

엘드레인의 왕좌™ 출시 노트

Laurie Cheers, Tom Fowler, Carsten Haese, Nathan Long 및 Thijs van Ommen 의 도움을 받아 Eli Shiffrin 이 편집

마지막 수정일: 2019 년 8 월 13 일 화요일

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. 본 문서에서 필요한 답변을 찾을 수 없는 경우에는 [Support.Wizards.com](https://support.wizards.com) 으로 문의해 주시기 바랍니다.

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

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

*에라타: 엘드레인의 왕좌 세트에 포함되어 있는 '칭송받는 경쟁자'의 텍스트 중 '칭송받는 도전자가 전장에 들어올 때, 당신이 다른 기사를 조종한다면, 당신의 서고 맨 위 카드 다섯 장을 본다.'가 '칭송받는 경쟁자가 전장에 들어올 때, 당신이 다른 기사를 조종한다면, 당신의 서고 맨 위 카드 다섯 장을 본다.'로 변경되었습니다.

일반 설명

출시 정보

엘드레인의 왕좌 세트는 공식 출시일인 2019 년 10 월 4 일 금요일부터 공인 컨스트럭티드 플레이에 사용 가능합니다. 해당 시점에는, 다음 카드 세트들을 스탠다드 형식에서 사용하는 것이 허용됩니다: *라브니카의 길드*™, *라브니카의 충성*™, *플레인즈워커 전쟁*™, *코어세트 2020*, 및 *엘드레인의 왕좌*.

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

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

새로운 기능: 모험가 카드

엘드레인의 왕좌 세트는 새로운 스타일의 카드를 선보입니다. 모험가 카드는 생물 카드이지만, 각 모험가 카드의 문구란 왼쪽에 있는 하위 프레임을 통해 대체적인 특성을 보유합니다. 당신은 카드를 모험으로써 발동할 수 있습니다—그렇게 하는 경우 나중에 그 카드를 생물로 발동할 수 있습니다.

거인 살해자

{W}

생물 — 인간 소작농

1/2

{1}{W}, {T}: 생물을 목표로 정한다. 그 생물을

탭한다.

//

찍어넘기기

{2}{W}

순간마법 — 모험

공격력이 4 이상인 생물을 목표로 정한다. 그

생물을 파괴한다. *(그 후 이 카드를 추방한다.*

당신은 나중에 추방 영역에서 이 생물을 발동할 수 있다.)

- 모험가 카드는 스택을 제외한 모든 영역에서 생물이며, 모험으로 발동되지 않은 경우에는 스택에서도 생물입니다. 그런 경우에는 해당 카드의 대체 특성을 무시하십시오. 예를 들어, 거인 살해자가 무덤에 있는 동안, 해당 카드는 전환마나비용이 1 인 백색 생물 카드입니다. 해당 카드는 신비한 성소의 격발능력의 목표가 될 수 없습니다.
- 카드를 모험으로써 발동할 때는, 해당 카드의 대체 특성을 사용하고 그 카드의 다른 일반적인 특성은 모두 무시하십시오. 주문의 색, 마나 비용, 전환마나비용 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 판별하는 데에 그 카드의 대체 특성만을 이용하십시오. 예를 들어, 거인 살해자가 야생의 용사, 비비안의 마지막 능력으로 추방된 경우, 당신은 그 카드를 찍어넘기기으로써 발동할 수 없습니다.
- 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 생물 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 생물으로써 발동할 수 없습니다.
- 모험가 카드가 해결되면서 자신을 추방하는 것 이외의 이유로 추방 영역에 위치하게 되는 경우, 당신은 그 카드를 생물 주문으로써 발동할 수 없습니다.
- 당신은 여전히 당신이 추방 영역에서 발동하는 생물 주문의 타이밍 제한과 허가를 모두 따라야 합니다. 일반적으로, 당신은 당신의 턴 본단계에 스택이 비어 있는 동안에만 생물 주문을 발동할 수 있습니다.
- 어떤 효과가 모험 주문을 복사하는 경우, 그 복사본은 해결되면서 추방됩니다. 그 복사본은 상태참조행동에 의해 사라집니다; 그 복사본을 생물으로써 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 효과가 모험을 가진 생물 카드, 생물 주문, 또는 생물을 참조하는 경우, 그 효과는 모험으로써 발동되어 스택에 있는 순간마법 또는 집중마법 주문을 확인하지 않습니다.
- 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.

엘드레인의 왕좌 세트에서 처음 선보이는 단호 능력어는 주문을 발동하면서 한 가지 색의 마나를 세 개 이상 지불함으로써 그 색에 대한 뛰어난 헌신을 보여주면 이를 보상해 준다는 것을 의미합니다. 능력어는 이탤릭체로 표시되며 규칙으로서 의미를 가지지 않습니다.

호박으로 변신

{3}{U}

순간마법

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

단호 — 이 주문을 발동하는 데 적어도 청색 마나
세 개가 지불되었다면, 음식 토큰 한 개를 만든다.

(음식 토큰은 "{2}, {T}, 이 마법물체를 희생한다:

당신은 생명 3 점을 얻는다."를 가진 마법물체이다.)

- 순간마법 또는 집중마법 주문이 단호 능력을 가진 경우, 당신은 주문의 지시를 순서대로 수행합니다. 당신은 주문이 해결되기 전에 또는 단호 항목 위에 적혀 있는 다른 효과들을 수행하기 전에 단호 항목의 지시를 먼저 수행할 수 없습니다.
- 어떤 효과가 당신이 마나 비용을 지불하지 않고 주문을 발동할 수 있게 해 주는 경우, 당신은 다른 효과 또는 규칙이 그 주문에 대한 비용을 지불할 수 있게 해 주지 않는 한 그 주문을 발동하면서 비용을 지불할 수 없습니다. 비슷하게, 당신은 어떤 효과가 허락하지 않는 한 비용 감소 효과를 무시할 수 없습니다.
- 단호 효과는 주문을 발동하기 위해 실제로 사용된 마나가 어떤 것인지를 확인합니다. 어떤 효과가 당신이 마나를 "원하는 색 또는 유형의 마나인 것처럼" 지불할 수 있게 해 주는 경우, 그 효과는 당신이 평소라면 지불할 수 없었던 마나를 지불하게는 해 주지만, 당신이 그 주문을 발동하기 위해 어떤 마나를 지불했는지를 변경하지는 않습니다.
- 당신이 단호 능력을 가진 주문을 복사하는 경우, 그 복사본은 발동하는 데 어떤 마나도 지불되지 않았으므로, 능력이 적용되지 않습니다.

세트 테마: 음식

엘드레인의 차원은 풍부한 요리의 전통을 수없이 많이 가지고 있으며, 어떤 것은 달콤하고, 어떤 것은 맛없고, 어떤 것은 단적으로 불쾌합니다. 이 세트의 몇몇 카드들은 음식 마법물체를 만들거나 사용하여 당신이 그 연회에 참여할 수 있게 해 줍니다, 자신만 있다면 말이지요.

유혹하는 마녀

{2}{B}

생물 — 인간 흑마법사

1/3

유혹하는 마녀가 전장에 들어올 때, 음식 토큰 한 개를 만든다. (음식 토큰은 "{2}, {T}, 이 마법물체를 희생한다: 당신은 생명 3 점을 얻는다."를 가진 마법물체이다.)

{2}, {T}, 음식 한 개를 희생한다: 플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 생명 3 점을 잃는다.

생강야수

{1}

마법물체 생물 — 음식 골렘

1/1

신속

{1}: 생강야수는 이 턴에 신속을 가진 생물들에게만 방어될 수 있다.

{2}, {T}, 생강야수를 희생한다: 당신은 생명 3 점을 얻는다.

- 음식은 마법물체 유형입니다. 몇몇 생물(생강야수 등)에서 나타나기는 하지만, 절대로 생물 유형은 아닙니다.
- 어떤 효과가 음식을 참조하는 경우, 이는 음식 마법물체를 의미하며, 음식 마법물체 토큰으로 한정되는 것이 아닙니다. 예를 들어, 당신은 유혹적인 마녀의 마지막 능력을 활성화하기 위해 생강야수를 희생할 수 있습니다.
- 당신은 음식 토큰 한 개를 희생해서 복수의 비용을 지불할 수 없습니다. 예를 들어, 당신은 음식 토큰 한 개를 희생해서 토큰 자체의 능력을 활성화하면서 동시에 유혹적인 마녀의 능력을 활성화할 수 없습니다.
- 당신에게 음식 토큰을 만들게 지시하는 주문들 일부는 목표를 가지고 있습니다. 그러한 주문들은 필요한 모든 목표를 지정하지 않고 발동할 수 없으며, 그 주문들의 모든 목표가 유효하지 않게 되는 경우, 주문은 해결되지 않고 당신은 음식 토큰을 만들지 않습니다. 목표 중 일부만이 유효하지 않게 된 경우, 당신은 여전히 가능한 행동을 모두 취하며, 이에는 음식을 만드는 것도 포함됩니다.
- 당신이 어떤 행동을 하던 간에, 카드가 맛있다고 먹지는 마십시오.

세트 테마: 당신의 두 번째 카드 뽑기

아는 게 힘입니다! *엘드레인의 왕좌* 세트에 등장하는 카드 중 일부는 당신이 한 턴에 당신의 두 번째 카드를 뽑을 때마다 격발하는 능력을 가지고 있습니다.

페어리 기물파괴자

{1}{U}

생물 — 페어리 도적

1/2

섬광

비행

당신이 각 턴에 당신의 두 번째 카드를 뽑을 때마다,

페어리 기물파괴자에 +1/+1 카운터 한 개를

올려놓는다.

- 이 격발능력은 한 턴에 한 번만 격발될 수 있습니다. 첫 번째 카드를 뽑았을 때 해당 능력을 가진 지속물이 전장에 있었는지 여부는 상관하지 않습니다. 해당 지속물이 두 번째 카드가 뽑힐 때 전장에 없는 경우, 그 능력은 해당 턴에는 전혀 격발하지 않습니다. 세 번째 또는 네 번째 카드가 뽑힐 때 격발하지 않습니다.
- 어떤 효과가 당신에게 카드를 여러 장 뽑으라고 지시하는 경우, 이 능력은 그 카드들 중 해당 턴에 두 번째로 뽑은 카드에 대해 격발합니다. 당신은 카드를 모두 뽑아 확인한 뒤 당신이 그 카드들을 뽑게 만든 주문 또는 능력의 해결이 끝난 후 해당 능력의 목표(있는 경우)를 선택합니다.
- 주문이나 능력이 당신에게 "뽑는다"는 특정 단어를 사용하지 않고 카드들을 당신의 손에 넣게 하는 경우, 그 카드는 뽑은 것이 아닙니다.

돌아오는 기능: 혼성 마나

혼성 마나 기호는 두 가지 색 중 어느 색으로든 지불이 가능한 비용을 의미합니다. 예를 들어, {g/u}는 {G}나 {U}로 지불할 수 있습니다. 이 마나기호는 녹색이며 청색입니다.

천둥 같은 거북

$\{g/u\}\{g/u\}\{g/u\}\{g/u\}$

생물 — 거북이 히드라

4/4

당신이 전환마나비용이 5 이상인 주문을 발동할

때마다, 카드 한 장을 뽑는다.

- 혼성 마나 기호가 있는 카드를 발동하거나 활성화능력을 활성화할 경우, 당신은 각 혼성 마나 기호를 무슨 색 마나로 지불할지 골라야 합니다. 혼성 마나 기호는 모드나 마나비용에 포함된 X의 값을 선택하는 순간에 선택합니다. 예를 들어, 당신은 천둥 같은 거북을 $\{G\}\{G\}\{G\}\{G\}$, $\{G\}\{G\}\{G\}\{U\}$, $\{G\}\{G\}\{U\}\{U\}$, $\{G\}\{U\}\{U\}\{U\}$, 또는 $\{U\}\{U\}\{U\}\{U\}$ 중 어떻게 지불해 발동할 지 선택합니다.
- 각 2 색 혼성 마나 기호는 카드의 전환마나비용에 1을 추가합니다. 예를 들어, 천둥 같은 거북의 전환마나비용은 4입니다.
- 마나비용에 혼성 마나 기호가 있는 카드는 발동 시 사용한 마나 색에 상관없이 마나비용에 나타난 각 색의 카드입니다. 예를 들어, 녹색 마나만 사용하여 천둥 같은 거북을 발동하더라도, 천둥 같은 거북은 녹색이며 청색입니다.
- 비슷하게, 카드의 색 정체성(커맨더 변형 규칙에서 사용)은 항상 해당 카드의 혼성 마나 기호에 나타나는 두 색을 모두 포함합니다. 천둥 같은 거북은 녹색 마나로만 발동될 수 있다고 해도 커맨더의 색 정체성이 녹색만 있는 커맨더 덱에는 포함될 수 없습니다.

사이클: 야생지와 왕국의 대지들

엘드레인의 왕좌 세트에는 대지 사이클이 두 가지 있으며, 하나는 커먼에, 하나는 레어에 등장해서 신비한 야생지의 장소들과 왕국의 요새들을 선보입니다. 카드들 열 장 모두 기본 대지 유형과 연관되어 있습니다.

신비한 성소

대지 — 섬

(T): {U}를 추가한다.)

당신이 다른 섬을 세 개 이상 조종하지 않는 한

신비한 성소는 탭된 채로 전장에 들어온다.

신비한 성소가 언택되어 전장에 들어올 때, 당신의

무덤에 있는 순간마법 또는 집중마법 카드를

목표로 정한다. 당신은 그 카드를 당신의 서고 맨

위에 놓을 수 있다.

밴트레스 성

대지

밴트레스 성은 당신이 섬을 조종하지 않는 한 탭된

채로 전장에 들어온다.

{T}: {U}를 추가한다.

{2}{U}{U}, {T}: 점술 2 를 한다.

- 섬은 청색 마나를 생산할 수 있는 아무 대지가 아니라, 하위 유형으로 섬을 가지고 있는 대지입니다. 예를 들어, 신비한 성소는 섬이지만, 밴트레스 성은 아닙니다.
- 이러한 대지들은 전장에 들어오면서, 전장에 이미 놓여 있는 다른 대지를 확인합니다. 풍경 변화 등으로 인해 동시에 전장으로 들어오는 대지는 해당되지 않습니다.
- 다른 효과가 이 대지들을 탭된 채로 전장에 놓는 경우, 그 대지들은 당신이 적절한 기본 대지 유형을 가진 대지들을 충분히 조종하고 있더라도 탭되어 들어옵니다.
- 커먼 대지들(신비한 성소 등)이 일단 탭된 채로 전장에 들어오고 나면, 주문 또는 능력으로 그 대지들을 언택해 마지막 능력을 격발시킬 수 있는 방법은 없습니다.
- 커먼 대지들이 기본 대지 유형을 가지고는 있지만, 기본 대지는 아닙니다.

사이클: 왕국의 유물들

왕국의 다섯 궁정은 각 궁정의 미덕을 상징하는 고대의 전설적인 마법물체를 하나씩 가지고 있습니다.

당신은 이것들을 이용해 당신의 전투를 돕게 할 수 있습니다—유물들을 불러내는 일은 꽤 비싸지만, 그 비용을 줄일 수 있는 방법들도 있습니다.

마법 거울

{6}{U}{U}{U}

전설적 마법물체

이 주문은 당신의 무덤에 있는 순간마법 및
집중마법 카드 한 장당 발동하는 데 {1}이 덜 든다.
당신의 손은 크기 제한이 없다.
당신의 유지단 시작에, 마법 거울에 지식 카운터 한
개를 올려놓은 후, 마법 거울에 올려진 지식 카운터
수만큼 카드를 뽑는다.

- 주문의 총비용을 결정하려면, 지불하려는 마나 비용 또는 대체비용에 비용 증가분을 추가한 다음 비용 감소분을 적용하십시오. 발동하는 데 지불한 총비용에 관계없이, 주문의 전환마나비용은 변하지 않습니다.
- 비용 감소 효과는 유물의 비용 중 일반 마나만 감소시켜 줍니다. 유색 마나는 여전히 지불되어야만 합니다.
- 당신이 주문을 발동한다고 선언하고 나면, 해당 주문의 비용이 지불되기 전까지는 어떤 플레이어도 다른 행동을 취할 수 없습니다. 특히, 상대들은 유물의 비용이 얼마나 줄어드는지를 바꾸려 할 수 없습니다.

카드별 설명

칭송받는 경쟁자

{2}{W}

생물 — 인간 기사

3/3

칭송받는 경쟁자가 전장에 들어올 때, 당신이 다른
기사를 조종한다면, 당신의 서고 맨 위 카드 다섯
장을 본다. 당신은 그중에서 기사, 마법진, 장비
또는 전설적 마법물체 카드 한 장을 공개하고
당신의 손으로 가져갈 수 있다. 나머지 카드들은
무작위 순서로 당신의 서고 맨 밑에 놓는다.

- 칭송받는 경쟁자가 전장에 들어오고 난 직후 당신이 다른 기사를 조종하지 않는 경우, 칭송받는 경쟁자의 능력은 격발되지 않습니다. 능력이 해결될 때 다른 기사를 조종하지 않는 경우, 능력은 아무런 효과도 발휘하지 않습니다. 그러나, 그 기사가 두 시점에 똑같아야 할 필요는 없습니다.
- 칭송받는 경쟁자의 능력은 당신이 다른 기사를 얼마나 많이 조종하는지에 상관없이 다섯 장 중 최대 한 장을 가지게 해 줍니다.

교묘한 선동가, 알렐라 (난투 덱 카드)

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

전설적 생물 — 페어리 흑마법사

2/3

비행, 치명타, 생명연결

당신이 조종하는 비행을 가진 다른 생물들은

+1/+0 을 받는다.

당신이 마법물체 또는 부여마법 주문을 발동할

때마다, 비행을 가진 1/1 청색 페어리 생물 토큰 한

개를 만든다.

- 알렐라의 마지막 능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.
- 마법물체이면서 부여마법인 주문은 알렐라의 마지막 능력을 한 번만 격발되게 합니다.

반짝이는 모든 것들

{1}{W}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

부여된 생물은 당신이 조종하는 마법물체 및/또는

부여마법 한 개당 +1/+1 을 받는다.

- 반짝이는 모든 것들이 부여마법이므로, 부여된 생물은 보통 최소한 +1/+1 을 받습니다.
 - 마법물체이면서 부여마법인 지속물은 한 번만 계산됩니다.
 - 당신은 당신이 전장에 내려놓았지만 당신이 조종하지 않는 지속물에 부착되어 있는 마법진들을 여전히 조종합니다.
-

조종하는 페어리

{2}{U}

생물 — 페어리

2/2

비행

//

생명 부여

{2}{U}

집중마법 — 모험

당신이 조종하는 생물이 아닌 마법물체를 목표로

정한다. 그 마법물체는 0/0 마법물체 생물이 된다.

그 생물에 +1/+1 카운터 네 개를 올려놓는다.

- 생명 부여의 효과는 무기한적으로 지속됩니다. 이 효과는 정화단에 사라지지 않습니다.
- 생명 부여로 인해 생물이 되는 마법물체는 당신이 던시작부터 그 마법물체를 조종하지 않은 한 공격할 수 없습니다.
- 생물이기도 한 장비는 다른 어떤 것에도 부착될 수 없습니다. 장착 능력을 활성화할 수는 있지만, 부착되지는 않습니다. 생물이 되는 시점에 부착되어 있는 경우, 탈착됩니다.
- 어떤 효과가 나중에 해당 마법물체를 생물이 되게 하면서 공격력 및 방어력을 설정하는 경우, 그 생물은 기본 공격력 및 방어력을 가지게 되며 0/0 이 아닙니다. 특히, 탑승물에 탑승하는 것은 해당 생물의 공격력 및 방어력을 설정하지 않으므로, 당신이 해당 탑승물에 탑승하는 경우 그 탑승물의 기본 공격력 및 방어력은 0/0 으로 유지됩니다.

신비한 인장 (산투 텍 카드)

{2}

마법물체

{T}: 커맨더의 색 정체성에 포함된 색의 마나 한

개를 추가한다.

- 당신의 커맨더의 색 정체성은 게임이 시작되기 전에 설정되고, 게임 중에 변경되지 않으며, 이는 커맨더가 숨겨진 영역(손 또는 서고 등)에 있는 경우, 또는 어떤 효과가 당신의 커맨더의 색을 바꾸는 경우에도 마찬가지입니다.
- 당신의 커맨더가 자신의 색 정체성에 아무 색도 가지고 있지 않은 경우, 신비한 인장은 아무 마나도 생산하지 않습니다. {C}를 생산하지 않습니다.

- 당신이 커맨더를 가지고 있지 않은 경우, 신비한 인장은 아무 마나도 생산하지 않습니다.

면죄의 집정관

{3}{W}

생물 — 집정관

3/2

비행

백색으로부터 보호 *(이 생물은 백색 원천에게
방어될 수 없고, 백색 원천의 목표로 정해질 수
없고, 백색 원천으로부터 피해를 입지 않고, 백색
원천이 부여되거나 장착될 수 없다.)*

각 생물은 그 생물의 조종자가 {1}을 지불하지 않는
한 당신 또는 당신이 조종하는 플레인즈워커를
공격할 수 없다.

- 당신의 상대들은 "가능하면" 공격하는 생물들의 공격 비용을 지불하지 않기로 선택할 수 있습니다. 공격할 다른 플레이어나 플레인즈워커가 없다면, 그 생물은 단순히 공격하지 않습니다.
- 쌍두거인 게임에서, 생물들은 당신의 팀원이나 당신의 팀원이 조종하는 플레인즈워커들에게 마나 비용을 지불할 필요 없이 공격할 수 있습니다.

아르덴베일 책략가

{1}{W}{W}

생물 — 인간 기사

2/3

비행

//

아찔한 급강하

{1}{W}

순간마법 — 모험

생물을 최대 두 개까지 목표로 정한다. 그 생물들을
탐한다. *(그 후 이 카드를 추방한다. 당신은 나중에
추방 영역에서 이 생물을 발동할 수 있다.)*

- 아찔한 급강하가 목표를 두 개 선택했고 그중 한 개가 유효하지 않게 되었지만 남은 한 개는 유효한 경우, 유효한 목표는 탭되며 아찔한 급강하는 추방됩니다. 두 목표가 모두 유효하지 않은 경우, 아찔한 급강하는 당신의 무덤에 놓입니다.

로크트웨인의 일인자, 아야라

{B}{B}{B}

전설적 생물 — 엘프 귀족

2/3

로크트웨인의 일인자, 아야라 또는 다른 흑색

생물이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 각

상대는 생명 1 점을 잃고 당신은 생명 1 점을

얻는다.

{T}, 다른 흑색 생물 한 개를 희생한다: 카드 한 장을

뽑는다.

- 쌍두거인 게임에서, 아야라의 첫 번째 능력은 상대 팀이 생명 1 점을 두 번 잃게 하고 당신이 생명 1 점을 한 번 얻게 합니다.

이야기 속으로 사라지다 (난투 덱 카드)

{4}{W}{U}

순간마법

당신이 손에서 이 주문을 발동할 때, 당신이

마법물체를 조종한다면 이 주문을 복사하고, 당신이

부여마법을 조종한다면 이 주문을 복사한다. 당신은

그 복사본들의 목표를 새로 정할 수 있다.

대지가 아닌 지속물을 목표로 정한다. 그 지속물을

소유자의 손으로 되돌린다. 당신은 경계를 가진 2/2

백색 기사 생물 토큰 한 개를 만든다.

