

익살란™ 출시 노트

Laurie Cheers, Carsten Haese, Nathan Long, Zoe Stephenson 및 Thijs van Ommen의 도움을 받아 Eli Shiffrin이 편집

최종 수정일: 2017년 7월 20일 금요일

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 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 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

익살란 세트는 부스터팩에서 등장하는 279장의 카드(기본 대지 카드 20장, 커먼 카드 101장, 언커먼 카드 80장, 레어 카드 63장, 미식레어 카드 15장)와 **익살란** 플레인즈워커 덱™에서만 얻을 수 있는 10장의 카드로 구성되어 있습니다.

프리릴리즈 이벤트: 2017년 9월 23~24일

드래프트 주말: 2017년 9월 29일~10월 1일

게임데이 주말: 2017년 11월 11~12일

익살란 세트는 공식 출시일인 2017년 9월 29일 금요일부터 공인 컨스트럭티드 게임에서 플레이할 수 있습니다.. 이때 스탠드 형식에 사용할 수 있는 카드 세트는 **칼라데시™**, **에테르 봉기™**, **아문케트™**, **파멸의 시간™** 및 **익살란**입니다. 환영 덱(및 기타 보조 제품)의 카드와 W17 세트 식별 코드 또한 스탠드 형식에서 허용됩니다.

게임 형식과 사용 가능한 카드 세트 및 금지 목록에 대한 전체 정보는 [Magic.Wizards.com/Rules](https://www.magic.wizards.com/rules)에서 확인하십시오.

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

익살란 스토리 소개 카드

익살란 스토리에는 매우 중요한 순간들이 많지만, 그 중에서 가장 핵심적인 다섯 가지의 “스토리 소개”가 카드에 표시됩니다. 이 사건들에 대한 자세한 내용은 공식 **매직** 소설([mtgstory.com](https://www.mtgstory.com))에서 읽을 수 있습니다.

스토리 소개 1: **익살란**의 구속

스토리 소개 2: 브라스카의 경멸

스토리 소개 3: 강의 질책

스토리 소개 4: 마법구동 나침반

스토리 소개 5: 위험한 항해

이 세트에 포함된 스토리 소개 카드의 문구란에는 플레인즈워커 기호 아이콘이 표시되어 있습니다. 이 아이콘은 게임에 아무런 영향을 주지 않습니다. 또한 인쇄된 카드에는 [mtgstory.com](https://www.mtgstory.com) URL과 스토리상의 카드 순서를 표시하는 숫자도 포함됩니다.

핵심 테마: “부족” 보너스

익살란 세트의 핵심은 황혼의 군단의 **흙혈귀**, 브레이즌 연합의 **해적**, 태양 제국의 **공룡** 기수 및 강 전령의 **인어** 등 자신만의 생물 유형을 갖춘 네 개의 부족 진영입니다. **익살란** 세트의 많은 카드는 당신이 특정 생물 유형의 많은 생물을 플레이하면 보상을 제공하며, 다른 카드는 당신이 선택한 유형을 공유하는 많은 생물을 플레이하면 보상을 제공합니다. 현명하게 동료를 선택하십시오!

오테페크 사냥지휘관

{1}{R}

생물 — 인간 주술사

1/2

당신이 발동하는 공룡 주문들은 발동하는 데 {o1}이 덜 든다.

{oT}: 공룡을 목표로 정한다. 그 공룡은 턴종료까지 신속을 얻는다.

수장된 자들의 행진

{B}

집중마법

하나를 선택한다 —

- 당신의 무덤에 있는 생물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 당신의 손으로 되돌린다.
- 당신의 무덤에 있는 해적 카드 두 장을 목표로 정한다. 그 카드들을 당신의 손으로 되돌린다.

정복자의 깃발

{5}

마법물체

정복자의 깃발이 전장에 들어오면서, 생물 유형 한 가지를 선택한다.

당신이 조종하는 선택한 유형의 생물은 +1/+1을 받는다.

당신이 선택한 유형의 생물 주문을 발동할 때마다, 카드 한 장을 뽑는다.

* 효과가 “[하위 유형] 주문” 또는 “[하위 유형] 카드”를 참조하는 경우 해당 효과는 지정된 하위 유형을 가진 주문 또는 카드만 참조합니다. 예를 들어 수장된 자들의 행진은 해적에게 혜택을 주는 카드이며 해적 삽화가 그려져 있지만, 해적 카드는 아닙니다.

* 생물 유형을 선택하려면 반드시 흡혈귀 또는 기사와 같이 존재하는 생물 유형을 선택해야 합니다.

“흡혈귀 기사”와 같은 여러 생물 유형을 선택하는 것은 불가능합니다. 마법물체와 같은 카드 유형은 선택할 수 없으며, 제이스, 탑승물 또는 보물과 같은 생물 유형이 아닌 하위 유형 또한 선택할 수 없습니다.

새로운 키워드 행동: 탐험

탐험은 새로운 키워드 행동이며, *익살란* 세트에서는 생물 카드 13장에 나타납니다. 또한 이 세트에는 “당신이 조종하는 생물이 탐험을 할 때마다” 격발되는 능력을 가진 두 장의 카드가 있습니다. 이 기능은 특정 진영과 연관되지 않으며, 탐험을 지닌 생물은 다섯 가지 색 모두에서 발견됩니다.

티샤나의 길잡이

{2}{G}

생물 — 인어 정찰병

2/2

티샤나의 길잡이가 전장에 들어올 때, 티샤나의 길잡이는 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 올려 놓은 후, 그 카드를 서고에 다시 올려 놓거나 당신의 무덤에 넣는다.)*

탐험에 대한 공식 규칙은 다음과 같습니다.

701.38. 탐험

701.38a 특정 능력은 지속물에게 탐험을 지시한다. 그렇게 하려면, 해당 지속물의 조종자는 자신의 서고에서 맨 위의 카드를 공개한다. 이런 식으로 대지 카드가 공개되는 경우, 해당 플레이어는 그 카드를 자신의 손에 넣는다. 아니면, 해당 플레이어는 탐험하는 지속물에 +1/+1 카운터를 놓고, 공개된 카드를 자신의 무덤에 넣을 수 있다.

701.38b 지속물은 701.38a 규칙에 설명된 절차 중 일부 또는 모든 행동이 불가능하더라도 그 절차가 끝나면 “탐험”한 것으로 간주한다.

701.38c 어떤 효과가 지속물에게 탐험을 시키기 전에 해당 지속물이 영역을 변경하는 경우, 어떤 객체가 탐험했으며 누가 해당 객체를 조종했는지 결정하기 위해 마지막으로 알려진 정보를 사용한다.

* 생물이 탐험하도록 유발하는 능력이 일단 해결을 시작하면, 완료될 때까지 어떤 플레이어도 다른 행동을 취할 수 없습니다. 특히, 상대는 당신이 대지가 아닌 카드를 공개한 이후이지만 카운터를 받기 이전 시점에 탐험하는 생물을 제거하려고 할 수 없습니다.

* 어떤 카드도 공개되지 않는 경우(주된 원인으로 플레이어의 서고가 비어 있는 등), 탐험하는 생물은 +1/+1 카운터를 받습니다.

* 주문 또는 능력이 특정 생물에게 탐험하도록 지시했으나 해결되기 전에 해당 생물이 이미 전장을 벗어난 경우에도, 그 생물은 계속 탐험합니다. 이런 식으로 당신이 대지 카드 외의 카드를 공개한 경우, 당신은 어떤 것에도 +1/+1 카운터를 놓지 않지만 공개된 카드는 무덤에 넣을 수 있습니다. 가능하다면, “당신이 조종하는 생물이 탐험할 때” 격발되는 효과들 역시 격발됩니다.

기존 기능: 양면 카드

탐험 테마는 양면 카드의 귀환에서도 계속됩니다. 생물이 형태를 바꾸는 모양을 묘사하는 대신, 이 열 장의 양면 카드에는 발견의 도구와 그에 대한 이야기가 표현되어 있습니다. 일반적인 카드와 같은 앞면과 **매직** 로고가 인쇄된 뒷면 대신 양면 카드에는 전면과 후면이 각각 있습니다. 카드 전면 왼쪽 상단에는 나침반 기호가 있습니다. 카드 뒷면 왼쪽 상단에는 대지 기호가 있으며 새로운 “지도” 틀로 구성됩니다. 이러한 기호 및 틀은 카드 면을 구분하는 용도로만 사용되며 게임 플레이에는 영향을 미치지 않습니다.

보물 지도

{2}

마법물체

{1}, {T}: 점술 1을 한다. 보물 지도에 랜드마크 카운터 한 개를 올려 놓는다. 그 후 보물 지도에 올려진 랜드마크 카운터가 세 개 이상인 경우, 그 카운터들을 제거하고, 보물 지도를 변신시킨 후 "{T}, 이 마법물체를 희생한다: 당신의 마나풀에 원하는 색의 마나 한 개를 담는다."를 가진 무색 보물 마법물체 토큰 세 개를 만든다.

////

보물 만

대지

(보물 지도에서 변신함)

{T}: {C}를 당신의 마나풀에 담는다.

{T}, 보물 한 개를 희생한다: 카드 한 장을 뽑는다.

양면 카드에 대한 규칙은 이전 *이니스트라드에 드리운 그림자™* 블록에 제시된 형태와 다르지 않습니다.

* 양면 카드의 전면과 후면은 카드명, 유형, 하위 유형, 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 전까지는 전면의 특성만을 사용합니다. 예를 들어, 위 카드는 무덤으로 가기 전에 보물 만으로 전장에 있었다라도 무덤에서는 보물 지도의 특성만 갖습니다. 특히, 이는 보물 지도가 대지가 아닌 카드임을 의미합니다.

* 양면 카드의 전환마나비용은 카드가 전장에서 뒷면이 위로 향한 상태라 하더라도 카드 앞면의 전환마나비용입니다. 예를 들어 보물 만은 마나 비용이 없는 대지 카드라 하더라도 전환마나비용 2를 가집니다. (이 규칙은 *이니스트라드에 드리운 그림자™* 세트 출시 때 도입되었습니다.)

* *익살란* 세트에서 각 양면 카드의 뒷면은 앞면 색에 관계 없이 무색입니다.

* 양면 카드는 주문이나 능력에 의해 변신한 상태로 전장에 놓이게 되어 후면이 위로 향하게 되는 경우가 아니라면, 기본적으로 전면이 위로 향한 상태로 전장에 들어옵니다. * 양면 카드의 뒷면은 플레이할 수 없습니다.

게임 보조물: 체크리스트 카드

덱에 있는 카드들은 서로 구별할 수 없는 것이 매우 중요합니다. 양면 카드에도 이를 적용하기 위해, 일부 *익살란* 부스터팩에 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 슬리브(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 카드의 상자 중 반드시 하나에만 표시하여 해당 체크리스트 카드가 어떤 양면 카드를 대신하는지를 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 한쪽에 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 능력어: 격노

공룡보다 나은 유일한 것은 화난 공룡입니다. 격노는 일부 공룡 생물에서 볼 수 있는 능력어입니다. 이는 해당 생물이 피해를 입을 때마다 발동 가능한 능력을 나타냅니다. 능력어는 이탤릭체로 표시되며 규칙으로서 의미를 가지지 않습니다.

태양뱀 사냥꾼

{4}{R}{R}

생물 — 공룡

5/4

격노 — 태양뱀 사냥꾼이 피해를 입을 때마다, 상대를 목표로 정한다. 태양뱀 사냥꾼은 그 상대에게 피해 3점을 입힌다.

* 다수의 원천이 격노 능력을 가진 생물 한 개에 동시에 피해를 입히는 경우(주로 다수의 생물이 해당 생물을 방어하는 등의 이유로), 격노 능력은 한 번만 발동됩니다.

* 격노 능력을 가진 생물이 치명적인 피해를 입은 경우, 해당 능력이 발동됩니다. 격노 능력을 가진 생물은 격노 능력이 해결되기 전에 전장을 떠나므로, 해당 생물은 해결되는 능력의 영향을 받지 않습니다.

기존 능력어: 습격

습격은 *익살란* 세트의 일부 해적 및 해적 테마 카드에서 볼 수 있는 귀환 능력어입니다. 각 습격 능력은 당신이 해당 턴에 생물로 공격했는지 확인합니다. 이 능력어는 앞서 *타르커의 칸™* 세트에서 등장한 바 있습니다. 능력어는 이탤릭체로 표시되며 규칙으로서 의미를 가지지 않습니다.

스톱 선단 방화범

{4}{R}

생물 — 오크 해적

4/4

습격— 스톱 선단 방화범이 전장에 들어올 때, 당신이 이 턴에 생물로 공격했다면, 상대를 목표로 정한다. 그 상대는 지속물 한 개를 희생한다.

* 습격 능력은 당신이 생물로 공격한 사실만을 따집니다. 공격에 사용한 생물의 수는 관계 없으며, 생물이 어떤 상대 또는 상대가 조종하는 어떤 플레인즈워커를 공격했는지 역시 관계 없습니다.

* 습격 능력은 전체 턴을 평가함으로써 당신이 생물로 공격했는지 여부를 파악합니다. 해당 생물이 계속 전장에 있어야 하는 것은 아닙니다. 마찬가지로, 생물이 공격한 플레이어 또는 플레인즈워커 역시 게임 또는 전장에 있을 필요는 없습니다.

* 일부 습격 능력은 당신의 종료단 시작에 발동됩니다. 이러한 능력은, 습격 능력을 가진 카드가 당신의 공격 시 전장에 없더라도, 해당 턴에 당신이 생물로 공격하면 발동됩니다.

기존 기능: 탑승물

익살란 세트에서는 대양을 멋지게 항해할 수 있는 탑승물 마법물체 하위 유형을 다시 만나 볼 수 있습니다.

날렵한 범선

{3}

마법물체 — 탑승물

탐승 1 (당신이 조종하는 공격력 총합이 1 이상인 생물을 원하는 수만큼 탐한다: 이 탐승물은 턴종료까지 마법물체 생물이 된다.)

탐승물에 대한 규칙은 이전 *칼라데시* 블록에 제시된 형태와 다르지 않습니다.

* 각 탐승물에는 공격력과 방어력이 표시되어 있지만, 탐승물은 생물이 아닙니다. 탐승물이 생물이 되는 경우(주로 탐승 능력을 통해), 탐승물은 그러한 공격력과 방어력을 갖게 됩니다.

* 어떤 효과로 인해 탐승물이 지정된 공격력과 방어력을 가진 마법물체 생물이 되는 경우, 그 효과는 탐승물에 표시되어 있는 공격력과 방어력을 덮어씁니다.

* 탐승물은 생물 유형이 아니라 마법물체 유형입니다. 탐승된 탐승물은 일반적으로 어떠한 생물 유형도 가지지 않습니다.

* 한 플레이어가 자신이 탐승 능력을 활성화한다고 선언하면, 해당 능력의 비용이 지불될 때까지 어떠한 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다. 특히, 플레이어들은 생물의 공격력을 변경하거나, 생물을 제거하거나 탐하는 방식으로 해당 능력을 중지하려고 시도할 수 없습니다.

* 당신이 조종하는 언탐된 생물은 아무 생물이나 탐승 비용을 지불하기 위해 탐할 수 있습니다. 방금 당신의 조종하에 들어온 경우에도 마찬가지입니다.

* 탐승 능력을 활성화하기 위해서 필요한 수보다 더 많은 생물을 탐할 수 있습니다.

* 탐승물에 탐승하는 생물들은 탐승물에 부착되는 것이 아니며, 탐승물에 어떤 식으로도 연관되지 않습니다. 탐승물을 파괴하거나 탐승물에 +1/+1 한 개를 주는 것 등을 비롯해, 탐승물에 영향을 주는 모든 효과는 해당 탐승물을 탐승한 생물에 영향을 주지 않습니다.

* 탐승물이 생물이 되면, 그 생물은 다른 마법물체 생물과 동일하게 행동합니다. 그 생물은 당신이 턴시작부터 그 생물을 조종하지 않은 한 공격할 수 없고, 언탐된 경우 방어할 수 있으며, 탐승물의 탐승 비용을 지불하기 위해 탐할 수 있습니다.

