

코어세트 2020 출시 노트

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

마지막 수정일: 2019 년 5 월 31 일 금요일

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

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

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

일반 설명

출시 정보

코어세트 2020 은 부스터 팩에서 등장하는 280 장(기본 대지 20 장, 커먼 112 장, 언커먼 80 장, 레어 53 장, 미식레어 15 장)과 *코어세트 2020* 플레인즈워커 덱에서만 등장하는 추가 카드 63 장, 그리고 고유 프로모션 카드 한 장 (매장 내 *코어 세트 2020* 박스 구매로 획득 가능)으로 구성되어 있습니다.

코어세트 2020 은 공식 출시일인 2019 년 7 월 12 일 금요일부터 공인 컨스트럭티드 플레이에 사용 가능합니다. 해당 시점에는 다음 카드 세트들이 스탠다드 형식에서 사용 가능하게 됩니다: *익살란*, *익살란의 숙적들*, *도미나리아*, *코어세트 2019*, *라브니카의 길드*, *라브니카의 충성*, *플레인즈워커 전쟁* 및 *코어세트 2020*.

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.

세트 테마: 찬드라 날라르

*코어세트 2020*은 맹렬한 플레인즈워커인 찬드라 날라르를 소개합니다—그녀의 엄청난 화염술 능력은 다양한 주문으로 등장할 뿐 아니라, 부스터 팩에서 등장하는 세 종류의 플레인즈워커 카드 및 찬드라 플레인즈워커 덱에서 등장하는 네 번째 카드로도 나타납니다.

초보 화염술사, 찬드라

{3}{R}

전설적 플레인즈워커 — 찬드라

5

+1: 당신이 조종하는 정령들은 턴종료까지

+2/+0 을 받는다.

−1: {R}{R}를 추가한다.

−2: 원하는 목표를 정한다. 초보 화염술사,

찬드라는 그 목표에게 피해 2 점을 입힌다.

플레인즈워커 카드에 대한 규칙은 이번 출시로 인해 변경되지 않습니다.

- 플레인즈워커 카드들은 다른 카드들이 참조하는 하위 유형("찬드라"나 "아자니" 등)을 가지고 있지만, 이 유형들에 내재된 규칙적인 의미는 없습니다. 예를 들어, 당신은 "전설 규칙"의 영향을 받는 전설적 지속물인 초보 화염술사, 찬드라인 플레인즈워커 두 개를 조종할 수는 없지만, 초보 화염술사, 찬드라와 불길의 시종, 찬드라를 동시에 조종할 수는 있습니다.
- 플레인즈워커는 카드의 오른쪽 하단 구석에 인쇄되어 있는 시작 충성도만큼 충성 카운터를 가지고 전장에 들어옵니다. 플레인즈워커에게 입혀지는 피해는 그만큼의 충성 카운터를 잃게 합니다.
- 플레인즈워커의 충성도가 0 이 되면, 그 플레인즈워커는 방어력이 0 이 된 생물과 마찬가지로 소유자의 무덤에 놓입니다. 플레인즈워커의 충성도가 0 이 되게 한 뒤 그 플레인즈워커를 다른 효과를 위해 희생할 수 없습니다.
- 당신은 당신이 조종하는 각 플레인즈워커의 충성 능력을 당신의 턴 동안 집중마법을 발동할 수 있는 시기에 한 번 활성화할 수 있습니다. 그렇게 하려면, 충성 카운터를 적절한 수만큼 추가하거나 제거해서 그 능력의 충성 비용을 지불하십시오.
- 플레인즈워커가 격발 능력 또는 정적 능력을 가지고 있는 경우, 그 능력은 당신이 그 플레인즈워커의 충성 능력을 활성화하고 난 뒤에도 계속해서 작용합니다.

- 당신의 턴 중에 당신이 조종하는 플레인즈워커 주문이 해결되면, 다른 플레이어가 순간마법 등의 주문을 발동하거나 능력을 활성화할 수 있기 전에 당신이 먼저 우선권을 가집니다. 만약 해당 시점이 당신의 본단계이고 스택이 비어 있다면, 당신은 당신의 플레인즈워커 중 하나의 능력을 다른 누군가가 그 플레인즈워커를 제거하려 시도하기 전에 활성화할 수 있습니다.
- 플레인즈워커를 제거하는 가장 간단한 방법은 플레인즈워커들을 공격하는 것입니다. 당신이 공격 생물을 선택하면서, 당신은 해당 생물들이 각각 상대 또는 상대가 조종하는 플레인즈워커 중 어느 쪽을 공격할 지를 선택합니다. 플레이어들은 자신이 조종하는 생물들로 자신이 조종하는 플레인즈워커에게 공격해 오는 생물들을 방어할 수 있습니다. 플레인즈워커를 공격하는 생물들 중 방어되지 않은 생물들은 해당 플레인즈워커에게 전투피해를 입히며, 그 플레인즈워커는 어떤 피해도 반격하지 않습니다.
- 일부 주문은 플레인즈워커에게 직접 피해를 입힐 수 있습니다. 이런 주문들은 직접적으로 플레인즈워커를 목표로 할 수 있다 또는 플레인즈워커에게 피해를 입힌다고 명시되어 있지만, "원하는 목표" 또는 이와 비슷하게 표현된 대상에게 피해를 입힐 수 있다 라고 되어 있기도 합니다. "원하는 목표"라는 구절은 "생물, 플레인즈워커, 또는 플레이어를 목표로 정한다."를 의미합니다.

돌아오는 키워드: 보호

코어세트 2020 세트를 시작으로, 은퇴했던 보호 키워드가 돌아오며 세트들에 다시 정기적으로 등장할 것입니다. 이 키워드는 지속물 또는 플레이어를 보호해 주는 네 가지 방법을 포함합니다.

정화하는 빛의 사도

{1}{W}

생물 — 인간 성직자

2/1

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

{2}: 무덤에 있는 카드를 목표로 정한다. 그 카드를
추방한다.

보호에 대한 규칙은 이번 출시로 인해 변경되지 않습니다.

- 어떤 지속물이 색에 대한 보호를 가지고 있다면, 이는 네 가지를 의미합니다:

- 해당 지속물에 그 색의 원천이 입히는 피해는 방지됩니다.
 - 그 색인 마법진 및 장비는 해당 지속물에 부착될 수 없습니다.
 - 그 색인 생물들은 해당 지속물을 방어할 수 없습니다.
 - 해당 지속물은 그 색을 가진 주문, 또는 그 색을 가진 원천의 능력에 대한 목표로 정해질 수 없습니다.
- 위에서 명시한 사건들 이외에는 방지되거나 유효하지 않게 되지 않습니다. 백색으로부터 보호를 가진 생물은 여전히 차원의 정화로 파괴됩니다; 녹색으로부터 보호를 가진 생물은 여전히 타개로 +2/+2 및 돌진을 얻습니다; 또한 흑색으로부터 보호를 가진 생물은 역병딱정벌레의 능력으로 인해 +1/+1 카운터를 받을 수 없습니다.
 - 보호를 얻은 지속물은 스택에 있는 주문 또는 능력이 유효하지 않은 목표를 가지게 할 수도 있습니다. 주문 또는 능력이 해결되려 하면서, 해당 주문 또는 능력의 모든 목표가 유효하지 않은 경우, 그 주문 또는 능력은 해결되지 않습니다. 그 주문 또는 능력의 효과는 아무 것도 발휘되지 않고, 이에 목표와 연관되어 있지 않은 다른 효과들도 포함됩니다. 목표가 최소 한 개라도 여전히 유효한 경우, 그 주문 또는 능력은 남아 있는 유효한 목표들에 대해 할 수 있는 만큼을 수행하며, 다른 효과들도 여전히 발생합니다.
 - 보호는 보호를 가진 객체가 전장에 있는 동안에만 적용됩니다. 예를 들어, 청색으로부터 보호를 가진 생물 주문은 그 주문을 무효화하려는 청색 주문의 목표가 될 수 있으며, 무덤에 있는 흑색으로부터 보호를 가진 생물 카드는 그 카드를 되돌리려는 흑색 주문의 목표가 될 수 있습니다.

돌아오는 기능: 수맥

수맥은 특이한 기능을 지닌 다섯 가지 부여마법 사이클입니다: 당신의 시작 손에 이 카드들을 한 장 이상 가지고 있다면, 게임이 시작되기 전에 이 카드들을 전장에 놓을 수 있습니다!

공허의 수맥

{2}{B}{B}

부여마법

게임을 시작할 때 당신의 손에 공허의 수맥이
있다면, 당신은 공허의 수맥을 전장에 놓은 채로
게임을 시작할 수 있다.
카드가 어디서든 상대의 무덤에 들어가려고 하면,
대신에 그 카드를 추방한다.

수맥에 대한 규칙은 이번 출시로 인해 변경되지 않습니다.

- 플레이어의 "시작 손"은 모든 플레이어가 멀리건을 완료한 후 해당 플레이어가 가지고 시작하게 되는 카드들입니다.
- 플레이어들이 자신의 시작 손에서 행동을 취하게 하는 카드를 가지고 있는 경우 (수맥 등), 시작 플레이어가 먼저 그렇게 합니다. 해당 플레이어가 먼저 원하는 순서대로 가능한 행동을 취한 뒤, 다른 각 플레이어가 턴 순서에 따라 똑같이 진행합니다. 그 후 첫 번째 턴이 시작됩니다.

규칙 개정: 멀리건 수행

올해 앞서 진행된 시범 경기의 성공을 기반으로, *코어세트 2020*을 기점으로 멀리건을 수행하는 새로운 방식이 도입됩니다. 이 규칙 변경은 2019 년 7 월 12 일 금요일부터 모든 형식에 적용됩니다.

멀리건 절차에 대한 새로운 규칙은 다음과 같습니다:

103.4. 각 플레이어는 자신의 시작 손 크기(보통 7 장)만큼 카드를 뽑는다. (일부 효과는 플레이어의 시작 손 크기를 변경하는 경우도 있다.) 자신의 시작 손에 있는 카드가 마음에 들지 않는 플레이어는 멀리건을 할 수 있다. 우선, 선공 플레이어가 멀리건 수행 여부를 선언한다. 그 후 각 플레이어가 턴 순서대로 돌아가며 멀리건 수행 여부를 선언한다. 각 플레이어가 선언을 마치면, 멀리건을 수행하기로 결정한 모든 플레이어가 동시에 멀리건을 수행한다. 멀리건을 수행하려면, 플레이어는 자신의 손을 자신의 서고에 섞어넣고, 시작 손 크기와 동일한 숫자만큼 카드를 새로이 뽑은 후, 그 카드들 중 해당 플레이어가 멀리건을 수행했던 회수만큼 카드를 서고 맨 밑에 원하는 순서로 놓는다. 어떤 플레이어가 멀리건을 수행하지 않기로 선택했다면, 남아 있는 카드들이 해당 플레이어의 시작 손이 되며, 그 플레이어는 더이상 멀리건을 수행할 수 없다. 이 과정은 모든 플레이어가 멀리건을 마칠 때까지 반복된다. 플레이어는 자신의 시작 손이 0 장이 될 때까지 멀리건을 수행할 수 있습니다.

- 일급 장을 뽑은 뒤에, 플레이어는 카드를 손에서 서고로 되돌리기 전에 멀리건을 수행하겠다고 선언함으로써 다음 멀리건까지 단축 절차를 밟을 수 있습니다. 그러나, 어떤 효과가 멀리건을 수행하려는 시점에 다른 행동을 취할 수 있게 해 주는 경우, 해당 플레이어는 그러한 행동을 취하기 전에 먼저 적절한 수의 카드를 서고 맨 아래에 놓아야 합니다.
- 다인전 게임에서, 플레이어가 처음으로 수행하는 멀리건은 "공짜"입니다. 이는 플레이어가 처음 멀리건을 수행할 때에는 서고 맨 아래에 아무 카드도 놓지 않는다는 것을 의미합니다. 그 플레이어가 두 번째 멀리건을 수행하면, 서고 맨 아래에 한 장을 놓고, 그 이후로도 이와 같이 진행합니다.

카드별 설명

반역 행위

{2}{R}

집중마법

생물을 목표로 정한다. 턴종료까지 그 생물의

조종권을 얻는다. 그 생물은 언탭되고 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.

공중 강습

{2}{W}

집중마법

탭된 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다.

당신은 당신이 조종하는 비행을 가진 생물 한 개당

생명 1 점을 얻는다.

- 목표가 된 생물이 공중 강습이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 생명점 또한 얻지 못합니다. 목표가 유효하지만 파괴되지 않은 경우 (대부분 무적을 가지고 있는 등의 이유로), 당신은 생명점을 얻습니다.

- 목표 생물이 파괴되면서 격발되는 능력들은 당신이 생명점을 얻고 난 뒤가 될 때까지는 해결되지 않습니다.
- 목표 생물이 전장을 떠날 "때까지" 추방되어 있던 생물은 당신이 생명점을 얻기 전에 되돌아옵니다.

에테르 돌풍

{1}{U}

순간마법

적색 또는 녹색인 주문 또는 지속물을 목표로

정한다. 그 목표의 소유자는 그 목표를 자신의 서고

맨 위 또는 맨 밑에 놓는다.

- 목표 주문 또는 지속물의 소유자가 그 카드를 자신의 서고 맨 위 또는 맨 밑에 놓을 지를 선택합니다.
- 주문이 소유자의 서고에 놓이는 경우, 그 주문은 스택에서 제거되며 따라서 해결되지 않습니다. 주문은 무효화된 것이 아닙니다. 더이상 존재하지 않는 것입니다. 이는 무효화될 수 없는 주문에 대해서도 효과를 발휘합니다.

배반 공작 요원

{5}{U}{U}

생물 — 인간 도적

2/3

배반 공작 요원이 전장에 들어올 때, 지속물을

목표로 정한다. 그 지속물의 조종권을 얻는다.

당신의 종료단 시작에, 당신이 소유하지 않은

지속물을 당신이 세 개 이상 조종한다면, 카드 세

장을 뽑는다.

- 어떤 생물의 조종권을 얻었다고 해서, 그 생물에 부착된 마법진이나 부착된 장비까지 조종하는 것은 아닙니다. 마법진이나 장비의 조종권을 얻어도 해당 카드가 현재 부착되어 있는 대상을 변경하지는 않습니다.
- 배반 공작 요원의 효과는 무기한적으로 적용됩니다. 이 효과는 정화단에 사라지지 않으며, 배반 공작 요원이 전장을 떠나도 만료되지 않습니다. 다인전 게임에서, 당신이 게임을 떠나면 효과가 만료됩니다.

- 토큰의 소유자는 해당 토큰을 만든 플레이어입니다.
- 당신이 당신의 종료단 시작에 당신이 소유하지 않은 지속물 세 개를 조종하고 있지 않은 경우, 배반 공작 요원의 마지막 능력은 격발하지 않습니다. 해당 능력이 격발하는 시점에 당신이 지속물 세 개를 조종하고 있지 않은 경우, 당신은 카드 세 장을 뽑지 않습니다. 그 세 지속물은 각각의 시점에 똑같은 지속물일 필요가 없습니다.
- 당신이 "턴종료까지" 지속물의 조종권을 얻은 경우, 그 효과는 종료단이 지나 정화단 중에 사라집니다. 당신은 배반 공작 요원의 마지막 능력 여부를 판정할 때 해당 지속물을 조종하고 있을 것입니다.

고통스러운 흡수

{3}{B}

집중마법

원하는 목표를 정한다. 고통스러운 흡수는 그 목표에게 피해 3 점을 입히고 당신은 생명 3 점을 얻는다.

- 고통스러운 흡수가 해결되려 할 때 목표가 유효하지 않게 된 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 생명점 또한 얻지 못합니다.

영감을 주는 지도자, 아자니 (플레인즈워커 덱 전용)

{4}{W}{W}

전설적 플레인즈워커 — 아자니

5

+2: 당신은 생명 2 점을 얻는다. 최대 한 개까지의 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 두 개를 올려놓는다.

−3: 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 추방한다. 그 생물의 조종자는 생명 2 점을 얻는다.

−10: 당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 비행과 이단공격을 얻는다.

- 당신은 아무 목표도 정하지 않은 채로 아자니의 첫 번째 능력을 활성화할 수 있습니다. 그렇게 한다면, 당신은 생명 2 점을 얻습니다. 그러나, 당신이 목표를 정했고 목표가 된 생물이 능력이

해결되려 할 때 유효한 목표가 아닌 경우, 그 능력은 해결되지 않습니다. 따라서 생명 2 점도 얻을 수 없습니다.

- 목표가 된 생물이 아자니의 두 번째 능력이 해결되려 하는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 그 능력은 해결되지 않습니다. 아무 플레이어어도 생명점을 얻지 않습니다.
- 아자니의 마지막 능력은 능력이 해결되는 시점에 당신이 조종하는 생물들에게만 영향을 미칩니다. 해당 턴 나중에 조종하기 시작한 생물들은 비행이나 이단공격을 얻지 못합니다.

사자무리의 힘, 아자니

{2}{W}{W}

전설적 플레인즈워커 — 아자니

5

+1: 당신은 당신이 조종하는 생물들의 수와 당신이 조종하는 플레인즈워커들의 수를 더한 수만큼 생명점을 얻는다.

–2: 이름이 아자니의 형제이며 "당신이 생명점을 얻을 때마다, 아자니의 형제에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다."를 가진 2/2 백색 고양이 병사 생물 토큰 한 개를 만든다.

0: 당신의 생명점이 게임을 시작할 때의 생명점보다 최소 15 점 이상 높다면, 사자무리의 힘, 아자니와 당신의 상대들이 조종하는 각 마법물체와 생물을 추방한다.

- 당신이 조종하는 플레인즈워커가 생물이기도 한 경우 (대부분의 경우 기디온이라서), 그 플레인즈워커는 아자니의 첫 번째 능력이 해결되면서 두 번 계산됩니다.
- 아자니의 두 번째 능력으로 만들어지는 토큰은 아자니의 형제 카드와 비슷하지만, 이 토큰들은 마나 비용이 없고 전환마나비용이 0 입니다.
- 아자니의 형제가 당신이 생명점을 얻는 것과 동시에 치명적 피해를 입었다면, 아자니의 형제를 살릴 수 있는 카운터를 얻을 수 없습니다.
- 아자니의 형제의 능력은 생명점을 얻는 사건마다 한 번만 격발하며, 이는 열정적인 웅변가로 1 점을 얻든 새벽녘 천사로 4 점을 얻든 동일합니다. 당신이 무엇인가에 대해 "각각" 또는 "~한 수만큼" 생명점을 일정량 얻는 경우, 그 생명점은 하나의 사건으로 얻는 것이며 아자니의 형제의 능력은 한 번만 격발됩니다.

- 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 당신의 시작 생명 총점보다 최소한 15 점 이상 높은 생명점을 가지고 있는지 여부는 아자니의 마지막 능력이 해결되면서 결정됩니다.
- 쌍두거인 게임에서는 팀원이 생명점을 얻어 팀의 생명 총점이 증가하더라도 아자니의 형제의 능력이 격발되지 않습니다.
- 쌍두거인 게임에서, 아자니의 마지막 능력은 당신의 팀의 생명 총점이 팀의 시작 생명 총점보다 15 점 이상 높은 한 지속물들을 추방합니다.

조상의 검

{1}{W}

마법물체 — 장비

조상의 검이 전장에 들어올 때, 1/1 백색 병사 생물 토큰 한 개를 만든 후, 조상의 검을 그 생물에 부착한다.

장착된 생물은 +1/+1 을 받는다.

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

- 당신이 만드는 병사 토큰은 1/1 생물로 전장에 들어옵니다. 특정 공격력을 가진 생물이 전장에 들어오는 것에 대해 격발하는 능력이 있다면 그 능력은 해당 토큰을 1/1 생물로 볼 것입니다.
 - 당신이 병사 토큰을 만들고 조상의 검이 그 생물에게 부착되는 시점 사이에는 어떤 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.
-

활력의 천사

{2}{W}

생물 — 천사

2/2

비행

당신이 생명점을 얻으려 한다면, 대신 그 수에 1 을

더한 만큼 생명점을 얻는다.

당신의 생명이 25 점 이상인 한, 활력의 천사는

+2/+2 를 받는다.

