

이니스트라드: 핏빛 서약출시 노트

작성: Jess Dunks

마지막 수정일: 2021년 10월 21일 목요일

출시 사항에는 새로운 *매직: 더 개더링*® 세트 출시를 비롯하여 세트 카드와 관련된 규칙과 설명이 포함되어 있습니다. 본 문서의 목적은 새로운 카드를 사용하면서 새로운 기능과 상호작용으로 인해 발생하는 일반적인 오해와 혼동을 해소하여 더 큰 재미를 느끼게 돕는 것입니다. 앞으로 새로운 세트가 출시되면 *매직*™ 규칙이 업데이트되어 이 정보 중 일부가 유효하지 않게 될 수도 있습니다. 가장 최신 규칙을 확인하려면 [Magic.Wizards.com/Rules](https://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 VOW인 *이니스트라드: 핏빛 서약* 카드들은 스탠다드, 모던 및 파이어니어 형식에서 사용 가능하며, 커맨더 및 기타 형식에서도 사용할 수 있습니다. 출시 시점부터, 스탠다드 형식에서 사용이 허용되는 카드 세트들은 다음과 같습니다: *젠디카르 라이징*, *칼드하임*, *스트릭스헤이븐: 마법 학교*, *포가튼 렐름에서 펼쳐지는 모험*, *이니스트라드: 한밤의 사냥* 및 *이니스트라드: 핏빛 서약*.

세트 코드가 VOW이며 번호가 329~345와 403인 *이니스트라드: 핏빛 서약* 드라큘라 카드들은 제목 바에 자신의 이름이 아닌 다른 이름이 표기되어 있지만, 그 아래에 있는 2차 제목 바에 일반 카드의 이름이 표기되어 있습니다. 게임플레이 상의 목적을 위해, 이 카드들은 2차 제목 바에 명기되어 있는 카드 이름만을 가진 것으로 간주합니다.

세트 코드가 VOC이며 번호가 1~38(대체 버전은 39~76)인 *이니스트라드: 핏빛 서약* 커맨더 카드들은 커맨더, 빈티지 및 레거시 형식에서 사용 가능합니다. 세트 코드가 VOC이며 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 변형 규칙에 대해 자세한 정보는 [Magic.Wizards.com/Commander](https://magic.wizards.com/commander)에서 확인하십시오.

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

새로운 키워드 능력: 쪼개기

쪼개기는 몇몇 순간마법 및 집중마법 카드들에서 등장하는 새로운 키워드 능력입니다. 당신은 쪼개기 비용을 지불해서 주문의 단어들 일부를 제거하여, 주문을 더 강력하게 만들 수 있습니다.

연금술사의 회수
{U}
순간마법
쪼개기 {1}{U} (당신은 쪼개기 비용을 지불하여 이
주문을 발동할 수 있다. 그렇게 한다면, 대괄호 안의
단어들을 제거한다.)
[당신이 조종하는] 대지가 아닌 지속물을 목표로
정한다. 그 지속물을 소유자의 손으로 되돌린다.

쪼개기에 대한 일반적인 노트:

- 당신이 쪼개기 비용을 지불해 주문을 발동한 경우, 해당 주문이 스택에 있는 동안에는 대괄호 안에 있는 문자를 전혀 가지고 있지 않습니다.
- 쪼개기 비용은 그 주문의 마나 비용 대신 지불되는 대체비용입니다. 쪼개기 비용을 지불해 주문을 발동해도 그 주문의 마나 값이 변경되지는 않습니다.
- 당신은 어떤 주문의 쪼개기 비용과 다른 대체비용을 동시에 지불해 그 주문을 발동할 수 없습니다. 예를 들어, 어떤 효과가 당신의 무덤에 있는 연금술사의 회수에 회상 비용으로 {U}를 제공하는 경우, 쪼개기 비용을 지불해서 그 주문을 당신의 무덤에서 발동할 수는 없습니다.
- 어떤 효과가 당신이 "주문의 마나 비용을 지불하지 않고 발동"할 수 있게 해 주는 경우, 당신은 그 주문을 쪼개기 비용으로 발동할 수 없습니다.

새로운 키워드 능력: 훈련

이니스트라드에서 살고 있는 사람들은 자신들의 세계에 존재하는 괴수들과 맞서 싸우는 상황을 끊임없이 대비합니다. 대다수에게, 이는 전투에서 더 잘 싸우기 위해 자신을 단련하는 일을 의미합니다. 훈련은 생물이 자신보다 더 공격력이 높은 생물과 함께 싸울 때 자신을 더 강하게 만들어 주는 새로운 키워드 능력입니다.

견습 명사수
{2}{G}
생물 — 인간 궁수
1/4
대공
훈련 (이 생물이 더 높은 공격력을 가진 다른 생물과
함께 공격할 때마다, 이 생물에 +1/+1 카운터 한 개를
올려놓는다.)

훈련에 대한 일반적인 노트:

- 생물의 훈련 능력은 해당 생물 및 그 생물보다 더 높은 공격력을 가진 생물 둘 모두가 공격생물로 선언되었을 때에만 격발합니다. 공격생물이 지정되고 난 후에 생물의 공격력을 높이는 것은 훈련 능력을 격발시키지 않습니다.
- 일단 생물의 훈련 능력이 격발하고 나면, 다른 공격생물을 파괴하거나 그 생물의 공격력을 줄인다고 해도 훈련을 가진 생물이 +1/+1 카운터를 받는 것을 막지 못합니다.

세트 테마: 혈액 토큰

피가 없이 완성될 수 있는 흡혈귀들의 결혼식이 있을 수 있겠습니까? 이 세트에 있는 몇몇 카드들은 혈액 마법물체 토큰을 만들거나 사용합니다.

결신들린 손님
 {2}{B}
 생물 — 흡혈귀
 1/4
 결신들린 손님이 전장에 들어올 때, 혈액 토큰 한 개를 만든다. (혈액 토큰은 "{01}", {T}, 카드 한 장을 버린다, 이 마법물체를 희생한다: 카드 한 장을 뽑는다."를 가진 마법물체이다.)
 당신이 혈액 토큰을 희생할 때마다, 당신은 생명 1 점을 얻는다.

혈액 토큰에 대한 일반적인 노트:

- 어떤 효과가 혈액 토큰을 지칭하는 경우, 이는 하위 유형으로 혈액을 가지고 있는 마법물체 토큰을 의미하며, 그 토큰이 다른 하위 유형을 얻은 경우라고 해도 마찬가지입니다.
- 당신은 혈액 토큰 한 개를 희생해서 여러 비용을 한꺼번에 지불할 수 없습니다.
- 일부 격발능력은 "당신이 혈액 토큰을 희생할 때마다" 격발됩니다. 이러한 능력은 당신이 그 혈액 토큰을 희생한 이유와 상관없이 격발됩니다.
- 당신에게 혈액 토큰을 만들게 지시하는 주문들 일부는 목표를 요구합니다. 그러한 주문들은 필요한 모든 목표를 지정하지 않고 발동할 수 없으며, 또한 그 주문들의 모든 목표가 유효하지 않게 되는 경우 주문은 해결되지 않고 당신은 혈액 토큰을 만들지 않습니다. 목표 중 일부만이 유효하지 않게 된 경우, 당신은 여전히 가능한 행동을 모두 취하며, 여기에는 혈액 토큰을 만드는 것도 포함됩니다.

기존 기능: 소란

소란이 돌아왔지만, 이번에는 반전이 있습니다. 이전에는, 소란을 가진 모든 *이니스트라드: 한밤의 사냥* 카드들은 후면이 신령 생물이었습니다. 이번 세트에서는, 소란을 가진 카드들의 후면이 지속물에 부여되어 그 지속물에게 능력을 불어넣어 주는 마법진입니다.

주의를 돌리는 심령

{2}{W}

생물 — 심령

2/1

주의를 돌리는 심령이 공격할 때마다,

수비플레이어가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그

생물을 탭한다.

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

////

영리한 시선 분산

부여마법 — 마법진

생물에 부여

부여된 생물은 "이 생물이 공격할 때마다,

수비플레이어가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그

생물을 탭한다"를 가진다.

영리한 시선 분산이 어디에서든 무덤에 들어가려고

한다면, 대신 영리한 시선 분산을 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 암석조형 엔진과 같은 카드를 사용해), 복사본은 그 자체로는 양면 카드가 아니지만, 카드의 후면의 복사본인 토큰이 됩니다. 복사본의 마나 값은 0 이 됩니다.
- 소란을 가진 각 카드의 후면은 그 카드가 어디에서든 무덤에 놓이려 한다면 그 조종자가 그 카드를 추방하게 지시하는 능력을 가지고 있습니다. 여기에는 스택에서 무덤에 놓이는 것도 포함되며, 따라서 당신이 소란 능력을 사용해 주문을 발동한 뒤 그 주문이 무효화되는 경우 (또는 마법진의 경우에는 주문의 목표가 더이상 유효하지 않은 경우), 그 주문은 추방 영역에 놓이게 됩니다.

기존 기능: 변신하는 양면 카드

이니스트라드의 앙코르 공연은 더 많은 변신하는 괴물들과 어둠의 생물들 없이는 불가능하기에, 이번 세트에도 변신하는 양면 카드들이 다시 돌아옵니다. 이번 세트에서는 양면 카드에 대한 규칙 변경이 발생하지 않았습니다.

양면 카드는 전면과 후면의 두 면을 가지고 있습니다. *매직* 카드 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 지난번 *이니스트라드: 한밤의 사냥*에서 만났을 때로부터 변한 것이 없습니다. 좀 더 자세한 내용을 소개합니다:

- 변신하는 양면 카드의 전면과 후면은 카드 명, 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 '기존 기능: 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.

기존 기능: 낮 종속/밤 종속

늑대인간이 없고 달을 신경쓰지 않는 마법이 없다면 이니스트라드가 아닐 것입니다. 이 세트의 중심 무대를 흡혈귀들이 차지하고 있기는 하지만, 낮인지 밤인지를 신경쓰는 카드들은 여전히 많이 등장합니다.

낮 종속/밤 종속은 *이니스트라드: 한밤의 사냥*이 출시된 이래로 변하지 않았습니다. 하지만, 전체적인 개요를 아래에 소개해 드립니다.

아바브룩 관리인
{4}{G}{G}
생물 — 인간 늑대인간
4/4
방호
당신의 턴 전투 시작에, 당신이 조종하는 다른 생물을
목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 두 개를
올려놓는다.
낮 종속 (*플레이어가 자신의 턴 동안 아무 주문도
발동하지 않는 경우, 다음 턴에 밤이 된다.*)
////
돌기둥공터 사냥지휘관
생물 — 늑대인간
6/6
방호
당신이 조종하는 다른 지속물들은 방호 능력을
가진다.
당신의 턴 전투 시작에, 당신이 조종하는 각 생물에
+1/+1 카운터 두 개를 올려놓는다.
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 카드*입니다. 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.

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.
- 쌍두거인 게임에서, 낮인 상태이고 이전 턴의 액티브 팀에 있는 플레이어 중 아무도 그 턴 동안 주문을 발동하지 않았다면, 밤이 됩니다.
- 쌍두거인 게임에서, 밤인 상태이고 이전 턴의 액티브 팀에 있는 플레이어 중 아무나 그 턴 동안 주문을 두 개 이상 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 언탭단뿐만 아니라 낮이나 밤이 되는 경우에 언제든지 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 한쪽만이 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.

2색 대지 사이클, 2부

*이니스트라드: 한밤의 사냥*은 당신이 다른 대지를 두 개 이상 조종하지 않는 한 탭되어 전장에 들어오는 대지 사이클 5장을 도입했으며, *이니스트라드: 쫓겨난 서약*은 이 확장된 사이클을 완성하는 나머지 다섯 색 조합을 선보입니다.

죽음모자 버섯 공터

대지

죽음모자 버섯 공터는 당신이 다른 대지를 두 개 이상 조종하지 않는 한 탭된 채로 전장에 들어온다.

{T}: {B} 또는 {G}를 추가한다.

- 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.

기존 키워드 능력: 수탈

수탈은 수탈을 가진 생물이 전장에 들어올 때 당신이 다른 생물을 희생할 수 있게 해 주는 키워드 능력입니다. 수탈을 가진 생물은 또한 그 생물이 "생물을 수탈할 때" 격발하는 두 번째 격발능력을 가지고 있습니다. 이 두 번째 능력은 수탈을 가진 각 생물마다 서로 다릅니다.

잠수부 스캅
 {3}{U}{U}
 생물 — 좀비
 3/5
 수탈 (이 생물이 전장에 들어올 때, 당신은 생물 한 개를 희생할 수 있다.)
 잠수부 스캅이 생물을 수탈할 때, 생물을 목표로 정한다. 그 생물의 소유자는 그 생물을 자신의 서고 맨 위 또는 맨 밑에 놓는다.

수탈에 대한 일반적인 노트:

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

기존 키워드 능력: 영혼결속

이니스트라드: 꺾끗 서약 커맨더 텍은 영혼결속 기능을 다시 선보이며, 이 기능은 생물이 다른 생물 정확히 한 개와 "짜을 이뤄"서 보통은 두 생물 모두가 혜택을 받을 수 있게 해 줍니다.

지축을 올리는 마이트메어

{4}{G}

생물 — 말 신령

3/3

영혼결속 (이 생물 또는 짝이 없는 다른 생물 중 하나가 전장에 들어올 때, 이 생물이 짝이 없다면 당신은 그 두 생물을 짝지을 수 있다. 그 생물들은 당신이 두 생물 모두를 조종하는 한 짝으로 남는다.)
지축을 올리는 마이트메어가 다른 생물과 짝을 이루는 한, 그 생물들은 각각 "상대가 주문을 발동할 때마다, 이 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다."를 가진다.

영혼결속에 대한 일반적인 노트:

- 짝을 이룬 두 생물은 모든 면에서 여전히 개별적인 생물입니다. 즉, 두 생물은 개별적으로 공격과 방어를 하고, 개별적으로 주문이나 능력의 목표가 되어 영향을 받으며, 영역을 개별적으로 변경합니다. 예를 들어, 짝을 이룬 두 생물이 공격하는 경우, 두 생물 중 하나를 방어해도 다른 생물에게는 아무런 효과를 주지 않습니다.
- 영혼결속 능력은 생물을 목표로 정하는 것이 아닙니다.
- 당신은 영혼결속 능력을 가진 생물이 전장에 들어올 때 짝이 없는 다른 생물을 조종하고 있어야 합니다. 그렇지 않으면 영혼결속 능력이 격발되지 않습니다. 그러나, 영혼결속을 가진 생물과 짝을 이루는 생물은 영혼결속 능력이 해결되기 전까지는 선택되지 않습니다.
- 짝이 깨지면, 생물에 부여된 보너스와 능력이 즉시 사라집니다.
- 영혼결속을 가진 생물은 자신 및 자신이 짝을 이룬 생물에게 "이 생물"이라는 문구를 포함하는 능력을 부여할 수 있습니다. 이러한 능력에서 "이 생물"은 해당 능력을 가진 생물만을 의미하며, 그와 짝을 이룬 생물을 의미하지 않습니다.
- 영혼결속을 가진 생물이 영혼결속을 가진 다른 생물과 짝을 이루는 경우, 각각의 생물은 두 보너스를 모두 받게 됩니다.
- 영혼결속을 가졌으며 짝이 없는 여러 생물을 조종하고 있는 상태에서 다른 생물이 전장에 들어오는 경우, 각각의 영혼결속 능력이 격발하게 됩니다. 당신이 생물을 짝지은 후에 해결되려고 하는 영혼결속 능력들은 아무 효과도 없습니다.
- 영혼결속을 가졌으며 짝을 이룬 생물이 영혼결속을 잃는 경우, 해당 생물 및 그 생물과 짝을 이룬 생물은 짝을 이룬 상태로 유지됩니다.

이니스트라드: 핏빛 서약메인세트 카드별 설명

머리 노리기

{2}{B}

집중마법

하나를 선택한다 —

- 좀비를 목표로 정한다. 그 좀비를 추방한다.
- 상대를 목표로 정한다. 그 플레이어는 자신의 손에서 카드 두 장을 추방한다.

- 목표 상대의 손에 있는 카드가 한 장뿐이라면, 그 플레이어는 그 카드를 추방하게 됩니다.

연금술사의 술수

{1}{R}{R}

집중마법

쪼개기 {4}{U}{U}{R} (당신은 쪼개기 비용을 지불하여 이 주문을 발동할 수 있다. 그렇게 한다면, 대괄호 안의 단어들을 제거한다.)

이번 턴 후에 추가로 턴을 얻는다. 그 턴 동안, 피해들은 방지될 수 없다. [그 턴의 종료단 시작에, 당신은 게임에서 패배한다.] 연금술사의 술수를 추방한다.

- 같은 턴에 "추가 턴" 효과가 여러 번 해결되는 경우, 가장 나중에 만들어진 턴부터 우선적으로 진행됩니다.
- 당신이 어떻게든 연금술사의 술수가 부여한 추가 턴을 건너뛰거나 해당 턴의 종료단을 건너뛰는 경우, 해당되는 지연격발능력은 영원히 격발하지 않습니다. (당신이 쪼개기 비용을 지불해서 연금술사의 술수를 발동한 경우, 지연격발능력은 애초에 생성되지 않습니다.)
- 연금술사의 술수를 추방하는 것은 그 해결 과정의 일부로써 발생합니다. 주문이 무효화되는 경우, 주문은 정상적으로 무덤으로 가게 됩니다.

매혹적인 구혼자

{2}{R}

생물 — 흡혈귀

2/3

당신이 정확하게 생물 두 개로 공격할 때, 매혹적인 구혼자를 변신시킨다.

////

치명적인 무용수

생물 — 흡혈귀

3/3

돌진

이 생물이 치명적인 무용수로 변신할 때, {R}{R}를 추가한다. 턴종료까지, 단과 단계가 종료되어도 당신은 이 마나를 잃지 않는다.

