

라브니카의 길드 출시 노트

Laurie Cheers, Carsten Haese, Nathan Long 및 Thijs van Ommen의 도움을 받아 Eli Shiffrin이 편집

마지막 수정일: 2018년 8월 8일 목요일

출시 사항에는 새로운 *매직: 더 개더링*® 세트 출시를 비롯하여 세트 카드와 관련된 규칙과 설명이 포함되어 있습니다. 본 문서의 목적은 새로운 카드를 사용하면서 새로운 기능과 상호작용으로 인해 발생하는 일반적인 오해와 혼동을 해소하여 더 큰 재미를 느끼게 돕는 것입니다. 앞으로 새로운 세트가 출시되면 *매직*™ 규칙이 업데이트되어 이 정보 중 일부가 유효하지 않게 될 수도 있습니다. 본 문서에서 필요한 답변을 찾을 수 없는 경우에는 Support.Wizards.com으로 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.

일반 설명

출시 정보

라브니카의 길드 세트는 부스터에서 얻을 수 있는 카드 259장(커먼 111장, 언커먼 80장, 레어 53장, 미식레이 15장)과 *라브니카의 길드* 플레인즈워커 팩에서 얻을 수 있는 카드 12장, 고유한 프로모션 카드 한 장 (*라브니카의 길드* 매장 내 박스 구매 프로모션을 통해 획득 가능) 및 플레인즈워커 팩, 번들과 기타 보조 제품들에서 얻을 수 있는 기본 대지 카드 5장으로 구성되어 있습니다.

매직 오픈 하우스: 2018년 9월 22-23일

프리틸리즈 주말: 2018년 9월 29-30일

드래프트 주말: 2018년 10월 6-7일

라브니카의 길드 세트는 공식 출시일인 2018년 10월 5일 금요일부터 공인 컨스트럭티드 플레이에 사용 가능합니다. 그 시점에는 다음 카드 세트들이 스탠다드 형식에서 사용 가능하게 됩니다: *익살란*, *익살란의 숙적들*, *도미나라*, *코어세트 2019* 및 *라브니카의 길드*

게임 형식과 사용 가능한 카드 세트 및 금지 목록에 대한 전체 정보는 Magic.Wizards.com/Rules에서 확인하십시오.

행사 및 매장 관련 정보는 Locator.Wizards.com에서 확인하십시오.

돌아오는 테마: 길드와 길드 마크

라브니카의 세계로 다시 돌아가면서, 디미르 가문, 이젯 연합, 골가리 무리, 보로스 군단, 셀레스나 교단 다섯 길드가 주목을 받게 됩니다.

각 길드는 해당 길드와 관련된 카드에 표시되는 고유한 기호를 가지고 있습니다. 이 길드표식은 게임 플레이나 덱 구축에 아무런 영향도 주지 않습니다.

디미르 키워드 행동: 감시

디미르 가문에게는, 정보가 모든 것입니다. 새로운 감시 키워드는 디미르 요원이 자신의 상대보다 몇 수 앞서 있을 수 있도록 계획을 수립할 수 있게 해 줍니다. 당신의 서고 맨 위를 보십시오—카드가 마음에 들면, 완벽한 카드 뽑기를 준비하십시오. 마음에 들지 않으면, 카드를 무덤으로 보내 필요한 카드에 더 가까이 다가가십시오.

디미르 정보원

{2} {U}

생물 — 인간 도적

1/4

디미르 정보원이 전장에 들어올 때, 감시 2를 한다.

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

감시에 대한 공식 규칙은 다음과 같습니다:

701.41. 감시

701.41a "감시 N"은 당신의 서고 맨 위 카드 N장을 본 후 그 카드들 중 원하는 만큼을 당신의 무덤에 놓고 나머지를 당신의 서고 맨 위에 원하는 순서대로 놓는 것을 의미한다.

701.41b 어떤 효과가 당신이 감시를 하는 동안 추가적인 카드를 보게 한다면, 그 카드들은 당신이 무덤에 놓거나 서고 위에 원하는 순서대로 놓는 카드들에 포함된다.

- * 감시하라고 지시하는 일부 주문은 목표를 필요로 합니다. 유효한 목표를 선택하지 않으면 주문을 발동할 수 없습니다. 목표가 모두 유효하지 않게 된 경우, 주문은 해결되지 않고 감시 또한 수행할 수 없습니다.
- * 감시를 할 때는 본 카드를 모두 서고 맨 위에 놓거나, 모두 무덤에 놓거나, 일부만 맨 위에, 나머지는 무덤에 놓을 수도 있습니다.
- 카드에 명시된 순서에 따라 행동합니다. 일부 주문이나 능력은 감시를 마지막으로 수행합니다. 그 외에는 먼저 감시를 하고 그 뒤에 다른 행동을 수행합니다.

- "당신이 감시를 할 때마다" 격발되는 능력은 당신이 감시를 마친 뒤에 격발하며, 이는 당신의 서고에 당신이 감시하라고 지시받은 수보다 적은 수의 카드가 있어도 마찬가지입니다. 당신의 서고에 카드가 없는 경우에도 격발합니다.

이젯 키워드 능력: 강제 시동

실험, 폭발, 재미: 이젯은 그들이 승리하는 방법을 발명하는 것을 좋아합니다. 그들의 최신 대발견은 *강제 시동*입니다. 당신의 손에 있는 카드 중 필요없는 카드를 버려서 당신의 무덤에 있는 강제 시동을 가진 카드를 다시 발동하십시오. 주문이 처음 성공했다면, 또 발동하십시오. 멋지지요!

직류

{1}{R}{R}

집중마법

원하는 목표를 정한다. 직류는 그 목표에 피해 2 점을 입힌다.

강제 시동 (당신은 이 카드의 다른 비용을 지불하는 것에 추가로 카드 한 장을 버리는 것으로 이 카드를 당신의 무덤에서 발동할 수 있다. 그 후 이 카드를 추방한다.)

강제 시동에 대한 공식 규칙은 다음과 같습니다:

702.132. 강제 시동

702.132a 강제 시동은 일부 순간마법이나 집중마법에 등장한다. 강제 시동은 두 가지 정적 능력을 나타낸다: 하나는 카드가 플레이어의 무덤에 있는 동안 기능하며 다른 하나는 카드가 스택에 있는 동안 기능한다. "강제 시동"은 "당신은 이 카드를 무덤에서 발동하기 위한 추가비용으로 카드 한 장을 버려서 당신의 무덤에서 발동할 수 있다"와 "이 주문이 강제 시동 능력을 통해 발동되었다면, 이 주문이 스택에서 떠나려 하는 시점에 이 카드를 다른 곳에 놓는 대신 추방한다"를 의미한다. 강제 시동 능력을 사용하여 주문을 발동하는 것은 추가비용 지불에 관한 규정 601.2b 및 601.2f-h를 따른다.

- 당신은 여전히 모든 타이밍 제한과 허가를 따라야 하며, 카드의 유형에 기반한 것들도 이에 포함된다. 예를 들어, 당신은 일반적으로 집중 마법을 사용할 수 있는 때에만 강제 시동을 통해 집중마법을 발동할 수 있다.
- 강제 시동을 통해 발동된 주문은 이후 항상 추방되며, 이는 그 주문이 해결되든, 무효화되든, 다른 방법으로 스택을 떠나든 마찬가지입니다.
- 어떤 효과가 당신에게 주문의 마나 비용 대신 대체비용을 지불할 수 있게 해 주는 경우, 당신은 주문을 강제 시동할 때 그 대체비용을 지불할 수 있습니다. 여전히 그 주문을 발동하기 위한 추가비용으로 카드 한 장을 버려야 합니다.

- 강제 시동을 가진 카드가 당신의 턴 동안 당신의 무덤에 놓이는 경우, 허용된 상황이라는 전제 하에, 당신은 상대방이 어떤 행동을 취하기 전에 즉시 그 주문을 발동할 수 있습니다.

골가리 능력어: 지하생장

죽음과 부패는 골가리에게 익숙합니다. 모든 것은 새로운 목적을 발견해, 재사용되고, 재활용될 수 있습니다. *지하생장* 능력을 가진 카드들은 당신의 무덤에 있는 각 생물 카드마다 더욱 강해집니다. 전투가 더 오래 지속되면, 더 많은 시체들이 골가리의 종반전에 힘을 실어 줄 것입니다.

휘청대는 뿌리줄기
 {2} {B} {G}
 생물 — 진균 좀비
 2/2
지하생장 — 휘청대는 뿌리줄기는 당신의 무덤에
 있는 생물 카드의 수만큼 +1/+1 카운터를 가지고
 전장에 들어온다.

지하생장은 능력어입니다. 능력어는 이탤릭체로 표시되며 규칙으로서 의미를 가지지 않습니다.

- 마법물체 생물과 같이 다른 유형들을 가진 생물 카드들은 지하생장 능력에 포함됩니다.
- 토큰은 카드가 아니기에, 지하생장 능력에 포함되지 않습니다.

보로스 키워드 능력: 지도

라브니카가 점점 더 위험해지자, 군국주의적인 보로스는 자신들의 병력에 존재하는 취약점을 제거하기 위해 훈련에 박차를 가합니다. *지도*를 가진 생물은 공격할 때 더 작은 동료를 복돋아 줍니다. 결과적으로 천사와 기사, 병사들이 서로를 떠받쳐 주며 막을 수 없는 힘을 과시하는 파상 공격이 됩니다.

들이미는 하사관
 {4} {R}
 생물 — 미노타우로스노 병사
 4/2
 신속
*지도 (이 생물이 공격할 때마다, 공격력이 더 낮은
 공격 중인 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1
 카운터 한 개를 올려놓는다.)*

지도에 대한 공식 규칙은 다음과 같습니다:

702.133. 지도

702.133a 지도는 격발능력이다. "지도"는 "이 생물이 공격할 때마다, 공격력이 더 낮은 공격 중인 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다"를 의미한다.

702.133b 한 생물이 여러 개의 지도를가지고 있다면, 각 능력은 따로 격발된다.

- 지도는 지도를 가진 생물과 목표 생물의 공격력을 두 번 비교합니다: 한 번은 격발능력이 스택에 놓일 때, 다른 한 번은 격발능력이 해결될 때입니다. 어떤 생물의 공격력을 높여 그 생물의 지도 능력으로 평소보다 더 큰 생물을 목표로 정하려는 경우, 그렇게 할 수 있는 마지막 기회는 전투시작단입니다.
- 능력이 해결되려 할 때 목표 생물의 공격력이 더이상 공격 중인 생물의 공격력보다 낮지 않은 경우, 지도 능력은 +1/+1 카운터를 추가해 주지 않습니다. 예를 들어, 지도를 가진 3/3 생물 두 개가 공격하고 두 생물의 지도 능력으로 동일한 2/2 생물을 목표로 선택한 경우, 첫 번째 능력은 해결되어 +1/+1 카운터를 올려놓지만 두 번째 능력은 아무 것도 하지 않습니다.
- 지도를 가진 생물이 지도 능력이 스택에 놓여진 상태에서 전장을 떠나는 경우, 마지막으로 그 생물이 전장에 존재했을 때의 공격력을 사용해 목표 생물이 더 낮은 공격력을 가지고 있는지를 결정하십시오.

셀레스냐 키워드 능력: 집합

셀레스냐에게는, 모든 영혼이 소중합니다. 자연의 길을 선택한 자들에게는 이미 친숙한, 돌아온 능력인 *집합*을 이용해 공동체의 힘에 의지하십시오. 당신의 작은 생물들의 도움을 받아 거대한 정령과 어마어마한 워들을 발동하십시오.

공성 워
{S}{G}{G}
생물 — 워
5/5
집합 (*당신의 생물들은 이 주문을 발동하는 것을
도울 수 있다. 이 주문을 발동하는 동안 탭하는 각
생물은 이 주문의 비용 중 {1} 또는 그 생물의 색 마나
한 개를 지불한다.*)
돌진

집합에 대한 공식 규칙은 다음과 같습니다.

702.50. 집합

702.50a 집합은 집합을 가진 주문이 스택에 쌓일 때 작동하는 정적능력이다. "집합"은 "이 주문의 총 발동비용 중 각 유색 마나를 지불하는 대신 당신이 조종하는 해당 색의 언탭된 생물을 탭해 해당 마나를

지불할 수 있다. 이 주문의 총 발동비용 중 각 무색 마나를 지불하는 대신 당신이 조종하는 언탭된 생물을 탭해 해당 마나를 지불할 수 있다."를 의미합니다.

702.50b 집합 능력은 추가 또는 대체비용이 아니며 집합 능력을 가진 주문의 총 발동비용이 확정된 이후에 적용된다.

702.50c 이런 식으로 주문의 총비용을 지불하기 위해 탭된 생물은 그 주문을 위해 "집합했다"라고 불린다.

702.50d 동일한 주문에 집합 능력이 여러 개 있는 것은 아무런 부가효과가 없다.

- 당신은 주문에 집합하기 위해 당신의 가장 최근 턴이 시작될 때부터 지속적으로 조종하지 않았던 언탭된 생물들을 탭할 수 있습니다.
- 집합은 주문의 마나 비용이나 전환마나비용을 바꾸지 않습니다.
- 주문의 총 비용을 계산할 때에는 대체비용이나 추가비용 등 주문의 발동비용을 증가시키거나 감소시키는 요소를 포함합니다. 집합은 이렇게 총 비용이 계산된 이후에 적용됩니다.
- 집합은 대체비용이 아니기 때문에 대체비용과 함께 사용할 수 있습니다.
- 집합 능력을 사용해 다색 생물을 탭하더라도 {1} 또는 그 생물의 유색마나 중 원하는 색의 마나 하나만 지불할 수 있습니다.
- 집합 능력을 사용해 마나 비용에 {X}가 있는 주문을 발동할 경우, 먼저 X의 값을 정해야 합니다. 해당 주문의 총 비용은 이렇게 정한 X의 값과 다른 비용 증감 요소를 합친 값입니다. 총 비용이 계산된 이후에 자신이 조종하는 생물을 탭해 비용을 지불하는 것을 도울 있습니다. 예를 들어, 세계의 영혼 콜로서스(집합이 있고 마나 비용이 {X}{G}{W}인 주문)를 발동할 때 X를 3으로 정했다면, 총 비용은 {3}{G}{W}입니다. 이 주문을 발동할 때 녹색 생물 두 개와 백색 생물 두 개를 탭했다면, {1}을 지불해야 합니다.
- 집합 능력이 있는 주문을 발동할 때 {T}가 포함된 마나 능력이 있는 생물의 마나 능력을 활성화하면 해당 생물은 주문의 비용을 지불하기 전에 탭된 상태가 됩니다. 따라서 집합하기 위해 이 생물을 탭할 수 없습니다. 이와 비슷하게, 집합 능력이 있는 주문을 발동할 때 마나 능력을 활성화하기 위해 희생한 생물은 해당 주문의 비용을 지불할 때 전장에 없으므로 집합 능력의 대상이 되지 않습니다.

돌아오는 기능: 혼성 마나

혼성 마나 기호는 두 가지 색 중 어느 색으로든 지불이 가능한 비용을 의미합니다. 예를 들어, {u/b}는 {U}나 {B}로 지불할 수 있습니다. 이 마나기호는 청색이며 흑색입니다.

속삭임 요원

$\{1\}\{u/b\}\{u/b\}$

생물 — 인간 도적

3/2

섬광

속삭임 요원이 전장에 들어올 때, 감시 1 을 한다.

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

- 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, 속삭임 요원을 발동할 때 $\{1\}\{U\}\{U\}$, $\{1\}\{U\}\{B\}$, $\{1\}\{B\}\{B\}$ 중 어떤 방법으로 발동비용을 지불할 지 선택합니다.
- 각 2 색 혼성 마나 기호는 카드의 전환마나비용에 1 을 추가합니다. 예를 들어, 속삭임 요원의 전환마나비용은 3 입니다.
- 마나비용에 혼성 마나 기호가 있는 카드는 발동 시 사용한 마나 색에 상관없이 마나비용에 나타난 각 색의 카드입니다. 예를 들어, 청색 마나만 사용하여 속삭임 요원을 발동하더라도, 속삭임 요원은 청색이며 흑색입니다.
- 비슷하게, 카드의 색 정체성(커맨더 변형 규칙에서 사용)은 항상 해당 카드의 혼성 마나 기호에 나타나는 두 색을 모두 포함합니다. 속삭임 요원은 청색 마나로만 발동될 수 있음에도 불구하고 커맨더의 색 정체성이 청색만 있는 커맨더 텍에는 포함될 수 없습니다.

돌아오는 기능: 분할 카드

라브니카의 길드에서 분할 카드가 돌아오며, 이번에는 그 어느때보다도 더욱 많은 선택지를 제공합니다! 분할 카드의 한쪽은 혼성 마나 비용을, 다른 한 쪽은 두 가지 색의 마나를 필요로 하는 마나 비용을 가지고 있습니다.

