# *이코리아™: 거대괴수들의 소굴* 출시 노트

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

마지막 수정일: 2020년 3월 9일 화요일

출시 사항에는 새로운 *매직 : 더 개더링*® 세트 출시를 비롯하여 세트 카드와 관련된 규칙과 설명이 포함되어 있습니다. 본 문서의 목적은 새로운 카드를 사용하면서 새로운 기능과 상호작용으로 인해 발생하는 일반적인 오해와 혼동을 해소하여 더 큰 재미를 느끼게 돕는 것입니다. 앞으로 새로운 세트가 출시되면 *매직*™ 규칙이 업데이트되어 이 정보 중 일부가 유효하지 않게 될 수도 있습니다. 가장 최신 규칙을 확인하려면 [**Magic.Wizards.com/Rules**](http://magic.wizards.com/rules)로 가십시오.

'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. 세트에 포함된 모든 카드가 수록되어 있지는 않습니다.

# 일반 설명

## 출시 정보

*이코리아: 거대괴수들의 소굴* 세트는공식 출시일인 2020년 4월 17일 금요일부터 공인 컨스트럭티드 플레이에 사용 가능합니다. 해당 시점에는, 다음 카드 세트들을 스탠다드 형식에서 사용하는 것이 허용됩니다: *라브니카의 길드*™, *라브니카의 충성*™, *플레인즈워커 전쟁*™, *코어세트 2020*, *엘드레인의 왕좌*™, *죽음 너머의 테로스*®, 및 *이코리아: 거대괴수들의 소굴*.

*이코리아: 거대괴수들의 소굴*의 드래프트 부스터와 테마 부스터에서 등장하는 카드 및 박스 구매 프로모 카드 또한 스탠다드 형식에 포함됩니다.

*이코리아: 거대괴수들의 소굴* 커맨더 덱에서 등장하는 신규 카드가 71장 있습니다. 해당 카드들에는 세트 코드 C20 및 수집가 번호 1~71이 부여되어 있습니다. 이 카드들은 커맨더, 빈티지, 레거시 형식에서 사용할 수 있습니다. 이 카드들은 스탠다드, 파이어니어, 모던 형식에서는 사용할 수 없습니다. 이 덱들에 포함되어 있는 다른 카드들(세트 코드 C20 및 수집가 번호 72~314 부여)은 해당 카드가 이미 사용 가능한 형식에서 사용할 수 있습니다. 즉, 특정 카드가 이 덱들에 등장한다고 해도 해당 카드가 어느 형식에서 사용될 수 있는지를 변경하지는 않습니다.

게임 형식과 사용 가능한 카드 세트 및 금지 목록에 대한 전체 정보는 [**Magic.Wizards.com/Formats**](http://magic.wizards.com/formats)에서 확인하십시오.

커맨더 변형 규칙에 대해 자세한 정보는 Magic.Wizards.com/Commander에서 확인하십시오.

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

## 새로운 키워드 능력: 돌연변이화

## 신규 게임 기능: 합쳐진 지속물

이코리아 전역에 걸쳐 진화가 발생하면서, 몇몇 생물들은 자신을 둘러싼 새로운 위험에 적응하는 것에 그치지 않고, 그것들과 합쳐지면서 이전보다 더 커지고 더 나아졌으며 더 위험해졌습니다. 이는 게임에서 신규 키워드인 돌연변이화와 신규 게임 기능인 합쳐진 지속물로 표현됩니다.

여우잉꼬  
{3}{W}  
생물 — 여우 조류  
2/3  
돌연변이화 {2}{W} *(당신이 돌연변이화 비용을 지불해 이 주문을 발동한다면, 당신이 소유한 인간이 아닌 생물을 목표로 정한다. 이 카드를 그 생물의 위 또는 아래에 놓는다. 그 생물은 맨 위에 있는 생물이 그 아래에 놓인 카드들의 모든 능력을 가진 생물로 돌연변이화한다.)*  
비행  
이 생물이 돌연변이화할 때마다, 이 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

## 돌연변이화를 가진 생물 주문의 발동 및 해결

* 돌연변이화는 대체비용을 나타냅니다. 주문의 총 비용을 결정하려면, 지불하려는 마나 비용 또는 대체비용(돌연변이화의 대체비용 등)에 비용 증가분을 추가한 다음 비용 감소분을 적용하십시오. 발동하는 데 지불한 총 비용이나 대체비용이 지불되었는지 여부에는 관계 없이, 주문의 전환마나비용은 변하지 않습니다.
* 돌연변이화로 발동된 주문은 돌연변이화하는 생물 주문이 됩니다. 해당 주문은 돌연변이화하는 생물 주문의 소유자가 소유한 생물을 목표로 정할 것을 요구합니다. 플레이어가 자신이 소유하지 않은 돌연변이화하는 생물 주문을 발동하는 희귀한 상황의 경우, 그 플레이어는 해당 주문의 소유자가 소유한 생물을 목표로 선택해야만 합니다.
* 돌연변이화하는 생물 주문은 그 주문이 생물로서 전장에 들어오지 않는다고 하더라도 생물 주문입니다.
* 돌연변이화하는 생물 주문이 해결되기 시작하면서, 목표가 여전히 유효한지를 확인하십시오. 유효하지 않다면, 주문은 돌연변이화하는 생물 주문이 되는 것을 멈춥니다. 그 주문은 일반 생물 주문처럼 해결되며 전장에 들어옵니다.
* 돌연변이화하는 생물 주문이 해결되면 그 주문은 전장에 들어오는 것이 아닙니다. 그 주문은 목표 생물과 합쳐집니다. 이런 일이 발생하면, 돌연변이화하는 생물 주문의 조종자가 해당 주문을 목표 생물의 위 또는 아래에 놓을 지를 선택합니다. 생물이 전장에 들어올 때마다 격발되는 능력은 격발되지 않습니다.
* 목표 생물이 이미 합쳐진 생물인 경우, 돌연변이화하는 생물 주문은 맨 위 또는 맨 아래에만 놓일 수 있습니다. 중간에 놓일 수는 없습니다.

## 합쳐진 지속물

* 최종적으로 만들어진 합쳐진 생물은 가장 위에 놓여 있는 카드 또는 토큰의 모든 특성을 지니고, 또한 다른 카드 및 토큰들의 모든 능력을 가집니다.
* 합쳐진 생물은 합쳐지기 전의 생물과 동일하므로, 이미 해당 생물에 부착되어 있던 마법진 또는 놓여 있던 카운터들은 남아 있으며, 생물이 탭되어 있었다면 탭된 채로, 공격 중이었다면 공격 중인 채로 남는 등 그 상태를 유지합니다. 그 생물이 자신의 조종자의 가장 최근 턴이 시작될 때부터 해당 플레이어의 조종권 하에 있었다면, 그 생물로 공격하거나 {T}할 수 있습니다.
* 합쳐진 생물의 특성은 복사 가능합니다.
* 합쳐진 생물은 가장 위에 있는 객체가 토큰이라면 토큰입니다. 가장 위에 있는 객체가 카드라면, 토큰을 포함하고 있어도 해당 생물은 토큰이 아닌 생물입니다.
* 합쳐진 생물이 위상 돌고래와 같이 이름으로 자신을 지칭하는 능력을 가지고 있는 경우, 이는 "이 생물"을 의미하며, 돌연변이화가 해당 생물에게 새로운 이름을 가지게 한 경우에도 마찬가지입니다.
* 다른 생물의 복사본인 생물이 돌연변이화하는 경우, 해당 생물이 돌연변이화 능력으로 얻게 되는 특성들은 복사 효과를 적용한 뒤에 적용됩니다.

## "이 생물이 돌연변이화할 때마다" 격발능력

* "이 생물이 돌연변이화할 때마다" 격발하는 능력은 돌연변이화하는 생물 주문이 합쳐진 지속물의 일부가 될 때 격발합니다. 돌연변이화하는 생물 주문이 일반 생물 주문이 되어 전장에 들어오는 경우에는 격발하지 않습니다.
* "이 생물이 돌연변이화할 때마다" 격발하는 능력은 해당 능력이 돌연변이화하는 생물 주문에 있거나 돌연변이화하는 생물 주문이 합쳐지는 생물에 있거나에 무관하게 격발합니다.
* 어떤 생물에 "이 생물이 돌연변이화할 때마다" 격발하는 능력이 여러 개 있는 경우, 해당 생물의 조종자가 그 능력들이 해결되는 순서를 선택합니다.
* 어떤 능력이 생물이 돌연변이화할 때 격발하고 해당 생물이 몇 번 돌연변이화했는지를 계산하는 경우, 그 능력은 능력 격발을 유발한 시점도 회수에 포함합니다.

## 전장 떠나기

* 합쳐진 생물은 전장을 떠나기 전까지는 서로 나뉠 수 없습니다. 예를 들어, 당신은 생물 한 개를 희생하라고 지시받은 경우 합쳐진 생물에서 생물 카드 한 개만을 희생할 수는 없습니다. 생물 전체를 희생해야만 합니다.
* 합쳐진 생물이 전장을 떠나면, 객체 한 개가 전장을 떠나며 각 카드가 적절한 영역으로 들어갑니다. 예를 들어, 카드 세 장이 합쳐진 생물이 죽는 경우, 생물 한 개가 죽으며 카드 세 장이 플레이어의 무덤에 놓입니다.
* 합쳐진 생물이 서고에 놓이는 경우, 소유자가 해당 카드들의 상대적인 순서를 선택합니다. 예를 들어, 카드 세 장이 합쳐진 생물이 소유자의 서고 맨 위에서 세 번째에 놓이는 경우, 그 카드들 세 장은 소유자의 선택에 따라 각각 서고 맨 위에서 세 번째, 네 번째, 다섯 번째에 놓이게 됩니다. 이 순서는 다른 플레이어에게 공개되지 않습니다.
* 어떤 효과가 합쳐진 생물을 추방한 뒤 전장으로 되돌리는 경우, 개별 카드 각각이 되돌아옵니다. 그 카드들은 더이상 합쳐진 상태가 아닙니다. 그 효과가 되돌려진 객체에 대해 추가적인 효과를 가지고 있는 경우, 해당 효과는 이렇게 되돌려진 각 지속물에 영향을 줍니다.
* 합쳐진 생물이 전장을 떠나거나 새로운 영역에 놓이면서 복수의 대체효과가 적용될 수 있는 경우, 그러한 효과 중 하나를 적용하는 것은 이동하는 객체 모두에 영향을 줍니다.
* 커맨더 변형 규칙에서, 커맨더가 합쳐진 생물의 일부인 경우, 최종 결과로 만들어진 생물도 커맨더입니다. 그 생물이 전장을 떠나면서 커맨더가 대신 커맨드 영역으로 이동한 경우, 해당 지속물 및 그 지속물에 포함되어 있던 다른 카드들은 커맨더 카드가 커맨드 영역으로 가는 것과 달리 적절한 영역으로 이동합니다.

## 일반적이지 않은 상황

* 합쳐진 지속물이 특성을 정의하는 능력을 가지고 있는 경우, 그 능력은 가장 위에 있는 객체의 특성을 덮어씁니다. 예를 들어, 합쳐진 생물이 Boneyard Mycodrax와 같이 \*으로 표기되어 있는 공격력 또는 방어력을 정의하는 능력을 가지고 있는 경우, 그 능력은 합쳐진 생물의 가장 위에 있는 카드로 정의되어 있는 공격력 및 방어력을 덮어씁니다.
* 돌연변이화하는 생물 주문이 일시적으로만 생물인 생물과 합쳐지는 경우, 생물로 만드는 효과가 만료되어도 합쳐진 지속물로 남게 됩니다. 그 지속물은 여전히 가장 위에 있는 객체의 모든 특성을 가지며(이는 해당 지속물이 생물이 되게 할 수도, 생물이 아니게 할 수도 있습니다), 다른 카드들의 모든 능력을 가집니다.
* 합쳐진 생물은 맨 위에 있는 객체가 앞면 상태라면 앞면 상태입니다. 맨 위에 있는 객체가 뒷면 상태라면, 앞면 상태인 카드를 포함하고 있어도 해당 생물은 뒷면 상태인 생물입니다.

## 신규 게임 기능: 키워드 카운터

때때로 생물들은 턴종료까지 능력을 얻지만, 이코리아에서 이러한 변경사항은 종종 영구적으로 적용됩니다. 이러한 변경사항은 신규 게임 기능인 키워드 카운터를 이용해 표시됩니다.

성장 완료  
{2}{G}  
순간마법  
생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +3/+3을 받는다. 그 생물에 돌진 카운터를 올려놓는다.

* 키워드 카운터가 놓여져 있는 지속물은 해당 키워드를 가집니다.
* 지속적인 효과들의 상호작용을 판단하는 것과 관련해, 어떤 객체에 놓여진 키워드 카운터의 타임스탬프는 해당 유형의 카운터가 중 가장 최근에 해당 객체에 놓여진 것을 따릅니다. 키워드 카운터를 제거하는 행동은 남아 있는 카운터들의 타임스탬프를 변경하지 않습니다.
* 키워드 카운터가 제공할 수 있는 키워드 중 어느 한 가지 키워드를 여러 개 가지는 것은 중복되지 않습니다.
* 몇몇 *이코리아* 팩에는 본 세트에서 등장하는 카운터들을 뜯어서 사용할 수 있는 카드가 포함되어 있습니다. 이는 플레이에 필수적이지는 않습니다. 다른 카운터들과 마찬가지로, 플레이어들은 상호 간에 합의된 방식으로 카운터를 표시할 수 있습니다.

## 새로운 키워드 능력: 단짝

이코리아의 모든 동식물이 당신을 잡아먹으려고 하는 것은 아닙니다. 사실, 그중 일부는 당신의 덱이 그들의 관심을 끌 정도로 흥미롭기만 하다면 가장 친한 친구가 되어 줄 것입니다.

새벽을 깨우는 자, 지르다  
{1}{r/w}{r/w}  
전설적 생물 — 정령 여우  
3/3  
단짝 — 당신의 시작 덱에 들어 있는 각 지속물 카드에는 활성화 능력이 있다. *(이 카드가 당신이 선택한 단짝이라면, 당신은 이 카드를 게임 밖에서 한 번 발동할 수 있다.)*  
당신이 활성화하는 마나 능력이 아닌 능력은 활성화하는 데 {2}가 덜 든다. 이 효과는 해당 비용의 마나 양을 마나 한 개 미만으로 줄일 수 없다.  
{1}, {T}: 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 이 턴에 방어할 수 없다.

* 당신의 단짝은 게임 밖에서 게임을 시작합니다. 토너먼트 경기에서, 이는 당신의 사이드보드를 의미합니다. 캐주얼 플레이에서, 이는 단순히 당신이 시작 덱에 포함하고 있지 않은 카드 중 한 장을 의미합니다.
* 덱을 섞어 서고로 만들기 전에, 당신은 단짝 능력의 요구사항에 부합하는 시작 덱을 보유했다는 전제 하에 게임 밖에서 카드 한 장을 공개하고 단짝으로 지정할 수 있습니다. 당신은 단짝을 한 장보다 많이 공개할 수 없습니다. 단짝은 게임이 시작되는 시점에 게임 밖에서 공개된 상태로 남습니다.
* 단짝 능력의 요구사항은 시작 덱에만 적용됩니다. 이는 사이드보드에는 적용되지 않습니다.
* 한 명보다 많은 플레이어가 단짝을 공개하려 하는 경우, 시작 플레이어가 먼저 그렇게 한 뒤, 턴 순서대로 나머지 플레이어들이 진행합니다. 일단 플레이어가 단짝을 공개하지 않기로 선택하고 나면, 이를 번복할 수 없습니다.
* 당신이 게임 밖에서 단짝을 공개한 경우, 단짝이 게임 밖에 남아 있는 한, 당신은 그 카드를 유효하게 발동할 수 있는 시점에 발동할 수 있습니다. 당신이 일단 그렇게 하면, 단짝은 게임으로 들어오고 당신이 게임으로 가지고 들어온 다른 카드들과 똑같이 작동합니다. 예를 들어, 단짝이 무효화되거나 파괴되는 경우, 단짝은 게임에 남은 상태로 당신의 무덤에 놓입니다.
* 단짝의 다른 능력들은 해당 생물이 전장에 있는 경우에만 적용됩니다. 그 능력들은 단짝이 게임 밖에 있는 동안에는 아무런 효과도 가지지 않습니다.
* 단짝 능력은 해당 카드가 당신의 시작 덱 안에 있는 경우에는 아무런 효과도 가지지 않으며, 이는 또한 단짝 능력을 가진 카드들을 당신의 시작 덱에 넣는 것에 대해 아무 제한도 하지 않습니다. 예를 들어, 지르다는 당신의 다른 지속물 카드들 모두에 활성화능력이 없는 경우에도 당신의 시작 덱에 들어갈 수 있습니다.
* 커맨더 변형 규칙에서, 당신은 단짝을 한 개 가질 수 있습니다. 당신의 커맨더를 포함해, 당신의 덱이 단짝 요구사항을 충족해야 합니다. 당신의 단짝은 당신의 덱 100장 중 한 장에 포함되지 않습니다.

## 기존 키워드 능력: 순환

이 세트는 기존에 여러 번 등장했던 인기있는 기능을 다시 선보입니다. 순환이 되돌아와, 당신에게 주문의 가능성을 카드 뽑기와 교환할 수 있는 선택지를 제공합니다. 때로는 카드를 순환할 때 약간의 추가 보너스를 제공하기도 합니다.

특이한 새  
{3}{U}  
생물 — 조류   
2/4  
비행  
순환 {2}{U} *({2}{U}, 이 카드를 버린다: 카드 한 장을 뽑는다.)*  
당신이 특이한 새를 순환할 때, 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 비행 카운터를 올려놓는다.

* 순환을 가진 일부 카드는 당신이 그 카드들을 순환할 때 격발하는 능력을 가지고 있으며, 일부 카드는 당신이 아무 카드나 순환할 때마다 격발하는 능력을 가지고 있습니다. 이러한 격발능력은 당신이 순환 능력으로 카드를 뽑기 전에 해결됩니다.
* 카드를 순환함으로써 격발하는 능력 및 순환 능력 자체는 주문이 아닙니다. 주문과 상호작용하는 효과들(주문 취소 등)은 이러한 능력들에 영향을 주지 않습니다.
* 당신은 순환을 통해 격발한 능력에 유효한 목표가 없는 경우에도 카드를 순환할 수 있습니다. 이는 순환 능력과 격발능력이 서로 나뉘어 있기 때문입니다. 이는 또한 어느 한 쪽 능력이 무효화되는 경우(예: 불허)에도 다른 능력은 여전히 해결된다는 것을 의미합니다.

## 카드 사이클: 정점에 선 괴수들에 대한 신화

이코리아의 기이하고 특이한 야생동물들 중에서도, 다섯 가지 표본들은 그들 자신의 신화와 전설을 만들어낼 만큼 경외심을 불러일으킵니다. 신화 사이클의 각 카드는 단색 마나로 발동할 수 있지만, 다른 특정 색 두 가지 마나를 지불할 수 있으면 더 장대한 이야기로 탈바꿈합니다.

바드로크의 신화  
{2}{R}{R}  
집중마법  
생물 및/또는 플레인즈워커를 원하는 수만큼 목표로 정한다. 바드로크의 신화는 그 목표들에게 피해 5점을 당신이 나눈 대로 입힌다. 이 주문을 발동하는 데 {W}{U}가 지불되었다면, 당신의 다음 턴까지, 그 목표들은 공격하거나 방어할 수 없으며 그 목표들의 활성화능력은 활성화될 수 없다.

* 신화의 능력들은 해당 주문을 발동하는 데 어떤 색의 마나가 지불되었는지를 확인합니다. 이는 주문을 발동하기 위한 대체비용이 아닙니다.
* 어떤 효과가 신화 주문을 복사하는 경우, 복사본을 발동하기 위해서 지불된 마나는 없으므로, 복사본은 보너스를 받지 않습니다.
* 해당 능력은 주문을 발동하기 위해 실제로 지불된 마나가 어떤 것인지를 확인합니다. 어떤 효과가 당신이 마나를 "원하는 색 또는 유형의 마나인 것처럼" 지불할 수 있게 해 주는 경우, 그 효과는 당신이 평소라면 지불할 수 없었던 마나를 지불하게는 해 주지만, 당신이 그 주문을 발동하기 위해 어떤 마나를 지불했는지를 변경하지는 않습니다.
* 어떤 효과가 당신이 마나 비용을 지불하지 않고 주문을 발동할 수 있게 해 주는 경우, 당신은 다른 효과 또는 규칙이 그 주문에 대한 비용을 지불할 수 있게 해 주지 않는 한 그 주문을 발동하면서 비용을 지불할 수 없습니다. 비슷하게, 당신은 어떤 효과가 허락하지 않는 한 비용 감소 효과를 무시할 수 없습니다.

# 카드별 설명

경계하는 인식유대자  
{1}{g/w}{g/w}  
생물 — 인간 정찰병  
2/4  
경계  
당신의 종료단 시작에, 당신은 당신이 조종하는 경계를 가진 각 생물마다 생명 1점을 얻는다.

