

코어세트 2019 출시 노트

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

마지막 수정일: 2018 년 4 월 12 일

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 Wizards.CustHelp.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: 코어세트 2019 에 포함되어 있는 '부적 리치'의 텍스트 중 '부적 리치가 전장에 들어올때, 당신이 조종하는 마법물체 한 개에 부적 카운터 한 개를 올려놓는다.' 가 '부적 리치가 전장에 들어오면서, 당신이 조종하는 마법물체 한 개에 부적 카운터 한 개를 올려놓는다.'로 변경되었습니다.**

일반 설명

출시 정보

*코어세트 2019*는 부스터 팩에서 등장하는 280 장(기본 대지 20 장, 커먼 111 장, 언커먼 80 장, 레어 53 장, 미식레어 16 장)과 *코어세트 2019* 플레인즈워커 텍에서만 등장하는 추가 카드 25 장, 그리고 고유 프로모션 카드 한 장 (매장 내 *코어 세트 2019* 박스 구매로 획득 가능)으로 구성되어 있습니다. 이에 더해, *익살란*, *익살란의 숙적들*, *도미나리아* 세트의 커먼과 언커먼 8 장이 *코어세트 2019* 확장 문양을 가지고 환영 텍에 재판되었습니다.

매직 오픈 하우스: 2018 년 6 월 30 일-7 월 1 일

프리릴리즈 주말: 2018 년 7 월 7-8 일

드래프트 주말: 2018 년 7 월 14-15 일

매장 챔피언십: 2018 년 9 월 15-16 일

코어세트 2019 는 공식 출시일인 2018 년 7 월 13 일 금요일부터 공인 컨스트럭티드 플레이에 사용 가능합니다. 해당 시점에서 스탠다드 형식에 사용할 수 있는 카드 세트는: *칼라데시*[®], *에테르 봉기*[™], *아몬케트*[™], *파멸의 시간*[™], *익살란*, *익살란의 숙적들*, *도미나리아* 및 *코어세트 2019*입니다. W17 세트 식별 코드를 가진 환영 덱(및 기타 보조 제품)의 카드 또한 스탠다드 형식에서 허용됩니다.

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.

돌아온 기능: 양면 카드

알려져 있는 한도 내에서는, 니콜 볼라스가 다우주에서 가장 오래된 플레인즈워커입니다. 기록된 역사보다도 훨씬 오래 전, 니콜 볼라스는 여러 차원에 걸쳐 제국을 설립했고, 헤아릴 수 없는 비밀과 보물들을 모았으며, 다른 고대 용들과 악마-리바이어던 같은 숙적의 싹들을 모두 처치했습니다. *코어세트 2019*의 카드 한 장은 볼라스의 불꽃이 타오르기 직전을 나타내 줍니다—또한 그 이후에 얻은 그의 강대한 힘의 일부 또한 나타내 줍니다. 이번 세트에서 양면 카드 기능은 유린자, 니콜 볼라스 단 한 장에서만 등장합니다.

유린자, 니콜 볼라스

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

전설적 생물 — 장로 용

4/4

비행

유린자, 니콜 볼라스가 전장에 들어올 때, 각 상대는 카드 한 장을 버린다.

{4}{U}{B}{R}: 유린자, 니콜 볼라스를 추방한 후, 소유자의 조종하에 변신된 상태로 전장으로 되돌린다. 당신이 집중마법을 발동할 수 있는 시기에만 이 능력을 활성화할 수 있다.

////

부활자, 니콜 볼라스

전설적 플레인즈워커 — 볼라스

7

+2: 카드 두 장을 뽑는다.

—3: 생물이나 플레인즈워커를 목표로 정한다.
부활자, 니콜 볼라스는 그 목표에게 피해 10 점을 입힌다.

—4: 무덤에 있는 생물 또는 플레인즈워커 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 당신의 조종하에 전장에 놓는다.

—12: 플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어의 서고에서 맨 밑 카드 한 장을 제외한 모든 카드를 추방한다.

양면 카드의 규칙은 마지막으로 *익살꾼* 블록에서 등장했을 때에서 변한 것이 없습니다.

- 양면 카드의 전면과 후면은 카드명, 유형, 하위 유형, 능력 등 서로 다른 특성을 가지고 있습니다. 양면 카드는 전장에 놓이면 현재 위로 향한 면의 특성만 사용하며, 다른 면의 특성은 무시됩니다.
- 양면 카드는 전장에 놓이기 전까진 전면의 특성만을 사용합니다. 예를 들어, 니콜 볼라스가 무덤으로 가기 전에는 플레인즈워커의 모습으로 전장에 있었다라도 무덤에서는 생물 면의 특성만 갖습니다.

- 양면 카드의 전환마나비용은 전면의 전환마나비용이며, 이는 후면 상태로 전장에 있는 경우에도 그러합니다. 예를 들어, 부활자, 니콜 볼라스의 전환마나비용은 4 입니다.
- 부활자, 니콜 볼라스는 유형란에 색상 표시가 있습니다. 이 색상 표시는 이 카드가 청색, 흑색, 적색 지속물임을 의미합니다.
- 양면 카드는 주문이나 능력에 의해 변신한 상태로 전장에 놓이게 되어 후면이 위로 향하게 되는 경우가 아니라면, 기본적으로 전면이 위를 향한 상태로 전장에 들어옵니다. 양면 카드의 후면은 발동할 수 없습니다.
- 드룰게는 니콜 볼라스가 생물인 상태로 전장에 있을 때 주문이나 능력에 의해 변신할 수도 있습니다. 이 경우 해당 플레인즈워커는 충성 카운터를 갖지 못하며, 결과적으로 소유자의 무덤으로 들어갑니다.
- 플레인즈워커의 충성 능력은 전장에 들어온 턴에 사용할 수 있습니다.
- 양면 카드가 아닌 다른 지속물(신기루 거울 등)이 유린자, 니콜 볼라스의 복사본이 되고, 그 능력을 사용해 추방된 후 변신된 상태로 돌아오려고 하면 추방만 될 뿐입니다. 어떤 경우에도 전장에 다시 돌아오지 않습니다.

게임 부속물: 체크리스트 카드

덱에 있는 카드들은 서로 구별할 수 없는 것이 매우 중요합니다. 양면 카드에도 이를 적용하기 위해, 해당 세트의 일부 부스터팩에 포함된 “체크리스트 카드”를 사용할 수 있습니다. 체크리스트 카드는 숨겨진 영역 또는 양면 카드의 정체가 감춰지는 장소(뒷면 상태로 추방된 경우의 추방 영역 등)에서 양면 카드 대신 사용할 수 있습니다. 체크리스트 카드 사용은 선택적입니다. 하지만 토너먼트에서는 양면 카드를 가진 플레이어가 체크리스트 카드나 불투명 카드 슬리브(또는 둘 다)를 사용해야 합니다.

- *코어세트 2019*에 등장하는 체크리스트 카드는 유린자, 니콜 볼라스 단 한 장만을 나타냅니다. 이 카드에는 체크할 상자나 목록이 없지만, 게임플레이와 토너먼트 규칙 측면에서 체크리스트 카드인 것으로 간주합니다.
- 체크리스트 카드가 대신하는 양면 카드를 실제로 보유하고 있어야 합니다. 양면 카드는 덱의 나머지 카드 및 사이드보드와 따로 두어야 합니다.
- 양면 카드를 대신하지 않는 체크리스트 카드는 덱에 포함될 수 없습니다.
- 게임 중에 체크리스트 카드는 해당 체크리스트 카드가 대신하는 양면 카드로 간주됩니다.

- 체크리스트 카드가 공개 영역(전장, 무덤, 스택 또는 뒷면 상태로 추방된 경우를 제외한 추방)에 들어가면, 실제 양면 카드를 사용하고 체크리스트 카드는 한편에 따로 놓습니다. 양면 카드가 숨겨진 영역(손 또는 서고)에 있으면 체크리스트 카드를 다시 사용합니다.
- 양면 카드가 뒷면 상태로 추방되거나 뒷면 상태로 전장에 놓인 경우에는 뒷면 상태의 체크리스트 카드나 불투명 카드 슬리브(또는 둘 다)를 사용하여 정체를 감춥니다.

카드별 설명

초월적인 인내력

{1}{B}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 턴종료까지, 그 생물은 +2/+0 을 받고 "이 생물이 죽을 때, 이 생물을 소유자의 조종하에 탭된 채로 전장으로 되돌린다."를 얻는다.

- 초월적인 인내력의 효과는 한 번만 작용합니다. 목표가 된 생물이 죽었다가 전장에 다시 돌아오는 경우, 그 생물은 새로운 생물인 것으로 간주됩니다. 새 생물이 죽으면, 이번에는 다시 돌아오지 않습니다.

반역 행위

{2}{R}

집중마법

생물을 목표로 정한다. 턴종료까지 그 생물의 조종권을 얻는다. 그 생물은 언탭되며 턴종료까지 신속을 얻는다. *(이 턴에 이 생물은 공격하거나 {T}할 수 있다.)*

- 이미 당신이 조종하거나 언탭된 생물도 반역 행위의 목표로 지정할 수 있습니다.

- 어떤 생물의 조종권을 얻었다고 해서, 그 생물에 부착된 마법진이나 부착된 장비까지 조종하는 것은 아닙니다.

폭군의 적, 아자니

{2}{W}{W}

전설적 플레인즈워커 — 아자니

4

+1: 최대 두 개까지의 생물을 목표로 정한다. 그 생물들에 각각 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

−2: 당신의 무덤에 있는 전환마나비용이 2 이하인 생물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 전장으로 되돌린다.

−7: 당신은 “당신의 종료단 시작에, 생명연결을 가진 1/1 백색 고양이 생물 토큰 세 개를 만든다.”를 가진 휘장을 얻는다.

- 무덤에 있는 카드의 마나 비용이 {X}라면, 그 값은 0 으로 간주합니다.

현명한 상담자, 아자니 (플레인즈워커 덱 전용)

{3}{W}{W}

전설적 플레인즈워커 — 아자니

5

+2: 당신은 당신이 조종하는 생물 한 개당 생명 1 점을 얻는다.

−3: 당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 +2/+2 를 받는다.

-9: 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터
X 개를 올려놓는다. X는 당신의 생명 총점이다.

- 아자니의 두 번째 능력은 능력이 해결되는 시점에 당신이 조종하는 생물들에게만 영향을 미칩니다. 능력이 해결된 후에 조종하기 시작한 생물들은 +2/+2 을 받지 못합니다.
- X 값은 아자니의 마지막 능력이 해결될 때에만 계산됩니다. 당신의 생명 총점이 나중에 변경되어도, 생물이 +1/+1 카운터를 얻거나 잃지 않습니다.

아자니의 영향력 (플레인즈워커 텍 전용)

{2}{W}{W}

집중마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 두
개를 올려놓는다.

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

- 생물을 목표로 정하지 않으면 아자니의 영향력을 발동할 수 없습니다. 목표로 한 생물이
아자니의 영향력이 해결되려 할 때 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 당신은
서고 맨 위 카드 다섯 장을 볼 수 없습니다.

아자니의 최후의 저항

{2}{W}{W}

부여마법

당신이 조종하는 생물이나 플레인즈워커가 죽을
때마다, 당신은 아자니의 최후의 저항을 희생할 수
있다. 그렇게 한다면, 비행을 가진 4/4 백색 화신
생물 토큰 한 개를 만든다.

상대가 조종하는 주문이나 능력이 당신이 이 카드를 버리게 할 때, 당신이 들을 조종한다면, 비행을 가진 4/4 백색 화신 생물 토큰 한 개를 만든다.

- 당신이 조종하는 다수의 생물 및/또는 플레인즈워커가 동시에 죽는 경우, 아자니의 최후의 저항의 첫 능력은 그 수와 동일하게 격발됩니다. 그러나, 희생은 단 한 번만 할 수 있으며, 따라서 토큰도 한 개만 얻게 됩니다.
- 매직 게임에서는 플레이어의 손에 있는 카드만 버릴 수 있습니다. 카드를 플레이어의 서고에서 해당 플레이어의 무덤으로 옮기는 효과는 그 카드들을 버리게 하는 것이 아닙니다.
- 상대가 조종하는 주문이나 능력으로 인해 당신이 카드를 버리게 되어 당신이 아자니의 최후의 저항을 버리기로 선택하면, 그 마지막 능력이 격발됩니다.

아자니의 형제

{1}{W}

생물 — 고양이 병사

2/2

당신이 생명점을 얻을 때마다, 당신은 아자니의 형제에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓을 수 있다.

- 아자니의 형제의 능력은 생명점을 얻는 사건마다 한 번만 격발하며, 이는 아자니의 환대로 1 점을 얻든 재화로 3 점을 얻든 동일합니다.
- 아자니의 형제가 당신이 생명점을 얻는 것과 동시에 치명적 피해를 입었다면, 아자니의 형제를 살릴 수 있는 카운터를 얻을 수 없습니다.
- 생명연결 능력이 있는 각 생물이 전투피해를 입히면 생명점을 얻는 사건이 그 수만큼 서로 독립적으로 발생합니다. 예를 들어, 당신이 조종하는 생명연결을 가진 생물 둘이 동시에 전투피해를 입히면, 아자니의 형제의 능력은 두 번 격발합니다. 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 아자니의 형제의 능력은 한 번만 격발됩니다.

- 쌍두거인 게임에서는 팀원이 생명점을 얻어 팀의 생명 총점이 증가하더라도 해당 능력이 격발되지 않습니다.

고산지대 달

{R}

부여마법

고산지대 달이 전장에 들어오면서, 기본이 아닌
대지 카드 이름 한 개를 고른다.

당신의 상대들이 조종하는 선택된 이름의 대지는
모든 대지 유형과 능력을 잃고, "{T}: 원하는 색의
마나 한 개를 추가한다."를 얻는다.

- 고산지대 달의 능력은 다른 카드 유형이나 상위 유형에 영향을 미치지 않습니다. 마법물체 대지에서 마법물체 카드 유형을 제거하거나 전설적 대지에서 전설적 상위 유형을 제거하지 않습니다.
- 영향을 받는 대지가 전장에 들어올 때 격발되는 능력을 가진 대지인 경우, 그 대지는 그 능력이 격발되기 전에 해당 능력을 잃게 됩니다.
- 영향을 받는 대지가 자신을 탭된 상태로 전장에 들어오도록 하는 능력을 가진 대지인 경우, 그 대지는 그 능력을 적용하기 전에 해당 능력을 잃게 됩니다. 대지가 전장에 들어오는 방식을 변경하는 다른 능력들이나 전장에 "들어오면서" 하는 행동을 변경하는 능력들도 마찬가지입니다.