응답
 $\{r/w\}\{r/w\}$
 순간마법
 공격 중이거나 방어 중인 생물을 목표로 정한다.
 응답은 그 생물에게 피해 5 점을 입힌다.
 //
 재기
 $\{3\}\{R\}\{W\}$
 집중마법
 당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 선제공격과
 경계를 얻는다. 이 본단계 이후에, 추가 전투단계와
 그 후 추가 본단계가 생긴다.

- 분할 카드를 발동하려면, 발동하려는 한 쪽을 선택합니다. 이번 세트에서 등장하는 분할 카드의 양쪽 면을 한꺼번에 발동할 수 있는 방법은 없습니다.
- 모든 분할 카드는 카드 한 장에 두 면을 가지고 있으며, 당신은 분할 카드 중 당신이 발동하려는 쪽만을 스택에 올립니다. 주문이 스택에 있는 동안 발동하지 않은 카드의 나머지 한쪽의 특성은 무시됩니다. 예를 들어, 어떤 효과가 당신이 마나 비용이 4 이상인 주문을 발동하는 것을 방지하는 경우, 여전히 응답은 발동할 수 있습니다.
- 각 분할 카드는 카드 한 장입니다. 예를 들어, 당신이 분할 카드를 버리는 경우, 카드 두 장을 버린 것이 아니라 한 장을 버린 것입니다. 어떤 효과가 당신의 무덤에 있는 순간마법과 집중마법 카드의 수를 세는 경우, 응답 // 재기는 두 번이 아니라 한 번 세어집니다.
- 각 분할 카드는 이름을 두 개 가지고 있습니다. 어떤 효과가 당신에게 카드의 이름을 선택하게 지시하는 경우, 당신은 둘 다가 아니라 둘 중 하나를 선택할 수 있습니다.
- 스택이 아닌 곳에 있는 동안, 분할 카드는 두 반쪽의 특성을 모두 합쳐서 가집니다. 예를 들어, 응답 // 재기는 순간마법이자 집중마법이며 전환마나비용은 7 입니다. 이는 어떤 능력이 당신의 손에서 전환마나비용이 5 이하인 주문을 발동할 수 있게 해주는 경우, 응답도 재기도 발동할 수 없다는 것을 의미합니다.
- 당신이 분할 카드의 반쪽인 주문을 복사하는 경우, 복사본은 동일한 반쪽을 복사합니다. 예를 들어, 당신이 응답을 복사하면, 복사본도 응답이 되며, 재기가 되지 않습니다.

돌아오는 사이클: 라브니카2색 대지

라브니카의 길드 세트에는 기본 대지 유형을 두 개씩 가진 비기본 대지 다섯 개가 있습니다.

수몰된 무덤

대지 — 섬 높

({T}: {U} 또는 {B}를 추가한다.)

수몰된 무덤이 전장에 들어오면서, 당신은 생명

2 점을 지불할 수 있다. 그러지 않으면, 수몰된 무덤은

탭된 상태로 전장에 들어온다.

- 다른 많은 2 색 대지들과 달리, 이 대지는 기본 대지 유형 두 개를 가지고 있습니다. 이 대지는 기본이 아니기에, 구역 안내인과 같은 카드가 찾아올 수는 없지만, 수몰된 묘지(익살란 세트에 등장)와 같은 카드들의 효과에 알맞은 대지 유형을 가지고 있습니다.
- 어떤 효과가 이 대지를 전장에 탭된 상태로 놓게 하는 경우, 당신은 여전히 생명 2 점을 지불할 수 있지만, 수몰된 무덤은 여전히 탭된 상태로 들어옵니다.

카드별 설명

가문 길드마도사

{U}{B}

생물 — 인간 마법사

2/2

{1}{U}, {T}: 생물을 목표로 정한다. 그 생물은

조종자의 다음 언탭단에 언탭되지 않는다.

{2}{B}, {T}: 감시 2 를 한다. (당신의 서고 맨 위 카드

두 장을 본 후, 그 카드들 중 원하는 만큼을 당신의

무덤에 놓고 나머지를 당신의 서고 맨 위에 원하는

순서대로 놓는다.)

- 가문 길드마도사의 첫 번째 능력은 생물을 탭하지 않습니다. 이 능력은 생물이 탭되어 있든 언탭되어 있든 목표로 정할 수 있습니다. 해당 생물이 조종자의 다음 언탭단 시작에 이미 언탭되어 있는 상태라면, 이 능력은 아무런 효과도 발휘하지 않습니다.
-

가죽 수집가

{G}

생물 — 엘프 전사

1/1

당신이 조종하는 다른 생물이 전장에 들어오거나
죽을 때마다, 그 생물의 공격력이 가죽 수집가의
공격력보다 높다면, 가죽 수집가에 +1/+1 카운터 한
개를 올려놓는다.
가죽 수집가에 +1/+1 카운터가 세 개 이상 놓여 있는
한, 가죽 수집가는 돌진을 가진다.

- 생물이 전장에 들어올 때 가죽 수집가의 첫 번째 능력이 격발하는지를 결정하려면, 그 생물의 공격력을 수정하는 정적 효과들(불협화음의 트로스타니의 것 같은)을 모두 적용한 뒤에 해당 생물이 가진 공격력을 사용하십시오.
 - 생물이 죽을 때 가죽 수집가의 첫 번째 능력이 격발하는지를 결정하려면, 그 생물이 마지막으로 전장에 존재했을 때의 공격력을 사용하십시오.
 - 가죽 수집가의 공격력 이하의 공격력을 가진 생물이 전장에 들어오거나 죽는 경우, 가죽 수집가의 첫 번째 능력은 전혀 격발하지 않습니다. 당신은 카운터를 얻기 위해 그 생물의 공격력을 올리거나 가죽 수집가의 공격력을 낮출 수 없습니다.
 - 가죽 수집가의 첫 번째 능력이 해결되면서, 전장에 들어온 생물의 공격력이 더이상 가죽 수집가의 공격력보다 크지 않거나, 가죽 수집가의 공격력이 상승하여 죽은 생물의 공격력 이상이 된 경우, 가죽 수집가는 +1/+1 카운터를 받지 않습니다. 특히, 이는 가죽 수집가가 여전히 1/1 생물이고 2/2 생물 두 개가 죽는 경우, 가죽 수집가는 첫 번째 격발능력이 해결될 때에만 +1/+1 카운터 한 개를 받고, 두 번째 격발능력이 해결될 때에는 가죽 수집가가 카운터를 얻기에 너무 커져 있다는 것을 의미합니다.
 - 전장에 들어온 생물이 가죽 수집가의 격발능력이 스택에 있는 동안 전장을 떠나다는 경우, 가죽 수집가가 +1/+1 카운터를 받는지 여부를 결정하기 위해 그 생물이 마지막으로 전장에 존재했던 때의 공격력을 사용하십시오.
 - 가죽 수집가의 공격력이 0 미만인 되는 경우, 공격력이 0 인 생물 (또는 공격력이 0 미만이지만 여전히 가죽 수집가의 공격력보다는 높은 생물) 이 전장에 들어오거나 죽으면 가죽 수집가의 첫 번째 능력을 격발시킵니다.
 - 가죽 수집가가 당신이 조종하는 다른 더 큰 생물과 동시에 치명피해를 입는 경우, 그 생물들은 동시에 파괴됩니다. 가죽 수집가가 추가 +1/+1 카운터를 받고 살아남을 수는 없습니다.
-

강등
{W}
부여마법 — 마법진
생물에게 부여
부여된 생물은 방어할 수 없으며, 그 생물의
활성화능력은 활성화될 수 없다.

- 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 강등의 영향을 받지 않습니다.

개화
{g/w}
집중마법
당신의 서고에서 기본 숲 또는 들 카드 한 장을 찾아
공개하고, 당신의 손으로 가져간 후, 당신의 서고를
섞는다.
//
용성
{4}{G}{W}
집중마법
당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 +2/+2 를
받습니다.

- 용성은 주문이 해결되는 시점에 당신이 조종하는 생물들에게만 영향을 미칩니다. 해당 턴 나중에 전장에 들어오는 생물들은 +2/+2 를 받지 않습니다.

검댕의 의식
{2}{B}{B}
집중마법
전환마나비용이 3 이하인 모든 생물을 파괴한다.

- 다른 무언가의 복사본이 아닌 토큰에는 마나 비용이 없습니다. 마나 비용이 없는 것은 어떤 것이든 일반적으로 전환마나비용이 0 입니다.
 - 지속물의 마나 비용에 {X}가 있는 경우, X는 0으로 간주합니다.
-

경멸의 일격

{1}{U}

순간마법

전환마나비용이 4 이상인 주문을 목표로 정한다. 그

주문을 무효화한다.

- 주문의 마나 비용에 {X}가 있는 경우, 해당 주문의 전환마나비용을 결정할 때 X로 정해진 값도 포함하십시오.

고블린 전기술사

{U}{R}

생물 — 고블린 마법사

2/2

당신이 발동하는 순간마법 주문과 집중마법 주문은

발동하는데 {1}이 덜 든다.

- 주문의 총 비용을 결정하려면, 지불하려는 마나 비용 또는 대체비용에 비용 증가분을 추가한 다음 비용 감소분을 적용하십시오. 발동하는 데 지불한 총 비용에 관계없이, 주문의 전환마나비용은 변하지 않습니다.
- 고블린 전기술사의 효과는 주문의 총비용에서 일반 마나만을 감소시켜 줍니다.

고삐 풀린 증기생명체

{1}{R}

생물 — 정령

1/1

당신이 적색 주문을 발동할 때마다, 고삐 풀린

증기생명체에 놓인 +1/+1 카운터가 세 개

미만이라면, 고삐 풀린 증기생명체에 +1/+1 카운터

한 개를 올려놓는다.

고삐 풀린 증기생명체에서 +1/+1 카운터 세 개를

제거한다: {R}{R}{R}를 추가한다.

- 고삐 풀린 증기생명체의 능력이 격발하려면 고삐 풀린 증기생명체가 전장에 있어야 합니다. 고삐 풀린 증기생명체를 발동하는 것으로는 자기자신의 능력을 격발시키지 않습니다.
- 고삐 풀린 증기생명체의 격발능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.

- 당신이 적색 주문의 비용 지불을 마치고 난 직후에 고삐 풀린 증기생명체에 +1/+1 카운터가 세 개 이상 놓여 있는 경우, 그 능력은 전혀 격발하지 않습니다. 격발능력이 해결될 때 고삐 풀린 증기생명체에 +1/+1 카운터가 세 개 이상 있는 경우, 고삐 풀린 증기생명체는 +1/+1 카운터를 받지 않습니다

골가리 약탈자

{3}{G}

생물 — 엘프 전사

0/0

신속

지하생장 — 골가리 약탈자는 당신의 무덤에 있는

생물 카드 한 장당 +1/+1 카운터 한 개를 가지고

전장에 들어온다.

- 당신이 골가리 약탈자를 무덤에서 전장으로 되돌리는 경우, 골가리 약탈자의 지하생장 능력은 자신을 셉니다.

골가리 여왕, 브라스카

{2}{B}{G}

전설적 플레인즈워커 — 브라스카

4

+2: 당신은 다른 지속물 한 개를 희생할 수 있다.

그렇게 한다면, 당신은 생명 1 점을 얻고 카드 한 장을 뽑는다.

-3: 전환마나비용이 3 이하인 대지가 아닌 지속물을 목표로 정한다. 그 지속물을 파괴한다.

-9: 당신은 "당신이 조종하는 생물이 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 그 플레이어는 게임에서 패배한다."를 가진 휘장을 얻는다.

- 당신은 브라스카의 첫 번째 능력이 해결되는 동안 지속물을 희생할 지를 (그리고 어떤 지속물을 희생할 지를) 결정합니다. 당신이 희생할 지속물을 고르는 시점과 그 지속물을 희생하는 시점 사이에는 어느 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.
- 다른 무언가의 복사본이 아닌 토큰에는 마나 비용이 없습니다. 마나 비용이 없는 것은 어떤 것이든 일반적으로 전환마나비용이 0 입니다.
- 지속물의 마나 비용에 {X}가 있는 경우, X는 0으로 간주합니다.

곰팡이거인

{7}{B}{G}

생물 — 진균 좀비

6/6

지/하생장 — 이 주문은 당신의 무덤에 있는 생물 카드

한 장당 발동하는 데 비용이 {1} 덜 든다.

곰팡이거인이 전장에 들어올 때, 당신의 무덤에 있는

대지 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 전장으로

되돌린다.

- 어떤 효과가 곰팡이거인을 당신의 무덤에서 발동할 수 있게 해 주는 경우, 곰팡이거인의 지하생장 능력은 자신을 세지 않습니다. 곰팡이거인은 당신이 그 카드를 발동하기 위한 비용을 확정할 때 이미 스택에 놓여져 있는 상태입니다.
- 주문의 총 비용을 결정하려면, 지불하려는 마나 비용 또는 대체비용에 비용 증가분을 추가한 다음 비용 감소분(곰팡이거인의 지하생장 능력 등)을 적용하십시오. 발동하는 데 지불한 총 비용에 관계없이, 주문의 전환마나비용은 변하지 않습니다.

광란하는 기념비

{4}

마법물체 생물 — 성직자

0/0

돌진

광란하는 기념비는 +1/+1 카운터 세 개를 가지고

전장에 들어온다.

당신이 다색 주문을 발동할 때마다, 광란하는

기념비에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

- 광란하는 기념비의 격발능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.
-

광선분리자 마도사
{U}{R}
생물 — 베달켄 마법사
2/2

당신이 광선분리자 마도사만을 목표로 하는
순간마법 또는 집중마법 주문을 발동할 때마다,
당신이 그 주문이 목표로 할 수 있는 다른 생물을 한
개 이상 조종한다면, 그 생물들 중 한 개를 선택한다.
그 주문을 복사한다. 그 복사본은 선택된 생물을
목표로 한다.

- 이 능력은 당신이 광선분리자 마도사 이외의 다른 어떤 객체나 플레이어도 목표로 하지 않는 순간마법이나 집중마법을 발동할 때마다 당신이 그 주문이 목표로 할 수 있는 다른 생물을 조종하는 경우에만 격발합니다. 당신이 여러 목표를 가지고 있는 순간마법이나 집중마법 주문을 발동하면서 그 주문의 모든 목표를 광선분리자 마도사로 선택하면, 광선분리자 마도사의 능력이 격발합니다.
- 광선분리자 마도사의 능력이 해결되면서 당신이 그 주문이 목표로 할 수 있는 다른 생물을 조종하지 않는 경우, 당신은 그 주문을 복사하지 않습니다.
- 광선분리자 마도사가 전장을 떠나거나 능력을 격발시킨 주문에 대해 유효하지 않은 목표가 되는 경우, 그 주문은 여전히 복사됩니다.
- 당신이 주문을 복사하면 그 복사본은 당신이 조종합니다. 복사본은 원본 주문이 해결되기 전에 해결됩니다.
- 복사본은 스택에서 만들어지므로, 발동된 것이 아닙니다. 광선분리자 마도사 자신의 능력과 같이 플레이어가 주문을 발동할 때 격발되는 능력은 격발되지 않습니다.
- 복사된 주문이 “한 개를 선택한다—” 등과 같은 모드 선택 주문인 경우, 복사본에도 그 선택이 유지됩니다. 다른 모드는 선택할 수 없습니다.
- 복사되는 주문이 선택적 올가미처럼 발동하면서 결정된 X 값을 가지고 있는 경우, 복사본 역시 같은 X 값을 가집니다.
- 복사본의 조종자는 복사본 주문에 대해서 어떠한 대체비용 또는 추가비용도 지불할 수 없습니다. 하지만 원본 주문을 발동하면서 지불된 모든 대체비용 또는 추가비용을 기반으로 한 효과들은 해당 주문의 복사본에도 동일한 비용이 지불된 것처럼 복사됩니다.
- 드물게, 원본 주문은 다른 생물을 목표로 할 수 있지만 복사본은 하지 못하는 경우가 있습니다(이는 효과가 스택에 있는 원본 주문의 특성을 변경하지만 복사본은 변경하지 않기 때문인 경우가 많습니다). 복사본이 선택된 생물을 목표로 할 수 없다면, 복사본은 생성되지 않습니다.

괴저성 상처

{B}

순간마법

지/하생장 — 생물을 목표로 정한다. 그 생물은

턴종료까지 -X/-X 를 받는다. X 는 당신의 무덤에

있는 생물 카드의 수이다. 그 생물이 이 턴에 죽게

된다면, 대신 추방한다.

- X 값은 지하생장 능력이 해결될 때에만 계산됩니다. 턴 나중에 당신의 무덤에 있는 생물 카드의 수가 변하는 경우, 목표 생물은 영향을 받지 않습니다.
- 목표 생물이 괴저성 상처가 해결된 직후가 아니더라도 어떤 이유로든 이번 턴에 죽는다면, 괴저성 상처는 그 생물을 추방합니다.
- 당신의 무덤에 생물 카드가 없는 경우, 목표 생물은 -0/-0 을 받고 이번 턴에 죽는 경우 여전히 추방됩니다.

교단 재판소

{3}{W}

부여마법

집합 (당신의 생물들은 이 주문을 발동하는 것을

도울 수 있다. 이 주문을 발동하는 동안 탭하는 각

생물은 이 주문의 비용 중 {1} 또는 그 생물의 색 마나

한 개를 지불한다.)