- 당신이 활력의 천사를 두 개 조종하고 있으면서 생명점을 얻으려는 경우, 당신으 그 수에 2 를 더한 만큼 생명점을 얻습니다. 세 번째 활력의 천사는 생명 3 점을 더 얻고, 그 후로도 이런 식으로 진행됩니다.
- 활력의 천사의 중간 능력은 생명점을 얻는 사건마다 한 번만 적용되며, 이는 열정적인 웅변가로 1 점을 얻든 새벽녘 천사로 4 점을 얻든 동일합니다. 당신이 무엇인가에 대해 "각각" 또는 "~한 수만큼" 생명점을 일정량 얻는 경우, 그 생명점은 하나의 사건으로 얻는 것이며 활력의 천사의 능력은 한 번만 적용됩니다.
- 생명연결 능력이 있는 각 생물이 전투피해를 입히면 생명점을 얻는 사건이 그 수만큼 서로 독립적으로 발생합니다. 예를 들어, 플레이어가 조종하는 생명연결을 가진 생물 두 개가 동시에 전투피해를 입히는 경우, 활력의 천사의 두 번째 능력은 두 번 적용됩니다. 그러나, 당신이 조종하는 생명연결을 가진 생물 한 개가 동시에 여러 생물, 플레이어 및/또는 플레인즈워커에 전투피해를 입히는 경우(돌진 능력이 있거나 상대가 이 생물을 여러 생물로 막은 경우), 해당 능력은 한 번만 적용됩니다.
- 활력의 천사가 피해를 입고 상태참조행동이 수행되기 전에 당신의 생명 총점이 25 점 이상으로 올라가는 경우(대부분 당신이 조종하는 생명연결을 가진 생물이 피해를 입히는 것과 활력의 천사가 피해를 입는 것이 동시에 진행되어서), 활력의 천사의 마지막 능력은 활력의 천사가 치명적인 피해를 입어 파괴되는지를 확인하기 전에 먼저 적용됩니다.
- 생물이 받은 피해는 턴이 종료되면서 제거될 때까지 남아 있으므로, 해당 턴에 당신의 생명점이 25 점 미만으로 변하는 경우 당신이 조종하는 활력의 천사가 입은 치명적이지 않은 피해가 치명적인 피해로 바뀔 수도 있습니다.
- 쌍두거인 게임에서는 팀원이 생명점을 얻어 팀의 생명 총점이 증가하더라도 활력의 천사의 두 번째 능력이 적용되지 않습니다.
- 당신의 생명 총점이 20 점으로 시작하지 않는 다인전 형식에서도, 활력의 천사의 마지막 능력은 여전히 당신이 생명점을 25 점 이상 가지고 있으면 적용됩니다.

- 쌍두거인 게임에서, 활력의 천사의 마지막 능력은 당신의 팀의 생명 총점이 25 점 이상이면 적용됩니다.

천사의 선물

{1}{W}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

천사의 선물이 전장에 들어올 때, 카드 한 장을 뽑는다.

부여된 생물은 비행을 가진다.

- 목표가 된 생물이 천사의 선물이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 천사의 선물은 전장에 들어오지 않으며, 따라서 카드도 뽑을 수 없습니다.

모든 것을 보는 자, 아템시스

{3}{U}{U}{U}

전설적 생물 — 스피크스

4/5

비행

{2}{U}, {T}: 카드 두 장을 뽑은 후 카드 한 장을 버린다.

모든 것을 보는 자, 아템시스가 상대에게 피해를 입힐 때마다, 당신은 당신의 손을 공개할 수 있다.

이런 식으로 여섯 종류 이상의 서로 다른 전환마나비용을 가지는 카드가 공개되었다면, 그 플레이어는 게임에서 패배한다.

- 모든 *매직* 카드는 각각 전환마나비용을 한 개만 가지고 있습니다. 마나 비용이 없는 카드는 전환마나비용이 0 이며, 0 은 아템시스의 능력에 대해 계산할 때 적용되는 여섯 종류의 전환마나비용으로 사용할 수 있습니다.
- 당신의 손에 있는 카드의 마나 비용에 {X}가 있다면, X 의 값은 0 으로 간주합니다.
- 분할 카드의 전환마나비용은 두 반쪽의 전환마나비용을 합쳐 정해집니다. 예를 들어, 당신의 손에 있는 Fire//Ice 의 전환마나비용은 4 입니다.

- 어떤 효과가 당신의 손을 공개한 채로 플레이하게 하는 경우, 당신은 여전히 아템시스의 마지막 능력이 해결되면서 당신의 손을 공개할 수 있습니다. 해당 능력은 평소와 같이 작동합니다.

소유의 가방

{1}

마법물체

당신이 카드를 버릴 때마다, 그 카드를 당신의 무덤에서 추방한다.

{2}, {T}: 카드 한 장을 뽑은 후 카드 한 장을 버린다.

{4}, {T}, 소유의 가방을 희생한다: 소유의 가방으로 추방된 모든 카드를 소유자의 손으로 되돌린다.

- 당신이 카드를 버렸지만 해당 카드가 소유의 가방의 첫 번째 능력이 해결되면서 당신의 무덤에 없는 경우, 그 카드는 이동한 곳에 머무릅니다.
- 당신이 소유의 가방을 두 개 이상 조종하는 경우, 당신은 버린 카드를 어떤 가방이 가지고 있을지를 결정합니다. 다른 소유의 가방은 그 카드를 되돌릴 수 없습니다.
- 당신은 소유의 가방의 두 번째 능력이 해결되는 동안 카드를 뽑고 버립니다. 당신이 카드를 뽑고 버리는 시점 사이에는 아무 플레이어도 행동을 취할 수 없으며, 아무런 일도 일어날 수 없습니다.
- 소유의 가방이 전장을 떠나는 경우, 가방 안에 들어 있던 아이템들은 영구히 추방됩니다 (그리고 아마도 영체 차원에 흩어지겠죠). 같은 소유의 가방이 전장에 되돌아오는 경우, 그 가방은 새로운 객체로 취급되며 이전 객체에 보관되어 있던 카드들에 접근할 수 없습니다.

나무껍질가죽 트롤

{G}{G}

생물 — 트롤

2/2

나무껍질가죽 트롤은 +1/+1 카운터 한 개를 가진 채로 전장에 들어온다.

{1}, 나무껍질가죽 트롤에서 +1/+1 카운터 한 개를 제거한다: 나무껍질가죽 트롤은 턴종료까지 방호를 얻는다. (나무껍질가죽 트롤은 상대가 조종하는 주문이나 능력의 목표로 정해질 수 없다.)

- 생물이 받은 피해는 턴이 종료되면서 제거될 때까지 남아 있으므로, 해당 턴에 당신이 나무껍질가죽 트롤의 마지막 능력을 활성화하는 경우 나무껍질가죽 트롤이 입은 치명적이지 않은 피해가 치명적인 피해로 바뀔 수도 있습니다.

어리둥절

{2}{U}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 -4/-

0을 받는다.

카드 한 장을 뽑는다.

- 목표로 한 생물이 어리둥절이 해결되려 할 때 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 당신은 카드를 뽑지 않습니다.

날개의 주교

{W}{W}

생물 — 인간 성직자

1/4

천사가 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다,

당신은 생명 4 점을 얻는다.

당신이 조종하는 천사가 죽을 때마다, 비행을 가진

1/1 백색 신령 생물 토큰 한 개를 만든다.

- 날개의 주교가 당신이 조종하는 천사 한 개 이상과 동시에 죽는 경우, 날개의 주교의 마지막 능력은 그 천사들 각각에 대해 격발합니다.
 - 어떤 효과(신비한 적응 등)가 날개의 주교를 천사로 만들어 주는 경우, 날개의 주교의 첫 번째 능력은 자신이 전장에 들어면서 격발하고 마지막 능력은 자신이 죽으며 격발합니다.
-

불꽃칼날술

{1}{B}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지

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

카드 한 장을 뽑는다.

- 목표로 한 생물이 불꽃칼날술이 해결되려 할 때 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 따라서 카드를 뽑지 않습니다.

역병딱정벌레

{1}{B}

생물 -- 곤충

1/1

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

당신의 상대들이 조종하는 생물들 위에는 +1/+1
카운터가 놓일 수 없다.

- 역병딱정벌레는 당신의 상대들이 조종하는 생물들에 이미 올려져 있는 +1/+1 카운터들을 제거하지는 않습니다.
 - 당신의 상대들이 조종하는 생물들은 전장에 들어오면서 +1/+1 카운터들을 받지 않습니다.
 - 특정 대체효과가 어떤 사건을 역병딱정벌레의 영향을 받고 있는 생물에게 +1/+1 카운터를 놓는 행동으로 대체하거나 수정하려는 경우, 그 플레이어가 해당 대체효과를 적용할 수는 있지만 카운터가 놓이지는 않습니다. 원본 사건이 전적으로 대체되는 경우 (Vigor의 대체효과를 적용하는 등으로 인해), 단순히 원본 행동 전체가 일어나지 않습니다.
 - 능력의 비용이나 주문의 추가비용이 역병딱정벌레의 영향을 받고 있는 생물에게 +1/+1 카운터를 놓으라고 요구하는 경우, 그 비용은 지불될 수 없습니다. 주문이나 능력이 해결되면서 그 생물에게 +1/+1 카운터를 올려놓을 수 있다고 명시되어 있는 경우, 그 플레이어는 그 행동을 선택할 수 없습니다.
-

피로 빛은 뼈

{3}{B}

집중마법

이 주문을 발동하기 위한 추가비용으로, 생물 한 개를 희생한다.

당신의 무덤에 있는 생물 카드 한 장을 전장으로 되돌린다. 당신의 무덤에 있는 다른 생물 카드 한 장을 무덤에서 당신의 손으로 되돌린다.

- 이 주문을 발동하기 위해서는 정확히 한 개의 생물을 희생해야 합니다. 생물을 희생하지 않으면 발동할 수 없고 생물을 더 많이 희생할 수도 없습니다.
- 일단 피로 빛은 뼈를 발동하기 시작하면 당신의 행동이 끝날 때까지 어떤 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다. 특히, 상대는 당신이 희생하려는 생물을 제거하려는 시도를 할 수 없습니다.
- 피로 빛은 뼈는 당신의 무덤에서 되돌리는 생물 카드들을 목표로 정하지 않습니다. 이는 주문이 해결되는 동안 당신이 카드들을 선택하고 그것들을 되돌리는 사이에 아무 플레이어도 행동을 취할 수 없다는 것을 의미합니다.
- 피로 빛은 뼈를 발동하기 위해 희생된 생물도 당신이 되돌리겠다고 선택하는 카드들 중 하나가 될 수 있습니다.
- 생물 카드가 전장으로 되돌아오면서 격발하는 능력이 있다면, 그 능력들은 피로 빛은 뼈가 해결을 마치기 전까지는 해결되지 않습니다.

피에 목마른 공중곡예사

{1}{B}{B}

생물 — 흡혈귀 도적

2/3

비행

당신이 생명점을 얻을 때마다, 피에 목마른

공중곡예사에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

- 피에 목마른 공중곡예사의 능력은 생명점을 얻는 사건마다 한 번만 격발하며, 이는 열정적인 웅변가로 1 점을 얻든 새벽녘 천사로 4 점을 얻든 동일합니다. 당신이 무엇인가에 대해 "각각" 또는 "~한 수만큼" 생명점을 일정량 얻는 경우, 그 생명점은 하나의 사건으로 얻는 것이며 피에 목마른 공중곡예사의 능력은 한 번만 격발됩니다.

- 피에 목마른 공중곡예사가 당신이 생명점을 얻는 것과 동시에 치명적 피해를 입은 경우, 피에 목마른 공중곡예사는 자신을 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 입히는 경우, 피에 목마른 공중곡예사의 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.
- 쌍두거인 게임에서는 팀원이 생명점을 얻어 팀의 생명 총점이 증가하더라도 해당 능력이 격발되지 않습니다.

쪼개진 뼈 가시

{B}

집중마법

이 주문을 발동하기 위한 추가비용으로, 생물 한 개를 희생한다.

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.
- 일단 당신이 쪼개진 뼈 가시를 발동하기 시작하면, 당신의 행동이 끝날 때까지 어떤 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다. 특히, 상대는 당신이 희생하려는 생물을 제거하려는 시도를 할 수 없습니다.

뼈에서 재로

{2}{U}{U}

순간마법

생물 주문을 목표로 정한다. 그 주문을 무효화한다.

카드 한 장을 뽑는다.

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

북풍 정령

{4}{U}

생물 — 정령

3/4

비행

당신의 상대들이 북풍 정령을 목표로 발동하는
주문들은 발동하는 데 {2}가 더 든다.

- 주문의 총 비용을 결정하려면, 지불하려는 마나 비용 또는 대체비용에 비용 증가분(북풍 정령의 효과 등)을 추가한 다음 비용 감소분을 적용하십시오. 발동하는 데 지불한 총비용에 관계없이, 주문의 전환마나비용은 변하지 않습니다.
- 북풍 정령을 두 번 이상 목표로 정한 상대의 주문은 발동하는 데 {2}만 더 듭니다.

소금물태생 살인귀

{1}{U}

생물 — 인어 해적

2/1

섬광 *(순간마법을 발동할 수 있는 시기라면 당신은
이 주문을 언제든지 발동할 수 있다.)*

당신이 상대의 턴 동안 주문을 발동할 때마다,
소금물태생 살인귀에 +1/+1 카운터 한 개를
올려놓는다.

- 소금물태생 살인귀의 마지막 능력이 작동하려면 소금물태생 살인귀가 전장에 있어야만 합니다. 특히, 당신이 소금물태생 살인귀를 상대의 턴 동안에 발동하는 경우 그 능력은 격발하지 않습니다.
- 소금물태생 살인귀의 능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.

성난 멧돼지 *(환영 덩 전용)*

{3}{G}

생물 — 멧돼지

4/3

성난 멧돼지는 생물 하나에게만 방어될 수 있다.

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

상기시키기

{W}{W}

순간마법

당신의 무덤에 있는 이번 턴에 전장에서 무덤에

들어간 지속물 카드를 최대 두 장까지 목표로

정한다. 그 카드들을 탭된 채로 전장으로 되돌린다.

- 지속물 카드는 마법물체, 생물, 부여마법, 대지, 또는 플레인즈워커 카드입니다.
- 당신이 이런 식으로 마법진을 되돌리는 경우, 당신은 해당 마법진이 전장에 들어오기 직전에 그 마법진이 부여할 대상을 선택하지만, 그 마법진과 동시에 전장에 들어오는 지속물들을 선택할 수는 없습니다. 이런 식으로 전장에 되돌려지는 마법진은 부여할 플레이어나 지속물을 목표로 정하지 않으므로, 방호를 가진 지속물이나 플레이어가 선택될 수 있습니다. 그러나, 선택된 대상은 해당 마법진이 유효하게 부여할 수 있는 대상이어야 하므로, 해당 마법진의 특성에 대한 보호를 가진 플레이어 또는 지속물은 이런 식으로도 선택될 수 없습니다. 마법진을 부여할 유효한 대상이 없는 경우, 그 마법진 카드는 무덤에 남습니다.
- 해당 턴에 무효화된 지속물 주문들은 전장에 들어온 적이 없으므로, 그 카드들은 상기시키기에 대한 유효한 목표가 되지 못합니다.

여명의 기수

{2}{W}{W}{W}

생물 — 정령 기사

4/6

경계

여명의 기수가 전장에 들어올 때, 대지가 아닌

지속물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그

지속물을 파괴한다. 그 지속물의 조종자는 3/3 무색

골렘 마법물체 생물 토큰 한 개를 만든다.

여명의 기수가 죽을 때, 당신의 무덤에 있는

마법물체 또는 부여마법 카드를 목표로 정한다. 그

카드를 당신의 손으로 되돌린다.

- 당신은 여명의 기수의 전장에 들어올 때 격발하는 능력의 목표를 정하지 않은 채로 해당 능력을 스택에 놓을 수 있습니다. 그 능력은 아무런 효과 없이 해결됩니다. 그러나, 당신이 목표를 정했고 목표가 된 지속물이 그 능력이 해결되려 할 때 유효한 목표가 아닌 경우, 그 능력은 해결되지 않습니다. 아무 플레이어도 골렘 토큰을 만들지 않습니다. 목표가 유효하지만 파괴되지는 않은 경우 (대부분 무적을 가지고 있는 등의 이유로), 그 조종자는 골렘 토큰 한 개를 만듭니다.

불꽃의 기수

{2}{R}{R}{R}

생물 — 정령 기사

6/5

{1}{R}: 당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지

+1/+0 을 받고 신속을 얻는다.

불꽃의 기수가 전장에 들어올 때, 원하는 수만큼

카드를 버린 후, 그만큼 카드를 뽑는다.

불꽃의 기수가 죽을 때, 불꽃의 기수는 각 상대와 그

플레이어들이 조종하는 각 플레인즈워커에게 피해

X 점을 입힌다. X 는 당신의 무덤에 있는 대지의

수이다.

- 불꽃의 기수의 전장에 들어올 때 격발하는 능력이 해결되면서, 당신은 카드를 0 장 버리겠다고 선택할 수 있습니다. 당신은 아무 카드도 뽑지 않을 뿐입니다.
 - 쌍두거인 게임에서, 불꽃의 기수의 마지막 능력은 상대 팀이 피해 X 점을 두 번 입게 합니다.
-

한밤의 기수

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

생물 — 정령 기사

4/5

생명연결

한밤의 기수가 전장에 들어올 때, 당신은 다른 생물

한 개를 희생할 수 있다. 그렇게 할 때, 상대가

조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물을

파괴한다.

한밤의 기수가 죽을 때, 당신의 무덤에 있는

전환마나비용이 3 이하인 생물 카드를 목표로

정한다. 그 카드를 전장으로 되돌린다.

- 한밤의 기수의 전장에 들어올 때 격발하는 능력은 목표를 정하지 않고 스택으로 갑니다. 그 능력이 해결되는 동안, 당신은 다른 생물 한 개를 희생할 수 있습니다. 그렇게 할 때, 재귀 격발 능력이 격발되며 당신은 파괴할 목표 생물을 지정합니다. 이는 "그렇게 한다면 ..."이라고 적힌 효과와 비교했을 때 해당 플레이어가 당신이 생물을 희생했지만 목표 생물이 파괴되기 전에 행동을 취할 수 있다는 점에서 다릅니다.
- 한밤의 기수의 전장에 들어올 때 격발하는 능력이 해결되는 동안, 당신은 한 개를 초과해서 생물을 희생할 수 없습니다.
- 무덤에 있는 카드의 마나 비용에 {X}가 있다면, X는 0으로 간주합니다.
- 전환마나비용이 3 이하인 생물이 한밤의 기수의 복사본이 된 경우, 해당 생물의 마지막 능력은 자신이 죽을 때 자신을 목표로 정할 수 있습니다.

천상의 전령 (플레인즈워커 덱 전용)

{2}{U}{U}

생물 — 조류 신령

3/2

섬광 (당신은 이 카드를 순간마법을 발동할 수 있는
시기에 언제든지 발동할 수 있다.)

비행

천상의 전령은 당신이 얀링 플레인즈워커를

조종하는 한 +1/+1을 받는다.

- 생물이 받은 피해는 턴이 종료되며 제거될 때까지 남아 있으므로, 해당 턴에 당신의 얀링 플레인즈워커가 전장을 떠나는 경우 당신이 조종하는 천상의 전령이 입은 치명적이지 않은 피해가 치명적인 피해로 바뀔 수도 있습니다.

순청색 드레이크

{1}{U}

생물 — 드레이크

1/1

비행

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

순청색 드레이크를 희생한다: 당신을 목표로 하는
주문을 목표로 정한다. 그 주문을 무효화한다.

- 순청색 드레이크의 활성화능력은 목표가 여러 개인 주문도 그 목표들 중 최소 한 개가 당신을 지정하는 경우 그 주문을 목표로 정할 수 있습니다.

불길의 시종, 찬드라

{1}{R}{R}

전설적 플레인즈워커 — 찬드라

4

0: 당신이 조종하는 각 적색 플레인즈워커에 충성
카운터 한 개를 올려놓는다.

0: 1/1 적색 정령 생물 토큰 두 개를 만든다. 그
토큰들은 신속을 얻는다. 다음 종료단 시작에 그
토큰들을 희생한다.

–2: 당신의 무덤에 있는 전환마나비용이 3 이하인
순간마법 또는 집중마법 카드를 목표로 정한다.
당신은 그 카드를 발동할 수 있다. 그 카드가 이
턴에 당신의 무덤에 들어가려고 하면, 대신에 그
카드를 추방한다.

- 찬드라의 첫 번째 능력은 자신 및 당신이 조종하는 다른 적색 플레인즈워커들에게 카운터를 한 개씩 올려놓습니다. 이는 다른 플레인즈워커들의 충성 능력을 활성화시켜 주지는 않습니다.
- 당신은 찬드라의 마지막 능력으로 발동하려고 하는 주문의 비용을 지불해야만 합니다. 그 주문에 대체비용이 있는 경우, 당신은 그 비용을 지불할 수도 있습니다.
- 당신의 무덤에 있는 카드의 마나 비용에 $\{X\}$ 가 있는 경우, 해당 카드를 찬드라의 마지막 목표로 지정할 때에는 X 를 0으로 간주합니다; 그러나, 일단 당신이 그 카드를 발동하기 시작하면, 당신은 X 값을 지정할 수 있습니다. 이렇게 해서 해당 카드의 전환마나비용이 3보다 크게 되는 경우에도, 당신은 여전히 해당 주문을 발동할 수 있습니다.
- 당신이 목표 카드를 발동하기를 원하는 경우, 당신은 찬드라의 마지막 능력이 해결되는 동안 그 카드를 발동해야 합니다. 해당 턴 나중에 발동할 수는 없습니다.

