

커맨더 레전드: 밸더스 게이트 전투출시 노트

작성: Jess Dunks

마지막 수정일: 2022년 4월 29일 금요일

출시 사항에는 새로운 매직: 더 개더링 세트 출시를 비롯하여 세트 카드와 관련된 규칙과 설명이 포함되어 있습니다. 본 문서의 목적은 새로운 카드를 사용하면서 새로운 기능과 상호작용으로 인해 발생하는 일반적인 오해와 혼동을 해소하여 더 큰 재미를 느끼게 돋는 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](#)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

커맨더 레전드: 밸더스 게이트 전투 카드들은 세트 코드 CLB를 가지고 있으며 커맨더, 레거시 및 빈티지 형식에서 사용할 수 있습니다. 특히, 이 카드들은 스탠다드, 파이어니어 또는 모던 형식에서 사용할 수 없습니다.

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

커맨더 변형 규칙에 대해 자세한 정보는 Magic.Wizards.com/Commander에서 확인하십시오.

행사 및 매장 관련 정보는 [Locator.Wizards.com](#)에서 확인하십시오.

게임 변형 규칙: 커맨더

팬들에 의해 만들어지고 인기를 얻은 커맨더는 각 플레이어의 텍을 그 플레이어의 커맨더가 지휘하는 캐주얼 형식이며, 전통적으로 커맨더는 전설적 생물이지만 일부 생물이 아닌 카드도 텍의 커맨더가 될 수 있습니다.

커맨더는 보통 캐주얼한 프리포을 다인전 게임으로 플레이하지만, 2인 게임도 인기가 있습니다. 각 플레이어는 생명 40점으로 게임을 시작합니다. 각 텍은 그 텍의 커맨더를 포함하여 정확하게 100장으로 구성됩니다. 또한, 커맨더는 "싱글턴" 형식으로, 기본 대지를 제외하면 각 카드가 서로 다른 영어 이름을 가지고 있어야 합니다.

아래에 있는 "게임 변형 규칙: 커맨더 드래프트" 항목에서 **커맨더 레전드: 밸더스 케이트 전투**를 드래프트할 때 적용되는 수정된 규칙을 확인하십시오.

커맨더 변형 규칙에 대한 자세한 정보는 Magic.Wizards.com/Commander에서 확인하십시오.

덱의 커맨더로 선택된 전설적 카드는 게임에서 중요한 역할을 하며, 종종 전장에 여러 번 등장합니다.

- 커맨더는 일반적으로 전설적인 생물이지만, 아주 적은 수의 전설적 카드들(이 세트의 신규 카드 세 장 포함)은 "[이 카드]는 당신의 커맨더가 될 수 있다." 능력을 가지고 있습니다. 생물이 아닌 전설적 카드는 이 능력을 가지고 있지 않는 한 덱의 커맨더로 선택될 수 없습니다.
- 커맨더는 커맨드 영역이라고 불리는 별도의 게임 영역에서 게임을 시작합니다. 덱에 있는 다른 카드들은 서로 섞인 후 당신의 서고가 됩니다.
- 커맨드 영역에 있는 동안, 당신의 커맨더의 능력은 그 능력에 별도로 명시되어 있지 않는 한 게임에 영향을 주지 않습니다.
- 당신은 커맨드 영역에서 당신의 커맨더를 발동할 수 있습니다. 매번 그렇게 할 때마다, 그 주문은 이번 게임 동안 당신이 그 주문을 커맨드 영역에서 발동한 횟수만큼 발동하는 데 {2}가 더 들게 됩니다. 이 추가비용은 비공식적으로 "커맨더 세금"이라고 알려져 있습니다.
- 당신이 커맨드 영역에서 대체비용이나 "그 주문의 마나 비용을 지불하지 않고" 커맨더를 발동한 경우, 커맨더 세금은 여전히 적용됩니다.
- 당신의 커맨더가 어디에서든 손이나 서고에 놓이려고 하는 경우, 당신은 대신 그 카드를 커맨드 영역에 놓겠다고 선택할 수 있습니다.
- 당신의 커맨더가 무덤 또는 추방 영역에 놓이려 하는 경우, 그 카드는 정상적으로 해당 영역으로 갑니다. 다음에 상태 참조 행동이 수행되는 시기에, 당신의 커맨더가 여전히 그 영역에 있는 경우, 당신은 그 카드를 커맨드 영역에 놓겠다고 선택할 수 있습니다.

당신의 커맨더의 색 정체성이 당신의 덱에 들어갈 수 있는 다른 카드들을 결정합니다. 카드의 색 정체성은 자신의 색(색 지시자가 있다면 이 또한 참조하십시오)에 추가로, 규칙 문구란에 유색 마나 기호가 있다면 그 기호들의 색도 더한 것입니다.

- 색 정체성은 게임이 시작되기 전에 확정되고 게임 동안에 변경되지 않으며, 이는 당신의 커맨더가 다른 색이 되거나 공개되지 않는 영역에 있다고 해도 마찬가지입니다.
- 카드의 문구에 있는 색 단어는 그 카드의 색 정체성에 색을 추가하지 않습니다.
- 카드는 그 카드의 색 정체성이 커맨더의 색 정체성의 일부인 경우에 덱에 포함될 수 있습니다. 예를 들어, 당신의 커맨더의 색 정체성이 백색과 청색이라면, 당신의 덱에는 색 정체성이 백색이거나, 청색이거나, 백색 및 청색을 모두 가진 카드들이 들어갈 수 있습니다. 덱에는 또한 색 정체성으로 아무 색을 가지지 않은 카드들도 들어갈 수 있습니다.
- 기본 대지 유형을 가진 대지는 그 기본 대지 유형이 가진 본질적인 마나 능력이 당신의 커맨더의 색 정체성에서 벗어난 마나를 생성하는 경우 덱에 포함될 수 없습니다.

게임에서 승리하고 패배하는 것에 대한 일반적인 규칙에 추가로, 커맨더 형식은 한 가지 규칙을 더 가지고 있습니다: 게임을 진행하면서 동일한 커맨더에게 21점 이상의 전투피해를 입은 플레이어는 게임에서 패배합니다.

- 플레이어들은 게임을 진행하면서 각 커맨더에게 입은 전투피해의 양을 기록해야 합니다.

- 이 규칙에는 플레이어 자신의 커맨더도 포함되며, 다른 플레이어에 의해 조종되거나 전투피해가 소유자에게 전환되는 등의 방법으로 자신의 소유자에게 전투피해를 입힐 수 있습니다.

2인 게임과는 다르게, 다인전 게임은 플레이어 한 명이 패배하고 게임을 떠나도 게임을 계속 진행할 수 있습니다.

- 플레이어가 게임을 떠날 때, 그 플레이어가 소유한 모든 지속물, 주문, 그리고 다른 카드들도 같이 게임을 떠납니다.
- 그 플레이어가 조종하고 있는 능력이나 주문의 복사본이 해결되기를 기다리고 있는 경우, 그 또한 사라집니다.
- 그 플레이어가 다른 플레이어가 소유한 지속물을 조종하고 있던 경우, 게임을 떠난 플레이어에게 조종권을 부여한 효과가 종료됩니다. 이렇게 함으로써 그 지속물의 조종권이 다른 플레이어에게 이동하지 않는 경우(대부분의 경우에는 그 지속물이 게임을 떠난 플레이어의 조종하에 전장에 들어왔기 때문에), 그 지속물은 추방됩니다.

게임 변형 규칙: 커맨더 드래프트

커맨더 드래프트는 부스터 드래프트와 커맨더가 가진 요소들을 하나로 합칩니다. 미리 텍을 만드는 대신, 플레이어들은 드래프트를 해서 커맨더 드래프트 텍을 만들게 됩니다. 각 플레이어는 드래프트하기 위해 부스터 팩 세 개가 필요합니다. 모든 플레이어들은 테이블에 무작위 순서로 둘러앉습니다. 시작하려면, 각 플레이어가 부스터 팩 한 개를 개봉합니다. 각 플레이어는 팩에서 카드 두장을 선택한 뒤 자신의 앞에 뒷면 상태로 내려놓으며, 그 후 남은 카드들을 자신의 왼쪽에 앉은 플레이어에게 전달합니다. 각 플레이어는 전달받은 팩에서 카드 두장을 선택한 뒤 그 카드들을 자신의 앞에 뒷면 상태로 내려놓아, 드래프트된 카드들을 뒷면 상태의 한 무더기로 만듭니다. 각 플레이어는 남은 카드를 왼쪽으로 전달하고, 첫 부스터 팩의 모든 카드들이 드래프트될 때까지 이 과정을 반복합니다. 그런 후 플레이어들은 두 번째 팩을 개봉해, 위 과정을 다시 반복하지만, 이번에는 카드들을 오른쪽으로 전달합니다. 세 번째 부스터 팩에서는 플레이어들이 팩을 다시 왼쪽으로 전달합니다.

각 플레이어가 드래프트한 카드 60장이 그 플레이어의 "카드 풀"을 형성합니다. 그 카드들(및 원하는 만큼의 기본 대지)을 이용해, 각 플레이어는 자신의 커맨더를 포함해 정확히 60장들이 텍을 구축합니다.

컨스트럭티드 커맨더 텍과 마찬가지로, 텍에는 그 텍의 커맨더가 가진 색 정체성이 허락하는 카드들만을 넣을 수 있습니다. 그러나 컨스트럭티드 커맨더 텍과는 다르게, 커맨더 드래프트에서 사용하는 텍에는 같은 카드를 여러 장 넣을 수 있으므로, 여러 장을 드래프트하는 일을 너무 걱정하지 않아도 됩니다.

얼굴 없는 자

{5}

전설적 부여마법 생물 — 배경

3/3

얼굴 없는 자가 당신의 커맨더라면, 게임이 시작되기 전에 색을 선택한다. 얼굴 없는 자는 선택된 색이다.
배경을 선택한다 (당신은 배경을 두 번째 커맨더로 가질 수 있다.)

커맨더 레전드: 밸더스 게이트 전투에는 전설적 생물이 많이 등장하지만, 드래프트가 끝나갈 때쯤에 텍을 지휘하기 위한 생물이 없다는 것을 깨달을 수도 있습니다. 얼굴 없는 자가 있으니 걱정하지 않아도 됩니다.
얼굴 없는 자는 커맨더 레전드: 밸더스 게이트 전투 팩 6개당 한 개 풀로 커먼 자리에서 등장합니다.

드래프트를 한 뒤, 당신은 얼굴 없는 자를 최대 두 장까지 당신의 카드 풀에 추가해 텍의 커맨더로 삼을 수 있습니다. ("배경을 선택한다"는 아래를 참조하십시오.) 이는 얼굴 없는 자를 플레이하기 위해 얼굴 없는 자를 드래프트 할 필요는 없다는 것을 의미합니다. 커맨더로 얼굴 없는 자가 필요한 경우, 다른 플레이어가 드래프트하고 사용하지 않는 것을 빌리거나, 직접 가지고 있는 것을 사용하거나, 다른 곳에서 가져다 사용할 수도 있습니다.

당신이 텍을 구축하는 동안 얼굴 없는 자에 대해 선택한 색이 그 카드의 색 정체성을 결정하게 됩니다. 예를 들어, 당신이 적색 및 녹색 카드들을 드래프트했지만 적녹 전설적 생물이 없는 경우, 당신은 얼굴 없는 자 한 개를 적색으로 선택하고 다른 한 개를 녹색으로 선택해 사용할 수 있습니다. 당신이 배경을 선택한다를 가진 녹색 전설적 생물 또는 녹색 배경을 드래프트한 경우, 당신은 그 카드와 적색을 선택한 얼굴 없는 자를 사용할 수 있습니다.

각 플레이어의 텍이 준비되고 나면, 플레이어들은 전통적인 커맨더 게임을 플레이합니다. 이 드래프트 형식은 플레이어 8인이 드래프트한 뒤 4인 테이블 두 개로 나뉘어 플레이하는 데 최적화되어 있지만, 잘못된 플레이 방법이란 건 없습니다!

새로운 부여마법 유형: 배경
새로운 키워드 능력: 배경을 선택한다

Dungeons & Dragons® 게임에서 캐릭터를 만들 때 재미있는 요소 중 하나는 그 캐릭터의 배경을 선택하는 것입니다. 이는 당신이 그 캐릭터를 어떻게 플레이할지와 그 캐릭터가 현시점에 어떻게 나타나게 되었는지를 결정하는 데 도움을 줍니다. 비슷하게, 배경 부여마법 카드는 당신의 커맨더를 정의하는데 도움을 줄 수 있습니다. 각 배경은 당신이 소유한 커맨더 생물에게 능력을 부여하거나 그 커맨더의 특성을 수정합니다.

바하무트의 시종
{1}{G}
전설적 부여마법 — 배경
당신이 소유한 커맨더 생물들은 "당신이 매 턴
처음으로 발동하는 용 주문은 발동하는데 {2}가 덜
든다."를 가진다.

이번 세트에서 등장하는 몇몇 전설적 생물들은 배경을 선택한다 키워드 능력을 가지고 있습니다. 배경을 선택한다는 파트너 능력의 변형 버전입니다. 이는 당신의 커맨더가 배경을 선택한다를 가지고 있고 다른 하나가 배경 카드이면 그 두장을 커맨더로 사용할 수 있다는 것을 의미합니다.

경이를 파는 상인, 레나리
{3}{U}
전설적 생물 — 용 기능공
2/4
당신은 용 주문 및 마법물체 주문을 그 주문들이
섬광을 가진 것처럼 발동할 수 있다.
배경을 선택한다 (당신은 배경을 두 번째 커맨더로
가질 수 있다.)

- 배경을 선택한다는 파트너 능력의 새로운 변형 버전이지만, 파트너 관련 규칙은 그 외에는 변경되지 않았습니다. 특히, 배경 및 배경을 선택한다를 가진 카드들은 다른 파트너 능력을 가진 카드들과 상호작용하지 않습니다.
- 유일하게, 얼굴 없는 자는 배경을 선택한다를 가지고 있으면서 자신도 배경입니다. 커맨더 레전드: 밸더스 게이트 전투부스터 팩을 사용하는 커맨더 드래프트에서, 당신은 당신의 커맨더로 얼굴 없는 자 카드 두장을 사용할 수 있습니다(상단의 "커맨더 드래프트" 참조). 게임 중에, 그 카드들 두장이 동시에 당신의 조종하에 있게 되는 경우에는 "전설 규칙"이 적용된다는 점에 유의하십시오.
- 당신의 커맨더 텍에 커맨더가 두 개 있는 경우, 당신은 커맨더들의 총 색 정체성 안에 포함되는 색 정체성을 가진 카드들만을 텍에 넣을 수 있습니다. 경이를 파는 상인, 레나리와 바하무트의 시종이 당신의 두 커맨더라면, 당신은 텍에 청색 및/또는 녹색 정체성을 가진 카드들만을 넣을 수 있으며, 백색, 흑색, 적색 정체성을 가진 카드들은 넣을 수 없습니다.
- 두 커맨더는 모드 커맨드 영역에서 게임을 시작하며, 텍에 남은 카드 98장(또는 커맨더 드래프트에서는 58장)은 섞인 뒤 당신의 서고가 됩니다.
- 당신의 커맨더가 게임 중에 배경을 선택한다 능력을 잃거나 더이상 배경이 아니게 되는 경우, 적절하게, 그 카드를 여전히 당신의 커맨더로 취급합니다.
- 게임이 시작되고 나면, 당신의 두 커맨더는 개별적으로 추적됩니다. 당신이 한 쪽을 발동하는 경우, 다른 쪽을 처음 발동할 때 추가로 {2}를 지불해야 하지 않습니다. 플레이어는 양쪽 커맨더 중 한 쪽에게 전투피해 21점을 입는 경우 게임에서 패배하며, 양쪽 모두의 전투피해를 합산한 피해로 판단하지 않습니다(또한, 배경은 보통 생물이 아니기도 하고 말이죠).
- 당신의 커맨더를 두 개 가지고 있는 상황에 무언가가 당신의 커맨더를 지칭하는 경우, 그것은 당신이 선택한 어느 한 쪽을 지칭합니다. 당신이 당신의 커맨더에게 행동을 취하라는 지시를 받은 경우(예를 들면, Command Beacon으로 인해 그 카드를 커맨드 영역에서 당신의 손에 넣는다던가), 당신은 그 효과가 발생하는 시점에 커맨더들 중 하나를 선택합니다.
- 당신이 커맨더를 선택하는지 여부를 확인하는 효과는 당신이 두 커맨더를 하나 또는 둘 모두를 조종하는 경우에 충족됩니다.
- 당신은 같은 색을 가진 커맨더 두장을 사용하겠다고 선택할 수 있습니다.
- 커맨더 레전드: 밸더스 게이트 전투에서 등장하는 많은 카드들이 당신이 소유한 커맨더 생물을 지칭합니다. 배경은 일반적으로 생물이 아니므로, 일반적으로는 그러한 효과에 포함되지 않습니다. 그러나, 다른 주문 또는 능력이 당신의 배경이 생물이 되게 하는 경우에는, 그 배경도 포함되게 됩니다. 생물이라는 것을 특정하지 않은 채로 당신의 커맨더 또는 당신이 소유하거나 조종하는 커맨더를 지칭하는 효과는 적절하게 당신의 커맨더인 배경에도 적용됩니다.
- 당신이 당신이 소유한 커맨더 생물에게 능력을 부여하는 배경을 조종하고 있고 당신이 커맨더 생물을 한 개보다 많이 소유하고 있는 경우, 각각이 그 능력을 가지게 됩니다. 예를 들면, 이는 당신이 소유한 커맨더 생물 두 개와 함께 바하무트의 시종을 조종하는 경우, 당신이 매 턴 처음으로 발동하는 용 주문은 발동하는 데 {4}가 덜 들게 된다는 것을 의미합니다.

새로운 키워드 행동: 지하도시에 진입한다

이 세트는 새로운 던전인 지하도시를 소개합니다. 지하도시는 이전 던전 카드들과는 조금 다르게 작동합니다. 당신은 이니셔티브를 통해서만 지하도시에 진입할 수 있습니다(아래 참조).

지하도시

던전 — 지하도시

"지하도시에 진입"하는 경우 외에는 이 던전에 들어갈 수 없다.

비밀 입구 — 당신의 서고에서 기본 대지 카드 한장을 찾아, 공개하고, 당신의 손으로 가져간 후,
서고를 섞는다. (연결: 연마, 사라진 우물)

연마 — 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 두 개를 올려놓는다. (연결: 함정!, 투기장)

사라진 우물 — 점술 2를 한다. (연결: 투기장,
은닉물)

함정! — 플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 생명 5 점을 잃는다. (연결: 기록보관소)

투기장 — 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 자극한다. (연결: 기록보관소, 지하묘지)

은닉물 — 보물 토큰 한 개를 만든다. (연결:
지하묘지)

기록보관소 — 카드 한장을 뽑는다. (연결: 데드 쓰리의 왕좌)

지하묘지 — 호전적을 가진 4/1 흑색 해골 생물 토큰 한 개를 만든다. (연결: 데드 쓰리의 왕좌)

데드 쓰리의 왕좌 — 당신의 서고 맨 위 카드 열장을 공개한다. 그중 생물 카드 한장을 +1/+1 카운터 세 개를 가진 채로 전장에 놓는다. 그 생물은 당신의 다음 턴까지 방호를 얻는다. 그 후 서고를 섞는다.

지하도시에 대한 참고사항

- 당신은 지하도시에 진입하라는 지시를 받지 않는 한 그렇게 할 수 없으며, 이는 당신이 당신의 유지단 시작에 이니셔티브를 갖고 있거나 당신이 이니셔티브를 차지하는 경우에 발생합니다. 특히, 당신이 던전에 있지 않은 상황에 어떤 효과가 당신에게 (지하도시가 아니라) 던전에 진입하라고 지시하는 경우, 당신은 지하도시에서 시작할 수 없습니다.
- 비슷하게, 지하도시에 진입하라고 지시를 받은 경우, 지하도시가 아닌 던전에서 시작할 수 없습니다.
- 지하도시로 진입하라는 지시를 받았을 때 당신이 던전에 있지 않은 경우, 당신은 지하도시를 커맨드 영역에 놓은 후 진입 마커를 비밀 입구(첫 번째 방)로 이동시키게 됩니다.
- 지하도시로 진입하라는 지시를 받았을 때 이미 던전 안에 있는 경우, 당신은 그 던전의 다음 방으로 이동하게 됩니다. 당신이 이미 마지막 방에 있는 경우, 당신은 그 던전을 완료하고 지하도시에서 시작하게 됩니다. 이는 당신이 이미 지하도시에 있든 다른 던전에 있든 마찬가지입니다.

던전에 대한 일반적인 참고사항

- 던전 및 던전에 진입한다와 관련된 규칙은 마지막으로 등장했을 때 이후로 급격하게 변경되지 않았습니다.
- 던전은 게임 외부에서 커맨드 영역에 놓입니다. 당신은 진입 마커를 사용해 던전의 진행 상황을 추적합니다. 각 던전은 일련의 방으로 구성되어 있습니다. 각 방은 격발능력을 가지고 있으며,

효과는 그 방에 인쇄되어 있습니다. 그 능력은 "당신이 이 방으로 진입 마커를 이동할 때, [효과]."입니다.

- 당신이 진입 마커를 던전의 마지막 방에 이동시키고 그 방의 능력이 해결된 뒤 (또는 그 외의 이유로 스택을 떠난 뒤), 던전은 게임을 떠나고 당신은 해당 던전을 완료한 것입니다.
 - 몇몇 카드들은 당신이 던전을 완료했는지를 확인하거나 당신이 던전을 완료할 때마다 격발하는 능력을 가지고 있기도 합니다. 이 능력들은 당신이 완료한 던전이 지하도시인지 다른 던전인지를 상관하지 않고 동일하게 작동합니다.
 - 플레이어가 던전을 시작할 때마다, 그 플레이어가 던전에 들어가 첫 번째 방의 능력이 격발되기 전까지는 어떤 플레이어도 이에 대응할 수 없습니다.
-

이니셔티브

이번 세트에 있는 일부 카드들은 플레이어에게 이니셔티브를 차지하라고 지시합니다. 이니셔티브는 (monarch와 비슷하게) 플레이어에게 지정되는 상태입니다. 이니셔티브가 지정된 플레이어는 "이니셔티브가 있다"고 표현됩니다. 이니셔티브는 내재된 규칙 두 가지를 가지고 있습니다. 우선, 플레이어가 이니셔티브를 차지할 때마다, 그리고 이니셔티브가 있는 플레이어의 유지단 시작에, 그 플레이어는 지하도시에 진입합니다. 둘째로, 어떤 플레이어가 조종하는 생물 한 개 이상이 이니셔티브를 가진 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 첫 번째 플레이어가 이니셔티브를 차지합니다. 또한, 일부 능력은 이니셔티브가 있는 것을 확인하여 다른 혜택을 제공하기도 합니다.

아라코크라 기습꾼
{3}{U}
생물 — 조류 도적
1/4
비행
아라코크라 기습꾼이 전장에 들어올 때, 당신이
이니셔티브를 차지한다.

라사드 인 바시르
{2}{W}
전설적 생물 — 인간 수도승
0/3
당신이 조종하는 각 생물은 공격력 대신 방어력 만큼
전투피해를 입힌다.
라사드 인 바시르가 공격할 때마다, 당신에게
이니셔티브가 있다면, 텐종료까지 당신이 조종하는
각 생물의 방어력을 두 배로 만든다.
배경을 선택한다 (당신은 배경을 두 번째 커맨더로
가질 수 있다.)

