

뉴 카펜나의 거리™ 출시 노트

작성: Jess Dunks

마지막 수정일: 2022년 3월 25일 토요일

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 SNC인 뉴 카펜나의 거리 카드들은 스탠다드, 파이어니어 및 모던 형식에서 사용 가능하며, 커맨더 및 기타 형식에서도 사용할 수 있습니다. 출시와 함께, 다음 카드 세트들을 스탠다드 형식에서 사용하는 것이 허용됩니다: 젠디카르® 라이징, 칼드하임™, 스트릭스헤이븐: 마법 학교™, 포가튼 렐름에서 펼쳐지는 모험™, 이니스트라드®: 한밤의 사냥, 이니스트라드: 핏빛 서약, 카미가와™: 네온 왕조, 및 뉴 카펜나의 거리.

세트 코드가 NCC이며 번호가 1~93(대체 버전의 번호는 94~185)인 뉴 카펜나의 거리 커맨더 카드들은 커맨더, 레거시 및 빈티지 형식에서 사용 가능합니다. 세트 코드가 NCC이며 번호가 191 이상인 카드들은 재판 카드이며 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 행동: 묵인 및 묵인 X

옵스큐라 진영은 속임수와 조작을 통해 힘을 얻으려 합니다. 이는 묵인이라는 키워드 행동으로 대표되며, 당신이 미래에 대한 계획을 꾸밀 수 있게 돕습니다. 일부 주문 및 능력은 생물에게 묵인하라고 지시합니다.

그렇게 하기 위해, 그 생물의 조종자는 카드 한 장을 뽑은 후 카드 한 장을 버립니다. 그 플레이어가 이런 식으로 대지가 아닌 카드를 버리는 경우, 그 플레이어는 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓습니다.

메아리 검사관

{3}{U}

생물 — 조류 도적

2/3

비행

메아리 검사관이 전장에 들어올 때, 메아리 검사관은 목인한다. (카드 한 장을 뽑은 후, 카드 한 장을 버린다. 당신이 대지가 아닌 카드를 버린다면, 이 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.)

음모를 꾸미는 예언자, 라핀

{W}{U}{B}

전설적 생물 — 스피크스 악마

1/4

비행, 보호진 {1}

당신이 공격할 때마다, 공격 중인 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 목인 X를 한다. X는 공격 중인 생물의 수다. (카드 X장을 뽑은 후, 카드 X장을 버린다. 이렇게 버려진 대지가 아닌 카드 한 장마다 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.)

목인에 대한 일반적인 참고사항:

- 일단 생물이 목인하게 하는 능력이 해결되기 시작하고 나면, 그 능력을 마칠 때까지 어떤 플레이어도 다른 행동을 취할 수 없습니다. 특히, 상대들은 당신이 대지가 아닌 카드를 버렸지만, 그 생물이 카운터를 받기 전에 목인하는 생물을 제거하려고 시도할 수 없습니다.
- 어떤 카드도 버려지지 않은 경우 (대부분 그 플레이어의 손이 비어 있는 것에 더해 그 플레이어가 카드를 뽑을 수 없다고 하는 효과 등으로 인해), 목인하는 생물은 +1/+1 카운터를 받지 않습니다.
- 해결되는 주문 또는 능력이 특정 생물이 목인한다고 지시하지만, 그 생물이 전장을 떠난 경우, 그 생물은 여전히 목인합니다. 당신이 이런 식으로 대지가 아닌 카드를 버리는 경우, 당신은 어느 것에도 +1/+1 카운터를 올려놓지 않습니다. "[그 생물]이 목인할 때" 격발하는 능력들은 격발하게 됩니다.
- 목인 X는 목인의 변형 버전입니다. 어떤 생물이 목인 X를 하는 경우, 그 생물의 조종자는 카드 X장을 뽑고, 카드 X장을 버린 후, 이런 식으로 버려진 대지가 아닌 카드의 수만큼 목인하는 지속물에 +1/+1 카운터를 올려놓습니다.

새로운 키워드 능력: 사상자

마에스트로스에게 있어서, 사상자는 사업을 벌이는 데 들어가는 비용일 뿐입니다. *매직* 플레이어에게 있어서, 사상자는 일부 주문을 발동하는 데 들어가는 비용입니다. 사상자 비용을 가진 주문들은 주문을 발동하는 추가비용으로 그 조종자가 생물을 희생할 수 있게 해 줍니다. 그렇게 한다면, 그 주문은 복사됩니다.

짧은 대화

{1}{U}

순간마법

사상자 1 (이 주문을 발동하면서, 당신은 공격력이 1 이상인 생물 한 개를 희생할 수 있다. 그렇게 할 때, 이 주문을 복사한다.)

당신의 서고 맨 위 카드 두 장을 본다. 그 중 한 장을 당신의 손으로 가져가고 나머지 카드는 당신의 서고 맨 밑에 놓는다.

- 사상자 N은 "이 주문을 발동하면서, 당신은 공격력이 N 이상인 생물 한 개를 희생할 수 있다." 및 "당신이 이 주문을 발동할 때, 사상자 비용이 지불되었다면, 이 주문을 복사한다. 주문에 목표가 있었다면, 당신은 복사본의 목표를 새로 정할 수 있다."를 의미합니다.
- 당신은 주문의 사상자 비용을 지불하기 위해 생물을 한 개만 희생할 수 있으며, 주문 또한 한 번만 복사합니다.
- 당신이 주문의 사상자 비용을 지불하는 경우, 복사본이 원본 주문보다 먼저 해결됩니다.
- 주문의 복사본은 스택에서 생성되므로, "발동"된 것이 아닙니다. 플레이어가 주문을 발동할 때 격발되는 능력은 격발되지 않습니다.

새로운 키워드 능력: 기습

리베티어즈 진영은 속도와 효율성을 중시하며 움직입니다. 이들은 기습 키워드 능력과 연관되어 있습니다. 기습 비용을 가진 생물 카드들은 자신의 마나 비용 대신 해당 비용으로 발동될 수 있습니다. 그렇게 발동되었다면, 그 생물은 신속 및 "이 지속물이 전장에서 무덤에 놓였을 때, 카드 한 장을 뽑는다."를 가지며, 다음 종료단 시작에 희생됩니다.

아수라장 순찰대

{1}{R}

생물 — 악령 전사

1/2

호전적 (이 생물은 두 개 이상의 생물에만 방어될 수 있다.)

아수라장 순찰대가 공격할 때마다, 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +1/+0을 받는다.

기습 {1}{R} (기습 비용을 지불해서 이 주문을 발동했다면, 이 생물은 신속 및 "이 생물이 죽을 때, 카드 한 장을 뽑는다."를 얻는다. 다음 종료단 시작에 이 생물을 희생한다.)

- 마나 비용 대신 기습 비용을 지불하기로 선택하더라도, 여전히 주문을 발동하는 것입니다. 해당 주문은 정상적으로 스택에 쌓이며 상대가 이에 대응할 수 있습니다. 정상적으로 생물 주문을 발동할 수 있을 경우에만 기습 비용을 지불하고 생물을 발동할 수 있습니다. 이 시기는 보통 본단계에서 스택이 비었을 때입니다.
- 기습 비용을 지불해 생물 주문을 발동하는 경우, 해당 지속물은 격발 능력이 해결될 때 여전히 전장에 있는 경우에만 희생됩니다. 그 전에 죽거나 다른 영역으로 이동하면, 자신이 위치한 곳에 남습니다.

- 다른 능력에 의해 강제되지 않는 한, 기습을 가진 생물로 반드시 공격할 필요는 없습니다.
- 어떤 생물이 기습 비용을 지불한 생물의 복사본으로 전장에 들어오거나 기습 비용을 지불한 생물의 복사본이 될 경우, 복사본은 신속을 가지지 않고, 희생되지 않으며, 그 복사본의 조종자는 복사본이 죽을 때 카드를 뽑지 않습니다.
- 자신의 조종자가 카드를 뽑게 해 주는 격발능력은 종료단에 당신이 그 생물을 희생할 때만 격발하는 것이 아니라 그 생물이 어떤 이유로든 죽을 때 격발합니다.

새로운 능력어: 연대

카바레티 진영은 새로운 연대 능력어를 통해 자신들의 인맥을 활용합니다. 연대는 규칙과 관련된 의미를 가지고 있지 않지만, 동일한 격발 조건을 가지고 있는 능력들의 맨 앞에 항상 등장하며, 이는 "다른 생물이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다,..."입니다.

수행원을 거느린 사교계 명사
 {1}{G}
 생물 — 엘프 드루이드
 2/1
 연대 — 다른 생물이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 수행원을 거느린 사교계 명사는 턴종료까지 +1/+1을 받는다.

새로운 기능: 방패 카운터

브로커즈는 모든 종류의 위협으로부터 보호를 제공하고 이는 방패 카운터와 연계되어 있습니다. 방패 카운터를 가진 지속물이 어떤 효과의 결과로 피해를 입거나 파괴되려는 경우, 대신 방패 카운터가 제거됩니다.

안전의 축복
 {W}
 순간마법
 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 방패 카운터 한 개를 올려놓는다. (그 생물이 피해를 입거나 파괴되려 한다면, 대신 그 생물에서 방패 카운터 한 개를 제거한다.)
 점술 1을 한다.

록스 난투꾼

{5}{G}

생물 — 코뿔소 병사

6/3

록스 난투꾼은 방패 카운터 한 개를 가지고 진장에 들어온다. *(이 생물이 피해를 입거나 파괴되려 한다면, 대신 이 생물에서 방패 카운터 한 개를 제거한다.)*

록스 난투꾼은 방패 카운터를 가지고 있는 한 돌진을 가진다.

- 방패 카운터는 플레이어가 생물을 희생하는 것을 방지해 주지 않습니다.
- 이런 식으로 방패 카운터를 제거하는 것은 생물을 재생하는 것과 같지 않습니다.
- 피해를 입으려는 지속물에 방패 카운터가 한 개 이상 있다면, 그 피해는 방지되고 방패 카운터는 한 개만 제거됩니다.
- 방지되지 못하는 피해를 입으려는 지속물에 방패 카운터가 있다면, 그 피해는 입혀지고 방패 카운터는 여전히 제거됩니다.
- 방패 카운터를 가진 생물은 그 생물에 자신의 방어력만큼 피해가 표시되어 있거나 치명타를 가진 원천으로부터 방지되지 못하는 피해를 입는 경우 등의 상황에서 여전히 상태 참조 행동에 의해 파괴될 수 있습니다.
- "방패"는 그 생물이 가진 능력이 아니며 방패 카운터는 키워드 카운터가 아닙니다. 방패 카운터를 가진 생물이 자신의 능력을 잃는 경우, 방패 카운터는 여전히 정상적으로 그 생물을 보호해 줍니다.
- 예전 카드 중 Palliation Accord라는 카드에는 지속물에 방패 카운터를 올려놓는 능력이 인쇄되어 있었습니다. 이 카드는 대신 경감 카운터를 사용하여 예전 카드에 새로운 기능을 도입하는 것을 피하도록 에라타를 받았습다.

기존 키워드 능력: 은닉

뉴 카펜나의 거리에 있는 레어 부여마법 사이클은 은닉 5를 가지고 있습니다. 은닉이 *매직*에 소개된 것은 2007년에 로윈 세트에서 등장했던 인기 있는 대지 사이클을 통해서였습니다. 이번 세트를 통해 기능이 다시 돌아오면서, 이 기능이 어떻게 작동하는지에 대한 세부사항이 현재의 템플릿과 디자인 기준에 부합하도록 개정되었습니다. 이번 세트에서 등장하는 은닉 카드를 소개합니다:

묘지 변조

{2}{B}

부여마법

은닉 5 *(이 부여마법이 진장에 들어올 때, 당신의 서고 맨 위 카드 다섯 장을 보고, 한 장을 뒷면 상태로 추방한 후, 나머지를 서고 맨 밑에 무작위 순서로 놓는다.)*

당신의 유지단 시작에, 당신은 카드 세 장을 밀 수 있다. 그 후 당신의 무덤에 카드가 스무 장 이상 있다면, 당신은 추방된 카드의 마나 비용을 지불하지 않고 그 카드를 플레이할 수 있다.

- "은닉 N"은 "이 지속물이 전장에 들어올 때, 당신의 서고 맨 위 N장을 본다. 그 카드들 중 한 장을 뒷면 상태로 추방하고 나머지 카드들은 무작위 순서로 당신의 서고 맨 밑에 놓는다. 추방된 카드는 '이 카드를 추방한 지속물을 조종한 플레이어는 누구든 추방 영역에서 이 카드를 확인할 수 있다.'를 얻는다."를 의미합니다.
- 기존에는, 은닉을 가진 지속물들이 탭된 상태로 전장에 들어왔습니다. 이 능력은 은닉의 정의에서 제외되었습니다. 예전 카드들은 "[이 지속물]은 탭된 상태로 전장에 들어온다."라는 추가적인 문구가 삽입되며 이제 은닉 4를 가지도록 에라타를 받았습니다.
- 은닉은 이제 당신이 나머지 카드들을 원하는 순서가 아니라 무작위 순서로 당신의 서고 맨 밑에 놓게 합니다.

뉴 카펜나의 거리 메인세트 카드별 설명

짧은 대화

{1}{U}

순간마법

사상자 1 (이 주문을 발동하면서, 당신은 공격력이 1 이상인 생물 한 개를 희생할 수 있다. 그렇게 할 때, 이 주문을 복사한다.)

당신의 서고 맨 위 카드 두 장을 본다. 그 중 한 장을 당신의 손으로 가져가고 나머지 카드는 당신의 서고 맨 밑에 놓는다.

- 짧은 대화가 해결되는 시점에 당신의 서고에 카드가 단 한 장만 있는 경우, 당신은 그 카드를 당신의 손에 넣게 됩니다.

모든 것을 보는 재판관

{4}{U}{U}

생물 — 화신

5/4

비행

모든 것을 보는 재판관이 전장에 들어오거나 공격할 때마다, 카드 두 장을 뽑은 후, 카드 한 장을 버린다. 당신이 카드를 버릴 때마다, 상대가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 당신의 다음 턴까지 -X/-0을 받는다. X는 당신의 무덤에 있는 카드들의 서로 다른 마나 값의 수이다.

- 무덤에 있는 분할 카드의 마나 값은 그 카드의 양쪽 절반에 있는 마나 값의 총합입니다. 해당 카드는 마나 값을 두 개 가지고 있지 않습니다.
- 당신의 무덤에 있는 양면 카드의 마나 값은 항상 전면에 있는 마나 값입니다.
- 무덤에 있는 카드의 마나 값을 결정할 때 X는 0입니다.
- 대지 카드의 마나 값은 0입니다.

거절할 수 없는 제안

{U}

순간마법

생물이 아닌 주문을 목표로 정한다. 그 주문을 무효화한다. 그 주문의 조종자는 보물 토큰 두 개를 만든다. (그 토큰들은 "{T}, 이 마법물체를 희생한다: 원하는 색의 마나 한 개를 추가한다."를 가진 마법물체들이다.)

- 거절할 수 없는 제안이 해결되는 시점에 목표가 더이상 유효하지 않은 경우, 아무 보물 토큰도 생성되지 않습니다.
- 주문이 해결되는 시점에 목표는 여전히 유효하지만 주문이 무언가의 이유로 무효화될 수 없는 경우, 그 주문의 조종자는 여전히 보물 토큰 두 개를 만듭니다.

피로움의 천사

{3}{B}{B}

생물 — 나이트메어 천사

5/3

비행

당신에게 피해가 입혀지려 한다면, 그 피해를 방지하고 그 두 배만큼 카드를 민다.

- 당신이 당신의 서고에 있는 카드보다 더 많은 카드를 밀어야 하는 경우, 당신은 당신의 서고에 있는 모든 카드를 밍니다.
- 당신에게 입혀지려던 피해는 당신이 그 피해의 두 배만큼 카드를 밀 수 없는 경우에도 방지됩니다.
- 무언가의 이유로 피해가 방지될 수 없는 경우, 당신은 여전히 그 두 배만큼 카드를 밍니다.

신비한 폭격

{4}{R}{R}

부여마법

당신이 매 턴 당신의 첫 순간마법 또는 집중마법 주문을 발동할 때마다, 당신의 무덤에서 순간마법 또는 집중마법 카드 한 장을 무작위로 추방한다. 그 후 신비한 폭격으로 추방된 각 카드를 복사한다. 당신은 그 복사본들을 원하는 수만큼 마나 비용을 지불하지 않고 발동할 수 있다.

- 신비한 폭격의 능력을 격발하게 한 능력은 일반적으로 그 능력이 해결되는 동안 여전히 스택에 있습니다. 그 주문은 당신이 당신의 무덤에서 순간마법 또는 집중마법을 무작위로 추방할 때 당신의 무덤에 있지 않습니다.
- 신비한 폭격이 전장에 들어온 턴에 당신이 이미 그 턴의 순간마법 또는 집중마법을 발동한 경우, 신비한 폭격은 당신이 나중 턴에 순간마법 또는 집중마법을 발동하지 않는 한 격발하지 않습니다.
- 당신은 격발능력이 해결되면서 원하는 복사본들을 발동합니다. 해당 턴 나중에 발동할 수는 없습니다. 당신은 복사본들을 발동하면서 그 순서를 선택합니다.

- 비용에 {X}가 있는 주문을 마나 비용을 지불하지 않고 발동하는 경우, X에는 0을 선택해야만 합니다.
- 신비한 폭격이 전장을 떠나는 경우, 추방된 카드들은 추방 영역에 남습니다. 신비한 폭격이 전장에 되돌아오거나 다른 신비한 폭격을 플레이하는 경우, 이전에 추방된 카드들의 복사본은 발동할 수 없습니다.

에이브 심장공격꾼

{U}{B}

생물 — 조류 암살자

1/1

비행

당신의 무덤에 있는 카드들의 마나 값이 다섯 종류

이상인 한, 에이브 심장공격꾼은 +2/+2을 받고

치명타를 가진다.

에이브 심장공격꾼이 죽을 때, 카드 두 장을 민 후,

카드 한 장을 뽑는다.