- 이야기 속으로 사라지다를 복사하는 격발능력은 이야기 속으로 사라지다가 무효화되더라도 해결되어 복사본을 만듭니다. 해당 능력은 원본 이야기 속으로 사라지다가 해결되기 전에 해결됩니다.
- 당신이 마법물체 및/또는 부여마법을 조종하는지 여부는 격발능력이 해결되는 시점에만 확인합니다.

- 당신이 마법물체이면서 부여마법인 지속물을 한 개 조종하는 경우, 당신은 이야기 속으로 사라지다를 두 번 복사합니다.
- 목표로 정한 대지가 아닌 지속물이 이야기 속으로 사라지다가 해결되려 할 때 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 당신은 기사 토큰을 만들지 않습니다.

불쑥 끼어들기

{R}

순간마법

공격 중인 생물을 목표로 정한다. 그 생물은
턴종료까지 +2/+2 를 받는다. 인간이 아닌 공격
중인 각 생물은 턴종료까지 돌진을 얻는다.

- 목표로 정한 공격 중인 생물이 불쑥 끼어들기가 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 당신의 공격 중인 인간이 아닌 생물들은 돌진을 얻지 않습니다.

물물교환용 소

{3}{W}

생물 — 황소

3/3

물물교환용 소가 죽을 때 또는 당신이 물물교환용
소를 버릴 때, 음식 토큰 한 개를 만든다. (음식
토큰은 "{2}, {T}, 이 마법물체를 희생한다: 당신은
생명 3 점을 얻는다."를 가진 마법물체이다.)

- 물물교환용 소의 능력은 활성화능력이 아니라 격발능력입니다. 이 능력은 당신이 원할 때 이 카드를 버리게 해 주거나 이 생물을 희생하게 해 주지 않습니다. 오히려, 당신은 이 카드를 버리거나 이 생물을 죽게 할 다른 방법을 찾아야 합니다.

콩나무줄기 거인

{6}{G}

생물 — 거인

/

콩나무줄기 거인의 공격력과 방어력은 각각 당신이
조종하는 대지의 수와 같다.

//

비옥한 발자국

{2}{G}

집중마법 — 모험

당신의 서고에서 기본 대지 카드 한 장을 찾아,
전장에 놓은 후, 당신의 서고를 섞는다. *(그 후 이
카드를 추방한다. 당신은 나중에 추방 영역에서 이
생물을 발동할 수 있다.)*

- 콩나무줄기 거인의 공격력과 방어력을 정의하는 능력은 전장뿐만 아니라 모든 영역에서 적용됩니다.

사랑받는 공주

{W}

생물 — 인간 귀족

1/1

생명연결

사랑받는 공주는 공격력이 3 이상인 생물에게
방어될 수 없다.

- 공격력이 2 이하인 생물이 이 생물을 방어하고 나면, 방어생물의 공격력을 변경해도 이 생물에 대한 방어가 취소되지 않습니다.
-

검은창의 귀감

{1}{B}

생물 — 인간 기사

3/1

섬광

검은창의 귀감이 전장에 들어올 때, 기사를 목표로
정한다. 그 기사는 턴종료까지 치명타 및
생명연결을 얻는다.

- 검은창의 귀감은 자신의 격발능력의 목표가 될 수 있습니다.

피아지랑이 울버린

{1}{R}

생물 — 울버린

2/1

당신이 각 턴에 당신의 두 번째 카드를 뽑을 때마다,
피아지랑이 울버린은 턴종료까지 +1/+1 을 받고
선제공격을 얻는다.

- 피아지랑이 울버린이 선제공격 전투피해가 입혀진 뒤에 선제공격을 얻는 경우, 피아지랑이 울버린은 단순히 일반 전투피해를 입힙니다.
-

빼 파괴자 거인

{2}{R}

생물 — 거인

4/3

빼 파괴자 거인이 주문의 목표가 될 때마다, 빼
파괴자 거인은 그 주문의 조종자에게 피해 2 점을
입힌다.

//

발구르기

{1}{R}

순간마법 — 모험

이 턴에는 피해를 방지할 수 없다. 원하는 목표를
정한다. 발구르기는 그 목표에게 피해 2 점을
입힌다.

- 발구르기는 "방지"라는 단어를 사용하는 효과들에 의해 피해가 방지되는 것만을 멈춥니다.
- 보호는 피해를 방지하므로, 보호 또한 발구르기가 해결되고 난 뒤에는 피해를 방지할 수 없게 됩니다. 그러나, 이는 주문 또는 능력이 유효하지 않은 목표를 목표로 정할 수 있게 해 주는 것은 아니며, 그 주문 또는 능력이 피해를 입히려 한다고 해도 마찬가지입니다.
- 목표가 발구르기가 해결되려 할 때 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 피해는 평소처럼 방지됩니다.
- 빼 파괴자 거인의 능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.
- 한 주문이 빼 파괴자 거인을 여러 번 목표로 지정하는 경우, 빼 파괴자 거인의 능력은 한 번만 격발됩니다.

덤불요새 밀고자 (플레인즈워커 텍 카드)

{1}{G}

생물 — 아우프

2/2

{8}: 덤불요새 밀고자는 턴종료까지 기본 공격력과
방어력이 10/10 이 된다. 이 능력은 당신이 오코
플레인즈워커를 조종할 때에만 활성화할 수 있다.

- 당신이 오코 플레인즈워커를 조종하는 지 여부는 당신이 덤불요새 밀고자의 능력을 활성화하기 시작하는 시점에만 확인합니다. 오코가 능력이 해결되기 전에 또는 해당 턴 나중에 전장을 떠나는지는 상관없습니다.
- 덤불요새 밀고자의 공격력 및/또는 방어력을 특정 숫자나 수치로 설정하지 않으면서 그 값을 수정하는 효과는 덤불요새 밀고자의 기본 공격력과 방어력이 설정된 후에 적용되며, 이는 해당 효과들이 언제 생성되었는지와 무관합니다. 덤불요새 밀고자의 공격력 및 방어력을 수정하는 카운터에 대해서도 마찬가지입니다.

유황 투석기

{2}{R}

마법물체 생물 — 벽

1/3

수비태세, 대공

{T}: 유황 투석기는 각 상대에게 피해 1 점을 입힌다.

기사가 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다,

유황 투석기를 언탭한다.

- 한 개를 초과하는 기사가 동시에 당신의 조종하에 전장에 들어오는 경우, 유황 투석기의 마지막 능력은 각 기사에 대해 격발됩니다. 플레이어들은 해당 격발능력들이 각각 해결되는 사이에 활성화능력을 활성화하는 등 행동을 취할 수 있습니다.
- 쌍두거인 게임에서, 유황 투석기의 활성화능력은 피해 1 점을 두 번 입힙니다.

가렌브릭 성

대지

가렌브릭 성은 당신이 숲을 조종하지 않는 한 탭된

채로 전장에 들어온다.

{T}: {G}를 추가한다.

{2}{G}{G}, {T}: {G}를 여섯 개 추가한다. 이 마나는

생물 주문을 발동하거나 생물의 능력을 활성화하는

데에만 사용할 수 있다.

- 가렌브릭 성의 마지막 능력으로 생성된 마나는 전장에 없는 생물 카드의 능력을 활성화하기 위해 사용할 수 없습니다.
-

로크트웨인 성

대지

로크트웨인 성은 당신이 늪을 조종하지 않는 한
탭된 채로 전장에 들어온다.

{T}: {B}를 추가한다.

{1}{B}{B}, {T}: 카드 한 장을 뽑은 후, 당신의 손에
있는 카드의 수만큼 생명점을 잃는다.

- 당신이 카드 한 장을 뽑는 시점과 당신이 생명점을 잃는 시점 사이에는 어떠한 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.

가마술 소환수

{B}

생물 — 고양이

1/1

가마술 소환수가 전장에 들어올 때, 각 상대는 생명

1 점을 잃고 당신은 생명 1 점을 얻는다.

음식 한 개를 희생한다: 가마술 소환수를 당신의
무덤에서 전장으로 되돌린다.

- 가마술 소환수의 마지막 능력은 가마술 소환수가 무덤에 있지 않으면 활성화할 수 없습니다.
- 쌍두거인 게임에서, 가마술 소환수의 첫 번째 능력은 상대 팀이 생명 1 점을 두 번 잃게 하고 당신이 생명 1 점을 한 번 얻게 합니다.

가마술의 선물

{4}{B}

집중마법

단호 — 이 주문을 발동하는 데 적어도 흑색 마나
세 개가 지불되었다면, 당신의 서고 맨 위 카드 네
장을 당신의 무덤에 넣는다.

당신은 당신의 무덤에서 생물 카드 한 장을 선택할
수 있다. 그렇게 한다면, 그 카드를 +1/+1 카운터
한 개를 추가로 가진 채로 전장으로 되돌린다.

- 당신이 가마솥의 선물로 되돌리는 생물 카드는 당신이 가마솥의 선물의 단호 능력으로 당신의 무덤에 넣은 카드들 중 한 장이 될 수도 있습니다. 이는 가마솥의 선물이 당신이 어떤 카드를 되돌릴지를 목표로 정하지 않기 때문입니다.
- 당신이 당신의 무덤에 카드들을 넣는 시점과 당신이 어떤 카드를 되돌릴지 고르는 시점, 그리고 당신이 그 카드를 전장으로 되돌리는 시점 사이에는 어떤 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.
- 생물이 +1/+1 카운터를 하나도 가지지 않고 전장에 들어오려 하는 경우, 그 생물은 +1/+1 카운터 한 개를 가지고 들어옵니다.

매력적인 왕자

{1}{W}

생물 — 인간 귀족

2/2

매력적인 왕자가 전장에 들어올 때, 하나를 선택한다

—

- 점술 2 를 한다.
 - 당신은 생명 3 점을 얻는다.
 - 당신이 소유한 다른 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 추방한다. 다음 종료단 시작에, 그 생물을 당신의 조종하에 전장으로 되돌린다.
- 매력적인 왕자의 세 번째 모드는 당신이 소유한 생물이라면 다른 플레이어가 조종하고 있는 생물을 포함해 어느 것이든 목표로 정할 수 있습니다.
 - 추방된 생물에 부착된 마법진은 각 소유자의 무덤으로 갑니다. 추방된 생물에 부착된 모든 장비는 부착이 해제되고 계속 전장에 남습니다. 추방된 생물이 가지고 있었던 모든 카운터는 더이상 존재하지 않게 됩니다. 일단 추방된 생물이 돌아오고 나면, 그 생물은 예전에 존재하던 생물과는 아무 관계가 없는 새로운 객체로 간주됩니다.
 - 토큰이 이런 식으로 추방되는 경우, 그 토큰은 더 이상 존재하지 않게 되며 전장으로 되돌아오지 않습니다.
-

재잘대는 마녀 (난투 뎡 카드)

{3}{B}

생물 — 인간 흑마법사

2/2

재잘대는 마녀가 전장에 들어올 때, 1/1 흑색 쥐

생물 토큰을 당신의 상대의 수만큼 만든다.

{1}{B}, 생물 한 개를 희생한다: 생물을 목표로

정한다. 그 생물은 턴종료까지 -2/-2 를 받는다.

- 당신은 재잘대는 마녀의 마지막 능력 비용을 지불하기 위해 재잘대는 마녀 자신을 희생할 수 있습니다.
 - 다인전 게임에서, 게임을 떠난 상대들은 재잘대는 마녀의 격발능력에 대해 계산되지 않습니다.
-

이야기꾼, 출레인 (난투 뎡 카드)

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

전설적 생물 — 인간 드루이드

2/4

경계

당신이 생물 주문을 발동할 때마다, 카드 한 장을

뽑는다. 그 후, 당신의 손에서 대지 카드 한 장을

전장에 놓을 수 있다.

{3}, {T}: 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그

생물을 소유자의 손으로 되돌린다.

- 출레인의 격발능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.
 - 출레인의 격발능력은 대지를 플레이하는 것으로 취급되지 않습니다. 당신이 이 턴에 대지를 플레이했거나 심지어 당신의 턴이 아니더라도 전장에 대지 카드를 놓을 수 있습니다.
-

충성의 원

{4}{W}{W}

전설적 마법물체

이 주문은 당신이 조종하는 기사 한 개당 발동하는

비용이 {1}만큼 덜 든다.

당신이 조종하는 생물들은 +1/+1 을 받는다.

당신이 전설적 주문을 발동할 때마다, 경계를 가진

2/2 백색 기사 생물 토큰 한 개를 만든다.

{3}{W}, {T}: 경계를 가진 2/2 백색 기사 생물 토큰 한

개를 만든다.

- 충성의 원의 격발능력은 그 능력을 격발시키는 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.
- 충성의 원이 아직 전장에 없으므로, 충성의 원을 발동할 때 그 충성의 원의 격발능력은 격발되지 않습니다.

딸각교각 트롤

{3}{B}{B}

생물 — 트롤

8/8

돌진, 신속

딸각교각 트롤이 전장에 들어올 때, 상대를 목표로

정한다. 그 상대는 0/1 백색 염소 생물 토큰 세 개를

만든다.

당신의 턴 전투시작에, 어떤 상대든 생물 한 개를

희생할 수 있다. 만약 어느 플레이어가 그렇게

한다면, 딸각교각 트롤을 탭하고, 당신은 생명

3 점을 얻으며, 당신은 카드 한 장을 뽑는다.

- 플레이어가 다른 이유로 생물을 희생하는 경우 (예를 들면, 플레이어가 배가 고파서 음식 생물을 희생한다던가), 딸각교각 트롤의 능력은 딸각교각 트롤을 탭하지 않으며 당신이 생명점을 얻거나 카드를 뽑게 해 주지도 않습니다.
- 딸각교각 트롤의 마지막 능력이 해결될 때, 턴 순서에 따른 다음 상대가 생물을 희생할지 여부와 희생하는 경우 어떤 생물을 희생할지를 선택하며, 그 후 다른 상대들도 턴 순서에 따라 자신에 앞서 어떤 선택이 이루어졌는지를 아는 상태로 똑같이 진행합니다. 그 후 선택된 생물들이

동시에 희생됩니다. 생물이 이런 식으로 한 개 이상 희생된 경우, 팔각교각 트롤은 탭되며 당신은 생명 3 점을 얻고 카드 한 장을 뽑습니다. 생물이 한 개를 초과해 희생되어도 더 많은 생명점을 얻거나 카드를 더 뽑지 않습니다.

장자 데려가기

{R}

집중마법

전환마나비용이 3 이하인 생물을 목표로 정한다.

턴종료까지 그 생물의 조종권을 얻는다. 그 생물은 언탭되고 턴종료까지 신속을 얻는다.

- 장자 데려가기는 전환마나비용이 3 이하인 생물이려면 어느 것이든 목표로 정할 수 있고, 이는 당신이 이미 조종하고 있거나 언탭되어 있는 생물이어도 마찬가지입니다.
 - 전장에 있는 생물의 마나 비용에 {X}가 있다면, X 는 0 으로 간주합니다.
 - 어떤 생물의 조종권을 얻었다고 해서, 그 생물에 부착된 마법진이나 부착된 장비까지 조종하는 것은 아닙니다.
-

사령탑 (산투 텍 카드)

대지

{T}: 커맨더의 색 정체성에 포함된 색의 마나 한 개를 추가한다.

- 당신의 커맨더의 색 정체성은 게임이 시작되기 전에 설정되며 게임 중에 변경되지 않으며, 이는 커맨더가 숨겨진 영역(손 또는 서고 등)에 있는 경우, 또는 어떤 효과가 당신의 커맨더의 색을 바꾸는 경우에도 마찬가지입니다.
 - 당신의 커맨더가 자신의 색 정체성에 아무 색도 가지고 있지 않은 경우, 사령탑은 아무 마나도 생산하지 않습니다. {C}를 생산하지 않습니다.
 - 당신이 커맨더를 가지고 있지 않은 경우, 사령탑은 아무 마나도 생산하지 않습니다.
-

갈망하는 충동

{u/b}{u/b}{u/b}{u/b}

집중마법

상대를 목표로 정한다. 그 플레이어는 자신의 손을 공개한다. 당신은 그 플레이어의 무덤 또는 손에서 대지가 아닌 카드 한 장을 골라 추방한다. 당신은 그 카드가 추방된 상태로 남아 있는 한 그 카드를 발동할 수 있으며, 그 주문을 발동하기 위한 마나는 당신이 원하는 색의 마나인 것처럼 사용할 수 있다.

- 당신이 갈망하는 충동으로 모험을 발동하는 경우, 이후 그 카드를 생물로써 발동할 수 있는 플레이어는 카드의 소유자가 아닌 당신입니다.
- 갈망하는 충동의 효과는 당신이 추방한 카드들을 발동할 수 있는 시기를 변경하는 것이 아닙니다. 예를 들어, 집중마법 카드를 추방한 경우 해당 카드는 본단계에 스택이 비어 있을 경우에만 발동할 수 있습니다.
- 추방된 카드를 발동하면 그 카드는 추방 영역을 떠납니다. 그 카드를 여러 번 발동할 수 없습니다.
- 다인전 게임에서 플레이어가 게임에서 떠나는 경우, 해당 플레이어가 소유한 모든 카드도 떠납니다. 당신이 게임에서 떠나는 경우, 당신이 갈망하는 충동의 효과로 조종하고 있던 주문 또는 지속물은 추방됩니다.

수정 슬리퍼

{1}{R}

마법물체 — 장비

장착된 생물은 +1/+0 을 받고 신속을 가진다.

장착 {1} (*{1}: 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 이 장비를 부착한다. 당신이 집중마법을 발동할 수 있는 시기에만 이 능력을 활성화할 수 있다.*)

- 생물이 당신의 조종하에 전장에 들어와 신속을 얻었지만 공격 전에 이 능력을 잃는 경우, 그 생물은 공격할 수 없습니다. 이는 당신이 수정 슬리퍼 한 개를 사용해 동일한 턴에 새로운 생물 두 개가 공격하도록 할 수는 없다는 것을 의미합니다.
-

저택의 춤

{X}{W}{U}

집중마법

당신의 무덤에서 전환마나비용이 X 이하인

마법물체 및/또는 마법진이 아닌 부여마법 카드를

최대 X 장까지 목표로 정한다. 그 카드들을

전장으로 되돌린다. X 가 6 이상이라면, 그

지속물들은 자신들의 다른 유형에 더불어 4/4

생물이다.

- 플레이어의 무덤에 있는 카드의 마나 비용에 {X}가 있는 경우, 그 X 는 0 으로 간주합니다.
- X 가 6 이상인 경우, 마법물체들 및/또는 부여마법들은 4/4 생물로써 전장에 들어옵니다. 생물이 아닌 지속물로 전장에 들어온 뒤에 생물이 되는 것이 아닙니다.
- 이런 식으로 전장에 되돌려진 마법물체 생물 또는 부여마법 생물은 4/4 생물입니다.
- 생물이기도 한 장비는 다른 어떤 것에도 부착될 수 없습니다. 장착 능력을 활성화할 수는 있지만, 부착되지는 않습니다.
- 다른 효과가 되돌려진 지속물들 중 한 개를 생물이 되게 하면서 그 생물의 공격력 및 방어력을 설정하는 경우, 그 생물은 4/4 가 아니라 해당 공격력 및 방어력을 가지게 됩니다. 특히, 탑승물에 탑승하는 것은 해당 생물의 공격력 및 방어력을 설정하지 않으므로, 당신이 해당 탑승물에 탑승하는 경우 그 탑승물은 4/4 로 유지됩니다.

귀를 멀게 하는 정적

{W}

부여마법

각 플레이어는 생물이 아닌 주문을 매 턴 한 개를

초과해서 발동할 수 없다.

- 플레이어들은 매 턴 원하는 만큼 생물 주문을 발동할 수 있고 그에 더해 생물이 아닌 주문을 한 개 발동할 수 있습니다.
- 귀를 멀게 하는 정적은 플레이어가 그 턴에 생물이 아닌 주문을 발동했는지를 확인하기 위해 해당 턴 전체를 살펴보면, 생물이 아닌 주문이 발동된 시점에 귀를 멀게 하는 정적이 전장에 없었다고 해도 마찬가지입니다. 특히, 당신은 귀를 멀게 하는 정적을 발동한 후 그 턴에 또다른 생물이 아닌 주문을 발동할 수 없습니다.

- 당신이 생물이 아닌 주문을 발동했지만 그 주문이 무효화된 경우, 당신은 그 턴에 다른 생물이 아닌 주문을 발동할 수 없습니다.

죽음을 모르는 기사

{b/g}{b/g}{b/g}{b/g}

생물 — 해골 기사

4/2

신속

당신이 매 턴 처음으로 생명점을 얻을 때, 죽음을 모르는 기사를 당신의 무덤에서 당신의 손으로 되돌린다.

- 죽음을 모르는 기사의 마지막 능력이 격발되려면 당신이 생명점을 얻은 직후에 죽음을 모르는 기사가 당신의 무덤에 있어야만 합니다. 당신이 생명연결을 가진 원천의 피해로 생명점을 얻고, 그 피해가 죽음을 모르는 기사가 치명적인 피해를 입는 것과 동시에 입혀지는 경우, 죽음을 모르는 기사는 상태 참조 행동이 수행되기 전까지는 당신의 무덤에 있지 않으므로, 능력이 격발되지 않습니다.
- 어떤 턴에 당신이 이미 생명점을 얻은 뒤 죽음을 모르는 기사가 당신의 무덤에 들어가는 경우, 그 턴에는 죽음을 모르는 기사의 마지막 능력이 격발하지 않습니다.

부탁을 했어야지

{1}{U}{U}

순간마법

주문을 목표로 정한다. 그 주문을 무효화한다. 그

주문의 조종자는 자신의 서고 맨 위 카드 세 장을

자신의 무덤에 넣는다.

- 무효화되지 않는 주문도 부탁을 했어야지의 목표가 될 수 있습니다. 부탁을 했어야지가 해결되어도 해당 주문이 무효화되지는 않지만, 그 주문의 조종자는 여전히 자신의 서고 맨 위 카드 세 장을 자신의 무덤에 넣습니다.
-

예언된 파멸

{2}{W}{B}

부여마법

각 플레이어의 유지단 시작에, 그 플레이어는 대지가 아니고 토큰이 아닌 지속물 한 개를 희생한다. 그 플레이어가 그렇게 할 수 없으면, 그 플레이어는 카드 한 장을 버리고 생명 2 점을 잃고, 당신은 카드 한 장을 뽑고 생명 2 점을 얻으며 경계를 가진 2/2 백색 기사 생물 토큰 한 개를 만든 후, 예언된 파멸을 희생한다.

- 예언된 파멸이 자신의 능력이 스택에 놓여 있는 동안 전장을 떠나거나 예언된 파멸의 조종권이 변경되는 경우, 그 효과는 여전히 일어납니다. 당신은 단순히 예언된 파멸을 희생하라는 지시를 받았을 때 그렇게 할 수 없을 뿐입니다.
- 플레이어가 지속물을 희생할 수 없고 카드를 버릴 수 없는 경우, 그 플레이어는 여전히 생명 2 점을 잃고, 예언된 파멸의 나머지 효과가 일어납니다.
- 플레이어가 대지가 아니고 토큰이 아닌 지속물을 희생할 수 있는 경우, 그 플레이어는 그렇게 해야만 합니다. 그 플레이어는 자신의 파멸을 향해 내달리겠다고 선택할 수 없습니다.
- 당신의 유지단 동안, 당신은 예언된 파멸 자신의 능력에 대해 예언된 파멸을 희생할 수 있습니다.
- 쌍두거인 게임에서, 예언된 파멸의 능력은 각 팀의 유지단에 두 번씩 격발합니다. 당신이 원하는 순서로, 해당 플레이어들은 각각 지속물 한 개를 희생해야 합니다. 그 플레이어가 그렇게 할 수 없으면, 당신이 첫 번째 격발능력을 해결하는 과정에서 예언된 파멸을 희생했다고 해도 모든 결과가 일어납니다.