- 어떤 효과가 플레이어에게 이니셔티브를 차지하라고 지시하기 전까지는 게임 중에 이니셔티브가 존재하지 않습니다. 어떤 플레이어가 이렇게 지시를 받고 나면, 그 플레이어는 다른 플레이어가 이니셔티브를 차지하기 전까지 이니셔티브를 유지합니다.
- 이니셔티브는 동시에 오로지 플레이어 한 명에게만 있을 수 있습니다. 한 플레이어가 이니셔티브를 차지하면서, 이니셔티브가 있던 다른 플레이어는 더이상 그것을 가지고 있지 않게 됩니다.

- 현재 이니셔티브가 있는 플레이어가 다시 이니셔티브를 차지할 수도 있습니다. 이는 그 플레이어가 다시 지하도시에 진입하게 해 주기는 하지만, 이니셔티브 지정이 여러 개 생겨나게 되지는 않습니다.
 - 이니셔티브를 가진 플레이어가 게임에서 떠나는 경우, 그 플레이어가 게임에서 떠나는 것과 동일한 시점에 액티브 플레이어가 이니셔티브를 차지하게 됩니다. 액티브 플레이어가 게임에서 떠났거나 액티브 플레이어가 없는 경우, 턴 순서에 따른 다음 플레이어가 이니셔티브를 차지합니다.
 - 쌍두거인 게임에서, 한 팀의 두 플레이어 모두가 이니셔티브가 있는 플레이어에게 동시에 전투피해를 입히는 경우, 이니셔티브를 가진 플레이어가 격발능력의 순서를 선택하게 됩니다. 그 후, 그 능력들이 해결되면서, 팀 구성원 중 한 명이 이니셔티브를 차지(하면서 지하도시에 진입)하고, 그 후 다른 팀 구성원이 똑같이 진행합니다. 마지막으로 이니셔티브를 차지한 플레이어가 이니셔티브가 다시 변경될 때까지 이를 유지합니다.
-

돌아오는 기능: 모험가 카드

모험가들이 발더스 게이트의 이야기를 들려주기 위해 돌아옵니다. 이전과 마찬가지로, 모험가 카드는 지속물 카드지만, 각각이 카드의 문구란 왼쪽에 있는 하위 프레임으로 표시되는 대체 특성인 "모험"을 가지고 있습니다. 당신은 그 카드를 모험으로써 발동할 수 있으며, 그렇게 하는 경우에는 나중에 그 카드를 지속물로 발동할 수 있습니다. 이번 세트에서 새롭게 도입된 것은 모든 모험가 카드가 생물 카드는 아니라는 것입니다! 이제는 다른 유형의 지속물 카드에서도 등장합니다.

바알의 제단

{1}{B}

마법물체

{2}{B}, {T}, 당신이 조종하는 생물을 추방한다:
당신의 무덤에 있는 생물 카드를 목표로 정한다. 그
카드를 전장으로 되돌린다. 집중마법 시기에만
활성화할 수 있다.

//

뼈 제물

{2}{B}

집중마법 — 모험
호전적을 가졌으며 탭된 4/1 흑색 해골 생물을 토큰 한
개를 만든다. (그 후 이 카드를 추방한다. 당신은
나중에 추방 영역에서 이 마법물체를 발동할 수
있다.)

- 모험가 카드는 스택을 제외한 모든 영역에서 지속물이며, 모험으로 발동되지 않은 경우에는 스택에서도 지속물입니다. 그런 경우에는 해당 카드의 대체 특성을 무시하십시오. 예를 들어, 바알의 제단은 당신의 무덤에 있는 동안에는 마나 값이 2인 마법물체 카드입니다.
- 카드를 모험으로써 발동할 때는, 해당 카드의 대체 특성을 사용하고 그 카드의 다른 일반적인 특성은 모두 무시하십시오. 주문의 색, 마나 비용, 마나 값 등은 해당 대체 특성에 의해서만 결정됩니다. 주문이 스택을 떠나는 경우, 그 카드는 즉시 자신의 일반적인 특성을 회복합니다.
- 당신이 모험가 카드를 모험으로써 발동하는 경우, 해당 주문을 발동하는 것이 유효한지를 판별하는데 그 카드의 대체 특성만을 이용하십시오.

- 주문이 모험으로써 발동되는 경우, 해당 주문의 조종자는 그 주문이 해결되면서 카드를 소유자의 무덤에 넣는 대신 추방합니다. 그 카드가 추방된 채로 남아 있는 한, 그 플레이어는 그 카드를 지속물 주문으로써 발동할 수 있습니다. 모험 주문이 해결되는 것 이외의 방법으로 스택을 떠나는 경우 (대부분은 무효화되거나 목표가 유효하지 않게 되어 해결되지 못하는 경우), 그 카드는 추방되지 않고 주문의 조종자는 나중에 그 카드를 지속물로써 발동할 수 없습니다.
- 모험가 카드가 해결되면서 자신을 추방하는 것 이외의 이유로 추방 영역에 위치하게 되는 경우, 당신은 그 카드를 지속물 주문으로써 발동할 수 없습니다.
- 당신은 여전히 당신이 추방 영역에서 발동하는 지속물 주문과 관련된 타이밍 규칙을 모두 따라야 합니다. 일반적으로, 당신은 당신의 턴 본단계에 스택이 비어 있는 동안에만 지속물 주문을 발동할 수 있습니다.
- 어떤 효과가 모험 주문을 복사하는 경우, 그 복사본은 해결되면서 추방됩니다. 그 복사본은 상태참조행동에 의해 사라집니다; 그 복사본을 추방 영역에서 발동하는 것은 불가능합니다.
- 어떤 효과는 "모험을 가진" 카드, 주문, 또는 지속물을 참조할 수 있습니다. 이는 모험가 카드의 대체 특성 조합을 가지고 있는 카드, 주문, 또는 지속물을 지칭하는 것이며, 그 카드가 사용되지 않았거나 모험으로써 발동된 적이 없다고 해도 마찬가지입니다.
- 어떤 객체가 모험을 가진 객체의 복사본이 되는 경우, 복사본 또한 모험을 가지고 있습니다. 그 복사본이 영역을 변경하는 경우, 그 복사본은 사라지거나 (토큰인 경우), 또는 복사본이 되는 것을 멈추며 (토큰이 아닌 지속물인 경우), 따라서 당신은 그 카드를 모험으로써 발동할 수 없습니다.
- 어떤 효과가 당신에게 카드의 이름을 선택하게 지시하는 경우, 당신은 대체 모험 이름을 선택할 수 있습니다. 해당 이름이 선택하기에 적절한 이름인지를 결정할 때에는 대체 특성만 고려하십시오.
- 모험으로써 카드를 발동하는 것은 대체비용으로 주문을 발동하는 것이 아닙니다. 당신이 대체비용 또는 마나 비용을 지불하지 않고 주문을 발동하게 해 주는 효과는 모험에도 적용할 수 있습니다.

돌아오는 기능: 주사위 굴리기

포가튼 렐름에서 펼쳐지는 모험에서, 저희는 검은 테두리 매직 세트 최초로 주사위 굴리기를 도입했으며, 이번에 다시 돌아옵니다. 많은 카드가 당신에게 주사위를 굴리라고 지시하며 그 결과에 따라 어떤 일이 벌어지는지를 알려줍니다. 몇몇 카드들은 당신이 주사위를 굴릴 때마다, 또는 당신이 특정한 값을 굴릴 때마다 격발하는 능력을 가지고 있습니다. 다른 몇몇 카드들은 주사위 굴림을 수정합니다.

고대 브라스 드래곤

{5}{B}{B}

생물 — 장로 용

7/6

비행

고대 브라스 드래곤이 플레이어에게 전투피해를
입힐 때마다, 20 면체를 굴린다. 그렇게 할 때,
무덤에서 마나 값의 총합이 X 이하가 되도록 원하는
수만큼 생물 카드를 목표로 정한다. 그 카드들을
당신의 조종하에 전장에 놓는다. X는 굴림 결과다.

- 각각의 주사위는 그 주사위가 가지고 있는 면이 몇 개나 되는지에 의해 판별됩니다. 예를 들어, 20 면체는 면이 20 개 있는 주사위입니다. 각각의 주사위는 각 숫자가 나올 확률이 동일해야 하며, 공정한 방법으로 주사위를 굴려야 합니다. 물리적인 주사위를 사용하는 것을 권장하지만, 원래의

굴림 지시에서 설명한 것과 같이 각 숫자가 나올 확률이 동일하다는 전제하에 디지털 대체재를 사용하는 것도 가능합니다.

- 당신에게 주사위를 굴리라고 하는 능력은 그 굴림의 결과로 무엇을 할 지도 명시합니다. 대부분의 경우, 이는 카드의 문구란에 "결과표"의 형태로 제시됩니다.
- 주사위를 굴리라는 지시와 그 결과에 의해 발생하는 효과는 보통 모두 같은 능력의 일부분입니다. 플레이어들은 주사위 굴림의 결과를 알고 난 뒤에 그 능력에 대응할 기회를 가질 수 없습니다. 그러나, 주사위 굴림 이후에 개별적인 능력이 격발하는 경우 (이 경우 고대 브라스 드래곤의 능력에 의해), 플레이어들은 재귀 격발 능력이 스택에 놓이며 목표들이 선택되는 시점에 주사위 굴림의 결과를 알게 됩니다.
- "목표를 선택한 뒤, 20 면체를 굴린다." 또는 비슷한 문장으로 표현된 효과는 여전히 능력을 스택에 올리고 그 능력을 해결하는 일반적인 과정을 따릅니다. 목표를 선택하는 것은 능력을 스택에 올리는 행동의 일부이며, 20 면체를 굴리는 것은 나중에 능력이 해결되면서 발생합니다.
- 몇몇 효과는 주사위 굴림의 결과를 수정할 수 있습니다. 이는 주사위를 굴리라는 지시의 일부분일 수도 있고 다른 카드로부터 오는 효과일 수도 있습니다. 주사위 굴림의 "결과"를 참조하는 것은 어떤 것이든 이러한 수정 사항이 적용된 뒤의 결과를 확인합니다. "자연적인 결과"를 확인하는 것은 어떤 것이든 이러한 수정 사항이 적용되기 전에 주사위의 면에 표시되어 있는 숫자를 확인합니다.
- 恚시 안내인과 야만인 직업이 가진 것과 같은 일부 능력은 추가적인 주사위를 굴리고 낮은 굴림을 무시하는 것으로 주사위 굴리기를 대체합니다. 무시된 굴림은 당신에게 주사위를 굴리라고 지시한 효과에 적용되지 않으며, 능력을 격발시키지도 않습니다. 모든 의도와 목적에 대해, 당신이 어떤 주사위를 적용할지를 선택하고 나면, 나머지 주사위는 굴린 적이 없는 것으로 취급합니다.
- 몇몇 효과는 당신에게 주사위를 다시 굴리라고 지시합니다. 이는 원래의 굴림과 동일한 개수와 유형의 주사위를 사용하며, 가능한 결과 값 또한 원래 굴림과 동일합니다.
- Planechase 를 플레이하는 경우, 차원 주사위를 굴리는 것은 플레이어가 주사위를 한 개 이상 굴릴 때마다 격발하는 능력들을 격발시키게 됩니다. 그러나, 숫자로 된 결과를 참조하는 효과들은 차원 주사위의 굴림 값을 무시할 것입니다.

돌아오는 기능: 무수

무수는 생물이 가능한 모든 방향으로 공격하게 해 주는 격발능력입니다.

제나시 집행자
{1}{R}

생물 — 정령 주술사

1/3

무수 (이 생물이 공격할 때마다, 수비플레이어를 제외한 각 상대에 대해, 당신은 이 생물의 복사본이며 텁되어 그 플레이어 또는 그 플레이어가 조종하는 플레이어에게 공격 중인 토큰 한 개를 만들 수 있다. 전투종료에 그 토큰들을 추방한다.)

{1}{R}: 당신이 조종하며 이름이 제나시 집행자인 생물들은 턴종료까지 +1/+0 을 받는다.

- 무수 규칙(또는 공격 중인 생물이 가진 다른 능력)에 있는 "수비플레이어"라는 용어는 능력이 해결되려는 시점에 무수를 가진 생물이 공격 중인 플레이어 또는 그 생물이 공격 중인

플레인즈워커의 조종자를 지칭합니다. 그 생물이 더 이상 공격 중이 아닌 경우, 이는 그 생물이 마지막으로 공격 중이던 플레이어 또는 공격 중이던 플레인즈워커의 조종자를 지칭합니다.

- 수비플레이어가 당신의 유일한 상대인 경우, 전장에 아무 토큰도 놓이지 않습니다.
- 당신은 각 토큰이 만들어지는 시점에 그 토큰이 플레이어를 공격할지 또는 그 플레이어가 조종하는 플레인즈워커를 공격할지를 선택합니다. 플레인즈워커를 공격하는 경우에는, 어떤 플레인즈워커가 공격받는지를 당신이 선택합니다.
- 토큰은 공격 중인 상태로 전장에 들어오지만, 이 토큰들은 공격생물로 선언된 적이 없습니다. 생물이 공격할 때마다 격발하는 능력들은 격발하지 않으며, 여기에는 토큰들의 무수 능력도 포함됩니다. 생물이 공격하게 하기 위해 필요한 비용이 있는 경우, 그 비용은 토큰들에는 적용되지 않습니다.
- 토큰들은 모두 동시에 전장에 들어옵니다.
- 각 토큰은 원본 생물에 인쇄되어 있는 내용만을 정확히 복사하며 다른 것은 어떤 것도 복사하지 않습니다. 해당 생물의 텁텁된 상태, 해당 생물이 가진 카운터, 부착된 마법진과 장비, 복사가 아닌 효과에 의해 변형된 공격력, 방어력, 유형, 색 등을 복사하지 않습니다.
- 복사한 생물이 전장에 들어올 때 격발되는 능력을 가지고 있다면 그 능력은 토큰들이 전장에 들어올 때에도 격발됩니다. "[이 지속물이] 전장에 들어오면서" 또는 "[이 지속물이] 전장에 가지고 들어오는" 복사된 생물의 능력 또한 적용됩니다.
- 무수가 어떤 플레이어에 대해 토큰을 한 개보다 많이 만들게 되는 경우 (Doubleing Season 이 만들어내는 효과 등으로 인해), 당신은 각 토큰이 플레이어를 공격할지 또는 그 플레이어가 조종하는 플레인즈워커를 공격할지를 선택합니다.

커맨더 레전드: 밸더스 게이트 전투 카드별 설명

고라이온의 양자, 앱델 아드리안

{4}{W}

전설적 생물 — 인간 전사

4/4

고라이온의 양자, 앱델 아드리안이 전장에 들어올 때,
당신이 조종하는 대지가 아닌 다른 지속물들을
원하는 수만큼 앱델 아드리안이 전장을 떠날 때까지
추방한다. 이런 식으로 추방된 각 지속물마다 1/1
백색 병사 생물 토큰 한 개를 만든다.
배경을 선택한다 (당신은 배경을 두 번째 커맨더로
가질 수 있다.)

- 병사 토큰은 추방된 카드들이 돌아오더라도 전장에 남습니다.
- 앱델 아드리안이 자신이 전장에 들어올 때 격발한 능력이 해결되기 전에 전장을 떠나는 경우, 당신은 아무 대지가 아닌 지속물도 추방할 수 없습니다. 당신은 이런 경우 아무 병사 생물 토큰도 만들지 않게 됩니다.
- 당신이 대지가 아닌 토큰 지속물을 이런 식으로 추방하는 경우, 그 지속물은 사라집니다. 다시 전장으로 돌아오지 않습니다. 하지만, 당신은 여전히 그에 대해 병사 생물 토큰을 만들게 됩니다.

- 앱델 아드리안이 전장을 떠난 후에 전장으로 돌아오는 카드들은 각자의 소유자의 조종하에 돌아옵니다.
-

섀도 시브스 요원

{1}{B}

전설적 부여마법 — 배경

당신이 소유한 커맨더 생물들은 "이 생물이
플레이어를 공격할 때마다, 그 플레이어보다 높은
생명점을 가진 상대가 아무도 없다면, 이 생물에
+1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다. 이 생물은
턴종료까지 치명타와 무적을 얻는다."를 가진다.

- 섀도 시브스 요원이 제공한 능력은 공격 중인 플레이어의 상대 중에 수비플레이어보다 높은
생명점을 가진 플레이어가 있는지를 확인합니다. 공격 중인 플레이어의 생명 총점은 이 비교에
포함되지 않습니다.
-

예언자 알라운도

{2}{G}{U}

전설적 생물 — 인간 주술사

3/5

{T}: 카드 한장을 뽑은 후, 당신의 손에서 카드 한
장을 추방하고 그 카드에 그 카드의 마나 값만큼 시간
카운터를 올려놓는다. 그 카드는 "이 카드에서
마지막 시간 카운터가 제거될 때, 이 카드가 추방된
상태라면, 당신은 이 카드의 마나 비용을 지불하지
않고 이 카드를 발동할 수 있다. 당신이 이런 식으로
생물 주문을 발동한다면, 그 생물은 턴종료까지
신속을 얻는다."를 가진다. 그 후 추방 영역에 있는
당신이 소유한 다른 각 카드에서 시간 카운터 한 개를
제거한다.

- 알라운도의 능력은 유예 능력과 동일하지 않습니다. 그러나, 당신이 이런 식으로 유예를 가진
카드를 추방하는 경우, 유예 능력 또한 당신이 그 카드에서 시간 카운터를 제거하게 해주게 됩니다.
 - 알라운도의 능력은 추방 영역에 있는 당신이 소유한 모든 카드에서 시간 카운터를 제거하며, 유예
능력과 같이 다른 방식을 통해 그곳에 놓인 카드들에서도 마찬가지로 시간 카운터를 제거합니다.
 - 당신이 대지 카드와 같이 마나 값이 0인 카드를 추방하는 경우, 아무 시간 카운터도 놓이지 않게
됩니다. 당신이 추방 영역에 있는 그 카드에 시간 카운터를 올려놓을 수 있는 방법을 찾지 않는 한,
알라운도가 그 카드에게 제공한 격발능력은 전혀 격발하지 않습니다.
-

앰버 그리슬 오'마울

{3}{R}

전설적 생물 — 드워프 성직자

3/3

신속

앰버 그리슬 오'마울이 공격할 때마다, 당신은 당신의 손을 버릴 수 있다. 그렇게 한다면, 공격당하는 각 플레이어마다 카드 한장을 뽑는다.

배경을 선택한다 (당신은 배경을 두 번째 커맨더로 가질 수 있다.)

- 당신은 앰버 그리슬 오'마울의 능력이 해결되는 시점에 손을 버릴지 여부를 선택합니다. 당신이 손을 버리기로 선택했지만 카드들을 뽑기 전인 시점에는 어떤 플레이어도 이에 대응할 수 없습니다.
- 당신은 당신의 손이 비어 있는 경우에도 손을 버리겠다고 선택할 수 있습니다. 비어 있으면 특히 벼려야겠지요.

야심 찬 드래곤본

{3}{G}

생물 — 용 야만인

0/0

야심 찬 드래곤본은 +1/+1 카운터 X개를 가지고 전장에 들어온다. X는 당신이 조종하는 생물들 및 당신의 무덤에 있는 생물 카드들이 가진 공격력 중 가장 높은 공격력이다.

- 야심 찬 드래곤본은 자신의 효과가 가장 높은 공격력을 가진 생물 또는 생물 카드를 찾을 때 아직 전장에 있지 않으므로, 전장에 있는 생물의 수를 기반으로 해 공격력에 보너스를 받는 생물이 있는 경우에는 야심 찬 드래곤본이 전장에 들어오기 전까지는 그 보너스를 받지 않습니다.

아메시스트 드래곤

{4}{R}{R}

생물 — 용

4/4

비행, 신속

//

폭발 수정

{4}{R}

집중마법 — 모험

원하는 수만큼 원하는 목표를 정한다. 폭발 수정은 그 목표들에게 피해 4점을 당신이 분배한 대로 나누어 입힌다. (그 후 이 카드를 추방한다. 당신은 나중에 추방 영역에서 이 생물을 발동할 수 있다.)

- 주문을 스택에 쌓을 때 폭발 수정이 가질 목표의 수와 피해를 어떻게 나눌지를 결정합니다. 각 목표는 최소한 피해 1점을 받아야 합니다.

- 폭발 수정이 해결되려고 할 때 목표들 중 일부가 유효한 목표가 아니라면, 원래 배분된 피해는 그대로 입혀지되, 유효하지 않은 목표에 입혀지려던 피해는 사라집니다. 그 피해가 대신 유효한 목표에 입혀지지 않습니다.
-

오그마의 기록관리인

{1}{W}

생물 — 하플링 성직자

2/2

섬광

상대가 자신의 서고를 찾을 때마다, 당신은 생명

1 점을 얻고 카드 한 장을 뽑는다.

- 오그마의 기록관리인의 격발능력은 상대가 자신의 서고를 찾게 만든 주문 또는 능력이 해결되기 전에는 스택에 쌓이지 않습니다. 특히, 그 주문 또는 능력이 다른 능력도 격발시키는 경우(예를 들면, 상대가 카드를 찾아 전장에 놓아 다른 능력을 격발시킨 경우), 그러한 능력은 오그마의 기록관리인의 격발능력과 동시에 스택으로 갑니다. 이 경우, 액티브 플레이어가 먼저 자신의 능력을 원하는 순서로 스택에 쌓고 다른 플레이어들이 순서대로 자신의 능력을 스택에 쌓습니다. 마지막으로 스택에 쌓인 능력이 가장 먼저 해결되며, 이런 식으로 순서대로 해결됩니다.
 - 당신이 상대의 서고에서 카드를 찾거나 상대가 다른 플레이어의 서고에서 카드를 찾는 경우에는 오그마의 기록관리인 격발능력이 격발되지 않습니다.
-

아스타리온의 갈증

{3}{B}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물을 추방한다. 당신이

조종하는 커맨더 생물에 +1/+1 카운터 X 개를

올려놓는다. X는 이런 식으로 추방된 생물의

공격력이다.

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

밤의 마녀, 바바 리사가

{1}{B}{G}

전설적 생물 — 인간 흑마법사

3/3

{T}, 지속물을 최대 세 개까지 희생한다: 희생된

지속물들이 가진 카드 유형 총합이 세 개

이상이었다면, 각 상대는 생명 3 점을 잃고, 당신은

생명 3 점을 얻으며, 당신은 카드 세장을 뽑는다.

- 당신은 바바 리사가의 활성화능력에 대한 비용을 지불하기 위해 서로 다르지 않은 카드 유형을 가진 지속물들을 희생할 수 있지만, 그렇게 하는 경우에는 아무 효과도 없게 됩니다.
- 그 지속물들이 마지막으로 전장에 있었던 때 가지고 있던 유형들을 확인해 희생된 지속물들이 세 개 이상의 카드 유형을 가지고 있었는지를 확인하십시오.

어둠의 군주, 베인

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

전설적 생물 — 신

5/2

당신의 생명 총점이 게임을 시작할 때 가지고 있던
생명 총점의 절반 이하인 한, 어둠의 군주, 베인은
무적을 가진다.

당신이 조종하는 토큰이 아닌 다른 생물이 죽을
때마다, 상대를 목표로 정한다. 그 플레이어는 당신이
카드 한장을 뽑게 할 수 있다. 그렇게 하지 않는다면,
당신은 방어력이 그 생물 이하인 생물 카드 한장을
당신의 손에서 전장에 놓을 수 있다.

- 어둠의 군주, 베인의 조종자의 생명 총점이 시작 생명 총점의 절반 이하가 되는 것과 동시에 어둠의 군주, 베인이 치명적인 피해를 입는 경우, 베인은 상태 참조 행동이 수행되는 시점에 무적을 가져 살아남게 됩니다.
 - 베인의 마지막 능력은 죽은 생물의 방어력을 보는 것이지 베인의 방어력을 보는 것이 아닙니다.
-

베인의 비상 대책

{1}{U}{U}

순간마법

주문을 목표로 정한다. 그 주문을 무효화한다. 그
주문이 당신이 조종하는 커맨더를 목표로 한다면,
대신 그 주문을 무효화하고, 점술 2를 한 후, 카드 한
장을 뽑는다.