동틀 녘의 천사

{4}{W}

생물 — 천사

3/3

비행

동틀 녘의 천사가 전장에 들어올 때, 당신이
조종하는 생물들은 턴종료까지 +1/+1 을 받고
경계를 얻는다. (그 생물들은 공격해도 탭되지
않는다.)

- 동틀 녘의 천사의 격발능력은 능력이 해결되는 시점에 당신이 조종하는 생물들에게만 영향을 미칩니다. 능력이 해결된 뒤에 조종하기 시작하는 생물들은 +1/+1 을 받거나 경계를 얻지 못합니다.

힘의 정점

{7}{R}{R}{R}

집중마법

당신의 서고 맨 위 카드 일곱 장을 추방한다.
턴종료까지, 당신은 이렇게 추방된 대지가 아닌
카드들을 발동할 수 있다.

이 주문이 당신의 손에서 발동되었다면, 원하는 한
가지 색의 마나 열 개를 추가한다.

- 힘의 정점은 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.
- 대지 카드를 포함하여 발동하지 않은 모든 카드는 추방된 채로 남습니다.
- 어떤 능력이 힘의 정점을 복사하는 경우, 복사본은 발동된 것이 아니며 따라서 마나 열 개를 추가하지 않습니다.

전략가, 아르카데스

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

전설적 생물 — 장로 용

3/5

비행, 경계

수비태세를 가진 생물이 당신의 조종하에 전장에
들어올 때마다, 카드 한 장을 뽑는다.

당신이 조종하는 수비태세를 가진 각 생물은
공격력 대신 방어력만큼 전투피해를 입히며
수비태세가 없는 것처럼 공격할 수 있다.

- 아르카데스의 마지막 능력은 생물의 공격력을 실제로 바꾸는 것이 아닙니다. 이 능력은 생물이 입히는 전투피해의 양을 바꾸는 것뿐입니다. 생물의 공격력이나 방어력을 확인하는 다른 규칙들이나 효과는 실제 수치를 사용합니다. 예를 들어, 맹렬한 물어뜯기는 생물이 자신의 방어력만큼 피해를 입히게 하지 않습니다.
- 아르카데스가 수비태세를 가진 생물이 공격을 한 후에 전장을 떠나는 경우, 해당 생물은 공격 중인 생물로 유지되지만, 전투피해는 공격력만큼 입히게 됩니다.

에이븐 바람 마도사

{2}{U}

생물 — 조류 마법사

2/2

비행

당신이 순간마법이나 집중마법 주문을 발동할
때마다, 에이븐 바람 마도사는 턴종료까지
+1/+1 을 받는다.

- 에이븐 바람 마도사의 격발능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.
-

재앙의 화염

{X}{R}

집중마법

원하는 목표를 정한다. 재앙의 화염은 그 목표에게
피해 X 점을 입힌다.

X가 5 이상이라면, 이 주문은 무효화될 수 없으며
그 피해는 방지될 수 없다.

- 재앙의 화염이 무효화될 수 없으며 피해가 방지될 수 없는 지를 결정하는 데에는, 당신이 마나를 실제로 얼마나 지불했는지가 아니라 이 주문이 피해를 얼마나 입힐 것인지가 아니라 X 값을 얼마나 정했는지를 확인합니다.
- 재앙의 화염은 X 값이 얼마인지에 상관없이 무효화를 시도하기 위한 주문들의 목표가 될 수 있습니다. X가 5 이상이라면, 그 주문들은 여전히 해결되지만, 해당 주문들의 효과 중 재앙의 화염을 무효화하는 부분은 아무 일도 하지 않게 됩니다. 해당 주문의 다른 효과들은 정상적으로 작용합니다.
- 재앙의 화염이 해결되려는 시점에 그 목표가 유효하지 않게 되었다면, 주문은 무효화되는 것이 아니라 해결되지 않은 것입니다. 그 목표는 아무 피해를 입지 않습니다.

피의 점

{3}{B}

집중마법

이 주문을 발동하기 위한 추가비용으로, 생물 한
개를 희생한다.

카드 세 장을 뽑는다.

- 피의 점을 발동하기 위해서는 정확히 한 개의 생물을 희생해야 합니다. 생물을 희생하지 않으면 발동할 수 없고 생물을 더 많이 희생할 수도 없습니다.

- 플레이어들은 피의 점이 발동되어 그 비용이 모두 지불되고 난 후에만 대응할 수 있습니다. 그 누구도 당신이 이 주문을 발동하는 것을 막기 위해 당신이 희생한 생물을 파괴할 수 없습니다.

뼈에서 재료

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

순간마법

생물 주문 한 개를 목표로 정한다. 그 주문을
무효화한다.

카드 한 장을 뽑는다.

- 무효화될 수 없는 생물 주문도 뼈에서 재료의 유효한 목표가 될 수 있습니다. 뼈에서 재료가 해결될 때 해당 생물 주문은 무효화되지 않지만, 당신은 그래도 카드 한 장을 뽑습니다.

싸움꾼 오우거

$\{2\}\{B\}\{R\}$

생물 — 오우거 전사

3/3

호전적 (이 생물은 두 개 이상의 생물에만 방어될
수 있다.)

싸움꾼 오우거가 공격할 때마다, 당신은 다른 생물
한 개를 희생할 수 있다. 그렇게 한다면, 싸움꾼
오우거는 턴종료까지 +2/+2 를 받는다.

- 싸움꾼 오우거의 격발능력을 해결하는 동안, 당신은 한 번을 초과해 +2/+2 를 주기 위해 생물을
여러 개 희생할 수 없습니다.

- 싸움꾼 오우거의 격발능력이 해결되기 시작하면, 어느 플레이어도 이 능력이 끝나기 전까지 행동을 취할 수 없습니다. 특히, 플레이어들은 당신이 생물을 희생했지만 싸움꾼 오우거가 +2/+2 를 받기 전에 싸움꾼 오우거에게 피해를 입히려고 할 수 없습니다.

성난 멧돼지

{3}{G}

생물 — 멧돼지

4/3

성난 멧돼지는 생물 하나에게만 방어될 수 있다.

- 성난 멧돼지가 호전적을 얻는 경우, 어떤 방법으로도 방어될 수 없습니다.

혼돈의 지팡이

{3}

마법물체

{4}, {T}: 상대를 목표로 정한다. 그 플레이어는 순간마법이나 집중마법 카드를 추방할 때까지 자신의 서고 맨 위 카드를 추방한다. 당신은 마나 비용을 지불하지 않고 추방된 순간마법이나 집중마법 카드를 발동할 수 있다. 그 후 이렇게 추방되고 발동되지 않은 카드들을 그 플레이어의 서고 맨 밑에 무작위로 넣는다.

- 상대는 순간마법이나 집중마법을 추방하는 즉시 카드들을 추방하는 것을 멈춥니다. 어떤 카드 유형이 추방될 지를 선택할 수 없습니다.
- 상대가 자신의 순간마법이나 집중마법을 추방하지 않은 채로 자신의 서고를 모두 추방한 경우, 그 플레이어는 추방을 멈추고, 추방된 카드들은 무작위로 서고에 놓입니다.

- 당신이 추방된 순간마법이나 집중마법 카드를 발동하지 않는 경우, 그 카드는 다른 카드들과 함께 서고 맨 밑에 놓입니다.
- 당신이 추방된 카드를 발동하기를 원하는 경우, 당신은 그 카드를 혼돈의 지팡이의 능력이 해결되는 동안 발동해야만 합니다. 해당 턴 나중에 발동할 수는 없습니다. 이런 식으로 발동하는 주문은 해당 유형의 주문을 발동하는 일반적인 시점이 아닐 때에도 발동할 수 있지만, 다른 제한 사항("이 주문은 전투 중에만 발동할 수 있다" 등)들은 준수해야 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(예: 괴롭히는 목소리), 그 비용을 지불해야 카드를 발동할 수 있습니다.
- 추방된 카드의 마나 비용에 {X}가 있는 경우, 마나 비용을 지불하지 않고 그 카드를 발동할 때에는 그 값으로 0 을 선택해야 합니다.

변화하는 자, 크로뮴

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

전설적 생물 — 장로 용

7/7

섬광

이 주문은 무효화될 수 없다.

비행

카드 한 장을 버린다: 턴종료까지, 변화하는 자,
크로뮴은 기본 공격력과 방어력이 1/1 인 인간이
되고, 모든 능력을 잃으며, 방호를 얻는다. 크로뮴은
이 턴에 방어될 수 없다.

- 크로뮴의 마지막 능력이 해결되고 나면 해당 턴에는 장로 용이 아니게 됩니다. 크로뮴은 여전히 이름이 변화하는 자, 크로뮴인 전설적 생물입니다.

- 크로뮴의 활성화 능력은 크로뮴의 공격력과 방어력을 특정 값으로 설정하는 모든 기존 효과를 덮어씁니다. 이 능력이 해결된 이후에 적용되기 시작하는 공격력과 방어력을 특정 값으로 설정하는 효과들은 이 효과를 덮어씁니다.
- 폭풍성장의 효과 등 생물의 공격력 및/또는 방어력을 늘리거나 줄이는 효과는 적용이 시작된 시점과 상관없이 계속해서 적용됩니다. 그 생물의 공격력이나 방어력을 변경하는 카운터 또는 그 생물의 공격력과 방어력을 서로 바꾸는 효과도 마찬가지입니다.
- 크로뮴의 활성화 능력이 해결된 후 크로뮴이 능력을 얻는 경우, 크로뮴은 그 능력을 유지합니다.
- 크로뮴이 방어되고 나서 크로뮴의 마지막 능력을 활성화하더라도 크로뮴이 방어되지 않은 상태로 변하지 않습니다.

거대한 위엄

{2}{G}

부여마법

당신의 유지단 시작에, 당신이 공격력이 4 이상인
생물을 조종한다면, 카드 한 장을 뽑는다.

- 당신의 유지단이 시작될 때 당신이 공격력이 4 이상인 생물을 조종하고 있지 않는 경우, 거대한 위엄의 능력은 격발되지 않습니다. 당신은 당신의 턴 중에 유지단이 시작되기 전까지는 어떤 행동도 취할 수 없습니다.
- 당신이 거대한 위엄의 능력이 해결되는 시점에 공격력이 4 이상인 생물을 조종하고 있지 않는 경우, 카드를 뽑을 수 없습니다.
- 거대한 위엄의 능력이 해결될 때 당신이 조종하고 있는 공격력이 4 이상인 생물이 거대한 위엄의 능력이 격발될 때 조종하고 있던 공격력이 4 이상인 생물과 동일해야 할 필요는 없습니다.
- 공격력이 4 이상인 생물 몇 마리를 조종하는 지 상관 없이, 카드는 한 장만 뽑습니다.

법정 성직자 (플레인즈워커 텍 전용)

{W}

생물 — 인간 성직자

1/1

생명연결 (이 생물이 피해를 입히면, 당신은 그
피해만큼의 생명점을 얻는다.)

법정 성직자는 당신이 아자니 플레인즈워커를
조종하는 한 +1/+1 을 받는다.

- 생물이 받은 피해는 턴이 종료되며 제거될 때까지 남아 있으므로, 해당 턴에 당신이 아자니 플레인즈워커의 조종권을 잃는 경우 법정 성직자가 입은 치명적이지 않은 피해가 치명피해로 바뀔 수도 있습니다.

돌파

{R}

집중마법

당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 돌진을
얻는다. (돌진을 가진 생물은 여분의 전투피해를
공격 중인 플레이어 또는 플레인즈워커에게 입힐
수 있다.)

카드 한 장을 뽑는다.

- 돌파가 해결되는 시점에 당신이 조종하는 생물들에게만 영향을 미칩니다. 돌파가 해결된 후에 조종하기 시작한 생물들은 돌진을 얻지 못합니다.
- 당신이 생물을 하나도 조종하지 않아도 돌파를 발동할 수 있습니다. 주문이 해결될 때 생물을 조종하지 않고 있는 경우, 그냥 카드 한 장을 뽑을 뿐입니다.

세계의 도가니

{3}

마법물체

당신은 당신의 무덤으로부터 대지 카드를 플레이할 수 있다.

- 세계의 도가니는 당신이 그 대지 카드들을 플레이할 수 있는 시점을 변경하지 않습니다. 당신은 여전히 한 턴에 대지를 한 장만 플레이할 수 있고, 당신의 본단계에 스택이 비어 있고 우선권을 가진 상태여야 합니다.
- 세계의 도가니는 당신의 무덤에 있는 대지 카드들의 활성화 능력(순환 등)을 사용할 수 있게 해주지 않습니다.

어둠의 거주자 예언자

{1}{R}

생물 — 고블린 주술사

2/2

{1}, 생물 한 개를 희생한다: 당신의 서고 맨 위 카드를 추방한다. 당신은 이 턴에 그 카드를 플레이할 수 있다. *(여전히 발동 비용은 지불해야 한다. 당신은 대지 플레이 회수가 남아 있는 경우에만 이런 식으로 대지를 플레이할 수 있다.)*

- 어둠의 거주자 예언자는 당신이 추방된 카드를 발동할 수 있는 시기를 변경하지 않습니다. 예를 들어, 당신이 집중마법 카드를 추방한 경우, 해당 카드는 본단계에 스택이 비어 있을 경우에만 발동할 수 있습니다. 당신이 대지 카드를 추방한 경우, 그 카드는 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.
- 해당 카드를 발동하지 않으면, 그 카드는 추방된 채로 남습니다.
- 자기 자신의 능력에 대한 비용을 지불하기 위해 어둠의 거주자 예언자를 희생할 수 있습니다.

죽음의 남작

{1}{B}{B}

생물 — 좀비 마법사

2/2

당신이 조종하는 해골들과 당신이 조종하는 다른
좀비들은 +1/+1 을 받고 치명타를 가진다.