- 당신의 무덤에 있는 카드들의 마나 값이 다섯 종류 이상이었다가 그 후 그중 일부가 제거되어 그 카드들의 마나 값이 다섯 개 미만인 경우, 에이브 심장공격꾼은 즉시 자신의 공격력 및 방어력에 대한 보너스를 잃습니다. 특히, 이로 인해 에이브 심장공격꾼에게 표시된 피해가 에이브 심장공격꾼의 방어력보다 높아지게 되는 경우 에이브 심장공격꾼이 죽을 수 있습니다.
- "당신의 무덤에 있는 카드들의 마나 값이 다섯 종류 이상"은 그 카드들에 서로 다른 마나 값이 최소한 다섯 종류 있다는 것을 의미합니다.
- 무덤에 있는 분할 카드의 마나 값은 그 카드의 양쪽 절반에 있는 마나 값의 총합입니다. 해당 카드는 마나 값을 두 개 가지고 있지 않습니다.
- 당신의 무덤에 있는 양면 카드의 마나 값은 항상 전면에 있는 마나 값입니다.
- 무덤에 있는 카드의 마나 값을 결정할 때 X는 0입니다.
- 대지 카드의 마나 값은 0입니다.

뒷골목 무뢰한

{1}{U}

생물 — 세팔리드 도적

3/3

수비태세

당신이 조종하는 생물들에 카운터가 두 개 이상 놓여

있는 한, 뒷골목 무뢰한은 수비태세가 없는 것처럼

공격할 수 있다.

- 뒷골목 무뢰한의 능력은 개별적인 카운터가 두 개 이상 놓여 있는 것을 확인합니다. 카운터들이 서로 같거나 다른 종류인지 또는 그 카운터들이 같은 지속물 또는 다른 지속물들에 놓여있는지는 상관없습니다.

무도회장 싸움꾼
{3}{W}{W}
생물 — 인간 전사

3/5
무도회장 싸움꾼이 공격할 때마다, 당신이 조종하는 다른 생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 무도회장 싸움꾼과 그 생물은 둘 모두 턴종료까지 선제공격 또는 생명연결 중 당신이 선택한 능력을 얻는다.

- 당신은 무도회장 싸움꾼의 격발능력이 해결되는 시점에 선제공격 또는 생명연결을 한 번만 선택합니다. 양쪽 생물이 모두 선택된 능력을 얻습니다.

암시장 거물
{R}{G}
생물 — 고양이 도적

2/2
당신의 유지단 시작에, 암시장 거물은 당신이 조종하는 각 보물마다 당신에게 피해 2점을 입힌다.
{T}: 보물 토큰 한 개를 만든다.

- 암시장 거물의 능력은 당신의 유지단에 당신이 실제로 보물을 가지고 있는지 여부에 상관없이 격발하며, 해결되는 시점에 당신이 가지고 있는 보물의 수를 계산합니다.

시체 세탁자
{2}{B}{B}
생물 — 오우거 도적

3/3
치명타
당신이 조종하며 토큰이 아닌 다른 생물이 죽을 때마다, 시체 세탁자는 목인한다.
시체 세탁자가 죽을 때, 당신의 무덤에 있고 도적이 아니며 공격력이 같거나 낮은 다른 생물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 전장으로 되돌린다.

- 시체 세탁자가 마지막으로 전장에 존재했을 때의 공격력을 사용해 마지막 능력에 대해 유효한 목표를 결정하십시오.

안전의 축복
{W}
순간마법
생물을 목표로 정한다. 그 생물에 방패 카운터 한 개를 올려놓는다. (그 생물이 피해를 입거나 파괴되려 한다면, 대신 그 생물에서 방패 카운터 한 개를 제거한다.)
접술 1을 한다.

- 안전의 축복이 해결되려고 시도하는 시점에 목표가 유효하지 않은 경우, 안전의 축복은 스택에서 제거되며 주문의 조종자는 점술을 하지 않습니다.

황동 너클

{4}

마법물체 — 장비

당신이 이 주문을 발동할 때, 이 주문을 복사한다.

(복사본은 토큰이 된다.)

장착된 생물은 그 생물에 장비가 두 개 이상 부착되어 있는 한 이단공격을 가진다.

장착 {1} ({1}: 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 이 장비를 부착한다. 집중마법 시기에만 장착할 수 있다.)

- 이단공격을 여러 개 가져도 공격의 횟수를 늘려 주지 않습니다. 그 생물은 여전히 전투피해를 두 번만 입힐 수 있습니다.
- 지속물 주문의 복사본은 토큰으로 전장에 들어옵니다. 이는 토큰을 만드는 효과와는 같지 않으며, 토큰을 만드는 것을 지칭하는 효과는 지속물 주문의 복사본에는 적용되지 않습니다.

브로커즈의 지배력

{G}{W}{U}

부여마법

당신의 종료단 시작에, 당신이 조종하는 각 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓고 당신이 조종하는 각 플레인즈워커에 충성 카운터 한 개를 올려놓는다.

- 브로커즈의 지배력의 능력이 해결되는 시점에 어떤 이유로든 생물이자 플레인즈워커 양쪽 모두인 지속물은 +1/+1 카운터와 충성 카운터를 둘 다 얻게 됩니다.

브로커즈 부적

{G}{W}{U}

순간마법

하나를 선택한다 —

- 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +1/+0을 받는다. 상대가 조종하는 생물 또는 플레인즈워커를 목표로 정한다. 첫 번째 목표는 두 번째 목표에게 자신의 공격력만큼 피해를 입힌다.
- 부여마법을 목표로 정한다. 그 부여마법을 파괴한다.
- 카드 두 장을 뽑는다.

- 당신의 상대가 목표로 정할 수 있는 생물 또는 플레인즈워커를 가지고 있지 않은 한 브로커즈 부적의 첫 번째 모드를 선택할 수 없습니다.

- 당신이 첫 번째 모드를 선택했고 브로커즈 부적이 해결되려는 시점에 당신의 생물이 유효한 목표가 아닌 경우, 아무 피해도 입혀지지 않습니다.
- 당신이 첫 번째 모드를 선택했고 브로커즈 부적이 해결되려는 시점에 당신의 상대의 생물 또는 플레인즈워커가 유효한 목표가 아닌 경우, 당신의 생물은 여전히 +1/+0을 받습니다.

전문가 부르기

{2}{R}

순간마법

플레이어들은 이 턴에 생명점을 얻을 수 없다. 이 턴에는 피해를 방지할 수 없다. 원하는 목표를 정한다. 전문가 부르기는 그 목표에게 피해 3점을 입힌다. *(방패 카운터가 제거되어도 이 피해를 방지하지 않는다.)*

- 전문가 부르기가 방패 카운터를 가진 생물에게 피해를 입히는 경우, 피해는 방지되지 않지만, 방패 카운터는 여전히 제거됩니다. 그 피해가 치명적인 피해가 되기에 충분하다면, 그 생물에 더 많은 방패 카운터가 있다고 해도 그 생물은 파괴되게 됩니다.

시민의 쇠지렛대

{1}{W}

마법물체 — 장비

시민의 쇠지렛대가 전장에 들어올 때, 1/1 녹색 및 백색 시민 생물 토큰 한 개를 만든 후, 시민의 쇠지렛대를 그 생물에 부착한다.

장착된 생물은 +1/+1을 받고 "{W}, {T}, 시민의 쇠지렛대를 희생한다: 마법물체 또는 부여마법을 목표로 정한다. 그 목표를 파괴한다."를 가진다.

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

- 다른 플레이어가 장착된 생물의 조종권을 얻었지만, 장비의 조종권은 얻지 않은 경우, 그 플레이어는 자신이 조종하지 않는 지속물을 희생하는 것을 포함하고 있는 비용을 지불할 수 없으므로 장비가 제공하는 능력을 활성화할 수 없습니다.

시체 폭발

{1}{B}{R}

집중마법

이 주문을 발동하기 위한 추가비용으로, 당신의 무덤에서 생물 카드 한 장을 추방한다.

시체 폭발은 각 생물 및 각 플레인즈워커에게 추방된 카드의 공격력만큼 피해를 입힌다.

- 일단 당신이 시체 폭발을 발동하기 시작하고 나면, 플레이어들이 이에 대응해 당신의 무덤에서 카드를 제거해 당신이 특정한 생물 카드로 비용을 지불하는 것을 방지할 수 있는 시점은 없습니다.

- 카드가 무덤에 마지막으로 존재했던 시점의 공격력을 확인하여 피해를 얼마나 입힐 지 계산하십시오.
-

수익의 몫
{X}{B}{B}
집중마법
사상자 3 (이 주문을 발동하면서, 당신은 공격력이 3 이상인 생물 한 개를 희생할 수 있다. 그렇게 할 때, 이 주문을 복사한다.)
당신은 카드 X 장을 뽑고 생명 X점을 잃는다.

- X는 원본 주문 및 당신이 사상자 능력으로 만들어낸 복사본 양쪽 모두에서 동일합니다.
-

손실 줄이기
{4}{U}{U}
집중마법
사상자 2 (이 주문을 발동하면서, 당신은 공격력이 2 이상인 생물 한 개를 희생할 수 있다. 그렇게 할 때, 이 주문을 복사하고 당신은 복사본의 목표를 새로 정할 수 있다.)
플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 자신의 서고 절반을 내림해 민다.

- 당신이 손실 줄이기를 발동하고 같은 플레이어를 목표로 그것을 복사하는 경우, 그 플레이어는 자신의 서고 절반을 민 후, 그 후에 남은 것의 절반을 밀게 됩니다. 자신의 서고 전체를 밀게 되지는 않습니다.
-

대담한 탈출
{R}
순간마법
생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +1/+0을 받고 선제공격을 얻는다. 점술 1을 한다.

- 주문이 해결되려는 시점에 목표가 유효하지 않은 경우, 그 목표의 조종자는 점술을 하지 않습니다.
-

악령 발렛 요원
{2}{R}
생물 — 악령 전사
1/3
돌진, 신속
언대 — 다른 생물이 당신의 조종하에 진장에 들어올 때마다, 턴종료까지 악령 발렛 요원의 공격력을 두 배로 만든다.

- 생물의 공격력을 두 배로 하는 것은 그 생물이 $+X/0$ 을 받는다는 것을 의미하며, X는 능력이 해결되는 시점에 그 생물이 가지고 있는 공격력입니다.
-

시체 파내기

{2}{B}

순간마법

사상자 1 (이 주문을 발동하면서, 당신은 공격력이 1 이상인 생물 한 개를 희생할 수 있다. 그렇게 할 때, 이 주문을 복사한다.)

카드 두 장을 민 후, 당신은 당신의 무덤에 있는 생물 카드 한 장을 당신의 손으로 되돌릴 수 있다. (카드를 미는 것은, 당신의 서고 맨 위 카드를 당신의 무덤에 넣는 것이다.)

- 당신은 시체 파내기를 해결하는 동안 민 카드들뿐 아니라 당신의 무덤에 있는 아무 생물 카드를 당신의 손으로 되돌릴 수 있습니다.
-

땅거미 훼손자

{5}{B}{B}

생물 — 괴수

5/4

이 주문을 발동하기 위한 추가비용으로, 생물 한 개를 희생하거나, 카드 한 장을 버리거나, 생명 4점을 지불한다.

땅거미 훼손자가 전장에 들어올 때, 각 상대는 생물 한 개를 희생하고, 카드 한 장을 버리며, 생명 4점을 잃는다.

- 땅거미 훼손자의 격발능력이 해결되면서, 각 상대는 턴 순서가 다음인 플레이어를 시작으로, 앞 플레이어가 한 선택을 아는 상태로 생물 한 개를 선택합니다. 그 생물들은 모두 동시에 희생됩니다. 그 다음, 각 상대는 자신의 손에서 공개하지 않은 상태로 카드 한 장을 선택하고, 그 카드들은 모두 동시에 버려집니다. 그 후, 각 상대는 생명 4점을 잃습니다.
-

눈부시게 빛나는 엘스페스
{3}{W}{W}
전설적 플레인즈워커— 엘스페스
5

+1: 생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개 및 비행, 선제공격, 생명연결, 또는 경계 카운터 중 한 개를 올려놓는다.
-3: 당신의 서고 맨 위 카드 일곱 장을 본다. 당신은 그중에서 마나 값이 3 이하인 지속물 카드 한 장에 방패 카운터 한 개를 올려놓고 당신의 조종하에 전장에 놓을 수 있다. 나머지 카드들은 무작위 순서로 당신의 서고 맨 밑에 놓는다.
-7: 비행을 가진 3/3 백색 천사 생물 토큰 다섯 개를 만든다.

- 엘스페스의 첫 번째 능력에 대해, 엘스페스의 조종자는 비행, 선제공격, 생명연결 또는 경계를 선택한 후, 그 카운터와 +1/+1 카운터가 동시에 목표 생물에 놓여집니다.

끝없는 우회로
{G}{W}{U}
순간마법
주문, 대지가 아닌 지속물, 또는 무덤에 있는 카드를 목표로 정한다. 그 목표의 소유자는 그 목표를 자신의 서고 맨 위 또는 맨 밑에 놓는다.

- 끝없는 우회로가 주문을 목표로 했고 그 주문이 끝없는 우회로가 해결되기 전에 무효화되었거나 또는 다른 방식으로 소유자의 무덤에 놓이게 되는 경우, 그 카드는 더이상 같은 객체가 아니며 소유자의 서고 맨 위 또는 맨 밑에 놓이지 않습니다.
- 끝없는 우회로는 주문을 무효화하지 않습니다. 무효화될 수 없는 주문은 여전히 이런 식으로 소유자의 서고 맨 위 또는 맨 밑에 놓여질 수 있습니다.

진화하는 문
{2}{G}
마법물체
{1}, {T}, 생물 한 개를 희생한다: 희생된 생물이 가진 색의 수를 셸 후, 당신의 서고에서 그 수보다 정확히 한 개 많은 색을 가진 생물 카드 한 장을 찾는다. 그 카드를 추방한 후, 서고를 섞는다. 당신은 추방된 카드를 발동할 수 있다. 집중마법 시기에만 활성화할 수 있다.

- 진화하는 문의 능력은 당신에게 색의 수를 세라고 지시하지만, 그 색이 어떤 것인지를 추적하지는 않습니다. 예를 들어, 당신이 녹색이고 다른 색은 없는 생물을 희생한 경우, 당신은 정확히 색을 두 개 가진 생물 카드를 찾게 되고, 이는 그 생물에 녹색이 없다고 해도 마찬가지입니다.

- 당신이 무색 생물을 희생한 경우, 당신은 서고에서 색을 정확히 한 개 가진 생물 카드를 찾아야만 합니다. 당신이 다섯 색을 모두 가지고 있는 생물을 희생한 경우, *매직*에 색을 여섯 개 가진 생물 카드는 없으므로 아무 생물도 찾을 수 없게 됩니다.
- 당신은 이런 식으로 발동하는 주문에 대해 모든 비용을 지불해야 합니다.
- 당신이 주문을 발동하기로 선택하는 경우, 당신은 진화하는 문의 능력을 해결하면서 그렇게 해야 합니다. 기다렸다가 나중에 발동할 수는 없습니다.
- 당신은 희생된 생물이 마지막으로 전장에 존재했던 시점에 가지고 있던 색의 수를 셉니다. 특히, 그 생물이 양면 카드였거나 다른 생물의 복사본이었던 경우, 그 생물의 색은 무덤에 있는 시점의 색과 다를 수 있습니다.

진실 추출

{1}{B}

집중마법

하나를 선택한다 —

- 상대를 목표로 정한다. 그 플레이어는 자신의 손을 공개한다. 당신은 그중 생물, 부여마법 또는 플레인즈워커 카드 한 장을 선택할 수 있다. 그 플레이어는 그 카드를 버린다.
 - 상대를 목표로 정한다. 그 상대는 부여마법 한 개를 희생한다.
- 첫 번째 모드에 대해, 당신은 원하지 않는다면 카드를 선택하지 않아도 되며, 이는 상대가 자신의 손에 생물, 부여마법 또는 플레인즈워커 카드를 가지고 있다고 해도 마찬가지입니다.

구출 전문가

{2}{W}

생물 — 인간 도적

3/2

생명연결

구출 전문가가 전장에 들어올 때, 당신의 무덤에 있는

마나 값이 2 이하인 생물 카드를 목표로 정한다. 그

카드를 전장으로 되돌린다. 그 생물은 당신이 구출

전문가를 조종하는 한 공격 또는 방어할 수 없다.

- 일단 구출 전문가가 전장을 떠나고 나면, 되돌려진 생물은 정상적으로 공격하고 방어할 수 있습니다. 구출 전문가가 자신의 능력이 해결되기 전에 전장을 떠나는 경우, 되돌려진 생물은 곧바로 정상적으로 공격하고 방어할 수 있습니다.

꾸며낸 죽음

{1}{B}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 던중료까지, 그 생물은 +2/+0을 받고 "이 생물이 죽을 때, 이 생물을 소유자의 조종하에 탭된 채로 전장으로 되돌리고 당신은 보물 토큰 한 개를 만든다."를 얻는다. (보물 토큰은 "{T}, 이 마법물체를 희생한다: 원하는 색의 마나 한 개를 추가한다."를 가진 마법물체이다.)

- 보물 토큰은 생물의 조종자에 의해 생성되므로, 꾸며낸 죽음의 조종자와 다를 수 있으며 생물의 소유자와도 다를 수 있습니다.
- 목표 생물이 토큰인 경우, 그 토큰이 죽을 때 능력은 여전히 격발합니다. 그 토큰의 조종자는 전장으로 토큰을 되돌리지 않지만, 보물 토큰은 만들게 됩니다.

계약을 엮는 자, 팔코 스파라

{1}{G}{W}{U}

전설적 생물 — 조류 악마

3/3

비행, 돌진

계약을 엮는 자, 팔코 스파라는 방패 카운터 한 개를 가지고 전장에 들어온다.

당신은 당신의 서고 맨 위 카드를 언제든지 볼 수 있다.

당신은 주문의 다른 비용을 지불하는 것에 더해 당신이 조종하는 생물에서 카운터 한 개를 제거하는 것으로 당신의 서고 맨 위에서 주문을 발동할 수 있다.

- 생물에서 카운터를 제거하는 것은 주문을 발동하는 것에 대한 추가비용이며, 사상자와 같이 그 주문이 가지고 있을 수도 있는 다른 추가비용 또는 대체비용과 결합될 수 있습니다.
- 이런 식으로 사상자를 가진 주문을 발동하는 경우, 당신은 비용을 원하는 순서대로 지불할 수 있으며, 이는 당신이 어떤 생물에서 카운터 한 개를 제거한 뒤 그 생물을 희생해 사상자 비용을 지불할 수도 있다는 것을 의미합니다. 유의해야 할 점은 이런 식으로 +1/+1 카운터를 제거하는 경우에는 그 생물의 공격력이 감소하므로, 그 생물로 사상자 비용을 지불하지 못하게 될 수도 있다는 것입니다.