교단 재판소가 전장에 들어올 때, 상대가 조종하는

대지가 아닌 지속물을 목표로 정한다. 그 지속물을

교단 재판소가 전장을 떠날 때까지 추방한다.

- 격발능력이 해결되기 전에 교단 재판소가 전장을 떠나면 목표 지속물은 추방당하지 않습니다.
 - 추방된 지속물에 부착되어 있던 마법진은 소유자의 무덤에 놓이게 됩니다. 모든 장비는 분리되어 전장에 남습니다. 추방된 지속물이 가지고 있었던 모든 카운터는 더 이상 존재하지 않게 됩니다. 지속물이 전장으로 돌아올 때, 그 지속물은 새로운 객체가 되며 추방되었던 지속물과는 아무런 관련이 없게 됩니다.
 - 토큰이 이런 식으로 추방되는 경우, 그 토큰은 더 이상 존재하지 않게 되며 전장으로 되돌아오지 않습니다.
-

군단 길드마도사

{R}{W}

생물 — 인간 마법사

2/2

{5}{R}, {T}: 군단 길드마도사는 각 상대에게 피해

3 점을 입힌다.

{2}{W}, {T}: 다른 생물을 목표로 정한다. 그 생물을
탭한다.

- 쌍두거인 게임에서, 군단 길드마도사의 첫 번째 능력은 상대 팀이 생명 6 점을 잃게 합니다.

군단 전쟁대장

{2}{R}

생물 — 고블린 병사

2/2

지도 (*이 생물이 공격할 때마다, 공격력이 더 낮은
공격 중인 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1
카운터 한 개를 올려놓는다.*)

당신의 턴 전투시작에, 1/1 적색 고블린 생물 토큰 한
개를 만든다. 그 토큰은 당신의 턴종료까지 신속을
얻고 가능하면 이 전투에 공격한다.

- 만들어진 토큰이 어떤 이유로든(탭되는 등) 공격할 수 없는 경우, 그 토큰은 공격하지 않습니다.
토큰이 공격하는 것에 대해 별도의 비용을 지불해야 하는 경우, 그 조종자는 의무적으로 그 비용을
지불할 필요가 없으므로, 토큰이 공격하지 않을 수 있습니다.

군단의 빛

{4}{W}{W}

생물 — 천사

5/5

비행

지도 (*이 생물이 공격할 때마다, 공격력이 더 낮은
공격 중인 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1
카운터 한 개를 올려놓는다.*)

군단의 빛이 죽을 때, 당신이 조종하는 각 백색
생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

- 다른 백색 생물이 군단의 빛과 동시에 치명피해를 받는 경우, 그 생물들은 동시에 파괴됩니다. 그 생물은 군단의 빛의 능력으로 카운터를 얻어 살아날 수 없습니다.

군단의 칼날, 타직

{1}{R}{W}

전설적 생물 — 인간 병사

3/2

신속

지도 (이 생물이 공격할 때마다, 공격력이 더 낮은

공격 중인 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1

카운터 한 개를 올려놓는다.)

당신이 조종하는 다른 생물들이 입으려고 하는 모든

비전투피해를 방지한다.

{R}{W}: 군단의 칼날, 타직은 턴종료까지

선제공격을 얻는다.

- 타직과 당신이 조종하는 다른 생물들이 동시에 치명적인 비전투피해를 받게 되는 경우, 당신의 다른 생물들에게 입혀지려는 피해는 방지됩니다.

군중의 힘

{G}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 당신이

조종하는 생물 한 개당 +1/+1 을 받는다.

- 보너스는 군중의 힘이 해결될 때 계산됩니다. 그 턴이 종료되기 전에 당신이 조종하는 생물의 수가 변경되어도 보너스는 바뀌지 않습니다.
 - 당신이 조종하는 생물을 군중의 힘의 목표로 정하는 경우, 보너스를 계산할 때 해당 생물도 포함시켜야 한다는 것을 기억하십시오.
-

귀를 멀게 하는 나팔 소리

{1}{R}{W}

집중마법

하나 혹은 둘 다를 선택한다 —

- 귀를 멀게 하는 나팔 소리는 각 생물에게 피해

3 점을 입힌다.

- 당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 생명연결을 얻는다.

- 귀를 멀게 하는 나팔 소리의 두 번째 모드는 주문이 해결되는 시점에 당신이 조종하는 생물들에게만 영향을 미칩니다. 해당 턴 나중에 조종하기 시작한 생물들은 생명연결을 얻지 못합니다.
- 당신이 조종하는 생물들이 귀를 멀게 하는 나팔 소리에 의해 치명적인 피해를 입은 경우, 그 생물들은 주문의 두 번째 모드에 의해 생명연결을 받은 뒤 죽습니다.

기만적인 위장 전술

{2}{U}{U}

순간마법

주문 한 개를 목표로 정한다. 그 주문을 무효화한다.

이렇게 그 주문이 무효화되면 그 카드를 소유자의

무덤에 넣는 대신 추방한다. 당신의 무덤에 있는

카드를 최대 네 장까지 목표로 정한다. 당신은 그

카드들을 서고에 섞어 넣을 수 있다.

- 기만적인 위장 전술은 자신을 목표로 할 수 없습니다. 기만적인 위장 전술이 자신을 무효화해 카드들을 서고에 섞어 넣거나, 기만적인 위장 전술의 효과로 자신을 서고에 섞어넣게 할 수 없습니다.
 - 당신은 무덤에 있는 카드 0장을 목표로 하고 여전히 서고를 섞을 수 있습니다.
 - 무효화되지 않는 주문도 기만적인 위장 전술의 유효한 목표입니다. 기만적인 위장 전술이 해결될 때 주문이 무효화되지는 않지만, 당신은 여전히 카드들을 서고에 섞어넣게 됩니다.
-

기억 소거

{U}{B}

집중마법

상대를 목표로 정한다. 그 플레이어는 자신의 손을 공개한다. 그중 대지가 아닌 카드 한 장을 선택한다. 그 플레이어는 그 카드를 버린다.

감시 1 을 한다. *(당신의 서고 맨 위의 카드 한 장을 본다. 당신은 그 카드를 당신의 무덤에 넣을 수 있다.)*

- 당신은 상대가 손에 카드가 전혀 없는 등의 이유로 카드를 버리지 않아도 감시 1 을 합니다.

기운내기

{W}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +2/+2 를 받는다. 당신은 당신이 조종하는 공격 중인 생물 한 개당 생명 1 점을 얻는다.

- 당신은 (아마도 당신의 턴이 아니어서) 공격 중인 생물이 없더라도 기운내기를 발동할 수 있습니다. 당신은 생명점을 얻지 않아도 목표 생물은 +2/+2 를 받습니다.
- 기운내기가 해결되려 할 때 목표 생물이 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 당신은 생명점을 얻지 않습니다.

길드팩트의 검

{2}

마법물체 — 장비

장착된 생물은 당신이 조종하는 관문 한 개당 +1/+0 을 받고 경계와 호전적을 가진다. *(호전적이 있는 생물은 두 개 이상의 생물로만 방어할 수 있다.)*
장착 {3} ({3}: 당신이 조종하는 생물 한 개를 목표로 정한다. 그 생물에 이 장비를 부착한다. 당신이 집중마법을 발동할 수 있는 시기에만 이 능력을 활성화할 수 있다)

- 장착된 생물은 당신이 관문을 조종하지 않더라도 경계와 호전적을 가집니다.
-

꿈 포식자
{4}{U}{U}
생물 — 나이트메어 스팅크스
4/3
섬광
비행

꿈 포식자가 전장에 들어올 때, 감시 4를 한다.
그렇게 할 때, 상대가 조종하는 대지가 아닌 지속물을
목표로 정한다. 당신은 그 지속물을 소유자의 손으로
되돌릴 수 있다. *(감시 4를 하려면, 당신의 서고 맨 위
카드 네 장을 본 후, 그 카드들 중 원하는 만큼을
당신의 무덤에 놓고 나머지를 당신의 서고 맨 위에
원하는 순서대로 놓는다.)*

- 꿈 포식자의 격발능력은 목표를 정하지 않고 스택으로 갑니다. 그 능력이 해결되는 동안, 당신이 감시를 한 뒤, 재귀 격발 능력이 격발하여 당신이 소유자의 손으로 되돌려질 대지가 아닌 지속물을 목표로 선택합니다. 이는 "그렇게 한다면 ..."이라고 적힌 효과와 다르며, 그러한 효과였다면 당신은 감시하기 전에 목표를 선택합니다.
- 꿈 포식자의 재귀 격발 능력은 당신의 서고에 감시할 카드가 4장보다 적어도 격발합니다.

납골당 트롤
{1}{B}{G}
생물 — 트롤
4/4
돌진
당신의 유지단 시작에, 당신의 무덤에서 생물 카드 한
장을 추방한. 그렇게 한다면, 납골당 트롤에 +1/+1
카운터 한 개를 올려놓는다. 그럴 수 없다면, 납골당
트롤을 희생한다.
{B}{G}, 생물 카드 한 장을 버린다: 납골당 트롤에
+1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

- 당신은 당신의 무덤에 생물 카드가 있는데 그 카드를 추방하지 않겠다고 선택할 수 없습니다.
- 당신은 납골당 트롤의 격발능력이 해결되기 전에 납골당 트롤의 마지막 능력을 활성화할 수 있습니다.

- 유지단은 언탭단 다음이므로, 당신의 대지들은 당신이 납골당 트롤의 마지막 능력을 활성화할 수 있도록 언탭되어 있을 것입니다. 그러나, 당신의 언탭단은 당신의 뽑기단 전이므로, 아직 해당 턴의 카드를 뽑지는 않은 상태입니다.

다방면의 달인, 라자브

{U}{B}

전설적 생물 — 변신패물

1/3

다방면의 달인, 라자브가 전장에 들어올 때, 감시 1 을

한다. *(당신의 서고 맨 위의 카드 한 장을 본다.*

당신은 그 카드를 당신의 무덤에 넣을 수 있다.)

{X}: 당신의 무덤에 있는 전환마나비용이 X 인 생물

카드를 목표로 정한다. 다방면의 달인, 라자브는 그

카드의 복사본이 된다. 단, 이 생물의 이름은

다방면의 달인, 라자브이고, 다른 유형에 더불어

전설적이며, 이 능력을 가진다.

- 라자브는 그 능력이 명시해 변경하는 특성을 제외하면 원본 카드에 인쇄되어 있는 내용을 정확히 복사하며 다른 어떤 것도 복사하지 않습니다. 라자브는 그 카드가 당신의 무덤에 놓이기 전에 어떤 객체였는지에 대한 어떤 정보도 복사하지 않습니다.
 - 라자브가 다른 카드의 복사본이 되기 전에 라자브에게 적용되고 있던 효과들은 라자브가 복사본이 되고 난 후에도 계속해서 적용됩니다. 라자브의 위에 놓여 있는 카운터들에 대해서도 마찬가지입니다.
 - 무덤에 있는 카드의 마나 비용이 {X}라면, 그 값은 0으로 간주합니다.
 - 라자브가 복사본이 될 때에는 전장에 들어오는 것이 아니므로, 복사되는 카드가 가진 "이 생물이 전장에 들어올 때" 또는 "이 생물은 ~를 가지고 전장에 들어온다"와 같은 능력들은 적용되지 않습니다.
 - 복사되는 카드에 매 턴 한 번만 활성화할 수 있는 능력이 있는 경우, 그 카드를 두 번째로 복사하면 새로이 얻은 해당 능력을 다시 활성화할 수 있습니다.
-

다색 등불

{3}

마법물체

당신이 조종하는 대지는 “{T}: 원하는 색의 마나 한 개를 추가한다.”를 가진다.

{T}: 원하는 색의 마나 한 개를 추가한다.

- 당신이 조종하는 대지는 다른 능력을 잃지 않습니다. 대지 유형을 얻거나 잃지도 않습니다.

다정한 인드릭

{5}{G}

생물 — 야수

4/4

다정한 인드릭이 전장에 들어올 때, 당신이 조종하지 않는 생물을 목표로 정한다. 당신은 다정한 인드릭이 그 생물과 싸우게 할 수 있다. *(각 생물은 서로에게 각자의 공격력만큼 피해를 입힌다.)*

- 격발능력이 스택에 놓일 때 목표를 정하지만, 생물들이 싸울지는 해당 능력이 해결될 때 정합니다.
- 다정한 인드릭의 능력이 해결되려 할 때 목표 생물이 유효한 목표가 아닌 경우, 능력은 해결되지 않습니다. 다정한 인드릭이 더이상 전장에 있지 않는 경우, 목표 생물은 피해를 입거나 입히지 않습니다.

도시의 이상향

{1}{G}

부여마법 — 마법진

대지에게 부여

도시의 이상향이 전장에 들어올 때, 카드 한 장을 뽑는다.

부여된 대지는 "{T}: 원하는 색의 마나 한 개를 추가한다."를 가진다.

- 부여된 대지는 가지고 있던 다른 능력을 잃지 않습니다. 대지 유형을 얻거나 잃지도 않습니다.
-

도치
{u/r}
순간마법
생물을 최대 두 개까지 목표로 정한다. 그 생물들의
공격력과 방어력을 뒤바꾼다.
//
발명
{4}{U}{R}
순간마법
당신의 서고에서 순간마법 카드 한 장 및/또는
집중마법 카드 한 장을 찾아 공개하고, 당신의 손으로
가져간 후, 당신의 서고를 섞는다.

- 당신이 목표를 두 개 정한 경우, 도치는 한 생물의 공격력과 방어력을 서로 바꾸고 다른 생물의 공격력과 방어력을 서로 바꿉니다. 도치는 한 생물의 공격력과 다른 생물의 공격력을 서로 바꾸지 않습니다.
- 생물의 공격력과 방어력을 뒤바꾸는 효과는 그 효과들이 적용되기 시작한 시점에 상관없이 다른 모든 효과가 적용된 뒤에 적용됩니다. 예를 들어, 당신이 1/2 생물을 목표로 도치를 발동하고 해당 턴 나중에 그 생물에 +2/+0 을 주었다면, 그 생물은 4/1 생물이 아니라 2/3 생물이 됩니다.
- 발명을 해결하는 동안, 당신은 순간마법 카드 한 장이나 집중마법 카드 한 장, 또는 순간마법 카드와 집중마법 카드를 둘 다 한 장씩 가져오거나 아무 카드도 가져오지 않을 수 있습니다.

동지애
{4}{G}{W}
집중마법
당신은 생명 x 점을 얻고 카드 x 장을 뽑는다. x 는
당신이 조종하는 생물의 수이다. 당신이 조종하는
생물들은 턴종료까지 +1/+1 을 받는다.

- 동지애의 능력의 두 번째 부분은 그 능력이 해결될 때 당신이 조종하는 생물들에만 영향을 줍니다. 능력이 해결된 이후에 조종하기 시작한 생물은 +1/+1 을 받지 못합니다.
-

데미르 감시벌레

{U}{B}

생물 -- 곤충

1/1

비행

호전적 (*이 생물은 두 개 이상의 생물에만 방어될 수 있다.*)

당신이 감시할 때마다, 데미르 감시벌레에 +1/+1

카운터 한 개를 올려놓는다.

- 당신이 감시할 때마다, 감시하면서 본 카드 수에 상관없이 데미르 감시벌레에 +1/+1 카운터는 한 개만 올려놓습니다.

랄의 정전기술사 (*플레인즈워커 텍 전용*)

{2}{U}{R}

생물 — 비아시노 마법사

3/3

돌진 (*이 생물은 여러분의 전투피해를 공격 중인 플레이어 또는 플레인즈워커에게 입힐 수 있다.*)

랄의 정전기술사가 공격할 때마다, 당신이 랄 플레인즈워커를 조종한다면, 랄의 정전기술사는 턴종료까지 당신의 손에 있는 카드 한 장당 +1/+0 을 받는다.

- 당신의 손에 있는 카드의 수는 랄의 정전기술사의 격발능력이 해결되는 시점에만 확인합니다. 해당 턴 나중에 그 수가 변하는 경우, 랄의 정전기술사의 공격력은 영향을 받지 않습니다.
 - 당신이 랄 플레인즈워커를 조종하는 지 여부는 능력이 격발할 때 및 능력이 해결될 때 확인합니다. 능력이 당신이 랄 플레인즈워커를 조종하는 동안 해결되고 나면, 랄의 정전기술사는 당신이 플레인즈워커를 잃더라도 해당 턴 끝까지 보너스를 유지합니다.
-

랄의 확산 (플레인즈워커 덱 전용)

{3}{U}{U}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물을 소유자의 손으로 되돌린다. 당신은 당신의 서고 및/또는 무덤에서 이름이 폭풍을 부르는 자, 랄인 카드 한 장을 찾아 공개한 후 당신의 손으로 가져갈 수 있다. 이런 식으로 서고를 찾을 경우, 서고를 섞는다.

- 랄의 확산이 해결되려 할 때 목표 생물이 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 당신은 폭풍을 부르는 자, 랄을 찾지 않습니다.