- "당신이 조종하는 커맨더"는 커맨더이면서 전장에 있는 지속물을 의미합니다. 당신의 커맨더 또는 다른 플레이어가 소유하는 것일 수 있습니다. 전장 이외의 다른 영역에 있는 커맨더를 지칭하는 것이 아닙니다. 특히, 플레이어가 베인의 비상 대책을 사용해 자신의 커맨더를 무효화하려는 주문을 무효화하려고 하는 경우, 그 플레이어는 점술을 하거나 카드를 뽑지 않습니다.
-

술집 난투

{1}{G}

집중마법

당신이 조종하는 생물과 당신의 왼쪽에 있는 상대가
조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 두 생물은 서로
싸운다. 그 후 그 플레이어는 이 주문을 복사할 수
있고 그 복사본에 대해 새로운 목표를 정할 수 있다.

- 술집 난투의 각 복사본 또한 복사본을 만들 기회를 가집니다. 따라서 유효한 목표가 있고 복사본들이 성공적으로 해결된다면 난투는 계속될 수 있습니다.
- 당신의 왼쪽에 있는 플레이어는 원래 싸움의 일부분이었던 자신이 조종하는 생물을 선택할 수 있으며, 이는 그 생물이 원본 주문이 해결되고 난 후에 죽는다고 해도 마찬가지입니다. 그러나, 그 생물이 죽는 경우, 그 생물은 복사본이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아니게 됩니다.

- 술집 난투가 해결되려는 시점에 한 목표는 유효하고 다른 목표는 유효하지 않은 경우, 어느 생물도 피해를 입히지 않습니다. 그러나, 당신의 왼쪽에 있는 상대는 여전히 술집 난투를 복사하겠다고 선택할 수 있습니다.
 - 술집 난투가 해결되려는 시점에 두 목표가 모두 유효하지 않은 경우, 주문은 아무것도 하지 않습니다. 복사본도 만들어지지 않습니다.
 - 2인 게임에서는, 다른 플레이어가 당신의 왼쪽에 있는 상대입니다.
 - 당신의 왼쪽에 있는 플레이어가 술집 난투를 복사하겠다고 선택했지만 목표를 변경하지 않는 경우, 두 목표는 아마도 복사본이 해결되려는 시점에 양쪽 모두 유효하지 않은 목표일 것이며(최소한, 두 목표 모두가 살아남은 다음 복사본에 대응해 조종자를 변경해야 여전히 유효한 목표가 됩니다), 그 플레이어의 왼쪽에 있는 플레이어는 주문을 복사할 수 없게 될 것입니다.
-

티르의 전투 천사

{2}{W}{W}

생물 — 천사 기사

4/4

비행, 무수

티르의 전투 천사가 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 그 플레이어의 손에 있는 카드가 다른 각 플레이어의 손에 있는 카드보다 많다면 카드 한장을 뽑는다. 그 후 그 플레이어가 다른 각 플레이어보다 많은 대지를 조종한다면 당신은 보물 토큰 한 개를 만든다. 그 후 그 플레이어가 다른 각 플레이어보다 생명점이 많다면 당신은 생명 3 점을 얻는다.

- 격발능력이 스택에 놓이는 시점이 아니라 해결되는 시점에 각 조건이 확인됩니다.
 - 당신이 하나 이상의 혜택을 받지 못한다고 해도 각 조건을 확인합니다. 예를 들면, 당신은 카드를 뽑지 않았다고 해도 보물 토큰을 만듭니다.
-

살인의 군주, 바알

{2}{B}{R}{G}

전설적 생물 — 신

4/4

당신의 생명 총점이 게임을 시작할 때 가지고 있던 생명 총점의 절반 이하인 한, 살인의 군주, 바알은 무적을 가진다.
당신이 조종하는 토큰이 아닌 다른 생물이 죽을 때마다, 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓고 그 생물을 자극한다.

- 살인의 군주, 바알의 조종자의 생명 총점이 시작 생명 총점의 절반 이하가 되는 것과 동시에 살인의 군주, 바알이 치명적인 피해를 입는 경우, 바알은 상태 참조 행동이 수행되는 시점에 무적을 가져 살아남게 됩니다.
-

괴 묻은 돈

{5}{B}{B}

집중마법

모든 생물을 파괴한다. 이런 식으로 파괴된 토큰이
아닌 각 생물마다, 당신은 템된 보물 토큰 한 개를
만든다.

- 무적을 가지고 있거나 재생되는 등 어떤 이유로 생물이 이런 식으로 파괴되지 않은 경우, 괴 묻은 돈의 조종자는 그 생물에 대해 보물 토큰을 만들지 않게 됩니다.
-

흐려짐

{2}{U}

순간마법

당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물을
추방한 후, 소유자의 조종하에 전장으로 되돌린다.
카드 한장을 뽑는다.

- 지속물이 전장으로 돌아올 때, 그 지속물은 새로운 객체가 되며 추방되었던 지속물과는 아무런
관련이 없게 됩니다. 추방된 생물에 부착된 마법진은 각 소유자의 무덤으로 갑니다. 모든 장비는
분리되어 전장에 남습니다. 추방된 생물이 가지고 있었던 모든 카운터는 더 이상 존재하지 않게
됩니다.
 - 토큰이 이런 식으로 추방되는 경우, 그 토큰은 더 이상 존재하지 않게 되며 전장으로 되돌아오지
않습니다.
-

뼈소환사 클래릭

{1}{B}

생물 — 인간 성직자

2/1

{3}{B}, 뼈소환사 클래릭을 희생한다: 당신의 무덤에
있는 생물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 전장으로
되돌린다. 집중마법 시기에만 활성화할 수 있다.

- 뼈소환사 클래릭은 자신의 능력의 목표로 자신을 지정할 수 없습니다. 이는 활성화능력의 목표가
비용("뼈소환사 클래릭을 희생한다" 등)이 지불되기 전에 선택되기 때문입니다.
-

공허로의 부름

{4}{B}

집중마법

각 플레이어는 비밀리에 자신이 조종하는 생물 한 개
및 자신이 조종하지 않는 생물 한 개를 선택한다. 그
후 그 선택을 공개한다. 이런 식으로 선택된 각
생물을 파괴한다.

- 각 플레이어가 비밀리에 생물을 선택하려면, 그 플레이어는 자신의 선택을 다른 누구에게도 보여주지 않은 채로 적어 놓습니다. 각 플레이어는 그 후 자신의 선택을 비밀리에 유지하다가 모든 플레이어가 동시에 자신의 선택을 공개합니다.
 - 어떤 생물이 한 번보다 많이 선택된 경우, 그 생물은 한 번만 파괴됩니다. 예를 들어, 그 생물이 방패카운터를 한 개 가지고 있는 경우 살아남을 수 있습니다.
-

캔들킵의 영감

{4}{U}

집중마법

턴종료까지, 당신이 조종하는 생물들은 기본 공격력 및 방어력이 X/X 가 된다. X 는 추방 영역 및 당신의 무덤에 있는 당신이 소유한 카드 중 순간마법 카드, 집중마법 카드 및/또는 모험을 가진 카드의 수다.

- X 의 값은 캔들킵의 영감이 해결되는 시점에 고정됩니다. 이에 영향을 받은 생물들의 공격력 및 방어력은 카드들이 당신의 추방 영역 및/또는 무덤에 들어오고 나가는 것에 의해 변경되지 않습니다.
 - 캔들킵의 영감이 적용되는 생물 집단은 캔들킵의 영감이 해결되는 시점에 고정됩니다. 주문이 해결되고 난 후에 당신의 조종하에 전장에 들어오는 생물들은 영향을 받지 않게 됩니다.
-

속 편한 돼지조련사

{2}{G}

생물 — 놈 레인저

1/4

속 편한 돼지조련사가 공격할 때마다, 당신은 {1}{G}를 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 텁되어 공격 중인 2/2 녹색 맷돼지 생물 토큰 한 개를 만든다.

- 속 편한 돼지조련사의 격발능력을 해결하는 동안, 당신은 토큰을 여러 개 만들기 위해 비용을 여러 번 지불할 수 없습니다.
 - 맷돼지 토큰이 어떤 플레이어 또는 플레인즈워커를 공격할지는 그 토큰이 전장에 들어오는 시점에 당신이 선택합니다. 그 토큰이 공격하는 대상이 속 편한 돼지조련사가 공격 중인 플레이어나 플레인즈워커와 같을 필요는 없습니다.
 - 만들어진 토큰이 공격 중인 생물이기는 하지만, 공격 생물로 선언된 적은 없습니다. 이는 생물이 공격할 때마다 격발하는 능력들은 해당 토큰이 공격 중인 상태로 전장에 들어올 때에는 격발하지 않는다는 것을 의미합니다.
-

용족의 홍옥수 보주

{2}{R}

마법물체

{T}: {R}를 추가한다. 그 마나가 용 생물 주문에 지불된다면, 그 생물은 턴종료까지 신속을 얻는다.

- 용족의 홍옥수 보주에 의해 생성된 마나는 용 생물 주문 뿐만이 아니라 어디에든 사용할 수 있습니다.
 - 용족의 홍옥수 보주로 만들어진 마나가 대체 및 추가비용을 포함해 용 생물 주문의 비용 중 어느 부분에든 사용된 경우, 그 용은 턴종료까지 신속을 얻게 됩니다.
 - 순간마법이나 집중마법은 결과적으로 용 생물 토큰을 생성하더라도 생물 주문이 아닙니다.
 - 마나가 용이 아닌 주문에 사용되었고 그 생물이 해당 턴 나중에 용이 되는 경우, 그 생물은 신속을 가지지 않습니다.
-

흔돈의 동굴 모험가

{3}{R}

생물 — 인간 야만인

5/3

돌진

흔돈의 동굴 모험가가 전장에 들어올 때, 당신이
이니셔티브를 차지한다.

흔돈의 동굴 모험가가 공격할 때마다, 당신의 서고 맨
위 카드를 추방한다. 당신이 던전을 완료했다면,
당신은 이 턴에 마나 비용을 지불하지 않고 그 카드를
플레이할 수 있다. 그렇지 않다면, 당신은 이 턴에 그
카드를 플레이할 수 있다.

- 흔돈의 동굴 모험가의 마지막 능력은 당신이 카드를 추방하는 시점에 당신이 던전을 완료했는지를 확인합니다. 당신이 해당 시점에 던전을 완료하지 않은 상태라면, 당신은 그 주문의 마나 비용을
지불하지 않고 그 주문을 발동할 수 있으며, 이는 당신이 해당 턴 나중에 던전을 완료한다고 해도
마찬가지입니다.
 - 당신이 흔돈의 동굴 모험가의 마지막 능력이 해결될 때 던전을 완료했다면, 당신은 추방된 카드의
마나 비용을 지불하지 않는 식으로만 그 카드를 플레이할 수 있습니다. 일반적인 방법으로
플레이하겠다고 선택할 수 없습니다.
-

클록우드 은둔자

{2}{G}

전설적 부여마법 — 배경

당신이 소유한 커맨더 생물들은 "당신의 종료단
시작에, 이 턴에 생물 카드가 어디에서든 당신의
무덤에 놓였다면, 탭된 1/1 녹색 다람쥐 생물 토큰 두
개를 만든다."를 가진다.

- 클록우드 은둔자가 제공하는 능력은 종료단이 시작되는 시점에 당신이 해당 능력을 가진 생물을
조종하며 이 턴에 생물 카드가 어디에서든 당신의 무덤에 놓인 경우에 격발합니다. 이는 생물
카드가 무덤으로 가던 시점에는 이 능력을 가진 생물이 없었거나 당신의 종료단이 시작되는 시점에
생물 카드가 더 이상 당신의 무덤에 없다고 해도 마찬가지입니다.
- 특히, 이는 당신의 커맨더 생물이 죽었고, 당신이 그 카드를 무덤에서 커맨드 영역으로 되돌린 다음,
같은 턴에 그 카드를 다시 발동한 경우, 클록우드 은둔자가 그 생물에게 제공한 능력이 그 턴의
종료단 시작에 격발하게 된다는 것을 의미합니다.

죽음구름

{4}{B}{B}

집중마법

모든 생물들은 턴종료까지 -X/-X를 받는다. X는 전장 또는 커맨드 영역에 있는 당신이 소유한 커맨더들의 마나 값 중 가장 높은 마나 값이다.

- 죽음구름이 해결되는 시점에 당신의 커맨더가 다른 플레이어의 조종하에 있는 경우, 그 커맨더는 여전히 전장에 있으며 여전히 X의 값을 결정하는 데 사용됩니다.
-

사령관 리아라 포티르

{3}{R}{W}

전설적 생물 — 인간 병사

5/3

당신이 공격할 때마다, 당신이 이 턴에 추방 영역에서 발동하는 주문들은 발동하는 데 {X}가 덜 듣다. X는 공격 받고 있는 플레이어들의 수다. 당신의 서고 맨 위 카드 X장을 추방한다. 턴종료까지, 당신은 추방된 카드들 중에서 주문을 발동할 수 있다.

- 사령관 리아라 포티르의 격발능력은 당신이 추방 영역에서 발동하는 모든 주문의 비용을 줄여 주며, 이는 당신이 그 주문들을 다른 허가를 통해 발동하는 경우에도 마찬가지입니다. 예를 들어, 당신이 이 격발능력이 해결된 것과 동일한 턴에 추방 영역에 있는 모험을 가진 지속물 주문을 발동하는 경우, 그 주문은 발동하는 데 {X}가 덜 들게 됩니다.
 - 당신이 플레인즈워커를 공격했지만 그 플레인즈워커의 조종자는 공격하지 않은 경우, 그 플레이어는 X의 값을 계산하는 데 포함되지 않습니다.
 - 사령관 리아라 포티르가 공격 중인 생물 중 하나여야 할 필요는 없습니다.
-

범죄 행적

{2}{B}

전설적 부여마법 — 배경

당신이 소유한 커맨더 생물들은 호전적 및 "이 생물은 +X/+0을 받는다. X는 당신의 무덤에 있는 생물 카드의 수다."를 가진다. (호전적이 있는 생물은 두 개 이상의 생물로만 방어할 수 있다.)

- 당신이 범죄 행적을 조종하는 동안 상대가 당신이 소유한 커맨더 생물을 조종하는 경우, X는 당신의 무덤이 아니라 그 플레이어의 무덤에 있는 생물 카드들의 수가 됩니다.
-

거래하기

{2}{W}

집중마법

각 상대는 카드 한장을 뽑은 후, 당신은 이런식으로
카드를 뽑은 각 상대마다 카드 한장을 뽑는다.

- 카드를 뽑는 것은 선택할 수 있는 것이 아니지만, 상대가 카드를 뽑지 않는 경우 (아마도 대체효과가 그 카드 뽑기를 다른 효과로 대체했기 때문에), 그 플레이어는 당신이 얼마나 많은 카드를 뽑을지를 계산할 때 포함되지 않습니다.
 - 어떤 상대가 대체효과에 의해 이런식으로 한 장보다 많은 카드를 뽑은 경우, 당신은 여전히 그 플레이어에 대해 카드를 한 장만 뽑게 됩니다.
-

다이어 미믹

{2}

마법물체 — 보물

섬광

{T}, 다이어 미믹을 희생한다: 원하는 색의 마나 한
개를 추가한다.

{3}: 턴종료까지 다이어 미믹은 기본 공격력 및
방어력이 5/5인 변신괴물 마법물체 생물이 된다.

- 어떤 효과가 보물을 지칭하는 경우, 이는 보물 마법물체를 의미하며, 보물 마법물체 토큰으로
한정되는 것이 아닙니다.
 - 다이어 미믹은 자신의 마지막 능력이 해결되고 난 뒤에도 보물이지만, 보물은 마법물체 유형이며,
생물 유형이 되는 법이 없습니다.
-

굴절 새끼고양이

{3}{U}

생물 — 고양이 야수

2/2

회피 — 당신이 생물이 아닌 주문을 발동할 때마다,
당신이 조종하는 대지가 아닌 지속물을 최대 한
개까지 목표로 정한다. 그 지속물을 추방한 후, 그
카드를 소유자의 조종하에 전장으로 되돌린다.

- 지속물이 전장으로 돌아올 때, 그 지속물은 새로운 객체가 되며 추방되었던 지속물과는 아무런
관련이 없게 됩니다. 추방된 생물에 부착된 마법진은 각 소유자의 무덤으로 갑니다. 모든 장비는
분리되어 전장에 남습니다. 추방된 지속물이 가지고 있었던 모든 카운터는 더 이상 존재하지 않게
됩니다.
 - 토큰이 이런식으로 추방되는 경우, 그 토큰은 더 이상 존재하지 않게 되며 전장으로 되돌아오지
않습니다.
-

용족의 설화

{5}{U}

순간마법

당신이 용을 조종한다면 이 주문은 발동하는 데

{2}가 덜 듣다.

카드 세 장을 뽑는다.

- 용족의 설화의 비용은 당신이 용족의 설화를 발동하면서 마나 능력을 활성화하기 전에, 또한 아무 플레이어가 이에 대해 대응할 수 있기 전에 결정되고 고정됩니다. 특히, 이는 아무 플레이어도 비용이 줄어들기 전에 이에 대응해 용을 제거할 수 없으며, 당신이 마나 능력의 일부로써 그 용을 희생하는 경우에도 비용이 늘어나지 않는다는 것을 의미합니다.
-

용 광신도

{4}{R}

전설적 부여마법 — 배경

당신이 소유한 커맨더 생물들은 "당신의 종료단

시작에, 당신이 조종한 원천이 이 턴에 피해를 5 점

이상 입혔다면, 비행을 가진 4/4 적색 용 생물을 토큰 한 개를 만든다."를 가진다.

- 용 광신도가 제공한 격발능력은 단일 원천이 입힌 총 피해량을 확인하며, 이는 그 피해가 한꺼번에 입혀지지 않았거나 같은 플레이어 또는 지속물에게 입혀진 것이 아니라고 해도 마찬가지입니다. 예를 들어, 이단공격을 가졌으며 공격 중인 3/3 생물이 첫 번째 전투피해단에 방어생물 하나에 피해 3 점을 입히고 두 번째 전투피해단에 다른 방어생물에게 피해 3 점을 입힌 경우, 그 생물은 총 피해 6 점을 입힌 것이고 이 능력이 격발하게 됩니다.
 - 당신은 피해를 입힌 원천을 해당 피해가 입혀지는 시점에만 조종하면 됩니다. 그 시점 이후에 그 원천이 죽거나 그 원천의 조종자가 변경된 경우, 이 능력은 당신이 이 능력을 가진 커맨더 생물을 조종하는 한 당신의 종료단 시작에 여전히 격발합니다.
-

무시무시한 린놈

{6}{G}

생물 — 뱀 용

7/6

무시무시한 린놈은 공격력이 3 이하인 생물에게
방어될 수 없다.

//

비늘 굴절

{3}{G}

순간마법 — 모험

생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 두 개를 올려놓은 후 언탭한다. 그 생물은 턴종료까지 방호를 얻는다. (그 후 이 카드를 추방한다. 당신은 나중에 추방 영역에서 이 생물을 발동할 수 있다.)

- 생물이 무시무시한 린놈을 방어한 뒤에 그 생물의 공격력을 3 이하로 낮추는 것은 무시무시한 린놈을 방어되지 않은 상태가 되게 해 주지 않습니다.

- 비늘 굴절은 언탭된 생물을 목표로 정할 수 있습니다. 목표 생물이 비늘 굴절이 해결되려는 시점에 언탭되어 있는 경우, 당신은 여전히 그 생물에 +1/+1 카운터 두 개를 올려놓고 그 생물은 여전히 방호를 얻습니다.
-

드릴장치 두더지

{1}

마법물체 생물 — 두더지

1/1

{2}, {T}: 당신이 조종하는 커맨더 생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 드릴장치 두더지에 +1/+1 한 개를 올려놓고 그 생물에도 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

- 당신이 드릴장치 두더지의 활성화능력으로 커맨더 생물을 목표로 정한 다음 능력이 해결되려는 시점에 그 생물이 더이상 유효한 목표가 아닌 경우, 당신은 드릴장치 두더지에 +1/+1 카운터를 올려놓지 않습니다. 반대로, 목표가 여전히 유효한 경우, 당신은 당신이 조종하는 커맨더 생물에 카운터를 올려놓게 되며, 이는 능력이 해결되는 시점에 드릴장치 두더지가 더이상 전장에 있지 않은 경우에도 마찬가지입니다.
-

드루이드의 의식

{2}{G}

집중마법

당신은 카드 세 장을 밀 수 있다. 그 후 당신의 무덤에서 생물 카드 최대 한 장 및 대지 카드 최대 한 장을 당신의 손으로 되돌린다. (카드를 미는 것은, 당신의 서고 맨 위 카드를 당신의 무덤에 넣는 것이다.)

- 당신의 서고에 있는 카드가 세 장보다 적은 경우, 당신은 이런 식으로 카드를 밀겠다고 선택할 수 없습니다.
 - 당신이 되돌리는 생물 및/또는 대지 카드가 당신이 막 민 카드들 중 하나여야 할 필요는 없습니다. 해당 시점에 당신의 무덤에 있는 카드라면 어떤 것이든 가능합니다.
-

던전 탐색꾼

{1}{U}

전설적 부여마법 — 배경

당신이 소유한 커맨더 생물들은 "당신이 소유한 던전의 방 능력들은 한 번 더 격발한다."를 가진다.

- 던전 탐색꾼이 제공하는 능력은 당신이 진입한 동일한 방의 능력이 한 번 더 격발되게 합니다. 당신이 다음 방으로 이동하게 해 주지 않습니다.
- 당신이 이 능력을 가진 지속물을 한 개보다 많이 조종하는 경우, 또는 이 능력을 여러 개 가진 단일 지속물을 조종하는 경우, 방 능력이 그만큼 추가적으로 격발합니다. 예를 들어, 당신이 폐허 탐색자,

하마 파샤르, 던전 탐색꾼, 그리고 당신이 소유한 커맨더 생물을 조종하는 경우, 당신이 소유한 던전의 방 능력들은 추가로 두 번 더 격발합니다.

능숙한 기원사, 다이나헤어

{1}{U}{R}{W}

전설적 생물 — 인간 마법사

4/4

신속

당신은 당신이 조종하는 다른 생물들의 능력을 그 생물들이 신속을 가진 것처럼 활성화할 수 있다.

{T}: 당신이 이 턴에 다음으로 마나를 네 개 이상 지불해 마나 능력이 아닌 능력을 활성화할 때, 그 능력을 복사한다. 당신은 그 복사본의 목표를 새로 정할 수 있다.

- 능숙한 기원사, 다이나헤어는 당신이 조종하는 생물들에게 신속을 제공하지 않으며, 당신에게 그 생물들이 신속을 가지고 있는 것처럼 공격하게 해 주지도 않습니다.
 - 다이나헤어의 오라클 문구가 개정되었습니다. 구체적으로는, 활성화하기 위해 마나가 네 개 이상 필요한 마나 능력을 활성화하는 경우에는 자연격발능력이 격발하지 않습니다.
-

지진 드래곤

{14}{G}

생물 — 정령 용

10/10

이 주문은 발동하는 비용이 {X}만큼 덜 듣다. X는 당신이 조종하는 용들의 마나 값의 총합이다.

비행, 돌진

{2}{G}, 대지 한 개를 희생한다: 지진 드래곤을 당신의 무덤에서 당신의 손으로 되돌린다.

