

익살란의 숙적들™ 출시 노트

Laurie Cheers, Carsten Haese, Nathan Long, Zoe Stephenson 및 Thijs van Ommen 의 도움을 받아 Eli Shiffrin 이 편집

마지막 수정일: 2017 년 10 월 24 일 수요일

출시 사항에는 새로운 **매직 : 더 개더링®** 세트 출시를 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 Wizards.com/CustomerService 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.

***에라타: 익살란의 숙적들 플레인즈워커 데크에 포함되어 있는 '브라스카의 경멸' 이 '브라스카의 멸시'로 변경되었습니다.**

일반 설명

출시 정보

익살란의 숙적들 세트는 부스터팩에서 등장하는 196 장의 카드(기본 대지 카드 5 장, 커먼 카드 70 장, 언커먼 카드 60 장, 레어 카드 48 장, 미식 레어 카드 13 장)와 *익살란의 숙적들* 플레인즈워커 데크™에서만 얻을 수 있는 9 장의 카드로 구성되어 있습니다.

매직 오픈 하우스: 2018 년 1 월 6~7 일

프리릴리즈 이벤트: 2018 년 1 월 13~14 일

드래프트 주말: 2018 년 1 월 20~21 일

매직 리그: 2018 년 1 월 22 일 시작

스탠다드 쇼다운: 2018 년 1 월 27 일 시작

매장 챔피언십: 2018 년 4 월 7~8 일

익살란의 속적들 세트는 공식 출시일인 2018 년 1 월 19 일 금요일부터 컨스트럭티드 플레이에 구성할 수 있습니다. 해당 시점에서 스탠다드 형식에 사용할 수 있는 카드 세트는 칼라데시®, 에테르 봉기™, 아몬케트™, 파멸의 시간™, 익살란™ 및 익살란의 속적들입니다. 환영 덱(및 기타 보조 제품)의 카드와 W17 세트 식별 코드 또한 스탠다드 형식에서 허용됩니다.

게임 형식과 사용 가능한 카드 세트 및 금지 목록에 대한 전체 정보는 Magic.Wizards.com/Rules에서 확인하십시오.

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

익살란의 속적들 스토리 소개 카드

익살란의 속적들 스토리의 다양하고 중요한 순간들 중에서 가장 핵심적인 일부가 “스토리 소개”로 카드에 표시됩니다. 이러한 이벤트에 대한 자세한 내용은 공식 매직 소설(mtgstory.com)에서 읽어 보실 수 있습니다.

스토리 소개 1: 기억의 홍수

스토리 소개 2: 유도된 기억상실

스토리 소개 3: 흑막의 인수

이 세트에 포함된 스토리 소개 카드의 문구란에는 플레인즈워커 기호 아이콘이 표시되어 있습니다. 이 아이콘은 게임에 아무런 영향을 주지 않습니다. 또한 인쇄된 카드에는 mtgstory.com URL 과 스토리상의 카드 순서를 표시하는 숫자도 포함됩니다.

새로운 키워드: 승격

익살란의 속적들 스토리가 열림에 따라 익살란 세트에서 경합하는 네 부족이 모두 전설의 황금 도시에 도착했으며, 이제 불멸의 태양을 차지하기 위해 본격적인 사투를 벌입니다. 오라즈카의 가장 높은 신전에 올라 태양의 은신처에 도달할 수 있다면, 그 강력한 힘으로 전투의 흐름을 자신에게 유리하도록 바꿀 수 있습니다.

스톰 선단 대해적

{1}{R}

생물 — 인간 해적

2/2

승격 (당신이 지속물을 열 개 이상 조종한다면, 당신은 이 게임이 끝날 때까지 도시의 축복을 받는다.)
당신이 도시의 축복을 가진 한 스톤 선단 대해적은 이단공격을 가진다.

정복자의 자부심

{1}{W}

순간마법

승격 (당신이 지속물을 열 개 이상 조종한다면, 당신은 이 게임이 끝날 때까지 도시의 축복을 받는다.)
당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 +1/+1 을 받는다. 당신이 도시의 축복을 가지고 있다면, 그
생물들은 대신 턴종료까지 +2/+2 를 받는다.

승격에 대한 공식 규칙은 다음과 같습니다.

702.130 승격

702.130a 순간마법 또는 집중마법의 승격은 주문 능력을 나타낸다. 이는 “당신이 지속물을 열 개 이상 조종하며 도시의 축복을 받지 못하고 있다면, 당신은 이 게임이 끝날 때까지 도시의 축복을 받는다”를 의미한다.

702.130b 지속물의 승격은 정적능력을 나타낸다. 이는 “당신이 지속물을 열 개 이상 조종하며 도시의 축복을 받지 못하고 있다면 언제든지 당신은 이 게임이 끝날 때까지 도시의 축복을 받는다”를 의미한다.

702.130c 도시의 축복을 받는 것은 기타 규칙과 효과가 확인할 수 있는 상태 표시로, 규칙상 의미가 있는 것은 아니다. 여러 명의 플레이어가 제한 없이 동시에 도시의 축복을 받을 수 있다.

702.130d 플레이어가 도시의 축복을 받고 나면, 게임 상태 또는 지난 이벤트가 격발 조건에 일치하는지 확인하기 전에 지속효과가 다시 적용된다.

* 일단 받은 도시의 축복은 게임이 끝날 때까지 유지되며 이는 일부 또는 모든 지속물에 대한 조종권을 잃더라도 마찬가지입니다. 도시의 축복은 지속물 자체가 아니며 어떤 효과로도 제거되지 않습니다.

* 지속물이란 토큰 및 대지를 포함한 전장의 모든 물체를 말합니다. 주문과 휘장은 지속물이 아닙니다.

* 승격을 가진 주문을 발동하는 경우, 해당 주문이 해결될 때까지 당신은 도시의 축복을 받지 못합니다. 플레이어는 도시의 축복을 받을지 여부를 변경하기 위해 해당 주문에 대응할 수 있습니다.

* 지속물의 승격은 격발능력이 아니며 스택을 사용하지 않습니다. 플레이어는 당신에게 열 번째 지속물을 주는 주문에 대응할 수 있지만, 당신이 그 열 번째 지속물을 조종하게 되면 도시의 축복을 받는 것에 대응할 수 없습니다. 이는 당신의 열 번째 지속물로 대지를 플레이하는 경우, 당신이 도시의 축복을 받기 전에 플레이어들이 대응할 수 없음을 의미합니다.

* 당신이 지속물 열 개를 조종하지만, 승격을 가진 지속물을 조종하거나 승격을 가진 주문을 해결하지 않으면, 당신은 도시의 축복을 받지 못합니다. 예를 들어 당신이 지속물 열 개를 조종하는데 그 중 하나의 조종권을 잃은 후 황금빛 종말을 발동한 경우, 당신은 도시의 축복을 받지 못하며 주문은 당신이 조종하는 생물에 영향을 줍니다.

* 당신의 열 번째 지속물이 전장에 들어온 이후 즉시 지속물이 전장을 떠난다면(대체로 "전설 규칙" 또는 생물의 방어력이 0 이 되어), 지속물이 전장을 떠나기 전에 당신은 도시의 축복을 받습니다.

* 어떤 카드는 당신이 도시의 축복을 가지고 있는지 여부를 확인하는 삽입된 "조건" 절을 가진 격발능력을 가집니다. "[격발 조건], 당신이 도시의 축복을 가지고 있다면, [효과]"라는 문구가 있습니다. 이러한 능력을 격발하려면 당신은 이미 도시의 축복을 가지고 있어야 하며, 그렇지 않으면 격발되지 않습니다. 즉, 당신이 도시의 축복을 가지고 있지 않다면 능력을 격발할 수 없습니다. 격발능력에 대응하여 도시의 축복을 가지려는 경우에도 마찬가지입니다.

* 어떤 카드는 당신이 도시의 축복을 갖고 있는지 확인하지만 삽입된 "조건" 절을 가지지 않는 격발능력을 가집니다. 이러한 능력은 당신이 도시의 축복을 갖고 있는지 여부에 관계없이 격발되며, 해결되는 시점에 당신이 도시의 축복을 갖고 있는 지만 확인합니다.

* 어떤 카드는 당신이 도시의 축복을 가지게 되면 공격력, 방어력 및/또는 능력을 갖게 됩니다. 만약 특정한 특성을 가진 생물이 전장에 들어오면 격발되는 능력을 가지는 다른 카드가 있는 경우(예: 온순한 자들의 스승 또는 정령과의 유대), 도시의 축복을 받은 후 들어오는 지속물의 특성을 사용하여 해당 능력이 격발되는지 여부를 판단할 수 있습니다. 이는 들어오는 지속물이 당신의 열 번째 지속물인 경우에도 마찬가지입니다.

기존 **익살란** 테마와 기능

*익살란*의 *숙적들* 세트는 기존 *익살란* 세트의 기능 중 일부를 포함하고 있습니다. "종족" 보너스, 양면 카드, 탐험, 격노 및 습격에 대한 기습에 대한 자세한 정보는 [익살란 출시 노트](#)에서 확인하십시오.

카드별 설명

공격적 충동

{1}{G}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +1/+1 을 받는다.

카드 한 장을 뽑는다.

* 목표 생물이 공격적 충동이 해결하려 할 때 유효한 목표가 아닌 경우에는 주문이 무효화됩니다. 따라서 카드를 뽑을 수 없습니다.

미노타우로스 해적 앙그라스 (플레인즈워커 텍에만 해당)

{4}{B}{R}

전설적 플레인즈워커 — 앙그라스

5

+2: 상대를 목표로 정한다. 미노타우로스 해적 앙그라스는 그 상대와 그가 조종하는 각 생물에게 피해 1 점을 입힌다.

-3: 당신의 무덤에 있는 해적 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 전장으로 되돌린다.

-11: 상대를 목표로 정한다. 그 상대가 조종하는 모든 생물을 파괴한다. 미노타우로스 해적 앙그라스는 그 플레이어에게 그 생물들의 공격력 총합만큼 피해를 입힌다.

* 앙그라스의 첫 번째 및 마지막 능력은 오직 플레이어만 목표로 정합니다. 플레이어가 조종하는 방호를 가진 생물은 영향을 받습니다.

* 앙그라스의 마지막 능력은 해당 생물이 마지막으로 전장에 있었을 때의 공격력으로 해당 생물의 공격력 총합을 판단합니다. 공격력이 0 보다 낮은 생물이 있는 경우 다른 생물의 공격력 총합은 그만큼 깎이게 됩니다. 해당 생물들의 공격력 총합이 0 이하인 경우 앙그라스는 어떤 피해도 입히지 못합니다.

* 목표 상대가 조종하는 생물이 앙그라스의 마지막 능력이 해결될 때 파괴되지 않는 경우에도(주로 무적을 가지고 있는 등의 이유로), 해당 생물의 공격력은 여전히 상대에 입히는 피해량에 영향을 줍니다. 생물이 현재 전장에서 가지고 있는 공격력으로 생물들의 공격력 총합을 판단하십시오.

* 앙그라스의 마지막 능력이 해결되는 중 생물이 죽으며 격발되는 능력은 플레이어가 피해를 입기 전까지는 스택에 쌓이지 않습니다. 플레이어의 생명 총점이 0 이하가 되면 해당 격발 능력은 플레이어를 구할 수 있는 적절한 시점에 해결되지 못합니다.

* 파괴된 생물에 플레이어가 피해를 입을 때 격발하는 능력이 있어도 격발되지 않습니다.

불꽃 사슬을 두른 자, 앙그라스

{3}{B}{R}

전설적 플레인즈워커 — 앙그라스

4

+1: 각 상대는 카드를 한 장 버리고 생명 2 점을 잃는다.

-3: 생물을 목표로 정한다. 턴종료까지 그 생물의 조종권을 얻는다. 그 지속물은 언택되며 턴종료까지 신속을 얻는다. 그 생물의 전환마나비용이 3 이하라면 다음 종료단 시작에 그 생물을 희생한다.

-8: 각 상대는 자신의 무덤에 있는 카드의 수만큼 생명점을 잃는다.

* 앙그라스의 첫 번째 능력은 각 상대가 생명 2 점을 잃게 만들며 이는 해당 플레이어의 일부 또는 모두가 카드를 버릴 수 없더라도 마찬가지입니다.

* 당신은 앙그라스의 두 번째 능력을 사용하여 언택된 생물을 목표로 정하고 조종권을 얻을 수 있습니다. 이미 조종하고 있는 생물을 언택한 후 신속을 부여할 수도 있습니다.

