# *젠디카르 라이징* 출시 노트

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

마지막 수정일: 2020년 7월 27일 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.

**\*에라타: 젠디카르 라이징 세트에 포함되어 있는 ‘물길을 나누는 자, 베라졸’의 텍스트 중 ‘물길을 나누는 자, 베라졸은 베라졸을 발동하기 위해 지불한 마나의 각 색마다 +1/+1 카운터 한 개를 가지고 전장에 들어온다.’ 가 ‘물길을 나누는 자, 베라졸은 베라졸을 발동하기 위해 지불한 마나만큼 +1/+1 카운터를 가지고 전장에 들어온다.’로 변경되었습니다.**

# 일반 설명

## 출시 정보

*젠디카르 라이징* 세트는공식 출시일인 2020년 9월 25일 금요일부터 공인 컨스트럭티드 플레이에 사용 가능합니다. 해당 시기에는 다음 세트들을 스탠다드에서 사용하는 것이 허용됩니다: *엘드레인의 왕좌*, *죽음 너머의 테로스*, *이코리아: 거대괴수들의 소굴*, *코어세트 2021*, 및 *젠디카르 라이징*.

*젠디카르 라이징* 드래프트 부스터 및 테마 부스터에서 등장하는 카드들이 스탠다드 형식에 포함됩니다. 이 카드들에는 세트 코드로 ZNR이 인쇄되어 있습니다.

*젠디카르 라이징* 커맨더 덱에서 등장하는 신규 카드가 여섯 장 있습니다. 해당 카드들에는 세트 코드 ZNC 및 수집가 번호 1~6이 부여되어 있습니다. 이 카드들은 커맨더, 빈티지, 레거시 형식에서 사용할 수 있습니다. 이 카드들은 스탠다드, 파이어니어, 모던 형식에서는 사용할 수 없습니다. 이 덱들에 포함된 다른 카드들(세트 코드 ZNC 및 수집가 번호 7~142가 부여되어 있음)은 해당 카드들의 사용이 이미 허가된 형식에서 사용할 수 있습니다. 즉, 이 덱들에 등장한다고 해서 해당 카드의 형식 유효성이 변경되지 않습니다.

*젠디카르 라이징* 익스페디션 세트에서 등장하는 카드가 30장 있습니다. 해당 카드들에는 세트 코트 ZNE 및 수집가 번호 1~30이 부여되어 있습니다. 이 카드들은 해당 카드들의 사용이 이미 허가된 형식에서 사용할 수 있습니다.

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.

## 신규 게임 기능: 선택적 양면 카드

이전 *매직* 세트들에는 카드의 전면을 위로 해서 플레이한 뒤 해당 카드를 후면으로 뒤집기 위해 일정한 수단을 통해 변신시켜야 하는 양면 카드들이 포함되어 있었습니다. *젠디카르 라이징* 세트는 이 개념을 새롭게 만든 선택적 양면 카드를 선보입니다. 이 카드들은 변신하지 않지만, 대신 여러분이 어느 쪽이든 곧바로 플레이할 수 있습니다.

세지리식 피난  
{1}{W}  
순간마법  
당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 당신이 선택한 색으로부터 보호를 얻는다.  
/////  
세지리 빙하  
대지  
세지리 빙하는 탭된 채로 전장에 들어온다.  
{T}: {W}를 추가한다.

## 선택적 양면 카드 플레이하기

* 선택적 양면 카드를 플레이하는 것이 유효한지를 판단하려면, 플레이하려는 면에 있는 특성만을 고려하고 다른 면에 있는 특성은 무시하십시오. 예를 들어, 당신은 해당 턴의 대지를 이미 플레이했더라도 세지리식 피난을 발동할 수 있으며, 어떤 효과가 순간마법 주문을 발동하는 것을 막는다고 해도 세지리 빙하를 플레이할 수 있습니다.
* 어떤 효과가 당신이 특정한 선택적 양면 카드를 플레이하게 해 주는 경우, 당신이 플레이하려는 면이 어떤 쪽인지에 따라 그 카드를 주문으로 발동하거나 대지로 플레이할 수 있습니다. 어떤 효과가 특정한 선택적 양면 카드를 ("플레이"가 아니라) 발동하게 해 주는 경우, 당신은 그 카드를 대지로 플레이할 수 없습니다.
* 어떤 효과가 당신에게 여러 카드 중에서 대지를 플레이하거나 주문을 발동하게 해 주는 경우, 당신은 해당 효과의 조건에 들어맞는 특징을 가진 면이라면 선택적 양면 카드의 어느 쪽이든 플레이하거나 발동할 수 있습니다. 예를 들어, 세지리식 피난 / 세지리 빙하가 당신의 무덤에 있고 어떤 효과가 당신이 무덤에서 대지를 플레이할 수 있게 해 주는 경우, 당신은 세지리 빙하를 플레이할 수 있습니다. 해당 효과가 세지리식 피난을 발동할 수 있게 해 주지는 않습니다.
* 선택적 양면 카드의 전환마나비용은 관련되어 있는 면이 가지고 있는 특징을 기반으로 합니다. 스택과 전장에서는, 어떤 면이 위쪽을 향했는지를 고려하십시오. 다른 모든 영역에서는, 전면만을 고려하십시오. 이는 변신하는 양면 카드의 전환마나비용이 결정되는 방법과는 다릅니다.
* 선택적 양면 카드는 변신될 수 없으며 변신된 채로 전장에 놓일 수도 없습니다. 선택적 양면 카드를 변신시키거나 변신된 채로 전장에 놓으라고 요구하는 지시는 모두 무시하십시오.

## 양면 카드에 대한 일반적인 정보

* 양면 카드의 전면과 후면은 카드명, 유형, 하위 유형, 능력 등 서로 다른 특성을 가지고 있습니다. 양면 카드가 스택 또는 전장에 있는 동안에는, 현재 위로 향한 면의 특성만을 고려하십시오. 다른 면의 특성은 무시됩니다.
* 양면 카드가 스택 또는 전장에 있지 않다면, 전면의 특성만을 고려합니다. 예를 들어, 위 카드가 무덤에 놓이기 전까지는 세지리 빙하로 전장에 있었다고 해도, 무덤에서는 세지리식 피난의 특성만 갖습니다. 특히, 이는 세지리식 피난이 당신이 이를 대지로 플레이할 수 있음에도 불구하고 대지가 아닌 카드라는 점을 의미합니다.
* 어떤 효과가 양면 카드를 전장에 놓는 경우, 전면이 위인 상태로 놓입니다. 전면이 전장에 놓일 수 없는 경우, 해당 카드는 전장에 들어오지 않습니다. 예를 들어, 어떤 효과가 세지리 빙하를 추방했다가 전장으로 되돌리는 경우, 순간마법은 전장에 놓일 수 없기 때문에 세지리 빙하는 추방 영역에 남습니다.
* 어떤 효과가 플레이어에게 카드 이름을 선택하라고 지시하는 경우, 어느 쪽 이름이든 선택될 수 있습니다. 어떤 효과 또는 연결된 능력이 선택된 이름을 가진 주문이 발동되는 것 및/또는 선택된 이름을 가진 대지가 플레이되는 것을 언급하는 경우, 해당 효과 또는 능력은 선택된 이름만을 고려하며, 다른 면의 이름은 고려하지 않습니다.
* 커맨더 변형 규칙에서, 양면 카드의 색 정체성은 양쪽 면의 마나 비용과 규칙 문구란의 마나 기호를 모두 종합하여 결정됩니다. 어느 쪽에든 색 지시자 또는 기본 대지 유형이 있는 경우, 이 또한 고려 대상에 포함됩니다.
* 양면 카드의 한 면 또는 양 면에는 다른 면에 대한 알림이 표기되어 있을 수 있습니다. 이 알림 문구는 게임플레이에는 아무런 영향을 주지 않습니다.
* 각 양면카드는 각 면의 좌상단에 아이콘 표시가 되어 있습니다. 이 세트의 선택적 양면 카드에서는, 전면에는 삼각형 한 개가, 후면에는 삼각형 두 개가 표시되어 있습니다. 이러한 아이콘은 게임플레이에는 아무런 영향을 주지 않습니다.

## 양면 카드 도우미 카드 사용하기

[DFC Helper Card image]

* 덱에 있는 카드들은 서로 구별할 수 없는 것이 매우 중요합니다. 양면 카드에도 이를 적용하기 위해, 일부 *젠디카르 라이징* 부스터팩에 포함된 도우미 카드를 사용할 수 있습니다. 도우미 카드는 숨겨진 영역 또는 양면 카드의 정체가 감춰지는 장소(뒷면 상태로 추방된 경우의 추방 영역 등)에서 양면 카드 대신 사용할 수 있습니다. 도우미 카드 사용은 선택적입니다. 하지만 토너먼트에서는 양면 카드를 가진 플레이어가 도우미 카드나 불투명 카드 슬리브(또는 둘 다)를 사용해야 합니다.
* 도우미 카드가 대신하는 양면 카드를 실제로 보유하고 있어야 합니다. 양면 카드는 덱의 나머지 카드 및 사이드보드와 따로 두어야 합니다.
* 도우미 카드는 양면 카드를 대신하는 경우에만 덱에 포함될 수 있습니다.
* 도우미 카드가 어떤 양면카드를 대신하는지를 명확하게 표시해야 합니다. 도우미 카드에는 최소한 한쪽 면의 이름이 적혀 있어야 하고, 해당 카드가 가지고 있는 다른 정보들 또한 어느 쪽 면인지에 무관하게 기재할 수 있습니다. 카드에서 제공되지 않는 정보는 도우미 카드에 기재할 수 없습니다.
* 게임 중에, 도우미 카드는 해당 도우미 카드가 대신하는 양면 카드로 간주됩니다.
* 도우미 카드가 공개된 영역(전장, 무덤, 스택 또는 뒷면 상태로 추방된 경우를 제외한 추방 영역)에 들어가면, 실제 양면 카드를 사용하고 도우미 카드는 한편에 따로 놓으십시오. 양면 카드가 숨겨진 영역(손 또는 서고)에 놓이면, 도우미 카드를 다시 사용하십시오.
* 양면 카드가 뒷면 상태로 추방되거나 뒷면 상태로 전장에 놓인 경우에는 뒷면 상태의 도우미 카드나 불투명 카드 슬리브(또는 둘 다)를 사용하여 정체가 숨겨진 상태를 유지하십시오.
* 특정 예전 세트는 해당 세트의 양면 카드 또는 혼합 카드를 대신하기 위한 체크리스트 카드를 포함하고 있습니다. *젠디카르 라이징* 도우미 카드는 그러한 양면 카드들을 대신하기 위해서도 사용할 수 있습니다. 도우미 카드에 어떤 정보가 적힐 수 있는 지에 대해서는 똑같은 규칙이 적용됩니다.

## 새로운 게임 기능: 파티

모험가 파티야말로 제대로 된 파티이며, 젠디카르의 탐험 가문들은 당신이 잘 꾸려진 파티와 함께 여행을 떠나기를 강력하게 권장합니다. 언제 여러분을 치료하고, 몰래 돌아다니고, 강력한 한 방을 날리고, 완벽한 차 한 잔을 만들기 위해 다우주를 구성하는 신비로운 힘을 이용할 사람이 필요하게 될 지는 모르는 일이니까요.

연합한 돌격  
{2}{W}  
순간마법  
생물을 최대 두 개까지 목표로 정한다. 그 생물들은 각각 턴종료까지 +X/+X를 받는다. X는 당신의 파티에 있는 생물의 수이다. *(당신의 파티에는 성직자, 도적, 전사, 마법사가 각각 최대 한 개씩 포함된다.)*

* "당신의 파티에 있는 생물의 수"를 결정하려면, 당신이 성직자를 조종하는 지, 당신이 도적을 조종하는 지, 당신이 전사를 조종하는 지 및 당신이 마법사를 조종하는 지를 확인하십시오. 각 항목에 대해 당신이 '네'로 확인한 수가 당신의 파티의 수입니다. 당신이 조종하는 각 생물은 이러한 확인에 대해 단 한 번만 계산될 수 있습니다.
* 어떤 생물이 파티에 대해 한 개가 넘는 생물 유형을 가지고 있고 해당 생물을 계산하는 방법이 여러 가지여서 파티의 생물 수가 다르게 계산되는 경우, 그러한 수 중 가장 높은 수를 사용하십시오. 예를 들어, 당신이 성직자 및 성직자 마법사를 조종하는 경우, 당신의 파티에 있는 생물의 수는 2입니다. 당신은 성직자 마법사를 먼저 성직자로 계산해서 이 수를 1로 만들겠다고 선택할 수 없습니다.
* 당신의 파티에 있는 생물의 수를 언급하는 능력은 이에 대해 0부터 4까지의 수를 받게 됩니다. 이러한 능력은 당신의 파티에 어떤 생물이 있는지를 묻지 않으며, 당신 또한 어떤 특정 생물이 당신의 파티에 소속되어 있는지를 지정해야 하지 않습니다. 당신은 이 수를 줄이기 위해 계산에서 생물을 제외하겠다고 선택할 수 없습니다.
* 일부 카드들은 당신이 "완전한 파티"를 보유하고 있는지를 확인합니다. 이는 당신의 파티에 있는 생물의 수가 4인 경우를 말합니다.
* 몇몇 카드들은 당신의 파티에 있는 생물의 수에 기반해 비용이 감소됩니다. 주문의 총비용을 결정하려면, 지불하려는 마나 비용 또는 대체비용에 비용 증가분을 추가한 다음 비용 감소분을 적용하십시오. 주문의 전환마나비용은 해당 주문을 발동하기 위해 지불한 총 비용과 무관하게 마나 비용에 의해서만 결정됩니다.
* 어떤 주문이 당신의 파티에 있는 생물의 수에 기반한 비용 감소를 가지고 있는 경우, 당신이 이 주문을 발동하기 시작했지만 비용을 지불하기 전에는 어떤 플레이어도 이 수를 변경하려는 시도를 할 수 없습니다.
* 생물이 가진 능력이 당신의 파티에 있는 생물의 수를 계산하는 경우, 해당 수는 능력이 해결될 때 계산됩니다. 능력이 해결될 때 해당 생물이 여전히 전장에 있다면, 적절한 경우 자신을 계산에 포함시키게 됩니다.

## 성직자 테마: 생명점 얻기

당신의 파티에 성직자가 있다면, 당신은 생명점을 얻는 일에 대해 보상을 받을 수 있습니다.

약탈하는 역병사제  
{2}{B}  
생물 — 흡혈귀 성직자  
3/2  
당신이 생명점을 얻을 때마다, 각 상대는 생명 1점을 잃는다.

* "당신이 생명점을 얻을 때마다" 격발하는 능력은 생명점을 얼마나 얻었는지에 상관없이 생명점을 얻는 각 사건에 대해 한 번만 격발합니다.
* 당신이 "매 턴 처음으로" 생명점을 얻을 때마다 격발하는 능력은 당신이 이미 해당 턴 이전에 생명점을 얻고 나서 해당 능력을 가진 지속물이 전장에 들어온 경우 해당 턴 나중에 생명점을 다시 얻더라도 격발하지 않습니다.
* 생명연결 능력이 있는 각 생물이 전투피해를 입히면 생명점을 얻는 사건이 그 수만큼 서로 독립적으로 발생합니다. 예를 들어, 플레이어가 조종하는 생물 중 두 개가 생명연결 능력을 가지고 있고 이들이 동시에 전투피해를 입혔다면, "당신이 생명점을 얻을 때마다" 능력이 두 번 격발됩니다. 그러나 생명연결 능력을 가진 생물 하나가 동시에 여러 생물, 플레이어 및/또는 플레인즈워커에 전투피해를 입힐 경우(돌진 능력이 있거나 상대가 이 생물을 여러 생물로 막은 경우) 해당 능력은 한 번만 격발됩니다.
* 당신이 무엇인가에 대해 "각각" 생명점을 일정량 얻는 경우, 그 생명점은 하나의 사건으로 얻는 것이며 능력은 한 번만 격발됩니다.
* 쌍두거인 게임에서는 팀원이 생명점을 얻어 팀의 생명 총점이 증가하더라도 해당 능력이 격발되지 않습니다.

## 도적 테마: 무덤에 있는 카드

당신의 파티에 도적이 있다면, 당신은 무덤에 카드가 많은 상대에 대해 보상을 받을 수 있습니다.

불인지  
{1}{U}  
순간마법  
생물 또는 플레인즈워커 주문을 목표로 정한다. 그 주문의 조종자가 {2}를 지불하지 않는 한 그 주문을 무효화한다. 어느 상대의 무덤에 카드가 여덟 장 이상 있다면, 대신 그 주문을 무효화한 후, 점술 2를 한다.

* 상대의 무덤에 카드가 여덟 장 이상 있을 때 보너스를 제공하는 능력은 여러 상대의 무덤에 각각 카드가 여덟 장 이상 있거나 한 상대의 무덤에 여덟 장보다 많은 카드가 있다고 해도 추가적인 보너스를 제공하지 않습니다.
* 다인전 게임에서, 어떤 상대가 게임을 떠나면, 이러한 효과를 계산할 때 해당 플레이어는 게임을 떠나기 전에 무덤에 얼마나 많은 카드가 있었는지와 무관하게 고려 대상이 되지 않습니다.

## 전사 테마: 즉시 장착되는 장비

당신의 파티에 전사가 있다면, 당신은 아마도 공격을 좋아할 것입니다. 아주 많이 말이죠. 이 세트의 전사들은 이들을 하나로 묶어 주는 기능을 가지고 있지 않지만, 공격 및 한 번 무료로 부착할 수 있는 "즉시 장착되는" 장비의 혜택을 크게 누립니다.

유물 도끼  
{2}  
마법물체 — 장비  
유물 도끼가 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 유물 도끼를 그 생물에 부착한다.  
장착된 생물은 +1/+1을 받는다. 그 생물이 전사라면, 그 생물은 대신 +2/+1을 받는다.  
장착 {2}

* 장비를 해당 장비가 전장에 들어올 때 격발하는 능력으로 부착하는 것은 장착 능력을 사용하는 것과 같지 않습니다. 장비를 부착하기 위해 마나를 지불하지 않으며, 당신이 집중마법을 발동할 수 없는 시기에 장비가 전장에 들어오는 경우에도 여전히 해당 장비를 당신이 조종하는 생물에 부착할 수 있습니다.
* 목표 생물이 유효하지 않은 목표가 되는 경우, 장비는 부착되지 않은 상태로 전장에 남습니다.

## 마법사 테마: 주문 발동

당신의 파티에 마법사가 있다면, 당신은 마법사들이 좋아하는 특정 주문을 발동하는 것에 대해 보상을 받을 수 있습니다. 순간마법, 집중마법, 그리고 더 많은 마법사 주문들이 그렇습니다.

산사태 마법사  
{3}{R}  
생물 — 인간 마법사  
3/3  
당신이 순간마법, 집중마법, 또는 마법사 주문을 발동할 때마다, 원하는 목표를 정한다. 산사태 마법사는 그 목표에게 피해 1점을 입힌다.

* 플레이어가 주문을 발동할 때 격발하는 능력은 능력을 격발시킨 주문보다 먼저, 그러나 그 주문의 목표가 선택된 뒤에(주문이 목표를 가지는 경우) 해결됩니다. 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.
* 마법사 주문은 생물 유형으로 마법사를 가진 주문입니다. 마법사 테마를 가진 (유물 부적 등) 주문들은 마법사 주문이 아닙니다.

## 기존 능력어: 대지력

당신의 파티에 대지가 있다면—음, 대지는 파티 구성원이 될 수 없지만, 매번 대지가 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다 이에 대한 보상을 받을 수 있습니다. 대지력 능력어는 이러한 능력들을 강조해 줍니다. 능력어는 이탤릭체로 표시되며 규칙으로서 의미를 가지지 않습니다.

카잔두 꿀물단지벌레  
{1}{G}  
생물 — 곤충  
1/3  
*대지력* — 대지가 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 당신은 생명 1점을 얻는다.

* 대지력 능력은 어떤 이유로든 당신의 조종하에 대지가 전장에 들어올 때마다 격발됩니다. 당신이 대지를 플레이하거나, 주문이나 능력이 대지를 전장에 놓을 때에도 격발됩니다.
* 대지력 능력은 이미 전장에 있던 지속물이 대지가 되는 경우에는 격발하지 않습니다.
* 대지가 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 당신이 조종하는 지속물들의 각 대지력 능력이 격발합니다. 당신은 이 능력들을 당신이 원하는 순서로 스택에 쌓을 수 있습니다. 마지막으로 스택에 쌓은 능력이 제일 먼저 해결됩니다.

## 기존 키워드 능력: 키커

키커는 당신이 주문에 추가비용을 지불해 좀더 많은 효과를 얻을 수 있게 해 주는 기존 키워드입니다.

잿더미지옥  
{1}{R}  
순간마법  
키커 {R} *(당신은 이 주문을 발동하면서 추가로 {R}를 지불할 수 있다.)*  
잿더미지옥은 각 생물에게 피해 1점을 입힌다. 잿더미지옥의 키커 비용이 지불되었다면, 잿더미지옥은 대신 각 생물에게 피해 2점을 입힌다.

연글라이더 성직자  
{W}  
생물 — 코르 성직자  
1/1  
키커 {2}{W} *(당신은 이 주문을 발동하면서 추가로 {2}{W}를 지불할 수 있다.)*  
비행  
연글라이더 성직자가 전장에 들어올 때, 연글라이더 성직자의 키커 비용이 지불되었다면, 생물을 최대 두 개까지 목표로 정한다. 그 생물들을 탭한다.