* 당신이 조종하는 경계를 가진 생물의 수는 경계하는 인식유대자의 마지막 능력이 해결되면서 확정됩니다. 경계하는 인식유대자가 여전히 전장에 있는 경우, 해당 능력은 자신도 셉니다.

섬괴수  
{5}{U}{U}  
생물 — 리바이어던  
7/7  
돌연변이화 {5}{U} *(당신이 돌연변이화 비용을 지불해 이 주문을 발동한다면, 당신이 소유한 인간이 아닌 생물을 목표로 정한다. 이 카드를 그 생물의 위 또는 아래에 놓는다. 그 생물은 맨 위에 있는 생물이 그 아래에 놓인 카드들의 모든 능력을 가진 생물로 돌연변이화한다.)*  
이 생물이 돌연변이화할 때마다, 생물을 최대 X개까지 목표로 정한다. 그 생물들을 탭한다. X는 이 생물이 돌연변이화한 수이다. 그 생물들은 조종자의 다음 언탭단에 언탭되지 않는다.

* 이미 탭된 생물도 섬괴수의 격발능력의 목표로 정할 수 있습니다. 그 생물은 조종자의 다음 언탭단에 언탭되지 않습니다.

상서로운 스타릭스  
{4}{G}  
생물 — 엘크 야수  
6/6  
돌연변이화 {5}{G} *(당신이 돌연변이화 비용을 지불해 이 주문을 발동한다면, 당신이 소유한 인간이 아닌 생물을 목표로 정한다. 이 카드를 그 생물의 위 또는 아래에 놓는다. 그 생물은 맨 위에 있는 생물이 그 아래에 놓인 카드들의 모든 능력을 가진 생물로 돌연변이화한다.)*  
이 생물이 돌연변이화할 때마다, 지속물 카드를 X장 추방할 때까지 당신의 서고 맨 위 카드를 추방한다. X는 이 생물이 돌연변이화한 수이다. 그 지속물 카드들을 전장에 놓는다.

* 마법진이 발동되지 않고 전장에 놓이는 경우, 해당 마법진의 조종자가 될 플레이어가 그 마법진이 전장에 들어오면서 부여할 대상을 선택합니다. 이런 식으로 전장에 놓이는 마법진은 어떤 것도 목표로 하지 않습니다(따라서, 예를 들면 상대방이 조종하는 방호를 가진 지속물에 부착할 수 있습니다), 하지만 마법진의 부여 능력이 해당 마법진이 어디에 부착될 수 있는지를 제한합니다. 마법진이 유효하게 부착될 수 있는 대상이 하나도 없는 경우, 그 카드는 원래 영역에 남습니다.
* 이런 식으로 전장에 놓이는 마법진은 동시에 전장에 놓이는 다른 지속물들에 부여될 수 없습니다.
* 상서로운 스타릭스의 효과는 대지를 플레이하는 것으로 간주되지 않습니다. 당신이 이 턴에 플레이할 수 있는 수의 대지를 이미 플레이했거나 당신의 턴이 아니더라도 전장에 대지 카드를 놓을 수 있습니다.
* 당신의 서고에 카드가 X장보다 적게 있는 경우, 당신은 서고 전체를 추방하고 그중 지속물 카드들을 전장에 놓습니다.
* 당신이 추방했지만 어떤 이유로든 전장에 놓지 않은 카드들(예를 들어, 카드가 순간마법 카드이거나 어느 것에도 부여될 수 없는 마법진 카드인 경우)은 추방 영역에 남습니다.

더 강해진 귀환  
{4}{B}{G}  
순간마법  
당신의 무덤에 있는 생물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 전장으로 되돌린다. 그렇게 할 때, 당신이 조종하지 않는 생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 되돌려진 생물은 그 목표와 싸운다. *(각 생물은 서로에게 각자의 공격력만큼 피해를 입힌다.)*

* 더 강해진 귀환을 발동하면서, 이 주문은 당신의 무덤에 있는 생물 카드만을 목표로 삼습니다. 이 주문이 해결되는 동안, 당신은 목표 카드를 전장으로 되돌립니다. 당신이 그렇게 할 때, 재귀 격발능력이 격발되어 싸울 목표를 지정합니다. 이는 "그렇게 한다면 . . ."이라고 적힌 효과와 비교했을 때 싸우기 위한 유효한 목표 없이도 생물 카드를 전장으로 되돌릴 수 있다는 점에서 다릅니다.
* 더 강해진 귀환의 재귀 격발능력은 생물이 전장에 들어오는 것으로 인해 유발된 다른 격발능력들과 동시에 스택에 놓여집니다.
* 재귀 격발능력이 해결되려 할 때 목표 생물이 유효한 목표가 아닌 경우, 능력은 해결되지 않습니다. 당신이 전장에 놓은 생물이 더이상 전장에 존재하지 않거나 더이상 생물이 아닌 경우, 목표 생물은 피해를 입거나 입히지 않습니다.

추모의 요새  
{2}{B}  
부여마법  
추모의 요새가 전장에 들어올 때, 1/1 백색 인간 병사 생물 토큰 한 개를 만든다.  
당신이 조종하는 생물이 죽을 때마다, 각 상대는 생명 1점을 잃고 당신은 생명 1점을 얻는다.

* 당신이 조종하는 한 개 이상의 생물이 추모의 요새가 전장을 떠나는 것과 동시에 죽는 경우, 추모의 요새의 마지막 능력은 그 생물들 각각에 대해 격발합니다.
* 당신이 조종하는 생물들이 치명적 피해를 입는 것과 동시에 당신의 생명 총점이 0 이하가 되는 경우, 당신은 마지막 능력이 스택으로 가기 전에 게임에서 패배합니다.
* 쌍두거인 게임에서, 추모의 요새의 마지막 능력은 상대 팀이 생명 2점을 잃게 하고 당신이 생명 1점을 얻게 합니다.

불꽃을 토하는 그렘린  
{R}  
생물 — 그렘린  
1/1  
{1}, {T}: 불꽃을 토하는 그렘린은 각 상대에게 피해 1점을 입힌다.  
당신이 생물이 아닌 주문을 발동할 때마다, 불꽃을 토하는 그렘린을 언탭한다.

* 플레이어가 주문을 발동할 때 격발하는 능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.
* 격발능력이 해결된 후 격발을 발생시킨 주문이 해결되기 전에, 플레이어들은 주문을 발동하고 능력을 활성화할 수 있습니다.
* 쌍두거인 게임에서, 불꽃을 토하는 그렘린의 첫 번째 능력은 상대 팀이 생명 2점을 잃게 합니다.

습격하는 거머리  
{5}{B}  
생물 — 거머리  
5/2  
섬광  
습격하는 거머리가 전장에 들어올 때, 상대가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 -2/-2를 받는다. 그 생물에 놓인 카운터들을 모두 제거한다.

* 습격하는 거머리의 능력은 목표 생물이 죽어야 하는 지에 대한 상태 참조 행동을 확인하기 전에 해당 생물에 놓인 모든 카운터를 제거합니다. 예를 들어, 비행 카운터가 놓여져 있는 2/2 생물은 죽기 전에 0/0인 상태로 그 카운터를 잃게 됩니다.

천둥 랩터의 습격  
{1}{R}  
순간마법  
생물 또는 플레인즈워커를 목표로 정한다. 천둥 랩터의 습격은 그 목표에게 당신의 무덤에 있는 순간마법 및 집중마법 카드의 수만큼 피해를 입힌다. 그 생물 또는 플레인즈워커가 이 턴에 죽는다면, 대신 추방한다.

* 천둥 랩터의 습격은 얼마나 피해를 입히게 될 지를 당신이 결정하는 동안 여전히 스택에 있습니다. 당신의 무덤에 놓여서 입히는 피해량에 영향을 주지 않습니다.
* 목표 생물이 치명적 피해뿐만 아니라 어떤 이유로든 이번 턴에 죽는 경우, 천둥 랩터의 습격의 대체효과가 그 생물을 추방합니다. 이는 천둥 랩터의 습격이 아무 피해를 입히지 않았더라도 (대부분의 경우 당신의 무덤에 아무 순간마법 또는 집중마법 주문이 없기 때문에) 목표 생물 또는 플레인즈워커에게 적용됩니다.

혈액 응고  
{3}{B}  
순간마법  
생물을 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다. 당신이 조종하는 생물 한 개에 호전적 카운터를 올려놓는다. *(그 생물은 두 개 이상의 생물에만 방어될 수 있다.)*

* 혈액 응고는 파괴될 생물 한 개만을 목표로 정합니다. 당신은 목표 생물이 파괴된 뒤에 호전적 카운터를 어느 생물에 놓을 지 선택합니다.
* 당신이 조종하는 생물이 파괴된 생물이 전장을 떠나기 전까지 추방되어 있었다면, 추방되었던 생물은 제 시간 안에 돌아와 카운터를 받을 수 있습니다.
* 목표 생물이 혈액 응고가 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 당신은 호전적 카운터를 아무 생물에도 올려놓지 않습니다. 목표가 유효하지만 파괴되지 않은 경우 (대부분 무적을 가지고 있는 등의 이유로), 당신은 당신이 조종하는 생물 한 개에 호전적 카운터를 올려놓습니다.

유대자의 거주지  
대지  
{T}: {C}를 추가한다.  
{3}, {T}: 카드 한 장을 뽑는다. 당신이 공격력이 4 이상인 생물을 조종할 때에만 이 능력을 활성화할 수 있다.

* 당신이 유대자의 거주지의 마지막 능력을 활성화한다고 선언하고 나면, 당신이 그 능력의 활성화를 마칠 때까지 어느 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다. 특히, 상대들이 당신이 공격력이 4 이상인 생물을 조종하는지 여부를 변경하려는 시도는 할 수 없습니다.
* 당신이 유대자의 거주지의 마지막 능력을 활성화하고 나면, 해당 능력은 당신이 공격력 4 이상인 생물을 조종하는지 여부를 어느 시점에도 다시 확인하지 않습니다.

성난 멧돼지  
{3}{G}  
생물 — 멧돼지  
4/3  
성난 멧돼지는 생물 하나에게만 방어될 수 있다.

* 성난 멧돼지가 호전적을 얻는 경우, 어떤 방법으로도 방어될 수 없습니다.

영원의 정점, 브로코스  
{2}{B}{G}{U}  
전설적 생물 — 나이트메어 야수 정령  
6/6  
돌연변이화 {2}{(u/b)}{G}{G} *(당신이 돌연변이화 비용을 지불해 이 주문을 발동한다면, 당신이 소유한 인간이 아닌 생물을 목표로 정한다. 이 카드를 그 생물의 위 또는 아래에 놓는다. 그 생물은 맨 위에 있는 생물이 그 아래에 놓인 카드들의 모든 능력을 가진 생물로 돌연변이화한다.)*  
돌진  
당신은 영원의 정점, 브로코스의 돌연변이화 능력을 사용해 브로코스를 당신의 무덤에서 발동할 수 있다.

* 브로코스의 마지막 능력에 의해 제공된 허가사항으로 브로코스를 발동하는 것은 브로코스를 발동할 수 있는 시점을 변경하지 않습니다.
* 당신이 브로코스를 브로코스의 마지막 능력을 이용해 발동하는 경우, 당신은 반드시 브로코스의 돌연변이화 비용을 지불해 발동해야 합니다. 당신은 브로코스의 마나 비용 또는 다른 대체비용을 지불하겠다고 선택할 수 없습니다.
* 다른 효과가 당신에게 당신의 무덤에서 브로코스를 발동할 수 있게 허가해 주는 경우, 당신은 해당 허가사항에 연관된 비용을 지불해 브로코스를 발동할 수 있습니다.

야생고기 밀렵꾼  
{3}{B}  
생물 — 인간 병사  
2/4  
{1}, {T}, 다른 생물 한 개를 희생한다: 당신은 그 생물의 방어력만큼 생명점을 얻는다. 카드 한 장을 뽑는다.

* 희생된 생물이 전장에 마지막으로 존재했던 시점의 방어력을 확인하여 생명 몇 점을 얻는지 계산하십시오.
* 당신이 얼마나 많은 생명점을 얻었는지에 상관 없이, 카드는 한 장만 뽑습니다.

죽음 거주자의 부름  
{2}{B}  
집중마법  
당신의 무덤에서 총 전환마나비용이 3 이하가 되도록 생물 카드를 최대 두 장까지 목표로 정한다. 그 카드들을 전장으로 되돌린다. 그중 한 생물에 치명타 카운터를 올려놓는다. 그 후, 그중 한 생물에 호전적 카운터를 올려놓는다.

* 플레이어의 무덤에 있는 카드의 마나 비용이 {X}라면, 그 값은 0으로 간주합니다.
* 당신은 죽음 거주자의 부름이 생물 카드 한 장을 목표로 정하게 할 수 있습니다. 이런 경우, 당신은 그 생물에 두 카운터를 모두 올려놓습니다.
* 당신이 생물 카드 두 장을 되돌리는 경우, 당신은 각 생물에 카운터 한 개씩을 올려놓거나 한 생물에 카운터 두 개를 모두 올려놓을 수 있습니다.
* 당신이 어떤 생물도 전장으로 되돌리지 않는 경우, 어느 생물에도 카운터를 올려놓지 않습니다.

후련해지는 재회  
{1}{R}  
집중마법  
이 주문을 발동하기 위한 추가비용으로, 카드 두 장을 버린다.  
카드 세 장을 뽑는다.

* 카드 두 장을 버리는 것은 추가비용이므로, 손에 다른 카드가 두 장 이상 없다면 후련해지는 재회를 발동할 수 없습니다.

동굴 속삭임꾼  
{4}{B}  
생물 — 나이트메어  
4/4  
돌연변이화 {3}{B} *(당신이 돌연변이화 비용을 지불해 이 주문을 발동한다면, 당신이 소유한 인간이 아닌 생물을 목표로 정한다. 이 카드를 그 생물의 위 또는 아래에 놓는다. 그 생물은 맨 위에 있는 생물이 그 아래에 놓인 카드들의 모든 능력을 가진 생물로 돌연변이화한다.)*  
호전적 *(이 생물은 두 개 이상의 생물에만 방어될 수 있다.)*  
이 생물이 돌연변이화할 때마다, 각 상대는 카드 한 장을 버린다.

* 격발능력이 해결되면서, 턴 순서로 다음 차례인 첫 상대(또는, 상대방의 턴인 경우 턴을 가진 상대)부터 공개하지 않은 상태로 카드를 한 장 선택한 후, 다른 각 상대들이 (있는 경우) 턴 순서대로 똑같이 합니다. 그 후 선택된 카드들이 동시에 버려집니다.

전달되는 힘  
{2}{U}{R}  
순간마법  
이 주문을 발동하기 위한 추가비용으로, 카드 X장을 버린다.  
플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 카드 X장을 뽑는다. 생물 또는 플레인즈워커를 최대 한 개까지 목표로 정한다. 전달되는 힘은 그 목표에게 피해 X점을 입힌다.

* 마나 비용을 지불하지 않고 전달되는 힘을 발동해도, 여전히 X값을 선택하고 카드를 그만큼 버립니다. 이는 주문의 마나 비용에 {X}가 없기 때문입니다.
* 전달되는 힘의 두 목표 중 하나가 유효하지 않게 되는 경우, 다른 하나는 여전히 적절하게 영향을 받습니다.

영원한 야수의 돌진  
{2}{G}  
집중마법  
이 주문을 발동하기 위한 추가비용으로, 당신의 손에서 생물 카드 한 장을 공개한다.  
생물 또는 플레인즈워커를 목표로 정한다. 영원한 야수의 돌진은 그 목표에게 공개된 카드의 공격력만큼 피해를 입힌다.

* 영원한 야수의 돌진을 발동하기 위해서는 카드를 정확히 한 장 공개해야 합니다. 카드를 공개하지 않으면 발동할 수 없고, 카드를 추가로 공개할 수도 없습니다. 공개된 카드는 영원한 야수의 돌진이 해결될 때까지 공개된 상태로 남습니다.
* 영원한 야수의 돌진이 해결되면서, 영원한 야수의 돌진은 공개된 카드가 당신의 손에 있는 경우 해당 카드의 공격력을 기반으로 피해를 입힙니다. 그 카드가 당신의 손을 떠난 경우, 영원한 야수의 돌진은 해당 카드가 당신의 손을 떠나기 직전의 공격력을 기반으로 피해를 입힙니다.

괴수들의 재앙, 체빌  
{B}{G}  
전설적 생물 — 인간 도적  
1/3  
치명타   
당신의 유지단 시작에, 당신의 상대들이 현상금 카운터가 놓인 지속물을 조종하지 않는다면, 상대가 조종하는 생물 또는 플레인즈워커를 목표로 정한다. 그 목표에 현상금 카운터를 올려놓는다.  
상대가 조종하는 현상금 카운터가 놓인 지속물이 죽을 때마다, 당신은 생명 3점을 얻고 카드 한 장을 뽑는다.

* 체빌의 중간 능력 및 마지막 능력은 당신의 상대들의 지속물에 있는 현상금 카운터들을 확인하며, 이는 해당 체빌에 의해 놓인 것이 아니어도 상관없습니다. 예를 들어, 플레이어 A 와 B가 각각 체빌을 조종하고 플레이어 A가 플레이어 C의 생물에 현상금 카운터를 올려놓은 경우, 플레이어 B의 체빌은 아무 카운터도 올려놓지 않고 두 플레이어 모두 그 생물이 죽을 때 생명 3점을 얻고 카드 한 장을 뽑습니다.
* 현상금 카운터가 놓인 생물 또는 플레인즈워커가 생물 또는 플레인즈워커이기를 멈추는 경우, 체빌의 마지막 능력은 해당 지속물이 전장에서 무덤에 놓이는 경우 여전히 격발합니다.
* 체빌이 현상금 카운터가 놓여 있는 상대방의 지속물이 죽는 것과 동시에 전장을 떠나는 경우, 당신은 생명 3점을 얻고 카드 한 장을 뽑습니다. 그 지속물이 죽기 전에 체빌이 전장을 떠나는 경우, 체빌의 마지막 능력은 격발하지 않습니다.
* 현상금 카운터가 놓여진 생물이 치명적 피해를 입는 것과 동시에 당신의 생명 총점이 0 이하가 되는 경우, 당신은 마지막 능력이 스택으로 가기 전에 게임에서 패배합니다.

찍찍대는 수확자  
{5}{B}  
생물 — 나이트메어  
4/6  
돌연변이화 {4}{B} *(당신이 돌연변이화 비용을 지불해 이 주문을 발동한다면, 당신이 소유한 인간이 아닌 생물을 목표로 정한다. 이 카드를 그 생물의 위 또는 아래에 놓는다. 그 생물은 맨 위에 있는 생물이 그 아래에 놓인 카드들의 모든 능력을 가진 생물로 돌연변이화한다.)*  
이 생물이 돌연변이화할 때마다, 각 상대는 생물 한 개를 희생한다.

* 격발능력이 해결되면서, 턴 순서로 다음 차례인 첫 상대(또는, 상대방의 턴인 경우 턴을 가진 상대)부터 자신이 조종하는 생물 한 개를 선택한 후, 다른 각 상대들이 (있는 경우) 앞에 어떤 선택이 이루어졌는지를 아는 상태로 턴 순서대로 똑같이 합니다. 그 후 선택된 생물들이 동시에 희생됩니다.

거신들의 격돌  
{3}{R}{R}  
순간마법  
생물과 다른 생물을 목표로 정한다. 두 생물은 서로 싸운다. *(각 생물은 서로에게 각자의 공격력만큼 피해를 입힌다.)*

* 거신들의 격돌은 같은 플레이어가 조종하는 생물 두 개를 목표로 정할 수 있습니다.
* 거신들의 격돌이 해결되려는 시점에 유효하지 않은 목표가 하나라도 있는 경우, 어느 생물도 피해를 입거나 입히지 않습니다.

거상화  
{5}{G}{G}  
부여마법 — 마법진  
생물에게 부여   
거상화가 전장에 들어올 때, 부여된 생물을 탭한다.  
부여된 생물은 +20/+20을 받는다.

* 거상화는 이미 탭되어 있는 생물에도 부착될 수 있습니다. 거상화의 가운데 능력은 아무 효과도 가지지 않겠지만, 마지막 능력은 확실하게 적용됩니다.

시체 휘젓기  
{1}{B}  
순간마법  
당신의 서고 맨 위 카드 세 장을 당신의 무덤에 넣는다. 그 후 당신의 무덤에서 생물 카드 한 장을 당신의 손으로 되돌릴 수 있다.

* 시체 휘젓기는 당신의 무덤에 있는 생물 카드를 목표로 지정하지 않기 때문에, 당신의 서고에서 무덤에 넣은 카드 세 장 중 한 장을 선택할 수 있습니다.

수정 거인  
{3}  
마법물체 생물 — 거인  
3/3  
당신의 턴 전투 시작에, 비행, 선제공격, 치명타, 방호, 생명연결, 호전적, 대공, 돌진, 경계, +1/+1 카운터 중 수정 거인에 놓여져 있지 않은 카운터 한 종류를 무작위로 선택한다. 선택된 종류의 카운터 한 개를 수정 거인에 올려놓는다.