깨어난 지옥불, 찬드라

$\{4\}\{R\}\{R\}$

전설적 플레인즈워커 — 찬드라

6

이 주문은 무효화될 수 없다.

+2: 각 상대는 "당신의 유지단 시작에, 이 휘장은 당신에게 피해 1 점을 입힌다."를 가진 휘장을 얻는다.

−3: 깨어난 지옥불, 찬드라는 정령이 아닌 각 생물에게 피해 3 점을 입힌다.

−X: 생물이나 플레인즈워커를 목표로 정한다.

깨어난 지옥불, 찬드라는 그 목표에게 피해 X 점을 입힌다. 이렇게 피해를 입은 지속물이 이 턴에 죽으려고 하면, 대신에 그 지속물을 추방한다.

- 주문이나 능력을 무효화하는 주문들은 여전히 찬드라를 목표로 정할 수 있습니다. 이러한 주문이나 능력이 해결될 때, 찬드라는 무효화되지 않지만, 그 주문이나 능력의 모든 추가 효과는 그대로 발생합니다.
- 휘장은 지속물이 아니며 추방되거나 파괴될 수 없습니다. 당신이 휘장을 얻고 나면, 그 휘장을 제거할 수 있는 방법은 없습니다.
- 찬드라의 휘장의 능력은 찬드라의 조종자의 유지단이 아니라, 휘장을 가지고 있는 플레이어의 유지단 시작에 격발합니다.

- 한 플레이어가 찬드라의 휘장을 두 개 이상 가질 수 있습니다. 각 휘장의 능력은 개별적으로 격발됩니다.
- 목표 생물이 치명피해뿐만 아니라 어떤 이유로든 이번 턴에 죽는 경우, 찬드라의 마지막 능력의 대체효과가 그 생물을 추방합니다.
- 찬드라의 마지막 능력이 피해를 입히지 않는 경우 (대부분 피해가 어떤 식으로든 방지되었기 때문에), 그 목표가 죽으려는 경우에는 추방되지 않습니다.
- 쌍두거인 게임에서, 찬드라의 첫 번째 능력은 각 상대에게 휘장을 제공합니다. 상대 팀은 자신들의 유지단에 피해 1 점을 두 번 받게 됩니다.
- 당신이 다인전 게임에서 떠나는 경우, 당신의 상대들은 찬드라에게서 받은 휘장을 유지합니다. 찬드라가 주는 휘장은 이를 받은 각 상대가 소유합니다. 다인전에서, 당신의 상대들은 당신과 찬드라가 게임을 떠나더라도 계속해서 불타오릅니다.

불꽃의 분노, 찬드라 (플레인즈워커 덱 전용)

{4}{R}{R}

전설적 플레인즈워커 — 찬드라

4

+1: 원하는 목표를 정한다. 불꽃의 분노, 찬드라는 그 목표에게 피해 2 점을 입힌다.

−2: 생물을 목표로 정한다. 불꽃의 분노, 찬드라는 그 생물에게 피해 4 점, 그 생물의 조종자에게 피해 2 점을 입힌다.

−8: 플레이어를 목표로 정한다. 불꽃의 분노, 찬드라는 그 플레이어와 그 플레이어가 조종하는 각 생물에게 피해 10 점을 입힌다.

- 목표가 된 생물이 찬드라의 두 번째 능력이 해결되는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 그 능력은 해결되지 않습니다. 아무 플레이어도 피해를 입지 않습니다. 비슷하게, 찬드라의 마지막 능력이 해결되는 시점에 목표 플레이어가 유효한 목표가 아닌 경우, 아무 생물도 피해를 입지 않습니다.
- 찬드라의 마지막 능력은 플레이어를 목표로 하며, 그 플레이어의 생물들을 목표로 하는 것이 아닙니다. 방호를 가진 생물도 이런 식으로 피해를 입을 수 있습니다.

초보 화염술사, 찬드라

{3}{R}

전설적 플레인즈워커 — 찬드라

5

+1: 당신이 조종하는 정령들은 턴종료까지

+2/+0 을 받는다.

−1: {R}{R}를 추가한다.

−2: 원하는 목표를 정한다. 초보 화염술사,
찬드라는 그 목표에게 피해 2 점을 입힌다.

- 찬드라의 첫 번째 능력은 능력이 해결되는 시점에 당신이 조종하는 정령들에게만 영향을 미칩니다. 능력이 해결된 이후에 조종하기 시작한 정령들은 +2/+0 을 받지 못합니다.
- 찬드라의 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.

찬드라의 불씨고양이

{1}{R}

생물 — 정령 고양이

2/2

{T}: {R}를 추가한다. 이 마나는 정령 주문 또는
찬드라 플레인즈워커 주문에만 사용할 수 있다.

- 찬드라 플레인즈워커 주문은 하위 유형으로 찬드라를 가지고 있는 플레인즈워커 주문입니다. 이름에 찬드라의 이름이 들어가 있거나 삽화에 그녀와 유사한 그림이 그려져 있는 카드들(찬드라의 조절 장치 또는 찬드라의 격분 등)은 찬드라 플레인즈워커 주문이 아닙니다.
-

찬드라의 불꽃 파도 (플레인즈워커 덱 전용)

{3}{R}{R}

집중마법

플레이어를 목표로 정한다. 찬드라의 불꽃 파도는
그 플레이어와 그 플레이어가 조종하는 각
생물에게 피해 2 점을 입힌다. 당신의 서고 및/또는
무덤에서 이름이 불꽃의 분노, 찬드라인 카드 한
장을 찾아, 공개한 후, 당신의 손으로 가져간다.
이런 식으로 서고를 찾을 경우, 서고를 섞는다.

- 목표가 된 플레이어가 찬드라의 불꽃 파도가 해결되는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 그 주문은 해결되지 않습니다. 아무 생물 또는 플레이어도 피해를 입지 않으며, 당신은 불꽃의 분노, 찬드라를 찾을 수 없습니다.
- 찬드라의 불꽃 파도는 플레이어를 목표로 하며, 그 플레이어의 생물들을 목표로 하는 것이 아닙니다. 방호를 가진 생물도 이런 식으로 피해를 입을 수 있습니다.

찬드라의 격분

{2}{R}{R}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 찬드라의 격분은 그 생물에게
피해 4 점, 그 생물의 조종자에게 피해 2 점을
입힌다.

- 목표가 된 생물이 찬드라의 격분이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 아무 플레이어도 피해를 입지 않습니다.

찬드라의 조절 장치

{1}{R}

전설적 마법물체

당신이 찬드라 플레인즈워커의 충성 능력을
활성화할 때마다, 당신은 {1}을 지불할 수 있다.
그렇게 한다면, 그 능력을 복사한다. 당신은 그
복사본의 목표를 새로 정할 수 있다.
{1}, {T}, 산 카드 또는 적색 카드 한 장을 버린다:
카드 한 장을 뽑는다.

- 당신은 찬드라의 조절 장치의 격발 능력이 해결될 때마다 한 번을 초과해 {1}을 지불할 수 없습니다.
- 충성 능력을 복사하는 행동은 어떤 객체에도 충성 카운터를 추가하거나 제거하지 않습니다.
- 충성 능력의 비용에 $-X$ 가 있는 경우, 복사본은 X 에 대해 똑같은 값을 사용합니다.
- 찬드라의 조절 장치의 격발능력 및 그 능력이 만드는 복사본은 둘 다 해당 능력을 격발시킨 충성 능력에 앞서 해결됩니다. 이들은 해당 충성 능력이 무효화되어도 해결됩니다.
- 산 카드는 적색 마나를 생산하는 마나 능력을 가지고 있는 아무 대지 카드가 아니라, 하위 유형으로 산을 가지고 있는 대지 카드입니다. 적색 마나를 생산한다고 하더라도, 대지 카드들은 보통 무색입니다.

찬드라의 불꽃새

{2}{R}

생물 — 정령

1/3

비행

상대가 비전투피해를 입을 때마다, 찬드라의 불꽃새는 턴종료까지 $+3/+0$ 을 받는다.

- 전투피해는 공격 및 방어 생물들이 자동으로 입히는 피해를 말합니다. 다른 피해는 모두 비전투피해이며, 이는 전투 단계에 공격 또는 방어를 선언함으로써 피해가 입혀지더라도 마찬가지입니다.
 - 찬드라의 불꽃새의 마지막 능력은 상대가 입은 피해의 양과 상관없이 상대가 비전투피해를 입는 사건마다 각각 한 번만 격발합니다.
 - 다인전 게임에서, 어떤 원천이 동시에 다수의 상대에게 피해를 입히는 경우, 찬드라의 불꽃새의 마지막 능력은 피해를 입은 상대의 수만큼 격발합니다.
-

거상 망치

{1}

마법물체 — 장비

장착된 생물은 +10/+10 을 받고 비행을 잃는다.

장착 {8} ({8}: 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 이 장비를 부착한다. 당신이 집중마법을 발동할 수 있는 시기에만 이 능력을 활성화할 수 있다.)

- 거상 망치는 처음부터 비행이 없었던 생물에게도 부착될 수 있습니다. 그 생물은 단지 비행을 잃지 않을 뿐입니다.
- 장착된 생물이 거상 망치가 부착된 후에 비행을 얻는 경우, 계속해서 비행을 유지합니다.
- 장착된 생물이 가지고 있는 능력이 해당 생물이 특정 조건을 만족"하는 한" 비행을 가진다고 선언하는 경우, 거상 망치는 그 조건이 충족되어도 해당 생물이 비행을 가지지 않도록 합니다. 예를 들어, 장착된 생물이 "공격 중인 한 비행을 가진다,"고 하는 경우, 해당 생물은 거상 망치가 부착된 이후에 공격한다고 해도 비행을 가지지 않습니다.

시체 기사

{W}{B}

생물 — 좀비 기사

2/2

다른 생물이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 각 상대는 생명 1 점을 잃는다.

- 쌍두거인 게임에서, 시체 기사의 능력은 상대 팀이 생명 1 점을 두 번 잃게 합니다.

기어다니는 개척자

{R}{G}

생물 — 정령

2/2

당신이 조종하는 다른 정령들은 +1/+0 을 받는다.

{2}{R}{G}: 기어다니는 개척자는 턴종료까지 당신이 조종하는 각 정령마다 +1/+1 을 받는다.

- 보너스의 크기는 기어다니는 개척자의 마지막 능력이 해결되기 시작하면서 결정됩니다. 해당 턴 이후에 당신이 조종하는 정령의 수가 변경되더라도 변하지 않습니다.
- 기어다니는 개척자 자신 또한 정령이므로, 기어다니는 개척자의 마지막 능력이 보통 최소한 +1/+1 은 제공합니다.

불가사의 동굴

대지

{T}: {C}를 추가한다.

{1}, {T}, 불가사의 동굴을 희생한다: 카드 한 장을

뽑는다. 이 능력은 당신이 대지를 다섯 개 이상

조종할 때에만 활성화할 수 있다.

- 불가사의 동굴이 당신이 조종하는 다섯 개의 대지 중 한 개일 수 있습니다. 다른 대지 다섯 개를 조종하지는 않아도 됩니다. 당신이 불가사의 동굴의 마지막 능력을 활성화하고 나서 대지를 네 개만 조종해도 괜찮습니다.
- 당신이 불가사의 동굴을 두 개 조종하면서 정확히 다른 대지 세 개를 조종하고 있는 경우, 당신은 두 불가사의 동굴 중 하나의 능력만 활성화할 수 있습니다. 해당 능력의 비용이 지불되는 순간, 당신은 두 번째 불가사의 동굴의 능력을 활성화하기 위해 필요한 충분한 수의 대지를 조종하지 않게 됩니다.

신실한 칙령

{1}{W}

집중마법

흑색 또는 적색인 생물 또는 플레인즈워커를

목표로 정한다. 그 목표를 추방한다. 점술 1 을 한다.

(당신의 서고 맨 위 카드 한 장을 본다. 당신은 그

카드를 당신의 서고 맨 밑에 놓을 수 있다.)

- 목표로 한 생물 또는 플레인즈워커가 신실한 칙령이 해결되려 할 때 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 점술 1 도 하지 않습니다.
-

다이아몬드 기사

{3}

마법물체 생물 — 기사

1/1

경계 (이 생물은 공격하면서 탭되지 않는다.)

다이아몬드 기사가 전장에 들어오면서, 색 하나를 선택한다.

당신이 선택한 색의 주문을 발동할 때마다,

다이아몬드 기사에 +1/+1 카운터 한 개를

올려놓는다.

- 당신은 다이아몬드 기사가 당신에게 색을 선택하라고 할 때 ~~4~~작의 다섯 색 중 하나를 선택해야 합니다. 당신은 "마법물체", "무색", 또는 "연초록" 등을 선택할 수 없습니다.
- 당신이 어떻게든 색을 선택하지 않은 다이아몬드 기사를 조종하는 경우, 다이아몬드 기사의 마지막 능력은 절대 격발되지 않습니다.
- 다이아몬드 기사의 마지막 능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.

역술가의 잠금 상자

{4}

마법물체

{1}, {T}: 카드 이름 하나를 선택한 후, 당신의 서고

맨 위 카드를 공개한다. 그 카드가 선택한

이름이라면, 역술가의 잠금 상자를 희생하고 카드

세 장을 뽑는다. 당신이 집중마법을 발동할 수 있는

시기에만 이 능력을 활성화할 수 있다.

- 당신의 서고 맨 위 카드가 선택된 이름을 가지고 있지 않은 경우, 그 카드는 당신의 서고 맨 위에 남습니다. 아마도, 당신이 올바른 열쇠를 발견했다면, 당신은 그 카드가 무엇인지를 아는 동안 역술가의 잠금 상자를 언탭하여 다시 시도할 수 있습니다.
 - 당신의 서고 맨 위 카드가 선택된 이름을 가지고 있는 경우, 해당 카드는 당신이 뽑는 카드 세 장에 포함됩니다.
-

용 마도사

{5}{R}{R}

생물 — 용 마법사

5/5

비행

용 마도사가 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다,
각 플레이어는 자신의 손을 버리고 카드 일곱 장을
뽑는다.

- 어떤 플레이어가 자신의 서고에 카드를 일곱 장 미만으로 가지고 있는 경우, 그 플레이어는 용 마도사의 격발능력이 해결된 후에 게임에서 패배합니다. 각 플레이어가 이런 식으로 게임에서 패배하는 경우, 그 게임은 무승부가 됩니다.

불꽃의 아가리, 드라쿠세스

{4}{R}{R}{R}

전설적 생물 — 용

7/7

비행

불꽃의 아가리, 드라쿠세스가 공격할 때마다,
원하는 목표 및 최대 두 개까지 다른 목표를 정한다.
드라쿠세스는 첫 번째 목표에게 피해 4 점을 입히고
나머지 목표들에 각각 피해 3 점을 입힌다.

- 당신은 피해 6 점이나 7 점, 또는 10 점을 입히기 위해 같은 목표를 여러 번 지정할 수 없습니다.
 - 드라쿠세스가 어떤 플레인즈워커를 공격하고 그 플레인즈워커의 충성도가 드라쿠세스의 능력으로 인해 0 으로 떨어진 경우, 드라쿠세스는 계속해서 공격합니다. 드라쿠세스는 방어될 수 있고, 방어되지 않은 경우에는 아무런 전투피해도 입히지 않습니다.
-

공포스러운 존재감

{3}{B}

생물 — 나이트메어

3/3

늑이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다,

하나를 선택한다 —

- 당신은 카드 한 장을 뽑고 생명 1 점을 잃는다.
- 원하는 목표를 정한다. 공포스러운 존재감은 그 목표에게 피해 2 점을 입히고 당신은 생명 2 점을 얻는다.

- 늑 카드는 흑색 마나를 생산하는 마나 능력을 가지고 있는 아무 대지 카드가 아니라, 하위 유형으로 늑을 가지고 있는 대지 카드입니다.
- 당신이 두 번째 모드를 선택했고 목표로 지정된 대상이 공포스러운 존재감의 격발능력이 해결되려 하는 시점에 유효하지 않은 목표인 경우, 능력은 해결되지 않습니다. 당신은 생명 2 점을 얻지 않고, 능력은 첫 번째 모드로 바뀌지 않습니다.

지하감옥 심령들

{2}{U}{U}

생물 — 신령

3/3

비행

지하감옥 심령들이 전장에 들어올 때, 상대가

조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 탭되며,

당신이 지하감옥 심령들을 조종하는 한 조종자의

언탭단에 언탭되지 않는다.

- 다른 플레이어가 지하감옥 심령들의 조종권을 얻는 경우, 그 능력은 만료됩니다. 그 능력은 더이상 해당 생물이 언탭되는 것을 막지 않으며, 이는 나중에 당신이 지하감옥 심령들의 조종권을 되찾는 경우에도 마찬가지입니다.
- 지하감옥 심령들의 격발능력은 탭된 생물을 목표로 할 수 있습니다. 격발능력이 해결될 때 목표로 정한 생물이 탭되어 있는 경우, 그 생물은 탭된채로 남으며 그 조종자의 다음 언탭단에 언탭되지 않습니다.
- 지하감옥 심령들이 자신의 격발능력이 해결되기 전에 전장을 떠나는 경우, 목표 생물은 탭되지만 정상적으로 언탭됩니다.

고뇌의 화신

{1}{B}{B}

생물 — 악마

0/0

비행, 치명타

고뇌의 화신은 당신의 무덤에 있는 대지가 아닌

카드들의 서로 다른 마나 비용마다 +1/+1 카운터

한 개씩을 가지고 전장에 들어온다. (예를 들어,

{2}{B}와 {1}{B}{B}는 서로 다른 마나 비용이다.)

- 모든 *매직* 카드는 마나 비용이 없거나 정확히 한 개의 마나 비용을 가지고 있습니다. 마나 비용이 없는 카드는 고뇌의 화신에 의해 계산되지 않습니다. 마나 비용이 {0}인 카드는 계산됩니다.
- 고뇌의 화신은 카드의 마나 비용에 있는 마나 기호를 확인합니다. 예를 들어, 마나 비용이 {X}인 것은 마나 비용이 {0}인 것과 다릅니다.
- 혼성 마나 기호는 실제 기호인 것처럼 취급되며, 두 요소를 개별적으로 가지고 있는 것으로 취급되지 않습니다. 예를 들어, {b/r}, {B}, {R}는 세 가지 다른 마나 비용입니다.
- 분할 카드의 마나 비용은 두 반쪽의 마나 비용을 합쳐 정해집니다. 예를 들어, 당신의 무덤에 있는 Fire//Ice 의 마나 비용은 {2}{U}{R}이며, 이는 랄의 분출과 똑같은 마나 비용입니다.
- 고뇌의 화신은 대체 비용, 추가 비용, 비용 증가분, 비용 감소분을 무시합니다.
- 당신이 고뇌의 화신을 무덤에서 전장으로 되돌리는 경우, 고뇌의 화신의 마지막 능력은 자신을 셉니다.

최고천 독수리

{1}{W}{U}

생물 — 조류 신령

2/3

비행

당신이 조종하는 비행을 가진 다른 생물들은

+1/+1 을 받는다.

- 생물이 받은 피해는 턴이 종료되면서 제거될 때까지 남아 있으므로, 해당 턴에 최고천 독수리가 전장을 떠나는 경우 당신이 조종하는 비행을 가진 다른 생물들이 입은 치명적이지 않은 피해가 치명피해로 바뀔 수도 있습니다.

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 열정적인 웅변가로 1 점을 얻든 새벽녘 천사로 4 점을 얻든 동일합니다. 당신이 무엇인가에 대해 "각각" 또는 "~한 수만큼" 생명점을 일정량 얻는 경우, 그 생명점은 하나의 사건으로 얻는 것이며 피의 미식가 능력은 한 번만 격발됩니다.
- 생명연결 능력이 있는 각 생물이 전투피해를 입히면 생명점을 얻는 사건이 그 수만큼 서로 독립적으로 발생합니다. 예를 들어, 당신이 조종하는 생명연결을 가진 생물 두 개가 동시에 전투피해를 입히는 경우, 피의 미식가의 능력은 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.
- 쌍두거인 게임에서는 팀원이 생명점을 얻어 팀의 생명 총점이 증가하더라도 해당 능력이 격발되지 않습니다.
- 쌍두거인 게임에서, 피의 미식가의 능력은 상대 팀이 생명 1 점을 두 번 잃게 합니다.