* 목표 생물이 3 이하의 전환마나비용을 가지는지 여부는 종료단에 앙그라스의 두 번째 능력의 지연격발능력이 해결될 때에만 확인합니다.

* 쌍두거인 게임의 경우 앙그라스의 첫 번째 능력은 상대 팀이 생명 4 점을 잃게 만들며 해당 팀의 각 플레이어는 카드를 한 장 버립니다. 앙그라스의 마지막 능력은 상대 팀이 두 무덤의 카드 수와 동일한 생명점을 잃게 만듭니다.

앙그라스의 분노 (플레인즈워커 텍에만 해당)

{3}{B}{R}

집중마법

생물 한 개를 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다. 플레이어를 목표로 정한다. 앙그라스의 분노는 그 플레이어에게 피해 3 점을 입힌다. 당신은 당신의 서고 및/또는 무덤에서 이름이 미노타우로스 해적 앙그라스인 카드 한 장을 찾아 공개한 후 당신의 손으로 가져갈 수 있다. 이런 식으로 서고를 찾을 경우, 서고를 섞는다.

* 목표 생물과 목표 플레이어를 모두 선택하지 않으면 당신은 앙그라스의 분노를 발동할 수 없습니다.

* 당신이 앙그라스의 분노를 발동했으나 해결되기 전에 한 목표가 유효하지 않게 되더라도, 다른 목표는 여전히 적절한 영향을 받으며 당신은 앙그라스를 찾게 됩니다. 하지만 두 목표가 모두 유효하지 않게 되면, 주문은 무효화되고 앙그라스를 찾을 수 없습니다.

수중 급습

{3}{U}

부여마법

수중 급습이 전장에 들어올 때, 방호를 가진 1/1 청색 인어 생물 토큰 두 개를 만든다. (그 지속물들은 상대가 조종하는 주문이나 능력의 목표로 정해질 수 없다.)

{3}{U}: 인어를 목표로 정한다. 그 인어는 이 턴에 방어될 수 없다.

* 인어가 방어되고 나서 수중 급습의 마지막 능력을 활성화하더라도 해당 인어는 방어됩니다.

숫구치는 핏줄기

{1}{B}{B}

집중마법

각 상대는 카드 두 장을 버린다. 당신이 흡혈귀를 조종한다면, 각 상대는 생명 2 점을 잃고 당신은 생명 2 점을 얻는다.

* 당신의 흡혈귀 조종 여부는 숫구치는 핏줄기가 해결될 때 확인합니다.

* 숫구치는 핏줄기는 당신이 흡혈귀를 조종한다면 각 상대가 생명 2 점을 잃게 만들며, 이는 해당 플레이어 중 일부 또는 모두가 카드를 버릴 수 없더라도 마찬가지입니다.

* 쌍두거인 게임의 경우 숫구치는 핏줄기는 상대 팀이 생명 4 점을 잃게 만들며 해당 팀의 각 플레이어는 카드를 두 장 버립니다. 당신은 생명 2 점을 얻습니다.

앗초칸의 예언자

{1}{G}{W}

생물 — 인간 드루이드

2/3

{T}: 당신의 마나풀에 원하는 색의 마나 한 개를 담는다.

앗초칸의 예언자를 희생한다: 당신의 무덤에 있는 공룡 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 당신의 손으로 되돌린다.

* 앓초칸의 예언자의 두 번째 능력은 {T} 기호를 포함하지 않습니다. 첫 번째 능력을 이미 발동했다는 등의 이유로 이미 탭된 상태라 하더라도 당신은 해당 능력을 발동할 수 있습니다.

깨어난 합성체

{4}

마법물체 생물 — 골렘

/

깨어난 합성체의 공격력과 방어력은 각각 당신이 조종하는 서로 이름이 다른 대지의 수와 같다.

* 깨어난 합성체의 공격력과 방어력을 정의하는 능력은 전장뿐만 아니라 모든 영역에서 적용됩니다.

* 당신이 조종하는 서로 다른 이름을 가진 대지의 수를 결정하려면 당신이 조종하는 각 대지를 한 번씩 셉니다. 이 때, 대지의 영문 이름이 이런 식으로 이미 섰던 다른 대지와 완전히 동일하지 않은 경우에만 세야 합니다. 예를 들어 Plains(들)라는 이름의 대지 4 개, Island(섬)라는 이름의 대지 2 개 및 Drowned Catacombs(수몰된 묘지)라는 이름의 대지 1 개를 조종하는 경우 깨어난 합성체는 3/3 생물입니다.

법집행자, 아조르

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

전설적 생물 — 스팅크스

6/6

비행

법집행자, 아조르가 전장에 들어올 때, 각 상대는 그 플레이어의 다음 턴 동안 순간마법이나 집중마법을 발동할 수 없다.

아조르가 공격할 때마다, 당신은 {X}{W}{U}{U}을(를) 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 당신은 생명 X 점을 얻고 카드 X 장을 뽑는다.

* 여러 효과가 상대의 다음 턴 동안 상대는 순간마법 또는 집중마법 주문을 발동할 수 없다고 지시하는 경우, 해당 효과는 같은 턴에 모두 적용됩니다.

아조르의 관문

{2}

전설적 마법물체

{1}, {T}: 카드 한 장을 뽑은 후, 당신의 손에서 카드 한 장을 추방한다. 아조르의 관문으로 추방된 카드들의 전환마나비용이 5 종류 이상이라면, 당신은 생명 5 점을 얻고, 아조르의 관문을 언택한 후, 변신시킨다.

////

태양의 은신처

전설 대지

(아조르의 관문에서 변신함.)

{T}: 원하는 한 가지 색 마나 X 개를 당신의 마나풀에 담는다. X 는 당신의 생명 총점이다.

* 당신이 패에서 추방하는 카드는 앞면이 보이게 추방됩니다.

* 분할 카드(예: *아문케트* 블록의 여파를 가진 카드)의 전환마나비용은 두 면의 마나 비용의 합을 기준으로 합니다. 분할 카드는 두 개의 전환마나비용을 갖지 않습니다.

* 추방 영역에 있는 카드의 마나 비용에 {X}가 포함된다면, 그 값은 0 으로 간주합니다.

* 객체가 마나 비용을 갖지 않는 경우 전환마나비용은 0 입니다. 전환마나비용이 0 이라도 아조르의 관문을 여는 데 도움을 줄 수 있습니다.

* 태양의 은신처의 능력은 마나 능력입니다. 스택에 쌓이지 않으므로 이에 대응할 수 없습니다.

당황스러운 결말

{1}{W}

부여마법

당황스러운 결말이 전장에 들어올 때, 상대가 조종하는 전환마나비용이 3 이하인 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 추방한다.

당황스러운 결말이 전장을 떠날 때, 상대를 목표로 정한다. 그 상대는 돌진을 가진 3/3 녹색 공룡 생물 토큰 한 개를 만든다.

* 당황스러운 결말의 두 능력은 서로 관련된 것처럼 보이지만 별개의 능력입니다. 첫 번째 능력이 해결되지 않더라도(목표가 방호를 얻는 등의 이유로), 두 번째 능력은 당황스러운 결말이 전장을 떠날 때 공룡 토큰을 만듭니다.

* 다인전 게임의 경우 공룡 토큰을 만드는 목표 상대가 반드시 생물을 추방한 상대와 동일할 필요는 없습니다.

구속의 주교

{3}{W}

생물 — 흡혈귀 성직자

1/1

구속의 주교가 전장에 들어올 때, 상대가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 구속의 주교가 전장을 떠날 때까지 그 생물을 추방한다.

구속의 주교가 공격할 때마다, 흡혈귀를 목표로 정한다. 그 흡혈귀는 턴종료까지 $+X/+X$ 를 받는다, X 는 추방된 카드의 공격력이다.

* 첫 번째 격발능력이 해결을 시도하기 전에 '구속의 주교'가 전장을 떠나면 목표로 정한 생물은 추방당하지 않습니다.

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

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

* X 값은 구속의 주교의 두 번째 능력이 해결될 때에만 결정됩니다. 해당 값은 해당 턴에서 나중에 카드가 추방 영역을 떠나더라도 변경되지 않습니다.

* 구속의 주교가 그 능력이 스택에 있는 상태에서 전장에서 떠나는 등의 이유로 구속의 주교의 마지막 능력이 해결될 때 추방된 카드가 없는 경우, X 는 0 이 됩니다. 추방된 카드가 생물로 변한 생물이 아닌 카드라는 등의 이유로 공격력을 갖지 않은 경우에도 마찬가지입니다.

* 구속의 주교로 인해 탑승물이 추방된 경우, 탑승물에 적힌 공격력으로 X 값을 결정할 수 있습니다.

핏빛 태양

{2}{R}

부여마법

핏빛 태양이 전장에 들어올 때, 카드 한 장을 뽑는다.

모든 대지들은 마나 능력을 제외한 모든 능력을 잃는다.

* 마나 능력은 마나를 소비하는 능력이 아니라 마나를 생산하는 능력입니다.

* 전장에 있지 않은 대지 카드는 영향을 받지 않습니다.

* 전장에 들어올 때 격발되는 능력을 가진 대지인 경우, 그 대지는 그 능력이 격발되기 전에 해당 능력을 잃게 됩니다.

* 자신을 탭된 상태로 전장에 들어오도록 하는 능력을 가진 대지인 경우, 그 대지는 그 능력을 적용하기 전에 해당 능력을 잃게 됩니다. 이는 전장에 들어오는 방식을 수정하거나 주인 없는 영토의 첫 번째 능력처럼 전장에 "들어오면서" 적용되는 대지의 다른 능력에 대해서도 마찬가지입니다.

* 핏빛 태양이 전장에 들어온 이후 대지가 능력을 얻는 경우 대지는 해당 능력을 유지합니다.

* 대지가 다른 대지의 유형을 지속적으로 변경하는 능력을 가진 경우(예: 야그모스의 무덤 우르보그), 해당 능력은 핏빛 태양이 그러한 대지의 능력을 제거하기 전에 적용됩니다. 대지가 다른 객체에 능력을 부여하는 능력을 가진 경우 핏빛 태양은 대지가 그렇게 하는 것을 중단시킵니다.

선장의 갈고리

{3}

마법물체 — 장비

장착된 생물은 +2/+0 을 받고 호전적을 가지며, 자신의 다른 생물 유형에 더불어 해적이다.

선장의 갈고리가 지속물로부터 분리될 때마다, 그 지속물을 파괴한다.

장착 {1}

* 선장의 갈고리를 새로운 생물에 장착하거나, 선장의 갈고리가 전장을 떠나거나, 장착된 생물이 생물이 아니게 되거나, 선장의 갈고리가 장비가 아니게 되면, 선장의 갈고리가 장착되어 있던 생물에서 분리되는 것입니다. (장착된 생물이 전장을 떠나도 분리되지만, 이런 경우 격발능력은 효과를 발휘하지 않습니다.)

황혼의 투사

{3}{B}{B}

생물 — 흡혈귀 기사

4/4

황혼의 투사가 전장에 들어올 때, 당신은 카드 X 장을 뽑고 생명 X 점을 잃는다. X 는 당신이 조종하는 흡혈귀의 수이다.

* 당신이 조종하는 흡혈귀의 수는 황혼의 투사의 능력이 해결될 때 셉니다. 황혼의 투사가 여전히 전장에 있는 경우, 그 능력은 자신도 셉니다.

돌진하는 터스코돈

{3}{R}{R}

생물 — 공룡

4/4

돌진

돌진하는 터스코돈이 플레이어에게 전투피해를 입히려 한다면, 대신에 돌진하는 터스코돈은 그 플레이어에게 피해를 두 배로 입힌다.

* 돌진하는 터스코돈이 플레이어에게 할당한 돌진 피해가 있는 경우, 해당 피해는 터스코돈의 실제 공격력을 기준으로 할당되며, 피해를 입는 시점에 플레이어에게 할당한 공격력만을 두 배로 합니다. 예를 들어 돌진하는 터스코돈이 3/3 생물에 의해 방어당하는 경우, 공격하는 플레이어는 피해 1 점을 방어하는 플레이어에게 할당할 수 있으며 그런 다음 돌진하는 터스코돈은 해당 플레이어에게 피해 2 점을 입힙니다.

* 돌진하는 터스코돈이 입히는 두 배 피해는 여전히 전투피해입니다.

보살핌받는 아기공룡

{1}{G}

생물 — 공룡

2/1

보살핌받는 아기공룡이 죽을 때, 당신은 이번 턴에 공룡 주문들을 그 주문들이 섬광을 가진 것처럼 발동할 수 있으며, 당신이 이번 턴에 공룡 주문을 발동할 때마다, 그 주문은 "이 생물이 전장에 들어올 때, 다른 생물을 목표로 정한다. 당신은 이 생물과 그 생물이 싸우게 할 수 있다."를 얻는다.