- 지속물의 마나 비용에 {X}가 있는 경우, 그 카드의 마나 값을 계산할 때 X는 0입니다.
 - 지진 드래곤을 발동하는 데 드는 총 비용은 당신이 그 비용을 지불하기 전에 확정됩니다. 예를 들어, 당신이 각각 마나 값이 4인 용 세 개를 조종하고 있고, 그중 하나가 희생해서 {C}를 추가하는 능력을 가지고 있는 경우, 지진 드래곤의 총 비용은 {2}{G}입니다. 그 후 당신은 비용을 지불하기 직전에 마나 능력을 활성화하면서 그 용을 희생할 수 있습니다.
 - 당신이 조종하는 용들의 총 마나 값이 14 이상인 경우, 지진 드래곤은 발동하는 데 {G}가 듭니다.
 - 플레이어가 지진 드래곤을 발동한다고 선언하고 나면, 주문의 비용이 확정되기 전에는 어떠한 플레이어도 그 주문의 조종자가 조종하는 용의 수를 변경하기 위해 행동을 취할 수 없습니다.
 - 지진 용의 마지막 능력은 지진 용이 당신의 무덤에 있는 경우에만 활성화할 수 있습니다.
-

엘더 브레인

{5}{B}{B}

생물 — 괴수

6/6

호전적

엘더 브레인이 플레이어를 공격할 때마다, 그 플레이어의 손에 있는 모든 카드를 추방한 후, 그 플레이어는 그만큼 카드를 뽑는다. 당신은 그 카드들이 추방되어 있는 한 추방되어 있는 카드들 중에서 대지를 플레이하고 주문을 발동할 수 있다. 당신이 이런 식으로 주문을 발동한다면, 당신은 그 주문을 발동하기 위한 마나는 원하는 색의 마나인 것처럼 사용할 수 있다.

- 카드는 앞면 상태로 추방됩니다.
-

참견쟁이, 엘린 하브리즈

{3}{W}

생물 — 인간 소작농

2/4

{T}: 당신의 서고 맨 위 카드 X장을 본다. X는 이 턴에 당신이 만든 토큰의 수다. 그 카드들 중 한장을 당신의 손으로 가져가고 나머지 카드들은 무작위 순서로 당신의 서고 맨 밑에 놓는다.
배경을 선택한다 (당신은 배경을 두 번째 커맨더로 가질 수 있다.)

- 엘린의 능력은 능력이 해결되기에 앞서 당신이 해당 턴에 만든 모든 토큰을 계산하며, 여기에는 생물이 아닌 토큰과 생물 토큰이 모두 포함됩니다. 그 토큰들이 여전히 전장에 있는지나 당신의 조종하에 있는지 여부는 상관하지 않습니다.
 - 어떤 효과가 지속물 주문의 복사본을 만드는 경우, 그 주문은 토큰이 되어 당신의 조종하에 전장에 들어오지만, 그 토큰은 "만들어진" 것이 아닙니다. 엘린의 능력은 그 토큰을 계산하지 않습니다.
-

에메랄드 드래곤

{4}{G}{G}

생물 — 용

4/4

비행, 돌진

//

불화의 파도

{2}{G}

순간마법 — 모험

생물이 아닌 원천을 가진 활성화능력 또는 격발능력을 목표로 정한다. 그 목표를 무효화한다.
(그 후 이 카드를 추방한다. 당신은 나중에 추방 영역에서 이 생물을 발동할 수 있다.)

- 활성화능력은 "비용: 효과"의 형태로 표기됩니다. 장착 등 일부 키워드 능력은 활성화능력으로, 설명 문구에 콜론이 있습니다.
 - 격발능력에는 "~할 때", "~할 때마다", 혹은 "~에"라는 문구가 들어갑니다. 격발능력의 문구는 보통 "[격발 조건], [효과]"의 구조로 표기됩니다. 기량 및 무수와 같은 일부 키워드 능력은 격발능력으로, 설명 문구에 "~할 때", "~할 때마다", "~에"라는 단어가 들어갑니다.
 - 지정된 단 또는 단계의 "다음" 번 시작에 격발되는 자연격발능력을 무효화하는 경우, 그 능력은 이후 해당 단 또는 단계에서 다시 격발되지 않습니다.
 - 마나 능력은 목표로 정해질 수 없습니다. 마나 능력인 활성화능력은 해결되면서 마나를 생산할 수 있고, 목표를 필요로 하지 않으며, 충성 능력이 아닌 활성화능력입니다. 마나 능력인 격발능력은 해결되면서 마나를 생산할 수 있고, 마나 능력인 활성화능력의 해결이나 마나가 추가되는 것에 의해 격발되며, 목표를 필요로 하지 않는 격발능력입니다.
 - 지속물이 텁된 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.
 - 비생물을 원천으로 하는 활성화능력 및 격발능력에는 순환 능력과 같이 다른 영역에서 활성화되거나 격발되는 비생물 카드의 능력들도 포함됩니다.
-

원거리 여행자

{2}{W}

전설적 부여마법 — 배경

당신이 소유한 커맨더 생물들은 "당신의 종료단 시작에, 당신이 조종하는 텁된 생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그 생물을 추방한 후, 소유자의 조종하에 전장으로 되돌린다."를 가진다.

- 지속물이 전장으로 돌아올 때, 그 지속물은 새로운 객체가 되며 추방되었던 지속물과는 아무런 관련이 없게 됩니다. 추방된 생물에 부착된 마법진은 각 소유자의 무덤으로 갑니다. 모든 장비는 분리되어 전장에 남습니다. 추방된 지속물이 가지고 있었던 모든 카운터는 더 이상 존재하지 않게 됩니다.
 - 토큰이 이런 식으로 추방되는 경우, 그 토큰은 더 이상 존재하지 않게 되며 전장으로 되돌아오지 않습니다.
-

페볼그 플루트연주자

{4}{R}{R}

생물 — 거인 음유시인

4/4

사로잡는 공연 — 페볼그 플루트연주자가 전장에 들어올 때, 당신이 조종하지 않는 생물을 목표로 정한다. 턴종료까지 그 생물의 조종권을 얻는다. 그 생물을 언탭한다. 그 생물은 턴종료까지 신속과 무수를 얻는다. (그 생물이 공격할 때마다, 수비플레이어를 제외한 각 상대에 대해, 당신은 그 생물의 복사본이며 텁되어 그 플레이어 또는 그 플레이어가 조종하는 플레인즈워커를 공격 중인 토큰 한 개를 만들 수 있다. 전투종료에 그 토큰들을 추방한다.)

- 페볼그 플루트연주자의 격발능력은 당신이 조종하지 않는 아무 생물이나 목표로 정할 수 있으며, 이는 그 생물이 언탭되어 있다고 해도 마찬가지입니다.
- 어떤 생물의 조종권을 얻었다고 해서, 그 생물에 부착된 마법진이나 부착된 장비까지 조종하는 것은 아닙니다.

마법력의 샘

{3}{U}

부여마법

당신이 발동하는 순간마법 및 집중마법 주문은 이번 게임에 당신이 커맨드 영역에서 당신의 커맨더를 발동한 각 횟수마다 발동하는 데 {1}이 덜 듣다.

- 여기에는 당신의 커맨더인 배경들도 포함됩니다.

계일의 방향 전환

{3}{U}{U}

순간마법

주문을 목표로 정한다. 그 주문을 추방한 후,

20 면체를 굴리고 그 주문의 마나 값을 더 한다.

1-14 | 당신은 추방된 카드가 추방된 상태로 남아 있는 한 그 카드를 발동할 수 있으며, 그 주문을 발동하기 위한 마나는 당신이 원하는 색의 마나인 것처럼 사용할 수 있다.

15+ | 당신은 추방된 카드가 추방된 상태로 남아 있는 한 마나 비용을 지불하지 않고 그 카드를 발동할 수 있다.

- 추방된 카드가 모험 카드라면, 당신은 이런 식으로 모험 주문을 발동할 수 있습니다.
- 그 주문의 마나 비용에 {X}가 있는 경우, 그 주문의 마나 값을 계산할 때 X는 그 주문이 스택에 있을 때 가지고 있던 값이 됩니다.

- 게임의 방향 전환은 그 주문을 무효화하지 않고 스택에서 곧바로 추방합니다. 이 때문에, 이 주문은 무효화될 수 없는 주문들에게 효과적입니다.
-

권능 부여자, 글런치

{1}{G}{W}

전설적 생물 — 해파리

0/5

비행

당신의 종료단 시작에, 플레이어 한 명을 선택한다.
그 플레이어는 자신이 조종하는 생물 한 개에 +1/+1
카운터 두 개를 올려놓는다. 카드 한장을 뽑을 두
번쩨 플레이어를 선택한다. 그 후 보물 토큰 두 개를
만들 세 번째 플레이어를 선택한다.

- 첫 번째로 선택된 플레이어는 어떤 생물에 카운터를 올려놓을지를 선택할 수 있습니다.
 - 당신은 생물을 전혀 조종하고 있지 않은 플레이어를 첫 번째 플레이어로 선택할 수 있습니다.
 - 세 플레이어들은 모두 서로 다른 플레이어야 하지만, 그중 하나는 당신이 될 수 있습니다. 게임에
플레이어가 둘 뿐인 경우, 당신은 세 번째 플레이어를 선택하지 않으면, 아무도 보물 토큰을 만들지
않습니다.
-

놀 전쟁 부대

{5}{R}

생물 — 놀

5/5

이 주문은 이 턴에 피해를 입은 각 상대마다 발동하는
데 {o1}이 덜 듣다.

호전적

무수 (이 생물이 공격할 때마다, 수비플레이어를
제외한 각 상대에 대해, 당신은 이 생물의 복사본이며
탭되어 그 플레이어 또는 그 플레이어가 조종하는
플레인즈워커를 공격 중인 토큰 한 개를 만들 수
있다. 전투종료에 그 토큰들을 추방한다.)

- 게임을 떠난 상대들은 이 턴에 피해를 입은 상대들의 수를 결정할 때 그 계산에 포함되지 않게
됩니다.
-

현명한 스승, 고라이온

{G}{W}{U}

전설적 생물 — 인간 마법사

3/4

경계

당신이 모험 주문을 발동할 때마다, 당신은 그 주문을
복사할 수 있다. 당신은 그 복사본의 목표를 새로
정할 수 있다.

- 모험 주문은 모험 주문 유형을 가지고 있는 순간마법 또는 집중마법을 의미합니다. 모험을 가지고 있는 지속물 주문이지만 모험 부분이 아니라 지속물 부분을 발동하는 경우에는 이 능력을 격발시키지 않습니다.
-

길드 직공

{1}{R}

전설적 부여마법 — 배경

당신이 소유한 커맨더 생물들은 "이 생물이 플레이어를 공격할 때마다, 그 플레이어보다 높은 생명점을 가진 상태가 아무도 없다면, 당신은 보물 토큰 두 개를 만든다."를 가진다. (그 토큰들은 "{T}", 이 마법물체를 회생한다: 원하는 색의 마나 한 개를 추가한다."를 가진 마법물체들이다.)

- 길드 직공이 제공한 능력은 공격 중인 플레이어의 상대 중에 수비플레이어보다 높은 생명점을 가진 플레이어가 있는지를 확인합니다. 공격 중인 플레이어의 생명 총점은 이 비교에 포함되지 않습니다.
-

진정한 영혼의 광신자, 거트

{2}{R}

전설적 생물 — 고블린 주술사

2/2

당신이 공격할 때마다, 당신은 다른 생물 또는 마법물체 한 개를 회생할 수 있다. 그렇게 한다면, 텁되어 공격 중이며 호전적을 가진 4/1 흑색 해골 생물 토큰 한 개를 만든다. (이 생물은 두 개 이상의 생물에만 방어될 수 있다.)
배경을 선택한다 (당신은 배경을 두 번째 커맨더로 가질 수 있다.)

- 당신은 해당 해골이 어느 플레이어 또는 플레인즈워커를 공격할지를 선택합니다.
 - 거트가 공격 중인 생물 중 하나여야 할 필요는 없습니다.
 - 해당 해골이 공격 중인 생물이기는 하지만, 공격 생물로 선언된 적은 없습니다. 이는 생물이 공격할 때마다 격발하는 능력들은 해당 토큰이 공격 중인 상태로 전장에 들어올 때에는 격발하지 않는다는 것을 의미합니다.
 - 해골은 공격할 수 없다고 명시한 효과(Propaganda의 효과 등)는 공격 생물을 선언하는 시점에만 영향을 줍니다. 이러한 효과들은 공격 중인 상태로 전장에 들어오는 해골을 막지 않습니다.
 - 거트가 어떤 이유로든 마법물체가 되는 경우, 당신은 거트를 자신의 능력에 대해 회생할 수 있습니다.
-

에메랄드 대드루이드, 할신

{3}{G}

전설적 생물 — 엘프 드루이드

2/4

{1}: 당신이 조종하는 토큰을 목표로 정한다.

턴종료까지, 그 목표는 자신의 다른 색 및 유형에

더불어 기본 공격력 및 방어력이 4/4 인 녹색 곱

생물이 된다.

배경을 선택한다 (당신은 배경을 두 번째 커맨더로
가질 수 있다.)

- 에메랄드 대드루이드, 할신의 활성화능력은 생물의 공격력과 방어력을 특정 값으로 설정하는 기존 효과들을 덮어씁니다. 할신의 능력이 해결된 다음에 적용되기 시작하는 공격력/방어력 설정 효과는 이 효과를 덮어쓰게 됩니다.
- 폭풍성장의 효과 등 생물의 공격력 및/또는 방어력을 수정하는 효과는 언제 적용되었는지에 상관없이 계속해서 적용됩니다. 생물의 공격력이나 방어력을 바꾸는 카운터 또는 생물의 공격력과 방어력을 뒤바꾸는 효과도 마찬가지입니다.

장인한 이방인

{1}{G}

전설적 부여마법 — 배경

당신이 소유한 커맨더 생물들은 "이 생물이

플레이어를 공격할 때마다, 그 플레이어보다

생명 점이 많은 상대가 없다면, 당신이 조종하는 다른

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지

+X/+X 를 받는다. X 는 이 생물의 공격력이다."를

가진다.

- 장인한 이방인이 제공한 능력은 공격 중인 플레이어의 상태 중에 수비플레이어보다 높은 생명 점을 가진 플레이어가 있는지를 확인합니다. 공격 중인 플레이어의 생명 총점은 이 비교에 포함되지 않습니다.
 - X 의 값은 제공된 격발능력이 해결되는 시점에만 계산됩니다. 일단 계산되고 나면, 해당 턴 나중에 커맨더 생물의 공격력이 변하더라도 X 값은 변하지 않습니다.
 - 커맨더 생물이 자신의 격발능력이 해결되기 전에 전장을 떠나는 경우, 마지막으로 전장에 있었을 때의 공격력을 이용해 X 의 값을 계산하십시오.
 - 격발능력이 해결되는 시점에 커맨더 생물의 공격력이 0 미만인 경우, X 는 0 으로 간주합니다.
-

아이스윈드 숙련병

{3}{W}

생물 — 티플링 전사

3/3

보호 전투 스타일 — 아이스윈드 숙련병이 전장에 들어올 때, 당신이 조종하며 전사가 아닌 생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그 생물을 추방한 뒤, 소유자의 조종하에 전장으로 되돌린다.

- 지속물이 전장으로 돌아올 때, 그 지속물은 새로운 객체가 되며 추방되었던 지속물과는 아무런 관련이 없게 됩니다. 추방된 생물에 부착된 마법진은 각 소유자의 무덤으로 갑니다. 모든 장비는 분리되어 전장에 남습니다. 추방된 생물이 가지고 있었던 모든 카운터는 더이상 존재하지 않게 됩니다.
- 토큰이 이런 식으로 추방되는 경우, 그 토큰은 더 이상 존재하지 않게 되며 전장으로 되돌아오지 않습니다.

일리시드 수학자

{4}{U}

생물 — 괴수

4/4

뇌변이 — 일리시드 수학자가 전장에 들어올 때, 토큰이 아닌 텁된 생물들을 원하는 수만큼 목표로 정한다. 그 생물들을 뒷면으로 뒤집는다. 그 카드들은 2/2 괴수 생물들이다.

//

울챙이 심기

{X}{U}{U}

집중마법 — 모험

생물 X 개를 목표로 정한다. 그 생물들을 텁한다. 그 생물들은 조종자의 다음 언탭단에 언탭되지 않는다.
(그 후 이 카드를 추방한다. 당신은 나중에 추방 영역에서 이 생물을 발동할 수 있다.)

- 지속물들이 뒷면 상태가 되고 나면, 아무 플레이어도 전장에서 그 지속물들의 위치를 섞거나 다른 방식으로 어느 카드가 어떤 것인지를 숨기거나 위장하려 할 수 없습니다.
- 플레이어들은 자신이 조종하는 뒷면 상태인 지속물들의 앞면을 아무 때나 확인할 수 있습니다.
- 일리시드 수학자의 격발능력은 양면카드를 뒷면으로 뒤집을 수 없습니다.
- 뒷면 상태의 지속물이 전장을 떠나는 경우, 그 카드의 소유자는 그 카드를 모든 플레이어에게 공개해야 합니다.
- 생물이 뒷면 상태인 생물의 복사본이 되어 전장에 들어오거나, 뒷면 상태인 생물의 복사본 토큰이 만들어지는 경우, 그 복사본은 앞면 상태이긴 하지만 뒷면 상태인 생물이 가진 특성과 동일한 특성(이 경우, 다른 특성이 없는 2/2 괴수 생물)을 가집니다.
- 커맨더 레전드: 밸더스 게이트 전투 세트에는 이 카드들을 앞면 상태로 뒤집는 방법이 포함되어 있지 않습니다. 이 세트 이외의 세트에서 유래한 카드가 이 카드들 중 하나를 앞면으로 뒤집는 경우, 해당 카드가 2/2 괴수 생물이 되게 해 주었던 효과가 종료됩니다.

신비한 트릭스터, 이모엔

{2}{U}

전설적 생물 — 인간 도적 마법사

2/3

보호진 {2} (이 생물이 상대가 조종하는 주문 또는 능력의 목표가 될 때마다, 그 플레이어가 {2}를 지불하지 않는 한 그 주문 또는 능력을 무효화한다.)
당신의 종료단 시작에, 당신에게 이니셔티브가 있다면, 카드 한장을 뽑는다. 당신이 던전을 완료했다면 카드 한장을 더 뽑는다.
배경을 선택한다 (당신은 배경을 두 번째 커맨더로 가질 수 있다.)

- 이모엔의 두 번째 능력은 당신의 종료단이 시작되는 시점에 당신에게 이니셔티브가 있는 경우에만 격발합니다. 능력이 격발하는 경우, 그 능력은 능력이 해결되려는 시점에 당신에게 이니셔티브가 있는지를 다시 확인합니다. 해당 시점에 당신에게 더 이상 이니셔티브가 없는 경우, 능력은 해결되지 않으며 아무런 효과도 발생하지 않습니다. 특히, 당신이 당신의 종료단이 시작되는 시점에 이니셔티브는 없지만 던전은 완료한 경우, 능력은 격발하지 않으며 당신은 카드를 전혀 뽑지 않습니다.

영감을 받은 땀질

{4}{R}

집중마법

당신의 서고 맨 위의 카드 세장을 추방한다. 당신의 다음 턴 턴종료까지, 당신은 그 카드들을 플레이할 수 있다.

보물 토큰 세 개를 만든다. (그 토큰들은 "{T}, 이 마법물체를 회생한다: 원하는 색의 마나 한 개를 추가한다."를 가진 마법물체들이다.)

- 당신은 이런 식으로 플레이되는 카드들의 모든 비용을 지불하는 것에 더불어 모든 타이밍 규칙을 따라야만 합니다. 예를 들면, 당신은 당신의 본단계에, 또한 이 턴에 아직 대지를 플레이하지 않은 경우에만 이런 식으로 추방된 대지를 플레이할 수 있습니다.

지능 포식자

{3}{B}

생물 — 괴수

2/4

지능 포식 — 지능 포식자가 전장에 들어올 때, 각 상대는 지능 포식자가 전장을 떠날 때까지 자신의 손에서 카드 한장을 추방한다.

신체 강탈 — 당신은 지능 포식자로 추방된 카드들 중에서 대지를 플레이하고 주문을 발동할 수 있다. 당신이 이런 식으로 주문을 발동한다면, 당신은 그 주문을 발동하기 위한 마나는 원하는 색의 마나인 것처럼 사용할 수 있다.

- 당신은 여전히 이런 식으로 플레이되는 카드들의 일반적인 타이밍 규칙을 따라야만 합니다. 예를 들면, 당신은 당신의 본단계에, 또한 이 턴에 아직 대지를 플레이하지 않은 경우에만 이런 식으로 추방된 대지를 플레이할 수 있습니다.
- 지능 포식자가 지능 포식자의 능력이 해결되기 전에 전장을 떠나는 경우, 상대들은 자신의 손에서 카드를 추방하지 않습니다.
- 지능 포식자로 추방된 카드가 어떤 이유로든 추방 영역을 떠나는 경우(대개는 신체 강탈 능력을 통해 플레이 됐기 때문에), 그 카드는 지능 포식자가 전장을 떠나는 경우에 상대의 손으로 되돌려지지 않습니다.

이레니쿠스의 사악한 복제

{3}{U}

집중마법

당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물의 복사본이지만 비행을 가졌으며 그 생물이 전설적인 경우 전설적이 아닌 토큰 한 개를 만든다.

- 토큰이 복사하는 생물이 전설적이 아니더라도 토큰이 여전히 비행을 가지는 것을 명확하게 표시하도록, 이레니쿠스의 사악한 복제의 오라를 문구가 개정되었습니다.

강철 마스티프

{4}

마법물체 생물 — 개

4/4

강철 마스티프가 공격할 때마다, 공격당하는 각 플레이어에 대해 20 면체를 굴리고 가장 높은 굴림 이외를 무시한다.

1-9 | 강철 마스티프는 자신의 공격력만큼 당신에게 피해를 입힌다.

10-19 | 강철 마스티프는 자신의 공격력만큼 수비플레이어에게 피해를 입힌다.

20 | 강철 마스티프는 자신의 공격력만큼 각 상대에게 피해를 입힌다.

- 강철 마스티프의 격발능력이 해결되기 시작하고 나면, 그 능력이 해결을 마치기 전까지는 어떤 플레이어도 주문을 발동하거나 능력을 활성화할 수 없습니다. 특히, 이는 플레이어들이 주사위 굴림의 결과를 알고 난 뒤 피해가 입혀지기 전에 강철 마스티프의 공격력을 변경하기 위한 행동을 취할 수 없다는 것을 의미합니다.
-

용족의 비취 보주

{2}{G}

마법물체

{T}: {G}를 추가한다. 당신이 용 생물 주문을
발동하는 데 이 마나를 지불할 때, 그 생물은 +1/+1
카운터 한 개를 추가로 가지고 전장에 들어오고
당신의 다음 턴까지 방호를 얻는다. (그 생물은
상대가 조종하는 주문 또는 능력의 목표로 정해질 수
없다.)

- 용족의 비취 보주에 의해 생성된 마나는 용 생물 주문 뿐만이 아니라 어디에든 사용할 수 있습니다.
 - 지연격발능력은 용족의 비취 보주가 아직 전장에 있는지와 상관없이 격발됩니다.
 - 용족의 비취 보주에 의해 생성된 {G}가 단일 용 주문을 발동하기 위해 한 개보다 많이 사용된 경우에는, 사용된 각 마나에 대해 연관된 지연격발능력이 격발됩니다. 그 생물은 그만큼의 +1/+1 카운터를 가지고 전장에 들어오게 됩니다.
 - 마나가 용 생물 주문에 사용된 경우, 그 생물은 전장에 들어오는 시점부터 곧바로 방호를 가지게 됩니다. 방호를 가지기 전에 그 생물을 목표로 정할 수 있는 기회는 없습니다.
-

숲의 친구, 자혜이라

{2}{G}

전설적 생물 — 인간 엘프 드루이드

2/3

당신이 조종하는 토큰들은 "{T}: {G}를 추가한다."를
가진다.
배경을 선택한다 (당신은 배경을 두 번째 커맨더로
가질 수 있다.)

