

칼드하임™ 출시 노트

Laurie Cheers, Tom Fowler, Carsten Haese, Nathan Long 및 Thijs van Ommen 의 도움을 받아 Matt Tabak 이 편집

마지막 수정일: 2020 년 12 월 4 일 토요일

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](https://www.magicwizards.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: 칼드하임 세트에 포함되어 있는 '복제하는 반지'의 텍스트 중 '이름이 복제하는 반지인 무색 눈 마법물체 토큰 여덟 개를 만든다.' 가 '이름이 복제된 반지인 무색 눈 마법물체 토큰 여덟 개를 만든다.'로 변경되었습니다.**

***에라타: 칼드하임 세트에 포함되어 있는 '거대한 습격자, 보린클렉스'의 유형이 '전설적 생물 — 피렉시아 집행관'에서 '전설적 생물 — 피렉시아 총독'으로 변경되었습니다.**

***에라타: 칼드하임 세트에 포함되어 있는 '세계 포식자, 사룰프'의 텍스트 중 '상대가 조종하는 지속물이 무덤에서 전장에 놓일 때마다' 가 '상대가 조종하는 지속물이 전장에서 무덤에 놓일 때마다'로 변경되었습니다.**

***에라타: 칼드하임 세트에 포함되어 있는 '쇠퇴의 왕관'의 텍스트 중 '부여된 생물은 기본 공격력이 0 이 되고' 가 '부여된 생물은 기본 공격력이 0 이 되고'로 변경되었습니다.**

일반 설명

출시 정보

칼드하임 세트는 공식 출시일인 2021년 2월 5일 토요일부터 공인 컨스트럭티드 플레이에 사용할 수 있습니다. 해당 시기에는 다음 세트들을 스탠다드에서 사용하는 것이 허용됩니다: *엘드레인의 왕좌*, *죽음 너머의 테로스*, *이코리아: 거대괴수들의 소굴*, *코어세트 2021*, *젠디카르 라이징* 및 *칼드하임*.

칼드하임 드래프트 부스터 및 테마 부스터에서 등장하는 카드들이 스탠다드 형식에 포함됩니다. 해당 카드들은 세트 코드 KHM 및 카드 번호 1~285 번이 인쇄되어 있습니다. 세트 부스터 및 테마 부스터에서 등장하는 20 장의 추가적인 *칼드하임* 카드들 또한 스탠다드 형식에서 사용 가능합니다. 해당 카드들은 세트 코드 KHM 및 카드 번호 374~393 번이 인쇄되어 있습니다.

칼드하임 커맨더 덱에는 신규 카드 16 장이 포함되어 있습니다. 이 카드들은 커맨더, 빈티지, 레거시 형식에서 사용할 수 있습니다. 이 카드들은 스탠다드, 파이어니어, 모던 형식에서는 사용할 수 없습니다. 해당 카드들은 세트 코드 KHC 및 카드 번호 1~16 번이 인쇄되어 있습니다. 이 덱들에 포함된 다른 카드들은 해당 카드들의 사용이 이미 허가된 형식에서 사용할 수 있습니다. 즉, 이 덱들에 등장한다고 해서 해당 카드의 형식 유효성이 변경되지 않습니다. 해당되는 기존 카드들은 세트 코드 KHC 및 카드 번호 17~119 번이 인쇄되어 있습니다.

게임 형식과 사용 가능한 카드 세트 및 금지 목록에 대한 전체 정보는

[Magic.Wizards.com/Formats](https://www.magicwizards.com/formats) 에서 확인하십시오.

커맨더 변형 규칙에 대해 자세한 정보는 [Magic.Wizards.com/Commander](https://www.magicwizards.com/commander) 에서 확인하십시오.

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

새로운 키워드: 예고

신규 기능인 *예고*를 통해 멋진 일들이 가능하게 됩니다. 예고는 미래에 사용하기 위해 카드를 한쪽으로 치워둘 수 있게 해 주는 키워드 능력입니다.

복수심에 불타는 사신

{3}{B}

생물 — 천사 성직자

2/3

비행, 치명타, 신속

예고 {1}{B} (당신의 턴 동안, 당신은 {2}를 지불하고 이 카드를 당신의 손에서 뒷면 상태로 추방할 수 있다. 다음 턴부터 예고 비용을 지불해 이 카드를 발동할 수 있다.)

예고에 대한 규칙은 다음과 같습니다:

702.141. 예고

702.141a 예고는 예고를 가진 카드가 플레이어의 손에 있는 동안 발휘되는 정적능력이다. 플레이어가 자신의 턴에 우선권을 가지고 있다면 언제든지, 그 플레이어는 {2}를 지불하고 자신의 손에서 예고를 가진 카드를 뒷면 상태로 추방할 수 있다. 그 플레이어가 그렇게 한다면, 해당 플레이어는 그 카드를 확인할 수 있고, 현재 턴이 종료된 후에 해당 카드의 마나 비용을 지불하는 대신 그 카드가 가진 예고 비용을 지불해 그 카드를 발동할 수 있다. 이런 식으로 주문을 발동하는 것은 대체비용 지불에 관한 규정 601.2b 및 601.2f-h 를 따른다.

702.141b 카드를 예고 능력으로 추방하는 것은 특별 행동이며, 스택을 이용하지 않는다. 규칙 116, "특별 행동" 참조.

702.141c 어떤 효과가 카드를 예고하는 것에 대해 언급하는 경우, 이는 예고 능력과 연관되어 있는 특별 행동을 수행하는 것을 의미한다. 어떤 효과가 예고된 카드 또는 주문에 대해 언급하는 경우, 이는 예고 능력과 관련된 특별 행동의 결과로 추방 영역에 놓인 카드를 의미하거나, 또는 발동되기 전에는 예고되었던 카드였던 주문을 말하며, 이는 그 카드가 예고 비용이 아닌 다른 비용으로 발동된 경우에도 마찬가지이다.

702.141d 어떤 효과가 추방 영역에 있는 카드가 예고된 상태가 된다고 선언하는 경우, 그 카드는 예고된 카드가 된다. 해당 효과가 그 카드에게 예고 비용을 부여할 수도 있다. 그 카드는 현재 턴이 종료된 후에 자신이 가진 예고 비용으로 발동될 수 있으며, 이는 그 결과로 발동되는 주문에 예고 비용이 없다고 해도 마찬가지이다.

702.141e 플레이어가 추방 영역에 예고된 카드를 복수로 소유하고 있는 경우, 그 플레이어는 해당 카드들 및 추방 영역에서 자신이 소유한 다른 뒷면 상태의 카드들이 서로 잘 구분될 수 있게 해야 한다.

여기에는 해당 카드들이 어떤 순서로 추방 영역에 놓였는지 및 카드들에 인쇄된 예고 비용 이외에 그 카드들이 가지고 있을 수도 있는 예고 비용을 아는 것 등이 포함된다.

702.141f 플레이어가 게임을 떠나는 경우, 해당 플레이어가 소유한 모든 뒷면 상태의 예고된 카드들은 모든 플레이어에게 공개되어야 한다. 매 게임이 끝날 때, 모든 뒷면 상태의 예고된 카드들은 모든 플레이어에게 공개되어야 한다.

- 예고를 통해 카드를 손에서 추방하는 것은 특별 행동이므로, 당신은 자신의 턴 동안 우선권이 있는 시점이라면 언제든지 이를 수행할 수 있으며, 여기에는 주문 및 능력에 대응하는 것도 포함됩니다. 일단 당신이 행동을 취한다고 선언하고 나면, 다른 아무 플레이어도 해당 카드를 당신의 손에서 제거하려고 대응할 수 없습니다.
- 예고 카드를 추방 영역에서 발동하는 것은 해당 카드의 타이밍 규칙을 따릅니다. 순간마법 주문을 예고하는 경우, 바로 다음 플레이어의 턴부터 발동할 수 있습니다. 대부분의 경우, 당신이 순간마법 (또는 섬광이 없는) 주문이 아닌 카드를 예고하는 경우, 당신의 다음 턴이 될 때까지 기다려야 발동할 수 있습니다.
- 추방 영역에서 예고 비용으로 예고된 카드를 발동하는 경우, 어떠한 다른 대체 비용도 지불하겠다고 선택할 수 없습니다. 그러나, 키퍼 비용과 같은 추가비용은 지불할 수 있습니다. 주문에 필수적인 추가비용이 있는 경우, 그 비용을 지불해야 카드를 발동할 수 있습니다.

새로운 키워드: 과시

나중에 자랑하지 못하면 영웅적이고 불가능해 보이는 일을 하는 게 다 무슨 소용이겠습니까? 과시 능력은 매 턴 한 번, 과시 능력을 가진 생물이 해당 턴에 공격해야만 활성화할 수 있는 활성화능력입니다.

용감한 해방자

{1}{R}

생물 — 드워프 광전사

과시 — {2}{R}: 2/1 적색 드워프 광전사 생물 토큰

한 개를 만든다. *(이 생물이 이번 턴에 공격했다면 한 턴에 한 번만 이 능력을 활성화할 수 있다.)*

- 과시 능력은 해당 능력을 가진 생물이 공격자로 선언된 후에는 어느 시점에든 활성화할 수 있습니다. 여기에 해당되는 시점은 방어자가 선언되기 전, 방어자가 선언되었지만 전투피해가 입혀지기 전, 전투피해가 입혀지고 난 뒤의 전투 중, 전투후 본단계, 종료단, 또는 몇몇 흔하지 않은 상황에서는 정화단이 있습니다.

- 당신의 턴이 아니지만 과시 능력을 가진 생물이 공격하고 난 뒤에 해당 생물의 조종권을 얻은 경우, 해당 턴에 그 생물의 과시 능력이 아직 활성화되지 않았다면 당신이 해당 생물의 과시 능력을 활성화할 수 있습니다.
- 과시 능력을 가진 생물이 공격 중인 상태로 전장에 놓인 경우, 그 생물은 공격자로 지정된 것이 아닙니다. 그 생물의 과시 능력은 해당 턴에 활성화될 수 없습니다.
- 어떤 효과가 턴에 추가적인 전투단계를 추가하고 과시 능력을 가진 생물이 해당 턴에 한 번보다 많이 공격한 경우, 그 생물의 능력은 여전히 한 번만 활성화할 수 있습니다.

새로운 부여마법 하위 유형: 룬

룬은 자신이 부여되는 대상에게 전투의 기량을 향상시켜 주는 신성한 기호입니다. 룬은 생물 또는 장비를 더 낮게 만들어 주는 마법진 부여마법 사이클에서 등장하는 새로운 부여마법 하위 유형입니다. 룬 하위 유형은 특별한 규칙적인 의미는 없지만, 다른 주문 또는 능력이 이를 언급할 수 있습니다.

비행의 룬

{1}{U}

부여마법 — 마법진 룬

지속물에 부여

비행의 룬이 전장에 들어올 때, 카드 한 장을

뽑는다.

부여된 지속물이 생물인 한, 그 생물은 비행을

가진다.

부여된 지속물이 장비인 한, 그 장비는 "장착된

생물은 비행을 가진다."를 가진다.

- 룬은 아무 지속물을 목표로 정하고 아무 지속물에게나 부착될 수 있으며, 이는 해당 지속물이 현재 생물이나 장비가 아니더라도 마찬가지입니다. 예를 들면, 목표를 탑승물로 지정해서 룬을 발동할 수 있습니다. 룬이 전장에 들어올 때 격발하는 능력이 격발하고, 카드 한 장을 뽑게 됩니다. 룬은 탑승물이 생물이 아닌 동안에는 아무 효과도 가지지 않지만, 나중에 생물이 되면, 적절한 능력이 적용되기 시작합니다.
- 마법진 주문의 목표가 해당 주문이 해결되려 하는 시점에 적절한 목표가 아닌 경우, 해당 주문은 해결되지 않고, 마법진은 전장에 들어오지 않으며, 가지고 있던 전장에 들어올 때 격발하는 능력들도 격발하지 않습니다.

돌아온 기능: 선택적 양면 카드

선택적 양면 카드는 *젠디카르 라이징* 세트에서 도입되었으며, *칼드하임*에서는 몇 가지 새로운 놀라움을 선사하며 돌아옵니다. 선택적 양면 카드는 상황에 따라 원하는 쪽을 발동할 수 있게 해 줌으로써, 게임 운영에 유연함을 제공합니다. *젠디카르 라이징*에서는, 모든 선택적 양면 카드의 후면이 대지면이었습니다. *칼드하임* 세트에서는, 일부 선택적 양면 카드들이 양쪽 모두 대지가 아닌 면으로 등장합니다.

전투의 신, 할바르

{2}{W}{W}

전설적 생물 — 신

4/4

당신이 조종하는 부여된 또는 장착된 생물들은 이단공격을 가진다.

각 전투 시작에, 당신이 조종하는 생물에 부착된 마법진 또는 장비를 목표로 정하고 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 당신은 첫 번째 목표를 두 번째 목표에 부착할 수 있다.

////

세계의 검

{1}{W}

전설적 마법물체 — 장비

장착된 생물은 +2/+0 을 받고 경계를 가진다.

장착된 생물이 죽을 때, 그 생물을 소유자의 손으로 되돌린다.

장착 {1}{W}

선택적 양면 카드 플레이하기

- 선택적 양면 카드를 플레이하는 것이 유효한지를 판단하려면, 플레이하려는 면에 있는 특성만을 고려하고 다른 면에 있는 특성은 무시하십시오. 예를 들어, 어떤 효과가 당신이 생물 주문을 발동하지 못하게 하는 경우, 당신은 전투의 신, 할바르를 발동할 수 없지만, 세계의 검은 여전히 발동할 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, 어떤 효과가 당신이 무덤에서 마법물체 주문을 발동하게 해 주는 경우, 당신은 세계의 검은 발동할 수 있지만 전투의 신, 할바르는 발동할 수 없습니다. (걱정하지 마, 할바르. 언젠가는 전장에 놓아 줄 테니까.)
- 어떤 효과가 일정한 특징을 가진 카드를 플레이하거나 발동하라고 지시하지 않으면서 전장에 놓게 해 주는 경우, 당신은 선택적 양면 카드의 전면에 있는 특징등만을 고려해 해당 카드가 조건에 부합하는지를 확인합니다. 조건에 부합된다면, 해당 카드는 전면을 위로 해 전장에 들어옵니다. 예를 들어, 어떤 효과가 당신의 무덤에 있는 생물 카드를 전장으로 되돌리게 해 주는 경우, 당신은 전투의 신, 할바르를 전장에 놓을 수 있습니다. (봤지?) 그러나, 마법물체 카드를 당신의 무덤에서 전장에 놓게 해 주는 효과는 세계의 검은 영향을 주지 않습니다. 선택적 양면 카드는 무덤에 있는 동안 전면의 특징만을 가집니다.
- 선택적 양면 카드의 전환마나비용은 관련되어 있는 면이 가지고 있는 특징을 기반으로 합니다. 스택 또는 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 세계의 검은으로 전장에 있었다고 해도, 무덤에서는 전투의 신, 할바르의 특성만을 가집니다.
- 어떤 효과가 양면 카드를 전장에 놓지만 해당 카드의 전면이 전장에 놓일 수 없는 경우, 그 카드는 전장에 들어오지 않습니다. 예를 들어, 어떤 효과가 전면이 순간마법인 선택적 양면 카드를 추방했다가 전장으로 되돌리는 경우, 순간마법은 전장에 놓일 수 없기 때문에 해당

카드는 추방 영역에 남습니다. (*칼드하임*에는 전면이 순간마법 또는 집중마법인 선택적 양면 카드가 없습니다.)

- 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 양면 카드는 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.

대체 카드 사용

- 덱에 있는 카드들은 서로 구별할 수 없는 것이 매우 중요합니다. 양면 카드에도 이를 적용하기 위해, 일부 *칼드하임* 부스터팩에 포함된 대체 카드를 사용할 수 있습니다. 대체 카드는 숨겨진 영역 또는 양면 카드의 정체가 감춰지는 장소(뒷면 상태로 추방된 경우의 추방 영역 등)에서 양면 카드 대신 사용할 수 있습니다. 대체 카드 사용은 선택적입니다. 하지만 토너먼트에서는 양면 카드를 가진 플레이어가 대체 카드나 불투명 카드 슬리브(또는 둘 다)를 사용해야 합니다.
- 대체 카드가 대신하는 양면 카드를 실제로 보유하고 있어야 합니다. 양면 카드는 덱의 나머지 카드 및 사이드보드와 따로 두어야 합니다.
- 대체 카드는 양면 카드를 대신하는 경우에만 덱에 포함될 수 있습니다.
- 대체 카드가 어떤 양면 카드를 대신하는지를 명확하게 표시해야 합니다. 대체 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 대체 카드에 기재할 수 없습니다.
- 게임 중에, 대체 카드는 해당 카드가 대신하는 양면 카드로 간주됩니다.
- 대체 카드가 공개된 영역(전장, 무덤, 스택 또는 뒷면 상태로 추방된 경우를 제외한 추방 영역)에 들어가면, 실제 양면 카드를 사용하고 대체 카드는 한쪽에 따로 놓으십시오. 양면 카드가 숨겨진 영역(손 또는 서고)에 놓이면, 대체 카드를 다시 사용하십시오.

- 양면 카드가 뒷면 상태로 추방되거나 뒷면 상태로 전장에 놓인 경우에는 뒷면 상태의 대체 카드나 불투명 카드 슬리브(또는 둘 다)를 사용하여 정체가 숨겨진 상태를 유지하십시오.
- 일부 예전 세트에서는, 대체 카드가 해당 세트의 양면 카드 또는 혼합 카드의 목록을 나열한 체크리스트로 제공되었습니다. *칼드하임* 대체 카드는 그러한 양면 카드들을 대신하기 위해서도 사용할 수 있습니다. 대체 카드에 어떤 정보가 적힐 수 있는 지에 대해서는 똑같은 규칙이 적용됩니다.

들어오는 부여마법 유형: 서사시

칼드하임에는 열 가지 세계의 이야기가 존재하며, 이러한 이야기들을 전하는 것은 그러한 이야기를 만들어낸 사건들만큼이나 환상적입니다. 그러한 장대한 이야기 스무 가지가 서사시 카드로 메인세트에 등장합니다.

옛 신들의 구속

{2}{B}{G}

부여마법 — 서사시

(이 서사시가 들어오면서 그리고 당신의 뿔기단 후에, 전승 카운터 한 개를 추가한다. III 이후에 희생한다.)

I — 상대가 조종하는 대지가 아닌 지속물을 목표로 정한다. 그 지속물을 파괴한다.

II — 당신의 서고에서 숲 카드를 찾아, 전장에 탭된 채로 놓은 후, 당신의 서고를 섞는다.

III — 당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 치명타를 얻는다.

서사시와 관련된 규칙은 이전에 등장했을 때와 비교해 변한 것이 없습니다.

- 서사시가 전장에 들어오면서, 그 서사시의 조종자는 그 위에 전승 카운터 한 개를 올려놓습니다. 당신의 전투전 본단계가 시작되면서 (당신의 뿔기단 직후에), 당신은 당신이 조종하는 각 서사시 위에 추가 전승 카운터 한 개씩을 올려놓습니다. 서사시에 전승 카운터를 올려놓는 행동은 두 방식 모두 스택을 사용하지 않습니다.
- 서사시의 문구란 왼쪽에 있는 각 문양은 장 능력을 나타냅니다. 장 능력은 서사시에 놓이는 전승 카운터가 서사시에 놓여 있는 전승 카운터의 숫자를 해당 능력의 장 번호 이상으로 만들었을 때 격발되는 격발능력입니다. 장 능력은 스택에 올려지며 대응이 가능합니다.

- 특정 장 번호 이상의 전승 카운터가 이미 놓여져 있는 서사시에 전승 카운터가 올려지는 경우 그 장 능력은 격발되지 않습니다. 예를 들어, 서사시에 세 번째 전승 카운터가 놓이면 III 장 능력이 격발되게 하지만, I 장과 II 장 능력은 다시 격발되지 않습니다.
- 장 능력이 격발되고 나면, 해당 능력은 서사시가 전승 카운터를 얻거나 잃는 것, 또는 전장을 떠나는 것에 영향을 받지 않습니다.
- 여러 장 능력이 동시에 격발되는 경우, 그 능력들의 조종자가 원하는 순서로 스택에 쌓습니다. 목표를 정해야 하는 능력이 있는 경우, 그 목표들은 능력이 스택에 올라가면서 그 능력들이 해결되기 전에 정해집니다.
- 전승 카운터를 제거하는 것으로는 이전 장 능력을 격발시키지 않습니다. 서사시에서 전승 카운터가 제거된 경우, 해당 서사시가 전승 카운터를 더 얻을 때 적절한 장 능력이 다시 격발됩니다.
- 서사시에 놓인 전승 카운터의 수가 해당 서사시가 가지고 있는 장 능력 중 가장 큰 숫자 이상이 되면, 서사시의 조종자는 그 장 능력이 스택을 떠나는 시점에 (대부분 능력이 해결되거나 무효화되는 이유로) 그 서사시를 희생합니다. 이 상태 기반 행동은 스택을 사용하지 않습니다.

돌아오는 상위 유형: 눈

칼드하임은 서로 격돌하는 세계들, 소수만이 떠올릴 수 있는 규모의 전투, 풍부한 투쟁의 역사를 선보입니다. 또한 좀 추울 수도 있습니다. 따뜻한 스웨터를 입는 것이 좋습니다. 눈은 여러 카드 유형에서 등장하는 기존 상위 유형이며, 여기에는 지속물 유형, 순간마법, 집중마법 등이 포함됩니다.

얼음가죽 트롤

{2}{G}

눈 생물 — 트롤 전사

2/3

{S}{S}: 얼음가죽 트롤은 턴종료까지 +2/+0 을 받고 무적을 얻는다. 얼음가죽 트롤을 탭한다. *(피해와 "파괴"라고 명시된 효과로 파괴되지 않는다. {S}는 눈 원천에서 만들어진 마나 한 개로 지불할 수 있다.)*

- 눈은 상위유형이며, 카드 유형이 아닙니다. 그 자체로는 어떤 규칙적인 의미나 기능도 없지만, 주문 및 능력들이 이를 참조할 수도 있습니다.

- {S} 기호는 일반 마나 기호입니다. 이 기호는 눈 원천에서 생성한 마나 한 개로 지불할 수 있는 비용을 나타냅니다. 해당 마나는 아무 색 또는 무색일 수도 있습니다. 예를 들면, 눈뿔인 산 두 개를 탭한 뒤 그 마나를 이용해 얼음가죽 트롤의 마지막 능력을 활성화할 수 있습니다.
- 눈은 마나 유형 중 한 가지가 아닙니다. 어떤 효과가 마나를 원하는 유형의 마나인 것처럼 사용할 수 있다고 하는 경우, 당신은 눈 원천에서 생성되지 않은 마나로 {S}를 지불할 수 없습니다.
- 일부 카드는 해당 카드를 발동하기 위해 지불한 각 {S}마다 추가적인 효과를 가집니다. 이러한 주문들은 발동하는 데 눈 마나를 전혀 지불하지 않아도 발동할 수 있습니다: 단순히 해당 카드들의 추가적인 효과가 아무 것도 하지 않을 뿐입니다.
- *칼드하임* 세트에서는 마나 비용에 {S}가 들어 있는 카드가 등장하지 않지만, 이전 세트 몇 개에서는 등장합니다. 어떤 효과가 그러한 주문을 발동하는 데 {1}이 덜 든다고 하는 경우, 그 감소 효과는 {S} 비용에는 적용되지 않습니다. 이는 또한 활성화 비용에 {S}가 들어 있는 활성화능력 및 그러한 비용을 감소시켜 주는 효과에도 마찬가지입니다.
- 기본 눈 대지는 *칼드하임* 세트를 유효하게 사용할 수 있는 형식에서 사용 가능합니다. 해당 카드들은 *칼드하임* 카드들이 스탠다드에 있는 한 스탠다드에서 유효하며, 향후 스탠다드에서 유효한 세트에 재판되지 않는 한 *칼드하임* 세트가 스탠다드에서 빠져나갈 때 같이 빠져나갑니다. 당신은 기본 눈 대지가 유효한 형식이라면 컨스트럭티드 덱에 몇 장이든 기본 눈 대지를 넣을 수 있습니다.
- 리미티드 이벤트(보통 부스터 드래프트 또는 실드 덱)에서는, 다른 기본 대지처럼 기본 눈 대지를 카드 풀에 추가할 수 없습니다. 기본 눈 대지만 플레이하려면 실드 덱에서 카드를 개봉하거나 드래프트해야만 합니다.

돌아오는 키워드: 체인질링

리트야라의 세계에서 거주하고 있는 가면을 쓴 변신괴물들은 신비하며 기괴합니다. 그것들은 어떤 모습이든 취할 수 있으며, 어디를 가려고 하든지 눈에 띄지 않은 채로 걷고, 기고, 날고, 떠다닐 수 있습니다. 체인질링은 생물에게 모든 생물 유형을 제공하는 기존 키워드 능력입니다.

안개보행자

{2}{U}

생물 — 변신키물

1/4

체인질링 (이 카드는 모든 생물 유형이다.)

비행

{1}{U}: 안개보행자는 턴종료까지 +1/-1 을 받는다.

체인질링과 관련된 규칙은 이전에 등장했을 때와 비교해 변한 것이 없습니다.

- 체인질링은 특성을 규정하는 능력입니다. 이 능력은 해당 카드가 전장에 있는 동안만이 아니라, 모든 영역에서 발휘됩니다.
- 유형란에 기재되어 있는 변신키물 하위 유형은 대체로 그 느낌을 더 살리기 위한 것입니다. 체인질링을 가진 생물 카드는 변신키물이면서 동시에 엘프, 드워프, 슬리버, 염소, 겁쟁이, 좀비 등이 됩니다.
- 어떤 효과가 체인질링을 가진 생물이 새로운 생물 유형이 되게 하는 경우, 해당 생물은 그 새로운 생물 유형만을 가지게 됩니다. 해당 생물은 여전히 체인질링을 가지고 있습니다. 단순히 그 능력이 모든 생물 유형을 가지게 하는 효과가 덮어써질 뿐입니다.
- 어떤 효과가 체인질링을 가진 생물이 모든 능력을 잃게 하는 경우, 해당 생물은 더이상 체인질링을 가지고 있지 않게 되지만 여전히 모든 생물 유형으로 남습니다. 이는 체인질링의 효과가 체인질링을 제거하는 효과 전에 먼저 적용되기 때문입니다. (장담하지만, 이 편이 낫습니다. 안 그렇다면 다른 문제가 수없이 발생할 테니까요.)

테마: 두 번째 주문

이 세트의 몇몇 카드는 당신이 한 턴에 두 번째 주문을 발동할 때마다 격발하는 격발능력을 가지고 있습니다.

핏빛 하늘 광전사

{1}{B}

생물 — 인간 광전사

1/1

당신이 매 턴 당신의 두 번째 주문을 발동할 때마다,
핏빛 하늘 광전사에 +1/+1 카운터 두 개를
올려놓는다. 핏빛 하늘 광전사는 턴종료까지
호전적을 얻는다. *(이 생물은 두 개 이상의 생물에만
방어될 수 있다.)*

- 이 격발능력은 한 턴에 한 번만 격발될 수 있습니다. 이 능력은 두 번째 주문이 해결되기 전에 먼저 해결됩니다. 그 턴에 첫 번째 주문이 해결되었는지, 무효화되었는지, 스택에 남아 있는지는 중요하지 않습니다.
- 격발능력은 당신이 두 번째 주문을 발동하는 시점에 그 생물이 전장에 있는 경우에만 격발합니다. 해당 생물이 전장에 들어오기 전에 당신이 발동한 주문도 계산에 포함됩니다. 다르게 말하면, 이 능력을 가진 생물이 당신이 해당 턴에 발동한 두 번째 주문이거나 해당 생물이 전장에 들어오기 전에 당신이 주문을 두 개 이상 발동한 경우에는 능력이 격발하지 않습니다.

칼드하임 메인 세트 카드별 설명

얼어붙는 불꽃, 에가르

{1}{U}{R}

전설적 생물 — 거인 마법사

3/3

상대가 조종하는 생물 또는 플레인즈워커에게
여분의 피해가 입혀질 때마다, 당신이 조종하는
거인, 마법사, 또는 주문이 이번 턴에 그 지속물에게
피해를 입혔다면, 카드 한 장을 뽑는다.

- 생물이 자신에게 치명적인 피해가 되기 위해 필요한 최소한의 피해보다 많은 피해를 입은 경우 여분의 피해를 입은 것입니다. 대부분의 경우, 이는 자신의 방어력보다 많은 피해를 의미하지만, 해당 턴에 이미 그 생물에게 입혀진 피해 또한 고려하십시오.
- 플레인즈워커는 자신이 현재 가진 충성도보다 많은 피해를 입은 경우 여분의 피해를 입은 것입니다.

- 치명타를 가진 원천이 생물에게 피해를 1 점 입히는 것도 치명적인 피해로 간주되므로, 이 경우는 피해의 총합이 해당 생물의 방어력보다 적다고 해도 피해가 1 점 보다 높다면 여분의 피해를 입히게 됩니다. 치명타를 가진 원천은 플레인즈워커에게는 아무런 효과가 없다는 점에 유의하십시오.
- 생물 또는 플레인즈워커에게 여분의 피해가 입혀졌고 해당 턴 동안 그 셋 중 하나가 해당 생물 또는 플레인즈워커에게 피해를 입히기만 했다면, 여분의 피해를 입힌 것이 당신이 조종하는 거인, 마법사, 또는 주문일 필요는 없습니다. 예를 들어, 상대가 조종하는 4/4 생물이 당신이 조종하는 주문으로 피해 2 점을 입었고 해당 턴 나중에 다른 플레이어가 조종하는 주문으로 피해 3 점을 입는 경우, 예가르의 능력이 격발합니다.
- 지속물이 생물이면서 동시에 플레인즈워커인 경우, 치명적인 피해로 간주하기 위한 최소량을 사용해 여분의 피해가 입혀졌는지를 결정합니다. 예를 들어, 5/5 생물이 총성 카운터 세 개를 가지고 있는 플레인즈워커이기도 한 상태에서 피해 4 점을 입는 경우, 해당 생물은 여분의 피해를 1 점 입는 것이며 예가르의 능력이 격발할 수 있습니다.

우주의 신, 알룬드

{3}{U}{U}

전설적 생물 — 신

1/1

알룬드는 당신의 손에 있는 각 카드 및 추방 영역에 있는 예고된 카드들 중 당신이 소유한 각 카드마다 +1/+1 을 받는다.

당신의 종료단 시작에, 카드 유형 한 개를 선택한 후, 당신의 서고 맨 위 카드 두 장을 공개한다. 이런 식으로 공개된 카드 중 선택한 생물 유형의 모든 카드를 당신의 손으로 가져가고 나머지 카드들은 당신의 서고 맨 밑에 원하는 순서로 놓는다.

////

속삭이는 까마귀, 하카

{1}{U}

전설적 생물 — 조류

2/3

비행

속삭이는 까마귀, 하카가 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 하카를 소유자의 손으로 되돌린 후, 점술 2 를 한다.

- 인쇄된 카드에는 의도치 않게 "이런 식으로 공개된"이라는 단어가 누락되었습니다. 알룬드의 현재 오라클 문구는 위에 나오는 것과 같습니다.
- 알룬드의 첫 번째 능력은 알룬드가 전장에 있는 동안에만 적용됩니다. 다른 모든 영역에서, 알룬드는 1/1입니다.
- 당신은 모든 카드 유형을 선택할 수 있지만, 당신의 서고에서 나올 수도 있는 것들은 마법물체, 생물, 부여마법, 순간마법, 대지, 플레인즈워커, 집중마법, 및 종족(예전 카드 일부에서 등장하는 카드 유형)입니다. 눈 또는 기본과 같은 상위 유형은 선택할 수 없습니다. 신, 마법진 및 숲과 같은 하위 유형 또한 선택할 수 없습니다.

알룬드의 깨달음

{5}{U}{U}

집중마법

비행을 가진 1/1 청색 조류 생물 토큰 두 개를 만든다. 이번 턴 후에 추가로 턴을 얻는다. 알룬드의 깨달음을 추방한다.

예고 {4}{U}{U} (당신의 턴 동안, 당신은 {2}를 지불하고 이 카드를 당신의 손에서 뒷면 상태로 추방할 수 있다. 다음 턴부터 예고 비용을 지불해 이 카드를 발동할 수 있다.)

- 알룬드의 깨달음이 해결되면서 알룬드의 깨달음을 추방하는 것은 그 효과의 일부입니다. 알룬드의 깨달음이 해결되지 않는 경우, 알룬드의 깨달음은 소유자의 무덤에 놓이게 됩니다. 알룬드의 깨달음이 이런 식으로 추방되는 경우, 카드는 앞면 상태로 추방되며 예고된 것이 아닙니다.

