

모던 호라이즌2 출시 노트

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

마지막 수정일: 2021년 3월 31일 목요일

출시 사항에는 새로운 *매직: 더 게더링*® 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 개념 일부를 설명합니다.

'카드별 설명'에서는 세트에 포함된 카드와 관련하여 가장 중요할 뿐 아니라 플레이어들이 혼동하기 쉬운 질문에 대한 답변이 포함되어 있습니다. '카드별 설명' 부분에서 설명하는 카드의 경우 참고를 위해 해당 카드의 전체 텍스트가 나와 있습니다. 세트에 포함된 모든 카드가 수록되어 있지는 않습니다.

일반 설명

출시 정보

모던 호라이즌2 세트는 공식 출시일인 2021년 6월 18일 금요일부터 공인 컨스트럭티드 플레이에 사용 가능합니다. 해당 시기에, 이 세트는 빈티지, 레거시, 커맨더 및 모던에서 사용 가능합니다. 이 세트에 인쇄된 카드들은 스탠다드에서 사용할 수 없습니다.

모던 호라이즌2 메인 세트에는 303장의 카드가 있으며, 드래프트 부스터에서 등장하고 *모던 호라이즌2* 확장 기호를 가지고 있습니다. 이러한 메인세트 카드들 중, 마지막 42장(수집가 번호 262~303번)은 *매직*의 과거에서 재판된 카드들입니다. 이 카드들은 문구란에 해당 카드들이 최초로 인쇄된 확장판의 기호로 표시되어 있는 워터마크를 통해 판별할 수 있습니다. 이 카드들은 여기에 인쇄됨으로써 모던 형식에 소개되지만, 이 팩에서 등장한다고 해서 다른 형식들에서 해당 카드의 기존 유효성을 변경하지는 않습니다. (특히, 도당의 하수인, 브레이즈는 커맨더에서 금지된 채로 남습니다.)

메인세트에서 등장하는 카드 303장에 대한 부스터의 재미 버전에 추가로, *모던 호라이즌2* 콜렉터 부스터에서는 첫 *모던 호라이즌* 세트의 재판 카드가 원래의 *모던 호라이즌* 확장판 기호를 가진 채로 구판 카드 틀로 등장합니다. 그러한 카드들의 카드별 설명에 대해서는 [Gatherer.Wizards.com](https://gatherer.wizards.com)을 방문하거나 [Magic.Wizards.com/en/articles/archive/feature/modern-horizons-release-notes-2019-05-31](https://www.magicwizards.com/en/articles/archive/feature/modern-horizons-release-notes-2019-05-31)에서 *모던 호라이즌* 출시 노트를 확인하십시오.

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.

기존 기능

모던 호라이즌2 세트에서는 40개가 넘는 키워드 능력, 키워드 행동, 능력어 및 이름이 붙여지지 않은 기능들이 돌아옵니다. 이 기능들에 대한 규칙은 이번 출시로 인해 변경되지 않습니다. 그러나, 몇몇 규칙은 그러한 능력을 가진 카드가 최초로 인쇄되었을 때와 비교해 변경된 것도 있습니다.

이 항목에서는 가장 빈번하게 등장하는 기능들, 특별히 복잡한 기능들 및 익숙하지 않을 수 있는 기능들에 대한 설명을 확인할 수 있습니다.

기존 키워드 능력: 유예

유예는 당신이 카드를 한 쪽으로 치워둔 뒤 몇 턴 후에 발동할 수 있게 해 주는 기능입니다—마나를 적게 써서 효과를 얻을 수 있지만, 도착하기까지 시간을 들여야만 하게 됩니다.

균열을 뿌리는 자

{2}{G}

생물 — 엘프 드루이드

1/3

{T}: 원하는 색의 마나 한 개를 추가한다.

유예 2—{G} (이 카드를 당신의 손에서 발동하는 대신, {G}를 지불하여 이 카드에 시간 카운터 두 개를 올려놓고 추방할 수 있다. 당신의 유지단 시작에, 시간 카운터 한 개를 제거한다. 마지막 카운터가 제거됐을 때, 마나 비용을 지불하지 않고 이 카드를 발동한다. 이 카드는 신속을 가진다.)

태양의 탈리스만

마법물체

유예 3—{1} (이 카드를 손에서 발동하는 대신에

{1}를 지불하여 시간 카운터 세 개를 올려놓고 추방한다. 당신의 유지단 시작에, 시간 카운터 한 개를 제거한다. 마지막 카운터가 제거됐을 때, 마나 비용을 지불하지 않고 이 카드를 발동한다.)

{T}: {C}{C}를 추가한다.

- 유예는 세 가지 능력을 대표하는 키워드입니다. 첫 번째는 당신이 당신의 손에 있는 카드의 유예 비용("—" 뒤에 기재)을 지불함으로써 해당 카드에 특정한 숫자의 시간 카운터("—" 앞에 기재)를 올려놓고 추방할 수 있게 해 주는 정적능력입니다. 두 번째는 당신의 유지단 시작에 유예된 카드에서 시간 카운터 한 개를 제거하는 격발능력입니다. 세 번째는 마지막 시간 카운터가 제거됐을 때 그 카드를 발동하게 해 주는 격발능력입니다. 당신이 이런 식으로 생물 주문을 발동하는 경우, 그 생물은 당신이 그 생물의 조종권을 잃기 전까지(또는, 희귀한 경우에, 그 생물 주문이 스택에 있는 동안 당신이 그 주문의 조종권을 잃기 전까지) 신속을 얻습니다.

- 유예를 가진 일부 카드에는 마나 비용이 없습니다. 이런 카드들은 정상적으로는 발동할 수 없습니다. 당신은 이 카드들을 대체비용으로 발동하거나 마나 비용을 지불하지 않고 발동하는 방법을 찾아야 하며, 여기에는 해당 카드들을 유예하는 것 등이 포함됩니다.
- 당신은 해당 카드를 발동할 수 있다면 언제든 유예를 사용해 당신의 손에서 카드를 추방할 수 있습니다. 당신은 이 행동을 할 수 있는지를 판단하기 위해서 해당 카드의 카드 유형, 당신이 언제 그 카드를 발동할 수 있는지를 수정하는 효과(섬광 등), 그리고 당신이 그 카드를 발동하지 못하게 막는 다른 효과(Meddling Mage의 능력 등)들을 고려하십시오. 당신이 해당 카드를 발동하는 모든 단계를 완료할 수 있는지는 무관합니다. 예를 들어, 당신은 마나 비용이 없거나, 목표를 필요로 하지만 유예를 하는 시점에는 유효한 목표가 없는 유예를 가진 카드들도 추방할 수 있습니다.
- 유예로 추방되는 카드들은 앞면 상태로 추방됩니다.
- 유예를 가진 카드를 추방하는 것은 그 카드를 발동하는 것이 아닙니다. 이 행동은 스택을 이용하지 않으므로 이에 대응할 수 없습니다.
- 주문이 목표를 필요로 하는 경우, 그 목표들은 주문이 추방될 때가 아니라 주문이 최종적으로 발동될 때 선택됩니다.
- 어떤 효과가 "유예된 카드"를 지칭하는 경우, 이는 해당 카드가 (1) 유예를 가지고 있으며, (2) 추방 영역에 있으며, (3) 자신의 위에 시간 카운터가 한 개 이상 놓여 있다는 것을 의미합니다.
- 유예의 첫 번째 격발능력(시간 카운터를 제거하는 능력)이 무효화되는 경우, 아무 시간 카운터도 제거되지 않습니다. 그 능력은 카드의 소유자의 다음 유지단 시작에 다시 격발하게 됩니다.
- 마지막 시간 카운터가 제거될 때, 유예의 두 번째 격발능력(당신이 그 카드를 발동하게 해 주는 능력)이 격발합니다. 마지막 시간 카운터가 제거된 이유나 어떤 효과로 그 시간 카운터가 제거되었는지는 상관하지 않습니다.
- 두 번째 격발능력이 무효화되는 경우, 그 카드는 발동될 수 없습니다. 그 카드는 시간 카운터가 없는 채로 추방 영역에 남으며, 더이상 유예된 것이 아닙니다.
- 두 번째 격발능력이 해결되면서, 당신은 가능하면 그 카드를 반드시 발동해야 합니다. 당신은 해당 카드가 목표를 요구하고 목표로 정할 수 있는 대상들이 당신이 목표로 정하고 싶지 않은 것들밖에 남지 않았다고 해도 반드시 그렇게 해야만 합니다. 카드의 유형에 기반한 타이밍 제약은 무시됩니다.
- 당신이 유효한 목표가 없는 등의 이유로 그 카드를 발동할 수 없는 경우, 그 카드는 시간 카운터가 없는 채로 추방 영역에 남으며, 더이상 유예된 것이 아닙니다.
- 유예를 사용하는 것과 같이 "마나 비용을 지불하지 않고" 카드를 발동하는 경우, 어떠한 대체 비용도 지불하겠다고 선택할 수 없습니다. 하지만 추가비용은 지불할 수 있습니다. 발동할 카드에 필수적인 추가비용이 있는 경우, 카드를 발동하고 싶다면 그 비용은 반드시 지불해야 합니다.
- 당신은 어떤 경우에도 비용을 지불하기 위해 마나 능력을 사용하도록 강제되지 않으므로, 필수적인 추가 마나 비용(트레이벤의 수호자 탈리아 등으로 인해)이 있는 경우, 당신은 이를 위해 마나 능력을 활성화하는 것을 거절할 수 있고 따라서 유예된 카드를 발동하지 않고 해당 카드가 추방 영역에 남게 할 수 있습니다.
- 카드의 마나 비용에 {X}가 있는 경우, 마나 비용을 지불하지 않고 그 카드를 발동할 때에는 그 값으로 0을 선택해야 합니다.
- 마나 비용을 지불하지 않고 발동된 주문의 마나 값은 비용이 지불되지 않았다고 하더라도 해당 카드의 마나 비용에 의해 결정됩니다.

- 유예를 사용해 발동되는 생물은 신속을 가지고 전장에 들어옵니다. 해당 생물은 다른 플레이어가 그 생물의 조종권을 얻을 때까지 신속을 가지게 됩니다. (몇몇 희귀한 경우에는, 다른 플레이어가 해당 생물 주문 자체의 조종권을 얻을 수도 있습니다. 이러한 일이 발생하는 경우, 해당 생물은 신속을 가지고 전장에 들어오지 않습니다.)

기존 키워드 능력: 광기

광기를 가진 카드는 당신이 그 카드를 버릴 때 조용히 무덤으로 가지 않습니다—당신은 대신 그 카드의 광기 비용을 지불해 그 카드를 발동할 수 있습니다.

지옥의 잡종견

{3}{B}

생물 — 나이트메어 개

4/3

카드 한 장을 버린다: 지옥의 잡종견은 턴종료까지 +1/+1을 받는다.

광기 {2}{B} (이 카드를 버리는 경우, 추방 영역에 버린다. 그렇게 할 때, 광기 비용을 지불하고 이 카드를 발동하거나 당신의 무덤에 이 카드를 놓는다.)

- 매직 게임에서는 플레이어의 손에 있는 카드만을 버릴 수 있습니다. 이외의 다른 곳에서 카드를 해당 플레이어의 무덤에 넣는 효과들은 그 카드들을 버리게 하는 것이 아닙니다.
- 광기는 당신이 카드를 버리는 이유와는 별개로 작동합니다. 주문 또는 능력의 비용을 지불하거나, 주문 또는 능력의 지시에 의해, 심지어는 정화단에 손에 카드가 너무 많은 경우에도 카드를 버릴 수 있습니다. 하지만, 버리고 싶다고 해서 광기를 가진 카드를 아무 이유 없이 버릴 수는 없습니다.
- 광기를 가졌으며 버려진 카드는 무덤이 아니라 추방 영역에 놓였다고 해도 버려진 것으로 간주됩니다. 해당 카드가 비용을 지불하기 위해 버려진 경우, 그 비용은 여전히 지불된 것입니다. 카드가 버려질 때 격발되는 능력은 여전히 격발됩니다.
- 광기 비용을 지불하여 발동한 주문은 다른 모든 주문과 마찬가지로 스택에 쌓입니다. 무효화, 복사 등도 물론 가능합니다. 해결되면서, 해당 카드가 지속물 카드라면 전장에 놓이고 순간마법이나 집중마법 카드라면 소유자의 무덤에 놓입니다.
- 광기로 주문을 발동하는 것은 그 카드의 카드 유형에 따른 타이밍 규칙을 무시합니다. 예를 들어, 당신은 광기를 가진 집중마법 카드를 상대방의 턴 동안에 버리는 경우 그 카드를 발동할 수 있습니다.
- 주문의 총 비용을 결정하려면, 지불하려는 마나 비용 또는 대체비용(광기 비용 등)에 비용 증가분을 추가한 다음 비용 감소분을 적용하십시오. 주문의 마나 값은 해당 주문을 발동하기 위해 지불한 총 비용과 무관하게 마나 비용에 의해서만 결정됩니다.
- 광기의 격발능력이 해결될 때 카드를 광기 능력으로 발동하지 않겠다고 선택한 경우, 그 카드는 당신의 무덤에 놓입니다. 광기는 그 카드를 나중에 다시 발동할 수 있는 기회를 주지 않습니다.
- 당신이 주문 또는 활성화능력의 비용을 지불하기 위해 광기를 가진 카드를 버리는 경우, 카드를 버려서 지불한 주문이나 능력이 해결되기 전에 버려진 카드의 광기 격발능력(그리고 당신이 그 카드를 발동하기로 한 경우에는 해당 주문도)이 먼저 해결됩니다.

- 주문 또는 능력이 해결되는 동안 광기를 가진 카드를 버리는 경우, 해당 카드는 즉시 추방 영역으로 옮겨집니다. 당신이 버린 카드는 해당 시점에 당신의 무덤에 없다는 점에 유의한 채로, 계속해서 해당 주문 또는 능력을 해결하십시오. 주문 또는 능력이 완전히 해결되면 버려진 카드의 광기 격발능력이 스택에 쌓입니다.

기존 키워드 능력: 유형순환

유형순환은 순환 능력의 일종입니다. "[유형]순환 [비용]"은 "[비용], 이 카드를 버린다: 당신의 서고에서 [유형] 카드 한 장을 찾아, 그 카드를 공개하고, 당신의 손으로 가져간 후, 서고를 섞는다."를 의미합니다. 이러한 유형은 보통 하위 유형("산순환" 등)이지만, 아무 카드 유형, 하위 유형, 상위 유형, 또는 이러한 것들의 조합("기본 대지순환" 등)일 수 있습니다.

조정사 콜로스

{5}{W}

생물 — 염소 야수

4/6

조정사 콜로스가 전장에 들어올 때, 상대의 무덤에 있는 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 그 플레이어의 서고 맨 밑에 놓는다.

기본 대지순환 {1}{W} ({1}{W}), 이 카드를 버린다: 당신의 서고에서 기본 대지 카드 한 장을 찾아, 그 카드를 공개하고, 당신의 손으로 가져간 후, 서고를 섞는다.)

지나가기

{3}{U}{U}

집중마법

생물 두 개를 목표로 정한다. 그 생물들을 소유자의 손으로 되돌린다.

마법사순환 {2} ({2}), 이 카드를 버린다: 당신의 서고에서 마법사 카드 한 장을 찾아, 그 카드를 공개하고, 당신의 손으로 가져간 후, 서고를 섞는다.)

- 일반적인 순환 능력과 다르게, 유형순환은 당신에게 카드를 뽑게 해주지 않습니다. 오히려, 이 능력은 당신이 당신의 서고에서 해당 능력의 이름에 기재된 유형을 가진 카드를 찾을 수 있게 해 줍니다. 예를 들어, 기본 대지순환을 가진 카드는 당신이 기본 대지 카드를 찾게 해주며, 마법사순환을 가진 카드는 당신이 마법사 카드를 찾게 해 줍니다.
- 유형순환은 순환의 한 형태입니다. 카드가 순환됨으로써 격발되는 능력은 카드가 유형순환되는 경우에도 격발됩니다. 순환 능력을 활성화하지 못하게 만드는 능력은 유형순환 능력도 활성화하지 못하게 막습니다.

기존 능력어: 화합

화합은 발동하는 데 소비한 마나 색 개수에 어떤 식으로든 의존하는 카드를 강조하는 능력어입니다. 능력어는 이탤릭체로 표시되며 규칙으로서 의미를 가지지 않습니다.

빛을 발하는 미식가
{4}{B}
생물 — 흡혈귀 마법사
5/5

화합 — 빛을 발하는 미식가가 전장에 들어올 때, 각 상대는 생명 X점을 잃고 당신은 생명 X점을 얻는다. X는 이 주문을 발동하기 위해 지불한 마나의 색 종류 수이다.

- 주문을 발동하는 데 소비할 수 있는 마나 색의 최대 개수는 다섯입니다. 무색은 색이 아닙니다. 화합을 가진 주문의 비용이 소비할 수 있는 마나 색의 수를 제한할 수 있음에 유의하시기 바랍니다.
- 주문이나 능력에 의한 경우가 아니라면 더 많은 수의 마나 색을 소비하기 위해 화합을 가진 주문에 마나를 더 지불할 수는 없습니다. 이와 마찬가지로 주문이나 능력에 의해 화합을 가진 주문을 발동하는 데 필요한 마나 비용의 양이 줄어드는 경우 더 많은 수의 마나 색을 소비하기 위해 그 비용 감소를 무시할 수는 없습니다.
- 화합 능력을 가진 주문을 발동하는데 대체비용이나 추가비용이 있는 경우엔 해당 비용을 지불하기 위해 소비한 마나의 색도 포함합니다.
- 화합을 가진 주문을 효과에 의해 마나 비용을 지불하지 않고 발동하게 되어 마나를 소비하지 않고 발동하는 경우, 발동하기 위해 지불한 마나의 색 종류 수는 0입니다.
- 화합을 가진 주문을 복사하는 경우엔 복사본을 발동하는 데 소비한 마나가 없으므로 해당 주문을 발동하기 위해 지불한 마나 색의 수는 0입니다. 원본 주문을 발동하기 위해 지불한 마나 색의 수는 복사되지 않습니다.

기존 키워드 능력: 폭풍

폭풍은 폭풍을 가진 주문을 발동하기 전에 해당 턴 동안 발동한 주문의 수에 기반해 일정한 수만큼 폭풍을 가진 주문의 복사본을 만드는 기능입니다.

재질폭풍
{1}{G}
집중마법
1/1 녹색 다람쥐 생물 토큰 한 개를 만든다.
폭풍 (당신이 이 주문을 발동할 때, 이번 턴에 이 주문이 발동되기 전에 발동된 주문의 수만큼 이 주문을 복사한다.)

- 복사본들은 스택에 곧바로 놓입니다. 복사본들은 발동된 것이 아니며 해당 턴 나중에 발동되는 폭풍을 가진 다른 주문들의 계산에 포함되지 않습니다.
- 플레이어의 손이 아닌 다른 영역에서 발동된 주문들 및 무효화되거나 또는 해결되지 못한 주문들은 폭풍 능력의 계산에 포함됩니다.
- 주문의 복사본은 다른 주문들과 마찬가지로 무효화될 수 있지만, 개별적으로 무효화되어야만 합니다. 폭풍을 가진 주문을 무효화해도 복사본에는 영향을 주지 않습니다.
- 복사본들을 만드는 격발능력은 격발능력 자체를 무효화하는 주문이나 능력으로 무효화할 수 있습니다. 격발능력이 무효화되는 경우, 아무 복사본도 스택에 놓이지 않게 됩니다.

- 폭풍을 가진 주문에 목표가 있는 경우, 당신은 원하는 만큼 복사본들의 목표를 새롭게 정할 수 있습니다. 당신은 각 복사본마다 다른 선택을 할 수 있습니다.

기존 키워드 능력: 회상

회상은 카드가 게임에 영향을 줄 수 있는 두 번째 기회를 제공하는 기존 기능입니다.

벼락부자
 {R}
 집중마법
 보물 토근 한 개를 만든다. (보물 토근은 "{T}, 이 마법물체를 희생한다: 원하는 색의 마나 한 개를 추가한다."를 가진 마법물체이다.)
 회상 {2}{R} (당신은 이 카드의 회상 비용을 지불해 이 카드를 당신의 무덤에서 발동할 수 있다. 그 후 이 카드를 추방한다.)

- "회상 [비용]"은 "당신은 마나 비용 대신 [비용]을 지불하고 이 카드를 당신의 무덤에서 발동할 수 있다." 및 "회상 비용이 지불되었다면, 이 카드가 스택을 떠나려 하는 경우 다른 영역에 놓는 대신 이 카드를 추방한다."를 의미합니다.
- 당신은 여전히 모든 타이밍 제한과 허가를 따라야 하며, 카드의 유형에 기반한 것들도 이에 포함됩니다. 예를 들어, 당신은 일반적으로 집중 마법을 사용할 수 있는 때에만 회상을 통해 집중마법을 발동할 수 있습니다.
- 주문의 총 비용을 결정하려면, 지불하려는 마나 비용 또는 대체비용(회상 비용 등)에 비용 증가분을 추가한 다음 비용 감소분을 적용하십시오. 주문의 마나 값은 해당 주문을 발동하기 위해 지불한 총 비용과 무관하게 마나 비용에 의해서만 결정됩니다.
- 회상을 통해 발동된 주문은 이후 항상 추방되며, 이는 그 주문이 해결되든, 무효화되든, 다른 방법으로 스택을 떠나든 마찬가지입니다.
- 회상을 가진 카드가 다른 어떤 방법을 통해 발동되지 않은 채로 당신의 무덤에 놓인 경우에도 그 주문을 회상으로 발동할 수 있습니다.
- 회상을 가진 카드가 당신의 턴 동안 당신의 무덤에 놓이는 경우, 허용된 상황이라는 전제하에, 당신은 다른 플레이어들이 어떤 행동을 취하기 전에 그 주문을 발동할 수 있습니다.

카드별 설명

변치 않는 은혜
 {2}{W}
 부여마법
 당신의 종료단 시작에, 하나를 선택한다 —
 •당신은 생명 1점을 얻는다.
 •당신의 무덤에 있는 마나 값이 1인 생물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 전장으로 되돌린다.

- 무덤에 있는 생물 카드의 마나 비용에 {X}가 있는 경우, 그 카드의 마나 값을 결정할 때 X는 0입니다.

아카데미 제조자

{3}

마법물체 생물 — 조립공

1/3

당신이 단서, 음식, 또는 보물 토큰을 만들려 한다면,

대신 그 토큰들을 각각 한 개씩 만든다.

- 당신이 아카데미 제조자를 한 개 조종하고 단서, 음식 또는 보물 토큰을 일정량 만들려고 하는 경우, 대신 그만큼의 단서 토큰, 그만큼의 음식 토큰, 그리고 그만큼의 보물 토큰을 만들게 됩니다.
- 당신이 아카데미 제조자를 두 개 조종하고 단서, 음식 또는 보물 토큰을 일정량 만들려고 하는 경우, 대신 그 세 배만큼의 단서 토큰, 그 세 배만큼의 음식 토큰, 그리고 그 세 배만큼의 보물 토큰을 만들게 됩니다.
- 당신이 아카데미 제조자를 열여덟 개 조종하고 (왜 이렇게 됐는지 전 모르겠으니 알아서 확인해 보세요) 단서, 음식 또는 보물 토큰을 일정량 만들려고 하는 경우, 대신 그 129,140,163배만큼의 단서 토큰, 그 129,140,163배만큼의 음식 토큰, 그리고 129,140,163세 배만큼의 보물 토큰을 만들게 됩니다.
- 이런 식으로 단서 토큰을 만드는 것은 조사하는 것과 같지 않습니다. 특히, 당신이 조사할 때마다 격발하는 능력은 당신이 이 대체효과로 단서 토큰을 만드는 것으로는 격발하지 않습니다. 당신이 조사를 한 번 했기 때문에 원본 토큰이 생성된 경우, 이러한 능력들은 당신이 최종적으로 만든 단서 토큰이 몇 개인지에 상관없이 각각 한 번씩만 격발됩니다.

비행 아메바

{3}{U}

생물 — 정령 야수

2/4

비행

카드 한 장을 버린다: 턴종료까지 비행 아메바의

공격력과 방어력을 뒤바꾼다.

- 생물의 공격력과 방어력을 뒤바꾸는 효과는 그 효과들이 적용되기 시작한 시점에 상관없이 다른 모든 효과가 적용된 뒤에 적용됩니다. 예를 들어, 당신이 비행 아메바의 공격력과 방어력을 뒤바꾼 뒤 해당 턴 나중에 그 생물에게 +2/+0을 주었다면, 그 생물은 6/2 생물이 아니라 4/4 생물이 됩니다.
- 생물에 입혀진 피해는 정화단 또는 어떤 효과가 그 피해를 제거하기 전까지 남아있으므로, 당신이 해당 턴에 그 생물의 공격력과 방어력을 뒤바꾸는 경우 생물에게 입혀진 치명적이지 않은 피해가 치명적인 피해로 변할 수도 있습니다.
- 생물의 공격력과 방어력을 두 번(또는 짝수 횟수만큼) 뒤바꾸게 되면 뒤바꾸기 전의 공격력과 방어력으로 되돌리는 것과 같은 효과를 내게 됩니다.

최초의 점액괴물, 아이브

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

전설적 생물 — 점액괴물

2/2

폭풍 (당신이 이 주문을 발동할 때, 이번 턴에 이 주문이 발동되기 전에 발동된 주문의 수만큼 이 주문을 복사한다. 복사본들은 토큰이 된다.)

최초의 점액괴물, 아이브가 토큰이라면 아이브는 전설적이 아니다.

아이브는 당신이 조종하는 다른 점액괴물 한 개당 +1/+1 카운터 한 개를 가지고 전장에 들어온다.

- 폭풍으로 복사된 복사본들은 한 번에 한 개씩 전장에 들어오며, 그 후 원본 주문이 그 뒤를 따릅니다. 각각의 아이브는 자신이 전장에 들어오는 시점에 당신이 조종하고 있는 점액괴물의 수만큼 +1/+1 카운터를 가지고 전장에 들어옵니다. 당신이 점액괴물을 가지고 있지 않은 채로 시작하는 경우, 첫 아이브는 카운터가 없이 들어오고, 두 번째는 카운터 한 개를 가지고 들어오는 식으로 진행됩니다.

고이프의 제단

{5}

종족 마법물체 — 루고이프

당신이 조종하는 생물이 혼자 공격할 때마다, 그

생물은 턴종료까지 +X/+X를 받는다. X는 모든

무덤에 있는 카드들이 가진 카드 유형의 수이다.

당신이 조종하는 루고이프 생물들은 돌진을 가진다.

- 종족은 생물이 아닌 카드가 생물 유형을 가지게 해 주는 카드 유형입니다. 고이프의 제단은 전장에 있는 동안 (생물은 아니지만) 루고이프이며, 전장이 아닌 영역에서는 (생물 카드는 아니지만) 루고이프 카드입니다.
 - 생물은 공격자 지정단에 공격자로 선언된 유일한 생물인 경우(해당하는 경우에는 팀원이 조종하는 생물을 포함하여) 혼자 공격한 것입니다. 예를 들어, 당신이 여러 생물로 공격했는데 한 생물을 제외한 나머지 모두가 전투에서 제거된 경우에는 고이프의 제단의 첫 번째 능력이 격발되지 않습니다.
 - 무덤에서 등장할 수 있는 카드 유형은 마법물체, 생물, 부여마법, 순간마법, 대지, 플레인즈워커, 집중마법 및 종족입니다. 전설적, 기본 및 눈은 카드 유형이 아니라 상위 유형이며, 마법진 및 루고이프는 카드 유형이 아니라 하위 유형입니다.
 - 고이프의 제단이 어떤 식으로든 생물이 되었고 해당 효과가 고이프의 제단이 자신의 다른 유형들을 유지할 수 있게 해 주는 경우, 고이프의 제단은 자신에게 돌진을 제공합니다.
-

전기결합 투창병

{W}

마법물체 생물 — 병사

0/1

{T}, 전기결합 투창병에서 +1/+1 카운터 X개를 제거한다: 공격 중이거나 방어 중인 생물을 목표로 정한다. 전기결합 투창병은 그 생물에게 피해 X점을 입힌다.

모듈 1 (이 생물은 +1/+1 카운터 한 개를 가지고 전장에 들어온다. 이 생물이 죽을 때, 마법물체 생물을 목표로 정한다. 당신은 이 생물의 +1/+1 카운터를 목표로 올려놓을 수 있다.)