{R}{R}: 다른 생물을 목표로 정한다. 치명적인 무용수 및 그 생물은 턴종료까지 +1/+0 을 받는다.

- 공격 중인 상태로 전장에 놓이는 생물은 "공격"한 것이 아니며 매혹적인 구혼자의 능력이 격발해야 할 지 여부를 결정할 때 계산에 포함되지 않습니다.

조상의 분노

{R}

집중마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 돌진을

얻고 +X/+0 을 받는다. X는 당신의 무덤에 있는

이름이 조상의 분노인 카드의 수에 1 을 더한 수다.

카드 한 장을 뽑는다.

- 조상의 분노는 해결을 마치기 전까지는 당신의 무덤에 놓이지 않으므로, 자신의 효과에 대해 자신을 계산에 포함하지 않습니다.

고대의 쉼나무웅이

{2}{B}{G}

생물 — 인목

1/4

당신이 조종하며 방어력이 공격력보다 높은 각

생물은 공격력 대신 방어력만큼 전투피해를 입힌다.

- 고대의 쉼나무웅이의 능력은 생물의 공격력을 실제로 바꾸는 것이 아닙니다. 이 능력은 해당 생물이 입히는 전투피해의 양을 바꾸는 것뿐입니다. 공격력 또는 방어력을 확인하는 다른 규칙들 또는 효과들은 실제 값을 사용하며, 이는 피해를 "그 생물의 공격력만큼" 입히는 경우에도 마찬가지입니다.

불명예의 여인, 안지

{2}{B}{R}

전설적 생물 — 흡혈귀

4/5

불명예의 여인, 안지 및/또는 다른 흡혈귀가 한 개

이상 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 혈액

토큰 한 개를 만든다. 이 능력은 한 턴에 한 번만

격발한다. (혈액 토큰은 "{1}, {T}, 카드 한 장을

버린다, 이 마법물체를 희생한다: 카드 한 장을

뽑는다."를 가진 마법물체이다.)

{2}, 다른 생물 또는 혈액 토큰 한 개를 희생한다: 각

상대는 생명 2 점을 잃고 당신은 생명 2 점을 얻는다.

- 불명예의 여인, 안지 및 다른 흡혈귀들 여러 개가 동시에 당신의 조종하에 전장에 들어오는 경우, 당신은 혈액 토큰을 한 개만 만듭니다.
-

트레이벤의 대악귀

{2}{B}

생물 — 좀비 성직자

3/2

트레이벤의 대악귀 또는 당신이 조종하는 다른
좀비가 죽을 때마다, 당신의 서고 맨 위 카드를 본다.
그 카드가 좀비 카드라면, 당신은 그 카드를 공개하고
당신의 손으로 가져갈 수 있다. 당신이 그 카드를
손으로 가져가지 않으면, 당신은 그 카드를 당신의
무덤에 넣을 수 있다.

- 트레이벤의 대악귀와 당신이 조종하는 다른 좀비가 동시에 죽는 경우, 이 능력은 각각에 대해 한 번씩 격발됩니다.

성전사 무장

{1}{W}{W}

집중마법

생물을 목표로 정하고, 다른 생물을 최대 한 개까지
목표로 정하고, 또 다른 생물을 최대 한 개까지
목표로 정한다. 턴종료까지, 첫 번째 목표는 +3/+3 을
받고, 두 번째 목표는 +2/+2 를 받고, 세 번째 목표는
+1/+1 을 받는다. 그 생물들은 턴종료까지 경계를
연는다.

- 당신이 성전사 무장을 발동하면서 목표를 세 개 선택하는 경우, 목표 세 개는 모두 서로 다른 생물이어야만 합니다.

조상의 무리대장

{G}

생물 — 늑대

2/1

당신이 마나 값이 4 이상인 지속물을 조종한다면
조상의 무리대장은 +1/+1 카운터 한 개를 가지고
전장에 들어온다.
당신이 마나 값이 4 이상인 주문을 발동할 때마다,
조상의 무리대장에 +1/+1 카운터 한 개를
올려놓는다.

- 조상의 무리대장의 첫 번째 능력은 그 능력이 해결되어야 할 지를 계산할 때 전장에 이미 있던 지속물들만을 확인합니다. 조상의 무리대장이 다른 지속물과 함께 전장에 들어오는 경우, 대체효과는 그 지속물을 계산에 포함하지 않습니다.
-

노포 감시자
 {2}{R}{R}
 생물 — 인간 병사 늑대인간
 4/3
 {2}{R}, {T}: 원하는 목표를 정한다. 노포 감시자는 그 목표에게 피해 1 점을 입힌다.
 낮 종속 (플레이어가 자신의 턴 동안 아무 주문도 발동하지 않는 경우, 다음 턴에 밤이 된다.)
 ////
 노포 사용자
 생물 — 늑대인간
 5/5
 {2}{R}: 원하는 목표를 정한다. 노포 사용자는 그 목표에게 피해 1 점을 입힌다. 이렇게 피해를 입은 생물은 이 턴에 방어할 수 없다.
 밤 종속 (플레이어가 자신의 턴 동안 주문을 두 개 이상 발동하는 경우, 다음 턴에 낮이 된다.)

- 노포 감시자 및 노포 사용자의 활성화능력은 서로 완전히 독립적입니다. 예를 들어, 당신이 생물을 목표로 정해 노포 감시자의 능력을 활성화하고 난 뒤에 밤이 된 경우, 목표 생물은 이 턴에 여전히 방어할 수 있습니다. 반대로, 당신이 생물을 목표로 정해 노포 사용자의 능력을 해결한 경우, 이 생물을 노포 감시자로 변신시키는 것은 이런 식으로 피해를 입은 생물이 방어할 수 있게 해 주지 않습니다.

생체발광 알
 {2}{U}
 생물 — 이무기 알
 0/4
 수비태세
 생체발광 알이 전장에 들어올 때, 점술 2를 한다.
 당신이 생체발광 알을 희생할 때, 다음 종료단 시작에 생체발광 알을 변신한 상태로 소유자의 조종하에 전장으로 되돌린다.
 ////
 생체발광 이무기
 생물 — 이무기
 4/4
 섬 두 개를 희생한다: 생체발광 이무기는 이 턴에 방어될 수 없다.

- 당신은 다른 효과가 생체발광 알을 희생하게 해 주지 않는 한 생체발광 알을 희생할 수 없습니다.
- 당신은 생체발광 이무기의 능력을 활성화하기 위해 하위 유형으로 섬을 가진 아무 대지 두 개를 희생할 수 있으며, 이는 그 대지들이 기본이 아니거나 섬이라는 이름을 가지고 있지 않은 경우에도 마찬가지입니다.
- 양면 카드가 아닌 지속물이 생체발광 알의 복사본이 된 후에 희생된 경우, 그 카드는 변신한 상태로 전장으로 되돌아올 수 없습니다. 그 카드는 무덤에 남게 됩니다.

피 말리기

{2}{B}{B}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 -13/-13을 받는다. 그 생물이 이 턴에 죽게 된다면, 대신 추방한다.

- 피 말리기가 해결되는 경우, 피 말리기의 효과는 그 턴에 언제든지 해당 생물이 죽으려고 하면 그 생물을 추방하며, 이는 해당 생물의 방어력이 0 이하가 됨으로써 죽는 경우에 국한되지 않습니다.

피에 맹세한 종자

{3}{B}

생물 — 흡혈귀 병사

3/3

{1}{B}, 카드 한 장을 버린다: 피에 맹세한 종자는 턴종료까지 무적을 얻는다. 피에 맹세한 종자를 탭한다. 그 후 당신의 무덤에 생물 카드가 네 개 이상 있다면, 피에 맹세한 종자를 변신시킨다. (*피해와 "파괴"라고 명시된 효과로 파괴되지 않는다.*)

////

피에 맹세한 기사

생물 — 흡혈귀 기사

/

피에 맹세한 기사의 공격력 및 방어력은 각각 당신의 무덤에 있는 생물 카드의 수와 같다.

{1}{B}, 카드 한 장을 버린다: 피에 맹세한 기사는 턴종료까지 무적을 얻는다. 피에 맹세한 기사를 탭한다. (*피해와 "파괴"라고 명시된 효과로 파괴되지 않는다.*)

- 턴종료까지 피에 맹세한 종자를 무적으로 만드는 효과는 그 생물이 피에 맹세한 기사로 변신한 뒤에도 계속해서 적용됩니다.

피 십일조 수확자

{B}{R}

생물 — 흡혈귀

3/2

피 십일조 수확자가 전장에 들어올 때, 혈액 토큰 한 개를 만든다. (*혈액 토큰은 "{1}, {T}, 카드 한 장을 버린다, 이 마법물체를 희생한다: 카드 한 장을 뽑는다."*를 가진 마법물체이다.)

{T}, 피 십일조 수확자를 희생한다: 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 -X/-X를 받는다. X는 당신이 조종하는 혈액 토큰의 수를 두 배로 한 수다. 집중마법 시기에만 활성화할 수 있다.

- X의 값은 능력이 해결될 때 계산됩니다.

혈액약병 조달자

{2}{B}{B}

생물 — 흡혈귀

5/6

비행, 돌진

당신의 상대가 주문을 발동할 때마다, 그 플레이어는

혈액 토큰 한 개를 만든다. (혈액 토큰은 "{I}", {T},

카드 한 장을 버린다, 이 마법물체를 희생한다: 카드

한 장을 뽑는다."를 가진 마법물체이다.)

혈액약병 조달자가 공격할 때마다, 혈액약병

조달자는 턴종료까지 수비플레이어가 조종하는 각

혈액 토큰마다 +1/+0 을 받는다.

- 인쇄된 카드에서 “턴종료까지”라는 문구가 의도치 않게 생략되었습니다. 혈액약병 조달자의 현재 오라클 텍스트가 상단에 표기되어 있습니다.
- 혈액약병 조달자가 공격하고 있는 플레이어 또는 혈액약병 조달자가 공격하고 있는 플레인즈워커의 조종자가 조종하고 있는 혈액 토큰들만을 참조해 혈액약병 조달자가 자신의 마지막 능력으로 얻는 보너스를 계산합니다.

판자를 댄 창문

{3}

마법물체

당신을 공격하는 생물들은 -1/-0 을 받는다.

매 종료단 시작에, 당신이 이 턴에 피해를 4 점 이상

입었다면, 판자를 댄 창문을 추방한다.

- 판자를 댄 창문의 격발능력은 해당 턴 동안 당신이 입은 피해의 총량을 확인합니다. 그 피해는 한 번에 모두 입혀지지 않아도 되고, 피해가 입혀지는 시점에 판자를 댄 창문이 전장에 있어야 하는 것도 아닙니다. 판자를 댄 창문은 당신이 이 턴에 얻은 생명점은 전혀 계산에 넣지 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.)

- 덤불 갑옷은 생물에게 부착된 상태로 전장에 들어오는 것이 아닙니다. 대신 장비가 전장에 들어오고, 그런 뒤에 격발능력이 그 장비를 생물에게 부착시킵니다. 당신은 생물을 전혀 조종하지 않고 있다고 해도 덤불 갑옷을 발동할 수 있습니다.

신부의 드레스

{1}{W}

마법물체 — 장비

장착된 생물은 +2/+0 을 받는다. 그 생물은 당신이

조종하는 생물에 이름이 신랑의 예복인 장비가

부착되어 있는 한 추가적인 +0/+2 를 받고

선제공격을 가진다

장착 {2} ({2}: 당신이 조종하는 생물을 목표로

정한다. 그 생물에 이 장비를 부착한다. 집중마법

시기에만 장착할 수 있다.)

- "당신이 조종하는 생물에 이름이 ... 인 장비가 부착되어 있는 한"이라는 문구에서, "당신"은 장비의 조종자이며 장비가 부착되어 있는 생물의 조종자가 아닙니다. 어떤 상대가 신부의 드레스를 장착한 생물 및 신랑의 예복을 장착한 생물을 하나씩 조종하고 있으며, 그 상대가 그 장비들 또한 조종하고 있다고 가정해 보겠습니다. 당신이 그 생물들 중 하나의 조종권을 얻었지만 그 생물에게 부착되어 있는 장비의 조종권은 얻지 않은 경우, 당신이 조종권을 얻은 생물은 모든 보너스를 받고 상대가 조종하는 생물은 +2/+0 만을 받게 됩니다.

초청받은 사람만

{3}{W}{W}

집중마법

0 에서 13 사이의 수 한 개를 선택한다. 각 플레이어는

그 수만큼 생물을 희생한다.

- 당신이 선택할 수 있는 수에는 0 과 13 도 포함되어 있습니다.
 - 어떤 플레이어가 선택된 수보다 적은 수만큼 생물을 조종하는 경우, 그 플레이어는 자신의 모든 생물들을 희생하게 됩니다.
 - 턴을 가진 플레이어부터, 각 플레이어가 턴 순서대로 어떤 생물을 희생할지를 선택하며, 그런 뒤 모든 플레이어가 선택한 모든 생물들이 동시에 희생됩니다. 플레이어들은 자신보다 먼저 선택한 플레이어의 결정을 알 수 있습니다.
-

투석기 발사체

{2}{B}

생물 — 좀비

1/5

당신의 턴 전투 시작에, 당신이 공격력보다 방어력이 높은 생물을 세 개 이상 조종한다면, 투석기 발사체를 변신시킨다.

////

투석기 대장

생물 — 좀비

2/6

{2}{B}, {T}, 다른 생물 한 개를 희생한다: 상대를 목표로 정한다. 그 플레이어는 희생된 생물의 방어력만큼 생명점을 잃는다.

- 투석기 발사체의 조건을 만족하려면, 생물 세 개는 각각 자신의 공격력보다 더 높은 방어력을 가지고 있어야 하며, 이때 다른 두 생물의 공격력 및 방어력은 상관하지 않습니다.

묘지 훼손자

{4}{B}{B}

생물 — 좀비

4/4

호전적

묘지 훼손자가 전장에 들어오거나 죽을 때, 무덤에 있는 다른 카드 한 장을 추방한다. 그렇게 할 때, 하나를 선택한다 —

- 지속물을 목표로 정한다. 그 지속물에서 카운터 X 개를 제거한다. X는 추방된 카드의 마나 값이다.
- 상대가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 -X/-X를 받는다. X는 추방된 카드의 마나 값이다.

- 당신이 무덤에서 카드 한 장을 추방한 뒤, 또 다른 격발능력이 스택으로 갑니다. 당신은 카드를 추방하기 전이 아니라 두 번째 능력을 스택에 올려놓으면서 모드와 목표를 선택합니다.
 - 어떤 카운터가 제거될지는 묘지 훼손자의 조종자가 선택하며, 여러 종류의 카운터를 제거할 수도 있습니다. 목표 지속물이 X보다 적은 카운터를 가지고 있는 경우, 모든 카운터가 제거됩니다.
-

공동묘지 관문수호자

{1}{R}

생물 — 흡혈귀

2/1

선제공격

공동묘지 관문수호자가 전장에 들어올 때, 무덤에 있는 카드 한 장을 추방한다.

플레이어가 대지를 플레이하거나 주문을 발동할 때마다, 그 카드가 추방된 카드와 카드 유형을

공유한다면, 공동묘지 관문수호자는 그

플레이어에게 피해 2 점을 입힌다.

- 무덤에서 추방될 수 있는 카드 유형은 마법물체, 생물, 부여마법, 대지, 플레인즈워커, 순간마법 및 집중마법입니다. 전설적, 기본 및 눈은 상위 유형이며 카드 유형이 아닙니다. 인간, 장비 및 마법진은 하위 유형이며 카드 유형이 아닙니다.

묘지를 밝히는 자

{1}{U}{U}

생물 — 신령

2/3

비행

묘지를 밝히는 자가 전장에 들어오거나 공격할

때마다, 무덤에 있는 카드 한 장을 추방한다.

당신은 당신의 서고 맨 위 카드를 언제든지 볼 수 있다.

매 턴마다 한 번씩, 당신은 당신의 서고 맨 위 카드가

묘지를 밝히는 자로 추방된 카드와 카드 유형을

공유한다면 그 주문을 발동할 수 있다.

- 무덤에서 추방될 수 있는 카드 유형은 마법물체, 생물, 부여마법, 대지, 플레인즈워커, 순간마법 및 집중마법입니다. 전설적, 기본 및 눈은 상위 유형이며 카드 유형이 아닙니다. 인간, 장비 및 마법진은 하위 유형이며 카드 유형이 아닙니다.
 - 묘지를 밝히는 자의 능력은 당신이 추방된 카드와 카드 유형을 공유하는 주문을 발동할 수 있게 해주며, 이는 서고의 맨 위 카드는 그렇지 않더라도 마찬가지입니다. 예를 들어, 당신이 마법물체 카드를 추방한 경우, 당신은 서고 맨 위에서 오펜킬을 발동할 수 있으며, 이는 그 주문이 선택적 양면 카드이며 마법물체가 아닌 여행의 신 코시마의 후면이라고 해도 마찬가지입니다.
-

묘지 수호자

{2}{W}{W}

생물 — 인간 병사

3/4

섬광

묘지 수호자가 전장에 들어올 때, 무덤에 있는 카드

한 장을 추방한다.

당신이 대지를 플레이하거나 주문을 발동할 때마다,

그 카드가 추방된 카드와 카드 유형을 공유한다면,

1/1 백색 인간 생물 토큰 한 개를 만든다.

- 무덤에서 추방될 수 있는 카드 유형은 마법물체, 생물, 부여마법, 대지, 플레인즈워커, 순간마법 및 집중마법입니다. 전설적, 기본 및 눈은 상위 유형이며 카드 유형이 아닙니다. 인간, 장비 및 마법진은 하위 유형이며 카드 유형이 아닙니다.

묘지 배회자

{1}{G}{G}

생물 — 늑대

3/4

경계

묘지 배회자가 전장에 들어오거나 공격할 때마다,

무덤에 있는 카드 한 장을 추방한다.