* 탐승물이 이미 마법물체 생물인 경우에도 탐승물의 탐승 능력을 활성화할 수 있습니다. 이렇게 해도 탐승물에는 아무런 영향이 없습니다. 탐승물의 공격력과 방어력은 변경되지 않습니다.

* 탐승물이 공격할 수 있으려면, 공격자선언단이 시작될 때 탐승물이 생물이어야 합니다. 따라서 탐승물로 공격하기 위해 탐승 능력을 활성화할 수 있는 가장 마지막 시기는 전투시작단 동안입니다. 탐승물이

방어할 수 있으려면, 방어자선언단이 시작될 때 탑승물이 생물이어야 합니다. 따라서 탑승물로 공격하기 위해 탑승 능력을 활성화할 수 있는 가장 마지막 시기는 공격자선언단 동안입니다. 둘 중 어느 경우에도 플레이어는 탑승 능력이 해결된 후에 행동을 취할 수 있지만, 탑승물이 공격생물이나 방어생물로 선언되기 전에 한해서입니다.

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

* 지속물이 탑승물의 복사본이 되면, 그 복사본은 생물이 아닙니다. 이는 복사하는 탑승물이 마법물체 생물이 되어도 마찬가지입니다.

새로운 마법물체 하위 유형: 보물

보물은 토큰에서만 볼 수 있는 새로운 마법물체 하위 유형입니다. 보물은 해적 진영과 연관됩니다. 인쇄된 보물 토큰에는 네 개의 버전이 있으며, 각 버전에는 네 진영 중 하나의 귀중품이 담긴 상자의 삽화가 그려져 있습니다.

해적질의 보상

{3}{U}

집중마법

카드 두 장을 뽑는다. "{OT}, 이 마법물체를 희생한다: 당신의 마나풀에 원하는 색의 마나 한 개를 담는다."를 가진 무색 보물 마법물체 토큰 한 개를 만든다.

* 보물 토큰을 만드는 일부 주문은 목표를 필요로 합니다. 유효한 목표를 선택하지 않으면 주문을 발동할 수 없습니다. 목표가 모두 유효하지 않게 된 경우, 주문은 무효화되고 보물 토큰을 얻을 수 없습니다.

규칙 변경사항: 플레인즈워커가 “전설 규칙” 사용

이전에는 플레인즈워커와 전설적 생물에 서로 비슷하지만 약간 다른 규칙이 적용되었습니다. 공식 규칙의 704번 항목 “상태 참조 효과”의 규칙은 다음과 같습니다.

704.5j 한 플레이어가 플레인즈워커 유형을 공유하는 플레인즈워커를 두 개 이상 조종할 경우, 해당 플레이어는 그중 하나를 고르고 나머지를 자신의 무덤에 넣는다. 이것을 “플레인즈워커 고유성 규칙”이라고 한다.

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

익살란 세트의 출시와 함께 “플레인즈워커 고유성 규칙”은 규칙에서 제거될 예정이며, 앞서 인쇄된 모든 플레인즈워커 카드는 전설적 상위 유형이 추가되도록 문구가 수정될 것입니다. 모든 *익살란* 플레인즈워커 카드에는 전설적 상위 유형이 인쇄됩니다.

교활한 조난자 제이스(*익살란* 부스터 팩)

{1}{U}{U}

전설적 플레인즈워커 — 제이스

3

+1: 당신이 조종하는 생물 한 개 이상이 이 턴에 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 카드 한 장을 뽑은 후 카드 한 장을 버린다.

-2: "이 생물이 주문의 목표가 될 때, 이 생물을 희생한다."를 가진 2/2 청색 환영 생물 토큰 한 개를 만든다.

-5: 교활한 조난자 제이스의 복사본이지만 전설적이 아닌 토큰 두 개를 만든다.

기발한 정신술사 제이스(*익살란* 플레인즈워커 덱)

{4}{U}{U}

전설적 플레인즈워커 — 제이스

5

+1: 카드 한 장을 뽑는다.

+1: 당신이 조종하는 모든 생물을 언택한다.

-9: 생물을 최대 세 개까지 목표로 정한다. 그 생물들의 조종권을 얻는다.

* 당신이 동일한 영문 이름을 가진 둘 이상의 전설적 지속물을 조종하는 경우, 하나를 선택하고 나머지는 소유자의 무덤에 넣습니다. 이것을 "전설 규칙"이라고 합니다.

* 기발한 정신술사 제이스 및 교활한 조난자 제이스는 서로 이름이 다르므로 동시에 조종할 수 있습니다.

사이클: “확인 대지”

익살란 세트에는 동맹색 이중 대지 사이클이 포함되어, 플레이어는 필요한 마나를 언제든지 쉽게 확보할 수 있습니다. 이러한 카드는 *매직 2010* 코어세트에서 최초로 제공된 바 있습니다.

나무뿌리 바위산

대지

나무뿌리 바위산은 당신이 산이나 숲을 조종하지 않으면 탭된 채로 전장에 들어온다.

{T}: {R} 또는 {G}를 당신의 마나풀에 담는다.

* 이러한 이중 대지의 전장에 들어올 때 능력은 당신이 조종하는 대지가 해당 대지 유형 중 하나에 속하는지를 확인합니다. 대지 이름은 관련이 없습니다. 기본 대지만 해당 카드의 대상이 되는 것은 아닙니다. 예를 들어, 흠어진 숲(숲 유형 및 들 유형을 가진 비기본 대지)을 조종하는 경우, 나무뿌리 바위산이 언탭된 채로 전장에 들어옵니다.

* 이러한 이중 대지 자체는 아무런 대지 유형을 지니지 않습니다. 예를 들어 나무뿌리 바위산은 숲이 아닙니다. 플레이어가 나무뿌리 바위산만 조종하는 경우, 두 번째 나무뿌리 바위산은 언탭된 채로 전장에 들어오지 않습니다.

* 이러한 대지는 전장에 들어오면서 전장에 이미 놓여 있는 다른 대지를 확인합니다. 동시에 전장으로 들어오는 대지는 해당되지 않습니다.

카드별 설명

베케트 브라스 제독

{1}{U}{B}{R}

전설적 생물 — 인간 해적

3/3

당신이 조종하는 다른 해적은 +1/+1을 받는다.

당신의 종료단 시작에, 이 턴에 세 개 이상의 해적에게 전투피해를 입은 플레이어가 조종하는 대지가 아닌 지속물을 목표로 정한다. 그 지속물의 조종권을 얻는다.

* 베케트 브라스 제독의 격발능력은 이 턴의 앞부분에 어떤 일이 발생했는지를 확인합니다. 이는 해적이 전투피해를 입힐 때 베케트 브라스 제독이 전장에 있었는지, 해당 생물이 여전히 전장에 있는지 또는 해당 생물이 여전히 해적인지 여부는 따지지 않습니다.

* 하나의 해적이 이단공격을 갖고 있는 등의 이유로 여러 번 전투 피해를 입힌 경우에도, 이는 베케트 브라스 제독의 격발능력에 대해서는 세 명의 해적 중 하나로 간주됩니다.

* 두 명 이상의 플레이어가 세 명의 해적에 의해 전투 피해를 입은 경우, 당신은 하나의 지속물만 목표로 정합니다. 그 지속물은 그 플레이어들 중 아무나 한 명이 조종하면 됩니다.

* 베케트 브라스 제독의 격발 능력의 조종 변경 효과는 영원히 지속됩니다. 해당 효과는 정화단 도중, 또는 베케트 브라스 제독에 대한 조종권을 잃을 때에도 사라지지 않습니다.

* 다인전 게임에서 플레이어가 게임을 떠나면, 그 플레이어가 소유한 모든 카드 또한 떠나며, 그 플레이어에게 지속물의 조종권을 주는 효과가 즉시 사라집니다.

* 쌍두거인 게임에서 방어되지 않은 공격 생물은 자신이 공격 중인 두 플레이어 중 한 명에게 전투피해를 입힙니다. 공격 팀은 각 생물에 대해 전투피해를 할당할 플레이어를 선택합니다. 당신의 팀원이 조종하는 해적에 의한 전투피해는 베케트 브라스 제독의 능력을 확인할 때 포함됩니다.

앙그라스의 약탈자들

{5}{R}{R}

생물 — 인간 해적

4/4

당신이 조종하는 원천이 지속물이나 플레이어에게 피해를 입히려 한다면, 대신에 그 원천은 그 피해를 두 배로 입힌다.

* 당신이 조종하는 돌진을 가진 생물이 당신이 앙그라스의 약탈자들을 조종하는 도중 방어생물에 전투피해를 입히는 경우, 수정되지 않은 피해를 할당해야 합니다. 예를 들어, 돌진을 가진 3/3 생물이 2/2 생물에 의해 방어당하면 수비플레이어에게 최대 피해 1점을 할당할 수 있습니다. 그런 다음 방어생물에게 피해 4점을 입히고 수비플레이어에게 피해 2점을 입힙니다.

* 어떤 효과(예: '찬드라의 불꽃 소용돌이'의 효과)가 목표들에게 피해를 나누어 입히도록 지시하면, 수정되지 않은 피해를 나눈 후에 두 배로 만들어야 합니다.

* 두 번째 앙그라스의 약탈자들을 조종하는 경우, 당신이 이 턴에 조종하는 원천이 입히는 피해는 4배가 됩니다. 세 번째를 조종하면 8배의 피해를 입히는 식입니다.

신비한 적응

{2}{U}

부여마법

신비한 적응이 전장에 들어오면서, 생물 유형 한 가지를 선택한다.

당신이 조종하는 생물들은 자신의 다른 유형에 더불어 당신이 선택한 유형이다. 당신이 조종하는 생물 주문과 당신이 소유한 생물 카드 중 전장에 없는 카드도 마찬가지다.

* 특정 유형의 생물이 전장에 들어올 때 해당 생물에 적용되는 대체효과는 당신이 신비한 적응 효과를 적용한 이후에 적용됩니다. 이는 이전 규칙에서 달라진 점입니다. 당신이 신비한 적응 및 *에테르 붕기* 카드 금속 모방자를 같은 생물 유형으로 선택하여 조종하는 경우, 당신이 조종하는 생물은 +1/+1 카운터가 추가된 채로 전장에 들어오게 됩니다.

아르겔의 금혈

{1}{B}

전설적 부여마법

{1}{B}, 생명 2점을 지불한다: 카드 한 장을 뽑는다.

당신의 유지단 시작에, 당신의 생명이 5점 이하라면, 당신은 아르겔의 금혈을 변신시킬 수 있다.

////

아클라조츠의 신전

전설적 대지

(아르겔의 금혈에서 변신함)

{T}: {B}를 당신의 마나풀에 담는다.

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

* 유지단이 시작될 때 당신의 생명 총점이 6보다 크거나 같은 경우, 아르겔의 금혈의 두 번째 능력은 발동되지 않습니다. 당신은 당신의 턴에 유지단이 시작되기 전에는 어떤 행동도 취할 수 없습니다.

* 아르겔의 금혈의 두 번째 능력이 해결을 시도할 때 당신의 생명 총점이 6보다 크거나 같은 경우 해당 능력은 아무런 효과를 갖지 않습니다.

* 아클라조츠의 신전의 마지막 능력을 선언하고 나면 누구도 당신이 희생한 생물을 제거하는 방식으로 방해할 수 없습니다.

* 아클라조츠의 신전의 마지막 능력의 경우, 생물이 전장에 마지막으로 있었을 때의 생물의 방어력을 사용하여 생명을 몇 점 획득할 수 있는지 파악하십시오.

협오스러운 존재의 재

{1}{W}

부여마법

플레이어들은 무덤에서 주문을 발동하거나 무덤에 있는 카드의 능력을 활성화할 수 없다.

생물이 죽을 때마다, 당신은 생명 1점을 얻는다.

* 활성화능력은 콜론(쌍점)을 포함합니다. 일반적으로 "[비용]: [효과]" 형식으로 쓰인 능력을 말합니다. 일부 키워드 능력(예: *아몬케트* 세트의 방부처리)은 활성화능력으로, 설명 문구에 콜론이 있습니다.
격발능력("~할 때", "~할 때마다" 또는 "~에"로 시작)은 혐오스러운 존재의 재의 영향을 받지 않습니다.

* 혐오스러운 존재는 효과에 의해 허용되는 경우 플레이어가 무덤의 대지 카드를 플레이하는 것을 중지시키지 않습니다.

* 혐오스러운 존재의 재가 파괴됨과 동시에 생물이 죽으면 당신은 생명 1점을 얻습니다.

앗초칸 궁수

{2}{G}

생물 — 인간 궁수

1/4

대공

앗초칸 궁수가 전장에 들어올 때, 다른 생물을 목표로 정한다. 당신은 앗초칸 궁수와 그 생물이 싸우게 할 수 있다. *(각 생물은 서로에게 각자의 공격력만큼의 피해를 입힌다.)*

* 당신은 앗초칸 궁수의 격발능력이 스택에 쌓일 때 다른 생물을 목표로 선택(가능한 경우)해야 합니다. 해당 생물들이 싸우는지 여부는 능력이 해결될 때 선택합니다.

* 앗초칸 궁수가 자신의 격발능력이 해결될 때 전장에 없거나, 해당 능력의 목표가 유효하지 않은 경우, 어떤 생물도 피해를 입히거나 입지 않습니다.

* 앗초칸 궁수의 능력은 당신이 조종하는 다른 생물을 목표로 정할 수 있습니다(예: 격노 능력을 가진 공룡).

필멸의 축

{4}{W}{W}

부여마법

당신의 유지단 시작에, 플레이어 두 명을 목표로 정한다. 당신은 그 플레이어들이 생명 총점을 교환하도록 할 수 있다.

* 필멸의 축의 격발능력이 해결을 시도할 때 목표 플레이어 중 한 명이 유효하지 않은 목표인 경우 교환은 일어나지 않습니다. 어떤 플레이어의 생명 총점도 변경되지 않습니다.

* 생명 총점이 교환되면, 각 플레이어는 다른 플레이어의 이전 생명 총점과 같기 위해 필요한 생명점을 잃거나 얻습니다. 예를 들어, 교환 전에 플레이어 A가 생명점 5를 갖고, 플레이어 B가 생명점 3을 가진 경우 플레이어 A는 생명점 2를 잃고 플레이어 B는 생명점 2를 얻게 됩니다. 대체효과는 이러한 생명점 획득 및 손실을 조정할 수 있고, 해당 효과에 대해 격발능력이 격발될 수 있습니다.

* 플레이어가 생명점을 얻을 수 없는 경우 해당 플레이어는 자신보다 높은 생명 총점을 가진 플레이어와 생명 총점을 교환할 수 없습니다. * 플레이어가 생명점을 잃을 수 없는 경우 해당 플레이어는 자신보다 낮은 생명 총점을 가진 플레이어와 생명 총점을 교환할 수 없습니다. 두 경우 모두, 어떤 플레이어의 생명 총점도 변경되지 않습니다.

* 쌍두거인 게임에서 각 플레이어는 자신의 팀과 동일한 생명 총점을 가지는 것으로 간주됩니다. 두 목표 플레이어가 서로 다른 팀에 속한 경우, 해당 플레이어들은 적절한 양의 생명점을 얻거나 잃게 되므로 팀이 생명 총점을 교환할 수 있게 됩니다. 두 목표 플레이어가 같은 팀인 경우에는 생명 총점을 교환할 수 없습니다.

적대적인 브론토돈

{5}{G}{W}

생물 — 공룡

4/6

당신이 조종하는 각 생물은 자신의 공격력이 아니라 방어력만큼의 전투피해를 입힌다.

* 적대적인 브론토돈의 능력은 생물의 공격력을 실제로 바꾸는 것이 아닙니다. 이 능력은 생물이 입히는 전투피해 양을 바꾸는 것뿐입니다. 공격력이나 방어력을 따지는 다른 모든 규칙과 효과는 실제 수치를 사용합니다. 예를 들어, 약자는 먹이로 의 경우 생물이 자신의 방어력과 싸우도록 하지 않습니다.