* 보살핌받는 아기공룡이 죽은 턴 동안 당신은 원하는 수의 공룡을 섬광을 가진 것처럼 발동할 수 있습니다.

* 이런 방법으로 발동하는 주문에 대해 비용을 지불해야 합니다. 공룡 주문에 대해 마나 비용 대신 지불 가능한 대체비용이 있다면, 해당 비용을 대신 지불할 수 있습니다.

* 전장에 들어오는 공룡이 얻는 격발능력의 경우, 능력을 해결하려고 할 때 목표가 유효하지 않거나 전장에 들어온 공룡이 전장에서 떠났을 경우, 어떤 생물도 피해를 입히거나 입히지 않습니다.

* 전장에 들어오는 공룡이 얻는 격발능력의 경우, 당신은 능력이 스택에 쌓일 때 목표를 선택하지만 해당 생물들이 싸우는지 여부는 능력이 해결될 때까지 선택하지 않습니다.

교활한 소매치기

{3}{U}

생물 — 인간 해적

2/2

섬광

교활한 소매치기가 전장에 들어올 때, 이번 턴에 상대의 조종하에 만들어지려는 토큰은 대신 당신의 조종하에 만들어진다.

* 교활한 소매치기의 대체효과는 토큰이 전장에 들어오는 방법을 바꿀 수 있는 다른 대체효과 전에 적용됩니다. 예를 들어 상대가 세레받은 자의 행렬을 조종하는 경우 당신은 교활한 소매치기의 효과를 세레받은 자의 행렬 효과 이전에 적용하게 되며 두 배의 토큰을 얻지 못하게 됩니다.

* 교활한 소매치기는 이미 전장에 들어온 토큰의 조종권을 소급하여 변경하지는 않습니다.

* 토큰이 탭되어 공격하는 상태로 만들어져야 하지만 토큰의 조종자가 공격플레이어가 아닌 경우, 해당 토큰은 탭되었지만 공격하지 않는 상태로 만들어집니다. * 토큰이 생물을 방어하는 상태로 만들어져야 하지만 토큰의 조종자가 수비플레이어가 아닌 경우, 해당 토큰은 방어하지 않는 상태로 만들어집니다.

* 토큰을 만드는 효과가 지연격발능력도 만든다면, 교활한 소매치기는 지연격발능력의 조종자를 변경하지 않습니다. 예를 들어 상대가 Kiki-Jiki, Mirror Breaker 의 능력을 활성화하는 경우, 해당 상대가 지연격발능력을 조종합니다. 능력이 격발될 때 해당 플레이어는 토큰을 희생할 수 없으며 따라서 전장에 남아 있게 됩니다.

* 반면, 토큰을 만드는 효과가 해당 토큰에 격발능력을 부여하는 경우, 그 능력이 격발되는 시점에 토큰을 조종하는 플레이어가 해당 능력을 조종하는 플레이어가 됩니다. 예를 들어 상대가 교활한 조난자 제이스의 두 번째 능력을 활성화하는 경우 토큰은 능력을 갖게 됩니다. 해당 능력이 격발되면 당신이 조종하게 되므로 토큰을 희생해야 합니다.

* 둘 이상의 플레이어가 각각 교활한 소매치기의 격발능력을 해결하고 나서 토큰이 만들어지려는 경우, 능력이 없었다면 토큰을 조종할 플레이어가 적용 가능한 교활한 소매치기의 효과 중 하나를 선택해 적용합니다. 그런 다음 새로이 토큰을 조종하게 될 플레이어가 남은 교활한 소매치기 효과에 대해 적용 가능한 효과가 더 이상 없을 때까지 이러한 과정을 반복합니다. 각 효과는 이러한 방법으로 토큰에 오직 한 번씩만 적용할 수 있습니다.

* 위 과정이 의미하는 바는 2 인용 게임에서 각 플레이어가 교활한 소매치기의 격발능력을 해결한 상태에서 한 플레이어가 토큰을 만들려는 경우, 해당 토큰은 실제로 그 플레이어의 조종 하에 전장에 들어온다는 사실입니다. 해당 토큰은 플레이어 A의 조종 하에 전장에 들어오므로 플레이어 B의 효과는 해당 토큰에 영향을 줍니다. 이제 해당 토큰은 플레이어 B의 조종 하에 전장에 들어오므로 플레이어 A의 효과는 해당 토큰에 영향을 줍니다. 각 대체효과가 이제 사용되었으며 따라서 해당 토큰은 플레이어 A의 조종 하에 전장에 들어오게 됩니다.

충돌하는 물결

{2}{U}

집중마법

당신이 인어를 조종하는 한 충돌하는 물결은 섬광을 가진다.

생물을 목표로 정한다. 그 생물을 소유자의 손으로 되돌린다.

카드 한 장을 뽑는다.

* 당신이 충돌하는 물결을 발동한다고 선언하면, 당신이 발동을 완료할 때까지 플레이어들은 인어를 제거하여 충돌하는 물결이 섬광을 잃도록 시도할 수 없습니다. 발동된 후에는 충돌하는 물결이 섬광을 잃더라도 가능한 경우 여전히 해결됩니다.

* 목표 생물이 충돌하는 물결이 해결을 시도할 때 유효한 목표가 아닌 경우, 주문이 무효화됩니다. 따라서 카드를 뽑을 수 없습니다.

호기심에 대한 집착

{U}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

부여된 생물은 +1/+1 을 받고 "이 생물이 상대에게 전투피해를 입힐 때마다, 당신은 카드 한 장을 뽑을 수 있다."를 가진다.

당신의 종료단 시작에, 당신이 이 턴에 생물로 공격하지 않았다면, 호기심에 대한 집착을 희생한다.

* 호기심에 대한 집착의 마지막 능력은 습격 능력과 유사하게 아무 생물이 공격하면 만족됩니다. 부여된 생물이 공격해야 할 필요는 없습니다.

죽은 자의 꺾꽂이

{1}{B}

부여마법 — 마법진

상대가 조종하는 생물에게 부여

부여된 생물이 죽을 때, 그 생물의 공격력만큼 소유자의 서고 맨 위 카드를 추방한다. 그 카드들이 추방된 상태로 남아 있는 한 당신은 그 카드들 중 대지가 아닌 카드들을 발동할 수 있으며, 그 주문들을 발동하기 위한 마나는 당신이 원하는 유형의 마나인 것처럼 사용할 수 있다.

* 당신이 부여된 생물의 조종권을 얻을 경우, 죽은 자의 궤짝은 당신의 무덤으로 보내집니다.

* 죽은 자의 궤짝과 부여된 생물이 모두 동시에 무덤에 놓이더라도 죽은 자의 궤짝의 마지막 능력은 여전히 격발됩니다.

* 추방할 카드의 수를 결정하려면 부여된 생물이 마지막으로 전장에 있었을 때의 공격력을 사용하십시오.

* 만약 생물을 나타내는 카드가 게임을 시작할 때 당신의 덱에 있었거나, 토큰이 당신의 조종하에 전장에 들어온다면, 당신이 그 생물의 소유자입니다. 죽은 자의 궤짝이 당신의 소유이지만 상대가 조종하는 생물에 부여된 경우 당신이 당신의 서고에서 카드를 추방합니다.

* 죽은 자의 궤짝의 효과는 당신이 추방된 카드를 발동할 수 있는 시기를 변경하지 않습니다. 예를 들어, 섬광 능력이 없는 생물 카드는 본단계에 스택이 비어 있을 때만 발동할 수 있습니다.

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

* 다인전 게임에서 플레이어가 게임에서 떠나는 경우, 해당 플레이어가 소유한 모든 카드도 떠납니다. 당신이 게임에서 떠나는 경우, 죽은 자의 궤짝의 능력을 통해 당신이 조종하고 있던 모든 주문이나 지속물이 추방됩니다.

깊은뿌리 정예병

{1}{G}

생물 — 인어 전사

1/1

다른 인어가 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 당신이 조종하는 인어를 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려 놓는다.

* 깊은뿌리 정예병의 능력은 그 능력을 격발시킨 인어를 목표로 정할 수 있습니다. 또한 깊은뿌리 정예병 자신을 목표로 정할 수도 있습니다.

공룡 사냥꾼

{1}{B}

생물 — 인간 해적

2/2

공룡 사냥꾼이 공룡에게 피해를 입힐 때마다, 그 생물을 파괴한다.

* 상대의 공룡이 격노 능력을 갖고 있고 당신의 사냥꾼이 당신의 턴에 해당 공룡에 피해를 입히는 경우 해당 능력은 공룡 사냥꾼의 능력이 공룡을 파괴하기 전에 해결됩니다. 상대의 턴인 경우, 공룡은 먼저 파괴되지만 공룡의 격노 능력은 이후에 해결됩니다.

무모한 다이어 선단 선원

{1}{R}

생물 — 인간 해적

2/1

선제공격

무모한 다이어 선단 선원이 전장에 들어올 때, 상대의 무덤에 있는 순간마법이나 집중마법 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 추방한다. 당신은 이번 턴에 그 카드를 발동할 수 있으며, 그 주문을 발동하기 위한 마나는 당신이 원하는 유형의 마나인 것처럼 사용할 수 있다. 그 카드가 이 턴에 무덤에 들어가려고 하면, 대신에 그 카드를 추방한다.

* 무모한 다이어 선단 선원의 효과는 당신이 추방된 카드를 발동할 수 있는 시기를 변경하지 않습니다. 예를 들어, 집중마법 카드를 추방한 경우 해당 카드는 본단계에 스택이 비어 있을 경우에만 발동할 수 있습니다.

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

황혼의 장미, 일렌드라

{2}{W}{B}

전설적 생물 — 흡혈귀 기사

1/1

생명연결

다른 생물이 죽을 때마다, 황혼의 장미, 일렌드라에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

일렌드라가 죽을 때, 생명연결을 가진 1/1 백색 흡혈귀 생물 토큰 X 개를 만든다. X는 일렌드라의 공격력이다.

* 일렌드라가 다른 생물과 동시에 죽는 경우, 일렌드라의 두 격발능력이 격발됩니다. 하지만 당신은 일렌드라에 +1/+1 카운터를 올릴 수 없으므로 첫 번째 격발능력은 아무런 효과도 발생시키지 않습니다.

* 일렌드라가 전장에 마지막으로 있었을 때의 공격력을 이용해, 만들어질 흡혈귀 토큰의 개수를 결정하십시오.

* 커맨더 형식에서 당신의 커맨더인 일렌드라가 죽으려고 하면, 당신은 일렌드라를 대신 커맨드 영역에 놓을 수도 있습니다. 하지만 이러한 방식으로 일렌드라를 구하는 경우, 일렌드라는 죽는 것이 아니며 당신은 어떤 흡혈귀 토큰도 만들지 못합니다.

미지로의 진입

{G}

집중마법

당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 탐험을 한다. *(당신의 서고 맨 위의 카드를 공개한다. 그 카드가 대지라면 그 카드를 당신의 손으로 가져간다. 그렇지 않으면, 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓은 후, 그 카드를 서고에 다시 올려놓거나 당신의 무덤에 넣는다.)*

당신은 이 턴에 대지 한 장을 추가로 플레이할 수 있다.

* 미지로의 진입의 효과는 당신의 본단계에 대지를 한 장 더 플레이할 수 있게 해줍니다. 추가로 플레이하는 대지도 대지를 내려놓을 수 있는 시기에만 내려놓아야 합니다.

* 같은 턴에서 미지로의 진입의 여러 효과는 누적됩니다. 고집센 검이빨 등 한 턴에 대지를 한 개 이상 플레이하도록 만드는 다른 효과와도 누적됩니다.

* 당신의 턴이 아닐 때 미지로의 진입을 발동했다면 미지로의 진입이 해결될 때 목표 생물이 탐험을 하지만 그 턴에 대지를 플레이할 수는 없습니다.

* 목표 생물이 미지로의 진입이 해결을 시도할 때 유효한 목표가 아닌 경우에는 주문이 무효화됩니다. 목표 생물은 탐험하지 않으며 당신은 추가 대지를 플레이할 수 없게 됩니다.

태초의 폭풍, 에탈리

{4}{R}{R}

전설적 생물 — 장로 공룡

6/6

태초의 폭풍, 에탈리가 공격할 때마다, 각 플레이어의 서고 맨 위에서 카드를 추방한 후, 당신은 이런 식으로 추방된 카드 중 대지가 아닌 카드들을 원하는 만큼 마나 비용을 지불하지 않고 발동할 수 있다.

