

매직의 기원 출시 노트

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

최종 수정일: 2015년 5월 25일

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

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

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

일반 설명

출시 정보

매직의 기원 세트는 272장의 카드(커먼 카드 101장, 언커먼 카드 80장, 레어 카드 55장, 미식레어 카드 16장, 기본 대지 20장)로 구성되어 있습니다.

273번부터 288번까지의 카드 16장은 **매직의 기원** 부스터팩에는 포함되지 않는 추가 카드입니다. 이 카드들은 샘플 덱이나 **덱 빌더 툴킷** 등의 보조 제품에서 등장하며, 이전 세트 카드들의 재판입니다. 이 카드들에는 **매직의 기원** 확장판 기호가 표시되며 **매직의 기원**을 합법적으로 사용할 수 있는 형식에서 사용할 수 있습니다.

이들 카드는 '보호의 천사', '신의 판결', '경비대 독수리', '세라 천사', '심연 속으로', '마하모티 지니', '운명 짜기', '살을 먼지로', '정신 부패', '나이트메어', '생기르가의 흡혈귀', '열화지옥견', '시바의 용', '급추락', '회귀한 유니콘' 그리고 '대지를 짓밟는 야수'입니다.

프리릴리즈 이벤트: 2015년 7월 11~12일

출시 주말: 2015년 7월 17~19일

게임데이: 2015년 8월 8~9일

매직의 기원 세트는 공식 출시일인 2015년 7월 17일부터 모든 공인 컨스트럭티드 게임에서 사용할 수 있습니다. 이때 스탠다드 형식에 사용할 수 있는 카드 세트는 *테로스*, *신들의 피조물*, *닉스로 가는 길*, *매직 2015*, *타르커의 칸*, *재창조된 운명*, *타르커의 용* 및 *매직의 기원*입니다.

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

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

전설적인 플레인즈워커 5명의 기원 이야기

*매직의 기원*은 *매직*에서 가장 유명한 다섯 플레인즈워커인 기디온 주라, 제이스 벨레렌, 릴리아나 베스, 찬드라 날라르, 그리고 니사 레베인의 기원을 탐험합니다. 이 세트에는 각 플레인즈워커가 고향 차원에서 경험했던 삶, 플레인즈워커로 각성하게 된 계기, 그리고 플레인즈워커로서의 첫 여행을 보여주는 카드가 등장합니다. 이 다섯 플레인즈워커는 *매직의 기원*을 구성하는 가장 중요한 요소이며, 각 플레인즈워커는 양면 카드로 등장합니다.

기존 기능: 양면 카드

양면 카드는 *이니스트라드* 블록에서 처음 등장했습니다. 일반적인 카드와 같은 앞면과 *매직* 로고가 인쇄된 뒷면 대신 양면 카드에는 전면과 후면이 각각 있습니다. *매직의 기원*에는 5개의 양면 카드가 있습니다. 전면에는 해당 캐릭터의 어린 시절을 보여주는 전설적 생물이 나오며, 후면에는 능력을 각성하여 진정한 힘을 갖춘 플레인즈워커가 나옵니다.

브린의 신동 제이스

{1}{U}

전설적 생물 — 인간 마법사

0/2

{T}: 카드 한 장을 뽑은 후 카드 한 장을 버린다. 당신의 무덤에 카드가 다섯 장 이상 있다면, 브린의 신동 제이스를 추방하고, 변신한 상태로 그 소유자의 조종하에 전장으로 되돌린다.

해방된 정신술사 제이스

청색

플레인즈워커 — 제이스

5

+1: 최대 한 개의 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 당신의 다음 턴까지 -2/-0을 받는다.

-3: 당신의 무덤에 있는 순간마법 또는 집중마법 카드를 목표로 정한다. 당신은 이 턴에 그 카드를 당신의 무덤에서 발동할 수 있다. 그 카드가 이 턴에 당신의 무덤에 들어가려고 하면, 대신에 그 카드를 추방한다.

-9: 당신은 "당신이 주문을 발동할 때마다, 상대를 목표로 정한다. 그 상대는 자신의 서고 맨 위의 카드 다섯 장을 자신의 무덤에 넣는다."를 가진 휘장을 얻는다.

양면 카드에 대한 규칙은 구현화 행동과의 상호작용을 제외하고는(아래 참조) *0/1리스트카드* 세트 이후로 크게 변경되지 않았습니다. 특히, *매직의 기원*에 등장하는 양면 카드 5장은 모두 전장에서 변신(뒤집기)할 수 있는 능력이 없으며, 대신 각 카드는 자신을 추방한 다음 변신한 상태로 전장에 들어갑니다.

* 양면 카드의 전면과 후면은 카드명, 유형, 하위 유형, 공격력/방어력, 충성, 능력 등 서로 다른 특성을 가지고 있습니다. 양면 카드는 전장에 놓이면 현재 위로 향한 면의 특성만 사용하며, 다른 면의 특성은 무시됩니다. 양면 카드는 전장에 놓이기 전까진 전면의 특성만을 사용합니다. 예를 들어, 위 카드는 무덤으로 가기 전에 전장에 있던 '해방된 정신술사 제이스'였더라도 무덤에서는 '브린의 신동 제이스'의 특성만 갖습니다.

* 전장에 있지 않은 양면 카드의 전환마나비용은 전면의 전환마나비용입니다.

* 양면 카드의 후면에는 마나 비용이 없습니다. 후면이 위로 향한 양면 지속물의 전환마나비용은 0입니다. 각 후면에는 색을 정의하는 색상 표시가 있습니다. 예를 들어 '해방된 정신술사 제이스'는 청색 지속물입니다.

* 양면 카드의 후면(*매직의 기원*의 경우 플레인즈워커 면)은 발동할 수 없습니다.

* '전설 규칙'과 '플레인즈워커 고유성 규칙'은 서로 비슷하지만, 각각 다른 유형의 지속물에 영향을 미칩니다. '브린의 신동 제이스'와 '해방된 정신술사 제이스'는 동시에 조종할 수 있습니다. 하지만 만약 '브린의 신동 제이스'가 추방된 후 변신한 상태로 전장에 들어오면 같은 하위 유형을 가진 두 개의 플레인즈워커를 조종하게 됩니다. 그러면 전장에 남은 하나와 소유자의 무덤으로 들어갈 하나를 선택해야 합니다.

* 양면 카드는 주문이나 능력에 의해 변신한 상태로 전장에 놓이게 되어 후면이 위로 향하게 되는 경우가 아니라면, 기본적으로 전면이 위를 향한 상태로 전장에 들어옵니다.

* 전면의 능력으로 인해 전장에 들어오는 *매직의 기원* 플레인즈워커는 평상시처럼 충성 카운터를 가지고 들어옵니다.

* 드룰게는 다섯 양면 카드 중 하나가 전장에 전면 상태로 놓인 생물일 때 주문이나 능력에 의해 변신할 수도 있습니다. 이 경우 해당 플레인즈워커는 충성 카운터를 갖지 못하며, 결과적으로 소유자의 무덤으로 들어갑니다.

* 플레인즈워커의 충성 능력은 전장에 들어온 턴에 사용할 수 있습니다. 하지만 이는 자신의 본단계 중 스택이 비어 있을 때만 할 수 있습니다. 예를 들어 플레인즈워커가 전투 중 전장에 들어온다면 당신이 플레인즈워커의 능력을 활성화하기도 전에 상대가 플레인즈워커를 제거할 수 있습니다.

* 구현화된 양면 카드는 뒷면 상태로 전장에 놓입니다. (다른 방법을 통해 뒷면 상태로 전장에 놓이는 경우에도 마찬가지입니다.) "뒷면 상태"라는 용어가 "양면 카드의 후면이 위로 향한 상태"를 뜻하지는 않는다는 점에 주의하십시오. 구현화된 양면 카드는 이름, 마나 비용, 생물 유형 및 능력이 없는 2/2 생물입니다. 해당 카드는 뒷면 상태에서는 변신할 수 없습니다. 구현화된 양면 카드의 전면이 생물 카드라면, 플레이어는 그 카드의 마나 비용을 지불하여 앞면으로 뒤집을 수 있습니다. 이렇게 한다면, 카드의 전면이 앞면 상태가 됩니다. 전장에 있는 양면 카드는 뒷면으로 뒤집을 수 없습니다.

기존 게임 보조물: 체크리스트 카드

덱에 있는 카드들은 서로 구별할 수 없는 것이 매우 중요합니다. 양면 카드에도 이를 적용하기 위해, 일부 *매직의 기원* 부스터팩과 *매직의 기원* 프리릴리즈 팩에 포함된 체크리스트 카드를 사용할 수 있습니다. 체크리스트 카드는 숨겨진 영역 또는 양면 카드의 정체가 감춰지는 장소(뒷면 상태로 추방된 경우의 추방 영역 등)에서 양면 카드 대신 사용할 수 있습니다. 체크리스트 카드 사용은 선택적입니다. 하지만 토너먼트에서는 양면 카드를 가진 플레이어가 체크리스트 카드나 불투명 카드 솔리브(또는 둘 다)를 사용해야 합니다.

* 체크리스트 카드가 대신하는 양면 카드를 실제로 보유하고 있어야 합니다. 양면 카드는 덱의 나머지 카드 및 사이드보드와 따로 두어야 합니다.

* 양면 카드를 대신하지 않는 체크리스트 카드는 덱에 포함될 수 없습니다.

* 체크리스트 카드에서 반드시 하나의 원에 표시하여 해당 체크리스트 카드가 대신하는 양면 카드를 나타내야 합니다.

* 게임 중에 체크리스트 카드는 해당 체크리스트 카드가 대신하는 양면 카드로 간주됩니다.

* 체크리스트 카드가 공개 영역(전장, 무덤, 스택 또는 뒷면 상태로 추방된 경우를 제외한 추방)에 들어가면, 실제 양면 카드를 사용하고 체크리스트 카드는 한편에 따로 놓습니다. 양면 카드가 숨겨진 영역(손 또는 서고)에 있으면 체크리스트 카드를 다시 사용합니다.

양면 카드가 뒷면 상태로 추방되거나 뒷면 상태로 전장에 놓인 경우에는 뒷면 상태의 체크리스트 카드나 불투명 카드 슬리브(또는 둘 다)를 사용하여 정체를 감춥니다.

새로운 키워드: 명성

명성은 자신의 생물이 적을 공격하면 보상으로 하나 이상의 +1/+1 카운터를 올리거나 다른 능력을 주는 격발능력입니다.

발레론 관리자

{2}{G}

생물 — 인간 수도승

1/3

명성 2 (이 생물이 플레이어에게 전투피해를 입힐 때, 이 생물에 명성이 없다면 +1/+1 카운터 두 개를 올려놓고 이 생물은 명성을 얻는다.)

당신이 조종하는 생물이 명성을 얻을 때마다, 카드 한 장을 뽑는다.

명성에 대한 공식 규칙은 다음과 같습니다.

702.111. 명성

702.111a 명성은 격발능력이다. "명성 N"은 "이 생물이 플레이어에게 전투피해를 입힐 때, 이 생물에 명성이 없다면 +1/+1 카운터 N개를 올려놓고 이 생물은 명성을 얻는다."를 의미한다.

702.111b “명성을 얻음”은 명성을 비롯한 기타 주문과 능력이 확인할 수 있는 상태 표시로, 규칙상 의미가 있는 것은 아니다. 지속물만이 명성을 얻은 상태가 될 수 있다. 명성을 얻은 지속물은 전장을 떠날 때까지 명성을 얻은 상태를 유지한다. 명성을 얻은 상태는 능력이 아니며 복사될 수 없다.

702.111c 한 생물이 여러 개의 명성 능력을 가지고 있다면, 각 능력은 따로 격발된다. 첫 번째로 해결된 능력을 통해 생물이 명성을 얻으면, 다음 능력은 아무런 효과를 발휘하지 않는다(규칙 603.4 참조).

* 명성은 해당 능력을 가진 생물이 플레인즈워커나 다른 생물에 전투피해를 입힐 때에는 격발되지 않습니다. 또한, 생물이 플레이어에 비전투피해를 입힐 때에도 격발되지 않습니다.

* 명성을 가진 생물이 피해 전향 효과로 인해 그 생물의 조종자에게 전투피해를 입힐 경우엔 명성이 격발됩니다.

* 명성 능력이 격발되었지만 이 능력이 해결되기 전에 해당 생물이 전장을 떠날 경우에는 생물이 명성을 얻지 않습니다. "생물이 명성을 얻을 때마다" 격발되는 능력은 격발되지 않습니다.

새로운 능력 용어: 주문 숙련

주문 숙련은 자신의 무덤에 두 개 이상의 순간마법과 집중마법 카드가 있을 경우 더 좋아지는 일부 순간마법과 집중마법에 표시되는 새 능력어입니다. 능력어는 이탤릭체로 표시되며 규칙으로서 의미를 가지지 않습니다.

불타는 총동

{R}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 불타는 총동은 그 생물에 피해 2점을 입힌다.

주문 숙련 — 당신의 무덤에 집중마법 그리고/또는 순간마법 카드가 두 장 이상 있다면, 대신에 불타는 총동은 그 생물에 피해 3점을 입힌다.

* 주문이 해결되려 할 때 자신의 무덤에 있는 집중마법과 순간마법 카드의 수를 세어 주문 숙련 능력이 적용되는지를 판단합니다. 해결되려는 주문은 여전히 스택에 쌓인 상태이므로 개수를 확인할 때 포함시키지 않습니다.

* 일부 주문 숙련 능력은 추가 효과를 발생시키지만, 어떤 주문 숙련 능력은 해당 주문의 원래 효과 전체 또는 일부를 대체합니다. 주문 숙련 능력을 가진 특정 카드에 대한 자세한 내용은 '카드별 설명'을 참조하십시오.

새로운 키워드: 호전적

어떤 생물들은 너무나도 무시무시해서 상대 생물이 홀로 맞설 엄두조차 못 냅니다. 호전적은 기존 능력을 나타내는 새로운 키워드입니다. 호전적이 있는 생물은 두 개 이상의 생물로만 방어할 수 있습니다.

호전적에 대한 공식 규칙은 다음과 같습니다.

702.110. 호전적

702.110a 호전적은 회피 능력이다.

702.110b 호전적이 있는 생물은 두 개 이상의 생물로만 방어할 수 있다("방어자지정단" 규칙 509 참조).

702.110c 동일한 생물에 호전적 능력이 여러 개 있는 것은 아무런 부가효과가 없다.

* 호전적을 가진 공격생물이 합법적으로 두 개 이상의 생물에게 방어당한 후에 전투에서 해당 방어자 하나 이상을 제거하더라도 이를 바꾸거나 방어를 취소할 수 없습니다.

기존 키워드: 기량

기량은 *매직의 기원*부터 '에버그린' 능력이 됩니다. 즉, 이 능력은 앞으로 출시될 모든 세트에 필수적으로 포함되지는 않더라도, 모든 **매직** 세트에 등장할 수 있습니다. 이 능력은 *타르커의 칸*에서 처음 등장했습니다. 기량은 플레이어가 생물이 아닌 주문을 발동할 때마다 생물을 강화시키는 키워드입니다.

제스인 도둑

{2}{U}

생물 — 인간 도적

1/3

기량 (*당신이 생물이 아닌 주문을 발동할 때마다, 이 생물은 턴종료까지 +1/+1을 받는다.*)

제스인 도둑이 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 카드 한 장을 뽑는다.

기량에 대한 공식 규칙은 다음과 같습니다.

702.107. 기량

702.107a 기량은 격발능력이다. '기량'은 "당신이 생물이 아닌 주문을 발동할 때마다, 이 생물은 턴종료까지 +1/+1을 받는다."를 뜻한다.