포효하는 아이기사우루스

{5}{W}

생물 — 공룡

3/5

격노 — 포효하는 아이기사우루스가 피해를 입을 때마다, 당신이 조종하는 다른 모든 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

* 포효하는 아이기사우루스가 피해를 입었을 때, 동시에 당신이 조종하는 다른 생물이 치명적인 피해를 입은 경우, 다른 생물은 해당 생물 위에 올려놓아야 했을 +1/+1 카운터로 구할 수 없습니다.

부활의 주교

{3}{W}{W}

생물 — 흡혈귀 성직자

3/4

경계

부활의 주교가 공격할 때마다, 당신의 무덤에 있는 전환마나비용이 3 이하인 생물 카드를 목표로 정한다. 당신은 그 카드를 전장으로 되돌릴 수 있다.

* 당신의 무덤에 있는 카드의 마나 비용에 X가 포함되어 있다면, X의 값은 0입니다.

* 모든 공격자를 한 번에 선택합니다. 부활의 주교를 사용해 공격하고, 생물 카드 한 장을 전장으로 되돌린 후 그 생물로 공격할 수 없습니다.

* 전장으로 되돌린 생물에게 생물이 공격할 때 격발되는 능력이 있는 경우, 해당 능력은 격발되지 않습니다.

핏자국 기사단 주교

{3}{B}{B}

생물 — 흡혈귀 성직자

3/3

핏자국 기사단 주교가 전장에 들어올 때, 상대를 목표로 정한다. 그 상대는 당신이 조종하는 흡혈귀 한 개당 생명 1점을 잃는다.

* 당신이 조종하는 흡혈귀의 수는 핏자국 기사단 주교의 능력이 해결될 때 셉니다. 핏자국 기사단 주교가 여전히 전장에 있는 경우, 그 능력은 자신도 셉니다.

눈을 멀게 하는 안개

{2}{G}

순간마법

이번 턴에 생물이 입으려고 하는 모든 피해를 방지한다. 당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 방호를 얻는다. (그 지속물들은 상대가 조종하는 주문이나 능력의 목표로 정해질 수 없다.)

* 눈을 멀게 하는 안개는 전투피해뿐만 아니라 생물이 입을 수 있는 모든 피해를 방지합니다.

* 턴 나중에 전장에 들어오는 생물이 입을 수 있는 피해 또한 방지됩니다. 하지만 나중에 전장에 들어오는 생물은 방호 능력을 얻지 못합니다.

피에 미친 성기사

{1}{B}

생물 — 흡혈귀 기사

1/1

섬광

피에 미친 성기사는 이 턴에 죽은 생물 한 개당 +1/+1 카운터 한 개를 가진 채로 전장에 들어온다.

* 피에 미친 성기사의 마지막 능력은 토큰 생물 및 전장을 떠날 때 생물이었던 생물이 아닌 카드를 포함하여 이 턴에 전장에서 무덤에 놓여진 모든 생물을 셉니다. 이 능력은 생물이 여전히 무덤에 있는지 여부는 확인하지 않습니다.

* 피에 미친 성기사의 마지막 능력은 주로 대체효과로 인해(예를 들어, 대신 추방된 생물 또는 커맨더 변형에서 커맨드 영역으로 이동한 커맨더) 무덤 외 다른 영역에 직접 놓여진 생물은 세지 않습니다.

유대를 맺은 뿔뿔

{3}{R}

생물 — 공룡

5/5

유대를 맺은 뿔뿔은 혼자서 공격하거나 방어할 수 없다.

* 두 개 이상의 유대를 맺은 뿔뿔을 조종한다면, 다른 생물이 공격하거나 방어하지 않아도 둘 다 함께 공격하거나 방어할 수 있습니다.

* 유대를 맺은 뿔뿔은 혼자서는 공격할 수는 없지만, 다른 공격생물이 같은 플레이어나 플레인즈워커를 공격할 필요는 없습니다. 예를 들어 유대를 맺은 뿔뿔은 상대를 공격하고 다른 생물은 그 상대가 조종하는 플레인즈워커를 공격할 수 있습니다. 마찬가지로 다른 방어생물은 유대를 맺은 뿔뿔이 방어하는 생물과 같은 생물을 방어할 필요가 없습니다.

* 유대를 맺은 뿔뿔이 공격하거나 방어하고 나면, 당신이 다른 공격 또는 방어생물을 더 이상 조종하지 않더라도 유대를 맺은 뿔뿔은 전투에 계속 참가합니다.

* 유대를 맺은 뿔뿔이 가능한 경우 공격 또는 방어하는 효과가 발생하고, 공격 또는 방어할 수 있는 다른 생물을 당신이 조종하는 경우, 당신은 반드시 유대를 맺은 뿔뿔과 해당 생물로 공격하거나 방어해야 합니다.

* 쌍두거인 게임에서 유대를 맺은 뿔뿔은 팀원이 조종하는 생물과 함께 공격할 수 있습니다. 당신이 조종하는 다른 생물들이 공격하거나 방어하지 않아도 마찬가지입니다.

납골지의 담판

{5}{B}{B}

집중마법

무덤들에 있는 생물 카드를 최대 다섯 장까지 목표로 정한다. 그 카드들을 추방한다. 한 상대가 그 카드들을 두 더미로 나눈다. 당신이 선택한 더미의 모든 카드를 당신의 조종하에 전장에 놓고, 나머지는 소유자의 무덤에 넣는다.

* 생물 카드는 서로 다른 무덤에서 올 수 있습니다.

* 전장에 놓을 더미와 당신의 무덤으로 돌려보낼 더미를 선택하는 사람은 당신이지만, 상대가 아닙니다.

* 한 더미에는 카드가 존재하지 않을 수도 있습니다. 그런 경우, 추방된 모든 카드를 전장에 놓을지 또는 무덤에 넣을지를 선택할 수 있습니다.

* 다인전게임에서는 이 능력이 해결될 때 당신이 카드를 나눌 상대를 선택합니다. 이것은 상대를 목표로 정하지는 않습니다. 카드가 공개되었으므로 모든 플레이어가 카드를 보고 의견을 나눌 수 있습니다.

* 다인전 게임에서 플레이어가 게임에서 떠나는 경우, 해당 플레이어가 소유한 모든 카드도 떠납니다. 당신이 게임을 떠나는 경우, 납골지의 담판의 효과로 당신이 조종하던 생물은 추방됩니다.

빛나는 보복

{4}{W}

순간마법

공격 중인 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다.

카드 한 장을 뽑는다.

* 목표 생물이 빛나는 보복이 해결될 때 유효한 목표가 아닌 경우에는 주문 전체가 무효화됩니다. 따라서 카드를 뽑을 수 없습니다. 반면, 목표가 유효한 목표이지만 파괴되지 않은 경우(주로 무적을 가지고 있는 등의 이유로), 당신은 카드 한 장을 뽑습니다.

불타는 태양의 화신

{3}{R}{R}{R}

생물 — 공통 화신

6/6

불타는 태양의 화신이 전장에 들어올 때, 상대와 최대 한 개의 생물을 목표로 정한다. 불타는 태양의 화신은 그 목표들에 각각 피해 3점을 입힌다.

* 불타는 태양의 화신의 능력은 목표 상대가 조종하는 생물뿐만 아니라 어떤 생물도 목표로 정할 수 있습니다.

* 불타는 태양의 화신의 능력이 두 개의 목표를 가지며 그 중 하나가 유효하지 않게 되더라도 다른 목표는 여전히 피해를 입게 됩니다.

래너리 스톱 선장

{2}{R}

전설적 생물 — 인간 해적

2/2

신속

래너리 스톱 선장이 공격할 때마다 "{T}, 이 마법물체를 희생한다: 당신의 마나풀에 원하는 색의 마나 한 개를 담는다."를 가진 무색 마법물체 토큰 한 개를 만든다.

당신이 보물을 희생할 때마다, 래너리 스톱 선장은 턴종료까지 +1/+0을 받는다.

* 마나를 사용할 곳이 없더라도 당신은 보물의 마나 능력을 활성화할 수 있습니다.

* 래너리 스톱 선장의 마지막 능력은 보물의 마나 능력을 활성화하기 위해서뿐만 아니라 당신이 어떤 이유로든 보물을 희생시킬 때마다 격발됩니다.

* 래너리 스톱 선장을 발동하기 위해 당신이 보물을 희생하는 경우, 래너리 스톱 선장의 마지막 능력은 해당 보물에 대해 격발하지 않습니다.

마음을 사로잡는 선원

{3}{R}

생물 — 인간 해적

4/3

{3}{R}: 상대가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 턴종료까지 그 생물의 조종권을 얻는다. 그 생물은 언탭되고 턴종료까지 신속을 얻는다. 당신이 집중마법을 발동할 수 있는 시기에만 이 능력을 활성화할 수 있다.

* 이러한 방법으로 언탭된 생물을 목표로 정하고 조종권을 얻을 수 있습니다.

조난자의 절망 (*플레인즈워커 덕에만 해당*)

{3}{U}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

조난자의 절망이 전장에 들어올 때, 부여된 생물을 탭한다.

부여된 생물은 조종자의 언탭단에 언탭되지 않는다.

* 이미 탭된 생물도 조난자의 절망의 목표로 정할 수 있습니다.

정복자의 갤리언

{4}

마법물체 — 탑승물

2/10

정복자의 갤리언이 공격할 때, 전투종료에 정복자의 갤리언을 추방한 후, 변신한 상태로 당신의 조종하에 전장으로 되돌린다.

탑승 4 (*당신이 조종하는 생물들을 공격력 총합이 4 이상이 되도록 원하는 수만큼 탭한다. 이 탑승물은 턴종료까지 마법물체 생물이 된다.*)

////

정복자의 근거지

대지

(*정복자의 갤리언에서 변신함*)

{T}: {C}를 당신의 마나풀에 담는다.

{2}, {T}: 카드 한 장을 뽑은 후 카드 한 장을 버린다.

{4}, {T}: 카드 한 장을 뽑는다.

{6}, {T}: 당신의 무덤에 있는 카드 한 장을 목표로 정한다. 그 카드를 당신의 손으로 되돌린다.

* 정복자의 갤리언은 전투에서 살아남지 못하면 추방되지 않습니다.

* *익살란* 세트의 다른 양면 카드와 달리 정복자의 갤리언은 추방된 이후 변신한 상태로 전장에 돌아옵니다. 이는 전장에 들어온 새로운 객체로 간주됩니다. 특히 정복자의 근거지는 언택된 상태로 전장에 돌아옵니다.

청부 살인

{3}{B}{B}

집중마법

생물 한 개를 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다. "{T}, 이 마법물체를 희생한다: 당신의 마나풀에 원하는 색의 마나 한 개를 담는다."를 가진 무색 보물 마법물체 토큰 두 개를 만든다.

* 목표 생물이 청부 살인이 해결될 때 유효한 목표가 아닌 경우에는 주문 전체가 무효화됩니다. 따라서 보물을 얻지 않습니다. 반면 목표가 유효한 목표이지만 파괴되지 않은 경우(주로 무적을 가진 등의 이유로), 당신은 보물을 얻습니다.

값비싼 약탈

{1}{B}

순간마법

값비싼 약탈을 발동하기 위한 추가비용으로, 마법물체나 생물을 희생한다.

카드 두 장을 뽑는다.

* 당신은 보물 한 개를 희생하면서 값비싼 약탈의 마나 비용과 추가 비용을 동시에 지불할 수 없습니다.

대담한 파괴공작원

{1}{U}

생물 — 인간 해적

2/1

{2}{U}: 대담한 파괴공작원은 이 턴에 방어될 수 없다.

대담한 파괴공작원이 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 당신은 카드 한 장을 뽑을 수 있다. 그렇게 한다면, 카드 한 장을 버린다.

* 대담한 파괴공작원이 방어되고 나서 대담한 파괴공작원의 첫 번째 능력을 활성화하더라도 대담한 파괴공작원은 방어됩니다.

사악한 양분 섭취

{4}{B}

순간마법

생물이나 플레이어를 목표로 정한다. 사악한 양분 섭취는 그 목표에게 피해 3점을 입힌다. 당신은 생명 3점을 얻는다.

* 목표로 정한 생물 또는 플레이어가 사악한 양분 섭취가 해결될 때 유효한 목표가 아닌 경우에는 주문 전체가 무효화됩니다. 생명점 또한 얻지 못합니다.

데드아이 약탈자들

{3}{U}{B}

생물 — 인간 해적

3/3

데드아이 약탈자들은 당신이 조종하는 마법물체 한 개당 +1/+1을 받는다.

{2}{U}{B}: "{T}, 이 마법물체를 희생한다: 당신의 마나풀에 원하는 색의 마나 한 개를 담는다."를 가진 무색 보물 마법물체 토큰 한 개를 만든다.

* 턴이 끝나서 피해가 제거되기 전까지는 생물이 입은 피해가 유지되기 때문에, 당신이 조종하는 마법물체가 이 턴 나중에 전장을 떠나는 경우, 데드아이 약탈자들이 전투 중에 입은 피해가 치명피해가 될 수 있습니다.

데드아이 추적자

{B}

생물 — 인간 해적

1/1

{1}{B}, {T}: 상대의 무덤에 있는 카드 두 장을 목표로 정한다. 그 카드들을 추방한다. 데드아이 추적자는 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.)

* 한 상대의 무덤에서 두 카드를 목표로 정하지 않으면 데드아이 추적자의 능력을 활성화할 수 없습니다.

* 데드아이 추적자의 능력이 해결될 때 목표 카드 한 장이 유효한 목표가 아닌 경우, 남은 유효한 목표는 추방되고 데드아이 추적자는 탐험을 합니다.

* 데드아이 추적자의 능력이 해결될 때 각 목표 카드가 유효한 목표가 아닌 경우, 능력 전체가 무효화됩니다. 데드아이 추적자는 탐험하지 않습니다.

사체포식 청소부

{2}{G}

생물 — 공통

3/2

사체포식 청소부가 전장에 들어오거나 공격할 때마다, 무덤에 있는 카드를 목표로 정한다. 당신은 그 카드를 추방할 수 있다. 생물 카드가 이런 식으로 추방되면, 당신은 생명 2점을 얻는다. 생물이 아닌 카드가 이런 식으로 추방되면, 사체포식 청소부는 턴종료까지 +1/+1을 받는다.

* 사체포식 청소부의 능력을 해결하면서 두 보너스를 한 번에 받는 방법은 없습니다. 마법물체 생물 카드가 이런 식으로 추방되는 경우, 해당 카드는 생물 카드이며 생물이 아닌 카드가 아닙니다.

죽음을 모르는 고대인

{4}{B}{B}

생물 — 흡혈귀 기사

4/4

비행

당신이 조종하는 언택된 흡혈귀 세 개를 탭한다: 죽음을 모르는 고대인을 당신의 무덤에서 당신의 손으로 되돌린다.

* 죽음을 모르는 고대인의 마지막 능력은 죽음을 모르는 고대인이 당신의 무덤에 있는 경우에만 활성화할 수 있습니다.

* 당신이 죽음을 모르는 고대인의 마지막 능력을 활성화한다고 선언하면, 해당 능력의 비용이 지불되기 전까지 어떤 플레이어도 다른 행동을 취할 수 없습니다. 특히 플레이어들은 당신이 조종하는 흡혈귀를 탭하거나 제거하여 해당 능력을 중지하려 할 수 없습니다.

* 마지막 능력을 활성화하기 위해 당신의 최근 턴 시작부터 당신이 조종하지 않았던 생물을 포함하여 당신이 조종하는 다른 언탭된 흡혈귀 중 아무 생물이나 탭할 수 있습니다. ({T}[탭 기호]를 사용해 생물을 탭하는 것이 아님에 유의하십시오.)

깊은뿌리 투사

{1}{G}

생물 — 인어 주술사

1/1

당신이 생물이 아닌 주문을 발동할 때마다, 깊은뿌리 투사에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

* 깊은뿌리 투사의 능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다.

깊은뿌리 전사

{1}{G}

생물 — 인어 전사

2/2

깊은뿌리 전사가 방어될 때마다, 깊은뿌리 전사는 턴종료까지 +1/+1을 받는다.

* 깊은뿌리 전사의 능력은 여러 생물이 방어하는 경우 한 번만 격발됩니다.