* 추방된 카드의 마나 비용에 {X}가 있는 경우, 마나 비용을 지불하지 않고 그 카드를 발동할 때 그 값으로 0 을 선택해야 합니다.

* 추방된 카드 중 한 장을 발동하는 경우, 이는 격발능력이 해결되는 과정의 일부분입니다. 해당 턴 나중에 발동하도록 대기시킬 수는 없습니다. 카드의 유형에 기반한 발동 시기 허용은 무시하며, 주문은 방어자가 선언되기 전에 해결됩니다.

* 하나 이상의 추방된 카드를 발동하는 경우 카드의 발동 순서를 선택합니다. 이러한 방법으로 발동한 주문은 나중에 같은 방법으로 발동한 주문의 목표로 지정될 수 있습니다. 하지만 이러한 방법으로 발동한 지속물 주문은 주문 발동이 완료될 때까지 해결되지 않으며, 따라서 그 주문이 해결된 다음 될 지속물은 이러한 방법으로 발동한 주문의 목표로 지정될 수 없습니다. 예를 들어 이중 발동 및 번개 강타를 추방하는 경우, 번개 강타를 발동한 다음 번개 강타를 목표로 하는 이중 발동을 발동할 수 있습니다. 하지만 생물 카드 및 마법진 카드를 추방한다면 마법진을 해당 생물을 목표로 하여 발동할 수 없습니다.

* "마나 비용을 지불하지 않고" 카드를 발동하면, 어떠한 대체 비용도 지불할 수 없습니다. 하지만 추가비용은 지불할 수 있습니다. 발동할 카드에 필수적인 추가비용이 있다면(예: 은아가미 조작술사), 그 비용을 지불해야 카드를 발동할 수 있습니다.

* 대지 카드를 포함하여 발동하지 않은 모든 카드는 추방된 채로 남습니다. 에탈리가 다시 공격하더라도 해당 카드는 나중에 발동될 수 없습니다.

* 모든 공격 생물이 한 번에 선택되므로 이러한 방식으로 발동한 생물은 신속을 가지고 있더라도 에탈리와 동일한 전투 중에 공격할 수는 없습니다.

* 다인전 게임에서 플레이어가 게임에서 떠나는 경우, 해당 플레이어가 소유한 모든 카드도 떠납니다. 당신이 게임에서 떠나는 경우, 에탈리의 능력을 통해 당신이 조종하고 있던 모든 주문이나 지속물이 추방됩니다.

영원한 여명의 투사

{1}{W}{W}

생물 — 인간 병사

2/2

영원한 여명의 투사가 입으려고 하는 모든 전투피해를 방지한다.

* 전투피해는 일반적인 방식으로 영원한 여명의 투사에 할당될 수 있으며, 이는 해당 피해가 방지되더라도 마찬가지입니다. 예를 들어 영원한 여명의 투사가 돌진 능력을 가진 4/4 생물을 방어하는 경우, 공격플레이어는 해당 생물의 전투피해 2 점을 생물이 공격하는 플레이어 또는 플레인즈워커에 할당할 수 있습니다.

오라즈카에서 축출

{1}{U}

순간마법

승격 *(당신이 지속물을 열 개 이상 조종한다면, 당신은 이 게임이 끝날 때까지 도시의 축복을 받는다.)*
대지가 아닌 지속물을 목표로 정한다. 그 지속물을 소유자의 손으로 되돌린다. 당신이 도시의 축복을 가지고 있다면, 당신은 대신 그 지속물을 소유자의 서고 맨 위에 놓을 수 있다.

* 당신이 도시의 축복을 가지고 있고 대지가 아닌 목표 지속물을 소유자의 서고 맨 위에 놓지 않기로 한 경우, 해당 지속물은 소유자의 패로 돌아옵니다.

패덤 선단 돌격대원

{2}{B}

생물 — 오크 해적

3/3

패덤 선단 돌격대원이 전장에 들어올 때, 당신이 다른 해적을 조종하고 있지 않다면 생명 2 점을 잃는다.

* 패덤 선단 돌격대원의 능력은 당신의 다른 해적 조종 여부에 관계 없이 격발됩니다. * 당신이 다른 해적을 조종하는지 여부는 능력이 해결될 때에만 확인됩니다.

연합의 선봉

{2}{B}

생물 — 인간 해적

2/2

연합의 선봉이 전장에 들어올 때, 당신은 당신의 서고에서 해적 카드 한 장을 찾아 공개하고 당신의 서고를 섞은 후 그 카드를 맨 위에 올려놓을 수 있다.

다른 해적이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 각 상대는 생명 1 점을 잃는다.

* 쌍두거인 게임에서 연합의 선봉의 마지막 능력은 상대 팀이 생명 2 점을 잃게 만듭니다.

공룡의 형상

{4}{R}{R}

부여마법

공룡의 형상이 전장에 들어올 때, 당신의 생명 총점은 15 점이 된다.

당신의 유지단 시작에, 상대가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 공룡의 형상은 그 생물에게 피해 15 점을 입히고 그 생물은 당신에게 자신의 공격력만큼 피해를 입힌다.

* 생명 총점이 15 점이 되게 하려면, 적절한 양의 생명점을 얻거나 잃습니다. 예를 들어, 공룡의 형상의 첫 번째 능력이 해결될 때 당신의 생명 총점이 4 점인 경우, 당신은 생명 11 점을 얻습니다. 반대로 공룡의 형상의 첫 번째 능력이 해결될 때 당신의 생명 총점이 40 점인 경우, 당신은 생명 25 점을 잃습니다. 생명점 획득이나 손실에 관련된 다른 카드들은 이 효과에 따라 함께 적용됩니다.

* 공룡의 형상의 마지막 능력은 선택 사항이 아닙니다. 당신은 상대의 생물이 유효한 목표라면 해당 생물과 전투를 해야 합니다. 해당 생물이 공룡의 형상의 능력의 목표가 되었지만 해결되기 전에 전장을 떠나는 경우, 당신은 피해를 입지 않습니다.

* 쌍두거인 게임의 경우 공룡의 형상의 첫 번째 능력은 당신 팀의 생명 총점이 15 점이 되도록 만듭니다. 당신만 이러한 방법으로 생명을 얻거나 잃습니다.

죽음을 뱉는 갈기공룡

{2}{R}

생물 — 공룡

3/2

격노 — 죽음을 뱉는 갈기공룡이 피해를 입을 때마다, 상대를 목표로 정한다. 죽음을 뱉는 갈기공룡은 그 상대에게 피해 2 점을 입힌다.

* 죽음을 뱉는 갈기공룡이 피해를 입음과 동시에 당신의 생명 총점이 0 이하가 되는 경우, 격노 능력이 해결되기 전에 당신은 게임에서 패배합니다.

태초의 굶주림, 갈타

{10}{G}{G}

전설적 생물 — 장로 공룡

12/12

태초의 굶주림, 갈타는 발동하는 비용이 $\{X\}$ 만큼 덜 든다. X 는 당신이 조종하는 생물들의 공격력 총합이다.
돌진

* 갈타의 총 발동 비용을 결정하려면 마나 비용(또는 다른 카드의 효과에 의해 지불이 허용되는 대체비용)에 추가 비용을 더한 다음 감소 비용을 적용합니다. 발동하는 데 지불한 총 비용에 관계없이, 갈타의 전환마나비용은 변하지 않습니다.

* 갈타를 발동하는 데 드는 총 비용은 당신이 그 비용을 지불하기 전에 확정됩니다. 예를 들어, 당신이 $\{C\}$ 를 당신의 마나풀에 담기 위해 희생할 수 있는 생물을 포함해 세 개의 $2/2$ 생물을 조종한다면, 갈타의 총 발동 비용은 $\{4\}\{G\}\{G\}$ 입니다. 그런 다음 그 비용을 지불하기 직전에 마나 능력을 활성화할 때 그 생물을 희생할 수 있습니다.

공격력이 0 보다 낮은 생물이 있는 경우 당신의 다른 생물의 공격력 총합은 그만큼 깎이게 됩니다. 당신의 생물의 공격력 총합이 0 이하인 경우 갈타의 비용은 $\{10\}\{G\}\{G\}$ (으)로 유지됩니다.

* 갈타의 첫 번째 능력은 자신의 비용을 $\{G\}\{G\}$ 보다 낮게 감소시킬 수 없습니다.

금빛 숲의 추적자

$\{1\}\{G\}$

생물 — 인어 전사

$2/1$

금빛 숲의 추적자는 공격력이 2 이하인 생물에게 방어될 수 없다.

* 공격력이 3 이상인 생물이 이 생물을 방어하면, 방어생물의 공격력을 변경해도 이 생물에 대한 방어가 취소되지 않습니다.

황금빛 종말

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

집중마법

승격 (당신이 지속물을 열 개 이상 조종한다면, 당신은 이 게임이 끝날 때까지 도시의 축복을 받는다.)

모든 생물은 턴종료까지 $-2/-2$ 를 받는다. 당신이 도시의 축복을 가지고 있다면, 대신 당신의 상대들이 조종하는 생물들만 턴종료까지 $-2/-2$ 를 받는다.

* '황금빛 종말'은 해결될 때 전장에 있는 생물들에만 영향을 미칩니다. 주문이 해결된 뒤에 전장에 들어오는 생물은 -2/-2 를 받지 않습니다. 마찬가지로 당신이 도시의 축복을 갖고 있다면, 그 턴 나중에 상대의 조종 하에 들어오는 생물은 -2/-2 를 받지 않습니다.

금빛 수호자

{4}

마법물체 생물 — 골렘

4/4

수비태세

{2}: 당신이 조종하는 다른 생물을 목표로 정한다. 금빛 수호자는 그 생물과 싸운다. 금빛 수호자가 이번 턴에 죽을 때, 금빛 수호자를 변신한 상태로 당신의 조종하에 전장으로 되돌린다.

////

황금 주조 요새

대지

(*금빛 수호자에서 변신함*)

{T}: 당신의 마나풀에 원하는 한 가지 색의 마나 두 개를 담는다.

{4}, {T}: 4/4 무색 골렘 마법물체 생물 토큰 한 개를 만든다.

* 금빛 수호자의 활성화 능력이 해결될 때 해당 능력의 목표가 유효하지 않거나 금빛 수호자가 전장을 떠난 경우, 어떤 생물도 피해를 입거나 입히지 않습니다.

* 금빛 수호자의 활성화 능력이 일단 해결되고 나면 해당 턴에 어떤 이유로 죽더라도 금빛 수호자는 변신한 상태로 전장에 돌아옵니다.

* 금빛 수호자가 자신이 활성화한 능력이 해결되기 전에 전장을 떠나는 경우, 능력이 해결되었을 때 금빛 수호자는 전장에 돌아오지 않습니다.

섬뜩한 운명

{2}{B}

집중마법

각 상대는 당신이 조종하는 각 생물마다 생명 1 점을 잃는다.

* 쌍두거인 게임에서 섬뜩한 운명은 당신이 조종하는 각 생물에 대해 상대 팀이 생명 2 점을 잃도록 만듭니다.

강인한 숙련병

{1}{G}

생물 — 인간 전사

2/2

당신의 턴인 한, 강인한 숙련병은 +0/+2 를 받는다.

* 강인한 숙련병은 당신의 전체 턴 기간 동안 +0/+2 를 받습니다. 강인한 숙련병이 피해를 입거나 턴종료까지 -X/-X 를 받은 경우, 그것들은 당신의 턴이 끝나기 전에 사라집니다.

사기치기

{2}{U}

순간마법

생물 주문을 목표로 정한다. 그 주문을 무효화한다. 당신은 "{oT}, 이 마법물체를 희생한다: 당신의 마나풀에 원하는 색의 마나 한 개를 담는다."를 가진 무색 보물 마법물체 토큰 한 개를 만든다.

* 사기치기는 무효화될 수 없는 주문(예: 태초의 물결, 네자할)을 목표로 정할 수 있습니다. 사기치기가 해결되면, 해당 주문은 무효화되지 않지만, 당신은 여전히 보물을 받을 수 있습니다.

광휘의 투사, 화틀리

{2}{G}{W}

전설적 플레인즈워커 — 화틀리

3

+1: 당신이 조종하는 각 생물마다 광휘의 투사, 화틀리에 충성 카운터 한 개를 올려놓는다.

-1: 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +X/+X 를 받는다. X는 당신이 조종하는 생물의 개수다.

-8: 당신은 "생물이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 당신은 카드를 뽑을 수 있다."를 가진 휘장을 얻는다.