702.107b 한 생물이 여러 개의 기량 능력을 가지고 있다면, 각 능력은 따로 격발된다.

* 생물 유형을 가지지 않은 주문을 발동하면 기량이 격발됩니다. 한 주문이 여러 개의 유형을 가지고 있는데, 마법물체 생물처럼 그 유형 중 하나가 생물이라면, 주문 발동 시 기량이 격발되지 않습니다. 대지를 플레이하는 행동도 기량을 격발시키지 않습니다.

* 기량은 스택에서 해당 능력을 격발한 주문 위에 쌓입니다. 따라서 그 주문보다 먼저 해결됩니다.

* 격발된 기량은 해당 능력을 격발시킨 주문과 연관되지 않습니다. 그 주문이 무효화되도 기량은 정상적으로 해결됩니다.

기존 키워드 행동: 점술

점술은 *매직의 기원*부터 '에버그린' 키워드 행동이 됩니다. 즉, 앞으로 출시될 모든 세트에 필수적으로 포함되지는 않더라도, 모든 **매직** 세트에 등장할 수 있습니다. 점술은 가장 최근에 *테로스* 블록에서 등장했습니다. 점술을 통해 미래를 엿보고 이를 뒤바꿀 수 있습니다.

빠로 친 점

{2}{B}

집중마법

점술 2를 하고 카드 두 장을 뽑는다. 당신은 생명 2점을 잃는다. *(점술 2를 하려면 당신의 서고 맨 위의 카드 두 장을 본다. 당신은 그 카드들 중 원하는 만큼을 당신의 서고 맨 밑에 놓고 나머지를 당신의 서고 맨 위에 원하는 순서대로 놓을 수 있다.)*

점술에 대한 공식 규칙은 다음과 같습니다.

701.18. 점술

701.18a "점술 N"은 자신의 서고 맨 위의 카드 N장을 보고 그중에서 원하는 수만큼의 카드를 원하는 순서로 자신의 서고 맨 밑에 놓고, 나머지 카드들을 원하는 순서로 자신의 서고 맨 위에 놓는 행위이다.

* 점술을 할 때 카드 N장을 보고 서고 맨 위에 0장을 놓거나 맨 밑에 0장을 놓거나 일부는 맨 위에, 나머지는 맨 밑에 놓을 수 있습니다.

* 카드를 어디에 놓든 카드를 놓는 순서는 원하는 대로 결정합니다.

* 카드에 명시된 순서에 따라 행동해야 합니다. 일부 주문이나 능력에서는 점술을 마지막으로 실행해야 합니다. 그 밖의 주문은 먼저 점술을 하고 그 뒤에 다른 행동을 하게 됩니다.

* 때로는 하나 이상의 목표가 있는 주문에 점술 능력이 있기도 합니다. 점술을 포함하는 주문 또는 능력이 해결될 때 그 목표가 모두 유효하지 않은 경우 해당 능력은 무효화되어 아무 효과도 발생하지 않습니다. 따라서 점술도 할 수 없습니다.

돌진 안내 사항

*매직의 기원*부터 돌진에는 아래와 같은 새 주석문이 포함됩니다. 돌진의 작동 방식은 변경되지 않았으며, 명확성과 간결함을 위해 주석문이 변경되었습니다.

돌진 (*이 생물은 공격할 때 수비플레이어 또는 플레인즈워커에게 여분의 피해를 입힌다.*)

사이클: "적 막총 랜드"

*매직의 기원*에는 두 가지 적대 색 중 하나를 위해 탭될 수 있는 기본이 아닌 대지 다섯 개가 포함되어 있습니다.

라노워 불모지

대지

{T}: {1}를 당신의 마나풀에 담는다.

{T}: {B} 또는 {G}를 당신의 마나풀에 담는다. 라노워 불모지는 당신에게 피해 1점을 입힌다.

* 당신이 입은 피해는 두 번째 마나 능력의 일부입니다. 이 행위는 스택에 쌓이지 않으므로 대응할 수 없습니다.

* 대부분의 대지와 마찬가지로 이 사이클의 각 대지는 무색입니다. 당신이 입은 피해는 무색 원천이 입힌 피해입니다.

카드별 설명

케랄 요새 수도원장

{1}{R}

생물 — 인간 수도승

2/1

기량 (*당신이 생물이 아닌 주문을 발동할 때마다, 이 생물은 턴종료까지 +1/+1을 받는다.*)

케랄 요새 수도원장이 전장에 들어올 때, 당신의 서고 맨 위의 카드를 추방한다. 턴종료까지, 당신은 그 카드를 플레이할 수 있다.

* '케랄 요새 수도원장'의 능력에 의해 추방당하는 카드는 앞면 상태로 추방합니다.

* '케랄 요새 수도원장'이 전장을 떠나거나 자신이 조종권을 잃은 경우라도 그 턴에 해당 카드를 플레이할 수 있습니다.

* '케랄 요새 수도원장'의 능력에 의해 추방당한 카드를 플레이할 때는 해당 카드의 플레이와 관련된 모든 일반 규칙을 따릅니다. 해당 카드의 비용을 지불하고 모든 발동 시기 제한에 따라야 합니다. 예를 들어, 이렇게 추방한 생물 카드는 여전히 자신의 본단계에 스택이 비어 있을 경우에만 해당 카드의 마나 비용을 지불하여 발동할 수 있습니다.

* 효과를 통해 해당 턴에 대지를 추가로 플레이하도록 허용되지 않은 한, '케랄 요새 수도원장'의 능력에 의해 추방당한 대지 카드는 그 턴에 대지를 플레이하지 않았을 경우에만 플레이할 수 있습니다.

* 추방한 카드를 플레이하지 않으면 추방 영역에 남습니다.

지옥불 견습 사제

{2}{R}

생물 — 인간 수도승

3/1

명성 1 (이 생물이 플레이어에게 전투피해를 입힐 때, 이 생물에 명성이 없다면 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓고 이 생물은 명성을 얻는다.)

지옥불 견습 사제가 생물에 방어될 때마다, 지옥불 견습 사제는 그 생물에 피해 2점을 입힌다.

* '지옥불 견습 사제'의 마지막 능력은 '지옥불 견습 사제'를 방어하는 각 생물별로 한 번씩 격발됩니다. 방어하는 각 생물은 피해 2점을 입습니다.

* '지옥불 견습 사제'의 마지막 능력은 전투피해가 입혀지기 전에 격발되고 해결됩니다. 이로 인해 '지옥불 견습 사제'를 방어하는 각 생물이 파괴되는 경우, '지옥불 견습 사제'는 방어당한 채로 남으며 전투피해를 입지도 입히지도 않습니다.

반역 행위

{2}{R}

집중마법

생물 한 개를 목표로 정한다. 턴종료까지 그 생물의 조종권을 얻는다. 그 생물을 언택되며 턴종료까지 신속 능력을 얻는다. (이 턴에 이 생물은 공격하거나 {T}할 수 있다.)

* 이미 당신이 조종하거나 언택된 생물도 '반역 행위'의 목표로 지정할 수 있습니다.

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

대공 일제사격

{G}

순간마법

비행이 있는 생물을 최대 세 개까지 목표로 정한다. 대공 일제사격은 그 생물들에게 피해 3점을 당신이 분배한 대로 입힌다.

* 당신은 이 주문을 발동하면서 '대공 일제사격'이 가질 목표의 수와 피해를 어떻게 나눌지를 결정합니다. 각 목표는 최소한 피해 1점을 받아야 합니다.

* '대공 일제사격'이 해결되기 전에 목표 중 일부가 유효하지 않게 된다면, 원래 배분된 피해는 그대로 입혀지되, 유효하지 않은 목표에는 피해가 입혀지지 않습니다. 모든 목표가 유효하지 않게 된다면 '대공 일제사격'은 무효화됩니다.

연금술사의 약병

{2}

마법물체

연금술사의 약병이 전장에 들어올 때, 카드 한 장을 뽑는다.

{1}, {T}, 연금술사의 약병을 희생한다: 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 이 턴에 공격하거나 방어할 수 없다.

* 이미 공격 또는 방어하고 있는 생물을 목표로 정해 '연금술사의 약병'의 마지막 능력을 활성화하더라도 그 생물은 공격이나 방어를 멈추지 않습니다. 아주 드문 경우로, 그 턴에 발생할 수도 있는 추가 전투단계에서 해당 생물의 공격이나 방어를 방지하기도 합니다.

재판장 알함마렛

{5}{U}{U}

전설적 생물 — 스프링크스

5/5

비행

재판장 알함마렛이 전장에 들어올 때, 각 상대는 자신의 손을 공개한다. 당신은 이렇게 공개된 카드 중 대지가 아닌 카드의 이름을 선택한다.

당신의 상대들은 선택한 이름의 주문을 발동할 수 없다(*이 생물이 전장에 있는 동안에만 적용된다*).

* 알함마렛의 두 번째 능력은 알함마렛이 전장에 들어올 때 효과를 발휘합니다. 카드가 호명되는 시간과 알함마렛의 마지막 능력이 작동되기 시작하는 시간 사이에는 아무도 주문을 발동하거나 능력을 활성화할 수 없습니다.

* 카드명은 한 개만 선택합니다. 각 상대별로 하나씩이 아닙니다.

* 선택한 이름의 주문은 발동될 수 없지만, 그 이름을 가진 지속물 카드가 여전히 주문이나 능력에 의해 전장에 놓일 수는 있습니다.

* 상대의 손에 대지가 아닌 카드가 없다면 카드명을 선택할 수 없습니다. 그럴 경우, 알함마렛의 마지막 능력은 주문 발동을 막지 않습니다.

* 선택된 이름을 가진 카드가 변이 능력을 가지고 있다면 상대가 그 카드를 뒷면 상태로 발동할 수 있습니다. 선택한 이름의 카드가 구현화될 수도 있습니다.

알함마렛의 기록보관소

{5}

전설적 마법물체

당신이 생명점을 얻으려고 하면, 대신에 그 두 배만큼의 생명점을 얻는다.

당신이 당신의 각 뽑기단에 뽑는 첫 카드 이외에 카드를 한 장 뽑는다면, 대신에 카드 두 장을 뽑는다.

* 생명 총점을 특정 숫자로 정하는 효과가 있을 때 해당 숫자가 당신의 현재 생명 총점보다 높은 경우, 그 차이만큼 당신이 생명점을 얻는 것으로 간주됩니다. '알함마렛의 기록보관소'는 해당 효과로 당신이 얻게 될 생명점을 두 배로 늘립니다. 예를 들어, 당신이 가진 생명이 3점이고 효과에 당신의 생명 총점이 "10점이 된다"라고 적혀있는 경우 생명 총점은 사실상 17점이 됩니다.

* 둘 이상의 카드 대체효과가 카드 뽑기에 적용되는 경우, 카드를 뽑는 플레이어는 이러한 효과가 적용되는 순서를 선택합니다.

* '알함마렛의 기록보관소'는 전설적 카드이므로 한 플레이어가 두 장을 조종할 가능성은 낮습니다. 하지만 두 장을 조종할 경우에는 해당 플레이어가 얻는 생명점이 네 배가 됩니다. 기록보관소 세 장이 있으면 얻는 생명점이 여덟 배가 되며, 같은 식으로 계속 늘어납니다.

* 마찬가지로, 여러 기록보관소가 발생시키는 마지막 능력의 효과도 누적됩니다. 두 장을 조종할 경우 뽑는 카드의 수가 네 배가 되는 식입니다.

* 쌍두거인 게임에서는 '알함마렛의 기록보관소'의 조종자만 이 영향을 받습니다. 조종자의 동료가 생명점을 얻을 때는 얻은 생명점이 팀의 공유 생명 총점에 적용될지라도 '알함마렛의 기록보관소'가 아무런 영향을 미치지 않습니다.

천사의 무덤

{3}

마법물체

생물이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 당신은 턴종료까지 천사의 무덤을 비행을 가진 3/3 백색 천사 마법물체 생물이 되도록 할 수 있다.

* 당신의 조종하에 생물이 전장에 들어올 때 '천사의 무덤'이 이미 생물이라면, 해당 능력은 '천사의 무덤'의 기본 공격력 및 방어력을 특정 값으로 설정하는 모든 능력을 덮어쓰지만, '폭풍성장'의 효과와 같이 공격력과 방어력을 변경하는 다른 효과들은 여전히 적용됩니다.

* '천사의 무덤'이 생물이 된 후에 '천사의 무덤'의 기본 공격력과 방어력을 특정 값으로 설정하는 효과는 '천사의 무덤'의 효과를 덮어씹습니다. 예를 들어 효과에 의해 3/3 '천사의 무덤'이 0/1이 된다면, '천사의 무덤'의 능력이 다시금 격발되거나 '천사의 무덤'을 '폭풍성장'의 목표로 정하는 등의 다른 효과에 의해 공격력과 방어력이 변경되기 전까지는 그 값이 0/1로 유지됩니다.

정령송배자의 각성

{X}{G}

집중마법

당신의 서고 맨 위의 카드 X장을 공개한다. 그중 모든 대지 카드를 탭된 상태로 전장에 놓고 나머지 카드들은 당신의 서고 맨 밑에 무작위로 놓는다.

주문 속력— 당신의 무덤에 집중마법 그리고/또는 순간마법 카드가 두 장 이상 있다면, 그 대지들을 언탭한다.

* 어느 플레이어도 자신의 서고 맨 밑에 놓일 카드의 순서를 알 수 없습니다. 실제로는 (게임에서 지칭하는 '섞는' 행위는 아니지만) 서고 맨 밑에 들어갈 카드를 섞어서 넣어야 합니다.

* 주문 속련 능력이 적용되면 '정령송배자의 각성'에 의해 전장에 놓인 대지만 언탭합니다.

* 서고에 있는 카드 수가 X장 이하인 경우에는, 서고의 모든 카드를 공개하고 그중 모든 대지 카드를 탭된 상태로 전장에 놓은 다음, 나머지 카드를 서고 맨 밑에 무작위로 넣습니다. (이는 비록 게임적인 '섞기'에 포함되지는 않지만, 사실상 서고를 섞는 효과와 같습니다.)

십일조의 대천사

{1}{W}{W}{W}

생물 — 천사

3/5

비행

십일조의 대천사가 언탭되어 있는 한, 각 생물은 그 조종자가 공격하려는 생물마다 {1}을 지불하지 않으면 당신 또는 당신이 조종하는 플레인즈워커를 공격할 수 없다.

십일조의 대천사가 공격하는 한, 각 생물은 그 조종자가 방어하려는 생물마다 {1}을 지불하지 않으면 방어할 수 없다.

* 당신이 언탭된 '십일조의 대천사'를 조종한다면, 상대는 '가능하면 공격해야 한다'는 생물이 있더라도 당신을 공격하지 않을 수 있습니다. 공격 중인 '십일조의 대천사'와 가능하면 방어해야 하는 생물의 경우에도 마찬가지입니다.

* 쌍두거인 게임에서 한 플레이어가 '십일조의 대천사'를 조종한다면, 상대가 {1}을 지불하지 않는 한, 그 플레이어, 그 플레이어가 조종하는 플레인즈워커 및 그 플레이어의 팀을 공격할 수 없습니다. 그러나 그 플레이어의 팀원이 조종하는 플레인즈워커는 마음대로 공격할 수 있습니다.

마법공학자의 깨달음

{2}{U}

순간마법

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

* 당신이 하나 이상의 마법물체를 조종하는 경우에는, 원한다 해도 카드를 버릴 수 없습니다.