범법자 페어리

{U}

생물 — 페어리 도적

1/1

비행

범법자 페어리가 전장에 들어올 때, 당신이 이름이
범법자 페어리인 다른 생물을 조종한다면, 카드 한
장을 뽑는다.

- 범법자 페어리의 격발능력은 새로운 범법자 페어리가 전장에 들어올 때 당신이 다른 범법자 페어리라는 이름을 가진 생물을 조종하는지 확인합니다. 조종하고 있지 않다면, 능력은 전혀 격발되지 않습니다. 이 능력은 해결되려 하면서 이를 다시 확인합니다. 이 시점에 당신이 이름이 범법자 페어리인 다른 생물을 조종하지 않는 경우, 해당 능력은 아무 효과도 발휘하지 않습니다.

망자들의 별판

대지

망자들의 별판은 탭된 채로 전장에 들어온다.

{T}: {C}를 추가한다.

망자들의 별판 또는 다른 대지가 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 당신이 서로 이름이 다른 대지를 일곱 개 이상 조종한다면, 2/2 흑색 좀비 생물 토큰 한 개를 만든다.

- 당신이 이름이 같은 대지를 여러 개 조종하는 경우, 그 대지들 중 단 한 개만이 좀비를 만들기 위해 필요한 일곱 개 이상의 대지 중 한 개로 계산됩니다. 예를 들어, 당신이 이름이 들인 대지를 네 개, 이름이 섬인 대지를 두 개, 이름이 망자들의 별판인 대지 한 개를 조종하는 경우, 당신은 서로 이름이 다른 대지 세 개를 조종하는 것입니다.
- 망자들의 별판의 마지막 능력은 자신 및 전장에 들어온 대지를 포함해 당신이 조종하는 다른 대지들을 모두 계산합니다.
- 여러 개의 대지가 동시에 전장에 들어오는 경우(망자들의 별판 자신 또한 포함될 수 있음), 그 대지들이 모두 계산됩니다. 예를 들어, 당신이 풍경 변화를 해결하면서 대지 여덟 개를 희생하고 당신의 서고에서 서로 다른 기본 대지 다섯 개, 망자들의 별판 두 개, 그리고 나머지와 이름이 다른 대지 한 개를 찾아오는 경우, 당신은 좀비 토큰 열 여섯 개를 만듭니다.

불꽃 휩쓸기

{2}{R}

순간마법

불꽃 휩쓸기는 당신이 조종하는 비행을 가진

생물들을 제외한 각 생물에게 피해 2 점을 입힌다.

- 불꽃 휩쓸기의 피해를 피할 수 있는 생물들은 당신이 조종하는 비행을 가진 생물들뿐입니다. 피해를 입는 생물들의 조합에는 당신이 조종하지 않는 비행을 가진 생물들과 당신이 조종하는 비행을 가지지 않은 생물들이 포함됩니다.

눈물의 홍수

{4}{U}{U}

집중마법

대지가 아닌 모든 지속물을 소유자의 손으로
되돌린다. 당신이 이런 식으로 당신이 조종하는
토큰이 아닌 지속물을 네 개 이상 되돌렸다면,
당신은 당신의 손에서 지속물 카드 한 장을 전장에
놓을 수 있다.

- 당신이 토큰이 아닌 지속물을 네 개 이상 되돌리는 경우, 당신이 전장에 놓는 지속물 카드가 당신이 이런 식으로 손으로 되돌린 카드들 중 한 장이 될 수 있습니다.
- 대지가 아닌 지속물이 되돌아가며 격발되는 능력들은 지속물 카드가 전장에 놓이며 격발하는 능력(이 있는 경우)과 함께 동시에 스택에 놓여집니다.
- 지속물이 당신의 손으로 되돌려지려 하지만 다른 영역에 도착하는 경우(대부분의 경우 그 대신 추방되거나 또는 커맨더 변형규칙에서 플레이어의 커맨더이기 때문에), 눈물의 홍수는 당신이 토큰이 아닌 지속물을 네 개 이상 되돌렸는지를 파악할 때 그 카드를 셉니다.

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.
-

서리 스라소니

{2}{U}

생물 — 정령 고양이

2/2

서리 스라소니가 전장에 들어올 때, 상대가

조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 탭한다.

그 생물은 조종자의 다음 언택단에 언택되지

않는다.

- 서리 스라소니의 격발능력은 이미 탭된 생물도 목표로 정할 수 있습니다. 그 생물은 조종자의 다음 언택단에 언택되지 않습니다.

튀기기

{1}{R}

순간마법

이 주문은 무효화될 수 없다.

백색 또는 청색인 생물 또는 플레인즈워커를

목표로 정한다. 튀기기는 그 목표에게 피해 5 점을

입힌다.

- 주문이나 능력을 무효화하는 주문들은 여전히 튀기기를 목표로 정할 수 있습니다. 이러한 주문이나 능력이 해결될 때, 튀기기는 무효화되지 않지만, 그 주문이나 능력의 모든 추가 효과는 그대로 발생합니다.
 - 목표 생물 또는 플레인즈워커가 튀기기가 해결되려 하는 시점에 유효하지 않은 목표인 경우, 주문은 해결되지 않으며 아무런 효과 없이 소유자의 무덤에 놓이게 됩니다. 주문이 무효화될 수 없더라도 그렇게 됩니다.
-

포악한 감시자, 가르고스

{3}{G}{G}{G}

전설적 생물 — 히드라

8/7

경계

당신이 발동하는 히드라 주문들은 발동하는 데

{4}가 덜 든다.

당신이 조종하는 생물이 주문의 목표가 될 때마다,

당신이 조종하지 않는 생물을 최대 한 개까지

목표로 정한다. 포악한 감시자, 가르고스는 그

생물과 싸운다.

- 주문의 총 비용을 결정하려면, 지불하려는 마나 비용 또는 대체비용에 비용 증가분을 추가한 다음 비용 감소분(가르고스의 능력 등)을 적용하십시오. 발동하는 데 지불한 총비용에 관계없이, 주문의 전환마나비용은 변하지 않습니다.
- 가르고스의 비용 감소 효과는 히드라의 비용 중 일반 마나에만 영향을 줍니다. 예를 들어, 당신이 마나 비용이 {2}{G}{G}{G}인 히드라 주문을 발동하는 경우, 그 주문을 발동하는 데 드는 비용은 {G}가 아니라 {G}{G}{G}가 됩니다.
- 주문의 마나 비용에 {X}가 있는 경우, 당신은 비용 감소를 적용하기 전에 X 값을 선택합니다. 예를 들어, 당신이 마나 비용이 {X}{G}{G}인 히드라 주문을 발동하면서 X 값으로 6 을 선택하는 경우, 당신은 {2}{G}{G}를 지불합니다. 그 히드라의 능력들 중 X 를 참조하는 능력은 여전히 X 에 대한 값으로 6 을 이용하며, 이는 당신이 실제로 어떤 비용을 지불했는지와는 관계가 없습니다.
- 가르고스의 비용 감소 능력은 자신이 전장에 있을 때에만 적용됩니다. 가르고스는 자신의 비용을 낮춰 주지 않습니다.
- 가르고스가 싸울 생물(이 있다면)은 주문의 조종자가 아니라 가르고스의 조종자가 선택합니다.
- 어떤 주문이 당신이 조종하는 생물 한 개를 여러 번 목표로 지정하는 경우, 가르고스의 능력은 한 번 격발합니다. 그 주문이 당신이 조종하는 생물 여러 개를 목표로 지정하는 경우, 가르고스의 능력은 그 생물들 각각에 대해 한 번씩 격발합니다.
- 가르고스의 격발능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.
- 가르고스의 마지막 능력이 해결되려 할 때 목표 생물이 유효한 목표가 아닌 경우, 능력은 해결되지 않습니다. 가르고스가 더이상 전장에 있지 않는 경우, 목표 생물은 피해를 입거나 입히지 않습니다.

빛의 장갑

{2}{W}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

부여된 생물은 +0/+2 를 받고 자신의 공격력 대신

방어력만큼 전투피해를 입힌다.

부여된 생물은 "{2}{W}: 이 생물을 언택한다."를

가진다.

- 빛의 장갑의 효과는 부여된 생물의 공격력을 변경하는 것이 아닙니다. 해당 효과는 그 생물이 입히는 전투피해의 양을 변경할 뿐입니다. 생물의 공격력이나 방어력을 확인하는 다른 규칙들이나 효과는 실제 수치를 사용합니다. 예를 들어, 빛의 장갑이 부여된 생물이 다른 생물과 싸우는 경우, 해당 생물은 방어력이 아니라 공격력으로 피해를 입힙니다.

낙원의 선물

{2}{G}

부여마법 — 마법진

대지에 부여

낙원의 선물이 전장에 들어올 때, 당신은 생명

3 점을 얻는다.

부여된 대지는 "{T}: 원하는 한 가지 색의 마나 두

개를 추가한다."를 가진다.

- 목표가 된 대지가 낙원의 선물이 해결되려 하는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 낙원의 선물은 전장에 들어오지 않으며, 따라서 당신은 생명 3 점을 얻지 않습니다.
-

마력으로 빛나는 방패

{W}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

마력으로 빛나는 방패가 전장에 들어올 때, 상대가
조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 탭한다.
부여된 생물은 +1/+3 을 받는다.

- 목표 생물이 마력으로 빛나는 방패가 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 마력으로 빛나는 방패는 전장에 들어오지 않으며, 따라서 그 능력도 격발되지 않습니다.

반짝뿔 해적

{1}{R}{R}

생물 — 미노타우로스 해적

2/4

신속

당신이 카드를 버릴 때마다, 반짝뿔 해적은 각
상대에게 피해 1 점을 입힌다.

{1}{R}, 카드 한 장을 버린다: 카드 한 장을 뽑는다.

반짝뿔 해적이 공격 중일 때에만 이 능력을
활성화할 수 있다.

- 반짝뿔 해적의 가운데 능력은 활성화 능력이 아니라 격발능력입니다. 이 능력은 당신이 원할 때마다 카드를 버리게 해 주지 않습니다. 오히려 반짝뿔 해적의 마지막 능력을 활성화하는 것과 같은, 당신에게 카드를 버리는 다른 방법이 있어야 합니다.
 - 쌍두거인 게임에서, 반짝뿔 해적의 격발능력은 상대 팀이 피해 1 점을 두 번 입게 합니다.
-

굵은나무등 코뿔소 (플레이즈워커 덱 전용)

{2}{G}{G}

생물 — 코뿔소

4/4

돌진 (이 생물은 여러분의 전투피해를 공격 중인
플레이어 또는 플레이즈워커에게 입힐 수 있다.)
당신이 굵은나무등 코뿔소를 목표로 하는 주문을
발동할 때마다, 카드 한 장을 뽑는다.

- 굵은나무등 코뿔소의 마지막 능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.
- 굵은나무등 코뿔소의 마지막 능력은 당신이 굵은나무등 코뿔소를 최소 한 번 이상 목표로 선택한 한 목표가 여러 개인 주문을 발동할 때에도 격발합니다. 이 능력은 당신이 굵은나무등 코뿔소를 여러 번 목표로 정하는 주문 한 개를 발동하는 경우에는 여러 번 격발하지 않습니다.

새에 매달리는 고블린

{1}{R}

생물 — 고블린

2/1

{R}: 새에 매달리는 고블린은 턴종료까지 비행을
얻는다. 당신이 비행을 가진 생물을 조종할 때에만
이 능력을 활성화할 수 있다.

- 새에 매달리는 고블린의 능력은 당신이 해당 능력을 활성화할 때만 당신이 비행을 가진 생물을 조종하고 있는 지 확인합니다. 능력이 해결되는 시점이나 해당 턴 나중에 다시 확인하지 않습니다.

고블린 밀수꾼

{2}{R}

생물 — 고블린 도적

2/2

신속 (이 생물은 당신의 조종하에 들어오자마자
공격하거나 {T}할 수 있다.)

{T}: 공격력이 2 이하인 다른 생물을 목표로 정한다.

이번 턴에 그 생물은 방어될 수 없다.

- 활성화 능력이 해결되려는 시점에 목표 생물의 공격력이 2 보다 큰 경우, 그 능력은 해결되지 않습니다. 그러나, 능력이 해결된 다음 해당 생물의 공격력이 2 를 초과하게 높여진 경우, 그 생물은 여전히 해당 턴에 방어될 수 없습니다.

신들의 뜻

{W}

순간마법

당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물은
턴종료까지 당신이 선택한 색으로부터 보호를
얻는다. *(이 생물은 그 색 원천에게 방어될 수 없고,
그 색 원천의 목표로 정해질 수 없고, 그 색
원천으로부터 피해를 입지 않고, 그 색 원천이
부여되거나 장착될 수 없다.)*

점술 1 을 한다. *(당신의 서고 맨 위 카드 한 장을
본다. 당신은 그 카드를 당신의 서고 맨 밑에 놓을
수 있다.)*

- 신들의 뜻이 당신에게 색을 선택하라고 요구하는 시점에 당신은 "마법물체" 또는 "무색"을 선택할 수 없습니다. 이들은 색이 아니기 때문입니다.
 - 목표 생물이 신들의 뜻이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 점술 1 도 하지 않습니다. 신들의 뜻이 해결되는 동안 목표 생물이 유효하지 않은 목표가 되는 경우 (대부분의 경우 당신이 그 생물에게 백색으로부터 보호를 주었기 때문에), 당신은 점술 1 을 합니다.
-

지칠 줄 모르는 순례자, 골로스

{5}

전설적 마법물체 생물 — 정찰병

3/5

지칠 줄 모르는 순례자, 골로스가 전장에 들어올 때,
당신은 당신의 서고에서 대지 카드 한 장을 찾아,
탭된 채로 전장에 놓을 수 있다. 그렇게 한다면,
당신의 서고를 섞는다.

{2}{W}{U}{B}{R}{G}: 당신의 서고 맨 위 카드 세 장을
추방한다. 당신은 이번 턴에 그 카드들을 마나
비용을 지불하지 않고 플레이할 수 있다.

- 당신이 골로스의 마지막 능력으로 추방된 카드들 일부 또는 전부를 플레이하지 않는 경우, 그 카드들은 추방 영역에 남습니다.
- 골로스의 마지막 능력은 당신이 추방된 카드들을 플레이할 수 있는 시기를 변경하지 않습니다. 예를 들어, 당신이 집중마법 카드를 추방한 경우, 해당 카드는 당신의 본단계에 스택이 비어 있을 경우에만 발동할 수 있습니다. 당신이 대지 카드를 추방한 경우, 그 카드는 당신의 본단계에 대지 플레이 횟수가 남아 있는 경우에만 플레이할 수 있습니다.
- 주문의 마나 비용에 {X}가 있다면, 마나 비용을 지불하지 않고 그 주문을 발동할 때 그 값으로 0 을 선택해야 합니다.
- "마나 비용을 지불하지 않고" 카드를 발동하는 경우, 어떠한 대체 비용도 지불하겠다고 선택할 수 없습니다. 하지만 추가비용은 지불할 수 있습니다. 발동할 카드에 필수적인 추가비용이 있다면(쪼개진 뼈 가시 등), 그 비용을 지불해야 카드를 발동할 수 있습니다.

시체도둑의 철창

{1}

마법물체

무덤 및 서고에 있는 생물 카드들은 전장에 들어올
수 없다.

플레이어들은 무덤 또는 서고에서 주문들을 발동할
수 없다.

- 플레이어들은 여전히 효과가 허락해주는 경우 무덤 또는 서고에서 대지를 플레이할 수 있습니다.

- 어떤 효과가 플레이어에게 서고에서 카드를 추방한 다음 그 카드를 발동하게 해 주는 경우, 그 플레이어는 그렇게 할 수 있습니다. 그 주문은 서고가 아니라 추방 영역에서 발동된 것입니다.

무덤을 깨우는 자 (플레인즈워커 덱 및 환영 덱)

{4}{B}{B}

생물 — 조류 신령

5/5

비행 (이 생물은 비행이나 대공을 가진

생물에게만 방어될 수 있다.)

{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.

성장 주기

{1}{G}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지

+3/+3 을 받는다. 그 생물은 당신의 무덤에 있는

이름이 성장 주기인 카드 한 장마다 턴종료까지

추가로 +2/+2 를 받는다.

- 보너스의 크기는 성장 주기가 해결되기 시작하면서 결정됩니다. 해당 턴 이후에 당신의 무덤에 있는 성장 주기 카드의 수가 변경되더라도 변하지 않습니다.
 - 성장 주기는 당신이 해당 카드의 지시를 따르는 동안 여전히 스택에 있으므로, 해당 카드는 당신의 무덤에 있지 않으며 생물이 받는 보너스에 추가되지 않습니다.
-

섬뜩한 채찍꾼

{3}{B}{B}

생물 — 오크 전사

3/3

섬뜩한 채찍꾼이 전장에 들어올 때, 상대 또는 플레인즈워커를 목표로 정한다. 섬뜩한 채찍꾼은 그 목표에게 당신이 조종하는 생물의 수만큼 피해를 입힌다.

- 당신이 조종하는 생물의 수는 섬뜩한 채찍꾼의 능력이 해결될 때에만 셉니다. 섬뜩한 채찍꾼이 여전히 전장에 있는 경우, 그 능력은 자신도 셉니다.

두꺼운 표지

{U}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

부여된 생물은 +0/+2 를 받고 "{T}: 카드 한 장을 뽑은 후, 카드 한 장을 버린다."를 가진다.

- 당신은 제공된 능력이 해결되는 동안 카드를 뽑고 버립니다. 그 두 행동 사이에는 어떤 일도 일어나지 않으며 어떤 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.
- 일단 두꺼운 표지에 의해 제공된 능력이 활성화되고 나면, 해당 능력이 해결되기 전에 두꺼운 표지가 전장을 떠나더라도 능력은 해결됩니다.

심장을 관통하는 활

{2}

마법물체 — 장비

장착된 생물이 공격할 때마다, 수비플레이어가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 심장을 관통하는 활은 그 목표에게 피해 1 점을 입힌다.

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

- (장착된 생물이 아니라) 심장을 관통하는 활이 격발능력의 원천이며 피해의 원천입니다. 이는 심장을 관통하는 활이 녹색 생물에겐 장착되어 있는 경우 녹색으로부터 보호를 가진 생물은 목표로 정해질 수 있지만 마법물체로부터 보호를 가진 생물은 목표로 정할 수 없다는 것을 의미합니다.
- 생물이 플레인즈워커를 공격하는 경우, 그 플레인즈워커의 조종자가 수비플레이어입니다.

혈통의 우상

{3}

마법물체

혈통의 우상이 전장에 들어오면서, 생물 유형 한 개를 선택한다.

당신이 조종하는 선택된 유형의 생물들은 +1/+1 을 받는다.

{3}, {T}: 당신의 서고 맨 위 카드 세 장을 본다.

당신은 그중에서 선택된 유형을 가진 생물 카드 한 장을 공개하고 당신의 손으로 가져갈 수 있다.

나머지 카드들은 무작위 순서로 당신의 서고 맨 밑에 놓는다.

- 당신은 흡혈귀 또는 전사와 같이 존재하는 생물 유형을 선택해야 합니다. 카드 유형(마법물체 등) 및 상위 유형(전설적 등)은 선택될 수 없습니다.

불멸의 불사조 *(환영 덱 전용)*

{4}{R}{R}

생물 — 불사조

5/3

비행 *(이 생물은 비행이나 대공을 가진 생물에겐만 방어될 수 있다.)*

불멸의 불사조가 죽을 때, 불멸의 불사조를 소유자의 손으로 되돌린다.

- 불멸의 불사조가 죽은 뒤 자신의 격발능력이 해결되기 전에 무덤을 떠나는 경우, 불멸의 불사조는 소유자의 손으로 되돌려지지 않습니다.

용기를 복돋는 대장

{3}{W}

생물 — 인간 기사

3/3

용기를 복돋는 대장이 전장에 들어올 때, 당신이
조종하는 생물들은 턴종료까지 +1/+1 을 받는다.

- 용기를 복돋는 대장의 격발능력은 능력이 해결되는 시점에 당신이 조종하는 생물들에게만 영향을 미칩니다. 능력이 해결된 이후에 조종하기 시작한 생물은 +1/+1 을 받지 못합니다.

철뿌리 전쟁군주

{1}{G}{W}

생물 — 인목 병사

*/5

철뿌리 전쟁군주의 공격력은 당신이 조종하는
생물의 수와 같다.

{3}{G}{W}: 1/1 백색 병사 생물 토큰 한 개를 만든다.

