

모던 호라이즌 출시 노트

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

마지막 수정일: 2019 년 4 월 29 일 수요일

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 *Magic* 규칙이 업데이트되어 이 정보 중 일부가 유효하지 않게 될 수도 있습니다. 본 문서에서 필요한 답변을 찾을 수 없는 경우에는 [Support.Wizards.com](https://support.wizards.com) 으로 문의해 주시기 바랍니다.

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

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

*에라타: 모던 호라이즌 세트에 포함되어 있는 '도당의 치료사'의 텍스트 중 '카드 이름 하나를 선택한 후, 그 플레이어는 손을 공개해 그 이름을 가진 카드를 모두 버린다.'가 '대지가 아닌 카드 이름 하나를 선택한 후, 그 플레이어는 손을 공개해 그 이름을 가진 카드를 모두 버린다.'로 변경되었습니다.

*에라타: 모던 호라이즌 세트에 포함되어 있는 '야만적인 후려치기'의 이름이 '야만적인 휘두르기'로 변경되었습니다.

일반 설명

출시 정보

모던 호라이즌 세트는 부스터팩에서 등장하는 254 장(커먼 101 장, 언커먼 80 장, 레어 53 장, 미식레어 15 장, 기본대지 5 장) 및 프로모션용 카드 1 장(모던 호라이즌 매장 내 박스 구매 프로모션의 일환)으로 구성되어 있습니다.

모던 호라이즌 부스터 팩에는 또한 54 장의 수집용 삽화 카드가 들어 있습니다. 이 카드들은 매직 카드가 아니며 게임플레이를 위한 것이 아닙니다.

모던 호라이즌 세트는 공식 출시일인 2019 년 6 월 14 일 금요일부터 공인 컨스트럭티드 플레이에 사용 가능합니다. 그 시점에, *모던 호라이즌* 세트에 있는 카드들은 모던 형식에서 사용가능해지며, 레거시와 빈티지 형식에도 마찬가지로 사용할 수 있습니다. 이 세트의 카드들 대부분은 스탠다드 형식에서 유효하지 않습니다.

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.

주요 세트 테마: 돌아오는 키워드 및 기능들

모던 호라이즌 세트에 있는 모든 키워드 능력, 키워드 행동, 능력어는 이전에 다른 *마지크* 세트에서 등장한 적이 있습니다. 최신 세트들에 정기적으로 등장하는 능력들에 추가로, 총 45 개의 돌아오는 기능이 이번 세트에 등장합니다! 이러한 기능들에 대해 알고 있던 규칙 중 어느 것도 변경되지 않았지만, 몇 가지는 새로운 반전이 함께합니다.

- 이러한 키워드 능력 중 몇 가지는 당신이 주문을 발동하기 위해 대체비용을 지불할 수 있게 해 줍니다. 나열해 보자면, 질주, 환기, 회상, 그리고 과부하입니다.
- 이러한 키워드 능력 중 몇 가지는 당신이 주문을 발동하기 위해 추가비용을 지불할 수 있게 해 줍니다. 나열해 보자면, 회수, 엮어내기, 키퍼, 복제, 회고, 그리고 접합입니다.
- 주문의 총비용을 결정하려면, 지불하려는 마나 비용 또는 대체비용에 비용 증가분을 추가한 다음 비용 감소분을 적용하십시오. 발동하는 데 지불한 총비용에 관계없이, 주문의 전환마나비용은 변하지 않습니다.
- 어떤 효과가 당신이 "마나 비용을 지불하지 않고" 주문을 발동하게 해 주거나, 또는 "마나 비용을 지불하는 대신" 다른 비용으로 주문을 발동하게 해 주는 경우, 당신은 다른 대체비용을 지불하겠다고 선택할 수 없습니다. 당신은 선택적인 추가비용을 지불할 수 있으며, 필수적인 추가비용은 반드시 지불해야 합니다.

돌아오는 기능: 눈 및 {S} 기호

모던 호라이즌 세트는 게임의 가장 시원한 기능 중 하나를 부활시켜, 이번 세트가 얼마나 쿨한지를 보여줍니다: 눈 상위 유형과 눈 마나 기호가 바로 그것들입니다.

서리알라

{2}{G}

눈 생물 — 도마뱀

2/2

{S}: 서리알라는 턴종료까지 +2/+2 를 받는다. 이 능력은 한 턴에 한 번만 활성화할 수 있다. ({S}는 눈 지속물의 마나 한 개로 지불할 수 있다.)