* 키커는 당신이 주문을 발동하면서 지불하겠다고 선택할 수 있는 선택적인 추가비용을 나타냅니다.   
  해당 추가비용을 지불하면 "키커 비용이 지불된" 것입니다.
* 한 번을 초과해 키커 비용을 지불할 수 없습니다.
* 키커 능력을 가진 지속물을 발동하지 않고 전장에 놓는 경우, 당신은 키커 비용을 지불할 수 없습니다.
* 당신이 키커 비용을 지불한 주문을 복사한다면, 복사본도 키커 비용을 지불한 것으로 취급합니다. 카드나 토큰이 이미 전장에 있는 지속물의 복사본으로 전장에 들어오는 경우, 새로운 지속물은 원본이 키커 비용을 지불했더라도 키커 비용을 지불하지 않은 것으로 취급합니다.
* 주문의 최종 비용을 결정하려면, 마나 비용 (또는 다른 카드의 효과에 의해 지불이 허용되는 대체비용)부터 시작해서 비용 상승 (키커 등)을 더한 후, 비용 감소를 적용합니다. 주문의 전환마나비용은 해당 주문을 발동하기 위해 지불한 총 비용과 무관하게 마나 비용에 의해서만 결정됩니다.
* 일부 순간마법 및 집중마법 주문은 키커 비용이 지불된 경우 대체적인 또는 추가적인 목표를 요구합니다. 해당 주문의 키커 비용이 지불되지 않은 경우에는 이러한 목표 지정 요구사항을 무시하며, 적절한 목표를 선택할 수 없는 경우에는 해당 주문의 키커 비용을 지불할 수 없습니다. 반면, 지속물 주문의 경우에는 주문이 해결되어 해당 지속물이 전장에 들어올 때 격발하는 능력에 대해 목표를 선택할 수 없다고 해도 그 주문의 키커 비용을 지불할 수 있습니다.
* 플레이어가 키커 비용이 지불된 주문을 발동할 때 격발하는 능력은 능력을 격발시킨 주문보다 먼저, 그러나 그 주문의 목표가 선택된 뒤에 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.
* "키커 능력"을 언급하는 능력은 키커 비용을 가지고 있는 카드(또는, 다른 세트의 일부 카드에 있는 다중 키커 비용)를 지칭하는 것이며, 키커와 관련이 있는 능력을 가진 카드를 지칭하는 것이 아닙니다.

# *젠디카르 라이징* 카드별 설명

습득 전문가  
{1}{B}  
생물 — 인간 도적  
1/2  
습득 전문가가 전장에 들어올 때, 상대를 목표로 정한다. 그 플레이어는 당신의 파티에 있는 생물의 수만큼 자신의 손에 있는 카드를 공개한다. 당신은 그 카드 중 한 장을 선택한다. 그 플레이어는 그 카드를 버린다. *(당신의 파티에는 성직자, 도적, 전사, 마법사가 각각 최대 한 개씩 포함된다.)*

* 습득 전문가의 능력이 해결되면서 당신의 파티에 아무 생물도 없는 경우, 목표 상대는 아무 카드도 공개하지 않고 당신은 아무 카드도 선택하지 않습니다.

탐험이 기다린다  
{1}{G}  
집중마법  
당신의 서고 맨 위 카드 다섯 장을 본다. 당신은 그중에서 생물 카드 한 장을 공개하고 당신의 손으로 가져갈 수 있다. 나머지 카드들은 무작위 순서로 당신의 서고 맨 밑에 놓는다. 당신이 이런 식으로 카드를 당신의 손에 넣지 않았다면, 카드 한 장을 뽑는다.

* 이런 식으로 당신이 카드를 뽑는 경우, 그 카드는 당신의 서고 맨 위에서 카드 다섯 장을 서고 맨 밑에 넣고 난 후 서고 맨 위에 위치한 카드입니다.

아가딤의 각성  
{X}{B}{B}{B}  
집중마법  
당신의 무덤에 있는 전환마나비용이 서로 다르며 전환마나비용이 X이하인 생물 카드들을 원하는 수만큼 목표로 정한다. 그 카드들을 전장으로 되돌린다.  
/////  
지하묘지, 아가딤  
대지  
지하묘지, 아가딤이 전장에 들어오면서, 당신은 생명 3점을 지불할 수 있다. 그러지 않으면, 아가딤은 탭된 채로 전장에 들어온다.  
{T}: {B}를 추가한다.

* 예를 들어, X가 3이라면, 당신은 전환마나비용이 3인 생물, 전환마나비용이 2인 생물, 전환마나비용이 1인 생물 및 전환마나비용이 0인 생물과 같은 식으로 생물을 최대 네 개까지 목표로 정할 수 있습니다.
* 아가딤의 각성의 X값이 0인 경우, 당신은 전환마나비용이 0인 생물 한 개를 목표로 정할 수 있습니다.
* 플레이어의 무덤에 있는 카드의 마나 비용에 {X}가 있는 경우, 그 카드의 X는 0으로 간주합니다.

겁없는 여행자, 아키리  
{1}{R}{W}  
전설적 생물 — 코르 전사  
3/3  
당신이 장착한 생물 한 개 이상으로 플레이어를 공격할 때마다, 카드 한 장을 뽑는다.  
{W}: 당신은 당신이 조종하는 생물에서 장비를 분리할 수 있다. 그렇게 한다면, 그 생물을 탭하고 그 생물은 턴종료까지 무적을 얻는다.

* 아키리의 첫 번째 능력은 당신이 장착된 생물로 공격하는 플레이어 한 명당 정확하게 카드 한 장만을 뽑게 해 주며, 여러 개의 장착된 생물이 그 플레이어를 공격하는지 및 그 생물이 장비를 몇 개나 장착하고 있는 지는 영향을 주지 않습니다.
* 플레인즈워커를 공격하는 장착된 생물은 아키리의 첫 번째 능력을 격발시키지 않습니다.
* 탈착된 장비는 전장에 남습니다.
* 당신은 아키리의 두 번째 능력이 해결되면서 어느 장비를 탈착할 지를 선택합니다. 장비를 생물에서 탈착하는 일은 그 생물에 부착된 다른 장비들에는 영향을 주지 않습니다. 당신이 장비를 탈착하는 시점과 그 생물이 탭되고 무적을 얻는 시점 사이에는 어느 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.
* 그 생물이 이미 탭되어 있다면, 그 생물은 단순히 턴종료까지 무적을 얻을 뿐입니다.

연합한 돌격  
{2}{W}  
순간마법  
생물을 최대 두 개까지 목표로 정한다. 그 생물들은 각각 턴종료까지 +X/+X를 받는다. X는 당신의 파티에 있는 생물의 수이다. *(당신의 파티에는 성직자, 도적, 전사, 마법사가 각각 최대 한 개씩 포함된다.)*

* X의 값은 연합한 돌격이 해결되는 시점에만 계산됩니다. 일단 계산되고 나면, 해당 턴 나중에 당신의 파티에 있는 생물의 수가 변하더라도 X값은 변하지 않습니다.

고대의 녹음수호자  
{4}{G}{G}  
생물 — 정령  
5/7  
대공  
당신은 당신의 무덤에서 대지를 플레이할 수 있다.  
전장에 들어오는 대지가 당신이 조종하는 지속물의 격발능력을 격발시키려 하면, 그 능력은 한 번 더 격발된다.

* 고대의 녹음수호자는 당신이 그 대지들을 플레이할 수 있는 시점을 변경하지 않습니다. 당신은 여전히 한 턴에 대지를 한 장만 플레이할 수 있고, 당신의 본단계에 스택이 비어 있고 우선권을 가진 상태여야 합니다.
* 고대의 녹음수호자는 당신의 무덤에 있는 대지 카드들의 활성화 능력(순환 등)을 사용할 수 있게 해 주지 않습니다.
* 고대의 녹음수호자는 당신이 선택적 양면 카드들의 대지 면을 플레이할 수 있게 해 주지만, 대지가 아닌 면은 플레이할 수 있게 해 주지 않습니다.
* 고대의 녹음수호자의 세 번째 능력은 대지 자체가 가지고 있는 전장에 들어올 때 격발하는 능력 및 대지력 능력과 같이 그 대지가 전장에 들어올 때 격발하는 다른 격발능력에도 영향을 줍니다. 이러한 격발능력은 문장에 “~할 때” 또는 “~할 때마다”로 표시됩니다.
* 대체효과는 고대의 녹음수호자의 세 번째 능력에 영향을 받지 않습니다. 이는 "[이 대지]가 전장에 들어오면서"가 적용된 능력 및 대지가 카운터를 가지고 들어온다고 명시되어 있는 능력들을 포함합니다.
* 고대의 녹음수호자의 효과는 격발능력을 복사하는 것이 아닙니다; 능력이 두 번 격발되게 하는 것입니다. 모드 및 목표를 비롯해, 해당 능력을 스택에 쌓을 때 선택하는 사항들은 격발된 각 능력마다 별도로 적용됩니다. 지속물에 카운터를 올릴 지 등 능력이 해결될 때 선택하는 사항 또한 개별적으로 적용됩니다.
* 격발 사건이 구체적으로 "대지"를 지칭할 필요는 없습니다. 예를 들어, "생물이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다" 격발되는 능력은 전장에 들어온 대지가 생물이기도 하다면 두 번 격발됩니다.
* 당신이 대지를 플레이할 때마다 격발하는 능력은 추가적으로 격발되지 않습니다.
* 어떤 격발능력이 여러 번 격발되는지 판단하려면 전장에 있는 각 지속물의 현재 상태와 지속 효과를 감안하십시오. 예를 들어, 당신이 야생의 영혼, 아샤야를 조종하는 경우, 전장에 들어오는 토큰이 아닌 생물은 적절한 능력들이 추가적으로 격발되게 할 것입니다.
* 당신이 고대의 녹음수호자를 두 개 조종하는 경우, 전장에 들어오는 대지들은 능력을 네 번이 아니라 세 번 격발시킵니다. 세 번째 고대의 녹음수호자는 능력을 네 번 격발되게 하고, 네 번째는 다섯 번 격발되게 하는 식으로 이어집니다.
* 대지가 고대의 녹음수호자와 동시에 전장에 들어오면서 (어떤 효과로 인해 고대의 녹음수호자 자신이 대지가 되어 들어오는 경우도 포함해서) 당신이 조종하는 지속물의 격발능력을 격발시키는 경우, 그 능력은 추가적으로 격발합니다.

운명의 천사  
{3}{W}{W}  
생물 — 천사 성직자  
2/6  
비행, 이단공격  
당신이 조종하는 생물이 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 당신과 그 플레이어는 각각 그만큼의 생명점을 얻는다.  
당신의 종료단 시작에, 당신의 생명 총점이 게임을 시작할 때의 생명 총점보다 최소 15점 이상 높다면, 이 턴에 운명의 천사가 공격한 각 플레이어는 게임에서 패배한다.

* 모든 선제공격 전투피해는 동시에 입혀지며, 이와 별도로, 모든 일반 전투피해도 동시에 입혀집니다. 이러한 피해가 피해를 입은 플레이어가 게임에서 패배하기에 충분할 정도의 양이라면, 운명의 천사의 첫 번째 격발능력은 당신이 생명점을 얻게 해 주지만 다른 플레이어는 이미 게임에서 패배했기 때문에 생명점을 얻을 수 없습니다.
* 당신이 조종하는 생물이 어떤 식으로든 당신에게 전투피해를 입히는 경우 (대부분의 경우에는 전투피해가 전향되었기 때문에), 당신은 단일한 생명점 회복 사건으로써 그 피해의 두 배만큼 생명점을 얻습니다.
* 당신의 종료단 전에 운명의 천사가 전장을 떠나는 경우, 운명의 천사의 마지막 능력은 운명의 천사가 앞서 플레이어를 공격했더라도 격발하지 않으며 해당 플레이어가 게임에서 패배하게 하지 않습니다.
* 쌍두거인 게임에서, 운명의 천사의 마지막 능력은 당신의 팀의 생명 총점이 팀의 시작 생명 총점보다 15점 이상 높은 한 격발할 수 있습니다.

불인지  
{1}{U}  
순간마법  
생물 또는 플레인즈워커 주문을 목표로 정한다. 그 주문의 조종자가 {2}를 지불하지 않는 한 그 주문을 무효화한다. 어느 상대의 무덤에 카드가 여덟 장 이상 있다면, 대신 그 주문을 무효화한 후, 점술 2를 한다.

* 어느 상대의 무덤에 카드가 여덟 장 이상 있다고 해도, 불인지는 여전히 생물 또는 플레인즈워커 주문만을 목표로 정할 수 있습니다.
* 불인지는 해당 주문의 조종자뿐만 아니라 아무 상대의 무덤에 카드가 여덟 장 이상 있는 한 주문을 무효화하고 당신이 점술 2를 하게 해 줍니다.
* 무효화할 수 없는 주문도 불인지의 목표로 지정할 수 있습니다. 당신은 상대의 무덤에 카드가 여덟 장 이상 있다면 여전히 점술 2를 하게 됩니다.

에메리아의 집정관  
{2}{W}  
생물 — 집정관  
2/3  
비행  
각 플레이어는 매 턴 한 개를 초과해서 주문을 발동할 수 없다.  
당신의 상대들이 조종하는 기본이 아닌 대지는 탭된 채로 전장에 들어온다.

* 에메리아의 집정관은 플레이어가 주문을 발동했는지를 확인하기 위해 해당 턴 전체를 돌아보며, 이는 해당 주문이 발동되었을 때 에메리아의 집정관이 전장에 없었던 경우에도 마찬가지입니다. 특히, 당신은 에메리아의 집정관을 발동한 다음 같은 턴에 다른 주문을 발동할 수 없습니다.
* 당신이 주문을 발동했지만 그 주문이 무효화된 경우, 당신은 같은 턴 동안 다른 주문을 발동할 수 없습니다.
* 어떤 효과가 조건이 맞거나 비용이 지불되지 않는 한 대지가 탭되어 들어온다고 선언하는 경우, 그 대지는 해당 조건이 맞춰져 있거나 비용이 지불되어도 에메리아의 집정관의 두 번째 능력에 의해 영향을 받으면 탭되어 들어옵니다.

아이오나의 대사제  
{W}  
생물 — 인간 성직자  
\*/2  
아이오나의 대사제의 공격력은 당신의 파티에 있는 생물의 수와 같다. *(당신의 파티에는 성직자, 도적, 전사, 마법사가 각각 최대 한 개씩 포함된다.)*  
당신의 턴 전투 시작에, 당신에게 완전한 파티가 있다면, 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +1/+1을 받고 비행을 얻는다.

* 아이오나의 대사제의 공격력을 정의하는 능력은 전장뿐만 아니라 모든 영역에서 적용됩니다.
* 마지막 능력은 당신의 전투단이 시작되면서 당신에게 완전한 파티가 있지 않은 경우에는 전혀 격발하지 않습니다. 그 능력이 해결되면서 당신에게 완전한 파티가 있지 않은 경우에는 +1/+1 또는 비행을 주지 않습니다. 그러나, 당신의 파티에 있는 생물의 수는 격발한 시점과 해결되는 시점 사이에 변경될 수 있습니다.
* 일단 목표 생물이 +1/+1을 받고 비행을 얻고 나면, 해당 턴 나중에 당신에게 더이상 완전한 파티가 있지 않은 경우에도 이 보너스들을 유지합니다.

열정적인 전기술사  
{2}{R}  
생물 — 인간 마법사  
3/2  
열정적인 전기술사가 전장에 들어올 때, 당신의 파티에 있는 각 생물마다 {R}를 추가한다. *(당신의 파티에는 성직자, 도적, 전사, 마법사가 각각 최대 한 개씩 포함된다.)*

* 열정적인 전기술사의 능력은 스택을 사용하며 플레이어들은 이에 대응할 수 있습니다. 이 능력은 마나 능력에 의해 격발하지 않았으므로 마나 능력이 아닙니다.

야생의 영혼, 아샤야  
{3}{G}{G}  
전설적 생물 — 정령  
\*/\*  
야생의 영혼, 아샤야의 공격력과 방어력은 각각 당신이 조종하는 대지의 수와 같다.  
당신이 조종하는 토큰이 아닌 생물들은 자신의 다른 유형에 더불어 숲 대지이다. *(그 생물들은 여전히 소환후유증의 영향을 받는다.)*

* 아샤야의 공격력과 방어력을 정의하는 능력은 전장뿐만 아니라 모든 영역에서 적용됩니다.
* 아샤야가 전장에 있는 한, 아샤야는 자신의 두 번째 능력의 영향을 받으며 따라서 자신의 첫 번째 능력은 자신을 셉니다.
* 생물들이 받은 피해는 턴이 종료되며 피해가 제거될 때까지 남아 있으므로, 해당 턴에 당신이 조종하는 대지들이 전장을 떠나는 경우 아샤야가 입은 치명적이지 않은 피해가 치명적인 피해로 바뀔 수도 있습니다.
* 당신은 생물 카드를 대지처럼 플레이할 수 없습니다; 당신은 여전히 그 카드들을 주문으로써 발동하며, 그 후 (자신의 다른 유형에 추가로) 대지로써 전장에 들어오게 되는 것입니다.
* 숲인 대지는 기본적인 마나 능력으로 "{T}: {G}를 추가한다."를 가지고 있습니다.

수행원을 거느린 치유사  
{3}{W}  
생물 — 코르 성직자  
2/3  
당신이 매 턴 처음으로 생명점을 얻을 때마다, 1/1 백색 고양이 생물 토큰 한 개를 만든다.  
{2}{W}: 다른 성직자를 목표로 정한다. 그 목표는 턴종료까지 생명연결을 얻는다.

* 동일한 생물이 생명연결을 여러 개 가지는 것은 아무런 부가효과가 없습니다.

주둔지  
대지  
주둔지는 탭된 채로 전장에 들어온다.  
{T}: {C}를 추가한다.  
{T}: 원하는 색의 마나 한 개를 추가한다. 이 마나는 성직자, 도적, 전사, 또는 마법사 주문을 발동하거나 성직자, 도적, 전사, 또는 마법사의 능력을 활성화하는 데만 사용할 수 있다.

* 주둔지의 마지막 능력으로 생성된 마나는 전장에 있지 않은 카드들의 능력을 활성화하기 위한 비용을 지불하거나 격발능력을 해결하면서 비용을 지불하기 위해 사용할 수 없습니다.

혈족장의 갈증  
{B}  
집중마법  
키커 {2}{B} *(당신은 이 주문을 발동하면서 추가로 {2}{B}를 지불할 수 있다.)*  
전환마나비용이 2 이하인 생물 또는 플레인즈워커를 목표로 정한다. 그 목표를 파괴한다. 이 주문의 키커 비용이 지불되었다면, 대신 생물 또는 플레인즈워커를 목표로 정한다. 그 목표를 파괴한다.

* 전장에 있는 생물 또는 플레인즈워커의 마나 비용에 {X}가 있다면, X는 0으로 간주합니다.

산불 정령  
{R}{G}  
생물 — 정령  
1/1  
신속  
산불 정령은 공격력이 2 이하인 생물에게 방어될 수 없다.  
*대지력* — 대지가 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 산불 정령은 턴종료까지 +2/+2를 받는다.

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

협곡 날쥐  
{2}{W}  
생물 — 생쥐  
1/2  
*대지력* — 대지가 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 +1/+1을 받는다.

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

폭포수 예언자  
{3}{U}  
생물 — 인어 마법사  
3/3  
폭포수 예언자가 전장에 들어올 때, 점술 X를 한다. X는 당신의 파티에 있는 생물의 수이다. *(당신의 파티에는 성직자, 도적, 전사, 마법사가 각각 최대 한 개씩 포함된다.)*

* 폭포수 예언자의 능력이 해결되면서 당신의 파티에 아무 생물도 없다면, 당신은 전혀 점술을 하지 않습니다. 당신이 점술할 때마다 격발하는 능력은 격발하지 않습니다.

분노하는 섬, 카릭스  
{2}{U}{U}  
전설적 생물 — 리바이어던 게  
0/17  
당신의 상대들이 분노하는 섬, 카릭스를 목표로 발동하는 주문은 발동하는 데 {2}가 더 든다.  
{3}: 카릭스는 턴종료까지 +X/-X를 얻는다. X는 당신이 조종하는 섬의 수이다.

* 주문의 총 비용을 결정하려면, 지불하려는 마나 비용 또는 대체비용에 비용 증가분(카릭스의 효과 등)을 추가한 다음 비용 감소분을 적용하십시오. 주문의 전환마나비용은 해당 주문을 발동하기 위해 지불한 총 비용과 무관하게 마나 비용에 의해서만 결정됩니다.
* 카릭스를 한 번보다 많이 목표로 정한 상대의 주문은 발동하는 데 {2}만 더 듭니다.
* 매번 당신이 카릭스의 마지막 능력을 활성화할 때마다, 해당 능력에 대한 X값은 그 능력이 해결되는 시점에만 결정됩니다. 계산이 완료되면, 해당 공격력 및 방어력을 변경하는 능력의 크기는 당신이 조종하는 섬의 수가 해당 턴 나중에 변경되더라도 변하지 않습니다.

냉각 함정  
{U}  
순간마법  
생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 -4/-0을 받는다. 당신이 마법사를 조종하고 있다면, 카드 한 장을 뽑는다.

* 목표 생물이 냉각 함정이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 당신이 마법사를 조종하는 경우에도 카드를 뽑지 않습니다.

정화하는 들불  
{1}{R}  
집중마법  
대지를 목표로 정한다. 그 대지를 파괴한다. 그 대지의 조종자는 자신의 서고에서 기본 대지 카드 한 장을 찾아, 탭된 채로 전장에 놓을 수 있다. 그렇게 한다면, 그 플레이어는 자신의 서고를 섞는다.  
카드 한 장을 뽑는다.

* 목표 대지가 정화하는 들불이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 어느 플레이어도 기본 대지 카드를 찾지 않고 당신도 카드를 뽑지 않습니다. 목표가 유효하지만 파괴되지는 않은 경우 (대부분 무적을 가지고 있는 등의 이유로), 그 조종자는 기본 대지 한 장을 찾고 당신은 카드를 뽑습니다.

차디찬 심해의 성직자  
{1}{U}  
생물 — 인어 성직자  
1/3  
차디찬 심해의 성직자가 생물을 방어할 때마다, 그 생물은 조종자의 다음 언탭단에 언탭되지 않는다.

* 방어된 생물은 그 생물의 조종자의 다음 유지단 전에 차디찬 심해의 성직자가 전장을 떠나더라도 언탭되지 않습니다.
* 방어된 생물이 언탭되어 있는 경우 (대부분 경계를 가지고 있는 등의 이유로), 이 능력은 그 생물을 탭하지 않습니다.

당혹스러운 난문제  
{1}{U}  
부여마법  
당혹스러운 난문제가 전장에 들어올 때, 카드 한 장을 뽑는다.  
대지가 상대의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 그 플레이어가 이 턴에 다른 대지를 전장에 들어오게 했다면, 그 플레이어는 자신이 조종하는 대지 한 개를 소유자의 손으로 되돌린다.

* 플레이어는 자신이 조종하는 대지 중 아무 대지나 소유자의 손으로 되돌릴 수 있으며, 이는 이번 턴에 전장에 들어온 대지에 국한되지 않습니다.
* 대지가 어떤 상대의 조종하에 들어온 적이 없는 상태에서 두 개 이상의 대지가 전장에 동시에 들어오는 경우, 당혹스러운 난문제의 두 번째 능력은 그러한 대지들 각각에 대해 격발합니다.