* 당신이 어떤 생물도 조종하지 않는 상태에서 화틀리의 첫 번째 능력을 활성화하는 경우, 화틀리는 능력의 활성화비용으로 충성 카운터 한 개를 얻으며, 능력이 해결될 때는 얻지 못합니다.

* 당신이 조종하는 생물의 수는 화틀리의 첫 번째 또는 두 번째 능력이 해결될 때에만 계산합니다.

화틀리의 두 번째 능력이 해결되면 당신이 조종하는 생물의 수가 나중에 변경되더라도 보너스는 바뀌지 않습니다.

약자는 먹이로

{3}{G}

집중마법

당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다. 그런 다음 당신이 조종하지 않는 생물을 목표로 정한다. 그 두 생물은 서로 싸운다. *(각 생물은 서로에게 각자의 공격력만큼의 피해를 입힌다.)*

* 약자는 먹이로를 발동하려면 반드시 자신이 조종하는 생물 하나와 자신이 조종하지 않는 생물 하나를 목표로 정해야 합니다.

* 약자는 먹이로의 능력이 해결될 때 유효하지 않은 목표가 하나라도 있다면 생물들은 서로 피해를 입거나 입히지 않습니다.

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

제국의 케라톱스

{4}{W}

생물 — 공룡

3/5

격노 — 제국의 케라톱스가 피해를 입을 때마다, 당신은 생명 2 점을 얻는다.

* 제국의 케라톱스가 피해를 입음과 동시에 당신의 생명 총점이 0 이하가 되는 경우, 격노 능력이 해결되기 전에 당신은 게임에서 패배합니다.

유도된 기억상실

{2}{U}

부여마법

유도된 기억상실이 전장에 들어올 때, 플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 자신의 손에 있는 카드들을 뒷면 상태로 모두 추방한 후, 그만큼의 카드를 뽑는다.

유도된 기억상실이 전장에서 무덤에 들어갈 때, 추방되었던 카드들을 소유자의 손으로 되돌린다.

* 어떤 플레이어도 추방된 카드를 보지 않습니다.

* 유도된 기억상실이 전장을 떠나지만 무덤에 놓이지 않은 경우 추방된 카드는 영원히 사라집니다. 다른 유도된 기억상실이 무덤에 놓이게 되더라도, 해당 카드들은 돌아오지 않으며, 이는 물리적으로는 같은 카드라고 해도 마찬가지입니다.

* 유도된 기억상실이 자신의 첫 번째 능력이 해결되기 전에 전장을 떠나는 경우, 가능한 경우 자신의 두 번째 능력이 격발되지만 어떤 일도 발생하지 않습니다. 그런 다음 첫 번째 능력이 해결되며 추방된 카드는 영원히 추방됩니다.

비취광채 레인저

{1}{G}{G}

생물 — 인어 정찰병

2/1

비취광채 레인저가 전장에 들어올 때, 비취광채 레인저는 탐험을 한 후, 다시 탐험을 한다. (당신의 서고 맨 위의 카드를 공개한다. 그 카드가 대지라면 그 카드를 당신의 손으로 가져간다. 그렇지 않으면, 이 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓은 후, 그 카드를 서고에 다시 올려놓거나 당신의 무덤에 넣는다. 그 후 이 과정을 반복한다.)

* 비취광채 레인저가 처음 탐험할 때 당신이 대지가 아닌 카드를 공개하고 서고 맨 위에 놓는 경우, 당신은 비취광채 레인저가 두 번째 탐험할 때 동일한 카드를 공개합니다. 당신이 놀란 척하지 않으면 비취광채 레인저의 기분을 상하게 할 것입니다.

영원으로의 여행

{1}{B}{G}

전설적 부여마법 — 마법진

당신이 조종하는 생물에게 부여

부여된 생물이 죽을 때, 그 생물을 당신의 조종 하에 전장으로 되돌린 후, 영원으로의 여행을 변신한 상태로 당신의 조종하에 전장으로 되돌린다.

////

영원의 동굴, 아트잘

전설 대지

(영원으로의 여행에서 변신함)

{T}: 원하는 색의 마나 한 개를 당신의 마나풀에 담는다.

{3}{B}{G}, {T}: 당신의 무덤에 있는 생물 한 장을 목표로 정한다. 그 생물을 전장으로 되돌린다.

* 다른 플레이어가 부여된 생물의 조종권을 얻을 경우, 영원으로의 여행은 당신의 무덤에 놓입니다.

* 영원으로의 여행 및 부여된 생물이 모두 동시에 무덤에 놓이는 경우, 영원으로의 여행의 능력이 둘 다 전장으로 돌아오게 합니다.

* 영원으로의 여행이 당신이 조종하지만 소유하고 있지는 않은 생물에 부여된 경우, 해당 생물이 죽으면 당신의 조종 하에 소유자의 무덤에서 전장으로 돌아오게 됩니다. 다인전 게임에서 플레이어가 게임에서 떠나는 경우, 해당 플레이어가 소유한 모든 카드도 떠납니다. 당신이 게임을 떠나는 경우, 영원으로의 여행의 효과로 당신이 조종하던 생물은 추방됩니다.

연글라이더 해적

{1}{U}

생물 — 인간 해적

2/1

연글라이더 해적은 공격 중인 한 비행을 가진다.

* 연글라이더 해적은 공격 이후 즉시 비행을 가집니다. 이는 비행을 가진 생물에 대한 전투 제한(예: 모래worm 결집의 전투 제한)은 적용되지 않지만, 비행을 가진 공격 생물에 대해 격발되는 능력(예: 바람을 읽는 스팅크스의 능력)은 격발된다는 것을 의미합니다.

성난 무리의 기사

{3}{G}

생물 — 인간 기사

2/4

당신이 발동하는 공룡 주문들은 발동하는 데 {2}가 덜 든다.

* 공룡 주문의 총 비용을 결정하려면, 지불할 마나 비용 또는 대체비용에 비용 증가분을 추가한 다음 비용 감소분을 적용하십시오. 발동하는 데 지불한 총 비용에 관계없이, 생물의 전환마나비용은 변하지 않습니다.

오라즈카의 폭군, 쿠메나

{1}{G}{U}

전설적 생물 — 인어 주술사

2/4

당신이 조종하는 다른 언택된 인어를 탭한다: 오라즈카의 폭군, 쿠메나는 이번 턴에 방어될 수 없다.
당신이 조종하는 언택된 인어 세 개를 탭한다: 카드 한 장을 뽑는다.
당신이 조종하는 언택된 인어 다섯 개를 탭한다: 당신이 조종하는 각 인어에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

* 쿠메나의 능력을 활성화하기 위해 당신의 최근 턴 시작부터 당신이 조종하지 않았던 인어를 포함하여 당신이 조종하는 다른 언택된 인어 중 아무 인어나 탭할 수 있습니다. ({T}[탭 기호]를 사용해 생물을 탭하는 것이 아님에 유의하십시오.) 쿠메나의 두 번째 및 세 번째 능력의 경우 이는 쿠메나 자신을 포함합니다.

* 쿠메나가 방어되고 나서 쿠메나의 첫 번째 능력을 활성화하더라도 쿠메나는 방어됩니다.

군단의 장교

{W}{B}

생물 — 흡혈귀 기사

2/2

당신이 조종하는 다른 흡혈귀들은 +1/+1 을 받는다.

* 생물에 대한 피해는 턴이 종료되면서 제거될 때까지 남아 있으므로, 해당 턴에 군단의 장교가 전장을 떠나는 경우 당신이 조종하는 흡혈귀가 입은 치명적이지 않은 피해는 치명피해로 바뀔 수 있습니다.

흑막의 인수

{2}{B}{B}

집중마법

하나를 선택한다 —

- 당신의 서고에서 카드 한 장을 찾아 당신의 손으로 가져간 후 당신의 서고를 섞는다.
- 게임 밖에서 당신이 소유한 카드 중 한 장을 선택해 당신의 손으로 가져갈 수 있다.

* 캐주얼 게임의 경우, 게임 밖에서 선택한 카드는 개인 카드 모음에서 가져옵니다. 토너먼트 이벤트의 경우, 게임 밖에서 선택하는 카드는 사이드보드에서 가져와야 합니다. 당신은 언제든지 자신의 사이드보드를 볼 수 있습니다.

영묘 하피

{4}{B}

생물 — 하피

3/3

비행

승격 (당신이 지속물을 열 개 이상 조종한다면, 당신은 이 게임이 끝날 때까지 도시의 축복을 받는다.)

당신이 조종하는 다른 생물이 죽을 때마다, 당신이 도시의 축복을 가지고 있다면, 영묘 하피에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

* 영묘 하피가 치명피해를 입었을 때 동시에 당신이 조종하는 다른 생물이 치명피해를 입은 경우, 영묘 하피는 영묘 하피 위에 올려놓아져야 했을 +1/+1 카운터로 구해지지 않습니다.

인어 안개구속자

{G}{U}

생물 — 인어 주술사

2/2

당신이 조종하는 다른 인어들은 +1/+1 을 받는다.

* 생물에 대한 피해는 턴이 종료되면서 제거될 때까지 남아 있으므로, 해당 턴에 인어 안개구속자가 전장을 떠나는 경우 당신이 조종하는 인어가 입은 치명적이지 않은 피해는 치명피해로 바뀔 수 있습니다.

열망의 순간

{1}{B}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 -2/-2 를 받는다. 당신은 생명 2 점을 얻는다.

* 목표 생물이 열망의 순간이 해결을 시도할 때 유효한 목표가 아닌 경우에는 주문이 무효화됩니다. 따라서 생명 2 점도 얻을 수 없습니다.

* 목표 생물은 당신이 생명점을 얻을 때에도 계속 전장에 있게 되며, 이는 해당 생물의 방어력이 0 이하로 감소하더라도 마찬가지입니다. 그 생물이 가지고 있는 생명점 얻기와 상호 작용하는 능력은 적절하게 작용합니다. 당신이 얻는 생명에 격발되는 능력이 있는 경우, 해당 생물은 능력이 격발되었으나 해결되기 전에 소유자의 무덤에 놓이게 됩니다.

승리의 순간

{W}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +2/+2 를 받는다. 당신은 생명 2 점을 얻는다.

* 목표 생물이 승리의 순간이 해결을 시도할 때 유효한 목표가 아닌 경우에는 주문이 무효화됩니다.
따라서 생명 2 점도 얻을 수 없습니다.

반란

{R}

집중마법

상대가 조종하는 생물과 그 플레이어가 조종하는 다른 생물을 목표로 정한다. 첫 번째 목표가 두 번째 목표에 자신의 공격력만큼 피해를 입힌다.

* 반란이 해결될 때 두 목표 중 하나 또는 둘 다가 유효하지 않다면 피해를 입히거나 입는 생물은 없습니다.

태초의 물결, 네자할

{5}{U}{U}

전설적 생물 — 장로 공룡

7/7

태초의 물결, 네자할은 무효화될 수 없다.

당신의 손은 크기 제한이 없다.

상대가 생물이 아닌 주문을 발동할 때마다, 카드 한 장을 뽑는다.

카드 세 장을 버린다: 네자할을 추방한다. 다음 종료단 시작에 네자할을 소유자의 조종하에 탭된 상태로 전장으로 되돌린다.

* 최대 손크기는 턴의 정화단 동안에만 확인됩니다. 당신의 턴 종료단 전에 네자할의 마지막 능력이 활성화되는 경우, 해당 능력은 당신의 다음 정화단 전에 돌아오며 당신의 패는 무제한의 크기를 갖게 됩니다.

* 네자할의 격발능력은 그 능력을 격발시킨 생물이 아닌 주문보다 먼저 해결됩니다.

* 네자할의 격발능력이 해결된 이후 격발을 발생시킨 주문이 해결되기 이전에 플레이어들은 주문을 발동하고 능력을 활성화할 수 있습니다. 특히, 당신이 뽑은 카드는 그 주문을 무효화할 수 있거나 네자할의 마지막 능력을 활성화하도록 버려질 수 있습니다.

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

맹세의 흡혈귀

{1}{B}

생물 — 흡혈귀 기사

2/2

맹세의 흡혈귀는 탭된 채로 전장에 들어온다.

당신이 이번 턴에 생명점을 얻었다면 맹세의 흡혈귀를 당신의 무덤에서 발동할 수 있다.

* 맹세의 흡혈귀의 마지막 능력은 해당 턴에서 당신의 생명점 획득 여부만을 확인하며, 그 시점에 맹세의 흡혈귀가 당신의 무덤에 존재했는지는 상관없습니다. 당신이 생명점을 얼마나 얻었는지, 생명점을 잃기도 했는지는 확인하지 않으며, 심지어 얻은 것보다 더 많은 생명점을 잃었더라도 적용됩니다.