축복받은 신령들

{2}{W}

생물 — 신령

2/2

비행

당신이 부여마법 주문을 발동할 때마다, 축복받은 신령들에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

* '축복받은 신령들'의 능력은 해당 능력을 격발한 부여마법 주문이 해결되기 전에 해결됩니다.

질병술사

{3}{B}

생물 — 인간 마법사

2/3

당신이 부여마법 주문을 발동할 때마다, 생물을 목표로 정한다. 당신은 그 생물이 턴종료까지 -2/-2를 받도록 할 수 있다.

* '질병술사'의 능력은 해당 능력을 격발한 부여마법 주문이 해결되기 전에 해결됩니다.

* '질병술사'의 능력이 격발될 때 전장에 '질병술사'를 발동한 플레이어의 생물밖에 없는 경우, 그 플레이어는 자신의 생물을 목표로 정하되 -2/-2를 받지 않도록 할 수 있습니다.

피의 저주를 받은 기사

{1}{W}{B}

생물 — 흡혈귀 기사

3/2

당신이 부여마법을 조종하는 한, 피의 저주를 받은 기사는 +1/+1을 받고 생명연결을 가진다. *(이 생물이 피해를 입히면, 이 생물의 조종자는 그 피해만큼의 생명점을 얻는다.)*

* 상대가 조종하는 생물을 목표로 정해 마법진 주문을 발동하면, 그 마법진의 조종권은 당신이 가집니다. 이 조건은 '피의 저주를 받은 기사'의 능력에 반영됩니다.

주인을 섬기는 기계

{1}

마법물체 생물 — 자동기계

2/1

주인을 섬기는 기계는 혼자 공격할 수 없다.

* '주인을 섬기는 기계'는 다른 생물이 공격자로 선언될 때만 공격자로 동시에 선언할 수 있습니다.

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

* '주인을 섬기는 기계'가 혼자서는 공격할 수는 없지만, 다른 공격생물이 같은 플레이어나 플레인즈워커를 공격할 필요는 없습니다. 예를 들어 '주인을 섬기는 기계'는 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 게임(또는 공유 팀 턴 옵션을 사용하는 다른 형식의 게임)에서, '주인을 섬기는 기계'는 자신이 조종하는 다른 생물이 없어도 자신의 동료가 조종하는 생물과 함께 공격할 수 있습니다.

계산된 일촉

{2}{U}

순간마법

주문을 목표로 정한다. 그 주문의 조종자가 {3}을 지불하지 않으면 그 주문을 무효화한다.

주문 속련 — 당신의 무덤에 집중마법 그리고/또는 순간마법 카드가 두 장 이상 있다면, 점술 2를 한다.

(점술 2를 하려면 당신의 서고 맨 위의 카드 두 장을 본다. 당신은 그 카드들 중 원하는 만큼을 당신의 서고 맨 밑에 놓고 나머지를 당신의 서고 맨 위에 원하는 순서대로 놓을 수 있다.)

* 주문 속련 능력이 적용되면 해당 주문의 조종자가 {3}을 지불하더라도 점술 2를 합니다.

* 드문 경우지만, 당신의 무덤에 순간마법이나 집중마법 카드가 한 장 있는 때에 당신이 조종하는 순간마법 또는 집중마법 주문을 목표로 정하여 '계산된 일촉'을 발동할 수 있습니다. 이 경우, {3}을 지불하지 않으면 해당 주문은 무효화되어 무덤으로 들어갑니다. 그러면 주문 속련 능력이 적용되어 점술 2를 합니다.

보름달의 부름

{1}{R}

부여마법 — 마법진

생물에 부여

부여된 생물은 +3/+2를 받고 돌진을 가진다. (그 생물은 공격할 때 수비플레이어 또는 플레인즈워커에게 여러분의 피해를 입힌다.)

각 유지단 시작에, 플레이어가 지난 턴에 두 개 이상의 주문을 발동했다면, 보름달의 부름을 희생한다.

* '보름달의 부름'의 마지막 능력은 해당 턴 일부나 전체에 '보름달의 부름'이 전장에 없었더라도 전 턴의 모든 단계를 확인합니다. 예를 들어 '보름달의 부름'과 다른 주문을 같은 턴에 발동했다면, 다음 턴의 유지단 시작에 '보름달의 부름'을 희생해야 합니다.

* 한 플레이어가 '보름달의 부름'의 마지막 능력을 격발시키려면 전 턴에 두 개 이상의 주문을 발동해야 합니다. 여러 플레이어가 해당 턴에 각각 하나의 주문씩만 발동하면 이 능력은 격발되지 않습니다.

천상의 섬광

{W}{W}

순간마법

플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 공격생물 또는 방어생물 한 개를 희생한다.

* '천상의 섬광'은 플레이어만을 목표로 정합니다. 생물을 목표로 정하지 않습니다. 예를 들어, 목표가 된 플레이어는 백색으로부터 보호 능력이나 방호 능력이 있는 생물을 희생할 수 있습니다.

* 목표가 된 플레이어가 방어생물을 희생할 경우 그 생물에 방어당한 공격생물은 방어당한 채로 남습니다. 해당 생물이 돌진 능력을 가지고 있거나 또 다른 생물에 의해 방어당한 경우를 제외하면, 그 생물은 전투피해를 입히지 않습니다.

* 전투종료단이 될 때까지 공격생물이나 방어생물은 계속 공격하거나 방어합니다. 전투피해가 입혀지고 나서 (특히 전투피해단 도중이나 전투피해단 끝에) '천상의 섬광'을 발동할 수 있습니다. 이럴 경우, '천상의 섬광'을 발동했을 때 전투피해를 입고 살아남은 생물만 희생할 수 있습니다.

칼라데시의 불 찬드라

{1}{R}{R}

전설적 생물 — 인간 주술사

2/2

당신이 적색 주문을 발동할 때마다, 칼라데시의 불 찬드라를 언택한다.

{T}: 플레이어를 목표로 정한다. 칼라데시의 불 찬드라는 그 플레이어에게 피해 1점을 입힌다. 이 턴에 찬드라가 피해 3점 이상을 입혔다면, 찬드라를 추방한 다음 변신한 채로 그 소유자의 조종하에 전장으로 되돌린다.

포효하는 불길 찬드라

적색

플레인즈워커 — 찬드라

4

+1: 플레이어를 목표로 정한다. 포효하는 불길 찬드라는 그 플레이어에게 피해 2점을 입힌다.

-2: 생물을 목표로 정한다. 포효하는 불길 찬드라는 그 생물에 피해 2점을 입힌다.

-7: 포효하는 불길 찬드라는 각 상대에게 피해 6점을 입힌다. 이런 식으로 피해를 입은 각 플레이어는 "당신의 유지단 시작에, 이 휘장은 당신에게 피해 3점을 입힌다."를 가진 휘장을 얻는다.

* '칼라데시의 불 찬드라'의 활성화능력은 전투피해를 비롯하여 찬드라가 해당 턴에 지속물이나 플레이어에 입힌 모든 피해를 포함시킵니다.

* '칼라데시의 불 찬드라'가 가진 활성화능력의 마지막 문장은 별개의 능력이 아닙니다. 해당 활성화능력이 해결될 때만 피해를 확인합니다. 찬드라가 해당 턴에 이미 3점 이상의 피해를 입혔더라도 찬드라를 추방한 다음 변신한 상태로 전장에 되돌리기 위해서는 이 능력을 활성화해야 합니다.

* '포효하는 불길 찬드라'에 의해 만들어진 휘장은 무색입니다. 휘장이 입히는 피해는 무색 원천이 입히는 피해입니다.

* '포효하는 불길 찬드라'의 세 번째 능력에 의해 피해를 입은 플레이어만 휘장을 받습니다. 플레이어가 해당 피해를 모두 방지했다면, 그 플레이어는 휘장을 받지 않습니다. 해당 피해 중 일부라도 찬드라의 조종자에게 전향되면, 조종자도 휘장을 받습니다.

* 찬드라의 휘장을 받은 플레이어가 각 휘장의 소유자입니다. 다인전 게임에서는 찬드라의 소유자가 게임을 떠나더라도 휘장의 소유자가 게임에 남아 있다면 휘장도 그대로 남습니다.

찬드라의 분노

{4}{R}

순간마법

플레이어를 목표로 정한다. 찬드라의 분노는 그 플레이어에게 피해 4점을 입히고 그 플레이어가 조종하는 각 생물에 피해 1점을 입힌다.

* '찬드라의 분노'는 플레이어만을 목표로 정합니다. 생물을 목표로 정하지 않습니다. 예를 들어, '찬드라의 분노'는 방호 능력을 가진 생물에 피해 1점을 입힙니다.

찬드라의 점화

{3}{R}{R}

집중마법

당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 다른 각 생물과 상대에게 자신의 공격력만큼의 피해를 입힌다.

* 이 피해의 원천은 '찬드라의 점화'가 아닌 그 생물입니다. 예를 들어, '찬드라의 점화'는 목표로 정한 백색 생물로 하여금 적색으로부터 보호 능력이 있는 생물에게 피해를 입히게 할 수 있습니다.

* 다른 각 생물과 상대에게 입힐 피해는 '찬드라의 점화'가 해결되는 시점에 목표 생물의 공격력을 확인하여 적용합니다.

* '찬드라의 점화'가 해결될 때 해당 생물이 유효한 목표가 아닌 경우(다른 플레이어가 그 생물의 조종권을 얻었거나 그 생물이 전장을 떠난 경우 등), '찬드라의 점화'는 무효화되어 아무런 효과도 발휘하지 않습니다. 따라서 아무런 피해도 입힐 수 없습니다.

폐쇄공포증

{1}{U}{U}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

폐쇄공포증이 전장에 들어올 때, 부여된 생물을 탭한다.

부여된 생물은 조종자의 언택단에 언택되지 않는다.

* '폐쇄공포증'은 탭되거나 언택된 생물을 목표로 정하여 부여할 수 있습니다.

* 부여된 생물을 다른 방식으로 언택할 수는 있습니다. '폐쇄공포증'은 부착된 채로 남아 있으며 해당 생물은 계속해서 조종자의 언택단에 언택되지 않습니다.

전방 사제단의 성직자

{1}{W}

생물 — 인간 성직자

2/2

전방 사제단의 성직자가 전장에 들어올 때, 당신은 당신이 조종하는 이름이 전방 사제단의 성직자인 각 생물마다 생명 2점을 얻는다.

* 해당 능력이 해결될 때 자신이 조종하는 생물 중 '전방 사제단의 성직자'라는 이름을 가진 생물의 수를 세어 생명을 몇 점 얻는지 계산합니다. 해당 능력을 격발한 '전방 사제단의 성직자'가 아직 전장에 남아 있다면, 그 '전방 사제단의 성직자'도 계산에 포함합니다.

피의 축성

{2}{B}{B}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

부여된 생물은 +2/+2를 받고 비행과 "다른 두 생물을 희생한다: 이 생물을 재생한다."라는 능력을 가진다. *(이 턴에 다음으로 이 생물이 파괴되어야 할 경우에 이 생물은 파괴되지 않는다. 대신 이 생물을 탭하고 전투에서 제거하며, 이 생물로부터 모든 피해를 제거한다.)*

* 전투피해를 입히기 전에 재생 능력이 활성화되면 당신이 희생한 두 생물은 전투피해를 입히지 않습니다. 하지만 생물이 파괴되기 전에 생물을 재생시켜야 하므로, 전투피해가 입혀지기를 기다린다면 부여된 생물을 재생할 기회가 오기도 전에 전투피해에 의해 그 생물이 파괴될 수 있습니다.

음험한 시도

{2}{B}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물을 재생한다. 카드 한 장을 뽑는다. *(이 턴에 다음으로 이 생물이 파괴되어야 할 경우에 이 생물은 파괴되지 않는다. 대신 이 생물을 탭하고 전투에서 제거하며, 이 생물로부터 모든 피해를 제거한다.)*

주문 속련 — 당신의 무덤에 집중마법 그리고/또는 순간마법 카드가 두 장 이상 있다면, 당신이 조종하는 다른 각 생물들도 재생한다.

* 생물이 실제로 재생될 때가 아닌 '음험한 시도'가 해결될 때 카드 한 장을 뽑습니다.

* 주문 속련의 적용 여부와 상관없이, '음험한 시도'는 하나의 생물만 목표로 정합니다. '음험한 시도'가 해결될 때 해당 생물이 유효한 목표가 아닌 경우, '음험한 시도'는 무효화되어 아무런 효과도 발휘하지 않습니다. 이렇게 되면 아무런 생물도 재생되지 않고, 카드도 뽑을 수 없습니다.

하루 전으로

{2}{U}

집중마법

각 플레이어는 자신의 손과 무덤을 서고에 섞어 넣은 후 카드 일곱 장을 뽑는다. 당신 턴이라면 턴을 끝낸다.
(이 카드를 포함하여 스택에 있는 모든 주문과 능력을 추방한다. 손의 카드를 당신의 최대손크기만큼 남기고 버린다. 피해는 사라지고, "이 턴에" 및 "턴종료까지" 효과가 종료된다.)

* 이런 식으로 턴을 종료하는 것은 다음과 같은 현상이 순서대로 발생됨을 의미합니다. 1) 스택에 있는 모든 주문과 능력이 추방됩니다. 무효화할 수 없는 주문과 능력도 해당됩니다. 2) 공격생물과 방어생물이 있으면 이들도 전투에서 제거됩니다. 3) 상태 참조 효과가 확인됩니다. 모든 플레이어가 우선권을 받지 못하며, 아무런 격발능력도 스택에 쌓이지 않습니다. 4) 현재 단계 및/또는 단이 종료됩니다. 게임이 정화단으로 건너됩니다. 5) 정화단이 완전하게 진행됩니다.

* 이 과정 도중 격발능력이 격발되면 정화단에 스택에 쌓입니다. 이럴 경우 플레이어들은 주문을 발동하고 능력을 활성화할 기회를 얻게 되며, 그런 다음 해당 턴이 종료되기 전에 다른 정화단이 진행됩니다.

* 추방된 다른 주문과 능력은 해결될 기회를 가지지 못하지만, 무효화된 것으로 간주되지는 않습니다.

* 종료단을 건너뛰었으므로 "다음 종료단 시작에" 격발능력은 해당 턴에 격발할 수 없습니다. 이 능력들은 다음 턴의 종료단 시작에 격발됩니다. 다른 단계 또는 단 시작에 격발되는 능력도 마찬가지입니다.

* '하루 전으로'가 해결될 때 자신의 손과 무덤이 비어 있더라도 카드 일곱 장을 뽑기 전에 서고를 섞습니다.

심해의 공포

{4}{U}{U}

생물 — 이무기

6/6

심해의 공포는 당신의 무덤에 카드가 일곱 장 이상 있지 않은 한 공격할 수 없다.

* '심해의 공포'의 능력은 공격자가 선언될 때에만 확인합니다. '심해의 공포'가 합법적으로 공격한 후에는 무덤의 카드 수가 줄어도 공격을 멈추지 않습니다.

악마와의 계약

{2}{B}{B}

부여마법

당신의 유지단 시작에, 아직 선택하지 않은 하나를 선택한다 —

- 생물이나 플레이어를 목표로 정한다. 악마와의 계약은 그 목표에 피해 4점을 입히고 당신은 생명 4점을 얻는다.
- 상대를 목표로 정한다. 그 상대는 카드 두 장을 버린다.
- 카드 두 장을 뽑는다.
- 당신이 게임에서 패배한다.

* 격발능력이 스택에 쌓일 때 모드를 선택합니다. 합법적인 목표를 정할 수 있는 경우에만 목표를 정해야 하는 모드를 선택할 수 있습니다.

