#  *코어세트 2021* 및 *점프스타트* 출시 노트

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

문서 마지막 변경일: 2020년 5월 14일

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

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

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

# 일반 설명

## 출시 정보

*코어세트 2021*은 공식 출시일인 2020년 7월 3일 금요일부터 공인 컨스트럭티드 플레이에 사용 가능합니다. 해당 시점에는, 다음 카드 세트들을 스탠다드 형식에서 사용하는 것이 허용됩니다: *라브니카의 길드*™, *라브니카의 충성*™, *플레인즈워커 전쟁*™, *코어세트 2020*, *엘드레인의 왕좌*™, *죽음 너머의 테로스*®, *이코리아*™*: 거대괴수들의 소굴* 및 *코어세트 2021*.

*코어세트 2021* 드래프트 부스터, *코어세트 2021* 플레인즈워커 덱™에 인쇄된 카드 및 *코어세트 2021* 박스 구매 프로모 카드가 스탠다드에 포함됩니다.

*점프스타트* 팩에서는 신규 카드 37장이 인쇄되었으며, 세트 코드로는 JMP가, 수집 번호로는 1~37번이 인쇄되어 있습니다. 이 카드들은 커맨더, 빈티지, 레거시 형식에서 사용할 수 있습니다. 이 카드들은 스탠다드, 파이어니어, 모던 형식에서는 사용할 수 없습니다. 이 팩에 포함된 다른 카드들(세트 코드 JMP, 수집 번호 38~495가 인쇄되어 있으며, 일부 카드는 M21 세트 코드가 인쇄되어 있음)은 이미 해당 카드들의 사용이 허가된 형식에서 유효하게 사용할 수 있습니다. 즉, 특정 카드가 이 팩에 등장한다고 해도 해당 카드가 어느 형식에서 사용될 수 있는지를 변경하지는 않습니다.

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

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

## 새로운 키워드 행동: 밀기

*Antiquities*™ 세트 이래 플레이어들은 '자신의 서고 맨 위 카드를 무덤에 넣었'고, 이건 해당 행동을 묘사하기 위해 꽤 많은 글자 수를 들여 표현한 것입니다. 플레이어들은 이 행동을 맷돌 카드에서 차용해 '밀기'라고 했고, 이제 해당 용어가 공식 게임 용어로 채택되었습니다.

테페리의 지도
{2}{U}
부여마법
테페리의 지도가 전장에 들어올 때, 카드 한 장을 뽑은 후, 카드 한 장을 버린다.
당신이 카드를 뽑을 때마다, 상대를 목표로 정한다. 그 상대는 카드 두 장을 민다. *(그 플레이어는 자신의 서고 맨 위 카드 두 장을 자신의 무덤에 넣는다.)*

* 플레이어가 자신의 서고에 남은 카드 수보다 더 많은 카드를 밀라고 지시받는 경우, 그 플레이어는 자신의 서고에 남은 카드 모두를 자신의 무덤에 넣습니다. 그와는 달리, 플레이어에게 자신의 서고에 남은 카드 수보다 더 많은 카드를 미는 선택지가 주어지는 경우, 그 플레이어는 그 행동을 선택할 수 없습니다.
* 플레이어의 서고가 비고 나면, 해당 플레이어는 카드 한 장을 뽑으려 하나 그렇게 하지 못하기 전까지는 게임에서 패배하지 않습니다.

## 새로운 생물 유형: 개

*코어세트 2021*은 최선의 방법으로 개에게 돌아갔습니다! 세트 자체에도 수많은 개들이 포함되어 있어 막대기를 던지고 놀기에 충분할 뿐 아니라, 기존에 존재하던 모든 사냥개들도 대신 개가 되도록 에라타되었습니다.

무리 대장
{1}{W}
생물 — 개
2/2
당신이 조종하는 다른 개들은 +1/+1을 받는다.
무리 대장이 공격할 때마다, 이번 턴에 당신이 조종하는 개들에게 입혀질 모든 피해를 방지한다.

* 모든 사냥개 생물 카드는 해당 하위 유형이 개로 변경되는 에라타를 받았습니다. 해당 카드들의 다른 하위 유형은 유지됩니다. 비슷하게, 사냥개가 되거나 사냥개 토큰을 만드는 카드들도 해당 단어가 개로 변경되는 에라타를 받았습니다. 그 외 다른 카드들은 개가 되는 에라타를 받지 않았습니다.

## 기존 키워드 능력: 기량

생물이 아닌 주문을 발동하는 일은 특정 생물들에게 뛰어난 무술적 역량을 선보이게 해 줍니다. 기존 키워드인 *기량*을 가진 이러한 생물들은 당신이 생물이 아닌 주문을 발동할 때마다 그 턴 동안 +1/+1을 받습니다.

번개 선지자
{1}{R}
생물 — 미노타우로스 주술사
2/1
기량 *(당신이 생물이 아닌 주문을 발동할 때마다, 이 생물은 턴종료까지 +1/+1을 받는다.)*

* 생물 유형을 가지지 않은 주문을 발동하면 기량이 격발됩니다. 대지를 플레이하는 행동 또한 기량을 격발시키지 않습니다.
* 플레이어가 주문을 발동할 때 격발하는 능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.

## 카드 사이클: 성지 부여마법

*코어세트 20201* 은 전설적 성지 여섯 개를 선보입니다. 성지는 규칙에 관련된 의미를 가지고 있지 않은 부여마법 유형이지만, 각 성지는 당신이 더 많은 성지를 조종할 때마다 더 나아집니다.

돌 송곳니의 성소
{1}{B}
전설적 부여마법 — 성지
당신의 전투전 본단계 시작에, 각 상대는 생명 X점을 잃고 당신은 생명 X점을 얻는다. X는 당신이 조종하는 성지의 수이다.

* 각 성지는 당신이 조종하는 성지의 수를 계산하는 능력을 가지고 있습니다. 이 능력은 해당 능력이 인쇄되어 있는 성지 자신을 포함합니다.
* 부여마법이 하위 유형으로 성지를 가지고 있어야만 성지로 계산됩니다. 이름에 'Shrine'이 있는 다른 카드들(Jungle Shrine, Luxa River Shrine, Nantuko Shirne 등)은 이에 해당되지 않습니다.

# *코어세트 2021* 카드별 설명

고산지대 사냥개조련사
{R}{W}
생물 — 인간 전사
2/2
고산지대 사냥개조련사가 전장에 들어올 때, 당신은 당신의 서고에서 이름이 고산지대 파수견 및/또는 불타오르는 광견인 카드를 찾아, 그 카드들을 공개하고, 당신의 손에 넣을 수 있다. 그렇게 한다면, 당신의 서고를 섞는다.
고산지대 사냥개조련사가 공격할 때마다, 고산지대 사냥개조련사는 턴종료까지 +X/+0을 받는다. X는 다른 공격 중인 생물들의 수이다.

* X의 값은 고산지대 사냥개조련사의 마지막 능력이 해결되는 시점에만 계산됩니다. 일단 계산되고 나면, 해당 턴 나중에 공격 중인 생물들의 수가 변하더라도 X값은 변하지 않습니다.

천사의 승천
{1}{W}
순간마법
생물 또는 플레인즈워커를 목표로 정한다. 그 목표를 추방한다. 그 지속물의 조종자는 비행을 가진 4/4 백색 천사 생물 토큰 한 개를 만든다.

* 목표 지속물이 천사의 승천이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 아무 플레이어도 천사 토큰을 만들지 않습니다.

대마귀의 그릇
{B}
생물 — 인간 성직자
1/1
생명연결 *(이 생물이 피해를 입히면, 당신은 그 피해만큼의 생명점을 얻는다.)*
대마귀의 그릇이 전장에 들어올 때, 대마귀의 그릇이 당신의 무덤에서 전장에 들어왔거나 당신이 대마귀의 그릇을 당신의 무덤에서 발동했다면, 대마귀의 그릇을 추방한다. 그렇게 한다면, 비행을 가진 5/5 흑색 악마 생물 토큰 한 개를 만든다.

* 대마귀의 그릇의 격발능력이 스택에 있는 동안 대마귀의 그릇이 전장을 떠나는 경우, 당신은 대마귀의 그릇이 놓여진 영역에서 이를 추방할 수 없으므로, 악마를 만들 수 없습니다.

에이븐 대장거위
{3}{W}{W}
생물 — 조류 전사
4/3
비행
에이븐 대장거위가 전장에 들어올 때, 당신은 당신이 조종하는 비행을 가진 생물 한 개당 생명 2점을 얻는다.

* 당신이 얻는 생명점의 양은 에이븐 대장거위의 격발능력이 해결되는 시점에만 결정됩니다. 해당 시점에 에이븐 대장거위가 여전히 전장에 있다면, 자신 또한 자신의 능력에 계산됩니다.

방황하는 탐구자, 아즈사
{2}{G}
전설적 생물 — 인간 수도승
1/2
당신은 당신의 매 턴마다 대지 두 개를 추가로 플레이할 수 있다.

* 아즈사의 능력은 당신이 추가적인 대지를 플레이할 수 있게 해 주는 다른 효과들과 함께 누적되며, 이러한 효과의 예로는 창조의 노래(*이코리아: 거대괴수들의 소굴* 세트에서 등장)가 있습니다.

나쁜 거래
{4}{B}{B}
집중마법
당신은 카드 두 장을 뽑고 각 상대는 카드 두 장을 버린다. 각 플레이어는 생명 2점을 잃는다.

* 당신은 상대가 몇 명인지에 상관없이 카드를 두 장만 뽑습니다.
* 상대의 손에 카드가 한 장만 있는 경우, 그 플레이어는 카드를 한 장만 버립니다. 다른 상대들은 여전히 가능한 경우 카드를 두 장 버립니다.
* 당신을 포함한 각 플레이어는 카드를 얼마나 뽑거나 버렸는지에 상관없이 생명 2점을 잃습니다.
* 나쁜 거래가 해결되면서, 우선 당신이 카드 두 장을 뽑습니다. 그런 뒤 턴 순서로 다음 차례인 첫 상대(또는, 상대방의 턴인 경우 턴을 가진 상대)부터 공개하지 않은 상태로 카드를 두 장 선택한 후, 다른 각 상대들이 (있는 경우) 턴 순서대로 똑같이 합니다. 선택된 카드들은 모두 동시에 버려집니다. 그 후 각 플레이어가 생명 2점을 잃습니다.
* 쌍두거인 게임에서, 나쁜 거래는 각 팀이 생명 4점을 잃게 합니다. 당신의 팀원은 카드를 뽑거나 버리지 않습니다.

톨라리아의 대마도사, 바린
{1}{U}{U}
전설적 생물 — 인간 마법사
2/2
톨라리아의 대마도사, 바린이 전장에 들어올 때, 다른 생물 또는 플레인즈워커를 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그 목표를 소유자의 손으로 되돌린다.
당신의 종료단 시작에, 이번 턴에 지속물이 전장에서 당신의 손에 놓였다면, 카드 한 장을 뽑는다.

* 당신은 해당 턴에 얼마나 많은 지속물이 전장에서 당신의 손에 놓였는지에 상관없이 카드를 한 장만 뽑습니다.
* 당신의 손으로 돌아온 지속물이 여전히 당신의 손에 남아 있을 필요는 없습니다.
* 토큰이 당신의 손으로 돌아오는 경우, 토큰은 당신의 손에 놓인 뒤 사라집니다.
* 바린의 능력은 해당 턴 전체를 확인하며, 이는 바린이 전장에 들어오기 전도 포함됩니다.
* 당신의 종료단이 시작되기 전에 지속물이 전장에서 당신의 손에 놓이지 않은 경우, 바린의 능력은 전혀 격발하지 않습니다.

바스리 케트
{1}{W}{W}
전설적 플레인즈워커— 바스리
3
+1: 생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다. 그 생물은 턴종료까지 무적을 얻는다.
−2: 이번 턴에 토큰이 아닌 생물 한 개 이상이 공격할 때마다, 탭되어 공격 중인 1/1 백색 병사 생물 토큰을 그 수만큼 만든다.
−6: 당신은 "당신의 턴 전투 시작에, 1/1 백색 병사 생물 토큰 한 개를 만든 후, 당신이 조종하는 각 생물에 +1/+1 카운터 한 개씩을 올려놓는다."를 가진 휘장을 얻는다.

* 바스리가 가진 두 번째 능력의 지연 격발 능력은 토큰이 아닌 생물이 공격하기만 하면 격발하며, 얼마나 많은 토큰이 아닌 생물이 공격했는지를 계산합니다. 공격 중인 토큰이 아닌 생물이 격발능력이 해결되기 전에 전투를 떠나도 계산에 포함됩니다. 공격 중인 토큰 생물은 능력이 격발하는 것을 막지 않으며 계산에 포함되지도 않습니다.
* 당신은 각 병사 토큰이 어느 플레이어나 플레인즈워커를 공격할 지 선택합니다. 그 토큰들은 토큰이 아닌 생물이 공격 중인 대상과 같은 플레이어 또는 플레인즈워커를 공격하지 않아도 되며, 다른 토큰들이 공격하려는 대상과 동일한 플레이어 또는 플레인즈워커를 공격할 필요도 없습니다.
* 병사들이 공격 중인 생물이기는 하지만, 공격 생물로 선언된 적은 없습니다. 이는 생물이 공격할 때마다 격발하는 능력은 병사들이 공격 중인 상태로 전장에 들어올 때 격발하지 않는다는 것을 의미합니다.
* 병사는 공격할 수 없다고 명시한 효과(Propaganda의 효과 등)는 공격 생물을 선언하는 시점에만 영향을 줍니다. 이 효과들은 공격 중인 상태로 전장에 들어오는 병사 토큰들을 막지 않습니다.
* 바스리의 마지막 능력으로 만들어진 병사 토큰은 어떤 방법으로든 신속을 얻지 않는 한 당신이 그 토큰을 만든 턴에는 공격할 수 없습니다.

바스리의 시종
{2}{W}{W}
생물 — 고양이 성직자
2/3
생명연결 *(이 생물이 피해를 입히면, 당신은 그 피해만큼의 생명점을 얻는다.)*
바스리의 시종이 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는 다른 생물을 최대 두 개까지 목표로 정한다. 그 생물들에 +1/+1 카운터를 한 개씩 올려놓는다.

* 바스리의 시종의 격발능력으로 +1/+1 카운터를 두 개 받게 하기 위해 같은 생물을 두 번 목표로 정할 수는 없습니다.

바스리의 장교
{3}{W}
생물 — 인간 기사
3/4
경계, 다색으로부터 보호
바스리의 장교가 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.
바스리의 장교 또는 당신이 조종하는 다른 생물이 죽을 때마다, 그 생물에 +1/+1 카운터가 놓여 있었다면, 경계를 가진 2/2 백색 기사 생물 토큰 한 개를 만든다.

* 바스리의 장교 자신이 바스리의 장교가 전장에 들어올 때 격발한 능력의 목표가 될 수 있습니다.
* 바스리의 장교의 두 번째 격발능력은 죽는 생물이 +1/+1 카운터를 가지고 있었다면 그 카운터가 몇 개인지에 상관없이 한 번만 격발합니다.
* 바스리의 장교가 다른 생물들과 동시에 죽는 경우, 바스리의 장교의 마지막 능력은 자신을 포함해 +1/+1 카운터를 가지고 있던 생물들에 대해 격발합니다.
* +1/+1 카운터를 가진 생물이 그 수 이상의 -1/-1 카운터를 받아 이로 인해 치명적 피해로 파괴되거나 0 이하의 방어력을 가지는 것으로 소유자의 무덤에 놓이는 경우, 마지막 능력이 격발합니다. 이는 능력이 해당 생물이 마지막으로 전장에 있었던 때를 확인하며, 그 시점에는 해당 생물에 여전히 +1/+1 카운터가 놓여 있었기 때문입니다.

자신만만한 조롱꾼
{4}{R}
생물 — 고블린
1/1
무적
자신만만한 조롱꾼이 피해를 입을 때마다, 상대를 목표로 정한다. 자신만만한 조롱꾼은 그 상대에게 그만큼의 피해를 입힌다.
{2}{R}, {oT}: 다른 생물을 목표로 정한다. 자신만만한 조롱꾼은 그 생물과 싸운다.

* 생물은 자신의 방어력보다 높은 양의 피해를 입을 수 있습니다. 예를 들어, 자신만만한 조롱꾼이 피해 3점을 입는경우, 자신만만한 조롱꾼의 가운데 능력은 목표 상대에게 피해 1점이 아니라 3점을 입힙니다.
* 자신만만한 조롱꾼이 치명적인 피해를 입는 것과 동시에 당신의 생명 총점이 0 이하가 되는 경우, 당신은 자신만만한 조롱꾼의 능력이 스택으로 가기 전에 게임에서 패배합니다.
* 자신만만한 조롱꾼의 마지막 능력이 해결되려 할 때 목표 생물이 유효한 목표가 아닌 경우, 능력은 해결되지 않습니다. 자신만만한 조롱꾼이 더이상 전장에 있지 않는 경우, 목표 생물은 피해를 입거나 입히지 않습니다.

옹이주먹 떡갈나무
{2}{G}{G}
생물 — 인목
2/3
당신이 카드를 뽑을 때마다, 옹이주먹 떡갈나무는 턴종료까지 +2/+2를 받는다.

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

갇힌 좀비
{2}{B}
생물 — 좀비
2/3
{1}{B}, {T}: 각 상대는 생명 2점을 잃는다. 이번 턴에 생물이 죽었을 경우에만 이 능력을 활성화활 수 있다.

* 쌍두거인 게임에서, 갇힌 좀비의 능력은 상대 팀이 생명 4점을 잃게 합니다.

숲그늘 추적자
{3}{G}
생물 — 고양이
4/2
숲그늘 추적자는 가능하면 방어되어야 한다.
숲그늘 추적자가 죽을 때, 당신은 이번 턴에 죽은 각 생물마다 생명 1점을 얻는다.

* 숲그늘 추적자를 방어하는 데에는 생물 한 개만 필요합니다. 다른 생물들은 숲그늘 추적자를 방어할 수도 있고, 다른 생물을 방어하거나 아예 방어하지 않을 수도 있습니다.
* 당신이 아닌 수비플레이어가 숲그늘 추적자를 방어할 생물을 선택합니다.
* 수비플레이어가 조종하는 각 생물이 어떤 이유로든 방어할 수 없다면 (탭되어 있는 등), 숲그늘 추적자는 방어되지 않습니다. 숲그늘 추적자를 방어하는 것에 대해 따로 비용을 지불해야 하는 경우, 그 플레이어는 의무적으로 그 비용을 지불할 필요가 없으므로 숲그늘 추적자가 방어되지 않을 수 있습니다.
* 숲그늘 추적자의 격발능력은 자신 및 해당 격발능력이 해결되기 전에 죽은 다른 생물들도 계산합니다.
* 숲그늘 추적자가 치명적인 피해를 입는 것과 동시에 당신의 생명 총점이 0 이하가 되는 경우, 당신은 숲그늘 추적자의 능력이 스택으로 가기 전에 게임에서 패배합니다.

시체 유충
{3}{B}
생물 — 곤충
0/5
시체 유충은 +X/+0을 받는다. X는 당신의 무덤에 있는 생물 카드 중 공격력이 제일 높은 생물 카드의 공격력이다.
시체 유충이 전장에 들어올 때, 카드 네 장을 민다. *(당신의 서고 맨 위 카드 네 장을 당신의 무덤에 넣는다.)*

* 시체 유충의 첫 번째 능력은 자신이 전장에 있는 동안에만 적용됩니다. 다른 모든 영역에서는 공격력이 0입니다.
* 죽은 생물에 놓여 있던 카운터 또는 해당 생물에게 턴종료까지 영향을 주던 효과는 소유자의 무덤에 놓여 있는 해당 카드에게는 적용되지 않습니다.

천상의 집행자
{2}{W}
생물 — 인간 성직자
2/3
{1}{W}, {T}: 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 탭한다. 당신이 비행을 가진 생물을 조종할 때에만 이 능력을 활성화할 수 있다.

* 일단 천상의 집행자의 능력을 활성화하기 시작하면, 활성화를 마칠 때까지는 어느 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다. 특히, 플레이어들은 능력을 활성화하는 것이 유효하지 않은 행동이 되게 하기 위해 비행을 가진 당신의 생물을 제거할 수 없습니다.

불길의 심장, 찬드라
{3}{R}{R}
전설적 플레인즈워커 — 찬드라
5
+1: 당신의 손을 버린 후, 당신의 서고 맨 위 카드 세 장을 추방한다. 턴종료까지, 당신은 이렇게 추방된 카드들을 플레이할 수 있다.
+1: 원하는 목표를 정한다. 불길의 심장, 찬드라는 그 목표에게 피해 2점을 입힌다.
−9: 당신의 무덤 및 서고에서 적색 순간마법 및/또는 집중마법 카드를 원하는 수만큼 찾아, 그 카드들을 추방한 후, 당신의 서고를 섞는다. 당신은 이번 턴에 그 카드들을 발동할 수 있다. {R} 여섯 개를 추가한다.

* 당신이 손에 카드를 한 장도 가지고 있지 않은 경우, 당신은 여전히 찬드라의 첫 번째 능력을 해결하는 동안 카드 세 장을 추방하고 이번 턴에 그 카드들을 플레이할 수 있습니다.
* 당신은 여전히 찬드라의 첫 번째 및 마지막 능력에 의해 추방된 카드들에 대한 타이밍 허용 및 제한을 따라야만 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 추방된 카드들을 플레이하지 않는 경우, 그 카드들은 추방된 채로 남습니다.
* 찬드라의 마지막 능력은 충성 능력이기 때문에 마나 능력이 아닙니다. 이 능력은 당신이 집중마법을 발동할 수 있는 시기에만 활성화할 수 있습니다. 이 능력은 스택을 사용하며 이에 대응할 수 있습니다.

찬드라의 소각자
{5}{R}
생물 — 정령
6/6
이 주문은 발동하는 데 {X}가 덜 든다. X는 이번 턴에 당신의 상대들에게 입혀진 비전투피해의 총합이다.
돌진
당신이 조종하는 원천이 상대에게 비전투피해를 입힐 때마다, 그 플레이어가 조종하는 생물 또는 플레인즈워커를 목표로 정한다. 찬드라의 소각자는 그 목표에게 그만큼의 피해를 입힌다.

* 전투피해는 공격 및 방어 생물들이 자동으로 입히는 피해를 말합니다. 다른 피해는 모두 비전투피해이며, 이는 전투 단계에 공격 또는 방어를 선언함으로써 피해가 입혀진 경우에도 마찬가지입니다.
* 찬드라의 소각자는 당신의 상대들에게 입혀진 모든 비전투피해를 계산하며, 이는 턴이 시작했을 때와 현재 사이에 그 상대들의 생명 총점이 얼마나 변했는지가 아닙니다. 예를 들어, 상대가 비전투피해를 5점 입은 뒤 생명 3점을 얻은 경우, 찬드라의 소각자는 발동하는 데 여전히 {R}만 듭니다.
* 비용 감소는 찬드라의 소각자의 일반 마나 부분에만 적용됩니다. {R} 요구사항을 줄일 수는 없습니다.
* 다인전 게임에서, 찬드라의 소각자는 게임에서 패배한 상대에게 입혀진 피해도 계산합니다.