* 당신은 능력이 해결되는 동안 카운터 한 종류를 무작위로 선택해 수정 거인에 올려놓습니다. 플레이어들은 카운터가 선택되는 시점과 수정 거인이 카운터를 받는 시점 사이에 행동을 취할 수 없습니다.
* 수정 거인에 수정 거인의 능력에 나열된 카운터 열 개가 모두 놓여 있지 않은 한, 당신은 당신의 턴 전투 시작에 그중 한 개를 올려놓게 됩니다. 카운터 열 개가 모두 놓여 있다면, 능력은 격발하지만 어떤 카운터도 올려놓지 않습니다.
* 수정 거인이 수정 거인의 능력에 나열된 키워드 중 하나를 가지고 있지만 이것이 해당 키워드 카운터로 인한 것이 아니라면, 그 카운터는 여전히 무작위로 선택되는 대상 중 하나가 됩니다.

교활한 어둠유대자  
{u/b}{u/b}  
생물 — 인간 도적  
2/2  
섬광  
당신이 발동하는 섬광을 가진 주문들은 발동하는 데 {1}이 덜 들고 무효화될 수 없다.

* 교활한 어둠유대자의 마지막 능력은 자신이 주문인 동안에는 적용되지 않습니다.
* 주문의 총 비용을 결정하려면, 지불하려는 마나 비용 또는 대체비용에 비용 증가분을 추가한 다음 비용 감소분(교활한 어둠유대자의 능력 등)을 적용하십시오. 발동하는 데 지불한 총비용에 관계없이, 주문의 전환마나비용은 변하지 않습니다.
* 교활한 어둠유대자의 비용 감소는 주문의 비용에서 일반 마나에만 적용됩니다. 주문의 유색 마나 요구사항을 줄일 수는 없습니다. 예를 들어, 교활한 어둠유대자에는 마나비용에 일반 마나가 없기 때문에 일반적으로는 당신의 첫 교활한 어둠유대자가 당신의 두 번째 교활한 어둠유대자의 비용을 줄여 주지 않습니다.
* 주문을 무효화하는 주문 또는 능력은 당신이 조종하는 섬광을 가진 주문을 목표로 정할 수 있습니다. 이러한 주문이나 능력이 해결될 때, 당신의 주문은 무효화되지 않지만, 무효화를 시도하는 해당 주문이나 능력의 모든 추가 효과는 그대로 발생합니다.
* 당신이 발동한 섬광을 가진 주문이 스택에 있는 동안 교활한 어둠유대자가 전장에 들어오는 경우, 그 주문을 발동하는 비용이 {1} 줄어들지는 않지만 그 주문은 무효화될 수 없습니다.
* 플레이어들은 당신이 발동하기를 원하는 주문의 비용을 올리기 위해 교활한 어둠유대자를 제거하려 시도할 수는 없지만, 자신의 주문 및 능력으로 당신의 주문을 무효화하기 위해 교활한 어둠유대자를 제거할 수는 있습니다.
* 당신이 조종하지만 발동하지는 않은 섬광을 가진 주문(주문의 복사본이거나 다른 플레이어의 주문의 조종권을 당신이 가져오는 등)은 무효화될 수 있습니다.

사악한 거래  
{3}{B}  
순간마법  
당신의 서고 맨 위 카드 세 장을 본다. 그중 두 장을 당신의 손으로 가져가고 다른 한 장은 당신의 무덤에 넣는다. 사악한 거래는 당신에게 피해 2점을 입힌다.

* 당신의 서고에 카드가 세 장 미만으로 남아있는 경우, 모든 카드를 당신의 손으로 가져가고 무덤에는 어떤 카드도 넣지 않습니다.

죽음의 오아시스  
{W}{B}{G}  
부여마법  
당신이 조종하는 토큰이 아닌 생물이 죽을 때마다, 당신의 서고 맨 위 카드 두 장을 당신의 무덤에 넣는다. 그 후 죽은 생물보다 낮은 전환마나비용을 가진 생물 카드 한 장을 당신의 무덤에서 당신의 손으로 되돌린다.  
{1}, 죽음의 오아시스를 희생한다: 당신은 당신이 조종하는 생물들 중에서 가장 큰 전환마나비용만큼 생명점을 얻는다.

* 격발능력은 당신의 무덤에 있는 생물 카드를 목표로 지정하지 않기 때문에, 당신의 서고에서 무덤에 넣은 카드 두 장 중 한 장을 선택할 수 있습니다.
* 전장에 있는 생물 또는 무덤에 있는 카드의 마나 비용에 {X}가 있다면, X는 0으로 간주합니다.
* 생물이 전장에 마지막으로 존재했던 시점의 전환마나비용 및 당신의 무덤에 있는 생물 카드의 전환마나비용을 이용해 어느 카드를 당신의 손으로 되돌릴 지를 결정하십시오. 이는 생물의 죽음이 그 생물 카드 자신을 당신의 손으로 되돌리게 할 수도 있습니다. 이는 아마도 그 생물 카드가 합쳐진 생물의 일부였거나 더 비용이 높은 생물의 복사본이 되었기 때문일 수 있습니다.
* 죽음의 오아시스가 생물이 되는 경우, 자신의 마지막 능력을 활성화하면 자신의 첫 번째 능력을 격발시키게 됩니다.

끔찍한 전술  
{W}{B}  
순간마법  
생물을 목표로 정한다. 그 생물을 추방한다. 당신이 인간을 조종하지 않는다면, 당신은 그 생물의 방어력만큼 생명점을 잃는다.

* 추방된 생물이 전장에 마지막으로 존재했던 시점의 방어력을 확인하여 생명점을 얼마나 잃게 되는지 결정하십시오.
* 당신이 인간을 조종하는지 여부는 목표 생물을 추방한 뒤에 확인합니다. 그 생물이 당신이 조종하는 인간을 자신이 전장을 떠날 때까지 추방하고 있던 경우, 그 인간은 이 계산이 진행되기 전에 전장으로 되돌아오게 됩니다.

드라니스 판사  
{1}{W}  
생물 — 인간 마법사  
1/3  
당신의 상대들은 자신의 손 이외의 영역에서는 주문을 발동할 수 없다.

* 어떤 효과가 상대들이 자신의 손 이외의 영역에서 주문을 발동할 수 있다고 선언하는 경우, 드라니스 판사의 제한은 그 허가를 덮어씁니다.
* 어떤 규칙 또는 효과가 허가하는 경우, 당신의 상대들은 자신의 손이 아닌 영역에서 대지를 플레이할 수 있고 자신의 손이 아닌 영역에서 능력을 활성화할 수 있습니다.
* 효과로 인해 다른 영역에서 상대의 조종하에 카드가 전장에 놓일 수 있습니다.

드라니스 불침꾼  
{1}{R}  
생물 — 인간 마법사  
2/2  
당신이 다른 카드를 순환할 때마다, 드라니스 불침꾼은 각 상대에게 피해 1점을 입힌다.  
순환 {1} *({1}, 이 카드를 버린다: 카드 한 장을 뽑는다.)*

* 쌍두거인 게임에서, 드라니스 불침꾼의 첫 번째 능력은 상대 팀이 생명 2점을 잃게 합니다.

으스스한 최후통첩  
{W}{W}{B}{B}{B}{G}{G}  
집중마법  
당신의 무덤에 있는 서로 이름이 다른 지속물 카드들을 원하는 수만큼 전장으로 되돌린다.

* 지속물 카드는 마법물체, 생물, 부여마법, 대지, 또는 플레인즈워커 카드입니다.
* 당신은 으스스한 최후통첩이 해결되는 동안 어떤 지속물 카드들을 되돌릴지를 선택합니다. 당신이 선택을 하는 시점과 그 카드들이 전장으로 되돌려지는 시점 사이에는 어떤 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.
* 당신은 이름에 상관없이 지속물 카드를 단 한 장만 되돌리겠다고 선택할 수 있습니다.
* 마법진이 발동되지 않고 전장에 놓이는 경우, 해당 마법진의 조종자가 될 플레이어가 그 마법진이 전장에 들어오면서 부여할 대상을 선택합니다. 이런 식으로 전장에 놓이는 마법진은 어떤 것도 목표로 하지 않습니다(따라서, 예를 들면 상대방이 조종하는 방호를 가진 지속물에 부착할 수 있습니다), 하지만 마법진의 부여 능력이 해당 마법진이 어디에 부착될 수 있는지를 제한합니다. 마법진이 유효하게 부착될 수 있는 대상이 하나도 없는 경우, 그 카드는 원래 영역에 남습니다.
* 이런 식으로 전장에 놓이는 마법진은 동시에 전장에 놓이는 다른 지속물들에 부여될 수 없습니다.

드러나는 최후통첩  
{B}{B}{G}{G}{G}{U}{U}  
집중마법  
당신의 서고에서 서로 다른 이름을 가진 단색 카드들을 최대 세 장까지 찾아 그 카드들을 추방한다. 상대가 그 카드들 중 한 장을 선택한다. 그 카드를 당신의 서고에 섞어넣는다. 당신은 나머지 카드들을 마나 비용을 지불하지 않고 발동할 수 있다. 드러나는 최후통첩을 추방한다.

* 단색 카드는 정확히 백색, 청색, 흑색, 적색, 또는 녹색 중 한 색이며 이외의 색은 아닙니다. 무색 카드는 단색이 아닙니다.
* 당신이 카드를 단 한 장만 찾는 경우, 당신은 그 카드를 당신의 서고에 섞어 넣고 아무 것도 발동하지 않은 채로 드러나는 최후통첩을 추방합니다.
* 당신이 추방된 카드들을 발동하려는 경우, 당신은 드러나는 최후통첩을 해결하는 과정의 일부로써 그렇게 하는 것입니다. 나중에 발동하기 위해 기다릴 수 없습니다. 카드의 유형에 기반한 타이밍 제약은 무시됩니다.
* 드러나는 최후통첩은 당신이 찾아낸 카드들을 발동하는 동안 여전히 스택에 있으므로, 그 주문들은 드러나는 최후통첩을 목표로 정할 수 있습니다. 그러나, 드러나는 최후통첩이 추방되고 나면, 더이상 유효한 목표가 아니게 됩니다.
* "마나 비용을 지불하지 않고" 주문을 발동하는 경우, 어떠한 대체 비용도 지불하겠다고 선택할 수 없습니다. 그러나, 키커 비용과 같은 추가비용은 지불할 수 있습니다. 발동할 카드에 필수적인 추가비용이 있다면(예: 후련해지는 재회), 그 비용을 지불해야 카드를 발동할 수 있습니다.
* 주문의 마나 비용에 {X}가 있는 경우, 마나 비용을 지불하지 않고 그 주문을 발동할 때 그 값으로 0을 선택해야 합니다.

탈출 규약  
{1}{U}  
부여마법  
당신이 카드를 순환할 때마다, 당신은 {1}을 지불할 수 있다. 그렇게 할 때, 당신이 조종하는 마법물체 또는 생물을 목표로 정한다. 그 목표를 추방한 후, 소유자의 조종하에 전장으로 되돌린다.

* 탈출 규약의 격발능력을 해결하는 동안, 당신이 조종하는 지속물을 여러 개 추방하기 위해 {1}을 여러 번 지불할 수 없습니다.
* 탈출 규약의 격발능력은 목표를 정하지 않고 스택으로 갑니다. 능력이 해결되는 동안, 당신은 {1}을 지불할 수 있습니다. 당신이 그렇게 하면, 두 번째 능력이 격발되며 당신이 조종하는 마법물체 또는 생물을 목표로 정합니다. 이는 "그렇게 한다면 . . ."이라고 적힌 능력과 다릅니다. 플레이어들은 마나가 지불되었지만 목표가 영역을 변경하기 전에 주문을 발동하고 능력을 활성화할 수 있습니다.
* 지속물이 전장으로 돌아올 때, 그 지속물은 새로운 객체가 되며 추방되었던 지속물과는 아무런 관련이 없게 됩니다. 추방된 지속물에 부착되어 있던 마법진은 소유자의 무덤에 놓이게 됩니다. 모든 장비는 분리되어 전장에 남습니다. 추방된 지속물이 가지고 있었던 모든 카운터는 더 이상 존재하지 않게 됩니다.
* 토큰이 이런 식으로 추방되는 경우, 그 토큰은 더 이상 존재하지 않게 되며 전장으로 되돌아오지 않습니다.

정수 공생자  
{1}{G}  
생물 — 야수  
2/2  
당신이 조종하는 생물이 돌연변이화할 때마다, 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓고 당신은 생명 2점을 얻는다.

* 당신은 정수 공생자의 능력이 해결되는 시점에 생명 2점을 얻으며, 이는 당신이 돌연변이화한 생물에 +1/+1 카운터를 올려놓지 못했더라도(대개 그 생물이 이미 전장을 떠났기 때문에) 마찬가지입니다.
* 정수 공생자가 돌연변이화하는 경우, 자신의능력이 격발합니다.

멸종 사건  
{3}{B}  
집중마법  
홀수 또는 짝수를 선택한다. 선택한 값과 같은 전환마나비용을 가진 각 생물을 추방한다. *(0은 짝수로 취급한다.)*

* 당신은 멸종 사건이 해결되는 동안 짝수 또는 홀수를 선택합니다. 플레이어들은 당신이 선택하는 시점과 일부 생물이 멸종되는 시점 사이에 어떤 행동도 취할 수 없습니다.
* 전장에 있는 생물의 마나 비용에 {X}가 있다면, X는 0으로 간주합니다.
* 다른 객체의 복사본이 아닌 토큰의 전환마나비용은 0입니다. 다른 대상의 복사본인 토큰은 그 대상과 동일한 마나 비용을 가집니다.

활기 넘치는 늑대곰  
{3}{G}  
생물 — 늑대 곰  
4/4  
활기 넘치는 늑대곰이 공격할 때마다, 당신이 조종하는 인간을 목표로 정한다. 당신은 턴종료까지 그 인간의 기본 공격력 및 방어력을 활기 넘치는 늑대곰의 공격력 및 방어력으로 변경할 수 있다.

* 활기 넘치는 늑대곰의 공격력과 방어력은 목표 인간이 그 값을 가져갈 때 영향을 받지 않습니다.
* 당신은 능력이 스택에 올라갈 때가 아니라 능력이 해결될 때 인간의 기본 공격력 및 방어력이 변경될 지 여부를 선택합니다.
* 인간의 공격력 및/또는 방어력을 특정 숫자나 수치로 설정하지 않으면서 그 값을 수정하는 효과는 해당 생물의 기본 공격력과 방어력이 설정된 후에 적용되며, 이는 해당 효과들이 언제 생성되었는지와 무관합니다. 공격력 및 방어력을 수정하는 카운터에 대해서도 마찬가지입니다.
* 인간의 새로운 기본 공격력 및 방어력은 활기 넘치는 늑대곰의 기본 공격력 및 방어력이 아니라 실제 공격력 및 방어력입니다. 해당 턴 나중에 활기 넘치는 늑대곰의 공격력 또는 방어력이 변경되는 경우, 인간은 영향을 받지 않습니다.
* 활기 넘치는 늑대곰의 격발능력이 스택에 있는 동안 활기 넘치는 늑대곰이 전장을 떠나는 경우, 활기 넘치는 늑대곰이 마지막으로 전장에 존재했을 때의 공격력 및 방어력을 이용해 인간의 새로운 공격력 및 방어력을 결정하십시오.

보석 점쟁이  
{1}{U}  
생물 — 인간 마법사  
1/2  
{1}, {T}: 카드 한 장을 뽑은 후 카드 한 장을 버린다.

* 당신은 보석 점쟁이의 능력이 해결되는 동안 카드 한 장을 뽑고 카드 한 장을 버립니다. 그 두 행동 사이에는 어떤 일도 일어나지 않으며 어떤 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.

마귀 장인  
{b/g}{b/g}  
생물 — 나이트메어  
1/1  
마귀 장인은 당신의 무덤에 있는 각 생물 카드마다 +1/+1을 받는다.  
{X}{b/g}, {T}, 다른 생물 한 개를 희생한다: 당신의 서고에서 전환마나비용이 X 이하인 생물 카드 한 장을 찾아, 그 카드를 전장에 놓은 후, 당신의 서고를 섞는다. 당신이 집중마법을 발동할 수 있는 시기에만 이 능력을 활성화할 수 있다.

* 마귀 장인의 첫 번째 능력은 자신이 전장에 있을 때에만 적용됩니다.
* 생물들이 받은 피해는 턴이 종료되며 피해가 제거될 때까지 남아 있으므로, 해당 턴에 생물 카드들이 당신의 무덤을 떠나는 경우 마귀 장인이 입은 치명적이지 않은 피해가 치명적 피해로 바뀔 수도 있습니다.
* 플레이어의 서고에 있는 카드의 마나 비용이 {X}라면, 그 값은 0으로 간주합니다.

불꽃 예언  
{1}{R}  
순간마법  
생물을 목표로 정한다. 불꽃 예언은 그 생물에게 피해 3점을 입힌다. 당신은 당신의 손에 있는 카드 한 장을 당신의 서고 맨 밑에 놓을 수 있다. 그렇게 한다면, 카드 한 장을 뽑는다.

* 목표 생물이 불꽃 예언이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 당신은 카드를 당신의 서고 맨 밑에 놓을 수 있는 기회를 가지지 않습니다.
* 불꽃 예언을 해결하는 동안, 당신은 카드를 한 장보다 많이 뽑기 위해 당신의 서고 밑에 카드를 한 장보다 많이 놓을 수 없습니다.

불길 흘리기  
{2}{R}  
순간마법  
생물을 목표로 정한다. 불길 흘리기는 그 생물에게 피해 4점을 입힌다. 여분의 피해는 대신 그 생물의 조종자에게 입혀진다.

* 주문 또는 능력에 의해 생긴 여분의 피해는 돌진을 가진 생물의 전투피해가 취급되는 방법과 비슷합니다. 생물에게 입혀지는 피해와 "치명적"이 무엇인지를 결정하는 것부터 시작하십시오. 이는 생물의 방어력에서 이미 입혀져 있는 피해만큼을 뺀 수입니다. 입혀질 피해를 수정하게 될 대체효과 또는 방지효과는 무시합니다. 또한 이 생물이 피해로 인해 파괴되지 않게 해 주는 무적 등의 능력을 가지고 있는 지도 무시하십시오.
* 얼마만큼의 피해가 여분인지를 결정하고 나면, 불길 흘리기는 생물과 그 조종자에게 동시에 피해를 입힙니다. 이 피해는 대체효과 또는 방지 효과에 의해 수정될 수 있습니다.
* 목표 생물이 불길 흘리기가 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 어떤 플레이어에게도 피해를 입히지 않습니다.

잎사귀땅 펠리다르  
{2}{G}{W}  
생물 — 고양이 야수  
3/5  
경계  
당신이 조종하는 경계를 가진 생물들은 "{1}, {T}: 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 탭한다."를 가진다.

* 잎사귀땅 펠리다르의 마지막 능력은 자신이 경계를 가지고 있는 한 자신에게도 적용됩니다.
* 당신은 공격한 뒤 방어자가 선택되기 전에 잎사귀땅 펠리다르가 제공한 능력을 활성화할 수 있습니다.
* 공격생물을 탭해도 그 생물은 전투에서 제거되지 않습니다.
* 당신이 잎사귀땅 펠리다르가 제공한 능력을 활성화하고 나면, 그 생물이 해당 능력을 잃게(잎사귀땅 펠리다르를 전장에서 제거하는 등) 한다고 해도 스택에 있는 능력에는 영향을 주지 않습니다.

서리 스라소니  
{2}{U}  
생물 — 정령 고양이  
2/2  
서리 스라소니가 전장에 들어올 때, 상대가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 탭한다. 그 생물은 조종자의 다음 언탭단에 언탭되지 않는다.

* 서리 스라소니의 격발능력은 이미 탭된 생물도 목표로 정할 수 있습니다. 그 생물은 조종자의 다음 언탭단에 언탭되지 않습니다.

서리장막 매복  
{3}{U}{U}  
순간마법  
생물을 최대 두 개까지 목표로 정한다. 그 생물들을 탭한다. 그 생물들은 조종자의 다음 언탭단에 언탭되지 않는다.  
순환 {1} *({1}, 이 카드를 버린다: 카드 한 장을 뽑는다.)*

* 서리장막 매복은 이미 탭된 생물을 목표로 정할 수 있습니다. 그 생물은 조종자의 다음 언탭단에 언탭되지 않습니다.

드라니스의 장군 쿠드로  
{1}{W}{B}  
전설적 생물 — 인간 병사  
3/3  
당신이 조종하는 다른 인간들은 +1/+1을 받는다.  
드라니스의 장군 쿠드로 또는 다른 인간이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 상대의 무덤에 있는 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 추방한다.  
{2}, 인간 두 개를 희생한다: 공격력이 4 이상인 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다.