호수에 빠지다

{U}{B}

순간마법

하나를 선택한다 —

- 전환마나비용이 그 주문의 조종자의 무덤에 있는 카드 수 이하인 주문을 목표로 정한다. 그 주문을 무효화한다.
- 전환마나비용이 그 생물의 조종자의 무덤에 있는 카드 수 이하인 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다.

- 마나 비용에 {X}가 있는 주문의 경우, 선택한 X의 값을 따져서 주문의 전환마나비용을 결정합니다.
- 전장에 있는 생물의 마나 비용에 {X}가 있다면, X는 0으로 간주합니다.

언저리방벽 여관주인

{G}

생물 — 인간 소작농

1/1

당신이 모험을 가진 생물 주문을 발동할 때마다,
카드 한 장을 뽑는다. *(먼저 모험을 해야 할 필요는 없다.)*

- 언저리방벽 여관주인의 능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.

정예 인간사냥꾼

{b/r}{b/r}{b/r}{b/r}

생물 — 인간 기사

2/3

호전적 *(이 생물은 두 개 이상의 생물에만 방어될 수 있다.)*

{b/r}{b/r}{b/r}, 다른 생물 또는 마법물체 한 개를

희생한다: 생물 또는 플레인즈워커를 목표로

정한다. 정예 인간사냥꾼은 그 목표에게 피해

2 점을 입힌다.

- 정예 인간사냥꾼이 어떤 식으로든 마법물체가 된 경우, 당신은 정예 인간사냥꾼의 활성화능력의 비용을 지불하기 위해 정예 인간사냥꾼을 희생할 수 있습니다.
-

불씨칼날

{4}{R}{R}

전설적 마법물체 — 장비

섬광

이 주문은 당신이 조종하는 공격 중인 생물 한 개당

발동하는 비용이 {1}만큼 덜 든다.

불씨칼날이 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는

생물을 목표로 정한다. 불씨칼날을 그 생물에

부착한다.

장착된 생물은 +1/+1 을 받고 이단공격 및 돌진을

가진다.

장착 {3}

- 당신이 불씨칼날을 당신의 전투단계에서 벗어나 발동하는 경우, 불씨칼날의 비용은 줄어들지 않습니다.
- 불씨칼날이 전장에 들어올 때 불씨칼날을 부착할 생물이 없는 경우, 불씨칼날은 단순히 부착되지 않은 채로 남습니다.
- 이단공격과 돌진을 가진 공격생물이 자신을 방어하고 있는 모든 생물들을 선제공격 전투피해로 파괴하는 경우, 자신의 모든 일반 전투피해는 그 생물이 공격하고 있는 플레이어 또는 플레인즈워커에게 지정됩니다.

엠버레스 창공방화자 (난투 덱 카드)

{3}{R}

생물 — 인간 기사

4/3

당신의 턴인 한, 엠버레스 창공방화자는 비행을

가진다.

엠버레스 창공방화자가 공격할 때마다, 당신은

{2}{R}를 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 당신이

조종하는 공격생물들은 턴종료까지 +X/+0 을

받는다. X 는 당신의 상대의 수이다.

- 엠버레스 창공방화자의 격발능력을 해결할 때, 당신은 보너스를 늘리기 위해 {2}{R}를 여러 번 지불할 수 없습니다.

- X 값은 엠버레스 창공방화자의 격발능력이 해결되는 시점에만 계산됩니다. 해당 턴 나중에 상대들이 게임에서 떠난다고 해도 변경되지 않습니다.
- 다인전 게임에서, 능력이 해결되기 전에 게임을 떠난 상대들은 엠버레스 창공방화자의 격발능력에 대해 계산되지 않습니다.

호수 배회자, 엠리

{2}{U}

전설적 생물 — 인어 마법사

1/2

이 주문은 당신이 조종하는 마법물체 한 개당

발동하는 비용이 {1}만큼 덜 든다.

호수 배회자, 엠리가 전장에 들어올 때, 당신의 서고

맨 위 카드 네 장을 당신의 무덤에 넣는다.

{T}: 당신의 무덤에 있는 마법물체 카드를 목표로

정한다. 당신은 이 턴에 그 카드를 발동할 수 있다.

(여전히 발동 비용은 지불해야 한다. 발동 시기

규칙도 여전히 적용된다.)

- 주문의 총 비용을 결정하려면, 지불하려는 마나 비용 또는 대체비용에 비용 증가분을 추가한 다음 비용 감소분(엠리의 능력 등)을 적용하십시오. 발동하는 데 지불한 총비용에 관계없이, 주문의 전환마나비용은 변하지 않습니다.
- 비용 감소 효과는 엠리의 비용 중 일반 마나만 감소시켜 줍니다. 유색 마나는 여전히 지불되어야만 합니다.
- 당신이 주문을 발동한다고 선언하고 나면, 해당 주문의 비용이 지불되기 전까지는 어떤 플레이어도 다른 행동을 취할 수 없습니다. 특히, 상대들은 엠리의 비용이 얼마나 줄어드는지를 바꾸려 할 수 없습니다.
- 엠리의 마지막 능력이 마법물체 대지 카드를 목표로 하는 경우, 당신은 그 카드를 플레이할 수 없습니다. 효과가 당신에게 카드를 "발동"하도록 허용해도 대지 카드는 플레이할 수 없습니다.
- 당신은 목표로 지정한 마법물체 카드의 일반적인 발동 시기 허용 및 제한에 따라야 합니다. 섬광을 가지지 않은 한, 당신은 대체적으로 당신의 턴 본단계에 스택이 비어 있는 동안에만 그 카드를 발동할 수 있습니다.
- 당신은 여전히 이런 식으로 발동하는 주문들의 추가 비용을 포함한 모든 비용을 지불합니다. 당신은 또한 가능한 경우 대체비용을 지불할 수도 있습니다.

- 목표로 지정된 카드를 발동하는 것은 해당 카드가 당신의 무덤을 떠나 새로운 객체가 되게 합니다. 당신은 그 카드가 해당 턴 나중에 당신의 무덤으로 되돌아오더라도 그 카드를 다시 발동할 수 없습니다.

위대한 몰락

{1}{B}

집중마법

전환마나비용이 3 이상인 생물을 목표로 정한다. 그
생물을 추방한다.

- 전장에 있는 생물의 마나 비용에 {X}가 있다면, X는 0으로 간주합니다.

야생지로 도망치다

{3}{R}{G}

집중마법

당신의 서고 맨 위 카드 다섯 장을 추방한다. 당신은
당신의 다음 턴 턴종료까지 이런 식으로 추방된
카드들을 플레이할 수 있다.
당신은 이 턴에 대지 한 장을 추가로 플레이할 수
있다.

- 당신이 추가로 플레이하는 대지는 추방된 카드들 중 한 장이지 않아도 됩니다.
 - 야생지로 도망치다는 당신이 추방된 카드들을 플레이할 수 있는 시점을 변경하지 않습니다. 예를 들어, 당신이 집중마법 카드를 추방한 경우, 해당 카드는 당신의 본단계에 스택이 비어 있을 경우에만 발동할 수 있습니다. 당신이 대지 카드를 추방한 경우, 그 카드는 당신의 본단계에 대지 플레이 회수가 남아 있는 경우에만 플레이할 수 있습니다.
 - 추방된 카드를 발동하면 그 카드는 추방 영역을 떠납니다. 그 카드를 여러 번 발동할 수 없습니다.
 - 당신이 이런 식으로 추방된 카드들을 플레이하지 않으면, 그 카드들은 추방된 채로 남습니다.
-

전설적인 통로

대지

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

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

소원의 요정

{1}{U}

생물 — 페어리 마법사

1/4

비행

{1}{U}, 카드 두 장을 버린다: 소원의 요정을
소유자의 손으로 되돌린다.

//

허락

{3}{U}

집중마법 — 모험

당신은 게임 밖에서 당신이 소유한 카드 중 생물이
아닌 카드 한 장을 선택해, 공개한 후, 당신의
손으로 가져갈 수 있다.

- 소원의 요정의 활성화능력은 소원의 요정이 전장에 있는 동안에만 활성화할 수 있습니다.
 - 캐주얼 게임에서, 게임 밖에서 선택한 카드는 당신의 카드 수집목록에서 가져옵니다. 토너먼트 이벤트의 경우, 게임 밖에서 선택하는 카드는 사이드보드에서 가져와야 합니다. 당신은 언제든지 자신의 사이드보드를 볼 수 있습니다.
-

요정굴 장로

{1}{G}{W}

생물 — 인목 드루이드

0/0

경계

요정굴 장로는 당신이 조종하는 지속물들이 가진

각 색마다 +1/+1 을 받는다.

{T}: 당신이 조종하는 지속물들이 가진 각 색마다,

그 색의 마나 한 개를 추가한다.

- 요정굴 장로의 중간 능력은 자신에게 최대 +5/+5 를 제공하며, 이는 백색, 청색, 흑색, 적색, 녹색마다 각각 +1/+1 을 받는 것입니다. "금색", "다색", 그리고 "무색"은 색이 아닙니다. 비슷하게, 요정굴 장로의 마지막 능력은 최대 마나 다섯 개를 생산할 수 있습니다.
- 요정굴 장로가 녹색 및 백색 지속물이므로, 요정굴 장로의 중간 능력은 보통 최소한 자신에게 +2/+2 를 제공하며 요정굴 장로의 마지막 능력은 보통 최소한 {G}{W}를 생산합니다.

먹고 마시는 트롤 왕

{2}{G}{G}{G}{G}

생물 — 트롤 귀족

7/6

경계, 돌진

먹고 마시는 트롤 왕이 전장에 들어올 때, 당신이

트롤 왕을 당신의 손에서 발동했다면, 음식 토큰 세

개를 만든다. (그 토큰들은 "{2}, {T}, 이 마법물체를

희생한다: 당신은 생명 3 점을 얻는다."를 가진

마법물체들이다.)

음식 세 개를 희생한다: 먹고 마시는 트롤 왕을

당신의 무덤에서 전장으로 되돌린다. 이 능력은

당신의 턴에만 활성화할 수 있다.

- 당신이 먹고 마시는 트롤 왕을 발동하지 않고 전장에 놓는 경우, 전장에 들어올 때 격발하는 능력은 격발하지 않습니다.
 - 당신이 복제인간 같이 먹고 마시는 트롤 왕의 복사본으로 전장에 들어오는 생물 주문을 발동하는 경우, 전장에 들어올 때 격발하는 능력이 격발합니다.
-

열정적인 용사

{R}

생물 — 인간 기사

1/1

선제공격, 신속

열정적인 용사가 공격할 때마다, 당신이 조종하는

공격 중인 다른 기사를 목표로 정한다. 그 기사는

턴종료까지 +1/+0 을 받는다.

당신이 열정적인 용사를 목표로 해 활성화하는

장착 능력들은 활성화하는 비용이 {3}만큼 덜 든다.

- 열정적인 용사의 마지막 능력은 장착 능력에서 일반 마나만을 감소시켜 줍니다. 그 비용들이 {3}, {2}, 또는 {1}인 경우, 그 장착 능력은 열정적인 용사를 목표로 하면 무료로 활성화할 수 있습니다.

축제 같은 장례

{4}{B}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 -X/-

X 를 받는다. X 는 당신의 무덤에 있는 카드 수이다.

- X 값은 축제 같은 장례가 해결되기 시작하는 시점에만 계산됩니다. 목표 생물의 공격력 및 방어력은 해당 턴 나중에 다른 카드들이 당신의 무덤에 놓인다고 해도 변경되지 않습니다.
- 축제 같은 장례는 X 값을 결정할 때 여전히 스택에 있으므로, X 값을 증가시키는 데 기여하지 않습니다.

발명의 화염

{3}{R}

부여마법

당신은 당신의 턴에만 주문들을 발동할 수 있고 매

턴 주문을 두 개를 초과해 발동할 수 없다.

당신은 전환마나비용이 당신이 조종하는 대지의 수

이하인 주문들을 마나 비용을 지불하지 않고

발동할 수 있다.

- 어떤 효과가 당신에게 다른 플레이어의 턴에 주문을 발동할 수 있도록 허가 또는 지시하는 경우, 당신은 그렇게 할 수 없습니다. 발명의 화염의 제한사항이 그 허가보다 우선합니다. 비슷하게, 어떤 효과가 당신에게 당신의 턴에 세 번째 주문을 발동할 수 있도록 허가 또는 지시하는 경우, 당신은 그렇게 할 수 없습니다.
 - 발명의 화염은 대지를 플레이하는 것과 능력을 활성화하는 것에 대해서는 어떤 제한도 제시하지 않습니다.
 - 발명의 화염은 당신이 어떤 턴에 주문을 두 번 발동했는지를 확인하기 위해 해당 턴 전체를 돌아보며, 이는 그 주문들이 발동되었을 때 발명의 화염이 전장에 없었더라도 마찬가지입니다. 특히, 당신은 발명의 화염을 발동하고 난 후 그 턴에 주문을 두 개 더 발동할 수 없습니다. 발명의 화염이 당신의 두 번째 (또는 세 번째, 또는 네 번째) 주문이었다면, 당신은 더이상 다른 주문을 발동할 수 없습니다.
 - 당신이 주문을 발동하고 그 주문이 무효화되는 경우, 그 주문은 여전히 당신의 두 주문 중 하나로 계산됩니다.
 - 당신은 당신이 발동하는 주문들에 대해 그 주문의 마나 비용 또는 대체비용을 지불하겠다고 선택할 수 있으며, 이는 그 주문의 전환마나비용이 당신이 조종하고 있는 대지의 수 이하인 경우에도 마찬가지입니다.
 - 주문의 마나 비용에 {X}가 있는 경우, 마나 비용을 지불하지 않고 그 주문을 발동할 때 그 값으로 0 을 선택해야 합니다.
 - "마나 비용을 지불하지 않고" 카드를 발동하는 경우, 어떠한 대체 비용도 지불하겠다고 선택할 수 없습니다. 하지만 추가비용은 지불할 수 있습니다. 발동할 카드에 필수적인 추가비용이 있다면(특공 등), 그 비용을 지불해야 카드를 발동할 수 있습니다.
 - 어떤 효과가 다른 방법으로는 발동할 수 없는 카드를 대체비용을 지불해 발동할 수 있게 해 주는 경우 (강제 시동 및 회상 키워드 등), 그 허가를 이용해 카드를 발동하려면 대체비용을 반드시 지불해야 합니다. 당신은 그 카드를 발동하겠다고 선택하고서 마나 비용을 지불하지 않고 발동할 수는 없습니다.
 - 당신이 어떤 턴에 카드 한 장을 두 번 발동하는 경우 (모험을 먼저 발동한 후 추방 영역에서 그 카드를 생물로 발동하는 등), 당신은 주문을 두 개 발동한 것입니다.
-

금발 침입자

{G}

생물 — 인간 광전사

1/2

금발 침입자가 플레이어에게 전투피해를 입힐

때마다, 당신은 금발 침입자를 희생할 수 있다.

그렇게 할 때, 마법물체 또는 부여마법을 목표로

정한다. 그 목표를 파괴한다.

//

환영받는 귀가

{5}{G}{G}

집중마법 — 모험

2/2 녹색 곰 생물 토큰 세 개를 만든다. (그 후 이

카드를 추방한다. 당신은 나중에 추방 영역에서 이

생물을 발동할 수 있다.)

- 금발 침입자의 격발능력은 목표를 정하지 않고 스택으로 갑니다. 그 능력이 해결될 때, 당신은 금발 침입자를 희생할 수 있습니다. 당신이 그렇게 할 때, 재귀 격발 능력이 격발되며 당신은 파괴할 마법물체 또는 부여마법을 목표로 지정합니다. 이는 "그렇게 한다면 ..."이라고 적힌 효과와 비교했을 때 당신이 금발 침입자를 희생했지만 목표 마법물체 또는 부여마법이 파괴되기 전에 해당 플레이어가 행동을 취할 수 있다는 점에서 다릅니다.

특공

{1}{R}

순간마법

이 주문을 발동하기 위한 추가비용으로, 생물 한

개를 희생한다.

원하는 목표로 정한다. 특공은 그 목표에게 희생된

생물의 공격력만큼 피해를 입힌다.

- 희생된 생물의 공격력을 결정하기 위해 마지막으로 전장에 존재했던 시점을 확인합니다.
- 이 주문을 발동하기 위해서는 정확히 한 개의 생물을 희생해야 합니다. 생물을 희생하지 않으면 발동할 수 없고 생물을 더 많이 희생할 수도 없습니다.
- 플레이어들은 이 주문이 발동되고 그 비용이 모두 지불되어야만 대응할 수 있습니다. 그 누구도 당신이 이 주문을 발동하는 것을 막기 위해 당신이 희생한 생물에 간섭할 수 없습니다.

펼럭여우

{1}{W}

생물 — 여우

2/2

당신이 마법물체 또는 부여마법을 조종하는 한,
펼럭여우는 비행을 가진다.

- 펼럭여우가 방어된 뒤에 비행을 얻어도 펼럭여우를 방어 중인 생물을 전투에서 제거하거나 펼럭여우가 방어되지 않은 것으로 바뀌지 않습니다.
- 당신은 당신이 전장에 내려놓았지만 당신이 조종하지 않는 지속물에 부착되어 있는 마법진들을 조종합니다.

공상집

{1}{U}

마법물체

플레이어들의 손은 크기 제한이 없다.

{X}{X}, {T}: 각 플레이어는 카드 X 장을 뽑는다.

{2}{U}, {T}: 각 상대는 자신의 손에 있는 카드와

동일한 수만큼 자신의 서고 맨 위 카드들을 자신의
무덤에 넣는다.

- {X}{X}{2}{U}를 지불하고 공상집의 두 능력을 모두 활성화하는 것은 불가능합니다. 한 턴에 두 능력을 모두 활성화하려면 공상집을 언택할 수 있는 방법을 찾아야 합니다.
 - {X}{X}를 지불하려면, X의 값을 선택한 다음, 그 두 배만큼 마나를 지불하십시오.
 - 어떤 플레이어가 자신의 서고에 카드를 X장 미만으로 가지고 있는 경우, 그 플레이어는 공상집의 첫 번째 능력이 해결된 후에 게임에서 패배합니다. 각 플레이어가 이런 식으로 게임에서 패배하는 경우, 그 게임은 무승부가 됩니다.
-

불길한 과일

{2}{B}

집중마법

플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 카드 두 장을 뽑고 생명 2 점을 잃는다.

단호 — 이 주문을 발동하는 데 적어도 흑색 마나 세 개가 지불되었다면, 음식 토큰 한 개를 만든다.

(음식 토큰은 "{2}, {T}, 이 마법물체를 희생한다: 당신은 생명 3 점을 얻는다."를 가진 마법물체이다.)

- 불길한 과일을 발동하기 위해 흑색 마나가 최소한 세 개 지불된 경우, 다른 플레이어가 카드 두 장을 뽑고 생명 2 점을 잃게 했더라도 당신이 음식 한 개를 만듭니다.

영원한 젊음

{1}{B}

집중마법

당신의 무덤에 있는 생물 카드를 원하는 만큼 목표로 정한다. 그 카드들을 당신의 서고 맨 위에 올려놓는다.
카드 한 장을 뽑는다.

- 목표로 정한 생물 카드들이 어떤 순서로 서고 위에 놓일지는 당신이 결정합니다. 당신은 이 순서를 다른 플레이어들에게 공개하지 않아도 됩니다. 맨 위에 놓이게 되는 카드가 당신이 뽑는 카드입니다.
 - 당신은 그냥 카드 한 장을 뽑기 위해 아무런 목표 없이 영원한 젊음을 발동할 수 있습니다.
 - 당신이 생물 카드들을 목표로 지정했고 그 카드들이 영원한 젊음이 해결되려는 시점에 모두 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 당신은 카드를 뽑지 않습니다.
-

개구리화

{1}{U}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

부여된 생물은 모든 능력을 잃고 기본 공격력과

방어력이 1/1 인 청색 개구리 생물이다. (그 생물은

다른 카드 유형 및 생물 유형을 모두 잃는다.)

- 영향을 받은 생물이 개구리화가 부착된 이후에 능력을 얻는 경우, 그 생물은 그 능력을 유지합니다.
- 개구리화는 부여된 생물이 가지고 있는 모든 색과 생물 유형을 덮어씁니다. 그 생물은 단순히 청색 개구리입니다. 해당 생물은 상위 유형(전설적 등)이 있는 경우 유지하지만, 다른 카드 유형(마법물체 등)들은 잃습니다.
- 개구리화는 생물의 기본 공격력과 방어력을 특정 값으로 설정하는 모든 기존 효과를 덮어씁니다. 개구리화가 생물에 부착된 후에 적용되는 공격력/방어력 설정 효과는 그대로 적용됩니다.
- 축제 같은 장례의 효과 등 생물의 공격력과 방어력을 수정하는 효과는 적용이 시작된 시점과 상관없이 계속해서 적용됩니다. 공격력 및/또는 방어력을 변경하는 카운터들에 대해서도 마찬가지입니다.
- 개구리화는 탑승물처럼 일시적으로만 생물인 지속물에도 부여될 수 있습니다. 이런 일이 발생하는 경우, 개구리화의 효과는 부여된 지속물이 일시적 효과가 만료된 후에도 계속해서 1/1 청색 개구리 생물로 남게 합니다.
- 생물이 받은 피해는 턴이 종료되며 피해가 제거될 때까지 남아 있으므로, 해당 턴에 개구리화가 생물에 부착되는 경우 해당 생물이 입은 치명적이지 않은 피해가 치명적인 피해로 바뀔 수도 있습니다.

쪼글쪼글한 자, 개드웁

{X}{U}{U}{U}

전설적 생물 — 인간 마법사

3/3

쪼글쪼글한 자, 개드웁이 전장에 들어올 때, 카드

X 장을 뽑는다.

당신이 청색 주문을 발동할 때마다, 상대가

조종하는 대지가 아닌 지속물을 목표로 정한다. 그

지속물을 탭한다.

- 개드워이 발동되지 않고 전장에 들어오거나, 자신의 마나 비용 이외의 비용으로 발동된 경우, 개드워이의 첫 번째 능력에 대한 X 값은 0 입니다.
- 개드워이의 두 번째 능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.
- 개드워이는 아직 전장에 없으므로, 개드워이를 발동해도 그 개드워이의 격발능력은 격발되지 않습니다.

가렌브릭 성기사

{4}{G}

생물 — 거인 기사

4/4

단호 — 이 주문을 발동하는 데 적어도 녹색 마나 세 개가 지불되었다면, 가렌브릭 성기사는 +1/+1 카운터 한 개를 가지고 전장에 들어온다.
가렌브릭 성기사는 공격력이 2 이하인 생물에게 방어될 수 없다.

- 공격력이 3 이상인 생물이 이 생물을 방어하고 나면, 방어생물의 공격력을 변경해도 이 생물에 대한 방어가 취소되지 않습니다.