레데브 용사

{1}{G}{W}

생물 — 엘프 기사

2/2

레데브 용사가 공격할 때마다, 당신은 당신이 조종하는 언택된 생물들을 원하는 수만큼 탭할 수 있다. 레데브 용사는 이런 식으로 탭한 생물 한 개당 턴종료까지 +1/+1 을 받는다.
{3}{G}{W}: 생명연결을 가진 1/1 백색 병사 생물 토큰 한 개를 만든다.

- 레데브 용사의 첫 번째 능력은 능력이 해결되면서 탭할 생물들을 정합니다. 당신이 탭할 생물들을 정하는 시점과 레데브 용사의 공격력과 방어력이 상승하는 시점 사이에는 어떤 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.
 - 경계를 가진 공격 중인 생물들을 레데브 용사의 첫 번째 능력으로 탭할 수 있습니다. 레데브 용사 자신이 경계를 가진 경우, 자신 또한 이런 식으로 탭될 수 있습니다. 이 생물들은 전투에서 제거되지 않습니다.
 - 이번 턴에 당신의 조종하에 들어온 생물들은 레데브 용사의 첫 번째 능력으로 탭할 수 있습니다.
 - 당신은 레데브 용사의 격발 능력이 해결되는 시점에만 생물들을 이런 식으로 탭할 수 있습니다. 전투 후반에 다시 +1/+1 을 주기 위해 생물들을 더 탭할 수는 없습니다.
-

마구 베는 거인
{4}{R}{W}
생물 — 거인 병사
5/5

경계

마구 베는 거인이 공격할 때마다, 마구 베는 거인은
수비플레이어가 조종하는 각 생물에게 피해 1 점을
입힌다.

- 생물이 플레인즈워커를 공격하는 경우, 해당 플레인즈워커의 조종자가 수비플레이어입니다.
- 쌍두거인 게임에서, 마구 베는 거인은 자신이 공격하고 있는 플레이어가 조종하는 각 생물에 피해 1 점을 입힙니다. 다른 플레이어의 생물들은 영향을 받지 않습니다.

무결
{r/w}
순간마법
생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지
+2/+2 를 받는다.

//

개입
{2}{R}{W}
순간마법
원하는 목표를 정한다. 개입은 그 목표에게 피해
3 점을 입히고 당신은 생명 3 점을 얻는다.

- 목표가 개입이 해결되려 할 때 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 당신은 생명 3 점을 얻지 않습니다.

무쇠껍질 풍덩이
{1}{G}
생물 -- 곤충
1/1
무쇠껍질 풍덩이가 전장에 들어올 때, 생물을 목표로
정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

- 당신은 무쇠껍질 풍덩이의 능력의 목표로 자신을 정하게 할 수 있습니다.
-

무효화 가족 페록스

{2}{G}{G}

생물 — 야수

6/6

방호

당신은 생물이 아닌 주문을 발동할 수 없다.

{2}: 무효화 가족 페록스는 턴종료까지 모든 능력을 잃는다. 어떤 플레이어든 이 능력을 활성화할 수 있다.

상대가 조종하는 주문이나 능력이 당신이 무효화 가족 페록스를 버리게 한다면, 무효화 가족 페록스를 무덤에 넣는 대신 전장에 놓는다.

- 무효화 가족 페록스의 활성화능력은 무효화 가족 페록스가 전장에 있을 때에만 활성화할 수 있습니다. 예를 들어, 플레이어들은 무효화 가족 페록스의 대체효과가 그 카드를 전장에 놓는 것을 막기 위해 그 능력을 활성화할 수 없습니다.
- 무효화 가족 페록스의 활성화능력이 해결되고 난 뒤에 무효화 가족 페록스가 새로운 능력을 얻을 수 있습니다. 그렇게 얻은 능력은 잃지 않습니다.
- 무효화 가족 페록스가 능력을 잃게 하는 활성화능력을 잃고 나면, 그 능력은 그 턴이 끝나기 전까지는 다시 활성화할 수 없습니다.

목인

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

집중마법

공격력이 2 이하인 생물을 목표로 정한다. 그 생물의 조종권을 얻는다.

//

혼합

{3}{U}{B}

집중마법

감시 3을 한 후, 당신의 무덤에 있는 생물 카드 한 장을 전장으로 되돌린다.

- 목인의 효과는 무기한적으로 지속됩니다. 그 효과는 정화단에 없어지지 않으며, 목인이 해결되고 난 뒤에 해당 생물의 공격력이 더 커지더라도 소멸하지 않습니다.
- 혼합으로 전장으로 되돌리는 생물 카드는 당신이 감시해서 막 무덤에 넣은 카드 중 하나일 수도 있습니다.

- 당신이 감시를 하는 시점과 생물 카드 한 장을 전장으로 되돌리는 시점 사이에는 어떤 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.

밀수품 뭉개기

{3}{W}

순간마법

하나 혹은 둘 다를 선택한다 —

- 마법물체를 목표로 정한다. 그 마법물체를 추방한다.
- 부여마법을 목표로 정한다. 그 부여마법을 추방한다.

- 당신이 두 가지 모드를 모두 선택한 뒤 밀수품 뭉개기의 목표 중 하나가 유효하지 않게 된 경우, 다른 하나는 여전히 추방됩니다.

발견

{1}{u/b}

집중마법

감시 2를 한 후, 카드 한 장을 뽑는다. (감시 2를 하려면, 당신의 서고 맨 위 카드 두 장을 본 후, 그 카드들 중 원하는 만큼을 당신의 무덤에 놓고 나머지를 당신의 서고 맨 위에 원하는 순서대로 놓는다.)

//

확산

{3}{U}{B}

순간마법

각 상대는 자신이 조종하는 대지가 아닌 지속물 중 전환마나비용이 가장 높은 지속물을 소유자의 손으로 되돌린 후, 카드 한 장을 버린다.

- 상대가 확산이 해결되는 시점에 대지만 조종하고 있는 경우, 그 플레이어는 아무 지속물도 손으로 되돌리지 않습니다. 여전히 카드 한 장은 버립니다.
- 지속물의 마나 비용에 {X}가 있는 경우, X는 0으로 간주합니다.
- 확산이 해결되면서, 우선 턴 순서에 따른 다음 상대(또는, 상대의 턴이라면 그 상대)가 자신이 조종하는 대지가 아닌 지속물 중 가장 높은 전환마나비용을 가진 지속물을 선택한 뒤, 턴 순서대로

각 상대가 앞 사람이 어떤 선택을 했는지를 아는 상태에서 똑같이 진행합니다. 그 후 선택된 지속물들이 동시에 되돌려집니다. 그런 다음, 동일한 순서대로 각 상대가 손에 있는 카드 한 장을 공개하지 않고 선택하며, 선택된 카드들이 모두 동시에 버려집니다.

발광포자 주술사

{B}{G}

생물 — 엘프 주술사

3/1

발광포자 주술사가 전장에 들어올 때, 당신의 서고 맨 위 카드 세 장을 당신의 무덤에 넣는다. 당신은 당신의 무덤에서 대지 카드 한 장을 당신의 서고 맨 위에 올려놓을 수 있다.

- 당신이 막 무덤에 집어넣은 대지 카드도 서고 맨 위에 올려놓을 수 있습니다.

방패 연결하기

{3}{G}{W}

순간마법

당신이 조종하는 모든 생물을 언택한다. 그 생물들은 턴종료까지 방호와 무적을 얻는다. (그 생물들은 상대가 조종하는 주문이나 능력의 목표로 정해질 수 없다. 피해와 "파괴"라고 명시된 효과로 그 생물들은 파괴되지 않는다.)

- 당신이 조종하는 언택된 생물들은 다시 언택되지 않지만, 그 생물들은 여전히 방호와 무적을 얻습니다.

변덕스러운 키클롭스

{3}{R}

생물 — 키클롭스 주술사

0/8

돌진

당신이 순간마법 또는 집중마법 주문을 발동할 때마다, 변덕스러운 키클롭스는 턴종료까지 +X/+0 을 받는다. X 는 그 주문의 전환마나비용이다.

- 주문의 마나 비용에 {X}가 있는 경우, 해당 주문의 전환마나비용을 결정할 때 X로 정해진 값도 포함하십시오.
- 변덕스러운 키클롭스의 격발능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.

봉화의 번개

{1}{U}{R}

집중마법

생물을 목표로 정한다. 봉화의 번개는 그 생물에게 추방 영역과 당신의 무덤에 있는 당신이 소유한 순간마법과 집중마법 카드 수의 합만큼 피해를 입힌다.

강제 시동 (당신은 이 카드의 다른 비용을 지불하는 것에 추가로 카드 한 장을 버리는 것으로 이 카드를 당신의 무덤에서 발동할 수 있다. 그 후 이 카드를 추방한다.)

- 봉화의 번개는 당신이 당신의 무덤과 추방 영역에 있는 순간마법과 집중마법의 수를 세는 동안 여전히 스택에 있습니다. 봉화의 번개 자신은 계산에 넣지 않습니다.
- 당신이 소유한 카드를 앞면이 보이지 않게 추방했다면, 그 카드는 아무 특성을 가지지 않습니다. 평상시에는 순간마법이거나 집중마법이더라도, 포함되지 않습니다.

부화장 거미

{5}{G}{G}

생물 — 거미

5/7

대공

지/하생장 — 당신이 이 주문을 발동할 때, 당신의 서고 맨 위 카드 X 장을 공개한다. X는 당신의 무덤에 있는 생물 카드의 수이다. 당신은 그 카드들 중에서 전환마나비용이 X 이하인 녹색 지속물 카드 한 장을 전장에 놓을 수 있다. 나머지 카드들은 무작위 순서로 당신의 서고 맨 밑에 놓는다.

- 부화장 거미의 능력은 당신이 부화장 거미를 발동하면서 격발하며, 그 능력은 주문 자체가 해결되기 전에 먼저 해결됩니다. 이 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.

- 서고에 있는 카드의 마나 비용에 {X}가 있다면, X는 0으로 간주합니다.
- 녹색 마나를 생산하는 대지 카드는, 심지어 숲이라 해도, 일반적으로는 색을 가지지 않습니다.

불 부랑아

{1}{R}

생물 — 정령

1/3

돌진

당신이 순간마법 또는 집중마법 주문을 발동할

때마다, 불 부랑아는 턴종료까지 +1/+0을 받는다.

- 불 부랑아의 격발능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.

불꽃천재의 연구

{U}{R}

부여마법

당신이 순간마법 또는 집중마법 주문을 발동할

때마다, 불꽃천재의 연구에 충전 카운터 한 개를

올려놓는다.

{1}{U}, 불꽃천재의 연구에서 충전 카운터 두 개를

제거한다: 카드 한 장을 뽑는다.

{1}{R}, 불꽃천재의 연구에서 충전 카운터 다섯 개를

제거한다: 원하는 목표를 정한다. 불꽃천재의 연구는

그 목표에게 피해 5점을 입힌다.

- 불꽃천재의 연구의 격발능력은 능력을 격발시킨 주문이 해결되기 전에 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.

불태우는 가설

{3}{U}{R}

순간마법

카드 두 장을 뽑는다. 그 후 당신은 대지가 아닌 카드

한 장을 버릴 수 있다. 그렇게 할 때, 생물을 목표로

정한다. 불태우는 가설은 그 생물에게 피해 4점을

입힌다.

- 불태우는 가설은 목표를 정하지 않고 스택으로 이동합니다. 해당 주문이 해결되는 동안, 당신은 카드 한 장을 버릴 수 있습니다. 그렇게 할 때, 재귀 격발 능력이 격발되며 피해를 입힐 목표를 지정합니다. 이는 "그렇게 한다면..."이라고 적힌 효과와 다르며, 그러한 효과였다면 당신은 카드 두 장을 뽑기 전에 목표를 선택합니다.

불협화음의 트로스타니

{3}{G}{W}

전설적 생물 — 드라이어드

1/4

당신이 조종하는 다른 생물들은 +1/+1 을 받는다.

불협화음의 트로스타니가 전장에 들어올 때,

생명연결을 가진 1/1 백색 병사 생물 토큰 두 개를 만든다.

당신의 종료단 시작에, 각 플레이어는 자신이 소유한 모든 생물의 조종권을 얻는다.

- 토큰의 소유자는 그 토큰을 만든 플레이어입니다.
- 생물이 받은 피해는 턴이 종료되며 제거될 때까지 남아 있으므로, 해당 턴에 트로스타니가 전장을 떠나는 경우 당신이 조종하는 다른 생물들이 입은 치명적이지 않은 피해가 치명피해로 바뀔 수도 있습니다.
- 어떤 생물이 각 종료단에 격발하는 능력을 가지고 있고 트로스타니의 능력이 당신이 그 생물의 조종권을 얻게 하는 경우, 해당 생물의 능력은 여전히 그 생물의 이전 조종자가 조종합니다. 그 생물이 당신의 종료단에 격발하는 능력을 가지고 있는 경우, 그 능력은 당신이 조종권을 얻었을 때 격발하지 않습니다.

브라스카의 석화시키는 눈빛 (플레인즈워커 덱 전용)

{4}{B}{G}

집중마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다. 당신은

그 생물의 방어력만큼 생명점을 얻는다. 당신은

당신의 서고 및/또는 무덤에서 이름이 근엄한 고르곤,

브라스카인 카드 한 장을 찾아 공개한 후 당신의

손으로 가져갈 수 있다. 이런 식으로 서고를 찾을

경우, 서고를 섞는다.

- 이 주문으로 파괴된 생물이 전장을 떠나기 직전에 가졌던 방어력만큼 생명점을 얻습니다. 그 생물이 파괴되지 않았다면 (대개의 경우 무적을 가지고 있는 등의 이유로), 당신은 그 생물이 현재 전장에 존재하는 상태로써의 방어력만큼 생명점을 얻습니다.
- 브라스카의 석화시키는 눈빛이 해결되려 할 때 목표 생물이 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 당신은 생명점을 얻거나 근엄한 고르곤, 브라스카를 찾지 않습니다.

브라스카의 수행원 (*플레인즈워커 덕 전용*)

{1}{B}{G}

생물 — 좀비 병사

3/3

브라스카의 수행원이 죽을 때, 당신이 브라스카 플레인즈워커를 조종한다면, 당신은 브라스카의 수행원의 공격력만큼 생명점을 얻는다.

- 브라스카의 수행원이 전장에 마지막으로 있었던 때의 공격력만큼 생명점을 얻습니다.
- 브라스카의 수행원의 공격력이 0 보다 낮은 경우, 당신은 생명점을 얻거나 잃지 않습니다.
- 당신이 브라스카의 수행원과 브라스카가 같이 전장을 떠나는 등의 이유로 그 격발능력이 해결되는 시점에 브라스카 플레인즈워커를 조종하지 않는 경우, 당신은 생명점을 얻지 않습니다.

사악한 방해 공작

{1}{U}{U}

순간마법

주문을 목표로 정한다. 그 주문을 무효화한다.

감시 1 을 한다. (*당신의 서고 맨 위 카드 한 장을 본다.*

당신은 그 카드를 당신의 무덤에 넣을 수 있다.)

- 무효화되지 않는 주문도 사악한 방해 행위의 목표가 될 수 있습니다. 사악한 방해 공작이 해결될 때 목표 주문이 무효화되지는 않지만, 당신은 여전히 감시 1 을 합니다.
-

새끼 지옥룡

{4}{R}

생물 — 용

3/3

비행

새끼 지옥룡이 공격할 때마다, 수비플레이어가
조종하는 생물을 목표로 정한다. 새끼 지옥룡은 그
목표에게 피해 1 점을 입힌다.

- 생물이 플레인즈워커를 공격하는 경우, 해당 플레인즈워커의 조종자가 수비플레이어입니다.
- 쌍두거인 게임에서, 새끼 지옥룡의 격발능력은 새끼 지옥룡이 공격 중인 플레이어가 조종하고 있는 생물만을 목표로 정할 수 있습니다. 해당 플레이어의 팀원이 조종하고 있는 생물을 목표로 정할 수는 없습니다.

색출

{b/g}{b/g}

집중마법

당신의 무덤에 있는 생물 카드를 최대 두 장까지
목표로 정한다. 그 카드들을 당신의 무덤에서 당신의
손으로 되돌린다.

//

종극

{4}{B}{G}

집중마법

당신은 당신이 조종하는 생물 한 개에 +1/+1 카운터
두 개를 올릴 수 있다. 그 후 모든 생물은 턴종료까지
-4/-4 를 받는다.

- 종극은 +1/+1 카운터를 받을 생물을 목표로 정하지 않습니다. 당신이 생물을 하나도 조종하지 않아도 종극을 발동할 수 있습니다.
 - 종극은 해결되는 시점에 전장에 있는 생물들에만 영향을 미칩니다. 해당 턴 나중에 전장에 들어오는 생물들은 -4/-4 를 받지 않습니다.
-

생각에 사로잡힌 허깨비

{U}

생물 — 신령

2/2

수비태세

당신이 감시할 때마다, 생각에 사로잡힌 허깨비에

+1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

생각에 사로잡힌 허깨비에 +1/+1 카운터가 세 개

이상 있는 한, 생각에 사로잡힌 허깨비는 수비태세가

없는 것처럼 공격할 수 있다.