- 활성화능력이 해결되려는 시점에 그 목표가 전투에서 제거되었기 때문 등의 이유로 유효하지 않게 된 경우, 아무런 피해도 입혀지지 않습니다.
- 이 생물이 무덤에 놓이기에 충분한 수의 -1/-1 카운터를 받게 되는 경우, 모듈 능력에 의해 목표 마법물체 생물에게 자신이 전장을 떠나기 전에 가지고 있던 +1/+1 카운터의 수와 동일한 수의 +1/+1 카운터를 올려놓게 됩니다.

전기결합 물이꾼

{1}{R}{W}

마법물체 생물 — 고양이 병사

0/0

선제공격

전기결합 물이꾼이 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는 다른 각 마법물체 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

모듈 2 (이 생물은 +1/+1 카운터 두 개를 가지고 전장에 들어온다. 이 생물이 죽을 때, 마법물체 생물을 목표로 정한다. 당신은 이 생물의 +1/+1 카운터를 목표로 올려놓을 수 있다.)

- 이 생물이 무덤에 놓이기에 충분한 수의 -1/-1 카운터를 받게 되는 경우, 모듈 능력에 의해 목표 마법물체 생물에게 자신이 전장을 떠나기 전에 가지고 있던 +1/+1 카운터의 수와 동일한 수의 +1/+1 카운터를 올려놓게 됩니다.

전기결합 절단자

{4}{R}

마법물체 생물 — 고양이

0/0

모듈 4 (이 생물은 +1/+1 카운터 네 개를 가지고 전장에 들어온다. 이 생물이 죽을 때, 마법물체 생물을 목표로 정한다. 당신은 이 생물의 +1/+1 카운터를 목표로 올려놓을 수 있다.)

폭동 (이 생물은 당신의 선택에 따라 추가적인 +1/+1 카운터 한 개 또는 신속을 가지고 전장에 들어온다.)

- 이 생물이 무덤에 놓이기에 충분한 수의 -1/-1 카운터를 받게 되는 경우, 모듈 능력에 의해 목표 마법물체 생물에게 자신이 전장을 떠나기 전에 가지고 있던 +1/+1 카운터의 수와 동일한 수의 +1/+1 카운터를 올려놓게 됩니다.
- 폭동은 대체효과입니다. 플레이어들은 당신이 +1/+1 카운터 또는 신속을 고르는 것에 대응할 수 없으며, 그 생물이 전장에 놓여 있을 때 +1/+1 카운터이든 신속 능력이든 어느 한쪽을 가지지 않은 상태에서 행동을 취할 수도 없습니다.
- 전장에 들어오는 생물이 폭동을 가지고 있지만 +1/+1 카운터를 올려놓을 수 없는 경우, 그 생물은 신속을 얻습니다. 그러나, 전기결합 절단자의 경우에는 아마도 방어력이 0일 것이므로 공격할 수 있기 전에 소유자의 무덤에 놓이게 됩니다.
- 당신의 생물이 신속을 얻도록 선택하는 경우, 그 생물은 무기한으로 신속을 얻습니다. 턴이 종료되거나 다른 플레이어가 조종권을 가져간다고 해도 신속을 잃지 않습니다.

전기결합 추적자

{2}{R}

마법물체 생물 — 개

0/0

호전적

모듈 2 (이 생물은 +1/+1 카운터 두 개를 가지고 전장에 들어온다. 이 생물이 죽을 때, 마법물체 생물을 목표로 정한다. 당신은 이 생물의 +1/+1 카운터를 목표로 올려놓을 수 있다.)

당신이 매 턴 당신의 첫 주문 이외의 주문을 발동할 때마다, 전기결합 추적자에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

- 이 생물이 무덤에 놓이기에 충분한 수의 -1/-1 카운터를 받게 되는 경우, 모듈 능력에 의해 목표 마법물체 생물에게 자신이 전장을 떠나기 전에 가지고 있던 +1/+1 카운터의 수와 동일한 수의 +1/+1 카운터를 올려놓게 됩니다.
- 전기결합 추적자는 자신이 전장에 놓이기 전에 당신이 발동한 주문들을 고려합니다. 예를 들어, 당신이 어떤 턴에 발동한 첫 주문이 전기결합 추적자인 경우, 전기결합 추적자가 전장에 놓인 뒤에 당신이 발동하는 후속 주문들은 마지막 능력을 격발시킵니다.

전기결합 새끼용

{3}{R}

마법물체 생물 — 용

0/0

비행

{R}: 전기결합 새끼용은 턴종료까지 +1/+0을 받는다.

모듈 2 (이 생물은 +1/+1 카운터 두 개를 가지고 전장에 들어온다. 이 생물이 죽을 때, 마법물체 생물을 목표로 정한다. 당신은 이 생물의 +1/+1 카운터를 목표로 올려놓을 수 있다.)

- 이 생물이 무덤에 놓이기에 충분한 수의 -1/-1 카운터를 받게 되는 경우, 모듈 능력에 의해 목표 마법물체 생물이 자신에 전장을 떠나기 전에 가지고 있던 +1/+1 카운터의 수와 동일한 수의 +1/+1 카운터를 올려놓게 됩니다.

슬픔의 대마귀

{5}{B}{B}

생물 — 악마

4/5

비행

슬픔의 대마귀가 전장에 들어올 때, 상대들이 조종하는 생물들은 턴종료까지 -2/-2를 받는다.

발굴 {3}{B}{B} ({3}{B}{B}: 이 카드를 당신의 무덤에서 전장으로 되돌린다. 이 카드는 신속을 얻는다. 다음 종료단 시작에 또는 이 카드가 전장을 떠나려 하면 이 카드를 추방한다. 집중마법 시기에만 발굴할 수 있다.)

- 생물 카드의 발굴 능력을 활성화하는 것은 그 생물 카드를 발동하는 것과는 다릅니다. 발굴 능력은 스택에 놓이지만, 생물 카드는 스택에 놓이지 않습니다. 활성화 능력과 상호작용하는 주문 및 능력들(Stifle 등)은 발굴과 상호작용하지만, 주문과 상호작용하는 주문 및 능력들(주문 취소 등)은 상호작용하지 않습니다.
- 발굴 능력으로 전장에 돌아온 생물이 어떠한 이유로든 전장을 떠나는 경우, 해당 생물은 대신 추방됩니다. 해당 생물을 전장에서 떠나게 하는 주문 또는 능력의 원래 기능이 해당 생물을 추방하는 경우는 예외입니다. 그런 경우, 그 주문 또는 능력은 해당 생물을 성공적으로 추방합니다. 생물을 추방한 주문이나 능력이 해당 생물을 나중에 전장에 돌아오게 하면(예를 들면, 잠시 쓰기 등), 그 생물 카드는 이전에 존재했던 객체와는 상관없는 새로운 객체로 전장으로 돌아옵니다. 발굴 효과는 더이상 그 생물에 적용되지 않습니다.

잔인함의 집정관

{6}{B}{B}

생물 — 집정관

6/6

비행

잔인함의 집정관이 전장에 들어오거나 공격할 때마다, 상대를 목표로 정한다. 그 플레이어는 생물 또는 플레인즈워커 한 개를 희생하고, 카드 한 장을 버리며, 생명 3점을 잃는다. 당신은 카드 한 장을 뽑고 생명 3점을 얻는다.

- 당신과 당신이 목표로 정한 상대는 나열된 순서대로 행동을 취합니다. 특히, 그 플레이어가 희생하는 생물 또는 플레인즈워커는 그 플레이어가 카드를 버리거나 생명점을 잃는 시점에는 전장에 존재하지 않게 됩니다. 격발하는 능력이 있는 경우, 그 능력들은 잔인함의 집정관의 능력이 해결되기를 기다렸다가 스택에 놓이게 됩니다. 상대가 조종하는 능력이 격발했지만 생명 3점을 잃음으로써 그 플레이어가 게임에서 패배하게 되는 경우, 그러한 능력들은 스택에 놓이게 되지 않습니다.

아스모라노마르디카다이스티나쿨다카르
전설적 생물 — 인간 마법사

3/3

당신이 이 턴에 카드를 버린 한, 당신은 {b/r}를
지불해서 이 주문을 발동할 수 있다.

아스모라노마르디카다이스티나쿨다카르가 전장에
들어올 때, 당신은 당신의 서고에서 이름이 저승의
요리책인 카드 한 장을 찾아, 그 카드를 공개하고,
당신의 손으로 가져갈 수 있다. 그렇게 한다면,
서고를 섞는다.

음식 두 개를 희생한다: 생물을 목표로 정한다. 그
생물은 자신에게 피해 6점을 입힌다.

- 아스모라노마르디카다이스티나쿨다카르의 마지막 능력은 목표 생물이 자신에게 입히는 피해의
원천이 되게 하며, 아스모라노마르디카다이스티나쿨다카르가 피해를 입히는 것이 아닙니다. 그
생물에게 치명타 또는 생명연결이 있는 경우, 그 생물이 자신에게 입히는 피해에도 이들 능력이
적용됩니다.
- 아스모라노마르디카다이스티나쿨다카르는 마나 비용이 없고 마나 값으로는 0을 가집니다.
일반적인 방식으로 발동할 수 없습니다. 이 카드를 발동하려면
(아스모라노마르디카다이스티나쿨다카르 자신의 능력이 제공하는 것과 같은) 대체비용이 있어야
합니다.
- 아스모라노마르디카다이스티나쿨다카르는 당신이 카드를 버리게 해 주지 않습니다. 이 주문을
발동하기 위해서는 카드를 버리기 위한 다른 방법을 찾아야 합니다.
- 아스모라노마르디카다이스티나쿨다카르는 적힌 그대로 발음됩니다.

깃발가죽 크루속

{3}{G}

생물 — 야수

4/4

돌진

보강 2—{1}{G} ({1}{G}, 이 카드를 버린다: 생물을
목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 두 개를
올려놓는다.)

섭취 {5}{G}{G} ({5}{G}{G}, 당신의 무덤에서 이
카드를 추방한다: 생물을 목표로 정한다. 그 생물에
이 카드의 공격력만큼 +1/+1 카운터를 올려놓는다.
집중마법 시기에만 섭취할 수 있다.)

- 당신이 당신의 본단계에 깃발가죽 크루속의 보강 능력을 활성화하는 경우, 당신의 상대들은 그
능력에 대응할 수 있으며, 이를 통해 당신이 깃발가죽 크루속의 섭취 능력을 활성화할 수 있게 되기
전에 깃발가죽 크루속을 당신의 무덤에서 제거할 수도 있습니다. 하지만, 깃발가죽 크루속이
당신의 본단계에 어떤 주문이나 능력도 스택에 있지 않은 상태에서 당신의 무덤에 놓이게 되는
경우, 당신은 다른 플레이어들이 깃발가죽 크루속을 당신의 무덤에서 제거하기 전에 섭취 능력을
활성화할 수 있는 우선권을 가지게 됩니다.

- 섭취를 가진 생물 카드를 주방하는 것은 섭취 능력을 활성화하는 비용의 일부입니다. 능력을 활성화하고 비용이 지불되고 난 후에는, 해당 생물 카드를 무덤에서 제거하려고 시도하는 식으로 능력이 활성화되는 것을 막기에는 이미 늦은 시점입니다.

가시 돌친 다트

{1}{W}

마법물체 — 장비

가시 돌친 다트가 전장에 들어올 때, 비행을 가진 1/1

무색 날틀 마법물체 생물 토큰 한 개를 만든 후, 가시

돌친 다트를 그 생물에 부착한다.

장착된 생물은 +1/+0을 받는다.

장착 {2}

- 날틀 토큰을 만들고 가시 돌친 다트를 부착하는 것은 동일한 능력을 해결하는 과정 중에 발생합니다. 토큰이 만들어졌지만 장비가 부착되기 전 시점에 상대가 대응할 수 있는 타이밍은 없습니다.
- 가시 돌친 다트가 토큰에 부착되지 못하는 상황이라도 (아마도 능력에 대응해 가시 돌친 다트가 파괴되는 등의 이유로) 토큰은 여전히 생성됩니다.

대장장이의 솜씨

{W}

순간마법

지속물을 목표로 정한다. 그 지속물은 턴종료까지

방호와 무적을 얻는다. 그 지속물이 마법물체

생물이라면, 그 생물은 턴종료까지 +2/+2를 받는다.

- 대장장이의 솜씨는 주문이 해결될 때 해당 지속물이 마법물체 생물인지 여부를 확인합니다. 목표가 주문이 발동될 때는 마법물체 생물이 아니었지만 주문이 해결되기 전에 마법물체 생물이 된 경우, 그 목표는 +2/+2를 받습니다.

축복받은 휴식

{1}{G}

순간마법

플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 자신의

무덤을 자신의 서고에 섞어넣는다. 이 턴에

입혀지려는 모든 전투피해를 방지한다.

- 당신은 목표 플레이어의 무덤에 카드가 없더라도 축복받은 휴식을 발동할 수 있습니다. 그렇게 한다면, 그 플레이어는 여전히 자신의 서고를 섞고 전투피해는 여전히 방지됩니다.
- 당신이 축복받은 휴식의 목표로 당신을 지정하는 경우, 축복받은 휴식은 서고에 섞여 들어가지 않습니다. 이 주문은 해결된 뒤에 당신의 무덤에 놓이게 됩니다.

핏빛 머리 약탈자
{1}{R}
생물 — 인간 광전사
3/1

핏빛 머리 약탈자는 방어할 수 없다.
섬망— 이 주문은 당신의 무덤에 네 개 이상의 카드 유형이 있는 한 연쇄를 가진다. (당신이 이 주문을 발동할 때, 당신의 서고 맨 위에서 마나 값이 더 적은 대지가 아닌 카드를 추방할 때까지 카드를 추방한다. 당신은 마나 비용을 지불하지 않고 그 카드를 발동할 수 있다. 추방된 카드들은 무작위 순서로 당신의 서고 맨 밑에 놓는다.)

- 섬망 능력은 당신이 핏빛 머리 약탈자의 발동을 마친 시점에 당신의 무덤을 확인해 자신이 연쇄를 가지는지를 결정합니다. 특히, 당신이 이 주문을 발동하기 위해 희생한 지속물(당신이 마나 능력을 활성화하기 위해 희생한 지속물 등)은 해당 시점에 당신의 무덤에 있게 됩니다.
 - 무덤에서 등장할 수 있는 카드 유형은 마법물체, 생물, 부여마법, 순간마법, 대지, 플레인즈워커 집중마법 및 종족입니다. 전설적, 기본 및 눈은 카드 유형이 아니라 상위 유형이며, 인간 및 광전사는 카드 유형이 아니라 하위 유형입니다.
 - 연쇄는 당신이 주문을 발동할 때 격발하며, 이는 연쇄 능력이 해당 주문보다 앞서 해결된다는 것을 의미합니다. 당신이 추방된 카드를 발동하게 되는 경우, 그 주문은 스택에서 연쇄를 가진 주문 위에 놓이게 됩니다.
 - 연쇄 능력이 해결될 때, 당신은 반드시 카드들을 추방해야 합니다. 해당 능력에서 선택할 수 있는 유일한 부분은 추방된 마지막 카드를 발동할지 여부입니다.
 - 연쇄를 가진 주문이 무효화되는 경우, 연쇄 능력은 여전히 정상적으로 해결됩니다.
 - 당신은 추방하는 카드들의 앞면을 공개합니다. 모든 플레이어가 그 카드들을 볼 수 있습니다.
 - "마나 비용을 지불하지 않고" 카드를 발동하는 경우, 어떠한 대체 비용도 지불하겠다고 선택할 수 없습니다. 하지만 추가비용은 지불할 수 있습니다. 발동할 카드에 필수적인 추가비용이 있다면, 그 비용은 반드시 지불해야 발동할 수 있습니다.
 - 카드의 마나 비용에 {X}가 있는 경우, 마나 비용을 지불하지 않고 그 카드를 발동할 때에는 그 값으로 0을 선택해야 합니다.
 - 연쇄와 관련한 규칙이 최근 변경됨에 따라, 당신이 추방하는 카드가 연쇄를 가진 주문보다 더 적은 마나 값을 가진 대지가 아닌 카드여야 할 뿐 아니라, 당신이 발동하는 주문 또한 그보다 더 적은 마나 값을 가져야 합니다. 이전에는 선택적 양면 카드 또는 모험을 가진 카드와 같이 카드의 마나 값이 최종적으로 발동되는 주문과 다른 경우가 있었고, 이를 통해 추방된 카드보다 더 높은 마나 값을 가진 주문을 발동할 수 있었습니다.
 - 분할 카드의 마나 값은 두 반쪽의 마나 비용을 모두 합친 값으로 결정됩니다. 연쇄가 당신에게 분할 카드를 발동하게 해 주는 경우, 당신은 둘 중 한 쪽을 발동할 수 있지만 양쪽을 모두 발동할 수는 없습니다.
-

꽃피는 평온함

{W}

순간마법

당신은 당신의 다음 턴까지 방호를 얻는다. 당신은 생명 2점을 얻는다.

반동 (당신이 손에서 이 주문을 발동했다면, 주문을 해결하면서 추방한다. 당신의 다음 유지단 시작에, 당신은 마나 비용을 지불하지 않고 이 카드를 추방 영역에서 발동할 수 있다.)

- 반동의 지연격발능력으로 인해 카드를 다시 발동하는 것은 선택사항입니다. 당신이 카드를 발동하지 않겠다고 선택하거나 발동할 수 없는 경우(어떤 효과에 의해 제지당하는 등), 해당 카드는 추방된 채로 남습니다. 그러나 이때 카드를 발동하지 않으면 나중에 발동할 수 없습니다. 당신이 카드를 발동하는 경우, 해당 카드는 해결되고 나면 정상적으로 소유자의 무덤에 놓입니다.
- 당신이 당신의 손에서 반동을 가진 주문을 발동했지만 무효화되는 것을 포함해 어떤 이유로든 해결되지 않는 경우, 주문은 해결되지 않고 해당 주문의 효과는 아무것도 발생하지 않으며, 여기에는 반동도 포함됩니다. 해당 카드는 소유자의 무덤으로 가며 당신은 다음 턴에 이 카드를 다시 발동할 수 없습니다.

뼈 파편

{B}

집중마법

이 주문을 발동하기 위한 추가비용으로, 생물 한 개를 희생하거나 카드 한 장을 버린다.

생물 또는 플레인즈워커를 목표로 정한다. 그 목표를 파괴한다.

- 당신은 이 주문을 발동하기 위해 정확히 생물 한 개를 희생하거나 정확히 카드 한 장을 버려야 합니다. 당신은 생물을 희생하지 않거나 카드를 버리지 않고 이 주문을 발동할 수 없고, 추가적으로 생물을 희생하거나 추가적으로 카드를 버릴 수도 없습니다.
- 일단 당신이 뼈 파편을 발동하기 시작하면, 당신의 행동이 끝날 때까지 어떤 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다. 특히, 상대들은 당신이 희생하려는 생물을 제거하거나 당신의 손에 한 장 남아 있는 카드를 버리게 하려고 시도할 수 없습니다.

약병 골렘

{4}

마법물체 생물 — 골렘

3/3

돌진

약병 골렘이 죽을 때, 당신은 약병 골렘의 공격력만큼 생명점을 얻는다.

- 약병 골렘이 전장에 있었을 때의 공격력을 사용해 당신이 얻게 될 생명점을 결정하십시오. 이는 무덤에 있는 약병 골렘의 공격력과 다를 수 있습니다.
-

얼음 부수기

{B}{B}

집중마법

눈 대지 또는 {C}를 생산할 수 있는 대지를 목표로 정한다. 그 대지를 파괴한다.

과부하 {4}{B}{B} (당신은 과부하 비용을 지불하여 이 주문을 발동할 수 있다. 그렇게 한다면, "대지를 목표로 정한다. 그 대지를 파괴한다."가 "각 대지를 파괴한다."로 내용이 변한다.)

- 대지가 눈 상위 유형을 가지고 있다면 "눈 대지"입니다.
- 얼음 부수기는 대지가 가진 능력들에 의해 생산할 수 있는 마나의 종류를 확인하며, 이는 현재 그 능력이 활성화될 수 없다고 해도 마찬가지입니다. 예를 들어, "{T}: {C}를 추가한다."를 가진 대지는 현재 탭되어 있다고 해도 여전히 유효한 목표입니다.

브레아의 제자

{2}{R}

마법물체 생물 — 인간 기능공

2/3

브레아의 제자가 전장에 들어올 때, 비행을 가진 1/1 무색 날뜰 마법물체 생물 토큰 한 개를 만든다.

{T}, 마법물체 한 개를 희생한다: 하나를 선택한다 —

- 당신의 서고 맨 위 카드를 추방한다. 당신의 다음 턴 종료까지, 당신은 그 카드를 플레이할 수 있다.
 - 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +2/+0을 받는다.
- 당신은 날뜰 뿐 아니라 어떤 마법물체든 희생할 수 있습니다.
 - 당신이 첫 번째 모드를 선택한 경우, 당신은 여전히 그 카드를 플레이하기 위한 비용을 지불해야 하며 타이밍 제한을 따라야 합니다.
 - 추방된 카드는 앞면 상태로 추방합니다.

짐 지워진 공중곡예사

{2}{U}

생물 — 인간 해적

3/1

짐 지워진 공중곡예사가 전장에 들어올 때, 보물 토큰 한 개를 만든다. (보물 토큰은 "{T}, 이 마법물체를 희생한다: 원하는 색의 마나 한 개를 추가한다."를 가진 마법물체이다.)

당신이 토큰을 희생할 때마다, 짐 지워진

공중곡예사는 턴종료까지 비행을 얻는다.

- 짐 지워진 공중곡예사의 능력은 당신이 보물 토큰을 희생할 때뿐만이 아니라 어떤 이유로든 아무 토큰을 희생할 때마다 격발합니다.

- 방어된 생물이 방어자가 지정된 이후에 비행을 얻는 경우, 방어 중인 생물에게 비행이나 대공이 없다고 해도 방어된 생물이 방어되지 않은 상태로 변하지 않습니다.

보정된 폭발

{2}{R}

순간마법

당신은 대지가 아닌 카드가 공개될 때까지 당신의 서고 맨 위 카드를 공개한다. 공개된 카드들은 무작위 순서로 당신의 서고 맨 밑에 놓는다. 당신이 이런 식으로 대지가 아닌 카드를 공개할 때, 원하는 목표를 정한다. 보정된 폭발은 그 목표에게 공개한 카드의 마나 값만큼 피해를 입힌다.

회상 {3}{R}{R} (당신은 이 카드의 회상 비용을 지불해 이 카드를 당신의 무덤에서 발동할 수 있다. 그 후 이 카드를 추방한다.)

- 보정된 폭발은 목표가 없이 스택으로 갑니다. 당신이 주문을 해결하는 동안 대지가 아닌 카드를 공개할 때, 주문의 재귀 격발능력이 격발되며 피해를 입힐 목표를 지정합니다. 당신은 해당 시점에 공개된 대지가 아닌 카드의 마나 값 및 얼마나 많은 피해가 입혀질지를 알게 됩니다.
- 이런 식으로 공개된 대지가 아닌 카드는 다른 카드들과 함께 당신의 서고 맨 밑에 놓입니다.

카프리카름

{3}{W}

마법물체 생물 — 염소

2/2

섬광

경계

마법물체 포식 1 (이 생물이 전장에 들어오면서, 당신은 마법물체를 원하는 수만큼 희생할 수 있다. 이 생물은 희생된 마법물체의 수만큼 +1/+1 카운터를 가지고 전장에 들어온다.)

- 마법물체 포식은 변형된 포식 능력 중 한 가지입니다. 이는 당신이 생물 대신 마법물체를 희생하게 해주지만, 그 외에는 포식과 동일하게 작동합니다.
- 당신은 마법물체 포식 능력에 대해 아무런 마법물체도 희생하지 않겠다고 선택할 수 있습니다.
- 당신이 이 카드를 주문으로써 발동하는 경우, 당신은 주문을 해결하는 과정의 일부로 포식에 어떤 마법물체를 얼마나 많이 포식할지를 선택합니다. (이 시점에는 주문이 무효화될 수 없습니다.) 주문 또는 능력이 당신에게 마법물체 포식을 가진 생물을 전장에 놓게 해 주는 경우에도 마찬가지입니다.
- 당신은 전장에 이미 놓여 있는 마법물체들만을 희생할 수 있습니다. 포식 능력을 가진 생물 여러 개가 동시에 당신의 조종하에 전장으로 들어오는 경우, 그 생물들은 동일한 객체를 포식할 수 없습니다. 그 생물들은 자신과 동시에 전장에 들어온 다른 생물들이나 다른 객체들, 또는 자신을 포식할 수 없습니다.
- 이런 식으로 포식되는 마법물체들은 모두 동시에 희생됩니다.

리플리 반스 선장

{2}{R}

전설적 생물 — 인간 해적

3/2

당신이 매 턴 당신의 세 번째 주문을 발동할 때마다, 리플리 반스 선장에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓은 후, 원하는 목표를 정한다. 리플리 반스 선장은 그 목표에게 자신의 공격력만큼 피해를 입힌다.

- 리플리 반스 선장은 첫 두 주문이 발동되는 것을 목격하기 위해 전장에 있어야 할 필요가 없습니다. 당신이 세 번째 주문을 발동할 때 리플리가 전장에 이미 있기만 하다면, 그 능력이 격발합니다.
- 믿거나 말거나, 리플리는 발동된 뒤에 해결되지 않은 주문들도 계산에 포함합니다. 이는 무효화된 주문도 여전히 계산에 포함된다는 것을 의미합니다.
- 주문을 복사하는 것은 주문을 발동하는 것과 같지 않습니다.

사자 카르스

{2}{B}{G}

전설적 생물 — 인간 전사

3/5

사자 카르스가 전장에 들어오거나 당신이 조종하는 플레인즈워커가 죽을 때마다, 당신의 서고 맨 위 카드 일곱 장을 본다. 당신은 그중에서 플레인즈워커 카드 한 장을 공개하고 당신의 손으로 가져갈 수 있다. 나머지 카드들은 무작위 순서로 당신의 서고 맨 밑에 놓는다.

당신이 활성화하는 플레인즈워커들의 총성 능력은 활성화하는 데 추가적인 [+1]이 든다.

- 플레인즈워커의 총성 능력이 정상적인 비용으로 [+1]을 가지고 있는 경우, 카르스의 능력은 대신 그 비용을 [+2]로 만들어 줍니다. [0]인 비용은 [+1]이 되고, [-6]인 비용은 [-5]로 변하게 됩니다.
 - 당신이 어떤 식으로든 카르스를 두 개 조종하게 된 경우 (아마도 불꽃 분신으로 인해), 비용 변경 효과는 누적됩니다. 모두 합해, 당신이 활성화하는 플레인즈워커들의 총성 능력은 활성화하는 데 추가적인 [+2]가 들게 됩니다.
 - 플레인즈워커의 총성 능력의 총 비용은 카운터가 추가되거나 제거되기 전에 계산됩니다. 총성 능력을 활성화하는 정상적인 비용이 [-3]인 경우, 카운터 세 개를 제거한 뒤에 카운터 한 개를 올려놓는 것이 아닙니다. 당신은 비용을 지불하는 시점에 카운터 두 개를 한 번 제거합니다.
 - 거대한 습격자, 보린클렉스의 능력과 같이 어떤 효과가 플레인즈워커에 놓이려 하는 카운터의 수를 대체하는 경우, 그 대체 효과는 비용 지불이 일어나는 시점에 한 번만 발생합니다.
-

다람쥐 장군, 재잘송곳니

{2}{G}

전설적 생물 — 다람쥐 전사

3/3

숲잠입 (수비플레이어가 숲을 조종하는 한, 이 생물은 방어될 수 없다.)

한 개 이상의 토큰이 당신의 조종하에 만들어지려고 하면, 대신 그 토큰들에 더해 1/1 녹색 다람쥐 생물 토큰들이 그만큼 만들어진다.

{B}, 다람쥐 X개를 희생한다: 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지+X/-X를 받는다.

- 재잘송곳니의 두 번째 능력은 모든 토큰에 적용되며, 여기에는 단서, 음식, 보물 토큰 등도 포함됩니다.
- 추가적으로 만들어지는 토큰들은 1/1 녹색 다람쥐 생물 토큰일 뿐입니다. 다람쥐는 같이 만들어진 다른 토큰들의 능력을 가지지 않습니다. 그 이외에 토큰을 만드는 능력에 명시된 사항(탭 상태, 공격 상태, "그 토큰은 신속을 가진다," 또는 "전투종료에 그 토큰을 추방한다" 등)은 원본 토큰에는 여전히 적용되지만, 다람쥐 토큰에는 적용되지 않습니다.
- 재잘송곳니의 능력이 적용되기 위해서는 당신이 토큰을 만드는 주문 또는 능력을 조종하는 플레이어일 필요는 없지만, 당신이 토큰을 만드는 플레이어여야만 합니다.
- 어떤 효과가 생성되는 토큰의 조종권을 변경하는 경우, 그 효과는 재잘송곳니의 효과가 적용되기 전에 적용됩니다. 어떤 효과가 전장에 들어오려는 토큰의 조종권을 변경하는 경우, 그 효과는 재잘송곳니의 효과가 적용될 수 있게 된 후에 적용됩니다.
- 커맨더 게임에서, 수비플레이어는 재잘송곳니가 공격하고 있거나 재잘송곳니가 공격하고 있는 플레인즈워커를 조종하는 플레이어입니다.