찬드라의 불똥정령
{1}{R}
생물 — 정령 도마뱀
1/3
당신이 조종하는 원천이 상대에게 비전투피해를 입힐 때마다, 찬드라의 불똥정령은 턴종료까지 +1/+0을 받고 이단공격을 얻는다. *(이 생물은 선제공격 전투피해와 일반 전투피해를 둘 다 입힌다.)*

* 전투피해는 공격 및 방어 생물들이 자동으로 입히는 피해를 말합니다. 다른 피해는 모두 비전투피해이며, 이는 전투 단계에 공격 또는 방어를 선언함으로써 피해가 입혀진 경우에도 마찬가지입니다.
* 찬드라의 불똥정령의 능력은 당신이 조종하는 원천으로부터 비전투피해를 입은 각 상대에게 그 상대가 얼마나 많은 피해를 입었는지 여부와는 상관없이 한 사건에 대해 한 번씩만 격발합니다. 예를 들어, 4인 게임에서 당신이 조종하는 집중마법이 각 상대에게 피해 2점씩을 입힌 경우, 이 능력은 세 번 격발합니다.

다색 천문관
{7}
전설적 마법물체
당신은 마나를 원하는 색의 마나인 것처럼 사용할 수 있다.
{T}: {C}{C}{C}{C}{C}를 추가한다.
{5}, {oT}: 당신이 조종하는 지속물들의 색 하나당 카드 한 장을 뽑는다.

* 다색 천문관의 마지막 능력은 당신이 카드를 최대 다섯 장까지 뽑을 수 있게 해 줍니다. '무색', '마법물체', 및 '금'은 색이 아닙니다.

크롬 복제기
{5}
마법물체 생물 — 자동기계
4/4
크롬 복제기가 전장에 들어올 때, 당신이 서로 이름이 같고 대지가 아니며 토큰이 아닌 지속물을 두 개 이상 조종한다면, 4/4 무색 자동기계 마법물체 생물 토큰 한 개를 만든다.

* 크롬 복제기가 전장에 들어온 직후에 당신이 서로 이름이 같고 대지가 아니며 토큰이 아닌 지속물을 두 개 이상 조종하지 않는 경우, 크롬 복제기의 능력은 격발하지 않습니다. 능력이 해결되는 시점에 이러한 한 쌍을 조종하지 않는 경우, 당신은 토큰을 만들지 않습니다. 그러나, 격발시 확인하는 지속물 쌍과 해결시 확인하는 지속물 쌍이 똑같을 필요는 없습니다.
* 크롬 복제기의 능력은 당신이 이러한 지속물 쌍을 얼마나 많이 조종하는지 여부와는 상관없이 자동기계 한 개만을 만듭니다.

교단의 스승
{G}{W}
생물 — 켄타우로스 성직자
2/2
당신이 조종하는 생물에 +1/+1 카운터가 한 개 이상 놓이려 한다면, 대신 그 생물에 그 숫자에 한 개를 더한 만큼의 +1/+1 카운터를 놓는다.
교단의 스승이 죽을 때, 당신은 교단의 스승의 공격력만큼 생명점을 얻는다.

* 당신이 조종하는 생물이 일정한 수의 +1/+1 카운터를 가지고 전장에 들어오려는 경우, 그 생물은 대신 그 개수에 한 개를 더한 카운터를 가지고 들어옵니다.
* 교단의 스승의 첫 번째 능력은 자신이 어떤 방법으로든 +1/+1 카운터를 가지고 전장에 들어오려는 경우 자신에게는 적용되지 않습니다.
* 당신이 교단의 스승을 두 개 조종하는 경우, 생물에 놓이게 되는 +1/+1 카운터의 수는 원래 수에 2를 더한 수가 됩니다. 교단의 스승이 세 개면 3을 더하는 식으로 늘어납니다.
* 당신이 조종하는 생물에 얼마나 많은 카운터가 놓이게 될 지에 대해 두 개 이상의 효과가 적용되려고 시도하는 경우, 해당 효과들의 원천을 누가 조종하는지 여부에 상관없이 당신이 해당 효과들의 적용 순서를 선택합니다.
* 교단의 스승이 마지막으로 전장에 존재했던 시점의 방어력을 이용해 당신이 생명점을 얼마나 얻을 지 계산하십시오.

눈에 띄는 염탐꾼
{R}{R}
생물 — 고블린 도적
2/2
당신의 서고 맨 위 카드를 공개한 채로 게임을 진행한다.
당신은 당신의 서고 맨 위에서 고블린 주문들을 발동할 수 있다.
당신의 서고 맨 위 카드가 고블린 카드인 한, 눈에 띄는 염탐꾼은 그 카드의 모든 활성화능력을 가진다.

* 주문을 발동하거나, 대지를 플레이하거나, 능력을 활성화하는 동안 서고 맨 위의 카드가 바뀌는 경우, 그 행동이 끝날 때까지 서고 맨 위에 있는 새로운 카드를 공개하지 않습니다. 즉, 서고 맨 위의 카드를 발동하는 경우, 해당 주문에 대한 지불을 끝마쳐야만 다음 카드를 볼 수 있습니다. 맨 위 카드가 공개되지 않은 동안에는, 눈에 띄는 염탐꾼이 해당 카드의 어떠한 능력도 가지지 않습니다.
* 당신은 당신의 서고에서 발동하는 고블린 주문들의 일반적인 타이밍 허용 및 제한에 따라야 합니다.
* 당신은 여전히 당신의 서고에서 발동하는 고블린 주문의 추가 비용을 포함한 모든 비용을 지불합니다. 대체비용도 지불할 수 있습니다.
* 활성화능력은 콜론(쌍점)을 포함합니다. 이 능력들은 일반적으로 "[비용]: [능력]"으로 표시됩니다. 일부 키워드는 활성화능력으로, 주석문에 콜론을 가지고 있습니다.
* 당신의 서고 맨 위에 있는 고블린 카드의 활성화 능력이 해당 카드의 이름을 참조하는 능력을 가지고 있는 경우, 눈에 띄는 염탐꾼이 가지는 해당 능력은 대신 눈에 띄는 염탐꾼의 이름을 참조하는 것으로 취급하십시오. 예를 들어, 눈에 띄는 염탐꾼이 자신만만한 조롱꾼의 능력을 가지는 경우, 자신만만한 조롱꾼이 아니라 눈에 띄는 염탐꾼이 싸웁니다.
* 눈에 띄는 염탐꾼이 일련의 연결된 활성화능력(예를 들어, 카드를 추방하는 능력 및 해당 객체'에 의해' 추방된 카드를 참조하는 다른 능력)을 얻게 되는 경우, 그 연결은 눈에 띄는 염탐꾼이 해당 능력들을 가지고 있는 동안에만 지속됩니다. 눈에 띄는 염탐꾼이 해당 능력들을 잃은 뒤 다시 얻게 되는 경우, 그 연결은 사라집니다.

봉쇄하는 사제
{1}{W}
생물 — 인간 성직자
2/2
섬광
토큰이 아닌 생물이 발동되지 않고 전장에 들어오려 하면, 대신 그 생물을 추방한다.

* 봉쇄하는 사제의 마지막 능력은 발동된 생물에게는 영향을 미치지 않으며, 여기에는 당신의 무덤과 같은 일반적이지 않은 영역에서 발동하는 것도 포함됩니다.
* 봉쇄하는 사제의 마지막 능력은 생물 토큰이 전장에 들어오는 것을 막지 않습니다. 이 능력은 또한 이미 전장에 있던 생물들에도 영향을 미치지 않습니다.
* 발동되지 않은 생물이 아닌 카드가 생물로써 전장에 들어오려고 하는 경우(March of the Machines의 효과 등으로 인해), 그 카드는 추방됩니다. 비슷하게, 발동되지 않은 생물 카드가 생물이 아닌 지속물로써 전장에 들어오려고 하는 경우(예: 신앙심이 부족한 태양 왕관을 쓴 자, 헬리아드), 그 카드는 추방되지 않습니다.
* 봉쇄하는 사제가 발동되지 않고 전장에 들어오는 경우, 자신의 능력이 자신을 추방하지는 않습니다.
* 봉쇄하는 사제가 다른 생물들과 동시에 전장에 들어오는 경우, 봉쇄하는 사제의 능력은 해당 생물들에게 영향을 주지 않습니다.

돌파
{R}
집중마법
당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 돌진을 얻는다. *(돌진을 가진 생물은 여분의 전투피해를 공격 중인 플레이어 또는 플레인즈워커에게 입힐 수 있다.)*
카드 한 장을 뽑는다.

* 돌파가 해결되는 시점에 당신이 조종하는 생물들에게만 영향을 미칩니다. 돌파가 해결된 후에 조종하기 시작한 생물들은 돌진을 얻지 못합니다.
* 당신이 생물을 하나도 조종하지 않아도 돌파를 발동할 수 있습니다. 주문이 해결될 때 생물을 조종하지 않고 있는 경우, 그냥 카드 한 장을 뽑을 뿐입니다.

묘지 잠복꾼
{3}{B}
생물 — 괴수
3/4
묘지 잠복꾼이 전장에 들어올 때, 당신은 생물 한 개를 희생하거나 생물 카드 한 장을 버릴 수 있다. 그렇게 한다면, 카드 한 장을 뽑는다.

* 묘지 잠복꾼의 능력을 해결하는 동안, 당신은 카드를 한 장보다 많이 뽑기 위해 생물을 한 개 이상 희생할 수 없고, 카드를 한 장 이상 버릴 수 없으며, 두 가지 행동 모두를 수행할 수도 없습니다.
* 묘지 잠복꾼의 격발능력에 대한 비용을 지불하기 위해 묘지 잠복꾼 자신을 희생할 수 있습니다.

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

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

악마의 포옹
{1}{B}{B}
부여마법 — 마법진
생물
부여된 생물은 +3/+1을 받고, 비행을 가지며, 자신의 다른 유형에 더불어 악마다.
당신은 악마의 포옹의 다른 비용을 지불하는 것에 더불어 생명 3점을 지불하고 카드 한 장을 버려서 악마의 포옹을 당신의 무덤에서 발동할 수 있다.

* 악마의 포옹의 마지막 능력이 제공하는 허가사항으로 악마의 포옹을 발동하는 것은 악마의 포옹을 발동할 수 있는 시점을 변경하지 않습니다.
* 다른 효과가 악마의 포옹을 당신의 무덤에서 발동할 수 있도록 허가하는 경우, 그 허가사항을 사용하면 악마의 포옹의 마지막 능력에 포함되어 있는 추가비용을 지불하지 않습니다.
* 부여된 생물이 당신의 턴 동안에 죽는 경우, 다른 플레이어들보다 먼저 당신이 우선권을 받습니다. 당신이 해당 시점에 악마의 포옹을 발동할 수 있는 경우, 당신은 다른 플레이어들이 해당 카드를 당신의 무덤에서 제거하려고 시도하기 전에 그렇게 할 수 있습니다.

파괴적인 조작
{2}{R}
집중마법
하나를 선택한다 —
• 마법물체를 목표로 정한다. 그 마법물체를 파괴한다.
• 비행이 없는 생물들은 이번 턴에 방어할 수 없다.

* 파괴적인 조작의 두 번째 모드의 효과는 어떠한 지속물의 특성도 바꾸지 않습니다. 따라서 영향을 받는 생물들은 지속적으로 갱신됩니다. 해당 턴 나중에 전장에 들어온 비행이 없는 생물들은 방어할 수 없습니다.

다이어 선단 전쟁광
{1}{B}{R}
생물 — 오크 해적
3/3
당신의 턴 전투시작에, 당신은 다른 생물 한 개를 희생할 수 있다. 그렇게 한다면, 다이어 선단 전쟁광은 턴종료까지 +2/+2를 받고 돌진을 얻는다. *(이 생물은 여분의 전투피해를 공격 중인 플레이어 또는 플레인즈워커에게 입힐 수 있다.)*

* 다이어 선단 전쟁광의 능력을 해결하는 동안, 당신은 다이어 선단 전쟁광에게 +2/+2 및 돌진보다 많은 효과를 주기 위해 여러 생물을 희생할 수 없습니다.
* 당신은 다이어 선단 전쟁광의 능력이 해결되면서 생물을 희생할지 여부 및 어떤 생물을 희생할 지를 선택합니다. 어떤 플레이어도 당신이 선택을 내리는 시점과 다이어 선단 전쟁광이 +2/+2을 얻고 돌진을 가지는 시점 사이에 행동을 취할 수 없습니다.

중단
{3}{U}{U}{U}
순간마법
당신의 턴인 한, 이 주문은 발동하는 데 {2}{U}{U}가 덜 든다.
턴을 종료한다. *(이 카드를 포함하여, 스택에서 모든 주문과 능력을 추방한다. 턴을 진행하는 플레이어는 자신의 손 크기 제한을 넘는 카드를 버린다. 피해는 사라지고, "이번 턴에" 및 "턴종료까지" 효과가 종료된다.)*

* 주문의 총 비용을 결정하려면, 지불하려는 마나 비용 또는 대체비용에 비용 증가분을 추가한 다음 비용 감소분(중단의 능력 등)을 적용하십시오. 발동하는 데 지불한 총비용에 관계없이, 주문의 전환마나비용은 변하지 않습니다.
* 이런 식으로 턴을 종료하는 것은 다음 내용들이 순서대로 발생한다는 것을 의미합니다: 1) 스택에 있는 모든 주문 및 능력이 추방됩니다. 여기에는 무효화될 수 없는 주문 및 능력도 포함됩니다. 2) 공격 중인 생물 및 방어 중인 생물이 있는 경우, 이들이 전투에서 제거됩니다. 3) 상태 참조 행동을 확인합니다. 어떤 플레이어도 우선권을 받지 못하며, 어떤 격발능력도 스택에 쌓이지 않습니다. 4) 현재 단계 및/또는 단이 종료됩니다. 게임이 곧바로 정화단으로 건너뜁니다. 5) 정화단이 완전하게 진행됩니다.
* 이 과정 중에 격발능력이 격발하는 경우, 해당 능력은 정화단 동안에 스택에 놓입니다. 이런 상황이 발생하는 경우, 플레이어들은 주문을 발동하고 능력을 활성화할 기회를 얻게 되며, 그 후 턴이 종료되기 전에 또다른 정화단이 진행됩니다.
* 추방된 다른 주문 및 능력은 해결될 기회를 가지지 못하지만, 무효화된 것으로 간주되지는 않습니다.
* 종료단을 건너뛰었으므로 "다음 종료단 시작에" 격발하는 격발능력은 해당 턴에 격발할 기회를 가지지 못합니다. 해당 능력들은 다음 턴의 종료단 시작에 격발됩니다.

이중 예지
{3}{R}{R}
부여마법
당신이 매 턴 당신의 첫 순간마법 또는 집중마법 주문을 발동할 때마다, 그 주문을 복사한다. 당신은 그 복사본의 목표를 새로 정할 수 있다.

* 이중 예지가 전장에 들어온 턴에 이중 예지가 전장에 들어오기 전에 이미 순간마법 또는 집중마법을 발동한 경우, 이중 예지의 능력은 해당 턴에 격발되지 않습니다.
* 이중 예지의 능력은 목표를 가졌는지 여부에 국한되지 않고 모든 순간마법 또는 집중마법 주문을 복사할 수 있습니다.
* 이중 예지의 능력을 격발시킨 주문이 능력이 해결되기 전에 무효화되더라도 복사본은 생성됩니다. 복사본은 원본 주문보다 먼저 해결됩니다.
* 당신이 새로운 목표를 선택하지 않는 한, 해당 복사본은 복사하는 주문과 같은 목표를 갖게 됩니다. 당신은 목표를 원하는 만큼 변경할 수 있습니다. 즉, 모두 변경할 수도 있고 하나도 변경하지 않을 수도 있습니다. 새로운 목표들은 유효해야만 합니다.
* 복사된 주문이 “한 개를 선택한다—” 등과 같은 모드 선택 주문인 경우, 복사본에도 그 선택이 유지됩니다. 다른 모드를 고를 수는 없습니다.
* 복사되는 주문이 발동 시점에 결정된 X값을 가지는 경우, 복사본 역시 같은 X값을 가집니다.
* 당신은 복사본 주문에 대한 어떠한 추가비용도 지불할 수 없습니다. 하지만 원본 주문에 대해 지불된 모든 추가비용을 기반으로 한 효과는 해당 복사본에도 동일한 비용이 지불된 것처럼 복사됩니다.
* 이중 예지의 능력으로 만들어지는 복사본은 스택에서 생성되므로 "발동"된 것이 아닙니다. 플레이어가 주문을 발동할 때 격발되는 능력은 격발되지 않습니다.

졸고 있는 티라노돈
{1}{G}
생물 — 공룡
3/3
수비태세 *(이 생물은 공격할 수 없다.)*
당신이 공격력이 4 이상인 생물을 조종하는 한, 졸고 있는 티라노돈은 수비태세를 가지지 않은 것처럼 공격할 수 있다.

* 일단 졸고 있는 티라노돈이 공격하고 나면, 졸고 있는 티라노돈은 당신이 더이상 공격력이 4 이상인 생물을 조종하지 않더라도 공격 중인 생물로 남습니다.
* 졸고 있는 티라노돈의 공격력이 4 이상으로 높아지는 경우, 졸고 있는 티라노돈은 자신이 스스로 공격할 수 있게 허가해 줍니다.

장로 가르가로스
{3}{G}{G}
생물 — 야수
6/6
경계, 대공, 돌진
장로 가르가로스가 공격 또는 방어할 때마다, 한 개를 선택한다 —
• 3/3 녹색 야수 생물 토큰 한 개를 만든다.
• 당신은 생명 3점을 얻는다.
• 카드 한 장을 뽑는다.

* 당신이 야수 토큰을 만드는 경우, 그 토큰은 신속을 얻더라도 같은 전투 동안에는 공격하거나 방어할 수 없습니다.
* 플레이어들은 장로 가르가로스의 격발 능력이 해결됐지만 방어자가 지정되기 전(공격한 경우) 또는 전투피해가 입혀지기 전(방어한 경우)에 주문을 발동할 수 있습니다.

제거
{1}{B}
순간마법
전환마나비용이 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 전환마나비용은 0입니다. 다른 대상의 복사본인 토큰은 그 대상과 동일한 마나 비용을 가집니다.

마음을 사로잡는 움켜쥠
{3}{U}{U}
부여마법 — 마법진
생물에게 부여
당신은 이 주문을 발동하면서 이 주문의 목표를 언탭된 생물로 선택할 수 없다.
당신이 부여된 생물을 조종한다.

* 마음을 사로잡는 움켜쥠의 가운데 능력은 주문이 발동되면서 목표를 선택하는 것에만 영향을 줍니다. 주문이 해결되기 전에 생물이 언탭되는 경우, 주문은 여전히 해결됩니다. 플레이어가 이 주문이 스택에 있는 동안 주문의 목표를 변경할 수 있게 허가되는 경우, 그 플레이어는 언탭된 생물을 선택할 수 있습니다. 당신이 마음을 사로잡는 움켜쥠을 발동하지 않고 전장에 놓는 경우, 당신은 이 카드를 언탭된 생물에게 부착할 수 있습니다.
* 당신이 어떤 지속물의 조종권을 얻었다고 해서, 그 지속물에 부착된 마법진이나 장비까지 당신이 조종하는 것은 아닙니다. 그것들의 부착된 상태는 유지되지만, "당신"에게 영향을 미치는 마법진의 효과는 당신이 아니라 해당 조종자에게 계속 영향을 미치고, 장비의 조종자는 자신의 다음 본단계에 장비를 옮길 수 있습니다.

실험적 과부하
{2}{U}{R}
집중마법
X/X 청색 및 적색 위어드 생물 토큰 한 개를 만든다. X는 당신의 무덤에 있는 순간마법 및 집중마법 카드의 수이다. 그 후 당신은 당신의 무덤에서 순간마법 또는 집중마법 카드 한 장을 당신의 손으로 되돌릴 수 있다. 실험적 과부하를 추방한다.

* X의 값은 실험적 과부하가 해결되는 시점에만 계산됩니다. 위어드의 공격력 및 방어력은 당신의 무덤에 있는 순간마법 및 집중마법 카드의 수가 변경되더라도 변하지 않습니다.
* 실험적 과부하는 해결되는 동안 여전히 스택에 있기 때문에, X값에 계산되지 않습니다.
* 카드를 당신의 손으로 되돌리지 않더라도 당신은 여전히 실험적 과부하를 추방합니다.

전설적인 통로
대지
{T}, 전설적인 통로를 희생한다: 당신의 서고에서 기본 대지 카드 한 장을 찾아, 탭된 상태로 전장에 놓은 후, 당신의 서고를 섞는다. 그 후, 당신이 대지를 네 개 이상 조종한다면, 그 대지를 언탭한다.

* 당신이 전장에 놓는 대지는 당신이 대지를 네 개 이상 조종하는지 판단할 때 계산에 포함되지만, 전설적인 통로는 그렇지 않습니다.
* 당신이 대지를 네 개 이상 조종하는 경우, 기본 대지는 전장에 언탭된 상태로 들어오는 것이 아닙니다. 탭되어 들어온 뒤 언탭되는 것입니다.

신념의 수갑
{3}{W}
부여마법 — 마법진
지속물에 부여
신념의 수갑이 전장에 들어올 때, 당신은 생명 4점을 얻는다.
부여된 지속물은 공격하거나 방어할 수 없으며, 그 지속물의 활성화능력은 마나 능력이 아닌 한 활성화될 수 없다.

* 목표 지속물이 신념의 수갑이 해결되려 할 때 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 신념의 수갑은 전장에 들어오지 않으며, 따라서 전장에 들어올 때 격발하는 능력도 격발되지 않습니다.
* 활성화능력은 콜론(쌍점)을 포함합니다. 이 능력들은 일반적으로 "[비용]: [능력]"으로 표시됩니다. 장착 등 일부 키워드는 활성화능력으로, 설명 문구에 콜론이 있습니다. 플레인즈워커의 충성 능력은 활성화능력입니다.
* 신념의 수갑은 정적 능력, 격발 능력, 마나 능력이 작동하는 것을 제지하지 않습니다. 마나 능력은 마나를 소비하는 능력이 아니라 마나를 생산하는 능력입니다.

능숙한 매사냥꾼
{3}{W}
생물 — 인간 병사
2/3
능숙한 매사냥꾼이 공격할 때마다, 탭되어 공격 중인 비행을 가진 1/1 백색 조류 생물 토큰 한 개를 만든다.

* 당신은 해당 조류 토큰이 어느 플레이어 또는 플레인즈워커를 공격할 지 선택합니다. 그 토큰이 반드시 능숙한 매사냥꾼이 공격하는 플레이어나 플레인즈워커를 똑같이 공격할 필요는 없습니다.
* 해당 조류가 공격 중인 생물이기는 하지만, 공격 생물로 선언된 적은 없습니다. 이는 생물이 공격할 때마다 격발하는 능력들은 해당 토큰이 공격 중인 상태로 전장에 들어올 때에는 격발하지 않는다는 것을 의미합니다.
* 조류는 공격할 수 없다고 명시한 효과(Propaganda의 효과 등)는 공격 생물을 선언하는 시점에만 영향을 줍니다. 이러한 효과들은 공격 중인 상태로 전장에 들어오는 조류 토큰을 막지 않습니다.

고양이 군주
{2}{G}
생물 — 고양이
2/3
당신이 조종하는 다른 고양이들은 +1/+1을 받고 개로부터 보호를 가진다.
당신이 조종하는 고양이 한 개 이상이 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 그 플레이어가 조종하는 마법물체 또는 부여마법을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그 목표를 파괴한다.

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

사나운 감응술사
{2}{G}
생물 — 엘프
1/1
사나운 감응술사가 전장에 들어올 때, 당신은 당신의 서고에서 전환마나비용이 6 이상인 생물 카드 한 장을 찾아 공개한 후 당신의 손으로 가져갈 수 있다. 그렇게 한다면, 당신의 서고를 섞는다.

