

이니스트라드: 한밤의 사냥출시 노트

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

마지막 수정일: 2021년 8월 30일 월요일

출시 사항에는 새로운 *매직: 더 개더링* 세트 출시를 비롯하여 해당 세트에서 등장하는 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://magic.wizards.com/rules)로 가십시오.

'일반 설명'은 카드의 형식 유효성에 관한 정보를 포함하며 새로운 기능과 개념 일부를 설명합니다.

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

일반 설명

카드 유효성

세트 코드가 MID인 이니스트라드: 한밤의 사냥카드들은 스탠다드, 모던, 파이어나어 형식에서 사용 가능하며, 커맨더 및 기타 형식에서도 사용할 수 있습니다. 해당 카드들이 스탠다드 형식에 진입하면서, *엘드레인의 왕좌*, *죽음 너머의 테로스*, *이코리아: 거대괴수들의 소굴*, 및 코어세트 2021이 스탠다드를 떠나게 됩니다.

세트 코드가 MIC이며 번호가 1~38(대체 버전은 39~76)인 이니스트라드: 한밤의 사냥커맨더 카드들은 커맨더, 빈티지 및 레거시 형식에서 사용 가능합니다. 세트 코드가 MIC이며 번호가 77이상인 카드들은 같은 이름을 가진 카드가 기존에 사용 가능했던 형식에서 사용할 수 있습니다.

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

커맨더 형식과 플레이 방법에 대해 더 자세히 알고 싶다면 [Magic.Wizards.com/Commander](https://magic.wizards.com/commander)를 방문해 보십시오.

근처에 있는 이벤트 및 매장 정보는 [Locator.Wizards.com](https://locator.wizards.com)에서 확인하십시오.

새로운 키워드 능력: 낮 종속 및 밤 종속

이니스트라드에서 가장 흥미로운 것들은 달과 연관되어 있으며, 특히, 낮과 밤의 교차작용이 여기에 해당된다고 해도 크게 틀린 말은 아닐 것입니다. 이 개념은 이 세트에서 등장하는 수많은 늑대인간에서 확인할 수 있는 두 가지 새로운 키워드인 낮 종속과 밤 종속을 통해 무대 중앙을 차지합니다.

(주의: 이전에 변신하는 양면 카드를 플레이해 본 적이 없다면, 이 부분을 건너뛰고 '기존 기능: 변신하는 양면 카드' 부분을 읽은 뒤 돌아오는 것을 추천합니다.)

여관 깡패
{3}{R}
생물 — 인간 전사 늑대인간
2/5
낮 종속 (플레이어가 자신의 턴 동안 아무 주문도
발동하지 않는 경우, 다음 턴에 밤이 된다.)
////
여관 파괴자
생물 — 늑대인간
6/5
밤 종속 (플레이어가 자신의 턴 동안 주문을 두 개
이상 발동하는 경우, 다음 턴에 낮이 된다.)

낮/밤 개요

낮과 밤은 게임이 자체적으로 보유할 수 있는 상태입니다. 게임은 둘 중 어느 쪽도 아닌 상태로 시작됩니다. 일단 게임이 낮이 되면(또는 혼치 않게, 밤이 되면), 게임은 그때부터 해당 게임이 끝날 때까지 낮과 밤을 오가며 어느 쪽 한 상태만을 유지합니다. 낮 종속 및 밤 종속을 가진 양면 카드들은 이를 아주 많이 신경씁니다. 낮인 한, 전장에 있는 카드들은 낮 종속이 있는 면이 보이는 상태가 됩니다. 밤인 한, 전장에 있는 카드들은 밤 종속이 있는 면이 보이는 상태가 됩니다.

최초로 낮 또는 밤이 되는 방법

낮 종속과 밤 종속을 가진 양면 카드들은 변신하는 양면 카드입니다. 이 카드들은 앞면으로만 발동할 수 있습니다. 대부분의 경우, 이 카드들은 전면 상태로 전장에 들어오게 됩니다. 낮도 밤도 아닌 경우에 낮 종속을 가진 지속물이 전장에 등장한다면, 낮이 됩니다. 유황 기물파괴자의 두 번째 능력과 같은 다른 능력들 또한 낮이 되거나 밤이 되게 할 수 있습니다.

유황 기물파괴자
{2}{R}
생물 — 악령
2/3
호전적 (이 생물은 두 개 이상의 생물에만 방어될 수
있다.)
낮도 밤도 아니라면, 유황 기물파괴자가 전장에
들어오면서 낮이 된다.
낮이 밤이 되거나 밤이 낮이 될 때마다, 유황
기물파괴자는 각 상대에게 피해 1 점을 입힌다.

낮에서 밤이 되거나 밤에서 낮이 되는 방법

일단 게임에 낮 또는 밤이 지정되고 나면, 매 턴 그 지정이 변경될 지 여부는 일반적으로 이전 턴의 액티브 플레이어가 발동한 주문의 수에 의해 결정됩니다.

- 플레이어가 언택단에 자신의 지속물을 언택하기 전에, 게임은 낮/밤 상태가 변경되어야 하는지를 확인합니다.
- 낮인 상태이고 이전 턴의 액티브 플레이어가 자신의 턴 동안 아무 주문도 발동하지 않았다면, 밤이 됩니다.

- 밤인 상태이고 이전 턴의 액티브 플레이어가 자신의 턴 동안 두 개 이상의 주문을 발동했다면, 낮이 됩니다.
- 낮 종속을 가진 양면 지속물은 밤이 되면서 밤 종속 면으로 변신합니다. 비슷하게, 밤 종속을 가진 양면 지속물은 낮이 되면서 낮 종속 면으로 변신합니다. 이 변신은 즉시 일어나며 상태 참조 행동이 아닙니다. 이 변신은 언택단뿐만 아니라 낮이나 밤이 되는 경우에 언제나 일어나게 됩니다.

밤에 기억해야 하는 아주 중요한 점

- 밤인 동안에 낮 종속을 가진 주문을 발동하는 경우, 그 주문은 전면 상태로 (즉, 낮 종속 면이 보이는 상태로) 스택에 놓이게 됩니다. 하지만, 그 주문은 후면 상태로 (즉, 밤 종속 면이 보이는 상태로) 전장에 들어오게 됩니다. 낮 종속 면으로 전장에 들어온 뒤에 변신하는 것이 아닙니다.
- 밤이라면, 발동되지 않고 전장에 들어오는 낮 종속을 가진 지속물들은 밤 종속 면이 보이는 상태로 전장에 들어오게 됩니다.

"종속"을 낮 종속과 밤 종속에 붙이기

- 낮 종속과 밤 종속을 가진 지속물들은 자신이 가지고 있는 낮 종속 및 밤 종속 능력 이외의 방법을 통해 변신할 수 없습니다. 특히, 플레이어에게 지속물을 변신시키라고 지시하는 달빛 안개와 같은 예전 카드들은 낮 종속과 밤 종속을 가진 지속물에 영향을 주지 않습니다.
- 일단 낮 또는 밤이 되고 나면, 게임은 게임이 끝날 때까지 정확하게 둘 중 한 쪽만이 지정된 상태를 가지게 됩니다. 동시에 낮과 밤이 존재하는 경우는 존재하지 않습니다. 일단 낮 또는 밤이 되고 나면, 게임은 아무 쪽도 아니었던 상태로 돌아갈 수 없습니다.
- 게임 전체가 낮이거나 게임 전체가 밤입니다. 한쪽 플레이어에게는 낮이고 다른 플레이어에게는 밤인 경우도 존재하지 않습니다.

생각해낼 수 있는 가장 희귀한 상황 (누군가는 꼭 물어볼 테니까요)

- 낮도 밤도 아닌 상태에, 낮 종속을 가진 생물과 밤 종속을 가진 생물이 어떻게든 동시에 전장에 나타나는 경우에는, 낮이 됩니다. 밤 종속을 가진 생물은 변신하게 됩니다.

새로운 키워드 능력: 소란

이번 세트에는 늑대인간들 이외에 다른 으스스한 양면 카드들도 많이 등장합니다. 새로운 키워드 능력인 소란은 당신이 무덤에서 특정 양면 카드를 후면으로 발동할 수 있게 해 줍니다.

은밀한 소매치기

{2}{B}

생물 — 인간 도적

2/1

은밀한 소매치기가 전장에 들어올 때, 이번 턴에 피해를 입은 당신이 조종하지 않는 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다.

소란 {4}{B} (당신은 이 카드의 소란 비용을 지불해 이 카드를 당신의 무덤에서 변신한 채로 발동할 수 있다.)

////

탐욕스러운 심령

생물 — 신령 도적

2/2

비행, 치명타

탐욕스러운 심령이 어디에서든 무덤에 들어가려고 한다면, 대신 탐욕스러운 심령을 추방한다.

- 소란은 일부 양면 카드의 전면부에서만 등장합니다.
- “소란 [비용]”은 “당신은 이 카드의 마나 비용 대신 [비용]을 지불하여 이 카드를 당신의 무덤에서 변신한 채로 발동할 수 있다.”를 의미합니다.
- 카드의 소란 능력을 사용해 주문을 발동할 때, 카드는 후면이 보이는 상태로 스택에 놓입니다. 최종적인 주문은 해당 면의 모든 특성을 가집니다.
- 주문의 총 비용을 결정하려면, 지불하려는 마나 비용 또는 대체비용(소란 비용 등)에 비용 증가분을 추가한 다음 비용 감소분을 적용하십시오. 소란을 이용해 발동된 주문의 마나 값은 그 주문을 발동하는 데 필요했던 총비용과는 무관하게 해당 카드의 전면에 있는 마나 비용에 의해 결정됩니다. (이는 소란을 가진 카드들을 포함해 변신하는 양면 카드에만 적용되는 특별 규칙입니다.)
- 이런 식으로 발동된 주문은 후면이 보이는 상태로 전장에 들어옵니다.
- 당신이 이런 식으로 발동된 지속물 주문을 복사하는 경우 (아마도 복수 전공과 같은 카드를 사용해), 복사본은 그 자체로는 양면 카드가 아니지만, 카드의 후면의 복사본인 토큰이 됩니다.
- 소란을 가진 각 카드의 후면은 그 카드가 어디에서든 무덤에 놓이려 한다면 그 조종자가 그 카드를 추방하게 지시하는 능력을 가지고 있습니다. 여기에는 스택에서 무덤으로 가는 것도 포함되므로, 당신이 소란 능력을 사용해 주문을 발동한 뒤 그 주문이 무효화되면, 그 카드는 추방 영역에 놓이게 됩니다.

기존 기능: 변신하는 양면 카드

이니스트라드 차원은 무섭고 으스스한 것들이 다른 무섭고 으스스한 것으로 변신하지 않으면 완전하다고 할 수 없기에, 이번 세트에도 변신하는 양면 카드가 돌아옵니다.

양면 카드는 전면과 후면의 두 면을 가지고 있습니다. *ㅁ* 직카드 뒷면은 가지고 있지 않습니다. 이 세트에 등장하는 변신하는 양면 카드는 전면의 좌상단 구석에는 해가 그려져 있고 후면의 좌상단 구석에는 달이

그려져 있습니다. 이러한 기호는 카드의 한쪽 면을 다른 쪽 면과 구분하는 용도로만 사용되며 게임 플레이에는 영향을 미치지 않습니다.

최근 세트 일부에서 소개되었던 선택적 양면 카드와는 다르게, 변신하는 양면 카드의 후면은 마나 비용을 가지고 있지 않으며 발동될 수 없습니다 (이 세트에 등장하는 소란 능력은 여기에서 제외되기는 하지만 말이죠). 하지만, 이 카드들은 변신할 수 있습니다. 카드를 변신하는 것은 그 카드를 전면에서 후면으로 뒤집거나, 또는 그 반대 행동을 취하는 것입니다.

양면 카드들은 *이니스트라드: 한밤의 사냥*의 출시와 함께 몇몇 사소한 변경사항이 적용되지만, 큰 틀에서는 여전히 기존에 동작했던 것과 같은 방식으로 동작합니다. 좀 더 자세한 내용을 소개합니다:

- 변신하는 양면 카드의 전면과 후면은 카드명, 유형, 하위 유형, 능력 등 서로 다른 특성을 가지고 있습니다. 변신하는 양면 지속물은 전장에 놓이면 현재 위로 향한 면의 특성만 사용하며, 다른 면의 특성은 무시됩니다.
- 변신하는 양면 카드는 소란 능력을 사용해 발동되는 것이 아닌 한 전면으로 발동됩니다. 현재 보이고 있는 면의 특성만을 고려하십시오. 다른 편의 특성들은 무시됩니다.
- 변신하는 양면 카드가 전장이나 스택에 있지 않다면, 전면의 특성만을 고려하십시오.
- 변신하는 양면 카드의 마나 값은 어느 면이 보이고 있는지에 상관없이 전면의 마나 값을 따릅니다.
- 변신하는 양면 카드의 후면에는 보통 색을 정의하는 색상 표시자가 있습니다.
- 변신하는 양면 카드는 어떤 효과가 당신이 그 카드를 "변신한" 상태로 발동할 수 있게 해 주지 않는 한 후면으로 발동될 수 없습니다. (이 문서의 '새로운 키워드 능력: 소란' 섹션을 참조하십시오.)
- 변신하는 양면 카드는 기본적으로 전면이 보이는 상태로 전장에 들어오며, 주문 또는 능력이 그 카드를 변신한 상태로 전장에 놓거나 변신한 상태로 발동하게 지시하는 경우에만 후면이 보이는 상태로 전장에 들어옵니다.
- 지속물을 변신시키려면, 반대쪽 면이 보이도록 그 지속물을 뒤집습니다. 변신하는 양면 카드로 나타내고 있는 지속물들만 변신할 수 있습니다.
- 토큰이나 양면 지속물의 복사본인 단면 카드 등, 변신하는 양면 카드로 나타내고 있지 않은 지속물을 변신시키라는 지시를 받은 경우에는, 그 지시가 무시됩니다.
- 지속물이 변신해도 해당 지속물에 부착되어 있는 마법진이나 장비는 영향을 받지 않습니다. 마찬가지로, 그 지속물이 가지고 있던 모든 카운터는 변신 후에도 그대로 유지됩니다. 해결된 주문이나 능력에 의한 지속 효과는 계속해서 그 지속물에 영향을 미칩니다. 스택에 있는 주문 또는 능력이 해당 지속물을 목표로 했다면 그 지속물이 변신한 뒤에도 계속해서 그렇게 합니다.
- 양면 지속물에 표시된 피해는 지속물이 변신한 후에도 계속해서 표시됩니다.

새로운 능력어: 집회

집회는 공격력이 서로 다른 생물을 세 개 이상 조종하는 것과 관련된 능력을 가진 카드들에서 발견할 수 있는 능력어입니다.

새벽수사승 관리인

{1}{G}{W}

생물 — 인간 흑마법사

3/3

경계

집회 — 당신의 턴 전투 시작에, 당신이 서로

공격력이 다른 생물을 세 개 이상 조종한다면, 당신이

조종하는 생물들은 턴종료까지 +1/+0 을 받는다.

- 한 생물의 공격력이 다른 생물의 공격력과 숫자가 다른 경우에 그 두 생물은 서로 다른 공격력을 가진 것으로 간주합니다. 예를 들어, 1/1 생물과 2/1 생물은 서로 다른 공격력을 가지고 있습니다.
- 생물 세 개가 서로 다른 공격력을 가지려면, 각 생물의 공격력이 모두 달라야 합니다. 1/1 생물, 2/1 생물, 그리고 또 다른 2/1 생물로는 2/1 생물 두 개가 1/1 생물과 다른 공격력을 가지고 있기는 하지만 서로 공격력이 다른 생물 세 개가 되지 못합니다.
- 새벽수사승 관리인의 능력과 같은 많은 집회 능력은 삽입된 조건절을 가진 격발능력입니다. 당신은 능력이 격발하는 시점 및 능력이 해결되려는 시점에 서로 공격력이 다른 생물을 세 개 이상 조종해야만 합니다. 하지만, 두 시점에 조종하고 있는 생물들의 조합이 동일해야 할 필요는 없습니다.

새로운 2색 대지 사이클

*이니스트라드: 한밤의 사냥*은 당신이 다른 대지를 두 개 이상 조종하지 않는 한 탭된 채로 전장에 들어오는 기본이 아닌 대지 사이클을 소개합니다.

버려진 해변

대지

버려진 해변은 당신이 다른 대지를 두 개 이상

조종하지 않는 한 탭된 채로 전장에 들어온다.

{T}: {W}나 {U}를 더한다.

- 이 대지들 중 하나가 다른 대지들 여러 장과 동시에 전장에 들어오는 경우, 이 대지가 전장에 탭된 채로 또는 언탭된 채로 들어오는지를 결정할 때에는 그 대지들이 계산에 포함되지 않습니다.

새로운 키워드 능력: 부패

부패는 이 세트에 등장하는 카드들에 의해 만들어지는 좀비 생물 대부분에서 등장하며, 생물을 좀비로 만드는 몇 가지 효과에서도 등장하는 키워드 능력입니다.

매형상 흉물

{2}{U}

생물 — 좀비 조류

2/2

비행

매형상 흉물이 전장에 들어올 때, 부패를 가진 2/2

흑색 좀비 생물 토큰 한 개를 만든다. (그 생물은

방어할 수 없다. 그 생물이 공격할 때, 전투종료에 그 생물을 희생한다.)

- 부패는 정적능력 한 개 및 격발능력 한 개를 나타냅니다. "부패"는 "이 생물은 방어할 수 없다." 및 "이 생물이 공격할 때, 전투종료에 이 생물을 희생한다."를 의미합니다.
- 부패는 공격과 관련된 제한 사항을 만들지 않습니다. 당신은 부패를 가진 생물로 공격하지 않겠다고 선택할 수 있습니다.
- 부패는 신속을 제공하지 않습니다. 부패를 가진 생물이 당신의 턴 동안에 전장에 들어온 경우, 그 생물들은 당신의 다음 턴까지 공격할 수 없습니다.
- 일단 부패를 가진 생물이 공격하고 나면, 그 생물은 전투종료에 희생되며, 이는 해당 시점에 그 생물이 더 이상 부패를 가지고 있지 않다고 해도 마찬가지입니다.

기존 키워드 능력: 회상

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

초소 버리기

{1}{R}

집중마법

최대 두 개까지의 생물을 목표로 정한다. 그 생물들은 이 턴에 방어할 수 없다.