깊은뿌리의 물

{2}{U}

부여마법

당신이 인어 주문을 발동할 때마다, 방호를 가진 1/1 청색 인어 생물 토큰 한 개를 만든다. (방호를 가진 생물은 상대가 조종하는 주문이나 능력의 목표로 정해질 수 없다.)

* 깊은뿌리의 물의 능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다.

절박한 조난자들

{1}{B}

생물 — 인간 해적

2/3

절박한 조난자들은 당신이 마법물체를 조종하지 않는 한 공격할 수 없다.

* 절박한 조난자들이 일단 공격하고 나면 당신이 마법물체를 더 이상 조종하지 않더라도 전투에 계속 참가합니다.

공룡 질주

{2}{R}

순간마법

공격 중인 생물들은 턴종료까지 +2/+0을 받는다. 당신이 조종하는 공룡들은 턴종료까지 돌진을 얻는다.

* 쌍두거인 게임에서, 당신의 팀원이 조종하는 공격 중인 생물도 +2/+0을 얻지만, 돌진은 당신이 조종하는 공룡만 얻습니다.

다이어 선단 선장

{B}{R}

생물 — 오크 해적

2/2

다이어 선단 선장이 공격할 때마다, 다이어 선단 선장은 공격 중인 다른 해적의 수만큼 턴종료까지 +1/+1을 받는다.

* 해당 능력이 해결될 때, 공격하는 다른 해적의 수를 세어 보너스의 크기를 결정합니다.

* 이 능력이 해결되고 나서 당신이 조종하는 공격하는 해적의 수가 바뀌더라도, 이미 받은 보너스는 턴 나중에 바뀌지 않습니다.

* 쌍두거인 게임에서 당신의 팀원이 조종하는 공격 중인 해적도 다이어 선단 선장의 능력에 반영됩니다.

다이어 선단 유린자

{3}{B}{B}

생물 — 오크 해적 마법사

4/4

호전적, 치명타

다이어 선단 유린자가 전장에 들어올 때, 각 플레이어는 자신의 생명점의 삼 분의 일을 올림한 만큼의 생명점을 잃는다.

* 예를 들어 당신에게 생명점 13이 있다면 당신은 생명점 5점을 잃게 됩니다.

* 플레이어에게 생명점 1점이 있는 경우 해당 플레이어는 생명점 1점을 잃습니다. 그 후 각 플레이어가 가진 생명점이 0점이면 게임은 무승부가 됩니다.

* 쌍두거인 게임에서 각 플레이어는 반올림된 팀의 생명 총점의 삼분의 일을 잃습니다. 예를 들어 팀이 생명점 13점을 갖고 있다면, 팀의 각 플레이어는 생명점 5점을 잃고 팀은 생명 총점 10점을 잃습니다.

수맥을 찾는 단검

{2}

마법물체 — 장비

수맥을 찾는 단검이 전장에 들어올 때, 상대를 목표로 정한다. 그 상대는 수비태세를 가진 0/2 녹색 식물 생물 토큰 두 개를 만든다.

장착된 생물은 +2/+1을 받는다.

장착된 생물이 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 당신은 수맥을 찾는 단검을 변신시킬 수 있다.

장착 {2}

////

잃어버린 계곡

대지

(수맥을 찾는 단검에서 변신함)

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

* 장착된 생물로 공격하더라도 부착된 장비는 탭되지 않습니다. 수맥을 찾는 단검은 잃어버린 계곡으로 변신할 때 일반적으로 언탭된 상태입니다.

꿈을 부르는 세이렌

{2}{U}{U}

생물 — 세이렌 해적

3/3

섬광

비행

꿈을 부르는 세이렌은 비행을 가진 생물만을 방어할 수 있다.

꿈을 부르는 세이렌이 전장에 들어올 때, 당신이 다른 해적을 조종한다면, 대지가 아닌 지속물을 최대 두 개까지 목표로 정한다. 그 지속물들을 탭한다.

* 꿈을 부르는 세이렌이 전장에 들어올 때 당신이 다른 해적을 조종하지 않는 경우 꿈을 부르는 세이렌의 마지막 능력은 격발되지 않습니다. 해당 능력이 해결되기 전에 다른 모든 해적에 대한 조종권을 잃는 경우 아무 효과도 발생하지 않습니다.

거대 생물 물이꾼

{1}{G}

생물 — 인간 드루이드

1/1

당신이 공룡을 조종하는 한 거대 생물 물이꾼은 +2/+2를 받는다.

{T}: 당신의 마나풀에 원하는 색의 마나 한 개를 담는다.

* 턴이 끝나서 피해가 제거되기 전까지는 생물이 입은 피해가 유지되기 때문에, 이 턴 나중에 당신이 더 이상 공룡을 조종하지 않는 경우 거대 생물 물이꾼이 전투 동안 입은 피해가 치명적일 수 있습니다.

연발 사격

{R}

순간마법

최대 두 개까지의 생물을 목표로 정한다. 연발 사격은 그 생물들에게 각각 피해 1점을 입힌다.

* 동일한 생물을 두 번 목표로 정해서 연발 사격 피해를 2점 입힐 수는 없습니다.

우발적 성장

{3}{G}

집중마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +5/+5를 받으며, 이 턴에 가능하면 방어되어야 한다.

* 목표 생물이 공격하는 경우, 수비플레이어가 그 생물을 방어할 수 있는 생물을 조종하고 있다면 방어자 지정 단계에 한 개 이상의 방어자를 지정해야 합니다. 다른 생물도 그 생물을 방어할 수 있고, 다른 생물을 방어하거나 아예 방어하지 않을 수도 있습니다.

넛을 빼앗는 선율

{X}{U}{U}

집중마법

전환마나비용이 X인 생물을 목표로 정한다. 그 생물의 조종권을 얻는다.

* 지속물의 마나 비용에 {X}가 있다면, 이 X는 0입니다.

* 뉘를 빼앗는 선율의 조종권 변경 효과는 무기한 지속됩니다. 정화단에도 사라지지 않습니다.

* 다인전 게임에서 플레이어가 게임을 떠나면, 그 플레이어가 소유한 모든 카드 또한 떠나며, 그 플레이어에게 지속물의 조종권을 주는 효과가 즉시 사라집니다.

패덤 선단 선장

{1}{B}

생물 — 인간 해적

2/1

호전적

패덤 선단 선장이 공격할 때마다, 당신이 토큰이 아닌 다른 해적을 조종한다면, 당신은 {2}를 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 호전적을 가진 2/2 흑색 해적 생물 토큰 한 개를 만든다.

* 패덤 선단 선장의 격발능력을 해결하는 도중에 둘 이상의 해적 토큰을 만들기 위해 {2}를 여러 번 지불할 수 없습니다.

* 패덤 선단 선장이 공격하는 시점에 당신이 토큰이 아닌 다른 해적을 조종하지 않는 경우, 패덤 선단 선장의 격발능력은 격발되지 않습니다. 해당 능력이 해결될 때 당신이 토큰이 아닌 다른 해적을 조종하지 않는 경우, 당신은 {2}를 지불할 수 없습니다.

불 신전 수호자

{R}

생물 — 정령

1/1

호전적

{7}{R}, {T}, 불 신전 수호자를 희생한다: 생물을 최대 두 개까지 목표로 정한다. 불 신전 수호자는 각 목표에게 피해 3점을 입힌다.

* 동일한 생물을 두 번 목표로 정해서 불 신전 수호자가 피해를 6점 입히게 할 수는 없습니다.

선단을 삼키는 괴수

{5}{U}{U}

생물 — 어류

6/6

선단을 삼키는 괴수가 공격할 때마다, 플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 자신의 서고에 있는 카드 수의 절반을 올림하여 계산한 뒤 자신의 서고 위에서부터 그만큼의 카드를 자신의 무덤에 넣는다.

* 선단을 삼키는 괴수의 격발능력은 공격 중인 플레이어 이외에도 모든 플레이어를 목표로 정할 수 있습니다.

* 선단을 삼키는 괴수 두 개가 공격하는 경우, 각 격발능력은 플레이어 서고의 카드 수 절반을 서로 독립되게 결정합니다. 예를 들어 목표 플레이어가 자신의 서고에 카드 15장을 갖고 있는 경우, 해당 플레이어는 위로부터 8장의 카드를 서고에 넣은 다음 위로부터 4장의 카드를 무덤에 넣습니다.

태양의 화신 기사

{5}{R}{G}{W}

전설적 생물 — 공룡 화신

7/6

돌진, 경계, 신속

태양의 화신 기사가 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 당신의 서고 맨 위에서 그만큼의 카드를 공개한다. 그 중 공룡 생물 카드를 원하는 수만큼 전장에 놓고 나머지는 무작위 순서로 당신의 서고 맨 밑에 놓는다.

* 당신의 서고에 있는 카드 수가 기사가 입히는 피해의 양보다 적은 경우, 당신은 서고의 모든 카드를 공개합니다. 카드를 뽑는 것은 아니므로 게임에서 패하지는 않습니다.

움켜잡는 급류 (플레인즈워커 덱에만 해당)

{4}{U}

집중마법

생물을 최대 두 개까지 목표로 정한다. 그 생물들을 소유자의 손으로 되돌린다.

당신의 서고 및/또는 무덤에서 이름이 기발한 정신술사 제이스인 카드 한 장을 찾아 공개한 후 당신의 손으로 가져간다. 당신이 이런 식으로 당신의 서고를 찾아보았다면, 당신의 서고를 섞는다.

* 생물을 목표로 선택하지 않고도 움켜잡는 급류를 발동할 수 있습니다. 단순히 기발한 정신술사 제이스를 찾게 됩니다. 그러나 당신이 목표를 선택했고, 움켜잡는 급류가 해결되기 전에 모든 해당 목표가 유효하지 않게 되는 경우, 주문은 무효화되고 제이스를 찾지 않습니다.

음산한 선장의 부름

{2}{B}

집중마법

해적 카드 한 장을 당신의 무덤에서 당신의 손으로 되돌린 후, 흡혈귀와 공룡, 인어에 대해서도 똑같이 한다.

* 음산한 선장의 부름은 되돌릴 카드를 목표로 정하지 않습니다. 당신은 음산한 선장의 부름이 해결되는 동안 해당 카드를 선택합니다. 당신이 선택하는 각 시점과 각 카드를 손으로 가져오는 시점 사이에는 어떠한 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.

* 당신의 무덤에 있는 카드 한 장이 이러한 유형을 둘 이상 가지고 있는 경우(예: 신비한 적응으로 인해 흡혈귀 공룡이 된 공룡), 당신은 해당 카드를 유형 중 하나로 취급하여 되돌리고 다른 유형의 다른 카드를 되돌릴 수 있습니다.

* 나열된 생물 유형 중 하나의 유형을 가지는 카드가 당신의 무덤에 없는 경우, 그냥 표시된 다음 유형으로 넘어갑니다.

이틀리목의 성장 의식

{2}{G}

전설적 부여마법

이틀리목의 성장 의식이 전장에 들어올 때, 당신의 서고 맨 위의 카드 네 장을 본다. 당신은 그중에서 생물 카드 한 장을 공개하고 당신의 손으로 가져갈 수 있다. 나머지 카드들은 당신이 원하는 순서로 당신의 서고 맨 밑에 놓는다.

당신의 종료단 시작에, 당신이 생물을 네 개 이상 조종한다면, 이틀리목의 성장 의식을 변신시킨다.

////

태양의 요람 이틀리목

전설적 대지

(*이틀리목의 성장 의식에서 변신함*)

{T}: {G}를 당신의 마나풀에 담는다.

{T}: 당신이 조종하는 생물 한 개당 {G}를 당신의 마나풀에 담는다.

* 당신의 종료단 시작에 당신이 4개 이상의 생물을 조종하지 않는 경우 이틀리목의 성장 의식의 마지막 능력은 격발되지 않습니다. 이틀리목의 성장 의식이 해결될 때 당신이 4개 이상의 생물을 조종하지 않는 경우, 아무 효과도 발생되지 않습니다.

* 당신이 “다음 종료단 시작에” 전장에서 제거될 생물을 조종하는 경우, 당신은 해당 생물이 전장을 떠나기 전에 이틀리목의 성장 의식의 능력을 해결할 수 있습니다.

* 당신이 “턴종료까지” 생물의 조종권을 얻거나 당신이 조종하는 생물이 아닌 지속물이 “턴종료까지” 생물이 되는 경우, 해당 생물은 종료단 전체에 걸쳐 당신이 조종하는 생물이 됩니다.

비정한 강탈

{2}{B}

집중마법

상대를 목표로 정한다. 그 상대는 카드 두 장을 버린다.

슬격— 이 턴에 당신이 생물로 공격했다면, “[T], 이 마법물체를 희생한다: 당신의 마나풀에 원하는 색의 마나 한 개를 담는다.”를 가진 무색 보물 마법물체 토큰 한 개를 만든다.

* 이번 턴에 생물로 공격한 경우, 목표 상대가 카드 1장 또는 0장을 버린 경우에도 당신은 보물을 얻게 됩니다.

숨겨진 개울의 전령

{3}{U}

생물 — 인어 전사

2/3

당신이 조종하는 +1/+1 카운터가 올려진 생물들은 방어될 수 없다.

* 당신이 조종하는 생물이 방어당한 경우, 해당 생물에 +1/+1 카운터를 놓아도 방어가 취소되지 않습니다.

공중 납치

{1}{R}{R}

집중마법

마법물체나 생물을 목표로 정한다. 당신은 턴종료까지 그 목표의 조종권을 얻는다. 그 지속물은 언택되며 턴종료까지 신속을 얻는다.

* 이러한 방법으로 언택된 마법물체나 생물을 목표로 정하여 조종권을 얻을 수 있습니다. 이미 조종하고 있는 마법물체나 생물을 언택한 후 신속을 부여할 수도 있습니다.

인질범

{2}{U}{B}

생물 — 인간 해적

2/3

인질범이 전장에 들어올 때, 다른 생물 또는 마법물체를 목표로 정한다. 인질범이 전장을 떠날 때까지 그 목표를 추방한다. 그 카드가 추방된 상태로 남아 있는 한 당신은 그 카드를 발동할 수 있으며, 그 주문의 발동비용을 지불하기 위한 마나는 당신이 원하는 유형의 마나인 것처럼 사용할 수 있다.

* 자기 자신을 목표로 정하는 것을 방지하기 위해 인질범의 문구가 수정되었습니다. 올바른 오라클 문구가 위에 나와 있습니다.

* 격발능력이 해결되기 전에 인질범이 전장을 떠나면 목표 지속물은 추방당하지 않습니다.

* 추방된 지속물에 부착된 마법진은 소유자의 무덤으로 이동합니다. 모든 장비는 분리되어 전장에 남습니다. 추방된 지속물이 가지고 있었던 모든 카운터는 더 이상 존재하지 않게 됩니다.

* 이렇게 추방된 토큰은 더 이상 존재하지 않게 되어 전장으로 되돌릴 수 없습니다. 당신은 해당 토큰을 발동할 수 없습니다.

* 추방된 카드의 발동을 시작하면 해당 카드는 새로운 객체로 간주됩니다. 인질범이 전장을 떠나더라도 당신은 해당 주문 및 지속물이 된 주문을 조종할 수 있습니다.

* 여전히 추방된 상태인 경우, 추방된 카드는 인질범이 전장을 떠나는 즉시 전장으로 돌아옵니다. 이는 동시에 일어나며 중간에 상태 참조 효과도 일어나지 않습니다.

* 다인전 게임에서 해당 카드가 여전히 추방된 상태이고 다른 플레이어가 그 카드를 소유한 상황에서 인질범의 소유자가 게임을 떠나는 경우, 추방된 카드는 카드 소유자의 조종 하에서 전장으로 되돌려집니다. 추방한 카드를 전장으로 되돌리는 효과는 스택에 쌓이는 효과가 아니므로 소유자가 게임을 떠나더라도 정상적으로 해결됩니다.

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

공룡 기사 화틀리(플레인즈워커 덱에만 해당)

{4}{R}{W}

전설적 플레인즈워커 — 화틀리

4

+2: 당신이 조종하는 공룡을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그 공룡에 +1/+1 카운터 두 개를 올려놓는다.