당신이 발동하는 주문들은 묘지 배회자로 추방된

카드들과 공유하는 각 카드 유형마다 발동하는 데

{1}이 덜 든다.

- 무덤에서 추방될 수 있는 카드 유형은 마법물체, 생물, 부여마법, 대지, 플레인즈워커, 순간마법 및 집중마법입니다. 전설적, 기본 및 눈은 상위 유형이며 카드 유형이 아닙니다. 인간, 장비 및 마법진은 하위 유형이며 카드 유형이 아닙니다.
 - 묘지 배회자의 마지막 능력은 자신이 추방한 카드들이 가진 카드 유형의 수를 확인하며, 추방된 카드들의 수를 확인하는 것이 아닙니다. 예를 들어, 묘지 배회자가 생물 카드 두 장을 추방한 경우, 당신이 발동하는 생물 주문들은 비용이 {2}가 아니라 {1}만큼 줄어듭니다.
-

죽이는 차림새를 한 찬드라

{1}{R}{R}

전설적 플레인즈워커 — 찬드라

3

+1: {R}를 추가한다. 플레이어 또는 플레인즈워커를 최대 한 개까지 목표로 정한다. 죽이는 차림새를 한 찬드라는 그 목표에게 피해 1 점을 입힌다.

+1: 당신의 서고 맨 위 카드를 추방한다. 그 카드가 적색이라면, 당신은 이 턴에 그 카드를 발동할 수 있다.

-7: 당신의 서고 맨 위 카드 다섯 장을 추방한다. 당신은 이 턴에 그 카드들 중에서 적색 주문들을 발동할 수 있다. 당신은 "당신이 적색 주문을 발동할 때마다, 원하는 목표를 정한다. 이 휘장은 그 목표에게 피해 X 점을 입힌다. X는 당신이 그 주문을 발동하기 위해 지불한 마나의 양이다."를 가진 휘장을 얻는다.

- 찬드라의 첫 번째 능력은 목표를 지정하지 않았다고 해도 스택을 이용하며, 플레이어들이 이에 대응할 수 있습니다. 이 능력은 마나 능력으로 간주되지 않습니다.
- 찬드라의 두 번째 능력은 당신이 추방한 카드의 특성을 확인해 그 카드가 적색인지를 판별합니다. 그 카드가 주문이 되었을 때 어떤 이유로든 적색이 되지 않는 경우, 당신은 여전히 그 카드를 발동할 수 있습니다. 예를 들어, 선택적 양면 카드의 전면인 불꽃의 학자, 로완은 적색입니다. 같은 카드의 후면인 서리 학자, 월은 청색입니다. 추방 영역에서, 해당 카드는 적색이며, 따라서 당신은 이 능력으로 이 카드를 추방했다면 그 카드를 어느 쪽 면으로든 발동할 수 있습니다.
- 이와는 반대로, 찬드라의 마지막 능력은 추방 영역에 있는 카드가 어떤 카드인지에 상관없이 당신이 주문을 발동하는 시점에 적색인 주문만을 발동하게 해 줍니다. 불꽃의 학자, 로완이 이 능력으로 추방된 경우, 서리 학자, 월은 청색 주문이기에 이런 식으로 발동할 수 없게 됩니다.
- 당신은 찬드라의 마지막 두 능력으로 발동하는 주문들의 모든 비용을 지불해야만 합니다. 가운데 능력에 대해서, 당신은 모든 타이밍 제약을 따라야만 합니다.
- 휘장의 격발능력은 주문을 발동하기 위해 실제로 지불한 마나의 양을 확인합니다. 어떤 효과가 당신이 발동하는 주문에 마나를 더 많이 또는 더 적게 지불하게 만드는 경우, X의 값을 결정할 때 그 내용 또한 고려되게 됩니다. 어떤 효과가 당신이 일정량의 마나를 지불하지 않는 한 주문을 무효화시키는 경우, 그 마나는 주문을 발동하기 위해 지불한 마나 계산에 포함되지 않습니다.

행운의 변화

{3}{R}

집중마법

당신의 손을 버린 후, 당신이 이 턴에 버린 각 카드마다 카드 한 장을 뽑는다.

- 행운의 변화는 당신이 이 효과를 해결하는 과정의 일부로 버린 카드만이 아니라 당신이 어떤 이유로든 이 턴에 버린 카드들을 모두 계산에 포함합니다.
-

무덤의 냉기

{2}{U}

순간마법

당신이 좀비를 조종한다면 이 주문은 발동하는 데

{1}이 덜 든다.

생물을 목표로 정한다. 그 생물을 탭한다. 그 생물은

조종자의 다음 언택단에 언택되지 않는다.

카드 한 장을 뽑는다.

- 무덤의 냉기는 당신이 아무 좀비나 조종하기만 한다면 발동하는 데 {1}이 덜 듭니다. 당신이 조종하는 각 좀비마다 비용이 {1}씩 줄어들지는 않습니다. 당신이 좀비를 여러 개 조종하는 경우, 주문은 여전히 발동하는 데 {1}만 덜 듭니다.

감금의 원

{1}{W}

부여마법

감금의 원이 전장에 들어올 때, 상대가 조종하는 마나

값이 3 이하인 생물을 목표로 정한다. 감금의 원이

전장을 떠날 때까지 그 생물을 추방한다.

상대가 감금의 원으로 추방된 카드와 같은 이름을

가진 흡혈귀 주문을 발동할 때마다, 당신은 생명

2 점을 얻는다.

- 감금의 원이 전장에 들어올 때 격발되는 능력이 해결되기 전에 감금의 원이 전장을 떠나는 경우, 목표로 정한 생물은 추방되지 않습니다.
- 추방된 생물에 부착된 마법진은 각 소유자의 무덤으로 갑니다. 모든 장비는 분리되어 전장에 남습니다. 추방된 지속물이 가지고 있었던 모든 카운터는 더 이상 존재하지 않게 됩니다. 지속물이 전장으로 돌아올 때, 그 지속물은 새로운 객체가 되며 추방되었던 지속물과는 아무런 관련이 없게 됩니다.
- 토큰이 이런 식으로 추방되는 경우, 그 토큰은 더 이상 존재하지 않게 되며 전장으로 되돌아오지 않습니다.

몸을 숨긴 생도

{4}{G}

생물 — 인간 레인저

2/4

훈련 (이 생물이 더 높은 공격력을 가진 다른 생물과 함께 공격할 때마다, 이 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.)

당신이 조종하는 인간 한 개 이상에 +1/+1 카운터가

한 개 이상 놓일 때마다, 카드 한 장을 뽑는다. 이

능력은 한 턴에 한 번만 격발한다.

- 당신은 얼마나 많은 인간들에 얼마나 많은 카운터들이 놓이든지 상관없이 카드를 한 장만 뽑습니다.

집어삼키는 조류

{2}{U}{U}

집중마법

각 플레이어는 자신이 조종하는 대지가 아닌 지속물 한 개를 선택한다. 이런 식으로 선택되지 않은 대지가 아닌 모든 지속물을 소유자의 손으로 되돌린다. 그 후 당신은 당신보다 손에 카드가 많은 각 상대마다 카드 한 장을 뽑는다.

- 턴을 가진 플레이어를 시작으로, 각 플레이어는 자신이 조종하는 대지가 아닌 지속물 한 개를 선택합니다. 플레이어들은 자신보다 앞서 선택한 플레이어들이 어떤 지속물을 선택했는지를 알고 있는 상태로 자신의 결정을 내리게 됩니다. 그런 뒤 어떤 플레이어에게도 선택되지 않은 대지가 아닌 모든 지속물들이 동시에 소유자의 손으로 되돌려집니다.

전령 박쥐

{2}{B}

생물 — 박쥐

2/2

비행

전령 박쥐가 전장에 들어올 때, 당신이 이 턴에 생명점을 얻었다면, 당신의 무덤에 있는 생물 카드를 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그 카드를 당신의 손으로 되돌린다.

- 전령 박쥐의 능력은 당신이 이 턴에 어느 만큼이든 생명점을 얻었다면 격발합니다. 당신이 그만큼 또는 그보다 생명점을 많이 잃었다고 해도 상관없습니다.

안전한 요람

{1}{U}

부여마법 — 마법진

섬광

당신이 조종하는 생물에게 부여
안전한 요람이 전장에 들어올 때, 부여된 생물은
턴종료까지 방호를 얻는다. (부여된 생물은 상대가
조종하는 주문이나 능력의 목표로 정해질 수 없다.)
부여된 생물은 +1/+1 을 받는다.

- 안전한 요람이 자신이 전장에 들어올 때 격발하는 능력이 해결되기 전에 전장을 떠나는 경우, 안전한 요람이 부여되어 있던 생물은 턴종료까지 방호를 얻습니다.
-

서서히 퍼지는 침입

{2}{G}

부여마법

당신의 유지단 시작에, 당신은 카드 두 장을 밀 수 있다. (당신의 서고 맨 위 카드 두 장을 당신의 무덤에 넣을 수 있다.)

당신의 턴 동안 어디에서든 생물 카드가 한 장 이상 당신의 무덤에 놓일 때마다, 1/1 녹색 곤충 생물 토큰 한 개를 만든다. 이 능력은 한 턴에 한 번만 격발한다.

- 서서히 퍼지는 침입의 능력이 격발하려면 서서히 퍼지는 침입이 전장에 있어야만 합니다. 서서히 퍼지는 침입이 당신이 조종하는 생물 한 개 이상과 동시에 파괴되는 경우, 능력은 격발하지 않습니다.

잔인한 목격자

{2}{U}{U}

생물 — 조류 괴수

3/3

비행

당신이 생물이 아닌 주문을 발동할 때마다, 당신의 서고 맨 위 카드를 본다. 당신은 그 카드를 당신의 무덤에 넣을 수 있다.

- 당신이 그 카드를 당신의 무덤에 넣지 않는 경우, 그 카드는 당신의 서고 맨 위에 남습니다.

재배자 거상

{4}{G}{G}{G}

생물 — 식물 야수

/

돌진

재배자 거상의 공격력 및 방어력은 각각 당신이 조종하는 대지의 수와 같다.

재배자 거상이 전장에 들어올 때, 당신은 당신의 손에서 대지 카드 한 장을 탭된 채로 전장에 놓을 수 있다. 그렇게 한다면, 카드 한 장을 뽑고 이 과정을 반복한다.

- 당신은 재배자 거상의 격발능력을 해결하는 과정의 일부로 이를 반복합니다. 당신이 전장에 놓은 대지가 어떤 능력을 격발시키는 경우, 그 능력들은 이 능력이 해결을 마치기 전까지는 스택으로 이동하지 않습니다.
 - 이 과정은 당신이 전장에 대지를 놓지 않을 때까지 반복됩니다.
-

환대의 저주

{2}{R}

부여마법 — 마법진 저주

플레이어에게 부여

부여된 플레이어를 공격하는 생물들은 돌진을 가진다.

생물이 부여된 플레이어에게 전투피해를 입힐

때마다, 그 플레이어는 자신의 서고 맨 위 카드를

추방한다. 턴종료까지, 그 생물의 조종자는 그 카드를

플레이할 수 있으며, 그 주문을 발동하기 위한 마나는

원하는 색의 마나인 것처럼 사용할 수 있다.

- 환대의 저주의 격발능력은 부여된 생물에게 전투피해를 입힌 각 생물마다 한 번씩 격발합니다.

악마의 흥정

{2}{B}

집중마법

당신의 서고 맨 위 카드 열세 장을 추방한 후, 당신의

서고에서 카드 한 장을 찾는다. 그 카드를 당신의

손에 넣은 후, 서고를 섞는다.

- 카드 열세 장은 추방 영역에 납니다. 그것 또한 거래의 일부입니다.
- 당신이 서고를 찾는 동안 당신의 서고에 카드가 한 장이라도 남아있다면, 당신은 반드시 그중 한 장을 선택해야 합니다.
- 당신은 당신이 찾은 카드를 공개하지 않아도 됩니다. 그것은 거래의 일부가 아닙니다.
- 이 주문이 해결되기 시작하는 시점에 당신의 서고에 있는 카드가 열세 장 이하인 경우, 당신은 서고 전체를 추방하게 됩니다. 어떤 카드도 당신의 손에 넣을 수 없습니다.

캐내기

{G}

집중마법

쪼개기 {1}{B}{B}{G} (당신은 쪼개기 비용을

지불하여 이 주문을 발동할 수 있다. 그렇게 한다면,

대괄호 안의 단어들을 제거한다.)

당신의 서고에서 [기본 대지] 카드 한 장을 찾아,

[공개하고,] 당신의 손으로 가져간 후, 서고를 섞는다.

- 당신이 쪼개기 비용을 지불한 경우, 당신은 캐내기가 해결되면서 (당신의 서고에 최소한 카드가 한 장 이상 있다는 가정 하에) 당신의 손에 카드 한 장을 넣어야만 합니다.
-

주의를 돌리는 심령

{2}{W}

생물 — 심령

2/1

주의를 돌리는 심령이 공격할 때마다,
수비플레이어가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그
생물을 탭한다.

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

////

영리한 시선 분산

부여마법 — 마법진

생물에 부여

부여된 생물은 "이 생물이 공격할 때마다,
수비플레이어가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그
생물을 탭한다"를 가진다.

영리한 시선 분산이 어디에서든 무덤에 들어가려고
한다면, 대신 영리한 시선 분산을 추방한다.

- 주의를 돌리는 심령의 격발능력은 당신이 주의를 돌리는 심령으로 공격하고 있는 플레이어가 조종하는 생물만을 목표로 정할 수 있으며, 이는 당신이 조종하는 다른 생물들이 다른 플레이어들을 공격하고 있는 경우에도 마찬가지입니다. 이는 영리한 시선 분산이 부여하고 있는 생물의 능력에도 똑같이 적용됩니다.

공포스러운 인형의 집

{5}

마법물체

{1}, {T}, 당신의 무덤에 있는 생물 카드 한 장을
추방한다: 추방된 카드의 복사본이지만 자신의 다른
유형에 더불어 0/0 자동기계 마법물체 생물이며 "이
생물은 당신이 조종하는 자동기계 한 개당 +1/+1 을
받는다."를 가진 토큰 한 개를 만든다. 그 생물은
턴종료까지 신속을 얻는다. 집중마법 시기에만
활성화할 수 있다.

- 토큰 생물은 당신이 조종하는 자동기계를 계산할 때 자신을 계산에 포함합니다.
 - 추방된 생물 카드가 자신의 공격력 및/또는 방어력을 지정하는 특성 지정 능력을 가지고 있는 경우, 그 능력들은 복사되지 않습니다.
-

지배하는 흡혈귀

{1}{R}{R}

생물 — 흡혈귀

3/3

지배하는 흡혈귀가 전장에 들어올 때, 마나 값이
당신이 조종하는 흡혈귀의 수 이하인 생물을 목표로
정한다. 턴종료까지 그 생물의 조종권을 얻는다. 그
생물은 언택되고 턴종료까지 신속을 얻는다.

- 능력이 해결된 뒤에 당신이 조종하는 흡혈귀의 수가 변경된다고 해도, 당신은 턴종료까지 해당 생물의 조종권을 유지하게 됩니다.

복수심에 불타는 희생자, 도로테아

{W}{U}

전설적 생물 — 신령

4/4

비행

복수심에 불타는 희생자, 도로테아가 공격하거나
방어할 때, 전투종료에 도로테아를 희생한다.

소란 {1}{W}{U} (당신은 이 카드의 소란 비용을
지불해 이 카드를 당신의 무덤에서 변신한 채로
발동할 수 있다.)

////

도로테아의 보복

부여마법 — 마법진

생물에 부여

부여된 생물은 "이 생물이 공격할 때마다, 탭되어
공격하는 비행을 가진 4/4 백색 신령 생물 토큰 한
개를 만든다. 전투종료에 그 토큰을 희생한다."를
가진다.

도로테아의 보복이 어디에서든 무덤에 들어가려고
한다면, 대신 도로테아의 보복을 추방한다.

- 당신은 토큰을 전장에 놓으면서 그 토큰이 어느 플레이어 또는 플레인즈워커를 공격할지 선언합니다. 부여된 생물이 공격하는 대상과 동일한 플레이어나 플레인즈워커일 필요는 없습니다.
 - 토큰은 공격 중이지만 공격생물로 선언되지는 않았습니니다 (예를 들면, 생물이 공격할 때마다 격발하는 훈련과 같은 능력은 격발시키지 않습니다).
-

마법에 걸린 신랑, 에드가르

{2}{W}{B}

전설적 생물 — 흡혈귀 귀족

4/4

당신이 조종하는 다른 흡혈귀들은 +1/+1 을 받는다.

마법에 걸린 신랑, 에드가르가 죽을 때, 에드가르를
변신된 채로 소유자의 조종하에 전장으로 되돌린다.

////

에드가르 마르코프의 관

전설적 마법물체

당신의 유지단 시작에, 생명연결을 가진 1/1 백색 및
흑색 흡혈귀 생물 토큰 한 개를 만들고 에드가르
마르코프의 관에 혈통 카운터 한 개를 올려놓는다. 그
후 에드가르 마르코프의 관에 올려진 혈통 카운터가
세 개 이상이라면, 그 카운터들을 제거하고 에드가르
마르코프의 관을 변신시킨다.

- 양면 카드가 아닌 카드가 마법에 걸린 신랑, 에드가르를 복사한 경우, 그 카드는 죽을 때 전장으로 되돌아오지 않습니다.

에드가르의 각성

{3}{B}{B}

집중마법

당신의 무덤에 있는 생물 카드를 목표로 정한다. 그
카드를 전장으로 되돌린다.

당신이 에드가르의 각성을 버릴 때, 당신은 {B}를
지불할 수 있다. 그렇게 할 때, 당신의 무덤에 있는
생물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 당신의 손으로
되돌린다.