산호투구 역사가  
{2}{U}  
생물 — 인어 마법사  
2/2  
당신이 키커 비용이 지불된 주문을 발동할 때마다, 카드 한 장을 뽑은 후, 카드 한 장을 버린다.  
산호투구 역사가가 전장에 들어올 때, 당신의 서고 맨 위 카드 다섯 장을 본다. 당신은 그중 키커 능력을 가진 카드 한 장을 공개하고 당신의 손으로 가져갈 수 있다. 나머지 카드들은 무작위 순서로 당신의 서고 맨 밑에 놓는다.

* 당신은 산호투구 역사가의 첫 번째 능력이 해결되는 동안 카드 한 장을 뽑고 카드 한 장을 버립니다. 이 사건들 사이에는 어떤 플레이어도 행동을 취할 수 없으며, 아무 일도 일어날 수 없습니다.

탐나는 상  
{4}{B}  
집중마법  
이 주문은 당신의 파티에 있는 각 생물마다 발동하는 데 {1}이 덜 든다. *(당신의 파티에는 성직자, 도적, 전사, 마법사가 각각 최대 한 개씩 포함된다.)*  
당신의 서고에서 카드 한 장을 찾아, 당신의 손으로 가져간 후, 당신의 서고를 섞는다. 당신에게 완전한 파티가 있다면, 당신은 당신의 손에서 전환마나비용이 4 이하인 주문을 마나 비용을 지불하지 않고 발동할 수 있다.

* 당신에게 완전한 파티가 있고 당신이 탐나는 상의 효과로 주문을 발동하려는 경우, 당신은 탐나는 상을 해결하는 과정의 일부로써 카드를 찾고 난 뒤에 그렇게 합니다. 해당 턴 나중에 발동하려고 기다릴 수 없습니다. 카드의 유형에 기반한 타이밍 제약은 무시됩니다.
* 당신이 찾은 카드가 당신이 발동하는 카드가 될 수도 있습니다.
* "마나 비용을 지불하지 않고" 카드를 발동하는 경우, 어떠한 대체 비용도 지불하겠다고 선택할 수 없습니다. 하지만 추가비용은 지불할 수 있습니다. 발동할 카드에 필수적인 추가비용이 있다면, 그 비용은 반드시 지불해야 발동할 수 있습니다.
* 카드의 마나 비용에 {X}가 있는 경우, 마나 비용을 지불하지 않고 그 카드를 발동할 때에는 그 값으로 0을 선택해야 합니다.

암석갑옷 발로스  
{5}{G}{G}  
생물 — 야수  
6/6  
키커 {2}{G}  
이 주문은 무효화될 수 없다.  
방호, 신속  
암석갑옷 발로스의 키커 비용이 지불되었다면, 암석갑옷 발로스는 +1/+1 카운터 네 개를 가지고 전장에 들어온다.

* 주문을 무효화하는 주문 또는 능력은 여전히 암석갑옷 발로스를 목표로 정할 수 있습니다. 그러한 주문이나 능력이 해결될 때, 암석갑옷 발로스는 무효화되지 않지만, 무효화를 시도하는 해당 주문이나 능력의 모든 추가 효과는 그대로 발생합니다.

기어다니는 황무지  
대지  
{T}: {C}를 추가한다.  
{4}: 기어다니는 황무지에 +1/+1 카운터 두 개를 올려놓는다. 그 후 당신은 기어다니는 황무지가 턴종료까지 0/0 정령 생물이 되게 할 수 있다. 그 생물은 여전히 대지다.

* 기어다니는 황무지가 이미 생물인 상태여도 기어다니는 황무지의 마지막 능력을 활성화할 수 있습니다.
* 기어다니는 황무지에 놓여 있는 카운터들은 기어다니는 황무지가 생물이 아니게 되더라도 그 위에 남아있습니다. 나중에 생물이 되면, 다시 적용됩니다.
* 기어다니는 황무지가 이미 생물이 아닌 한, 기어다니는 황무지의 두 번째 능력은 생물이 아닌 대지에 +1/+1 카운터 두 개를 올려놓게 합니다. 당신이 조종하는 생물에 카운터가 놓일 때 적용되거나 격발하는 능력들은 이에 대해 적용되지 않습니다.
* 생물로 변한 생물이 아닌 지속물은, 지속물의 조종자가 자신의 가장 최근 턴 시작부터 지속적으로 조종한 경우에만, 공격하고 {T} 능력을 활성화할 수 있습니다. 해당 지속물이 얼마나 오랫동안 생물이었는지는 상관없습니다.

불굴의 생존자  
{1}{G}  
생물 — 인간 전사  
1/1  
불굴의 생존자가 전장에 들어올 때, 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

* 불굴의 생존자는 자신의 능력의 목표로 자신을 지정할 수 있습니다.

악마의 사도  
{2}{B}  
생물 — 인간 성직자  
3/1  
악마의 사도가 전장에 들어올 때, 각 플레이어는 생물 또는 플레인즈워커 한 개를 희생한다.

* 격발능력이 해결되면서, 턴을 가진 플레이어가 자신이 조종하는 생물 또는 플레인즈워커 한 개를 선택하고, 그 후 턴 순서대로 다른 플레이어들이 앞에서 어떤 선택이 이루어졌는지를 아는 채로 똑같이 진행합니다. 그 후 선택된 생물 및/또는 플레인즈워커들이 동시에 희생됩니다.
* 악마의 사도는 자신의 능력에 대해 희생되는 생물이 될 수 있습니다.

마지막 혈족장, 드라나  
{3}{B}{B}  
전설적 생물 — 흡혈귀 성직자  
4/4  
비행  
마지막 혈족장, 드라나가 공격할 때마다, 수비플레이어는 당신의 무덤에 있는 전설적이 아닌 생물 카드 한 장을 선택한다. 당신은 그 카드를 +1/+1 카운터 한 개를 추가로 가진 채로 전장으로 되돌린다. 그 생물은 자신의 다른 유형에 더불어 흡혈귀다.

* 드라나가 플레인즈워커를 공격하는 경우, 해당 플레인즈워커의 조종자가 수비플레이어입니다.
* 드라나의 능력이 해결되는 동안 수비플레이어가 카드를 선택하고 당신이 그 카드를 전장에 놓습니다. 이 사건들 사이에는 어떤 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.
* 모든 공격생물이 동시에 선언되므로, 되돌려진 생물은 신속을 가지고 있다고 해도 자신이 되돌려진 같은 전투에 공격할 수 없습니다.
* 되돌려진 생물은 드라나가 전장을 떠난 뒤에도 자신의 다른 유형에 더불어 흡혈귀입니다.

드라나의 침묵시키는 자  
{5}{B}  
생물 — 흡혈귀 도적  
3/2  
드라나의 침묵시키는 자가 전장에 들어올 때, 상대가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 -X/-X를 받는다. X는 당신의 파티에 있는 생물의 수이다. *(당신의 파티에는 성직자, 도적, 전사, 마법사가 각각 최대 한 개씩 포함된다.)*

* X의 값은 드라나의 침묵시키는 자의 능력이 해결되는 시점에만 계산됩니다. 일단 계산되고 나면, 해당 턴 나중에 당신의 파티에 있는 생물의 수가 변하더라도 X값은 변하지 않습니다.

에메리아 대장  
{3}{W}  
생물 — 천사 전사  
1/1  
비행, 경계  
에메리아 대장이 전장에 들어올 때, 당신의 파티에 있는 각 생물 한 개당 에메리아 대장에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다. *(당신의 파티에는 성직자, 도적, 전사, 마법사가 각각 최대 한 개씩 포함된다.)*

* 에메리아 대장은 대체효과가 아니라 격발능력을 통해 +1/+1 카운터를 받으므로, 플레이어들은 이 능력이 스택에 있으며 에메리아 대장의 방어력이 1인 동안 행동을 취할 수 있습니다.

에메리아의 부름  
{4}{W}{W}{W}  
집중마법  
비행을 가진 4/4 백색 천사 전사 생물 토큰 두 개를 만든다. 당신이 조종하는 천사가 아닌 생물들은 당신의 다음 턴까지 무적을 얻는다.  
/////  
산산조각난 하늘거주지, 에메리아  
대지  
산산조각난 하늘거주지, 에메리아가 전장에 들어오면서, 당신은 생명 3점을 지불할 수 있다. 그러지 않으면, 에메리아는 탭된 채로 전장에 들어온다.  
{T}: {W}를 추가한다.

* 에메리아의 부름은 에메리아의 부름이 해결되는 시점에 당신이 조종하고 있던 생물들에게만 영향을 미칩니다. 당신이 그 후에 조종하기 시작한 생물들은 무적을 얻지 못합니다.

탐험 투사  
{2}{R}  
생물 — 인간 전사  
2/3  
탐험 투사는 당신이 다른 전사를 조종하는 한 +2/+0을 받는다.

* 탐험 투사는 당신이 다른 전사를 한 개보다 얼마나 많이 조종하는지에 상관없이 +2/+0만을 받습니다.

탐험 역술가  
{3}{U}  
생물 — 인어 마법사  
3/2  
비행  
당신이 다른 마법사를 조종하는 한, 탐험 역술가는 "이 생물이 죽을 때, 카드 한 장을 뽑는다."를 가진다.

* 탐험 역술가는 당신이 다른 마법사를 얼마나 많이 조종하는지에 상관없이 격발 능력을 한 개만 가집니다.
* 탐험 역술가가 당신이 조종하는 다른 모든 마법사들이 전장을 떠나는 것과 동시에 죽는 경우, 탐험 역술가의 마지막 능력이 격발합니다. 예를 들어, 당신이 탐험 역술가만 두 개 조종하는 상태에서 두 생물이 동시에 죽는 경우, 각각의 능력이 격발합니다.

멀리 보는 예언자  
{2}{W}  
생물 — 코르 마법사  
3/3  
멀리 보는 예언자가 전장에 들어올 때, 상대를 목표로 정한다. 당신과 그 상대는 각각 카드 한 장을 뽑는다.

* 멀리 보는 예언자의 능력이 유효한 상대를 목표로 정할 수 없는 경우, 또는 능력이 스택에 있는 동안 능력의 목표가 유효하지 않게 된 경우, 당신은 카드를 뽑지 않습니다.

무리 먹이기  
{1}{B}  
집중마법  
상대가 조종하는 생물 또는 부여마법을 목표로 정한다. 그 목표를 파괴한다. 당신은 그 지속물의 전환마나비용만큼 생명점을 잃는다.

* 목표로 한 지속물이 무리 먹이기가 해결되려 할 때 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 당신은 생명점을 잃지 않습니다. 목표가 유효하지만 파괴되지 않은 경우 (대부분 무적을 가지고 있는 등의 이유로), 당신은 생명점을 잃습니다.
* 당신이 잃는 생명점의 양은 해당 지속물이 마지막으로 전장에 존재했을 때의 전환마나비용으로 결정됩니다.
* 전장에 있는 지속물의 마나 비용에 {X}가 있다면, X는 0으로 간주합니다.

펠리다르 후퇴  
{3}{W}  
부여마법  
*대지력* — 대지가 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 하나를 선택한다 —  
• 2/2 백색 고양이 야수 생물 토큰 한 개를 만든다.  
• 당신이 조종하는 각 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다. 그 생물들은 턴종료까지 경계를 얻는다.

* 펠리다르 후퇴의 두 번째 모드는 해당 능력이 해결되는 시점에 당신이 조종하는 생물에만 영향을 주며, 여기에는 당신이 조종하지만 어떤 이유로든 +1/+1 카운터를 얻지 못한 생물도 포함됩니다. 능력이 해결된 이후에 조종하기 시작한 생물은 경계를 얻거나 +1/+1 카운터를 받지 못합니다.

화염검 돌격꾼  
{R}  
생물 — 고블린 전사  
1/1  
화염검 돌격꾼이 장착된 한, 화염검 돌격꾼은 신속을 가진다.  
화염검 돌격꾼이 죽을 때, 원하는 목표를 정한다. 화염검 돌격꾼은 그 목표에게 자신의 공격력만큼 피해를 입힌다.

* 화염검 돌격꾼의 공격력을 결정하려면 화염검 돌격꾼이 마지막으로 전장에 존재했던 시점을 확인하십시오. 화염검 돌격꾼의 공격력이 0 이하라면, 능력은 아무런 효과 없이 해결됩니다.

균열 마법사  
{1}{R}  
생물 — 고블린 마법사  
2/1  
균열 마법사가 전장에 들어올 때, 당신은 카드 한 장을 버릴 수 있다. 그렇게 한다면, 카드 한 장을 뽑는다.

* 균열 마법사의 능력을 해결하는 동안, 당신은 카드를 한 장보다 많이 버릴 수 없습니다.

버림받은 기념물  
{5}  
전설적 마법물체  
당신이 조종하는 무색 생물들은 +2/+2를 받는다.  
당신이 {C}를 얻기 위해 지속물을 탭할 때마다, 그에 더해 {C}를 추가한다.  
당신이 무색 주문을 발동할 때마다, 당신은 생명 2점을 얻는다.

* 대지는 자신이 어떤 색의 마나를 생산하는지에 무관하게 일반적으로는 무색입니다. 어떤 효과가 무색 대지를 특정 색이 된다는 언급 없이 생물이 되게 하는 경우, 그 대지는 +2/+2를 받습니다.
* 당신은 지속물이 보유한 {T} 기호가 비용에 포함되어 있는 마나 능력을 활성화하는 경우에만, 또한 그 능력이 해결되면서 한 개 이상의 {C}가 생성되는 경우에만 "{C}를 얻기 위해 지속물을 탭"하는 것입니다.
* 당신이 지속물을 탭해 {C}가 한 개보다 많이 생성되는 경우, 당신은 추가적인 {C}를 한 개만 추가합니다.
* 플레이어가 주문을 발동할 때 격발하는 능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.
* 버림받은 기념물의 마지막 능력은 당신이 대지를 플레이할 때 격발하지 않습니다.

빙하의 움켜쥠  
{2}{U}  
순간마법  
생물을 목표로 정한다. 그 생물을 탭한다. 그 생물의 조종자는 카드 두 장을 민다. 그 생물은 조종자의 다음 언탭단에 언탭되지 않는다. *(그 플레이어는 자신의 서고 맨 위 카드 두 장을 자신의 무덤에 넣는다.)*  
카드 한 장을 뽑는다.

* 목표 생물이 빙하의 움켜쥠이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 어느 플레이어도 카드를 밀거나 뽑지 않으며, 생물들이 언탭되는 것도 막히지 않습니다. 목표는 유효하지만 빙하의 움켜쥠이 그 생물을 탭하지 않는 경우 (대부분 이미 탭되어 있기 때문에), 빙하의 움켜쥠의 나머지 효과는 여전히 발생합니다. 그 생물은 조종자의 다음 언탭단에 언탭되지 않으며, 그 플레이어는 카드 두 장을 밀고, 당신은 카드 한 장을 뽑습니다.

거울연못 모방자  
{2}{U}  
생물 — 변신괴물 도적  
0/0  
당신은 거울연못 모방자가 당신이 조종하는 생물의 복사본이면서 자신의 다른 유형에 더불어 변신괴물 도적인 상태로 전장에 들어오게 할 수 있다.  
/////  
거울연못 기슭  
대지  
거울연못 기슭은 탭된 채로 전장에 들어온다.  
{T}: {U}를 추가한다.

* 거울연못 모방자는 원본 생물이 다른 카드를 복사한 경우나 토큰인 경우를 제외하고는(아래 참조) 그 생물 카드에 적혀 있는 능력만을 복사하며, 그에 추가로 변신괴물 도적이라는 예외만을 가집니다. 해당 생물의 탭된 상태, 해당 생물이 가진 카운터, 부착된 마법진과 장비, 복사가 아닌 효과에 의해 변형된 공격력, 방어력, 유형, 색 등은 복사하지 않습니다. 특히, 거울연못 모방자가 일반적으로는 생물이 아닌 생물을 복사한 경우, 복사본은 생물이 아니게 됩니다.
* 거울연못 모방자가 생물이 아닌 경우 (대부분 일시적으로만 생물을 유지하는 생물을 복사했기 때문에), 거울연못 모방자는 변신괴물 도적이 아니게 되며, 이는 나중에 거울연못 모방자가 생물이 되더라도 마찬가지입니다.
* 복사한 생물의 마나 비용에 {X}가 있다면, X는 0으로 간주합니다.
* 선택된 생물이 다른 카드의 복사본인 경우(예를 들어, 선택한 생물이 다른 거울연못 모방자인 경우) 거울연못 모방자는 선택된 생물이 복사한 카드로 전장에 들어옵니다.
* 다른 생물이 거울연못 모방자의 복사본이 되는 경우, 그 생물 또한 변신괴물 도적입니다.
* 선택된 생물이 토큰인 경우, 거울연못 모방자는 해당 토큰을 전장에 놓은 효과가 명시한 토큰의 원래 속성을 복사합니다. 거울연못 모방자는 이런 경우 토큰이 되지 않습니다.
* 복사된 생물이 가지고 있는 전장에 들어올 때 격발되는 능력은 거울연못 모방자가 전장에 들어올 때에도 격발됩니다. "[이 생물이] 전장에 들어오면서" 또는 "[이 생물은] 전장에 ~를 가지고 들어온다"라는 식으로 표기된 선택 생물의 능력 또한 적용됩니다.
* 거울연못 모방자가 다른 생물과 동시에 전장에 들어오는 경우, 거울연못 모방자는 해당 생물을 복사할 수 없습니다. 전장에 이미 들어와 있는 생물만 선택할 수 있습니다.

고마 파다 선봉대  
{1}{R}  
생물 — 인간 전사  
2/2  
고마 파다 선봉대가 공격할 때마다, 상대가 조종하는 생물 중 공격력이 당신이 조종하는 전사의 수 이하인 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 이 턴에 방어할 수 없다.

* 목표 생물의 공격력 및 당신이 조종하는 전사의 수는 고마 파다 선봉대의 능력이 스택에 놓일 때 및 해당 능력이 해결되면서만 확인합니다. 능력이 해결된 후에 그 생물의 공격력이 더 높아진다고 해도, 그 생물은 여전히 방어할 수 없습니다.
* 목표 생물은 고마 파다 선봉대뿐만 아니라 어떤 것도 방어할 수 없게 제한되는 것입니다.

하늘거주지 유린자, 그라크모  
{1}{B}{G}  
전설적 생물 — 히드라 괴수  
0/0  
하늘거주지 유린자, 그라크모는 +1/+1 카운터 세 개를 가지고 전장에 들어온다.  
당신이 조종하는 다른 생물이 죽을 때마다, 그 생물이 +1/+1 카운터를 가지고 있었다면, 그라크모에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.  
그라크모가 죽을 때, 흑색 및 녹색인 X/X 히드라 생물 토큰 한 개를 만든다. X는 그라크모에 놓여 있던 +1/+1 카운터의 수이다.

* 그라크모의 두 번째 능력은 죽은 생물이 +1/+1 카운터를 몇 개 가지고 있었는지와 무관하게 자신에게 +1/+1 카운터를 한 개만 올려놓습니다.
* +1/+1 카운터를 가지고 있는 생물이 -1/-1 카운터를 너무 많이 받아 죽은 경우, 그 생물은 카운터들이 제거되는 것과 동시에 죽게 되며, 그라크모의 두 번째 능력이 격발합니다. 비슷하게, 그라크모가 너무 많은 -1/-1 카운터를 받아 죽는 경우, X의 값을 결정하는 데에는 -1/-1 카운터를 받기 전에 그라크모가 가지고 있던 +1/+1 카운터의 수를 사용하십시오.

그로타그 벌레잡이  
{1}{R}  
생물 — 고블린 전사  
1/2  
돌진  
그로타그 벌레잡이가 공격할 때마다, 그로타그 벌레잡이는 당신의 파티에 있는 각 생물마다 턴종료까지 +1/+0을 받는다. *(당신의 파티에는 성직자, 도적, 전사, 마법사가 각각 최대 한 개씩 포함된다.)*

* 보너스의 양은 그로타그 벌레잡이의 능력이 해결되는 시점에만 결정됩니다. 일단 계산되고 나면, 해당 턴 나중에 당신의 파티에 있는 생물의 수가 변하더라도 보너스의 양은 변하지 않습니다.

그로타그 밤질주꾼  
{2}{R}  
생물 — 고블린 도적  
2/3  
그로타그 밤질주꾼이 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 당신의 서고 맨 위 카드 한 장을 추방한다. 당신은 이 턴에 그 카드를 플레이할 수 있다.

* 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.

하그라 보아뱀  
{2}{B}  
생물 — 뱀  
0/0  
하그라 보아뱀은 +1/+1 카운터 두 개를 가지고 전장에 들어온다.  
당신이 조종하는 생물 중 +1/+1 카운터를 가진 각 생물은 호전적을 가진다. *(호전적이 있는 생물은 두 개 이상의 생물로만 방어할 수 있다.)*

* 동일한 생물이 호전적을 여러 개 가지는 것은 아무런 부가효과가 없습니다.

하그라식 공격  
{2}{B}{B}  
순간마법  
기본 대지를 조종하지 않는 상대가 있다면 이 주문은 발동하는 데 {1}이 덜 든다.  
생물을 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다.  
/////  
하그라 무리구덩이  
대지  
하그라 무리구덩이는 탭된 채로 전장에 들어온다.  
{T}: {B}를 추가한다.

* 하그라식 공격의 첫 번째 능력은 기본 대지를 조종하지 않는 상대가 두 명 있다고 해도 비용을 {1}만 줄여줍니다. 일부 상대가 기본 대지를 조종한다고 해도, 기본 대지를 조종하지 않는 상대가 한 명이라도 있다면 비용이 줄어듭니다.
* 기본 대지를 조종하지 않는 플레이어가 하그라식 공격이 목표로 지정한 생물의 조종자여야만 하그라식 공격의 비용이 줄어드는 것은 아닙니다.

지나친 분노  
{1}{R}  
순간마법  
생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +3/+2를 받는다. 점술 1을 한다.

* 목표 생물이 지나친 분노가 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 점술 1도 하지 않습니다.

풍요의 기록  
{1}{G}  
순간마법  
키커 {2}{G}  
하나를 선택한다. 이 주문의 키커 비용이 지불되었다면, 대신 원하는 수만큼 선택한다.  
• 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 두 개를 올려놓는다.  
• 플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 생명 X점을 얻는다. X는 그 플레이어가 조종하는 생물 중 가장 높은 공격력을 가진 생물의 공격력이다.  
• 당신이 조종하는 생물과 당신이 조종하지 않는 생물을 목표로 정한다. 그 두 생물은 서로 싸운다.