가렌브릭 견습기사

{1}{G}

생물 — 인간 병사

2/2

당신이 모험을 가진 생물 주문을 발동할 때마다,
가렌브릭 견습기사는 턴종료까지 +1/+1 을 받는다.
(*먼저 모험을 해야 할 필요는 없다.*)

- 가렌브릭 견습기사의 능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.
-

저주받은 사냥꾼, 개력

{4}{B}{G}

전설적 플레인즈워커 — 개력

5

0: "이 생물이 죽을 때, 당신이 조종하는 각 개력에
충성 카운터 한 개를 올려놓는다."를 가진 2/2 흑색
및 녹색 늑대 생물 토큰 두 개를 만든다.

-3: 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다.

카드 한 장을 뽑는다.

-6: 당신은 "당신이 조종하는 생물들은 +3/+3 을
받고 돌진을 가진다."를 가진 휘장을 얻는다.

- 개력의 충성도가 0 이하가 되는 것과 동시에 개력의 늑대 토큰 중 하나가 치명적인 피해를 입는 경우, 개력은 늑대의 격발능력이 개력을 구해 주기 전에 무덤에 놓입니다.
- 개력의 두 번째 능력의 목표가 된 생물이 능력이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 그 능력은 해결되지 않습니다. 당신은 카드를 뽑지 않습니다. 목표가 유효하지만 파괴되지 않은 경우 (대부분 무적을 가지고 있는 등의 이유로), 당신은 여전히 카드를 뽑습니다.

거대한 기회

{2}{G}

집중마법

당신은 음식 두 개를 희생할 수 있다. 그렇게
한다면, 7/7 녹색 거인 생물 토큰 한 개를 만든다.

그렇지 않으면, 음식 토큰 세 개를 만든다. (그

토큰들은 "{2}, {T}, 이 마법물체를 희생한다: 당신은

생명 3 점을 얻는다."를 가진 마법물체들이다.)

- 당신은 거대한 기회를 발동하면서가 아니라 거대한 기회가 해결되면서 음식 두 개를 희생할지를 선택합니다.
 - 당신은 거인 토큰을 한 개보다 많이 만들기 위해 음식을 두 개보다 많이 희생할 수 없습니다.
-

거인의 꼬챙이

{1}{B}

마법물체 — 장비

장착된 생물은 +2/+1 을 받는다.

장착된 생물이 생물에게 전투피해를 입힐 때마다,
음식 토큰 한 개를 만든다. (음식 토큰은 "{2}, {T}, 이
마법물체를 희생한다: 당신은 생명 3 점을
얻는다."를 가진 마법물체이다.)

장착 {3} ({3}: 당신이 조종하는 생물을 목표로
정한다. 그 생물에 이 장비를 부착한다. 당신이
집중마법을 발동할 수 있는 시기에만 이 능력을
활성화할 수 있다.)

- 거인의 꼬챙이의 격발능력은 장착된 생물이 죽더라도 격발하며, 심지어 피해를 입은 생물이 죽지 않아도 마찬가지입니다.

생강야수

{1}

마법물체 생물 — 음식 골렘

1/1

신속

{1}: 생강야수는 이 턴에 신속을 가진 생물들에게만
방어될 수 있다.

{2}, {T}, 생강야수를 희생한다: 당신은 생명 3 점을
얻는다.

- 생강야수가 신속을 가지지 않은 생물들에게 방어된 뒤에 그 중간 능력을 활성화해도 생강야수가 방어되지 않은 상태로 바뀌지 않습니다.
-

유리 장식함

{1}{W}

마법물체

유리 장식함이 전장에 들어올 때, 상대가 조종하는

전환마나비용이 3 이하인 생물을 목표로 정한다.

유리 장식함이 전장을 떠날 때까지 그 생물을

추방한다.

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

걸신들린 트롤 (난투 덱 카드)

{2}{B}{G}

생물 — 트롤

3/3

돌진

걸신들린 트롤이 전장에 들어올 때, 음식 토큰을

상대의 수만큼 만든다. (음식 토큰은 "{2}, {T}, 이

마법물체를 희생한다: 당신은 생명 3 점을

얻는다."를 가진 마법물체이다.)

{1}{G}, 대지가 아닌 다른 지속물 한 개를 희생한다:

걸신들린 트롤은 턴종료까지 +2/+2 를 받는다.

- 당신은 걸신들린 트롤에 의해 만들어진 음식 토큰을 걸신들린 트롤의 활성화 능력의 비용으로 지불하기 위해 희생할 수 있습니다.
 - 다인전 게임에서, 게임을 떠난 상대들은 걸신들린 트롤의 격발능력에 대해 계산되지 않습니다.
-

거대한 헨지

{7}{G}{G}

전설적 마법물체

이 주문은 발동하는 비용이 {X}만큼 덜 든다. X는 당신이 조종하는 생물 중 공격력이 제일 높은 생물의 공격력이다.

{T}: {G}{G}를 추가한다. 당신은 생명 2 점을 얻는다.

토큰이 아닌 생물이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓고 카드 한 장을 뽑는다.

- 주문을 발동하는 가장 첫 순서는 해당 카드를 스택으로 이동하는 것입니다. 이렇게 함으로써 당신이 조종하는 생물들 중 가장 높은 공격력이 변경되는 경우, 그 새로운 공격력을 이용해 비용 감소를 계산합니다.
- 당신이 일단 거대한 헨지를 발동하기 위한 비용을 확정하고 나면, 그 비용을 지불하기 위해 마나 능력을 활성화할 수 있습니다. 마나 능력을 활성화하는 동안 당신이 조종하는 생물들 중 가장 높은 공격력이 변경되는 경우, 거대한 헨지를 발동하기 위한 비용은 당신이 이전에 확정한 대로 유지됩니다.
- 거대한 헨지의 마지막 능력이 격발되고 나면, 당신이 어떤 이유로든 생물에 +1/+1 카운터를 올려놓지 못한다고 해도(대부분의 경우 생물이 전장을 떠났기 때문에) 카드 한 장을 뽑습니다.

관대한 자, 그림걸리

{1}{R}{G}

전설적 생물 — 고블린 주술사

3/3

당신이 조종하는 인간이 아닌 다른 생물은 +1/+1 카운터 한 개를 추가로 가지고 전장에 들어온다.

- 당신이 조종하는 인간이 아닌 생물이 +1/+1 카운터를 하나도 가지지 않고 전장에 들어오려 하는 경우, 그 생물은 +1/+1 카운터 한 개를 가지고 들어옵니다.
- 그림걸리와 동시에 전장에 들어오는 다른 인간이 아닌 생물들은 +1/+1 카운터를 받지 않습니다.
- 인간이 아닌 생물이 인간 생물의 복사본으로 전장에 들어오는 경우, 그 생물은 +1/+1 카운터를 받지 않습니다. 비슷하게, 인간이 인간이 아닌 생물로 전장에 들어오는 경우, 그 생물은 +1/+1 카운터를 받습니다.

그 후로 행복하게

{2}{W}

부여마법

그 후로 행복하게가 전장에 들어올 때, 각

플레이어는 생명 5 점을 얻고 카드 한 장을 뽑는다.

당신의 유지단 시작에, 당신이 조종하는 지속물들이

다섯 가지 색을 가지고 있고, 당신이 조종하는

지속물들 및/또는 당신의 무덤에 있는 카드들에

카드 유형이 6 가지 이상 있으며, 당신의 생명

총점이 당신의 시작 생명 총점 이상이라면, 당신은

게임에서 승리한다.

- 그 후로 행복하게의 두 번째 격발능력은 아주 긴 삽입된 조건절이 들어 있습니다. 이는 당신의 유지단이 시작되는 시점에 모든 조건이 참이어야 한다는 것을 의미합니다. 당신은 다섯 가지 색 모두가 들어 있는 지속물들을 조종해야 하며, 당신의 지속물들 및 무덤은 여섯 개 이상의 카드 유형을 가지고 있으며, 당신의 생명 총점 또한 충분히 높아야 합니다. 그렇지 않으면 능력은 격발조차 되지 않습니다. 능력이 해결되는 시점에 그 조건들이 참이 아닌 경우, 당신은 게임에서 승리하지 않습니다.
 - 플레이어들은 당신의 턴 중에 유지단이 시작되기 전까지는 어떤 행동도 취할 수 없습니다.
 - 다섯 색을 모두 가지고 있는 지속물을 한 개만 조종할 수도 있고, 다섯 가지 색을 여러 지속물에 나누어 조종할 수도 있습니다.
 - 대지는 탭해서 특정 색의 마나를 만들어낼 수 있다고 해도 보통 무색 지속물입니다.
 - 당신의 지속물들 및 당신의 무덤에 있는 카드들에서 나타날 수 있는 카드 유형들은 마법물체, 생물, 부여마법, 순간마법, 대지, 플레인즈워커, 그리고 집중마법입니다. 특정 옛 카드 세트들에는 종족 카드들도 있습니다. 전설적 및 기본 같은 상위 유형은 카드 유형이 아닙니다.
 - 당신의 무덤에 있는 모험가 카드들의 대체 유형은 무시하십시오. 모험 카드의 대체 카드 유형은 당신의 무덤에 있는 카드들의 카드 유형을 셀 때 계산되지 않습니다.
 - 쌍두거인 게임에서, 그 후로 행복하게의 첫 번째 능력은 각팀이 생명 5 점을 두 번 얻게 합니다.
-

조화로운 집정관

{4}{W}{W}

생물 — 집정관

4/5

비행

집정관이 아닌 생물들은 기본 공격력과 방어력이

3/3 이 된다.

조화로운 집정관이 전장에 들어올 때, 1/1 백색

인간 생물 토큰 두 개를 만든다.

- 조화로운 집정관은 생물의 기본 공격력과 방어력을 특정 값으로 설정하는 모든 기존 효과를 덮어씁니다. 조화로운 집정관이 전장에 들어온 뒤에 적용되기 시작하는 공격력/방어력 변경 효과는 그대로 적용됩니다.
- 어떤 효과가 생물이 아닌 지속물 한 개를 생물이 되게 하면서 그 생물의 공격력 및 방어력을 설정하는 경우, 그 생물은 3/3 이 아니라 해당 공격력 및 방어력을 가지게 됩니다. 특히, 탑승물에 탑승하는 것은 해당 생물의 공격력 및 방어력을 설정하지 않으므로, 당신이 해당 탑승물에 탑승하는 경우 그 탑승물은 3/3 이 됩니다.
- 축제 같은 장례의 효과 등 생물의 공격력과 방어력을 수정하는 효과는 적용이 시작된 시점과 상관없이 계속해서 적용됩니다. 공격력 및/또는 방어력을 변경하는 카운터들에 대해서도 마찬가지입니다.
- 생물들이 받은 피해는 턴이 종료되며 피해가 제거될 때까지 남아 있으므로, 해당 턴에 조화로운 집정관이 전장에 들어오거나 전장을 떠나는 경우 해당 생물이 입은 치명적이지 않은 피해가 치명적인 피해로 바뀔 수도 있습니다.

전령의 깃발

{3}

마법물체

전령의 깃발이 전장에 들어오면서, 색 한 개를

선택한다.

당신이 조종하는 선택된 색을 가진 생물들은

+1/+0 을 얻는다.

{T}: 선택된 색의 마나 한 개를 추가한다.

- 당신은 전령의 깃발의 능력에 대해 백색, 청색, 흑색, 적색, 또는 녹색을 선택해야만 합니다. 당신은 "다색", "금색", 또는 "무색"을 선택할 수 없습니다.

- 어떤 이유로든 선택된 색이 없는 경우, 전령의 깃발의 정적능력은 아무런 효과도 가지지 않으며, 전령의 깃발의 마나 능력은 활성화해도 아무 마나도 생산하지 않습니다. 무색 생물들은 +1/+0 을 받지 않으며, 당신은 {C}를 추가하지 않습니다.

정적을 가져오는 자

{1}{W}

생물 — 페어리

1/2

비행, 생명연결

전장에 들어오거나 죽는 생물들은 능력을

격발시키지 않는다.

- 정적을 가져오는 자는 생물 자신의 "전장에 들어올 때" 격발하는 격발능력에 더해 그 생물이 전장에 들어오거나 죽음으로써 격발되는 다른 격발능력에도 영향을 미칩니다. 이러한 격발능력은 문장에 "~할 때" 또는 "~할 때마다"로 표시됩니다.
- 대체효과는 정적을 가져오는 자의 능력에 영향을 받지 않습니다. 예를 들어, +1/+1 카운터 한 개를 가지고 전장에 들어오는 생물은 여전히 +1/+1 카운터 한 개를 받으며, 공허의 수맥은 여전히 죽으려는 생물들을 추방할 것입니다.
- 다이아몬드 기사가 색을 정하는 등 "[이 생물]이 전장에 들어오면서" 적용되는 능력도 영향을 받지 않습니다.
- 격발 사건이 구체적으로 "생물"을 지칭할 필요는 없습니다. 이런 경우, 격발 사건은 어떤 것이 "전장에서 무덤에 놓이는" 행위를 지칭하기도 합니다. 예를 들어, "마법물체가 전장에서 무덤에 놓일 때마다" 격발되는 능력은 정적을 가져오는 자가 전장에 있는 동안 마법물체 생물이 죽을 때 격발되지 않습니다.
- 정적을 가져오는 자와 동시에 전장에 들어오거나 죽는 생물은 (정적을 가져오는 자 자신이 전장에 들어오는 것과 죽는 것을 포함해) 능력을 격발하게 하지 않습니다.
- 생물이 죽게 되는 원인을 제공하는 사건에 대해 격발하는 능력은 여전히 격발됩니다. 예를 들어, "당신이 생물을 희생할 때마다" 격발되는 능력은 여전히 격발됩니다.
- 카드가 영역을 떠나는 것에 대해 격발되는 능력(엄숙한 자, 콘라드 경의 능력 등)은 해당 카드가 생물로써 전장에 들어오는 것으로 인해 이전 영역을 떠나는 경우 격발되지 않습니다.
- 어떤 격발능력이 격발되지 않는지를 확인하려면, 각 지속물이 전장에 존재하는 그대로를 살펴보고, 그 지속물이 전장에 들어온 후 또는 죽기 전까지 적용되고 있는 지속 효과들을

감안하십시오. 예를 들어, 생물이 된 대지가 죽는 경우, 그 대지가 죽을 때 격발되는 능력은 격발되지 않습니다.

- 생물이 "전장을 떠날" 때 격발되는 능력은 그 생물이 죽는 것으로 인해 전장을 떠나는 경우 격발되지 않습니다.
- 카드가 "어디에서든" 무덤에 놓일 때 격발하는 능력은 생물이 죽었다고 해도 여전히 격발될 수 있습니다. 해당 능력은 어디에서든 무덤에 놓일 때 격발하는 능력을 가진 생물 자신이 죽는 경우, 정적을 가져오는 자가 무덤에 놓이는 카드인 경우, 또는 정적을 가져오는 자가 죽는 생물과 동시에 전장을 떠나는 경우에 격발합니다.

최면 요청

{U}{U}

생물 — 페어리

2/1

비행

//

넋이 나가는 눈빛

{2}{U}

순간마법 — 모험

전환마나비용이 3 이하인 주문을 목표로 정한다. 그

주문을 무효화한다. *(그 후 이 카드를 추방한다.*

당신은 나중에 추방 영역에서 이 생물을 발동할 수 있다.)

- 마나 비용에 {X}가 있는 주문의 경우, 선택한 X의 값을 따져서 주문의 전환마나비용을 결정합니다.
 - 무효화되지 않는 주문도 넋이 나가는 눈빛의 목표가 될 수 있습니다. 넋이 나가는 눈빛이 해결될 때 그 주문이 무효화되지는 않지만, 당신은 여전히 넋이 나가는 눈빛을 추방합니다.
-

채워지지 않는 식욕

{1}{G}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 당신은 음식 한 개를 희생할 수 있다. 그렇게 한다면, 그 생물은 턴종료까지 +5/+5 를 받는다. 그렇지 않으면, 그 생물은 턴종료까지 +3/+3 을 받는다.

- 당신은 채워지지 않는 식욕을 발동하면서 목표 생물을 선택하지만, 주문이 해결되기 전까지는 음식을 희생할지 여부를 선택하지 않습니다.
- 목표로 정한 생물이 채워지지 않는 식욕이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 당신은 음식을 희생하지 않습니다.

이야기 속으로

{5}{U}{U}

순간마법

이 주문은 한 상대의 무덤에 카드가 일곱 장 이상 있다면 발동하는 데 {3}이 덜 든다.
카드 네 장을 뽑는다.

- 이야기 속으로의 비용 감소는 {3}만큼만 비용을 감소시킬 수 있습니다. 상대 여러 명의 무덤에 카드가 일곱 장 이상 있는 경우, 또는 상대의 무덤에 카드가 열네 장 있는 경우에 비용을 더 많이 감소시켜 주지 않습니다.
- 주문의 총 비용을 결정하려면, 지불하려는 마나 비용 또는 대체비용에 비용 증가분을 추가한 다음 비용 감소분(이야기 속으로 능력 등)을 적용하십시오. 발동하는 데 지불한 총비용에 관계없이, 주문의 전환마나비용은 변하지 않습니다.

아이렌크래그의 숨씨

{1}{R}{R}{R}

집중마법

{R} 일곱 개를 추가한다. 당신은 이번 턴에 주문을 단 한 개만 더 발동할 수 있다.

- 아이렌크래그의 숨씨의 효과는 당신이 이번 턴에 지금까지 주문을 얼마나 발동했는지를 신경쓰지 않습니다. 당신은 주문을 단 한 개만 더 발동할 수 있습니다.
- 아이렌크래그의 숨씨의 효과는 당신이 달리 발동할 수 없는 카드를 발동할 수 있게 해 주지 않습니다. 예를 들어, 어떤 효과가 당신이 매 턴 주문을 한 개 이상 발동할 수 없다고 하는 경우, 아이렌크래그의 숨씨는 당신이 두 번째 주문을 발동할 수 있게 해 주지 않습니다.
- 어떤 효과가 당신이 주문을 한 개 더 발동한 뒤 또 다른 주문을 발동할 수 있도록 허가 또는 지시하는 경우, 당신은 그렇게 할 수 없습니다. 아이렌크래그의 숨씨의 제한사항이 그 허가보다 우선합니다.
- 아이렌크래그의 숨씨의 효과는 당신이 능력들을 활성화하는 것 또는 대지를 플레이하는 것을 제한하지 않습니다.

마상 시합

{1}{R}

집중마법

당신이 조종하는 생물 및 당신이 조종하지 않는 생물을 목표로 정한다. 당신이 조종하는 생물이 기사라면 그 생물은 턴종료까지 +2/+1 을 받는다. 그 후, 그 생물들은 서로 싸운다. (각 생물은 서로에게 각자의 공격력만큼 피해를 입힌다.)

- 마상 시합을 발동하려면 반드시 당신이 조종하는 생물 한 개와 당신이 조종하지 않는 생물 한 개를 목표로 정해야 합니다.
- 당신이 조종하는 목표 생물은 마상 시합이 해결되는 시점에 기사인 경우에만 +2/+1 을 받습니다. 그 생물은 +2/+1 을 받지 않더라도 여전히 싸웁니다.
- 마상 시합이 해결되려는 시점에 유효하지 않은 목표가 하나라도 있는 경우, 어느 생물도 피해를 입거나 입히지 않습니다.
- 마상 시합이 해결되려는 시점에 당신이 조종하는 생물이 유효한 목표가 아닌 경우, 아무 생물도 +2/+1 을 받지 않습니다. 당신이 조종하는 생물은 유효한 목표이지만 당신이 조종하지 않는 생물이 유효하지 않은 경우, 그 생물은 기사인 경우 여전히 턴종료까지 +2/+1 을 받습니다.

이야기들의 수호자

{3}{G}{G}

생물 — 고양이

4/5

당신이 조종하는 하나 이상의 인간이 아닌 생물이

플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 카드 한

장을 뽑는다.

- 당신이 조종하는 인간이 아닌 생물들이 두 명 이상의 플레이어에게 동시에 전투피해를 입히는 경우, 이야기들의 수호자의 능력은 해당 플레이어들 각각에 대해 격발합니다.
- 이야기들의 수호자의 능력은 당신이 조종하는 인간이 아닌 생물들이 플레이어에게 전투피해를 입히는 것과 동시에 이야기들의 수호자가 치명피해를 입는 경우에도 격발합니다.
- 선제공격을 가진 생물은 선제공격을 가지지 않은 생물보다 먼저 전투피해를 입히므로, 당신의 생물들이 한 플레이어에 대해 서로 다른 시점에 전투피해를 입히는 경우 이야기들의 수호자의 능력은 한 전투 동안 두 번 격발될 수 있습니다.

돌아온 왕, 켄리스 (박스 구매 프로모션 카드)

{4}{W}

전설적 생물 — 인간 귀족

5/5

{R}: 모든 생물은 턴종료까지 돌진 및 신속을 얻는다.

{1}{G}: 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

{2}{W}: 플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 생명 5 점을 얻는다.

{3}{U}: 플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 카드 한 장을 뽑는다.

{4}{B}: 무덤에 있는 생물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 소유자의 조종하에 전장에 놓는다.

- 켄리스의 첫 번째 능력은 해결되는 시점에 전장에 있는 생물들에만 영향을 미칩니다. 그 턴 나중에 전장에 들어오는 생물은 돌진 또는 신속을 얻지 않습니다.
- 켄리스의 마지막 능력은 아무 플레이어의 무덤에 있는 생물 카드를 목표로 정할 수 있습니다. 그 생물 카드의 소유자가 그 생물을 조종하며, 그 생물은 당신이 게임을 떠나더라도 전장에 남습니다.

켄리스의 변신

{1}{G}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

켄리스의 변신이 전장에 들어올 때, 카드 한 장을 뽑는다.

부여된 생물은 모든 능력을 잃고 기본 공격력과 방어력이 3/3 인 녹색 엘크 생물이다. *(그 생물은 다른 카드 유형 및 생물 유형을 모두 잃는다.)*

- 켄리스의 변신이 부여하려는 생물이 마법진 주문이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문 전체가 해결되지 않습니다. 켄리스의 변신은 전장에 들어오지 않으며, 따라서 그 능력도 격발되지 않습니다.
 - 켄리스의 변신이 부착된 생물이 켄리스의 변신이 부착된 이후에 능력을 얻는 경우, 그 생물은 그 능력을 유지합니다.
 - 켄리스의 변신은 생물의 공격력과 방어력을 특정 값으로 설정하는 모든 기존 효과를 덮어씁니다. 켄리스의 변신이 생물에 부착된 후에 적용되는 공격력/방어력 설정 효과는 그대로 적용됩니다.
 - 축제 같은 장례의 효과 등 생물의 공격력과 방어력을 수정하는 효과는 적용이 시작된 시점과 상관없이 계속해서 적용됩니다. 공격력 및/또는 방어력을 변경하는 카운터들에 대해서도 마찬가지입니다.
 - 켄리스의 변신은 부여된 생물이 가지고 있는 모든 색과 생물 유형을 덮어씁니다. 그 생물은 단순히 녹색 엘크입니다. 해당 생물은 상위 유형(전설적 등)이 있는 경우 유지하지만, 다른 카드 유형(마법물체 등)들은 잃습니다.
 - 켄리스의 변신은 마법이 걸려 있는 마차처럼 일시적으로만 생물인 지속물에도 부여될 수 있습니다. 이런 일이 발생하는 경우, 마법진의 효과는 부여된 지속물이 일시적 효과가 만료된 후에도 계속해서 녹색 엘크 생물로 남게 합니다.
 - 생물이 받은 피해는 턴이 종료되며 피해가 제거될 때까지 남아 있으므로, 해당 턴에 켄리스의 변신이 생물에 부착되는 경우 해당 생물이 입은 치명적이지 않은 피해가 치명적인 피해로 바뀔 수도 있습니다.
-

기사의 돌격 (난투 덱 카드)

{1}{W}{B}

부여마법

당신이 조종하는 기사가 공격할 때마다, 각 상대는

생명 1 점을 잃고 당신은 생명 1 점을 얻는다.