- 철뿌리 전쟁군주의 공격력을 정의하는 능력은 전장뿐만 아니라 모든 영역에서 적용됩니다.
- 철뿌리 전쟁군주가 전장에 있는 한, 철뿌리 전쟁군주의 첫 번째 능력은 자신을 포함해 계산하므로, 철뿌리 전쟁군주의 공격력은 최소한 1 이 됩니다.

천공 추적자, 칼리아

{R}{W}{B}

전설적 생물 — 인간 성직자

3/3

비행, 경계

천공 추적자, 칼리아가 전장에 들어올 때, 당신의
서고 맨 위 카드 여섯 장을 본다. 당신은 그중에서
천사 카드, 악마 카드 및/또는 용 카드를 각각 한
장까지 공개하고 그 카드들을 당신의 손에 넣을 수
있다. 나머지 카드들은 무작위 순서로 당신의 서고
맨 밑에 놓는다.

- 당신은 이런 식으로 카드를 최대 세 장까지 당신의 손에 넣을 수 있습니다. 즉, 천사 카드 한 장, 악마 카드 한 장, 밋/또는 용 카드 한 장입니다. 어떤 카드가 이 유형들을 여러 개 가지고 있는 경우, 당신은 해당 카드가 어떤 유형으로 계산될 지를 선택합니다.

숨겨진 손, 케티스

{W}{B}{G}

전설적 생물 — 인간 참모

3/4

당신이 발동하는 전설적 주문들은 발동하는 데

{1}이 덜 든다.

당신의 무덤에서 전설적 카드 두 장을 추방한다:

턴종료까지, 당신의 무덤에 있는 각 전설적 카드는

"당신은 이 카드를 당신의 무덤에서 플레이할 수

있다."를 가진다.

- 케티스의 마지막 능력은 해당 능력이 해결되려는 시점에 당신의 무덤에 있는 전설적 카드들에만 영향을 줍니다. 해당 턴 나중에 당신의 무덤에 놓이는 전설적 카드들은 능력을 얻지 않습니다. 당신이 어떤 전설적 카드를 플레이하고 그 카드가 당신의 무덤으로 되돌아오는 경우, 그 카드는 더이상 해당 능력을 가지지 않습니다.
 - 케티스의 마지막 능력은 당신이 전설적 카드들을 플레이할 수 있는 시기를 변경하지 않습니다. 예를 들어, 당신의 무덤에 전설적 생물 카드가 있는 경우, 당신은 본단계에 스택이 비어 있을 때에만 그 카드를 발동할 수 있습니다. 당신의 무덤에 전설적 대지 카드가 있는 경우, 그 카드는 당신의 본단계에 대지 플레이 횟수가 남아 있는 경우에만 플레이할 수 있습니다.
 - 당신은 여전히 이런 식으로 발동하는 전설적 주문들의 추가 비용을 포함한 모든 비용을 지불합니다. 대체비용도 지불할 수 있습니다.
-

검은 군단의 기사

{B}

생물 — 흡혈귀 기사

1/2

{2}{B}: 검은 군단의 기사는 턴종료까지 +3/+3 을 받고 치명타를 얻는다.

당신의 종료단 시작에, 플레이어가 이번 턴에 생명점을 4 점 이상 잃었다면, 검은 군단의 기사에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다. (피해는 생명점을 잃게 한다.)

- 검은 군단의 기사는 어떤 플레이어가 생명 4 점 이상을 잃었는지를 확인하기 위해 당신의 턴 전체를 돌아봅니다. 얼마나 많은 플레이어가 생명 4 점 이상을 잃었는지는 상관없습니다. 잃었는지 안 잃었는지만이 중요합니다. 검은 군단의 기사가 플레이어들이 생명점을 잃었을 때 전장에 있었는지 여부 또한 상관없습니다.
- 플레이어가 턴을 시작할 때의 생명점보다 4 점 이상 낮은 생명점을 가지고 있는 지 여부는 상관없습니다. 어떤 플레이어가 생명 4 점을 잃었지만 생명 6 점을 얻은 경우, 그 플레이어는 여전히 생명 4 점을 잃은 것입니다.
- 플레이어가 생명 4 점을 한꺼번에 잃지 않아도 됩니다. 어떤 플레이어가 한 턴 동안 생명 2 점을 두 번 잃은 경우, 그 플레이어는 해당 턴에 생명 4 점을 잃은 것이고, 검은 군단의 기사는 +1/+1 카운터 한 개를 받습니다.
- 플레이어가 생명점을 지불하는 경우 생명점을 잃는 것입니다.

바람의 분노, 카이카르

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

전설적 생물 — 조류 마법사

3/3

비행

당신이 생물이 아닌 주문을 발동할 때마다, 비행을 가진 1/1 백색 신령 생물 토큰 한 개를 만든다.
신령 한 개를 희생한다: {R}를 추가한다.

- 카이카르의 격발능력은 해당 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결되지만, 해당 주문은 이미 목표가 지정된 이후이기에, 생성되는 신령 토큰이 그 주문의 목표가 될 수는 없습니다. 카이카르의 능력은 그 주문이 무효화되어도 해결됩니다.

용암 일족 싸움꾼

{3}{R}

생물 — 정령 전사

2/4

용암 일족 싸움꾼이 공격할 때마다, 용암 일족
싸움꾼은 턴종료까지 당신이 조종하는 정령 한
개당 +1/+0 을 받는다.

- 보너스의 크기는 용암 일족 싸움꾼의 능력이 해결되기 시작하면서 결정됩니다. 해당 턴 이후에 당신이 조종하는 정령의 수가 변경되더라도 변하지 않습니다.
- 용암 일족 싸움꾼 자신 또한 정령이므로, 용암 일족 싸움꾼의 마지막 능력은 보통 최소한 +1/+0 은 제공합니다.

군단의 종말

{1}{B}

집중마법

상대가 조종하는 전환마나비용이 2 이하인 생물을
목표로 정한다. 그 생물 및 그 생물과 이름이 같은
그 플레이어가 조종하는 모든 다른 생물을
추방한다. 그 후 그 플레이어는 자신의 손을
공개하고 그 이름을 가진 카드들을 자신의 손과
무덤에서 모두 추방한다.

- 전장에 있는 생물의 마나 비용에 {X}가 있다면, X 는 0 으로 간주합니다.
- 다른 객체의 복사본이 아닌 토큰의 전환마나비용은 0 입니다. 다른 객체의 복사본인 토큰은 그 대상과 동일한 전환마나비용을 가집니다.
- 다른 생물을 복사한 토큰이거나 토큰을 만들 때의 효과로 특별한 이름이 주어지지 않는 한, 토큰 생물의 이름은 그 토큰이 만들어질 때 지정된 생물 유형과 같습니다.
- 군단의 종말은 생물 단 한 개만을 목표로 정합니다. 다른 생물들은 그 생물들이 방호를 가지고 있더라도 추방되며, 그 생물의 조종자의 손 및 무덤에 있는 카드들은 그 플레이어가 방호를 가지고 있더라도 추방됩니다.

- 목표가 된 생물이 군단의 종말이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 아무 플레이어도 손을 공개하지 않고, 아무 카드도 추방되지 않습니다.

풍요의 수맥

{2}{G}{G}

부여마법

게임을 시작할 때 당신의 손에 풍요의 수맥이 있다면, 당신은 풍요의 수맥을 전장에 놓은 채로 게임을 시작할 수 있다.
당신이 마나를 얻기 위해 생물을 탭할 때마다, 그에 더해 {G}를 추가한다.
{6}{G}{G}: 당신이 조종하는 각 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

- "당신이 마나를 얻기 위해 생물을 탭할 때마다" 격발하는 능력은 생물이 가진 능력의 비용에 {T}가 포함되어 있는 마나 능력을 활성화하는 경우에만 격발합니다. {T} 기호가 포함되어 있지 않고 대신 "당신이 조종하는 언탭된 생물을 탭한다" 또는 그와 비슷한 문구가 있는 마나 능력은 풍요의 수맥의 두 번째 능력을 격발시키지 않습니다. 비슷하게, 해당 능력은 당신이 다른 객체의 마나 능력(그 능력에 {T}가 포함되어 있다고 해도)을 활성화하기 위해 생물을 탭하는 경우에도 격발하지 않습니다.

연소의 수맥

{2}{R}{R}

부여마법

게임을 시작할 때 당신의 손에 연소의 수맥이 있다면, 당신은 연소의 수맥을 전장에 놓은 채로 게임을 시작할 수 있다.
당신 및/또는 당신이 조종하는 지속물 최소 한 개가 상대가 조종하는 주문 또는 능력의 목표가 될 때마다, 연소의 수맥은 그 플레이어에게 피해 2 점을 입힌다.

- 연소의 수맥의 격발능력은 그 능력을 격발시키는 주문이나 능력보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이나 능력이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.

- 어떤 주문이나 능력이 당신 및/또는 당신이 조종하는 지속물을 여러 번 목표로 정하는 경우, 또는 어떤 주문이나 능력이 당신 및 당신이 조종하는 지속물들을 한 개 이상 목표로 정하는 경우, 연소의 수맥의 격발능력은 한 번만 격발합니다.

공허의 수맥

{2}{B}{B}

부여마법

게임을 시작할 때 당신의 손에 공허의 수맥이 있다면, 당신은 공허의 수맥을 전장에 놓은 채로 게임을 시작할 수 있다.
카드가 어디서든 상대의 무덤에 들어가려고 하면, 대신에 그 카드를 추방한다.

- 공허의 수맥이 전장에 있는 동안, 당신의 상대들이 조종하는 토큰이 아닌 생물들은 죽지 않습니다. 그 생물들은 대신 추방됩니다. 그 생물들이 죽을 때 격발하는 능력들은 격발하지 않습니다.
- 토큰들은 공허의 수맥이 전장에 있는 동안에도 여전히 죽습니다.

양토 주술사

{2}{G}

생물 — 켄타우로스 주술사

3/2

양토 주술사가 전장에 들어올 때, 플레이어 한 명을 목표로 정하고 그 플레이어의 무덤에 있는 카드를 원하는 수만큼 목표로 정한다. 그 플레이어는 그 카드들을 자신의 서고에 섞어넣는다.

- 양토 주술사의 격발능력이 플레이어를 목표로 하지만 그 플레이어의 무덤에 있는 카드는 어느 것도 목표로 하지 않은 경우, 그 플레이어는 단순히 자신의 서고를 섞습니다.
- 목표 카드들이 유효하지 않은 목표가 되는 경우, 목표 플레이어는 자신의 서고를 섞습니다. 목표 플레이어가 유효하지 않은 목표가 되는 경우, 양토 주술사의 능력은 아무런 효과도 가지지 않습니다.

연꽃 별판

대지

방호

연꽃 별판은 탭된 채로 전장에 들어온다.

연꽃 별판이 전장에 들어올 때, 대지 두 개를

희생한다.

{T}: 원하는 한 가지 색 마나 세 개를 추가한다.

- 당신이 다른 대지를 두 개 미만으로 조종하는 동안 연꽃 별판이 전장에 들어오는 경우, 당신은 당신이 조종하는 대지를 모두 희생해야 하며 연꽃 별판도 이에 포함됩니다.

록소돈 생명부여술사

{5}{W}

생물 — 코끼리 성직자

4/6

록소돈 생명부여술사가 전장에 들어올 때, 당신은

당신의 생명 총점을 당신이 조종하는 생물들의

방어력의 총합인 수가 되게 할 수 있다.

{5}{W}: 록소돈 생명부여술사는 턴종료까지

+X/+X 를 받는다. X는 당신의 생명 총점이다.

- 당신은 록소돈 생명부여술사가 전장에 들어왔지만 록소돈 생명부여술사의 첫 번째 능력이 해결되기 전에 록소돈 생명부여술사의 마지막 능력을 활성화할 수 있습니다.
- 당신은 당신의 생명 총점을 변경할 지 여부를 선택하며, 당신이 그렇게 하는 경우, 당신은 록소돈 생명부여술사의 격발능력이 해결되는 동안 당신의 생명점을 적절한 숫자로 설정합니다. 당신이 생명점을 설정하기로 선택하는 시점과 당신의 생명 총점이 변경되는 시점 사이에는 어느 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.
- 생명 총점이 특정 숫자가 되게 하려면, 해당하는 만큼의 생명점을 얻거나 잃습니다. 예를 들어, 능력이 해결될 때 당신의 생명 총점이 4 점이고 당신의 생물들의 총 방어력이 6 점인 경우, 해당 능력은 당신이 생명 2 점을 얻게 합니다. 마찬가지로, 능력이 해결될 때 당신의 생명 총점이 10 점인 경우, 해당 능력은 당신이 생명점을 변경하겠다고 선택하는 경우 생명 4 점을 잃게 합니다. 생명점 획득이나 손실에 관련된 다른 카드들은 이 효과에 따라 적절하게 상호작용합니다.

- 당신이 당신의 생명 총점을 당신이 조종하는 생물들의 방어력 총합인 수가 되게 설정하는 경우, 이는 한 번만 일어납니다. 나중에 당신의 생물들의 방어력이 변경되는 경우, 이는 당신의 생명 총점에 영향을 주지 않습니다.
- X 값은 록소돈 생명부여술사의 마지막 능력이 해결되기 시작하는 시점에만 계산됩니다. 해당 턴 나중에 당신의 생명 총점이 변경되는 경우에도 변하지 않습니다.

충직한 페가수스

{W}

생물 — 페가수스

2/1

비행

충직한 페가수스는 혼자서 공격하거나 방어할 수 없다.

- 당신이 충직한 페가수스를 두 개 이상 조종하는 경우, 다른 생물들이 공격하거나 방어하지 않아도 둘이 함께 공격하거나 방어할 수 있습니다.
 - 충직한 페가수스가 혼자서 공격할 수는 없지만, 다른 공격생물들이 충직한 페가수스가 공격하는 플레이어나 플레인즈워커를 똑같이 공격할 필요는 없습니다. 예를 들어, 충직한 페가수스는 상대를 공격하고 다른 생물은 그 상대가 조종하는 플레인즈워커를 공격할 수 있습니다. 비슷하게, 다른 방어 중인 생물들이 충직한 페가수스가 방어하려는 생물을 같이 방어하지 않아도 됩니다.
 - 일단 충직한 페가수스가 공격하거나 방어하고 나면, 충직한 페가수스는 당신이 더이상 공격 중이거나 방어 중인 다른 생물들을 조종하고 있지 않더라도 전투에 남습니다.
 - 어떤 효과가 충직한 페가수스가 "가능한 한" 공격하거나 방어하도록 지시하고, 당신에게 공격하거나 방어할 수 있는 다른 생물이 한 개 이상 있는 경우, 당신은 충직한 페가수스 및 다른 생물 최소 한 개로 공격하거나 방어해야만 합니다.
 - 쌍두거인 게임에서, 충직한 페가수스는 당신이 조종하는 다른 생물들이 공격하거나 방어하지 않아도 팀원이 조종하는 생물과 함께 공격하거나 방어할 수 있습니다.
-

다기관 열쇠

{1}

마법물체

{1}, {T}: 다른 마법물체를 목표로 정한다. 그

마법물체를 언택한다.

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

- 여기 좀 보세요! 열쇠예요!
- 어떤 생물이 방어되고 난 후에 다기관 열쇠의 마지막 능력을 활성화해도 해당 생물을 방어되지 않은 상태로 변경해 주지 않습니다.

약탈하는 랩터

{1}{R}

생물 — 공룡

2/3

당신이 발동하는 생물 주문들은 발동하는 데 {1}이
덜 든다.

당신이 조종하는 다른 생물이 전장에 들어올
때마다, 약탈하는 랩터는 그 생물에게 피해 2 점을
입힌다. 공룡이 이런 식으로 피해를 입으면,
약탈하는 랩터는 턴종료까지 +2/+0 을 받는다.

- 주문의 일반 마나 비용을 감소시켜 주는 효과들(약탈하는 랩터의 효과 등)은 해당 주문의 유색
마나 요구량을 감소시켜 줄 수 없습니다.
 - 약탈하는 랩터의 비용 감소는 자신에게 효과를 주지 않습니다.
-

제물의 가면

{1}{R}

마법물체 — 장비

제물의 가면이 전장에 들어올 때, 1/1 적색 정령

생물 토큰 한 개를 만든 후, 제물의 가면을 그

생물에 부착한다.

장착된 생물은 "이 생물을 희생한다: 원하는 목표를

정한다. 이 생물은 그 목표에게 피해 1 점을

입힌다."를 가진다.

장착 {2} ({2}: 당신이 조종하는 생물을 목표로

정한다. 그 생물에 이 장비를 부착한다. 당신이

집중마법을 발동할 수 있는 시기에만 이 능력을

활성화할 수 있다.)

- 당신이 정령 토큰을 만들고 제물의 가면이 그 생물에게 부착되는 시점 사이에는 어떤 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.
- 활성화 능력의 원천 및 피해의 원천은 제물의 가면이 아니라 장착된 생물입니다. 이는 제물의 가면을 장착한 녹색 생물이 적색으로부터 보호를 가진 생물에게는 피해를 입힐 수 있지만 녹색으로부터 보호를 가진 생물에게는 피해를 입힐 수 없다는 것을 의미합니다.

숙련된 접합자

{3}{W}

생물 — 인간 기능공

1/1

숙련된 접합자가 전장에 들어올 때, 3/3 무색 골렘

마법물체 생물 토큰 한 개를 만든다.

당신이 조종하는 골렘들은 +1/+1 을 받는다.

- 생물이 받은 피해는 턴이 종료되며 제거될 때까지 남아 있으므로, 해당 턴에 숙련된 접합자가 전장을 떠나는 경우 당신이 조종하는 골렘들이 입은 치명적이지 않은 피해가 치명적인 피해로 바뀔 수도 있습니다.
-

숙련된 복제

{5}{U}

순간마법

하나를 선택한다 —

- 3/3 무색 골렘 마법물체 생물 토큰 두 개를 만든다.
 - 당신이 조종하는 마법물체를 목표로 정한다.
- 당신이 조종하는 다른 마법물체들은 각각 턴종료까지 그 마법물체의 복사본이 된다.

- 숙련된 복제는 목표 마법물체에 인쇄되어 있는 값들을 복사합니다. 숙련된 복제는 그 마법물체에 올려진 카운터나 그 마법물체의 공격력, 방어력, 색 등을 바꾼 효과는 복사하지 않습니다. 특히, 숙련된 복제는 목표 마법물체가 평상시에는 마법물체 생물이 아닌 경우 해당 목표를 마법물체 생물로 만든 효과를 복사하지 않습니다.
- 생물의 복사본이 된 장비가 생물에게 부착되어 있었던 경우에는 탈착됩니다. 다른 장비의 복사본이 된 장비가 생물에게 부착되어 있었던 경우에는 계속 부착되어 있는 채로 남습니다.
- 목표 마법물체가 다른 무언가를 복사하고 있는 경우, 당신의 마법물체들은 목표 마법물체가 복사하고 있는 대상의 복사본이 됩니다.
- 복사본이 되는 것은 마법물체가 토큰인지 여부를 변경하지 않습니다.

군중의 힘

{G}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지
당신이 조종하는 생물 한 개당 +1/+1 을 받는다.

- 보너스의 크기는 군중의 힘이 해결되면서 결정됩니다. 해당 턴 나중에 당신이 조종하는 생물들의 수가 변경되어도 변하지 않습니다.
 - 당신이 조종하는 생물을 군중의 힘의 목표로 정하는 경우, 보너스를 계산할 때 해당 생물도 포함시켜야 한다는 것에 유의하십시오.
-

부패담쟁이의 재활용

{3}{B}{G}

부여마법

당신이 조종하는 생물이 죽을 때마다, 당신은 생명

1 점을 얻고 카드 한 장을 뽑는다.

- 당신이 조종하는 다른 생물 한 개 이상이 죽는 것과 동시에 부패담쟁이의 재활용이 전장을 떠나는 경우, 부패담쟁이의 재활용의 능력은 그 생물들 각각에 대해 격발합니다.
- 당신이 조종하는 생물이 죽는 것과 동시에 당신의 생명 총점이 0 이하가 되는 경우, 당신은 부패담쟁이의 재활용의 능력이 당신을 구해 주기 전에 게임에서 패배합니다.

영웅적 순간

{1}{W}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지

+2/+2 를 받고 생명연결을 얻는다. *(이 생물이*

피해를 입히면, 이 생물의 조종자는 그 피해만큼의

생명점을 얻는다.)

- 동일한 생물이 생명연결을 여러 개 가지는 것은 아무런 부가효과가 없습니다.

황야의 이단심문관

{1}{W}

생물 — 인간 병사

2/2

{2}{W}: 황야의 이단심문관은 턴종료까지

선제공격을 얻는다. *(이 생물은 선제공격이 없는*

생물보다 먼저 전투피해를 입힌다.)