- 에드가르의 각성을 버리고 싶다고 해서 아무 이유 없이 버릴 수는 없습니다. 에드가르의 각성을 버리려면, 규칙 또는 효과가 당신에게 버릴 수 있게 해 주거나 버리라고 지시해야 합니다.

고통받는 예언자, 이루스

{1}{U}{R}

전설적 생물 — 인간 마법사

2/4

당신이 카드를 뽑으려고 한다면, 대신 당신의 서고 맨
위 카드 두 장을 추방한다. 당신은 이 턴에 그
카드들을 플레이할 수 있다.

- 당신은 당신의 서고에 남은 카드가 두 장보다 적다고 해도 이루스의 대체효과를 적용하겠다고 선택할 수 있습니다. 당신의 서고에 카드가 한 장도 없는 경우, 당신은 이런 식으로 어떤 카드도 추방하지 않게 되지만, 빈 서고에서 카드를 뽑으려고 시도함으로써 게임에서 패배하게 되지도 않습니다.
-

굳은 믿음의 판사

{1}{W}{W}

생물 — 신령 병사

4/4

수비태세, 비행, 경계

당신의 유지단 시작에, 굳은 믿음의 판사에 놓인 심판 카운터가 두 개 이하라면, 굳은 믿음의 판사에 심판 카운터 한 개를 올려놓는다.

굳은 믿음의 판사에 심판 카운터가 세 개 이상 놓여 있는 한, 굳은 믿음의 판사는 수비태세가 없는 것처럼 공격할 수 있다.

소란 {5}{W}{W}

////

악인의 심판

부여마법 — 마법진 저주

플레이어에게 부여

당신의 유지단 시작에, 악인의 심판에 심판 카운터 한 개를 올려놓는다. 그 후 악인의 심판에 심판 카운터가 세 개 이상 놓여 있다면, 부여된 플레이어는 게임에서 패배한다.

악인의 심판이 어디에서든 무덤에 들어가려고 한다면, 대신 악인의 심판을 추방한다.

- 굳은 믿음의 판사가 공격한 뒤에 굳은 믿음의 판사에서 심판 카운터를 제거한다고 해도 굳은 믿음의 판사는 전투에서 제거되지 않습니다.

불길의 축복을 받은 화살

{R}

순간마법

생물 또는 플레인즈워커를 목표로 정한다. 불길의 축복을 받은 화살은 그 목표에게 피해 2 점을 입힌다. 그 생물 또는 플레인즈워커가 이번 턴에 죽게 된다면, 대신 추방한다.

- 이런 식으로 피해를 입은 생물 또는 플레인즈워커는 최초의 피해 2 점에서 살아남았더라도 그 턴 나중에 어떤 이유로든 죽게 되면 죽는 대신 추방됩니다.

찰나의 신령

{1}{W}

생물 — 신령

3/1

{W}, 당신의 무덤에서 카드 세 장을 추방한다:

찰나의 신령은 턴종료까지 선제공격을 얻는다.

카드 한 장을 버린다: 찰나의 신령을 추방한다. 다음 종료단 시작에 찰나의 신령을 소유자의 조종하에 전장으로 되돌린다.

- 찰나의 신령의 첫 번째 능력을 활성화해 선제공격을 준 경우, 당신은 선제공격 전투피해가 입혀졌지만 일반 전투피해가 입혀지기 전에 마지막 능력을 활성화해 찰나의 신령을 전투에서 제거할 수 있습니다.

불길한 조각상

{3}

마법물체 생물 — 자동기계

1/2

{T}: 원하는 색의 마나 한 개를 추가한다. 불길한

조각상에 징조 카운터 한 개를 올려놓는다.

당신의 종료단 시작에, 불길한 조각상이 징조

카운터를 세 개 이상 가지고 있다면, 불길한 조각상을

언택한 후 변신시킨다.

////

버림받은 탈곡기

마법물체 생물 — 자동기계

5/5

당신의 전투 전 본단계 시작에, 원하는 색의 마나 한

개를 추가한다.

- 당신은 당신의 종료단에 불길한 조각상의 격발능력을 해결하는 동안 불길한 조각상을 탭해 마나를 한 개 더 얻을 수 없습니다.

심령빛 덧

{2}{U}

순간마법

당신이 신령을 조종한다면 이 주문은 발동하는 데

{1}이 덜 든다. 당신이 부여마법을 조종한다면 또한

이 주문은 발동하는 데 {1}이 덜 든다.

주문을 목표로 정한다. 그 주문의 조종자가 {3}를

지불하지 않으면 그 주문을 무효화한다.

- 심령빛 덧은 당신이 신령과 부여마법을 조종한다면 발동하는 데 {2}가 덜 들게 됩니다. 심령빛 덧은 당신이 부여마법이자 신령인 지속물 한 개를 조종하는 경우에도 마찬가지로 발동하는 데 {2}가 덜 들게 됩니다.

선지자 봉합술사, 게랄프

{2}{U}

전설적 생물 — 인간 마법사

1/4

당신이 조종하는 좀비들은 비행을 가진다.

{U}, {T}, 토큰이 아닌 다른 생물 한 개를 희생한다:

X/X 청색 좀비 생물 토큰 한 개를 만든다. X는

희생된 생물의 방어력이다.

- 다른 지속물이 선지자 봉합술사, 게랄프의 복사본으로 당신의 조종하에 전장에 들어오는 경우, 당신이 다른 어떤 행동을 취할 수 있기 전에 전설 규칙이 그중 한 개를 당신의 무덤에 놓게 합니다. 당신은 원본 게랄프가 가진 활성화능력의 비용을 지불하기 위해 복사본을 희생할 수 없습니다.

영광스러운 해돋이

{3}{G}{G}

부여마법

당신의 턴 전투 시작에, 하나를 선택한다 —

- 당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 +1/+1 을 받고 돌진을 얻는다.
- 대지를 목표로 정한다. 그 대지는 턴종료까지 "{T}: {G}{G}{G}를 추가한다."를 얻는다.
- 당신이 공격력이 3 이상인 생물을 조종한다면 카드 한 장을 뽑는다.
- 당신은 생명 3 점을 얻는다.

- 영광스러운 해돋이의 세 번째 모드는 주문이 스택으로 가는 시점에 당신이 공격력이 3 이상인 생물을 조종하지 않는 경우에도 선택될 수 있습니다. 주문이 해결될 때 당신이 공격력이 3 이상인 생물을 조종하는 경우, 당신은 카드 한 장을 뽑게 됩니다. 그렇지 않다면, 주문은 해결되면서 아무것도 하지 않습니다.

잡식성 동물, 그롤노크

{2}{G}{U}

전설적 생물 — 개구리

3/3

당신이 조종하는 개구리가 공격할 때마다, 카드 세 장을 민다.

지속물 카드가 당신의 서고에서 당신의 무덤에 놓일 때마다, 그 카드에 개굴 카운터 한 개를 올려놓고 추방한다.

당신은 추방 영역에 있는 당신이 소유한 카드들 중 개굴 카운터가 놓여진 대지를 플레이하고 주문을 발동할 수 있다.

- 잡식성 동물, 그롤노크의 두 번째 능력은 당신의 서고에서 무덤에 놓이는 모든 지속물 카드를 추방하며, 이는 당신이 조종하는 개구리가 공격할 때 당신이 민 카드에 국한되지 않습니다.
- 그롤노크의 마지막 능력은 추방 영역에 있는 당신이 소유하고 개굴 카운터가 놓여져 있는 모든 카드들 중에서 대지를 플레이하고 주문을 발동할 수 있게 해 주며, 이는 그 카드가 현재 전장에 있는 그롤노크의 능력으로 그곳에 놓였는지, 아니면 그보다 전에 현현했던 그롤노크에 의해 그렇게 되었는지를 구분하지 않습니다.

신랑의 예복

{1}{B}

마법물체 — 장비

장착된 생물은 +2/+0 을 받는다. 그 생물은 당신이
조종하는 생물에 이름이 신부의 드레스인 장비가
부착되어 있는 한 추가로 +0/+2 를 받고 치명타를
가진다

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

- "당신이 조종하는 생물에 이름이 ... 인 장비가 부착되어 있는 한"이라는 문구에서, "당신"은 장비의 조종자이며 장비가 부착되어 있는 생물의 조종자가 아닙니다. 어떤 상대가 신부의 드레스를 장착한 생물 및 신랑의 예복을 장착한 생물을 하나씩 조종하고 있으며, 그 상대가 그 장비들 또한 조종하고 있다고 가정해 보겠습니다. 당신이 그 생물들 중 하나의 조종권을 얻었지만 그 생물에게 부착되어 있는 장비의 조종권은 얻지 않은 경우, 당신이 조종권을 얻은 생물은 모든 보너스를 받고 상대가 조종하는 생물은 +2/+0 만을 받게 됩니다.
-

그리프날개 기병대

{3}{W}

생물 — 인간 기사

2/2

비행

훈련 (이 생물이 더 높은 공격력을 가진 다른 생물과
함께 공격할 때마다, 이 생물에 +1/+1 카운터 한 개를
올려놓는다.)

그리프날개 기병대가 공격할 때마다, 당신은
{1}{W}를 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 비행이
없는 공격 중인 생물을 목표로 정한다. 그 생물은
턴종료까지 비행을 얻는다.

- 그리프날개 기병대의 마지막 능력에 대해 비용을 지불하기 전에 목표를 먼저 선택해야 합니다. 유효한 목표가 하나도 없는 경우, 당신은 비용을 지불할 수 있는 기회를 가지지 못합니다.
-

하수구 잠복꾼

{3}{U}

생물 — 신령

3/3

하수구 잠복꾼은 혼자서 공격하는 한 방어될 수 없다.

소란 {3}{U} (당신은 이 카드의 소란 비용을 지불해 이 카드를 당신의 무덤에서 변신한 채로 발동할 수 있다.)

////

하수구 지름길

부여마법 — 마법진

생물에 부여

부여된 생물은 혼자서 공격하는 한 방어될 수 없다.

하수구 지름길이 어디에서든 무덤에 들어가려고

한다면, 대신 하수구 지름길을 추방한다.

- 하수구 잠복꾼 또는 하수구 지름길이 부여된 생물이 다른 생물과 함께 공격하고 방어된 경우, 다른 생물을 전투에서 제거해도 해당 생물이 방어되지 않은 것으로 바뀌지 않습니다.

파트너, 할라나와 알레나

{2}{R}{G}

전설적 생물 — 인간 레인저

2/3

선제공격, 대공

당신의 턴 전투 시작에, 당신이 조종하는 다른 생물을

목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 X 개를

올려놓는다. X는 할라나와 알레나의 공격력이다. 그

생물은 턴종료까지 신속을 얻는다.

- 할라나와 알레나의 격발능력이 해결되는 시점에 할라나와 알레나의 공격력이 어떤 이유로든 음수인 경우, 당신은 그 생물에 아무 카운터도 올려놓지 않습니다. 이 효과는 그 생물로부터 카운터를 제거하거나 -1/-1 카운터를 제공하지 않습니다.

희망의 왜가리

{3}{W}

생물 — 조류

2/3

비행

당신이 생명점을 얻으려 한다면, 대신 그 수에 1을

더한 만큼 생명점을 얻는다.

{1}{W}: 희망의 왜가리는 턴종료까지 생명연결을 얻는다.

- 당신이 희망의 왜가리를 두 개 조종하고 있으면서 생명점을 얻으려는 경우, 당신은 그 수에 2를 더한 만큼 생명점을 얻습니다. 세 번째 희망의 왜가리는 생명 3 점을 더 얻고, 그 후로도 이런 식으로 진행됩니다.

- 희망의 왜가리의 중간 능력은 생명점을 얻는 사건마다 한 번만 적용되며, 이는 열정적인 웅변가로 1 점을 얻든 새벽녘 천사로 4 점을 얻든 동일합니다. 당신이 무엇인가에 대해 "각각" 또는 "~한 수만큼" 생명점을 일정량 얻는 경우, 그 생명점은 하나의 사건으로 얻는 것이며 희망의 왜가리의 능력은 한 번만 적용됩니다.
- 생명연결 능력이 있는 각 생물이 전투피해를 입히면 생명점을 얻는 사건이 그 수만큼 서로 독립적으로 발생합니다. 예를 들어, 플레이어가 조종하는 생명연결을 가진 생물 두 개가 동시에 전투피해를 입히는 경우, 희망의 왜가리의 두 번째 능력은 그 두 사건에 대해 개별적으로 적용됩니다. 그러나, 당신이 조종하는 생명연결을 가진 생물 한 개가 동시에 여러 생물, 플레이어 및/또는 플레인즈워커에 전투피해를 입히는 경우(돌진 능력이 있거나 상대가 이 생물을 여러 생물로 막은 경우), 해당 능력은 한 번만 적용됩니다.
- 쌍두거인 게임에서는 팀원이 생명점을 얻어 팀의 생명 총점이 증가하더라도 희망의 왜가리의 두 번째 능력이 적용되지 않습니다.

배고픈 산마루늑대

{1}{R}

생물 — 늑대

2/2

당신이 다른 늑대 또는 늑대인간을 조종하는 한,
배고픈 산마루늑대는 +1/+0 을 받고 돌진을 가진다.

- 당신이 늑대와 늑대인간을 둘 다 조종하는 경우, 배고픈 산마루늑대는 여전히 +1/+0 만을 받습니다.

성미 고약한 외톨이

{2}{R}{R}

생물 — 인간 늑대인간

3/3

성미 고약한 외톨이가 피해를 입을 때마다, 원하는
목표를 정한다. 성미 고약한 외톨이는 그 목표에게
그만큼 피해를 입힌다.

{1}{R}: 성미 고약한 외톨이는 턴종료까지 +2/+0 을
받는다.

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

////

포효때 응징자

생물 — 늑대인간

4/4

당신이 조종하는 지속물이 피해를 입을 때마다,
원하는 목표를 정한다. 포효때 응징자는 그 목표에게
그만큼 피해를 입힌다.

{1}{R}: 포효때 응징자는 턴종료까지 +2/+0 을
받는다.

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

- 각 면의 격발능력은 그 피해가 이 생물을 죽게 하는 경우에도 여전히 작동합니다.

- 피해가 격발능력이 해결되기 전에 이 생물을 죽게 만드는 경우, 마지막으로 알려진 정보를 사용해 이 생물이 치명타 또는 생명연결과 같은 능력을 가졌는지를 결정하십시오. 해당되는 경우에는, 그러한 능력들이 피해에 적용됩니다.

무고한 여행자

{2}{B}{B}

생물 — 인간

1/3

당신의 유지단 시작에, 아무 상대나 생물 한 개를 희생할 수 있다. 아무도 그렇게 하지 않으면, 무고한 여행자를 변신시킨다.

////

악의적인 침입자

생물 — 흡혈귀

3/3

비행

악의적인 침입자는 상대가 인간을 조종하는 한

+2/+0 을 받는다.

- 무고한 여행자의 능력이 해결될 때, 턴 순서에 따른 다음 상대가 생물을 희생할지 여부와 희생하는 경우 어떤 생물을 희생할지를 선택하며, 그 후 다른 상대들도 턴 순서에 따라 자신에 앞서 어떤 선택이 이루어졌는지를 아는 상태로 똑같이 진행합니다. 그 후 선택된 생물들이 동시에 희생됩니다. 이런 식으로 아무 생물도 희생되지 않았다면, 무고한 여행자가 변신합니다.

탁월한 발상

{2}{U}

집중마법

쪼개기 {3}{U}{U} (당신은 쪼개기 비용을 지불하여 이 주문을 발동할 수 있다. 그렇게 한다면, 대괄호 안의 단어들을 제거한다.)

카드 세 장을 뽑는다. [남은 게임 동안 당신의 최대 손크기는 3 만큼 줄어든다.]

- 플레이어가 자신의 정화단 동안 자신의 최대 손크기보다 많은 카드를 손에 들고 있는 경우, 그 플레이어는 최대 손크기만큼 카드를 들고 있을 때까지 카드를 버립니다. 플레이어의 최대 손크기는 해당 플레이어의 정화단 이외에는 확인하지 않습니다.
- 복수의 효과로 인해 손 크기가 변경된 경우, 시간 순서대로 해당 효과를 적용합니다. 예를 들어, 당신이 Null Profusion(플레이어의 최대 손크기를 2 장으로 설정하는 부여마법)의 효과를 받은 뒤 쪼개기 비용을 지불하지 않고 탁월한 발상을 발동한 경우, 당신의 최대 손크기는 0 장이 됩니다. 그러나, 탁월한 발상이 해결된 뒤에 Null Profusion 이 전장에 들어온 경우, 당신의 최대 손크기는 2 장이 됩니다.
- 당신의 최대 손크기가 없는 경우, 최대 손크기가 3 만큼 줄어드는 것은 아무런 효과를 가지지 않습니다. 당신의 최대 손크기가 없게 해 주는 효과가 종료되는 경우, 탁월한 발상의 효과는 해당 시점에 적용되게 됩니다.

밤 속으로
{3}{R}
집중마법
밤이 된다. 카드를 원하는 수만큼 버린 후, 그만큼에
1 을 더한 수만큼 카드를 뽑는다.

- 카드 0 장을 버리는 경우, 카드 한 장을 뽑게 됩니다.

수사관의 일지
{2}
마법물체 — 단서
수사관의 일지는 한 플레이어가 조종하는 가장 많은
생물의 수만큼 용의자 카운터를 가지고 전장에
들어온다.
{2}, {T}, 수사관의 일지에서 용의자 카운터 한 개를
제거한다: 카드 한 장을 뽑는다.
{2}, 수사관의 일지를 희생한다: 카드 한 장을 뽑는다.

- 당신은 수사관의 일지가 얼마나 많은 용의자 카운터를 가지고 전장에 들어올지를 결정하기 위해
상대를 선택하지 않습니다. 당신은 항상 가능한 가장 큰 숫자를 사용합니다.