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

불타는 해방
{3}{R}{R}{R}
부여마법
당신이 조종하는 원천이 지속물 또는 플레이어에게 피해를 입히려 한다면, 대신 그 원천은 그 지속물 또는 플레이어에게 그 피해의 세 배를 입힌다.

* 당신이 조종하는 돌진을 가진 생물이 당신이 불타는 해방을 조종하는 동안 방어생물에게 전투피해를 입히려 하는 경우, 당신은 해당 생물의 수정되지 않은 피해를 지정해야 합니다. 예를 들어, 돌진을 가진 3/3 생물이 2/2 생물에게 방어되면 그 생물의 피해 중 2점은 방어 중인 생물에게, 1점은 수비플레이어에게 지정할 수 있습니다. 그런 뒤 그 생물은 방어생물에게는 피해 6점을, 수비플레이어에게는 피해 3점을 입히게 됩니다.
* 어떤 효과가 목표들에게 피해를 분배하게 요구하는 경우, 당신은 피해량을 세 배로 하기 전에 수정되지 않은 피해를 분배해야만 합니다.
* 복수의 대체효과 또는 방지효과가 지속물 또는 플레이어에게 입혀지려 하는 피해를 수정하려 하는 경우, 해당 플레이어 또는 해당 지속물의 조종자가 어떤 순서로 그 효과들이 적용될지를 선택합니다.

정신없는 재고 정리
{1}{U}
순간마법
카드 한 장을 뽑은 후, 당신의 무덤에 있는 이름이 정신없는 재고 정리인 카드의 수만큼 카드를 뽑는다.

* 정신없는 재고 정리는 해결되는 동안 여전히 스택에 있기 때문에, 당신이 뽑는 카드 수에 계산되지 않습니다.

서리입김
{2}{U}
순간마법
생물을 최대 두 개까지 목표로 정한다. 그 생물들을 탭한다. 그 생물들은 조종자의 다음 언탭단에 언탭되지 않는다.

* 서리입김은 탭된 생물도 목표로 정할 수 있습니다. 이 주문이 해결될 때 목표 생물이 이미 탭되어 있는 경우, 그 생물은 탭된채로 남을 뿐이며 그 조종자의 다음 언탭단에 언탭되지 않습니다.

진균 부활
{2}{G}
순간마법
당신의 무덤에 있는 지속물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 당신의 손으로 되돌린다. 이번 턴에 생물이 죽었다면, 1/1 녹색 묘목 생물 토큰 두 개를 만든다.

* 지속물 카드는 마법물체, 생물, 부여마법, 대지, 또는 플레인즈워커 카드입니다.
* 생물이 이번 턴에 죽은 경우, 당신은 지속물 카드가 당신의 손에 돌아오는 것에 추가로 묘목 토큰을 받습니다.
* 진균 부활은 이번 턴에 생물이 죽었는지 여부만을 확인합니다. 생물이 한 개보다 많이 죽었다고 해서 묘목이 추가로 주어지지는 않습니다.

분노에 찬 봉기
{2}{R}
부여마법
당신의 종료단 시작에, 당신이 공격력이 4 이상인 생물을 조종한다면, 당신의 서고 맨 위 카드를 추방한다. 당신은 당신이 분노에 찬 봉기로 다른 카드를 추방하기 전까지 그 카드를 플레이할 수 있다.

* 당신의 종료단이 시작되면서 당신이 공격력이 4 이상인 생물을 조종하고 있지 않는 경우, 분노에 찬 봉기의 능력은 격발되지 않습니다. 능력이 해결되면서 공격력이 4 이상인 생물을 조종하지 않는 경우, 능력은 아무런 효과도 가지지 않습니다. 그러나, 그 생물이 두 시점에 똑같아야 할 필요는 없습니다.
* 분노에 찬 봉기의 능력은 당신이 공격력이 4 이상인 생물을 한 개보다 얼마나 더 많이 조종하는지에 상관없이 카드를 한 장만 추방하게 해 줍니다.
* 분노에 찬 봉기의 효과는 당신이 추방한 카드들을 플레이이할 수 있는 시기를 변경하는 것이 아닙니다. 예를 들어, 당신이 집중마법 카드를 추방한 경우, 해당 카드는 당신의 본단계에 스택이 비어 있을 경우에만 발동할 수 있습니다. 당신이 대지 카드를 추방한 경우, 당신은 플레이 가능한 대지 회수가 남아 있지 않은 한 그 카드를 플레이할 수 없습니다.
* 추방된 카드를 플레이하면 그 카드는 추방 영역을 떠납니다. 당신은 그 카드를 여러 번 플레이할 수 없습니다.
* 당신이 가장 최근에 추방한 카드를 플레이하기 전에 분노에 찬 봉기가 전장을 떠나는 경우, 당신은 그 카드가 추방된 상태인 한 그 카드를 플레이할 수 있습니다.

물린 자의 격분
{R}
부여마법 — 마법진
생물
부여된 생물은 +2/+2를 받고 가능하면 매 전투마다 공격한다.

* 부여된 생물이 어떤 이유로든 공격할 수 없다면 (탭되거나 그 턴에 플레이어의 조종하에 들어오는 등), 그 생물은 공격하지 않습니다. 생물이 공격하는 것에 대한 비용이 있는 경우, 플레이어는 의무적으로 그 비용을 지불할 필요가 없으므로, 그 생물은 공격하지 않을 수 있습니다.

재앙의 정점, 개드락
{2}{R}
전설적 생물 — 용
5/4
비행
재앙의 정점, 개드락은 당신이 마법물체를 네 개 이상 조종하지 않는 한 공격할 수 없다.
당신의 종료단 시작에, 이번 턴에 죽은 토큰이 아닌 각 생물마다 보물 토큰 한 개를 만든다. *(보물 토큰은 "{T}, 이 마법물체를 희생한다: 원하는 색의 마나 한 개를 추가한다."를 가진 마법물체이다.)*

* 일단 개드락이 공격하고 나면, 개드락은 당신이 더이상 마법물체를 네 개 이상 조종하지 않는다고 해도 공격 중인 생물로 남게 됩니다.
* 개드락의 마지막 능력은 턴 전체를 통틀어 죽은 생물들을 계산하며, 여기에는 개드락이 전장에 들어오기 전에 죽은 생물들도 포함됩니다.

풀려난 자, 개럭
{2}{G}{G}
전설적 플레인즈워커 — 개럭
4
+1: 생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +3/+3을 받고 돌진을 얻는다.
−2: 3/3 녹색 야수 생물 토큰 한 개를 만든다. 그 후 상대가 당신보다 생물을 많이 조종한다면, 풀려난 자, 개럭에 충성 카운터 한 개를 올려놓는다.
−7: 당신은 "당신의 종료단 시작에, 당신은 당신의 서고에서 생물 카드 한 장을 찾아, 전장에 놓을 수 있다. 그렇게 한다면, 당신의 서고를 섞는다."를 가진 휘장을 얻는다.

* 개럭의 두 번째 능력은 얼마나 많은 상대가 당신보다 얼마나 많이 생물을 조종하는 지에는 상관없이 개럭에게 충성 카운터를 한 개만 제공합니다.
* 개럭에게 충성 카운터가 두 개만 있는 경우, 개럭의 두 번째 충성 능력을 활성화하면 능력이 해결되기 전에 개럭이 죽게 됩니다. 충성 카운터를 받을 수 있게 남아 있지 않을 것입니다.
* 당신이 종료단을 진행하는 중에 개럭의 휘장의 능력으로 전장에 놓는 생물이 당신의 종료단 시작에 격발하는 능력을 가지고 있는 경우, 그 능력은 해당 종료단에는 격발하지 않습니다.

개럭의 전조
{1}{G}{G}
생물 — 야수
4/3
흑색으로부터 방호
개럭의 전조가 플레이어 또는 플레인즈워커에게 전투피해를 입힐 때마다, 당신의 서고 맨 위에서 그 피해만큼의 카드를 본다. 당신은 그중 생물 또는 개럭 플레인즈워커 카드 한 장을 공개하고 당신의 손으로 가져갈 수 있다. 나머지 카드들은 무작위 순서로 당신의 서고 맨 밑에 놓는다.

* 흑색으로부터 방호는 개럭의 전조가 당신의 상대들이 조종하는 흑색 주문 또는 당신의 상대들이 조종하는 흑색 원천이 가진 능력의 목표가 될 수 없다는 것을 의미합니다.
* 개럭의 전조가 플레인즈워커에게 그 플레인즈워커가 가진 충성도보다 많은 피해를, 또는 플레이어에게 그 플레이어가 가진 생명 총점보다 많은 피해를 입히는 경우, 당신은 그 충성도 또는 생명 총점만큼이 아닌 전체 피해량과 동일한 수만큼 카드를 봅니다.

개럭의 폭동
{2}{G}
부여마법
개럭의 폭동이 전장에 들어올 때, 당신이 공격력이 4 이상인 생물을 조종한다면, 카드 한 장을 뽑는다.
당신이 조종하는 생물들은 돌진을 가진다. *(그 생물들은 여분의 전투피해를 자신이 공격 중인 플레이어 또는 플레인즈워커에게 입힐 수 있다.)*
공격력이 4 이상인 생물이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 카드 한 장을 뽑는다.

* 개럭의 폭동이 전장에 들어온 직후에 당신이 공격력이 4 이상인 생물을 조종하고 있지 않은 경우, 개럭의 폭동의 첫 번째 능력은 격발하지 않습니다. 능력이 해결되는 시점에 이러한 생물을 조종하지 않고 있는 경우, 당신은 카드를 뽑지 않습니다. 그러나, 해당 생물이 두 시점에 똑같아야 할 필요는 없습니다.
* 개럭의 폭동의 첫 번째 능력은 당신이 공격력이 4 이상인 생물을 얼마나 많이 조종하는지에 상관없이 당신에게 카드 한 장만을 뽑게 해 줍니다.
* 생물이 당신의 조종하에 전장에 들어오는 경우, 정적 능력을 참고해 해당 생물의 공격력이 4 이상인지를 결정하십시오. 주문, 활성화능력 및 격발능력은 개럭의 폭동의 마지막 능력이 격발하도록 제 시간 안에 생물의 공격력을 높이기 위해 사용될 수 없으며, 또한 해당 능력이 격발하지 않도록 제 시간 안에 생물의 공격력을 낮추기 위해 사용될 수도 없습니다.
* 개럭의 폭동의 마지막 능력이 격발되고 나면, 생물의 공격력을 낮춰도 당신이 카드를 뽑는 것을 막지 못합니다.

유령 좀도둑
{1}{U}
생물 — 신령 도적
2/1
유령 좀도둑이 언탭될 때마다, 당신은 {2}를 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 카드 한 장을 뽑는다.
상대가 자신의 손을 제외한 어디에서든 주문을 발동할 때마다, 카드 한 장을 뽑는다.
카드 한 장을 버린다: 유령 좀도둑은 이번 턴에 방어당할 수 없다.

* 유령 좀도둑의 첫 번째 능력은 당신의 언탭단 동안 격발되지만, 당신의 유지단 시작에 격발되는 능력과 동시에 스택에 쌓입니다. 이 능력이 먼저 격발되었어도, 이 시점에 스택에 놓이게 되는 당신이 조종하는 다른 능력들의 전후로 스택에 쌓이는 순서를 정할 수 있습니다.
* 유령 좀도둑의 첫 번째 능력을 해결하는 동안, 당신은 카드를 여러 장 뽑기 위해 비용을 {2}보다 많이 지불할 수 없습니다.
* 플레이어가 주문을 발동할 때 격발하는 능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.
* 두 번째 격발능력은 해결되었지만 격발을 발생시킨 주문이 해결되기는 전인 시점에, 플레이어들은 주문을 발동하고 능력을 활성화할 수 있습니다.
* 유령 좀도둑이 방어되고 나면, 유령 좀도둑의 마지막 능력을 활성화해도 방어가 취소되지 않습니다.

음울함을 뿌리는 자
{5}{B}{B}
생물 — 괴수
8/6
음울함을 뿌리는 자가 생물에게 방어당할 때마다, 그 생물의 조종자는 생명 2점을 잃고 당신은 생명 2점을 얻는다.

* 음울함을 뿌리는 자를 방어한 생물이 음을함을 뿌리는 자의 격발 능력이 해결되기 전에 전장을 떠나는 경우, 그 생물이 떠나기 전에 그 생물을 조종하던 플레이어가 생명 2점을 잃습니다.

뒤틀린 현자
{3}{G}{G}
생물 — 인목 드루이드
4/4
대공 *(이 생물은 비행을 가진 생물을 방어할 수 있다.)*
당신이 이번 턴에 카드를 두 장 이상 뽑은 한, 뒤틀린 현자는 +0/+2를 받고 경계를 가진다. *(이 생물은 공격하면서 탭되지 않는다.)*

* 주문이나 능력이 당신에게 "뽑는다"는 특정 단어를 사용하지 않고 카드를 당신의 손에 넣게 하는 경우, 그 카드는 뽑은 것이 아닙니다.
* 뒤틀린 현자는 당신이 두 번째 카드 이후로 얼마나 많은 카드를 뽑았는지에 상관없이 +0/+2를 한 번만 받습니다.
* 뒤틀린 현자가 공격한 뒤에 경게를 얻는 경우, 뒤틀린 현자가 언탭되지는 않습니다.

고블린의 묘기
{3}{R}
순간마법
기량을 가진 1/1 적색 고블린 마법사 생물 토큰 두 개를 만든다. *(당신이 생물이 아닌 주문을 발동할 때마다, 이 토큰들은 턴종료까지 +1/+1을 받는다.)*

* 토큰의 이름은 해당 토큰이 만들어질 때 그 토큰에게 지정된 생물 유형과 연결되어 있습니다. 이는 고블린의 묘기로 만들어진 토큰들의 이름이 고블린 마법사가 된다는 것을 의미합니다. 해당 토큰들은 이름이 고블린 마법사인 카드와 동일한 이름을 가지고 있으므로 룬이 새겨진 광륜과 같이 플레이어가 카드 명칭을 선택하게 요청하는 것들에 영향을 받을 수 있습니다.

선혈 대식가
{4}{B}{B}
생물 — 악마
5/5
이 주문을 발동하기 위한 추가비용으로, 생물 한 개를 희생한다.
비행
돌진 *(이 생물은 여분의 전투피해를 공격 중인 플레이어 또는 플레인즈워커에게 입힐 수 있다.)*
선혈 대식가가 전장에 들어올 때, 각 상대는 생물 한 개를 희생한다.

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

그리핀 둥지
{1}{W}
부여마법
당신의 종료단 시작에, 당신이 이번 턴에 생명 3점 이상을 얻었다면, 비행을 가진 2/2 백색 그리핀 생물 토큰 한 개를 만든다.

* 당신은 생명 3점 이외에 얼마나 많은 생명점을 얻었는지에 상관없이 그리핀 토큰을 한 개만 만듭니다.
* 그리핀 둥지의 능력은 당신이 해당 턴에 얼마나 많은 생명점을 얻었는지를 확인하며, 이는 당신이 생명점을 얻는 시점에 그리핀 둥지가 전장에 없었던 경우에도 마찬가지입니다. 당신이 생명점을 잃기도 했는지, 심지어 얻은 것보다 더 많은 생명점을 잃었는지는 상관하지 않습니다.
* 당신이 당신의 종료단이 시작되는 시점까지 생명 3점을 얻지 못한 경우, 그리핀 둥지의 능력은 전혀 격발하지 않습니다.

음산한 가정교사
{1}{B}{B}
집중마법
당신의 서고에서 카드 한 장을 찾아, 그 카드를 당신의 손으로 가져간 후 당신의 서고를 섞는다. 당신은 생명 3점을 잃는다.

* 당신은 찾은 카드를 공개하지 않습니다.

대혼란의 어릿광대
{4}{R}
생물 — 악령
5/5
당신이 지속물을 희생할 때마다, 원하는 목표를 정한다. 대혼란의 어릿광대는 그 목표에게 피해 1점을 입힌다.

* 대혼란의 어릿광대의 능력은 활성화능력이 아니라 격발능력입니다. 이 능력은 당신이 원할 때마다 지속물을 희생하게 해 주지 않습니다. 지속물을 희생할 수 있는 다른 방법이 있어야 합니다.
* 당신이 주문 발동 또는 능력 활성화의 비용의 일부로 지속물을 희생하는 경우, 해당 주문 또는 능력보다 대혼란의 어릿광대의 능력이 먼저 해결됩니다.
* 당신이 대혼란의 어릿광대를 희생하면 대혼란의 어릿광대의 능력이 격발합니다. 당신이 다른 지속물들을 동시에 희생하는 경우, 그 지속물들에 대해서도 능력이 격발합니다.
* "전설 규칙"으로 인해 무덤에 놓이는 전설적 지속물은 희생된 것이 아닙니다.

심장불길 번제사
{1}{R}
생물 — 인간 마법사
2/2
기량 *(당신이 생물이 아닌 주문을 발동할 때마다, 이 생물은 턴종료까지 +1/+1을 받는다.)*
{R}, 심장불길 번제사를 희생한다: 생물 또는 플레인즈워커를 목표로 정한다. 심장불길 번제사는 그 목표에게 자신의 공격력만큼 피해를 입힌다.

* 심장불길 번제사가 마지막으로 전장에 존재했던 시점의 방어력을 이용해 심장불길 번제사의 마지막 능력이 얼마나 많은 피해를 입힐 지 결정하십시오.
* 플레이어들은 당신이 심장불길 번제사의 마지막 능력을 활성화하기 시작하는 시점과 심장불길 번제사가 희생되는 시점 사이에 어떤 행동도 취할 수 없습니다. 특히, 상대들은 심장불길 번제사의 공격력을 낮추려 시도할 수 없습니다.

영웅적 개입
{1}{G}
순간마법
당신이 조종하는 지속물들은 턴종료까지 방호와 무적을 얻는다.

* 영웅적 개입의 영향을 받는 지속물들은 주문이 해결될 때 결정됩니다. 능력이 해결된 후에 조종하기 시작한 지속물들은 방호와 무적을 얻지 못합니다.
* 무적을 가진 플레인즈워커는 피해를 입으면 여전히 충성 카운터를 잃게 되며 충성도가 0이 되는 경우 여전히 소유자의 무덤에 놓이게 됩니다.

역병이빨 코브라
{2}{B}
생물 — 뱀
1/4
치명타
당신이 조종하는 치명타를 가진 생물이 공격할 때마다, 각 상대는 생명 1점을 잃고 당신은 생명 1점을 얻는다.
당신이 조종하는 치명타를 가진 생물이 플레인즈워커에게 피해를 입힐 때마다, 그 플레인즈워커를 파괴한다.

* 역병이빨 코브라의 격발능력은 역병이빨 코브라가 여전히 치명타를 가지고 있는 한 자신이 공격할 때 및 플레인즈워커에게 피해를 입힐 때 격발합니다.
* 쌍두거인 게임에서,역병이빨 코브라의 능력은 상대 팀이 생명 2점을 잃게 하고 당신이 생명 1점을 얻게 합니다.

사냥꾼의 창날
{3}{G}
집중마법
당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다. 그 후 당신이 조종하지 않는 생물을 목표로 정한다. 첫 번째 목표는 두 번째 목표에게 자신의 공격력만큼 피해를 입힌다.

* 사냥꾼의 창날을 발동하려면 반드시 당신이 조종하는 생물 한 개와 당신이 조종하지 않는 생물 한 개를 목표로 정해야 합니다.
* 사냥꾼의 창날이 해결되려 할 때 두 생물 중 하나라도 유효한 목표가 아닌 경우, 당신이 조종하는 생물은 피해를 입히지 않습니다.
* 사냥꾼의 창날이 해결되려 할 때 당신이 조종하지 않는 생물이 유효한 목표가 아니지만 당신이 조종하는 생물은 유효한 목표인 경우, 당신은 단순히 당신이 조종하는 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓습니다.

인내의 우상
{2}{W}
마법물체
인내의 우상이 전장에 들어올 때, 당신의 무덤에 있는 전환마나비용이 3 이하인 모든 생물 카드를 인내의 우상이 전장을 떠날 때까지 추방한다.
{1}{W}, {T}: 턴종료까지, 당신은 인내의 우상으로 추방된 카드들 중 생물 주문 한 장을 마나 비용을 지불하지 않고 발동할 수 있다.

* 추방된 카드들은 인내의 우상이 전장을 떠나는 직후 당신의 무덤으로 돌아옵니다. 그 전에 추방 영역을 떠난 카드(대개 인내의 우상의 두 번째 능력을 통해 발동되었기 때문에)들은 자신이 현재 위치한 영역에 남습니다.
* 플레이어의 무덤에 있는 카드의 마나 비용이 {X}라면, 그 값은 0으로 간주합니다.
* 인내의 우상의 마지막 능력은 당신이 그 생물 주문들을 발동할 수 있는 시점을 변경하지 않습니다. 일반적으로 이는 당신의 본단계에 스택이 비어 있을 때를 의미하지만, 섬광을 가진 생물 주문들은 다른 시기에도 발동할 수 있습니다.
* "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 카드를 발동할 수 있습니다.
* 주문의 마나 비용에 {X}가 있는 경우, 마나 비용을 지불하지 않고 그 주문을 발동할 때 그 값으로 0을 선택해야 합니다.
* 당신이 인내의 우상의 마지막 능력을 통해 주문을 발동하는 경우, 그 카드는 새로운 객체가 됩니다. 그 카드가 추방 영역으로 되돌아오는 경우, 해당 카드는 더이상 인내의 우상으로 추방된 카드가 아니며, 인내의 우상이 전장을 떠나더라도 당신의 무덤으로 되돌려지지 않습니다.

제멋대로인 귀부인
{1}{W}{B}
생물 — 흡혈귀 귀족
1/4
비행
생명연결 *(이 생물이 피해를 입히면, 당신은 그 피해만큼의 생명점을 얻는다.)*
당신의 종료단 시작에, 당신이 이번 턴에 생명 3점 이상을 얻었다면, 각 상대는 생명 3점을 잃는다.

* 각 상대는 당신이 생명 3점 이외에 얼마나 많은 생명점을 얻었는지에 상관없이 생명 3점만을 잃습니다.
* 제멋대로인 귀부인의 마지막 능력은 당신이 해당 턴에 얼마나 많은 생명점을 얻었는지를 확인하며, 이는 당신이 생명점을 얻는 시점에 제멋대로인 귀부인이 전장에 없었던 경우에도 마찬가지입니다. 당신이 생명점을 잃기도 했는지, 심지어 얻은 것보다 더 많은 생명점을 잃었는지는 상관하지 않습니다.
* 당신이 당신의 종료단이 시작되는 시점까지 생명 3점을 얻지 못한 경우, 제멋대로인 귀부인의 마지막 능력은 전혀 격발하지 않습니다.
* 쌍두거인 게임에서, 제멋대로인 귀부인의 마지막 능력은 상대 팀이 생명 6점을 잃게 합니다.

지옥에서 입은 흉터
{1}{B}
부여마법 — 마법진
생물
부여된 생물은 +2/+0을 받고 "이 생물이 죽을 때, 카드 한 장을 뽑는다."를 가진다.

* 해당 생물이 죽을 때 그 생물을 조종하는 플레이어가 카드를 뽑습니다.
* 지옥에서 입은 흉터와 부여된 생물이 동시에 파괴되는 경우, 플레이어는 카드를 뽑게 됩니다.

활력 급등
{2}{G}
순간마법
당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는 후, 그 생물에 놓여 있는 +1/+1 카운터의 수를 두 배로 한다.