- 동일한 생물에게 선제공격을 여러 번 주어도 아무런 부가효과를 내지 않습니다.
-

천상의 바람, 무 안링 (플레인즈워커 덱 전용)

{4}{U}{U}

전설적 플레인즈워커 — 안링

5

+1: 생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 당신의

다음 턴까지, 그 생물은 -5/-0 을 받는다.

-3: 생물을 최대 두 개까지 목표로 정한다. 그

생물들을 소유자의 손으로 되돌린다.

-7: 당신이 조종하는 비행을 가진 생물들은

턴종료까지 +5/+5 를 받는다.

- 무 안링의 마지막 능력은 능력이 해결되는 시점에 당신이 조종하는 비행을 가진 생물들에게만 영향을 미칩니다. 그 턴 나중에 당신이 조종하기 시작하는 생물들(또는 그 턴 나중에 비행을 얻게 되는 생물들)은 +5/+5 를 받지 않습니다.
- 다인전 게임에서, 무 안링의 첫 번째 능력이 해결되었지만 당신의 다음 턴이 시작되기 전에 당신이 게임에서 떠나는 경우, 그 효과는 본래 당신의 다음 턴이 시작되어야 하는 시점까지 지속됩니다. 해당 능력은 바로 만료되지 않지만 무기한적으로 지속되지도 않습니다.

천공의 무용수, 무 안링

{1}{U}{U}

전설적 플레인즈워커 — 안링

2

+2: 생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 당신의

다음 턴까지, 그 생물은 -2/-0 을 받고 비행을 잃는다.

-3: 비행을 가진 4/4 청색 정령 조류 생물 토큰 한

개를 만든다.

-8: 당신은 "당신이 조종하는 섬은 '{T}': 카드 한 장을

뽑는다.'를 가진다."를 가진 휘장을 얻는다.

- 무 안링의 첫 번째 능력은 비행을 가지지 않은 생물을 목표로 정할 수 있습니다. 그 생물은 단순히 -2/-0 을 받습니다.
- 무 안링의 첫 번째 능력이 해결되고 난 뒤에 목표 생물에게 다른 효과가 비행을 제공하는 경우, 그 생물은 비행을 가지게 됩니다.
- 섬 카드는 청색 마나를 생산하는 마나 능력을 가지고 있는 아무 대지 카드가 아니라, 하위 유형으로 섬을 가지고 있는 대지 카드입니다.

- 마나를 얻기 위해 섬을 탭하는 것은 활성화 능력입니다. 당신은 섬의 마나 능력을 활성화하면서 동시에 무 안링의 휘장으로부터 얻은 능력도 활성화할 수는 없습니다.
- 다인전 게임에서, 무 안링의 첫 번째 능력이 해결되었지만 당신의 다음 턴이 시작되기 전에 당신이 게임에서 떠나는 경우, 그 효과는 본래 당신의 다음 턴이 시작되어야 하는 시점까지 지속됩니다. 해당 능력은 바로 만료되지 않지만 무기한적으로 지속되지도 않습니다.

신비한 대장간

{4}

마법물체

당신은 당신의 서고 맨 위 카드를 언제든지 볼 수 있다.

당신의 서고 맨 위 카드가 마법물체 카드, 또는 대지가 아닌 무색 카드라면 당신은 그 카드를 발동할 수 있다.

{T}, 생명 1 점을 지불한다: 당신의 서고 맨 위 카드를 추방한다.

- 신비한 대장간은 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, 대지를 플레이하거나, 능력을 활성화하는 동안 서고 맨 위의 카드가 바뀌었다면, 그 행동이 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 주문들의 일반적인 타이밍 허용 및 제한에 따라야 합니다.
 - 당신은 여전히 당신의 서고에서 발동하는 주문의 추가 비용을 포함한 모든 비용을 지불합니다. 대체비용도 지불할 수 있습니다.
-

자연사

{2}{G}

순간마법

마법물체 또는 부여마법을 목표로 정한다. 그

목표를 파괴한다. 당신은 생명 3 점을 얻는다.

- 목표로 한 마법물체 또는 부여마법이 자연사가 해결되려 하는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 당신은 생명점을 얻지 않습니다. 목표가 유효하지만 파괴되지 않은 경우 (대부분 무적을 가지고 있는 등의 이유로), 당신은 생명점을 얻습니다.

밤무리 매복병

{2}{G}{G}

생물 — 늑대

4/4

섬광

당신이 조종하는 다른 늑대와 늑대인간들은

+1/+1 을 받는다.

당신의 종료단 시작에, 당신이 이번 턴에 주문을

발동하지 않았다면, 2/2 녹색 늑대 생물 토큰 한

개를 만든다.

- 늑대면서 늑대인간인 생물은 밤무리 매복병의 능력으로부터 +1/+1 만 받습니다.
 - 생물이 받은 피해는 턴이 종료되며 제거될 때까지 남아 있으므로, 해당 턴에 밤무리 매복병이 전장을 떠나는 경우 당신이 조종하는 다른 늑대 또는 늑대인간들이 입은 치명적이지 않은 피해가 치명적인 피해로 바뀔 수도 있습니다.
 - 밤무리 매복병은 당신이 주문을 발동했는지를 확인하기 위해 해당 턴 전체를 돌아보며, 이는 해당 주문이 발동되었을 때 밤무리 매복병이 전장에 없었던 경우에도 마찬가지입니다. 특히, 당신의 턴 동안 밤무리 매복병을 발동한 경우 당신의 종료단에 늑대 토큰 한 개를 받지 않습니다.
 - 당신이 주문을 발동하고 그 주문이 무효화된 경우, 밤무리 매복병의 마지막 능력은 격발하지 않습니다.
-

사악한 움켜잡

{1}{B}

순간마법

녹색 또는 백색인 생물 또는 플레인즈워커를

목표로 정한다. 그 목표를 파괴한다. 당신은 생명

1 점을 얻는다.

- 목표 생물 또는 플레인즈워커가 사악한 움켜잡이 해결되려 할 때 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 생명점 또한 얻지 못합니다. 목표가 유효하지만 파괴되지 않은 경우 (대부분 무적을 가지고 있는 등의 이유로), 당신은 생명점을 얻습니다.

탁류의 중심지, 옴나스

{1}{G}{U}{R}

전설적 생물 — 정령

3/3

탁류의 중심지, 옴나스가 전장에 들어올 때, 원하는

목표를 정한다. 옴나스는 그 목표에게 당신이

조종하는 정령들의 수만큼 피해를 입힌다.

대지가 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다,

당신이 조종하는 정령을 목표로 정한다. 그 정령에

+1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다. 당신이 대지를

여덟 개 이상 조종한다면, 카드 한 장을 뽑는다.

- 당신이 조종하는 정령들의 수는 옴나스의 첫 번째 능력이 해결될 때에만 계산합니다. 옴나스가 여전히 전장에 있는 경우, 그 능력은 자신도 셉니다.
 - 당신은 옴나스의 두 번째 능력의 목표로 옴나스 자신을 정할 수 있습니다.
 - 목표 정령이 옴나스의 두 번째 능력이 해결되려 하는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 그 능력은 해결되지 않습니다. 당신이 대지를 여덟 개 이상 조종하는 경우에도 카드 한 장을 뽑지 않습니다. 목표가 유효하지만 +1/+1 카운터를 올려놓을 수 없는 경우(대부분 상대방이 역병딱정벌레를 조종하기 때문에), 당신은 대지를 여덟 개 이상 조종하면 카드 한 장을 뽑습니다.
-

타개

{3}{G}{G}

집중마법

당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 +2/+2 를 받고 돌진을 얻는다. (그 생물들은 여러분의 전투피해를 자신이 공격 중인 플레이어 또는 플레인즈워커에게 입힐 수 있다.)

- 타개는 타개가 해결되는 시점에 당신이 조종하고 있던 생물들에게만 영향을 미칩니다. 해당 턴 나중에 당신이 조종하기 시작한 생물들은 +2/+2 를 받거나 돌진을 얻지 못합니다.

과대성장 정령

{2}{G}

생물 — 정령

3/2

과대성장 정령이 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는 다른 정령을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.
당신이 조종하는 다른 생물이 죽을 때마다, 당신은 생명 1 점을 얻는다. 그 생물이 정령이라면, 과대성장 정령에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

- 당신이 조종하는 생물이 죽는 것과 동시에 당신의 생명 총점이 0 이하가 되는 경우, 당신은 과대성장 정령의 마지막 능력이 당신을 구해 주기 전에 게임에서 패배합니다.
 - 과대성장 정령이 당신이 조종하는 다른 생물 한 개 이상과 동시에 죽는 경우, 과대성장 정령의 능력은 이렇게 죽는 다른 각 생물마다 격발합니다. 당신은 해당 생물들에 대해 각각 생명 1 점을 얻지만, 그 생물들 중에 정령이 있었다면, 과대성장 정령은 이미 전장을 떠났기 때문에 +1/+1 카운터는 얻지 못합니다.
-

패턴 비교자

{4}

마법물체 생물 — 골렘

3/3

패턴 비교자가 전장에 들어올 때, 당신은 당신의 서고에서 당신이 조종하는 다른 생물과 이름이 같은 카드 한 장을 찾아, 공개한 후, 당신의 손으로 가져갈 수 있다. 그렇게 한다면, 당신의 서고를 섞는다.

- 당신은 다른 생물을 조종하고 있지 않아도 서고에서 아무 것도 찾지 않고 서고를 섞을 수 있습니다.
- 두 번째 패턴 비교자가 당신의 조종하에 전장에 들어오는 경우, 당신은 해당 생물이 첫 번째 패턴 비교자를 확인하고 세 번째 패턴 비교자를 찾아오게 할 수 있습니다.

성소의 차원문

{2}{U}

마법물체

{1}, {T}: 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물과 그 생물에 부착된 모든 마법진을 소유자의 손으로 되돌린다. 이 능력은 당신의 턴에만 활성화할 수 있다.

- 목표 생물에 부착되어 있는 장비들은 전장에 남습니다.

희귀한 유니콘 *(환영 덱 전용)*

{3}{G}

생물 — 유니콘

2/2

희귀한 유니콘을 방어할 수 있는 모든 생물은 희귀한 유니콘을 방어해야 한다.

- 수비플레이어가 조종하는 생물이 희귀한 유니콘을 어떤 이유로든 방어할 수 없다면 (탭되어 있는 등), 그 생물은 희귀한 유니콘을 방어하지 않습니다. 희귀한 유니콘을 방어하는 것에 대해 따로

비용을 지불해야 하는 경우, 그 플레이어는 의무적으로 그 비용을 지불할 필요가 없으므로 그 생물은 방어하지 않을 수 있습니다.

- 두 개 이상의 희귀한 유니콘이 공격 중인 경우, 방어할 수 있는 생물들은 희귀한 유니콘 한 개를 방어해야만 하지만, 모두 같은 희귀한 유니콘을 방어해야 하는 것은 아닙니다.

무라사의 파동

{2}{G}

순간마법

무덤에 있는 생물 또는 대지 카드를 목표로 정한다.

그 카드를 소유자의 손으로 되돌린다. 당신은 생명

6 점을 얻는다.

- 목표 카드가 무라사의 파동이 해결되려 하는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 당신은 생명 6 점을 얻지 않습니다.

맹렬한 물어뜯기

{1}{G}

집중마법

당신이 조종하는 생물과 당신이 조종하지 않는

생물을 각각 목표로 정한다. 첫 번째 목표는 두 번째

목표에게 자신의 공격력만큼 피해를 입힌다.

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

완전 전소

{4}{R}

집중마법

생물을 목표로 정한다. 완전 전소는 그 생물에게

피해 5 점을 입힌다. 그 생물이 이 턴에 죽게

된다면, 대신 추방한다.

- 만약 목표 생물이 치명피해뿐만 아니라 어떤 이유로든 이번 턴에 죽을 경우, 완전 전소의 대체효과는 그 생물을 추방합니다.

유명한 무기장인

{1}{U}

생물 — 인간 기능공

1/3

{T}: {C}{C}를 추가한다. 이 마나는 마법물체 주문을
발동하거나 마법물체의 능력을 활성화하는 데에만
사용할 수 있다.

{U}, {T}: 당신의 서고에서 이름이 심장을 관통하는
활 또는 용의 불을 담은 병인 카드 한 장을 찾아
공개한 후 당신의 손으로 가져간다. 그리고 나서
당신의 서고를 섞는다.

- 활성화능력은 콜론(쌍점)을 포함합니다. 이 능력들은 일반적으로 "[비용]: [능력]"으로 표시됩니다. 장착 등 일부 키워드 능력은 활성화능력으로, 설명 문구에 콜론이 있습니다. 당신은 이 능력으로 추가된 마나를 사용해 찬드라의 조절 장치의 첫 번째 능력 같은 마법물체의 격발 능력들에 대한 비용을 지불할 수 없습니다.
- 유명한 무기장인의 첫 번째 능력으로 생성된 마나는 전장에 없는 마법물체 원천의 능력을 활성화하기 위해 사용할 수 없습니다.

반복되는 반향

{2}{R}{R}

순간마법

당신이 이번 턴에 다음으로 순간마법 주문 또는
집중마법 주문을 발동하거나 충성 능력을 활성화할
때, 그 주문 또는 능력을 두 번 복사한다. 당신은 그
복사본들의 목표를 새로 정할 수 있다.

- 반복되는 반향을 발동한 뒤 다시 반복되는 반향을 발동하는 경우, 당신은 두 번째 반복되는 반향을 두 번 복사하게 됩니다. 각각이 해결되며, 세 개의 지연격발능력을 생성합니다. 당신이 그 후에 발동하는 주문 또는 활성화하는 충성 능력은 여섯 번 복사됩니다. 그 주문 또한 반복되는 반향이라면, 그 다음 주문 또는 능력은 열네 번 복사됩니다. 네 번째 반복되는 반향은 그 다음 주문 또는 능력을 서른 번 복사합니다. 그 이후로도 반복되는 반향이 반복되는 경우의 값은 독자들이 스스로 계산해 보시기 바랍니다.

- 반복되는 반향의 능력은 목표를 가진 것뿐 아니라, 모든 순간마법 또는 집중마법 주문 또는 충성 능력을 복사할 수 있습니다.
- 반복되는 반향의 능력을 격발시킨 주문 또는 능력이 반복되는 반향의 능력이 해결되기 전에 무효화되더라도, 반복되는 반향의 능력이 해결되면서 복사본들이 생성됩니다. 복사본들은 원본 주문 또는 능력보다 먼저 해결됩니다.
- 당신이 새로운 목표를 선택하지 않는 한, 그 복사본들은 복사되는 주문 또는 능력과 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, 복사본들에게도 그 선택이 유지됩니다. 다른 모드를 고를 수는 없습니다.
- 복사되는 주문 또는 능력이 발동 시점에 결정된 X 값을 가지는 경우, 복사본들 역시 같은 X 값을 가지게 됩니다.
- 당신은 복사본 주문들에 대한 어떠한 추가비용도 지불할 수 없습니다. 그러나, 원본 주문에 대해 지불된 추가비용을 기반으로 한 효과는 복사본들에게도 동일한 비용이 지불된 것처럼 복사됩니다.
- 반복되는 반향의 능력으로 인해 만들어진 복사본들은 스택에서 생성되므로, "발동"되거나 "활성화"된 것이 아닙니다. 플레이어가 주문을 발동하거나 활성화능력을 활성화할 때 격발하는 능력은 격발하지 않습니다.
- 충성 능력을 복사하는 행동은 어떤 객체에도 충성 카운터를 추가하거나 제거하지 않습니다.

인과응보의 지팡이

{3}

마법물체

{3}, {T}: 원하는 목표를 정한다. 인과응보의

지팡이는 그 목표에게 피해 1 점을 입힌다.

인과응보의 지팡이가 전장에서 무덤에 놓일 때,

원하는 목표를 정한다. 인과응보의 지팡이는 그

목표에게 피해 5 점을 입힌다.

- 인과응보의 지팡이의 마지막 능력은 당신이 원한다고 해서 아무 때나 인과응보의 지팡이를 희생할 수 있게 해 주지 않습니다. 당신은 지팡이를 부수기 위해 다른 주문 또는 능력을 사용해야 합니다.
-

재탄생의 대천사, 리엔 (박스 구매 프로모션 카드)

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

전설적 생물 — 천사

5/4

비행

당신이 조종하는 다른 다색 생물들은 +1/+0 을

받는다.

당신이 조종하는 다른 다색 생물이 죽을 때마다, 그

카드를 다음 종료단 시작에 소유자의 손으로

되돌린다.

- 당신이 조종하는 다색 생물이 죽은 뒤 자연격발능력이 해결되기 전에 무덤을 떠나는 경우, 해당 생물은 소유자의 손으로 되돌려지지 않습니다.
- 어떤 효과가 다색이 아닌 생물을 다색으로 만든 뒤 해당 생물이 죽은 경우, 그 다색이 아닌 생물은 소유자의 손으로 되돌려집니다.
- 리엔이 당신이 조종하는 다른 다색 생물 한 개 이상과 동시에 죽는 경우, 리엔의 마지막 능력은 그 생물들 각각에 대해 격발합니다.
- 리엔이 자신의 능력이 격발된 후 다음 종료단 전에 전장을 떠나는 경우, 리엔의 자연격발능력은 여전히 그 카드를 되돌립니다.

일깨워진 산호초

{1}{G}{U}

생물 — 정령

1/1

일깨워진 산호초 또는 다른 정령이 당신의

조종하에 전장에 들어올 때마다, 당신의 서고 맨 위

카드를 본다. 그 카드가 대지 카드라면, 당신은 그

카드를 탭된 채로 전장에 놓을 수 있다. 당신이 그

카드를 전장에 놓지 않으면, 당신의 손에 넣는다.

- 당신이 카드를 손에 넣는 경우, 당신은 그 카드를 공개하지 않아도 됩니다. 또한 당신은 상대에게 그 카드가 대지가 아닌 카드인지 또는 전장에 탭된 상태로 놓지 않기로 결정한 대지 카드인지도 알려주지 않아도 됩니다.
-

썩어가는 레기사우루스

{2}{B}

생물 — 좀비 공통

7/6

당신의 유지단 시작에, 카드 한 장을 버린다.

- 유지단은 뽑기단 전이므로, 당신은 해당 턴에 대한 카드를 뽑기 전에 썩어가는 레기사우루스의 격발능력에 대해 카드를 버립니다.
- 썩어가는 레기사우루스의 격발능력이 해결될 때 당신의 손에 카드가 없는 경우, 당신은 카드를 버리지 않습니다. 카드를 버릴 수 없다고 해서 페널티가 적용되지는 않습니다.

폐허지구 은둔자 (환영 댁 전용)

{4}{R}

생물 — 오우거 광전사

6/5

폐허지구 은둔자는 가능하면 매 전투마다 공격한다.

- 폐허지구 은둔자가 어떤 이유로든 공격할 수 없다면 (탭되거나 그 턴에 플레이어의 조종하에 들어오는 등), 폐허지구 은둔자는 공격하지 않습니다. 폐허지구 은둔자가 공격하는 것에 대해 별도의 비용을 지불해야 하는 경우, 그 조종자는 의무적으로 그 비용을 지불할 필요가 없으므로, 폐허지구 은둔자는 공격하지 않을 수 있습니다.

법의 지배

{2}{W}

부여마법

각 플레이어는 매 턴 한 개를 초과해서 주문을

발동할 수 없다.

- 법의 지배는 플레이어가 주문을 발동했는지를 확인하기 위해 해당 턴 전체를 돌아보며, 이는 해당 주문이 발동되었을 때 법의 지배가 전장에 없었던 경우에도 마찬가지입니다. 특히, 당신은 법의 지배를 발동한 다음 같은 턴에 다른 주문을 발동할 수 없습니다.
 - 당신이 주문을 발동했지만 그 주문이 무효화된 경우, 당신은 같은 턴 동안 다른 주문을 발동할 수 없습니다.
-

폐허의 구조자

{3}

마법물체 생물 — 자동기계

2/1

폐허의 구조자를 희생한다: 당신의 무덤에서 이번
턴에 전장에서 무덤에 들어간 지속물 카드를
목표로 정한다. 그 카드를 당신의 손으로 되돌린다.

- 활성화 능력에 대한 목표는 비용(폐허의 구조자의 능력에 대한 비용 등)이 지불되기 전에 정해지므로, 폐허의 구조자는 신을 목표로 정할 수 없습니다.
- 지속물 카드는 마법물체, 생물, 부여마법, 대지, 또는 플레인즈워커 카드입니다.
- 폐허의 구조자의 능력은 해당 턴에 폐허의 구조자가 전장에 들어오기 전에 전장에서 당신의 무덤에 놓인 지속물 카드를 목표로 정할 수 있습니다.
- 해당 턴에 무효화된 지속물 주문들은 전장에 들어온 적이 없으므로, 그 카드들은 폐허의 구조자의 능력에 대한 유효한 목표가 아닙니다.