* 생물이 받은 피해는 턴이 종료되며 제거될 때까지 남아 있으므로, 해당 턴에 장군 쿠드로가 전장을 떠나는 경우 당신이 조종하는 인간이 입은 치명적이지 않은 피해가 치명적 피해로 바뀔 수도 있습니다.
* 생물만이 인간입니다. 루카와 나르셋같은 인간 캐릭터를 대표하는 플레인즈워커는 장군 쿠드로의 가운데 능력을 격발시키지 않습니다.
* 장군 쿠드로는 자신의 마지막 능력의 비용을 지불하기 위해 스스로를 희생할 수 있습니다. 참으로 고귀하군요.

장군의 집행자  
{W}{B}  
생물 — 인간 병사  
2/3  
당신이 조종하는 전설적 인간들은 무적을 가진다.  
{2}{W}{B}: 무덤에 있는 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 추방한다. 그 카드가 생물 카드였다면, 1/1 백색 인간 병사 생물 토큰 한 개를 만든다.

* 생물이 받은 피해는 턴이 종료되며 제거될 때까지 남아 있으므로, 해당 턴에 장군의 집행자가 전장을 떠나는 경우 당신이 조종하는 전설적 인간이 입은 치명적이지 않은 피해가 치명적 피해로 바뀔 수도 있습니다.
* 생물만이 인간입니다. 루카와 나르셋같은 인간 캐릭터를 대표하는 플레인즈워커는 장군의 집행자에 의해 영향을 받지 않습니다.

기원의 최후통첩  
{G}{G}{U}{U}{U}{R}{R}  
집중마법  
당신의 서고 맨 위 카드 다섯 장을 본다. 그 중 지속물 카드를 원하는 수만큼 전장에 놓고 나머지는 당신의 손으로 가져간다. 기원의 최후통첩을 추방한다.

* 당신은 이런 식으로 전장에 지속물 카드를 놓지 않겠다고 선택할 수 있습니다. 당신은 그 카드를 공개하지 않고 또한 그 카드가 지속물 카드인지 여부를 선언하지 않고 당신의 손에 넣게 됩니다.
* 이런 식으로 지속물이 전장에 들어오면서 격발하는 능력이 있다면 해당 능력은 기원의 최후통첩이 해결이 완료되어 추방 영역에 놓이기 전까지는 스택으로 가지 않습니다.
* 마법진이 발동되지 않고 전장에 놓이는 경우, 해당 마법진의 조종자가 될 플레이어가 그 마법진이 전장에 들어오면서 부여할 대상을 선택합니다. 이런 식으로 전장에 놓이는 마법진은 어떤 것도 목표로 하지 않습니다(따라서, 예를 들면 상대방이 조종하는 방호를 가진 지속물에 부착할 수 있습니다), 하지만 마법진의 부여 능력이 해당 마법진이 어디에 부착될 수 있는지를 제한합니다. 마법진이 유효하게 부착될 수 있는 대상이 하나도 없는 경우, 그 카드는 원래 영역에 남습니다.
* 이런 식으로 전장에 놓이는 마법진은 동시에 전장에 놓이는 다른 지속물들에 부여될 수 없습니다.

피 노리기  
{1}{R}  
집중마법  
당신이 조종하는 생물과 당신이 조종하지 않는 생물을 목표로 정한다. 그 두 생물은 서로 싸운다. *(각 생물은 서로에게 각자의 공격력만큼의 피해를 입힌다.)*  
순환 {1} *({1}, 이 카드를 버린다: 카드 한 장을 뽑는다.)*

* 피 노리기가 해결될 때 유효하지 않은 목표가 하나라도 있다면, 아무 생물도 피해를 입거나 입히지 않습니다.

대형 모래웜  
{5}{G}{G}  
생물 — 웜  
7/7  
대형 모래웜은 공격력이 2 이하인 생물에게 방어될 수 없다.  
순환 {2} *({2}, 이 카드를 버린다: 카드 한 장을 뽑는다.)*

* 공격력이 3 이상인 생물이 대형 모래웜을 방어하고 나면, 방어생물의 공격력을 변경해도 대형 모래웜에 대한 방어가 취소되지 않습니다.

한 줄기 돌풍  
{3}{U}  
집중마법  
당신이 비행을 가진 생물을 조종한다면 이 주문은 발동하는 데 {2}이 덜 든다.  
당신이 조종하지 않는 대지가 아닌 지속물을 목표로 정한다. 그 목표를 소유자의 손으로 되돌린다.  
카드 한 장을 뽑는다.

* 주문의 총 비용을 결정하려면, 지불하려는 마나 비용 또는 대체비용에 비용 증가분을 추가한 다음 비용 감소분(한 줄기 돌풍의 능력 등)을 적용하십시오. 발동하는 데 지불한 총비용에 관계없이, 주문의 전환마나비용은 변하지 않습니다.
* 당신이 한 줄기 돌풍을 발동한다고 선언하고 나면, 해당 주문의 비용이 지불되기 전까지는 어떤 플레이어도 다른 행동을 취할 수 없습니다. 특히, 상대들은 당신이 비행을 가진 생물을 조종하는지 여부를 변경하려는 시도를 할 수 없습니다.
* 한 줄기 돌풍은 당신이 한 줄기 돌풍을 발동한 뒤에 더이상 비행을 가진 생물을 조종하지 않더라도 아무 영향을 받지 않습니다.
* 목표로 정한 대지가 아닌 지속물이 한 줄기 돌풍이 해결되려 할 때 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 당신은 카드를 뽑지 않습니다.

심해의 파멸, 자이루다  
{4}{u/b}{u/b}  
전설적 생물 — 악마 크라켄  
6/6  
단짝 — 당신의 시작 덱에는 전환마나비용이 짝수인 카드들만 들어 있다. *(이 카드가 당신이 선택한 단짝이라면, 당신은 이 카드를 게임 밖에서 한 번 발동할 수 있다.)*  
자이루다가 전장에 들어올 때, 각 플레이어는 자신의 서고 맨 위 카드 네 장을 자신의 무덤에 넣는다. 그 카드들 중 전환마나비용이 짝수인 생물 카드 한 장을 당신의 조종하에 전장에 놓는다.

* 플레이어의 무덤에 있는 카드의 마나 비용이 {X}라면, 그 값은 0으로 간주합니다.
* 전환마나비용이 0인 카드는 짝수 전환마나비용을 가진 것입니다.
* 어떤 대체효과가 자이루다의 격발능력을 해결하면서 플레이어의 서고 맨 위 네 장을 무덤에 넣는 대신 추방하게 한다면, 당신은 당신이 고를 생물 카드를 이렇게 추방된 카드들 중 하나로 선택할 수도 있습니다.

비정한 행동  
{1}{B}  
순간마법  
하나를 선택한다 —  
• 카운터가 놓여 있지 않은 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다.  
• 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 놓인 카운터를 최대 세 개까지 제거한다.

* 비정한 행동의 두 번째 모드를 선택하는 경우, 그 생물의 조종자가 누구인지에 상관없이 당신이 그 생물에서 어떤 카운터를 제거할 지를 선택합니다. 당신은 다른 종류의 카운터들을 선택할 수 있습니다.
* 당신이 첫 번째 모드를 선택하고 생물이 그에 대응해 카운터를 얹는 경우, 당신은 대신 카운터를 제거할 수 없습니다; 주문은 단순히 해결되지 않습니다. 비슷하게, 당신이 두 번째 모드를 선택하고 생물이 그에 대응해 자신의 카운터를 잃는 경우, 당신은 대신 그 생물을 파괴할 수 없습니다.

겸손한 자연주의자  
{1}{G}  
생물 — 인간 드루이드  
1/3  
{T}: 원하는 색의 마나 한 개를 추가한다. 이 마나는 생물 주문을 발동하는 데에만 사용할 수 있다.

* 겸손한 자연주의자에 의해 생성된 마나는 생물 주문의 총비용 중 키커 비용과 같은 추가비용 및 돌연변이화 비용과 같은 대체비용을 포함한 어느 부분에도 사용할 수 있습니다. 이러한 마나는 당신이 조종하는 생물의 능력 비용을 지불하기 위해 소비될 수 없습니다.

사냥당하는 나이트메어  
{1}{B}{B}  
생물 — 나이트메어  
4/5  
호전적  
사냥당하는 나이트메어가 전장에 들어올 때, 상대를 목표로 정한다. 그 플레이어는 자신이 조종하는 생물 한 개에 치명타 카운터를 올려놓는다.

* 목표 상대가 자신의 생물 중 어떤 생물이 치명타 카운터를 받을 지를 선택합니다.
* 목표 상대가 생물을 하나도 조종하고 있지 않다면, 그 플레이어는 어느 생물에게도 치명타 카운터를 올려놓지 않습니다.

사냥지휘관 라이거  
{3}{W}  
생물 — 고양이  
3/4  
돌연변이화 {2}{W} *(당신이 돌연변이화 비용을 지불해 이 주문을 발동한다면, 당신이 소유한 인간이 아닌 생물을 목표로 정한다. 이 카드를 그 생물의 위 또는 아래에 놓는다. 그 생물은 맨 위에 있는 생물이 그 아래에 놓인 카드들의 모든 능력을 가진 생물로 돌연변이화한다.)*  
이 생물이 돌연변이화할 때마다, 당신이 조종하는 다른 생물들은 턴종료까지 +X/+X를 받는다. X는 이 생물이 돌연변이화한 수이다.

* 사냥지휘관 라이거의 격발능력은 능력이 해결되는 시점에 당신이 조종하는 생물들에게만 영향을 미칩니다. 능력이 해결된 이후에 조종하기 시작한 생물은 +X/+X를 받지 못합니다.
* X의 값은 격발능력이 해결되는 시점에만 계산됩니다. 일단 해결되고 나면, X값은 사냥지휘관 라이거가 해당 턴 나중에 다시 돌연변이화해도 변경되지 않습니다. 다만, 이 경우 생물들은 앞서 해결된 능력에 의해 받은 보너스에 더불어 한번 더 증가한 +X/+X를 받게 됩니다.

소원의 정점, 일루나  
{2}{G}{U}{R}  
전설적 생물 — 야수 정령 공룡  
6/6  
돌연변이화 {3}{r/g}{U}{U} *(당신이 돌연변이화 비용을 지불해 이 주문을 발동한다면, 당신이 소유한 인간이 아닌 생물을 목표로 정한다. 이 카드를 그 생물의 위 또는 아래에 놓는다. 그 생물은 맨 위에 있는 생물이 그 아래에 놓인 카드들의 모든 능력을 가진 생물로 돌연변이화한다.)*  
비행, 돌진  
이 생물이 돌연변이화할 때마다, 대지가 아닌 지속물 카드가 추방될 때까지 당신의 서고 맨 위 카드를 추방한다. 그 카드를 전장에 놓거나 당신의 손에 넣는다.

* 일루나의 마지막 능력은 카드를 앞면 상태로 추방합니다. 당신이 카드를 손에 넣는 경우 모든 플레이어가 그 카드가 어떤 카드인지를 확인하게 됩니다.
* 당신은 카드를 확인하고 난 뒤에 그 카드를 당신의 손에 넣을 지 또는 전장에 놓을 지를 선택할 수 있습니다.
* 대지가 아닌 지속물 카드는 마법물체, 생물, 부여마법, 플레인즈워커 카드입니다.
* 이런 식으로 추방된 대지, 순간마법, 집중마법 카드들은 추방된 채로 남습니다.
* 마법진이 발동되지 않고 전장에 놓이는 경우, 해당 마법진의 조종자가 될 플레이어가 그 마법진이 전장에 들어오면서 부여할 대상을 선택합니다. 이런 식으로 전장에 놓이는 마법진은 어떤 것도 목표로 하지 않습니다(따라서, 예를 들면 상대방이 조종하는 방호를 가진 지속물에 부착할 수 있습니다), 하지만 마법진의 부여 능력이 해당 마법진이 어디에 부착될 수 있는지를 제한합니다. 마법진이 유효하게 부착될 수 있는 대상이 하나도 없는 경우, 그 카드는 원래 영역에 남습니다.

탐욕스러운 식혈귀  
{3}{B}  
생물 — 나이트메어  
3/3  
돌연변이화 {2}{B} *(당신이 돌연변이화 비용을 지불해 이 주문을 발동한다면, 당신이 소유한 인간이 아닌 생물을 목표로 정한다. 이 카드를 그 생물의 위 또는 아래에 놓는다. 그 생물은 맨 위에 있는 생물이 그 아래에 놓인 카드들의 모든 능력을 가진 생물로 돌연변이화한다.)*  
치명타   
이 생물이 돌연변이화할 때마다, 각 상대는 생명 X점을 잃고 당신은 생명 X점을 얻는다. X는 이 생물이 돌연변이화한 수이다.

* 쌍두거인 게임에서, 탐욕스러운 식혈귀의 마지막 능력은 상대 팀이 X의 두 배만큼 생명점을 잃게 하고 당신이 생명 X점을 얻게 합니다.

고무적인 최후통첩  
{U}{U}{R}{R}{R}{W}{W}  
집중마법  
플레이어를 목표로 정하고 원하는 목표를 정한다. 첫 번째 목표는 생명 5점을 얻고, 고무적인 최후통첩은 두 번째 목표에게 피해 5점을 입힌 후, 당신은 카드 다섯 장을 뽑는다.

* 당신은 생명 5점을 얻을 플레이어로 당신 자신을 선택할 수 있습니다.
* 고무적인 최후통첩이 해결되기 전에 어느 한 목표가 유효하지 않게 되는 경우, 다른 하나는 적절하게 영향을 받고 당신은 카드 다섯 장을 뽑게 됩니다. 두 목표 모두가 유효하지 않게 된 경우, 주문은 해결되지 않고 당신은 카드 다섯 장을 뽑지 않습니다.

원천, 제간타  
{4}{r/g}  
전설적 생물 — 정령 엘크  
5/5  
단짝 — 당신의 시작 덱에 들어 있는 카드들에는 마나 비용에 같은 마나 기호가 두 번 나타나지 않는다. *(이 카드가 당신이 선택한 단짝이라면, 당신은 이 카드를 게임 밖에서 한 번 발동할 수 있다.)*  
{T}: {W}{U}{B}{R}{G}를 추가한다. 이 마나는 일반 마나를 지불하기 위해 사용할 수 없다.

* 제간타의 단짝 능력은 당신의 덱에 있는 카드들에 있는 마나 비용의 정확한 기호를 비교합니다. {X}{X}{R} 또는 {r/g}{r/g}와 같이 같은 마나 기호가 두 번 나타나는 카드가 있는 경우, 단짝 조건은 충족되지 않습니다.
* 일반 마나 비용은 일반적으로 숫자 마나 기호({1}, {2} 등) 및 {X}로 표기됩니다. 이는 {C}, {W}, {U}, {B}, {R}, {G}가 아닌 마나를 요구하는 비용입니다.

기쁨에 찬 창공유대자  
{1}{w/u}{w/u}  
생물 — 인간 마법사  
2/2  
비행  
당신이 조종하는 비행을 가진 생물들은 "당신의 상대들이 이 생물을 목표로 발동하는 주문들은 발동하는 데 {2}가 더 든다."를 가진다.

* 기쁨에 찬 창공유대자의 마지막 능력은 자신이 비행을 가지고 있는 한 자신에게도 적용됩니다.
* 당신이 조종하는 비행을 가진 단일 생물을 두 번 이상 목표로 정한 상대의 주문은 발동하는 데 {2}만 더 듭니다. 당신이 조종하는 비행을 가진 복수의 생물을 목표로 정한 상대의 주문은 해당 생물들에 대해 발동 비용이 {2}씩 늘어납니다.

고아수호자, 카히라  
{1}{g/w}{g/w}  
전설적 생물 — 고양이 야수  
3/2  
단짝 — 당신의 시작 덱에 들어 있는 각 생물 카드는 고양이, 정령, 나이트메어, 공룡, 또는 야수 카드이다. *(이 카드가 당신이 선택한 단짝이라면, 당신은 이 카드를 게임 밖에서 한 번 발동할 수 있다.)*  
경계  
당신이 조종하는 다른 생물들 중 고양이, 정령, 나이트메어, 공룡, 또는 야수인 생물들은 +1/+1을 받고 경계를 가진다.

* 당신의 덱에 있는 생물 카드들은 카히라가 확인하는 다섯 종류의 생물의 조합일 수 있습니다. 각 생물 카드들은 앞서 나열된 다섯 개의 생물 유형을 가지고 있는 한 추가적인 생물 유형을 가질 수도 있습니다. 생물이 아닌 카드들은 아무 하위 유형을 가질 수 있습니다.
* 위의 다섯 개 생물 유형을 한 개보다 많이 가진 생물은 카히라의 마지막 능력으로 +1/+1을 한 번만 받습니다.

안전 제일  
{1}{U}  
순간마법  
당신이 조종하는 지속물을 목표로 정한 주문을 목표로 정한다. 그 주문을 무효화한다.  
카드 한 장을 뽑는다.

* 무효화되지 않는 주문도 안전 제일의 목표가 될 수 있습니다. 안전 제일이 해결될 때 목표 주문이 무효화되지는 않더라도, 당신은 카드 한 장을 뽑습니다.
* 안전 제일은 여러 목표를 가진 주문을 목표로 정할 수 있습니다. 단, 여러 목표 중 최소한 한 목표가 당신이 조종하는 지속물이어야 합니다.
* 목표 주문이 목표로 한 당신이 조종하는 지속물이 전장을 떠나는 경우, 해당 주문은 더이상 안전 제일이 목표로 할 수 있는 유효한 목표가 아닙니다. 이와는 반대로, 해당 지속물이 목표 주문에 대해서는 유효하지 않은 목표가 되었지만 여전히 당신의 조종하에 전장에 남아 있는 경우, 목표 주문은 여전히 안전 제일이 목표로 할 수 있는 유효한 목표입니다.

거대현자, 케루가  
{3}{g/u}{g/u}  
전설적 생물 — 공룡 하마  
5/4  
단짝 — 당신의 시작 덱에는 전환마나비용이 3 이상인 카드 및 대지 카드만 들어 있다. *(이 카드가 당신이 선택한 단짝이라면, 당신은 이 카드를 게임 밖에서 한 번 발동할 수 있다.)*  
거대현자, 케루가가 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는 전환마나비용이 3 이상인 다른 각 지속물마다 카드 한 장을 뽑는다.

* 플레이어의 덱에 있는 카드 또는 전장에 있는 지속물의 마나 비용에 {X}가 있다면, 그 값은 0으로 간주합니다.
* 다른 객체의 복사본이 아닌 토큰의 전환마나비용은 0입니다. 다른 대상의 복사본인 토큰은 그 대상과 동일한 마나 비용을 가집니다.

천재 유대자, 키난  
{G}{U}  
전설적 생물 — 인간 드루이드  
2/2  
당신이 마나를 생산하기 위해 대지가 아닌 지속물을 탭할 때마다, 그 지속물이 생산한 마나 유형 중 하나를 골라 그 마나 한 개를 추가한다.  
{5}{G}{U}: 당신의 서고 맨 위 카드 다섯 장을 본다. 당신은 그중에서 인간이 아닌 생물 카드 한 장을 전장에 놓을 수 있다. 나머지 카드들은 무작위 순서로 당신의 서고 맨 밑에 놓는다.

* 지속물이 가진 능력의 비용에 {T} 기호가 포함되어 있는 마나 능력을 활성화하는 경우에만 ”마나를 위해 지속물을 탭”하는 것입니다. 마나 능력은 자신의 효과의 일부로 마나를 생산합니다.
* 마나의 유형은 백색, 청색, 흑색, 적색, 녹색, 그리고 무색입니다.
* 추가 마나는 키난에 의해 생산되며, 당신이 마나를 위해 탭한 대지가 아닌 지속물에서 생산되는 것이 아닙니다.
* 키난은 대지가 아닌 지속물이 생산한 마나에 부여한 제한 또는 추가사항을 신경쓰지 않습니다. 키난이 생산한 추가 마나는 어떤 제한이나 추가사항을 가지지 않습니다.

거대 유인원, 코글라  
{3}{G}{G}{G}  
전설적 생물 — 유인원  
7/6  
거대 유인원, 코글라가 전장에 들어올 때, 당신이 조종하지 않는 생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 거대 유인원, 코글라는 그 생물과 싸운다.  
코글라가 공격할 때마다, 수비플레이어가 조종하는 마법물체 또는 부여마법을 목표로 정한다. 그 목표를 파괴한다.  
{1}{G}: 당신이 조종하는 인간을 목표로 정한다. 그 인간을 소유자의 손으로 되돌린다. 코글라는 턴종료까지 무적을 얻는다.

* 코글라의 첫 번째 능력이 해결되려 할 때 목표 생물이 유효한 목표가 아닌 경우, 능력은 해결되지 않습니다. 능력이 해결되려 할 때 그 생물은 유효한 목표이지만 코글라가 더이상 전장에 있지 않은 경우, 목표 생물은 피해를 입거나 입히지 않습니다.
* 코글라의 마지막 능력의 목표가 된 인간이 능력이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 그 능력은 해결되지 않습니다. 코글라는 무적을 얻지 않습니다.