* 생물의 +1/+1 카운터 수를 두 배로 만드려면, 그 생물이 이미 가지고 있는 카운터와 동일한 수의 +1/+1 카운터를 올려놓으십시오. 카운터를 올려놓는 것과 상호작용하는 다른 카드들은 이 효과에 적절하게 상호작용하게 됩니다.

제스카이 장로
{1}{U}
생물 — 인간 수도승
1/2
기량 *(당신이 생물이 아닌 주문을 발동할 때마다, 이 생물은 턴종료까지 +1/+1을 받는다.)*
제스카이 장로가 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 당신은 카드 한 장을 뽑을 수 있다. 그렇게 한다면, 카드 한 장을 버린다.

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

몬불리 은둔자, 졸라일
{1}{G}
전설적 생물 — 인간 드루이드
1/2
당신이 매 턴 당신의 두 번째 카드를 뽑을 때마다, 2/2 녹색 고양이 생물 토큰 한 개를 만든다.
{4}{G}{G}: 턴종료까지, 당신이 조종하는 생물들은 기본 공격력과 방어력이 X/X가 된다. X는 당신의 손에 있는 카드의 수이다.

* 이 격발능력은 한 턴에 한 번만 격발될 수 있습니다. 첫 번째 카드를 뽑았을 때 졸라일이 전장에 있었는지 여부는 상관없습니다. 해당 지속물이 두 번째 카드가 뽑힐 때 전장에 없는 경우, 그 능력은 해당 턴에는 전혀 격발하지 않습니다. 세 번째 또는 네 번째 카드가 뽑힐 때 격발하지 않습니다.
* 주문이나 능력이 당신에게 "뽑는다"는 특정 단어를 사용하지 않고 카드를 당신의 손에 넣게 하는 경우, 그 카드는 뽑은 것이 아닙니다.
* 졸라일의 마지막 능력은 영향을 받는 생물들의 공격력 및/또는 방어력을 특정 값으로 설정한 모든 기존 효과를 덮어씁니다. 능력이 해결된 후에 이러한 특성들을 특정 값으로 설정하는 효과들은 이 효과 중 해당 부분을 덮어씁니다.
* 영향을 받는 생물의 공격력 또는 방어력을 특정 값으로 설정하지 않고 수정하는 효과는 적용이 시작된 시점과 상관없이 계속해서 적용됩니다. 이는 해당 생물의 공격력 또는 방어력을 변경하는 카운터들에 대해서도 마찬가지입니다.
* X의 값은 졸라일의 마지막 능력이 해결되는 시점에만 계산됩니다. 일단 계산되고 나면, 해당 턴 나중에 당신의 손에 있는 카드의 수가 변하더라도 X값은 변하지 않습니다.

악의를 품은 자, 케어벡
{2}{B}{B}
전설적 생물 — 인간 흑마법사
3/2
다른 생물들은 -1/-1을 받는다.

* 생물들이 받은 피해는 턴이 종료되며 피해가 제거될 때까지 남아 있으므로, 해당 턴에 케어벡이 전장에 들어오는 경우 생물들이 입은 치명적이지 않은 피해가 치명적인 피해로 바뀔 수도 있습니다.
* 당신이 케어벡을 한 개 이상 조종하는 경우, 각각이 서로에게 -1/1을 주게 됩니다. 이러한 효과들이 생물의 방어력을 0 또는 해당 생물에게 표시되어 있는 피해 이하로 만드는 경우, 그 생물들은 "전설 규칙"이 당신이 조종하는 여분의 케어벡을 제거하는 시점과 동시에 죽습니다.

운동을 읽는 예언가
{3}{R}
생물 — 인간 주술사
\*/4
돌진 *(이 생물은 여분의 전투피해를 공격 중인 플레이어 또는 플레인즈워커에게 입힐 수 있다.)*
운동을 읽는 예언가의 공격력은 당신의 무덤에 있는 순간마법과 집중마법 카드의 수의 합과 같다.
운동을 읽는 예언가가 전장에 들어올 때, 카드를 최대 두 장까지 버린 후, 그만큼 카드를 뽑는다.

* 운동을 읽는 예언가의 공격력을 정의하는 능력은 전장뿐만 아니라 모든 영역에서 적용됩니다.
* 운동을 읽는 예언가의 격발능력이 해결되면서, 당신은 카드를 0장, 한 장 또는 두 장 버릴 지를 선택하고, 그에 맞춰 카드들을 버린 뒤, 그만큼 카드를 뽑습니다. 카드를 한 장 버리고, 카드를 한 장 뽑은 뒤, 다시 카드를 한 장 버리겠다고 선택할 수 없습니다.

연글라이더 탈취자
{1}{B}
생물 — 인간 해적
1/2
비행
연글라이더 탈취자가 전장에 들어올 때, 상대를 목표로 정한다. 그 상대는 자신의 손을 공개한다. 당신은 그중 생물이 아니고 대지가 아닌 카드 한 장을 선택한다. 연글라이더 탈취자가 전장을 떠날 때까지 그 카드를 추방한다.

* 전장에 들어올 때 격발하는 능력이 해결되기 전에 연글라이더 탈취자가 전장을 떠나는 경우, 상대는 손을 공개하지만 아무 카드도 추방되지 않습니다.

나뭇잎 일족 복수자
{2}{R}{G}
생물 — 정령 드루이드
4/3
{T}: 당신이 조종하는 공격력이 4 이상인 각 생물마다 {G}를 추가한다.
{7}{R}: 플레이어 또는 플레인즈워커를 목표로 정한다. 나뭇잎 일족 복수자는 그 목표에게 자신의 공격력만큼 피해를 입힌다.

* 나뭇잎 일족 복수자가 자신의 마지막 능력이 스택에 있는 동안 전장을 떠나는 경우, 마지막으로 전장에 있었을 때의 공격력을 이용해 얼마나 피해를 입히는지를 계산하십시오.

도서관 도둑
{2}{U}
생물 — 인어 도적
1/2
도서관 도둑이 공격할 때마다, 카드 한 장을 뽑는다.

* 당신은 카드를 뽑았지만 방어자가 선언되기 전에 주문을 발동하고 능력을 활성화할 수 있습니다.

계속되는 삶
{G}
순간마법
당신은 생명 4점을 얻는다. 이번 턴에 생물이 죽었다면, 대신 당신은 생명 8점을 얻는다.

* 이번 턴에 생물이 한 개보다 많이 죽었다고 해도 생명점을 8점보다 많이 얻을 수는 없습니다.

`

약속의 빛
{2}{W}
부여마법 — 마법진
생물
부여된 생물은 "당신이 생명점을 얻을 때마다, 이 생물에 그 생명점만큼의 +1/+1 카운터를 올려놓는다.”라는 능력을 가진다.

* 부여된 생물이 당신이 생명점을 얻는 것과 동시에 치명적 피해를 입은 경우, 해당 생물은 제 시간 안에 자신을 살릴 수 있는 카운터를 얻을 수 없습니다.
* 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, 해당 능력이 두 번 격발됩니다. 그러나 생명연결 능력을 가진 생물 하나가 동시에 여러 생물, 플레이어 및/또는 플레인즈워커에 전투피해를 입힐 경우(돌진 능력이 있거나 상대가 이 생물을 여러 생물로 막은 경우) 해당 능력은 한 번만 격발됩니다.
* 당신이 무엇인가에 대해 "각각" 생명점을 일정량 얻는 경우, 그 생명점은 하나의 사건으로 얻는 것이며 능력은 한 번만 격발됩니다.
* 쌍두거인 게임에서는 팀원이 생명점을 얻어 팀의 생명 총점이 증가하더라도 해당 능력이 격발되지 않습니다.

망자를 깨우는 자, 릴리아나
{2}{B}{B}
전설적 플레인즈워커 — 릴리아나
4
+1: 각 플레이어는 카드 한 장을 버린다. 그렇게 할 수 없는 각 상대는 생명 3점을 잃는다.
−3: 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 -X/-X를 받는다. X는 당신의 무덤에 있는 카드 수이다.
−7: 당신은 "당신의 턴 전투 시작에, 무덤에 있는 생물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 당신의 조종하에 전장에 놓는다. 그 카드는 신속을 얻는다."를 가진 휘장을 얻는다.

* 릴리아나의 첫 번째 능력이 해결되면서, 우선 턴을 가진 플레이어가 손에서 공개하지 않은 채로 카드 한 장을 선택하고, 그 후 턴 순서대로 다른 각 플레이어들이 똑같이 진행합니다. 그 후 선택된 카드들이 동시에 버려집니다. 마지막으로, 카드를 버리지 못한 각 상대가 생명 3점을 잃습니다.
* 손에 카드를 들고 있는 플레이어는 카드를 버리는 대신 생명 3점을 잃겠다고 선택할 수 없습니다.
* 당신의 손에 카드가 없는 경우, 당신은 단순히 아무 카드도 버리지 않을 뿐입니다. 당신은 생명 3점을 잃지 않습니다. 다른 상대들은 여전히 가능한 경우 카드를 버립니다.
* X값은 릴리아나의 두 번째 능력이 해결되는 시점에만 계산됩니다. 일단 계산되고 나면, 해당 턴 나중에 당신의 무덤에 있는 카드의 수가 변하더라도 X값은 변하지 않습니다.
* 릴리아나의 휘장으로 전장에 놓여지는 생물들은 무기한적으로 신속을 얻습니다.
* 다인전 게임에서 플레이어가 게임에서 떠나는 경우, 해당 플레이어가 소유한 모든 카드도 떠납니다. 당신이 게임에서 떠나는 경우, 릴리아나의 휘장을 통해 당신이 조종하고 있던 모든 지속물은 추방됩니다.

릴리아나의 추종자
{2}{B}
생물 — 인간 흑마법사
2/3
당신이 조종하는 좀비들은 +1/+0을 받는다.
당신의 종료단 시작에, 이번 턴에 생물이 죽었다면, 당신은 {1}{B}를 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 2/2 흑색 좀비 생물 토큰 한 개를 만든다.

* 당신의 종료단이 시작되기 전에 생물이 죽지 않은 경우, 릴리아나의 추종자의 마지막 능력은 전혀 격발하지 않습니다. 그러나, 릴리아나의 추종자가 전장에 들어오기 전에 생물이 죽었을 수는 있습니다
* 격발능력은 생물이 이번 턴에 얼마나 많이 죽었는지에 상관없이 한 번만 격발합니다.
* 격발능력을 해결하는 동안, 당신은 좀비 토큰을 한 개보다 많이 얻기 위해 {1}{B}보다 많이 비용을 지불할 수 없습니다.

릴리아나의 기수
{2}{B}
생물 — 좀비 기사
3/1
섬광
릴리아나의 기수가 전장에 들어올 때, 카드 X장을 뽑는다. X는 이번 턴에 당신의 조종하에 죽은 생물의 수이다.

* X의 값은 격발능력이 해결되는 시점에만 계산됩니다. 릴리아나의 기수가 자신의 능력이 스택에 있는 동안 죽는 경우, 이 능력은 자신도 셉니다.

도도한 부정
{1}{U}
순간마법
주문을 목표로 정한다. 그 주문의 조종자가 {1}을 지불하지 않으면 그 주문을 무효화한다. 당신이 비행을 가진 생물을 조종한다면, 대신 그 주문의 조종자가 {4}를 지불하지 않으면 그 주문을 무효화한다.

* 당신이 비행을 가진 생물을 한 개보다 많이 조종한다고 해도, 도도한 부정은 여전히 {4}만 요구합니다.

명석비늘 코아틀
{1}{G}{U}
생물 — 뱀
2/2
당신이 카드를 뽑을 때마다, 명석비늘 코아틀에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

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

즉석 부대
{2}{W}
생물 — 인간 병사
3/2
즉석 부대와 두 개 이상의 다른 생물들이 공격할 때마다, 즉석 부대에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

* 즉석 부대의 능력이 격발되고 나면, 해당 능력이 해결될 때 공격생물이 몇 개인가는 따지지 않습니다.

외교술사, 망가라
{3}{W}
전설적 생물 — 인간 성직자
2/4
생명연결
상대가 생물들로 공격할 때마다, 그 생물들 중 두 개 이상이 당신 및/또는 당신이 조종하는 플레인즈워커를 공격하고 있다면, 카드 한 장을 뽑는다.
상대가 매 턴 자신의 두 번째 주문을 발동할 때마다, 카드 한 장을 뽑는다.

* 망가라의 격발능력이 스택에 있는 동안 공격 중인 생물들 중 일부가 전장을 떠나는 경우, 그 생물들이 전장을 떠나기 전에 공격하고 있던 플레이어 또는 플레인즈워커를 이용해 당신이 카드를 뽑을지 여부를 결정하십시오. 반대로, 그 생물들이 전장을 떠나지 않고 전투에서 제거된 경우, 현재 정보를 사용해 그 생물들이 더이상 당신 또는 당신이 조종하는 플레인즈워커를 공격하고 있지 않다고 결정하십시오.
* 상대가 한 생물로 당신을 공격하고 다른 생물로 당신의 플레인즈워커를 공격하는 경우, 당신은 카드 한 장을 뽑습니다.
* 당신은 두 개째를 넘어 얼마나 많은 생물이 당신 및 당신의 플레인즈워커를 공격했는지에 상관없이 카드를 한 장만 뽑습니다.
* 플레이어가 주문을 발동할 때 격발하는 능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.
* 격발능력이 해결된 후 격발을 발생시킨 주문이 해결되기 전에, 플레이어들은 주문을 발동하고 능력을 활성화할 수 있습니다.

대학살의 웜
{3}{B}{B}{B}
생물 — 웜
6/5
대학살의 웜이 전장에 들어올 때, 상대가 조종하는 생물들은 턴종료까지 -2/-2를 받는다.
상대가 조종하는 생물이 죽을 때마다, 그 플레이어는 생명 2점을 잃는다.

* 대학살의 웜의 첫 번째 능력은 능력이 해결되는 시점에 당신의 상대들이 조종하는 생물들에게만 영향을 미칩니다. 해당 턴 나중에 상대들이 조종하기 시작한 생물들은 -2/-2를 받지 않습니다.
* 대학살의 웜의 격발능력은 대학살의 웜 자신이 전장에 남아 있는 한 상대가 조종하는 생물이 어떤 이유로 죽든 격발하며, 여기에는 자신의 첫 번째 능력이 해당 생물의 방어력을 0으로 만드는 것도 포함됩니다.
* 상대가 조종하는 생물이 대학살의 웜과 동시에 죽는 경우, 대학살의 웜의 마지막 능력은 해당 생물에 대해 격발합니다.
* 상대가 조종하는 생물이 치명피해를 입는 것과 동시에 당신의 생명 총점이 0 이하가 되는 경우, 당신은 대학살의 웜의 마지막 능력이 스택으로 가기 전에 게임에서 패배합니다.

정신의 미로 고서
{2}
마법물체
{T}, 정신의 미로 고서에 페이지 카운터 한 개를 올려놓는다: 점술 1을 한다.
{2}, {T}, 정신의 미로 고서에 페이지 카운터 한 개를 올려놓는다: 카드 한 장을 뽑는다.
정신의 미로 고서에 페이지 카운터가 네 개 이상 놓여 있을 때, 정신의 미로 고서를 추방한다. 그렇게 한다면, 당신은 생명 4점을 얻는다.

* 정신의 미로 고서의 격발능력이 스택에 있는 동안 정신의 미로 고서가 전장을 떠나는 경우, 당신은 정신의 미로 고서가 놓여진 영역에서 이를 추방할 수 없습니다.

존경받는 연설가, 니암비
{W}{U}
전설적 생물 — 인간 성직자
2/1
섬광
존경받는 연설가, 니암비가 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는 다른 생물을 목표로 정한다. 당신은 그 생물을 소유자의 손으로 되돌릴 수 있다. 그렇게 한다면, 당신은 그 생물의 전환마나비용만큼 생명점을 얻는다.
{1}{W}{U}, {T}, 전설적 카드 한 장을 버린다: 카드 두 장을 뽑는다.

* 전장에 있는 생물의 마나 비용에 {X}가 있다면, X는 0으로 간주합니다.
* 니암비의 격발능력의 목표가 된 생물이 능력이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 그 능력은 해결되지 않습니다. 당신은 해당 카드가 놓여진 영역에서 그 카드를 되돌리거나 생명점을 얻지 않습니다.

아홉 개의 목숨
{1}{W}{W}
부여마법
방호
어떤 원천이 당신에게 피해를 입히려 한다면, 그 피해를 방지하고 아홉 개의 목숨에 현신 카운터 한 개를 올려놓는다.
아홉 개의 목숨에 현신 카운터가 아홉 개 이상 놓여 있을 때, 아홉 개의 목숨을 추방한다.
아홉 개의 목숨이 전장을 떠날 때, 당신은 게임에서 패배한다.

* 한 개보다 많은 원천이 당신에게 동시에 피해를 입히는 경우, 각각의 피해를 방지하고 아홉 개의 목숨에 그만큼의 현신 카운터를 올려놓으며, 그렇게 함으로써 아홉 개의 목숨에 현신 카운터가 아홉 개보다 많이 놓이게 되는 경우에도 마찬가지입니다. 허점을 파고드는 일은 고양이들에게 맡겨두십시오.
* 어떤 원천이 당신에게 입히려는 피해가 방지될 수 없는 경우, 당신은 여전히 아홉 개의 목숨에 현신 카운터 한 개를 올려놓습니다.
* 첫 번째 격발능력이 스택에 놓이고 나면, 해당 능력은 다시 격발하지 않으며, 이는 더 많은 피해가 방지되고 아홉 개의 목숨에 더 많은 현신 카운터가 놓이게 되는 경우에도 마찬가지입니다.
* 당신이 첫 번째 격발능력을 무효화하거나 그 능력을 스택에서 제거한 경우, 아홉 개의 목숨에 현신 카운터가 여전히 아홉 개 이상 있다면 해당 능력은 즉시 다시 격발합니다.
* 아홉 개의 목숨의 마지막 능력은 자신이 어떻게 전장을 떠났는지에 상관없이 격발합니다.

강박적인 봉합술사
{1}{U}{B}
생물 — 인간 마법사
0/3
{T}: 카드 한 장을 뽑은 후, 카드 한 장을 버린다.
{2}{U}{B}, {T}, 강박적인 봉합술사를 희생한다: 당신의 무덤에 있는 생물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 전장으로 되돌린다.

* 당신은 강박적인 봉합술사의 첫 번째 능력이 해결되는 동안 카드 한 장을 뽑고 카드 한 장을 버립니다. 그 두 행동 사이에는 어떤 일도 일어나지 않으며 어떤 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.
* 강박적인 봉합술사는 자신의 마지막 능력의 목표로 자신을 지정할 수 없습니다.

성질 더러운 딜로포사우루스
{3}{G}
생물 — 공룡
2/2
치명타 *(이 생물에게 피해를 입은 생물은 피해의 양에 상관없이 파괴된다.)*
성질 더러운 딜로포사우루스가 공격할 때마다, 당신이 공격력이 4 이상인 생물을 조종한다면, 성질 더러운 딜로포사우루스는 턴종료까지 +2/+2를 받는다.

* 성질 더러운 딜로포사우루스가 공격한 직후에 당신이 공격력이 4 이상인 생물을 조종하고 있지 않은 경우, 성질 더러운 딜로포사우루스의 능력은 격발하지 않습니다. 능력이 해결되면서 공격력이 4 이상인 생물을 조종하지 않는 경우, 능력은 아무런 효과도 가지지 않습니다. 그러나, 그 생물이 두 시점에 똑같아야 할 필요는 없습니다.
* 성질 더러운 딜로포사우루스의 공격력이 4 이상으로 높아진 경우, 성질 더러운 딜로포사우루스가 공격할 때 자신의 능력이 격발합니다.
* 성질 더러운 딜로포사우루스는 당신이 공격력이 4 이상인 생물을 얼마나 많이 조종하는지에 상관없이 +2/+2만 받습니다.
* 일단 성질 더러운 딜로포사우루스의 능력이 해결되고 나면, 성질 더러운 딜로포사우루스는 당신이 더이상 공격력이 4 이상인 생물을 조종하지 않는다고 해도 해당 턴 동안 +2/+2를 유지합니다.

무리 대장
{1}{W}
생물 — 개
2/2
당신이 조종하는 다른 개들은 +1/+1을 받는다.
무리 대장이 공격할 때마다, 이번 턴에 당신이 조종하는 개들에게 입혀질 모든 피해를 방지한다.

* 생물이 받은 피해는 턴이 종료되며 제거될 때까지 남아 있으므로, 해당 턴에 무리 대장이 전장을 떠나는 경우 당신이 조종하는 개들이 입은 치명적이지 않은 피해가 치명적 피해로 바뀔 수도 있습니다.
* 일단 무리 대장이 공격하고 나면, 무리 대장이 전장을 떠나더라도 그 효과가 당신이 조종하는 개들에게 입혀질 모든 피해를 방지합니다.

심연 들여다보기
{4}{B}{B}{B}
집중마법
플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 자신의 서고에 있는 카드 수의 절반만큼 카드를 뽑고 자신의 생명점 절반을 잃는다. 매번 올림해서 계산한다.

* 남게 되는 생명 총점을 올림하는 것이 아니라, 잃는 생명 총점을 올림합니다. 예를 들어, 목표 플레이어의 생명점이 7점인 경우, 그 플레이어는 생명 4점을 잃어 3점이 됩니다. 비슷하게, 서고에 남게 되는 카드의 수가 아니라, 뽑는 카드의 수를 올림합니다.
* 카드를 뽑으려면, 우선 플레이어가 카드를 몇 장이나 뽑는지를 결정한 뒤, 그만큼을 뽑습니다. 이 사건은 수정될 수 있으며 따라서 실제로 뽑히는 카드 수가 달라질 수 있습니다.

질병을 퍼뜨리는 연무
{1}{B}{B}
집중마법
하나를 선택한다 —
• 모든 생물은 턴종료까지 -2/-2를 받는다.
• 각 플레인즈워커에서 충성 카운터 두 개를 제거한다.

* 질병을 퍼뜨리는 연무의 첫 번째 모드는 해결되는 시점에 전장에 있는 생물들에만 영향을 미칩니다. 그 턴 나중에 전장에 들어오는 생물은 -2/-2를 받지 않습니다.

역청화염 악령들
{4}{R}
생물 — 악령
3/3
역청화염 악령들이 죽을 때, 원하는 목표를 정한다. 역청화염 악령들은 그 목표에게 피해 3점을 입힌다.

* 역청화염 악령들이 치명적인 피해를 입는 것과 동시에 당신의 생명 총점이 0 이하가 되는 경우, 당신은 능력이 스택으로 가기 전에 게임에서 패배합니다.

쇠창살 덩굴
{G}
생물 — 식물 벽
0/3
수비태세 *(이 생물은 공격할 수 없다.)*
{2}, {T}, 수비태세를 가진 생물 한 개를 희생한다: 카드 한 장을 뽑는다.

* 쇠창살 덩굴은 자신의 마지막 능력의 비용을 지불하기 위해 스스로를 희생할 수 있습니다.

긍지고양이
{2}{G}
생물 — 고양이
2/1
긍지고양이가 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.
당신이 조종하는 생물 중 +1/+1 카운터를 가진 각 생물은 돌진을 가진다. *(그 생물들은 여분의 전투피해를 자신이 공격 중인 플레이어 또는 플레인즈워커에게 입힐 수 있다.)*

* 긍지고양이는 자신의 첫 번째 능력의 목표가 될 수 있습니다.
* 긍지고양이의 두 번째 능력은 자신이 +1/+1 카운터를 가지고 있는 한 자신에게도 적용됩니다.

