

## 스트릭스헤이븐: 마법 학교 출시 노트

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

마지막 수정일: 2021 년 3 월 11 일 금요일

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

'일반 설명'에서는 세트의 출시 정보, 새로운 기능과 개념을 설명합니다.

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

---

## 일반 설명

### 출시 정보

스트릭스헤이븐 세트는 공식 출시일인 2021 년 4 월 23 일 금요일부터 공인 컨스트럭티드 플레이에 사용할 수 있습니다. 해당 시기에는 다음 세트들을 스탠다드에서 사용하는 것이 허용됩니다: *월드레인의 왕좌*, *죽음 너머의 테로스*, *이코리아: 거대괴수들의 소굴*, *코어세트 2021*, *젠디카르 라이징*, *칼드하임* 및 *스트릭스헤이븐: 마법 학교*.

스트릭스헤이븐 드래프트 부스터 및 테마 부스터에서 등장하는 카드들이 스탠다드 형식에 포함됩니다. 해당 카드들은 세트 코드 STX 및 카드 번호 1~275 번이 인쇄되어 있습니다.

신비한 보관소 보조 세트에서 등장하는 카드가 63 장 있으며, 해당 카드들에는 세트 코드 STA 및 수집가 번호 1~63 이 부여되어 있습니다. 이 카드들은 해당 카드들의 사용이 이미 허가된 형식에서 사용할 수 있습니다. 더 자세한 내용은 아래의 "신비한 보관소"를 참조하십시오.

스트릭스헤이븐 커맨더 덱에는 신규 카드 81 장이 포함되어 있습니다. 이 카드들은 커맨더, 빈티지, 레거시 형식에서 사용할 수 있습니다. 이 카드들은 스탠다드, 파이어니어, 모던 형식에서는 사용할 수 없습니다. 해당 카드들은 세트 코드 STC 및 카드 번호 1~81 번이 인쇄되어 있습니다. 이 덱들에 포함된 다른 카드들은 해당 카드들의 사용이 이미 허가된 형식에서 사용할 수 있습니다. 즉, 이 덱들에 등장한다고 해서 해당 카드의 형식 유효성이 변경되지 않습니다. 해당되는 기존 카드들은 세트 코드 STC 및 카드 번호 82~327 번이 인쇄되어 있습니다.

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

커맨더 변형 규칙에 대해 자세한 정보는 [Magic.Wizards.com/Commander](http://Magic.Wizards.com/Commander) 에서 확인하십시오.

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

---

### 신비한 보관소

스트릭스헤이븐의 강의실과 도서관들은 새로운 지식과 오래된 지식들 양쪽 모두로 가득 차 있습니다. 사람들이 가장 추구하고자 하는 지식은 신비한 보관소에 담겨 있으며, 이는 다우주를 통틀어 가장 강력한 마법들의 역사를 망라해 놓은 것입니다. 신비한 보관소 보조 세트를 이용하면, 당신 또한 스트릭스헤이븐에서 가장 귀한 지식을 보유한 학생이 될 수 있습니다.

- 신비한 보관소 보조 세트에서 등장하는 카드가 63 장 있으며, 해당 카드들에는 세트 코드 STA 및 수집가 번호 1~63 이 부여되어 있습니다. 해당 카드들은 드래프트, 세트, 테마 부스터에서 등장합니다.
- *드래프트 부스터에서 등장하는 스트릭스헤이븐 신비한 보관소 카드들은 해당 팩을 사용하는 모든 리미티드 이벤트에서 사용할 수 있습니다. 해당 카드들은 실드 덱 토너먼트에서 카드풀에 포함됩니다. 부스터 드래프트 토너먼트에서 이 카드들을 당신의 카드풀에 포함하려면, 해당 카드를 드래프트해야만 합니다.*
- 신비한 보관소 카드들은 해당 카드들이 이미 유효하게 사용될 수 있는 형식에서 사용할 수 있습니다. 이는 즉 어떤 카드가 신비한 보관소에서 등장한다고 해도 해당 카드가 어떤 형식에서 플레이될 수 있는지를 변경하지는 않는다는 것을 의미합니다. 전부는 아니지만, 이 카드들 중 일부는 현재 스탠다드 형식에서 사용 가능한 세트들에서도 등장합니다. 신비한 보관소의 카드들 대부분이 재판 카드이지만, 한 장(풍성한 수확)은 최초로 등장하는 것입니다. 그 카드는 커맨더, 빈티지, 레거시 형식에서 사용할 수 있습니다.

---

### 새로운 능력어: 마도제작술

집중마법을 단련하는 것이 목적이 아니라면 현존하는 최고의 마법 명문 아카데미에 입학하는 의미가 없을 것입니다. 순간마법도 마찬가지겠지요. 마도제작술은 당신이 순간마법 및 집중마법 주문들을 발동하거나 복사하는 것에 보상을 제공하는 능력들을 강조하는 새로운 능력어입니다.

대마도사 명예교수  
{2}{U}{U}  
생물 — 인간 마법사  
2/2  
*마도제작술* — 당신이 순간마법 또는 집중마법  
주문을 발동하거나 복사할 때마다, 카드 한 장을  
뽑는다.

- 각각의 마도제작술 능력은 서로 다른 효과를 가지고 있지만, 해당 능력들은 모두 당신이 순간마법 또는 집중마법 주문을 발동하거나 복사할 때 격발한다는, 동일한 격발 조건을 가지고 있습니다.

- 예를 들어, 당신이 대마도사 명예교수를 조종하고 순간마법 또는 집중마법 주문을 발동하는 경우, 대마도사 명예교수의 마도제작술 능력이 격발해 당신은 카드 한 장을 뽑게 됩니다.
- 어떤 효과가 순간마법 또는 집중마법 주문의 복사본을 만드는 경우, 이 또한 마도제작술 능력이 격발되게 합니다.
- 어떤 효과가 순간마법 또는 집중마법 주문의 복사본을 여러 개 만드는 경우, 마도제작술 능력은 해당 효과로 인해 만들어진 각 복사본마다 한 번씩 격발하게 됩니다.
- 어떤 효과들은 당신이 스택이 아닌 영역에 잇는 순간마법 또는 집중마법 카드를 복사하라고 지시합니다. 그러한 복사본은 마도제작술 능력을 격발시키지 않습니다. 그러나, 이렇게 하는 대부분의 효과들은 또한 당신이 그러한 복사본을 발동할 수 있게 해 주며, 복사본을 발동하면 마도제작술 능력이 격발하게 됩니다.

## 새로운 키워드 능력: 보호진

치명적인 주문을 발동하는 수업만큼이나 중요한 것은 그러한 주문들이 당신의 생물들을 겨냥했을 때 이를 피하는 수업입니다. 이를 위해, 스트릭스헤이븐은 보호진 기능을 소개합니다. 보호진은 상대가 비용을 지불하지 않는 한 그 상대가 조종하며 당신의 생물들을 목표로 하는 주문과 능력들을 무효화함으로써 당신의 생물들을 보호해 주는 키워드 능력입니다.

폭포 공중곡예사  
 {3}{U}  
 생물 — 지니 마법사  
 3/1  
 비행  
 보호진 {2} (이 생물이 상대가 조종하는 주문 또는  
 능력의 목표가 될 때마다, 그 플레이어가 {2}를  
 지불하지 않는 한 그 주문 또는 능력을  
 무효화한다.)

보호진에 대한 공식 규칙은 다음과 같습니다:

### 702.21. 보호진

702.21a. 보호진은 격발능력이다. "보호진 [비용]"은 "이 생물이 상대가 조종하는 주문 또는 능력의 목표가 될 때마다, 그 플레이어가 [비용]을 지불하지 않는 한 그 주문 또는 능력을 무효화한다."를 의미한다.

- 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.
- 보호진은 에버그린 능력이며 향후 세트에서도 등장합니다.

## 새로운 키워드 행동: 학습

## 새로운 하위 유형: 수업

저희는 이미 많은 것들을 배우고 있습니다! 학습은 새로운 키워드 행동으로 당신이 카드 한 장을 버리고 카드 한 장을 뽑거나 또는 게임 밖에서 수업 카드 한 장을 당신의 손으로 가져오게 해 줍니다.

공부 중 휴식  
{1}{W}  
순간마법  
생물을 최대 두 개까지 목표로 정한다. 그 생물들을  
탭한다.  
학습한다. (당신은 게임 밖에서 당신이 소유한 수업  
카드 한 장을 공개하고 그 카드를 당신의 손에  
넣거나, 카드 한 장을 버린 후 카드 한 장을 뽑을 수  
있다.)

학습에 대한 공식 규칙은 다음과 같습니다:

### 701.45. 학습

701.45a. "학습한다"는 "당신은 카드 한 장을 버릴 수 있다. 그렇게 한다면, 카드 한 장을 뽑는다. 당신이 카드를 버리지 않았다면, 당신은 게임 밖에서 당신이 소유한 수업 카드 한 장을 공개하고 그 카드를 당신의 손에 넣을 수 있다."를 의미한다.

- 카드가 게임 밖에서 게임으로 들어오는 경우, 그 카드는 게임이 종료되거나 해당 카드의 소유자가 게임을 떠나는 것 중 더 빠른 사건이 일어날 때까지 게임 안에 남습니다.
- 컨스트럭티드 토너먼트(또는 토너먼트 조건 하에서 플레이되는 게임) 중에 게임 밖에서 게임으로 카드를 가져오는 경우, 당신은 사이드보드에 있는 카드만을 선택할 수 있습니다. 캐주얼 컨스트럭티드 게임에서는, 당신의 수집 목록에서 카드를 가져올 수 있습니다.
- 실드 텍 또는 부스터 드래프트 이벤트 중에 게임 밖에서 게임으로 카드를 가져오는 경우, 당신은 당신이 텍을 만들었던 카드 풀 안에 있던 카드들 중에서만 카드를 가져올 수 있습니다.
- 공식 커맨더 규칙은 사이드보드를 포함하지 않지만, 그럼에도 사이드보드를 이용하거나 캐주얼하게 플레이어들의 수집 목록에서 카드를 가져오는 것을 허가하는 경우, 게임 밖에서 게임으로 가져오는 카드들은 당신의 시작 텍에 있던 카드들과 이름을 공유할 수 없습니다.
- 학습하라고 지시받은 경우, 아무것도 하지 않을 수 있습니다. 카드를 버리는 것 및 수업 카드를 손으로 가져오는 것 양쪽 모두 선택사항입니다.
- 수업은 이번 세트의 일부 순간마법 및 집중마법 카드에서 등장하는 새로운 주문 하위 유형입니다. 주문 하위 유형과 관련된 특별한 규칙은 없습니다.
- 학습하라고 지시하는 카드들을 사용하는 경우 사이드보드에 수업 카드를 포함하는 것도 가능하지만, 수업 카드들 또한 다른 순간마법 및 집중마법 카드들과 마찬가지로 메인덱에 포함할 수 있습니다.

---

## 새로운 키워드 능력: 시범 (Demonstrate)

힘들게 배워서 남 줄 시간입니다. 시범은 스트릭스헤이븐 커맨더 제품 카드 다섯 장에서 등장하는 키워드 능력입니다. 시범을 가진 카드들은 당신이 해당 카드를 발동할 때 그 주문을 복사하게 해 주지만, 상대 중 한 명에게도 그 주문을 복사하게 해 줍니다.

발굴 기법

{3}{W}

집중마법

시범 (당신이 이 주문을 발동할 때, 당신은 이 주문을 복사할 수 있다. 그렇게 한다면, 상대 한 명을 선택해 이 주문을 복사하게 한다.

플레이어들은 자신의 복사본의 목표를 새로 정할 수 있다.)

대지가 아닌 지속물을 목표로 정한다. 그 지속물을 파괴한다. 그 지속물의 조종자는 보물 토큰 두 개를 만든다.

시범 능력의 공식 규칙은 다음과 같습니다:

#### 702.143. 시범

702.143a. 시범은 격발능력이다. "시범"은 "당신이 이 주문을 발동할 때, 당신은 이 주문을 복사하고 복사본에 대해 새로운 목표를 정할 수 있다. 당신이 주문을 복사한다면, 상대를 선택한다. 그 플레이어는 이 주문을 복사하고 복사본에 대해 새로운 목표를 정할 수 있다."

- 시범 능력이 해결되면서 복사본을 만들지 여부를 선택합니다. 이는 원본 주문이 해결되기 전에 먼저 발생합니다. 당신의 복사본은 스택에서 원본 주문의 위에 놓입니다.
- 당신이 시범을 가진 주문을 복사하면, 그 후 즉시 상대를 선택합니다. 그 플레이어가 주문을 복사하면, 복사본은 스택의 맨 위에 놓입니다.
- 주문이 목표를 요구하는 경우, 당신은 원본 주문을 발동하면서 그 주문의 목표를 선택합니다. 당신이 주문의 복사본을 만드는 경우, 당신은 그 복사본을 만들면서 복사본에 대한 새로운 목표들을 선택할 수 있습니다. 비슷하게, 당신이 선택한 복사본을 만들 상대도 그 복사본을 만들면서 새로운 목표들을 선택할 수 있습니다. 다르게 표현하자면, 당신의 상대는 원본 주문과 당신이 복사한 복사본의 목표를 알고 있는 상태에서 자신의 복사본의 목표를 정하게 됩니다.
- 이는 당신이 시범을 가진 주문을 발동하고 당신과 상대가 그 주문을 복사한 경우, 상대의 복사본이 먼저 해결된 뒤, 당신의 복사본이 해결되고, 마지막으로 원본 주문이 해결된다는 것을 의미합니다.
- 주문을 발동하고 복사하지 않겠다고 선택한 경우, 아무 상대도 복사본을 받지 않습니다.

---

#### 사이클: "숙련" 주문

지식을 공부하고 학습하고 시범을 보였으니, 진정한 숙련을 달성했을 것입니다! 특히, 스트릭스헤이븐 메인 세트 중에서 이름에 "숙련"이 들어가 있는 주문 사이클이 그렇습니다. 이 주문들은 주문에 더 적은 대체비용을 지불할 수 있게 해 주지만, 그렇게 하는 경우 상대에게 이점을 제공합니다.

악의적인 숙련

{3}{B}

순간마법

당신은 이 주문의 마나 비용을 지불하는 대신

{1}{B}를 지불할 수 있다.

마나 비용 대신 {1}{B}가 지불되었다면, 상대 한

명은 카드 한 장을 뽑는다.

생물 또는 플레인즈워커를 목표로 정한다. 그

목표를 추방한다.

- 스택에 있는 주문의 마나 값(이전의 전환마나비용. 아래의 "마나 값" 참조)은 마나 비용으로 결정되며 당신이 실제로 지불한 다른 대체비용으로 결정되지 않습니다. 예를 들어, 악의적인 숙련의 마나 값은 항상 4입니다.
- 당신이 한쪽 대체비용을 지불하기로 선택했다면, 다른 대체비용을 지불할 수 없습니다. 예를 들어, 어떤 효과가 당신이 "숙련" 주문을 "마나 비용을 지불하지 않고 발동"하게 해 주는 경우, 당신은 해당 주문이 가지고 있는 대체비용도 지불하겠다고 선택할 수 없습니다.
- 어떤 효과가 당신이 발동하는 주문들의 비용을 올리거나 줄이는 경우, 해당 비용 증감은 당신이 지불하기로 선택한 대체비용에도 적용됩니다. 이런 경우에는, 당신이 주문을 발동하는데 실제로 비용을 더 지불하거나 덜 지불했다고 해도 해당 효과를 위한 비용을 지불한 것입니다.
- 당신이 "숙련"주문을 복사하고 해당 주문의 대체비용이 지불된 경우, 복사본도 해당 비용이 지불된 것처럼 해결됩니다.
- 다인전 게임에서, 당신은 주문이 해결되면서 어떤 상대가 주문에 명시된 행동을 취할 것인지를 선택합니다.

---

## 사이클: "억힘" 2 색 대지

스트릭스헤이븐은 이니스트라드에 드리운 그림자에서 소개되었던 다목적 2 색 대지의 사이클을 완성합니다. 각 대지는 탭해서 두 가지 색의 마나 중 하나를 생산할 수 있으며, 당신의 손에 다른 대지 카드가 어떤 것이 있는지에 따라 언탭된 상태로 전장에 들어올 수 있습니다.

동결비등 억힘

대지

동결비등 억힘이 전장에 들어오면서, 당신은 당신의

손에 있는 성 또는 산 카드를 공개할 수 있다.

그러지 않으면, 동결비등 억힘은 탭된 채로 전장에

들어온다.

{T}: {U} 또는 {R}를 추가한다.

- 적절한 하위 유형 중 하나 또는 둘 모두를 가지고 있는 대지 카드를 공개할 수 있습니다. 이는 기본 대지 카드가 아니어도 무관합니다. 예를 들어, 당신은 동결비등 억힘의 능력을 만족시키기 위해 *칼드하임* 세트의 변덕스러운 피오르드를 공개할 수 있습니다.
- "억힘" 자체는 아무런 대지 하위 유형을 가지지 않습니다. 다른 "억힘" 카드의 능력을 만족시키기 위해 "억힘" 카드를 공개할 수 없습니다.

- 적절한 하위 유형을 가진 대지 카드가 이러한 대지 중 하나와 동시에 손에서 전장으로 들어오는 경우, 당신은 그 다른 대지를 공개해서 "억힘" 대지가 언택된 상태로 전장에 들어가도록 할 수 있습니다.
- 어떤 효과가 당신에게 이러한 대지들 중 하나를 탭된 채로 전장에 놓게 지시하는 경우, 당신이 손에서 대지 카드를 공개하더라도 해당 대지는 탭된 채로 전장에 들어옵니다.

## 신규 용어: 마나 값

*스트릭스헤이븐*은 *마나 값*이라는 신규 용어를 소개합니다. 카드 및 규칙에서 이전에 "전환마나비용"으로 등장했던 단어가 이제는 "마나 값"으로 표기됩니다. 두 용어의 정의는 동일합니다. 좀 더 짧고 이해하기 쉬운 용어로 대체하기 위해 기존 용어 사용을 중지하는 것입니다.

낙하기둥 구조자  
 $\{4\}\{W\}$   
 생물 — 신령 성직자  
 2/2  
 비행

낙하기둥 구조자가 전장에 들어올 때, 당신의 무덤에 있는 마나 값이 3 이하인 생물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 당신의 손으로 되돌린다.

- 마나 값은 카드의 마나 비용에서 색을 무시하고 계산된 마나의 총합입니다. 예를 들어, 마나 비용이  $\{5\}\{R\}\{R\}$ 인 카드의 마나 값은 7 입니다.
- 카드의 마나 비용에  $\{X\}$ 가 있는 경우에는, 그 주문이 스택에 놓여 있는 것이 아닌 한, 해당 주문의 마나 값을 결정할 때 X는 0으로 간주합니다. 주문이 스택에 있는 경우에는, X는 주문을 발동하면서 선택된 값입니다.

## 돌아온 기능: 선택적 양면 카드

선택적 양면 카드는 *젠디카르 라이징* 세트에서 소개되었고, *칼드하임*에서 다시 등장했으며, 이번에도 필수적인 새로운 놀랄거리와 함께 다시 돌아왔습니다. 선택적 양면 카드는 상황에 따라 원하는 쪽을 발동할 수 있게 해 줌으로써 게임 운영에 유연함을 제공합니다. 이전 세트들은 지속물 면만을 가진 선택적 양면 카드들을 포함하고 있습니다. *스트릭스헤이븐*의 일부 선택적 양면 카드들은 카드의 후면에 순간마법 또는 집중마법이 있습니다.

짜증나는 해충, 블랙스  
 {2}{G}  
 전설적 생물 — 해충  
 3/2  
 당신이 조종하는 다른 해충, 박쥐, 곤충, 뱀, 거미는  
 +1/+1 을 받는다.  
 짜증나는 해충, 블랙스가 죽을 때, 당신은 생명  
 4 점을 얻는다.  
 /////  
 블랙스 탐색  
 {2}{B}{B}  
 집중마법  
 당신의 서고 맨 위 카드 다섯 장을 본다. 그중  
 원하는 수만큼을 당신의 손으로 가져갈 수 있고  
 나머지는 당신의 무덤에 넣는다. 당신은 이렇게  
 당신의 손으로 가져온 카드 한 장당 생명 3 점을  
 잃는다.

## 선택적 양면 카드 플레이하기

- 선택적 양면 카드를 플레이하는 것이 유효한지를 판단하려면, 플레이하려는 면에 있는 특성만을 고려하고 다른 면에 있는 특성은 무시하십시오. 예를 들어, 어떤 효과가 당신이 생물 주문을 발동하지 못하게 하는 경우, 당신은 짜증나는 해충, 블랙스를 발동할 수 없지만, 블랙스 탐색은 여전히 발동할 수 있습니다.
- 어떤 효과가 당신이 특정한 선택적 양면 카드를 플레이하게 해 주는 경우, 당신이 플레이하려는 면이 어떤 쪽인지에 따라 그 카드를 주문으로 발동하거나 대지로 플레이할 수 있습니다. 어떤 효과가 특정한 선택적 양면 카드를 ("플레이"가 아니라) 발동하게 해 주는 경우, 당신은 그 카드를 대지로 플레이할 수 없습니다.
- 어떤 효과가 당신에게 여러 카드 중에서 대지를 플레이하거나 주문을 발동하게 해 주는 경우, 당신은 해당 효과의 조건에 들어맞는 특징을 가진 면이라면 선택적 양면 카드의 어느 쪽이든 플레이하거나 발동할 수 있습니다. 예를 들어, 어떤 효과가 당신이 무덤에서 집중마법 주문을 발동하게 해 주는 경우, 당신은 블랙스 탐색을 발동할 수 있지만 짜증나는 해충, 블랙스는 발동할 수 없습니다. (블랙스야, 걱정 마. 네가 빛날 때도 올 거니까.)
- 어떤 효과가 일정한 특징을 가진 카드를 플레이하거나 발동하라고 지시하지 않으면서 전장에 놓게 해 주는 경우, 당신은 선택적 양면 카드의 전면에 있는 특징 등만을 고려해 해당 카드가 조건에 부합하는지를 확인합니다. 조건에 부합된다면, 해당 카드는 전면을 위로 해 전장에 들어옵니다. 예를 들어, 어떤 효과가 당신의 무덤에 있는 생물 카드를 전장으로 되돌리게 해 주는 경우, 당신은 짜증나는 해충, 블랙스를 전장에 놓을 수 있습니다. (기빠하렴, 블랙스야.) 그러나, 어떤 효과가 당신에게 당신의 무덤에서 순간마법 카드를 손으로 되돌리게 해 주는 경우 당신은 블랙스 탐색을 손으로 되돌릴 수 없습니다. 해당 카드는 무덤에 있는 동안 전면의 특성만을 가지기 때문입니다.
- 선택적 양면 카드의 마나 값은 관련된 면이 가지고 있는 특징을 기반으로 합니다. 스택 또는 전장에서는, 어떤 면이 위쪽을 향했는지를 고려하십시오. 다른 모든 영역에서는, 전면만을 고려하십시오. 이는 변신하는 양면 카드의 마나 값이 결정되는 방법과는 다릅니다.
- 선택적 양면 카드는 변신될 수 없으며 변신된 채로 전장에 놓일 수도 없습니다. 선택적 양면 카드를 변신시키거나 변신된 채로 전장에 놓으라고 요구하는 지시는 모두 무시하십시오.

## 양면 카드에 대한 일반적인 정보

- 양면 카드의 전면과 후면은 카드명, 유형, 하위 유형, 능력 등 서로 다른 특성을 가지고 있습니다. 양면 카드가 스택 또는 전장에 있는 동안에는, 현재 위로 향한 면의 특성만을 고려하십시오. 다른 면의 특성은 무시됩니다.
- 양면 카드가 스택 또는 전장에 있지 않다면, 전면의 특성만을 고려합니다. 예를 들어, 위 카드는 무덤으로 가기 전에 블랙스 탐색으로 발동되었다고 해도 무덤에서는 짜증나는 해충, 블랙스의 특성만을 가집니다.
- 어떤 효과가 양면 카드를 전장에 놓지만, 해당 카드의 전면이 전장에 놓일 수 없는 경우, 그 카드는 전장에 들어오지 않습니다. 예를 들어, 어떤 효과가 전면이 순간마법인 선택적 양면 카드를 추방했다가 전장으로 되돌리는 경우, 순간마법은 전장에 놓일 수 없기 때문에 해당 카드는 추방 영역에 남습니다. (*스트릭스해이븐*에는 전면이 순간마법 또는 집중마법인 선택적 양면 카드가 없습니다.)
- 어떤 효과가 플레이어에게 카드 이름을 선택하라고 지시하는 경우, 어느 쪽 이름이든 선택될 수 있습니다. 어떤 효과 또는 연결된 능력이 선택된 이름을 가진 주문이 발동되는 것 및/또는 선택된 이름을 가진 대지가 플레이되는 것을 언급하는 경우, 해당 효과 또는 능력은 선택된 이름만을 고려하며, 다른 면의 이름은 고려하지 않습니다.
- 커맨더 변형 규칙에서, 양면 카드의 색 정체성은 양쪽 면의 마나 비용과 규칙 문구란의 마나 기호를 모두 종합하여 결정됩니다. 어느 쪽에든 색 지시자 또는 기본 대지 유형이 있는 경우, 이 또한 고려 대상에 포함됩니다.
- 양면 카드의 한 면 또는 양면에는 다른 면에 대한 알림이 표기되어 있을 수 있습니다. 이 알림 문구는 게임플레이에는 아무런 영향을 주지 않습니다.
- 각 양면 카드는 각 면의 좌상단에 아이콘 표시가 되어 있습니다. 이 세트의 선택적 양면 카드에서는, 전면에는 검은색 삼각형 한 개가, 후면에는 하얀색 삼각형 두 개가 표시되어 있습니다.

## 대체 카드 사용

- 덱에 있는 카드들은 서로 구별할 수 없는 것이 매우 중요합니다. 양면 카드에도 이를 적용하기 위해, 일부 *스트릭스해이븐* 부스터팩에 포함된 대체 카드를 사용할 수 있습니다. 대체 카드는 숨겨진 영역 또는 양면 카드의 정체가 감춰지는 장소(뒷면 상태로 추방된 경우의 추방 영역 등)에서 양면 카드 대신 사용할 수 있습니다. 대체 카드 사용은 선택사항입니다. 하지만 토너먼트에서는 양면 카드를 가진 플레이어가 대체 카드나 불투명 카드 슬리브(또는 둘 다)를 사용해야 합니다.
- 대체 카드가 대신하려는 각각의 양면 카드를 실제로 보유하고 있어야 합니다. 양면 카드는 덱의 나머지 카드 및 사이드보드와 따로 두어야 합니다.
- 대체 카드는 양면 카드를 대신하는 경우에만 덱에 포함될 수 있습니다.
- 대체 카드가 어떤 양면 카드를 대신하는지를 명확하게 표시해야 합니다. 대체 카드에는 최소한 한쪽 면의 이름이 적혀 있어야 하고, 해당 카드가 가지고 있는 다른 정보들 또한 어느 쪽 면인지에 무관하게 기재할 수 있습니다. 카드에서 제공되지 않는 정보는 대체 카드에 기재할 수 없습니다.
- 게임 중에, 대체 카드는 해당 카드가 대신하는 양면 카드로 간주됩니다.

- 대체 카드가 공개된 영역(전장, 무덤, 스택 또는 뒷면 상태로 추방된 경우를 제외한 추방 영역)에 들어가면, 실제 양면 카드를 사용하고 대체 카드는 한쪽에 따로 놓으십시오. 양면 카드가 숨겨진 영역(손 또는 서고)에 놓이면, 대체 카드를 다시 사용하십시오.
- 양면 카드가 뒷면 상태로 추방되거나 뒷면 상태로 전장에 놓인 경우에는 뒷면 상태의 대체 카드나 불투명 카드 슬리브(또는 둘 다)를 사용하여 정체가 숨겨진 상태를 유지하십시오.
- 일부 예전 세트에서는, 대체 카드가 해당 세트의 양면 카드 또는 혼합 카드의 목록을 나열한 체크리스트로 제공되었습니다. *스트릭스헤이븐* 대체 카드는 그러한 양면 카드들을 대신하기 위해서도 사용할 수 있습니다. 대체 카드에 어떤 정보가 적힐 수 있는지에 대해서는 똑같은 규칙이 적용됩니다.

## 스트릭스헤이븐 메인 세트 카드별 설명

### 학문적 논쟁

{R}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 가능하면 이 턴에 방어한다. 당신은 그 생물이 턴종료까지 대공을 가지게 할 수 있다.

학습한다. *(당신은 게임 밖에서 당신이 소유한 수업 카드 한 장을 공개하고 그 카드를 당신의 손에 넣거나, 카드 한 장을 버린 후 카드 한 장을 뽑을 수 있다.)*

- 그 생물은 방어자지정단이 시작될 때 방어할 수 있는 경우에만 방어합니다. 이때 해당 생물이 탭되어 있거나, 방어할 수 없게 만드는 주문이나 능력의 영향을 받고 있거나, 그 조종자나 해당 플레이어가 조종하는 플레인즈워커를 공격하는 생물이 없다면 그 생물은 방어하지 않습니다. 방어하려면 비용을 지불해야 할 경우, 플레이어는 그 비용을 지불하지 않아도 됩니다. 비용을 지불하지 않으면 그 생물은 방어하지 않습니다.
- 해당 생물의 조종자가 그 생물이 방어할 공격 중인 생물을 선택합니다.
- 당신은 학문적 논쟁이 해결되는 시점에 해당 생물이 턴종료까지 대공을 얻을지 여부를 선택합니다.

### 학문적 보호 관찰

{1}{W}

집중마법 — 수업

하나를 선택한다 —

- 대지가 아닌 카드 이름 하나를 선택한다. 상대들은 당신의 다음 턴까지 선택된 이름을 가진 주문을 발동할 수 없다.
- 대지가 아닌 지속물을 목표로 선택한다. 당신의 다음 턴까지, 그 지속물은 공격하거나 방어할 수 없고, 그 지속물의 활성화능력은 활성화될 수 없다.

- 첫 번째 모드에 대해서는, 카드의 이름을 선택하고 학문적 보호 관찰의 효과가 적용되기 시작하는 사이의 시점에는 아무도 주문을 발동할 수 없습니다.
- 학문적 보호 관찰은 집중마법이지만, 몇몇 특이한 상황에서는 다른 주문들에 대응해서 발동될 수 있습니다. 어떤 식으로든 학문적 보호 관찰이 해결되는 시점에 이미 스택에 있던, 선택된 이름을 가진 주문은 영향을 받지 않습니다.
- 선택된 이름의 주문이 발동될 수는 없지만, 그 이름을 가진 카드가 (지속물 카드라면) 여전히 다른 효과에 의해 전장에 놓일 수는 있습니다.
- 당신은 선택적 양면 카드의 어느 쪽 이름이든 호명할 수 있지만, 둘 모두를 호명할 수는 없고, 분할 카드의 어느 한 쪽 이름을 호명할 수 있지만, 둘 모두를 호명할 수는 없습니다. 상대는 여전히 당신이 호명하지 않은 면 또는 반쪽을 발동할 수 있습니다.
- 당신이 두 번째 모드로 생물이 아닌 지속물을 목표로 정하고 그 목표가 나중에 생물이 되는 경우, 그 생물은 여전히 당신의 다음 턴까지 공격하거나 방어할 수 없습니다.
- 활성화능력은 콜론(쌍점)을 포함합니다. 이 능력들은 일반적으로 "[비용]: [능력]"으로 표시됩니다. 일부 키워드 능력들(장착 등)은 활성화능력으로, 설명 문구에 콜론이 있습니다. 격발능력 ("~할 때," "~할 때마다," 또는 "~에,"가 들어간 문장)은 영향을 받지 않습니다.

#### 접근 터널

대지

{T}: {C}를 추가한다.

{3}, {T}: 공격력이 3 이하인 생물을 목표로

정한다. 이 턴에 그 생물은 방어될 수 없다.

- 공격력이 3 이하인 생물이 방어되고 나면, 접근 터널의 두 번째 능력은 해당 생물을 방어되지 않은 상태로 만들어 주지 못합니다.
- 접근 터널의 두 번째 능력이 해결되려는 시점에 목표 생물의 공격력이 3 보다 큰 경우, 그 능력은 해결되지 않습니다. 그러나, 능력이 해결된 다음 해당 생물의 공격력이 3 을 초과하도록 높아진 경우, 그 생물은 여전히 해당 턴에 방어될 수 없습니다.

#### 뛰어난 연금술사

{3}{G}

생물 — 엘프 드루이드

2/5

{T}: 원하는 색의 마나 한 개를 추가한다.

{T}: 한가지 색의 마나 X 개를 추가한다. X 는

당신이 이 턴에 얻은 생명점이다.

- 뛰어난 연금술사의 두 번째 능력은 당신이 해당 턴에 잃은 생명점을 고려하지 않고 당신이 얻은 생명점의 총점을 계산합니다. 예를 들어, 당신이 해당 턴에 생명 3 점을 잃고 생명 3 점을 얻었다면, 당신은 마나 세 개를 추가합니다.