- 해골이면서 좀비인 생물은 보너스를 한 번만 받습니다.
- 죽음의 남작은 보통 자신에게 영향을 주지 않습니다. 그러나, 당신이 어떻게든 죽음의 남작을 해골로 변하게 하면, 죽음의 남작은 자신에게 +1/+1 과 치명타를 부여합니다.
- 생물이 받은 피해는 턴이 종료되며 제거될 때까지 남아 있으므로, 해당 턴에 죽음의 남작이 전장을 떠나는 경우 당신이 조종하는 해골 또는 좀비 생물이 입은 치명적이지 않은 피해가 치명피해로 바뀔 수도 있습니다.

지배 선언

{3}{G}{G}

집중마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지
+3/+3 을 받는다. 이 턴에 그 생물을 방어할 수
있는 모든 생물은 그 생물을 방어한다.

- 수비플레이어가 조종하는 생물이 목표가 된 생물을 어떤 이유로든 방어할 수 없다면 (탭되어 있는 등), 그 생물은 목표 생물을 방어하지 않습니다. 공격 중인 생물을 방어하는 것에 대해 따로 비용을 지불해야 하는 경우, 그 플레이어는 의무적으로 그 비용을 지불할 필요가 없으므로 그 생물은 방어하지 않을 수 있습니다.

재앙의 악마

{2}{B}{B}

생물 — 악마

6/6

이 주문을 발동하기 위한 추가비용으로, 생물 한 개를 희생한다.

비행, 돌진

- 재앙의 악마를 발동하기 위해서는 정확히 한 개의 생물을 희생해야 합니다. 생물을 희생하지 않으면 발동할 수 없고 생물을 더 많이 희생할 수도 없습니다.
- 플레이어들은 재앙의 악마가 발동되어 그 비용이 모두 지불되고 난 후에만 대응할 수 있습니다. 그 누구도 당신이 이 주문을 발동하는 것을 막기 위해 당신이 희생한 생물을 파괴할 수 없습니다.

저승의 갑판원

{1}{U}

생물 — 신령 해적

2/2

저승의 갑판원이 주문의 목표가 될 때, 저승의 갑판원을 희생한다.

저승의 갑판원은 신령에게만 방어될 수 있다.

{3}{U}: 당신이 조종하는 다른 생물을 목표로 정한다.
그 생물은 이 턴에 신령에게만 방어될 수 있다.

- 저승의 갑판원을 목표로 하는 주문을 무효화하더라도 저승의 갑판원을 희생하게 됩니다.
- 저승의 갑판원을 목표로 하는 주문에 다른 목표가 없는 경우, 그 주문은 (저승의 갑판원이 희생되고 난 후에는 유효한 목표가 없기 때문에) 해결되지 않습니다.
- 어떤 생물이 신령이 아닌 생물에게 방어되고 난 후에 저승의 갑판원의 마지막 능력을 활성화해도, 해당 생물을 방어되지 않은 상태로 변경하지 않습니다.

훼손당한 무덤

{3}

마법물체

한 개 이상의 생물 카드가 당신의 무덤을 떠날 때마다, 비행을 가진 1/1 흑색 박쥐 생물 토큰을 만든다.

- 훼손당한 무덤의 능력이 격발할 때마다, 무덤에서 카드가 몇 장 떠났는지에 상관없이 박쥐 토큰을 한 개 만듭니다.

탐지탐

대지

{T}: {C}를 추가한다.

{1}, {T}: 턴종료까지, 방호를 가진 당신의 상대들과 상대들이 조종하는 방호를 가진 생물들은 방호가 없는 것처럼 당신의 주문이나 능력의 목표로 정해질 수 있다.

- 당신의 상대들과 상대방이 조종하는 생물들에서 방호가 실제로 없어지는 것이 아니라, 방호를 무시하고 이들을 당신이 조종하는 주문이나 효과의 목표로 정할 수 있는 것입니다.
- "[특성]으로부터 방호"를 가진 당신의 상대들이 조종하는 생물들 또한 그 능력이 없는 것처럼 목표가 될 수 있습니다.
- 탐지탐의 마지막 능력은 어떠한 지속물의 특성도 바꾸지 않습니다. 따라서 영향을 받는 생물들은 지속적으로 갱신됩니다. 해당 턴 나중에 상대방의 조종하에 전장에 들어오는 생물들도 방호가 없는 것처럼 목표가 될 수 있습니다.

소원의 지니

{3}{U}{U}

생물 — 지니

비행

소원의 지니는 소원 카운터 세 개를 가진 채로 전장에 들어온다.

{2}{U}{U}, 소원의 지니에서 소원 카운터 한 개를 제거한다: 당신의 서고 맨 위 카드를 공개한다. 당신은 마나 비용을 지불하지 않고 그 카드를 플레이할 수 있다. 그러지 않는다면, 그 카드를 추방한다.

- 공개된 카드를 플레이하려는 경우, 소원의 지니의 능력이 해결되는 동안 플레이해야만 합니다. 해당 턴 나중에 플레이할 수는 없습니다. 이런 식으로 발동하는 주문은 해당 유형의 주문을 발동하는 일반적인 시점이 아닐 때에도 발동할 수 있지만, 다른 제한 사항("이 주문은 전투 중에만 발동할 수 있다" 등)들은 준수해야 합니다.
- 공개된 카드가 대지인 경우, 당신은 당신의 턴이면서 이번 턴에 대지를 아직 플레이하지 않은 경우에만 그 대지를 플레이할 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 필수적인 추가비용이 있다면(예: 괴롭히는 목소리), 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.

이단발동

{R}{R}

집중마법

이 턴에 다음으로 당신이 순간마법이나 집중마법 주문을 발동할 때, 그 주문을 복사한다. 당신은 그 복사본의 목표를 새로 정할 수 있다.

- 이단발동을 발동한 뒤 또 이단발동을 발동하는 경우, 두 번째 이단발동이 복사됩니다. 각각이 해결되며, 두 개의 자연격발능력을 생성합니다. 그 후에 발동하는 다음 주문은 두 번 복사됩니다. 그 주문 또한 이단발동이라면, 그 다음 주문은 세 번 복사되는 식으로 계속됩니다.
- 이단발동의 능력은 목표를 가진 것뿐 아니라, 모든 순간마법이나 집중마법 주문을 복사할 수 있습니다.
- 이단발동의 능력을 격발시킨 주문이 그 능력이 해결되기 전에 무효화되더라도 복사본은 생성됩니다. 복사본은 원본 주문보다 먼저 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. 새로운 목표들은 유효해야만 합니다.
- 복사된 주문이 "한 개를 선택한다—" 등과 같은 모드 선택 주문인 경우, 복사본에도 그 선택이 유지됩니다. 다른 모드를 고를 수는 없습니다.
- 복사되는 주문이 발동 시점에 결정된 X 값을 가지는 경우, 복사본 역시 같은 X 값을 가집니다.
- 당신은 복사본 주문에 대한 어떠한 추가비용도 지불할 수 없습니다. 하지만 원본 주문에 대해 지불된 모든 추가비용을 기반으로 한 효과는 해당 복사본에도 동일한 비용이 지불된 것처럼 복사됩니다.
- 이단발동의 능력으로 만들어지는 복사본은 스택에서 생성되므로 "발동"된 것이 아닙니다. 플레이어가 주문을 발동할 때 격발되는 능력은 격발되지 않습니다.

별의 드루이드

{3}{G}

생물 — 인간 드루이드

2/3

당신이 별의 드루이드를 목표로 하는 마법진
주문을 발동할 때마다, 3/3 녹색 야수 생물 토큰 한
개를 만든다.

- 별의 드루이드의 능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.

드라이어드 녹림추적자

{1}{G}

생물 — 드라이어드

1/3

{T}: 당신의 서고 맨 위 카드를 본다. 만약 그 카드가 대지 카드라면, 당신은 그 카드를 공개하고 당신의 손으로 가져갈 수 있다.

- 서고 맨 위 카드가 대지 카드가 아니거나 그 카드를 공개하지 않기로 한 경우, 해당 카드는 서고 맨 위에 남습니다.

드워프 사제

{3}{W}

생물 — 드워프 성직자

2/4

드워프 사제가 전장에 들어올 때, 당신은 당신이 조종하는 생물 한 개당 생명 1 점을 얻는다.

- 당신이 조종하는 생물의 수는 드워프 사제의 능력이 해결될 때만 셉니다. 드워프 사제가 여전히 전장에 있는 경우, 그 능력은 자신도 셉니다.

감쇠

{2}{U}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

부여된 생물은 -6/-0 을 받는다.

부여된 생물이 방어할 때, 그 생물을 파괴한다.

(공격 중인 생물은 방어된 채로 남는다.)

- 부여된 생물이 파괴되고 나면, 공격 중인 생물은 돌진을 가지고 있거나 다른 생물이 추가로 방어하고 있는 것이 아닌 한 전투피해를 입히지 않습니다.

수수께끼 드레이크

{1}{U}{R}

생물 — 드레이크

* /4

비행

수수께끼 드레이크의 공격력은 당신의 무덤에 있는
순간마법과 집중마법 카드의 수의 합과 같다.

- *아몬케트*블록에서 선보인 것 같은 분할 카드들은 순간마법이자 집중마법이라고 해도 수수께끼 드레이크의 능력에는 한 번만 계산됩니다.
- 수수께끼 드레이크의 공격력을 결정하는 능력은 모든 영역에서 작용합니다.

피의 미식가

{4}{B}

생물 — 흡혈귀

4 /4

당신이 생명점을 얻을 때마다, 각 상대는 생명
1 점을 잃는다.

- 피의 미식가의 능력은 생명점을 얻는 사건마다 한 번만 격발하며, 이는 아자니의 환대로 1 점을 얻든 재화로 3 점을 얻든 동일합니다.
- 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, 피의 미식가의 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 피의 미식가의 능력은 한 번만 격발됩니다.
- 쌍두거인 게임에서는 팀원이 생명점을 얻어 팀의 생명 총점이 증가하더라도 해당 능력이 격발되지 않습니다.

마모되는 전능함

{3}{B}{B}

집중마법

각 플레이어는 자신의 생명점 절반을 잃고, 자신의 손에 있는 카드의 절반을 버리고, 자신이 조종하는 생물의 절반을 희생한다. 매번 올림해서 계산한다.

- 남는 수가 아니라, 잃는 수를 올림합니다. 예를 들어, 생명점이 5 점이고, 손에 다섯 장이 있고, 생물 다섯 개를 조종하는 플레이어는 생명 3 점을 잃고, 카드 세 장을 버리고, 생물 세 개를 희생합니다.
- 지시는 순서대로 이행되기에, 플레이어가 희생할 생물들이 가지고 있는 능력이 플레이어의 생명점 손실, 카드 버리기 및/또는 생물 희생을 변경하거나 그 사건들로 인해 격발될 수도 있습니다. 이런 식으로 격발된 능력들은 마모되는 전능함이 해결되고 난 후에 해결됩니다.
- 마모되는 전능함이 해결될 때, 우선 각 플레이어는 동시에 적절한 생명점을 잃습니다. 그 다음, 턴을 가진 플레이어가 자신의 손에서 적절한 수의 카드를 공개하지 않은 채로 선택하고, 그 다음부터는 턴 순서대로 다른 플레이어들이 돌아 가며 똑같이 진행한 다음, 모든 카드가 동시에 버려집니다. 그 후, 턴을 가진 플레이어가 자신이 조종하는 생물 중 적절한 수의 생물을

선택합니다. 다른 각 플레이어는 턴 순서대로 똑같이 진행하며, 이 때는 앞선 플레이어의 선택을 알고 있는 상태로 진행합니다. 마지막으로, 선택된 생물이 모두 동시에 희생됩니다.

- 쌍두거인 게임에서, 마모되는 전능함은 각 플레이어가 자신의 팀의 생명점 절반을 올림한 만큼 각각 잃게 만듭니다. 이는 생명점이 짝수인 팀은 생명점이 0 이 되고, 생명점이 홀수인 팀은 생명점이 -1 점이 된다는 것을 의미합니다. 그러고 나면 게임은 무승부로 끝납니다.

목지느러미 바다 이무기

{4}{U}{U}

생물 — 이무기

4/6

{5}{U}{U}: 목지느러미 바다 이무기는 이 턴에
방어될 수 없다.

- 일단 목지느러미 바다 이무기가 방어되고 나면, 능력을 활성화해도 방어가 취소되거나 변경되지 않습니다.

기라푸르 안내원

{2}{G}

생물 — 엘프 정찰병

3/2

{2}{G}: 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그
생물은 이 턴에 공격력이 2 이하인 생물에게 방어될
수 없다.

- 일단 공격력이 2 이하인 생물이 방어하고 나면, 기라푸르 안내원의 능력을 활성화해도 방어가 취소되거나 변경되지 않습니다.
- 일단 공격력이 3 이상인 생물이 목표가 된 생물을 방어하고 나면, 방어 중인 생물의 공격력을 변경해도 방어가 취소되거나 변경되지 않습니다.

고블린 쓰레기수집가

{2}{R}{R}

생물 — 고블린 전사

3/3

당신이 조종하는 다른 고블린들은 +1/+1 을 받는다.

고블린 한 개를 희생한다: 마법물체를 목표로 정한다. 그 마법물체를 파괴한다.

- 생물이 받은 피해는 턴이 종료되며 제거될 때까지 남아 있으므로, 해당 턴에 고블린 쓰레기수집가가 전장을 떠나는 경우 당신이 조종하는 고블린이 입은 치명적이지 않은 피해가 치명피해로 바뀔 수도 있습니다.
- 고블린 쓰레기수집가 자신의 능력 비용을 지불하기 위해 자기 자신을 희생할 수 있습니다.

칼 시스마의 공포, 고어클로

{3}{G}

전설적 생물 — 곰

4/3

당신이 발동하는 공격력이 4 이상인 생물 주문들은 발동하는 데 {2}가 덜 든다.

칼 시스마의 공포, 고어클로가 공격할 때마다, 당신이 조종하는 공격력이 4 이상인 각 생물은 턴종료까지 +1/+1 을 받고 돌진을 얻는다.