태초의 힘
{X}{G}
집중마법
당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +X/+X를 받는다. 그 후 당신이 조종하지 않는 생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 첫 번째 목표는 두 번째 목표와 싸운다.

* 당신은 당신이 조종하는 생물만을 목표로 해서 태초의 힘을 발동할 수 있습니다.
* 당신은 단순히 두 생물이 싸우게 하기 위해 태초의 힘의 X값을 0로 정해 발동할 수 있습니다.
* 당신이 목표 생물을 두 개 선택했고 태초의 힘이 해결되려고 하는 시점에 어느 한 목표라도 유효하지 않은 경우, 어느 생물도 피해를 입거나 입히지 않습니다.
* 태고의 힘이 해결되려고 하는 시점에 당신이 조종하는 생물이 유효하지 않은 목표인 경우, 아무 생물도 +X/+X를 받지 않습니다. 그 생물은 유효한 생물이지만 당신이 조종하지 않는 생물이 유효하지 않은 목표인 경우, 그 생물은 여전히 +X/+X를 받습니다.

뒤쫓기는 고래
{5}{U}{U}
생물 — 고래
8/8
뒤쫓기는 고래가 전장에 들어올 때, 각 상대는 "이 생물은 방어할 수 없다." 및 "당신이 조종하는 생물들은 가능하면 매 전투마다 공격한다."를 가진 1/1 적색 해적 생물 토큰 한 개를 만든다.
당신의 상대들이 뒤쫓기는 고래를 목표로 발동하는 주문은 발동하는 데 {3}이 더 든다.

* 해적 토큰에 영향을 받는 생물이 어떤 이유로든 공격할 수 없다면 (탭되거나 그 턴에 플레이어의 조종하에 들어오는 등), 그 생물은 공격하지 않습니다. 생물이 공격하는 것에 대한 비용이 있는 경우, 플레이어는 의무적으로 그 비용을 지불할 필요가 없으므로, 그 생물은 공격하지 않을 수 있습니다.
* 주문의 총 비용을 결정하려면, 지불하려는 마나 비용 또는 대체비용에 비용 증가분(뒤쫓기는 고래의 효과 등)을 추가한 다음 비용 감소분을 적용하십시오. 발동하는 데 지불한 총비용에 관계없이, 주문의 전환마나비용은 변하지 않습니다.

퀴리온 드라이어드
{1}{G}
생물 — 드라이어드
1/1
당신이 백색, 청색, 흑색 또는 적색인 주문을 발동할 때마다, 퀴리온 드라이어드에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

* 플레이어가 주문을 발동할 때 격발하는 능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.
* 당신이 한 가지 색보다 많은 색을 가진 주문을 발동하는 경우, 퀴리온 드라이어드의 능력은 한 번만 격발합니다.

켈드의 심장, 라다
{1}{R}{G}
전설적 생물 — 엘프 전사
3/3
당신의 턴인 한, 켈드의 심장, 라다는 선제공격을 가진다.
당신은 언제든지 당신의 서고 맨 위 카드를 볼 수 있으며, 당신의 서고 맨 위에서 대지를 플레이할 수 있다.
{4}{R}{G}: 라다는 턴종료까지 +X/+X를 얻는다. X는 당신이 조종하는 대지의 수이다.

* 라다는 당신이 추가적인 대지를 플레이할 수 있게 해 주지 않습니다.
* 라다는 당신에게 우선권이 없는 경우에도 당신이 원할 때마다 당신의 서고 맨 위 카드를 볼 수 있게 해 줍니다(한 가지 제한 있음; 아래 참조). 이 행위는 스택을 사용하지 않습니다. 그 카드가 무엇인지 아는 것은 자신의 손에 있는 카드를 보는 것처럼 자신이 접근할 수 있는 정보의 일부가 됩니다.
* 주문을 발동하거나, 대지를 플레이하거나, 능력을 활성화하는 동안 서고 맨 위의 카드가 바뀌었다면, 그 행동이 끝날 때까지 서고 맨 위에 있는 새로운 카드를 볼 수 없습니다. 이는 당신이 당신의 서고 맨 위에서 대지를 플레이하고 그 대지에 당신의 선택을 요구하는 대체효과가 있는 경우 (정원 신전의 효과 등), 당신의 서고 다음 카드가 무엇인지를 모르는 상태로 그 결정을 내려야 한다는 것을 의미합니다.
* X의 값은 라다의 마지막 능력이 해결되는 시점에만 계산됩니다. 일단 계산되고 나면, 해당 턴 나중에 당신이 조종하는 대지의 수가 변하더라도 X값은 변하지 않습니다.

되감기
{2}{U}{U}
순간마법
주문을 목표로 정한다. 그 주문을 무효화한다. 대지를 최대 네 개까지 언탭한다.

* 되감기는 주문만을 목표로 정합니다. 어떠한 대지도 목표로 정하지 않습니다. 대지는 되감기가 해결되면서 선택됩니다.
* 당신은 누가 어떤 대지를 조종하는지에 상관없이 대지를 최대 네 개까지 선택할 수 있습니다. 그 대지들은 한꺼번에 언탭됩니다. 예를 들어, 당신은 대지를 한 개 선택하고 그 대지가 네 번 언탭되게 할 수 없습니다.
* 되감기가 해결되려고 하는 시점에 목표 주문이 유효한 목표가 아닌 경우(아마도 다른 주문에 의해 무효화되었기 때문에), 되감기는 해결되지 않고 아무 효과도 발생하지 않습니다. 당신은 어떠한 대지도 언탭할 수 없습니다.

수수께끼형상
{1}{U}
부여마법
당신이 생물이 아닌 주문을 발동할 때마다, 당신은 수수께끼형상이 턴종료까지 자신의 원래 유형에 더불어 비행을 가진 3/3 스핑크스 생물이 되도록 할 수 있다.
{2}{U}: 점술 1을 한다. *(당신의 서고 맨 위 카드 한 장을 본다. 당신은 그 카드를 당신의 서고 맨 밑에 놓을 수 있다.)*

* 수수께끼형상의 첫 번째 능력은 격발능력을 격발시켰던 주문보다는 먼저 해결되지만, 그 주문의 목표가 선택된 이후에 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.
* 수수께끼형상이 전장에 들어온 턴에 생물이 되는 경우, 당신은 수수께끼형상이 신속을 얻지 않는 한 수수께끼형상으로 공격할 수 없습니다.

초심자의 실수
{U}
순간마법
생물을 목표로 정하고 또 다른 생물을 목표로 정한다. 턴종료까지, 첫 번째 목표는 +0/+2를 받고 두 번째 목표는 -2/-0을 받는다.

* 당신은 목표로 생물을 두 개 선택하지 않는 한 초심자의 실수를 발동할 수 없습니다.
* 초심자의 실수가 해결되기 전에 한 생물이 유효하지 않은 목표가 되는 경우, 나머지는 적절하게 영향을 받습니다.

열렬한 독서
{2}{U}
부여마법 — 마법진
생물
열렬한 독서가 전장에 들어올 때, 카드 두 장을 뽑은 후, 카드 한 장을 버린다.
부여된 생물은 +1/+1을 받고 비행을 가진다.

* 열렬한 독서가 부여하려는 생물이 마법진 주문이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문 전체가 해결되지 않습니다. 칠성장어의 상은 전장에 들어오지 않으며, 따라서 그 능력도 격발되지 않습니다.

룬이 새겨진 광륜
{W}{W}
부여마법
룬이 새겨진 광륜이 전장에 들어오면서, 카드 이름 하나를 선택한다.
당신은 선택된 카드 이름으로부터 보호를 가진다. *(당신은 그 이름을 가진 주문의 목표로 정해질 수 없고, 그 이름을 가진 원천으로부터 피해를 입지 않으며, 그 이름을 가진 부여마법에 부여될 수 없다.)*

* 토큰이 당신이 선택한 이름과 동일한 이름을 가지고 있지 않은 한, 룬이 새겨진 광륜은 토큰으로부터 당신을 보호해 줄 수 없습니다.
* 일부 카드는 대체 이름을 가지고 있으며, 분할 카드, 모험 카드, 양면 카드 등이 여기에 포함됩니다. 당신은 해당 카드가 가질 수 있는 두 이름 중 하나를 선택할 수 있으며, 룬이 새겨진 광륜은 다른 이름으로부터는 당신을 보호해 주지 않습니다.

내리치는 검치호
{3}{G}
생물 — 고양이
3/3
당신의 종료단 시작에, 이번 턴에 생물이 죽었다면, 내리치는 검치호에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓고 내리치는 검치호를 언탭한다.

* 당신의 종료단이 시작되기 전에 생물이 죽지 않은 경우, 내리치는 검치호의 능력은 전혀 격발하지 않습니다. 그러나, 내리치는 검치호가 전장에 들어오기 전에 생물이 죽었을 수는 있습니다
* 격발능력은 생물이 이번 턴에 얼마나 많이 죽었는지에 상관없이 한 번만 격발합니다.

모든 것의 성소
{W}{U}{B}{R}{G}
전설적 부여마법 — 성지
당신의 유지단 시작에, 당신은 당신의 서고 및/또는 무덤에서 성지 카드 한 장을 찾아 전장에 놓을 수 있다. 당신이 이런 식으로 당신의 서고를 찾아보았다면, 당신의 서고를 섞는다.
당신이 성지를 여섯 개 이상 조종하는 동안 당신이 조종하는 다른 성지의 능력이 격발한다면, 그 능력은 한 번 더 격발한다.

* 당신의 유지단 동안 모든 것의 성소의 첫 번째 능력으로 당신이 전장에 놓는 성소가 당신의 유지단에 격발하는 능력을 가지고 있는 경우, 해당 능력은 그 유지단에 격발하지 않습니다.
* 격발능력에는 "~할 때", "~할 때마다", 혹은 "~에"라는 문구가 들어갑니다. 격발능력의 문구는 보통 "[격발 조건], [효과]."의 구조로 표기됩니다. "대신" 또는 "~면서"를 사용하는 대체효과는 영향을 받지 않습니다. 당신이 조종하는 성지의 활성화능력 ("비용: 효과"로 기재) 또한 영향을 받지 않습니다.

잔잔한 물결의 성소
{3}{U}
전설적 부여마법 — 성지
당신의 전투전 본단계 시작에, 당신은 카드 X장을 뽑을 수 있다. X는 당신이 조종하는 성지의 수이다. 그렇게 한다면, 카드 한 장을 버린다.

* 당신은 격발능력이 해결되는 동안 카드 X 장을 뽑고 카드 한 장을 버립니다. 그 두 행동 사이에는 어떤 일도 일어나지 않으며 어떤 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.
* 잔잔한 물결의 성소가 자신의 능력이 스택에 있는 동안 전장을 떠나는 경우, 능력이 해결되는 시점에 당신이 조종하는 성지가 없을 수도 있습니다. 이런 경우, 당신은 카드 0장을 뽑고 카드 한 장을 버리겠다고 선택하거나, 카드 0장을 뽑지 않고 카드 한 장을 버리지 않겠다고 선택할 수 있습니다.

돌 송곳니의 성소
{1}{B}
전설적 부여마법 — 성지
당신의 전투전 본단계 시작에, 각 상대는 생명 X점을 잃고 당신은 생명 X점을 얻는다. X는 당신이 조종하는 성지의 수이다.

* 돌 송곳니의 성소가 자신의 능력이 스택에 있는 동안 전장을 떠나는 경우, 능력이 해결되는 시점에 당신이 조종하는 성지가 없을 수도 있습니다. 이런 경우, 아무 플레이어도 생명점을 얻거나 잃지 않습니다.
* 쌍두거인 게임에서, 돌 송곳니의 성소는 상대 팀이 X의 두 배만큼 생명점을 잃게 하고 당신이 생명 X점을 얻게 합니다.

평온한 빛의 성소
{W}
전설적 부여마법 — 성지
{5}{W}: 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 탭한다. 이 능력은 당신이 조종하는 성지 한 개당 활성화하는 데 {1}이 덜 든다.

* 비용 감소는 활성화능력의 일반 마나 부분에만 적용됩니다. {W} 요구사항을 줄일 수는 없습니다.

유혈 탐닉
{3}{B}
집중마법
이 주문은 당신이 이번 턴에 생명점을 3점 이상 얻었다면 발동하는 데 {3}이 덜 든다.
당신의 무덤에 있는 생물 카드를 최대 두 장까지 목표로 정한다. 그 카드들을 당신의 손으로 되돌린다.

* 주문의 총 비용을 결정하려면, 지불하려는 마나 비용 또는 대체비용에 비용 증가분을 추가한 다음 비용 감소분(유혈 탐닉의 능력 등)을 적용하십시오. 발동하는 데 지불한 총비용에 관계없이, 주문의 전환마나비용은 변하지 않습니다.
* 유혈 탐닉의 첫 번째 능력은 당신이 그 턴에 얼마나 많은 생명점을 얻었는지를 확인합니다. 당신이 생명점을 잃기도 했는지, 심지어 얻은 것보다 더 많은 생명점을 잃었는지는 상관하지 않습니다.

청소부 점액괴물
{1}{G}
생물 — 점액괴물
2/2
{G}: 무덤에 있는 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 추방한다. 추방한 카드가 생물 카드라면, 청소부 점액괴물에 +1/+1 카운터 한 개를 올리고 당신은 생명 1점을 얻는다.

* 능력이 해결되려고 할 때 목표 카드가 유효한 목표가 아닌 경우, 능력은 해결되지 않으며 아무 효과도 발생하지 않습니다. 청소부 점액괴물에 +1/+1 카운터가 놓이지 않으며 당신 또한 생명점을 얻을 수 없습니다. 특히, 이는 같은 생물 카드를 목표로 청소부 점액괴물의 능력을 여러 번 활성화하는 경우, 그중 첫 번째로 해결되는 능력만이 효과를 가진다는 것을 의미합니다.

잿더미로 만드는 용의 불
{1}{R}
순간마법
생물 또는 플레인즈워커를 목표로 정한다. 잿더미로 만드는 용의 불은 그 목표에게 피해 3점을 입힌다. 그 생물 또는 플레인즈워커가 이번 턴에 죽게 된다면, 대신 추방한다.

* 목표 생물이 치명피해뿐만 아니라 어떤 이유로든 이번 턴에 죽는 경우, 잿더미로 만드는 용의 불의 대체효과가 그 생물을 추방합니다.

노련한 신성검사
{1}{W}
생물 — 인간 전사
3/1
카드 한 장을 버린다: 노련한 신성검사를 탭한다. 노련한 신성검사는 턴종료까지 무적을 얻는다. *(피해와 "파괴"라고 명시된 효과로 파괴되지 않는다.)*

* 당신은 아무 것도 노련한 신성검사를 파괴하려고 하지 않으며, 노련한 신성검사가 이미 탭되어 있거나, 노련한 신성검사가 이미 무적을 가지고 있다고 해도 노련한 신성검사의 능력을 활성화할 수 있습니다.

현장 확보
{4}{W}
집중마법
대지가 아닌 지속물을 목표로 정한다. 그 지속물을 추방한다. 그 지속물의 조종자는 1/1 백색 병사 생물 토큰 한 개를 만든다.

* 목표로 정한 대지가 아닌 지속물이 현장 확보가 해결되려 하는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 아무 플레이어도 병사 토큰을 만들지 않습니다.

진실을 보다
{1}{U}
집중마법
당신의 서고 맨 위 카드 세 장을 본다. 그중 한 장을 당신의 손으로 가져가고 나머지 카드들은 당신이 원하는 순서로 당신의 서고 맨 밑에 놓는다. 이 주문이 당신의 손이 아닌 다른 곳에서 발동되었다면, 대신 그 카드들 모두를 당신의 손에 넣는다.

* 진실을 보다는 당신에게 이 주문을 당신의 손이 아닌 다른 영역에서 발동할 수 있는 허가를 제공해 주지 않습니다. 그렇게 하려면 당신이 다른 방법을 찾아내야 합니다.
* 어떤 효과가 진실을 보다가 스택에 있는 동안 이 주문을 복사하는 경우, 복사본은 발동된 것이 아니므로, 당신은 복사본이 보여준 카드들 중 한 장만을 가져갈 수 있습니다.

세테사 훈련
{1}{G}
부여마법 — 마법진
당신이 조종하는 생물에게 부여
세테사 훈련이 전장에 들어올 때, 카드 한 장을 뽑는다.
부여된 생물은 +1/+0을 받고 돌진을 가진다. *(이 생물은 여분의 전투피해를 공격 중인 플레이어 또는 플레인즈워커에게 입힐 수 있다.)*

* 세테사 훈련이 부여하려는 생물이 마법진 주문이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문 전체가 해결되지 않습니다. 세테사 훈련은 전장에 들어오지 않으며, 따라서 그 능력도 격발되지 않습니다.

공성 타격수
{2}{W}
생물 — 인간 병사
1/1
이단공격 *(이 생물은 선제공격 전투피해와 일반 전투피해를 둘 다 입힌다.)*
공성 타격수가 공격할 때마다, 당신은 당신이 조종하는 언탭된 생물들을 원하는 수만큼 탭할 수 있다. 공성 타격수는 이런 식으로 탭한 생물 한 개당 턴종료까지 +1/+1을 받는다.

* 당신은 공성 타격수의 능력이 해결되는 동안 어떤 생물들이 몇 개나 탭될 지를 선택합니다. 당신이 이 선택을 하는 시점과 공성 타격수의 공격력 및 방어력이 올라가는 시점 사이에는 어떤 플레이어도 다른 행동을 취할 수 없습니다.
* 경계를 가진 공격 중인 생물이 공성 타격수의 능력으로 탭되는 경우, 그 생물은 공격 중인 생물로 남습니다.
* 공성 타격수가 경계를 얻고 공격하거나 공격한 뒤 자신의 마지막 능력이 해결되기 전에 언탭되는 경우, 자신의 능력에 대해 자신을 탭할 수 있습니다.
* 일단 공성 타격수의 능력이 해결되고 나면, 탭된 생물들 일부가 전장을 떠나거나 언탭된다고 해도 자신의 공격력 및 방어력 보너스를 유지합니다.

은단련 악귀
{2}{B}
생물 — 좀비 흡혈귀
3/1
당신의 종료단 시작에, 당신이 이번 턴에 생명점을 3점 이상 얻었다면, 은단련 악귀를 당신의 무덤에서 탭된 채로 전장으로 되돌린다.
{1}{B}, 은단련 악귀를 희생한다: 카드 한 장을 뽑는다.

* 은단련 악귀의 첫 번째 능력은 당신이 해당 턴에 얼마나 많은 생명점을 얻었는지를 확인하며, 이는 당신이 생명점을 얻는 시점에 은단련 악귀가 전장 또는 당신의 무덤에 없었던 경우에도 마찬가지입니다. 당신이 생명점을 잃기도 했는지, 심지어 얻은 것보다 더 많은 생명점을 잃었는지는 상관하지 않습니다.
* 당신이 당신의 종료단이 시작되는 시점까지 생명 3점을 얻지 못한 경우, 은단련 악귀의 첫 번째 능력은 전혀 격발하지 않습니다.
* 당신의 종료단이 시작되는 시점에 은단련 악귀가 당신의 무덤에 없었던 경우, 은단련 악귀의 첫 번째 능력이 전혀 격발하지 않습니다.

영혼 태우기
{2}{R}
순간마법
생물 또는 플레인즈워커를 목표로 정한다. 영혼 태우기는 그 목표에게 피해 5점을 입힌다. 그 지속물은 턴종료까지 무적을 잃는다.

* 영혼 태우기는 무적을 가지고 있지 않은 생물 또는 플레인즈워커를 목표로 정할 수 있습니다.

천국의 대변인
{W}
생물 — 인간 성직자
1/1
경계, 생명연결
{T}: 비행을 가진 4/4 백색 천사 생물 토큰 한 개를 만든다. 당신의 생명점이 게임을 시작할 때의 생명점보다 최소 7점 이상 높고 당신이 집중마법을 발동할 수 있는 시기에만 이 능력을 활성화할 수 있다.

* 쌍두거인 게임에서, 당신은 당신의 팀의 생명점이 당신의 팀의 시작 생명 총점보다 최소 7점 이상 높은 경우에만 능력을 활성화할 수 있습니다.

주문포식자 위어드
{2}{R}
생물 — 위어드
2/2
당신이 생물이 아닌 주문을 발동할 때마다, 주문포식자 위어드에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

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

포자그물 방직거미
{2}{G}
생물 — 거미
1/4
대공, 청색으로부터 방호
포자그물 방직거미가 피해를 입을 때마다, 당신은 생명 1점을 얻고 1/1 녹색 묘목 생물 토큰 한 개를 만든다.

* 청색으로부터 방호는 포자그물 방직거미가 당신의 상대들이 조종하는 청색 주문 또는 당신의 상대들이 조종하는 청색 원천이 가진 능력의 목표가 될 수 없다는 것을 의미합니다.
* 포자그물 방직거미의 마지막 능력은 얼마나 많은 대상이 얼마나 많은 피해를 동시에 입혔는지에 상관없이 (대개 둘 이상의 생물이 포자그물 방직거미를 방어했기 때문에) 한 번만 격발합니다.
* 포자그물 방직거미의 마지막 능력은 그 피해가 포자그물 방직거미를 죽게 만든다고 해도 격발합니다.
* 포자그물 방직거미가 치명적인 피해를 입는 것과 동시에 당신의 생명 총점이 0 이하가 되는 경우, 당신은 능력이 스택으로 가기 전에 게임에서 패배합니다.

폭풍날개의 존재
{3}{U}{U}
생물 — 정령
3/3
이 주문은 당신이 이번 턴에 순간마법 또는 집중마법 주문을 발동했다면 발동하는 데 {2}{U}가 덜 든다.
비행
기량 *(당신이 생물이 아닌 주문을 발동할 때마다, 이 생물은 턴종료까지 +1/+1을 받는다.)*
폭풍날개의 존재가 전장에 들어올 때, 점술 2를 한다.

* 주문의 총 비용을 결정하려면, 지불하려는 마나 비용 또는 대체비용에 비용 증가분을 추가한 다음 비용 감소분(폭풍날개의 존재의 능력 등)을 적용하십시오. 발동하는 데 지불한 총비용에 관계없이, 주문의 전환마나비용은 변하지 않습니다.
* 폭풍날개의 존재의 비용 감소는 당신이 발동한 순간마법 또는 집중마법 주문이 무효화되거나 해결되지 않았더라도 적용됩니다.
* 폭풍날개의 존재의 비용 감소는 당신이 이번 턴에 얼마나 많은 순간마법 및 집중마법 주문을 발동했는지에 상관없이 한 번만 적용됩니다.

툴지디 상단 대장, 수비라
{2}{R}
전설적 생물 — 인간 주술사
2/3
신속
{1}: 공격력이 2 이하인 다른 생물을 목표로 정한다. 이번 턴에 그 생물은 방어될 수 없다.
{1}{R}, {oT}, 당신의 손을 버린다: 턴종료까지, 당신이 조종하는 공격력이 2 이하인 생물이 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 카드 한 장을 뽑는다.

* 첫 번째 활성화능력이 해결되려는 시점에 목표 생물의 공격력이 2보다 큰 경우, 그 능력은 해결되지 않습니다. 그러나, 능력이 해결된 다음 해당 생물의 공격력이 2를 초과하게 높여진 경우, 그 생물은 여전히 해당 턴에 방어될 수 없습니다.
* 일단 공격력이 2 이하인 생물이 방어되고 나면, 수비라의 가운데 능력이 해당 생물을 방어되지 않은 상태로 만들어 주지 못합니다.
* 당신은 당신의 손이 비어 있는 경우에도 수비라의 마지막 능력을 활성화할 수 있습니다. 당신은 단순히 카드 0장을 버리는 것입니다.
* 일단 수비라의 마지막 능력이 해결되고 나면, 능력이 해결되는 시점이 아닌 피해가 입혀진 직후에 생물들이 가지고 있는 공격력을 기반으로 해 지연격발능력의 격발 여부를 확인하십시오.