주방장의 입맞춤

{1}{R}{R}

순간마법

단일 지속물 또는 플레이어를 목표로 하는 주문을

목표로 정한다. 그 주문의 조종권을 얻는다. 그

주문을 복사한 후, 주문과 복사본의 목표들을

무작위로 다시 선택한다. 새로운 목표들은 당신 또는

당신이 조종하는 지속물들이 될 수 없다.

- 주방장의 입맞춤은 단일 지속물 또는 플레이어를 목표로 하는 아무 주문이나 목표로 정할 수 있으며, 여기에는 당신이 조종하는 주문도 포함됩니다.
- 당신이 아니거나 당신이 조종하지 않는 지속물 중에 유효한 목표가 있는 경우, 당신은 그 목표들을 무작위로 다시 선택해야 합니다.
- 선택될 수 없는 유효한 목표가 전혀 없는 경우에는 목표들이 변경되지 않은 채로 남습니다. 이것이 그 목표들이 주문이 해결되는 시점에 목표로써 유효하지 않다는 것을 의미하지는 않는다는 점에 유의하십시오. 예를 들어, 2인 게임에서 상대방이 방호를 가지고 있고 당신에게 Lava Spike를 발동하는 경우, 주방장의 입맞춤은 목표를 변경할 수 없게 됩니다. 그러나, 이는 당신을 유효하지

않은 목표로 만들지는 않으므로, 원본 주문 및 복사본 둘 모두 여전히 당신을 목표로 정하고 당신에게 피해 3점을 입히게 됩니다.

- 주방장의 입맞춤이 주문의 목표 중 일부 또는 전부를 유효하지 않게 만들 수 있다는 점에 유의하십시오. 예를 들어, 상대방이 발동하는 "당신이 조종하는 생물"을 목표로 하는 주문들은 어떤 경우에도 새로운 유효한 목표를 찾을 수 없으며, 그 주문들의 목표는 변경되지 않은 채로 남습니다. 이런 경우, 주문의 해당 부분은 아무것도 하지 않습니다. 해당 목표가 그 주문의 유일한 목표였던 경우에는, 주문이 해결되려고 할 때 스택에서 제거됩니다.
- 주문이 "목표"라는 단어를 여러 개 사용하지만, 그 목표들에 대해 모두 동일한 지속물 또는 플레이어를 지정한 경우, 해당 주문은 주방장의 입맞춤에게 유효한 목표입니다. 이런 경우, 그 주문의 규칙 문구에서 등장하는 목표라는 단어 각각에 대해 새로운 목표가 무작위로 다시 선택됩니다. 복사본에 대해서도 마찬가지입니다.
- 주문을 복사하는 것이나 목표를 다시 선택하는 것은 둘 중 어느 것도 주문을 발동하는 것으로 계산되지 않습니다.

조합 번데기

{G}{U}

마법물체

당신이 조종하는 생물 토큰들은 비행을 가진다.

{2}{G}{U}, {oT}, 토큰 한 개를 희생한다: 4/4 녹색

야수 생물 토큰 한 개를 만든다. 집중마법 시기에만

활성화할 수 있다.

- 당신은 마지막 능력을 활성화하기 위해 생물 토큰 뿐 아니라 아무 토큰이나 희생할 수 있습니다.

왕국의 순경

{4}{W}

생물 — 거인 병사

3/3

명성 2 (이 생물이 플레이어에게 전투피해를 입힐 때,

이 생물에 명성이 없다면 +1/+1 카운터 두 개를

올려놓고 이 생물은 명성을 얻는다.)

왕국의 순경에 +1/+1 카운터가 한 개 이상 놓일

때마다, 대지가 아닌 다른 지속물을 최대 한 개까지

목표로 정한다. 그 지속물을 왕국의 순경이 전장을

떠날 때까지 추방한다.

- 왕국의 순경의 마지막 능력은 자신의 명성 능력에 의한 카운터 뿐 아니라 어떤 이유로든 자신에게 +1/+1 카운터가 놓일 때마다 격발합니다.
- 왕국의 순경의 마지막 격발능력이 해결되기 전에 왕국의 순경이 전장을 떠나는 경우, 목표가 된 지속물은 추방되지 않습니다.
- 추방된 지속물에 부착되어 있던 마법진은 소유자의 무덤에 놓이게 됩니다. 추방된 지속물에 부착된 모든 장비는 부착이 해제되고 계속 전장에 남습니다. 추방된 지속물이 가지고 있었던 모든 카운터는 더 이상 존재하지 않게 됩니다.

- 토큰 생물이 이런 식으로 추방되는 경우, 그 토큰은 더이상 존재하지 않게 되며 전장으로 되돌아오지 않습니다.
- 왕국의 순경으로 추방된 모든 지속물들은 동시에 전장으로 되돌아오며, 각각은 소유자의 조종하에 전장에 들어오게 됩니다.
- 명성은 해당 능력을 가진 생물이 플레인즈워커나 다른 생물에게 전투피해를 입힐 때에는 격발되지 않습니다. 또한, 생물이 플레이어에게 비전투피해를 입힐 때에도 격발되지 않습니다.
- 명성을 가진 생물이 피해 전향 효과로 인해 그 생물의 조종자에게 전투피해를 입히는 경우, 명성이 격발됩니다.

천벌

{B}{B}

집중마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다. 이런 식으로 파괴된 생물은 재생할 수 없다.

과부하 {2}{W}{W} (당신은 과부하 비용을 지불하여 이 주문을 발동할 수 있다. 그렇게 한다면,

"마법물체를 목표로 정한다. 그 마법물체는 0/0

마법물체 생물이 된다."가 "각 마법물체는 0/0

마법물체 생물이 된다."로 내용이 변한다.)

- 당신이 주문의 과부하 비용을 지불하지 않는 경우, 그 주문은 단일 목표를 가집니다. 당신이 과부하 비용을 지불하는 경우, 해당 주문은 목표를 가지지 않습니다.
- 과부하 비용을 지불한 주문은 목표를 가지지 않으므로 방호 또는 해당 색으로부터 보호 능력을 가진 지속물에도 영향을 줄 수 있습니다.
- 과부하는 주문을 발동할 수 있는 시기를 변경하지 않습니다.
- 과부하 비용을 지불하고 주문을 발동하더라도 해당 주문의 마나 비용은 바뀌지 않습니다. 당신은 단지 해당 주문의 마나 비용 대신 과부하 비용을 지불하는 것입니다.
- 주문에 대해 비용을 증가시키거나 감소시키는 효과는 당신이 해당 주문을 과부하 비용으로 발동하는 경우에도 그만큼을 증가시키거나 감소시킵니다.
- 과부하 주문을 "마나 비용을 지불하지 않고" 발동하라고 지시를 받은 경우, 그 대신 과부하 비용을 지불하겠다고 선택할 수 없습니다.

다우티 공허보행자

{B}{B}

생물 — 다우티 도적

3/2

그림자 (이 생물은 그림자를 가진 생물만 방어할 수 있고 그림자를 가진 생물로만 방어될 수 있다.)

카드가 어디서든 상대의 무덤에 들어가려고 하면, 대신에 그 카드에 공허 카운터 한 개를 올려놓고 추방한다.

{T}, 다우티 공허보행자를 희생한다: 상대가 소유한 추방된 카드 중 공허 카운터가 놓여 있는 카드 한 장을 선택한다. 당신은 이 턴에 마나 비용을 지불하지 않고 그 카드를 플레이할 수 있다.

- 공격 중인 생물이 비행 및 그림자와 같이 회피 능력을 여러 개 가지고 있는 경우, 그러한 회피 능력을 적절하게 모두 만족하는 생물만이 그 생물을 방어할 수 있습니다.
- 당신의 상대가 당신이 다우티 공허보행자를 조종하는 동안 카드를 버리는 경우, 해당 카드는 플레이어의 무덤으로 전혀 이동하지 못하지만 그 카드가 버려질 때 작동하는 능력(버려진 카드의 광기 능력 등)은 여전히 작동합니다. 이에 더해, 버려진 카드의 특성을 확인하는 주문 또는 능력은 추방 영역에 있는 해당 카드를 확인할 수 있습니다.
- 다우티 공허보행자가 전장에 있는 동안, 당신의 상대들이 조종하는 토큰이 아닌 생물들은 죽지 않습니다. 그 생물들은 대신 추방됩니다. 그 생물들이 죽을 때 격발하는 능력들은 격발하지 않습니다.
- 토큰들은 다우티 공허보행자가 전장에 있는 동안에도 여전히 죽습니다.
- 카드의 마나 비용에 {X}가 있는 경우, 마나 비용을 지불하지 않고 그 카드를 발동할 때에는 그 값으로 0을 선택해야 합니다.
- 다우티 공허보행자의 마지막 능력으로 카드를 플레이하는 행동은 여전히 일반적인 타이밍 제한을 따라야만 합니다.
- 당신이 이런 식으로 카드를 발동하는 경우, 당신은 그 카드가 가진 다른 대체비용을 사용해 그 카드를 발동할 수는 없지만, 키거 비용과 같은 추가비용은 지불할 수 있습니다. 주문이 추가비용을 요구하는 경우, 당신은 그 비용을 반드시 지불해야 합니다.

박제탑승물

{2}

마법물체 — 탑승물

0/0

각인 — 박제탑승물이 전장에 들어오면서, 무덤에서 생물 카드 한 장을 추방한다.

당신이 조종하는 언택된 생물 두 개를 택한다:

턴종료까지, 박제탑승물은 추방된 카드의 복사본이 되며 자신의 다른 유형에 더불어 탑승물

마법물체이다.

- 어떤 카드가 추방될지를 선택하는 일은 격발능력이 아니라 대체효과입니다. 플레이어들은 카드가 추방되는 것에 대응할 수 없습니다.

- 각인 능력은 박제탑승물을 생물로 만드는 활성화능력과 연결되어 있습니다. 이는 박제탑승물의 두 번째 능력은 박제탑승물이 나중에 다른 무언가의 복사본이 되어 다른 카드들을 추방한다고 해도 자신의 첫 번째 능력으로 추방된 카드만을 참조한다는 것을 의미합니다.
- 당신이 능력을 활성화했지만 참조할 추방된 카드가 없는 경우(아마도 당신의 무덤에 각인할 생물 카드가 없었기 때문에), 능력은 아무것도 하지 않습니다. 박제탑승물은 아무것도 복사하지 않게 됩니다.
- 박제탑승물은 탑승 능력을 가지고 있지 않습니다. 능력을 활성화해 추방된 카드의 복사본이 되게 하는 것은 탑승물에 탑승하는 것으로 계산되지 않습니다. 당신이 이 능력을 활성화하기 위해 탭한 생물이 탑승물에 탑승하기 위해 탭될 때마다 격발하는 격발능력(길거리 경주 에이스의 능력 등)을 가지고 있는 경우, 그 능력은 격발되지 않습니다.

다이아몬드 사자

{2}

마법물체 생물 — 고양이

2/2

{T}, 당신의 손을 버린다, 다이아몬드 사자를 희생한다: 원하는 색의 마나 세 개를 추가한다.
순간마법 시기에만 활성화할 수 있다.

- 순간마법으로써만 이 능력을 활성화할 수 있기는 해도, 이 능력은 여전히 마나 능력입니다. 스택에 쌓이지 않으며 이에 대응할 수 없습니다.
- 당신은 주문을 발동하는 동안 순간마법을 발동할 수 없(으며, 또한 순간마법으로써 능력을 활성화할 수도 없)습니다. 따라서, Lion's Eye Diamond와 마찬가지로, 당신은 당신의 손에 있는 주문을 발동하려는 의도를 가지고 이 능력을 활성화할 수 없습니다.

디하다의 책략

{1}{U}{B}

순간마법

카드 두 장을 뽑은 후, 카드 한 장을 버린다. 당신은 당신이 이 턴에 버린 카드의 수만큼 생명점을 얻는다.
강제 시동 (당신은 이 카드의 다른 비용들을 지불하는 것에 추가로 카드를 한 장 버리는 것으로 이 카드를 당신의 무덤에서 발동할 수 있다. 그 후 이 카드를 추방한다.)

- 디하다의 책략은 버려진 카드의 총 수를 계산하며, 여기에는 당신이 이 효과의 일부분으로써 버린 카드 및 이 주문이 해결되기에 앞서 당신이 이 턴에 버린 카드들도 포함됩니다. 당신이 강제 시동으로 이 주문을 발동하는 경우, 당신이 주문을 발동하기 위해 버린 카드도 여기에 포함됩니다.
- 카드 뽑기가 다른 효과로 대체되는 경우, 당신은 여전히 카드 한 장을 버리고 생명점을 얻습니다. 당신에게 버릴 카드가 없는 경우, 이 주문은 여전히 당신이 이 턴에 앞서 버린 카드들을 계산합니다.
- 강제 시동을 통해 발동된 주문은 이후 항상 추방되며, 이는 그 주문이 해결되든, 무효화되든, 다른 방법으로 스택을 떠나든 마찬가지입니다.

- 어떤 효과가 당신에게 주문의 마나 비용 대신 대체비용을 지불할 수 있게 해 주는 경우, 당신은 주문을 강제 시동할 때 그 대체비용을 지불할 수 있습니다. 여전히 그 주문을 발동하기 위한 추가비용으로 카드 한 장을 버려야 합니다.
- 강제 시동을 가진 카드가 당신의 턴 동안 당신의 무덤에 놓이는 경우, 허용된 상황이라는 전제하에, 당신은 상대방이 어떤 행동을 취하기 전에 즉시 그 주문을 발동할 수 있습니다.

용의 분노 전달자

{R}

생물 — 인간 주술사

1/1

당신이 생물이 아닌 주문을 발동할 때마다, 감시 1을 한다. (당신의 서고 맨 위 카드 한 장을 본다. 당신은 그 카드를 당신의 무덤에 넣을 수 있다.)

섬망 — 당신의 무덤에 네 개 이상의 카드 유형이 있는 한, 용의 분노 전달자는 +2/+2를 받고, 비행을 가지며, 가능하면 매 전투마다 공격한다.

- 무덤에서 등장할 수 있는 카드 유형은 마법물체, 생물, 부여마법, 순간마법, 대지, 플레인즈워크 집중마법 및 종족입니다. 전설적, 기본 및 눈은 카드 유형이 아니라 상위 유형이며, 인간 및 주술사는 카드 유형이 아니라 하위 유형입니다.
- 생물에게 입혀진 피해는 정화단 또는 어떤 효과가 그 피해를 제거할 때까지 그 생물에게 남아 있으므로, 당신의 무덤에 있는 카드 유형의 수가 네 개 미만으로 줄어드는 경우 용의 분노 전달자에게 입혀진 치명적이지 않은 피해가 치명적인 피해로 변할 수도 있습니다.

심한 책망

{1}{U}

부여마법

섬광

심한 책망이 전장에 들어올 때, 카드 한 장을 뽑는다.

생물들은 모든 능력을 잃는다.

종료단 시작에, 심한 책망을 희생한다.

- 어떤 효과가 심한 책망이 전장에 들어온 뒤에 생물에게 능력을 부여하는 경우, 그 생물은 해당 능력을 잃지 않습니다. 예를 들어, 심한 책망이 전장에 있는 동안 대지가 생물이 된 경우, 그 생물은 자신을 생물로 만든 효과가 제공한 능력들을 여전히 얻게 됩니다. 그러나, 기존에 가지고 있던 능력들은 잃게 됩니다.
- 어떤 효과가 심한 책망이 생물이 되게 하는 경우, 심한 책망은 다른 모든 생물들과 함께 자신의 모든 능력을 잃게 됩니다. 여기에는 종료단 시작에 심한 책망을 희생하게 만드는 격발 능력 또한 포함됩니다.

다람쥐 사육사

{3}{B}{G}

생물 — 엘프 드루이드

2/2

다람쥐 사육사가 전장에 들어올 때, 1/1 녹색 다람쥐

생물 토큰 두 개를 만든다.

{3}{B}, {T}: 당신이 조종하는 다람쥐들은

턴종료까지 +1/+0을 받고 호전적을 얻는다.

- 방어자가 지정된 뒤에 호전적을 얻는다고 해도 이미 방어된 상태를 되돌릴 수 없습니다.

메아리치는 귀환

{B}

집중마법

당신의 무덤에 있는 생물 카드를 목표로 정한다. 그

카드 및 그 카드와 이름이 같은 다른 모든 카드를

당신의 무덤에서 당신의 손으로 되돌린다.

- 메아리치는 귀환이 해결되려는 시점에 목표가 유효하지 않은 경우 (대개 그 카드가 더이상 당신의 무덤에 없기 때문에), 메아리치는 귀환은 스택에서 제거되며 아무것도 하지 않으며, 이는 목표와 같은 이름을 가진 카드들이 당신의 무덤에 있는 경우에도 마찬가지입니다.

인내

{1}{G}{G}

생물 — 정령 화신

3/4

섬광

대공

인내가 전장에 들어올 때, 플레이어를 최대 한 명까지

목표로 정한다. 그 플레이어는 자신의 무덤에 있는

모든 카드를 자신의 서고 맨 밑에 무작위 순서로

놓는다.

환기—당신의 손에서 녹색 카드 한 장을 추방한다.

- 주문의 총 비용을 결정하려면, 지불하려는 마나 비용 또는 대체비용(환기 비용 등)에 비용 증가분을 추가한 다음 비용 감소분을 적용하십시오. 주문의 마나 값은 해당 주문을 발동하기 위해 지불한 총 비용과 무관하게 마나 비용에 의해서만 결정됩니다.
 - 당신이 환기 비용을 지불하는 경우, 당신은 환기 격발능력이 해결되기 전에 생물 자신의 격발능력이 해결되게 할 수 있습니다. 당신은 그 능력이 해결되었지만 생물을 희생해야 하기 전에 주문을 발동할 수 있습니다.
-

에스퍼 보초

{W}

마법물체 생물 — 인간 병사

1/1

상대가 매 턴 생물이 아닌 자신의 첫 주문을 발동할 때마다, 그 플레이어가 {X}를 지불하지 않는 한 카드 한 장을 뽑는다. X는 에스퍼 보초의 공격력이다.

- 에스퍼 보초가 전장에 들어온 턴에 어떤 상대가 이미 생물이 아닌 주문을 발동했다면, 에스퍼 보초의 능력은 해당 턴에 그 상대에 대해서 격발하지 않습니다.
- 이 능력은 능력이 스택으로 갈 때가 아니라 능력이 해결될 때 에스퍼 보초의 공격력을 확인합니다. 능력이 해결되는 시점에 에스퍼 보초가 더이상 전장에 없는 경우, 마지막으로 전장에 있었던 당시의 공격력을 사용하십시오.
- 능력이 해결되려는 시점에 에스퍼 보초의 공격력이 0보다 낮은 경우, {X}는 {0}입니다. 상대가 당신에게 카드를 뽑게 하려는 경우에는 여전히 이 비용을 지불하지 않을 수 있습니다.

에테리움을 갖는 자

{2}{U}

마법물체 생물 — 인간 마법사

2/1

당신이 마나 값이 4 이상인 주문을 발동할 때마다, 비행을 가진 1/1 무색 날름 마법물체 생물 토큰 한 개를 만든다.

- 스택에 있는 주문의 마나 비용에 {X}가 있는 경우, 그 주문의 마나 값을 결정할 때에는 X에 대해 선택된 값을 포함합니다.

에테르선서 스펅크스

{7}{W}{U}

마법물체 생물 — 스펅크스

4/4

마법물체 친화 (이 주문은 당신이 조종하는 각

마법물체마다 발동하는 데 {1}이 덜 든다.)

비행

연쇄 (당신이 이 주문을 발동할 때, 당신의 서고 맨

위에서 마나 값이 더 적은 대지가 아닌 카드를 추방할

때까지 카드를 추방한다. 당신은 마나 비용을

지불하지 않고 그 카드를 발동할 수 있다. 추방된

카드들은 무작위 순서로 당신의 서고 맨 밑에

놓는다.)

- 주문의 마나 값은 해당 주문의 마나 비용에 의해서만 결정됩니다. 대체비용, 추가비용, 비용 증가나 비용 감소는 무시하십시오. 예를 들어, 에테르선서 스펅크스의 마나 값은 항상 9입니다.
- 친화는 주문의 총 비용에서 일반 마나만을 감소시켜 줍니다. 유색 마나 요구량은 감소시킬 수 없습니다.

- 비용 감소는 당신이 주문의 비용을 지불하기 전에 설정됩니다. 특히, 당신은 당신이 조종하는 마법물체로 비용을 줄인 뒤, 그 마법물체를 회생해 마나 능력을 활성화할 수 있습니다.
- 에테르선서 스텝크스에게 적용될 추가비용이나 비용 증가분이 있는 경우, 비용 감소분을 적용하기 전에 그것들을 먼저 적용하십시오.
- 연쇄는 당신이 주문을 발동할 때 격발하며, 이는 연쇄 능력이 해당 주문보다 앞서 해결된다는 것을 의미합니다. 당신이 추방된 카드를 발동하게 되는 경우, 그 주문은 스택에서 연쇄를 가진 주문 위에 놓이게 됩니다.
- 연쇄 능력이 해결될 때, 당신은 반드시 카드들을 추방해야 합니다. 해당 능력에서 선택할 수 있는 유일한 부분은 추방된 마지막 카드를 발동할지 여부입니다.
- 연쇄를 가진 주문이 무효화되는 경우, 연쇄 능력은 여전히 정상적으로 해결됩니다.
- 당신은 추방하는 카드들의 앞면을 공개합니다. 모든 플레이어가 그 카드들을 볼 수 있습니다.
- "마나 비용을 지불하지 않고" 카드를 발동하는 경우, 어떠한 대체 비용도 지불하겠다고 선택할 수 없습니다. 하지만 추가비용은 지불할 수 있습니다. 발동할 카드에 필수적인 추가비용이 있다면, 그 비용은 반드시 지불해야 발동할 수 있습니다.
- 카드의 마나 비용에 {X}가 있는 경우, 마나 비용을 지불하지 않고 그 카드를 발동할 때에는 그 값으로 0을 선택해야 합니다.
- 연쇄와 관련한 규칙이 최근 변경됨에 따라, 당신이 추방하는 카드가 연쇄를 가진 주문보다 더 적은 마나 값을 가진 대지가 아닌 카드여야 할 뿐 아니라, 당신이 발동하는 주문 또한 그보다 더 적은 마나 값을 가져야 합니다. 이전에는 선택적 양면 카드 또는 모험을 가진 카드와 같이 카드의 마나 값이 최종적으로 발동되는 주문과 다른 경우가 있었고, 이를 통해 추방된 카드보다 더 높은 마나 값을 가진 주문을 발동할 수 있었습니다.
- 분할 카드의 마나 값은 두 반쪽의 마나 비용을 모두 합친 값으로 결정됩니다. 연쇄가 당신에게 분할 카드를 발동하게 해 주는 경우, 당신은 둘 중 한 쪽을 발동할 수 있지만 양쪽을 모두 발동할 수는 없습니다.

요정의 제물

{2}{G}

부여마법

각 종료단 시작에, 당신이 이 턴에 생물 주문 및 생물이 아닌 주문을 모두 발동했다면, 단서 토큰 한 개, 음식 토큰 한 개 및 보물 토큰 한 개를 만든다.

- 당신이 그 주문들을 발동한 뒤에 주문들에 어떤 일이 생겼는지는 상관없습니다. 그 주문들은 해결되었을 수도, 무효화되었을 수도, 다른 어떤 이유로 인해 해결되지 못했을 수도, 다른 플레이어가 조종권을 가져갔을 수도 있습니다. 당신이 해당 턴에 생물 주문 및 생물이 아닌 주문을 둘 다 발동한 한, 능력이 격발하게 됩니다.
- 어떤 효과가 당신이 만들려는 토큰의 수 또는 유형을 대체하는 경우, 그러한 효과는 각각의 토큰에게 개별적으로 적용됩니다. 예를 들어, 당신이 요정의 제물과 아카데미 제조자를 조종하는 경우, 당신은 격발능력이 해결될 때 각 유형의 토큰을 세 개씩 만들게 됩니다.
- 이런 식으로 단서 토큰을 만드는 것은 조사하는 것과 같지 않습니다. 특히, 당신이 조사할 때마다 격발하는 능력은 요정의 제물이 단서 토큰을 만들었다고 해도 격발하지 않습니다.

박람회장 순찰대
{1}{W}
생물 — 인간 병사
2/1

{1}{W}, 당신의 무덤에서 박람회장 순찰대를
추방한다: 비행을 가진 1/1 무색 날뜰 마법물체 생물
토큰 한 개를 만든다. 집중마법 시기에만 활성화할 수
있다.

- 박람회장 순찰대를 추방하는 것은 능력을 활성화하는 비용의 일부입니다. 일단 당신이 능력을 활성화하고 나면, 어떤 플레이어도 박람회장 순찰대를 당신의 무덤에서 제거함으로써 그 능력을 저지하려고 할 수 없습니다.

믿음 없는 인양
{1}{R}
순간마법

카드 한 장을 버린 후, 카드 한 장을 뽑는다.
반동 (당신이 손에서 이 주문을 발동했다면, 주문을
해결하면서 추방한다. 당신의 다음 유지단 시작에,
당신은 마나 비용을 지불하지 않고 이 카드를 추방
영역에서 발동할 수 있다.)

- 믿음 없는 인양이 해결되는 시점에 당신의 손에 카드가 없다면, 당신은 카드를 버리지 않지만 카드 한 장을 뽑게 됩니다.
- 반동의 지연격발능력으로 인해 카드를 다시 발동하는 것은 선택사항입니다. 당신이 카드를 발동하지 않겠다고 선택하거나 발동할 수 없는 경우(어떤 효과에 의해 제지당하는 등), 해당 카드는 추방된 채로 남습니다. 그러나 이때 카드를 발동하지 않으면 나중에 발동할 수 없습니다. 당신이 카드를 발동하는 경우, 해당 카드는 해결되고 나면 정상적으로 소유자의 무덤에 놓입니다.
- 당신이 당신의 손에서 반동을 가진 주문을 발동했지만 무효화되는 것을 포함해 어떤 이유로든 해결되지 않는 경우, 주문은 해결되지 않고 해당 주문의 효과는 아무것도 발생하지 않으며, 여기에는 반동도 포함됩니다. 해당 카드는 소유자의 무덤으로 가며 당신은 다음 턴에 이 카드를 다시 발동할 수 없습니다.

줄세공 수행원
{2}{U}{U}
마법물체 생물 — 호문클루스
*/3

비행
줄세공 수행원의 공격력은 당신이 조종하는
마법물체의 수와 같다.

- 줄세공 수행원의 공격력을 정의하는 능력은 전장뿐만 아니라 모든 영역에서 적용됩니다.
-

불길헛바닥 한살배기

{R}{R}

생물 — 카부

2/1

다중 키퍼 {2} (이 주문을 발동하면서 {2}를 원하는 횟수만큼 더 지불할 수 있다.)

불길헛바닥 한살배기는 키퍼 비용을 지불한 횟수만큼의 +1/+1 카운터를 가지고 전장에 들어온다. 불길헛바닥 한살배기가 전장에 들어올 때, 생물을 목표로 정한다. 불길헛바닥 한살배기는 그 생물에게 자신의 공격력만큼 피해를 입힌다.

- 불길헛바닥 한살배기의 마지막 격발능력은 해결되는 시점에 자신의 공격력을 확인합니다. 능력이 해결되려는 시점에 불길헛바닥 한살배기가 전장에 없는 경우, 마지막으로 알려진 정보가 사용됩니다. 이 과정에서 불길헛바닥 한살배기가 전장을 떠날 때의 공격력이 0이하였다면 피해가 입혀지지 않을 수도 있습니다.

정수 벗기기

{1}{B}{B}

집중마법

생물 또는 플레인즈워커를 목표로 정한다. 그 목표를 추방한다. 당신은 그 목표에 놓여 있던 카운터의 수만큼 생명점을 얻는다.

- 정수 벗기기는 해당 생물 또는 플레인즈워커가 전장에 있었을 때 가지고 있던 모든 종류의 카운터의 수를 셉니다.

플러드하운드

{U}

생물 — 정령 개

1/2

{3}, {T}: 조사한다. ("*{2}*, 이 마법물체를 희생한다: 카드 한 장을 뽑는다."를 가진 무색 단서 마법물체 토큰 한 개를 만든다.)