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

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

- 회상을 가진 카드가 다른 어떤 방법을 통해 발동되지 않은 채로 당신의 무덤에 놓인 경우에도 그 주문을 회상으로 발동할 수 있습니다.
- 회상을 가진 카드가 당신의 턴 동안 당신의 무덤에 놓이는 경우, 허용된 상황이라는 전제하에, 당신은 다른 플레이어들이 어떤 행동을 취하기 전에 그 주문을 발동할 수 있습니다.

카드별 설명

휘황찬란한 성전사, 아텔린

{1}{W}{W}

전설적 생물 — 인간 기사

*4

경계

휘황찬란한 성전사, 아텔린의 공격력은 당신이

조종하는 생물의 수와 같다.

당신이 공격할 때마다, 각 상대에 대해, 탭되어 그

플레이어 또는 그 플레이어가 조종하는

플레인즈워커를 공격 중인 백색 인간 생물 토큰 한

개를 만든다.

- 아텔린의 공격력을 정의하는 능력은 전장뿐만 아니라 모든 영역에서 적용됩니다. 아텔린이 전장에 있는 한 (또한 여전히 생물인 한), 그 능력은 아텔린 자신도 계산에 포함합니다.
 - 아무 생물로 공격해도 아텔린의 마지막 능력을 격발시키게 됩니다. 아텔린이 공격 중인 생물에 포함되어야 하지는 않습니다.
 - 토큰은 당신이 공격한 상대뿐 아니라 당신의 각 상대에 대해 만들어지게 됩니다.
 - 당신은 각 토큰이 전장에 들어오는 시점에 해당 토큰이 상대를 공격할 지 또는 그 플레이어가 조종하는 플레인즈워커를 공격할 지를 선택합니다.
 - 격발능력에 의해 만들어진 인간 토큰들은 공격 중이지만 공격생물로 선언되지는 않았으므로, 공격생물을 선언할 때 격발되는 능력은 격발되지 않습니다.
-

무리의 희망, 아틀린

{2}{R}{G}

전설적 플레인즈워커 — 아틀린

4

낮 종속 (플레이어가 자신의 턴 동안 아무 주문도 발동하지 않는 경우, 다음 턴에 받이 된다.)

+1: 당신의 다음 턴까지, 당신은 생물 주문들이 섬광을 가진 것처럼 생물 주문을 발동할 수 있고, 당신이 조종하는 각 생물은 +1/+1 카운터 한 개를 추가로 가지고 전장에 들어온다.

-3: 2/2 녹색 늑대 생물 토큰 두 개를 만든다.

////

달의 분노, 아틀린

전설적 플레인즈워커 — 아틀린

4

밤 종속 (플레이어가 자신의 턴 동안 주문을 두 개 이상 발동하는 경우, 다음 턴에 낮이 된다.)

+2: {R}{G}를 추가한다.

0: 턴종료까지, 달의 분노, 아틀린은 돌진, 무적 및 신속을 가진 5/5 늑대인간 생물이 된다.

- 달의 분노, 아틀린의 첫 번째 충성 능력은 마나 능력이 아닙니다. 이 능력은 스택을 사용하며 이에 대응할 수 있습니다.
- 달의 분노, 아틀린의 두 번째 충성 능력이 해결되고 난 뒤, 아틀린은 플레인즈워커가 아니라 생물이며, 따라서 피해를 입더라도 충성 카운터를 잃지 않습니다.
- 달의 분노, 아틀린의 두 번째 충성 능력이 그녀를 늑대인간으로 만들고 있는 동안 어떤 식으로든 낮이 되는 경우 아틀린은 변신하지만, 아틀린을 늑대인간 생물로 만든 효과는 여전히 해당 턴이 끝날 때까지 계속해서 적용됩니다.

거만한 무법자

{2}{B}

생물 — 흡혈귀 귀족

3/2

거만한 무법자가 전장에 들어올 때, 이 턴에 생명점을

잃은 상대가 있다면, 각 상대는 생명 2 점을 잃고

당신은 생명 2 점을 얻는다.

- 거만한 무법자의 능력은 이 턴에 상대의 생명 총점이 어떻게 변했는지가 아니라 그 플레이어가 이 턴에 생명점을 잃었는지만을 신경씁니다. 예를 들어, 상대가 한 턴에 생명 2 점을 얻고 그 후 생명 1 점을 잃었다면 여전히 생명점을 잃은 것입니다.
-

가을의 징조

{1}{G}{G}

생물 — 인간 드루이드

2/3

당신은 당신의 서고 맨 위 카드를 언제든지 볼 수 있다.

당신은 당신의 서고 맨 위에서 대지를 플레이할 수 있다.

집회 — 당신이 서로 공격력이 다른 생물을 세 개 이상 조종한다면, 당신은 당신의 서고 맨 위에서 생물 주문을 발동할 수 있다.

- 가을의 징조는 당신이 당신의 서고에서 대지 카드를 플레이할 수 있는 시점을 변경하지 않습니다. 당신은 당신의 본단계에 당신이 우선권을 가지고 있고 스택이 비었을 경우에만 대지를 플레이할 수 있습니다. 이는 해당 턴에 대한 당신의 대지 플레이 계산에 포함됩니다.
 - 당신의 서고 맨 위에 있는 카드는 당신의 손에 있는 것이 아니므로, 그 카드를 유예하거나, 순환하거나, 버리거나, 그 카드의 활성화능력을 활성화할 수 없습니다.
 - 기본적으로, 가을의 징조는 당신에게만 공개되어 있는 당신의 서고 맨 위 카드를 플레이하게 해 줍니다. 그 카드가 무엇인지 아는 것은 당신의 손에 있는 카드를 보는 것처럼 당신이 접근할 수 있는 정보의 일부가 됩니다. 당신은 당신에게 우선권이 없는 경우에도 당신이 원할 때마다 당신의 서고 맨 위 카드를 볼 수 있습니다. 이 행동은 스택을 사용하지 않습니다.
 - 서고 맨 위의 카드가 주문 발동 과정이나 능력 활성화 과정에서 변경되는 경우, 새롭게 맨 위에 놓여진 카드는 주문 발동 또는 능력 활성화가 종료될 때까지 (목표 설정 완료, 모든 비용 지불 등) 확인할 수 없습니다.
 - 당신이 서로 공격력이 다른 생물을 세 개 조종하고 있는 동안, 가을의 징조는 당신의 본단계에, 스택이 비어 있고, 당신의 서고 맨 위에 있는 카드가 생물 카드인 경우 그 카드를 발동할 수 있게 해 줍니다. 해당 생물 카드에 섬광이 있다면 상대의 턴 등 순간마법을 발동할 수 있는 시점에 발동할 수 있습니다.
 - 당신은 여전히 그 주문에 대한 추가 비용을 포함한 모든 비용을 지불해야 합니다. 대체비용도 지불할 수 있습니다.
-

파멸검 악당

{3}{B}

생물 — 인간 도적 늑대인간

4/3

파멸검 악당이 방어될 때마다, 파멸검 악당을 방어하는 각 생물은 턴종료까지 -1/-1 을 받는다.

낮 종속 (플레이어가 자신의 턴 동안 아무 주문도 발동하지 않는 경우, 다음 턴에 받이 된다.)

////

파멸발톱 약탈자

생물 — 늑대인간

5/4

파멸발톱 약탈자가 방어될 때마다, 파멸발톱 약탈자를 방어하는 각 생물은 턴종료까지 -1/-1 을 받는다.

파멸발톱 약탈자를 방어한 생물이 죽을 때마다, 그 생물의 조종자는 생명 1 점을 잃는다.

밤 종속 (플레이어가 자신의 턴 동안 주문을 두 개 이상 발동하는 경우, 다음 턴에 낮이 된다.)

- 생물이 "방어될" 때 격발하는 능력들은 전투피해가 입혀지기 전에 해결됩니다.
- 방어된 공격생물은 전투피해가 입혀지기 전에 모든 방어생물이 파괴되더라도 방어된 채로 남습니다. 그 생물을 방어 중인 생물이 전혀 없는 경우, 그 생물은 돌진이 없는 한 전투피해를 입히지 않습니다.

박쥐에게 속삭이는 자

{3}{B}

생물 — 흡혈귀

4/2

박쥐에게 속삭이는 자가 전장에 들어올 때, 이 턴에 생명점을 잃은 상대가 있다면, 비행을 가진 1/1 흑색 박쥐 생물 토큰 한 개를 만든다.

- 박쥐에게 속삭이는 자의 능력은 이 턴에 상대의 생명 총점이 어떻게 변했는지가 아니라 그 플레이어가 이 턴에 생명점을 잃었는지만을 신경씁니다. 예를 들어, 상대가 한 턴에 생명 2 점을 얻고 그 후 생명 1 점을 잃었다면 여전히 생명점을 잃은 것입니다.
-

사별을 당한 생존자

{2}{W}

생물 — 인간 소작농

2/1

당신이 조종하는 다른 생물이 죽을 때, 사별을 당한 생존자를 변신시킨다.

////

불굴의 응징자

생물 — 인간 병사

3/2

불굴의 응징자가 공격할 때마다, 당신의 무덤에 있는 마나 값이 2 이하인 생물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 탭되어 공격 중인 채로 전장에 놓는다.

- 생물이 여러 개 죽는 경우 사별을 당한 생존자는 한 번만 변신하게 됩니다.
- 당신은 되돌려진 생물이 어느 플레이어나 플레인즈워커를 공격할 지를 선택합니다. 그 생물이 반드시 불굴의 응징자가 공격하는 플레이어나 플레인즈워커를 똑같이 공격할 필요는 없습니다.
- 되돌려진 생물은 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.
- 되돌려진 생물이 공격할 수 없다고 하는 효과들(예를 들어, 해당 생물이 수비태세를 가진 경우)은 공격생물을 선언하는 것에만 영향을 줍니다. 이러한 효과들은 공격 중인 상태로 전장에 되돌려지는 생물을 막지 않습니다.

피에 굶주린 적수

{1}{R}

생물 — 흡혈귀

2/2

신속

피에 굶주린 적수가 전장에 들어올 때, 당신은 원하는 횟수만큼 {2}{R}를 지불할 수 있다. 당신이 이 비용을 한 번 이상 지불할 때, 피에 굶주린 적수에 그 수만큼 +1/+1 카운터를 올려놓은 뒤, 당신의 무덤에 있는 마나 값이 3 이하인 순간마법 및/또는 집중마법 카드를 최대 그 수만큼 목표로 정한다. 그 카드들을 추방하고 복사한다. 당신은 그 복사본들을 원하는 수만큼 마나 비용을 지불하지 않고 발동할 수 있다.

- 당신이 {2}{R} 비용을 한 번 이상 지불하고 난 뒤, 두 번째 능력이 격발하고 당신은 그에 대한 목표들을 선택합니다. 플레이어들은 해당 시점에 새로운 능력에 대응할 수 있습니다. 그 능력이 해결되면서, 피에 굶주린 적수는 카운터를 받고 목표 카드들은 추방됩니다.
 - 당신이 이런 식으로 복사본을 발동하는지 여부와 상관없이, 원본 카드들은 추방 영역에 남습니다.
 - 이런 식으로 발동된 복사본들은 능력의 해결 과정에 발동되는 것입니다. 일반적인 타이밍 제한을 따르지 않아도 되며, 나중에 발동하기 위해 기다릴 수도 없습니다.
-

피 십일조 수집가
{4}{B}
생물 — 흡혈귀 귀족
3/4
비행

피 십일조 수집가가 전장에 들어올 때, 이 턴에
생명점을 잃은 상대가 있다면, 각 상대는 카드 한
장을 버린다.

- 피 십일조 수집가의 격발능력은 이 턴에 상대의 생명 총점이 어떻게 변했는지가 아니라 그 플레이어가 이 턴에 생명점을 잃었는지만을 신경씁니다. 예를 들어, 상대가 한 턴에 생명 2 점을 얻고 그 후 생명 1 점을 잃었다면 여전히 생명점을 잃은 것입니다.

빌린 시간
{2}{W}
부여마법
빌린 시간이 전장에 들어올 때, 상대가 조종하는
대지가 아닌 지속물을 목표로 정한다. 그 지속물을
빌린 시간이 전장을 떠날 때까지 추방한다.

- 빌린 시간의 능력은 단일 효과 두 개를 발생시키는 하나의 능력을 가지고 있습니다. 즉, 빌린 시간의 능력이 해결될 때 목표 지속물을 추방하는 효과와 빌린 시간이 전장을 떠나는 즉시 추방했던 카드를 전장으로 되돌리는 효과가 합쳐져 있습니다.
- 빌린 시간이 전장에 들어올 때 격발되는 능력이 해결되기 전에 빌린 시간이 전장을 떠나는 경우, 목표 지속물은 추방되지 않습니다.
- 추방된 지속물에 부착되어 있던 마법진은 소유자의 무덤에 놓이게 됩니다. 추방된 생물에 부착되어 있던 모든 장비는 부착이 해제되고 계속 전장에 남습니다. 추방된 지속물이 가지고 있었던 모든 카운터는 더 이상 존재하지 않게 됩니다.
- 토큰이 추방되는 경우, 그 토큰은 더 이상 존재하지 않게 됩니다. 다시 전장으로 돌아오지 않습니다.
- 다인전 게임에서, 빌린 시간의 소유자가 게임을 떠나는 경우, 해당 빌린 시간이 추방했던 카드는 전장으로 돌아옵니다. 추방된 카드를 전장으로 되돌리는 단일 효과는 스택에 쌓이는 효과가 아니므로, 소유자가 게임을 떠나더라도 스택에 있는 주문과 능력처럼 존재하지 않게 되지는 않습니다.

덤불 갑옷
{1}{G}
마법물체 — 장비
덤불 갑옷이 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는
생물을 목표로 정한다. 덤불 갑옷을 그 생물에
부착한다.
장착된 생물은 +2/+1 을 받는다.
장착 {4} ({4}: 당신이 조종하는 생물을 목표로
정한다. 그 생물에 이 장비를 부착한다. 집중마법
시기에만 장착할 수 있다.)

- 장비를 해당 장비가 전장에 들어올 때 격발하는 능력으로 부착하는 것은 장착 능력을 사용하는 것과 같지 않습니다. 당신은 장비를 부착하기 위해 마나를 지불하지 않고, 장착 능력의 타이밍 제한도 적용되지 않습니다.
- 목표 생물이 유효하지 않은 목표가 되는 경우, 장비는 부착되지 않은 상태로 전장에 남습니다.

잔인한 성전사

{2}{W}

생물 — 인간 병사 늑대인간

2/2

이 생물이 전장에 들어오거나 잔인한 성전사로 변신할 때, 상대가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 당신은 그 목표를 이 생물이 전장을 떠날 때까지 추방한다.

낮 종속 (플레이어가 자신의 턴 동안 아무 주문도 발동하지 않는 경우, 다음 턴에 밤이 된다.)

////

달빛분노전사 싸움꾼

생물 — 늑대인간

3/3

선제공격

보호진—생명 3 점을 지불한다.

밤 종속 (플레이어가 자신의 턴 동안 주문을 두 개 이상 발동하는 경우, 다음 턴에 낮이 된다.)

- 잔인한 성전사의 능력은 단일 효과 두 개를 생성합니다. 즉, 잔인한 성전사의 능력이 해결될 때 목표 생물을 추방하는 효과와 잔인한 성전사가(또는 달빛분노전사 싸움꾼이) 전장을 떠나는 즉시 추방했던 카드를 전장으로 되돌리는 효과입니다.
- 잔인한 성전사가 전장에 들어올/변신할 때 격발되는 능력이 해결되기 전에 잔인한 성전사가 전장을 떠나는 경우, 목표 생물은 추방되지 않습니다.
- 변신하는 지속물은 변신하면서 전장을 떠나지 않습니다. 잔인한 성전사가 달빛분노전사 싸움꾼으로 변신하는 경우, 추방된 카드들은 추방된 채로 남습니다. 잔인한 성전사가 격발능력이 스택에 있는 상태로 변신하는 경우, 그 능력은 여전히 목표 생물을 추방하게 됩니다.
- 달빛분노전사 싸움꾼이 전장을 떠나는 경우에도 추방된 카드가 전장으로 돌아오게 됩니다.
- 추방된 생물에 부착된 마법진은 각 소유자의 무덤으로 갑니다. 추방된 생물에 부착된 모든 장비는 부착이 해제되고 계속 전장에 남습니다. 추방된 생물이 가지고 있었던 모든 카운터는 더 이상 존재하지 않게 됩니다.
- 생물 토큰이 추방되는 경우, 그 토큰은 더 이상 존재하지 않게 됩니다. 다시 전장으로 돌아오지 않습니다.
- 추방된 카드는 이 생물이 전장을 떠나는 즉시 전장으로 돌아옵니다. 두 사건 사이에는 상태 참조 행동을 포함해 어떤 일도 일어나지 않습니다. 두 생물이 동시에 전장에 있는 시점은 없습니다. 예를 들어, 되돌아오는 생물이 복제인간이라면, 그 복제인간은 잔인한 성전사나 달빛분노전사 싸움꾼의 복사본으로 돌아올 수 없습니다.

- 다인전 게임에서, 잔인한 성전사의 소유자가 게임을 떠나는 경우, 해당 잔인한 성전사가 추방했던 카드는 전장으로 돌아옵니다. 추방된 카드를 전장으로 되돌리는 단일 효과는 스택에 쌓이는 효과가 아니므로, 소유자가 게임을 떠나더라도 스택에 있는 주문과 능력처럼 존재하지 않게 되지는 않습니다.

성전사의 부름

{2}{W}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

부여된 생물은 경계 및 "당신의 종료단 시작에, 1/1

백색 인간 생물 토큰 한 개를 만든다."를 가진다.

- 부여된 생물의 조종자는 자신이 성전사의 부름의 조종자가 아니라고 해도 인간 토큰을 만듭니다.

셀레스투스

{3}

전설적 마법물체

낮도 밤도 아니라면, 셀레스투스가 전장에

들어오면서 낮이 된다.

{T}: 원하는 색의 마나 한 개를 추가한다.

{3}, {T}: 밤이라면, 낮이 된다. 그렇지 않다면, 밤이

된다. 집중마법 시기에만 활성화할 수 있다.