에테르 나선

{3}{G}{U}

집중마법

지속물을 목표로 정한다. 그 지속물을 소유자의 손으로 되돌린다. 당신의 무덤에 있는 지속물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 당신의 손으로 되돌린다.

- 당신은 에테르 나선을 발동하기 위해 유효한 목표 두 개를 선택해야 합니다. 당신의 무덤에 지속물 카드가 없거나 전장에 지속물이 없다면, 당신은 이 주문을 발동하기 시작할 수 없습니다.
  - 에테르 나선이 해결되려는 시점에 한 목표만이 여전히 유효한 목표인 경우, 에테르 나선은 여전히 해결되고 남아 있는 목표에 대해 적절한 행동을 수행합니다.
- 

열정적인 먼지연설가

{4}{R}

생물 — 미노타우로스 주술사

3/4

열정적인 먼지연설가가 공격할 때마다, 당신은 당신의 무덤에 있는 순간마법 또는 집중마법 카드 한 장을 당신의 서고 맨 밑에 넣을 수 있다. 그렇게 한다면, 당신의 서고 맨 위 카드 두 장을 추방한다. 당신은 이 턴에 그 카드들을 플레이할 수 있다.

- 열정적인 먼지연설가의 능력으로 추방된 카드들은 앞면 상태로 추방됩니다.
  - 열정적인 먼지연설가가 전장을 떠나거나 다른 플레이어가 열정적인 먼지연설가의 조종권을 얻는다고 해도 당신은 그 카드들을 플레이할 수 있습니다.
  - 열정적인 먼지연설가로 추방된 카드를 플레이하는 것은 해당 카드들을 플레이하는 것에 대한 일반 규칙을 따릅니다. 해당 카드의 비용이 있다면 이를 지불하고 모든 발동 시기 제한에 따라야 합니다. 예를 들어, 이렇게 추방된 카드 중 하나가 생물 카드인 경우, 당신은 여전히 당신의 본단계에 스택이 비어 있는 경우에만 해당 카드의 마나 비용을 지불하여 발동할 수 있습니다.
  - 효과를 통해 해당 턴에 대지를 추가로 플레이하도록 허용되지 않은 한, 열정적인 먼지연설가에 의해 추방된 대지 카드는 당신이 그 턴에 대지를 플레이하지 않았을 경우에만 플레이할 수 있습니다. 대부분의 경우, 당신이 대지 카드 두 장을 추방하는 경우, 당신은 그 카드들을 두 장 다 플레이할 수는 없습니다.
  - 열정적인 먼지연설가로 추방되었지만, 당신이 플레이하지 않은 카드들은 추방된 채로 남습니다. 당신은 그 카드들을 나중 턴에 플레이할 수 없으며, 이는 열정적인 먼지연설가의 능력이 다시 격발하더라도 마찬가지입니다.
-

거만한 시인

{1}{B}

생물 — 인간 흑마법사

2/1

거만한 시인이 공격할 때마다, 당신은 생명 2 점을

지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 거만한 시인은

턴종료까지 비행을 얻는다.

- 당신은 능력이 해결되는 시점에 생명 2 점을 지불할지 여부를 선택합니다. 선택하고 나면, 아무도 거만한 시인이 비행을 얻기 전에 대응할 수 없습니다.

---

강화술사 권투선수

{1}{G}{G}

생물 — 트롤 드루이드

3/3

돌진

당신이 대지를 여덟 개 이상 조종하는 한, 강화술사

권투선수는 +5/+5 를 받는다.

////

메아리치는 방정식

{3}{U}{U}

집중마법

당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 당신이

조종하는 다른 각 생물은 턴종료까지 그 생물의

복사본이 되며, 목표 생물이 전설적인 경우 그

생물들은 전설적이 아니다.

- 생물들이 받은 피해는 턴이 종료되며 제거될 때까지 남아 있으므로, 해당 턴에 당신이 조종하는 대지의 수가 여덟 개 미만이 되는 경우 강화술사 권투선수가 입은 치명적이지 않은 피해가 치명적인 피해로 바뀔 수도 있습니다.
- 메아리치는 방정식은 목표 생물에 인쇄되어 있는 값들을 복사합니다. 이 주문은 해당 생물의 위에 놓여 있는 카운터 또는 그 생물의 공격력, 방어력, 유형, 색 등을 변경하는 효과는 복사하지 않으며, 복사본이 되는 생물은 이미 자신에게 적용되어 있는 효과나 놓여져 있는 카운터들을 제거하지 않습니다. 특히, 메아리치는 방정식은 목표를 생물로 만들어주고 있는 유형 변경 효과를 복사하지 않습니다. 예를 들어, 당신이 생물이 된 대지를 선택한 경우, 당신의 다른 모든 생물들은 턴종료까지 생물이 아닌 대지가 되게 됩니다.
- 선택된 생물이 다른 무언가를 복사하고 있는 경우, 당신이 조종하는 다른 생물들은 선택된 생물이 복사하고 있는 대상을 복사합니다.
- 목표 생물이 토큰인 경우, 당신이 조종하는 다른 생물들은 그 토큰을 만든 효과가 명시한 토큰의 원본 속성을 복사합니다. 이런 경우 해당 생물들 중 토큰이 아닌 것들은 어느 것도 토큰이 되지 않습니다. 비슷하게, 목표 생물이 토큰이 아닌 생물인 경우, 당신이 조종하는 생물 토큰은 토큰이 아니게 되지 않습니다.
- 메아리치는 방정식은 메아리치는 방정식이 해결되는 시점에 당신이 조종하고 있던 생물들에게만 영향을 미칩니다. 해당 턴 나중에 전장에 들어오는 생물들은 선택된 생물의 복사본이 되지 않습니다.

---

질서대학 학장, 아우구스타

{2}{W}

전설적 생물 — 인간 성직자

1/3

당신이 조종하는 다른 탭된 생물들은 +1/+0 을 받는다.

당신이 조종하는 다른 언탭된 생물들은 +0/+1 을 받는다.

당신이 공격할 때마다, 당신이 조종하는 각 생물을 언탭한 후, 당신이 조종하는 생물들을 원하는 수만큼 탭한다.

////

훈돈대학 학장, 플라르그

{1}{R}

전설적 생물 — 오크 주술사

2/2

{T}, 카드 한 장을 버린다: 카드 한 장을 뽑는다.

{4}{R}, {T}: 마나 값이 3 이하이며 전설적이 아니고 대지가 아닌 카드가 공개될 때까지 당신의 서고 맨 위 카드를 공개한다. 당신은 마나 비용을 지불하지 않고 그 카드를 발동할 수 있다. 이렇게 발동되지 않은 공개된 카드는 모두 당신의 서고 맨 밑에 무작위로 넣는다.

- "다른 탭된 생물들"이라는 용어에도 불구하고, 아우구스타의 첫 번째 능력은 아우구스타가 탭되었는지 아닌지를 상관하지 않습니다. 두 번째 능력도 마찬가지입니다. 두 능력 모두 아우구스타가 전장에 있는 한 적용됩니다.
- 아우구스타의 마지막 능력은 당신이 아우구스타로 공격하지 않았어도 아무 생물로 공격하면 격발합니다.
- 아우구스타의 마지막 능력은 이 턴에 공격한 생물들뿐만이 아니라 당신이 조종하는 모든 생물을 언탭합니다. 그런 뒤 당신이 원한다면 어떤 생물들을 탭할 지를 선택합니다.
- 공격 중인 생물을 언탭해도 그 생물은 전투에서 제거되지 않습니다. 그 생물은 여전히 정상적으로 공격합니다.
- 훈돈대학 학장, 플라르그의 두 번째 능력은 해당 능력이 해결되는 동안 주문의 일반적인 타이밍 제한을 무시하고 주문을 발동하게 해 줍니다.

---

높지 그로프

{1}{G}

생물 — 식물 개

5/4

이 주문을 발동하기 위한 추가비용으로, 생물 한 개를 희생하거나 {3}을 지불한다.

- 이 주문을 발동하기 위해서는 생물을 정확히 한 개 희생하거나 또는 {3}을 추가로 지불해야 합니다. 이중 한 가지 비용을 지불하지 않고는 발동할 수 없고, 이 비용들을 여러 번 반복해서 지불할 수도 없습니다.
- 플레이어들은 늪지 그로프가 발동되었고 그에 대한 비용이 모두 지불되고 난 후에만 이에 대응할 수 있습니다. 어떠한 플레이어도 당신이 희생하려는 생물을 파괴함으로써 당신이 이 주문을 발동하는 것을 막거나 마나를 더 많이 지불하게 할 수 없습니다.

검 역사가  
 {r/w}{r/w}{r/w}{r/w}  
 생물 — 인간 성직자  
 2/3  
 당신이 조종하는 공격 중인 생물들은 이단공격을 가진다.

- 검 역사가 선제공격 전투피해를 입힌 뒤 일반 전투피해를 입히기 전에 전장을 떠나는 경우 (아마도 공격해서 선제공격 피해를 받아 파괴되었기 때문 등으로), 당신이 조종하는 공격 중인 생물들은 이단공격을 잃게 됩니다. 이단공격이 없는 생물은 그 생물이 해당 턴에 이미 선제공격 피해를 입힌 경우 일반 전투피해를 입히지 않습니다.

짜증나는 해충, 블랙스  
 {2}{G}  
 전설적 생물 — 해충  
 3/2  
 당신이 조종하는 다른 해충, 박쥐, 곤충, 뱀, 거미는 +1/+1 을 받는다.  
 짜증나는 해충, 블랙스가 죽을 때, 당신은 생명 4 점을 얻는다.  
 ///  
 블랙스 탐색  
 {2}{B}{B}  
 집중마법  
 당신의 서고 맨 위 카드 다섯 장을 본다. 그중 원하는 수만큼을 당신의 손으로 가져갈 수 있고 나머지는 당신의 무덤에 넣는다. 당신은 이렇게 당신의 손으로 가져온 카드 한 장당 생명 3 점을 잃는다.

- 어떤 생물이 블랙스가 신경쓰고 있는 생물 유형을 한 개보다 많이 가지고 있는 경우, 블랙스가 당신의 꿈에 나와 악몽을 꾸게 할 수는 있어도, 블랙스가 받는 +1/+1 보너스는 한 번만 적용됩니다.
- 블랙스 탐색을 해결하는 동안, 당신은 충분한 생명점이 없는 경우에도 카드를 원하는 만큼 당신의 손으로 가져갈 수 있습니다. 당신에게 "그런 뒤에 게임에서 패배하겠습니다."라고 말하는 것보다는 더 나은 계획이 있을 거라고 여길 뿐이지요.

피의 시대 장군  
{1}{R}  
생물 — 신령 전사  
2/2

{T}: 공격 중인 신령들은 턴종료까지 +1/+0 을 받는다.

- 피의 시대 장군의 활성화능력은 해당 능력이 해결되는 시점에 공격 중인 신령들에게만 영향을 줍니다. 공격 중인 신령이 없을 때 능력을 활성화하는 경우, 그 능력은 아무런 효과도 가지지 않으며, 이는 당신이 해당 턴 나중에 하나 이상의 신령으로 공격하는 경우에도 마찬가지입니다.
- 일단 활성화능력이 해결되고 나면, +1/+0 보너스를 받는 신령들은 턴종료까지 이를 유지하며, 이는 그 신령들이 공격을 중지하거나 신령이 아니게 되더라도 마찬가지입니다.

---

피 연구자  
{1}{B}{G}  
생물 — 흡혈귀 드루이드  
2/2

호전적 (이 생물은 두 개 이상의 생물에만 방어될 수 있다.)

당신이 생명점을 얻을 때마다, 피 연구자에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

- 당신이 피 연구자가 치명적인 피해를 입은 것과 동시에 생명점을 얻는 경우, 피 연구자는 자신의 능력으로 +1/+1 카운터를 올려놓기 전에 죽습니다.
- "당신이 생명점을 얻을 때마다" 격발하는 능력은 생명점을 얼마나 얻었는지에 상관없이 생명점을 얻는 각 사건에 대해 한 번만 격발합니다.
- 생명연결을 가진 각 생물이 전투피해를 입으면 생명점을 얻는 사건이 그 수만큼 서로 독립적으로 발생합니다. 예를 들어, 플레이어가 조종하는 생물 중 두 개가 생명연결 능력을 가지고 있고 이들이 동시에 전투피해를 입었다면, "당신이 생명점을 얻을 때마다" 능력이 두 번 격발됩니다. 그러나 생명연결 능력을 가진 생물 하나가 동시에 여러 생물, 플레이어 및/또는 플레인즈워커에 전투피해를 입힐 경우(돌진 능력이 있거나 상대가 이 생물을 여러 생물로 막은 경우) 해당 능력은 한 번만 격발됩니다.
- 당신이 무엇인가에 대해 "각각" 생명점을 일정량 얻는 경우, 그 생명점은 하나의 사건으로 얻는 것이며 능력은 한 번만 격발됩니다.

---

책벌레  
{7}{G}  
생물 — 원  
7/7

돌진  
책벌레가 전장에 들어올 때, 당신은 생명 3 점을 얻고 카드 한 장을 뽑는다.

{2}{G}: 책벌레를 당신의 무덤에서 당신의 서고 맨 위에서 세 번째에 놓는다.

- 책벌레가 자신의 마지막 능력에 대응해 당신의 무덤에서 제거된 경우, 책벌레는 당신의 서고에 놓이지 않습니다.
- 책벌레의 마지막 능력이 해결될 때 당신의 서고에 카드가 0 장 또는 1 장 있는 경우, 책벌레는 서고 맨 밑에 놓입니다.

---

책에 파묻다

{4}{U}

순간마법

이 주문이 공격 중인 생물을 목표로 한다면 이

주문은 발동하는 데 {2}가 덜 든다.

생물을 목표로 정한다. 그 생물을 소유자의 서고 맨

위에서 두 번째에 놓는다.

- 책에 파묻다가 해결될 때 목표 생물의 조종자의 서고에 카드가 한 장도 없는 경우, 그 생물은 해당 플레이어의 서고 맨 위 카드가 됩니다.

---

정면 돌파

{G}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지

돌진을 얻는다.

카드 한 장을 뽑는다.

- 정면 돌파가 해결되기 전에 목표가 유효하지 않게 되는 경우 (아마도 상대방이 그 목표를 파괴하는 등의 이유로), 당신은 카드를 뽑지 않습니다.

---

목소리 큰 고문서, 코디

{3}

전설적 마법물체 생물 — 자동기계

1/4

당신은 지속물 주문을 발동할 수 없다.

{4}, {T}: {W}{U}{B}{R}{G}를 추가한다. 당신이

이 턴에 다음 주문을 발동할 때, 더 적은 마나 값을

가진 순간마법 또는 집중마법 주문이 추방될 때까지

당신의 서고 맨 위 카드를 추방한다. 턴종료까지,

당신은 그 카드의 마나 비용을 지불하지 않고 그

카드를 발동할 수 있다. 이런 식으로 추방된 다른 각

카드는 당신의 서고 맨 밑에 무작위로 놓는다.

- 지속물 주문은 마법물체, 생물, 부여마법, 플레인즈워커 주문입니다. 당신은 여전히 대지를 플레이하고 순간마법 및 집중마법 주문을 발동할 수 있습니다. 다른 효과들은 여전히 지속물을 전장에 놓을 수 있습니다.

- 당신이 코드를 조종하는 동안 (누가 코드를 정말로 "조종"할 수 있겠습니까마는), 당신은 선택적 양면 카드의 순간마법 또는 집중마법 면을 발동할 수 있으며, 이는 다른 면이 지속물 면이라고 해도 마찬가지입니다.
- 코드의 활성화능력은 마나 능력입니다. 이 능력은 무효화되거나 대응할 수 없고, 당신은 주문을 발동하는 동안 이 능력을 활성화할 수 있습니다. 그렇게 한다면, 해당 주문이 당신이 이 턴에 발동하는 "다음 주문"이 됩니다.
- 코드의 두 번째 능력에 의해 생성된 자연격발능력은 해당 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 능력은 주문이 무효화되거나 다른 이유로 해결되지 않는다고 해도 해결됩니다.
- 당신은 앞면 상태로 카드들을 추방합니다. 모든 플레이어가 그 카드들을 볼 수 있습니다.
- 마지막으로 추방된 카드는 즉시 발동되는 것이 아닙니다. 당신은 현행 턴의 턴종료 전까지 그 카드를 발동할 수 있습니다. 당신이 그 카드를 발동하지 않는 경우, 그 카드는 추방 영역에 남습니다.
- "마나 비용을 지불하지 않고" 주문을 발동하는 경우, 어떠한 대체 비용도 지불하겠다고 선택할 수 없습니다. 하지만 추가비용은 지불할 수 있습니다. 발동할 카드에 필수적인 추가비용이 있다면, 그 비용을 반드시 지불해야만 주문을 발동할 수 있습니다.
- 카드의 마나 비용에 {X}가 있는 경우, 마나 비용을 지불하지 않고 그 카드를 발동할 때에는 그 값으로 0 을 선택해야 합니다.
- 능력을 격발시킨 주문의 마나 값은 해당 주문을 발동하기 위해 지불한 총 비용과 무관하게 마나 비용에 의해서만 결정됩니다.
- 추방 영역에 있는 양면 카드의 유형 및 마나 값은 그 카드의 전면에 있는 특성만으로 결정됩니다. 분할 카드의 마나 값은 분할 카드의 두 반쪽을 모두 합한 총 마나 값입니다.
- 당신이 더 낮은 마나 값을 가진 순간마법 또는 집중마법을 추방하지 않고 서고 전체를 추방하는 경우, 당신은 추방된 카드들을 무작위해서 당신의 서고를 만들고 효과가 종료됩니다. 영원히 계속해서 카드들을 추방하고 서고를 섞지 않습니다.

#### 음모 이론가

{1}{R}

생물 — 인간 주술사

2/2

음모 이론가가 공격할 때마다, 당신은 {1}을

지불하고 카드 한 장을 버릴 수 있다. 그렇게

한다면, 카드 한 장을 뽑는다.

당신이 대지가 아닌 카드를 한 장 이상 버릴 때마다,

당신은 당신의 무덤에서 그 카드들 중 한 장을

추방할 수 있다. 그렇게 한다면, 당신은 이 턴에 그

카드를 플레이할 수 있다.

- 음모 이론가의 능력을 해결하는 동안, 당신은 카드를 여러 장 뽑기 위해 {1}을 지불하고 카드를 버리는 일을 여러 번 수행할 수 없습니다.
- 두 번째 능력으로 추방되는 카드는 앞면 상태로 추방됩니다. 그 카드를 발동하는 것은 그 카드를 발동하는 일반적인 규칙을 따릅니다. 당신은 해당 카드의 비용을 지불해야 하며, 적절한 타이밍 규칙을 따라야 합니다. 예를 들어, 생물 카드는 여전히 스택이 비어 있고 당신의 본단계일 때만

발동할 수 있습니다. 대부분의 경우, 당신이 상대의 턴 동안 순간마법이 아닌 카드를 추방하는 경우, 당신은 해당 턴에 그 카드를 발동할 수 없습니다.

---

격납 용기 파손

{2}{G}

집중마법 — 수업

마법물체 또는 부여마법을 목표로 정한다. 그

목표를 파괴한다. 그 지속물의 마나 값이 2

이하라면, "이 생물이 죽을 때, 당신은 생명 1 점을

얻는다."를 가진 1/1 흑색 및 녹색 해충 생물 토큰

한 개를 만든다.

- 격납 용기 파손이 해결되고 목표 마법물체의 마나 값이 2 이하이지만 파괴되지는 않은 경우 (아마도 무적을 가지고 있는 등의 이유로), 당신은 여전히 해충 한 개를 만듭니다.
  - 격납 용기 파손원이 해결되려고 할 때 마법물체 또는 부여마법이 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않으며 아무 효과도 발생하지 않습니다. 당신은 해충을 만들지 않습니다.
- 

파지직거리는 힘

{X}{X}{X}{R}{R}

집중마법

원하는 목표를 최대 X 개까지 정한다. 파지직거리는

힘은 그 목표들에게 X의 다섯 배만큼 피해를

입힌다.

- 당신의 X의 값으로 1을 선택하는 경우, 파지직거리는 힘은 발동하는 데 {3}{R}{R}이 들고 단일 목표에 피해 5 점을 입힙니다. 당신의 X의 값으로 2를 선택하는 경우, 파지직거리는 힘은 발동하는 데 {6}{R}{R}이 들고, 최대 두 개의 목표에 각각 피해 10 점씩을 입히는 식으로 증가합니다.
- 

도태 의식

{2}{B}{G}

집중마법

마나 값이 2 이하이며 대지가 아닌 각 지속물을

파괴한다. 이런 식으로 파괴된 각 지속물마다 {B}

또는 {G}를 추가한다.

- 당신은 파괴된 각 지속물에 대해 {B} 또는 {G} 어느 쪽을 추가할 지를 선택합니다. 한쪽 색으로 제한되지 않습니다.
-

### 학업의 정점

{X}{U}{R}

#### 집중마법

당신의 서고 맨 위 카드 X 장을 추방한다. 이런 식으로 추방된 각 대지 카드마다, 보물 토큰 한 개를 만든다. 이런 식으로 추방된 각 청색 카드마다, 카드 한 장을 뽑는다. 이런 식으로 추방된 각 적색 카드마다, 학업의 정점은 각 상대에게 피해 1 점을 입힌다.

- 당신은 위에 나열된 행동들을 취하기 전에 당신의 서고에서 카드 X 장을 모두 추방합니다.
- 추방된 카드가 청색이자 적색인 경우, 학업의 정점은 각 상대에게 피해 1 점을 입히고 당신은 카드 한 장을 뽑습니다.
- 적색 카드가 여러 장 추방되는 경우, 모든 피해는 단일 사건으로써 입혀집니다.

---

### 대모고스 슬픔포식자

{1}{B}{b/g}{G}

생물 — 악마

7/6

당신의 유지단 시작에, 생물 한 개를 희생한다. 당신이 대모고스 슬픔포식자를 희생할 때, 각 상대는 카드 한 장을 버리고, 당신은 카드 한 장을 뽑으며, 당신은 생명 2 점을 얻는다.

- 대모고스 슬픔포식자의 두 번째 능력은 당신의 대모고스 슬픔포식자의 첫 번째 능력으로 대모고스 슬픔포식자를 희생하는 경우에도 격발합니다. 다른 이유로 희생하더라도 여전히 격발합니다.

---

### 치명적 조합

{B}{G}

#### 집중마법

각 플레이어는 생물 또는 플레인즈워커 한 개를 희생한다. 당신이 이런 식으로 지속물을 희생했다면, 당신은 당신의 무덤에 있는 다른 지속물 카드를 당신의 손으로 되돌릴 수 있다.

- 먼저 현행플레이어가 어떤 생물 또는 플레인즈워커를 희생할지를 선택하고, 그런 뒤 다른 각 플레이어가 턴 순서에 따라 앞에서 어떤 선택이 이루어졌는지를 아는 채로 똑같이 진행합니다. 그런 다음 그 지속물들이 모두 동시에 희생됩니다.
- 당신이 치명적 조합을 발동했고 그 주문이 해결되는 시점에 생물 또는 플레인즈워커를 조종하고 있는 경우, 그중 하나를 반드시 희생해야 합니다.
- 당신은 치명적 조합이 해결되면서 지속물이 희생되고 난 후에 원한다면 당신의 손으로 되돌릴 지속물 카드를 선택합니다.

- 당신이 희생한 바로 그 카드를 되돌릴 수는 없습니다.

---

억류의 소용돌이

{W}

부여마법 — 마법진

대지가 아닌 지속물에 부여

부여된 지속물은 공격하거나 방어할 수 없으며, 그

지속물의 활성화능력은 활성화될 수 없다.

{3}: 억류의 소용돌이를 파괴한다. 당신의

상대들만이 이 능력을 활성화할 수 있고 집중마법

시기에만 활성화할 수 있다.

- 다인전 게임에서는, 억류의 소용돌이가 부여된 지속물을 조종하는 상대뿐 아니라 아무 상대나 억류의 소용돌이의 마지막 능력을 활성화할 수 있습니다.

---

집어삼키는 덩굴손

{1}{G}

집중마법

당신이 조종하는 생물과 당신이 조종하지 않는 생물

또는 플레인즈워커를 각각 목표로 정한다. 첫 번째

목표는 두 번째 목표에게 자신의 공격력만큼 피해를

입힌다. 두 번째 목표가 이 턴에 죽을 때, 당신은

생명 2 점을 얻는다.

- 집어삼키는 덩굴손은 당신이 조종하지 않는 목표 생물 또는 플레인즈워커가 이 턴에 죽을 때마다 격발하는 지연격발능력을 생성하며, 이는 그 목표가 집어삼키는 덩굴손이 해결되면서 입은 피해로 죽는 것이 아니더라도 격발합니다.

---

영혼의 그릇, 디나

{B}{G}

전설적 생물 — 드라이어드 드루이드

1/3

당신이 생명점을 얻을 때마다, 각 상대는 생명

1 점을 잃는다.

{1}, 다른 생물 한 개를 희생한다: 영혼의 그릇,

디나는 턴종료까지 +X/+0 을 받는다. X 는 희생된

생물의 공격력이다.

- 디나의 첫 번째 능력은 생명점을 얼마나 얻었는지와는 무관하게 각각의 생명점 획득 사건마다 한 번씩만 격발합니다.
- 디나의 첫 번째 능력이 해결될 때, 생명점을 얼마나 얻었는지와는 무관하게 각 상대는 생명점을 1 점씩만 잃습니다.

- 생명연결을 가진 각 생물이 전투피해를 입히면 생명점을 얻는 사건이 그 수만큼 서로 독립적으로 발생합니다. 예를 들어, 플레이어가 조종하는 생물 중 두 개가 생명연결 능력을 가지고 있고 이들이 동시에 전투피해를 입혔다면, "당신이 생명점을 얻을 때마다" 능력이 두 번 격발됩니다. 그러나 생명연결 능력을 가진 생물 하나가 동시에 여러 생물, 플레이어 및/또는 플레인즈워커에 전투피해를 입힐 경우(돌진 능력이 있거나 상대가 이 생물을 여러 생물로 막은 경우) 해당 능력은 한 번만 격발됩니다.
- X는 생물이 전장에 있을 때 가지고 있던 공격력이며, 무덤에서 가지고 있는 공격력이 아닙니다.

#### 영으로 나누기

{2}{U}

순간마법

마나 값이 1 이상인 주문 또는 지속물을 목표로

정한다. 그 목표를 소유자의 손으로 되돌린다.

학습한다. (당신은 게임 밖에서 당신이 소유한 수업

카드 한 장을 공개하고 그 카드를 당신의 손에

넣거나, 카드 한 장을 버린 후 카드 한 장을 뺄 수

있다.)

- 어떤 효과가 주문의 복사본을 소유자의 손으로 되돌리는 경우, 복사본은 사라집니다.

#### 복수 전공

{G}{U}

순간마법

당신이 조종하는 생물 주문을 목표로 정한다. 그

주문을 복사한다. 그 주문이 전설적인 경우

복사본은 전설적이 아니다. (생물 주문의 복사본은

토큰이 된다.)

- 생물 주문이 복사되는 경우, 복사본 주문이 해결되면 주문의 복사본을 전장에 놓는 것이 아니라 토큰으로써 전장에 들어옵니다. 지속물 주문이 지속물이 되는 과정에 적용되는 규칙이 주문의 복사본이 토큰이 되는 과정에 적용됩니다.
- 주문의 복사본이 해결되어 전장에 들어온 토큰은 "만들어진" 것이 아닙니다.

#### 용의 접근

{2}{R}

집중마법

용의 접근은 각 상대에게 피해 3 점을 입힌다.

당신은 용의 접근 및 당신의 무덤에 있는 이름이

용의 접근인 카드 네 장을 추방할 수 있다. 그렇게

한다면, 당신의 서고에서 용 생물 카드 한 장을

찾아, 전장에 놓은 후, 서고를 섞는다.

이름이 용의 접근인 카드는 덱에 몇 장이든 넣을 수

있다.

- 대부분의 경우, 당신은 이름이 용의 접근인 카드를 다섯 장 (스택에서 해결되는 주문 한 장 및 당신의 무덤에 있는 네 장) 추방해야 용 카드를 찾을 수 있습니다. 그러나, 용의 접근이 복사본인 경우, 당신은 여전히 그 복사본 및 당신의 무덤에 있는 이름이 용이 접근인 카드 네 장을 추방해서 용 카드를 찾을 수 있습니다. 추방된 복사본은 그런 뒤 사라집니다.
- 용의 접근의 마지막 능력은 당신이 "네 장 제한" 규칙을 무시하게 해 줍니다. 형식에 따른 제한을 무시하게 해 주지는 않습니다. 예를 들어, 스트릭스헤이븐 리미티드 이벤트 중에는, 당신의 개인적인 수집 목록에서 용의 접근을 추가할 수 없습니다.

용수호자 정예병

{1}{G}

생물 — 인간 드루이드

2/2

*마도제작술* — 당신이 순간마법 또는 집중마법

주문을 발동하거나 복사할 때마다, 용수호자

정예병에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

{4}{G}{G}: 용수호자 정예병에 놓인 +1/+1

카운터의 수를 두 배로 늘린다.

- 지속물의 +1/+1 카운터 수를 두 배로 만들려면, 그 지속물이 이미 가지고 있는 카운터와 동일한 수의 +1/+1 카운터를 올려놓으십시오. 카운터를 올려놓는 것과 상호작용하는 다른 카드들은 이 효과에 적절하게 상호작용하게 됩니다.

꿈 올빼미

{2}{U}

생물 — 조류 환영

3/2

비행

꿈 올빼미가 주문의 목표가 될 때, 꿈 올빼미를

희생한다.

꿈 올빼미가 죽을 때, 학습한다. (*당신은 게임*

*밖에서 당신이 소유한 수업 카드 한 장을 공개하고*

*그 카드를 당신의 손에 넣거나, 카드 한 장을 버린*

*후 카드 한 장을 뽑을 수 있다.*)

- 꿈 올빼미가 주문의 목표가 되는 경우, 꿈 올빼미는 해당 주문이 해결되려 하기 전에 희생됩니다. 꿈 올빼미가 해당 주문의 유일한 목표인 경우, 그 주문은 해결되지 않고 스택에서 제거되며, 그 주문의 지시는 전혀 수행되지 않게 됩니다.

생태학적 감상

$\{X\}_2\{G\}$

집중마법

당신의 서고 및 무덤에서 서로 이름이 다르며 각각  
마나 값이  $X$  이하인 생물 카드를 최대 네 장까지  
찾아 그 카드들을 공개한다. 상대는 이 카드들 중 두  
장을 선택한다. 선택된 카드들을 당신의 서고에  
섞어넣고 나머지를 전장에 놓는다. 생태학적 감상을  
추방한다.

- 당신이 카드를 네 장보다 적게 선택하는 경우, 그중 두 장은 여전히 당신의 서고로 섞어 넣어집니다. 당신이 카드를 한 장이나 두 장 선택하는 경우, 이는 아무 생물도 전장에 놓이지 않게 되는 결과를 초래합니다.

---

이프리트 불꽃화가

$\{3\}_R$

생물 — 이프리트 주술사

1/4

이단공격

이프리트 불꽃화가가 플레이어에게 전투피해를  
입힐 때마다, 당신의 무덤에 있는 순간마법 또는  
집중마법 카드를 목표로 정한다. 당신은 마나  
비용을 지불하지 않고 그 카드를 발동할 수 있다. 그  
주문이 당신의 무덤에 들어가려고 하면, 대신 그  
주문을 추방한다.

- 이프리트 불꽃화가의 격발능력은 당신이 그 주문의 타이밍 제한을 무시하고 해당 주문을 즉시 발동할 수 있게 해 줍니다. 해당 능력은 당신이 그 카드를 나중에 발동하겠다고 선택할 수 있게 해 주지 않습니다.
  - "마나 비용을 지불하지 않고" 주문을 발동하는 경우, 어떠한 대체 비용도 지불하겠다고 선택할 수 없습니다. 하지만 추가비용은 지불할 수 있습니다. 주문에 필수적인 추가비용이 있는 경우, 그 비용을 지불해야 주문을 발동할 수 있습니다.
  - 카드의 마나 비용에  $\{X\}$ 가 있는 경우, 마나 비용을 지불하지 않고 그 카드를 발동할 때에는 그 값으로 0을 선택해야 합니다.
-

정령 표현주의자  
{u/r}{u/r}{u/r}{u/r}  
생물 — 오크 마법사  
4/4

*마도제작술* — 당신이 순간마법 또는 집중마법 주문을 발동하거나 복사할 때마다, 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 턴종료까지, 그 생물은 "이 생물이 전장을 떠나려 하면, 대신 이 생물을 다른 곳에 놓는 대신 추방한다." 및 "이 생물이 추방 영역에 놓일 때, 4/4 청색 및 적색 정령 생물 토큰 한 개를 만든다."를 얻는다. (그 능력은 개별적으로 격발된다.)