- 토큰의 이름은 단서이고, 마법물체 하위 유형으로 단서를 가지고 있습니다. 단서는 생물 유형이 아닙니다.
 - 당신은 단서 자체의 능력을 활성화하는 것과 동시에 미확인 동물학자, 로니스의 능력과 같이 비용으로써 단서를 희생하라고 요구하는 다른 능력을 활성화하기 위해 같은 단서를 희생할 수 없습니다.
-

토대를 부수는 자

{3}{G}

생물 — 정령

2/2

토대를 부수는 자가 전장에 들어올 때, 마법물체 또는 부여마법을 목표로 정한다. 당신은 그 목표를 파괴할 수 있다.

환기 {1}{G} (당신은 환기 비용을 지불하여 이 주문을 발동할 수 있다. 그렇게 한다면, 이 생물은 전장에 들어올 때 희생된다.)

- 주문의 총 비용을 결정하려면, 지불하려는 마나 비용 또는 대체비용(환기 비용 등)에 비용 증가분을 추가한 다음 비용 감소분을 적용하십시오. 주문의 마나 값은 해당 주문을 발동하기 위해 지불한 총 비용과 무관하게 마나 비용에 의해서만 결정됩니다.
- 당신이 환기 비용을 지불하는 경우, 당신은 환기 격발능력이 해결되기 전에 생물 자신의 격발능력이 해결되게 할 수 있습니다. 당신은 그 능력이 해결되었지만 생물을 희생해야 하기 전에 주문을 발동할 수 있습니다.

조각난 이성

{U}{U}{U}

집중마법

각 상대는 카드 열네 장을 민다.

순환 {1}{U} ({1}{U}, 이 카드를 버린다: 카드 한 장을 뽑는다.)

당신이 조각난 이성을 순환할 때, 각 상대는 카드 네 장을 민다.

- 순환을 가진 일부 카드는 당신이 그 카드들을 순환할 때 격발하는 능력을 가지고 있으며, 일부 카드는 당신이 아무 카드나 순환할 때마다 격발하는 능력을 가지고 있습니다. 이러한 격발능력은 당신이 순환 능력으로 카드를 뽑기 전에 해결됩니다.
- 카드를 순환함으로써 격발하는 능력 및 순환 능력 자체는 주문이 아닙니다. 주문과 상호작용하는 효과들(주문 취소 등)은 이러한 능력들에 영향을 주지 않습니다.

칼대기그물 은둔거미

{4}{G}

생물 — 거미

3/5

대공

사망— 칼대기그물 은둔거미가 전장에 들어올 때, 이 턴에 생물이 죽었다면, 조사한다. ("*2*", 이 마법물체를 희생한다: 카드 한 장을 뽑는다."를 가진 무색 단서 마법물체 토큰 한 개를 만든다.)

- 토큰의 이름은 단서이고, 마법물체 하위 유형으로 단서를 가지고 있습니다. 단서는 생물 유형이 아닙니다.

- 토큰은 일반적인 마법물체입니다. 예를 들어, 이 토큰들은 브레야의 제자의 능력을 활성화하기 위해 희생되거나 유대 파괴의 목표로 지정될 수 있습니다.
- 당신은 단서 자체의 능력을 활성화하는 것과 동시에 미확인 동물학자, 로니스의 능력과 같이 비용으로써 단서를 희생하라고 요구하는 다른 능력을 활성화하기 위해 같은 단서를 희생할 수 없습니다.

분노

{3}{R}{R}

생물 — 정령 화신

3/3

이단공격

분노가 전장에 들어올 때, 생물 및/또는

플레이어즈워커를 원하는 수만큼 목표를 정한다.

분노는 그 목표들에게 피해 4점을 당신이 원하는대로

분배하여 입힌다.

환기—당신의 손에서 적색 카드 한 장을 추방한다.

- 격발능력의 피해는 능력이 해결되는 시점이 아니라 능력을 스택에 쌓는 시점에 배분합니다. 각 목표에 최소 피해 1점을 지정해야 합니다. 당신은 목표를 네 개보다 많이 선택한 뒤 그중 일부에 피해 0점을 입힐 수 없습니다.
- 격발능력이 해결되려는 시점에 목표들 중 일부가 유효하지 않은 경우, 원래의 피해 분배가 여전히 적용되지만, 유효하지 않은 목표들에 입혀지려던 피해는 전혀 입혀지지 않습니다.
- 주문의 총 비용을 결정하려면, 지불하려는 마나 비용 또는 대체비용(환기 비용 등)에 비용 증가분을 추가한 다음 비용 감소분을 적용하십시오. 주문의 마나 값은 해당 주문을 발동하기 위해 지불한 총 비용과 무관하게 마나 비용에 의해서만 결정됩니다.
- 당신이 환기 비용을 지불하는 경우, 당신은 환기 격발능력이 해결되기 전에 생물 자신의 격발능력이 해결되게 할 수 있습니다. 당신은 그 능력이 해결되었지만 생물을 희생해야 하기 전에 주문을 발동할 수 있습니다.

가이아의 의지

집중마법

유예 4—{G}

턴종료까지, 당신은 당신의 무덤에서 대지를

플레이하고 주문을 발동할 수 있다.

이 턴에 카드가 어디에서든 당신의 무덤에

들어가고 하면, 대신 그 카드를 추방한다.

- 당신이 당신의 무덤에서 플레이하는 대지 및 당신이 발동하는 주문들은 일반적인 타이밍 제한을 따라야만 하며, 발동하는 주문들에 대한 비용 또한 지불해야만 합니다.
- 복사본이 아니라는 전제하에, 가이아의 의지는 해결된 후 추방됩니다. (복사본이라면, 복사본은 사라지기 전에 아주 잠깐 무덤에 가게 됩니다.)

- 가이아의 의지가 해결되고 난 뒤에는, 당신이 소유한 토큰이 아닌 생물들이 죽으려 하면 대신 추방됩니다. 그 생물들이 죽을 때 격발하는 능력들은 격발하지 않습니다. 당신이 소유한 토큰 생물들은 가이아의 의지가 해결되고 난 뒤에도 여전히 평소처럼 죽습니다.

전류 중계기

{2}{R}

집중마법

당신의 서고 맨 위 카드를 추방한다. 당신의 다음 턴

동안, 당신은 그 카드를 플레이할 수 있다.

폭풍 (당신이 이 주문을 발동할 때, 이번 턴에 이

주문이 발동되기 전에 발동된 주문의 수만큼 이

주문을 복사한다.)

- 당신은 전류 중계기가 해결된 뒤 당신의 다음 턴에만 추방된 카드들을 플레이할 수 있습니다. 특히, 이는 당신이 전류 중계기를 발동한 턴에 그 카드들을 플레이할 수 *없다*는 것을 의미합니다.
- 카드를 플레이하는 것은 평소와 같이 동일한 타이밍 제한을 가지고 동일한 비용 지불을 요구하지만, 그 카드들은 다음 턴에만 플레이될 수 있습니다.

외눈의 가르스

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

전설적 생물 — 인간 마법사

5/5

{T}: 마법력 소거, 숫구치는 지식, 테러, 시브의 용, 채성장, 검은 연꽃 중 아직 선택되지 않은 카드 이름 하나를 선택한다. 선택된 이름을 가진 카드의 복사본을 만든다. 당신은 그 복사본을 발동할 수 있다. (여전히 발동 비용은 지불해야 한다.)

- 외눈의 가르스에서 언급되는 각 카드의 공식 카드 문구는 Gatherer.Wizards.com에 있는 Gatherer 카드 데이터베이스를 이용해 확인할 수 있습니다.
- 지속물 주문의 복사본을 해결하면 전장에 들어오면서 토큰이 됩니다. 이러한 일이 발생하게 되면 이 토큰들은 "만들어진" 것으로 간주되지 않습니다.
- 외눈의 가르스의 능력이 해결되면서, 당신은 나열된 카드 이름들 중 하나를 반드시 선택해야 합니다. 당신은 만들어진 복사본을 발동하지 않겠다고 선택할 수 있지만, 그 카드 이름을 나중에 다시 선택할 수는 없습니다.
- 외눈의 가르스가 여러 개 있는 경우, 각각의 외눈의 가르스는 자신에 대해 선택된 카드 이름만을 기록하며, 다른 외눈의 가르스들에 대해서는 그렇게 하지 않습니다. (외눈들의 가르스들?) 외눈의 가르스가 전장을 떠났다가 돌아오거나 당신이 가르스의 또다른 복사본을 조종하는 경우, 그 객체는 앞서 활성화했던 능력들에 대한 선택을 기억하지 않습니다. 그러나, 다른 플레이어가 외눈의 가르스의 조종권을 얻게 되는 경우, 그 가르스는 앞선 선택들을 기억합니다.
- 당신은 선택된 카드에 대한 비용을 지불해야 하지만, 그 복사본은 능력이 해결되면서 발동하는 것이며, 이는 당신이 일반적으로 그 카드를 발동할 수 있는 시점이 아닐 수도 있습니다.
- 카드 이름이 이미 모두 선택된 경우, 가르스의 능력은 해결될 때 아무것도 하지 않습니다.

게야드론 디하다

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

전설적 플레인즈워커 — 디하다

4

타락 카운터가 놓여 있는 지속물들로부터 보호

+1: 각 상대는 생명 2점을 잃고 당신은 생명 2점을 얻는다. 다른 생물 또는 플레인즈워커를 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그 목표에 타락 카운터 한 개를 올려놓는다.

-3: 생물 또는 플레인즈워커를 목표로 정한다.

턴종료까지 그 목표의 조종권을 얻는다. 그 목표를 언택하고 그 위에 타락 카운터 한 개를 올려놓는다.

턴종료까지 신속을 얻는다.

-7: 타락 카운터가 놓여 있는 각 지속물의 조종권을 얻는다.

- 게야드론 디하다는 타락 카운터가 놓여 있는 지속물의 목표가 될 수 없고, 그 지속물에게서 피해를 입지 않으며, 그 지속물이 부여될 수 없습니다. 디하다가 어떤 이유로든 생물이 되는 경우, 디하다는 또한 그러한 지속물들에게 방어되거나 장착될 수도 없습니다. 이는 그러한 지속물들의 활성화 및 격발능력의 목표가 되지 않는 것도 포함합니다.
- 타락 카운터가 놓여 있는 생물들은 여전히 디하다를 공격할 수 있지만, 그 생물들이 입히려는 피해는 방지됩니다.
- 디하다가 전장을 떠날 때, 지속물들은 자신이 가진 타락 카운터를 계속 유지합니다. 당신이 나중에 다른 게야드론 디하다를 조종하는 경우, 그 디하다는 그러한 지속물들로부터 보호를 가지게 됩니다.

내일을 엿보다

집중마법

유예 3—{R}{R}

당신이 소유한 모든 지속물을 당신의 서고에

섞어넣은 후, 그만큼 당신의 서고 맨 위 카드들

공개한다. 이런 식으로 공개된 마법진이 아닌 모든

지속물 카드를 전장에 놓고, 마법진 카드들에 대해

똑같이 한 후, 나머지를 무작위 순서로 당신의 서고

맨 밑에 놓는다.

- 내일을 엿보다를 해결하는 동안 격발하는 능력이 있다면 그 능력들은 모든 카드들이 전장에 놓이고 주문의 해결이 완료될 때까지 기다렸다가 스택에 놓이게 됩니다. 턴을 가진 플레이어가 먼저 자신의 격발능력을 원하는 순서로 스택에 쌓은 뒤, 다른 플레이어들이 순서대로 똑같이 합니다. (스택에 마지막으로 놓인 능력이 제일 먼저 해결됩니다.)
- 천천히 진행해 보면, 내일을 엿보다를 해결하면서 발생하는 일은 다음과 같습니다:
 - 1) 당신은 당신이 소유한 지속물들의 숫자를 계산합니다.
 - 2) 당신은 그 지속물들을 당신의 서고에 섞어넣습니다.
 - 3) 당신의 서고 맨 위에서 계산된 수만큼 카드들을 공개합니다.

4) 이런 식으로 공개된 마법진이 아닌 지속물 카드들을 모두 전장에 놓습니다. 이 카드들은 모두 동시에 전장에 들어옵니다.

5) 이런 식으로 공개된 마법진 카드들을 모두 전장에 놓습니다. 이런 식으로 전장에 놓이는 마법진은 이미 전장에 놓여 있는 아무 지속물에 부여될 수 있지만, 동시에 전장에 놓이는 다른 마법진에 부여될 수는 없습니다. 이런 식으로 전장에 놓이려 하는 마법진이 아무것도 부여할 수 없는 경우, 그 마법진은 전장에 놓이지 않습니다.

6) 당신은 다른 공개된 카드들(순간마법, 집중마법 및 어떤 것도 부여할 수 없는 마법진)을 무작위 순서로 당신의 서고 맨 밑에 놓습니다.

- 당신이 토큰 지속물을 소유하고 있는 경우, 그 토큰들도 당신의 서고로 섞여들어가게 됩니다. 그 토큰들의 수도 당신이 공개하는 카드의 수에 포함됩니다. 토큰들은 이론적으로는 내일을 엿보다가 해결을 마칠 때까지 당신의 서고 안에 있기는 하지만, 서고를 섞는 행위나 당신이 공개하는 카드들에 영향을 주지 않습니다.
- 이런 식으로 전장을 떠난 지속물이 최종적으로 서고가 아닌 다른 영역에 위치하게 되는 경우(아마도 플레이어의 커맨더이거나 한 이유로), 그 카드는 여전히 공개해야 하는 카드의 수를 결정하는 계산에 포함됩니다.

영광스러운 집행자

{S}{W}{W}

생물 — 천사

5/5

비행, 생명연결

각 전투 시작에, 당신이 상대보다 많은 생명점을 가지고 있다면, 영광스러운 집행자는 턴종료까지 이단공격을 얻는다.

- 영광스러운 집행자의 격발능력은 매 전투의 시작마다 당신이 상대보다 많은 생명점을 가지고 있는지를 확인해 격발 여부를 결정합니다. 당신의 생명점이 상대보다 더 높지 않다면, 능력은 전혀 격발되지 않습니다. 이 능력은 해결되려 하면서 이를 다시 확인합니다. 그 시점에 당신의 생명점이 상대보다 더 높지 않다면, 능력은 아무것도 하지 않습니다. 영광스러운 집행자가 이단공격을 받기 위해서는 두 시점 모두에 당신의 생명점이 상대보다 더 높아야 합니다. 그러나, 그 상대가 두 시점 모두에 똑같아야 할 필요는 없습니다.
- 격발능력이 해결된 뒤에는, 플레이어의 생명 총점이 어떤지에 상관없이 영광스러운 집행자가 턴종료까지 이단공격을 유지합니다.

고블린 난장판술사

{R}{G}

생물 — 고블린 주술사

2/2

당신이 발동하는 적색 또는 녹색인 각 주문은 발동하는 데 {1}이 덜 든다.

- 적색이면서 녹색인 주문도 발동하는 데 {1}이 덜 듭니다.
-

구멍난 광신도

{3}{R}

생물 — 키클롭스 광전사

4/3

대공

섬망— 구멍난 광신도가 공격할 때마다, 당신의 무덤에 네 개 이상의 카드 유형이 있다면, 구멍난 광신도는 수비플레이어가 조종하는 각 생물에게 피해 1점을 입힌다.

- 무덤에서 등장할 수 있는 카드 유형은 마법물체, 생물, 부여마법, 순간마법, 대지, 플레인즈워커, 집중마법 및 종족입니다. 전설적, 기본 및 눈은 카드 유형이 아니라 상위 유형이며, 키클롭스 및 광전사는 카드 유형이 아니라 하위 유형입니다.
- 구멍난 광신도의 격발능력은 당신의 무덤에 있는 카드들이 네 개 이상의 카드 유형을 가지고 있는지를 확인해 격발 여부를 결정합니다. 네 개 이상의 카드 유형을 가지고 있지 않다면, 능력은 전혀 격발되지 않습니다. 이 능력은 해결되려 하면서 이를 다시 확인합니다. 그 시점에 당신의 생명점이 상대보다 더 높지 않다면, 능력은 아무것도 하지 않습니다. 당신의 무덤에 있는 카드들의 구성은 이 두 번의 확인 사이에 변할 수도 있습니다.

비탄

{2}{B}{B}

생물 — 정령 화신

3/2

호전적

비탄이 전장에 들어올 때, 상대를 목표로 정한다. 그 플레이어는 자신의 손을 공개한다. 그중 대지가 아닌 카드 한 장을 선택한다. 그 플레이어는 그 카드를 버린다.

환기—당신의 손에서 흑색 카드 한 장을 추방한다.

- 주문의 총 비용을 결정하려면, 지불하려는 마나 비용 또는 대체비용(환기 비용 등)에 비용 증가분을 추가한 다음 비용 감소분을 적용하십시오. 주문의 마나 값은 해당 주문을 발동하기 위해 지불한 총 비용과 무관하게 마나 비용에 의해서만 결정됩니다.
 - 당신이 환기 비용을 지불하는 경우, 당신은 환기 격발능력이 해결되기 전에 생물 자신의 격발능력이 해결되게 할 수 있습니다. 당신은 그 능력이 해결되었지만 생물을 희생해야 하기 전에 주문을 발동할 수 있습니다.
-

꺾주림의 물결, 그리스트

{1}{B}{G}

전설적 플레인즈워커 — 그리스트

3

꺾주림의 물결, 그리스트가 전장에 있지 않은 한, 그리스트는 자신의 다른 유형들에 더해 1/1 곤충 생물이다.

+1: 1/1 흑색 및 녹색 곤충 생물 토큰 한 개를 만든 후, 카드 한 장을 민다. 이런 식으로 곤충 카드가 밀렸다면, 그리스트에 충성 카운터 한 개를 올려놓고 이 과정을 반복한다.

-2: 당신은 생물 한 개를 희생할 수 있다. 그렇게 할 때, 생물 또는 플레인즈워커를 목표로 정한다. 그 목표를 파괴한다.

-5: 각 상대는 당신의 무덤에 있는 생물 카드의 수만큼 생명점을 잃는다.

- 꺾주림의 물결, 그리스트의 첫 번째 능력은 게임이 시작되기 전에 턱을 구축하는 동안 자신에게 적용되므로 당신은 그리스트를 당신의 커맨더로 사용할 수 있습니다.
- 전장을 제외한 다른 곳에서, 그리스트는 전설적 플레인즈워커 생물 — 그리스트 곤충입니다. 그리스트가 전장에 들어오고 나면, 그리스트는 더이상 생물이 아니며 단순한 플레인즈워커입니다. 전장을 제외한 다른 영역에서 생물 또는 플레인즈워커 카드를 찾거나 그러한 카드에 영향을 주는 것은 그리스트에게 영향을 줄 수 없습니다. 예를 들어, 당신은 그리스트를 소환의 화음으로 전장에 놓을 수 있고, 그리스트를 정수 흘날리기로 무효화할 수 있으며 (부인으로는 불가능합니다), 상대는 구축으로 당신이 그리스트를 버리게 할 수 없습니다.
- 그리스트가 자신의 첫 번째 충성 능력이 해결되는 시점에 더이상 전장에 없는 경우, 당신은 여전히 1/1 흑색 및 녹색 곤충 생물 토큰 한 개를 만들고 카드 한 장을 민다. 이런 식으로 곤충 카드가 밀린 경우, 당신은 그리스트에 충성 카운터를 올려놓을 수는 없지만 여전히 이 과정을 반복하게 됩니다. 그리스트가 있었다면 좋아했겠지요.
- 그리스트의 두 번째 충성 능력은 목표를 요구하지 않습니다. 능력이 해결되는 시점에 당신이 생물을 희생하기로 선택한 경우, 재귀 격발능력이 격발하며 당신은 파괴할 목표 생물 또는 플레인즈워커를 선택하게 됩니다. 이는 충성 능력이 해결될 때 그리스트가 전장에 없다고 해도 발생합니다.
- 세 번째 충성 능력이 해결되는 시점에 당신의 무덤에 있는 생물 카드의 수를 세어 각 상대가 잃을 생명점이 몇 점인지를 계산하십시오. 해당 시점에 그리스트가 당신의 무덤에 있는 경우, 그리스트는 생물 카드이므로 그 계산에 기여하게 됩니다.

수호자 기린

{3}{W}

생물 — 기린

2/3

비행

당신이 조종하는 다른 생물이 죽을 때마다, 수호자 기린에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

- 수호자 기린과 당신이 조종하는 다른 생물이 동시에 죽는 경우 (아마도 둘 다 공격 또는 방어 중인 경우) 수호자 기린의 격발능력이 해결되려는 시점에는 수호자 기린이 전장에 없습니다. 수호자 기린에 올려져야 했을 +1/+1 카운터로는 수호자 기린을 구할 수 없습니다.

야비한 대제사장

{G}

생물 — 고블린 주술사

0/1

고귀 (당신이 조종하는 생물이 혼자 공격할 때마다,

그 생물은 턴종료까지 +1/+1을 받는다.)

{T}: {B}, {R}, 또는 {G}를 추가한다.

- 생물은 공격자 지정단에 공격자로 선언된 유일한 생물인 경우(해당하는 경우에는 팀원이 조종하는 생물을 포함하여) 혼자 공격한 것입니다. 예를 들어, 당신이 여러 생물로 공격했는데 한 생물을 제외한 나머지 모두가 전투에서 제거된 경우에는 고귀가 격발되지 않습니다.

피할 수 없는 배신

집중마법

유예 3—{1}{U}{U} (이 카드를 당신의 손에서

발동하는 대신, {1}{U}{U}를 지불하여 이 카드에

시간 카운터 세 개를 올려놓고 추방할 수 있다.

당신의 유지단 시작에, 시간 카운터 한 개를

제거한다. 마지막 카운터가 제거됐을 때, 마나 비용을

지불하지 않고 이 카드를 발동한다.)

상대를 목표로 정한다. 그 플레이어의 서고에서 생물

카드 한 장을 찾아 당신의 조종하에 전장에 놓는다.

그 후 그 플레이어는 서고를 섞는다.

- 당신은 상대의 서고에서 생물 카드를 찾지 못할 수도 있습니다. 이는 그 플레이어의 서고에 생물 카드가 없어서일 수도, 또는 당신이 그 플레이어의 서고에 있는 생물 카드들 중 마음에 드는 카드가 없어서일 수도 있습니다.

기사 작위를 받은 미르

{2}{W}

마법물체 생물 — 미르 기사

2/2

{2}{W}: 적응 1을 한다. (이 생물이 +1/+1 카운터를

가지고 있지 않다면, 이 생물에 +1/+1 카운터 한 개를

올려놓는다.)

기사 작위를 받은 미르에 +1/+1 카운터가 한 개 이상

놓일 때마다, 기사 작위를 받은 미르는 턴종료까지

이단공격을 얻는다.

- 생물을 적응하게 하는 능력은 언제든지 활성화할 수 있습니다. 그 능력이 해결되면서, 생물이 어떤 이유로든 +1/+1 카운터를 가지고 있다면, 단순히 그 생물에 +1/+1 카운터를 올려놓지 않을 뿐입니다.
- 생물이 어떤 식으로든 +1/+1 카운터를 모두 잃게 되면, 다시 적응해서 +1/+1 카운터를 더 얻을 수 있습니다.

저녁에 늦다

{3}{W}

집중마법

당신의 무덤에 있는 생물 카드를 목표로 정한다. 그

카드를 전장으로 되돌린다. 음식 토큰 한 개를

만든다. (음식 토큰은 "{2}, {T}, 이 마법물체를

희생한다: 당신은 생명 3 점을 얻는다."를 가진

마법물체이다.)

- 주문이 해결되려는 시점에 목표가 유효하지 않은 경우 (아마도 그 카드가 무덤에서 제거되었기 때문 등으로), 당신은 음식 토큰을 만들지 않습니다.

협오스러운 관장

{4}{B}

생물 — 고르곤 마법사

5/4

수탈 (이 생물이 전장에 들어올 때, 당신은 생물 한

개를 희생할 수 있다.)

호전적

협오스러운 관장이 생물을 수탈할 때, 당신이

조종하지 않으며 마나 값이 3 이하인 생물을 목표로

정한다. 그 생물을 파괴한다.

- 수탈 능력을 조종하는 플레이어가 그 능력이 해결되면서 생물 한 개를 희생하면 수탈을 가진 생물이 "생물을 수탈"하는 것입니다.
- 생물 희생 여부와 어떤 생물을 희생할 지는 수탈 능력이 해결될 때 선택합니다.
- 해당 능력이 해결될 때 수탈을 가진 생물이 전장에 있다면 그 생물을 희생할 수도 있습니다. 이렇게 하면 그 생물의 다른 능력이 격발됩니다.
- 수탈 능력이 해결되려는 시점에 수탈을 가진 생물이 전장에 없는 경우, 당신은 생물을 희생하더라도 수탈을 가진 생물로부터 어떤 보너스도 받을 수 없습니다. 수탈 능력을 가진 생물이 전장에 없으므로, 그 생물의 다른 격발능력이 격발하지 않습니다.
- 수탈 능력 한 개에 대해 한 개를 초과해 생물을 희생할 수 없습니다.

미확인 동물학자, 로니스

{G}{U}

전설적 생물 — 뱀 엘프 정찰병

1/2

토큰이 아닌 다른 생물이 당신의 조종하에 전장에
들어올 때마다, 조사한다.

{T}, 단서 X개를 희생한다: 상대를 목표로 정한다. 그
플레이어는 자신의 서고 맨 위 X장을 공개한다.

당신은 그중에서 마나 값이 X 이하이며 대지가 아닌
지속물 카드 한 장을 당신의 조종하에 전장에 놓을 수
있다. 그 플레이어는 나머지 카드들을 무작위 순서로
자신의 서고 맨 밑에 놓는다.

- 토큰의 이름은 단서이고, 마법물체 하위 유형으로 단서를 가지고 있습니다. 단서는 생물 유형이 아닙니다.
 - 토큰은 일반적인 마법물체입니다. 예를 들어, 이 토큰들은 브레야의 제자의 능력을 활성화하기 위해 희생되거나 유대 파괴의 목표로 지정될 수 있습니다.
 - 당신은 단서 한 개를 희생해서 단서 자체의 능력을 활성화하면서 동시에 미확인 동물학자, 로니스의 능력을 활성화할 수 없습니다.
-

집중력 상실

{1}{U}

순간마법

복제 {U} (이 주문을 발동할 때, 이 주문의 복제
비용을 지불한 횟수만큼 복사한다. 당신은 그
복사본들의 목표를 새로 정할 수 있다.)

주문을 목표로 정한다. 그 주문의 조종자가 {2}를
지불하지 않으면 그 주문을 무효화한다.

- 복제 격발능력이 해결되면서, 당신은 복제 비용을 지불한 횟수만큼 집중력 상실을 복사하며, 이는 원본 주문이 해당 시점에 더이상 전장에 없는 경우(아마도 주문이 무효화되었기 때문 등의 이유로)에도 마찬가지입니다.
 - 복제가 생성하는 복사본들은 스택에서 생성되므로, 발동된 것이 아닙니다. 플레이어가 주문을 발동할 때 격발되는 능력은 격발되지 않습니다.
-

자각몽

{3}{U}{U}

집중마법

카드 X장을 뽑는다. X는 당신의 무덤에 있는
카드들이 가진 카드 유형의 수이다.

- 무덤에서 등장할 수 있는 카드 유형은 마법물체, 생물, 부여마법, 순간마법, 대지, 플레인즈워커, 집중마법 및 종족입니다. 전설적, 기본 및 눈은 카드 유형이 아니라 상위 유형이며, 베달켄 및 마법사는 카드 유형이 아니라 하위 유형입니다.

- 자각몽은 X의 값을 계산하는 시점에 당신의 무덤이 아니라 여전히 스택에 있습니다.
- 한 카드가 여러 가지 유형을 가질 수도 있습니다. 예를 들어, 당신의 무덤에 있는 마법물체 생물은 자각몽의 효과에 대해 두 유형 모두가 계산됩니다.

다리의 마도사
 {B}{B}{B}
 생물 — 인간 마법사
 4/4

토큰이 아닌 생물이 전장에서 당신의 무덤에 놓일 때마다, 2/2 흑색 좀비 생물 토큰 한 개를 만든다.
 생물이 전장에서 상대의 무덤에 놓일 때, 다리의 마도사를 추방한다.