미궁 랩터  
{B}{R}  
생물 — 나이트메어 공룡  
2/2  
호전적  
당신이 조종하는 호전적을 가진 생물이 방어될 때마다, 수비플레이어는 그 생물을 방어 중인 생물 한 개를 희생한다.  
{B}{R}: 당신이 조종하는 호전적을 가진 생물들은 턴종료까지 +1/+0을 받는다.

* 미궁 랩터의 두 번째 및 세 번째 능력은 자신이 여전히 호전적을 가진 한 자신에게도 적용됩니다.
* 수비플레이어는 전투피해가 입혀지기 전에 방어 중인 생물 한 개를 희생합니다. 이는 호전적을 가진 생물을 생물 한 개로 막게 되는 결과를 초래할 수 있으며, 방어 중인 생물은 여전히 방어 중인 상태로 남습니다. 그 생물은 여전히 정상적으로 전투피해를 입고 입힙니다.
* 생물이 플레인즈워커를 공격 중인 경우, 해당 플레인즈워커의 조종자가 수비플레이어입니다.

용암가장자리 탐험가  
{2}{W}  
생물 — 인간 병사  
3/3  
용암가장자리 탐험가가 전장에 들어오면서, 홀수 또는 짝수를 선택한다. *(0은 짝수로 취급한다.)*  
용암가장자리 탐험가는 선택된 값을 가진 각 전환마나비용으로부터 보호를 가진다.

* 당신은 용암가장자리 탐험가가 전장에 들어오기 전에 짝수 또는 홀수를 선택합니다. 용암가장자리 탐험가가 적절한 보호 능력을 얻기 전에 플레이어들이 용암가장자리 탐험가를 목표로 할 수 있는 시점은 없습니다.
* 용암가장자리 탐험가가 어떤 이유로든 자신의 능력에 대해 아무런 선택도 하지 않은 경우, 용암가장자리 탐험가의 마지막 능력은 아무런 보호 능력도 제공하지 않습니다.
* 마나 비용에 {X}가 있는 주문의 경우, 선택한 X의 값을 따져서 주문의 전환마나비용을 결정합니다. 지속물 또는 다른 영역에 있는 카드의 마나 비용에 {X}가 있다면, X는 0으로 간주합니다.
* 다른 객체의 복사본이 아닌 토큰의 전환마나비용은 0입니다. 다른 객체의 복사본인 토큰은 그 대상과 동일한 전환마나비용을 가집니다.

구리 코트 추방자, 루카  
{3}{R}{R}  
전설적 플레인즈워커— 루카  
5  
+1: 당신의 서고 맨 위 카드 세 장을 추방한다. 이런 식으로 추방된 생물 카드들은 "당신이 루카 플레인즈워커를 조종하는 한 당신은 이 카드를 추방 영역에서 발동할 수 있다."를 가진다.  
−2: 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 추방한 후, 당신이 더 높은 전환마나비용을 가진 생물 카드를 공개할 때까지 당신의 서고 맨 위 카드를 공개한다. 그 카드를 전장에 놓고 나머지 카드들은 당신의 서고 맨 밑에 무작위로 놓는다.  
−7: 당신이 조종하는 각 생물은 각 상대에게 자신의 공격력만큼 피해를 입힌다.

* 루카의 첫 번째 능력으로 추방된 각 생물 카드마다, 당신은 루카 플레인즈워커를 조종하는 한 그 카드를 발동할 수 있으며, 이는 해당 카드를 추방한 그 루카가 아니어도 무방합니다.
* 루카의 첫 번째 능력이 제공하는 능력은 당신이 그 카드를 발동할 수 있는지를 변경하지 않습니다.
* 당신은 여전히 루카의 첫 번째 능력을 통해 주문을 발동하는 것에 대한 비용을 지불합니다. 돌연변이화 비용 같은 대체 비용을 지불할 수도 있습니다.
* 당신이 추방된 카드를 발동하기 시작하고 나면, 루카의 조종권을 잃어도 그 주문에 영향을 미치지 않습니다. 당신은 정상적으로 주문 발동을 완료합니다.
* 당신은 규칙 또는 효과가 허락하는 경우 루카의 첫 번째 능력으로 추방한 생물 카드를 생물이 아닌 주문으로 발동할 수 있습니다. 예를 들어, *엘드레인의 왕좌* 세트의 모험 카드들은 모험 부분으로 발동할 수 있습니다.
* 플레이어의 서고에 있는 생물 카드 또는 전장에 있는 생물의 마나 비용에 {X}가 있다면, X는 0으로 간주합니다.
* 당신이 더 높은 전환마나비용을 가진 생물을 공개하지 않은 채로 서고 전체를 공개했다면, 서고를 무작위화해 되돌린 후 계속 진행합니다.
* 쌍두거인 게임에서, 루카의 마지막 능력은 상대 팀이 당신의 생물들이 가진 공격력의 두 배만큼 생명점을 잃게 합니다.

빛나는 무리나방  
{2}{W}{W}  
생물 -- 곤충  
3/4  
비행  
당신이 조종하는 비행이 없는 생물이 죽을 때마다, 그 생물에 비행 카운터를 올려놓고 소유자의 조종하에 전장으로 되돌린다.

* 빛나는 무리나방이 비행이 없는 생물과 동시에 죽는 경우, 빛나는 무리나방의 능력이 해당 생물에 대해 격발합니다.
* 빛나는 무리나방이 비행은 잃었지만 자신의 격발능력은 잃지 않은 상태로 죽는 경우, 빛나는 무리나방의 능력이 자신에 대해 격발합니다.
* 합쳐진 생물이 죽고 그 생물에게 비행이 없는 경우, 합쳐진 생물을 이루고 있던 각 카드가 전장으로 되돌려집니다. 각 카드가 비행 카운터를 가집니다.
* 빛나는 무리나방의 능력은 비행이 없는 토큰 생물이 죽는 경우에도 격발하지만, 토큰은 전장으로 되돌려지지 않습니다. 해당 토큰이 합쳐진 생물이었다면, 그 생물을 이루고 있던 카드들은 전장으로 되돌려집니다.

꿈 소굴의 루러스  
{1}{w/b}{w/b}  
전설적 생물 — 고양이 나이트메어  
3/2  
단짝— 당신의 시작 덱에 들어 있는 각 지속물 카드는 전환마나비용이 2 이하이다. *(이 카드가 당신이 선택한 단짝이라면, 당신은 이 카드를 게임 밖에서 한 번 발동할 수 있다.)*  
생명연결  
당신의 각 턴 동안, 당신은 당신의 무덤에서 전환마나비용이 2 이하인 지속물 주문을 한 개 발동할 수 있다.

* 루러스는 당신의 서고에 있는 순간마법 및 집중마법 카드는 상관하지 않습니다. 그 카드들은 아무 전환마나비용을 가져도 됩니다.
* 플레이어의 덱에 있는 카드가 마나 비용에 {X}를 가지고 있다면, X는 0으로 간주합니다.
* 마나 비용에 {X}가 있는 주문의 경우, 선택한 X의 값을 따져서 주문의 전환마나비용을 결정합니다. 예를 들어, 지속물 주문의 비용이 {X}{W}인 경우, 당신은 이 주문의 X값을 1로는 발동할 수 있지만 2로는 발동할 수 없습니다.
* 당신은 당신의 무덤에서 발동하는 주문들에 대한 일반적인 타이밍 허용 및 제한에 따라야 합니다.
* 당신은 그 주문을 발동하기 위한 비용을 지불해야 합니다. 카드에 돌연변이화 같은 대체비용이 있다면, 그 비용을 대신 지불해 카드를 발동할 수 있습니다.
* 주문을 발동하기 시작하고 나면, 루러스의 조종권을 잃어도 그 주문에 영향을 미치지 않습니다. 당신은 정상적으로 주문 발동을 완료합니다.
* 당신이 다른 허가를 이용해 당신의 무덤에서 주문을 발동하는 경우, 루러스의 효과는 적용되지 않습니다. 당신은 당신의 무덤에서 다른 지속물 주문을 발동할 수 있습니다.
* 당신의 무덤에서 지속물 주문 한 개를 발동한 후 같은 턴에 새로운 루러스가 당신의 조종하에 전장에 들어오게 하면, 해당 턴에 무덤에서 다른 지속물 주문 한 개를 더 발동할 수 있습니다.
* 당신의 본단계에 지속물 카드가 무덤으로 들어가고 스택이 비어 있다면, 다른 플레이어가 그 카드를 당신의 무덤에서 제거하려고 하기 전에 발동할 기회를 가집니다.
* 루러스는 당신이 당신의 무덤에서 대지를 플레이할 수 있게 해 주지 않습니다.

주문추적자, 루트리  
{1}{u/r}{u/r}  
전설적 생물 — 정령 수달  
3/2  
단짝 — 당신의 시작 덱에 들어 있는 대지가 아닌 각 카드는 서로 이름이 다르다. *(이 카드가 당신이 선택한 단짝이라면, 당신은 이 카드를 게임 밖에서 한 번 발동할 수 있다.)*  
섬광  
주문추적자, 루트리가 전장에 들어올 때, 당신이 루트리를 발동했다면, 당신이 조종하는 순간마법 또는 집중마법 주문을 목표로 정한다. 그 주문을 복사한다. 당신은 그 복사본의 목표를 새로 정할 수 있다.

* 루트리의 능력은 목표가 있는 순간마법이나 집중마법 주문뿐만 아니라 순간마법이나 집중마법 주문이라면 어떤 것이든 복사할 수 있습니다.
* 복사본은 스택에서 생성되므로, "발동"된 것이 아닙니다. 플레이어가 주문을 발동할 때 격발되는 능력은 격발되지 않습니다. 복사본은 원본 주문이 해결되기 전에 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.
* 복사된 주문이 “한 개를 선택한다—” 등과 같은 모드 선택 주문인 경우, 복사본에도 그 선택이 유지됩니다. 다른 모드를 선택할 수는 없습니다.
* 복사되는 주문이 발동 시점에 결정된 X값을 가지는 경우, 복사본 역시 같은 X값을 가지게 됩니다.
* 바드로크의 대서사시처럼 주문을 발동하면서 피해를 분배한 경우, 분배된 값은 바꿀 수 없지만 피해를 입는 목표는 변경할 수 있습니다. 카운터를 분배하는 주문에 대해서도 마찬가지입니다.
* 복사본의 조종자는 복사본 주문에 대해서 어떠한 대체비용 또는 추가비용도 지불할 수 없습니다. 하지만 원본 주문을 발동하면서 지불된 모든 대체비용 또는 추가비용을 기반으로 한 효과들은 해당 주문의 복사본에도 동일한 비용이 지불된 것처럼 복사됩니다.

무시무시한 발걸음  
{4}{G}  
집중마법  
생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +7/+7을 받는다. 다른 생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그 생물은 이번 턴에 가능하면 첫 번째 목표를 방어한다.  
순환 {2} *({2}, 이 카드를 버린다: 카드 한 장을 뽑는다.)*

* 두 번째 목표 생물이 어떤 이유로든 (탭되는 등) 첫 번째 목표 생물을 방어할 수 없는 경우, 그 생물은 방어하지 않습니다. 해당 생물이 생물을 방어하는 것에 대한 비용이 있는 경우, 플레이어는 의무적으로 그 비용을 지불할 필요가 없으므로, 그 생물은 방어하지 않을 수 있습니다. 해당 생물은 다른 생물을 방어하거나 전혀 방어하지 않을 수 있습니다.
* 해당 생물이 호전적을 가진 생물을 방어하도록 요구된 경우, 다른 생물 하나 또한 가능하면 그 생물을 방어해야 합니다. 아무 생물도 방어할 수 없으면, 방어하도록 요구된 생물은 다른 생물을 방어하거나 전혀 방어하지 않을 수 있습니다.
* 두 번째 목표 생물 이외의 생물들은 여전히 가능한 경우 첫 번째 생물을 방어할 수 있습니다.

상호 파괴  
{B}  
집중마법  
이 주문은 당신이 섬광을 가진 지속물을 조종하는 한 섬광을 가진다.  
이 주문을 발동하기 위한 추가비용으로, 생물 한 개를 희생한다.  
생물을 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다.

* 당신이 상호 파괴를 발동한다고 선언하고 나면, 당신이 발동을 완료할 때까지 플레이어들은 섬광을 가진 당신이 조종하는 지속물들을 제거하여 상호 파괴가 섬광을 잃도록 시도할 수 없습니다. 발동된 후에는 상호 파괴가 섬광을 잃더라도 가능한 경우 여전히 해결됩니다.
* 당신은 이 주문을 발동하기 위해 정확히 한 개의 생물을 희생해야 합니다. 생물을 희생하지 않으면 발동할 수 없고 추가로 생물을 희생할 수 없습니다.
* 당신이 주문을 발동할 수 있는 허가를 가졌는지를 확인하는 마지막 시점은 주문의 비용이 지불되기 전입니다. 당신이 상호 파괴를 발동하기 위해 섬광을 가진 생물을 희생하고 난 뒤 섬광을 가진 다른 지속물이 없는 경우, 상호 파괴는 더이상 섬광을 가지지 않게 되지만 당신은 유효하게 상호 파괴의 발동을 마치게 됩니다. 이런 경우, 당신이 섬광을 가진 주문을 발동할 때마다 격발하는 능력은 격발하지 않습니다.

신비한 진압  
{1}{U}  
부여마법 — 마법진  
섬광  
생물에게 부여   
부여된 생물은 -2/-0을 받고 모든 능력을 잃는다. *(그 생물을 돌연변이화시켜도 새로운 능력이 주어지지 않는다. 다른 방법으로는 능력들을 얻을 수 있다.)*

* 영향을 받은 생물이 신비한 진압이 부착된 이후에 능력을 얻는 경우, 그 생물은 그 능력을 유지합니다.
* 어떤 생물이 \*/\*인 공격력과 방어력과 함께 그 공격력과 방어력을 규정하는 능력을 가지고 있는 경우, 모든 능력을 잃을 때 그 생물의 기본 공격력 및 방어력은 0/0이 됩니다. 신비한 진압은 그런 뒤에 해당 생물이 -2/0이 되게 합니다. 공격력과 방어력이 \*/\*+1인 경우에는 -2/1이 되는 식으로 이어집니다.
* 부여된 생물을 돌연변이화해도 그 생물이 능력을 얻게 되지 않습니다. 이는 돌연변이화는 생물의 기본 특성을 수정하지만, 신비한 진압은 최종 생물에 적용되기 때문입니다.

브로코스의 신화  
{2}{G}{G}  
집중마법  
이 주문을 발동하는 데 {U}{B}가 지불되었다면, 당신의 서고에서 카드 한 장을 찾아, 그 카드를 당신의 무덤에 넣은 후, 당신의 서고를 섞는다.  
당신의 무덤에 있는 지속물 카드를 최대 두 장까지 당신의 손으로 되돌린다.

* 브로코스의 신화는 당신의 무덤에 있는 지속물 카드를 목표로 정하지 않으므로, 당신은 당신이 찾았던 카드를 선택할 수 있습니다.
* 지속물 카드는 마법물체, 생물, 부여마법, 대지, 또는 플레인즈워커 카드입니다.

일루나의 신화  
{2}{U}{U}  
집중마법  
지속물을 목표로 정한다. 그 지속물의 복사본인 토큰 한 개를 만든다. 이 주문을 발동하는 데 {R}{G}가 지불되었다면, 대신 그 지속물의 복사본이며 "이 지속물이 전장에 들어올 때, 이 지속물이 생물이라면, 당신이 조종하지 않는 생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 이 생물은 그 생물과 싸운다."를 가진 토큰을 만든다.

* 토큰은 지속물에 원래 적혀 있는 것만을 정확하게 복사합니다(해당 지속물이 다른 카드를 복사한 경우나 토큰인 경우는 제외, 아래 참조). 해당 지속물의 탭된 상태, 해당 생물이 가진 카운터, 부착된 마법진 및/또는 장비, 복사가 아닌 효과에 의해 변형된 공격력, 방어력, 유형, 색 등은 복사하지 않습니다.
* 복사된 지속물의 마나 비용에 {X}가 있다면, 이 X는 0입니다.
* 복사된 지속물이 다른 것을 복사하고 있다면, 해당 토큰은 그 지속물이 복사하고 있는 대상의 복사본으로 전장에 들어옵니다.
* 복사된 지속물이 토큰인 경우, 일루나의 신화에 의해 만들어진 토큰은 그 토큰을 만든 효과가 명시한 토큰의 원본 속성을 복사합니다.
* 복사한 지속물이 전장에 들어올 때 격발되는 능력을 가지고 있다면 그 능력은 토큰이 전장에 들어올 때에도 격발됩니다. 복사한 지속물이 가지고 있는 "[이 지속물이] 전장에 들어오면서" 또는 "[이 지속물은] 전장에 ~를 가지고 들어오는 " 능력 또한 적용됩니다.
* 토큰으로 생성되는 것과 같이 마법진이 발동되지 않고 전장에 놓이는 경우, 해당 마법진의 조종자가 될 플레이어가 그 마법진이 전장에 들어오면서 부여할 대상을 선택합니다. 이런 식으로 전장에 놓이는 마법진은 어떤 것도 목표로 하지 않습니다(따라서, 예를 들면 상대방이 조종하는 방호를 가진 지속물에 부착할 수 있습니다), 하지만 마법진의 부여 능력이 해당 마법진이 어디에 부착될 수 있는지를 제한합니다. 마법진 토큰이 유효하게 부착될 수 있는 대상이 하나도 없는 경우, 그 토큰은 생성되지 않습니다.
* 주문을 발동하는 데 {R}{G}가 지불되었다면, 해당 토큰은 추가 능력을 가집니다. 무언가가 해당 토큰을 나중에 복사하는 경우, 그 복사본 또한 그 능력을 가집니다.
* 토큰이 전장에 들어온 직후에 생물이 아닌 경우, 제공된 능력은 격발하지 않습니다. 토큰이 전장에 들어온 뒤에 토큰을 생물로 만들기 위해 행동을 취할 수는 없습니다.
* 토큰이 제공받은 능력이 해결되려 할 때 목표 생물이 유효한 목표가 아니거나 토큰이 더이상 생물이 아닌 경우, 능력은 해결되지 않습니다. 능력이 해결되려 할 때 그 생물은 유효한 목표이지만 토큰이 더이상 전장에 있지 않은 경우, 목표 생물은 피해를 입거나 입히지 않습니다.

네스로이의 신화  
{2}{B}  
순간마법  
대지가 아닌 지속물을 목표로 정한다. 그 지속물이 생물이거나 이 주문을 발동하는 데 {G}{W}가 지불되었다면 그 지속물을 파괴한다.

* 네스로이의 신화는 아무 대지가 아닌 지속물을 목표로 정할 수 있습니다. 주문이 해결되면서 해당 지속물이 파괴되는지를 결정하며, 이는 해당 지속물이 그 시점에 생물이거나, 또는 주문을 발동하는 데 {G}{W}가 지불되었기 때문입니다.

스냅댁스의 신화  
{2}{W}{W}  
집중마법  
각 플레이어는 자신이 조종하는 대지가 아닌 지속물 중에서 마법물체, 생물, 부여마법, 플레인즈워커를 하나씩 선택한 후, 나머지를 희생한다. 이 주문을 발동하기 위해 {B}{R}가 지불되었다면, 당신이 각 플레이어의 지속물들을 대신 선택한다.

* 당신이 한 개보다 많은 유형을 가진 지속물을 조종하는 경우, 당신은 각 유형에 대해 그 지속물을 선택할 수도 있습니다. 예를 들어, 당신은 마법물체 생물을 당신이 유지할 마법물체이자 당신이 유지할 생물로 선택할 수 있습니다.
* 당신이 각 플레이어의 지속물을 선택하는 경우, 당신의 선택은 여전히 유효해야만 합니다. 예를 들어, 해당 플레이어가 생물을 조종하는 경우 당신이 생물을 선택하지 않겠다고 할 수는 없습니다.
* 스냅댁스의 신화가 해결되면서, 우선 당신이 당신이 조종하는 지속물 중 어떤 지속물들이 희생되지 않을 지를 선택한 후, 다른 각 플레이어가 턴 순서대로 앞서 어떤 선택이 이루어졌는지를 아는 상태로 똑같이 합니다. 그 후 선택되지 않은 대지가 아닌 지속물이 동시에 희생됩니다.
* 다른 지속물 유형을 가지고 있는 대지는 선택될 수 없으며 희생되지 않습니다.

바드로크의 신화  
{2}{R}{R}  
집중마법  
생물 및/또는 플레인즈워커를 원하는 수만큼 목표로 정한다. 바드로크의 신화는 그 목표들에게 피해 5점을 당신이 나눈 대로 입힌다. 이 주문을 발동하는 데 {W}{U}가 지불되었다면, 당신의 다음 턴까지, 그 목표들은 공격하거나 방어할 수 없으며 그 목표들의 활성화능력은 활성화될 수 없다.