난폭한 포식자 (플레인즈워커 텍 전용)

{1}{B}{B}

생물 — 흡혈귀

1/1

비행

당신의 종료단 시작에, 상대가 이번 턴에 생명점을
잃었다면, 난폭한 포식자에 +1/+1 카운터 한 개를
올려놓는다. (피해는 생명점을 잃게 한다.)

- 난폭한 포식자는 상대가 생명점을 잃었는지를 판단하기 위해 당신의 전체 턴을 돌아봅니다. 얼마나 많은 상대가 얼마나 많은 생명점을 잃었는지는 상관없습니다. 생명점을 잃은 상대가 있는지만 중요합니다. 난폭한 포식자가 그 상대들이 생명점을 잃었을 때 전장에 있었는지 여부 또한 상관없습니다.
- 어떤 상대가 턴을 시작할 때의 생명점보다 낮은 생명점을 가지고 있는 지 여부는 상관없습니다. 어떤 플레이어가 생명 4 점을 잃었지만 생명 6 점을 얻은 경우, 그 플레이어는 여전히 생명 4 점을 잃은 것입니다.
- 플레이어가 생명점을 지불하는 경우 생명점을 잃는 것입니다.

날쌔 방화마

{3}{R}

생물 — 정령

1/1

날쌔 방화마가 전장에 들어올 때, 1/1 적색 정령

생물 토큰 두 개를 만든다. 당신이 조종하는

정령들은 턴종료까지 신속을 얻는다. *(그 생물들은*

이 턴에 공격하거나 {T}할 수 있다.)

- 날쌔 방화마의 능력은 능력이 해결되는 시점(정령 토큰들을 만든 뒤)에 당신이 조종하는 정령들에만 영향을 줍니다. 이는 그 토큰들과 날쌔 방화마 자신이 신속을 얻는다는 것을 의미합니다. 해당 턴 나중에 조종하기 시작한 정령들은 신속을 얻지 못합니다.

시대 연구가

{5}{U}{U}

생물 — 인간 마법사

3/3

시대 연구가가 전장에 들어올 때, 당신의 무덤에

있는 순간마법 및/또는 집중마법 카드를 최대 두

장까지 목표로 정한다. 그 카드들을 당신의 손으로

되돌린다.

- 시대 연구가의 격발능력은 순간마법 카드 두 장 및 집중마법 카드 두 장을 되돌릴 수 없습니다. 이 능력은 모두 합해 최대 두 장까지만 되돌립니다.

불길을 토하는 도마뱀

{R}

생물 — 정령 도마뱀

1/1

불길을 토하는 도마뱀이 공격할 때마다, 불길을

토하는 도마뱀은 자신이 공격 중인 플레이어 또는

플레인즈워커에게 피해 1 점을 입힌다.

- 불길을 토하는 도마뱀의 능력이 해결되면서 입히는 피해는 전투피해가 아닙니다.

- 불길을 토하는 도마뱀이 공격 중인 플레인즈워커가 그 능력이 입히는 피해로 충성도가 0 이 되는 경우, 불길을 토하는 도마뱀은 계속해서 공격합니다. 불길을 토하는 도마뱀은 방어될 수 있고, 방어되지 않은 경우에는 아무런 전투피해도 입히지 않습니다.

잔걸음 개

{3}

마법물체 생물 — 허수아비

2/2

{T}: 원하는 색의 마나 한 개를 추가한다.

{T}: 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지

당신이 원하는 한 가지 색 또는 여러 가지 색이

된다.

- 당신은 잔걸음 개의 마지막 능력을 해결하는 동안 *매*작에 존재하는 다섯 색 중 한 개 이상의 색을 선택해야만 합니다. 당신은 "마법물체", "무색", 또는 "연초록" 등을 선택할 수 없습니다.
- 목표 생물은 잔걸음 개가 준 색들만을 가집니다—잔걸음 개의 능력은 해당 생물이 기존에 가지고 있던 색들을 모두 덮어씹습니다.
- 커맨더 변형규칙에서, 카드의 색 정체성은 게임이 시작되면서 결정됩니다. 어떤 플레이어의 커맨더의 색을 변경하는 것은 그 생물의 색 정체성 또는 해당 텍에 유효하게 포함될 수 있는 카드들에 영향을 주지 않습니다.

성장의 계절

{1}{G}

부여마법

생물이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다,
점술 1 을 한다. *(당신의 서고 맨 위 카드 한 장을
본다. 당신은 그 카드를 당신의 서고 맨 밑에 놓을
수 있다.)*

당신이 조종하는 생물을 목표로 하는 주문을

당신이 발동할 때마다, 카드 한 장을 뽑는다.

- 여러 생물들이 당신의 조종하에 동시에 전장에 들어오는 경우, 당신은 각 생물 당 점술 1 을 합니다. 당신은 서고에서 한 번에 한 장을 초과한 카드를 볼 수 없습니다.

- 성장의 계절의 마지막 능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.
- 성장의 계절의 마지막 능력은 당신이, 당신이 조종하는 생물을 최소 한 번 이상 목표로 선택한 한 목표가 여러 개인 주문을 발동할 때에도 격발합니다. 해당 능력은 당신이 조종하는 생물 한 개를 여러 번 목표로 지정하는 주문을 발동하거나 당신이 조종하는 생물 여러 개를 목표로 지정하는 주문을 발동해도 여러 번 격발하지 않습니다.

하늘의 검, 세파라

{4}{W}{W}{W}

전설적 생물 — 천사

7/7

당신은 이 주문의 마나 비용을 지불하는 대신 {W}를
지불하고 당신이 조종하는 비행을 가진 언택된
생물 네 개를 탭할 수 있다.

비행, 생명연결

당신이 조종하는 비행을 가진 다른 생물들은
무적을 가진다. (*피해와 "파괴"라고 명시된 효과로
파괴되지 않는다.*)

- 세파라의 대체비용을 지불하기 위해, 당신은 당신의 가장 최근 턴이 시작될 때부터 조종하지 않았던 생물들을 포함해 당신이 조종하는 언택된 비행을 가진 생물들 중 아무 생물들이든 탭할 수 있습니다.
 - 주문의 총 비용을 결정하려면, 지불하려는 마나 비용 또는 대체비용(세파라의 대체비용 등)에 비용 증가분을 추가한 다음 비용 감소분을 적용하십시오. 발동하는 데 지불한 총비용에 관계없이, 주문의 전환마나비용은 변하지 않습니다.
 - 생물이 받은 피해는 턴이 종료되며 제거될 때까지 남아 있으므로, 해당 턴에 세파라가 전장을 떠나는 경우 당신이 조종하는 비행을 가진 다른 생물들이 입은 치명적인 피해가 그 생물들을 파괴할 수도 있습니다.
-

세라의 수호자 (플레인즈워커 텍, 웰컴 텍, 스타터 키트)

{4}{W}{W}

생물 — 천사

5/5

비행 (이 생물은 비행이나 대공을 가진 생물에게만 방어될 수 있다.)

경계 (이 생물은 공격하면서 탭되지 않는다.)

당신이 조종하는 다른 생물들은 경계를 가진다.

- 생물이 공격하고 나서 경계를 잃는 경우 (대부분 세라의 수호자가 전장을 떠나기 때문에) 탭되지 않습니다.

요동치는 케라톱스

{2}{G}{G}

생물 — 공룡

5/4

이 주문은 무효화될 수 없다.

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

{G}: 요동치는 케라톱스는 턴종료까지 대공, 돌진, 또는 신속 중 당신이 선택한 능력 한 가지를 얻는다.

- 주문이나 능력을 무효화하는 주문들은 여전히 요동치는 케라톱스를 목표로 정할 수 있습니다. 이러한 주문이나 능력이 해결될 때, 요동치는 케라톱스는 무효화되지 않지만, 그 주문이나 능력의 모든 추가 효과는 그대로 발생합니다.
 - 동일한 생물이 대공, 돌진 및/또는 신속을 여러 개 가지는 것은 아무런 부가효과를 내지 않습니다.
-

창공기사 선봉대

{R}{W}

생물 — 인간 기사

1/2

비행

창공기사 선봉대가 공격할 때마다, 탭되어 공격

중인 1/1 백색 병사 생물 토큰 한 개를 만든다.

- 당신은 해당 토큰이 어느 플레이어나 플레인즈워커를 공격할 지 선택합니다. 그 생물이 반드시 창공기사 선봉대가 공격하는 플레이어나 플레인즈워커를 똑같이 공격할 필요는 없습니다.
- 토큰이 공격 중인 생물이기는 하지만, 공격 생물로 선언된 적은 없습니다. 이는 생물이 공격할 때마다 격발하는 능력들은 토큰이 공격 중인 상태로 전장에 들어올 때 격발하지 않는다는 것을 의미합니다.

수면 마비

{3}{U}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

수면 마비가 전장에 들어올 때, 부여된 생물을

탭한다.

부여된 생물은 조종자의 언탭단에 언탭되지 않는다.

- 목표 생물이 수면 마비가 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 수면 마비는 전장에 들어오지 않으며, 따라서 그 능력도 격발되지 않습니다.
-

고압적인 혈군주, 소린

{2}{B}

전설적 플레인즈워커 — 소린

4

+1: 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 치명타와 생명연결을 얻는다. 그 생물이 흡혈귀라면, 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

+1: 당신은 흡혈귀 한 개를 희생할 수 있다. 그렇게 할 때, 원하는 목표를 정한다. 고압적인 혈군주, 소린은 그 목표에게 피해 3 점을 입히고 당신은 생명 3 점을 얻는다.

-3: 당신은 손에 있는 흡혈귀 생물 카드 한 장을 전장에 놓을 수 있다.

- 동일한 생물이 치명타 및/또는 생명연결 능력을 여러 개 가지는 것은 아무런 부가효과를 내지 않습니다.
 - 소린의 두 번째 능력은 목표를 정하지 않고 스택으로 갑니다. 그 능력이 해결되는 동안, 당신은 흡혈귀 한 개를 희생할 수 있습니다. 그렇게 할 때, 재귀 격발 능력이 격발되며 피해를 입힐 목표를 지정합니다. 이는 "그렇게 한다면 ..."이라고 적힌 효과와 비교했을 때 당신이 생물을 희생했지만 피해를 입기 전에 그 플레이어가 행동을 취할 수 있다는 점에서 다릅니다.
 - 재귀 격발 능력의 목표가 능력이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 그 능력은 해결되지 않습니다. 당신은 생명 3 점을 얻지 않습니다.
-

흡혈귀 군주, 소린 (플레인즈워커 덱 전용)

{4}{B}{B}

전설적 플레인즈워커 — 소린

4

+1: 생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그

생물은 턴종료까지 +2/+0 을 받는다.

-2: 원하는 목표를 정한다. 흡혈귀 군주, 소린은 그
목표에게 피해 4 점을 입힌다. 당신은 생명 4 점을
얻는다.

-8: 턴종료까지, 당신이 조종하는 각 흡혈귀는 "{T}:
생물을 목표로 정한다. 그 생물의 조종권을
얻는다."를 얻는다.

- 선택된 목표가 소린의 두 번째 능력이 해결되려 하는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 그 능력은 해결되지 않습니다. 당신은 생명 4 점을 얻지 않습니다.
- 소린의 마지막 능력에 의해 제공된 조종권 변경 효과는 무기한적으로 지속됩니다. 이 효과는 정화단에 사라지지 않으며, 소린 또는 능력을 활성화한 흡혈귀가 전장을 떠나도 만료되지 않습니다. 다인전 게임에서, 당신이 게임을 떠나면 효과가 만료됩니다.

소린의 갈증 (플레인즈워커 덱 전용)

{B}{B}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 소린의 갈증은 그 생물에게
피해 2 점을 입히고 당신은 생명 2 점을 얻는다.

- 목표가 된 생물이 소린의 갈증이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 따라서 생명 2 점도 얻을 수 없습니다.

분대 대장

{4}{W}

생물 — 인간 병사

2/2

경계 (이 생물은 공격하면서 탭되지 않는다.)

분대 대장은 당신이 조종하는 다른 생물 한 개당
+1/+1 카운터 한 개를 가지고 전장에 들어온다.

- 분대 대장이 어떻게든 당신이 조종하는 다른 생물과 동시에 전장에 들어오는 경우, 분대 대장은 그 다른 생물을 계산하지 않습니다. 분대 대장은 이미 전장에 있는 생물들만 계산합니다.

별발 신비주의자

{1}{W}

생물 — 인간 성직자

2/2

당신이 발동하는 부여마법 주문들은 발동하는 데

{1}이 덜 든다.

당신이 조종하는 부여마법이 전장에서 무덤에 놓일

때마다, 별발 신비주의자에 +1/+1 카운터 한 개를

올려놓는다.

- 당신이 상대의 지속물을 목표로 마법진 주문을 발동하는 경우, 그 주문이 해결되고 난 뒤에도 당신이 여전히 그 마법진을 조종합니다.

변함없는 보초

{2}{W}

생물 — 인간 병사

3/2

경계 (이 생물은 공격하면서 탭되지 않는다.)

변함없는 보초가 죽을 때, 당신이 조종하는 생물을

목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를

올려놓는다.

- 다른 생물이 변함없는 보초와 동시에 치명적인 피해를 입는 경우, 변함없는 보초의 격발능력은 그 생물을 살리기 위해 +1/+1 카운터를 올려놓을 수 없습니다.

강철 감독관

{2}

마법물체 생물 — 자동기계

1/1

{T}: 당신이 조종하는 각 마법물체 생물에 +1/+1

카운터 한 개를 올려놓는다.

- 강철 감독관의 능력은 강철 감독관 자신을 포함한 당신이 조종하는 각 마법물체 생물에 +1/+1 카운터를 한 개씩 올려놓습니다.

이야기의 끝

{1}{U}

순간마법

활성화능력, 격발능력, 또는 전설적 주문을 목표로 정한다. 그 목표를 무효화한다.

- 이야기의 끝은 활성화 또는 격발 마나 능력을 목표로 정할 수 없습니다. 마나 능력인 활성화능력은 해결될 때 플레이어의 마나풀에 마나를 추가하고, 목표를 정하지 않으며, 충성 능력이 아닌 활성화능력입니다. 마나 능력인 격발능력은 플레이어의 마나풀에 마나를 추가하고, 마나 능력인 활성화능력에 의해 격발되는 격발능력입니다.
- 활성화능력은 "[비용]: [효과]"의 형태로 표기됩니다. 일부 키워드 능력(장착 등)은 활성화능력으로, 해당되는 경우 설명 문구에 콜론이 있습니다.
- 격발능력에는 "~할 때", "~할 때마다", 혹은 "~에"라는 문구가 들어갑니다. 격발능력의 문구는 보통 "[격발 조건], [효과]."의 구조로 표기됩니다. 일부 키워드 능력은 격발능력으로, 설명 문구에 "~할 때", "~할 때마다", "~에"라는 단어가 들어갑니다.
- 지속물이 탭된 채로 또는 카운터를 가지고 전장에 들어오게 하는 대체 효과를 생성하는 능력은 목표로 정해질 수 없습니다. "[이 생물]이 전장에 들어오면서"가 적용되는 능력 또한 대체효과이며 목표로 정해질 수 없습니다.
- "다음" 번 특정 단 또는 단계 시작에 격발된 지연격발능력을 무효화하면, 그 능력은 그 이후의 단 또는 단계에서 다시 격발되지 않습니다.

지면 균열

{3}{R}

집중마법

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

- 목표 대지가 지면 균열이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 비행이 없는 생물들은 평상시처럼 방어할 수 있게 됩니다. 목표가 유효하지만

파괴되지 않은 경우 (대부분 무적을 가지고 있는 등의 이유로), 비행이 없는 생물들은 방어할 수 없게 됩니다.

- 지면 균열은 생물의 특성을 변경하지 않으므로, 지면 균열은 주문이 해결된 뒤에 전장에 들어오거나 비행을 잃은 생물에게도 영향을 주며, 비행을 얻게 되는 생물들에게는 더이상 영향을 주지 않습니다.

피의 집사 (플레인즈워커 텍 전용)

{2}{B}{B}

생물 — 흡혈귀

3/3

당신이 조종하는 다른 흡혈귀들은 +1/+1 을 받는다.

- 생물이 받은 피해는 턴이 종료되면서 제거될 때까지 남아 있으므로, 해당 턴에 피의 집사가 전장을 떠나는 경우 당신이 조종하는 다른 흡혈귀들이 입은 치명적이지 않은 피해가 치명적인 피해로 바뀔 수도 있습니다.

생각 왜곡

{4}{B}{B}

집중마법

이 주문은 무효화될 수 없다.

상대를 목표로 정한다. 그 플레이어는 자신의 손을 공개한다. 그 플레이어의 손과 무덤에서 생물이 아니고 대지가 아닌 모든 카드를 추방한다.

- 주문이나 능력을 무효화하는 주문들은 여전히 생각 왜곡을 목표로 정할 수 있습니다. 이러한 주문이나 능력이 해결될 때, 생각 왜곡은 무효화되지 않지만, 그 주문이나 능력의 모든 추가 효과는 그대로 발생합니다.
 - 목표 플레이어가 생각 왜곡이 해결되려는 시점에 유효하지 않은 목표인 경우, 주문은 해결되지 않으며 아무런 효과 없이 소유자의 무덤에 놓이게 됩니다. 주문이 무효화될 수 없더라도 그렇게 됩니다.
-

천둥 일족 각성자

{1}{R}

생물 — 정령 주술사

1/2

신속

천둥 일족 각성자가 공격할 때마다, 당신의 무덤에서 천둥 일족 각성자의 방어력보다 방어력이 낮은 정령 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 탭되어 공격 중인 상태로 전장으로 되돌린다. 다음 종료단 시작에 그 생물을 희생한다.

- 목표 카드는 천둥 일족 각성자가 공격할 때 및 천둥 일족 각성자의 격발능력이 해결될 때 두 시점 모두 방어력이 더 낮아야 합니다. 천둥 일족 각성자가 공격할 때마다 격발되는 다른 능력들은 적절한 시점에 천둥 일족 각성자의 방어력을 올려서 더 높은 방어력을 가진 카드를 목표로 할 수 있게 해 주지 않습니다.
 - 천둥 일족 각성자가 공격했지만 자신의 격발능력이 해결되기 전에 전장을 떠나는 경우, 마지막으로 전장에 있었을 때의 방어력을 이용해 여전히 해당 카드가 유효한 목표인지를 결정하십시오.
 - 당신은 되돌려진 생물이 어느 플레이어나 플레인즈워커를 공격할 지 선택합니다. 그 생물이 반드시 천둥 일족 각성자가 공격하는 플레이어나 플레인즈워커를 똑같이 공격할 필요는 없습니다.
 - 되돌려진 생물은 공격 중인 생물이기는 하지만, 공격 생물로 선언된 적은 없습니다. 이는 생물이 공격할 때마다 격발하는 능력(천둥 일족 각성자 자신의 능력 등)은 이 생물이 전장에 들어올 때 격발하지 않는다는 것을 의미합니다.
 - 새로운 생물이 종료단 전에 전장을 떠나는 경우, 그 카드는 그 영역에 남습니다. 해당 생물은 희생되지 않습니다.
-

책에 갇힌 리치

{1}{U}{B}

생물 — 좀비 마법사

1/3

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

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

책에 갇힌 리치가 전장에 들어오거나 플레이어에게
전투피해를 입힐 때마다, 카드 한 장을 뽑은 후,
카드 한 장을 버린다.

- 당신은 책에 갇힌 리치의 격발능력이 해결되는 동안 카드 한 장을 뽑고 카드 한 장을 버립니다. 그 두 행동 사이에는 어떤 일도 일어나지 않으며 어떤 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.

쌍날의 성기사 *(플레인즈워커 덱 전용)*

{3}{W}

생물 — 인간 기사

3/3

당신이 생명점을 얻을 때마다, 쌍날의 성기사에
+1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

당신의 생명점이 25 점 이상인 한, 쌍날의 성기사는
이단공격을 가진다. *(이 생물은 선제공격
전투피해와 일반 전투피해를 둘 다 입힌다.)*

- 쌍날의 성기사의 첫 번째 능력은 생명점을 얻는 사건마다 한 번만 격발하며, 이는 열정적인 웅변가로 1 점을 얻든 새벽녘 천사로 4 점을 얻든 동일합니다. 당신이 무엇인가에 대해 "각각" 또는 "~한 수만큼" 생명점을 일정량 얻는 경우, 그 생명점은 하나의 사건으로 얻는 것이며 쌍날의 성기사의 능력은 한 번만 격발됩니다.
- 쌍날의 성기사가 당신이 생명점을 얻는 것과 동시에 치명적 피해를 입은 경우, 쌍날의 성기사는 자신을 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 입히는 경우, 쌍날의 성기사의 첫 번째 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 선제공격 전투피해를 입어 당신의 생명 총점이 25 점 미만이 되는 경우, 쌍날의 성기사는 그 즉시 이단공격을 잃습니다. 당신이 일반 전투피해단이 되기 전에 당신의 생명 총점을 25 점 이상으로 되돌려놓지 않으면 쌍날의 성기사는 일반 전투피해를 입히지 않습니다.
- 쌍날의 성기사가 전투피해가 이미 입혀진 뒤에 이단공격을 얻는 경우(대부분 생명연결을 가진 생물이 전투피해를 입혔기 때문에), 쌍날의 성기사는 일반 전투피해만 입힙니다.
- 쌍두거인 게임에서는, 팀원이 생명점을 얻어 팀의 생명 총점이 증가하더라도 첫 번째 능력이 격발되지 않습니다.
- 쌍두거인 게임에서, 쌍날의 성기사는 당신의 팀의 생명 총점이 25 점 이상인 한 이단공격을 가집니다.