상처난 눈썹의 아르니

{2}{R}

전설적 생물 — 인간 광전사

3/3

신속

과시 — {1}: 당신은 턴종료까지 상처난 눈썹의 아르니의 기본 공격력을 당신이 조종하는 다른 생물들의 공격력 중 가장 높은 공격력에 1 을 더한 것으로 변경할 수 있다. *(이 생물이 이번 턴에 공격했다면 한 턴에 한 번만 이 능력을 활성화할 수 있다.)*

- 당신이 조종하는 다른 생물 중 공격력이 제일 높은 생물은 과시 능력이 해결되는 시점에 결정됩니다. 당신은 해당 시점에 상처난 눈썹의 아르니의 기본 공격력을 변경할 지를 선택합니다. 당신이 해당 시점에 다른 생물을 전혀 조종하고 있지 않은 경우, 당신은 턴종료까지 아르니의 공격력을 1 로 변경할 수 있습니다. 아르니는 이런 행동 방침에 반대합니다.
 - 상처난 눈썹의 아르니의 공격력을 특정 수치로 설정하지 않으면서 그 값을 수정하는 효과는 아르니의 기본 공격력이 설정된 후에 적용되며, 이는 해당 효과들이 언제 생성되었는지와 무관합니다. 아르니의 공격력을 수정하는 카운터에 대해서도 마찬가지입니다.
 - 상처난 눈썹의 아르니의 새로운 기본 공격력은 가장 높은 공격력을 가진 생물의 기본 공격력이 아니라 해당 생물의 실제 공격력에 1 을 더한 값으로 설정됩니다. 과시 능력이 해결된 뒤에 해당 생물의 공격력이 변경되는 경우, 아르니의 공격력에는 영향을 주지 않습니다.
 - 몇몇 불운한 경우에는, 당신이 조종하는 다른 생물들 중 가장 높은 공격력을 가진 생물의 공격력이 음수가 될 수도 있습니다. 예를 들어, 가장 높은 공격력이 -3 인 경우, 당신은 턴종료까지 아르니의 기본 공격력을 -2 로 변경할 수 있습니다. 아르니는 이런 행동 방침에 강경히 반대합니다.
-

아르니가 트롤을 쓰러뜨리다

{R}{G}

부여마법 — 서사시

(이 서사시가 들어오면서 그리고 당신의 뽑기단 후에, 전승 카운터 한 개를 추가한다. III 이후에 희생한다.)

I — 당신이 조종하는 생물을 목표로 정하고 당신이 조종하지 않는 생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 첫 번째 목표는 두 번째 목표와 싸운다.

II — {R}를 추가한다. 당신이 조종하는 생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 두 개를 올려놓는다.

III — 당신은 당신이 조종하는 생물 중 공격력이 제일 높은 생물의 공격력만큼 생명점을 얻는다.

- I 장 능력에 대해, 해당 능력이 해결되려는 시점에 유효하지 않은 목표가 하나라도 있다면, 어느 생물도 피해를 입거나 입히지 않습니다.
 - II 장 능력은 마나 능력이 아닙니다. 이 능력은 스택을 사용하며 이에 대응할 수 있습니다.
 - 당신이 II 장 능력에 대해 목표를 선택하지 않는 경우, 능력이 해결되면서 단순히 {R}를 추가할 뿐입니다. 그러나, 당신이 조종하는 생물을 목표로 정했고 그 생물이 능력이 해결되려는 시점에 유효하지 않은 목표인 경우, 그 능력은 해결되지 않습니다. 그럴 경우 {R}도 추가하지 않습니다.
 - III 장 능력과 관련해, 능력이 해결되는 시점에 당신이 조종하는 생물들 중 가장 높은 공격력을 가진 생물의 공격력으로 생명점을 얼마나 얻을 지를 결정하십시오. 해당 시점에 당신이 생물을 전혀 조종하지 않거나, 당신이 조종하는 모든 생물의 공격력이 0 이하인 경우에는, 생명점을 얻지 않습니다.
-

조상의 신령

{U}

눈 생물 —신령

1/1

{S}{S}: 조상의 신령은 기본 공격력 및 방어력이

2/3 인 신령 전사가 된다.

{S}{S}{S}: 조상의 신령이 전사라면, 조상의 신령에 비행 카운터 한 개를 올려놓고 조상의 신령은 기본 공격력 및 방어력이 4/4 인 신령 전사 천사가 된다.

{S}{S}{S}{S}: 조상의 신령이 천사라면, 조상의 신령에 +1/+1 카운터 두 개를 올려놓고 조상의 신령은 "이 생물이 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 카드 한 장을 뽑는다."를 얻는다.

- 조상의 신령의 능력들에는 기한이 없습니다. 능력들 중 하나가 해결되면, 그 효과는 조상의 신령이 전장을 떠나거나 다른 효과에 의해 그 특성이 변하기 전까지 유지됩니다.
 - 첫 번째 및 두 번째 능력은 조상의 신령이 가지고 있을 수도 있는 다른 생물 유형을 잃게 합니다. 그러나 카드 유형과 상위 유형은 유지합니다.
 - 첫 번째 및 두 번째 능력은 조상의 신령의 공격력과 방어력을 특정 값으로 설정하는 기존 효과들을 덮어씹습니다. 조상의 신령의 기본 공격력 및 방어력을 설정하는 효과가 이러한 능력들 중 하나가 적용된 후에 적용되기 시작하는 경우, 해당 능력의 효과를 덮어쓰게 됩니다.
 - 조상의 신령이 비행 또는 대공이 없는 생물에게 유효하게 방어되고 난 뒤에 조상의 신령의 두 번째 능력을 활성화하는 것은 해당 방어를 변경하거나 되돌리지 않습니다.
 - 조상의 신령의 공격력 또는 방어력을 특정 수치로 설정하지 않으면서 그 값을 수정하는 효과는 조상의 신령의 기본 공격력 및 방어력이 설정된 후에 적용되며, 이는 해당 효과들이 언제 생성되었는지와 무관합니다. 공격력 및 방어력을 수정하는 카운터에 대해서도 마찬가지입니다.
 - 조상의 신령의 능력들은 어느 것이든 반복적으로 활성화할 수 있습니다. 같은 지속물에 비행 카운터가 여러 개 놓여도 추가적인 혜택을 제공하지 않습니다. 하지만, 조상의 신령이 천사인 동안 마지막 능력이 해결될 때마다 조상의 신령은 +1/+1 카운터 두 개 및 또다른 격발능력을 얻게 됩니다. 각각의 격발능력은 개별적으로 격발합니다.
-

자격있는 자의 승천

{1}{W}{B}

부여마법 — 서사시

(이 서사시가 들어오면서 그리고 당신의 뽑기단 후에, 전승 카운터 한 개를 추가한다. III 이후에 희생한다.)

I, II — 당신이 조종하는 생물 한 개를 선택한다.

당신의 다음 턴까지, 당신이 조종하는 생물들에게 입혀지려는 모든 피해는 대신 그 생물에게 입혀진다.

III — 당신의 무덤에 있는 생물 카드를 목표로

정한다. 그 카드에 비행 카운터를 올려놓고

전장으로 되돌린다. 그 생물은 자신의 다른 유형에 더불어 천사 전사다.

- I/II 장 능력에 대해서는 해당 능력이 해결되면서 생물을 선택합니다.
 - 당신이 조종하는 생물에게 피해가 입혀지려는 시점에 선택된 생물이 전장에 없는 경우, 해당 피해는 그 피해가 원래 입혀지려던 생물에게 입혀집니다. 피해가 돌려지지 않습니다.
 - I/II 장 능력은 어떤 피해가 전투피해이고 어떤 피해가 아닌지를 변경하지 않습니다. 당신이 조종하는 생물에게 전투피해가 입혀지려고 한다면, 선택된 생물에게 대신 입혀지는 피해도 여전히 전투피해입니다.
 - I/II 장 능력이 해결되었지만 당신의 다음 턴이 되기 전에 다른 플레이어가 선택된 생물의 조종권을 얻는 경우, 당신이 조종하는 생물들에게 입혀지려는 피해는 여전히 그 생물에게 대신 입혀집니다.
 - III 장 능력으로 전장에 놓이는 생물 카드는 비행을 가진 (해당 생물이 가진 생물 유형에 추가로) 천사 전사로서 전장에 들어오게 됩니다.
-

산사태 소환사

{1}{U}

눈 생물 — 인간 마법사

1/3

{2}: 당신이 조종하는 눈 대지를 목표로 정한다. 그 대지는 턴종료까지 방호 및 신속을 가진 4/4 정령 생물이 된다. 그 생물은 여전히 대지다. *(방호를 가진 생물은 상대가 조종하는 주문이나 능력의 목표로 정해질 수 없다.)*

- 산사태 소환사의 능력으로 인해 생물이 된 대지는 기존에 가지고 있던 다른 상위 유형, 카드 유형, 하위 유형 및 능력을 유지하게 됩니다. 특히, 해당 지속물은 눈 생물 대지가 됩니다.
- 대부분의 경우, 생물이 된 대지는 무색으로 남습니다. 다른 효과에 의해 대지가 한 가지 이상의 색을 가지게 되는 경우, 그 결과로 인해 생겨나는 생물 대지는 그 색을 유지하게 됩니다.
- 활성화능력은 목표 눈 대지가 탭되거나 언탭되게 하지 않습니다.

엑스가르드 허풍선이

{3}{W}

생물 — 드워프 전사

3/3

과시 — {1}{W}: 엑스가르드 허풍선이를 언탭한다. 엑스가르드 허풍선이에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다. *(이 생물이 이번 턴에 공격했다면 한 턴에 한 번만 이 능력을 활성화할 수 있다.)*

- 엑스가르드 허풍선이가 이미 언탭되어 있다고 해도 엑스가르드 허풍선이의 과시 능력을 활성화할 수 있습니다. 여전히 엑스가르드 허풍선이에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓게 됩니다.
-

현무암 유린자

{3}{R}

생물 — 거인 마법사

4/2

현무암 유린자가 전장에 들어올 때, 원하는 목표를 정한다. 현무암 유린자는 그 목표에게 피해 X 점을 입힌다. X는 당신이 조종하는 같은 생물 유형을 가진 생물의 수 중 가장 큰 수이다.

- 입혀지는 피해의 양은 격발능력이 해결되면서 해당 시점에 당신이 조종하는 생물들에 기반해 계산되며, 현무암 유린자가 해당 시점에 여전히 당신의 조종하에 있는 경우 자신 또한 포함합니다. 당신은 항상 가능한 가장 큰 숫자를 사용합니다. 어떤 생물 유형을 선택할 필요는 없습니다. 예를 들어, 당신이 해당 시점에 거인 마법사, 거인 전사, 엘프 전사 및 코르 전사를 조종하는 경우, 현무암 유린자는 피해 3 점을 입히게 됩니다.

브레타가르드 전투

{1}{G}{W}

부여마법 — 서사시

(이 서사시가 들어오면서 그리고 당신의 뽑기단 후에, 전승 카운터 한 개를 추가한다. III 이후에 희생한다.)

I — 1/1 백색 인간 전사 생물 토큰 한 개를 만든다.

II — 1/1 녹색 엘프 전사 생물 토큰 한 개를 만든다.

III — 당신이 조종하며 서로 이름이 다른 마법물체 토큰 및/또는 생물 토큰을 원하는 수만큼 선택한다.

그 지속물들 각각에 대해, 그 지속물의 복사본인

토큰 한 개를 만든다.

- III 장 능력은 어떤 토큰도 목표로 정하지 않습니다. 당신은 능력이 해결되면서 어떤 것들을 복사할 지를 선택합니다.
- 토큰을 만드는 효과가 다른 이름을 지정하지 않는 한, 토큰의 이름은 자신의 생물 유형과 동일합니다. 특히, 인간 전사 토큰은 엘프 전사 토큰과는 다른 이름을 가지고 있으므로, III 장 능력을 이용해 각 토큰의 복사본을 만들 수 있습니다.
- 당신이 만드는 각 토큰은 해당 토큰이 복사하려는 토큰을 만들어낸 효과가 기술한 원래 특징을 복사합니다. 새롭게 만들어진 토큰은 원본 토큰의 탭된 상태, 해당 생물이 가진 카운터, 부착된

마법진 및/또는 장비, 복사가 아닌 효과에 의해 변형된 공격력, 방어력, 유형, 색 등은 복사하지 않습니다.

- 원본 토큰이 다른 것을 복사하고 있는 경우, 당신이 만드는 토큰은 원본 토큰이 가진 복사 가능한 값을 사용하게 됩니다. 대부분의 경우에는 원본 토큰이 복사하고 있는 것을 복사하게 됩니다. 마나 비용에 {X}가 있는 지속물 또는 카드를 복사하는 경우, X는 0입니다.
- 당신이 만드는 토큰들이 전장에 들어올 때 격발되는 능력을 가지고 있다면 토큰이 전장에 들어올 때 격발합니다. 토큰들이 가지고 있는 "[이 지속물이] 전장에 들어오면서" 또는 "[이 지속물은] 전장에 ~를 가지고 들어오는" 능력 또한 적용됩니다.

전투 맘모스

{3}{G}{G}

생물 — 코끼리

6/5

돌진

당신이 조종하는 지속물이 상대가 조종하는 주문 또는 능력의 목표가 될 때마다, 당신은 카드 한 장을 뽑을 수 있다.

예고 {2}{G}{G} (당신의 턴 동안, 당신은 {2}를 지불하고 이 카드를 당신의 손에서 뒷면 상태로 추방할 수 있다. 다음 턴부터 예고 비용을 지불해 이 카드를 발동할 수 있다.)

- 전투 맘모스의 격발능력은 그 능력을 격발시킨 주문이나 능력보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이나 능력이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.
 - 상대가 조종하는 주문 또는 능력이 당신이 조종하는 단일 지속물을 여러 번 목표로 정하는 경우, 전투 맘모스의 격발능력은 한 번만 격발합니다. 그러나, 상대가 조종하는 주문 또는 능력이 당신이 조종하는 지속물을 여러 개 목표로 정하는 경우, 전투 맘모스의 격발능력은 해당 지속물들에 대해 각각 한 번씩 격발합니다.
 - 당신은 전투 맘모스의 격발능력이 해결되면서 카드를 뽑을 지를 선택합니다.
-

얼음과 불의 전투

{3}{U}{R}

부여마법 — 서사시

(이 서사시가 들어오면서 그리고 당신의 뽑기단 후에, 전승 카운터 한 개를 추가한다. III 이후에 희생한다.)

I — 얼음과 불의 전투는 거인이 아닌 각 생물 및 각 플래인즈워커에게 피해 4 점을 입힌다.

II — 점술 3 을 한다.

III — 이번 턴에 당신이 전환마나비용이 5 이상인 주문을 발동할 때마다, 카드 두 장을 뽑은 후, 카드 한 장을 버린다.

- III 장 능력에 의해 만들어진 격발능력은 해당 턴 동안 여러번 격발될 수 있으며, 이는 얼음과 불의 전투가 높은 확률로 더이상 전장에 없는 경우에도 마찬가지입니다.

리트야라의 곰들

{1}{G}{U}

부여마법 — 서사시

(이 서사시가 들어오면서 그리고 당신의 뽑기단 후에, 전승 카운터 한 개를 추가한다. III 이후에 희생한다.)

I — 체인질링을 가진 2/2 청색 변신괴물 생물 토크 한 개를 만든다.

II — 당신이 조종하는 변신괴물 생물을 원하는 수만큼 목표로 정한다. 그 생물들은 기본 공격력 및 방어력이 4/4 가 된다.

III — 생물 또는 플래인즈워커를 최대 한 개까지 목표로 정한다. 당신이 조종하며 공격력이 4 이상인 각 생물은 그 지속물에게 자신의 공격력만큼 피해를 입힌다.

- II 장 능력은 해당되는 변신괴물들의 기본 공격력과 방어력을 특정 값으로 설정하는 모든 기존 효과를 덮어씁니다. 변신괴물의 기본 공격력 및 방어력을 설정하는 효과가 II 장 능력이 적용된 후에 적용되기 시작하는 경우, 능력의 효과를 덮어쓰게 됩니다.

- 변신괴물의 공격력 또는 방어력을 특정 수치로 설정하지 않으면서 그 값을 수정하는 효과는 변신괴물의 기본 공격력 및 방어력이 설정된 후에 적용되며, 이는 해당 효과들이 언제 생성되었는지와 무관합니다. 공격력 및 방어력을 수정하는 카운터에 대해서도 마찬가지입니다.
- II 장 능력의 효과는 무기한적으로 지속됩니다. 턴종료에 만료되지 않습니다.

빙산 보행자

{4}{U}

눈 생물 — 거인 마법사

4/4

빙산 보행자가 전장에 들어올 때, 상대가 조종하는 마법물체 또는 생물을 목표로 정한다. 그 목표를 탭한다. 이 주문을 발동하는 데 {S}가 지불되었다면, 그 지속물은 조종자의 다음 언탭단에 언탭되지 않는다. *({S}는 눈 원천에서 만들어진 마나이다.)*

- 빙산 보행자를 발동하기 위해 눈 마나를 한 개보다 많이 지불한다고 해도 마법물체 또는 생물이 추가적인 턴 동안 탭된 상태가 되게 하지 않습니다.
- 전장에 들어올 때 격발하는 능력은 상대가 조종하며 이미 탭되어 있는 마법물체 또는 생물을 목표로 정할 수 있습니다. 빙산 보행자를 발동하는 데 눈 마나가 지불되었다면, 목표는 조종자의 다음 언탭단에 언탭되지 않습니다.
- 빙산 보행자가 발동되지 않고 전장에 들어온 경우, 빙산 보행자를 발동하기 위한 마나는 전혀 지불되지 않은 것입니다. 전장에 들어올 때 격발하는 능력은 여전히 목표를 탭하지만, 해당 지속물이 조종자의 다음 언탭단에 언탭되는 것을 막지는 못합니다.
- 비슷하게, 어떤 효과가 빙산 보행자가 되려 하는 생물 주문을 복사하는 경우, 해당 복사본을 발동하기 위한 마나는 지불되지 않은 것입니다. 목표가 조종자의 다음 언탭단에 언탭되는 것을 막지는 못합니다.

괴수 묶기

{U}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

괴수 묶기가 전장에 들어올 때, 부여된 생물을
탭한다. 그 생물은 당신에게 자신의 공격력만큼
피해를 입힌다.

부여된 생물은 조종자의 언택단에 언택되지 않는다.

- 전장에 들어올 때 격발하는 능력은 부여된 생물이 이미 탭되어 있다고 해도 격발합니다. 해당 생물은 여전히 당신에게 피해를 입힙니다.
- 전장에 들어올 때 격발하는 능력이 해결되는 시점에 부여된 생물이 가진 공격력을 이용해 얼마나 많은 피해가 입혀질 지를 결정하십시오.
- 전장에 들어올 때 격발하는 능력이 해결되는 시점에 괴수 묶기가 더이상 전장에 없는 경우, 괴수 묶기가 마지막으로 부여되어 있던 생물의 공격력을 이용해 얼마나 많은 피해가 입혀질 지를 결정하십시오. 해당 생물이 해당 시점에 전장에 없다고 해도 피해가 입혀집니다.

이야기의 신, 비르기

{2}{R}

전설적 생물 — 신

3/3

당신이 주문을 발동할 때마다, {R}를 추가한다.
턴종료까지, 단과 단계가 종료되어도 당신은 이
마나를 잃지 않는다.

당신이 조종하는 생물들은 당신의 매 턴 동안 한
번이 아니라 두 번 과시할 수 있다.

/////

풍요의 별피리, 하른펠

{4}{R}

전설적 마법물체

카드 한 장을 버린다: 당신의 서고 맨 위 카드 두
장을 추방한다. 당신은 이 턴에 그 카드들을
플레이할 수 있다.

- 비르기의 첫 번째 능력은 스택을 사용하며 이에 대응할 수 있습니다. 이 능력은 마나 능력이 아닙니다.
- 당신이 조종하는 생물이 가진 과시 능력을 활성화하려면 여전히 그 생물로 공격해야만 합니다.
- 하른펠의 활성화능력으로 추방된 카드들은 앞면 상태로 추방됩니다.
- 당신은 하른펠이 전장을 떠나거나 다른 플레이어가 하른펠의 조종권을 얻는다고 해도 그 카드들을 플레이할 수 있습니다.
- 하른펠로 추방된 카드를 플레이하는 것은 해당 카드들을 플레이하는 것에 대한 일반 규칙을 따릅니다. 해당 카드의 비용이 있다면 이를 지불하고 모든 발동 시기 제한에 따라야 합니다. 예를 들어, 이렇게 추방된 카드 중 하나가 생물 카드인 경우, 당신은 여전히 당신의 본단계에 스택이 비어 있는 경우에만 해당 카드의 마나 비용을 지불하여 발동할 수 있습니다.
- 효과를 통해 해당 턴에 대지를 추가로 플레이하도록 허용되지 않은 한, 하른펠에 의해 추방된 대지 카드는 당신이 그 턴에 대지를 플레이하지 않았을 경우에만 플레이할 수 있습니다. 대부분의 경우, 당신이 하른펠로 대지 카드 두 장을 추방하는 경우, 당신은 그 카드들을 두 장 다 플레이할 수는 없습니다.
- 하른펠로 추방되었지만 당신이 플레이하지 않은 카드들은 추방된 채로 남습니다.
- 당신이 능력을 활성화하기 위해 버린 카드는 "그 카드들"에 포함되지 않으며 다른 이유로 인해 추방되었다고 해도 플레이할 수 없습니다.

서리의 축복

{3}{G}

눈 집중마법

당신이 조종하는 생물들을 원하는 수만큼 정해 +1/+1 카운터 X 개를 분배한다. X는 당신이 이 주문을 발동하기 위해 지불한 {S}의 수이다. 그 후 당신이 조종하는 공격력이 4 이상인 생물 한 개당 카드 한 장을 뽑는다. ((oSi)는 눈 원천에서 만들어진 마나이다.)

- 서리의 축복은 어떤 생물도 목표로 정하지 않으므로, 당신은 서리의 축복이 해결되면서 +1/+1 카운터를 어떻게 분배할 지를 결정합니다. 플레이어들은 서리의 축복에 평소와 같이 대응할 수 있고, 서리의 축복을 발동하기 위해 얼마나 많은 눈 마나가 지불되었는지를 알 수 있지만, 카운터가 어떻게 분배될 지는 미리 알 수 없습니다.

- 어떤 생물도 목표로 정해지지 않으므로, 당신은 녹색으로부터 보호를 가진 생물에도 +1/+1 카운터를 올려놓을 수 있습니다.
- 당신이 조종하는 생물들 중 공격력이 4 이상인 생물이 얼마나 되는지는 서리의 축복이 해결되면서 +1/+1 카운터가 생물들에 놓인 뒤에 결정됩니다.
- 눈 마나를 지불하지 않고 서리의 축복을 발동하는 경우, +1/+1 카운터를 분배하지 않습니다. 생물들이 충분히 크다면 카드는 여전히 뽑습니다.
- 서리의 축복이 복사되었다면, 복사본을 발동하기 위한 마나는 지불되지 않았으므로, +1/+1 카운터가 분배되지 않습니다. 생물들이 충분히 크다면 카드는 여전히 뽑습니다.

눈보라 난투

{G}

눈 집중마법

당신이 조종하는 생물 및 당신이 조종하지 않는 생물을 목표로 정한다. 당신이 눈 지속물을 세 개 이상 조종한다면, 당신이 조종하는 그 생물은 턴종료까지 +1/+0 을 받고 무적을 얻는다. 그 후, 그 생물들은 서로 싸운다. *(각 생물은 서로에게 각자의 공격력만큼 피해를 입힌다.)*

- 눈보라 난투를 발동하려면 반드시 당신이 조종하는 생물 하나와 당신이 조종하지 않는 생물 하나를 목표로 정해야 합니다.
- 눈보라 난투가 해결되는 시점에 당신이 눈 지속물을 세 개 이상 조종하는지를 보고 당신이 조종하는 목표 생물이 +1/+0 을 받고 무적을 얻는지를 확인하십시오. 해당 생물은 보너스를 얻지 못한다고 해도 여전히 싸웁니다.
- 어느 한 쪽 목표 생물이 눈보라 난투가 해결되려 할 때 유효한 목표가 아닌 경우, 어떤 생물도 싸우지 않고 어떤 피해도 입혀지지 않습니다.
- 당신이 조종하는 생물은 눈보라 난투가 해결되려고 하는 시점에 여전히 유효한 목표지만 당신이 조종하지 않는 생물이 유효하지 않은 목표인 경우, 당신이 조종하는 생물은 여전히 턴종료까지 보너스를 받습니다.

눈 위에 흘린 피

{4}{B}{B}

눈 집중마법

하나를 선택한다 —

- 모든 생물을 파괴한다.
- 모든 플레인즈워커를 파괴한다.

그 후 당신의 무덤에 있는 전환마나비용이 X 이하인 생물 또는 플레인즈워커 카드 한 장을 전장으로 되돌린다. X 는 당신이 이 주문을 발동하기 위해 지불한 $\{S\}$ 의 수이다. ($\{S\}$ 는 눈 원전에서 만들어진 마나이다.)

- 당신은 눈 위에 흘린 피를 발동하면서 모드를 선택합니다. 효과의 마지막 부분(카드를 전장으로 되돌리는 것)은 당신이 어떤 모드를 선택하는지에 상관없이 발생합니다.
 - 눈 위에 흘린 피는 당신의 무덤에 있는 어떤 생물 또는 플레인즈워커 카드도 목표로 정하지 않습니다. 당신은 눈 위에 흘린 피가 해결되면서 어떤 카드를 전장으로 되돌릴 지를 (되돌릴 카드가 있다면) 선택합니다. 특히, 당신은 눈 위에 흘린 피로 막 파괴된 생물 또는 플레인즈워커 중 하나를 되돌릴 수 있습니다.
 - 무덤에 있는 카드의 마나 비용에 $\{X\}$ 가 있다면, X 는 0으로 간주합니다.
 - 당신이 눈 마나를 지불하지 않고 눈 위에 흘린 피를 발동하는 경우, 당신은 전환마나비용이 0인 생물 또는 플레인즈워커 카드만을 되돌릴 수 있습니다. (전환마나비용이 0인 플레인즈워커는 한동안 등장하지 않을 확률이 높습니다.)
 - 눈 위에 흘린 피가 복사된 경우, 복사본을 발동하기 위한 마나는 지불되지 않았으므로, 당신은 전환마나비용이 0인 생물 또는 플레인즈워커 카드만을 되돌릴 수 있습니다.
-

혈통 참칭자

{3}

마법물체 생물 — 변신괴물

2/2

체인질링 *(이 카드는 모든 생물 유형이다.)*

혈통 참칭자가 전장에 들어오면서, 생물 유형 한 개를 선택한다.

선택된 유형을 가진 다른 생물이 당신의 조종하에

전장에 들어올 때마다, 혈통 참칭자에 +1/+1

카운터 한 개를 올려놓는다.

- 당신은 흡혈귀 또는 드루이드와 같이 존재하는 생물 유형을 선택해야 합니다. 당신은 카드 유형 (예: 마법물체) 또는 상위 유형(예: 눈)을 선택할 수 없습니다.
- 혈통 참칭자가 다른 생물과 동시에 전장에 들어오는 경우, 당신은 그 생물이 가진 생물 유형 중 하나를 선택하고 그 생물에 대해 혈통 참칭자의 마지막 능력이 격발하게 할 수 있습니다.
- 혈통 참칭자가 어떤 식으로든 생물 유형이 선택되지 않은 채로 전장에 있는 경우, 그 마지막 능력은 격발할 수 없으며, 이는 생물 유형이 없는 생물이 전장에 들어오는 경우에도 마찬가지입니다.

핏빛 하늘의 대학살

{1}{B}{R}

부여마법 — 서사시

(이 서사시가 들어오면서 그리고 당신의 뽑기단 후에, 전승 카운터 한 개를 추가한다. III 이후에 희생한다.)

I — 호전적을 가진 2/3 적색 악마 광전사 생물 토큰 한 개를 만든다.

II — 이번 턴에 광전사가 공격할 때마다, 당신은 카드 한 장을 뽑고 생명 1 점을 잃는다.

III — 당신이 조종하는 각 광전사마다 {R}를 추가한다. 턴종료까지, 단과 단계가 종료되어도 당신은 이 마나를 잃지 않는다.

- III 장 능력은 마나 능력이 아닙니다. 이 능력은 스택을 사용하며 이에 대응할 수 있습니다. 능력이 해결되는 시점에 당신이 조종하는 광전사의 수를 이용해 {R}를 얼마나 추가할 지 결정하십시오.

복풍의 선두 기수

{2}{G}

눈 생물 — 엘프 전사

3/2

당신이 생물 주문을 발동할 때마다, 그 주문의 색 중

어느 것이라도 {S}로 지불되었다면, 그 생물은

+1/+1 카운터 한 개를 추가로 가지고 전장에

들어온다. ({S}는 눈 원천에서 만들어진 마나이다.)

- 주문을 발동하는 데 눈 마나를 지불했는지 아닌지만을 확인하는 다른 효과들과는 다르게, 복풍의 선두 기수는 해당 눈 마나의 색도 확인합니다. 지불된 눈 마나의 색이 해당 생물 주문의 색과 일치하기만 하면, 생물 주문을 발동하는 데 들어간 총 비용의 어느 부분에 눈 마나가 지불되었는지는 상관없습니다. 예를 들어, 적색 생물 주문에 해당 주문을 발동하기 위한 추가비용이 있고 당신이 그 비용을 지불하기 위해 눈 원천에서 만들어진 적색 마나를 지불했다면, 복풍의 선두 기수의 능력이 격발하게 됩니다.
- 복풍의 선두 기수의 격발 능력에 영향을 받은 생물은 당신이 해당되는 색(들)의 마나를 하나보다 많이 지불했다고 하더라도 +1/+1 카운터를 한 개만 추가로 가지고 들어오게 됩니다.
- 당신이 복풍의 선두 기수를 여러 개 조종하는 경우, 각각의 격발능력이 개별적으로 격발합니다. 당신이 생물 주문을 발동하기 위해 적절한 색(들)의 눈 마나를 한 개만 지불했다고 해도, 해당 생물은 이런 식으로 +1/+1 카운터를 여러 개 가지고 전장에 들어올 수 있습니다.

금에 매이다

{2}{W}

부여마법 — 마법진

지속물에 부여

부여된 지속물은 공격, 방어 또는 탑승물에 탑승할

수 없으며, 그 지속물의 활성화능력은 마나 능력이

아닌 한 활성화될 수 없다.

- "탑승물에 탑승할 수 없는" 생물은 탑승물의 탑승 비용을 지불하기 위해 탭될 수 없습니다.
- 활성화능력은 쌍점을 포함하며 "[비용]:[효과]"의 형태로 나타납니다. 장착 등 일부 키워드는 활성화능력으로, 설명 문구에 쌍점이 있습니다. 플레인즈워커의 충성 능력 또한 활성화능력입니다.

- 금에 매이다는 정적 능력이 게임에 영향을 주는 것을 멈추지 않으며, 격발능력이 격발하는 것을 멈추지 않습니다. 마나 능력이 활성화되는 것 또한 멈추지 않습니다. 해결되면서 마나를 생산하는 대부분의 활성화능력은 마나 능력입니다.

불타는 룬의 악마

{4}{B}{B}

생물 — 악마 광전사

6/6

비행

불타는 룬의 악마가 전장에 들어올 때, 당신은 당신의 서고에서 서로 다른 이름을 가졌으며 이름이 불타는 룬의 악마가 아닌 카드를 정확히 두 장 찾을 수 있다. 그렇게 한다면, 그 카드들을 공개한다. 상대 한 명이 그중 한 장을 선택한다. 그 카드를 당신의 손에 넣고 다른 카드는 당신의 무덤에 넣은 후, 당신의 서고를 섞는다.

- 양면 카드는 당신의 서고에 있는 동안은 전면의 이름만을 가집니다. 이런 식으로 같은 양면 카드 두 장을 공개하는 것은 불가능합니다.
- 당신이 서고를 찾지 않기로 선택했다면, 어떤 카드도 공개되거나 다른 곳에 놓이지 않으며, 당신은 서고를 섞지 않습니다.

재앙 운반자

{2}{R}{R}

생물 — 거인 광전사

3/4

당신이 조종하는 거인 원천이 지속물 또는 플레이어에게 피해를 입히려 한다면, 대신 그 원천은 그 피해의 두 배를 입힌다.

- 피해는 원래 피해의 원천과 동일한 원천에 의해 입혀집니다. 재앙 운반자가 원래 피해의 원천이 아닌 한 그 피해는 재앙 운반자가 입히는 것이 아닙니다.
- 다른 효과(또는 효과들)가 당신의 거인 원천이 얼마나 피해를 입힐 지를 변경—예를 들면, 그중 일부를 방지하는 등—하는 경우, 피해를 입는 플레이어 또는 피해를 입는 지속물의 조종자가

(재앙 운반자의 효과를 포함해) 그러한 효과들이 어떤 순서로 적용될지를 선택합니다. 피해가 모두 방지되는 경우, 재앙 운반자의 효과는 더이상 적용되지 않습니다.