* 풍요의 기록의 키커 비용을 지불하는 경우, 당신은 한 모드를 한 번보다 많이 선택할 수 없습니다.
* 한 개보다 많은 모드가 선택된 경우, 적힌 순서대로 지시를 수행하십시오. 그러나, 그 행동들 사이에는 어떤 일도 일어나지 않으며 어떤 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다. 격발되는 능력이 있다면 그 능력들은 주문이 해결을 마친 뒤 스택에 놓이게 됩니다.
* 유효하지 않게 된 목표가 있는 경우, 다른 목표들은 여전히 적절하게 영향을 받습니다.
* 두 번째 모드가 선택되고 목표 플레이어가 조종하는 각 생물이 음수로 된 공격력을 가지고 있는 경우, 그 플레이어는 생명점을 얻거나 잃지 않습니다.
* 마지막 모드가 선택된 풍요의 기록의 목표 생물이 유효하지 않거나 풍요의 기록이 해결될 때 그 생물이 유효하지 않은 목표가 되었다면, 아무 생물도 피해를 입거나 입히지 않습니다.

통찰의 기록  
{3}{U}  
집중마법  
키커 {2}{U}{U}  
하나를 선택한다. 이 주문의 키커 비용이 지불되었다면, 대신 원하는 수만큼 선택한다.  
• 생물을 최대 두 개까지 목표로 정한다. 그 생물들을 소유자의 손으로 되돌린다.  
• 점술 2를 한 후, 카드 두 장을 뽑는다.  
• 플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 X/X 청색 환영 생물 토큰 한 개를 만든다. X는 당신의 손에 있는 카드의 수이다.

* 통찰의 기록의 키커 비용을 지불하는 경우, 당신은 한 모드를 한 번보다 많이 선택할 수 없습니다.
* 한 개보다 많은 모드가 선택된 경우, 적힌 순서대로 지시를 수행하십시오. 그러나, 그 행동들 사이에는 어떤 일도 일어나지 않으며 어떤 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다. 격발되는 능력이 있다면 그 능력들은 주문이 해결을 마친 뒤 스택에 놓이게 됩니다.
* 유효하지 않게 된 목표가 있는 경우, 다른 목표들은 여전히 적절하게 영향을 받습니다. 목표가 하나 이상 선택되었고 모든 목표가 유효하지 않게 된 경우, 통찰의 기록은 해결되지 않습니다. 이 경우 두 번째 모드가 선택되었어도 점술 2를 하지 않고 카드 두 장을 뽑지 않습니다.
* X의 값은 통찰의 기록이 해결되는 동안 당신이 세 번째 모드의 지시를 수행하는 시점에만 결정됩니다. 일단 계산되고 나면, 해당 턴 나중에 그 플레이어의 손에 있는 카드의 수가 변하더라도 X값은 변하지 않습니다.

폐허의 기록  
{2}{B}  
집중마법  
키커 {2}{B}{B}  
하나를 선택한다. 이 주문의 키커 비용이 지불되었다면, 대신 원하는 수만큼 선택한다.  
• 상대를 목표로 정한다. 그 상대는 카드 두 장을 버린다.  
• 당신의 무덤에 있는 전환마나비용이 2 이하인 생물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 전장으로 되돌린다.  
• 전환마나비용이 3 이하인 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다.

* 폐허의 기록의 키커 비용을 지불하는 경우, 당신은 한 모드를 한 번보다 많이 선택할 수 없습니다.
* 한 개보다 많은 모드가 선택된 경우, 적힌 순서대로 지시를 수행하십시오. 그러나, 그 행동들 사이에는 어떤 일도 일어나지 않으며 어떤 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다. 격발되는 능력이 있다면 그 능력들은 주문이 해결을 마친 뒤 스택에 놓이게 됩니다.
* 유효하지 않게 된 목표가 있는 경우, 다른 목표들은 여전히 적절하게 영향을 받습니다.
* 플레이어의 무덤에 있는 카드 또는 전장에 있는 생물의 마나 비용에 {X}가 있다면, 그 값은 0으로 간주합니다.
* 목표는 주문을 발동하면서 지정하므로, 당신은 폐허의 기록으로 생물을 되돌린 후 그 생물을 파괴할 수 없습니다.

탁류 속으로  
{1}{U}  
순간마법  
키커 {1}{U} *(당신은 이 주문을 발동하면서 추가로 {1}{U}를 지불할 수 있다.)*  
대지가 아닌 지속물을 목표로 정한다. 그 지속물을 소유자의 손으로 되돌린다. 이 주문의 키커 비용이 지불되었다면, 카드 한 장을 뽑는다.

* 대지가 아닌 목표 지속물이 탁류 속으로가 해결되려 하는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 주문의 키커 비용이 지불된 경우에도, 카드를 뽑지 않습니다.

무지갯빛 뿔풍뎅이  
{4}{G}  
생물 — 곤충  
3/4  
당신의 종료단 시작에, 당신이 이 턴에 당신이 조종하는 생물에 올려놓은 +1/+1 카운터마다 1/1 녹색 곤충 생물 토큰 한 개를 만든다.

* 무지갯빛 뿔풍뎅이의 능력은 당신이 당신의 생물들에 올려놓은 +1/+1 카운터의 수를 세며, 이는 무지갯빛 뿔풍뎅이가 전장에 들어오기 전에 발생한 사건 및 더이상 전장에 없거나 당신이 조종하고 있지 않은 생물들에 대해서도 마찬가지입니다 (또한, 몇몇 희귀한 경우에는 그 생물들이 더이상 생물이 아닌 경우에도 마찬가지입니다).
* 생물이 +1/+1 카운터를 가지고 당신의 조종하에 전장에 들어오는 경우, 무지갯빛 뿔풍뎅이의 능력은 그 카운터들을 셉니다.
* 무지갯빛 뿔풍뎅이가 당신의 종료단 전에 전장을 떠나는 경우, 그 능력은 전혀 격발되지 않습니다. 당신은 아무 토큰도 만들지 않습니다.

거울 마도사, 제이스  
{1}{U}{U}  
전설적 플레인즈워커 — 제이스  
4  
키커 {2}  
거울 마도사, 제이스가 전장에 들어올 때, 제이스의 키커 비용이 지불되었다면, 거울 마도사, 제이스의 복사본이지만 전설적이 아니며 시작 충성도가 1인 토큰 한 개를 만든다.  
+1: 점술 2를 한다.  
0: 카드 한 장을 뽑고 그 카드를 공개한다. 거울 마도사, 제이스에서 그 카드의 전환마나비용만큼 충성 카운터를 제거한다.

* 제이스의 격발능력으로 만들어진 토큰은 제이스에 인쇄되어 있는 내용만을 정확히 복사합니다. 제이스에 얼마나 많은 카운터가 놓여있는지, 또는 다른 복사가 아닌 효과가 제이스의 색 또는 유형을 변경하였는지 등은 복사하지 않습니다. 토큰은 충성 카운터를 한 개 가지고 전장에 들어옵니다. 당신은 이 턴에 각 제이스의 충성 능력을 한 개씩 활성화할 수 있습니다.
* 제이스의 격발능력으로 만들어진 토큰은 전설적 상위 유형을 가지고 있지 않으며, 시작 충성도가 4가 아닌 1입니다. 다른 객체가 그 토큰의 복사본이 되는 경우, 그 복사본 또한 전설적이 아니며 시작 충성도로 1을 가집니다.
* 당신은 전설적 거울 마도사, 제이스 한 개 및 전설적이 아닌 거울 마도사, 제이스 여러 개를 조종할 수 있습니다.
* 제이스의 마지막 능력을 해결하는 동안, 당신은 그 카드가 당신의 손에 있는 다른 카드들과 섞이기 전에 그 카드를 공개해야 합니다.
* 플레이어의 손에 있는 카드의 마나 비용이 {X}라면, 그 값은 0으로 간주합니다.
* 제이스의 마지막 능력으로 뽑은 카드가 대체효과에 의해 수정되는 경우, 그 효과가 카드 뽑기를 더 많은 카드 뽑기로 치환한다고 해도 당신은 어떤 카드도 공개하지 않습니다. 이런 경우 제이스에서 충성 카운터를 제거하지 않습니다.
* 뽑은 카드의 전환마나비용이 제이스의 충성도보다 높은 경우, 당신은 제이스에서 모든 충성 카운터를 제거합니다. 제이스는 당신이 다른 행동을 취하기 전에 상태 참조 행동으로써 무덤에 놓입니다.

망각으로의 여행  
{4}{W}  
부여마법  
이 주문은 당신의 파티에 있는 각 생물마다 발동하는 데 {1}이 덜 든다. *(당신의 파티에는 성직자, 도적, 전사, 마법사가 각각 최대 한 개씩 포함된다.)*  
망각으로의 여행이 전장에 들어올 때, 상대가 조종하는 대지가 아닌 지속물을 목표로 정한다. 망각으로의 여행이 전장을 떠날 때까지 그 지속물을 추방한다.

* 격발능력이 해결되기 전에 망각으로의 여행이 전장을 떠나는 경우, 목표 지속물은 추방되지 않습니다.
* 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. 지속물이 전장으로 돌아올 때, 그 지속물은 새로운 객체가 되며 추방되었던 지속물과는 아무런 관련이 없게 됩니다.
* 토큰이 이런 식으로 추방되는 경우, 그 토큰은 더 이상 존재하지 않게 되며 전장으로 되돌아오지 않습니다.

카비라 선두 기수  
{3}{W}  
생물 — 인간 전사  
3/3  
카비라 선두 기수가 전장에 들어올 때, 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 당신의 파티에 있는 각 생물마다 +1/+1을 받는다. *(당신의 파티에는 성직자, 도적, 전사, 마법사가 각각 최대 한 개씩 포함된다.)*

* 보너스의 양은 카비라 선두 기수의 능력이 해결되는 시점에만 결정됩니다. 일단 계산되고 나면, 해당 턴 나중에 당신의 파티에 있는 생물의 수가 변하더라도 보너스의 양은 변하지 않습니다.

카르간 위협자  
{1}{R}  
생물 — 인간 전사  
3/1  
겁쟁이들은 전사들을 방어할 수 없다.  
{1}: 이 턴에 선택되지 않은 것 하나를 선택한다 —  
• 카르간 위협자는 턴종료까지 +1/+1을 받는다.  
• 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 겁쟁이가 된다.  
• 전사를 목표로 정한다. 그 목표는 턴종료까지 돌진을 얻는다.

* 일단 생물이 전사를 방어하고 나면, 그 생물을 겁쟁이로 바꾼다고 해도 그 생물이 전투에서 제거되거나 전사가 방어되지 않은 상태로 변하지 않습니다.
* 당신이 카르간 위협자를 두 개 이상 조종하는 경우, 매 턴 해당 생물들의 능력이 각각 어떤 모드를 선택했는지를 추적하십시오.

카르간 전장사령관  
{1}{R}{W}  
생물 — 인간 전사  
3/3  
당신이 조종하는 다른 전사들은 +1/+1을 받는다.

* 생물이 받은 피해는 턴이 종료되며 제거될 때까지 남아 있으므로, 해당 턴에 카르간 전장사령관이 전장을 떠나는 경우 당신이 조종하는 다른 전사들이 입은 치명적이지 않은 피해가 치명적 피해로 바뀔 수도 있습니다.

탁류 추적자, 카자  
{U}{R}  
전설적 생물 — 인간 마법사  
1/2  
비행, 신속  
{T}: 당신이 이 턴에 발동하는 다음 순간마법 또는 집중마법 주문은 발동하는 데 {X}가 덜 든다. X는 이 능력이 해결되는 시점에 당신이 조종하는 마법사의 수이다.

* 주문의 총 비용을 결정하려면, 지불하려는 마나 비용 또는 대체비용에 비용 증가분을 추가한 다음 비용 감소분(카자의 활성화 능력 등)을 적용하십시오. 주문의 전환마나비용은 해당 주문을 발동하기 위해 지불한 총 비용과 무관하게 마나 비용에 의해서만 결정됩니다.
* 카자의 비용 감소는 주문 비용의 일반 마나만을 감소시켜 줍니다. 유색 마나 요구량은 감소시킬 수 없습니다.

카줄의 분노  
{2}{R}  
순간마법  
이 주문을 발동하기 위한 추가비용으로, 생물 한 개를 희생한다.  
원하는 목표로 정한다. 카줄의 분노는 그 목표에게 희생된 생물의 공격력만큼 피해를 입힌다.  
/////  
카줄의 절벽  
대지  
카줄의 절벽은 탭된 채로 전장에 들어온다.  
{T}: {R}를 추가한다.

* 희생된 생물의 공격력을 결정하기 위해 마지막으로 전장에 존재했던 시점을 확인합니다.
* 카줄의 분노를 발동하기 위해서는 정확히 생물 한 개를 희생해야 합니다. 생물을 희생하지 않으면 발동할 수 없고 생물을 더 많이 희생할 수도 없습니다.
* 플레이어들은 이 주문이 발동되고 그 비용이 모두 지불된 후에만 대응할 수 있습니다. 그 누구도 당신이 이 주문을 발동하는 것을 막기 위해 당신이 희생한 생물에 간섭할 수 없습니다.

칼니식 매복  
{2}{G}  
순간마법  
당신이 조종하는 생물과 당신이 조종하지 않는 생물을 목표로 정한다. 그 두 생물은 서로 싸운다. *(각 생물은 서로에게 각자의 공격력만큼의 피해를 입힌다.)*  
/////  
칼니 영토  
대지  
칼니 영토는 탭된 채로 전장에 들어온다.  
{T}: {G}를 추가한다.

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

코르 검성  
{1}{W}  
생물 — 코르 전사  
1/1  
이단공격  
당신이 조종하는 장착된 전사들은 이단공격을 가진다.

* 생물이 선제공격 전투피해단에 피해를 지정한 뒤에 이단공격을 잃는 경우 (예를 들면, 코르 검성이 전장을 떠나는 등), 해당 생물은 일반 전투피해단에 피해를 지정하지 않습니다.

군단 천사  
{2}{W}{W}  
생물 — 천사 전사  
4/3  
비행  
군단 천사가 전장에 들어올 때, 당신은 게임 밖에서 당신이 소유한 이름이 군단 천사인 카드 한 장을 공개하고 당신의 손으로 가져올 수 있다.

* 캐주얼 게임에서, 게임 밖에서 선택한 카드는 당신의 카드 수집목록에서 가져옵니다. 토너먼트 이벤트의 경우, 게임 밖에서 선택하는 카드는 사이드보드에서 가져와야 합니다. 당신은 언제든지 자신의 사이드보드를 볼 수 있습니다.
* 캐주얼 게임에서는, 당신의 덱에 군단 천사가 이미 네 장 포함되어 있어도 게임 밖에서 군단 천사를 가져올 수 있습니다. 컨스트럭티드 토너먼트 이벤트에서는, 당신의 덱과 사이드보드를 포함해 군단 천사를 네 장보다 많이 가질 수 없습니다.

수맥 폭군  
{2}{R}{R}  
생물 — 용  
4/4  
비행  
당신은 단과 단계가 끝나도 사용되지 않은 적색 마나를 잃지 않는다.  
수맥 폭군이 죽을 때, 당신은 원하는 만큼 {R}를 지불할 수 있다. 그렇게 할 때, 원하는 목표를 정한다. 수맥 폭군은 그 목표에게 그만큼 피해를 입힌다.

* 당신은 수맥 폭군이 전장에 있는 동안 마나 풀에 있는 적색 마나를 무기한적으로 유지할 수 있습니다. 이는 당신이 어떤 단 또는 단계에 적색 마나를 추가하면, 나중 단 또는 단계, 심지어 나중 턴에 그 마나를 사용할 수 있다는 것을 의미합니다. 다른 유형의 마나는 각 단과 단계가 종료될 때 당신의 마나 풀에서 비워집니다.
* 당신이 마나 풀에 추가하는 적색 마나가 특정 제한 또는 추가내용을 가지고 있는 경우 (예를 들면, 주둔지로 생산된 마나인 경우), 당신이 언제 그 마나를 사용하는지에 무관하게 그 내용이 해당 마나에 적용됩니다.
* 수맥 폭군이 전장을 떠나고 나면, 당신은 현재 진행 중인 단 또는 단계까 종료되기 전까지만 당신의 마나 풀에 남아있는 적색 마나를 사용할 수 있으며, 그 후에는 마나 풀이 정상적으로 비워집니다. 여기에는 마나를 잃는 것 이외에는 다른 어떤 페널티도 없습니다.
* 수맥 폭군의 마지막 능력은 목표를 정하지 않고 스택으로 갑니다. 그 능력이 해결되는 동안, 당신은 당신이 보유하고 있는 소비하지 않은 마나도 포함해 원하는 만큼 적색 마나를 지불할 수 있습니다. 그렇게 한다면, 두 번째 능력이 격발하며 당신이 그 피해를 입을 목표 한 개를 지정합니다. 이는 "그렇게 한다면 . . ."이라고 적힌 능력과 다르며, 플레이어들은 마나가 지불되었지만 목표가 피해를 입기 전에 주문을 발동하고 능력을 활성화할 수 있습니다.

바다 관문의 방패, 린발라  
{1}{W}{U}  
전설적 생물 — 천사 마법사  
3/3  
비행  
당신의 턴 전투 시작에, 당신에게 완전한 파티가 있다면, 상대가 조종하는 대지가 아닌 지속물을 목표로 정한다. 당신의 다음 턴까지, 그 지속물은 공격하거나 방어할 수 없고, 그 지속물의 활성화능력은 활성화될 수 없다.  
린발라를 희생한다: 방호 또는 무적을 선택한다. 당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 그 능력을 얻는다.

* 린발라의 가운데 능력은 당신의 전투단이 시작되면서 당신에게 완전한 파티가 있지 않은 경우에는 전혀 격발하지 않습니다. 그 능력이 해결되면서 당신에게 완전한 파티가 있지 않은 경우에는 목표에게 영향을 주지 않습니다. 그러나, 당신의 파티에 있는 생물의 수는 격발한 시점과 해결되는 시점 사이에 변경될 수 있습니다.
* 대지가 아닌 해당 지속물은 당신의 파티에 있는 생물의 수가 변하거나 린발라가 전장을 떠나더라도 당신의 다음 턴까지 계속 영향을 받은 상태로 남습니다.
* 활성화능력은 콜론(쌍점)을 포함합니다. 이 능력들은 일반적으로 "[비용]: [능력]"으로 표시됩니다. 일부 키워드 능력들(장착 등)은 활성화능력으로, 설명 문구에 콜론이 있습니다. 격발능력 ("~할 때," "~할 때마다," 또는 "~에,"가 들어간 문장)은 영향을 받지 않습니다.
* 영향을 받은 지속물의 능력은 마나 능력을 포함해 아무 것도 활성화할 수 없습니다.
* 다인전 게임에서, 당신이 린발라의 가운데 능력이 해결되었지만 당신의 다음 턴이 시작되기 전에 게임에서 떠나는 경우, 그 효과는 본래 당신의 다음 턴이 시작되어야 하는 시점까지 지속됩니다. 해당 능력은 바로 만료되지 않지만 무기한적으로 지속되지도 않습니다.

암석조형 역병  
{1}{B}  
부여마법 — 마법진  
대지에 부여  
암석조형 역병이 전장에 들어올 때, 카드 한 장을 뽑는다.  
부여된 대지는 모든 대지 유형 및 능력을 잃고 "{T}: {C}를 추가한다." 및 "{T}, 생명 1점을 지불한다: 원하는 색의 마나 한 개를 추가한다."를 가진다.

* 목표 대지가 암석조형 역병이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 암석조형 역병은 전장에 들어오지 않으며, 따라서 카드도 뽑지 않습니다.
* 부여된 대지는 대지 유형을 잃을 때 자신의 다른 카드 유형 (마법물체 등) 및 상위 유형(기본 또는 전설적 등)은 유지합니다.

암석조형 엔진  
{4}  
전설적 마법물체  
{2}, {T}: 당신이 조종하는 활성화능력 또는 격발능력을 목표로 정한다. 그 능력을 복사한다. 당신은 그 복사본의 목표를 새로 정할 수 있다.  
{3}, {T}: 당신이 조종하는 순간마법 또는 집중마법 주문을 목표로 정한다. 그 주문을 복사한다. 당신은 그 복사본의 목표를 새로 정할 수 있다.  
{4}, {T}: 당신이 조종하는 지속물 주문을 목표로 정한다. 그 주문을 복사한다. *(복사본은 토큰이 된다.)*

* 암석조형 엔진의 첫 번째 능력이 만들어낸 복사본의 원천은 원래 능력의 원천과 동일합니다.
* 활성화능력은 콜론(쌍점)을 포함합니다. 이 능력들은 일반적으로 "[비용]: [능력]"으로 표시됩니다. 일부 키워드 능력들(장착 등)은 활성화능력으로, 설명 문구에 콜론이 있습니다.
* 격발능력에는 "~할 때", "~할 때마다", 혹은 "~에"라는 문구가 들어갑니다. 격발능력의 문구는 보통 "[격발 조건], [효과]."의 구조로 표기됩니다. 기량 등 일부 키워드는 격발능력으로, 설명 문구에 "~할 때", "~할 때마다", "~에"라는 단어를 사용합니다.
* 암석조형 엔진의 첫번째 능력은 스택에 있는 활성화 능력 또는 격발능력을 목표로 하며 스택에서 해당 능력을 생성합니다. 이는 어떤 객체에게 능력을 얻게 하는 것이 아닙니다.
* 어떤 능력이 두번째 능력과 연결되어 있는 경우, 첫번째 능력의 복사본도 그 두번째 능력과 연계됩니다. 두번째 능력이 "추방당한 카드"를 지칭하는 경우, 그 능력은 첫번째 능력과 그 복사본에 의해 추방당한 카드 모두를 지칭합니다. 예를 들어, 마귀사냥꾼의 전장의 들어올 때 능력이 복사되어 생물 두 개가 추방된 경우, 둘 다 마귀사냥꾼이 전장을 떠날 때 전장으로 되돌아옵니다.
* 암석조형 엔진은 스택에 있는 어떤 주문이나 능력도 복사할 수 있으며, 이는 목표를 가진 주문이나 능력으로 국한되지 않습니다. 지속물 주문이 복사된 경우에는, 해당 주문이 목표를 가지고 있다고 해도(아마도 해당 주문이 마법진이거나 돌연변이화하는 생물 주문이기 때문에) 이에 대한 새로운 목표를 지정할 수 없습니다.
* 복사본은 스택에서 생성되므로, "발동"되거나 "활성화"된 것이 아닙니다. 복사본을 생성하는 것은 플레이어가 주문을 발동하거나 능력을 활성화할 때 격발되는 능력을 격발시키지 않습니다. 격발능력이 추가로 격발된다고 명시된 능력은 격발능력을 복사하는 것에 대해서는 적용되지 않습니다.
* 복사본은 원본 주문 또는 능력보다 먼저 해결됩니다.
* 당신이 새로운 목표를 선택하지 않는 한, 해당 복사본은 복사하는 주문 또는 능력과 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 주문 또는 능력이 “한 개를 선택한다—” 등과 같은 모드 선택을 가지고 있는 경우, 복사본에도 그 선택이 유지됩니다. 다른 모드를 선택할 수는 없습니다. 이는 전장에 들어올 때 선택을 하는 격발능력을 가진 지속물 주문을 복사하는 경우에는 적용되지 않지만, 해당 능력을 복사할 때는 적용됩니다.
* 복사되는 주문 또는 능력이 발동되거나 활성화된 시점에 결정된 X값을 가지는 경우, 복사본 역시 같은 X값을 가지게 됩니다.
* 주문 또는 능력이 스택에 놓이면서 분배한 피해가 있는 경우, 분배된 값들은 바꿀 수 없지만 그 피해를 입는 목표들은 변경할 수 있습니다. 이는 카운터를 분배하는 주문 또는 능력에 대해서도 마찬가지입니다.
* 당신은 복사본에 대한 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. 특히, 원본 주문의 키커 비용이 지불된 경우, 복사본 또한 키커 비용이 지불된 것으로 간주합니다.
* 주문 또는 능력이 해결될 때 선택한 사항은 복사되지 않습니다. 이런 사항은 복사본이 해결될 때 따로 선택해야 합니다. 특히, 격발능력이 당신에게 비용을 지불하라고 요구하는 경우 (수맥 폭군의 능력 등), 당신은 그 비용이 지불되기를 바라는 경우에만 비용을 지불합니다.
* 지속물 주문이 복사되는 경우, 복사본 주문이 해결되면 주문의 복사본이 전장에 들어오는 것이 아니라 토큰으로써 전장에 들어옵니다. 지속물 주문이 지속물이 되는 과정에 적용되는 규칙이 주문의 복사본이 토큰이 되는 과정에 적용됩니다.
* 주문의 복사본이 해결되어 전장에 들어온 토큰은 "만들어진" 것이 아닙니다.

