

* 보너스는 장착된 생물과 두 개 이상의 생물 유형이 같더라도 조건에 맞는 생물당 +1/+1로 한정됩니다. 예를 들어 장착된 생물이 인간 주술사이고 당신이 인간 전사, 고블린 주술사, 그리고 다른 인간 주술사를 조종하는 경우 장착된 생물은 +3/+3을 받습니다.

* 당신이 조종하는 생물이 변경되면 보너스도 변경됩니다. 이 경우 장착된 생물이 방어력을 잃고 해당 턴에 입었던 피해로 인해 죽을 수 있습니다.

숲의 대변인

{1}{G}

생물 — 엘프 드루이드 동맹

2/3

경계

당신이 여섯 장 이상의 대지를 조종하는 한, 당신이 조종하는 대지 생물들과 숲의 대변인은 +2/+2를 받는다.

* '대지 생물'은 대지이면서 생물이기도 한 지속물입니다.

* 생물이 입은 피해는 턴종료까지 계산됩니다. '숲의 대변인'의 능력이 더 이상 적용되지 않으면('숲의 대변인'이 전장을 떠나거나 더 이상 당신이 6개 이상의 대지를 조종하지 않는 경우), 방어력 보너스 없이 살아남을 수 없었던 모든 대지 생물이 파괴됩니다.

생각 수확자

{3}{U}

생물 — 엘드라지 드론

2/4

결여 (이 카드는 무색이다.)

비행

당신이 무색 주문을 발동할 때마다, 상대를 목표로 정한다. 그 상대는 자신의 서고 맨 위의 카드 한 장을 추방한다.

* 카드는 앞면이 보이게 추방합니다.

* 이 격발능력은 해당 능력을 격발한 무색 주문이 해결되기 전에 해결됩니다.

* *젠디카르 전투*의 무색 생물 카드인 '역병 목동'과 '폐허 처리자'는 각기 당신이 그 카드를 발동하면 격발되는 능력이 있습니다. 이 능력은 상대가 추방 영역에 소유한 카드 한 장을 해당 플레이어의 무덤에 넣는 능력입니다. 이 두 가지 능력과 '생각 수확자'의 능력은 동시에 격발되므로 원하는 순서로 스택에 쌓을 수 있습니다. '생각 수확자'의 능력이 먼저 해결되면(스택에 마지막으로 쌓인 경우), 해당 능력으로 추방된 카드를 다른 능력으로 "처리"할 수 있습니다.

흡혈귀 사절

{2}{B}

생물 — 흡혈귀 성직자 동맹

1/4

비행

흡혈귀 사절이 탭될 때마다, 당신은 생명 1점을 얻는다.

* 공격하는 것을 비롯한 어떠한 이유로든 '흡혈귀 사절'이 탭되면 마지막 능력이 격발됩니다. 하지만 어떠한 이유로든 '흡혈귀 사절'이 탭된 채로 전장에 들어오면 이 능력은 격발되지 않습니다.

사악한 구원자

{2}{G}

생물 — 엘드라지

3/3

결여 (*이 카드는 무색이다.*)

섬광

사악한 구원자를 발동할 때, 당신은 {C}를 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 이 턴에 당신의 조종하에 죽은 토큰이 아닌 생물 한 개당 1/1 무색 엘드라지 자손 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다. 그 토큰들은 "이 생물을 희생한다: 당신의 마나풀에 {C}를 담는다."를 가진다.

* '사악한 구원자'의 마지막 능력은 당신이 그 생물의 소유자가 아니더라도 당신의 조종하에 죽은 토큰이 아닌 생물 모두를 썬다. 능력이 해결될 때 카드가 어디에 있는지는 상관없습니다. 카드가 무덤에 있지 않아도 됩니다.

* '사악한 구원자'의 마지막 능력은 대체효과로 인해 무덤으로 이동한 것이 아니고 토큰이 아닌 생물을 세지 않습니다(예: 무덤으로 가는 대신 추방되거나 커맨드 영역으로 이동한 생물).

은둔자의 덩굴

{G}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +1/+2를 받고 대공을 얻는다. 그 생물을 언택한다. *(대공을 가진 생물은 비행을 가진 생물을 방어할 수 있다.)*

* '은둔자의 덩굴'은 언택된 생물을 목표로 정할 수 있습니다. 그 생물은 다른 보너스를 받을 수 있습니다.

불모지 보행자

{4}{C}

생물 — 엘드라지

4/4

(C는 무색 마나를 나타낸다.)

돌진

불모지 보행자는 당신이 조종하는 이름이 불모지인 대지 한 개당 +1/+1을 받는다.

* 마지막 능력은 '불모지 보행자'가 전장에 있을 경우에만 작동합니다.

재기의 벽

{2}{W}

생물 — 벽

0/6

수비태세

재기의 벽이 전장에 들어올 때 당신이 조종하는 대지를 목표로 정한다. 당신은 그 대지에 +1/+1 카운터 세 개를 올려놓을 수 있다. 그렇게 한다면, 그 대지는 신속을 가진 0/0 정령 생물이 되며, 여전히 대지이다.