- 당신이 조종하는 거인 원천이 입히는 피해가 여러 개의 지속물 및/또는 플레이어에게 나뉘지거나 지정되는 경우, 그 피해는 두 배가 되기 전에 나뉘지거나 지정됩니다. 예를 들어, 당신이 돌진을 가진 5/5 거인 생물로 공격하고 상대가 2/2 생물로 방어하는 경우, 당신은 방어 생물에게 피해 2 점을 지정하고 수비플레이어에게 피해 3 점을 지정합니다. 그 피해량들은 그 후 두 배가 되어 각각 4 점과 6 점이 됩니다.

잿불심장 거인

{5}{R}{R}

생물 — 거인 광전사

7/6

돌진

잿불심장 거인이 죽을 때, 잿불심장 거인은 상대가

조종하는 무작위로 선택된 생물 한 개에게 피해

7 점을 입힌다.

- 상대가 조종하는 생물은 목표로 정해진 것이 아니며, 격발능력이 해결되면서 정해지는 것입니다. 방호를 가진 생물도 선택될 수 있으며, 적색으로부터 보호를 가진 생물도 선택될 수 있으나, 후자의 경우에는 피해가 방지되게 됩니다.
-

여행의 신, 코시마

{2}{U}

전설적 생물 — 신

2/4

당신의 유지단 시작에, 당신은 코시마를 추방할 수 있다. 그렇게 한다면, 코시마는 "대지가 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 코시마가 추방되어 있다면, 당신은 코시마에 여행 카운터 한 개를 올려놓을 수 있다. 그렇게 하지 않으면, +1/+1 카운터 X 개를 가진 코시마를 전장으로 되돌리고 카드 X 장을 뽑는다. X 는 코시마에 놓여 있던 여행 카운터의 수이다."를 가진다.

////

오멘킬

{1}{U}

전설적 마법물체 — 탑승물

3/3

당신이 조종하는 탑승물이 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 그 플레이어는 그만큼 자신의 서고 맨 위 카드를 추방한다. 그 카드들이 추방되어 있는 한, 당신은 그 카드들 중 대지를 플레이할 수 있다.

탑승 1

- 코시마의 능력은 당신의 유지단 시작에 코시마가 전장에 있는 경우에만 격발하며, 능력이 해결되면서 코시마가 여전히 전장에 있는 경우에만 코시마를 추방할 수 있습니다.
- 코시마가 얻는 격발능력이 해결되는 동안, 당신이 코시마에 여행 카운터를 올려놓지 않는 경우, 당신은 즉시 코시마를 전장으로 되돌리고 코시마가 추방 영역에 있었을 때 그 위에 놓여 있던 여행 카운터의 수만큼 카드를 뽑습니다. 플레이어들은 이 선택에 대응할 수 없으며, 이 과정 동안 어떤 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.
- 당신은 코시마가 여행 카운터를 한 개도 가지고 있지 않은 경우에도 코시마를 전장으로 되돌린다고 선택할 수 있습니다. 그렇게 한다면, 코시마는 +1/+1 카운터를 전혀 가지고 들어오지 않고 당신은 카드를 전혀 뽑지 않습니다.
- 코시마가 추방 영역에 있으며 추가된 격발능력을 가지고 있는 동안 대지가 당신의 조종하에 전장에 들어오는 경우, 그 능력이 격발하게 됩니다. 능력이 해결되려는 시점에, 그 능력은 코시마가 여전히 추방 영역에 있는지를 확인합니다. 능력이 해결되려 하기 전에 코시마가 추방

영역을 떠난 경우, 능력은 해결되지 않으며 아무 효과도 발생하지 않습니다. 이는 코시마가 해당 능력이 해결되려 하기 전에 다시 추방 영역으로 돌아오는 경우에도 마찬가지입니다.

- 오멘킬은 당신의 턴 동안 당신이 추가적인 대지를 플레이하게 해 주지 않으며, 일반적으로 대지를 플레이할 수 없는 시기에 대지를 플레이할 수 있게 해 주지도 않습니다. 대부분의 경우, 당신은 당신의 매 턴마다 오멘킬로 추방된 카드들 중 대지 카드를 한 장만 플레이할 수 있습니다.
- 당신은 오멘킬로 추방된 카드들 중 대지 카드들이 추방되어 있는 한 그 카드들을 플레이할 수 있으며, 이는 오멘킬이 전장을 떠나거나 다른 플레이어가 오멘킬의 조종권을 얻는 경우에도 마찬가지입니다.

우주 돌격마

{3}{U}

생물 — 말 신령

3/3

섬광

비행

당신의 손에서 카드를 예고하는 데 비용이 {1} 적게 들고 당신은 어느 플레이어의 턴이든 예고할 수 있다.

예고 {2}{U} (당신의 턴 동안, 당신은 {2}를 지불하고 이 카드를 당신의 손에서 뒷면 상태로 추방할 수 있다. 다음 턴부터 예고 비용을 지불해 이 카드를 발동할 수 있다.)

- 우주 돌격마를 조종하는 동안, 당신은 우선권을 가지고 있다면 어느 시점이든 카드를 예고할 수 있습니다.
 - 비용 감소는 당신이 손에서 뒷면 상태로 추방하면서 지불하는 비용을 지칭하며, 추방 영역에 있는 주문을 발동하면서 지불하는 비용이 아닙니다.
 - 당신이 우주 돌격마를 두 개 조종하는 경우, 당신은 {0}을 지불하고 손에서 카드를 예고할 수 있습니다. 추가적인 우주 돌격마는 이 비용에 더이상 영향을 주지 않습니다.
 - 우주 돌격마의 세 번째 능력은 자신이 전장에 있는 경우에만 적용됩니다. 특히, 해당 능력은 당신이 우주 돌격마 자체를 예고할 수 있는 시점 및 그 비용을 얼마나 지불해야 하는 지에 대해 영향을 주지 않습니다.
-

우주의 영약

{4}

마법물체

당신의 종료단 시작에, 당신의 생명 총점이 당신의

시작 생명 총점보다 높다면 카드 한 장을 뽑는다.

그렇지 않다면, 당신은 생명 2 점을 얻는다.

- 우주의 영약의 능력이 해결되면서 당신의 시작 생명 총점과 현재 생명 총점을 비교해 당신이 카드를 뽑을 지 아니면 생명 2 점을 얻을 지를 결정합니다. 이 두 가지를 모두 수행하게 되는 상황은 없습니다.

겁 많은 거인

{3}{R}

생물 — 거인 겁쟁이

4/4

겁 많은 거인은 혼자서 방어할 수 없다.

- 방어 생물로 겁 많은 거인 한 개만을 지정할 수 없기는 하지만, 공격 중인 생물 중 하나를 혼자서 막는 생물일 수는 있습니다. 다른 방어 중인 생물들이 겁 많은 거인이 방어하려는 생물을 같이 방어하지 않아도 됩니다.
- 당신이 겁 많은 거인을 두 개 이상 조종하는 경우, 다른 생물들이 방어하지 않아도 둘이 함께 방어할 수 있습니다.
- 겁 많은 거인이 일단 방어 중인 생물로 지정되고 나면, 다른 모든 방어 생물들이 전장을 떠나거나 다른 방식으로 전투에서 제거된다고 해도 겁 많은 거인은 전투에 남게 됩니다.
- 어떤 효과가 겁 많은 거인이 "가능하면" 방어한다고 선언하고 당신이 방어할 수 있는 다른 생물을 최소 한 개 조종하는 경우, 당신은 반드시 겁 많은 거인과 다른 생물 최소 한 개로 방어해야 합니다.

심각한 공포

{2}{B}{B}

집중마법

생물 유형 한 개를 선택한다. 선택된 유형이 아닌

생물들은 턴종료까지 -3/-3 을 받는다.

- 당신은 심각한 공포가 해결되면서 생물 유형을 선택하고, 그런 뒤 해당 유형이 아닌 생물들이 -3/-3 을 받습니다. 일단 심각한 공포가 해결되기 시작하면, 플레이어들은 이 선택에 대응할 수 없고 심각한 공포가 해결되기 전까지는 어떤 행동도 취할 수 없습니다.
- 당신은 어류 또는 기능공과 같이 존재하는 생물 유형을 선택해야 합니다. 당신은 카드 유형 (예: 마법물체) 또는 상위 유형(예: 눈)을 선택할 수 없습니다.
- 심각한 공포는 심각한 공포가 해결되는 시점에 전장에 있는 생물들 중 선택된 유형을 가지고 있지 않은 생물들에만 영향을 줍니다. 해당 턴 나중에 전장에 들어오는 생물들에게는 생물 유형에 상관없이 영향을 주지 않습니다. 어떤 생물이 해당 턴 나중에 생물 유형을 변경하는 경우, 심각한 공포가 해당 생물에게 영향을 주기 시작하지도 주던 영향을 멈추지도 않습니다.

약자 으스러뜨리기

{2}{R}

집중마법

약자 으스러뜨리기는 각 생물에게 피해 2 점을 입힌다. 이 턴에 이렇게 피해를 입은 생물이 죽으려고 하면, 대신에 그 생물을 추방한다.

예고 {R} (당신의 턴 동안, 당신은 {2}를 지불하고 이 카드를 당신의 손에서 뒷면 상태로 추방할 수 있다. 다음 턴부터 예고 비용을 지불해 이 카드를 발동할 수 있다.)

- 약자 으스러뜨리기에 의해 치명적인 피해를 입은 생물만 추방하는 것이 아닙니다. 약자 으스러뜨리기에 의해 피해를 입은 생물이 그 턴에 어떤 이유로든 죽게 된다면, 그 생물은 대신 추방됩니다.

악마의 선물

{1}{B}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 턴종료까지, 그 생물은 +2/+0 을 받고 "이 생물이 죽을 때, 이 생물을 소유자의 조종하에 전장으로 되돌린다."를 얻는다.

- 악마의 선물의 부활 효과는 한 번만 작동합니다. 일단 생물이 죽어서 전장으로 되돌아오고 나면, 그 생물은 이전 생물과는 아무 관계가 없는 새로운 객체가 됩니다. 새 생물이 죽으면, 이번에는 다시 돌아오지 않습니다.

경멸의 일격

{1}{U}

순간마법

전환마나비용이 4 이상인 주문을 목표로 정한다. 그 주문을 무효화한다.

- 주문의 마나 비용에 {X}가 있는 경우, 주문의 전환마나비용을 결정할 때 X에 대해 선택된 값을 사용하십시오.

신성한 한 수

{W}{W}

집중마법

상대가 조종하는 마법물체, 생물 또는 부여마법을 목표로 정한다. 그 목표를 추방한다. 그 플레이어는 자신의 손에서 지속물 카드 한 장을 전장에 놓을 수 있다.

- 지속물 카드는 마법물체, 생물, 부여마법, 대지, 또는 플레인즈워커 카드입니다.
 - 신성한 한 수가 해결되려는 시점에 목표 마법물체, 생물 또는 부여마법이 유효한 목표가 아닌 경우, 신성한 한 수는 해결되지 않으며 아무 효과도 발생하지 않습니다. 아무 플레이어도 전장에 카드를 놓지 않습니다.
 - 플레이어가 양면 카드를 전장에 놓는다고 선택한 경우, 해당 카드는 전면이 위인 상태로 전장에 들어옵니다. 그 플레이어는 해당 카드의 전면이 지속물 카드인 경우에만 이렇게 할 수 있습니다.
-

뚝스카르 거신

{4}{R}{R}

생물 — 거인 광전사

4/4

뚝스카르 거신이 전장에 들어올 때, 당신이
조종하는 생물들은 턴종료까지 +1/+0 을 받고
신속을 얻는다.

예고 {4}{R} (당신의 턴 동안, 당신은 {2}를 지불하고
이 카드를 당신의 손에서 뒷면 상태로 추방할 수
있다. 다음 턴부터 예고 비용을 지불해 이 카드를
발동할 수 있다.)

- 격발능력은 능력이 해결되는 시점에 당신이 조종하는 생물들에게만 영향을 주며, 여기에는 높은 확률로 뚝스카르 거신 자신도 포함됩니다. 해당 턴 나중에 조종하기 시작한 생물들은 보너스를 얻지 못합니다.

용 일족 광전사

{1}{R}

생물 — 인간 광전사

2/2

선제공격

당신이 활성화하는 과시 능력은 당신이 조종하는
각 용마다 활성화하는 데 {1}이 덜 든다.

과시 — {4}{R}: 비행을 가진 5/5 적색 용 생물 토큰
한 개를 만든다. (이 생물이 이번 턴에 공격했다면
한 턴에 한 번만 이 능력을 활성화할 수 있다.)

- 비용 감소는 당신이 활성화하는 과시 능력의 활성화 비용 중 일반 마나 부분에만 적용됩니다. 특정 색의 마나를 요구하는 것을 감소시킬 수 없습니다.
 - 일단 당신이 과시 능력을 활성화한다고 선언하고 나면, 해당 능력의 비용이 지불되기 전까지는 어떤 플레이어도 다른 행동을 취할 수 없습니다. 특히, 상대들은 당신의 용들을 제거함으로써 활성화비용을 변경하려고 시도할 수 없습니다.
-

드라우구르 사령술사

{3}{B}

눈 생물 — 좀비 성직자

4/4

상대가 조종하는 토큰이 아닌 생물이 죽으려 한다면, 대신 그 카드에 얼음 카운터 한 개를 올려놓고 추방한다.

당신은 추방 영역에 있는 상대가 소유하고 얼음 카운터가 놓여 있는 카드들 중 주문을 발동할 수 있으며, 그 주문들을 발동하는 데 눈 원천에서 만들어낸 마나를 원하는 색의 마나인 것처럼 지불할 수 있다.

- 어떤 상대가 당신이 소유한 토큰이 아닌 생물을 조종하고 그 생물이 죽으려 하는 경우, 그 생물은 얼음 카운터가 놓여 추방됩니다. 그러나, 당신은 그 카드를 추방 영역에서 발동할 수 없습니다.
- 비슷하게, 상대가 조종하는 토큰이 아닌 대지가 생물이 된 상태로 죽는 경우, 그 카드는 얼음 카운터가 놓여 추방되지만, 드라우구르 사령술사는 당신이 추방 영역에서 대지들을 플레이하게 해 주지 않습니다.
- 이런 식으로 추방 영역에서 주문을 발동하는 일은 그 주문을 발동하는 것에 대한 일반적인 규칙을 따릅니다. 해당 카드의 비용을 지불하고 모든 발동 시기 제한에 따라야 합니다.
- 드라우구르 사령술사는 추방 영역에서 당신의 상대들이 소유하고 얼음 카운터가 놓여 있는 아무 카드들 중 주문을 발동할 수 있게 해 주며, 여기에는 이전 드라우구르 사령술사에 의해 추방된 카드들도 포함됩니다.

드라우구르의 투구

{1}{B}

마법물체 — 장비

드라우구르의 투구가 전장에 들어올 때, 당신은 {2}{B}를 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 2/2 흑색 좀비 광전사 생물 토큰 한 개를 만든 후, 드라우구르의 투구를 그 생물에게 부착한다.

장착된 생물은 +2/+2 를 받고 호전적을 가진다. (이 생물은 두 개 이상의 생물에만 방어될 수 있다.)

장착 {4}

- 전장에 들어올 때 격발하는 능력이 해결되면서 {2}{B}를 지불할 지 여부를 결정합니다. 그렇게 한다고 선택하는 경우, 즉시 좀비 광전사 생물 토큰을 만든 후, 드라우구르의 투구를 그 생물에게 부착합니다. 아무 플레이어도 당신이 지불할지 말지를 결정하는 일에 대응할 수 없으며, 어떤 플레이어도 이 과정 중에 행동을 취할 수 없습니다.
- 당신이 만드는 좀비 광전사 생물 토큰은 2/2 생물로 전장에 들어옵니다. 특정 공격력 또는 방어력을 가진 생물이 전장에 들어오는 것에 대해 격발하는 능력이 있다면 그 능력은 해당 토큰을 2/2 생물로 볼 것입니다.

공포의 기수

{5}{B}

생물 — 신령 기사

3/7

{1}{B}, {T}, 당신의 무덤에서 생물 카드 한 장을 추방한다: 상대를 목표로 정한다. 그 플레이어는 생명 3 점을 잃는다.

- 플레이어들이 활성화능력에 대응할 수는 있어도 활성화 비용을 지불하는 것에는 대응할 수 없습니다. 누구든 이에 대응할 수 있는 시점에는 이미 생물 카드가 추방되어 있습니다.

꿈 탐식자

{1}{B}

생물 — 악마 성직자

0/3

당신의 손에 있으며 예고를 가지지 않은 대지가 아닌 각 카드는 예고를 가진다. 그 카드의 예고 비용은 그 카드의 마나 비용에서 {2}를 뺀 것과 같다. (당신의 턴 동안, 당신은 {2}를 지불하고 그 카드를 당신의 손에서 뒷면 상태로 추방할 수 있다. 다음 턴부터 예고 비용을 지불해 그 카드를 발동할 수 있다.)

당신이 카드를 예고할 때마다, 꿈 탐식자는 턴종료까지 +2/+0 을 받는다.

- 꿈 탐식자 덕분에 예고된 카드들은 일단 당신의 손을 떠나고 나면 예고 능력을 계속 가지고 있지는 않지만, 당신은 여전히 다음 턴부터 꿈 탐식자에 의해 부여된 예고 비용으로 추방 영역에서 그 카드들을 발동할 수 있습니다.
- 당신이 추방 영역에서 주문을 발동하는 시점에 꿈 탐식자가 여전히 전장에 있는지 또는 여전히 당신이 조종하고 있는지 등은 상관없습니다.
- 예고 비용의 감소 효과는 예고 비용의 일반 마나에만 적용됩니다. 특정 색의 마나를 요구하는 것을 감소시킬 수 없습니다. 예를 들어, 당신이 손에서 마나 비용이 {1}{G}{G}인 카드를 예고하는 경우, 그 카드의 예고 비용은 {G}{G}가 됩니다.
- 선택적 양면 카드를 예고하는 경우, 예고 비용은 당신이 추방 영역에서 발동하려는 면의 마나 비용을 기반으로 합니다. 예를 들어, 당신이 동쪽애의 신, 콜보리/링하르트의 입장을 예고하는 경우, 당신은 그 뒤의 턴에 {G}{G}를 지불하고 콜보리를 발동하거나 {G}를 지불하고 링하르트의 입장을 발동할 수 있습니다. 당신이 전면은 대지가 아닌 면이지만 후면은 대지인 선택적 양면 카드를 예고하는 경우, 당신은 그 카드를 대지로서 플레이할 수 없습니다.
- 마지막 격발능력은 당신이 예고를 이용해 손에서 카드를 추방할 때 격발하며, 추방 영역에서 카드를 발동할 때 격발하는 것이 아닙니다.

이중 타격

{R}{R}

순간마법

이 턴에 당신이 전환마나비용이 4 이하인 다음 순간마법 또는 집중마법 주문을 발동할 때, 그 주문을 복사한다. 당신은 그 복사본의 목표를 새로 정할 수 있다.

예고 {R} (당신의 턴 동안, 당신은 {2}를 지불하고 이 카드를 당신의 손에서 뒷면 상태로 추방할 수 있다. 다음 턴부터 예고 비용을 지불해 이 카드를 발동할 수 있다.)

- 이중 타격은 전환마나비용이 4 이하인 순간마법 또는 집중마법을 아무 것이나 복사하며, 복사 대상이 목표를 요구하는 주문들로 국한되지 않습니다.
- 당신이 발동한 주문이 복사 능력이 해결되려는 시점에 무효화되었거나 또는 다른 식으로 스택을 떠난 경우에도 복사본이 생성됩니다. 복사본은 원본 주문보다 먼저 해결됩니다.

- 목표가 있는 주문을 복사하는 경우, 새로운 목표를 정하지 않는 한 복사본도 같은 목표를 가집니다. 당신은 목표를 원하는 만큼 변경할 수 있습니다. 즉, 모두 변경할 수도 있고 하나도 변경하지 않을 수도 있습니다. 어느 목표에 대해서든 유효한 새 목표를 선택할 수 없는 경우, 해당 목표는 (그 목표가 현재 유효하지 않다고 하더라도) 그대로 유지됩니다.
- 복사되는 주문이 모드 선택 주문(점이 찍힌 모드들의 목록을 가진 주문)인 경우, 복사본에도 해당 모드 선택이 유지됩니다. 다른 모드를 고를 수는 없습니다.
- 주문의 발동 비용에 {X}가 있는 경우, X의 값을 사용해 해당 주문의 전환마나비용이 4 이하인지를 결정하십시오. 주문이 복사된 경우, 복사본 또한 같은 X 값을 가집니다.
- 주문을 발동하면서 분배한 피해가 있는 경우, 분배된 값들은 바꿀 수 없지만 그 피해를 입는 목표들은 변경할 수 있습니다. 카운터를 분배하는 주문에 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.
- 복사본은 스택에서 생성되므로, "발동"된 것이 아닙니다. 플레이어가 주문을 발동할 때 격발되는 능력은 격발되지 않습니다.

드워프 망치

{2}{R}

마법물체 — 장비

드워프 망치가 전장에 들어올 때, 당신은 {2}를 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 2/1 적색 드워프 광전사 생물 토큰 한 개를 만든 후, 드워프 망치를 그 생물에게 부착한다.

장착된 생물은 +3/+0 을 받고 돌진을 가진다.

장착 {3}

- 전장에 들어올 때 격발하는 능력이 해결되면서 {2}를 지불할 지 여부를 결정합니다. 그렇게 한다고 선택하는 경우, 즉시 드워프 광전사 생물 토큰을 만든 후, 드워프 망치를 그 생물에게 부착합니다. 아무 플레이어도 당신이 지불할지 말지를 결정하는 일에 대응할 수 없으며, 어떤 플레이어도 이 과정 중에 행동을 취할 수 없습니다.
- 당신이 만드는 드워프 광전사 생물 토큰은 2/1 생물로 전장에 들어옵니다. 특정 공격력을 가진 생물이 전장에 들어오는 것에 대해 격발하는 능력이 있다면 그 능력은 해당 토큰을 2/1 생물로 볼 것입니다.

죽음의 신, 이곤

{2}{B}

전설적 생물 — 신

6/6

치명타

당신의 유지단 시작에, 당신의 무덤에서 카드 두

장을 추방한다. 그렇게 할 수 없다면, 이곤을

희생하고 카드 한 장을 뽑는다.

/////

죽음의 왕좌

{B}

전설적 마법물체

당신의 유지단 시작에, 카드 한 장을 민다.

{2}{B}, {T}, 당신의 무덤에서 생물 카드 한 장을

추방한다: 카드 한 장을 뽑는다.

- 이곤의 격발능력이 해결되면서 어떤 카드를 추방할지를 선택합니다. 해당 시점에 당신의 무덤에 두 장 이상의 카드가 있는 경우, 당신은 반드시 그중 두 장을 추방해야만 합니다. 당신은 카드를 뽑기 위해서 카드를 추방하지 않고 이곤을 희생하겠다고 선택할 수 없습니다.
- 당신의 무덤에 카드가 단 한 장만 있는 경우, 당신은 그 카드를 추방하지 않습니다. 카드를 두 장 추방할 수 없었기 때문에, 이곤을 희생하고 카드 한 장을 뽑습니다.
- 이곤이 자신의 격발능력이 해결되기 전에 전장을 떠나는 경우, 당신은 여전히 가능하면 당신의 무덤에서 카드 두 장을 추방하고 추방하지 못하면 카드 한 장을 뽑습니다.
- 플레이어들이 죽음의 왕좌의 활성화능력에 대응할 수는 있어도 활성화 비용을 지불하는 것에는 대응할 수 없습니다. 누구든 이에 대응할 수 있는 시점에는 이미 생물 카드가 추방되어 있습니다.

고대송곳니 사도

{1}{B}

생물 — 엘프 성직자

1/1

고대송곳니 사도가 전장에 들어올 때, 각 상대는

카드 한 장을 버린다.

- 격발능력이 해결되면서, 턴 순서로 다음 차례인 첫 상대(또는, 상대방의 턴인 경우 턴을 가진 상대)부터 카드 한 장을 공개하지 않은 채로 따로 빼 둡니다. 그 후 각 상대가 턴 순서대로 돌아가며 똑같이 수행합니다. 마지막으로, 선택된 카드들이 동시에 공개되고 버려집니다.

엘프 활

{G}

마법물체 — 장비

엘프 활이 전장에 들어올 때, 당신은 {2}를 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 1/1 녹색 엘프 전사 생물 토큰 한 개를 만든 후, 엘프 활을 그 생물에게 부착한다.

장착된 생물은 +1/+2 를 받고 대공을 가진다.

장착 {3}

- 전장에 들어올 때 격발하는 능력이 해결되면서 {2}를 지불할 지 여부를 결정합니다. 그렇게 한다고 선택하는 경우, 즉시 엘프 전사 생물 토큰을 만든 후, 엘프 활을 그 생물에게 부착합니다. 아무 플레이어도 당신이 지불할지 말지를 결정하는 일에 대응할 수 없으며, 어떤 플레이어도 이 과정 중에 행동을 취할 수 없습니다.
- 당신이 만드는 엘프 전사 생물 토큰은 1/1 생물로 전장에 들어옵니다. 특정 공격력 또는 방어력을 가진 생물이 전장에 들어오는 것에 대해 격발하는 능력이 있다면 그 능력은 해당 토큰을 1/1 생물로 볼 것입니다.

엘프 전쟁달인

{1}{G}

생물 — 엘프 전사

2/2

다른 엘프가 한 개 이상 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 1/1 녹색 엘프 전사 생물 토큰 한 개를 만든다. 이 능력은 한 턴에 한 번만 격발한다.

{5}{G}{G}: 당신이 조종하는 엘프들은 턴종료까지 +2/+2 를 받고 치명타를 얻는다.

- 얼마나 많은 엘프가 당신의 조종하에 전장에 들어왔는지는 상관없습니다. 능력은 엘프 전사 생물 토큰을 한 개만 만듭니다.

- 일단 격발능력이 해당 턴에 한 번 격발하고 나면, 그 능력은 다시 격발할 수 없으며, 이는 그 격발능력이 여전히 스택에 있거나, 무효화되었거나, 또는 다른 이유로 스택을 떠난 경우에도 마찬가지입니다.
- 활성화능력은 능력이 해결되는 시점에 당신이 조종하고 있는 엘프들에게만 영향을 줍니다. 해당 턴 나중에 당신이 조종하기 시작한 엘프들은 보너스를 받지 못합니다. 당신이 조종하는 생물들 중 해당 턴 나중에 엘프가 된 생물들은 보너스를 받지 못하며, 당신이 조종하며 보너스를 받은 엘프가 해당 턴 나중에 엘프가 아니게 된다고 해도 보너스를 잃지 않습니다.

근절자 발키리

{2}{B}{B}

생물 — 천사 광전사

4/3

비행, 생명연결, 플레인즈워커로부터 방호

과시 — {1}{B}, 생물 한 개를 희생한다: 각 상대는

생물 또는 플레인즈워커 한 개를 희생한다. *(이*

생물이 이번 턴에 공격했다면 한 턴에 한 번만 이

능력을 활성화할 수 있다.)

- 근절자 발키리는 능력의 원천이 상대가 조종하는 플레인즈워커인 경우 해당 능력의 목표가 되지 않습니다.
- 과시 능력이 해결되면서, 우선 턴 순서에 따른 다음 상대가 자신이 조종하는 생물 또는 플레인즈워커 한 개를 선택합니다. 그런 뒤 턴 순서대로 다른 각 플레이어가 앞서 어떤 선택이 이루어졌는지를 아는 상태로 자신이 조종하는 생물 또는 플레인즈워커 한 개를 선택합니다. 그 후 선택된 생물 및 플레인즈워커들이 동시에 희생됩니다.

나무의 신, 에시카

{1}{G}{G}

전설적 생물 — 신

1/4

경계

{T}: 원하는 색의 마나 한 개를 추가한다.

당신이 조종하는 다른 전설적 생물들은 경계 및

"{T}: 원하는 색의 마나 한 개를 추가한다."를

가진다.

////

무지개빛 다리

{W}{U}{B}{R}{G}

전설적 부여마법

당신의 유지단 시작에, 생물 또는 플레인즈워커

카드가 공개될 때까지 당신의 서고 맨 위 카드를

공개한다. 그 카드를 전장에 놓고 나머지 카드들은

당신의 서고 맨 밑에 무작위로 놓는다.

- 생물이 공격한 뒤에 경계를 잃는 경우 (아마도 에시카가 전장을 떠났기 때문에), 그 생물은 공격을 계속하게 됩니다. 그 생물은 탭되지 않습니다.
 - 무지개빛 다리의 격발능력을 해결하는 동안, 당신의 서고에 생물 또는 플레인즈워커 카드가 전혀 없는 경우, 당신은 단순히 당신의 서고를 모두 공개하고, 이를 무작위화한 뒤, 계속해서 플레이합니다.
 - 당신이 전면이 생물 또는 플레인즈워커인 양면 카드를 공개하는 경우, 당신은 전면을 위로 한 상태로 그 카드를 전장에 놓게 됩니다.
-

에시카의 전차

{3}{G}

전설적 마법물체 — 탑승물

4/4

에시카의 전차가 전장에 들어올 때, 2/2 녹색

고양이 생물 토큰 두 개를 만든다.

에시카의 전차가 공격할 때마다, 당신이 조종하는

토큰을 목표로 정한다. 그 목표의 복사본인 토큰 한

개를 만든다.

탑승 4

- 당신이 만드는 토큰은 해당 토큰이 복사하려는 토큰을 만들어낸 효과가 기술한 원래 특징을 복사합니다. 새롭게 만들어진 토큰은 원본 토큰의 탭된 상태, 해당 생물이 가진 카운터, 부착된 마법진 및/또는 장비, 복사가 아닌 효과에 의해 변형된 공격력, 방어력, 유형, 색 등은 복사하지 않습니다. 특히, 당신이 만드는 토큰은 원본 토큰이 공격 중인 상태라고 해도 공격 중이 아닙니다.
 - 원본 토큰이 다른 것을 복사하고 있는 경우, 당신이 만드는 토큰은 원본 토큰이 가진 복사 가능한 값을 사용하게 됩니다. 대부분의 경우에는 원본 토큰이 복사하고 있는 것을 복사하게 됩니다. 마나 비용에 {X}가 있는 지속물 또는 카드를 복사하는 경우, X는 0입니다.
 - 당신이 만드는 토큰이 전장에 들어올 때 격발되는 능력을 가지고 있다면 그 토큰이 전장에 들어올 때 격발합니다. 복사한 토큰이 가지고 있는 "[이 지속물이] 전장에 들어오면서" 또는 "[이 지속물은] 전장에 ~를 가지고 들어오는 " 능력 또한 적용됩니다.
 - 원본 토큰이 마법진인 경우, 당신이 만드는 토큰은 발동되지 않고 전장에 놓이는 것입니다. 해당 마법진의 조종자가 되려는 플레이어가 그 마법진이 전장에 들어오면서 어떤 것에 부여될 지를 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.
-

정체불명의 피난처

눈 대지

{T}: {C}를 추가한다.

{S}{S}{S}: 정체불명의 피난처는 턴종료까지 경계 및 모든 생물 유형을 가진 4/3 생물이 된다. 이 생물은 여전히 대지다. {S}는 눈 원전에서 만들어진 마나 한 개로 지불할 수 있다.)

- 정체불명의 피난처의 마지막 능력이 해결된 뒤에는 정체불명의 피난처가 모든 생물 유형을 가지게 되지만, 체인질링 키워드 능력을 가지는 것은 아닙니다.
- 정체불명의 피난처가 생물이 되었지만 당신의 가장 최근 턴이 시작될 때부터 당신의 조종권 하에 있지 않았던 경우, 공격하거나 마나를 얻기 위해 탭될 수 없습니다.

홍내꾼의 몰락

{1}{G}{W}

부여마법 — 서사시

(이 서사시가 들어오면서 그리고 당신의 뽑기턴 후에, 전승 카운터 한 개를 추가한다. III 이후에 희생한다.)

I, II — 생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그

생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

III — 상대를 목표로 정한다. 그 플레이어가 조종하는 생물들 중 가장 높은 공격력을 가진 생물을 추방한다.

- 목표 상대가 조종하는 생물들 중에서 가장 높은 공격력은 해당 플레이어가 해당 시점에 조종하고 있는 생물들만을 판단해서 결정됩니다. 다른 플레이어가 조종하는 생물들은 고려 대상에 넣지 않습니다.
 - 목표 플레이어가 자신이 조종하는 생물들 중 가장 높은 공격력을 똑같이 가진 생물을 한 개보다 많이 조종하고 있는 경우, 당신이 그중 어느 것을 추방할 지를 결정합니다.
 - III 장 능력은 어떤 생물도 목표로 정하지 않습니다. 예를 들어, 백색으로부터 보호를 가진 생물이 이런 식으로 추방될 수 있습니다.
-

피르자의 보복

{1}{W}{W}{B}

부여마법 — 서사시

(이 서사시가 들어오면서 그리고 당신의 뽑기단 후에, 전승 카운터 한 개를 추가한다. III 이후에 희생한다.)

I — 비행 및 경계를 가진 4/4 백색 천사 전사 생물 토큰 한 개를 만든다.