- **Bridge from Below**의 이름을 계승했지만, 마도사의 능력들은 마도사가 전장에 있는 동안에만 작동합니다. 이 능력은 다리의 마도사가 무덤에 있는 동안에는 작동하지 않습니다.
- 어느 쪽 능력도 죽은 생물을 누가 조종했는지는 상관하지 않고, 어느 쪽 무덤에 놓였는지만을 확인합니다. 이는 당신이 소유한 생물을 상대가 조종하는 경우, 그 생물이 죽으면 다리의 마도사의 두 번째 능력이 아니라 첫 번째 능력이 격발한다는 것을 의미합니다.
- 토큰의 소유자는 그 토큰을 만든 플레이어이며, 그 토큰을 현재 조종하고 있는 플레이어, 또는 몇몇 혼치 않은 상황에서 그 토큰이 전장에 들어오는 시점에 조종권을 가지고 있던 플레이어와 다를 수 있습니다.

절제
 {1}{W}{U}
 부여마법
 당신은 매 턴 한 개를 초과해서 주문을 발동할 수 없다.
 당신이 주문을 발동할 때마다, 카드 한 장을 뽑는다.

- 당신이 절제를 발동하는 경우, 당신은 그 턴에 최소한 주문 한 개를 발동(절제 자체)한 것이므로, 당신은 다음 턴까지 더이상 주문을 발동할 수 없습니다. 당신이 아무 주문도 발동하지 않은 턴에 절제가 당신의 조종하에 들어오는 경우, 당신은 그 턴에 주문 한 개를 발동할 수 있습니다.
- 절제의 격발능력은 절제가 전장에 있는 동안에만 작동하므로, 당신이 절제를 발동할 때에는 카드를 뽑게 해 주지 않습니다.
- 어떤 효과가 당신이 주문을 발동할 수 없다고 선언하고 다른 효과가 당신에게 주문을 발동하라고 지시하는 경우 (유예를 가진 카드의 마지막 시간 카운터를 제거할 때 격발하는 능력 등으로 인해), 당신은 그 주문을 발동할 수 없게 됩니다.

벨루스 산의 만티코어

{2}{R}{R}

부여마법 생물 — 만티코어

3/4

당신의 턴 전투 시작에, 당신은 카드 한 장을 버릴 수 있다. 그렇게 할 때, 원하는 목표를 정한다. 벨루스 산의 만티코어는 그 목표에게 피해 X점을 입힌다. X는 버려진 카드가 가지고 있던 카드 유형의 수이다.

- 버려진 카드에서 등장할 수 있는 카드 유형은 마법물체, 생물, 부여마법, 순간마법, 대지, 플레인즈워커 집중마법 및 종족입니다. 전설적, 기본 및 눈은 카드 유형이 아니라 상위 유형이며, 만티코어 및 서사시는 카드 유형이 아니라 하위 유형입니다.
- 당신이 카드를 버리지 않는 경우, 벨루스 산의 만티코어의 재귀 격발능력은 격발하지 않습니다.

수령물결 섭정

{5}{U}{U}

생물 — 용

3/3

파헤치기 (이 주문을 발동하는 동안 당신이 당신의 무덤에서 추방하는 카드는 {1}을 지불한다.)

비행

수령물결 섭정은 자신이 추방한 각 순간마법 및 집중마법 카드마다 +1/+1 카운터를 한 개씩 가지고 전장에 들어온다.

순간마법 또는 집중마법 카드가 당신의 무덤을 떠날 때마다, 수령물결 섭정에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

- 파헤치기는 주문의 마나 비용이나 마나 값을 바꾸지 않습니다. 예를 들어, 당신이 수령물결 섭정을 발동하기 위해 카드를 세 장 추방했다고 해도 수령물결 섭정의 마나 값은 7입니다.
- 당신은 일반 마나 부분을 지불하는 데에만 카드를 추방할 수 있으며, 파헤치기를 가진 주문의 일반 마나 요구량보다 많은 카드를 추방할 수 없습니다. 예를 들어, 당신은 어떤 효과에 의해 비용이 증가하지 않는 한 수령물결 섭정을 발동하면서 당신의 무덤에서 카드를 다섯 장보다 많이 추방할 수 없습니다.
- 파헤치기는 대체비용이 아니기 때문에, 회상과 같은 대체비용과 함께 사용할 수 있습니다. 일반 마나를 포함하는 추가비용을 지불하는 데에도 사용될 수 있습니다.

신비한 교정

{2}{U}

부여마법

당신의 유지단 시작에, 점술 1을 한다.

당신이 카드를 버릴 때마다, 각 상대는 카드 두 장을 민다. (그 플레이어는 자신의 서고 맨 위 카드 두 장을 자신의 무덤에 넣는다.)

- 당신이 정화단을 진행하는 중에 최대 손크기에 맞춰 카드를 버리는 것으로 신비한 교정의 마지막 능력이 격발하는 경우, 플레이어들은 그 능력에 대응할 수 있습니다. 그런 후, 스택이 빈 상태에서 모든 플레이어가 순차적으로 우선권을 넘긴 뒤, 새로운 정화단이 발생합니다.

네크로고이프
{3}{B}{B}
생물 — 루고이프
*/4

네크로고이프의 공격력은 모든 무덤에 있는 생물 카드의 수와 같다.
각 플레이어의 유지단 시작에, 그 플레이어는 카드 한 장을 버린다.
광기 {1}{B}{B} (이 카드를 버리는 경우, 추방 영역에 버린다. 그렇게 할 때, 광기 비용을 지불하고 이 카드를 발동하거나 당신의 무덤에 이 카드를 놓는다.)

- 네크로고이프의 공격력을 정의하는 능력은 전장뿐만 아니라 모든 영역에서 적용됩니다. 네크로고이프가 무덤에 있는 경우 이 능력은 자신도 셉니다.

사령술사의 소환수
{3}{B}
생물 — 조류 신령
3/1

비행
광분 — 당신의 손에 카드가 없는 한, 사령술사의 소환수는 생명연결을 가진다.
{B}, 카드 한 장을 버린다: 사령술사의 소환수는 턴종료까지 무적을 얻는다. 사령술사의 소환수를 탭한다.

- 사령술사의 소환수가 이미 탭되어 있거나 무적을 가지고 있다고 해도 마지막 능력을 활성화할 수 있습니다.

둥지를 튼 어기적괴물
{B}
생물 — 좀비
1/1

둥지를 튼 어기적괴물이 죽을 때, 탭된 상태인 1/1 녹색 다람쥐 생물 토큰 X개를 만든다. X는 둥지를 튼 어기적괴물의 공격력이다.

- X는 둥지를 튼 어기적괴물이 마지막으로 진장에 있을 때의 공격력이며, 무덤에 있는 카드의 공격력이 아닙니다. 둥지를 튼 어기적괴물이 죽을 때 공격력이 0 이하였다면, 당신은 아무 토큰도 만들지 않습니다.

췘기푖물집

{3}

마법물체 — 장비

생체병기 (이 장비가 전장에 들어올 때, 0/0 흑색

피렉시아 세균 생물 토큰 한 개를 만들고 그 생물에
이 장비를 부착한다.)

장착된 생물은 당신이 조종하는 각 마법물체 및/또는
부여마법마다 +1/+1을 받는다.

장착 {2}

- 당신이 조종하는 지속물이 마법물체이면서 부여마법인 경우, 췘기푖물집을 장착함으로써 받는 보너스를 결정할 때 해당 지속물은 한 번만 계산하십시오.
- 피렉시아 세균 토큰은 0/0 생물로 전장에 들어오며 상태 참조 행동이 토큰을 죽게 하기 전에 장비가 부착됩니다. 토큰이 전장에 들어오면서 격발하는 능력들은 이 0/0 생물이 전장에 들어오는 것을 확인합니다.
- 다른 장비와 마찬가지로, 생체병기를 가진 장비들도 장착 비용을 가지고 있습니다. 당신은 이 비용을 지불해 장비를 당신이 조종하는 다른 생물에게 부착할 수 있습니다. 피렉시아 세균 토큰이 더이상 장착한 상태가 아니게 되면, 그 토큰은 다른 효과가 토큰의 방어력을 0보다 높게 만들어 주지 않는 한 무덤에 놓인 뒤 곧바로 사라지게 됩니다.
- 피렉시아 세균 토큰이 파괴되는 경우, 장비는 다른 장비들과 마찬가지로 전장에 남습니다.
- 생체병기 격발능력이 피렉시아 세균 토큰을 두 개 만들게 되는 경우 (Doubling Season 등의 효과로 인해), 장비는 그 토큰들 중 한 개에 부착됩니다. 장비가 부착되지 않은 토큰은 다른 효과가 토큰의 방어력을 0보다 높게 만들어 주지 않는 한 무덤에 놓인 뒤 곧바로 사라지게 됩니다.

닉소스 귀감

{4}{W}{W}

부여마법 생물 — 인간 병사

4/6

당신이 생명점을 얻을 때마다, 당신은 당신이
조종하는 각 생물에 그만큼 +1/+1 카운터를 올려놓을
수 있다. 한 턴에 한 번만 이렇게 할 수 있다.

- "한 턴에 한 번만 이렇게 할 수 있다."는 이 격발능력을 이용해 당신이 조종하는 생물들에 +1/+1 카운터를 올려놓는 행동을 지칭합니다. 당신이 아직 생물들에 +1/+1 카운터들을 올려놓겠다는 선택을 하지 않은 한, 당신이 생명점을 얻는 모든 사건들은 닉소스 귀감의 능력이 격발되게 합니다.
- "한 턴에 한 번만 이렇게 할 수 있다."는 그 문장과 연결되어 있는 능력만을 지칭하며, 같은 능력을 가진 다른 사건들은 포함되지 않습니다. 즉, 당신이 닉소스 귀감을 여러 개 조종하는 경우, 당신은 각각의 능력을 한 번씩 사용할 수 있습니다.
- 당신의 생물들에 +1/+1 카운터들을 올려놓기로 선택하고 나면, 그 후에 생명점을 얻는 사건들은 능력을 격발시키지 않습니다.

- 같은 닉소스 귀감의 격발능력이 여러 개 스택에 놓여 있는 경우, 당신은 그러한 능력들 중 한 개에 대해서만 +1/+1 카운터들을 올릴 수 있습니다. 그렇게 하고 나면, 다른 능력들은 해결되면서 아무것도 하지 않습니다.
- 당신이 조종하는 생물이 당신이 생명점을 얻는 것과 동시에 치명적 피해를 입은 경우, 그 생물은 닉소스 귀감의 마지막 능력으로 그 생물을 살릴 수 있는 +1/+1 카운터를 얻지 못합니다.
- 생명연결 능력이 있는 각 생물이 전투피해를 입히면 생명점을 얻는 사건이 그 수만큼 서로 독립적으로 발생합니다. 예를 들어, 당신이 조종하는 생명연결을 가진 생물 둘이 동시에 전투피해를 입혔고 당신이 아직 능력을 사용하지 않았다면, 닉소스 귀감의 능력은 두 번 격발합니다. 그러나 생명연결 능력을 가진 생물 하나가 동시에 여러 생물, 플레이어 및/또는 플레인즈위커에 전투피해를 입힐 경우(돌진 능력이 있거나 상대가 이 생물을 여러 생물로 막은 경우) 해당 능력은 한 번만 격발됩니다.

흑요석 불길턱

{3}{R}{R}

생물 — 용

4/4

이 주문은 당신의 상대가 조종하며 {C}를 생산할 수 있는 대지 한 개당 발동하는 데 {1}이 덜 든다.

비행

흑요석 불길턱이 전장에 들어올 때, 상대가 조종하는 기본이 아닌 대지를 목표로 정한다. 그 대지를 파괴한다.

- 흑요석 불길턱의 첫 번째 능력은 자신이 가진 능력들 중 하나를 해결했을 때 {C}를 생산할 수 있으며 당신의 상대들이 조종하는 각 대지를 계산에 포함합니다. 그 대지의 조종자가 현재 그 능력을 활성화할 수 있는지 여부는 상관하지 않습니다.

시간 종료

{1}{W}{W}

부여마법

시간 종료가 전장에 들어올 때, 모든 생물을 언택한 후, 시간 종료가 전장을 떠날 때까지 그 생물들을 페이즈 아웃한다. 이런 식으로 페이즈 아웃된 각 생물마다 시간 종료에 시간 카운터 한 개를 올려놓는다.

소실 (당신의 유지단 시작에, 이 부여마법에서 시간 카운터 한 개를 제거한다. 마지막 카운터가 제거될 때, 이 부여마법을 희생한다.)

- 시간 종료에 의해 페이즈 아웃된 생물은 평소처럼 그 조종자의 언택단에 페이즈 인하지 않습니다.
- 시간 종료가 전장에 들어올 때 격발한 능력이 해결되는 시점에 시간 종료 자신도 생물이 되어 있는 경우, 다른 생물들과 함께 자신도 페이즈 아웃됩니다. 시간 종료가 페이즈 아웃되어 있기에 당신은 마지막 카운터를 제거할 수 없으며, 따라서 모든 생물들은 무기한적으로 페이즈 아웃된 상태로 남습니다.

- 시간 종료의 격발능력이 해결될 때 전장에 아무 생물도 없다면, 아무것도 페이즈 아웃되지 않고 시간 종료는 시간 카운터를 받지 않습니다. 마지막 시간 카운터가 제거되지 않으므로, 시간 종료는 전장에 남게 되고 희생되지도 않습니다.
- 시간 종료가 전장에 들어올 때 격발한 능력이 해결되기 전에 시간 종료가 전장을 떠나는 경우, 생물들은 언택되지만 페이즈 아웃되지는 않습니다.
- 지속물이 페이즈 아웃된 동안에는, 해당 지속물이 존재하지 않는 것처럼 취급됩니다. 해당 지속물은 주문 또는 능력의 목표가 될 수 없고, 해당 지속물의 정적 능력은 게임에 아무런 영향을 주지 않으며, 해당 지속물의 격발능력은 격발할 수 없고, 해당 지속물은 공격 또는 방어할 수 없는 식으로 이어집니다.
- 페이즈 아웃은 "전장에서 떠날 때" 격발하는 능력을 격발시키지 않습니다. 비슷하게, 페이즈 인은 "전장에 들어올 때" 격발하는 능력을 격발시키지 않습니다.
- 추방의 사체가 가진 능력과 같은 "[이 지속물]이 전장을 떠날 때까지"를 기다리고 있는 일회성 효과는 지속물이 페이즈 아웃하는 경우에는 발생하지 않습니다.
- 물결 변형사가 가진 능력과 같은 "~하는 한"의 기간을 가진 지속효과는 페이즈 아웃된 객체를 무시합니다. 그러한 효과들은 페이즈 아웃된 객체를 무시한 뒤에 조건이 맞춰지지 않는 경우 만료됩니다.
- 페이즈 아웃되는 지속물에 부착되어 있는 마법진 및 장비 또한 같이 페이즈 아웃됩니다. 해당 마법진 및 장비는 자신들이 부착되어 있는 지속물과 함께 페이즈 인 되며 부착된 상태를 유지합니다. 비슷하게, 카운터를 가지고 페이즈 아웃한 지속물들은 그 카운터들을 가지고 페이즈 인 됩니다.
- 지속물들이 전장에 들어오면서 선택된 내용들은 해당 지속물들이 페이즈 인 할 때 기억됩니다.

소포 미르

{1}{U}

마법물체 생물 — 단서 미르

2/1

{2}, 소포 미르를 희생한다: 카드 한 장을 뽑는다.

- 단서이기는 하지만, 소포 미르는 (일반적으로는) 토큰이 아니며, 따라서 전장에 들어올 때에도 "만들어진" 것이 아닙니다. 아카데미 제조자의 능력과 같이 단서 토큰이 만들어지는 것을 확인하는 능력들은 소포 미르가 전장에 들어오는 시점에는 아무것도 하지 않습니다. 당신이 소포 미르의 복사본인 토큰을 만드는 경우, 이러한 능력들은 이를 확인하게 됩니다. 하지만, 당신이 소포 미르가 스택에 있는 동안 그 주문을 복사하는 경우, 해결되는 복사본은 토큰이 되지만, 그 토큰은 "만들어진" 것이 아니므로, 이 능력들이 확인하지 않게 됩니다.
- 당신은 단서 자체의 능력을 활성화하는 것과 동시에 미확인 동물학자, 로니스의 능력과 같이 비용으로써 단서를 희생하라고 요구하는 다른 능력을 활성화하기 위해 같은 단서를 희생할 수 없습니다.

허깨비 공포택
{2}{U}{U}
생물 — 공통 환영

6/6

돌진

허깨비 공포택이 주문 또는 능력의 목표가 될 때,
허깨비 공포택을 희생한다.

- 허깨비 공포택이 주문 또는 능력의 목표가 되는 경우, 허깨비 공포택의 능력이 격발되어, 스택에서 해당 주문 또는 능력의 위에 놓이게 됩니다. 허깨비 공포택은 그 주문 또는 능력이 해결되려 하기 전에 희생됩니다. 그 주문에 다른 목표가 있지 않은 한, 그 주문은 해결되려는 시점에 유효한 목표가 없게 되어 스택에서 제거됩니다.
- 해당 주문 또는 능력을 무효화해도 허깨비 공포택을 희생하는 것을 막을 수 없습니다.

불안정한 자, 피루
{2}{R}{R}{W}{W}{B}{B}
전설적 생물 — 장르 용

7/7

비행, 생명연결

당신의 유지단 시작에, 당신이 {R}{W}{B}를
지불하지 않는 한 불안정한 자, 피루를 희생한다.

피루가 죽을 때, 피루는 전설적이 아닌 각 생물에게
피해 7점을 입힌다.

- 피루가 전장에 있었을 때 생명연결을 가지고 있었으므로, 당신은 피루의 마지막 격발능력이 해결되면서 그 피해만큼 생명점을 얻습니다.

동력 저장고
마법물체 대지
동력 저장고는 탭된 채로 전장에 들어온다.

{T}: {C}를 추가한다.

{T}: 원하는 색의 마나 한 개를 추가한다. 이 마나는

마법물체 주문을 발동하거나 마법물체의 능력을

활성화하는 데에만 사용할 수 있다.

모듈 1

- 동력 저장고는 대지이므로, 대지로써 플레이되는 것만 가능합니다. 주문으로써 발동될 수 없습니다.
- 네, 이 대지는 자신이 대지인 동안에는 아무런 효과도 가지지 않는 +1/+1 카운터 한 개를 가지고 전장에 들어옵니다. 동력 저장고가 전장에서 무덤에 놓일 때, 당신은 동력 저장고가 해당 시점에 가지고 있는 카드 유형이 어떤 것인지에 상관없이 동력 저장고가 가지고 있던 +1/+1 카운터를 목표 마법물체 생물에게 올려놓을 수 있습니다.
- 동력 저장고가 생물이면서 동력 저장고가 무덤에 놓이기에 충분한 수의 -1/-1 카운터를 받게 되는 경우, 모듈 능력에 의해 목표 마법물체 생물에게 자신이 전장을 떠나기 전에 가지고 있던 +1/+1 카운터의 수와 동일한 수의 +1/+1 카운터를 올려놓게 됩니다.

- 마지막 능력으로 생산된 마나는 순환이나 발굴과 같이 다른 영역에 있는 마법물체 카드들의 능력을 활성화하는 데 사용할 수 없습니다.
- 이 생물이 무덤에 놓이기에 충분한 수의 -1/-1 카운터를 받게 되는 경우, 모듈 능력에 의해 목표 마법물체 생물이 자신에게 전장을 떠나기 전에 가지고 있던 +1/+1 카운터의 수와 동일한 수의 +1/+1 카운터를 올려놓게 됩니다.

악독한 의식의 사제

{W}{B}

생물 — 인간 흑마법사

2/2

{T}, 생명 3점을 지불한다, 악독한 의식의 사제를 희생한다: 당신의 무덤에 있는 생물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 전장으로 되돌린다. 집중마법 시기에만 활성화할 수 있다.

발굴 {3}{W}{B} ({3}{W}{B}: 이 카드를 당신의 무덤에서 전장으로 되돌린다. 이 카드는 신속을 얻는다. 다음 종료단 시작에 또는 이 카드가 전장을 떠나려 하면 이 카드를 추방한다. 집중마법 시기에만 발굴할 수 있다.)

- 당신은 활성화능력의 비용을 지불하기 전에 그 능력의 목표를 먼저 선택합니다. 즉, 당신은 악독한 의식의 사제 자신을 무덤에서 다시 되돌리는 목표로 선택할 수 없습니다.
- 생물 카드의 발굴 능력을 활성화하는 것은 그 생물 카드를 발동하는 것과는 다릅니다. 발굴 능력은 스택에 놓이지만, 생물 카드는 스택에 놓이지 않습니다. 활성화능력과 상호작용하는 주문 및 능력들(Stifle 등)은 발굴과 상호작용하지만, 주문과 상호작용하는 주문 및 능력들(주문 취소 등)은 상호작용하지 않습니다.
- 발굴 능력으로 전장에 돌아온 생물이 어떠한 이유로든 전장을 떠나는 경우, 해당 생물은 대신 추방됩니다. 해당 생물을 전장에서 떠나게 하는 주문 또는 능력의 원래 기능이 해당 생물을 추방하는 경우는 예외입니다. 그런 경우, 그 주문 또는 능력은 해당 생물을 성공적으로 추방합니다. 생물을 추방한 주문이나 능력이 해당 생물을 나중에 전장에 돌아오게 하면(예를 들면, 잠시 쓰기 등), 그 생물 카드는 이전에 존재했던 객체와는 상관없는 새로운 객체로 전장으로 돌아옵니다. 발굴 효과는 더이상 그 생물에 적용되지 않습니다.

무지개빛 결말

{X}{W}

집중마법

화합 — 대지가 아닌 지속물을 목표로 정한다. 그 지속물의 마나 값이 이 주문을 발동하는 데 지불한 마나의 색 종류 수 이하라면 그 지속물을 추방한다.

- 마나 값은 목표를 정하는 데 영향을 주는 조건이 아닙니다. 이는 주문이 해결되면서만 확인됩니다.
- 당신은 X에 대해 원하는 값을 선택할 수 있습니다. X를 더 높게 설정하면 더 많은 마나를 지불할 수 있으므로 주문을 발동하면서 더 많은 색을 지불할 수 있게 됩니다. 예를 들어, 당신이 무지개빛 결말의 X 값으로 0을 선택하고 {W}를 지불하는 경우, 당신은 마나 값이 0 또는 1인 대지가 아닌

지속물을 추방할 수 있습니다. 당신이 무지개빛 결말의 X 값으로 4를 선택하고 {W}{U}{B}{R}{G}를 지불하는 경우, 당신은 마나 값이 5 이하인 대지가 아닌 지속물을 추방할 수 있습니다.

불경한 가르침

집중마법

유예 2—{1}{B} (이 카드를 손에서 발동하는 대신에 {1}{B}를 지불하여 시간 카운터 두 개를 올려놓고 추방한다. 당신의 유지단 시작에, 시간 카운터 한 개를 제거한다. 마지막 카운터가 제거됐을 때, 마나 비용을 지불하지 않고 이 카드를 발동한다.)

당신의 서고에서 카드 한 장을 찾아, 그 카드를 당신의 손으로 가져간 후, 서고를 섞는다.

- 당신은 불경한 가르침으로 찾는 카드를 공개하지 않아도 됩니다.

예언하는 거신

{4}{U}{R}

생물 — 거인 마법사

4/4

섬망— 예언하는 거신이 전장에 들어올 때, 하나를 선택한다. 당신의 무덤에 네 개 이상의 카드 유형이 있다면, 대신 둘다 선택한다.

- 원하는 목표를 정한다. 예언하는 거신은 그

목표에게 피해 4점을 입힌다.

- 당신의 서고 맨 위 카드 네 장을 본다. 그중 한 장을 당신의 손으로 가져가고 나머지 카드들은 무작위 순서로 당신의 서고 맨 밑에 놓는다.

- 당신이 두 모드를 모두 선택했고 능력이 해결되려는 시점에 첫 번째 모드의 목표가 유효하지 않게 된 경우, 능력은 해결되지 않고 당신은 카드를 보지 않습니다.
 - 예언하는 거신의 능력은 능력이 스택에 놓여지는 시점에 당신의 무덤에 있는 카드 유형의 수를 확인합니다. 해당 시점에 당신의 무덤에 있는 유형이 네 개 이상이었지만 해결되려는 시점에는 네 개 미만인 경우, 당신은 여전히 두 모드가 모두 선택된 능력을 사용할 수 있습니다.
 - 첫 번째 모드만이 선택되었거나 두 모드가 모두 선택된 상태에서 능력이 해결되려는 시점에 지정된 목표가 유효하지 않은 경우, 능력은 해결되지 않으며 효과는 전혀 발생하지 않습니다.
 - 무덤에서 등장할 수 있는 카드 유형은 마법물체, 생물, 부여마법, 순간마법, 대지, 플레인즈워커 집중마법 및 종족입니다. 전설적, 기본 및 눈은 카드 유형이 아니라 상위 유형이며, 거인 및 마법사는 카드 유형이 아니라 하위 유형입니다.
-

날렵한 줌도둑, 라가반

{R}

전설적 생물 — 원숭이 해적

2/1

날렵한 줌도둑, 라가반이 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 보물 토큰 한 개를 만들고 그 플레이어의 서고 맨 위 카드를 추방한다. 턴종료까지, 당신은 그 카드를 발동할 수 있다.
질주 {1}{R} (당신은 질주 비용을 지불하여 이 주문을 발동할 수 있다. 그렇게 한다면, 이 생물은 신속을 얻고, 다음 종료단 시작에 전장에서 소유자의 손으로 돌아간다.)

- 당신은 해당 플레이어의 서고에 추방할 카드가 남아 있지 않다고 해도 보물 토큰을 만듭니다.
- 당신은 추방된 카드를 발동하는 것과 관련해 여전히 모든 타이밍 제한을 따라야 하고 모든 비용을 지불해야 합니다. 당신이 대지 카드를 추방하는 경우, 당신은 그 카드를 플레이할 수 없습니다.
- 마나 비용 대신 질주 비용을 지불하기로 하더라도 여전히 주문을 발동하는 것입니다. 해당 주문은 정상적으로 스택에 쌓이며 상대가 이에 대응할 수 있습니다. 정상적으로 생물 주문을 발동할 수 있을 경우에만 질주 비용을 지불하고 생물을 발동할 수 있습니다. 이 시기는 보통 본단계에서 스택이 비었을 때입니다.
- 질주 비용을 지불해 생물 주문을 발동할 경우, 해당 카드는 격발 능력이 해결될 때 전장에 있어야만 그 소유자의 손으로 돌아옵니다. 턴이 종료되기 전에 해당 생물이 죽거나 다른 영역으로 이동하면, 소유자의 손으로 되돌아오지 않습니다.
- 다른 능력에 의해 강제되지 않는 한, 질주를 가진 생물로 반드시 공격할 필요는 없습니다.
- 질주 비용을 지불한 생물의 복사본으로 전장에 들어오거나 질주 비용을 지불한 생물의 복사본이 될 경우, 복사본은 신속을 가지지 않으며 소유자의 손으로 되돌아오지 않습니다.

락도스 주연

{B}{R}

생물 — 악령

3/3

신속

에코—카드 한 장을 버린다. (당신의 유지단 시작에, 이 생물이 당신의 지난 유지단 시작 이후로 당신의 조종하에 놓였다면, 당신이 이 생물의 에코 비용을 지불하지 않는 한 이 생물을 희생한다.)

- 에코 비용을 지불하는 것은 항상 선택사항입니다. 에코 격발능력이 해결될 때, 당신이 에코 비용을 지불할 수 없거나 지불하지 않기로 선택하는 경우, 당신은 그 지속물을 희생합니다.
 - 당신의 지속물의 에코 능력은 그 지속물이 당신의 직전 유지단이 시작된 이후에 전장에 들어왔거나 또는 당신의 직전 유지단이 시작된 이후에 당신이 그 지속물의 조종권을 얻은 경우 당신의 유지단 시작에 격발합니다.
-

부활한 믿음

집중마법

유예 2—{1}{W} (이 카드를 손에서 발동하는 대신에 {1}{W}를 지불하여 시간 카운터 두 개를 올려놓고 추방한다. 당신의 유지단 시작에, 시간 카운터 한 개를 제거한다. 마지막 카운터가 제거됐을 때, 마나 비용을 지불하지 않고 이 카드를 발동한다.)
당신의 무덤에 있는 모든 부여마법 카드들을 전장으로 되돌린다. (부여할 대상이 없는 마법진은 당신의 무덤에 남는다.)