연꽃 코브라  
{1}{G}  
생물 — 뱀  
2/1  
*대지력* — 대지가 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 원하는 색의 마나 한 개를 추가한다.

* 연꽃 코브라의 능력은 스택을 사용하며 플레이어들은 이에 대응할 수 있습니다. 이 능력은 마나 능력에 의해 격발하지 않았으므로 마나 능력이 아닙니다.

소강마도사의 지배  
{X}{U}{U}{U}  
집중마법  
이 주문은 무덤에 카드가 여덟 장 이상 있는 플레이어가 조종하는 생물을 목표로 한다면 발동하는 데 {3}이 덜 든다.  
전환마나비용이 X인 생물을 목표로 정한다. 그 생물의 조종권을 얻는다.

* 소강마도사의 지배를 발동하려면, X값을 선택하고, 적절한 전환마나비용을 가진 생물을 선택한 뒤, 주문의 비용을 결정하고 나서 적절한 경우 {3}을 빼십시오. 이렇게 해서 주문의 비용을 {U}{U}{U}보다 줄일 수 없습니다. 예를 들어, 당신이 전환마나비용이 2인 생물을 목표로 하려 하고 그 생물의 조종자의 무덤에 카드가 여덟 장 이상 있는 경우, 당신은 {U}{U}{U}를 지불합니다.
* 전장에 있는 생물의 마나 비용에 {X}가 있다면, X는 0으로 간주합니다.
* 소강마도사의 지배가 해결되고 나면, 조종 효과는 그 생물이 전장을 떠나거나 당신이 게임에서 패배할 때까지 지속됩니다. 턴종료에 만료되지 않습니다.

소강마도사의 소환수  
{1}{G}{U}  
생물 — 야수  
2/4  
{T}: {G} 또는 {U}를 추가한다.  
당신이 키커 비용이 지불된 주문을 발동할 때마다, 당신은 생명 2점을 얻는다.

* 소강마도사의 소환수의 마지막 능력은 소강마도사의 소환수의 첫 번째 능력으로 생성한 마나가 사용되었는지 여부에 무관하게 당신이 키커 비용이 지불된 주문을 발동할 때마다 격발합니다.

찬란한 군주 지망생  
{1}{W}  
생물 — 인간 성직자  
1/1  
당신의 턴 전투 시작에, 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 목표에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

* 찬란한 군주 지망생은 자신의 능력의 목표로 자신을 지정할 수 있습니다.

마그마 전달자  
{1}{R}  
생물 — 인간 마법사  
1/3  
당신의 무덤에 순간마법 및/또는 집중마법 카드가 네 장 이상 있는 한, 마그마 전달자는 +3/+1을 받는다.  
{T}, 카드 한 장을 버린다: 당신의 서고 맨 위 카드 두 장을 추방한 후, 그중 한 장을 선택한다. 당신은 이 턴에 그 카드를 플레이할 수 있다.

* 마그마 전달자는 당신의 무덤에 순간마법 및 집중마법 카드가 네 장보다 더 얼마나 많이 있는지에 무관하게 자신의 첫 번째 능력으로 +3/+1만을 얻습니다.
* 당신은 마그마 전달자의 능력이 해결되는 동안 이번 턴에 플레이할 수 있는 카드가 어느 쪽인지를 선택하지만, 그 카드를 플레이할 때는 해당 카드의 일반적인 타이밍 허가와 제한을 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 선택한 추방된 카드를 플레이하지 않는 경우, 그 카드는 추방된 채로 남습니다. 당신이 선택하지 않은 카드는 당신이 선택된 카드를 플레이했는지에 무관하게 추방된 채로 남습니다.

마킨디식 질주  
{3}{W}{W}  
집중마법  
당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 +2/+2를 받는다.  
/////  
마킨디 메사  
대지  
마킨디 메사는 탭된 채로 전장에 들어온다.  
{T}: {W}를 추가한다.

* 마킨디식 질주는 마킨디식 질주가 해결되는 시점에 당신이 조종하고 있던 생물들에게만 영향을 미칩니다. 능력이 해결된 후에 조종하기 시작한 생물들은 +2/+2을 받지 못합니다.

말라키르 혈사제  
{1}{B}  
생물 — 흡혈귀 성직자  
2/1  
말라키르 혈사제가 전장에 들어올 때, 각 상대는 생명 X점을 잃고 당신은 생명 X점을 얻는다. X는 당신의 파티에 있는 생물의 수이다. *(당신의 파티에는 성직자, 도적, 전사, 마법사가 각각 최대 한 개씩 포함된다.)*

* 쌍두거인 게임에서, 말라키르 혈사제는 상대 팀이 X의 두 배만큼 생명점을 잃게 하고 당신이 생명 X점을 얻게 합니다.

말라키르식 재탄생  
{B}  
순간마법  
생물을 목표로 정한다. 당신은 생명 2점을 잃는다. 턴종료까지, 그 생물은 "이 생물이 죽을 때, 이 카드를 소유자의 조종하에 탭된 채로 전장으로 되돌린다."를 얻는다.  
/////  
말라키르 수렁  
대지  
말라키르 수렁은 탭된 채로 전장에 들어온다.  
{T}: {B}를 추가한다.

* 목표 생물이 말라키르식 재탄생이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 당신은 생명 2점을 잃지 않습니다.
* 말라키르식 재탄생의 효과는 한 번만 작용합니다. 목표가 된 생물이 죽었다가 전장에 다시 돌아오는 경우, 그 생물은 새로운 생물인 것으로 간주됩니다. 새 생물이 죽으면, 이번에는 다시 돌아오지 않습니다.

약탈하는 역병사제  
{2}{B}  
생물 — 흡혈귀 성직자  
3/2  
당신이 생명점을 얻을 때마다, 각 상대는 생명 1점을 잃는다.

* 쌍두거인 게임에서, 약탈하는 역병사제의 능력은 상대 팀이 생명 2점을 잃게 합니다.

바람의 지배자  
{2}{U}{U}  
생물 — 스핑크스 마법사  
1/4  
비행  
바람의 지배자가 전장에 들어올 때, 카드 두 장을 뽑은 후, 카드 한 장을 버린다.  
당신이 순간마법, 집중마법, 또는 마법사 주문을 발동할 때마다, 당신은 턴종료까지 바람의 지배자의 기본 공격력 및 방어력이 4/1 또는 1/4가 되게 할 수 있다.

* 바람의 지배자의 능력이 격발될 때 바람의 지배자의 공격력 및 방어력을 선택하는 것이 아닙니다. 오히려, 능력이 해결될 때 바람의 지배자의 공격력 및 방어력이 4/1 또는 1/4가 되게 할 지, 또는 공격력 및 방어력을 전혀 바꾸지 않을 지를 선택합니다.
* 바람의 지배자의 능력은 자신의 공격력 및/또는 방어력을 특정 값으로 설정하는 기존 효과들을 모두 덮어씁니다. 능력이 해결된 후에 이러한 특성들을 특정 값으로 설정하는 효과들은 이 효과 중 해당 부분을 덮어씁니다.
* 바람의 지배자의 공격력 또는 방어력을 특정 값으로 설정하지 않고 보정하는 효과들은 그 효과들이 언제부터 적용되었는지에 무관하게 새로운 기본 공격력 및 방어력에 적용됩니다. 공격력 및 방어력을 변경하는 카운터에 대해서도 마찬가지입니다.
* 생물들이 받은 피해는 턴이 종료되며 피해가 제거될 때까지 남아 있으므로, 해당 턴에 당신이 바람의 지배자의 기본 방어력을 변경하는 경우 바람의 지배자가 입은 치명적이지 않은 피해가 치명적인 피해로 바뀔 수도 있습니다.

정신 누출  
{2}{B}  
집중마법  
상대를 목표로 정한다. 그 플레이어는 카드 두 장을 버리고, 카드 한 장을 밀고, 생명 1점을 잃는다. 당신은 생명 1점을 얻는다. *(카드를 미는 것은, 플레이어가 자신의 서고 맨 위 카드를 자신의 무덤에 넣는 것이다.)*

* 목표 상대가 카드를 한 장만 버릴 수 있거나 카드를 버릴 수 없는 경우에도, 그 플레이어는 여전히 카드 한 장을 밀고 생명 1점을 잃습니다.

아쿰의 분노, 모라우그  
{4}{R}{R}  
전설적 생물 — 미노타우로스 전사  
6/6  
당신이 조종하는 각 생물은 이 턴에 그 생물이 공격했던 수만큼 +1/+0을 받는다.  
*대지력* — 대지가 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 당신의 본단계라면, 이번 단계 후에 추가 전투 단계가 생긴다. 그 전투의 전투 시작에, 당신이 조종하는 모든 생물을 언탭한다.

* 모라우그의 첫 번째 능력은 매 턴 각 생물이 몇 번이나 공격했는지를 확인합니다. 해당 능력은 모라우그가 전장에 들어오기 전에 공격한 생물을 계산하며, 모라우그가 전장을 떠나는 경우 적용을 멈춥니다.
* 모라우그의 첫 번째 능력은 생물이 몇 번이나 공격했는지를 세는 것이며, 그 생물이 몇 번이나 피해를 입혔는지를 세는 것이 아닙니다. 생물이 그 턴에 최초로 공격하면, +1/+0 보너스가 해당 전투의 전투피해에 적용됩니다.
* 공격 중인 상태로 전장에 들어온 생물은 그 전투에서 공격한 것이 아닙니다. 모라우그의 능력은 그 전투를 세지 않습니다. 해당 생물이 신속을 가지고 있지 않은 한, 그 생물은 이번 턴에 추가로 진행되는 전투에서 공격할 수 없습니다.
* 대지력 능력이 당신의 전투 전 본단계에 해결되는 경우, 추가 전투단계가 일반 전투단계 전에 먼저 발생합니다. 당신은 일반 전투단계의 시작이 아니라 추가 전투단계의 시작에 당신이 조종하는 생물들을 언탭합니다.
* 추가적인 전투단계 후에 본단계가 추가로 주어지지는 않습니다. 예를 들어, 당신의 전투 본단계에 대지력 능력이 두 번 해결된 경우, 당신은 본단계 후에 추가 전투단계를 두 번 진행하고 (매 전투단계 시작에 당신의 생물들을 언탭합니다), 그 후 종료 단계가 시작됩니다.

이끼구덩이 해골  
{B}{G}  
생물 — 식물 해골  
2/2  
키커 {3} *(당신은 이 주문을 발동하면서 추가로 {3}을 지불할 수 있다.)*  
이끼구덩이 해골의 키커 비용이 지불되었다면, 이끼구덩이 해골은 +1/+1 카운터 세 개를 가지고 전장에 들어온다.  
당신이 조종하는 생물에 +1/+1 카운터가 한 개 이상 놓일 때마다, 이끼구덩이 해골이 당신의 무덤에 있다면, 당신은 이끼구덩이 해골을 당신의 서고 맨 위에 놓을 수 있다.

* 이끼구덩이 해골의 마지막 능력은 당신이 조종하는 생물에 +1/+1 카운터가 놓일 때 이끼구덩이 해골이 이미 무덤에 있는 경우에만 격발합니다.
* 이끼구덩이 해골의 마지막 능력은 생물이 +1/+1 카운터를 가지고 당신의 조종하에 전장에 들어올 때 격발하며, 또한 당신이 이미 조종하고 있는 생물에 +1/+1 카운터가 놓일 때에도 격발합니다.

무라사 뿌리포식자  
{G}{W}  
생물 — 야수  
2/3  
경계  
{T}: 당신은 당신의 손에서 기본 대지 카드 한 장을 전장에 놓을 수 있다.  
{T}: 당신이 조종하는 기본 대지를 목표로 정한다. 그 대지를 소유자의 손으로 되돌린다.

* 무라사 뿌리포식자 가운데 능력은 대지를 플레이하는 것으로 취급되지 않습니다. 당신이 이 턴에 플레이할 수 있는 수의 대지를 이미 플레이했더라도 전장에 대지 카드를 놓을 수 있습니다.
* 무라사 뿌리포식자가 공격하고 난 뒤에, 무라사 뿌리포식자의 두 능력 중 하나를 활성화할 수 있습니다. 그렇게 해도 무라사 뿌리포식자가 전투에서 제거되지 않습니다. 무라사 뿌리포식자는 공격 중인 생물로 남으며 평상시와 같이 전투피해를 입히고 받습니다.

수많은 자동기계  
{4}  
마법물체 생물 — 자동기계  
4/4  
키커 {3}  
수많은 자동기계의 키커 비용이 지불되었다면, 수많은 자동기계는 당신의 상대들이 조종하는 기본이 아닌 각 대지마다 +1/+1 카운터 한 개를 가지고 전장에 들어온다.  
수많은 자동기계가 주문의 목표가 될 때, 수많은 자동기계를 희생하고 수많은 자동기계의 공격력만큼 1/1 무색 자동기계 마법물체 생물 토큰을 만든다.

* 지속물이 주문의 목표가 될 때 격발하는 능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.
* 수많은 자동기계의 마지막 능력이 해결되면서 수많은 자동기계를 희생하지 않는 경우 (아마도 격발능력이 여러 번 격발되었고 당신이 이미 수많은 자동기계를 희생했기 때문에), 당신은 여전히 자동기계 토큰을 만듭니다. 만들어지는 토큰의 수는 수많은 자동기계가 마지막으로 전장에 존재했을 때의 공격력에 의해 결정됩니다.
* 한 주문이 수많은 자동기계를 여러 번 목표로 정하는 경우, 수많은 자동기계의 능력은 한 번만 격발됩니다.

고대인들의 계승자, 나히리  
{2}{R}{W}  
전설적 플레인즈워커— 나히리  
4  
+1: 1/1 백색 코르 전사 생물 토큰 한 개를 만든다. 당신은 당신이 조종하는 장비 한 개를 그 생물에게 부착할 수 있다.  
−2: 당신의 서고 맨 위 카드 여섯 장을 본다. 당신은 그 중에서 전사 또는 장비 카드 한 장을 공개하고 당신의 손으로 가져갈 수 있다. 나머지 카드들은 무작위 순서로 당신의 서고 맨 밑에 놓는다.  
−3: 생물 또는 플레인즈워커를 목표로 정한다. 고대인들의 계승자, 나히리는 그 목표에게 당신이 조종하는 장비 수의 두 배만큼 피해를 입힌다.

* 당신은 나히리의 첫 번째 능력이 해결되는 동안 코르 전사 토큰을 만들고 원하는 경우 그 토큰에 장비를 부착합니다. 그 행동들 사이에는 어떤 일도 일어나지 않으며 어떤 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.

나히리의 구속  
{1}{W}{W}  
부여마법 — 마법진  
생물 또는 플레인즈워커에게 부여  
부여된 지속물은 공격하거나 방어할 수 없으며, 그 지속물의 활성화능력은 활성화될 수 없다.

* 활성화능력은 콜론(쌍점)을 포함합니다. 이 능력들은 일반적으로 "[비용]: [능력]"으로 표시됩니다. 일부 키워드는 활성화능력으로, 설명 문구에 콜론을 가지고 있습니다. 격발능력 ("~할 때," "~할 때마다," 또는 "~에,"가 들어간 문장)은 영향을 받지 않습니다.
* 부여된 지속물의 능력은 마나 능력을 포함해 아무 것도 활성화할 수 없습니다.
* 이런 식으로 부여된 플레인즈워커는 공격받을 수 있습니다.

나히리의 암석조작술  
{X}{R}{R}  
집중마법  
대지 X개를 희생한다. 이런 식으로 희생된 각 대지마다, 카드 한 장을 뽑는다. 당신은 이 턴에 대지 X 장을 추가로 플레이할 수 있다. 당신이 조종하는 대지들은 이 턴에 탭된 채로 전장에 들어온다.

* 당신은 나히리의 암석조작술이 해결되기 전까지는 대지를 희생하지 않습니다. 당신이 그렇게 하고 나면, 플레이어들은 주문이 완전히 해결되기 전까지 행동을 취할 수 없습니다.
* X가 당신이 조종하는 대지의 수보다 크다면, 당신은 당신이 조종하는 대지를 모두 희생합니다. 당신이 뽑는 카드의 수는 X보다 적지만, 당신은 대지 X장을 추가로 플레이할 수 있습니다.
* 나히리의 암석조작술이 대지를 플레이할 수 있게 허가해 주는 것은 높이 측정과 같이 당신이 대지를 추가로 플레이할 수 있게 해 주는 다른 효과들에 누적됩니다.
* 어떤 효과가 조건이 맞거나 비용이 지불되지 않는 한 대지가 탭되어 들어온다고 선언하는 경우, 그 대지는 해당 조건이 맞춰져 있거나 비용이 지불되어도 나히리의 암석조작술에 의해 영향을 받으면 탭되어 들어옵니다.

밤도둑 청소부  
{1}{B}{B}  
생물 — 흡혈귀 도적  
1+\*/3  
비행, 치명타, 생명연결  
밤도둑 청소부의 공격력은 당신의 상대들의 무덤에 있는 카드 유형의 수에 1을 더한 것과 같다. *(무덤에 있는 카드들은 자신의 앞면에 있는 특징만을 가진다.)*

* 밤도둑 청소부의 공격력을 정의하는 능력은 전장뿐만 아니라 모든 영역에서 적용됩니다.
* 밤도둑 청소부는 카드 수가 아니라 카드 유형의 수를 셉니다. 당신의 상대의 무덤에 있는 카드가 마법물체 생물 카드 한 장뿐이라면, 밤도둑 청소부는 3/3이 됩니다. 당신의 상대의 무덤에 있는 카드가 마법물체 카드 열 장과 생물 카드 열 장뿐이라면, 밤도둑 청소부는 여전히 3/3이 됩니다.
* 무덤에서 등장할 수 있는 카드 유형은 마법물체, 생물, 부여마법, 순간마법, 대지, 플레인즈워커 및 집중마법입니다. 전설적, 기본 및 눈은 상위 유형이며 카드 유형이 아닙니다; 흡혈귀 및 도적은 하위 유형이며 카드 유형이 아닙니다.

니마나 은밀도적  
{3}{B}  
생물 — 인간 도적  
3/4  
한 상대의 무덤에 카드가 여덟 장 이상 있는 한, 니마나 은밀도적은 +1/+0을 받고 호전적을 가진다. *(이 생물은 두 개 이상의 생물에만 방어될 수 있다.)*

* 니마나 은밀도적이 생물에게 방어되고 나면, 니마나 은밀도적이 호전적을 얻어도 방어되지 않은 상태가 되거나 방어 중인 생물이 전투에서 제거되지 않습니다.

재빠른 함정수색꾼  
{1}{U}  
생물 — 인간 도적  
2/1  
재빠른 함정수색꾼은 이 턴에 다른 성직자, 도적, 전사, 또는 마법사가 당신의 조종하에 전장에 들어왔다면 방어될 수 없다.  
당신의 턴 전투 시작에, 당신에게 완전한 파티가 있다면, 당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 "이 생물이 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 카드 한 장을 뽑는다."를 얻는다.

* 재빠른 함정수색꾼의 첫 번째 능력은 이번 턴에 지속물이 당신의 조종하에 들어왔으며 그 지속물이 파티 생물 유형 중 하나를 가지고 있는지만을 확인합니다. 이 능력은 전장에 들어온 객체가 해당 턴 나중에 해당되는 유형을 얻은 경우에는 적용되지 않습니다. 전장에 들어온 객체가 해당 턴 나중에 당신의 조종권에서 벗어난 경우에는 적용됩니다. 해당 객체가 전장에 들어왔을 때 재빠른 함정수색꾼이 전장에 있었는지 여부는 무관합니다.
* 재빠른 함정수색꾼의 두 번째 능력은 능력이 해결되는 시점에 당신이 조종하는 생물들에게만 영향을 미칩니다. 해당 턴 나중에 조종하기 시작한 생물들은 해당 격발능력을 받지 못합니다.
* 재빠른 함정수색꾼의 두 번째 능력이 해결된 뒤, 해당 턴 나중에 당신에게 더이상 완전한 파티가 있지 않게 되더라도 당신이 조종하는 생물들은 그 턴 동안 격발능력을 유지합니다.