II — 턴종료까지, 당신이 조종하는 천사들은 "{T}: 이 생물의 공격력보다 낮은 공격력을 가진 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다."를 가진다.

III — 당신이 조종하는 천사들은 턴종료까지 이단공격을 얻는다.

- II 장 능력이 해결되면서 당신이 조종하고 있던 천사들만 이 활성화능력을 얻게 됩니다. 비슷하게, III 장 능력이 해결되면서 당신이 조종하고 있던 천사들만 이단공격을 얻게 됩니다. 두 경우 모두, 해당 턴 나중에 당신의 조종하에 전장에 들어온 천사들은 해당 능력을 얻지 못합니다.
- 당신이 천사의 능력을 활성화하려는 시점에 목표 생물의 공격력이 해당 천사의 공격력보다 낮아야 합니다. 능력이 해결되려고 하면서, 한 번 더 공격력을 비교합니다. 목표 생물의 공격력이 더이상 천사의 공격력보다 낮지 않은 경우, 능력은 해결되지 않습니다. 해당 시점에 천사가 더이상 전장에 없는 경우, 그 천사가 마지막으로 전장에 있었을 때의 공격력을 이용해 능력이 해결될 지 여부를 결정합니다.

광란한 습격자

{1}{R}

생물 — 악마 광전사

2/2

당신이 과시 능력을 활성화할 때마다, 광란한 습격자에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

- 광란한 습격자의 격발능력은 해당 능력을 격발한 과시 능력이 해결되기 전에 해결됩니다.
-

서리 물어뜯기

{R}

눈 순간마법

생물 또는 플레인즈워커를 목표로 정한다. 서리

물어뜯기는 그 목표에게 피해 2 점을 입힌다.

당신이 눈 지속물을 세 개 이상 조종한다면, 대신

서리 물어뜯기는 피해 3 점을 입힌다.

- 당신이 눈 지속물을 세 개 이상 조종하는지 여부는 서리 물어뜯기가 해결되면서 확인합니다.

서리봉우리 설인

{3}{U}

눈 생물 — 설인

3/3

{1}{S}: 서리봉우리 설인은 이 턴에 방어될 수 없다.

{S}는 눈 원천에서 만들어진 마나 한 개로 지불할 수 있다.)

- 서리봉우리 설인이 이미 방어된 뒤에 서리봉우리 설인의 능력을 활성화해도 방어되지 않은 것으로 바뀌지 않습니다.

서리불길 비전술사

{4}{U}

생물 — 거인 마법사

2/5

당신이 거인 또는 마법사를 조종한다면 이 주문은

발동하는 데 {1}이 덜 든다.

서리불길 비전술사가 전장에 들어올 때, 당신의

서고에서 당신의 무덤에 있는 카드와 이름이 같은

순간마법 또는 집중마법 카드 한 장을 찾아, 그

카드를 공개하고, 당신의 손에 넣은 후, 당신의

서고를 섞는다.

- 당신이 거인 및/또는 마법사를 한 개보다 많이 조종하는 경우, 서리불길 비전술사는 여전히 발동하는 데 {1}만 덜 듭니다.

- 당신이 서리볼길 비전술사를 발동한다고 선언하고 나면, 해당 주문의 비용이 지불되기 전까지는 어떤 플레이어도 다른 행동을 취할 수 없습니다. 특히, 상대들은 당신의 거인과 마법사들을 제거함으로써 비용을 변경하려고 시도할 수 없습니다.

송곳니운반자, 핀

{1}{G}

전설적 생물 — 인간 전사

1/3

치명타

당신이 조종하는 치명타를 가진 생물이

플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 그

플레이어는 독 카운터 두 개를 받는다. *(독 카운터를*

10 개 이상 받은 플레이어는 게임에서 패배한다.)

- 플레이어(상대방인 것이 좋겠지요)가 독 카운터를 열 개 이상 가진 것으로 인해 게임에서 패배하는 것은 게임의 규칙 중 하나입니다. 누군가(상대방인 것이 좋겠지요)가 열 번째 독 카운터를 받는 시점에 핀이 전장에 계속 남아 있어야 하는 것은 아닙니다.

거대한 황소

{1}{W}

생물 — 황소

0/6

거대한 황소는 자신의 공격력 대신 방어력으로

탑승물에 탑승한다.

- 탑승물에 탑승하는 일은 거대한 황소의 공격력 또는 방어력을 변경시키지 않습니다.
-

거인의 부적

{U}

마법물체 — 장비

거인의 부적이 전장에 들어올 때, 당신은 {3}{U}를

지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 4/4 청색 거인

마법사 생물 토큰 한 개를 만든 후, 거인의 부적을

그 생물에게 부착한다.

장착된 생물은 +0/+1 을 받고 "이 생물은 언택되어

있는 한 방호를 가진다."를 가진다. *(그 생물은*

상대가 조종하는 주문 또는 능력의 목표로 정해질

수 없다.)

장착 {2}

- 전장에 들어올 때 격발하는 능력이 해결되면서 {3}{U}를 지불할 지 여부를 결정합니다. 그렇게 한다고 선택하는 경우, 즉시 거인 마법사 생물 토큰을 만든 후, 거인의 부적을 그 생물에게 부착합니다. 아무 플레이어도 당신이 지불할지 말지를 결정하는 일에 대응할 수 없으며, 어떤 플레이어도 이 과정 중에 행동을 취할 수 없습니다.
- 당신이 만드는 거인 마법사 생물 토큰은 4/4 생물로 전장에 들어옵니다. 특정 방어력을 가진 생물이 전장에 들어오는 것에 대해 격발하는 능력이 있다면 그 능력은 해당 토큰을 4/4 생물로 볼 것입니다.

우주를 엿보다

{1}{U}

집중마법

당신의 서고 맨 위 카드 세 장을 본다. 그중 한 장을

당신의 손으로 가져가고 나머지 카드들은 당신의

서고 맨 밑에 원하는 순서로 놓는다.

당신이 거인을 조종하는 한, 당신은 우주를

엿보다의 마나 비용을 지불하는 대신 {U}를

지불해서 우주를 엿보다를 당신의 무덤에서 발동할

수 있다. 당신이 이런 식으로 우주를 엿보다를

발동해 우주를 엿보다가 당신의 무덤에 들어가려고

하면, 대신 우주를 엿보다를 추방한다.

- 마지막 능력을 이용해 우주를 엿보다를 당신의 무덤에서 발동하는 것은 해당 주문을 발동할 수 있는 시점을 변경하지 않습니다.

- 다른 허가 사항을 이용해 당신의 무덤에 있는 우주를 엿보기를 발동하는 경우, 마지막 능력은 적용되지 않습니다. 당신은 해당 허가 사항이 명시한 비용을 지불하고, 우주를 엿보기를 추방하는 것에 대해서도 해당 허가 사항의 지시가 있다면 그를 따릅니다.
- 당신의 턴에 우주를 엿보기가 해결되어 당신의 무덤에 놓인 경우, 다른 플레이어들보다 먼저 당신이 우선권을 받습니다. 당신은 다른 플레이어들이 당신의 무덤에서 우주를 엿보기를 제거하려고 시도하기 전에 마지막 능력을 사용해 당신의 무덤에서 우주를 엿보기를 다시 발동할 수 있습니다.
- 우주를 엿보기의 전환마나비용은 당신이 이 주문을 발동하기 위해 실제로 비용을 어떻게 지불했는지와 무관하게 2 입니다.

반짝이는 서리

{2}{G}

눈 부여마법 — 마법진

대지에 부여

부여된 대지는 눈이다.

부여된 대지가 마나를 위해 탭될 때마다, 그 대지의

조종자는 추가적으로 원하는 색의 마나 한 개를

추가한다.

- 부여된 대지는 해당 대지가 가지고 있던 다른 상위 유형(기본 또는 전설적 등)이 있다면 이를 계속 유지합니다. 해당 대지가 가지고 있던 하위 유형(숲 또는 섬 등)이 있다면 이 또한 계속 유지합니다.

영광스러운 보호자

{2}{W}{W}

생물 — 천사 성직자

3/4

섬광

비행

영광스러운 보호자가 전장에 들어올 때, 당신은

영광스러운 보호자가 전장을 떠날 때까지 당신이

조종하는 천사가 아닌 생물들을 원하는 수만큼

추방할 수 있다.

예고 {2}{W}

- 영광스러운 보호자가 전장에 들어올 때 격발되는 능력은 생물을 목표로 하지 않습니다. 당신은 해당 능력이 해결되면서 어떤 천사가 아닌 생물들을 추방할 지를 선택합니다.
- 격발능력이 해결되기 전에 영광스러운 보호자가 전장을 떠나면 아무 생물도 추방되지 않습니다.
- 추방된 지속물들에 부착되어 있던 마법진이 있다면 소유자의 무덤에 놓이게 됩니다. 모든 장비는 분리되어 전장에 남습니다. 추방된 지속물들이 가지고 있었던 모든 카운터는 더 이상 존재하지 않게 됩니다. 카드들이 전장으로 돌아올 때, 그 생물들은 추방되었던 카드들과는 아무런 관련이 없는 새로운 객체가 됩니다.
- 토큰이 이런 식으로 추방되는 경우, 그 토큰은 더 이상 존재하지 않게 되며 전장으로 되돌아오지 않습니다.

노트볼드의 잠자는 땅

대지

노트볼드의 잠자는 땅은 탭된 채로 전장에
들어온다.

{T}: {R}를 추가한다.

{3}{R}{G}{G}, {T}, 노트볼드의 잠자는 땅을 희생한다:
대지를 목표로 정한다. 그 대지를 파괴한다. 돌진을
가진 4/4 녹색 트롤 전사 생물 토큰 한 개를 만든다.

- 마지막 활성화능력이 해결되려고 할 때 목표 대지가 유효한 목표가 아닌 경우, 능력은 해결되지 않으며 아무 효과도 발생하지 않습니다. 당신은 트롤 전사 생물 토큰을 만들지 않습니다.

황금다리 용

{3}{R}{R}

생물 — 용

4/4

비행, 신속

황금다리 용이 공격하거나 주문의 목표가 될
때마다, 보물 토큰 한 개를 만든다.

당신이 조종하는 보물들은 "{T}, 이 마법물체를
희생한다: 원하는 한 가지 색의 마나 두 개를
추가한다."를 가진다.

- 한 주문이 황금다리 용을 여러 번 목표로 정하는 경우, 격발능력은 한 번만 격발하게 됩니다.

- 생물이 주문의 목표가 될 때 격발하는 능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그런 능력은 주문이 무효화되는 경우에도 해결됩니다.
- 격발능력이 해결된 후 격발을 발생시킨 주문이 해결되기 전에, 플레이어들은 주문을 발동하고 능력을 활성화할 수 있습니다.

돌에 새긴 설화

{3}{U}{U}

눈 순간마법

점술 X 를 한다. X 는 이 주문을 발동하기 위해 지불한 {S}의 수이다. 그 후 카드 세 장을 뽑는다.

{S}는 눈 원전에서 만들어진 마나이다.

- 당신이 눈 마나를 지불하지 않고 돌에 새긴 설화를 발동하는 경우, 그냥 카드 세 장을 뽑게 됩니다.
- 돌에 새긴 설화가 복사된 경우, 복사본에는 이를 발동하기 위한 마나가 지불되지 않았으므로, 그냥 카드 세 장을 뽑게 됩니다.

음울한 드라우구르

{2}{B}

눈 생물 — 좀비 광전사

3/2

{1}{S}: 음울한 드라우구르는 턴종료까지 +1/+0 을

받고 호전적을 얻는다. *(이 생물은 두 개 이상의*

생물에만 방어될 수 있다. {S}는 눈 원전에서

만들어진 마나 한 개로 지불할 수 있다.)

- 음울한 드라우구르가 단일 생물에게 방어된 뒤에 음울한 드라우구르의 능력을 활성화해도 음울한 드라우구르가 방어되지 않은 것으로 변하지 않습니다.

전투의 신, 할바르

{2}{W}{W}

전설적 생물 — 신

4/4

당신이 조종하는 부여된 또는 장착된 생물들은 이단공격을 가진다.

각 전투 시작에, 당신이 조종하는 생물에 부착된 마법진 또는 장비를 목표로 정하고 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 당신은 첫 번째 목표를 두 번째 목표에 부착할 수 있다.

////

세계의 검

{1}{W}

전설적 마법물체 — 장비

장착된 생물은 +2/+0 을 받고 경계를 가진다.

장착된 생물이 죽을 때, 그 생물을 소유자의 손으로 되돌린다.

장착 {1}{W}

- 당신이 조종하는 생물에 마법진이나 장비가 부착되어 있다면 부여되었거나 장착된 것입니다. 당신이 그 마법진이나 장비를 조종해야 하는 것은 아닙니다.
 - 비슷하게, 당신이 할바르의 격발능력의 목표를 선택하는 마법진 또는 장비를 당신이 조종해야 하는 것은 아니지만, 그 목표는 당신이 조종하는 생물에 부착되어 있어야만 합니다.
 - 격발능력의 어느 쪽 목표든 능력이 해결되려는 시점에 유효하지 않은 목표인 경우, 능력은 아무 것도 하지 않습니다. 양쪽 목표가 모두 유효하지 않은 경우, 능력은 해결되지 않습니다. 마법진 또는 장비가 이미 목표 생물에게 부착되어 있는 경우, 아무 일도 일어나지 않습니다.
 - 세계의 검을 장착한 생물이 죽었지만 격발능력이 해결되기 전에 무덤을 떠나는 경우, 그 생물 카드는 소유자의 손으로 되돌려지지 않습니다. 해당 카드는 자신이 현재 위치한 영역에 남습니다.
 - 세계의 검이 토큰에 부착되어 있고 해당 토큰이 죽는 경우, 검의 격발능력이 격발하지만, 토큰은 무덤으로 간 뒤에 사라집니다. 소유자의 손으로 되돌려지지 않습니다.
-

해랄드가 엘프들을 규합하다

{2}{B}{G}

부여마법 — 서사시

(이 서사시가 들어오면서 그리고 당신의 뽑기단 후에, 전승 카운터 한 개를 추가한다. III 이후에 희생한다.)

I — 카드 세 장을 민다. 당신은 당신의 무덤에서 엘프 또는 타이바르 카드 한 장을 전장에 놓을 수 있다.

II — 당신이 조종하는 각 엘프에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

III — 이번 턴에 당신이 조종하는 엘프가 공격할 때마다, 상대가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 -1/-1 을 받는다.

- I 장 능력에 대해, 당신이 전장에 놓는 엘프 또는 타이바르 카드는 당신이 막 민 카드 중 하나일 수도 있고 이미 당신의 무덤에 있는 카드들 중 하나일 수도 있습니다.
 - II 장 능력이 해결되면서 당신이 조종하고 있던 엘프들만 +1/+1 카운터를 받게 됩니다. 나중에 전장에 들어오는 엘프들은 카운터를 받지 못합니다.
 - 반대로, III 장에 의해 만들어진 격발능력은 해당 턴에 당신이 조종하는 엘프가 공격할 때마다 격발하며, 이는 III 장 능력이 해결되는 시점에는 당신이 해당 엘프를 조종하지 않고 있었다고 해도 마찬가지입니다.
 - III 장 능력에 의해 만들어진 격발능력은 방어자가 지정되기 전에 해결됩니다. 이는 상대의 생물들이 방어할 기회를 얻기 전에 그 생물들을 제거할 수도 있습니다.
-

잊을 수 없는 여행

{4}{B}{B}

집중마법

생물 유형 한 개를 선택한다. 당신의 무덤에서 해당 유형을 가진 생물 카드를 최대 두 장까지 전장으로 되돌린다. 이 주문이 예고되었다면, 대신 당신의 무덤에서 해당 유형을 가진 모든 생물을 전장으로 되돌린다.

예고 {5}{B}{B} (당신의 턴 동안, 당신은 {2}를 지불하고 이 카드를 당신의 손에서 뒷면 상태로 추방할 수 있다. 다음 턴부터 예고 비용을 지불해 이 카드를 발동할 수 있다.)

- 잊을 수 없는 여행은 어떠한 생물 카드도 목표로 하지 않습니다. 당신은 잊을 수 없는 여행이 해결되면서 생물 유형을 선택하며, 그 후 해당 유형을 가진 생물 카드 중 되돌릴 카드를 최대 두 개까지 (또는 잊을 수 없는 여행이 예고되었다면 전부) 선택합니다.
- 당신은 황소 또는 겁쟁이와 같이 존재하는 생물 유형을 선택해야 합니다. 카드 유형 (예: 마법물체), 상위 유형 (예: 눈), 또는 생물이 아닌 하위 유형 (예: 마법진) 등을 선택할 수는 없습니다.

얼음을 부수는 크라켄

{10}{U}{U}

눈 생물 — 크라켄

8/8

이 주문은 당신이 조종하는 눈 대지 한 개당 발동하는 데 {1}이 덜 든다.

얼음을 부수는 크라켄이 전장에 들어올 때, 상대를 목표로 정한다. 그 플레이어가 조종하는 마법물체 및 생물들은 그 플레이어의 다음 언탭단에 언탭되지 않는다.

당신이 조종하는 눈 대지 세 개를 소유자의 손으로 되돌린다. 얼음을 부수는 크라켄을 소유자의 손으로 되돌린다.

- 주문의 총 비용을 결정하려면, 지불하려는 마나 비용 또는 대체비용에 비용 증가분을 추가한 다음 비용 감소분(얼음을 부수는 크라켄의 능력 등)을 적용하십시오. 주문의 전환마나비용은 해당 주문을 발동하기 위해 지불한 총 비용과 무관하게 마나 비용에 의해서만 결정됩니다.
- 얼음을 부수는 크라켄이 전장에 들어올 때 격발하는 능력은 어떤 마법물체나 생물도 탭하지 않습니다.
- 얼음을 부수는 크라켄이 전장에 들어올 때 격발한 능력에 영향을 받은 플레이어가 조종하는 마법물체나 생물은 어떤 것도 해당 플레이어의 다음 언탭단에 언탭되지 않으며, 이는 능력이 해결되는 시점에는 해당 지속물이 언탭되어 있었거나 그 플레이어가 해당 지속물을 조종하지 않고 있었다고 해도 마찬가지입니다.
- 일단 당신이 마지막 능력을 활성화한다고 선언하고 나면, 해당 능력의 비용이 지불되기 전까지는 어떤 플레이어도 다른 행동을 취할 수 없습니다. 특히, 상대들은 당신의 눈 대지를 제거함으로써 당신이 능력을 활성화하지 못하게 시도할 수 없습니다.

얼음가죽 트롤

{2}{G}

눈 생물 — 트롤 전사

2/3

{S}{S}: 얼음가죽 트롤은 턴종료까지 +2/+0 을 받고

무적을 얻는다. 얼음가죽 트롤을 탭한다. *(피해와*

"파괴"라고 명시된 효과로 파괴되지 않는다. {S}는

눈 원천에서 만들어진 마나 한 개로 지불할 수

있다.)

- 얼음가죽 트롤이 이미 탭되어 있어도 얼음가죽 트롤의 마지막 능력을 활성화할 수 있습니다.

이머스투름 포식자

{2}{B}{R}

생물 — 흡혈귀 용

3/3

비행

이머스투름 포식자가 탭될 때마다, 무덤에 있는 카드를 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그 카드를 추방하고 이머스투름 포식자에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

다른 생물 한 개를 희생한다: 이머스투름 포식자는 턴종료까지 무적을 얻는다. 이머스투름 포식자를 탭한다.

- 이머스투름 포식자의 격발능력은 당신이 이머스투름 포식자를 탭하게 해 주지 않습니다. 당신은 이머스투름 포식자를 탭하기 위한 다른 방법을 찾아내야 합니다. 저희는 공격하는 것을 추천합니다.
 - 격발능력을 격발하려면 이머스투름 포식자가 실제로 언탭된 상태에서 탭된 상태로 바뀌어야 합니다. 어떤 효과가 이미 탭되어 있는 이머스투름 포식자를 탭하려고 시도하는 경우, 능력이 격발하지 않습니다.
 - 당신은 격발능력을 목표 없이 스택에 올려놓을 수 있습니다. 그 능력이 해결되면서, 당신은 이머스투름 포식자에 +1/+1 카운터 한 개만을 올려놓을 뿐입니다. 하지만, 당신이 목표를 선택했고 능력이 해결되려는 시점에 해당 카드가 유효한 목표가 아닌 경우, 능력은 해결되지 않으며 아무 효과도 발생하지 않습니다. 그런 경우에는, 이머스투름 포식자에 +1/+1 카운터를 올려놓지 않습니다.
 - 이머스투름 포식자가 이미 탭되어 있어도 이머스투름 포식자의 마지막 능력을 활성화할 수 있습니다.
-

이머스투름 해골무덤

대지

이머스투름 해골무덤은 탭된 채로 전장에 들어온다.

{T}: {B}를 추가한다.

{1}{B}{R}{R}, {T}, 이머스투름 해골무덤을 희생한다:

플레이어를 목표로 정한다. 이머스투름 해골무덤은

그 플레이어에게 피해 3 점을 입힌다. 그

플레이어는 카드 한 장을 버린다. 당신이

집중마법을 발동할 수 있는 시기에만 이 능력을

활성화할 수 있다.

- 마지막 활성화능력이 해결되면서 목표 플레이어가 유효한 목표가 아닌 경우, 해당 능력은 해결되지 않으며 아무 효과도 발생하지 않습니다. 아무 피해도 입혀지지 않고, 해당 플레이어는 카드를 버리지 않습니다.

위대함을 찾아서

{G}{G}

부여마법

당신의 유지단 시작에, 당신은 당신이 조종하는

다른 지속물들이 가진 가장 높은 전환마나비용에

1 을 더한 수와 같은 전환마나비용을 가진 당신의

손에 있는 지속물 주문을 그 주문의 마나 비용을

지불하지 않고 발동할 수 있다. 그렇게 하지 않으면,

점술 1 을 한다.

- 지속물 주문은 마법물체 주문, 생물 주문, 부여마법 주문, 또는 플레인즈워커 주문입니다.
- 격발능력이 해결되는 시점에 당신이 조종하는 다른 지속물들을 고려해 당신이 어떤 주문을 발동할 수 있는지를 결정하십시오. 당신이 조종하는 다른 지속물들이 대지뿐인 경우, 또는 희귀한 상황에서 당신이 다른 지속물들을 전혀 조종하지 않는 경우, 당신은 손에서 전환마나비용이 1 인 지속물 주문을 발동할 수 있습니다.
- "마나 비용을 지불하지 않고" 주문을 발동하는 경우, 어떠한 대체 비용도 지불하겠다고 선택할 수 없습니다. 그러나, 키퍼 비용과 같은 추가비용은 지불할 수 있습니다. 주문에 필수적인 추가비용이 있는 경우, 그 비용을 지불해야 카드를 발동할 수 있습니다.
- 지속물의 마나 비용에 {X}가 있는 경우, X 는 0 으로 간주합니다.

- 발동하는 주문의 마나 비용에 {X}가 있다면, X의 값으로 0을 선택해야 합니다.

룬의 눈을 가진 잉가

{3}{U}

전설적 생물 — 인간 마법사

3/3

룬의 눈을 가진 잉가가 전장에 들어올 때, 점술 3을 한다.

룬의 눈을 가진 잉가가 죽을 때, 이번 턴에 생물이 세 개 이상 죽었다면 카드 세 장을 뽑는다.

- 해당 턴에 죽은 생물의 수는 마지막 능력이 해결되면서 확인합니다. 룬의 눈을 가진 잉가는 자신이 죽는 것과 동시에 죽은 생물도 계산하며 능력이 스택에 있지만 아직 해결되지 않은 동안 죽은 생물들도 계산합니다.
- 마지막 능력은 누가 해당 생물을 조종했는지에 상관없이 죽은 생물을 모두 셉니다.

거인들의 침략

{U}{R}

부여마법 — 서사시

(이 서사시가 들어오면서 그리고 당신의 뽑기턴 후에, 전승 카운터 한 개를 추가한다. III 이후에 희생한다.)

I — 점술 2를 한다.

II — 카드 한 장을 뽑는다. 그 후 당신은 당신의 손에서 거인 카드 한 장을 공개할 수 있다. 그렇게 할 때, 상대 또는 플레인즈워커를 목표로 정한다. 거인들의 침략은 그 목표에게 피해 2점을 입힌다.

III — 당신이 이번 턴에 발동하는 다음 거인 주문은 발동하는 데 {2}가 덜 든다.

- II장 능력은 목표를 정하지 않고 스택으로 갑니다. 카드를 뽑은 뒤에 손에서 거인 카드를 공개할지 여부를 선택합니다. 당신이 그렇게 할 때, 재귀 격발 능력이 격발합니다. 이는 플레이어들이 당신이 거인 카드를 공개했지만 피해가 입혀지기 전에 이에 대응할 수 있다는 점에서 "그렇게 한다면"이라고 적혀 있는 효과와 다릅니다.

- 주문의 총 비용을 결정하려면, 지불하려는 마나 비용 또는 대체비용에 비용 증가분을 추가한 다음 비용 감소분(III 장 능력의 효과 등)을 적용하십시오. 주문의 전환마나비용은 해당 주문을 발동하기 위해 지불한 총 비용과 무관하게 마나 비용에 의해서만 결정됩니다.

신성 기원

{2}{W}

순간마법

마법물체 또는 부여마법을 목표로 정한다. 그

목표를 파괴한다. 당신은 생명 4 점을 얻는다.

- 신성 기원이 해결되려고 할 때 목표 마법물체 또는 부여마법이 유효한 목표가 아닌 경우, 능력은 해결되지 않으며 아무 효과도 발생하지 않습니다. 당신은 생명 4 점을 얻지 않습니다.

자스페라 보조병

{G}

생물 — 엘프 도적

1/2

대공

{T}, 당신이 조종하는 언탭된 생물 한 개를 탭한다:

원하는 색의 마나 한 개를 추가한다.

- 자스페라 보조병의 활성화능력의 비용을 지불하기 위해, 당신의 가장 최근 턴 시작 이후로 지속적으로 조종하지 않은 생물을 포함하여, 당신이 조종하는 언탭된 생물 중 아무 생물이나 탭할 수 있습니다. 하지만 그러기 위해서는 당신의 가장 최근 턴 시작 이후로 자스페라 보조병을 지속적으로 조종해 왔어야 합니다.
-

겨울의 신, 요른

{2}{G}

전설적 눈 생물 — 신

3/3

요른이 공격할 때마다, 당신이 조종하는 각 눈
지속물을 언택한다.

////

성예지팡이, 칼드링

{1}{U}{B}

전설적 눈 마법물체

{T}: 당신의 무덤에 있는 눈 지속물 카드를 목표로
정한다. 당신은 이번 턴에 그 카드를 플레이할 수
있다. 그렇게 한다면, 그 지속물은 탭된 채로 전장에
들어온다.

- 요른의 격발능력은 요른 자신도 언택하게 됩니다.
 - 눈 지속물은 상위 유형으로 눈을 가진 마법물체, 생물, 부여마법, 대지, 또는 플레인즈워커 카드입니다.
 - 칼드링의 능력이 해결되면서 카드를 플레이하는 것이 아닙니다; 해당 능력은 그 턴에 당신이 그 카드를 플레이할 수 있게 해 주는 것입니다. 당신은 당신이 플레이하려는 카드의 일반적인 타이밍 허용 및 제한에 따라야 합니다. 이런 식으로 대지를 플레이하려면, 남아 있는 대지 플레이 회수가 있어야 합니다. 특히, 당신이 칼드링의 능력을 상대방의 턴 동안 활성화하는 경우, 당신은 그 카드가 섬광을 가지고 있지 않은 한 그 주문을 이런 식으로 발동할 수 없고 대지는 이런 식으로 전혀 플레이할 수 없습니다.
 - 당신은 여전히 이런 식으로 발동하는 주문들의 추가 비용을 포함한 모든 비용을 지불합니다. 당신은 또한 가능한 경우 대체비용을 지불할 수도 있습니다.
 - 당신이 그 카드를 플레이할 수 있기는 하지만 그 카드가 당신의 손에 있는 것은 아니므로, 당신은 그 카드를 버리거나 예고하는 등의 행동은 할 수 없습니다.
 - 당신이 그 카드를 플레이하지 않게 된다면, 그 카드는 당신의 무덤에 남습니다. 당신은 칼드링의 능력으로 다시 그 카드를 목표로 정하지 않는 한 (또는 다른 효과가 그 카드를 플레이하게 해주지 않는 한) 이후 턴에는 다시 그 카드를 플레이할 수 없습니다.
-

파멸재앙, 카르두르

{2}{B}{R}

전설적 생물 — 악마 광전사

4/3

파멸재앙, 카르두르가 전장에 들어올 때, 당신의 다음 턴까지, 당신의 상대들이 조종하는 생물들은 가능하면 매 전투마다 공격하고 가능하면 당신 이외의 다른 플레이어를 공격한다.

공격 중인 생물이 죽을 때마다, 각 상대는 생명 1 점을 잃고 당신은 생명 1 점을 얻는다.

- 카르두르의 첫 번째 능력은 당신의 상대들이 조종하는 모든 생물들에게 영향을 주며, 여기에는 능력이 해결되고 난 뒤에 전장에 들어온 생물들도 포함됩니다.
 - 상대가 조종하는 생물이 어떤 이유로든 공격할 수 없다면 (탭되거나 그 턴에 조종자의 조종하에 들어오는 등), 그 생물은 공격하지 않습니다. 생물이 공격하는 것에 대해 별도의 비용을 지불해야 하는 경우, 그 조종자는 의무적으로 그 비용을 지불할 필요가 없으므로, 그 생물은 공격하지 않을 수 있습니다.
 - 상대가 조종하는 생물이 위에 나열된 예외상황에 해당되지 않으며 공격할 수 있다면, 그 생물은 가능하면 당신 이외의 다른 플레이어를 공격해야 합니다. 해당 생물이 그런 플레이어를 공격할 수 없거나, 그런 플레이어가 없는 경우, 그 생물은 당신 또는 다른 플레인즈워커를 공격해야 합니다.
 - 카르두르의 능력에 영향을 받은 생물이 규칙에 맞게 복수의 플레이어 및/또는 플레인즈워커를 공격할 수 있는 경우, 그 생물의 조종자가 어떤 대상을 공격할 지를 선택합니다.
 - 카르두르의 마지막 능력은 공격 중인 생물을 누가 조종했는지 및 그 생물이 어떤 대상을 공격했는지에 무관하게 격발합니다.
-

카르두르의 악랄한 귀환

{2}{B}{R}

부여마법 — 서사시

(이 서사시가 들어오면서 그리고 당신의 뽑기단 후에, 전승 카운터 한 개를 추가한다. III 이후에 희생한다.)

I — 당신은 생물 한 개를 희생할 수 있다. 그렇게 할 때, 원하는 목표를 정한다. 카르두르의 악랄한 귀환은 그 목표에게 피해 3 점을 입힌다.

II — 각 플레이어는 카드 한 장을 버린다.

III — 당신의 무덤에 있는 생물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 전장으로 되돌린다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다. 그 생물은 당신의 다음 턴까지 신속을 얻는다.

- I 장 능력은 목표를 정하지 않고 스택으로 갑니다. 그 능력이 해결될 때, 당신은 생물 한 개를 희생할 수 있습니다. 그렇게 할 때, 재귀 격발 능력이 격발되며 피해를 입힐 목표를 지정합니다. 이는 플레이어들이 당신이 생물을 희생했지만 피해가 입혀지기 전에 행동을 취할 수 있다는 점에서 "그렇게 한다면"이라고 적혀 있는 효과와 다릅니다.
- II 장 능력이 해결되면서, 우선 턴을 가진 플레이어가 손에서 공개하지 않은 채로 카드 한 장을 따로 빼 두고, 그 후 턴 순서대로 다른 각 플레이어들이 똑같이 진행합니다. 그 후 선택된 카드들이 동시에 버려집니다.

카르펠 예지자

{1}{U}

생물 — 좀비 마법사

1/3

{T}: {U}를 추가한다. 이 마나는 당신의 손에 있는 카드를 예고하거나 순간마법 또는 집중마법 주문을 발동하는 데에만 사용할 수 있다.

- 이 마나는 당신의 손에서 예고를 가진 카드를 뒷면 상태로 추방하는 데에 사용할 수 있으며, 추방 영역에서 예고된 카드를 발동하는 데에는 (그 카드가 순간마법 또는 집중마법이 아닌 한) 사용할 수 없습니다.
-

거침없는 자 카야

{3}{W}{B}

전설적 플레인즈워커 — 카야

5

+1: 토큰이 아닌 생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그 생물에 유령화 카운터 한 개를 올려놓는다. 그 생물은 "이 생물이 죽을 때 또는 추방 영역에 놓일 때, 이 생물을 소유자의 손으로 되돌리고 비행을 가진 1/1 백색 신령 생물 토큰 한 개를 만든다."를 얻는다.

-3: 대지가 아닌 지속물을 목표로 정한다. 그 지속물을 추방한다.

-7: 당신은 "당신의 유지단 시작에, 당신은 당신의 손, 당신의 무덤, 또는 추방 영역에 있는 당신이 소유한 카드들 중에서 전설적 주문 한 개를 마나 비용을 지불하지 않고 발동할 수 있다."를 가진 휘장을 얻는다.