* 능력이 무효화되어도(해당 목표가 유효하지 않게 되었거나 주문이나 능력으로 인해 무효화되어) 해당 능력 격발을 위해 선택한 모드는 여전히 선택한 것으로 간주됩니다.

* "아직 선택하지 않은"이란 문구는 그 '악마와의 계약'에만 적용됩니다. 이미 하나를 조종하면서 다른 '악마와의 계약'을 발동하면, 그 '악마와의 계약'의 능력이 처음으로 격발될 때에는 아무 모드나 선택할 수 있습니다.

* 특정 모드를 누가 선택했는지는 상관없습니다. 예를 들어 당신이 '악마와의 계약'을 조종하며 첫 번째와 두 번째 모드를 선택했습니다. 상대가 '악마와의 계약'에 대한 조종권을 얻으면 그 플레이어는 세 번째나 네 번째 모드만 선택할 수 있습니다.

* 드문 경우지만, 모든 모드가 이미 선택되었거나 합법적인 목표가 없어 목표를 정해야 하는 모드를 선택하지 못할 수도 있습니다. 이 경우 해당 능력은 스택에서 제거되어 아무런 효과도 발휘하지 않습니다.

* 네. 맞습니다. 남은 모드가 네 번째 모드밖에 없다면, 반드시 이를 선택해야 합니다. 계약서 읽어 보셨잖아요?

쫓아내는 파도

{X}{U}{U}

집중마법

대지가 아니고 전환마나비용이 X 이하인 모든 지속물을 소유자의 손으로 되돌린다.

* 지속물의 마나 비용에 {X}가 있다면, 이 X는 0으로 간주합니다.

* 토큰은 복사본이 아닌 한 전환마나비용이 0이며, 복사본일 경우엔 원본의 마나 비용을 가집니다.

금박나뭇잎의 다엔, 드위넨

{2}{G}{G}

전설적 생물 — 엘프 전사

3/4

대공

당신이 조종하는 다른 엘프 생물들은 +1/+1을 받는다.

금박나뭇잎의 다엔, 드위넨이 공격할 때마다, 당신은 당신이 조종하는 공격중인 엘프 생물 한 개당 생명 1점을 얻는다.

* 드위넨의 마지막 능력이 해결될 때 당신이 조종하는 공격 중인 엘프의 수를 세어 생명을 몇 점 얻는지를 계산합니다.

정령과의 유대

{2}{G}

부여마법

공격력이 3 이상인 생물이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 카드 한 장을 뽑는다.

* 해당 생물은 전장에 들어올 때 3 이상의 공격력을 갖고 있어야 합니다. 그렇지 않으면 '정령과의 유대'의 능력이 격발되지 않습니다. 생물의 공격력을 올리거나 내리는 정적능력도 포함하여 계산합니다. 하지만 2 이하의 공격력을 가진 생물이 전장에 들어온 후 주문, 활성화능력 또는 격발능력으로 공격력을 올리는 것은 해당하지 않습니다.

불꽃아가리 헬리온

{3}{R}{R}

생물 — 헬리온

4/5

돌진 (이 생물은 공격할 때 수비플레이어 또는 플레인즈워커에게 여분의 피해를 입힌다.)

당신이 조종하는 다른 적색 원천이 지속물이나 플레이어에게 피해를 입히려 한다면, 대신에 그 피해에 1을 더한 만큼의 피해를 입힌다.

* '불꽃아가리 헬리온'의 마지막 능력은 그 자신이 입히는 피해에는 영향을 주지 않습니다. 이 능력은 원래 적색 원천이 입힌 피해의 양에 영향을 줍니다.

* 피해를 입을 플레이어나 지속물이 피해 방지 효과의 영향을 받는 중이라면, 해당 플레이어나 지속물의 조종자는 '불꽃아가리 헬리온'의 효과와 해당 피해 방지 효과의 적용되는 순서를 원하는 대로 선택할 수 있습니다. 피해 전체가 방지되는 경우엔 '불꽃아가리 헬리온'의 효과를 적용할 수 없습니다.

* 여러 '불꽃아가리 헬리온'의 효과는 누적됩니다. 두 개의 '불꽃아가리 헬리온'을 조종한다면, 당신이 조종하는 다른 적색 원천이 입히는 피해에 2를 더합니다. 이 경우에는 전투 도중 각 '불꽃아가리 헬리온'이 입히는 피해에도 1을 더합니다.

마음을 사로잡는 승자

{3}{R}

생물 — 인간 전사

3/2

마음을 사로잡는 승자가 전장에 들어올 때, 상대가 조종하는 생물 중 공격력이 2 이하인 생물을 목표로 정한다. 당신은 턴종료까지 그 생물의 조종권을 얻는다. 그 생물은 언택되고 턴종료까지 신속을 얻는다. *(O/T에 이 생물은 공격하거나 {T}할 수 있다.)*

* '마음을 사로잡는 승자'의 능력이 해결되어 생물의 조종권을 얻으면, 그 생물의 공격력이 3 이상으로 올라가도 조종권을 잃지 않습니다. '마음을 사로잡는 승자'가 전장을 떠나거나 '마음을 사로잡는 승자'의 조종권을 잃어도 그 생물의 조종권을 잃지 않습니다. 턴종료까지 이 능력의 목표로 정한 생물의 조종권을 유지합니다.

* 이미 언택된 생물도 '마음을 사로잡는 승자'의 능력의 목표로 정할 수 있습니다. 목표로 정한 언택된 생물의 조종권을 얻으며, 그 생물은 신속을 얻습니다.

에레보스의 거신

{1}{B}{B}{B}

생물 — 거인

5/5

당신의 상대들이 생물을 조종하지 않는 한, 에레보스의 거신은 무적을 가진다. *(피해와 "파괴"라고 명시된 효과로 파괴되지 않는다.)*

생물 카드가 상대의 무덤을 떠날 때마다, 당신은 카드 한 장을 버릴 수 있다. 그렇게 한다면, 에레보스의 거신을 당신의 무덤에서 당신의 손으로 되돌린다.

* 무적 능력이 있는 생물이 입은 피해도 계산합니다. '에레보스의 거신'이 치명피해가 쌓인 상태에서 무적 능력을 잃으면(상대가 아무런 생물도 조종하지 않다가 생물의 조종권을 얻은 경우 등) '에레보스의 거신'이 파괴됩니다.

* 마지막 능력은 '에레보스의 거신'이 무덤에 있는 경우에만 격발됩니다.

* 다인전 게임에서 자신의 무덤에 생물 카드가 있는 플레이어가 게임을 떠날 경우엔 마지막 능력이 격발되지 않습니다.

급속한 진화

{1}{G}

부여마법

{G}, 생물 한 개를 희생한다: 당신은 생물 카드가 공개될 때까지 당신의 서고 맨 위 카드를 공개한다. 그 카드를 당신의 손으로 가져가고 나머지 카드들은 당신의 서고 맨 밑에 무작위로 놓는다.

* 어느 플레이어도 자신의 서고 맨 밑에 놓일 카드의 순서를 알 수 없습니다. 실제로는 (서고를 '섞는' 행위는 아니지만) 서고 맨 밑에 들어갈 카드를 섞어서 넣어야 합니다.

* 생물 카드가 공개되지 않으면 서고의 모든 카드를 공개하고 무작위로 서고에 다시 놓습니다. (이는 비록 기술적으로 '섞기'가 적용된 경우는 아니지만, 사실상 서고를 섞는 효과와 같습니다.)

정교한 화염술

{1}{R}{R}

집중마법

생물이나 플레이어를 목표로 정한다. 정교한 화염술은 그 목표에 피해 4점을 입힌다.

주문 숙련— 당신의 무덤에 집중마법 그리고/또는 순간마법 카드가 두 장 이상 있다면, 정교한 화염술은 주문이나 능력에 의해 무효화될 수 없다.

* 주문 숙련 능력이 적용되더라도 '정교한 화염술'은 자신을 무효화하는 주문이나 능력의 목표로 정해질 수 있습니다. 그러한 효과에서 '정교한 화염술'을 무효화하는 부분은 아무런 효과도 발휘하지 않지만, 해당 주문이나 능력의 다른 효과는 가능하다면 그대로 발휘됩니다.

범법자 페어리

{U}

생물 — 페어리 도적

1/1

비행 (이 생물은 비행이나 대공을 가진 생물에만 방어될 수 있다.)

범법자 페어리가 전장에 들어올 때, 당신이 이름이 범법자 페어리인 다른 생물을 조종한다면, 카드 한 장을 뽑는다.

* '범법자 페어리'의 격발능력은 다른 '범법자 페어리'가 새롭게 전장에 들어올 때 당신이 '범법자 페어리'라는 이름을 가진 생물을 조종하는지 확인합니다. 당신이 그러한 생물을 조종하지 않는다면 이 능력은 격발되지 않습니다. 이 능력은 해결될 때 이를 다시 확인합니다. 이때 당신이 이름이 '범법자 페어리'인 다른 생물을 조종하지 않는다면, 이 능력은 아무 효과도 발휘하지 않습니다.

* 여러 '범법자 페어리'가 동시에 전장에 들어오면 모든 격발능력이 격발됩니다.

불타는 종말

{1}{R}

순간마법

불타는 종말을 발동하기 위한 추가비용으로, 생물 한 개를 희생한다.

생물을 목표로 정한다. 불타는 종말은 그 생물에 피해 5점을 입힌다.

* '불타는 종말'을 발동하려면 정확하게 생물 한 개를 희생해야 합니다. 생물을 희생하지 않으면 발동할 수 없고 생물을 더 많이 희생할 수도 없습니다.

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

불꽃그림자 소환술

{3}{R}

부여마법

토큰이 아닌 생물이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 당신은 {R}를 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 그 생물의 복사본 토큰 한 개를 전장에 놓는다. 그 토큰은 신속을 얻는다. 다음 종료단 시작에 그 토큰을 추방한다

* 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.

* 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.

* 그 토큰은 다음 종료단 시작에 해당 시점의 조종자가 누구인지에 상관없이 추방됩니다.

* 턴의 종료단에 능력이 해결되면, 그 토큰은 다음 턴의 종료단 시작에 추방됩니다.

* 지연격발능력이 무효화되는 등의 이유로 토큰이 다음 종료단 시작에 추방되지 않으면, 그 토큰은 전장에 영구히 남으며 신속 능력도 유지합니다.

* 다른 생물이 이 토큰의 복사본이 되거나 복사본으로 전장에 들어오는 경우, 그 생물은 신속을 가지지 않으며 추방되지 않습니다.

시체로 짜맞춘 약탈자

{2}{B}

생물 — 좀비 전사

3/1

시체로 짜맞춘 약탈자가 전장에 들어올 때, 각 플레이어는 생물 한 개를 희생한다.

* '시체로 짜맞춘 약탈자'의 능력이 해결될 때 '시체로 짜맞춘 약탈자' 자체를 희생할 수 있습니다. 다른 생물을 조종하지 않는다면 '시체로 짜맞춘 약탈자'를 희생해야 합니다.

* '시체로 짜맞춘 약탈자'의 능력이 해결될 때, 당신이 먼저 희생할 생물 하나를 선택하고, 다른 각 플레이어는 차례대로 희생할 생물을 선택합니다. 그런 다음 선택된 생물들은 동시에 희생됩니다.

가이아의 보복

{5}{G}{G}

생물 — 정령

8/5

가이아의 보복은 무효화될 수 없다.

신속

가이아의 보복은 녹색이 아닌 주문이나 녹색이 아닌 원천에서 나온 능력의 목표로 정해질 수 없다.

* '가이아의 보복'의 첫 번째 능력은 '가이아의 보복'이 스택에 쌓인 주문인 경우에만 적용됩니다. '가이아의 보복'의 마지막 능력은 '가이아의 보복'이 전장에 있을 때에만 적용됩니다.

* '가이아의 보복' 주문은 자신을 무효화하는 주문과 능력의 목표로 정해질 수 있습니다. 그러한 효과에서 '가이아의 보복'을 무효화하는 부분은 아무런 효과도 발휘하지 않지만, 해당 주문이나 능력의 다른 효과는 가능하다면 그대로 발휘됩니다.

* '가이아의 보복'의 마지막 능력은 당신이 조종하는 것을 포함하여 녹색이 아닌 주문과 녹색이 아닌 원천에서 나온 능력에 모두 적용됩니다. 예를 들어 당신이 조종하는 장비의 장착 능력은 (장비가 녹색이 아닌 한) '가이아의 보복'을 목표로 정할 수 없습니다.

* 다색 주문의 색 중 하나가 녹색이라면, 그 주문은 '가이아의 보복'을 목표로 정할 수 있습니다.

기라푸르 에테르 격자

{2}{R}

부여마법

당신이 조종하는 언택된 마법물체 두 개를 탭한다: 생물이나 플레이어를 목표로 정한다. 기라푸르 에테르 격자는 그 목표에 피해 1점을 입힌다.

* 당신의 가장 최근 턴 시작부터 지속적으로 당신의 조종하에 있지 않았던 마법물체 생물을 포함하여, 당신이 조종하는 언택된 마법물체 두 개를 탭할 수 있습니다.

아크로스의 영웅 키세온

{W}

전설적 생물 — 인간 병사

2/1

전투종료에, 아크로스의 영웅 키세온과 적어도 두 개의 다른 생물이 이 전투에서 공격했다면, 키세온을 추방한 다음 변신한 상태로 그 소유자의 조종하에 전장으로 되돌린다.

{2}{W}: 키세온은 턴종료까지 무적을 얻는다.

전투로 단련된 기디온

백색

플레인즈워커 — 기디온

3

+2: 상대가 조종하는 생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그 생물의 조종자의 다음 턴에 그 생물은 가능하면 전투로 단련된 기디온을 공격한다.

+1: 생물을 목표로 정한다. 당신의 다음 턴까지 그 생물은 무적을 얻는다. 그 생물을 언택한다.

0: 턴종료까지, 전투로 단련된 기디온은 무적을 가진 4/4 인간 병사 생물이 된다. 전투로 단련된 기디온은 여전히 플레인즈워커이다. 이 턴에 전투로 단련된 기디온이 입으려고 하는 모든 피해를 방지한다.

* 키세온의 첫 번째 능력은 해당 전투에 공격했으나 전투피해를 입고 살아남지 못하여 더는 전장에 없는 생물도 포함합니다. 공격하는 상태로 전장에 놓인 생물은 공격자로 선언되지 않았으므로 포함하지 않습니다.

* 기디온의 첫 번째 능력은 생물로 하여금 자신을 공격하게 합니다. 해당 생물이 조종자의 공격자선언단에 탭되어 있거나, 공격할 수 없게 만드는 주문이나 능력의 영향을 받거나, 그 플레이어의 턴 시작부터 지속적으로 그 조종자의 조종하에 있지 않았다면 그 생물은 공격할 수 없습니다. 공격하려면 비용을 지불해야 하는 생물의 경우 그 생물의 조종자는 그 비용을 지불하지 않아도 됩니다. 조종자가 비용을 지불하지 않으면 그 생물은 공격하지 않아도 됩니다.

* 해당 생물의 조종자의 다음 전투 전에 기디온이 전장을 떠나는 등의 이유로 그 생물이 기디온을 공격할 수 없다면, 그 생물은 당신이나 당신이 조종하는 플레인즈워커를 공격할 수 있으며, 그 생물의 조종자는 그 생물로 하여금 공격하지 않게 할 수도 있습니다.

* 기디온의 첫 번째 능력의 목표로 정해진 생물이 기디온을 공격할 기회를 얻기 전에 조종자가 바뀌는 경우, 그 능력은 새 조종자의 다음 턴에 그 생물에 적용됩니다.