- 어떤 효과가 마법진을 당신의 조종하에 전장에 놓는 경우, 당신은 그 마법진이 어떤 것에 부착될지를 선택합니다. 그 대상은 마법진이 유효하게 부여될 수 있는 것이어야 하지만, 마법진이 주문 상태로 스택에 있다고 했을 때 목표로 지정이 가능한 대상일 필요는 없습니다. 예를 들어, 당신은 생물에게 부여를 가진 마법진을 상대가 조종하는 방호를 가진 생물에게 부착할 수 있지만, 부여마법으로부터 보호를 가진 생물에게는 부착할 수 없습니다.
- 당신의 무덤에 있으며 전장으로 되돌아올 수 있는 모든 부여마법 카드는 그렇게 합니다. 당신은 그중 일부를 무덤에 놔두기로 할 수 없습니다. 당신이 생물에게 부착되어야만 하는 마법진을 되돌리지만 생물을 조종하고 있는 유일한 플레이어가 상대뿐인 경우, 당신은 그 마법진을 그 생물에 부착해야 합니다.

깨어나 빛나라

{1}{U}

집중마법

당신이 조종하는 생물이 아닌 마법물체를 목표로 정한다. 그 마법물체는 0/0 마법물체 생물이 된다.

이런 식으로 생물이 된 각 마법물체에 +1/+1

카운터를 네 개씩 올려놓는다.

과부하 {4}{U}{U} (당신은 과부하 비용을 지불하여 이 주문을 발동할 수 있다. 그렇게 한다면,

"마법물체를 목표로 정한다. 그 마법물체는 0/0

마법물체 생물이 된다."가 "각 마법물체는 0/0

마법물체 생물이 된다."로 내용이 변한다.)

- 당신이 주문의 과부하 비용을 지불하지 않는 경우, 그 주문은 단일 목표를 가집니다. 당신이 과부하 비용을 지불하는 경우, 해당 주문은 목표를 가지지 않습니다.
- 과부하 비용을 지불한 주문은 목표를 가지지 않으므로 방호 또는 해당 색으로부터 보호 능력을 가진 지속물에도 영향을 줄 수 있습니다.
- 과부하는 주문을 발동할 수 있는 시기를 변경하지 않습니다.
- 과부하 비용을 지불하고 주문을 발동하더라도 해당 주문의 마나 비용이나 마나 값은 바뀌지 않습니다. 당신은 단지 해당 주문의 마나 비용 대신 과부하 비용을 지불하는 것입니다.
- 주문에 대해 비용을 증가시키거나 감소시키는 효과는 당신이 해당 주문을 과부하 비용으로 발동하는 경우에도 그만큼을 증가시키거나 감소시킵니다.

- 과부하 주문을 "마나 비용을 지불하지 않고" 발동하라고 지시를 받은 경우, 그 대신 과부하 비용을 지불하겠다고 선택할 수 없습니다.

길
 {2}{G}
 순간마법
 당신의 서고에서 기본 대지 카드를 찾아, 그 카드를
 전장에 탭된 채로 놓은 후, 서고를 섞는다.
 ///
 폐허
 {1}{R}{R}
 집중마법
 여파 (당신의 무덤에서만 이 주문을 발동한다. 그 후
 이 카드를 추방한다.)
 생물을 목표로 정한다. 폐허는 그 생물에게 당신이
 조종하는 대지의 수만큼 피해를 입힌다.

- 모든 분할 카드는 카드 한 장에 두 면을 가지고 있으며, 당신은 분할 카드 중 당신이 발동하려는 쪽만을 스택에 올립니다. 당신이 발동하지 않은 나머지 반쪽의 특성은 주문이 스택에 있는 동안 무시됩니다. 예를 들어, 어떤 효과가 당신이 적색 주문을 발동하는 것을 방지하는 경우, 당신은 길을 발동할 수 있지만 폐허는 발동할 수 없습니다.
- 각 분할 카드는 카드 한 장입니다. 예를 들어, 당신이 이런 카드를 버리는 경우, 카드 두 장을 버린 것이 아니라 한 장을 버린 것입니다. 어떤 효과가 당신의 무덤에 있는 순간마법과 집중마법 카드의 수를 세는 경우, 길 /// 폐허는 두 번이 아니라 한 번 계산됩니다.
- 각 분할 카드는 이름을 두 개 가지고 있습니다. 어떤 효과가 당신에게 카드의 이름을 선택하게 지시하는 경우, 당신은 둘 중 하나를 선택할 수 있으며 둘 다 선택할 수는 없습니다.
- 스택이 아닌 곳에 있는 동안, 분할 카드는 두 반쪽의 특성을 모두 합쳐서 가집니다. 예를 들어, 길 /// 폐허는 녹색 및 적색 카드이고, 순간마법 카드이자 집중마법 카드이며, 이 카드의 마나 값은 6입니다.
- 당신이 당신의 턴 동안 여파를 가진 분할 카드의 첫 번째 반쪽을 발동하는 경우, 그 주문이 해결된 직후에 당신이 우선권을 가지게 됩니다. 당신의 무덤에서 여파를 가진 나머지 반쪽을 유효하게 발동할 수 있다면, 당신은 다른 플레이어가 다른 행동을 취하기 전에 그렇게 할 수 있습니다.
- 다른 효과가 당신에게 무덤이 아닌 다른 영역에서 여파를 가진 분할 카드를 발동할 수 있게 해 주는 경우, 당신은 여파를 가진 반쪽을 발동할 수 없습니다.
- 다른 효과가 당신에게 무덤에서 여파를 가진 분할 카드를 발동할 수 있게 해 주는 경우, 당신은 어느 반쪽이든 발동할 수 있습니다. 당신이 여파를 가진 반쪽을 발동하는 경우, 당신은 주문이 스택을 떠나려고 하면 그 카드를 추방합니다.
- 무덤에서 발동된 여파를 가진 주문은 그 후에 항상 추방되며, 이는 그 주문이 해결되든, 무효화되든, 다른 방법으로 스택을 떠나든 마찬가지입니다.
- 당신이 당신의 무덤에서 여파를 가진 주문을 발동하기 시작하고 나면, 그 카드는 즉시 스택으로 이동합니다. 상대들은 다른 효과로 그 카드를 추방함으로써 그 능력을 저지하려 할 수 없습니다.

백족의 성역술사

{W}{W}

생물 — 인간 성직자

2/2

흑색 및 적색으로부터 보호

백족의 성역술사가 전장에 들어올 때, 모든 무덤에서

흑색 또는 적색인 모든 카드를 추방한다.

흑색 또는 적색 지속물, 주문 또는 전장에 있지 않은

카드가 무덤에 놓이려 하면, 대신 그 카드를

추방한다.

- 흑색 또는 적색 주문이 해결되면서 그 효과의 일부로 백족의 성역술사가 전장을 떠나게 하는 경우, 그 주문은 소유자의 무덤으로 가며 그 대신 추방되지 않습니다.
- 흑색 또는 적색 주문이 백족의 성역술사가 치명적인 피해를 입게 하거나 방어력이 0 이하가 되게 하는 경우, 백족의 성역술사는 주문이 해결을 완료한 뒤 다음 상태 참조 행동을 확인하기 전까지 무덤에 놓이지 않습니다. 이런 경우, 그 주문은 소유자의 무덤으로 가는 대신 추방됩니다.
- 흑색 또는 적색 지속물이 백족의 성역술사와 동시에 무덤으로 가려 하는 경우, 그 지속물은 대신 추방됩니다.

성소 방직공

{1}{G}

부여마법 생물 — 드라이어드

0/2

{T}: 원하는 색의 마나 X개를 추가한다. X는 당신이

조종하는 부여마법의 수다.

- 성소 방직공의 능력은 마나 능력이며 스택을 사용하지 않습니다. 이는 어떤 플레이어도 이 능력에 대응해 당신이 가진 부여마법의 수를 줄이려는 행동을 취할 수 없다는 것을 의미합니다.

사막 뒤지기

{3}{W}{W}

집중마법

당신의 무덤에 있는 생물 카드를 목표로 정한다. 그

카드를 추방한다. 비행을 가진 1/1 백색 조류 생물

토른 X개를 만든다. X는 추방된 카드의 방어력이다.

- 사막 뒤지기는 추방된 카드가 추방 영역에 있는 시점의 방어력을 확인하며, 그 카드가 무덤에 있던 시점의 방어력을 확인하지 않습니다.
-

드레이크의 자손

{12}

마법물체 생물 — 용

4/4

영토 — 이 주문은 당신이 조종하는 대지들이 가진 각 기본 대지 유형마다 발동하는 데 {2}가 덜 든다.

비행

당신이 조종하는 각 생물은 자신이 백색이라면 경계를, 청색이라면 방호를, 흑색이라면 생명연결을, 적색이라면 선제공격을, 녹색이라면 돌진을 가진다.

- 영토 능력은 당신이 조종하는 대지들이 가지고 있는 기본 대지 유형을 계산하며, 당신이 대지를 몇 개나 조종하는지 또는 기본 대지가 아닌 아무 유형이 몇 개나 있는지를 계산하지 않습니다.
- 기본 대지 유형은 들, 섬, 늪, 산 및 숲입니다. 기본 대지 유형이 아닌 다른 대지 유형(사막 등)은 영토 능력에 기여하지 않습니다.
- 당신이 조종하는 생물 중 색이 여러 개인 생물들은 적절한 능력을 모두 얻게 됩니다.

종종걸음 오크나무

{2}{G}

생물 — 인목

1/2

진화 (생물이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 그 생물의 공격력이 이 생물의 공격력보다 높거나 방어력이 이 생물의 방어력보다 높다면, 이 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.)

종종걸음 오크나무에 +1/+1 카운터가 한 개 이상 놓일 때마다, 당신은 1/1 녹색 다람쥐 생물 토큰 한 개를 만들 수 있다.

- 진화를 위해 두 생물의 특성을 비교할 때, 항상 공격력에는 공격력을, 방어력에는 방어력을 비교합니다.
- 당신의 조종하에 생물이 전장에 들어올 때마다, 그 생물의 공격력 및 방어력을 진화를 가진 생물의 공격력 및 방어력과 비교합니다. 전장에 들어온 생물의 공격력 및 방어력이 모두 진화 능력이 있는 생물의 공격력 및 방어력보다 낮거나 같은 경우, 진화는 격발되지 않습니다.
- 진화가 격발되면, 해당 능력이 해결될 때 두 생물의 공격력 및 방어력을 다시 비교합니다. 이때 새로 들어온 생물의 공격력 및 방어력이 모두 진화 능력이 있는 생물의 공격력 및 방어력보다 낮거나 같다면, 아무 일도 일어나지 않습니다. 전장에 들어온 생물이 진화가 해결되기 전에 전장을 떠나는 경우, 해당 생물이 마지막으로 가지고 있던 공격력 및 방어력을 이용해 진화를 가진 생물이 +1/+1 카운터를 받을지를 결정하십시오.
- 동시에 여러 개의 생물이 전장에 들어오는 경우, 진화가 여러 번 격발될 수 있지만, 각 격발능력이 해결될 때마다 각 생물의 공격력과 방어력을 비교합니다. 예를 들어, 진화 능력이 있는 1/2 생물을 조종하는 동안 2/2 생물 두 개가 전장에 들어오면 진화 능력이 두 번 격발됩니다. 첫 번째 능력이 해결되며 진화를 가진 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓습니다. 두 번째 능력이 해결되려 할 때에는, 새로운 생물의 공격력 및 방어력 모두 진화를 가진 생물보다 크지 않으므로, 해당 능력은 아무 일도 하지 않습니다.

젠걸음물결

{1}{U}

부여마법

{1}, 카드 한 장을 버린다: 0/3 청색 계 생물 토큰 한 개를 만든다.

섬팡— 당신의 무덤에 네 개 이상의 카드 유형이 있는 한 당신이 조종하는 계들은 +1/+1을 받는다.

- 무덤에서 등장할 수 있는 카드 유형은 마법물체, 생물, 부여마법, 순간마법, 대지, 플레인즈위커 집중마법 및 종족입니다. 전설적, 기본 및 눈은 카드 유형이 아니라 상위 유형이며, 배달켄 및 마법사는 카드 유형이 아니라 하위 유형입니다.
- 카드를 버리는 것은 젠걸음물결의 첫 번째 능력에 대한 비용 중 일부입니다. 플레이어들이 버려진 카드가 무덤에 놓이기 전에 능력에 대응할 수 있는 타이밍은 없습니다.

부지 수색

{3}{W}

부여마법

생물이 당신 또는 당신이 조종하는 플레인즈위커를 공격할 때마다, 조사한다. ("*2*, 이 마법물체를 희생한다: 카드 한 장을 뽑는다."를 가진 무색 단서 마법물체 토큰 한 개를 만든다.)

- 격발능력은 생물이 당신 또는 당신이 조종하는 플레인즈위커를 공격하는 공격 생물로 지정될 때 격발합니다. 어떤 효과에 의해 생물이 당신 또는 당신이 조종하는 플레인즈위커를 공격 중인 상태로 전장에 놓이는 경우에는 격발하지 않습니다.
- 토큰의 이름은 단서이고, 마법물체 하위 유형으로 단서를 가지고 있습니다. 단서는 생물 유형이 아닙니다.
- 토큰은 일반적인 마법물체입니다. 예를 들어, 이 토큰들은 브레야의 제자의 능력을 활성화하기 위해 희생되거나 유대 파괴의 목표로 지정될 수 있습니다.
- 당신은 단서 자체의 능력을 활성화하는 것과 동시에 미확인 동물학자, 로니스의 능력과 같이 비용으로써 단서를 희생하라고 요구하는 다른 능력을 활성화하기 위해 같은 단서를 희생할 수 없습니다.

세라의 사절

{4}{W}{W}{W}

생물 — 천사

7/7

비행

세라의 사절이 전장에 들어오면서, 카드 유형 한 가지를 선택한다.

당신 및 당신이 조종하는 생물들은 선택된 카드 유형으로부터 보호를 가진다.

- 카드 유형 선택은 격발능력이 아니라 대체효과입니다. 스택에 쌓이지 않으므로 이에 대응할 수 없습니다. 특히, 당신이 순간마법을 선택하는 경우, 당신의 상대는 사절이 보호를 가지기 전에 사절을 대상으로 순간마법을 발동할 수 없습니다.
- 당신은 아무 카드 유형이나 선택할 수 있습니다. 일반적인 매직 게임에서 등장할 수 있는 카드 유형은 마법물체, 생물, 부여마법, 순간마법, 대지, 플레인즈워커 집중마법 및 종족입니다. 눈 또는 기본과 같은 상위 유형은 선택할 수 없습니다. 천사, 마법진 및 숲과 같은 하위 유형 또한 선택할 수 없습니다.

산산조각난 자아

{U}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

부여된 생물은 -3/-0을 받는다.

{3}{U}{U}: 부여된 생물을 소유자의 서고 맨 위에서

세 번째에 넣는다.

- 마지막 능력이 해결되면서, 부여된 생물은 소유자의 서고에 놓이게 됩니다. 능력이 해결된 후, 산산조각난 자아는 전장에서 무덤에 놓입니다.
- 부여된 생물의 소유자의 서고에 카드가 두 장 이하로 남아 있는 경우, 부여된 생물은 마지막 능력이 해결되면서 서고 맨 밑에 놓여집니다.
- 그 생물은 능력이 해결되면서 산산조각난 자아가 더이상 부착되어 있지 않다고 해도 소유자의 서고에 놓이게 됩니다.

하늘검의 은혜

{1}{W}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

부여된 생물은 +1/+1을 받고 비행을 가진다.

{2}{W}: 하늘검의 은혜를 소유자의 손으로

되돌린다. 하늘검의 은혜가 전장 또는 당신의 무덤에

있는 경우에만 활성화할 수 있다.

- 당신이 하늘검의 은혜가 전장 또는 당신의 무덤에 있는 동안 그 마지막 능력을 활성화했고 능력이 해결되기 전에 카드가 어떤 식으로든 다른 영역으로 이동한 경우, 하늘검의 은혜는 소유자의 손으로 되돌려지지 않습니다.

공포의 냄새

{1}{G}

집중마법

증식한다. (지속물 및/또는 플레이어를 원하는
수만큼 선택한 후, 그 대상들이 이미 가지고 있는
카운터들과 같은 종류의 카운터를 한 개씩
추가한다.)

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

- 당신은 증식만을 하기 위해 공포의 냄새를 목표 없이 발동할 수 없습니다. 당신은 이 주문을 발동하기 위해 최소한 당신이 조종하는 생물 한 개를 목표로 선택해야 합니다. 당신이 조종하지 않는 생물을 목표로 선택하지 않는 경우, 싸움이 발생하지 않습니다.
 - 당신이 이 주문의 목표로 두 생물을 선택했고 주문이 해결되려는 시점에 그중 한 개만이 유효한 목표인 경우, 싸움이 발생하지 않으며 아무 피해도 입혀지지 않지만, 당신은 여전히 증식하게 됩니다.
 - 공포의 냄새가 해결되려는 시점에 모든 목표가 유효하지 않은 경우, 주문은 해결되지 않으며 당신은 증식하지 않습니다.
 - 증식하는 과정에서, 당신은 상대방이 조종하는 지속물들을 포함해 카운터를 가지고 있는 지속물들을 원하는 수만큼 선택할 수 있고, 상대방을 포함해 카운터를 가진 플레이어들을 원하는 수만큼 선택할 수 있습니다. 당신은 전장이 아닌 다른 영역에 있는 카드들은 그 카드들에 카운터가 올려져 있다고 해도 선택할 수 없습니다.
 - 카운터가 놓여져 있는 지속물을 모두 선택해야 하는 것은 아니며, 당신이 카운터를 추가하기를 바라는 지속물들만 선택하면 됩니다. "원하는 수만큼"은 0개도 포함하므로, 지속물을 전혀 선택하지 않아도 되고, 플레이어 또한 전혀 선택하지 않아도 됩니다.
 - 증식하는 동안, 당신이 여러 종류의 카운터를 가지고 있는 지속물 또는 플레이어를 선택한 경우, 그 대상은 한 종류의 카운터에 대한 추가 카운터가 아니라 자신이 가지고 있는 카운터들의 각 종류마다 카운터를 받게 됩니다. 원래의 증식 규칙에서 변경된 이 내용은 이전 세트에서 도입되었습니다.
 - 플레이어들은 효과에 증식이 포함되어 있는 주문이나 능력에 대해 대응할 수 있습니다. 그러나, 해당 주문 또는 능력이 해결되기 시작해서, 그 조종자가 어느 지속물 및 플레이어가 카운터를 얻을 지를 고르는 시점에는, 누군가 대응하기에는 이미 너무 늦은 상태가 됩니다.
-

고독

{3}{W}{W}

생물 — 정령 화신

3/2

섬광

생명연결

고독이 전장에 들어올 때, 다른 생물을 최대한

개까지 목표로 정한다. 그 생물을 추방한다. 그

생물의 조종자는 그 생물의 공격력만큼 생명점을

얻는다.

환기—당신의 손에서 백색 카드 한 장을 추방한다.

- 주문의 총 비용을 결정하려면, 지불하려는 마나 비용 또는 대체비용(환기 비용 등)에 비용 증가분을 추가한 다음 비용 감소분을 적용하십시오. 주문의 마나 값은 해당 주문을 발동하기 위해 지불한 총 비용과 무관하게 마나 비용에 의해서만 결정됩니다.
- 당신이 환기 비용을 지불하는 경우, 당신은 환기 격발능력이 해결되기 전에 생물 자신의 격발능력이 해결되게 할 수 있습니다. 당신은 그 능력이 해결되었지만 생물을 희생해야 하기 전에 주문을 발동할 수 있습니다.

너무 반짝거리

{2}{U}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

너무 반짝거리가 전장에 들어올 때, 당신이 토큰을

조종한다면, 부여된 생물을 탭하고, 점술 2를 한다.

부여된 생물은 조종자의 언택단에 언택되지 않는다.

- 너무 반짝거리의 격발능력은 자신이 전장에 들어온 후에 당신이 토큰을 조종하고 있는지를 확인해 격발 여부를 결정합니다. 조종하고 있지 않다면, 능력은 전혀 격발되지 않습니다. 이 능력은 해결되려 하면서 이를 다시 확인합니다. 그 시점에 당신이 토큰을 조종하고 있지 않다면, 능력은 아무것도 하지 않습니다. 그러나, 그 두 시점에 당신이 조종하는 토큰이 똑같은 것이어야 할 필요는 없습니다.
- 너무 반짝거리 자신이 토큰인 경우, 자신이 전장에 들어올 때 격발하는 능력이 격발합니다.

이동의 영혼

{5}{W}{W}

생물 — 정령

2/4

비행

이동의 영혼이 전장에 들어올 때, 비행을 가진 1/1

백색 조류 생물 토큰 두 개를 만든다.

환기 {3}{W} (당신은 환기 비용을 지불하여 이

주문을 발동할 수 있다. 그렇게 한다면, 이 생물은

전장에 들어올 때 희생된다.)

- 주문의 총 비용을 결정하려면, 지불하려는 마나 비용 또는 대체비용(환기 비용 등)에 비용 증가분을 추가한 다음 비용 감소분을 적용하십시오. 주문의 마나 값은 해당 주문을 발동하기 위해 지불한 총 비용과 무관하게 마나 비용에 의해서만 결정됩니다.
- 당신이 환기 비용을 지불하는 경우, 당신은 환기 격발능력이 해결되기 전에 생물 자신의 격발능력이 해결되게 할 수 있습니다. 당신은 그 능력이 해결되었지만 생물을 희생해야 하기 전에 주문을 발동할 수 있습니다.

표본 수집가

{4}{U}

생물 — 베달켄 마법사

2/1

표본 수집가가 전장에 들어올 때, 1/1 녹색 다람쥐

생물 토큰 한 개 및 0/3 청색 게 생물 토큰 한 개를

만든다.

표본 수집가가 죽을 때, 당신이 조종하는 토큰을

목표로 정한다. 그 목표의 복사본인 토큰 한 개를

만든다.

- 표본 수집가의 마지막 능력에 대해, 당신이 조종하는 아무 토큰이나 목표로 지정할 수 있으며, 이는 당신이 표본 수집가의 첫 번째 능력으로 만든 토큰들이어야 할 필요도, 생물이어야 할 필요도 없습니다.

다람쥐 성소

{G}

부여마법

다람쥐 성소가 전장에 들어올 때, 1/1 녹색 다람쥐

생물 토큰 한 개를 만든다.

당신이 조종하는 토큰이 아닌 생물이 죽을 때마다,

당신은 {1}을 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 다람쥐

성소를 소유자의 손으로 되돌린다.

- 마지막 능력은 다람쥐 성소가 전장에 있는 동안에만 작동합니다. 다람쥐 성소를 무덤에서 당신의 손으로 되돌리지는 못합니다.

미묘

{2}{U}{U}

생물 — 정령 화신

3/3

섬광

비행

미묘가 전장에 들어올 때, 생물 주문 또는

플레인즈위커 주문을 최대 한 개까지 목표로 정한다.

그 목표의 소유자는 그 목표를 자신의 서고 맨 위

또는 맨 밑에 놓는다.

환기—당신의 손에서 청색 카드 한 장을 추방한다.

- 미묘의 격발능력은 스택에 있는 주문을 목표로 정합니다. 전장에 있는 생물 또는 플레인즈워커를 목표로 정할 수는 없습니다.
- 소유자의 서고에 놓이는 주문은 해결되지 않지만, 무효화된 것도 아닙니다. 이는 무효화될 수 없다고 명시된 주문들에게 영향을 줄 수 있습니다.
- 주문의 소유자가 해당 주문이 서고의 맨 위 또는 맨 밑에 놓일 지를 선택합니다. 모든 플레이어가 이 정보를 알게 됩니다.
- 주문의 총 비용을 결정하려면, 지불하려는 마나 비용 또는 대체비용(환기 비용 등)에 비용 증가분을 추가한 다음 비용 감소분을 적용하십시오. 주문의 마나 값은 해당 주문을 발동하기 위해 지불한 총 비용과 무관하게 마나 비용에 의해서만 결정됩니다.
- 당신이 환기 비용을 지불하는 경우, 당신은 환기 격발능력이 해결되기 전에 생물 자신의 격발능력이 해결되게 할 수 있습니다. 당신은 그 능력이 해결되었지만 생물을 희생해야 하기 전에 주문을 발동할 수 있습니다.

갑작스러운 칙령

{1}{B}

순간마법

찰나 (이 주문이 스택에 있는 동안은 플레이어가 주문을 발동할 수 없고 마나 능력이 아닌 능력을 활성화할 수 없다.)

플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 생물 한 개를 희생한다.

- 플레이어들은 찰나를 가진 주문이 스택에 있는 동안에도 여전히 우선권을 받습니다. 플레이어들에게 가능한 선택지가 마나 능력 및 특정한 특별 행동으로 제한될 뿐입니다.
 - 플레이어들은 찰나를 가진 주문이 스택에 있는 동안 뒷면 상태인 생물을 앞으로 뒤집을 수 있습니다.
 - 찰나는 Chalice of the Void의 능력과 같은 격발능력이 격발하는 것을 막지 않습니다. 격발능력이 격발하는 경우, 해당 능력의 조종자가 능력을 스택에 올려놓으며 목표가 있는 경우 목표를 정합니다. 그러한 능력들은 정상적으로 해결됩니다.
 - 찰나를 가진 주문을 발동하는 것은 이미 스택에 있는 주문 및 능력에 영향을 주지 않습니다.
 - 격발능력의 해결이 주문 발동과 관련되어 있는 경우, 찰나를 가진 주문이 스택에 있다면 그 주문은 발동될 수 없습니다.
 - 찰나를 가진 주문이 해결된 후 (또는 다른 방법을 스택을 떠난 후), 플레이어들은 스택에 있는 다음 객체가 해결되기 전에 다시 주문을 발동하고 능력을 활성화할 수 있습니다.
-

바다와 하늘의 스벨룬
{1}{U}{U}
전설적 생물 — 인어 신
3/4

바다와 하늘의 스벨룬은 당신이 다른 인어를 최소한 두 개 이상 조종하는 한 무적을 가진다. 스벨룬이 공격할 때마다, 카드 한 장을 뽑는다. 당신이 조종하는 다른 인어들은 보호진 {1}을 가진다. (당신이 조종하는 다른 인어가 상대가 조종하는 주문 또는 능력의 목표가 될 때마다, 그 플레이어가 {1}을 지불하지 않는 한 그 주문 또는 능력을 무효화한다.)

- 생물에게 입혀진 피해는 정화단 또는 어떤 효과가 그 피해를 제거하기 전까지 생물에 남아있습니다. 당신이 4점 이상의 피해를 입은 바다와 하늘의 스벨룬 및 다른 인어 두 개를 조종하다가 그 인어들 중 하나가 전장을 떠나는 경우 (또는 인어가 아니게 된 경우), 스벨룬은 파괴됩니다.
- 플레이어가 상대가 조종하며 보호진을 가진 지속물을 한 개 이상 목표로 정하는 주문을 발동하는 경우, 각각의 보호진 능력이 격발하게 됩니다. 그 플레이어가 해당 능력들의 비용을 모두 지불하지 않는 한, 그 주문은 무효화됩니다.

하늘 휩쓸기
{X}{U}{U}
집중마법
화합 — 이 주문을 발동하는 데 지불한 마나의 각 색마다 비행을 가진 1/1 무색 날쌔 마법물체 생물 토큰 한 개를 만든다.

- 당신은 X에 대해 원하는 값을 선택할 수 있습니다. X를 더 높게 설정하면 더 많은 마나를 지불할 수 있으므로 주문을 발동하면서 더 많은 색을 지불할 수 있게 됩니다. 예를 들어, 당신이 X의 값으로 0을 선택하고 {U}{U}를 지불해 하늘 휩쓸기를 발동하는 경우, 당신은 날쌔 한 개를 만들게 됩니다. 당신의 X의 값으로 4를 선택하고 {W}{U}{U}{B}{R}{G}를 지불하는 경우, 당신은 날쌔 다섯 개를 만들게 됩니다.

따스함과 가정의 검
{3}
마법물체 — 장비
장착된 생물은 +2/+2를 받으며 녹색과 백색으로부터 보호를 가진다.
장착된 생물이 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 당신이 조종하는 생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그 생물을 추방한 후, 당신의 서고에서 기본 대지 카드 한 장을 찾는다. 두 카드를 당신의 조종하에 전장에 놓은 후, 서고를 섞는다.
장착 {2}

- 파스함과 가정의 검의 마지막 능력이 해결되면서, 대지와 생물은 동시에 전장에 들어오게 됩니다.
- 당신이 당신이 소유한 목표 생물을 선택했고 그 생물이 격발능력이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 능력은 해결되지 않고 어떤 효과도 발생하지 않습니다. 당신은 기본 대지 카드를 찾지 않습니다.
- 당신이 소유한 생물이 토큰인 경우, 토큰은 전장으로 되돌아오지 않습니다. 토큰은 추방 영역에 남으며 능력이 해결을 마친 뒤 사라지게 됩니다.

수확의 손, 시티스

{G}{W}

전설적 부여마법 생물 — 님프

1/2

당신이 부여마법 주문을 발동할 때마다, 당신은 생명

1점을 얻고 카드 한 장을 뽑는다.