* 각 목표는 최소한 피해 1점을 받아야 합니다.
* 바드로크의 신화의 목표 중 일부가 유효하지 않게 되는 경우, 원래의 피해 분배가 여전히 적용되지만, 유효하지 않은 목표들에 입혀지려던 피해는 전혀 입혀지지 않습니다.
* 활성화능력은 콜론(쌍점)을 포함합니다. 이 능력들은 일반적으로 "[비용]: [능력]"으로 표시됩니다. 일부 키워드는 활성화능력으로, 주석문에 콜론을 가지고 있습니다. 격발능력 ("~할 때," "~할 때마다," 또는 "~에,"가 들어간 문장)은 바드로크의 신화의 영향을 받지 않습니다.
* 목표 생물 및 플레인즈워커는 자신에게 입혀질 피해가 방지되었다고 하더라도 공격, 방어, 또는 능력을 활성화할 수 없게 됩니다. 그러나, 그 지속물들 중 하나가 유효하지 않은 목표가 되는 경우, 해당 지속물은 공격, 방어, 및 자신의 능력을 활성화할 수 있습니다.

고대의 도를 따르는 나르셋  
{1}{U}{R}{W}  
전설적 플레인즈워커 — 나르셋  
4  
+1: 당신은 생명 2점을 얻는다. {U}, {R}, 또는 {W}를 추가한다. 이 마나는 생물이 아닌 주문을 발동하는 데에만 사용할 수 있다.  
−2: 카드 한 장을 뽑는다. 그 후, 당신은 카드 한 장을 버릴 수 있다. 당신이 이런 식으로 대지가 아닌 카드를 버릴 때, 생물 또는 플레인즈워커를 목표로 정한다. 고대의 도를 따르는 나르셋은 그 목표에게 그 카드의 전환마나비용만큼 피해를 입힌다.  
−6: 당신은 "당신이 생물이 아닌 주문을 발동할 때마다, 원하는 목표를 정한다. 이 휘장은 그 목표에게 피해 2점을 입힌다."를 가진 휘장을 얻는다.

* 나르셋의 첫 번째 능력은 충성 능력이기 때문에 마나 능력이 아닙니다. 이 능력은 당신이 집중마법을 발동할 수 있는 시기에만 활성화할 수 있습니다. 이 능력은 스택을 사용하며 이에 대응할 수 있습니다.
* 나르셋의 두 번째 능력은 목표를 정하지 않고 스택으로 갑니다. 해당 능력이 해결되는 동안, 당신은 카드 한 장을 뽑고, 그런 뒤 카드 한 장을 버리겠다고 선택할 수 있습니다. 당신이 이런 식으로 대지가 아닌 카드를 버릴 때, 재귀 격발능력이 격발되며 피해를 입힐 목표를 지정합니다. 이는 "그렇게 한다면 . . ."이라고 적힌 효과와 비교했을 때 당신이 뽑은 카드를 확인하고 난 뒤에 목표를 정하며 플레이어들이 얼마나 많은 피해가 입혀질 지를 아는 상태로 해당 재귀 격발능력에 대응할 수 있다는 점에서 다릅니다.
* 당신은 나르셋의 가운데 능력이 해결되기 전에 나르셋이 전장을 떠나더라도 카드 한 장을 버릴 수 있습니다. 당신이 대지가 아닌 카드를 버리는 경우 재귀 격발능력은 여전히 격발하게 됩니다.
* 당신이 버리는 카드의 마나 비용에 {X}가 있다면, X는 0으로 간주합니다.
* 플레이어가 주문을 발동할 때 격발하는 능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.
* 나르셋의 마지막 능력에 의해 만들어진 휘장은 무색입니다. 휘장이 입히는 피해는 무색 원천이 입히는 피해입니다.

사령표범  
{1}{W}{B}  
생물 — 고양이 나이트메어  
3/3  
돌연변이화 {2}{w/b}{w/b} *(당신이 돌연변이화 비용을 지불해 이 주문을 발동한다면, 당신이 소유한 인간이 아닌 생물을 목표로 정한다. 이 카드를 그 생물의 위 또는 아래에 놓는다. 그 생물은 맨 위에 있는 생물이 그 아래에 놓인 카드들의 모든 능력을 가진 생물로 돌연변이화한다.)*  
이 생물이 돌연변이화할 때마다, 당신의 무덤에 있는 전환마나비용이 3 이하인 생물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 전장으로 되돌린다.

* 플레이어의 무덤에 있는 카드의 마나 비용이 {X}라면, 그 값은 0으로 간주합니다.

죽음의 정점, 네스로이  
{2}{W}{B}{G}  
전설적 생물 — 고양이 나이트메어 야수  
5/5  
돌연변이화 {4}{g/w}{B}{B} *(당신이 돌연변이화 비용을 지불해 이 주문을 발동한다면, 당신이 소유한 인간이 아닌 생물을 목표로 정한다. 이 카드를 그 생물의 위 또는 아래에 놓는다. 그 생물은 맨 위에 있는 생물이 그 아래에 놓인 카드들의 모든 능력을 가진 생물로 돌연변이화한다.)*  
치명타, 생명연결  
이 생물이 돌연변이화할 때마다, 당신의 무덤에 있는 생물 카드들을 총 공격력이 10 이하가 되도록 원하는 수만큼 목표로 정한다. 그 카드들을 전장으로 되돌린다.

* 네스로이의 격발능력은 공격력 총합이 10 이하가 되는 원하는 조합의 생물들을 되돌릴 수 있습니다. 예를 들어, 해당 능력은 1/1 생물 열 개 또는 5/5 생물 두 개 등을 목표로 할 수 있습니다. 당신이 다른 생물들을 어떻게 목표로 지정했는지에 상관없이, 당신은 또한 공격력이 0인 생물들을 원하는 수만큼 목표로 선택할 수 있습니다.
* 당신의 무덤에 있는 상태 그대로 생물들의 공격력을 확인해 그 생물들이 네스로이의 격발능력의 목표가 될 수 있을지를 결정하십시오. 예를 들어, 15/15 생물의 복사본이 되어 전장에 들어올 0/0 생물은 되돌려질 수 있으며, +1/+1 카운터를 각각 세 개씩 가지고 들어올 0/0 생물 다섯 개도 또한 되돌려질 수 있습니다.
* 목표로 지정한 생물 카드들의 공격력이 당신의 무덤에 있는 동안 변경되는 경우(대부분 공격력이 \*인 특성을 정의하는 능력에 의해), 생물들의 공격력 총합이 10이 넘을 수도 있습니다. 그렇게 되면, 모든 목표 조합이 유효하지 않게 되며 아무 것도 전장으로 되돌려지지 않습니다.

밤 부대 특공대  
{2}{B}  
생물 — 인간 병사  
2/3  
밤 부대 특공대가 전장에 들어올 때, 당신이 이번 턴에 공격했다면, 1/1 백색 인간 병사 생물 토큰 한 개를 만든다.

* 밤 부대 특공대의 능력은 당신이 해당 턴 중에 공격 생물을 선언했는지만을 확인합니다. 이 능력은 그러한 각 생물에 대해 격발하는 것이 아니며, 공격 중인 생물이 피해를 입혔는지 여부도 확인하지 않습니다.

먹이관통자, 오보쉬  
{3}{b/r}{b/r}  
전설적 생물 — 헬리온 괴수  
3/5  
단짝 — 당신의 시작 덱에는 전환마나비용이 홀수인 카드 및 대지 카드들만 들어 있다. *(이 카드가 당신이 선택한 단짝이라면, 당신은 이 카드를 게임 밖에서 한 번 발동할 수 있다.)*  
당신이 조종하는 전환마나비용이 홀수인 원천이 지속물 또는 플레이어에게 피해를 입히려 한다면, 대신에 그 원천은 그 피해를 두 배로 입힌다.

* 플레이어의 서고에 있는 카드의 마나 비용이 {X}라면, 그 값은 0으로 간주합니다.
* 마나 비용에 {X}가 있는 주문의 경우, 선택한 X의 값을 따져서 주문의 전환마나비용을 결정합니다. 지속물 또는 다른 영역에 있는 카드의 마나 비용에 {X}가 있다면, X는 0으로 간주합니다.
* 당신이 조종하는 돌진을 가진 생물이 당신이 오보쉬를 조종하는 동안 방어생물에게 전투피해를 입히려 하는 경우, 당신은 해당 생물의 수정되지 않은 피해를 지정해야 합니다. 예를 들어, 돌진을 가진 3/3 생물이 2/2 생물에게 방어되면 수비플레이어에게는 피해 1점을 지정할 수 있습니다. 그런 뒤 그 생물은 방어생물에게는 피해 4점을, 수비플레이어에게는 피해 2점을 입히게 됩니다.
* Ravenous Gigantotherium이 가지고 있는 것 같은 효과가 목표들에게 피해를 분배하게 요구하는 경우, 당신은 피해량을 두 배로 하기 전에 수정되지 않은 피해를 분배해야만 합니다.
* 복수의 대체효과 또는 방지효과가 지속물 또는 플레이어에게 입혀지려 하는 피해를 수정하려 하는 경우, 해당 플레이어 또는 해당 지속물의 조종자가 어떤 순서로 그 효과들이 적용될지를 선택합니다.

한 마음  
{2}{U}  
집중마법  
당신이 인간 생물 및 인간이 아닌 생물을 조종한다면 이 주문은 발동하는 데 {2}가 덜 든다.  
카드 두 장을 뽑는다.

* 주문의 총 비용을 결정하려면, 지불하려는 마나 비용 또는 대체비용에 비용 증가분을 추가한 다음 비용 감소분(한 마음의 능력 등)을 적용하십시오. 발동하는 데 지불한 총비용에 관계없이, 주문의 전환마나비용은 변하지 않습니다.
* 당신이 한 마음을 발동한다고 선언하고 나면, 해당 주문의 비용이 지불되기 전까지는 어떤 플레이어도 다른 행동을 취할 수 없습니다. 특히, 상대들이 당신이 인간 및 인간이 아닌 생물을 조종하는지 여부를 변경하려는 시도는 할 수 없습니다.
* 한 마음은 당신이 한 마음을 발동한 뒤에 더이상 인간 및 인간이 아닌 생물을 조종하지 않더라도 아무 영향을 받지 않습니다.

자식의 복수  
{2}{R}{W}{B}  
부여마법  
당신의 턴 전투 시작에, 당신의 무덤에 있는 적색, 백색, 또는 흑색 생물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 추방한다. 그 카드의 복사본이지만 1/1인 토큰 한 개를 만든다. 그 생물은 당신의 다음 턴까지 신속을 얻는다.

* 해당 토큰은 그 능력이 명시해 변경하는 특성을 제외하면 원본 카드에 인쇄되어 있는 내용을 정확히 복사하며 다른 어떤 것도 복사하지 않습니다. 해당 토큰은 그 카드가 당신의 무덤에 놓이기 전에 어떤 객체였는지에 대한 어떤 정보도 복사하지 않습니다.
* 토큰의 공격력 및 방어력은 1/1입니다. 이것은 토큰의 복사 가능한 값으로, 다른 효과가 복사할 수도 있습니다. 복사한 카드가 공격력 또는 방어력을 정의하는 능력을 가지고 있는 경우, 그 능력은 복사되지 않습니다. 반대로, 토큰이 만들어진 뒤에 신속을 얻는 것은 복사 가능한 값이 아닙니다.
* 토큰이 복사한 카드가 "[이 지속물]이 전장에 들어올 때" 능력을 가지고 있는 경우, 토큰 또한 그 능력을 가지며 토큰이 만들어질 때 그 능력들이 격발합니다. 비슷하게, 토큰이 복사한 "[이 지속물이] 전장에 들어오면서" 또는 "[이 지속물은] 전장에 ~를 가지고 들어오는" 능력 또한 적용됩니다.

불길한 바다  
{1}{U}  
부여마법  
당신이 카드를 뽑을 때마다, 불길한 바다에 징조 카운터 한 개를 올려놓는다.  
불길한 바다에서 징조 카운터 여덟 개를 제거한다: 8/8 청색 크라켄 생물 토큰 한 개를 만든다.  
순환 {2} *({2}, 이 카드를 버린다: 카드 한 장을 뽑는다.)*

* 주문이나 능력이 당신에게 "뽑는다"는 특정 단어를 사용하지 않고 카드들을 당신의 손에 넣게 하는 경우, 그 카드는 뽑은 것이 아닙니다.

오조리스  
{1}  
전설적 마법물체  
당신이 조종하는 생물이 전장을 떠날 때마다, 그 생물에 카운터가 놓여있었다면, 그 카운터들을 오조리스에 올려놓는다.  
당신의 턴 전투 시작에, 오조리스에 카운터가 놓여있다면, 생물을 목표로 정한다. 당신은 오조리스에 놓여있는 모든 카운터들을 그 생물로 옮길 수 있다.

* 오조리스의 첫 번째 능력은 전장을 떠난 생물에게서 카운터를 옮겨오는 것이 아닙니다. 대신, 그 능력은 그 생물에 놓여 있던 각 종류의 카운터마다 그 수만큼의 카운터를 오조리스에 올려놓게 합니다. 특히, 당신이 어떻게든 두 번째 오조리스를 조종하는 경우, 각각은 전장을 떠난 생물에 놓여 있던 카운터의 종류와 수를 동일하게 받게 됩니다. 비슷하게, 생물이 전장을 떠날 때 격발하는 능력을 가지고 있고 해당 능력이 그 생물에 놓여 있던 카운터의 수를 파악하는 경우, 해당 능력은 그 지속물에 놓여 있던 카운터의 수를 사용하며, 이는 오조리스의 첫 번째 능력이 먼저 해결되더라도 마찬가지입니다.
* 오조리스에 놓여진 +1/+1 카운터는 오조리스가 생물이 되지 않는 한 아무런 효과도 가지지 않습니다. 오조리스에 놓인 키워드 카운터들은 해당 키워드를 제공하지만 실질적인 효과가 없을 수도 있습니다. 예를 들어, 생물이 아닌 마법물체가 비행을 가지는 것은 그냥 이상한 일이지만, 생물이 아닌 마법물체가 방호를 가지는 것은 아주 유용합니다.
* 오조리스의 마지막 능력이 해결되면서, 당신은 카운터들을 옮길 지 여부를 선택합니다.
* 오조리스에 놓여 있는 카운터들을 목표 생물에게 일부만 옮길 수는 없습니다.
* 오조리스의 마지막 능력의 목표가 된 생물이 능력이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 그 능력은 해결되지 않습니다. 당신은 오조리스에서 아무 카운터도 제거하지 않습니다.
* 오조리스가 자신의 마지막 능력이 격발하였지만 해결되기 전에 전장을 떠나는 경우, 당신은 목표 생물에게 어떤 카운터도 옮길 수 없습니다.

구획야수  
{2}{G}{U}  
생물 — 정령 야수  
2/4  
돌연변이화 {G}{U} *(당신이 돌연변이화 비용을 지불해 이 주문을 발동한다면, 당신이 소유한 인간이 아닌 생물을 목표로 정한다. 이 카드를 그 생물의 위 또는 아래에 놓는다. 그 생물은 맨 위에 있는 생물이 그 아래에 놓인 카드들의 모든 능력을 가진 생물로 돌연변이화한다.)*  
{1}, {T}: 당신의 서고 맨 위 카드를 본다. 그 카드가 대지 카드라면, 당신은 그 카드를 전장에 놓을 수 있다. 당신이 그 카드를 전장에 놓지 않으면, 당신의 손에 넣는다.

* 구획야수의 효과는 대지를 플레이하는 것으로 계산되지 않습니다. 당신이 이 턴에 플레이할 수 있는 수의 대지를 이미 플레이했더라도 전장에 대지 카드를 놓을 수 있습니다.
* 당신이 당신의 서고 맨 위 카드를 전장에 놓지 않는 경우, 당신은 그 카드를 공개하지 않고 당신의 손에 넣습니다.
* 당신의 서고 맨 위 카드가 대지 카드인 경우, 당신은 그 카드를 전장에 놓는 대신 그냥 당신의 손에 넣을 수도 있습니다. 그렇게 한다면, 당신은 그 카드가 대지 카드인 것을 공개하지 않습니다.

위상 돌고래  
{2}{U}  
생물 — 정령 고래  
1/4  
위상 돌고래가 공격할 때마다, 공격 중인 다른 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 이번 턴에 방어될 수 없다.

* 위상 돌고래 두 개가 동시에 공격하는 경우, 각각의 능력은 서로를 목표로 지정할 수 있습니다.
* 목표 생물은 위상 돌고래가 전장을 떠나더라도 이번 턴에 방어될 수 없습니다.

양서류 공생자  
{1}{U}  
생물 — 개구리  
1/3  
당신이 발동하는 각 생물 주문은 그 주문이 돌연변이화를 가지고 있다면 발동하는 데 {1}이 덜 든다.  
당신이 생물 주문을 발동할 때마다, 그 주문이 돌연변이화를 가지고 있다면, 카드 한 장을 뽑은 후, 카드 한 장을 버린다.

* 양서류 공생자의 첫 번째 능력은 당신이 발동하는 돌연변이화를 가진 생물 주문들에 적용되며, 이는 당신이 그 주문들을 돌연변이화 비용으로 발동하지 않는 경우에도 마찬가집니다. 비슷하게, 양서류 공생자의 두 번째 능력은 돌연변이화를 가진 주문이 돌연변이화 이외의 비용으로 발동된 경우에도 격발합니다.
* 주문의 일반 마나 비용을 감소시켜 주는 효과들(양서류 공생자의 효과 등)은 해당 주문의 유색 마나 요구량을 감소시켜 줄 수 없습니다.
* 플레이어가 주문을 발동할 때 격발하는 능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.
* 격발능력이 해결된 후 격발을 발생시킨 주문이 해결되기 전에, 플레이어들은 주문을 발동하고 능력을 활성화할 수 있습니다.
* 당신은 양서류 공생자의 능력이 해결되는 동안 카드 한 장을 뽑고 카드 한 장을 버립니다. 그 두 행동 사이에는 어떤 일도 일어나지 않으며 어떤 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.

태초의 공감  
{1}{G}{U}  
부여마법  
당신의 유지단 시작에, 당신이 전장에 있는 생물들 중 공격력이 제일 높은 생물을 조종한다면 카드 한 장을 뽑는다. 그렇지 않다면, 당신이 조종하는 생물 한 개에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

* 당신은 태초의 공감의 격발능력이 해결되기 시작하는 시점에만 카드 한 장을 뽑을 지 또는 +1/+1 카운터 한 개를 놓을지 여부를 결정합니다. 플레이어들이 어느 쪽이 일어날지를 변경하기 위해 해당 능력에 대응할 수도 있습니다.
* 가장 높은 공격력을 가진 생물이 당신이 조종하는 생물 및 당신이 조종하지 않는 생물 양쪽 모두 있는 경우, 당신은 카드 한 장을 뽑습니다.
* 당신이 가장 가장 높은 공격력을 가진 생물을 조종하지 않는 경우, 당신은 능력이 해결되는 동안 어느 생물에 +1/+1 카운터를 올려놓을 지 선택합니다. 플레이어들은 당신이 이 선택을 하는 시점과 해당 생물이 +1/+1 카운터를 받는 시점 사이에 어떤 행동도 취할 수 없습니다.
* 당신이 아무 생물도 조종하지 않는 경우, 당신은 태초의 공감의 능력이 해결되면서 아무 것도 하지 않습니다. 전장에 아무 생물도 없는 경우, 당신은 카드를 뽑지 않습니다.

긍지있는 야생유대자  
{2}{r/g}{r/g}  
생물 — 인간 전사  
4/3  
돌진  
당신이 조종하는 돌진을 가진 생물들은 "당신은 이 생물의 전투피해를 이 생물이 방어되지 않은 것처럼 배정할 수 있다."를 가진다.

* 긍지있는 야생유대자의 마지막 능력은 자신이 돌진을 가지고 있는 한 자신에게도 적용됩니다.
* 당신은 전투 피해를 수비플레이어 또는 플레인즈워커에게 지정하겠다고 결정할 수 있으며, 이는 방어 중인 생물이 녹색으로부터 보호 또는 자신에게 적용되는 다른 피해 방지 효과를 가지고 있다고 해도 마찬가지입니다.
* 전투 피해를 배분할 때, 당신은 모든 피해를 방어 중인 생물들에 지정할 지, 정상적으로 돌진 피해를 지정할 지, 아니면 모든 피해를 해당 생물이 공격 중인 플레이어 또는 플레인즈워커에게 지정할 지를 정합니다. 방어 생물 한 개에만 일부 피해를 지정하고 나머지 방어 생물들을 건너뛸 수는 없습니다.

화염케라톱스  
{3}{R}  
생물 — 정령 공룡  
2/3  
돌진  
당신이 생물이 아닌 주문을 발동할 때마다, 화염케라톱스에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

* 플레이어가 주문을 발동할 때 격발하는 능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.

석영숲 파괴자  
{2}{R}{R}{G}  
생물 — 공룡 야수  
6/6  
돌진  
당신이 조종하는 돌진을 가진 생물 한 개 이상이 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 돌진을 가진 X/X 녹색 공룡 야수 생물 토큰 한 개를 만든다. X는 그 생물들이 플레이어에게 입힌 피해의 양이다.