- 당신이 굶주린 히드라와 같이 +1/+1 카운터를 가지고 전장에 들어오는 생물 주문을 발동하는 경우, 그 카운터들은 고어클로가 주문의 비용을 줄일 지를 결정하는 데에 포함되지 않습니다. 마찬가지로, 전장에 들어오고 난 뒤에 생물의 공격력을 올려 주는 효과들도 적용되지 않습니다.
- 싸움꾼 오우거와 같이 공격할 때 자신의 공격력을 변경시키는 다른 생물이 있는 경우, 당신은 고어클로의 능력을 해결하기 전에 그 능력을 먼저 해결할 수 있습니다.
- 고어클로의 마지막 능력은 그 능력이 해결될 때 당신이 조종하는 적절한 공격력을 가진 생물들에만 영향을 미칩니다. 당신이 해당 턴 나중에 조종하기 시작하는 생물들은 보너스를 받지 못하며, 해당 턴 나중에 공격력이 줄어든 당신이 조종하는 생물은 보너스를 잃지 않습니다.

무덤을 깨우는 자(*플레인즈워커* 덱 전용)

{4}{B}{B}

생물 — 조류 신령

5/5

비행

{5}{B}{B}: 당신의 무덤에 있는 생물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 탭된 채로 전장으로 되돌린다.

- 무덤을 깨우는 자의 능력은 무덤을 깨우는 자가 전장에 있을 때에만 활성화할 수 있습니다. 자신을 무덤에서 되돌릴 수는 없습니다.

시궁창 저격수

{2}{R}

생물 — 고블린 주술사

2/2

당신이 순간마법 또는 집중마법 주문을 발동할 때마다, 시궁창 저격수는 각 상대에게 피해 2 점을 입힌다.

- 시궁창 저격수의 격발능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.
- 쌍두거인 게임에서 시궁창 저격수의 능력은 상대 팀이 생명 4 점을 잃게 합니다.

영웅적인 지원군

{2}{R}{W}

집중마법

1/1 백색 병사 생물 토큰 두 개를 만든다.
턴종료까지, 당신이 조종하는 생물들은 +1/+1 을
받고 신속을 얻는다. *(그 생물들은 이 턴에
공격하거나 {T}할 수 있다.)*

- 영웅적인 지원군 효과의 두 번째 부분은 그 효과가 적용되는 시점에 당신이 조종하고 있는 생물들에만 적용되며, 여기에는 해당 효과의 첫 번째 부분에 의해 만들어진 토큰들도 포함됩니다. 능력이 해결된 뒤에 조종하기 시작하는 생물들은 +1/+1 을 받거나 신속을 얻지 못합니다.

성령술사의 철창

{3}{W}

부여마법

성령술사의 철창이 전장에 들어올 때, 상대가
조종하는 대지가 아닌 지속물을 목표로 정한다. 그
지속물을 성령술사의 철창이 전장을 떠날 때까지
추방한다.

- 격발능력이 해결되기 전에 성령술사의 철창이 전장을 떠나는 경우, 목표가 된 지속물은 추방되지 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.

- 토큰이 이런 식으로 추방되는 경우, 그 토큰은 더 이상 존재하지 않게 되며 전장으로 되돌아오지 않습니다.

전염성 괴수

{3}{B}

생물 — 좀비 괴수

2/2

전염성 괴수가 공격할 때마다, 각 상대는 생명
2 점을 잃는다.

- 쌍두거인 게임에서 전염성 괴수의 능력은 상대 팀이 생명 4 점을 잃게 합니다.

지옥의 심판

{B}

순간마법

무색 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 추방한다.
당신은 그 생물의 공격력만큼 생명점을 얻는다.

- 얻게 되는 생명점의 양은 해당 생물이 전장을 떠나기 직전의 공격력과 동일합니다.
- 그 생물의 공격력이 0 보다 낮다면, 당신은 생명점을 얻거나 잃지 않습니다.

지옥에서 입은 흉터

{1}{B}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

부여된 생물은 +2/+0 을 받고 "이 생물이 죽을 때,
카드 한 장을 뽑는다."를 가진다.

- 해당 생물이 죽을 때 그 생물을 조종하는 플레이어가 카드를 뽑습니다.
- 지옥에서 입은 흉터와 부여된 생물이 동시에 파괴되는 경우, 플레이어는 카드를 뽑게 됩니다.

지옥불 헬리온

{3}{R}

생물 — 헬리온

7/3

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

각 종료단 시작에, 지옥불 헬리온이 이 턴에
공격했거나 방어했다면, 지옥불 헬리온의 소유자는
지옥불 헬리온을 자신의 서고에 섞어넣는다.

- 지옥불 헬리온의 소유자는 지옥불 헬리온의 능력이 해결되면서 지옥불 헬리온이 전장에 있는
경우에만 지옥불 헬리온을 자신의 서고에 섞어넣습니다.

신성 기원

{2}{W}

순간마법

마법물체 또는 부여마법을 목표로 정한다. 그
목표를 파괴한다. 당신은 생명 4 점을 얻는다.

- 목표로 한 마법물체나 부여마법이 신성 기원이 해결되려 할 때 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은
해결되지 않습니다. 따라서 생명점도 얻을 수 없습니다.
-

일깨우는 자 이자레스

{1}{B}{B}

전설적 생물 — 인간 마법사

3/3

치명타

일깨우는 자 이자레스가 공격할 때마다, 당신은 {X}를 지불할 수 있다. 그렇게 할 때, 당신의 무덤에서 전환마나비용이 X 인 생물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 시체 카운터 한 개를 가진 채로 전장으로 되돌린다. 그 생물이 전장을 떠나려 한다면, 다른 곳에 놓는 대신 그 생물을 추방한다.

- 이자레스의 격발능력은 목표를 정하지 않고 스택으로 갑니다. 능력이 해결될 때, 당신은 {X}를 지불할 수 있습니다. 그렇게 할 때, 두 번째 능력이 격발되며 되돌릴 생물 카드를 목표로 지정합니다. 이는 "그렇게 한다면..."이라고 적힌 능력과 다릅니다. 플레이어들은 마나가 지불되고 생물 카드가 목표로 정해졌지만 카드는 아직 되돌려지지 않은 시점에 주문을 발동하거나 능력을 활성화할 수 있습니다.
- 모든 공격 생물은 한꺼번에 선택되므로, 이러한 방식으로 되돌려진 생물은 신속을 가지고 있더라도 자신이 되돌려진 전투에서 같이 공격할 수는 없습니다.
- 무덤에 있는 카드의 마나 비용이 {X}라면, 그 값은 0 으로 간주합니다.
- 당신이 어떤 식으로든 이자레스가 전장으로 되돌린 생물에서 시체 카운터를 제거한 경우, 해당 생물을 추방하는 대체효과는 계속해서 적용됩니다. 그 카운터들은 생물들이 전장을 떠날 때 어떤 생물들이 추방되어야 할 지를 상기시키는 것을 돕기 위한 용도일 뿐입니다.
- 이자레스가 전장을 떠나는 경우, 해당 대체효과는 계속해서 적용됩니다. 이자레스가 되돌린 생물들 중 하나가 전장을 떠나는 경우, 해당 생물은 대신 추방됩니다.
- 죽는다는 것은 전장에서 무덤에 놓이는 것을 의미하기예, 대신 추방되는 생물은 "죽는" 것이 아닙니다. 그 생물이 죽을 때 격발하는 능력들은 격발하지 않습니다.

{W}

순간마법

전환마나비용이 1 인 지속물을 목표로 정한다. 그
지속물을 추방한다.

- 지속물의 마나 비용에 {X}가 있다면, X 는 0 으로 간주합니다.

기사의 용감함

{4}{W}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

기사의 용감함이 전장에 들어올 때, 경계를 가진
2/2 백색 기사 생물 토큰 한 개를 만든다. (그
생물은 공격하면서 탭되지 않는다.)

부여된 생물은 +2/+2 를 받고 경계를 가진다.

- 기사의 용감함 발동할 때 목표로 지정할 생물이 필요합니다. 기사의 용감함이 자신이 만드는 기사 토큰에 부착된 상태로 전장에 들어오게 할 방법은 없습니다.
- 기사의 용감함이 부여하려는 생물이 이 마법진이 해결되려 할 때 유효한 목표가 아닌 경우, 마법진 주문이 해결되지 않습니다. 기사의 용감함은 전장에 들어오지 않으며, 따라서 그 능력도 격발되지 않습니다.

헌신적인 용사, 레나

{4}{W}{W}

전설적 생물 — 인간 기사

3/3

헌신적인 용사, 레나가 전장에 들어올 때, 당신이
조종하는 토큰이 아닌 각 생물마다 1/1 백색 병사
생물 토큰 한 개를 만든다.

레나를 희생한다: 레나보다 공격력이 낮은 당신이
조종하는 생물들은 턴종료까지 무적을 얻는다.

- 당신이 조종하는 생물의 수는 레나의 첫 번째 능력이 해결될 때에만 계산합니다. 레나가 여전히 전장에 있다면 (또한 어떻게든 토큰이 아니라면), 그 능력은 자신도 셉니다.
- 레나의 마지막 능력을 해결할 때 어떤 생물들이 무적을 얻게 될 지를 결정하려면, 레나가 마지막으로 전장에 있었을 때의 공격력을 사용하십시오.
- 레나의 마지막 능력은 그 능력이 해결될 때 당신이 조종하는 적절한 공격력을 가진 생물들에만 영향을 미칩니다. 당신이 해당 턴 나중에 조종하기 시작하는 생물들은 무적을 얻지 못하며, 해당 턴 나중에 공격력이 증가한 당신이 조종하는 생물들은 무적을 잃지 않습니다.

레오닌 선봉대

{W}

생물 — 고양이 병사

1/1

당신의 턴 전투 시작에, 당신이 생물을 세 개 이상
조종한다면, 레오닌 선봉대는 턴종료까지 +1/+1 을
받고 당신은 생명 1 점을 얻는다.

- 당신의 전투단계가 시작되는 시점에 생물을 세 개 이상 조종하지 않는 경우, 레오닌 선봉대의 능력은 아예 격발하지 않습니다. 전투시작단계 지속물을 생물로 만드는 것으로는 레오닌 선봉대의 능력이 격발하게 할 수 없습니다.
 - 레오닌 선봉대의 능력이 해결되는 시점에 당신이 생물을 세 개 이상 조종하지 않는 경우, 그 능력은 아무 효과도 없습니다. 그러나, 능력이 해결되는 시점에 생물을 세 개 이상 조종하는 경우, 그 턴 나중에 생물을 세 개 이상 조종하지 않게 되더라도 +1/+1 보너스가 사라지지 않습니다.
-

레오닌 전장사령관

{2}{W}{W}

생물 — 고양이 병사

4/4

레오닌 전장사령관이 공격할 때마다, 탭되어 공격 중인 생명연결을 가진 1/1 백색 고양이 생물 토큰 두 개를 만든다.

- 당신은 두 토큰이 어느 플레이어나 플레인즈워커를 공격할 지를 선택합니다. 그 토큰들은 레오닌 전장사령관이 공격 중인 대상과 동일한 플레이어나 플레인즈워커를 공격할 필요가 없으며, 각 토큰도 서로 다른 플레이어 및/또는 플레인즈워커를 공격할 수 있습니다.
- 토큰은 공격 중이지만, 생물이 공격할 때 격발되는 능력 등의 목적과 관련해서는 공격 생물로 선언된 것이 아닙니다.

리치의 포옹

{3}{B}{B}

집중마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다. 당신은 생명 3 점을 얻는다.

- 목표로 한 생물이 리치의 포옹이 해결되려 할 때 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 따라서 생명점도 얻을 수 없습니다.

사령술사, 릴리아나 (플레인즈워커 텍 전용)

{3}{B}{B}

전설적 플레인즈워커 — 릴리아나

+1: 플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 생명 2 점을 잃는다.

-1: 당신의 무덤에 있는 생물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 당신의 손으로 되돌린다.

-7: 생물을 최대 두 개까지 목표로 정한다. 그 생물들을 파괴한다. 무덤들에서 생물 카드를 최대 두 장까지 당신의 조종하에 전장에 놓는다.

- 릴리아나의 마지막 능력은, 목표가 된 생물들이 파괴된 다음 당신이 전장으로 되돌려질 생물을 고르게 합니다. 당신이 되돌릴 생물 카드 두 장을 고르는 시점과 그 카드들이 되돌려지는 시점 사이에는 어느 플레이어도 다른 행동을 취할 수 없습니다. 파괴된 카드들도 전장으로 돌아오는 카드가 될 수 있습니다.
- 목표가 된 생물이 파괴되는 것으로 인해 능력이 격발하는 경우, 그 능력은 당신이 무덤에서 생물들을 되돌린 다음이 되어야 스택에 올라갑니다.
- 당신은 아무 목표도 정하지 않은 채로 릴리아나의 마지막 능력을 활성화할 수 있습니다. 그러면 그냥 무덤에서 생물 카드 두 장을 전장으로 되돌릴 뿐입니다. 그러나, 당신이 목표를 정했고 능력이 해결되기 전에 그 목표들이 모두 유효하지 않게 되는 경우, 그 능력은 해결되지 않고 카드들을 전장으로 되돌릴 수도 없습니다.
- 다인전 게임에서 플레이어가 게임에서 떠나는 경우, 해당 플레이어가 소유한 모든 카드도 떠납니다. 당신이 게임을 떠나는 경우, 당신이 릴리아나의 세 번째 능력을 통해 조종 중인 다른 플레이어의 무덤에서 가져온 지속물들은 추방됩니다.

죽음을 피하는 자, 릴리아나

{2}{B}{B}

전설적 플레인즈워커 — 릴리아나

4

+1: 당신의 서고 맨 위 카드 세 장을 당신의 무덤에 놓는다. 그 카드들 중 최소 한 장이 좀비 카드라면, 각 상대는 생명 2 점을 잃고 당신은 생명 2 점을 얻는다.

-2: 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 -
X/-X 를 받는다. X 는 당신이 조종하는 좀비의
수이다.

-3: 당신은 이 턴에 당신의 무덤에 있는 좀비
카드들을 발동할 수 있다.