- 첫 번째 능력에 의해 추가된 유령화 카운터는 기능적인 중요도를 가지고 있지 않습니다. 해당 카운터는 생물이 얻는 능력에 대해 알려 주기 위해 놓여 있는 것입니다. 그 카운터가 생물에서 제거된다고 해도, 해당 생물이 얻은 격발능력은 여전히 작동합니다.
 - 토큰이 아닌 생물이 이 격발능력을 한 개보다 많이 얻은 경우, 각각이 개별적으로 격발하게 됩니다. 카드는 소유자의 손으로 한 번만 되돌릴 수 있지만, 신령 생물 토큰은 각 능력마다 만듭니다.
 - 당신이 추방 영역에 뒷면 상태인 카드를 소유하고 있는 경우, 카야의 휘장은 당신이 그 카드를 확인할 수 있는 경우에만 (또한 그 카드가 전설적인 경우에만) 그 카드를 발동할 수 있게 해 줍니다. 당신이 그 카드를 확인할 수 없는 경우, 당신은 그 카드가 전설적인 것을 알고 있다고 해도 그 카드를 발동할 수 없습니다.
 - "마나 비용을 지불하지 않고" 주문을 발동하는 경우, 어떠한 대체 비용도 지불하겠다고 선택할 수 없습니다. 그러나, 키퍼 비용과 같은 추가비용은 지불할 수 있습니다. 주문에 필수적인 추가비용이 있는 경우, 그 비용을 지불해야 카드를 발동할 수 있습니다.
 - 주문의 마나 비용에 {X}가 있다면, X의 값으로 0을 선택해야 합니다.
-

해랄드 왕의 복수

{2}{G}

집중마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 당신이 조종하는 각 생물마다 +1/+1 을 받고 돌진을 얻는다. 그 생물은 가능하면 이번 턴에 방어되어야 한다.

- 해랄드 왕의 복수가 해결되는 시점에 당신이 조종하는 생물의 수를 이용해 공격력 및 방어력 증가가 얼마나 커질 지를 결정하십시오.
- 해당 생물이 공격하는 경우, 수비플레이어가 그 생물을 방어할 수 있는 생물을 조종하고 있다면 한 개 이상의 방어자를 배정해야 합니다. 다른 생물들은 그 생물을 방어할 수도 있고, 다른 생물을 방어하거나 아예 방어하지 않을 수도 있습니다.

나르피 왕의 배반

{1}{U}{B}

부여마법 — 서사시

(이 서사시가 들어오면서 그리고 당신의 뽑기단 후에, 전승 카운터 한 개를 추가한다. III 이후에 희생한다.)

I — 각 플레이어는 카드 네 장을 민다. 그 후 당신은 각 무덤에서 생물 또는 플레인즈워커 카드를 한 장씩 추방할 수 있다.

II, III — 턴종료까지, 당신은 나르피 왕의 배반으로 추방된 주문들을 발동할 수 있으며, 그 주문들을 발동하기 위한 마나를 원하는 색의 마나인 것처럼 지불할 수 있다.

- I 장 능력은 어떤 무덤도 목표로 정하지 않습니다. 각 무덤에 대해, 당신은 막 밀렸거나 이미 무덤에 있던 생물 또는 플레인즈워커 카드를 한 장 추방할 수 있습니다. 어떤 카드가 추방될지는 당신이 선택합니다.
- II/III 장 능력은 당신이 추방한 카드들을 발동할 수 있는 시기를 변경해 주지 않습니다. 대부분의 경우, 이는 당신의 턴 본단계에 스택이 비어 있을 때를 의미하지만, 섬광에 의해 변경될 수도 있습니다.

- 당신이 II/III 장 능력을 통해 주문을 발동하는 경우, 그 카드는 새로운 객체가 됩니다. 그 카드가 다시 추방 영역으로 돌아오는 경우, 그 카드는 나르피 왕의 배반으로 추방된 것이 아니며, 따라서 당신은 이런 식으로 그 주문을 다시 발동할 수 없습니다.
- "나르피 왕의 배반으로 추방된 카드"는 특정 나르피 왕의 배반으로 추방된 카드들만을 의미하며, 당신이 앞서 조종했던 다른 배반들에 의해 추방된 카드들은 포함되지 않습니다.

대장간지기, 쿨

{R}{W}

전설적 생물 — 드워프 전사

2/2

당신이 조종하는 토큰이 아닌 다른 생물이 죽을 때마다, 그 생물이 부여 또는 장착되어 있었다면, 그 생물을 소유자의 손으로 되돌린다.

당신이 조종하는 부여된 또는 장착된 생물 토큰들은 +1/+1 을 받는다.

- 당신이 조종하는 생물 토큰에 마법진이나 장비가 부착되어 있다면 부여되었거나 장착된 것입니다. 당신이 그 마법진이나 장비를 조종해야 하는 것은 아닙니다.
 - 당신이 조종하는 부여된 또는 장착된 생물 토큰은 그 생물에 얼마나 많은 마법진 및 장비가 부착되어 있는지와 무관하게 쿨의 마지막 능력에 의해 +1/+1 만을 받습니다.
-

동족애의 신, 콜보리

{2}{G}{G}

전설적 생물 — 신

2/4

당신이 전설적 생물을 세 개 이상 조종하는 한,
콜보리는 +4/+2 를 받고 경계를 가진다.

{1}{G}, {T}: 당신의 서고 맨 위 카드 여섯 장을 본다.

당신은 그중에서 전설적 생물 카드 한 장을
공개하고 당신의 손으로 가져갈 수 있다. 나머지
카드들은 무작위 순서로 당신의 서고 맨 밑에
놓는다.

/////

링하르트의 인장

{1}{G}

전설적 마법물체

링하르트의 인장이 전장에 들어오면서, 생물 유형
한 개를 선택한다.

{T}: {G}를 추가한다. 이 마나는 전설적 생물 주문
또는 선택한 유형의 생물 주문을 발동하는 데에만
사용할 수 있다.

- 생물들이 받은 피해는 턴이 종료되며 피해가 제거될 때까지 남아 있으므로, 당신이 전설적 생물을 세 개 이상 조종했지만 해당 턴에 그중 일부가 전장을 떠나는 경우 콜보리가 입은 치명적이지 않은 피해가 치명적인 피해로 바뀔 수도 있습니다.
 - 링하르트의 인장의 첫 번째 능력에 대해, 당신은 진균 또는 궁수와 같이 존재하는 생물 유형을 선택해야 합니다. 당신은 카드 유형 (예: 마법물체) 또는 상위 유형(예: 눈)을 선택할 수 없습니다.
 - 링하르트의 인장이 어떤 이유로든 생물 유형이 선택되지 않은 상태로 전장에 놓인 경우, 그 활성화능력에 의해 생성된 마나는 여전히 전설적 생물 유형을 발동하는 데 지불될 수 있습니다.
-

우주 이무기, 코마

{3}{G}{G}{U}{U}

전설적 생물 — 이무기

6/6

이 주문은 무효화될 수 없다.

각 유지단 시작에, 이름이 코마의 따리인 3/3 청색

이무기 생물 토큰 한 개를 만든다.

다른 이무기 한 개를 희생한다: 하나를 선택한다 —

- 지속물을 목표로 정한다. 그 지속물을 탭한다. 그 지속물의 활성화능력은 이 턴에 활성화될 수 없다.
- 우주 이무기, 코마는 턴종료까지 무적을 얻는다.

- 주문을 무효화하는 주문 또는 능력은 여전히 우주 이무기, 코마를 목표로 정할 수 있습니다. 그러한 주문이나 능력이 해결될 때, 코마는 무효화되지 않지만, 무효화를 시도하는 해당 주문이나 능력의 모든 추가 효과는 그대로 발생합니다.
 - 활성화능력은 쌍점을 포함하며 "[비용]:[효과]"의 형태로 나타납니다. 장착 등 일부 키워드는 활성화능력으로, 설명 문구에 쌍점이 있습니다. 플레인즈워커의 충성 능력 또한 활성화능력입니다.
 - 당신은 코마의 마지막 능력을 활성화하기 위해 코마 자신을 희생할 수는 없지만, 코마의 따리를 비롯한 다른 이무기를 희생할 수 있습니다.
 - 당신이 코마의 활성화능력에서 첫 번째 모드를 선택한 경우, 당신은 이미 탭되어 있는 지속물을 목표로 정할 수 있습니다. 해당 목표의 활성화능력을 제지하는 효과는 여전히 적용됩니다.
 - 코마가 가진 활성화능력의 첫 번째 모드는 정적 능력이 게임에 영향을 주는 것을 멈추지 않으며, 격발능력이 격발하는 것을 멈추지 않습니다. 비슷한 효과와는 다르게, 이 능력은 마나 능력이 활성화되는 것을 막습니다. 해결되면서 마나를 생산하는 대부분의 활성화능력은 마나 능력입니다.
-

리트야라 공터관리인

{3}{G}

생물 — 변신괴물

3/3

체인질링 (이 카드는 모든 생물 유형이다.)

{2}{G}, {oT}, 당신의 무덤에서 생물 카드 한 장을

추방한다: 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1

카운터 두 개를 올려놓는다. 당신이 집중마법을

발동할 수 있는 시기에만 이 능력을 활성화할 수

있다.

- 일단 당신이 활성화능력을 활성화한다고 선언하고 나면, 해당 능력의 비용이 지불되기 전까지는 어떤 플레이어도 다른 행동을 취할 수 없습니다. 특히, 상대들은 당신의 무덤에 있는 생물 카드들을 제거함으로써 당신이 능력을 활성화하는 것을 멈추려는 시도를 할 수 없습니다.

리트야라 일족탐색꾼

{3}{U}

생물 — 변신괴물

2/4

체인질링 (이 카드는 모든 생물 유형이다.)

리트야라 일족탐색꾼이 전장에 들어올 때, 당신이

생물 유형을 공유하는 생물을 세 개 이상

조종한다면, 리트야라 일족탐색꾼에 +1/+1 카운터

한 개를 올려놓은 후, 점술 1 을 한다.

- 생물 세 개가 최소한 생물 유형 한 가지를 공유하고 있다면 그 생물들이 가진 다른 생물 유형들에 상관없이 그 생물들은 생물 유형을 공유하는 것입니다. 예를 들어, 리트야라 일족탐색꾼 (모든 생물 유형을 가지고 있음), 엘프 전사, 엘프 마법사는 모두 엘프이므로 생물 유형을 공유합니다.
- 리트야라 일족탐색꾼이 전장에 들어온 직후에 당신이 생물 유형을 공유하는 생물을 세 개 이상 조종하고 있지 않는 경우, 해당 능력은 격발하지 않습니다. 능력이 해결되려는 시점에 당신이 세 개 이상을 조종하고 있지 않은 경우, 당신은 리트야라 일족탐색꾼에 +1/+1 카운터를 올려놓거나 점술 1 을 하지 않습니다. 당신이 조종하며 생물 유형을 공유하는 생물 세 개는 능력이 격발했을 때 당신이 조종하던 생물 세 개와 똑같지 않아도 됩니다.

- 당신이 생물 유형을 공유하는 생물을 세 개보다 얼마나 많이 조종하는지에 상관없이, 당신은 리트야라 일족탐색꾼에 +1/+1 카운터를 한 개 올려놓고 점술 1 을 합니다.

리트야라 거울연못

대지

리트야라 거울연못은 탭된 채로 전장에 들어온다.

{T}: {U}를 추가한다.

{2}{G}{G}{U}, {T}, 리트야라 거울연못을 희생한다:

당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물의 복사본이지만 +1/+1 카운터 한 개를 추가로 가지고 전장에 들어오는 토큰 한 개를 만든다. 당신이 집중마법을 발동할 수 있는 시기에만 이 능력을 활성화할 수 있다.

- 토큰은 생물 카드에 원래 적혀 있는 내용만을 복사합니다(해당 생물이 토큰이거나 다른 카드를 복사한 경우는 제외, 아래 참조). 토큰은 해당 생물의 탭된 상태, 그 생물이 가진 카운터, 부착된 마법진 및/또는 장비, 복사가 아닌 효과에 의해 변형된 공격력, 방어력, 유형, 색 등은 복사하지 않습니다.
 - 목표 생물이 토큰인 경우, 리트야라 거울연못의 능력에 의해 만들어진 토큰은 그 토큰을 만든 효과가 명시한 토큰의 원본 속성을 복사합니다.
 - 목표 생물이 다른 것을 복사하고 있는 경우, 당신이 만드는 토큰은 목표 생물이 가진 복사 가능한 값을 사용하게 됩니다. 대부분의 경우에는 목표 생물이 복사하고 있는 것을 복사하게 됩니다. 마나 비용에 {X}가 있는 지속물 또는 카드를 복사하는 경우, X는 0 입니다.
 - 복사된 생물의 마나 비용에 {X}가 있다면, 이 X는 0 입니다.
 - 복사한 생물이 전장에 들어올 때 격발되는 능력을 가지고 있다면 그 능력은 토큰이 전장에 들어올 때에도 격발됩니다. "[이 생물이] 전장에 들어오면서" 또는 "[이 생물은] 전장에 ~를 가지고 들어온다."라는 식으로 표기된 선택 생물의 능력 또한 적용됩니다.
-

뻘뻘한 무법자, 마그다

{1}{R}

전설적 생물 — 드워프 광전사

2/1

당신이 조종하는 다른 드워프들은 +1/+0 을 받는다.

당신이 조종하는 드워프가 탭될 때마다, 보물 토큰 한 개를 만든다.

보물 다섯 개를 희생한다: 당신의 서고에서 마법물체 또는 용 카드 한 장을 찾아 전장에 놓은 후, 당신의 서고를 섞는다.

- 마그다의 격발능력은 당신이 아무 드워프나 탭하게 해 주지 않습니다. 당신은 드워프들을 탭하기 위한 다른 방법을 찾아내야 합니다. 공격이 여전히 꽤 좋은 방법입니다.
- 격발능력을 격발하려면 당신이 조종하는 드워프가 실제로 언탭된 상태에서 탭된 상태로 바뀌어야 합니다. 어떤 효과가 당신이 조종하며 이미 탭되어 있는 드워프를 탭하려고 시도하는 경우, 능력이 격발되지 않습니다.

브레타가르드 수호자, 마이야

{2}{G}{W}{W}

전설적 생물 — 인간 전사

2/3

당신이 조종하는 다른 생물들은 +1/+1 을 받는다.

대지가 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 1/1 백색 인간 전사 생물 토큰 한 개를 만든다.

- 생물들이 받은 피해는 턴이 종료되며 제거될 때까지 남아 있으므로, 해당 턴에 브레타가르드 수호자, 마이야가 전장을 떠나는 경우 당신이 조종하는 생물들이 입은 치명적이지 않은 피해가 치명적인 피해로 바뀔 수도 있습니다.
-

가면을 쓴 기물파괴자

{1}{G}

생물 — 변신괴물

1/3

체인질링 *(이 카드는 모든 생물 유형이다.)*

가면을 쓴 기물파괴자가 전장에 들어올 때, 당신은 당신의 무덤에서 생물 카드 한 장을 추방할 수 있다. 그렇게 한다면, 상대가 조종하는 마법물체 또는 부여마법을 목표로 정한다. 그 목표를 추방한다.

- 당신은 격발능력을 스택에 올려놓으면서 상대가 조종하는 마법물체 또는 부여마법을 목표로 선택합니다. 능력이 해결되기 시작하면, 당신의 무덤에서 어떤 생물 카드를 추방할 지를 (추방할 카드가 있다면) 선택합니다. 해당 시점에는 아무도 당신의 선택에 대응할 수 없고 능력이 해결을 마칠 때까지는 행동을 취할 수 없습니다.

가면숲 결합점

{4}

마법물체

당신이 조종하는 생물들은 모든 생물 유형이다.
당신이 조종하는 생물 주문과 당신이 소유한 생물
카드 중 전장에 없는 카드도 마찬가지다.

{3}, {T}: 체인질링을 가진 2/2 청색 변신괴물 생물
토큰 한 개를 만든다. *(그 생물은 모든 생물
유형이다.)*

- 특정 생물 유형을 가진 생물들이 어떻게 전장에 들어오는지를 수정하는 대체 효과는 가면숲 결합점의 효과를 적용한 뒤에 적용됩니다. 예를 들어, 당신이 가면숲 결합점을 조종하고 어떤 효과가 당신이 조종하는 전사는 +1/+1 카운터 한 개를 가지고 전장에 들어온다고 하는 경우, 당신의 조종하에 전장에 들어오는 생물들은 모두 그 카운터를 받게 됩니다.
 - 가면숲 결합점이 전장을 떠나는 경우 그 활성화능력에 의해 만들어진 토큰들은 체인질링을 가지고 있으므로 계속해서 모든 생물 유형을 가집니다. 당신이 조종하는 다른 생물들은 다른 적절한 효과의 영향을 받지 않는 한 자신이 원래 가지고 있던 생물 유형으로 되돌아갑니다.
-

거장 스칼드

{4}{W}

생물 — 드워프 전사

4/4

거장 스칼드가 전장에 들어올 때, 당신은 당신의 무덤에 있는 생물 카드 한 장을 추방할 수 있다. 그렇게 한다면, 당신의 무덤에 있는 마법물체 또는 부여마법 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 당신의 손으로 되돌린다.

- 당신은 격발능력을 스택에 올려놓으면서 당신의 무덤에 있는 마법물체 또는 부여마법을 목표로 선택합니다. 능력이 해결되기 시작하면, 당신의 무덤에서 어떤 생물 카드를 추방할 지를 (추방할 카드가 있다면) 선택합니다. 해당 시점에는 아무도 당신의 선택에 대응할 수 없고 능력이 해결을 마칠 때까지는 행동을 취할 수 없습니다.
- 당신이 당신의 무덤에 있는 마법물체 생물 카드 또는 부여마법 생물 카드를 목표로 선택하는 경우, 격발능력이 해결되면서 그 카드를 추방할 수 있지만, 그렇게 한다면 그 카드를 당신의 손으로 되돌릴 수 없게 됩니다.

서리의 모리트

{2}{G}{U}{U}

전설적 눈 생물 — 변신괴물

0/0

체인질링 (이 카드는 모든 생물 유형이다.)

당신은 서리의 모리트가 당신이 조종하는 지속물의 복사본으로 전장에 들어오게 할 수 있다. 단, 이 지속물은 자신의 다른 유형에 더불어 전설적이고 눈이며, 이 지속물이 생물이라면, +1/+1 카운터 두 개를 추가로 가지고 들어오며 체인질링을 가진다.

- 모리트는 해당 지속물이 다른 카드를 복사한 경우나 토큰인 경우는 제외하고(아래 참조) 원본 지속물 카드에 인쇄되어 있는 내용만을 복사합니다. 모리트는 해당 지속물의 탭된 상태, 그 생물이 가진 카운터, 부착된 마법진 및/또는 장비, 복사가 아닌 효과에 의해 변형된 공격력, 방어력, 유형, 색 등은 복사하지 않습니다.
- 모리트가 전설이 아닌 지속물을 복사하는 경우, 당신은 이름이 같은 지속물을 두 개 조종하지만, 그중 한 개(모리트)만이 전설적이게 됩니다. 그중 어느 것도 소유자의 무덤에 넣지 않습니다.

- 선택된 지속물의 마나 비용에 {X}가 있다면, X는 0으로 간주합니다.
- 선택된 지속물이 토큰인 경우, 모리트는 그 토큰을 만든 효과가 명시한 토큰의 원본 속성을 복사합니다. 모리트는 이런 경우 토큰이 되지 않습니다.
- 선택된 지속물이 다른 무언가를 복사하고 있는 경우, 모리트는 선택된 지속물이 가진 복사 가능한 값들을 사용하게 됩니다. 대부분의 경우에는 선택된 지속물이 복사하고 있는 것을 복사하게 됩니다. 마나 비용에 {X}가 있는 지속물 또는 카드를 복사하는 경우, X는 0입니다.
- 복사한 지속물이 전장에 들어올 때 격발되는 능력을 가지고 있다면 그 능력은 모리트가 전장에 들어올 때에도 격발됩니다. "[이 지속물이] 전장에 들어오면서" 또는 "[이 지속물은] 전장에 ~를 가지고 들어오는" 능력 또한 적용됩니다.
- 모리트가 생물을 복사하는 경우, 모리트는 +1/+1 카운터 두 개에 자신이 복사하는 대상이 가지고 있는 능력에 의한 카운터들 또는 다른 객체들의 능력들에 의한 카운터들을 추가로 가지고 전장에 들어옵니다.
- 복사되는 지속물이 유형을 변경하는 효과에 영향을 받고 있는 경우, 모리트는 복사되는 지속물이 현재 가지고 있는 지속물 유형과는 다른 지속물 유형을 가지고 전장에 들어올 수도 있습니다. 모리트가 전장에 추가 카운터를 가지고 들어오는지를 결정하려면 복사되는 지속물이 아니라 모리트가 전장에 들어오는 시점의 특성들을 사용하십시오. 특히, 모리트가 일반적으로는 생물이 아니지만 다른 효과에 의해 생물이 된 지속물을 복사하는 경우, 모리트는 +1/+1 카운터나 체인질링이 없는 생물이 아닌 지속물로 전장에 들어옵니다.
- 모리트가 다른 지속물과 동시에 전장에 들어오는 경우, 모리트는 해당 지속물을 복사할 수 없습니다. 전장에 이미 들어와 있는 지속물만 선택할 수 있습니다.

신비한 반사

{1}{U}

순간마법

전설적이 아닌 생물을 목표로 정한다. 이 턴에 다음으로 한 개 이상의 생물 또는 플레인즈워커가 전장에 들어오는 경우, 그 지속물들은 선택된 생물의 복사본으로 들어온다.

예고 {U} (당신의 턴 동안, 당신은 {2}를 지불하고 이 카드를 당신의 손에서 뒷면 상태로 추방할 수 있다. 다음 턴부터 예고 비용을 지불해 이 카드를 발동할 수 있다.)

- 대부분의 경우, 목표 생물의 복사 가능한 값은 신비한 반사가 해결되는 시점과 당신이 조종하는 생물 또는 플레인즈워커 한 개 이상이 전장에 들어오는 시점 사이에 변경되지 않습니다. 몇몇 흔하지 않은 경우에는 변경될 수도 있으며, 그런 경우에는 지속물이 전장에 들어오는 시점에 그 생물이 가지고 있는 복사 가능한 값을 사용하십시오.
 - 신비한 반사가 해결되었지만 생물 또는 플레인즈워커가 한 개 이상 전장에 들어오는 시점 전에 목표 생물이 전장을 떠나는 경우, 해당 생물이 전장에 마지막으로 존재했던 시점에 가지고 있던 복사 가능한 값을 이용해 전장에 들어오는 지속물들이 어떤 것을 복사할 지를 결정하십시오.
 - 전장에 들어오는 지속물들은 목표 생물의 탭된 상태, 그 생물이 가진 카운터, 부착된 마법진 및/또는 장비, 복사가 아닌 효과에 의해 변형된 공격력, 방어력, 유형, 색 등은 복사하지 않습니다.
 - 복사한 생물이 전장에 들어올 때 격발되는 능력을 가지고 있다면 그 능력은 지속물들이 전장에 들어올 때에도 격발됩니다. 목표 생물이 가지고 있는 "[이 지속물이] 전장에 들어오면서" 또는 "[이 지속물은] ~를 가지고 전장에 들어온다." 능력 또한 적용됩니다.
 - 생물이 전장에 들어오는 방법을 수정하는 대체 효과는 우선 조종 변경 효과(예: Gather Specimens), 그 후 복사 효과(예: 신비한 반사 및 복제인간), 그 후 다른 모든 효과의 순서로 적용됩니다.
 - 복제인간과 같은 생물이 당신의 조종하에 전장에 들어오는 경우, 적용되는 복사 효과가 해당 생물이 원래 가지고 있는 것 및 신비한 반사의 것 두 개가 됩니다. 이 효과들이 어떤 순서로 적용되는지에 상관없이, 해당 생물은 전장에 들어올 때 목표 생물의 복사본이 됩니다.
 - 전장에 들어오는 생물에 적혀있는 능력 중 전장에 들어오면서 발생하는 대체 능력은 적용되지 않습니다. 해당 지속물이 전장에 들어오는 시점에는 이미 목표 생물의 복사본이기에 해당 능력을 가지고 있지 않기 때문입니다. 다른 능력들은 여전히 그 지속물들이 어떻게 전장에 들어올 지에 영향을 줄 수 있습니다. 예를 들어, 다른 효과가 "생물들은 탭된 채로 전장에 들어온다."라고 하는 경우, 지속물들은 목표 생물의 탭된 복사본으로 전장에 들어오게 됩니다.
 - 신비한 반사 여러 개가 전장에 들어오는 동일한 지속물에 적용되는 경우, 해당 지속물의 조종자가 그러한 복사 효과의 순서를 선택합니다. 마지막으로 적용된 복사 효과가 전장에 들어오는 지속물이 어떤 생물을 복사할 지를 결정합니다.
-

배반자 왕, 나르피

{3}{U}{B}

전설적 눈 생물 — 좀비 마법사

4/3

당신이 조종하는 다른 눈 및 좀비 생물들은

+1/+1 을 받는다.

{S}{S}{S}: 당신의 무덤에서 배반자 왕, 나르피를 탭된

채로 전장으로 되돌린다. {S}는 눈 원천에서

만들어진 마나 한 개로 지불할 수 있다.)

- 당신이 조종하는 다른 눈 좀비 생물은 나르피의 첫 번째 능력으로 +1/+1 만을 받습니다.

니코 아리스

{X}{W}{U}{U}

전설적 플레인즈워커— 니코

3

니코 아리스가 전장에 들어올 때, 파편 토큰 X 개를

만든다. (그 토큰들은 "{2}, 이 부여마법을 희생한다:

점술 1 을 한 후, 카드 한 장을 뽑는다."를 가진

부여마법이다.)

+1: 당신이 조종하는 생물을 최대 한 개까지 목표로

정한다. 그 생물은 이 턴에 방어될 수 없다. 그

생물이 이 턴에 피해를 입힐 때마다, 그 생물을

소유자의 손으로 되돌린다.

-1: 탭된 생물을 목표로 정한다. 니코 아리스는 그

생물에게 당신이 이번 턴에 뽑은 각 카드 당 피해

2 점을 입힌다.

-1: 파편 토큰 한 개를 만든다.

- 파편은 음식과 보물과 비슷하게 미리 정의된 새로운 토큰입니다. 파편 토큰은 "{2}, 이 부여마법을 희생한다: 점술 1 을 한 후, 카드 한 장을 뽑는다."를 가진 무색 부여마법입니다. 파편은 새로운 부여마법 하위 유형입니다.
- 니코 아리스가 발동되지 않고 전장에 들어오거나, 자신의 마나 비용이 아닌 다른 비용으로 발동되었거나, X의 값으로 0 이 선택된 경우, 전장에 들어올 때 격발하는 능력은 어떤 파편 토큰도 만들지 않게 됩니다.

- 니코의 첫 번째 충성 능력으로 만들어진 지연격발능력은 목표 생물이 해당 턴에 전투피해뿐만이 아니라 아무 피해만 입혀도 격발합니다.
- 니코는 자신의 두 번째 능력으로 입히는 모든 피해를 동시에 입힙니다. 예를 들어, 당신이 이 턴에 카드를 두 장 뽑은 경우, 니코는 탭된 목표 생물에게 피해 4 점을 입힙니다. 피해 2 점을 입힌 뒤, 피해 2 점을 더 입히는 것이 아닙니다.

니코가 운명을 거역하다

{1}{W}{U}

부여마법 — 서사시

(이 서사시가 들어오면서 그리고 당신의 뽑기단 후에, 전승 카운터 한 개를 추가한다. III 이후에 희생한다.)

I — 당신은 추방 영역에 있으며 당신이 소유한 각 예고된 카드마다 생명 2 점을 얻는다.

II — {W}{U}를 추가한다. 이 마나는 카드를 예고하거나 예고를 가진 주문을 발동하는 데에만 사용할 수 있다.

III — 당신의 무덤에 있는 예고를 가진 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 당신의 손으로 되돌린다.

- II 장 능력에 의해 추가된 마나는 당신이 어디로부터 주문을 발동하는지에 상관없이 예고만 가지고 있다면 그 주문을 발동하는 데 사용할 수 있습니다. 당신이 추방 영역에서 발동하는 예고된 카드여야만 하는 것은 아닙니다.

처녀림 트롤

{G}{G}{G}

생물 — 트롤 전사

4/4

돌진

처녀림 트롤이 죽을 때, 처녀림 트롤이

생물이었다면, 처녀림 트롤을 전장으로 되돌린다.

처녀림 트롤은 당신이 조종하는 숲에 부여 및

"부여된 숲은 '{T}: {G}{G}를 추가한다.' 및 '{1}, {T}, 이

대지를 희생한다: 돌진을 가진 탭된 4/4 녹색 트롤

전사 생물 토큰 한 개를 만든다."를 가진 마법진

부여마법이다.

- 당신이 처녀림 트롤을 조종하지만 소유하지는 않은 경우, 처녀림 트롤이 죽을 때 (소유자가 아니라) 당신이 처녀림 트롤을 전장으로 되돌립니다. 당신은 처녀림 트롤이 전장에 돌아오는 시점에 처녀림 트롤이 당신이 조종하는 어느 숲에 부여될 지를 선택하게 됩니다.
 - 처녀림 트롤이 유효하게 부여할 수 있는 대상이 없는 경우, 처녀림 트롤은 소유자의 무덤에 남습니다.
 - 토큰이 처녀림 트롤의 복사본인 경우, 그 토큰은 소유자의 무덤에서 돌아오지 않습니다.
 - 처녀림 트롤의 복사본이며 토큰이 아닌 지속물이 생물인 상태로 죽는 경우, 그 지속물은 처녀림 트롤에 의해 얻게 된 두 능력과 자신의 일반적인 능력을 모두 가진 마법진으로써 전장으로 되 돌아옵니다. 돌아온 지속물은 자신의 이름, 색 및 상위 유형을 유지하지만 다른 유형과 하위 유형을 가지지 않는 마법진 부여마법입니다.
-

모든 형상을 가진 자, 오르바르

{3}{U}

전설적 생물 — 변신괴물

3/3

체인질링

당신이 순간마법 또는 집중마법 주문을 발동할 때마다, 그 주문이 당신이 조종하는 다른 지속물을 한 개 이상 목표로 한다면, 그 지속물들 중 한 개의 복사본인 토큰 한 개를 만든다.

상대가 조종하는 주문 또는 능력이 당신에게 이 카드를 버리게 할 때, 지속물을 목표로 정한다. 그 지속물의 복사본인 토큰 한 개를 만든다.

- 오르바르의 첫 번째 격발능력은 그 능력을 격발시킨 주문 또는 능력보다 먼저 해결됩니다 (해결된다면; 아래 참조).
- 첫 번째 격발능력에 대해, 순간마법 또는 집중마법 주문은 당신이 조종하는 지속물을 한 개 이상 목표로 정하는 한 다른 것들도 목표로 정할 수 있습니다. 그러나, 당신이 만드는 토큰은 주문의 목표이면서 당신이 조종하는 지속물만을 복사할 수 있습니다. 주문이 당신이 조종하는 지속물을 한 개보다 많이 목표로 정하는 경우, 당신이 토큰을 만들면서 어떤 지속물을 복사할 지를 결정합니다.
- 첫 번째 격발능력이 해결되려고 하는 시점에, 해당 능력을 격발시킨 주문 및 그 주문의 목표들을 다시 확인합니다. 해당 시점에 주문의 목표들 중에 전장을 떠난 것들은 무시하십시오. 해당 시점에 당신이 조종하며 목표인 지속물들이 모두 전장을 떠난 경우, 격발능력은 아무 것도 하지 않으며 아무 토큰도 만들어지지 않습니다. 당신이 조종하며 목표인 지속물이 전장에 최소 한 개라도 남아 있는 경우, 격발능력은 해결되며, 이는 그 지속물이 이제 주문에 대해 유효하지 않은 목표가 되었다고 해도 마찬가지입니다.
- 해당 시점에 주문 자체가 스택을 떠난 경우, 해당 주문이 스택을 떠날 때 가지고 있던 목표들을 사용해 위에서 말한 확인 작업을 수행하십시오.
- 두 번째 격발능력에 대해, 당신은 누가 조종하는지에 상관없이 어떤 지속물이든 목표로 정할 수 있습니다.
- 토큰은 지속물 카드에 원래 적혀 있는 내용만을 복사합니다(해당 지속물이 토큰이거나 다른 카드를 복사한 경우는 제외, 아래 참조). 토큰은 해당 지속물의 탭된 상태, 그 생물이 가진 카운터, 부착된 마법진 및/또는 장비, 복사가 아닌 효과에 의해 변형된 공격력, 방어력, 유형, 색 등은 복사하지 않습니다.