- 자혜이라의 능력은 당신이 조종하는 모든 토큰에 마나 능력을 제공하며, 이는 생물 토큰에 국한되지 않습니다.
 - 당신은 당신이 조종하는 생물 토큰이 생성된 턴에는 그 토큰이 신속을 가지고 있지 않은 한 마나 능력을 활성화할 수 없습니다. 반대로, 당신은 당신이 조종하는 생물이 아닌 토큰이 생성된 턴에 (그 토큰이 언탭되어 있다는 것을 전제로) 그 토큰으로 마나 능력을 활성화할 수 있습니다.
-

번개의 투창

{1}{R}

마법물체 — 장비

섬광

번개의 투창이 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 번개의 투창을 그 생물에 부착한다.

당신의 턴인 한, 장착된 생물은 +2/+0 을 받고 선제공격을 가진다.

장착 {4} ({4}: 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 이 장비를 부착한다. 집중마법 시기에만 장착할 수 있다.)

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

산산조각난 자, 존 아레니쿠스

{2}{U}{B}

전설적 생물 — 엘프 마법사

3/3

당신의 종료단 시작에, 상대를 목표로 정하고 당신이 조종하는 생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그 플레이어는 그 생물의 조종권을 얻는다. 그 생물에 +1/+1 카운터 두 개를 올려놓고 그 생물을 텁한다. 그 생물은 게임이 끝날 때까지 자극되며 "이 생물은 희생될 수 없다."를 얻는다. (그 생물은 매 전투마다 가능하면 공격하고 가능하면 당신이 아닌 플레이어를 공격한다.)

당신이 소유하지만 조종하지 않는 생물이 공격할 때마다, 당신은 카드 한장을 뽑는다.

- 토큰의 소유자는 해당 토큰을 만든 플레이어입니다.
- 존 아레니쿠스의 첫 번째 능력이 격발할 때, 능력을 해결하는 과정의 일부로써 상대가 생물의 조종권을 얻고 그 생물은 즉시 "이 생물은 희생될 수 없다."를 가지게 됩니다. 상대에게는 그 생물이 해당 능력을 얻기 전에 그 생물을 희생할 수 있는 기회가 없습니다.

그림자 대드루이드, 카가

{2}{B}{G}

전설적 생물 — 엘프 드루이드

1/4

그림자 대드루이드, 카가가 공격할 때마다, 카가는 턴종료까지 치명타를 얻는다. 카드 두장을 민다.

(당신의 서고 맨 위 카드 두장을 당신의 무덤에 넣는다.)

당신의 각 턴 동안 한 번씩, 당신은 당신의 무덤에서 이번 턴에 당신의 서고에서 당신의 무덤에 놓인 대지를 한 장 플레이하거나 지속물 주문을 한 개 발동할 수 있다.

- 당신은 무덤에서 발동하는 카드에 대한 일반적인 타이밍 규칙을 따라야 합니다.
- 당신은 이런 식으로 주문을 발동할 때 비용을 모두 지불해야 합니다.
- 주문을 발동하기 시작하고 나면, 카가의 조종권을 잃어도 그 주문에 영향을 주지 않습니다. 당신은 정상적으로 주문 발동을 완료합니다.
- 당신이 다른 허가를 사용해 당신의 무덤에서 대지를 플레이하거나 지속물 주문을 발동하는 경우, 해당 행동은 카가의 효과에 대한 "당신의 각 턴 동안 한 번"으로 계산되지 않습니다.
- 당신이 카가의 능력을 사용해 당신의 무덤에서 대지를 플레이하거나 지속물 주문을 발동한 뒤, 동일한 턴에 새로운 카가가 당신의 조종하에 놓이는 경우, 당신은 그 턴에 다시 같은 행동을 취할 수 있습니다.

아베르누스의 분노, 칼라크

{4}{R}

전설적 생물 — 티플링 야만인

5/4

당신이 공격할 때마다, 그것이 턴의 첫 번째 전투단계라면, 공격 중인 생물을 모두 언탭한다. 그 생물들은 턴종료까지 선제공격을 얻는다. 이 전투단계가 끝난 후, 추가로 전투단계가 하나 생긴다. 배경을 선택한다 (당신은 배경을 두 번째 커맨더로 가질 수 있다.)

- 특히, 칼라크의 격발능력은 당신에게 추가적인 본단계를 제공하지 않습니다. 이는 당신이 한 전투단계의 전투종료단에서 곧바로 다음 전투단계의 전투시작단으로 이동한다는 것을 의미합니다.
 - 칼라크가 공격 중인 생물 중 하나여야 할 필요는 없습니다.
-

켄쿠 기능공

{2}{U}

생물 — 조류 기능공

1/1

호문쿨루스 하인 — 켄쿠 기능공이 전장에 들어올 때,
생물이 아닌 마법물체를 최대 한 개까지 목표로
정한다. 그 마법물체에 +1/+1 카운터 세 개를
올려놓는다. 그 마법물체는 비행을 가진 0/0
호문쿨루스 마법물체 생물이 된다.

- 켄쿠 기능공은 목표 마법물체가 가진 능력을 제거하지 않습니다.
- 그 마법물체는 자신이 원래 가진 유형, 하위유형 및 상위유형을 유지합니다.
- 목표 마법물체가 부착되어 있는 장비인 경우, 그 마법물체는 분리됩니다. 재구성을 가지지 않은 장비가 마법물체 생물이 되는 경우, 다른 생물에 부착될 수 없습니다.
- 목표 비생물 마법물체가 탑승물인 경우, 그 지속물의 공격력 및 방어력은 0/0으로 설정됩니다. 그 탑승물에 탑승하는 행동은 그 탑승물의 공격력 및 방어력을 되돌려주지 않습니다.
- 마법물체 생물이 된 마법물체는 그 턴의 처음부터 그 플레이어의 조종하에 있었다면 공격할 수 있습니다. 즉, 해당 마법물체가 언제부터 생물이었냐를 따지는 것이 아니라 언제부터 전장에 있었냐를 따지는 것입니다.

동족 발견

{3}{U}{U}

부여마법

동족 발견이 전장에 들어오면서, 생물 유형 한 개를
선택한다.
선택된 유형을 가진 당신이 조종하는 생물이 전장에
들어오거나 공격할 때마다, 카드 한장을 뽑는다.

- 생물 유형은 동족 발견이 전장에 들어오는 시점에 선택됩니다. 플레이어들은 유형이 선택되는 시점과 동족 발견이 전장에 들어온 시점 사이에 어떤 행동도 취할 수 없습니다. 특히, 이는 동족 발견이 선택된 유형을 가진 생물들과 동시에 전장에 들어오는 경우, 동족 발견의 마지막 능력이 격발한다는 것을 의미합니다.
- 당신은 인간 또는 전사와 같이 존재하는 생물 유형을 선택해야 합니다. 마법물체와 같은 카드 유형 및 전설적과 같은 상위 유형은 선택될 수 없습니다.

비늘 가수, 코를레사

{G}{U}

전설적 생물 — 용 음유시인

1/4

당신은 당신의 서고 맨 위 카드를 언제든지 볼 수
있다.
당신은 당신의 서고 맨 위에서 용 주문을 발동할 수
있다.

- 당신은 당신에게 우선권이 없는 경우에도 당신이 원할 때마다 당신의 서고 맨 위 카드를 볼 수 있습니다(한 가지 제한 있음; 아래 참조). 이 행동은 스택을 사용하지 않습니다. 그 카드가 무엇인지 아는 것은 자신의 손에 있는 카드를 보는 것처럼 자신이 접근할 수 있는 정보의 일부가 됩니다.
- 주문을 발동하거나, 대지를 플레이하거나, 능력을 활성화하는 동안 서고 맨 위의 카드가 바뀌었다면, 그 행동이 끝날 때까지 서고 맨 위에 있는 새로운 카드를 볼 수 없습니다. 이는 당신이 서고 맨 위에서 주문을 발동하는 경우, 해당 주문에 대한 지불을 끝마쳐야만 다음 카드를 볼 수 있다는 것을 의미합니다.
- 코를레사는 당신이 용 주문을 발동할 수 있는 시기를 변경하지 않습니다. 일반적으로, 이는 당신의 턴 본단계에 스택이 비어 있을 때를 의미하지만, 섬광에 의해 변경될 수도 있습니다.
- 당신은 여전히 주문을 발동하기 위한 추가 비용을 포함한 모든 비용을 지불해야 합니다. 당신은 또한 가능한 경우 대체비용을 지불할 수도 있습니다.
- 당신의 서고 맨 위 카드는 당신의 손에 있는 것이 아니므로, 당신은 일반적으로 당신의 손에서 할 수 있는 다른 행동들(어떤 효과에 의해 그 카드를 버리거나 순환 능력을 활성화하는 등)을 취할 수 없습니다.

레이젤의 곡예

{3}{W}

순간마법

당신이 조종하는 토큰이 아닌 생물들을 모두 추방한 후, 20 면체를 굴린다.

1-9 | 다음 종료단 시작에 그 카드들을 소유자의 조종하에 전장으로 되돌린다.

10-20 | 그 카드들을 소유자의 조종하에 전장으로 되돌린 후, 그 생물들을 다시 추방한다. 다음 종료단 시작에, 그 카드들을 소유자의 조종하에 전장으로 되돌린다.

- 추방된 생물들에 부착된 마법진은 각 소유자의 무덤으로 갑니다. 모든 장비는 분리되어 전장에 남습니다. 추방된 생물들이 가지고 있었던 모든 카운터는 더이상 존재하지 않게 됩니다. 카드들이 전장으로 돌아올 때, 그 생물들은 추방되었던 카드들과는 아무런 관련이 없는 새로운 객체가 됩니다.
- 당신이 조종하는 생물들은 당신이 주사위를 굴리기 전에 추방됩니다. 특히, 이는 그 생물들 중에 주사위 굴림을 대체하는 능력을 가진 생물이 있거나 주사위 굴림으로 인해 격발하는 능력을 가진 생물이 있다면, 그 능력들은 발생하지 않는다는 것을 의미합니다.
- 레이젤의 곡예를 해결하는 동안 격발하는 능력들은 주문이 해결되기를 기다리고 있다가 레이젤의 곡예가 해결된 뒤에 스택으로 가게 됩니다. 이는 당신이 10-20을 굴린 경우, 생물들이 처음 추방됐을 때, 전장에 들어왔을 때, 또는 두 번째로 추방됐을 때 격발한 능력들이 있다면 그것들을 원하는 순서로 스택에 놓을 수 있다는 것을 의미합니다. 액티브 플레이어가 먼저 자신의 능력을 원하는 순서대로 스택에 놓은 후, 턴 순서대로 다른 모든 플레이어들이 똑같이 진행합니다. 마지막으로 스택에 쌓인 능력이 제일 먼저 해결됩니다.

용족의 청금석 보주

{2}{U}

마법물체

{T}: {U}를 추가한다. 당신이 용 생물 주문을
발동하는 데 이 마나를 사용할 때, 점술 2를 한다.
(당신의 서고 맨 위 카드 두장을 본다. 당신은 그
카드들 중 원하는 만큼을 당신의 서고 맨 밑에 놓고
나머지를 당신의 서고 맨 위에 원하는 순서대로 놓을
수 있다.)

- 용족의 청금석 보주에 의해 생성된 마나는 용 생물 주문 뿐만이 아니라 어디에든 사용할 수 있습니다.
- 지연격발능력은 용족의 청금석 보주가 아직 전장에 있는지와 상관없이 격발됩니다.
- 용족의 청금석 보주에 의해 생성된 {U}가 단일 용 주문을 발동하기 위해 한 개보다 많이 사용된 경우에는, 사용된 각 마나에 대해 연관된 지연격발능력이 격발됩니다. 당신은 그만큼 점술 2를 하게 됩니다.

용의 유산, 로잔

{3}{U}{R}

전설적 생물 — 용 주술사

4/2

비행

당신이 모험 또는 용 주문을 발동할 때마다, 커맨더가
아닌 원하는 목표를 정한다. 용의 유산, 로잔은 그
목표에게 그 주문의 마나 값만큼 피해를 입힌다.

- 당신이 (모험 자체가 아니라) 모험을 가지고 있는 용이 아닌 지속물 주문을 발동하는 경우, 로잔의 격발능력은 격발하지 않습니다.
- 모험 주문의 마나 값은 그 모험을 가지고 있는 지속물 카드의 마나 비용이 아니라 모험의 마나 비용을 기반으로 합니다.
- "커맨더가 아닌 원하는 목표"에는 원하는 플레이어 및 커맨더가 아닌 원하는 생물 또는 플레인즈워커가 포함됩니다.

잠복한 그린 드래곤

{3}{G}

생물 — 용

4/4

비행

잠복한 그린 드래곤은 수비플레이어가 비행을 가진
생물을 조종하지 않는 한 공격할 수 없다.

- 잠복한 그린 드래곤의 두 번째 능력은 당신이 공격생물을 선언하는 동안에만 적용됩니다. 잠복한 그린 드래곤이 공격생물로 선언되고 난 후에 비행을 가진 생물이 전장을 떠나거나, 조종자를 변경하거나, 비행을 잃는 경우, 잠복한 그린 드래곤은 전투에서 제거되지 않습니다.

-
- 생물이 플레인즈워커를 공격하는 경우, 해당 플레인즈워커의 조종자가 수비플레이어입니다.

장엄한 창세

{6}{G}{G}

집중마법

당신의 서고 맨 위 카드 X 장을 공개한다. X는 전장 또는 커맨드 영역에 있는 당신이 소유한 커맨더들의 마나 값 중 가장 높은 마나 값을 것이다. 당신은 그중 지속물 카드를 원하는 수만큼 전장에 놓을 수 있다. 나머지 카드들은 무작위 순서로 당신의 서고 맨 밑에 놓는다.

- 장엄한 창세가 해결되는 시점에 당신의 커맨더가 다른 플레이어의 조종하에 있는 경우, 그 커맨더는 여전히 전장에 있으며 여전히 X의 값을 결정하는 데 사용됩니다.
-

일류 요리사

{2}{G}

전설적 부여마법 — 배경

당신이 소유한 커맨더 생물들은 "이 생물은 +1/+1 카운터 한 개를 추가로 가지고 전장에 들어온다." 및 "당신이 조종하는 다른 생물들은 +1/+1 카운터 한 개를 추가로 가지고 전장에 들어온다."를 가진다.

- 당신의 커맨더가 다른 생물들과 동시에 전장에 들어오는 경우, 그 커맨더는 추가적인 +1/+1 카운터 한 개를 가지고 들어오지만 다른 생물들은 그러지 않게 됩니다. 이는 전장에 들어오는 객체에 의해 생성되는 대체효과는 자신에게만 적용될 수 있기 때문입니다.
-

진실한 검의 성기사, 마지

{1}{R}{G}{W}

전설적 생물 — 하플링 기사

3/4

부여된 생물이 당신의 상대들 중 한 명을 공격할 때마다, 그 생물은 턴종료까지 +2/+0 을 받고 돌진을 얻는다.

당신이 조종하는 마법진이 전장에서 당신의 무덤에 놓일 때마다, 그 카드를 추방한다. 당신의 다음 턴 턴종료까지, 당신은 그 카드를 발동할 수 있다.

- 당신은 추방 영역에서 카드를 발동할 때 여전히 모든 비용을 지불하고 모든 타이밍 규칙을 따라야 합니다.
 - 일부 흔하지 않은 경우에, 당신의 무덤에 놓인 마법진이 마법진 카드가 아닐 수 있습니다. 예를 들면, 이는 복사 효과로 인해 발생할 수 있습니다. 이러한 경우, 당신은 여전히 그 카드를 추방하고 그 카드를 발동할 수 있습니다.
-

류코의 강력한 하수인

{3}

마법물체 — 탑승물

6/6

돌진

보호진—카드 한장을 버린다.

류코의 강력한 하수인이 매 턴 처음으로 탑승될

때마다, 류코의 강력한 하수인이 정확히 두 생물로

탑승되었다면, 류코의 강력한 하수인은 턴종료까지

"이 생물이 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다,

카드 두장을 뽑는다."를 가진다.

탑승 4

- 탑승물이 "탑승될" 때마다 격발하는 능력은 탑승 능력이 해결될 때 격발합니다. 이 경우, 이 능력은 류코의 강력한 하수인이 그 턴에 처음으로 탑승되게 하는 탑승 비용을 지불하기 위해 생물이 정확히 두 개 탭된 경우에만 격발하게 됩니다.

수호자 고통, 미림

{3}{G}{U}{R}

전설적 생물 — 용 신령

6/6

비행, 보호진 {2}

토큰이 아닌 다른 용이 당신의 조종하에 전장에

들어올 때마다, 그 지속물의 복사본인 토큰 한 개를

만든다. 용이 전설적이라면 그 토큰은 전설적이

아니다.

- 수호자 고통, 미림의 격발능력은 전장에 들어온 용에 인쇄되어 있는 값들을 복사합니다. 이 능력은 그 생물에 올려진 카운터나 그 생물의 공격력, 방어력, 색 등을 바꾸는 효과는 복사하지 않습니다.
 - 전장에 들어온 용이 격발능력이 해결되는 시점에 다른 무언가를 복사하고 있는 경우, 토큰은 그 생물이 복사하고 있는 생물의 복사본이 됩니다.
-

시대를 초월한 영웅, 민스크와 부

{2}{R}{G}

전설적 플레이어 — 민스크

3

시대를 초월한 영웅, 민스크와 부가 전장에 들어올 때 및 당신의 유지단 시작에, 당신은 이름이 부이며 돌진 및 신속을 가진 전설적 1/1 적색 햄스터 생물 토큰 한 개를 만들 수 있다.

+1: 돌진 또는 신속을 가진 생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 세 개를 올려놓는다.

-2: 생물 한 개를 희생한다. 그렇게 할 때, 원하는 목표를 정한다. 시대를 초월한 영웅, 민스크와 부는 그 목표에게 피해 X 점을 입힌다. X는 그 생물의 공격력이다. 희생된 생물이 햄스터였다면, 카드 X장을 뽑는다.

시대를 초월한 영웅, 민스크와 부는 당신의 커맨더가 될 수 있다.

- 민스크와 부의 두 번째 충성 능력에 있는 재귀격발능력에 대해 유효한 목표가 없는 경우, 또는 능력이 해결되려는 시점에 목표가 유효하지 않은 경우, 당신은 희생된 생물이 햄스터였다고 해도 카드를 전혀 뽑지 않습니다.
- 민스크와 부의 두 번째 충성 능력은 당신이 "부, 눈을 노려!"라고 외쳐도 추가적인 피해를 입히지 않습니다. 하지만 밀쳐야 본전이지요.

문새 꾹시

{3}{U}

생물 — 폐어리

2/2

비행

문새 꾹시가 전장에 들어올 때, 이 텐에 전투피해를 입은 상대의 수만큼 카드를 뽑는다.

//

깻시 가루

{1}{U}

순간마법 — 모험

생물을 최대 세 개까지 목표로 정한다. 그 생물들은 텐종료까지 비행을 얻는다. (그 후 이 카드를 추방한다. 당신은 나중에 추방 영역에서 이 생물을 발동할 수 있다.)

- 문새 꾹시의 격발능력은 여전히 게임에 남아 있는 플레이어들만을 계산합니다. 어떤 상대가 피해를 입었지만 게임에서 떠난 경우, 그 플레이어는 계산되지 않습니다.

뼈의 군주, 미르쿨

{4}{W}{B}{G}

전설적 생물 — 신

7/5

당신의 생명 총점이 게임을 시작할 때 가지고 있던

생명 총점의 절반 이하인 한, 뼈의 군주, 미르쿨은

무적을 가진다.

당신이 조종하는 토큰이 아닌 다른 생물이 죽을

때마다, 당신은 그 카드를 추방할 수 있다. 그렇게

한다면, 그 카드의 복사본인 토큰 한 개를 만든다.

다만 그 토큰은 부여마법이며 다른 모든 카드 유형을

잃는다.

- 뼈의 군주, 미르쿨의 조종자의 생명 총점이 시작 생명 총점의 절반 이하가 되는 것과 동시에 뼈의 군주, 미르쿨이 치명적인 피해를 입는 경우, 미르쿨은 상태 참조 행동이 수행되는 시점에 무적을 가져 살아남게 됩니다.
- 마지막 능력은 그 카드가 마지막으로 전장에 있었을 때가 아니라 그 카드가 마지막으로 무덤에 있었을 때의 복사본을 만듭니다.

노틸로이드 함선

{4}

마법물체 — 탑승물

5/5

비행

노틸로이드 함선이 전장에 들어올 때, 플레이어를

목표로 정한다. 그 플레이어의 무덤을 추방한다.

노틸로이드 함선이 플레이어에게 전투피해를 입힐

때마다, 당신은 노틸로이드 함선으로 추방된 생물

카드 한장을 당신의 조종하에 전장에 놓을 수 있다.

탑승 3

- 노틸로이드 함선이 전장을 떠난 다음 나중에 전장에 돌아오는 경우, 그 지속물은 새로운 객체이며 이전에 전장에 존재했을 때의 기억을 전혀 가지고 있지 않습니다. 특히, 당신은 노틸로이드 함선의 세 번째 능력을 사용해 노틸로이드 함선이 이전에 전장에 있었을 때에 추방된 카드들을 전장에 놓을 수 없습니다.
-

야생 마도사, 니라

{4}{U}{R}

전설적 생물 — 인간 엘프 주술사

2/7

당신이 주문을 발동할 때마다, 당신은 그 카드를 소유자의 서고 맨 밑에 넣을 수 있다. 그렇게 한다면, 대지가 아닌 카드가 공개될 때까지 당신의 서고 맨 위 카드를 공개한다. 당신은 마나 비용을 지불하지 않고 그 카드를 발동할 수 있다. 그 후 이렇게 발동되지 않은 공개된 카드는 모두 당신의 서고 맨 밑에 무작위로 넣는다. 이 능력은 한 턴에 한 번만 격발한다.

- 목표가 있는 주문을 발동하기 위해서는 유효한 목표가 있어야만 하며, 이는 당신이 그 카드를 이런 식으로 당신의 서고 맨 밑에 넣으려 하는 경우에도 마찬가지입니다.
- 야생 마도사, 니라의 기능을 명확하게 하기 위해 오라클 문구가 일부 개정되었습니다. 특히, 당신이 대지가 아닌 카드를 발동하지 않기로 선택한 경우, 그 카드도 다른 공개된 카드들과 함께 당신의 서고 맨 밑에 놓이게 됩니다.

순가락이 아홉 개인 칸

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

전설적 생물 — 인간 도적

4/4

호전적

보호진—생명 9 점을 지불한다.

순가락이 아홉 개인 칸이 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 당신의 서고 맨 위 카드 아홉장을 본다. 당신은 그중에서 판문 카드 한장을 전장에 놓을 수 있다. 그 후 당신이 판문을 아홉 개 이상 조종한다면, 나머지를 당신의 손에 넣는다. 그렇지 않다면, 나머지는 무작위 순서로 당신의 서고 맨 밑에 놓는다.

- 당신이 이런 식으로 판문 카드를 전장에 놓지 않았지만 이미 판문을 아홉 개 이상 조종하고 있다면, 당신은 모든 카드를 당신의 손으로 가져가게 됩니다.

귀족의 유산

{1}{W}

전설적 부여마법 — 배경

당신이 소유한 커맨더 생물들은 "이 생물이 전장에 들어올 때 및 당신의 유지단 시작에, 각 플레이어는 자신이 조종하는 생물 한 개에 +1/+1 카운터 두 개를 올려놓을 수 있다. 그렇게 한 각 상대에 대해, 당신은 당신의 다음 턴까지 그 플레이어로부터 보호를 얻는다."를 가진다. (당신은 그 플레이어가 조종하는 것들의 목표로 정해지거나, 그것들로부터 피해를 입거나, 그것들에게 부여될 수 없다.)