- X 값은 릴리아나의 두 번째 능력이 해결될 때에만 계산됩니다. 당신이 조종하는 좀비의 수가 이후 변경되어도, 목표가 된 생물의 공격력과 방어력은 변하지 않습니다.
- 릴리아나의 세 번째 능력이 해결되고 난 후 당신의 무덤에서 좀비 카드를 발동하는 것은 그 카드를 발동하는 것과 관련된 일반적인 규칙을 따릅니다. 해당 카드의 비용을 지불하고 모든 발동 시기 제한에 따라야 합니다.
- 릴리아나의 세 번째 능력이 해결되고 나면, 당신의 무덤에 있는 좀비 카드는 어떤 것이든 발동할 수 있으며, 이에 해당 턴 나중에 당신의 무덤에 들어간 좀비 카드들도 포함됩니다.
- 쌍두거인 게임에서 릴리아나의 첫 번째 능력은 상대 팀이 생명 4 점을 잃게 하고 당신이 생명 2 점을 얻게 합니다.

릴리아나의 계약

{3}{B}{B}

부여마법

릴리아나의 계약이 전장에 들어올 때, 당신은 카드
네 장을 뽑고 생명 4 점을 잃는다.

당신의 유지단 시작에, 당신이 서로 이름이 다른
악마를 네 개 이상 조종한다면, 당신은 게임에서
승리한다.

- 당신이 당신의 유지단이 시작되는 시점에 서로 이름이 다른 악마 네 개를 조종하지 않는 경우, 릴리아나의 계약의 두 번째 능력은 격발하지 않습니다. 당신은 당신의 턴 중에 유지단이 시작되기 전까지는 어떤 행동도 취할 수 없습니다.
- 두 번째 능력이 격발했지만, 능력이 해결될 때 서로 이름이 다른 악마 네 개를 더이상 조종하지 않는 경우, 당신은 게임에서 승리하지 않습니다.

릴리아나의 전리품 (플레인즈워커 텍 전용)

{3}{B}

집중마법

상대를 목표로 정한다. 그 플레이어는 카드 한 장을 버린다.

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

- 당신은 아무 상대를 목표로 해 릴리아나의 전리품을 발동할 수 있으며, 그 상대의 손에 카드가 한 장도 없는 경우에도 가능합니다. 목표가 된 상대가 카드를 버릴 수 없는 경우에는 두 번째 능력의 행동만 수행하게 됩니다.

죽음의 왈츠

{1}{B}

집중마법

당신의 무덤에 있는 생물 카드를 최대 두 장까지 목표로 정한다. 그 카드들을 당신의 손으로 되돌린 후, 카드 한 장을 버린다.

- 손에 다른 카드가 없는 경우, 당신의 손으로 되돌린 생물 카드 중 한 장을 버려야 합니다.
- 당신은 생물 카드 1 장 또는 0 장을 목표로 정해 죽음의 왈츠를 발동할 수 있습니다. 생물 카드를 목표로 정하지 않는 경우에도 여전히 카드를 버려야 합니다.

판사의 흘

{3}

마법물체

{4}, {T}: 판사의 홀에 충전 카운터 한 개를 올려놓는다.

{T}, 판사의 홀에서 충전 카운터 세 개를 제거한다:
이 턴 후에 추가로 턴을 얻는다.

- 여러 플레이어가 판사의 홀의 마지막 능력을 활성화하는 등의 이유로 이 턴 후에 추가 턴을 여러 개 얻는 경우, 가장 마지막으로 생성된 추가 턴이 먼저 수행됩니다.

온순한 자들의 스승

{2}{W}

생물 — 인간 병사

2/2

공격력이 2 이하인 다른 생물이 당신의 조종하에
전장에 들어올 때마다, 당신은 {1}을 지불할 수
있다. 그렇게 한다면, 카드 한 장을 뽑는다.

- 온순한 자들의 스승의 능력은 생물이 전장에 들어오는 시점에만 공격력이 2 이하인지를 확인합니다. 해당 생물의 공격력이 2 이하라면, 능력이 격발합니다. 일단 능력이 격발하고 나면, 해당 생물의 공격력을 2 보다 높게 만드는 것은 능력에 영향을 미치지 않습니다. 비슷하게, 생물이 전장에 들어오고 난 다음 그 생물의 공격력을 2 이하로 만들어도 능력이 격발하지 않습니다.
 - 온순한 자들의 스승의 능력이 격발할지를 확인하기 전에, 전장에 가지고 들어오는 카운터나 용맹한 기사 등의 지속 효과로 인해 얻게 되는 공격력 보너스를 먼저 적용하십시오.
 - 온순한 자들의 스승의 격발능력을 해결하는 동안, 카드를 여러 장 뽑기 위해 {1}을 여러 번 지불할 수 없습니다.
-

변성 개조

{1}{U}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

변성 개조가 전장에 들어오면서, 생물 한 개를 선택한다.

부여된 생물은 선택된 생물의 복사본이다.

- 전장에 있는 생물만 선택할 수 있습니다.
- 변성 개조는 선택된 생물이 다른 카드를 복사한 경우나 토큰인 경우는 제외하고(아래 참조) 그 카드에 원래 적혀 있는 능력만을 복사합니다. 해당 생물의 탭된 상태, 해당 생물이 가진 카운터, 부착된 마법진과 장비, 복사가 아닌 효과에 의해 변형된 공격력, 방어력, 유형, 색 등은 복사하지 않습니다.
- 복사되는 특성은 변성 개조의 효과가 처음 적용되기 시작하면서 결정됩니다. 선택된 생물의 복사 가능한 값이 나중에 변경되거나, 또는 해당 생물이 전장을 떠나도, 부여된 생물의 특성에는 영향을 주지 않습니다.
- 선택된 생물이 다른 카드의 복사본인 경우(예를 들어, 선택된 생물에 또다른 변성 개조가 부여되어 있는 경우), 부여된 생물은 선택된 생물이 복사하고 있는 카드의 복사본이 됩니다.
- 선택된 생물이 토큰인 경우, 변성 개조는 해당 토큰을 전장에 놓은 효과가 명시한 토큰의 원래 속성을 복사합니다. 부여된 생물은 이런 경우 토큰이 되지 않습니다.
- 부여된 생물은 죽는 시점에도 선택된 생물의 복사본이므로, 복사 효과를 통해 "이 생물이 죽을 때" 능력을 가지고 있는 경우 해당 능력이 격발합니다. 해당 생물이 원래 가지고 있던 "이 생물이 죽을 때" 능력은 격발하지 않습니다.
- 변성 개조가 어떻게든 다른 생물과 동시에 전장에 들어오는 경우, 변성 개조는 부여된 생물이 해당 생물의 복사본이 되게 할 수 없습니다. 전장에 이미 들어와 있는 생물만 선택할 수 있습니다.

{1}{W}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지
+2/+2 를 받고 비행을 얻는다.

- 생물이 이미 방어당한 다음에는 해당 생물에 비행을 부여해도 방어가 취소되거나 변경되지 않습니다. 어떤 생물이 해당 생물을 방어할 수 있는 지에 영향을 주려면, 최소한 공격자지정단에 힘찬 도약을 발동해야 합니다.

거울상

{2}{U}

생물 — 변신괴물

0/0

당신은 거울상이 당신이 조종하는 아무 생물의
복사본으로 전장에 들어오도록 할 수 있다.

- 거울상은 해당 생물이 다른 카드를 복사한 경우나 토큰인 경우는 제외하고(아래 참조) 원본 생물 카드에 적혀 있는 능력만을 복사합니다. 해당 생물의 탭된 상태, 해당 생물이 가진 카운터, 부착된 마법진과 장비, 복사가 아닌 효과에 의해 변형된 공격력, 방어력, 유형, 색 등은 복사하지 않습니다.
- 복사한 생물의 마나 비용에 {X}가 있다면, X 는 0 으로 간주합니다.
- 선택된 생물이 다른 카드의 복사본인 경우(예를 들어, 선택한 생물이 다른 거울상인 경우) 거울상은 선택된 생물이 복사한 카드로 전장에 들어옵니다.
- 선택된 생물이 토큰인 경우, 거울상은 해당 토큰을 전장에 놓은 효과가 명시한 토큰의 원래 속성을 복사합니다. 거울상은 이런 경우 토큰이 되지 않습니다.
- 복사한 생물이 전장에 들어올 때 격발하는 능력을 가지고 있다면 그 능력은 거울상이 전장에 들어올 때에도 격발합니다. "[이 생물이] 전장에 들어오면서" 또는 "[이 생물은] 전장에 ~를 가지고 들어온다"라는 식으로 표기된 선택 생물의 능력 또한 적용됩니다.

- 거울상이 다른 생물과 동시에 전장에 들어오는 경우, 거울상은 해당 생물을 복사할 수 없습니다. 전장에 이미 들어와 있는 생물만 선택할 수 있습니다.

안개소환사

{U}

생물 — 인어 마법사

1/1

안개소환사를 희생한다: 턴종료까지, 토큰이 아닌 생물이 발동되지 않고 전장에 들어오려 하면, 대신 그 생물을 추방한다.

- 안개소환사의 능력은 토큰이 아닌 생물의 발동에는 영향을 미치지 않으며, 여기에는 당신의 무덤과 같은 일반적이지 않은 영역에서 발동하는 것도 포함됩니다.
- 안개소환사의 능력은 생물 토큰이 전장에 들어오는 것을 막지 않습니다. 안개소환사의 능력은 또한 이미 전장에 있는 생물들에게도 영향을 미치지 않습니다.
- 안개소환사가 다른 생물들과 동시에 전장에 들어오는 경우, 그 능력을 활성화해 그 생물들에게 영향을 줄 수 없습니다.

운명의 결합점(박스 구매 프로모션 카드)

{5}{U}{U}

순간마법

이번 턴 후에 추가로 턴을 얻는다.

운명의 결합점이 어디서든 무덤에 들어가려 하면, 대신 운명의 결합점을 공개하고 소유자의 서고에 섞어 놓는다.

- 운명의 결합점의 마지막 능력은 운명의 결합점이 어떤 방식으로든 무덤에 들어가려고 하는 경우에 적용되며, 이는 운명의 결합점이 해결되는 시점도 포함합니다.

유린자, 니콜 볼라스

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

전설적 생물 — 장로 용

4/4

비행

유린자, 니콜 볼라스가 전장에 들어올 때, 각 상대는
카드 한 장을 버린다.

{4}{U}{B}{R}: 유린자, 니콜 볼라스를 추방한 후,
소유자의 조종하에 변신된 상태로 전장으로
되돌린다. 당신이 집중마법을 발동할 수 있는
시기에만 이 능력을 활성화할 수 있다.

////

붕기자, 니콜 볼라스

전설적 플레인즈워커 — 볼라스

7

+2: 카드 두 장을 뽑는다.

—3: 생물이나 플레인즈워커를 목표로 정한다.
부활자, 니콜 볼라스는 그 목표에게 피해 10 점을
입힌다.

—4: 무덤에 있는 생물 또는 플레인즈워커 카드를
목표로 정한다. 그 카드를 당신의 조종하에 전장에
놓는다.

-12: 플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어의
서고에서 맨 밑 카드 한 장을 제외한 모든 카드를
추방한다.

- 니콜 볼라스가 전장에 들어올 때 격발되는 격발능력이 해결될 때, 턴 순서로 다음 차례인 첫
상대(또는, 상대방의 턴인 경우 그 상대)부터 공개하지 않은 상태로 카드를 한 장 선택한 후, 다른
각 상대들이 (있는 경우) 턴 순서대로 똑같이 합니다. 그 후 선택된 카드들이 동시에 버려집니다.
- 니콜 볼라스가 생물 면에 있는 활성화능력을 활성화한 후 그 능력이 해결되기 전에 전장을
떠나는 경우, 그 카드는 이동한 영역에 남아 있습니다. 추방되거나 변신해서 되돌아오지
않습니다.
- 다인전 게임에서 플레이어가 게임에서 떠나는 경우, 해당 플레이어가 소유한 모든 카드도
떠납니다. 당신이 게임을 떠나는 경우, 당신이 니콜 볼라스의 세 번째 충성 능력을 통해 조종
중인 다른 플레이어의 무덤에서 가져온 지속물들은 추방됩니다.

나이트메어의 갈증

{B}

순간마법

당신은 생명 1 점을 얻는다. 생물을 목표로 정한다.
그 생물은 턴 종료까지 -X/-X 를 받는다. X 는
당신이 이 턴에 얻은 생명점이다.

- 나이트메어의 갈증은 당신의 생명 총점이 얼마나 변했는지가 아니라 당신이 이번 턴에 생명점을
얼마나 얻었는지를 계산합니다. 예를 들어, 당신이 나이트메어의 갈증이 해결되기 전에 생명
5 점을 얻고 8 점을 잃은 경우, 나이트메어의 갈증은 당신이 생명 1 점을 더 얻게 한 후, 목표가 된
생물에게 -6/-6 을 줍니다.
- 목표로 한 생물이 나이트메어의 갈증이 해결되려 할 때 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은
해결되지 않습니다. 당신은 생명 1 점을 얻지 않습니다.

견습 기사

{W}

생물 — 인간 기사

2/3

수비태세 (*이 생물은 공격할 수 없다.*)

견습 기사가 부여되거나 장착된 한, 견습 기사는 수비태세가 없는 것처럼 공격할 수 있다.

- 일단 견습 기사가 공격하고 나면, 견습 기사가 더이상 부여되지 않았거나 장착하고 있지 않게 되어도 전투에 남습니다.

전지전능함

{7}{U}{U}{U}

부여마법

당신은 당신의 손에 있는 주문을 마나비용을 지불하지 않고 발동할 수 있다.

- 당신은 당신이 발동하는 각 주문의 일반적인 발동 시기 허용 및 제한에 따라야 합니다.
- "마나 비용을 지불하지 않고" 주문을 발동하는 경우, 어떠한 대체 비용도 지불하겠다고 선택할 수 없습니다. 그러나, �커 비용과 같은 추가비용은 지불할 수 있습니다. 발동할 카드에 필수적인 추가비용이 있다면(예: 괴롭히는 목소리), 그 비용을 지불해야 카드를 발동할 수 있습니다.
- 주문의 마나 비용에 {X}가 있다면, 마나 비용을 지불하지 않고 그 주문을 발동할 때 그 값으로 0 을 선택해야 합니다.
- 일단 당신이 전지전능함을 발동하고 나면, 당신의 턴인 경우, 전지전능함이 해결되는 즉시 당신이 우선권을 가지게 됩니다. 당신은 다른 플레이어가 주문이나 능력을 통해 전지전능함을 없애려고 시도하기 전에 다른 주문을 발동할 수 있습니다.