언데드 하수인

{3}{B}

생물 — 좀비

3/2

언데드 하수인이 전장에 들어올 때, 당신의 무덤에 있는 이름이 언데드 하수인인 카드 한 장마다 2/2 흑색 좀비 생물 토큰 한 개를 만든다.

- 능력이 해결될 때 당신의 무덤에 있는 언데드 하수인의 수를 세어 전장에 놓을 토큰의 개수를 계산하십시오. 언데드 하수인이 자신의 그 격발능력에 대응해 죽은 뒤 격발능력이 해결될 때 무덤에 있는 경우, 자신 또한 당신이 얻게 될 좀비 수에 반영됩니다.

불경한 증서

{2}{B}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

부여된 생물이 죽을 때, 그 카드를 +1/+1 카운터 한 개가 놓인 상태로 당신의 조종하에 전장으로 되돌린다.

- 일단 불경한 증서가 생물을 되돌리고 나면, 그 생물은 예전에 존재하던 객체와는 아무 관계가 없는 새로운 객체로 간주됩니다. 그 생물에 부착되어 있던 마법진들(불경한 증서 자신도 포함)은 전장으로 되돌아오지 않습니다. 그 생물에 부착되어 있던 장비들은 탈착된 채로 남습니다. 그 생물에 놓여 있던 카운터들은 종류에 관계없이 새로운 생물에는 놓이지 않게 됩니다.
- 그 생물이 죽기 전에 누가 그 생물을 조종했는지와는 상관 없이, 되돌려진 생물은 당신이 조종합니다.
- 되돌려진 생물이 다른 카운터들을 가지고 전장에 들어오는 경우, 그 생물은 그 카운터들에 +1/+1 카운터 한 개를 추가로 가지고 들어옵니다.
- 불경한 증서가 토큰에 부여되는 경우, 그 토큰은 죽을 때 전장으로 되돌려지지 않습니다.
- 플레이어 여러 명이 한 생물에 부착되어 있는 불경한 증서 여러 개를 각각 조종하는 경우, 되돌려지는 생물을 조종하게 되는 플레이어는 해당 생물이 죽는 시점에 턴을 가진 플레이어로부터 턴 순서가 가장 먼 플레이어입니다. 2인 게임에서, 이는 턴을 가지지 않은 플레이어를 의미합니다. 다인전 게임에서, 이는 턴을 가진 플레이어로부터 오른쪽으로 제일 가까운 플레이어를 의미합니다.
- 다인전 게임에서 플레이어가 게임에서 떠나는 경우, 해당 플레이어가 소유한 모든 카드도 떠납니다. 당신이 게임을 떠나는 경우, 불경한 증서의 효과로 당신이 조종하던 생물은 추방됩니다.

흡혈귀 기회주의자 (플레인즈워커 덱 전용)

{1}{B}

생물 — 흡혈귀

2/1

{6}{B}: 각 상대는 생명 2 점을 잃고 당신은 생명

2 점을 얻는다.

- 쌍두거인 게임에서, 흡혈귀 기회주의자의 능력은 상대 팀이 생명 4 점을 잃게 하고 당신이 생명 2 점을 얻게 합니다.
-

여름의 장막

{G}

순간마법

상대가 이번 턴에 청색 또는 흑색 주문을
발동했다면 카드 한 장을 뽑는다. 당신이 조종하는
주문들은 이 턴에 무효화될 수 없다. 당신 및 당신이
조종하는 지속물들은 턴종료까지 청색 및
흑색으로부터 방호를 얻는다. *(당신과 그
지속물들은 상대가 조종하는 청색 또는 흑색인
주문 또는 능력의 목표로 정해질 수 없다.)*

- 여름의 장막은 자신이 해결되기 전까지는 아무런 효과도 없습니다. 여름의 장막은 무효화될 수 있습니다.
- 당신의 상대들이 청색 또는 흑색 주문을 한 개를 초과해 발동한 경우, 당신은 여름의 장막이 해결되면서 여전히 카드를 한 장만 뽑습니다.
- 주문을 무효화하는 주문 또는 능력은 여름의 장막이 해결되고 난 뒤에도 여전히 당신의 주문들을 목표로 정할 수 있습니다. 이러한 주문이나 능력이 해결될 때, 당신의 주문은 무효화되지 않지만, 무효화를 시도하는 해당 주문이나 능력의 모든 추가 효과는 그대로 발생합니다.

복수심에 불타는 전쟁족장

{4}{B}

생물 — 오크 전사

4/4

당신이 각 턴에 처음으로 생명점을 잃을 때마다,
복수심에 불타는 전쟁족장에 +1/+1 카운터 한 개를
올려놓는다. *(피해는 생명점을 잃게 한다.)*

- 당신은 생명점을 얼마나 잃었는지와는 무관하게 복수심에 불타는 전쟁족장에 +1/+1 카운터를 한 개만 올려놓습니다.
- 플레이어가 생명점을 지불하는 경우 생명점을 잃는 것입니다.
- 당신이 주문 또는 능력을 활성화하기 위해 생명점을 지불하는 경우, 당신은 해당 주문의 발동 또는 해당 능력의 활성화를 마치기 전까지는 복수심에 불타는 전쟁족장에 +1/+1 카운터를

올려놓지 않습니다. 당신은 해당 능력 또는 주문이 해결되기 전에 복수심에 불타는 전쟁족장에 카운터를 올려놓습니다.

- 어떤 턴에 당신이 이미 생명점을 잃은 뒤 복수심에 불타는 전쟁족장이 당신의 조종하에 놓이는 경우, 그 턴에는 복수심에 불타는 전쟁족장의 능력이 격발할 수 없습니다.

피 중개인, 빌리스

{5}{B}{B}{B}

전설적 생물 — 악마

8/8

비행

{B}, 생명 2 점을 지불한다: 생물을 목표로 정한다.

그 생물은 턴종료까지 -1/-1 을 받는다.

당신이 생명점을 잃을 때마다, 그만큼 카드를

뽑는다. *(피해는 생명점을 잃게 한다.)*

- 플레이어가 생명점을 지불하는 경우 생명점을 잃는 것입니다.
- 당신이 주문 또는 능력을 활성화하기 위해 생명점을 지불하는 경우, 당신은 해당 주문의 발동 또는 해당 능력의 활성화를 마치기 전까지는 카드들을 뽑지 않습니다. 당신은 해당 주문 또는 능력이 해결되기 전, 그러나 이에 대한 목표들은 선택된 후인 시점에 그 카드들을 뽑습니다.

아크 활 레인저, 비비안

{1}{G}{G}{G}

전설적 플레인즈워커 — 비비안

4

+1: 생물을 최대 두 개까지 목표로 정한다. 그

생물들에 +1/+1 카운터 두 개를 배분한다. 그

생물들은 턴종료까지 돌진을 얻는다.

−3: 당신이 조종하는 생물과 생물 또는

플레인즈워커를 목표로 정한다. 첫 번째 목표는 두

번째 목표에게 자신의 공격력만큼 피해를 입힌다.

−5: 당신은 게임 밖에서 당신이 소유한 카드 중

생물 카드 한 장을 선택해, 공개한 후, 당신의

손으로 가져갈 수 있다.

- 당신은 비비안의 첫 번째 능력을 활성화하면서 카운터가 어떻게 분배될 지를 선택합니다. 각 목표 생물은 최소한 한 개의 카운터를 분배받아야 합니다. 이는 당신이 카운터 두 개는 한 생물에게 놓고 돌진은 두 생물에게 줄 수 없다는 것을 의미합니다.
- 당신은 아무 목표 생물도 정하지 않은 채로 비비안의 첫 번째 능력을 활성화할 수 있습니다. 카운터들은 아무 것에도 놓이지 않습니다. 이것은 카운터 배분과 관련된 이전 규칙에서 달라진 점입니다.
- 비비안의 첫 번째 능력에 대응하여 목표 생물 두 개 중 한 개가 유효하지 않은 목표가 되는 경우, 그 생물에 올려질 +1/+1 카운터는 사라집니다. 그 카운터가 유효한 목표에 올려지지 않습니다.
- 비비안의 두 번째 능력이 해결될 때 두 목표 중 하나라도 유효한 목표가 아닌 경우, 당신이 조종하는 생물은 피해를 입히지 않습니다.
- 캐주얼 게임에서, 게임 밖에서 선택한 카드는 당신의 카드 수집목록에서 가져옵니다. 토너먼트 이벤트의 경우, 게임 밖에서 선택하는 카드는 사이드보드에서 가져와야 합니다. 당신은 언제든지 자신의 사이드보드를 볼 수 있습니다.

자연의 복수자, 비비안 (플레인즈워커 텍 전용)

{4}{G}{G}

전설적 플레인즈워커 — 비비안

3

+1: 생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그

생물에 +1/+1 카운터 세 개를 올려놓는다.

-1: 생물 카드가 공개될 때까지 당신의 서고 맨 위의

카드를 공개한다. 그 카드를 당신의 손으로

가져가고 나머지 카드들은 당신의 서고 맨 밑에

무작위로 놓는다.

-6: 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지

+10/+10 을 받고 돌진을 얻는다.

- 비비안의 두 번째 능력을 해결하면서 당신의 서고에 생물 카드가 없는 경우, 당신은 당신의 서고를 공개한 후 무작위 순서로 이를 되돌려놓습니다.

비비안의 악어 (플레인즈워커 텍 전용)

{2}{G}

생물 — 악어 신령

3/3

비비안의 악어는 당신이 비비안 플레인즈워커를

조종하는 한 +1/+1 을 받는다.

- 생물이 받은 피해는 턴이 종료되면서 제거될 때까지 남아 있으므로, 해당 턴에 당신의 비비안 플레인즈워커가 전장을 떠나는 경우 당신이 조종하는 비비안의 악어가 입은 치명적이지 않은 피해가 치명적인 피해로 바뀔 수도 있습니다.

탐욕스러운 히드라

{X}{G}{G}

생물 — 히드라

0/1

돌진

탐욕스러운 히드라는 +1/+1 카운터 X 개를 가지고

전장에 들어온다.

탐욕스러운 히드라가 전장에 들어올 때, 하나를

선택한다 —

- 탐욕스러운 히드라에 놓인 +1/+1 카운터의 수를 두 배로 늘린다.
 - 당신이 조종하지 않는 생물을 목표로 정한다.
- 탐욕스러운 히드라는 그 생물과 싸운다.

- 탐욕스러운 히드라의 두 번째 모드가 해결될 때 해당 능력의 목표가 유효하지 않거나 탐욕스러운 히드라가 전장을 떠난 경우, 어떤 생물도 피해를 입거나 입히지 않습니다. 해당 능력은 목표가 유효하지 않은 경우 첫 번째 모드로 변경되지 않습니다.
 - 싸우는 것은 전투피해가 아니므로, 돌진은 싸우는 중에는 아무런 효과도 없습니다.
-

각성뿌리 정령

{4}{G}{G}

생물 — 정령

5/5

{G}{G}{G}{G}{G}: 당신이 조종하는 대지를 목표로 정한다. 그 대지를 언택한다. 그 대지는 신속을 가진 5/5 정령 생물이 된다. 그 생물은 여전히 대지다. *(이 효과는 그 대지가 전장에 남아 있는 한 계속 유지된다.)*

- 각성뿌리 정령의 능력은 이미 생물인 대지나 이미 언택되어 있는 대지를 목표로 정할 수 있습니다. 해당 능력은 가능한 경우 그 대지를 언택하고 기본 공격력과 방어력을 5/5로 설정합니다. 해당 생물의 공격력 및 방어력을 수정하는 카운터들이나 효과들은 계속해서 적용되며, 해당 생물의 공격력 및 방어력을 설정하는 효과들은 덮어쓰여집니다.

이보스 섬의 수호자

{2}{U}

생물 — 조류 마법사

2/2

비행

당신이 발동하는 비행을 가진 생물 주문들은 발동하는 데 {1}이 덜 든다.

- 원래 비행을 가지고 있지 않은 생물 주문은 그 생물이 전장에서 어떤 효과에 의해 비행을 얻게 되더라도 발동 비용이 줄어들지 않습니다. 이는 해당 생물 주문이 전장에 들어온 뒤 특정 조건을 만족하는 경우 비행을 얻는 능력을 가지고 있으며 그 조건이 만족되어 있는 경우에도 마찬가지입니다.
 - 이보스 섬의 수호자의 마지막 능력은 비행을 가진 생물 주문의 유색 마나 요구량을 감소시켜 줄 수 없습니다.
-

들불 정령 (플레인즈워커 덱 전용)

{2}{R}{R}

생물 — 정령

3/3

상대가 비전투피해를 입을 때마다, 당신이 조종하는
생물들은 턴종료까지 +1/+0 을 받는다.

- 전투피해는 공격 및 방어 생물들이 자동으로 입히는 피해를 말합니다. 다른 피해는 모두 비전투피해이며, 이는 전투 단계에 공격 또는 방어를 선언함으로써 피해가 입혀지더라도 마찬가지입니다.
- 들불 정령의 능력은 상대가 입은 피해의 양과 상관없이 상대가 비전투피해를 입는 사건마다 각각 한 번만 격발합니다.
- 들불 정령의 능력은 능력이 해결되는 시점에 당신이 조종하는 생물들에게만 영향을 미칩니다. 능력이 해결된 이후에 조종하기 시작한 생물은 +1/+0 을 받지 못합니다.
- 다인전 게임에서, 어떤 원천이 여러 상대에게 동시에 피해를 입히는 경우, 들불 정령의 능력은 그 수만큼 격발합니다.

날개 달린 글자들

{2}{U}

집중마법

당신이 비행을 가진 생물을 조종한다면 이 주문은
발동하는 데 {1}이 덜 든다.
카드 두 장을 뽑는다.

- 당신이 날개 달린 글자들을 발동한다고 선언하고 나면, 해당 주문의 비용이 지불되기 전까지는 어떤 플레이어도 다른 행동을 취할 수 없습니다. 특히, 상대들은 당신이 비행을 가진 생물을 조종하는지 여부를 변경하려는 시도를 할 수 없습니다.
 - 당신이 비행을 가진 생물을 여러 개 조종하는 경우에도, 날개 달린 글자들은 발동하는 데 {1}만 덜 듭니다.
-

늑대족의 유대

{4}{G}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

늑대족의 유대가 전장에 들어올 때, 2/2 녹색 늑대

생물 토큰 한 개를 만든다.

부여된 생물은 +2/+2 를 받는다.

- 늑대족의 유대를 발동할 때 늑대족의 유대가 목표로 지정할 생물이 필요합니다. 늑대족의 유대는 자신이 만들게 될 늑대 토큰에 부착된 상태로 전장에 들어올 수 없습니다.
- 목표 생물이 늑대족의 유대가 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 늑대족의 유대는 전장에 들어오지 않으며, 따라서 그 능력도 격발되지 않습니다.

늑대기수의 안장

{3}{G}

마법물체 — 장비

늑대기수의 안장이 전장에 들어올 때, 2/2 녹색

늑대 생물 토큰 한 개를 만든 후, 늑대기수의 안장을

그 생물에 부착한다.

부여된 생물은 +1/+1 을 받고 생물 한 개에게만

방어될 수 있다.

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

- 당신이 만드는 늑대 토큰은 2/2 생물로 전장에 들어옵니다. 특정 공격력을 가진 생물이 전장에 들어오는 것에 대해 격발하는 능력이 있다면 그 능력은 늑대기수의 안장이 부착되기 전에 해당 토큰을 2/2 생물로 볼 것입니다.
 - 당신이 늑대 토큰을 만들고 늑대기수의 안장이 그 생물에게 부착되는 시점 사이에는 어떤 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.
 - 장착된 생물이 호전적을 가지는 경우, 어떤 방법으로도 방어될 수 없습니다.
-

삼림지 용사

{1}{G}

생물 — 엘프 정찰병

2/2

토큰이 한 개 이상 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 삼림지 용사에 그 수만큼 +1/+1 카운터를 올려놓는다.

- 당신이 삼림지 용사에 올려놓는 +1/+1 카운터의 수는 당신의 조종하에 전장에 들어온 토큰의 수이며, 이는 격발능력이 해결되기 전에 그중 일부 또는 전부가 전장을 떠나는 경우에도 마찬가지입니다.

더럽혀진 자, 야로크

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

전설적 생물 — 정령 괴수

3/5

치명타, 생명연결

전장에 들어오는 지속물이 당신이 조종하는 지속물의 격발능력을 격발시키려 하면, 그 능력은 한 번 더 격발된다.

- 야로크는 지속물 자신의 "전장에 들어올 때" 격발하는 격발능력에 더해 그 지속물이 전장에 들어옴으로써 격발되는 다른 격발능력에도 영향을 미칩니다. 이러한 격발능력은 문장에 "~할 때" 또는 "~할 때마다"로 표시됩니다.
- 대체효과는 야로크의 능력에 영향을 받지 않습니다. 예를 들어, +1/+1 카운터 한 개를 가지고 전장에 들어오는 생물은 추가로 +1/+1 카운터를 받지 않습니다.
- 다이아몬드 기사가 색을 정하는 등 "[이 생물]이 전장에 들어오면서" 적용되는 능력도 영향을 받지 않습니다.
- 전장에 들어오는 지속물을 당신이 조종할 필요는 없습니다. 격발능력을 가지고 있는 지속물만 조종하면 됩니다.
- 야로크의 효과는 격발능력을 복사하는 것이 아닙니다. 단지 능력이 두 번 격발되게 할 뿐입니다. 모드 및 목표를 비롯해, 해당 능력을 스택에 쌓을 때 선택하는 사항들은 격발된 각 능력마다 별도로 적용됩니다. 지속물에 카운터를 올릴 지 등 능력이 해결될 때 선택하는 사항 또한 개별적으로 적용됩니다.

- 어떤 이유로든 당신이 야로크를 두 개 조종하는 경우, 전장에 들어오는 지속물들은 능력을 네 번이 아니라 세 번 격발시킵니다. 세 번째 야로크는 능력을 네 번 격발되게 하고, 네 번째는 다섯 번 격발되게 하는 식으로 이어집니다.
- 어떤 지속물(야로크 자신도 포함)이 야로크와 함께 당신의 조종하에 전장에 들어와서 당신이 조종하는 지속물의 격발능력을 격발시키려고 하면, 그 능력은 한 번 더 격발됩니다.
- 격발능력이 2 차 능력과 연계된 경우, 그 격발능력의 추가 격발도 해당 2 차 능력과 연계됩니다. 2 차 능력이 "추방된 카드"를 지칭하는 경우, 그 능력은 모든 격발능력에 의해 추방된 카드를 모두 지칭합니다.
- 연계된 능력과 관련된 일부 상황에서는, 능력이 "추방된 카드"의 정보를 요구하기도 합니다. 이런 경우, 해당 능력은 복수의 카드 정보를 받습니다. 이들 정보를 바탕으로 변수의 값을 정하는 경우, 각 카드의 정보를 합산합니다. 예를 들어, 정예 비전술사의 "전장에 들어올 때" 능력이 두 번 격발되는 경우, 카드 두 장이 추방됩니다. 정예 비전술사의 다른 능력의 활성화비용에서 X 값은 추방된 두 카드의 전환마나비용의 총합입니다. 이 능력이 해결되면서, 당신은 두 카드의 복사본을 모두 만들며, 그중 하나만 발동하거나 둘 모두 발동하지 않거나, 원하는 순서로 두 개를 모두 발동할 수 있습니다.

야로크의 파도강타병

{3}{U}

생물 — 정령

4/4

야로크의 파도강타병이 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는 다른 생물을 소유자의 손으로 되돌린다.

- 격발 능력이 해결될 때 당신이 다른 생물을 조종하고 있지 않은 경우, 당신은 단순히 아무 것도 되돌리지 않습니다. 손으로 되돌릴 수 없다고 해서 페널티가 적용되지는 않습니다.

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