

테로스 출시 사항

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

최종 수정일: 2013년 7월 19일

출시 사항에는 새로 출시되는 **매직 : 더 개더링** 세트를 비롯하여 세트 카드와 관련된 규칙과 설명이 포함되어 있습니다. 본 문서의 내용을 참조하시면 새로운 카드를 사용할 때 새로운 기능과 상호작용 때문에 발생하는 일반적인 오해와 혼동이 해소되어 더 큰 재미를 느끼실 수 있습니다. 앞으로 새로운 세트가 출시되면 **매직** 규칙이 업데이트되어 이 정보 중 일부가 유효하지 않게 될 수도 있습니다. 본 문서에서 필요한 답변을 찾을 수 없는 경우에는 www.wizards.com/customerservice로 문의해 주시기 바랍니다.

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

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

일반 설명

출시 정보

테로스 세트는 249장의 카드(커먼 카드 101장, 언커먼 카드 60장, 레어 카드 53장, 미식레어 카드 15장, 기본 대지 15장)로 구성되어 있습니다.

프리릴리즈 이벤트: 2013년 9월 21일 ~ 22일

출시 날짜: 2013년 9월 27일 ~ 29일

게임데아: 2013년 10월 19일 ~ 20일

테로스 세트는 공식 출시일인 2013년 9월 27일 금요일부터 공인 완성덱 게임에서 사용할 수 있습니다. 2013년 9월 27일부터 스탠다드 형식에 사용할 수 있는 카드 세트는 *라브니카로의 귀환*, *충돌의 관문*, *용의 미로*, *매직 2014* 및 테로스입니다.

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

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

테마: 신들의 마법

매직 세트에는 항상 강력한 부여마법 카드가 등장합니다. *테로스* 세트는 이미 플레이어에게 익숙한 다양한 마법진과 부여마법이 등장합니다. 그러나 *테로스* 세트에는 플레이어가 본 적이 없는 새로운 부여마법도 등장합니다. 이들 카드는 테로스의 신들과 그들의 피조물이 인간세계에 나타난 것을 표현하기 위해 부여마법과 다른 카드 유형을 결합합니다.

이들 카드는 테로스의 신들이 사는 공간인 닉스의 빛나는 별을 표현하기 위해 카드 윗부분에 특별한 처리가 되어 있습니다. 이 덕분에 플레이어는 전장에 있는 생물이나 마법물체 중 부여마법이기도 한 카드를 쉽게 구별할 수 있습니다.

이 문서의 다음 부분으로 넘어가기 전에 아래 세 가지 카드 예시를 보십시오.

태양의 신 헬리아드

{3}{W}

전설적 부여마법 생물 — 신

5/6

무적

당신의 백색 신앙심이 5 미만인 한, 헬리아드는 생물이 아니다. *(당신이 조종하는 지속물의 mana 비용에 있는 각 {W}마다 당신의 백색 신앙심이 1씩 증가한다.)*

당신이 조종하는 다른 생물들은 경계 능력을 가진다.

{2}{W}{W}: 2/1 백색 성직자 부여마법 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다.

'태양의 신 헬리아드'는 매직의 다섯 가지 색을 대표하는 전설적 부여마법 생물 카드 중 하나입니다. '새로운 용어: 신앙심'과 '사이클: 신'을 참조하십시오.

헬리아드의 사절

{3}{W}

부여마법 생물 — 엘크

3/3

권능 {6}{W} *(이 카드의 권능 비용을 지불하고 발동하면, 이 카드는 생물에 부여하는 마법진 주문이다. 이 카드는 생물에 부착되지 않은 상태가 되면 다시 생물이 된다.)*

헬리아드의 사절이나 부여된 생물이 공격할 때마다, 상대가 조종하는 생물 한 개를 목표로 정한다. 그 생물을 탭한다.

부여된 생물은 +3/+3을 받는다.

'헬리아드의 사절'은 이번 세트에 모두 16종류가 등장하는 부여마법 생물 중 하나입니다. 이들 생물 모두가 다섯 신과 연관된 것은 아니지만, 모두 권능 능력을 가지고 있습니다. '새 키워드: 권능'을 참조하십시오.

헬리아드의 창

{1}{W}{W}

전설적 부여마법 마법물체

당신이 조종하는 생물들은 +1/+1을 받는다.

{1}{W}{W}, {T}: 이번 턴에 당신에게 피해를 입힌 생물 한 개를 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다.

'헬리아드의 창'은 전설적 부여마법 마법물체 카드 중 하나로, 이런 다섯 신과 깊은 관계가 있는 카드가 색마다 한 장씩 있습니다.

* 부여마법하면서 다른 지속물 유형이기도 한 지속물은 어느 한쪽 유형에 영향을 주는 모든 주문이나 능력의 영향을 받습니다. 예를 들어 "부여마법 한 개를 목표로 정한다. 그 부여마법을 추방한다"라는 능력을 가진 주문은 부여마법 생물이나 부여마법 마법물체를 추방할 수 있습니다.

* 부여마법 생물이 'Opalescence' 등의 효과로 생물이 되면 해당 효과가 지정한 공격력과 방어력이 본래 부여마법 생물 카드에 적힌 공격력과 방어력을 덮어씁니다. 부여마법을 생물로 바꾸는 효과에 따로 지시가 없는 한 해당 부여마법은 원래 가진 상위 유형과 하위 유형을 유지합니다.

새로운 키워드: 권능

권능은 신들의 영역인 닉스에 사는 부여마법 생물이 자신이 가진 능력을 현세의 생물에 부여하는 능력을 나타내는 새로운 키워드입니다. 권능 능력이 있는 생물은 생물로서 발동하거나 다른 생물을 목표로 하는 마법진으로서 발동합니다.

구름의 나리아드

{2}{U}

부여마법 생물 — 님프

2/2

권능 {4}{U} (이 카드의 권능 비용을 지불하고 발동하면, 이 카드는 생물에게 부여하는 마법진 주문이다. 이 카드는 생물에 부착되지 않은 상태가 되면 다시 생물이 된다.)

비행

부여된 생물은 +2/+2를 받고 비행 능력을 가진다.

권능에 대한 공식 규칙은 다음과 같습니다.

702.102. 권능

702.102a 권능은 두 가지 정적 능력을 나타낸다. 하나는 권능을 가진 카드가 스택에 있는 동안 활성화되고, 다른 하나는 카드가 스택과 전장에 있을 때 모두 활성화된다. "권능 [비용]"은 "마나 비용을 지불하는 대신에 [비용]을 지불하고 이 카드를 발동할 수 있다"는 뜻이자 "이 카드의 권능 비용을 지불하면, 이 카드는 마법진 부여마법이 되며 생물에게 부여 능력을 얻는다."라는 의미이다. 이들 효과는 해당 주문이 해결될 때 목표로 정한 생물이 유효하지 않거나 지속물이 되어 목표에서 떨어져 나갈때까지 지속된다." 카드의 권능 비용 지불 방법은 대체비용 지불에 관한 규정 601.2b 및 601.2e-g를 따른다.

702.102b 주문의 조종자가 권능 비용을 지불하기로 결정한다면 그 플레이어는 생물에게 부여하는 능력과 규칙 601.2c에 따라 그 마법진 주문에 유효한 목표를 선택한다. 규칙 303.4을 추가로 참조한다.

702.102c 주문의 조종자는 그 주문이 마법진 주문이 된 이후에 유효한 목표를 정할 수 없다면 그 주문의 권능 비용을 지불하기로 할 수 없다.

702.102d 권능 능력이 있는 마법진 주문이 해결되기 시작할 때 그 목표가 유효하지 않은 경우, 그 주문을 마법진으로 만드는 효과가 사라진다. 그 주문은 생물 주문으로 해결되어 그 조종자의 조종 하에 전장에 들어온다. 이는 규칙 608.3a의 예외이다.

* 이러한 주문은 스택에 쌓인 다음에 마법진 주문으로 발동할지 선택합니다. 섬광처럼 주문 발동 시기에 영향을 주는 능력은 생물을 어디에서 발동하든 적용됩니다. 예를 들어, 섬광 능력을 가진 것처럼 생물 주문을 발동할 수 있도록 하는 효과를 받을 경우, 권능 능력이 있는 생물 카드를 순간마법을 발동할 수 있을 때 언제든지 마법진 주문으로 발동할 수 있습니다.

* 권능 능력이 있는 주문이 스택에 쌓일 경우, 해당 주문은 생물 주문 또는 마법진 주문입니다. 동시에 둘 다는 될 수는 없습니다.

* 다른 마법진 주문과 달리, 권능 능력이 있는 마법진 주문은 주문이 해결될 때 목표가 유효하지 않더라도 무효화되지 않습니다. 대신 해당 주문을 마법진으로 만드는 효과가 사라져 생물에 부여 능력을 잃고 부여마법 생물 주문으로 돌아와 부여마법 생물로 전장에 들어옵니다.

* 다른 마법진과 달리, 권능 능력이 있는 마법진은 생물에서 떨어져도 그 조종자의 무덤으로 가지 않습니다. 대신 해당 주문을 마법진으로 만드는 효과가 사라져 생물에 부여 능력을 잃고 부여마법 생물로 전장에

남습니다. 이러한 카드가 생물에서 떨어져나간 턴의 시작부터 부여마법으로 또는 생물로 전장에 있었다면, 해당 카드는 그 턴에 공격하거나 {T} 능력을 활성화할 수 있습니다.

* 권능을 가진 지속물이 발동 이외의 수단으로 전장에 들어왔다면 부여마법 생물이 됩니다. 이럴 경우 플레이어는 해당 카드의 권능 비용을 지불하고 마법진이 되게 할 수 없습니다.

* 생물에게 부착된 마법진은 생물이 탭될 때 탭되지 않습니다. 드문 경우를 제외하면 권능을 가진 마법진은 생물로 바뀔 때 언탭된 채로 남습니다.

새로운 능력 용어: 영웅

장엄한 테로스 세계에서 살아남으려면 때로는 영웅적인 행동이 필요합니다. 영웅은 이탤릭체로 표시되는 능력 용어로, 플레이어가 이 능력을 가진 생물을 목표로 주문을 발동할 때마다 해당 능력이 격발됩니다. 능력 용어는 규칙으로서의 의미를 가지지 않습니다.

세테사의 전투 사제

{1}{W}

생물 — 인간 성직자

1/3

영웅 — 당신이 세테사의 전투 사제를 목표로 주문을 발동할 때마다, 당신은 생명 2점을 얻는다.

* 영웅 능력은 그 능력을 격발시킨 주문이 해결되기 전에 해결됩니다.

* 영웅 능력은 주문당 한 번만 격발되며, 그 주문이 영웅 능력을 가진 생물을 여러 번 목표로 해도 마찬가지입니다.