- 당신이 감시할 때마다, 감시하면서 본 카드 수에 상관없이 생각에 사로잡힌 허깨비에 +1/+1 카운터는 한 개만 올려놓습니다.
- 생각에 사로잡힌 허깨비가 공격하고 나면, +1/+1 카운터를 제거해도 전투에서 제거되지 않습니다.

선명한 부활

{4}{G}

집중마법

당신의 무덤에 있는 다색 카드를 최대 세 장까지

목표로 정한다. 그 카드들을 당신의 무덤에서 당신의

손으로 되돌린다. 선명한 부활을 추방한다.

- 선명한 부활의 목표 중 일부가 유효하지 않게 되는 경우, 남은 목표들은 당신의 손으로 되돌아오고 선명한 부활은 추방됩니다. 모든 목표가 유효하지 않게 되는 경우, 선명한 부활은 해결되지 않고 당신의 무덤에 놓입니다.

선택적 올라미

{X}{U}

집중마법

당신이 선택한 생물 유형을 가진 생물 X 개를 목표로

정한다. 그 생물들을 소유자의 손으로 되돌린다.

- 생물 유형을 정할 때에는 반드시 흡혈귀나 기사와 같이 존재하는 생물 유형을 정해야 합니다. "흡혈귀 기사"와 같이 생물 유형을 여러 개 선택할 수는 없지만, "흡혈귀"를 선택하면 흡혈귀 기사 또한 목표로 정할 수 있게 됩니다. 마법물체 같은 카드 유형이나 전설적 같은 상위 유형, 생물 유형이 아닌 하위 유형(제이스, 탑승물, 보물 등) 등은 선택할 수 없습니다;

성질 더러운 고블린

{1}{R}

생물 — 고블린 전사

2/1

성질 더러운 고블린이 생물을 방어하거나 생물에게

방어될 때마다, 성질 더러운 고블린은 그 생물에게

피해 1 점을 입힌다.

- 격발능력은 성질 더러운 고블린을 방어하는 생물 또는 성질 더러운 고블린에게 방어당하는 생물마다 한 번씩 격발됩니다. 이 능력은 전투피해가 입혀지기 전에 해결되어 해당 생물에게 피해를 입힙니다. 피해로 인해 성질 더러운 고블린을 방어하는 모든 생물이 파괴되는 경우에도 성질 더러운 고블린이 방어된 것은 취소되지 않습니다.

소름끼치는 야생동물

{3}{B}{B}

집중마법

당신의 무덤에 있는 전환마나비용이 1 인 생물 카드

한 장을 선택한 후, 전환마나비용이 2 와 3 인 생물

카드에 대해서도 똑같이 한다. 그 카드들을 전장으로

되돌린다.

- 소름끼치는 야생동물은 되돌릴 카드들을 목표로 정하지 않습니다. 당신은 소름끼치는 야생동물이 해결될 때 어떤 카드들을 되돌릴지를 선택합니다. 당신이 카드들을 선택하는 시점과 그 카드들을 전장으로 되돌리는 시점 사이에는 어떤 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.
 - 무덤에 있는 카드의 마나 비용에 {X}가 있다면, X 는 0 으로 간주합니다.
 - 당신의 무덤에 특정한 전환마나비용을 가진 생물 카드가 없는 경우, 그냥 다음으로 넘어가면 됩니다.
 - 모든 되돌려지는 카드는 동시에 전장에 들어옵니다.
-

소형 용비행사

{1}{U}{R}

생물 — 페어리 마법사

1/3

비행

당신이 순간마법 또는 집중마법 주문을 발동할

때마다, 소형 용비행사는 턴종료까지 +2/+0 을

받는다.

- 소형 용비행사의 격발능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.

속삭이는 고자질쟁이

{1}{B}

생물 — 흡혈귀 도적

1/3

당신이 매 턴 처음으로 감시할 때마다, 속삭이는

고자질쟁이는 각 상대에게 피해 1 점을 입히고

당신은 생명 1 점을 얻는다.

- 당신이 속삭이는 고자질쟁이가 전장에 들어오기 전에 감시했으면, 그 턴에는 다시 감시해도 속삭이는 고자질쟁이의 능력을 격발시키지 않습니다.
- 쌍두거인 게임에서, 속삭이는 고자질쟁이의 능력은 상대 팀이 생명 2 점을 잃고 당신이 생명 1 점을 얻게 합니다.

속삭이는 신비주의자

{3}{U}

생물 — 인간 마법사

1/5

당신이 순간마법 또는 집중마법 주문을 발동할

때마다, 비행을 가진 1/1 청색 조류 환영 생물 토큰 한

개를 만든다.

- 속삭이는 신비주의자의 격발능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.
-

쇠창살 덩굴

{G}

생물 — 식물 벽

0/3

수비태세

{2}, {T}, 수비태세를 가진 생물 한 개를 희생한다:

카드 한 장을 뽑는다.

- 쇠창살 덩굴이 자신의 능력 비용을 지불하기 위해 자기 자신을 희생할 수 있습니다.
- 당신이 방어 중인 생물을 희생하는 경우, 그 생물이 방어한 공격 중인 생물이 방어되지 않은 상태로 바뀌지 않습니다. 그 생물이 돌진을 가지고 있거나 그 생물을 방어하고 있는 다른 생물이 있지 않은 한, 그 공격 중인 생물은 전투피해를 입히지 않습니다.

수몰된 비밀

{1}{U}

부여마법

당신이 청색 주문을 발동할 때마다, 플레이어를

목표로 정한다. 그 플레이어는 자신의 서고 맨 위

카드 두 장을 자신의 무덤에 넣는다.

- 수몰된 비밀의 능력이 격발하려면 전장에 있어야 합니다. 수몰된 비밀을 발동하는 것으로는 자신의 능력을 격발시키지 않습니다.
- 수몰된 비밀의 격발능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.

스며드는 한기

{3}{B}

집중마법

스며드는 한기는 각 상대에게 피해 3 점을 입히고

당신은 생명 3 점을 얻는다.

스며드는 한기가 당신의 서고에서 당신의 무덤에

놓일 때, 당신은 스며드는 한기를 추방할 수 있다.

그렇게 한다면, 스며드는 한기는 각 상대에게 피해

3 점을 입히고 당신은 생명 3 점을 얻는다.

- 쌍두거인 게임에서, 스며드는 한기는 상대 팀이 생명 6 점을 잃게 하고 당신이 생명 3 점을 얻게 합니다.

신성한 감찰

{3}{W}{W}

부여마법

한 개 이상의 생물 토큰이 당신의 조종하에

만들어지려고 하면, 대신 비행과 경계를 가진 4/4

백색 천사 생물 토큰이 그만큼 만들어진다.

- 토큰의 특성은 비행과 경계를 가진 4/4 백색 천사 생물 토큰으로 완전히 변경됩니다. 원래 만들어지려던 토큰이 가질 능력들은 하나도 가지지 않습니다. 그 이외에 토큰을 만드는 능력에 명시된 사항(탭 상태, 공격 상태, "그 토큰은 신속을 가진다," 또는 "전투종료에 그 토큰을 추방한다" 등)은 여전히 적용됩니다.
- 당신이 March of the Machines 같은 카드의 효과로 전장에 들어온 뒤 생물이 될 생물이 아닌 토큰을 만드는 경우, 신성한 감찰의 효과는 그 토큰의 생성에 적용되지 않습니다. (이는 신성한 감찰의 효과는 토큰이 생성되는 방법을 변경하지만, March of the Machines 의 효과는 토큰이 어떻게 전장에 들어오는지를 고려하기 전까지는 적용되지 않기 때문입니다.)
- 어떤 효과가 생성되는 토큰의 조종권을 변경하는 경우, 그 효과는 신성한 감찰의 효과가 적용되기 전에 적용됩니다.

실험적인 광분

{3}{R}

부여마법

당신은 당신의 서고 맨 위 카드를 언제든지 볼 수 있다.

당신은 당신의 서고 맨 위 카드를 플레이할 수 있다.

당신은 당신의 손에서 카드를 플레이할 수 없다.

{3}{R}: 실험적인 광분을 파괴한다.

- 실험적인 광분은 당신에게 우선권이 없는 경우에도 당신이 원할 때마다 당신의 서고 맨 위 카드를 볼 수 있게 해 줍니다(한 가지 제한이 있음—아래 참조). 이 행위는 스택을 사용하지 않습니다. 그 카드가 무엇인지 아는 것은 자신의 손에 있는 카드를 보는 것처럼 자신이 접근할 수 있는 정보의 일부가 됩니다.

- 주문을 발동하거나 능력을 활성화하는 동안 서고 맨 위의 카드가 바뀌었다면, 해당 주문의 발동이나 해당 능력의 활성화가 끝날 때까지 서고 맨 위에 있는 새로운 카드를 볼 수 없습니다. 즉, 서고 맨 위의 카드를 발동하는 경우, 해당 주문에 대한 지불을 끝마쳐야만 다음 카드를 볼 수 있습니다.
- 당신은 당신의 서고에서 발동하는 카드들의 일반적인 발동 시기 허용 및 제한에 따라야 합니다.
- 당신은 대지 플레이 회수가 남아있는 경우에만 당신의 서고 맨 위에 있는 대지를 플레이할 수 있습니다.
- 당신은 여전히 당신의 서고에서 발동하는 주문의 추가 비용을 포함한 모든 비용을 지불합니다. 대체비용도 지불할 수 있습니다.
- 당신은 당신의 손에 있는 주문을 발동하거나 대지를 플레이할 수 없지만, 당신은 그 카드들을 이용해 다른 행동들(순환이나 혈기 능력을 활성화하기 위해 카드를 버리는 등)을 취할 수 있습니다.

아크불빛 불사조

{3}{R}

생물 — 불사조

3/2

비행, 신속

당신의 턴 전투시작에, 당신이 이번 턴에 순간마법

및/또는 집중마법 주문을 세 개 이상 발동했다면,

당신의 무덤에서 아크불빛 불사조를 전장으로

되돌린다.

- 전투시작단은 공격자가 지정되기 전이므로, 아크불빛 불사조가 전장에 돌아온 턴의 전투에 아크불빛 불사조로 공격할 수 있습니다.

악랄한 소문

{B}

집중마법

악랄한 소문은 각 상대에게 피해 1 점을 입힌다. 각

상대는 카드 한 장을 버린 후, 자신의 서고 맨 위 카드

한 장을 자신의 무덤에 넣는다. 당신은 생명 1 점을

얻는다.

- 악랄한 소문이 해결되면서, 악랄한 소문은 각 상대에게 피해 1 점을 입히고, 그 후 턴 순서에서 다음 차례인 첫 상대(또는, 상대방의 턴인 경우 그 상대)부터 공개하지 않은 상태로 카드를 한 장 선택한

후, 다른 각 상대들이 턴 순서대로 똑같이 합니다. 그 후 선택된 카드들이 동시에 버려집니다. 그 다음으로, 각 상대가 자신의 서고 맨 위 카드를 동시에 무덤에 넣습니다. 마지막으로 당신이 생명 1 점을 얻습니다.

- 쌍두거인 게임에서, 악랄한 소문은 상대 팀이 생명 2 점을 잃고, 상대 팀의 플레이어들이 카드를 한 장씩 버리고 서고 맨 위 카드를 한 장씩 무덤에 넣은 뒤 당신이 생명 1 점을 얻게 합니다.

암살자의 트로피

{B}{G}

순간마법

상대가 조종하는 지속물을 목표로 정한다. 그

지속물을 파괴한다. 그 지속물의 조종자는 자신의

서고에서 기본 대지 카드 한 장을 찾아 전장에 놓을

수 있다. 그렇게 한다면, 자신의 서고를 섞는다.

- 목표 지속물이 암살자의 트로피가 해결되려 할 때 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 어느 플레이어도 서고를 찾지 않습니다.
- 목표 지속물이 유효한 목표지만 무적을 가지고 있는 등의 이유로 파괴되지 않은 경우, 그 조종자는 자신의 서고를 찾을 수 있습니다.
- 지속물의 조종자가 서고를 찾지 않으면, 서고를 섞지 않습니다.

야수에게 속삭이는 자

{2}{G}{G}

생물 — 엘프 드루이드

2/3

당신이 생물 주문을 발동할 때마다, 카드 한 장을

뽑는다.

- 야수에게 속삭이는 자의 격발능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.
-

약육강식

{G}

집중마법

당신이 조종하는 생물과 당신이 조종하지 않는

생물을 목표로 정한다. 그 두 생물은 서로 싸운다. (각

생물은 서로에게 각자의 공격력만큼의 피해를

입힌다.)

- 약육강식의 능력이 해결될 때 두 목표 중 하나 또는 둘 다가 유효하지 않다면, 피해를 입히거나 입는 생물은 없습니다.

역병제작자

{2} {B}

생물 — 인간 주술사

3/2

역병제작자가 전장에 들어올 때, 각 플레이어는 생물

또는 플레인즈워커 한 개를 희생한다. 그렇게 할 수

없는 각 플레이어는 카드 한 장을 버린다.

- 역병제작자의 능력이 해결되면서, 턴을 가진 플레이어가 자신이 조종하는 생물 또는 플레인즈워커 한 개를 선택하고, 그 후 턴 순서대로 다른 플레이어들이 앞에서 어떤 선택이 이루어졌는지를 아는 채로 똑같이 진행합니다. 그 후 선택된 지속물들이 동시에 희생됩니다. 그런 다음, 지속물을 희생하지 못한 각 플레이어가 동일한 순서대로 손에 있는 카드 한 장을 공개하지 않고 선택하며, 선택된 카드들이 모두 동시에 버려집니다.
 - 각 플레이어는 자신이 조종하는 생물과 플레인즈워커 중에서 희생할 지속물을 선택합니다. 다른 플레이어들이 희생할 지속물의 유형은 당신이 선택하지 않습니다.
 - 역병제작자는 자신의 능력에 대해 역병제작자의 조종자가 희생하는 생물로 지정될 수 있습니다. 역병제작자처럼 되지는 마십시오; 위험한 일을 할 때에는 항상 개인보호장비를 착용하십시오.
-

연합 길드마도사

{U}{R}

생물 — 인간 마법사

2/2

{3}{U}, {T}: 카드 한 장을 뽑는다.

{X}{R}, {T}: 당신이 조종하는 전환마나비용이 X 인

순간마법 또는 집중마법 주문을 목표로 정한다. 그

주문을 복사한다. 당신은 복사본의 목표를 새로 정할

수 있다.

- 주문의 마나 비용에 {X}가 있는 경우, 해당 주문의 전환마나비용을 결정할 때 X로 정해진 값도 포함하십시오.
 - 연합 길드마도사의 두 번째 능력은 목표를 요구하는 주문이든 아니든 당신이 조종하는 순간마법 또는 집중마법 주문을 복사할 수 있습니다.
 - 복사본은 스택에서 생성되므로, "발동"된 것이 아닙니다. 플레이어가 주문을 발동할 때 격발되는 능력은 격발되지 않습니다.
 - 당신이 주문을 복사하면 그 복사본은 당신이 조종합니다. 복사본은 원본 주문이 해결되기 전에 해결됩니다.
 - 당신이 새로운 목표를 선택하지 않는 한, 해당 복사본은 복사하는 주문과 같은 목표를 갖게 됩니다. 당신은 목표를 원하는 만큼 변경할 수 있습니다. 즉, 모두 변경할 수도 있고 하나도 변경하지 않을 수도 있습니다. 유효한 새 목표를 선택할 수 없는 경우에는 현재 목표가 유효하지 않다고 하더라도 그대로 유지됩니다.
 - 복사된 주문이 “한 개를 선택한다—” 등과 같은 모드 선택 주문인 경우, 복사본에도 그 선택이 유지됩니다. 다른 모드를 선택할 수는 없습니다.
 - 복사되는 주문이 재앙의 화염처럼 발동하면서 결정된 X 값을 가지고 있는 경우, 복사본 역시 같은 X 값을 가집니다.
 - 주문을 발동하면서 분배한 피해가 있는 경우, 분배된 값들은 바꿀 수 없지만 그 피해를 입는 목표들은 변경할 수 있습니다. 카운터를 분배하는 주문에 대해서도 마찬가지입니다.
 - 복사본의 조종자는 복사본 주문에 대해서 어떠한 대체비용 또는 추가비용도 지불할 수 없습니다. 하지만 원본 주문을 발동하면서 지불된 모든 대체비용 또는 추가비용을 기반으로 한 효과들은 해당 주문의 복사본에도 동일한 비용이 지불된 것처럼 복사됩니다.
-

영광의 기회

{1}{R}{W}

순간마법

당신이 조종하는 생물들은 무적을 얻는다. 이번 턴 후에 추가로 턴을 얻는다. 그 턴의 종료단 시작에, 당신은 게임에서 패배한다.