낮이 밤이 되거나 밤이 낮이 될 때마다, 당신은 생명

1 점을 얻는다. 당신은 카드 한 장을 뽑을 수 있다.

그렇게 한다면, 카드 한 장을 버린다.

- 당신이 셀레스투스로 카드를 뽑겠다고 선택했지만 어떤 대체효과가 그 카드 뽑기를 다른 무언가로 바꾸는 경우, 당신은 여전히 카드 한 장을 버려야 합니다.

셀레스투스 성역화술사

{2}{W}

생물 — 인간 성직자

3/2

낮도 밤도 아니라면, 셀레스투스 성역화술사가

전장에 들어오면서 낮이 된다.

낮이 밤이 되거나 밤이 낮이 될 때마다, 당신의 서고

맨 위 카드 두 장을 본다. 그중 한 장을 당신의 무덤에

놓는다.

- 당신이 무덤에 놓지 않은 카드는 당신의 서고 맨 위에 남습니다.
-

먹어치우는 형체 덩어리

{3}{G}{G}

생물 — 점액괴물

/+1

먹어치우는 형체 덩어리의 공격력은 당신의 무덤에 있는 카드 유형의 수와 같고 방어력은 그 수에 1 을 더한 값과 같다.

당신의 종료단 시작에, "이 생물의 공격력은 당신의 무덤에 있는 카드 유형의 수와 같고 이 생물의 방어력은 그 수에 1 을 더한 값과 같다."를 가진 녹색 점액 생물 토큰 한 개를 만든다.

- 먹어치우는 형체 덩어리의 공격력과 방어력을 정의하는 능력은 전장뿐 아니라 모든 영역에서 적용됩니다. 먹어치우는 형체 덩어리가 당신의 무덤에 있는 경우, 먹어치우는 형체 덩어리는 자신도 셉니다.
- 먹어치우는 형체 덩어리는 각각의 카드가 아니라 카드 유형을 셉니다. 당신의 무덤에 있는 카드가 마법물체 생물 카드 한 장뿐이라면, 먹어치우는 형체 덩어리는 2/3 이 됩니다. 당신의 무덤에 있는 카드가 마법물체 생물 카드 열 장뿐이라면, 먹어치우는 형체 덩어리 여전히 2/3 이 됩니다.
- 이 세트에서 무덤에서 등장할 수 있는 카드 유형은 마법물체, 생물, 부여마법, 순간마법, 대지, 플레인즈위커 및 집중마법입니다. 예전 카드 중 일부에는 카드 유형으로 종족을 가지고 있는 경우도 있습니다. 전설적, 기본, 및 눈은 상위 유형이며 카드 유형이 아닙니다.
- 순간마법 또는 집중마법 주문이 먹어치우는 형체 덩어리에게 피해를 입히거나 먹어치우는 형체 덩어리의 방어력을 0 이 되게 줄이는 경우, 그 주문은 상태 참조 행동을 수행하기 전에 소유자의 무덤에 놓입니다. 그 카드가 먹어치우는 형체 덩어리의 조종자의 무덤에 최초로 놓이게 되는 카드 유형을 가진 경우, 그 카드는 게임이 먹어치우는 형체 덩어리가 죽을 지를 확인하기 전에 먹어치우는 형체 덩어리의 방어력을 올려 주게 됩니다.
- 위 규칙들은 (토큰들은 무덤에 남지 않기 때문에 맨 첫 규칙은 제외하고) 먹어치우는 형체 덩어리의 자식들에 대해서도 마찬가지로 적용됩니다.

시체 꿰맞추기

{U}{B}

순간마법

이 주문을 발동하기 위한 추가비용으로, 생물을 원하는 수만큼 희생한다.

호전적을 가진 X/X 청색 및 흑색 좀비 생물 토큰 한 개를 만든다. X는 희생된 생물들의 공격력의 총합이다.

회상 {3}{U}{B} (당신은 이 카드의 회상 비용과 추가비용을 지불해 이 카드를 당신의 무덤에서 발동할 수 있다. 그 후 이 카드를 추방한다.)

- 당신은 추가비용을 지불하기 위해 아무 생물도 희생하지 않겠다고 선택할 수 있습니다. 그렇게 한다면, 0/0 좀비 토큰을 만들게 됩니다. 다른 무언가가 그 토큰의 방어력을 올려 주지 않는 한 토큰은 곧바로 죽게 되지만, "전장에 들어올 때" 또는 "죽을 때" 격발하는 능력들은 여전히 격발됩니다.

- 당신이 회상을 이용해 시체 깨 맞추기를 발동하는 경우, 당신은 여전히 생물을 원하는 수만큼 희생하는 추가비용을 지불합니다.

개굴거리는 동료

{1}{G}{U}

집중마법

개구리가 아닌 생물을 목표로 정한다. 그 생물의 복사본이지만 1/1 녹색 개구리인 토큰 한 개를 만든다.

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

- 토큰은 공격력, 방어력, 생물 유형 및 색을 제외하고 원본 생물 카드에 원래 적혀 있는 능력만을 복사합니다(해당 생물이 다른 카드를 복제한 경우나 토큰인 경우는 제외, 아래 참조). 해당 생물의 탭된 상태, 해당 생물이 가진 카운터, 부착된 마법진 및 장비 등은 복사하지 않습니다.
- 복사한 생물의 mana 비용에 {X}가 있다면, X는 0으로 간주합니다.
- 복사한 생물이 토큰인 경우, 만들어지는 토큰은 위에 나열된 예외를 제외하고 그 토큰을 만든 효과가 명시한 토큰의 원본 속성을 복사합니다.
- 복사한 생물이 다른 무언가를 복사하고 있는 생물이라면, 해당 토큰은 위에 나열된 예외를 제외하고 그 생물이 복사하고 있는 대상의 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 선택 생물의 능력 또한 적용됩니다.

거머리들의 저주

{2}{B}

부여마법 — 마법진 저주

플레이어에게 부여

이 지속물이 거머리들의 저주로 변신하면서,

플레이어에게 이 지속물을 부착한다.

부여된 플레이어의 유지단 시작에, 그 플레이어는

생명 1 점을 잃고 당신은 생명 1 점을 얻는다.

낮 종속 (플레이어가 자신의 턴 동안 아무 주문도 발동하지 않는 경우, 다음 턴에 받이 된다.)

////

피를 빠는 잠복꾼

생물 — 거머리 괴수

4/4

생명연결

밤 종속 (플레이어가 자신의 턴 동안 주문을 두 개

이상 발동하는 경우, 다음 턴에 낮이 된다.)

- 피를 빼는 잠복꾼이 밤중인 전장에 있고 액티브 플레이어가 자신의 턴에 주문을 두 개 이상 발동하는 경우, 다음 턴이 시작되면서 낮으로 변하게 됩니다. 이는 피를 빼는 잠복꾼이 거머리들의 저주로 변신해 플레이어에게 부착되는 결과를 초래합니다. 이 모든 상황은 해당 턴의 유지단이 시작되기 전에 발생하며, 따라서 거머리들의 저주의 격발능력은 해당 턴의 유지단 시작에 격발하게 됩니다.
- 변신한 거머리들의 저주를 부착하는 것은 플레이어를 목표로 정하지 않으므로, 방호를 가진 플레이어에게도 이런 식으로 거머리들의 저주를 부착할 수 있습니다.
- 거머리들의 저주가 피를 빼는 잠복꾼으로 변신한 뒤에는, 상태 참조 행동으로써 부착되어 있던 플레이어에게서 탈착되게 됩니다.

흔들리는 믿음의 저주

{1}{R}

부여마법 — 마법진 저주

플레이어에게 부여

부여된 플레이어가 각 턴에 처음으로 발동하는 주문이 아닌 주문을 발동하거나 주문을 복사할 때마다, 흔들리는 믿음의 저주는 그 플레이어에게 피해 2 점을 입힌다.

- 이 턴에 이미 주문을 발동한 플레이어에게 흔들리는 믿음의 저주가 부여되는 경우, 그 플레이어가 그 턴에 주문을 더 발동하면 능력이 격발하게 됩니다.

감시의 저주

{4}{U}

부여마법 — 마법진 저주

플레이어에게 부여

부여된 플레이어의 유지단 시작에, 그 플레이어를 제외한 다른 플레이어들을 원하는 수만큼 목표로 정한다. 그 플레이어들은 각각 부여된 플레이어에게 부착된 저주의 수만큼 카드를 뽑는다.

- 감시의 저주가 어느 플레이어에게 부착되어 있는지와 상관없이, 감시의 저주의 조종자가 격발능력의 목표를 선택합니다. 당신이 감시의 저주를 조종하고 감시의 저주가 다른 플레이어에게 부착되어 있는 경우, 당신은 자신을 목표로 정할 수 있습니다 (그리고 아마도 그렇게 해야 하겠지요).

셀레스투스 방어

{2}{G}{G}

순간마법

당신이 조종하는 생물 중 하나, 둘 또는 세 개를 목표로 정한다. 그 생물들에 +1/+1 카운터 세 개를 배분한다.

- 당신은 셀레스투스 방어를 발동하면서 카운터들이 어떻게 배분될지를 결정합니다. 당신은 당신이 목표로 정한 각 생물마다 최소한 카운터 한 개를 배분해야 합니다.
- 셀레스투스 방어가 해결되려는 시점에 목표 생물들 전부가 아닌 일부만이 유효하지 않은 목표가 되는 경우, 카운터를 배분하기로 했던 원래대로의 결정이 여전히 적용됩니다. 유효하지 않게 된 목표들에 놓일 예정이었던 카운터들은 잃게 됩니다.

경건한 수습생, 데닉

{W}{U}

전설적 생물 — 인간 병사

2/3

생명연결

무덤에 있는 카드는 주문이나 능력의 목표로 정해질 수 없다.

소란 {2}{W}{U} (당신은 이 카드의 소란 비용을 지불해 이 카드를 당신의 무덤에서 변신한 채로 발동할 수 있다.)

////

경건한 유령, 데닉

전설적 생물 — 신령 병사

3/2

비행

생물 카드 한 장 이상이 어디에서든 무덤에 놓일

때마다, 조사한다. 이 능력은 한 턴에 한 번만

격발한다. (조사를 하려면, "{2}, 이 마법물체를

희생한다: 카드 한 장을 뽑는다."를 가진 무색 단서

마법물체 토큰 한 개를 만든다.)

경건한 유령, 데닉이 어디에서든 무덤에 들어가려고

한다면, 대신 데닉을 추방한다.

- 경건한 수습생, 데닉(전면)의 두 번째 능력은 실제로 무덤에 있는 카드들을 목표로 정하는 주문 및 능력에만 영향을 줍니다. 무덤에 있는 카드들을 목표로 정하지 않으면서 그 카드들에 영향을 주는 주문 및 능력은 여전히 그 카드들에 영향을 주거나 그 카드들을 다른 영역으로 옮기는 등의 행동을 할 수 있습니다.
- 경건한 유령, 데닉의 격발능력은 카드가 무덤으로 이동한 뒤에 그 카드의 유형이 어떤 것인지를 확인해 능력이 격발할지 여부를 파악하며, 이 과정에서 그 카드가 무덤에 놓이기 전에 가지고 있던 다른 유형들은 상관하지 않습니다. 예를 들어, 소형화 봉쇄가 부여되어 있기 때문 등으로 생물이 아닌 지속물이 된 생물 카드가 무덤에 놓이게 될 때에는 능력이 격발하게 됩니다. 이와는 반대로, 전장에서 생물로 변한 생물이 아닌 카드는 무덤에 놓일 때 능력을 격발시키지 않습니다.
- 토큰은 카드가 아니므로, 토큰이 죽는 것으로는 능력이 전혀 격발되지 않습니다.

기만적인 위장 전술

{2}{U}{U}

순간마법

주문을 목표로 정한다. 그 주문을 무효화한다. 이런 식으로 그 주문이 무효화되면, 그 카드를 소유자의 무덤에 넣는 대신 추방한다. 당신의 무덤에 있는 카드를 최대 네 장까지 목표로 정한다. 당신은 그 카드들을 서고에 섞어 넣을 수 있다.

- 기만적인 위장 전술은 자신을 목표로 할 수 없습니다. 기만적인 위장 전술이 자신을 무효화해 카드들을 서고에 섞어 넣거나, 기만적인 위장 전술의 효과로 자신을 서고에 섞어넣게 할 수 없습니다.
- 무효화되지 않는 주문도 기만적인 위장 전술의 유효한 목표입니다. 기만적인 위장 전술이 해결될 때 주문이 무효화되지는 않지만, 당신은 여전히 카드들을 서고에 섞어넣게 됩니다.

끔찍한 혈통의 광란

{1}{R}{G}

집중마법

마법물체, 부여마법 또는 대지를 목표로 정한다. 그 목표를 파괴한다. 이런 식으로 대지가 파괴되었다면, 그 대지의 조종자는 자신의 서고에서 기본 대지 카드를 최대 두 장까지 찾아, 그 카드들을 탭된 채로 전장에 놓을 수 있다. 그렇게 한다면, 그 플레이어는 서고를 섞는다. 그렇지 않다면, 그 지속물의 조종자는 자신의 서고에서 기본 대지 카드를 찾아, 탭된 채로 전장에 놓을 수 있다. 그렇게 한다면, 그 플레이어는 서고를 섞는다.

희상 {3}{R}{G}

- 끔찍한 혈통의 광란이 해결되려는 시점에 목표 지속물이 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않으며 아무 효과도 발생하지 않습니다. 아무 플레이어도 자신의 서고에서 카드를 찾지 않습니다. 하지만, 목표가 여전히 유효하지만 무적을 가지고 있는 등의 이유로 파괴되지만 않은 경우, 그 지속물의 조종자는 여전히 자신의 서고에서 기본 대지 카드 한 장을(이는 대지가 목표였다고 해도 마찬가지입니다) 찾습니다.

우위를 결정하는 결투

{1}{G}

순간마법

집회 — 당신이 조종하는 생물 및 당신이 조종하지 않는 생물을 목표로 정한다. 당신이 서로 공격력이 다른 생물을 세 개 이상 조종한다면, 당신이 조종하는 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다. 그 후 목표 생물들은 서로 싸운다. (그 생물들은 서로에게 각자 자신의 공격력만큼 피해를 입힌다.)

- +1/+1 카운터만이 서로 공격력이 다른 생물을 세 개 이상 조종하는 것과 관련되어 있습니다. 우위를 결정하는 결투가 해결될 때 당신이 서로 공격력이 다른 생물을 세 개 이상 조종하지 않더라도 목표 생물들은 여전히 싸웁니다.
- 우위를 결정하는 결투가 해결되려는 시점에 당신이 서로 공격력이 다른 생물을 세 개 이상 조종하고 당신이 조종하는 목표 생물은 여전히 유효하지만 당신이 조종하지 않는 목표 생물은 유효하지 않은 경우, 당신은 여전히 당신이 조종하는 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓습니다. 결투라고 부르지는 못하겠지만, 당신의 생물은 여전히 우위를 점하게 되겠지요.

결투술 교관

{3}{W}

생물 — 인간 병사

3/3

선제공격

집회 — 당신의 턴 전투 시작에, 당신이 서로 공격력이 다른 생물을 세 개 이상 조종한다면, 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 이단공격을 얻는다.

- 결투술 교관의 격발능력은 격발능력이 격발될 때와 해결될 때 양쪽 모두 당신이 서로 공격력이 다른 생물을 세 개 이상 조종하는지 여부를 확인합니다. 능력이 해결되려는 시점에 당신이 서로 공격력이 다른 생물을 세 개 이상 조종하지 않는 경우, 능력은 스택에서 제거됩니다.

기이한 농부

{2}{G}

생물 — 인간 소작농

2/3

기이한 농부가 전장에 들어올 때, 카드 세 장을 민 후, 당신은 당신의 무덤에서 대지 카드 한 장을 당신의 손으로 되돌릴 수 있다. (*카드를 미는 것은, 당신의 서고 맨 위 카드를 당신의 무덤에 넣는 것이다.*)

- 당신은 카드 세 장을 밀고 난 후가 되기 전까지는 어떤 대지 카드를 되돌릴 지를 선택하지 않아도 됩니다.

전기적 계시

{2}{R}

순간마법

이 주문을 발동하기 위한 추가비용으로, 카드 한 장을 버린다.

카드 두 장을 뽑는다.

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

- 당신이 회상을 이용해 전기적 계시를 발동하는 경우, 여전히 카드 한 장을 버리는 추가비용을 지불해야 합니다.

인내하는 천사
 {2}{W}{W}{W}
 생물 — 천사
 3/3

비행, 이단공격
 당신은 방호를 가진다.
 당신의 생명 총점이 0 이하로 줄어들려고 하면, 대신
 인내하는 천사를 변신시키고 당신의 생명 총점은
 3 점이 된다. 그 후 인내하는 천사가 이런 식으로
 변신하지 않았다면, 당신은 게임에서 패배한다.

////
 천사 집행자
 생물 — 천사
 /

비행
 당신은 방호를 가진다.
 천사 집행자의 공격력 및 방어력은 각각 당신의 생명
 총점과 같다.
 천사 집행자가 공격할 때마다, 당신의 생명 총점을 두
 배로 만든다.

- 인내하는 천사의 마지막 능력은 대체효과입니다. 스택에 쌓이지 않으므로 이에 대응할 수 없습니다. 특히, 플레이어들은 인내하는 천사가 변신하는 것을 막고 당신이 게임에서 지게 하기 위해 인내하는 천사를 파괴하려고 시도할 수 없습니다. 인내하는 천사가 양면 카드가 아니라면, 즉, 인내하는 천사가 토큰이거나 인내하는 천사의 복사본이 된 단면 카드인 경우, 대체효과를 적용하더라도 인내하는 천사는 변신하지 못합니다. 그러한 상황에서는, 당신은 게임에서 패배하게 됩니다.
- 플레이어의 생명 총점을 두 배로 만드는 경우, 그 플레이어는 자신의 새로운 생명 총점이 현재 값의 두 배가 되는 데 필요한 만큼 생명점을 얻습니다. (몇몇 드문 상황에서는, 플레이어가 음수로 된 생명 총점을 가지고서도 여전히 게임에 남아 있을 수도 있습니다. 그러한 경우, 그 플레이어는 자신의 생명 총점이 현재 값의 두 배가 되는 데 필요한 만큼 생명점을 잃습니다.)