- 복사되는 지속물 자체가 토큰인 경우, 마지막 능력에 의해 만들어진 토큰은 그 토큰을 만든 효과가 명시한 토큰의 원본 속성을 복사합니다.
- 복사되는 지속물이 다른 것을 복사하고 있는 경우, 당신이 만드는 토큰은 해당 지속물이 가진 복사 가능한 값을 사용하게 됩니다. 대부분의 경우에는 해당 지속물이 복사하고 있는 것을 복사하게 됩니다. 마나 비용에 {X}가 있는 지속물 또는 카드를 복사하는 경우, X는 0입니다.
- 복사되는 지속물의 마나 비용에 {X}가 있다면, 이 X는 0입니다.
- 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.
- 상대가 조종하는 주문 또는 능력이 당신에게 버릴 카드를 선택하라고 허가하거나 지시하고 당신이 오르바르를 버리는 경우, 오르바르의 마지막 능력이 격발합니다.

세계수로 향하는 길

{1}{G}

부여마법

세계수로 향하는 길이 전장에 들어올 때, 당신의 서고에서 기본 대지 카드 한 장을 찾아, 공개하고, 당신의 손으로 가져간 후, 당신의 서고를 섞는다.

{2}{W}{U}{B}{R}{G}, 세계수로 향하는 길을 희생한다:

당신은 생명 2 점을 얻고 카드 두 장을 뽑는다.

상대를 목표로 정한다. 그 상대는 생명 2 점을 잃는다. 생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다.

세계수로 향하는 길은 그 생물에게 피해 2 점을 입힌다. 당신은 2/2 녹색 곰 생물 토큰 한 개를 만든다.

- 세계수로 향하는 길의 마지막 능력은 항상 상대를 목표로 정하고 생물은 목표로 정할 수도 있습니다. 능력이 해결되면서, 능력의 모든 목표가 유효하지 않은 경우, 능력은 해결되지 않고 어떤 효과도 발생하지 않게 됩니다. 능력이 하라고 시킨 멋진 일들을 아무 것도 하지 못하게 됩니다.

컵에 독 넣기

{1}{B}{B}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다. 이

주문이 예고되었다면, 점술 2 를 한다.

예고 {1}{B} (당신의 턴 동안, 당신은 {2}를 지불하고

이 카드를 당신의 손에서 뒷면 상태로 추방할 수

있다. 다음 턴부터 예고 비용을 지불해 이 카드를

발동할 수 있다.)

- 컵에 독 넣기가 해결되려고 할 때 목표 생물이 유효한 목표가 아닌 경우, 컵에 독 넣기는 해결되지 않으며 아무 효과도 발생하지 않습니다. 컵에 독 넣기가 예고된 경우 점술 2 를 하지 않습니다.
-

카르펠 항구

대지

카르펠 항구는 탭된 채로 전장에 들어온다.

{T}: {U}를 추가한다.

{3}{U}{B}{B}, {T}, 카르펠 항구를 희생한다: 카드 네

장을 민 후, 당신의 무덤에 있는 생물 카드 한 장을

탭된 채로 전장으로 되돌린다. (카드를 미는 것은,

당신의 서고 맨 위 카드를 당신의 무덤에 넣는

것이다.)

- 마지막 활성화능력은 무덤에 있는 아무 생물 카드도 목표로 정하지 않습니다. 당신은 막 밀렸거나 이미 무덤에 있던 생물 카드를 한 장 되돌릴 수 있습니다.
-

귀신들린 벼랑의 사제

{1}{B}

눈 생물 — 좀비 성직자

0/4

{T}, 귀신들린 벼랑의 사제를 희생한다: 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 $-X/-X$ 를 받는다. X 는 당신이 조종하는 눈 대지의 수다. 당신이 집중마법을 발동할 수 있는 시기에만 이 능력을 활성화할 수 있다.

- 능력이 해결되는 시점에 당신이 조종하는 눈 대지의 수를 세어 X 값을 결정하십시오.
-

영웅을 화장하는 장작더미

{2}

마법물체

{2}, {T}, 생물 한 개를 희생한다: 당신의 서고에서 희생된 생물과 생물 유형을 공유하며 그 생물의 전환마나비용보다 1 높은 전환마나비용을 가진 생물 카드 한 장을 찾는다. 그 카드를 전장에 놓고 당신의 서고를 섞는다. 당신이 집중마법을 발동할 수 있는 시기에만 이 능력을 활성화할 수 있다.

- 당신이 희생한 생물이 마지막으로 전장에 존재했던 시점의 생물 유형 및 전환마나비용을 사용해 당신이 어떤 생물 카드를 찾을 수 있는지를 결정하십시오. 특히, 희생된 생물이 후면 상태인 양면 지속물인 경우, 전면이 아닌 후면의 특성을 사용하게 됩니다.
 - 지속물 또는 서고에 있는 카드의 마나 비용에 $\{X\}$ 가 있는 경우, 그 값은 0 으로 간주합니다.
 - 일단 당신이 활성화능력을 활성화한다고 선언하고 나면, 해당 능력의 비용이 지불되기 전까지는 어떤 플레이어도 다른 행동을 취할 수 없습니다. 특히, 상대들은 당신의 생물들을 제거해서 당신이 그 생물을 희생하지 못하게 하려고 시도할 수 없습니다.
-

지진을 부르는 자

{3}{R}{R}

생물 — 거인 광전사

5/4

당신의 상대들은 생명점을 얻을 수 없다.

당신의 유지단 시작에, 지진을 부르는 자는 각 상대에게 피해 2 점을 입힌다. 이 능력은 지진을 부르는 자가 전장에 있는 경우, 또는 지진을 부르는 자가 당신의 무덤에 있으면서 당신이 거인을 조종하는 경우에만 격발한다.

예고 {2}{R}{R}

- 지진을 부르는 자가 전장에 들어와도 해당 턴에 앞서 생명점을 얻은 것을 무효로 만들지 않습니다.
- 지진을 부르는 자가 당신의 유지단 시작에 전장에 있는 경우, 지진을 부르는 자의 능력은 자신이 더이상 거인이 아니거나 당신이 다른 거인을 조종하지 않는다고 해도 격발합니다.

드라우구르 되살리기

{1}{B}

순간마법

하나를 선택한다 —

- 당신의 무덤에 있는 생물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 당신의 손으로 되돌린다.
 - 당신의 무덤에 있는 서로 생물 유형을 공유하는 생물 카드 두 장을 목표로 정한다. 그 카드들을 당신의 손으로 되돌린다.
- 당신이 두 번째 모드를 선택하는 경우, 해당 카드들은 최소한 기사 또는 지니 같은 생물 유형 한 개를 공유해야 합니다. 카드 유형(예: 마법물체) 및 상위 유형(전설적 또는 눈)은 생물 유형이 아닙니다.
 - 당신이 두 번째 모드를 선택하고 두 카드 중 한 장이 무덤을 떠나는 경우, 남은 카드가 무덤을 떠난 카드의 생물 유형을 가지고 있는 한 당신은 여전히 그 카드를 당신의 손으로 되돌립니다.
-

전열 정비

{1}{W}

부여마법

전열 정비가 전장에 들어오면서, 생물 유형 한

가지를 선택한다.

당신이 조종하는 선택된 유형의 생물들은 +1/+1 을 받는다.

- 당신은 하마 또는 헬리온과 같이 존재하는 생물 유형을 선택해야 합니다. 당신은 카드 유형 (예: 마법물체) 또는 상위 유형(예: 눈)을 선택할 수 없습니다.
- 생물들이 받은 피해는 턴이 종료되며 제거될 때까지 남아 있으므로, 해당 턴에 전열 정비가 전장을 떠나는 경우 당신이 조종하는 생물들이 입은 치명적이지 않은 피해가 치명적인 피해로 바뀔 수도 있습니다.

까마귀형상

{2}{U}

집중마법

마법물체 또는 생물을 목표로 정한다. 그 목표를 추방한다. 그 지속물의 조종자는 비행을 가진 1/1 청색 조류 생물 토큰 한 개를 만든다.

예고 {U} (당신의 턴 동안, 당신은 {2}를 지불하고 이 카드를 당신의 손에서 뒷면 상태로 추방할 수 있다. 다음 턴부터 예고 비용을 지불해 이 카드를 발동할 수 있다.)

- 까마귀형상이 해결되려고 할 때 목표 마법물체 또는 생물이 유효한 목표가 아닌 경우, 능력은 해결되지 않으며 아무 효과도 발생하지 않습니다. 아무 플레이어도 조류 생물 토큰을 만들지 않습니다.
-

까마귀의 경고

{1}{W}{U}

부여마법 — 서사시

(이 서사시가 들어오면서 그리고 당신의 뽑기단 후에, 전승 카운터 한 개를 추가한다. III 이후에 희생한다.)

I — 비행을 가진 1/1 청색 조류 생물 토큰 한 개를 만든다. 당신은 생명 2 점을 얻는다.

II — 이번 턴에 당신이 조종하는 비행을 가진 생물 한 개 이상이 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 그 플레이어의 손을 보고 카드 한 장을 뽑는다.

III — 당신은 게임 밖에서 당신이 소유한 카드 한 장을 당신의 서고 맨 위에 올려놓을 수 있다.

- 당신은 III 장 능력으로 당신이 게임에 들어오는 카드를 공개하지 않아도 됩니다.
- 캐주얼 게임에서, 게임 밖의 카드는 당신의 카드 수집목록에서 가져옵니다. 토너먼트 규칙 하에서 플레이하는 게임에서, 게임 밖의 카드는 당신의 사이드보드에서 가져옵니다. 당신은 언제든지 자신의 사이드보드를 볼 수 있습니다.

세계보행자

{2}{G}

생물 — 변신괴물

2/3

체인질링 *(이 카드는 모든 생물 유형이다.)*

세계보행자가 전장에 들어오면서, 생물 유형 한 개를 선택한다.

당신은 당신의 서고 맨 위 카드를 언제든지 볼 수 있다.

당신은 당신의 서고 맨 위에서 선택된 유형을 가진 생물 주문들을 발동할 수 있다.

- 당신은 엘크 또는 참모와 같이 존재하는 생물 유형을 선택해야 합니다. 당신은 카드 유형 (예: 마법물체) 또는 상위 유형(예: 눈)을 선택할 수 없습니다.

- 세계보행자가 어떤 식으로든 어떤 선택도 이루어지지 않은 채로 전장에 놓여 있는 경우, 당신은 여전히 언제든지 당신의 서고 맨 위 카드를 볼 수 있습니다. 당신은 당신의 서고 맨 위에서 어떤 생물 주문도 발동할 수 없으며, 그 생물 주문에 생물 유형이 없다고 해도 마찬가지입니다.
- 당신은 당신에게 우선권이 없는 경우에도 당신이 원할 때마다 당신의 서고 맨 위 카드를 볼 수 있습니다(한 가지 제한 있음; 아래 참조). 이 행동은 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. 이는 당신이 서고 맨 위에서 주문을 발동하는 경우, 해당 주문에 대한 지불을 끝마쳐야만 다음 카드를 볼 수 있다는 것을 의미합니다.
- 세계보행자는 당신이 어떤 시점에 생물 주문을 발동할 수 있는지를 변경하지 않습니다. 일반적으로, 이는 당신의 턴 본단계에 스택이 비어 있을 때를 의미하지만, 섬광에 의해 변경될 수도 있습니다.
- 당신은 여전히 주문을 발동하기 위한 추가 비용을 포함한 모든 비용을 지불해야 합니다. 당신은 또한 가능한 경우 대체비용을 지불할 수도 있습니다.
- 서고 맨 위에 있는 카드는 손에 있는 카드가 아니므로, 예고하거나 버리거나 활성화능력을 활성화할 수 없습니다.

무모한 선원

{3}{R}

집중마법

2/1 적색 드워프 광전사 생물 토큰 X 개를 만든다.

X는 당신이 조종하는 탑승물의 수에 당신이

조종하는 장비의 수를 더한 수이다. 그 토큰들

각각에, 당신은 당신이 조종하는 장비 한 개를 그

생물에게 부착할 수 있다.

- 무모한 선원이 해결되는 시점에 당신이 조종하는 탑승물 및 장비의 수를 계산해 드워프 광전사를 몇 개 만들 지를 결정하십시오.
- 당신이 토큰들에 부착하기로 결정한 모든 장비들은 동시에 부착됩니다.
- 같은 토큰에 장비가 한 개보다 많이 부착되게 만들 수 없습니다.

리트야라의 반사상

{4}{U}

부여마법

리트야라의 반사상이 전장에 들어오면서, 생물 유형
한 개를 선택한다.

당신이 선택한 유형의 주문을 발동할 때마다, 그
주문을 복사한다. (*지속물 주문의 복사본은 토큰이
된다.*)

- 당신은 좀비 또는 천사와 같이 존재하는 생물 유형을 선택해야 합니다. 당신은 카드 유형 (예: 마법물체) 또는 상위 유형(예: 눈)을 선택할 수 없습니다.
 - 격발능력 및 그 능력이 만드는 복사본은 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다.
 - 지속물 주문의 복사본이 해결되면서, 그 주문은 주문의 복사본으로 전장에 놓이는 것이 아니라 토큰으로 전장에 들어옵니다. 지속물 주문이 지속물이 되는 과정에 적용되는 규칙이 주문의 복사본이 토큰이 되는 과정에 적용됩니다.
 - 지속물 주문의 복사본이 해결된 토큰은 "만들어진" 것이 아닙니다. 복사본이 만들어지는 것을 언급하는 능력들은 복사본이 해결되는 것과는 상호작용하지 않습니다.
 - 주문이 종족 카드 유형 및 선택된 생물 유형을 가지고 있는 경우, 리트야라의 반사상은 그 주문을 복사하게 됩니다. (종족은 일부 예전 카드들에서 등장하는 카드 유형입니다.)
-

자격 있는 자들의 신, 레데인

{2}{W}

전설적 생물 — 신

2/3

비행, 경계

당신의 상대들이 조종하는 눈 대지는 탭된 채로
전장에 들어온다.

당신의 상대들이 발동하는 전환마나비용이 4
이상인 생물이 아닌 주문은 발동하는 데 {2}가 더
든다.

////

보호자의 방패, 발크미라

{3}{W}

전설적 마법물체

상대가 조종하는 원천이 당신 또는 당신이
조종하는 지속물에게 피해를 입히려 한다면, 그
피해 중 1 점을 방지한다.

당신 또는 당신이 조종하는 다른 지속물이 상대가
조종하는 주문 또는 능력의 목표가 될 때마다, 그
주문 또는 능력의 조종자가 {1}을 지불하지 않으면
그 주문 또는 능력을 무효화한다.

- 주문의 총 비용을 결정하려면, 지불하려는 마나 비용 또는 대체비용에 비용 증가분(자격 있는 자들의 신, 레데인의 효과 등)을 추가한 다음 비용 감소분을 적용하십시오. 주문의 전환마나비용은 해당 주문을 발동하기 위해 지불한 총 비용과 무관하게 마나 비용에 의해서만 결정됩니다.
 - 주문의 발동 비용에 {X}가 있는 경우, X의 값을 사용해 해당 주문의 전환마나비용이 4 이상인지를 결정하십시오. 4 이상인 경우, 레데인의 마지막 능력이 적용됩니다. 아닌 경우, 적용되지 않습니다.
 - 발크미라의 첫 번째 능력은 상대가 조종하는 각 원천에 대해 해당 원천이 당신에게 피해를 입히려 하는 매 시기마다 피해 1 점을 방지합니다. 이 능력은 전투 피해 뿐 아니라 피해의 종류를 가리지 않고 1 점을 방지합니다.
 - 발크미라의 마지막 능력은 상대가 조종하며 당신 또는 당신이 조종하는 다른 지속물을 목표로 하는 각 주문 (마법진 주문 포함), 활성화능력 및 격발능력에 영향을 줍니다.
-

복제하는 반지

{3}

눈 마법물체

{T}: 원하는 색의 마나 한 개를 추가한다.

당신의 유지단 시작에, 복제하는 반지에 밤 카운터 한 개를 올려놓는다. 그 후 복제하는 반지에 밤 카운터가 여덟 개 이상 놓여 있다면, 그 카운터들을 모두 제거하고 "{T}: 원하는 색의 마나 한 개를 추가한다."를 가졌으며 이름이 복제하는 반지인 무색 눈 마법물체 토큰 여덟 개를 만든다.

- 복제하는 반지가 밤 카운터를 여덟 개 이상 가졌는지는 해결되는 격발능력의 일부로써만 발생합니다. 복제하는 반지가 다른 시점에 여덟 번째 밤 카운터를 가지게 된 경우, 그 즉시 복제하는 반지들을 만들어내지 않습니다. 다음 격발능력이 해결되는 시점을 기다려야 합니다.

휘황찬란한 집행관

{1}{W}{W}

생물 — 천사 전사

3/3

비행

휘황찬란한 집행관이 전장에 들어오거나 죽을 때, 당신은 당신의 무덤에 있는 다른 생물 카드 한 장을 추방할 수 있다. 그렇게 할 때, 추방된 카드와 생물 유형을 공유하는 휘황찬란한 집행관을 제외한 당신이 조종하는 각 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

- 당신은 격발능력이 해결되기 전까지는 어느 카드를 추방할 지를 선택하지 않습니다. 당신이 그렇게 할 때, 재귀 격발 능력이 격발합니다. 플레이어들은 당신이 추방한 카드가 어떤 생물 유형을 가졌고 어느 생물들이 +1/+1 카운터를 받을 지를 아는 채로 이 재귀 격발 능력에 대응할 수 있습니다. 이는 당신이 다른 생물 카드를 추방했지만 카운터들이 놓여지기 전에 플레이어가 행동을 취할 수 있다는 점에서 "그렇게 한다면"이라고 적혀 있는 효과와 다릅니다.
-

밀물과 함께 돌아오다

{4}{B}

집중마법

당신의 무덤에 있는 생물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 전장으로 되돌린다. 그 생물이 엘프라면, 1/1 녹색 엘프 전사 생물 토큰 두 개를 만든다.

예고 {3}{B} (당신의 턴 동안, 당신은 {2}를 지불하고 이 카드를 당신의 손에서 뒷면 상태로 추방할 수 있다. 다음 턴부터 예고 비용을 지불해 이 카드를 발동할 수 있다.)

- 해당 생물이 엘프인지는 그 생물이 전장에 놓인 뒤에 확인합니다. 무덤에 있던 카드 엘프 카드가 아니었다고 해도 전장에 놓인 생물이 엘프인 경우 토큰을 만듭니다.
- 플레이어들은 카드가 전장에 돌아오는 시점과 엘프 전사 토큰이 만들어지는 시점 사이에 어떤 행동도 취할 수 없습니다.

정의로운 발키리

{2}{W}

생물 — 천사 성직자

2/4

비행

당신이 조종하는 다른 천사 또는 성직자가 전장에 들어올 때마다, 당신은 그 생물의 방어력만큼 생명점을 얻는다.

당신의 생명 총점이 게임을 시작할 때의 생명 총점보다 최소 7 점 이상 높은 한, 당신이 조종하는 생물들은 +2/+2 를 받는다.

- 당신이 얻는 생명점의 양은 격발능력이 해결되는 시점에 천사 또는 성직자가 가진 방어력과 같습니다. 그 시점에 해당 천사 또는 성직자가 더이상 전장에 없는 경우, 그 생물이 마지막으로 전장에 있었을 때의 방어력을 사용하십시오.
 - 생물들이 받은 피해는 턴이 종료되며 제거될 때까지 남아 있으므로, 해당 턴에 정의로운 발키리가 전장을 떠나는 경우 당신이 조종하는 생물들이 입은 치명적이지 않은 피해가 치명적인 피해로 바뀔 수도 있습니다.
-

드레드 마른의 귀환

{2}{B}

순간마법

2/2 흑색 좀비 광전사 생물 토큰 X 개를 만든다.

X는 이번 턴에 죽은 토큰이 아닌 생물의 수이다.

예고 {B} (당신의 턴 동안, 당신은 {2}를 지불하고 이 카드를 당신의 손에서 뒷면 상태로 추방할 수 있다. 다음 턴부터 예고 비용을 지불해 이 카드를 발동할 수 있다.)

- 이번 죽은 토큰이 아닌 생물의 수는 드레드 마른의 귀환이 해결되면서 계산됩니다. 다르게 이야기하자면, 드레드 마른의 귀환에 대응해 죽은 토큰이 아닌 생물들도 계산됩니다.
- 드레드 마른의 귀환이 해결되면서 해당 생물들을 대표하는 카드들이 여전히 무덤에 있는지 여부는 상관하지 않습니다. 그 생물들은 여전히 해당 턴에 죽은 것으로 계산됩니다.

지혜의 뿌리

{1}{G}

집중마법

카드 세 장을 민 후, 당신의 무덤에서 대지 카드

또는 엘프 카드 한 장을 당신의 손으로 되돌린다.

그렇게 할 수 없다면, 카드 한 장을 뽑는다. (카드를 미는 것은, 당신의 서고 맨 위 카드를 당신의 무덤에 넣는 것이다.)

- 지혜의 뿌리는 무덤에 있는 어떤 카드도 목표로 정하지 않습니다. 당신은 막 밀렸거나 이미 무덤에 있던 대지 카드 또는 엘프 카드를 한 장 되돌릴 수 있습니다.
 - 당신의 무덤에 대지 카드 또는 엘프 카드가 있는 경우, 당신은 반드시 한 장을 되돌려야 합니다. 카드를 뽑기 위해 되돌리지 않겠다고 선택할 수 없습니다.
-

해안으로 도망치기

{4}{U}{U}

순간마법

하나 혹은 둘 다를 선택한다 —

- 대지가 아닌 지속물을 목표로 정한다. 그 지속물의 소유자는 그 지속물을 자신의 서고 맨 위 또는 맨 밑에 놓는다.
- 대지가 아닌 지속물을 목표로 정한다. 그 지속물을 소유자의 손으로 되돌린다.

- 첫 번째 모드에 대해, 카드의 소유자가 해당 카드를 서고 맨 위 또는 맨 밑에 놓을 지를 선택합니다.
- 당신이 모드 두 개를 모두 선택하는 경우, 모드들은 나열된 순서대로 발생하며 그 둘 사이에는 어떤 일도 발생하지 않습니다. 특히, 당신이 첫 번째 모드의 목표에 부여되어 있는 마법진을 두 번째 모드의 목표로 정하는 경우, 그 마법진은 소유자의 손으로 되돌려집니다. (그 마법진은 해안으로 도망치기가 해결되기 전까지는 상태 참조 행동에 의해 무덤에 놓이지 않습니다.)

룬주조 용사

{2}{W}

생물 — 드워프 전사

2/3

룬주조 용사가 전장에 들어올 때, 당신은 당신의 서고 및/또는 무덤에서 룬 카드 한 장을 찾아, 공개한 후, 당신의 손으로 가져갈 수 있다. 당신이 이런 식으로 당신의 서고를 찾아보았다면, 당신의 서고를 섞는다.

당신은 당신이 발동하는 룬 주문의 마나 비용을 지불하는 대신 {1}을 지불할 수 있다.

- 룬주조 용사의 마지막 능력은 룬 주문을 발동하기 위한 대체비용을 제공해 줍니다. 당신은 적용될 수도 있는 다른 대체비용과 이 비용을 결합할 수 없습니다. 룬 주문이 추가비용을 가지는 흔하지 않은 상황에서, 당신은 {1} 및 해당 추가비용을 지불할 수 있습니다. 그러한 추가비용이 필수적이라면, 당신은 주문을 발동하기 위해 그러한 추가비용을 지불해야만 합니다.
- 룬주조 용사의 마지막 능력은 당신이 룬 주문을 발동할 수 있는 시점을 변경하지 않습니다.

- 대체비용으로 룬 주문을 발동해도 해당 주문의 마나 비용이나 전환마나비용이 변경되지 않습니다.

세계 포식자, 사룰프

{1}{B}{G}

전설적 생물 — 늑대

3/3

상대가 조종하는 지속물이 무덤에서 전장에 놓일 때마다, 세계 포식자, 사룰프에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

당신의 유지단 시작에, 사룰프에 +1/+1 카운터가 한 개 이상 놓여 있다면, 당신은 그 카운터들을 모두 제거할 수 있다. 그렇게 한다면, 전환마나비용이 이런 식으로 제거된 카운터 수 이하인 대지가 아닌 다른 각 지속물을 추방한다.

- 지속물이 마지막으로 전장에 존재하던 시점에 그 지속물을 상대가 조종하고 있던 한 그 지속물이 어떤 무덤에 놓이는지는 상관하지 않습니다.
- 당신의 유지단이 시작되는 시점에 사룰프에 +1/+1 카운터가 전혀 없는 경우, 사룰프의 마지막 능력은 격발하지 않습니다. 능력이 격발하는 경우, 능력이 해결되려 하면서 그 수를 다시 확인합니다. 사룰프가 해당 시점에 +1/+1 카운터를 가지고 있지 않는 경우, 능력은 아무 것도 하지 않습니다. 다른 지속물들은 전혀 추방되지 않습니다.
- 사룰프가 자신의 마지막 능력이 해결되기 시작하는 시점에 전장에 없는 경우, 당신은 사룰프가 전장에 마지막으로 존재했을 때 +1/+1 카운터들을 가지고 있었다고 해도 사룰프에서 +1/+1 카운터를 제거할 수 없습니다. 다른 지속물들은 전혀 추방되지 않습니다.
- 사룰프에서 +1/+1 카운터를 모두 제거하겠다고 선택하는 것은 사룰프가 가지고 있을 수도 있는 다른 카운터들에 영향을 주지 않습니다.
- 당신이 +1/+1 카운터들을 제거하는 경우, 모든 +1/+1 카운터를 제거해야 합니다. +1/+1 카운터를 일부만 제거해서 대학살을 미세조정할 수 없습니다.
- 당신은 사룰프의 마지막 능력이 해결되는 시점에 +1/+1 카운터를 제거할 지 여부를 선택합니다. 그렇게 하는 경우, 적절한 지속물들이 추방됩니다. 이 과정 동안에는 아무도 당신의 선택에 대응하거나 행동을 취할 수 없습니다.

- 당신은 +1/+1 카운터들을 제거함으로 인해 사를프가 치명적인 피해를 입게 된다고 해도 그 행동을 선택할 수 있습니다. 그렇게 한다면, 사를프는 자신의 마지막 능력이 해결을 마친 뒤 죽게 됩니다. 하지만 혼자 가지는 않겠지요! 전설적이군요.

겨울 조각가

{1}{G}

눈 생물 — 엘프 도적

2/2

{T}: 눈 대지를 목표로 정한다. 그 대지를 언택한다.

- 겨울 조각가의 활성화능력은 마나 능력이 아닙니다. 주문을 발동하거나 능력을 활성화하는 동안에는 활성화할 수 없습니다. 이 능력은 스택을 사용하며 이에 대응할 수 있습니다.

영광을 찾아서

{2}{W}

눈 집중마법

당신의 서고에서 눈 지속물 카드, 전설적 카드, 또는

서사시 카드 한 장을 찾아, 그 카드를 공개하고,

당신의 손으로 가져간 후, 당신의 서고를 섞는다.

당신은 이 주문을 발동하기 위해 지불한 {S} 한 개당

생명 1 점을 얻는다. ({S}는 눈 원전에서 만들어진

마나이다.)

- 눈 지속물은 상위 유형으로 눈을 가진 마법물체, 생물, 부여마법, 대지, 또는 플레인즈워커 카드입니다.
 - 눈 마나를 전혀 지불하지 않고 영광을 찾아서를 발동하는 경우, 당신은 생명점을 얻지 않습니다. 서고를 찾는 일은 여전히 수행합니다.
 - 영광을 찾아서가 복사된 경우, 복사본을 발동하는 데에는 눈 마나가 전혀 지불되지 않았으므로, 당신은 생명점을 얻지 않습니다. 여전히 서고에서 ... 영광은 찾겠지요.
-

전리품 노획

{2}{R}

집중마법

이 주문을 발동하기 위한 추가비용으로, 카드 한 장을 버린다.

카드 두 장을 뽑고 보물 토큰 한 개를 만든다. (보물 토큰은 "{T}, 이 마법물체를 희생한다: 원하는 색의 마나 한 개를 추가한다."를 가진 마법물체이다.)

- 전리품 노획을 발동하기 위해서는 정확히 카드 한 장을 버려야 합니다. 카드를 버리지 않으면 발동할 수 없고 카드를 더 많이 버릴 수도 없습니다.

배반의 쇠사슬

{2}{R}

집중마법

생물을 목표로 정한다. 턴종료까지 그 생물의 조종권을 얻는다. 그 생물은 언택되고 턴종료까지 신속 및 "이 생물이 피해를 입힐 때마다, 이 생물에 부착되어 있는 장비를 목표로 정한다. 그 장비를 파괴한다."를 얻는다.

- 배반의 쇠사슬은 아무 생물이나 목표로 정할 수 있으며, 여기에는 이미 언택되어 있는 생물이나 장비가 부착되어 있지 않은 생물도 포함됩니다.
 - 어떤 생물의 조종권을 얻었다고 해서, 그 생물에 부착된 마법진이나 부착된 장비까지 조종하는 것은 아닙니다.
 - 생물이 얻은 격발능력은 그 생물이 전투피해뿐만이 아니라 어떤 피해를 입혀도 격발하게 됩니다.
 - 해당 능력이 격발하는 경우, 당신은 유효한 목표가 있는 경우 반드시 그 목표 중 하나를 선택해야 합니다. 해당 생물에 부착된 장비를 누가 조종하는지는 상관하지 않습니다. 능력이 해결되려는 시점에 그 장비가 더이상 해당 생물에 부착되어 있지 않는 경우, 능력은 해결되지 않고 장비는 파괴되지 않습니다.
-

우주의 목동

{4}{W}{W}

생물 — 천사 천사

3/3

비행

우주의 목동이 전장에 들어올 때, 당신의 무덤에 있는 전환마나비용이 2 이하인 지속물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 전장으로 되돌린다.

예고 {3}{W} (당신의 턴 동안, 당신은 {2}를 지불하고 이 카드를 당신의 손에서 뒷면 상태로 추방할 수 있다. 다음 턴부터 예고 비용을 지불해 이 카드를 발동할 수 있다.)

- 지속물 카드는 마법물체, 생물, 부여마법, 대지, 또는 플레인즈워커 카드입니다.
- 당신의 무덤에 있는 카드의 마나 비용에 {X}가 포함되어 있다면, X의 값은 0입니다.
- 당신이 이런 식으로 마법진을 되돌리는 경우, 당신은 해당 마법진이 전장에 들어오기 직전에 그 마법진이 어떤 대상에 부여될 지를 선택합니다. 이런 식으로 전장에 되돌려지는 마법진은 부여할 플레이어나 지속물을 목표로 정하지 않으므로, 방호를 가진 지속물이나 플레이어가 선택될 수 있습니다. 그러나, 선택된 대상은 해당 마법진이 유효하게 부여할 수 있는 대상이어야 하므로, 해당 마법진의 특성에 대한 보호를 가진 플레이어 또는 지속물은 이런 식으로도 선택될 수 없습니다. 마법진을 부여할 유효한 대상이 없는 경우, 그 마법진 카드는 무덤에 남습니다.

스칼드들의 맞대결

{2}{R}{W}

부여마법 — 서사시

(이 서사시가 들어오면서 그리고 당신의 뽑기단 후에, 전승 카운터 한 개를 추가한다. III 이후에 희생한다.)

I — 당신의 서고 맨 위 카드 네 장을 추방한다.

당신의 다음 턴 턴종료까지, 당신은 그 카드들을 플레이할 수 있다.

II, III — 당신이 이 턴에 주문을 발동할 때마다, 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

- 당신이 1장 능력으로 추방하는 카드들은 앞면 상태로 추방됩니다.
- 이런 식으로 카드를 플레이하는 경우 그 카드를 플레이하기 위한 일반 규칙을 따라야 합니다. 당신은 해당 카드의 비용을 지불해야 하며, 적절한 타이밍 규칙을 따라야 합니다. 예를 들어, 해당 카드들 중 하나가 집중마법 카드인 경우, 여전히 당신의 본단계에 스택이 비어 있을 때에만 그 카드를 발동할 수 있습니다.
- 보통, 추방된 카드들 중 대지 카드는 당신이 그 턴에 대지를 플레이하지 않았을 경우에만 플레이할 수 있습니다.
- 당신이 당신의 다음 턴 턴종료까지 플레이하지 않은 카드들은 추방된 채로 남습니다.

신의 은혜를 받은 자, 시그리드

{1}{W}{W}

전설적 생물 — 인간 전사

2/2

섬광

선제공격, 신 생물들로부터 보호

신의 은혜를 받은 자, 시그리드가 전장에 들어올 때, 공격 또는 방어 중인 생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 시그리드가 전장을 떠날 때까지 그 생물을 추방한다.