검사관, 제이콥 하킨
{1}{U}
전설적 생물 — 인간 참모
0/2
{T}: 카드 한 장을 뽑은 후, 당신의 손에서 카드 한
장을 뒷면 상태로 추방한다. 그 카드가 추방되어 있는
한, 당신은 그 카드를 볼 수 있다. 당신은
{4}{U}{U}를 지불할 수 있다. 그렇게 한다면,
검사관, 제이콥 하킨을 변신시킨다.
////

하킨의 통찰력
전설적 부여마법
당신의 유지단 시작에, 당신의 서고 맨 위 카드를
뒷면 상태로 추방한다. 그 카드가 추방되어 있는 한,
당신은 그 카드를 볼 수 있다.
당신의 매 턴마다 한 번씩, 당신은 이 지속물로
추방된 카드들 중에서 대지를 플레이하거나 마나
비용을 지불하지 않고 주문을 발동할 수 있다.

- {4}{U}{U}를 지불하고 검사관, 제이콥 하킨을 변신시키는 것은 활성화능력을 해결하는 과정의
일부입니다. 당신은 비용을 지불할 지 여부를 선택하기 전에 카드 한 장을 뽑고 카드 한 장을
추방합니다.
- 하킨의 통찰력의 마지막 능력을 사용해 카드를 플레이하는 것은 그 카드에 대한 모든 일반적인
타이밍 규칙을 따릅니다. 예를 들어, 당신이 이런 식으로 대지를 플레이하는 경우, 당신은 당신의

본단계에 스택이 비어 있으며 당신이 아직 대지를 플레이하지 않은 경우에만 (다른 효과가 당신이 추가적인 대지를 플레이할 수 있게 해 주는 경우에는 예외) 그렇게 할 수 있습니다.

- 당신은 이런 식으로 검사관, 제이콥 하킨이 하킨의 통찰력으로 변신하기 전에 추방한 카드들도 플레이할 수 있습니다.
- 일단 하킨의 통찰력이 전장을 떠나고 나면, 하킨의 통찰력을 조종했던 플레이어는 더이상 추방된 카드들을 플레이할 수 없습니다. 이 지속물이 파괴된 뒤에 어떤 식으로든 전장에 되돌아오는 경우, 그 지속물은 새로운 객체이며 이전에 추방했던 카드들에 대한 기억을 가지고 있지 않습니다.

심령 사냥꾼, 카야

{1}{W}{B}

전설적 플레인즈워커 — 카야

3

+1: 당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 치명타를 얻는다. 당신이 조종하는 생물 토큰을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

-2: 턴종료까지, 토큰이 한 개 이상 당신의 조종하에 만들어지려 한다면, 대신 그 두 배만큼의 토큰이 만들어진다.

-6: 모든 무덤에서 모든 카드들을 추방한 후, 이런 식으로 추방된 각 카드마다 비행을 가진 1/1 백색 심령 생물 토큰을 한 개씩 만든다.

- 카야의 두 번째 능력이 만드는 토큰들은 애초에 만들어지는 토큰들을 정확하게 복사하는 복사본입니다.

살점 베기

{4}{R}

집중마법

생물을 목표로 정한다. 살점 베기는 그 생물에게 피해

4 점을 입힌다. 이런 식으로 그 생물에게 입혀진

여분의 피해만큼 혈액 토큰을 만든다. (혈액 토큰은

"{1}, {T}, 카드 한 장을 버린다, 이 마법물체를

희생한다: 카드 한 장을 뽑는다."를 가진

마법물체이다.)

- 생물이 살점 베기로부터 치명적인 피해가 되기 위해 필요한 최소한의 피해보다 많은 피해를 입은 경우 여분의 피해를 입은 것입니다. 대부분의 경우, 이는 그 생물의 방어력보다 많은 피해를 의미하지만, 해당 턴에 이미 그 생물에게 입혀진 피해 또한 고려하십시오.
-

편히 잠들다

{3}{G}

부여마법

당신이 조종하는 인간이 죽을 때마다, 카드 한 장을 뽑는다.

당신이 조종하는 생물 중 +1/+1 카운터를 가진

생물이 죽을 때마다, 당신은 생명 2 점을 얻는다.

- 당신이 조종하며 +1/+1 카운터를 가지고 있는 인간이 죽는 경우, 두 능력이 모두 격발하게 됩니다.

등불의 섬광

{1}{W}

순간마법

쪼개기 {X}{R}{U} (당신은 쪼개기 비용을 지불하여 이 주문을 발동할 수 있다. 그렇게 한다면, 대괄호 안의 단어들을 제거한다.)

생물 또는 플레인즈워커를 목표로 정한다. 등불의

섬광은 그 목표에게 피해 X 점을 입히고 당신은 생명

X 점을 얻는다. [X는 당신이 조종하는 생물의

수이다.]

- 당신이 쪼개기 비용을 지불하는 경우, 당신이 X의 값을 선택합니다.

마그마 분쇄자

{X}{R}{R}

생물 — 정령

0/0

마그마 분쇄자는 +1/+1 카운터 X 개를 가지고 전장에 들어온다.

마그마 분쇄자가 +1/+1 카운터를 가지고 있는 동안

마그마 분쇄자에게 피해가 입혀지려 한다면, 그

피해를 방지하고 마그마 분쇄자에서 +1/+1 카운터를

그만큼 제거한다. 이런 식으로 마그마 분쇄자에서

카운터가 한 개 이상 제거되는 경우, 원하는 목표를

정한다. 마그마 분쇄자는 그 목표에게 그만큼의

피해를 입힌다.

- 마그마 분쇄자에게 입혀지려는 피해가 마그마 분쇄자에 놓여 있는 +1/+1 카운터의 수보다 많은 경우, 그 피해는 전부 방지되고 그 카운터들도 모두 제거됩니다. 대부분의 경우, 이는 마그마 분쇄자의 방어력이 0이 되게 하므로, 마그마 분쇄자는 소유자의 무덤에 놓이게 됩니다. 마그마 분쇄자의 재귀격발능력은 여전히 격발하며 여전히 원하는 목표에게 그만큼 피해를 입히게 됩니다.

마나형상 지옥룡

{2}{R}{R}

생물 — 용

4/4

비행

당신이 생물이 아닌 주문을 발동할 때마다, 비행 및 신속을 가진 X/X 적색 용 환영 생물 토큰 한 개를 만든다. X는 당신이 그 주문을 발동하기 위해 지불한 마나의 수다. 다음 종료단 시작에 그 토큰을 주방한다.

- 마나형상 지옥룡의 격발능력은 주문을 발동하기 위해 실제로 지불한 마나를 확인하며, 이는 그 주문의 마나 비용과는 다를 수 있습니다. 예를 들어, 당신이 마나 비용을 지불하지 않고 생물이 아닌 주문을 발동하는 경우, 이 능력은 0/0 용 환영 토큰을 만듭니다. 대부분의 경우, 이러한 생물은 즉시 당신의 무덤에 놓이게 됩니다.

마르코프 정화자

{1}{W}{B}

생물 — 흡혈귀 성직자

2/3

생명연결

당신의 종료단 시작에, 당신이 이 턴에 생명점을 얻었다면, 당신은 {2}를 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 카드 한 장을 뽑는다.

- 마르코프 정화자의 능력은 당신이 이 턴에 생명점을 얻기만 했다면 격발하며, 이는 당신이 그 턴에 그만큼 또는 그보다 많은 생명점을 잃었다고 해도 마찬가지입니다.

민병대 선동가

{2}{W}

생물 — 인간 병사

3/3

민병대 선동가는 혼자서 공격할 수 없다.

민병대 선동가가 공격할 때마다, 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 언택한다.

- 공격생물을 언택해도 그 생물은 전투에서 제거되지 않습니다.
 - 모든 공격생물은 한 번에 선택됩니다. 당신은 민병대 선동가로 공격하고, 탭된 생물을 언택한 후, 그 생물로도 공격할 수 없습니다.
 - 당신은 이 능력으로 언택되어 있는 생물을 목표로 정할 수 있습니다. 예를 들어, 당신이 조종하는 모든 생물이 경계를 가진 경우, 당신은 상대의 생물을 강제로 언택하지 않아도 됩니다.
-

거울회랑 모방자

{3}{U}

생물 — 신령

0/0

당신은 거울회랑 모방자가 전장에 있는 생물의
복사본이지만 자신의 다른 유형에 더불어 신령인
생물로 전장에 들어오게 할 수 있다.

소란 {3}{U}{U} (당신은 이 카드의 소란 비용을
지불해 이 카드를 당신의 무덤에서 변신한 채로
발동할 수 있다.)

////

무시무시한 흉내내기

부여마법 — 마법진

생물에 부여

당신의 유지단 시작에, 부여된 생물의 복사본이지만
자신의 다른 유형에 더불어 신령인 토큰 한 개를
만든다.

무시무시한 흉내내기가 어디에서든 무덤에
들어가고 싶다면, 대신 무시무시한 흉내내기를
추방한다.

- 거울회랑 모방자는 원본 생물이 다른 카드를 복사한 경우나 토큰인 경우를 제외하고는(아래 참조) 그 생물 카드에 적혀 있는 능력만을 복사하며, 그에 추가로 신령이라는 예외만을 가집니다. 해당 생물의 탭된 상태, 해당 생물이 가진 카운터, 부착된 마법진과 장비, 복사가 아닌 효과에 의해 변형된 공격력, 방어력, 유형, 색 등은 복사하지 않습니다. 특히, 거울연못 모방자가 일반적으로는 생물이 아닌 생물을 복사한 경우, 복사본은 생물이 아니게 됩니다.
 - 복사한 생물의 마나 비용에 {X}가 있다면, X는 0으로 간주합니다.
 - 선택된 생물이 다른 카드의 복사본인 경우(예를 들어, 선택한 생물이 다른 거울회랑 모방자인 경우), 거울회랑 모방자는 선택된 생물이 복사한 카드로 전장에 들어옵니다.
 - 다른 생물이 거울회랑 모방자의 복사본이 되는 경우, 그 생물 또한 신령입니다.
 - 선택된 생물이 토큰인 경우, 거울회랑 모방자는 해당 토큰을 전장에 놓은 효과가 명시한 토큰의 원래 속성을 복사하며, 신령이라는 점만이 예외입니다. 이런 경우 거울회랑 모방자는 토큰이 되지 않습니다.
 - 복사된 생물이 가지고 있는 전장에 들어올 때 격발되는 능력은 거울회랑 모방자가 전장에 들어올 때에도 격발됩니다. "[이 생물이] 전장에 들어오면서" 또는 "[이 생물은] 전장에 ~를 가지고 들어온다"라는 식으로 표기된 선택 생물의 능력 또한 적용됩니다.
 - 거울회랑 모방자가 다른 생물과 동시에 전장에 들어오는 경우, 거울회랑 모방자는 해당 생물을 복사할 수 없습니다. 전장에 이미 놓여 있던 생물만 선택할 수 있습니다.
-

이끼무덤 지네

{4}{G}

생물 — 곤충 괴수

2/2

이끼무덤 지네가 전장에 들어올 때, 카드 세 장을 민 후, 당신의 무덤에 있는 각 생물 카드마다 이끼무덤 지네에 +1/+1 카운터를 한 개씩 올려놓는다. (카드를 밟는 것은, 당신의 서고 맨 위 카드를 당신의 무덤에 넣는 것이다.)

- 이끼무덤 지네는 당신의 무덤에 있는 모든 생물 카드에 대해 +1/+1 카운터를 받으며, 여기에는 당신이 카드 세 장을 밟기 전에 이미 무덤에 있던 생물 카드들도 포함됩니다.

자연의 포옹

{2}{G}

부여마법 — 마법진

생물 또는 대지에게 부여

부여된 지속물이 생물인 한, 그 생물은 +2/+2 를 받는다.

부여된 지속물이 대지인 한, 그 대지는 "{T}: 원하는 한 가지 색의 마나 두 개를 추가한다."를 가진다.

- 부여된 지속물이 대지면서 생물인 경우, 그 지속물은 양쪽 보너스를 모두 받습니다.

양육하는 존재감

{1}{W}

부여마법 — 마법진

생물에 부여

부여된 생물은 "생물이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 이 생물은 턴종료까지 +1/+1 을 받는다."를 가진다.

양육하는 존재감이 전장에 들어올 때, 비행을 가진 1/1 백색 신령 생물 토큰 한 개를 만든다.

- 양육하는 존재감이 전장에 들어온 뒤, 그 격발능력이 1/1 신령을 전장에 들어오게 합니다. 첫 번째 격발능력이 해결되려는 시점에 양육하는 존재감이 여전히 전장에 존재한다는 전제하에, 해당 신령은 부여된 생물이 가진 능력을 격발시키며 그 생물이 턴종료까지 +1/+1 을 받게 합니다.
-

떡갈나무그늘 추적자

{2}{G}

생물 — 인간 레인저 늑대인간

3/3

이 주문을 발동하는 데 {2}를 더 지불하면 당신은 이 주문이 섬광을 가진 것처럼 발동할 수 있다.

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

////

달빛을 비추는 습격자

생물 — 늑대인간

6/3

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

- 당신은 밤이라고 해도 {2}를 더 지불해서 떡갈나무그늘 추적자가 섬광을 가진 것처럼 이 주문을 발동할 수 있습니다.

피의 저주를 받은 자, 오드릭

{1}{R}{W}

전설적 생물 — 흡혈귀 병사

3/3

피의 저주를 받은 자, 오드릭이 전장에 들어올 때, 혈액 토큰 X 개를 만든다. X는 비행, 선제공격, 이단공격, 치명타, 신속, 방호, 무적, 생명연결, 호전적, 대공, 돌진 및 경계 중 당신의 생물들이 가지고 있는 능력들의 수이다. (각 능력은 한 번씩만 계산한다.)

- 피의 저주를 받은 자, 오드릭은 위에 나열된 능력들의 수를 세며, 그 능력들을 가지고 있는 생물의 수를 세는 것이 아닙니다. 오드릭이 전장에 들어오는 시점에 당신이 대공 및 경계를 둘 다 가지고 있는 생물 한 개를 조종하는 경우, 당신은 혈액 토큰 두 개를 만듭니다. 반대로, 당신이 각각 비행을 가지고 있는 생물 두 개를 조종하는 경우, 당신은 혈액 토큰을 한 개만 만듭니다.
 - 어떤 능력의 변형 버전은 해당 능력으로 계산되며 여러 번 계산되지 않습니다. 예를 들어, 당신이 청색으로부터의 방호를 가진 생물 및 흑색으로부터 방호를 가진 생물을 조종하는 경우, 당신은 혈액 토큰을 한 개만 만듭니다.
-

늪은이 루트스틴
{1}{B}{G}
전설적 생물 — 인간 소작농
1/4

늪은이 루트스틴이 전장에 들어올 때 또는 당신의
유지단 시작에, 카드 한 장을 민다. 이런 식으로 대지
카드가 밀렸다면, 보물 토큰 한 개를 만든다. 이런
식으로 생물 카드가 밀렸다면, 1/1 녹색 곤충 생물
토큰 한 개를 만든다. 이런 식으로 생물도 아니고
대지도 아닌 카드가 밀렸다면, 혈액 토큰 한 개를
만든다.

- 당신이 생물이면서 대지인 카드인 Dryad Arbor 를 미치는 경우, 당신은 보물 토큰과 1/1 녹색 곤충 토큰 둘 모두를 받습니다.

올리바크 호위병
{W}
생물 — 인간 성직자
1/1
경계
올리바크 호위병을 희생한다: 당신이 조종하는 +1/+1
카운터가 올려진 생물을 목표로 정한다. 그 생물은
턴종료까지 생명연결 및 무적을 얻는다.

- 생물이 +1/+1 카운터를 가지고 있는 것은 올리바크 호위병의 능력의 목표로 지정되기 위한 조건의 일부분입니다. 능력이 해결되고 난 뒤에는, 카운터가 사라지더라도 해당 생물이 생명연결이나 무적을 잃게 되지 않습니다.

과충진된 합성체
{2}{U}{U}
생물 — 좀비 괴수
3/3
섬광
비행
수탈 (이 생물이 전장에 들어올 때, 당신은 생물 한
개를 희생할 수 있다.)
과충진된 합성체가 생물을 수탈할 때, 주문,
활성화능력, 또는 격발능력을 목표로 정한다. 그
목표를 무효화한다.

- 활성화능력은 "[비용]: [효과]"의 형태로 표기됩니다. 장착 및 탑승과 같은 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 및 제작과 같은 일부 키워드 능력은 격발능력으로, 설명 문구에 "~할 때", "~할 때마다", "~에"라는 단어가 들어갑니다.

- 지정된 단 또는 단계의 "다음" 번 시작에 격발되는 지연격발능력을 무효화하는 경우, 그 능력은 이후 해당 단 또는 단계에서 다시 격발되지 않습니다.
- 과충전된 합성체의 수탈 능력은 마나 능력을 목표로 정할 수 없습니다. 활성화 마나 능력은 해결될 때 플레이어의 마나풀에 마나를 추가할 수 있고, 목표를 정하지 않으며, 충성 능력이 아닌 활성화능력입니다. 격발 마나 능력은 플레이어의 마나풀에 마나를 추가하고, 마나 능력인 활성화능력에 기반해 격발되는 격발능력입니다.
- 지속물이 탭된 채로 또는 카운터를 가지고 전장에 들어오게 하는 대체 효과를 생성하는 능력은 목표로 정해질 수 없습니다. "[이 생물]이 전장에 들어오면서"가 적용되는 능력 또한 대체효과이며 목표로 정해질 수 없습니다.

무리를 부르는 새끼늑대

{1}{G}

생물 — 늑대

1/1

당신의 턴 전투 시작에, 당신이 다른 늑대 또는 늑대인간을 조종한다면, 무리를 부르는 새끼늑대에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

무리를 부르는 새끼늑대가 죽을 때, 당신은 무리를 부르는 새끼늑대의 공격력만큼 생명점을 얻는다.