* 당신의 무덤에서 맹세의 흡혈귀를 발동하는 것은 해당 카드의 발동에 대한 일반 규칙을 따릅니다. 당신은 해당 카드의 비용을 지불해야 하며, 적절한 타이밍 규칙을 따라야 합니다.

속죄하는 성기사

{1}{W}

생물 — 흡혈귀 기사

1/1

각 유지단 시작에, 당신이 지난 턴에 생명점을 잃었다면, 속죄하는 성기사에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

속죄하는 성기사가 죽을 때, 당신은 속죄하는 성기사의 방어력만큼 생명점을 얻는다.

* 속죄하는 성기사의 첫 번째 능력은 지난 턴의 당신의 생명점 유실 여부만을 확인하며, 그 시점에 속죄하는 성기사가 전장에 존재했는지는 상관없습니다. 당신이 생명점을 얼마나 잃었는지, 생명점을 얻기도 했는지는 확인하지 않으며, 심지어 잃은 것보다 더 많은 생명점을 얻었더라도 능력이 격발됩니다.

* 마지막 능력으로 얼마나 많은 생명을 얻을 수 있는지 결정하려면 속죄하는 성기사가 마지막으로 전장에 있었을 때의 방어력을 사용하십시오. 속죄하는 성기사의 방어력이 0 보다 낮으면 당신은 생명을 얻지 못합니다. (또한 생명을 잃지도 않습니다.)

발견의 길

{3}{G}

부여마법

생물이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 그 생물은 탐험을 한다. *(당신의 서고 맨 위의 카드를 공개한다. 그 카드가 대지라면 그 카드를 당신의 손으로 가져간다. 그렇지 않으면, 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓은 후, 그 카드를 서고에 다시 올려놓거나 당신의 무덤에 넣는다.)*

* 발견의 길의 격발 능력은 생물 자신의 능력 또는 여러 발견의 길의 능력을 포함하여, 생물이 전장에 들어오면 탐험한다고 명시된 다른 능력과 함께 격발됩니다. 당신은 해결되는 각 능력의 탐험 간에 행동을 취할 수도 있습니다.

패기의 길

{R}{W}

전설적 부여마법

패기의 길 전장에 들어올 때, 패기의 길은 선제공격, 이단공격, 경계 또는 신속이 없는 각 생물에게 피해 1 점을 입힌다.

당신이 선제공격, 이단공격, 경계 그리고/또는 신속을 가진 생물들 중 최소한 둘 이상으로 공격할 때마다, 패기의 길을 변신시킨다.

////

승리의 탑, 메찰리

전설 대지

(패기의 길에서 변신함)

{T}: 당신의 마나풀에 원하는 색의 마나 한 개를 담는다.

{1}{R}, {T}: 승리의 탑, 메찰리는 각 상대에게 피해 2 점을 입힌다.

{2}{W}, {T}: 이번 턴에 공격한 생물 중 하나를 무작위로 선택한다. 그 생물을 파괴한다.

* 패기의 길의 첫 번째 능력은 나열된 네 개의 능력 중 어떤 것도 갖지 않은 각 생물에게 피해 1 점을 입힙니다. 생물이 가지지 않은 각 능력에 대해 패기의 길은 각 생물에게 피해 1 점을 입히지 않습니다.

* 패기의 길의 마지막 능력을 격발하려면 당신이 조종하는 각 공격생물이 나열된 네 개의 능력 중 하나를 가져야 합니다. 해당 생물이 그러한 능력 중 하나를 공유할 필요는 없습니다. 예를 들어 태양 감시병(경계를 가진 생물) 및 광적인 선동가(신속을 가진 생물)는 패기의 길의 능력이 격발되도록 하며, 두 개의 태양 감시병으로 공격하는 경우도 마찬가지입니다.

* 메찰리의 마지막 능력은 방어자가 선택되기 전에 활성화될 수 있습니다.

* 메찰리의 마지막 능력은 전투피해를 입은 이후에 활성화될 수 있습니다. 당신은 이 턴에 공격을 받고 전투피해에서 생존한 무작위의 생물을 선택하게 됩니다.

* 무적을 가진 생물이 무작위로 선택될 수도 있습니다. 해당 생물은 파괴되지 않습니다.

* 방호를 가진 생물이 무작위로 선택될 수도 있습니다. 해당 생물은 파괴됩니다.

* 공격 상태로 전장에 놓였던 생물은 공격하지 않았으므로 무작위로 선택될 수 없습니다.

* 공격을 수행했고 전투에서 제거된 생물(예: 오라즈카의 침탐)이라도 공격을 수행한 것이므로 무작위로 선택될 수 있습니다.

* 플레이어는 생물을 무작위로 선택하는 것과 파괴하는 것 사이에 아무런 행동을 취할 수 없습니다.

* 쌍두거인 게임에서 메찰리의 두 번째 능력은 상대 팀에 피해 4 점을 입힙니다.

인정사정없는 약탈자

{3}{B}

생물 — 인간 해적

1/4

당신이 조종하는 다른 생물이 죽을 때마다, "{T}, 이 마법물체를 희생한다: 당신의 마나풀에 원하는 색의 마나 한 개를 담는다."를 가진 무색 보물 마법물체 토큰 한 개를 만든다.

* 당신이 조종하는 다른 생물이 인정사정없는 약탈자가 죽는 시점에 동시에 죽는 경우 당신은 보물을 얻게 됩니다.

불어나는 랩터

{6}{G}{G}

생물 — 공룡

5/5

격노 — 불어나는 랩터가 피해를 입을 때마다, 불어나는 랩터의 복사본인 토큰 한 개를 만든다.

* 해당 토큰은 불어나는 랩터의 능력을 가지게 됩니다. 이 토큰 또한 자신의 복사본을 만들 수 있습니다.

* 이 토큰은 불어나는 랩터에 올려진 카운터 또는 피해를 복사하지 않으며 불어나는 랩터의 공격력, 방어력, 유형, 색 등을 바꾸는 능력도 복사하지 않습니다. 즉, 토큰은 불어나는 랩터 자체만을 복사합니다. 하지만 해당 불어나는 랩터에 영향을 주는 복사 효과는 토큰에도 적용됩니다.

* 불어나는 랩터가 치명피해를 입는 등의 이유로 자신의 격발 능력이 해결되기 전에 전장을 떠나는 경우에도 토큰은 불어나는 랩터가 마지막으로 전장에 있을 때 얻은 복사 가능한 값을 사용하여 불어나는 랩터의 복사본으로 전장에 들어옵니다.

정복자의 자부심

{1}{W}

순간마법

승격 (*당신이 지속물을 열 개 이상 조종한다면, 당신은 이 게임이 끝날 때까지 도시의 축복을 받는다.*)

당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 +1/+1 을 받는다. 당신이 도시의 축복을 가지고 있다면, 그 생물들은 대신 턴종료까지 +2/+2 를 받는다.

* 정복자의 자부심은 능력이 해결되는 시점에 당신이 조종하는 생물들에게만 영향을 미칩니다. 능력이 해결된 이후에 조종하기 시작한 생물은 보너스를 받지 못합니다.

* 정복자의 자부심이 당신의 생물에 영향을 미치는 방식은 해결되는 시점에 결정됩니다. 해당 턴 나중에 도시의 축복을 얻게 된 경우, 당신의 생물은 여전히 +1/+1 만 얻습니다.

불경한 행렬

{1}{W}{B}

전설적 부여마법

{3}{W}{B}: 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 추방한다. 그 후 불경한 행렬로 추방된 카드가 세 장 이상이라면, 불경한 행렬을 변신시킨다.

/////

황혼의 장미의 무덤

전설 대지

(*불경한 행렬에서 변신함*)

{T}: 당신의 마나풀에 원하는 색의 마나 한 개를 담는다.

{2}{W}{B}, {T}: 이 지속물로 추방된 생물 카드 한 개를 당신의 조종하에 전장에 놓는다.

* 불경한 행렬의 능력은 토큰 생물을 추방할 수 있습니다. 해당 생물은 불경한 행렬에 의해 추방된 카드의 수에 추가되지 않습니다.

* 불경한 행렬 또는 황혼의 장미의 무덤이 불경한 행렬의 능력 외에 다른 방법으로 카드를 추방하게 된 경우, 그렇게 추방된 카드는 황혼의 장미의 무덤의 두 번째 능력에 연결되지 않습니다. 그러한 카드는 해당 능력에 의해 전장에 놓일 수 없습니다.

* 충분한 마나를 갖고 있다면 당신은 활성화가 해결되기 전에 불경한 행렬의 능력을 여러 번 활성화할 수 있습니다. 이 중 한 번의 활성화가 세 번째 카드를 추방하는 경우 불경한 행렬이 변신합니다. 해결을 기다리는 이후의 활성화는 황혼의 장미의 무덤이 다시 불경한 행렬로 변신하도록 하지 않지만, 황혼의 장미의 무덤이 다시 가져올 수 있는 생물을 추방합니다.

* 다인전 게임에서 플레이어가 게임에서 떠나는 경우, 해당 플레이어가 소유한 모든 카드도 떠납니다. 당신이 게임을 떠나는 경우, 황혼의 장미의 무덤의 능력으로 당신이 조종하던 지속물은 추방됩니다.

변화무쌍한 약탈자

{1}{U}{R}

생물 — 변신괴물 해적

2/2

습격 — 당신이 이번 턴에 생물로 공격했다면, 당신은 변화무쌍한 약탈자가 전장에 있는 아무 생물의 복사본으로 전장에 들어오게 할 수 있다.

* 변화무쌍한 약탈자는 해당 생물이 다른 카드를 복제한 경우나 토큰인 경우는 제외하고(아래 참조) 생물 카드에 원래 적혀 있는 능력만을 복사합니다. 해당 생물의 탭된 상태, 해당 생물이 가진 카운터, 부착된 마법진, 복사가 아닌 효과에 의해 변형된 공격력, 방어력, 유형, 색 등을 복사하지 않습니다.

* 선택된 생물의 마나 비용에 {X}가 있다면, X는 0으로 취급합니다.

* 선택된 생물이 다른 카드의 복사본인 경우(예를 들어, 다른 변화무쌍한 약탈자의 복사본인 경우) 변화무쌍한 약탈자는 선택된 생물이 복사한 카드로 전장에 들어옵니다.

* 선택된 생물이 토큰인 경우, 변화무쌍한 약탈자는 그 토큰을 만든 효과가 명시한 토큰의 원본 속성을 복사합니다. 변화무쌍한 약탈자는 이 경우 토큰이 아닙니다.

* 복사한 생물이 전장에 들어올 때 격발되는 능력을 가지고 있다면 그 능력은 변화무쌍한 약탈자가 전장에 들어올 때에도 격발됩니다. "[이 생물이] 전장에 들어오면서" 또는 "[이 생물이] 전장에 가지고 들어온다"라는 식으로 표기된 선택 생물의 능력 또한 적용됩니다.

* 변화무쌍한 약탈자가 다른 생물과 동시에 전장에 들어오는 경우, 변화무쌍한 약탈자는 해당 생물을 복사할 수 없습니다. 전장에 이미 들어와 있는 생물만 선택할 수 있습니다.

찬란한 운명

{2}{W}

부여마법

승격 (당신이 지속물을 열 개 이상 조종한다면, 당신은 이 게임이 끝날 때까지 도시의 축복을 받는다.)

찬란한 운명이 전장에 들어오면서, 생물 유형 한 가지를 선택한다.

당신이 조종하는 선택한 유형의 생물은 +1/+1 을 받는다. 당신이 도시의 축복을 가진 한 그 생물들은 경계도 가진다.

* 생물로 공격하기로 선택한 시점 이후에 경계를 얻더라도 해당 생물이 언택된 상태가 되지 않으며, 그 시점 이후에 경계를 잃더라도 탭된 상태가 되지 않습니다.

사나운 레기사우루스

{2}{R}{G}

생물 — 공룡

4/4

사나운 레기사우루스가 공격할 때마다, 생물이나 플레이어를 목표로 정한다. 사나운 레기사우루스는 그 목표에게 피해 1 점을 입힌다.

* 사나운 레기사우루스의 격발 능력에 의해 입은 피해는 전투피해가 아닙니다.

충동적인 분노

{R}

순간마법

당신이 조종하지 않는 생물과 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 충동적인 분노는 첫 번째 목표에 피해 4 점을, 두 번째 목표에 피해 2 점을 입힌다.

* 충동적인 분노를 발동하려면 반드시 자신이 조종하는 생물 하나와 자신이 조종하지 않는 생물 하나를 목표로 정해야 합니다.