* 기디온은 세 번째 능력을 사용하여 생물이 되어도 전장에 들어온 것이 아닙니다. 기디온은 이미 전장에 있습니다. 유형이 바뀐 것뿐입니다. 따라서 생물이 전장에 들어올 때 격발되는 능력은 격발되지 않습니다.

* 기디온은 세 번째 능력으로 유형이 인간 병사인 생물이 됩니다. '전투로 단련된 기디온'은 여전히 플레인즈워커이며 유형은 '기디온'입니다. 다른 주문이나 효과에 의해 부여된 카드 유형이나 하위 유형도 그대로입니다. 아래와 같이 각 하위 유형은 적절한 카드 유형과 연관이 있습니다. '기디온'은 플레인즈워커 유형이지 생물 유형이 아닙니다. '인간' 및 '병사'는 생물 유형이지 플레인즈워커 유형이 아닙니다.

* 기디온이 세 번째 능력을 활성화한 후 방지할 수 없는 피해를 입은 경우, 그 피해는 가능한 모든 결과를 적용합니다. '전투로 단련된 기디온'은 생물로서 피해를 입고, 플레인즈워커이므로 그 피해만큼 충성

카운터를 제거해야 합니다. 충성 카운터가 없는 기디온은 상태 참조 효과로 인해 소유자의 무덤으로 갑니다. (기디온이 무적을 가지고 있는 한 입은 피해로 인해 파괴되지는 않습니다.)

* 기디온의 세 번째 능력을 활성화했는데 상대가 조종권을 빼앗아 갔다고 가정해 봅시다. 이럴 경우, 상대가 빼앗아 간 기디온은 플레인즈워커이므로 당신의 생물로 공격할 수 있습니다. 기디온은 생물이기도 하므로 방어할 수 있습니다. 기디온은 상대 또는 기디온 자신을 공격하는 유효한 생물을 방어할 수 있습니다. 전투 중 '전투로 단련된 기디온'은 상황에 따라 적절하게 플레인즈워커 또는 방어생물로서의 속성을 갖습니다. 예를 들어, '전투로 단련된 기디온'은 자신이 방어한 생물에게 전투피해를 입히지만, 자신을 공격했지만 방어당하지 않은 생물에는 전투피해를 입히지 않습니다.

기디온의 팔랑크스

{5}{W}{W}

순간마법

경계를 가진 2/2 백색 기사 생물 토큰 네 개를 전장에 놓는다.

주문 속력 — 당신의 무덤에 집중마법 그리고/또는 순간마법 카드가 두 장 이상 있다면, 당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 무적을 얻는다.

* 주문 속력 능력이 적용되면 기사 토큰 네 개도 턴종료까지 무적을 얻습니다.

성령술사의 구속

{1}{W}

부여마법 — 마법진

생물에 부여

부여된 생물은 +1/+1을 받고 "이 생물이 공격할 때마다, 수비플레이어가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 토크한다"를 가진다.

* 부여된 생물에 부여된 격발능력은 방어자가 선언되기 전에 그 생물을 토크합니다.

* 부여된 생물이 얻은 격발능력의 원천은 '성령술사의 구속'이 아니라 부여된 생물입니다. 예를 들어, 부여된 생물이 백색이 아니면 해당 능력은 백색으로부터 보호 능력이 있는 생물을 목표로 정할 수 있습니다.

무덤칼 약탈자

{2}{B}

생물 — 인간 전사

1/4

치명타 (이 생물에 피해를 입은 생물은 피해의 양에 상관없이 파괴된다.)

무덤칼 약탈자가 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 그 플레이어는 당신의 무덤에 있는 생물 카드 수만큼의 생명점을 잃는다.

* 능력이 해결될 때 당신의 무덤에 있는 생물 카드의 수를 세어 생명을 몇 점 잃는지를 계산합니다. 특히, 당신이 소유했던 생물이 전투에서 죽은 경우나 무덤에 있는 '무덤칼 약탈자' 그 자신도 포함합니다.

장대한 오로라

{6}{G}{G}{G}

집중마법

각 플레이어는 자신의 손에 있는 모든 카드와 자신이 소유한 모든 지속물을 자신의 서고에 섞어 넣은 후, 그만큼의 카드를 뽑는다. 각 플레이어는 자신의 손에서 원하는 만큼의 대지 카드를 전장에 놓을 수 있다. 장대한 오로라를 추방한다.

* 뽑을 카드의 수는 서고에 섞어 넣을 전장에 있는 지속물의 수와 서고에 섞어 넣을 손에 있는 카드의 수를 더한 값입니다.

* 토큰은 해당 토큰이 전장에 들어올 때 조종권을 가지고 있던 플레이어가 소유합니다. 서고에 섞어 넣는 토큰은 비록 서고의 일부가 될 때 더 이상 존재하지 않게 되지만 뽑는 카드 수 계산에 포함됩니다. 토큰을 나타내는 표시로 무엇을 사용하든 그 실제 물체는 서고에 섞어 넣지 않습니다.

* 플레이어가 자신의 서고에 있는 카드 수보다 더 많이 뽑아야 하는 경우 그 플레이어는 게임에서 패배하게 됩니다. 모든 플레이어가 이를 통해 게임에서 패배하면 무승부가 됩니다.

* '거대한 오로라'가 해결될 때 당신이 먼저 전장에 놓을 손의 대지 카드 개수를 원하는 만큼 선택하고, 그런 다음에 다른 플레이어가 각각 차례대로 카드를 선택합니다. 선택한 대지 카드는 전장에 동시에 들어옵니다.

수호자 자동인형

{4}

마법물체 생물 — 자동기계

3/3

수호자 자동인형이 죽을 때, 당신은 생명 3점을 얻는다.

* 당신의 생명 총점이 0 이하로 줄어들었을 때 '수호자 자동인형'이 죽으면 격발능력이 해결되기 전에 게임에서 지게 됩니다.

신성한 달빛

{1}{W}

순간마법

턴종료까지, 발동되지 않은 생물이 전장에 들어오려 하면 대신에 그 생물을 추방한다.

카드 한 장을 뽑는다.

* '신성한 달빛'이 해결된 후 생물 토큰이 전장에 놓이려고 하면, 대신에 그 토큰은 추방되며 더 이상 존재하지 않게 됩니다. 생물 토큰을 만든 주문이 발동된 경우라도 생물 토큰은 발동되지 않습니다.

* '신성한 달빛'은 발동된 생물에는 영향을 주지 않습니다. 발동된 영역이 어디든 그리고 마나 비용 지불 여부와도 상관없습니다.

이동식 격납기계

{X}{X}

마법물체 생물 — 자동기계

0/0

이동식 격납기계는 +1/+1 카운터 X개를 가진 채로 전장에 들어온다.

이동식 격납기계는 죽을 때, 이동식 격납기계에 올려진 각 +1/+1 카운터만큼 비행을 가진 1/1 무색 날쌔 마법물체 생물 토큰을 전장에 놓는다.

{1}, {T}: 이동식 격납기계는 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

* '이동식 격납기계' 마나 비용의 각 X값은 서로 같아야 합니다. 예를 들어 X가 2이면 '이동식 격납기계'를 발동하는 데 {4}를 지불하게 되며 '이동식 격납기계'는 +1/+1 카운터 두 개를 가지고 전장에 들어옵니다.

* '이동식 격납기계'의 방어력을 0 이하로 떨어트릴 만큼의 -1/-1 카운터가 동시에 올려질 경우, '이동식 격납기계'가 -1/-1 카운터를 가지기 전에 '이동식 격납기계'가 가지고 있던 +1/+1 카운터 수만큼의 날쌔 토큰이 생성됩니다. 예를 들어, +1/+1 카운터 세 개를 가진 '이동식 격납기계'에 -1/-1 카운터 네 개가 동시에 올려지면, 날쌔 토큰 세 개가 생성됩니다. 이는 '이동식 격납기계'의 격발능력이 전장을 떠나기 직전에 생물의 존재를 확인하는데, 그 시점에는 모든 카운터를 아직 보유하고 있기 때문입니다.

신들의 투구

{1}

마법물체 — 장비

장착된 생물은 당신이 조종하는 부여마법 한 개당 +1/+1을 받는다.

장착 {1} ({1}: 당신이 조종하는 생물 한 개를 목표로 정해 부착한다. 당신이 집중마법을 발동할 수 있는 시기에만 이 능력을 활성화할 수 있다.)

* 상대가 조종하는 지속물을 목표로 정해 마법진 주문을 발동하면, 그 마법진의 조종권은 당신이 가집니다.

신계의 전령

{1}{G}

생물 — 켄타우로스 주술사

2/2

당신이 발동하는 부여마법 주문들은 발동하는 데 {1}가 덜 든다.

당신이 부여마법 주문을 발동할 때마다, 당신은 생명 1점을 얻는다.

* '신계의 전령'의 첫 번째 능력은 부여마법 주문의 유색 마나 비용을 줄일 수는 없습니다.

* 부여마법 주문 발동에 추가비용이 있다면, 비용 감소를 적용하기 전에 추가비용을 먼저 적용합니다.

* '신계의 전령'은 권능 비용과 같은 대체 비용도 감소시킬 수 있습니다.

간수 희서스

{3}{W}{W}

전설적 생물 — 인간 병사

4/4

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

생물이 당신에게 전투피해를 입힐 때마다, 간수 희서스가 이 턴에 전장에 들어왔다면, 희서스가 전장을 떠날 때까지 그 생물을 추방한다. (그 생물은 그 소유자의 조종하에 전장으로 돌아온다.)

* 희서스의 능력은 일정 기간 영역을 바꾸는 능력인데, 이는 예전 카드인 '망각륜'과 비슷한 능력이라고 할 수 있습니다. 그러나 '망각륜'과는 달리 희서스와 같은 카드는 단일 효과 두 개를 발생시키는 하나의 능력을 가지고 있습니다. 즉, 희서스의 능력은 그 능력이 해결될 때 목표로 정한 생물을 추방하는 효과와 희서스가 전장을 떠나자마자 즉시 추방했던 카드를 전장으로 되돌리는 효과가 합쳐진 능력입니다.

* 격발능력이 해결되기 전에 히서스가 전장을 떠나면 당신에게 전투피해를 입힌 생물은 추방당하지 않습니다.

* 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.

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

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

* 다인전 게임에서 히서스의 소유자가 게임을 떠날 경우, 해당 히서스가 추방한 카드는 전장으로 돌아옵니다. 추방한 카드를 전장으로 되돌리는 효과는 스택에 쌓이는 효과가 아니므로 소유자가 게임을 떠나더라도 정상적으로 해결됩니다.

물 채찍

{2}{U}

순간마법

공격생물들은 턴종료까지 -2/-0을 받는다.

카드 한 장을 뽑는다.

* 공격생물이 없더라도 플레이어는 단지 카드 한 장을 뽑기 위해 '물 채찍'을 발동할 수 있습니다.

전염되는 광기

{1}{R}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

부여된 생물은 +2/+1을 받고, 신속을 가지며, 가능하면 매 턴마다 공격한다.

부여된 생물이 죽을 때, 당신은 당신의 서고에서 이름이 전염되는 광기인 카드를 찾아 공개한 후 당신의 손으로 가져갈 수 있다. 그러고 나서 당신의 서고를 섞는다.

* 조종자의 공격자지정단에 부여된 생물이 탭되어 있거나 공격할 수 없게 만드는 주문이나 능력의 영향을 받으면 그 생물은 공격하지 않습니다. 공격하려면 비용을 지불해야 하는 생물의 경우 그 생물의 조종자는 그 비용을 지불하지 않아도 됩니다. 조종자가 비용을 지불하지 않으면 그 생물은 공격하지 않아도 됩니다.

지옥에서 입은 흉터

{1}{B}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

부여된 생물은 +2/+0을 받고 "이 생물이 죽을 때, 카드 한 장을 뽑는다."를 가진다.

* 해당 생물이 죽을 때 그 생물을 조종하는 플레이어가 카드를 뽑습니다.

무한한 소멸

{1}{B}{B}

집중마법

생물 카드 한 장을 호명한다. 상대 한 명을 목표로 정한다. 그 상대의 무덤, 손, 서고에서 그 이름의 카드를 모두 찾아서 추방한다. 그러고 나서 그 플레이어는 자신의 서고를 섞는다.

* 실제 생물을 호명해야 합니다. 예를 들어 생물로 바뀐 '늑'이라는 이름을 가진 카드를 조종하더라도 늑을 호명할 수는 없습니다.

* 원한다면 이름이 같은 카드를 추방하지 않아도 됩니다.

브린의 신동 제이스

{1}{U}

전설적 생물 — 인간 마법사

0/2

{T}: 카드 한 장을 뽑은 후 카드 한 장을 버린다. 당신의 무덤에 카드가 다섯 장 이상 있다면, 브린의 신동 제이스를 추방하고, 변신한 상태로 그 소유자의 조종하에 전장으로 되돌린다.

해방된 정신술사 제이스

청색

플레인즈워커 — 제이스

5

+1: 최대 한 개의 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 당신의 다음 턴까지 -2/-0을 받는다.

-3: 당신의 무덤에 있는 순간마법 또는 집중마법 카드를 목표로 정한다. 당신은 이 턴에 그 카드를 당신의 무덤에서 발동할 수 있다. 그 카드가 이 턴에 당신의 무덤에 들어가려고 하면, 대신에 그 카드를 추방한다.

-9: 당신은 "당신이 주문을 발동할 때마다, 상대를 목표로 정한다. 그 상대는 자신의 서고 맨 위의 카드 다섯 장을 자신의 무덤에 넣는다."를 가진 휘장을 얻는다.

* '브린의 신동 제이스'의 활성화능력은 당신이 카드 한 장을 버린 후에 무덤에 다섯 장 이상의 카드가 있는지를 확인합니다. 다른 시점에 무덤에 다섯 번째 카드를 넣거나 무덤에 다섯 장 이상의 카드가 있을 때 제이스가 전장에 들어와도 제이스는 추방되지 않습니다.

* '해방된 정신술사 제이스'의 두 번째 능력을 활성화하면 카드 유형별로 발동 시기 제한에 따라야 합니다. 예를 들어, 집중마법 카드를 목표로 정하면 본단계에 스택이 비어 있을 때 발동할 수 있습니다. 주문의 발동 비용은 모두 지불해야 합니다.

* 해당 턴에 그 카드를 발동하지 않으면 아무 일도 일어나지 않습니다. 그 카드는 당신의 무덤에 그대로 남습니다.

* 해당 카드는 무덤에서 발동되어 해결되거나 무효화되어 다시 무덤에 들어가는 경우에만 추방됩니다. 그 카드가 손이나 서고와 같은 숨겨진 영역으로 가면 효과가 적용되지 않습니다. 그 카드는 해당 턴이 종료되기 전에 무덤으로 들어가도 추방되지 않습니다.

제이스의 은신처

{3}{U}

부여마법

당신이 발동하는 순간마법 주문과 집중마법 주문은 발동 비용이 {1} 감소한다.

당신이 순간마법이나 집중마법 주문을 발동할 때마다, 점술 1을 한다. (당신의 서고 맨 위의 카드를 본다. 당신은 그 카드를 당신의 서고 맨 밑에 놓을 수 있다.)

* '제이스의 은신처'의 첫 번째 능력은 순간마법 또는 집중마법 주문의 유색 마나 비용을 줄일 수 없습니다.

* 순간마법 또는 집중마법 주문 발동에 추가비용이 있다면, 비용 감소를 적용하기 전에 추가비용을 먼저 적용합니다.

* '제이스의 은신처'는 기적 또는 과부하 비용과 같은 대체 비용도 감소시킬 수 있습니다.