- 무리를 부르는 새끼늑대는 당신이 다른 늑대 또는 늑대인간 생물을 얼마나 많이 조종하는지에 상관없이 첫 번째 능력이 해결되면서 +1/+1 카운터를 한 개만 받습니다.

겹에 질린 방관자

{1}{W}

생물 — 인간 소작농

2/2

겹에 질린 방관자 또는 당신이 조종하는 다른 생물이 죽을 때마다, 당신은 생명 1 점을 얻는다.

당신의 종료단 시작에, 당신이 이 턴에 생명 3 점 이상을 얻었다면, 겹에 질린 방관자를 변신시킨다.

////

낄낄대는 범인

생물 — 인간 도적

3/5

낄낄대는 범인 또는 당신이 조종하는 다른 생물이 죽을 때마다, 당신은 생명 1 점을 얻는다.

{1}{B}: 낄낄대는 범인은 턴종료까지 치명타를 얻는다.

- 겹에 질린 방관자의 마지막 능력은 당신이 이번 턴에 얻은 생명점만을 신경쓰며 잃은 생명점은 무시합니다. 당신이 이번 턴에 생명 3 점을 얻었지만 생명 3 점을 잃기도 한 경우, 능력은 여전히 격발합니다.

교구검사 훈련생

{1}{W}

생물 — 인간 병사

1/2

훈련 (이 생물이 더 높은 공격력을 가진 다른 생물과 함께 공격할 때마다, 이 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.)

교구검사 훈련생이 죽을 때, 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 교구검사 훈련생이 가진 카운터들을 그 생물에 올려놓는다.

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

누더기 잠복꾼

{1}{U}

생물 — 좀비 괴수

1/2

{2}{U}: 당신의 무덤에 있는 생물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 추방하고 누더기 잠복꾼에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

누더기 잠복꾼은 자신이 추방한 모든 생물 카드들의 활성화능력을 가진다.

- 누더기 잠복꾼은 활성화능력만을 얻습니다. 격발능력이나 정적능력은 얻지 않습니다. 활성화능력은 콜론(쌍점)을 포함합니다. 이 능력들은 일반적으로 "[비용]: [능력]"으로 표시됩니다. 일부 키워드는 활성화능력으로, 설명 문구에 콜론이 있습니다.
- 누더기 잠복꾼으로 인해 추방된 카드 중에 해당 카드의 이름을 언급하는 활성화능력이 있을 경우, 누더기 잠복꾼이 가진 활성화능력은 누더기 잠복꾼을 언급하는 것으로 간주하십시오.
- 당신이 누더기 잠복꾼을 두 개 이상 조종하는 경우, 각각은 해당되는 특정 누더기 잠복꾼이 추방한 카드의 활성화능력만을 가집니다.
- 일단 누더기 잠복꾼이 전장을 떠나는 경우, 그 생물은 더이상 자신이 추방한 생물 카드의 활성화능력을 가지지 않습니다. 그 카드가 전장에 되돌아오는 경우, 해당 누더기 잠복꾼은 이전에 추방된 카드들과는 아무 연관이 없는 새로운 누더기 잠복꾼이 됩니다.
- 누더기 잠복꾼이 양면 카드를 추방하는 경우, 누더기 잠복꾼은 그 추방된 카드의 전면에 있는 활성화능력만을 가지게 됩니다.

무모한 충동

{1}{R}

집중마법

당신의 서고 맨 위 카드 두 장을 추방한다. 당신의
다음 턴종료까지, 당신은 그 카드들을 플레이할 수
있다.

- 당신은 여전히 그 주문들을 발동하기 위해 모든 비용을 지불하고 일반적인 발동 허가 사항을 따라야 합니다. 예를 들어, 추방된 카드들 중 하나가 집중마법인 경우, 이 효과는 당신이 그 카드를 상대의 턴에 발동하게 해 주지 않습니다.

저항 분대

{2}{W}

생물 — 인간 병사

3/2

저항 분대가 전장에 들어올 때, 당신이 다른 인간을
조종한다면, 카드 한 장을 뽑는다.

- 당신은 저항 분대가 전장에 들어오는 시점 및 능력이 해결되어 카드 한 장을 뽑으려는 시점 양쪽 모두에 저항 분대가 아닌 다른 인간을 조종해야만 합니다.

쉬지 못하는 피추적자

{1}{B}

생물 — 흡혈귀

1/3

당신의 종료단 시작에, 당신이 이 턴에 생명점을
얻었다면, 혈액 토큰 한 개를 만든다. (혈액 토큰은
"*{1}, {T}, 카드 한 장을 버린다, 이 마법물체를
희생한다: 카드 한 장을 뽑는다.*"를 가진
마법물체이다.)

혈액 토큰 두 개를 희생한다: 쉬지 못하는 피추적자를
변신시킨다. 집중마법 시기에만 활성화할 수 있다.

////

피에 젖은 난봉꾼

생물 — 흡혈귀

3/3

당신의 종료단 시작에, 당신이 이 턴에 생명점을
얻었다면, 혈액 토큰 한 개를 만든다. (혈액 토큰은
"*{1}, {T}, 카드 한 장을 버린다, 이 마법물체를
희생한다: 카드 한 장을 뽑는다.*"를 가진
마법물체이다.)

{4}{B}: 각 상대는 생명 2 점을 잃고 당신은 생명
2 점을 얻는다.

- 쉬지 못하는 피추적자 및 피에 젖은 난봉꾼 양쪽 모두가 가진 첫 번째 능력은 당신이 해당 턴에 아무 때든 생명점을 얻었다면 격발하며, 이는 당신이 같은 턴에 그만큼 또는 그보다 생명점을 더 많이 잃었다고 해도 마찬가지입니다.

룬으로 구속된 늑대

{1}{R}

생물 — 늑대

2/2

{3}{R}, {T}: 상대를 목표로 정한다. 룬으로 구속된

늑대는 그 플레이어에게 당신이 조종하는 늑대 및

늑대인간의 수만큼 피해를 입힌다.

- 룬으로 구속된 늑대의 활성화능력은 능력이 활성화되는 시점이 아니라 그 능력이 해결되는 시점에 당신이 조종하고 있는 늑대 및 늑대인간의 수를 계산합니다.
- 당신이 늑대면서 늑대인간인 생물을 조종하는 경우, 그 생물은 룬으로 구속된 늑대의 능력에 대해 한 번만 계산됩니다.

루노 스트롭커크

{1}{U}{B}

전설적 생물 — 흡혈귀 성직자

1/4

비행

루노 스트롭커크가 전장에 들어올 때, 당신의 무덤에 있는 생물 카드를 최대 한 장까지 목표로 정한다. 그 카드를 당신의 서고 맨 위에 놓는다.

당신의 유지단 시작에, 당신의 서고 맨 위 카드를 본다. 당신은 그 카드를 공개할 수 있다. 이런 식으로 마나 값이 6 이상인 생물 카드가 공개되었다면, 루노 스트롭커크를 변신시킨다.

////

심연의 군주, 크로투스

전설적 생물 — 크라켄 괴수

3/5

비행

심연의 군주, 크로투스가 공격할 때마다, 다른 공격 중인 생물을 목표로 정한다. 그 생물의 복사본이며 탭되어 공격 중인 토큰 한 개를 만든다. 그 생물이 크라켄, 리바이어던, 문어 또는 이무기라면, 대신 그 토큰을 두 개 만든다.

- 토큰을 전장에 놓는 시점에 그 토큰이 어느 플레이어 또는 플레인즈워커를 공격중인지는 당신이 선택합니다. 심연의 군주, 크로투스가 공격 중인 대상과 동일한 플레이어나 플레인즈워커일 필요는 없습니다.
- 토큰은 공격 중이지만 공격생물로 선언되지는 않았습니다 (예를 들면, 생물이 공격할 때마다 격발하는 훈련과 같은 능력은 격발시키지 않습니다).

- 토큰은 원본 지속물 카드에 원래 적혀 있는 능력만을 복사합니다(해당 지속물이 다른 카드를 복사한 경우나 토큰인 경우는 제외, 아래 참조). 해당 지속물이 가진 카운터, 부착된 마법진과 장비, 복사가 아닌 효과에 의해 변형된 공격력, 방어력, 유형, 색 등은 복사하지 않습니다. 특히, 생물이 아닌 지속물을 생물로 바꾼 효과는 복사되지 않습니다. 전장에 들어오는 토큰이 생물이 아닌 경우, 그 토큰은 공격 중이 아니게 됩니다.
- 복사된 생물의 마나 비용에 {X}가 있는 경우, X는 0입니다.
- 복사된 생물이 다른 것을 복사하고 있는 경우, 토큰은 그 생물이 복사하고 있는 생물의 복사본으로 전장에 들어옵니다.
- 복사된 생물이 토큰인 경우, 크로투스에 의해 만들어진 복사본 토큰은 그 토큰을 전장에 놓은 효과가 명시한 토큰의 기본 속성을 복사합니다.
- 복사한 생물이 전장에 들어올 때 격발되는 능력을 가지고 있다면 그 능력은 토큰이 전장에 들어올 때도 격발됩니다. "[이 생물이] 전장에 들어오면서" 또는 "[이 생물은] 전장에 ~를 가지고 들어온다."라는 식으로 표기된 선택 생물의 능력 또한 적용됩니다.

유혈의 조각상

{1}{R}

마법물체

유혈의 조각상이 전장에 들어올 때, 혈액 토큰 한 개를 만든다. (혈액 토큰은 "{1}, {T}, 카드 한 장을 버린다. 이 마법물체를 희생한다: 카드 한 장을 뽑는다."를 가진 마법물체이다.)

당신이 혈액 토큰을 희생할 때마다, 당신은 유혈의 조각상이 턴종료까지 신속을 가진 3/3 흡혈귀 마법물체 생물이 되게 할 수 있다.

- 유혈의 조각상이 생물이 되고 난 뒤에 유혈의 조각상이 자신의 방어력을 줄이거나 늘리는 효과의 대상이 되는 경우, 다른 혈액 토큰을 희생해도 그 효과에 대처할 수 없습니다. 예를 들어, 주문이 해결되어 유혈의 조각상에 턴종료까지 -2/-2를 준 경우, 유혈의 조각상은 1/1 생물이 되며, 이는 당신이 유혈의 조각상의 공격력을 다시 3/3으로 설정한다고 해도 마찬가지입니다.
- 다른 효과가 유혈의 조각상의 공격력 및/또는 방어력을 다른 숫자로 설정하는 경우, 혈액 토큰을 희생하면 해당 숫자를 3/3으로 되돌리게 됩니다. 그러나, 위에서 설명한 것과 같이, 증가 또는 감소에 대해서는 여전히 대상이 됩니다.

올리바크의 구원자

{1}{W}{W}

생물 — 인간 병사

1/2

훈련 (이 생물이 더 높은 공격력을 가진 다른 생물과 함께 공격할 때마다, 이 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.)

올리바크의 구원자가 훈련할 때마다, 전장에 있는 다른 생물 또는 무덤에 있는 생물 카드를 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그 목표를 추방한다.

올리바크의 구원자가 전장을 떠날 때, 추방된 카드를 소유자의 조종하에 전장에 놓는다.

- 생물이 가진 훈련 효과가 해결되어 그 결과로 +1/+1 카운터가 해당 생물에 놓일 때 생물이 "훈련"하는 것입니다.

비명을 지르는 새떼

{5}{U}

생물 — 조류 괴수

4/4

비행

당신이 생물 한 개 이상으로 공격할 때마다, 플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 그만큼 카드를 민다. (카드를 밟는 것은, 플레이어가 자신의 서고 맨 위 카드를 자신의 무덤에 넣는 것이다.)

{2}{U}: 비명을 지르는 새떼를 당신의 무덤에서 당신의 서고 맨 위에서 두 번째에 놓는다.

- 당신은 비명을 지르는 새떼의 격발능력에 대해 당신 자신을 목표로 정할 수 있습니다.

보호하는 가지

{2}{G}

부여마법 — 마법진

생물에 부여

보호하는 가지가 전장에 들어올 때, 카드 한 장을 뽑는다.

부여된 생물은 +1/+3 을 받는다.

- 마법진 주문이 목표로 정한 생물이 주문이 해결되려는 시점에 유효하지 않은 목표인 경우, 보호하는 가지는 스택에서 소유자의 무덤에 놓입니다. 마법진은 전장에 들어오지 않으며 당신은 카드를 뽑지 않습니다.
-

시가르다의 감금

{2}{W}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

부여된 생물은 공격하거나 방어할 수 없다.

{4}{W}: 부여된 생물을 추방한다. 혈액 토큰 한 개를 만든다. (혈액 토큰은 "{1}, {T}, 카드 한 장을 버린다, 이 마법물체를 희생한다: 카드 한 장을 뽑는다."를 가진 마법물체이다.)

- 시가르다의 감금의 조종자만이 시가르다의 감금의 마지막 활성화능력을 활성화할 수 있습니다.

시가르다의 소환

{4}{W}{W}

부여마법

당신이 조종하며 +1/+1 카운터를 가지고 있는

생물들은 기본 공격력 및 방어력이 4/4 이고, 비행을

가지며, 자신의 다른 유형에 더불어 천사다.

- 이 능력에 영향을 받은 생물로부터 +1/+1 카운터를 제거하거나 시가르다의 소환을 전장에서 제거하게 되면 그 생물이 원래 존재하던 것으로 되돌아가게 됩니다. 특히, 이는 그 생물이 공격생물로 지정되었지만 수비생물이 지정되기 전에 비행을 잃게 할 수도 있습니다. 이는 또한 그 생물의 방어력이 그 생물에 이미 표시되어 있는 피해보다 낮아지게 되어 해당 생물이 파괴되는 결과를 불러올 수도 있습니다.

시가르다의 성기사

{2}{G}{W}

생물 — 인간 기사

4/4

당신이 이 턴에 생물에 +1/+1 카운터를 한 개 이상

올려놓은 한, 시가르다의 성기사는 돌진 및

생명연결을 가진다.

{1}{G}{W}: 당신이 조종하는 +1/+1 카운터가 올려진

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 돌진 및

생명연결을 얻는다.

- 시가르다의 성기사의 첫 번째 능력은 당신이 이 턴에 지속물에 +1/+1 카운터를 올려놓았고 그 카운터를 올려놓는 시점에 해당 지속물이 생물이었다면 적용됩니다. 그 생물이 그 뒤에 전장을 떠났거나, 카운터를 잃었거나, 어떤 식으로든 생물이 아니게 되었다고 해도 상관없습니다.
 - 시가르다의 성기사의 마지막 능력은 +1/+1 카운터가 놓여진 생물만을 목표로 정할 수 있습니다. 일단 그 능력이 해결되고 나면, 해당 생물은 어떤 식으로든 카운터를 잃거나 생물이 아니게 된다고 해도 턴종료까지 돌진 및 생명연결(생물이 아닌 지속물에는 돌진이 별다른 영향을 주지 않기는 하지만)을 가집니다.
-

잠복한 살인자

{3}{B}

생물 — 흡혈귀 암살자

4/2

잠복한 살인자가 진장에 들어올 때, 상대가 조종하는
생물을 목표로 정한다. 상대가 다른 생물을 조종하지
않는다면 그 생물은 턴종료까지 -2/-2 를 받는다.

- 잠복한 살인자의 능력은 당신의 모든 상대들이 한 개보다 많은 생물을 조종한다고 해도
격발합니다. 능력이 해결되는 시점에 목표가 된 생물의 조종자가 다른 생물을 하나라도 조종하는
경우, 능력은 아무것도 하지 않습니다. 특히, 그 플레이어는 -2/-2 효과를 회피하기 위해 이에 대응해
섬광을 가진 생물 주문을 발동하거나 생물 토큰을 만들 수 있습니다.

즐겁지 않은 소린

{2}{B}{B}

전설적 플레인즈워커 — 소린

4

+1: 당신의 서고 맨 위의 카드를 본다. 당신은 그
카드를 공개하고 당신의 손으로 가져갈 수 있다.
그렇게 한다면, 당신은 그 카드의 마나 값만큼
생명점을 잃는다.

-2: 비행 및 생명연결을 가진 2/3 흑색 흡혈귀 생물
토큰 한 개를 만든다.

-7: 원하는 목표를 정한다. 즐겁지 않은 소린은 그
목표에게 피해 13 점을 입힌다. 당신은 생명 13 점을
얻는다.

- 당신이 소린의 첫 번째 충성 능력으로 본 카드를 공개하지 않기로 선택하는 경우, 그 카드는 당신의
서고 맨 위에 남습니다.
-

영혼암호판

{1}{U}

마법물체

영혼암호판은 징조 카운터 세 개를 가지고 전장에 들어온다.

{1}{U}, {T}: 당신의 서고 맨 위 카드 두 장을 본다.

그중 한 장을 당신의 무덤에 놓는다.

생물 카드가 어디에서든 당신의 무덤에 놓일 때마다, 영혼암호판에서 징조 카운터 한 개를 제거한다. 그 후 영혼암호판에 징조 카운터가 없다면, 영혼암호판을 변신시킨다.

////

암호에 묶인 신령

생물 — 신령

3/2

비행

암호에 묶인 신령은 비행을 가진 생물만을 방어할 수 있다.

{3}{U}: 카드 두 장을 뽑은 후, 카드 한 장을 버린다.

- 영혼암호판의 마지막 능력은 생물이 어디에서든 무덤에 놓일 때 격발합니다. 이는 생물이 죽을 때 격발하는 능력과는 다릅니다. 특히, 전장에 있는 생물이 아닌 카드가 생물이 되고 죽는 경우(생물화된 대지 등), 이 능력을 격발시키지 않습니다. 비슷하게, 전장에 있는 생물 카드가 생물이 아닌 지속물이 된 경우(소형화 격납이 부여된 생물 등), 그 카드가 무덤에 놓일 때에는 이 능력을 격발시키게 됩니다.
- 토큰 생물이 죽는 것은 영혼암호판의 마지막 능력을 절대로 격발시키지 않습니다.