치명적인 원한

{B}{R}

집중마법

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

각 상대는 자신이 조종하며 희생된 지속물과 유형을 공유하는 지속물 한 개를 선택하고 그 지속물을 희생한다.

카드 한 장을 뽑는다.

- 어떤 효과가 플레이어에게 마나 비용을 지불하지 않고 치명적인 원한을 발동할 수 있게 해 주는 경우, 그 플레이어는 여전히 대지가 아닌 지속물을 희생하는 추가비용을 지불해야만 합니다.
- 플레이어가 치명적인 원한을 복사하는 경우, 각 상대가 선택할 수 있는 지속물이 어떤 것인지를 결정하는 데에는 원본 주문의 비용을 지불하기 위해 희생된 지속물의 특성이 사용됩니다.

행사 손님맞이꾼

{1}{G}

생물 — 엘프 드루이드

1/1

언제 — 다른 생물이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 이 턴에 아직 선택되지 않은 하나를 선택한다

- 행사 손님맞이꾼에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.
 - 탭된 상태인 보물 토큰 한 개를 만든다.
 - 당신은 생명 2점을 얻는다.
- 여러 생물이 동시에 전장에 들어오는 경우, 당신은 여전히 스택에 놓이는 각각의 격발능력에 대해 서로 다른 모드를 선택해야만 합니다. 세 개 이상의 생물이 동시에 전장에 들어오는 경우, 이 선택은 최초의 세 개의 능력에 대해서만 진행됩니다.

희망의 근원, 지아다

{1}{W}

전설적 생물 — 천사

2/2

비행, 경계

당신이 조종하는 다른 천사 생물들은 당신이 이미 조종하고 있는 각 천사마다 +1/+1 카운터 한 개씩을 가지고 전장에 들어온다.

{T}: {W}를 추가한다. 이 마나는 천사 주문을 발동하는 데에만 사용할 수 있다.

- "당신이 이미 조종하고 있는 각 천사"는 전장에 들어오는 천사를 제외한 당신이 조종하는 각 천사를 의미하며, 여기에는 지아다도 포함됩니다. 그 천사들 중 일부 또는 모두가 지아다가 전장에 들어온 후에 전장에 들어왔는지는 상관없습니다.

매력적인 무법자
{3}{U}{B}{R}
생물 — 흡혈귀 도적
4/5

매력적인 무법자가 전장에 들어올 때, 매력적인 무법자는 각 상대에게 피해 2점을 입히고 당신은 점술 2를 한다.

{2}, 당신의 손에서 매력적인 무법자를 추방한다: 대지를 목표로 정한다. 그 대지는 매력적인 무법자가 추방 영역에서 발동될 때까지 "{T}: {U}, {B}, 또는 {R}를 추가한다."를 얻는다. 매력적인 무법자가 추방되어 있는 한 당신은 매력적인 무법자를 발동할 수 있다.

- 당신은 매력적인 무법자를 추방 영역에서 발동하는 동안 매력적인 무법자가 대지에 제공한 마나 능력을 사용할 수 있습니다.
- 매력적인 무법자가 발동되지 않고 추방 영역에서 제거되는 경우, 그 대지는 계속해서 이 능력을 가지게 됩니다.

황금사냥개
{R}
마법물체 생물 — 보물 개
1/1
선제공격
호전적 (*이 생물은 두 개 이상의 생물에만 방어될 수 있다.*)
{T}, 황금사냥개를 희생한다: 원하는 색의 마나 한 개를 추가한다.

- 어떤 효과가 보물을 지칭하는 경우, 이는 보물 마법물체를 의미하며, 보물 마법물체 토큰으로 한정되는 것이 아닙니다.
- 생물에 표시되어 있을 때에도, 보물은 마법물체 유형이며 생물 유형이 아닙니다. 비슷하게, 개는 항상 생물 유형이며 마법물체 유형이 아닙니다.
- 황금사냥개는 생물이므로, 황금사냥개의 {T} 능력은 신속이 없는 한 황금사냥개가 전장에 들어온 턴 또는 플레이어가 황금사냥개의 조종권을 얻은 턴에 활성화될 수 없습니다.

무덤 근무 교대
{4}{B}
집중마법
이 주문은 당신의 무덤에 있는 카드들의 마나 값이 다섯 종류 이상인 한 섬광을 가진다.
당신의 무덤에 있는 생물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 전장으로 되돌린다.

- 게임은 주문의 비용이 결정되거나 마나 능력이 활성화되기 전에 그 주문을 유효하게 발동할 수 있는지 여부를 확인합니다. 그 시점 이후에 카드가 당신의 무덤에서 제거되는 경우 (예를 들면, 당신의 무덤에서 잭오랜턴을 추방해 마나 능력의 비용을 지불하는 등), 이는 당신이 무덤 근무 교대를 유효하게 발동할 수 있는지에 영향을 주지 않으며, 이는 그로 인해 당신의 무덤에 있는 카드들이 가진 마나 값이 다섯 종류 미만으로 감소하는 경우에도 마찬가지입니다.
- 어떤 효과가 당신이 무덤 근무 교대를 당신의 무덤에서 발동할 수 있게 해 주는 경우, 당신의 무덤에 있는 카드들이 가진 마나 값이 다섯 종류 이상이라면 당신은 무덤 근무 교대를 순간마법을 발동할 수 있는 시기에 발동할 수 있으며, 이는 무덤 근무 교대를 스택으로 옮김으로써 그 종류가 네 개로 감소하게 되는 경우에도 마찬가지입니다.
- "당신의 무덤에 있는 카드들의 마나 값이 다섯 종류 이상"은 그 카드들이 가진 마나 값이 최소한 다섯 종류 있다는 것을 의미합니다.
- 무덤에 있는 분할 카드의 마나 값은 그 카드의 양쪽 절반에 있는 마나 값의 총합입니다. 해당 카드는 마나 값을 두 개 가지고 있지 않습니다.
- 당신의 무덤에 있는 양면 카드의 마나 값은 항상 전면에 있는 마나 값입니다.
- 무덤에 있는 카드의 마나 값을 결정할 때 X는 0입니다.
- 대지 카드의 마나 값은 0입니다.

소름끼치는 인장

{B}

집중마법

사상자 1 (이 주문을 발동하면서, 당신은 공격력이 1 이상인 생물 한 개를 희생할 수 있다. 그렇게 할 때, 이 주문을 복사하고 당신은 복사본의 목표를 새로 정할 수 있다.)

생물 또는 플레인즈워커를 목표로 정한다. 그 목표가 이 턴에 비전투피해를 입었다면, 소름끼치는 인장은 그 목표에게 피해 3점을 입히고 당신은 생명 3점을 얻는다. 그렇지 않다면, 소름끼치는 인장은 피해 1점을 입히고 당신은 생명 1점을 얻는다.

- 당신이 이 턴에 비전투피해를 입지 않은 생물 또는 플레인즈워커를 목표로 정해 소름끼치는 인장을 발동하고, 소름끼치는 인장의 사상자 비용을 지불하기로 선택한 뒤, 복사본의 목표를 변경하지 않기로 선택한 경우, 복사본은 피해 1점을 입히고 당신은 생명 1점을 얻게 됩니다. 그 후, 원본 주문이 해결됩니다. 원본 주문은 피해 3점을 입히고, 당신은 생명 3점을 얻게 됩니다.

헤일로 분수대

{2}{W}

마법물체

{W}, {T}, 당신이 조종하는 탭된 생물을 언탭한다.

1/1 녹색 및 백색 시민 생물 토큰 한 개를 만든다.

{W}{W}, {T}, 당신이 조종하는 탭된 생물 두 개를

언탭한다: 카드 한 장을 뽑는다.

{W}{W}{W}{W}{W}, {T}, 당신이 조종하는 탭된

생물 열다섯 개를 언탭한다: 당신은 게임에서

승리한다.

- 생물을 언탭하는 것은 헤일로 분수대의 능력들에 지불해야 하는 비용의 일부입니다. 당신이 일단 능력 활성화를 시작하고 나면, 다른 플레이어들은 당신이 그 능력을 활성화하는 것을 마칠 때까지 행동을 취할 수 없으며, 여기에는 그 능력의 비용을 지불하는 것도 포함됩니다. 특히, 플레이어들은 당신이 능력에 대한 비용을 지불하는 것을 방지하기 위해 생물들을 전장에서 제거하려는 행동을 취할 수 없습니다.
- 어떤 능력을 해결할 때, 마나 능력은 비용을 지불하기 전에 활성화됩니다. 이는 당신이 아바신의 순례자와 같이 탭해서 마나를 얻을 수 있는 생물을 조종하는 경우 그 생물을 탭해서 마나를 얻은 뒤 그 생물을 언탭해 헤일로 분수대의 활성화능력에 대한 비용을 양쪽 모두 지불할 수 있다는 것을 의미합니다.

몸값을 노린 납치

{1}{W}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

부여된 생물은 공격 또는 방어할 수 없고 "{7}:

몸값을 노린 납치의 조종자는 몸값을 노린 납치를

희생하고 카드 한 장을 뽑는다. 집중마법 시기에만

활성화할 수 있다."를 가진다.

- 몸값을 노린 납치가 부여된 생물에게 제공하는 능력은 그 생물의 조종자에 의해서만 활성화될 수 있으며, 이는 보통 몸값을 노린 납치를 조종하는 플레이어와 같지 않습니다.
-

말썽꾼, 작시스

{3}{R}

전설적 생물 — 인간 전사

2/3

{R}, {T}, 카드 한 장을 버린다: 당신이 조종하는 다른 생물을 목표로 정한다. 그 생물의 복사본인 토큰 한 개를 만든다. 그 토큰은 신속 및 "이 생물이 죽을 때, 카드 한 장을 뽑는다."를 얻는다. 다음 종료단 시작에 그 토큰을 희생한다. 집중마법 시기에만 활성화할 수 있다.

기습 {1}{R} (기습 비용을 지불해서 이 주문을 발동했다면, 이 생물은 신속 및 "이 생물이 죽을 때, 카드 한 장을 뽑는다."를 얻는다. 다음 종료단 시작에 이 생물을 희생한다.)

- 토큰은 원본 생물 카드에 원래 적혀 있는 내용만을 복사합니다(토큰인 생물을 복사하거나 다른 카드를 복사한 생물을 복사하는 경우는 제외, 아래 참조). 해당 생물의 탭된 상태, 해당 생물이 가진 카운터, 부착된 마법진 및/또는 장비, 복사가 아닌 효과에 의해 변형된 공격력, 방어력, 유형, 색 등은 복사하지 않습니다. 특히 주의할 점은, 목표 생물이 평상시에 생물이 아니라면, 복사본은 생물이 아니게 됩니다.
 - 복사된 생물의 마나 비용에 {X}가 있다면, 이 X는 0입니다.
 - 복사되는 생물이 다른 것을 복사하고 있는 경우, 당신이 만드는 토큰은 목표 생물이 가진 복사 가능한 값을 사용하게 됩니다. 대부분의 경우에는 그 생물이 복사하고 있는 것을 복사하게 됩니다.
 - 복사되는 생물이 다른 무언가의 복사본이 아닌 토큰인 경우, 복사본은 그 토큰을 만들어낸 효과가 지정한 토큰의 원래 특성을 복사합니다.
 - 복사되는 생물이 전장에 들어올 때 격발되는 능력을 가지고 있다면 그 능력은 토큰이 전장에 들어올 때도 격발됩니다. 복사되는 생물이 가지고 있는 "[이 지속물이] 전장에 들어오면서" 또는 "[이 지속물은] 전장에 가지고 들어오는" 능력 또한 적용됩니다.
 - 다른 생물이 토큰의 복사본이 되거나 또는 토큰의 복사본으로 전장에 들어오는 경우, 그 생물은 토큰이 복사 중인 생물을 복사하게 됩니다. 하지만, 그 생물은 신속이나 "이 생물이 죽을 때, 카드 한 장을 뽑는다."를 가지지 않으며, 당신은 다음 종료단 시작에 새로운 복사본을 희생하지 않습니다.
 - 말썽꾼, 작시스의 능력이 대체효과로 인해 토큰을 여러 개 만드는 경우(Doubling Season의 능력 등), 당신은 다음 종료단 시작에 그 토큰들 각각을 희생하게 됩니다.
-

유홍의 결합점, 제트미어
{1}{R}{G}{W}
전설적 생물 — 고양이 악마
5/4

당신이 생물을 세 개 이상 조종하는 한 당신이
조종하는 생물들은 +1/+0을 받고 경계를 가진다.

당신이 생물을 여섯 개 이상 조종하는 한 당신이
조종하는 생물들은 추가로 +1/+0을 받고 돌진을
가진다.

당신이 생물을 아홉 개 이상 조종하는 한 당신이
조종하는 생물들은 추가로 +1/+0을 받고 이단공격을
가진다.

- 이단공격을 가진 생물이 첫 번째 전투피해단에 피해를 입힌 후 두 번째 전투피해단에 피해를 입히기 전에 이단공격을 잃은 경우, 그 생물은 두 번째 전투피해단에 피해를 입히지 않습니다. 특히, 이는 당신의 아홉 번째 생물이 첫 번째 전투피해단에서 죽은 경우, 당신의 나머지 생물들은 다른 무언가가 그 생물들에 전투피해를 제공해 주고 있지 않은 한 다시 전투피해를 입히지 않게 된다는 것을 의미합니다.

제트미어의 후원자, 지니 페이
{R/G}{G}{G/W}
전설적 생물 — 엘프 드루이드
3/3

당신이 토큰을 한 개 이상 만들려고 한다면, 당신은
대신 신속을 가진 2/2 녹색 고양이 생물 토큰 또는
경계를 가진 3/1 녹색 개 생물 토큰을 그만큼 만들 수
있다.

- 토큰들의 특성은 신속을 가진 2/2 녹색 고양이 생물 토큰 또는 경계를 가진 3/1 녹색 개 토큰 중 하나로 완전히 대체됩니다. 원래 만들어지려던 토큰들이 가질 능력들은 하나도 가지지 않습니다. 그 이외에 토큰들을 만드는 능력에 명시된 사항(탭 상태, 공격 상태, "그 토큰은 신속을 가진다," 또는 "전투종료에 그 토큰을 추방한다" 등)은 여전히 적용됩니다.

까치, 라그렐라
{G}{W}{U}
전설적 생물 — 인간 병사
2/3

까치, 라그렐라가 전장에 들어올 때, 서로 다른
플레이어가 조종하는 다른 생물들을 원하는 수만큼
목표로 정한다. 그 생물들을 라그렐라가 전장을 떠날
때까지 추방한다. 추방된 카드가 이런 식으로 당신의
조종하에 들어올 때, 그 생물에 +1/+1 카운터 두 개를
올려놓는다.

- "이런 식"은 라그렐라가 전장을 떠나는 것에 대한 결과로 카드들이 전장에 들어오는 것을 지칭합니다.

- 라그렐라가 가진 능력의 마지막 부분은 지연격발능력으로, 라그렐라가 전장에 들어올 때 격발한 능력이 해결되는 시점에 설정됩니다. 해당 능력은 라그렐라가 전장을 떠날 때 격발하며, 이는 라그렐라가 어떤 이유로든 자신의 능력을 잃거나 다른 무언가의 복사본이 되더라도 마찬가지입니다.

거래원장 파쇄자

{1}{U}

생물 — 조류 참모

1/3

비행

플레이어가 매 턴 자신의 두 번째 주문을 발동할 때마다, 거래원장 파쇄자는 목인한다. *(카드 한 장을 뽑은 후, 카드 한 장을 버린다. 당신이 대지가 아닌 카드를 버린다면, 이 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.)*

- 거래원장 파쇄자가 전장에 들어오기 전에 발동된 주문들도 계산에 포함됩니다. 거래원장 파쇄자가 당신이 이 턴에 발동한 첫 주문인 경우, 당신이 이 턴에 발동하는 다음 주문이 당신의 두 번째 주문입니다.
- 중요한 서류 근처에서는 이 카드를 가지고 놀지 마십시오. 당사는 일어나는 일에 대해서 책임을 질 수 없습니다.

지아다의 선물, 룩시오르

{1}

전설적 마법물체 — 장비

장착된 생물은 자신에게 놓여 있는 카운터 한 개당 +1/+1을 받는다.

장착된 지속물은 플레인즈워커가 아니며 자신의 다른 유형에 더불어 생물이다. *(충성 능력은 여전히 활성화될 수 있다.)*

플레인즈워커에 장착 {1}

장착 {3}

- "플레인즈워커에 장착"은 장착 능력의 변형 버전입니다. "플레인즈워커에 장착 [비용]"은 "[비용]: 당신이 조종하는 플레인즈워커를 목표로 정한다. 그 플레인즈워커가 생물인 것처럼 이 지속물을 그 플레인즈워커에 부착한다. 집중마법 시기에만 활성화할 수 있다."를 가진다.
- 다른 효과가 그 플레인즈워커를 공격력과 방어력이 있는 생물로 만들어 주고 있지 않은 한, 장착된 플레인즈워커의 기본 공격력 및 방어력은 0/0입니다.

마에스트로스의 지배력

{U}{B}{R}

부여마법

당신의 매 턴마다 한 번, 당신은 주문의 다른 비용을 지불하는 것에 더해 생물 한 개를 희생하는 것으로 당신의 무덤에서 순간마법 또는 집중마법 주문을 발동할 수 있다. 이런 식으로 발동한 주문이 무덤에 들어가려고 하면, 대신 그 카드를 추방한다.

- 당신이 이런 식으로 당신의 무덤에서 모험 주문을 발동하는 경우, 그 주문은 해결되면서 모험 규칙에 의해 생성된 대체효과로 추방되며 당신은 나중에 추방 영역에서 생물 카드를 발동할 수 있습니다.