- 정령 표현주의자의 오라클 문구가 개정되었습니다. 공식 문구는 위에 게시되어 있습니다. 특히, 목표 생물에게 제공된 두 번째 능력은 해당 생물을 추방하는 사람이 그 생물의 조종자가 아니더라도 상관하지 않습니다. 해당 생물이 어떤 이유로든 추방 영역에 놓이게 되면, 능력이 격발합니다.
- 당신이 생물 토큰을 정령 표현주의자의 능력의 목표로 정했고, 그 토큰이 전장을 떠나려 하는 경우, 그 토큰은 사라지기 전에 여전히 (아주 잠깐 동안) 추방되며, 당신은 여전히 정령 토큰을 만들게 됩니다.
- 마도제작술 능력이 같은 생물을 목표로 해서 여러 번 격발하고 해결된 경우, 해당 생물은 마도제작술 능력이 제공한 두 격발 능력 각각을 여러 개 가지게 됩니다. 가지게 된 두 번째 능력은 각각 개별적으로 격발하며, 당신은 각각에 대해 정령 토큰을 한 개씩 만들게 됩니다. (첫 능력을 여러 번 받은 것에는 추가적인 효과가 없습니다.)

---

정예 주문구속자  
{2}{W}  
생물 — 인간 성직자  
3/1

*비행*  
정예 주문구속자가 전장에 들어올 때, 상대를 목표로 정한다. 그 플레이어의 손을 본다. 당신은 그중에서 대지가 아닌 카드 한 장을 추방할 수 있다. 그 카드가 추방된 채로 있는 한, 그 카드의 소유자는 그 카드를 플레이할 수 있다. 이런 식으로 발동되는 주문은 발동하는 데 {2}가 더 든다.

- 추방된 카드를 플레이하는 것은 모든 일반적인 타이밍 제한을 따릅니다.
  - 추방된 카드가 선택적 양면 카드이고 그 카드의 후면이 대지인 경우, 그 카드의 소유자는 해당 카드를 대지로 플레이할 수 있습니다. (그 카드의 전면도 대지였다면 애초에 추방할 수 없었다는 점에 유의하십시오.)
-

발생 시퀀스

{1}{G}

집중마법

당신의 서고에서 기본 대지 카드를 찾아, 그 카드를 전장에 탭된 채로 놓은 후, 서고를 섞는다. 그 대지는 0/0 녹색 및 청색 프렉탈 생물이 되고 여전히 대지이다. 이 턴에 당신의 조종하에 전장에 들어온 각 대지마다 그 생물에 +1/+1 카운터를 올려놓는다.

- 전장에 들어오는 시점의 대지는 다른 효과에 의해 생물이 되지 않는 한 생물이 아닙니다. 생물이 전장에 들어올 때마다 격발되는 능력은 격발되지 않습니다.
- 발생 시퀀스의 마지막 문장은 자신이 전장에 놓은 대지도 계산합니다.

---

유레카의 순간

{2}{G}{U}

순간마법

카드 두 장을 뽑는다. 당신은 당신의 손에서 대지 카드 한 장을 전장에 놓을 수 있다.

- 당신의 손에서 대지 카드를 전장에 놓는 것은 대지를 플레이하는 것과는 다릅니다. 당신이 이미 해당 턴에 대지를 플레이했거나 상대의 턴에 유레카의 순간을 발동한 경우에도 대지를 놓을 수 있습니다.

---

기하급수적 성장

{X}{X}{G}{G}

집중마법

생물을 목표로 정한다. 턴종료까지, 그 생물의 공격력을 X 번 두 배로 만든다.

- 어떤 효과가 생물의 공격력을 "두 배"로 하라고 지시하는 경우, 그 생물은  $+X/+0$  을 받습니다. X는 해당 효과가 적용되기 시작하는 시점의 그 생물의 공격력입니다. (이는 당신이 주문을 발동할 때 선택한 X 값이 아닙니다.)
  - 기하급수적 성장은 생물의 공격력을 순차적으로 두 배로 만들며, 한꺼번에 모두 일어나는 것이 아닙니다. 예를 들어, X가 3 이고 당신이 2/2 생물을 목표로 정한 경우, 당신은 그 생물의 공격력을 4 로 만들고, 그런 다음 8 로, 그런 후 세 번째로 16 이 되게 해 턴종료까지 그 생물이 16/2 가 되게 합니다.
  - 생물의 공격력이 두 배가 되기 전에 0 미만인 상태라면, 그 생물은 대신  $-X/-0$  을 받습니다. X는 그 생물의 공격력이 0 보다 얼마나 작은 지입니다. 예를 들어, 어떤 효과가 5/5 생물에  $-7/-0$  을 주어  $-2/5$  생물이 된 경우, 그 생물의 공격력을 두 배로 하면  $-4/5$  생물이 됩니다.
-

표현력 있는 재연

{U}{R}

집중마법

당신의 서고 맨 위 카드 세 장을 본다. 그중 한 장은 당신의 손에, 한 장은 당신의 서고 맨 밑에 놓고, 한 장은 추방한다. 당신은 이 턴에 그 추방된 카드를 플레이할 수 있다.

- 추방된 카드들은 그 카드를 추방한 효과에 명시되지 않은 한 앞면 상태로 추방됩니다.
- 당신이 이 턴에 추방된 카드를 플레이하겠다고 선택한 경우, 당신은 여전히 그 카드의 모든 비용을 지불하고 모든 타이밍 제한을 따라야 합니다. 그 카드가 대지라면, 당신은 플레이 가능한 대지 회수가 남아 있지 않은 한 그 카드를 플레이할 수 없습니다.
- 당신이 해당 카드를 플레이하지 않는 경우, 그 카드는 추방된 채로 남습니다. 나중 턴에 플레이할 수 없습니다.

---

오리크 지배자, 엑스투스

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

전설적 생물 — 인간 흑마법사

2/4

이단공격

*마도제작술* — 당신이 순간마법 또는 집중마법 주문을 발동하거나 복사할 때마다, 당신의 무덤에 있는 전설적이 아닌 생물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 당신의 손으로 되돌린다.

////

피의 화신 각성

{6}{B}{R}

집중마법

이 주문을 발동하기 위한 추가비용으로, 당신은 생물을 원하는 만큼 희생할 수 있다. 이 주문은 이렇게 희생된 생물 한 개당 발동하는 데 {2}가 덜 든다.

각 상대는 생물 한 개를 희생한다. 신속 및 "이 생물이 공격할 때마다, 이 생물은 각 상대에게 피해 3 점을 입힌다."를 가진 3/6 흑색 및 적색 화신 생물 토큰 한 개를 만든다.

- 전설적이 아닌 생물 카드를 되돌리는 행동은 선택사항이 아닙니다. 당신의 무덤에 해당되는 카드가 최소한 한 장 이상 있다면, 당신은 마도제작술 능력으로 그 카드를 목표로 정해야 합니다.
- 피의 화신 각성의 첫 번째 능력은 자신의 비용을 {B}{R}보다 낮게 감소시킬 수 없습니다. 그러나, 당신은 더이상 비용을 감소할 수 없더라도 원하는 만큼 생물을 희생할 수 있습니다.
- 피의 화신 각성을 달성하기 위한 추가비용이 있다면 이를 모두 포함한 뒤에 해당 카드의 비용 감소를 적용하십시오. 예를 들어, 엑스투스가 당신의 커맨더이고 "커맨더 세금"으로 추가비용이 {6} 적용된다면, 당신은 생물 네 개를 희생하고 피의 화신 각성을 {4}{B}{R}로 발동할 수 있습니다.

- 피의 화신 각성이 해결되면서, 턴 순서로 다음 차례인 첫 상대(또는, 상대방의 턴인 경우 턴을 가진 상대)부터 자신이 조종하는 생물 한 개를 선택한 후, 다른 각 상대들이 (있는 경우) 앞에 어떤 선택이 이루어졌는지를 아는 상태로 턴 순서대로 똑같이 합니다. 그 후 선택된 생물들이 동시에 희생됩니다.
- 주문이 해결될 때 희생할 생물이 있는 플레이어가 아무도 없어도 피의 화신은 각성하게 됩니다.

열정적인 숙련

{3}{R}{R}

집중마법

당신은 이 주문의 마나 비용을 지불하는 대신

{2}{R}{R}를 지불할 수 있다.

마나 비용 대신 {2}{R}{R}이 지불되었다면, 상대

한 명이 원하는 수만큼 카드를 버린 후, 그만큼

카드를 뽑는다.

당신의 서고에서 카드를 최대 세 장까지 찾아,

당신의 손에 넣고, 서고를 섞은 후, 카드 세 장을

무작위로 버린다.

- {2}{R}{R} 비용이 지불되었다면, 열정적인 숙련이 해결되면서 상대가 얼마나 많은 카드를 버릴 지, 그리고 어떤 카드를 버릴 지를 선택합니다. 그 플레이어는 카드를 버리지 않겠다고 선택할 수 있습니다.

불꽃두루마리 사제

{1}{R}

생물 — 인간 주술사

2/1

상대가 마나 능력이 아닌 능력을 활성화할 때마다,

불꽃두루마리 사제는 그 플레이어에게 피해 1 점을

입힌다.

{1}{R}: 불꽃두루마리 사제는 턴종료까지 +2/+0 을

받는다.

////

침묵 속의 축제

{W}{W}

순간마법

당신의 상대들은 이 턴에 주문을 발동하거나

플레인즈워커의 충성 능력을 활성화할 수 없다.

침묵 속의 축제를 추방한다.

- 활성화하는 데 마나 비용이 있는 활성화능력은 해당 능력이 마나를 생성하고 목표가 없지 않은 한 "마나 능력"이 아닙니다.
- 활성화능력은 쌍점을 포함하며 "[비용]:[효과]"의 형태로 나타납니다. 장착 등 일부 키워드는 활성화능력으로, 설명 문구에 쌍점이 있습니다. 플레인즈워커의 충성 능력 또한 활성화능력입니다.

- 어떤 주문 또는 능력에 대응해 침묵 속의 축제를 발동하는 것은 해당 주문 또는 능력에는 영향을 주지 않습니다. 즉, 이 주문은 무효화 주문이 아닙니다.

---

낙제  
{1}{B}  
순간마법  
생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 -X/-  
X를 받는다. X는 7에서 그 생물의 조종자의 손에  
있는 카드 수를 뺀 수이다.

- X의 값은 낙제가 해결되면서 계산됩니다.
- 낙제가 해결되는 시점에 목표 생물의 조종자의 손에 카드가 일곱 장 이상 있는 경우, 그 생물은 -0/-0을 받습니다. 이 효과는 절대로 그 생물의 공격력 또는 방어력을 올려 주지 않습니다.

---

자양강장음료  
{G}  
순간마법  
당신은 생명 2점을 얻는다. 생물을 목표로 정한다.  
그 생물은 턴 종료까지 +X/+X를 받는다. X는  
당신이 이 턴에 얻은 생명점이다.

- 자양강장음료는 당신이 해당 턴에 잃은 생명점을 고려하지 않고 당신이 얻은 생명점의 총점을 계산합니다. 예를 들어, 당신이 어떤 턴에 생명 2점을 잃고 생명 3점을 얻었다면, 당신은 자양강장음료로 생명 2점을 더 얻고 목표 생물은 +5/+5를 받게 됩니다.

---

서리 사기꾼  
{2}{U}  
생물 — 조류 마법사  
2/2  
비행  
서리 사기꾼이 전장에 들어올 때, 상대가 조종하는  
생물을 목표로 정한다. 그 생물을 탭한다. 그 생물은  
조종자의 다음 언택단에 언택되지 않는다.

- 이미 탭된 생물도 서리 사기꾼의 능력의 목표로 정할 수 있습니다. 그 생물은 조종자의 다음 언택단에 언택되지 않습니다.
-

씩씩대는 조각상

{3}{R}

생물 — 신령

4/3

한 장 이상의 카드가 당신의 무덤을 떠날 때마다,

씩씩대는 조각상은 각 상대에게 피해 1 점을

입힌다.

- 카드 여러 장이 동시에 당신의 무덤을 떠나는 경우, 이 능력은 한 번만 격발하며, 피해를 1 점만 입히게 됩니다.

---

백지상태

{2}{B}

집중마법

플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 카드 두

장을 버린다. 그 후 그 플레이어의 무덤에 있는 모든

카드를 추방한다.

- 백지상태가 해결되는 시점에 목표 플레이어의 손에 카드가 한 장 있는 경우, 그 플레이어는 그 카드를 버리고 그 플레이어의 무덤에 있는 모든 카드가 추방됩니다. 그 플레이어의 손에 카드가 없는 경우, 당신은 단순히 그 플레이어의 무덤에 있는 카드를 모두 추방합니다.

---

황금 비율

{1}{G}{U}

집중마법

당신이 조종하는 생물들의 서로 다른 각 공격력마다

카드를 한 장씩 뽑는다.

- 생물들은 공격력이 서로 같지 않다면 다른 공격력을 가지고 있는 것입니다. 예를 들어, 당신이 공격력이 2 인 생물 한 개, 공격력이 1 인 생물 두 개, 그리고 공격력이 -1 인 생물 한 개를 조종하고 있다면, 당신은 황금 비율이 해결되면서 카드 세 장을 뽑습니다.

---

히죽거리는 화염령

{2}{R}

생물 — 정령

2/2

{R}, 히죽거리는 화염령을 소유자의 손으로

되돌린다: {C}{C}{R}를 추가한다. 집중마법

시기에만 활성화할 수 있다.

- 히죽거리는 화염령의 능력이 타이밍 제한을 가지고 있기는 하지만, 이 능력은 여전히 마나 능력입니다. 스택에 쌓이지 않으므로 이에 대응할 수 없습니다.
- 당신이 당신의 본단계에 정상적으로 히죽거리는 화염령을 발동하면, 히죽거리는 화염령이 전장에 들어오고 당신이 우선권을 받게 됩니다. 이로 인해 다른 능력이 격발하지 않았다면,

당신은 다른 플레이어가 히죽거리는 화염령을 전장에서 제거할 수 있는 기회를 가지기 전에 즉시 히죽거리는 화염령의 능력을 활성화할 수 있습니다.

---

무한을 통제하다

{1}{B}{B}{B}{G}{G}

순간마법

당신의 손과 무덤을 교환한다.

무한을 통제하다를 추방한다.

- 이런 식으로 당신의 무덤에 놓이는 카드들은 버려진 것이 아닙니다. 당신이 카드를 버릴 때 격발하는 능력은 격발하지 않습니다.
  - 당신의 무덤 또는 손에 카드가 한 장도 없는 경우, 교환은 여전히 발생합니다. 한쪽 영역에 카드가 있다면, 당신은 여전히 그곳에 있는 카드들을 다른 영역으로 옮기게 됩니다.
  - 당신이 당신의 턴 정화단에 최대 손크기(보통 7 장)보다 많은 카드를 손에 가지고 있는 경우, 최대 손크기에 맞춰 카드를 버려야 합니다.
- 

열띤 토론

{2}{R}

순간마법

이 주문은 무효화될 수 없다. (보호진 능력에 의한 것도 포함된다.)

생물 또는 플레인즈워커를 목표로 정한다. 열띤

토론은 그 목표에게 피해 4 점을 입힌다.

- 열띤 토론이 해결되려고 할 때 목표가 유효하지 않은 경우 (아마도 그 목표가 이에 대응해 적색으로부터 보호를 얻었기 때문 등의 이유로), 열띤 토론은 스택에서 제거되고 아무 피해도 입혀지지 않습니다.
- 

유령대장장이 호프리

{3}{R}{W}

전설적 생물 — 드워프 성직자

4/5

당신이 조종하는 신령들은 +1/+1 을 받고 돌진 및 신속을 가진다.

당신이 조종하는 토큰이 아닌 다른 생물이 죽을 때마다, 그 카드를 추방한다. 그렇게 한다면, 그 생물의 복사본이지만 자신의 다른 유형에 더불어 신령이며 "이 생물이 전장을 떠날 때, 그 추방된 카드를 당신의 무덤으로 되돌린다."를 가진 토큰을 만든다.

- 유령대장장이 호프리의 마지막 능력은 그 능력이 신령 토큰에게 제공하는 능력과 연결되어 있습니다. 어떤 대체효과가 당신이 이 효과로 신령 토큰을 한 개보다 많이 만들게 하는 경우, 그

토큰들은 모두 이 능력을 가지며, 추방된 카드는 그 토큰들 중 아무 토큰이 전장을 떠나면 무덤으로 되돌려지게 됩니다.

- 다른 생물이 신령 토큰의 복사본으로써 전장에 들어오거나 다른 효과가 신령 토큰의 복사본을 만드는 경우, 그 복사본은 호프리가 제공한 격발능력을 가지게 되지만, 호프리의 능력과 연결되지는 않기 때문에 전장을 떠나더라도 카드를 무덤으로 되돌리지 않습니다.
- 당신이 만든 각각의 신령 토큰들은 당신이 해당 토큰을 만들어낸 능력을 해결하면서 추방한 카드만을 참조합니다. 그 토큰이 전장을 떠날 때, 당신은 그 카드만을 무덤으로 되돌리며, 호프리로 추방한 다른 카드들은 되돌리지 않습니다.
- 당신이 카드를 추방할 수 없는 경우 (아마도 다른 효과가 격발능력이 해결되기 시작하기 전에 그 카드를 이동시켰기 때문 등의 이유로), 당신은 토큰을 만들지 않습니다.
- 복사본은 해당 생물이 죽기 직전에 전장에 존재하던 시점의 복사 가능한 값을 복사하며, 그 카드가 추방되기 전에 무덤에 존재하던 값을 복사하는 것이 아닙니다.
- 토큰은 원본 생물 카드에 원래 적혀 있던 능력만을 복사합니다(해당 생물이 다른 카드를 복사하고 있던 경우는 제외, 아래 참조). 해당 생물의 탭된 상태, 해당 생물이 가진 카운터, 부착된 마법진과 장비, 복사가 아닌 효과에 의해 변형된 공격력, 방어력, 유형, 색 등은 복사하지 않습니다.
- 복사된 생물이 원래 다른 것을 복사했던 생물이라면, 해당 토큰은 원본 생물의 복사본으로 전장에 들어옵니다.
- 복사한 생물이 전장에 들어올 때 격발되는 능력을 가지고 있다면 그 능력은 토큰이 전장에 들어올 때에도 격발됩니다. "[이 생물이] 전장에 들어오면서" 또는 "[이 생물은] 전장에 ~를 가지고 들어온다"라는 식으로 표기된 생물의 능력 또한 적용됩니다.

---

#### 망신주기

{W}{B}

집중마법

상대를 목표로 정한다. 그 플레이어는 자신의 손을 공개한다. 그중 대지가 아닌 카드 한 장을 선택한다. 그 플레이어는 그 카드를 버린다. 당신이 조종하는 생물 한 개에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

- 당신이 생물을 하나도 조종하지 않아도 망신주기를 발동할 수 있습니다.
- 당신은 망신주기가 해결되면서 상대의 손이 공개된 뒤에 어느 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올릴지를 선택합니다.

---

#### 역사 조명

{2}{R}{R}

집중마법 — 수업

카드를 원하는 수만큼 버린 후, 그만큼 카드를 뽑는다. 그 후 당신의 무덤에 카드가 일곱 장 이상 있다면, 3/2 적색 및 백색 신령 생물 토큰 한 개를 만든다.

- 역사 조명이 해결되면서 아무 카드도 버리지 않겠다고 선택할 수 있습니다. 그렇게 하는 경우에는 아무 카드도 뽑지 않지만, 여전히 신령은 만들 수 있습니다.
- 역사 조명은 해결을 마치기 전까지 스택에 남으므로, 당신의 무덤에 있는 카드 수를 계산할 때 자신을 포함해 세지 않습니다.

아르카비오스의 예언자, 자드지

{6}{U}{U}

전설적 생물 — 인간 마법사

5/5

카드 한 장을 버린다: 아르카비오스의 예언자, 자드지를 소유자의 손으로 되돌린다.

*마도제작술* — 당신이 순간마법 또는 집중마법 주문을 발동하거나 복사할 때마다, 당신의 서고 맨 위 카드를 공개한다. 그 카드가 대지가 아닌 카드라면, 당신은 그 카드의 마나 비용 대신 {1}을 지불하고 그 카드를 발동할 수 있다. 그 카드가 대지 카드라면, 그 카드를 전장에 놓는다.

////

예언을 향한 모형

{2}{G}{G}

집중마법

당신은 당신의 손에서 대지 카드를 원하는 수만큼 전장에 놓을 수 있다. 그 후 당신이 대지를 여덟 개 이상 조종한다면, 당신은 카드 한 장을 버릴 수 있다. 그렇게 한다면, 예언을 향한 모형을 소유자의 손으로 되돌린다.

- 전장에 대지를 놓는 것은 해당 턴에 대지를 플레이하는 것으로 계산되지 않으며 일반적인 타이밍 제한을 사용하지 않습니다.
- 당신은 자드지의 격발능력으로 공개된 대지가 아닌 카드를 발동하지 않겠다고 선택할 수 있습니다. 발동하지 않으면, 그 카드는 서고 맨 위에 남습니다.
- 당신이 자드지의 능력으로 공개한 카드를 발동하는 경우, 당신은 일반적인 타이밍 제한을 무시합니다.
- 당신이 자드지의 격발능력으로 선택적 양면 카드를 공개한 경우, 두 면이 모두 대지가 아니라면, 당신은 마나 비용을 지불하는 대신 {1}을 지불해 어느 면이든 발동할 수 있습니다. 후면만이 대지인 경우, 전면을 발동할 수 있습니다. 두 면이 모두 대지인 경우, 당신은 그 카드를 전면인 상태로 전장에 놓게 됩니다.
- 당신이 자드지의 마도제작술 능력을 사용해 마나 비용에 {X}가 있는 주문을 발동하는 경우, X의 값으로는 0을 선택해야만 합니다.
- 마도제작술 능력이 해당 주문에 {1}이라는 대체비용을 제공해 주므로, 당신은 적용될 수도 있는 다른 대체비용을 지불할 수는 없습니다. 그러나, 추가비용은 지불할 수 있으며, 필수적인 추가비용은 반드시 지불해야 합니다.

- 자드지의 활성화능력은 자드지가 전장에 있는 동안에만 활성화할 수 있습니다. 능력이 해결되는 시점에 자드지가 더이상 전장에 없는 경우, 자드지는 자신을 다른 영역에서 당신의 손으로 되돌리지 않습니다.

---

불가사의 현자, 카스미나

{1}{G}{U}

전설적 플레인즈워커 — 카스미나

2

당신이 조종하는 다른 각 플레인즈워커는 불가사의 현자, 카스미나의 충성 능력을 가진다.

+2: 점술 1 을 한다.

-X: 0/0 녹색 및 청색 프랙탈 생물 토큰 한 개를 만든다. 그 생물에 +1/+1 카운터 X 개를 올려놓는다.

-8: 당신의 서고에서 이 플레인즈워커와 색을 공유하는 순간마법 또는 집중마법 카드를 찾아, 그 카드를 추방한 후, 서고를 섞는다. 당신은 마나 비용을 지불하지 않고 그 카드를 발동할 수 있다.

- 당신이 조종하는 다른 각 플레인즈워커들은 자신의 고유한 능력에 더불어 카스미나의 충성 능력들을 얻습니다. 당신이 조종하는 각 플레인즈워커에 대해, 당신은 여전히 해당 턴에 대한 그 플레인즈워커의 충성 능력을 한 개만 활성화할 수 있습니다.
  - 당신이 다른 플레인즈워커로 카스미나의 마지막 충성 능력을 활성화하는 경우, 당신은 카스미나가 아니라 그 플레인즈워커와 색을 공유하는 카드를 찾습니다. 당신은 플레인즈워커가 무색이더라도 무색 카드를 찾을 수 없습니다.
-

물질대학 학장, 키안

{2}{G}

전설적 생물 — 엘프 드루이드

2/2

{T}: 당신의 서고 맨 위 카드를 추방한다. 그 카드가 대지 카드라면, 그 카드를 당신의 손에 넣는다. 그렇지 않다면, 그 카드에 학습 카운터 한 개를 올려놓는다.

{4}{G}: 0/0 녹색 및 청색 프랙탈 생물 토큰 한 개를 만든다. 그 생물에 추방 영역에 있고 학습 카운터가 놓여 있는 당신이 소유한 대지가 아닌 카드들이 가지고 있는 서로 다른 마나 값마다 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

////

이론대학 학장, 임브라함

{2}{U}{U}

전설적 생물 — 조류 마법사

3/3

비행

{X}{U}{U}, {T}: 당신의 서고 맨 위 X 장을 추방하고 각 카드에 학습 카운터를 한 개씩 올려놓는다. 그 후 당신은 추방 영역에 있고 학습 카운터가 놓여 있는 당신이 소유한 카드 한 장을 당신의 손에 넣을 수 있다.

- 카드들은 효과가 별다르게 지시하지 않는 한 앞면 상태로 추방됩니다.
- 학습 카운터가 놓여 추방된 카드들은 키안이나 임브라함이 전장을 떠나더라도 학습 카운터를 계속 유지합니다.
- 키안과 임브라함 둘 모두의 두 번째 능력은 추방 영역에 있는 당신이 소유하며 학습 카운터를 가지고 있는 모든 카드를 확인하며, 이는 다른 지속물, 예를 들면 다른 키안 또는 임브라함에 의해 추방된 카드들도 포함합니다.
- 당신은 임브라함의 마지막 능력을 활성화하면서 X의 값으로 0을 선택할 수 있습니다. 그렇게 한다면, 당신은 서고에서 아무 카드도 추방하지 않습니다. 그러나, 당신은 여전히 이전에 학습 카운터를 올려놓고 추방된 카드들 중 한 장을 당신의 손에 넣게 됩니다.

---

잉크 결투사, 킬리안

{W}{B}

전설적 생물 — 인간 흑마법사

2/2

생명연결

호전적 (이 생물은 두 개 이상의 생물에만 방어될 수 있다.)

당신이 발동하는 주문 중 생물을 목표로 하는 주문은 발동하는 데 {2}가 덜 든다.

- 잉크 결투사, 킬리안은 주문의 마나 비용 중에서 유색 마나 요구사항을 줄여 주지 않습니다.

- 킬리안은 대체비용을 줄여 줄 수 있습니다. 예를 들어, 당신이 생물을 목표로 정해 악의적인 속련을 발동하면서 대체비용인  $\{1\}\{B\}$ 를 지불하겠다고 선택하는 경우, 그 비용은  $\{B\}$ 로 줄어들게 됩니다.
- 주문에 추가비용이 있는 경우, 비용 감소를 적용하기 전에 그러한 추가분을 먼저 적용하십시오.

#### 수맥 기원술

$\{5\}\{G\}$

집중마법

0/0 녹색 및 청색 프랙탈 생물 토큰 한 개를 만든다.

그 생물에 +1/+1 카운터 X 개를 올려놓는다. X는

당신이 조종하는 대지의 수이다.

- 당신이 조종하는 대지의 수는 수맥 기원술이 해결되면서 계산됩니다.

#### 로어홀드 견습생

$\{R\}\{W\}$

생물 — 인간 성직자

2/2

*마도제작술* — 당신이 순간마법 또는 집중마법

주문을 발동하거나 복사할 때마다, 턴종료까지,

당신이 조종하는 신령 생물들은 "{T}: 이 생물은 각

상대에게 피해 1 점을 입힌다."를 얻는다.

- 로어홀드 견습생의 능력은 당신이 조종하는 신령 생물들에게 "{T}: 이 생물은 각 상대에게 피해 1 점을 입힌다."를 여러 번 줄 수 있습니다. 그러나, 각각의 신령은 한 번에 한 능력만을 활성화할 수 있으며, 각각의 능력은 여전히 피해 1 점만을 입힙니다.

#### 로어홀드 명령

$\{3\}\{R\}\{W\}$

순간마법

돌을 선택한다 —

- 3/2 적색 및 백색 신령 생물 토큰 한 개를 만든다.

- 당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 +1/+0 을 받고 무적 및 신속을 얻는다.

- 원하는 목표를 정한다. 로어홀드 명령은 그 목표에게 피해 3 점을 입힌다. 플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 생명 3 점을 얻는다.

- 지속물 한 개를 희생한 후, 카드 두 장을 뽑는다.

- 주문의 지시는 순서대로 이행됩니다. 당신이 첫 번째와 두 번째 모드를 선택하는 경우, 로어홀드 명령이 만드는 신령 토큰은 +1/+0, 무적, 신속을 가지게 됩니다. 당신이 첫 번째 및 네 번째 모드를 선택하는 경우, 당신은 로어홀드 명령이 만든 신령 토큰을 희생할 수 있습니다.

- 세 번째 모드가 선택되었고 로어홀드 명령이 해결되려는 시점에 어떤 식으로든 두 목표가 모두 유효하지 않게 된 경우, 주문 전체가 아무 것도 하지 않습니다.

---

대소용돌이 유즈  
{1}{U}{u/r}{R}  
생물 — 지니 마법사  
2/4  
비행

대소용돌이 유즈가 공격할 때마다, 당신이 이 턴에 발동하는 다음 순간마법 또는 집중마법 주문은 발동하는 데 {X}가 덜 든다. X는 이 능력이 해결될 때 대소용돌이 유즈가 가지고 있는 공격력이다.

- 주문의 총 비용을 결정하려면, 지불하려는 마나 비용 또는 대체비용에 비용 증가분을 추가한 다음 비용 감소분(대소용돌이 유즈의 격발능력 등)을 적용하십시오. 주문의 마나 값은 해당 주문을 발동하기 위해 지불한 총 비용과 무관하게 마나 비용에 의해서만 결정됩니다.
- 대소용돌이 유즈의 비용 감소는 주문의 총 비용에서 일반 마나만을 감소시켜 줍니다. 유색 마나 요구량은 감소시킬 수 없습니다.

---

마도사 결투  
{2}{G}  
집중마법  
이 주문은 당신이 이 턴에 다른 순간마법 또는 집중마법 주문을 발동했다면 발동하는 데 {2}가 덜 든다.  
당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +1/+2를 받는다. 그 후 당신이 조종하지 않는 생물을 목표로 정한다. 첫 번째 목표는 두 번째 목표와 싸운다. (각 생물은 서로에게 각자의 공격력만큼 피해를 입힌다.)

- 주문의 총 비용을 결정하려면, 지불하려는 마나 비용 또는 대체비용에 비용 증가분을 추가한 다음 비용 감소분(마도사 결투의 효과 등)을 적용하십시오. 마도사 결투의 마나 값은 이 주문을 발동하기 위한 총 비용이 얼마였는지에 상관없이 항상 3입니다.
  - 마도사 결투를 발동하려면 반드시 당신이 조종하는 생물 하나와 당신이 조종하지 않는 생물 하나를 목표로 정해야 합니다.
  - 마도사 결투가 해결되려는 시점에 당신이 조종하는 생물이 유효한 목표가 아니라면, 그 생물은 +1/+2를 받지 못합니다. 당신이 조종하는 생물이 유효한 목표지만 당신이 조종하지 않는 생물이 유효한 목표가 아니라면, 당신이 조종하는 생물은 여전히 +1/+2를 받습니다. 어느 경우든, 싸움은 일어나지 않고 아무 생물도 피해를 입히거나 입지 않습니다.
-

마도사 사냥꾼

{3}{B}

생물 — 괴수

3/4

상대가 순간마법 또는 집중마법 주문을 발동하거나 복사할 때마다, 그 플레이어는 생명 1 점을 잃는다.

- 마도사 사냥꾼의 격발능력은 해당 능력을 격발시킨 주문이 해결되기 전에 해결됩니다.

---

불타는 걸작

{6}{U}{R}

순간마법

원하는 수만큼 원하는 목표를 정한다. 불타는 걸작은 그 목표들에게 피해 4 점을 당신이 분배한 대로 나누어 입힌다. 지속물 두 개를 목표로 정한다. 그 지속물들을 탭한다. 4/4 청색 및 적색 정령 생물 토큰 한 개를 만든다. 카드 두 장을 뽑는다. {u/r}{u/r}, 불타는 걸작을 버린다: 보물 토큰 한 개를 만든다.

- 당신은 불타는 걸작을 발동하면서 불타는 걸작의 모든 목표를 선택합니다. 이는 첫 번째 효과에 대한 목표 최대 네 개 및 두 번째 효과에 대한 목표 지속물 두 개를 포함합니다.
- 당신은 또한 불타는 걸작을 발동하면서 첫 번째 목표 집단에 피해 4 점이 어떻게 분배될지를 선택합니다. 당신은 해당 목표들 각각이 최소한 피해 1 점을 입게 해야 합니다.
- 당신은 두 번째 효과에 대해 서로 다른 목표 지속물 두 개를 선택해야만 합니다. 이미 탭되어 있는 지속물도 선택할 수 있습니다.
- 이 주문에서 두 번 등장하는 "목표"라는 단어 각각에 대해, 동일한 지속물이 목표로 선택될 수 있습니다. 즉, 당신은 불타는 걸작이 생물 또는 플래인즈워커에게 피해를 입힌 뒤 그 지속물을 탭하게 할 수 있습니다. (저희는 당신이 도대체 왜 그러려는 건지를 이해해 보려고 애써봤지만, 당신은 비범한 학생이니까요.)
- 어떤 식으로든 불타는 걸작이 해결되려는 시점에 불타는 걸작의 모든 목표가 유효하지 않은 경우, 아무 효과도 일어나지 않습니다. 당신은 정령 토큰을 만들거나 카드 두 장을 뽑지 않게 됩니다.