* 석영숲 파괴자의 두 번째 능력은 석영숲 파괴자가 여전히 돌진을 가지고 있는 한 석영숲 파괴자 자신에 의해 입혀지는 피해도 포함합니다.
* 당신이 조종하는 돌진을 가진 생물이 방어되지 않은 경우, 그 생물이 수비플레이어에게 입힌 전투피해 전부가 석영숲 파괴자의 마지막 능력에 의해 계산됩니다.

들이받고 지나가기  
{1}{G}  
순간마법  
당신이 조종하는 생물과 당신이 조종하지 않는 생물을 목표로 정한다. 첫 번째 목표는 두 번째 목표에게 자신의 공격력만큼 피해를 입힌다. 첫 번째 목표가 돌진을 가지고 있다면, 여분의 피해는 대신 그 생물의 조종자에게 입혀진다.

* 들이받고 지나가기가 해결되면서 두 생물 중 하나라도 유효한 목표가 아닌 경우, 당신이 조종하는 생물은 어느 생물 또는 플레이어에게도 피해를 입히지 않습니다.
* 주문 또는 능력에 의해 생긴 여분의 피해는 돌진을 가진 생물의 전투피해가 취급되는 방법과 비슷합니다. 생물에게 입혀지는 피해와 "치명적"이 무엇인지를 결정하는 것부터 시작하십시오. 이는 생물의 방어력에서 이미 입혀져 기록되어 있는 피해만큼을 뺀 수입니다. 입혀질 피해를 수정하게 될 대체효과 또는 방지효과는 무시합니다. 또한 이 생물이 피해로 인해 파괴되지 않게 해 주는 무적 등의 능력을 가지고 있는 지도 무시하십시오.
* 당신이 조종하는 목표 생물이 치명타를 가지고 있는 경우, 그 생물이 입히는 1점이 치명적 피해입니다.
* 얼마만큼의 피해가 여분인지를 결정하고 나면, 당신이 조종하는 생물은 해당 생물과 그 조종자에게 동시에 피해를 입힙니다. 이 피해는 대체효과 또는 방지 효과에 의해 수정될 수 있습니다.

정찰 임무  
{2}{U}{U}  
부여마법  
당신이 조종하는 생물이 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 당신은 카드 한 장을 뽑을 수 있다.  
순환 {2} *({2}, 이 카드를 버린다: 카드 한 장을 뽑는다.)*

* 정찰 임무의 격발능력은 플레이어에게 전투피해를 입힌 당신이 조종하는 각 생물마다 격발합니다. 당신은 매번 능력이 해결될 때마다 입힌 피해량과는 무관하게 카드 한 장을 뽑습니다.

근엄한 레오사우루스  
{R}{W}  
생물 — 공룡 고양이  
2/2  
돌연변이화 {1}{r/w}{r/w} *(당신이 돌연변이화 비용을 지불해 이 주문을 발동한다면, 당신이 소유한 인간이 아닌 생물을 목표로 정한다. 이 카드를 그 생물의 위 또는 아래에 놓는다. 그 생물은 맨 위에 있는 생물이 그 아래에 놓인 카드들의 모든 능력을 가진 생물로 돌연변이화한다.)*  
이 생물이 돌연변이화할 때마다, 당신이 조종하는 다른 생물들은 턴종료까지 +2/+1을 받는다.

* 근엄한 레오사우루스의 마지막 능력은 능력이 해결되는 시점에 당신이 조종하는 다른 생물들에게만 영향을 미칩니다. 능력이 해결된 이후에 조종하기 시작한 생물은 +2/+1을 받지 못합니다.

지고의 현인, 리엘  
{1}{U}{R}  
전설적 생물 — 인간 마법사  
0/3  
지고의 현인, 리엘은 당신의 무덤에 있는 각 순간마법 및 집중마법 카드마다 +1/+0을 받는다.  
당신이 매 턴 처음으로 카드를 한 장 이상 버릴 때마다, 그만큼 카드를 뽑는다.

* 리엘의 첫 번째 능력은 자신이 전장에 있을 때에만 적용됩니다.
* 당신이 주문을 발동하거나 능력을 활성화하는 비용으로 카드를 버리는 경우, 리엘의 격발능력은 당신이 해당 주문 또는 능력의 목표를 선택한 뒤, 그 주문 또는 능력이 해결되기 전에 먼저 해결됩니다. 당신이 주문 또는 능력이 해결되는 동안 카드를 버리는 경우, 리엘의 격발능력이 해결되기 전에 그 주문 또는 능력이 먼저 해결을 완료합니다.
* 당신이 당신의 턴 동안 처음으로 카드를 버리는 시점이 정화단에 너무 많은 카드를 들고 있기 때문인 경우, 당신은 그만큼의 카드를 뽑습니다. 이 경우 플레이어들은 정화단 동안 우선권을 받으며, 그런 뒤 새로운 정화단이 생겨나게 되어, 당신이 새로운 정화단에서 다시 카드를 버려야 할 수도 있습니다.

파헤치는 가시도마뱀  
{4}{R}  
생물 — 도마뱀  
4/4  
파헤치는 가시도마뱀이 전장에 들어올 때, 당신의 무덤에 있는 순환 능력을 가진 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 추방한다. 당신의 다음 턴 턴종료까지, 당신은 그 카드를 플레이할 수 있다.  
순환 {2} *({2}, 이 카드를 버린다: 카드 한 장을 뽑는다.)*

* 파헤치는 가시도마뱀은 당신에게 해당 카드를 대지로 플레이하거나 주문으로 발동할 수 있는 권한을 제공합니다. 당신은 추방된 카드를 순환할 수 없습니다.
* 당신은 추방된 카드의 일반적인 발동 시기 허용 및 제한에 따라야 합니다. 그 카드가 대지라면, 당신은 플레이 가능한 대지 회수가 남아 있지 않은 한 그 카드를 플레이할 수 없습니다.
* 당신은 여전히 이런 식으로 발동하는 주문들의 추가 비용을 포함한 모든 비용을 지불합니다. 당신은 또한 가능한 경우 대체비용을 지불할 수도 있습니다.
* 당신이 해당 카드를 플레이하지 않는 경우, 그 카드는 추방된 채로 남습니다.

성소 제재  
{2}{W}  
부여마법  
당신이 조종하는 인간들은 +1/+1을 받는다.  
{2}, 당신이 조종하는 언탭된 인간 두 개를 탭한다: 상대가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 탭한다.

* 생물이 받은 피해는 턴이 종료되며 제거될 때까지 남아 있으므로, 해당 턴에 성소 제재가 전장을 떠나는 경우 당신이 조종하는 인간이 입은 치명적이지 않은 피해가 치명피해로 바뀔 수도 있습니다.
* 성소 제재의 활성화 능력은 그 비용에 탭 기호가 포함되어 있지 않으므로, 당신은 이 비용을 지불하기 위해 당신의 가장 최근 턴이 시작될 때부터 당신의 조종하에 있지 않았던 생물들도 탭할 수 있습니다.

사바이 천둥갈기  
{R}{W}  
생물 — 정령 고양이  
3/2  
당신이 카드를 순환할 때마다, 당신은 {2}를 지불할 수 있다. 그렇게 할 때, 생물을 목표로 정한다. 사바이 천둥갈기는 그 생물에게 피해 2점을 입히고 당신은 생명 2점을 얻는다.

* 사바이 천둥고양이의 격발능력을 해결하는 동안, 당신은 더 많은 피해를 입히거나 더 많은 생명점을 얻기 위해 {2}를 한 번보다 많이 지불할 수 없습니다.
* 당신이 사바이 천둥갈기의 격발능력을 해결하는 동안 {2}를 지불하는 경우, 재귀 격발능력이 별도로 격발하여 해결됩니다. 이는 "그렇게 한다면 . . ."이라고 적힌 효과와 비교했을 때 당신이 마나를 지불했지만 피해가 입혀지기 전에 플레이어들이 행동을 취할 수 있다는 점에서 다릅니다.
* 사바이 천둥갈기의 재귀 격발능력의 목표가 된 생물이 능력이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 그 능력은 해결되지 않습니다. 따라서 생명 2점도 얻을 수 없습니다.
* 당신은 사바이 천둥갈기가 자신의 격발능력이 해결되기 전에 전장을 떠나더라도 {2}를 지불할 수 있습니다. 당신이 그렇게 하는 경우 재귀 격발능력은 여전히 격발합니다.

톱니 전갈  
{B}  
생물 — 전갈  
1/2  
톱니 전갈이 죽을 때, 톱니 전갈은 각 상대에게 피해 2점을 입히고 당신은 생명 2점을 얻는다.

* 쌍두거인 게임에서, 톱니 전갈의 능력은 상대 팀이 생명 4점을 잃게 하고 당신이 생명 2점을 얻게 합니다.

상어 태풍  
{5}{U}  
부여마법  
당신이 생물이 아닌 주문을 발동할 때마다, 비행을 가진 X/X 청색 상어 생물 토큰 한 개를 만든다. X는 그 주문의 전환마나비용이다.  
순환 {X}{1}{U} *({X}{1}{U}, 이 카드를 버린다: 카드 한 장을 뽑는다.)*  
당신이 상어 태풍을 순환할 때, 비행을 가진 X/X 청색 상어 생물 토큰 한 개를 만든다.

* 플레이어가 주문을 발동할 때 격발하는 능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.
* 마나 비용에 {X}가 있는 주문의 경우, 선택한 X의 값을 따져서 주문의 전환마나비용을 결정합니다.
* 당신은 상어 태풍의 순환 비용에 있는 X의 값을 0으로 선택할 수 있습니다. 마지막 능력이 격발하며, 당신은 비행을 가진 0/0 청색 상어 생물 토큰 한 개를 만들게 됩니다. 무언가 다른 것이 해당 토큰의 방어력을 높여 주지 않는 한, 상어는 그 즉시 죽습니다.

창공고양이 군주  
{W}{U}  
생물 — 정령 고양이  
1/1  
비행  
창공고양이 군주는 당신이 조종하는 비행을 가진 다른 각 생물마다 +1/+1을 받는다.  
{2}{W}{U}: 비행을 가진 1/1 백색 고양이 조류 생물 토큰 한 개를 만든다.

* 창공고양이 군주의 첫 번째 능력은 자신이 전장에 있을 때에만 적용됩니다.
* 생물들이 받은 피해는 턴이 종료되며 피해가 제거될 때까지 남아 있으므로, 해당 턴에 당신이 조종하는 비행을 가진 다른 생물들이 전장을 떠나는 경우 창공고양이 군주가 입은 치명적이지 않은 피해가 치명적인 피해로 바뀔 수도 있습니다.

마취 다트  
{2}  
마법물체  
마취 다트가 전장에 들어올 때, 카드 한 장을 뽑는다.  
{T}, 마취 다트를 희생한다: 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 조종자의 다음 언탭단에 언탭되지 않는다.

* 마취 다트의 두 번째 능력은 생물을 탭하지 않습니다. 이 능력은 생물이 탭되어 있든 언탭되어 있든 목표로 정할 수 있습니다. 해당 생물이 조종자의 다음 언탭단 시작에 이미 언탭되어 있는 상태라면, 이 능력은 아무런 효과도 발휘하지 않습니다.

매끄러운 위습  
{U}{B}{B}  
생물 — 정령 나이트메어  
3/2  
섬광  
당신이 섬광을 가진 다른 주문을 발동할 때마다, 당신은 카드 한 장을 뽑고 각 상대는 생명 1점을 잃는다.

* 어떤 효과가 당신에게 주문이 섬광을 '가진 것처럼' 발동할 수 있게 해 주는 경우, 매끄러운 위습의 마지막 능력은 격발하지 않습니다.
* 플레이어가 주문을 발동할 때 격발하는 능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.
* 격발능력이 해결된 후 격발을 발생시킨 주문이 해결되기 전에, 플레이어들은 주문을 발동하고 능력을 활성화할 수 있습니다.
* 쌍두거인 게임에서, 매끄러운 위습의마지막 능력은 상대 팀이 생명 2점을 잃게 하고 당신이 카드 한 장을 뽑게 합니다.

사냥의 정점, 스냅댁스  
{1}{R}{W}{B}  
전설적 생물 — 공룡 고양이 나이트메어  
3/5  
돌연변이화 {2}{b/r}{W}{W} *(당신이 돌연변이화 비용을 지불해 이 주문을 발동한다면, 당신이 소유한 인간이 아닌 생물을 목표로 정한다. 이 카드를 그 생물의 위 또는 아래에 놓는다. 그 생물은 맨 위에 있는 생물이 그 아래에 놓인 카드들의 모든 능력을 가진 생물로 돌연변이화한다.)*  
이단공격  
이 생물이 돌연변이화할 때마다, 상대가 조종하는 생물 또는 플레인즈워커를 목표로 정한다. 이 생물은 그 목표에게 피해 4점을 입히고 당신은 생명 4점을 얻는다.

* 스냅댁스의 격발능력이 격발할 때 그 능력에 대해 유효한 목표가 없는 경우, 능력 일체가 스택에 올라가지 않으며 당신은 생명 4점을 얻지 않습니다. 비슷하게, 능력이 해결되려 하는 시점에 목표 생물 또는 플레인즈워커가 유효하지 않은 목표인 경우, 능력은 해결되지 않으며 당신은 생명 4점을 얻지 않습니다.

굳건한 기반  
{W}  
부여마법 — 마법진  
섬광  
생물에게 부여   
부여된 생물은 +1/+1을 받는다.  
부여된 생물이 경계를 가진 한, 그 생물은 자신의 공격력 대신 방어력만큼 전투피해를 입힌다.

* 굳건한 기반의 마지막 능력은 부여된 생물의 공격력을 변경하는 것이 아닙니다. 해당 효과는 그 생물이 입히는 전투피해의 양을 변경할 뿐입니다. 생물의 공격력이나 방어력을 확인하는 다른 규칙들이나 효과는 실제 수치를 사용합니다. 예를 들어, 굳건한 기반이 부여된 생물이 다른 생물과 싸우는 경우, 해당 생물은 방어력이 아니라 공격력으로 피해를 입힙니다.

창조의 노래  
{1}{G}{U}{R}  
부여마법  
당신은 당신의 각 턴에 대지 한 개를 추가로 플레이할 수 있다.  
당신이 주문을 발동할 때마다, 카드 두 장을 뽑는다.  
당신의 종료단 시작에, 당신의 손을 버린다.

* 창조의 노래의 첫 번째 능력은 당신이 이 지속물을 한 개보다 많이 조종하는 경우 누적됩니다. 일리시아 수풀의 드라이어드 등 한 턴에 대지를 한 개 이상 플레이하게 해 주는 다른 효과와도 누적됩니다.
* 플레이어가 주문을 발동할 때 격발하는 능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.
* 창조의 노래를 발동해도 창조의 노래 자신이 아직 전장에 없으므로, 해당 창조의 노래의 두 번째 능력이 격발되지는 않습니다.
* 첫 번째 격발능력은 해결되었지만 격발을 발생시킨 주문이 해결되기는 전인 시점에, 플레이어들은 주문을 발동하고 능력을 활성화할 수 있습니다.

주문포식자 울버린  
{2}{R}  
생물 — 울버린  
3/2  
주문포식자 울버린은 당신의 무덤에 순간마법 및/또는 집중마법 카드가 세 장 이상 있는 한 이단공격을 가진다.

* 주문포식자 울버린이 선제공격 피해를 입힌 뒤에 이단공격을 잃는 경우, 주문포식자 울버린은 일반 전투피해를 입히지 않습니다. 다른 생물들이 선제공격 피해를 입힌 뒤에 주문포식자 울버린이 이단공격을 얻는 경우, 주문포식자 울버린은 선제공격 피해를 입히지 않습니다.

요정 용  
{U}{R}  
생물 — 페어리 용  
1/1  
비행, 신속  
당신이 생물이 아닌 주문을 발동할 때마다, 요정 용에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

* 플레이어가 주문을 발동할 때 격발하는 능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.

깜짝 놀랄 발전  
{1}{U}  
순간마법  
생물을 목표로 정한다. 턴종료까지, 그 생물은 기본 공격력과 방어력이 4/4인 청색 이무기 생물이 된다.  
순환 {1} *({1}, 이 카드를 버린다: 카드 한 장을 뽑는다.)*

* 깜짝 놀랄 발전은 영향을 받는 생물의 색, 생물 유형, 공격력 및/또는 방어력을 특정 값으로 설정한 모든 기존 효과를 덮어씁니다. 깜짝 놀랄 발전이 해결된 후에 이러한 특성들을 특정 값으로 설정하는 효과들은 이 효과 중 해당 부분을 덮어씁니다.
* 영향을 받는 생물의 공격력 또는 방어력을 특정 값으로 설정하지 않고 수정하는 효과는 적용이 시작된 시점과 상관없이 계속해서 적용됩니다. 이는 해당 생물의 공격력 또는 방어력을 변경하는 카운터들에 대해서도 마찬가지입니다.
* 영향을 받는 생물은 이무기가 될 때 아무 능력도 잃지 않습니다.
* 생물이 받은 피해는 턴이 종료되며 피해가 제거될 때까지 남아 있으므로, 해당 턴에 목표 생물이 입은 치명적이지 않은 피해가 기본 방어력이 4가 된 후에 치명적인 피해로 바뀔 수도 있습니다.

폭풍야수 카프리도르  
{2}{W}  
생물 — 조류 염소  
1/3  
비행  
폭풍야수 카프리도르에 비전투피해가 입혀지려 하면, 그 피해를 방지한다. 이런 식으로 방지된 피해 1점당 폭풍야수 카프리도르에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

* 방지될 수 없는 피해가 폭풍야수 카프리도르에게 입혀지는 경우, 폭풍야수 카프리도르는 해당 피해에 대해 +1/+1 카운터를 받지 않습니다.
* 방지될 수 있는 피해가 방지될 수 없는 피해와 동시에 폭풍야수 카프리도르에게 입혀지는 경우, 폭풍야수 카프리도르는 방지될 수 없는 피해로 죽을 지 여부를 확인하기 전에 방지된 피해에 대해 +1/+1 카운터들을 받습니다.
* 복수의 대체효과 또는 방지효과가 생물에게 입혀지려 하는 피해를 수정하려 하는 경우, 생물의 조종자가 어떤 순서로 그 효과들이 적용될지를 선택합니다.

갑작스러운 방적돌기  
{G}  
순간마법  
생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +1/+3을 받는다. 그 생물에 대공 카운터를 올려놓는다. 그 생물을 언탭한다.

* 갑작스러운 방적돌기는 이미 언탭되어 있는 생물을 목표로 정할 수 있습니다. 그 생물은 여전히 +1/+3 및 대공 카운터를 받습니다.

질식시키는 매연  
{2}{B}  
순간마법  
상대가 조종하는 생물들은 턴종료까지 -1/-1을 받는다.  
순환 {2} *({2}, 이 카드를 버린다: 카드 한 장을 뽑는다.)*

* 질식시키는 매연은 이 주문이 해결되는 시점에 상대의 조종하에 있는 생물에게만 영향을 미칩니다. 능력이 해결된 후에 그들이 조종하기 시작한 생물들은 -1/-1을 받지 않습니다.

통째로 삼키기  
{W}  
집중마법  
이 주문을 발동하기 위한 추가비용으로, 당신이 조종하는 언탭된 생물 한 개를 탭한다.  
탭된 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 추방한다. 이 주문의 추가비용을 지불하기 위해 탭된 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

* 당신은 통째로 삼키기를 발동하기 위해서는 정확히 생물 한 개를 탭해야 합니다. 생물을 탭하지 않고 발동할 수 없고, 생물을 더 많이 탭할 수도 없습니다.
* 추가비용을 지불하기 위해, 당신의 가장 최근 턴 시작 이후로 지속적으로 조종하지 않은 생물들을 포함해, 당신이 조종하는 아무 언탭되어 있는 생물을 탭할 수 있습니다.
* 탭된 목표 생물은 통째로 삼키기가 해결되기 전에 당신이 탭한 생물이 전장을 떠나거나 언탭되더라도 여전히 추방됩니다.
* 목표 생물이 통째로 삼키기가 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 당신은 아무 생물에도 +1/+1 카운터를 올려놓지 않습니다.
* 어떤 효과가 통째로 삼키기를 복사하는 경우, 복사본은 원본 주문의 추가비용을 지불하기 위해 탭된 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓게 됩니다.

잠정적인 관계  
{3}{R}  
집중마법  
당신이 호전적을 가진 생물을 조종한다면 이 주문은 발동하는 데 {3}이 덜 든다.  
생물을 목표로 정한다. 턴종료까지 그 생물의 조종권을 얻는다. 그 생물은 언탭되고 턴종료까지 신속을 얻는다.