트레이벤의 수호자 탈리아

{1}{W}

전설적 생물 — 인간 병사

2/1

선제공격

생물 주문이 아닌 주문은 발동하는 데 {1}이 더 든다.

- 탈리아의 능력은 생물 주문이 아닌 모든 주문에 영향을 미치며, 여기에는 당신의 주문도 포함됩니다.
 - 주문의 총비용을 결정하려면, 지불하려는 마나 비용 또는 대체비용에 비용 증가분을 추가한 다음 비용 감소분을 적용하십시오. 주문의 마나 값은 그 주문을 발동하는 데 지불한 총 비용과 관계없이 변하지 않습니다.
-

부식시키는 자, 톡스틸

{5}{B}{B}

전설적 생물 — 민달팽이 괴수

7/7

당신의 종료단 시작에, 당신이 조종하지 않는 각
생물에 점액 카운터를 한 개씩 올려놓는다.

당신이 조종하지 않는 생물들은 자신이 가진 점액
카운터 한 개당 -1/-1 을 받는다.

당신이 조종하지 않으며 점액 카운터를 가진 생물이
죽을 때마다, 1/1 흑색 민달팽이 생물 토큰 한 개를
만든다.

{U}{B}, 민달팽이를 희생한다: 카드 한 장을 뽑는다.

- 부식시키는 자, 톡스틸의 두 번째 및 세 번째 능력은 당신이 조종하지 않으며 점액 카운터를 가지고 있는 모든 생물에게 적용되며, 이는 그 점액 카운터가 톡스틸의 첫 번째 능력이 아닌 원천으로부터 유래했다고 해도 마찬가지입니다.
- 톡스틸의 세 번째 능력은 상대가 조종하며 점액 카운터를 가지고 있는 생물이 어떤 이유로든 죽을 때 격발하며, 톡스틸의 두 번째 능력으로 인해 그 생물의 방어력이 줄어들었기 때문에 죽는 경우에만 격발하는 것이 아닙니다.
- 다른 카드인 진흙 괴물은 점액 카운터를 가지고 있으며 괴수가 아닌 생물들이 모든 능력을 잃고 기본 공격력 및 방어력이 2/2 가 되게 합니다. 당신이 톡스틸과 진흙 괴물을 둘 다 조종하는 경우, 여기에 해당되는 괴수가 아닌 생물들은 각 점액 카운터마다 -1/-1 을 받는 2/2 생물이 됩니다.

여행하는 성직자

{W}

생물 — 인간 성직자

1/1

{T}: 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지
+1/+0 을 받는다. 당신은 생명 1 점을 얻는다.

집중마법 시기에만 활성화할 수 있다.

- 여행하는 성직자가 가진 활성화능력의 목표가 능력이 해결되려는 시점에 유효하지 않은 경우, 당신은 생명 1 점을 얻지 않습니다.

언데드 집사

{1}{B}

생물 — 좀비

1/2

언데드 집사가 전장에 들어올 때, 카드 세 장을 민다.

(당신의 서고 맨 위 카드 세 장을 당신의 무덤에
놓는다.)

언데드 집사가 죽을 때, 당신은 언데드 집사를 추방할
수 있다. 그렇게 할 때, 당신의 무덤에 있는 생물
카드를 목표로 정한다. 그 카드를 당신의 손으로
되돌린다.

- 당신이 언데드 집사를 당신의 무덤에서 추방하고 난 후에, 두 번째 능력이 격발합니다. 당신은 해당 시점에 되돌릴 목표 생물 카드를 선택합니다.

흡혈귀의 입맞춤

{1}{B}

집중마법

플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 생명 2 점을 잃고 당신은 생명 2 점을 얻는다. 혈액 토큰 두 개를 만든다. (혈액 토큰은 "{1}, {T}, 카드 한 장을 버린다, 이 마법물체를 회생한다: 카드 한 장을 뽑는다."를 가진 마법물체이다.)

- 이 주문이 해결되려는 시점에 목표 플레이어가 유효하지 않은 목표인 경우, 당신은 생명 2 점을 얻지 않으며 아무 혈액 토큰도 만들지 않습니다.

축복받은 자의 목소리

{W}{W}

생물 — 신령 성직자

2/2

당신이 생명점을 얻을 때마다, 축복받은 자의 목소리에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다. 축복받은 자의 목소리가 +1/+1 카운터를 네 개 이상 가지고 있다면, 축복받은 자의 목소리는 비행 및 경계를 가진다. 축복받은 자의 목소리가 +1/+1 카운터를 열 개 이상 가지고 있다면, 축복받은 자의 목소리는 무적을 가진다.

- 축복받은 자의 목소리의 첫 번째 능력은 생명점을 얼마나 많이 얻는지와는 상관없이 생명점을 얻는 사건마다 한 번만 격발합니다.
- 축복받은 자의 목소리가 당신이 생명점을 얻는 것과 동시에 치명적인 피해를 입은 경우, 축복받은 자의 목소리는 제 시간 안에 자신을 살릴 수 있는 카운터를 얻을 수 없습니다.
- 생명연결을 가진 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, 축복받은 자의 목소리의 첫 번째 능력은 두 번 격발합니다. 하지만, 생명연결 능력을 가진 생물 하나가 동시에 여러 생물, 플레이어 및/또는 플레인즈워커에 전투피해를 입히는 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 축복받은 자의 목소리의 능력은 한 번만 격발됩니다.
- 쌍두거인 게임에서는, 팀원이 생명점을 얻어 팀의 생명 총점이 증가하더라도 첫 번째 능력이 격발되지 않습니다.
- 방어된 뒤에 비행을 얻는다고 해도 축복받은 자의 목소리가 방어되지 않은 것으로 바뀌지 않습니다.

불다렌 혈액술사

{1}{B}

생물 — 흡혈귀 마법사

2/1

비행

불다렌 혈액술사 또는 당신이 조종하는 토큰이 아닌

다른 생물이 죽을 때마다, 혈액 토큰 한 개를 만든다.

(혈액 토큰은 "{1}, {T}, 카드 한 장을 버린다, 이
마법물체를 희생한다: 카드 한 장을 뽑는다."를 가진
마법물체이다.)

당신이 혈액 토큰을 만들 때마다, 당신이 혈액 토큰을
다섯 개 이상 조종한다면, 불다렌 혈액술사를
변신시킨다.

////

혈박쥐 소환사

생물 — 흡혈귀 마법사

3/3

비행

당신의 턴 전투 시작에, 당신이 조종하는 혈액 토큰을

최대 한 개까지 목표로 정한다. 그 토큰은 자신의

다른 유형에 더불어 비행 및 신속을 가진 2/2 흑색

박쥐 생물이 된다.

- 불다렌 혈액술사의 마지막 능력은 능력이 격발하는 시점 및 능력이 해결되는 시점 양쪽 모두에 당신이 가진 혈액 토큰의 수를 확인합니다. 당신이 양쪽 시점 모두에 혈액 토큰을 최소한 다섯 개 조종하지 않는 경우, 불다렌 혈액술사는 변신하지 않습니다.
- 혈박쥐 소환사의 능력으로 인해 박쥐가 된 혈액 토큰들은 여전히 마법물체 혈액 토큰이며 여전히 "{1}, {T}, 카드 한 장을 버린다, 이 마법물체를 희생한다: 카드 한 장을 뽑는다."를 가집니다.

불다렌 영지

대지

{T}: {C}를 추가한다.

{T}, 생명 1 점을 지불한다: 원하는 색의 마나 한 개를
추가한다. 이 마나는 흡혈귀 주문을 발동하는 데에만
사용할 수 있다.

{5}, {T}: 혈액 토큰 한 개를 만든다. 이 능력은 당신이
조종하는 흡혈귀 한 개당 활성화하는 데 {1}이 덜
든다. (혈액 토큰은 "{1}, {T}, 카드 한 장을 버린다, 이
마법물체를 희생한다: 카드 한 장을 뽑는다."를 가진
마법물체이다.)

- 흡혈귀 주문은 유형란에 생물 유형으로 흡혈귀를 가지고 있는 주문이며, 이는 이름에 "흡혈귀"라는 단어가 있는지 여부와는 상관없습니다.
-

전기 선지자

{1}{R}

생물 — 인간 마법사

3/1

{T}: 전기 선지자는 당신에게 피해 2 점을 입힌다.
당신의 서고 맨 위 카드를 추방한다. 당신은 이 턴에
그 카드를 플레이할 수 있다. 집중마법 시기에만
활성화할 수 있다.
당신이 전기 선지자로 추방된 카드를 플레이할 때,
전기 선지자를 변신시킨다.

////

전기로 충전된 광전사

생물 — 인간 광전사

4/3

전기로 충전된 광전사는 방어할 수 없다.

- 이런 식으로 카드를 플레이하는 경우 그 카드에 대한 모든 일반적인 타이밍 규칙을 따라야 합니다. 예를 들어, 당신이 이런 식으로 대지를 플레이하는 경우, 당신은 당신의 본단계에 스택이 비어 있으며 당신이 아직 대지를 플레이하지 않은 경우에만 (다른 효과가 당신이 추가적인 대지를 플레이할 수 있게 해 주는 경우에는 예외) 그렇게 할 수 있습니다.
- 당신이 이런 식으로 추방된 주문을 플레이할 때, 전기 선지자는 그 주문이 해결되기 전에 변신하게 됩니다.
- 전기 선지자가 방어생물로 지정된 뒤에 전기로 충전된 광전사로 변신하는 경우, 전기로 충전된 광전사는 전투에서 제거되지 않으며 여전히 방어 중인 상태로 남습니다.

씻어내리기

{U}

순간마법

쫓개기 {1}{U}{U} (당신은 쫓개기 비용을 지불하여
이 주문을 발동할 수 있다. 그렇게 한다면, 대괄호
안의 단어들을 제거한다.)

[소유자의 손에서 발동되지 않은] 주문을 목표로
정한다. 그 주문을 무효화한다.

- 주문의 복사본은 절대로 플레이어의 손에서 발동되지 않으므로, 씻어내리기는 쫓개기 비용이 지불되지 않았다고 해도 복사하는 주문의 원본 주문이 플레이어의 손에서 발동되었는지 여부와 상관없이 주문의 복사본을 무효화할 수 있습니다.
-

결혼 발표

{2}{W}

부여마법

당신의 종료단 시작에, 결혼 발표에 초대 카운터 한 개를 올려놓는다. 당신이 이 턴에 생물 두 개 이상으로 공격했다면, 카드 한 장을 뽑는다. 그렇지 않다면, 1/1 백색 인간 생물 토큰 한 개를 만든다. 그 후 결혼 발표가 초대 카운터를 세 개 이상 가지고 있다면, 결혼 발표를 변신시킨다.

////

결혼 축하연

부여마법

당신이 조종하는 생물들은 +1/+1 을 받는다.

- 결혼 발표의 능력은 이 턴의 전투단계를 돌아보며, 이는 당신이 공격을 선언할 때 결혼 발표가 전장에 아직 없었다고 해도 마찬가지입니다. 당신이 이 턴에 최소한 생물 두 개로 공격했다면, 당신은 능력이 해결되면서 카드 한 장을 뽑게 됩니다. 이는 그 지속물들 중 하나 이상이 더이상 생물이 아니거나 더이상 전장에 없다고 해도 마찬가지입니다.
- 변신은 결혼 발표에 초대 카운터를 올려놓는 격발능력의 일부입니다. 다른 효과가 결혼 발표가 초대 카운터를 세 개 이상 가지게 하는 경우, 결혼 발표는 다음에 자신의 격발능력이 해결되기 전까지는 변신하지 않습니다.
- 결혼 발표는 결혼 축하연으로 변신해도 자신의 초대 카운터를 유지합니다.

결혼 초대장

{2}

마법물체

결혼 초대장이 전장에 들어올 때, 카드 한 장을 뽑는다.

{T}, 결혼 초대장을 희생한다: 생물을 목표로 정한다.

그 생물은 이 턴에 방어될 수 없다. 그 생물이

흡혈귀라면, 그 생물은 턴종료까지 생명연결도 얻는다.

- 이미 방어된 생물을 목표로 정해 결혼 초대장의 마지막 능력을 활성화해도 해당 생물을 방어되지 않은 상태로 변경해 주지 않습니다.

환영하는 흡혈귀

{2}{W}

생물 — 흡혈귀

2/3

비행

공격력이 2 이하인 생물이 한 개 이상 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 카드 한 장을 뽑는다. 이 능력은 한 턴에 한 번만 격발한다.

- 환영하는 흡혈귀의 능력은 다른 생물들이 전장에 들어오는 시점에만 그 생물의 공격력이 2 이하인지를 확인합니다. 그 생물들 중 한 개의 공격력이 2 이하인 경우, 능력이 격발하게 됩니다. 일단 능력이 격발하고 나면, 해당 생물의 공격력을 2 보다 높게 만드는 것은 능력에 영향을 미치지 않습니다. 비슷하게, 생물이 전장에 들어오고 난 다음 그 생물의 공격력을 2 이하로 만들어도 능력은 격발하지 않습니다.
- 생물이 +1/+1 카운터를 가지고 전장에 들어오거나 결혼 축하연과 같은 지속효과가 전장에 있는 생물들에게 적용되는 경우, 환영하는 흡혈귀가 가진 능력의 격발 여부를 확인할 때 그 효과들이 적용됩니다.

미래 목적

{2}{U}

집중마법

플레이어 및 그 플레이어의 무덤에 있는 카드를 최대 네 장까지 목표로 정한다. 그 플레이어는 그 카드들을 자신의 서고에 섞어넣는다. 당신은 당신의 서고 맨 위 카드 네 장을 본 후, 그 카드들 중 한 장을 당신의 손에 넣고 나머지는 무작위 순서로 당신의 서고 맨 밑에 놓는다.

- 당신이 목표 카드를 0 장 선택하거나 미래 목적이 해결되려는 시점에 카드들이 유효하지 않은 목표인 경우, 목표 플레이어는 여전히 자신의 서고를 섞게 됩니다.
- 미래 목적이 해결되려는 시점에 플레이어가 유효하지 않은 목표인 경우, 서고는 섞이지 않으며 목표 카드가 있다면 그 카드들은 무덤에 남게 됩니다.

늑대의 일격

{2}{G}

순간마법

당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 밤이라면 그 생물은 턴종료까지 +2/+0 을 받는다. 그 후, 당신이 조종하지 않는 생물을 목표로 정한다. 첫 번째 목표는 두 번째 목표에게 자신의 공격력만큼 피해를 입힌다.

- 당신이 조종하는 목표 생물은 밤이라고 해도 당신이 조종하지 않는 목표 생물에게 자신의 공격력만큼 피해를 입힙니다.

늑대족 추방자

{5}{G}

생물 — 인간 늑대인간

5/4

당신이 늑대 또는 늑대인간을 조종한다면 이 주문은
발동하는 데 {2}가 덜 든다.

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

////

결혼식 난입꾼

생물 — 늑대인간

6/5

결혼식 난입꾼 또는 당신이 조종하는 다른 늑대 또는
늑대인간이 죽을 때마다, 카드 한 장을 뽑는다.

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

- 늑대족 추방자는 현재 게임 상태가 밤이라고 해도 당신이 늑대 또는 늑대인간을 조종한다면 발동하는 데 {2}가 덜 듭니다.

이니스트라드: 핏빛 서약 커맨더 카드별 설명

동맥혈 연금술

{2}{R}

부여마법

동맥혈 연금술이 전장에 들어올 때, 당신의 각
상대마다 혈액 토큰 한 개를 만든다. (혈액 토큰은

"{1}, {T}, 카드 한 장을 버린다, 이 마법물체를

희생한다: 카드 한 장을 뽑는다."를 가진

마법물체이다.)

당신이 조종하는 혈액 토큰들은 자신의 다른 유형에
더불어 장비이며 "장착된 생물은 +2/+0 을 받는다."

및 장착 {2}를 가진다.

- 동맥혈 연금술이 전장을 떠나는 경우 혈액 토큰들은 더이상 장비가 아니게 됩니다. 해당 시점에 생물에게 부착되어 있는 혈액 토큰이 있다면, 그 토큰들은 탈착됩니다.
- 당신이 동맥혈 연금술을 여러 개 조종하는 경우, 혈액 장비를 장착한 생물들은 각각의 동맥혈 연금술에 대해 +2/+0 을 받게 됩니다. 장착 비용은 여전히 {2}입니다.
- 혈액 토큰이 어떻게든 동시에 생물이면서 장비가 되는 경우, 그 토큰은 생물에게 부착될 수 없습니다.

교차로 말쑥꾼

{5}{B}

생물 — 흡혈귀

5/5

당신이 조종하며 공격 중인 흡혈귀들은 치명타 및 생명연결을 가진다.

당신이 조종하는 흡혈귀가 죽을 때마다, 당신은 생명 2 점을 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 카드 한 장을 뽑는다.

- 당신은 죽는 흡혈귀 각각에 대해 생명 2 점을 한 번만 지불할 수 있습니다. 같은 격발능력에 대해 생명점을 여러 번 지불해 카드를 여러 장 뽑을 수 없습니다.

날개의 전령, 도날

{2}{U}{U}

전설적 생물 — 인간 마법사

3/3

당신이 비행을 가진 전설적이 아닌 생물 주문을 발동할 때마다, 당신은 그 주문을 복사할 수 있다.

다만, 복사본은 1/1 이며 자신의 다른 유형에 더붙어 신령이다. 한 턴에 한 번만 이렇게 할 수 있다.

(복사본은 토큰이 된다.)