---

실체화 현자

{g/u}{g/u}{g/u}{g/u}

생물 — 인간 마법사

2/2

실체화 현자가 전장에 들어올 때, 0/0 녹색 및 청색 프렉탈 생물 토큰 한 개를 만든다. 그 생물에 +1/+1 카운터 X 개를 올려놓는다. X는 당신의 손에 있는 카드의 수이다.

- X는 실체화 현자의 격발능력이 해결되는 시점에 당신의 손에 있는 카드의 수입니다.

---

마스코트 가로채기

{3}{R}

집중마법

이 주문이 생물 토큰을 목표로 한다면 이 주문은  
발동하는 데 {3}이 덜 든다.

생물을 목표로 정한다. 턴종료까지 그 생물의  
조종권을 얻는다. 그 생물은 언택되고 그 생물은  
턴종료까지 +2/+0 을 받고 신속을 얻는다.

- 주문의 총 비용을 결정하려면, 지불하려는 마나 비용 또는 대체비용에 비용 증가분을 추가한 다음 비용 감소분(마스코트 가로채기의 효과 등)을 적용하십시오. 마스코트 가로채기의 마나 값은 이 주문을 발동하기 위한 총 비용이 얼마였는지에 상관없이 항상 4 입니다.

---

대칭연구의 대가

{2}{G}{G}

생물 — 코뿔소 드루이드

4/4

대공

당신이 조종하는 공격력이 자신의 방어력과 같은  
생물이 공격할 때마다, 그 생물은 턴종료까지  
돌진을 얻는다.

- 대칭연구가 대가의 격발능력은 생물이 공격할 때 그 생물이 가지고 있는 공격력 및 방어력만을 봅니다. 일단 능력이 격발되고 나면, 그 생물의 공격력 또는 방어력을 변경하는 것은 그 생물이 돌진을 얻지 못하게 하거나 그 생물로부터 돌진을 제거하지 않습니다.

---

스승의 지도

{2}{U}

집중마법

당신이 이 주문을 발동할 때, 당신이 플레인즈워커,  
성직자, 드루이드, 주술사, 흑마법사, 또는 마법사를  
조종한다면 이 주문을 복사한다.

점술 1 을 한 후, 카드 한 장을 뽑는다.

- 당신이 스승의 지도를 발동할 때 당신이 어떤 지속물들을 조종하는지와 무관하게 격발능력이 격발합니다. 능력이 해결되면서, 이 능력은 당신이 능력에 나열된 유형 또는 하위 유형을 가진 지속물들 중 최소한 한 개 이상을 조종하는지를 확인합니다. 조종하고 있다면, 스승의 지도는 한 번 복사되며, 해당되는 각 지속물마다 한 번씩 복사되는 것이 아닙니다. 그 시점에 당신이 해당되는 지속물을 조종하고 있지 않은 경우, 격발능력은 해결되지 않고 스승의 지도를 복사하지 않습니다.
-

변덕스러운 변신

{1}{U}

집중마법 — 수업

대지가 아닌 지속물을 목표로 정한다. 턴종료까지, 그 지속물은 모든 능력을 잃고 당신의 선택에 따라 기본 공격력 및 방어력이 1/1 인 청색 개구리 생물 또는 기본 공격력 및 방어력이 4/4 인 청색 문어 생물이 된다.

- 당신은 변덕스러운 변신을 발동할 때가 아니라 변덕스러운 변신이 해결되는 시점에 개구리 또는 문어를 선택합니다.

---

숨씨 좋은 동반자, 밀라

{1}{W}{W}

전설적 생물 — 여우

2/3

상대가 당신이 조종하는 플레인즈워커 한 개 이상을 공격할 때마다, 당신이 조종하는 각 플레인즈워커에 총성 카운터를 한 개씩 올려놓는다.

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

////

고집센 유대자, 루카

{4}{R}{R}

전설적 플레인즈워커 — 루카

5

+1: 당신은 카드 한 장을 버릴 수 있다. 그렇게 한다면, 카드 한 장을 뽑는다. 이런 식으로 생물 카드가 버려졌다면, 대신 카드 두 장을 뽑는다.

-2: 당신의 무덤에 있는 생물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 전장으로 되돌린다. 그 생물은 신속을 얻는다. 당신의 다음 유지단 시작에 그 생물을 추방한다.

-7: 당신은 "생물이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 원하는 목표를 정한다. 그 생물은 그 목표에게 자신의 공격력만큼 피해를 입힌다."를 가진 휘장을 얻는다.

- 밀라의 첫 번째 능력이 해결될 때, 당신은 당신이 조종하는 모든 플레인즈워커에 총성 카운터를 한 개씩 올려놓으며, 여기에는 공격을 받지 않은 플레인즈워커도 포함됩니다.
  - 밀라의 첫 번째 능력은 얼마나 많은 생물이 공격하는지 또는 얼마나 많은 플레인즈워커가 공격을 받는지와 무관하게 한 번만 격발합니다.
  - 밀라의 두 번째 능력은 해당 능력을 격발시킨 주문 또는 능력이 해결되기 전에 해결됩니다.
-

필멸의 창

$\{2\}\{B\}\{G\}$

순간마법

이 주문은 당신이 이 턴에 생명점을 얻었다면

발동하는 데  $\{2\}$ 가 덜 든다.

대지가 아닌 지속물을 목표로 정한다. 그 지속물을

파괴한다.

- 주문의 총 비용을 결정하려면, 지불하려는 마나 비용 또는 대체비용에 비용 증가분을 추가한 다음 비용 감소분(필멸의 창 효과 등)을 적용하십시오. 필멸의 창 마나 값은 이 주문을 발동하기 위한 총 비용이 얼마였는지에 상관없이 항상 4입니다.

---

복수 선택

$\{X\}\{U\}$

집중마법

$X$ 가 1이면, 점술 1을 한 후, 카드 한 장을 뽑는다.

$X$ 가 2면, 당신은 플레이어를 선택할 수 있다. 그

플레이어는 자신이 조종하는 생물 한 개를 소유자의

손으로 되돌린다.

$X$ 가 3이면, 4/4 청색 및 적색 정령 생물 토큰 한

개를 만든다.

$X$ 가 4 이상이면, 위 내용을 모두 수행한다.

- 복수 선택은 아무 목표도 가지지 않습니다.
  - 비용을 늘리거나 줄이는 효과들은 당신이  $X$ 의 값을 선택한 뒤에 적용되며, 주문의 결과에 영향을 주지 않습니다.
  - 당신은 복수 선택을 발동하면서  $X$ 의 값으로 0을 선택할 수 있지만, 이 경우 주문이 해결되면서 아무 효과도 가지지 않게 됩니다.
  - 어떤 효과가 당신이 마나 비용을 지불하지 않고 복수 선택을 발동할 수 있게 해 주는 경우, 당신은  $X$ 의 값으로 반드시 0을 선택해야 합니다. 시험에서 속임수를 쓰는 건 비난받아 마땅한 행동입니다.
-

역병을 내뿜는 가마솥

{2}{B}

마법물체

{T}, 카드 한 장을 버린다: "이 생물이 죽을 때, 당신은 생명 1 점을 얻는다."를 가진 1/1 흑색 및 녹색 해충 생물 토큰 한 개를 만든다.

{1}, {T}: 각 상대는 이 턴에 당신이 얻은 생명점만큼 카드를 민다.

{4}, {T}: 한 무덤에 있는 카드 네 장을 목표로 정한다. 그 카드들을 추방한다. 카드 한 장을 뽑는다.

////

복원하는 폭발

{3}{G}{G}

집중마법

당신의 무덤에 있는 생물, 대지 및/또는 플레인즈워커 카드를 최대 두 장까지 목표로 정한다. 그 카드들을 당신의 손으로 되돌린다. 각 플레이어는 생명 4 점을 얻는다. 복원하는 폭발을 추방한다.

- 역병을 내뿜는 가마솥의 두 번째 능력은 당신이 해당 턴에 잃은 생명점을 고려하지 않고 당신이 얻은 생명점의 총점을 계산합니다. 예를 들어, 당신이 해당 턴에 생명 2 점을 잃고 생명 2 점을 얻었다면, 당신의 상대는 카드 두 장을 밀게 됩니다.
- 역병을 내뿜는 가마솥의 마지막 능력을 활성화하려면 반드시 단일 무덤에 있는 카드 네 장을 목표로 정할 수 있어야 합니다.
- 당신은 목표를 정하지 않고 복원하는 폭발을 발동할 수 있습니다. 그렇게 한다면, 각 플레이어는 생명 4 점을 얻고 당신은 복원하는 폭발을 추방합니다. 그러나, 당신이 카드 한 장 또는 두 장을 목표로 정했고, 복원하는 폭발이 해결되려는 시점에 그 카드들 각각이 유효하지 않은 목표가 되는 경우 (보통 이에 대응한 다른 효과들로 인해 그 카드들이 옮겨졌기 때문 등의 이유로), 복원하는 폭발은 해결되지 않고 아무 효과도 발생하지 않게 됩니다. 아무도 생명점을 얻지 않고, 복원하는 폭발은 추방되지 않습니다.

---

영료 폭풍

{3}{R}{R}

집중마법

생물을 목표로 정한다. 영료 폭풍은 그 생물에게 피해 5 점을 입힌다. 여분의 피해는 대신 그 생물의 조종자에게 입혀진다.

- 주문 또는 능력에 의해 생긴 여분의 피해는 돌진을 가진 생물의 전투피해가 취급되는 방법과 비슷합니다. 생물에게 입혀지는 피해와 "치명적"이 무엇인지를 결정하는 것부터 시작하십시오. 이는 생물의 방어력에서 이미 입혀져 기록되어 있는 피해만큼을 뺄 수입니다. 입혀질 피해를 수정하게 될 대체효과 또는 방지효과는 무시합니다. 또한, 이 생물이 피해로 인해 파괴되지 않게 해 주는 무적 등의 능력을 가지고 있는지도 무시하십시오.

- 얼마만큼의 피해가 여분인지를 결정하고 나면, 영료 폭풍은 생물과 그 조종자에게 동시에 피해를 입힙니다. 이 피해는 대체효과 또는 방지 효과에 의해 수정될 수 있습니다.
- 목표 생물이 영료 폭풍이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 어떤 플레이어에게도 피해를 입히지 않습니다.
- 영료 폭풍의 대체효과는 자신을 대체하는 효과입니다. 해당 효과는 목표 생물 및 그 생물의 조종자에게 입혀지는 피해를 변경하는 다른 대체효과가 적용되기 전에 먼저 적용됩니다.

#### 금지된 지식 파헤치기

{1}{B}

순간마법

이 주문을 발동하기 위한 추가비용으로, 당신은 생물을 한 개 이상 희생할 수 있다. 그렇게 할 때, 이렇게 희생된 각 생물마다 이 주문을 복사한다. 당신은 카드 한 장을 뽑고 생명 1 점을 잃는다.

- 당신이 금지된 지식 파헤치기를 발동하기 위해 마도제작술 능력을 가진 생물을 희생하는 경우, 그 생물의 능력은 격발하지 않게 됩니다.
- 당신이 금지된 지식 파헤치기를 여러 번 복사하는 경우, 당신이 조종하는 생물들의 마도제작술 능력은 각각 그 수만큼 격발하게 됩니다.

#### 실용적인 연구

{3}{U}{R}

순간마법

카드 네 장을 뽑는다. 그 후 당신이 순간마법 또는 집중마법 카드 한 장을 버리지 않는 한 카드 두 장을 버린다.

- 실용적인 연구가 해결되면서, 당신은 순간마법 또는 집중마법 카드 한 장을 버리거나 카드 두 장을 버릴 수 있으며, 두 장을 버리는 경우 그 카드들 두 장은 각각 순간마법이거나 집중마법일 수도 있고 아니어도 무방합니다.

#### 프리즈마리 명령

{1}{U}{R}

순간마법

둘을 선택한다 —

- 원하는 목표를 정한다. 프리즈마리 명령은 그 목표에게 피해 2 점을 입힌다.
- 플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 카드 두 장을 뽑은 후, 카드 두 장을 버린다.
- 플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 보물 토큰 한 개를 만든다.
- 마법물체를 목표로 정한다. 그 마법물체를 파괴한다.

- 프리즈마리 명령이 해결되려는 시점에 이 주문의 모든 목표가 유효하지 않은 경우, 프리즈마리 명령은 아무것도 하지 않습니다.
- 프리즈마리 명령이 해결되려는 시점에 최소한 한 개 이상의 목표가 여전히 유효한 경우, 프리즈마리 명령은 해결되며 가능한 만큼을 수행합니다.

---

오닉스 교수

{4}{B}{B}

전설적 플레인즈워커 — 릴리아나

5

*마도제작술* — 당신이 순간마법 또는 집중마법 주문을 발동하거나 복사할 때마다, 각 상대는 생명 2 점을 잃고 당신은 생명 2 점을 얻는다.  
+1: 당신은 생명 1 점을 잃는다. 당신의 서고 맨 위 카드 세 장을 본다. 그중 한 장을 당신의 손으로 가져가고 나머지는 당신의 무덤에 넣는다.  
-3: 각 상대는 그 플레이어가 조종하는 생물들 중 공격력이 제일 높은 생물을 희생한다.  
-8: 각 상대는 카드 한 장을 버릴 수 있다. 그러지 않으면, 그 플레이어는 생명 3 점을 잃는다. 이 과정을 여섯 번 더 반복한다.

- 오닉스 교수의 두 번째 충성 능력에 대해, 상대가 가장 높은 공격력을 가진 생물을 여러 개 조종하고 있는 경우, 어떤 생물을 희생할 지는 그 플레이어가 선택합니다. 턴 순서로 다음 차례인 상대부터 어떤 생물을 희생할지를 선택한 후, 다른 각 상대들이 (있는 경우) 앞에 어떤 선택이 이루어졌는지를 아는 상태로 턴 순서대로 똑같이 합니다. 그 후 선택된 생물들이 모두 동시에 희생됩니다.
  - 오닉스 교수의 마지막 충성 능력에 대해, "이 과정"은 다음과 같습니다: 우선, 턴 순서로 다음 차례인 상대가 자신의 손에서 카드를 공개하지 않은 채로 선택한 후, 다른 각 상대들이 턴 순서대로 똑같이 합니다. 그 후 선택된 카드들이 동시에 공개되고 버려지며 카드를 버리지 않은 각 상대(카드를 버리지 않기로 했거나 손에 카드가 없는 등의 이유로)는 생명 3 점을 잃습니다. 이는 모두 일곱 번 일어나며, 각 상대마다 최대 생명 21 점을 잃게 할 수 있습니다.
  - 오닉스 교수가 낮아져 보인다면, 아마도 이런 유형의 플레인즈워커를 전에 본 적이 있어서이기 때문일 것입니다.
-

관드릭스 명령

{1}{G}{U}

순간마법

동물을 선택한다 —

- 생물 또는 플레인즈워커를 목표로 정한다. 그 지속물을 소유자의 손으로 되돌린다.
- 마법물체 또는 부여마법 주문을 목표로 정한다. 그 주문을 무효화한다.
- 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 두 개를 올려놓는다.
- 플레이어 및 그 플레이어의 무덤에 있는 카드를 최대 세 장까지 목표로 정한다. 그 플레이어는 그 카드들을 자신의 서고에 섞어 넣는다.

- 관드릭스 명령이 해결되려는 시점에 이 주문의 모든 목표가 유효하지 않은 경우, 관드릭스 명령은 아무것도 하지 않습니다.
- 관드릭스 명령이 해결되려는 시점에 최소한 한 개 이상의 목표가 여전히 유효한 경우, 관드릭스 명령은 해결되며 가능한 만큼을 수행합니다.
- 관드릭스 명령이 해결되려는 시점에, 네 번째 모드가 선택되었고 모든 목표 카드들은 유효하지 않지만 목표 상대는 여전히 유효한 경우, 그 플레이어는 여전히 자신의 서고를 섞습니다.

---

현장 역사학자, 퀸토리우스

{3}{R}{W}

전설적 생물 — 코끼리 성직자

2/4

당신이 조종하는 신령들은 +1/+0 을 받는다.

한 장 이상의 카드가 당신의 무덤을 떠날 때마다,

3/2 적색 및 백색 신령 생물 토큰 한 개를 만든다.

- 두 장 이상의 카드가 단일 사건으로써 당신의 무덤을 떠나는 경우, 퀸토리우스의 마지막 능력은 한 번 격발합니다. 그 카드들이 개별적인 사건으로 당신의 무덤을 떠나는 경우, 해당 능력은 각 사건에 대해 한 번씩 격발합니다.

---

빛나는 두루마리관리인

{2}{R}{W}

생물 — 드워프 성직자

2/4

당신이 조종하는 순간마법 및 집중마법 주문은 생명연결을 가진다.

당신의 유지단 시작에, 당신의 무덤에서 순간마법 또는 집중마법 카드 한 장을 무작위로 추방한다.

당신은 이 턴에 그 카드를 발동할 수 있다. 이런 식으로 발동한 주문이 무덤에 들어가려고 하면, 대신 그 카드를 추방한다.

- 추방된 주문을 발동할 때, 당신은 여전히 마나 비용을 지불하며 해당 카드의 타이밍 규칙을 모두 따라야 합니다.
- 당신이 조종하는 생명연결을 가진 순간마법 또는 집중마법 주문이 당신에게 피해를 입히는 경우, 당신은 그만큼의 생명점을 동시에 얻고 잃습니다. 그런 경우, 당신의 생명 총점은 변하지 않습니다. (하지만, 그 주문이 다른 지속물 및/또는 플레이어에게도 피해를 입히는 경우에는 생명점을 얻을 수도 있습니다.)
- 일부 순간마법 및 집중마법 주문들은 직접 피해를 주지 않고 다른 것들이 피해를 입히도록 지시합니다. 이러한 경우에는, (그 다른 무언가가 생명연결을 가지고 있지 않는 한) 그러한 피해로 생명점을 얻지 않습니다. 특히, 당신이 조종하는 생물에 대해 싸우라고 지시하는 주문은 당신이 생명점을 얻게 해 주지 않습니다.

#### 무모한 증폭술사

{1}{G}

생물 — 엘프 드루이드

2/2

{4}{G}: 턴종료까지 무모한 증폭술사의 공격력과 방어력을 두 배로 만든다.

- 어떤 효과가 생물의 공격력을 "두 배"로 하라고 지시하는 경우, 그 생물은  $+X/+0$  을 받습니다. X는 해당 효과가 적용되기 시작하는 시점의 그 생물의 공격력입니다. 이는 방어력에 대해서도 마찬가지입니다.
- 생물의 공격력이 두배가 되기 전에 0 미만인 상태라면, 그 생물은 대신  $-X/-0$  을 받습니다. X는 그 생물의 공격력이 0 보다 얼마나 작은지입니다. 예를 들어, 어떤 효과가 무모한 증폭술사에게  $-4/-0$  을 주어  $-2/2$  생물이 되게 한 경우, 무모한 증폭술사의 공격력과 방어력을 두 배로 하는 것은  $-2/+2$  를 주는 것이 되므로, 무모한 증폭술사는  $-4/4$  생물이 됩니다.

#### 회수자 불사조

{3}{R}

생물 — 불사조

2/2

비행, 신속

회수자 불사조가 전장에 들어올 때, 당신이 회수자 불사조를 발동했다면, 학습한다. (당신은 게임 밖에서 당신이 소유한 수업 카드 한 장을 공개하고 그 카드를 당신의 손에 넣거나, 카드 한 장을 버린 후 카드 한 장을 뽑을 수 있다.)

회수자 불사조가 당신의 무덤에 있는 한, 당신이 학습하려 하면, 당신은 대신 회수자 불사조를 전장으로 되돌릴 수 있다.

- 당신이 학습하라는 지시를 받은 바로 그 시점에 회수자 불사조가 당신의 무덤에 있어야만 회수자 불사조의 마지막 능력을 사용해 그 카드를 전장으로 되돌릴 수 있습니다.
- 회수자 불사조가 어떤 이유로든 자신의 격발능력이 스택에 있는 동안 죽은 경우, 당신은 그 격발능력으로 회수자 불사조를 전장으로 되돌릴 수 있습니다.

---

변덕스러운 예술가, 루타  
{1}{U}{R}  
전설적 생물 — 오크 주술사  
1/4

{2}, 변덕스러운 예술가, 루타를 소유자의 손으로  
되돌린다: 당신이 조종하는 순간마법 또는 집중마법  
주문을 목표로 정한다. 그 주문을 복사한다. 당신은  
그 복사본의 목표를 새로 정할 수 있다.

- 변덕스러운 예술가, 루타의 능력은 목표가 있어야만 활성화할 수 있습니다. 루타를 손으로 되돌리기 위해 목표가 없이 그 능력을 활성화할 수 없습니다.

---

불꽃 학자, 로완  
{2}{R}  
전설적 플레인즈워커 — 로완  
2

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

+1: 불꽃 학자, 로완은 각 상대에게 피해 1 점을

입힌다. 당신이 이 턴에 카드를 세 장 이상

뽑았다면, 대신 각 상대에게 피해 3 점을 입힌다.

-4: 당신은 "당신이 순간마법이나 집중마법 주문을  
발동할 때마다, 당신은 {2}를 지불할 수 있다.

그렇게 한다면, 그 주문을 복사한다. 당신은  
복사본의 목표를 새로 정할 수 있다"를 가진 휘장을  
얻는다.

////

서리 학자, 월  
{4}{U}  
전설적 플레인즈워커 — 월  
4

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

+1: 생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그

생물은 당신의 다음 턴까지 기본 공격력 및  
방어력이 0/2 가 된다.

-3: 카드 두 장을 뽑는다.

-7: 지속물을 최대 다섯 개까지 목표로 정한다. 그  
지속물들을 추방한다. 이렇게 추방된 각

지속물마다, 그 지속물의 조종자는 4/4 청색 및

적색 정령 생물 토큰 한 개를 만든다.

- 어느 쪽 면의 첫 번째 능력도 당신이 발동하는 주문의 유색 마나 요구사항을 줄여 줄 수 없습니다.

- 주문의 총 비용을 결정하려면, 지불하려는 마나 비용 또는 대체비용에 비용 증가분을 추가한 다음 비용 감소분(로완 또는 월의 첫 번째 능력 등)을 적용하십시오. 주문의 마나 값은 해당 주문을 발동하기 위해 지불한 총 비용과 무관하게 마나 비용에 의해서만 결정됩니다.
- 로완의 엠블렘에 대해, 당신은 {2}를 한 번만 지불할 수 있습니다. 당신은 그 비용을 여러 번 지불해 주문을 여러 번 복사할 수 없습니다.
- 월의 첫 번째 총성 능력에 대해, 생물의 공격력 및/또는 방어력을 특정한 값으로 설정하지 않으면서 수정하는 효과들(즉, 기본 공격력 및/또는 방어력에 영향을 주지 않는 것들)은 기본 공격력 및 방어력이 설정된 뒤에 적용되며, 이는 그 효과들이 생성된 순서와는 무관합니다. 이는 공격력 및 방어력을 수정하는 카운터에 대해서도 마찬가지입니다.

#### 서두른 재탄생

{B}{G}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물이 이 턴에 죽을 때, 당신의 서고에서 마나 값이 더 적은 생물 카드 한 장을 찾아, 탭된 채로 전장에 놓은 후, 서고를 섞는다.

- 당신이 선택한 생물 또는 찾아오는 생물의 마나 비용에 {X}가 있는 경우, X는 0으로 간주합니다.

#### 스커리드 군락

{1}{G}

생물 — 다람쥐

2/2

대공

당신이 대지를 여덟 개 이상 조종하는 한 스커리드 군락은 +2/+2를 받는다.

- 생물들이 받은 피해는 턴이 종료되며 제거될 때까지 남아 있으므로, 해당 턴에 당신이 조종하는 대지의 수가 여덟 개 미만이 되는 경우 스커리드 군락이 입은 치명적이지 않은 피해가 치명적인 피해로 바뀔 수도 있습니다.
- 당신이 조종하는 대지의 수가 여덟 개 미만이 되는 경우, 스커리드 군락은 +2/+2 보너스를 잃습니다. 이로 인해 스커리드 군락이 자신에게 이미 입혀져 있던 피해로 인해 죽을 수도 있습니다.

#### 비밀 접선

{1}{W}{W}

집중마법

상대를 목표로 정한다. 당신 및 그 플레이어는 각각 카드 세 장을 뽑는다.

- 비밀 접선이 해결되려는 시점에 상대가 유효하지 않은 목표인 경우, 아무 플레이어도 카드를 뽑지 않습니다.

현신적인 상형문자 방직공

{2}{W}

생물 — 인간 성직자

2/3

현신적인 상형문자 방직공을 희생한다: 당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 무적을 얻는다.

////

치명적 허영심

{5}{B}{B}{B}

집중마법

생물 또는 플레인즈워커 한 개를 선택한 후, 다른 모든 생물 및 플레인즈워커를 파괴한다.

- 당신은 현신적인 상형문자 방직공이 전장에 있는 동안에만 현신적인 상형문자 방직공의 능력을 활성화할 수 있습니다. 해당 능력이 해결되는 시점에 당신이 조종하고 있는 생물들만이 무적을 얻게 됩니다. 해당 턴 나중에 당신의 조종하에 전장에 들어오는 생물들은 무적을 얻지 못합니다.
- 치명적 허영심이 해결되면서, 당신은 어떤 생물 또는 플레인즈워커를 남길 지를 선택합니다. 일단 선택이 되고 나면, 나머지 생물들 및 플레인즈워커들이 파괴되기 전에 플레이어들이 대응할 수 있는 시점은 없습니다.
- 당신은 어떤 생물이나 플레인즈워커도 선택할 수 있으며, 여기에는 상대방이 조종하는 것들도 포함됩니다.
- 생물이나 플레인즈워커가 전장에 있다면 반드시 한 개를 선택해야 합니다.
- 치명적 허영심은 당신이 남기려고 선택하는 지속물을 목표로 정하는 것이 아니기 때문에, 당신은 방호나 흑색으로부터 보호를 가진 생물들을 선택할 수 있습니다.

종강

{3}{W}

순간마법

당신이 조종하는 생물 및/또는 플레인즈워커를 원하는 수만큼 목표로 정한다. 그 목표들을 추방한다. 다음 종료단 시작에, 추방된 각 카드들을 소유자의 조종하에 전장으로 되돌린다. 해당 카드들은 생물이면 +1/+1 카운터를 한 개를 추가로 가지고 전장에 들어오고 플레인즈워커면 총성 카운터 한 개를 추가로 가지고 전장에 들어온다.

- 전장으로 되돌려지는 각 지속물의 특성을 사용해 해당 지속물이 추가적인 +1/+1 카운터를 가지고 들어올지, 추가적인 총성 카운터를 가지고 들어올지, 아니면 흔하지 않은 경우이지만 둘 다를 가지고 들어올지를 결정하십시오. 특히, 당신이 유형을 변경하는 효과에 의해서 생물이 되어 있던 생물을 추방하는 경우, 해당 카드는 생물이 아닌 지속물로 전장에 들어오며 종강의 효과로 아무런 추가적인 카운터를 받지 않게 됩니다.

---

이무기 형상 곡선

{3}{U}

집중마법

0/0 녹색 및 청색 프랙탈 생물 토큰 한 개를 만든다.

그 생물에 +1/+1 카운터 X 개를 올려놓는다. X는

당신의 무덤 및 추방 영역에서 당신이 소유한

순간마법 및 집중마법 카드의 수의 합에 1 을 더한

수이다.

- 이무기 형상 곡선 자체는 당신이 X의 값을 결정할 때 아직 당신의 무덤에 놓이지 않은 상태입니다.
- 추방 영역에 당신이 소유한 뒷면 상태인 카드가 있는 경우, 당신이 그 카드를 확인할 수 있고 그 카드가 순간마법 또는 집중마법 카드인 것을 알고 있다고 해도 해당 카드는 X의 값에 포함되지 않습니다.

---

샤드릭스 실버퀵

{3}{W}{B}

전설적 생물 — 장로 용

2/5

비행, 이단공격

당신의 턴 전투 시작에, 당신은 둘을 선택할 수

있다. 각 모드는 반드시 서로 다른 플레이어를

목표로 정해야 한다.

- 플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 비행을 가진 2/1 백색 및 흑색 잉클링 생물 토큰 한 개를 만든다.
  - 플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 카드 한 장을 뽑고 생명 1 점을 잃는다.
  - 플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 자신이 조종하는 각 생물에 +1/+1 카운터를 한 개씩 올려놓는다.
- 당신은 모드를 정확히 0 개 또는 2 개 선택할 수 있습니다. 모드를 한 개만 선택할 수는 없습니다. 당신이 모드 두 개를 선택한 경우, 격발능력을 스택에 올려놓으면서 어떤 모드들을 선택하는지 및 목표 플레이어들을 선택합니다.
  - 플레이어가 아무 생물도 조종하고 있지 않아도 세 번째 모드의 목표로 그 플레이어를 선택할 수 있습니다.
-

광휘대학 학장, 세일

{1}{W}

전설적 생물 — 조류 성직자

1/1

비행, 경계

{T}: 이 턴에 당신의 조종하에 전장에 들어온 각 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

////

암흑대학 학장, 엠브로즈

{2}{B}{B}

전설적 생물 — 인간 흑마법사

4/4

{T}: 다른 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓은 후, 암흑대학 학장, 엠브로즈는 그 생물에게 피해 2 점을 입힌다. 당신이 조종하는 +1/+1 카운터를 가진 생물이 죽을 때마다, 카드 한 장을 뽑는다.

- 이 턴에 생물이 당신의 조종하에 전장에 들어왔지만 세일의 활성화능력이 해결될 때에는 다른 플레이어가 조종하고 있는 경우, 그 생물은 여전히 +1/+1 카운터를 받습니다.

---

자신감 표출

{1}{W}

순간마법

당신이 이 주문을 발동할 때, 당신이 이 턴에 발동한 다른 순간마법과 집중마법 주문의 수만큼 이 주문을 복사한다. 당신은 그 복사본들의 목표를 새로 정할 수 있다.

생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다. 그 생물은 턴종료까지 경계를 얻는다.

- 격발능력은 그 능력이 해결되기 전에 발동된 모든 순간마법 및 집중마법의 수를 셉니다. 당신이 격발능력에 대응해 순간마법을 발동하는 경우, 그 주문도 계산에 포함됩니다.
  - 마도제작술 능력은 자신감 표출의 격발능력이 해결되면서 생성되는 각 복사본마다 한 번씩 격발됩니다.
  - 자신감 표출이 복사될 때 원본 자신감 표출의 목표가 유효하지 않은 목표인 경우, 복사본들은 기본적으로 여전히 동일한 생물을 목표로 합니다. 당신이 복사본들에 대해 새로운 목표를 정하지 않는 경우, 그 복사본들은 각각 해결되지 않습니다. 주의할 점은, 당신은 반드시 목표를 변경해야 하는 것이 아니며, 특히 자신감 표출의 현재 목표가 유효하지 않게 되었다고 해서 상대방의 생물을 목표로 정하지 않아도 된다는 것입니다.
-

실버퀵 명령

{2}{W}{B}

집중마법

동물을 선택한다 —

- 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +3/+3 을 받고 비행을 얻는다.
- 당신의 무덤에 있는 마나 값이 2 이하인 생물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 전장으로 되돌린다.
- 플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 카드 한 장을 뽑고 생명 1 점을 잃는다.
- 상대를 목표로 정한다. 그 상대는 생물 한 개를 희생한다.

- 실버퀵 명령이 해결되려는 시점에 이 주문의 모든 목표가 유효하지 않은 경우, 실버퀵 명령은 아무것도 하지 않습니다.
- 실버퀵 명령이 해결되려는 시점에 최소한 한 개 이상의 목표가 여전히 유효한 경우, 실버퀵 명령은 해결되며 가능한 만큼을 수행합니다.

---

실버퀵 침묵자

{W}{B}

생물 — 인간 성직자

3/2

실버퀵 침묵자가 전장에 들어오면서, 대지가 아닌 카드 이름 하나를 선택한다.

상대가 선택된 이름을 가진 주문을 발동할 때마다, 그 플레이어는 생명 3 점을 잃고 당신은 카드 한 장을 뽑는다.

- 실버퀵 침묵자의 두 번째 격발능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다.

---

눈 오는 날

{4}{U}{U}

순간마법

생물을 최대 두 개까지 목표로 정한다. 그 생물들을 탭한다. 그 생물들은 조종자의 다음 언탭단에 언탭되지 않는다.

카드 두 장을 뽑은 후, 카드 한 장을 버린다.

- 눈 오는 날을 발동하면서 목표를 선택했고 눈 오는 날이 해결되려는 시점에 목표들이 모두 유효하지 않은 경우, 주문은 스택에서 제거되며 아무것도 하지 않습니다. 당신은 카드를 뽑거나 버리지 않습니다.
- 당신은 탭되어 있는 생물을 목표로 선택할 수 있습니다. 그 생물들은 조종자의 다음 언탭단에 언탭되지 않습니다.