눈덮인 산

기본 눈 대지 — 산

- 눈은 상위유형이며, 카드 유형이 아닙니다. 그 자체로는 어떤 규칙적인 의미나 기능도 없지만, 다른 카드나 능력들이 이를 참조할 수도 있습니다.
- 기본 눈 대지들은 *모던 호라이즌* 세트가 유효한 형식들에서 사용 가능합니다; 이 카드들은 스탠다드 형식에서는 유효하지 않습니다. 눈 대지가 유효한 컨스트럭티드 이벤트에서는 이 카드들을 원하는 만큼 덱에 넣을 수 있습니다. *모던 호라이즌* 리미티드 이벤트에서는, 드래프트에서 드래프트하지 않은, 또한 실드 덱에서 개봉하지 않은 눈 대지들을 사용할 수 없습니다.
- {S} 기호는 일반 마나 기호입니다. 이 마나를 지불하려면, 눈 지속물에서 생산된 아무 유형의 마나 한 개를 사용해야 합니다. 비용 중 일반 마나의 총량을 줄여 주는 효과들은 {S} 비용을 줄여 줄 수 없습니다.
- 눈은 마나 유형 중 한 가지가 아닙니다. 어떤 효과가 당신이 마나를 원하는 유형의 마나인 것처럼 사용할 수 있게 해 주는 경우, 눈이 아닌 지속물에서 만들어낸 마나로는 {S}를 지불할 수 없습니다.
- 카드가 마나 비용에 눈 마나 기호만 가지고 있는 경우, 그 카드는 무색입니다. 눈은 색이 아닙니다.

돌아오는 키워드: 인술

당신이 은밀한 속임수로 상대를 놀래키는 것을 좋아한다면, 인술 능력은 당신에게 딱 맞는 능력일 겁니다. *모던 호라이즌* 세트는 인술 키워드를 가진 새로운 닌자 여섯 장을 소개합니다.

달빛검 시노비

{3}{U}

생물 — 인간 닌자

3/2

인술 {2}{U} ({2}{U}), 당신이 조종하는 공격생물 중
방어당하지 않은 생물 한 개를 손으로 되돌린다.
당신의 손에서 이 카드를 탭되어 공격하는 상태로
전장에 놓는다.)

달빛검 시노비가 플레이어에게 전투피해를 입힐
때마다, 비행을 가진 1/1 청색 환영 생물 토큰 한
개를 만든다.

- 인술 능력은 방어자가 선언되고 난 이후에만 활성화할 수 있습니다. 그 전에는, 공격 중인 생물들은 방어된 것도, 방어되지 않은 것도 아닙니다.
- 당신이 인술 능력을 활성화하면, 당신은 손에서 닌자 카드를 공개하고 공격 중인 생물을 손으로 되돌립니다. 해당 닌자는 능력이 해결되기 전까지는 전장에 놓이지 않습니다. 능력이 해결되기 전에 해당 닌자 카드가 당신의 손을 떠나는 경우, 그 닌자는 전장에 들어오지 않습니다.
- 전장에 들어온 인술을 가진 생물은 되돌려진 생물이 공격 중이던 플레이어 또는 플레인즈워커를 동일하게 공격합니다. 이는 인술에만 해당되는 규칙입니다; 다른 경우, 생물이 공격 중인 상태로 전장에 놓이는 경우, 그 생물의 조종자가 그 생물이 어느 플레이어 또는 플레인즈워커를 공격할지 선택합니다.
- 닌자는 공격 중이지만 공격생물로 선언되지는 않았습니다 (예를 들면 생물이 공격할 때마다 격발하는 능력을 격발시키지 않습니다).
- 인술 능력은 방어자선언단, 전투피해단, 또는 전투종료단이 진행되는 중에 활성화할 수 있습니다. 당신이 방어자선언단이 지나갈 때까지 기다린 다음 인술을 사용하는 경우, 모든 전투피해는 동시에 입혀지기에, 닌자는 일반적으로는 전투피해를 입히지 않게 됩니다.
- 전투에 참여한 생물이 선제공격이나 이단공격을 가지고 있는 경우, 당신은 선제공격 전투피해단이 진행 중일 때 인술 능력을 활성화할 수 있습니다. 해당 닌자는 (선제공격을 가지고 있었다고 해도) 일반 전투피해단에 전투피해를 입힙니다.

돌아오는 기능: 슬리버

모든 호라이즌에 멈추지 않는 슬리버 집단이 돌아옵니다! 각 슬리버는 당신이 조종하는 모든 슬리버를 강화시켜 주는 능력을 가지고 있습니다.

용암배때기 슬리버

{1}{R}{W}

생물 — 슬리버

2/2

당신이 조종하는 슬리버 생물들은 "이 생물이
전장에 들어올 때, 플레이어 또는 플레인즈워커를
목표로 정한다. 이 생물은 그 목표에게 피해 1 점을
입히고 당신은 생명 1 점을 얻는다."를 가진다.

- 당신이 조종하는 각 슬리버는 자신이 가진 보너스를 당신의 모든 슬리버들에게 제공하며, 여기에는 자신도 포함됩니다. 예를 들어, 용암배때기 슬리버가 자신에게 제공하는 능력은 자신이 전장에 들어올 때에도 격발합니다.
- 한 슬리버가 다른 슬리버에게 활성화능력 또는 격발능력을 제공했고, 해당 능력이 스택에 있는 동안 그 능력을 제공한 슬리버가 전장을 떠나는 경우, 그 능력은 여전히 해결됩니다.
- 두 슬리버가 동일한 격발능력을 제공하는 경우, 그 능력들은 각각 별도로 격발됩니다.
- 두 슬리버가 동일한 활성화능력을 제공하는 경우, 그 능력들은 각각 별도로 활성화되어야 합니다. 한 개를 활성화한다고 효과가 두 배가 되지 않습니다.