{6}{W}{B}, 기사의 돌격을 희생한다: 당신의 무덤에

있는 모든 기사 생물 카드를 전장으로 되돌린다.

- 쌍두거인 게임에서, 기사의 돌격의 첫 번째 능력은 상대 팀이 생명 1 점을 두 번 잃게 하고 당신이 생명 1 점을 한 번 얻게 합니다.

요정의 저주를 받은 왕, 코르볼드 (난투 덱 카드)

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

전설적 생물 — 용 귀족

4/4

비행

요정의 저주를 받은 왕, 코르볼드가 전장에

들어오거나 공격할 때마다, 다른 지속물 한 개를

희생한다.

당신이 지속물을 희생할 때마다, 코르볼드에 +1/+1

카운터 한 개를 올리고 카드 한 장을 뽑는다.

- 당신이 어떤 이유로든 다른 지속물을 하나도 조종하지 않는 경우, 당신은 코르볼드로 공격할 수 있습니다. 당신은 아무 것도 희생하지 않으며, 희생하지 못하는 것으로 인한 불이익은 없습니다.
 - 코르볼드의 마지막 능력은 활성화능력이 아니라 격발능력입니다. 이 능력은 당신이 원할 때마다 지속물을 희생하게 해 주지 않습니다. 오히려 코르볼드의 첫 번째 격발능력처럼 지속물을 희생할 수 있는 다른 방법이 있어야 합니다.
 - 주문 또는 활성화능력의 비용의 일부로 지속물을 희생하면, 그 주문 또는 능력보다 코르볼드의 마지막 능력이 먼저 해결됩니다.
 - 당신이 코르볼드를 희생하는 경우, 코르볼드의 마지막 능력이 격발됩니다. +1/+1 카운터는 어디에도 놓이지 않지만, 카드 한 장은 뽑습니다.
 - "전설 규칙"으로 인해 무덤에 놓이는 전설적 지속물은 희생된 것이 아닙니다.
-

로크미어 이무기

{4}{U}{B}

생물 — 이무기

7/7

섬광

{U}, 섬 한 개를 희생한다: 로크미어 이무기는 이번 턴에 방어될 수 없다.

{B}, 늑 한 개를 희생한다: 당신은 생명 1 점을 얻고 카드 한 장을 뽑는다.

{U}{B}: 당신의 상대들의 무덤에서 카드 다섯 장을 목표로 정한다. 그 카드들을 추방한다. 로크미어 이무기를 당신의 무덤에서 당신의 손으로 되돌린다. 당신이 집중마법을 발동할 수 있는 시기에만 이 능력을 활성화할 수 있다.

- 섬은 청색 마나를 생산할 수 있는 아무 대지가 아니라, 하위 유형으로 섬을 가지고 있는 대지입니다. 예를 들어, 신비한 성소는 섬이지만, 밴트레스 성은 아닙니다. 비슷하게, 늑은 흑색 마나를 생산할 수 있는 아무 대지가 아니라, 하위 유형으로 늑을 가지고 있는 대지입니다.
- 로크미어 이무기가 방어되고 나서 로크미어 이무기의 첫 번째 활성화능력을 활성화하더라도 로크미어 이무기가 방어되지 않은 것으로 바뀌지 않습니다.
- 로크미어 이무기의 마지막 능력은 한 상대의 무덤에 있는 카드 다섯 장을 목표로 해야만 활성화할 수 있습니다.
- 로크미어 이무기의 마지막 능력이 해결되려는 시점에 최대 네 개까지의 목표 카드들이 유효하지 않은 경우, 남은 유효한 목표들은 추방되며 로크미어 이무기는 당신의 손으로 돌아옵니다.
- 로크미어 이무기의 마지막 능력이 해결되려는 시점에 모든 목표가 유효하지 않은 경우, 능력 전체가 해결되지 않습니다. 로크미어 이무기는 되돌아오지 않습니다.

로크트웨인 가고일

{1}

마법물체 생물 — 가고일

0/3

{4}: 로크트웨인 가고일은 턴종료까지 +2/+0 을 받고 비행을 얻는다.

- 당신은 한 턴 동안 로크트웨인 가고일의 능력을 여러 번 활성화할 수 있으며, 이미 비행을 가지고 있다고 해도 마찬가지입니다.

사랑에 빠진 야수

{2}{G}

생물 — 야수 귀족

5/5

사랑에 빠진 야수는 당신이 1/1 생물을 조종하지

않는 한 공격할 수 없다.

//

마음의 욕망

{G}

집중마법 — 모험

1/1 백색 인간 생물 토큰 한 개를 만든다. (그 후 이 카드를 추방한다. 당신은 나중에 추방 영역에서 이 생물을 발동할 수 있다.)

- 당신은 사랑에 빠진 야수가 공격할 수 있도록 1/1 생물로 공격해야 하는 것은 아닙니다. 단지 1/1 생물을 조종해야 할 뿐입니다.
- 일단 사랑에 빠진 야수가 공격을 하면, 사랑에 빠진 야수는 당신이 더이상 1/1 생물을 조종하지 않는다고 해도 공격 중인 상태로 남습니다.
- 사랑에 빠진 야수의 공격력 및 방어력이 1/1로 줄어드는 경우, 사랑에 빠진 야수는 자신 스스로를 사랑하는 것이 진정한 행복으로 향하는 첫걸음이라는 것을 깨닫게 되며, 당신이 다른 1/1 생물을 조종하지 않아도 공격할 수 있습니다.

행운의 클로버

{2}

마법물체

당신이 모험 순간마법 또는 집중마법 주문을

발동할 때마다, 그 주문을 복사한다. 당신은 그

복사본의 목표를 새로 정할 수 있다.

- 어떤 효과가 모험 주문을 복사하는 경우, 그 복사본은 해결되면서 추방됩니다. 그 복사본은 상태참조행동에 의해 사라집니다; 그 복사본을 생물로 발동하는 것은 불가능합니다.

- 행운의 클로버는 목표를 가진 모험 주문뿐 아니라 어떤 모험 주문도 복사할 수 있습니다.
- 복사본은 스택에서 생성되므로, "발동"된 것이 아닙니다. 플레이어가 주문을 발동할 때 격발되는 능력은 격발되지 않습니다.
- 당신이 새로운 목표를 선택하지 않는 한, 해당 복사본은 복사하는 주문과 같은 목표를 갖게 됩니다. 당신은 목표를 원하는 만큼 변경할 수 있습니다. 즉, 모두 변경할 수도 있고 하나도 변경하지 않을 수도 있습니다. 유효한 새 목표를 선택할 수 없는 경우에는 현재 목표가 유효하지 않다고 하더라도 그대로 유지됩니다.
- 행운의 클로버의 능력 및 행운의 클로버가 만드는 복사본은 둘 다 모험 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 능력 및 복사본은 복사본이 만들어지기 전에 모험 주문이 무효화되는 경우에도 해결됩니다.

마법 거울

{6}{U}{U}{U}

전설적 마법물체

이 주문은 당신의 무덤에 있는 순간마법 및 집중마법 카드 한 장당 발동하는 데 {1}이 덜 든다.
당신의 손은 크기 제한이 없다.
당신의 유지단 시작에, 마법 거울에 지식 카운터 한 개를 올려놓은 후, 마법 거울에 올려진 지식 카운터 수만큼 카드를 뽑는다.

- 모험가 카드들은 당신의 무덤에 있는 동안에는 순간마법 또는 집중마법 주문이 아닙니다.
 - 분할 카드가 순간마법이면서 집중마법인 경우, 그 카드는 마법 거울의 비용 감소 능력에 대해 한 번만 계산됩니다.
 - 마법 거울이 자신의 마지막 능력이 스택에 있는 동안 전장을 떠나는 경우, 해당 능력은 마법 거울이 전장을 떠나기 전에 가지고 있던 지식 카운터의 수를 이용해 당신이 얼마나 많은 카드를 뽑을 지 결정합니다.
-

용맹한 자의 철퇴 (난투 덱 카드)

{2}{W}

마법물체 — 장비

장착된 생물들은 용맹한 자의 철퇴에 올려진 각
충전 카운터 한 개당 +1/+1 을 받고 경계를 가진다.
생물이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다,
용맹한 자의 철퇴에 충전 카운터 한 개를
올려놓는다.
장착 {3}

- 장착된 생물은 용맹한 자의 철퇴에 충전 카운터가 한 개도 없더라도 경계를 가집니다.

파도의 망토

{U}

마법물체 — 장비

장착된 생물은 +1/+2 를 받는다.
당신이 각 턴에 당신의 두 번째 카드를 뽑을 때마다,
당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물에
파도의 망토를 부착한다.
장착 {3} ({3}: 당신이 조종하는 생물을 목표로
정한다. 그 생물에 이 장비를 부착한다. 당신이
집중마법을 발동할 수 있는 시기에만 이 능력을
활성화할 수 있다.)

- 파도의 망토의 격발능력은 이미 자신이 부착되어 있는 생물을 목표로 정할 수 있습니다.
 - 파도의 망토의 격발능력의 목표가 된 생물이 능력이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 그 능력은 해결되지 않습니다. 파도의 망토는 자신이 부착되어 있던 생물에 계속 부착되어 있거나, 부착되어 있지 않았다면 부착되지 않은 채로 남습니다.
-

마라리프 기수

{1}{G}

생물 — 엘프 기사

3/1

음식 한 개를 희생한다: 생물을 목표로 정한다. 그

생물은 이번 턴에 가능하면 마라리프 기수를

방어한다.

- 만들어진 목표 생물이 어떤 이유로든(탭되는 등) 방어할 수 없는 경우, 그 생물은 방어하지 않습니다. 생물이 방어하는 것에 대해 별도의 비용을 지불해야 하는 경우, 그 조종자는 의무적으로 그 비용을 지불할 필요가 없으므로, 그 생물은 방어하지 않을 수 있습니다.
- 목표 생물이 다른 생물은 방어할 수 있지만 마라리프 기수는 방어할 수 없는 경우, 그 생물은 아무 생물을 방어하거나 아예 방어하지 않아도 됩니다.

기억 도둑

{2}{B}

집중마법

상대를 목표로 정한다. 그 플레이어는 자신의 손을

공개한다. 그중 대지가 아닌 카드 한 장을 선택한다.

그 플레이어는 그 카드를 버린다. 당신은 추방

영역에서 그 플레이어가 소유한 모험을 가진 카드

한 장을 그 플레이어의 무덤에 넣을 수 있다.

- 당신은 상대의 손을 본 후에 추방된 모험가 카드들(이 있다면) 중 어떤 카드를 무덤에 넣을 지를 선택합니다. 당신은 그 플레이어의 손에 대지가 아닌 카드가 한 장도 없거나, 심지어 카드가 한 장도 없어도 이렇게 할 수 있습니다.
 - 기억 도둑은 모험으로 발동되어 추방된 카드뿐만 아니라 그 플레이어가 소유한 앞면 상태로 추방된 어떤 모험 카드든 무덤에 넣을 수 있습니다.
-

계곡의 상인

{2}{R}

생물 — 인간 소작농

2/3

{2}{R}, 카드 한 장을 버린다: 카드 한 장을 뽑는다.

//

흥정

{R}

순간마법 — 모험

당신은 카드 한 장을 버릴 수 있다. 그렇게 한다면,

카드 한 장을 뽑는다. (그 후 이 카드를 추방한다.

당신은 나중에 추방 영역에서 이 생물을 발동할 수 있다.)

- 당신은 흥정이 해결되는 동안 카드를 버릴 지, 버리는 경우에는 어떤 카드를 버릴 지 선택합니다. 반대로, 당신은 계곡의 상인의 능력을 활성화하기 위해 반드시 카드 한 장을 버려야 합니다.

한밤 시계

{2}{U}

마법물체

{T}: {U}를 추가한다.

{2}{U}: 한밤 시계에 정각 카운터 한 개를

올려놓는다.

각 유지단 시작에, 한밤 시계에 정각 카운터 한 개를

올려놓는다.

한밤 시계에 열두 번째 정각 카운터가 놓일 때,

당신의 손과 무덤을 당신의 서고에 섞어 넣은 후,

카드 일곱 장을 뽑는다. 한밤 시계를 추방한다.

- 당신은 한밤 시계의 마나 능력을 활성화해 한밤 시계의 두 번째 능력의 비용을 지불할 수 있습니다.
- 한밤 시계의 마지막 능력은 한밤 시계에 놓여 있는 카운터가 12 개 미만인 상태에서 한 개 이상의 카운터가 놓임으로써 한밤 시계에 12 개 이상의 카운터가 놓여 있게 되는 경우 격발합니다.

- 한밤 시계가 자신의 마지막 능력이 스택에 있는 동안 전장을 떠나는 경우, 한밤 시계는 추방되지 않습니다.
- 한밤 시계의 첫 번째 격발 능력은 당신의 유지단 뿐 아니라 각 유지단에 격발합니다. 쌍두거인 게임에서, 각 플레이어의 유지단이 아닌 각 유지단 시작에 격발하는 능력은 각 팀의 유지단 동안 한 번만 격발합니다.

거울창조

{1}{U}{U}

부여마법

당신은 거울창조가 전장에 있는 마법물체 또는 부여마법의 복사본으로 전장에 들어오도록 할 수 있다.

- 거울창조는 해당 지속물이 다른 카드를 복사한 경우나 토큰인 경우는 제외하고(아래 참조) 원본 지속물 카드에 인쇄되어 있는 내용만을 복사합니다. 해당 지속물의 탭된 상태, 해당 지속물이 가진 카운터, 부착된 마법진, 복사가 아닌 효과에 의해 변형된 유형, 색 등을 복사하지 않습니다. 특히, 거울창조가 일반적으로는 생물이 아닌 마법물체 생물 또는 부여마법 생물(생명 부여의 영향을 받은 지속물 등)을 복사하는 경우, 거울창조는 생물이 되지 않습니다.
- 선택된 지속물의 마나 비용에 {X}가 있다면, X는 0으로 간주합니다.
- 선택된 지속물이 다른 카드의 복사본인 경우(예를 들어, 선택된 지속물이 다른 거울창조인 경우) 거울창조는 선택된 지속물이 복사한 카드로 전장에 들어옵니다.
- 선택된 지속물이 토큰인 경우, 거울창조는 그 토큰을 만든 효과가 명시한 토큰의 원본 속성을 복사합니다. 거울창조는 이런 경우 토큰이 되지 않습니다.
- 복사한 지속물이 전장에 들어올 때 격발되는 능력을 가지고 있다면 그 능력은 거울창조가 전장에 들어올 때에도 격발됩니다. "[이 지속물이] 전장에 들어오면서" 또는 "[이 지속물은] 전장에 ~를 가지고 들어오는" 능력 또한 적용됩니다.
- 거울창조가 다른 마법물체 또는 부여마법과 동시에 전장에 들어오는 경우, 거울창조는 해당 지속물을 복사할 수 없습니다. 전장에 이미 들어와 있는 지속물만 선택할 수 있습니다.
- 거울창조가 이런 식으로 마법진을 복사하는 경우, 당신은 해당 마법진 전장에 들어오기 직전에 그 마법진이 어떤 대상에 부여될 지를 선택합니다. 해당 마법진과 동시에 전장으로 들어오는 지속물 카드는 선택할 수 없습니다. 해당 마법진은 마법진이 부여될 플레이어 또는 지속물을 목표로 정하지 않으므로, 상대가 조종하는 방호를 가진 지속물들도 이런 식으로 선택될 수 있습니다. 선택된 대상은 마법진이 유효하게 부여될 수 있어야 하므로, 마법진의 특성 중 한

가지에 대해 보호를 가지고 있는 플레이어 또는 지속물은 이런 식으로 선택될 수 없습니다. 거울창조가 유효하게 부여될 수 있는 대상이 없다면, 거울창조는 전장에 들어오지 않습니다. 만약 거울창조가 해결 중인 주문이라면, 소유자에 무덤에 놓입니다. 만약 거울창조가 스택 이외의 영역에서 전장에 들어오려고 했다면, 자신이 현재 위치한 영역에 머무릅니다.

달빛을 비추는 청소부

{5}{U}

생물 — 인어 도적

4/5

달빛을 비추는 청소부가 전장에 들어올 때, 당신이 마법물체 또는 부여마법을 조종하고 있다면, 상대가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 소유자의 손으로 되돌린다.

- 달빛을 비추는 청소부가 전장에 들어오고 난 직후 당신이 다른 마법물체 또는 부여마법을 조종하지 않는 경우, 달빛을 비추는 청소부의 능력은 격발되지 않습니다. 능력이 해결될 때 다른 마법물체 또는 부여마법을 조종하지 않는 경우, 능력은 아무런 효과도 발휘하지 않습니다. 그러나, 그 마법물체 또는 부여마법이 두 시점에 똑같아야 할 필요는 없습니다.
 - 달빛을 비추는 청소부의 능력은 당신이 마법물체 및/또는 부여마법을 여러 개 조종한다고 해서 여러 개의 생물을 되돌리지 않습니다.
 - 당신은 당신이 전장에 내려놓아 당신이 조종하지 않는 지속물에 부착되어 있는 마법진들을 여전히 조종합니다.
-

잔인한 기수

{1}{B}{B}

생물 — 좀비 기사

2/3

생명연결

잔인한 기수가 죽을 때, 잔인한 기수를 소유자의
서고 맨 밑에 놓는다.

//

빠른 결말

{1}{B}{B}

순간마법 — 모험

생물 또는 플레인즈워커를 목표로 정한다. 그

목표를 파괴한다. 당신은 생명 2 점을 잃는다. *(그 후
이 카드를 추방한다. 당신은 나중에 추방 영역에서
이 생물을 발동할 수 있다.)*

- 목표 생물 또는 플레인즈워커가 빠른 결말이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 당신은 생명 2 점을 잃거나 빠른 결말을 추방하지 않습니다. 목표가 유효하지만 파괴되지 않은 경우 (대부분 무적을 가지고 있는 등의 이유로), 당신은 생명 2 점을 잃고 빠른 결말을 추방합니다.

신비로운 통로밝힘이

{2}{W}

생물 — 페어리

2/2

비행

당신이 조종하는 모험을 가진 각 생물은 +1/+1

카운터 한 개를 추가로 가지고 전장에 들어온다.

(먼저 모험을 해야 할 필요는 없다.)

- 당신이 조종하는 모험을 가진 생물이 +1/+1 카운터를 하나도 가지지 않고 전장에 들어오려 하는 경우, 그 생물은 +1/+1 카운터 한 개를 가지고 들어옵니다.
-

맹세의 기사

{1}{B}{B}

생물 — 인간 기사

0/0

맹세의 기사는 +1/+1 카운터 네 개를 가지고

전장에 들어온다.

맹세의 기사는 가능하면 매 전투마다 공격한다.

맹세의 기사가 +1/+1 카운터를 가진 채로 피해를

입으려고 하면, 그 피해를 방지하고 맹세의

기사에서 +1/+1 카운터 한 개를 제거한다.

- 맹세의 기사가 어떤 이유로든 공격할 수 없다면 (탭되거나 그 턴에 플레이어의 조종하에 들어오는 등), 맹세의 기사는 공격하지 않습니다. 맹세의 기사가 공격하는 것에 대해 별도의 비용을 지불해야 하는 경우, 그 조종자는 의무적으로 그 비용을 지불할 필요가 없으므로, 맹세의 기사는 공격하지 않을 수 있습니다.
 - 맹세의 기사의 마지막 능력은 자신이 피해를 입으려 할 때마다 카운터를 한 개만 제거합니다. 방지된 피해 1 점마다 한 개가 아닙니다.
 - 원천 여러 개가 맹세의 기사에 동시에 피해를 입히려 하는 경우(예를 들면, 생물 여러 개가 맹세의 기사를 방어하는 경우), 맹세의 기사의 마지막 능력은 한 번만 적용됩니다. 모든 피해가 방지되며, 카운터는 한 개만 제거됩니다.
 - 피해가 방지될 수 없어 맹세의 기사가 피해를 입는 경우, 여전히 맹세의 기사에서 카운터 한 개를 제거합니다.
-

사기꾼, 오코 (플레인즈워커 텍 카드)

{4}{G}{U}

전설적 플레인즈워커— 오코

4

+1: 당신이 조종하는 생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 두 개를 올려놓는다.

0: 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다.

턴종료까지, 사기꾼, 오코는 그 생물의 복사본이 된다. 이 턴에 오코에게 입혀지려 하는 모든 피해를 방지한다.

—7: 턴종료까지, 당신이 조종하는 각 생물은 기본 공격력과 방어력이 10/10 이 되며 돌진을 얻는다.

- 오코가 전장에 들어온 턴에 생물로 변하는 경우, 공격하거나 {T} 능력을 사용(언제 되는 경우)할 수 없습니다.
 - 오코가 생물인 동안, 오코는 플레인즈워커가 아닙니다. 오코에게 입혀지는 피해는 오코가 충성 카운터를 잃게 하지 않습니다.
 - 오코의 두 번째 능력의 목표가 된 생물이 능력이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 그 능력은 해결되지 않습니다. 오코에게 입히려는 피해는 방지되지 않습니다.
 - 오코는 목표 생물에 인쇄되어 있는 값들을 복사합니다. 오코는 그 생물에 올려진 카운터나 그 생물의 공격력, 방어력, 색 등을 바꾼 효과는 복사하지 않습니다. 특히, 오코는 목표 생물이 평상시에는 생물이 아닌 경우 해당 목표를 생물로 만든 효과를 복사하지 않습니다.
 - 목표 생물 생물이 다른 무언가를 복사하고 있는 경우, 오코는 그 생물이 복사하고 있는 생물의 복사본이 됩니다.
 - 오코의 마지막 능력은 능력이 해결되는 시점에 당신이 조종하는 생물들에게만 영향을 미칩니다. 능력이 해결된 이후에 조종하기 시작한 생물은 10/10 이 아닙니다.
 - 생물의 공격력 및/또는 방어력을 특정 숫자나 수치로 설정하지 않으면서 그 값을 수정하는 효과는 생물의 기본 공격력과 방어력이 설정된 후에 적용되며, 이는 해당 효과들이 언제 생성되었는지와 무관합니다. 공격력 및 방어력을 수정하는 카운터에 대해서도 마찬가지입니다.
-

왕관 도둑, 오코

{1}{G}{U}

전설적 플레인즈워커— 오코

4

+2: 음식 토큰 한 개를 만든다. (음식 토큰은 "{2}, {T}, 이 마법물체를 희생한다: 당신은 생명 3 점을 얻는다."를 가진 마법물체이다.)

+1: 마법물체 또는 생물을 목표로 정한다. 그 목표는 모든 능력을 잃고 기본 공격력과 방어력이 3/3 인 녹색 엘크 생물이 된다.
-5: 당신이 조종하는 마법물체 또는 생물 및 상대가 조종하는 공격력이 3 이하인 생물을 목표로 정한다. 두 목표의 조종권을 교환한다.