기계가 함께하는 존재

{3}{U}

집중마법

당신이 조종하는 마법물체의 전환마나비용 중 가장 높은 전환마나비용만큼 카드를 뽑는다.

- 지속물의 마나 비용에 {X}가 있는 경우, X는 0으로 간주합니다.

무덤 개방

{3}{B}{B}

부여마법

당신이 조종하는 토큰이 아닌 생물이 죽을 때마다,
2/2 흑색 좀비 생물 토큰 한 개를 만든다.

- 당신이 조종하는 다른 생물이 무덤 개방이 전장을 떠나는 시점과 동시에 죽는 경우, 좀비 토큰 한 개를 얻습니다.

멸망시키는 자, 팔라디아-모르스

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

전설적 생물 — 장로 용

6/6

비행, 경계, 돌진

멸망시키는 자, 팔라디아-모르스는 아직 피해를 입힌 적이 없다면 방호를 가진다.

- 팔라디아-모르스가 전장을 떠났다가 돌아온 경우, 같은 카드를 이용해 표시되고 있기는 하지만 해당 팔라디아-모르스는 새로운 객체인 것으로 간주됩니다. 피해를 입히기 전까지는 다시 방호를 가집니다.
- 팔라디아-모르스가 처음 피해를 입히는 시점과 동시에 격발능력이 격발하는 경우, 해당 능력의 목표는 팔라디아-모르스가 더이상 방호를 가지지 않게 된 후에 정하게 됩니다.

끈기 있는 재건

{3}{U}{U}

부여마법

당신의 유지단 시작에, 상대를 목표로 정한다. 그 플레이어는 자신의 서고 맨 위 카드 세 장을 자신의 무덤에 넣고, 당신은 이런 식으로 무덤에 놓인 대지 카드 한 장당 카드 한 장을 뽑는다.

- 끈기 있는 재건의 각 격발능력이 해결될 때마다, 그 능력은 해당 능력이 해결되면서 무덤에 들어간 대지 카드들만을 셉니다. 예를 들어, 당신의 상대가 첫 유지단에 대지 카드 두 장을 무덤에 넣고 그 다음 유지단에 대지 카드 세 장을 무덤에 놓은 경우, 당신은 이에 따라 카드 두 장과 다섯 장이 아닌 두 장과 세 장을 뽑습니다.
- 당신의 상대가 서고에서 카드를 이동시켰지만 그 카드들이 무덤에 놓이지 않은 경우 (평온한 안식 조종하는 등의 이유로), 당신은 카드를 뽑지 않습니다.

부적 리치

{B}{B}{B}

생물 — 좀비

5/5

무적

부적 리치가 전장에 들어오면서, 당신이 조종하는 마법물체 한 개에 부적 카운터 한 개를 올려놓는다.

당신이 부적 카운터를 가진 지속물을 조종하지 않을 때, 부적 리치를 희생한다.

- 부적 리치의 첫 번째 능력은 마법물체를 목표로 하지 않습니다. 당신이 마법물체를 선택하는 시점과 그 마법물체에 부적 카운터를 놓는 시점 사이에는 어떠한 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.
- 부적 리치가 전장에 들어올 때 당신이 조종하고 있는 마법물체가 없는 경우, 이 카드의 첫 번째 능력은 아무 영향을 미치지 않습니다. 당신이 부적 카운터를 가진 다른 지속물을 조종하지 않는 한, 이 카드는 전장에 들어오자마자 마지막 능력을 격발하며 당신은 이 카드를 희생해야 합니다.
- 부적 리치와 마법물체가 동시에 당신의 조종하에 전장으로 들어오는 경우, 당신은 해당 마법물체에 부적 카운터를 올릴 수 없습니다. 당신은 전장에 이미 들어와 있는 마법물체만 선택해야 합니다.
- 부적 리치의 마지막 능력은 "상태 격발" 능력입니다. 일단 상태 격발 능력이 격발되면, 이 능력이 스택에 있는 동안에는 다시 격발되지 않습니다. 이 능력이 무효화되고 나서 격발 조건이 계속 유효한 경우, 능력이 즉시 다시 격발됩니다.
- 부적 리치의 마지막 능력은 해당 부적 리치가 부적 카운터를 올리게 만든 특정 지속물만이 아니라, 당신이 조종하는 모든 지속물 중에 부적 카운터가 놓여 있는 지속물이 있는지를 확인합니다. 예를 들어, 당신이 부적 리치 두 개를 조종하고 부적 카운터가 놓인 서로 다른 마법물체 두 개를 조종하는 경우, 두 마법물체 중 하나가 전장을 떠난다고 해도 부적 리치는 어느 쪽도 희생되지 않습니다.
- **에라타: '부적 리치'의 텍스트 중 '부적 리치가 전장에 들어올때, 당신이 조종하는 마법물체 한 개에 부적 카운터 한 개를 올려놓는다.'가 '부적 리치가 전장에 들어오면서, 당신이 조종하는 마법물체 한 개에 부적 카운터 한 개를 올려놓는다.'로 변경되었습니다.**

역병 암말

{1}{B}{B}

생물 — 나이트메어 말

2/2

역병 암말은 백색 생물에게 방어당할 수 없다.

역병 암말이 전장에 들어올 때, 당신의 상대들이 조종하는 생물들은 턴종료까지 -1/-1 을 받는다.

- 역병 암말의 두 번째 능력은 능력이 해결되는 시점에 당신의 상대들이 조종하는 생물들에게만 영향을 미칩니다. 능력이 해결된 후에 그들이 조종하기 시작한 생물들은 -1/-1 을 받지 않습니다.

독화살 궁수

$\{2\}\{B\}\{G\}$

생물 — 엘프 궁수

2/3

대공 *(이 생물은 비행을 가진 생물을 방어할 수 있다.)*

치명타 *(이 생물에게 피해를 입은 생물은 피해의 양에 상관없이 파괴된다.)*

다른 생물이 죽을 때마다, 각 상대는 생명 1 점을 잃는다.

- 다른 생물이 독화살 궁수가 죽는 시점에 동시에 죽는 경우, 각 상대는 생명 1 점을 잃습니다.
- 쌍두거인 게임에서, 독화살 궁수의 마지막 능력은 상대 팀이 생명 2 점을 잃게 합니다.

정신 침식

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

부여마법

당신이 카드를 뽑을 때마다, 각 상대는 자신의 서고 맨 위 카드 두 장을 자신의 무덤에 넣는다.

- 주문이나 능력이 당신에게 "뽑는다"는 특정 단어를 사용하지 않고 카드들을 당신의 손에 넣게 하는 경우, 정신 침식의 능력은 격발하지 않습니다.
-

정신 공생자

{4}{U}{B}

생물 — 나이트메어 괴수

3/3

비행

정신 공생자가 전장에 들어올 때, 상대를 목표로 정한다. 그 플레이어는 카드 한 장을 버리고 당신은 카드 한 장을 뽑는다.

- 정신 공생자의 마지막 능력은 손에 카드가 없는 상대를 목표로 정할 수 있습니다. 당신은 카드를 버린 상대가 없는 경우에도 카드 한 장을 뽑게 됩니다.

맹렬한 물어뜯기

{1}{G}

집중마법

당신이 조종하는 생물과 당신이 조종하지 않는 생물을 각각 목표로 정한다. 첫 번째 목표는 두 번째 목표에 자신의 공격력만큼 피해를 입힌다.

- 맹렬한 물어뜯기가 해결될 때 두 생물 중 하나라도 유효한 목표가 아닌 경우, 당신이 조종하는 생물은 피해를 입히지 않습니다.

위풍당당한 혈군주

{3}{W}{B}

생물 — 흡혈귀 병사

2/4

비행

각 종료단 시작에, 당신이 이 턴에 생명점을 얻었다면, 비행을 가진 1/1 흑색 박쥐 생물 토큰 한 개를 만든다.

- 위풍당당한 혈군주의 마지막 능력은 당신이 해당 턴 중에 어느 시점이든 생명점을 얻었는지를 확인합니다. 당신이 생명점을 잃기도 했는지, 또는 당신의 생명점이 턴이 시작되었을 때보다 높은지 등은 상관하지 않습니다. 또한 생명점을 얻은 시점에 위풍당당한 혈군주가 전장에 있었는지도 상관하지 않습니다.
- 턴의 종료단이 시작되기 전에 생명점을 얻지 않은 경우, 위풍당당한 혈군주의 마지막 능력은 전혀 격발하지 않습니다. 종료단 중에 생명점을 얻더라도 해당 능력은 격발되지 않습니다.
- 당신이 얼마나 많은 생명점을 얻었는지에 상관 없이, 박쥐 토큰은 한 개만 만듭니다.
- 쌍두거인 게임에서는, 팀원이 생명점을 얻어 팀의 생명 총점이 증가했더라도, 위풍당당한 혈군주의 마지막 능력의 조건을 충족하는 것이 아닙니다.

휘황찬란한 천사

{1}{W}{W}

생물 — 천사

3/3

비행

각 종료단 시작에, 당신이 이 턴에 생명 5 점 이상을 얻었다면, 비행과 경계를 가진 가진 4/4 백색 천사 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다.

{3}{W}{W}{W}: 턴종료까지, 휘황찬란한 천사는 +2/+2 를 받고 생명연결을 얻는다.

- 휘황찬란한 천사의 격발능력은 당신이 한 턴에 생명점을 5 점 이상 얻었는지를 확인합니다. 당신이 생명점을 잃기도 했는지, 또는 당신의 생명점이 턴이 시작되었을 때보다 높은지 등은

상관하지 않습니다. 또한 생명점을 얻은 시점에 휘황찬란한 천사가 전장에 있었는지도 상관하지 않습니다.

- 휘황찬란한 천사의 격발능력을 충족하기 위해 생명 5 점을 한번에 다 얻어야 하는 것은 아닙니다.
- 턴의 종료단이 시작되기 전에 생명점을 얻지 않은 경우, 휘황찬란한 천사의 격발능력은 전혀 격발하지 않습니다. 종료단 중에 생명점을 얻더라도 해당 능력은 격발되지 않습니다.
- 당신이 생명 5 점 이상을 얼마나 많이 얻었는지에겐 상관없이, 천사 토큰은 한 개만 만듭니다.
- 쌍두거인 게임에서는, 팀원이 생명점을 얻어 팀의 생명 총점이 증가했더라도, 휘황찬란한 천사의 마지막 능력의 조건을 충족하는 것이 아닙니다.

무덤에서의 귀환

{4}{B}

집중마법

무덤에 있는 생물 카드를 목표로 정한다. 그 생물 카드를 당신의 조종하에 전장에 놓는다. 그 생물은 자신의 원래 색에 더불어 흑색이며, 자신의 원래 유형에 더불어 좀비다.

- 무덤에서의 귀환은 기존 색 또는 유형을 바꾸지 않습니다. 다른 색과 하위 유형을 추가하는 것입니다.
- 생물이 무색인 경우, 그 생물은 그냥 흑색 생물이 됩니다. 무색이며 흑색인 생물이 되지는 않습니다.
- 이후 영향을 받은 생물의 색을 변경하는 효과는 무덤에서의 귀환의 해당 부분을 덮어씁니다; 해당 생물은 새로운 색만 가지게 됩니다. 영향을 받은 생물의 유형이나 하위 유형을 변경하는 효과도 마찬가지입니다.

신비의 아르마사우루스

{1}{G}{G}

생물 — 공룡

2/5

상대가 생물이나 대지의 마나 능력이 아닌 능력을
활성화할 때마다, 당신은 카드 한 장을 뽑을 수
있다.

- 활성화능력은 콜론(쌍점)을 포함합니다. 이 능력들은 일반적으로 "[비용]: [능력]"으로 표시됩니다. 일부 키워드는 활성화능력으로, 주석문에 콜론을 가지고 있습니다. 활성화된 마나 능력은 능력이 해결되면서 마나를 추가하는 능력이며, 활성화하기 위해 마나 지불을 요구하는 능력이 아닙니다.
- 신비의 아르마사우루스의 능력은 상대가 손에 있는 카드의 능력을 활성화하는 경우(*아몬케트* 블록의 순환 능력 등) 또는 무덤에 있는 카드의 능력을 활성화하는 경우(해골 용 등)에는 해당 카드가 결과적으로 전장에 놓이게 된다고 해도 격발하지 않습니다.
- 신비의 아르마사우루스의 능력은 그 능력을 격발시킨 능력보다 먼저 해결됩니다. 격발능력이 해결된 후 격발을 발생시킨 활성화능력이 해결되기 전에, 플레이어들은 주문을 발동하고 능력을 활성화할 수 있습니다.

숙달된 날틀제작자, 세이

{2}{U}

전설적 생물 — 인간 기능공

1/4

당신이 마법물체 주문을 발동할 때마다, 비행을
가진 1/1 무색 날틀 마법물체 생물 토큰 한 개를
만든다.

{1}{U}, 마법물체 두 개를 희생한다: 카드 한 장을
뽑는다.

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

용의 영혼, 사르칸(플레인즈워커 텍 전용)

{4}{R}{R}

전설적 플레인즈워커 — 사르칸

5

+2: 용의 영혼, 사르칸은 각 상대와 당신의 상대들이 조종하는 각 생물에게 피해 1 점을 입힌다.

−3: 플레이어나 플레인즈워커를 목표로 정한다. 용의 영혼, 사르칸은 그 목표에게 피해 4 점을 입힌다.

−9: 당신의 서고에서 용 생물 카드를 원하는 만큼 찾아, 전장에 놓은 후, 당신의 서고를 섞는다.

- 쌍두거인 게임에서, 사르칸의 첫 번째 능력은 상대 팀이 생명 2 점을 잃게 합니다.

불의 피, 사르칸

{1}{R}{R}

전설적 플레인즈워커 — 사르칸

3

+1: 당신은 카드 한 장을 버릴 수 있다. 그렇게 한다면, 카드 한 장을 뽑는다.

+1: 원하는 색의 조합으로 마나 두 개를 추가한다. 이 마나는 용 주문을 발동하는 데에만 사용할 수 있다.