* 스택에서 복사된 주문이나 원래 다른 생물을 목표로 발동된 주문의 목표가 나중에 영웅 능력을 가진 생물로 바뀔 경우 영웅 능력은 격발되지 않습니다.

새로운 키워드 행위: 괴수화

테로스의 세계에는 신화에 나오는 괴물이 돌아다니며 용감한 영웅조차도 공포에 떨게합니다. 괴수화는 생물에 +1/+1 카운터를 올려놓는 새로운 키워드 능력으로, 다른 능력을 격발시켜 추가 보너스를 주기도 합니다.

수집가 고르곤

{3}{B}{B}

생물 — 고르곤

2/5

치명타

{5}{B}{B}: 괴수화 1. (이 생물이 괴수화하지 않았다면, 이 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다. 이 생물은 괴수화한다.)

수집가 고르곤이 괴수화할 때, 상대가 조종하는 생물 중 고르곤이 아닌 생물 한 개를 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다.

괴수화에 대한 공식 규칙은 다음과 같습니다.

701.28. 괴수화

701.28a "괴수화 N"은 "이 생물이 괴수화하지 않았다면, 이 생물에 +1/+1 카운터 N개를 올려놓는다. 이 생물은 괴수화한다."라는 뜻이다. 괴수는 다른 능력이 참조하는 지속물의 상태이다.

701.28b 지속물의 능력이 플레이어에게 "괴수화 X"를 지시하면, 그 지속물의 다른 능력도 X를 참조하는 경우가 있다. 이 경우 모든 X값은 해당 지속물이 괴수가 되는 X값과 같다.

* 한 번 괴수화한 생물은 다시 괴수화할 수 없습니다. 괴수화 능력이 해결될 때 생물이 이미 괴수화했으면, 아무 일도 일어나지 않습니다.

* 괴수화한 것은 생물이 가지는 능력이 아닙니다. 괴수화한 것은 생물의 속성입니다. 생물이 생물이 아니게 되거나 능력을 잃어도 계속 괴수화한 상태입니다.

* 생물이 괴수가 될 때 격발되는 능력은 괴수화 능력이 해결될 때 그 생물이 전장에 있지 않으면 격발되지 않습니다.

새로운 용어: 신앙심

테로스의 신들은 믿음에 대한 보상으로 장엄한 기적을 일으킵니다. 신앙심은 유색 마나 기호의 수를 세어 효과의 규모를 결정하는 새로운 규칙 용어입니다.

닐리아의 사도

{2}{G}{G}

생물 — 켄타우로스 궁수

3/3

닐리아의 사도가 전장에 들어올 때, 당신은 당신의 녹색 신앙심만큼의 생명점을 얻는다. (당신이 조종하는 지속물의 마나 비용에 있는 각 {G}마다 당신의 녹색 신앙심이 1씩 증가한다.)

신앙심에 대한 공식 규칙은 다음과 같습니다.

700.5. 플레이어의 [색] 신앙심은 플레이어가 조종하는 지속물에 표시된 마나 비용 중 해당 색의 마나 기호 개수와 동일하다.

* 지속물의 마나 비용 중 {0}, {1}과 같이 숫자로 표시되는 마나 기호는 무색이므로 신앙심에 영향을 주지 않습니다.

* 지속물의 문구란에 나오는 마나 기호는 신앙심에 영향을 주지 않습니다.

* 혼성마나기호, 단색 혼성마나기호, 파이렉시아 마나 기호는 신앙심에 영향을 줍니다.

* 활성화능력이나 격발능력이 플레이어의 신앙심에 따라 효과가 달라질 경우, 해당 플레이어는 해당 능력이 해결될 때 자신이 조종하는 지속물의 마나 비용 중 해당 색 마나 기호의 수를 셉니다. 그 능력을 가진 지속물이 그때 여전히 전장에 있다면, 그 지속물에 표시된 마나 기호도 신앙심에 영향을 줍니다.

돌아온 키워드 능력: 점술

기존 능력인 점술은 미래를 엿보고 가능하면 이를 바꾸게 해주는 키워드 능력입니다. 점술은 **매직 2011** 코어세트에서 등장했습니다.

불뚝 충격

{R}

순간마법

생물 한 개나 플레이어 한 명을 목표로 정한다. 불뚝 충격은 그 목표에 피해 1점을 입힌다. 점술 1. (당신의 서고 맨 위의 카드를 본다. 당신은 그 카드를 당신의 서고 맨 밑에 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 하게됩니다.

* 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.

사이클: 신

테로스의 신들은 별들과 함께 사는 무형의 존재입니다. 필멸자들이 신앙심이 깊어지면, 신들이 현세에 모습을 드러내 믿는 자들을 도와 싸울 수 있습니다.

사냥의 신 닐리아

{3}{G}

전설적 부여마법 생물 — 신

6/6

무적

당신의 녹색 신앙심이 5 미만인 한, 닐리아는 생물이 아니다. *(당신이 조종하는 지속물의 마나 비용에 있는 각 {G}마다 당신의 녹색 신앙심이 1씩 증가한다.)*

당신이 조종하는 다른 생물들은 돌진 능력을 가진다.

{3}{G}: 생물 한 개를 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +2/+2를 받는다.

* 신이 생물이 아니게 만드는 능력은 전장에서만 효과를 발휘합니다. 신은 플레이어의 신앙심과 상관없이 다른 영역에서는 항상 생물 카드입니다.

* 신이 전장에 들어오게 되면 해당 색에 대한 플레이어의 신앙심을 계산합니다. 이 때 신 자신의 마나 비용에 있는 마나 기호도 포함되며, 신앙심이 충분한 경우 신은 생물로 전장에 들어오고 생물이 전장에 들어올 때마다 격발되는 능력이 격발됩니다.

* 신이 생물이 아니게 되면, 신은 생물 유형과 그에 따른 모든 하위 생물 유형을 잃게됩니다. 그럴 경우, 신은 전설적 부여마법입니다.

* 신의 능력은 신이 생물이든 아니든 전장에 남아있는 한 작용합니다.

* 신을 공격자 또는 방어자로 선언한 다음 신이 생물이 아니게 되면 전투에서 제거합니다.

* 신이 피해를 입은 다음 생물이 아니게 되고, 같은 턴에 다시 생물이 될 경우 신이 입은 피해는 그대로 남습니다. 신이 본래 생물이었을 때 신에게 영향을 미치던 모든 효과도 마찬가지로 적용됩니다. (대부분의 경우 신은 무적이기 때문에 신이 입은 피해량은 중요하지 않습니다.)

사이클: 신의 시련

테로스 세트에는 색마다 하나씩 신이 내린 시련을 상징하는 마법진이 있습니다.

에레보스의 시련

{1}{B}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

부여된 생물이 공격할 때마다, 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다. 그런 다음 그 생물에 올려진 +1/+1 카운터가 세 개 이상일 경우, 에레보스의 시련을 희생한다.

당신이 에레보스의 시련을 희생할 때, 플레이어 한 명을 목표로 정한다. 그 플레이어는 카드 두 장을 버린다.

* 방어자가 선언과 전투피해 배정이 이루어지기 전에 생물에 +1/+1 카운터를 올려놓습니다.

* 부여된 생물이 +1/+1 카운터를 세 개 이상 가지고 있는지는 공격으로 격발된 능력이 해결될 때 해결됩니다. 부여된 생물에 세 번째 +1/+1 카운터가 다른 방법으로 올려지면 그 생물이 다음에 공격할 때까지 시련을 희생하지 않습니다.

* 다른 방법으로 시련을 희생하면 시련의 마지막 능력이 격발됩니다.

사이클: '전장에 들어올 때' 능력을 가진 마법진

재앙의 표식

{1}{B}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

재앙의 표식이 전장에 들어올 때, 카드 한 장을 뽑는다.

부여된 생물은 +1/+0을 받는다.

* *테로스* 세트에는 "[이 마법진]이 전장에 들어올 때, 카드 한 장을 뽑는다"라는 능력을 가진 마법진이 다섯 개 있습니다. 이들 주문이 해결될 때 주문의 목표가 유효하지 않으면 무효화됩니다. 이렇게 되면 해당 마법진은 전장에 들어오지 않으며, 카드도 뽑을 수 없습니다.

변경된 규칙: '플레인즈워커 고유성 규칙'과 '전설 규칙'

매직 2014 코어세트 출시와 함께 규칙 두 가지가 변경되었는데, 이들은 *테로스* 세트의 카드의 능력에도 영향을 줍니다.

이전 규칙을 따르면, 전장에 같은 이름을 가진 전설적 지속물이 둘 이상 있거나, '제이스'처럼 하위유형을 공유하는 플레인즈워커가 둘 이상 있으면 상태 참조 효과로 모두 그 소유자들의 무덤으로 들어갑니다. 이 규칙이 바뀌었습니다. 새로운 규칙은 다음과 같습니다.

704.5j 한 플레이어가 플레인즈워커 유형을 공유하는 플레인즈워커를 두 개 이상 조종할 경우, 해당 플레이어는 그 중 하나를 고르고 나머지를 자신의 무덤에 넣는다. 이것을 "플레인즈워커 고유성 규칙"이라고 합니다.

704.5k 한 플레이어가 같은 이름의 전설적 지속물을 두 개 이상 조종한다면, 그 플레이어는 그 중 하나를 선택하고 나머지를 소유자의 무덤에 넣는다. 이것을 "전설 규칙"이라고 합니다.

카드별 설명

"낙석

{6}{R}{R}

순간마법

생물이나 플레이어를 원하는 수만큼 목표로 정한다. 낙석은 그 목표들에게 피해 5점을 당신이 나눈 대로 입힌다.

* '낙석'의 목표는 최소 하나에서 최대 다섯까지입니다. * '낙석'의 피해는 '낙석' 능력이 해결될 때가 아니라 스택에 쌓일 때 배분합니다. 각 목표에 최소 피해 1점을 지정해야 합니다.

* 낙석의 목표 중 일부가 유효하지 않게 되어도 피해 배분은 바꿀 수 없습니다. 유효하지 않게 된 목표에 배분된 피해는 입혀지지 않습니다.

* 플레이어와 해당 플레이어가 조종하는 플레인즈워커 모두에게 '낙석'으로 피해를 입힐 수는 없습니다. 또한 같은 플레이어가 조종하는 둘 이상의 플레인즈워커에게 피해를 입힐 수 없습니다. 플레이어가 입으려고 하는 피해를 플레인즈워커에게 전향하려면 모든 피해를 하나의 플레인즈워커에게 전향해야 합니다.

* 어떤 효과로 인해 스택에 쌓인 '낙석'을 복사할 경우, 복사본의 목표를 바꿀 수 없습니다. 그러나 복사본을 생성하도록 하는 효과가 목표를 바꾸라고 지시할 경우에는 바꿀 수 있습니다.

"

"난봉꾼 제나고스

{2}{R}{G}

플레인즈워커 — 제나고스

3

+1: {R}과 {G}를 합해 총 X마나를 원하는 조합으로 당신의 마나풀에 담는다. X는 당신이 조종하는 생물의 수다.