- 플레이어로부터 보호는 당신이 그 플레이어에 의해 조종되는 각 객체에 대한 보호를 가진다는 것을 의미합니다. 어떤 객체에 조종자가 없다면 (무덤에 있는 카드 등), 그 객체의 소유자를 조종자로 간주합니다.
 - 당신은 당신의 후한 제안을 이용한 플레이어들로부터 보호를 얻게 되지만, 당신이 조종하는 지속물들은 그렇지 않습니다.
 - 당신이 어떤 플레이어로부터 보호를 가지고 있는 동안에도 그 플레이어가 조종하는 생물들은 여전히 당신을 공격할 수 있지만, 그 생물들이 당신에게 입하게 될 피해는 방지됩니다.
-

정교한 칼날, 오지

{2}{W}{U}

전설적 생물 — 인간 수도승

2/3

정교한 칼날, 오지가 전장에 들어올 때, 당신은 생명

2 점을 얻고 점술 2를 한다.

당신이 매 턴 당신의 두 번째 주문을 발동할 때마다,

당신이 조종하는 생물을 최대 한 개까지 목표로

정한다. 그 생물을 추방한 후, 소유자의 조종하에 전장으로 되돌린다.

- 지속물이 전장으로 돌아올 때, 그 지속물은 새로운 객체가 되며 추방되었던 지속물과는 아무런 관련이 없게 됩니다. 추방된 생물에 부착된 마법진은 각 소유자의 무덤으로 갑니다. 모든 장비는 분리되어 전장에 남습니다. 추방된 생물이 가지고 있었던 모든 카운터는 더 이상 존재하지 않게 됩니다.
 - 토큰이 이런 식으로 추방되는 경우, 그 토큰은 더 이상 존재하지 않게 되며 전장으로 되돌아오지 않습니다.
-

아울베어 목동

{2}{G}

생물 — 고블린 드루이드

1/4

당신의 종료단 시작에, 당신이 조종하는 생물들의

공격력 총합이 8 이상이라면, 카드 한장을 뽑는다.

- 아울베어 목동의 능력은 삽입된 조건절을 가지고 있으며, 이는 능력이 격발하려는 시점 및 해결되는 시점 양쪽 모두에 당신이 조종하는 생물들의 공격력 총합이 8 이상인지를 확인한다는 것을 의미합니다. 능력이 해결되려는 시점에 생물들이 충분히 제거되었거나 그 생물들의 공격력 총합이 8 미만으로 줄어든 경우, 당신은 카드를 뽑지 않습니다.
-

계약 무기

{3}{B}

마법물체 — 장비

계약 무기가 생물에게 부착되어 있는 한, 당신은
생명 점이 0 이하가 되는 것으로 게임에서 패배하지
않는다.

장착된 생물이 공격할 때마다, 카드 한장을 뽑고 그
카드를 공개한다. 그 생물은 턴종료까지 +X/+X를
받고 당신은 생명 X 점을 잃는다. X는 그 카드의
마나 값이다.

장착—카드 한장을 버린다.

- 상대가 계약 무기가 부착되어 있는 생물의 조종권을 얻었지만, 계약 무기의 조종권은 얻지 않은 경우, 당신은 여전히 계약 무기를 조종하며 계약 무기가 부착되어 있는 한 생명 점이 0 이하가 되는 것으로 게임에서 패배하지 않습니다.
- 비슷하게, 어떤 상대가 계약 무기의 조종권을 얻지 않고 장착된 생물의 조종권을 얻은 다음 그 생물로 공격하는 경우, 당신은 카드 한장을 뽑고, 그 카드를 공개한 다음, 생명 점을 잃게 됩니다.
- 그 카드 뽑기가 다른 효과로 대체되는 경우, 장착된 생물은 자신의 공격력 및 생명력에 보너스를 받지 않고 당신은 생명 점을 잃지 않습니다. 이는 카드 뽑기다 한 장 이상의 카드 뽑기로 대체되는 경우에도 마찬가지입니다.

폐가수스 수호자

{5}{W}

생물 — 폐가수스

3/3

비행

당신의 종료단 시작에, 당신이 조종한 지속물이 이
턴에 전장을 떠났다면, 비행을 가진 1/1 백색
폐가수스 생물 토큰 한 개를 만든다.

//

망아지 구출

{1}{W}

순간마법 — 모험

당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물을
추방한 후, 소유자의 조종하에 전장으로 되돌린다.
(그 후 이 카드를 추방한다. 당신은 나중에 추방
영역에서 이 생물을 발동할 수 있다.)

- 폐가수스 수호자의 격발능력은 당신이 조종한 지속물이 전장을 떠난 시점에 폐가수스 수호자가
당신의 조종하에 있지 않았더라도 격발합니다.
- 망아지 구출로 추방된 카드가 전장으로 돌아올 때, 그 지속물은 새로운 객체가 되며 추방되었던
카드와는 아무런 관련이 없게 됩니다. 추방된 생물에 부착된 마법진은 각 소유자의 무덤으로
갑니다. 모든 장비는 분리되어 전장에 남습니다. 추방된 생물이 가지고 있었던 모든 카운터는
더 이상 존재하지 않게 됩니다.
- 토큰이 이런 식으로 추방되는 경우, 그 토큰은 더 이상 존재하지 않게 되며 전장으로 되돌아오지
않습니다.

핏빛내장의 대장, 라가드라가

{2}{R}{G}

전설적 생물 — 인간 맷돼지

4/4

당신이 조종하며 마나 능력을 가진 각 생물은
+2/+2 를 받는다.

당신이 조종하며 마나 능력을 가진 생물이 공격할
때마다, 그 생물을 언탭한다.

당신이 주문을 발동할 때마다, 그 주문을 발동하는 데
마나가 최소한 일곱 개 이상 지불되었다면, 생물을
목표로 정한다. 그 생물을 언탭한다. 그 생물은
턴종료까지 +7/+7 을 받고 돌진을 얻는다.

- 생물에서 등장하는 대부분의 마나 능력은 활성화 마나 능력입니다. 활성화 마나 능력은 해결되면서 마나를 생산하며, 목표를 요구하지 않고, 충성 능력이 아닌 활성화능력입니다.
 - 일부 생물은 격발 마나 능력을 가질 수도 있습니다. 격발 마나 능력은 해결되면서 마나를 생산하며, 활성화 마나 능력의 해결 또는 마나가 추가되는 것에 의해 격발되며, 목표를 요구하지 않는 격발능력입니다.
 - 라가드라가의 마지막 능력은 언탭된 생물을 포함해 아무 생물이나 목표로 정할 수 있습니다.
-

라사드 인 바시르

{2}{W}

전설적 생물 — 인간 수도승

0/3

당신이 조종하는 각 생물은 공격력 대신 방어력만큼
전투피해를 입힌다.

라사드 인 바시르가 공격할 때마다, 당신에게
이니셔티브가 있다면, 턴종료까지 당신이 조종하는
각 생물의 방어력을 두 배로 만든다.

배경을 선택한다 (당신은 배경을 두 번째 커맨더로
가질 수 있다.)

- 라사드 인 바시르의 첫 번째 능력은 생물의 공격력을 실제로 바꾸는 것이 아닙니다. 이 능력은 생물이 입히는 전투피해의 양을 바꾸는 것뿐입니다. 생물의 공격력이나 방어력을 확인하는 다른 규칙들이나 효과는 실제 수치를 사용합니다.
 - 생물의 방어력을 두 배로 하면 그 생물은 +0/+X 를 받으며, X는 격발능력이 해결되는 시점에 그 생물이 가지고 있는 방어력입니다.
-

경이를 파는 상인, 레나리

{3}{U}

전설적 생물 — 용 기능공

2/4

당신은 용 주문 및 마법물체 주문을 그 주문들이

섬광을 가진 것처럼 발동할 수 있다.

배경을 선택한다 (당신은 배경을 두 번째 커맨더로
가질 수 있다.)

- 첫 번째 능력은 어느 영역에서 용 주문과 마법물체 주문이 발동되었든 (무언가가 발동을 할 수 있게 해 주었다는 전제하에) 이에 상관 없이 적용됩니다. 예를 들어, 다른 효과가 당신이 당신의 무덤에서 용 주문을 발동할 수 있게 해 주는 경우, 레나리는 그 주문이 섬광을 가진 것처럼 발동할 수 있게 해 주게 됩니다.
-

함께 도망치다

{1}{U}

순간마법

서로 다른 플레이어들이 조종하는 생물 두 개를

목표로 정한다. 그 생물들을 소유자의 손으로
되돌린다.

- 두 목표 생물 중 한 개가 유효하지 않은 목표가 되는 경우, 함께 도망치다는 다른 생물이 유효한 목표인지를 확인하기 위해 여전히 그 생물의 조종자를 파악합니다. 유효하지 않은 목표가 전장을 떠난 경우, 해당 생물의 마지막으로 알려진 정보를 사용하십시오. 다른 생물이 여전히 유효한 목표인 경우, 그 생물은 소유자의 손으로 되돌려집니다.
 - 함께 도망치다가 해결되려는 시점에 두 생물이 같은 플레이어에게 조종되고 있는 경우, 두 목표 모두가 유효하지 않습니다. 주문은 해결되지 않습니다.
-

기사의 안장

{2}{G}

마법물체 — 장비

장착된 생물은 +3/+3 을 받고 공격력이 3 이하인

생물에게 방어될 수 없다.

장착 {3}

- 생물이 기사의 안장을 장착한 생물을 방어한 후에 그 생물의 공격력을 감소시키는 것은 방어 중인 생물을 전투에서 제거하거나 장착된 생물이 방어되지 않은 것으로 만들어 주지 않습니다.
-

칼럼포트 흉악범, 사파나

{2}{B}

전설적 생물 — 인간 도적

3/2

호전적

당신의 종료단 시작에, 당신에게 이니셔티브가 있다면, 보물 토큰 한 개를 만든다. 당신이 던전을 완료했다면 대신 그 토큰을 세 개 만든다.
배경을 선택한다 (당신은 배경을 두 번째 커맨더로 가질 수 있다.)

- 사파나의 두 번째 능력은 당신의 종료단이 시작되는 시점에 당신에게 이니셔티브가 있는 경우에만 격발합니다. 능력이 격발하는 경우, 그 능력은 능력이 해결되려는 시점에 당신에게 이니셔티브가 있는지를 다시 확인합니다. 해당 시점에 당신에게 더 이상 이니셔티브가 없는 경우, 능력은 해결되지 않으며 아무런 효과도 발생하지 않습니다. 특히, 당신이 당신의 종료단이 시작되는 시점에 이니셔티브는 없지만 던전은 완료한 경우, 능력은 격발하지 않으며 당신은 보물을 만들지 않습니다.

비늘을 두른 양육자

{1}{G}

생물 — 용 드루이드

0/2

{T}: {G}를 추가한다. 당신이 용 생물 주문을 발동하는 데 이 마나를 지불할 때, 당신은 생명 2 점을 얻는다.

- 비늘을 두른 양육자에 의해 생성된 마나는 용 생물 주문 뿐만이 아니라 어디에든 사용할 수 있습니다.
- 지연격발능력은 비늘을 두른 양육자가 아직 전장에 있는지와 상관없이 격발됩니다.
- 비늘을 두른 양육자에 의해 생성된 {G}가 단일 용 주문을 발동하기 위해 한 개보다 많이 사용된 경우에는, 사용된 각 마나에 대해 연관된 지연격발능력이 격발됩니다. 당신은 그만큼 생명 2 점을 얻게 됩니다.

새겨진 태양폭발

{3}{W}{W}

집중마법

당신이 조종하는 생물 한 개를 선택한 후, 각 상대는 자신이 조종하며 공격력이 그 생물의 공격력 이하인 생물을 한 개씩 선택한다. 당신이 이런 식으로 생물을 선택했다면, 이런 식으로 어느 플레이어에게도 선택되지 않은 각 생물을 추방한다.

- 당신이 생물을 선택하지 않은 경우 (대개 당신이 생물을 조종하고 있지 않기 때문에), 아무 생물도 추방되지 않습니다.

- 새겨진 태양폭발은 선택된 생물 중 어느 것도 목표로 정하지 않습니다. 모든 선택은 새겨진 태양폭발이 해결되면서 이루어집니다.
-

파렴치한 사기꾼

{1}{U}

전설적 부여마법 — 배경

당신이 소유한 커맨더 생물들은 "{2}{U}: 다른 생물을 목표로 정한다. 이 생물은 그 생물의 복사본이 된다."를 가진다.

- 이 복사 효과는 기한을 가지지 않습니다. 이 효과는 커맨더가 전장을 떠날 때까지 지속되지만, 더 늦은 시각인을 가진 다른 복사 효과(아마도 파렴치한 사기꾼에 의해 제공된 능력을 새롭게 활성화함으로써)가 그 효과가 활성화되어 있는 동안 이 효과를 덮어쓸 수도 있습니다.
 - 당신이 파렴치한 사기꾼을 조종하는 동안 당신의 커맨더가 다른 무언가의 복사본이 되는 경우, 그 지속물은 여전히 당신의 커맨더이며 여전히 자신에게 제공된 능력들을 유지하게 됩니다.
 - 파렴치한 사기꾼이 당신의 커맨더이며 어떤 이유로든 생물이 되었고, 파렴치한 사기꾼이 자신에게 제공한 능력을 사용해 파렴치한 사기꾼이 다른 생물의 복사본이 되게 하는 경우, 파렴치한 사기꾼은 더이상 그 능력을 가지지 않게 되므로(자신을 포함해) 당신이 조종하는 커맨더 생물들에게 활성화 능력을 더이상 제공하지 않게 됩니다.
-

명사수 엘프

{2}{G}

생물 — 엘프 레인저

*/2

대공

명사수 엘프의 공격력은 당신이 조종하는 생물의 수와 같다.

명사수 엘프가 전장에 들어올 때, 상대가 조종하는 비행을 가진 생물을 목표로 정한다. 명사수 엘프는 그 생물에게 자신의 공격력만큼 피해를 입힌다.

- 명사수 엘프가 자신의 격발능력이 스택에 있는 동안 전장을 떠나는 경우, 마지막으로 전장에 있었을 때의 공격력을 이용해 얼마나 피해를 입히는지를 계산하십시오.
-

미르쿨의 입장

{2}{B}

부여마법

당신의 턴 전투 시작에, 카드 한장을 민다. 그렇게 할 때, 당신의 무덤에 생물 카드가 네 장 이상 있다면, 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓고 그 생물은 턴종료까지 치명타를 얻는다. (카드를 미는 것은, 당신의 서고 맨 위 카드를 당신의 무덤에 넣는 것이다.)

- 미르쿨의 인장의 격발능력은 목표를 지정하지 않고 격발되어 스택으로 갑니다. 당신이 카드를 민 후에, 당신의 무덤에 생물 카드가 네 장 이상 있는 경우, 재귀 격발 능력이 격발하게 됩니다. 당신은 해당 시점에 그 능력에 대한 목표를 정합니다.
-

악몽의 대변인, 시브리스

{3}{B}

전설적 생물 — 뱀 성직자 흑마법사

3/3

{T}, 다른 생물 또는 마법물체 한 개를 희생한다: 각 상대에 대해, 당신은 카드 한장을 민 후, 그 플레이어가 생명 3점을 지불하지 않는 한 그 카드를 당신의 무덤에서 당신의 손으로 되돌린다. (카드를 미는 것은, 당신의 서고 맨 위 카드를 당신의 무덤에 넣는 것이다.)
배경을 선택한다 (당신은 배경을 두 번째 커맨더로 가질 수 있다.)

- 이 활성화능력을 해결하려면, 우선 턴 순서로 첫 번째인 상대에 대해 카드 한장을 립니다. 그 플레이어는 생명 3점을 지불할지 여부를 선택합니다. 그 플레이어가 생명점을 지불하지 않는 한 카드는 당신의 손으로 되돌려집니다. 그 후 다음 상대에 대해 카드를 미는 식으로 진행합니다.
 - 시브리스가 어떤 이유로든 마법물체가 되는 경우, 당신은 시브리스를 자신의 능력에 대해 희생할 수 있습니다.
-

해골뱀

{2}{G}

생물 — 뱀

1/3

치명타

해골뱀이 전장에 들어올 때, 당신의 무덤에 있는 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 당신의 손으로 되돌린 후, 상대를 선택한다. 그 플레이어는 자신의 무덤에 있는 카드 한장을 자신의 손으로 되돌린다.

- 해골뱀이 전장에 들어올 때 격발하는 능력은 당신의 무덤에 있는 카드만을 목표로 정합니다. 능력이 해결되려는 시점에 그 카드가 유효하지 않은 목표인 경우, 능력은 해결되지 않으며 아무 효과도 발생하지 않습니다. 아무 카드도 아무 플레이어의 손으로 되돌아가지 않습니다.
 - 당신은 해골뱀의 격발능력을 스택에 올려놓으면서 목표 카드를 선택하지만, 그 카드를 당신의 손으로 되돌리기 전까지는 상대를 선택하지 않습니다.
 - 선택된 상대는 자신의 무덤에서 어떤 카드를 자신의 손으로 되돌릴지를 선택할 수 있습니다.
 - 당신은 무덤에 아무 카드도 없는 상대를 선택할 수 있습니다. 이런 경우, 그 플레이어는 아무것도 되돌리지 않게 됩니다.
-

전리품 나누기

{2}{G}

집중마법

당신의 무덤에 있는 지속물 카드를 최대 다섯 장까지 목표로 정한다. 그 카드들을 추방하고 두 더미로 나눈다. 상대 한 명이 이 더미들 중 하나를 고른다. 그 더미를 당신의 손으로 가져가고 다른 더미는 당신의 무덤에 넣는다. (카드를 한 장도 넣지 않은 더미도 만들 수 있다.)

- 당신은 전리품 나누기를 해결하는 동안 어떤 상대가 더미를 선택할지를 선택합니다.
- 카드 더미에 카드가 0 장 있을 수도 있지만, 당신의 상대가 그 더미를 고르는 경우, 당신은 모든 카드들을 당신의 무덤에 다시 넣게 됩니다.

암석대변인 수정

{4}

마법물체

{T}: {C}{C}를 추가한다.
{2}, {T}, 암석대변인 수정을 회생한다: 플레이어를 원하는 수만큼 목표로 정한다. 그 플레이어들의 무덤들을 추방한다. 카드 한장을 뽑는다.

- 당신은 암석대변인 수정의 능력을 스택에 올려놓으면서 목표 플레이어를 원하는 수만큼 선택하고 능력이 해결되면서 그 플레이어들의 무덤을 추방합니다. 플레이어를 목표로 정하고서 그 플레이어의 무덤을 추방하지 않겠다고 선택할 수는 없습니다.
- 그냥 카드만 뽑고 싶은 경우에는 마지막 능력을 활성화하는 동안 아무 플레이어도 목표로 정하지 않겠다고 선택할 수 있습니다.

폭풍 왕의 천등

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

순간마법

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

- 폭풍 왕의 천등의 자연격발능력이 해결될 때, 그 능력은 주문의 복사본 X 개를 만듭니다. 당신이 각 복사본을 조종합니다. 이러한 복사본들은 스택에서 생성되므로, 발동된 것이 아닙니다. 플레이어가 주문을 발동할 때 격발되는 능력은 격발되지 않습니다. 복사본들은 플레이어들이 주문을 발동하고 능력을 활성화할 기회를 얻은 후에 일반 주문처럼 해결됩니다.
- 폭풍 왕의 천등은 자신의 자연격발능력을 격발시킨 주문의 복사본들을 만들게 되며, 이는 능력이 해결되려는 시점에 해당 주문이 무효화되어 있는 경우에도 마찬가지입니다.
- 당신이 새로운 목표를 선택하지 않는 한, 각 복사본은 복사하는 주문과 동일한 목표를 갖게 됩니다. 당신은 목표를 원하는 만큼 변경할 수 있습니다. 즉, 모두 변경할 수도 있고 하나도 변경하지 않을 수도 있습니다. 유효한 새 목표를 선택할 수 없는 경우에는 현재 목표가 유효하지 않다고 하더라도

그대로 유지됩니다. 복사본이 여러 개인 경우, 당신은 각 복사본의 목표를 서로 다른 적합한 목표로 변경할 수 있습니다.

- 폭풍 왕의 천동의 능력이 복사한 주문이 모드 선택 주문(점이 찍힌 선택지들의 목록을 가진 주문)인 경우, 복사본에도 해당 모드 선택이 유지됩니다. 다른 모드를 고를 수는 없습니다.
 - 폭풍 왕의 천동이 복사하는 주문이 '불덩어리'처럼 발동하면서 결정된 X 값을 가지고 있는 경우, 복사본 역시 같은 X 값을 가집니다.
 - 당신은 복사본 주문들에 대한 어떠한 추가비용도 지불할 수 없습니다. 그러나, 원본 주문에 대해 지불된 추가비용을 기반으로 한 효과는 복사본들에도 동일한 비용이 지불된 것처럼 복사됩니다. 예를 들어, 당신이 특공을 발동하기 위해 3/3 생물을 희생하고 그 주문을 폭풍 왕의 천동으로 복사하는 경우, 각각의 복사본 또한 그 목표에게 피해 3 점을 입힙니다.
-

거리의 부랑아

{1}{R}

전설적 부여마법 — 배경

당신이 소유한 커맨더 생물들은 "{1}, 다른 생물 또는

마법물체 한 개를 희생한다: 원하는 목표를 정한다.

이 생물은 그 목표에게 피해 1 점을 입힌다."를
가진다.

- 당신의 커맨더가 마법물체 생물인 경우, 당신은 그 지속물을 희생해 이 능력의 비용을 지불할 수 있습니다.
 - 거리의 부랑아가 제공한 능력을 가지고 있는 당신의 커맨더가 능력이 해결되려는 시점에 어떤 이유로든 생물이 아니게 된 경우, 여전히 피해 1 점을 입힙니다.
-

언데드 소환

{4}{B}

집중마법

당신은 카드 세 장을 밀 수 있다. 그 후 당신의 무덤에 있는 생물 카드 한장을 전장으로 되돌린다. (카드를 미는 것은, 당신의 서고 맨 위 카드를 당신의 무덤에 넣는 것이다.)

- 당신의 서고에 있는 카드가 세 장보다 적은 경우, 당신은 이런 식으로 카드를 밀겠다고 선택할 수 없습니다.
 - 당신은 되돌릴 수 있는 카드가 있다면 생물 카드 한장을 되돌리며, 이는 카드 세 장을 밀지 않겠다고 선택한 경우에도 마찬가지입니다.
 - 당신은 당신이 민 생물 카드 또는 이미 무덤에 있던 생물 카드 어느 쪽이든 되돌릴 수 있습니다.
-

소드 코스트 선원

{1}{U}

전설적 부여마법 — 배경

당신이 소유한 커맨더 생물들은 "이 생물이
플레이어를 공격할 때마다, 그 플레이어보다 높은
생명점을 가진 상대가 아무도 없다면, 이 생물은 이번
턴에 방어될 수 없다."를 가진다.

- 소드 코스트 선원이 제공한 능력은 공격 중인 플레이어의 상대 중에 수비플레이어보다 높은
생명점을 가진 플레이어가 있는지를 확인합니다. 공격 중인 플레이어의 생명 총점은 이 비교에
포함되지 않습니다.

소드 코스트 이무기

{5}{U}{U}

생물 — 이무기 용

6/6

소드 코스트 이무기는 당신이 이 턴에 생물이 아닌
주문을 발동한 한 방어될 수 없다.

//

전복시키는 파도

{1}{U}

순간마법 — 모험

생물을 목표로 정한다. 그 생물을 소유자의 손으로
되돌린다. (그 후 이 카드를 추방한다. 당신은 나중에
추방 영역에서 이 생물을 발동할 수 있다.)