숭고한 깨달음
{4}{U}{U}
순간마법
하나 이상을 선택한다 —
• 주문을 목표로 정한다. 그 주문을 무효화한다.
• 활성화능력 또는 격발능력을 목표로 정한다. 그 목표를 무효화한다.
• 대지가 아닌 지속물을 목표로 정한다. 그 지속물을 소유자의 손으로 되돌린다.
• 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물의 복사본인 토큰 한 개를 만든다.
• 플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 카드 한 장을 뽑는다.

* 당신은 어느 한 모드를 한 번을 초과해 선택할 수 없습니다.
* 목표들 중 어느 것이라도 유효하지 않게 되는 경우, 남은 목표들은 적절하게 영향을 받습니다.
* 당신이 모드를 여러 개 선택하는 경우, 모드가 나열된 순서대로 수행합니다. 예를 들어, 당신이 목표 주문을 무효화하고, 목표로 정한 대지가 아닌 지속물을 소유자의 손으로 되돌리고, 목표 플레이어가 카드 한 장을 뽑는다고 선택한 경우, 그 지속물은 주문이 무효화되는 시점에는 전장에 존재하지만 (또한 그 사건을 수정하거나 영향을 주거나 그에 대해 격발능력이 격발할 수 있지만) 플레이어가 카드를 뽑는 동안에는 전장에 없게 됩니다.
* 숭고한 깨달음의 두 번째 모드는 스택에 이미 놓여 있는 활성화능력 및 격발능력만을 무효화할 수 있습니다. 해당 턴 나중에 활성화되거나 격발하는 능력들을 방지해 주지 않으며, 또한 정적 능력에도 아무런 효과를 가지지 않습니다.
* 활성화능력은 "[비용]: [효과]"의 형태로 표기됩니다. 장착 등 일부 키워드 능력은 활성화능력으로, 설명 문구에 콜론이 있습니다.
* 격발능력에는 "~할 때", "~할 때마다", 혹은 "~에"라는 문구가 들어갑니다. 격발능력의 문구는 보통 "[격발 조건], [효과]."의 구조로 표기됩니다. 기량 등 일부 키워드 능력은 격발능력으로, 설명 문구에 "~할 때", "~할 때마다", "~에"라는 단어가 들어갑니다.
* 지속물이 탭된 채로 또는 카운터를 가지고 전장에 들어오게 하는 등의 대체 효과를 생성하는 능력은 무효화될 수 없습니다. "[이 생물]이 전장에 들어오면서"를 적용하는 능력 또한 대체효과이며 무효화될 수 없습니다.
* 숭고한 깨달음의 두 번째 모드는 마나 능력인 활성화능력 또는 마나 능력인 격발능력을 무효화할 수 없습니다. 마나 능력인 활성화능력은 해결될 때 플레이어의 마나풀에 마나를 추가하고, 목표를 정하지 않으며, 충성 능력이 아닌 활성화능력입니다. 마나 능력인 격발능력은 플레이어의 마나풀에 마나를 추가하고, 마나 능력인 활성화능력에 의해 격발되는 격발능력입니다.
* "다음" 번 특정 단계 시작에 격발된 지연격발능력을 무효화하면, 그 능력은 이후 단계에서 다시 격발되지 않습니다.
* 당신이 세 번째 및 네 번째 모드를 선택하고 둘 다 당신이 조종하는 같은 생물을 목표로 정하는 경우, 당신은 그 생물을 당신의 손으로 되돌리고 해당 생물이 전장에 마지막으로 있었던 시점의 복사 가능한 값들을 이용해 그 생물의 복사본인 토큰 한 개를 만듭니다. 이는 행동들이 아직 수행되기 전인, 주문이 해결되기 시작하는 시점에만 목표들에 대한 유효성을 확인하기 때문입니다.
* 토큰은 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, 숭고한 깨달음에 의해 만들어진 토큰은 그 토큰을 만든 효과가 명시한 토큰의 원본 속성을 복사합니다.
* 복사된 생물이 다른 것을 복사하고 있다면, 해당 토큰은 그 생물이 복사하고 있는 생물의 복사본으로 전장에 들어옵니다.
* 복사된 생물의 마나 비용에 {X}가 있다면, 이 X는 0입니다.
* 복사한 생물이 전장에 들어올 때 격발되는 능력을 가지고 있다면 그 능력은 토큰이 전장에 들어올 때에도 격발됩니다. "[이 생물이] 전장에 들어오면서" 또는 "[이 생물은] 전장에 ~를 가지고 들어온다."라는 식으로 표기된 선택 생물의 능력 또한 적용됩니다.

시간의 대가, 테페리
{2}{U}{U}
전설적 플레인즈워커 — 테페리
3
당신은 순간마법을 발동할 수 있는 시기라면 어느 플레이어의 턴이든 시간의 대가, 테페리의 충성 능력을 활성화할 수 있다.
+1: 카드 한 장을 뽑은 후, 카드 한 장을 버린다.
−3: 당신이 조종하지 않는 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 페이즈 아웃한다. *(그 생물의 조종자의 다음 턴까지 그 생물 및 그 생물에 부착되어 있는 것들이 존재하지 않는 것처럼 취급한다.)*
-10: 이번 턴 후에 추가로 두 턴을 얻는다.

* 테페리의 첫 번재 능력은 당신이 매 턴 테페리의 능력을 얼마나 많이 활성화할 수 있는지를 변경하지 않습니다.
* 당신은 테페리의 첫 번째 충성 능력이 해결되는 동안 카드 한 장을 뽑고 카드 한 장을 버립니다. 그 두 행동 사이에는 어떤 일도 일어나지 않으며 어떤 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.
* 지속물이 페이즈 아웃된 동안에는, 해당 지속물이 존재하지 않는 것처럼 취급됩니다. 해당 지속물은 주문 또는 능력의 목표가 될 수 없고, 해당 지속물의 정적 능력은 게임에 아무런 영향을 주지 않으며, 해당 지속물의 격발능력은 격발할 수 없고, 해당 지속물은 공격 또는 방어할 수 없는 식으로 이어집니다.
* 공격 중인 생물이 페이즈 아웃하면 전투에서 제거됩니다.
* 페이즈 아웃은 "전장에서 떠날 때" 격발하는 능력을 격발시키지 않습니다. 비슷하게, 페이즈 인은 "전장에 들어올 때" 격발하는 능력을 격발시키지 않습니다.
* 연글라이더 탈취자의 능력과 같은 "[이 지속물]이 전장을 떠날 때까지"를 기다리고 있는 일회성 효과는 지속물이 페이즈 아웃하는 경우에는 발생하지 않습니다.
* Awakener Druid의 능력과 같은 "~하는 한"의 기간을 가진 지속효과는 페이즈 아웃된 객체를 무시합니다. 그러한 효과들은 페이즈 아웃된 객체를 무시한 뒤에 조건이 맞춰지지 않는 경우 만료됩니다.
* 페이즈 아웃되는 지속물에 부착되어 있는 마법진 및 장비 또한 같이 페이즈 아웃됩니다. 해당 마법진 및 장비는 자신들이 부착되어 있는 지속물과 함께 페이즈 인 되며 부착된 상태를 유지합니다. 비슷하게, 카운터를 가지고 페이즈 아웃한 지속물들은 그 카운터들을 가지고 페이즈 인 됩니다.
* 지속물들이 전장에 들어오면서 선택된 내용들은 해당 지속물들이 페이즈 인 할 때 기억됩니다.
* 조종자의 언탭단에 페이즈 인 된 생물은 해당 턴에 공격 및 {T} 비용을 지불할 수 있습니다.
* 상대가 당신의 생물의 조종권을 얻고 해당 생물이 페이즈 아웃한 뒤 페이즈 인 하기 전에 조종권 변경 효과가 만료된 경우, 해당 지속물은 당신의 상대의 다음 언탭단이 시작되면서 당신의 조종하에 페이즈 인 합니다. 해당 플레이어가 자신의 다음 언탭단이 돌아오기 전에 게임에서 떠나는 경우, 그 생물은 해당 플레이어의 턴이 시작되었을 시점 이후의 언탭단에 페이즈 인 합니다.

테페리의 영원한 통찰
{2}{U}{U}
전설적 부여마법
당신이 당신의 각 뽑기단에 뽑는 첫 카드 이외에 카드를 한 장 뽑으려 한다면, 대신에 카드 두 장을 뽑는다.

* 주문이나 능력이 당신에게 "뽑는다"는 특정 단어를 사용하지 않고 카드를 당신의 손에 넣게 하는 경우, 그 카드는 뽑은 것이 아닙니다.
* 카드를 뽑는 사건에 둘 이상의 대체효과가 적용되는 경우, 카드를 뽑는 플레이어가 이러한 효과를 적용하는 순서를 선택합니다.
* 테페리의 영원한 통찰은 전설적 카드이므로, 한 플레이어가 두 장을 조종할 가능성은 낮습니다. 그러나, 그러한 일이 일어나는 경우, 그 플레이어가 첫 카드 이외에 뽑게 되는 카드는 전부 카드 네 장을 뽑는 결과로 이어집니다. 세 장을 조종하는 경우에는 여덟 장을 뽑는 식으로 이어집니다.

테페리의 제자
{2}{U}
생물 — 인간 마법사
2/3
{1}{U}, {T}: 카드 한 장을 뽑은 후 카드 한 장을 버린다.

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

테페리의 지도
{2}{U}
부여마법
테페리의 지도가 전장에 들어올 때, 카드 한 장을 뽑은 후, 카드 한 장을 버린다.
당신이 카드를 뽑을 때마다, 상대를 목표로 정한다. 그 상대는 카드 두 장을 민다. *(그 플레이어는 자신의 서고 맨 위 카드 두 장을 자신의 무덤에 넣는다.)*

* 당신은 첫 번째 능력이 해결되는 동안 카드 한 장을 뽑고 카드 한 장을 버립니다. 그 두 행동 사이에는 어떤 일도 일어나지 않으며 어떤 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다. 이는 당신이 첫 번째 능력의 해결을 마치고 난 뒤에 두 번째 능력이 스택에 놓인다는 것을 의미합니다.

산봉우리의 공포
{3}{R}{R}
생물 — 용
5/4
비행
당신의 상대들이 산봉우리의 공포를 목표로 발동하는 주문들은 발동하는 데 추가로 생명 3점이 든다.
다른 생물이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 원하는 목표를 정한다. 산봉우리의 공포는 그 목표에게 그 생물의 공격력만큼 피해를 입힌다.

* 산봉우리의 공포는 전장에 들어온 생물이 격발능력이 해결되는 시점에 보유한 공격력만큼 피해를 입힙니다. 능력이 해결되기 전에 해당 생물이 전장을 떠나는 경우, 그 생물이 마지막으로 전장에 존재했던 시점의 공격력을 사용하십시오.

도둑 길드 집행자
{B}
생물 — 인간 도적
1/1
섬광
도둑 길드 집행자 또는 다른 도적이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 각 상대는 카드 두 장을 민다.
어느 상대의 무덤에 카드가 여덟 장 이상 있는 한, 도둑 길드 집행자는 +2/+1을 받고 치명타를 가진다.

* 도둑 길드 집행자는 얼마나 많은 상대가 자신의 무덤에 여덟 장 이상의 카드를 가지고 있는 지 및 여덟 장을 넘어 카드가 얼마나 많이 있는지에 상관없이 +2/+1을 한 번만 받습니다.
* 도둑 길드 집행자가 피해를 입힌 뒤에야 치명타를 얻는 경우 (대개 다른 생물이 도둑 길드 집행자가 피해를 입히는 것과 동시에 치명적 피해를 입는 것으로), 도둑 길드 집행자가 입힌 피해는 치명타를 가진 원천에서 입혀진 것이 아닙니다.

가능성의 스릴
{1}{R}
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.

파도를 스치는 드레이크
{3}{U}
생물 — 드레이크
2/3
비행
당신이 비행을 가진 생물 두 개 이상으로 공격할 때마다, 카드 한 장을 뽑는다.

* 파도를 스치는 드레이크의 능력은 비행을 가진 생물이 두 개를 넘어 얼마나 많이 공격했는지에 상관없이 한 번만 격발합니다.
* 파도를 스치는 드레이크의 능력이 해결되기 전에 공격 중인 생물 전부 또는 일부가 비행을 잃는다고 해도 당신은 카드 한 장을 뽑습니다.

톨라리아 크라켄
{4}{U}{U}
생물 — 크라켄
4/6
당신이 카드를 뽑을 때마다, 당신은 {1}을 지불할 수 있다. 그렇게 할 때, 생물을 목표로 정한다. 당신은 그 생물을 탭하거나 언탭할 수 있다.

* 톨라리아 크라켄의 능력을 해결하는 동안, 당신은 생물 여러 개를 탭 또는 언탭하기 위해 비용을 {1}보다 많이 지불할 수 없습니다.
* 주문이나 능력이 당신에게 "뽑는다"는 특정 단어를 사용하지 않고 카드를 당신의 손에 넣게 하는 경우, 그 카드는 뽑은 것이 아닙니다.

책의 애니마
{3}{U}
생물 — 신령
3/3
책의 애니마는 당신이 이번 턴에 카드를 두 장 이상 뽑은 한 방어될 수 없다.

* 일단 책의 애니마가 방어되고 나면, 책의 애니마는 당신이 두 번째 카드를 뽑는다고 해도 방어되지 않은 상태가 되지 않습니다.

추적하기
{1}{G}
집중마법
점술 3을 한 후, 당신의 서고 맨 위의 카드를 공개한다. 그 카드가 생물 또는 대지 카드라면, 카드 한 장을 뽑는다. *(점술 3을 하려면, 당신의 서고 맨 위 카드 세 장을 본다. 당신은 그 카드들 중 원하는 만큼을 당신의 서고 맨 밑에 놓고 나머지를 당신의 서고 맨 위에 원하는 순서대로 놓을 수 있다.)*

* 해당되는 경우, 당신이 공개한 카드가 당신이 뽑는 카드입니다.
* 당신이 공개한 카드를 뽑지 않는 경우, 그 카드는 당신의 서고 맨 위에 남습니다.

배반하는 탐욕
{3}{R}
집중마법
생물을 목표로 정한다. 턴종료까지 그 생물의 조종권을 얻는다. 그 생물은 언탭되고 턴종료까지 신속을 얻는다. 원하는 한 가지 색 마나 두 개를 추가한다. *(그 생물은 이번 턴에 공격하거나 {T}할 수 있다.)*

* 이미 당신이 조종하고 있거나 언탭된 생물을 포함한 아무 생물이나 배반하는 탐욕의 목표로 정할 수 있습니다.
* 어떤 생물의 조종권을 얻었다고 해서, 그 생물에 부착된 마법진이나 부착된 장비까지 조종하는 것은 아닙니다.
* 목표가 된 생물이 배반하는 탐욕이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 당신은 마나 두 개를 추가하지 않습니다.

변신시키기
{3}{R}
집중마법
생물을 목표로 정한다. 그 생물을 추방한다. 그 생물의 조종자는 생물 카드를 공개할 때까지 자신의 서고 맨 위 카드를 공개한다. 그 플레이어는 그 카드를 전장에 놓은 후, 나머지 카드들을 자신의 서고에 섞어넣는다.

* 목표가 된 생물이 변신시키기가 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 어느 플레이어도 카드를 공개하거나 서고를 섞지 않습니다.
* 플레이어가 생물 카드를 공개하지 않은 채로 자신의 모든 서고를 공개하는 경우, 그 플레이어는 자신의 서고를 섞을 뿐입니다.

용광로 찌꺼기
{3}{R}{R}
집중마법
생물을 목표로 정한다. 용광로 찌꺼기는 그 생물에게 피해 5점을 입힌다. 그 생물에게 부착된 모든 장비를 파괴한다.

* 용광로 찌꺼기는 장비가 전혀 부착되어 있지 않은 생물도 목표로 정할 수 있습니다.
* 목표 생물이 용광로 찌꺼기가 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 당신은 어떠한 장비도 파괴할 수 없습니다.

포탑 오우거
{3}{R}
생물 — 오우거 전사
4/3
대공 *(이 생물은 비행을 가진 생물을 방어할 수 있다.)*
포탑 오우거가 전장에 들어올 때, 당신이 공격력이 4 이상인 다른 생물을 조종한다면, 포탑 오우거는 각 상대에게 피해 2점을 입힌다.

* 당신이 포탑 오우거가 전장에 들어온 직후에 공격력이 4 이상인 생물을 조종하고 있지 않은 경우, 당신이 생물의 공격력을 곧바로 올린다고 해도 포탑 오우거의 능력이 격발하지 않습니다. 능력이 해결될 때 당신이 공격력이 4 이상인 다른 생물을 조종하고 있지 않은 경우, 아무런 효과도 발휘되지 않습니다. 그러나, 격발시 확인하는 생물과 해결시 확인하는 생물이 똑같을 필요는 없습니다.
* 포탑 오우거의 능력은 당신이 공격력이 4 이상인 다른 생물을 한 개보다 많이 조종한다고 해도 각 상대에게 2점보다 많은 피해를 입히지 않습니다.
* 쌍두거인 게임에서, 포탑 오우거의 능력은 상대 팀이 생명 4점을 잃게 합니다.

쌍날의 암살자
{3}{B}{G}
생물 — 엘프 암살자
5/4
당신의 종료단 시작에, 이번 턴에 생물이 죽었다면, 카드 한 장을 뽑는다.

* 당신의 종료단이 시작되기 전에 생물이 죽지 않은 경우, 쌍날의 암살자의 능력은 전혀 격발하지 않습니다. 그러나, 쌍날의 암살자가 전장에 들어오기 전에 생물이 죽었을 수는 있습니다
* 격발능력은 생물이 이번 턴에 얼마나 많이 죽었는지에 상관없이 한 번만 격발합니다.

신령 용 우진
{8}
전설적 플레인즈워커 — 우진
7
+2: 원하는 목표를 정한다. 신령 용 우진은 그 목표에게 피해 3점을 입힌다.
-X: 전환마나비용이 X 이하이고 한 가지 이상의 색을 가진 각 지속물을 추방한다.
-10: 당신은 생명 7점을 얻고, 카드 일곱 장을 뽑은 후, 당신의 손에서 지속물을 일곱 장까지 전장에 놓는다.

* 지속물의 마나 비용에 {X}가 있는 경우, X는 0으로 간주합니다.
* 다른 객체의 복사본이 아닌 토큰의 전환마나비용은 0입니다. 다른 대상의 복사본인 토큰은 그 대상과 동일한 마나 비용을 가집니다.
* 지속물 카드는 마법물체, 생물, 부여마법, 대지, 또는 플레인즈워커 카드입니다.

분노 해방
{1}{R}
순간마법
생물을 목표로 정한다. 턴종료까지 그 생물의 공격력을 두 배로 한다.

* 어떤 효과가 생물의 공격력을 "두 배"로 하라고 지시하는 경우, 그 생물은 +X/+0을 받습니다. X는 해당 효과가 적용되기 시작하는 시점의 그 생물의 공격력입니다. 공격력이 음수인 경우, 그 생물은 대신 -X/-0을 얻습니다. X는 해당 생물의 공격력이 0보다 얼마나 낮은 지입니다. 해당 턴 나중에 다른 효과에 의해 해당 생물의 공격력이 변경된다고 해도 X값은 변하지 않습니다.

비실체화
{1}{U}
순간마법
주문 또는 생물을 목표로 정한다. 그 목표를 소유자의 손으로 되돌린다.

* 주문이 소유자의 손으로 되돌아가는 경우, 그 주문은 스택에서 제거되며 따라서 해결되지 않습니다. 주문은 무효화된 것이 아닙니다. 더이상 존재하지 않는 것일 뿐입니다. 이는 무효화될 수 없는 주문에 대해서도 효과를 발휘합니다.

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.

황혼의 장미의 가시, 비토
{2}{B}
전설적 생물 — 흡혈귀 성직자
1/3
당신이 생명점을 얻을 때마다, 상대를 목표로 정한다. 그 상대는 당신이 얻은 생명점만큼 생명점을 잃는다.
{3}{B}{B}: 당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 생명연결을 얻는다.

* 비토의 첫 번째 능력은 피해를 입히지 않기 때문에, 비토가 생명연결을 가지고 있는 경우 능력이 해결될 때 당신은 생명점을 얻지 않습니다.
* 탁월한 피의 능력과 같이, 상대가 생명점을 잃을 때마다 격발하는 능력이 당신에게 생명점을 얻게 하는 경우, 이는 당신이 게임에서 승리하거나 플레이어가 이 반복을 깨는 행동을 취할 때까지 반복됩니다.
* 생명연결 능력이 있는 각 생물이 전투피해를 입히면 생명점을 얻는 사건이 그 수만큼 서로 독립적으로 발생합니다. 예를 들어, 당신이 조종하는 생명연결을 가진 생물 두 개가 동시에 전투피해를 입히는 경우, 비토의 첫 번째 능력은 두 번 격발하고 당신은 각 격발에 대해 서로 다른 상대를 선택할 수 있습니다. 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 비토의 첫 번째 능력은 한 번만 격발됩니다.
* 쌍두거인 게임에서는 팀원이 생명점을 얻어 팀의 생명 총점이 증가하더라도 능력이 격발되지 않습니다.

화산 일제사격
{10}{R}{R}
집중마법
이 주문은 발동하는 비용이 {X}만큼 덜 든다. X는 당신이 조종하는 생물들의 공격력 총합이다.
생물 및/또는 플레인즈워커를 최대 두 개까지 목표로 정한다. 화산 일제사격은 그 목표들 각각에게 피해 6점을 입힌다.

* 주문의 총 비용을 결정하려면, 지불하려는 마나 비용 또는 대체비용에 비용 증가분을 추가한 다음 비용 감소분(화산 일제사격의 능력 등)을 적용하십시오. 발동하는 데 지불한 총비용에 관계없이, 주문의 전환마나비용은 변하지 않습니다.
* 비용 감소는 화산 일제사격의 일반 마나 부분에만 적용됩니다. {R}{R} 요구사항을 줄일 수는 없습니다.
* 일단 당신이 화산 일제사격을 발동하기 시작하고 나면, 당신이 주문의 발동을 마치기 전까지는 플레이어들이 다른 행동을 취할 수 없습니다. 특히, 플레이어들은 당신이 조종하는 생물들의 공격력 총합을 변경하려고 시도할 수 없습니다.
* 화산 일제사격을 발동하는 데 드는 총 비용은 당신이 그 비용을 지불하기 전에 확정됩니다. 예를 들어, 당신이 {C}를 당신의 마나풀에 담기 위해 희생할 수 있는 생물을 포함해 세 개의 2/2 생물을 조종한다면, 총 비용은 {4}{R}{R}입니다. 그 후 당신은 그 비용을 지불하기 직전에 마나 능력을 활성화할 때 그 생물을 희생할 수 있습니다.
* 공격력이 0보다 낮은 생물이 있는 경우, 당신의 다른 생물들의 공격력 총합에서 그만큼이 깎이게 됩니다. 당신의 생물들의 공격력 총합이 0 이하인 경우 비용은 {10}{R}{R}로 유지됩니다.
* 동일한 생물 또는 플레인즈워커를 두 번 목표로 정해서 화산 일제사격이 피해 12점을 입히게 할 수는 없습니다.

브린 하늘말
{2}{W}
생물 — 페가수스
2/1
비행
생물 주문이 아닌 주문은 발동하는 데 {1}이 더 든다.