0: 신속 능력을 가진 적색이며 녹색인 2/2 사티로스 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다.

-6: 당신의 서고 맨 위의 카드 일곱 장을 추방한다. 당신은 그중에서 생물카드와 대지 카드를 원하는 만큼 전장에 놓을 수 있다.

* 제나고스나의 첫 능력은 마나 능력이 아닙니다. 이 능력은 스택을 사용하므로 이에 대응할 수 있습니다. 이 능력이 해결될 때 자신이 조종하는 생물의 수를 세어 얼마만큼의 마나를 마나풀에 담을지 결정합니다. 그때 적색 마나와 녹색 마나의 양을 결정합니다.

* 세 번째 능력으로 권능을 가진 생물 카드를 전장에 놓으면 마법진이 아니라 생물로 전장에 들어옵니다.

"

"난파선 세이렌

{U}{B}

생물 — 세이렌

1/2

비행

{1}{U}: 상대가 조종하는 생물 한 개를 목표로 정한다. 그 생물은 가능하면 이 턴에 공격해야 한다.

{1}{B}, {T}: 공격생물들은 턴종료까지 -1/-1을 받는다.

* 각 공격생물의 조종자는 그 생물이 어떤 플레이어 또는 플레인즈워커를 공격할지를 결정할 수 있습니다.

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

* 마지막 능력은 능력이 해결될 때 이미 공격하고 있는 생물에게 영향을 줍니다. 전투 전에 이 능력을 활성화하더라도 그 턴의 나중에 공격하는 생물에게는 영향을 주지 않습니다.

"

"닉스의 신전 닉소스

전설적 대지

{T}: {1}를 당신의 마나풀에 담는다.

{2}, {T}: 색을 하나 고른다. 당신의 마나풀에 당신이 선택한 색의 마나를 그 색에 대한 신앙심만큼 담는다.

(어떤 색에 대한 당신의 신앙심은 당신이 조종하는 지속물에 나온 그 색의 마나 기호 하나당 1씩 증가한다.)

* 두 번째 능력은 마나 능력입니다. 스택에 쌓이지 않으므로 이에 대응할 수 없습니다.

"

"닐리아의 존재감

{1}{G}

부여마법 — 마법진

대지에 부여

닐리아의 존재감이 전장에 들어올 때, 카드 한 장을 뽑는다.

부여된 대지는 원래 유형에 더해 모든 기본 대지 유형이다.

* 부여된 대지는 원래 유형에 더불어 들, 섬, 늪, 산, 숲입니다. 부여된 대지는 각 기본 대지 유형의 마나 능력도 가집니다. 예를 들어, 부여된 대지는 숲이므로 탭하여 마나풀에 {G}를 담을 수 있습니다. 부여된 대지는 동시에 다른 하위 유형과 능력을 유지합니다.

* 대지에 추가로 기본 대지 유형을 주어도 원래 이름이나 유형을 바꿀 수는 없습니다.

"

"닐리아의 활

{1}{G}{G}

전설적 부여마법 마법물체

당신이 조종하는 공격생물들은 치명타 능력을 가진다.

{1}{G}, {T}: 하나를 선택한다 — 생물 한 개를 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다; 또는 비행 능력이 있는 생물 한 개를 목표로 정한다. 닐리아의 활은 그 생물에 피해 2점을 입힌다; 또는 당신은 생명 3점을 얻는다; 또는 당신의 무덤에서 카드를 최대 네 장까지 목표로 정한다. 그 카드들을 당신의 서고 맨 밑에 원하는 순서로 놓는다.

* 능력을 활성화할 때 모드를 선택합니다.

"

"돌에서 튀어나온 거인

{3}{R}{R}

생물 — 거인

5/4

{6}{R}{R}: 괴수화 3. (이 생물이 괴수화하지 않았다면, 이 생물에 +1/+1 카운터 세 개를 올려놓는다. 이 생물은 괴수화한다.)

돌에서 튀어나온 거인이 괴수화할 때, 당신의 상대들이 조종하는 비행 능력이 없는 생물들은 이 턴에 방어할 수 없다.

* '돌에서 튀어나온 거인'의 마지막 능력이 해결될 때 방어자가 이미 선언되었다면 해당 방어자를 바꾸거나 취소할 수 없습니다.

* 상대는 비행 능력이 있거나 '돌에서 튀어나온 거인'의 능력이 해결될 때 전장에 없었던 생물로 그 턴에 '돌에서 튀어나온 거인'을 방어하도록 지정할 수 없습니다.

"

"돼지의 저주

{X}{U}{U}

집중마법

생물 X개를 목표로 정한다. 그 생물들을 추방한다. 이렇게 추방당한 각 생물 한 개마다 그 조종자는 2/2 녹색 멧돼지 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다.

* 커맨더 게임에서 '돼지의 저주'로 인해 커맨더가 추방당하는 대신 커맨드 영역에 들어가더라도 저주의 조종자는 멧돼지 토큰을 얻습니다.

"

"라곤나 무리 장로

{2}{W}

생물 — 켄타우로스 조연자

3/2

라곤나 무리 장로가 전장에 들어올 때, 당신이 부여마법을 조종한다면, 당신은 생명 3점을 얻는다.

* '라곤나 무리 장로'가 전장에 들어올 때 자신이 조종하는 부여마법이 없다면 이 능력은 격발되지 않습니다. 능력이 격발되었지만 해결될 때 자신이 조종하는 부여마법이 없다면 생명점을 얻을 수 없습니다.

"

"마력심장 키메라

{1}{U}{R}

생물 — 키메라

*3

비행, 돌진

마력심장 키메라의 공격력은 당신의 무덤에 있는 순간마법과 집중마법 카드의 수의 합과 같다.

* '마력심장 키메라'의 공격력을 정의하는 능력은 전장뿐만 아니라 모든 영역에서 적용됩니다.

"

"마지막 숨결

{1}{W}

순간마법

공격력이 2 이하인 생물 한 개를 목표로 정한다. 그 생물을 추방한다. 그 생물의 조종자는 생명 4점을 얻는다.

* '마지막 숨결'이 해결될 때 목표 생물이 유효하지 않으면 '마지막 숨결'이 무효화되어 아무 효과도 발생하지 않습니다. 따라서 그 조종자는 생명 4점도 얻을 수 없습니다.

"

"맹렬한 격동

{1}{G}

순간마법

생물 한 개를 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +2/+2를 받는다. 그 생물을 언택한다.

* '맹렬한 격동'은 언택된 생물을 목표로 정할 수 있습니다.

"

"멜레티스 허상술사

{2}{U}

생물 — 인간 마법사

2/3

{2}{U}, {T}: 순간마법이나 집중마법 주문 한 개를 목표로 정한다. 그 주문의 조종자는 그 주문을 복사한다. 그 플레이어는 그 복사본의 목표를 새로 정할 수 있다.

* '멜레티스 허상술사'의 능력은 어느 순간마법이나 집중마법 주문을 목표로 정할 수 있습니다. 반드시 목표를 정해야 하는 주문일 필요도 없고, 자신이 조종하는 주문일 필요도 없습니다.

* 능력이 해결될 때 주문의 복사본을 생성합니다. 원본 주문의 조종자가 복사본도 조종합니다. 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.

* 조종자가 새로운 목표를 선택하지 않는 한, 복사본은 원본 주문과 목표가 같습니다. 해당 플레이어는 목표의 수를 원하는 만큼 변경할 수 있습니다. 즉, 모두 변경할 수도 있고 하나도 변경하지 않을 수도 있습니다. 그 플레이어가 유효한 새 목표를 선택할 수 없는 경우에는 현재 목표가 유효하지 않다고 하더라도 그대로 유지됩니다.

* 주문이 “한 개를 선택한다” 등과 같은 선택 주문인 경우, 복사본 역시 같은 선택을 한 것으로 간주되며 그 조종자는 다른 모드를 고를 수 없습니다.

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

"

"멜레티스의 닥소스

{1}{W}{U}

전설적 생물 — 인간 병사

2/2

멜레티스의 닥소스는 공격력이 3 이상인 생물에게 방어당할 수 없다.

멜레티스의 닥소스가 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 그 플레이어의 서고 맨 위의 카드 한 장을 추방한다. 당신은 그 카드의 전환마나비용만큼의 생명점을 얻는다. 턴종료까지, 당신은 그 카드를 발동할 수 있으며, 당신이 그 카드를 발동하기 위한 마나는 당신이 원하는 색의 마나로 사용할 수 있다.

* 닥소스가 생물에게 방어당한 후에 그 생물의 공격력을 3 이상으로 올리더라도 방어를 취소할 수 없습니다.

* 추방당한 카드가 대지 카드라면 생명점도 얻을 수 없고 해당 대지 카드도 플레이할 수 없습니다.

* 추방 당한 카드를 발동하려면 모든 비용을 지불해야 합니다. 대체비용이나 추가비용은 지불할 수 없습니다. 발동할 카드에 필수 추가비용이 있다면, 그 비용은 반드시 지불해야 합니다.

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

"

"모기스의 약탈자

{2}{B}

생물 — 인간 광전사

2/2

모기스의 약탈자가 전장에 들어올 때, 생물을 최대 X개까지 목표로 정한다. 그 생물들은 턴종료까지 각각 위협 능력과 신속 능력을 얻는다. X는 당신의 흑색 신앙심이다. (당신이 조종하는 지속물의 마나 비용에 있는 각 {B}마다 당신의 흑색 신앙심이 1씩 증가한다.)

* 신앙심과 관련된 다른 능력과는 달리, '모기스 약탈자'의 신앙심 능력은 목표의 수를 결정하는데 사용됩니다. 따라서 '모기스의 약탈자'의 능력이 스택에 쌓일 때 자신의 흑색 신앙심을 계산해야 합니다. '모기스의 약탈자'의 마나 비용은 항상 자신의 흑색 신앙심에 포함됩니다. 일단 목표가 정해지고 능력이 스택에 쌓이면, 이후에 흑색 신앙심이 변해도 목표의 수는 변하지 않습니다. 목표의 숫자는 고정됩니다.

"

"바다감옥 괴물

{3}{U}{U}

생물 — 문어

5/5

바다감옥 괴물은 수비플레이어가 섬을 조종하지 않는다면 공격할 수 없다.

{5}{U}{U}: 괴수화 3. (이 생물이 괴수화하지 않았다면, 이 생물에 +1/+1 카운터 세 개를 올려놓는다. 이 생물은 괴수화한다.)

바다감옥 괴물이 괴수화할 때, 대지 한 개를 목표로 정한다. 그 대지는 자신의 다른 유형에 더불어 섬이 된다.

* 대지를 섬으로 만드는 효과는 기한이 없고 무한히 지속됩니다. 그 대지는 원래 유형과 능력을 유지합니다. 원래 대지가 섬이라면, "{T}: {U}를 당신의 마나풀에 담는다."라는 능력을 유지합니다.