마에스트로스 악마주의자

{U}{B}{R}

생물 — 흡혈귀 전사

1/4

치명타, 신속

마에스트로스 악마주의자가 공격할 때마다, 당신이 악령 토큰을 조종하지 않는다면, "이 생물이 죽을 때, 원하는 목표를 정한다. 이 생물은 그 목표에게 피해 1점을 입힌다."를 가졌으며 탭되어 공격 중인 1/1 적색 악령 생물 토큰 한 개를 만든다.

- 마에스트로스 악마주의자의 격발능력에는 "삽입된 조건"절이 있습니다. 이는 이 능력이 격발할 때 및 능력이 해결될 때 양쪽 시점 모두에 당신이 악령 토큰을 조종하는지를 확인한다는 것을 의미합니다. 특히, 이는 마에스트로스 악마주의자 두 개로 공격하면 일반적으로는 악령 토큰이 한 개만 만들어진다는 것을 의미합니다.

마에스트로스 입회자

{2}{B}

생물 — 인간 시민

3/1

{4}{U/R}, 마에스트로스 입회자를 당신의 무덤에서 추방한다: 카드 두 장을 뽑은 후, 카드 한 장을 버린다.

- 마에스트로스 입회자를 당신의 무덤에서 추방하는 것은 능력의 비용을 지불하는 행위의 일부입니다. 이는 어떤 플레이어도 그 능력에 대응해 당신이 비용을 지불하기 전에 마에스트로스 입회자를 당신의 무덤에서 제거할 수 없다는 것을 의미합니다.
-

장엄한 탈바꿈

{2}{U}

순간마법

마법물체 또는 생물을 목표로 정한다. 턴종료까지, 그 목표는 4/4 천사 마법물체 생물이 되고 비행을 얻는다.

카드 한 장을 뽑는다.

- 장엄한 탈바꿈은 생물의 기본 공격력과 방어력을 특정 값으로 설정하는 모든 기존 효과를 덮어씁니다. 장엄한 탈바꿈이 해결된 이후에 적용되기 시작하는 공격력과 방어력을 특정 값으로 설정하는 효과들은 이 효과를 덮어씁니다.
- 목표 마법물체 또는 생물은 자신이 가지고 있던 원래 능력 및 색이 있다면 이를 유지합니다.

복면을 쓴 도적단

{3}{B}{R}{G}

생물 — 너구리 도적

5/5

경계

호전적 (이 생물은 두 개 이상의 생물에만 방어될 수 있다.)

{2}, 당신의 손에서 복면을 쓴 도적단을 추방한다: 대지를 목표로 정한다. 그 대지는 복면을 쓴 도적단이 추방 영역에서 발동될 때까지 "{T}: {B}, {R}, 또는 {G}를 추가한다."를 얻는다. 복면을 쓴 도적단이 추방되어 있는 한 당신은 복면을 쓴 도적단을 발동할 수 있다.

- 당신은 복면을 쓴 도적단을 추방 영역에서 발동하는 동안 복면을 쓴 도적단이 대지에 제공한 마나 능력을 사용할 수 있습니다.
- 복면을 쓴 도적단이 발동되지 않고 추방 영역에서 제거되는 경우, 그 대지는 계속해서 이 능력을 가지게 됩니다.

다섯 명의 회합

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

집중마법

당신의 서고 맨 위 카드 열 장을 추방한다. 이 턴에 당신은 그중 정확히 색이 세 개 있는 주문들을 발동할 수 있다. {W}{W}{U}{U}{B}{B}{R}{R}{G}{G}를 추가한다. 이 마나는 정확히 색이 세 개 있는 주문들을 발동하는 데만 사용할 수 있다.

- 당신은 이런 식으로 추방된 카드들 중에서 정확히 색이 세 개 있는 주문들을 발동할 수 있으며, 이는 그 카드들의 세 가지 색이 서로 같지 않아도 마찬가지입니다. 예를 들어, 당신은 백색, 청색, 흑색인 주문을 발동한 후에 흑색, 적색, 녹색인 주문을 발동할 수 있습니다.

- 다섯 명의 회합으로 생성된 마나는 정확히 색이 세 개인 주문의 비용 중 어떤 부분에도 사용할 수 있으며, 여기에는 해당 주문이 가진 일반 비용 또는 추가비용이 포함됩니다.
-

대도시 천사

{2}{W}{U}

생물 — 천사 병사

3/1

비행

당신이 카운터를 가진 생물 한 개 이상으로 공격할 때마다, 카드 한 장을 뽑는다.

- 대도시 천사의 마지막 능력은 당신이 카운터를 최소한 한 개 이상 가지고 있는 생물 한 개 이상으로 공격할 때마다 격발합니다. 당신은 카운터를 가진 공격 중인 생물들이 얼마나 많은지에 상관없이 능력이 해결되면서 카드를 정확히 한 장만 뽑습니다.
-

바위, 오르페오 씨

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

전설적 생물 — 코뿔소 전사

2/4

당신이 공격할 때마다, 생물을 목표로 정한다.

턴종료까지 그 생물의 공격력을 두 배로 만든다.

- 생물의 공격력을 두 배로 하면 그 생물은 +X/+0을 받으며, X는 오르페오 씨의 격발능력이 해결되는 시점에 그 생물이 가지고 있는 공격력입니다.
-

날렵한 절도범

{W}{U}{B}

생물 — 조류 도적

2/1

비행

날렵한 절도범이 전장에 들어올 때, 상대를 목표로 정한다. 그 상대는 자신의 손을 공개한다. 당신은 그중 마법물체, 순간마법 또는 집중마법 카드 한 장을 골라 그 카드를 추방한다.

- 목표 플레이어에 대해 이런 식으로 마법물체, 순간마법 또는 집중마법인 카드가 최소 한 장 이상 공개된 경우, 당신은 반드시 카드를 선택해야 합니다.
-

호적수, 오브 닉실리스

{1}{B}{R}

전설적 플레인즈워커 — 닉실리스

3

사상자 X. 복사본은 전설적이 아니며 시작 충성도로 X를 가진다. (이 주문을 발동하면서, 당신은 공격력이 X인 생물을 희생할 수 있다. 그렇게 할 때, 이 주문을 복사한다. 복사본은 토큰이 된다.)

+1: 각 상대는 카드 한 장을 버리지 않는 한 생명 2점을 잃는다. 당신이 악마 또는 악령을 조종한다면, 당신은 생명 2점을 얻는다.

-2: "이 생물이 죽을 때, 원하는 목표를 정한다. 이 생물은 그 목표에게 피해 1점을 입힌다."를 가진 1/1 적색 악령 생물 토큰 한 개를 만든다.

-7: 플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 카드 일곱 장을 뽑고 생명 7점을 잃는다.

- 사상자 X를 가진 주문을 발동하면서, 당신은 사상자 비용을 지불할지 여부 및 X의 값이 무엇이 될지를 선택합니다.
- 호적수, 오브 닉실리스의 격발능력으로 생성된 복사본 주문은 오브 닉실리스에 인쇄된 내용을 정확히 복사하지만, 시작 충성도가 X에 대해 선택된 값과 같으며 전설적이 아닙니다. 복사본은 해결되면서 토큰이 됩니다.
- 전설적인 호적수, 오브 닉실리스는 정확히 한 개만 조종할 수 있으며 전설적이 아닌 호적수, 오브 닉실리스의 복사본들은 몇 개든 조종할 수 있습니다.

웁스큐라의 지배력

{W}{U}{B}

부여마법

당신이 주문을 발동할 때마다, 그 주문의 마나 값이 웁스큐라의 지배력에 놓여 있는 영혼 카운터의 수에 1을 더한 수와 같다면, 웁스큐라의 지배력에 영혼 카운터 한 개를 올려놓은 후, 비행을 가진 2/2 백색 신령 생물 토큰 한 개를 만든다.

웁스큐라의 지배력에 영혼 카운터가 다섯 개 이상 놓여 있는 한, 당신이 조종하는 신령들은 +3/+3을 받는다.

- 웁스큐라의 지배력에 영혼 카운터가 하나도 없는 경우, 당신이 마나 값이 1인 주문을 발동하는 경우 웁스큐라의 지배력의 능력이 격발합니다. 카운터가 한 개 있다면 웁스큐라의 지배력의 능력은 당신이 마나 값이 2인 주문을 발동하는 경우 격발하며, 이런 식으로 이어집니다.
 - 웁스큐라의 지배력의 격발능력에는 "삽입된 조건"절이 있습니다. 이는 이 능력이 격발할 때 및 능력이 해결될 때 양쪽 시점 모두에 카운터의 수를 확인한다는 것을 의미합니다. 특히, 이는 마나 값이 1인 순간마법을 연속으로 두 번 발동한다고 해도 플레이어가 토큰을 두 개 생성하거나 웁스큐라의 지배력에 카운터를 두 개 올려놓게 되는 경우가 발생하지 않는다는 것을 의미합니다.
-

옵스큐라 요격자
{1}{W}{U}{B}
생물 — 세팔리드 마법사

3/1

섬광

생명연결

옵스큐라 요격자가 전장에 들어올 때, 옵스큐라 요격자는 목인한다. 옵스큐라 요격자가 이런 식으로 목인할 때, 주문을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그 주문을 소유자의 손으로 되돌린다. (생물이 목인하게 하려면, 카드 한 장을 뽑은 후, 카드 한 장을 버린다. 당신이 대지가 아닌 카드를 버렸다면, 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.)

- 해결되는 주문 또는 능력이 특정 생물이 목인한다고 지시하지만, 그 생물이 전장을 떠난 경우, 그 생물은 여전히 목인합니다. 옵스큐라 요격자의 능력과 같이 "[그 생물]이 목인할 때," 격발하는 능력들은 격발하게 됩니다.

현대성의 귀감

{4}

마법물체 생물 — 천사 전사

2/2

비행

{3}: 현대성의 귀감은 턴종료까지 +1/+1을 받는다. 이 능력을 활성화하기 위해 지불한 마나의 색이 정확히 세 종류라면, 대신 현대성의 귀감에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

- 무색은 색이 아닙니다. 비슷하게, 무색 마나는 능력을 발동하기 위한 마나들이 가진 색의 수를 결정할 때 계산에 포함되지 않습니다.

초능력 소매치기

{4}{U}

생물 — 세팔리드 도적

3/2

초능력 소매치기가 전장에 들어올 때, 초능력 소매치기는 목인한다. 초능력 소매치기가 이런 식으로 목인할 때, 대지가 아닌 지속물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그 지속물을 소유자의 손으로 되돌린다. (생물이 목인하게 하려면, 카드 한 장을 뽑은 후, 카드 한 장을 버린다. 당신이 대지가 아닌 카드를 버렸다면, 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.)

- 해결되는 주문 또는 능력이 특정 생물이 목인한다고 지시하지만, 그 생물이 전장을 떠난 경우, 그 생물은 여전히 목인합니다. 초능력 소매치기의 능력과 같이 "[그 생물]이 목인할 때," 격발하는 능력들은 격발하게 됩니다.

- 되돌려질 목표 지속물은 초능력 소매치기가 목인한 후에 선택됩니다.

재빨리 뽑는 단도

{3}

마법물체 — 장비

섬광

재빨리 뽑는 단도가 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 재빨리 뽑는 단도를 그 생물에 부착한다. 그 생물은 턴종료까지 선제공격을 얻는다.

장착된 생물은 +1/+1을 받는다.

장착 {1} ({1}: 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 이 장비를 부착한다. 집중마법 시기에만 장착할 수 있다.)

- 재빨리 뽑는 단도는 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 재빨리 뽑는 단도를 발동할 수 있습니다.

라핀의 청부살인업자

{2}{B}

생물 — 인간 암살자

1/1

라핀의 청부살인업자가 전장에 들어올 때, 라핀의 청부살인업자는 목인한다. (카드 한 장을 뽑은 후, 카드 한 장을 버린다. 당신이 대지가 아닌 카드를 버린다면, 이 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.)

라핀의 청부살인업자가 죽을 때, 상대가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 -X/-X를 받는다. X는 라핀의 청부살인업자의 공격력이다.

- 라핀의 청부살인업자가 전장에 마지막으로 존재했던 시점의 공격력을 확인하여 X의 값을 결정하십시오.
-

홍청대는 난봉꾼들

{2}{R}{G}{W}

생물 — 엘프 드루이드 도적

5/3

홍청대는 난봉꾼들이 전장에 들어올 때, 1/1 녹색 및 백색 시민 생물 토큰 한 개를 만든다.

{2}, 당신의 손에서 홍청대는 난봉꾼들을 추방한다:

대지를 목표로 정한다. 그 대지는 홍청대는

난봉꾼들이 추방 영역에서 발동될 때까지 "{T}: {R},

{G}, 또는 {W}를 추가한다."를 얻는다. 홍청대는

난봉꾼들이 추방되어 있는 한 당신은 홍청대는

난봉꾼들을 발동할 수 있다.

- 당신은 홍청대는 난봉꾼들을 추방 영역에서 발동하는 동안 홍청대는 난봉꾼들이 대지에 제공한 마나 능력을 사용할 수 있습니다.
- 홍청대는 난봉꾼들이 발동되지 않고 추방 영역에서 제거되는 경우, 그 대지는 계속해서 이 능력을 가지게 됩니다.

급수장 크라켄

{2}{U}{U}

생물 — 크라켄

6/6

돌진, 보호진 {2}

매 전투 시작에, 급수장 크라켄이 언탭되어 있다면,

아무 상대나 자신이 조종하는 언탭된 생물 한 개를

탭할 수 있다. 그렇게 한다면, 급수장 크라켄을

탭하고 "이 생물은 방어될 수 없다."를 가진 1/1 청색

어류 생물 토큰 한 개를 만든다.

- 플레이어들은 급수장 크라켄의 격발능력에 대해 언탭된 생물을 탭할지를 결정할 때 급수장 크라켄이 어떤 플레이어 또는 플레인즈워커를 공격할지를 알 수 없습니다.
- 각 상대는 급수장 크라켄의 능력이 해결되는 시점에 턴 순서대로 언탭된 생물을 탭하겠다고 선택할 수 있으며, 이는 앞선 턴 순서를 가진 플레이어가 이미 생물을 탭하겠다고 선택한 경우에도 마찬가지입니다. 급수장 크라켄의 조종자는 매 전투마다 얼마나 많은 생물들이 탭되었는지에 상관없이 어류 토큰을 최대 한 개 만들게 됩니다.

록스 난투꾼

{5}{G}

생물 — 코뿔소 병사

6/3

록스 난투꾼은 방패 카운터 한 개를 가지고 전장에

들어온다. *(이 생물이 피해를 입거나 파괴되려*

한다면, 대신 이 생물에서 방패 카운터 한 개를

제거한다.)

록스 난투꾼은 방패 카운터를 가지고 있는 한 돌진을

가진다.

- 전투피해는 생물과 플레이어들에게 지정된 후에 동시에 입혀집니다. 특히, 이는 방패 카운터가 있는 룩스 난투꾼을 방어해도 일반적으로는 룩스 난투꾼이 자신의 돌진 능력으로 수비플레이어에게 피해를 입히는 것을 방지할 수 없다는 것을 의미합니다.
- 방패 카운터를 가지고 공격 중인 룩스 난투꾼이 선제공격을 가진 생물에게 방어된 경우, 방패 카운터는 첫 번째 전투피해단에 제거되게 됩니다. 이런 경우, 룩스 난투꾼은 두 번째 전투피해단에 전투피해를 입힐 때 돌진을 가지고 있지 않게 됩니다.

리베티어즈의 지배력

{B}{R}{G}

부여마법

당신이 생물을 희생할 때마다, 당신의 무덤에 있으며 마나 값이 더 적은 생물 카드를 목표로 정한다. 당신은 그 카드를 탭된 상태로 전장으로 되돌릴 수 있다. 한 턴에 한 번만 이렇게 할 수 있다.

- "한 턴에 한 번만 이렇게 할 수 있다"는 격발능력을 사용해 생물 카드를 당신의 무덤에서 전장으로 되돌리는 것을 지칭합니다. 당신이 아직 이 턴에 그렇게 하기로 선택하지 않은 한, 생물을 희생하는 모든 사례들이 리베티어즈의 지배력의 능력을 격발시키게 됩니다.
- "한 턴에 한 번만 이렇게 할 수 있다"는 그 문장과 연결되어 있는 능력만을 지칭하며, 같은 능력을 가진 다른 사건들은 포함되지 않습니다. 즉, 당신이 리베티어즈의 지배력을 여러 개 조종하는 경우, 당신은 각각의 능력을 한 번씩 사용할 수 있습니다.
- 일단 당신이 생물을 전장으로 되돌리겠다고 선택하고 나면, 동일한 턴에 생물을 희생하는 다른 사례들은 능력을 격발시키지 않게 됩니다.
- 같은 리베티어즈의 지배력의 능력이 여러 개 스택에 놓여 있는 경우, 당신은 그러한 능력들 중 한 개에 대해서만 생물을 전장으로 되돌릴 수 있습니다. 그렇게 하고 나면, 다른 능력들은 해결되면서 아무것도 하지 않습니다.

리베티어즈 부적

{B}{R}{G}

순간마법

하나를 선택한다 —

- 상대를 목표로 정한다. 그 플레이어는 자신이 조종하는 생물 및 플레인즈워커 중 가장 높은 마나 값을 가진 생물 또는 플레인즈워커 한 개를 희생한다.
- 당신의 서고 맨 위 카드 세 장을 추방한다. 당신의 다음 종료단까지, 당신은 그 카드들을 플레이할 수 있다.
- 플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어의 무덤을 추방한다.

- 리베티어즈 부적의 첫 번째 모드에 대해, 목표 상대가 조종하는 생물 및 플레인즈워커들 중에서 가장 높은 마나 값을 가진 생물 또는 플레인즈워커가 한 개보다 많은 경우, 그 플레이어는 리베티어즈 부적이 해결되면서 어떤 것을 희생할 지를 선택합니다.

- 두 번째 모드에 대해, 당신은 이런 식으로 플레이되는 카드들의 모든 비용을 지불하는 것에 더불어 일반적인 타이밍 규칙을 따라야만 합니다. 예를 들어, 당신은 당신의 본단계 동안에 스택에 주문 또는 능력이 올려져 있지 않으며 이 턴에 아직 대지를 플레이하지 않은 경우에만 대지를 플레이할 수 있습니다.

기록보관소 털기

{1}{R}

집중마법

사상자 1 (이 주문을 발동하면서, 당신은 공격력이 1 이상인 생물 한 개를 희생할 수 있다. 그렇게 할 때, 이 주문을 복사한다.)