그늘진 가지의 니사  
{2}{B}{G}  
전설적 플레인즈워커 — 니사  
4  
*대지력* — 대지가 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 그늘진 가지의 니사에 충성 카운터 한 개를 올려놓는다.  
+1: 당신이 조종하는 대지를 목표로 정한다. 그 대지를 언탭한다. 당신은 턴종료까지 그 대지가 신속 및 호전적을 가진 3/3 정령 생물이 되게 할 수 있다. 그 생물은 여전히 대지다.  
−5: 당신은 당신의 손 또는 무덤에서 전환마나비용이 당신이 조종하는 대지의 수 이하인 생물 카드 한 장에 +1/+1 카운터 두 개를 올려놓고 전장에 놓을 수 있다.

* 니사의 가운데 능력은 이미 탭되어 있거나 이미 생물인 대지를 목표로 정할 수 있습니다.
* 니사의 가운데 능력은 해당 대지 생물의 능력을 제거하지 않습니다.
* 니사의 가운데 능력은 해당 대지 생물의 공격력 및/또는 방어력을 특정 값으로 설정한 모든 기존 효과를 덮어씁니다. 능력이 해결된 후에 이러한 특성들을 특정 값으로 설정하는 효과들은 이 효과 중 해당 부분을 덮어씁니다.
* 해당 대지 생물의 공격력 또는 방어력을 특정 값으로 설정하지 않고 보정하는 효과들은 그 효과들이 언제부터 적용되었는지에 무관하게 새로운 기본 공격력 및 방어력에 적용됩니다. 공격력 및 방어력을 변경하는 카운터에 대해서도 마찬가지입니다.
* 플레이어의 손 또는 무덤에 있는 카드의 마나 비용에 {X}가 있다면, 그 값은 0으로 간주합니다.
* 생물 카드의 전환마나비용은 당신의 손 또는 무덤에서만 확인됩니다. 당신은 전장에 들어오고 나서 당신이 조종하는 대지의 수보다 전환마나비용이 높아지는 생물 카드를 (대부분 다른 지속물을 복사했기 때문의 이유로) 전장에 놓을 수 있습니다.

니사의 젠디콘  
{3}{G}  
부여마법 — 마법진  
대지에 부여  
부여된 대지는 대공 및 신속을 가진 4/4 정령 생물이 된다. 그 생물은 여전히 대지다.  
부여된 대지가 죽을 때, 그 카드를 소유자의 손으로 되돌린다.

* 니사의 젠디콘은 해당 대지 생물의 능력을 제거하지 않습니다.
* 니사의 젠디콘은 해당 대지 생물의 공격력 및/또는 방어력을 특정 값으로 설정한 모든 기존 효과를 덮어씁니다. 능력이 해결된 후에 이러한 특성들을 특정 값으로 설정하는 효과들은 이 효과 중 해당 부분을 덮어씁니다.
* 해당 대지 생물의 공격력 또는 방어력을 특정 값으로 설정하지 않고 보정하는 효과들은 그 효과들이 언제부터 적용되었는지에 무관하게 새로운 기본 공격력 및 방어력에 적용됩니다. 공격력 및 방어력을 변경하는 카운터에 대해서도 마찬가지입니다.

망각의 굶주림  
{1}{B}  
순간마법  
당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 무적을 얻는다. 그 생물에 +1/+1 카운터가 놓여 있다면 카드 한 장을 뽑는다. *(이 생물은 피해나 "파괴"라고 명시된 효과에 의해 파괴되지 않는다.)*

* 목표가 된 생물이 망각의 굶주림이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 당신은 목표가 +1/+1 카운터를 가지고 있든 가지고 있었든 이와 무관하게 카드를 뽑지 않습니다.

창조의 원천, 옴나스  
{R}{G}{W}{U}  
전설적 생물 — 정령  
4/4  
창조의 원천, 옴나스가 전장에 들어올 때, 카드 한 장을 뽑는다.  
*대지력* — 대지가 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 당신은 이 능력이 이 턴에 처음 해결되는 것이라면 생명 4점을 얻는다. 두 번째로 해결되는 것이라면, {R}{G}{W}{U}를 추가한다. 세 번째로 해결되는 것이라면, 옴나스는 각 상대 및 당신이 조종하지 않는 각 플레인즈워커에게 피해 4점을 입힌다.

* 옴나스의 대지력 능력은 한 턴에 세 번을 넘어 해결되는 경우 아무런 효과도 가지지 않습니다.
* 옴나스의 대지력 능력은 항상 스택을 사용하며 플레이어들은 이에 대응할 수 있습니다. 이 능력을 격발시킨 능력이 마나 능력이 아니므로, 이 능력이 두 번째로 격발되었다고 해도 이 능력은 마나 능력이 아닙니다.
* 쌍두거인 게임에서, 옴나스의 두 번째 능력은 해당 능력이 세 번째로 해결될 때 상대 팀이 생명 8점을 잃게 합니다. 당신의 팀원을 포함한 다른 모든 플레이어의 플레인즈워커는 각각 피해 4점을 입습니다.

하늘거주지 주창자, 오라  
{2}{W}{B}  
전설적 생물 — 코르 성직자  
3/3  
생명연결  
하늘거주지 주창자, 오라 또는 당신이 조종하는 다른 성직자가 죽을 때마다, 당신의 무덤에 있는 전환마나비용이 더 낮은 성직자 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 전장으로 되돌린다.

* 당신이 조종하는 다른 성직자가 오라와 동시에 죽는 경우, 오라의 능력은 자신에 대해 격발하는 것에 추가로 그 성직자에 대해서도 격발합니다.
* 전장에 있는 생물 또는 무덤에 있는 생물 카드의 마나 비용에 {X}가 있다면, X는 0으로 간주합니다.
* 오라의 능력은 그 능력을 격발시킨 성직자와 동시에 당신의 무덤에 놓인 성직자 카드를 목표로 정할 수 있습니다.

오란리프 점액괴물  
{2}{G}  
생물 — 점액괴물  
2/2  
오란리프 점액괴물이 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.  
오란리프 점액괴물이 공격할 때마다, 공격 중인 생물 중 +1/+1 카운터가 올려진 각 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

* 오란리프 점액괴물은 자신의 첫 번째 능력의 목표가 될 수 있습니다.
* 오란리프 점액괴물의 두 번째 능력으로 인해 +1/+1 카운터를 받는 생물들은 해당 능력이 해결되는 시점에만 결정됩니다. 공격에 대해 격발하는 다른 능력들(짝을 이룬 전술가의 능력 등)이 오란리프 점액괴물의 능력이 해결되기 전에 생물들에 카운터를 추가할 수 있습니다.

짝을 이룬 전술가  
{2}{W}  
생물 — 인간 전사  
3/2  
짝을 이룬 전술가 및 적어도 한 개 이상의 다른 전사가 공격할 때마다, 짝을 이룬 전술가에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

* 짝을 이룬 전술가는 얼마나 많은 전사가 같이 공격하는지에 무관하게 한 개 이상이기만 하면 자신의 능력으로부터 +1/+1 카운터를 단 한 개만 받습니다.
* 다른 공격 중인 전사가 짝을 이룬 전술가가 공격하는 것과 동일한 플레이어 또는 플레인즈워커를 공격할 필요는 없습니다.

펠라카식 포식  
{2}{B}  
집중마법  
상대를 목표로 정한다. 그 플레이어는 자신의 손을 공개한다. 당신은 그중 전환마나비용이 3 이상인 카드 한 장을 선택한다. 그 플레이어는 그 카드를 버린다.  
/////  
펠라카 동굴  
대지  
펠라카 동굴은 탭된 채로 전장에 들어온다.  
{T}: {B}를 추가한다.

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

혈도  
{1}{W}  
순간마법  
생물을 목표로 정한다. 그 생물을 탭한다.  
카드 한 장을 뽑는다.

* 목표 생물이 혈도가 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 당신은 카드를 뽑지 않습니다. 목표가 유효하지만 탭되지 않는 경우 (대부분 이미 탭되어 있는 등의 이유로), 당신은 카드 한 장을 뽑습니다.

쇄설암 헬리온  
{4}{R}  
생물 — 헬리온  
4/5  
쇄설암 헬리온이 전장에 들어올 때, 당신은 당신이 조종하는 대지 한 개를 소유자의 손으로 되돌릴 수 있다. 그렇게 할 때, 쇄설암 헬리온은 각 상대에게 피해 2점을 입힌다.

* 쇄설암 헬리온의 능력을 해결하는 동안, 당신은 더 많은 피해를 입히기 위해 대지를 한 개보다 많이 되돌릴 수 없습니다.
* 쌍두거인 게임에서, 쇄설암 헬리온의 능력은 상대 팀이 생명 4점을 잃게 합니다.

맹렬한 물어뜯기  
{1}{G}  
집중마법  
당신이 조종하는 생물과 당신이 조종하지 않는 생물을 각각 목표로 정한다. 첫 번째 목표는 두 번째 목표에게 자신의 공격력만큼 피해를 입힌다.

* 맹렬한 물어뜯기가 해결될 때 두 생물 중 하나라도 유효한 목표가 아닌 경우, 당신이 조종하는 생물은 피해를 입히지 않습니다.

유물 골렘  
{3}  
마법물체 생물 — 골렘  
6/6  
유물 골렘은 어느 상대의 무덤에 카드가 여덟 장 이상 있지 않은 한 공격 또는 방어할 수 없다.  
{2}, {T}: 플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 카드 두 장을 민다. *(그 플레이어는 자신의 서고 맨 위 카드 두 장을 자신의 무덤에 넣는다.)*

* 유물 골렘이 공격하고 나면, 무덤에서 카드를 제거해 유물 골렘의 첫 번째 능력이 적용되게 하더라도 유물 골렘이 전투에서 제거되지 않습니다.
* 비슷하게, 유물 골렘이 공격 중인 생물을 방어하고 나면, 유물 골렘의 첫 번째 능력이 적용되게 하더라도 공격 중인 생물이 방어되지 않은 상태가 되거나 유물 골렘이 전투에서 제거되지 않습니다.

유물 약병  
{3}  
마법물체  
{2}, {T}, 생물 한 개를 희생한다: 카드 한 장을 뽑는다.  
당신이 성직자를 조종하는 한, 유물 약병은 "당신이 조종하는 생물이 죽을 때마다, 각 상대는 생명 1점을 잃고 당신은 생명 1점을 얻는다."를 가진다.

* 유물 약병의 능력이 격발되고 나면, 해당 능력은 당신이 더이상 성직자를 조종하지 않는다고 해도 해결됩니다.
* 당신이 유물 약병의 첫 번째 능력을 활성화하기 위해 당신이 조종하는 유일한 성직자를 희생하는 경우, 유물 약병의 격발능력이 격발합니다.
* 유물 약병이 당신이 조종하는 각 성직자와 동시에 전장을 떠나는 경우, 유물 약병의 격발능력은 그 성직자들을 포함해 동시에 죽은 당신이 조종하는 생물들에 대해 격발합니다.
* 쌍두거인 게임에서 유물 약병의 능력은 상대 팀이 생명 2점을 잃게 하고 당신이 생명 1점을 얻게 합니다.

솟구쳐오른 역조  
{2}{U}  
생물 — 정령   
0/5  
당신이 키커 비용이 지불된 주문을 발동할 때마다, 솟구쳐오른 역조는 턴종료까지 기본 공격력과 방어력이 5/5가 된다.

* 솟구쳐오른 역조의 능력은 생물의 유형, 기본 공격력 및/또는 방어력을 특정 값으로 설정하는 기존 효과들을 덮어씁니다. 능력이 해결된 후에 이러한 특성들을 특정 값으로 설정하는 효과들은 이 효과 중 해당 부분을 덮어씁니다.
* 솟구쳐오른 역조의 공격력 또는 방어력을 특정 값으로 설정하지 않고 보정하는 효과들은 그 효과들이 언제부터 적용되었는지에 무관하게 새로운 기본 공격력 및 방어력에 적용됩니다. 이는 해당 생물의 공격력 또는 방어력을 변경하는 카운터들에 대해서도 마찬가지입니다.

휘몰아치는 소용돌이  
{1}{R}  
부여마법  
각 플레이어의 유지단 시작에, 휘몰아치는 소용돌이는 그 플레이어에게 피해 1점을 입힌다.  
플레이어가 주문을 발동할 때마다, 그 주문을 발동하는 데 마나가 지불되지 않았다면, 휘몰아치는 소용돌이는 그 플레이어에게 피해 5점을 입힌다.  
{R}: 당신의 상대들은 이 턴에 생명점을 얻을 수 없다.

* 플레이어가 주문을 발동할 때 격발하는 능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.
* 휘몰아치는 소용돌이의 마지막 능력을 활성화해도 그 능력이 해결되기 전에 얻은 생명점은 취소되지 않습니다.
* 쌍두거인 게임에서, 휘몰아치는 소용돌이의 첫 번째 격발능력은 각 팀의 유지단에 두 번씩 격발합니다. 각각은 그 팀에 있는 플레이어 중 한 명에게 피해 1점을 입힙니다.

높이 측정  
{2}{G}  
집중마법  
생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다. 당신은 생명 2점을 얻는다. 당신은 이 턴에 대지 한 장을 추가로 플레이할 수 있다.  
카드 한 장을 뽑는다.

* 당신이 생물을 목표로 정했고 그 생물이 높이 측정이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 당신은 생명점을 얻거나, 카드를 뽑거나, 대지를 추가로 플레이할 수 없습니다.
* 대지를 플레이할 수 있게 허가해 주는 것은 나히리의 암석조작술과 같이 당신이 대지를 추가로 플레이할 수 있게 해 주는 다른 효과들에 누적됩니다.
* 당신은 높이 측정이 해결되면서 대지를 플레이하는 것이 아닙니다; 높이 측정이 우선 완전히 해결되며 당신은 카드 한 장을 뽑고, 그 카드가 당신이 나중에 플레이할 대지일 수도 있습니다. 당신의 턴이 아니라면, 당신은 그 턴에 대지를 전혀 플레이할 수 없습니다.

무리의 자손  
{3}{B}{B}  
생물 — 흡혈귀 성직자  
3/3  
비행  
당신이 생명점을 얻을 때마다, 무리의 자손에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

* 당신이 무리의 자손이 치명적인 피해를 입은 것과 동시에 생명점을 얻는 경우, 무리의 자손은 자신의 능력으로 +1/+1 카운터를 올려놓기 전에 죽습니다.

하늘거주지의 재앙  
{1}{B}  
생물 — 악마  
\*/\*  
키커 {4}{B}  
당신이 이 주문을 발동할 때, 이 주문의 키커 비용이 지불되었다면, 각 플레이어는 자신의 생명력 절반을 올림해 잃는다.  
하늘거주지의 재앙의 공격력 및 방어력은 각각 20에서 가장 생명점이 높은 플레이어의 생명 총점을 뺀 수와 같다.

* 하늘거주지의 재앙의 공격력과 방어력을 정의하는 능력은 전장뿐만 아니라 모든 영역에서 적용됩니다.
* 가장 생명점이 높은 플레이어의 생명점이 20보다 많다면, 하늘거주지의 재앙은 그 차이만큼 음수의 공격력 및 방어력을 가집니다.
* 플레이어가 주문을 발동할 때 격발하는 능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다. 특히, 하늘거주지의 재앙은 자신의 방어력이 0보다 적은 상태에서 전장에 들어오기 전에 격발능력을 해결하여 방어력이 0보다 많은 상태가 될 수 있습니다.
* 쌍두거인 게임에서, 하늘거주지의 재앙은 각 팀이 자신의 자신의 생명점 절반을 올림하여 두 번 잃게 하며, 이는 그 팀의 생명 총점이거나, 홀수인 경우에는 그 수에 1을 더한 수가 됩니다. 이는 게임이 무승부로 끝나게 합니다.

경갑옷 무리  
{2}{G}  
생물 — 곤충  
1/1  
*대지력* —대지가 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 1/1 녹색 곤충 생물 토큰 한 개를 만든다. 당신이 대지를 여섯 개 이상 조종한다면, 대신 경갑옷 무리의 복사본인 토큰을 만든다.

* 토큰은 경갑옷 무리의 능력을 가집니다. 이 토큰 또한 자신의 복사본을 만들 수 있습니다.
* 복사본 토큰은 경갑옷 무리에 올려진 카운터 또는 피해를 복사하지 않으며 경갑옷 무리의 공격력, 방어력, 유형, 색 등을 바꾸는 능력도 복사하지 않습니다. 일반적으로, 이는 토큰이 단순히 경갑옷 무리가 된다는 것을 의미하지만, 다른 복사 효과가 원본 경갑옷 무리에 영향을 준 경우, 토큰은 해당 사항도 적용하게 됩니다.
* 경갑옷 무리의 격발능력이 해결되기 전에 경갑옷 무리가 전장을 떠나는 경우, 그 토큰은 경갑옷 무리가 마지막으로 전장에 있었을 때의 복사 가능한 값들을 이용해 경갑옷 무리의 복사본 토큰으로 전장에 들어옵니다.

바다 관문 수복  
{4}{U}{U}{U}  
집중마법  
당신의 손에 들고 있는 카드 장수에 하나를 더한 만큼 카드를 뽑는다. 나머지 게임 동안 당신의 손은 크기 제한이 없다.  
/////  
다시 태어난 바다 관문  
대지  
다시 태어난 바다 관문이 전장에 들어오면서, 당신은 생명 3점을 지불할 수 있다. 그러지 않으면, 다시 태어난 바다 관문은 탭된 채로 전장에 들어온다.  
{T}: {U}를 추가한다.

* 바다 관문 수복이 해결될 때 당신의 손에 카드가 한 장도 없는 경우, 당신은 카드를 한 장 뽑습니다.

바다 관문 폭풍소환사  
{1}{U}  
생물 — 인간 마법사  
2/1  
키커 {4}{U}  
바다 관문 폭풍소환사가 전장에 들어올 때, 당신이 이 턴에 다음으로 전환마나비용이 2 이하인 순간마법 또는 집중마법 주문을 발동할 때 그 주문을 복사한다. 바다 관문 폭풍소환사의 키커 비용이 지불되었다면, 대신 그 주문을 두 번 복사한다. 당신은 그 복사본들의 목표를 새로 정할 수 있다.

* 바다 관문 폭풍소환사의 지연격발능력은 목표를 가진 것뿐 아니라, 모든 순간마법이나 집중마법 주문을 복사합니다.
* 바다 관문 폭풍소환사가 자신의 지연격발능력이 생겨나기 전에 전장을 떠나더라도 복사본이 생성됩니다.
* 바다 관문 폭풍소환사의 지연격발능력을 격발시킨 주문이 능력이 해결되기 전에 무효화되더라도 복사본은 생성됩니다. 복사본은 원본 주문보다 먼저 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. 새로운 목표들은 유효해야만 합니다.
* 복사된 주문이 “한 개를 선택한다—” 등과 같은 모드 선택 주문인 경우, 복사본에도 그 선택이 유지됩니다. 다른 모드를 고를 수는 없습니다.
* 마나 비용에 {X}가 있는 주문의 경우, 선택한 X의 값을 따져서 주문의 전환마나비용을 결정합니다. 복사된 경우, 복사본 또한 동일한 X값을 가집니다.
* 당신은 복사본 주문에 대한 어떠한 추가비용도 지불할 수 없습니다. 하지만 원본 주문에 대해 지불된 모든 추가비용을 기반으로 한 효과는 해당 복사본에도 동일한 비용이 지불된 것처럼 복사됩니다. 특히, 당신이 복사한 주문의 키커 비용이 지불된 경우, 복사본 또한 키커 비용이 지불된 것으로 간주합니다.
* 복사본은 스택에서 생성되므로, "발동"된 것이 아닙니다. 플레이어가 주문을 발동할 때 격발되는 능력은 격발되지 않습니다.

해저의 사냥꾼  
{2}{U}  
생물 — 인어 도적  
2/3  
{4}{U}: 해저의 사냥꾼은 턴종료까지 +1/+0을 받으며 이 턴에 방어될 수 없다. 이 능력은 당신의 파티에 있는 각 생물마다 활성화하는 데 {1}이 덜 든다. *(당신의 파티에는 성직자, 도적, 전사, 마법사가 각각 최대 한 개씩 포함된다.)*

* 해저의 사냥꾼이 생물에게 방어되고 나면, 해저의 사냥꾼의 능력을 활성화해도 방어되지 않은 상태가 되거나 방어 중인 생물이 전투에서 제거되지 않습니다.
* 당신은 해저의 사냥꾼이 이미 이 턴에 방어될 수 없다고 해도 해저의 사냥꾼의 능력을 한 번보다 많이 활성화할 수 있습니다.

그림자 칼침꾼  
{2}{B}  
생물 — 흡혈귀 도적  
1/4  
당신이 조종하는 다른 언탭된 도적 한 개를 탭한다: 그림자 칼침꾼은 턴종료까지 치명타를 얻는다.  
그림자 칼침꾼이 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 그 플레이어는 카드 세 장을 민다. *(그 플레이어는 자신의 서고 맨 위 카드 세 장을 자신의 무덤에 넣는다.)*

* 그림자 칼침꾼의 첫 번째 능력의 비용을 지불하기 위해, 당신은 당신이 조종하는 다른 언탭된 도적 중 아무 도적이나 탭할 수 있으며, 여기에는 당신의 가장 최근 턴이 시작된 이후로 지속적으로 조종하지 않은 생물도 포함됩니다.

그림자의 판결  
{3}{B}{B}  
집중마법  
전장에 있는 전환마나비용이 3 이하인 생물 및 플레인즈워커와 모든 무덤에 있는 전환마나비용이 3 이하인 생물 및 플레인즈워커 카드를 모두 추방한다.

* 전장에 있는 지속물 또는 무덤에 있는 카드의 마나 비용에 {X}가 있다면, X는 0으로 간주합니다.

해골분쇄식 일격  
{X}{R}{R}  
집중마법  
생물 및/또는 플레인즈워커를 최대 두 개까지 목표로 정한다. 해골분쇄식 일격은 그 목표들에게 피해 X점을 당신이 분배한 대로 입힌다. X가 6 이상이라면, 해골분쇄식 일격은 대신 그 목표들에게 X의 두 배만큼의 피해를 당신이 분배한 대로 입힌다.  
/////  
망치 협곡, 해골분쇄  
대지  
망치 협곡, 해골분쇄가 전장에 들어오면서, 당신은 생명 3점을 지불할 수 있다. 그러지 않으면, 해골분쇄는 탭된 채로 전장에 들어온다.  
{T}: {R}를 추가한다.