"

"바다신의 복수

{5}{U}

집중마법

당신의 상대들이 조종하는 생물을 최대 세 개까지 목표로 정한다. 그 생물들을 소유자의 손으로 되돌린다.

점술 1. (당신의 서고 맨 위의 카드를 본다. 당신은 그 카드를 당신의 서고 맨 밑에 놓을 수 있다.)

* 목표를 정하지 않고 '바다신의 복수'를 발동할 수 있습니다. 그렇게 하면 주문이 해결될 때 점술 1을 합니다. * 목표를 하나라도 정했는데 '바다신의 복수'가 해결될 때 목표로 정한 카드가 모두 유효하지 않다면 주문이 무효화되어 아무 효과도 발생하지 않습니다.

* 다인전게임에서는 각기 다른 상대가 조종하는 목표를 고를 수 있습니다.

"

"바다의 신 타사

{2}{U}

전설적 부여마법 생물 — 신

5/5

무적

당신의 청색 신앙심이 5 미만인 한, 타사는 생물이 아니다. (당신이 조종하는 지속물의 마나 비용에 있는 각 {U}마다 당신의 청색 신앙심이 1씩 증가한다.)

당신의 유지단 시작에, 점술 1을 한다.

{1}{U}: 당신이 조종하는 생물 한 개를 목표로 정한다. 그 생물은 이 턴에 방어당할 수 없다.

* 목표로 정한 생물이 방어당한 다음에 타사의 마지막 능력을 활성화하더라도 방어를 바꾸거나 되돌릴 수 없습니다.

"

"바위에 묶이다

{W}

부여마법 — 마법진

자신이 조종하는 산에 부여

바위에 묶이다가 전장에 들어올 때, 상대가 조종하는 생물 한 개를 목표로 정한다. 바위에 묶이다가 전장을 떠날 때까지 그 생물을 추방한다. (그 생물은 그 소유자의 조종 하에 전장으로 돌아온다.)

* '바위에 묶이다'가 부여된 대지가 산이 아니게 되거나, 다른 플레이어가 그 조종권을 얻으면 '바위에 묶이다'는 상태 참조 효과에 따라 소유자의 무덤에 넣습니다.

* '바위에 묶이다'의 능력은 기한이 있는 영역 변화를 일으키며, 이는 매직 2014 에서 등장하는 능력으로, 기존 '망각륜'의 능력과 비슷합니다. 그러나 '망각륜'과는 달리 '바위에 묶이다' 같은 카드는 단일 효과 두 개를 발생시키는 하나의 능력을 가지고 있습니다. 즉, '바위에 묶이다'의 능력이 해결될 때 목표로 정한 생물을 추방하는 능력과 '바위에 묶이다'가 전장을 떠나자마자 즉시 추방했던 카드를 전장으로 되돌리는 능력이 합쳐진 능력입니다.

* 격발능력이 해결되기 전에 '바위에 묶이다'가 전장을 떠나면 목표로 정한 생물은 추방당하지 않습니다.

* 추방된 생물에 부착된 마법진은 권능 능력이 없는 한, 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 '바위에 묶이다'가 전장을 떠나는 즉시 전장으로 돌아옵니다. 이는 동시에 이루어지며 중간에 상태 참조 효과도 일어나지 않습니다.

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

"

"배를 부수는 크라켄

{4}{U}{U}

생물 — 크라켄

6/6

{6}{U}{U}: 괴수화 4. (이 생물이 괴수화하지 않았다면, 이 생물에 +1/+1 카운터 네 개를 올려놓는다. 이 생물은 괴수화한다.)

배를 부수는 크라켄이 괴수화할 때, 생물을 네 개까지 목표로 정한다. 그 생물들을 탭한다. 당신이 배를 부수는 크라켄을 조종하는 한, 그 생물들은 그 조종자의 언탭단에 언탭되지 않는다.

* '배를 부수는 크라켄'의 마지막 능력이 활성화되었으나 해결되기 전에 '배를 부수는 크라켄'의 조종권을 잃더라도 목표로 정한 생물은 탭됩니다. 그러나 다른 효과는 발휘되지 않아 이렇게 탭된 생물은 그 조종자의 다음 언택단에 정상적으로 언택됩니다.

* 다른 플레이어가 '배를 부수는 크라켄'의 조종권을 얻는 경우, 목표로 정한 생물은 언택되지 않는 효과의 영향을 받지 않습니다. 이는 자신이 나중에 '배를 부수는 크라켄'의 조종권을 다시 얻는다 하더라도 마찬가지입니다.

* 언택되지 못하는 생물의 조종권을 얻는 경우, '배를 부수는 크라켄'을 조종하는 한, 그 생물은 언택단에 언택되지 않습니다.

* 탭된 생물도 이 능력의 목표로 정할 수 있습니다. 능력이 해결될 때 목표로 정한 생물이 탭되어 있다면 그 생물은 탭된채로 남으며 그 조종자의 다음 언택단에 언택되지 않습니다.

"

"배신의 징조

{3}{R}

집중마법

생물 한 개를 목표로 정한다. 턴종료까지 그 생물의 조종권을 얻는다. 그 생물을 언택되며 턴종료까지 신속 능력을 얻는다. 점술 1. (당신의 서고 맨 위의 카드를 본다. 당신은 그 카드를 당신의 서고 맨 밑에 놓을 수 있다.)

* 자신이 이미 조종하고 있거나 언택된 생물도 '배신의 징조'의 목표로 정할 수 있습니다.

* 생물의 조종권을 얻으면 그 생물에 부착된 마법진이나 부여마법 같은 지속물이 부착되어 있다 해도, 마법진이나 부여마법의 조종권을 얻지는 못합니다.

"

"백조의 노래

{U}

순간마법

부여마법, 순간마법 또는 집중마법 주문 한 개를 목표로 정한다. 그 주문을 무효화한다. 그 주문의 조종자는 비행 능력을 가진 2/2 청색 조류 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다.

* 무효화할 수 없는 생물 주문도 '백조의 노래'의 목표로 정할 수 있습니다. 그 주문은 '백조의 노래'가 해결될 때 무효화되지 않지만 그 조종자는 새 토큰 한 개를 얻습니다.

"

"변신의 장인

{1}{U}

생물 — 인간 마법사

1/1

영웅 — 당신이 변신의 장인을 목표로 주문을 발동할 때마다, 당신은 생물 한 개를 목표로 정한다. 당신은 변신의 장인이 그 생물의 복사본이 되고 이 능력을 얻도록 할 수 있다.

* 격발능력이 스택에 쌓일 때 목표를 선택합니다. '변신의 장인'이 목표로 정한 생물의 복사본이 될지는 '변신의 장인'의 능력이 해결될 때 선택합니다.

* '변신의 장인'은 목표로 정한 생물 카드의 텍스트와 적용된 모든 복사 효과를 복사합니다. 이 밖의 능력이나 효과로 변한 목표 생물의 공격력, 방어력, 색 등은 복사하지 않습니다. '변신의 장인'은 목표 생물에 올려진 카운터를 복사하지 않습니다. 그러나 '변신의 장인' 역시 이미 올려진 카운터를 잃지 않습니다.

* '변신의 장인'이 토큰 생물의 복사본이 된 경우, 해당 토큰을 전장에 놓은 효과가 명시한 토큰의 원래 속성을 복사합니다. '변신의 장인'이 토큰 생물로 변하는 것은 아닙니다.

* 이 복사효과는 무한정 지속됩니다. 보통 이 복사효과는 나중에 '변신의 장인'이 다른 생물을 복사하는 등 다른 복사효과가 덮어쓸 때까지 지속됩니다.

이 능력이 해결될 때, 목표로 정한 생물이 유효하지 않은 경우 이 능력은 무효화됩니다. 따라서 '변신의 장인'은 그 생물의 복사본이 되지 않습니다. 이전 복사본이 무엇이었던 그대로 남는다.

* '변신의 장인'이 생물의 복사본이 되더라도 전장에 들어오거나 전장을 떠난 것이 아닙니다. 따라서 전장에 들어올 때 또는 전장을 떠날 때 능력은 격발되지 않습니다.

* 다른 생물이 '변신의 장인'의 복사본이 된다면, 그 생물은 '변신의 장인'이 현재 복사하는 대상이 무엇이든 그 복사본의 복사본이 되며, 이에 더해 격발능력을 가집니다.

"

"분출하는 봉우리

{2}{R}

집중마법

산 한 개를 목표로 정한다. 그 산을 파괴한다. 분출하는 봉우리는 그 대지의 조종자에게 피해 3점을 입힌다.

* '분출하는 봉우리'는 이름이 '산'인 대지뿐만 아니라 하위 유형이 산인 대지도 목표로 정할 수 있습니다. 탭하여 {R}를 얻을 수 있지만 하위 유형이 산이 아닌 대지는 목표로 정할 수 없습니다.

* '분출하는 봉우리'가 해결되려고 할 때 목표로 정한 산이 유효하지 않을 경우, 능력은 무효화되어 아무 효과도 발생하지 않습니다. 따라서 아무런 피해도 입힐 수 없습니다. 그러나 '분출하는 봉우리'가 해결되고 산이 무적이거나 해서 파괴되지 않아도 피해를 입습니다.

"

"불멸의 축복

{2}{W}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

부여된 생물이 죽을 때, 그 카드를 소유자의 조종하에 전장으로 되돌린다. 다음 종료단 시작에, 불멸의 축복을 그 생물에 부착한 채로 전장으로 되돌린다.

* 해당 생물이 전장에 돌아온 다음 종료단에 전장에 있지 않다면, '불멸의 축복'은 그 소유자의 무덤에 남습니다.

* 부여된 생물이 토큰이라면 토큰 생물과 '불멸의 축복' 모두 전장으로 돌아오지 않습니다.

"

"불사의 메도마이

{4}{W}{U}

전설적 생물 — 스팅크스

4/4

비행

불사의 메도마이가 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 이 턴 후에 추가로 턴을 얻는다.

불사의 메도마이는 추가 턴에는 공격할 수 없다.

* ""추가 턴""은 주문이나 능력이 만든 턴입니다. 참고로, 토너먼트에서 라운드 시간 초과로 주어지는 추가 턴은 '불사의 메도마이'가 만드는 추가 턴과는 다릅니다.

* 누구의 턴인지는 상관없습니다. 아주 드물게 상대가 추가 턴과 메도마이의 조종권을 얻는 경우가 있습니다. 이럴 경우 메도마이는 그 플레이어의 턴에 공격할 수 없습니다.

"

"불을 마시는 사티로스

{R}

생물 — 사티로스 주술사

2/1

불을 마시는 사티로스가 피해를 입을 때마다, 불을 마시는 사티로스는 당신에게 그만큼의 피해를 입힌다.