- 수확의 손, 시티스의 능력은 자신이 발동될 때는 격발하지 않습니다.

지각변형

{3}{G}

집중마법

당신의 서고에서 기본 대지 카드를 찾아, 그 카드를

전장에 놓은 후, 서고를 섞는다.

반동 (당신이 손에서 이 주문을 발동했다면, 주문을 해결하면서 추방한다. 당신의 다음 유지단 시작에, 당신은 마나 비용을 지불하지 않고 이 카드를 추방 영역에서 발동할 수 있다.)

- 반동의 지연격발능력으로 인해 카드를 다시 발동하는 것은 선택사항입니다. 당신이 카드를 발동하지 않겠다고 선택하거나 발동할 수 없는 경우(어떤 효과에 의해 제지당하는 등), 해당 카드는 추방된 채로 남습니다. 그러나 이때 카드를 발동하지 않으면 나중에 발동할 수 없습니다. 당신이 카드를 발동하는 경우, 해당 카드는 해결되고 나면 정상적으로 소유자의 무덤에 놓입니다.
- 당신이 당신의 손에서 반동을 가진 주문을 발동했지만 무효화되는 것을 포함해 어떤 이유로든 해결되지 않는 경우, 주문은 해결되지 않고 해당 주문의 효과는 아무것도 발생하지 않으며, 여기에는 반동도 포함됩니다. 해당 카드는 소유자의 무덤으로 가며 당신은 다음 턴에 이 카드를 다시 발동할 수 없습니다.

영역을 지키는 카부

{R}{G}

생물 — 카부

/

영토 — 영역을 지키는 카부의 공격력과 방어력은 각각 당신이 조종하는 대지들이 가진 기본 대지 유형의 수와 같다.

영역을 지키는 카부가 공격할 때마다, 하나를 선택한다 —

- 카드 한 장을 버린다. 그렇게 한다면, 카드 한 장을 뽑는다.
- 무덤에 있는 카드를 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그 카드를 추방한다.

- 영토 능력은 당신이 조종하는 대지들이 가지고 있는 기본 대지 유형을 계산하며, 당신이 대지를 몇 개나 조종하는지 또는 기본 대지가 아닌 아무 유형이 몇 개나 있는지를 계산하지 않습니다.
- 기본 대지 유형은 들, 섬, 늪, 산 및 숲입니다. 기본 대지 유형이 아닌 다른 대지 유형(사막 등)은 영토 능력에 기여하지 않습니다.
- 영역을 지키는 카부의 공격력과 방어력을 정의하는 능력은 전장뿐만 아니라 모든 영역에서 적용됩니다.

폭풍의 포효, 트라스타

{10}{G}{G}

전설적 생물 — 공룡

7/7

이 주문은 이 턴에 발동한 다른 각 주문마다 발동하는 데 {3}씩 덜 든다.

돌진, 신속

플레인즈워커 너머로 돌진 (이 생물은 여분의 전투피해를 자신이 공격 중인 플레인즈워커의 조종자에게 입힐 수 있다.)

폭풍의 포효, 트라스타가 이 턴에 전장에 들어온 한 트라스타는 방호를 가진다.

- 플레인즈워커 너머로 돌진은 폭풍의 포효, 트라스타가 자신이 공격하고 있는 플레인즈워커에게 피해를 입힐 때 여분의 피해를 그 플레인즈워커의 조종자에게 지정할 수 있다는 것을 의미합니다. 플레인즈워커에 대한 여분의 피해는 그 플레인즈워커가 가지고 있는 충성 카운터의 수보다 큰 피해입니다. 치명타는 플레인즈워커에게 입혀지는 피해를 치명적이게 만들어 주지 않습니다.
- 플레인즈워커 너머로 돌진은 그 플레인즈워커에게 동시에 입혀지려 하는 다른 피해들도 계산에 포함합니다. 예를 들어, 트라스타와 2/2 곰이 충성 카운터를 일곱 개 가지고 있는 플레인즈워커를 공격 중인 (그리고 방어되지 않은) 경우, 트라스타는 수비 중인 플레인즈워커에게는 피해 5점을, 수비플레이어에게는 피해 2점을 지정할 수 있습니다.
- 돌진 및 플레인즈워커 너머로 돌진은 동일한 전투에서 둘 모두 적용될 수 있습니다. 예를 들어, 트라스타가 충성 카운터를 두 개 가지고 있는 플레인즈워커를 공격 중이고 3/3 생물에게 방어된 경우, 당신은 트라스타가 방어 중인 생물에게는 피해 3점을, 플레인즈워커에게는 피해 2점을, 수비플레이어에게는 피해 2점을 지정하게 할 수 있습니다.

- 트라스타에게 공격을 받고 있는 플레인즈워커가 어떤 식으로든 생물이기도 한 경우, 트라스타는 여전히 그 플레인즈워커의 방어력이 아니라 충성 카운터에 기반해 여러분의 피해를 입힙니다.
- 몇몇 희귀하고 이상한 경우에, 생물이기도 한 플레인즈워커가 그 플레인즈워커 자신에게 공격해 오는 트라스타를 방어할 수 있습니다. (이상하다고 했잖아요.) 이런 경우, 일반적인 돌진 규칙을 사용해 방어 중인 생물로써 해당 생물에게 지정되어야 하는 피해가 먼저 결정됩니다. 그 피해가 지정되고 나면, 수비 중인 플레인즈워커가 현재 자신에게 지정된 피해보다 더 많은 충성 카운터를 가지고 있는 경우, 당신은 수비플레이어에게 피해를 지정하기 전에 최소한 그만큼의 피해를 그 플레인즈워커에게 지정해야 합니다.

물결 변형사

{U}

생물 — 인어 마법사

1/1

키커 {1} (당신은 이 주문을 발동하면서 추가로 {1}를 지불할 수 있다.)

물결 변형사가 전장에 들어올 때, 물결 변형사의 키커 비용이 지불되었다면, 대지를 목표로 정한다. 그 대지는 물결 변형사가 전장에 남아 있는 한 섬이 된다.

물결 변형사는 상대가 섬을 조종하는 한 +1/+1을 받는다.

- 물결 변형사의 격발능력이 해결되기 전에 물결 변형사가 전장을 떠나는 경우, 목표 대지는 섬이 되지 않습니다.
- 대지가 섬이 되면 "{T}: {U}를 추가한다."를 얻고 다른 모든 능력을 잃습니다. 다른 대지 유형들은 잃게 되지만, 생물, 전설적 또는 눈과 같은 유형 또는 상위 유형은 잃지 않습니다.
- 물결 변형사는 상대가 이름은 섬이 아니더라도 섬 유형을 가진 아무 대지를 조종하는 한 +1/+1을 받습니다.

변치 않는 용

{3}{W}{W}

생물 — 용

5/5

비행

들순환 {2} ({2}, 이 카드를 버린다. 당신의 서고에서 들 카드 한 장을 찾아, 그 카드를 공개하고, 당신의 손으로 가져간 후, 서고를 섞는다.)

영생화 {2}{W}{W} ({2}{W}{W}, 이 카드를 당신의 무덤에서 추방한다. 이 카드의 복사본이지만 마나 비용이 없는 4/4 흑색 짐비 용인 토큰 한 개를 만든다. 집중마법 시기에만 영생화할 수 있다.)

- 영생화를 가진 생물이 당신의 본단계에 당신의 무덤에 놓이는 경우, 당신은 그 직후에 우선권을 가지게 됩니다. 유효한 행동이라는 전제하에, 당신은 다른 플레이어가 그 카드를 추방하려고 시도하기 전에 그 카드의 영생화 능력을 활성화할 수 있습니다.

- 당신이 영생화 능력을 활성화하고 나면, 해당 카드는 즉시 추방됩니다. 상대들은 그 카드를 추방함으로써 그 능력을 저지하려 할 수 없습니다.
- 토큰은 영생화가 특정지어서 변경하는 특성을 제외하면 원본 카드에 인쇄되어 있는 내용을 정확히 복사하며 다른 어떤 것도 복사하지 않습니다. 해당 토큰은 그 카드가 당신의 무덤에 놓이기 전에 어떤 객체였는지에 대한 어떤 정보도 복사하지 않습니다.
- 토큰은 자신의 다른 유형에 더불어 좀비이며 자신의 다른 색 대신 흑색을 가집니다. 토큰의 기본 공격력 및 방어력은 4/4입니다. 토큰은 마나 비용이 없고, 따라서 마나 값으로는 0을 가집니다. 이것은 토큰의 복사 가능한 값으로, 다른 효과가 복사할 수도 있습니다.

변치 않는 증인

{2}{G}{G}

생물 — 인간 주술사

2/1

변치 않는 증인이 전장에 들어올 때, 당신의 무덤에 있는 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 당신의 손으로 되돌린다.

영생화 {5}{G}{G} ({5}{G}{G}, 이 카드를 당신의 무덤에서 추방한다. 이 카드의 복사본이지만 마나 비용이 없는 4/4 흑색 좀비 인간 주술사인 토큰 한 개를 만든다. 집중마법 시기에만 영생화할 수 있다.)

- 영생화를 가진 생물이 당신의 본단계에 당신의 무덤에 놓이는 경우, 당신은 그 직후에 우선권을 가지게 됩니다. 당신은 다른 플레이어가 그 카드를 추방하려고 시도하기 전에 그 카드의 영생화 능력을 활성화할 수 있습니다.
- 당신이 영생화 능력을 활성화하고 나면, 해당 카드는 즉시 추방됩니다. 상대들은 그 카드를 추방함으로써 그 능력을 저지하려 할 수 없습니다.
- 토큰은 영생화가 특정지어서 변경하는 특성을 제외하면 원본 카드에 인쇄되어 있는 내용을 정확히 복사하며 다른 어떤 것도 복사하지 않습니다. 해당 토큰은 그 카드가 당신의 무덤에 놓이기 전에 어떤 객체였는지에 대한 어떤 정보도 복사하지 않습니다.
- 토큰은 자신의 다른 유형에 더불어 좀비이며 자신의 다른 색 대신 흑색을 가집니다. 토큰의 기본 공격력 및 방어력은 4/4입니다. 토큰은 마나 비용이 없고, 따라서 마나 값으로는 0을 가집니다. 이것은 토큰의 복사 가능한 값으로, 다른 효과가 복사할 수도 있습니다.

티제루스 군마

{2}{B}

생물 — 페가수스

3/2

탈출—{4}{B}, 당신의 무덤에서 다른 카드 다섯 장을 추방한다. (당신은 이 카드의 탈출 비용을 지불해 이 카드를 당신의 무덤에서 발동할 수 있다.)

티제루스 군마는 당신의 선택에 따라 +1/+1 카운터 또는 비행 카운터를 가지고 탈출한다.

- 당신은 티제루스 군마를 탈출로 발동하는 시점이 아니라 티제루스 군마가 전장에 들어오는 시점에 +1/+1 카운터 또는 비행 카운터 중 어느 것을 가질 지를 선택합니다.
- 탈출 능력의 권한은 당신이 그 주문을 언제 당신의 무덤에서 발동할 수 있는지를 변경하지 않습니다.
- 주문의 총 비용을 결정하려면, 지불하려는 마나 비용 또는 대체비용(탈출 비용 등)에 비용 증가분을 추가한 다음 비용 감소분을 적용하십시오. 발동하는 데 지불한 총 비용이나 대체비용이 지불되었는지 여부에는 관계 없이, 주문의 마나 값은 변하지 않습니다.
- 티제루스 군마가 탈출하면, 티제루스 군마는 전장에 들어오며 그 후에 티제루스 군마가 죽는 경우 소유자의 무덤으로 돌아갑니다. 그 상태에서, 티제루스 군마는 다시 탈출할 수 있습니다.
- 카드가 당신이 그 카드를 발동할 수 있는 권한을 주는 능력을 복수로 가지고 있는 경우 (예를 들어, 탈출 능력을 두 개 가지고 있거나 탈출 능력 및 회상 능력을 가지고 있는 등), 당신이 어느 쪽을 적용할 지를 선택합니다. 다른 쪽은 아무런 효과를 가지지 않습니다.
- 당신이 탈출 능력의 권한을 통해 주문을 발동하는 경우, 다른 대체비용을 적용하거나 마나 비용을 지불하지 않고 발동하겠다고 선택할 수 없습니다. 카드에 추가비용이 있다면, 그 비용은 반드시 지불해야 합니다.
- 탈출을 가진 카드가 당신의 턴 동안 당신의 무덤에 놓이는 경우, 허용된 상황이라는 전제하에, 당신은 상대방이 어떤 행동을 취하기 전에 즉시 그 주문을 발동할 수 있습니다.
- 당신이 탈출을 가진 주문을 발동하기 시작하면, 그 카드는 즉시 스택으로 이동합니다. 플레이어들은 당신이 주문 발동을 완료하기 전까지는 다른 행동을 취할 수 없습니다.

음울한 낭송자, 토라크

{1}{B}

전설적 생물 — 인간 성직자

2/1

키커 {B}{B} (당신은 이 주문을 발동하면서 추가로

{B}{B}를 지불할 수 있다.)

백색으로부터 보호

상대가 카드를 버릴 때마다, 음울한 낭송자, 토라크에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

토라크가 전장에 들어올 때, 토라크의 키커 비용이 지불되었다면, 상대를 목표로 정한다. 그 플레이어는 카드 두 장을 무작위로 버린다.

- 격발능력은 턴을 가지고 있는 플레이어를 시작으로 턴 순서대로 스택에 놓여집니다. 예를 들어, 어떤 상대가 당신의 턴에 광기를 가진 카드를 버리는 경우, 토라크의 능력이 자신에게 +1/+1 카운터를 올려놓기 전에 광기 격발능력이 먼저 해결됩니다. 그 플레이어가 자신의 턴에 그 카드를 버리는 경우, 그 플레이어가 그 주문을 발동할 수 있게 되기 전에 토라크의 능력이 자신에게 +1/+1 카운터를 올려놓게 됩니다.

토라크의 찬송가

{3}{B}

집중마법

상대를 목표로 정한다. 그 플레이어는 자신의 손을 공개한다. 당신은 그중 한 장을 선택한다. 그 플레이어는 그 카드를 버린 후, 카드 한 장을 무작위로 버린다.

- 플레이어가 토라크의 찬송가로 광기를 가진 카드를 두 장 버리는 경우, 광기 격발능력은 버려진 순서와 상관없이 어떤 식으로든 스택에 놓일 수 있습니다.

무한한 잠재력

{1}{W}

순간마법

하나를 선택한다 —

- 생물을 최대 두 개까지 목표로 정한다. 그 생물들에 각각 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.
 - 증식한다. (지속물 및/또는 플레이어를 원하는 수만큼 선택한 후, 그 대상들이 이미 가지고 있는 카운터들과 같은 종류의 카운터를 한 개씩 추가한다.)
- 엮어내기 {3}{W} (당신이 엮어내기 비용을 지불한다면 둘 다 선택한다.)

- 당신이 엮어내기 비용을 지불해서 이 주문을 발동하는 경우, 당신은 첫 번째 모드에서 올려놓은 카운터들을 증식할 수 있게 됩니다.
- 증식하는 과정에서, 당신은 상대방이 조종하는 지속물들을 포함해 카운터를 가지고 있는 지속물들을 원하는 수만큼 선택할 수 있고, 상대방을 포함해 카운터를 가진 플레이어들을 원하는 수만큼 선택할 수 있습니다. 당신은 전장이 아닌 다른 영역에 있는 카드들은 그 카드들에 카운터가 올려져 있다고 해도 선택할 수 없습니다.
- 카운터가 놓여져 있는 지속물을 모두 선택해야 하는 것은 아니며, 당신이 카운터를 추가하기를 바라는 지속물들만 선택하면 됩니다. "원하는 수만큼"은 0개도 포함하므로, 지속물을 전혀 선택하지 않아도 되고, 플레이어 또한 전혀 선택하지 않아도 됩니다.
- 증식하는 동안, 당신이 여러 종류의 카운터를 가지고 있는 지속물 또는 플레이어를 선택한 경우, 그 대상은 한 종류의 카운터에 대한 추가 카운터가 아니라 자신이 가지고 있는 카운터들의 각 종류마다 카운터를 받게 됩니다. 원래의 증식 규칙에서 변경된 이 내용은 이전 세트에서 도입되었습니다.
- 플레이어들은 효과에 증식이 포함되어 있는 주문이나 능력에 대해 대응할 수 있습니다. 그러나, 해당 주문 또는 능력이 해결되기 시작해서, 그 조종자가 어느 지속물 및 플레이어들이 카운터를 얻을 지를 고르는 시점에는, 누군가 대응하기에는 이미 너무 늦은 상태가 됩니다.
- 어떤 지속물이 +1/+1 카운터 및 -1/-1 카운터를 가지고 있는 경우, 그 카운터들은 상태 참조 행동으로써 해당 지속물에 어느 한 쪽의 카운터만이 남게 될 때까지 (또는 어느 쪽 카운터도 남지 않게 될 때까지) 한 쌍씩 제거됩니다.

저승의 요리책

{1}

마법물체

{T}, 카드 한 장을 버린다: 음식 토큰 한 개를 만든다.

(음식 토큰은 "{2}, {T}, 이 마법물체를 희생한다:

당신은 생명 3 점을 얻는다."를 가진 마법물체이다.)

{4}, {T}, 저승의 요리책을 희생한다: 당신의 무덤에 있는 생물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 당신의 손으로 되돌린다.

- 저승의 요리책의 마지막 능력은 첫 번째 능력으로 버린 카드들 뿐만 아니라 당신의 무덤에 있는 아무 생물 카드를 목표로 정할 수 있습니다. 예를 들어, 당신이 조종하는 Granite Gargoyle이 번개 도끼에게 피해를 입고 죽는 경우, 당신은 저승의 요리책을 사용해 맛있는 가고일 전체를 만들 수 있습니다.

저승의 은자

{4}{B}{B}

생물 — 인간 소작농

3/3

저승의 은자가 전장에 들어올 때, 당신의 흑색 신앙심만큼 1/1 녹색 다람쥐 생물 토큰을 만든다.

(당신이 조종하는 지속물의 마나 비용에 있는 각 {B}마다 당신의 흑색 신앙심이 1씩 증가한다.)

- 활성화능력 또는 격발능력이 당신의 신앙심에 따라 효과가 달라지는 경우, 당신은 해당 능력이 해결되는 시점에 당신이 조종하는 지속물들의 마나 비용 중 해당 색 마나 기호의 수를 셉니다. 그 능력을 가진 지속물이 그 시점에 여전히 전장에 있다면 그 지속물에 표시된 마나 기호도 신앙심에 포함됩니다.
- 당신이 조종하는 지속물들의 마나 비용 중 무색 및 일반 마나 기호({C}, {0}, {1}, {2}, {X} 등)는 어떤 색 신앙심에도 영향을 주지 않습니다.
- 당신이 조종하는 지속물들의 문구란에 나오는 마나 기호는 어떤 색 신앙심에도 영향을 주지 않습니다.
- 혼성 마나 기호, 단색 혼성 마나 기호, 피렉시아 마나 기호는 해당 색 신앙심에 영향을 줍니다.
- 당신이 상대의 지속물에 마법진을 부착하는 경우, 당신은 여전히 해당 마법진을 조종하며, 그 마법진의 마나 비용에 있는 마나 기호는 당신의 신앙심에 포함됩니다.

사악한 열기

{R}

순간마법

생물 또는 플레인즈워커를 목표로 정한다. 사악한 열기는 그 목표에게 피해 2점을 입힌다.

섬망 — 당신의 무덤에 네 개 이상의 카드 유형이 있다면 사악한 열기는 대신 피해 6점을 입힌다.

- 사악한 열기는 주문이 해결되면서 당신의 무덤을 확인해 자신이 입힐 피해가 2점일지 6점일지를 결정합니다. 해당 시점에, 사악한 열기는 아직 무덤에 놓이지 않은 상태입니다.
- 무덤에서 등장할 수 있는 카드 유형은 마법물체, 생물, 부여마법, 순간마법, 대지, 플레인즈워커 집중마법 및 종족입니다. 전설적, 기본 및 눈은 카드 유형이 아니라 상위 유형이며, 카부 및 장비는 카드 유형이 아니라 하위 유형입니다.

도시 비수이빨

{2}{G}{G}

생물 — 공룡

4/3

경계

격노 — 도시 비수이빨이 피해를 입을 때마다, 증식한다. (지속물 및/또는 플레이어를 원하는 수만큼 선택한 후, 그 대상들이 이미 가지고 있는 카운터들과 같은 종류의 카운터를 한 개씩 추가한다.)

- 도시 비수이빨이 +1/+1 카운터를 가지고 있는 상태에서 치명적인 피해를 입은 경우, 도시 비수이빨은 격발능력이 해결되어 당신이 증식하기 전에 죽게 됩니다. 당신은 제 시간 안에 +1/+1 카운터를 추가해 도시 비수이빨을 살릴 수 없습니다.
- 증식하는 과정에서, 당신은 상대방이 조종하는 지속물들을 포함해 카운터를 가지고 있는 지속물들을 원하는 수만큼 선택할 수 있고, 상대방을 포함해 카운터를 가진 플레이어들을 원하는 수만큼 선택할 수 있습니다. 당신은 전장이 아닌 다른 영역에 있는 카드들은 그 카드들에 카운터가 올려져 있다고 해도 선택할 수 없습니다.
- 카운터가 놓여져 있는 지속물을 모두 선택해야 하는 것은 아니며, 당신이 카운터를 추가하기를 바라는 지속물들만 선택하면 됩니다. "원하는 수만큼"은 0개도 포함하므로, 지속물을 전혀 선택하지 않아도 되고, 플레이어 또한 전혀 선택하지 않아도 됩니다.
- 증식하는 동안, 당신이 여러 종류의 카운터를 가지고 있는 지속물 또는 플레이어를 선택한 경우, 그 대상은 한 종류의 카운터에 대한 추가 카운터가 아니라 자신이 가지고 있는 카운터들의 각 종류마다 카운터를 받게 됩니다. 원래의 증식 규칙에서 변경된 이 내용은 이전 세트에서 도입되었습니다.
- 플레이어들은 효과에 증식이 포함되어 있는 주문이나 능력에 대해 대응할 수 있습니다. 그러나, 해당 주문 또는 능력이 해결되기 시작해서, 그 조종자가 어느 지속물 및 플레이어들이 카운터를 얻을 지를 고르는 시점에는, 누군가 대응하기에는 이미 너무 늦은 상태가 됩니다.

우르자의 서사시
부여마법 대지 — 우르자의 서사시
(이 서사시가 들어오면서 그리고 당신의 뽑기단
후에, 전승 카운터 한 개를 추가한다. III 이후에
희생한다.)

I — 우르자의 서사시는 "{T}: {C}를 추가한다."를
얻는다.

II — 우르자의 서사시는 "{2}, {T}: '이 생물은 당신이
조종하는 마법물체 한 개당 +1/+1을 받는다'를 가진
0/0 무색 자동기계 마법물체 생물 토큰 한 개를
만든다."를 얻는다.

III — 당신의 서고에서 마나 비용이 {0} 또는 {1}인
마법물체 카드 한 장을 찾아, 전장에 놓은 후, 서고를
섞는다.

- 우르자의 서사시는 대지이므로, 대지로써 플레이되는 것만 가능합니다. 주문으로써 발동될 수 없습니다.
- 우르자의 서사시는 자신의 첫 번째 및 두 번째 장에서 능력을 얻습니다. 우르자의 서사시는 자신이 전장에 남아 있는 한 그 능력들을 유지합니다.
- III장 능력을 해결하는 동안, 당신은 마나 값이 0 또는 1인 카드가 아니라 실제 마나 비용이 {0} 또는 {1}인 카드만을 찾을 수 있습니다. 예를 들어, 당신은 마나 비용이 {U}이거나 마나 비용이 {X}인 카드를 찾을 수 없습니다.
- 우르자의 서사시가 대지이기는 하지만, 또한 서사시이기도 하므로, 마지막 장 능력이 해결된 후에는 희생됩니다.
- 우르자의 서사시가 Blood Moon과 같은 카드에 의해 모든 장 능력을 잃지만 여전히 서사시인 경우, 우르자의 서사시는 즉시 희생됩니다.
- 우르자의 서사시가 '우르자의' 대지 유형을 가지고 있기는 하지만, 이는 우르자의 탑, 우르자의 광산 또는 우르자의 발전소와 상호작용하지 않습니다.

신록의 명령

{1}{G}

순간마법

들을 선택한다 —

- 플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 탭된 1/1 녹색 다람쥐 생물 토큰 두 개를 만든다.
- 플레인즈워커의 충성 능력을 목표로 정한다. 그 능력을 무효화한다.
- 무덤에 있는 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 추방한다.
- 플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 생명 3점을 얻는다.

- 신록의 명령이 해결되려는 시점에 한 모드의 목표가 유효하지 않게 되었지만 유효한 목표가 여전히 한 개 이상은 남아 있는 경우, 주문은 해결되며 유효한 목표들에 대해 할 수 있는 만큼을 수행합니다.

파도조사자
{3}{G}{U}
생물 — 정령
3/2
비행

파도조사자가 전장에 들어올 때, 두 번 조사한다.
(조사를 하려면, "{2}, 이 마법물체를 희생한다: 카드 한 장을 뽑는다."를 가진 무색 단서 마법물체 토큰 한 개를 만든다.)
환기 {G}{U} (당신은 환기 비용을 지불하고 이 주문을 발동할 수 있다. 그렇게 한다면, 이 생물은 전장에 들어올 때 희생된다.)

- 토큰의 이름은 단서이고, 마법물체 하위 유형으로 단서를 가지고 있습니다. 단서는 생물 유형이 아닙니다.
- 토큰은 일반적인 마법물체입니다. 예를 들어, 이 토큰들은 브레야의 제자의 능력을 활성화하기 위해 희생되거나 유대 파괴의 목표로 지정될 수 있습니다.
- 당신은 단서 자체의 능력을 활성화하는 것과 동시에 미확인 동물학자, 로니스의 능력과 같이 비용으로써 단서를 희생하라고 요구하는 다른 능력을 활성화하기 위해 같은 단서를 희생할 수 없습니다.

성장의 요람, 야비마야
전설적 대지
각 대지는 자신의 다른 유형에 더불어 숲이다.

- 성장의 요람, 야비마야는 전장에 있지 않을 때에는 숲이 아닙니다.
- 전장에 있지 않은 대지 카드들은 야비마야가 전장에 있는 동안에도 숲이 아닙니다.
- 야비마야의 능력은 전장에 있는 각 대지가 숲 대지 유형을 가지게 합니다. 숲인 대지는 "{T}: {G}를 추가한다." 능력을 가지고 있습니다. 그러한 대지들의 이름, 기타 하위 유형 및 그 대지들이 전설적, 기본, 또는 눈인지 등 그 외 다른 것들은 변하지 않습니다.

젊은 사령술사
{4}{B}
생물 — 인간 흑마법사
2/3

젊은 사령술사가 전장에 들어올 때, 당신은 당신의 무덤에서 카드 두 장을 추방할 수 있다. 그렇게 할 때, 당신의 무덤에 있는 생물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 전장으로 되돌린다.

- 젊은 사령술사의 재귀 격발능력(카드를 전장으로 되돌리는 능력)은 당신이 당신의 무덤에서 카드를 두 장 추방할 때 격발합니다. 플레이어들은 카드가 되돌려지기 전에 해당 능력에 대응할 수 있습니다.

행운의 불꽃, 유스리
 {1}{U}{R}
 전설적 생물 — 이프리트
 2/3
 비행

행운의 불꽃, 유스리가 공격할 때마다, 1부터 5 사이의 숫자를 선택한다. 그만큼 동전을 던진다. 당신이 이긴 각 동전 던지기에 대해, 카드 한 장을 뽑는다. 당신이 진 각 동전 던지기에 대해, 유스리는 당신에게 피해 2점을 입힌다. 당신이 이런 식으로 동전 던지기 다섯 번을 이겼다면, 당신은 이 턴에 당신의 손에 있는 주문들을 마나 비용을 지불하지 않고 발동할 수 있다.

- 마나 비용을 지불하지 않고 주문을 발동할 때, 추가 비용은 여전히 지불할 수 있습니다. 추가비용이 필수인 경우, 당신은 반드시 추가비용을 지불해야 합니다.
- 어떤 효과가 당신에게 비용에 {X}가 있는 주문을 마나 비용을 지불하지 않고 발동하게 해 주는 경우, X의 값으로는 0을 선택해야만 합니다.