- 소드 코스트 이무기가 방어되고 난 후에 생물이 아닌 주문을 발동한다고 해도 소드 코스트
이무기가 방어되지 않은 것으로 되지 않습니다.

마녀 여왕, 타샤

{3}{U}{B}

전설적 플레인즈워커 — 타샤

4

당신이 소유하지 않은 주문을 당신이 발동할 때마다,
3/3 흑색 악마 생물 토큰 한 개를 만든다.

+1: 카드 한장을 뽑는다. 각 상대에 대해, 그
플레이어의 무덤에 있는 순간마법 또는 집중마법
카드를 최대 한 장까지 목표로 정한다. 그 카드를
추방하고 그 카드에 페이지 카운터 한 개를
올려놓는다.

-3: 당신은 추방 영역에 있으며 페이지 카운터가
놓여 있는 카드들 중에서 마나 비용을 지불하지 않고
주문 한 개를 발동할 수 있다.

마녀 여왕, 타샤는 당신의 커맨더가 될 수 있다.

- 당신은 타샤의 마지막 충성 능력이 해결되는 시점에만 추방된 카드들 중에서 주문을 발동할 수
있습니다. 주문을 나중에 발동하기 위해 기다릴 수 없습니다.

도살자 트라쿠스

{3}{R}{G}

전설적 생물 — 용 소작농

3/4

돌진

도살자 트라쿠스가 공격할 때마다, 턴종료까지

당신이 조종하는 각 용의 공격력을 두 배로 만든다.

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

공포의 무덤 모험가

{5}{U}

생물 — 엘프 승려

4/4

공포의 무덤 모험가가 전장에 들어올 때, 당신이
아니셔티브를 차지한다.

당신이 각 턴에 당신의 두 번째 주문을 발동할
때마다, 그 주문을 복사한다. 당신이 던전을
완료했다면, 대신 그 주문을 두 번 복사한다. 당신은
그 복사본들의 목표를 새로 정할 수 있다. (지속물
주문의 복사본은 토큰이 된다.)

- 공포의 무덤 모험가의 격발능력이 해결될 때, 그 능력은 주문의 복사본을 한 개 또는 두 개 만들게 됩니다. 당신이 각 복사본을 조종합니다. 이러한 복사본들은 스택에서 생성되므로, 발동된 것이 아닙니다. 플레이어가 주문을 발동할 때 격발되는 능력은 격발되지 않습니다. 복사본들은 플레이어들이 주문을 발동하고 능력을 활성화할 기회를 얻은 후에 일반 주문처럼 해결됩니다.
- 격발능력은 그 격발능력을 격발시킨 주문의 복사본을 만들게 되며, 이는 능력이 해결되려는 시점에 해당 주문이 무효화되어 있는 경우에도 마찬가지입니다.
- 당신이 새로운 목표를 선택하지 않는 한, 각 복사본은 복사하는 주문과 동일한 목표를 갖게 됩니다. 당신은 목표를 원하는 만큼 변경할 수 있습니다. 즉, 모두 변경할 수도 있고 하나도 변경하지 않을 수도 있습니다. 유효한 새 목표를 선택할 수 없는 경우에는 현재 목표가 유효하지 않다고 하더라도 그대로 유지됩니다. 복사본이 여러 개인 경우, 당신은 각 복사본의 목표를 서로 다른 적합한 목표로 변경할 수 있습니다.
- 공포의 무덤 모험가의 능력이 복사한 주문이 모드 선택 주문(점이 찍힌 선택지들의 목록을 가진 주문)인 경우, 복사본에도 해당 모드 선택이 유지됩니다. 다른 모드를 고를 수는 없습니다.
- 공포의 무덤 모험가가 복사하는 주문이 '불덩어리'처럼 발동하면서 결정된 X 값을 가지고 있는 경우, 복사본 역시 같은 X 값을 가집니다.
- 당신은 복사본 주문들에 대한 어떠한 추가비용도 지불할 수 없습니다. 그러나, 원본 주문에 대해 지불된 추가비용을 기반으로 한 효과는 복사본들에도 동일한 비용이 지불된 것처럼 복사됩니다. 예를 들어, 당신이 특공을 발동하기 위해 3/3 생물을 희생하고 그 주문을 공포의 무덤 모험가로 복사하는 경우, 각각의 복사본 또한 그 목표에게 피해 3 점을 입힙니다.

- 지속물 주문의 복사본이 해결되면 토큰이 되므로, 그 토큰은 "만들어진" 것이 아닙니다. 토큰이 만들어지는 것을 신경쓰는 효과들은 격발능력이 지속물 주문을 복사하는 것으로 인해 전장에 들어온 토큰과는 상호작용하지 않습니다.
-

양손 도끼

{2}{R}

마법물체 — 장비

장착된 생물이 공격할 때마다, 턴종료까지 그 생물의 공격력을 두 배로 만든다.

장착 {1}{R}

//

휩쓰는 베기

{1}{R}

순간마법 — 모험

당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 이단공격을 얻는다. (그 후 이 카드를 추방한다. 당신은 나중에 추방 영역에서 이 마법물체를 발동할 수 있다.)

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

고참 병사

{1}{W}

전설적 부여마법 — 배경

당신이 소유한 커맨더 생물들은 "이 생물이 플레이어를 공격할 때마다, 그 플레이어보다 많은 생명점을 가진 상태가 없다면, 각 상태에 대해, 텁되어 그 상태를 공격 중인 1/1 백색 병사 생물 토큰 한 개를 만든다."를 가진다.

- 고참 병사가 제공한 능력은 공격 중인 플레이어의 상태 중에 수비플레이어보다 높은 생명점을 가진 플레이어가 있는지를 확인합니다. 공격 중인 플레이어의 생명 총점은 이 비교에 포함되지 않습니다.
 - 고참 병사의 기능을 명확하게 하기 위해 오라클 문구가 개정되었습니다. 특히, 병사 생물 토큰은 공격 중인 커맨더를 조종하는 플레이어의 각 상태에 대해 만들어지게 됩니다.
-

짜증나는 퍼즐상자

{3}

마법물체

당신이 주사위를 한 개 이상 굴릴 때마다, 그 결과와 같은 수만큼 짜증나는 퍼즐상자에 충전 카운터를 올려놓는다.

{oT}: 원하는 색의 마나 한 개를 추가한다. 20 면체를 굴린다.

{T}, 짜증나는 퍼즐상자에서 충전 카운터 100 개를 제거한다: 당신의 서고에서 마법물체 카드 한장을 찾아, 그 카드를 전장에 놓은 후, 서고를 섞는다.

- 어떤 효과가 당신에게 하나 이상의 주사위를 굴리고 그 굴림에 어떤 숫자를 더하라고 지시하는 경우, 결과는 그 숫자를 더한 후의 총합입니다.
- 어떤 효과가 당신에게 한 개보다 많은 주사위를 굴리고 그중 하나 이상을 무시하라고 지시하는 경우, 결과는 무시되지 않은 굴림만입니다.
- 플레인체이스 게임에서, 차원 주사위를 굴리는 것의 결과는 숫자가 아니며 짜증나는 퍼즐상자의 첫 번째 능력이 충전 카운터를 올려놓게 하지 않습니다.
- 짜증나는 퍼즐상자의 두 번째 능력은 주사위를 굴리는 행동이 포함되어 있기는 하지만 마나 능력입니다. 스택을 사용하지 않으며 이에 대응할 수 없습니다.

잔인한 전투격노전사

{3}{B}

생물 — 드워프 야만인

1/5

잔인한 전투격노전사가 전장에 들어올 때, 당신이 아니셔티브를 차지한다.

징 박힌 응징 — 잔인한 전투격노전사가 생물에게 방어될 때마다, 그 생물의 조종자는 생명 5 점을 잃는다.

- 잔인한 전투격노전사 한 개보다 많은 생물에게 방어되는 경우, 잔인한 전투격노전사의 격발능력은 자신을 방어하는 각 생물에 대해 한 번씩 격발합니다.

창고 도둑

{3}{R}

생물 — 티플링 도적

4/2

{2}, {T}, 마법물체 또는 생물 한 개를 회생한다:
당신의 서고 맨 위 카드를 추방한다. 당신의 다음 턴 턴종료까지, 당신은 그 카드를 플레이할 수 있다.

- 당신은 이런 식으로 대지를 플레이하거나 주문을 발동할 때 여전히 모든 비용을 지불하고 모든 타이밍 규칙을 따라야 합니다. 예를 들면, 당신의 본단계에 스택이 비어 있는 동안에만, 또한 이 턴에 아직 대지를 플레이하지 않은 경우에만 이런 식으로 대지를 플레이할 수 있습니다.

바람변형사 플라네타르

{4}{W}

생물 — 천사

4/4

섬광

비행

바람변형사 플라네타르가 공격자지정단에 전장에 들어올 때, 공격 중인 각 생물에 대해, 당신은 그 생물이 어떤 플레이어 또는 플레인즈워커를 공격 중인지를 다시 선택할 수 있다. (그 생물은 자신의 조종자 또는 자신의 조종자의 플레인즈워커를 공격할 수 없다.)

- 당신은 바람변형사 플라네타르를 공격자지정단 이외에도 발동할 수 있습니다. 바람변형사 플라네타르가 공격자지정단 이외에 전장에 들어오는 경우, 바람변형사 플라네타르의 능력은 단순히 격발하지 않습니다.
- 생물이 어떤 플레이어 또는 플레인즈워커를 공격하는지를 다시 선택하는 것은 공격과 관련된 필요 조건과 제한 사항, 비용을 모두 무시합니다.
- 생물이 어떤 플레이어 또는 플레인즈워커를 공격하는지를 다시 선택하는 것은 "이 생물이 공격할 때마다" 능력을 격발시키지 않습니다.
- 당신이 생물이 어떤 플레이어 또는 플레인즈워커를 공격하는지를 다시 선택하는 경우, 그 생물은 여전히 공격 선언을 하면서 지정된 플레이어 또는 플레인즈워커를 공격했지만, 이제는 새로운 플레이어 또는 플레인즈워커를 공격하고 있는 것으로 간주합니다.
- 어떤 능력이 공격 중인 생물에 대한 "수비플레이어"가 조종하는 무언가를 목표로 지정했고 그 능력이 해결되기 전에 그 생물에 대한 수비플레이어가 변경되는 경우, 해당 능력은 더이상 유효한 목표를 가지고 있지 않으므로 해결되지 않습니다.

와일의 역전

{2}{R}

순간마법

한 개 이상의 목표를 가진 주문 또는 능력을 목표로 정한다. 20 면체를 굴리고 당신이 조종하는 생물들의 공격력 중 가장 높은 공격력을 더한다.

1-14 | 당신은 그 주문 또는 능력에 대해 새로운 목표들을 선택할 수 있다.

15+ | 당신은 그 주문 또는 능력에 대해 새로운 목표들을 선택할 수 있다. 그 후 그 목표를 복사한다.
당신은 그 복사본의 목표를 새로 정할 수 있다.

- 당신이 원본 주문 또는 능력의 조종권을 얻지 않는다고 해도, 복사본은 당신이 조종합니다. 복사본은 스택에서 만들어지므로, "발동"된 것이 아닙니다. 플레이어가 주문을 발동할 때 격발되는 능력은 격발되지 않습니다. 이 능력은 플레이어들이 주문을 발동하고 능력을 활성화할 기회를 얻은 후에 일반적인 주문 또는 능력처럼 해결됩니다. 복사본은 원본 주문 또는 능력보다 먼저 해결됩니다.

- 당신이 새로운 목표를 선택하지 않는 한, 해당 복사본은 복사하는 주문 또는 능력과 같은 목표를 갖게 됩니다. 당신은 목표를 원하는 만큼 변경할 수 있습니다. 즉, 모두 변경할 수도 있고 하나도 변경하지 않을 수도 있습니다. 유효한 새 목표를 선택할 수 없는 경우에는 현재 목표가 유효하지 않다고 하더라도 그대로 유지됩니다.
 - 목표 주문 또는 능력에 모드 선택(점이 찍힌 모드들의 목록)이 있는 경우, 복사본에도 해당 모드 선택이 유지됩니다. 다른 모드를 고를 수는 없습니다.
 - 목표 주문 또는 능력이 발동되거나, 활성화되거나, 스택에 놓이는 시점에 이미 결정된 X 값을 가지는 경우 ('불덩어리'처럼), 복사본 역시 같은 X 값을 가집니다.
 - 당신은 복사본 주문에 대한 어떠한 추가비용도 지불할 수 없습니다. 그러나, 원본 주문 또는 능력에 대해 지불된 추가비용을 기반으로 한 효과는 복사본에도 동일한 비용이 지불된 것처럼 복사됩니다. 예를 들어, 당신이 특공을 발동하기 위해 3/3 생물을 희생하고 그 주문을 월의 역전으로 복사하는 경우, 특공의 복사본 또한 목표에게 피해 3 점을 입힙니다.
 - 주문이 목표를 가진 지속물 주문(마법진 주문 등)이고 당신이 그 주문의 복사본을 만드는 경우, 복사본은 당신이 조종하는 토큰이 됩니다. 주문이 토큰으로 되는 것이므로, 토큰은 "만들어진" 것이 아닙니다. 토큰이 만들어지는 것을 신경쓰는 효과들은 월의 역전이 지속물 주문을 복사하는 것으로 인해 전장에 들어온 토큰과는 상호작용하지 않습니다.
-

엘투렐의 추방자, 제블로어

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

전설적 생물 — 티플링 전사

4/2

신속

{2}, {T}: 당신이 이 턴에 단일 상대 또는 상대가
조종하는 단일 지속물만을 목표로 하는 다음
순간마법 또는 집중마법을 발동할 때, 다른 각 상대에
대해, 그 플레이어 또는 그 플레이어가 조종하는
지속물을 선택하고, 그 주문을 복사한 다음, 복사본은
선택된 플레이어 또는 지속물을 목표로 한다.

- 엘투렐의 추방자, 제블로어는 오라를 텍스트가 변경되었습니다. 인쇄된 카드에서는 “지속물만을”이 “지속물을”로 의도치 않게 표기되었습니다. 변경된 텍스트가 상단에 표기되어 있습니다. 여러 개의 목표를 갖는 순간마법 또는 집중마법 주문은, 그 목표들 중 하나만이 상대 한 명이나, 상대가 조종하는 지속물 하나이더라도, 지연격발능력을 격발시키지 않습니다.
- 엘투렐의 추방자, 제블로어의 지연격발능력이 해결될 때, 그 능력은 주문의 복사본을 한 개 이상 만들 수 있습니다. 당신이 각 복사본을 조종합니다. 이러한 복사본들은 스택에서 생성되므로, 발동된 것이 아닙니다. 플레이어가 주문을 발동할 때 격발되는 능력은 격발되지 않습니다. 복사본들은 플레이어들이 주문을 발동하고 능력을 활성화할 기회를 얻은 후에 일반 주문처럼 해결됩니다.
- 지연격발능력은 그 격발능력을 격발시킨 주문의 복사본을 만들 수 있으며, 이는 능력이 해결되려는 시점에 해당 주문이 무효화되어 있는 경우에도 마찬가지입니다.
- 당신이 각 상대에 대해 선택을 하면서, 당신은 그 상대 또는 그 플레이어가 조종하는 아무 지속물을 선택할 수 있지만, 선택된 플레이어 또는 지속물이 주문에 대해 유효한 목표가 아닌 경우, 복사본은 만들어지지 않습니다.

- 다른 주문들과 마찬가지로, 각 복사본은 자신이 해결되려는 시점에 자신의 목표가 유효한지를 확인합니다.
 - 순간마법 또는 집중마법 주문이 목표를 여러 개 가질 수 있지만 발동되면서 목표가 한 개만 선택된 경우, 그 주문은 제블로어의 지연격발능력능력을 격발시키게 됩니다. 복사본 또한 유사하게 목표를 하나만 가지게 됩니다. 예를 들어, 당신이 폭발적인 등장("마법물체를 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그 마법물체를 파괴한다. 생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.")의 목표를 생물만 정해 발동하는 경우, 복사본들은 각각 단일 생물만을 유효한 목표로 정할 수 있습니다.
 - 주문이 모드 선택 주문(점이 찍힌 선택지들의 목록을 가진 주문)인 경우, 복사본들에도 해당 모드 선택이 유지됩니다. 다른 모드를 고를 수는 없습니다.
 - 주문이 '불덩어리'처럼 발동하면서 결정된 X 값을 가지고 있는 경우, 복사본 역시 같은 X 값을 가집니다.
 - 당신은 복사본 주문들에 대한 어떠한 추가비용도 지불할 수 없습니다. 그러나, 원본 주문에 대해 지불된 추가비용을 기반으로 한 효과는 복사본들에도 동일한 비용이 지불된 것처럼 복사됩니다. 예를 들어, 당신이 특공을 발동하기 위해 3/3 생물을 희생한 뒤 그 주문을 복사하는 경우, 특공의 각 복사본 또한 목표에게 피해 3 점을 입힙니다.
-

커맨더 레전드: 밸더스 게이트 전투커맨더 카드별 설명

아볼레스 산란체
 {2}{U}
 생물 — 어류 괴수
 2/3
 섬광
 보호진 {2}
 정신감응 염탐 — 상대의 조종하에 전장에 들어오는
 생물이 그 생물의 격발능력을 격발시키는 경우,
 당신은 그 능력을 복사할 수 있다. 당신은 그
 복사본의 목표를 새로 정할 수 있다.

- 격발능력에는 "~할 때", "~할 때마다", 혹은 "~에"라는 단어가 들어갑니다. 격발능력의 문구는 보통 "[격발 조건], [효과]."의 구조로 표기됩니다.
- 생물이 어떤 식으로 전장에 들어오는지를 수정하는 효과들은 격발능력이 아니며 아볼레스 산란체의 능력에 영향을 받지 않습니다. 여기에는 다른 지속물의 복사본으로 전장에 들어오는 것, 카운터를 가지고 전장에 들어오는 것, 텁된 상태로 전장에 들어오는 것 등이 포함되지만, 여기에 국한되지 않습니다.
- 아볼레스 산란체의 능력은 스택에서 항상 전장에 들어와 자신의 능력을 격발시킨 생물의 격발능력 위에 놓이게 됩니다. 그 능력이 만들어내는 복사본은 전장에 들어온 생물의 격발능력 위에 만들어지며 그 능력보다 먼저 복사본이 해결되게 됩니다.
- 아볼레스 산란체의 능력은 전장에 들어온 생물의 격발능력만을 신경쓰며, 그 생물이 전장에 들어올 때 격발하는 다른 지속물들의 능력은 신경쓰지 않습니다.
- 새로운 목표를 선택하지 않는 한, 해당 복사본은 복사하는 능력과 같은 목표를 갖게 됩니다. 당신은 목표를 원하는 만큼 변경할 수 있습니다. 즉, 모두 변경할 수도 있고 하나도 변경하지 않을 수도

있습니다. 유효한 새 목표를 선택할 수 없는 경우에는 현재 목표가 유효하지 않다고 하더라도 그대로 유지됩니다.

- 능력이 모드 선택 능력(점이 찍힌 선택지들의 목록을 가진 능력)인 경우, 복사본들에도 해당 모드 선택이 유지됩니다. 새로운 모드를 고를 수는 없습니다.
-

기능공 직업

{1}{U}

부여마법 — 직업

(집중마법 시기에 다음 레벨을 얻어 자신의 능력에
추가한다.)

매 턴마다 당신이 발동하는 첫 번째 마법물체 주문은
발동하는 데 {1}이 덜 듣다.

{1}{U}: 2 레벨

//Level_2//

이 직업이 2 레벨이 될 때, 마법물체 카드가 공개될
때까지 당신의 서고 맨 위 카드를 공개한다. 그
카드를 당신의 손으로 가져가고 나머지 카드들은
당신의 서고 맨 밑에 무작위로 놓는다.

{5}{U}: 3 레벨

//Level_3//

당신의 종료단 시작에, 당신이 조종하는 마법물체를
목표로 정한다. 그 마법물체의 복사본인 토큰 한 개를
만든다.

- 직업은 돌아오는 부여마법 유형입니다. 각 직업은 능력을 다섯 개 가지고 있습니다. 문구란의 주요한 칸 세 개에 위치한 능력들은 직업 능력입니다. 직업 능력은 정적능력, 활성화능력, 또는 격발능력일 수 있습니다. 다른 두 개는 레벨 능력으로, 직업을 2 레벨로 올리기 위한 활성화능력 한 개와 직업을 3 레벨로 올리기 위한 활성화능력 한 개가 있습니다.
 - 각 직업은 세 직업 능력 중 맨 처음 한 개만을 가지고 시작합니다. 첫 번째 레벨 능력이 해결되면서, 직업은 2 레벨이 되고 두 번째 직업 능력을 얻습니다. 두 번째 레벨 능력이 해결되면서, 직업은 3 레벨이 되고 세 번째 직업 능력을 얻습니다.
 - 레벨을 올려도 그 직업이 이전 레벨에 가지고 있는 능력들이 제거되지 않습니다.
 - 레벨을 올리는 것은 일반적인 활성화능력입니다. 이 능력은 스택을 사용하며 이에 대응할 수 있습니다.
 - 직업의 첫 번째 레벨 능력은 그 직업의 레벨이 1이 아니면 활성화할 수 없습니다. 비슷하게, 직업의 두 번째 레벨 능력은 그 직업의 레벨이 2가 아니면 활성화할 수 없습니다.
 - 당신은 직업을 여러 종류 보유할 수도, 또는 같은 직업의 직업 부여마법을 여러 개 조종할 수도 있습니다. 각 직업 지속물은 자신의 레벨을 개별적으로 추적합니다.
-

아스트랄 드래곤

{6}{U}{U}

생물 — 용

4/4

비행

영상 투사 — 아스트랄 드래곤이 전장에 들어올 때,
생물이 아닌 지속물을 목표로 정한다. 그 지속물의
복사본이지만 자신의 다른 유형에 더불어 3/3 용
생물이며 비행을 가진 토큰 두 개를 만든다.

- 토큰은 공격력, 방어력, 유형 및 비행 능력을 제외하고 원본 지속물 카드에 인쇄되어 있는 능력만을 정확히 복사합니다(해당 지속물이 다른 카드를 복제한 경우나 토큰인 경우는 제외, 아래 참조). 해당 지속물의 텁텁된 상태, 해당 지속물이 가진 카운터, 부착된 마법진 및 장비 등을 복사하지 않습니다.
- 복사되는 지속물의 마나 비용에 {X}가 있다면, X는 0으로 간주합니다.
- 복사되는 지속물이 토큰인 경우, 만들어지는 토큰은 위에 나열된 예외를 제외하고 그 토큰의 원본 속성을 복사합니다.
- 복사되는 지속물이 다른 무언가를 복사하고 있는 경우, 해당 토큰은 위에 나열된 예외를 제외하고 그 지속물이 복사하고 있는 대상의 복사본으로 전장에 들어옵니다.
- 복사한 지속물이 전장에 들어올 때 격발되는 능력을 가지고 있다면 그 능력은 토큰이 전장에 들어올 때에도 격발됩니다. "[이 지속물이] 전장에 들어오면서" 또는 "[이 지속물은] 전장에 ~를 가지고 들어오는" 능력 또한 적용됩니다.
- 당신이 아스트랄 드래곤의 능력에 대한 목표로 마법진을 선택하는 경우, 아무 토큰도 만들어지지 않습니다.
- 토큰들은 생물이므로, 그 토큰들은 신속을 가지고 있지 않는 한 당신의 다음 턴까지 공격하거나 {T} 능력을 사용할 수 없습니다.