팔켄라스 투기장 싸움꾼
 {R}
 생물 — 흡혈귀 천사
 2/1

{1}{R}, 카드 한 장을 버린다, 흡혈귀 한 개를
 희생한다: 카드 두 장을 뽑는다. 이 턴에 생명점을
 잃은 상대가 있는 경우에만 활성화할 수 있다.

- 팔켄라스 투기장 싸움꾼의 능력은 이 턴에 생명점을 잃은 상대가 있기만 하다면 활성화할 수 있으며, 그 플레이어가 어떤 시점에는 생명점을 얻었다고 해도 마찬가지입니다.

꺾주린 약탈자들

{3}{R}

생물 — 흡혈귀

4/3

꺾주린 약탈자들이 전장에 들어올 때, 이 턴에 생명점을 잃은 상대가 있다면, {R}{R}{R}를 추가한다.

{2}{R}, 카드 한 장을 버린다: 카드 한 장을 뽑는다.

- 격발능력은 이 턴에 생명점을 잃은 상대가 있기만 하다면 {R}{R}{R}를 추가하며, 그 플레이어가 어떤 시점에는 생명점을 얻었다고 해도 마찬가지입니다.

파괴의 현장

대지

{T}: {C}를 추가한다.

\{2\}, {T}, 파괴의 현장을 희생한다: 상대가 조종하는 기본 대지가 아닌 대지를 목표로 정한다. 그 대지를 파괴한다. 각 플레이어는 자신의 서고에서 기본 대지 카드 한 장을 찾아, 전장에 놓은 후, 서고를 섞는다.

- 목표 대지가 파괴의 현장의 능력이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 그 능력은 해결되지 않습니다. 아무 플레이어도 기본 대지 카드를 찾거나 서고를 섞지 않습니다. 목표가 유효하지만 파괴되지는 않은 경우 (대부분 무적을 가지고 있는 등의 이유로), 각 플레이어는 기본 대지를 찾고 서고를 섞습니다.

불길 전달자

{1}{R}

생물 — 인간 마법사

2/2

당신이 조종하는 주문이 피해를 입힐 때, 불길 전달자를 변신시킨다.

////

불길의 현신

생물 — 정령 마법사

3/3

당신이 조종하는 주문이 피해를 입힐 때마다, 불길의 현신에 불길 카운터 한 개를 올려놓는다.

{1}, 불길의 현신에서 불길 카운터 한 개를 제거한다: 당신의 서고 맨 위 카드를 추방한다. 당신은 이 턴에 그 카드를 플레이할 수 있다.

- "당신이 조종하는 주문"은 스택에 있는 주문을 의미합니다. 보통, 스택에 있는 주문은 자신이 해결되는 과정의 일부로써만 피해를 입힐 수 있습니다.
- 일부 주문은 다른 객체들이 피해를 입히게 하기도 합니다 (예: 두 생물이 싸우게 하는 주문). 그러한 경우, 피해를 입히는 것은 해당 객체들이며 주문 자체가 아니므로, 불길 전달자 또는 불길의 현신의 능력을 격발시키지 않습니다.

- 주문이 지속물이 되고 난 뒤 피해를 입히는 것(예: 전장에 들어올 때 격발하는 능력을 가지고 있는 지속물)은 불길 전달자 또는 불길의 현신의 능력을 격발시키지 않습니다.
- 당신은 불길의 현신의 활성화능력으로 플레이하는 카드의 모든 비용을 지불해야 하며 모든 타이밍 규칙을 따라야만 합니다.

스위치 누르기

{2}{U}

순간마법

주문을 목표로 정한다. 그 주문의 조종자가 {4}을 지불하지 않으면 그 주문을 무효화한다. 부패를 가진 2/2 흑색 좀비 생물 토큰 한 개를 만든다. (그 생물은 방어할 수 없다. 그 생물이 공격할 때, 전투종료에 그 생물을 희생한다.)

- 당신은 그 주문의 조종자가 {4}를 지불하더라도 좀비 토큰 한 개를 만들게 됩니다.

볼다렌의 자손, 플로리안

{1}{B}{R}

전설적 생물 — 흡혈귀 귀족

3/3

선제공격

당신의 전투 후 본단계 시작에, 당신의 서고 맨 위 카드 X 장을 본다. X는 당신의 상대가 이 턴에 잃은 생명점의 총합이다. 그 카드들 중 한 장을 추방하고 나머지 카드들은 무작위 순서로 당신의 서고 맨 밑에 놓는다. 당신은 이 턴에 그 추방된 카드를 플레이할 수 있다.

- 피해를 입은 플레이어는 그 피해만큼 생명점을 잃습니다.
- 당신은 그 턴에 아무 생물도 공격하지 않았더라도 전투 후 본단계를 진행합니다. 플로리안의 마지막 능력이 격발하게 됩니다.
- 상대가 생명점을 잃었지만, 당신의 전투 후 본단계가 시작되기 전에 플로리안이 전장을 떠나는 경우, 플로리안의 마지막 능력은 격발하지 않습니다.
- 플로리안의 능력은 상대가 턴 동안 잃은 생명점이 얼마나 되는지를 확인할 뿐, 해당 턴이 시작되었을 때의 생명 총점에서 얼마나 줄어들었는지를 확인하는 것이 아닙니다. 예를 들어, 플로리안의 능력이 해결되기 전에 상대가 생명 2 점을 잃은 후 생명 8 점을 얻은 경우, 당신은 당신의 서고 맨 위 카드 두 장을 보게 됩니다.
- 상대가 생명점을 잃고 그로 인해 당신의 전투 후 본단계 전에 게임에서 패배하는 경우, 플로리안의 마지막 능력은 그 생명점 손실을 계산에 포함합니다.
- 당신이 어떤 식으로든 한 턴에 본단계를 두 번보다 많이 진행하게 되는 경우, 당신의 첫 본단계 이후에 진행되는 각 본단계는 모두 전투 후 본단계이며, 플로리안의 마지막 능력은 해당되는 각 본단계 시작마다 격발합니다.

- 당신은 플로리안의 마지막 능력으로 플레이하는 카드의 모든 비용을 지불해야 하며 모든 타이밍 규칙을 따라야만 합니다.
-

전기적 반복

{U}{R}

순간마법

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

회상 {1}{U}{R} (당신은 이 카드의 회상 비용을 지불해 이 카드를 당신의 무덤에서 발동할 수 있다. 그 후 이 카드를 추방한다.)

- 당신이 전기적 반복을 해결한 뒤 다른 전기적 반복을 해결하는 경우 (또는 같은 전기적 반복을 회상으로 발동하는 경우), 두 번째 전기적 반복이 복사되게 됩니다. 그 복사본과 주문이 각각 해결되어, 지연격발능력을 두 개 만들어냅니다. 그 후에 발동하는 다음 주문은 두 번 복사됩니다. 그 주문 또한 전기적 반복이라면, 그 다음 주문은 세 번 복사되는 식으로 계속됩니다.
 - 전기적 반복의 능력은 목표를 가졌는지 여부에 국한되지 않고 모든 순간마법 또는 집중마법 주문을 복사할 수 있습니다.
 - 전기적 반복의 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 X 값을 가지는 경우, 복사본 역시 같은 X 값을 가집니다.
 - 당신은 복사본 주문에 대한 어떠한 추가비용도 지불할 수 없습니다. 하지만 원본 주문에 대해 지불된 모든 추가비용을 기반으로 한 효과는 해당 복사본에도 동일한 비용이 지불된 것처럼 복사됩니다.
 - 전기적 반복의 능력으로 만들어지는 복사본은 스택에서 생성되므로 "발동"된 것이 아닙니다. 플레이어가 주문을 발동할 때 격발되는 능력은 격발되지 않습니다.
-

심령화염 저장고

{2}{R}

마법물체

당신이 순간마법 또는 집중마법 주문을 발동할 때마다, 심령화염 저장고에 충전 카운터 한 개를 올려놓는다.

{1}{R}, {T}, 심령화염 저장고에서 충전 카운터를 원하는 수만큼 제거한다: 원하는 목표를 정한다. 심령화염 저장고는 그 목표에게 그 수만큼 피해를 입힌다.

{1}{R}, {T}: 당신의 서고 맨 위 카드를 추방한다. 당신은 이 턴에 그 카드를 플레이할 수 있다.

- 당신은 심령화염 저장고의 두 번째 능력이 해결되는 시점이 아니라 두 번째 능력을 활성화하는 시점에 얼마나 많은 카운터들을 제거할 지를 선택합니다.
 - 당신은 여전히 심령화염 저장고의 마지막 능력으로 추방된 카드를 플레이하기 위한 모든 비용을 지불해야 하며 모든 타이밍 규칙을 따라야만 합니다.
-

심령과동

{1}{U}

순간마법

대지가 아닌 지속물을 목표로 정한다. 그 지속물을 소유자의 손으로 되돌린다. 당신이 그 지속물을 조종했다면, 카드 한 장을 뽑는다.

- 심령과동이 해결되는 시점에 당신이 목표 지속물을 조종하지 않는 경우, 당신이 그 지속물을 그 이전 어느 순간에 조종했다고 하더라도 카드를 뽑지 않습니다.
-

영광스러운 시체발굴자, 기사

{2}{B}{B}

전설적 생물 — 인간 마법사

4/4

상대가 조종하는 생물이 죽으려 한다면, 대신 그 생물을 추방한다.

당신의 유지단 시작에, 영광스러운 시체발굴자, 기사로 추방된 모든 생물 카드를 당신의 조종하에 전장에 놓는다. 그 생물들은 부패를 얻는다. *(부패를 가진 생물은 방어할 수 없다. 그 생물이 공격할 때, 전투종료에 그 생물을 희생한다.)*

- 상대가 조종하는 생물들은 기사의 대체효과로 인해 죽지 않으므로, 그런 생물들이 가지고 있는 "[이 생물]이 죽을 때" 격발하는 능력들은 격발하지 않습니다.
- 기사는 전장으로 되돌려진 생물들에게 신속을 제공하지 않으므로, 당신은 일반적으로 그 생물들이 되돌려진 턴에 그것들로 공격할 수 없습니다.

- 당신의 상대가 조종하는 생물이 죽으려 하고 여러 효과가 그 생물이 추방되게 하는 경우, 그 상대가 어떤 효과가 적용될 지를 선택합니다. 해당 생물이 다른 대체효과에 의해 추방되는 경우, 그 생물은 기사로 전장에 돌아오지 않습니다.

수확철 보초병

{1}{G}

생물 — 인간 전사

3/1

집회 — 당신의 턴 전투 시작에, 당신이 서로 공격력이 다른 생물을 세 개 이상 조종한다면, 수확철 보초병은 이 턴에 공격력이 2 이하인 생물에게 방어될 수 없다.

- 수확철 보초병의 격발능력은 능력이 격발할 때 및 능력이 해결되려 하는 시점 둘 모두에 당신의 생물들의 공격력을 확인합니다. 능력이 해결되려는 시점에 당신이 어떻게든 서로 공격력이 다른 생물을 충분하게 조종하지 않는 경우, 아무 일도 일어나지 않으며 수확철 보초병은 정상적으로 방어될 수 있습니다.
- 일단 수확철 보초병의 능력이 해결되고 나면, 서로 공격력이 다른 생물들 중 하나를 제거한다고 해도 플레이어가 공격력이 2 이하인 생물로 수확철 보초병을 방어할 수 있게 해 주지 않습니다.
- 방어 제한은 방어자를 선언할 때만 적용됩니다. 집회 능력이 해결되고 나서 플레이어가 공격력이 2 보다 큰 생물로 수확철 보초병을 방어했다면, 그 생물의 공격력을 낮춘다고 해도 수확철 보초병이 방어되지 않은 것으로 바뀌지 않습니다.

울타리마녀의 가면

{W}

마법물체 — 장비

장착된 생물은 +1/+1 을 받는다.

장착된 생물은 공격력이 4 이상인 생물에게 방어될 수 없다.

장착 {2} ({2}: 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 이 장비를 부착한다. 집중마법 시기에만 장착할 수 있다.)

- 방어 제한은 방어자를 선언할 때만 적용됩니다. 울타리마녀의 가면을 장착한 생물이 공격력이 4 보다 적은 생물에게 방어되고 나면, 그 생물의 공격력을 높인다고 해도 장착된 생물이 방어되지 않은 것으로 바뀌지 않습니다.

가보 거울

{1}{B}

마법물체

{1}, {T}, 생명 1 점을 지불한다, 카드 한 장을 버린다.
카드 한 장을 뽑고, 카드 한 장을 민 후, 가보 거울에
의식 카운터 한 개를 올려놓는다. 그 후 가보 거울에
의식 카운터가 세 개 이상 있다면, 그 카운터들을
제거하고 가보 거울을 변신시킨다. 집중마법
시기에만 활성화할 수 있다.

////

물려받은 마귀

생물 — 악마

4/4

비행

{2}{B}: 무덤에 있는 생물 카드를 목표로 정한다. 그
카드를 추방한다. 물려받은 마귀에 +1/+1 카운터 한
개를 올려놓는다.

- 가보 거울은 다른 어떤 효과가 언택해 주지 않는 한 물려받은 마귀로 변신한 뒤에도 여전히 탭된 상태입니다.

적대적인 쉼터

대지

{T}: {C}를 추가한다.

{1}, {T}, 생물 한 개를 희생한다: 적대적인 쉼터에
영혼 카운터 한 개를 올려놓는다. 그 후 적대적인
쉼터에 영혼 카운터가 세 개 이상 있다면, 그
카운터들을 제거하고, 적대적인 쉼터를 변신시킨 뒤,
언택한다. 집중마법 시기에만 활성화할 수 있다.

////

꿈틀거리는 여관

마법물체 생물 — 괴수 자동기계

3/7

꿈틀거리는 여관이 공격할 때마다, 당신은 당신의
무덤에서 생물 카드 한 장을 추방할 수 있다. 그렇게
한다면, 각 상대는 생명 X 점을 잃고 당신은 생명
X 점을 얻는다, X는 꿈틀거리는 여관으로 추방한
생물 카드의 수이다.

{4}: 꿈틀거리는 여관은 페이즈 아웃한다.

- 꿈틀거리는 여관이 페이즈 아웃된 동안에는, 꿈틀거리는 여관이 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.
- 꿈틀거리는 여관이 페이즈 아웃할 때 공격 또는 방어중이었다면, 꿈틀거리는 여관은 전투에서 제외됩니다.

- 페이즈 아웃은 "전장에서 떠날 때" 격발하는 능력을 격발시키지 않습니다. 비슷하게, 페이즈 인은 "전장에 들어올 때" 격발하는 능력을 격발시키지 않습니다.
- 꿈틀거리는 여관은 자신의 조종자의 언택단에 페이즈 인하게 됩니다. 해당 턴에 공격할 수 있게 됩니다.
- 꿈틀거리는 여관이 페이즈 인할 때, 꿈틀거리는 여관은 이전에 자신에 의해 추방된 카드들을 여전히 기억합니다.
- 페이즈 아웃 또는 페이즈 인은 양면 카드의 어떤 면이 보이게 되는지에 영향을 주지 않습니다.
- 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.
- 상대가 꿈틀거리는 여관의 조종권을 얻고 나서 꿈틀거리는 여관이 페이즈 아웃했고, 꿈틀거리는 여관이 페이즈 인 하기 전에 조종권 변경 효과가 만료된 경우, 꿈틀거리는 여관은 당신의 상대의 적절한 언택단이 시작되면서 당신의 조종하에 페이즈 인 합니다. 해당 플레이어가 그 언택단이 돌아오기 전에 게임에서 떠나는 경우, 그 생물은 그 턴이 시작되었을 시점 이후의 언택단에 페이즈 인 합니다.

용감무쌍한 적수

{1}{W}

생물 — 인간 정찰병

3/1

생명연결

용감무쌍한 적수가 전장에 들어올 때, 당신은 원하는

횟수만큼 {1}{W}를 지불할 수 있다. 당신이 이

비용을 한 번 이상 지불할 때, 용감무쌍한 적수에 그

수만큼 용맹 카운터를 올려놓는다.

당신이 조종하는 생물은 용감무쌍한 적수에 놓인

용맹 카운터 한 개당 +1/+1 을 받는다.

- 당신이 {1}{W} 비용을 한 번 이상 지불하고 난 뒤, 두 번째 능력이 격발하고 플레이어들은 이에 대응할 수 있습니다. 그 능력이 해결되면서, 용감무쌍한 적수는 용맹 카운터를 얻게 됩니다.

타락한 주교, 제렌

{2}{B}

전설적 생물 — 인간 성직자

2/3

타락한 주교, 제렌이 전장에 들어오거나 당신이 조종하는 토큰이 아닌 다른 인간이 죽을 때마다, 당신은 생명 1 점을 잃고 1/1 백색 인간 생물 토큰 한 개를 만든다.

{2}: 당신이 조종하는 인간을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 생명연결을 얻는다.

당신의 종료단 시작에, 당신의 생명점이 정확히 13 점이라면, 당신은 {4}{B}{B}를 지불할 수 있다.

그렇게 한다면, 제렌을 변신시킨다.

////

타락시키는 자, 오르멘달

전설적 생물 — 악마

6/6

비행, 돌진, 생명연결

다른 생물을 희생한다: 카드 한 장을 뽑는다.

- 생명연결을 여러 개 가지는 것은 중첩되지 않으므로, 이미 생명연결을 가지고 있는 인간에게 생명연결을 제공해도 추가적인 혜택을 받을 수 없습니다.
- 제렌의 마지막 능력은 당신의 종료단 시작에 당신의 생명점이 정확하게 13 점인 경우에만 격발하게 됩니다. 당신은 그 능력이 해결되기 시작하는 시점에 당신의 생명점이 정확하게 13 점인 경우에만 {4}{B}{B}를 지불할 수 있습니다. 해당 시점에 당신의 생명점이 13 점이 아니라면, 능력은 아무런 효과도 가지지 않습니다. 당신은 {4}{B}{B}를 지불할 수 없고 제렌은 변신하지 않습니다.
- 제렌의 마지막 능력을 해결하는 동안 마나 능력을 사용하면서 어떤 식으로든 생명점을 얻거나 잃는 경우, 당신은 여전히 비용 지불을 마칠 수 있고 제렌은 변신하게 됩니다.

램홀트 해리어

{1}{R}

생물 — 늑대

2/2

{3}{R}: 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 이 턴에 방어할 수 없다.