---

화려한 마도사  
{1}{U}{R}  
생물 — 조류 주술사  
2/2

비행  
당신이 발동하는 마나 값이 5 이상인 순간마법 및  
집중마법 주문은 발동하는 데 {1}이 덜 든다.

- 화려한 마도사의 두 번째 능력은 당신이 발동하는 주문의 유색 마나 요구사항을 줄여 줄 수 없습니다.
- 화려한 마도사의 두 번째 능력은 당신이 주문을 발동하기 위해 지불하는 비용이 아니라 그 주문의 마나 값만을 확인합니다. 예를 들어, 당신이 화려한 마도사를 두 개 조종하고 마나 비용이 {4}{U}인 순간마법을 발동하는 경우, 비용은 {2}{U}로 줄어듭니다.
- 주문의 마나 비용에 {X}가 있는 경우, X에 대해 선택된 값을 이용해 주문의 마나 값을 결정하십시오. 예를 들어, 당신이 마나 비용이 {X}{U}인 집중마법을 발동하면서 X의 값으로 4를 선택한 경우, 그 주문의 마나 값은 5입니다.

---

악의적인 무리  
{2}{W}{B}  
생물 — 인간 흑마법사  
0/0

치명타  
악의적인 무리는 +1/+1 카운터 두 개를 가지고  
전장에 들어온다.  
악의적인 무리가 죽을 때, 당신이 조종하는 생물을  
목표로 정한다. 악의적인 무리가 가진 카운터들을  
그 생물에 올려놓는다.

- 악의적인 무리는 +1/+1 카운터뿐만이 아니라 자신이 가지고 있는 모든 카운터들을 목표 생물에게 올려놓습니다.
  - 악의적인 무리의 능력은 악의적인 무리가 가지고 있는 카운터를 목표 생물에게 옮기게 하는 것이 아닙니다. 그와는 다르게, 당신은 악의적인 무리가 죽을 때 악의적인 무리가 가지고 있던 것과 동일한 종류의 카운터들을 각각 동일한 숫자만큼 목표 생물에게 올려놓습니다.
  - 몇몇 흔하지 않은 경우에, 당신은 적절한 카운터들을 한 개보다 많은 지속물에 올려놓게 될 수도 있습니다. 예를 들어, 악의적인 무리가 죽을 때 당신이 오조리스를 조종하고 있다면, 당신은 각 종류의 카운터들을 적절한 수만큼 오조리스와 목표 생물에게 올려놓게 됩니다.
  - 악의적인 무리가 죽을 때 악의적인 무리에 -1/-1 카운터가 놓여 있다면, 마지막 능력은 그 카운터 또한 포함하게 됩니다. 이는 카운터들을 받는 생물 또한 죽는 결과를 초래할 수도 있습니다. 과연 악의적이군요.
-

맞서기  
{1}{g/u}  
순간마법  
생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 기본  
공격력과 방어력이 4/4 가 된다.

- 맞서기는 목표 생물의 공격력 및 방어력을 특정 값으로 설정한 모든 기존 효과를 덮어씹습니다. 맞서기가 해결된 후에 공격력과 방어력을 특정 값으로 설정하는 다른 효과들은 이 효과를 덮어씹습니다.
- 생물의 공격력 및/또는 방어력을 특정한 값으로 설정하지 않으면서 수정하는 효과들(즉, 기본 공격력 및/또는 방어력에 영향을 주지 않는 것들)은 기본 공격력 및 방어력이 설정된 뒤에 적용되며, 이는 그 효과들이 생성된 순서와는 무관합니다. 이는 공격력 및 방어력을 수정하는 카운터에 대해서도 마찬가지입니다.

---

우수한 생도  
{W}  
생물 — 인간 마법사  
0/0  
우수한 생도는 +1/+1 카운터 한 개를 가지고  
전장에 들어온다.  
우수한 생도가 죽을 때, 당신이 조종하는 생물을  
목표로 정한다. 우수한 생도가 가진 카운터들을 그  
생물에 올려놓는다.

- 우수한 생도는 +1/+1 카운터뿐만이 아니라 자신이 가지고 있는 모든 카운터들을 목표 생물에게 올려놓습니다.
- 우수한 생도의 능력은 우수한 생도가 가지고 있는 카운터를 목표 생물에게 옮기게 하는 것이 아닙니다. 그와는 다르게, 당신은 우수한 생도가 죽을 때 우수한 생도가 가지고 있던 것과 동일한 종류의 카운터들을 각각 동일한 숫자만큼 목표 생물에게 올려놓습니다.
- 몇몇 흔하지 않은 경우에, 당신은 적절한 카운터들을 한 개보다 많은 지속물에 올려놓게 될 수도 있습니다. 예를 들어, 우수한 생도가 죽을 때 당신이 오조리스를 조종하고 있다면, 당신은 각 종류의 카운터들을 적절한 수만큼 오조리스와 목표 생물에게 올려놓게 됩니다.
- 우수한 생도가 죽을 때 우수한 생도에 -1/-1 카운터가 놓여 있다면, 마지막 능력은 그 카운터 또한 포함하게 됩니다. 이는 카운터들을 받는 생물 또한 죽는 결과를 초래할 수도 있습니다.

---

암석봉인술사의 소환수  
{W}  
생물 — 신령 개  
1/1  
당신의 턴 동안 한 장 이상의 카드가 추방 영역에  
놓일 때마다, 암석봉인술사의 소환수에 +1/+1  
카운터 한 개를 올려놓는다. 이 능력은 한 턴에 한  
번만 격발한다.

- 당신의 턴에 카드 여러 장이 단일 사건으로써 추방 영역에 놓이는 경우, 격발능력은 한 번만 격발합니다.

---

암석에 봉인된 스승

{1}{R}{W}

생물 — 신령 참모

3/3

한 장 이상의 카드가 당신의 무덤을 떠날 때마다,  
점술 1 을 한다.

- 카드 여러 장이 단일 사건의 일부분으로써 당신의 무덤을 떠나는 경우, 암석에 봉인된 스승의 능력은 한 번만 격발합니다.

---

엄격한 학생감

{1}{W}

생물 — 신령 성직자

1/3

비행

전장에 들어오는 지속물이 격발능력을 격발시킬  
때마다, 그 능력의 조종자가 {2}를 지불하지 않는  
한 그 능력을 무효화한다.

- 격발능력에는 "~할 때", "~할 때마다", 혹은 "~에"라는 문구가 들어갑니다. 격발능력의 문구는 보통 "[격발 조건], [효과]."의 구조로 표기됩니다.
  - 생물이 어떤 식으로 전장에 들어오는지를 수정하는 효과들은 격발능력이 아니며 엄격한 학생감의 능력에 영향을 받지 않습니다. 여기에는 어떤 지속물이 다른 지속물의 복사본으로 전장에 들어오게 하는 효과, 지속물이 카운터를 가지고 들어오게 하는 효과, 그리고 지속물이 탭되어 들어오게 하는 효과 등을 포함하지만 여기에 국한되지 않습니다.
  - 다른 능력에 의해 격발되는 능력들은 항상 그 능력을 격발시킨 능력이 스택에 놓인 뒤에 스택에 놓입니다. 예를 들어, 엄격한 학생감의 능력은 항상 자신의 능력을 격발시킨 격발능력보다 먼저 해결됩니다. 이는 이전 규칙에서 달라진 점입니다.
-

스트릭스헤이븐 경기장

{3}

마법물체

{T}: {C}를 추가한다. 스트릭스헤이븐 경기장에

점수 카운터 한 개를 올려놓는다.

생물이 당신에게 전투피해를 입힐 때마다,

스트릭스헤이븐 경기장에서 점수 카운터 한 개를

제거한다.

당신이 조종하는 생물이 상대에게 전투피해를 입힐

때마다, 스트릭스헤이븐 경기장에 점수 카운터 한

개를 올려놓는다. 그 후 스트릭스헤이븐 경기장에

점수 카운터가 열 개 이상 놓여있다면, 그

카운터들을 모두 제거하고 그 플레이어는 게임에서

패배한다.

- "그 플레이어"는 피해를 입은 상대를 지칭하는 것입니다.
- 생물 여러 개가 당신 또는 상대에게 동시에 전투피해를 입히는 경우, 스트릭스헤이븐 경기장의 적절한 능력이 그만큼 격발합니다. 당신은 이 능력들을 당신이 원하는 순서로 스택에 쌓을 수 있습니다. 마지막으로 스택에 쌓은 능력이 제일 먼저 해결됩니다.
- 다인전 게임에서, 당신이 조종하는 생물이 여러 상대방에게 동시에 전투피해를 입히는 경우, 마지막 능력이 여러 번 격발하게 됩니다. 그러나, 카운터가 제거되었기 때문에, 이 능력으로 동일한 전투단계에 여러 플레이어가 게임에서 패배하게 하는 것은 어렵습니다 (불가능하지는 않습니다).
- 점수 카운터가 열 개 이상 있는지를 확인하는 것은 마지막 능력이 해결되는 시점에만 발생합니다. 특히, 당신이 다른 방식으로 점수 카운터를 열 개 추가한 경우, 아무도 게임에서 패배하지 않습니다 . . . 아직은 말이죠.

---

대칭 현자

{U}

생물 — 인간 마법사

0/2

비행

*마도제작술* — 당신이 순간마법 또는 집중마법

주문을 발동하거나 복사할 때마다, 당신이 조종하는

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 기본

공격력이 2가 된다.

- 대칭 현자의 격발능력은 목표 생물의 공격력을 특정 값으로 설정하는 모든 기존 효과들을 덮어씹습니다. 이 능력이 해결된 후에 공격력을 특정 값으로 설정하는 효과는 이 효과를 덮어쓰게 됩니다.
  - 생물의 공격력을 특정한 값으로 설정하지 않으면서 수정하는 효과들(즉, 기본 공격력에 영향을 주지 않는 것들)은 기본 공격력이 설정된 뒤에 적용되며, 이는 그 효과들이 생성된 순서와는 무관합니다. 그 생물의 공격력을 수정하는 카운터에 대해서도 마찬가지입니다.
-

타나지르 관드릭스  
{3}{G}{U}  
전설적 생물 — 장로 용  
4/4  
비행, 돌진

타나지르 관드릭스가 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 올려진 +1/+1 카운터를 두 배로 만든다.  
타나지르 관드릭스가 공격할 때마다, 당신은 턴종료까지 당신이 조종하는 다른 생물들의 기본 공격력 및 방어력을 타나지르 관드릭스의 공격력 및 방어력과 같아지게 만들 수 있다.

- 지속물의 +1/+1 카운터 수를 두 배로 만들려면, 그 지속물이 이미 가지고 있는 카운터와 동일한 수의 +1/+1 카운터를 올려놓으십시오. 카운터를 올려놓는 것과 상호작용하는 다른 카드들은 이 효과에 적절하게 상호작용하게 됩니다.
- 마지막 능력이 해결되면서, 당신이 조종하는 다른 생물들의 기본 공격력 및 방어력은 타나지르 관드릭스의 기본 공격력 및 방어력이 아닌 실제 공격력 및 방어력으로 설정됩니다. 타나지르 관드릭스의 공격력 또는 방어력이 해당 턴 나중에 변경되는 경우, 당신이 조종하는 다른 생물들은 영향을 받지 않습니다.
- 타나지르 관드릭스의 마지막 능력은 생물의 공격력 및 방어력을 특정 값으로 설정하는 모든 기존 효과들을 덮어씁니다. 능력이 해결된 후에 공격력과 방어력을 특정 값으로 설정하는 다른 효과들은 이 효과를 덮어씁니다.
- 생물의 공격력 및/또는 방어력을 특정한 값으로 설정하지 않으면서 수정하는 효과들(즉, 기본 공격력 및/또는 방어력에 영향을 주지 않는 것들)은 기본 공격력 및 방어력이 설정된 뒤에 적용되며, 이는 그 효과들이 생성된 순서와는 무관합니다. 이는 공격력 및 방어력을 수정하는 카운터에 대해서도 마찬가지입니다.

---

고대인의 가르침  
{2}{U}  
집중마법 — 수업  
상대 한 명이 손에 당신보다 카드를 더 많이 가지고 있다면, 카드 두 장을 뽑는다. 상대 한 명이 손에 당신보다 카드를 최소한 네 장 이상 많이 가지고 있다면 대신 카드 세 장을 뽑는다.

- 각 플레이어의 손에 있는 카드의 수는 고대인의 가르침이 해결되는 시점에 결정됩니다.

---

오리크에게 유혹당하다  
{1}{U}{U}{U}  
집중마법  
각 상대마다, 그 플레이어가 조종하는 마나 값이 3 이하인 생물 또는 플레인즈워커를 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그 목표의 조종권을 얻는다.

- 오리크에게 유혹당하दा의 조종권 변경 효과는 무기한적으로 지속됩니다.
- 그 지속물이 생물이라면, 그 생물이 신속을 가지고 있지 않는 한 당신은 그 생물의 조종권을 얻은 턴에 공격을 하거나 비용에 {T}가 있는 활성화능력을 활성화할 수 없습니다.

---

#### 해충 보살피기

{B}{G}

순간마법

이 주문을 발동하기 위한 추가비용으로, 생물 한 개를 희생한다.

"이 생물이 죽을 때, 당신은 생명 1 점을 얻는다."를

가진 1/1 흑색 및 녹색 해충 생물 토큰 X 개를

만든다. X는 희생된 생물의 공격력이다.

- 해충 보살피기의 복사본은 원본 주문에 대해 희생된 생물의 공격력을 사용해 복사본이 만들어낼 해충의 수를 결정합니다. 복사본은 발동된 것이 아니므로, 당신은 복사본들에 대해 추가적으로 생물을 희생하지 않습니다.

---

#### 재능의 시험

{1}{U}

순간마법

순간마법 또는 집중마법 주문을 목표로 정한다. 그 주문을 무효화한다. 그 주문의 조종자의 무덤, 손 및 서고에서 그 주문과 같은 이름을 가진 카드를 원하는 수만큼 찾아서 추방한다. 그 플레이어는 서고를 섞은 후, 이렇게 손에서 추방된 카드 한 장당 카드 한 장을 뽑는다.

- 주문을 무효화하면 일반적으로 그 카드를 무덤에 넣으므로, 해당 카드도 무덤에서 찾아 추방할 수 있습니다.
- 선택적 양면 카드의 후면이 무효화된 경우, 당신은 무효화된 카드를 포함해 어떤 카드도 추방할 수 없습니다. 그 카드들은 무덤, 손 및 서고에서 전면의 특성(이름도 포함)만을 가지기 때문입니다.

---

#### 비블리오플렉스

대지

{T}: {C}를 추가한다.

{2}, {T}: 당신의 서고 맨 위 카드를 본다. 그 카드가 순간마법 또는 집중마법 카드라면, 당신은 그 카드를 공개하고 당신의 손으로 가져갈 수 있다. 당신이 그 카드를 손으로 가져가지 않으면, 당신은 그 카드를 당신의 무덤에 넣을 수 있다. 이 능력은 당신의 손에 카드가 정확하게 영 장 또는 일곱 장 있을 때에만 활성화할 수 있다.

- 당신이 카드를 공개하거나 무덤에 넣겠다고 선택하지 않는 경우, 그 카드는 당신의 서고 맨 위에 남습니다.
- 마지막 능력을 활성화하기 위해서는 당신의 손에 카드가 정확하게 영 장 또는 일급 장 있어야 하지만, 그 능력이 해결되는 시점에는 카드가 몇 장이나 있는지를 상관하지 않습니다.

천둥소리 웅변가

{1}{W}

생물 — 코르 마법사

2/2

경계

천둥소리 웅변가가 공격할 때마다, 당신이 비행을 가진 생물을 조종한다면 천둥소리 웅변가는 턴종료까지 비행을 얻는다. 선제공격, 이단공격, 치명타, 무적, 생명연결, 호전적, 돌진에 대해서도 이와 같이 취급한다.

- 당신이 마지막 문장에 나열된 능력들 중 하나를 가지고 있는 생물을 조종하는 경우, 천둥소리 웅변가는 비행이 아니라 그 능력을 얻습니다.
- 격발능력이 해결되는 시점에 당신이 조종하는 생물들을 확인해 천둥소리 웅변가가 얻게 될 능력을 결정하십시오. 천둥소리 웅변가가 일단 능력을 얻고 나면, 천둥소리 웅변가는 더이상 해당 능력을 가지고 있는 당신이 조종하는 다른 생물들에게 어떤 일이 일어나는지를 상관하지 않습니다.

격류 조각가

{2}{U}{U}

생물 — 인어 마법사

2/2

보호진 {2} (이 생물이 상대가 조종하는 주문 또는 능력의 목표가 될 때마다, 그 플레이어가 {2}를 지불하지 않는 한 그 주문 또는 능력을 무효화한다.)

격류 조각가가 전장에 들어올 때, 당신의 무덤에 있는 순간마법 또는 집중마법 카드 한 장을 추방한다. 격류 조각가에 그 카드의 마나 값의 절반을 올림한 수만큼 +1/+1 카운터를 올려놓는다.

////

화염분출자의 소나타

{1}{R}

집중마법

카드 한 장을 버린 후, 카드 한 장을 뽑는다. 당신이 이런 식으로 순간마법 또는 집중마법 카드를 버릴 때, 당신이 조종하지 않는 생물 또는 플레인즈워커를 목표로 정한다. 화염분출자의 소나타는 그 목표에게 그 카드의 마나 값만큼 피해를 입힌다.

- 당신은 격류 조각가가 전장에 들어올 때 격발하는 능력이 해결되는 시점에 어떤 순간마법 또는 집중마법 카드를 추방할 지를 선택합니다. 당신은 가능한 경우 반드시 카드를 추방해야 합니다.
- 화염분출자의 소나타는 목표가 없이 스택으로 갑니다. 화염분출자의 소나타가 해결되는 동안, 당신은 카드 한 장을 버린 후, 카드 한 장을 뽑습니다. 당신이 이런 식으로 순간마법 또는 집중마법 카드를 버릴 때, 재귀 격발능력이 격발되며 피해를 입힐 목표를 지정합니다. 이는 "그렇게 한다면..."이라고 적힌 효과와 비교했을 때 플레이어가 피해가 얼마나 입혀질 지를 알고 있는 상태로 격발능력에 대응할 수 있다는 점이 다릅니다.
- 화염분출자의 소나타가 해결되는 시점에 당신의 손에 카드가 없다면, 당신은 카드를 버릴 수는 없지만 카드 한 장을 뽑게 됩니다. 아무런 피해도 입혀지지 않습니다.

완벽대학 학장, 우빌다

{2}{U}

전설적 생물 — 지니 마법사

2/2

{T}: 당신은 당신의 손에서 순간마법 또는 집중마법 카드 한 장을 추방하고 그 카드에 연마 카운터 세 개를 올려놓을 수 있다. 그 카드는 "당신의 유지단 시작에, 이 카드가 추방되어 있다면, 이 카드에 놓인 연마 카운터 한 개를 제거한다." 및 "이 카드에서 마지막 연마 카운터가 제거될 때, 당신은 이 카드를 발동할 수 있다. 이 카드는 이런 식으로 발동하는 데 {4}가 덜 든다."를 가진다.

////

표현대학 학장, 나사리

{3}{R}{R}

전설적 생물 — 이프리트 주술사

4/4

당신의 유지단 시작에, 각 상대의 서고 맨 위 카드를 추방한다. 턴종료까지, 당신은 이렇게 추방된 카드들 중에서 주문을 발동할 수 있으며, 그 주문을 발동하기 위한 마나는 원하는 색의 마나인 것처럼 지불할 수 있다.

당신이 추방 영역에서 주문을 발동할 때마다, 표현대학 학장, 나사리에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

- 마지막 연마 카운터를 제거한 뒤, 그 주문을 발동하는 것은 선택사항입니다. 카드의 유형에 기반한 타이밍 제약은 무시됩니다. 어떤 효과가 당신이 그 카드를 발동하는 것을 막거나 당신이 그 카드를 발동하지 않겠다고 선택한 경우, 그 카드는 연마 카운터가 없는 상태로 추방 영역에 남고, 당신은 나중에 그 카드를 발동할 수 없습니다.
- 완벽대학 학장, 우빌다의 비용 감소는 주문의 비용에 있는 유색 마나 요구사항을 줄여 주지 않습니다.
- 주문의 총 비용을 결정하려면, 지불하려는 마나 비용 또는 대체비용에 비용 증가분을 추가한 다음 비용 감소본(완벽대학 학장, 우빌다의 능력 등)을 적용하십시오. 주문의 마나 값은 해당 주문을 발동하기 위해 지불한 총 비용과 무관하게 마나 비용에 의해서만 결정됩니다.

- 당신은 표현대학 학장, 나사리로 추방하는 카드들을 앞면 상태로 추방합니다. 그 주문들을 발동하는 것은 해당 주문들의 일반적인 타이밍 제약을 따라야 합니다.
- 나사리의 능력으로 추방되었지만 당신이 플레이하지 않은 카드들은 추방된 채로 남게 됩니다. 나중 턴에 그 카드들을 발동할 수는 없지만, 나사리의 능력은 매번 해결될 때마다 당신이 발동하겠다고 선택할 수 있는 새로운 카드들을 제공해 줍니다.
- 나사리의 마지막 능력은 당신이 나사리의 첫 번째 능력으로 추방된 카드를 발동할 때뿐만 아니라 추방 영역에서 아무 주문을 발동할 때마다 격발합니다.

혈관대학 학장, 발렌틴

{B}

전설적 생물 — 흡혈귀 흑마법사

1/1

호전적, 생명연결

상대가 조종하는 토큰이 아닌 생물이 죽으려 하면, 대신 그 생물을 추방한다. 그렇게 할 때, 당신은 {2}를 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, "이 생물이 죽을 때, 당신은 생명 1 점을 얻는다."를 가진 1/1 흑색 및 녹색 해충 생물 토큰 한 개를 만든다.

////

뿌리대학 학장, 리셋

{2}{G}{G}

전설적 생물 — 인간 드루이드

4/4

당신이 생명점을 얻을 때마다, 당신은 {1}를 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 당신이 조종하는 각 생물에 +1/+1 카운터를 한 개씩 올려놓고 그 생물들은 턴종료까지 돌진을 얻는다.

- 상대가 조종하는 토큰이 아닌 생물이 죽으려 하며 발렌틴 및 다른 효과 둘 모두가 대신 그 생물을 추방하려고 하는 경우, 그 상대가 어떤 효과가 적용될 지를 선택합니다. 이 선택으로 인해 발렌틴의 효과가 적용되지 않는 경우, 그 생물이 추방 영역에 놓이게 되더라도 당신이 {2}를 지불할 수 있게 해 주는 격발능력은 격발하지 않습니다.
- 당신이 조종하는 생물이 치명적인 피해를 입은 것과 동시에 당신이 생명점을 얻는 경우, 그 생물은 리셋의 능력으로 +1/+1 카운터를 올려놓기 전에 죽습니다.
- "당신이 생명점을 얻을 때마다" 격발하는 능력은 생명점을 얼마나 얻었는지에 상관없이 생명점을 얻는 각 사건에 대해 한 번만 격발합니다.
- 당신은 각각의 생명점 획득 사건에 대해 {1}을 한 번만 지불할 수 있습니다.
- 생명연결 능력이 있는 각 생물이 전투피해를 입히면 생명점을 얻는 사건이 그 수만큼 서로 독립적으로 발생합니다. 예를 들어, 플레이어가 조종하는 생물 중 두 개가 생명연결 능력을 가지고 있고 이들이 동시에 전투피해를 입혔다면, "당신이 생명점을 얻을 때마다" 능력이 두 번 격발됩니다. 그러나 생명연결 능력을 가진 생물 하나가 동시에 여러 생물, 플레이어 및/또는 플레인즈워커에 전투피해를 입힐 경우(돌진 능력이 있거나 상대가 이 생물을 여러 생물로 막은 경우) 해당 능력은 한 번만 격발됩니다.

- 당신이 무엇인가에 대해 "각각" 생명점을 일정량 얻는 경우, 그 생명점은 하나의 사건으로 얻는 것이며 능력은 한 번만 격발됩니다.

---

벨로마쿠스 로어홀드  
{5}{R}{W}  
전설적 생물 — 장로 용

5/5

비행, 경계, 신속

벨로마쿠스 로어홀드가 공격할 때마다, 당신의 서고 맨 위 카드 일곱 장을 본다. 당신은 그중 마나 값이 벨로마쿠스 로어홀드의 공격력 이하인 순간마법 또는 집중마법 주문 한 개를 그 주문의 마나 비용을 지불하지 않고 발동할 수 있다. 나머지 카드들은 무작위 순서로 당신의 서고 맨 밑에 놓는다.

- 벨로마쿠스 로어홀드의 격발능력이 해결될 때, 그 능력은 당신이 주문의 타이밍 제한을 무시하고 해당 주문을 즉시 발동할 수 있게 해 줍니다. 이 능력은 당신이 그 주문을 해당 턴 나중에 발동할 수 있게 해 주지 않습니다.
- 당신이 이런 식으로 주문을 발동하지 않겠다고 선택하는 경우, 카드들은 전부 무작위 순서로 서고 맨 밑에 놓이게 됩니다.
- 당신이 비용에 {X}가 있는 주문을 마나 비용을 지불하지 않고 발동하는 경우, X의 값으로는 0을 선택해야만 합니다.

---

방황하는 고대인

{5}

생물 — 화신

4/4

상대가 순간마법 또는 집중마법 주문을 발동할 때마다, 그 플레이어는 {2}를 지불할 수 있다. 그러지 않으면, 당신은 그 주문을 복사할 수 있다. 당신은 그 복사본의 목표를 새로 정할 수 있다.

////

광활지 탐험

{3}

집중마법

각 플레이어는 자신의 서고 맨 위 카드 다섯 장을 보고 그중 대지 카드 한 장 및/또는 순간마법 또는 집중마법 카드 한 장을 공개할 수 있다. 각 플레이어는 이런 식으로 공개한 카드들을 자신의 손에 넣고 나머지는 자신의 서고 맨 밑에 무작위 순서로 넣는다. 각 플레이어는 생명 3점을 얻는다.

- 방황하는 고대인의 격발능력에 대해, 상대방은 자신의 주문이 해결되기 전에 {2}를 지불할 지 여부를 선택합니다. 그 플레이어가 {2}를 지불하지 않는 경우, 원본 주문이 해결되기 전에 당신의 복사본이 먼저 해결됩니다.

- 광활지 탐험을 해결하는 동안, 먼저 현행플레이어가 자신의 손에 넣을 카드를 공개합니다. 그런 뒤 다른 각 플레이어가 턴 순서에 따라 앞선 플레이어의 선택을 알고 있는 상태로 똑같이 진행합니다.

#### 위더블룸 명령

{B}{G}

집중마법

둘을 선택한다 —

- 플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어가 카드 세 장을 민 후, 당신은 당신의 무덤에서 대지 카드 한 장을 당신의 손으로 되돌린다.
  - 마나 값이 2 이하이며 생물이 아니고 대지가 아닌 지속물을 목표로 정한다. 그 지속물을 파괴한다.
  - 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 -3/-1 을 받는다.
  - 상대를 목표로 정한다. 그 상대는 생명 2 점을 잃고 당신은 생명 2 점을 얻는다.
- 당신이 첫 번째 모드의 목표로 당신 자신을 선택하는 경우, 당신은 아무 대지 카드를 당신의 손으로 되돌릴 수 있으며, 여기에는 당신이 막 민 카드 또는 이미 그곳에 있던 카드도 포함됩니다.
  - 위더블룸 명령이 해결되려는 시점에 이 주문의 모든 목표가 유효하지 않은 경우, 위더블룸 명령은 아무것도 하지 않습니다.
  - 위더블룸 명령이 해결되려는 시점에 최소한 한 개 이상의 목표가 여전히 유효한 경우, 위더블룸 명령은 해결되며 가능한 만큼을 수행합니다.

#### 관드릭스 신동, 지몬

{G}{U}

전설적 생물 — 인간 마법사

1/2

{1}, {T}: 당신은 당신의 손에서 대지 카드 한 장을 탭된 채로 전장에 놓을 수 있다.

{4}, {T}: 카드 한 장을 뽑는다. 당신이 대지를 여덟 개 이상 조종한다면, 대신 카드 두 장을 뽑는다.

- 지몬의 첫 번째 능력은 대지를 플레이하는 것과 다릅니다. 이 능력이 해결되면서, 당신은 사용 가능한 대지 플레이가 없거나 다른 플레이어의 턴인 경우에도 당신의 손에서 탭된 채로 대지 카드를 전장에 놓을 수 있습니다.
- 지몬의 마지막 능력은 당신이 능력을 활성화하는 시점이 아니라 능력이 해결되는 시점에 당신이 조종하는 대지의 수를 셉니다.

고통스러운 뉘우침

{1}{B}

집중마법

상대를 목표로 정한다. 그 플레이어는 자신의 손을 공개한다. 당신은 그 플레이어의 손에서 대지가 아닌 카드 한 장을 선택하거나 그 플레이어의 무덤에서 카드 한 장을 선택할 수 있다. 그 카드를 추방한다. 당신은 생명 1 점을 잃는다.

- 당신의 해당 플레이어의 무덤에서 카드를 선택하는 경우, 대지 카드를 선택할 수도 있습니다.
- 당신은 가능한 경우 반드시 추방할 카드를 선택해야 합니다. 예를 들어, 상대의 손에 대지가 아닌 카드가 없는 경우, 당신은 반드시 그 플레이어의 무덤에서 카드 한 장을 추방해야 합니다.
- 당신이 카드를 선택하는 시점과 그 카드가 추방되는 시점 사이에는 어떠한 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.
- 목표 상대의 손에 대지가 아닌 카드가 없으면서 그 플레이어의 무덤에도 카드가 없는 경우, 당신은 그냥 생명 1 점을 잃습니다.

---

두 번째 태양의 접근

{6}{W}

집중마법

이 주문이 당신의 손에서 발동되었고 당신이 이번 게임에서 이름이 두 번째 태양의 접근인 다른 주문을 발동했다면, 당신은 게임에서 승리한다. 그렇지 않으면, 두 번째 태양의 접근을 소유자의 서고 맨 위에서 일곱 번째에 놓고 당신은 생명 7 점을 얻는다.

- 영역을 변경한 카드는 새로운 객체로 간주되므로, 나중 턴에 동일한 두 번째 태양의 접근 카드를 발동하는 것은 이름이 두 번째 태양의 접근인 "다른 주문"입니다.
- 당신의 서고에 있는 카드가 여섯 장 미만이라면, 당신은 두 번째 태양의 접근을 당신의 서고 맨 밑에 놓게 됩니다. 그 외의 경우에는, 당신은 서고 맨 위 카드 여섯 장을 확인하지 않고 들어올린 뒤 두 번째 태양의 접근을 그 바로 밑에 놓게 됩니다.
- 당신이 두 번째로 발동하는 두 번째 태양의 접근은 당신의 손에서 발동되어야만 하지만, 첫 번째는 어디에서든 발동해도 무방합니다.
- 주문의 복사본은 발동된 것이 아니므로, 그 복사본은 첫 번째나 두 번째로 발동한 두 번째 태양의 접근으로 계산되지 않습니다.
- 당신이 두 번째로 발동한 두 번째 태양의 접근이 해결되면서, 이 주문은 첫 번째 주문이 발동되었는지만을 확인하며, 첫 번째 주문이 해결되었는지는 상관하지 않습니다. 당신이 첫 번째로 발동한 두 번째 태양의 접근이 무효화된 경우, 당신은 여전히 두 번째 주문이 해결되면서 게임에서 승리하게 됩니다.
- 두 번째 태양의 접근은 해결되기 전까지는 아무런 효과도 가지지 않습니다. 두 번째 주문이 무효화되는 경우, 당신은 게임에서 승리하지 않습니다.

---

청색 태양의 절정

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

순간마법

플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 카드

X 장을 뽑는다. 청색 태양의 절정을 소유자의

서고에 섞어 넣는다.

- 이 주문이 해결되지 않는 경우, 이 주문의 효과가 전혀 발생하지 않습니다. 특히, 이 주문은 소유자의 서고에 가는 대신 무덤으로 가게 됩니다.
- 주문의 지시는 순서대로 따르게 되므로, 당신은 당신이 발동한, 물리적으로 동일한 청색 태양의 절정은 뽑을 수 없습니다.

---

브레인 스톰

{U}

순간마법

카드 세 장을 뽑은 후, 당신의 손에 있는 카드 두

장을 원하는 순서로 당신의 서고 맨 위에 놓는다.

- 당신은 브레인 스톰의 능력이 해결되는 동안 카드 세 장을 뽑은 후 두 장을 다시 돌려놓습니다. 그 두 행동 사이에는 어떤 일도 일어나지 않으며 어떤 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.

---

변환

{G}{G}

집중마법

턴종료까지, 당신이 마나 능력을 활성화할 수 있는

시기에, 당신은 생명 1 점을 지불할 수 있다. 그렇게

한다면, {C}를 추가한다.