* 이 능력은 생물 주문이 아닌 모든 주문에 영향을 미치며, 여기에는 당신의 주문도 포함됩니다. 마법물체 생물 주문과 같이 다른 유형을 가지고 있는 생물 주문은 영향을 받지 않습니다.
* 주문의 총 비용을 결정하려면, 지불하려는 마나 비용 또는 대체비용에 비용 증가분(브린 하늘말의 효과 등)을 추가한 다음 비용 감소분을 적용하십시오. 발동하는 데 지불한 총비용에 관계없이, 주문의 전환마나비용은 변하지 않습니다.

파도를 깨우는 괴수
{5}{U}{U}
생물 — 고래
7/7
당신의 상대들이 조종하는 생물들은 -1/-0을 받는다.
{1}{U}, 파도를 깨우는 괴수를 버린다: 당신의 서고 맨 위 카드 두 장을 본다. 그중 한 장을 당신의 손으로 가져가고 다른 한 장은 당신의 무덤에 넣는다.

* 파도를 깨우는 괴수의 마지막 능력은 파도를 깨우는 괴수가 당신의 손에 있는 경우에만 활성화할 수 있습니다.

숲 관리자
{4}{G}{G}
생물 — 인목
5/7
경계 *(이 생물은 공격하면서 탭되지 않는다.)*
숲 관리자가 상대가 조종하는 주문 또는 능력의 목표가 될 때마다, 당신은 카드 두 장을 뽑을 수 있다.

* 무언가가 주문 또는 능력의 목표가 될 때 격발하는 능력은 그 능력을 격발시킨 주문 또는 능력보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이나 능력이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.
* 격발능력이 해결된 후 격발을 발생시킨 주문이 해결되기 전에, 플레이어들은 주문을 발동하고 능력을 활성화할 수 있습니다.

구체 감시자
{W}{U}
생물 — 조류 마법사
2/2
비행
당신이 발동하는 비행을 가진 생물 주문들은 발동하는 데 {1}이 덜 든다.
비행을 가진 다른 생물이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 구체 감시자는 턴종료까지 +1/+1을 받는다.

* 주문의 총 비용을 결정하려면, 지불하려는 마나 비용 또는 대체비용에 비용 증가분을 추가한 다음 비용 감소분(구체 감시자의 능력 등)을 적용하십시오. 발동하는 데 지불한 총비용에 관계없이, 주문의 전환마나비용은 변하지 않습니다.
* 비용 감소는 당신이 발동하는 비행을 가진 생물 주문의 일반 마나 부분에만 적용됩니다. 예를 들어, 당신이 두 번째 구체 감시자를 발동하는 경우, 그 주문의 비용은 {W}{U}보다 아래로 내려가지 않습니다.
* 원래 비행을 가지고 있지 않은 생물 주문은 그 생물이 전장에서 어떤 효과에 의해 비행을 얻게 되더라도 발동 비용이 줄어들지 않습니다. 이는 해당 생물 주문이 전장에 들어온 뒤 특정 조건을 만족하는 경우 비행을 얻는 능력을 가지고 있으며 그 조건이 만족되어 있는 경우에도 마찬가지입니다.

야생림의 재앙
{X}{G}
생물 — 히드라
0/0
야생림의 재앙은 +1/+1 카운터 X개를 가진 상태로 전장에 들어온다.
당신이 조종하는 히드라가 아닌 다른 생물에 +1/+1 카운터가 한 개 이상 올려질 때마다, 야생림의 재앙에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

* 카운터가 생물에 놓일 때 격발하는 능력은 생물이 카운터를 가지고 전장에 들어올 때와 플레이어가 생물에 카운터를 올려놓을 때 격발됩니다.
* 야생림의 재앙은 히드라가 아닌 생물에 얼마나 많은 카운터가 놓였는지에 상관없이 +1/+1 카운터를 한 개만 얻습니다.
* 당신이 야생림의 재앙의 능력을 가진 히드라가 아닌 생물을 두 개 조종하는 경우 (아마도 *이코리아: 거대괴수들의 소굴*의 돌연변이화 능력을 통해 돌연변이화한 경우), 히드라가 아닌 아무 생물에 +1/+1 카운터를 올려놓게 되면 두 능력이 무기한적으로 서로에 대해 격발하게 됩니다. 어떤 플레이어도 이 반복을 깨기 위한 행동을 취하지 않으면, 게임은 무승부로 종료됩니다.

# 박스 구매 프로모 카드별 설명

떼어놓을 수 없는 둘, 린과 세리{1}{R}{G}{W}
전설적 생물 —개 고양이
4/4
당신이 개 주문을 발동할 때마다, 1/1 녹색 고양이 생물 토큰 한 개를 만든다.
당신이 고양이 주문을 발동할 때마다, 1/1 백색 개 생물 토큰 한 개를 만든다.
{R}{G}{W}, {T}: 원하는 목표를 정한다. 떼어놓을 수 없는 둘, 린과 세리는 그 목표에게 당신이 조종하는 개의 수만큼 피해를 입힌다. 당신은 당신이 조종하는 고양이의 수만큼 생명점을 얻는다.

* 린과 세리의 첫 두 능력은 당신이 린과 세리를 발동할 때에는 격발하지 않습니다.
* 플레이어가 주문을 발동할 때 격발하는 능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.
* 린과 세리의 마지막 능력의 목표로 선택된 대상이 능력이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 능력은 해결되지 않습니다. 생명점 또한 얻지 못합니다.
* 린과 세리의 마지막 능력이 입히는 피해의 양은 그 능력이 해결되는 시점에만 결정됩니다. 린과 세리가 여전히 전장에 있는 경우, 그 능력은 자신도 셉니다.

# 플레인즈워커 덱 카드별 설명

헌신적인 성기사, 바스리
{4}{W}{W}
전설적 플레인즈워커— 바스리
4
+1: 생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다. 그 생물은 턴종료까지 경계를 얻는다.
−1: 이번 턴에 생물이 공격할 때마다, 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.
−6: 당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 +2/+2를 받고 비행을 얻는다.

* 바스리의 두 번째 능력을 활성화한 뒤, 공격하는 생물은 방어 생물이 선택되기 전에 +1/+1 카운터 한 개를 받습니다.
* 바스리의 마지막 능력은 능력이 해결되는 시점에 당신이 조종하는 생물들에게만 영향을 미칩니다. 해당 턴 나중에 당신이 조종하기 시작한 생물들은 +2/+2를 받거나 비행을 얻지 못합니다.

바스리의 방패
{2}{W}{W}
집중마법
생물을 최대 두 개까지 목표로 정한다. 그 생물들에 각각 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다. 당신은 당신의 서고 및/또는 무덤에서 이름이 헌신적인 성기사, 바스리인 카드 한 장을 찾아, 공개한 후, 당신의 손으로 가져갈 수 있다. 당신이 이런 식으로 당신의 서고를 찾아보았다면, 당신의 서고를 섞는다.

* 당신은 아무 생물도 목표로 정하지 않고 바스리의 방패를 발동할 수 있습니다. 단순히 헌신적인 성기사, 바스리만을 찾게 됩니다.
* 당신이 목표를 선택했고 각 목표가 바스리의 방패가 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 바스리 또한 찾지 않습니다. 그러나, 목표 한 개가 여전히 유효한 경우, 당신은 그 목표에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓고 바스리를 찾습니다.

불꽃의 촉매, 찬드라
{4}{R}{R}
전설적 플레인즈워커 — 찬드라
5
+1: 불꽃의 촉매, 찬드라는 각 상대에게 피해 3점을 입힌다.
−2: 당신의 무덤에 있는 적색 순간마법 또는 집중마법 카드를 목표로 정한다. 당신은 그 카드를 발동할 수 있다. 그 주문이 이 턴에 당신의 무덤에 들어가려고 하면, 대신 그 카드를 추방한다.
−8: 당신의 손을 버린 후, 카드 일곱 장을 뽑는다. 턴종료까지, 당신은 당신의 손에 있는 주문을 마나비용을 지불하지 않고 발동할 수 있다.

* 당신은 찬드라의 두 번째 능력으로 발동하려고 하는 주문의 비용을 지불해야만 합니다. 그 주문에 대체비용이 있는 경우, 당신은 그 비용을 지불할 수도 있습니다.
* 목표 카드를 발동하기를 원하는 경우, 당신은 찬드라의 두 번째 능력이 해결되는 동안 그 카드를 발동해야 합니다. 해당 턴 나중에 발동할 수는 없습니다.
* 찬드라의 마지막 능력을 해결하는 동안 당신의 손에 카드가 없는 경우, 당신은 여전히 카드 일곱 장을 뽑고 이번 턴에 마나 비용을 지불하지 않고 당신의 손에서 주문들을 발동할 수 있습니다.
* 찬드라의 마지막 능력은 당신이 그 주문들을 발동할 수 있는 시점을 변경하지 않습니다. 예를 들어, 당신은 전투 동안에 당신의 손에서 집중마법을 발동할 수 없습니다.
* "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 카드를 발동할 수 있습니다.
* 주문의 마나 비용에 {X}가 있는 경우, 마나 비용을 지불하지 않고 그 주문을 발동할 때 그 값으로 0을 선택해야 합니다.
* 쌍두거인 게임에서, 찬드라의 첫 번째 능력은 상대 팀이 생명 6점을 잃게 합니다.

야만적인 전령, 개럭
{4}{G}{G}
전설적 플레인즈워커 — 개럭
5
+1: 당신의 서고 맨 위 카드를 공개한다. 그 카드가 생물 카드라면, 그 카드를 당신의 손으로 가져간다. 그렇지 않으면, 그 카드를 당신의 서고 맨 밑에 놓는다.
−2: 당신이 조종하는 생물을 목표로 정하고 다른 생물을 목표로 정한다. 첫 번째 목표는 두 번째 목표에게 자신의 공격력만큼 피해를 입힌다.
−7: 턴종료까지, 당신이 조종하는 생물들은 "당신은 이 생물의 전투피해를 이 생물이 방어되지 않은 것처럼 입히게 할 수 있다."를 가진다.

* 개럭의 두 번째 능력이 해결될 때 두 생물 중 하나라도 유효한 목표가 아닌 경우, 당신이 조종하는 생물은 아무 생물에게도 피해를 입히지 않습니다.
* 전투피해를 지정할 때, 각 생물에 대해, 당신은 피해를 해당 생물을 방어 중인 생물에 지정할 지, 아니면 피해를 해당 생물이 공격 중인 플레이어 또는 플레인즈워커에 지정할 지를 선택합니다. 피해 분배를 둘 사이에 나눌 수 없습니다.
* 개럭의 마지막 능력은 능력이 해결되는 시점에 당신이 조종하는 생물들에게만 영향을 미칩니다. 해당 턴 나중에 조종하기 시작한 생물들은 해당 능력을 얻지 못합니다.

케랄 요새 사도
{2}{R}{R}
생물 — 인간 수도승
4/3
당신의 찬드라 플레인즈워커의 충성 능력을 활성화할 때마다, 케랄 요새 사도는 각 상대에게 피해 1점을 입힌다.

* 케랄 요새 사도의 능력은 해당 능력을 격발시킨 능력보다 먼저 해결됩니다.
* 쌍두거인 게임에서 케랄 요새 사도의 마지막 능력은 상대 팀이 생명 2점을 잃게 만듭니다.

죽음 마도사, 릴리아나
{4}{B}{B}
전설적 플레인즈워커 — 릴리아나
4
+1: 당신의 무덤에 있는 생물 카드를 최대 한 장까지 목표로 정한다. 그 카드를 당신의 손으로 되돌린다.
−3: 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다. 그 생물의 조종자는 생명 2점을 잃는다.
−7: 상대를 목표로 정한다. 그 플레이어는 자신의 무덤에 있는 생물 카드 한 장당 생명 2점을 잃는다.

* 릴리아나의 두 번째 능력의 목표가 된 생물이 능력이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 그 능력은 해결되지 않습니다. 어떤 플레이어도 생명 2점을 잃지 않습니다. 목표가 유효하지만 파괴되지는 않은 경우 (대부분 무적을 가지고 있는 등의 이유로), 그 조종자는 생명 2점을 잃습니다.

릴리아나의 멸시
{3}{B}{B}
집중마법
생물을 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다. 당신은 당신의 서고 및/또는 무덤에서 이름이 죽음 마도사, 릴리아나인 카드 한 장을 찾아, 공개한 후, 당신의 손으로 가져갈 수 있다. 당신이 이런 식으로 당신의 서고를 찾아보았다면, 당신의 서고를 섞는다.

* 목표가 된 생물이 릴리아나의 멸시가 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 죽음 마도사, 릴리아나 또한 찾지 않습니다. 목표가 유효하지만 파괴되지 않은 경우 (대부분 무적을 가지고 있는 등의 이유로), 릴리아나를 찾습니다.

릴리아나의 폐품수집가
{2}{B}
생물 — 인간 마법사
3/2
각 종료단 시작에, 이번 턴에 생물이 죽었다면, 당신은 당신이 조종하는 릴리아나 플레인즈워커 한 개에 충성 카운터 한 개를 올려놓을 수 있다.

* 당신의 종료단이 시작되기 전에 생물이 죽지 않은 경우, 릴리아나의 폐품수집가의 능력은 전혀 격발하지 않습니다. 그러나, 릴리아나의 폐품수집가가 전장에 들어오기 전에 생물이 죽었을 수는 있습니다
* 격발능력은 생물이 이번 턴에 얼마나 많이 죽었는지에 상관없이 한 번만 격발합니다.
* 당신이 릴리아나 플레인즈워커를 한 개보다 많이 조종하는 경우, 당신은 릴리아나의 폐품수집가의 능력이 해결되면서 어느 릴리아나가 충성 카운터를 받게 될 지를 선택합니다.

신비한 하늘물고기
{2}{U}
생물 — 어류
3/1
당신이 각 턴에 당신의 두 번째 카드를 뽑을 때마다, 신비한 하늘물고기는 턴종료까지 비행을 얻는다.

* 이 격발능력은 한 턴에 한 번만 격발될 수 있습니다. 첫 번째 카드를 뽑았을 때 신비한 하늘물고기가 전장에 있었는지 여부는 상관없습니다. 해당 지속물이 두 번째 카드가 뽑힐 때 전장에 없는 경우, 그 능력은 해당 턴에는 전혀 격발하지 않습니다. 세 번째 또는 네 번째 카드가 뽑힐 때 격발하지 않습니다.
* 주문이나 능력이 당신에게 "뽑는다"는 특정 단어를 사용하지 않고 카드를 당신의 손에 넣게 하는 경우, 그 카드는 뽑은 것이 아닙니다.

포식성 웜
{3}{G}
생물 — 웜
4/4
경계 *(이 생물은 공격하면서 탭되지 않는다.)*
포식성 웜은 당신이 개럭 플레인즈워커를 조종하는 한 +2/+2를 받는다.

* 생물들이 받은 피해는 턴이 종료되며 피해가 제거될 때까지 남아 있으므로, 당신이 개럭을 조종했지만 해당 턴에 개럭이 전장을 떠나는 경우 포식성 웜이 입은 치명적이지 않은 피해가 치명적인 피해로 바뀔 수도 있습니다.

악의의 신령
{1}{B}
생물 — 신령
2/1
악의의 신령이 죽을 때, 각 상대는 생명 1점을 잃고 당신은 생명 1점을 얻는다.

* 악의의 신령이 치명적인 피해를 입는 것과 동시에 당신의 생명 총점이 0 이하가 되는 경우, 당신은 그 능력이 스택으로 가기 전에 게임에서 패배합니다.
* 쌍두거인 게임에서, 악의의 신령의 능력은 상대 팀이 생명 2점을 잃게 하고 당신이 생명 1점을 얻게 합니다.

폭풍우 소환사
{2}{R}
생물 — 오우거 주술사
3/2
폭풍우 소환사가 전장에 들어올 때, 폭풍우 소환사는 각 상대에게 피해 2점을 입힌다.

* 쌍두거인 게임에서, 폭풍우 소환사의 능력은 상대 팀이 생명 4점을 잃게 합니다.

영원의 여행자, 테페리
{4}{U}{U}
전설적 플레인즈워커 — 테페리
4
+1: 카드 한 장을 뽑는다.
−3: 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 소유자의 서고 맨 위에 놓는다.
−8: 상대를 목표로 정한다. 그 상대가 조종하는 각 생물은 페이즈 아웃한다. 당신의 다음 턴 턴종료까지, 그 생물들은 페이즈 인 할 수 없다. *(그 생물들 및 그 생물들에 부착된 것들을 존재하지 않는 것처럼 취급한다.)*

* 일반적으로, 페이즈 아웃된 지속물은 자신의 조종자의 언탭단에 페이즈 인 합니다. 테페리의 마지막 능력은 페이즈 아웃된 지속물들이 해당 기간이 만료되기 전까지 페이즈 인 하지 못하게 합니다. 그 지속물들은 당신의 다음 턴 이후 자신의 조종자의 다음 언탭단에 페이즈 인 하게 됩니다.
* 지속물이 페이즈 아웃된 동안에는, 해당 지속물이 존재하지 않는 것처럼 취급됩니다. 해당 지속물은 주문 또는 능력의 목표가 될 수 없고, 해당 지속물의 정적 능력은 게임에 아무런 영향을 주지 않으며, 해당 지속물의 격발능력은 격발할 수 없고, 해당 지속물은 공격 또는 방어할 수 없는 식으로 이어집니다.
* 공격 중인 생물이 페이즈 아웃하면 전투에서 제거됩니다.
* 페이즈 아웃은 "전장에서 떠날 때" 격발하는 능력을 격발시키지 않습니다. 비슷하게, 페이즈 인은 "전장에 들어올 때" 격발하는 능력을 격발시키지 않습니다.
* 연글라이더 탈취자의 능력과 같은 "[이 지속물]이 전장을 떠날 때까지"를 기다리고 있는 일회성 효과는 지속물이 페이즈 아웃하는 경우에는 발생하지 않습니다.
* Awakener Druid의 능력과 같은 "~하는 한"의 기간을 가진 지속효과는 페이즈 아웃된 객체를 무시합니다. 그러한 효과들은 페이즈 아웃된 객체를 무시한 뒤에 조건이 맞춰지지 않는 경우 만료됩니다.
* 페이즈 아웃되는 지속물에 부착되어 있는 마법진 및 장비 또한 같이 페이즈 아웃됩니다. 해당 마법진 및 장비는 자신들이 부착되어 있는 지속물과 함께 페이즈 인 되며 부착된 상태를 유지합니다. 비슷하게, 카운터를 가지고 페이즈 아웃한 지속물들은 그 카운터들을 가지고 페이즈 인 됩니다.
* 지속물들이 전장에 들어오면서 선택된 내용들은 해당 지속물들이 페이즈 인 할 때 기억됩니다.
* 조종자의 언탭단에 페이즈 인 된 생물은 해당 턴에 공격 및 {T} 비용을 지불할 수 있습니다.
* 상대가 당신의 생물의 조종권을 얻고 해당 생물이 페이즈 아웃한 뒤 페이즈 인 하기 전에 조종권 변경 효과가 만료된 경우, 해당 지속물은 당신의 상대의 적절한 언탭단이 시작되면서 당신의 조종하에 페이즈 인 합니다. 해당 플레이어가 그 언탭단이 돌아오기 전에 게임에서 떠나는 경우, 그 생물은 그 턴이 시작되었을 시점 이후의 언탭단에 페이즈 인 합니다.
* 다인전 게임에서, 당신이 테페리의 능력이 해결되었지만 당신의 다음 턴이 끝나기 전에 게임에서 떠나는 경우, 그 효과는 본래 당신의 다음 턴이 시작되어야 하는 시점까지만 지속됩니다. 해당 능력은 바로 만료되지 않지만 무기한적으로 지속되지도 않습니다.

# *점프스타트* 카드별 설명

알로사우루스 목동
{G}
생물 — 엘프 주술사
1/1
알로사우루스 목동은 무효화될 수 없다.
당신이 조종하는 녹색 주문들은 무효화될 수 없다.
{4}{G}{G}: 턴종료까지, 당신이 조종하는 각 엘프 생물은 기본 공격력 및 방어력이 5/5가 되며 자신의 다른 생물 유형에 더불어 공룡이 된다.

* 주문을 무효화하는 주문 또는 능력은 여전히 무효화되지 않는 주문들을 목표로 정할 수 있습니다. 이러한 주문이나 능력이 해결될 때, 무효화되지 않는 주문은 무효화되지 않지만, 무효화를 시도하는 해당 주문이나 능력의 모든 추가 효과는 그대로 발생합니다.
* 알로사우루스 목동의 마지막 능력은 영향을 받는 생물들의 공격력 및/또는 방어력을 특정 값으로 설정한 모든 기존 효과를 덮어씁니다. 능력이 해결된 후에 이러한 특성들을 특정 값으로 설정하는 효과들은 이 효과 중 해당 부분을 덮어씁니다.
* 영향을 받는 생물의 공격력 또는 방어력을 특정 값으로 설정하지 않고 수정하는 효과는 적용이 시작된 시점과 상관없이 계속해서 적용됩니다. 이는 해당 생물의 공격력 또는 방어력을 변경하는 카운터들에 대해서도 마찬가지입니다.
* 영향을 받는 생물들은 공룡이 될 때 어떤 능력도 잃지 않습니다.

축복받은 성소
{3}{W}{W}
부여마법
당신 및 당신이 조종하는 생물들에 입혀지려 하는 모든 비전투피해를 방지한다.
토큰이 아닌 생물이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 2/2 백색 유니콘 생물 토큰 한 개를 만든다.

* 전투피해는 공격 및 방어 생물들이 자동으로 입히는 피해를 말합니다. 다른 피해는 모두 비전투피해이며, 이는 전투 단계에 공격 또는 방어를 선언함으로써 피해가 입혀진 경우에도 마찬가지입니다.
* 당신이 생명점을 잃게 하는 효과는 방지되지 않습니다.

가지를 뻗는 진화
{2}{G}
부여마법
당신이 조종하는 생물에 +1/+1 카운터가 한 개 이상 놓이려 한다면, 대신 그 두 배만큼의 +1/+1 카운터가 그 생물에 놓인다.

* 당신이 조종하는 생물이 일정한 수의 +1/+1 카운터를 가지고 전장에 들어오는 경우, 대신 그 수의 두 배만큼을 가지고 들어옵니다.
* 당신이 가지를 뻗는 진화를 두 개 조종하는 경우, 생물에 놓이게 되는 +1/+1 카운터의 수는 원래 수의 4배가 됩니다. 가지를 뻗는 진화가 세 개인 경우에는 원래 카운터 숫자의 여덟 배가 되는 식입니다.
* 당신이 조종하는 생물에 얼마나 많은 카운터가 놓이게 될 지에 대해 두 개 이상의 효과가 적용되려고 시도하는 경우, 해당 효과들의 원천을 누가 조종하는지 여부에 상관없이 당신이 해당 효과들의 적용 순서를 선택합니다.

광휘마
{2}{W}
생물 — 유니콘
2/3
광휘 암말이 전장에 들어올 때, 생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그 생물을 탭한다. 당신은 그 생물의 공격력만큼 생명점을 얻는다.

* 광휘 암말의 능력의 목표가 된 생물이 능력이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 그 능력은 해결되지 않습니다. 따라서 생명점도 얻을 수 없습니다.
* 탭된 생물도 광휘 암말의 능력의 목표로 정할 수 있습니다. 능력이 해결되려 할 때 목표 생물이 이미 탭되어 있는 경우, 그 생물은 단순히 탭된 상태로 남으며 당신은 그 생물의 공격력만큼 생명점을 얻습니다.