* 해골분쇄식 일격이 해결될 때가 아니라 해골분쇄식 일격을 발동할 때 피해를 배분합니다. 당신이 목표를 두 개 선택한 경우, 각 목표에 최소한 피해 1점이 지정되어야 합니다.
* X가 6 이상인 경우, 당신은 X의 두 배만큼의 피해를 배분합니다; 피해 X점을 배분한 뒤 그 피해를 두 배로 하는 것이 아닙니다.
* 해골분쇄식 일격의 목표 중 한 개가 유효하지 않게 되는 경우, 아직 유효한 목표들에는 원래의 피해 분배가 여전히 적용되지만, 유효하지 않은 목표에게 입혀지려던 피해는 전혀 입혀지지 않습니다.

지글거리는 일제사격  
{1}{R}  
순간마법  
이 턴에 방어한 생물을 목표로 정한다. 지글거리는 일제사격은 그 생물에게 피해 4점을 입힌다.

* 지글거리는 일제사격은 현재 방어 중인 생물 또는 해당 턴에 앞서 방어했고 더이상 방어하고 있지 않은 생물을 목표로 정할 수 있습니다.
* 방어 중인 생물을 파괴해도 해당 생물이 방어하던 생물이 방어되지 않은 것으로 바뀌지 않습니다.

하늘거주지 유령  
{1}{W}{W}  
생물 — 코르 신령  
2/2  
하늘거주지 유령이 전장에 들어올 때, 대지가 아니고 토큰이 아니며 전환마나비용이 4 이하인 당신이 조종하지 않는 지속물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그 목표를 추방한다.  
하늘거주지 유령이 전장을 떠날 때, 추방된 카드의 소유자는 X/X 청색 환영 생물 토큰을 만든다. X는 추방된 카드의 전환마나비용이다.

* 전장에 있는 생물의 마나 비용에 {X}가 있다면, X는 0으로 간주합니다.
* 하늘거주지 유령이 자신의 첫 번째 능력이 해결되기 전에 전장을 떠나는 경우, 그 능력은 여전히 목표 지속물을 추방합니다.
* 하늘거주지 유령이 전장을 떠날 때 추방된 카드가 없는 경우 (대개 첫 번째 능력이 아직 해결되지 않았기 때문에), 어떤 플레이어도 토큰을 만들지 않습니다.
* 하늘거주지 유령의 첫 번재 능력이 한 플레이어가 소유한 카드를 한 장보다 많이 추방한 경우, 그 플레이어는 공격력 및 방어력이 추방된 카드들의 전환마나비용의 총합과 동일한 토큰을 만듭니다. 첫 번째 능력이 한 명보다 많은 플레이어의 카드들을 추방한 경우, 그 플레이어들은 각각 첫 번째 능력으로 추방된 카드들 전체의 전환마나비용의 총합과 동일한 공격력 및 방어력을 가진 토큰을 만듭니다.

하늘거주지 곡괭이  
{G}  
마법물체 — 장비  
하늘거주지 곡괭이가 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 하늘거주지 곡괭이를 그 생물에 부착한다.  
*대지력* — 대지가 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 장착된 생물은 턴종료까지 +2/+2를 받는다.  
장착 {2}{G}

* 하늘거주지 곡괭이의 대지력 능력이 제공하는 보너스는 그 능력이 해결될 때 하늘거주지 곡괭이가 부착되어 있던 생물에게 적용됩니다. 하늘거주지 곡괭이가 다른 생물에게 부착되는 경우 새로운 생물에게는 제공되지 않습니다.
* 하늘거주지 곡괭이의 대지력 능력이 해결될 때 하늘거주지 곡괭이를 장착한 생물이 없는 경우, 아무 생물도 +2/+2를 받지 않습니다.

하늘거주지 그림자  
{1}{B}  
생물 - 그림자  
3/1  
키커 {2}{B}  
하늘거주지 그림자는 방어할 수 없다.  
하늘거주지 그림자의 키커 비용이 지불되었다면, 하늘거주지 그림자는 +1/+1 카운터 두 개를 가지고 전장에 들어온다.  
*대지력* — 대지가 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 하늘거주지 그림자가 당신의 무덤에 있고 당신의 턴이라면, 당신은 이 턴에 하늘거주지 그림자를 당신의 무덤에서 발동할 수 있다.

* 하늘거주지 그림자의 대지력 능력은 대지기 전장에 들어온 직후에 하늘거주지 그림자가 당신의 무덤에 있는 경우에만 격발합니다.
* 당신은 하늘거주지 그림자를 대지력 능력이 부여한 허가를 통해 발동할 때 일반적인 타이밍 허가 및 제한을 따라야만 합니다. 당신은 하늘거주지 그림자의 마나 비용(또는 다른 효과가 허용하는 경우 대체비용)을 지불해야 합니다. 당신은 이런 식으로 하늘거주지 그림자를 발동할 때 키커 비용을 지불할 수 있습니다.
* 당신이 당신의 무덤에서 하늘거주지 그림자를 발동하고 난 뒤에는 하늘거주지 그림자가 새로운 객체로 간주되며, 해당 턴 나중에 하늘거주지 그림자가 다시 무덤으로 돌아간다고 해도 대지력 능력이 부여했던 허가가 다시 적용되지 않습니다. 하늘거주지 그림자를 무덤에서 다시 발동하려면 하늘거주지 그림자가 무덤에 들어간 뒤 또다른 대지가 당신의 조종하에 전장에 들어와야 합니다.

하늘거주지 그림자고양이  
{3}{B}  
생물 — 고양이 괴수  
3/3  
{1}{B}, 다른 생물 한 개를 희생한다: 하늘거주지 그림자고양이에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.  
당신이 조종하는 +1/+1 카운터를 가진 생물이 죽을 때마다, 카드 한 장을 뽑는다.

* 하늘거주지 그림자고양이가 +1/+1 카운터를 가진 채로 죽는 경우, 하늘거주지 그림자고양이의 마지막 능력이 격발합니다.
* 당신이 조종하는 +1/+1 카운터가 올려진 다른 생물이 하늘거주지 그림자고양이와 동시에 죽는 경우, 하늘거주지 그림자고양이의 능력이 격발됩니다.
* 하늘거주지 그림자고양이의 마지막 능력이 해결될 때마다 해당 생물에 얼마나 많은 +1/+1 카운터가 놓여 있었는지에 무관하게 카드를 한 장만 뽑습니다.
* +1/+1 카운터를 가지고 있는 생물이 -1/-1 카운터를 너무 많이 받아 죽은 경우, 그 생물은 카운터들이 제거되는 것과 동시에 죽게 되며, 하늘거주지 그림자고양이의 마지막 능력이 격발합니다.

숨어드는 안내인  
{R}  
생물 — 고블린 도적  
1/1  
{2}, {T}: 공격력이 2 이하인 생물을 목표로 정한다. 이 턴에 그 생물은 방어될 수 없다.

* 숨어드는 안내인의 능력이 해결되려는 시점에 목표 생물의 공격력이 2보다 큰 경우, 그 능력은 해결되지 않습니다. 그러나, 능력이 해결된 다음 해당 생물의 공격력이 2를 초과하게 높여진 경우, 그 생물은 여전히 해당 턴에 방어될 수 없습니다.
* 공격력이 2 이하인 생물이 방어되고 나면, 숨어드는 안내인의 능력은 해당 생물을 방어되지 않은 상태로 만들어 주지 못합니다.

날아오르는 지식 도적  
{U}{B}  
생물 — 인간 도적  
1/3  
섬광  
비행  
어느 상대의 무덤에 카드가 여덟 장 이상 있는 한, 당신이 조종하는 도적들은 +1/+0을 받는다.  
당신이 조종하는 도적 한 개 이상이 공격할 때마다, 각 상대는 카드 두 장을 민다.

* 날아오르는 지식 도적의 세 번째 능력은 당신이 조종하는 다른 도적 및 자신에게도 적용됩니다.
* 날아오르는 지식 도적의 네 번째 능력은 당신이 조종하는 도적에게 공격받는 상대뿐 아니라 모든 상대가 각각 카드 두 장을 밀게 합니다.

노래에 미친 배신  
{3}{R}{R}  
집중마법  
생물을 목표로 정한다. 턴종료까지 그 생물의 조종권을 얻는다. 그 생물은 언탭되고 턴종료까지 신속을 얻는다.  
/////  
노래에 미친 폐허  
대지  
노래에 미친 폐허는 탭된 채로 전장에 들어온다.  
{T}: {R}를 추가한다.

* 이미 당신이 조종하고 있거나 언탭된 생물을 포함한 아무 생물이나 노래에 미친 배신의 목표로 정할 수 있습니다.
* 어떤 생물의 조종권을 얻었다고 해서, 그 생물에 부착된 마법진이나 부착된 장비까지 조종하는 것은 아닙니다.

영혼 부수기  
{2}{B}  
순간마법  
각 상대는 자신이 조종하는 생물 및 플레인즈워커 중 가장 높은 전환마나비용을 가진 생물 또는 플레인즈워커 한 개를 희생한다

* 영혼 부수기가 해결되면서, 우선 자신의 턴인 상대(또는 당신의 턴인 경우 턴 순서에 따른 다음 상대)가 자신이 조종하는 생물 또는 플레인즈워커 중에서 전환마나비용이 가장 높은 생물 또는 플레인즈워커를 선택한 후, 다른 각 상대가 턴 순서에 따라 앞 상대가 어떤 선택을 했는 지를 아는 채로 똑같이 진행합니다. 그 후 선택된 지속물들이 모두 동시에 희생됩니다.

불을 뿜는 라각  
{3}{R}  
생물 — 도마뱀  
3/4  
*대지력* — 대지가 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 불을 뿜는 라각은 각 상대에게 피해 1점을 입힌다.

* 쌍두거인 게임에서, 불을 뿜는 라각의 능력은 상대 팀이 생명 2점을 잃게 합니다.

샘망토 성직자  
{4}{G}  
생물 — 엘프 성직자  
2/3  
샘망토 성직자는 샘망토 성직자를 발동하기 위해 지불한 마나의 각 색마다 +1/+1 카운터 한 개를 가지고 전장에 들어온다.

* 어떤 효과가 샘망토 성직자를 발동하기 위해 사용하는 마나를 원하는 색의 마나인 것처럼 사용할 수 있게 해 주는 경우, 실제로 소비된 마나만을 고려해 샘망토 성직자에 놓일 카운터 수를 계산하십시오.
* 무색 마나는 샘망토 성직자에 +1/+1 카운터를 추가해 주지 않습니다. 무색은 색이 아닙니다.
* 샘망토 성직자가 발동되지 않고 전장에 들어오는 경우, +1/+1 카운터를 받지 않습니다.
* 다른 생물이 샘망토 성직자의 복사본으로 전장에 들어오는 경우, 그 생물을 발동하는 데 어떤 마나가 사용되었는지를 고려해 그 생물에 놓일 카운터 수를 계산하십시오.

부대 지휘관  
{3}{W}  
생물 — 코르 전사  
3/3  
부대 지휘관이 전장에 들어올 때, 당신의 파티에 있는 각 생물마다 1/1 백색 코르 전사 생물 토큰 한 개를 만든다. *(당신의 파티에는 성직자, 도적, 전사, 마법사가 각각 최대 한 개씩 포함된다.)*  
당신의 턴 전투 시작에, 당신에게 완전한 파티가 있다면, 당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 +1/+0을 받고 무적을 얻는다.

* 부대 지휘관의 마지막 능력은 능력이 해결되는 시점에 당신이 조종하는 생물들에게만 영향을 줍니다. 해당 턴 나중에 당신이 조종하기 시작한 생물들은 +1/+0을 받거나 무적을 얻지 못합니다.
* 부대 지휘관의 마지막 능력이 해결되고 나면, 당신에게 더이상 완전한 파티가 있지 않더라도 영향을 받은 생물들이 +1/+0 또는 무적을 잃지 않습니다.

돌로 만들어진 등짐야수  
{2}  
마법물체 생물 — 야수  
2/1  
돌로 만들어진 등짐야수는 또한 성직자, 도적, 전사, 및 마법사이다.  
{2}: 원하는 색의 마나 한 개를 추가한다.

* 돌로 만들어진 등짐야수에 생물 유형을 추가하는 능력은 전장뿐 아니라 모든 영역에서 적용됩니다.

섬세한 일격  
{1}{B}  
순간마법  
하나 혹은 둘 다를 선택한다 —  
• 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 -1/-1을 받는다.  
• 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

* 당신이 두 가지 모드를 모두 선택했고 그중 한 목표가 섬세한 일격이 해결되려는 시점에 유효하지 않게 되는 경우, 다른 목표는 여전히 적절하게 영향을 받습니다.

실수하지 않는 잠입자  
{3}{U}  
생물 — 인어 도적  
2/3  
당신이 조종하는 다른 언탭된 도적을 탭한다: 실수하지 않는 잠입자는 이번 턴에 방어될 수 없다.  
실수하지 않는 잠입자가 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 카드 한 장을 뽑는다.

* 실수하지 않는 잠입자의 첫 번째 능력의 비용을 지불하기 위해, 당신은 당신이 조종하는 다른 언탭된 도적 중 아무 도적이나 탭할 수 있으며, 여기에는 당신의 가장 최근 턴이 시작된 이후로 지속적으로 조종하지 않은 생물도 포함됩니다.
* 실수하지 않는 잠입자가 생물에게 방어되고 나면, 실수하지 않는 잠입자의 첫 번째 능력을 활성화해도 방어되지 않은 상태가 되거나 방어 중인 생물이 전투에서 제거되지 않습니다.

무리 어기적괴물  
{G}  
생물 — 진균 야수  
0/0  
무리 어기적괴물은 +1/+1 카운터 한 개를 가지고 전장에 들어온다.  
당신이 조종하는 +1/+1 카운터를 가진 생물이 상대가 조종하는 주문의 목표가 될 때마다, 1/1 녹색 곤충 생물 토큰 한 개를 만든다.  
{1}, {T}: 무리 어기적괴물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

* 생물이 주문의 목표가 될 때 격발하는 능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.
* +1/+1 카운터가 놓여 있지 않은 생물이 상대가 조종하는 주문 또는 능력의 목표가 되는 경우, 그 후에 그 생물에 +1/+1 카운터를 올려놓아도 무리 어기적괴물의 가운데 능력이 격발하지 않습니다.
* 어떤 주문이 당신이 조종하는 +1/+1 카운터를 가진 생물을 한 번보다 많이 목표로 지정하는 경우에도, 무리 어기적괴물의 능력은 한 번만 격발합니다.
* 당신은 목표가 된 생물이 얼마나 많은 +1/+1 카운터를 가지고 있는지에 무관하게 곤충 토큰을 한 개만 만듭니다.

일치된 주문  
{4}{R}  
순간마법  
생물을 목표로 정한다. 일치된 주문은 그 생물에게 피해 4점을 입히고 그 생물의 조종자에게 피해 X점을 입힌다. X는 당신의 파티에 있는 생물의 수이다. *(당신의 파티에는 성직자, 도적, 전사, 마법사가 각각 최대 한 개씩 포함된다.)*

* 목표 생물이 일치된 주문이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 아무 플레이어도 피해를 입지 않습니다.

희망의 종말, 타보락스  
{2}{B}  
전설적 생물 — 악마 성직자  
2/2  
비행  
희망의 종말, 타보락스는 타보락스에 +1/+1 카운터가 다섯 개 이상 있는 한 생명연결을 가진다.  
당신이 조종하는 토큰이 아닌 다른 생물이 죽을 때마다, 타보락스에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다. 그 생물이 성직자였다면, 당신은 카드 한 장을 뽑을 수 있다. 그렇게 한다면, 당신은 생명 1점을 잃는다.

* 토큰이 아닌 다른 생물이 타보락스와 동시에 치명적인 피해를 입는 경우, 타보락스는 자신의 마지막 능력이 자신에게 +1/+1 카운터를 올려놓기 전에 죽습니다.
* 다른 토큰이 아닌 성직자가 타보락스와 동시에 죽는 경우, 당신은 어떤 것에도 +1/+1 카운터를 올려놓지 않지만, 마지막 능력이 해결되면서 카드 한 장을 뽑을 수 있습니다. 그렇게 하는 경우 여전히 생명 1점을 잃습니다.

타주루 귀감  
{1}{G}  
생물 — 엘프  
3/2  
타주루 귀감은 또한 성직자, 도적, 전사, 및 마법사이다.  
키커 {3}  
타주루 귀감이 전장에 들어올 때, 타주루 귀감의 키커 비용이 지불되었다면, 당신의 서고 맨 위 카드 여섯 장을 공개한다. 당신은 그중 타주루 귀감과 생물 유형을 공유하는 카드 한 장을 당신의 손에 넣을 수 있다. 나머지 카드들은 무작위 순서로 당신의 서고 맨 밑에 놓는다.

* 타주루 귀감에 생물 유형을 추가하는 능력은 전장뿐 아니라 모든 영역에서 적용됩니다.
* 타주루 귀감이 자신의 격발능력이 해결되기 전에 전장을 떠나는 경우, 타주루 귀감이 마지막으로 전장에 존재했을 때의 생물 유형을 사용해 어떤 카드를 당신의 손에 넣을 지를 결정하십시오.

도발하는 수목마도사  
{2}{G}  
생물 — 엘프 마법사  
2/3  
키커 {3} *(당신은 이 주문을 발동하면서 추가로 {3}을 지불할 수 있다.)*  
도발하는 수목마도사가 전장에 들어올 때, 도발하는 수목마도사의 키커 비용이 지불되었다면, 생물을 목표로 정한다. 이 턴에 그 생물을 방어할 수 있는 모든 생물은 그렇게 한다.

* 수비플레이어가 조종하는 생물이 목표가 된 생물을 어떤 이유로든 방어할 수 없다면 (탭되어 있는 등), 그 생물은 목표 생물을 방어하지 않습니다. 공격 중인 생물을 방어하는 것에 대해 따로 비용을 지불해야 하는 경우, 그 플레이어는 의무적으로 그 비용을 지불할 필요가 없으므로 그 생물은 방어하지 않을 수 있습니다.

연합의 봉화, 타즈리  
{4}{W}  
전설적 생물 — 인간 전사  
4/6  
이 주문은 당신의 파티에 있는 각 생물마다 발동하는 데 {1}이 덜 든다.  
{2/u}{2/b}{2/r}{2/g}: 당신의 서고 맨 위 카드 여섯 장을 본다. 당신은 그중에서 성직자, 도적, 전사, 마법사, 및/또는 동맹 카드를 최대 두 장까지 공개하고 그 카드들을 당신의 손으로 가져갈 수 있다. 나머지 카드들은 무작위 순서로 당신의 서고 맨 밑에 놓는다.

* 타즈리의 활성화 능력의 비용을 결정하려면, 마나 기호 네 개 각각에 대해 어떤 비용({2} 또는 해당 색의 마나)을 지불할 지를 선택하고, 총 비용을 모두 더한 뒤, 추가비용을 적용하고 나서 비용 감소를 적용하십시오.
* 타즈리의 활성화 능력은 당신이 카드를 최대 두 장까지 당신의 손에 넣을 수 있게 해 주며, 나열된 생물들을 각각 두 장씩 가져오게 해 주는 것이 아닙니다.
* 동맹은 *젠디카르 라이징*세트에서는 등장하지 않는 생물 유형이지만, 젠디카르 차원이 등장하는 이전 세트에서 등장했던 적이 있습니다.

도둑질하는 공중잠수부  
{1}{U}  
생물 — 인어 도적  
2/1  
키커 {X}. X는 0일 수 없다. *(당신은 이 주문을 발동하면서 추가로 {X}를 지불할 수 있다.)*  
비행  
도둑질하는 공중잠수부가 전장에 들어올 때, 도둑질하는 공중잠수부의 키커 비용이 지불되었다면, 전환마나비용이 X 이하인 마법물체를 목표로 정한다. 그 마법물체의 조종권을 얻는다. 그 마법물체가 장비라면, 그 장비를 도둑질하는 공중잠수부에게 부착한다.

* 도둑질하는 공중잠수부에 장비가 장착될 수 없는 경우 (대부분 도둑질하는 공중잠수부가 격발능력이 해결되기 전에 전장을 떠나는 등의 이유로), 해당 장비는 자신이 현재 부착되어 있는 생물에 계속 부착된 채로 남거나 부착되어 있지 않은 경우 부착되지 않은 채로 남습니다.
* 도둑질하는 공중잠수부의 능력은 당신이 이미 조종하고 있는 마법물체를 목표로 정할 수 있습니다. 그 마법물체가 장비라면 당신은 그 장비를 도둑질하는 공중잠수부에게 부착하게 됩니다.
* 도둑질하는 공중잠수부의 조종권 변경 효과는 무기한적으로 유지됩니다. 이 효과는 정화단에 사라지지 않으며, 도둑질하는 공중잠수부가 전장을 떠나도 만료되지 않습니다. 다인전 게임에서, 당신이 게임을 떠나면 효과가 만료됩니다.

무덤 헤치기  
{4}{B}{B}  
집중마법  
이 주문은 당신의 파티에 있는 각 생물마다 발동하는 데 {1}이 덜 든다. *(당신의 파티에는 성직자, 도적, 전사, 마법사가 각각 최대 한 개씩 포함된다.)*  
당신의 무덤에서 생물 카드 한 장 및 성직자, 도적, 전사, 또는 마법사 생물 카드를 최대 한 장까지 목표로 정한다. 그 카드들을 전장으로 되돌린다.

* 무덤 헤치기의 첫 번째 목표는 파티 생물 유형 중 한 개를 가지고 있지 않아도 됩니다.

괴롭히는 목소리  
{1}{R}  
집중마법  
이 주문을 발동하기 위한 추가비용으로, 카드 한 장을 버린다.  
카드 두 장을 뽑는다.

* 괴롭히는 목소리를 발동하기 위해서는 정확히 카드 한 장을 버려야 합니다. 카드를 버리지 않으면 발동할 수 없고 카드를 더 많이 버릴 수도 없습니다.

변화림 공생  
{4}{G}{G}{G}  
집중마법  
당신의 서고 맨 위 카드 일곱 장을 본다. 당신은 그중에서 생물 카드 한 장을 전장에 놓을 수 있다. 그 카드의 전환마나비용이 3 이하라면, 그 생물은 +1/+1 카운터 세 개를 추가로 가지고 들어온다. 나머지 카드들은 무작위 순서로 당신의 서고 맨 밑에 놓는다.  
/////  
굽이치는 숲, 변화림  
대지  
굽이치는 숲, 변화림이 전장에 들어오면서, 당신은 생명 3점을 지불할 수 있다. 그러지 않으면, 변화림은 탭된 채로 전장에 들어온다.  
{T}: {G}를 추가한다.