깜빡이는 말벌, 자바즈
 {1}
 전설적 마법물체 생물 — 곤충
 0/0
 모듈 1
 모듈 격발능력이 당신이 조종하는 생물에 +1/+1 카운터를 한 개 이상 올려놓으려 한다면, 대신 그만큼에 한 개를 더한 +1/+1 카운터가 놓여진다.
 {R}: 당신이 조종하는 마법물체를 목표로 정한다. 그 마법물체를 파괴한다.
 {W}: 깜빡이는 말벌, 자바즈는 턴종료까지 비행을 얻는다.

- 깜빡이는 말벌, 자바즈의 대체효과는 자신이 전장에 있어야만 작동합니다. 특히, 이는 이 대체효과가 자바즈 자신이 가진 모듈 능력에 의해 제공되는 카운터의 수를 늘려 주지 않는다는 것을 의미합니다.
- 이 생물이 무덤에 놓이기에 충분한 수의 -1/-1 카운터를 받게 되는 경우, 모듈 능력에 의해 목표 마법물체 생물에게 자신이 전장을 떠나기 전에 가지고 있던 +1/+1 카운터의 수와 동일한 수의 +1/+1 카운터를 올려놓게 됩니다.

모던에 새로 소개되는 재판 카드들

빼 파쇄자

{2}{B}

생물 — 피렉시아 수하

1/1

비행

에코 {2}{B} (당신의 유지단 시작에, 이 생물이 당신의 지난 유지단 시작 이후로 당신의 조종하에 놓였다면, 당신이 이 생물의 에코 비용을 지불하지 않는 한 이 생물을 희생한다.)

빼 파쇄자가 전장에 들어올 때, 마법물체가 아니고 흑색이 아닌 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다.

- 에코 비용을 지불하는 것은 항상 선택사항입니다. 에코 격발능력이 해결될 때, 당신이 에코 비용을 지불할 수 없거나 지불하지 않기로 선택하는 경우, 당신은 그 지속물을 희생합니다.
 - 당신의 지속물의 에코 능력은 그 지속물이 당신의 직전 유지단이 시작된 이후에 전장에 들어왔거나 또는 당신의 직전 유지단이 시작된 이후에 당신이 그 지속물의 조종권을 얻은 경우 당신의 유지단 시작에 격발합니다.
-

도당의 하수인, 브레이즈

{2}{B}{B}

전설적 생물 — 인간 수하

2/2

각 플레이어의 유지단 시작에, 그 플레이어는 마법물체, 생물 또는 대지 한 개를 희생한다.

- 당신의 유지단 시작에, 당신이 조종하는 격발능력들은 당신의 상대들이 조종하는 격발능력이 해결된 뒤에 해결됩니다. 상대가 브레이즈를 조종하고 당신이 지속물을 전장에 놓는 격발능력을 조종하는 경우, 당신은 브레이즈의 능력을 만족시키기 위해 그 지속물을 희생할 수 없습니다.
-

도당의 금고

대지

{2}, {T}: 당신이 조종하는 늪 한 개당 {B}를 추가한다.

- 도당의 금고의 마나 능력은 당신이 조종하는 대지들 중 이름이 높은 대지만이 아니라 늪 하위 유형을 가진 대지들을 계산합니다.
-

악몽 숙련자, 체이너

{2}{B}{R}

전설적 생물 — 인간 수하

3/2

카드 한 장을 버린다: 당신은 이 턴에 당신의 무덤에서 생물 주문 한 개를 발동할 수 있다. 한 턴에 한 번만 활성화할 수 있다.

토큰이 아닌 생물이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 당신이 그 생물을 당신의 손에서 발동하지 않았다면, 그 생물은 당신의 다음 턴까지 신속을 얻는다.

- 당신은 체이너의 첫 번째 능력을 활성화하거나 해결하는 동안 어떤 생물 주문을 발동할 지를 선택하지 않습니다. 이 능력은 당신이 해당 턴 나중에 당신의 무덤에서 생물 주문 한 개를 발동할 수 있게 해 주는 허가를 생성합니다. 당신이 생물 카드(또는, 몇몇 흔하지 않은 상황으로, 생물 주문으로써 발동될 수 있는 생물이 아닌 카드)를 버리는 경우, 당신은 그 허가를 사용해 그 카드를 발동할 수 있습니다.
- 체이너의 첫 번째 능력은 당신이 어떤 시점에 그 생물 주문을 발동할 수 있는지를 변경하지 않습니다. 대부분의 경우, 이는 당신의 본단계에 스택이 비었을 때를 의미합니다. 추가적으로, 당신은 여전히 그 주문을 발동하기 위한 비용을 지불해야 합니다.
- 당신이 어떤 식으로든 체이너의 첫 번째 능력을 당신의 턴에 한 번 이상 활성화한 경우(아마도 체이너가 전장을 떠났다가 다시 돌아옴으로써), 당신은 각 능력의 허가에 대해 각각 생물 주문을 발동할 수 있습니다. 비슷하게, 다른 효과가 당신이 무덤에서 생물 주문을 발동하게 해 주는 경우, 당신은 그 허가를 사용하고 나중에 체이너의 허가를 사용해 다른 생물 주문을 발동할 수 있습니다.
- 체이너의 마지막 능력은 전장에 들어오는 생물이 당신의 손이 아닌 다른 영역에서 발동된 경우, 또는 전혀 발동되지 않고 (당신의 손을 포함해) 어디에서든 전장에 들어오는 경우 격발합니다.
- 체이너의 마지막 능력은 체이너 자신이 당신의 손에서 발동되지 않고 전장에 들어온 경우 자신에 대해서도 격발합니다.

우연한 만남

{2}{R}{R}

부여마법

당신이 동전 던지기를 이길 때마다, 우연한 만남에 행운 카운터 한 개를 올려놓는다.

당신의 유지단 시작에, 우연한 만남이 행운 카운터를 열 개 이상 가지고 있다면, 당신은 게임에서 승리한다.

- 당신이 동전을 던지는 플레이어여야만 당신이 동전 던지기를 이길 수 있습니다. 상대가 동전 던지기에서 패배하는 것은 우연한 만남의 첫 번째 능력을 격발하게 하지 않습니다.
 - 일부 동전 던지기는 그 결과가 앞면 또는 뒷면일 때 발생하는 일을 명시합니다. 이러한 동전 던지기는 승리 여부를 결정짓지 않으므로 아무도 동전 던지기를 이기거나 패배하지 않습니다.
-

저주받은 토템

{2}

마법물체

생물들의 활성화능력은 활성화될 수 없다.

- 저주받은 토템은 플레이어가 전장에 있지 않은 생물 카드들의 능력(순환 또는 발굴 등)을 활성화하는 것을 막지 않습니다.
- 저주받은 토템은 플레이어가 생물의 마나 능력을 활성화하는 것을 막습니다.
- 정적능력 및 격발능력을 포함한 생물들의 다른 능력들은 영향을 받지 않습니다.
- 생물이 아닌 지속물들이 생물이 되게 해 주는 활성화능력들(탑승물의 탑승 능력 등)은 여전히 활성화될 수 있습니다. 그 지속물이 생물이 되고 나면, 그 지속물이 가진 능력들은 활성화될 수 없습니다.

여주술사의 존재감

{2}{G}

부여마법

당신이 부여마법 주문을 발동할 때마다, 카드 한 장을 뽑는다.

- 이 격발능력은 해당 능력을 격발한 주문이 해결되기 전에 해결됩니다.
- 이 능력은 능력을 격발시킨 주문으로부터 독립되어 있습니다. 특히, 부여마법 주문이 무효화되거나 다른 이유로 해결되지 않은 경우, (무언가가 격발능력을 특정지어 무효화하지 않는 한) 당신은 여전히 카드 한 장을 뽑습니다.

압출기

{4}

마법물체 생물 — 공성차

4/3

에코 {4} (당신의 유지단 시작에, 이 생물이 당신의 지난 유지단 시작 이후로 당신의 조종하에 놓였다면, 당신이 이 생물의 에코 비용을 지불하지 않는 한 이 생물을 희생한다.)

마법물체 한 개를 희생한다: 생물을 목표로 정한다.

그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

- 압출기는 자신의 활성화능력의 대상이 될 수 있으며, 당신은 그 활성화 비용을 지불하기 위해 압출기를 희생할 수 있습니다. 이렇게 해서 큰 효과가 생겨나지는 않지만, 이는 당신이 원한다면 언제든지 압출기를 희생할 수 있게 해 줍니다.
- 에코 비용을 지불하는 것은 항상 선택사항입니다. 에코 격발능력이 해결될 때, 당신이 에코 비용을 지불할 수 없거나 지불하지 않기로 선택하는 경우, 당신은 그 지속물을 희생합니다.
- 당신의 지속물의 에코 능력은 그 지속물이 당신의 직전 유지단이 시작된 이후에 전장에 들어왔거나 또는 당신의 직전 유지단이 시작된 이후에 당신이 그 지속물의 조종권을 얻은 경우 당신의 유지단 시작에 격발합니다.

불
{1}{R}
순간마법
원하는 목표 한 개 또는 두 개를 정한다. 불은 그
목표들에게 피해 2점을 당신이 나눈 대로 입힌다.
//
얼음
{1}{U}
순간마법
지속물을 목표로 정한다. 그 지속물을 탭한다.
카드 한 장을 뽑는다.

- 분할 카드를 발동하려면, 발동하려는 한 쪽을 선택합니다. 불 // 얼음의 두 반쪽을 모두 발동할 수 있는 방법은 없습니다.
 - 모든 분할 카드는 카드 한 장에 두 면을 가지고 있으며, 당신은 분할 카드 중 당신이 발동하려는 쪽만을 스택에 올립니다. 주문이 스택에 있는 동안 발동하지 않은 카드의 나머지 한쪽의 특성은 무시됩니다. 예를 들어, 어떤 효과가 당신이 청색 주문을 발동할 수 없다고 하는 경우, 당신은 여전히 불을 발동할 수 있습니다.
 - 각 분할 카드는 카드 한 장입니다. 예를 들어, 당신이 분할 카드를 버리는 경우, 카드 두 장을 버린 것이 아니라 한 장을 버린 것입니다. 어떤 효과가 당신의 무덤에 있는 순간마법과 집중마법 카드의 수를 세는 경우, 불 // 얼음은 두 번이 아니라 한 번 계산됩니다.
 - 각 분할 카드는 이름을 두 개 가지고 있습니다. 어떤 효과가 당신에게 카드의 이름을 선택하게 지시하는 경우, 당신은 둘 다가 아니라 둘 중 하나를 선택할 수 있습니다.
 - 스택이 아닌 곳에 있는 동안, 분할 카드는 두 반쪽의 특성을 모두 합쳐서 가집니다. 예를 들어, 불 // 얼음은 적색이자 청색이며 마나 값은 4입니다.
 - 당신이 분할 카드의 반쪽인 주문을 복사하는 경우, 복사본은 동일한 반쪽을 복사합니다. 예를 들어, 당신이 불을 복사하면, 복사본도 불이 되며, 얼음이 되지 않습니다.
 - 불이 해결되는 시점이 아니라 불을 발동하는 시점에 피해를 배분합니다. 각 목표에 최소 피해 1점을 지정해야 합니다. 즉, 당신이 불을 발동하면서, 한 개의 목표에 피해 2점을 줄 지, 아니면 두 개의 목표에 각각 피해 1점을 줄 지를 선택합니다.
 - 불이 생물 두 개를 목표로 정하고 그중 한 개가 유효하지 않은 목표가 되는 경우, 나머지 목표는 피해 2점이 아니라 피해 1점을 입습니다.
 - 얼음이 해결되려는 시점에 목표 지속물이 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 따라서 카드를 뽑지 않습니다.
-

업보 안내인

{3}{W}{W}

생물 — 천사 신령

2/2

비행, 흑색으로부터 보호

에코 {3}{W}{W} (당신의 유지단 시작에, 이 생물이 당신의 지난 유지단 시작 이후로 당신의 조종하에 놓였다면, 당신이 이 생물의 에코 비용을 지불하지 않는 한 이 생물을 희생한다.)

업보 안내인이 전장에 들어올 때, 당신의 무덤에 있는 생물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 전장으로 되돌린다.

- 에코 비용을 지불하는 것은 항상 선택사항입니다. 에코 격발능력이 해결될 때, 당신이 에코 비용을 지불할 수 없거나 지불하지 않기로 선택하는 경우, 당신은 그 지속물을 희생합니다.
- 당신의 지속물의 에코 능력은 그 지속물이 당신의 직전 유지단이 시작된 이후에 전장에 들어왔거나 또는 당신의 직전 유지단이 시작된 이후에 당신이 그 지속물의 조종권을 얻은 경우 당신의 유지단 시작에 격발합니다.

미는 인형

{2}

마법물체 생물 — 자동기계

0/1

{T}, 카드 한 장을 민다: {C}를 추가한다. (카드를 미는 것은, 당신의 서고 맨 위 카드를 당신의 무덤에 놓는 것이다.)

- 당신이 주문을 발동하는 동안 미는 인형의 능력을 활성화하는 경우, 당신은 당신의 무덤에 카드가 들어간 것을 확인하고 나서 그 능력을 되돌릴 수 없습니다.
- 어떤 효과가 당신이 당신의 서고 맨 위 카드를 볼 수 있게 해 주는 상황에서 당신이 주문을 발동하는 동안 미는 인형의 마나 능력을 활성화하는 경우, 당신은 그 주문의 발동을 완료하기 전까지는 당신의 서고 맨 위 카드를 볼 수 없습니다.

미라리의 각성

{3}{G}{W}

부여마법

당신이 조종하는 생물들은 +1/+1을 받는다.

당신이 마나를 생산하기 위해 대지를 탭할 때마다, 그 대지가 생산한 마나 유형 중 하나를 골라 그 마나 한 개를 추가한다.

- 생물에 입혀진 피해는 정화단 또는 어떤 효과가 그 피해를 제거하기 전까지 남아있으므로, 미라리의 각성이 전장을 떠나는 경우 당신이 조종하는 생물들에게 입혀진 치명적이지 않은 피해가 치명적인 피해로 변할 수도 있습니다.
- 마나의 유형은 백색, 청색, 흑색, 적색, 녹색, 그리고 무색입니다.

- 대지를 탭했을 때 두 종류 이상의 마나가 생산되는 경우, 당신은 생산된 마나 중 한 유형을 골라 그 유형의 마나 한 개를 추가합니다.
- 대지가 생산한 마나에 추가적인 제한 또는 부가능력이 있는 경우, 그러한 제한 또는 부가능력은 미라리의 각성으로 추가된 마나에는 적용되지 않습니다. 당신은 단지 적절한 유형을 가진 마나 한 개를 얻을 뿐입니다.

미쉬라의 공장

대지

{T}: {C}를 추가한다.

{1}: 미쉬라의 공장은 턴종료까지 2/2 조립공 마법물체 생물이 된다. 이 생물은 여전히 대지다.

{T}: 조립공 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +1/+1을 받는다.

- 미쉬라의 공장이 생물이 되고 당신이 당신의 가장 최근 턴이 시작된 시점부터 지속적으로 미쉬라의 공장을 조종해 오지 않은 경우, 당신은 미쉬라의 공장의 첫 번째 또는 마지막 능력을 활성화할 수 없으며, 미쉬라의 공장은 (무언가가 미쉬라의 공장에게 신속을 주지 않는 한) 공격할 수 없습니다.
- 미쉬라의 공장이 조립공이 되고 나면, 미쉬라의 공장은 자신의 마지막 능력에 대해 유효한 목표가 됩니다. 예를 들어, 당신은 미쉬라의 공장을 생물로 만들고, 그 생물로 방어를 한 뒤, 마지막 능력을 활성화해 미쉬라의 공장을 3/3으로 만들 수 있습니다.
- 미쉬라의 공장이 이미 생물인 경우, 두 번째 능력을 활성화하면 미쉬라의 공장의 공격력 및/또는 방어력을 특정 값으로 설정하는 기존 효과들을 모두 덮어씁니다. 공격력 및/또는 방어력에 영향을 주는 다른 효과들은 계속해서 영향을 주게 되며, 여기에는 +1/+1 카운터 및 거대화화 같은 주문의 효과가 포함됩니다.

모그식 인양

{2}{R}

순간마법

상대가 섬을 조종하고 당신이 산을 조종한다면, 당신은 마나 비용을 지불하지 않고 이 주문을 발동할 수 있다.

마법물체를 목표로 정한다. 그 마법물체를 파괴한다.

- 모그식 인양을 마나 비용을 지불하지 않고 발동하려면, 목표 마법물체를 조종하는 상대방만이 아니라 아무 상대나 섬을 조종하면 됩니다.
- 누가 어떤 대지를 조종하는지는 당신이 모그식 인양을 발동하는 시점에만 중요합니다. 일단 발동되고 나면, 당신이 더이상 산을 조종하지 않거나 각 상대가 섬을 더이상 조종하지 않는 것은 모그식 인양에 영향을 주지 않습니다.
- 마나 비용을 지불하지 않고 주문을 발동하는 것은 그 주문의 마나 값에는 영향을 주지 않습니다. 모그식 인양의 마나 값은 항상 3입니다.

네비니탈의 원반

{4}

마법물체

네비니탈의 원반은 탭된 채로 전장에 들어온다.

{1}, {T}: 모든 마법물체, 생물 및 부여마법을 파괴한다.

- 당신은 네비니탈의 원반의 능력을 활성화하기 위해 네비니탈의 원반을 희생하지 않습니다. 네비니탈의 원반이 여전히 전장에 있다면 능력이 해결되는 과정의 일부로 파괴됩니다. 어떤 효과가 네비니탈의 원반에게 무적을 주거나 네비니탈의 원반을 재생하는 경우, 네비니탈의 원반은 전장에 남습니다.

잡동사니 놈

{3}

마법물체 생물 — 놈

2/1

카드 한 장을 버린다: 잡동사니 놈을 재생한다. (이 생물이 다음에 파괴되려 하면, 대신 이 생물을 탭하고, 전투에서 제거하며, 이 생물에 기록된 모든 피해를 치유한다.)

- 능력을 활성화하면 방어막과 같이 동작하는 대체효과를 생성하며, 해당 턴에 잡동사니 놈이 파괴되려는 다음 시점에 이를 대체합니다. 이 방어막은 잡동사니 놈을 파괴하려는 효과 또는 잡동사니 놈에게 입혀지려는 치명적인 피해에 대해 작동합니다.
- 잡동사니 놈은 전투 중이 아니더라도, 이미 탭되어 있더라도, 피해를 받지 않았더라도 재생할 수 있습니다.
- 당신은 잡동사니 놈이 파괴될 위험에 처해 있지 않다고 해도 재생 능력을 활성화할 수 있습니다. 때로는 카드를 버려야 하기도 하니까요. 다 이해합니다.

대주교의 명령

{3}{B}{B}

집중마법

각 플레이어는 생물 유형 한 가지를 선택한다. 각 플레이어는 자신의 무덤에서 이런 식으로 선택된 유형을 가진 모든 생물을 전장으로 되돌린다.

- 턴을 가진 플레이어가 먼저 생물 유형 한 가지를 선택하고, 다른 각 플레이어가 턴 순서대로 이를 따릅니다. 그 후, 선택된 유형들을 한 가지 이상 가지고 있는 모든 생물 카드가 동시에 전장으로 되 돌아옵니다.
- 플레이어는 이미 선택된 생물 유형을 선택할 수도 있습니다. 그런 행동은 어떤 생물들이 전장으로 되돌려지는지에 영향을 주지 않습니다.
- 각 플레이어는 아무 생물 유형이나 선택할 수 있으며, 그 생물 유형을 가진 카드가 자신의 무덤에 없다고 해도 상관없습니다.

- 당신은 엘프 또는 주술사와 같이 생물 유형 한 가지를 선택해야 합니다. 마법물체와 같은 다른 카드 유형이나 전설적 같은 상위 유형을 선택할 수는 없습니다.

퀴리온 경비대원

{G}

생물 — 엘프 레인저

1/1

당신이 조종하는 숲을 소유자의 손으로 되돌린다:

생물을 목표로 정한다. 그 생물을 언택한다. 한 턴에 한 번만 활성화할 수 있다.

- 당신이 조종하는 숲을 소유자의 손으로 되돌리는 것은 능력을 활성화하기 위한 비용입니다. 당신이 능력을 활성화하고 나면, 아무도 당신이 능력을 활성화하는 것을 막기 위해 그 숲에 어떤 행동을 취하려 할 수 없습니다.
- 당신은 당신이 조종하는 대지들 중에서 숲 하위 유형을 가진 아무 대지나 되돌릴 수 있습니다. 이름이 숲인 대지가 아니어도 상관없습니다.

바다 드레이크

{2}{U}

생물 — 드레이크

4/3

비행

바다 드레이크가 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는 대지 두 개를 목표로 정한다. 그 대지들을 소유자의 손으로 되돌린다.

- 바다 드레이크의 격발능력에 대해 당신이 조종하는 대지 두 개를 반드시 목표로 정해야만 하지만, 그 능력이 해제되지 않는다고 해도 바다 드레이크에게는 어떠한 영향도 없습니다. 대지들 중 하나가 이에 대응해 유효하지 않은 목표가 된 경우, 남아 있는 유효한 목표는 소유자의 손으로 되돌려집니다. 두 목표가 모두 유효하지 않게 된 경우, 아무 일도 일어나지 않습니다.
- 당신이 격발능력에 대해 대지 두 개를 목표로 정할 수 없는 경우 (아마도 당신이 대지를 두 개 미만으로 조종하기 때문에), 능력은 스택에서 제거됩니다. 당신은 어떠한 대지도 되돌리지 않습니다. 이로 인해 발생하는 별다른 영향은 없습니다.

정화의 봉인

{1}{W}

부여마법

정화의 봉인을 희생한다: 마법물체 또는 부여마법을 목표로 정한다. 그 목표를 파괴한다.

- 정화의 봉인을 희생하는 것은 자신의 능력을 활성화하기 위한 비용입니다. 당신이 능력을 활성화하고 나면, 아무 플레이어도 당신이 이를 활성화하는 것을 막기 위해 정화의 봉인에 어떤 행동을 취하려 할 수 없습니다. 특히, 당신이 당신의 턴 동안에 정화의 봉인을 발동한 경우, 다른

사람들이 당신을 막으려 대응하기 전에 당신이 그 능력을 활성화할 수 있는 우선권을 가지게 됩니다.

제거의 봉인

{U}

부여마법

제거의 봉인을 희생한다: 생물을 목표로 정한다. 그
생물을 소유자의 손으로 되돌린다.

- 제거의 봉인을 희생하는 것은 자신의 능력을 활성화하기 위한 비용입니다. 당신이 능력을 활성화하고 나면, 아무 플레이어도 당신이 이를 활성화하는 것을 막기 위해 제거의 봉인에 어떤 행동을 취하려 할 수 없습니다. 특히, 당신이 당신의 턴 동안에 제거의 봉인을 발동한 경우, 다른 사람들이 당신을 막으려 대응하기 전에 당신이 그 능력을 활성화할 수 있는 우선권을 가지게 됩니다.
-

샤드가 없는 요원

{1}{G}{U}

마법물체 생물 — 인간 도적

2/2

연쇄 (당신이 이 주문을 발동할 때, 당신의 서고 맨
위에서 비용이 더 적은 대지가 아닌 카드를 추방할
때까지 카드를 추방한다. 당신은 마나 비용을
지불하지 않고 그 카드를 발동할 수 있다. 추방된
카드들은 무작위 순서로 당신의 서고 맨 밑에
놓는다.)

- 연쇄는 당신이 주문을 발동할 때 격발하며, 이는 연쇄 능력이 해당 주문보다 앞서 해결된다는 것을 의미합니다. 당신이 추방된 카드를 발동하게 되는 경우, 그 주문은 스택에서 연쇄를 가진 주문 위에 놓이게 됩니다.
- 연쇄 능력이 해결될 때, 당신은 반드시 카드들을 추방해야 합니다. 해당 능력에서 선택할 수 있는 유일한 부분은 추방된 마지막 카드를 발동할 지 여부입니다.
- 연쇄를 가진 주문이 무효화되는 경우, 연쇄 능력은 여전히 정상적으로 해결됩니다.
- 당신은 추방하는 카드들의 앞면을 공개합니다. 모든 플레이어가 그 카드들을 볼 수 있습니다.
- "마나 비용을 지불하지 않고" 카드를 발동하는 경우, 어떠한 대체 비용도 지불하겠다고 선택할 수 없습니다. 하지만 추가비용은 지불할 수 있습니다. 발동할 카드에 필수적인 추가비용이 있다면, 그 비용은 반드시 지불해야 발동할 수 있습니다.
- 카드의 마나 비용에 {X}가 있는 경우, 마나 비용을 지불하지 않고 그 카드를 발동할 때에는 그 값으로 0을 선택해야 합니다.
- 연쇄와 관련한 규칙이 최근 변경됨에 따라, 당신이 추방하는 카드가 연쇄를 가진 주문보다 더 적은 마나 값을 가진 대지가 아닌 카드여야 할 뿐 아니라, 당신이 발동하는 주문 또한 그보다 더 적은 마나 값을 가져야 합니다. 이전에는 선택적 양면 카드 또는 모험을 가진 카드와 같이 카드의 마나 값이 최종적으로 발동되는 주문과 다른 경우가 있었고, 이를 통해 추방된 카드보다 더 높은 마나 값을 가진 주문을 발동할 수 있었습니다.

- 분할 카드의 마나 값은 두 반쪽의 마나 비용을 모두 합친 값으로 결정됩니다. 연쇄가 당신에게 분할 카드를 발동하게 해 주는 경우, 당신은 둘 중 한 쪽을 발동할 수 있지만 양쪽을 모두 발동할 수는 없습니다.

스커즈 소환수

{4}{B}

생물 — 피렉시아 임프

3/2

비행

카드 한 장을 버린다: {B}를 추가한다.

- 스커즈 소환수의 활성화능력은 마나 능력입니다. 스택에 쌓이지 않으므로 이에 대응할 수 없습니다.

독방 감금

{2}{W}

부여마법

당신의 유지단 시작에, 당신이 카드 한 장을 버리지 않는 한 독방 감금을 희생한다.

당신의 뽑기단을 건너뛴다.

당신은 은신을 가진다. (당신은 주문 또는 능력의 목표로 정해질 수 없다.)

당신에게 입혀지려는 모든 피해를 방지한다.

- 뽑기단은 유지단 뒤에 발생합니다. 당신이 독방 감금의 유지 비용을 지불하지 않겠다고 선택하는 경우, 당신은 독방 감금을 희생하게 됩니다. 해당 턴에는 뽑기단이 진행됩니다.
- 독방 감금은 전투피해뿐만이 아니라 당신에게 입혀지려는 모든 피해를 방지합니다.

영혼 덧

{W}

부여마법

{W}, 영혼 덧을 희생한다: 당신 또는 당신이 조종하는 플레인즈워커를 공격하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 추방한다.

- 영혼 덧을 희생하는 것은 자신의 능력을 활성화하기 위한 비용의 일부입니다. 당신이 능력을 활성화하고 나면, 아무 플레이어도 당신이 이를 활성화하는 것을 막기 위해 영혼 덧에 어떤 행동을 취하려 할 수 없습니다.
 - 영혼 덧의 능력이 당신이 조종하는 플레인즈워커를 공격 중인 생물을 목표로 정했지만, 능력이 해결되려는 시점에 그 플레인즈워커가 더이상 전장에 없는 경우, 공격 중인 생물은 유효하지 않은 목표가 되며 영혼 덧의 능력은 그 생물을 추방하지 않게 됩니다.
-

다람쥐 떼
{1}{G}{G}
생물 — 다람쥐
2/2
다람쥐 떼는 전장에 있는 다른 다람쥐 한 개당
+1/+1을 받는다.

- 생물에 입혀진 피해는 정화단 또는 어떤 효과가 그 피해를 제거하기 전까지 남아있으므로, 전장에 있는 다람쥐의 수가 줄어드는 경우 다람쥐 떼에게 입혀진 치명적이지 않은 피해가 치명적인 피해로 변할 수도 있습니다.

야비마야 장로
{1}{G}{G}
생물 — 인간 드루이드
2/1
야비마야 장로가 죽을 때, 당신은 당신의 서고에서
기본 대지 카드를 최대 두 장까지 찾아, 그 카드들을
공개하고, 당신의 손으로 가져간 후, 서고를 섞는다.
{2}, 야비마야 장로를 희생한다: 카드 한 장을 뽑는다.

- 당신이 야비마야 장로의 마지막 능력을 활성화하는 경우, 자신의 격발능력이 격발해 스택으로 가게 됩니다. 격발능력이 먼저 해결되며, 이는 당신이 카드를 뽑기 전에 우선 카드를 찾고 서고를 섞는다는 것을 의미합니다.

매직: 더 개더링, 매직, 및 모던 호라이즌은 미국 및 기타 국가에서 Wizards of the Coast LLC의
등록상표입니다. ©2021 Wizards.