- 당신이 어떻게든 영광의 기회가 부여한 추가 턴을 건너뛰거나 해당 턴의 종료단을 건너뛰는 경우, 해당 지연격발능력은 영원히 격발하지 않습니다.
- 영광의 기회의 첫 번째 능력은 능력이 해결되는 시점에 당신이 조종하는 생물들에게만 영향을 미칩니다. 능력이 해결된 후 게임의 나중에 조종하기 시작한 생물들은 무적을 얻지 못합니다.
- 당신이 조종하는 생물들은 무기한적으로 무적을 얻습니다. 당신이 당신의 다음 턴에 게임에서 패배하지 않는 방법을 찾아내는 경우, 그 생물들은 전장에 남아 있는 동안 계속해서 무적을 가집니다.

영묘의 비밀

{1}{B}

순간마법

지/하생장 — 당신의 서고에서 당신의 무덤에 있는 생물 카드 수 이하의 전환마나비용을 가진 흑색 카드 한 장을 찾아, 그 카드를 공개하고 당신의 손으로 가져간 후, 당신의 서고를 섞는다.

- 흑색 마나를 생산하는 대지 카드는, 심지어 늪이라 해도, 일반적으로는 색을 가지지 않습니다.
- 서고에 있는 카드의 마나 비용에 {X}가 있다면, X는 0으로 간주합니다.

예술적인 체포

{2}{U}{B}

순간마법

하나 혹은 둘 다를 선택한다 —

- 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 탭한다.
- 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 -2/-4를 받는다.

- 예술적인 체포의 두 가지 모드는 각각 같은 생물을 목표로 정할 수도, 서로 다른 생물을 목표로 정할 수도 있습니다.

오크란 암살자

{1}{B}{G}

생물 — 엘프 암살자

1/1

치명타

오크란 암살자를 방어할 수 있는 모든 생물은 오크란

암살자를 방어해야 한다.

- 치명타를 가진 원천이 생물을 파괴하려면 그 생물에게 피해를 입혀야 한다는 점을 기억하십시오. 생물 다섯 개가 공격력이 여전히 1 인 오크란 암살자를 방어하는 경우, 그중 (오크란 암살자의 조종자가 선택한) 단 한 개만이 피해를 받고 파괴됩니다. 생물을 하나보다 더 많이 파괴하려면 오크란 암살자의 공격력을 올려야만 합니다.
- 수비플레이어가 조종하는 생물이 오크란 암살자를 어떤 이유로든 방어할 수 없다면 (탭되어 있는 등), 그 생물은 오크란 암살자를 방어하지 않습니다. 오크란 암살자를 방어하는 것에 대해 따로 비용을 지불해야 하는 경우, 그 플레이어는 의무적으로 그 비용을 지불할 필요가 없으므로 그 생물은 방어하지 않을 수 있습니다.

용암 고리

{1}{R}

집중마법

생물을 목표로 정한다. 용암 고리는 그 생물에게 피해

4 점을 입힌다. 그 생물이 이 턴에 죽게 된다면, 대신

추방한다.

- 목표 생물이 치명피해뿐만 아니라 어떤 이유로든 이번 턴에 죽는다면, 용암 고리는 그 생물을 추방합니다. 용암 고리가 피해 방지 효과로 인해 그 생물에게 아무 피해를 입히지 못했더라도 추방 효과는 그 생물에게 적용됩니다.

워젝 경호원

{2}{R}

생물 — 인간 병사

3/3

지도 (이 생물이 공격할 때마다, 공격력이 더 낮은

공격 중인 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1

카운터 한 개를 올려놓는다.)

워젝 경호원은 혼자서 공격하거나 방어할 수 없다.

- 당신이 워잭 경호원을 두 개 이상 조종하는 경우, 다른 생물들이 공격하거나 방어하지 않아도 두 생물이 함께 공격하거나 방어할 수 있습니다.
- 워잭 경호원은 혼자서 공격할 수는 없지만, 다른 공격 중인 생물들이 워잭 경호원이 공격하려는 플레이어나 플레인즈워커를 공격하지 않아도 됩니다. 예를 들어, 워잭 경호원은 상대를 공격하고 다른 생물은 그 상대가 조종하는 플레인즈워커를 공격할 수 있습니다. 비슷하게, 다른 방어 중인 생물들이 워잭 경호원이 방어하려는 생물을 방어하지 않아도 됩니다.
- 일단 워잭 경호원이 공격하거나 방어하고 나면, 워잭 경호원은 당신이 더이상 공격 중이거나 방어 중인 다른 생물들을 조종하고 있지 않더라도 전투에 남습니다.
- 어떤 효과가 워잭 경호원이 가능하면 공격하거나 방어해야 한다고 지시하고 당신이 공격하거나 방어할 수 있는 다른 생물을 조종하고 있는 경우, 당신은 워잭 경호원과 다른 생물로 공격하거나 방어해야만 합니다.
- 쌍두거인 게임에서, 워잭 경호원은 당신이 조종하는 다른 생물들이 공격하거나 방어하지 않아도 팀원이 조종하는 생물과 함께 공격하거나 방어할 수 있습니다.

위험 인자

{2} {R}

순간마법

상대를 목표로 정한다. 그 상대는 위험 인자가

자신에게 피해 4 점을 입히게 할 수 있다. 그

플레이어가 그렇게 하지 않으면, 당신은 카드 세 장을

뽑는다.

강제 시동 (당신은 이 카드의 다른 비용을 지불하는

것에 추가로 카드 한 장을 버리는 것으로 이 카드를

당신의 무덤에서 발동할 수 있다. 그 후 이 카드를

추방한다.)

- 목표 플레이어가 위험 인자가 해결되려 할 때 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 당신은 카드를 세 장 뽑지 않습니다.
-

유독한 증기

{2} {B}

집중마법

모든 생물은 턴종료까지 -1/-1 을 받는다.

감시 2 를 한다. (당신의 서고 맨 위 카드 두 장을 본 후, 그 카드들 중 원하는 만큼을 당신의 무덤에 놓고 나머지를 당신의 서고 맨 위에 원하는 순서대로 놓는다.)

- -1/-1 을 받고 난 뒤에 죽게 되는 생물들은 당신이 감시를 하는 동안 여전히 전장에 있습니다. 그 생물들은 유독한 증기가 완전히 해결되기 전에는 소유자의 무덤에 놓이지 않습니다. 만약 감시를 하는 것으로 인해 다른 능력이 격발하는 경우, 그 능력들은 격발은 하지만 생물들이 전장을 떠나기 전에는 해결되지 않습니다.
- 유독한 증기는 해결되는 시점에 전장에 있는 생물들에만 영향을 미칩니다. 해당 턴 나중에 전장에 들어오는 생물들은 -1/-1 을 받지 않습니다.

유명세의 대가

{3} {B}

순간마법

이 주문이 전설적 생물을 목표로 한다면 이 주문은 발동하는 데 {2}가 덜 든다.

생물을 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다.

감시 2 를 한다. (당신의 서고 맨 위 카드 두 장을 본 후, 그 카드들 중 원하는 만큼을 당신의 무덤에 놓고 나머지를 당신의 서고 맨 위에 원하는 순서대로 놓는다.)

- 유명세의 대가의 전환마나비용은 발동하는 데 {2}가 덜 들었더라도 여전히 4 입니다.
 - 당신은 목표 생물이 죽는 것으로 인해 격발되는 능력들에 앞서 감시를 하게 됩니다.
 - 유명세의 대가는 무적인 생물을 목표로 할 수 있습니다. 생물은 파괴되지 않겠지만, 감시는 합니다.
-

유사한 복제

{1}{U}{U}

집중마법

당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물의 복사본인 토큰 한 개를 만든다.

강제 시동 (당신은 이 카드의 다른 비용을 지불하는 것에 추가로 카드 한 장을 버리는 것으로 이 카드를 당신의 무덤에서 발동할 수 있다. 그 후 이 카드를 추방한다.)

- 토큰은 생물 카드에 원래 적혀 있는 능력만을 복사합니다(해당 생물이 다른 카드를 복사한 경우나 토큰인 경우는 제외, 아래 참조). 해당 생물의 탭된 상태, 해당 생물이 가진 카운터, 부착된 마법진 및/또는 장비, 복사가 아닌 효과에 의해 변형된 공격력, 방어력, 유형, 색 등은 복사하지 않습니다.
- 복사된 생물의 마나 비용에 {X}가 있다면, 이 X는 0입니다.
- 복사된 생물이 다른 것을 복사하고 있다면, 해당 토큰은 그 생물이 복사하고 있는 생물의 복사본으로 전장에 들어옵니다.
- 복사된 생물이 토큰인 경우, 유사한 복제에 의해 만들어진 토큰은 그 토큰을 만든 효과가 명시한 토큰의 원본 속성을 복사합니다.
- 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.

음속 공격

{1}{U}{R}

순간마법

생물 한 개를 목표로 정한다. 그 생물은 탭한다. 음속 공격은 그 생물의 조종자에게 피해 2 점을 입힌다.

강제 시동 (당신은 이 카드의 다른 비용을 지불하는 것에 추가로 카드 한 장을 버리는 것으로 이 카드를 당신의 무덤에서 발동할 수 있다. 그 후 이 카드를 추방한다.)

- 음속 공격은 탭된 생물을 목표로 정할 수 있습니다. 그 생물이 다시 탭될 수는 없지만, 음속 공격은 여전히 그 생물의 조종자에게 피해 2 점을 입힙니다.

- 음속 공격이 해결되려 할 때 목표 생물이 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 아무 플레이어도 피해를 입지 않습니다.

응답

$\{r/w\} \{r/w\}$

순간마법

공격 중이거나 방어 중인 생물을 목표로 정한다.

응답은 그 생물에게 피해 5 점을 입힌다.

//

재기

$\{3\} \{R\} \{W\}$

집중마법

당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 선제공격과

경계를 얻는다. 이 본단계 이후에, 추가적인

전투단계와 추가적인 본단계를 진행한다.

- 재기는 주문이 해결되는 시점에 당신이 조종하는 생물들에게만 영향을 미칩니다. 해당 턴 나중에 전장에 들어오는 생물은 선제공격과 경계를 얻지 못합니다.
- 당신이 본단계가 아닐 때 재기를 발동(아마도 주문통달 숙련자의 능력을 통해)하는 경우, 당신이 조종하는 생물들은 선제공격과 경계를 얻지만, 추가적인 전투단계나 본단계는 없습니다. 당신이 상대의 본단계에 재기를 발동하는 경우, 추가적인 전투단계와 본단계가 생기지만, 그 전투단계에는 당신이 아니라 해당 플레이어가 공격합니다.

이성 도둑

$\{1\} \{U\} \{B\}$

생물 — 스펙터

2/2

비행

이성 도둑이 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 그 플레이어의 서고 맨 위 카드 세 장을 보고, 그중 한 장을 뒷면 상태로 추방한 후, 나머지는 그 플레이어의 무덤에 넣는다. 그 카드가 추방된 상태로 남아 있는 한, 당신은 그 카드를 볼 수 있고, 발동할 수 있으며, 그 주문의 발동비용을 지불하기 위한 마나는 원하는 유형의 마나인 것처럼 사용할 수 있다.

- 이성 도둑의 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.
- 어떤 효과가 당신에게 카드를 “발동”하도록 지시해도 대지는 플레이할 수 없습니다.
- 당신은 이성 도둑이 전장을 떠나거나 당신의 조종권을 떠나도 여전히 추방된 카드를 발동할 수 있습니다. 다른 플레이어가 이성 도둑의 조종권을 얻어도, 그 플레이어는 추방된 카드를 발동할 수 없습니다.
- 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 게임을 떠나는 경우, 당신이 이성 도둑의 효과를 통해 조종하고 있던 주문이나 지속물들은 추방되며, 뒷면 상태로 추방된 카드들은 무기한적으로 뒷면 상태로 남습니다. 어느 플레이어도 그 카드들을 볼 수 없습니다.

이온화

$\{1\}\{U\}\{R\}$

순간마법

주문 한 개를 목표로 정한다. 그 주문을 무효화한다.

이온화는 그 주문의 조종자에게 피해 2 점을 입힌다.

- 무효화되지 않는 주문도 이온화의 목표가 될 수 있습니다. 그 주문은 이온화가 해결될 때 무효화되지 않겠지만, 이온화는 여전히 그 주문의 조종자에게 피해 2 점을 입힙니다.
-

이젯 총독, 랄

{3}{U}{R}

전설적 플레인즈워커 — 랄

5

+1: 당신의 서고 맨 위 카드 두 장을 본다. 그중 한 장을 당신의 손으로 가져가고 다른 한 장은 당신의 무덤에 넣는다.

-3: 생물을 목표로 정한다. 이젯 총독, 랄은 그 생물에게 추방 영역과 당신의 무덤에 있는 당신이 소유한 순간마법과 집중마법 카드 수의 합만큼 피해를 입힌다.

-8: 당신은 "당신이 순간마법 또는 집중마법 주문을 발동할 때마다, 원하는 목표를 정한다. 이 휘장은 그 목표에게 피해 4 점을 입히고 당신은 카드 두 장을 뽑는다."를 가진 휘장을 얻는다.

- 당신의 서고에 카드가 한 장만 있는 경우, 랄의 첫 번째 능력은 그 카드를 당신의 손에 놓습니다. 당신의 무덤에는 아무 것도 놓이지 않습니다.
 - 당신이 당신이 소유한 카드를 앞면이 보이지 않게 추방했다면, 그 카드는 아무 특성을 가지지 않습니다. 평상시에는 순간마법이거나 집중마법이더라도, 랄의 두 번째 능력에는 포함되지 않습니다.
 - 랄의 마지막 능력에 의해 만들어진 휘장은 무색입니다. 휘장이 입히는 피해는 무색 원천이 입히는 피해입니다.
 - 랄의 휘장의 격발능력은 능력을 격발시킨 주문이 해결되기 전에 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.
 - 목표 지속물 또는 플레이어가 랄의 휘장의 격발능력에 대해 유효하지 않은 목표가 되는 경우, 능력은 해결되지 않습니다. 당신은 카드 두 장을 뽑지 않습니다.
-

임무 설명

{U}{U}

순간마법

감시 2 를 한 후, 당신의 무덤에 있는 순간마법 또는 집중마법 카드 한 장을 선택한다. 당신은 이 턴에 그 카드를 발동할 수 있다. 그 카드가 이 턴에 무덤에 들어가려고 하면, 대신에 그 카드를 추방한다. *(감시 2 를 하려면, 당신의 서고 맨 위 카드 두 장을 본 후, 그 카드들 중 원하는 만큼을 당신의 무덤에 놓고 나머지를 당신의 서고 맨 위에 원하는 순서대로 놓는다.)*

- 당신이 선택하는 순간마법 또는 집중마법 카드는 당신이 막 감시한 카드 중 하나일 수 있습니다.
- 임무 설명은 당신이 카드를 발동할 수 있는 시기를 변경하지 않습니다. 예를 들어, 당신이 집중마법 카드를 선택한 경우, 해당 카드는 본단계에 스택이 비어 있을 경우에만 발동할 수 있습니다.
- 임무 설명은 당신이 당신의 무덤에서 순간마법 또는 집중마법 카드를 선택할 때 여전히 스택에 있는 상태입니다. 당신이 발동한 임무 설명으로 그 임무 설명을 다시 발동할 수는 없습니다.
- 당신이 이런 식으로 주문을 발동하고 해당 카드가 추방되었다면, 그 카드는 놓여진 영역에서 새로운 객체로 간주됩니다. 그 턴 나중에 무덤에 놓인다고 해도 다시 추방되지 않습니다.

입자가속 파동

{3}{R}

집중마법

입자가속 파동은 당신의 상대들이 조종하는 각 생물에게 피해 1 점을 입힌다. 당신의 상대들이 조종하는 생물들은 이 턴에 방어할 수 없다.

- * 입자가속 파동은 어떠한 지속물의 특성도 바꾸지 않기에, 입자가속 파동의 두 번째 효과의 영향을 받는 생물들은 지속적으로 갱신됩니다. 해당 턴 나중에 상대들의 조종하에 전장에 들어오는 생물들은 방어할 수 없습니다.
-

전투 대비

{W}

집중마법

최대 두 개까지의 생물을 목표로 정한다. 그 생물들에

각각 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

- 한 생물에 +1/+1 카운터를 두 개 주려고 동일한 생물을 두 번 목표로 정할 수 없습니다.

절단된 실

{1}{B}

집중마법

이 주문을 발동하기 위한 추가비용으로, 생물 한 개를

희생한다.

당신은 희생된 생물의 방어력만큼의 생명점을

얻는다. 상대가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그

생물을 파괴한다.

- 이 주문을 발동하기 위해서는 정확히 한 개의 생물을 희생해야 합니다. 생물을 희생하지 않으면 발동할 수 없고 생물을 더 많이 희생할 수도 없습니다.
- 이 주문으로 희생된 생물이 전장을 떠나기 직전에 가졌던 방어력만큼 생명점을 얻습니다.
- 목표로 한 생물이 절단된 실이 해결되려 할 때 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 당신은 생명점을 얻지 않습니다.
- 목표 생물이 유효한 목표이지만 무적을 가지고 있는 등의 이유로 파괴되지 않는 경우, 당신은 여전히 생명점을 얻습니다.