예능인, 베일로스 바리틸

{4}{R}

전설적 생물 — 엘프 주술사

2/5

당신의 상대들이 조종하며 공격력이 베일로스
바리틸의 공격력보다 낮은 생물들은 자극된다.(그
생물들은 매 전투마다 가능하면 공격하고 가능하면
당신이 아닌 플레이어를 공격한다.)
공격 또는 방어 중인 자극된 생물이 죽을 때마다,
당신은 보물 토큰 한 개를 만든다.
배경을 선택한다(당신은 배경을 두 번째 커맨더로
가질 수 있다.)

- 비슷한 효과를 대부분과는 다르게, 베일로스 바리틸의 첫 번째 능력은 생물이 당신의 다음 턴까지 자극되게 하지 않습니다. 대신, 그 능력은 베일로스 바리틸이 전장에 있으며, 이 능력을 가지고 있고, 충분한 공격력을 가지고 있는 한 그 생물이 자극되게 합니다.

성가신 과짓

{2}{R}

생물 — 악마

3/2

호전적

당신의 상대들이 조종하는 자극된 생물들은 방어할

수 없다.

당신이 생물이 아닌 주문을 발동할 때마다, 상대가
조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 자극한다.

(당신의 다음 턴까지, 그 생물은 매 전투마다

가능하면 공격하고 가능하면 당신이 아닌

플레이어를 공격한다.)

- 생물이 방어자로 지정되고 난 후에 그 생물을 자극하는 것은 그 생물을 전투에서 제거하지 않습니다.
-

죽음의 입맞춤

{5}{R}

생물 — 비흘더

5/5

상대가 조종하는 생물이 당신의 상대들 중 한 명을
공격할 때마다, 턴종료까지 그 생물의 공격력을 두
배로 만든다.

{X}{X}{R}: 괴수화 X. (이 생물이 괴수화하지
않았다면, 이 생물에 +1/+1 카운터 X 개를 올려놓고
괴수화한다.)

죽음의 입맞춤이 괴수화할 때, 당신의 상대들이
조종하는 생물들을 최대 X 개까지 목표로 정한다. 그
생물들을 자극한다.

- 생물의 공격력을 두 배로 만들면 그 생물은 +X/+0 을 받으며, X 는 능력이 해결되는 시점에 그
생물이 가지고 있는 공격력입니다.
 - 생물이 일단 괴수화하고 나면, 다시 괴수화할 수 없습니다. 괴수화 능력이 해결될 때 해당 생물이
이미 괴수화한 상태라면, 아무 일도 일어나지 않습니다.
 - 괴수화 상태는 생물이 가지는 능력이 아닙니다. 생물의 속성 중 하나일 뿐입니다. 생물이 생물이
아니게 되거나 능력을 잃어도 계속 괴수화 상태를 유지합니다.
 - 생물이 괴수화할 때 격발되는 능력은 괴수화 능력이 해결될 때 그 생물이 전장에 있지 않으면
격발되지 않습니다.
-

지연 폭발 화염구

{1}{R}{R}

순간마법

지연 폭발 화염구는 각 상대 및 그 상대들이 조종하는 각 생물에게 피해 2 점을 입힌다. 이 주문이 추방 영역에서 발동되었다면, 대신 이 주문은 각 상대 및 그 상대들이 조종하는 각 생물에게 피해 5 점을 입힌다.

예고 {4}{R}{R} (당신의 턴 동안, 당신은 {2}를 지불하고 이 카드를 당신의 손에서 뒷면 상태로 추방할 수 있다. 다음 턴부터 예고 비용을 지불해 이 카드를 발동할 수 있다.)

- 지연 폭발 화염구는 어떤 이유로든 추방 영역에서 발동되었다면 피해 5 점을 입히며, 자신의 예고 능력을 통해 발동되어야 할 필요는 없습니다.
- 예고를 통해 카드를 손에서 추방하는 것은 특별 행동이므로, 당신은 자신의 턴 동안 우선권이 있는 시점이라면 언제든 이를 수행할 수 있으며, 여기에는 주문 및 능력에 대응하는 것도 포함됩니다. 일단 당신이 행동을 취한다고 선언하고 나면, 다른 아무 플레이어도 해당 카드를 당신의 손에서 제거하려고 대응할 수 없습니다.
- 예고 카드를 추방 영역에서 발동하는 것은 해당 카드의 타이밍 규칙을 따릅니다. 순간마법 주문을 예고하는 경우, 바로 다음 플레이어의 턴부터 발동할 수 있습니다. 대부분의 경우, 당신이 순간마법 (또는 섬광이 없는) 주문이 아닌 카드를 예고하는 경우, 당신의 다음 턴이 될 때까지 기다려야 발동할 수 있습니다.
- 추방 영역에서 예고 비용으로 예고된 카드를 발동하는 경우, 어떠한 다른 대체 비용도 지불하겠다고 선택할 수 없습니다. 그러나, 키커 비용과 같은 추가비용은 지불할 수 있습니다. 주문에 필수적인 추가비용이 있는 경우, 그 비용을 지불해야 카드를 발동할 수 있습니다.

하품하는 문의 두르난

{3}{G}

전설적 생물 — 인간 전사

3/3

두르난이 공격할 때마다, 당신의 서고 맨 위 카드 네 장을 본다. 당신은 그 중에서 생물 카드 한장을 추방할 수 있다. 나머지 카드들은 당신의 서고 맨 밑에 원하는 순서로 놓는다. 그 카드가 추방된 채로 있는 한, 당신은 그 카드를 발동할 수 있다. 그 주문은 불굴을 가진다. (그 주문은 각 상대에 대해 발동하는 데 {1}이 더 듣다.)
배경을 선택한다 (당신은 배경을 두 번째 커맨더로 가질 수 있다.)

- 당신은 이런 식으로 주문을 발동할 때 여전히 (불굴 능력에 의해 수정된) 모든 비용을 지불하고 모든 타이밍 규칙을 따라야 합니다.
- 당신이 불굴을 가진 주문을 발동한다고 선언하고 그 주문의 총 비용을 결정한 뒤에 상대가 게임에서 패배하게 하는 것은 당신이 마나를 더 많이 지불하게 하지 않습니다.

-
- 당신이 주문을 발동하기 위해 지불해야 하는 것을 감소시켜 주는 효과는 그 주문의 마나 값에 영향을 주지 않습니다.

끌없는 악

{2}{U}

부여마법 — 마법진

당신이 조종하는 생물에게 부여

당신의 유지단 시작에, 부여된 생물의 복사본이지만

1/1 인 토큰 한 개를 만든다.

부여된 생물이 죽을 때, 그 생물이 꾀수였다면,

끌없는 악을 소유자의 손으로 되돌린다.

- 토큰은 공격력 및 방어력을 제외하고 원본 생물 카드에 인쇄되어 있는 능력만을 복사합니다(그 지속물이 다른 카드를 복제한 경우나 토큰인 경우는 제외, 아래 참조). 해당 생물의 텁된 상태, 해당 생물이 가진 카운터, 부착된 마법진 및 장비 등을 복사하지 않습니다.
- 복사한 생물의 마나 비용에 {X}가 있다면, X는 0으로 간주합니다.
- 복사되는 생물이 토큰인 경우, 만들어지는 토큰은 위에 나열된 예외를 제외하고 그 토큰의 원본 속성을 복사합니다.
- 복사한 생물이 다른 무언가를 복사하고 있는 생물이라면, 해당 토큰은 위에 나열된 예외를 제외하고 그 생물이 복사하고 있는 대상의 복사본으로 전장에 들어옵니다.
- 복사한 생물이 전장에 들어올 때 격발되는 능력을 가지고 있다면 그 능력은 토큰이 전장에 들어올 때에도 격발됩니다. "[이 생물이] 전장에 들어오면서" 또는 "[이 생물은] 전장에 ~를 가지고 들어온다"라는 식으로 표기된 선택 생물의 능력 또한 적용됩니다.

공포의 늑대 전령, 팔도른

{1}{R}{G}

전설적 생물 — 인간 드루이드

3/3

당신이 추방 영역에서 주문을 발동하거나 추방

영역에서 대지가 당신의 조종하에 전장에 들어올

때마다, 2/2 녹색 늑대 생물 토큰 한 개를 만든다.

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

- 당신은 이런 식으로 플레이되는 카드들의 모든 비용을 지불하는 것에 더불어 일반적인 타이밍 규칙을 따라야만 합니다. 예를 들면, 당신의 본단계에 스택이 비어 있는 동안에만, 또한 이 턴에 아직 대지를 플레이하지 않은 경우에만 이런 식으로 추방 영역에서 대지를 플레이 할 수 있습니다.

교활한 선동가, 퍼크라그

{3}{U}{R}

전설적 생물 — 용

3/3

비행, 신속

당신이 조종하는 용 한 개 이상이 상대를 공격할 때마다, 그 플레이어가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 자극한다.

생물이 당신의 상대들 중 한 명에게 전투피해를 입힐 때마다, 그 생물이 이 턴에 공격해야 했다면, 당신은 교활한 선동가, 퍼크라그에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓고 카드 한장을 뽑는다.

- 생물이 "공격해야 했는지" 여부를 확인하는 능력은 그 특정 생물이 공격생물로 선언된 시점에 그 생물에게 공격해야 하는 요구사항이 적용된 것이 있는지를 확인합니다. 어떤 능력이 그 생물 자체가 아니라 그 생물의 조종자에게 공격하라고 요구하는 경우(유혹의 보고가 가진 능력 등), 그 생물이 전투피해를 입히는 것은 퍼크라그의 마지막 능력을 격발시키지 않으며, 이는 그 생물이 그 플레이어가 조건을 만족하기 위해 공격할 수 있었던 유일한 생물이었다고 해도 마찬가지입니다.

지하묘지에서

{3}{B}{B}

집중마법

무덤에 있는 생물 카드를 목표로 정한다. 그 카드에 시체 카운터 한 개를 올려놓고 당신의 조종하에 전장에 놓는다. 그 생물이 전장을 떠나려 한다면, 다른 곳에 놓는 대신 그 생물을 추방한다. 당신이 이니셔티브를 차지한다.

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

- 시체 카운터는 생물들이 전장을 떠날 때 어떤 생물이 추방되어야 할지를 상기시키는 것을 돋기 위한 용도일 뿐입니다. 당신이 이런 식으로 전장에 놓인 생물에서 어떤 식으로든 시체 카운터를 제거한 경우, 해당 생물을 추방하는 대체효과는 계속해서 적용됩니다. 비슷하게, 시체 카운터를 다른 생물에게 옮기는 것은 그 생물에게 아무런 영향도 주지 않으며, 대체효과는 계속해서 원래 생물에게 적용되게 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. 발동하는데 지불한 총 비용이나 대체비용이 지불되었는지 여부에는 관계없이, 주문의 마나 값은 변하지 않습니다.
- 지하묘지에서가 해결되고 난 후, 지하묘지에서는 당신의 무덤으로 되돌아갑니다. 거기서부터, 당신은 지하묘지에서의 탈출 능력을 사용해 다시 지하묘지에서를 발동할 수 있습니다. 물론, 추방할 카드 다섯 장이 더 필요할 것입니다.

- 카드가 당신이 그 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 적용할지를 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.
-

녹색 점액

{2}{G}

생물 — 점액괴물

2/2

섬광

녹색 점액이 전장에 들어올 때, 마법물체 또는
부여마법 원천으로부터 유래한 활성화 또는
격발능력을 목표로 정한다. 그 능력을 무효화한다.
이런 식으로 지속물의 능력이 무효화되었다면, 그
지속물을 파괴한다.
예고 {G} (당신의 턴 동안, 당신은 {2}를 지불하고 이
카드를 당신의 손에서 뒷면 상태로 추방할 수 있다.
다음 턴부터 예고 비용을 지불해 이 카드를 발동할 수
있다.)

- 활성화능력은 콜론(쌍점)을 포함합니다. 이 능력들은 일반적으로 "[비용]: [능력]"으로 표시됩니다. 일부 키워드는 활성화능력으로, 설명 문구에 콜론이 있습니다.
 - 격발능력에는 "~할 때", "~할 때마다", 혹은 "~에"라는 문구가 들어갑니다. 격발능력의 문구는 보통 "[격발 조건], [효과]."의 구조로 표기됩니다.
 - 마나 능력은 스택을 사용하지 않으며 대응할 수 없으므로, 이런 식으로 무효화할 수 없습니다.
 - 예고를 통해 카드를 손에서 추방하는 것은 특별 행동이므로, 당신은 자신의 턴 동안 우선권이 있는 시점이라면 언제든 이를 수행할 수 있으며, 여기에는 주문 및 능력에 대응하는 것도 포함됩니다. 일단 당신이 행동을 취한다고 선언하고 나면, 다른 아무 플레이어도 해당 카드를 당신의 손에서 제거하려고 대응할 수 없습니다.
 - 예고 카드를 추방 영역에서 발동하는 것은 해당 카드의 타이밍 규칙을 따릅니다. 당신이 녹색 점액(또는 순간마법 주문)을 예고하는 경우, 바로 다음 플레이어의 턴부터 이를 발동할 수 있습니다. 대부분의 경우, 당신이 순간마법(또는 섬광이 없는) 주문이 아닌 카드를 예고하는 경우, 당신의 다음 턴이 될 때까지 기다려야 발동할 수 있습니다.
 - 추방 영역에서 예고 비용으로 예고된 카드를 발동하는 경우, 어떠한 다른 대체 비용도 지불하겠다고 선택할 수 없습니다. 그러나, 키커 비용과 같은 추가비용은 지불할 수 있습니다. 주문에 필수적인 추가비용이 있는 경우, 그 비용을 지불해야 카드를 발동할 수 있습니다.
-

그렐 철학자

{2}{U}

생물 — 괴수 마법사

1/4

기괴한 땀질 — 그렐 철학자가 전장에 들어올 때 및
당신의 유지단 시작에, 상대가 조종하는 마법물체를
목표로 정한다. 당신이 조종하는 각 괴수는
턴종료까지 그 마법물체의 모든 능력을 얻는다.
당신은 청색 마나를 원하는 색의 마나인 것처럼
지불하여 그 능력들을 활성화할 수 있다.

- 그렐 철학자는 괴수들이 활성화능력만을 얻게 합니다. 그 괴수들은 키워드 능력(키워드 능력이 활성화능력인 경우는 제외), 격발능력 또는 정적능력은 얻지 않습니다.
- 제공된 능력들은 "[그 카드의 이름]" 대신 "이 지속물"을 사용하게 되며, 당신은 그 능력들이 능력을 얻게 된 생물들에 인쇄되어 있는 것처럼 취급합니다. 예를 들어, 마법물체가 "{7}, {T}, 만능 용매를 회생한다: 지속물을 목표로 정한다. 그 지속물을 파괴한다." 능력을 가진 만능 용매라고 가정하겠습니다. 그렐 철학자가 그 능력을 얻는 경우, 당신은 그 능력이 "{7}, {T}, 그렐 철학자를 회생한다: 지속물을 목표로 정한다. 그 지속물을 파괴한다."인 것처럼 취급하게 됩니다.
- 활성화능력은 콜론(쌍점)을 포함합니다. 이 능력들은 일반적으로 "[비용]: [능력]"으로 표시됩니다. 일부 키워드는 활성화능력으로, 설명 문구에 콜론이 있습니다.

조롱하는 도플갱어

{3}{U}

생물 — 변신괴물

0/0

섬광

당신은 조롱하는 도플갱어로 하여금 상대가
조종하는 생물의 복사본이지만 "이 생물과 같은
이름을 가진 다른 생물들은 자극된다."를 가지고
전장에 들어오게 할 수 있다. (그 생물들은 매
전투마다 가능하면 공격하고 가능하면 당신이 아닌
플레이어를 공격한다.)

- 조롱하는 도플갱어는 추가되는 능력 이외에는 해당 생물이 다른 카드를 복사한 경우나 토큰인 경우는 제외하고(아래 참조) 원본 생물 카드에 적혀 있는 능력만을 복사합니다. 해당 생물의 템된 상태, 그 생물이 가진 카운터, 부착된 마법진 및/또는 장비, 복사가 아닌 효과에 의해 변형된 공격력, 방어력, 유형, 색 등은 복사하지 않습니다.
- 선택된 생물의 마나 비용에 {X}가 있다면, X는 0으로 간주합니다.
- 선택된 생물이 토큰인 경우, 조롱하는 도플갱어는 추가되는 능력 이외에는 그 토큰의 원래 특성을 복사합니다. 조롱하는 도플갱어는 이 경우 토큰이 되지 않습니다.
- 선택된 생물이 다른 무언가를 복사하고 있는 경우, 조롱하는 도플갱어는 선택된 생물이 가진 복사 가능한 값들을 사용하게 됩니다. 대부분의 경우에는 선택된 생물이 복사하고 있는 것을 복사하게 됩니다.

- 복사되는 생물이 전장에 들어올 때 격발되는 능력을 가지고 있다면 그 능력은 조종하는 도플갱어가 전장에 들어올 때도 격발됩니다. "[이 생물이] 전장에 들어오면서" 또는 "[이 생물은] 전장에 ~를 가지고 들어온다"라는 식으로 표기된 선택 생물의 능력 또한 적용됩니다.
 - 조종하는 도플갱어가 어떤 이유로든 상대가 조종하는 다른 생물과 동시에 전장에 들어오는 경우, 조종하는 도플갱어는 해당 생물의 복사본이 될 수 없습니다. 전장에 이미 놓여 있던 생물만 선택할 수 있습니다.
-

날리아 드 아르니스

{1}{W}{B}

전설적 생물 — 인간 도적

3/3

당신은 당신의 서고 맨 위 카드를 언제든지 볼 수 있다.

당신은 당신의 서고 맨 위에서, 성직자, 도적, 전사 및 마법사 주문들을 발동할 수 있다.

당신의 턴 전투 시작에, 당신에게 완전한 파티가 있다면, 당신이 조종하는 각 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓고 그 생물들은 턴종료까지 치명타를 얻는다.

- 당신은 당신에게 우선권이 없는 경우에도 당신이 원할 때마다 당신의 서고 맨 위 카드를 볼 수 있습니다(한 가지 제한 있음; 아래 참조). 이 행동은 스택을 사용하지 않습니다. 그 카드가 무엇인지 아는 것은 자신의 손에 있는 카드를 보는 것처럼 자신이 접근할 수 있는 정보의 일부가 됩니다.
 - 주문을 발동하거나, 대지를 플레이하거나, 능력을 활성화하는 동안 서고 맨 위의 카드가 바뀌었다면, 그 행동이 끝날 때까지 서고 맨 위에 있는 새로운 카드를 볼 수 없습니다. 이는 당신이 서고 맨 위에서 주문을 발동하는 경우, 해당 주문에 대한 지불을 끝마쳐야만 다음 카드를 볼 수 있다는 것을 의미합니다.
 - 날리아는 당신이 주문을 발동할 수 있는 시기를 변경하지 않습니다. 일반적으로, 이는 당신의 턴 본단계에 스택이 비어 있을 때를 의미하지만, 섬광에 의해 변경될 수도 있습니다.
 - 당신은 여전히 주문을 발동하기 위한 추가 비용을 포함한 모든 비용을 지불해야 합니다. 당신은 또한 가능한 경우 대체비용을 지불할 수도 있습니다.
 - 당신의 서고 맨 위 카드는 당신의 손에 있는 것이 아니므로, 당신은 일반적으로 당신의 손에서 할 수 있는 다른 행동들(어떤 효과에 의해 그 카드를 버리거나 순환 능력을 활성화하는 등)을 취할 수 없습니다.
 - 당신의 파티에 있는 생물의 수가 넷인 경우(즉, 당신이 성직자, 도적, 전사 및 마법사를 조종하며 서로 다른 생물 네 개인 경우), 당신에게 "완전한 파티"가 있는 것입니다.
 - 날리아의 마지막 능력은 당신의 턴 전투 시작에 당신에게 완전한 파티가 있는지 여부를 확인합니다. 그렇지 않다면, 능력은 격발되지 않습니다. 능력이 격발하는 경우, 능력이 해결되려는 시점에 이를 다시 확인합니다. 해당 시점에 당신에게 더이상 완전한 파티가 없는 경우, 능력은 해결되지 않으며 아무런 효과도 발생하지 않습니다.
 - 마지막 능력이 해결되고 난 후, 더이상 완전한 파티가 없는 것은 치명타를 얻은 생물들이 그 능력을 잊게 하지 않습니다.
-

화려한 맞대결

{1}{R}

집중마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물에 이단공격 카운터 한 개를 올려놓은 후, 이런 식으로 이단공격 카운터가 올려진 각 생물을 자극한다. (당신의 다음 턴까지, 그 생물들은 매 전투마다 가능하면 공격하고 가능하면 당신이 아닌 플레이어를 공격한다.)

과부하 {4}{R}{R} (당신은 과부하 비용을 지불하여 이 주문을 발동할 수 있다. 그렇게 한다면, "생물을 목표로 정한다. 그 생물에"를 "각 생물에"로 변경한다.)

- 당신이 주문의 과부하 비용을 지불하지 않는 경우, 그 주문은 단일 목표를 가집니다. 당신이 과부하 비용을 지불하는 경우, 해당 주문은 목표를 가지지 않습니다.
- 과부하 비용을 지불한 주문은 목표를 가지지 않으므로 방호 또는 해당 색으로부터 보호 능력을 가진 지속물에도 영향을 줄 수 있습니다.
- 과부하는 주문을 발동할 수 있는 시기를 변경하지 않습니다.
- 과부하 비용을 지불하고 주문을 발동하더라도 해당 주문의 마나 비용은 바뀌지 않습니다. 당신은 단지 해당 주문의 마나 비용 대신 과부하 비용을 지불하는 것입니다.
- 주문에 대해 비용을 증가시키거나 감소시키는 효과는 당신이 해당 주문을 과부하 비용으로 발동하는 경우에도 그만큼을 증가시키거나 감소시킵니다.
- 과부하 주문을 "마나 비용을 지불하지 않고" 발동하라고 지시를 받은 경우, 그 대신 과부하 비용을 지불하겠다고 선택할 수 없습니다.

틀린콜리 사냥꾼

{5}{G}{G}

생물 — 전갈 정찰병

7/7

돌진

매 턴에 한 번씩, 당신은 당신이 추방 영역에서
발동하는 생물 주문의 마나 비용을 지불하는 대신
{0}을 지불할 수 있다.

//

사냥감 회수

{1}{G}

집중마법 — 모험

당신의 무덤에 있는 생물 카드를 목표로 정한다. 그
카드를 추방한다. 당신의 다음 턴 턴종료까지, 당신은
그 카드를 발동할 수 있다. (그 후 이 카드를
추방한다. 당신은 나중에 추방 영역에서 이 생물을
발동할 수 있다.)

- 틀린콜리 사냥꾼의 능력은 당신에게 추방 영역에서 주문을 발동할 수 있는 허가를 제공하지 않습니다. 당신은 사냥감 회수와 같이 그렇게 하기 위한 다른 방법을 찾아야 합니다.

- 당신은 사냥감 회수를 통해 생물 카드를 추방 영역에서 발동할 때 모든 비용을 지불하고 모든 일반적인 타이밍 규칙을 따라야만 합니다. 일반적으로, 이는 당신이 그 카드를 당신의 턴 본단계에 스택이 비어 있는 동안에만 발동할 수 있다는 것을 의미합니다.
-

앞으로 나아가기

{3}{G}

집중마법

대지 카드가 추방될 때까지 당신의 서고 맨 위 카드를 추방한다. 그 카드를 전장에 놓고 나머지 카드들은 당신의 서고 맨 밑에 무작위로 놓는다. 앞으로 나아가기를 추방하고 그 위에 시간 카운터 세 개를 올려놓는다.

유예 3—{1}{G}

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

매직: 더 캐더링, 매직, Dungeons & Dragons, 발더스 게이트 및 포가튼 렐름에서 펼쳐지는 모험은 미국 및 기타 국가에서 Wizards of the Coast LLC의 등록상표입니다. ©2022 Wizards.