* 이미 '재기의 벽'의 격발능력을 가진 생물인 대지를 목표로 정할 경우, 해당 대지 생물은 이전의 기본 공격력과 방어력을 덮어써 기본 공격력과 방어력이 0/0이 됩니다. 그 생물의 공격력 및/또는 방어력을 변경하는 다른 효과(새로운 카운터 및 이전부터 존재하는 +1/+1 카운터 포함)는 계속 적용됩니다.

방랑하는 분기공

대지

방랑하는 분기공은 탭된 채로 전장에 들어온다.

{T}: {U} 또는 {R}를 당신의 마나풀에 담는다.

{2}{U}{R}: 방랑하는 분기공은 "{0}: 이 생물의 공격력과 방어력을 턴종료까지 뒤바꾼다."를 가진 1/4 청색이며 적색인 정령 생물이 된다. 그 생물은 여전히 대지다.

* 공격력과 방어력을 뒤바꾸는 효과는 어떤 효과가 먼저 생성되었는지와 상관없이 공격력 및/또는 방어력에 영향을 주는 다른 모든 효과 이후에 적용됩니다.

* 생물의 공격력과 방어력을 두 번 혹은 짝수 횟수로 뒤바꾸는 것은 그 생물을 뒤바꾸기 전의 공격력과 방어력으로 되돌립니다.

* 생물이 된 대지는 '소환후유증'의 영향을 받습니다. 당신의 가장 최근 턴이 시작될 때 당신의 조종하에 전장에 있지 않았다면 공격하거나 마나 능력을 포함한 {T} 능력 모두를 사용할 수 없습니다. 소환후유증은 해당 지속물이 언제 생물이 되었는지 또는 언제 전장에 들어왔는지가 아닌 언제 당신의 조종하에 들어왔는지를 따진다는 사실에 유의하시기 바랍니다.

* 이 대지는 마지막 능력이 색을 부여하기 전까지 무색입니다.

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

* 대지를 생물로 바꾸는 능력은 그 생물의 공격력과 방어력도 정합니다. 예를 들어 각성을 가진 주문의 목표로 정해져서 그 대지가 이미 생물이었다면 그 생물의 공격력과 방어력을 정한 이전의 효과는 새로운 효과가 덮어씹니다. 공격력과 방어력을 수정하는 효과는 언제 대상이 그 효과를 받기 시작했는지와 상관없이 계속 적용됩니다. 이는 +1/+1 카운터 같이 생물의 공격력이나 방어력을 바꾸는 카운터에도 동일하게 적용되며 공격력과 방어력을 바꾸는 효과도 마찬가지입니다. 예를 들어 '방랑하는 분기공'이 이미 +1/+1 카운터 세 개가 올려진 0/0 생물인 경우, 마지막 능력을 활성화하면 여전히 대지인 4/7 생물이 됩니다.

무기 교관

{R}{W}

생물 — 인간 병사 동맹

3/2

당신이 조종하는 다른 생물들은 당신이 장비를 조종하는 한, +1/+0을 받는다.

* 장비가 부착된 생물이 없는 경우에도 능력이 적용됩니다.

최후 목격

{3}{B}

집중마법

결여 (이 카드는 무색이다.)

상대를 목표로 정한다. 그 상대는 자신의 손에서 카드 두 장을 추방하고 생명 2점을 잃는다.

* 해당 플레이어의 손에 단 한 개의 카드만 있을 경우, 해당 카드가 추방됩니다. 해당 플레이어의 손에 카드가 없으면 카드는 추방되지 않지만 그 플레이어는 생명 2점을 잃습니다.

세계를 부수는 자

{6}{G}

생물 — 엘드라지

5/7

결여 (이 카드는 무색이다.)

당신이 세계를 부수는 자를 발동할 때, 마법물체, 부여마법 또는 대지를 목표로 정한다. 그 목표를 추방한다.

대공

{2}{C}, 대지 한 개를 희생한다: 세계를 부수는 자를 당신의 무덤에서 당신의 손으로 되돌린다. ({C}는 무색 마나를 나타낸다.)

* '세계를 부수는 자'가 자신의 무덤에 있을 때에만 마지막 능력을 활성화할 수 있습니다.

되살아나는 젠디카르

{5}{G}{G}

부여마법

당신이 마나를 생산하기 위해 대지를 탭할 때마다, 그 대지가 생산한 마나의 유형 중 하나를 골라 그 마나 한 개를 추가로 당신의 마나풀에 담는다. (마나의 유형은 백색, 청색, 흑색, 적색, 녹색, 그리고 무색이다.) 당신이 생물 주문을 발동할 때마다, 카드 한 장을 뽑는다.

* 그 대지의 마나 능력이 두 가지 유형 이상의 마나를 생산하는 경우 한 유형을 선택하여 '되살아나는 젠디카르'가 생산할 마나 유형을 결정합니다.

* 마지막 능력은 해당 능력을 격발한 생물 주문이 해결되기 전에 해결됩니다.

매직 : 더 개더링, 매직, 관문수호대의 맹세, 젠디카르 전투, 매직의 기원, 타르커의 칸, 재창조된 운명,
타르커의 용 및 젠디카르는 미국 및 기타 국가에서 Wizards of the Coast LLC의 상표입니다. ©2016
Wizards.