{1}{R}: 불을 마시는 사티로스는 턴종료까지 +1/+0을 받고 당신에게 피해 1점을 입힌다.

* '불을 마시는 사티로스'가 치명피해를 입더라도 '불을 마시는 사티로스'의 첫 능력이 격발됩니다. 예를 들어, '불을 마시는 사티로스'가 7/7 생물을 방어했다면 이 능력이 격발되어 '불을 마시는 사티로스'가 다른 생물이나 플레이어에게 피해 7점을 입힐 수 있습니다.

* '불을 마시는 사티로스'의 첫 능력은 전투피해로 격발되지만 이 능력이 입히는 피해는 전투피해가 아닙니다.

"

"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.

"

"사냥당하는 사냥꾼

{G}

집중마법

당신이 조종하는 녹색 생물 한 개를 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +2/+2를 받는다. 상대가 조종하는 녹색 생물 한 개를 목표로 정한다. 그 생물은 첫번째로 목표로 정한 생물과 싸운다.

* 자신이 조종하는 녹색 생물과 상대가 조종하는 녹색 생물을 모두 목표로 정할 수 있어야 '사냥당하는 사냥꾼'을 발동할 수 있습니다.

* '사냥당하는 사냥꾼'이 해결될 때 상대가 조종하는 녹색 생물이 유효한 목표가 아니고 자신이 조종하는 녹색 생물은 여전히 유효한 목표라면, 당신이 조종하는 녹색 생물은 +2/+2를 받게 되지만 서로 싸우지는 않습니다. 따라서 목표가 된 생물들은 피해를 주고받지 않습니다.

"

"사티로스 피리꾼

{2}{G}

생물 — 사티로스 도적

2/1

{3}{G}: 생물 한 개를 목표로 정한다. 그 생물은 가능하면 이 턴에 방어되어야 한다.

* 방어자 지정 단계에 수비플레이어가 그 생물을 방어할 수 있는 생물을 조종하고 있다면, 이 턴에 방어되어야 하는 공격생물당 최소한 한 개의 방어자를 지정해야 합니다.

* 이 턴에 방어당해야 하는 공격생물이 다수라면, 수비플레이어는 그들을 가능한 범위 내에서 많이 방어하는 방식으로 방어자를 지정해야 합니다.

"

"살육의 왕 티마렛

{B}{R}

전설적 생물 — 좀비 전사

2/2

{1}{R}, 다른 생물 한 개를 희생한다: 플레이어 한 명을 목표로 정한다. 살육의 왕 티마렛은 그 플레이어에게 피해 2점을 입힌다.

{1}{B}, 생물 한 개를 희생한다: 티마렛을 당신의 무덤에서 당신의 손으로 되돌린다.

* 티마렛의 마지막 능력은 티마렛이 자신의 무덤에 있는 경우에만 활성화할 수 있습니다. 참고로 티마렛을 되돌리기 위해 티마렛을 희생할 수 없습니다.

"

"선견지명 스팅크스

{3}{U}{U}

생물 — 스팅크스

3/5

비행

카드 한 장을 버린다: 선견지명 스팅크스는 턴종료까지 방호 능력을 얻는다. 선견지명 스팅크스를 탭한다.

선견지명 스팅크스가 공격할 때마다, 점술 3을 한다. (당신의 서고 맨 위의 카드 세 장을 본다. 당신은 그 카드들 중 원하는 만큼을 당신의 서고 맨 밑에 놓고 나머지를 당신의 서고 맨 위에 원하는 순서대로 놓을 수 있다.)

* '선견지명 스팅크스'가 이미 탭되어 있어도 '선견지명 스팅크스'의 능력을 활성화할 수 있습니다.

"

"세상을 삼키는 포루크라노스

{2}{G}{G}

전설적 생물 — 히드라

5/5

{X}{X}{G}: 괴수화 X. (이 생물이 괴수화하지 않았다면, 이 생물에 +1/+1 카운터 X 개를 올려놓는다. 이 생물은 괴수화한다.)

세상을 삼키는 포루크라노스가 괴수화할 때, 당신의 상대들이 조종하는 생물을 원하는 수만큼 목표로 정한다. 세상을 삼키는 포루크라노스는 그 생물들에게 피해 X점을 당신이 나눈 대로 입힌다. 목표로 정해진 각 생물은 세상을 삼키는 포루크라노스에게 자신의 공격력만큼의 피해를 입힌다.

* 포루크라노스의 마지막 능력에 나오는 X값은 활성화능력이 활성화되었을 때 선택된 X와 같습니다.

* 격발능력이 정한 목표의 수는 X가 0이 아니라면 최소한 하나에서 최대 X가 되어야 합니다. 피해 배분은 해당 능력이 해결될 때가 아니라 스택에 쌓일 때 합니다. 각 목표에 최소 피해 1점을 지정해야 합니다. 다인전 게임에서는 다른 상대들이 조종하는 생물을 목표로 정할 수 있습니다.

* 일부 목표가 유효하지 않게 되어도 이미 배분된 피해는 바꿀 수 없습니다. 유효하지 않게 된 목표에게 입혀질 피해는 입혀지지 않습니다.

* 포루크라노스의 격발능력이 해결되면 포루크라노스가 먼저 피해를 입히고 그 다음 목표로 정한 생물이 포루크라노스에게 피해를 입힙니다. 능력이 다 해결될 때까지는 어떤 생물도 죽지 않지만 포루크라노스에게 Wither 능력이나 Infect 능력이 있을 경우에는 이 피해를 주는 순서가 유의미할 수도 있습니다.

"

"세테사 그리핀

{4}{W}

생물 — 그리핀

3/2

비행

{2}{G}{G}: 세테사 그리핀은 턴종료까지 +2/+2를 받는다. 이 능력은 한 턴에 한 번씩만 활성화할 수 있다.

* 한 플레이어가 '세테사 그리핀'의 능력을 활성화한 턴에 다른 플레이어가 '세테사 그리핀'의 조종권을 얻으면 그 플레이어는 그 턴에 '세테사 그리핀'의 능력을 활성화하지 못합니다.

"

"세테사의 영웅 안투사

{3}{G}{G}

전설적 생물 — 인간 전사

4/5

영웅 — 당신이 세테사의 영웅 안투사를 목표로 주문을 발동할 때마다, 당신이 조종하는 대지를 최대 세 개까지 목표로 정한다. 그 대지들은 턴종료까지 2/2 전사 생물이 된다. 그 카드들은 생물이 된 이후에도 여전히 대지이다.

* 자신의 마지막 턴이 시작된 후부터 쪽 자신의 조종 하에 있지 않았던 대지가 생물이 될 경우, 이 생물은 그 턴에 공격하거나{T}을 포함하는 활성화능력을 활성화할 수 없습니다. 참고로 이 생물은 그 턴에 마나를 얻기 위해 탭할 수 없습니다.

"

"수증기 속의 미래

{2}{U}{R}

순간마법

당신의 서고 맨 위에서 카드 다섯 장을 공개한 다음 그 카드들을 두 더미로 나눈다. 상대 한 명이 이 더미들 중 하나를 고른다. 그 더미를 당신의 손으로 가져가고 다른 더미는 당신의 무덤에 넣는다.

* '수증기 속의 미래'는 상대를 목표로 정하지 않습니다. 다인전게임에서는 주문이 해결될 때 상대를 정합니다.

* 카드 더미 중 하나가 비었다면 다른 더미에 있는 카드를 손으로 보낼 것인지 무덤으로 보낼 것인지 선택합니다.

"

"식사 시간

{2}{G}

집중마법

상대가 조종하는 생물 한 개를 목표로 정한다. 그 생물이 이번 턴에 죽을 때, 당신은 생명 3점을 얻는다. 당신이 조종하는 생물은 그 생물과 싸운다. (각 생물은 서로에게 각자의 공격력만큼의 피해를 입힌다.)

* '식사 시간'의 목표는 둘입니다. 하나는 상대가 조종하는 생물이고 다른 하나는 자신이 조종하는 생물입니다. '식사 시간'이 해결될 때 두 목표 생물 중 하나만 유효하면 그 생물들은 싸우지 않고 피해를 입지도 입히지도 않습니다. 그러나 자신이 조종하지 않는 생물이 그 턴에 죽게 되면, 그 생물이 '식사 시간'이 해결될 때 유효한 목표가 아니었다고 해도 생명 3점을 얻습니다.

* '식사 시간'이 해결될 때 두 목표 생물이 모두 유효한 목표가 아닌 경우, 능력은 무효화되어 아무 효과도 발생하지 않습니다.

* 첫 목표 생물이 그 턴에 죽으면 그 생물이 무엇 때문에 죽었든, 그때 생물을 조종하던 플레이어가 누구였든 생명 3점을 얻습니다.

"

"신들의 뜻

{W}

순간마법

당신이 조종하는 생물 한 개를 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 당신이 선택한 색으로부터 보호 능력을 얻는다. 점수 1. 당신의 서고 맨 위의 카드를 본다. 당신은 그 카드를 당신의 서고 맨 밑에 놓을 수 있다.)

* '신들의 뜻'이 해결될 때 색을 선택합니다. 색이 이미 골라진 시점에서는 다른 플레이어가 이 주문에 대응할 수 없습니다.

"

"신들의 진노

{1}{R}{R}

집중마법

신들의 진노는 각 생물에게 피해 3점을 입힌다. 이렇게 피해를 입은 생물이 이번 턴에 죽으려고 하면, 대신에 그 생물을 추방한다.

* '신들의 진노'에 의해 치명피해를 입은 생물만 추방하는 것이 아닙니다. '신들의 진노'에 의해 피해를 입은 생물이 그 턴에 어떤 이유로든 죽게 된다면, 그 생물은 대신 추방당합니다.

"

"신앙깊은 병사

{W}

생물 — 인간 병사

2/1

다색으로부터 보호

상대가 다색 주문을 발동할 때마다, 당신은 생명 1점을 얻는다.

* '신앙깊은 병사'에는 다색 마법진을 부여할 수 없고 다색 장비를 장착할 수 없습니다. 다색 생물은 이 생물을 방어할 수 없으며 원천이 다색인 주문이나 능력의 목표로 정할 수도 없습니다. 이 생물이 받는 다색 피해 역시 모두 방지됩니다.

* 라브니카로의 귀환 블록에 있는 카드를 포함하여 대부분의 혼성 주문과 지속물은 단색 마나로 발동시킨다고 해도 다색 카드입니다.

"

"아낙스와 사이미디

{1}{R}{W}

전설적 생물 — 인간 병사

3/2

선제공격, 경계

영웅 — 당신이 아낙스와 사이미디를 목표로 주문을 발동할 때마다, 당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 +1/+1을 받고 돌진 능력을 얻는다.

* 영웅 능력이 해결될 때 자신이 조종하는 생물만 이 보너스를 받습니다. 나중에 전장에 들어오는 생물은 +1/+1을 받지 못합니다.