- 램홀트 해리어의 능력이 효과를 가지려면 방어생물이 선언되기 전에 활성화되어야만 합니다. 방어생물이 선언되고 난 후에는 능력을 활성화해도 그 생물이 전투에서 제거되지 않습니다.

무덤에 갇히다

{1}{U}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

무덤에 갇히다가 전장에 들어올 때, 당신의 무덤에 카드가 다섯 장 이상 있다면, 부여된 생물을 탭한다.

부여된 생물은 조종자의 언택단에 언택되지 않는다.

- 부여된 생물이 여전히 다른 방법을 통해 언택될 수는 있습니다. 무덤에 갇히다는 부착된 채로 남아 있게 되며, 해당 생물은 계속해서 자신의 조종자의 언택단에 언택되지 않게 됩니다.

충성스러운 그리프

{2}{W}

생물 — 히포그리프

2/2

섬광

비행

충성스러운 그리프가 전장에 들어올 때, 당신은 당신이 조종하는 다른 생물을 소유자의 손으로 되돌릴 수 있다.

- 당신은 충성스러운 그리프의 격발능력이 해결되는 시점에 생물을 당신의 손으로 되돌릴지 여부 및 어떤 생물을 되돌릴지를 선택합니다.

사령천재, 루데비치

{U}{B}

전설적 생물 — 인간 마법사

2/3

사령천재, 루데비치가 전장에 들어오거나 공격할 때마다, 카드 한 장을 민다.

{X}{U}{U}{B}{B}, 당신의 무덤에서 생물 카드 X 장을 추방한다: 루데비치를 변신시킨다. X는 0일 수 없다. 집중마법 시기에만 활성화할 수 있다.

////

루데비치의 교만, 올라그

전설적 생물 — 좀비

4/4

이 생물이 루데비치의 교만, 올라그로 변신하면서, 이 생물은 이 생물에 의해 추방된 생물 카드 중 한 개의 복사본이지만, 이름이 루데비치의 교만, 올라그이며, 4/4 이고, 자신의 다른 색 및 유형에 더불어 전설적 청색 및 흑색 좀비인 생물이 된다. 이 생물에 의해 추방된 생물 카드의 수만큼 올라그에 +1/+1 카운터를 올려놓는다.

- 당신은 올라그가 변신하는 시점에 올라그가 추방된 카드 중 어떤 카드를 복사할 지를 선택합니다. 먼저 변신한 후에 복사본이 되는 것이 아닙니다.
- 해당 카드가 나중에 추방 영역을 떠나더라도 올라그는 당신이 선택한 생물 카드의 복사본인 채로 남습니다.
- 올라그가 변신하면서 낮 종속 키워드 능력을 가진 카드의 복사본이 되는 것도 가능합니다. 이런 상황이 발생하는 경우, 올라그는 밤이 된다고 해도 변신하지 않습니다.
- 루데비치가 변신하면서 루데비치에 의해 추방된 생물 카드가 없는 경우 (아마도 그 카드들이 활성화능력에 대응해 추방 영역에서 제거되었거나 루데비치가 다른 방식으로 변신하는 등),

올라그는 아무 카드의 복사본도 되지 않습니다. 올라그는 단순히 4/4이며 아무 +1/+1 카운터도 가지지 않은 생물이 됩니다.

그리즐브랜드의 가면

{1}{B}{B}

전설적 마법물체 — 장비

장착된 생물은 비행 및 생명연결을 가진다.

장착된 생물이 죽을 때마다, 당신은 생명 X 점을

지불할 수 있다. X는 그 생물의 공격력이다. 그렇게

한다면, 카드 X 장을 뽑는다.

장착 {3}

- 장착된 생물이 전장에 마지막으로 존재했던 시점의 공격력을 확인하여 X의 값을 결정하십시오.
 - 당신은 정확히 생명 X 점을 지불하거나 아무것도 지불하지 않아야 합니다. 카드를 덜 뽑기 위해 생명점을 적게 지불할 수는 없습니다.
-

고기갈고리 대학살

{X}{B}{B}

전설적 부여마법

고기갈고리 대학살이 전장에 들어올 때, 각 생물은

턴종료까지 -X/-X를 받는다.

당신이 조종하는 생물이 죽을 때마다, 각 상대는 생명

1 점을 잃는다.

상대가 조종하는 생물이 죽을 때마다, 당신은 생명

1 점을 얻는다.

- 고기갈고리 대학살이 발동되지 않고 전장에 들어온 경우 (또는 마나 비용을 지불하지 않고 발동된 경우), X는 0이 됩니다. 첫 번째 능력은 격발하지만, 대학살이라고 부르기엔 좀 모자랄 것입니다.
-

기억 쇠도

{2}{U}{U}

순간마법

당신의 서고 맨 위 카드 X 장을 본다. X는 당신이 이

주문을 발동하기 위해 지불한 마나의 수다. 그중 두

장을 당신의 손으로 가져가고 나머지 카드들은

무작위 순서로 당신의 서고 맨 밑에 놓는다.

회상 {5}{U}{U} (당신은 이 카드의 회상 비용을

지불해 이 카드를 당신의 무덤에서 발동할 수 있다.

그 후 이 카드를 추방한다.)

- 기억 쇠도는 자신의 마나 비용이 아니라 당신이 기억 쇠도를 발동하기 위해 실제로 지불한 마나를 신경씁니다. 당신이 기억 쇠도를 {2}{U}{U}로 발동한 경우, 당신은 카드 네 장을 봅니다. 당신이 회상을 통해 기억 쇠도를 {5}{U}{U}로 발동한 경우, 당신은 카드 일곱 장을 봅니다. 주문을 발동하는 비용을 늘리거나 줄이는 효과들 또한 계산에 포함됩니다.

- 기억 쇠도가 복사된 경우, 복사본을 발동하는 데에는 마나가 전혀 지불되지 않으므로, X는 0이 됩니다. 원본 주문을 발동하기 위해 지불한 마나의 양은 복사되지 않습니다. 당신은 기억 쇠도가 해결되면서 서고의 카드를 전혀 볼 수 없습니다.
- 어떤 효과가 당신이 마나 비용을 지불하지 않고 기억 쇠도를 발동하게 해 주는 경우, X는 0이 됩니다. 기억 쇠도는 해결되지만, 당신은 아무것도 하지 않습니다.
- 스위치 누르기가 가진 것 같은 효과가 기억 쇠도가 무효화되는 것을 막기 위해 마나를 지불하라고 요구하는 경우, 그 마나는 기억 쇠도를 발동하기 위해 지불된 것이 아니므로 계산에 포함되지 않습니다.

고대 전통의 힘

{1}{G}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지

+2/+2를 받는다.

집회— 그 후 당신이 서로 공격력이 다른 생물을 세

개 이상 조종한다면, 카드 한 장을 뽑는다.

- 고대 전통의 힘의 효과는 나열된 순서대로 발생하므로, 당신이 조종하는 생물들의 공격력을 확인하기 전에 +2/+2 보너스가 발생합니다. 예를 들어, 당신이 2/2 생물 두 개와 5/5 생물을 조종하는 경우, 2/2 생물 중 하나를 목표로 정하면 카드 한 장을 뽑을 수 있게 해 줍니다. 반대로, 당신이 1/1 생물, 3/3 생물, 그리고 5/5 생물을 조종하는 경우, 공격력이 낮은 쪽 생물 두 개 중 어느 하나를 목표로 선택하면 카드 한 장을 뽑을 수 없게 됩니다.

은달빛 열쇠

{2}

마법물체

{1}, {T}, 은달빛 열쇠를 희생한다: 당신의 서고에서

마나 능력을 가진 마법물체 카드 또는 기본 대지

카드를 찾아, 그 카드를 공개하고, 당신의 손에 넣은

후, 서고를 쉬는다.

- 마법물체에서 등장하는 대부분의 마나 능력은 활성화 마나 능력입니다. 활성화 마나 능력은 해결되면서 마나를 생산하며, 목표를 요구하지 않고, 충성 능력이 아닌 활성화능력입니다.
- Gauntlet of Power 와 같은 일부 마법물체는 격발 마나 능력을 가지고 있습니다. 격발 마나 능력은 해결되면서 마나를 생산하며, 활성화 마나 능력의 해결 또는 마나가 추가되는 것에 의해 격발되며, 목표를 요구하지 않는 격발능력입니다.

달빛장막 섭정

{3}{R}

생물 — 용

4/4

비행

당신이 주문을 발동할 때마다, 당신은 당신의 손을 버릴 수 있다. 그렇게 한다면, 그 주문의 각 색마다 카드 한 장을 뽑는다.

달빛장막 섭정이 죽을 때, 원하는 목표를 정한다.

달빛장막 섭정은 그 목표에게 피해 X 점을 입힌다.

X는 당신이 조종하는 지속물들이 가지고 있는 색의 총 수이다.

- 달빛장막 섭정의 첫 번째 능력이 해결되는 시점에 당신의 손에 카드가 한 장도 없는 경우, 당신은 여전히 당신의 손을 버리겠다고 선택할 수 있습니다. 당신은 단순히 그 주문의 각 색마다 카드 한 장을 뽑게 됩니다. 멋진 계획이군요!
- 당신이 무색 주문을 발동하는 경우, 당신은 당신의 손을 버리고 카드를 뽑지 않겠다고 선택할 수 있습니다. 좀 덜 멋진 계획일까요?
- 소란 키워드 능력을 사용해 발동된 변신하는 양면 카드의 색은 그 카드의 전면에 있는 마나 비용이 아니라 그 카드의 색상 지시자에 의해 결정됩니다.
- 달빛장막 섭정의 마지막 능력은 달빛장막 섭정이 죽을 때 당신이 한 개 이상의 색을 가진 지속물을 전혀 조종하고 있지 않더라도 격발합니다. 피해량은 능력이 해결되는 시점에 계산됩니다. 해당 시점에 당신이 조종하는 지속물들만을 계산해 달빛장막 섭정이 피해를 얼마나 입힐 지를 결정하십시오.

말에 탄 공포기사

{4}{R}

생물 — 흡혈귀 기사

5/4

돌진

말에 탄 공포기사는 이 턴에 생명점을 잃은 상대가 있다면 +1/+1 카운터 한 개를 가지고 전장에 들어온다.

- 말에 탄 공포기사의 마지막 능력은 이 턴에 상대의 생명 총점이 어떻게 변했는지가 아니라 그 플레이어가 이 턴에 생명점을 잃었는지만을 신경씁니다. 예를 들어, 상대가 한 턴에 생명 2 점을 얻고 그 후 생명 1 점을 잃었다면 여전히 생명점을 잃은 것입니다.
-

사령합성

{1}{B}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

부여된 생물은 "다른 생물이 죽을 때마다, 이 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다."를 가진다.

부여된 생물이 죽을 때, 당신의 서고 맨 위 카드

X장을 본다. X는 그 생물의 공격력이다. 그 카드들

중 한 장을 당신의 손으로 가져가고 나머지 카드들은

무작위 순서로 당신의 서고 맨 밑에 놓는다.

- 부여된 생물이 전장에 마지막으로 존재했던 시점의 공격력을 확인하여 X의 값을 결정하십시오.
-

강박적인 천문학자

{1}{R}

생물 — 인간 마법사

2/2

낮도 밤도 아니라면, 강박적인 천문학자가 전장에

들어오면서 낮이 된다.

낮이 밤이 되거나 밤이 낮이 될 때마다, 카드를 최대

두 장까지 버린 후, 그만큼 카드를 뽑는다.

- 당신은 강박적인 천문학자의 격발능력이 해결될 때 카드를 버리지 않겠다고 선택할 수 있습니다.
-

늪은 막대손가락

{X}{B}{G}

전설적 생물 — 괴수

/

당신이 이 주문을 발동할 때, 당신이 생물 카드를

X장 공개할 때까지 당신의 서고 맨 위 카드를

공개한다. 이런 식으로 공개된 모든 생물 카드를

당신의 무덤에 넣은 후, 나머지 카드들은 당신의 서고

맨 밑에 무작위 순서로 놓는다.

늪은 막대손가락의 공격력과 방어력은 각각 당신의

무덤에 있는 생물 카드의 수와 같다.

- 늪은 막대손가락이 해결되기 전에 격발능력이 먼저 해결됩니다. 늪은 막대손가락이 자신의 격발능력에 대응해 무효화되는 경우, 당신은 여전히 X에 대해 선택된 값을 사용하여 격발능력의 지시를 모두 따르게 됩니다.
 - 늪은 막대손가락의 공격력 및 방어력을 정의하는 능력은 늪은 막대손가락이 전장에 있는 동안뿐만 아니라 모든 영역에서 작동합니다. 늪은 막대손가락이 무덤에 있는 동안, 이 능력은 늪은 막대손가락 자신도 계산에 포함합니다. 아마도 수를 세는 데에는 말라빠진 막대손가락을 사용하지요.
-

연수에 꽂는 바늘

{1}

마법물체

연수에 꽂는 바늘이 전장에 들어오면서, 카드 이름 하나를 선택한다.

선택한 이름을 가진 원천의 활성화능력은 마나 능력이 아닌 한 활성화될 수 없다.

- 활성화능력이란 콜론을 포함하며 "[비용]:[효과]."의 형태로 나타납니다. 호명된 카드의 격발능력과 정적능력은 정상적으로 작용합니다.
- 연수에 꽂는 바늘은 그 카드들이 어느 영역에 있는 지에 무관하게 영향을 미칩니다. 이는 손에 있는 카드, 무덤에 있는 카드, 추방된 카드들을 포함합니다. 예를 들어, 플레이어는 선택된 이름을 가진 카드를 순환할 수 없습니다.
- 연수에 꽂는 바늘은 플레이어가 주문을 발동하는 것을 막지 않습니다. 특히, 회상이나 소란을 가진 카드의 이름을 선택해도 그 플레이어가 자신의 무덤에서 그 주문들을 발동하는 것을 막지 않습니다.
- 당신은 아무 기존 카드 이름을 선택할 수 있으며, 해당 카드에 활성화능력이 없는 경우에도 마찬가지입니다. 어떤 카드와 이름이 같은 토큰이 아닌 한 토큰을 호명할 수는 없습니다.
- 당신이 마나 능력과 활성화능력을 모두 가진 카드를 호명하는 경우, 해당 마나 능력은 활성화할 수 있지만 활성화능력은 활성화할 수 없습니다.
- 양면 카드는 어느 한 쪽의 이름을 부를 수 있지만, 둘 다 부를 수는 없습니다. 연수에 꽂는 바늘은 해당되는 객체들이 선택된 이름을 가지고 있는 동안에만 영향을 줍니다.
- 일단 연수에 꽂는 바늘이 전장을 떠나고 나면, 선택된 이름을 가지고 있는 원천들의 활성화능력을 다시 활성화할 수 있습니다.

귀염둥이 봉합술사

{2}{U}

생물 — 인간 마법사

2/3

당신이 순간마법 또는 집중마법 주문을 발동할 때마다, 부패를 가진 2/2 흑색 좀비 생물 토큰 한 개를 만든다. *(그 생물은 방어할 수 없다. 그 생물이 공격할 때, 전투종료에 그 생물을 희생한다.)*

당신의 유지단 시작에, 당신이 생물 토큰을 세 개 이상 조종한다면, 귀염둥이 봉합술사를 변신시킬 수 있다.

////

귀염둥이 공장

마법물체

당신이 조종하는 생물 토큰들은 모든 능력을 잃고 기본 공격력 및 방어력이 3/3 이 된다.

당신의 유지단 시작에, 당신은 귀염둥이 공장을 변신시킬 수 있다.

- 귀염동이 공장의 첫 번째 능력은 당신이 조종하는 생물 토큰들의 모든 능력들을 제거하며, 여기에는 그 토큰들이 생성될 때 및 귀염동이 공장이 마지막으로 변신한 시점부터 얻은 능력들이 포함됩니다.
- 귀염동이 공장이 귀염동이 봉합술사로 다시 변신하면서, 당신의 생물 토큰들이 3/3 이 되게 하며 그 생물들이 모든 능력을 잃게 하는 효과가 종료됩니다. 그 생물 토큰들의 기본 공격력 및 방어력은 해당 효과가 적용되기 시작하기 전 상태로 되돌려지지만, 그 토큰들의 공격력 및/또는 방어력을 수정하는 다른 효과들, 즉 마법진과 카운터 등에 의한 효과들은 여전히 적용됩니다. 잃기 전에 가지고 있던 능력들이 있다면 이 또한 가지게 됩니다.

태고의 적수

{2}{G}

생물 — 늑대

4/3

돌진

태고의 적수가 전장에 들어올 때, 당신은 원하는 횟수만큼 {1}{G}를 지불할 수 있다. 당신이 이 비용을 한 번 이상 지불할 때, 태고의 적수에 그 수만큼 +1/+1 카운터를 올려놓은 후, 당신이 조종하는 대지를 최대 그 수만큼 목표로 정한다. 그 대지들은 신속을 가진 3/3 늑대 생물이 되며 여전히 대지이다.

- 당신이 {1}{G} 비용을 한 번 이상 지불하고 난 뒤, 두 번째 능력이 격발하고 당신은 그에 대한 목표들을 선택합니다. 플레이어들은 해당 시점에 새로운 능력에 대응할 수 있습니다. 그 능력이 해결되면서, 태고의 적수는 +1/+1 카운터를 받고 목표 대지들은 늑대 생물이 됩니다.
- 이런 식으로 늑대 생물이 된 대지는 자신의 상위 유형, 카드 유형, 하위 유형 및 자신이 가지고 있던 능력들을 유지하게 됩니다.

충직한 시해자, 램 카롤러스

{1}{R}{W}

전설적 생물 — 인간 기사

2/3

비행, 신속

주문이 당신 또는 당신이 조종하는 다른 지속물에게 피해를 입히려 한다면, 그 피해를 방지한다.
주문이 상대 또는 상대가 조종하는 지속물에 피해를 입히려 하고 하면, 그 주문은 대신 그 피해에 1 을 더한 만큼 피해를 입힌다.

- 충직한 시해자, 램 카롤러스의 마지막 두 능력은 스택에 있는 주문에 의해 입혀지는 피해에만 적용됩니다. 지속물이 된 후에 피해를 입히는 주문은 영향을 받지 않습니다.
- 일부 주문은 다른 객체들이 피해를 입히게 하기도 합니다 (예: 두 생물이 싸우게 하는 주문). 충직한 시해자, 램 카롤러스의 마지막 두 능력은 그러한 효과로 인한 피해에는 적용되지 않습니다.