* 주문의 총 비용을 결정하려면, 지불하려는 마나 비용 또는 대체비용에 비용 증가분을 추가한 다음 비용 감소분(잠정적인 관계의 능력 등)을 적용하십시오. 발동하는 데 지불한 총비용에 관계없이, 주문의 전환마나비용은 변하지 않습니다.
* 당신이 잠정적인 관계를 발동한다고 선언하고 나면, 해당 주문의 비용이 지불되기 전까지는 어떤 플레이어도 다른 행동을 취할 수 없습니다. 특히, 상대들은 당신이 호전적을 가진 생물을 조종하는지 여부를 변경하려는 시도를 할 수 없습니다.
* 잠정적인 관계는 당신이 잠정적인 관계를 발동한 뒤에 더이상 호전적을 가진 생물을 조종하지 않더라도 아무 영향을 받지 않습니다. 당신은 추가로 {3}을 내지 않아도 됩니다.
* 잠정적인 관계는 당신이 이미 조종하고 있거나 이미 언탭된 것을 포함해 원하는 생물을 목표로 정할 수 있습니다.

거신의 둥지  
{1}{B}{G}{U}  
부여마법  
당신의 유지단 시작에, 당신의 서고 맨 위 카드를 본다. 당신은 그 카드를 당신의 무덤에 넣을 수 있다.  
당신의 무덤에서 카드 한 장을 추방한다: {C}를 추가한다. 이 마나는 마나 비용에 {X}가 없는 유색 주문을 발동하는 데에만 사용할 수 있다.

* 당신이 확인한 카드를 당신의 무덤에 넣지 않는 경우, 그 카드는 당신의 서고 맨 위에 남습니다. 다른 무언가가 그 카드를 이동하지 않는 한, 당신은 당신의 뽑기단에 그 카드를 뽑게 됩니다.
* 거신의 둥지로 생성된 마나는 추가비용 또는 대체비용에 {X}가 있는 주문을 발동하는 데 사용될 수 있습니다.

수집가, 우모리  
{2}{b/g}{b/g}  
전설적 생물 — 점액괴물  
4/5  
단짝 — 당신의 시작 덱에 들어 있는 대지가 아닌 각 카드는 서로 카드 유형을 공유한다. *(이 카드가 당신이 선택한 단짝이라면, 당신은 이 카드를 게임 밖에서 한 번 발동할 수 있다.)*  
수집가, 우모리가 전장에 들어오면서, 카드 유형 한 가지를 선택한다.  
당신이 발동하는 선택된 유형의 주문은 발동하는 데 {1}이 덜 든다.

* 마법물체, 생물, 부여마법, 순간마법, 플레인즈워커, 집중마법이 카드 유형입니다. 상위 유형 (전설적 등) 및 하위 유형(점액괴물 등)은 카드 유형이 아닙니다.
* 우모리의 단짝 요구사항을 충족하려면, 한 가지 카드 유형이 당신의 시작 덱에 있는 대지가 아닌 각 카드에 있어야 합니다. 예를 들어, 모든 대지가 아닌 카드가 마법물체 생물, 부여마법 생물, 또는 생물인 경우에는 조건이 충족되지만, 마법물체 생물, 마법물체, 그리고 생물인 경우에는 조건이 충족되지 않습니다.
* 당신의 덱에 있는 대지 카드는 다른 카드들과 공유될 수도 있고 아닐 수도 있는 추가적인 유형들을 얼마든지 가지고 있을 수 있습니다.
* 주문의 일반 마나 비용을 감소시켜 주는 효과들(우모리의 효과 등)은 해당 주문의 유색 마나 요구량을 감소시켜 줄 수 없습니다.

예측할 수 없는 회오리  
{3}{R}{R}  
부여마법  
대지가 아닌 다른 카드의 순환 능력으로 당신이 카드를 뽑으려고 하면, 대신 순환된 카드와 카드 유형을 공유하는 카드가 추방될 때까지 당신의 서고 맨 위 카드를 추방한다. 당신은 마나 비용을 지불하지 않고 그 카드를 발동할 수 있다. 그 후 이렇게 추방되고 발동되지 않은 카드들을 당신의 서고 맨 밑에 무작위로 넣는다.  
순환 {2} *({2}, 이 카드를 버린다: 카드 한 장을 뽑는다.)*

* 마법물체, 생물, 부여마법, 순간마법, 플레인즈워커, 집중마법이 카드 유형입니다. 상위 유형 (전설적 등) 및 하위 유형(거인 등)은 카드 유형이 아닙니다.
* 순환된 카드가 카드 유형을 여러 개 가지고 있는 경우, 당신은 그 유형들 중 어느 것이라도 공유하는 카드를 추방할 때 이를 멈춥니다. 당신은 모든 유형을 공유하는 카드를 찾을 때까지 추방하는 것이 아니며, 다른 유형의 카드를 찾기 위해 추방을 계속하겠다고 선택할 수 없습니다.
* 당신이 카드 유형을 공유하는 카드를 공개하지 않은 채로 서고 전체를 추방했다면, 서고를 무작위화해 되돌린 후 계속 진행합니다. 당신은 카드를 뽑지 않습니다.
* 당신이 마지막으로 추방된 카드를 발동하려는 경우, 당신은 순환 능력이 해결되는 과정의 일부로써 그렇게 하는 것입니다. 나중에 발동하기 위해 기다릴 수 없습니다. 카드의 유형에 기반한 타이밍 제약은 무시됩니다.
* "마나 비용을 지불하지 않고" 주문을 발동하는 경우, 어떠한 대체 비용도 지불하겠다고 선택할 수 없습니다. 그러나, 키커 비용과 같은 추가비용은 지불할 수 있습니다. 발동할 카드에 필수적인 추가비용이 있다면(예: 통째로 삼키기), 그 비용을 지불해야 카드를 발동할 수 있습니다.
* 주문의 마나 비용에 {X}가 있는 경우, 마나 비용을 지불하지 않고 그 주문을 발동할 때 그 값으로 0을 선택해야 합니다.

천둥의 정점, 바드로크  
{U}{R}{W}  
전설적 생물 — 정령 공룡 고양이  
3/3  
돌연변이화 {1}{w/u}{R}{R} *(당신이 돌연변이화 비용을 지불해 이 주문을 발동한다면, 당신이 소유한 인간이 아닌 생물을 목표로 정한다. 이 카드를 그 생물의 위 또는 아래에 놓는다. 그 생물은 맨 위에 있는 생물이 그 아래에 놓인 카드들의 모든 능력을 가진 생물로 돌연변이화한다.)*  
비행, 선제공격  
이 생물이 돌연변이화할 때마다, 당신의 무덤에 있는 전환마나비용이 3 이하인 생물이 아닌 카드를 목표로 정한다. 당신은 마나 비용을 지불하지 않고 그 카드를 발동할 수 있다.

* 당신이 목표 카드를 발동하려는 경우, 당신은 바드로크의 능력이 해결되는 과정의 일부로써 그렇게 하는 것입니다. 나중에 발동하기 위해 기다릴 수 없습니다. 카드의 유형에 기반한 타이밍 제약은 무시됩니다.
* "마나 비용을 지불하지 않고" 주문을 발동하는 경우, 어떠한 대체 비용도 지불하겠다고 선택할 수 없습니다. 그러나, 키커 비용과 같은 추가비용은 지불할 수 있습니다. 발동할 카드에 필수적인 추가비용이 있다면(예: 통째로 삼키기), 그 비용을 지불해야 카드를 발동할 수 있습니다.
* 주문의 마나 비용에 {X}가 있는 경우, 마나 비용을 지불하지 않고 그 주문을 발동할 때 그 값으로 0을 선택해야 합니다.

괴수들의 대변인, 비비안  
{3}{G}{G}  
전설적 플레인즈워커 — 비비안  
3  
당신은 당신의 서고 맨 위 카드를 언제든지 볼 수 있다.  
당신은 당신의 서고 맨 위에서 생물 주문들을 발동할 수 있다.  
+1: 3/3 녹색 야수 생물 토큰 한 개를 만든다. 그 생물에 경계 카운터, 대공 카운터, 또는 돌진 카운터 중 당신이 선택한 카운터를 올려놓는다.  
−2: 당신이 이번 턴에 다음 생물 주문을 발동할 때, 당신의 서고에서 그보다 전환마나비용이 낮은 생물 카드 한 장을 찾아, 그 카드를 전장에 놓은 후, 당신의 서고를 섞는다.

* 비비안은 당신에게 우선권이 없는 경우에도 당신이 원할 때마다 당신의 서고 맨 위 카드를 볼 수 있게 해 줍니다(한 가지 제한 있음; 아래 참조). 이 행위는 스택을 사용하지 않습니다. 그 카드가 무엇인지 아는 것은 자신의 손에 있는 카드를 보는 것처럼 자신이 접근할 수 있는 정보의 일부가 됩니다.
* 주문을 발동하거나, 대지를 플레이하거나, 능력을 활성화하는 동안 서고 맨 위의 카드가 바뀌었다면, 그 행동이 끝날 때까지 서고 맨 위에 있는 새로운 카드를 볼 수 없습니다. 즉, 서고 맨 위의 카드를 발동하는 경우, 해당 주문에 대한 지불을 끝마쳐야만 다음 카드를 볼 수 있습니다.
* 보통 당신의 본단계에 스택이 비었을 경우에만 비비안을 통해 당신의 서고 맨 위에 있는 생물 카드를 발동할 수 있습니다. 해당 생물 카드에 섬광이 있다면 상대의 턴 등 순간마법을 발동할 수 있는 시점에 발동할 수 있습니다.
* 당신은 여전히 그 주문을 발동하기 위한 추가 비용을 포함한 모든 비용을 지불해야 합니다. 돌연변이화 비용 같은 대체 비용 또한 지불할 수 있습니다.
* 서고 맨 위에 있는 카드는 손에 있는 카드가 아니므로, 순환하거나 버리거나 활성화능력을 활성화할 수 없습니다.
* 비비안의 마지막 충성 능력을 활성화한 뒤, 해당 능력이 만들어내는 지연 격발능력은 능력을 격발시킨 생물 주문이 해결되기 전에 생물 카드를 전장에 놓게 됩니다.
* 마나 비용에 {X}가 있는 주문의 경우, 선택한 X의 값을 따져서 주문의 전환마나비용을 결정합니다.
* 플레이어의 서고에 있는 카드의 마나 비용이 {X}라면, 그 값은 0으로 간주합니다.
* 당신이 돌연변이화하는 생물 주문을 발동하는 경우, 당신은 비비안의 마지막 능력이 생물을 전장에 놓기 전에 해당 주문의 목표를 선택해야만 합니다. 당신이 찾아올 생물은 해당 돌연변이화하는 생물 주문의 목표가 될 수 없습니다.

탐욕스러운 거대상어  
{3}{U}{U}  
생물 — 상어  
5/4  
섬광  
탐욕스러운 거대상어가 전장에 들어올 때, 마법물체 또는 생물 주문을 목표로 정한다. 그 주문을 무효화한다.

* 당신은 탐욕스러운 거대상어가 전장에 들어올 때 격발하는 능력의 대상이 없어도 탐욕스러운 거대상어를 발동할 수 있습니다. 해당 능력은 단순히 일어나지 않게 됩니다. 이 능력이 탐욕스러운 거대상어 자신을 무효화하게 되지는 않습니다. *그 정도로* 배고프지는 않으니까요.

생각의 소용돌이  
{1}{U}{R}{W}  
부여마법  
당신이 생물이 아닌 주문을 발동할 때마다, 카드 한 장을 뽑는다.

* 플레이어가 주문을 발동할 때 격발하는 능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.
* 격발능력이 해결된 후 격발을 발생시킨 주문이 해결되기 전에, 플레이어들은 주문을 발동하고 능력을 활성화할 수 있습니다.

지고의 사냥꾼의 의지  
{1}{W}  
순간마법  
생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +2/+2를 받는다. 그 생물이 방어 중이라면, 대신 그 생물에 +1/+1 카운터 두 개를 올려놓는다.  
순환 {2} *({2}, 이 카드를 버린다: 카드 한 장을 뽑는다.)*

* 일단 생물이 방어하고 나면, 해당 생물은 공격 중인 생물이 죽거나 전투에서 떠나더라도 전투종료단까지 방어 중인 생물로 남습니다.

세력 규합자, 위노타  
{2}{R}{W}  
전설적 생물 — 인간 전사  
4/4  
당신이 조종하는 인간이 아닌 생물이 공격할 때마다, 당신의 서고 맨 위 카드 여섯 장을 본다. 당신은 그중에서 인간 생물 카드 한 장을 탭되어 공격 중인 상태로 전장에 놓을 수 있다. 그 생물은 턴종료까지 무적을 얻는다. 나머지 카드들은 무작위 순서로 당신의 서고 맨 밑에 놓는다.

* 당신이 조종하는 인간이 아닌 생물이 한 개보다 많이 공격하는 경우, 위노타의 능력은 각각에 대해 개별적으로 격발합니다. 예를 들어, 인간이 아닌 생물 세 개가 공격하는 경우, 당신은 한 번에 당신의 서고 맨 위 열여덟 장을 보는 것이 아닙니다. 당신은 여섯 장을 보고, 능력을 해결한 뒤, 다른 능력들이 해결되면서 이 과정을 두 번 더 진행합니다.
* 당신은 해당 인간이 어느 플레이어나 플레인즈워커를 공격할 지 선택합니다. 해당 인간이 반드시 인간이 아닌 생물이 공격하는 플레이어나 플레인즈워커를 똑같이 공격할 필요는 없습니다.
* 해당 인간은 공격 중인 생물이기는 하지만, 공격 생물로 선언된 적은 없습니다. 이는 생물이 공격할 때마다 격발하는 능력들은 해당 인간이 공격 중인 상태로 전장에 들어올 때에는 격발하지 않는다는 것을 의미합니다.
* 인간은 공격할 수 없다고 명시한 효과(Propaganda의 효과, 또는 수비태세를 가진 인간 등)는 공격자를 선언하는 시점에만 영향을 줍니다. 이 효과들은 당신이 찾아서 공격 중인 상태로 전장에 놓는 인간들을 막지 않습니다.

떠도는 괴수, 이다로  
{5}{R}{R}  
전설적 생물 — 공룡 거북이  
8/8  
돌진, 신속  
순환 {1}{R}  
당신이 떠도는 괴수, 이다로를 순환할 때, 떠도는 괴수, 이다로를 당신의 무덤에서 당신의 서고로 섞어 넣는다. 당신이 이번 게임에 이름이 떠도는 괴수, 이다로인 카드를 네 번 이상 순환했다면, 대신 떠도는 괴수, 이다로를 당신의 무덤에서 전장에 놓는다. *(카드를 뽑기 전에 이 행동을 한다.)*

* 당신은 이다로가 순환되는 게 지겨워 전장에 들어오게 하기 위해 물리적으로 같은 이다로 카드를 네 번 순환하지 않아도 됩니다. 떠도는 괴수, 이다로라고 이름이 붙은 카드라면 어느 것이든 계산에 포함됩니다.
* 당신이 이다로를 순환했지만 격발능력이 해결되면서 이다로가 당신의 무덤에 없는 경우, 당신은 이다로를 전장에 놓거나 당신의 서고에 섞어넣을 수 없습니다. 당신이 이번 게임에서 아직 이다로를 네 번 순환하지 않았다면, 당신은 여전히 서고를 섞게 됩니다.

창공 유목민, 요리온  
{3}{w/u}{w/u}  
전설적 생물 — 조류 이무기  
4/5  
단짝 — 당신의 시작 덱은 최소 덱 크기보다 최소한 20장이 더 많다. *(이 카드가 당신이 선택한 단짝이라면, 당신은 이 카드를 게임 밖에서 한 번 발동할 수 있다.)*  
비행  
요리온이 전장에 들어올 때, 당신이 소유하고 조종하는 다른 대지가 아닌 지속물들을 원하는 수만큼 추방한다. 다음 종료단 시작에 그 카드들을 전장으로 되돌린다.

* 당신의 최소 덱 크기는 리미티드 이벤트(부스터 드래프트 및 실드 덱 등)에서는 40장, 컨스트럭티드 이벤트(스탠다드 또는 캐주얼 자유형식 플레이 등)에서는 60장입니다. 특정 변형 규칙들은 다른 최소치를 가지고 있을 수 있습니다. 커맨더 변형 규칙은 정확히 100장을 사용하도록 요구하므로, 요리온은 커맨더 게임에서는 절대로 단짝이 될 수 없습니다.
* 당신은 요리온의 격발능력이 해결되면서 어느 지속물을 추방할 지 선택합니다. 당신이 지속물들을 선택하는 시점과 그 지속물들이 추방되는 시점 사이에는 어떠한 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.
* 당신은 당신이 조종하지만 소유하지 않는 지속물, 또는 소유하지만 조종하지 않는 지속물을 추방할 수 없습니다.
* 추방된 지속물들에 부착되어 있던 마법진들은 소유자의 무덤에 놓이게 됩니다. 추방된 지속물들에 부착된 모든 장비는 부착이 해제되고 계속 전장에 남습니다. 추방된 지속물들이 가지고 있었던 모든 카운터는 더 이상 존재하지 않게 됩니다. 일단 추방된 지속물들이 돌아오고 나면, 그 지속물들은 예전에 존재하던 지속물들과는 아무 관계가 없는 새로운 객체로 간주됩니다.
* 토큰이 이런 식으로 추방되는 경우, 그 토큰은 더 이상 존재하지 않게 되며 전장으로 되돌아오지 않습니다.

천공의 불꽃  
{2}{R}{W}  
순간마법  
원하는 목표를 정한다. 천공의 불꽃은 그 목표에게 피해 X점을 입히고 당신은 생명 X점을 얻는다. X는 당신의 무덤에 있는 순환 능력을 가진 카드들의 수이다.

* 선택된 목표가 천공의 불꽃이 해결되려 할 때 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 당신은 생명 X점을 얻지 못합니다.

힘의 현신, 질로르사 *(박스 구매 프로모 카드)*  
{3}{R}{G}  
전설적 생물 — 공룡  
7/3  
돌진  
당신이 조종하는 생물이 입는 치명적인 피해는 그 생물의 방어력이 아닌 공격력에 의해 결정된다.

* 질로르사는 제목 막대에 대체 명칭으로만 표시됩니다. 그럼에도 불구하고, 해당 카드의 이름은 여전히 힘의 현신, 질로르사뿐입니다.
* 게임에서 피해가 치명적인지 또는 생물이 치명적인 피해를 입음으로써 파괴되어야 하는 지를 확인해야 하는 시점마다, 해당 피해에 대해 당신의 생물들의 방어력 대신 공격력을 이용하십시오. 이는 돌진 피해, 불길 흘리기에 의한 피해 등을 지정하는 것 또한 포함합니다.
* 공격력이 0인 생물은 최소한 피해 1점이 표시되어 있지 않은 한 파괴되지 않습니다.
* 방어력이 0인 생물은 소유자의 무덤에 놓입니다. 이 상태 참조 행동은 피해로 인한 것이 아니므로, 질로르사는 이에 대해 영향을 주지 않습니다.
* 생물이 받은 피해는 턴이 종료되며 제거될 때까지 남아 있으므로, 해당 턴에 질로르사가 전장에 들어오거나 전장을 떠나는 경우 당신이 조종하는 생물들이 입은 치명적이지 않은 피해가 치명적인 피해로 바뀔 수도 있습니다.

새벽을 깨우는 자, 지르다  
{1}{r/w}{r/w}  
전설적 생물 — 정령 여우  
3/3  
단짝 — 당신의 시작 덱에 들어 있는 각 지속물 카드에는 활성화 능력이 있다. *(이 카드가 당신이 선택한 단짝이라면, 당신은 이 카드를 게임 밖에서 한 번 발동할 수 있다.)*  
당신이 활성화하는 마나 능력이 아닌 능력은 활성화하는 데 {2}가 덜 든다. 이 효과는 해당 비용의 마나 양을 마나 한 개 미만으로 줄일 수 없다.  
{1}, {T}: 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 이 턴에 방어할 수 없다.

* 마법물체, 생물, 부여마법, 대지, 또는 플레인즈워커 카드가 지속물 카드입니다. 기본 대지 유형을 가진 대지 카드들은 해당 유형과 연계되어 있는 본질적인 활성화 마나 능력을 가지고 있습니다.
* 활성화능력은 콜론(쌍점)을 포함합니다. 이 능력들은 일반적으로 "[비용]: [능력]"으로 표시됩니다. 일부 키워드 능력(순환 등)은 활성화능력으로, 주석문에 콜론을 가지고 있습니다.
* 마나 능력인 활성화능력은 능력이 해결되면서 마나를 추가하는 능력이며, 활성화하기 위해 마나 지불을 요구하는 능력이 아닙니다.
* 활성화 비용의 일반 마나 비용을 감소시켜 주는 효과들(지르다의 효과 등)은 해당 비용의 유색 마나 요구량을 감소시켜 줄 수 없습니다. 능력의 비용에 일반 마나가 한 개만 있는 경우(지르다의 마지막 능력의 비용 등) 해당 능력의 비용은 {1}만 줄어들며, 비용에 일반 마나가 없으면 전혀 줄어들지 않을 수도 있습니다.
* 생물이 방어된 후에 지르다의 마지막 능력을 활성화해도 방어 중인 생물이 전투에서 제외되거나 방어된 생물이 방어되지 않은 상태로 바뀌지 않습니다.