당신의 서고 맨 위 카드 두 장을 추방한다. 당신은 이 턴에 그 카드들을 플레이할 수 있다.

- 당신은 이런 식으로 플레이되는 카드들의 모든 비용을 지불하는 것에 더불어 일반적인 타이밍 규칙을 따라야만 합니다. 예를 들어, 당신은 당신의 본단계 동안에 스택에 주문 또는 능력이 올려져 있지 않으며 이 턴에 아직 대지를 플레이하지 않은 경우에만 대지를 플레이할 수 있습니다.

카바레티 요리사, 로코

{X}{R}{G}{W}

전설적 생물 — 엘프 드루이드

3/1

카바레티 요리사, 로코가 전장에 들어올 때, 당신이 로코를 발동했다면, 당신은 당신의 서고에서 마나 값이 X 이하인 생물 카드 한 장을 찾아, 그 카드를 전장에 놓을 수 있다. 그렇게 한다면, 서고를 섞는다.

- 어떤 효과가 당신이 마나 비용을 지불하지 않고 로코를 발동하게 해 주는 경우, X는 0입니다.

마을 밖으로 도망치기

{3}{U}

순간마법

대지가 아닌 지속물을 목표로 정한다. 그 지속물의 소유자는 그 지속물을 자신의 서고 맨 위 또는 맨 밑에 놓는다.

- 그 지속물을 서고 맨 위 또는 맨 아래에 놓을지 여부는 그 지속물의 소유자가 선택합니다. 목표 지속물이 여러 장의 카드로 구성되어 있는 경우(예를 들면 돌연변이화 또는 혼합으로 인해), 그 지속물의 소유자는 모든 카드를 서고 맨 위에 또는 모든 카드를 서고 맨 밑에 놓습니다. 이런 식으로 서고에 놓이는 카드들의 순서를 공개할 필요는 없습니다.
-

성소 관리인

{4}{W}{W}

생물 — 천사 병사

5/5

비행

성소 관리인은 방패 카운터 두 개를 가지고 전장에 들어온다.

성소 관리인이 전장에 들어오거나 공격할 때마다, 당신이 조종하는 생물 또는 플레인즈워커에서 카운터 한 개를 제거할 수 있다. 그렇게 한다면, 카드 한 장을 뽑고 1/1 녹색 및 백색 시민 생물 토큰 한 개를 만든다.

- 성소 관리인의 격발능력은 방패 카운터만이 아니라 종류에 무관하게 카운터를 제거할 수 있게 해 줍니다.
-

자신만만한 스파이

{2}{B}

생물 — 흡혈귀 도적

2/3

호전적, 생명연결

{1}, 다른 생물 한 개를 희생한다: 당신의 서고 맨 위 카드를 본다. 당신은 그 카드를 당신의 무덤에 넣을 수 있다.

당신의 종료단 시작에, 당신의 무덤에 있는 카드들의 마나 값이 다섯 종류 이상이라면, 당신은 생명 2점을 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 카드 한 장을 뽑는다.

- 자신만만한 스파이의 격발능력은 능력이 격발할 때와 능력이 해결될 때 양쪽 모두 당신의 무덤에 있는 카드들이 가진 마나 값의 수를 확인합니다. 능력이 해결될 때 당신의 카드들이 더이상 다섯 종류 이상의 마나 값을 가지고 있지 않은 경우, 당신은 생명 2점을 지불할 수 없습니다.
 - "당신의 무덤에 있는 카드들의 마나 값이 다섯 종류 이상"은 그 카드들에 서로 다른 마나 값이 최소한 다섯 종류 있다는 것을 의미합니다.
 - 무덤에 있는 분할 카드의 마나 값은 그 카드의 양쪽 절반에 있는 마나 값의 총합입니다. 해당 카드는 마나 값을 두 개 가지고 있지 않습니다.
 - 당신의 무덤에 있는 양면 카드의 마나 값은 항상 전면에 있는 마나 값입니다.
 - 무덤에 있는 카드의 마나 값을 결정할 때 X는 0입니다.
 - 대지 카드의 마나 값은 0입니다.
-

음모를 꾸미는 장물아비

{W}{U}

생물 — 인간 시민

2/3

음모를 꾸미는 장물아비가 전장에 들어오면서,
당신은 대지가 아닌 지속물을 선택할 수 있다.
선택된 지속물의 활성화능력은 활성화될 수 없다.
음모를 꾸미는 장물아비는 선택된 지속물의 충성
능력을 제외한 모든 활성화능력을 가진다. 당신은
마나를 원하는 색의 마나인 것처럼 지불하여 그
능력들을 활성화할 수 있다.

- 음모를 꾸미는 장물아비는 활성화능력만을 얻습니다. 키워드 능력, 격발능력 또는 정적능력은 얻지 않습니다(키워드 능력이 활성화능력인 경우는 제외).
- 활성화능력은 콜론(쌍점)을 포함합니다. 이 능력들은 일반적으로 "[비용]: [능력]"으로 표시됩니다. 일부 키워드는 활성화능력으로, 설명 문구에 콜론이 있습니다.
- 일부 활성화능력은 음모를 꾸미는 장물아비에 의해 활성화되어도 아무것도 하지 않습니다. 예를 들어, 선택된 지속물이 장착 능력을 가진 장비인 경우, 해당 장착 능력을 활성화해도 음모를 꾸미는 장물아비는 지속물에 부착될 수 있는 하위 유형(마법진, 장비, 축성 등)을 가지고 있지 않으므로 부착되지 않습니다.
- 음모를 꾸미는 장물아비가 얻은 능력이 지속물을 이름으로 지칭하는 경우, 음모를 꾸미는 장물아비가 가진 해당 능력은 대신 음모를 꾸미는 장물아비를 지칭합니다.

하수구 악어

{5}{U}

생물 — 악어

4/6

{3}{U}: 하수구 악어는 이 턴에 방어될 수 없다. 이
능력은 당신의 무덤에 있는 카드들의 마나 값이 다섯
종류 이상이라면 활성화하는 데 {3}이 덜 든다.

- 능력을 활성화하기 위한 비용은 마나 능력이 활성화되기 전에 한 번만 결정됩니다. 그 시점 이후에 카드가 당신의 무덤에서 제거되는 경우 (예를 들면, 당신의 무덤에서 잭오랜턴을 추방해 마나 능력의 비용을 지불하는 등), 이는 당신이 하수구 악어의 능력을 활성화하는 비용에 영향을 주지 않으며, 이는 그로 인해 당신의 무덤에 있는 카드들이 가진 마나 값이 다섯 종류 미만으로 감소하는 경우에도 마찬가지입니다.
- "당신의 무덤에 있는 카드들의 마나 값이 다섯 종류 이상"은 그 카드들에 서로 다른 마나 값이 최소한 다섯 종류 있다는 것을 의미합니다.
- 무덤에 있는 분할 카드의 마나 값은 그 카드의 양쪽 절반에 있는 마나 값의 총합입니다. 해당 카드는 마나 값을 두 개 가지고 있지 않습니다.
- 당신의 무덤에 있는 양면 카드의 마나 값은 항상 전면에 있는 마나 값입니다.
- 무덤에 있는 카드의 마나 값을 결정할 때 X는 0입니다.
- 대지 카드의 마나 값은 0입니다.

필멸성의 그림자

{13}{B}{B}

생물 — 화신

7/7

당신의 생명 총점이 당신의 시작 생명 총점보다 적다면, 이 주문은 발동하는 데 {X}가 덜 든다. X는 그 차이이다.

- 쌍두거인 게임에서, 당신의 시작 생명 총점은 당신의 팀이 시작한 생명 총점이며, 당신의 현재 생명 총점은 당신의 팀의 현재 생명 총점입니다.

산산조각난 치품천사

{4}{W}{U}{B}

생물 — 천사 도적

4/4

비행

산산조각난 치품천사가 전장에 들어올 때, 당신은 생명 3점을 얻는다.

{2}, 당신의 손에서 산산조각난 치품천사를 추방한다: 대지를 목표로 정한다. 그 대지는 산산조각난 치품천사가 추방 영역에서 발동될 때까지 "{oT}: {oW}, {oU}, 또는 {oB}를 추가한다."를 얻는다. 산산조각난 치품천사가 추방되어 있는 한 당신은 산산조각난 치품천사를 발동할 수 있다.

- 당신은 산산조각난 치품천사를 추방 영역에서 발동하는 동안 산산조각난 치품천사가 대지에 제공한 마나 능력을 사용할 수 있습니다.
- 산산조각난 치품천사가 발동되지 않고 추방 영역에서 제거되는 경우, 그 대지는 계속해서 이 능력을 가지게 됩니다.

물고기 밥이 되다

{2}{U}{U}

부여마법 — 마법진

생물에 부여

물고기 밥이 되다가 전장에 들어올 때, 부여된 생물을 탭하고 당신은 "이 생물은 방어될 수 없다."를 가진

1/1 청색 어류 생물 토큰 한 개를 만든다.

부여된 생물은 조종자의 언택단에 언택되지 않는다.

- 물고기 밥이 되다의 목표가 된 생물이 주문이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 물고기 밥이 되다는 스택에서 소유자의 무덤에 놓입니다. 전장에 놓인 후에 무덤에 놓이는 것이 아닙니다. 특히, 이는 물고기 밥이 되다의 조종자가 어류 토큰을 만들지 않는다는 것을 의미합니다.
-

감쪽같이 사라지다

{U}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다. 그 생물은 페이즈 아웃한다. (그 생물의 조종자의 다음 턴까지 그 생물 및 그 생물에 부착되어 있는 것들이 존재하지 않는 것처럼 취급한다.)

- 페이즈 아웃된 지속물은 그 지속물이 존재하지 않는 것처럼 취급됩니다. 해당 지속물은 주문 또는 능력의 목표가 될 수 없고, 해당 지속물의 정적 능력은 게임에 아무런 영향을 주지 않으며, 해당 지속물의 격발능력은 격발할 수 없고, 해당 지속물은 공격 또는 방어할 수 없는 식으로 이어집니다.
- 생물이 페이즈 아웃하면서, 그 생물에 부착되어 있던 마법진 및 장비 또한 동시에 페이즈 아웃합니다. 그러한 마법진 및 장비는 그 생물이 페이즈 인할 때 동시에 페이즈 인하며, 여전히 그 생물에 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.
- 구출 전문가가 가진 능력과 같은 "~하는 한"의 기간을 가진 지속효과는 페이즈 아웃된 객체를 무시합니다. 그러한 객체를 무시함으로써 효과의 조건이 충족되지 않는 경우, 지속 기간이 만료됩니다.
- 지속물들이 전장에 들어오면서 선택된 내용들은 해당 지속물들이 페이즈 인할 때 기억됩니다.

기웃거리는 신문배달원

{U}{B}

생물 — 인간 도적

2/2

기웃거리는 신문배달원이 전장에 들어올 때, 카드 두 장을 민다. (당신의 서고 맨 위 카드 두 장을 당신의 무덤에 넣는다.)

당신의 무덤에 있는 카드들의 마나 값이 다섯 종류 이상인 한, 기웃거리는 신문배달원은 +1/+1을 받고 생명연결을 가진다.

- 당신의 무덤에 있는 카드들의 마나 값이 다섯 종류 이상이었던가 그 후 그중 일부가 제거되어 그 카드들의 마나 값이 다섯 개 미만이 되는 경우, 기웃거리는 신문배달원은 즉시 자신의 공격력 및 방어력에 대한 보너스를 잃습니다. 특히, 이로 인해 기웃거리는 신문배달원에게 표시된 피해가 기웃거리는 신문배달원의 방어력보다 높아지게 되는 경우 기웃거리는 신문배달원이 죽을 수 있습니다.

- "당신의 무덤에 있는 카드들의 마나 값이 다섯 종류 이상"은 그 카드들에 서로 다른 마나 값이 최소한 다섯 종류 있다는 것을 의미합니다.
- 무덤에 있는 분할 카드의 마나 값은 그 카드의 양쪽 절반에 있는 마나 값의 총합입니다. 해당 카드는 마나 값을 두 개 가지고 있지 않습니다.
- 당신의 무덤에 있는 양면 카드의 마나 값은 항상 전면에 있는 마나 값입니다.
- 무덤에 있는 카드의 마나 값을 결정할 때 X는 0입니다.
- 대지 카드의 마나 값은 0입니다.

해방의 영혼

{4}{G}{W}{U}

생물 — 화신

5/7

해방의 영혼이 전장에 들어올 때, 대지가 아닌 다른 지속물을 최대 세 개까지 목표로 정한다. 그 지속물들을 파괴한다. 이러한 각 지속물에 대해, 그 지속물의 조종자는 비행을 가진 3/3 백색 천사 생물 토큰 한 개를 만든다.

- 해방의 영혼의 격발능력이 해결되려는 시점에 지속물이 더이상 유효한 목표가 아닌 경우, 그 목표의 조종자는 해당 지속물에 대해 천사를 만들지 않습니다.
- 해방의 영혼의 격발능력이 해결되는 시점에 지속물이 여전히 유효한 목표이지만 파괴되지는 않는 경우(아마도 방패 카운터가 있기 때문에), 그 목표의 조종자는 그 지속물에 대해 천사 토큰을 만들게 됩니다.

스파라의 심판관

{2}{G}{W}{U}

생물 — 고양이 시민

4/4

스파라의 심판관이 전장에 들어올 때, 상대가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 당신의 다음 턴까지 공격 또는 방어할 수 없다.

{2}, 당신의 손에서 스파라의 심판관을 추방한다: 대지를 목표로 정한다. 그 대지는 스파라의 심판관이 추방 영역에서 발동될 때까지 "{T}: {G}, {W}, 또는 {U}를 추가한다."를 얻는다. 스파라의 심판관이 추방되어 있는 한 당신은 스파라의 심판관을 발동할 수 있다.

- 당신은 스파라의 심판관을 추방 영역에서 발동하는 동안 스파라의 심판관이 대지에 제공한 마나 능력을 사용할 수 있습니다.
- 스파라의 심판관이 발동되지 않고 추방 영역에서 제거되는 경우, 그 대지는 계속해서 이 능력을 가지게 됩니다.

구조적 공습

{3}{R}{R}

집중마법

모든 마법물체를 파괴한 후, 구조적 공습은 각
생물에게 이 턴에 전장에서 무덤에 놓인 마법물체의
수만큼 피해를 입힌다.

- 구조적 공습은 구조적 공습에 의해 파괴되어 무덤에 놓인 마법물체들만이 아니라 이 턴에 어떤 이유론든 전장에서 무덤에 놓인 마법물체의 수를 계산합니다.
- 구조적 공습이 모든 마법물체를 파괴하는 시점에 플레이어가 방패 카운터를 가진 마법물체 생물을 조종하는 경우, 구조적 공습이 각 생물에게 피해를 입히기 전에 방패 카운터가 제거됩니다. 해당 생물에 방패 카운터가 한 개 더 있지 않는 한, 그 피해는 방지되지 않게 됩니다.

비밀조직 침투자

{2}{U}{B}

생물 — 흡혈귀 마법사

3/3

비행

당신의 무덤에 있는 카드들의 마나 값이 다섯 종류
이상인 한, 비밀조직 침투자는 +2/+2를 받는다.

- 당신의 무덤에 있는 카드들의 마나 값이 다섯 종류 이상이었다가 그 후 그중 일부가 제거되어 그 카드들의 마나 값이 다섯 개 미만이 되는 경우, 비밀조직 침투자는 자신의 공격력 및 방어력에 대한 보너스를 잃습니다. 특히, 이로 인해 비밀조직 침투자에게 표시된 피해가 비밀조직 침투자의 방어력보다 높아지게 되는 경우 비밀조직 침투자가 죽을 수 있습니다.
- "당신의 무덤에 있는 카드들의 마나 값이 다섯 종류 이상"은 그 카드들에 서로 다른 마나 값이 최소한 다섯 종류 있다는 것을 의미합니다.
- 무덤에 있는 분할 카드의 마나 값은 그 카드의 양쪽 절반에 있는 마나 값의 총합입니다. 해당 카드는 마나 값을 두 개 가지고 있지 않습니다.
- 당신의 무덤에 있는 양면 카드의 마나 값은 항상 전면에 있는 마나 값입니다.
- 무덤에 있는 카드의 마나 값을 결정할 때 X는 0입니다.
- 대지 카드의 마나 값은 0입니다.

더럽혀진 탐닉

{U}{B}

순간마법

카드 두 장을 뽑는다. 그 후 당신의 무덤에 있는
카드들의 마나 값이 다섯 종류 이상이 아닌 한 카드
한 장을 버린다.

- "당신의 무덤에 있는 카드들의 마나 값이 다섯 종류 이상"은 그 카드들에 서로 다른 마나 값이 최소한 다섯 종류 있다는 것을 의미합니다.
- 무덤에 있는 분할 카드의 마나 값은 그 카드의 양쪽 절반에 있는 마나 값의 총합입니다. 해당 카드는 마나 값을 두 개 가지고 있지 않습니다.
- 당신의 무덤에 있는 양면 카드의 마나 값은 항상 전면에 있는 마나 값입니다.
- 무덤에 있는 카드의 마나 값을 결정할 때 X는 0입니다.
- 대지 카드의 마나 값은 0입니다.

산업의 거신

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

생물 — 정령

7/7

대공, 돌진

산업의 거신이 전장에 들어올 때, 돌을 선택한다 —

- 마법물체 또는 부여마법을 목표로 정한다. 그 목표를 파괴한다.
 - 플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 생명 5점을 얻는다.
 - 4/4 녹색 코빨소 전사 생물 토큰 한 개를 만든다.
 - 당신이 조종하는 생물에 방패 카운터 한 개를 올려놓는다.
- 산업의 거신이 가진 격발능력의 첫 번째와 두 번째 모드만이 목표를 가지고 있습니다. 두 모드 중 하나가 세 번째 또는 네 번째 모드와 같이 선택되었고 능력이 해결되려 하는 시점에 그 능력의 유일한 목표가 유효하지 않은 목표가 된 경우, 그 능력은 해결되지 않으며 선택된 또다른 모드 또한 아무런 효과를 가지지 않습니다.

불지옥 해방

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

순간마법

생물 또는 플레인즈워커를 목표로 정한다. 불지옥

해방은 그 목표에게 피해 7점을 입힌다. 불지옥

해방이 이런 식으로 여분의 피해를 입히는 경우,

상대가 조종하며 마나 값이 여분의 피해 이하인

마법물체 또는 부여마법을 목표로 정한다. 그 목표를

파괴한다.