- 추가적인 피해 1 점은 원래 피해의 원천에 의해 입혀집니다. 램 카탈리스트가 추가적인 피해를 입히는 것이 아닙니다.
- 다른 효과가 주문이 상대 또는 상대가 조종하는 지속물에게 입히려는 피해를 수정(그 피해의 일부를 방지하는 것도 포함)하는 경우, 피해를 입는 플레이어 또는 피해를 입는 지속물의 조종자가 해당 효과들이 어떤 순서로 적용될지를 선택합니다. 피해가 모두 방지되는 경우, 램의 효과는 더 이상 적용되지 않습니다.
- 당신이 조종하는 원천이 입히는 피해가 상대가 조종하는 여러 지속물, 또는 상대와 지속물에 동시에 분배되었거나 지정된 경우, 원래 입히는 총 피해량을 배분한 후 배분한 피해량에 1 을 더합니다. 예를 들어, 당신이 원하는 수의 목표들에 피해 4 점을 배분하는 주문을 발동하면서 피해 2 점을 생물에게 그리고 다른 피해 2 점을 그 생물의 조종자에게 입히려는 주문을 선택하는 경우, 해당 주문은 각 목표에게 대신 피해 3 점씩을 입히게 됩니다.

망각의 의식

{W}{B}

집중마법

이 주문을 발동하기 위한 추가비용으로, 대지가 아닌 지속물 한 개를 희생한다.

대지가 아닌 지속물을 목표로 정한다. 그 지속물을 추방한다.

회상 {2}{W}{B} (당신은 이 카드의 회상 비용과 추가비용을 지불해 이 카드를 당신의 무덤에서 발동할 수 있다. 그 후 이 카드를 추방한다.)

- 당신이 회상을 이용해 망각의 의식을 발동하는 경우, 여전히 대지가 아닌 지속물 한 개를 희생하는 추가비용을 지불해야 합니다.

썩어 문드러진 재결합

{B}

순간마법

무덤에 있는 카드를 최대 한 개까지 목표로 정한다.

그 카드를 추방한다. 부패를 가진 2/2 흑색 좀비 생물 토큰 한 개를 만든다. (그 생물은 방어할 수 없다. 그 생물이 공격할 때, 전투종료에 그 생물을 희생한다.)

회상 {1}{B} (당신은 이 카드의 회상 비용을 지불해 이 카드를 당신의 무덤에서 발동할 수 있다. 그 후 이 카드를 추방한다.)

- 당신은 썩어 문드러진 재결합에 대해 아무런 목표를 선택하지 않아도 됩니다. 하지만, 당신이 목표를 선택하고, 그 목표가 썩어 문드러진 재결합이 해결되려는 시점에 유효하지 않은 경우 (아마도 당신의 상대가 자신의 썩어 문드러진 재결합으로 대응했기 때문 등으로), 썩어 문드러진 재결합은 스택에서 제거되며 당신은 좀비 토큰을 만들지 않습니다.

독사의 송곳니, 사리스

{2}{G}{G}

전설적 생물 — 인간 흑마법사

3/4

당신이 조종하는 다른 탭된 생물들은 치명타를 가진다.

당신이 조종하는 다른 언탭된 생물들은 방호를 가진다.

{1}, {T}: 당신이 조종하는 다른 생물 또는 대지를 목표로 정한다. 그 목표를 언탭한다.

- 사리스의 첫 번째 능력은 사리스가 탭되어 있는지 여부를 신경쓰지 않습니다. 두 번째 능력도 마찬가지입니다. 두 능력 모두 사리스가 전장에 있는 한 적용됩니다.

폭풍 붙잡기

{4}{R}

집중마법

돌진 및 "이 생물의 공격력 및 방어력은 각각 당신의 무덤에 있는 순간마법 및 집중마법의 수에 추방 영역에 있는 카드들 중 당신이 소유한 회상을 가진 카드의 수를 더한 것과 같다."를 가진 적색 정령 생물 토큰 한 개를 만든다.

회상 {6}{R} (당신은 이 카드의 회상 비용을 지불해 이 카드를 당신의 무덤에서 발동할 수 있다. 그 후 이 카드를 추방한다.)

- 정령 토큰의 공격력 및 방어력은 당신의 무덤에 있는 순간마법 및 집중마법 카드의 수와 추방 영역에 있는 카드들 중 당신이 소유한 회상을 가진 카드의 수에 따라 변경됩니다.
- 당신이 당신의 무덤에 아무 순간마법 또는 집중마법 카드가 없으며 추방 영역에 당신이 소유한 회상을 가진 카드도 없는 채로 폭풍 붙잡기를 발동하는 경우, 정령은 0/0 생물부터 시작하게 됩니다. 하지만, 폭풍 붙잡기가 해결되고 난 뒤가 되기까지는 상태 참조 행동을 확인하지 않습니다. 그 때가 되면, 폭풍 붙잡기가 당신의 무덤 또는 추방 영역에 있을 것이므로 정령은 1/1 생물이 되어 살아남습니다.
- 주문이 스택에 있는 동안, 해당 주문은 당신의 무덤에 있는 것도 추방 영역에 있는 것도 아니므로, 해당 주문은 정령의 공격력 및 방어력에 기여하지 않습니다. 예를 들어, 당신의 무덤에 폭풍 붙잡기가 있고 추방 영역에는 아무 카드도 없다면, 위 상황을 통해 만들어진 1/1 정령은 당신이 무덤에서 회상을 이용해 폭풍 붙잡기를 발동하는 경우 0/0 이 되어 죽게 됩니다.

공성 좀비

{1}{B}

생물 — 좀비

2/2

당신이 조종하는 언탭된 생물 세 개를 탭한다: 각 상대는 생명 1 점을 잃는다.

- 공성 좀비의 활성화능력은 그 비용에 탭 기호가 포함되어 있지 않으므로, 당신은 이 비용을 지불하기 위해 당신의 가장 최근 턴이 시작될 때부터 당신의 조종하에 있지 않았던 생물들(공성 좀비 자신도 포함)도 탭할 수 있습니다.

시가르다의 광휘

{2}{W}{W}

부여마법

시가르다의 광휘가 전장에 들어올 때, 당신의 생명 총점을 기록한다.

당신의 유지단 시작에, 당신의 생명 총점이

시가르다의 광휘에 마지막으로 기록된 생명 총점

이상이라면 카드 한 장을 뽑는다. 그 후 당신의 생명 총점을 기록한다.

당신이 백색 주문을 발동할 때마다, 당신은 생명 1 점을 얻는다.

- 당신은 두 번째 능력이 해결되면서 카드를 뽑지 않게 되더라도 당신의 생명 총점을 기록합니다.

통찰력 빨아들이기

{U}{B}

순간마법

상대를 목표로 정한다. 그 플레이어의 서고 맨 위 카드 두 장을 본다. 그 중 한 장을 뒷면 상태로 추방하고 다른 카드는 그 플레이어의 서고 맨 밑에 놓는다. 그 카드가 추방된 상태로 남아 있는 한 당신은 그 카드를 보고 플레이할 수 있으며, 그 주문의 발동비용을 지불하기 위한 마나는 원하는 색의 마나인 것처럼 사용할 수 있다.

회상 {1}{U}{B}

- 당신만이 추방된 카드를 볼 수 있습니다. 그 카드의 소유자는 당신이 그 플레이어에게 말해 주지 않는 한 그 카드가 추방되어 있는 동안에는 해당 카드의 정체를 알 수 없습니다.
 - 당신은 어떤 카드를 추방했고 어떤 카드를 서고 맨 밑에 넣었는지를 알려 주지 않아도 됩니다. 예를 들어, 당신의 상대가 자신의 서고 맨 위 카드가 무엇인지를 알고 있는 상황에 당신이 통찰력 빨아들이기를 발동한 경우, 당신은 그 카드를 어디에 놓았는지를 말하지 않아도 됩니다.
 - 당신은 그 카드가 대지인 경우에도 그 카드를 플레이할 수 있습니다.
 - 당신은 여전히 통찰력 빨아들이기로 추방된 카드를 플레이하는 데에 있어 모든 일반 타이밍 규칙을 따라야만 합니다.
-

스캡 조련사

{1}{U}

생물 — 인간 마법사

2/1

당신이 조종하는 생물 세 개를 탭한다: 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 탭한다.

- 스캡 조련사의 활성화능력은 그 비용에 탭 기호가 포함되어 있지 않으므로, 당신은 이 비용을 지불하기 위해 당신의 가장 최근 턴이 시작될 때부터 당신의 조종하에 있지 않았던 생물들(스캡 조련사 자신도 포함)도 탭할 수 있습니다.

진흙 괴물

{3}{U}{U}

생물 — 괴수

5/5

진흙 괴물이 전장에 들어오거나 공격할 때마다, 다른 생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그 생물에 점액 카운터 한 개를 올려놓는다. 점액 카운터를 가지고 있는 괴수가 아닌 생물들은 모든 능력을 잃고 기본 공격력 및 방어력이 2/2가 된다.

- 진흙 괴물의 마지막 능력은 점액 카운터가 놓여 있는 모든 괴수가 아닌 생물들에 영향을 주며, 진흙 괴물 자신의 첫 번째 능력으로 점액 카운터가 놓인 생물들에게만 적용되는 것은 아닙니다.
- 점액 카운터가 놓인 괴수가 아닌 생물이 어떤 식으로든 괴수가 되는 경우, 그 생물을 2/2로 만들며 모든 능력을 잃게 하는 효과가 종료됩니다. 그 생물의 기본 공격력 및 방어력은 해당 효과가 적용되기 시작하기 전 상태로 되돌려지지만, 그 생물의 공격력 및/또는 방어력을 수정하는 다른 효과들, 즉 마법진과 카운터 등에 의한 효과들은 여전히 적용됩니다. 잃기 전에 가지고 있던 능력들이 있다면 이 또한 가지게 됩니다.

유령 적수

{1}{U}

생물 — 신령

2/1

섬광

비행

유령 적수가 전장에 들어올 때, 당신은 원하는 횟수만큼 {1}{U}를 지불할 수 있다. 당신이 이 비용을 한 번 이상 지불할 때, 유령 적수에 +1/+1 카운터를 그만큼 올려놓은 후, 최대 그 수만큼 다른 마법물체, 생물 및/또는 부여마법을 목표로 정한다. 그 목표들은 페이즈 아웃한다.

- 당신이 {1}{U} 비용을 한 번 이상 지불하고 난 뒤, 두 번째 능력이 격발하고 당신은 그에 대한 목표들을 선택합니다. 플레이어들은 해당 시점에 새로운 능력에 대응할 수 있습니다. 그 능력이 해결되면서, 유령 적수는 +1/+1 카운터를 받고 목표 지속물들은 페이즈 아웃합니다.

- 페이즈 아웃된 지속물들은 그 지속물들이 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.
- 지속물이 페이즈 아웃하면서, 그 지속물에 부착되어 있던 마법진 및 장비 또한 동시에 페이즈 아웃합니다. 그러한 마법진 및 장비는 그 지속물이 페이즈 인할 때 동시에 페이즈 인하며, 여전히 그 지속물에 부착되어 있는 상태로 페이즈 인합니다.
- 지속물들은 자신의 조종자의 언택단이 진행되는 동안, 그 플레이어가 자신의 지속물들을 언택하기 직전에 페이즈 인합니다. 이런 식으로 페이즈 인하는 생물들은 그 턴에 공격할 수 있고 {T} 비용을 지불할 수 있습니다. 어떤 지속물이 페이즈 아웃할 때 카운터를 가지고 있었다면, 다시 페이즈 인할 때도 그 카운터들을 유지합니다.
- 공격 또는 방어 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.
- "~하는 한"을 가지고 있는 지속효과는 페이즈 아웃된 객체를 무시합니다. 그러한 객체를 무시함으로써 효과의 조건이 충족되지 않는 경우, 지속 기간이 만료됩니다. 예를 들어, 정신을 뜯어먹는 자가 페이즈 아웃하면 정신을 뜯어먹는 자가 가진 지속효과의 지속 기간("당신이 정신을 뜯어먹는 자를 조종하는 한")이 만료됩니다.
- 지속물들이 전장에 들어오면서 선택된 내용들은 해당 지속물들이 페이즈 인할 때 기억됩니다.
- 상대가 당신의 지속물들 중 한 개의 조종권을 얻었고 그 지속물이 페이즈 아웃한 뒤 다시 페이즈 인하기 전에 조종권 변경 효과가 만료된 경우, 해당 지속물은 당신의 상대의 다음 언택단이 시작되면서 당신의 조종하에 페이즈 인합니다. 해당 플레이어가 자신의 다음 언택단이 돌아오기 전에 게임에서 떠나는 경우, 그 생물은 해당 플레이어의 턴이 시작되었을 시점 이후의 언택단에 페이즈 인 합니다.

스트롬커크 피 도둑

{2}{B}

생물 — 흡혈귀 도적

2/2

당신의 종료단 시작에, 상대가 이번 턴에 생명점을 잃었다면, 당신이 조종하는 흡혈귀를 목표로 정한다.
그 흡혈귀에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

- 스트롬커크 피 도둑의 능력은 이 턴에 상대의 생명 총점이 어떻게 변했는지가 아니라 그 플레이어가 이 턴에 생명점을 잃었는지만을 신경씁니다. 예를 들어, 상대가 한 턴에 생명 2 점을 얻고 그 후 생명 1 점을 잃었다면 여전히 생명점을 잃은 것입니다.

타락한 적수

{1}{B}

생물 — 좀비

2/3

치명타

타락한 적수가 전장에 들어올 때, 당신은 원하는 횟수만큼 {2}{B}를 지불할 수 있다. 당신이 이 비용을 한 번 이상 지불할 때, 타락한 적수에 그 수만큼 +1/+1 카운터를 올려놓은 후, 그 수의 두 배만큼 부패를 가진 2/2 흑색 좀비 생물 토큰을 만든다. (부패를 가진 생물은 방어할 수 없다. 그 생물이 공격할 때, 전투종료에 그 생물을 희생한다.)

- 당신이 {2}{B} 비용을 한 번 이상 지불하고 난 뒤, 두 번째 능력이 격발합니다. 플레이어들은 해당 시점에 새로운 능력에 대응할 수 있습니다. 그 능력이 해결되면서, 타락한 적수는 카운터를 받고 토큰들이 만들어집니다.

일몰을 늦추는 자, 테페리

{2}{W}{U}

전설적 플레인즈워커 — 테페리

4

+1: 마법물체를 최대 한 개까지, 생물을 최대 한 개까지, 그리고 대지를 최대 한 개까지 목표로 정한다. 선택된 지속물들 중 당신이 조종하는 지속물들을 언택한다. 선택된 지속물들 중 당신이 조종하지 않는 지속물들을 탭한다. 당신은 생명 2 점을 얻는다.

-2: 당신의 서고 맨 위 카드 세 장을 본다. 그중 한 장을 당신의 손으로 가져가고 나머지 카드들은 당신의 서고 맨 밑에 원하는 순서로 놓는다.

-7: 당신은 "각 상대의 언택단에 당신이 조종하는 모든 지속물을 언택한다." 및 "당신은 각 상대의 뽑기단에 카드 한 장을 뽑는다."를 가진 휘장을 얻는다.

- 첫 번째 능력이 해결되면서 한 개 이상의 목표가 유효하지 않지만 최소 한 개의 목표가 여전히 유효한 경우, 능력은 남아 있는 유효한 목표들에게만 영향을 주며 당신은 생명 2 점을 얻게 됩니다.
 - 당신이 마지막 능력으로 휘장을 만드는 경우, 당신의 지속물들은 당신의 상대의 지속물들이 그 플레이어의 언택단에 언택되는 것과 동시에 언택되게 됩니다. 그 상대가 자신의 뽑기단에 카드 한 장을 뽑은 후 당신이 그 플레이어의 뽑기단에 카드 한 장을 뽑게 됩니다. 그 카드 뽑기들 사이에는 아무 플레이어도 주문을 발동하거나 능력을 활성화할 수 있는 우선권을 받지 않습니다.
-

트레이벤 퇴마술

{1}{W}

순간마법

신령, 소란을 가진 생물, 또는 부여마법을 목표로

정한다. 그 목표를 추방한다.

- 소란을 가진 생물은 문구란에 소란 키워드 능력을 가지고 있는 생물입니다. 특히, 소란 능력을 사용해 발동된 지속물들은 전장에서 소란을 가지게 되는 일이 아주 드물 것입니다. 복사 효과와 관련된 아주 이상한 상황들을 제외하고, 어떤 카드가 전면에 소란을 가지고 있지만 그 카드의 후면이 전장에 있는 경우, 그 지속물은 소란을 가진 것이 아닙니다.

끔찍한 지배자, 토볼라르

{1}{R}{G}

전설적 생물 — 인간 늑대인간

3/3

당신이 조종하는 늑대 또는 늑대인간이

플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 카드 한 장을

뽑는다.

당신의 유지단 시작에, 당신이 늑대 및/또는

늑대인간을 세 개 이상 조종한다면, 밤이 된다. 그 후

당신이 조종하는 인간 늑대인간을 원하는 수만큼

변신시킨다.

낮 종속

////

한밤의 재앙, 토볼라르

전설적 생물 — 늑대인간

4/4

당신이 조종하는 늑대 또는 늑대인간이

플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 카드 한 장을

뽑는다.

{X}{R}{G}: 당신이 조종하는 늑대 또는 늑대인간을

목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +X/+0 을 받고

돌진을 얻는다.

밤 종속

- 토볼라르의 각 면이 가진 첫 번째 능력은 당신이 조종하는 각 늑대 또는 늑대인간이 플레이어에게 입히는 각 전투피해당 한 번 격발합니다. 예를 들어, 당신이 늑대 생물 세 개로 공격했고 그 생물들이 모두 플레이어에게 전투피해를 입힌 경우, 능력은 세 번 격발합니다.
- 당신이 조종하며 늑대이자 늑대인간인 생물이 플레이어에게 전투피해를 입히는 경우, 첫 번째 능력은 한 번만 격발합니다.
- 끔찍한 지배자, 토볼라르의 두 번째 능력은 조금 이상해 보일 수 있는데, 이번 세트에 등장하는 토볼라르 및 다른 인간 늑대인간 생물들은 밤이 되면 어차피 변신하기 때문입니다. 하지만, 토볼라르는 단순히 한 세트 안에 있는 늑대인간 생물들만을 변신시키는 일로 만족하지 않습니다. 이 능력은 당신이 이전에 이니스트라드에 방문했을 때 만난 인간 늑대인간 생물들도 변신시킬 수 있게 해 줍니다.