"

"아수라장 보석함

{1}

마법물체

{T}: 각 플레이어는 자신의 서고 맨 위의 카드 한 장을 뒷면이 보이도록 추방한다.

{7}, {T}, 아수라장 보석함을 희생한다: 각 플레이어는 아수라장 보석함에 의해 추방당한 카드 중 자신이 소유한 모든 카드를 앞면이 보이도록 뒤집은 후 그 중에서 지속물 카드를 모두 전장에 놓는다.

* '아수라장 보석함'이 추방한 카드의 앞면이 위로 향할 때까지는 어떤 플레이어도 추방한 카드를 볼 수 없습니다.

* '아수라장 보석함'이 전장을 떠난 다음 다른 '아수라장 보석함'이 전장에 들어오면, 두 보석함이 같은 카드라 할지라도 새로운 존재입니다. 처음 카드가 추방한 카드는 나중에 들어온 카드에 의해 앞면이 위로 향해지거나 전장에 들어올 수 없습니다.

"

"아크로스 증장보병

{R}{W}

생물 — 인간 병사

1/2

아크로스 증장보병이 공격할 때마다, 아크로스 증장보병은 턴종료까지 +X/+0을 받는다. X는 당신이 조종하는 공격생물의 개수다.

* '아크로스 증장보병'의 능력이 해결될 때, 자신이 조종하는 공격생물의 수를 세어 X값을 결정합니다.

* '아크로스 증장보병'의 능력이 해결되고 나서 자신이 조종하는 공격생물의 수가 바뀌더라도 이미 받은 보너스는 바뀌지 않습니다.

"

"아크로스의 거상

{8}

마법물체 생물 — 골렘

10/10

수비태세, 무적

{10}: 괴수화 10. (이 생물이 괴수화하지 않았다면, 이 생물에 +1/+1 카운터 열 개를 올려놓는다. 이 생물은 괴수화한다.)

아크로스의 거상이 괴수화했다면, 아크로스의 거상은 돌진 능력을 가지며 수비태세 능력이 없는 것처럼 공격할 수 있다.

* '아크로스의 거상'은 괴수화하더라도 수비태세 능력을 잃지 않습니다. 수비태세 능력이 있는 상태로 공격할 수 있을 뿐입니다.

"

"아크로스의 목마

{4}

마법물체 생물 — 말

0/4

수비태세

아크로스의 목마가 전장에 들어올 때, 상대 한 명이 그 조종권을 얻는다.

당신의 유지단 시작에, 각 상대는 1/1 백색 병사 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다.

* '아크로스의 목마'가 전장에 들어올 때 격발되는 능력은 상대를 목표로 하지 않습니다. 그러나 다인전게임에서는 해당 능력이 해결될 때 상대를 선택합니다.

* 마지막 능력에서 ""각 상대""는 '아크로스의 목마' 조종자의 모든 상대를 지칭합니다. 1대1 상황에서는 보통 자신의 상대가 '아크로스의 목마'를 조종하고 자신이 병사 토큰을 전장에 놓습니다.

"

"악몽을 부르는 아시오크

{1}{U}{B}

플레인즈워커 — 아시오크

3

+2: 상대 한 명을 목표로 정한다. 그 상대의 서고 맨 위의 카드 세 장을 추방한다.

-X: 악몽을 부르는 아시오크에게 추방당한 생물 카드 중 전환마나비용이 X인 생물 카드 한 장을 당신의 조종하에 전장에 놓는다. 그 생물은 자신의 원래 유형에 더불어 나이트메어다.

-10: 모든 상대의 손과 무덤에 있는 모든 카드들을 추방한다.

* 제작상의 오류로 인해 실제 카드에는 아시오크의 첫 번째 능력의 활성화 비용이 +1로 표기되어 있습니다. 이 능력의 활성화 비용은 +2가 맞습니다.

* 아시오크의 두 번째 능력은 아시오크의 첫 번째 또는 세 번째 능력으로 추방된 생물 카드를 전장에 놓습니다.

* 아시오크의 두 번째 능력은 생물 카드를 목표로 하지 않습니다. 그 능력이 해결될 때 어떤 생물 카드를 되돌릴지 선택합니다. 그러나 반드시 자신이 선택한 X와 같은 전환마나비용을 가진 생물 카드를 골라야 합니다.

* 아시오크가 전장을 떠나고 나중에 다른 아시오크가 전장에 들어올 경우, 그 두 아시오크가 물리적으로 같은 카드라 해도 나중에 들어온 아시오크는 새로운 존재입니다. 기존 아시오크가 추방한 생물 카드는 새로운 아시오크의 두 번째 능력으로 전장으로 되돌릴 수 없습니다.

* 권능을 가진 생물 카드를 전장에 놓을 경우, 그 생물 카드는 마법진이 아닌 생물이 됩니다.

* 마나 비용에 {X}가 있는 카드를 전장에 놓을 경우 X의 값은 0입니다.

"

"안개를 가르는 히드라

{X}{G}

생물 — 히드라

0/0

안개를 가르는 히드라는 무효화될 수 없다.

신속, 청색으로부터 보호

안개를 가르는 히드라는 +1/+1 카운터 X개를 가진 채로 전장에 들어온다.

* 무효화되지 않는 주문이라도 무효화 주문이나 능력의 목표로 정할 수 있습니다. 이럴 경우 무효화 주문이나 능력이 해결될 때 목표로 정한 주문이 무효화되지 않지만, 무효화 주문이나 능력의 다른 효과는 발생합니다.

"

"야생의 사신

{2}{B}{G}

생물 — 고르곤

4/5

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

{B}: 야생의 사신은 턴종료까지 치명타 능력을 얻는다.

{1}{G}: 야생의 사신은 턴종료까지 방호 능력을 얻는다.

* '야생의 사신'의 첫 능력은 각 생물마다 격발됩니다. 예를 들어, 생물 다섯 개가 한꺼번에 죽는다면, 점술 1을 다섯 번 합니다. 점술 5를 한 번 하는 것이 아닙니다.

* '야생의 사신'이 다른 생물과 동시에 죽는다면 '야생의 사신'의 동시에 죽은 생물에 의해 능력이 격발됩니다.

"

"에레보스의 채찍

{2}{B}{B}

전설적 부여마법 마법물체

당신이 조종하는 생물들은 생명연결 능력을 가진다.

{2}{B}{B}, {T}: 당신의 무덤에 있는 생물 카드 한 장을 목표로 정한다. 그 카드를 전장으로 되돌린다. 그 생물은 신속 능력을 얻는다. 다음 종료단 시작에 그것을 추방한다. 그 생물이 전장을 떠나려 한다면, 대신 다른 곳에 놓지 않고 추방한다. 당신이 집중마법을 발동할 수 있는 시기에만 이 능력을 활성화할 수 있다.

* 다음 종료단 시작에 '에레보스의 채찍'의 효과로 전장에 돌아온 생물은 추방됩니다. 이것을 지연격발능력이라고 합니다. '에레보스의 채찍'의 능력이 무효화되면 목표가 되었던 생물은 전장에 남으며

지연격발능력은 다시 격발되지 않습니다. 그러나, 그 카드가 결국 전장을 떠나면 대체효과가 그 생물을 추방합니다.

* '에레보스의 채찍'은 전장으로 돌아오는 생물에 신속 능력을 부여합니다. 그러나 ""추방"" 능력은 어느 것도 부여되지 않습니다. 그 생물이 모든 능력을 잃으면 종료단 시작에 추방되며, 그 생물이 전장을 떠나게 되어도 대신 추방된다.

* '에레보스의 채찍'과 함께 전장에 돌아온 생물이 어떤 이유로든 전장을 떠나면 대신에 추방됩니다. 그러나 그 생물이 이미 추방되었으면 대체효과는 적용되지 않습니다. 예를 들어 '바위에 묶이다'처럼 생물을 추방한 주문이나 능력이 나중에 전장에 돌아오면 그 생물 카드는 이전 존재와 상관없이 새로운 존재로 전장으로 돌아옵니다. 따라서 '에레보스의 채찍' 효과도 적용되지 않습니다.

* 추방당한 생물은 절대 무덤에 들어가지 않습니다. 그 생물이 죽을 때 격발되는 능력은 격발되지 않습니다.

"

"에레보스의 축복

{B}

순간마법

생물 한 개를 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +2/+0을 받는다. 그 생물을 재생한다. 당신은 생명 2점을 잃는다.

* 생명점을 잃는 효과는 이 주문의 효과 일부입니다. 추가비용이 아닙니다. '에레보스의 축복'이 무효화되면 생명점을 잃지 않습니다.

"

"영웅기 이야기꾼

{1}{G}{W}

생물 — 켄타우로스 마법사

3/3

영웅기 이야기꾼이 전장에 들어올 때, 당신이 +1/+1 카운터를 가진 생물을 조종하고 있다면, 카드 한 장을 뽑는다.

* '영웅기 이야기꾼'의 능력이 해결될 때에만 자신이 조종하는 생물 중 +1/+1 카운터가 하나 올라가 있는 생물을 확인합니다. 참고로, '영웅기 이야기꾼'이 전장에 들어올 때 진화 능력이 격발되면 먼저 진화 능력을 해결하고 카드 한 장을 뽑습니다.

"

"에지의 키메라

{3}{U}{U}

생물 — 키메라

3/4

비행

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.)

* 격발능력이 해결되고 해당 순간마법이나 집중마법 주문이 해결되기 전에 점술을 합니다.

"

"운명의 세자매

{2}{W}{B}

전설적 생물 — 인간 마법사

3/3

{1}, {T}: 다른 생물 한 개를 목표로 정한다. 그 생물에 운명 카운터 한 개를 올려놓는다.

{W}, {T}: 운명 카운터가 있는 생물 한 개를 목표로 정한다. 그 생물을 추방한 다음 그 소유자의 조종하에 전장으로 되돌린다.

{B}, {T}: 운명 카운터가 있는 생물 한 개를 목표로 정한다. 그 생물을 추방한다. 그 생물의 조종자는 카드 두 장을 뽑는다.

* '운명의 세 자매'의 두번째 능력이 해결될 때 전장에 돌아온 생물은 이전과는 별개의 새로운 지속물이 됩니다. 해당 카드에 올려놓았던 운명 카운터는 사라집니다.

"

"울부짖는 밤야수

{1}{B}{B}

부여마법 생물 — 호러

0/0

권능 {2}{B}{B} (이 카드의 권능 비용을 지불하고 발동하면, 이 카드는 생물에게 부여하는 마법진 주문이다. 이 카드는 생물에 부착되지 않은 상태가 되면 다시 생물이 된다.)

울부짖는 밤야수와 부여된 생물은 각각 +X/+X를 받는다. X는 모든 무덤에 있는 생물 카드의 총합이다.