- 어떤 생물에게 해당 생물에게 필요한 치명적인 피해보다 더 많은 피해가 입혀지는 경우 여분의 피해가 입혀진 것입니다. 보통, 이는 그 생물의 방어력보다 높은 피해를 의미하지만, 이미 해당 생물에 표시되어 있는 피해도 계산에 포함됩니다.
- 어떤 플레인즈워커에게 해당 플레인즈워커에 남아 있는 충성 카운터의 수보다 더 많은 피해가 입혀지는 경우 여분의 피해가 입혀진 것입니다.
- 지속물에게 입히는 여분의 피해는 0이 될 수 없습니다.

무면허 영구차

{2}

마법물체 — 탑승물

/

{T}: 한 무덤에 있는 카드를 최대 두 장까지 목표로 정한다. 그 카드들을 추방한다.

무면허 영구차의 공격력 및 방어력은 각각 무면허 영구차로 추방된 카드의 수와 같다.

탑승 2

- 무면허 영구차의 첫 번째 능력으로 카드들을 추방하기 전에 무면허 영구차의 탑승 능력을 활성화한 경우, 무면허 영구차의 공격력 및 방어력은 0/0이 됩니다. 무면허 영구차의 방어력을 올려 주는 다른 효과가 없는 한, 무면허 영구차는 상태 참조 행동으로 소유자의 무덤에 놓이게 됩니다.

불운한 목격자

{R}

생물 — 인간 시민

1/1

불운한 목격자가 죽을 때, 당신의 서고 맨 위 카드 두 장을 추방한다. 당신의 다음 종료단까지, 당신은 그 카드들 중 한 장을 플레이할 수 있다.

- 당신은 이런 식으로 플레이되는 카드의 모든 비용을 지불하는 것에 더불어 일반적인 타이밍 규칙을 따라야만 합니다. 예를 들면, 당신의 턴 본단계에 스택이 비어 있는 동안에만, 또한 이 턴에 아직 대지를 플레이하지 않은 경우에만 이런 식으로 대지 카드를 플레이할 수 있습니다.

이단자 총독, 우라브라스크

{3}{R}{R}

전설적 생물 — 피렉시아 집행관

4/4

신속

당신의 유지단 시작에, 당신의 서고 맨 위 카드를 추방한다. 당신은 이 턴에 그 카드를 플레이할 수 있다.

각 상대의 유지단 시작에, 그 플레이어가 이 턴에 카드를 뽑으려 하는 다음 시점에, 대신 그 플레이어는 자신의 서고 맨 위 카드를 추방한다. 그 플레이어는 이 턴에 그 카드를 플레이할 수 있다.

- 플레이어들은 이런 식으로 플레이되는 카드들의 모든 비용을 지불하는 것에 더불어 일반적인 타이밍 규칙을 따라야만 합니다. 예를 들면, 플레이어들은 자신의 턴 본단계에 스택이 비어 있는 동안에만, 또한 이 턴에 아직 대지를 플레이하지 않은 경우에만 이런 식으로 대지를 플레이할 수 있습니다.
-

사냥 중인 비비안

{4}{G}{G}

전설적 플레인즈워커 — 비비안

4

+2: 당신은 생물 한 개를 희생할 수 있다. 그렇게 한다면, 당신의 서고에서 마나 값이 희생한 생물의 마나 값에 1을 더한 것과 같은 생물 카드 한 장을 찾아, 전장에 놓은 후, 서고를 섞는다.

+1: 카드 다섯 장을 민 후, 이런 식으로 밀린 생물 카드들을 원하는 수만큼 당신의 손에 넣는다.

-1: 4/4 녹색 코뿔소 전사 생물 토큰 한 개를 만든다.

- 당신은 사냥 중인 비비안의 첫 번째 능력을 생물을 희생하지 않고 활성화할 수 있습니다. 그렇게 하는 경우, 아무 일도 일어나지 않습니다.

광범위하게 퍼진 절도

{2}{R}

부여마법

은닉 5 (이 부여마법이 전장에 들어올 때, 당신의 서고 맨 위 카드 다섯 장을 보고, 한 장을 뒷면 상태로 추방한 후, 나머지를 서고 맨 밑에 무작위 순서로 놓는다.)

당신이 다색 주문을 발동할 때마다, 보물 토큰 한 개를 만든다. 그 후 당신은 {W}{U}{B}{R}{G}를 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 당신은 마나 비용을 지불하지 않고 추방된 카드를 플레이할 수 있다.

- 당신은 광범위하게 퍼진 절도의 마지막 능력으로 생성된 보물 토큰을 사용해 그 능력의 두 번째 부분에 있는 {W}{U}{B}{R}{G}비용을 지불할 수 있습니다.

증인 보호

{U}

부여마법 — 마법진

생물에 부여

부여된 생물은 모든 능력을 잃고 기본 공격력과 방어력이 1/1이며 이름이 건설한 사업가인 녹색 및 백색 시민 생물이다. (그 생물은 다른 모든 색, 카드 유형, 생물 유형 및 이름을 잃는다.)

- 부여된 생물이 생물 유형 이외에 다른 하위 유형(장비, 탑승물, 성지 등)을 가지고 있었다면, 이 또한 잃게 됩니다.
 - 어떤 효과가 플레이어에게 카드 이름을 선택하게 지시하는 경우, 그 플레이어는 "건설한 사업가"를 호명할 수 없으며, 이는 생물이 현재 그 이름을 가지고 있어도 마찬가지입니다.
-

소각자, 지아토라
{3}{B}{R}{G}
전설적 생물 — 악마 용

6/6

비행

당신의 종료단 시작에, 당신은 다른 생물 한 개를 희생할 수 있다. 그렇게 할 때, 원하는 목표를 정한다. 소각자, 지아토라는 그 목표에게 그 생물의 공격력만큼 피해를 입히고 당신은 보물 토큰 세 개를 만든다.

- 해당 생물이 전장에 마지막으로 존재했던 시점의 공격력을 확인하여 지아토라가 입히는 피해를 결정하십시오.

지아토라의 사절
{1}{B}{R}{G}
생물 — 비아시노 전사

5/4

돌진

지아토라의 사절이 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 당신의 서고 맨 위 카드를 본다. 당신은 당신의 서고 맨 위에서 대지를 플레이하거나 마나 값이 입힌 피해 이하인 주문의 마나 비용을 지불하지 않고 그 주문을 발동할 수 있다. 그러지 않으면, 그 카드를 당신의 손으로 가져간다.

기습 {2}{B}{R}{G}

- 두 번째 능력에 있는 "그러지 않으면"은 당신이 당신의 서고 맨 위에서 주문을 발동했는지 여부만이 아니라, 당신의 서고 맨 위에서 대지를 플레이하거나 주문을 발동했는지를 지칭하는 것입니다.

뉴 카펜나의 거리커맨더 카드별 설명

요원의 도구 모음

{1}{G}{U}

마법물체 — 단서

요원의 도구 모음은 +1/+1 카운터, 비행 카운터, 치명타 카운터 및 방패 카운터를 가지고 전장에 들어온다. (이 생물이 피해를 입거나 파괴되려 한다면, 대신 이 생물에서 방패 카운터 한 개를 제거한다.)

생물이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 당신은 요원의 도구 모음에서 카운터 한 개를 그 생물로 옮길 수 있다.

{2}, 요원의 도구 모음을 희생한다: 카드 한 장을 뽑는다.

- 요원의 도구 모음에 있는 방패 카운터는 요원의 도구 모음의 조종자가 요원의 도구 모음을 희생하는 것을 방지해 주지 않습니다.
- 요원의 도구 모음에 어떤 식으로든 자신이 가지고 들어온 카운터 이외의 카운터를 가지게 되는 경우, 그 카운터들 또한 요원의 도구 모음의 격발능력에 의해 옮겨질 수 있습니다.

에이브 전령

{1}{U}

생물 — 조류 참모

1/1

비행

에이브 전령이 공격할 때마다, 당신이 조종하는 지속물에 놓인 카운터 한 개를 선택한다. 당신이 조종하는 지속물을 목표로 정한다. 그 지속물에 해당 유형의 카운터가 없다면 그 유형의 카운터 한 개를 올려놓는다.

- 당신은 에이브 전령의 격발능력을 스택에 올려놓는 시점에 카운터를 올려놓을 목표 지속물을 선택합니다. 당신은 그 능력이 해결되는 시점에 지속물에 놓인 카운터의 종류를 선택합니다.

영혼의 양육자, 베스

{1}{G}{W}

전설적 생물 — 인간 시민

1/1

기본 공격력 및 방어력이 1/1인 다른 생물이 한 개 이상 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 영혼의 양육자, 베스에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다. 베스가 공격할 때마다, 당신이 조종하며 기본 공격력 및 방어력이 1/1인 다른 각 생물은 턴종료까지 +X/+X를 받는다. X는 베스에 놓인 +1/+1 카운터의 수다.

- 일반적으로, 생물의 기본 공격력 및 방어력은 카드에 인쇄되어 있는 공격력 및 방어력 또는 그 생물을 생성한 효과에 의해 설정된 공격력 및 방어력입니다. 다른 효과가 생물의 공격력 및 방어력을 특정한 수 또는 값으로 설정하는 경우, 그것이 그 생물의 기본 공격력 및 방어력이 됩니다. 어떤 효과가 생물이 공격력 및/또는 방어력을 설정하지 않으면서 수정하는 경우, 이는 그 생물의 기본 공격력 및 방어력을 결정할 때에 포함되지 않습니다.
- 생물이 자신의 공격력 및 방어력을 설정하는 특성 정의 능력을 가지고 있는 경우(공격력 및 방어력 상자에 */* 또는 이와 비슷하게 표기), 그 능력은 그 생물의 기본 공격력 및 방어력을 결정하는 계산에 포함됩니다.
- 일부 생물은 기본 공격력 및 방어력이 0/0이면서 자신에게 어떤 기준을 기반으로 한 보너스를 주는 능력을 가지고 있습니다. 이러한 능력은 특성 정의 능력이 아니며, 해당 능력은 그 생물의 기본 공격력 및 방어력을 변경하지 않습니다.

권투 경기장

{1}{G}

마법물체

생물이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 당신이 조종하지 않으며 동일한 마나 값을 가진 생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 당신이 조종하는 생물은 그 목표와 싸운다.

{T}: 보물 토큰 한 개를 만든다. 당신이 이 턴에 싸운 생물을 조종하는 경우에만 이 능력을 활성화할 수 있다.

- 당신은 권투 경기장에서 싸운 생물뿐만 아니라 어떤 효과에 의해서든 싸운 생물을 조종한다면 권투 경기장의 마지막 능력을 활성화할 수 있습니다.
- 당신이 조종했으며 이 턴에 싸웠던 유일한 생물이 그 싸움으로 인해 죽은 경우, 당신은 권투 경기장의 마지막 능력을 활성화할 수 없습니다. 승자만이 상품을 받을 수 있습니다!

뇌물 수수자

{5}{G}

생물 — 코뿔소 전사

6/6

돌진

뇌물 수수자가 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는 지속물들에 놓인 각 카운터마다, 당신은 뇌물 수수자에 +1/+1 카운터 또는 그 유형의 카운터를 한 개 올려놓을 수 있다.

- 뇌물 수수자는 지속물들에 놓여 있는 서로 다른 카운터들이 가지고 있는 종류의 수를 세며, 카운터들의 전체 수를 세는 것이 아닙니다. 예를 들어, 뇌물 수수자의 능력이 해결되는 시점에 어떤 생물이 방패 카운터를 두 개 가지고 있다면, 뇌물 수수자의 조종자는 뇌물 수수자에 +1/+1 카운터 또는 방패 카운터 중에서 카운터를 한 개만 올릴 수 있습니다.

브로커즈 합류점

{2}{G}{W}{U}

순간마법

세 개를 선택한다. 당신은 같은 모드를 한 번 이상 선택할 수 있다.

- 증식한다. (지속물 및/또는 플레이어를 원하는 수만큼 선택한 후, 그 대상들이 이미 가지고 있는 카운터들과 같은 종류의 카운터를 한 개씩 추가한다.)
- 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 페이즈 아웃한다. (그 생물의 조종자의 다음 턴까지 그 생물 및 그 생물에 부착되어 있는 것들이 존재하지 않는 것처럼 취급한다.)
- 활성화능력 또는 격발능력을 목표로 정한다. 그 목표를 무효화한다.

- 당신이 브로커즈 합류점을 발동하면서 첫 번째 모드를 선택하고 두 번째 또는 세 번째 모드를 선택한 다음 브로커즈 합류점이 해결되려고 하는 시점에 모든 목표들이 유효하지 않은 경우, 당신은 증식할 수 없습니다.

카바레티 합류점

{3}{R}{G}{W}

집중마법

세 개를 선택한다. 당신은 같은 모드를 한 번 이상 선택할 수 있다.

- 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물의 복사본인 토큰 한 개를 만든다. 그 카드는 신속을 얻는다. 다음 종료단 시작에 그 생물을 희생한다.
 - 마법물체 또는 부여마법을 목표로 정한다. 그 목표를 추방한다.
 - 플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어가 조종하는 생물들은 턴종료까지 +1/+1을 받고 선제공격을 얻는다.
- 당신이 첫 번째 및 세 번째 모드를 선택하는 경우, 생물 토큰은 목표 플레이어가 조종하는 생물들이 +1/+1을 받고 선제공격을 얻기 전에 전장에 들어옵니다. 당신이 세 번째 모드의 목표로 당신 자신을 지정하는 경우, 토큰들이 그 보너스를 받게 됩니다.

계획 변경

{X}{1}{U}

순간마법

당신이 조종하는 생물 X개를 목표로 정한다. 그 생물들은 각각 목인한다. 당신은 그 생물들 중에서 원하는 수만큼 생물들을 페이즈 아웃시킬 수 있다. (생물이 목인하게 하려면, 카드 한 장을 뽑은 후, 카드 한 장을 버린다. 당신이 대지가 아닌 카드를 버렸다면, 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다 페이즈 아웃된 지속물들의 조종자의 다음 턴까지 해당 지속물 및 그 지속물에 부착되어 있는 것들이 존재하지 않는 것처럼 취급한다.)

- 생물 여러 개가 동시에 목인하라고 지시를 받는 경우, 그 생물들은 자신의 조종자의 선택에 따라 한 번에 한 개씩 순서대로 목인합니다.
 - 당신은 그 생물들이 모두 목인한 뒤에 어떤 생물들이 페이즈 아웃할지를 선택합니다.
-

계약상 안전장치

{2}{W}

순간마법

부록 — 당신의 이 주문을 당신의 본단계에 발동했다면, 당신이 조종하는 생물에 방패 카운터 한 개를 올려놓는다. (이 생물이 피해를 입거나 파괴되려 한다면, 대신 이 생물에서 방패 카운터 한 개를 제거한다.)

당신이 조종하는 생물에 놓인 카운터 종류 한 개를 선택한다. 당신이 조종하는 다른 각 생물에 그 유형의 카운터 한 개를 올려놓는다.

- 당신이 이 주문을 당신의 본단계에 발동한 경우, 주문의 두 번째 부분에 대해 방패 카운터를 선택할 수 있습니다.

파티 난입

{5}{G}

순간마법

당신이 조종하는 탭된 생물의 수만큼 탭된 상태인 4/4 녹색 코뿔소 전사 생물 토큰을 만든다.

- 파티 난입으로 만들어진 토큰들은 공격 중인 상태로 전장에 들어오지 않습니다.

불가사의한 추적

{2}{U}{R}

부여마법

당신이 당신의 손에서 순간마법 또는 집중마법 주문을 발동할 때마다, 당신의 서고 맨 위 카드를 구현화한다. (그 카드를 뒷면 상태인 2/2 생물로 전장에 놓는다. 그 카드가 생물 카드라면 언제든 마나 비용을 지불하고 앞면 상태로 뒤집을 수 있다.)

당신이 조종하는 뒷면 상태인 생물 카드가 죽을 때마다, 그 카드가 순간마법 또는 집중마법 카드라면 그 카드를 추방한다. 당신은 당신의 다음 턴 종료까지 그 카드를 발동할 수 있다.

- 뒷면 상태인 지속물은 이름, 마나 비용, 생물 유형 및 능력이 없는 2/2 생물입니다. 그 생물은 무색이며 마나 값은 0입니다. 그 지속물에 적용되는 다른 효과들은 이러한 특성들을 그 지속물에 부여하거나 변경할 수 있습니다.
- 우선권이 있는 플레이어는 언제든 구현화된 카드를 공개해 생물 카드임을 보여주고(해당 생물에 적용되고 있을 수도 있는 복사 또는 유형을 바꾸는 효과는 무시) 마나 비용을 지불해 앞면이 보이도록 뒤집을 수 있습니다. 이는 특별 행동입니다. 스택에 쌓이지 않으므로 이에 대응할 수 없습니다.
- 구현화된 생물이 앞면 상태일 때 변이 능력을 보유한다면, 플레이어는 변이 비용을 지불해서 해당 생물을 앞면으로 뒤집을 수 있습니다.