* 충동적인 분노가 해결될 때 한 목표가 유효하지 않더라도 다른 생물은 여전히 피해를 입습니다.

다시 불붙는 불사조

{2}{R}{R}

생물 — 불사조

4/3

비행

다시 불붙는 불사조가 죽을 때, "당신의 유지단 시작에, 당신의 무덤에 있는 이름이 다시 불붙는 불사조인 카드를 목표로 정한다. 이 생물을 희생하고 그 목표를 전장으로 되돌린다. 그 생물은 턴종료까지 신속을 얻는다."를 가진 0/1 적색 정령 생물 토큰 한 개를 만든다.

* 당신의 무덤에 다시 불붙는 불사조라는 이름의 카드가 없는 경우, 정령 토큰의 능력은 격발 이후 즉시 스택에서 제거되며 당신은 토큰을 희생하지 않습니다. 해당 능력이 격발되었으나 해결되기 전에 목표가 유효하지 않게 되는 경우 또한 당신은 정령 토큰을 희생하지 않습니다. 어떤 경우라도 당신의 다음 유지단 도중에 다시 격발됩니다.

* 다른 카드가 다시 불붙는 불사조를 복사한 경우(예: 변화무쌍한 약탈자), 정령 토큰의 격발 능력은 다른 카드 이름이 아닌 다시 불붙는 불사조라는 이름의 카드를 찾습니다. 이는 다시 불붙는 불사조를 복사하는 카드가 다시 불붙는 불사조 복사 중 자신의 이름을 유지하더라도 마찬가지입니다(예: 디미르 주모자 라자브).

바람으로 해방

{2}{U}

순간마법

대지가 아닌 지속물을 목표로 정한다. 그 지속물을 추방한다. 그 카드가 추방되어 있는 한, 그 카드의 소유자는 마나 비용을 지불하지 않고 그 카드를 발동할 수 있다.

* 이런 식으로 추방된 토큰은 발동할 수 없습니다.

* 추방된 카드의 마나 비용에 {X}가 있는 경우, 마나 비용을 지불하지 않고 그 카드를 발동할 때 그 값으로 0 을 선택해야 합니다.

* 추방된 카드의 발동은 해당 카드를 발동하는 시기 제한을 따릅니다. 예를 들어, 이렇게 추방한 생물 카드는 여전히 당신의 본단계에 스택이 비어 있을 경우에만 발동할 수 있습니다.

* "마나 비용을 지불하지 않고" 카드를 발동하면, 어떠한 대체 비용도 지불할 수 없습니다. 하지만 추가비용은 지불할 수 있습니다. 발동할 카드에 필수적인 추가비용이 있다면(예: 은아가미 조작술사), 그 비용을 지불해야 카드를 발동할 수 있습니다.

집요한 랩터

{R}{W}

생물 — 공룡

3/3

경계

집요한 랩터는 가능하면 매 전투마다 공격하거나 방어한다.

* 수비플레이어가 집요한 랩터가 공격한 다음 집요한 랩터의 조종권을 획득하면 가능한 경우 반드시 방어도 해야 합니다.

강물지혜 예언가

{3}{U}

생물 — 인어 마법사

2/2

강물지혜 예언가가 전장에 들어올 때, 카드 세 장을 뽑은 후, 당신의 손에 있는 카드 두 장을 원하는 순서로 서고 맨 위에 놓는다.

* 강물지혜 예언가의 능력이 해결되는 과정에 당신은 카드 세 장을 뽑은 후 두 장을 다시 돌려놓습니다. 카드 뽑기와 돌려놓기 사이에는 어떤 일도 일어나지 않으며 어떤 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.

해저의 예언자

{2}{U}{U}

생물 — 인어 마법사

2/3

당신이 조종하는 인어가 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 카드 한 장을 뽑는다.

* 당신이 조종하는 인어가 플레이어에게 전투피해를 입힘과 동시에 해저의 예언자가 치명피해를 입은 경우, 당신은 카드 한 장을 뽑습니다.

붉으락푸르락

{1}{R}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

부여된 생물은 +2/+1 을 받고 선제공격을 가진다.

당신의 종료단 시작에, 당신이 이 턴에 생물로 공격하지 않았다면, 붉으락푸르락을 희생한다.

* 붉으락푸르락의 마지막 능력은 습격 능력과 유사하게 생물이 공격하면 만족됩니다. 부여된 생물이 공격해야 할 필요는 없습니다.

침묵하는 묘비

{1}

마법물체

무덤에 있는 카드는 주문이나 능력의 목표로 정해질 수 없다.

{4}, {T}: 침묵하는 묘비와 모든 무덤의 모든 카드를 추방한다. 카드 한 장을 뽑는다.

* 무덤의 카드를 목표로 하는 주문 및 능력에만 영향을 미칩니다. 목표 지정 없이 무덤의 카드에 영향을 미치는 주문 및 능력(예: 어둠의 추출)은 여전히 해당 카드에 영향을 미칠 수 있습니다.

* 침묵하는 묘비는 자신의 활성화된 능력이 해결되기 전에는 추방되지 않습니다.

은갯웃 페로시돈

{5}{R}{R}

생물 — 공룡

8/5

격노 — 은갯웃 페로시돈이 피해를 입을 때마다, 각 상대는 지속물 한 개를 희생한다.

* 상대가 조종하는 생물이 은갯웃 페로시돈이 피해를 입음과 동시에 치명피해를 입는 경우, 플레이어가 희생할 지속물을 선택하기 전에 해당 생물들은 파괴됩니다.

* 은갯웃 페로시돈의 격발능력이 해결될 때, 턴을 진행하는 플레이어(그 플레이어가 상대인 경우)가 자신이 희생할 지속물을 선택하고 다른 상대들도 턴 순서대로 선택합니다. 그 후, 선택된 지속물들은 동시에 희생됩니다. 플레이어들은 선택할 때 앞선 플레이어가 어떤 선택을 했는지 알게 됩니다.

강자 학살

{1}{W}{W}

집중마법

각 플레이어는 자신이 조종하는 생물들을 공격력의 총합이 4 이하가 되도록 원하는 만큼 선택한 다음, 자신이 조종하는 다른 모든 생물을 희생한다.

* 강자 학살은 각 플레이어가 원하는 수의 생물을 선택하도록 한 다음 각 플레이어가 이렇게 선택한 공격력의 총합이 4 이하인지 확인합니다. 예를 들어 당신은 두 개의 2/2 생물 또는 1/1 과 3/3 생물을 구할 수 있으나, 네 개의 생물을 모두 구할 수는 없습니다.

공격력이 0 보다 낮은 생물이 있는 경우, 해당 생물의 조종자가 선택한 다른 생물의 공격력 총합은 그만큼 깎이게 됩니다. 이를 통해 공격력이 5 이상인 생물이 생존할 수 있습니다.

* 각 플레이어는 턴 순서대로(현재 턴을 진행 중인 플레이어가 가장 우선) 적절한 수의 생물을 선택하며, 그런 다음 각 플레이어가 턴 순서대로 동일한 작업을 수행합니다. 그런 다음 남은 생물들을 동시에 희생합니다. 플레이어들은 선택할 때 앞선 플레이어가 어떤 선택을 했는지 알게 됩니다.

약삭빠른 악당

{2}{U}

생물 — 인간 해적

2/2

승격 (*당신이 지속물을 열 개 이상 조종한다면, 당신은 이 게임이 끝날 때까지 도시의 축복을 받는다.*)

당신이 도시의 축복을 가진 한 약삭빠른 악당은 방호를 가지며 방어될 수 없다.

* 약삭빠른 악당이 방어되면 도시의 축복을 얻더라도 방어를 취소할 수 없습니다.

스핑크스의 칙령

{1}{W}

집중마법

각 상대들은 그 플레이어의 다음 턴 동안 순간마법이나 집중마법을 발동할 수 없다.

* 여러 효과에 플레이어의 다음 턴 동안 상대는 순간마법 또는 직접마법 주문을 발동할 수 없다고 적혀 있는 경우, 해당 효과는 동일한 턴에 모두 적용됩니다.

견습기사의 신앙심

{2}{W}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

부여된 생물은 +1/+1 을 받고 생명연결 능력을 가진다.

견습기사의 신앙심이 전장에 들어올 때, 생명연결을 가진 1/1 백색 흡혈귀 생물 토큰 한 개를 만든다.

* 견습기사의 신앙심을 발동할 때 목표로 지정할 생물이 필요합니다. 견습기사의 신앙심이 자신이 만드는 흡혈귀 토큰에 부착된 상태로 전장에 들어올 방법은 없습니다.

* 이 마법진이 부여하는 생물이 견습기사의 신앙심이 해결을 시도할 때 유효한 목표가 아닌 경우에는 마법진 주문이 무효화됩니다. 견습기사의 신앙심은 전장에 들어오지 않으며 따라서 그 능력도 격발되지 않습니다.

달려드는 뿔뿔

{4}{R}

생물 — 공룡

4/4

당신이 다른 공룡을 조종하는 한, 달려드는 뿔뿔은 신속을 가진다.

* 달려드는 뿔뿔은 당신의 조종하에 들어온 턴에 공격생물로 선언된 후 신속을 잃어도 정상적으로 공격합니다. 이로 인해 전투에서 제거되지 않습니다. 반면 당신의 공격자 선언 이전에 신속을 잃는 경우, 달려드는 뿔뿔은 공격을 할 수 없게 됩니다.

스톰 선단 대해적

{1}{R}

생물 — 인간 해적

2/2

승격 (당신이 지속물을 열 개 이상 조종한다면, 당신은 이 게임이 끝날 때까지 도시의 축복을 받는다.)

당신이 도시의 축복을 가진 한 스톰 선단 대해적은 이단공격을 가진다.

* 스톰 선단 대해적이 일반 전투피해를 입힌 후 이단공격을 얻는 경우, 돌아가서 선제공격 전투피해를 입히지 않습니다. 반면 어떤 식으로든 선제공격을 얻은 다음 선제공격 전투피해를 입힌 후 이단공격을 얻는 경우에는 일반 전투피해도 입히게 됩니다.

저장고 습격

{2}{U}{R}

전설적 부여마법

당신이 조종하는 생물 하나 이상이 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, "{T}, 이 마법물체를 희생한다: 당신의 마나풀에 원하는 색의 마나 한 개를 담는다."를 가진 무색 보물 마법물체 토큰 한 개를 만든다. 당신의 종료단 시작에, 당신이 마법물체를 다섯 개 이상 조종한다면, 저장고 습격을 변신시킨다.

/////

카틀라칸의 저장고

전설 대지

(저장고 습격에서 변신함)

{T}: 당신의 마나풀에 원하는 색의 마나 한 개를 담는다.

{T}: 당신이 조종하는 마법물체 한 개당 {U}를 당신의 마나풀에 담는다.

* 당신이 조종하는 생물이 턴의 여러 시점에 전투피해를 입히거나(주로 하나 이상의 생물이 선제공격을 가진 경우) 당신이 조종하는 생물이 한 번에 두 명 이상의 플레이어에게 전투피해를 입히는 경우, 저장고 습격의 첫 번째 능력은 한 턴에 두 번 이상 격발될 수 있습니다.

* 당신의 종료단 시작에 당신이 5 개 이상의 마법물체를 조종하지 않는 경우 저장고 습격의 마지막 능력은 격발되지 않습니다. 저장고 습격의 마지막 능력이 격발되었지만 해결될 때 당신이 5 개 이상의 마법물체를 조종하지 않는 경우, 아무 효과도 발생되지 않습니다.

* 쌍두거인 게임에서 당신이 1 개가 넘는 공격생물을 조종하는 경우 당신의 생물이 다른 상대에게 피해를 입히도록 만들 수 있습니다. 그러면 저장고 습격의 첫 번째 능력이 두 번 격발됩니다.

보행자의 마구

{3}

마법물체 — 장비

장착된 생물은 +1/+1 을 받고 신속을 가진다.

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

* 생물이 당신의 조종하에 전장에 들어와 신속을 얻었지만 공격 전에 이 능력을 잃었을 경우에는 해당 턴에 공격할 수 없습니다. 즉, 하나의 보행자의 마구를 사용하여 동일한 턴에 두 개의 새로운 생물이 공격하도록 할 수 없습니다.

태양벧 프테로돈

{4}{W}

생물 — 공룡

2/5

비행

당신이 다른 공룡을 조종하는 한 태양벧 프테로돈은 경계를 가진다.