- 일단 당신의 생명점이 0 이 되고 나면, 당신은 어떤 이유로든 게임에서 패배하지 않았다고 해도 더이상 생명점을 지불할 수 없습니다.

---

혼돈의 왜곡

{2}{R}

순간마법

지속물을 목표로 정한다. 그 지속물의 소유자는 그

지속물을 자신의 서고에 섞어 넣은 후 자신의 서고

맨 위 카드를 공개한다. 그 카드가 지속물 카드라면,

그 플레이어는 그 카드를 전장에 놓는다.

- 토큰의 소유자는 토큰이 전장에 놓일 때 그 토큰의 조종권을 가지고 있던 플레이어입니다. 토큰이 이런 식으로 플레이어의 서고에 섞여들어가는 경우, 그 플레이어는 자신의 서고 맨 위 카드를 공개하기 전에 서고를 섞습니다.

- 혼돈의 왜곡이 해결되려고 하는 시점에 지속물이 유효한 목표가 아닌 경우, 혼돈의 왜곡은 해결되지 않으며 아무 효과도 발생하지 않습니다. 아무 서고도 섞이지 않고 아무 카드도 공개되지 않습니다.
- 지속물 카드는 다음의 카드 유형 중 한 개 이상을 가지고 있는 카드입니다: 마법물체, 생물, 부여마법, 대지 또는 플레인즈워커.
- 공개된 카드가 지속물 카드지만 전장에 들어올 수 없는 경우 (아마 붙일 대상이 없는 마법진 카드인 이유 등으로), 그 카드는 서고 맨 위에 남습니다.
- 공개된 카드가 지속물 카드가 아닌 경우, 그 카드는 서고 맨 위에 남습니다.

#### 장자 데려가기

{R}

집중마법

마나 값이 3 이하인 생물을 목표로 정한다.

턴종료까지 그 생물의 조종권을 얻는다. 그 생물은

언택되고 턴종료까지 신속을 얻는다.

- 장자 데려가기는 마나 값이 3 이하인 생물이라면 어느 것이든 목표로 정할 수 있고, 이는 당신이 이미 조종하고 있거나 언택되어 있는 생물이어도 마찬가지입니다.
- 전장에 있는 생물의 마나 비용에 {X}가 있다면, X는 0으로 간주합니다.
- 어떤 생물의 조종권을 얻었다고 해서, 그 생물에 부착된 마법진이나 부착된 장비까지 조종하는 것은 아닙니다.

#### 충동적인 연구

{2}{U}

집중마법

플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 카드 세

장을 뽑는다. 그 후 그 플레이어는 카드 두 장을

버리거나 대지 카드 한 장을 버린다.

- 목표 플레이어는 대지 카드 한 장을 버릴 수도 있고, 대지이거나 아닐 수도 있는 카드 두 장을 버릴 수도 있습니다. 그 플레이어는 대지 카드 한 장 및 다른 카드 한 장, 또는 대지 카드 두 장을 버리겠다고 선택할 수 있습니다.

#### 경작

{2}{G}

집중마법

당신의 서고에서 기본 대지 카드 두 장을 찾아,

공개하고, 그 중 한 장을 탭된 상태로 전장에 놓고

나머지 카드는 당신의 손으로 가져간 후, 서고를

섞는다.

- 당신이 기본 대지를 한 장만 찾겠다고 선택하는 경우, 당신은 그 카드를 탭된 상태로 전장에 놓습니다.

---

반항의 일격  
{W}  
순간마법  
생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +1/+0 을 받는다.  
카드 한 장을 뽑는다.

- 목표가 된 생물이 반항의 일격이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 당신은 카드를 뽑지 않습니다.

---

악마의 가르침  
{1}{B}  
집중마법  
당신의 서고에서 카드 한 장을 찾아, 그 카드를 당신의 손으로 가져간 후, 서고를 섞는다.

- 당신은 찾은 카드를 공개하지 않습니다. 상대가 당신이 어떤 카드를 찾아왔는지를 묻는다면, 당신을 속이려고 하는 것입니다. 그러지 말라고 하십시오. 당신 곁에는 *악마*가 있으니까요.

---

불꽃 없애기  
{W}{B}  
순간마법  
마나 값이 4 이상인 지속물을 목표로 정한다. 그 지속물을 추방한다.

- 지속물의 마나 비용에 {X}가 있는 경우, X는 0으로 간주합니다.

---

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

- 지속물 카드는 다음의 카드 유형 중 한 개 이상을 가지고 있는 카드입니다: 마법물체, 생물, 부여마법, 대지 또는 플레인즈워커.

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

#### 전기 분해

{1}{U}{R}

순간마법

원하는 목표 한 개 또는 두 개를 정한다. 전기 분해는 그 목표들에게 피해 2 점을 당신이 나눈 대로 입힌다.  
카드 한 장을 뽑는다.

- 전기 분해가 해결될 때가 아니라 전기 분해를 발동할 때 피해를 배분합니다. 각 목표에 최소 피해 1 점을 지정해야 합니다. 즉, 전기 분해를 발동할 때, 한 개의 목표에 피해 2 점을 줄지, 아니면 두 개의 목표에 각각 피해 1 점을 줄지를 선택합니다.
- 전기 분해가 두 개의 생물을 목표로 정하고 그중 한 개가 유효하지 않은 목표가 되는 경우, 나머지 목표는 피해 2 점이 아니라 피해 1 점을 입습니다. 여전히 당신은 카드 한 장을 뽑습니다.
- 전기 분해가 해결되려는 시점에 선택된 모든 목표가 유효하지 않게 된 경우, 전기 분해는 해결되지 않으며 아무 효과도 발생하지 않습니다. 아무 생물도 피해를 입지 않고 카드도 뽑을 수 없습니다.

#### 제거

{1}{B}

순간마법

마나 값이 3 이하인 생물 또는 플레인즈워커를 목표로 정한다. 그 목표를 파괴한다.

- 전장에 있는 생물 또는 플레인즈워커의 마나 비용에 {X}가 있다면, X는 0으로 간주합니다.
- 다른 객체의 복사본이 아닌 토큰의 마나 값은 0입니다. 다른 대상의 복사본인 토큰은 그 대상과 동일한 마나 비용을 가집니다.

#### 잠시 쓰기

{W}

순간마법

당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 추방한 후, 소유자의 조종하에 전장으로 되돌린다.  
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.)

- 일단 추방된 생물이 돌아오고 나면, 그 생물은 예전에 존재하던 생물과는 아무 관계가 없는 새로운 객체로 간주됩니다. 추방된 생물에 부착된 마법진은 각 소유자의 무덤으로 갑니다. 추방된 생물에 부착된 모든 장비는 부착이 해제되고 계속 전장에 남습니다. 추방된 생물이 가지고 있었던 모든 카운터는 더이상 존재하지 않게 됩니다.
- 토큰이 이런 식으로 추방되는 경우, 그 토큰은 더 이상 존재하지 않게 되며 전장으로 되돌아오지 않습니다.
- 반동의 자연격발능력으로 인해 다시 쓰기를 다시 발동하는 것은 선택사항입니다. 카드를 발동하고 싶지 않거나 합법적인 목표가 없는 등의 이유로 발동할 수 없다면 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 손에서 발동한 반동을 가진 주문이 무효화되거나 해결되지 않은 경우 (대부분의 경우에는 목표가 유효하지 않게 되어서), 해당 카드의 효과는 아무것도 발생하지 않으며, 이에는 반동도 포함됩니다. 해당 카드는 소유자의 무덤으로 가며 당신은 다음 턴에 이 카드를 다시 발동할 수 없습니다.

믿음 없는 약탈

{R}

집중마법

카드 두 장을 뽑은 후 카드 두 장을 버린다.

회상 {2}{R} (당신은 이 카드의 회상 비용을 지불해

이 카드를 당신의 무덤에서 발동할 수 있다. 그 후

이 카드를 추방한다.)

- 당신은 믿음 없는 약탈이 해결되는 동안 카드 두 장을 뽑고 카드 두 장을 버립니다. 그 두 행동 사이에는 어떤 일도 일어나지 않으며 어떤 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.

토지 상속

{1}{W}

집중마법

상대가 당신보다 더 많은 대지를 조종한다면,

당신의 서고에서 들 카드를 최대 세 장까지 찾아,

공개하고, 당신의 손으로 가져간 후, 서고를 섞는다.

- 토지 상속은 각 상대가 당신과 같거나 적은 수의 대지를 조종하는 경우에는 아무것도 하지 않습니다.
- 당신은 대지 유형으로 들을 가지고 있는 기본이 아닌 대지 카드도 찾을 수 있습니다.

신들의 뜻

{W}

순간마법

당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 당신이 선택한 색으로부터 보호를 얻는다. *(이 생물은 그 색 원천에게 방어될 수 없고, 그 색 원천의 목표로 정해질 수 없고, 그 색 원천으로부터 피해를 입지 않고, 그 색 원천이 부여되거나 장착될 수 없다.)*

점술 1 을 한다.

- 당신은 신들의 뜻이 해결되면서 색을 선택합니다. 색이 선택되고 나면, 다른 플레이어가 이에 대응하기에는 이미 너무 늦은 시기입니다.
- 신들의 뜻이 당신에게 색을 선택하라고 요구하는 시점에 당신은 "마법물체" 또는 "무색"을 선택할 수 없습니다. 이들은 색이 아니기 때문입니다.
- 목표 생물이 신들의 뜻이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 당신은 점술 1 을 하지 않습니다.
- 목표 생물이 신들의 뜻을 통해 백색으로부터 보호를 얻는 경우, 신들의 뜻은 정상적으로 해결을 마칩니다. 당신은 점술 1 을 합니다.

---

포도탄

{1}{R}

집중마법

원하는 목표를 정한다. 포도탄은 그 목표에게 피해 1 점을 입힌다.

*폭풍 (당신이 이 주문을 발동할 때, 이번 턴에 이 주문이 발동되기 전에 발동된 주문의 수만큼 이 주문을 복사한다. 당신은 그 복사본들의 목표를 새로 정할 수 있다.)*

- 폭풍으로 당신이 만들어내는 각 복사본은 당신의 마도제작술 능력들을 격발하게 합니다.
  - 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 해결되지 않은 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.
  - 당신은 원하는 수만큼의 복사본들의 목표를 새로 정할 수 있습니다. 각 복사본마다 목표를 다르게 정할 수 있습니다.
-

성장 나선

{G}{U}

순간마법

카드 한 장을 뽑는다. 당신은 당신의 손에서 대지

카드 한 장을 전장에 놓을 수 있다.

- 성장 나선의 효과는 대지를 플레이하는 것으로 간주되지 않습니다. 당신이 이 턴에 플레이할 수 있는 수의 대지를 이미 플레이했거나 당신의 턴이 아니더라도 전장에 대지 카드를 놓을 수 있습니다.

---

커져가는 복수심

{R}{R}

순간마법

당신이 조종하는 순간마법이나 집중마법 주문을

목표로 정한다. 그 주문을 복사한다. 이 주문이

무덤에서 발동되었다면, 대신에 그 주문을 두 번

복사한다. 당신은 그 복사본들의 목표를 새로 정할

수 있다.

회상 {3}{R}{R} (당신은 이 카드의 회상 비용을

지불해 이 카드를 당신의 무덤에서 발동할 수 있다.

그 후 이 카드를 추방한다.)

- 당신이 주문을 두 번 복사하는 경우, 당신이 조종하는 생물들의 마도제작술 능력은 각각 두 번 격발하게 됩니다.
- 커져가는 복수심은 목표를 가진 것뿐 아니라, 당신이 조종하는 어떠한 순간마법 또는 집중마법 주문이든 목표로 정하고 복사할 수 있습니다.
- 커져가는 복수심이 해결될 때, 주문의 복사본이 1 개 또는 2 개 생성됩니다. 당신이 각 복사본을 조종합니다. 이러한 복사본은 스택에서 생성되므로, 발동된 것이 아닙니다. 플레이어가 주문을 발동할 때 격발되는 능력은 격발되지 않습니다. 복사본들은 플레이어들이 주문을 발동하고 능력을 활성화할 기회를 얻은 후에 일반 주문처럼 해결됩니다.
- 당신이 새로운 목표를 선택하지 않는 한, 각 복사본은 복사하는 주문과 동일한 목표를 갖게 됩니다. 당신은 목표를 원하는 만큼 변경할 수 있습니다. 즉, 모두 변경할 수도 있고 하나도 변경하지 않을 수도 있습니다. 유효한 새 목표를 선택할 수 없는 경우에는 현재 목표가 유효하지 않다고 하더라도 그대로 유지됩니다. 복사본이 두 개인 경우 각 복사본의 목표를 서로 다른 적합한 목표로 변경할 수 있습니다.
- 커져가는 복수심이 복사한 주문이 "한 개를 선택한다" 등과 같은 모드 선택형 주문인 경우, 복사본 역시 동일한 모드를 가진 것으로 간주됩니다. 다른 모드를 고를 수는 없습니다.
- 커져가는 복수심이 복사한 주문이 청색 태양의 절정과 같이 이미 결정된 X 값을 가지는 경우, 복사본 역시 동일한 X 값을 가집니다.
- 당신은 복사본 주문들에 대한 어떠한 추가비용도 지불할 수 없습니다. 그러나, 원본 주문에 대해 지불된 추가비용을 기반으로 한 효과는 복사본들에도 동일한 비용이 지불된 것처럼 복사됩니다. 예를 들어, 당신이 특공을 발동하기 위해 3/3 생물을 희생하고 그 주문을 커져가는 복수심으로 복사하는 경우, 특공의 복사본 또한 목표에게 피해 3 점을 입힙니다.

---

크로사의 움켜짐

{2}{G}

순간마법

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

마법물체 또는 부여마법을 목표로 정한다. 그 목표를 파괴한다.

- 플레이어들은 찰나를 가진 카드가 스택에 있는 동안에도 여전히 우선권을 받습니다.
- 찰나는 플레이어가 마나 능력을 활성화하는 것을 막지 않습니다.
- 찰나는 격발능력이 격발하는 것을 막지 않습니다. 격발능력이 격발하는 경우, 해당 능력의 조종자가 능력을 스택에 올려놓으며 목표가 있는 경우 목표를 정합니다. 그러한 능력들은 정상적으로 해결됩니다.
- 찰나는 불꽃의 학자, 로완이 만든 휘장의 능력과 같은 격발능력이 주문을 복사하는 것을 막지 않습니다.
- 찰나는 플레이어가 특별 행동을 수행하는 것을 막지 않습니다. 특히, 플레이어들은 찰나를 가진 주문이 스택에 있는 동안 뒷면 상태인 생물을 앞면으로 뒤집을 수 있습니다.
- 찰나를 가진 주문을 발동하는 것은 이미 스택에 있는 주문 또는 능력에 영향을 주지 않습니다.
- 격발능력의 해결이 주문 발동과 관련되어 있는 경우, 찰나를 가진 주문이 스택에 있다면 그 주문은 발동될 수 없습니다.

---

나선 번개

{R}{W}

순간마법

원하는 목표를 정한다. 나선 번개는 그 목표에게 피해 3 점을 입히고 당신은 생명 3 점을 얻는다.

- 나선 번개가 해결되려는 시점에 선택된 목표가 유효하지 않게 된 경우, 나선 번개는 해결되지 않으며 아무 효과도 발생하지 않습니다. 당신은 생명 3 점을 얻지 않습니다.

---

정신의 욕망

{4}{U}{U}

집중마법

당신의 서고를 섞는다. 그 후 당신의 서고 맨 위 카드를 추방한다. 당신은 턴종료까지 마나 비용을 지불하지 않고 그 카드를 플레이할 수 있다.

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

- 폭풍 격발능력으로 당신이 만들어내는 각 복사본은 당신의 마도제작술 능력들을 격발하게 합니다.
- 정신의 욕망의 각 복사본이 당신에게 서고를 섞고 나서 카드 한 장을 추방하게 지시하기는 하지만, 플레이어들은 일반적으로 지름길을 채택해 한 번만 서고를 섞은 뒤 적절한 수만큼 카드를 추방하는 데 동의합니다. 이 지름길은 각각의 복사본이 해결되는 사이에 서고의 순서를 바꾸는 일이 일어나지 않는 경우에만 사용되어야 합니다.
- 카드는 앞면 상태로 추방됩니다.
- 정신의 욕망으로 추방된 카드 중 그 턴에 플레이되지 않은 카드들은 추방된 채로 남습니다. 나중 턴에 플레이할 수 없습니다.
- 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 무효화된 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.

#### 미직스의 숙련

{3}{R}

집중마법

당신의 무덤에 있는 순간마법 또는 집중마법인 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 추방한다. 이런 식으로 추방된 각 카드마다, 그 카드를 복사하고, 당신은 그 복사본을 마나 비용을 지불하지 않고 발동할 수 있다. 미직스의 숙련을 추방한다.

과부하 {5}{R}{R}{R} (당신은 과부하 비용을 지불하여 이 주문을 발동할 수 있다. 그렇게 한다면, "카드를 목표로 정한다. 그 카드를 추방한다"를 "각 카드를 추방한다."로 변경한다.)

- 카드를 복사하는 것은 마도제작술 능력을 격발시키지 않지만, 그 복사본들을 발동하는 것은 능력을 격발시킵니다.
- 미직스의 숙련이 카드 여러 장을 추방했다면, 당신은 그 카드들을 원하는 순서로 발동할 수 있습니다. 당신이 마지막으로 발동한 복사본이 제일 먼저 해결됩니다.
- 당신이 복사본들 중 하나를 발동하지 않는 경우(아마도 유효한 목표가 없거나 발동하고 싶지 않은 등의 이유로), 그 복사본은 사라집니다.
- 미직스의 숙련은 자신이 해결되는 동안 여전히 스택에 있습니다. 당신이 과부하 비용을 지불한 경우, 미직스의 숙련은 그 효과의 첫 번째 부분으로 추방되거나 복사되지 않습니다.

- 복사본들은 미믹스의 숙련을 해결하는 동안 만들어져 발동됩니다. 해당 턴 나중에 발동하도록 대기시킬 수는 없습니다. 복사본의 유형에 기반한 타이밍 제한은 무시됩니다. 다른 제한(예: "[이 이름]은 전투 중에만 발동할 수 있다")은 무시할 수 없습니다.
- "마나 비용을 지불하지 않고" 주문을 발동하면, 어떠한 대체 비용도 지불할 수 없습니다. 그러나, 키퍼 비용과 같은 추가비용은 지불할 수 있습니다. 발동할 카드에 필수적인 추가비용이 있다면, 그 비용은 반드시 지불해야 합니다.
- 복사본의 마나 비용에 {X}가 있다면, X의 값으로 0을 선택해야 합니다.
- 복사본에 어떤 일이 생기든 상관없이 카드들은 추방된 채로 남습니다.

#### 동족

{2}{G}{G}

#### 집중마법

이 주문을 발동하기 위한 추가비용으로, 녹색 생물 한 개를 희생한다.

당신의 서고에서 녹색 생물 카드 한 장을 찾아, 전장에 놓은 후, 서고를 섞는다.

- 녹색 생물 한 개를 희생하는 것은 동족의 비용의 일부입니다. 더 많은 생물 카드를 찾기 위해 더 많은 생물을 희생할 수 없고, 조종하는 생물이 없다면 동족을 발동할 수 없습니다.
- 플레이어들은 이 주문이 발동되었고 발동 비용이 모두 지불되고 난 후에만 대응할 수 있습니다. 아무도 당신이 희생하려는 생물을 파괴함으로써 당신이 이 주문을 발동하는 것을 막거나 다른 생물을 희생하게 할 수 없습니다.
- 어떤 효과가 동족이 스택에 있는 동안 동족을 복사하는 경우, 당신은 또 다른 생물을 희생하지 않습니다.

#### 태고의 명령

{3}{G}{G}

#### 집중마법

둘을 선택한다 —

- 플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 생명 7 점을 얻는다.
- 생물이 아닌 지속물을 목표로 정한다. 그 지속물을 소유자의 서고 맨 위에 놓는다.
- 플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 자신의 무덤을 자신의 서고에 섞어 넣는다.
- 당신의 서고에서 생물 카드 한 장을 찾아, 공개하고, 당신의 손으로 가져간 후, 서고를 섞는다.

- 태고의 명령의 모드는 적혀 있는 순서대로 수행됩니다. 당신이 생물이 아닌 지속물을 소유자의 서고 맨 위에 올려놓고 그 플레이어의 무덤을 서고에 섞어넣는 경우, 해당 카드는 섞여서 사라집니다.

- 태고의 명령은 태고의 명령이 해결되고 난 뒤에야 무덤에 놓이므로, 당신이 세 번째 모드로 당신 자신을 선택한 경우 그 효과의 일부로 당신의 서고에 섞여들어가지 않습니다.
- 태고의 명령이 목표 두 개를 가지고 발동되었고 해결되려는 시점에 그중 한 개만이 유효한 목표인 경우, 태고의 명령은 해결되며 여전히 유효한 목표에 대해 가능한 만큼을 수행합니다.

전략 수립

{1}{U}

집중마법

당신의 서고 맨 위 카드 세 장을 본다. 그중 한 장을

당신의 손으로 가져가고 나머지는 당신의 무덤에

넣는다.

- 당신의 서고에 카드가 세 장보다 적게 있는 경우, 당신은 그 카드들을 모두 보고, 그중 한 장을 당신의 손으로 가져간 뒤, 나머지를 당신의 무덤에 넣습니다.

칼을 쟁기로

{W}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물을 추방한다. 그

생물의 조종자는 그 생물의 공격력만큼 생명점을

얻는다.

- 얻게 되는 생명점의 양은 해당 생물이 전장을 떠나기 직전의 공격력과 동일합니다.
- 그 생물의 공격력이 0 보다 낮다면, 그 생물의 조종자는 생명점을 얻거나 잃지 않습니다.

테페리의 보호

{2}{W}

순간마법

당신의 다음 턴까지, 당신의 생명 총점은 변경될 수 없고 당신은 모든 것으로부터 보호를 얻는다.

당신이 조종하는 모든 지속물은 페이지 아웃한다.

*(지속물들이 페이지 아웃된 동안은 그 지속물들이 존재하지 않는 것처럼 취급한다. 그 지속물들은 당신의 다음 언택단에 당신이 언택하기 전에 페이지 인한다.)*

테페리의 보호를 추방한다.

----- 아래 규칙은 "모든 것으로부터 보호" 키워드에 초점을 맞춥니다 -----

- 어떤 플레이어가 모든 것으로부터 보호를 가지는 경우, 이는 세 가지를 의미합니다: 1) 그 플레이어에게 입혀지려는 피해는 모두 방지됩니다. 2) 마법진들은 그 플레이어에게 부착될 수 없습니다. 3) 그 플레이어는 주문 또는 능력의 목표로 정해질 수 없습니다.

- 위에서 명시한 사건들 이외에는 방지되거나 유효성을 잃지 않습니다. 예를 들어, 당신을 목표로 정하지 않는 효과는 여전히 당신에게 카드를 버리게 할 수 있습니다. 당신이 모든 것으로부터 보호를 가지고 있는 동안에도 생물들은 여전히 당신을 공격할 수 있지만, 그 생물들이 당신에게 입히게 될 전투피해는 방지됩니다.
- 모든 것으로부터 보호를 얻게 되면 당신을 목표로 하는 주문 또는 능력이 스택에 있는 경우 유효하지 않은 목표를 가지게 만듭니다. 주문 또는 능력이 해결되려는 시점에, 그 주문 또는 능력의 모든 목표가 유효하지 않다면, 그 주문 또는 능력은 해결되지 않고 아무 효과도 발생하지 않으며, 여기에는 목표와는 관련이 없는 효과들도 포함됩니다. 목표가 최소 한 개라도 여전히 유효한 경우, 그 주문 또는 능력은 남아 있는 유효한 목표들에 대해 할 수 있는 만큼을 수행하며, 다른 효과들도 여전히 발생합니다.

----- 아래 규칙은 당신의 생명 총점이 변경될 수 없다는 것이 어떤 것을 의미하는지에 초점을 맞춥니다 -----

- 일반적인 상황에서 당신이 생명점을 얻거나 잃게 만드는 주문 또는 능력은 당신의 생명 총점이 변경될 수 없는 동안에도 여전히 해결되지만, 생명점 획득 또는 생명점 손실 부분이 단순히 아무런 효과도 가지지 않게 됩니다.
- 모든 것으로부터의 보호는 보통 당신에게 입혀지려 하는 피해를 방지하지만, 방지될 수 없는 피해도 일부 있습니다. 이런 경우, 당신의 생명 총점은 변경될 수 없으므로, 그 피해는 당신이 그만큼 생명점을 잃게 만드는 것 이외의 다른 효과들(생명연결이나 감염 등의 효과)을 여전히 가지게 되며, 격발능력 및 효과들은 당신의 생명 총점이 변하지 않았더라도 그 피해를 참조할 수 있습니다.
- 당신은 0 점이 아닌 임의의 생명점 지불이 포함되어 있는 비용을 지불할 수 없습니다.
- 비용에 당신이 생명점을 얻게 하는 효과가 포함된 경우(상대방이 발동하는 Invigorate 의 대체비용 등), 그 비용은 지불될 수 없습니다.
- 당신이 생명점을 얻는 사건을 다른 사건으로 변경하려는 효과는 당신이 생명점을 얻는 것이 불가능하기 때문에 적용되지 않습니다. 이는 당신이 생명점을 잃는 사건을 다른 사건으로 변경하려는 효과도 마찬가지입니다.
- 어떤 사건을 당신이 생명점을 얻는 사건으로 변경(Words of Worship 의 효과 등) 또는 당신이 생명점을 잃는 사건으로 변경하려는 효과는 적용되며, 해당 사건을 아무것도 하지 않는 것으로 교체합니다.
- 어떤 효과가 당신의 생명 총점을 현재 생명 총점과 다른 특정 숫자로 설정하려는 경우, 그 효과의 해당 부분은 아무것도 하지 않습니다.
- 어떤 효과가 당신의 생명 총점을 다른 플레이어와 교환하게 하는 경우, 그 교환은 발생하지 않습니다. 아무 플레이어의 생명정도 변경되지 않습니다.

----- 아래 규칙은 페이징 키워드에 초점을 맞춥니다 -----

- 지속물이 페이징 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.
- 페이징 아웃은 "전장에서 떠날 때" 격발하는 능력을 격발시키지 않습니다. 비슷하게, 페이징 인은 "전장에 들어올 때" 격발하는 능력을 격발시키지 않습니다.

- 추방의 빛이 가진 것과 같은 "[이 지속물]이 전장을 떠날 때까지"를 기다리고 있는 일회성 효과는 지속물이 페이지 아웃하는 경우에는 발생하지 않습니다.
- Mathas, Fiend Seeker의 능력과 같은 "~하는 한"의 기간을 가진 지속효과는 페이지 아웃된 객체를 무시합니다. 그러한 효과들은 페이지 아웃된 객체를 무시한 뒤에 조건이 맞춰지지 않는 경우 만료됩니다.
- 페이지 아웃되는 지속물에 부착된 채로 페이지 아웃된 각각의 마법진 및 장비는 그 지속물과 함께 페이지 인하며 여전히 그 지속물에 부착된 상태입니다.
- 페이지 아웃되지 않는 지속물에 부착된 채로 페이지 아웃된 각각의 마법진 및 장비는 해당 지속물에 여전히 부착될 수 있다면 그 지속물에 부착된 상태로 페이지 인합니다. 그렇지 않다면, 부착되지 않은 상태로 페이지 인합니다. 부착되지 않은 상태로 페이지 인한 마법진은 상태창자동작에 의해 소유자의 무덤에 놓이게 됩니다. 이는 플레이어에게 부착된 오라도 마찬가지입니다.
- 카운터를 가지고 페이지 아웃한 지속물들은 그 카운터들을 가지고 페이지 인 됩니다.
- 지속물들이 전장에 들어오면서 선택된 내용들은 해당 지속물들이 페이지 인 할 때 기억됩니다.
- 토큰이 페이지 아웃하는 경우, 그 토큰은 당신의 다음 언탬단이 시작되면서 페이지 인합니다.
- 지속물이 페이지 아웃하면 그 지속물을 목표로 하는 주문 또는 능력이 스택에 있는 경우 유효하지 않은 목표를 가지게 만듭니다. 주문 또는 능력이 해결되려는 시점에, 그 주문 또는 능력의 모든 목표가 유효하지 않다면, 그 주문 또는 능력은 해결되지 않고 아무 효과도 발생하지 않으며, 여기에는 목표와는 관련이 없는 효과들도 포함됩니다. 목표가 최소 한 개라도 여전히 유효한 경우, 그 주문 또는 능력은 남아 있는 유효한 목표들에 대해 할 수 있는 만큼을 수행하며, 다른 효과들도 여전히 발생합니다.
- 당신의 다음 턴이 시작되면서 어떤 이유로든 언탬단을 넘긴 경우, 당신의 페이지 아웃된 지속물들은 당신이 실제로 다음 언탬단을 맞이할 때까지 페이지 인하지 않지만, 당신은 더이상 모든 것으로부터 보호를 가지지 않고 당신의 생명 총점도 다시 변할 수 있습니다.
- 당신의 다음 언탬단이 시작되면서 당신의 조종하에 페이지 인 된 생물은 해당 턴에 공격 및 {T} 비용을 지불할 수 있습니다.
- 당신이 다른 플레이어의 지속물의 조종권을 얻고 그 지속물이 페이지 아웃한 경우, 조종권 변경효과가 그 지속물이 페이지 인하기 전에 변경됐다면, 그 지속물은 당신의 다음 언탬단이 시작되면서 다른 플레이어의 조종하에 페이지 인합니다. 당신이 당신의 다음 언탬단이 돌아오기 전에 게임에서 떠나는 경우, 그 생물은 당신의 턴이 시작되었을 시점 이후의 언탬단에 페이지 인합니다.

#### 고통의 축수

{2}{B}{B}

#### 집중마법

플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 생명

2 점을 잃고 당신은 생명 2 점을 얻는다.

*폭풍 (당신이 이 주문을 발동할 때, 이번 턴에 이 주문이 발동되기 전에 발동된 주문의 수만큼 이 주문을 복사한다. 당신은 그 복사본들의 목표를 새로 정할 수 있다.)*

- 폭풍으로 당신이 만들어내는 각 복사본은 당신의 마도제작술 능력들을 격발하게 합니다.
- 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 무효화된 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.
- 당신은 원하는 수만큼의 복사본들의 목표를 새로 정할 수 있습니다. 각 복사본마다 목표를 다르게 정할 수 있습니다.

테제렛의 술수

$\{3\}$

집중마법

*( $\{u/p\}$ 는  $\{U\}$  또는 생명 2 점으로 지불할 수 있다.)*

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

- 마나 비용에 피렉시아 마나 기호가 있는 카드는 그 비용이 어떻게 지불되었는지와 상관없이 마나 비용에 나타난 각 색의 카드입니다.
- 비용에 피렉시아 마나 기호가 있는 카드의 마나 값을 계산하려면, 피렉시아 마나 기호를 1 로 계산하십시오. 테제렛의 술수의 마나 값은 항상 4 입니다.
- 비용에 피렉시아 마나 기호가 한 개 이상 있는 주문을 발동하면서, 당신은 모드를 선택하거나 X의 값을 선택하는 것과 동일한 시기에 각각의 피렉시아 마나 기호를 어떻게 지불할 지를 결정합니다.
- 당신의 생명점이 1 이하인 경우에는, 생명 2 점을 지불할 수 없습니다.
- 피렉시아 마나는 색이 아닙니다. 플레이어들은 피렉시아 마나를 추가할 수 없습니다.

가능성의 스릴

$\{1\}$

순간마법

*이 주문을 발동하기 위한 추가비용으로, 카드 한 장을 버린다.*

*카드 두 장을 뽑는다.*

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

---

타임 워프  
{3}{U}{U}  
집중마법  
플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 이번 턴  
후에 추가로 턴을 얻는다.

- 턴 턴에 "추가 턴" 효과가 여러 개 해결되는 경우, 효과들이 해결된 순서의 역순으로 추가 턴을 진행하십시오.

---

우르자의 분노  
{2}{R}  
순간마법  
키커 {8}{R} (당신은 이 주문을 발동하면서 추가로  
{8}{R}를 지불할 수 있다.)  
이 주문은 무효화될 수 없다.  
원하는 목표를 정한다. 우르자의 분노는 그  
목표에게 피해 3 점을 입힌다. 이 주문의 키커  
비용이 지불되었다면, 대신 우르자의 분노는 그  
목표에게 피해 10 점을 입히고 이 피해는 방지될 수  
없다.

- 주문을 무효화하는 주문 또는 능력은 여전히 우르자의 분노를 목표로 정할 수 있습니다. 이러한 주문이나 능력이 해결될 때, 우르자의 분노는 무효화되지 않지만, 그 주문이나 능력의 모든 추가 효과는 그대로 발생합니다.
- 우르자의 분노의 목표가 유효하지 않게 되는 경우, 주문은 해결되지 않고 아무런 효과 없이 소유자의 무덤에 놓이게 됩니다. 이것은 피해가 방지될 수 없고 주문이 무효화될 수 없더라도 마찬가지입니다.