- 오코의 두 번째 및 세 번째 능력의 효과는 무기한적으로 지속됩니다. 그 능력들은 정화단에 만료되지도, 당신 또는 오코가 게임을 떠나도 만료되지 않습니다. 오코의 세 번째 능력은 당신이 받은 생물의 공격력이 나중에 3 이상이 되어도 만료되지 않습니다.
- 오코의 두 번째 능력이 해결된 뒤에 그 영향을 받은 생물이 능력을 얻는 경우, 그 생물은 해당 능력을 유지합니다.
- 오코의 두 번째 능력은 생물의 공격력과 방어력을 특정 값으로 설정하는 모든 기존 효과를 덮어씁니다. 오코의 두 번째 능력이 해결된 다음에 적용되는 공격력/방어력 변경 효과는 그대로 적용됩니다.
- 축제 같은 장례의 효과 등 생물의 공격력과 방어력을 수정하는 효과는 적용이 시작된 시점과 상관없이 계속해서 적용됩니다. 공격력 및/또는 방어력을 변경하는 카운터들에 대해서도 마찬가지입니다.
- 오코의 두 번째 능력은 영향을 받는 생물이 가지고 있는 모든 색과 생물 유형을 덮어씁니다. 그 생물은 단순히 녹색 엘크입니다. 해당 생물은 상위 유형(전설적 등)이 있는 경우 유지하지만, 다른 카드 유형(마법물체 등)들은 잃습니다.
- 오코의 두 번째 능력은 일시적으로만 마법물체 또는 생물인 지속물(사기꾼, 오코 등)을 목표로 정할 수 있습니다. 이런 일이 발생하는 경우, 그 효과는 해당 지속물이 일시적 효과가 만료된 후에도 계속해서 녹색 엘크 생물로 남게 합니다.
- 생물이 받은 피해는 턴이 종료되며 피해가 제거될 때까지 남아 있으므로, 해당 턴에 오코의 두 번째 능력이 해당 생물의 방어력을 변경하는 경우, 그 생물이 입은 치명적이지 않은 피해가 치명적인 피해로 바뀔 수도 있습니다.

- 오코의 마지막 능력이 해결될 때 목표가 된 지속물들 중 하나가 유효하지 않은 목표인 경우, 교환이 이루어지지 않습니다.
- 당신이 어떤 지속물의 조종권을 얻었다고 해서, 그 지속물에 부착된 마법진이나 장비까지 당신이 조종하는 것은 아닙니다. 장비의 조종권을 얻는 것으로는 장비가 탈착되게 하지 않지만, 새로운 조종자가 자신의 본단계에 해당 장비의 장착 능력을 활성화할 수는 있습니다.

오코의 환대 (플레인즈워커 덱 카드)

{3}{G}{U}

순간마법

당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 기본
공격력과 방어력이 3/3 이 된다. 당신은 당신의
서고 및/또는 무덤에서 이름이 사기꾼, 오코인 카드
한 장을 찾아, 공개한 후, 당신의 손으로 가져갈 수
있다. 당신이 이런 식으로 당신의 서고를
찾아보았다면, 당신의 서고를 섞는다.

- 당신이 생물을 하나도 조종하지 않아도 오코의 환대를 발동할 수 있습니다. 당신은 단순히 사기꾼, 오코를 찾습니다.
 - 오코의 환대는 생물의 공격력과 방어력을 특정 값으로 설정하는 모든 기존 효과를 덮어씹습니다. 오코의 환대가 해결된 다음에 적용되는 공격력/방어력 변경 효과는 그대로 적용됩니다.
 - 축제 같은 장례의 효과 등 생물의 공격력과 방어력을 수정하는 효과는 적용이 시작된 시점과 상관없이 계속해서 적용됩니다. 공격력 및/또는 방어력을 변경하는 카운터들에 대해서도 마찬가지입니다.
-

과거와 미래

{3}{G}

순간마법

당신의 무덤에 있는 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 당신의 손으로 되돌린다. 당신의 무덤에 있는 다른 카드를 최대 한 장까지 목표로 정한다. 그 카드를 당신의 서고 맨 위에 놓는다. 과거와 미래를 추방한다.

단호 — 이 주문을 발동하는 데 적어도 녹색 마나 세 개가 지불되었다면, 대신 그 카드들을 당신의 손으로 되돌리고 과거와 미래를 추방한다.

- 당신은 어떤 카드를 당신의 손으로 되돌리고 어떤 카드를 당신의 서고 맨 위에 놓을지를 그 카드들을 목표로 지정하면서 선택합니다. 과거와 미래가 해결되면서 선택하는 것이 아닙니다.
- 과거와 미래가 해결되려는 시점에 두 목표 카드 중 한 개가 유효하지 않은 목표인 경우, 당신은 남은 목표를 적절한 영역에 놓고 과거와 미래를 추방합니다. 두 목표 모두가 유효하지 않은 경우, 주문은 해결되지 않고 당신은 과거와 미래를 추방하지 않습니다.

옛날 옛적에

{1}{G}

순간마법

당신이 이번 게임에 처음 발동한 주문이 이 주문이라면, 당신은 마나 비용을 지불하지 않고 이 주문을 발동할 수 있다.

당신의 서고 맨 위 카드 다섯 장을 본다. 당신은 그중에서 생물 또는 대지 카드 한 장을 공개하고 당신의 손으로 가져갈 수 있다. 나머지 카드들은 무작위 순서로 당신의 서고 맨 밑에 놓는다.

- 당신이 옛날 옛적에를 발동할 수 있는 가장 최초의 기회는 선 플레이어의 유지단으로, 그 플레이어가 대지를 플레이할 수 있는 시점 전입니다.
-

기회주의적인 용

{2}{R}{R}

생물 — 용

4/3

비행

기회주의적인 용이 전장에 들어올 때, 상대가

조종하는 인간 또는 마법물체를 목표로 정한다.

기회주의적인 용이 전장에 남아 있는 한, 그

지속물의 조종권을 얻고, 그 지속물은 모든 능력을

잃으며, 그 지속물은 공격하거나 방어할 수 없다.

- 기회주의적인 용이 자신의 격발능력이 해결되기 전에 전장을 떠나는 경우, 당신의 상대는 조종하고 있던 인간 또는 마법물체의 조종권을 유지하고, 그 지속물은 능력을 잃지 않으며, 평상시와 같이 공격 또는 방어할 수 있습니다. 당신은 그 지속물의 조종권을 전혀 얻지 않습니다.
- 기회주의적인 용의 효과는 다른 플레이어가 해당 지속물의 조종권을 얻거나 기회주의적인 용이 모든 능력을 잃어도 만료되지 않습니다. 해당 효과는 기회주의적인 용이 더이상 전장에 없을 때에만 만료됩니다.
- 다른 플레이어가 기회주의적인 용이 납치한 지속물의 조종권을 얻는 경우, 그 지속물은 자신의 능력을 되찾지 않으며 여전히 공격 또는 방어를 할 수 없습니다.
- 도둑맞은 지속물이 평상시라면 기회주의적인 용이 죽을 때 격발될 능력을 가지고 있는 경우, 그 능력은 격발되지 않습니다.

측면공격

{W}

순간마법

공격 중이거나 방어 중인 생물을 목표로 정한다.

측면공격은 그 생물에게 당신이 조종하는 생물들의

수만큼 피해를 입힌다.

- 측면공격이 입힐 피해를 결정하려면 측면공격이 해결되는 시점에 당신이 조종하는 생물들의 수를 계산하십시오.
-

무법자들의 익살

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

부여마법

당신의 유지단 시작에, 무작위로 한 개를 선택한다.

해당 특성을 지닌 적색 및 백색 생물 토큰 한 개를 만든다.

- 돌진 및 신속을 가진 3/1 인간 전사.
- 생명연결 및 신속을 가진 2/1 인간 성직자.
- 신속 및 "이 생물이 전장에 들어올 때, 원하는 목표를 정한다. 이 생물은 그 목표에게 피해 1 점을 입힌다."를 가진 1/2 인간 도적.

- 당신은 무법자들의 익살의 격발능력을 스택에 올리면서 모드 한 개를 무작위로 선택합니다. 플레이어들은 어떤 토큰이 만들어질 지를 아는 상태로 능력에 대응할 수 있습니다.

힘으로 압도

{3}{G}

집중마법

당신이 조종하는 생물과 당신이 조종하지 않는

생물을 목표로 정한다. 첫 번째 목표에 +1/+1

카운터 한 개를 올려놓은 후, 그 두 생물은 서로

싸운다. *(각 생물은 서로에게 각자의 공격력만큼 피해를 입힌다.)*

단호 — 이 주문을 발동하는 데 적어도 녹색 마나 세 개가 지불되었다면, 첫 번째 목표는 턴종료까지 무적을 얻는다.

- 힘으로 압도를 발동하려면 반드시 당신이 조종하는 생물 한 개와 당신이 조종하지 않는 생물 한 개를 목표로 정해야 합니다.
- 힘으로 압도가 해결되려는 시점에 유효하지 않은 목표가 하나라도 있는 경우, 어느 생물도 피해를 입거나 입히지 않습니다.
- 힘으로 압도가 해결되려는 시점에 당신이 조종하는 생물이 유효한 목표가 아닌 경우, 아무 생물도 +1/+1 카운터를 받지 않습니다. 당신이 조종하는 생물은 유효한 목표이지만 당신이 조종하지 않는 생물이 유효하지 않은 경우, 그 생물은 여전히 +1/+1 카운터를 받고 적절한 경우 무적을 얻습니다.

- 상태 참조 행동은 플레이어가 우선권을 받으려 하기 전까지는 치명적인 피해로 생물을 파괴하지 않기 때문에, 힘으로 압도를 통해 무적을 얻으면 당신의 생물이 싸워서 치명적인 피해를 입는다고 해도 구할 수 있습니다.

압도된 수습생

{U}

생물 — 인간 마법사

1/2

압도된 수습생이 전장에 들어올 때, 각 상대는 자신의 서고 맨 위 카드 두 장을 자신의 무덤에 넣는다. 그 후 당신은 점술 2를 한다. *(당신의 서고 맨 위 카드 두 장을 본다. 당신은 그 카드들 중 원하는 만큼을 당신의 서고 맨 밑에 놓고 나머지를 당신의 서고 맨 위에 원하는 순서대로 놓을 수 있다.)*

- 당신은 각 상대가 자신의 서고 맨 위 카드를 모두 이동한 후에 점술 2를 합니다. 각 상대에 대해 점술 2를 하는 것이 아닙니다.

쥐떼의 피리꾼

{1}{B}

생물 — 인간 흑마법사

1/3

당신이 조종하는 쥐들은 호전적을 가진다.

{1}{B}, {T}: 1/1 흑색 쥐 생물 토큰 한 개를 만든다.

{2}{B}{B}, {T}, 쥐 세 개를 희생한다: 생물을 목표로 정한다. 그 생물의 조종권을 얻는다.

- 쥐떼의 피리꾼의 조종권 변경 효과는 무기한적으로 지속됩니다. 이 효과는 정화단에 사라지지 않으며, 쥐떼의 피리꾼이 전장을 떠나도 만료되지 않습니다. 다인전 게임에서, 당신이 게임을 떠나면 효과가 만료됩니다.
-

얼음의 여왕

{2}{U}

생물 — 인간 귀족 마법사

2/3

얼음의 여왕이 생물에게 전투피해를 입힐 때마다,
그 생물을 탭한다. 그 생물은 조종자의 다음
언택단에 언택되지 않는다.

//

겨울의 분노

{1}{U}

집중마법 — 모험

생물을 목표로 정한다. 그 생물을 탭한다. 그 생물은
조종자의 다음 언택단에 언택되지 않는다. *(그 후 이
카드를 추방한다. 당신은 나중에 추방 영역에서 이
생물을 발동할 수 있다.)*

- 얼음의 여왕에게 피해를 입은 생물은 해당 생물이 이미 탭되어 있었고 얼음의 여왕이 그 전에 전장을 떠난다고 해도(아마도 그 생물이 얼음의 여왕에게 치명적인 피해를 입혔기 때문에) 자신의 조종자의 언택단에 언택되지 않습니다.
- 겨울의 분노는 이미 탭되어 있는 생물도 목표로 정할 수 있습니다. 그 생물은 조종자의 다음 언택단에 언택되지 않습니다.

탐색하는 야수

{2}{G}{G}

전설적 생물 — 야수

4/4

경계, 치명타, 신속

탐색하는 야수는 공격력이 2 이하인 생물에게
방어될 수 없다.

당신이 조종하는 생물들이 입히려 하는 전투피해는
방지될 수 없다.

탐색하는 야수가 플레이어에게 전투피해를 입힐
때마다, 그 플레이어가 조종하는 플레인즈워커를
목표로 정한다. 탐색하는 야수는 그
플레인즈워커에게 그만큼의 피해를 입힌다.

- 공격력이 3 이상인 생물이 이 생물을 방어하고 나면, 방어생물의 공격력을 변경해도 이 생물에 대한 방어가 취소되지 않습니다.
- 탐색하는 야수는 "방지"라는 단어를 사용하는 효과들에 의해 전투피해가 방지되는 것만을 멈춥니다.
- 탐색하는 야수가 자신의 마지막 능력이 해결되면서 목표 플레인즈워커에게 입히는 피해는 전투피해가 아닙니다.
- 피해를 입은 상대가 플레인즈워커를 하나도 조종하지 않는 경우, 탐색하는 야수의 마지막 능력은 단순히 아무것도 하지 않습니다.

왕좌를 위한 결집

{2}{W}

순간마법

1/1 백색 인간 생물 토큰 두 개를 만든다.

단호 — 이 주문을 발동하는 데 적어도 백색 마나

세 개가 지불되었다면, 당신은 당신이 조종하는

생물 한 개당 생명 1 점을 얻는다.

- 당신은 왕좌를 위한 결집이 해결되는 동안 인간들을 만들고 생명점을 얻습니다. 그 두 행동 사이에는 어떤 일도 일어나지 않으며 어떤 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.

장난의 달인, 랭클

{2}{B}{B}

전설적 생물 — 페어리 도적

3/3

비행, 신속

장난의 달인, 랭클이 플레이어에게 전투피해를 입힐

때마다, 원하는 만큼 선택한다 —

- 각 플레이어는 카드 한 장을 버린다.
- 각 플레이어는 생명 1 점을 잃고 카드 한 장을 뽑는다.
- 각 플레이어는 생물 한 개를 희생한다.

- 정말로 원한다면, 당신은 랭클의 격발능력에 대한 모드를 0 개 선택할 수 있지만, 장난의 달인이라는 이름을 가지고 있는 분을 즐겁게 해 드리지 않는 일에 감춰진 비용에 대해서는 잘 생각해 보시기 바랍니다.
- 당신은 각 모드를 한 번을 초과해 선택할 수 없습니다.
- 당신은 일부 또는 모든 플레이어가 영향을 받지 않는다고 해도 해당 모드를 선택할 수 있습니다.
- 선택된 각 모드에 대해, 카드에 적혀 있는 순서대로, 모드 한 개를 완전히 수행한 뒤 다음 선택된 모드로 넘어가십시오.
- 첫 번째 모드가 수행되면서, 우선 턴을 가진 플레이어가 손에서 공개하지 않은 채로 카드 한 장을 선택하고, 그 후 턴 순서대로 다른 각 플레이어들이 똑같이 진행합니다. 그 후 선택된 카드들이 동시에 버려집니다.
- 세 번째 모드가 수행되면서, 우선 턴을 가진 플레이어가 자신이 조종하는 생물 한 개를 선택하고, 그 후 턴 순서대로 다른 각 플레이어들이 앞에서 어떤 선택이 이루어졌는지를 아는 채로 똑같이 진행합니다. 그 후 선택된 생물들이 동시에 희생됩니다.
- 쌍두거인 게임에서, 랭클의 두 번째 모드는 각 팀이 생명 1 점을 두 번 잃게 합니다.

밤의 사신

{5}{B}{B}

생물 — 스펙터

4/5

밤의 사신이 공격할 때마다, 수비플레이어가 손에 카드를 두 장 이하로 가지고 있다면, 밤의 사신은 턴종료까지 비행을 얻는다.

//

공포 수확

{3}{B}

집중마법 — 모험

상대를 목표로 정한다. 그 플레이어는 카드 두 장을 버린다. (그 후 이 카드를 추방한다. 당신은 나중에 추방 영역에서 이 생물을 발동할 수 있다.)

- 밤의 사신이 플레인즈워커를 공격하는 경우, 그 플레인즈워커의 조종자가 수비플레이어입니다.

- 밤의 사신이 공격하는 시점에 수비플레이어의 손에 카드가 세 장 이상 있는 경우, 능력은 전혀 격발하지 않습니다. 그 플레이어가 능력이 해결되는 시점에 카드를 세 장 가지고 있는 경우, 밤의 사신은 비행을 얻지 않습니다.
- 일단 밤의 사신의 능력이 해결되고 나면, 수비플레이어의 손에 있는 카드의 수는 더이상 상관없습니다. 밤의 사신은 해당 턴 나중에 그 수가 변한다고 해도 비행을 얻거나 잃지 않습니다.

붉은모자 약탈꾼들

{2}{R}

생물 — 고블린 전사

3/2

붉은모자 약탈꾼들이 공격할 때마다, 당신은 당신이 조종하는 인간이 아닌 언택된 생물 한 개를 탭할 수 있다. 그렇게 한다면, 붉은모자 약탈꾼들은 턴종료까지 +1/+1 을 받고 돌진을 얻는다.

- 붉은모자 약탈꾼들의 능력을 해결하는 동안, 당신은 +1/+1 을 여러 번 받기 위해 생물을 한 개보다 많이 탭할 수 없습니다.
- 붉은모자 약탈꾼들의 능력의 비용을 지불하기 위해 경계를 가진 공격 중인 생물을 탭하는 것은 해당 생물을 전투에서 제거하거나 공격을 멈추게 하지 않습니다.
- 당신이 생물을 탭할 지 여부를 선택하는 시점과 붉은모자 약탈꾼들이 +1/+1 을 받고 돌진을 얻는 시점 사이에는 플레이어들이 아무 행동도 취할 수 없습니다.

단호한 기사

{w/b}{w/b}{w/b}{w/b}

생물 — 인간 기사

4/2

{w/b}{w/b}: 단호한 기수는 턴종료까지 생명연결을 얻는다.

{w/b}{w/b}{w/b}: 단호한 기수는 턴종료까지 무적을 얻는다. (*피해와 "파괴"라고 명시된 효과로 파괴되지 않는다.*)

- 동일한 생물이 생명연결 또는 무적을 여러 개 가지는 것은 아무런 부가효과가 없습니다.

까마귀의 복수

{3}{B}

부여마법

생물이 당신 또는 당신이 조종하는 플레인즈워커를

공격할 때마다, 그 생물의 조종자는 생명 1 점을

잃고 당신은 생명 1 점을 얻는다.

- 까마귀의 복수의 격발능력은 공격 중인 플레이어가 조종하는 다른 능력들(이 있다면)에 앞서 해결됩니다. 이로 인해 공격 중인 플레이어가 게임에서 패배하는 경우, 그 플레이어의 격발능력은 해결되지 않고 전투피해도 입혀지지 않습니다.

부자들의 강도

{1}{R}

생물 — 인간 궁수 도적

2/2

대공, 신속

부자들의 강도가 공격할 때마다, 수비플레이어가

손에 당신보다 많은 카드를 가지고 있다면, 그

플레이어의 서고 맨 위 카드를 추방한다. 당신이

도적으로 공격한 아무 턴에, 당신은 그 카드를

발동할 수 있고 그 카드를 발동하기 위한 마나는

당신이 원하는 색의 마나인 것처럼 사용할 수 있다.

- 생물이 플레인즈워커를 공격하는 경우, 그 플레인즈워커의 조종자가 수비플레이어입니다.
- 부자들의 강도가 공격한 직후에 수비플레이어가 당신보다 카드를 많이 가지고 있지 않은 경우, 능력은 전혀 격발하지 않습니다. 능력이 해결되는 시점에 그 플레이어가 더 많은 카드를 가지고 있지 않은 경우, 능력은 아무 것도 하지 않습니다. 그 플레이어가 그 두 시점 사이에 더 적거나 같은 수의 카드를 가지고 있는지, 또는 그 후에 더 적거나 같은 수의 카드를 가지고 있는지는 상관하지 않습니다.
- 부자들의 강도가 추방하는 카드는 앞면 상태로 추방됩니다.
- 부자들의 강도가 전장을 떠나는 경우, 당신이 도적으로 공격한 경우 추방된 카드를 발동할 수 있게 허가해 주는 효과는 계속해서 적용되며, 심지어 이후 턴에도 당신이 해당 턴에 도적으로 공격하는 한 마찬가지로 적용됩니다.

- 당신은 공격한 도적이 여전히 전투 중이거나, 전투를 떠났거나, 전장을 떠났거나, 심지어 전투가 모두 끝난 후에도 추방된 카드를 발동할 수 있습니다.
- 어떤 효과가 당신에게 카드를 "발동"하도록 지시해도 대지는 플레이할 수 없습니다.
- 당신이 부자들의 강도로 모험을 발동하는 경우, 이후 그 카드를 생물로 발동할 수 있는 플레이어는 카드의 소유자가 아닌 당신입니다.
- 부자들의 강도의 효과는 당신이 추방한 카드들을 발동할 수 있는 시기를 변경하는 것이 아닙니다. 예를 들어, 집중마법 카드를 추방한 경우 해당 카드는 본단계에 스택이 비어 있을 경우에만 발동할 수 있습니다.
- 추방된 카드를 발동하면 그 카드는 추방 영역을 떠납니다. 그 카드를 여러 번 발동할 수 없습니다.
- 다인전 게임에서 플레이어가 게임에서 떠나는 경우, 해당 플레이어가 소유한 모든 카드도 떠납니다. 당신이 게임에서 떠나는 경우, 부자들의 강도를 통해 당신이 조종하고 있던 모든 주문 및/또는 지속물이 추방됩니다.

장미가시 미늘창

{G}

마법물체 — 장비

장미가시 미늘창이 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는 인간이 아닌 생물을 목표로 정한다.

장미가시 미늘창을 그 생물에 부착한다.

장착된 생물은 +2/+1 을 받는다.

장착 {5} ({5}: 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 이 장비를 부착한다. 당신이 집중마법을 발동할 수 있는 시기에만 이 능력을 활성화할 수 있다.)

- 장미가시 미늘창이 전장에 들어올 때 장미가시 미늘창을 부착할 생물이 없는 경우, 장미가시 미늘창은 단순히 부착되지 않은 채로 남습니다.
-

두려움 없는 불꽃마도사, 로완 (플레인즈워커 텍
카드)

{3}{R}{R}

전설적 플레인즈워커— 로완

5

+1: 생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그
생물은 턴종료까지 +3/+0 을 받고 선제공격을
얻는다.

−2: 생물을 최대 두 개까지 목표로 정한다. 두려움
없는 불꽃마도사, 로완은 그 생물들에게 각각 피해
1 점을 입힌다. 그 생물들은 이 턴에 방어할 수
없다.

−9: 턴종료까지 모든 생물의 조종권을 얻는다. 그
생물들을 언탭한다. 그 생물들은 턴종료까지 신속을
얻는다.