-3: 당신이 조종하는 공룡과 당신이 조종하지 않는 생물을 각각 목표로 정한다. 첫 번째 목표는 두 번째 목표에 자신의 공격력만큼 피해를 입힌다.

-7: 당신이 조종하는 공룡들은 턴종료까지 +4/+4를 받는다.

* 화틀리의 두 번째 능력이 해결될 때 두 생물 중 하나라도 유효한 목표가 아니라면 당신이 조종하는 생물은 피해를 입히지 않습니다.

* 화틀리의 마지막 능력 효과는 능력이 해결될 때 당신이 조종하는 공룡에만 영향을 줍니다. 이 턴 나중에 당신이 조종하기 시작하는 공룡들과 이 턴 나중에 공룡이 되는 생물들은 +4/+4를 받지 않습니다.

전사 시인 화틀리

{3}{R}{W}

전설적 플레인즈워커 — 화틀리

3

+2: 당신은 당신이 조종하는 생물 중 공격력이 제일 높은 생물의 공격력만큼 생명점을 얻는다.

0: 돌진을 가진 3/3 녹색 공룡 생물 토큰 한 개를 만든다.

-X: 생물을 원하는 수만큼 목표로 정한다. 전사 시인 화틀리는 그 목표들에게 피해 X점을 당신이 분배한 대로 입힌다. 이렇게 피해를 입은 생물들은 이 턴에 방어할 수 없다.

* 조종하는 생물 중 공격력이 제일 높은 생물은 화틀리의 첫 번째 능력이 해결되는 시점에 결정됩니다. 해당 숫자가 음수인 경우, 당신은 어떤 생명점도 얻거나 잃지 않습니다.

* 조종하는 생물이 없더라도 당신은 화틀리의 첫 번째 능력을 활성화할 수 있습니다. 생명점만 얻지 않을 뿐입니다.

* 당신이 화틀리의 마지막 능력을 활성화할 때, 목표 생물들과 그 생물들에 입힐 피해를 배정합니다. 각 목표에 최소 피해 1점을 지정해야 합니다. X가 0인 경우 당신은 어떤 목표도 선택할 수 없습니다.

* 목표 중 일부가 유효하지 않게 된다면, 원래 배분된 피해는 그대로 적용되지만, 유효하지 않은 목표에는 피해가 적용되지 않습니다. 모든 목표가 유효하지 않게 된다면 해당 능력은 무효화됩니다.

화틀리의 박차(*플레인즈워커 덱에만 해당*)

{R}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +2/+0을 받는다. 당신이 화틀리 플레인즈워커를 조종한다면, 대신에 그 생물은 턴종료까지 +4/+0을 받는다.

* 당신이 화틀리 플레인즈워커를 조종하는지 여부는 화틀리의 박차가 해결될 때에만 확인됩니다. 화틀리가 전장을 떠나거나 당신의 조종 하에 들어오는 경우, 해당 생물의 공격력은 이 턴 나중에 변경되지 않습니다.

제국의 창기병

{W}

생물 — 인간 기사

1/1

당신이 공룡을 조종하는 한 제국의 창기병은 이단공격을 가진다.

* 선제공격 전투피해단 이후 당신이 더 이상 공룡을 조종하지 않으면, 제국의 창기병은 이단공격을 갖지 않게 되며, 일반 전투피해를 입히지 않습니다.

익살란의 구속

{3}{W}

부여마법

익살란의 구속이 전장에 들어올 때, 상대가 조종하는 대지가 아닌 지속물을 목표로 정한다. 그 지속물을 익살란의 구속이 전장을 떠날 때까지 추방한다.

당신의 상대들은 이렇게 추방한 카드와 같은 이름을 가진 주문들을 발동할 수 없다.

* 격발능력이 해결되기 전에 익살란의 구속이 전장을 떠나면 목표 지속물은 추방당하지 않습니다.

* 추방된 지속물에 부착된 마법진은 소유자의 무덤으로 이동합니다. 모든 장비는 분리되어 전장에 남습니다. 추방된 지속물이 가지고 있었던 모든 카운터는 더 이상 존재하지 않게 됩니다.

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

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

* 추방된 카드가 추방 영역에서 가지는 이름과 전장에서 가지는 이름이 다른 경우, 익살란의 구속은 플레이어가 해당 카드가 추방 영역에 있을 때의 이름을 이용하여 주문을 발동하는 것을 저지합니다.

* 추방된 카드가 대지가 아닌 지속물이 된 대지 카드인 경우, 익살란의 구속은 플레이어가 해당 이름을 이용하여 대지를 내려놓는 것을 저지하지 않습니다.

* 추방된 카드가 없는 경우(주로 추방된 지속물이 토큰이었거나 커맨더 변형에서 커맨더 영역으로 이동한 커맨더인 경우 등의 이유로), 익살란의 구속은 플레이어가 주문을 발동하는 것을 저지하지 않습니다.

* 다인전 게임에서 익살란의 구속의 소유자가 게임을 떠나고 다른 플레이어가 추방된 카드를 소유한 상황인 경우, 추방된 카드는 카드 소유자의 조종 하에서 전장으로 되돌려집니다. 추방한 카드를 전장으로 되돌리는 효과는 스택에 쌓이는 효과가 아니므로 소유자가 게임을 떠나더라도 정상적으로 해결됩니다.

교활한 조난자 제이스

{1}{U}{U}

전설적 플레인즈워커 — 제이스

3

+1: 당신이 조종하는 생물 한 개 이상이 이 턴에 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 카드 한 장을 뽑은 후 카드 한 장을 버린다.

-2: "이 생물이 주문의 목표가 될 때, 이 생물을 희생한다."를 가진 2/2 청색 환영 생물 토큰 한 개를 만든다.

-5: 교활한 조난자 제이스의 복사본이지만 전설적이 아닌 토큰 두 개를 만든다.

* 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, 제이스의 첫 번째 능력으로 만들어진 지연격발능력은 한 턴에 두 번 이상 격발될 수 있습니다.

* 제이스의 두 번째 능력으로 만들어진 토큰이 주문의 목표가 되는 경우, 해당 능력이 격발되어 스택에 있는 해당 주문의 위에 올라갑니다. 해당 능력이 먼저 해결됩니다(토큰이 희생됨). 해당 주문에 다른 목표가 있지 않다면, 해당 주문이 해결될 때 합법적인 목표가 없게 되어 무효화됩니다.

* 제이스의 마지막 능력의 토큰은 정확히 제이스에 적혀 있는 능력만 복사합니다. 제이스에 놓여진 카운터 수, 제이스에 부착된 마법진 또는 제이스의 색이나 유형 등을 변경시킨 복사가 아닌 효과 등은 복사하지

않습니다. 각 토큰은 충성 카운터 세 개와 함께 전장에 들어옵니다. 이번 턴에 당신은 각 토큰의 충성 능력 하나를 활성화할 수 있습니다.

* 제이스의 마지막 능력으로 만들어진 토큰은 전설적 상위 유형을 가지지 않습니다. 다른 객체가 토큰의 사본이 되는 경우, 해당 사본 또한 전설적이지 않게 됩니다.

* 당신은 원하는 수만큼의 전설이 아닌 교활한 조난자 제이스의 사본 및 하나의 전설적 교활한 조난자 제이스를 조종할 수 있습니다. 본 문서의 일반 설명에 있는 “변경된 규칙: 플레인즈워커가 ‘전설 규칙’ 사용”을 참조하십시오.

기발한 정신술사 제이스(*플레인즈워커 덕에만 해당*)

{4}{U}{U}

전설적 플레인즈워커 — 제이스

5

+1: 카드 한 장을 뽑는다.

+1: 당신이 조종하는 모든 생물을 언택한다.

-9: 생물을 최대 세 개까지 목표로 정한다. 그 생물들의 조종권을 얻는다.

* 제이스의 마지막 능력의 조종권 변경 효과는 무기한 지속됩니다. 해당 효과는 정확단 도중, 또는 제이스에 대한 조종권을 잃을 때에도 사라지지 않습니다.

* 다인전 게임에서 플레이어가 게임을 떠나면, 그 플레이어가 소유한 모든 카드 또한 떠나며, 그 플레이어에게 지속물의 조종권을 주는 효과가 즉시 사라집니다.

비취 수호자

{3}{G}

생물 — 인어 주술사

2/2

방호 (*이 생물은 당신의 상대들이 조종하는 주문이나 능력의 목표로 정해질 수 없다.*)

비취 수호자가 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는 인어를 목표로 정한다. 그 인어에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

* 비취 수호자는 자신의 능력의 목표가 될 수 있습니다.

킨잘리의 소환사

{W}

생물 — 인간 성직자

0/3

당신이 발동하는 공룡 주문들은 발동하는 데 {1}이 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.

킨잘리의 태양날개

{2}{W}

생물 — 공룡

2/3

비행

당신의 상대들이 조종하는 생물들은 탭된 채로 전장에 들어온다.

* 당신이 조종하는 킨잘리의 태양날개가 전장에 들어옴과 동시에 상대가 조종하는 생물이 전장에 들어오는 경우, 킨잘리의 태양날개의 효과는 상대의 생물에 적용되지 않습니다.

연글라이더 탈취자

{1}{B}

생물 — 인간 해적

1/2

비행

연글라이더 탈취자가 전장에 들어올 때, 상대를 목표로 정한다. 그 상대는 자신의 손을 공개한다. 그 중 생물이 아니고 대지가 아닌 카드 한 장을 선택한다. 연글라이더 탈취자가 전장을 떠날 때까지 그 카드를 추방한다.

* "전장에 들어올 때" 능력이 해결되기 전에 연글라이더 탈취자가 전장을 떠나면 상대는 손을 공개하지만 추방되는 카드는 없습니다.

* 추방된 카드는 연글라이더 탈취자가 전장을 떠나는 즉시 소유자의 손으로 돌아옵니다. 이는 동시에 일어나며 중간에 상태 참조 효과도 일어나지 않습니다.

* 다인전게임에서 연글라이더 탈취자의 소유자가 게임을 떠날 경우, 해당 연글라이더 탈취자가 추방한 카드는 소유자의 손으로 돌아옵니다. 추방한 카드를 전장으로 되돌리는 효과는 스택에 쌓이는 효과가 아니므로 소유자가 게임을 떠나더라도 정상적으로 해결됩니다.

파도의 관리자 코팔라

{1}{U}{U}

전설적 생물 — 인어 마법사

2/2

당신의 상대들이 당신이 조종하는 인어를 목표로 발동하는 주문은 발동하는 데 {2}가 더 든다.

당신의 상대들이 당신이 조종하는 인어를 목표로 활성화하는 능력은 활성화하는 데 {2}가 더 든다.

* 당신이 조종하는 인어를 목표로 하는 상대 마법의 총 비용을 결정하려면, 플레이어가 지불할 마나 비용 또는 대체비용에 비용 증가분을 추가한 다음 비용 감소분을 적용하십시오. 발동하는 데 지불한 총 비용에 관계없이, 주문의 전환마나비용은 변하지 않습니다.

* 활성화능력은 콜론(쌍점)을 포함합니다. 일반적으로 "[비용]: [효과]" 형식으로 쓰인 능력을 말합니다.

* 코팔라의 능력은 당신이 조종하는 인어를 목표로 정하는 격발능력("~할 때", "~할 때마다" 또는 "~에"로 시작)에 영향을 주지 않습니다.

* 당신이 조종하는 인어를 둘 이상 목표로 정하는 주문 및 능력을 발동 또는 활성화하는 데에는 오직 {2}의 추가 비용이 필요합니다.

쿠메나의 대변인

{G}

생물 — 인어 주술사

1/1

당신이 섬이나 다른 인어를 조종하는 한 쿠메나의 대변인은 +1/+1을 받는다.

* 쿠메나의 대변인은 당신이 조종하는 인어 또는 섬의 수에 관계없이 자신의 능력으로부터 +1/+1만 받습니다.

* 청색 마나를 생산하는 기본이 아닌 대지 대부분은 섬이 아닙니다. 예를 들어 만년빙 요새는 섬이 아닙니다. 일부 기본이 아닌 대지(*아몬케트* 세트의 관개 농지 등)는 유형란에 기본 대지 유형이 인쇄되어 있으며 섬일 수도 있습니다.

* 턴이 끝나서 피해가 제거되기 전까지는 생물이 입은 피해가 유지되기 때문에, 당신이 이 턴 나중에도 더 이상 인어 또는 섬을 조종하지 않는 경우, 쿠메나의 대변인이 전투 중에 입은 피해가 치명피해가 될 수 있습니다.

군단의 상륙

{W}

전설적 부여마법

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

당신이 세 개 이상의 생물로 공격할 때, 군단의 상륙을 변신시킨다.

////

최초의 요새, 아단토

전설적 대지

(군단의 상륙에서 변신함)

{T}: {W}를 당신의 마나풀에 담는다.

{2}{W}, {T}: 생명연결을 가진 1/1 백색 흡혈귀 생물 토큰 한 개를 만든다.

* 당신이 셋 이상의 생물을 공격했다면, 해당 생물 중 일부가 전장을 떠나거나 전투에서 제거되더라도 군단의 상륙은 변신합니다.

* 군단의 상륙의 마지막 능력은 당신이 공격생물로 선언한 생물만 셉니다. 공격하는 상태로 전장에 들어오는 생물은 세지 않습니다.

번개장치 선원

{2}{R}

생물 — 고블린 해적

0/5

{T}: 번개장치 선원은 각 상대에게 피해 1점을 입힌다.

당신이 해적 주문을 발동할 때마다, 번개장치 선원을 언택한다.

* 번개장치 선원의 두 번째 격발능력은 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.

* 쌍두거인 게임에서 번개장치 선원의 활성화 능력은 상대 팀에 피해 2점을 입힙니다.

파수꾼의 분산

{2}{U}

순간마법

당신이 해적을 조종한다면 파수꾼의 분산은 발동하는 데 {1}이 덜 든다.

주문을 목표로 정한다. 그 주문의 조종자가 {4}를 지불하지 않으면 그 주문을 무효화한다.

* 당신이 파수꾼의 분산을 발동한다고 선언하면, 해당 주문의 비용이 지불되기 전까지 어떤 플레이어도 다른 행동을 취할 수 없습니다. 특히 플레이어는 당신의 해적을 제거함으로써 해당 주문의 비용을 올리려 시도할 수 없습니다.

잠복한 추파카브라

{3}{B}

생물 — 야수 괴수

2/3

당신이 조종하는 생물이 탐험을 할 때마다, 상대가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 -2/-2를 받는다.

* 당신의 생물이 탐험을 완료하기 전까지는 잠복한 추파카브라의 능력에 대한 목표를 선택하지 않습니다.

* 해결되려는 주문 또는 능력이 특정 생물에게 탐험하도록 지시했으나 해당 생물이 이미 전장을 벗어난 경우에도, 그 생물은 계속 탐험합니다. 가능한 경우, 잠복한 추파카브라 등 당신이 조종하는 생물이 탐험할 때 격발되는 효과가 격발됩니다.

급조 포탄

{1}{R}

부여마법

{1}, 마법물체나 생물을 희생한다: 생물이나 플레이어를 목표로 정한다. 급조 포탄은 그 목표에게 피해 1점을 입힌다.

* 보물 한 개를 희생해서 {1} 및 “마법물체나 생물을 희생한다”를 모두 지불할 수 없습니다.

흡혈귀의 표식

{3}{B}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

부여된 생물은 +2/+2를 받고 생명연결을 가진다.

* 동일한 생물에게 생명연결 능력을 여러 번 주어도 아무런 부가효과를 내지 않습니다.

황혼의 사도 마브렌 페인

{2}{W}

전설적 생물 — 흡혈귀 성직자

2/2

당신이 조종하는 토큰이 아닌 흡혈귀가 한 개 이상 공격할 때마다, 생명연결을 가진 1/1 백색 흡혈귀 생물 토큰 한 개를 만든다.

* 하나 이상의 토큰이 아닌 흡혈귀로 공격하고 나면, 마브렌 페인의 능력은 해당 흡혈귀의 일부 또는 모두가 전장을 떠나거나 전투에서 제거되더라도 흡혈귀 토큰을 만들게 됩니다.