---

마을의 의식  
{B}  
순간마법  
이 주문을 발동하기 위한 추가비용으로, 생물 한  
개를 희생한다.  
카드 두 장을 뽑는다.

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

고비 넘기기

{1}{G}

순간마법

당신은 생명 3 점을 얻는다.

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

- 폭풍으로 당신이 만들어내는 각 복사본은 당신의 마도제작술 능력들을 격발하게 합니다.
- 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 무효화된 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.

---

회오리치는 거부

{2}{U}

순간마법

당신의 상대가 조종하는 각 주문 및 능력마다, 그 조종자가 {4}를 지불하지 않는 한 그 주문 또는 능력을 무효화한다.

- 능력들 중에서는, 활성화 능력 및 격발능력만이 스택을 사용합니다. 활성화능력은 "[비용]: [효과]"의 형태로 표기됩니다. 격발능력에는 "~할 때", "~할 때마다", 혹은 "~에"라는 문구가 들어갑니다. 격발능력의 문구는 보통 "[격발 조건], [효과]."의 구조로 표기됩니다. 일부 키워드 능력은 활성화 능력으로 참조 문구란에 콜론이 표기되어 있으며, 일부 키워드 능력은 격발능력으로 참조 문구란에 "~할 때,", "~할 때마다," 또는 "~에,"가 표기되어 있습니다.
- 회오리치는 거부가 해결되면서, 우선 턴을 가진 상대(또는, 당신의 턴인 경우, 턴 순서에 따른 다음 상대)가 어떤 주문 및/또는 능력들에 대해 지불할 지를 선택한 후, 그 비용을 지불합니다. 그 후 각 상대가 턴 순서대로 돌아가며 똑같이 수행합니다. 그 후 비용이 지불되지 않은 모든 주문 및 능력이 동시에 무효화됩니다.

---

**스트릭스헤이븐 커맨더 카드별 설명**

고대의 증인, 알리부

{3}{R}{W}

전설적 마법물체 생물 — 골렘

4/5

당신이 조종하는 다른 마법물체 생물들은 신속을 가진다.

당신이 조종하는 마법물체 생물 한 개 이상이 공격할 때마다, 원하는 목표를 정한다. 고대의 증인, 알리부는 그 목표에게 피해 X 점을 입히고 점술 X 를 한다. X 는 당신이 조종하는 탭된 마법물체의 수이다.

- 알리부가 전장을 떠나는 경우, 당신이 조종하는 마법물체 생물들은 신속을 잃습니다. 그 생물들이 턴이 시작될 때부터 당신의 조종하에 있었거나, 아니면 다른 방법을 통해 신속을 가지고 있지 않은 한, 그 생물들은 그 턴에 공격할 수 없습니다. 그 생물들이 이미 공격했다면, 신속을 잃어도 그 생물들은 전투에서 제거되지 않으며 공격 생물로 남습니다.
- 알리부의 격발능력은 능력을 스택에 올려놓으면서 목표를 선택합니다. 격발능력이 해결되려는 시점에 그 목표가 유효하지 않은 경우, 능력은 해결되지 않고 당신은 점술을 하지 않습니다.
- 격발능력이 해결될 때 당신이 탭된 마법물체를 전혀 조종하고 있지 않은 경우 (아마도 파괴되었거나 경계를 가지고 있는 등의 이유로), 아무 피해도 입혀지지 않고 당신은 점술을 하지 않습니다.

---

고고학술사의 지도

{2}{W}

마법물체

고고학술사의 지도가 전장에 들어올 때, 당신의 서고에서 기본 들 카드를 최대 두 장까지 찾아, 그 카드들을 공개하고, 당신의 손으로 가져간 후, 서고를 섞는다.

대지가 상대의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 그 플레이어가 당신보다 많은 대지를 조종한다면, 당신은 당신의 손에서 대지 카드 한 장을 전장에 놓을 수 있다.

- 마지막 능력은 대지가 전장에 들어온 뒤에 그 상대가 당신보다 많은 대지를 조종하는 경우에만 격발합니다. 이 능력은 해결되려 하면서 이를 다시 확인합니다. 해당 시점에 그 상대가 당신보다 많은 대지를 조종하지 않는 경우, 능력은 해결되지 않습니다.
-

전투마도사의 팔보호구

{2}{R}

마법물체 — 장비

장착된 생물은 신속을 가진다.

장착된 생물의 능력이 활성화될 때마다, 마나 능력이 아니라면, 당신은 {1}을 지불할 수 있다.

그렇게 한다면, 그 능력을 복사한다. 당신은 그 복사본의 목표를 새로 정할 수 있다.

장착 {2}

- 활성화능력은 콜론(쌍점)을 포함합니다. 이 능력들은 일반적으로 "[비용]: [능력]"으로 표시됩니다. 과시 등 일부 키워드 능력은 활성화능력으로, 설명 문구에 콜론이 있습니다. 마나 능력이 아닌 활성화능력은 능력이 해결되면서 마나를 추가하는 능력이며, 활성화하기 위해 마나 지불을 요구하는 능력이 아닙니다.
- 능력을 복사하는 것은 마도제작술 능력을 격발시키지 않습니다.
- 새로운 목표를 선택하지 않는 한, 해당 복사본은 복사하는 능력과 같은 목표를 갖게 됩니다. 당신은 목표를 원하는 만큼 변경할 수 있습니다. 즉, 모두 변경할 수도 있고 하나도 변경하지 않을 수도 있습니다. 유효한 새 목표를 선택할 수 없는 경우에는 현재 목표가 유효하지 않다고 하더라도 그대로 유지됩니다.
- 능력이 모드 선택 능력(점이 찍힌 모드들의 목록을 가진 주문)인 경우, 복사본에도 해당 모드 선택이 유지됩니다. 새로운 모드를 고를 수는 없습니다.
- 활성화 비용에 {X}가 있는 능력의 경우, 복사본도 X에 대해 똑같은 값을 가집니다.

---

꽃피우는 수령야수

{4}{G}

생물 — 야수

3/3

꽃피우는 수령야수가 공격할 때마다, 당신은 생명 2 점을 얻는다. 그 후 당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 돌진을 얻고 +X/+X를 받는다. X는 당신이 이 턴에 얻은 생명점의 양이다.

- 이 능력은 당신이 해당 턴에 잃은 생명점을 고려하지 않고 당신이 얻은 생명점의 총점을 계산합니다. 예를 들어, 당신이 어떤 턴에 생명 3 점을 잃고 생명 3 점을 얻었다면, 당신은 꽃피우는 수령야수로 생명 2 점을 더 얻고 당신이 조종하는 생물들은 +5/+5를 받게 됩니다.
-

대담한 표절자

{3}{B}

생물 — 흡혈귀 도적

2/2

섬광

상대가 자신이 조종하는 생물에 카운터를 한 개

이상 놓을 때마다, 그 플레이어는 대담한

표절자에도 동일한 유형을 가진 카운터를 같은

수만큼 올려놓는다.

- 당신의 상대가 두 지속물 모두에 카운터를 올려놓습니다. 그러므로, 그 플레이어도 대담한 표절자를 조종하는 경우, 그 생물의 능력은 격발하지 않습니다.

---

선동 정치가, 브리나

{1}{W}{B}

전설적 생물 — 조류 흑마법사

1/3

비행

플레이어가 당신의 상대들 중 한 명을 공격할

때마다, 그 상대가 당신의 다른 상대보다 더 많은

생명점을 가지고 있다면, 공격 중인 플레이어는

카드 한 장을 뽑고 당신은 당신이 조종하는 생물 한

개에 +1/+1 카운터 두 개를 올려놓는다.

- 공격 중인 플레이어가 당신의 상대들 중 한 명이고 공격받는 플레이어보다 적은 생명점을 가지고 있다면, 조건이 충족됩니다.
- 브리나의 격발능력은 당신이 생물을 조종하지 않는다고 해도 격발합니다.
- 당신은 능력이 해결되는 시점에 어느 생물에 +1/+1 카운터를 올려놓을지를 선택합니다. 일단 선택을 하고 나면, 카운터가 놓이기 전까지는 아무 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.

---

청동 수호자

{4}{W}

마법물체 생물 — 골렘

\*/5

이단공격

보호진 {2} (이 생물이 상대가 조종하는 주문 또는

능력의 목표가 될 때마다, 그 플레이어가 {2}를

지불하지 않는 한 그 주문 또는 능력을

무효화한다.)

당신이 조종하는 다른 마법물체들은 보호진 {2}를

가진다.

청동 수호자의 공격력은 당신이 조종하는

마법물체의 수와 같다.

- 보호진 능력이 격발되고 나면, 그 능력이 해결되기 전에 마법물체가 보호진을 잃었는지를 (대부분 그에 대응해 청동 수호자가 전장을 떠났기 때문 등의 이유로) 상관하지 않습니다. 주문 또는 능력의 조종자는 여전히 {2}를 지불해야 하며 그렇지 않으면 해당 주문 또는 능력이 무효화됩니다.
- 청동 수호자의 공격력을 정의하는 능력은 청동 수호자가 전장에 있는 동안 뿐만이 아니라 모든 영역에서 적용됩니다.

#### 교활한 미사여구

{2}{B}

부여마법

상대가 당신 및/또는 당신이 조종하는 플레인즈워커 한 개 이상을 공격할 때마다, 그 플레이어의 서고 맨 위 카드를 추방한다. 당신은 그 카드가 추방된 상태로 남아 있는 한 그 카드를 플레이할 수 있으며, 그 카드를 발동하기 위한 마나는 당신이 원하는 색의 마나인 것처럼 사용할 수 있다.

- 당신은 추방된 카드의 일반적인 발동 시기 허용 및 제한에 따라야 합니다. 그 카드가 대지라면, 당신은 플레이 가능한 대지 회수가 남아 있지 않은 한 그 카드를 플레이할 수 없습니다.
- 당신은 여전히 이런 식으로 발동하는 주문들의 추가 비용을 포함한 모든 비용을 지불합니다. 당신은 또한 가능한 경우 대체비용을 지불할 수도 있습니다.
- 당신이 이런 식으로 카드를 플레이하는 경우, 그 카드는 추방 영역을 떠나고 새로운 객체가 됩니다. 그 카드가 해당 턴 나중에 다시 추방 영역으로 돌아오는 경우, 당신은 그 카드를 다시 플레이할 수 없습니다.

#### 저주받은 거울

{2}{R}

마법물체

{T}: {R}를 추가한다.

저주받은 거울이 전장에 들어오면서, 당신은 턴종료까지 저주받은 거울이 전장에 있는 원하는 생물의 복사본이 되고 그에 더불어 신속을 가지게 할 수 있다.

- 복사한 생물이 전장에 들어올 때 격발되는 능력을 가지고 있다면, 그 능력은 저주받은 거울이 전장에 들어올 때에도 격발됩니다. "[이 생물이] 전장에 들어오면서" 또는 "[이 생물은] 전장에 ~를 가지고 들어온다."라는 식으로 표기된 선택 생물의 능력 또한 적용됩니다.
- 저주받은 거울이 생물을 목사하고 있는 동안에는, (복사한 생물도 이 능력을 가지고 있지 않은 한) 저주받은 거울이 "{T}: {R}를 추가한다."를 가지지 않습니다.
- 저주받은 거울이 생물의 복사본으로 있는 동안 다른 무언가가 저주받은 거울을 복사하는 경우, 효과의 지속시간은 복사되지 않습니다. 새로운 복사본은 턴종료에 저주받은 거울의 복사본 상태가 해제되어도 여전히 (신속을 가진) 생물로 남습니다.

- 저주받은 거울은 해당 생물이 다른 카드를 복사한 경우나 토큰인 경우는 제외하고(아래 참조) 원본 생물 카드에 적혀 있는 능력만을 복사합니다. 해당 생물의 탭 또는 언탭된 상태, 그 생물이 가진 카운터, 부착된 마법진이나 장비, 복사가 아닌 효과에 의해 변형된 유형, 색, 공격력 및 방어력 등을 복사하지 않습니다.
- 복사한 생물의 마나 비용에 {X}가 있다면, X는 0으로 간주합니다.
- 복사된 생물이 다른 것을 복사하고 있다면, 저주받은 거울은 그 생물이 복사하고 있는 생물의 복사본으로 전장에 들어옵니다.
- 복사된 생물이 토큰인 경우, 저주받은 거울은 그 토큰을 만든 효과가 명시한 토큰의 원본 속성을 복사합니다. 토큰을 복사해도 저주받은 거울이 토큰이 되는 것은 아닙니다. 비슷하게, 저주받은 거울 자체가 토큰인 경우, 토큰이 아닌 지속물을 복사해도 토큰이 아니게 되지는 않습니다.
- 저주받은 거울이 다른 생물과 동시에 전장에 들어오는 경우, 저주받은 거울은 해당 생물을 복사할 수 없습니다. 전장에 이미 놓여 있던 생물만 선택할 수 있습니다.

눈부신 스팅크스  
 {3}{U}{U}  
 생물 — 스팅크스  
 4/5

비행

눈부신 스팅크스가 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 그 플레이어는 순간마법 또는 집중마법 카드를 추방할 때까지 자신의 서고 맨 위 카드를 추방한다. 당신은 마나 비용을 지불하지 않고 그 카드를 발동할 수 있다. 그 후 그 플레이어는 이렇게 추방되고 발동되지 않은 카드들을 자신의 서고 맨 밑에 무작위로 놓는다.

- 눈부신 스팅크스의 격발능력은 자신의 능력이 해결되는 동안 당신이 추방된 카드를 발동하게 해 줍니다. 기다렸다가 나중에 그 카드를 발동하게 해 주지는 않습니다.
- 당신은 추방된 순간마법 또는 집중마법 카드를 발동하지 않겠다고 선택할 수 있습니다. 그런 경우에는, 해당 카드도 다른 추방된 카드들과 함께 서고 맨 밑에 놓이게 됩니다.
- 추방된 순간마법 또는 집중마법 카드의 마나 비용에 {X}가 있는 경우, {X}의 값으로는 0을 선택해야 합니다.

굴착지 기술자  
 {2}{W}  
 생물 — 드워프 기능공  
 3/3

당신이 마법물체 주문을 발동할 때마다, 당신은 {2}를 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, "이 생물은 당신이 조종하는 마법물체 한 개당 +1/+1을 받는다"를 가진 0/0 무색 자동기계 마법물체 생물 토큰 한 개를 만든다.

- 토큰은 자신을 만드는 능력을 격발시킨 마법물체 주문이 해결되기 전에 먼저 만들어집니다. 다행히도, 토큰은 자신도 계산하므로, 최소한 1/1 이 될 수 있습니다.

---

정령술사의 팔레트

{3}

마법물체

당신이 마나 비용에 {X}가 있는 주문을 발동할 때마다, 정령술사의 팔레트에 충전 카운터 두 개를 올려놓는다.

{T}: 원하는 색의 마나 한 개를 추가한다.

{T}: 정령술사의 팔레트에 놓여 있는 충전 카운터 한 개당 {C}를 추가한다. 이 마나는 {X}가 포함되어 있는 비용만 지불할 수 있다.

- 비용에 {X} 마나 기호가 여러 번 등장하는 주문을 발동하는 경우, 첫 번째 능력은 한 번만 격발합니다.
- 마지막 능력으로 추가된 마나는 최소한 {X}가 한 개 포함된 비용을 지불하는 데에만 사용할 수 있지만, 그 비용의 {X}뿐만 아니라 다른 원하는 부분을 지불하는 데에도 사용할 수 있습니다. 이 {X}는 주문의 총 비용, 능력의 활성화 비용, 또는 주문 또는 능력이 해결되면서 지불해야 하는 비용일 수도 있습니다.
- 마지막 능력으로 추가된 마나는 동일한 비용을 지불하는 데 그 마나 전부를 사용하지 않아도 됩니다.

---

꽃피는 프랙탈, 에식스

{4}{G}{U}

전설적 생물 — 프랙탈

4/4

비행

당신이 당신의 매 턴에 처음으로 토큰을 한 개 이상 만들려는 시점에, 대신 당신은 꽃피는 프랙탈, 에식스가 아닌 다른 생물 한 개를 선택하고 그 생물의 복사본인 토큰을 그만큼 만들 수 있다.

- 이 효과는 토큰이 전장에 어떻게 들어오는지를 수정하는 효과들이 적용되기 전에 적용됩니다.
- 이 효과는 생물 토큰 뿐만이 아니라 아무 토큰에나 적용될 수 있습니다. 예를 들어, 당신은 보물 토큰을 만드는 행동을 선택된 생물의 복사본을 만드는 행동으로 교체할 수 있습니다.
- 당신이 전설적 생물을 선택하는 경우, 복사본들도 전설적이 됩니다. 이는 당신이 동일한 이름을 가진 전설적 생물을 여러 개 조종하는 결과를 초래하며, 당신은 하나를 남긴 나머지 전부를 소유자의 무덤에 넣게 됩니다.
- 당신이 대체효과를 적용하지 않겠다고 선택한 경우, 당신은 당신의 다음 턴이 돌아올 때까지 이를 다시 적용하겠다고 선택할 수 없습니다.

- 당신이 당신의 턴 동안 토큰을 한 개 이상 만들고, 그런 뒤 에식스가 당신의 조종하에 들어온 경우, 당신이 그 턴 나중에 만드는 토큰들에는 대체효과가 적용되지 않습니다. 당신의 다음 턴까지 기다려야만 합니다.

---

정수의 맥동

{3}{B}

집중마법

당신은 생명 2 점을 얻는다. 각 생물은 턴종료까지

-X/-X 를 받는다. X는 당신이 이 턴에 얻은

생명점이다.

- 이 능력은 당신이 해당 턴에 잃은 생명점을 고려하지 않고 당신이 얻은 생명점의 총점을 계산합니다. 예를 들어, 당신이 어떤 턴에 생명 3 점을 잃고 생명 3 점을 얻었다면, 당신은 정수의 맥동으로 생명 2 점을 더 얻고 각 생물은 -5/+5 를 받게 됩니다.

---

에자루트 전달자

{5}{G}

생물 — 인목 드루이드

4/6

대공

당신이 발동하는 생물 주문은 발동하는 데 {X}가 덜

든다. X는 당신이 이 턴에 얻은 생명점의 양이다.

{T}: 당신은 생명 2 점을 얻는다.

- 에자루트 전달자의 두 번째 능력은 당신이 해당 턴에 잃은 생명점을 고려하지 않고 당신이 얻은 생명점의 총점을 계산합니다. 예를 들어, 당신이 해당 턴에 생명 3 점을 잃고 생명 4 점을 얻었다면, 당신이 발동하는 생물 주문들은 비용이 {4}만큼 줄어듭니다.
  - 주문의 총 비용을 결정하려면, 지불하려는 마나 비용 또는 대체비용에 비용 증가분을 추가한 다음 비용 감소분(에자루트 전달자의 두 번째 능력 등)을 적용하십시오. 주문의 마나 값은 해당 주문을 발동하기 위해 지불한 총 비용과 무관하게 마나 비용에 의해서만 결정됩니다.
  - 두 번째 능력의 비용 감소는 주문의 총 비용에서 일반 마나만을 감소시켜 줍니다. 유색 마나 요구량은 감소시킬 수 없습니다.
-

실버퀵의 송곳니, 펠리사  
{2}{W}{B}  
전설적 생물 — 흡혈귀 마법사

3/2

비행

지도 (이 생물이 공격할 때마다, 공격력이 더 낮은 공격 중인 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.)

당신이 조종하는 토큰이 아닌 생물이 죽을 때마다, 그 생물이 카운터를 가지고 있었다면, 탭된 상태로 비행을 가진 2/1 백색 및 흑색 잉클링 생물을 X 개 만든다. X는 그 생물이 가지고 있던 카운터의 수이다.

- 마지막 능력은 +1/+1 카운터 뿐만이 아니라 모든 종류의 카운터 수를 계산합니다.
- 지도는 지도를 가진 생물과 목표 생물의 공격력을 두 번 비교합니다: 한 번은 격발능력이 스택에 놓일 때, 다른 한 번은 격발능력이 해결될 때입니다. 어떤 생물의 공격력을 높여 그 생물의 지도 능력으로 평소보다 더 큰 생물을 목표로 정하려는 경우, 그렇게 할 수 있는 마지막 기회는 전투시작단입니다.
- 능력이 해결되려 할 때 목표 생물의 공격력이 더이상 공격 중인 생물의 공격력보다 낮지 않은 경우, 지도 능력은 +1/+1 카운터를 추가해 주지 않습니다. 예를 들어, 지도를 가진 3/3 생물 두 개가 공격하고 두 생물의 지도 능력으로 동일한 2/2 생물을 목표로 선택한 경우, 첫 번째 능력은 해결되어 +1/+1 카운터를 올려놓지만 두 번째 능력은 아무것도 하지 않습니다.
- 지도를 가진 생물이 지도 능력이 스택에 놓여진 상태에서 전장을 떠나는 경우, 마지막으로 그 생물이 전장에 존재했을 때의 공격력을 사용해 목표 생물이 더 낮은 공격력을 가지고 있는지를 결정하십시오.

---

불타는 앙코르

{4}{R}

집중마법

카드 한 장을 버린 후, 카드 한 장을 뽑는다. 당신이 이런 식으로 대지가 아닌 카드를 버릴 때, 생물 또는 플레인즈워커를 목표로 정한다. 불타는 앙코르는 그 목표에게 그 카드의 마나 값만큼 피해를 입힌다.

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

- 폭풍으로 당신이 만들어내는 각 복사본은 당신의 마도제작술 능력들을 격발하게 합니다.
- 각 복사본은 한 번에 한 개씩 해결됩니다. 각 복사본이 해결되면서, 당신이 대지가 아닌 카드를 버리는 경우, 재귀 격발능력이 격발하며 당신은 피해를 입을 목표를 선택합니다. 해당 능력은 불타는 앙코르의 다음 복사본을 해결하기 전에 먼저 해결됩니다.
- 불타는 앙코르가 해결되는 시점에 당신의 손에 카드가 없다면, 당신은 카드를 버릴 수는 없지만 카드 한 장을 뽑게 됩니다. 아무런 피해도 입혀지지 않습니다.

---

프랙탈 마구

{X}{2}{G}

마법물체 — 장비

프랙탈 마구가 전장에 들어올 때, 0/0 녹색 및 청색

프랙탈 생물 토큰 한 개를 만든다. 그 토큰에 +1/+1

카운터 X 개를 올려놓고 프랙탈 마구를 그 토큰에

부착한다.

장착된 생물이 공격할 때마다, 그 생물에 놓여 있는

+1/+1 카운터의 수를 두 배로 만든다.

장착 {2}

- 지속물의 +1/+1 카운터 수를 두 배로 만들려면, 그 지속물이 이미 가지고 있는 카운터와 동일한 수의 +1/+1 카운터를 올려놓으십시오. 카운터를 올려놓는 것과 상호작용하는 다른 카드들은 이 효과에 적절하게 상호작용하게 됩니다.
- 당신이 프랙탈 마구를 발동하지 않고 전장에 놓는 경우, 또는 당신의 X의 값으로 0을 선택한 경우, 당신이 만드는 토큰은 0/0 이 됩니다. 다른 무언가가 그 토큰의 방어력을 올려 주지 않는 한, 그 토큰은 전장에 들어온 뒤 당신이 다른 행동을 취할 수 있게 되기 전에 죽게 됩니다.

---

수호자 집정관

{4}{W}{W}

생물 — 집정관

5/5

비행

수호자 집정관이 전장에 들어오면서, 비밀리에

상대를 선택한다.

당신이 선택한 플레이어를 공개한다: 당신이

조종하는 지속물을 목표로 정한다. 당신 및 그

지속물은 각각 턴종료까지 선택된 플레이어로부터

보호를 얻는다. 한 번만 활성화할 수 있다.

- 2인 게임에서는, 누구를 선택했는지가 그리 비밀스러운 내용이 아닐 것입니다.
- 비밀리에 상대를 선택하는 방법에는 여러 가지가 있습니다. 아마도 가장 자주 사용되는 방법은 종잇조각에 선택된 플레이어의 이름을 적어 수호자 집정관과 같이 두는 것입니다.
- 당신이 수호자 집정관을 여러 개 조종하는 경우, 당신은 각각에 대해 서로 다른 상대를 선택할 수 있습니다. 각 수호자 집정관에 대해 어떤 상대를 선택했는지를 추적하는 일에 유의하십시오.
- 수호자 집정관이 전장을 떠났다가 돌아오는 경우, 그 수호자 집정관은 새로운 객체로 취급됩니다. 당신은 새로운 상대를 선택할 수 있고 수호자 집정관의 마지막 능력을 다시 사용할 수도 있습니다.
- 수호자 집정관이 전장에 들어오는 시점에 당신이 상대를 선택하지 않은 경우, 당신은 마지막 능력을 활성화하기 위한 비용을 지불할 수 없습니다. 이런 일은 대개 당신이 다른 플레이어의 수호자 집정관의 조종권을 얻었거나 전장에 이미 있던 생물이 수호자 집정관의 복사본이 되는 경우 등으로 발생합니다.

- 플레이어로부터 보호는 다음에 해당되는 모든 것을 의미합니다: (1) 당신 및 목표 지속물은 선택된 플레이어가 조종하는 주문 또는 능력의 목표가 될 수 없습니다. (2) 당신 및 목표 지속물은 선택된 플레이어가 조종하는 마법진 또는 장비에 부여되거나 장착될 수 없습니다. (네, 목표 지속물이 대지인 경우에는 요새화 Fortification 도 있지요.) (3) 목표 지속물이 생물이라면, 그 생물은 선택된 플레이어가 조종하는 생물들에게 방어될 수 없습니다. (4) 선택된 플레이어가 조종하는 원천이 당신 또는 목표 지속물에게 입히려는 피해는 모두 방지됩니다. 이는 선택된 플레이어가 소유하지만 조종자가 없는 원천들에 대해서도 마찬가지입니다.

---

수호자 강화복제작자

{2}{G}

생물 — 트롤 마법사

2/2

섬광

당신이 조종하는 커맨더 생물들은 +2/+2 를 받는다.

당신이 조종하는 커맨더들은 방호를 가진다.

- 이 효과들은 당신의 커맨더 뿐만 아니라 당신이 조종하는 아무 커맨더에나 적용됩니다.
- 커맨더가 되는 것은 복사할 수 있는 특성이 아닙니다. 이 효과들은 플레이어의 커맨더를 복사한 복사본에는 적용되지 않습니다.

---

요리의 달인, 지움

{2}{B}{G}

전설적 생물 — 트롤 흑마법사

5/3

돌진

당신의 종료단 시작에, 이 턴에 당신의 조종하에 전장에 들어온 토큰이 아닌 생물의 수만큼 음식 토큰을 만든다.

{1}, 음식 한 개를 희생한다: 생물을 목표로 정한다.

그 생물은 턴종료까지 무적을 얻는다. 그 생물을 탭한다.

- 요리의 달인, 지움의 두 번째 능력은 이 턴에 당신의 조종하에 전장에 들어온 모든 토큰이 아닌 생물을 계산하며, 그중 일부 또는 모든 생물이 더이상 전장에 없거나, 더이상 생물이 아니거나, 더이상 당신의 조종하에 있지 않더라도 상관하지 않습니다.
  - 지움 자신이 전장에 들어온 턴에는 두 번째 능력이 자신을 포함해 계산합니다.
  - 당신은 이미 탭되어 있는 생물에게도 마지막 능력을 활성화할 수 있습니다.
-

현현 기법

{4}{B}

집중마법

시범 (당신이 이 주문을 발동할 때, 당신은 이 주문을 복사할 수 있다. 그렇게 한다면, 상대 한 명을 선택해 이 주문을 복사하게 한다.)

카드 다섯 장을 민 후, 당신의 무덤에 있는 생물 카드 한 장을 전장으로 되돌린다.

- 카드 다섯 장을 민 후에 어떤 생물 카드를 되돌릴지를 선택합니다.
- 당신은 이런 식으로 밀린 카드들뿐만이 아니라 무덤에 있는 아무 생물 카드나 선택할 수 있습니다.

---

잉크방패

{3}{W}{B}

순간마법

이 턴에 당신에게 입혀지려는 모든 전투피해를 방지한다. 이런 식으로 방지된 피해 1 점마다, 비행을 가진 2/1 백색 및 흑색 잉클링 생물 토큰 한 개를 만든다.

- 여러 피해 방지 효과가 당신에게 입혀지려는 전투피해에 적용되려고 하는 경우, 당신이 어떤 방지 효과가 적용될 지를 선택합니다.

---

감동적인 후렴구

{4}{U}{U}

집중마법

카드 두 장을 뽑는다. 감동적인 후렴구를 추방하고 그 위에 시간 카운터 세 개를 올려놓는다. 유예 3—{2}{U} (이 카드를 손에서 발동하는 대신에 {2}{U}를 지불하여 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.)

- 당신은 해당 카드를 발동할 수 있다면 언제나 유예를 사용해 당신의 손에서 카드를 추방할 수 있습니다. 당신이 이 행동을 할 수 있는지를 판단하기 위해서 해당 카드의 카드 유형, 당신이 언제 그 카드를 발동할 수 있게 하는지에 영향을 미치는 효과(성광 등), 그리고 당신이 그 카드를 발동하지 못하게 막는 다른 효과(침묵 속의 축제의 효과 등)들을 고려하십시오. 당신이 해당 카드를 발동하는 모든 단계를 완료할 수 있는지 여부는 무관합니다. 예를 들어, 당신은 마나 비용이 없거나, 목표를 필요로 하지만 유예를 하는 시점에는 유효한 목표가 없는 유예를 가진 카드들도 추방할 수 있습니다.
- 유예를 가진 카드를 추방하는 것은 그 카드를 발동하는 것이 아닙니다. 이 행동은 스택을 이용하지 않으므로 이에 대응할 수 없습니다.

- 유예의 첫 번째 격발능력(시간 카운터를 제거하는 능력)이 무효화되는 경우, 아무 시간 카운터도 제거되지 않습니다. 그 능력은 카드의 소유자의 다음 유지단에 다시 격발하게 됩니다.
- 마지막 시간 카운터가 제거될 때, 유예의 두 번째 격발능력이 격발합니다. 마지막 시간 카운터가 제거된 이유나 어떤 효과로 그 시간 카운터가 제거되었는지는 상관하지 않습니다.
- 유예의 두 번째 격발능력(당신이 카드를 발동하게 해 주는 능력)이 무효화되는 경우, 그 카드는 발동되지 못합니다. 그 카드는 시간 카운터가 없는 채로 추방 영역에 남으며, 더이상 유예된 것이 아닙니다.
- 두 번째 격발능력이 해결되면서, 당신은 가능하면 그 카드를 반드시 발동해야 합니다. 카드의 유형에 기반한 타이밍 제한은 무시됩니다.
- 당신이 어떤 이유로든 그 카드를 발동할 수 없는 경우, 그 카드는 시간 카운터가 없는 채로 추방 영역에 남으며, 더이상 유예된 것이 아닙니다.

다시 버려진 칼날, 라엘리아

{2}{R}

전설적 생물 — 신령 전사

2/2

신속

다시 버려진 칼날, 라엘리아가 공격할 때마다,  
당신의 서고 맨 위 카드를 추방한다. 당신은 이 턴에  
그 카드를 플레이할 수 있다.

당신이 조종하는 주문 또는 능력이 당신의 서고  
및/또는 당신의 무덤에서 카드를 한 장 이상 추방할  
때마다, 라엘리아에 +1/+1 카운터 한 개를  
올려놓는다.

- 다시 버려진 칼날, 라엘리아의 오라클 문구가 개정되었습니다. 공식 문구는 위에 게시되어 있습니다. 특히, 두 번째 능력은 당신이 카드를 추방하는 행동을 수행하는 플레이어인지를 신경쓰지 않으며, 당신이 그 카드들을 추방하는 주문 또는 능력의 조종자인지만을 확인합니다.
- 다시 버려진 칼날, 라엘리아에 의해 추방된 카드들은 앞면 상태로 추방됩니다.
- 당신은 추방된 카드들을 플레이하는 동안 그 카드들의 일반적인 발동 시기 허용 및 제한에 따라야 합니다. 그 카드가 대지라면, 당신은 플레이 가능한 대지 회수가 남아 있지 않은 한 그 카드를 플레이할 수 없습니다.
- 당신은 여전히 이런 식으로 발동하는 주문들의 추가 비용을 포함한 모든 비용을 지불합니다. 당신은 또한 가능한 경우 대체비용을 지불할 수도 있습니다.
- 당신이 이런 식으로 카드를 플레이하는 경우, 그 카드는 추방 영역을 떠나고 새로운 객체가 됩니다. 그 카드가 해당 턴 나중에 다시 추방 영역으로 돌아오는 경우, 당신은 그 카드를 다시 플레이할 수 없습니다.

습지대 혈마도사

{4}{B}

생물 — 흡혈귀 흑마법사

3/5

비행

{1}{B}, {T}: 이 턴에 당신이 다음으로 발동하는

주문의 마나 비용을 지불하는 대신, 당신은 그

주문의 마나 값만큼 생명점을 지불할 수 있다.