정신표식 화공

{2}{B}{B}

생물 — 인간 주술사

2/3

지/하생장 — 정신표식 화공이 전장에 들어올 때,

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지

호전적을 얻고 +X/+0 을 받는다. X 는 당신의 무덤에

있는 생물 카드의 수이다. (그 생물은 두 개 이상의

생물에만 방어될 수 있다.)

- X 값은 지하생장 능력이 해결될 때에만 계산됩니다. 턴 나중에 당신의 무덤에 있는 생물 카드의 수가 변하는 경우, 목표 생물은 영향을 받지 않습니다.
- 당신의 무덤에 생물 카드가 없는 경우, 목표 생물은 단순히 턴종료까지 호전적만 얻습니다.

정의의 모범, 아우렐리아

{2}{R}{W}

전설적 생물 — 천사

2/5

비행

지도 (이 생물이 공격할 때마다, 공격력이 더 낮은 공격 중인 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.)

당신의 턴 전투 시작에, 당신이 조종하는 생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 턴종료까지, 그 생물은 +2/+0 을 받고, 적색이면 돌진을 얻으며, 백색이면 경계를 얻는다.

- 아우렐리아의 마지막 능력은 공격자를 지정하기 전에 해결됩니다.
- 목표 생물이 적색이면서 백색이면 돌진과 경계를 얻습니다. 적색이면서 백색이든, 심지어 적색도 백색도 아니든, 이에 무관하게 +2/+0 은 한 번만 얻습니다.
- 일단 아우렐리아의 마지막 능력이 해결되고 나면, 그 생물은 자신의 색이 변경되더라도 그 능력을 통해 얻은 보너스를 유지합니다.

정전기술 지대

{1}{R}

생물 — 벽

0/4

수비태세

당신이 순간마법 또는 집중마법 주문을 발동할 때마다, 정전기술 지대는 각 상대에게 피해 1 점을 입힌다.

- 정전기술 지대의 격발능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.
- 쌍두거인 게임에서, 정전기술 지대의 격발능력은 상대 팀이 생명 2 점을 잃게 합니다.

제련동 미노타우로스

{2}{R}

생물 — 미노타우로스 전사

2/3

당신이 순간마법 또는 집중마법 주문을 발동할

때마다, 상대가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그

생물은 이번 턴에 방어할 수 없다.

- 생물이 방어된 후에 제련동 미노타우로스의 격발능력을 해결해도 방어 중인 생물이 전투에서 제외되거나 방어된 생물이 방어되지 않은 상태로 바뀌지 않습니다.
- 제련동 미노타우로스의 격발능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.

존경받는 록소돈

{4}{W}

생물 — 코끼리 성직자

4/4

집합 (당신의 생물들은 이 주문을 발동하는 것을

도울 수 있다. 이 주문을 발동하는 동안 탭하는 각

생물은 이 주문의 비용 중 {1} 또는 그 생물의 색 마나

한 개를 지불한다.)

존경받는 록소돈이 전장에 들어올 때, 존경받는

록소돈을 위해 집합한 각 생물에 +1/+1 카운터 한

개를 올려놓는다.

- 당신은 존경받는 록소돈의 총 비용을 지불하기 위해 집합시키는 데에 필요한 생물 수보다 더 많은 생물을 탭할 수 없습니다. 이는 존경받는 록소돈을 위해 집합할 수 있는 생물의 수가 보통은 최대 다섯 개 까지만 가능하다는 것을 의미합니다.

주문통달 숙련자

{4}{U}

생물 — 인간 마법사

3/4

{2}{U}, {T}: 당신은 당신의 손에서 순간마법 또는

집중마법 카드 한 장을 마나 비용을 지불하지 않고

발동할 수 있다.

- 당신은 당신의 턴이 아니어도 이런 식으로 집중마법을 발동할 수 있습니다.
- "마나 비용을 지불하지 않고" 주문을 발동하는 경우, 어떠한 대체 비용도 지불하겠다고 선택할 수 없습니다. 그러나, 키퍼 비용과 같은 추가비용은 지불할 수 있습니다. 발동할 카드에 절단된 실처럼 필수적인 추가비용이 있다면, 그 비용을 지불해야 카드를 발동할 수 있습니다.
- 주문의 마나 비용에 {X}가 있다면, 마나 비용을 지불하지 않고 그 주문을 발동할 때 그 값으로 0을 선택해야 합니다.

중력의 주먹질

{3} {R}

집중마법

당신이 조종하는 생물과 플레이어를 목표로 정한다.

첫 번째 목표는 두 번째 목표에게 자신의 공격력만큼 피해를 입힌다.

강제 시동 (당신은 이 카드의 다른 비용을 지불하는 것에 추가로 카드 한 장을 버리는 것으로 이 카드를 당신의 무덤에서 발동할 수 있다. 그 후 이 카드를 추방한다.)

- 목표 생물이나 목표 플레이어가 중력의 주먹질이 해결되려 할 때 유효하지 않은 목표인 경우, 그 생물은 피해를 입히지 않습니다.

지하 도시 네크로리스크

{3} {B}

생물 — 좀비 도마뱀

3/3

{1}, 다른 생물 한 개를 희생한다: 지하 도시

네크로리스크에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

지하 도시 네크로리스크는 턴종료까지 호전적을 얻는다. 당신이 집중마법을 발동할 수 있는 시기에만 이 능력을 활성화할 수 있다. *(이 생물은 두 개 이상의 생물에만 방어될 수 있다.)*

- 동일한 생물이 호전적을 여러 개 가져도 아무런 부가효과가 없습니다.

지하 도시 봉기

{2}{B}{G}

집중마법

당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 치명타를

얻는다. 그 후 당신이 조종하는 생물과 당신이

조종하지 않는 생물을 목표로 정한다. 그 두 생물은

서로 싸운다. (각 생물은 서로에게 각자의

공격력만큼의 피해를 입힌다.)

- 치명타를 가진 원천이 다른 생물을 파괴하려면 피해를 입혀야 한다는 점을 기억하십시오. 그 피해가 전투피해일 필요는 없습니다. 당신이 조종하는 싸우는 생물의 공격력이 0보다 큰 이상 (거기에 피해가 방지되지 않으면), 당신이 조종하지 않는 싸우는 생물은 파괴됩니다.
- 두 목표 생물들 중 하나가 지하 도시 봉기가 해결되려는 시점에 유효하지 않은 목표인 경우, 아무 생물도 피해를 입거나 입히지 않습니다. 당신이 조종하는 생물들은 여전히 치명타를 얻습니다.
- 지하 도시 봉기가 해결되려 할 때 목표로 정한 생물 둘 모두가 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 어떤 생물도 피해를 입히거나 치명타를 얻지 않습니다.
- 지하 도시 봉기의 효과의 첫 번째 부분은 그 능력이 해결될 때 당신이 조종하는 생물들에만 영향을 줍니다. 해당 턴 나중에 조종하기 시작한 생물들은 치명타를 얻지 못합니다.

지하왕국 리치

{3}{B}{G}

생물 — 좀비 엘프 주술사

4/3

당신이 카드를 뽑게 된다면, 대신 당신의 서고 맨 위

카드 세 장을 본 후, 한 장을 당신의 손에 넣고

나머지를 당신의 무덤에 넣는다.

생명 4 점을 지불한다: 지하왕국 리치는 턴종료까지

무적을 얻는다. 지하왕국 리치를 탭한다.

- 어떤 효과가 당신에게 카드를 여러 장 뽑으라고 지시하는 경우, 각 카드 뽑기가 개별적으로 수행되며 각각이 지하왕국 리치의 능력으로 교체됩니다. 이는 당신이 카드 두 장을 뽑는 경우, 서고 맨위 카드 세 장을 보고, 카드 한 장을 손에 넣고, 다른 두 장을 무덤에 넣은 뒤, 다시 서고 맨 위 다음 세 장으로 동일한 과정을 반복한다는 것을 의미합니다.
- 지하왕국 리치의 첫 번째 능력은 당신의 서고에 카드가 세 장보다 적은 경우에도 적용됩니다. 당신이 서고에 카드가 없는 경우, 빈 서고에서 카드를 뽑으려는 것으로 게임에서 패배하지 않습니다.

- 지하왕국 리치가 이미 탭되어 있어도 지하왕국 리치의 능력을 활성화할 수 있습니다. 다시 탭될 수는 없지만, 여전히 무적은 얻습니다.

진리화염 대장

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

생물 — 인간 기사

4/3

지도 (이 생물이 공격할 때마다, 공격력이 더 낮은 공격 중인 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.)

진리화염 대장이 피해를 입을 때마다, 플레이어를 목표로 정한다. 진리화염 대장은 그 플레이어에게 그만큼의 피해를 입힌다.

- 진리화염 대장이 치명피해를 입더라도 진리화염 대장의 첫 번째 능력이 격발합니다. 예를 들어, 진리화염 대장이 7/7 생물을 방어하며 피해를 입는 경우, 진리화염 대장의 능력이 격발해 목표 플레이어에게 피해 7점을 입히게 됩니다.
- 진리화염 대장이 치명피해를 입는 것과 동시에 당신의 생명 총점이 0 이하가 되는 경우, 당신은 진리화염 대장의 능력이 스택으로 가기 전에 게임에서 패배합니다.

척추 지네

{2}{B}

생물 — 곤충

3/2

척추 지네가 죽을 때, 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

- 다른 생물이 척추 지네와 동시에 치명피해를 받는 경우, 그 생물들은 동시에 파괴됩니다. 그 생물은 척추 지네의 능력으로 카운터를 얻어 살아날 수 없습니다.
-

천 개의 눈을 가진 자, 아이조니

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

전설적 생물 — 엘프 주술사

2/3

지/하생장 — 천 개의 눈을 가진 자, 아이조니가

전장에 들어올 때, 당신의 무덤에 있는 생물 카드 한

장당 1/1 흑색 및 녹색 곤충 생물 토큰 한 개를 만든다.

{B}{G}, 다른 생물 한 개를 희생한다: 당신은 생명

1 점을 얻고 카드 한 장을 뽑는다.

- 당신은 아이조니의 지하생장 능력이 스택에 놓여 있는 동안 아이조니의 마지막 능력을 활성화할 수 있습니다. 이렇게 하면 당신이 만들게 될 곤충 토큰의 수가 늘어나게 됩니다.

천 년에 한 번 있는 폭풍

{4}{U}{R}

부여마법

당신이 순간마법 또는 집중마법 주문을 발동할

때마다, 당신이 이번 턴에 앞서 발동한 다른

순간마법과 집중마법 주문의 수만큼 그 주문을

복사한다. 당신은 그 복사본들의 목표를 새로 정할 수

있다.

- 당신이 발동했지만 무효화된 주문들은 여전히 발동된 것이므로, 그 턴 나중에 발동하는 주문에 대해 천 년에 한 번 있는 폭풍의 능력이 해결될 때 복사본을 추가하게 됩니다.
- 어떤 효과가 당신이 주문을 여러 개 발동하라고 지시하는 경우, 그 주문들은 원하는 순서로 한 번에 한 개씩 발동됩니다.
- 천 년에 한 번 있는 폭풍의 능력은 목표를 가진 것뿐 아니라 모든 순간마법이나 집중마법 주문을 복사할 수 있습니다.
- 천 년에 한 번 있는 폭풍의 능력을 격발시킨 주문이 그 능력이 해결되기 전에 무효화되더라도 복사본들은 생성됩니다. 복사본들은 원본 주문보다 먼저 해결됩니다.
- 당신이 새로운 목표를 선택하지 않는 한, 그 복사본들은 복사되는 주문과 같은 목표를 갖게 됩니다. 당신은 목표를 원하는 만큼 변경할 수 있습니다. 즉, 모두 변경할 수도 있고 하나도 변경하지 않을 수도 있습니다. 새로운 목표들은 유효해야만 합니다.
- 복사되는 주문이 “한 개를 선택한다—” 등과 같은 모드 선택 주문인 경우, 복사본들에도 그 선택이 유지됩니다. 다른 모드를 고를 수는 없습니다.

- 복사되는 주문이 발동 시점에 결정된 X 값을 가지는 경우, 복사본들 역시 같은 X 값을 가지게 됩니다.
- 주문을 발동하면서 분배한 피해가 있는 경우, 분배된 값들은 바꿀 수 없지만 그 피해를 입는 목표들은 변경할 수 있습니다. 카운터를 분배하는 주문에 대해서도 마찬가지입니다.
- 당신은 복사본 주문들에 대한 어떠한 추가비용도 지불할 수 없습니다. 하지만 원본 주문에 대해 지불된 모든 추가비용을 기반으로 한 효과는 해당 복사본에도 동일한 비용이 지불된 것처럼 복사됩니다.
- 천 년에 한 번 있는 폭풍의 능력이 생성한 복사본은 스택에서 생성되므로, 발동된 것이 아닙니다. 천 년에 한 번 있는 폭풍 자신의 능력과 같이 플레이어가 주문을 발동할 때 격발되는 능력은 격발되지 않습니다.

치명적인 방문

$\{3\}\{B\}\{B\}$

집중마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다.

감시 2 를 한다. (당신의 서고 맨 위 카드 두 장을 본 후, 그 카드들 중 원하는 만큼을 당신의 무덤에 놓고 나머지를 당신의 서고 맨 위에 원하는 순서대로 놓는다.)

- 당신은 목표 생물이 죽는 것으로 인해 격발되는 능력들에 앞서 감시를 하게 됩니다.
- 치명적인 방문은 무적인 생물을 목표로 할 수 있습니다. 생물은 파괴되지 않겠지만, 감시는 합니다.

침묵시키는 자, 에트라타

$\{2\}\{U\}\{B\}$

전설적 생물 — 흡혈귀 암살자

3/5

침묵시키는 자, 에트라타는 방어될 수 없다.

에트라타가 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다,

그 플레이어가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그

생물을 추방하고 그 카드에 살해 카운터 한 개를

올려놓는다. 그 플레이어가 살해 카운터가 올려진

추방된 카드를 세 장 이상 소유하고 있다면 그

플레이어는 게임에서 패배한다. 에트라타의

소유자는 에트라타를 자신의 서고에 섞어놓는다.

- 플레이어가 생물을 조종하지 않는 경우, 에트라타의 능력은 해결되지 않습니다. 에트라타는 전장에 남고 에트라타의 조종자는 자신의 서고를 섞지 않습니다. 에트라타의 능력이 해결되려 할 때 목표 생물이 유효하지 않은 생물인 경우에도 마찬가지입니다.
- 에트라타가 자신의 격발능력이 스택에 있는 동안 전장을 떠나는 경우, 에트라타는 새로운 영역에 남고 에트라타의 조종자는 자신의 서고를 섞습니다.
- 에트라타의 능력이 토큰 생물을 추방하는 경우, 해당 생물은 살해 카운터 세 개가 놓인 생물 수를 계산할 때 포함되지 않습니다.
- 에트라타의 소유자는 격발 능력이 해결되면서 추방 영역에 카드가 몇 장이나 있는지 플레이어가 게임에서 패배했는지에 관계 없이 에트라타를 자신의 서고에 섞어넣습니다.
- 커맨더 게임에서 에트라타가 당신의 커맨더인 경우, 당신은 에트라타의 능력을 해결하면서 에트라타를 커맨드 영역에 놓을 수 있습니다. 당신은 여전히 당신의 서고를 섞습니다.

켄타우로스 중재자

{1}{G}{W}

생물 — 켄타우로스 성직자

3/3

켄타우로스 중재자가 전장에 들어올 때, 각
플레이어는 생명 4 점을 얻는다.

- 쌍두거인 게임에서, 켄타우로스 중재자의 능력은 각팀이 생명 8 점을 얻게 합니다.

괘검 번호자

{R}{W}

생물 — 인간 병사

1/1

이단공격, 경계, 돌진

- 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.
-

크라울 창잡이

{1}{G}

생물 — 곤충 전사

3/2

대공

지/하생장 — 크라울 창잡이가 전장에 들어올 때,
당신이 조종하지 않는 비행을 가진 생물을 최대 한
개까지 목표로 정한다. 크라울 창잡이는 턴종료까지
+X/+0 을 받는다. X는 당신의 무덤에 있는 생물
카드의 수이다. 그 후 당신은 크라울 창잡이가 그
생물과 싸우게 할 수 있다.

- X 값은 지하생장 능력이 해결될 때에만 계산됩니다. 턴 나중에 당신의 무덤에 있는 생물 카드의 수가 변하는 경우, 크라울 창잡이는 영향을 받지 않습니다.
- 격발능력이 스택에 놓일 때 목표를 (또는 목표가 없다고) 정하지만, 생물들이 싸울지는 해당 능력이 해결될 때 정합니다.
- 당신이 목표를 정하고 그 목표 생물이 크라울 창잡이의 능력이 해결되려 할 때 유효하지 않은 목표라면, 능력은 해결되지 않고 크라울 창잡이는 +X/+0 을 받지 않습니다. 크라울 창잡이가 더이상 전장에 있지 않는 경우, 목표 생물은 피해를 입거나 입히지 않습니다.
- 당신이 목표 생물을 정하지 않으면, 크라울 창잡이는 단순히 턴종료까지 +X/+0 을 받습니다.