* '제이스의 은신처'의 점술 능력은 해당 능력을 격발한 순간마법이나 집중마법 주문이 해결되기 전에 해결됩니다.

조라가 기원술

{4}{G}{G}

집중마법

당신이 조종하는 각 생물은 턴종료까지 +3/+3을 받으며 이 턴에 가능하면 방어되어야 한다.

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

* '조라가 기원술'은 어느 생물이 특정 공격생물을 방어하도록 만들지 않습니다. 수비플레이어는 여전히 자신이 조종하는 생물이 어떻게 방어할지 선택합니다.

백란의 기사

{W}{W}

생물 — 인간 기사

2/2

선제공격

백란의 기사가 전장에 들어올 때, 당신보다 많은 대지를 조종하고 있는 상대가 있다면, 당신의 서고에서 들 카드 한 장을 찾아 전장에 놓을 수 있다. 그렇게 한다면, 당신의 서고를 섞는다.

* '백란의 기사'의 격발능력에는 "삽입된 조건" 절이 포함되어 있습니다. 즉, (1) 이 능력은 상대 중 하나가 당신보다 더 많은 대지를 조종할 경우에만 격발되며, (2) 이 능력이 해결될 때 당신이 최소한 각 상대와 같은 수만큼 대지를 조종할 경우에는 아무 일도 일어나지 않음을 의미합니다.

* 찾은 들이 기본 대지일 필요는 없습니다. 예를 들어 '신성한 주소소'도 전장에 놓을 수 있습니다.

기사의 용감함

{4}{W}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

기사의 용감함이 전장에 들어올 때, 경계 능력을 가진 2/2 백색 기사 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다. (0/생물은 공격해도 탭되지 않는다.)

부여된 생물은 +2/+2를 받고 경계 능력을 가진다.

* '기사의 용감함'을 발동하려면 생물 하나를 목표로 정해야 합니다. '기사의 용감함'이 해결될 때 해당 생물이 유효한 목표가 아닌 경우 '기사의 용감함'은 무효화되고 아무 효과도 발생하지 않습니다. 따라서 기사 토큰도 얻을 수 없습니다.

탐욕스러운 영혼수집가 코스페드

{4}{B}{B}

전설적 생물 — 악마

6/6

비행

다른 플레이어가 소유한 지속물이 전장에서 무덤으로 갈 때마다, 당신은 카드 한 장을 뽑고 생명 1점을 잃는다.

* 무덤에 들어갈 때 해당 지속물의 조종자가 누구였는지는 상관없습니다.

* 이 격발능력은 필수입니다. 당신이 원하지 않아도 카드를 뽑지 않거나 생명점을 잃지 않을 수는 없습니다.

이단적인 치유사 릴리아나

{1}{B}{B}

전설적 생물 — 인간 성직자

2/3

생명연결

당신이 조종하는 토큰이 아닌 다른 생물이 죽을 때마다, 이단적인 치유사 릴리아나를 추방한 다음 변신한 상태로 그 소유자의 조종하에 전장으로 되돌린다. 당신이 그렇게 한다면, 2/2 흑색 좀비 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다.

반항적인 사령술사 릴리아나

흑색

플레인즈워커 — 릴리아나

3

+2: 각 플레이어는 카드 한 장을 버린다.

-X: 당신의 무덤에 있는 전환마나비용이 X이며 전설이 아닌 생물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 전장으로 되돌린다.

-8: 당신은 "생물이 죽을 때마다, 다음 종료단 시작에 그 생물을 당신의 조종하에 전장으로 되돌린다."를 가진 휘장을 얻는다.

* 당신이 조종하는 토큰이 아닌 생물 여럿이 죽는다면 '이단적인 치유사 릴리아나'의 능력은 그만큼 격발됩니다. 하지만 릴리아나는 한 번만 추방되어 전장에 돌아올 수 있으므로 첫 번째로 해결되는 능력만 좀비 토큰을 생성합니다. 나머지 능력도 해결되지만 아무런 효과가 없습니다.

* '반항적인 사령술사 릴리아나'의 첫 번째 능력이 해결될 때, 당신이 먼저 버릴 카드 하나를 선택하고, 다른 각 플레이어는 차례대로 버릴 카드를 선택합니다. 그런 다음 선택된 카드들은 동시에 버립니다. 아무도 버릴 카드를 정하기 전에 다른 플레이어가 버릴 카드를 볼 수 없습니다.

마도사 고리 깡패

{1}{R}

생물 — 인간 전사

2/2

기량 (당신이 생물이 아닌 주문을 발동할 때마다, 이 생물은 턴종료까지 +1/+1을 받는다.)

마도사 고리 깡패는 가능하면 매 턴마다 공격한다.

* 조종자의 공격자지정단에 '마도사 고리 깡패'가 탭되어 있거나 공격할 수 없게 만드는 주문이나 능력의 영향을 받으면 '마도사 고리 깡패'는 공격하지 않습니다. '마도사 고리 깡패'가 공격하려면 비용을 지불해야 하는 경우, '마도사 고리 깡패'의 조종자는 그 비용을 지불하지 않아도 됩니다. 조종자가 비용을 지불하지 않으면 '마도사 고리 깡패'는 공격하지 않아도 됩니다.

마도사 고리 행동대원

{7}

마법물체 생물 — 골렘

7/7

마도사 고리 행동대원은 당신의 언탭단에 언탭되지 않는다.

{7}: 마도사 고리 행동대원을 언탭한다.

마도사 고리 행동대원이 공격할 때마다, 수비플레이어가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 마도사 고리 행동대원은 그 목표에 피해 7점을 입힌다.

* 마지막 능력은 방어자가 선언되기 전에 격발되고 해결됩니다. 해당 피해에 의해 목표 생물이 파괴되면 그 생물은 전장에 남아 방어할 수 없습니다.

마그마의 통찰력

{R}

집중마법

마그마의 통찰력을 발동하기 위한 추가비용으로, 대지 카드 한 장을 버린다.

카드 두 장을 뽑는다.

* '마그마의 통찰력'을 발동하려면 정확하게 대지 카드 한 장을 버려야 합니다. 대지 카드를 버리지 않으면 발동할 수 없고, 대지 카드를 더 많이 버릴 수도 없습니다.

마나대식가 히드라

{2}{G}

생물 — 히드라

1/1

돌진 *(이 생물은 공격할 때 수비플레이어 또는 플레인즈워커에게 여분의 피해를 입힌다.)*

플레이어가 주문을 발동할 때마다, 마나대식가 히드라에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

* '마나대식가 히드라'의 마지막 능력은 그 능력을 격발시키는 주문보다 먼저 해결됩니다.

거대한 힘

{G}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 당신이 조종하는 생물 한 개당 +1/+1을 받는다.

* 보너스는 '거대한 힘'이 해결될 때 계산됩니다. 그 턴이 종료되기 전에 당신이 조종하는 생물의 수가 변경되어도 보너스는 바뀌지 않습니다.

* 당신이 조종하는 생물을 '거대한 힘'의 목표로 정하는 경우엔 보너스를 계산할 때 해당 생물도 포함시킵니다.

힘찬 도약

{1}{W}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +2/+2를 받고 비행을 얻는다. *(이 생물은 비행이나 대공을 가진 생물에만 방어될 수 있다.)*

* 생물이 이미 방어당한 다음에는 해당 생물에 비행 능력을 부여해도 방어가 취소되거나 변경되지 않습니다. 비행 능력이 해당 생물의 방어 가능 여부에 영향을 주려면 최소한 공격자지정단에 '힘찬 도약'을 발동해야 합니다.

미지움 참견꾼

{2}{U}

생물 — 베달켄 마법사

1/4

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

미지움 참견꾼이 전장에 들어올 때, 주문이나 능력을 목표로 정한다. 당신은 그 주문이나 능력의 목표를 미지움 참견꾼으로 바꿀 수 있다.

* 주문이나 능력의 목표를 '미지움 참견꾼'으로 변경하여 그 주문이나 능력의 다른 목표가 유효하지 않게 된다면 목표가 변경되지 않습니다.

* 그 주문이나 능력에 "목표"라는 단어가 여럿 있다면 '미지움 참견꾼'의 능력이 해결될 때 '미지움 참견꾼'으로 변경하려는 목표를 선택해야 합니다.

* '미지움 참견꾼'이 목표 지정 기준을 모두 따르지 않는 한 해당 주문이나 능력의 목표는 변경되지 않습니다. '재우기'처럼 주문이나 능력에 여러 목표가 있다면 그중 하나만 '미지움 참견꾼'으로 변경할 수 있습니다.

* 주문이나 능력의 목표 개수가 가변적이라면 그 목표 개수는 변경할 수 없습니다.

* '미지움 참견꾼'이 자신의 능력이 해결되기 전에 전장을 떠나면 목표가 변경되지 않습니다.

* '미지움 참견꾼'의 격발능력은 '미지움 참견꾼'이 해당 주문이나 능력의 합법적인 목표가 되지 않더라도 '미지움 참견꾼'을 그 주문이나 능력의 목표로 정할 수 있습니다. 하지만 이럴 경우 그 주문이나 능력의 목표는 변경되지 않습니다.

* '미지움 참견꾼'의 격발능력이 목표를 정하지 않은 주문이나 능력을 목표로 정한 경우에는 아무 일도 일어나지 않습니다.

살인사건 수사

{1}{W}

부여마법 — 마법진

자신이 조종하는 생물에게 부여

부여된 생물이 죽을 때, 1/1 백색 병사 생물 토큰 X개를 전장에 놓는다. X는 그 생물의 공격력이다.

* 전장에 들어오는 '병사' 토큰의 개수는 '살인사건 수사'가 부여된 생물이 전장에 마지막으로 있었을 때의 공격력과 같습니다.

* 다른 플레이어가 '살인사건 수사' 또는 '살인사건 수사'가 부여된 생물의 조종권을 얻으면 유효하지 않은 지속물에 부여된 마법진이 됩니다. 따라서 '살인사건 수사'는 상태참조동작에 의해 소유자의 무덤으로 가게 됩니다.

난투코 겁질

{2}{B}

생물 — 좀비 곤충

2/2

생물 한 개를 희생한다: 난투코 겁질은 턴종료까지 +2/+2를 받는다.

* '난투코 겁질' 자신을 희생하여 능력을 활성화할 수 있습니다. 하지만 이는 '난투코 겁질'이 무덤에 들어가는 효과만 발휘합니다.

밤을가미

{3}{B}

집중마법

플레이어 한 명을 목표로 정한다. 그 플레이어는 자신의 손을 공개한다. 당신은 그중에서 대지가 아닌 카드 한 장을 선택할 수 있다. 그렇게 한다면, 그 플레이어는 그 카드를 버린다. 그렇게 하지 않는다면, 그 플레이어는 카드 두 장을 버린다.

* 해당 플레이어의 손에서 대지가 아닌 카드를 버리도록 선택하지 않으면 그 플레이어는 자신이 버릴 카드 두 장을 선택합니다.

광활림의 예언자 니사

{2}{G}

전설적 생물 — 엘프 경찰병

2/2

광활림의 예언자 니사가 전장에 들어올 때, 당신은 당신의 서고에서 기본 숲 카드 한 장을 찾아 공개한 후 당신의 손으로 가져갈 수 있다. 그리고 나서 당신의 서고를 섞는다.

당신의 조종하에 대지가 전장에 들어올 때마다, 당신이 대지를 일곱 개 이상 조종한다면, 니사를 추방한 다음 변신한 상태로 그 소유자의 조종하에 전장으로 되돌린다.

현명한 정령승배자 니사

녹색

플레인즈워커 — 니사

3

+1: 당신의 서고 맨 위의 카드를 공개한다. 그 카드가 대지 카드라면 전장에 놓는다. 그렇지 않다면 그 카드를 당신의 손으로 가져간다.

-2: 이름이 깨어난 세상 아샤야인 전설적 4/4 녹색 정령 생물 토큰을 전장에 놓는다.

-7: 대지를 최대 여섯 개까지 목표로 정한다. 그 대지들을 언택한다. 그 대지들은 6/6 정령 생물이 된다. 그 대지들은 생물이 된 이후에도 여전히 대지이다.

* '현명한 정령승배자 니사'의 두 번째 능력에 의해 만들어진 토큰은 '깨어난 세상 아샤야'라는 이름만 가집니다. 해당 토큰은 '정령'이라는 이름을 갖지 않습니다.

* '깨어난 세상 아샤야'를 이미 조종하고 있는 경우에도 '현명한 정령승배자 니사'의 두 번째 능력을 활성화할 수 있습니다. 두 번째 토큰이 생성된 직후에 전장에 남은 하나를 선택합니다. 다른 하나는 무덤으로 들어가고 더 이상 존재하지 않게 됩니다.

* 대지가 생물이 되었으나 조종자의 최근 턴 시작부터 지속적으로 그 플레이어의 조종하에 있지 않았다면, 그 생물은 공격할 수 없으며 그 생물의 {T}가 포함된 능력(마나 능력 포함)은 활성화될 수 없습니다. 즉, 해당 지속물이 언제부터 생물이었냐를 따지는 것이 아니라 언제부터 당신의 조종하에 있었냐를 따지는 것입니다.

니사의 순례

{2}{G}

집중마법

당신의 서고에서 기본 숲 카드를 최대 두 장까지 찾아 공개한다. 그중 한 장을 탭된 상태로 전장에 놓고 나머지 카드는 당신의 손으로 가져간다. 그 후 당신의 서고를 섞는다.

주문 속력 — 당신의 무덤에 집중마법 그리고/또는 순간마법 카드가 두 장 이상 있다면, 당신의 서고에서 기본 숲 카드를 최대 두 장 대신 세 장까지 찾는다.

* 숲을 하나만 찾은 경우엔 그 카드를 탭된 상태로 전장에 놓습니다. 원한다 해도 그 카드를 손으로 가져갈 수는 없습니다.

* 주문 숙련 능력이 적용되어 기본 숲 카드 세 장을 찾은 경우에는, 그중 한 장을 탭된 상태로 전장에 놓고 나머지 두 장을 손으로 가져갑니다.

니사의 계시

{5}{G}{G}

집중마법

점술 5를 한 후, 당신의 서고 맨 위의 카드를 공개한다. 공개한 카드가 생물 카드라면, 당신은 그 생물의 공격력만큼의 카드를 뽑고 그 생물의 방어력만큼의 생명점을 얻는다.

* 서고 맨 위의 카드가 생물이 아니거나 공격력이 0 이하인 생물 카드인 경우에는 카드를 뽑지 않습니다. 카드를 뽑은 경우에는, 첫 번째로 뽑은 카드를 공개합니다.

보호의 보주

{5}

마법물체

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

생물이 당신에게 피해를 입히려 한다면, 그 피해 중 1점을 방지한다.

* 당신이 방호를 가지고 있는 한, 상대는 당신이 조종하는 플레인즈워커에게 피해를 전향하려는 경우에도 피해를 주는 주문이나 원천으로 피해를 주는 능력의 목표를 당신으로 정할 수 없습니다.

* '보호의 보주'는 당신이 조종하는 플레인즈워커에게 생물이 입힌 피해를 방지하지 않습니다. 하지만 상대가 조종하는 생물이 당신에게 비전투피해를 입히려 한다면, 당신은 당신이 조종하는 플레인즈워커에게 피해를 전향할지 상대가 선택하기 전에 '보호의 보주'의 효과를 적용하여 그 피해 중 1점을 방지할 수 있습니다.

* '보호의 보주'가 여러 개인 경우, 피해 방지 효과는 누적됩니다.