13 도착증

{1}{U}

생물 — 인간 마법사

1/3

당신의 손은 크기 제한이 없다.

당신의 유지단 시작에, 당신의 손에 카드가 정확히

13 장 있다면, 당신은 게임에서 승리한다.

{3}{U}: 카드 한 장을 뽑는다.

- 13 도착증의 격발능력은 당신의 유지단이 시작되면서 당신의 손에 카드가 정확히 13 장 있는 경우에만 격발하게 됩니다. 당신의 손에 그보다 적은 카드가 있는 경우, 당신은 당신의 유지단 동안에 카드를 더 뽑음으로써 능력이 격발되게 할 수 없습니다.

대지 돌려놓기

{G}

순간마법

무덤들에 있는 카드를 최대 세 장까지 목표로 정한다.

그 카드들의 소유자는 그 카드들을 자신의 서고에

섞어넣는다. 당신은 생명 2 점을 얻는다.

회상 {1}{G} (당신은 이 카드의 회상 비용을 지불해

이 카드를 당신의 무덤에서 발동할 수 있다. 그 후 이

카드를 추방한다.)

- 당신이 무덤들에 있는 카드를 목표로 정하기로 선택했고 대지 돌려놓기가 해결되려는 시점에 그 목표들이 모두 유효하지 않게 되는 경우 (아마도 당신의 상대가 자신의 대지 돌려놓기로 대응함으로써), 주문은 해결되지 않고 당신은 생명점을 얻지 않게 됩니다.
- 당신은 대지 돌려놓기에 대해 아무 목표도 선택하지 않을 수 있습니다. 이런 경우, 어떤 서고도 섞이지 않으며 당신이 단지 생명 2 점을 얻을 뿐입니다.
- 영향을 받은 각 서고는 카드가 여러 장이 섞여 들어간다고 해도 단 한 번만 섞입니다.

부자연스러운 성장

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

부여마법

매 턴 전투 시작에, 당신이 조종하는 각 생물의

공격력 및 방어력을 턴종료까지 두 배로 만든다.

- 어떤 효과가 생물의 공격력을 "두 배"로 하라고 지시하는 경우, 그 생물은 $+X/+0$ 을 받습니다. X 는 해당 효과가 적용되기 시작하는 시점에 그 생물이 가진 공격력입니다. 비슷하게, 방어력이 두 배가 되는 생물은 $+0/+X$ 를 받으며, X 는 해당 효과가 적용되기 시작하는 시점에 그 생물이 가진 방어력입니다.
- 생물의 공격력이 두 배가 되기 전에 0 미만인 상태라면, 그 생물은 대신 $-X/-0$ 을 받습니다. X 는 그 생물의 공격력이 0 보다 얼마나 작은 지입니다. 예를 들어, 어떤 효과가 2/2 생물인 회색곰에게 $-4/-0$ 을 주어 $-2/2$ 생물이 되게 한 경우, 회색곰의 공격력과 방어력을 두 배로 하는 것은 $-2/+2$ 를 주는 것이 되므로, 회색곰은 $-4/4$ 가 됩니다.

- 당신이 부자연스러운 성장을 여러 개 조종하는 경우, 각각이 개별적으로 적용됩니다. 예를 들어, 당신이 부자연스러운 성장을 두 개 조종하는 경우, 2/2 회색곰은 첫 번째 능력이 해결될 때 4/4 생물이 되고 그 후 두 번째 능력이 해결될 때 8/8 생물이 됩니다.

통제가 불가능한 폭도

{1}{W}

생물 — 인간

1/1

당신이 조종하는 다른 생물이 죽을 때마다, 통제가 불가능한 폭도에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

- 불가능한 폭도와 당신이 조종하는 다른 생물이 동시에 죽는 경우(아마도 둘 모두 공격 또는 방어 중이기 때문에) 통제가 불가능한 폭도의 격발능력이 해결되는 시점에는 통제가 불가능한 폭도가 전장에 없습니다. 통제가 불가능한 폭도에 올려져야 했을 +1/+1 카운터로는 통제가 불가능한 폭도를 구할 수 없습니다.

영계의 대마도사, 바드릭

{1}{U}{R}

전설적 생물 — 인간 마법사

1/2

낮도 밤도 아니라면, 영계의 대마도사, 바드릭이 전장에 들어오면서 낮이 된다.

당신이 발동하는 순간마법 주문 및 집중마법 주문은 발동하는 데 {X}가 덜 든다. X는 바드릭의 공격력이다.

낮이 밤이 되거나 밤이 낮이 될 때마다, 바드릭에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

- 주문을 발동하기 위한 모든 비용은 마나 능력을 활성화하여 그 비용들을 모두 지불하기 전에 확정됩니다. 비용이 확정된 뒤에 당신이 마나 능력을 활성화하거나 비용을 지불하는 동안 바드릭의 공격력이 변경되거나 전장을 떠나는 경우, 비용 감소 효과는 영향을 받지 않으며 주문을 발동하기 위한 총비용은 변경되지 않습니다.

사교계 명사 흡혈귀

{B}{R}

생물 — 흡혈귀 귀족

2/2

호전적 (이 생물은 두 개 이상의 생물에만 방어될 수 있다.)

사교계 명사 흡혈귀가 전장에 들어올 때, 이 턴에 생명점을 잃은 상대가 있다면, 당신이 조종하는 다른 각 흡혈귀에 +1/+1 카운터를 한 개씩 올려놓는다.

이 턴에 생명점을 잃은 상대가 있는 한, 당신이 조종하는 다른 각 흡혈귀는 +1/+1 카운터 한 개를 추가로 가지고 전장에 들어온다.

- 사교계 명사 흡혈귀의 마지막 두 능력은 이 턴에 상대의 생명 총점이 어떻게 변했는지가 아니라 그 플레이어가 이 턴에 생명점을 잃었는지만을 신경씁니다. 예를 들어, 상대가 한 턴에 생명 2 점을 얻고 그 후 생명 1 점을 잃었다면 여전히 생명점을 잃은 것입니다.

복수심에 불타는 교살범

{1}{B}

생물 — 인간 도적

2/1

복수심에 불타는 교살범은 방어할 수 없다.

복수심에 불타는 교살범이 죽을 때, 상대가 조종하는

생물 또는 플레인즈워커를 목표로 정한다. 복수심에

불타는 교살범을 변신한 채로 그 목표에 부착된

상태로 당신의 조종하에 전장으로 되돌린다.

////

목을 조르는 움켜잡

부여마법 — 마법진

상대가 조종하는 생물 또는 플레인즈워커에게 부여

당신의 유지단 시작에, 부여된 지속물의 조종자는

대지가 아닌 지속물 한 개를 희생하고, 그 후 그

플레이어는 생명 1 점을 잃는다.

- 복수심에 불타는 교살범을 추방했다가 변신된 상태로 전장으로 되돌리는 대신 전장에서 변신시키는 경우, 목을 조르는 움켜잡은 어떠한 객체에게도 부착되지 않은 상태가 되어 무덤에 놓입니다. 이 행동은 생물이 전장을 떠날 때마다 격발되는 능력을 격발시키지 않습니다.
- 목을 조르는 움켜잡의 효과에 대한 타이밍을 명확히 하기 위해 목을 조르는 움켜잡에 작은 업데이트가 추가되었습니다. 업데이트된 문구는 위에 표시된 것과 같습니다.

불다렌 매복꾼

{2}{R}

생물 — 흡혈귀 궁수

2/2

불다렌 매복꾼이 전장에 들어올 때, 이 턴에 생명점을

잃은 상대가 있다면, 생물 또는 플레인즈워커를 최대

한 개까지 목표로 정한다. 불다렌 매복꾼은 그

목표에게 피해 X 점을 입힌다. X는 당신이 조종하는

흡혈귀의 수이다.

- 불다렌 매복꾼의 능력은 이 턴에 상대의 생명 총점이 어떻게 변했는지가 아니라 그 플레이어가 이 턴에 생명점을 잃었는지만을 신경씁니다. 예를 들어, 상대가 한 턴에 생명 2 점을 얻고 그 후 생명 1 점을 잃었다면 여전히 생명점을 잃은 것입니다.
 - 불다렌 매복꾼의 능력은 그 능력이 해결되는 시점에 당신이 조종하는 흡혈귀들의 수를 셉니다. 이에 대응해 발생한 일로 인해 능력이 해결되는 시점에 당신이 흡혈귀를 전혀 조종하지 않는 경우, 불다렌 매복꾼은 목표 생물 또는 플레인즈워커에게 아무런 피해도 입히지 않게 됩니다.
-

학살을 위한 깨어남

{3}{B}{R}

집중마법

당신의 무덤에 있는 생물 카드를 최대 두 장까지 목표로 정한다. 상대가 그중 한 장을 선택한다. 그 카드를 당신의 손으로 되돌린다. 다른 카드는 당신의 조종하에 전장으로 되돌린다. 그 카드는 신속을 얻는다. 다음 종료단 시작에 그 생물을 추방한다. 회상 {4}{B}{R} (당신은 이 카드의 회상 비용을 지불해 이 카드를 당신의 무덤에서 발동할 수 있다. 그 후 이 카드를 추방한다.)

- 학살을 위한 깨어남이 해결되려는 시점에 목표 중 한 개만이 유효한 목표인 경우 (또는 당신이 목표를 한 개만 선택한 경우), 그 카드는 당신의 상대가 당신의 손에 넣게 선택해야만 하는 카드가 됩니다. 그 플레이어는 당신이 그 카드를 전장에 되돌리게 하도록 선택할 수 없습니다.
-

버드나무 심령

{G}

생물 — 인목 심령

1/1

돌진

카드 한 장 이상이 당신의 무덤을 떠날 때마다, 버드나무 심령에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다. 버드나무 심령이 죽을 때, 당신은 버드나무 심령의 공격력만큼 생명점을 얻는다.

- 버드나무 심령이 마지막으로 전장에 존재했던 시점의 방어력을 이용해 버드나무 심령의 마지막 능력이 해결되면서 얼마나 많은 생명점을 얻을 지를 결정하십시오.
-

커맨더 카드별 설명

수확 기념하기

{3}{G}

집중마법

당신의 서고에서 기본 대지 카드를 최대 X 장까지 찾는다. X는 당신이 조종하는 생물들이 가진 서로 다른 공격력의 수다. 그 카드들을 탭된 채로 전장에 놓은 후, 서고를 쉬는다.

- 수확 기념하기는 자신이 해결되는 시점에 당신이 조종하는 모든 생물을 확인해 얼마나 많은 기본 대지를 찾을 수 있을지를 결정합니다. 예를 들어, 당신이 해당 시점에 1/1 생물 및 2/1 생물을 조종하는 경우, 당신이 조종하는 생물들 중에는 서로 다른 공격력이 두 개 있는 것입니다.
-

천상의 판결

{4}{W}{W}

집중마법

전장에 있는 서로 다른 각 공격력마다, 그 공격력을 가진 생물을 한 개씩 선택한다. 이런 식으로 선택되지 않은 각 생물을 파괴한다.

- 어떤 생물도 천상의 판결의 목표가 되지 않으므로, 모든 선택은 주문이 해결되면서 이루어집니다. 특히, 생물들이 선택되는 시점과 다른 생물들이 파괴되는 시점 사이에는 아무 플레이어도 대응을 하거나 행동을 취할 수 없습니다.
- 선택되지 않은 모든 생물들은 동시에 파괴됩니다. 그 생물들은 격발능력의 격발 여부 확인을 목적으로 서로가 전장을 떠나는 것을 확인합니다.
- 동일한 공격력을 가진 생물이 전장에 여러 개 있는 경우, 당신은 그중 아무 생물이나 선택해도 되며, 이는 그 생물들 중 하나가 파괴되지 않는다고 해도 마찬가지입니다. 예를 들어, 당신이 공격력이 2이며 무적을 가진 생물과 공격력이 2이며 아무 능력이 없는 생물을 조종하는 경우, 당신은 첫 번째 생물이 천상의 판결로 파괴되지 않는다고 해도 두 번째 생물을 선택할 수 있습니다.

식칼 스칼

{3}{U}

생물 — 좀비 괴수

2/4

{3}, {T}, 다른 좀비 한 개를 희생한다: 희생된 생물의 복사본인 토큰 두 개를 만든다.

- 당신은 능력을 활성화하기 위해 좀비 토큰을 희생하겠다고 선택할 수 있습니다. 당신은 정상적으로 해당 토큰의 복사본인 토큰 두 개를 만들게 됩니다.
- 희생된 좀비가 스스로 지속물을 복사하고 있었다면, 토큰들은 해당 복사 효과에 의해 수정되어 그 좀비가 복사하고 있던 것의 복사본이 됩니다. 토큰들은 희생된 생물에 적용되고 있던 다른 효과들은 복사하지 않으며, 여기에는 그 생물이 전장에 있는 동안 그 생물의 유형, 색, 공격력 또는 방어력을 변경하던 효과들이 포함됩니다.

달라붙는 거미줄의 저주

{2}{G}

부여마법 — 마법진 저주

플레이어에게 부여

부여된 플레이어가 조종하는 토큰이 아닌 생물이

죽을 때마다, 그 생물을 추방하고 당신은 대공을 가진

1/2 녹색 거미 생물 토큰 한 개를 만든다.

- 달라붙는 거미줄의 저주의 조종자가 거미 토큰을 받습니다. 이는 부여된 플레이어와 동일한 플레이어가 아닐 수 있습니다.
- 카드를 추방하는 것은 거미 토큰을 받기 위한 필수조건이 아닙니다. 그저 그렇게 할 수 있다면 하는 것입니다. 능력이 해결되려는 시점에 그 카드가 소유자의 무덤에 없는 경우, 당신은 거미 토큰을 만들 뿐입니다.

순응의 저주

{4}{W}

부여마법 — 마법진 저주

플레이어에게 부여

부여된 플레이어가 조종하는 전설적이 아닌

생물들은 기본 공격력 및 방어력이 3/3 이고 모든

생물 유형을 잃는다.

- 폭풍성장의 효과와 같이 생물의 공격력과 방어력을 수정하는 효과는 적용이 시작된 시점과 상관없이 그 생물에게 계속해서 적용됩니다. 이는 공격력 및/또는 방어력을 변경하는 카운터들에 대해서도 마찬가지입니다.
- 체인질링 능력을 가진 생물들은 체인질링을 잃지는 않지만, 여전히 모든 생물 유형을 잃게 됩니다.

쉬지 못하는 망자의 저주

{2}{B}

부여마법 — 마법진 저주

플레이어에게 부여

부여된 플레이어의 조종하에 대지가 전장에 들어올

때마다, 당신은 부패를 가진 2/2 흑색 좀비 생물 토큰

한 개를 만든다. *(그 생물은 방어할 수 없다. 그*

생물이 공격할 때, 전투종료에 그 생물을 희생한다.)

- 쉬지 못하는 망자의 저주의 조종자가 좀비 토큰을 받습니다. 이는 부여된 플레이어와 동일한 플레이어가 아닐 수 있습니다.

해방의 저주

{6}{U}

부여마법 — 마법진 저주

플레이어에게 부여

부여된 플레이어의 유지단 시작에, 그 플레이어는

생물 카드가 공개될 때까지 자신의 서고 맨 위 카드를

공개한다. 그 카드를 당신의 조종하에 전장에 놓는다.

그 플레이어는 공개된 나머지 카드들을 자신의

무덤에 넣는다.

- 해방의 저주의 조종자가 생물 카드를 자신의 조종하에 전장에 놓습니다. 이는 부여된 플레이어와 동일한 플레이어가 아닐 수 있습니다.
-

꿈에 잠기다

{X}{2}{U}

순간마법

하나를 선택한다. 당신이 이 주문을 발동하면서 커맨더를 조종하고 있다면, 두 개 모두를 선택할 수 있다.

• 플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 카드

X 장을 뽑는다.

• 플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 X의 두 배만큼 카드를 민다.

- "커맨더를 조종"하는 것은 누군가의 커맨더인 지속물이 전장에 있으며 그 지속물을 당신이 조종한다는 것을 의미합니다. 그 지속물은 당신의 것일 수도, 아니면 다른 플레이어의 것일 수도 있습니다. 스택에 있는 커맨더 주문을 조종하고 있는 경우에는 두 모드를 모두 선택할 수 없습니다.
- 당신은 양쪽 모드에 대해 같은 플레이어를 목표로 정할 수도, 서로 다른 플레이어들을 목표로 정할 수도 있습니다. 효과는 카드에 나열된 순서대로 발생합니다.

네팔리아 탐정, 엘로이즈

{3}{U}{B}

전설적 생물 — 인간 도적

4/4

당신이 조종하는 다른 생물이 죽을 때마다, 조사한다.

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

당신이 토큰을 희생할 때마다, 감시 1 을 한다.

(*당신의 서고 맨 위 카드 한 장을 본다. 당신은 그 카드를 당신의 무덤에 넣을 수 있다.*)

- 당신이 단서 토큰을 희생하는 경우, 엘로이즈의 마지막 능력이 그에 대응해 격발하게 됩니다. 당신은 카드를 뽑기 전에 감시하게 됩니다.
 - 엘로이즈의 마지막 능력은 당신이 단서 토큰을 희생할 때뿐만이 아니라 어떤 이유로든 아무 토큰을 희생할 때마다 격발합니다.
 - 당신이 엘로이즈의 복사본인 토큰을 만들었고 둘 모두가 전설적이라면, 당신은 토큰 또는 원본 엘로이즈 중 어느 쪽을 유지하고 어느 쪽을 무덤에 넣을지를 선택하게 됩니다. 이것은 그 생물을 희생하는 것과는 다릅니다. 엘로이즈 토큰을 무덤에 넣는 것은 토큰이 아닌 엘로이즈의 마지막 능력을 격발시키지 않습니다.
-

실험실 비우기

{X}{U}{U}

집중마법

좀비 X 개를 희생한 후, 이런 식으로 희생된 좀비의 수만큼 좀비 생물 카드가 공개될 때까지 당신의 서고 맨 위 카드를 공개한다. 그 카드들을 전장에 놓고 나머지 카드들은 당신의 서고 맨 밑에 무작위로 놓는다.