새로운 지평선

{2}{G}

부여마법 — 마법진

대지에 부여

새로운 지평선이 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

부여된 대지는 "{T}: 원하는 색의 마나 두 개를 당신의 마나풀에 담는다."를 가진다.

* 조종하는 생물이 없더라도 새로운 지평선을 발동할 수 있습니다.

* 이 마법진이 부여하는 대지가 새로운 지평선이 해결될 때 유효한 목표가 아닌 경우에는 주문 전체가 무효화됩니다. 새로운 지평선은 전장에 들어오지 않으며 따라서 그 능력도 격발되지 않습니다.

오테페크 사냥지휘관

{1}{R}

생물 — 인간 주술사

1/2

당신이 발동하는 공룡 주문들은 발동하는 데 {1}아 덜 든다.

{T}: 공룡을 목표로 정한다. 그 공룡은 턴종료까지 신속을 얻는다.

* 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.

위험한 항해

{1}{U}

순간마법

당신이 조종하지 않는 대지가 아닌 지속물 한 개를 목표로 정한다. 그 목표를 소유자의 손으로 되돌린다. 그 지속물의 전환마나비용이 2 이하라면, 점술 2를 한다.

* 목표 지속물이 위험한 항해가 해결될 때 유효한 목표가 아닌 경우에는 주문 전체가 무효화됩니다. 따라서 점술도 할 수 없습니다.

지속물이 전장에 마지막으로 있었을 때의 전환마나비용을 사용하여 점술 여부를 결정하십시오.

* 지속물의 마나 비용에 {X}가 있다면, 이 X는 0입니다.

경건한 차단

{3}{W}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

경건한 차단이 전장에 들어올 때, 당신은 생명 2점을 얻는다.

부여된 생물은 공격하거나 방어할 수 없다.

* 이 마법진이 부여하는 생물이 경건한 차단이 해결될 때 유효한 목표가 아닌 경우에는 주문 전체가 무효화됩니다. 경건한 차단은 전장에 들어오지 않으며 따라서 그 능력도 격발되지 않습니다.

해적의 커틀러스

{3}

마법물체 — 장비

해적의 커틀러스가 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는 해적을 목표로 정한다. 해적의 커틀러스를 그 해적에 부착한다.

장착된 생물은 +2/+1을 받는다.

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

* 당신은 해적을 조종하지 않아도 해적의 커틀러스를 발동할 수 있습니다.

덮치기

{1}{G}

순간마법

당신이 조종하는 생물과 당신이 조종하지 않는 생물을 목표로 정한다. 그 두 생물은 서로 싸운다. (각 생물은 서로에게 각자의 공격력만큼의 피해를 입힌다.)

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

일깨우는 태양의 사제

{W}

생물 — 인간 성직자

1/1

당신의 유지단 시작에, 당신은 당신의 손에 있는 공룡 카드 한 장을 공개할 수 있다. 그렇게 한다면, 당신은 생명 2점을 얻는다.

{3}{W}{W}, 일깨우는 태양의 사제를 희생한다: 당신의 서고에서 공룡 카드 한 장을 찾아 공개하고 당신의 서고로 가져간 후, 당신의 서고를 섞는다.

* 일깨우는 태양의 사제의 격발능력이 해결되기 전에는 손에서 공룡 카드를 공개할지 여부를 선택하지 않습니다. 당신은 격발능력에 대응해 사제의 두 번째 능력을 활성화하는 등 공룡 카드를 손으로 가져오려는 행동을 취할 수 있습니다.

* 일깨우는 태양의 사제의 격발능력을 해결하는 도중, 더 많은 생명점을 얻기 위해 여러 장의 공룡 카드를 공개할 수 없습니다.

* 당신은 여러 일깨우는 태양의 사제 또는 여러 턴에 걸쳐 동일한 일깨우는 태양의 사제에 대해 동일한 공룡 카드를 공개할 수 있습니다.

태고의 부적

{4}

마법물체

당신이 발동하는 순간마법 주문과 집중마법 주문은 발동하는 데 {1}이 덜 든다.

당신이 순간마법 주문이나 집중마법 주문을 발동할 때마다, 태고의 부적에 충전 카운터 한 개를 올려놓는다. 그 후 태고의 부적에 올려진 충전 카운터가 네 개 이상인 경우, 당신은 그 카운터들을 제거하고 태고의 부적을 변신시킬 수 있다.

////

태고의 원천

대지

(태고의 부적에서 변신함)

{T}: 원하는 색의 마나 한 개를 당신의 마나풀에 담는다. 그 마나가 순간마법이나 집중마법을 발동하기 위해 사용될 때, 그 주문을 복사한다. 당신은 그 복사본의 목표를 새로 정할 수 있다.

* 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.

* 주문의 일반 마나 비용을 줄이는 효과로 해당 주문의 유색 마나 요구사항을 줄일 수 없습니다.

* 당신이 주문 발동을 완료하면 태고의 부적의 마지막 능력이 격발됩니다. 특히 당신은 태고의 원천을 사용하여 태고의 부적에 네 번째 카운터를 부여하는 주문의 비용을 지불할 수 없습니다.

* 태고의 부적이 가진 능력의 해결 외의 다른 이유로(적용 가능한 대체효과로 인해 수정됨으로써) 네 번째 충전 카운터가 태고의 부적에 놓이는 경우, 당신은 해당 카운터를 제거하고 변신할 수 없게 됩니다. 당신이 순간마법이나 집중마법을 다시 발동할 때까지 당신은 기다려야 합니다.

* 태고의 원천에 의해 생성되는 마나는 순간마법이나 집중마법 주문뿐 아니라 어느 주문에든 사용할 수 있습니다.

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

* 태고의 원천 마나 능력의 지연격발능력은, 해당 마나가 사용되기 전에 태고의 원천이 전장을 떠난다 하더라도 격발됩니다.

* 태고의 원천에 의해 생성된 둘 이상의 마나가 단일 순간마법이나 집중마법 주문을 발동하기 위해 사용된 경우에는, 사용된 각 마나와 연관된 지연격발능력이 격발되며 그만큼의 복사본이 만들어집니다. 이 마나가 하나의 태고의 원천에 의해 만들어졌는지 또는 여러 태고의 원천에 의해 만들어졌는지는 상관없습니다.

* 태고의 원천의 지연격발능력은 그 능력이 해결되기 전에 주문이 무효화되더라도 해당 주문을 복사할 수 있습니다.

* 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 목표를 원하는 만큼 변경할 수 있습니다. 즉, 모두 변경할 수도 있고 하나도 변경하지 않을 수도 있습니다. 유효한 새 목표를 선택할 수 없는 경우에는 현재 목표가 유효하지 않다고 하더라도 그대로 유지됩니다.

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

* 복사한 주문이 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.

결집의 포효

{2}{W}

순간마법

당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 +1/+1을 받는다. 그 생물들을 언택한다.

* 결집의 포효는 능력이 해결되는 시점에 당신이 조종하는 생물들에게만 영향을 미칩니다. 능력이 해결된 이후에 조종하기 시작한 생물은 +1/+1을 받지 못합니다.

* 당신이 조종하는 언택된 생물은 결집의 포효가 해당 생물을 언택하지 않더라도 +1/+1을 받습니다.

날뛰는 페로시돈

{2}{R}

생물 — 공통

3/3

호전적

플레이어들은 생명점을 얻을 수 없다.

다른 생물이 전장에 들어올 때마다, 날뛰는 페로시돈은 그 생물의 조종자에게 피해 1점을 입힌다.

* 플레이어가 생명점을 얻도록 하는 주문 및 능력은 날뛰는 페로시돈이 전장에 있는 동안에도 계속 해결됩니다. 어떤 플레이어도 생명점을 얻지 못하지만 해당 주문 또는 능력의 다른 효과는 발생하게 됩니다.

* 날뛰는 페로시돈이 전장에 있는 동안 플레이어의 생명 총점을 플레이어의 현재 생명 총점보다 높은 수로 지정하는 효과가 발생하는 경우, 플레이어의 생명 총점은 변경되지 않습니다.

* 날뛰는 페로시돈의 마지막 능력은 당신을 포함한 임의의 플레이어가 생물을 전장에 들어오게 할 때마다 격발됩니다.

* 날뛰는 페로시돈과 동시에 다른 생물이 전장에 들어오는 경우, 날뛰는 페로시돈의 마지막 능력이 격발됩니다.

굼주린 비수이빨

{2}{G}

생물 — 공통

3/2

격노 — 굼주린 비수이빨이 피해를 입을 때마다, 당신은 생명 2점을 얻는다.

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

홍청망청

{4}{B}

부여마법

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

당신의 유지단 시작에, 당신이 보물을 열 개 이상 조종한다면, 당신은 게임에서 승리한다.

* 유지단 시작 시 당신이 열 개의 보물을 조종하지 않는 경우 홍청망청의 두 번째 능력은 격발되지 않습니다. 당신은 당신의 턴에 유지단이 시작되기 전에는 어떤 행동도 취할 수 없습니다.

* 홍청망청의 두 번째 능력이 해결될 때 당신이 열 개의 보물을 조종하지 않는 경우, 당신은 게임에서 승리할 수 없습니다.

* 홍청망청이 파괴됨과 동시에 상대의 생물이 죽는 경우, 당신은 보물을 얻게 됩니다.

* 홍청망청의 두 번째 능력으로 인해 당신이 게임에서 승리한 경우, 갖고 있는 보물 토큰을 공중으로 던지지 마시기 바랍니다. 다른 플레이어를 방해하거나 다치게 할 수 있습니다.

짜증 유발

{R}

집중마법

당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 짜증 유발은 그 생물에게 피해 1점을 입힌다. 그 생물은 턴종료까지 돌진을 얻는다.

카드 한 장을 뽑는다.

* 짜증 유발이 방어력이 1인 생물을 목표로 정하는 경우, 해당 생물은 당신이 카드 한 장을 뽑기 전까지 파괴되지 않습니다. 가능한 경우 그 생물의 능력이 카드 뽑기 또는 뽑기에 대한 격발에 영향을 줄 수 있습니다.

* 짜증 유발에 의해 입을 수 있는 피해가 방지된 경우, 해당 생물은 여전히 턴종료까지 돌진을 얻게 됩니다.

* 목표 생물이 짜증 유발이 해결될 때 유효한 목표가 아닌 경우에는 주문 전체가 무효화됩니다. 따라서 카드를 뽑을 수 없습니다.

강 전령의 은혜

{1}{G}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다. 인어를 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그 인어에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

* 하나의 인어 생물을 강 전령의 은혜의 두 목표로 선택할 수 있습니다. 두 개의 다른 인어 생물을 선택해도 됩니다.

악자지껄한 선원

{2}{R}{R}

생물 — 인간 해적

3/3

돌진

악자지껄한 선원이 전장에 들어올 때, 카드 세 장을 뽑은 후 무작위로 카드 두 장을 버린다. 카드 유형을 공유하는 카드 두 장이 이런 식으로 버려졌다면, 악자지껄한 선원에 +1/+1 카운터 두 개를 올려놓는다.

* 일단 악자지껄한 선원의 격발능력이 해결되기 시작하면, 해결이 끝나기 전까지는 어떤 플레이어도 다른 행동을 취할 수 없습니다. 특히, 임의 버리기의 결과를 조작하려는 목적으로 당신이 뽑은 어떤 카드도 버리거나 발동할 수 없습니다.

* 버린 카드에 나타날 수 있는 카드 유형은 마법물체, 생물, 부여마법, 순간마법, 대지, 플레인즈워커, 집중마법 및 종족(일부 기존 카드에 등장했던 카드 유형)입니다. 전설적은 카드 유형이 아닌 상위 유형입니다.

* 버려진 카드는 카드 유형 중 한 가지만 공유하면 됩니다. 예를 들어, 당신이 하나의 마법물체 생물과 하나의 부여마법 생물을 버리는 경우, 악자지껄한 선원은 두 개의 +1/+1 카운터를 받게 됩니다.

* 버려진 카드가 두 가지 이상의 카드 유형을 공유하는 경우, 악자지껄한 선원은 한 개보다 많은 +1/+1 카운터를 받지 않습니다.

폐허 약탈자

{2}{B}

생물 — 오크 해적

3/2

슬격— 당신의 종료단 시작에, 당신이 이 턴에 생물로 공격했다면, 당신의 서고 맨 위의 카드를 공개한 후 당신의 손으로 가져간다. 당신은 그 카드의 전환마나비용만큼 생명점을 잃는다.

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

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

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

무자비한 불한당

{2}{B}

생물 — 오크 해적

3/2

{2}{B}, 생물 한 개를 희생한다: "{T}, 이 마법물체를 희생한다: 당신의 마나풀에 원하는 색의 마나 한 개를 담는다."를 가진 무색 보물 마법물체 토큰 두 개를 만든다.

보물 세 개를 희생한다: 카드 한 장을 뽑는다.

* 무자비한 불한당의 첫 번째 능력 비용을 지불하기 위해 무자비한 불한당을 희생할 수 있습니다.

* 무자비한 불한당의 마지막 능력을 활성화하기 위해 당신이 희생하는 보물을 마나를 얻기 위해서도 희생할 수는 없습니다.

성소 추적자

{2}{B}{B}

생물 — 흡혈귀 기사

3/4

당신이 조종하는 흡혈귀가 공격할 때마다, 각 상대는 생명 1점을 잃고 당신은 생명 1점을 얻는다.

* 쌍두거인 게임에서, 성소 추적자의 능력은 상대 팀이 생명 2점을 잃게 하고 당신이 생명 1점을 얻게 합니다.

유혈 성찬

{X}{W}{W}

순간마법

당신은 X의 두 배만큼 생명점을 얻는다. 유혈 성찬을 소유자의 서고 맨 밑에 놓는다.

* 유혈 성찬을 통해 당신은 X로 선택한 수의 두 배만큼의 생명점을 단일 이벤트로 얻습니다. “당신이 생명점을 얻을 때마다”를 격발하는 능력은 오직 한 번만 격발됩니다.

야만적인 발구르기

{2}{G}

집중마법

야만적인 발구르기가 당신이 조종하는 공룡을 목표로 정한다면, 야만적인 발구르기를 발동하는 데 {2}가 덜 든다.

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

* 야만적인 발구르기를 발동하려면 반드시 자신이 조종하는 생물 하나와 자신이 조종하지 않는 생물 하나를 목표로 정해야 합니다.

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

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

아즈칸타 탐색

{1}{U}

전설적 부여마법

당신의 유지단 시작에, 당신의 서고 맨 위의 카드를 본다. 당신은 그 카드를 당신의 무덤에 넣을 수 있다. 그 후 당신의 무덤에 카드가 일곱 장 이상 있다면, 당신은 아즈칸타 탐색을 변신시킬 수 있다.

////

가라앉은 유적 아즈칸타

전설적 대지

(아즈칸타 탐색에서 변신함)

{T}: {U}를 당신의 마나풀에 담는다.

{2}{U}, {T}: 당신의 서고 맨 위의 카드 네 장을 본다. 당신은 그 중에서 생물이 아니고 대지가 아닌 카드 한 장을 공개한 후 당신의 손으로 가져갈 수 있다. 나머지 카드들은 당신이 원하는 순서로 당신의 서고 맨 밑에 놓는다.

* 일곱 번째 카드가 아즈칸타 탐색의 격발능력 이외에 다른 무언가에 의해 당신의 무덤에 놓이는 경우, 당신은 아즈칸타 탐색을 변신시킬 수 없습니다. 당신은 당신의 다음 유지단까지 기다려야 합니다.

* 당신의 무덤에 일곱 장 이상의 카드가 있는 경우, 서고에서 맨 위에 있는 카드를 무덤에 넣기로 선택하지 않는다 하더라도 당신은 아즈칸타 탐색의 격발능력을 해결하는 도중 아즈칸타 탐색을 변신시킬 수 있습니다.

* 아즈칸타 탐색의 격발능력을 해결하는 도중 당신의 서고에서 맨 위의 카드를 당신의 무덤에 넣지 않는 경우, 당신은 해당 카드를 서고의 맨 위에 놔두게 됩니다(당신의 뽑기단에 해당 카드를 뽑을 수 있습니다).