* 태양벧 프테로돈으로 공격하기로 선택한 시점 이후에 경계를 얻더라도 태양벧 프테로돈이 언택된 상태가 되지 않으며, 그 시점 이후에 경계를 잃더라도 탭된 상태가 되지 않습니다.

신전 알티사우루스

{4}{W}

생물 — 공룡

3/4

어느 원천이 당신이 조종하는 다른 공룡에게 피해를 입히려 하는 경우, 그 피해를 1 점만 남기고 모두 방지한다.□

* 전투피해는 당신이 조종하는 다른 공룡에 평소처럼 할당될 수 있지만, 대부분의 피해는 방지됩니다. 예를 들어 당신이 조종하는 3/3 공룡이 돌진을 가진 5/5 생물을 방어하는 경우, 공격플레이어는 해당 생물의 전투피해 2 점을 자신이 공격하는 플레이어 또는 플레인즈워커에 할당할 수 있으며, 신전 알티사우루스는 방어 공룡에 할당된 피해 3 점 중 2 점을 방지합니다.

* 여러 원천이 당신이 조종하는 다른 공룡에 피해를 입히려는 경우, 각 원천으로부터 1 점을 제외한 모든 피해가 방지됩니다.

* 두 신전 알티사우루스의 효과는 한 원천의 피해를 1 미만으로 줄이지 않습니다.

* 여러 대체효과 및/또는 방지효과가 당신이 조종하는 공룡에 적용될 수 있는 경우, 당신은 해당 효과를 적용할 순서를 선택합니다. 예를 들어 다른 효과가 공룡에 대해 적용될 피해 1 점을 방지하게 된다면, 당신은 신전 알티사우루스의 효과를 적용하여 해당 피해의 1 점을 제외한 모든 피해를 방지한 다음 다른 효과를 적용하여 해당 피해 1 점을 방지할 수 있습니다.

새순 드라이어드

{4}{G}

생물 — 드라이어드

2/2

승격 (당신이 지속물을 열 개 이상 조종한다면, 당신은 이 게임이 끝날 때까지 도시의 축복을 받는다.)

각 유지단 시작에, 1/1 녹색 묘목 생물 토큰 한 개를 만든다.

당신이 도시의 축복을 가진 한 당신이 조종하는 묘목들은 +2/+2 를 받는다.

* 생물에 대한 피해는 턴이 종료되어 제거될 때까지 남아 있으므로, 해당 턴에 새순 드라이어드가 전장을 떠나는 경우 당신이 조종하는 묘목이 입은 치명적이지 않은 피해는 치명피해로 바뀔 수 있습니다.

태초의 죽음, 테지목

{4}{B}{B}

전설적 생물 — 장로 공룡

6/6

치명타

{B}, 당신의 손에서 태초의 죽음, 테지목을 공개한다: 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 사냥감 카운터 한 개를 올려놓는다. 이 능력은 당신의 턴에만 활성화할 수 있다.

테지목이 전장에 들어올 때, 당신의 상대들이 조종하는 사냥감 카운터가 올려진 각 생물을 파괴한다.

* 당신은 자신의 턴 중에 테지목의 활성화된 능력을 한 번 이상 활성화할 수 있습니다.

* 테지목의 격발 능력은 상대가 조종하는 생물에 사냥감 카운터가 어떻게 올라갔는지 또는 그 생물에 카운터를 올린 테지목의 소유자가 누구인지에 대해 신경 쓰지 않습니다. 테지목은 자신에게 보이는 상대의 모든 사냥감을 그저 잡아먹습니다.

불멸의 태양

{6}

전설적 마법물체

플레이어들은 플레인즈워커의 충성 능력을 활성화할 수 없다.

당신의 뽑기단 시작에, 카드 한 장을 추가로 뽑는다.

당신이 발동하는 주문들은 발동하는 데 {1}이 덜 든다.

당신이 조종하는 생물들은 +1/+1 을 받는다.

* 주문의 총 비용을 결정하려면, 지불할 마나 비용 또는 대체비용에 비용 증가분을 추가한 다음 비용 감소분을 적용하십시오. 발동하는 데 지불한 총 비용에 관계없이, 주문의 전환마나비용은 변하지 않습니다.

틸로날리의 소환술사

{1}{R}

생물 — 인간 주술사

1/1

승격 *(당신이 지속물을 열 개 이상 조종한다면, 당신은 이 게임이 끝날 때까지 도시의 축복을 받는다.)*

틸로날리의 소환술사가 공격할 때마다 당신은 {X}{R}을 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 탭되어 공격 중인 상태의 1/1 적색 정령 생물 토큰 X 개를 만든다. 다음 종료단 시작에, 당신이 도시의 축복을 가지고 있지 않다면 그 토큰들을 추방한다.

* 각 정령 토큰이 전장에 들어오면, 그 토큰이 어느 상대나 상대의 플레인즈워커를 공격하는 상태가 되는지 선택합니다. 틸로날리의 소환술사가 공격하는 대상과 동일한 플레이어나 플레인즈워커를 공격할 필요는 없습니다.

* 당신이 도시의 축복을 가졌는지 여부는 종료단에 지연된 격발능력이 해결될 때에만 확인합니다. 당신이 만든 토큰은 당신이 승격하는 데 도움이 될 수 있습니다.

올가미턱 폭군

{3}{W}{W}

생물 — 공룡

5/5

격노 — 올가미턱 폭군이 피해를 입을 때마다, 상대가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 올가미턱 폭군이 전장을 떠날 때까지 추방한다.

* 올가미턱 폭군이 자신의 격발능력이 해결되기 전에 전장을 떠나는 경우(대체로 치명피해를 입은 등의 이유로), 목표 생물은 추방되지 않습니다.

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

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

황혼의 예언자

{2}{B}{B}

생물 — 흡혈귀 성직자

2/4

비행

승격 (당신이 지속물을 열 개 이상 조종한다면, 당신은 이 게임이 끝날 때까지 도시의 축복을 받는다.)
당신의 유지단 시작에, 당신이 도시의 축복을 가지고 있다면, 당신의 서고 맨 위의 카드를 공개하고 그 카드를 당신의 손에 넣는다. 각 상대는 생명 X 점을 잃고 당신은 생명 X 점을 얻는다. X는 그 카드의 전환마나비용이다.

* 공개된 카드의 마나 비용에 {X}가 포함되어 있다면, X의 값은 0입니다.

* 공개된 카드가 마나 비용이 없다면(예를 들어 토지 카드의 경우), 전환마나비용은 0이 됩니다.

* 분할 카드(예: *아몬케트* 블록의 여파를 가진 카드)의 전환마나비용은 두 면의 마나 비용의 합을 기준으로 합니다.

* 쌍두거인 게임에서, 황혼의 예언자의 마지막 능력은 상대 팀이 생명 X 점을 두 번 잃게 하고 당신이 생명 X 점을 얻게 합니다.

보나의 굶주림

{2}{B}

순간마법

승격 (당신이 지속물을 열 개 이상 조종한다면, 당신은 이 게임이 끝날 때까지 도시의 축복을 받는다.)
각 상대는 생물 한 개를 희생한다. 당신이 도시의 축복을 가지고 있다면, 대신 각 상대는 자신이 조종하는 생물 수의 절반을 올림하여 계산한 뒤 그만큼의 생물을 희생한다.

* 보나의 굶주림이 해결될 때, 턴을 진행하는 플레이어가(그 플레이어가 상대인 경우) 먼저 자신이 희생할 생물들을 선택하고 다른 상대들이 턴 순서대로 선택합니다. 그 후, 선택된 생물들은 동시에 희생됩니다. 플레이어들은 선택할 때 앞선 플레이어가 어떤 선택을 했는지 알게 됩니다.

교활한 고르곤 브라스카 (플레인즈워커 텍에만 해당)

{4}{B}{B}

전설적 플레인즈워커 — 브라스카

5

+2: 당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 +1/+0을 받는다.

-3: 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다.

-10: 턴종료까지, 당신이 조종하는 생물들은 치명타와 "이 생물이 상대에게 피해를 입힐 때마다, 그 플레이어는 게임에서 패배한다."를 얻는다

* 브라스카의 첫 번째 및 마지막 능력은 해결되는 시점에 당신이 조종하고 있는 생물에게만 영향을 미칩니다. 능력이 해결된 다음에 조종하기 시작한 생물은 +1/+0 을 받거나 능력을 얻지 못합니다.

* 브라스카가 자신의 세 번째 능력으로 생물에게 주는 격발능력은 비전투피해를 포함하여 해당 생물이 입히는 모든 피해에 대해 격발됩니다. 영향 받은 생물에 의해 여러 플레이어들이 피해를 입은 경우, 당신은 해당 격발의 해결 순서를 선택합니다. 모든 상대가 게임에서 패배하는 경우 당신은 더 이상의 격발이 해결되기 전에 게임에서 승리합니다.

전쟁연 약탈자

{1}{U}

생물 — 인간 해적

2/1

비행

전쟁연 약탈자가 공격할 때마다, 수비플레이어가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 모든 능력을 잃고 기본 공격력과 방어력이 0/1 이 된다.

* 전쟁연 약탈자의 능력은 생물의 기본 공격력과 방어력을 특정 값으로 설정하는 모든 기존 효과를 덮어씹습니다. 그러나 능력이 해결된 다음에 적용되는 공격력과 방어력을 특정 값으로 설정하는 효과는 그대로 적용됩니다.

* 영향을 받은 생물이 전쟁연 약탈자의 능력이 해결된 다음에 능력을 얻으면, 그 능력을 유지합니다. 영향을 받은 생물이 다른 객체에 능력을 부여하는 능력을 가진 경우 전쟁연 약탈자의 효과는 생물이 그렇게 하는 것을 중단시킵니다.

* 폭풍성장의 효과 등 생물의 공격력과 방어력을 수정하는 효과는 적용이 시작된 시점과 상관없이 계속해서 적용됩니다. 생물의 공격력이나 방어력을 바꾸는 카운터 또는 생물의 공격력과 방어력을 뒤바꾸는 효과도 마찬가지입니다.

고집센 검이빨

{2}{G}

생물 — 공룡

5/5

승격 (당신이 지속물을 열 개 이상 조종한다면, 당신은 이 게임이 끝날 때까지 도시의 축복을 받는다.)

당신은 당신의 각 턴에 대지 한 개를 추가로 플레이할 수 있다.

고집센 검이빨은 당신이 도시의 축복을 가지고 있지 않다면 공격하거나 방어할 수 없다.

* 고집센 검이빨의 두 번째 능력은 당신이 둘 이상을 조종하는 경우 누적됩니다. 미지로의 진입 등 한 턴에 대지를 한 개 이상 플레이하도록 만드는 다른 효과와도 누적됩니다.

태초의 재앙, 자카마

{6}{R}{G}{W}

전설적 생물 — 장로 공룡

9/9

경계, 대공, 돌진

태초의 재앙, 자카마가 전장에 들어올 때, 당신이 자카마를 발동했다면, 당신이 조종하는 모든 대지를 언택한다.

{2}{R}: 생물을 목표로 정한다. 자카마는 그 생물에게 피해 3 점을 입힌다.

{2}{G}: 마법물체나 부여마법을 목표로 정한다. 그 목표를 파괴한다.

{2}{W}: 당신은 생명 3 점을 얻는다.

* 자카마의 격발능력은 당신이 어떤 영역에서든 자카마를 발동하면 격발됩니다. 자카마를 발동하지 않고 전장에 놓는 경우에는 격발되지 않습니다.

* 자카마의 피해를 입히는 능력은 전투 중에 활성화될 수 있으며, 자신을 방어하는 생물을 목표로 정할 수도 있습니다. 자카마를 방어하는 모든 생물이 파괴되는 경우, 자카마의 전투피해는 돌진으로 인해 자신이 공격하는 플레이어 또는 플레인즈워커에 할당됩니다. 방어생물이 치명적이지 않은 피해를 입은 경우 해당 피해는 돌진 피해를 할당할 때 간주됩니다.

태초의 여명, 제탈파

{6}{W}{W}

전설적 생물 — 장로 공룡

4/8

비행, 이단공격, 경계, 돌진, 무적

* 이단공격과 돌진을 가진 공격생물이 자신의 모든 방어생물을 선제공격 전투피해로 파괴하는 경우, 자신의 모든 일반 전투피해는 해당 생물이 공격하는 플레이어 및 플레인즈워커에게 할당됩니다.

매직: 더 개더링, 매직, 익살란의 숙적들, 칼라데시, 에테르 봉기, 아몬케트, 파멸의 시간, 익살란 및 플레인즈워커 텍은 미국 및 기타 국가에서 Wizards of the Coast LLC 의 상표입니다. ©2018 Wizards.