−7: 비행을 가진 5/5 적색 용 생물 토큰 네 개를 만든다.

- 사르칸의 두 번째 능력은 충성 능력이기 때문에 마나 능력이 아닙니다. 이 능력은 당신이 집중마법을 발동할 수 있는 시기에만 활성화할 수 있습니다. 이 능력은 스택을 사용하며 이에 대응할 수 있습니다.
- "용 주문"은 용 하위 유형을 가진 주문을 지칭하며, 카드의 이름과는 무관합니다. 예를 들어, 용의 보물은 용 주문이 아닙니다.

사르칸의 용의 불(플레인즈워커 덱 전용)

{3}{R}{R}

집중마법

원하는 목표를 정한다. 사르칸의 용의 불은 그 목표에게 피해 3 점을 입힌다.

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

- 목표로 한 생물이 사르칸의 용의 불이 해결되려 할 때 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 당신은 서고 맨 위 카드 다섯 장을 볼 수 없습니다.

사르칸의 봉인 해제

{3}{R}

부여마법

당신이 공격력이 4, 5, 또는 6 인 생물 주문을 발동할 때마다, 원하는 목표를 정한다. 사르칸의 봉인 해제는 그 목표에게 피해 4 점을 입힌다.

당신이 공격력이 7 이상인 생물 주문을 발동할 때마다, 사르칸의 봉인 해제에 각 상대와 그들이 조종하는 각 생물과 플레인즈워커에게 피해 4 점을 입힌다.

- 당신이 굶주린 히드라와 같이 +1/+1 카운터를 가지고 전장에 들어오는 생물 주문을 발동하는 경우, 그 카운터들은 사르칸의 봉인 해제에 각 능력들이 격발할 지를 결정하는 데에 포함되지 않습니다. 마찬가지로, 전장에 들어오고 난 뒤에 생물의 공격력을 올려 주는 효과들도 적용되지 않습니다.
- 사르칸의 봉인 해제에 각 격발능력은 능력을 격발시킨 주문이 해결되기 전에 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.
- 생물 카드의 공격력이 *로 적혀 있고 그 공격력을 결정하는 능력이 있는 경우, 그 능력은 생물 주문이 스택에 있는 동안에도 적용됩니다. 사르칸의 봉인 해제에 당신이 비용 지불을 완료한 시점에만 그 생물의 공격력을 확인합니다; 당신이 주문을 발동하기 시작했을 때나 격발한 능력이 해결되려고 할 때의 주문의 공격력은 상관하지 않습니다.
- 쌍두거인 게임에서 사르칸의 봉인 해제에 마지막 능력은 상대 팀이 생명 8 점을 잃게 만듭니다.

사티로스 마법부여사

{1}{G}{W}

생물 — 사티로스 드루이드

2/2

당신이 부여마법 주문을 발동할 때마다, 카드 한 장을 뽑는다.

- 사티로스 마법부여사의 격발능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.

풍경 변화

{2}{G}{G}

집중마법

대지를 원하는 수만큼 희생한다. 당신의 서고에서
대지 카드를 최대 그만큼 찾아, 전장에 탭된 채로
놓은 후, 당신의 서고를 섞는다.

- 당신은 풍경 변화가 해결되는 과정의 일부분으로 대지들을 희생합니다. 이는 추가 비용이 아닙니다. 풍경 변화가 무효화되는 경우, 대지를 희생하지 않습니다.

공성파괴자 거인

{3}{R}{R}

생물 — 거인 전사

6/3

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

{3}{R}: 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 이 턴에
방어할 수 없다.

- 생물이 방어된 후에 공성파괴자 거인의 마지막 능력을 활성화해도 방어 중인 생물이 전투에서 제외되거나 방어된 생물이 방어되지 않은 상태로 바뀌지 않습니다.

발레론의 인장박힌 검

{3}

마법물체 — 장비

장착된 생물은 +2/+0 를 받고 경계를 가지며,
자신의 다른 유형에 더불어 기사다.

장착된 생물이 공격할 때마다, 경계를 가지고 공격
중인 2/2 백색 기사 생물 토큰 한 개를 만든다.

장착 {3}

- 당신은 해당 토큰이 어느 플레이어나 플레인즈워커를 공격할 지 선택합니다. 토큰이 반드시 장착된 생물이 공격하는 플레이어나 플레인즈워커를 똑같이 공격할 필요는 없습니다.
- 토큰은 공격 중이지만 공격생물로 선언되지는 않았으므로 공격생물을 선언할 때 격발되는 능력은 격발되지 않습니다.

숨씨 좋은 생명기사

{2}{U}

생물 — 인간 기능공

1/3

숨씨 좋은 생명기사가 전장에 들어올 때, 당신이
조종하는 마법물체를 목표로 정한다. 그 마법물체는
숨씨 좋은 생명기사가 전장에 남아있는 한 기본
공격력과 방어력이 5/5 인 마법물체 생물이 된다.

- 숨씨 좋은 생명기사는 목표가 된 마법물체의 능력을 제거하지 않습니다.
 - 그 마법물체는 자신이 원래 가진 유형, 하위유형 및 상위유형을 유지합니다. 주의할 점은, 장비가 마법물체 생물이 되는 경우, 다른 생물에 부착할 수 없습니다. 원래 다른 생물에 부착되어 있던 장비는 그 생물에서 분리됩니다.
 - 해당 마법물체가 이미 생물이었다면 공격력과 방어력이 각각 5 가 됩니다. 이 능력은 생물의 기본 공격력과 방어력을 특정 값으로 설정하는 모든 기존 효과를 덮어씁니다. 숨씨 좋은 생명기사의 능력이 해결된 다음에 적용되는 공격력/방어력 변경 효과는 그대로 적용됩니다.
 - 폭풍성장의 효과나 +1/+1 카운터 등으로 생물의 공격력 및/또는 방어력을 수정하는 효과는 언제 적용되었는지에 상관없이 계속해서 적용됩니다. 생물의 공격력이나 방어력을 바꾸는 카운터 또는 생물의 공격력과 방어력을 뒤바꾸는 효과도 마찬가지입니다.
 - 마법물체 생물이 된 마법물체는 그 턴의 처음부터 그 플레이어의 조종하에 있었다면 공격할 수 있습니다. 즉, 해당 마법물체가 언제부터 생물이었냐를 따지는 것이 아니라 언제부터 전장에 있었냐를 따지는 것입니다.
-

하늘기수 순찰대

{2}{G}{U}

생물 — 엘프 정찰병

2/3

비행

당신의 턴 전투 시작에, 당신은 {G}{U}를 지불할 수 있다. 당신이 그렇게 할 때, 당신이 조종하는 다른 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓고 그 생물은 턴종료까지 비행을 얻는다.

- 하늘기수 순찰대의 격발능력은 목표를 정하지 않고 스택으로 갑니다. 능력이 해결될 때, 당신은 {G}{U}를 지불할 수 있습니다. 당신이 그렇게 할 때, 두 번째 능력이 격발되며 생물을 목표로 지정합니다. 이는 "그렇게 한다면..."이라고 적힌 능력과 다릅니다. 플레이어들은 마나가 지불되었지만 목표가 카운터와 비행을 받기 전에 주문을 발동하고 능력을 활성화할 수 있습니다.
- 하늘기수 순찰대의 격발능력을 해결하는 동안, 당신은 +1/+1 카운터를 여러 개 올리기 위해 여러 번 {G}{U}를 지불할 수 없습니다.

수면술

{2}{U}{U}

집중마법

플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어가 조종하는 모든 생물을 탭한다. 그 생물들은 그 플레이어의 다음 언탭단에 언탭되지 않는다.

- 수면술의 두 번째 능력은 능력이 해결될 때 수면술로 인해 실제로 탭된 생물뿐만 아니라 목표 플레이어가 조종하는 모든 생물에 영향을 미칩니다.
-

불꽃헛바닥 용

{3}{R}{R}

생물 — 용

3/3

비행

불꽃헛바닥 용이 전장에 들어올 때, 당신은 {2}{R}을 지불할 수 있다. 당신이 그렇게 할 때, 원하는 목표를 정한다. 불꽃헛바닥 용은 그 목표에게 피해 3 점을 입힌다.

- 불꽃헛바닥 용의 격발능력은 목표를 정하지 않고 스택으로 갑니다. 능력이 해결될 때, 당신은 {2}{R}을 지불할 수 있습니다. 그렇게 할 때, 두 번째 능력이 격발되며 피해를 입힐 목표를 지정합니다. 이는 "그렇게 한다면 ..."이라고 적힌 능력과 다릅니다. 플레이어들은 마나가 지불되었지만 목표가 피해를 입기 전에 주문을 발동하고 능력을 활성화할 수 있습니다.
- 불꽃헛바닥 용의 격발능력을 해결하는 동안, 당신은 피해를 3 점보다 더 많이 입히기 위해 {2}{R}을 여러 번 지불할 수 없습니다.

태양 정화자

{1}{W}

생물 — 인간 성직자

1/4

태양 정화자가 전장에 들어올 때, 하나를 선택한다
—

- 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 놓인 카운터를 모두 제거한다. 태양 정화자가 전장에 남아 있는 한 그 생물에 카운터가 놓일 수 없다.

- 상대를 목표로 정한다. 그 플레이어는 가진 카운터를 모두 잃는다. 태양 정화자가 전장에 남아 있는 한 그 플레이어는 카운터를 얻을 수 없다.

- 능력의 비용이나 주문의 추가비용이 태양 정화자의 영향을 받고 있는 생물이나 플레이어에게 카운터를 놓으라고 요구하는 경우, 그 비용은 지불될 수 없습니다. 주문이나 능력이 해결되면서 플레이어나 생물에게 카운터를 줄 수 있다고 명시되어 있는 경우, 그 플레이어는 그 행동을 선택할 수 없습니다.
- 대체효과가 플레이어의 행동을 태양 정화자의 영향을 받고 있는 생물이나 플레이어에게 카운터를 놓는 행동으로 치환하거나 수정하려는 경우, 그 플레이어는 해당 대체효과를 적용할 수 있지만 카운터가 놓이지는 않습니다. 원본 행동이 전적으로 치환되는 경우 (영혼난도 마도사의 대체효과를 적용하는 등으로 인해), 원본 행동은 일어나지 않습니다.

지고한 환상

{1}{U}

생물 — 신령

1/3

비행

당신이 조종하는 다른 신령들은 +1/+1 을 받는다.

- 생물이 받은 피해는 턴이 종료되며 제거될 때까지 남아 있으므로, 해당 턴에 지고한 환상이 전장을 떠나는 경우 당신이 조종하는 신령이 입은 치명적이지 않은 피해가 치명피해로 바뀔 수도 있습니다.

수상한 책장

{2}

마법물체 생물 — 벽

0/4

수비태세 (이 생물은 공격할 수 없다.)

{3}, {T}: 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 이 턴에
방어될 수 없다.

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

바꿔치기

{4}{U}

집중마법

생물 두 개를 목표로 정한다. 두 생물의 조종권을
교환한다.

- 바꿔치기가 해결될 때 목표 생물 중 하나가 유효하지 않은 목표인 경우, 교환이 이루어지지
않습니다.
- 당신이 목표로 정한 두 생물 중 하나를 꼭 조종해야 하는 것은 아닙니다.
- 바꿔치기가 해결될 때 동일한 플레이어가 두 생물을 조종하고 있는 경우, 아무 변화도 일어나지
않습니다.
- 어떤 생물의 조종권을 얻었다고 해서, 그 생물에 부착된 마법진이나 부착된 장비까지 조종하는
것은 아닙니다.

넝마 미라(플레인즈워커 텍 전용)

{1}{B}

생물 — 좀비 자칼

1/2

넝마 미라가 죽을 때, 각 상대는 생명 2 점을
잃는다.

- 념마 미라가 치명피해를 입는 것과 동시에 당신의 생명 총점이 0 이하가 되는 경우, 당신은 념마 미라의 능력이 스택으로 가기 전에 게임에서 패배합니다.
- 쌍두거인 게임에서 념마 미라의 격발능력은 상대 팀이 생명 4 점을 잃게 만듭니다.

지면 균열

{3}{R}

집중마법

대지를 목표로 정한다. 그 대지를 파괴한다. 비행이 없는 생물들은 이 턴에 방어할 수 없다.

- 지면 균열이 해결되려 할 때 목표가 된 대지가 유효한 목표가 아니게 된 경우, 지면 균열은 해결되지 않으며 아무 효과도 발생하지 않습니다. 비행이 없는 생물들은 평상시처럼 방어할 수 있게 됩니다.
- 지면 균열의 두 번째 부분의 효과는 어떠한 지속물의 특성도 바꾸지 않으며, 영향을 받는 생물 조합이 지속적으로 갱신됩니다. 해당 턴 나중에 전장에 들어온 비행이 없는 생물들은 방어할 수 없으며, 해당 턴 나중에 비행을 얻은 생물들은 방어할 수 있습니다.

마법공학의 대가, 테제렛

{3}{U}{U}

전설적 플레인즈워커 — 테제렛

5

+1: 비행을 가진 1/1 무색 날름 마법물체 생물 토큰 한 개를 만든다.

0: 카드 한 장을 뽑는다. 당신이 마법물체를 세 개 이상 조종한다면, 대신 카드 두 장을 뽑는다.

—9: 당신은 "당신의 종료단 시작에, 당신의
서고에서 지속물 카드 한 장을 찾아, 전장에 놓은
후, 당신의 서고를 섞는다."를 가진 휘장을 얻는다.

- 당신이 테제렛의 휘장 능력을 통해 지속물을 전장에 놓는 경우, 해당 지속물이 가지고 있는 종료단에 격발하는 격발능력은 같은 종료단에 격발하지 않습니다.

전혹한 기계술사, 테제렛(*플레인즈워커 맥 전용*)

{4}{U}{U}

전설적 플레인즈워커 — 테제렛

4

+1: 카드 한 장을 뽑는다.

0: 당신이 조종하는 마법물체를 목표로 정한다.
당신의 다음 턴까지, 그 마법물체는 자신의 다른
유형에 더불어 5/5 생물이 된다.

—7: 당신의 손에 있는 카드들을 원하는 만큼 뒷면
상태로 전장에 놓는다. 그 카드들은 5/5

마법물체 생물이 된다.