* '울부짖는 밤야수'의 마지막 능력은 전장에서만 발휘됩니다. 다른 영역에서 '울부짖는 밤야수'는 0/0 부여마법 생물이 됩니다.

"

"잔화를 삼키는 정령

{2}{R}{R}

생물 — 정령

4/5

{5}{R}{R}: 괴수화 3. (이 생물이 괴수화하지 않았다면, 이 생물에 +1/+1 카운터 세 개를 올려놓는다. 이 생물은 괴수화한다.)

잔화를 삼키는 정령이 괴수화할 때, 각 플레이어는 대지 세 개를 희생한다.

* 마지막 능력이 해결될 때 현행플레이어는 자신이 조종하는 대지 세 개를 선택하고 다른 플레이어들도 차례대로 똑같이 합니다. 그 후 선택한 모든 대지를 동시에 희생합니다.

"

"장인의 슬픔

{3}{G}

순간마법

마법물체 한 개나 부여마법 한 개를 목표로 정한다. 그 지속물을 파괴한다. 점술 2. (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.)

* 마법물체나 부여마법은 재생되거나 무적이 아닌 한, 당신이 점술을 할 때 이미 전장에 없습니다.

"

"저승 켈베로스

{3}{B}{R}

생물 — 사냥개

6/6

저승 켈베로스는 세 개 이상의 생물에게만 방어될 수 있다.

무덤에 있는 카드는 주문이나 능력의 목표로 정해질 수 없다.

저승 켈베로스가 죽을 때, 저승 켈베로스를 추방하고 각 플레이어는 자신의 무덤에 있는 모든 생물 카드를 손으로 되돌린다.

* '저승 켈베로스'의 마지막 능력이 해결될 때 '저승 켈베로스'가 다른 주문이나 능력에 의해 추방되어 있거나 해서 추방시키지 못해도 각 플레이어는 자신의 무덤에 있는 모든 생물 카드를 자신의 손으로 되돌립니다.

* 이 중 두 생물이 동시에 죽는다면 각 생물의 마지막 능력이 격발됩니다. 서로 다른 플레이어가 생물 하나씩 조종했다면, 현행플레이어가 아닌 플레이어의 능력이 먼저 해결됩니다. 그 플레이어가 조종한

'저승 켈베로스'는 추방되고 현행플레이어가 조종한 '저승 켈베로스'를 포함하여 무덤에 있는 모든 다른 생물 카드는 그 소유자들의 손으로 돌아갑니다. 그 다음 현행플레이어의 능력이 해결됩니다. 그 '저승 켈베로스'는 추방되지 않지만, 아마 이 능력으로 인해 죽어서 그때 무덤에 있던 모든 생물 카드는 그 소유자의 손으로 돌아갑니다.

"

"저승에서의 구출

{4}{B}

순간마법

저승에서의 구출을 발동하기 위한 추가비용으로, 생물 한 개를 희생한다.

당신의 무덤에 있는 생물 카드 한 장을 목표로 정한다. 당신의 다음 유지단 시작에 그 카드와 희생한 생물 카드를 당신의 조종하에 전장으로 되돌린다. 저승에서의 구출을 추방한다.

* '저승에서의 구출'을 발동한다고 선언하면 어떤 플레이어도 당신이 희생하려고 하는 생물을 제거하여 '저승에서의 구출'의 발동을 막을 수 없습니다.

* 생물 토큰 하나를 희생하여 '저승에서의 구출'을 발동하면 목표 생물 카드는 전장으로 돌아오지만 생물 토큰은 돌아오지 않습니다.

* 희생한 생물이나 목표로 정한 생물 카드 중 한쪽이 자신의 다음 유지단 동안 지연격발능력이 해결되기 전에 무덤을 떠나면, 전장으로 돌아오지 않습니다.

* 하지만, 희생한 생물이 커맨더이거나 다른 대체 효과 때문에 무덤 대신 다른 공개 영역에 놓여진다면 해당 영역에서 전장으로 돌아옵니다.

* '저승에서의 구출'은 나중에 지연격발능력이 해결될 때가 아니라 '저승에서의 구출'이 해결될 때 추방됩니다.

"

"좌절된 희망

{1}{U}

순간마법

주문 한 개를 목표로 정한다. 그 주문의 조종자가 {1}을 지불하지 않으면 그 주문을 무효화한다. 점술 1. (당신의 서고 맨 위의 카드를 본다. 당신은 그 카드를 당신의 서고 맨 밑에 놓을 수 있다.)

* '좌절된 희망'이 해결된다면 당신은 목표로 정한 주문의 조종자가 {1}을 지불하든 안하든 점술1을 합니다.

"

"죽음골짜기의 약탈자들

{1}{R}

생물 — 미노타우로스 광전사

2/3

죽음골짜기 약탈자들은 가능하면 매 턴마다 공격한다.

{2}{B}: 죽음골짜기 약탈자들을 재생한다.

* '죽음골짜기 약탈자들'이 공격할 플레이어나 플레인즈워커는 결정할 수 있습니다.

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

"

"지식의 강탈

{B}:

집중마법

플레이어 한 명을 목표로 정한다. 그 플레이어는 자신의 손을 공개한다. 그 중 대지가 아닌 카드 한 장을 선택한다. 그 플레이어는 그 카드를 버린다. 당신은 생명 2점을 잃는다.

* 생명점을 잃는 효과는 이 주문의 효과 일부입니다. 추가비용이 아닙니다. '지식의 강탈'이 무효화되면 생명점을 잃지 않습니다.

"

"지평선 요원

{2}{G}

생물 — 인간 도적

3/2

{2}{U}: 지평선 요원은 이번 턴에 방어당할 수 없다.

* '지평선 요원'이 방어당한 다음에는 '지평선 요원'의 능력을 활성화시켜도 이를 바꾸거나 되돌릴 수 없습니다.

"

"지평선 카메라

{2}{G}{U}

생물 — 키메라

3/2

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

비행, 돌진

당신이 카드를 뽑을 때마다, 당신은 생명 1점을 얻는다.

* 카드를 여러 장 뽑으면 카드를 한 장 뽑을 때마다 지평선 키메라의 능력이 격발됩니다. 각 능력마다 개별적으로 생명점을 얻게 합니다.

"

"추악한 카토블리파스

{5}{B}

생물 — 야수

3/3

{2}{G}: 추악한 카토블리파스는 가능하면 이 턴에 방어되어야 한다.

추악한 카토블리파스가 죽을 때, 상대가 조종하는 생물 한 개를 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 -3/-3을 받는다.

* '추악한 카토블리파스'가 공격하는 동안 그 활성화능력이 해결될 경우, 수비플레이어가 '추악한 카토블리파스'의 공격을 방어할 수 있는 생물을 조종하고 있다면, 방어자 지정 단계에 '추악한 카토블리파스'를 방어할 하나 이상의 방어자를 선언해야 합니다.

* '추악한 카토블리파스'의 활성화능력은 특정 생물을 목표로 하지 않습니다. 한 턴에 한 번 이상 활성화해도 추가 혜택은 없습니다.

"

"카라메트라라 의 견습 사제

{3}{G}

생물 — 인간 드루이드

1/4

{T}: 당신의 마나풀에 당신의 녹색 신앙심만큼의 {G}를 담는다. (당신이 조종하는 지속물의 마나 비용에 있는 각 {G}마다 당신의 녹색 신앙심이 1씩 증가한다.)

* 이 활성화능력은 마나능력입니다. 스택에 쌓이지 않으므로 이에 대응할 수 없습니다.

"

"쾌락주의자 사티로스

{1}{G}

생물 — 사티로스

2/1

{R}, 쾌락주의자 사티로스를 희생한다: {R}{R}{R}을 당신의 마나풀에 담는다.

* '쾌락주의자 사티로스'의 능력은 마나 능력입니다. 스택에 쌓이지 않으므로 이에 대응할 수 없습니다.

"

"크루픽스의 예언자

{3}{G}{U}

생물 — 인간 마법사

2/3

다른 각 플레이어의 언택단에, 당신이 조종하는 모든 생물과 대지를 언택한다.

당신은 생물 카드를 섬광 능력을 가진 것처럼 발동할 수 있다.

* 자신이 조종하는 생물과 대지는 현행플레이어의 지속물이 언택될 때 동시에 언택됩니다. 이때 그 카드를 언택하지 않을 수는 없습니다.

* 자신이 조종하는 생물이나 대지가 자신의 언택단에 언택되지 않는다고 명시된 효과는 다른 플레이어의 언택단에는 적용되지 않습니다.

* '크루픽스의 예언자'를 하나 이상 조종한다고 해서 언택단 한 번에 한 번 이상 생물이나 대지를 언택할 수는 없습니다.

* 권능을 가진 생물 카드는 섬광 능력을 가진 것처럼 마법진으로 발동할 수 있습니다.

* 마지막 능력은 손뿐만 아니라 다른 영역에서 발동 가능한 생물 카드에도 적용됩니다. 예를 들어, 자신이 좀비를 조종하면 자신의 무덤에서 ""당신이 좀비를 조종하는 한 당신의 무덤에서 무덤을 기어다니는 좀비를 발동할 수 있다""라는 능력을 가진 '무덤을 기어다니는 좀비'를 섬광 능력을 가진 것처럼 당신의 무덤에서 발동할 수 있습니다.

"

"타사의 쌍지창

{2}{U}{U}

전설적 부여마법 마법물체

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

{1}{U}, {T}: 상대가 조종하는 생물들은 가능하면 이 턴에 공격해야 한다.

* 각 공격생물의 조종자는 그 생물이 어떤 플레이어 또는 플레인즈워커를 공격할지 결정할 수 있습니다.

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

"

"타사의 하사품

{5}{U}

집중마법

카드 세 장을 뽑는다. 플레이어 한 명을 목표로 정한다. 그 플레이어는 자신의 서고 맨 위의 카드 세 장을 자신의 무덤에 넣는다.

* '타사의 하사품'이 해결될 때 목표로 정한 플레이어가 유효하지 않을 경우, '타사의 하사품'은 무효화되어 아무 효과도 발생하지 않습니다. 따라서 카드를 세 장 뽑을 수 없습니다.

* 카드에 적힌 능력을 순서대로 따라야 합니다. 스스로를 주문의 목표로 정했다면 먼저 카드 세 장을 뽑고 자신의 서고 맨 위에 있는 카드 세 장을 자신의 무덤에 넣습니다.

"

"투기장 선수

{1}{R}

생물 — 인간

2/1

영웅 — 당신이 투기장 선수를 목표로 주문을 발동할 때마다, 상대가 조종하는 생물 한 개를 목표로 정한다. 그 생물은 이번 턴에 방어할 수 없다.

* 이 영웅 능력으로 방어자로 지정된 생물이 방어하지 못하게 하거나 전투에서 제거할 수 없습니다.

"

"파괴의 축제

{R}{G}

순간마법

마법물체 한 개나 부여마법 한 개를 목표로 정한다. 그 지속물을 파괴한다. 파괴의 축제는 그 지속물의 조종자에게 피해 2점을 입힌다.