허풍선이 브루박
{2}{U}
전설적 생물 — 인간 참모
1/4
상대가 카드를 한 장 이상 밀려고 하면, 그 플레이어는 대신 그 두 배만큼 카드를 민다. *(카드를 미는 것은, 플레이어가 자신의 서고 맨 위 카드를 자신의 무덤에 넣는 것이다.)*

* 플레이어가 "민다"는 단어가 사용되지 않으면서 자신의 무덤에 카드를 넣으라고 지시받는 경우, 브루박의 능력이 적용되지 않습니다.
* *코어세트 2021* 출시 이전의 많은 카드들이 자신의 서고에서 자신의 무덤에 카드를 넣으라는 문구를 대체해 카드를 밀라고 지시하는 에라타를 받았습니다. [**Gatherer.Wizards.com**](http://gatherer.wizards.com)의 오라클 카드 참조를 이용해 특정 카드가 이러한 에라타를 받았는지를 결정하십시오. 경험적으로는, 어떤 효과가 플레이어에게 카드를 소유자의 무덤에 넣기 전에 그 카드를 보거나 공개하도록 지시하는 경우, 에라타를 받았을 가능성이 거의 없습니다.
* 브루박은 전설적이므로, 한 플레이어가 두 개를 조종할 가능성은 낮습니다. 그러나, 그러한 일이 발생하는 경우, 각 상대는 원래 지시받은 수의 네 배만큼 카드를 밉니다. 세 개를 조종하는 경우에는 원래 숫자의 여덟 배가 되는 식입니다.

포박된 싸움꾼
{1}{R}
생물 — 악령
4/3
포박된 싸움꾼은 당신의 언탭단에 언탭되지 않는다.
{1}, 다른 생물을 희생한다: 포박된 싸움꾼을 언탭한다. 이 능력은 당신의 턴에만 활성화할 수 있다.

* 포박된 싸움꾼이 이미 언탭되어 있어도 포박된 싸움꾼의 마지막 능력을 활성화할 수 있습니다.

해적선 선장
{2}{U}
생물 — 인간 해적
2/2
해적선 선장이 전장에 들어올 때, 보물 토큰 한 개를 만든다. *(보물 토큰은 "{T}, 이 마법물체를 희생한다: 원하는 색의 마나 한 개를 추가한다."를 가진 마법물체이다.)*
당신이 조종하는 다른 해적들은 +1/+1을 받는다.

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

축복받은 자 에미엘
{2}{W}{W}
전설적 생물 — 유니콘
4/4
{3}: 당신이 조종하는 다른 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 추방한 후, 소유자의 조종하에 전장으로 되돌린다.
다른 생물이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 당신은 {g/w}를 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다. 그 생물이 유니콘이라면, 대신 그 생물에 +1/+1 카운터 두 개를 올려놓는다. *({(g/w)}는 {G} 또는 {W}로 지불할 수 있다.)*

* 지속물이 전장으로 돌아올 때, 그 지속물은 새로운 객체가 되며 추방되었던 지속물과는 아무런 관련이 없게 됩니다. 추방된 생물에 부착된 마법진은 각 소유자의 무덤으로 갑니다. 모든 장비는 분리되어 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.
* 에미엘의 두 번째 능력은 자신을 이외의 다른 생물이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다 격발하며, 여기에는 자신의 첫 번째 능력에 의해 돌아온 생물들도 포함됩니다.
* 당신은 에미엘의 격발능력이 해결되는 동안 그 비용을 지불할 지 여부를 선택합니다. 지불하는 경우, 당신이 비용을 지불하는 시점과 그 생물이 +1/+1 카운터를 한 개 또는 두 개 가지게 되는 시점 사이에는 아무 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.
* 에미엘의 격발능력을 해결하는 동안, 당신은 그 생물에 카운터를 더 올려놓기 위해 {g/w}를 한 번보다 많이 지불할 수 없습니다.
* 들어오는 생물이 유니콘인 경우, 당신은 여전히 +1/+1 카운터 두 개를 올려놓기 위해 {g/w}를 지불해야 합니다.

불태우는 나선
{4}{R}{R}
집중마법
불타오르는 나선은 당신이 조종하지 않는 각 생물 및 플레인즈워커에게 피해 X점을 입힌다. X는 당신의 무덤에 있는 순간마법 및 집중마법의 수이다.

* 불타오르는 나선은 해결되는 동안 여전히 스택에 있기 때문에, X값에 계산되지 않습니다.
* 쌍두거인 게임에서, 불타오르는 나선은 당신의 팀원의 생물 및 플레인즈워커에게 피해를 입힙니다.

돌풍의 힘, 이니아즈
{3}{U}{U}
전설적 생물 — 지니
4/4
비행
{2}{w/u}: 비행을 가진 공격 중인 생물들은 턴종료까지 +1/+1을 받는다. *({(w/u)}는 {W} 또는 {U}로 지불할 수 있다.)*
당신이 조종하는 비행을 가진 생물 세 개 이상이 공격할 때마다, 각 플레이어는 자신의 오른쪽에 있는 플레이어가 조종하는 대지가 아닌 지속물 중 당신이 선택한 지속물의 조종권을 얻는다.

* 이니아즈의 능력은 비행을 가진 생물이 세 개를 넘어 얼마나 많이 공격했는지에 상관없이 한 번만 격발합니다.
* 이니아즈의 능력이 해결되기 전에 공격 중인 생물 전부 또는 일부가 비행을 잃는다고 해도 능력은 해결됩니다.
* 이니아즈의 능력은 방어자가 선택되기 전에 해결됩니다.
* 당신은 이니아즈의 능력이 해결되는 동안 다른 플레이어에게 날려갈 지속물들을 선택합니다. 당신이 선택을 하는 시점과 조종권이 변경되는 시점 사이에는 어떠한 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.
* 당신이 조종하는 비행을 가졌으며 공격한 생물을 다른 플레이어에게 주는 경우, 그 생물은 전투에서 제거됩니다. 그 생물이 탭되어 있었다면 여전히 탭된 상태일 것이므로, 방어할 수 없습니다.
* 2인 게임에서는 당신이 선택한 지속물 두 개의 조종권을 상대와 교환합니다.
* 대지가 아닌 지속물을 한 개도 조종하지 않는 플레이어가 있는 경우, 그 플레이어의 왼쪽에 위치한 플레이어는 아무 것의 조종권도 얻지 않습니다.
* 쌍두거인 게임에서, 이니아즈의 능력은 누가 어느 팀에 속해 있는지를 무시합니다. 각 팀의 가장 왼쪽에 위치한 플레이어는 팀원의 지속물의 조종권을 얻고, 가장 오른쪽에 위치한 플레이어는 상대 팀의 가장 왼쪽에 위치한 플레이어의 지속물의 조종권을 얻습니다. 당신의 팀원이 이런 식으로 공격 중인 생물의 조종권을 얻게 되는 경우, 그 생물은 여전히 전투에서 제거됩니다.
* 이니아즈의 마지막 능력에 의한 조종권 변경 효과는 무기한적으로 지속됩니다. 이 효과는 정화단에 사라지지 않으며, 이니아즈가 전장을 떠나도 만료되지 않습니다. 다인전 게임에서 게임을 떠나는 플레이어는 자신의 지속물을 돌려받고 자신이 가져갔던 지속물들을 되돌려줍니다.

싸움 조작 중개인, 켈스
{2}{B}{B}
전설적 생물 — 아즈라 흑마법사
4/3
호전적
당신이 생물을 희생할 때마다, 당신은 {u/b}를 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 카드 한 장을 뽑는다. *({u/b*}*는 {U} 또는 {B}로 지불할 수 있다.)*
{1}, 생물 한 개를 희생한다: 싸움 조작 중개인, 켈스는 턴종료까지 무적을 얻는다.

* 켈스의 가운데 능력은 활성화능력이 아니라 격발능력입니다. 이 능력은 당신이 원할 때마다 지속물을 희생하게 해 주지 않습니다. 켈스의 마지막 능력처럼 지속물을 희생할 수 있는 다른 방법이 있어야 합니다.
* 주문 또는 활성화능력이 비용의 일부로 지속물을 희생하면, 그 주문 또는 능력보다 켈스의 가운데 능력이 먼저 해결됩니다.
* "전설 규칙"으로 인해 무덤에 놓이는 전설적 지속물은 희생된 것이 아닙니다.
* 당신이 켈스를 희생하는 경우, 켈스의 가운데 능력이 격발합니다. 이 능력은 또한 당신이 동시에 희생한 다른 생물들에 대해서도 격발합니다. 당신은 켈스가 가진 능력의 비용을 지불하기 위해 켈스 자신을 희생할 수 있습니다.
* 켈스의 가운데 능력을 해결하는 동안, 당신은 카드를 여러 장 뽑기 위해 {u/b}를 한 번보다 많이 지불할 수 없습니다.
* 당신은 아무 것도 켈스를 파괴하려고 하지 않으며 켈스가 이미 무적을 가지고 있다고 해도 켈스의 마지막 능력을 활성화할 수 있습니다.

번개 불사조
{2}{R}
생물 — 불사조
2/2
비행, 신속
번개 불사조는 방어할 수 없다.
당신의 종료단 시작에, 이번 턴에 피해를 3점 이상 받은 상대가 있다면, 당신은 {R}를 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 번개 불사조를 당신의 무덤에서 전장으로 되돌린다.

* 번개 불사조의 마지막 능력은 당신의 종료단이 시작되면서 번개 불사조가 무덤에 있으며 당신의 종료단이 시작되기 전에 피해를 3점 이상 받은 상대가 있어야만 격발합니다.
* 번개 불사조의 마지막 능력은 해당 턴에 상대에게 얼마나 많은 피해가 입혀졌는지를 확인하며, 이는 그 피해가 입혀질 때 번개 불사조가 당신의 무덤에 없었던 경우에도 마찬가지입니다. 이 능력은 상대가 생명점을 얻었는지를 상관하지 않으며, 상대가 입은 피해보다 더 많은 생명점을 얻은 경우에도 마찬가지입니다.
* 어떤 상대가 피해를 3점 이상 입고 게임에서 패배한 경우, 당신의 종료단이 시작되면서 번개 불사조의 능력이 격발합니다.

살아 있는 번개
{3}{R}
생물 — 정령 주술사
3/2
살아 있는 번개가 죽을 때, 당신의 무덤에 있는 순간마법 또는 집중마법 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 당신의 손으로 되돌린다.

* 당신이 조종하는 순간마법 또는 집중마법 주문이 살아 있는 번개를 죽게 하는 경우, 살아 있는 번개의 능력은 당신의 무덤에 있는 해당 순간마법 또는 집중마법 카드를 목표로 정할 수 있습니다.

고블린 고위 귀족, 묵수스
{4}{R}{R}
전설적 생물 — 고블린 귀족
4/4
고블린 고위 귀족, 묵수스가 전장에 들어올 때, 당신의 서고 맨 위 카드 여섯 장을 공개한다. 그중 전환마나비용이 5 이하인 모든 고블린 생물 카드를 전장에 놓고 나머지는 무작위 순서로 당신의 서고 맨 밑에 놓는다.
묵수스가 공격할 때마다, 묵수스는 턴종료까지 당신이 조종하는 다른 고블린 한 개당 +1/+1을 받는다.

* 플레이어의 서고에 있는 카드의 마나 비용이 {X}라면, 그 값은 0으로 간주합니다.
* 묵수스가 받는 보너스는 자신의 마지막 능력이 해결되는 시점에만 결정됩니다. 일단 결정되고 나면, 해당 턴 나중에 당신이 조종하는 고블린의 수가 변하더라도 보너스는 변하지 않습니다.

거친 사냥의 네이스
{2}{G}{G}
전설적 생물 — 인간 전사
3/3
당신이 조종하는 생물 한 개 이상이 싸우거나 방어될 때마다, 카드 한 장을 뽑는다.
당신의 턴 전투 시작에, 당신은 {2}{r/g}를 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 생물을 목표로 정한다. 턴종료까지 그 생물의 공격력을 두 배로 한다. 그 생물은 가능하면 이 전투에 방어되어야 한다. *({(r/g)}는 {R} 또는 {G}로 지불할 수 있다.)*

* 당신은 네이스의 첫 번째 능력이 해결되면서 당신이 조종하는 생물 중 얼마나 많은 생물이 싸우는지 또는 방어되는지에 상관없이 카드를 한 장만 뽑습니다.
* 생물은 어떤 효과가 "싸운다"라고 지시할 때에만 싸웁니다. 전투피해를 입히는 것은 싸우는 것이 아닙니다.
* 네이스의 마지막 능력을 해결하는 동안, 당신은 생물의 공격력을 한 번보다 많이 두 배로 만들기 위해 또는 한 개보다 많은 생물의 공격력을 두 배로 만들기 위해 비용을 여러 번 지불할 수 없습니다.
* 어떤 효과가 생물의 공격력을 "두 배"로 하라고 지시하는 경우, 그 생물은 +X/+0을 받습니다. X는 해당 효과가 적용되기 시작하는 시점의 그 생물의 공격력입니다. 공격력이 음수인 경우, 그 생물은 대신 -X/-0을 얻습니다. X는 해당 생물의 공격력이 0보다 얼마나 낮은 지입니다. 해당 턴 나중에 다른 효과에 의해 해당 생물의 공격력이 변경된다고 해도 X값은 변하지 않습니다.
* 목표 생물을 방어하기 위해서는 생물 한 개만 필요합니다. 다른 생물들은 그 생물을 방어할 수도 있고, 다른 생물을 방어하거나 아예 방어하지 않을 수도 있습니다.
* 목표 생물이 호전적을 가진 경우, 가능하면 두 생물이 반드시 방어해야 합니다.
* 당신이 아닌 수비플레이어가 어떤 생물이 목표 생물을 방어할 지를 선택합니다.
* 수비플레이어가 조종하는 각 생물이 어떤 이유로든 방어할 수 없다면 (탭되어 있는 등), 목표 생물은 방어되지 않습니다. 목표 생물을 방어하는 것에 대해 따로 비용을 지불해야 하는 경우, 수비플레이어는 의무적으로 그 비용을 지불할 필요가 없으므로 그 생물이 방어되지 않을 수 있습니다.

야행성 포식자
{2}{B}
생물 — 흡혈귀 도적
2/1
비행
야행성 포식자가 죽을 때, 각 상대는 생명 2점을 잃고 당신은 생명 2점을 얻는다.

* 야행성 포식자가 치명적인 피해를 입는 것과 동시에 당신의 생명 총점이 0 이하가 되는 경우, 당신은 그 능력이 스택으로 가기 전에 게임에서 패배합니다.
* 쌍두거인 게임에서, 야행성 포식자의 능력은 상대 팀이 생명 4점을 잃게 하고 당신이 생명 2점을 얻게 합니다.

기록 보관소 관리인, 오르모스
{4}{U}{U}
전설적 생물 — 스핑크스
5/5
비행
당신이 당신의 서고에 카드가 없는 동안 카드를 뽑으려 하면, 대신 기록 보관소 관리인, 오르모스에 +1/+1 카운터 다섯 개를 올려놓는다.
{1}{U}{U}, 서로 다른 이름을 가진 카드 세 장을 버린다: 카드 다섯 장을 뽑는다.

* 주문이나 능력이 당신에게 "뽑는다"는 특정 단어를 사용하지 않고 카드를 당신의 손에 넣게 하는 경우, 그 카드는 뽑은 것이 아닙니다.
* 카드를 한 장보다 많이 뽑으라는 지시를 받았으나 서고에 그보다 적은 카드가 있는 경우, 당신은 서고에 있는 각 카드를 뽑은 후, 남은 카드 뽑기 회수만큼 뽑기를 카운터로 대체하기 시작합니다.
* 카드를 뽑는 사건에 둘 이상의 대체효과가 적용되는 경우, 카드를 뽑는 플레이어가 이러한 효과를 적용하는 순서를 선택합니다.

잊혀진 보물창고의 학자
{5}{U}{U}
생물 — 스핑크스
5/5
비행
잊혀진 보물창고의 학자가 전장에 들어올 때, 당신의 무덤에 있는 순간마법, 집중마법 또는 마법물체 카드를 목표로 정한다. 당신은 마나 비용을 지불하지 않고 그 카드를 발동할 수 있다. 이런 식으로 발동한 순간마법 또는 집중마법 주문이 이 턴에 당신의 무덤에 들어가려고 하면, 대신 그 카드를 추방한다.

* 목표 카드를 발동하기를 원하는 경우, 당신은 격발능력이 해결되는 동안 그 카드를 발동해야 합니다. 해당 턴 나중에 발동할 수는 없습니다.
* "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 카드를 발동할 수 있습니다.
* 주문의 마나 비용에 {X}가 있는 경우, 마나 비용을 지불하지 않고 그 주문을 발동할 때 그 값으로 0을 선택해야 합니다.
* 당신이 이런 식으로 마법물체 주문을 발동하는 경우, 그 카드가 이번 턴에 당신의 무덤에 놓이려고 하면 추방되지 않습니다.

악의적인 장난꾸러기
{2}{R}
생물 — 악령
3/2
당신의 턴인 한, 악의적인 장난꾸러기는 선제공격을 가진다.
다른 생물이 죽을 때마다, 플레이어 또는 플레인즈워커를 목표로 정한다. 악의적인 장난꾸러는 그 목표에게 피해 1점을 입힌다.

* 다른 생물이 악의적인 장난꾸러기와 동시에 죽는 경우, 악의적인 장난꾸러기의 마지막 능력은 해당 생물에 대해 격발합니다.
* 생물이 치명적인 피해를 입는 것과 동시에 당신의 생명 총점이 0 이하가 되는 경우, 당신은 악의적인 장난꾸러기의 능력이 스택으로 가기 전에 게임에서 패배합니다.

바위 피난처 순례자
{1}{W}
생물 — 코르 성직자
2/2
바위 피난처 순례자가 공격할 때마다, 당신이 마법물체 또는 부여마법을 조종한다면, 바위 피난처 순례자는 턴종료까지 +1/+1을 받고 생명연결을 얻는다.

* 바위 피난처 순례자는 당신이 조종하는 마법물체 및 부여마법이 얼마나 많은 지에 상관없이 +1/+1을 한 번만 받습니다. 당신이 마법물체 한 개 및 부여마법 한 개를 조종한다고 해도 +2/+2를 받지 않습니다.
* 바위 피난처 순례자가 공격한 직후 당신이 마법물체 또는 부여마법을 조종하지 않는 경우, 바위 피난처 순례자의 능력은 격발하지 않습니다. 능력이 해결되면서 당신이 마법물체 또는 부여마법을 조종하지 않는 경우, +1/+1을 받지도 생명연결을 얻지도 않습니다. 그러나, 그 마법물체 또는 부여마법이 두 시점에 똑같아야 할 필요는 없습니다.

장신구 도둑, 앙증뼈
{1}{B}
전설적 생물 — 해골 도적
1/2
각 종료단 시작에, 이번 턴에 상대가 카드를 버렸다면, 당신은 카드 한 장을 뽑고 생명 1점을 잃는다.
{4}{B}{B}: 손에 카드가 없는 각 상대는 생명 10점을 잃는다.

* 앙증뼈의 첫 번째 능력은 종료단이 시작되기 전에 카드를 버린 상대가 있는 경우에만 격발합니다. 자신의 최대 손 크기보다 많은 카드를 가지고 있는 상대가 있는 경우, 그 플레이어는 자신의 정화단에 카드를 버리며, 이는 종료단 뒤에 발생합니다.
* 앙증뼈의 첫 번째 능력은 얼마나 많은 상대가 카드를 버렸는지 및 카드가 한 장을 초과해 얼마나 많이 버려졌는지에 상관없이 당신이 카드를 한 장만 뽑고 생명 1점만을 잃게 합니다.
* 앙증뼈는 자신의 마지막 능력이 해결되는 시점에만 손에 아무 카드도 없는 상대가 누구인지를 확인합니다.

우뚝 솟은 거신
{4}{G}{G}
생물 — 거인
0/0
우뚝 솟은 거신은 +1/+1 카운터 X개를 가지고 전장에 들어온다. X는 당신이 조종하는 다른 생물들의 방어력 총합이다.
수비태세를 가진 생물 한 개를 희생한다: 모든 생물들은 턴종료까지 돌진을 얻는다.

* 다른 생물이 우뚝 솟은 거인과 함께 동시 전장에 들어오는 경우, 해당 생물의 방어력은 우뚝 솟은 거신의 +1/+1 카운터에 도움을 주지 않습니다.
* 일단 우뚝 솟은 거신이 전장에 들어오고 나면, 당신이 조종하는 다른 생물들의 방어력 총합이 변경된다고 해도 카운터를 얻거나 잃지 않습니다.

이탄지 마녀
{3}{B}{B}
생물 — 인간 흑마법사
4/4
치명타
당신의 종료단 시작에, 당신이 이번 턴에 생명점을 얻었다면, 당신의 무덤에 있는 생물 카드를 최대 한 개까지 목표로 정한다. 각 상대는 생물 한 개를 희생하고 당신은 그 카드를 당신의 손으로 되돌린다.

* 격발능력은 당신이 이번 턴에 생명점을 얼마나 많이 얻었는지에 상관없이 한 번만 격발합니다.
* 격발능력은 당신이 해당 턴에 생명점을 얻었는지 여부를 확인하며, 당신이 생명점을 얻었을 때 이탄지 마녀가 전장에 없었던 경우에도 마찬가지입니다. 당신이 생명점을 잃기도 했는지, 심지어 얻은 것보다 더 많은 생명점을 잃었는지는 상관하지 않습니다.
* 당신이 당신의 종료단이 시작되는 시점까지 생명점을 얻지 못한 경우, 격발능력은 전혀 격발하지 않습니다.
* 당신은 목표 생물 카드를 전혀 선택하지 않아도 됩니다. 당신이 목표를 정했고 목표가 된 카드가 능력이 해결되려 할 때 유효한 목표가 아닌 경우, 그 능력은 해결되지 않습니다. 당신의 상대들은 생물을 희생하지 않습니다.
* 격발능력이 해결되면서, 턴 순서로 다음 차례인 첫 상대부터 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.

혼돈의 기수, 주르조스
{2}{R}
전설적 생물 — 악령
2/3
상대가 매 턴 첫 카드를 뽑을 때마다, 그 플레이어의 턴이 아니라면, 당신은 "이 생물이 죽을 때, 원하는 목표를 정한다. 이 생물은 그 목표에게 피해 1점을 입힌다."를 가진 1/1 적색 악령 생물 토큰 한 개를 만든다.
당신이 조종하는 악령 한 개 이상이 플레이어 한 명 이상을 공격할 때마다, 당신 및 그 플레이어들은 각각 카드 한 장을 뽑은 후, 카드 한 장을 무작위로 버린다.

* 주문이나 능력이 플레이어에게 "뽑는다"는 특정 단어를 사용하지 않고 카드를 손에 넣게 하는 경우, 그 카드는 뽑은 것이 아닙니다.
* 악령 토큰이 치명적인 피해를 입는 것과 동시에 당신의 생명 총점이 0 이하가 되는 경우, 당신은 그 능력이 스택으로 가기 전에 게임에서 패배합니다.
* 당신이 조종하는 악령이 플레인즈워커를 공격하면 어느 플레이어도 카드를 뽑거나 버리지 않습니다.

매직: 더 개더링, 매직, 라브니카의 길드, 라브니카의 충성, 플레인즈워커 전쟁, 엘드레인의 왕좌, 테로스, 이코리아, 플레인즈워커 덱, Antiquities 및 오라클은 미국 및 기타 국가에서 Wizards of the Coast LLC의 상표입니다. ©2020 Wizards.