- 테제렛의 두 번째 능력은 목표가 된 마법물체의 능력을 제거하지 않습니다.
- 해당 마법물체는 당신의 턴이 시작되기 직전에 생물 상태에서 벗어납니다. 그 마법물체는 당신의 언탭단에 생물이 아닌 마법물체인 상태입니다.
- 그 마법물체는 자신이 원래 가진 유형, 하위유형 및 상위유형을 유지합니다. 주의할 점은, 장비가 마법물체 생물이 되는 경우, 다른 생물에 부착할 수 없습니다. 원래 다른 생물에 부착되어 있던 장비는 그 생물에서 분리됩니다.
- 해당 마법물체가 이미 생물이었다면 공격력과 방어력이 각각 5가 됩니다. 이 능력은 생물의 기본 공격력과 방어력을 특정 값으로 설정하는 모든 기존 효과를 덮어씁니다. 테제렛의 능력이 해결된 다음에 적용되는 공격력/방어력 변경 효과는 그대로 적용됩니다.

- 폭풍성장의 효과나 +1/+1 카운터 등으로 생물의 공격력 및/또는 방어력을 수정하는 효과는 언제 적용되었는지에 상관없이 계속해서 적용됩니다. 생물의 공격력이나 방어력을 바꾸는 카운터 또는 생물의 공격력과 방어력을 뒤바꾸는 효과도 마찬가지입니다.
- 마법물체 생물이 된 마법물체는 그 턴의 처음부터 그 플레이어의 조종하에 있었다면 공격할 수 있습니다. 즉, 해당 마법물체가 언제부터 생물이었냐를 따지는 것이 아니라 언제부터 전장에 있었냐를 따지는 것입니다.
- 테제렛의 세 번째 능력으로 전장에 놓이는 카드들은 5/5 마법물체 생물로서 전장에 들어옵니다. 그 카드들은 자신의 고유한 특성을 가지고 전장에 들어온 다음 5/5 가 되는 것이 아닙니다.
- 유린자, 니콜 볼라스 같은 양면 카드가 뒷면 상태로 전장에 놓이는 경우, 그렇게 하는 과정에서 카드를 공개하지 않습니다. 해당 카드의 후면 특성이 적용되지 않습니다.
- 당신은 뒷면 상태인 지속물들의 앞면을 아무 때나 확인할 수 있습니다.
- 당신이 조종하는 뒷면 상태의 지속물이 전장을 떠나는 경우, 당신은 그 카드를 모든 플레이어에게 공개해야 합니다.
- 생물이 뒷면 상태인 생물의 복사본이 되어 전장에 들어오거나, 뒷면 상태인 생물의 복사본 토큰이 만들어지는 경우, 그 복사본은 앞면 상태이긴 하지만 뒷면 상태인 생물이 가진 특성과 동일한 특성(이 경우, 다른 특성이 없는 5/5 마법물체 생물)을 가집니다.
- *코어셋 2019*에는 이 카드들을 앞면으로 되돌려 주는 방법이 포함되어 있지 않습니다. 이 세트 이외의 세트에서 유래한 카드가 이 카드들 중 하나를 앞면으로 뒤집는 경우, 해당 카드를 5/5 마법물체 생물이 되게 해 주었던 효과가 종료됩니다. 그런 효과가 순간마법 또는 집중마법 카드를 앞면으로 뒤집으려 하는 경우, 그 카드를 공개하고 뒷면 상태를 유지합니다. 그런 경우, 해당 카드는 5/5 마법물체 생물로 남습니다.
- 어떤 효과가 뒷면 상태인 생물이 전장을 떠났다가 되돌아오게 하려는 경우 (*도미나리아* 세트의 테페리의 맹세 또는 이 세트의 초월적인 인내력 등), 그 효과는 해당 카드를 앞면 상태로 되돌립니다. 해당 능력이 순간마법 또는 집중마법 카드를 이런 식으로 전장에 되돌리려고 하는 경우, 그 카드는 대신 현재 위치한 영역에 남습니다.

테제렛의 관문파괴추(*플레인즈워커* 덱 전용)

{4}

마법물체

테제렛의 관문파괴추가 전장에 들어올 때, 당신의 서고 맨 위 카드 다섯 장을 본다. 당신은 그 중에서 청색 또는 마법물체 카드 한 장을 공개하고 당신의 손으로 가져갈 수 있다. 나머지 카드들은 무작위 순서로 당신의 서고 맨 밑에 놓는다.

{5}{U}, {T}, 테제렛의 관문파괴추를 희생한다: 당신이 조종하는 생물들은 이 턴에 방어될 수 없다.

- 테제렛의 관문파괴추의 마지막 능력은 어떠한 지속물의 특성도 바꾸지 않으며, 영향을 받는 생물 조합이 지속적으로 갱신됩니다. 해당 턴 나중에 당신의 조종하에 전장에 들어오는 생물들은 방어될 수 없습니다.

가시 장교

{1}{G}

생물 — 엘프 전사

2/3

가시 장교가 상대가 조종하는 주문이나 능력의 목표가 될 때마다, 1/1 녹색 엘프 전사 생물 토큰 한 개를 만든다.

{5}{G}: 가시 장교는 턴종료까지 +4/+4 를 받는다.

- 가시 장교의 격발능력은 그 능력을 격발시킨 주문이나 능력보다 먼저 해결됩니다. 그 주문 또는 능력이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.

쿵

{R}

집중마법

이 주문을 발동하기 위한 추가비용으로, 생물 한 개를 희생한다.

원하는 목표로 정한다. 쿵은 그 목표에게 희생된 생물의 공격력만큼의 피해를 입힌다.

- 희생된 생물의 공격력을 결정하기 위해 마지막으로 전장에 존재했던 시점을 확인합니다.
- 쿵을 발동하기 위해서는 정확히 생물 한 개를 희생해야 합니다. 생물을 희생하지 않으면 발동할 수 없고 생물을 더 많이 희생할 수도 없습니다.
- 플레이어들은 쿵이 발동되어 그 비용이 모두 지불되고 난 후에만 대응할 수 있습니다. 그 누구도 당신이 이 주문을 발동하는 것을 막기 위해 당신이 희생한 생물을 파괴할 수 없습니다.

괴롭히는 목소리

{1}{R}

집중마법

이 주문을 발동하기 위한 추가비용으로, 카드 한 장을 버린다.

카드 두 장을 뽑는다.

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

변신 지팡이

{3}

마법물체

변신 지팡이는 충전 카운터 세 개를 가지고 전장에 들어온다.

{1}, {T}, 변신 지팡이에서 충전 카운터 한 개를 제거한다: 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다. 그 생물의 조종자는 2/4 백색 황소 생물 토큰 한 개를 만든다. 당신이 집중마법을 발동할 수 있는 시기에만 이 능력을 활성화할 수 있다.

- 목표로 한 생물이 변신 지팡이의 능력이 해결되려 할 때 유효한 목표가 아닌 경우, 그 능력은 해결되지 않습니다. 어느 플레이어도 황소 토큰을 만들지 않습니다.
- 목표가 된 생물이 유효한 목표지만 무적을 가지고 있는 등의 이유로 파괴되지 않는 경우, 해당 생물의 조종자는 황소 토큰도 만들고 목표가 되었던 생물도 계속 보유할 수 있습니다.

끔찍한 자, 배빅티스 아스마디

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

전설적 생물 — 장로 용

6/6

비행

끔찍한 자, 배빅티스 아스마디가 공격할 때마다, 각 플레이어마다, 그 플레이어가 조종하는 지속물을 목표로 정한다. 그 플레이어들은 그 지속물들을 희생한다. 이런 식으로 지속물을 희생한 각 플레이어는 자신의 서고 맨 위 카드를 공개한 후, 그 카드가 지속물 카드이면 전장에 놓는다.

- 당신도 희생할 지속물 하나를 목표로 정해야 합니다.
- 배빅티스의 격발능력은 방어자가 지정되기 전, 공격자지정단 도중에 해결됩니다. 배빅티스의 능력의 목표가 된 생물은 방어를 할 수 있게 전장에 남아 있지 않을 것이며, 이 능력을 통해 전장에 놓인 생물은 방어할 수 있습니다.
- 목표가 된 지속물들 중 일부가 (방호 같은 능력을 얻어 유효하지 않은 목표가 되는 등의 이유로) 희생되지 않은 경우, 그 지속물의 조종자는 서고 맨 위 카드를 공개하거나 그 카드를 전장에 놓지 않습니다.

- 플레이어가 지속물을 조종하지 않는 경우, 배빅티스의 능력은 충분한 수의 유효한 목표를 가질 수 없게 되어, 그 능력이 아무 효과를 가지지 못하고 스택에서 제거됩니다.

용맹한 기사

{3}{W}

생물 — 인간 기사

3/4

당신이 조종하는 다른 기사들은 +1/+1 을 받는다.

{3}{W}{W}: 당신이 조종하는 기사들은 턴종료까지 이단공격을 얻는다.

- 동일한 생물에게 이단공격을 여러 번 주어도 아무런 부가효과를 내지 않습니다.
- 생물이 받은 피해는 턴이 종료되며 제거될 때까지 남아 있으므로, 해당 턴에 용맹한 기사가 전장을 떠나는 경우 당신이 조종하는 기사가 입은 치명적이지 않은 피해가 치명피해로 바뀔 수도 있습니다.

신생 흡혈귀

{B}

생물 — 흡혈귀

0/3

{2}, {T}: 각 상대는 생명 1 점을 잃고 당신은 생명 1 점을 얻는다.

- 쌍두거인 게임에서 신생 흡혈귀의 능력은 상대 팀이 생명 2 점을 잃게 하고 당신이 생명 1 점을 얻게 합니다.
-

아크 활의 비비안(플레인즈워커 덱 전용)

{4}{G}{G}

전설적 플레인즈워커 — 비비안

5

+2: 생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그
생물에 +1/+1 카운터 두 개를 올려놓는다.

—3: 당신이 조종하는 생물과 당신이 조종하지 않는
생물을 각각 목표로 정한다. 첫 번째 목표는 두 번째
목표에 자신의 공격력만큼의 피해를 입힌다.

—9: 당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지
+4/+4 를 받고 돌진을 얻는다.

- 비비안의 두 번째 능력이 해결될 때 두 생물 중 하나라도 유효한 목표가 아닌 경우, 당신이 조종하는 생물은 피해를 입히지 않습니다.
- 비비안의 마지막 능력은 능력이 해결되는 시점에 당신이 조종하는 생물들에게만 영향을 미칩니다. 해당 턴 나중에 당신이 조종하기 시작한 생물들은 +4/+4 를 받거나 돌진을 얻지 못합니다.

비비안의 부름

{5}{G}{G}

집중마법

당신의 서고 맨 위 카드 일곱 장을 본다. 당신은
그중에서 생물 카드 한 장을 전장에 놓을 수 있다.
나머지 카드들은 무작위 순서로 당신의 서고 맨
밑에 놓는다. 생물이 이런 식으로 전장에 놓일 때,
상대가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물은
목표에게 자신의 공격력만큼 피해를 입힌다.

- 비비안의 부름을 발동하면서는 목표를 정하지 않습니다. 그 주문이 해결되는 동안, 당신은 당신이 본 카드들 중에서 생물 카드 한 장을 전장에 놓을 수 있습니다. 당신이 그렇게 할 때, 별도의 능력이 격발하며 그때 피해를 입힐 상대방이 조종하는 생물을 목표로 정합니다.
- 당신이 전장에 놓은 생물이 피해를 입히기 전에 전장을 떠나는 경우, 피해를 얼마나 입힐 지를 결정하기 위해 그 생물이 전장에 마지막으로 존재했던 시점의 정보를 이용합니다.

비비안의 재규어(플레인즈워커 팩 전용)

{2}{G}

생물 — 고양이 신령

3/2

대공 (이 생물은 비행을 가진 생물을 방어할 수 있다.)

{2}{G}: 비비안의 재규어를 당신의 무덤에서 당신의 손으로 되돌린다. 이 능력은 당신이 비비안 플레인즈워커를 조종할 때에만 활성화할 수 있다.

- 비비안 플레인즈워커와 비비안의 재규어가 (전투 등으로 인해) 동시에 치명적인 피해를 입은 경우, 둘은 동시에 소유자의 무덤에 놓입니다. 당신은 비비안이 전장을 떠나기 전에 비비안의 재규어의 마지막 능력을 활성화할 수 없습니다.

일제사격 베테랑

{3}{R}

생물 — 고블린 전사

4/2

일제사격 베테랑이 전장에 들어올 때, 상대가
조종하는 생물을 목표로 정한다. 일제사격 베테랑은
그 생물에게 당신이 조종하는 고블린의 수만큼
피해를 입힌다.

- 당신이 조종하는 고블린의 수는 일제사격 베테랑의 능력이 해결될 때만 셉니다. 일제사격 베테랑이 여전히 전장에 있는 경우, 그 능력은 자신도 셉니다.

바람을 읽는 스피크스

{5}{U}{U}

생물 — 스피크스

3/7

비행

비행을 가진 생물이 공격할 때마다, 당신은 카드 한
장을 뽑을 수 있다.

- 비행을 가진 생물의 조종자가 누구인지, 또는 해당 생물이 어느 플레인즈워커 또는 플레이어를 공격하는지는 상관없습니다. 바람을 읽는 스피크스의 조종자가 카드를 뽑을 수 있는 플레이어입니다.
- 바람을 읽는 스피크스의 능력은 자기 자신이 공격할 때도 격발합니다.
- 생물이 공격자선언단에 공격자로 선언된 직후 비행을 가지고 있어야만 바람을 읽는 스피크스의 능력이 격발합니다. 예를 들어, 연글라이더 해적으로 공격하면 이 능력을 격발시킵니다. 비슷하게, 페가수스 군마와 비행이 없는 다른 생물로 공격하면 이 능력을 한 번만 격발시키고, 비행 생물 둘로 공격하면 능력을 두 번 격발시킵니다.

매직: 더 개더링, 매직, 익살란, 익살란의 숙적들, 도미나리아, 칼라데시, 에테르 봉기, 아몬케트, 파멸의 시간 및 플레인즈워커 텍은 미국 및 기타 국가에서 Wizards of the Coast LLC 의 상표입니다. ©2018 Wizards.