* '파괴의 축제'를 발동하려면 마법물체 또는 부여마법을 목표로 정할 수 있어야 합니다. '파괴의 축제'가 해결될 때 해당 마법물체나 부여마법이 유효한 목표가 아닌 경우 '파괴의 축제'가 무효화되어 아무 효과도 발생하지 않습니다. 따라서 아무런 피해도 입힐 수 없습니다. 그러나 '파괴의 축제'가 해결되었지만 목표로 정한 마법물체나 부여마법이 무적이거나 해서 파괴되지 않으면 목표 지속물의 조종자에게 피해를 입힙니다.

"

"파도를 부르는 트리톤

{2}{U}

생물 — 인어 마법사

1/4

영웅 — 당신이 파도를 부르는 트리톤을 목표로 주문을 발동할 때마다, 상대가 조종하는 생물 한 개를 목표로 정한다. 그 생물을 탭한다. 그 생물은 조종자의 다음 언택단에 언택되지 않는다.

* 이미 탭된 생물도 '파도를 부르는 트리톤'의 격발능력의 목표로 정할 수 있습니다. 그 생물은 조종자의 다음 언택단에 언택되지 않습니다.

* '파도를 부르는 트리톤'의 격발능력은 생물의 조종자가 아니라 생물을 확인합니다. 만약 그 생물의 조종자의 다음 언택단이 되기 전에 다른 플레이어가 해당 생물의 조종권을 갖게 되면, 그 생물은 새로운 조종자의 다음 언택단에 언택되지 않습니다.

"

"파도의 대가

{3}{U}

생물 — 인어 마법사

2/1

적색으로부터 보호

당신이 조종하는 정령 생물들은 +1/+1을 받는다.

파도의 대가가 전장에 들어올 때, 당신의 청색 신앙심만큼의 1/0 청색 정령 생물 토큰을 전장에 놓는다. (당신이 조종하는 지속물의 마나 비용에 있는 각 {U}마다 당신의 청색 신앙심이 1씩 증가한다.)

* 격발능력이 해결될 때 자신의 청색 신앙심에 따라 전장에 놓을 토큰의 개수가 결정됩니다. 이때 '파도의 대가'가 전장에 있으면 청색 신앙심을 계산할 때 '파도의 대가'의 마나 기호도 포함합니다.

* 다른 효과가 없다고 가정하면, 전장에 들어오는 정령 토큰은 2/1 생물입니다.

* '파도의 대가'가 전장을 떠나고 정령 토큰의 방어력이 1 이상으로 올라가지 않는다면 정령 토큰은 죽고 더 이상 존재하지 않게 됩니다.

"

"파리카의 치유

{B}{B}

순간마법

생물 한 개를 목표로 정한다. 파리카의 치유는 그 생물에게 피해 2점을 입히고 당신은 생명 2점을 얻는다.

* '파리카의 치유'가 해결되려고 할 때 목표 생물이 유효한 목표가 아닌 경우, '파리카의 치유'는 무효화되어 아무 효과도 발생하지 않습니다. 따라서 생명 2점도 얻을 수 없습니다. 반면에 '파리카의 치유'가 해결되었지만 피해가 방지된 경우, 자신은 생명점을 얻습니다.

"

"퍼포로스의 분노

{4}{R}

집중마법

생물 한 개를 목표로 정한다. 퍼포로스의 분노는 그 생물에 피해 4점을 입힌다. 그 생물은 이번 턴에 재생될 수 없다. 점술 1. (당신의 서고 맨 위의 카드를 본다. 당신은 그 카드를 당신의 서고 맨 밑에 놓을 수 있다.)

* '퍼포로스의 분노'가 해결되었지만 피해가 다른 생물이나 플레이어에게 전향되었더라도 목표로 정한 생물은 그 턴에 재생될 수 없습니다. 피해가 방지된 경우도 마찬가지입니다.

"

"페가수스 기병

{1}{W}

생물 — 페가수스

1/1

비행

페가수스 기병이 공격할 때마다, 공격하는 각 인간은 턴종료까지 비행 능력을 얻는다.

* 격발능력이 해결되면 '페가수스 기병'이 전장을 떠난다해도 공격하는 인간은 비행 능력을 잃지 않습니다.

* 공격하는 인간은 방어자가 선언되기 전에 비행 능력을 얻습니다.

"

"페낙스의 사도

{2}{B}{B}

생물 — 인간 성직자

1/3

페낙스의 사도가 전장에 들어올 때, 플레이어 한 명을 목표로 정한다. 그 플레이어는 당신의 흑색 신앙심만큼의 카드를 손에서 공개한다. 당신은 그 카드들 중에서 한 장을 고른다. 그 플레이어는 그 카드를 버린다. (당신이 조종하는 지속물의 마나 비용에 있는 각 {B}마다 당신의 흑색 신앙심이 1씩 증가한다.)

* 격발된 능력이 해결될 때 자신의 흑색 신앙심을 계산해 공개할 카드의 개수가 정해집니다. 이때 '페낙스의 사도'가 전장에 있으면 흑색 신앙심을 계산할 때 '페낙스의 사도'의 마나 기호도 포함합니다.

"

"폭풍숨결 용

{3}{R}{R}

생물 — 용

4/4

비행, 신속, 백색으로부터 보호

{5}{R}{R}: 괴수화 3. (이 생물이 괴수화하지 않았다면, 이 생물에 +1/+1 카운터 세 개를 올려놓는다. 이 생물은 괴수화한다.)

폭풍숨결 용이 괴수화할 때, 폭풍숨결 용은 각 상대에게 그 상대가 손에 든 카드 수만큼의 피해를 입힌다.

* '폭풍숨결 용'의 마지막 능력이 해결될 때 '폭풍숨결 용'이 상대에게 줄 피해를 계산하려면 각 상대가 손에 가진 카드 수를 셉니다.

"

"폴리스 파괴자

{2}{R}{G}

생물 — 키클롭스

4/4

돌진, 부여마법으로부터 보호

{4}{R}{G}: 괴수화 3. (이 생물이 괴수화하지 않았다면, 이 생물에 +1/+1 카운터 세 개를 올려놓는다. 이 생물은 괴수화한다.)

폴리스 파괴자가 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 폴리스 파괴자가 괴수화했다면, 그 플레이어가 조종하는 부여마법 한 개를 목표로 정한다. 그 부여마법을 파괴한다.

* ""부여마법으로부터 보호""란, '폴리스 파괴자'는 부여마법이 부여할 수 없고, 마법진 주문이나 부여마법 능력에 목표로 정해질 수 없고, 부여마법에 의해 입혀지는 모든 피해는 방지되며, 부여마법 생물에 의해 방어당할 수 없다는 뜻입니다. 참고로, 부여마법이 부여된 생물로부터는 보호받지 못합니다. 다만, 부여마법이 부여된 생물 자체가 부여마법일 경우에는 예외입니다.

* '폴리스 파괴자'는 반드시 괴수화가 되어 있어야 플레이어에게 전투피해를 입히면서 마지막 능력을 격발시킬 수 있습니다. 마지막 능력이 격발되면, '폴리스 파괴자'가 전장에 없어도 해결됩니다.

"

"필멸자의 적

{4}{G}{G}

생물 — 뱀

5/5

필멸자의 적은 당신의 무덤에 있는 생물 카드 한 장당 발동하는 데 {1}가 덜 든다.

{7}{G}{G}: 괴수화 5. 이 능력은 당신의 무덤에 있는 생물 카드 한 장당 발동하는 데 {1}가 덜 든다. (이 생물이 괴수화하지 않았다면, 이 생물에 +1/+1 카운터 다섯 개를 올려놓는다. 이 생물은 괴수화한다.)

* '필멸자의 적'이 가진 비용 감소 능력으로 발동 비용 또는 괴수화 비용에 포함된 유색 마나 비용을 줄일 수는 없습니다.

* '필멸자의 적'을 발동하거나 그 능력을 활성화시킨다고 선언하면 다른 플레이어들은 당신의 무덤에 있는 생물 카드의 숫자를 바꿔서 그 비용에 영향을 끼칠 수 없습니다.

"

"한 모금의 독

{4}{B}{B}

집중마법

생물 한 개를 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다. 그 생물의 조종자는 생명 2점을 잃는다.

* '한 모금의 독'이 해결될 때 목표로 정한 생물이 유효하지 않을 경우, 능력은 무효화되어 아무 효과도 발생하지 않습니다. 따라서 목표로 정한 생물의 조종자는 생명 2점을 잃지 않습니다. 그러나 '한 모금의 독'이 해결되었으나 목표로 정한 생물이 재생되거나 무적이거나 해서 파괴되지 않을 경우, 그 생물의 조종자는 생명 2점을 잃습니다.

"

"해안선 키메라

{3}{U}

생물 — 키메라

1/5

비행

{1}{W}: 해안선 키메라는 이번 턴에 생물 한 개를 추가로 방어할 수 있다.

* '해안선 키메라'의 활성화능력은 누적됩니다. '해안선 키메라'의 능력이 두 번 활성화되면 생물 세 개를 방어할 수 있습니다.

"

"혐오스러운 지배자

{5}{B}{B}

생물 — 악마

6/6

비행

혐오스러운 지배자가 전장에 들어올 때, 당신의 흑색 신앙심만큼의 비행 능력이 있는 1/1 흑색 하피 생물 토큰을 전장에 놓는다. (당신이 조종하는 지속물의 마나 비용에 있는 각 {B}마다 당신의 흑색 신앙심이 1씩 증가한다.)

당신의 유지단 시작에, 생물 한 개를 희생한다.

* '혐오스러운 지배자'의 첫 번째 격발능력이 해결될 때, 자신의 흑색 신앙심을 계산하여 전장에 놓을 하피 토큰의 개수를 결정합니다. '혐오스러운 지배자'가 그때까지 전장에 남아 있다면, '혐오스러운 지배자'의 마나 비용에 있는 흑색 마나 기호도 포함합니다.

* '혐오스러운 지배자'의 두 번째 격발능력이 해결될 때, 자신이 조종하는 유일한 생물이 '혐오스러운 지배자'라면, 반드시 '혐오스러운 지배자'를 희생해야 합니다.

"

"화염의 예언자

{2}{R}

생물 — 인간 주술사

2/3

당신이 점술을 할 때마다, 화염의 예언자는 턴종료까지 +2/+0을 받고 선제공격 능력을 얻는다.

* '화염의 예언자'의 능력은 자신이 점술하는 카드의 개수와 상관 없이 매 점술 설명마다 격발됩니다.

"

매직 : 더 개더링, 매직, 테로스, 라브니카로의 귀환, 총들의 관문 및 용의 미로는 미국 및 기타 국가에서 Wizards of the Coast LLC의 상표입니다. ©2013 Wizards.