- 좀비들은 동시에 전장에 들어오게 됩니다. 그 좀비들은 격발능력의 격발 여부 확인을 목적으로 서로가 전장에 들어오는 것을 확인합니다.

악귀들의 밤놀이

{3}{B}{B}

집중마법

각 플레이어마다, 그 플레이어의 무덤에 있는 생물 카드 한 장을 선택한다. 그 카드들을 당신의 조종하에 전장에 놓는다. 그 생물들은 자신의 원래 색과 유형에 더불어 흑색 좀비가 되고 부패를 얻는다. *(부패를 가진 생물은 방어할 수 없다. 그 생물이 공격할 때, 전투종료에 그 생물을 희생한다.)*

- 생물들은 동시에 전장에 들어오게 됩니다. 그 생물들은 격발능력의 격발 여부 확인을 목적으로 서로가 전장에 들어오는 것을 확인합니다.
- 이런 식으로 전장에 놓이는 생물 카드 중 다른 효과에 의해 생물이 아닌 지속물이 되는 카드가 있는 경우, 그 지속물은 좀비가 되지는 않지만, 부패는 얻게 됩니다.

무덤거북, 고렉스

{6}{B}{B}

전설적 생물 — 좀비 거북이

4/4

이 주문을 발동하기 위한 추가비용으로, 당신은 당신의 무덤에서 원하는 만큼 생물 카드를 추방할 수 있다. 이 주문은 이렇게 추방된 카드 한 장당 발동하는 데 {2} 가 덜 든다.

치명타

무덤거북, 고렉스가 공격하거나 죽을 때마다, 고렉스에 의해 추방된 카드들 중 한 장을 무작위로 선택해 그 카드를 소유자의 손에 넣는다.

- 고렉스의 첫 번째 능력은 자신의 비용을 {B}{B}보다 낮게 감소시킬 수 없습니다. 당신은 더 이상 고렉스의 비용을 감소할 수 없더라도 당신의 무덤에서 생물 카드를 원하는 만큼 추방할 수 있습니다.
- 고렉스를 발동하기 위한 추가비용이 있다면 이를 모두 포함한 뒤에 고렉스의 비용 감소를 적용하십시오. 예를 들어, 고렉스가 당신의 커맨더이고 "커맨더 세금"인 추가비용이 {6}만큼 적용된다면, 당신은 생물 네 개를 희생하고 고렉스를 {4}{B}{B}로 발동할 수 있습니다.

왜가리검 정예병
{2}{G}
생물 — 인간 전사

1/1

경계

다른 인간이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다,
왜가리검 정예병에 +1/+1 카운터 한 개를
올려놓는다.

{T}: 한 가지 색의 마나 X 개를 추가한다. X는
왜가리검 정예병의 공격력이다.

- 왜가리검 정예병의 마지막 능력은 마나 능력입니다. 스택에 쌓이지 않으므로 이에 대응할 수 없습니다. 능력이 해결되려는 시점에 왜가리검 정예병의 공격력이 0 이하인 경우, 아무 마나도 추가되지 않습니다.

군단날개 스카프
{4}{U}
생물 — 좀비 괴수

3/3

비행

당신이 조종하는 다른 좀비들은 비행을 가진다.
당신이 조종하는 좀비 한 개 이상이 당신의 상대 한
명 이상에게 전투피해를 입힐 때마다, 당신은 이런
식으로 피해를 입은 상대의 수만큼 카드를 뽑을 수
있다. 그렇게 한다면, 그만큼 카드를 버린다.

- 당신이 버리는 카드의 수는 당신의 좀비에 의해 전투피해를 입은 상대의 수와 같으며, 이는 다른 효과가 당신이 뽑는 카드의 수를 변경한 경우에도 마찬가지입니다.
- 당신의 좀비들 중 일부가 선제공격을 가지고 있고 다른 좀비들은 그렇지 않거나, 또는 당신이 이단공격을 가진 좀비를 조종하는 경우, 능력은 두 번 격발하게 되며, 첫 번째로 격발했을 때에는 선제공격 전투피해단에 피해를 입은 상대의 수를 세고, 두 번째로 격발했을 때에는 2차 전투피해단에 피해를 입은 상대의 수를 셉니다.

수확 사제, 쿠르비스
{X}{G}{G}
전설적 생물 — 인목

0/0

수확 사제, 쿠르비스는 쿠르비스를 발동하는 데
지불한 마나의 수와 동일한 수의 +1/+1 카운터를
가지고 전장에 들어온다.

쿠르비스에서 +1/+1 카운터 한 개를 제거한다: +1/+1
카운터가 올려진 다른 생물 한 개를 목표로 정한다.
이 턴에 그 생물에게 입혀질 모든 피해를 방지한다.

- 쿠르비스는 자신을 발동하기 위해 지불한 총 마나의 수와 동일한 수의 +1/+1 카운터를 가지고 전장에 들어오며, 이 숫자는 보통 X와는 다릅니다. 당신이 쿠르비스를 {G}{G}로 발동하는 경우, 쿠르비스는 +1/+1 카운터 두 개를 가지고 전장에 들어옵니다.
- 당신이 쿠르비스가 스택에 있는 동안 쿠르비스를 복사하는 경우 (아마도 복수 전공의 효과 같은 것을 사용해서), 복사본은 발동된 것이 아니므로 그 주문을 발동하기 위해 지불된 마나도 없습니다. 그 쿠르비스는 +1/+1 카운터를 하나도 가지지 않고 전장에 들어옵니다.
- 비슷하게, 당신이 쿠르비스의 복사본인 토큰을 만드는 경우, 또는 카드가 발동되지 않은 상태로 쿠르비스의 복사본이 되어 전장에 들어오는 경우, 그 쿠르비스는 +1/+1 카운터를 하나도 가지지 않고 전장에 들어옵니다.
- 해결되는 주문이 쿠르비스의 복사본으로써 전장에 들어오는 경우, 그 쿠르비스는 주문을 발동하는 데에 지불한 마나의 수와 동일한 수의 +1/+1 카운터를 가지고 전장에 들어오게 됩니다. 예를 들어, 당신이 {3}{U}를 지불해 복제인간을 발동하고 복제인간이 전장에 들어오면서 쿠르비스를 복사하게 하는 경우, 복제인간을 발동하는 데 마나 네 개가 지불되었으므로 그 쿠르비스는 +1/+1 카운터 네 개를 가지고 전장에 들어옵니다.
- 일단 활성화능력이 해결되고 나면, 그 생물이 나중에 자신이 가진 +1/+1 카운터를 모두 잃게 된다고 해도 여전히 피해가 방지됩니다.

시가르다의 사절, 카일러

{3}{G}{W}

전설적 생물 — 인간 성직자

2/2

다른 인간이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다,

시가르다의 사절, 카일러에 +1/+1 카운터 한 개를

올려놓는다.

당신이 조종하는 다른 인간들은 카일러에 놓여있는

각 카운터마다 +1/+1 을 받는다.

- 카일러가 당신이 조종하는 다른 인간들과 동시에 전장에 들어오는 경우, 카일러의 첫 번째 능력은 그런 각 인간마다 따로 격발됩니다.
- 카일러의 두 번째 능력은 +1/+1 카운터뿐 아니라 모든 카운터를 계산에 포함합니다.

깨활한 고문가, 린디

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

전설적 생물 — 인간 흑마법사

2/4

치명타

저주가 전장에서 당신의 무덤에 놓일 때마다, 다음

종료단 시작에 그 저주를 당신에게 부착된 채로

전장으로 되돌린다.

당신의 유지단 시작에, 당신은 당신에게 부착된 저주

하나를 당신의 상대 중 한 명에게 부착할 수 있다.

그렇게 한다면, 카드 두 장을 뽑는다.

- 런디의 마지막 능력은 목표를 정하지 않으므로, 당신은 이를 사용해 방호를 가진 플레이어에게 저주를 부착할 수 있습니다.
- 다인전 게임에서, 당신의 저주들 중 한 개가 부여되어 있는 플레이어가 게임을 떠나는 경우 (아마도 런디에게 너무 많은 고통을 받아서), 그 저주는 당신의 무덤에 놓이며 이는 런디의 첫 번째 격발능력이 격발되게 합니다.

이탄지 해방자

{5}{W}

생물 — 인간 기사

4/4

이탄지 해방자가 죽을 때, 공격력 총합이 X 이하가 되도록 당신의 무덤에 있는 다른 생물 카드들을 원하는 수만큼 목표로 정한다. 그 카드들을 전장으로 되돌린다. X는 이탄지 해방자의 공격력이다. 이탄지 해방자를 추방한다.

- 이탄지 해방자의 능력은 무덤에 있는 이탄지 해방자의 공격력이 아니라 이탄지 해방자가 전장에 마지막으로 있던 때의 공격력을 사용합니다.
- 이탄지 해방자가 자신의 격발능력에 대응해 소유자의 무덤에서 추방된 경우, 생물 카드는 여전히 전장으로 되돌려지게 됩니다.

배회하는 심령잡이

{3}{B}

생물 — 인간 도적

2/4

당신이 다른 생물을 희생할 때마다, 그 카드를 추방한다. 그 생물이 토큰이었다면, 배회하는 심령잡이에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다. 배회하는 심령잡이가 전장을 떠날 때, 배회하는 심령잡이로 추방된 각 카드를 당신의 조종하에 전장으로 되돌린다.

- 당신이 조종하지만 소유하지는 않은 토큰이 아닌 생물을 희생하는 경우, 배회하는 심령잡이는 여전히 당신이 그 카드를 소유자의 무덤에서 추방하게 해 줍니다. 배회하는 심령잡이의 마지막 능력이 해결될 때 추방된 카드들은 당신의 조종하에 전장으로 되돌려집니다.
- 당신이 조종하지만 소유하지는 않은 생물 토큰을 희생하는 경우, 당신은 여전히 배회하는 심령잡이에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓게 됩니다.

계걸스러운 썩은배불뚝이

{4}{B}

생물 — 좀비 괴수

4/5

계걸스러운 썩은배불뚝이가 전장에 들어올 때,

당신은 좀비를 최대 세 개까지 희생할 수 있다.

당신이 이런 식으로 좀비를 한 개 이상 희생했다면,

각 상대는 그만큼 생물을 희생한다.

- 당신이 좀비를 한 개 이상 희생하고 난 후, 두 번째 능력이 격발합니다. 플레이어들은 생물을 희생해야 하는 시점이 되기 전에 이에 대응할 수 있습니다.
- 재귀격발능력이 해결되면서, 턴 순서로 다음 차례인 첫 상대(또는, 상대방의 턴인 경우 턴을 가진 상대)부터 자신이 희생하려는 생물을 선택합니다. 그 후 각 상대가 턴 순서대로 돌아가며 똑같이 수행합니다. 마지막으로 선택된 생물들이 모두 동시에 희생됩니다.

파괴적인 침입

{3}{G}

순간마법

마법물체 또는 부여마법을 목표로 정한다. 그 목표를

추방한다. 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그

생물에 +1/+1 카운터 X 개를 올려놓는다. X 는 이런

식으로 추방된 지속물의 마나 값이다.

- 지속물이 전장에 마지막으로 존재했던 시점의 특성을 확인하여 X 의 값을 결정하십시오.

시가르다의 선봉대

{4}{W}

생물 — 천사

3/3

섬광

비행

시가르다의 선봉대가 전장에 들어오거나 공격할

때마다, 서로 다른 공격력을 가진 생물들을 원하는

수만큼 선택한다. 그 생물들은 턴종료까지

이단공격을 얻는다.

- 생물들을 조합했을 때 해당 조합에 속한 모든 생물들의 공격력이 서로 다른 값을 가져야 공격력이 서로 다른 것입니다. 예를 들어, 1/1 생물, 2/1 생물, 그리고 3/1 생물은 모두 서로 다른 공격력을 가지고 있습니다.
 - 아무 생물도 시가르다의 선봉대가 가진 능력의 목표로 정해지지 않습니다. 생물의 조합은 능력이 해결되는 시점에 선택됩니다. 단일 생물을 선택하는 것도 유효한 조합으로 인정됩니다. 그렇게 한다면, 그 생물이 턴종료까지 이단공격을 얻게 됩니다.
-

시가르다의 광신도

{4}{G}

생물 — 인간 성직자

3/3

당신의 턴 전투 시작에, 서로 다른 공격력을 가진 생물들을 원하는 수만큼 선택한다. 그 생물들 각각은 턴종료까지 +X/+X를 받고 경계를 얻는다. X는 시가르다의 광신도의 공격력이다.

- 생물들을 조합했을 때 해당 조합에 속한 모든 생물들의 공격력이 서로 다른 값을 가져야 공격력이 서로 다른 것입니다. 예를 들어, 1/1 생물, 2/1 생물, 그리고 3/1 생물은 모두 서로 다른 공격력을 가지고 있습니다.
- 아무 생물도 시가르다의 광신도가 가진 능력의 목표로 정해지지 않습니다. 생물의 조합은 능력이 해결되는 시점에 선택됩니다. 단일 생물을 선택하는 것도 유효한 조합으로 인정됩니다. 그렇게 한다면, 그 생물이 턴종료까지 +X/+X를 받고 경계를 얻게 됩니다.

무덤 폭군

{3}{B}

생물 — 좀비 귀족

3/3

당신이 조종하는 다른 좀비들은 +1/+1을 받는다.
{2}{B}, {T}, 생물 한 개를 희생한다: 당신의 무덤에 있는 좀비 생물 카드 한 장을 무작위로 선택해 전장으로 되돌린다. 당신의 턴 동안 당신의 무덤에 좀비 생물 카드가 최소한 세 장 이상 있는 경우에만 활성화할 수 있다.

- 무덤 폭군이 가진 능력의 활성화를 시작하기 전에 당신의 무덤에 좀비 생물 카드가 최소한 세 장 이상 있어야 합니다. 두 장 있을 때 활성화를 시작해서 좀비를 희생하는 것으로 그 카드가 세 번째가 되게 할 수 없습니다.
- 당신이 비용을 지불하기 위해 희생한 카드가 좀비 카드인 경우, 그 카드 또한 선택될 수 있는 카드들 중 하나에 포함되게 됩니다.

지배의 예지

{2}{G}

집중마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓은 후, 그 생물에 놓여있는 +1/+1 카운터의 수를 두 배로 한다.

회상 {8}{G}{G}. 이 주문은 이런 식으로 발동하는 데 {X}가 덜 든다. X는 전장에 있거나 커맨드 영역에 있는 당신이 소유한 커맨더들의 마나 값 중 가장 높은 마나 값이다. (당신은 이 카드의 회상 비용을 지불해 이 카드를 당신의 무덤에서 발동할 수 있다. 그 후 이 카드를 추방한다.)

- 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 지배의 예지가 가진 회상 능력을 사용해 지배의 예지를 발동하는 시점에 당신의 커맨더가 다른 플레이어의 조종하에 있는 경우, 그 커맨더의 마나 값을 사용해 X의 값을 정할 수 있습니다.
- 회상을 사용해 지배의 예지를 발동하는 경우에 적용되는 비용 감소 효과는 그 주문을 발동하기 위한 일반 마나 부분에만 적용되지만, 주문을 발동하기 위한 다른 추가비용이 있다면 해당 비용에 대해서도 적용될 수 있습니다. 주문을 발동하기 위해 요구되는 유색 마나를 줄여 주지는 못합니다.

공포의 예지

{2}{B}

집중마법

상대를 목표로 정한다. 그 플레이어는 자신의 무덤에서 자신이 선택한 생물 카드 한 장을 당신의 조종하에 전장에 놓는다.

회상 {8}{B}{B}. 이 주문은 이런 식으로 발동하는 데 {X}가 덜 든다. X는 전장에 있거나 커맨드 영역에 있는 당신이 소유한 커맨더들의 마나 값 중 가장 높은 마나 값이다. (당신은 이 카드의 회상 비용을 지불해 이 카드를 당신의 무덤에서 발동할 수 있다. 그 후 이 카드를 추방한다.)

- 당신이 다른 플레이어가 소유하지만 당신의 조종하에 전장에 들어온 지속물들을 조종하는 동안 게임을 떠나는 경우, 그 지속물들은 추방됩니다. 다른 플레이어들이 게임을 떠나는 경우, 그 플레이어들은 자신의 카드를 가져갑니다. (이와는 반대로, 당신이 다른 플레이어가 소유하는 지속물의 조종권을 얻어 그 지속물을 조종하는 동안 게임을 떠나는 경우, 조종권 변경 효과가 종료되며 지속물은 이전 조종자에게 되돌아갑니다.)
- 당신이 공포의 예지가 가진 회상 능력을 사용해 공포의 예지를 발동하는 시점에 당신의 커맨더가 다른 플레이어의 조종하에 있는 경우, 그 커맨더의 마나 값을 사용해 X의 값을 정할 수 있습니다.
- 회상을 사용해 공포의 예지를 발동하는 경우에 적용되는 비용 감소 효과는 그 주문을 발동하기 위한 일반 마나 부분에만 적용되지만, 주문을 발동하기 위한 다른 추가비용이 있다면 해당 비용에 대해서도 적용될 수 있습니다. 주문을 발동하기 위해 요구되는 유색 마나를 줄여 주지는 못합니다.

애도의 벽

{1}{W}

생물 — 벽

0/4

수비태세

애도의 벽이 전장에 들어올 때, 당신의 각 상대마다 당신의 서고 맨 위 카드들 뒷면 상태로 추방한다.

집회 — 당신의 종료단 시작에, 당신이 서로 다른 공격력을 가진 생물을 세 개 이상 조종한다면, 애도의 벽으로 추방된 카드 한 장을 소유자의 손에 넣는다.

- 애도의 벽으로 추방된 카드들은 확인할 수 없습니다. 추방된 카드가 여러 장인 경우, 당신은 그 카드들을 확인하지 않은 채로 어떤 카드를 소유자의 손으로 되돌릴 지를 무작위로 선택합니다. 이는 당신이 그 카드들을 추방하기 전에 서고 맨 위에 있던 카드의 일부 또는 전부를 알고 있었다고 하더라도 마찬가지입니다.

매직: 더 개더링, 매직, 이니스트라드, 엘드레인의 왕좌, 테로스 및 이코리아는 미국 및 기타 국가에서 Wizards of the Coast LLC의 등록상표입니다. ©2021 Wizards.