잔해 가라앉히기

{2}{W}{W}

순간마법

플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어가 조종하는 공격 중인 생물을 모두 추방한다. 그 플레이어는 추방된 생물의 수만큼 자신의 서고에서 기본 대지 카드를 찾아 탭된 채로 전장에 놓을 수 있다. 그렇게 한다면, 그 플레이어는 자신의 서고를 섞는다.

* 잔해 가라앉히기는 플레이어만 목표로 정합니다. 해당 플레이어가 조종하는 방호를 가진 생물은 이 주문이 해결되면 추방됩니다.

* 해당 플레이어는 자신이 원하거나, 자신에게 그렇게 많은 기본 대지 카드가 남아 있지 않다는 이유로 인해, 추방된 생물의 수보다 적은 수의 기본 대지 카드를 찾을 수 있습니다.

* 플레이어가 찾을 수 있는 대지의 수는 해당 생물의 일부가 생물 카드가 아닌 토큰이었거나, 추방 영역으로 가지 않았더라도 추방된 공격생물의 수와 같습니다(대개 그중 하나가 커맨더 변형에서 해당 플레이어의 커맨더였기 때문).

그림자를 드리운 쾌속선

{2}

마법물체 — 탑승물

2/2

당신이 조종하는 생물이 탐험을 할 때마다, 그림자를 드리운 쾌속선에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다. 탑승 2 (당신이 조종하는 공격력 총합이 2 이상인 생물을 원하는 수만큼 탭한다. 이 탑승물은 턴종료까지 마법물체 생물이 된다.)

* 그림자를 드리운 쾌속선과 같은 생물이 아닌 지속물도 그 위에 +1/+1 카운터를 놓을 수 있습니다.
그림자를 드리운 쾌속선은 생물이 아님에도 해당 카운터가 위에 유지되며, 생물이 되는 경우에 이 카운터들의 효과가 적용됩니다.

* 해결되려는 주문 또는 능력이 특정 생물에게 탐험하도록 지시했으나 해당 생물이 이미 전장을 벗어난 경우에도, 그 생물은 계속 탐험합니다. 가능한 경우, 그림자를 드리운 쾌속선의 능력 등 당신이 조종하는 생물이 탐험할 때 격발되는 효과가 격발됩니다.

변형술사들의 안식처

{G}

부여마법

당신이 조종하는 생물이 상대가 조종하는 주문이나 능력의 목표가 될 때마다, 당신은 카드 한 장을 뽑을 수 있다.

* 변형술사들의 안식처의 격발능력은 그 능력을 격발시킨 주문 또는 능력보다 먼저 해결됩니다.

* 변형술사들의 안식처의 격발능력이 해결된 이후 격발을 발생시킨 주문 또는 능력이 해결되기 이전에 플레이어들은 주문을 발동하고 능력을 활성화할 수 있습니다. 특히 당신이 뽑는 카드는 해당 주문 또는 능력을 무효화시킬 수도 있습니다.

세이렌 폭풍조련사

{U}

생물 — 세이렌 해적 마법사

1/1

비행

{U}, 세이렌 폭풍조련사를 희생한다: 당신이나 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한 주문이나 능력을 목표로 정한다. 그 목표를 무효화한다.

* 세이렌 폭풍조련사의 활성화 능력은 여러 목표를 가진 주문이나 능력을 목표로 정할 수 있습니다. 단, 여러 목표 중 최소 하나는 당신이나 당신이 조종하는 생물이어야 합니다.

세이렌의 계약

{1}{U}

순간마법

당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 추방한 후, 소유자의 조종하에 전장으로 되돌린다.
해적이 이런 식으로 추방되었다면, 카드 한 장을 뽑는다.

* 추방된 생물이 돌아오면, 해당 생물은 원래의 객체와 아무 관련 없는 새로운 객체로 간주됩니다. 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.

* 돌아온 생물은 이전에 해당 생물을 목표로 정했던 주문이나 능력의 목표로 정해지지 않습니다. 해당 생물을 목표로 하지 않는 모든 주문(예: 멸종의 별)은 여전히 영향을 줍니다.

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

* 해당 생물이 추방되었을 때 해적이었다면 전장으로 돌아오지 않더라도(대개 토른이기 때문에) 또는 전장으로 돌아왔지만 더 이상 해적이 아닌 경우(대개 다른 무언가를 복사하기 때문에), 당신은 카드 한 장을 뽑습니다.

야바위

{B}

순간마법

당신이 조종하는 생물과 상대가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 턴종료까지 첫 번째 목표는 +1/+1을 받고 두 번째 목표는 -1/-1을 받는다.

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

* 당신이 야바위를 발동한 다음이지만 야바위가 해결되기 이전에 목표 중 하나가 유효하지 않게 되는 경우, 다른 목표는 여전히 적절한 영향을 받습니다.

둘로 가르기

{2}{G}{G}

순간마법

마법물체나 부여마법을 목표로 정한다. 그 지속물을 파괴한다.

카드 한 장을 뽑는다.

* 목표로 정한 마법물체 또는 부여마법이 둘로 가르기가 해결될 때 유효한 목표가 아닌 경우에는 주문 전체가 무효화됩니다. 따라서 카드를 뽑을 수 없습니다. 반면 목표가 유효한 목표이지만 파괴되지 않은 경우(주로 무적을 가진 등의 이유로), 당신은 카드 한 장을 뽑습니다.

마법의 망원경

{2}

마법물체

마법의 망원경이 전장에 들어오면서, 상대의 손을 본 후, 아무 카드 이름을 선택한다.

선택한 이름을 가진 원천의 활성화능력은 마나 능력이 아닌 한 활성화될 수 없다.

* 활성화능력이 없는 카드 이름이라도 선택할 수 있습니다. 상대의 손에서 본 카드의 이름만 불러야 하는 것도 아닙니다.

카드와 이름이 같은 토큰이 아니라면 토큰의 이름을 선택할 수는 없습니다.

* 활성화능력은 콜론(쌍점)을 포함합니다. 일반적으로 "[비용]: [효과]" 형식으로 쓰인 능력을 말합니다. 장착, 탑승 등 일부 키워드 능력은 활성화능력으로, 설명 문구에 콜론이 있습니다. 격발능력("~할 때", "~할 때마다" 또는 "~에"로 시작)은 마법의 망원경의 마지막 능력의 영향을 받지 않습니다.

* 활성화 마나 능력은 해결될 때 마나를 생산하는 능력이며, 활성화하기 위해 마나 비용이 필요한 능력이 아닙니다.

* 마법의 망원경은 카드가 어떤 영역에 있는지 상관없이 카드에 영향을 줍니다. 여기에는 손 및 무덤에 있는 카드, 추방된 카드 등도 포함됩니다.

주문 사취

{3}{U}{U}

순간마법

주문을 목표로 정한다. 그 주문을 무효화한다. 무색 보물 마법물체 토큰 X개를 만든다. X는 그 주문의 전환마나비용이다. 그 토큰들은 "{T}, 이 마법물체를 희생한다: 당신의 마나풀에 원하는 색의 마나 한 개를 담는다."를 가진다.

* 마나 비용에 {X}가 있는 주문의 경우, 선택한 X의 값을 따져서 주문의 전환마나비용을 결정합니다.

* 무효화할 수 없는 주문도 목표로 정할 수 있습니다. 이렇게 하면 주문 사취가 해결될 때 목표로 정한 주문은 아무런 영향을 받지 않지만 당신을 보물을 얻게 됩니다.

굳건한 아르마사우루스

{3}{W}

생물 — 공룡

2/3

경계

{1}{W}, {T}: 굳건한 아르마사우루스를 방어하거나 굳건한 아르마사우루스에게 방어당하는 생물을 목표로 정한다. 굳건한 아르마사우루스는 그 생물에게 자신의 방어력만큼 피해를 입힌다.

* 공격생물 또는 방어생물을 탭해도 그 생물은 전투에서 제거되지 않습니다. 굳건한 아르마사우루스의 능력의 목표가 피해로부터 살아남은 경우, 굳건한 아르마사우루스는 전투피해를 입히며 해당 생물에 의해 평소와 같이 전투피해를 입습니다.

* 굳건한 아르마사우루스가 자신의 능력이 해결될 때 더 이상 전장에 없는 경우, 전장에 마지막으로 있었을 때의 방어력을 사용하여 얼마나 피해를 입게 되는지 파악하십시오.

폭풍 조각가

{3}{U}

생물 — 인어 마법사

3/2

폭풍 조각가는 방어될 수 없다.

폭풍 조각가가 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는 생물 한 개를 소유자의 손으로 되돌린다.

* 폭풍 조각가의 마지막 능력은 당신이 손으로 되돌릴 생물을 목표로 정하지 않습니다. 능력이 해결되면서 당신이 하나를 선택합니다. 당신이 되돌릴 생물을 선택하고 생물을 되돌리는 사이의 시점에는 어떤 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.

* 폭풍 조각가의 마지막 능력은 선택사항이 아닙니다. 폭풍 조각가의 능력이 해결될 때 자신이 조종하는 유일한 생물이 폭풍 조각가라면, 폭풍 조각가를 소유자의 손으로 되돌립니다.

태양뿔 사냥꾼

{4}{R}{R}

생물 — 공통

5/4

격노 — 태양뱀 사냥꾼이 피해를 입을 때마다, 상대를 목표로 정한다. 태양뱀 사냥꾼은 그 상대에게 피해 3점을 입힌다.

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

태양새의 기원

{5}{R}

부여마법

당신이 당신의 손에서 주문을 발동할 때마다, 당신의 서고 맨 위의 카드 X장을 공개한다. X는 그 주문의 전환마나비용이다. 당신은 이런 식으로 공개된 전환마나비용이 X 이하인 카드 한 장을 마나 비용을 지불하지 않고 발동할 수 있다. 나머지 카드들은 무작위 순서로 당신의 서고 맨 밑에 넣는다.

* 태양새의 기원을 발동하는 것은 태양새의 기원 자신의 능력을 격발시키지 않습니다.

* 태양새의 기원의 능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다. 해당 능력을 해결하기 위한 일환으로 주문을 발동하는 경우, 해당 주문은 능력을 격발한 주문 이전에 해결됩니다.

* 마나 비용에 {X}가 있는 주문의 경우, 선택한 X의 값을 따져서 주문의 전환마나비용을 결정합니다.

* 주문의 전환마나비용이 0인 경우, 당신은 태양새의 기원이 해결될 때 아무 것도 하지 않습니다.

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

* 공개된 카드 중 한 장을 발동하는 경우, 이는 격발능력이 해결되는 과정의 일부분입니다. 해당 턴 나중에 발동하도록 대기시킬 수는 없습니다. 해당 카드의 유형에 기반한 발동 시기 허용은 무시하지만, 다른 제한(예: "[이 카드]는 전투 중에만 발동할 수 있다.")은 반드시 따라야 합니다.

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

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

무력 협박 외교

{2}{B}

집중마법

당신의 서고 맨 위의 카드 세 장을 공개한다. 공개된 각 카드마다, 어느 상대든 생명 3점을 지불하지 않으면 그 카드를 당신의 손으로 가져간다. 그 후 남은 카드는 추방한다.

* 카드들에 대해 생명점을 지불할지를 선택하기 전에 카드 세 장을 모두 공개합니다.

* 다인전 게임에서, 각 상대는 다음 카드로 진행하기 전에 카드 한 장에 대해 생명점을 지불할지 여부를 턴 순서대로 결정합니다. 당신은 이 절차를 수행할 카드의 순서를 선택합니다 하지만 상대는 선택하기 전에 상의할 수 있습니다. 상대들은 선택할 때 앞선 상대가 어떤 선택을 했는지 알게 됩니다.

폭풍 소환사

{2}{U}{U}

생물 — 인어 마법사

2/3

폭풍 소환사가 전장에 들어올 때, 상대를 목표로 정한다. 그 상대가 조종하는 모든 생물을 탭한다.

* 폭풍 소환사의 능력은 오직 플레이어만을 목표로 정합니다. 해당 플레이어가 조종하는 방호를 가진 생물은 해당 능력이 해결되면 탭됩니다.

마법구동 나침반

{2}

마법물체

{3}, {T}: 당신의 서고에서 기본 대지 카드 한 장을 찾아 공개한 다음 당신의 손으로 가져간다. 그 후 당신의 서고를 섞는다.

당신의 종료단 시작에, 당신이 대지를 일곱 개 이상 조종한다면, 마법구동 나침반을 변신시킨다.

////

오라즈카의 침탐

대지

(마법구동 나침반에서 변신함)

{T}: {C}를 당신의 마나풀에 담는다.

{T}: 상대가 조종하는 공격 중인 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 언택하고 전투에서 제거한다.

* 전투에서 생물을 제거하여 더 이상 공격생물이 아니라 하더라도 해당 생물이 공격했다는 사실은 바뀌지 않습니다. 특히 습격 능력은 모든 공격생물이 전투에서 제거되는 경우에도 계속 충족됩니다.

틸로날리의 기사

{1}{R}

생물 — 인간 기사

2/2

틸로날리의 기사가 공격할 때마다, 당신이 공룡을 조종한다면, 틸로날리의 기사는 턴종료까지 +1/+1을 받는다.

* 틸로날리의 기사가 공격할 때 당신이 공룡을 조종하고 있지 않은 경우, 그 능력은 격발되지 않습니다.

틸로날리의 기사의 능력이 해결될 때, 당신이 공룡을 조종하지 않는다면, 그 능력은 아무 효과도 발휘하지 않는다.

* 당신이 하나 이상의 공룡을 조종하는 동안 틸로날리의 기사의 능력이 해결되면, 해당 턴 나중에 당신이 더 이상 공룡을 조종하지 않는다 하더라도 틸로날리의 기사는 턴종료까지 +1/+1을 얻습니다.

틸로날리의 둔갑술사

{2}{R}

생물 — 인간 주술사

0/1

신속

틸로날리의 둔갑술사가 공격할 때마다, 전설적이 아닌 다른 공격 중인 생물을 목표로 정한다. 틸로날리의 둔갑술사는 턴종료까지 그 목표의 복사본이 된다.

* 틸로날리의 둔갑술사의 목표가 유효하지 않은 목표가 되는 경우, 틸로날리의 둔갑술사는 어떤 것의 복사본도 되지 않습니다. 틸로날리의 둔갑술사는 0/1 공격생물로 유지됩니다.

* 틸로날리의 둔갑술사는 목표 생물의 문구와 그 지속물에 적용된 모든 복사 효과를 복사합니다. 그 생물의 카운터나 그 공격력, 방어력, 색 등을 바꾸는 효과는 복사하지 않습니다.

* 특히, 틸로날리의 둔갑술사는 생물이 아닌 지속물을 생물로 만드는 효과는 복사하지 않습니다. 이로 인해 틸로날리의 둔갑술사가 생물이 되는 것이 중지되는 경우, 틸로날리의 둔갑술사는 전투에서 제거됩니다.

* 틸로날리의 둔갑술사가 다른 것을 복사하고 있는 생물을 복사하는 경우, 그 목표가 복사하고 있는 것이 됩니다.

* 결집의 포효와 같은 주문 또는 능력의 해결에서 비롯된 효과가 틸로날리의 둔갑술사가 다른 생물의 복사본이 되기 전에 틸로날리의 둔갑술사에 적용되기 시작하는 경우, 해당 효과는 계속 적용됩니다.

* 공격자가 이미 선언되었으므로, 틸로날리의 둔갑술사 또는 다른 생물이 공격할 때 격발되는 틸로날리의 둔갑술사가 복사하는 능력은 격발되지 않습니다.

* 틸로날리의 둔갑술사의 능력이 해결되면, 복사된 생물의 특성이 변경되거나 복사된 생물이 전장을 떠나는 경우 틸로날리의 둔갑술사의 새로운 특성이 바뀌지 않습니다.

* 틸로날리의 둔갑술사는 종료단이 끝날 때까지 해당 생물의 복사본인 상태로 존재합니다. 생물이 입었던 피해는 해당 생물이 더 이상 복사본이 아니게 됨과 동시에 제거됩니다.