* 해당 생물이 전장에 들어오고 나서 그 생물의 전환마나비용을 변경하게 될 대체효과들(거울연못 모방자의 능력 등)을 무시하고 그 생물이 서고에 있던 상태의 전환마나비용을 사용해 +1/+1 카운터를 받을 지를 결정하십시오.
* 플레이어의 서고에 있는 카드의 마나 비용이 {X}라면, 그 값은 0으로 간주합니다.

발라쿠트의 각성  
{2}{R}  
순간마법  
당신의 손에 있는 카드를 원하는 수만큼 당신의 서고 맨 밑에 놓은 후, 그 수에 1을 더한 만큼 카드를 뽑는다.  
/////  
발라쿠트 암석주조소  
대지  
발라쿠트 암석주조소는 탭된 채로 전장에 들어온다.  
{T}: {R}를 추가한다.

* 당신은 발라쿠트의 각성이 해결되면서 얼마나 많은 카드를 당신의 서고 밑에 넣을 지를 선택합니다.
* 서고 밑에 카드를 0장 넣는 경우, 당신은 카드를 한 장 뽑습니다.

발라쿠트 탐험  
{2}{R}  
부여마법  
*대지력* — 대지가 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 당신의 서고 맨 위 카드를 추방한다. 그 카드가 추방되어 있는 한, 당신은 그 카드를 플레이할 수 있다.  
당신의 종료단 시작에, 발라쿠트 탐험으로 추방된 카드들이 있다면, 그 카드들을 소유자의 무덤에 넣은 후, 발라쿠트 탐험은 각 상대에게 그만큼의 피해를 입힌다.

* 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 이런 식으로 카드를 플레이하는 경우, 그 카드는 추방 영역을 떠나고 새로운 객체가 됩니다. 그 카드가 해당 턴 나중에 다시 추방 영역으로 돌아오는 경우, 당신은 그 카드를 다시 플레이할 수 없습니다.
* 당신이 종료단의 격발능력에 대응하여 카드를 플레이하는 경우, 그 카드는 당신의 무덤에 놓이지 않으며 입혀질 피해를 결정할 때 계산되지 않습니다.
* 발라쿠트 탐험이 전장을 떠나는 경우, 발라쿠트 탐험이 추방한 카드들은 추방된 채로 남으며 플레이할 수 있습니다. 종료단의 격발능력은 격발하지 않으며, 카드들은 소유자의 무덤에 놓이지 않습니다.
* 쌍두거인 게임에서, 종료단의 격발능력은 소유자의 무덤에 놓이는 각 카드마다 상대 팀이 생명 2점을 잃게 합니다.

광활림의 급등  
{3}{G}  
집중마법  
키커 {4} *(당신은 이 주문을 발동하면서 추가로 {4}를 지불할 수 있다.)*  
당신의 서고에서 기본 대지 카드를 최대 두 장까지 찾아, 탭된 채로 전장에 놓은 후, 당신의 서고를 섞는다. 이 주문의 키커 비용이 지불되었다면, 당신이 조종하는 각 생물에 +1/+1 카운터 두 개씩을 올려놓는다.

* 대지가 전장에 놓일 때 격발된 능력이 있고 광활림의 급등의 키커 비용이 지불된 경우, 그 능력들은 당신이 조종하는 생물들에 +1/+1 카운터 두 개씩을 올려놓기 전까지는 해결되지 않습니다.

물길을 나누는 자, 베라졸  
{X}{G}{U}  
전설적 생물 — 이무기  
0/0  
물길을 나누는 자, 베라졸은 베라졸을 발동하기 위해 지불한 마나만큼 +1/+1 카운터를 가지고 전장에 들어온다.  
당신이 키커 비용이 지불된 주문을 발동할 때마다, 당신은 베라졸에서 +1/+1 카운터 두 개를 제거할 수 있다. 그렇게 한다면, 그 주문을 복사한다. 당신은 그 복사본의 목표를 새로 정할 수 있다. *(지속물 주문의 복사본은 토큰이 된다.)*

* 당신이 베라졸을 발동하기 위해 지불하는 마나의 양은 보통 베라졸의 전환마나비용과 동일하며, 이는 일반적으로 2에 X로 선택한 값을 더한 수입니다. 그러나, 당신은 여기에 커맨더 게임의 "커맨더 세금"과 같은 비용을 포함한 추가비용을 포함할 수 있습니다.
* 베라졸이 발동되지 않고 전장에 들어온 경우, 베라졸을 발동하기 위한 마나는 전혀 지불되지 않은 것입니다. 베라졸은 +1/+1 카운터를 전혀 가지지 않고 전장에 들어옵니다. 해당 시점에 다른 어떤 효과도 베라졸의 방어력을 올려 주지 않는 경우, 베라졸은 상태 참조 행동으로 소유자의 무덤에 놓이게 됩니다.
* 다른 생물이 베라졸의 복사본으로 전장에 들어오는 경우, 그 생물을 발동하는 데 얼마나 많은 마나가 사용되었는지를 고려해 그 생물에 놓일 카운터 수를 계산하십시오.
* 베라졸의 마지막 능력은 목표를 가진 것뿐 아니라, 키커 비용이 지불된 주문이라면 어떤 주문이든 복사할 수 있습니다.
* 당신은 베라졸의 마지막 능력이 해결되면서 주문을 한 번보다 많이 복사하기 위해 카운터를 두 개보다 많이 제거할 수 없습니다. 베라졸에 카운터가 한 개만 있는 경우 당신은 카운터를 한 개만 제거할 수 없습니다. 베라졸이 자신의 마지막 능력이 스택에 있는 동안 전장을 떠나는 경우, 당신은 베라졸에서 +1/+1 카운터 두 개를 제거할 수 없습니다.
* 베라졸의 마지막 능력을 격발시킨 주문이 그 능력이 해결되기 전에 무효화되더라도 복사본은 생성됩니다. 복사본은 원본 주문보다 먼저 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. 새로운 목표들은 유효해야만 합니다.
* 복사된 주문이 “한 개를 선택한다—” 등과 같은 모드 선택 주문인 경우, 복사본에도 그 선택이 유지됩니다. 다른 모드를 고를 수는 없습니다. 이는 전장에 들어올 때 선택하는 능력을 가진 지속물 주문을 복사하는 것에는 적용되지 않습니다.
* 마나 비용에 {X}가 있는 주문에 대해서는 복사본 또한 X에 대해 동일한 값을 가집니다.
* 당신은 복사본 주문에 대한 어떠한 추가비용도 지불할 수 없습니다. 하지만 원본 주문에 대해 지불된 모든 추가비용을 기반으로 한 효과는 해당 복사본에도 동일한 비용이 지불된 것처럼 복사됩니다. 특히, 복사본 또한 키커 비용이 지불된 것으로 간주합니다.
* 복사본은 스택에서 생성되므로, "발동"된 것이 아닙니다. 플레이어가 주문을 발동할 때 격발되는 능력은 격발되지 않습니다.
* 지속물 주문이 복사되는 경우, 복사본 주문이 해결되면 주문의 복사본이 전장에 들어오는 것이 아니라 토큰으로써 전장에 들어옵니다. 지속물 주문이 지속물이 되는 과정에 적용되는 규칙이 주문의 복사본이 토큰이 되는 과정에 적용됩니다.
* 주문의 복사본이 해결되어 전장에 들어온 토큰은 "만들어진" 것이 아닙니다.

숙련 모험가  
{5}{G}  
생물 — 인간  
5/5  
숙련 모험가는 또한 성직자, 도적, 전사, 및 마법사이다.  
이 주문은 당신의 파티에 있는 각 생물마다 발동하는 데 {1}이 덜 든다.  
경계

* 숙련 모험가에 생물 유형을 추가하는 능력은 전장뿐 아니라 모든 영역에서 적용됩니다.

바람기수 마법사  
{2}{U}  
생물 — 인간 마법사  
2/2  
비행  
당신이 순간마법, 집중마법, 또는 마법사 주문을 발동할 때마다, 당신은 카드 한 장을 뽑을 수 있다. 그렇게 한다면, 카드 한 장을 버린다.

* 당신은 바람기수 마법사의 마지막 능력이 해결되는 동안 카드 한 장을 뽑고 카드 한 장을 버립니다. 이 사건들 사이에는 어떤 플레이어도 행동을 취할 수 없으며, 아무 일도 일어날 수 없습니다.

완강한 대지, 야샤른  
{2}{G}{W}  
전설적 생물 — 정령 멧돼지  
4/4  
완강한 대지, 야샤른이 전장에 들어올 때, 당신의 서고에서 기본 숲 카드 및 기본 들 카드를 찾아, 그 카드들을 공개하고, 당신의 손에 넣은 후, 당신의 서고를 섞는다.  
플레이어들은 주문을 발동하거나 능력을 활성화하기 위해 생명점을 지불하거나 대지가 아닌 지속물을 희생할 수 없다.

* 야샤른의 첫 번째 능력은 당신의 서고에 기본 숲과 기본 들 둘 중 한 쪽이 없거나 당신이 둘 다를 찾기를 원하지 않는 경우 기본 숲 한 장 또는 기본 들 한 장만을 찾을 수 있습니다.
* 주문 또는 활성화 능력이 플레이어가 생명점을 지불(암석조형 역병이 부여하는 활성화 능력 등)하거나 지속물을 희생(카줄의 분노 또는 보급품 여분 등)하는 비용을 가지고 있는 경우, 해당 주문 또는 능력은 발동되거나 활성화될 수 없습니다.
* 주문 또는 능력이 해결될 때와 같이, 다른 상황에서는 여전히 생명점을 지불하거나 생물을 희생해야 할 수도 있습니다.

사기꾼, 자레스 산  
{3}{U}{B}  
전설적 생물 — 인어 도적  
4/4  
섬광  
{2}{U}{B}, 당신이 조종하는 공격 중이며 방어되지 않은 도적 한 개를 소유자의 손으로 되돌린다: 사기꾼, 자레스 산을 당신의 손에서 탭되어 공격 중인 상태로 전장에 놓는다.  
자레스 산이 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 그 플레이어의 무덤에 있는 지속물 카드 한 장을 목표로 정한다. 당신은 그 카드를 당신의 조종하에 전장에 놓을 수 있다.

* 방어자가 선언되기 전에는, 공격 중인 도적들이 방어된 것도 방어되지 않은 것도 아니며, 따라서 당신은 자레스 산의 두 번째 능력을 활성화하기 위한 비용을 지불할 수 없습니다.
* 자레스 산의 두 번째 능력을 활성화하려면, 당신의 손에서 자레스 산을 공개합니다. 자레스 산은 능력이 해결될 때까지 공개된 채로 남습니다.
* 자레스 산이 자신의 두 번째 능력이 해결되기 전에 당신의 손을 떠나는 경우, 능력은 해결되면서 아무 것도 하지 않습니다. 자레스 산은 새로운 영역에 남으며 당신이 되돌린 도적은 소유자의 손에 남습니다.
* 당신은 자레스 산이 어떤 플레이어 또는 플레인즈워커를 공격할 지 선택합니다. 토큰이 반드시 되돌려진 도적이 공격 중이던 플레이어나 플레인즈워커를 똑같이 공격할 필요는 없습니다.
* 자레스 산은 공격 중이지만 공격생물로 선언되지는 않았습니다 (예를 들면 생물이 공격할 때마다 격발하는 능력을 격발시키지 않습니다).
* 자레스 산의 첫 번째 능력은 방어자선언단, 전투피해단, 또는 전투종료단이 진행되는 중에 활성화할 수 있습니다. 당신이 방어자선언단이 지나갈 때까지 기다리는 경우, 모든 전투피해는 동시에 입혀지기에, 자레스 산은 일반적으로는 전투피해를 입히지 않게 됩니다.
* 전투에 참여한 생물이 선제공격이나 이단공격을 가지고 있는 경우, 당신은 선제공격 전투피해단이 진행 중일 때 자레스 산의 첫 번째 능력을 활성화할 수 있습니다. 자레스 산은 이 경우 어떤 식으로든 선제공격을 가지게 되었다고 해도 일반 전투피해단에 전투피해를 입힙니다.
* 다인전 게임에서 플레이어가 게임에서 떠나는 경우, 해당 플레이어가 소유한 모든 카드도 떠납니다. 당신이 게임에서 떠나는 경우, 자레스 산의 두 번째 능력을 통해 당신이 조종하고 있던 모든 지속물은 추방됩니다.

조프식 소모  
{4}{B}{B}  
집중마법  
각 상대는 생명 4점을 잃고 당신은 생명 4점을 얻는다.  
/////  
조프 피늪지  
대지  
조프 피늪지는 탭된 채로 전장에 들어온다.  
{T}: {B}를 추가한다.

* 쌍두거인 게임에서 조프식 소모는 능력은 상대 팀이 생명 8점을 잃게 하고 당신이 생명 4점을 얻게 합니다.

줄라포트 결투사  
{U}  
생물 — 인간 도적  
1/1  
섬광  
줄라포트 결투사가 전장에 들어올 때, 생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 -2/-0을 받는다. 그 생물의 조종자는 카드 두 장을 민다. *(그 플레이어는 자신의 서고 맨 위 카드 두 장을 자신의 무덤에 넣는다.)*

* 목표로 한 생물이 줄라포트 결투사의 능력이 해결되려 할 때 유효한 목표가 아닌 경우, 그 능력은 해결되지 않습니다. 어떤 플레이어도 카드 두 장을 밀지 않습니다.

# *젠디카르 라이징 커맨더* 카드별 설명

폐허의 도둑, 아노원  
{2}{U}{B}  
전설적 생물 — 흡혈귀 도적  
2/4  
당신이 조종하는 다른 도적들은 +1/+1을 받는다.  
당신이 조종하는 도적 한 개 이상이 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 그 플레이어는 자신이 입은 피해 1점당 카드 한 장을 민다. 그 플레이어가 이런 식으로 생물 카드를 최소 한 장 밀었다면, 당신은 카드 한 장을 뽑는다. *(카드를 미는 것은, 플레이어가 자신의 서고 맨 위 카드를 자신의 무덤에 넣는 것이다.)*

* 생물이 받은 피해는 턴이 종료되며 제거될 때까지 남아 있으므로, 해당 턴에 아노원이 전장을 떠나는 경우 당신이 조종하는 다른 도적들이 입은 치명적이지 않은 피해가 치명적 피해로 바뀔 수도 있습니다.
* 전투피해를 입은 플레이어는 당신의 도적에 의해 입은 피해만큼만 카드를 밀며, 그와 동시에 입혀진 다른 전투피해에 대해서는 카드를 밀지 않습니다.
* 당신은 생물 카드가 한 장을 넘어 얼마나 많이 밀렸는지에 무관하게 카드를 한 장만 뽑습니다.
* 당신이 조종하는 도적들이 두 플레이어에게 동시에 전투피해를 입히는 경우, 아노원의 능력은 두 번 격발합니다.

불가사의 도둑  
{5}{U}{U}  
생물 — 스핑크스 도적  
5/5  
배회 {3}{U} *(이번 턴에 스핑크스 또는 도적으로 플레이어에게 전투피해를 입히면 배회 비용을 지불해서 이 생물을 발동할 수 있다.)*  
비행  
불가사의 도둑이 전장에 들어올 때, 각 상대마다, 그 플레이어가 조종하는 대지가 아닌 지속물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그 목표들을 소유자의 손으로 되돌린다.

* 주문의 총 비용을 결정하려면, 지불하려는 마나 비용 또는 대체비용(배회 비용 등)에 비용 증가분을 추가한 다음 비용 감소분을 적용하십시오. 주문의 전환마나비용은 해당 주문을 발동하기 위해 지불한 총 비용과 무관하게 마나 비용에 의해서만 결정됩니다.
* 당신은 일치하는 유형을 가진 당신이 조종하는 생물이 플레이어에게 전투피해를 입힌 뒤 그 턴에 언제든 배회 비용을 지불해서 주문을 발동할 수 있습니다. 그 플레이어가 게임에서 떠났는지, 그 생물이 전장에서 또는 당신의 조종권 하에서 떠났는지, 또는 그 생물이 더이상 일치하는 유형을 가지고 있지 않는지 등은 무관합니다.
* 배회는 주문의 생물 유형과 이번 턴에 플레이어에게 전투피해를 입힌 생물들의 생물 유형을 비교합니다. 일반적으로 이는 스핑크스 또는 도적이 플레이어에게 전투피해를 입힌 경우에만 당신이 불가사의 도둑을 배회 비용으로 발동할 수 있다는 것을 의미하지만, 어떤 효과가 주문이 다른 생물 유형을 가지게 하는 경우, 배회 능력은 그렇게 추가된 유형을 가진 생물이 플레이어에게 전투피해를 입힌 경우에도 충족됩니다.
* 대지가 아닌 지속물이 불가사의 도둑의 목표로 정해져 있는 동안 조종권이 바뀌는 경우, 해당 지속물은 능력이 해결되는 시점에 유효한 목표가 아니게 됩니다. 남아 있는 유효한 목표들은 소유자의 손으로 되돌려집니다.

정동 분노정령  
{4}{R}{R}  
생물 — 정령  
4/3  
선제공격  
*대지력* — 대지가 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 상대를 목표로 정한다. 그 플레이어가 조종하는 각 생물을 자극한다. *(당신의 다음 턴까지, 그 생물들은 매 전투마다 가능하면 공격하고 가능하면 당신이 아닌 플레이어를 공격한다.)*

* 정동 분노정령의 능력이 해결된 후에 목표 플레이어가 조종권을 얻거나 목표 플레이어의 조종 하에 전장에 들어온 생물은 영향을 받지 않습니다.
* 자극된 생물이 어떤 이유로든 공격할 수 없다면 (탭되거나 그 턴에 플레이어의 조종하에 들어오는 등), 그 생물은 공격하지 않습니다. 자극된 생물이 공격하는 것에 대해 별도의 비용을 지불해야 하는 경우, 그 조종자는 의무적으로 그 비용을 지불할 필요가 없으므로, 그 생물은 공격하지 않을 수 있습니다.
* 자극된 생물이 위에 나열된 예외사항 중 어느 것에도 해당되지 않고 공격할 수 있는 경우, 그 생물은 가능한 경우 그 생물을 자극한 플레이어 이외의 플레이어를 공격해야만 합니다. 해당 생물이 그러한 플레이어들을 누구도 공격할 수 없지만 다른 식으로는 공격할 수 있는 경우, 그 생물은 상대의 플레인즈워커 (어느 상대가 조종하는 지는 무관) 또는 그 생물을 자극한 플레이어를 공격해야 합니다.
* 자극된 생물로 공격하는 것은 그 생물이 자극된 상태를 멈춰 주지 않습니다.
* 같은 플레이어에 의해 여러 번 자극되는 것은 중첩되지 않습니다.
* 당신이 당신이 조종하는 생물을 자극하는 경우, 그 생물은 반드시 공격해야 하며, 플레인즈워커가 아닌 플레이어를 공격해야만 합니다.
* 당신이 조종하는 생물이 복수의 플레이어에 의해 자극된 경우, 그 생물은 자신을 자극하지 않은 상대 중 하나를 공격해야만 합니다. 당신이 조종하는 생물이 당신의 모든 상대로부터 각각 자극된 경우, 당신이 해당 생물이 어느 상대를 공격할 지를 선택합니다.
* 당신이 게임을 떠나는 경우, 당신이 자극한 생물들은 원래대로라면 당신의 다음 턴이 시작되었을 때까지 자극된 채로 남습니다. 그 생물들의 자극된 상태가 즉시 멈추지 않으며 무기한적으로 자극된 채로 남지도 않습니다.

물 다야 선조, 오부운  
{1}{R}{G}{W}  
전설적 생물 — 엘프 신령  
3/3  
당신의 턴 전투 시작에, 당신이 조종하는 대지를 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그 대지는 턴종료까지 돌진 및 신속을 가진 X/X 정령 생물이 된다. X는 오부운의 공격력이다. 그 생물은 여전히 대지다.  
*대지력* — 대지가 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

* 오부운의 첫 번째 능력은 해당 대지 생물이 가지고 있는 능력을 제거하지 않습니다.
* 오부운의 첫 번째 능력은 이미 생물인 대지를 목표로 정할 수 있습니다. 이는 해당 대지 생물의 공격력 및/또는 방어력을 특정 값으로 설정한 모든 기존 효과를 덮어씁니다. 능력이 해결된 후에 이러한 특성들을 특정 값으로 설정하는 효과들은 이 효과 중 해당 부분을 덮어씁니다.
* 해당 대지 생물의 공격력 또는 방어력을 특정 값으로 설정하지 않고 보정하는 효과들은 그 효과들이 언제부터 적용되었는지에 무관하게 새로운 기본 공격력 및 방어력에 적용됩니다. 공격력 및 방어력을 변경하는 카운터에 대해서도 마찬가지입니다.

속삭임강철 단검  
{2}{B}  
마법물체 — 장비  
장착된 생물은 +2/+0을 받는다.  
장착된 생물이 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 당신은 이번 턴에 그 플레이어의 무덤에 있는 생물 주문 한 개를 발동할 수 있으며, 그 주문을 발동하기 위한 마나를 원하는 색의 마나인 것처럼 지불할 수 있다.  
장착 {3}

* 당신은 속삭임강철 단검의 능력이 해결되면서 어떤 카드를 발동할 지를 선택하지 않습니다. 단순히 나중에 발동할 수 있다는 허가를 받을 뿐입니다.
* 당신은 당신이 발동하려는 주문의 일반적인 발동 시기 허용 및 제한에 따라야 합니다.
* 당신은 여전히 이런 식으로 발동하는 주문들의 추가 비용을 포함한 모든 비용을 지불합니다. 당신은 또한 가능한 경우 대체비용을 지불할 수도 있습니다.
* 다인전 게임에서 플레이어가 게임에서 떠나는 경우, 해당 플레이어가 소유한 모든 카드도 떠납니다. 당신이 게임에서 떠나는 경우, 속삭임강철 단검의 능력을 통해 당신이 조종하고 있던 모든 주문 및/또는 지속물이 추방됩니다.

매직: 더 개더링, 매직, 젠디카르, 엘드레인의 왕좌, 테로스 및 이코리아는 미국 및 기타 국가에서 Wizards of the Coast LLC의 등록상표입니다. ©2020 Wizards.