- 변이 능력을 사용해 발동되어 뒷면 상태인 카드와는 달리, 구현화된 생물은 능력을 잃어도 생물 카드라면 앞면으로 뒤집을 수 있습니다.
- 지속물이 앞면 상태가 되기 전과 후 모두 전장에 있으므로, 지속물을 앞면으로 뒤집는 행동은 전장에 들어올 때 격발되는 능력을 격발시키지 않습니다.
- 뒷면 상태인 생물은 이름이 없기 때문에 또 다른 뒷면 상태인 생물을 포함해 다른 어느 생물과도 같은 이름을 가질 수 없습니다.
- 지속물이 앞면이나 뒷면 상태로 뒤집혀서 특성이 변하더라도 그 지속물은 이전과 동일한 지속물입니다. 그 지속물을 목표로 정한 주문이나 능력과 그 지속물에 부착된 마법진이나 장비는 영향을 받지 않습니다.
- 지속물을 앞면이나 뒷면 상태로 뒤집는 행위는 지속물의 탭된 상태를 바꾸지 않습니다.
- 당신은 언제나 당신이 조종하는 뒷면 상태인 지속물의 앞면을 확인할 수 있습니다. 어떤 효과가 허가하거나 지시하지 않는 한, 당신은 당신이 조종하지 않는 뒷면 상태인 지속물의 앞면을 확인할 수 없습니다.
- 당신이 조종하는 뒷면 상태인 지속물이 전장을 떠나게 되면, 당신은 반드시 그 카드를 공개해야 합니다. 또한, 당신이 게임을 떠나거나 게임이 종료되는 경우 당신이 조종하는 뒷면 상태의 주문과 지속물 모두를 공개해야 합니다.
- 당신은 뒷면 상태인 주문과 지속물을 서로 구분하기 쉽게 관리해야 합니다. 다른 플레이어를 혼동시키기 위해 전장에 있는 카드를 뒤섞을 수는 없습니다. 그 카드들이 전장에 들어온 순서가 확연히 구분되도록 유지되어야 합니다. 이를 행하는 일반적인 방법으로는 마커나 주사위를 사용하거나, 전장에 들어온 순서대로 배치하는 방법이 있습니다. 당신은 또한 각 카드가 어떻게 해서 뒤집혔는지(구현화, 변이 능력으로 뒷면 상태로 발동 등)를 표시해야 합니다.
- 이 세트에 등장하는 카드에는 뒷면이 보이도록 뒤집힌 순간마법 또는 집중마법 카드를 앞면이 보이도록 뒤집을 수 있는 능력이 없지만, 일부 기존 카드에는 이러한 능력이 있습니다. 무언가가 전장에 있는 뒷면 상태의 순간마법 또는 집중마법 카드를 앞면 상태로 뒤집으려고 하는 경우, 그 카드가 순간마법 또는 집중마법 카드인 것을 모든 플레이어에게 공개합니다. 해당 지속물은 뒷면 상태인 채로 전장에 남습니다. 카드를 공개하기는 했지만, 앞면 상태로 뒤집힌 것은 아니기 때문에, 지속물이 앞면으로 뒤집힐 때 격발되는 능력은 격발되지 않습니다.
- 구현화된 양면 카드는 뒷면이 보이도록 전장에 들어옵니다. 뒷면 상태인 동안, 그 카드는 변신할 수 없습니다. 카드의 앞면이 생물 카드라면, 당신은 그 카드의 마나 비용을 지불해 그 카드를 앞면으로 뒤집을 수 있습니다. 그렇게 한다면, 그 카드의 전면이 앞면 상태가 됩니다.

편집장, 덴리 클린

{2}{W}{U}

전설적 생물 — 고양이 참모

2/2

편집장, 덴리 클린은 +1/+1, 선제공격 또는 경계

카운터 중에서 당신이 선택한 카운터 한 개를 가지고

전장에 들어온다.

토큰이 아닌 생물이 당신의 조종하에 전장에 들어올

때마다, 덴리가 카운터를 가지고 있다면, 덴리가 가진

각 종류의 카운터를 같은 수만큼 그 생물에

올려놓는다.

- 편집장, 덴리 클린은 표준적이지 않은 문구로 인쇄되었으며, 일관성을 위해 오라클 문구가 업데이트되었습니다. 특히, 덴리의 마지막 능력은 이제 "토큰이 아닌 생물이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 덴리가 카운터를 가지고 있다면, 덴리가 가진 각 종류의 카운터를 같은 수만큼 그 생물에 올려놓는다."로 표기됩니다. 이는 기능과 관련된 업데이트가 아닙니다.

완강한 반복

{1}{R}

부여마법

당신의 턴 전투 시작에, 소집한다. 이런 식으로 만들어진 토큰은 신속을 가진다. 다음 종료단 시작에 그 토큰을 희생한다. (소집하려면, 당신이 조종하는 생물 토큰을 목표로 정한다. 그 토큰의 복사본인 토큰 한 개를 만든다.)

- 다른 생물의 복사본인 생물 토큰을 복사하기로 한다면, 새로운 생물 토큰은 복사본 생물 토큰이 복사한 원본 생물의 모든 특징을 그대로 복사합니다.
- 새로운 생물 토큰은 원본 토큰을 전장에 놓은 효과에 의해 결정된 특성, 또는 토큰으로 전장에 놓인 복사된 지속물 주문의 특성을 복사합니다.
- 새로운 토큰은 원본 토큰의 탭 여부, 카운터 존재 여부 및 그 개수, 부착된 마법진 및 장비를 복사하지 않으며 복사 대상이 아닌 효과로 인해 변경된 공격력, 방어력, 색 등도 복사하지 않습니다.
- 새로운 토큰이 가지고 있는 "[이 생물이] 전장에 들어오면서" 또는 "[이 생물은] 전장에 ~를 가지고 들어온다" 능력은 적용됩니다.
- 당신이 소집할 때 당신이 조종하는 생물 토큰이 하나도 없는 경우, 아무 일도 일어나지 않습니다.

부실한 고물 자동차

{2}{G}

마법물체 — 탑승물

*5

돌진

부실한 고물 자동차의 공격력은 당신이 조종하는 생물들의 마나 값 중 가장 높은 값과 같다.

탑승 3

섭취 {2}{G} ({2}{G}), 당신의 무덤에서 이 카드를 추방한다: 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 이 카드의 공격력만큼 +1/+1 카운터를 올려놓는다. 집중마법 시기에만 섭취할 수 있다.)

- 섭취를 가진 카드를 추방하는 것은 섭취 능력을 활성화하는 비용의 일부입니다. 능력을 활성화하고 비용이 지불되고 난 후에는, 해당 카드를 무덤에서 제거하려고 시도하는 식으로 능력이 활성화되는 것을 막기에는 이미 늦은 시점입니다.
- 부실한 고물 자동차의 공격력을 정의하는 능력은 전장뿐만 아니라 모든 영역에서 적용됩니다.
- 부실한 고물 자동차의 섭취 능력이 제공하는 카운터의 수는 당신의 무덤에서 추방되기 전에 마지막으로 존재했던 시점에 부실한 고물 자동차가 가지고 있던 공격력입니다. 플레이어들은

당신이 능력을 활성화한 후에 당신이 조종하는 생물 중에서 가장 높은 마나 값을 가진 생물을 파괴함으로써 부실한 고물 자동차가 제공하는 카운터의 수를 변경할 수 없습니다.

완강한 탐정

{1}{B}

생물 — 인간 도적

2/1

완강한 탐정이 전장에 들어올 때, 감시 2을 한다.

(당신의 서고 맨 위 카드 두 장을 본 후, 그 카드들 중 원하는 만큼을 당신의 무덤에 놓고 나머지를 당신의 서고 맨 위에 원하는 순서대로 놓는다.)

상대가 매 턴 자신의 두 번째 카드를 뽑을 때마다, 당신은 완강한 탐정을 당신의 무덤에서 당신의 손으로 되돌릴 수 있다.

- 완강한 탐정의 마지막 능력이 격발하기 위해서 첫 번째 카드가 뽑힐 때 완강한 탐정이 무덤에 있어야 하는 것은 아닙니다. 상대가 한 턴에 자신의 두 번째 카드를 뽑을 때 완강한 탐정이 무덤에 있는 한, 그 능력은 격발하게 됩니다.
-

패밀리의 은혜

{2}{G}

부여마법

당신이 공격할 때마다, 공격 중인 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 방패 카운터 한 개를 올려놓는다.

턴종료까지, 그 생물은 "이 생물이 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 이 생물에서 방패 카운터 한 개를 제거한다. 그렇게 한다면, 카드 한 장을 뽑는다."를 가진다. *(방패 카운터를 가진 생물이 피해를 입거나 파괴되려 한다면, 대신 그 생물에서 방패 카운터 한 개를 제거한다.)*

- 공격 중인 생물이 플레이어에게 전투피해를 입히는 것과 동시에 자신의 마지막 방패 카운터를 잃게 되는 경우(예를 들면, 공격 중인 생물이 돌진을 가지고 있고 방어생물에게 피해를 입게 되는 경우), 당신은 격발능력이 해결될 때 카운터를 제거하는 비용을 지불할 수 없게 됩니다.
 - 공격 중인 목표 생물에 방패 카운터를 올려놓는 격발능력 및 그 생물에서 방패 카운터를 제거하는 격발능력 양쪽 모두 선택적이지 않습니다.
-

흠잡을 데 없는 위조

{3}{U}{U}

집중마법

사상자 3 (이 주문을 발동하면서, 당신은 공격력이 3 이상인 생물 한 개를 희생할 수 있다. 그렇게 할 때, 이 주문을 복사하고 당신은 복사본의 목표를 새로 정할 수 있다.)

상대의 무덤에 있는 순간마법 또는 집중마법 카드 한 장을 목표로 정한다. 그 카드를 추방한다. 그 카드를 복사한다. 당신은 마나 비용을 지불하지 않고 그 복사본을 발동할 수 있다.

- 흠잡을 데 없는 위조가 해결되고 난 후, 추방된 카드는 추방된 상태로 남습니다.

더께 포식자

{2}{B}{G}

생물 — 괴수

3/3

호전적

더께 포식자가 공격할 때마다, 수비플레이어의 무덤에서 각 카드 유형마다 해당 유형을 가진 카드를 최대 한 장까지 추방한다. 이렇게 추방된 카드 한 장당 더께 포식자에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

- 플레이어의 무덤에 있을 수 있는 카드 유형은 마법물체, 생물, 부여마법, 순간마법, 대지, 플레인즈워커, 집중마법 및 종족(일부 기존 카드에 등장했던 카드 유형)입니다. 상위 유형(예: 전설 및 기본)과 하위 유형(예: 인간이나 장비)은 카드 유형이 아닙니다.

헨지 “도구상자” 토레

{B}{R}{G}

전설적 생물 — 악령 도적

3/3

당신이 발동하는 마나 값이 4 이상인 각 생물 주문은 기습을 가진다. 기습 비용은 그 카드의 마나 비용과 동일하다. (당신은 그 주문을 기습 비용으로 발동하겠다고 선택할 수 있다. 그렇게 한다면, 그 카드는 신속 및 "이 생물이 죽을 때, 카드 한 장을 뽑는다."를 얻는다. 다음 종료단 시작에 그 생물을 희생한다.)

당신이 지불하는 기습 비용은 이번 게임에 당신이 커맨드 영역에서 당신의 커맨터를 발동한 각 시기마다 {1}이 덜 든다.

- 선택적 양면 카드의 후면이 마나 값이 4 이상인 생물 카드인 경우, 당신은 헨지가 제공한 기습 능력을 사용해 그 카드를 발동할 수 있습니다.

너무 깊이 파고들었어

{U}{U}

부여마법 — 마법진

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

생물, 플레인즈워커, 또는 단서에 부여

부여된 지속물은 "{2}, 이 마법물체를 희생한다: 카드

한 장을 뽑는다."를 가진 무색 단서 마법물체이며

다른 모든 능력을 잃는다. (그 지속물은 더이상 생물

또는 플레인즈워커가 아니다.)

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

탐닉 /// 과잉

{2}{R}

집중마법

당신이 조종하는 생물이 이 턴에 공격할 때마다, 탭되어 공격 중인 1/1 녹색 및 백색 시민 생물 토큰 한 개를 만든다.

///

과잉

{1}{R}

집중마법

여과 (당신의 무덤에서만 이 주문을 발동한다. 그 후 이 카드를 추방한다.)

당신이 조종했으며 이 턴에 플레이어에게 피해를 입힌 각 생물마다 보물 토큰 한 개를 만든다.

- 과잉은 당신이 조종했으며 플레이어에게 전투피해를 입힌 생물의 수를 계산하며, 이는 주문이 해결되는 시점에 당신이 그 생물들 중 한 개 이상을 더이상 조종하고 있지 않다고 해도 마찬가지입니다.
- 모든 분할 카드는 카드 한 장에 두 면을 가지고 있으며, 당신은 분할 카드 중 당신이 발동하려는 쪽만을 스택에 올립니다. 당신이 발동하지 않은 나머지 반쪽의 특성은 주문이 스택에 있는 동안 무시됩니다.
- 각 분할 카드는 카드 한 장입니다. 예를 들어, 당신이 이런 카드를 버리는 경우, 카드 두 장을 버린 것이 아니라 한 장을 버린 것입니다. 어떤 효과가 당신의 무덤에 있는 집중마법 카드의 수를 세는 경우, 탐닉 /// 과잉은 두 번이 아니라 한 번 계산됩니다.
- 각 분할 카드는 이름을 두 개 가지고 있습니다. 어떤 효과가 당신에게 카드의 이름을 선택하게 지시하는 경우, 당신은 둘 중 하나를 선택할 수 있으며 둘 다 선택할 수는 없습니다.
- 스택이 아닌 곳에 있는 동안, 분할 카드는 두 반쪽의 특성을 모두 합쳐서 가집니다. 예를 들어, 탐닉 /// 과잉의 마나 값은 5입니다.
- 당신이 당신의 턴 동안 여파를 가진 분할 카드의 첫 번째 반쪽을 발동하는 경우, 그 주문이 해결된 직후에 당신이 우선권을 가지게 됩니다. 당신의 무덤에서 여파를 가진 나머지 반쪽을 유효하게 발동할 수 있다면, 당신은 다른 플레이어들이 다른 행동을 취하기 전에 그렇게 할 수 있습니다.
- 다른 효과가 당신에게 무덤이 아닌 다른 영역에서 여파를 가진 분할 카드를 발동할 수 있게 해 주는 경우, 당신은 여파를 가진 반쪽을 발동할 수 없습니다.
- 다른 효과가 당신에게 무덤에서 여파를 가진 분할 카드를 발동할 수 있게 해 주는 경우, 당신은 어느 반쪽이든 발동할 수 있습니다. 당신이 여파를 가진 반쪽을 발동하는 경우, 당신은 주문이 스택을 떠나려고 하면 그 카드를 추방합니다.
- 무덤에서 발동된 여파를 가진 주문은 그 후에 항상 추방되며, 이는 그 주문이 해결되든, 무효화되든, 다른 방법으로 스택을 떠나든 마찬가지입니다.
- 당신이 당신의 무덤에서 여파를 가진 주문을 발동하기 시작하고 나면, 그 카드는 즉시 스택으로 이동합니다. 상대들은 다른 효과로 그 카드를 추방함으로써 그 능력을 저지하려 할 수 없습니다.

감옥 탈출

{1}{W}

집중마법

상대의 무덤에 있는 지속물 카드를 목표로 정한다. 그

카드를 그 플레이어의 조종하에 전장으로 되돌린다.

그 지속물이 전장에 들어올 때, 당신의 무덤에 있으며

마나 값이 그 지속물 이하인 지속물 카드를 최대 한

개까지 목표로 정한다. 그 카드를 전장으로 되돌린다.

- 당신은 상대의 무덤에 있는 지속물 카드가 전장으로 돌아오기 전까지는 당신 자신의 무덤에 있는 카드를 목표로 선택하지 않습니다. 그 카드가 어떤 이유로든 전장에 들어오지 않는 경우, 당신은 당신 자신의 무덤에서 카드를 목표로 정해 되돌릴 수 없습니다.

죽여주는 서비스

{2}{G}

부여마법

죽여주는 서비스가 전장에 들어올 때, 상대의 수만큼 음식 토큰을 만든다. (그 토큰들은 "{2}, {T}, 이 마법물체를 희생한다: 당신은 생명 3 점을 얻는다."를 가진 마법물체들이다.)

당신의 종료단 시작에, 당신은 {2}를 지불하고 토큰 한 개를 희생할 수 있다. 그렇게 한다면, 4/4 녹색 코벨소 전사 생물 토큰 한 개를 만든다.

- 죽여주는 서비스의 두 번째 능력이 해결되는 시점에, 당신은 음식 토큰뿐만이 아니라 아무 토큰이나 희생할 수 있습니다.

치명적인 계약

{2}{B}{B}

순간마법

집합 (당신의 생물들은 이 주문을 발동하는 것을 도울 수 있다. 이 주문을 발동하는 동안 탭하는 각 생물은 이 주문의 비용 중 {1} 또는 그 생물의 색 마나 한 개를 지불한다.)

생물 또는 플레인즈워커를 목표로 정한다. 그 목표를 파괴한다. 치명적인 계약에 집합한 각 생물은 목인한다. (카드 한 장을 뽑은 후, 카드 한 장을 버린다. 당신이 대지가 아닌 카드를 버렸다면, 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.)

- 당신은 치명적인 계약의 총 비용을 지불하기 위해 집합시키는 데에 필요한 생물 수보다 더 많은 생물을 탭할 수 없습니다. 이는 치명적인 계약을 위해 집합할 수 있는 생물의 수가 보통은 최대 네 개까지만 가능하다는 것을 의미합니다.
- 당신은 주문에 집합을 적용하기 위해 당신의 가장 최근 턴이 시작될 때부터 지속적으로 조종하지 않았던 언탭된 생물들을 탭할 수 있습니다.
- 집합은 주문의 마나 비용이나 마나 값을 변경하지 않습니다.
- 주문의 총 비용을 계산할 때에는 대체비용이나 추가비용 등 주문의 발동비용을 증가시키거나 감소시키는 요소를 포함합니다. 집합은 이렇게 총 비용이 계산된 이후에 적용됩니다.
- 집합은 대체비용이 아니기 때문에 대체비용과 함께 사용할 수 있습니다.
- 집합 능력을 사용해 다색 생물을 탭하더라도 {1} 또는 그 생물의 유색마나 중 원하는 색의 마나 하나만 지불할 수 있습니다.
- 집합 능력이 있는 주문을 발동할 때 {T}가 포함된 마나 능력이 있는 생물의 마나 능력을 활성화하면 해당 생물은 주문의 비용을 지불하기 전에 탭된 상태가 됩니다. 따라서 집합하기 위해 이 생물을 탭할 수 없습니다. 이와 비슷하게, 집합 능력이 있는 주문을 발동할 때 마나 능력을 활성화하기 위해 희생한 생물은 해당 주문의 비용을 지불할 때 전장에 없으므로 집합하기 위해 탭할 수 없습니다.
- 생물 여러 개가 동시에 목인하라고 지시를 받을 때, 그 생물들은 자신의 조종자의 선택에 따라 한 번에 한 개씩 순서대로 목인합니다.

생명 보험

{3}{W}{B}

부여마법

착취 (당신이 주문을 발동할 때마다, 당신은 {W/B}를 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 각 상대는 생명 1점을 잃고 당신은 그만큼 생명점을 얻는다.)