- "마나 비용을 지불하는 대신" 다른 비용으로 주문을 발동하는 경우, 어떠한 대체 비용도 지불하겠다고 선택할 수 없습니다. 하지만 추가비용은 지불할 수 있습니다. 발동할 카드에 필수적인 추가비용이 있다면(예: 용의 개입), 그 비용을 지불해야 카드를 발동할 수 있습니다.
- 당신이 다음에 발동하는 주문의 마나 비용에 {X}가 있는 경우, 마나 비용 대신 생명점을 지불해 그 주문을 발동하는 경우에는 그 값으로 0을 선택해야 합니다.
- 습지대 혈마도사의 능력은 능력이 해결된 뒤에 당신이 발동하는 다음 주문에 영향을 줍니다. 당신이 격발능력에 대응해 주문을 발동하는 경우, 그 주문은 정상적으로 발동됩니다.
- 능력이 해결된 뒤에도, 당신은 그 턴에 당신이 다음으로 발동하는 주문의 마나 비용을 지불하는 대신 생명점을 지불하겠다고 선택하지 않을 수 있습니다. 그러나, 그렇게 한다면, (당신이 능력을 다시 활성화하지 않는 한) 당신은 그 턴에 당신이 발동하는 다른 주문들에 생명점을 지불할 수 있는 기회를 가지지 못합니다.

---

독백 세금

{2}{W}

부여마법

상대가 매 턴 자신의 두 번째 주문을 발동할 때마다,

당신은 보물 토큰 한 개를 만든다.

- 세 번째, 네 번째 및 그 이후 주문들에는 아무런 특별한 일이 생기지 않습니다.
- 능력은 매 턴 각 상대마다 한 번만 격발합니다.
- 첫 번째 주문이 발동되었을 때 독백 세금이 전장에 있었는지 여부는 상관없습니다. 첫 번째 주문이 해결되었는지 여부 또한 상관없습니다.

---

뮤즈 소용돌이

{X}{U}{U}

집중마법

당신의 서고 맨 위 카드 X 장을 추방한다. 당신은

그중 마나 값이 X 이하인 순간마법 또는 집중마법

주문 한 개를 그 주문의 마나 비용을 지불하지 않고

발동할 수 있다. 그 후 이렇게 추방되고 발동되지

않은 순간마법 및 집중마법 카드들을 당신의 손에

놓고 나머지는 당신의 서고 맨 밑에 무작위로

놓는다.

- 당신이 비용에 {X}가 있는 주문을 마나 비용을 지불하지 않고 발동하는 경우, X의 값으로는 0을 선택해야만 합니다.
- 당신은 이런 식으로 순간마법 또는 집중마법을 반드시 발동해야 하는 것은 아닙니다. 발동하지 않는 경우, 추방된 모든 순간마법 및 집중마법 카드들은 당신의 손에 놓이게 됩니다.

규율 집행관, 닐스

{2}{W}

전설적 생물 — 인간 성직자

2/2

당신의 종료단 시작에, 각 플레이어에 대해, 그 플레이어가 조종하는 생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

카운터를 한 개 이상 가지고 있는 각 생물은 그 생물의 조종자가 {X}를 지불하지 않는 한 당신 또는 당신이 조종하는 플레인즈워커를 공격할 수 없다.

X는 그 생물에 놓여 있는 카운터의 수이다.

- 각 플레이어에 대해, 그 플레이어가 조종하는 목표 생물을 정하는 것은 선택사항입니다.
- +1/+1 카운터뿐만이 아니라, 생물에 놓여 있는 모든 카운터를 고려해 X의 값을 결정하십시오.
- 당신의 상대들은 한 개 이상의 카운터가 놓여 있는 "가능하면" 공격하는 생물들의 공격 비용을 지불하지 않기로 선택할 수 있습니다. 공격할 다른 플레이어나 플레인즈워커가 없다면, 그 생물은 단순히 공격하지 않습니다.

지나친 단순화

{3}{G}{U}

집중마법

모든 생물을 추방한다. 각 플레이어는 0/0 녹색 및 청색 프랙탈 생물 토큰 한 개를 만들고 그 생물에 이런 식으로 추방된 자신이 조종하는 생물들의 공격력 총합만큼 +1/+1 카운터를 올려놓는다.

- 지나친 단순화는 추방 영역에 있는 카드들의 공격력이 아니라 그 생물들이 마지막으로 전장에 있었을 때의 공격력을 사용해 총 공격력을 계산합니다.
- 커맨더가 이런 식으로 추방되는 경우, 그 커맨더의 공격력도 다른 생물들과 같이 계산에 포함됩니다. 지나친 단순화가 해결되고 나면, 그 커맨더의 소유자는 커맨더를 커맨드 영역으로 옮길 수 있습니다.

당혹스러운 시험

{3}{U}{U}

순간마법

하나를 선택한다 —

- 모든 생물 토큰을 소유자의 손으로 되돌린다.
- 모든 토큰이 아닌 생물을 소유자의 손으로 되돌린다.

- 소유자의 손으로 되돌아간 토큰은 플레이어가 그 다음에 우선권을 얻으려 하는 시점에 상태 참조 행동으로써 사라집니다.
- 

해충 만연

{X}{X}{G}

집중마법

마법물체 및/또는 부여마법을 최대 X 개까지 목표로 정한다. 그 목표들을 파괴한다. "이 생물이 죽을 때, 당신은 생명 1 점을 얻는다."를 가진 1/1 흑색 및 녹색 해충 생물 토큰을 X 의 두 배만큼 만든다.

- 생성되는 해충의 수는 X 에 대해 선택된 값의 두 배이며, 이는 얼마나 많은 마법물체 및 부여마법이 파괴되었는지와는 무관합니다.
  - 목표로 선택된 마법물체 또는 부여마법이 있고, 해충 만연이 해결되려는 시점에 그 목표들이 모두 유효하지 않은 경우, 해충 만연은 해결되지 않고 아무 효과도 발생하지 않습니다. 해충들은 전혀 만들어지지 않습니다.
- 

총성의 서약

{4}{W}

집중마법

각 플레이어는 자신이 조종하는 생물 한 개에 서약 카운터 한 개를 올려놓고 나머지를 희생한다. 그 생물들은 자신에게 서약 카운터가 놓여 있는 한 당신 또는 당신이 조종하는 플레인즈워커를 공격할 수 없다.

- 당신을 포함한 각 플레이어는 가능한 경우 자신이 조종하는 생물 한 개에 서약 카운터를 올려놓아야 합니다. 이를 수행하지 않고 자신의 생물을 모두 희생하겠다고 선택할 수 없습니다. 당신이 서약 카운터를 올려놓은 생물은 다른 플레이어가 그 생물의 조종권을 얻는 경우 자신의 서약을 기억할 것입니다.
  - 생물에서 서약 카운터가 제거되는 경우, 그 생물은 정상적으로 공격할 수 있습니다.
  - 서약 카운터가 다른 생물에게 옮겨진 경우, 그 카운터는 두 번째 생물이 정상적으로 공격하는 것을 막지 않습니다.
-

빛나는 연기자  
{3}{R}{R}  
생물 — 인간 마법사  
2/2  
섬광

빛나는 연기자가 전장에 들어올 때, 당신이 빛나는 연기자를 당신의 손에서 발동했다면, 단일 지속물 또는 플레이어를 목표로 정하는 주문 또는 능력을 목표로 정한다. 그 주문 또는 능력이 목표로 정할 수 있는 다른 각 지속물 또는 플레이어에 대해 그 주문 또는 능력을 복사한다. 각 복사본은 그 지속물 및 플레이어들 중 각각 다른 대상을 목표로 정한다.

- 당신은 그 주문 또는 능력이 목표로 정할 수 있는 모든 지속물 또는 플레이어에 대해 그 주문 또는 능력을 복사합니다. 즉, 당신은 지속물 또는 플레이어를 선택한 뒤에 그에 기반해 복사본을 만드는 것이 아닙니다.
- 어떤 주문 또는 능력이 여러 개의 목표를 가지고 있지만 그 목표들이 모두 단일 지속물 또는 플레이어를 목표로 한다면 당신은 그 주문 또는 능력을 목표로 정할 수 있습니다.
- 당신은 모든 복사본들을 조종하며, 당신이 어떤 복사본이 어떤 지속물 또는 플레이어를 목표로 정할 지를 선택합니다. 예를 들어, 원본 주문이 "생물을 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다."라고 되어 있는 경우, 당신은 궁극적으로는 복사본의 목표가 되는 각 생물이 파괴되는 순서를 선택하는 것입니다. 원본 주문 또는 능력은 복사본들이 모두 해결된 뒤에 해결된다는 점에 유의하십시오.
- 당신이 만들어내는 각 복사본은 당신의 마도제작술 능력들을 격발하게 합니다.

---

재해석  
{2}{U}{R}  
순간마법  
주문을 목표로 정한다. 그 주문을 무효화한다.  
당신은 당신의 손에서 마나 값이 그 주문의 마나 값  
이하인 주문을 마나 비용을 지불하지 않고 발동할  
수 있다.

- 마나 비용에 {X}가 있는 주문이 이런 식으로 무효화된 경우, {X}는 주문이 발동되면서 선택된 값입니다.
- 이를 통해 선택적 양면 카드를 어느 쪽 면이든 상관없이 발동할 수 있지만, 당신이 발동하려는 면의 마나 값이 목표 주문의 마나 값 이하여야 합니다.
- 당신이 열면 토론과 같이 무효화될 수 없는 주문을 목표로 정하는 경우, 당신은 그 주문을 무효화하지 않지만, 마나 값이 그 주문의 마나 값 이하인 주문을 발동할 수 있습니다.
- "마나 비용을 지불하지 않고" 주문을 발동하면, 어떠한 대체 비용도 지불할 수 없습니다. 그러나, 키커 비용과 같은 추가비용은 지불할 수 있습니다. 발동할 카드에 필수적인 추가비용이 있다면, 그 비용은 반드시 지불해야 합니다.
- 발동하는 주문의 마나 비용에 {X}가 있다면, X의 값으로 0을 선택해야 합니다.

---

부활 실험  
{4}{B}{G}  
집중마법

각 지속물 유형에 대해, 해당 유형을 가진 카드를 최대 한 장까지 당신의 무덤에서 전장으로 되돌린다. 당신은 이렇게 되돌려진 카드 한 장당 생명 3 점을 잃는다. 부활 실험을 추방한다.

- 지속물 유형에는 마법물체, 생물, 부여마법, 대지, 그리고 플레인즈워커가 있습니다. "전설적" 또는 "눈"과 같은 단어는 상위 유형이며, 유형이 아닙니다.
- 당신이 되돌리는 카드들은 부활 실험이 해결되면서 선택됩니다. 어떤 플레이어도 이 선택에 대응할 수 없습니다.

---

불 춤꾼, 리오냐  
{3}{R}{R}  
전설적 생물 — 인간 마법사  
3/4

당신의 턴 전투 시작에, 당신이 조종하는 다른 생물을 목표로 정한다. 그 생물의 복사본인 토큰을 X 개 만든다. X는 당신이 이 턴에 발동한 순간마법 및 집중마법의 수에 1 을 더한 수이다. 그 토큰들은 신속을 얻는다. 다음 종료단 시작에 그 토큰들을 추방한다.

- 격발능력은 그 능력이 해결되기 전에 발동된 모든 순간마법 및 집중마법의 수를 셉니다. 당신이 격발능력에 대응해 순간마법을 발동하는 경우, 그 주문도 계산에 포함됩니다.
  - 토큰들은 생물 카드에 원래 적혀 있는 내용만을 복사합니다(해당 생물이 토큰이거나 다른 카드를 복사한 경우는 제외, 아래 참조). 해당 생물의 탭된 상태, 해당 생물이 가진 카운터, 부착된 마법진 및/또는 장비, 복사가 아닌 효과에 의해 변형된 공격력, 방어력, 유형, 색 등은 복사하지 않습니다.
  - 복사된 생물이 토큰인 경우, 리오냐에 의해 만들어진 토큰들은 그 토큰을 만든 효과가 명시한 토큰의 원본 속성을 복사합니다.
  - 복사된 생물이 다른 것을 복사하고 있다면, 토큰들은 그 생물이 복사하고 있는 생물의 복사본으로 전장에 들어옵니다.
  - 복사된 생물의 마나 비용에 {X}가 있다면, 이 X는 0 입니다.
  - 복사한 생물이 전장에 들어올 때 격발되는 능력을 가지고 있다면 그 능력은 토큰들이 전장에 들어올 때에도 격발됩니다. "[이 생물이] 전장에 들어오면서" 또는 "[이 생물은] 전장에 ~를 가지고 들어온다."라는 식으로 표기된 선택 생물의 능력 또한 적용됩니다.
-

자극적인 후렴구

$\{3\}\{R\}\{R\}$

집중마법

상대를 목표로 정한다. 그 플레이어의 손에 있는 각 카드마다  $\{R\}$ 를 추가한다. 턴종료까지, 단과 단계가 종료되어도 당신은 이 마나를 잃지 않는다.

자극적인 후렴구를 추방하고 그 위에 시간 카운터 세 개를 올려놓는다.

유예 3— $\{1\}\{R\}$  (이 카드를 손에서 발동하는 대신에  $\{1\}\{R\}$ 를 지불하여 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.)

- 당신은 해당 카드를 발동할 수 있다면 언제든 유예를 사용해 당신의 손에서 카드를 추방할 수 있습니다. 당신이 이 행동을 할 수 있는지를 판단하기 위해서 해당 카드의 카드 유형, 당신이 언제 그 카드를 발동할 수 있게 하는지에 영향을 미치는 효과(성광 등), 그리고 당신이 그 카드를 발동하지 못하게 막는 다른 효과(침묵 속의 축제의 효과 등)들을 고려하십시오. 당신이 해당 카드를 발동하는 모든 단계를 완료할 수 있는지 여부는 무관합니다. 예를 들어, 당신은 마나 비용이 없거나, 목표를 필요로 하지만 유예를 하는 시점에는 유효한 목표가 없는 유예를 가진 카드들도 추방할 수 있습니다.
  - 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.
  - 유예의 첫 번째 격발능력(시간 카운터를 제거하는 능력)이 무효화되는 경우, 아무 시간 카운터도 제거되지 않습니다. 그 능력은 카드의 소유자의 다음 유지단에 다시 격발하게 됩니다.
  - 마지막 시간 카운터가 제거될 때, 유예의 두 번째 격발능력이 격발합니다. 마지막 시간 카운터가 제거된 이유나 어떤 효과로 그 시간 카운터가 제거되었는지는 상관하지 않습니다.
  - 유예의 두 번째 격발능력(당신이 카드를 발동하게 해 주는 능력)이 무효화되는 경우, 그 카드는 발동되지 못합니다. 그 카드는 시간 카운터가 없는 채로 추방 영역에 남으며, 더이상 유예된 것이 아닙니다.
  - 두 번째 격발능력이 해결되면서, 당신은 가능하면 그 카드를 반드시 발동해야 합니다. 카드의 유형에 기반한 타이밍 제한은 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.
-

폐허 분쇄자  
{5}{R}  
마법물체 생물 — 자동기계  
7/4  
호전적

폐허 분쇄자가 죽을 때, 각 플레이어는 자신의 손을 버리고 카드 일곱 장을 뽑을 수 있다.  
산순환 {2} ({2}, 이 카드를 버린다: 당신의 서고에서 산 카드 한 장을 찾아, 그 카드를 공개하고, 당신의 손으로 가져간 후, 서고를 섞는다.)

- 플레이어들은 현행플레이어를 시작으로 턴 순서대로 자신의 손을 버릴 지 여부를 결정하고 선언합니다. 그런 후, 손을 버리겠다고 선택한 모든 플레이어가 자신의 손을 버리고 카드 일곱 장을 뽑습니다. 턴 순서가 나중인 플레이어들은 자신보다 앞 순서인 플레이어들이 카드를 버리는 지 여부는 알 수 있지만, 그 플레이어들이 어떤 카드들을 버리는지를 확인해 자신의 결정에 도움을 받을 수는 없습니다.

---

인내심 많은 교수, 룩사  
{2}{G}{G}  
전설적 생물 — 곰 드루이드  
4/4

인내심 많은 교수, 룩사가 전장에 들어오거나 공격할 때마다, 당신의 무덤에 있는 능력이 없는 생물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 당신의 손으로 되돌린다.  
당신이 조종하는 생물 중 능력이 없는 생물들은 +1/+1 을 받는다.  
당신은 당신이 조종하며 능력이 없는 생물들이 자신이 방어되지 않은 것처럼 전투피해를 지정하게 할 수 있다.

- 능력이 없는 생물 또는 생물 카드는 규칙 문구가 전혀 없는 것을 가리킵니다. 여기에는 진정한 바닐라 생물들(회색곰, 룬발톱 곰, 새끼 곰 및 다른 사랑스러운 곰 학생들 포함), 뒷면 상태인 생물들, 많은 토큰들, 그리고 자신의 능력을 잃은 생물들이 포함됩니다. 전장 이외의 영역에서만 작동하는 능력들은 계산에 포함됩니다. 예를 들어, 순환 {2}를 가진 생물은 능력이 없는 생물이 아닙니다.
- 특히, 룩사의 마지막 두 능력은 아무 생물에게도 능력을 주지 않습니다.
- 능력을 제공하는 마법진 및 장비는 "얻는다" 또는 "가진다"라는 단어를 사용하며, 키워드 능력 또는 따옴표 안에 적힌 능력을 나열할 것입니다. 본래 능력이 없지만 그러한 마법진 또는 장비의 영향을 받은 생물은 더이상 +1/+1 보너스를 받거나 방어되지 않은 것처럼 전투피해를 지정할 수 없습니다. 마법진 또는 장비가 그 생물에게 어떤 능력도 주지 않는 경우, 그 생물은 계속해서 룩사의 마지막 두 능력의 혜택을 받게 됩니다.
- 당신이 조종하며 능력이 없는 각각의 공격 중인 생물에 대해, 당신은 그 생물이 방어 중인 생물에게 피해를 입힐 지 또는 그 생물이 자신이 공격 중인 플레이어 또는 플레인즈워커에게

피해를 입힐 지를 선택합니다. 둘 사이에 나눠서 피해 지정을 할 수 없습니다. 당신은 해당되는 각 생물에 대해 그 생물이 피해를 입히기 직전에 개별적으로 결정을 내립니다.

---

학위 중개인

{3}{W}

생물 — 인간 참모

3/3

학위 중개인이 전장에 들어올 때, 가장 많은 대지를 조종하는 플레이어보다 적은 수의 대지를 조종하는 각 플레이어는 자신의 서고에서 그 차이 이하의 수만큼 기본 대지 카드를 찾아, 그 카드들을 전장에 탭된 채로 놓은 후, 서고를 섞는다.

- 예를 들어, 당신이 대지 네 개를 조종하고, 한 상대가 대지 여섯 개를 조종하고, 다른 상대가 대지 일곱 개를 조종하는 경우, 당신은 서고에서 기본 대지를 최대 세 개까지 찾고, 첫 상대는 자신의 서고에서 기본 대지 카드를 최대 한 개까지 찾습니다. 두 번째 상대는 자신의 서고를 전혀 찾지 않습니다.
- 

교활한 선동가

{3}{U}

생물 — 인간 마법사

2/4

{U}, {T}: 상대가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 당신의 다음 턴까지, 그 생물은 방어될 수 없다. 그 생물을 자극한다. *(당신의 다음 턴까지, 그 생물은 매 전투마다 가능하면 공격하고 가능하면 당신이 아닌 플레이어를 공격한다.)*

- 상대가 조종하는 생물이 유효하게 방어되고 나면, 교활한 선동가의 능력을 활성화해도 그 방어를 변경하거나 되돌리지 않습니다.
- 자극된 생물이 어떤 이유로든 공격할 수 없다면 (탭되거나 그 턴에 플레이어의 조종하에 들어오는 등), 그 생물은 공격하지 않습니다. 자극된 생물이 공격하는 것에 별도의 비용을 지불해야 하는 경우, 그 조종자는 의무적으로 그 비용을 지불할 필요가 없으므로, 그 생물은 공격하지 않을 수 있습니다.
- 자극된 생물이 위에 나열된 예외사항 중 어느 것에도 해당되지 않고 공격할 수 있는 경우, 그 생물은 가능한 경우 그 생물을 자극한 플레이어 이외의 플레이어를 공격해야만 합니다. 해당 생물이 그러한 플레이어들을 누구도 공격할 수 없지만 다른 식으로는 공격할 수 있는 경우, 그 생물은 상대의 플레인즈워커 (어느 상대가 조종하는 지는 무관) 또는 그 생물을 자극한 플레이어를 공격해야 합니다.
- 자극된 생물로 공격하는 것은 그 생물이 자극된 상태를 멈춰 주지 않습니다.
- 같은 플레이어에 의해 여러 번 자극되는 것은 중첩되지 않습니다.
- 당신이 조종하는 생물을 당신이 자극하는 경우, 그 생물은 반드시 공격해야 하며, 플레인즈워커가 아닌 플레이어를 공격해야만 합니다.

- 당신이 조종하는 생물이 복수의 플레이어에 의해 자극된 경우, 그 생물은 자신을 자극하지 않은 상대 중 하나를 공격해야만 합니다. 당신이 조종하는 생물이 당신의 모든 상대로부터 각각 자극된 경우, 당신이 해당 생물이 어느 상대를 공격할 지를 선택합니다.
- 당신이 게임을 떠나는 경우, 당신이 자극한 생물들은 원래대로라면 당신의 다음 턴이 시작되었을 때까지 자극된 채로 남습니다. 그 생물들의 자극된 상태가 즉시 멈추지 않으며 무기한적으로 자극된 채로 남지도 않습니다.

#### 새싹등짝 트러지

$\{7\}\{G\}\{G\}$

생물 — 진균 야수

9/7

이 주문은 발동하는 데  $\{X\}$ 가 덜 든다.  $X$ 는 당신이 이 턴에 얻은 생명점의 양이다.

돌진

당신의 종료단 시작에, 당신이 이 턴에 생명점을 얻었다면, 당신은 새싹등짝 트러지를 당신의 무덤에서 발동할 수 있다.

- 새싹등짝 트러지의 능력은 당신이 해당 턴에 잃은 생명점을 고려하지 않고 당신이 얻은 생명점의 총점을 계산합니다. 예를 들어, 당신이 해당 턴에 생명 3 점을 잃고 생명 4 점을 얻었다면, 새싹등짝 트러지의 비용은  $\{3\}\{G\}\{G\}$ 가 됩니다.
- 주문의 총 비용을 결정하려면, 지불하려는 마나 비용 또는 대체비용에 비용 증가분을 추가한 다음 비용 감소분(새싹등짝 트러지의 첫 번째 능력 등)을 적용하십시오. 새싹등짝 트러지의 마나 값은 이 주문을 발동하기 위한 총 비용이 얼마였는지에 상관없이 항상 9 입니다.
- 비용 감소는 주문의 총 비용에서 일반 마나만을 감소시켜 줍니다. 이 효과는 새싹등짝 트러지를 발동하기 위한 비용을  $\{G\}\{G\}$ 보다 아래로 줄여 주지 못합니다.
- 당신의 무덤에서 새싹등짝 트러지를 발동하는 경우에도 여전히 비용을 지불해야 합니다.
- 마지막 능력이 격발되려면 당신은 종료단이 시작되기 전에 생명점을 얻어야 합니다.

#### 잔혹한 지도

$\{4\}\{B\}$

순간마법

당신은 카드  $X$  장을 뽑고 생명  $X$  점을 잃는다.  $X$ 는 전장에 있거나 커맨드 영역에 있는 당신이 소유한 커맨더의 마나 값이다.

- 잔혹한 지도가 해결되는 시점에 당신의 커맨더가 다른 플레이어의 조종하에 있는 경우, 그 커맨더는 여전히 전장에 있으며 여전히  $X$ 의 값을 결정하는 데 사용됩니다.
- 당신이 전장 및/또는 커맨드 영역에 있는 커맨더를 여러 개 소유한 경우, 잔혹한 지도가 해결되는 시점에 그중 하나를 선택해  $X$ 의 값을 결정하십시오.

승리를 향한 급등

{4}{R}{R}

집중마법

당신의 무덤에 있는 순간마법 또는 집중마법 카드 한 장을 목표로 정한다. 그 카드를 추방한다. 당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 +X/+0 을 받는다. X는 그 카드의 마나 값이다. 이 턴에 당신이 조종하는 생물이 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 추방된 카드를 복사한다. 당신은 마나 비용을 지불하지 않고 그 복사본을 발동할 수 있다.

- 카드를 복사하는 것은 마도제작술 능력을 격발시키지 않지만, 그 복사본들을 발동하는 것은 능력을 격발시킵니다.
- 당신은 승리를 향한 급등이 해결되는 동안 복사본들을 발동합니다. 복사된 카드의 유형에 기반한 발동 시기 제한은 무시합니다.
- "마나 비용을 지불하지 않고" 주문을 발동하면, 어떠한 대체 비용도 지불할 수 없습니다. 그러나, 키퍼 비용과 같은 추가비용은 지불할 수 있습니다. 발동할 카드에 필수적인 추가비용이 있다면, 그 비용은 반드시 지불해야 합니다.
- 발동하는 주문의 마나 비용에 {X}가 있다면, X의 값으로 0을 선택해야 합니다.

---

유혹적인 계약서

{4}

마법물체

당신의 유지단 시작에, 각 상대는 보물 토큰 한 개를 만들 수 있다. 그렇게 한 각 상대마다, 당신은 보물 토큰 한 개를 만든다.

- 각 상대는 턴 순서대로 보물 토큰을 만들지 여부를 결정합니다. 그 플레이어들은 각각 앞선 플레이어가 어떤 선택을 했는지를 알게 됩니다. 그 보물 토큰들은 모두 동시에 만들어집니다. 그런 후 당신은 당신의 보물 토큰을 모두 동시에 만듭니다.

---

음울한 소환술사, 티바쉬

{4}{B}

전설적 생물 — 인간 흑마법사

4/4

생명연결

당신의 종료단 시작에, 당신이 이 턴에 생명점을 얻었다면, 당신은 생명 X 점을 지불할 수 있다. X는 당신이 이 턴에 얻은 생명점의 양이다. 그렇게 한다면, 비행을 가진 X/X 흑색 악마 생물 토큰 한 개를 만든다.

- 티바쉬의 능력은 당신이 해당 턴에 잃은 생명점을 고려하지 않고 당신이 얻은 생명점의 총점을 계산합니다. 예를 들어, 당신이 해당 턴에 생명 3 점을 잃고 생명 4 점을 얻었다면, 당신은 생명 4 점을 지불해 4/4 악마를 만들 수 있습니다.
- 당신은 당신이 얻은 생명점의 양보다 적은 생명점을 지불해 더 작지만 덜 해로운 악마를 만들 수 없습니다.
- 마지막 능력이 격발되려면 당신은 종료단이 시작되기 전에 생명점을 얻어야 합니다.

#### 트러지 정원

{2}{G}

부여마법

당신이 생명점을 얻을 때마다, 당신은 {2}를 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 돌진을 가진 4/4 녹색 진균 야수 생물 토큰 한 개를 만든다.

- "당신이 생명점을 얻을 때마다" 격발하는 능력은 생명점을 얼마나 얻었는지에 상관없이 생명점을 얻는 각 사건에 대해 한 번만 격발합니다.
- 당신은 각각의 생명점 획득 사건에 대해 {2}을 한 번만 지불할 수 있습니다.
- 생명연결 능력이 있는 각 생물이 전투피해를 입히면 생명점을 얻는 사건이 그 수만큼 서로 독립적으로 발생합니다. 예를 들어, 플레이어가 조종하는 생물 중 두 개가 생명연결 능력을 가지고 있고 이들이 동시에 전투피해를 입혔다면, "당신이 생명점을 얻을 때마다" 능력이 두 번 격발됩니다. 그러나 생명연결 능력을 가진 생물 하나가 동시에 여러 생물, 플레이어 및/또는 플레인즈워커에 전투피해를 입힐 경우(돌진 능력이 있거나 상대가 이 생물을 여러 생물로 막은 경우) 해당 능력은 한 번만 격발됩니다.
- 당신이 무엇인가에 대해 "각각" 생명점을 일정량 얻는 경우, 그 생명점은 하나의 사건으로 얻는 것이며 능력은 한 번만 격발됩니다.

#### 핏줄기마녀 집회

{2}{B}

생물 — 흡혈귀 흑마법사

3/3

호전적

당신이 생명점을 얻을 때마다, 당신은 {B}를 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 당신의 무덤에 있는 생물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 당신의 손으로 되돌린다.

- "당신이 생명점을 얻을 때마다" 격발하는 능력은 생명점을 얼마나 얻었는지에 상관없이 생명점을 얻는 각 사건에 대해 한 번만 격발합니다.
- 당신은 각각의 생명점 획득 사건에 대해 {B}를 한 번만 지불할 수 있습니다.
- 생명연결 능력이 있는 각 생물이 전투피해를 입히면 생명점을 얻는 사건이 그 수만큼 서로 독립적으로 발생합니다. 예를 들어, 플레이어가 조종하는 생물 중 두 개가 생명연결 능력을 가지고 있고 이들이 동시에 전투피해를 입혔다면, "당신이 생명점을 얻을 때마다" 능력이 두 번

격발됩니다. 그러나 생명연결 능력을 가진 생물 하나가 동시에 여러 생물, 플레이어 및/또는 플레인즈워커에 전투피해를 입힐 경우(돌진 능력이 있거나 상대가 이 생물을 여러 생물로 막은 경우) 해당 능력은 한 번만 격발됩니다.

- 당신이 무엇인가에 대해 "각각" 생명점을 일정량 얻는 경우, 그 생명점은 하나의 사건으로 얻는 것이며 능력은 한 번만 격발됩니다.

---

이중성의 목소리, 베이란

{1}{U}{R}

전설적 생물 — 이프리트 마법사

2/2

*마도제작술* — 당신이 순간마법 또는 집중마법

주문을 발동하거나 복사할 때마다, 이중성의

목소리, 베이란은 턴종료까지 +1/+1 을 받는다.

당신이 발동하는 순간마법 또는 집중마법 주문이

당신이 조종하는 지속물의 격발능력을 격발시키려

하면, 그 능력은 한 번 더 격발된다.

- 이중성의 목소리, 베이란의 마지막 능력은 베이란 자신의 능력을 포함해 당신의 마도제작술 능력들이 각각 한 번씩 더 격발되게 합니다.
- 베이란의 효과는 격발능력을 복사하는 것이 아닙니다. 단지 능력이 다시 격발되게 할 뿐입니다. 모드 및 목표를 비롯해 해당 능력을 스택에 쌓을 때 당신이 선택하는 사항들은 격발된 각 능력마다 별도로 적용됩니다. 해결되는 시점에 수행하는 선택 또한 개별적으로 적용됩니다.
- 당신이 어떤 식으로든 베이란을 두 개 조종하는 경우 (시적인 상황이 연출되겠지만요), 당신이 발동하는 순간마법 또는 집중마법 주문은 능력이 세 번 격발되게 합니다. 세 번째 베이란(좀 덜 시적이네요)은 능력을 네 번 격발하게 하는 식으로 진행됩니다.

---

공동묘지 정원사, 예도라

{4}{G}

전설적 생물 — 인목 드루이드

5/5

당신이 조종하는 토근이 아닌 다른 생물이 죽을

때마다, 당신은 그 생물을 뒷면 상태로 소유자의

조종하에 전장으로 되돌릴 수 있다. 그 지속물은 숲

대지다. (그 지속물은 다른 유형 및 능력을 가지지

않는다.)

- 뒷면 상태인 카드는 이름이나 색을 가지지 않습니다. 그 지속물의 유일한 유형은 대지이고, 유일한 하위 유형은 숲이며, 유일한 능력은 "{T}: {G}를 추가한다."입니다.
- 뒷면 상태인 카드가 변이를 가진 경우, 당신은 그 변이 비용을 지불해 해당 카드를 앞면으로 뒤집을 수 있습니다.
- 이런 숲이 앞면으로 뒤집힌 경우, 그 지속물을 숲으로 만드는 효과는 종료됩니다. 그 지속물은 인쇄된 이름, 유형, 마나 비용, 능력 등을 다시 가집니다.

---

천둥 유도자, 자파이  
{2}{U}{R}  
전설적 생물 — 인간 주술사  
1/4

*마도제/작술* — 당신이 순간마법 또는 집중마법 주문을 발동하거나 복사할 때마다, 점술 1 을 한다. 그 주문의 마나 값이 5 이상이라면, 4/4 청색 및 적색 정령 생물 토큰 한 개를 만든다. 그 주문의 마나 값이 10 이상이라면, 천둥 유도자, 자파이는 무작위로 선택된 상대 한 명에게 피해 10 점을 입힌다.

- "그 주문의 마나 값"은 당신이 점술을 해서 확인한 카드의 마나 값이 아니라 능력을 격발시킨 주문의 마나 값을 지칭합니다.
- 순간마법 또는 집중마법 주문의 마나 비용에 {X}가 있는 경우, X 는 주문이 발동되면서 X 에 대해 선택된 값입니다.

---

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