- 격발능력이 해결되기 전에 시그리드가 전장을 떠나면 목표 생물은 추방되지 않습니다. 여전히 공격 또는 방어 중인 생물로 남습니다.
- 추방된 생물에 부착된 마법진은 각 소유자의 무덤으로 갑니다. 추방된 생물에 부착된 모든 장비는 부착이 해제되고 계속 전장에 남습니다. 추방된 생물이 가지고 있었던 모든 카운터는 더이상 존재하지 않게 됩니다.
- 토큰 생물이 이런 식으로 추방되는 경우, 그 토큰은 더 이상 존재하지 않게 되며 전장으로 되돌아오지 않습니다.
- 다른 세트의 일부 신들은 특정 조건 하에서는 생물이 아니라고 선언하는 능력을 가지고 있습니다. 그 신들 중 하나가 생물이 아닌 경우 (따라서 신도 아닌 경우), 시그리드는 그 지속물로부터 보호를 가지지 않습니다.

두개골 침입

{3}{B}

집중마법

상대를 목표로 정한다. 그 플레이어는 카드 두 장을 버린다. 이런 식으로 카드가 두 장 미만으로 버려졌다면, 당신은 그 차이만큼 카드를 뽑는다.

예고 {1}{B} (당신의 턴 동안, 당신은 {2}를 지불하고 이 카드를 당신의 손에서 뒷면 상태로 추방할 수 있다. 다음 턴부터 예고 비용을 지불해 이 카드를 발동할 수 있다.)

- 상대는 자신의 손에 카드가 두 장 이상으로 있는 경우 반드시 카드를 두 장 버려야 합니다. 상대의 손에 카드 한 장만 있는 경우, 그 플레이어는 그 카드를 버리고 당신은 카드 한 장을 뽑습니다. 상대의 손에 카드가 없는 경우, 그 플레이어는 카드를 버릴 수 없으므로, 당신은 카드 두 장을 뽑습니다.

쥐어짜기

{4}{R}

순간마법

당신이 거인을 조종한다면 이 주문은 발동하는 데 {3}이 덜 든다.

생물 또는 플레인즈워커를 목표로 정한다.

쥐어짜기는 그 목표에게 피해 6 점을 입힌다.

- 당신이 거인을 한 개보다 많이 조종하는 경우, 쥐어짜기의 비용은 {3}만 줄어듭니다.
 - 당신이 쥐어짜기를 발동한다고 선언하고 나면, 해당 주문의 비용이 지불되기 전까지는 어떤 플레이어도 다른 행동을 취할 수 없습니다. 특히, 상대들은 당신의 거인들을 제거함으로써 비용을 변경하려고 시도할 수 없습니다.
-

충실한 발키리

{3}{W}

생물 — 천사 전사

3/2

당신은 이 주문의 마나 비용을 지불하는 대신

{1}{W}를 지불하고 당신의 무덤에서 생물 카드 한

장을 추방할 수 있다.

비행

- 충실한 발키리를 대체비용으로 발동하는 일은 그 주문을 언제 발동할 수 있는지를 변경하지 않습니다.
- 당신이 충실한 발키리를 그 대체비용으로 발동한다고 선언하고 나면, 해당 주문의 비용이 지불되기 전까지는 어떤 플레이어도 다른 행동을 취할 수 없습니다. 특히, 플레이어들은 당신의 무덤에 있는 생물 카드들을 제거함으로써 당신이 주문을 발동하는 것을 멈추려는 시도를 할 수 없습니다.
- 충실한 발키리의 전환마나비용은 당신이 이 주문을 발동하기 위해 실제로 비용을 어떻게 지불했는지와 무관하게 4 입니다.

스타른하임 군마

{2}{W}

생물 — 페가수스

2/2

비행

당신이 발동하는 마법물체 및 부여마법 주문은

발동하는 데 {1}이 덜 든다.

- 주문의 총 비용을 결정하려면, 지불하려는 마나 비용 또는 대체비용에 비용 증가분을 추가한 다음 비용 감소분(스타른하임 군마의 능력 등)을 적용하십시오. 주문의 전환마나비용은 해당 주문을 발동하기 위해 지불한 총 비용과 무관하게 마나 비용에 의해서만 결정됩니다.
 - 비용 감소는 당신이 발동하는 마법물체 및 부여마법 주문의 일반 마나 부분에만 적용됩니다. 특정 색의 마나를 요구하는 것을 감소시킬 수 없습니다.
-

스타른하임 전개

{2}{W}{W}

집중마법

비행 및 경계를 가진 4/4 백색 천사 전사 생물 토큰 한 개를 만든다. 이 주문이 예고되었다면, 대신 토큰 X 개를 만든다.

예고 {X}{X}{W} (당신의 턴 동안, 당신은 {2}를 지불하고 이 카드를 당신의 손에서 뒷면 상태로 추방할 수 있다. 다음 턴부터 예고 비용을 지불해 이 카드를 발동할 수 있다.)

- 당신은 주문을 발동하면서 예고 비용의 X 값을 결정합니다. 천사 토큰 한 개에는 {2}{W}를, 두 개에는 {4}{W}를, 세 개에는 {6}{W}를 지불하는 식으로 계속됩니다.

스캠파르를 위한 투쟁

{3}{G}

집중마법

당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다. 그 후 당신이 조종하지 않는 생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 첫 번째 목표는 두 번째 목표와 싸운다. (각 생물은 서로에게 각자의 공격력만큼 피해를 입힌다.)

예고 {G} (당신의 턴 동안, 당신은 {2}를 지불하고 이 카드를 당신의 손에서 뒷면 상태로 추방할 수 있다. 다음 턴부터 예고 비용을 지불해 이 카드를 발동할 수 있다.)

- 당신은 당신이 조종하는 생물만을 목표로 해서 스캠파르를 위한 투쟁을 발동할 수 있습니다.
 - 당신이 목표 생물을 두 개 선택했고 스캠파르를 위한 투쟁이 해결되려고 하는 시점에 어느 한 목표라도 유효하지 않은 경우, 어느 생물도 피해를 입거나 입히지 않습니다.
 - 스캠파르를 위한 투쟁이 해결되면서 당신이 조종하는 생물이 유효하지 않은 목표인 경우, 그 생물에 +1/+1 카운터를 올려놓지 않습니다. 그 생물은 유효한 목표이지만 다른 생물은 유효하지 않은 목표라면, 당신이 조종하는 생물에는 여전히 +1/+1 카운터를 올려놓습니다.
-

얼음 변형사, 스벨라

{1}{R}{G}

전설적 눈 생물 — 트롤 전사

2/4

{3}, {T}: "{T}: 원하는 색의 마나 한 개를 추가한다."를
가졌으며 이름이 얼어붙은 마나석탑인 무색 눈
마법물체 토큰 한 개를 만든다.

{6}{R}{G}, {T}: 당신의 서고 맨 위 카드 네 장을 본다.

당신은 그중 주문 한 개를 마나 비용을 지불하지
않고 발동할 수 있다. 나머지 카드들은 무작위
순서로 당신의 서고 맨 밑에 놓는다.

- 스벨라의 마지막 능력으로 발동하는 주문은 서고에서 발동되는 것입니다.
 - 당신이 스벨라의 능력으로 주문을 발동하는 경우, 당신은 해당 능력을 해결하는 과정의 일부로 그렇게 하는 것입니다. 해당 턴 나중에 발동하려고 기다릴 수 없습니다. 카드의 유형에 기반한 타이밍 제약은 무시됩니다.
 - "마나 비용을 지불하지 않고" 주문을 발동하는 경우, 어떠한 대체 비용도 지불하겠다고 선택할 수 없습니다. 그러나, 키퍼 비용과 같은 추가비용은 지불할 수 있습니다. 주문에 필수적인 추가비용이 있는 경우, 그 비용을 지불해야 카드를 발동할 수 있습니다.
 - 주문의 마나 비용에 {X}가 있다면, X의 값으로 0을 선택해야 합니다.
 - 몇몇 특이한 경우에, 당신이 공개된 카드들 중에서 주문을 발동하려고 하는 시점에 당신의 서고의 순서가 중요할 수 있습니다. 서고 맨 위 카드들을 보게 해 주는 것은 그 카드들의 순서를 변경하지 않으며, 당신에게 그 순서를 변경할 수 있게 해 주지도 않습니다. 당신은 주문의 발동을 마치기 전까지는 카드들을 서고 맨 밑에 놓지 않습니다.
 - 당신이 발동한 주문이 해결되기 전에 발동하지 않은 카드들을 서고 맨 밑에 놓습니다.
-

공포의 신, 테르그리드

{3}{B}{B}

전설적 생물 — 신

4/5

호전적

상대가 토큰이 아닌 지속물을 희생하거나 지속물 카드를 버릴 때마다, 당신은 무덤에서 그 카드를 당신의 조종하에 전장에 놓을 수 있다.

////

테르그리드의 등불

{3}{B}

전설적 마법물체

{T}: 플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 대지가 아닌 지속물 한 개를 희생하거나 카드 한 장을 버리지 않는 한 생명 3 점을 잃는다.

{3}{B}: 테르그리드의 등불을 언택한다.

- 지속물 카드는 마법물체, 생물, 부여마법, 대지, 또는 플레인즈워커 카드입니다.
- 상대가 토큰이 아닌 지속물을 희생하는 경우, 그 지속물이 어느 무덤으로 가는지는 상관하지 않습니다. 테르그리드의 능력이 격발하게 됩니다.
- 테르그리드의 능력이 해결되기 전에 카드가 무덤을 떠나는 경우, 당신은 그 카드가 능력이 해결되기 전에 다시 무덤에 돌아온다고 해도 그 카드를 전장에 놓을 수 없습니다.
- 어떤 상대가 주문 또는 능력의 비용을 지불하는 일부분으로 토큰이 아닌 지속물을 희생하거나 지속물 카드를 버리는 경우, 테르그리드의 능력이 격발하며 스택으로 가 해당 주문 또는 능력 위에 놓이게 됩니다. 테르그리드의 능력은 그 주문 또는 능력보다 먼저 해결됩니다.
- 당신이 테르그리드의 능력으로 마법진을 전장에 놓는 경우, 당신은 해당 마법진이 전장에 들어오기 직전에 그 마법진이 어떤 대상에 부여될 지를 선택합니다. 이런 식으로 전장에 놓이는 마법진은 부여할 플레이어나 지속물을 목표로 정하지 않으므로, 방호를 가진 지속물이나 플레이어가 선택될 수 있습니다. 그러나, 선택된 대상은 해당 마법진이 유효하게 부여할 수 있는 대상이어야 하므로, 해당 마법진의 특성에 대한 보호를 가진 플레이어 또는 지속물은 이런 식으로도 선택될 수 없습니다. 마법진을 부여할 유효한 대상이 없는 경우, 그 마법진 카드는 무덤에 남습니다.
- 테르그리드의 등불의 첫 번째 능력의 목표가 된 플레이어는 희생할 대지가 아닌 지속물이 있거나 버릴 카드가 있어도 생명 3 점을 잃겠다고 선택할 수 있습니다. 대지가 아닌 지속물을

전혀 조종하지 않으면 이를 희생하겠다고 선택할 수 없고, 손에 카드가 한 장도 없으면 카드를 버리겠다고 선택할 수 없습니다.

테르그리드의 그림자

{3}{B}{B}

순간마법

각 플레이어는 생물 두 개를 희생한다.

예고 {2}{B}{B} (당신의 턴 동안, 당신은 {2}를 지불하고 이 카드를 당신의 손에서 뒷면 상태로 추방할 수 있다. 다음 턴부터 예고 비용을 지불해 이 카드를 발동할 수 있다.)

- 테르그리드의 그림자가 해결되면서, 턴을 가진 플레이어가 먼저 자신이 조종하는 생물 두 개를 선택하고, 그 후 턴 순서대로 다른 플레이어들이 앞에서 어떤 선택이 이루어졌는지를 아는 채로 똑같이 진행합니다. 그 후 선택된 생물들이 동시에 희생됩니다.
- 플레이어가 생물을 두 개 이하로 조종하는 경우, 그 플레이어는 자신이 조종하는 생물을 모두 희생합니다.

세 계절

{G}{U}

부여마법 — 서사시

(이 서사시가 들어오면서 그리고 당신의 뽑기단 후에, 전승 카운터 한 개를 추가한다. III 이후에 희생한다.)

I — 카드 세 장을 민다.

II — 당신의 무덤에 있는 눈 지속물 카드를 최대 두 개까지 목표로 정한다. 그 카드들을 당신의 손으로 되돌린다.

III — 각 무덤에서 카드를 세 장씩 선택한다. 그 카드들의 소유자는 그 카드들을 자신의 서고에 섞어넣는다.

- III 장 능력에 대해, 어떤 플레이어의 무덤에 카드가 한 장도 없는 경우, 그 플레이어는 자신의 서고를 섞지 않습니다.

티볼트의 속임수

{1}{R}

순간마법

주문을 목표로 정한다. 그 주문을 무효화한다.

무작위로 1, 2, 또는 3 을 선택한다. 그 주문의

조종자는 그만큼 카드를 민 후, 그 주문의 이름과

다른 이름을 가진 대지가 아닌 카드를 추방할

때까지 서고 맨 위 카드를 추방한다. 그 플레이어는

마나 비용을 지불하지 않고 그 카드를 발동할 수

있다. 그 후 그 플레이어는 추방된 카드들을 무작위

순서로 자신의 서고 맨 밑에 놓는다.

- 해당 서고에 무효화된 주문과 다른 이름을 가졌으며 대지가 아닌 카드가 전혀 없는 경우, 그 플레이어는 자신의 서고에서 모든 카드를 추방하고, 그 카드들을 모두 공개한 뒤, 그 카드들을 무작위 순서로 자신의 서고 맨 밑에 놓습니다.
 - 플레이어가 "마나 비용을 지불하지 않고" 주문을 발동하는 경우, 어떠한 대체 비용도 지불하겠다고 선택할 수 없습니다. 그러나, 키퍼 비용과 같은 추가비용은 지불할 수 있습니다. 주문에 필수적인 추가비용이 있는 경우, 그 비용을 지불해야 카드를 발동할 수 있습니다.
 - 주문의 마나 비용에 {X}가 있다면, X 의 값으로 0 을 선택해야 합니다.
 - 무효화된 주문이 선택적 양면 카드의 후면인 경우, 해당 플레이어의 서고에 있는 카드들은 서고에 있는 동안 전면에 있는 특성만을 사용하기 때문에 해당 주문과 같은 이름을 가지고 있지 않게 됩니다. 그러나, 그 플레이어가 무효화된 주문과 이름이 다른 선택적 양면 카드를 가장 먼저 추방하는 경우, 그 플레이어는 그 카드의 어느 쪽 면이든 발동할 수 있으며, 이는 해당 카드의 후면이 무효화된 주문과 동일한 이름을 가지고 있다고 해도 마찬가지입니다.
 - 무효화할 수 없는 주문도 티볼트의 속임수의 목표로 지정할 수 있습니다. 티볼트의 속임수가 해결되는 경우, 목표 주문은 무효화되지 않지만, 다른 효과들은 여전히 발생합니다.
-

분노의 신, 토랄프

{2}{R}{R}

전설적 생물 — 신

5/4

돌진

상대가 조종하는 생물 또는 플레인즈워커에게
여분의 비전투피해가 입혀질 때마다, 그 지속물을
제외하고 원하는 목표를 정한다. 토랄프는 그
목표에게 그 여분만큼 피해를 입힌다.

////

토랄프의 망치

{1}{R}

전설적 마법물체 — 장비

장착된 생물은 "{1}{R}, {T}, 토랄프의 망치를
탈착한다: 원하는 목표를 정한다. 토랄프의 망치는
그 목표에게 피해 3 점을 입힌다. 토랄프의 망치를
소유자의 손으로 되돌린다."를 가진다.

부여된 생물은 전설적인 한 +3/+0 을 받는다.

장착 {1}{R}

- 생물이 자신에게 치명적인 피해가 되기 위해 필요한 최소한의 피해보다 많은 피해를 입은 경우 여분의 피해를 입은 것입니다. 대부분의 경우, 이는 자신의 방어력보다 많은 피해를 의미하지만, 해당 턴에 이미 그 생물에게 입혀진 피해 또한 고려하십시오.
- 플레인즈워커는 자신이 현재 가진 총성도보다 많은 피해를 입은 경우 여분의 피해를 입은 것입니다.
- 치명타를 가진 원천이 생물에게 피해를 1 점 입히는 것도 치명적인 피해로 간주되므로, 이 경우는 피해의 총합이 해당 생물의 방어력보다 적다고 해도 피해가 1 점 보다 높다면 여분의 피해를 입히게 됩니다. 치명타를 가진 원천은 플레인즈워커에게는 아무런 효과가 없다는 점에 유의하십시오.
- 지속물이 생물이면서 동시에 플레인즈워커인 경우, 치명적인 피해로 간주하기 위한 최소량을 사용해 여분의 피해가 입혀졌는지를 결정합니다. 예를 들어, 5/5 생물이 총성 카운터 세 개를 가지고 있는 플레인즈워커이기도 한 상태에서 전투피해가 아닌 피해 4 점을 입는 경우, 해당 생물은 여분의 피해를 1 점 입은 것이며 토랄프의 능력이 격발하게 됩니다.
- 상대가 조종하는 생물 또는 플레인즈워커가 해당 턴에 먼저 전투피해를 입었는지는 상관하지 않습니다. 해당 지속물에 여분의 피해를 입히게 만든 피해가 비전투피해였는지만을 확인합니다.

- 토랄프의 능력은 상대가 조종하는 생물 또는 플레인즈워커에게 입혀지는 피해에 영향을 주지 않습니다. 해당 피해는 여전히 정상적으로 입혀집니다.
- 토랄프가 자신의 격발능력으로 입히는 피해는 비전투피해입니다. 해당 피해가 토랄프의 능력을 다시 격발시킬 수도 있습니다.
- 토랄프의 망치를 장착한 생물이 활성화능력의 원천이지만, 피해의 원천은 토랄프의 망치입니다. 예를 들어, 장착된 생물이 녹색인 경우, 해당 능력은 녹색으로부터 보호를 가진 지속물을 목표로 정할 수 없습니다. 그 능력은 적색으로부터 보호를 가진 생물을 목표로 정할 수 있지만, 입혀지려는 피해가 적색 원천(토랄프의 망치)에서 발생하기에 피해가 방지되게 됩니다.
- 마지막 활성화능력이 해결되려는 시점에 목표가 유효하지 않은 경우, 능력은 해결되지 않으며 아무 효과도 발생하지 않습니다. 당신은 토랄프의 망치를 소유자의 손으로 되돌리지 않습니다.
- 당신은 활성화능력의 비용의 일부로 토랄프의 망치를 탈착합니다. 능력이 해결되지 않는 경우, 토랄프의 망치가 다시 부착되지 않습니다.

고문자의 투구

{R}

마법물체 — 장비

장착된 생물은 +1/+1 을 받는다.

장착된 생물이 방어될 때마다, 그 생물은

수비플레이어에게 피해 1 점을 입힌다.

장착 {1} (*{1}: 당신이 조종하는 생물 한 개를 목표로 정한다. 그 생물에 이 장비를 부착한다. 집중마법 시기에만 장착할 수 있다.*)

- 격발능력은 장착된 생물이 방어된 경우 해당 생물을 방어하는 생물이 몇 개인지와는 상관없이 한 번만 격발합니다.

비밀 운반자, 토스키

{3}{G}

전설적 생물 — 다람쥐

1/1

이 주문은 무효화될 수 없다.

무적

비밀 운반자, 토스키는 가능하면 매 전투마다

공격한다.

당신이 조종하는 생물이 플레이어에게 전투피해를

입힐 때마다, 카드 한 장을 뽑는다.

- 주문이나 능력을 무효화하는 주문들은 여전히 토스키를 목표로 정할 수 있습니다. 그러한 주문이나 능력이 해결될 때, 토스키는 무효화되지 않지만, 그 주문이나 능력의 모든 추가 효과는 그대로 발생합니다.
- 토스키가 어떤 이유로든 공격할 수 없다면 (탭되거나 그 턴에 플레이어의 조종하에 들어오는 등), 토스키는 공격하지 않습니다. 이 생물이 공격하는 것에 대해 따로 비용을 지불해야 하는 경우, 의무적으로 그 비용을 지불할 필요가 없으므로 공격하지 않을 수 있습니다.

속임수 신의 도둑질

{2}{U}{B}

부여마법 — 서사시

(이 서사시가 들어오면서 그리고 당신의 뽑기단 후에, 전승 카운터 한 개를 추가한다. III 이후에 희생한다.)

I — 생물 두 개를 목표로 정한다. 당신은 그 생물들의 조종권을 교환할 수 있다.

II — 기본이 아니고 생물이 아니며 서로 카드 유형을 공유하는 지속물 두 개를 목표로 정한다. 당신은 그 지속물들의 조종권을 교환할 수 있다.

III — 플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 생명 3 점을 잃고 당신은 생명 3 점을 얻는다.

- I 장 또는 II 장 능력의 목표 지속물들 중 한 개가 능력이 해결되려는 시점에 유효하지 않은 목표인 경우, 교환이 발생하지 않습니다. 양쪽 목표가 모두 유효하지 않은 경우, 능력은 해결되지 않습니다.

- 이 두 능력에 대해, 당신이 어느 한 쪽 목표를 조종해야 하는 것은 아닙니다.
- I장 또는 II장 능력이 해결되는 시점에 목표 지속물들을 모두 동일한 플레이어가 조종하고 있는 경우, 아무 일도 일어나지 않습니다.
- 플레이어가 어떤 생물의 조종권을 얻어도 그 생물에 부착된 마법진이나 부착된 장비까지 그 플레이어가 조종하는 것은 아닙니다.
- II장 능력에 대해, 어느 쪽 목표든 다른 한 쪽이 가지고 있지 않은 카드 유형을 가지고 있을 수 있습니다. 예를 들어, 당신은 마법물체 대지 및 마법물체를 목표로 정할 수 있습니다.

툰드라 분기공

{1}{R}{R}

눈 집중마법

생물 또는 플레인즈워커를 목표로 정한다. 툰드라

분기공은 그 목표에게 피해 4 점을 입힌다. 이

주문을 발동하기 위해 지불한 {S} 한 개당 {C}를

추가한다. 턴종료까지, 단과 단계가 종료되어도

당신은 이 마나를 잃지 않는다. (*{S}는 눈 원천에서*

만들어진 마나이다.)

- 툰드라 분기공이 해결되려는 시점에 목표 생물 또는 플레인즈워커가 유효한 목표가 아닌 경우, 능력은 해결되지 않으며 아무 효과도 발생하지 않습니다. 당신은 마나를 추가하지 않습니다.
- 눈 마나를 전혀 지불하지 않고 툰드라 분기공을 발동하는 경우, 당신은 마나를 추가하지 않습니다. 피해는 여전히 입혀집니다.
- 툰드라 분기공이 복사된 경우, 복사본을 발동하는 데에는 눈 마나가 전혀 지불되지 않았으므로, 당신은 마나를 추가하지 않습니다. 피해는 여전히 입혀집니다.

투스케리 불길보행자

{2}{R}

생물 — 인간 광전사

3/2

과시 — {1}: 당신의 서고 맨 위 카드를 추방한다.

당신은 이 턴에 그 카드를 플레이할 수 있다. (*이*

생물이 이번 턴에 공격했다면 한 턴에 한 번만 이

능력을 활성화할 수 있다.)

- 당신이 과시 능력으로 추방하는 카드는 앞면 상태로 추방됩니다.
- 이런 식으로 카드를 플레이하는 경우 그 카드를 플레이하기 위한 일반 규칙을 따라야 합니다. 당신은 해당 카드의 비용을 지불해야 하며, 적절한 타이밍 규칙을 따라야 합니다. 예를 들어, 해당 카드가 집중마법 카드인 경우, 여전히 당신의 본단계에 스택이 비어 있을 때에만 그 카드를 발동할 수 있습니다.
- 보통, 대지 카드는 당신이 그 턴에 대지를 플레이하지 않았을 경우에만 이런 식으로 플레이할 수 있습니다.
- 당신이 턴종료까지 그 카드를 플레이하지 않은 경우, 그 카드는 추방된 채로 남습니다. 이후 턴에 다시 과시한다고 해도 그 카드를 다시 플레이할 수 있게 해 주지 않습니다.

타이라이트 성소

대지

{T}: {C}를 추가한다.

{2}, {T}: 전설적 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 자신의 다른 유형에 더불어 신이 된다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

{4}, {T}, 타이라이트 성소를 희생한다: 신을 목표로 정한다. 그 목표에 무적 카운터 한 개를 올려놓는다.

- 당신은 이미 신인 전설적 생물을 목표로 해서 가운데 능력을 활성화할 수 있습니다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓게 됩니다.
- 지속물에 놓여 있는 무적 카운터는 그 지속물에게 무적을 제공합니다.

타이바르 켈

{2}{G}{G}

전설적 플레인즈워커— 타이바르

3

당신이 조종하는 엘프들은 "{T}: {B}를 추가한다."를 가진다.

+1: 엘프를 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다. 그 생물을 언탭한다. 그 생물은 턴종료까지 치명타를 얻는다.

0: 1/1 녹색 엘프 전사 생물 토큰 한 개를 만든다.

-6: 당신은 "당신이 엘프 주문을 발동할 때마다, 그 지속물은 턴종료까지 신속을 얻으며 당신은 카드 두 장을 뽑는다."를 가진 휘장을 얻는다.

- 타이바르는 엘프처럼 보일 수도 있지만, 자신은 생물 유형으로 엘프를 가진 생물이 아니므로, 당신이 조종하는 엘프들에게 주는 마나 능력을 자신에게는 주지 않으며 자신의 첫 번째 충성 능력의 목표로 정해질 수도 없습니다.
 - 첫 번째 충성 능력은 이미 언탭되어 있는 엘프를 목표로 정할 수 있습니다.
 - 휘장은 엘프 주문이 신속을 얻게 합니다. 그 변경사항은 해당 주문이 지속물이 된 후에도 유지됩니다.
-

거짓말의 신, 발키

{1}{B}

전설적 생물 — 신

2/1

발키가 전장에 들어올 때, 각 상대는 자신의 손을 공개한다. 각 상대마다, 발키가 전장을 떠날 때까지 그 플레이어가 이런 식으로 공개한 생물 카드 한 장을 추방한다.

{X}: 발키가 추방한 전환마나비용이 X 인 생물 카드 한 장을 선택한다. 발키는 그 카드의 복사본이 된다.

////

우주의 흥내꾼, 티볼트

{5}{B}{R}

전설적 플레인즈워커 — 티볼트

5

티볼트가 전장에 들어오면서, 당신은 "당신은 우주의 흥내꾼, 티볼트로 추방된 카드들을 플레이할 수 있으며 그 주문들을 발동하기 위한 마나를 원하는 색의 마나인 것처럼 지불할 수 있다."를 가진 휘장을 얻는다.

+2: 각 플레이어의 서고 맨 위 카드를 추방한다.

-3: 마법물체 또는 생물을 목표로 정한다. 그 목표를 추방한다.

-8: 모든 무덤에 있는 모든 카드를 추방한다.

{R}{R}{R}를 추가한다.

- 발키가 전장에 들어올 때 격발하는 능력이 해결되기 전에 발키가 전장을 떠나는 경우, 각 상대는 자신의 손을 공개하지만 아무 카드도 추방되지 않습니다.
- 당신은 능력이 해결되기 전까지는 발키가 추방한 생물 카드들 중 발키가 어느 카드의 복사본이 될 지를 선택하지 않습니다. (대부분의 경우, 당신이 X 에 대해 선택한 값이 의도는 알려줄 것입니다.)
- 발키의 활성화능력이 해결되는 시점에 전환마나비용이 X 이며 발키에 의해 추방된 생물 카드가 없는 경우, 아무 일도 일어나지 않습니다. 과연, 거짓말의 신이로군요.
- 발키가 전장에 들어온 턴에 발키가 생물의 복사본으로 변하는 경우, 공격하거나 {T} 능력을 사용(연계 되는 경우)할 수 없습니다.

- 발키는 추방된 생물 카드에 인쇄되어 있는 값들을 복사합니다. 특히, 일단 발키가 다른 생물 카드의 복사본이 되고 나면, 발키는 자신에게 인쇄되어 있던 활성화능력을 가지고 있지 않게 됩니다.
 - 당신은 발키의 능력에 대응해 발키의 능력을 여러 번 활성화할 수 있습니다. 이는 발키가 잠깐 동안 다른 생물 카드들의 복사본이 되게 할 수 있습니다. 당신은 발키의 각각의 활성화능력들 사이에 우선권을 받아 주문을 발동하거나 능력을 활성화할 수 있습니다.
 - 어떤 효과가 발키가 복사본이 되기 전부터 발키에게 적용되기 시작한 경우, 그 효과는 계속해서 적용됩니다.
 - 다른 객체가 발키의 복사본이 되는 경우, 그 객체는 발키가 복사하고 있는 것이 됩니다. 해당 객체는 발키가 전장을 떠나더라도 복사본으로 남습니다.
 - 티볼트가 당신에게 준 위장은 당신이 해당되는 특정한 우주의 흉내꾼, 티볼트로 추방한 카드들을 발동할 수 있게 해 주며, 이는 티볼트가 전장을 떠난 후에도 마찬가지입니다. 다른 우주의 흉내꾼, 티볼트가 당신의 조종하에 전장에 들어오는 경우, 그 티볼트는 (그 티볼트를 대표하는 것이 같은 카드라고 하더라도) 새로운 객체입니다. 물론, 새로운 티볼트 또한 자신이 추방한 카드들을 당신이 플레이할 수 있게 해 주는 위장을 줍니다.
 - 티볼트의 충성 능력으로 추방된 카드들은 모두 앞면 상태로 추방됩니다.
 - 티볼트로 추방된 카드를 플레이하는 것은 해당 카드들을 플레이하는 것에 대한 일반 규칙을 따릅니다. 해당 카드의 비용이 있다면 이를 지불하고 모든 발동 시기 제한에 따라야 합니다. 예를 들어, 이렇게 추방된 카드 중 하나가 집중마법 카드인 경우, 당신은 여전히 당신의 본단계에 스택이 비어 있는 경우에만 해당 카드의 마나 비용을 지불하여 발동할 수 있습니다.
 - 효과를 통해 해당 턴에 대지를 추가로 플레이하도록 허용되지 않은 한, 티볼트에 의해 추방된 대지 카드는 당신이 그 턴에 대지를 플레이하지 않았을 경우에만 플레이할 수 있습니다.
 - 티볼트의 마지막 능력을 해결하는 동안, 당신은 아무 카드도 추방하지 않았더라도 {R}{R}{R}를 추가합니다.
-

발키리의 검

{1}{W}

마법물체 — 장비

발키리의 검이 전장에 들어올 때, 당신은 {4}{W}를 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 비행 및 경계를 가진 4/4 백색 천사 전사 생물 토큰 한 개를 만든 후, 발키리의 검을 그 생물에게 부착한다.

장착된 생물은 +2/+1 을 받는다.

장착 {3}

- 전장에 들어올 때 격발하는 능력이 해결되면서 {4}{W}를 지불할 지 여부를 결정합니다. 그렇게 한다고 선택하는 경우, 즉시 천사 전사 생물 토큰을 만든 후, 발키리의 검을 그 생물에게 부착합니다. 아무 플레이어도 당신이 지불할지 말지를 결정하는 일에 대응할 수 없으며, 어떤 플레이어도 이 과정 중에 행동을 취할 수 없습니다.
- 당신이 만드는 천사 전사 생물 토큰은 4/4 생물로 전장에 들어옵니다. 특정 공격력 또는 방어력을 가진 생물이 전장에 들어오는 것에 대해 격발하는 능력이 있다면 그 능력은 해당 토큰을 4/4 생물로 볼 것입니다.

금고 강도

{1}{R}

생물 — 드워프 도적

1/3

{1}, {T}, 당신의 무덤에서 생물 카드 한 장을

추방한다: 보물 토큰 한 개를 만든다. (보물 토큰은

"{T}, 이 마법물체를 희생한다: 원하는 색의 마나 한

개를 추가한다."를 가진 마법물체이다.)

- 일단 당신이 활성화능력을 활성화한다고 선언하고 나면, 해당 능력의 비용이 지불되기 전까지는 어떤 플레이어도 다른 행동을 취할 수 없습니다. 특히, 상대들은 당신의 생물 카드를 제거해서 당신이 그 카드를 추방하지 못하게 하려고 시도할 수 없습니다.
-

주시하는 자, 베가

{1}{W}{U}

전설적 생물 — 조류 신령

2/2

비행

당신이 당신의 손을 제외한 어디에서든 주문을

발동할 때마다, 카드 한 장을 뽑는다.

- 베가의 능력은 해당 능력을 격발시킨 주문이 해결되기 전에 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.

마을의 의식

{B}

순간마법

이 주문을 발동하기 위한 추가비용으로, 생물 한

개를 희생한다.

카드 두 장을 뽑는다.

- 이 주문을 발동하기 위해서는 정확히 한 개의 생물을 희생해야 합니다. 생물을 희생하지 않으면 발동할 수 없고 생물을 더 많이 희생할 수도 없습니다.

거대한 습격자, 보린클렉스

{4}{G}{G}

전설적 생물 — 피렉시아 집행관

6/6

돌진, 신속

당신이 지속물 또는 플레이어에 카운터를 한 개

이상 놓으려 한다면, 대신 그 지속물 또는

플레이어에 올려놓을 카운터들의 각 종류마다 그

두 배만큼 카운터를 올려놓는다.