토큰이 아닌 생물이 죽을 때마다, 당신은 생명 1점을 잃고 보물 토큰 한 개를 만든다.

- 당신은 각각의 착취 격발능력에 대해 {W/B}를 최대 한 번만 지불할 수 있습니다. 착취 능력이 해결될 때 비용 지불 여부를 결정합니다.
- 착취로 얻는 생명점의 양은 상대의 수가 아니라 상대가 잃은 생명점의 총합입니다. 예를 들어, 상대의 생명 총점이 변경될 수 없다면(Platinum Emperion을 조종하는 등), 당신은 생명점을 얻지 못합니다.
- 착취 능력은 아무 플레이어도 목표로 정하지 않습니다.

파티의 생명체

{3}{R}

생물 — 정령

0/1

선제공격, 돌진, 신속

파티의 생명체가 공격할 때마다, 파티의 생명체는 턴종료까지 +X/+0을 받는다. X는 당신이 조종하는 생물의 수다.

파티의 생명체가 전장에 들어올 때, 파티의 생명체가 토큰이 아니라면, 각 상대는 파티의 생명체의 복사본인 토큰 한 개를 만든다. 그 토큰들은 게임이 끝날 때까지 자극된다. (그 생물들은 매 전투마다 가능하면 공격하고 가능하면 당신이 아닌 플레이어를 공격한다.)

- 어떤 지속물이 자극됐지만, 그 지속물을 자극한 플레이어가 게임에서 떠났다면, 그 지속물은 여전히 가능하면 다른 플레이어들 중 한 명을 공격해야만 합니다.

본보기 만들기

{3}{B}

집중마법

각 상대는 자신이 조종하는 생물들을 두 더미로 나눈다. 각 상대에 대해, 당신은 그 더미들 중 한 개를 선택한다. 각 상대는 선택된 더미에 있는 생물들을 희생한다. (카드를 한 장도 넣지 않은 더미도 만들 수 있다.)

- "선택된 더미"는 당신이 선택한 그 플레이어의 지속물 더미를 의미하며, 그 플레이어가 선택할 수 있다는 의미가 아닙니다.

메지오 노상강도

{4}{R}

생물 — 비아시노 도적

3/3

메지오 노상강도가 공격할 때마다, 각 플레이어의 서고 맨 위 카드를 추방한다. 당신은 이번 턴에 그 카드들을 플레이할 수 있으며, 그 주문들의 발동비용을 지불하기 위한 마나는 당신이 원하는 색의 마나인 것처럼 사용할 수 있다.

기습 {2}{R} (기습 비용을 지불해서 이 주문을 발동했다면, 이 생물은 신속 및 "이 생물이 죽을 때, 카드 한 장을 뽑는다."를 얻는다. 다음 종료단 시작에 이 생물을 희생한다.)

- 당신은 이런 식으로 플레이되는 카드들의 일반적인 타이밍 규칙을 따라야만 합니다. 예를 들어, 당신은 당신의 본단계 동안에 스택에 주문 또는 능력이 올려져 있지 않으며 이 턴에 아직 대지를 플레이하지 않은 경우에만 대지를 플레이할 수 있습니다.

불운 점쟁이

{3}{B}

생물 — 인간 흑마법사

3/1

치명타

불운 점쟁이가 전장에 들어오거나 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 무덤에 있는 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 추방한다. 그 카드가 생물 카드였다면, 2/2 흑색 도적 생물 토큰 한 개를 만든다. 그 카드가 대지 카드였다면, 보물 토큰 한 개를 만든다. 그렇지 않다면, 당신은 생명 3점을 얻는다.

- 카드가 대지이자 생물 양쪽 모두인 경우(Dryad Arbor 등), 당신은 도적 토큰 및 보물 토큰 양쪽 모두를 만들게 됩니다.

쓰레기 회수자, 오스카르

{3}{U}{B}

전설적 생물 — 인간 마법사

3/3

이 주문은 당신의 무덤에 있는 카드들이 가진 서로 다른 마나 값마다 발동하는 데 {1}이 덜 든다. 당신이 대지가 아닌 카드를 버릴 때마다, 당신은 그 카드를 당신의 무덤에서 발동할 수 있다.

- 무덤에 있는 분할 카드의 마나 값은 그 카드의 양쪽 절반에 있는 마나 값의 총합입니다. 해당 카드는 마나 값을 두 개 가지고 있지 않습니다.
- 당신의 무덤에 있는 양면 카드의 마나 값은 항상 전면에 있는 마나 값입니다.
- 무덤에 있는 카드의 마나 값을 결정할 때 X는 0입니다.
- 대지 카드의 마나 값은 0입니다.
- 당신은 즉시 그 주문을 발동할 수 있습니다. 당신은 이런 식으로 발동하는 주문에 대해 모든 비용을 지불해야 합니다.

파크 하이츠의 독불장군

{2}{G}

생물 — 인간 병사

2/2

폐위 (이 생물이 가장 높은 생명점을 가진 플레이어 또는 가장 높은 생명점에서 동물을 이룬 플레이어를 공격할 때마다, 이 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.)

파크 하이츠의 독불장군은 공격력이 2 이하인

생물에게 방어될 수 없다.

파크 하이츠의 독불장군이 플레이어에게 전투피해를 입히거나 죽을 때마다, 증식한다.

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

방패 중개인

{3}{U}{U}

생물 — 세팔리드 참모

3/4

방패 중개인이 전장에 들어올 때, 당신이 조종하지 않으며 커맨더가 아닌 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 방패 카운터 한 개를 올려놓는다. 당신은 그 생물에 방패 카운터가 올려져 있는 한 그 생물의 조종권을 얻는다. (이 생물이 피해를 입거나 파괴되려 한다면, 대신 이 생물에서 방패 카운터 한 개를 제거한다.)

- 어떤 생물이 전투 동안에 자신의 방패 카운터를 잃는 경우, 그 생물은 조종자가 변경될 때 전투에서 제거됩니다. 그 생물이 해당 시점까지 전투피해를 지정하지 않았다면, 그 생물은 전투피해를 입히지 못합니다.

하늘길 강도

{3}{U}

생물 — 조류 도적

3/3

비행

탈출—{3}{U}, 당신의 무덤에서 다른 카드 다섯 장을 추방한다. (당신은 이 카드의 탈출 비용을 지불해 이 카드를 당신의 무덤에서 발동할 수 있다.)

하늘길 강도는 "하늘길 강도가 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 당신은 하늘길 강도로 추방된 카드들 중에서 마법물체, 순간마법 또는 집중마법 주문 한 개를 마나 비용을 지불하지 않고 발동할 수 있다."를 가지고 탈출한다.

- 하늘길 강도가 탈출하며 가지는 능력은 하늘길 강도가 가장 마지막으로 탈출할 때 사용한 탈출 능력에 의해 추방된 카드들만을 발동할 수 있게 해 줍니다. 하늘길 강도가 죽은 뒤 나중에 다시 탈출하는 경우, 또는 다른 영역으로 이동했다가 전장으로 되돌아오는 경우, 당신은 이전에 추방된 어떤 카드도 발동할 수 없게 됩니다.
- 탈출 능력의 권한은 당신이 그 주문을 언제 당신의 무덤에서 발동할 수 있는지를 변경하지 않습니다.
- 주문의 총 비용을 결정하려면, 지불하려는 마나 비용 또는 대체비용(탈출 비용 등)에 비용 증가분을 추가한 다음 비용 감소분을 적용하십시오. 발동하는 데 지불한 총 비용이나 대체비용이 지불되었는지 여부에는 관계 없이, 주문의 마나 값은 변하지 않습니다.
- 탈출한 주문이 해결된 뒤, 그 주문은 그 주문이 지속물 주문이 아닌 경우 소유자의 무덤으로 돌아갑니다. 그 주문이 지속물 주문인 경우, 그 지속물은 전장에 들어오며 그 후에 그 지속물이 죽는 경우 소유자의 무덤으로 돌아갑니다.
- 카드가 당신이 이 카드를 발동할 수 있는 권한을 주는 능력을 복수로 가지고 있는 경우 (예를 들어, 탈출 능력을 두 개 가지고 있거나 탈출 능력 및 회상 능력을 가지고 있는 등), 당신이 어느 쪽을 적용할 지를 선택합니다. 다른 쪽은 아무런 효과를 가지지 않습니다.

- 당신이 탈출 능력의 권한을 통해 주문을 발동하는 경우, 다른 대체비용을 적용하거나 마나 비용을 지불하지 않고 발동하겠다고 선택할 수 없습니다. 카드에 추가비용이 있다면, 그 비용은 반드시 지불해야 합니다.
- 탈출을 가진 카드가 당신의 턴 동안 당신의 무덤에 놓이는 경우, 허용된 상황이라는 전제하에, 당신은 상대방이 어떤 행동을 취하기 전에 즉시 그 주문을 발동할 수 있습니다.
- 당신이 탈출을 가진 주문을 발동하기 시작하면, 그 카드는 즉시 스택으로 이동합니다. 플레이어들은 당신이 주문 발동을 완료하기 전까지는 다른 행동을 취할 수 없습니다.

사기꾼의 계약

{2}{U}

부여마법

상대가 자신의 손에서 주문을 발동할 때마다, 당신은 당신의 서고 맨 위 카드를 공개할 수 있다. 그 카드가 그 주문과 카드 유형을 공유한다면, 그 주문을 무효화하고 그 상대는 공개된 카드를 그 카드의 마나 비용을 지불하지 않고 발동할 수 있다.

- 당신은 서고 맨 위 카드를 공개할 지 여부를 선택하기 전에 그 카드가 무엇인지를 확인할 수 없습니다.

불길 운반자, 사이릭스

{2}{B}{R}

전설적 생물 — 불사조

3/3

비행, 신속

각 종료단 시작에, 이 턴에 생물 카드가 당신의 무덤을 떠났다면, 당신이 조종하는 불사조를 목표로 정하고 원하는 목표를 정한다. 첫 번째 목표는 두 번째 목표에게 자신의 공격력만큼 피해를 입힌다. 당신이 조종하는 다른 불사조가 죽을 때마다, 당신은 당신의 무덤에서 불길 운반자, 사이릭스를 발동할 수 있다.

- 사이릭스의 첫 번째 능력이 해결되면서 목표 불사조가 입히는 피해는 그 불사조 자신의 공격력과 같으며, 이 턴에 무덤을 떠난 생물 카드의 공격력과 같지 않습니다.
- 사이릭스가 다른 불사조와 동시에 죽는 경우, 사이릭스의 마지막 능력은 격발하지 않습니다. 사이릭스는 다른 불사조가 죽는 시점에 이미 무덤에 있어야만 합니다.
- 당신은 사이릭스의 마지막 능력을 사용해 사이릭스를 발동할 때 사이릭스에 대한 모든 비용을 지불해야 하며 능력이 해결되는 시점에 사이릭스를 발동해야 합니다. 당신은 기다린 후에 해당 턴 나중에 사이릭스를 발동할 수 없습니다 (물론 능력이 다시 격발해 해결되는 경우는 예외입니다).

삼색 신호등

{3}

마법물체

삼색 신호등이 전장에 들어올 때, 점술 3을 한다.

당신이 발동하는 색이 정확히 세 개인 각 주문은 복제

{3}을 가진다. (이 카드를 발동할 때, 이 카드의 복제

비용을 지불한 횟수만큼 복사한다. 당신은 그

복사본들의 목표를 새로 정할 수 있다. 지속물 주문의

복사본은 토큰이 된다.)

- 당신이 이 지속물을 전장에서 조종하고 있는 동안 이미 복제를 가지고 있는 주문을 발동하는 경우, 그 주문은 복제 능력을 두 개 가지게 됩니다: 하나는 그 카드에 인쇄되어 있는 복제 비용을 가진 능력이고, 다른 하나는 복제 비용이 {3}인 능력입니다. 당신은 그 주문을 복제하는 데에 어느 한 쪽 능력, 또는 양쪽 능력 모두를 사용할 수 있습니다.

비밀 판매자, 티비트

{3}{W}{U}{B}

전설적 생물 — 스텝크스 도적

6/6

비행, 보호진 {3}

의회의 딜레마 — 티비트가 전장에 들어오거나

플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 당신을

시작으로, 각 플레이어는 증거 또는 뇌물에 투표한다.

각 증거 투표마다, 조사한다. 각 뇌물 투표마다, 보물

토큰 한 개를 만든다.

투표하는 동안, 당신은 한 번 더 투표할 수 있다.

(추가 투표는 다른 선택을 하는 것도 같은 선택을

하는 것도 가능하다.)

- 당신은 당신의 모든 투표를 동시에 진행합니다. 당신 이후에 투표하는 모든 플레이어들은 당신이 어디에 투표했는지를 안 채로 자신의 투표를 진행하게 됩니다.
 - 플레이어들이 투표를 추가로 할 수 있게 해 주는 능력들은 누적됩니다. 예를 들어, 당신이 이 능력을 가진 지속물을 두 개 조종하는 경우, 당신은 최대 세 번까지 투표할 수 있습니다.
 - 능력은 "투표"라는 단어를 사용하는 주문 및 능력에만 영향을 줍니다. Archangel of Strife와 같이 선택과 연관되어 있는 다른 카드들은 영향을 받지 않습니다.
 - 당신은 초기 투표를 반드시 해야 하며, 이는 추가 투표를 하지 않겠다고 선택하는 경우에도 마찬가지입니다.
-

쓰레기 관리

{2}{B}

순간마법

키커 {3}{B} (당신은 이 주문을 발동하면서 추가로 {3}{B}를 지불할 수 있다.)

한 무덤에 있는 카드를 최대 두 장까지 목표로 정한다. 그 카드들을 추방한다. 이 주문의 키커 비용이 지불되었다면, 대신 플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어의 무덤을 추방한다. 이런 식으로 추방된 각 생물 카드마다 2/2 흑색 도적 생물 토큰 한 개를 만든다.

- 쓰레기 관리의 조종자는 쓰레기 관리가 추방되었는지 여부와 상관없이 이런 식으로 추방된 각 생물 카드마다 2/2 흑색 도적 생물 토큰 한 개를 만들게 됩니다.

복귀 영장

{3}{B}{B}

집중마법

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

암호문 (그 후 당신은 이 주문 카드를 추방해 당신이 조종하는 생물 한 개에 암호화할 수 있다. 그 생물이 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 그 생물의 조종자는 마나 비용을 지불하지 않고 암호화된 카드의 복사본을 발동할 수 있다.)

- 암호문을 가진 주문은 다른 효과들이 해결된 직후 주문의 해결 과정의 일부로써 선택한 생물에 암호화됩니다. 그 카드는 스택에서 곧바로 추방 영역으로 이동합니다. 무덤으로 가지 않습니다.
- 당신은 주문이 해결되는 시점에 생물을 선택합니다. 암호문 능력은 생물을 목표로 정하지 않습니다.
- 암호문을 가진 주문이 해결되지 않는 경우, 아무 효과도 발생하지 않으며, 여기에는 암호문도 포함됩니다. 카드는 소유자의 무덤에 놓이며 생물에 암호화되지 않습니다.
- 해당 생물이 전장을 떠나면, 추방된 카드는 더 이상 어떤 생물에든 암호화된 것이 아닙니다. 해당 카드는 추방된 상태로 남습니다.
- 암호화할 대상으로는 생물만을 선택할 수 있습니다.
- 암호문을 가진 카드의 복사본은 추방 영역에서 생성되어 발동됩니다.
- 당신은 격발능력을 해결하는 동안 암호문을 가진 카드를 발동합니다. 카드 유형에 기반한 타이밍 제한은 무시합니다.
- 복사본을 발동하지 않기로 하거나 발동할 수 없는 경우(유효한 목표가 없는 등), 그 복사본은 다음 상태 참조 행동을 수행할 때 사라집니다. 나중에 이 복사본을 발동하는 기회를 얻을 수 없습니다.
- 암호문으로 추방된 카드는 자신이 암호화된 생물에 격발능력을 부여합니다. 그 생물이 해당 격발능력을 잃은 다음에 플레이어에게 전투피해를 입히는 경우, 격발능력은 격발되지 않습니다. 그러나, 추방된 카드는 여전히 그 생물에 암호화된 상태를 유지합니다.

- 다른 플레이어가 암호화된 생물의 조종권을 얻는 경우, 그 플레이어가 해당 격발능력도 조종하게 됩니다. 그 플레이어는 그 생물에 암호화된 카드의 복사본을 만들게 되며 이를 발동할 수 있습니다.
- 암호화된 카드를 가진 생물이 동시에 여러 명의 플레이어에게 전투피해를 입히는 경우(아마도 전투피해의 일부를 전향하는 능력 등으로 인해), 격발능력은 그 생물이 전투피해를 입히는 각 플레이어에 대해 한 번씩 격발됩니다. 각 능력이 추방된 카드의 복사본을 생성하며 당신이 이를 발동할 수 있게 해 줍니다.

젠더의 계약

{4}{B}{B}

집중마법

사상자 2 (이 주문을 발동하면서, 당신은 공격력이 2 이상인 생물 한 개를 희생할 수 있다. 그렇게 할 때, 이 주문을 복사한다.)

각 상대는 자신의 서고 맨 위 카드를 추방한다.

당신은 이 턴에 그 카드들 중에서 주문들을 발동할 수 있다. 당신이 이런 식으로 주문을 발동한다면, 그 주문의 마나 비용을 지불하는 대신 마나 값만큼 생명점을 지불한다.

- "마나 비용을 지불하는 대신" 다른 비용으로 주문을 발동하는 경우, 어떠한 대체 비용도 지불하겠다고 선택할 수 없습니다(예: 기습). 그러나, 사상자 비용과 같은 추가비용은 지불할 수 있습니다. 주문에 필수적인 추가비용이 있는 경우, 그 비용을 지불해야만 주문을 발동할 수 있습니다.
- 주문의 마나 비용에 {X}가 있는 경우, 마나 비용을 지불하지 않고 그 주문을 발동할 때 그 값으로 0을 선택해야 합니다.

매직: 더 개더링, 매직, 뉴 카펜나, 스트릭스헤이븐: 마법 학교, 칼드하임, 포가튼 렐름에서 펼쳐지는 모험, 이니스트라드 및 카미가와는 미국 및 기타 국가에서 Wizards of the Coast LLC의 등록상표입니다. ©2022 Wizards.