천둥의 목소리 티샤나

{5}{G}{U}

전설적 생물 — 인어 주술사

/

천둥의 목소리 티샤나의 공격력과 방어력은 각각 당신의 손에 있는 카드의 수와 같다.

당신의 손은 크기 제한이 없다.

티샤나가 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는 생물 한 개당 카드 한 장을 뽑는다.

* 당신이 조종하는 생물의 수는 티샤나의 마지막 능력이 해결될 때에만 계산합니다. 티샤나가 여전히 전장에 있는 경우, 그 능력은 자신도 셉니다.

* 당신의 손에 카드가 한 장도 없을 때 티샤나가 전장에 들어오는 경우, 티샤나의 방어력이 0이기 때문에 티샤나는 자신의 격발능력이 해결되기 전에 당신의 무덤에 놓입니다.

* 피해는 턴이 종료되어 제거될 때까지 생물에 계속 표시되기 때문에, 당신의 전투 후 본단계에서 주문을 발동하는 등 턴 나중에 카드가 당신의 손을 떠나는 경우, 티샤나가 전투에서 입은 피해가 치명적이 될 수 있습니다.

토카틀리 의장대

{1}{W}

생물 — 인간 병사

1/3

전장에 들어오는 생물들은 능력을 격발시키지 않는다.

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

* 지속물이 탭된 상태로 또는 카운터를 가지고 전장에 들어오게 하는 대체효과는 영향을 받지 않습니다. "[이 생물]이 전장에 들어오면서"를 적용하는 능력은 대체효과입니다.

* 토카틀리 의장대의 능력은 생물 자체의 전장에 들어올 때 격발능력뿐만 아니라 생물이 전장에 들어올 때 격발되는 다른 격발능력도 저지합니다. 여기에는 토카틀리 의장대 자신이 전장에 들어올 때 격발되는 능력도 포함됩니다.

* "생물"이 전장에 들어올 때를 명시하는 격발 이벤트만 해당되는 것은 아닙니다. 예를 들어 밑수꾼 두목은 "마법물체가 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 점술 1을 한다"라고 적힌 능력을 가집니다. 당신의 조종 하에 마법물체 생물이 전장에 들어오는 경우 해당 능력은 격발되지 않습니다. 당신의 조종 하에 생물이 아닌 마법물체가 전장에 들어오는 경우 해당 능력은 격발됩니다.

* 어떤 격발능력이 격발되는지 판단하려면 전장에 있는 지속물의 현재 상태와 지속 효과를 감안해야 합니다. 기계들의 행진을 조종하는 경우를 예를 들면, 기계들의 행진의 문구에는 "생물이 아닌 각 마법물체는 마법물체 생물이다."라는 부분이 있습니다. 따라서 전장에 들어오는 모든 마법물체는 전장에 들어오는 순간 마법물체 생물이 되므로 격발능력이 격발되지 않습니다.

* 토카틀리 의장대 및 다른 생물이 동시에 전장에 들어올 경우, 전장에 들어오는 어떤 생물도 격발능력의 격발을 유발하지 않습니다.

보물 지도

{2}

마법물체

{1}, {T}: 점술 1을 한다. 보물 지도에 랜드마크 카운터 한 개를 올려놓는다. 그 후 보물 지도에 올려진 랜드마크 카운터가 세 개 이상인 경우, 그 카운터들을 제거하고, 보물 지도를 변신시킨 후 "{T}, 이

마법물체를 희생한다: 당신의 마나풀에 원하는 색의 마나 한 개를 담는다."를 가진 무색 보물 마법물체
토큰 세 개를 만든다.

////

보물 만

대지

(보물 지도에서 변신함)

{T}: {C}를 당신의 마나풀에 담는다.

{T}, 보물 한 개를 희생한다: 카드 한 장을 뽑는다.

* 세 번째 랜드마크 카운터가 보물 지도가 가진 첫 번째 능력의 해결 외의 다른 이유로(적용 가능한
대체효과로 인해 수정되어) 보물 지도에 놓이는 경우, 당신은 아직 그 카운터들을 제거하거나, 보물 지도를
변신하거나 보물을 얻을 수 없습니다. 당신은 보물 지도의 첫 번째 능력을 다시 활성화할 때까지 기다려야
합니다.

* 보물 지도가 자신의 능력이 해결되기 전에 전장을 떠나는 경우, 당신은 보물 지도에 랜드마크 카운터를
놓을 수 없습니다. 하지만 어떤 식으로든 보물 지도가 전장을 떠나기 전에 그 위에 이미 세 개의 랜드마크
카운터가 놓여진 경우, 당신은 보물 세 개를 얻습니다.

유혹의 보고

{3}{R}

부여마법

각 상대는 가능하면 매 전투마다 한 개 이상의 생물로 당신이나 당신이 조종하는 플레인즈워커를 공격해야
한다.

당신의 종료단 시작에 "{T}, 이 마법물체를 희생한다: 당신의 마나풀에 원하는 색의 마나 한 개를 담는다."를
가진 무색 보물 마법물체 토큰 한 개를 만든다.

* 각 상대는 당신과 당신이 조종하는 플레인즈워커 당 한 개씩의 생물이 아니라, 총 하나 이상의 생물로
당신이나 당신이 조종하는 플레인즈워커를 공격해야 합니다. 다른 생물은 자유롭게 다른 플레이어 또는
다른 플레인즈워커를 공격하거나 전혀 공격하지 않을 수 있습니다.

* 어떤 이유로든 생물이 당신 또는 당신이 조종하는 플레인즈워커를 공격할 수 없다면(생물의 조종자가
공격자 선언단을 시작할 때 탭되어 있었거나 "소환 후유증"의 영향을 받은 상태 등의 이유로), 해당 생물은
공격할 필요가 없습니다. 플레이어가 조종하는 어떤 생물도 당신 또는 당신이 조종하는 플레인즈워커를
공격할 수 없는 경우, 유혹의 보고의 요구사항은 해당 전투에서 어떤 영향도 발휘하지 않습니다. 생물이
공격하는 것에 대해 별도의 비용을 지불해야 하는 경우, 그 조종자는 의무적으로 그 비용을 지불할 필요가
없으므로 그 생물은 공격하지 않을 수 있습니다.

* 쌍두거인 게임에서 당신이 상대하는 두 명의 각 상대는 가능하면 적어도 하나의 생물로 당신의 팀 또는 당신이 조종하는 플레인즈워커를 반드시 공격해야 합니다. 당신의 팀원이 조종하는 플레인즈워커에 대한 공격은 유혹의 보고의 요구사항을 만족하지 않습니다. 당신의 팀을 공격하는 생물에 의한 전투피해는 당신의 팀원에게 배정될 수 있습니다.

흡혈귀의 열성

{W}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +2/+2를 받는다. 그 생물이 흡혈귀라면, 그 생물은 턴종료까지 선제공격을 얻는다.

* 그 생물이 흡혈귀라면, 흡혈귀는 +2/+2를 얻고 선제공격을 얻습니다. 해당 생물이 턴 나중에 흡혈귀가 되는 경우, 그 흡혈귀는 선제공격을 얻지 못합니다.

반스의 불뿔는 대포

{3}{R}

전설적 부여마법

당신의 유지단 시작에, 당신의 서고 맨 위의 카드를 추방한다. 그 카드가 대지가 아니면, 당신은 이 턴에 그 카드를 발동할 수 있다.

당신이 한 턴에 당신의 세 번째 주문을 발동할 때마다, 당신은 반스의 불뿔는 대포를 변신시킬 수 있다.

////

불을 토하는 성채

전설적 대지

(반스의 불뿔는 대포에서 변신함)

{T}: {R}를 당신의 마나풀에 담는다.

{2}{R}, {T}: 생물이나 플레이어를 목표로 정한다. 불을 토하는 성채는 그 목표에게 피해 3점을 입힌다.

* 반스의 불뿔는 대포의 첫 번째 능력에 의해 추방된 카드는 앞면이 보이게 추방됩니다.

* 추방된 카드의 발동은 해당 카드를 발동하는 일반 규칙을 따릅니다. 당신은 해당 카드의 비용을 지불해야 하며, 적절한 타이밍 규칙을 따라야 합니다. 예를 들어 이런 식으로 생물 카드를 추방하는 경우, 당신은 그 카드를 발동하기 위해 본단계까지 기다려야 합니다.

* 추방된 해당 카드를 발동하지 않으면 추방 영역에 남습니다.

* 반스의 불뿔는 대포의 두 번째 능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.

* 반스의 불뿔는 대포의 두 번째 능력은 반스의 불뿔는 대포를 이번 턴에서 발동한 경우 자신을 포함하여 당신이 발동한 모든 주문을 셉니다. 당신이 턴 중에 세 번째 주문을 발동할 때 반스의 불뿔는 대포가 전장에 있지 않으면 해당 능력은 격발되지 않습니다.

정복자의 깃발

{5}

마법물체

정복자의 깃발이 전장에 들어오면서, 생물 유형 한 가지를 선택한다.

당신이 조종하는 선택한 유형의 생물은 +1/+1을 받는다.

당신이 선택한 유형의 생물 주문을 발동할 때마다, 카드 한 장을 뽑는다.

* 생물 유형은 정복자의 깃발이 전장에 들어오면서 선택합니다. 플레이어는 이 선택에 대응할 수 없습니다. 보너스는 즉시 적용됩니다.

* 정복자의 깃발의 마지막 능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 생물 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.

신록의 부활

{1}{G}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 "이 생물이 죽을 때, 이 생물을 소유자의 손으로 되돌린다."를 얻는다.

카드 한 장을 뽑는다.

* 목표 생물이 신록의 부활이 해결될 때 유효한 목표가 아닌 경우에는 주문 전체가 무효화됩니다. 따라서 카드를 뽑을 수 없습니다.

신록의 태양의 화신

{5}{G}{G}

생물 — 공통 화신

5/5

신록의 태양의 화신이나 다른 생물이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 당신은 그 생물의 방어력만큼 생명점을 얻는다.

* 들어오는 생물의 방어력은 신록의 태양의 화신의 능력이 해결될 때 결정됩니다. 해당 생물이 전장을 떠났다면, 해당 생물이 마지막으로 전장에 있었을 때의 방어력을 기준으로 합니다. 생물의 방어력이 0보다 낮은 경우, 당신의 생명 총점은 변경되지 않습니다.

덩굴변형술 신비주의자

{2}{G}

생물 — 인어 주술사

1/3

덩굴변형술 신비주의자가 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는 인어를 최대 두 개까지 목표로 정한다. 그 인어들에게 +1/+1 카운터 한 개를 각각 올려놓는다.

* 하나의 인어가 두 개의 +1/+1 카운터를 받도록 동일한 인어를 두 번 목표로 정할 수 없습니다.

* 덩굴변형술 신비주의자는 자신의 능력의 목표가 될 수 있습니다.

마간의 도살자 보나

{3}{W}{B}

전설적 생물 — 흡혈귀 기사

4/4

경계, 생명연결

{T}, 생명 7점을 지불한다: 대지가 아닌 지속물을 목표로 정한다. 그 지속물을 파괴한다. 이 능력은 당신의 턴에만 활성화할 수 있다.

* 보나의 마지막 능력은 당신의 턴이라면 전투단계를 포함한 모든 단계나 단 도중에 활성화될 수 있습니다. 보나를 이용하여 공격한 다음 방어자가 선언되기 전에 보나의 능력을 활성화할 수 있습니다. 그렇게 하더라도 보나는 전투에서 제거되지 않습니다.

유물 사냥꾼 브라스카

{4}{B}{G}

전설적 플레인즈워커 — 브라스카

6

+2: 호전적을 가진 2/2 흑색 해적 생물 토큰 한 개를 만든다.

-3: 마법물체, 생물 또는 부여마법을 목표로 정한다. 그 목표를 파괴한다. "{T}, 이 마법물체를 희생한다: 당신의 마나풀에 원하는 색의 마나 한 개를 담는다."를 가진 무색 보물 마법물체 토큰 한 개를 만든다.

-10: 플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어의 생명 총점은 1이 된다.

* 목표로 정한 마법물체, 생물 또는 부여마법이 브라스카의 두 번째 능력이 해결될 때 유효한 목표가 아닌 경우에는 주문 전체가 무효화됩니다. 따라서 보물을 얻지 않습니다. 반면 목표가 유효한 목표이지만 파괴되지 않은 경우(주로 무적을 가진 등의 이유로), 당신은 보물을 얻습니다.

* 플레이어의 총 생명점이 1이 되기 위해서는 그 플레이어가 적정치의 생명을 잃어야 합니다(또는 매우 희귀한 경우지만 적정치의 생명을 얻어야 합니다). 예를 들어 이 능력이 해결될 때, 목표로 정해진 플레이어의 총 생명점이 4라면 그 플레이어는 생명점 3점을 잃습니다. 생명점 손실에 작용되는 다른 카드들은 이 효과에 따라 적절히 작용됩니다.

브라스카의 경멸

{2}{B}{B}

순간마법

생물이나 플레인즈워커를 목표로 정한다. 그 목표를 추방한다. 당신은 생명 2점을 얻는다.

* 목표로 정한 생물 또는 플레인즈워커가 브라스카의 경멸이 해결될 때 유효한 목표가 아닌 경우에는 주문 전체가 무효화됩니다. 생명점 또한 얻지 못합니다.

일개우는 태양의 화신

{5}{W}{W}{W}

생물 — 공통 화신

7/7

일개우는 태양의 화신이 전장에 들어올 때, 당신이 일개우는 태양의 화신을 손에서 발동했다면, 공통이 아닌 생물을 모두 파괴한다.

* 일개우는 태양의 화신을 발동하지 않은 상태로 당신의 손에서 전장에 놓는 경우, 일개우는 태양의 화신의 능력은 격발되지 않습니다.

* 일개우는 태양의 화신의 복사본으로 전장에 들어오는 생물 주문(예: 복제인간)을 발동하는 경우, 전장에 들어올 때 능력이 격발됩니다.

야생을 깨우는 자

{2}{G}{G}

생물 — 인어 주술사

3/3

{X}{G}{G}: 당신이 조종하는 대지를 목표로 정한다. 그 대지에 +1/+1 카운터 X개를 올려놓는다. 그 대지는 신속을 가진 0/0 정령 생물이 된다. 그 생물은 여전히 대지다.

대지를 생물로 만드는 효과는 무한정 지속됩니다. 해당 효과는 정화단 도중, 또는 야생을 깨우는 자에 대한 조종권을 잃을 때에도 사라지지 않습니다.

* 해당 능력이 이미 생물인 대지를 목표로 정할 경우, 해당 대지 생물은 이전의 기본 공격력과 방어력을 덮어써 기본 공격력과 방어력이 0/0이 됩니다. 그 생물의 공격력 및/또는 방어력을 수정하는 기타 효과(그 생물에 놓인 +1/+1 카운터 포함)는 계속 적용됩니다.

물뱀 방직공

{2}{U}

생물 — 인어 마법사

2/2

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

* 이미 탭된 생물도 물뱀 방직공의 능력의 목표로 정할 수 있습니다. 그 생물은 조종자의 다음 언택단에 언택되지 않습니다.

거친성장 보행자

{1}{G}

생물 — 정령

1/3

당신이 조종하는 생물이 탐험을 할 때마다, 거친성장 보행자에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓고 당신은 생명 3점을 얻는다.

* 효과가 어떤 생물에게 탐험하도록 지시하기 전에 해당 생물이 전장을 떠나는 경우, 그 생물은 계속 탐험합니다. 가능한 경우, 거친성장 보행자 등 당신이 조종하는 생물이 탐험할 때 격발되는 효과가 격발됩니다.

* 거친성장 보행자가 자신의 격발능력이 스택에 쌓인 상태에서 전장을 떠나는 경우, 당신은 어디에도 +1/+1 카운터를 놓지 않지만 생명 3점을 얻게 됩니다.

매직 : 더 개더링, 매직, 익살란, 칼라데시, 에테르 봉기, 아몬케트, 파멸의 시간, 이니스트라드에 드리운 그림자, 타르커의 칸 및 플레인즈워커 덕은 미국 및 기타 국가에서 Wizards of the Coast LLC의 상표입니다. ©2017 Wizards.