- 생물 주문이 복사되는 경우, 복사본 주문이 해결되면 주문의 복사본을 전장에 놓는 것이 아니라 토큰으로써 전장에 들어옵니다. 지속물 주문이 지속물이 되는 과정에 적용되는 규칙이 주문의 복사본이 토큰이 되는 과정에 적용됩니다.
- 주문의 복사본이 해결되어 전장에 들어온 토큰은 "만들어진" 것이 아닙니다.
- 복사본은 원본 주문이 발동되면서 결정된 모든 결정사항들을 기억하며, 여기에는 마나 비용에 있는 X에 대해 결정된 값 및 대체비용 또는 추가비용이 선택되었는지 여부 등을 포함합니다. 예를 들어, 원본 주문이 키퍼를 가지고 있고 키퍼 비용이 지불되었다면, 복사본 또한 키퍼 비용을 지불한 상태가 됩니다.

과멸을 엮는 거미

{4}{B}{B}

생물 — 거미 괴수

1/8

대공

영혼결속 (이 생물 또는 짝이 없는 다른 생물 중 하나가 전장에 들어올 때, 이 생물이 짝이 없다면 당신은 그 두 생물을 짝지을 수 있다. 그 생물들은 당신이 두 생물 모두를 조종하는 한 짝으로 남는다.)

과멸을 엮는 거미가 다른 생물과 짝을 이루는 한, 그 생물들은 각각 "이 생물이 죽을 때, 이 생물의 공격력만큼 카드를 뽑는다."를 가진다.

- 생물이 전장에 마지막으로 존재했던 시점의 공격력을 확인하여 카드를 얼마나 뽑을지를 계산하십시오.

잊혀지지 않는 흉내

{2}{U}

집중마법

각 플레이어는 자신의 서고 맨 위 카드를 공개한다.

이런 식으로 공개된 각 생물 카드마다, 그 카드의

복사본인 토큰 한 개를 만든다. 다만 그 토큰은

1/1 이고, 자신의 원래 유형에 더불어 신령이며,

비행을 가진다. 이런 식으로 아무 생물 카드도

공개되지 않았다면, 잊혀지지 않는 흉내를 소유자의

손으로 되돌린다.

- 공개된 카드들은 소유자의 서고 맨 위에 남아있습니다.

돌기둥공터 우두머리

{4}{G}{G}

생물 — 늑대

4/4

섬광

당신의 유지단 시작에, 당신이 조종하며 늑대 또는

늑대인간인 각 생물마다, 2/2 녹색 늑대 생물 토큰 한

개를 만든다.

- 당신이 늑대면서 늑대인간인 생물을 조종하는 경우, 그 생물은 돌기둥공터 우두머리의 격발능력에 대해 한 번만 계산됩니다.

마르코프 집행자

{4}{R}{R}

생물 — 흡혈귀 병사

6/6

마르코프 집행자 또는 다른 흡혈귀가 당신의

조종하에 전장에 들어올 때마다, 상대가 조종하는

생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 마르코프

집행자는 그 생물과 싸운다.

이 턴에 마르코프 집행자에게 피해를 입은 생물이

죽을 때마다, 혈액 토큰 한 개를 만든다. (혈액 토큰은

"{1}, {T}, 카드 한 장을 버린다, 이 마법물체를

희생한다: 카드 한 장을 뽑는다."를 가진

마법물체이다.)

마르코프 집행자가 다른 생물과 동시에 죽는 경우, 마르코프 집행자가 그 생물에게 이 턴에 피해를 입혔다면 마지막 능력이 격발하게 됩니다.

한밤의 방화범

{3}{R}

생물 — 흡혈귀

3/2

한밤의 방화범이 진장에 들어올 때, 마나 능력을 가지지 않은 마법물체를 최대 X 개까지 목표로 정한다. 그 마법물체들을 파괴한다. X는 당신이 조종하는 흡혈귀의 수다.

- 한밤의 방화범의 격발능력은 활성화 또는 격발 마나 능력을 가진 마법물체들을 목표로 정할 수 없습니다. 활성화 마나 능력은 해결될 때 플레이어의 마나풀에 마나를 추가할 수 있고, 목표를 정하지 않으며, 충성 능력이 아닌 활성화능력입니다. 격발 마나 능력은 플레이어의 마나풀에 마나를 추가하고, 마나 능력인 활성화능력에 기반해 격발되는 격발능력입니다.

초자연적인 깨달음

{X}{U}

순간마법

카드 X 장을 뽑은 후, 카드 X 장을 버린다. 이런 식으로 버려진 카드들이 가진 각 카드 유형마다 비행을 가진 1/1 백색 신령 생물 토큰 한 개를 만든다.

- 당신이 버릴 수 있는 카드 유형에는 마법물체, 생물, 부여마법, 대지, 플레인즈워커, 순간마법 및 집중마법이 포함됩니다. 전설적, 기본 및 눈은 상위 유형이며 카드 유형이 아닙니다. 인간, 장비 및 마법진은 하위 유형이며 카드 유형이 아닙니다.

포식자의 시간

{1}{B}

집중마법

턴종료까지, 당신이 조종하는 생물들은 호전적 및 "이 생물이 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 그 플레이어의 서고 맨 위 카드를 뒷면 상태로 추방한다. 그 카드가 추방된 상태로 남아있는 한 당신은 그 카드를 보고 플레이할 수 있으며, 그 주문의 발동비용을 지불하기 위한 마나는 원하는 색의 마나인 것처럼 사용할 수 있다."를 얻는다.

- 당신은 이런 식으로 추방된 카드를 플레이하기 위해 모든 비용을 지불해야 하며, 모든 일반적인 타이밍 허가 및 제한 사항을 따라야만 합니다. 예를 들어, 당신이 이런 식으로 대지를 플레이하는 경우, 당신은 당신의 본단계에 스택이 비어 있으며 당신이 아직 대지를 플레이하지 않은 경우에만 (다른 효과가 당신이 추가적인 대지를 플레이할 수 있게 해 주는 경우에는 예외) 그렇게 할 수 있습니다.
-

부유한 후에

{2}{R}

생물 — 흡혈귀 귀족

3/1

부유한 후에 또는 당신이 조종하며 토큰이 아닌 다른 흡혈귀가 죽을 때마다, 보물 토큰 한 개를 만든다.

(보물 토큰은 "{T}, 이 마법물체를 희생한다: 원하는 색의 마나 한 개를 추가한다."를 가진 마법물체이다.)

{R}, 마법물체 두 개를 희생한다: 당신의 서고 맨 위 카드를 추방한다. 당신은 이 턴에 그 카드를 플레이할 수 있다.

- 이런 식으로 카드를 플레이하는 경우 그 카드에 대한 모든 일반적인 타이밍 규칙을 따라야 합니다. 예를 들어, 당신이 이런 식으로 대지를 플레이하는 경우, 당신은 당신의 본단계에 스택이 비어 있으며 당신이 아직 대지를 플레이하지 않은 경우에만 (다른 효과가 당신이 추가적인 대지를 플레이할 수 있게 해 주는 경우에는 예외) 그렇게 할 수 있습니다.

그림자농가 대마귀

{6}{B}

생물 — 악마

8/4

그림자농가 대마귀가 전장에 들어올 때, 각 상대는 자신이 조종하는 생물 중에서 가장 높은 공격력을 가진 생물 한 개를 희생한다. 당신은 이런 식으로 희생된 생물들의 공격력 중 가장 높은 공격력만큼 생명점을 얻는다.

광기—{2}{B}, 생명 8 점을 지불한다. (이 카드를 버리는 경우, 추방 영역에 버린다. 그렇게 할 때, 광기 비용을 지불하고 이 카드를 발동하거나 당신의 무덤에 이 카드를 놓는다.)

- 그림자농가 대마귀의 첫 번째 능력을 해결하는 동안 가장 높은 공격력이 동물을 이뤘 이러한 생물을 여러 개 조종하는 플레이어가 있는 경우, 그 플레이어가 그러한 생물들 중 어느 생물을 희생할지를 선택합니다.
- 매직 게임에서는 플레이어의 손에 있는 카드만을 버릴 수 있습니다. 이외의 다른 곳에서 카드를 해당 플레이어의 무덤에 넣는 효과들은 그 카드들을 버리게 하는 것이 아닙니다.
- 광기는 당신이 카드를 버리는 이유와는 별개로 작동합니다. 주문 또는 능력의 비용을 지불하거나, 주문 또는 능력의 지시에 의해, 심지어는 정화단에 손에 카드가 너무 많은 경우에도 카드를 버릴 수 있습니다. 하지만, 버리고 싶다고 해서 광기를 가진 카드를 아무 이유 없이 버릴 수는 없습니다.
- 광기를 가졌으며 버려진 카드는 무덤이 아니라 추방 영역에 놓였다고 해도 버려진 것으로 간주됩니다. 해당 카드가 비용을 지불하기 위해 버려진 경우, 그 비용은 여전히 지불된 것입니다. 카드가 버려질 때 격발되는 능력은 여전히 격발됩니다.
- 광기 비용을 지불하여 발동한 주문은 다른 모든 주문과 마찬가지로 스택에 쌓입니다. 무효화, 복사 등도 물론 가능합니다. 해결되면서, 해당 카드가 지속물 카드라면 전장에 놓고 순간마법이나 집중마법 카드라면 소유자의 무덤에 놓입니다.

- 광기로 주문을 발동하는 것은 그 카드의 카드 유형에 따른 타이밍 규칙을 무시합니다. 예를 들어, 당신이 상대의 턴에 광기를 가진 생물 카드를 버리는 경우 당신은 그 카드를 발동할 수 있습니다.
- 주문의 총 비용을 결정하려면, 지불하려는 마나 비용 또는 대체비용(광기 비용 등)에 비용 증가분을 추가한 다음 비용 감소분을 적용하십시오. 주문의 마나 값은 해당 주문을 발동하기 위해 지불한 총 비용과 무관하게 마나 비용에 의해서만 결정됩니다.
- 광기의 격발능력이 해결될 때 카드를 광기 능력으로 발동하지 않겠다고 선택한 경우, 그 카드는 당신의 무덤에 놓입니다. 광기는 그 카드를 나중에 다시 발동할 수 있는 기회를 주지 않습니다.
- 당신이 주문 또는 활성화능력의 비용을 지불하기 위해 광기를 가진 카드를 버리는 경우, 카드를 버려져 지불한 주문이나 능력이 해결되기 전에 버려진 카드의 광기 격발능력(그리고 당신이 그 카드를 발동하기로 한 경우에는 해당 주문도)이 먼저 해결됩니다.
- 주문 또는 능력이 해결되는 동안 광기를 가진 카드를 버리는 경우, 해당 카드는 즉시 추방 영역으로 옮겨집니다. 당신이 버린 카드는 해당 시점에 당신의 무덤에 없다는 점에 유의한 채로, 계속해서 해당 주문 또는 능력을 해결하십시오. 주문 또는 능력이 완전히 해결되면 버려진 카드의 광기 격발능력이 스택에 쌓입니다.

사악한 왈츠

{3}{B}{R}

집중마법

당신의 무덤에 있는 생물 카드 세 장을 목표로

정한다. 그중 두 장을 무작위로 전장에 되돌리고

나머지는 당신의 서고 맨 밑에 놓는다.

- 사악한 왈츠가 해결되려는 시점에 유효한 목표가 하나 또는 두 개뿐이라면, 유효한 모든 목표가 전장에 놓이고 아무 카드도 당신의 서고 밑에 놓이지 않게 됩니다.

유령 비전술사

{3}{U}

생물 — 신령 마법사

3/2

비행

유령 비전술사가 전장에 들어올 때, 당신은 무덤에

있는 순간마법 또는 집중마법 주문 중 마나 값이

당신이 조종하는 신령의 수 이하인 주문 한 개를 마나

비용을 지불하지 않고 발동할 수 있다. 그 주문이

무덤에 들어가려고 하면, 대신 그 주문을 추방한다.

- 당신이 주문을 발동하기로 선택하는 경우, 당신은 유령 비전술사의 능력이 해결되는 동안 그렇게 해야 합니다. 기다렸다가 나중에 발동할 수는 없습니다.
- 당신이 마나 비용을 지불하지 않고 주문을 발동하는 경우, 당신은 추가비용(키커 등)을 지불할 수는 있지만 대체비용(희상 등)을 지불할 수는 없습니다.
- 당신이 이런 식으로 마나 비용에 X가 있는 주문을 발동하는 경우, X의 값으로는 0을 선택해야만 합니다.

마우레르의 시조, 스트레판

{2}{B}{R}

전설적 생물 — 흡혈귀 귀족

3/2

비행

당신의 종료단 시작에, 이번 턴에 생명점을 잃은 각 플레이어마다 혈액 토큰 한 개를 만든다.

스트레판이 공격할 때마다, 당신은 혈액 토큰 두 개를 희생할 수 있다. 그렇게 한다면, 당신은 당신의 손에 있는 흡혈귀 카드를 한 장을 탭되어 공격 중인 상태로 전장에 놓을 수 있다. 그 생물은 턴종료까지 무적을 얻는다.

- 스트레판의 첫 번째 능력은 양에 상관없이 생명점을 잃은 플레이어들의 수를 계산하며, 그 턴에 그 플레이어가 잃은 것보다 더 많은 생명점을 얻었다고 해도 마찬가지입니다.

박쥐 남작, 티모타르

{4}{B}{B}

전설적 생물 — 흡혈귀 귀족

4/4

보호진—카드 한 장을 버린다.

당신이 조종하는 토큰이 아닌 다른 흡혈귀가 죽을 때마다, 당신은 {1}을 지불하고 그 카드를 추방할 수 있다. 그렇게 한다면, 비행을 가진 1/1 흑색 박쥐 생물 토큰 한 개를 만든다. 그 생물은 "이 생물이 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 이 생물을 희생하고 추방된 카드를 탭된 채로 전장으로 되돌린다."를 얻는다.

- 티모타르의 마지막 능력은 그 능력이 박쥐 토큰에게 제공하는 능력과 연결되어 있습니다. 어떤 대체효과가 당신이 이 효과로 박쥐 토큰을 한 개보다 많이 만들게 하는 경우, 그 토큰들은 모두 이 연결된 능력을 가지며, 추방된 카드는 그 토큰들 중 아무 토큰이 플레이어에게 전투피해를 입히면 전장으로 되돌려지게 됩니다.
- 박쥐 토큰의 격발능력이 해결될 때 추방된 카드가 어떤 식으로든 더이상 추방 영역에 없는 경우, 당신은 여전히 박쥐 토큰을 희생하게 됩니다.
- 다른 생물이 박쥐 토큰의 복사본으로써 전장에 들어오거나 다른 효과가 박쥐 토큰의 복사본을 만드는 경우, 그 복사본은 티모타르가 제공한 격발능력을 가지게 되지만, 티모타르의 능력과 연결되지는 않기 때문에 카드를 전장으로 되돌리지 않습니다. 그러나, 박쥐의 복사본이 얻게 되는 격발능력은 해당 복사본이 플레이어에게 전투피해를 입혔을 때 당신이 여전히 그 복사본을 희생하게 합니다.
- 당신이 만든 각각의 박쥐 토큰들이 가진 능력은 당신이 해당 토큰을 만들어낸 능력을 해결하면서 추방한 카드만을 참조합니다. 해당 박쥐가 플레이어에게 전투피해를 입힐 때, 당신은 그 카드만을 전장으로 되돌리며, 티모타르에 의해 추방된 다른 어떤 카드도 되돌리지 않습니다.

- 당신이 카드를 추방할 수 없는 경우 (아마도 격발능력이 해결되기 시작하기 전에 다른 효과가 그 카드를 이동시켰기 때문 등의 이유로), 당신은 {1}을 지불할 수 없으며 토큰을 만들지 않습니다.
- 티모타르의 마지막 능력은 당신이 조종하며 토큰이 아닌 아무 흡혈귀가 죽을 때 격발하며, 당신이 소유한 토큰이 아닌 흡혈귀에 국한되지 않습니다. 당신이 티모타르 및 다른 플레이어의 토큰이 아닌 흡혈귀를 조종하고 있고 그 흡혈귀가 죽는 경우, 당신은 {1}을 지불하고 그 카드를 해당 플레이어의 무덤에서 추방할 수 있습니다.
- 박쥐 토큰이 플레이어에게 피해를 입히는 시점에 해당 박쥐를 조종하는 플레이어가 격발능력의 조종자가 되며, 추방된 카드는 해당 플레이어의 조종하에 전장에 되돌려지게 됩니다.

공포의 현현, 움브리스

{3}{U}{B}

전설적 생물 — 나이트메어 괴수

1/1

공포의 현현, 움브리스는 추방 영역에 있는 당신의 상대들이 소유한 각 카드마다 +1/+1 을 받는다.
 움브리스 또는 다른 나이트메어 또는 괴수가 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 상대를 목표로 정한다. 그 플레이어는 대지 카드를 추방할 때까지 자신의 서고 맨 위 카드를 추방한다.

- 공포의 현현, 움브리스의 첫 번째 능력은 두 번째 능력을 추방된 카드들뿐 아니라 추방 영역에 있는 당신의 상대들이 소유한 카드들을 모두 계산합니다.

결혼 반지

{2}{W}{W}

마법물체

결혼 반지가 전장에 들어올 때, 결혼 반지가 발동되었다면, 상대를 목표로 정한다. 그 상대는 결혼 반지의 복사본인 토큰 한 개를 만든다.
 이름이 결혼 반지인 마법물체를 조종하는 상대가 자신의 턴에 카드를 뽑을 때마다, 당신은 카드 한 장을 뽑는다.
 이름이 결혼 반지인 마법물체를 조종하는 상대가 자신의 턴에 생명점을 얻을 때마다, 당신은 그만큼 생명점을 얻는다.

- 결혼 반지의 두 번째 및 세 번째 능력의 격발 조건은 자신의 첫 번째 능력으로 만들어진 토큰 복사본만이 아니라, 이름이 결혼 반지인 마법물체를 조종하는 상대들을 확인합니다.

매직: 더 개더링, 매직, 스트릭스헤이븐, 칼드하임, 젠디카르, 포가튼 렐름에서 펼쳐지는 모험 및 이니스트라드는 미국 및 기타 국가에서 Wizards of the Coast LLC의 등록상표입니다. ©2021 Wizards.