귀신들린 스카프

{3}{U}{B}

생물 — 좀비

3/2

귀신들린 스카프가 전장에 들어올 때, 당신의 무덤에 있는 순간마법, 집중마법 또는 생물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 당신의 손으로 되돌린다.

귀신들린 스카프가 죽으려 한다면, 대신에 귀신들린 스카프를 추방한다.

* '귀신들린 스카프'의 마지막 능력은 '귀신들린 스카프'이 죽게 된 이유(치명피해, 희생, 충분한 -1/-1 카운터 등)와 상관없이 적용됩니다. '귀신들린 스카프'은 무덤으로 가지 않습니다. '귀신들린 스카프'은 전장에서 추방 영역으로 갑니다. 따라서 생물이 죽을 때 격발되는 능력은 격발되지 않습니다.

정신 반격

{1}{U}

순간마법

당신을 목표로 정한 순간마법 또는 집중마법 주문을 목표로 정한다. 그 주문을 무효화한다.

주문 속련— 당신의 무덤에 집중마법 그리고/또는 순간마법 카드가 두 장 이상 있다면, 당신은 이런 식으로 무효화된 주문을 복사할 수 있다. 당신은 그 복사본의 목표를 새로 정할 수 있다.

* 정한 목표 중 하나가 당신이라면 목표로 정한 순간마법이나 집중마법 주문은 다른 목표를 정할 수 있습니다.

* 주문 속련 능력이 적용되면 '정신 반격'이 해당 주문을 무효화하는 경우에만 순간마법 또는 집중마법 주문의 복사본을 만듭니다. 해당 주문을 주문이나 능력으로 무효화할 수 없다면 복사본을 만들 수 없습니다.

* '정신 반격'이 해당 주문의 복사본을 만들면 복사본의 조종권은 당신에게 있습니다. 이 능력으로 만들어지는 복사본은 스택에서 생성되므로 "발동"된 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 같이 모드를 선택하는 주문인 경우, 복사본 역시 같은 모드를 선택한 것으로 간주되며 다른 모드를 고를 수는 없습니다.

* 복사한 주문이 발동될 때 이미 결정된 X값을 가지고 있다면, 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.

* 복사본에 "당신"에게 영향을 미친다고 적혀 있는 경우 원본 주문의 조종자가 아닌 복사본의 조종자가 영향을 받습니다. 비슷하게, 복사본에 "상대"에게 영향을 미친다고 적혀 있는 경우 원본 주문 조종자의 상대가 아닌 복사본 조종자의 상대가 영향을 받습니다.

화염술사의 고글

{5}

전설적 마법물체

{T}: {R}를 당신의 마나풀에 담는다. 이 마나가 적색 순간마법 또는 적색 집중마법을 발동하기 위해 사용될 때, 그 주문의 복사본을 만들고 당신은 복사본의 새로운 목표를 선택할 수 있다.

* '화염술사의 고글'에 의해 생성되는 마나는 적색 순간마법이나 집중마법 주문뿐 아니라 어느 주문에든 사용할 수 있습니다.

* 목표가 필요한 주문뿐 아니라 해당 마나가 사용된 모든 적색 순간마법이나 집중마법 주문이 복사됩니다.

* 해당 지연격발능력은 '화염술사의 고글'이 아직 전장에 있는지와 상관없이 격발됩니다.

* '화염술사의 고글'에 의해 생성된 둘 이상의 적색 마나가 단일 적색 순간마법이나 집중마법 주문을 발동하기 위해 사용된 경우에는, 사용된 각 마나와 연관된 지연격발능력이 격발되며 그만큼의 복사본이 만들어집니다. 이 적색 마나가 몇 개의 '화염술사의 고글'에 의해 생성된 것인지는 상관없습니다.

* 복사본이 생성되면 그 복사본의 조종권은 당신에게 있습니다. 이 능력으로 만들어지는 복사본은 스택에서 생성되므로 "발동"된 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 같이 모드를 선택하는 주문인 경우, 복사본 역시 같은 모드를 선택한 것으로 간주되며 다른 모드를 고를 수는 없습니다.

* 복사한 주문이 발동될 때 이미 결정된 X값을 가지고 있다면, 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, 당신이 '특공'을 발동하기 위해 3/3 생물을 희생하고 복사하는 경우 '특공'의 복사본 또한 목표에 피해 3점을 입힙니다.

* 복사본에 "당신"에게 영향을 미친다고 적혀 있는 경우 원본 주문의 조종자가 아닌 복사본의 조종자가 영향을 받습니다. 비슷하게, 복사본에 "상대"에게 영향을 미친다고 적혀 있는 경우 원본 주문 조종자의 상대가 아닌 복사본 조종자의 상대가 영향을 받습니다.

돌진전차

{3}

마법물체 생물 — 공성차

2/3

돌진전차는 가능하면 매 턴마다 공격한다.

돌진전차는 당신이 다른 마법물체를 조종하는 한 +2/+0을 받는다.

* 조종자의 공격자지정단에 '돌진전차'가 탭되어 있거나 공격할 수 없게 만드는 주문이나 능력의 영향을 받으면 '돌진전차'는 공격하지 않습니다. '돌진전차'가 공격하려면 비용을 지불해야 하는 경우, '돌진전차'의 조종자는 그 비용을 지불하지 않아도 됩니다. 조종자가 비용을 지불하지 않으면 '돌진전차'는 공격하지 않아도 됩니다.

유린하는 불꽃

{X}{R}{R}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 유린하는 불꽃은 그 생물에 피해 X점을 입힌다.

주문 숙련 — 당신의 무덤에 집중마법 그리고/또는 순간마법 카드가 두 장 이상 있다면, 유린하는 불꽃은 그 생물의 조종자에게도 피해 X점을 입힌다.

* '유린하는 불꽃'은 그 생물만 목표로 정합니다. 주문 속련 능력이 적용되어도 '유린하는 불꽃'은 플레이어를 목표로 정하지 않습니다.

* '유린하는 불꽃'이 해결될 때 해당 생물이 유효한 목표가 아닌 경우, '유린하는 불꽃'은 무효화되어 아무런 효과도 발휘하지 않습니다. 해당 생물이나 그 생물의 조종자는 아무 피해를 입지 않습니다.

빠로 친 점

{2}{B}

집중마법

점술 2를 하고 카드 두 장을 뽑는다. 당신은 생명 2점을 잃는다. *(점술 2를 하려면 당신의 서고 맨 위의 카드 두 장을 본다. 당신은 그 카드들 중 원하는 만큼을 당신의 서고 맨 밑에 놓고 나머지를 당신의 서고 맨 위에 원하는 순서대로 놓을 수 있다.)*

* 생명점을 잃는 효과는 이 주문의 효과 일부입니다. 추가비용이 아닙니다. '빠로 친 점'이 무효화되면 생명점을 잃지 않습니다.

은둔한 마법공학자

{2}{U}{R}

생물 — 인간 기능공

2/3

신속 *(이 생물은 당신의 조종하에 들어오자마자 공격하거나 {T}할 수 있다.)*

은둔한 마법공학자가 전장에 들어올 때, 생물을 목표로 정한다. 당신은 은둔한 마법공학자가 그 생물에 당신이 조종하는 마법물체의 개수만큼의 피해를 입히도록 할 수 있다.

* '은둔한 마법공학자'의 격발능력이 해결될 때 당신이 조종하는 마법물체의 수를 세어 얼마만큼의 피해를 입힐지 계산합니다.

* '은둔한 마법공학자'의 두 번째 능력이 격발될 때 전장에 '은둔한 마법공학자'를 발동한 플레이어의 생물 밖에 없을 경우, 그 플레이어는 자신의 생물을 목표로 정하되 피해를 받지 않도록 할 수 있습니다.

망령

{4}{B}

생물 — 신령

/

비행

망령의 공격력과 방어력은 각각 당신의 무덤에 있는 생물 카드의 개수와 같다.

* '망령'의 공격력과 방어력을 정의하는 능력은 전장뿐만 아니라 모든 영역에서 적용됩니다. '망령'이 무덤에 있는 경우 그 능력은 자신도 셉니다.

도적의 비밀통로

대지

{T}: {1}를 당신의 마나풀에 담는다.

{4}, {T}: 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 이번 턴에 방어될 수 없다.

* 어떤 생물이 방어되고 나서 '도적의 비밀통로'의 두 번째 능력을 활성화하더라도 해당 생물은 방어됩니다.

지진 정령

{3}{R}{R}

생물 — 정령

4/4

지진 정령이 전장에 들어올 때, 비행이 없는 생물들은 이 턴에 방어할 수 없다.

* 비행 능력이 없는 생물은 해당 턴에 방어할 수 없습니다. 원래 비행 능력이 있지만 '지진 정령'의 능력이 해결된 후 비행 능력을 잃었거나 '지진 정령'의 능력이 해결된 후 비행 능력이 없는 채로 전장에 들어온 생물도 포함됩니다.

재우기

{1}{U}

순간마법

최대 두 개까지의 생물을 목표로 정한다. 그 생물들을 탭한다.

주문 속련 — 당신의 무덤에 집중마법 그리고/또는 순간마법 카드가 두 장 이상 있다면, 그 생물들은 그 조종자의 다음 언택단에 언택되지 않는다.

* 주문 속련 능력이 적용되어 '재우기'의 영향을 받은 생물의 원래 조종자의 다음 언택단이 되기 전에 조종자가 바뀔 경우, '재우기'는 새 조종자의 다음 언택단에 언택되는 것을 방지합니다.

* '재우기'는 탭된 생물을 목표로 정할 수 있습니다. 이 주문이 해결될 때 목표로 정한 생물이 탭되어 있다면(그리고 주문 속련 능력이 적용되는 경우) 그 생물은 탭된 채로 남으며 그 조종자의 다음 언탭단에 언탭되지 않습니다.

* 두 개의 목표를 선택하고 그중 하나가 '재우기'가 해결될 때 유효하지 않은 목표라면, 그 생물은 탭되지 않고 조종자의 다음 언탭단에 언탭하는 것을 막을 수 없습니다(주문 속련 능력이 적용되는 경우). 이럴 경우 그 생물은 '재우기'에 의해 그 어떤 영향도 받지 않습니다.

분리주의자 공허마도사

{3}{U}

생물 — 인간 마법사

2/2

분리주의자 공허마도사가 전장에 들어올 때, 생물을 목표로 정한다. 당신은 그 생물을 소유자의 손으로 되돌릴 수 있다.

* '분리주의자 공허마도사'는 자신을 능력의 목표로 정할 수 있습니다.

과거의 그림자

{1}{B}

부여마법

생물이 죽을 때마다, 점술 1을 한다. *(당신의 서고 맨 위의 카드를 본다. 당신은 그 카드를 당신의 서고 맨 밑에 놓을 수 있다.)*

{4}{B}: 각 상대는 생명 2점을 잃고 당신은 생명 2점을 얻는다. 이 능력은 당신의 무덤에 생물 카드가 네 장 이상 있을 때에만 활성화할 수 있다.

* 마지막 능력은 합법적으로 활성화되기만 하면 해결될 때 무덤에 생물 카드가 얼마나 있는지는 상관없습니다.

무리의 주술사

{1}{B}{G}

생물 — 엘프 주술사

3/2

무리의 주술사가 전장에 들어올 때, 상대를 목표로 정한다. 그 상대는 당신이 조종하는 엘프의 개수만큼 생명점을 잃는다.

* '무리의 주술사'의 능력이 해결될 때 '무리의 주술사'가 아직 전장에 있다면 그 자체를 포함하여 당신의 조종하에 있는 엘프의 수를 세어 생명을 몇 점 잃는지를 계산합니다.

빈 왕좌의 인장

{3}{W}{W}

부여마법

당신이 부여마법 주문을 발동할 때마다, 비행을 가진 4/4 백색 천사 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다.

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

* 마법진 주문을 발동할 때는 이 능력이 천사 토큰을 전장에 놓기 전에 해당 마법진의 목표를 정해야 합니다. 즉, 결과로 만들어질 천사를 부여하기 위해 마법진 주문을 발동할 수 없습니다.

* '빈 왕좌의 인장'은 발동 시 자신의 능력을 격발시키지 않습니다. 능력이 발휘되려면 '빈 왕좌의 인장'이 전장에 있어야 합니다.

용맹의 인장

{2}

마법물체 — 장비

장착된 생물이 혼자 공격할 때마다, 장착된 생물은 턴종료까지 당신이 조종하는 다른 생물 한 개당 +1/+1을 받는다.

장착 {1} ({1}: 당신이 조종하는 생물 한 개를 목표로 정해 부착한다. 당신이 집중마법을 발동할 수 있는 시기에만 이 능력을 활성화할 수 있다.)

* '용맹의 인장'의 능력이 해결될 때 장착된 생물을 제외하고 자신이 조종하는 생물의 수를 세어 보너스를 계산합니다. * 이 능력이 해결되고 나서 자신이 조종하는 생물의 수가 바뀌더라도 이미 받은 보너스는 바뀌지 않습니다.

* 생물은 공격자지정단계(해당하는 경우 팀원이 조종하는 생물을 포함하여) 공격자로 선언된 유일한 생물인 경우 혼자 공격합니다. 예를 들어 여러 생물로 공격하는데 그중 하나를 제외한 나머지 모두가 전투에서 제거된 경우에는 '용맹의 인장'의 능력이 격발되지 않습니다.

산산조각으로 때려부수기

{1}{R}

순간마법

마법물체를 목표로 정한다. 그 마법물체를 파괴한다. 산산조각으로 때려부수기는 그 마법물체의 조종자에게 피해 3점을 입힌다.

* '산산조각으로 때려부수기'는 플레이어가 아닌 마법물체만 목표로 정합니다. '산산조각으로 때려부수기'가 해결될 때 해당 마법물체가 유효한 목표가 아닌 경우, '산산조각으로 때려부수기'는 무효화되어 아무런 효과도 발휘하지 않습니다. 따라서 아무런 피해도 입힐 수 없습니다.

숨버왈드 우두머리

{3}{G}

생물 — 늑대

3/2

당신이 조종하는 생물이 방어될 때마다, 그 생물은 턴종료까지 +1/+1을 받는다.

{1}{G}: 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 돌진을 얻는다. (그 생물은 공격할 때 수비플레이어 또는 플레인즈워커에게 여분의 피해를 입힌다.)

* '숨버왈드 우두머리'의 첫 번째 능력은 당신이 조종하는 생물 중 방어당한 각 생물에 턴종료까지 +1/+1을 줍니다. 당신의 각 생물을 상대의 생물 몇 개가 방어하는지는 상관없습니다.

영혼검 지니

{3}{U}{U}

생물 — 지니

4/3

비행

당신이 생물이 아닌 주문을 발동할 때마다, 당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 +1/+1을 받는다.

* 생물 유형을 가지지 않은 주문을 발동하면 '영혼검 지니'의 능력이 격발됩니다. 한 주문이 여러 개의 유형을 가지고 있는데, 마법물체 생물처럼 그 유형 중 하나가 생물이라면, 주문 발동 시 해당 능력이 격발되지 않습니다. 대지를 플레이하는 행동도 그 능력을 격발시키지 않습니다.

* '영혼검 지니'의 능력은 스택에서 해당 능력을 격발한 주문 위에 쌓입니다. 따라서 그 주문보다 먼저 해결됩니다.

스핑크스의 지도

{2}{U}

부여마법

당신이 카드를 뽑을 때마다, 상대를 목표로 정한다. 그 상대는 자신의 서고 맨 위의 카드 두 장을 자신의 무덤에 넣는다. 무덤에 넣은 카드가 모두 대지가 아니고 색을 공유한다면, 이 과정을 반복한다.