- 로완의 두 번째 능력은 같은 생물을 두 번 목표로 정해 그 생물에 피해 2 점을 입힐 수 없습니다.
- 로완의 두 번째 능력의 목표가 유효한 목표지만 어떤 효과가 그 생물에게 입혀지려는 피해를 방지하는 경우, 그 생물은 이 턴에 여전히 방어할 수 없습니다.
- 로완의 세 번째 능력은 당신이 이미 조종하고 있거나 이미 언탭되어 있는 생물에도 적용됩니다. 해당 능력은 가능한 경우 영향을 받는 생물들을 언탭하고 신속을 부여합니다.
- 어떤 생물의 조종권을 얻었다고 해서, 그 생물에 부착된 마법진이나 부착된 장비까지 조종하는 것은 아닙니다.

왕가의 자손

{1}{U}{R}

전설적 플레인즈워커— 월 로완

5

+1: 카드 한 장을 뽑은 후, 카드 한 장을 버린다.

+1: 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지
+2/+0 을 받고 선제공격 및 돌진을 얻는다.

−8: 카드 네 장을 뽑는다. 그렇게 할 때, 원하는
목표를 정한다. 왕가의 자손은 그 목표에게 당신의
손에 있는 카드 수만큼 피해를 입힌다.

- 당신은 왕가의 자손의 첫 번째 능력이 해결되는 동안 카드 한 장을 뽑고 카드 한 장을 버립니다. 그 두 행동 사이에는 어떤 일도 일어나지 않으며 어떤 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.
- 왕가의 자손의 마지막 능력은 목표를 정하지 않고 스택으로 갑니다. 그 능력이 해결되는 동안, 당신은 카드 네 장을 뽑습니다. 그렇게 할 때, 재귀 격발 능력이 격발되며 피해를 입힐 목표를 지정합니다. 이는 "그렇게 한다면 ..."이라고 적힌 효과와 비교했을 때 당신이 뽑은 카드들을 확인한 뒤에 목표를 선택한다는 점에서 다릅니다.
- 당신이 왕가의 자손의 마지막 능력을 해결하는 동안 카드를 네 장보다 적게 뽑는 경우, 해당 능력의 재귀 격발 능력은 격발하지 않습니다.
- 왕가의 자손의 마지막 능력을 해결하는 동안 대체효과가 당신이 카드를 다섯 장 이상 뽑게 하는 경우, 해당 능력의 재귀 격발 능력은 당신이 카드 여덟 장을 뽑더라도 여전히 한 번만 격발합니다.

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.
-

폭포의 현자

{4}{U}

생물 — 인어 마법사

2/5

폭포의 현자 또는 인간이 아닌 다른 생물이 당신의
조종하에 전장에 들어올 때마다, 당신은 카드 한
장을 뽑을 수 있다. 그렇게 한다면, 카드 한 장을
버린다.

- 당신은 폭포의 현자의 능력이 해결되는 동안 카드 한 장을 뽑고 카드 한 장을 버립니다. 그 두 행동 사이에는 어떤 일도 일어나지 않으며 어떤 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.
- 한 개보다 많은 인간이 아닌 생물이 동시에 전장에 들어오는 경우, 폭포의 현자의 능력은 그 수만큼 격발합니다. 당신은 그 능력들을 한 번에 한 개씩 해결합니다. 당신은 그만큼의 카드를 한 번에 뽑은 후 그만큼의 카드를 버리지 않습니다.

젯더미로 만드는 용의 불

{1}{R}

순간마법

생물 또는 플레인즈워커를 목표로 정한다. 젯더미로
만드는 용의 불은 그 목표에게 피해 3 점을 입힌다.
그 생물 또는 플레인즈워커가 이 턴에 죽게 된다면,
대신 추방한다.

- 목표 생물이 치명피해뿐만 아니라 어떤 이유로든 이번 턴에 죽는 경우, 젯더미로 만드는 용의 불의 대체효과가 그 생물을 추방합니다. 젯더미로 만드는 용의 불이 (대부분 피해 방지 등의 효과로 인해) 그 생물 또는 플레인즈워커에게 아무 피해를 입히지 못했더라도 추방 효과는 그 생물에게 적용됩니다.
-

불타는 일제 사격

{4}{R}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 불타는 일제 사격은 그

생물에게 피해 5 점을 입힌다.

단호 — 이 주문을 발동하는 데 적어도 적색 마나

세 개가 지불되었다면, 불타는 일제 사격은 그

생물의 조종자에게 피해 3 점을 입힌다.

- 불타는 일제 사격의 단호 효과는 불타는 일제 사격이 추가적인 피해를 입히게 합니다. 목표 생물에 입혀지는 피해를 대체하는 것이 아닙니다.
- 목표 생물이 불타는 일제 사격이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 당신이 적색 마나 세 개를 지불했다라도, 아무 플레이어도 피해를 입지 않습니다.

일곱 난쟁이들

{1}{R}

생물 — 드워프

2/2

일곱 난쟁이들은 당신이 조종하는 이름이 일곱

난쟁이들인 다른 각 생물마다 +1/+1 을 받는다.

이름이 일곱 난쟁이들인 카드는 덱에 일곱 장까지

넣을 수 있다.

- 생물들이 받은 피해는 턴이 종료되며 피해가 제거될 때까지 남아 있으므로, 해당 턴에 어떤 일곱 난쟁이들이 전장을 떠나는 경우 다른 일곱 난쟁이들이 입은 치명적이지 않은 피해가 치명적인 피해로 바뀔 수도 있습니다.
 - 일곱 난쟁이들의 마지막 능력은 당신이 "네 장 제한" 규칙을 무시하게 해 줍니다. 형식에 따른 제한을 무시하게 해 주지는 않습니다. 예를 들어, *엘드레인의 왕좌* 리미티드 이벤트 중에는, 난쟁이들이 얼마나 행복해지던 간에 당신이 개인적으로 소지한 일곱 난쟁이들을 덱에 추가할 수 없습니다.
 - 당신이 리미티드 이벤트 중에 아주 운이 좋아 일곱 난쟁이들을 여덟 장 이상 개봉했거나 드래프트한 경우, 당신은 그중 일곱 장만을 넣을 수 있습니다. 남은 카드들은 당신의 사이드보드에 남습니다.
-

꾸물거리는 옷

{3}

마법물체 생물 — 자동기계

*3

꾸물거리는 옷의 공격력은 당신이 조종하는
마법물체 및/또는 부여마법의 수와 같다.

- 꾸물거리는 옷의 공격력을 정의하는 능력은 전장뿐만 아니라 모든 영역에서 적용됩니다.
- 꾸물거리는 옷이 전장에 있는 한, 꾸물거리는 옷의 능력은 자신을 포함해 계산하므로, 꾸물거리는 옷은 최소한 1/3 이 됩니다.
- 마법물체이면서 부여마법인 지속물은 한 번만 계산됩니다.

반짝이추적꾼

{1}{W}{U}

생물 — 페어리

1/1

비행, 경계

당신이 마법물체를 조종하는 한 반짝이추적꾼은
+1/+1 을 받는다.

당신이 부여마법을 조종하는 한 반짝이추적꾼은
+1/+1 을 받는다.

- 마법물체이자 부여마법인 지속물 한 개는 반짝이추적꾼의 능력 두 개를 모두 만족시키므로, 반짝이추적꾼은 +2/+2 를 받습니다.
-

빛나는 갑옷

{1}{W}

마법물체 — 장비

섬광

빛나는 갑옷이 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는 기사를 목표로 정한다. 빛나는 갑옷을 그 기사에 부착한다.

장착된 생물은 +0/+2 를 받고 경계를 가진다.

장착 {3} ({3}: 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 이 장비를 부착한다. 당신이 집중마법을 발동할 수 있는 시기에만 이 능력을 활성화할 수 있다.)

- 생물로 공격을 선언한 시점 후에는 경계를 얻어도 그 생물이 언택되지 않습니다.
- 빛나는 갑옷이 전장에 들어올 때 빛나는 갑옷을 부착할 기사가 없는 경우, 빛나는 갑옷은 단순히 부착되지 않은 채로 남습니다.

은빛불길 견습기사

{1}{W}

생물 — 인간 병사

2/1

//

경계 중

{2}{W}

순간마법 — 모험

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +2/+2 를 받는다. 그 생물을 언택한다. (그 후 이 카드를 추방한다. 당신은 나중에 추방 영역에서 이 생물을 발동할 수 있다.)

- 경계 중은 이미 언택되어 있는 생물을 목표로 정할 수 있습니다. 그 생물은 여전히 +2/+2 를 받습니다.
-

은빛날개 비행편대 (산투 덱 카드)

{5}{W}

생물 — 인간 기사

/

비행, 경계

은빛날개 비행편대의 공격력과 방어력은 각각

당신이 조종하는 생물의 수와 같다.

은빛날개 비행편대가 공격할 때마다, 경계를 가진

2/2 백색 기사 생물 토큰을 당신의 상대의 수만큼

만든다.

- 은빛날개 비행편대의 공격력과 방어력을 정의하는 능력은 전장뿐만 아니라 모든 영역에서 적용됩니다.
- 은빛날개 비행편대가 전장에 있는 한, 은빛날개 비행편대의 능력은 자신을 포함해 계산하므로, 은빛날개 비행편대는 최소한 1/1 이 됩니다.
- 다인전 게임에서, 게임을 떠난 상대들은 은빛날개 비행편대의 격발능력에 대해 계산되지 않습니다.

해골타격꾼 오우거

{3}{R}

생물 — 오우거

4/3

해골타격꾼 오우거가 상대에게 피해를 입힐 때마다,

그 플레이어는 무작위로 카드 한 장을 버린다. 그

플레이어가 그렇게 한다면, 그 플레이어는 카드 한

장을 뽑는다.

- 그 플레이어가 손에 카드를 한 장 들고 있는 경우, 그 카드가 무작위로 버려집니다(그렇게 무작위가 아니긴 하지만 말입니다). 그 플레이어는 카드 한 장을 뽑습니다.
-

매료된 검성

{1}{B}

생물 — 인간 기사

2/1

생명연결

//

비위 맞추기

{B}

집중마법 — 모험

당신은 생명 X 점을 얻고 각 상대는 생명 X 점을

잃는다. X는 당신이 조종하는 기사의 수이다.

- 쌍두거인 게임에서, 비위 맞추기는 당신이 생명 X 점을 얻은 뒤에 상대 팀이 생명 X 점을 두 번 잃게 합니다.

작디작다

{U}

부여마법 — 마법진

섬광

생물에게 부여

부여된 생물은 -2/-0 을 받는다. 그 생물의 소유자의

무덤에 카드가 일곱 장 이상 있는 한 그 생물은

대신 -6/-0 을 받는다.

- 작디작다는 부여된 생물의 조종자의 무덤을 지속적으로 확인하면서 부여된 생물이 얼마나 작아질지를 결정합니다.

마법사의 빗자루

{2}

마법물체 생물 — 신령

2/1

당신이 다른 지속물을 희생할 때마다, 당신은 {3}을

지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 마법사의 빗자루의

복사본인 토큰 한 개를 만든다.

- 마법사의 빗자루 능력은 활성화능력이 아니라 격발능력입니다. 이 능력은 당신이 원할 때마다 지속물을 희생하게 해 주지 않습니다. 오히려 음식 토큰의 활성화능력처럼 지속물을 희생할 수 있는 다른 방법이 있어야 합니다.
- 당신이 마법사의 빗자루 및 다른 지속물을 동시에 희생하는 경우, 마법사의 빗자루의 능력은 그 지속물에 대해 격발합니다.
- 마법사의 빗자루의 격발능력을 해결하는 동안, 당신은 토큰을 한 개보다 많이 만들기 위해 {3}을 여러 번 지불할 수 없습니다. 그러나, 당신이 마법사의 빗자루를 여러 개 조종하는 경우, 각 마법사의 빗자루의 능력에 대해 {3}을 지불할 수 있습니다.
- 토큰도 마법사의 빗자루의 능력을 가집니다. 이 토큰 또한 자신의 복사본을 만들 수 있습니다.
- 이 토큰은 마법사의 빗자루에 올려진 카운터, 마법진, 또는 장비를 복사하지 않으며 마법사의 빗자루의 공격력, 방어력, 유형, 색 등을 바꾸는 능력 등 또한 복사하지 않습니다. 일반적으로, 이는 토큰이 단순히 마법사의 빗자루가 된다는 것을 의미하지만, 다른 복사 효과들이 마법사의 빗자루에 영향을 미쳤다면, 그 효과들 또한 고려됩니다.
- 마법사의 빗자루의 격발능력이 해결되기 전에 마법사의 빗자루가 전장을 떠나는 경우, 그 토큰은 마법사의 빗자루가 마지막으로 전장에 있었을 때의 특성을 복사해 마법사의 빗자루의 복사본 토큰으로 전장에 들어옵니다.

마법의 망원경

{2}

마법물체

마법의 망원경이 전장에 들어오면서, 상대의 손을 본 후, 아무 카드 이름을 선택한다.
선택한 이름을 가진 활성화능력은 마나 능력이 아닌 한 활성화될 수 없다.

- 당신은 아무 카드 이름을 선택할 수 있으며, 해당 카드에 활성화능력이 없는 경우에도 마찬가지입니다. 당신이 선택할 수 있는 카드 이름은 상대방의 손에서 본 카드들로 국한되지 않습니다.
- 당신은 토큰의 이름(음식 등)을 선택할 수 없으며, 토큰이 카드와 같은 이름을 가지고 있는 경우에만 이를 선택할 수 있습니다.
- 활성화능력은 콜론(쌍점)을 포함합니다. 이 능력들은 일반적으로 "[비용]: [능력]"으로 표시됩니다. 일부 키워드 능력(장착, 탑승 등)은 활성화능력으로, 설명 문구에 콜론이 있습니다.

격발능력(문장에 "~할 때," "~할 때마다," 또는 "~에,"가 포함되어 있음)은 마법의 망원경의 마지막 능력에 영향을 받지 않습니다.

- 마나 능력인 활성화능력은 능력이 해결되면서 마나를 추가하는 능력이며, 활성화하기 위해 마나 지불을 요구하는 능력이 아닙니다.
- 마법의 망원경은 그 카드들이 어느 영역에 있는 지에 무관하게 영향을 미칩니다. 이는 손에 있는 카드, 무덤에 있는 카드, 추방된 카드들을 포함합니다.

스펙터의 비명소리

{B}

집중마법

상대를 목표로 정한다. 그 플레이어는 자신의 손을 공개한다. 당신은 그중에서 대지가 아닌 카드 한 장을 선택할 수 있다. 그렇게 한다면, 그 플레이어는 그 카드를 추방한다. 흑색이 아닌 카드가 이런 식으로 추방되었다면, 당신의 손에서 카드 한 장을 추방한다.

- 당신의 손에 카드가 없는 경우, 상대 플레이어에게 흑색이 아닌 카드를 손에서 추방하게 해도 당신은 아무 것도 추방하지 않아도 됩니다.

강철발톱 창

{B}{R}

마법물체 — 장비

장착된 생물은 +2/+2 를 받는다.

기사에게 장착 {1}

장착 {3}

- 목표 생물이 기사인지 여부는 기사에게 장착 능력이 활성화될 때와 그 능력이 해결될 때에만 확인합니다. 그 생물이 나중에 어떤 식으로든 기사가 아닌 생물이 되는 경우, 강철발톱 창은 부착된 채로 남아 있습니다.
-

요정이 훔쳐간 것

{X}{U}{U}

집중마법

전환마나비용이 X 인 생물을 목표로 정한다. 그

생물을 소유자의 손으로 되돌린다. 당신은 비행을

가진 1/1 청색 페어리 생물 토큰 X 개를 만든다.

- 전장에 있는 생물의 마나 비용에 {X}가 있다면, X 는 0 으로 간주합니다.
- 목표 생물이 요정이 훔쳐간 것이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 당신은 요정 토큰을 전혀 만들지 않습니다.

폭풍우주먹 십자군

{B}{R}

생물 — 인간 기사

2/2

호전적

당신의 유지단 시작에, 각 플레이어는 카드 한 장을

뽑고 생명 1 점을 잃는다.

- 쌍두거인 게임에서, 폭풍우주먹 십자군의 격발능력은 각 팀의 각 플레이어가 카드 한 장을 뽑은 뒤에 각 팀이 생명 1 점을 두 번 잃게 합니다.

찢어지는 일격

{6}{R}

집중마법

원하는 목표 하나, 둘, 또는 세 개를 정한다.

찢어지는 일격은 그 목표들에게 피해 7 점을 당신이

분배한 대로 입힌다. 이 주문을 발동하는 데 적어도

적색 마나 일곱 개가 지불되었다면, 대신 찢어지는

일격은 그 지속물들 및/또는 플레이어들에게 각각

피해 7 점을 입힌다.

- 당신은 찢어지는 일격을 선언하면서 피해를 분배해야 하며, 이는 당신이 찢어지는 일격을 발동하기 위해 적색 마나 일곱 개를 지불하려고 하는 경우에도 마찬가지입니다. 당신이 찢어지는

일격을 복사하는 경우, 복사본은 해당 주문을 발동하기 위해 마나를 지불하지 않았으므로, 복사본은 분배된 대로 피해를 입힙니다.

- 각 목표는 최소한 피해 1 점을 받아야 합니다.
- 찢어지는 일격의 목표 중 일부가 유효하지 않게 되는 경우, 원래의 피해 분배가 여전히 적용되지만, 유효하지 않은 목표들에 입혀지려던 피해는 전혀 입혀지지 않습니다.
- 어떤 효과가 당신이 마나 비용을 지불하지 않고 찢어지는 일격을 발동할 수 있게 해 주는 경우, 당신은 다른 효과 또는 규칙이 비용을 지불하고 찢어지는 일격을 발동할 수 있게 해 주지 않는 한 찢어지는 일격을 발동하면서 그비용을 지불할 수 없습니다.
- 찢어지는 일격은 찢어지는 일격을 발동하기 위해 실제로 사용된 마나가 어떤 것인지를 확인합니다. 어떤 효과가 당신이 마나를 "원하는 색 또는 유형의 마나인 것처럼" 지불할 수 있게 해 주는 경우, 그 효과는 당신이 평소라면 지불할 수 없었던 마나를 지불하게는 해 주지만, 당신이 그 주문을 발동하기 위해 어떤 마나를 지불했는지를 변경하지는 않습니다.

대담한 자, 카라 경

{3}{R}{R}

전설적 생물 — 인간 기사

3/3

대담한 자, 카라 경 또는 당신이 조종하는 순간마법

또는 집중마법 주문이 플레이어에게 피해를 입힐

때마다, 당신의 서고 맨 위 카드를 추방한다. 당신은

이 턴에 그 카드를 플레이할 수 있다.

{T}: 원하는 목표를 정한다. 카라 경은 그 목표에게

피해 1 점을 입힌다.

- 카라 경 또는 당신이 조종하는 순간마법 또는 집중마법 주문이 동시에 두 명 이상의 플레이어에게 피해를 입히는 경우, 카라 경의 첫 번째 능력은 그 플레이어들 각각에 대해 격발합니다.
- 카라 경의 첫 번째 능력은 카라 경 또는 당신이 조종하는 순간마법 또는 집중마법 주문이 플레이어에게 피해를 입히는 것과 동시에 카라 경이 치명적인 피해를 입는 경우에도 격발합니다.
- 카라 경은 추방된 카드를 발동할 수 있는 시기를 변경하지 않습니다. 예를 들어, 당신이 집중마법 카드를 추방한 경우, 해당 카드는 당신의 본단계에 스택이 비어 있을 경우에만 발동할 수 있습니다. 당신이 대지 카드를 추방한 경우, 그 카드는 당신의 본단계에 대지 플레이 횟수가 남아 있는 경우에만 플레이할 수 있습니다.

- 추방된 카드를 플레이하면 그 카드는 추방 영역을 떠납니다. 당신은 그 카드를 여러 번 플레이할 수 없습니다.
- 당신이 해당 카드를 플레이하지 않는 경우, 그 카드는 추방 영역에 남습니다.

통찰자, 엘레노라 경

{3}{U}{U}

전설적 생물 — 인간 기사

*4

통찰자, 엘레노라 경의 공격력은 당신의 손에 있는 카드의 수와 같다.

엘레노라 경이 전장에 들어올 때, 카드 한 장을 뽑는다.

당신의 상대들이 엘레노라 경을 목표로 발동하는 주문은 발동하는 데 {2}가 더 든다.

- 엘레노라 경의 공격력을 정의하는 능력은 전장뿐만 아니라 모든 영역에서 적용됩니다.
- 엘레노라 경을 목표로 발동하는 상대의 주문의 총 비용을 결정하려면, 그 플레이어가 지불하려는 마나비용 또는 대체비용에서 시작해, 비용 증가분(엘레노라 경의 효과 등)을 추가한 뒤 비용 감소분을 적용합니다. 발동하는 데 지불한 총비용에 관계없이, 주문의 전환마나비용은 변하지 않습니다.

헨지망치, 파렌 경

{G}{G}

전설적 생물 — 인간 기사

2/2

헨지망치, 파렌 경이 공격할 때마다, 공격 중인 다른 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +X/+X 를 받는다. X 는 파렌 경의 공격력이다.

- X 값은 파렌 경의 격발능력이 해결되는 시점에만 계산됩니다. 일단 계산되고 나면, 해당 턴 나중에 파렌 경의 공격력이 변하더라도 X 값은 변하지 않습니다.
- 파렌 경이 자신의 격발능력이 해결되기 전에 전장을 떠나는 경우, 마지막으로 전장에 있었을 때의 공격력을 이용해 X 값을 계산하십시오.

- 격발능력이 해결되는 시점에 파렌 경의 공격력이 0 미만인 경우, X는 0으로 간주합니다.

애쉬베일의 영웅, 그윈 경 (난투 덱 카드)

{3}{R}{W}{B}

전설적 생물 — 인간 기사

5/5

경계, 호전적

당신이 조종하는 장착된 생물이 공격할 때마다,

당신은 카드 한 장을 뽑고 생명 1 점을 잃는다.

당신이 조종하는 장비는 기사에 장착 {0}을 가진다.

- 그윈 경의 격발능력은 장착한 공격 중인 생물 한 개당 한 번씩 격발합니다. 그 생물들이 각각 장비를 얼마나 가지고 있는지는 상관하지 않습니다.
- 당신이 조종하는 장비는 기사에 장착 {0}에 더불어 여전히 자신의 다른 장착 능력을 가집니다.
- 목표 생물이 기사인지 여부는 기사에게 장착 능력이 활성화될 때와 그 능력이 해결될 때에만 확인합니다. 그 생물이 나중에 어떤 식으로든 기사가 아닌 생물이 되는 경우, 해당 장비는 부착된 채로 남아 있습니다.
- 기사에 장착 능력이 활성화된 뒤에 그윈 경이 전장을 떠나는 경우, 해당 장비는 그 능력을 잃지만 해당 능력은 여전히 해결됩니다.

엄숙한 자, 콘라드 경

{3}{B}{B}

전설적 생물 — 인간 기사

5/4

다른 생물이 죽을 때마다, 또는 생물 카드가 전장

이외의 어디에서든 무덤에 놓일 때마다, 또는 생물

카드가 당신의 무덤을 떠날 때마다, 엄숙한 자,

콘라드 경은 각 상대에게 피해 1 점을 입힌다.

{1}{B}: 각 플레이어는 자신의 서고 맨 위 카드 한

장을 자신의 무덤에 넣는다.

- 한 개 이상의 생물이 콘라드 경과 동시에 죽는 경우, 콘라드 경의 첫 번째 능력은 그 생물들 각각에 대해 격발합니다.