통행벽 숙련자

{1}{U}

생물 — 인간 마법사

1/3

{2}{U}: 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 이 턴에
방어될 수 없다.

- 어떤 생물이 방어되고 난 후에 통행벽 숙련자의 능력을 활성화해도, 해당 생물을 방어되지 않은 상태로 변경하지 않습니다.
-

파직거리는 드레이크

{U}{U}{R}{R}

생물 — 드레이크

*/4

비행

파직거리는 드레이크의 공격력은 추방 영역과

당신의 무덤에 있는 당신이 소유한 순간마법과

집중마법 카드 수의 합과 같다.

파직거리는 드레이크가 전장에 들어올 때, 카드 한

장을 뽑는다.

- 당신이 당신이 소유한 카드를 앞면이 보이지 않게 추방했다면, 그 카드는 아무 특성을 가지지 않습니다. 평상시에는 순간마법이거나 집중마법이더라도, 포함되지 않습니다.
- 파직거리는 드레이크의 공격력을 결정하는 능력은 모든 영역에서 작용합니다.

페이런, 니브-미젯

{U}{U}{U}{R}{R}{R}

전설적 생물 — 용 마법사

5/5

이 주문은 무효화될 수 없다.

비행

당신이 카드를 뽑을 때마다, 원하는 목표를 정한다.

페이런, 니브-미젯은 그 목표에게 피해 1 점을 입힌다.

플레이어가 순간마법 또는 집중마법 주문을 발동할

때마다, 당신은 카드 한 장을 뽑는다.

- 어떤 효과가 당신에게 카드를 여러 장 뽑으라고 지시하는 경우, 니브-미젯의 첫 번째 격발 능력은 그 수만큼 격발합니다. 당신은 카드들을 모두 뽑은 뒤에 그 능력들의 목표를 선택합니다.
- 주문이나 능력이 당신에게 "뽑는다"는 특정 단어를 사용하지 않고 카드들을 당신의 손에 넣게 하는 경우, 니브-미젯의 첫 번째 격발능력은 격발하지 않습니다.
- 니브-미젯의 두 번째 격발능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다. 이는 니브-미젯의 첫 번째 격발능력을 격발하게 하며, 그 능력은 주문보다 먼저 해결됩니다.
- * 니브-미젯의 두 번째 격발능력이 해결된 이후, 격발을 발생시킨 주문이 해결되기 이전에 플레이어들은 주문을 발동하고 능력을 활성화할 수 있습니다. 특히, 당신이 뽑은 카드로 해당 주문을 무효화할 수도 있습니다.

폭풍을 부르는 자, 랄 (*플레인즈워커 맥 전용*)

{4}{U}{R}

전설적 플레인즈워커 — 랄

4

+1: 카드 한 장을 뽑는다.

-2: 원하는 목표 하나, 둘, 또는 셋을 정한다. 폭풍을 부르는 자, 랄은 그 목표들에게 피해 3 점을 당신이 분배한 대로 입힌다.

-7: 카드 일곱 장을 뽑는다. 폭풍을 부르는 자, 랄은 당신의 상대들이 조종하는 각 생물에게 피해 7 점을 입힌다.

- 랄의 두 번째 능력의 목표 중 일부가 유효하지 않게 되는 경우, 원래의 피해 분배가 여전히 적용되며, 유효하지 않은 목표들에 입혀지려던 피해는 전혀 입혀지지 않습니다.

풍부한 힘

{4}{G}{G}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지

+3/+3 을 받는다.

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지

+3/+3 을 받는다.

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지

+3/+3 을 받는다.

- 풍부한 힘에는 "목표 생물"이 여러 번 나오기에 같은 생물을 여러 번 목표로 지정할 수 있습니다. 서로 다른 생물 셋에 각각 +3/+3, 또는 한 생물에 +6/+6 및 다른 한 생물에 +3/+3, 또는 단일 생물에 +9/+9 를 줄 수 있습니다.
-

피의 첩보원

{1}{B}{B}

생물 — 흡혈귀 암살자

3/1

생명연결

피의 첩보원이 전장에 들어올 때, 무덤에 있는 카드 한 장을 목표로 정한다. 당신은 그 카드를 추방할 수 있다.

당신이 감시할 때마다, 피의 첩보원이 당신의 무덤에 있다면, 당신은 생명 3 점을 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 피의 첩보원을 당신의 손으로 되돌린다.

- 당신이 감시하면서 그 과정에서 피의 첩보원을 무덤에 넣는 경우, 당신이 감시를 마치고 나면 피의 첩보원의 능력이 격발합니다.
- 당신이 생명 3 점을 지불하기로 선택하는 시점과 피의 첩보원을 손으로 가져오는 시점 사이에는 어떠한 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.

하즈다 집행관

{W}

생물 — 인간 병사

1/1

하즈다 집행관과 두 개 이상의 다른 생물들이 공격할 때마다, 생명연결을 가진 1/1 백색 병사 생물 토큰 한 개를 만든다.

- 하즈다 집행관의 능력이 격발되고 나면, 해당 능력이 해결될 때 공격생물이 몇 개인가는 따지지 않습니다.
-

학습된 배신

{1}{U}{B}

집중마법

모든 상대의 무덤에 있는 모든 카드를 추방한다.

당신은 이번 턴에 그 카드들을 발동할 수 있으며, 그 주문들의 발동비용을 지불하기 위한 마나는 당신이 원하는 유형의 마나인 것처럼 사용할 수 있다. 다음 종료단 시작에, 그 카드들이 여전히 추방된 채로 남아있다면, 그 카드들을 소유자의 무덤으로 되돌린다.

학습된 배신을 추방한다.

- 당신은 이런 식으로 추방한 대지 카드는 플레이할 수 없습니다.
- 학습된 배신은 당신이 카드를 발동할 수 있는 시기를 변경하지 않습니다. 예를 들어, 집중마법 카드를 추방한 경우 해당 카드는 본단계에 스택이 비어 있을 경우에만 발동할 수 있습니다.
- 당신이 이런 식으로 주문을 발동하고 해당 카드가 추방되었다면, 그 카드는 새로운 객체로 간주됩니다. 학습된 배신은 더이상 그 카드를 발동할 수 있게 해 주지 않습니다. 그 카드는 학습된 배신의 자연격발능력이 해결될 때 추방 영역에 남습니다.
- 추방 영역에 남아 있던 카드들만이 소유자의 무덤으로 되돌려집니다. 예를 들어, 이런 식으로 지속물 카드를 발동했다면, 그 카드는 전장에 남습니다.
- 다인전 게임에서 플레이어가 게임에서 떠나는 경우, 해당 플레이어가 소유한 모든 카드도 떠납니다. 당신이 게임에서 떠나는 경우, 학습된 배신을 통해 당신이 조종하고 있던 모든 주문이나 지속물이 추방됩니다. 당신이 학습된 배신의 자연격발능력이 해결되기 전에 게임에서 떠나는 경우, 그 카드들은 추방된 채로 남습니다.

한밤의 사신

{2}{B}

생물 — 좀비 기사

3/2

당신이 조종하는 토큰이 아닌 생물이 죽을 때마다,
한밤의 사신은 당신에게 피해 1 점을 입히고 당신은
카드 한 장을 뽑는다.

- 한밤의 사신의 능력은 자신이 죽을 때 자신이 토큰이 아닌 경우에도 격발합니다.

- 한밤의 사신이 당신이 조종하는 토큰이 아닌 다른 생물 한 개 이상과 동시에 죽는 경우, 한밤의 사신의 능력은 각 생물마다 격발합니다.

향상된 감시

{1}{U}

부여마법

당신은 매번 감시를 하면서 추가로 카드 두 장을 더 볼 수 있다.

향상된 감시를 추방한다: 당신의 무덤을 당신의 서고에 섞어 넣는다.

- 향상된 감시의 능력으로 인해 보게 되는 추가 카드는 당신이 감시하는 카드들의 일부입니다. 당신은 그 카드들을 다른 카드들과 함께 당신의 무덤에 넣거나 당신의 서고 위에 원하는 순서로 올려놓을 수 있습니다.
- 당신이 향상된 감시를 한 장 더 조종한다면, 그 카드들의 효과가 모두 적용되어 당신은 추가로 카드 네 장을 더 볼 수 있습니다. 세 번째 향상된 감시를 조종한다면, 당신은 카드 여섯 장을 추가로 볼 수 있고, 그 후로도 마찬가지입니다.
- 향상된 감시의 마지막 능력은 향상된 감시가 전장에 있을 때에만 활성화할 수 있습니다.

허위 정보 공작

{1}{U}{B}

부여마법

허위 정보 공작이 전장에 들어올 때, 당신은 카드 한 장을 뽑고 각 상대는 카드 한 장을 버린다.

당신이 감시할 때마다, 허위 정보 공작을 소유자의 손으로 되돌린다.

- 허위 정보 공작의 마지막 능력은 허위 정보 공작이 전장에 있는 경우에만 격발합니다. 당신의 무덤에서 되돌아오지는 않습니다.
-

협정의 정신, 에마라

{G}{W}

전설적 생물 — 엘프 성직자

2/2

협정의 정신, 에마라가 탭될 때마다, 생명연결을 가진

1/1 백색 병사 생물 토큰 한 개를 만든다.

- 에마라의 능력은 활성화능력이 아니라 격발능력입니다. 이 능력은 당신이 원할 때마다 에마라를 탭하게 해주는 것이 아닙니다. 오히려 공격과 같이 에마라를 탭하기 위한 다른 방법이 필요합니다.
- 능력을 격발하려면 에마라가 실제로 언탭된 상태에서 탭된 상태로 바뀌어야 합니다. 어떤 효과가 에마라를 탭하려고 시도하지만 에마라가 그 전에 이미 탭된 경우에는 이 능력이 격발되지 않습니다.

확장

{u/r}{u/r}

순간마법

전환마나비용이 4 이하인 순간마법 또는 집중마법

주문을 목표로 정한다. 그 주문을 복사한다. 당신은

그 복사본의 목표를 새로 정할 수 있다.

//

폭발

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

순간마법

원하는 목표를 정한다. 폭발은 그 목표에게 피해

X 점을 입힌다. 플레이어를 목표로 정한다. 그

플레이어는 카드 X 장을 뽑는다.

- 확장은 목표가 있는 순간마법이나 집중마법 주문뿐만 아니라 적절한 전환마나비용을 가진 순간마법이나 집중마법 주문이라면 어떤 것이든 복사할 수 있습니다.
- 주문의 마나 비용에 {X}가 있는 경우, 해당 주문의 전환마나비용을 결정할 때 X로 정해진 값도 포함하십시오.
- 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.

- 복사된 주문이 “한 개를 선택한다—” 등과 같은 모드 선택 주문인 경우, 복사본에도 그 선택이 유지됩니다. 다른 모드를 선택할 수는 없습니다.
- 복사되는 주문이 재앙의 화염처럼 발동하면서 결정된 X 값을 가지고 있는 경우, 복사본 역시 같은 X 값을 가집니다.
- 주문을 발동하면서 분배한 피해가 있는 경우, 분배된 값들은 바꿀 수 없지만 그 피해를 입는 목표들은 변경할 수 있습니다. 카운터를 분배하는 주문에 대해서도 마찬가지입니다.
- 복사본의 조종자는 복사본 주문에 대해서 어떠한 대체비용 또는 추가비용도 지불할 수 없습니다. 하지만 원본 주문을 발동하면서 지불된 모든 대체비용 또는 추가비용을 기반으로 한 효과들은 해당 주문의 복사본에도 동일한 비용이 지불된 것처럼 복사됩니다.
- 당신이 주문을 복사하면 그 복사본은 당신이 조종합니다. 복사본은 원본 주문이 해결되기 전에 해결됩니다.
- 폭발의 두 목표 중 하나가 유효하지 않게 되는 경우, 다른 하나는 적절하게 영향을 받습니다.

활력포자 뱀

{5}{G}

생물 — 뱀

6/4

지/하생장— 활력포자 뱀이 전장에 들어올 때, 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 경계를 얻고 +X/+X 를 받는다. X는 당신의 무덤에 있는 생물 카드의 수이다.

활력포자 뱀은 생물 한 개에게만 방어될 수 있다.

- X 값은 지하생장 능력이 해결될 때에만 계산됩니다. 턴 나중에 당신의 무덤에 있는 생물 카드의 수가 변하는 경우, 목표 생물은 영향을 받지 않습니다.
 - 당신의 무덤에 생물 카드가 없는 경우, 목표 생물은 단순히 턴종료까지 경계만 얻습니다.
 - 활력포자 뱀이 호전적을 얻는 경우, 어떤 방법으로도 방어될 수 없습니다.
-

회의소 보조병

{X}

마법물체 생물 — 자동기계

0/0

회의소 보조병은 발동 비용으로 지불한 마나의 색 한 개당 +1/+1 카운터 한 개를 가지고 전장에 들어온다.

{X}, {T}, 회의소 보조병에서 +1/+1 카운터 X 개를 제거한다: 원하는 목표를 정한다. 회의소 보조병은 그 목표에게 피해 X 점을 입힌다.

{W}{U}{B}{R}{G}: 회의소 보조병을 당신의 무덤에서 당신의 손으로 되돌린다.

- 당신은 회의소 보조병을 발동하면서 X로 원하는 값을 정할 수 있습니다. 선택한 X 값은 회의소 보조병이 전장에 가지고 들어오는 +1/+1 카운터의 수에 직접적으로 영향을 미치지 않지만, 이를 통해 더 많은 마나를 지불함으로써 더 많은 종류의 마나 색을 지불하여 발동할 수 있습니다.
- 어떤 효과가 회의소 보조병을 발동하기 위해 사용하는 마나를 원하는 색의 마나인 것처럼 사용할 수 있게 해 주는 경우, 실제로 소비된 마나만을 고려해 회의소 보조병에 놓일 카운터 수를 계산하십시오.
- 무색 마나는 회의소 보조병에 +1/+1 카운터를 추가해 주지 않습니다. 무색은 색이 아닙니다.
- 회의소 보조병이 발동되지 않고 전장에 들어오는 경우, +1/+1 카운터를 받지 않습니다.
- 다른 생물이 회의소 보조병의 복사본으로 전장에 들어오는 경우, 그 생물을 발동하는 데 어떤 마나가 사용되었는지를 고려해 그 생물에 놓일 카운터 수를 계산하십시오.
- 회의소 보조병의 첫 번째 활성화 능력의 X 값은 당신이 회의소 보조병을 발동할 때 정한 X 값과 같지 않아도 됩니다.

휘청대는 뿌리줄기

{2}{B}{G}

생물 — 진균 좀비

2/2

지하생장 — 휘청대는 뿌리줄기는 당신의 무덤에 있는 생물 카드의 수만큼 +1/+1 카운터를 가지고 전장에 들어온다.

- 당신이 휘청대는 뿌리줄기를 무덤에서 전장으로 되돌리는 경우, 휘청대는 뿌리줄기의 지하생장 능력은 자신을 셉니다.

희망의 새벽

{1}{W}

부여마법

당신이 생명점을 얻을 때마다, 당신은 {2}를 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 카드 한 장을 뽑는다.

{3}{W}: 생명연결을 가진 1/1 백색 병사 생물 토큰 한 개를 만든다.

- 희망의 새벽의 첫 번째 능력은 잔인한 소문으로 생명 1 점을 얻든 스머드는 한기로 생명 3 점을 얻든 생명점을 얻는 사건 당 한 번씩 격발합니다.
- 당신은 희망의 새벽의 각 격발능력을 해결할 때 하나의 격발능력에 {2}를 여러 번 지불해서 카드를 여러 장 뽑을 수 없습니다.
- 생명연결 능력이 있는 각 생물이 전투피해를 입히면 생명점을 얻는 사건이 그 수만큼 서로 독립적으로 발생합니다. 예를 들어, 플레이어가 조종하는 생물 중 두 개가 생명연결 능력을 가지고 있고 이들이 동시에 전투피해를 입혔다면, 희망의 새벽의 능력이 두 번 격발됩니다. 그러나 생명연결 능력을 가진 생물 하나가 동시에 여러 생물, 플레이어 및/또는 플레인즈워커에 전투피해를 입힐 경우(돌진 능력이 있거나 상대가 이 생물을 여러 생물로 막은 경우) 해당 능력은 한 번만 격발됩니다.
- 당신이 무엇인가에 대해 "각각" 생명점을 일정량 얻는 경우, 그 생명점은 하나의 사건으로 얻는 것이며 희망의 새벽의 첫 번째 능력은 한 번만 격발됩니다.
- 쌍두거인 게임에서는 팀원이 생명점을 얻어 팀의 생명 총점이 증가하더라도 해당 능력이 격발되지 않습니다.

매직: 더 개더링, 매직, 라브니카의 길드, 익살란, 익살란의 숙적들, 도미나라아, 플레인즈워커 텍 및 길드 이름과 문양은 미국 및 기타 국가에서 위저즈오브더코스트 LLC의 상표입니다. ©2018 Wizards.