{5}{U}: 카드 한 장을 뽑은 후 카드 한 장을 버린다.

* 무색은 색이 아니므로 무색 카드 두 장을 무덤에 넣어도 이 과정은 반복되지 않습니다.

* 이 과정은 두 카드가 색을 공유하고 둘 다 대지 카드가 아닌 한 계속 반복됩니다.

닉스의 별발

{4}{W}

부여마법

당신의 유지단 시작에, 당신의 무덤에 있는 부여마법 카드를 목표로 정한다. 당신은 그 카드를 전장으로 되돌릴 수 있다.

당신이 부여마법을 다섯 개 이상 조종하는 한, 당신이 조종하는 마법진이 아닌 다른 각 부여마법은 자신의 유형에 더불어 생물이며 이들의 기본 공격력과 기본 방어력은 각각 이들의 전환마나비용과 같다.

* 첫 번째 능력이 마법진 카드를 전장에 되돌리면 당신은 마법진이 전장에 들어올 때 부여할 카드를 선택합니다. 마법진을 부여할 유효한 카드가 없는 경우, 그 마법진은 무덤에 남습니다.

* 이렇게 전장으로 되돌아온 마법진은 '닉스의 별발'의 능력의 목표나 마법진 카드 자체의 목표에 부여될 수 없습니다. 예를 들어, 이런 식으로 상대가 조종하는 방호 능력이 있는 생물에 마법진을 부여할 수 있습니다.

* 생물로 변한 생물이 아닌 지속물은 자신의 조종자가 가장 최근 턴 시작부터 지속적으로 조종한 경우에만 공격하고 {T} 능력을 활성화할 수 있습니다. 해당 지속물이 언제부터 생물이었는지는 상관없습니다.

억제하는 사슬

{3}{W}

부여마법 — 마법진

대지가 아닌 지속물에 부여

부여된 지속물은 공격하거나 방어할 수 없으며, 그 지속물의 활성화능력은 활성화될 수 없다.

* '억제하는 사슬'은 생물뿐 아니라 모든 대지가 아닌 지속물에 부여할 수 있습니다.

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

재빠른 결단

{1}{W}

집중마법

주문 속련 — 당신의 무덤에 집중마법 그리고/또는 순간마법 카드가 두 장 이상 있다면, 당신은 재빠른 결단을 섬광을 가진 것처럼 발동할 수 있다. (순간마법을 발동할 수 있는 시기라면 당신은 그 카드를 언제든지 발동할 수 있다.)

탭된 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다.

* 무덤에 있는 순간마법 및/또는 집중마법 카드의 수는 '재빠른 결단'의 발동이 시작될 때만 상관있습니다. 일단 발동되고 나면 그 수는 상관없으며 '재빠른 결단'의 해결에 아무런 영향을 주지 않습니다.

정령승배자의 검

{2}

전설적 마법물체 — 장비

장착된 생물은 +1/+1을 받는다.

장착된 생물이 공격할 때마다, 당신은 당신의 서고에서 기본 대지 카드 한 장을 찾아 탭된 채로 전장에 놓을 수 있다. 그렇게 한다면, 당신의 서고를 섞는다.

장착 {2}

* '정령승배자의 검'을 '광활림의 예언자 니사'에 장착하면 추가 보너스가 발생하지는 않지만 이는 꽤 멋진 일입니다. 이를 해낸다면 #EquippedNissa 해시 태그를 사용하여 그 사진이나 동영상을 Twitter에서 공유할 만합니다.

부패한 치료

{2}{B}

부여마법

상대가 생명점을 얻으려고 하면, 대신에 그 플레이어는 그만큼의 생명점을 잃는다.

* 둘 이상의 대체효과가 하나의 생명 획득 효과에 적용되면 생명점을 얻게 되는 플레이어가 이 대체효과들의 적용 순서를 정합니다. 예를 들어 '부패한 치료'가 전장에 있을 때 '알함마렛의 기록보관소'를

조종하는 플레이어가 생명 3점을 얻게 되면, 그 플레이어는 생명 3점을 그 두 배인 6점으로 만든 다음 생명 6점을 잃도록 선택할 수 있습니다. 또한, 이 플레이어는 '부패한 치료'를 먼저 적용하여 "생명 3점 얻기"가 "생명 3점 잃기"로 바뀌도록 선택할 수도 있습니다. 이럴 경우 '알함마렛의 기록보관소'는 적용되지 않습니다.

* 두 개 이상의 '부패한 치료'가 전장에 있어도 생명 획득 효과에는 별다른 효과를 미치지 않습니다. 하나의 '부패한 치료'의 효과가 적용된 후에는 나머지 하나의 효과가 적용될 생명 획득 효과가 없기 때문입니다.

정신술사의 재능

{2}{U}{U}

집중마법

상대를 목표로 정한다. 그 상대는 자신의 서고 맨 위의 카드 일곱 장을 공개한다. 당신은 그렇게 공개된 순간마법이나 집중마법 카드 한 장을 마나 비용을 지불하지 않고 발동할 수 있다. 그 플레이어는 공개된 나머지 카드를 자신의 무덤에 넣는다.

주문 속력— 당신의 무덤에 집중마법 그리고/또는 순간마법 카드가 두 장 이상 있다면, 당신은 공개된 순간마법 또는 집중마법 카드를 한 장 대신 최대 두 장까지 발동할 수 있다.

* 주문 속력 능력이 적용되면 두 카드를 차례대로 발동합니다. 나중에 발동한 카드가 먼저 해결됩니다.

* '정신술사의 재능'이 해결될 때 상대의 서고에서 순간마법 및/또는 집중마법 카드를 발동합니다. 카드 유형에 기반한 발동 시기 제한은 무시합니다. 다른 발동 시기 제한(예: "전투 중에만 [이 카드]를 발동")은 반드시 따라야 합니다.

* 해결된 카드는 당신의 무덤이 아닌 소유자의 무덤으로 갑니다.

* 유효한 목표가 없어서 순간마법 또는 집중마법 카드를 발동할 수 없거나 발동하지 않기로 선택한 경우에는 '정신술사의 재능'의 해결이 종료됩니다. 발동하지 않은 공개된 카드는 해당 플레이어의 무덤으로 갑니다.

* "마나 비용을 지불하지 않고" 카드를 발동하면, 어떠한 대체 비용도 지불할 수 없습니다. Kicker 비용과 같은 추가비용은 지불할 수 있습니다. 카드에 필수 추가비용이 있다면, 그 비용은 반드시 지불해야 합니다.

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

날들 첩보망

{2}{U}{U}

부여마법

당신의 유지단 시작에, 당신이 마법물체를 조종한다면, 비행을 가진 1/1 무색 날름 마법물체 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다.

당신이 조종하는 하나 이상의 마법물체 생물이 플레이어에게 전투피해를 줄 때마다, 카드 한 장을 뽑는다.

* '날름 첩보망'의 첫 번째 능력에는 "삽입된 조건" 절이 포함되어 있습니다. 즉, (1) 이 능력은 자신의 유지단이 시작될 때 자신이 마법물체를 조종하는 경우에만 격발하며, (2) 이 능력이 해결될 때 자신이 마법물체를 조종하지 않으면 아무 일도 일어나지 않음을 의미합니다.

* 마지막 능력은 전투피해단에 최대 한 번만 격발됩니다. 하지만 당신이 조종하는 마법물체 생물 중 최소 하나가 유일하게 선제공격을 가지고 있고 다른 생물들은 없거나, 당신이 조종하는 마법물체 생물이 이단공격을 가지고 있다면, 이 능력은 각 전투피해단에 한 번씩, 전투당 총 두 번 격발될 수 있습니다.

투척용 단검

{2}

마법물체 — 장비

장착된 생물은 +2/+0을 받는다.

장착된 생물이 공격할 때마다, 당신은 투척용 단검을 희생할 수 있다. 그렇게 한다면, 생물이나 플레이어를 목표로 정한다. 투척용 단검은 그 목표에 피해 2점을 입힌다.

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

* '투척용 단검'의 격발능력은 방어자가 선언되기 전에 격발됩니다. 이 능력을 사용하여 치명피해를 목표 생물에 입혀 파괴할 경우, 파괴된 생물은 전장에 남아 방어할 수 없습니다.

* '투척용 단검'은 자신의 격발능력으로 입힌 피해의 원천입니다. 예를 들어 '투척용 단검'이 적색 생물에 장착되었더라도 '투척용 단검'을 희생하여 적색으로부터 보호 능력이 있는 생물에게 피해 2점을 줄 수 있습니다.

고통 받는 생각

{2}{B}

집중마법

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

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

* '고통 받는 생각'을 발동하려면 정확하게 생물 한 개를 희생해야 합니다. 생물을 희생하지 않으면 발동할 수 없고 생물을 더 많이 희생할 수도 없습니다.

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

달가림꽃의 흔적

{B}

순간마법

당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +1/+0을 받고 치명타를 얻는다. 이 턴에 그 생물에 피해를 입은 생물이 죽을 때마다, 그 조종자는 생명 2점을 잃는다. *(치명타를 가진 생물에게 피해를 입은 생물은 입은 피해의 양에 상관없이 파괴된다.)*

* 생명 2점을 잃을 사람은 목표 생물의 조종자가 아니라 목표 생물로부터 피해를 입은 생물의 조종자입니다.

비극을 부르는 자만심

{3}{W}{W}

집중마법

각 플레이어마다, 당신은 그 플레이어가 조종하는 지속물 중 마법물체 한 개, 생물 한 개, 부여마법 한 개, 플레인즈워커 한 개를 선택한다. 그런 다음 각 플레이어는 자신이 조종하는 대지가 아닌 다른 모든 지속물을 희생한다.

* 선택한 지속물 모두는 '비극을 부르는 자만심'의 목표가 아닙니다.

* 하나의 지속물이 두 개 이상의 영향을 받는 유형에 해당된다면, 그 지속물은 해당되는 유형 중 아무것에나 선택될 수 있습니다. 예를 들어 마법물체 생물을 마법물체로, 다른 생물을 생물로, 그리고 부여마법 생물을 부여마법으로 선택하여 살릴 수 있습니다. 마찬가지로 해당 플레이어가 다른 생물 및/또는 다른 부여마법을 조종하더라도 당신은 하나의 부여마법 생물을 생물 및 부여마법으로 선택하여 살릴 수 있습니다.

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.

언데드 하수인

{3}{B}

생물 — 좀비

3/2

언데드 하수인이 전장에 들어올 때, 당신의 무덤에 있는 이름이 언데드 하수인인 카드 한 장마다 2/2 흑색 좀비 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다.

* 능력이 해결될 때 당신의 무덤에 있는 '언데드 하수인'의 수를 세어 전장에 놓을 토큰의 개수를 계산합니다. '언데드 하수인'이 자신의 격발능력이 해결될 때 그 격발능력에 대응해 죽어 무덤에 있는 경우엔 얻게 될 좀비 개수에 반영됩니다.

덩굴 올라미

{2}{G}

순간마법

이 턴에 공격력이 4 이하인 생물이 입히려 하는 모든 전투피해를 방지한다.

* 각 생물이 전투피해를 입히려고 할 때 각 생물의 공격력을 확인하여 해당 피해가 방지되는지 판단합니다. '덩굴 올라미'가 해결될 때의 생물의 공격력은 상관없습니다.

브린 하늘말

{2}{W}

생물 — 폐가수스

2/1

비행

생물 주문이 아닌 주문은 발동하는 데 {1}가 더 든다.

* 이 능력은 당신의 주문을 포함하여 생물 주문이 아닌 모든 주문에 영향을 미칩니다.

* 이 능력은 생물이 아닌 각 주문을 발동하는 데 지불하는 비용(총 비용)에 영향을 미치지만, 해당 주문의 마나 비용이나 전환마나비용은 변하지 않습니다.

* 주문의 총 비용을 판단할 때, 비용을 상승시키는 효과는 비용을 감소시키는 효과보다 먼저 적용됩니다.

돌개 부리는 도적

{2}{U}{U}

생물 — 인간 도적 기능공

2/2

돌개 부리는 도적이 전장에 들어올 때, 비행을 가진 1/1 무색 날름 마법물체 생물 토큰 두 개를 전장에 놓는다.

당신이 조종하는 언택된 마법물체 두 개를 탭한다: 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 이번 턴에 방어될 수 없다.

* 당신의 가장 최근 턴 시작부터 지속적으로 당신의 조종하에 있지 않았던 마법물체 생물을 포함하여, 당신이 조종하는 언택된 마법물체 두 개를 탭할 수 있습니다.

* 어떤 생물이 방어되고 나서 '돌개 부리는 도적'의 두 번째 능력을 활성화하더라도 해당 생물은 방어됩니다.

야생의 본능

{3}{G}

집중마법

당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +2/+2를 받는다. 상대가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 첫 번째로 목표로 정한 생물과 싸운다. (각 생물은 서로에게 각자의 공격력만큼의 피해를 입힌다.)

* 자신이 조종하는 생물과 상대가 조종하는 생물을 모두 목표로 정할 수 있어야 '야생의 본능'을 발동할 수 있습니다.

* '야생의 본능'이 해결될 때 상대가 조종하는 생물이 유효한 목표가 아니고 자신이 조종하는 생물은 여전히 유효한 목표라면, 당신이 조종하는 생물은 +2/+2를 받게 되지만 서로 싸우지는 않습니다. 이럴 경우 '야생의 본능'이 해결될 때 목표가 된 생물들은 피해를 주고받지 않습니다.

의지를 굴복시키는 자

{3}{U}{U}

생물 — 인간 마법사

2/3

상대가 조종하는 생물이 당신이 조종하는 주문이나 능력의 목표가 될 때마다, 당신이 의지를 굴복시키는 자를 조종하는 한, 그 생물의 조종권을 얻는다.

* '의지를 굴복시키는 자'가 전장을 떠나면, 더 이상 당신이 조종하지 않으므로 '의지를 굴복시키는 자'의 조종권 변경 효과도 사라집니다.

* '의지를 굴복시키는 자'의 능력이 해결되기 전에 '의지를 굴복시키는 자'의 조종권을 잃는다면 목표 생물의 조종권을 얻을 수 없습니다.

* 다른 플레이어가 '의지를 굴복시키는 자'의 조종권을 얻으면 '의지를 굴복시키는 자'의 조종권 변경 효과가 끝납니다. '의지를 굴복시키는 자'의 조종권을 다시 얻어도 전에 목표로 정한 생물의 조종권을 다시 얻지는 못합니다.

포효하는 삼림지 짐승

{4}{G}{G}

생물 — 야수

6/5

포효하는 삼림지 짐승이 전장에 들어올 때, 당신은 당신의 서고에서 전환마나비용이 3 이하이고 전설이 아닌 녹색 생물 카드 한 장을 찾아 공개한 후 전장에 놓을 수 있다. 그렇게 한다면, 당신의 서고를 섞는다.

* 카드의 마나 비용에 {X}가 있다면, 이 X는 0입니다.

젠디카르 화신

{2}{R}{G}

생물 — 정령

*/4

젠디카르 화신의 공격력은 당신이 조종하는 대지의 개수와 같다.

* '젠디카르 화신'의 공격력을 정의하는 능력은 전장뿐만 아니라 모든 영역에서 적용됩니다. '젠디카르 화신'의 공격력은 당신이 조종하는 대지의 개수가 변할 때 같이 변합니다.

매직 : 더 개더링, 매직, 매직의 기원, 타르커의 칸, 재창조된 운명, 타르커의 용, 테로스, 신들의 피조물, 닉스로 가는 길 및 젠디카르는 미국 및 기타 국가에서 Wizards of the Coast LLC의 상표입니다. ©2015 Wizards.