상대가 지속물 또는 플레이어에 카운터를 한 개

이상 놓으려 한다면, 대신 그 지속물 또는

플레이어에 올려놓을 카운터들의 각 종류마다 그

반을 내림한 만큼 카운터를 올려놓는다.

- 다른 많은 비슷한 효과들과는 다르게, 보린클렉스는 지속물 또는 플레이어에 누가 카운터를 올려놓는지를 확인해 자신의 마지막 두 능력 중 어느 쪽을 적용할 것인지를 결정합니다.
- 지속물이 카운터를 가지고 전장에 들어오는 경우, 해당 지속물이 카운터를 받게 하는 효과가 그 카운터들을 올려놓는 플레이어가 누구인지를 명시하는 경우도 있습니다. 해당 효과가 플레이어를 명시하지 않는 경우, 해당 객체의 조종자가 그 카운터들을 올려놓습니다.
- 당신이 조종하는 지속물에 얼마나 많은 카운터가 놓이게 될 지에 대해 두 개 이상의 효과가 적용되려고 시도하는 경우, 해당 효과들의 원천을 누가 조종하는지 여부에 상관없이 당신이 해당 효과들의 적용 순서를 선택합니다.

풍화된 룬스톤

{2}

마법물체

무덤 및 서고에 있는 대지가 아닌 지속물 카드들은 전장에 들어올 수 없다.

플레이어들은 무덤 또는 서고에서 주문들을 발동할 수 없다.

- 플레이어들은 여전히 효과가 허락해 주는 경우 무덤에서 대지를 플레이할 수 있습니다. 비슷하게, 효과들은 아무 영역에서든 대지를 전장에 놓을 수 있습니다.
- 어떤 효과가 무덤 또는 서고에서 카드를 추방한 다음 플레이어에게 그 카드를 발동하게 해 주는 경우, 그 플레이어는 그렇게 할 수 있습니다. 그 주문은 추방 영역에서 발동됩니다.
- 당신의 무덤 또는 서고에 있는 카드들이 존재하는 그 상태 자체로 전장에 들어올 수 있는지 여부를 판별하십시오. 해당 카드가 양면 카드인 경우, 전면의 특성만을 사용하십시오.

짓눌러 가라앉히기

{B}

집중마법

이 주문을 발동하기 위한 추가비용으로, 당신의 무덤에서 생물 카드 한 장을 추방한다.

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 -3/-3을 받는다.

- 이 주문을 발동하기 위해서는 당신의 무덤에서 정확히 한 개의 생물 카드를 추방해야 합니다. 생물 카드를 추방하지 않으면 발동할 수 없고 생물 카드를 더 많이 추방할 수도 없습니다.

우주의 날개

{W}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지

+1/+3 을 받고 비행을 얻는다. 그 생물을 언택한다.

- 이미 언택되어 있는 생물도 우주의 날개의 목표로 정할 수 있습니다. 그 생물은 여전히 턴종료까지 +1/+3 을 받고 비행을 얻습니다.

쇠퇴의 왕관

{1}{B}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

부여된 생물은 기본 공격력이 0 이 되고 "당신의

유지단 시작에, 당신은 이 생물을 희생하지 않는 한

생명 1 점을 잃는다."를 가진다.

- 쇠퇴의 왕관은 부여된 생물의 공격력을 특정한 값으로 설정하는 모든 기존 효과를 덮어씹습니다. 쇠퇴의 왕관이 생물에 부착된 후에 기본 공격력을 특정한 수치로 설정하는 다른 효과가 적용되면 이 효과를 덮어씹습니다.
 - 부여된 생물의 공격력을 특정 수치로 설정하지 않으면서 그 값을 수정하는 효과는 생물의 기본 공격력이 설정된 후에 적용되며, 이는 해당 효과들이 언제 생성되었는지와 무관합니다. 그 생물의 공격력을 수정하는 카운터에 대해서도 마찬가지입니다.
-

세계수

대지

세계수는 탭된 채로 전장에 들어온다.

{T}: {G}를 추가한다.

당신이 대지를 여섯 개 이상 조종하는 한, 당신이 조종하는 대지들은 "{T}: 원하는 색의 마나 한 개를 추가한다."를 가진다.

{W}{W}{U}{U}{B}{B}{R}{R}{G}{G}, {T}, 세계수를 희생한다: 당신의 서고에서 신 카드를 원하는 수만큼 찾아, 그 카드들을 전장에 놓은 후, 당신의 서고를 섞는다.

- 세계수의 세 번째 능력은 당신이 조종하는 대지들이 자신이 가진 능력을 잃게 하지 않습니다. 이는 또한 당신이 조종하는 대지들이 대지 유형을 얻거나 잃게 하지 않습니다.

카드하임세트 및 테마 부스터 추가 카드별 설명

정체성 흡수

{1}{U}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물을 소유자의 손으로 되돌린다. 당신은 당신이 조종하는 변신괴물들이 턴종료까지 그 생물의 복사본이 되게 할 수 있다.

- 정체성 흡수가 해결되려고 할 때 목표 생물이 유효한 목표가 아닌 경우, 정체성 흡수는 해결되지 않으며 아무 효과도 발생하지 않습니다. 당신이 조종하는 변신괴물들은 해당 생물의 복사본이 되지 않습니다.
- 당신이 조종하는 변신괴물들이 모두 해당 생물의 복사본이 되던가, 아니면 아무 것도 그 생물의 복사본이 되지 않던가 둘 중 하나입니다.
- 당신이 조종하는 변신괴물들이 해당 생물의 복사본이 되는 경우, 그 변신괴물들은 해당 생물이 마지막으로 전장에 존재했던 때의 복사 가능한 값을 사용합니다. 그 변신괴물들은 그 생물의 탭된 상태, 그 생물이 가진 카운터, 부착된 마법진 및/또는 장비, 복사가 아닌 효과에 의해 변형된 공격력, 방어력, 유형, 색 등은 복사하지 않습니다.

- 되돌려진 생물이 다른 무언가를 복사하고 있던 경우, 해당 생물의 복사본이 되는 변신괴물들은 그 생물이 가지고 있던 복사 가능한 값을 사용하게 됩니다. 대부분의 경우에는 해당 생물이 복사하고 있던 것의 복사본이 됩니다. 해당 생물이 마나 비용에 {X}가 있는 지속물 또는 카드를 복사하고 있던 경우, X는 0입니다.

무장 완료

{1}{W}

순간마법

당신이 조종하는 탑승물들은 턴종료까지 마법물체 생물이 된다. 당신이 조종하는 드워프 한 개를 선택한다. 그 생물에 당신이 조종하는 장비를 원하는 수만큼 부착한다.

- 당신은 탑승물 또는 드워프를 전혀 조종하고 있지 않는 경우에도 무장 완료를 발동할 수 있습니다. 발생할 수 있는 부분의 효과가 발생하고, 나머지는 무시됩니다.
- 무장 완료의 영향을 받는 탑승물들은 주문이 해결되면서 결정됩니다. 해당 턴 나중에 당신이 조종하기 시작한 탑승물들은 자동적으로 생물이 되지 않습니다.

미늘 도끼

{2}{R}

마법물체 — 장비

장착된 생물은 당신이 조종하는 각 드워프, 장비 및/또는 탑승물마다 +1/+1 을 받는다.

장착 {2}

- 미늘 도끼가 제공하는 보너스는 당신이 조종하는 드워프, 장비 및 탑승물의 수가 변하면서 지속적으로 갱신됩니다.
 - 미늘 도끼는 자신도 계산하므로, 대부분의 경우 최소한 +1/+1 은 줄 것입니다.
-

우듬지 전술가

{3}{G}

생물 — 엘프 전사

3/3

당신이 조종하는 다른 엘프들은 +1/+1 을 받는다.

{T}: {G}{G}{G}를 추가한다.

- 생물들이 받은 피해는 턴이 종료되며 제거될 때까지 남아 있으므로, 해당 턴에 우듬지 전술가가 전장을 떠나는 경우 당신이 조종하는 엘프들이 입은 치명적이지 않은 피해가 치명적인 피해로 바뀔 수도 있습니다.

가르는 사신

{3}{B}{B}

생물 — 천사 광전사

5/3

비행, 돌진

생명 3 점을 지불한다: 가르는 사신을 당신의

무덤에서 당신의 손으로 되돌린다. 이 능력은 이

턴에 천사 또는 광전사가 당신의 조종하에 전장에

들어온 경우에만 활성화할 수 있다.

- 가르는 사신의 능력을 활성화하기 위해 천사 또는 광전사가 여전히 당신의 조종하에 있어야 하는 것은 아닙니다. 추가적으로, 천사 또는 광전사가 해당 턴 어느 시점에든 당신의 조종하에 전장에 들어오기만 하면 되며, 이는 가르는 사신이 무덤에 놓이기 전에 그렇게 되었다고 해도 마찬가지입니다.

엘프의 매복

{3}{G}

순간마법

당신이 조종하는 엘프의 수만큼 1/1 녹색 엘프 전사

생물 토큰을 만든다.

- 엘프의 매복이 해결되려는 시점에 당신이 조종하는 엘프들의 수를 이용해 얼마나 많은 엘프 전사 토큰을 만들 지를 결정하십시오.
-

화염 거인의 분노

{1}{R}

집중마법

당신이 조종하는 거인을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +2/+2 를 받고 돌진을 얻는다. 그 생물이 이 턴에 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 당신의 서고 맨 위에서 그 피해만큼 카드를 추방한다. 당신의 다음 턴 턴종료까지, 당신은 그 카드들을 플레이할 수 있다.

- 화염 거인의 분노에 의해 생성된 격발능력으로 추방되는 카드들은 앞면 상태로 추방됩니다.
- 당신은 해당 거인이 전장을 떠나거나 다른 플레이어가 그 거인의 조종권을 얻는다고 해도 그 카드들을 플레이할 수 있습니다.
- 추방된 카드를 플레이하는 것은 해당 카드들을 플레이하는 것에 대한 일반 규칙을 따릅니다. 해당 카드의 비용이 있다면 이를 지불하고 모든 발동 시기 제한에 따라야 합니다. 예를 들어, 이렇게 추방된 카드 중 하나가 집중마법 카드인 경우, 당신은 여전히 당신의 본단계에 스택이 비어 있는 경우에만 해당 카드의 마나 비용을 지불하여 발동할 수 있습니다.
- 효과를 통해 해당 턴에 대지를 추가로 플레이하도록 허용되지 않은 한, 이런 식으로 추방된 대지 카드는 당신이 그 턴에 대지를 플레이하지 않았을 경우에만 플레이할 수 있습니다.
- 추방된 카드들 중 당신이 당신의 다음 턴 턴종료까지 플레이하지 않은 카드들은 추방된 채로 남습니다.

거인의 움켜잡

{2}{U}{U}

부여마법 — 마법진

당신이 조종하는 거인에게 부여
거인의 움켜잡이 전장에 들어올 때, 대지가 아닌
지속물을 목표로 정한다. 거인의 움켜잡이 전장에
남아 있는 한 그 지속물의 조종권을 얻는다.

- 거인의 움켜잡의 격발능력이 해결되기 전에 거인의 움켜잡이 전장을 떠나는 경우, 당신은 그 대지가 아닌 지속물의 조종권을 전혀 얻지 않습니다.
- 다른 플레이어가 거인의 움켜잡의 조종권을 얻는 경우에도 조종권 변경 효과가 만료되지 않습니다 (하지만 이렇게 되면 거인의 움켜잡은 거인의 움켜잡의 조종자가 조종하는 거인에만

부여될 수 있으므로 거인의 움켜잡이 전장을 떠나게 됩니다). 해당 효과는 거인의 움켜잡이 전장에 더이상 없는 상태가 되어야만 만료됩니다.

- 당신이 대지가 아닌 지속물의 조종권을 얻었다고 해서 그 지속물에 부착된 마법진이나 장비까지 당신이 조종하는 것은 아닙니다.

공터보행자 의식주의자

{2}{G}

생물 — 변신괴물

3/3

체인질링 *(이 카드는 모든 생물 유형이다.)*

공터보행자 의식주의자라는 이름을 가진 다른 생물이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 카드 한 장을 뽑는다.

- 공터보행자 의식주의자라는 이름을 가진 생물 여러 개가 모두 동시에 당신의 조종하에 전장에 들어오는 경우, 각각이 가진 능력이 서로에 대해 각각 한 번씩 격발합니다.

발키리들의 광란

{3}{W}{B}

부여마법

발키리들의 광란이 전장에 들어올 때, 비행 및 경계를 가진 4/4 백색 천사 생물 토큰 한 개를 만든다.

당신이 조종하는 천사가 죽을 때마다, 다른 각 플레이어는 생물 한 개를 희생한다.

- 발키리들의 광란의 마지막 능력은 첫 번째 능력에 의해 만들어진 천사들 뿐 아니라 당신이 조종하는 아무 천사가 죽을 때마다 격발합니다.
 - 마지막 능력이 해결되면서, 당신의 턴이 아닌 경우, 턴을 가진 플레이어가 자신이 조종하는 생물을 선택하는 첫 플레이어가 됩니다. 당신의 턴인 경우에는, 턴 순서에 따른 다음 플레이어가 가장 먼저 선택합니다. 어떤 경우이든, 그런 뒤 다른 각 플레이어가 턴 순서대로 앞에서 어떤 선택이 이루어졌는지를 아는 상태로 자신이 조종하는 생물을 한 개 선택합니다. 그 후 선택된 생물들이 모두 동시에 희생됩니다.
-

스타른하임 지망생

{2}{W}

생물 — 인간 성직자

2/2

당신이 발동하는 천사 주문들은 발동하는 데 {2}가
덜 든다.

- 주문의 총 비용을 결정하려면, 지불하려는 마나 비용 또는 대체비용에 비용 증가분을 추가한 다음 비용 감소분(스타른하임 지망생의 능력 등)을 적용하십시오. 주문의 전환마나비용은 해당 주문을 발동하기 위해 지불한 총 비용과 무관하게 마나 비용에 의해서만 결정됩니다.
- 비용 감소는 당신이 발동하는 천사 주문의 일반 마나 부분에만 적용됩니다. 특정 색의 마나를 요구하는 것을 감소시킬 수 없습니다.
- 천사 주문은 생물 유형으로 천사를 가지고 있는 생물 주문입니다. 천사 토큰을 만들 수도 있는 순간마법, 집중마법 및 부여마법 주문은 천사 주문이 아닙니다.

수르트란드 정령술사

{5}{U}{U}

생물 — 거인 마법사

8/8

이 주문을 발동하기 위한 추가비용으로, 당신의
손에서 거인 카드 한 장을 공개하거나 {2}를
지불한다.

수르트란드 정령술사가 공격할 때마다, 당신은
당신의 손에서 순간마법 또는 집중마법 주문 한
장을 마나 비용을 지불하지 않고 발동할 수 있다.

- 거인 카드는 생물 유형으로 거인을 가지고 있는 생물 카드입니다. 추측하기로는, 그 카드의 크기는 다른 카드들과 동일할 것입니다.
- 당신이 수르트란드 정령술사의 격발능력으로 주문을 발동하는 경우, 당신은 해당 능력을 해결하는 과정의 일부로 그렇게 하는 것입니다. 그 주문을 해당 턴 나중에 발동하려고 기다릴 수 없습니다. 카드의 유형에 기반한 발동 시기 허용은 무시하며, 주문은 방어자가 선언되기 전에 해결됩니다.

- "마나 비용을 지불하지 않고" 주문을 발동하는 경우, 어떠한 대체 비용도 지불하겠다고 선택할 수 없습니다. 그러나, 키퍼 비용과 같은 추가비용은 지불할 수 있습니다. 주문에 필수적인 추가비용이 있는 경우, 그 비용을 지불해야 카드를 발동할 수 있습니다.
- 주문의 마나 비용에 {X}가 있다면, X의 값으로 0을 선택해야 합니다.

수르트란드 특공전사

{3}{R}{R}

생물 — 거인 광전사

4/6

수르트란드 특공전사가 공격할 때마다, 당신은 다른 생물 한 개를 희생할 수 있다. 당신이 그렇게 할 때, 원하는 목표를 정한다. 수르트란드 특공전사는 그 목표에게 희생된 생물의 공격력만큼 피해를 입힌다. 희생된 생물이 거인이라면, 수르트란드 특공전사는 대신 그 두 배만큼의 피해를 입힌다.

- 수르트란드 특공전사의 격발능력은 목표를 정하지 않고 스택으로 갑니다. 그 능력이 해결되는 동안, 당신은 다른 생물 한 개를 희생할 수 있습니다. 그렇게 할 때, 재귀 격발 능력이 격발되며 피해를 입힐 목표를 지정합니다. 이는 플레이어들이 당신이 생물을 희생했지만 피해가 입혀지기 전에 행동을 취할 수 있다는 점에서 "그렇게 한다면"이라고 적혀 있는 효과와 다릅니다.
 - 생물이 희생되었을 때의 공격력을 이용해 입힐 피해의 양을 결정하십시오. 피해는 방어자가 지정되기 전에 입혀집니다.
-

가시망토 타격대원

{4}{B}

생물 — 엘프 도적

4/3

가시망토 타격대원이 전장에 들어올 때, 하나를 선택한다 —

- 지속물을 목표로 정한다. 그 지속물에서 카운터 X 개를 제거한다. X 는 당신이 조종하는 엘프의 수다.
 - 상대가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 -X/-X 를 받는다. X 는 당신이 조종하는 엘프의 수다.
-
- 각각의 모드에 대해, 전장에 들어올 때 격발하는 능력이 해결되는 시점에 당신이 조종하는 엘프들의 수를 사용하며, 가시망토 타격대원이 여전히 당신의 조종하에 있는 경우 자신 또한 포함하십시오.
 - 첫 번째 모드에 대해, 당신은 해당 능력이 해결되면서 어떤 카운터들이 제거될 지를 선택합니다. 해당 지속물에 놓인 카운터가 당신이 조종하는 엘프의 수보다 적은 경우, 당신은 그 카운터들을 모두 제거합니다.
 - 총성 카운터가 없는 플레인즈워커는 소유자의 무덤에 놓입니다.

발키리 예지자

{4}{W}{W}

생물 — 천사 성직자

4/5

비행, 생명연결

각 종료단 시작에, 당신이 이 턴에 생명 4 점 이상을 얻었다면, 비행과 경계를 가진 가진 4/4 백색 천사 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다.

- 당신은 생명 4 점 이외에 얼마나 많은 생명점을 얻었는지에 상관없이 천사 토큰을 한 개만 만듭니다.
- 발키리 예지자의 능력은 당신이 해당 턴에 얼마나 많은 생명점을 얻었는지를 확인하며, 이는 당신이 생명점을 얻는 시점에 발키리 예지자가 전장에 없었던 경우에도 마찬가지입니다. 당신이 생명점을 잃기도 했는지, 심지어 얻은 것보다 더 많은 생명점을 잃었는지는 상관하지 않습니다.

- 종료단이 시작되는 시점까지 당신이 생명 4 점을 얻지 못한 경우, 발키리 예지자의 능력은 전혀 격발하지 않습니다.

전쟁찬송자 스칼드

{2}{W}

생물 — 드워프 성직자

2/3

전쟁찬송자 스칼드가 탭될 때마다, 전쟁찬송자 스칼드가 부여되어 있거나 장비되어 있다면, 2/1 적색 드워프 광전사 생물 토큰 한 개를 만든다.

- 전쟁찬송자 스칼드의 격발능력은 당신이 전쟁찬송자 스칼드를 탭하게 해 주지 않습니다. 당신은 전쟁찬송자 스칼드를 탭하기 위한 다른 방법을 찾아내야 합니다. 생각해 보니, 그걸로 공격을 할 수 있지 않을까요?
- 격발능력을 격발하려면 전쟁찬송자 스칼드가 실제로 언탭된 상태에서 탭된 상태로 바뀌어야 합니다. 어떤 효과가 이미 탭되어 있는 전쟁찬송자 스칼드를 탭하려고 시도하는 경우, 능력이 격발하지 않습니다.
- 전쟁찬송자 스칼드가 탭되는 시점에 부여되어 있거나 장착되어 있지 않은 경우, 능력은 전혀 격발하지 않습니다. 능력이 격발하는 경우, 해당 능력이 해결되려는 시점에 전쟁찬송자 스칼드가 여전히 부여되었거나 장비되어 있는 지를 다시 확인합니다. 그렇지 않은 경우, 능력은 아무 것도 하지 않습니다. (하지만, 해당 시점에 전쟁찬송자 스칼드에 다른 마법진 및/또는 부여마법이 부착되어 있을 수 있기는 합니다.)

칼드하임 커맨더 카드별 설명

우주적 개입

{3}{W}

순간마법

이 턴에 당신이 조종하는 지속물이 무덤에 놓이려 한다면, 대신 그 카드를 추방한다. 다음 종료단 시작에 그 지속물을 소유자의 조종하에 전장으로 되돌린다.

예고 {1}{W} (당신의 턴 동안, 당신은 {2}를 지불하고 이 카드를 당신의 손에서 뒷면 상태로 추방할 수 있다. 다음 턴부터 예고 비용을 지불해 이 카드를 발동할 수 있다.)

- 무덤에 놓이는 대신 추방된 각 지속물은 각각 자신을 되돌리는 격발능력을 생성합니다. 해당 능력들은 다음 종료단 시작에 모두 격발하며, 당신은 그 능력들이 어떤 순서로 스택에 놓일 지를 선택할 수 있습니다. 카드들은 그 능력들이 해결되면서 한 번에 한 개씩 전장으로 되돌려집니다.
- 우주적 개입이 해결되고 나면, 당신이 조종하는 지속물들은 무덤에 놓이지 않게 되므로 그 지속물들이 가진 "[이 생물]이 죽을 때" 능력은 해당 턴의 나머지 동안 격발하지 않습니다.
- 토큰 지속물이 무덤에 놓이려는 경우, 대신 추방된 뒤에 사라집니다. 전장으로 되돌아오지 않습니다.
- 당신이 이런 식으로 마법진을 되돌리는 경우, 당신은 해당 마법진이 전장에 들어오기 직전에 그 마법진이 어떤 대상에 부여될 지를 선택합니다. 이런 식으로 전장에 되돌려지는 마법진은 부여할 플레이어나 지속물을 목표로 정하지 않으므로, 보호를 가진 지속물이나 플레이어가 선택될 수 있습니다. 그러나, 선택된 대상은 해당 마법진이 유효하게 부여할 수 있는 대상이어야 하므로, 해당 마법진의 특성에 대한 보호를 가진 플레이어 또는 지속물은 이런 식으로도 선택될 수 없습니다. 마법진을 부여할 유효한 대상이 없는 경우, 그 마법진은 추방 영역에 남습니다.

스کم파르의 왕관

{2}{G}{G}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

부여된 생물은 당신이 조종하는 엘프 한 개당 +1/+1 을 받고 대공을 가진다.

{2}{G}: 스킴파르의 왕관을 당신의 무덤에서 당신의 손으로 되돌린다.

- 스캠파르의 왕관이 제공하는 공격력/방어력 보너스는 당신이 조종하는 엘프의 수가 변경됨에 따라 변경됩니다.

천상의 발키리

{4}{W}{U}

생물 — 신령 천사

4/4

비행

천상의 발키리가 전장에 들어오거나 공격할 때마다, 카드 한 장을 뽑은 후, 당신의 손에서 카드 한 장을 뒷면 상태로 추방한다. 그 카드는 예고된 상태가 된다. 그 카드의 예고 비용은 그 카드의 마나 비용에서 {2}를 뺀 것이다. *(다음 턴부터, 당신은 이 생물이 전장을 떠나더라도 예고 비용을 지불해 그 카드를 발동할 수 있다)*

- 추방 영역에 놓인 카드는 예고되었으므로, 당신은 추방 영역에서 해당 카드를 확인할 수 있습니다. (카드를 뒷면 상태로 추방하게 하는 대부분의 효과들은 당신이 추방 영역에서 그 카드들을 확인하게 해 주지 않습니다.)
 - 예고 비용의 감소 효과는 예고 비용의 일반 마나에만 적용됩니다. 특정 색의 마나를 요구하는 것을 감소시킬 수 없습니다. 예를 들어, 당신이 손에서 마나 비용이 {1}{G}{G}인 카드를 예고하는 경우, 그 카드의 예고 비용은 {G}{G}가 됩니다.
 - 당신이 추방한 카드가 예고를 가지고 있는 경우, 해당 카드는 예고 비용을 두 개 (카드 자체에 인쇄된 것 및 천상의 발키리가 제공한 것) 가지게 됩니다. 당신은 어느 쪽 예고 비용으로도 해당 카드를 발동할 수 있습니다.
 - 선택적 양면 카드를 예고하는 경우, 예고 비용은 당신이 추방 영역에서 발동하려는 면의 마나 비용을 기반으로 합니다. 예를 들어, 당신이 동쪽애의 신, 콜보리/링하르트의 입장을 예고하는 경우, 당신은 그 뒤의 턴에 {G}{G}를 지불하고 콜보리를 발동하거나 {G}를 지불하고 링하르트의 입장을 발동할 수 있습니다. 당신이 전면은 대지가 아닌 면이지만 후면은 대지인 선택적 양면 카드를 예고하는 경우, 당신은 그 카드를 대지로써 플레이할 수 없습니다.
 - 카드가 예고된 상태가 되기는 하지만, 당신이 그 카드를 예고한 것은 아닙니다. 당신이 카드를 예고할 때 격발하는 능력은 격발하지 않습니다.
-

브레타가르드의 영웅

{2}{W}

생물 — 인간 전사

1/1

당신이 당신의 손에 있는 카드 및/또는 전장에 있는
지속물을 한 개 이상 추방할 때마다,
브레타가르드의 영웅에 +1/+1 카운터를 그만큼
올려놓는다.

브레타가르드의 영웅에 카운터가 다섯 개 이상
놓여 있는 한, 브레타가르드의 영웅은 비행을
가지며 자신의 다른 유형에 더불어 천사다.

브레타가르드의 영웅에 카운터가 열 개 이상 놓여
있는 한, 브레타가르드의 영웅은 무적을 가지며
자신의 다른 유형에 더불어 신이다.

- 토큰 지속물을 추방하면 브레타가르드의 영웅의 첫 번째 능력이 격발하며, 당신이 조종하지 않는 지속물을 추방해도 마찬가지입니다.
- 브레타가르드의 영웅이 가진 두 번째 능력 및 세 번째 능력은 특정한 종류의 카운터를 지칭하지 않습니다. 아무 카운터나 놓여 있거나 하면 계산에 포함됩니다.
- 브레타가르드의 영웅에 카운터가 열 개 이상 놓여 있으면, 브레타가르드의 영웅은 비행과 무적을 가지고, 천사이자 신이 됩니다 (그에 더불어 인간이고 전사지만, 그건 그렇게 재미있지 않지요).

엘프들의 검, 라트릴

{2}{B}{G}

전설적 생물 — 엘프 귀족

2/3

호전적

엘프들의 검, 라트릴이 플레이어에게 전투피해를
입힐 때마다, 1/1 녹색 엘프 전사 생물 토큰을
그만큼 만든다.

{T}, 당신이 조종하는 언택된 엘프 열 개를 탭한다:
각 상대는 생명 10 점을 잃고 당신은 생명 10 점을
얻는다.

- 라트릴의 활성화능력의 비용 중 엘프들을 탭하는 부분에 대해, 당신은 당신의 가장 최근 턴 시작 이후로 지속적으로 조종하지 않은 엘프들을 포함해 당신이 조종하는 언탭된 엘프 중 아무 엘프나 탭할 수 있습니다. 하지만, 그러기 위해서는 당신의 가장 최근 턴이 시작되었을 때부터 라트릴을 지속적으로 조종해 왔어야 합니다. 라트릴은 탭하는 엘프 열 개중 하나로 계산되지 않습니다.

이무기의 계약

{1}{B}{B}

집중마법

생물 유형 한 개를 선택한다. 플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 카드 X 장을 뽑고 생명 X 점을 잃는다. X 는 그 플레이어가 조종하며 선택된 유형을 가진 생물의 수이다.

- 당신은 이무기의 계약을 발동하면서 목표 플레이어를 선택하지만, 주문이 해결되기 전까지는 생물 유형을 선택하지 않습니다.
- 당신은 다람쥐 또는 기사와 같이 존재하는 생물 유형을 선택해야 합니다. 당신은 카드 유형 (예: 마법물체) 또는 상위 유형(예: 눈)을 선택할 수 없습니다.
- X 의 값은 이무기의 계약이 해결되는 시점에 해당 플레이어가 조종하며 선택된 유형을 가진 생물의 수에 기반합니다.

항상 감시하는 자 라나르

{2}{W}{U}

전설적 생물 — 신령 전사

2/3

비행, 경계

당신이 매 턴 처음으로 예고하는 카드는 예고하는 데 {0}이 든다.
당신이 당신의 손에 있는 카드 및/또는 전장에 있는 지속물을 한 개 이상 추방할 때마다, 비행을 가진 1/1 백색 신령 생물 토큰 한 개를 만든다.

- "당신이 처음으로 예고하는 카드"는 당신이 예고 특별 행동의 일부로 당신의 손에서 추방하는 첫 카드를 지칭합니다. 당신이 추방 영역에서 발동하는 예고된 카드를 지칭하는 것이 아닙니다.

- 라나르의 격발능력은 당신이 당신의 손에 있는 카드들 및/또는 전장에 있는 지속물들을 추방할 때마다 동시에 추방되는 객체가 몇 개인지에 상관없이 한 번만 격발합니다.
- 토큰 지속물을 추방하면 라나르의 격발능력이 격발하며, 당신이 조종하지 않는 지속물을 추방해도 마찬가지입니다.

저편의 현자

{5}{U}{U}

생물 — 신령 거인

5/5

비행

당신이 당신의 손이 아닌 곳에서 발동하는

주문들은 발동하는 데 {2}가 덜 든다.

예고 {4}{U} (당신의 턴 동안, 당신은 {2}를 지불하고

이 카드를 당신의 손에서 뒷면 상태로 추방할 수

있다. 다음 턴부터 예고 비용을 지불해 이 카드를

발동할 수 있다.)

- 주문의 총 비용을 결정하려면, 지불하려는 마나 비용 또는 대체비용에 비용 증가분을 추가한 다음 비용 감소분(저편의 현자의 능력 등)을 적용하십시오. 주문의 전환마나비용은 해당 주문을 발동하기 위해 지불한 총 비용과 무관하게 마나 비용에 의해서만 결정됩니다.
- 비용 감소는 당신이 당신의 손이 아닌 다른 곳에서 발동하는 주문들의 비용 중 일반 마나에만 적용됩니다. 특정 색의 마나를 요구하는 것을 감소시킬 수 없습니다.

이무기의 영혼그릇

{2}{B}

마법물체

당신이 조종하는 엘프가 죽을 때마다, 그 카드를

추방한다.

{T}, 생명 2 점을 지불한다: 턴종료까지, 당신은

이무기의 영혼그릇으로 추방된 카드들 중 생물

주문 한 개를 발동할 수 있다.

- 플레이어들은 당신의 무덤에서 카드를 추방하는 격발능력에 대응해 그 카드를 다른 방식으로 제거할 수 있습니다. 이무기의 영혼그릇의 능력이 그 카드를 제거하기 전에 해당 카드가 무덤을 떠나는 경우, 이무기의 영혼그릇은 당신이 그 카드를 발동하게 해 주지 않습니다.
- 활성화능력은 당신이 어떤 시점에 그 생물 주문을 발동할 수 있는지를 변경하지 않습니다. 대부분의 경우, 이는 당신의 턴 본단계에 스택이 비어 있을 때를 의미하지만, 섬광에 의해 변경될 수도 있습니다.

유령의 폭우

{4}{U}{U}

집중마법

당신의 상대들이 조종하는 방어력이 X 이하인 생물들을 각각 소유자의 손으로 되돌린다. X는 당신이 조종하는 섬의 수이다.

예고 {1}{U}{U} (당신의 턴 동안, 당신은 {2}를 지불하고 이 카드를 당신의 손에서 뒷면 상태로 추방할 수 있다. 다음 턴부터 예고 비용을 지불해 이 카드를 발동할 수 있다.)

- 유령의 폭우가 해결되는 시점에 당신이 조종하는 섬의 수를 세어 X 값을 결정하십시오.

울버린 기수

{4}{G}{G}

생물 — 엘프 전사

4/4

각 유지단 시작에, 1/1 녹색 엘프 전사 생물 토큰 한 개를 만든다.

다른 엘프가 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 당신은 그 생물의 방어력만큼 생명을 얻는다.

- 마지막 능력이 해결되는 시점에 해당 생물의 방어력을 사용해서 생명점을 몇 점 얻는지를 결정하십시오. 그 시점에 해당 엘프가 더이상 전장에 없는 경우, 그 생물이 마지막으로 전장에 있었을 때의 방어력을 사용하십시오.

매직: 더 개더링, 매직, 칼드하임, 젠디카르, 엘드레인의 왕좌, 테로스 및 이코리아는 미국 및 기타 국가에서 Wizards of the Coast LLC 의 등록상표입니다. ©2021 Wizards.