- 쌍두거인 게임에서, 콘라드 경의 첫 번째 능력은 피해 1 점을 두 번 입히게 합니다.

죽음의 맛 (난투 덱 카드)

{4}{B}{B}

집중마법

각 플레이어는 생물 세 개를 희생한다. 당신은 음식

토큰 세 개를 만든다. (그 토큰들은 "{2}, {T}, 이

마법물체를 희생한다: 당신은 생명 3 점을

얻는다."를 가진 마법물체들이다.)

- 죽음의 맛이 해결되면서, 턴을 가진 플레이어가 먼저 자신이 조종하는 생물 세 개를 선택하고, 그 후 턴 순서대로 다른 플레이어들이 앞에서 어떤 선택이 이루어졌는지를 아는 채로 똑같이 진행합니다. 그 후 선택된 생물들이 동시에 희생됩니다.
- 플레이어가 생물을 세 개 이하로 조종하는 경우, 그 플레이어는 자신이 조종하는 생물을 모두 희생합니다.
- 당신은 얼마나 많은 생물들이 실제로 희생되었는지에 상관없이 음식 토큰 세 개를 만들며, 심지어 일부 또는 모든 플레이어가 생물을 희생하지 않았어도 마찬가지입니다.

가시 mammoth (난투 덱 카드)

{5}{G}{G}

생물 — 코끼리

6/6

돌진

가시 mammoth 또는 다른 생물이 당신의 조종하에

전장에 들어올 때마다, 당신이 조종하지 않는

생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 가시

mammoth는 그 생물과 싸운다.

- 가시 mammoth 의 마지막 능력이 해결되려 할 때 목표 생물이 유효한 목표가 아닌 경우, 능력은 해결되지 않습니다. 가시 mammoth가 더이상 전장에 있지 않는 경우, 목표 생물은 피해를 입거나 입히지 않습니다.

가능성의 스릴

{1}{R}

순간마법

이 주문을 발동하기 위한 추가비용으로, 카드 한

장을 버린다.

카드 두 장을 뽑는다.

- 가능성의 스릴을 발동하기 위해서는 정확히 카드 한 장을 버려야 합니다. 카드를 버리지 않으면 발동할 수 없고 카드를 더 많이 버릴 수도 없습니다.

천둥 같은 거북

{g/u}{g/u}{g/u}{g/u}

생물 — 거북이 히드라

4/4

당신이 전환마나비용이 5 이상인 주문을 발동할

때마다, 카드 한 장을 뽑는다.

- 마나 비용에 {X}가 있는 주문의 경우, 선택한 X의 값을 따져서 주문의 전환마나비용을 결정합니다.
- 천둥 같은 거북의 능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.

전설의 책 (난투 덱 카드)

{2}

마법물체

전설의 책은 페이지 카운터 한 개가 놓인 채로

전장에 들어온다.

당신의 커맨더가 전장에 들어오거나 공격할 때마다,

전설의 책에 페이지 카운터 한 개를 올려놓는다.

{1}, {T}, 전설의 책에서 페이지 카운터 한 개를

제거한다: 카드 한 장을 뽑는다.

- 당신이 다른 플레이어의 커맨더를 조종하는 경우, 당신은 그 생물로 공격할 때 전설의 책에 페이지 카운터를 올려놓지 않습니다. 비슷하게, 다른 플레이어가 당신의 커맨더를 조종하는 경우,

당신은 그 생물이 공격하는 경우 여전히 전설의 책에 페이지 카운터 한 개를 올려놓습니다. (그 페이지는 아마도 당신의 커맨더가 저지른 충격적인 배신에 대한 내용이겠지요.)

붉은 언덕의 호족, 토르브란

{1}{R}{R}{R}

전설적 생물 — 드워프 귀족

2/4

당신이 조종하는 적색 원천이 상대 또는 상대가 조종하는 지속물에 피해를 입히려고 하면, 그 원천은 대신 그 피해에 2 를 더한 만큼 피해를 입힌다.

- 추가적인 피해 2 점은 원래 피해의 원천과 동일한 원천에 의해 입혀집니다. 토르브란이 원래 피해의 원천이 아닌 한 그 피해는 토르브란이 입히는 것이 아닙니다.
 - 또 다른 효과가 당신의 적색 원천이 입히려는 피해를 수정(그 피해의 일부를 방지하는 것도 포함)하는 경우, 피해를 입는 플레이어 또는 피해를 입는 지속물의 조종자가 해당 효과들이 어떤 순서로 적용될지를 선택합니다. 피해가 모두 방지되는 경우, 토르브란의 효과는 더이상 적용되지 않습니다.
 - 당신이 조종하는 원천이 입히는 피해가 상대가 조종하는 여러 지속물, 또는 상대와 지속물에 동시에 분배되었거나 지정된 경우, 원래 입히는 총 피해량을 배분한 후 배분한 피해량에 2 를 더합니다. 예를 들어, 당신이 돌진을 가진 5/5 적색 생물로 공격하고 상대가 2/2 생물로 방어하는 경우, 당신은 방어자에게 피해 2 점을 배정하고 피해 3 점을 수비플레이어에게 배분합니다. 그 후 피해량은 각각 피해 4 점과 5 점으로 수정됩니다.
-

시합 장소

대지

{T}: {C}를 추가한다.

{T}: {R}, {W}, 또는 {B}를 추가한다. 이 마나는 기사 또는 장비 주문을 발동하는 데에만 사용할 수 있다.

- 시합 장소의 두 번째 능력으로 생성된 마나는 장착 능력을 포함해 능력을 활성화하는 데에는 지불될 수 없습니다.

- 어떤 효과가 "[하위 유형] 주문"을 지칭하는 경우, 그 효과는 그 하위 유형을 가진 주문만을 지칭하는 것입니다. 예를 들어, 기사의 돌격은 이름에 "기사"가 있고 기사에게 혜택을 주지만, 기사 카드는 아닙니다.

빵 부스러기 흔적

{1}{G}

부여마법

빵 부스러기 흔적이 전장에 들어올 때, 음식 토큰 한 개를 만든다. (음식 토큰은 "{2}, {T}, 이 마법물체를 희생한다: 당신은 생명 3 점을 얻는다."를 가진 마법물체이다.)

당신이 음식을 희생할 때마다, 당신은 {1}을 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 당신의 서고 맨 위 카드 두 장을 본다. 당신은 그중에서 지속물 카드 한 장을 공개하고 당신의 손으로 가져갈 수 있다. 나머지 카드들은 당신이 원하는 순서로 당신의 서고 맨 밑에 놓는다.

- 두 번째 격발능력을 해결하는 동안, 당신은 더 많은 카드를 보기 위해 {1}을 여러 번 지불할 수 없습니다.
- 지속물 카드는 마법물체, 생물, 부여마법, 대지, 또는 플레인즈워커 카드입니다.

탑에 갇히다

{1}{W}

부여마법 — 마법진

비행이 없는 생물에게 부여

부여된 생물은 공격하거나 방어할 수 없으며, 그 생물의 활성화능력은 활성화될 수 없다.

- 부여된 생물이 비행을 얻는 경우, 탑에 갇히다는 상태 참조 행동에 의해 당신의 무덤에 놓입니다. 해당 생물은 비행을 잃을 때 다시 탑에 갇히지 않습니다.
- 활성화능력은 콜론(쌍점)을 포함합니다. 이 능력들은 일반적으로 "[비용]: [능력]"으로 표시됩니다. 일부 키워드는 활성화능력으로, 주석문에 콜론을 가지고 있습니다. 격발능력 ("~할 때," "~할 때마다," 또는 "~에,"가 들어간 문장)은 탑에 갇히다의 영향을 받지 않습니다.

진정한 사랑의 입맞춤

$\{2\}\{W\}\{W\}$

순간마법

마법물체 또는 부여마법을 목표로 정한다. 그

목표를 추방한다.

카드 한 장을 뽑는다.

- 목표로 한 마법물체 또는 부여마법이 진정한 사랑의 입맞춤이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 당신은 카드를 뽑지 않고 그 후로 행복하게 살지도 않습니다.

호박으로 변신

$\{3\}\{U\}$

순간마법

대지가 아닌 지속물을 목표로 정한다. 그 지속물을

소유자의 손으로 되돌린다. 카드 한 장을 뽑는다.

단호 — 이 주문을 발동하는 데 적어도 청색 마나

세 개가 지불되었다면, 음식 토큰 한 개를 만든다.

(음식 토큰은 " $\{2\}$, $\{T\}$, 이 마법물체를 희생한다:

당신은 생명 3 점을 얻는다."를 가진 마법물체이다.)

- 목표로 정한 대지가 아닌 지속물이 호박으로 변신이 해결되려 할 때 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 당신은 카드를 뽑지 않고, 당신이 주문을 발동하기 위해 청색 마나 세 개를 지불한 경우 음식 토큰을 만들지 않습니다.
-

밴트레스 가고일

{1}{U}

마법물체 생물 — 가고일

5/4

비행

밴트레스 가고일은 수비플레이어의 무덤에 카드가
일곱 장 이상 있지 않는 한 공격할 수 없다.

밴트레스 가고일은 당신의 손에 카드가 네 장 이상
있지 않는 한 방어할 수 없다.

{T}: 각 플레이어는 자신의 서고 맨 위 카드 한 장을
자신의 무덤에 넣는다.

- 밴트레스 가고일이 플레인즈워커를 공격하는 경우, 그 플레인즈워커의 조종자가 수비플레이어입니다.
- 밴트레스 가고일의 공격 및 방어 제한은 당신이 밴트레스 가고일을 공격 또는 방어 생물로 선언하는 시점에만 확인합니다. 수비플레이어가 밴트레스 가고일이 공격한 뒤에 자신의 무덤에서 카드를 잃거나, 당신이 밴트레스 가고일이 방어한 뒤에 당신의 손에서 카드를 잃는 경우, 밴트레스 가고일은 전투에 남습니다.

덕망 있는 기사

{W}

생물 — 인간 기사

2/1

덕망 있는 기사가 죽을 때, 당신이 조종하는 기사를
목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를
올려놓는다.

- 당신이 조종하는 기사가 덕망 있는 기사와 동시에 치명피해를 받는 경우, 그 생물들은 동시에 죽습니다. 그 기사는 덕망 있는 기사의 능력으로 카운터를 얻어 살아날 수 없습니다.
-

방랑마

{1}{G}{W}

생물 — 말

3/3

당신이 모험을 가진 생물 주문을 발동할 때마다,
방랑마에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다. *(먼저
모험을 해야 할 필요는 없다.)*

- 방랑마의 능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.

무기 받침대

{4}

마법물체

무기 받침대는 +1/+1 카운터 세 개를 가지고
전장에 들어온다.

{T}: 생물을 목표로 정한다. 무기 받침대에서 +1/+1
카운터 한 개를 그 생물로 옮긴다. 당신이
집중마법을 발동할 수 있는 시기에만 이 능력을
활성화할 수 있다.

- 무기 받침대에 있는 +1/+1 카운터는 무기 받침대가 어떤 식으로든 생물이 되지 않는 한 아무런 영향도 주지 않습니다.
 - 무기 받침대에서 +1/+1 카운터가 모두 사라지고 나면, 무기 받침대는 전장에 남습니다. 당신은 무기 받침대의 마지막 능력을 활성화할 수는 있지만, 무기 받침대는 아무 것도 하지 않습니다.
 - 무기 받침대의 활성화능력이 해결되려는 시점에 무기 받침대가 전장을 떠났거나 무기 받침대에 +1/+1 카운터가 없는 경우, 당신은 목표 생물에 +1/+1 카운터를 올려놓지 않습니다. 목표 생물이 유효하지 않은 목표가 되거나 다른 이유로 인해 +1/+1 카운터를 올려놓을 수 없는 경우, 당신은 무기 받침대에서 +1/+1 카운터를 제거하지 않습니다.
-

사악한 후견인

{3}{B}

생물 — 인간 귀족

4/2

사악한 후견인이 전장에 들어올 때, 당신은 사악한 후견인이 당신이 조종하는 다른 생물에게 피해 2 점을 입히게 할 수 있다. 그렇게 한다면, 카드 한 장을 뽑는다.

- 사악한 후견인이 자신의 격발능력이 해결되기 전에 전장을 떠나는 경우, 당신은 여전히 사악한 후견인이 당신이 조종하는 다른 생물에게 피해 2 점을 입히게 하고 카드 한 장을 뽑을 수 있습니다.
- 사악한 후견인의 격발능력을 해결하는 동안, 당신은 카드를 여러 장 뽑기 위해서 사악한 후견인이 피해 2 점을 여러 번 입히게 하거나 여러 생물에 피해를 입히게 할 수 없습니다.
- 사악한 후견인이 입히는 피해가 방지되는 경우(아마도 당신이 흑색으로부터 보호를 가진 생물에 사악한 후견인의 피해 2 점을 입히겠다고 선택했기 때문에), 당신은 여전히 카드 한 장을 뽑습니다.
- 당신이 어느 생물이 피해를 입을 지(있다면) 선택하는 시점과 카드 한 장을 뽑는 시점 사이에는 어느 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.

사악한 늑대

{2}{G}{G}

생물 — 늑대

3/3

사악한 늑대가 전장에 들어올 때, 당신이 조종하지 않는 생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 사악한 늑대는 그 생물과 싸운다.
음식 한 개를 희생한다: 사악한 늑대에 +1/+1
카운터 한 개를 올려놓는다. 사악한 늑대는
턴종료까지 무적을 얻는다. 사악한 늑대를 탭한다.

- 사악한 늑대의 첫 번째 능력이 해결되려 할 때 목표 생물이 유효한 목표가 아닌 경우, 능력은 해결되지 않습니다. 사악한 늑대가 더이상 전장에 있지 않는 경우, 목표 생물은 피해를 입거나 입히지 않습니다.

- 당신은 사악한 늑대의 첫 번째 능력이 스택에 있는 동안 사악한 늑대의 마지막 능력을 원하는 수만큼 활성화할 수 있습니다.
- 사악한 늑대가 이미 탭되어 있어도 사악한 늑대의 마지막 능력을 활성화할 수 있습니다.

야생태생 보호자

{1}{G}

생물 — 엘프 궁수

2/2

섬광

대공

인간이 아닌 다른 생물이 당신의 조종하에 전장에

들어올 때마다, 당신은 {X}를 지불할 수 있다.

그렇게 할 때, 야생태생 보호자에 +1/+1 카운터

X 개를 올려놓는다.

- 당신이 야생태생 보호자의 격발능력을 해결하는 동안 {X}를 지불하는 경우, 재귀 격발 능력이 별도로 격발하여 해결됩니다. 이는 "그렇게 한다면 ..."이라고 적힌 효과와 비교했을 때 당신이 마나를 지불했지만 해당 생물이 +1/+1 카운터를 받기 전에 플레이어들이 행동을 취할 수 있다는 점에서 다릅니다.

야생림 추적자

{G}

생물 — 엘프 전사

1/1

야생림 추적자가 공격하거나 방어할 때마다, 당신이

인간이 아닌 다른 생물을 조종한다면, 야생림

추적자는 턴종료까지 +1/+1 을 얻는다.

- 야생림 추적자가 공격 또는 방어한 직후에 당신이 인간이 아닌 다른 생물을 조종하지 않는 경우, 야생림 추적자의 능력은 전혀 격발하지 않습니다. 능력이 해결될 때 당신이 인간이 아닌 다른 생물을 조종하지 않는 경우, 능력은 아무 것도 하지 않습니다. 당신이 그 두 시점 사이에 인간이 아닌 생물을 조종하는지, 또는 당신이 해당 턴 나중에 그런 생물을 여전히 조종하고 있는지 여부는 상관없습니다.
-

겨울황야 지휘관

{W}{B}

생물 — 인간 기사

2/*

치명타

겨울황야 지휘관의 방어력은 당신이 조종하는

기사의 수와 같다.

겨울황야 지휘관이 공격할 때마다, 당신이 조종하는

다른 기사를 목표로 정한다. 그 기사는 턴종료까지

무적을 얻는다. (*피해와 "파괴"라고 명시된 효과로*

파괴되지 않는다.)

- 겨울황야 지휘관의 방어력을 정의하는 능력은 전장뿐만 아니라 모든 영역에서 적용됩니다.
- 겨울황야 지휘관이 전장에 있는 한, 겨울황야 지휘관의 능력은 자신을 포함해 계산하므로, 겨울황야 지휘관은 최소한 2/1 이 됩니다.
- 생물들이 받은 피해는 턴이 종료되며 피해가 제거될 때까지 남아 있으므로, 해당 턴에 당신이 조종하는 다른 기사들이 전장을 떠나는 경우 겨울황야 지휘관이 입은 치명적이지 않은 피해가 치명적인 피해로 바뀔 수도 있습니다.

소원발톱 부적

{1}{B}

마법물체

소원발톱 부적은 소원 카운터 세 개를 가지고

전장에 들어온다.

{1}, {T}, 소원발톱 부적에서 소원 카운터 한 개를

제거한다: 당신의 서고에서 카드 한 장을 찾아,

당신의 손에 넣은 후, 당신의 서고를 섞는다. 상대

한 명이 소원발톱 부적의 조종권을 얻는다. 이

능력은 당신의 턴에만 활성화할 수 있다.

- 소원발톱 부적에서 소원 카운터가 모두 사라지고 나면, 소원발톱 부적은 전장에 남습니다. 당신은 소원발톱 부적의 마지막 능력을 전혀 활성화할 수 없습니다.
- 당신은 소원발톱 부적의 능력이 해결되는 동안에 어느 상대가 소원발톱 부적의 조종권을 얻을 지를 선택합니다. 그 플레이어가 이후 게임을 떠나는 경우, 당신이 소원발톱 부적의 조종권을 다시 얻습니다.

탐내는 인어

{1}{U}

생물 — 인어

3/2

수비태세

{1}{U}: 탐내는 인어는 턴종료까지 수비태세를 잃고
인간이 된다.

- 탐내는 인어가 인간인 동안, 탐내는 인어는 더이상 인어가 아닙니다.

마녀의 오븐

{1}

마법물체

{T}, 생물 한 개를 희생한다: 음식 토큰 한 개를
만든다. 희생된 생물의 방어력이 4 이상이라면,
대신 음식 토큰 두 개를 만든다. (그 토큰들은 "{2},
{T}, 이 마법물체를 희생한다: 당신은 생명 3 점을
얻는다."를 가진 마법물체들이다.)

- 당신이 마녀의 오븐의 능력을 활성화하겠다고 선언하는 시점과 당신이 생물 한 개를 희생하는
시점 사이에는 어느 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다. 특히, 플레이어들은 당신이 굶고 싶어
하는 생물을 제거하거나 크기를 줄이려고 시도할 수 없습니다.

마녀의 복수

{1}{B}{B}

집중마법

당신이 선택한 생물 유형을 가진 생물들은
턴종료까지 -3/-3 을 받는다.

- 당신은 마녀의 복수를 발동하면서가 아니라 마녀의 복수가 해결되면서 생물 유형을 선택합니다.
당신이 생물 유형을 선택하는 시점과 그 생물들이 -3/-3 을 받는 시점 사이에는 어느 플레이어도
행동을 취할 수 없습니다.

- 생물 유형을 정할 때에는 반드시 인간 또는 기사와 같이 존재하는 생물 유형을 정해야 합니다. "인간 기사"와 같이 생물 유형을 여러 개 선택할 수는 없지만, "인간"을 선택하면 인간 기사 또한 영향을 받게 됩니다. 마법물체 같은 카드 유형이나 전설적 같은 상위 유형, 생물 유형이 아닌 하위 유형(탐승물 등) 등은 선택할 수 없습니다;
- 마녀의 복수는 마녀의 복수가 해결되는 시점에 전장에 있는, 선택된 유형을 가진 생물들에만 영향을 줍니다. 이는 당신이 조종하는 생물들, 방호를 가진 생물들, 흑색으로부터 보호를 가진 생물들을 포함합니다. 그 턴 나중에 전장에 들어오는 생물 또는 선택된 유형이 된 생물은 -3/-3 을 받지 않습니다.

작업장 장로들 (난투 덱 카드)

{6}{U}

생물 — 인간 기능공

4/4

당신이 조종하는 마법물체 생물은 비행을 가진다.

당신의 턴 전투 시작에 당신이 조종하는 생물이

아닌 마법물체를 목표로 정한다. 당신은 그

마법물체가 0/0 마법물체 생물이 되도록 할 수

있다. 그렇게 한다면, 그 위에 +1/+1 카운터 네

개를 올려놓는다.

- 작업장 장로들의 격발능력의 효과는 무한정 지속됩니다. 이 효과는 정화단에 사라지지 않습니다.
 - 작업장 장로들로 인해 생물이 된 마법물체는 당신이 당신의 턴 시작부터 그 마법물체를 조종하지 않은 한 공격할 수 없습니다.
 - 어떤 효과가 나중에 해당 마법물체를 생물이 되게 하면서 공격력 및 방어력을 설정하는 경우, 그 생물은 기본 공격력 및 방어력을 가지게 되며 0/0 이 아닙니다. 특히, 탐승물에 탑승하는 것은 해당 생물의 공격력 및 방어력을 설정하지 않으므로, 당신이 해당 탐승물에 탑승하는 경우 그 탐승물의 기본 공격력 및 방어력은 0/0 으로 유지됩니다.
-

자격 있는 기사

{1}{W}

생물 — 인간 기사

2/2

당신이 기사 주문을 발동할 때마다, 1/1 백색 인간

생물 토큰 한 개를 만든다.

- 자격 있는 기사의 능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.
- 어떤 효과가 "[하위 유형] 주문"을 지칭하는 경우, 그 효과는 그 하위 유형을 가진 주문만을 지칭하는 것입니다. 예를 들어, 기사의 돌격은 이름에 "기사"가 있고 기사에게 혜택을 주지만, 기사 카드는 아닙니다.
- 자격 있는 기사는 아직 전장에 없으므로, 자격 있는 기사를 발동해도 자격 있는 기사의 격발능력은 격발되지 않습니다.

가렌브릭의 군주, 요르보

{G}{G}{G}

전설적 생물 — 거인 귀족

0/0

가렌브릭의 군주, 요르보는 +1/+1 카운터 네 개를

가지고 전장에 들어온다.

다른 녹색 생물이 당신의 조종하에 전장에 들어올

때마다, 요르보에 +1/+1 카운터 한 개를

올려놓는다. 그 후 그 생물의 공격력이 요르보의

공격력보다 높다면, 요르보에 +1/+1 카운터 한

개를 더 올려놓는다.

- 요르보의 격발능력은 요르보에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓은 뒤에만 전장에 들어온 녹색 생물과 공격력을 비교합니다. 해당 카운터로 인해 요르보의 공격력이 전장에 들어온 생물의 공격력과 같아지거나 그보다 높아지는 경우, 요르보는 두 번째 +1/+1 카운터를 얻지 못합니다.
 - 전장에 들어온 녹색 생물이 요르보의 격발능력이 해결되기 전에 죽는 경우, 그 생물이 마지막으로 전장에 존재했을 때의 공격력을 사용해 요르보가 두 번째 +1/+1 카운터를 얻을 지를 결정하십시오.
-

매직: 더 개더링, 매직, 엘드레인의 왕좌, 라브니카의 길드, 라브니카의 충성, 플레인즈워커 전쟁 및
플레인즈워커 텍은 미국 및 기타 국가에서 Wizards of the Coast LLC 의 상표입니다. ©2019 Wizards.