카드별 설명

혐오스러운 인목

{2}{G}{U}

눈 생물 — 인목

/

돌진

혐오스러운 인목의 공격력과 방어력은 각각 당신이
조종하는 눈 지속물의 개수와 같다.

혐오스러운 인목이 전장에 들어올 때, 상대가
조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 탭한다.
그 생물은 조종자의 다음 언택단에 언택되지
않는다.

- 혐오스러운 인목의 공격력과 방어력을 정의하는 능력은 전장뿐만 아니라 모든 영역에서 적용됩니다.

- 혐오스러운 인목이 전장에 있는 한, 혐오스러운 인목의 첫 번째 능력은 자신을 포함해 계산하므로, 혐오스러운 인목은 최소한 1/1 이 됩니다.
- 이미 탭된 생물도 혐오스러운 인목의 마지막 능력의 목표로 정할 수 있습니다. 그 생물은 조종자의 다음 언탭단에 언탭되지 않습니다.

고산지대 안내인

{2}{R}

눈 생물 — 인간 경찰병

3/3

고산지대 안내인이 전장에 들어올 때, 당신은 당신의 서고에서 산 카드 한 장을 찾아, 탭된 채로 전장에 놓을 수 있다. 그렇게 한다면, 당신의 서고를 섞는다.

고산지대 안내인은 가능하면 매 전투마다 공격한다.

고산지대 안내인이 전장을 떠날 때, 산 한 개를 희생한다.

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

광기의 제단

{2}

마법물체

생물 한 개를 희생한다: 플레이어를 목표로 정한다.

그 플레이어는 희생된 생물의 공격력만큼 자신의 서고 맨 위 카드를 자신의 무덤에 넣는다.

- 목표로 정해진 플레이어가 자신의 무덤에 넣는 카드의 수는 희생된 생물이 마지막으로 전장에 존재했을 때의 공격력과 같습니다.
- 목표로 정해진 플레이어의 서고가 희생된 생물의 공격력보다 적은 수의 카드를 가지고 있는 경우, 서고에 있는 카드 전부 그 플레이어의 무덤에 놓입니다. 그 플레이어는 빈 서고에서 카드를 뽑으려고 시도하기 전까지는 게임에서 패배하지 않습니다.

응답받은 기도들

{1}{W}{W}

부여마법

생물이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다,
당신은 생명 1 점을 얻는다. 응답받은 기도들이
생물이 아니라면, 응답받은 기도들은 턴종료까지
자신의 다른 유형에 더불어 비행을 가진 3/3 천사
생물이 된다.

- 응답된 기도들이 생물이 되었지만 당신이 당신의 최근 턴이 시작되었을 때부터 응답받은 기도들을 조종하고 있지 않았던 경우, 당신은 응답받은 기도들로 공격할 수 없습니다.
- 일단 응답받은 기도들이 생물이 되고 난 뒤에도, 당신은 생물이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다 생명점을 얻습니다.

대마도사의 부적

{U}{U}{U}

순간마법

하나를 선택한다 —

- 주문을 목표로 정한다. 그 주문을 무효화한다.
 - 플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 카드
두 장을 뽑는다.
 - 전환마나비용이 1 이하인 대지가 아닌 지속물을
목표로 정한다. 그 지속물의 조종권을 얻는다.
- 전장에 있는 생물의 마나 비용에 {X}가 있다면, X 는 0 으로 간주합니다.
-

불길의 아리아

{2}{R}

부여마법

불길의 아리아가 전장에 들어올 때, 각 상대는 생명 10 점을 얻는다.

당신이 순간마법 또는 집중마법 주문을 발동할 때마다, 플레이어 또는 플레인즈워커를 목표로 정한다. 불길의 아리아에 운문 카운터 한 개를 올려놓은 후, 불길의 아리아는 그 목표에게 불길의 아리아 위에 놓인 운문 카운터 수만큼 피해를 입힌다.

- 불길의 아리아의 마지막 능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.
- 목표가 된 플레이어 또는 플레인즈워커가 불길의 아리아의 마지막 능력이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 그 능력은 해결되지 않습니다. 당신은 불길의 아리아에 운문 카운터를 올려놓지 않습니다.
- 불길의 아리아가 자신의 마지막 능력이 스택에 있는 동안 전장을 떠나다는 경우, 불길의 아리아가 전장을 떠나기 직전에 가지고 있던 운문 카운터 수를 이용해 해당 능력이 얼마나 피해를 입힐지를 계산하십시오.
- 쌍두거인 게임에서, 불길의 아리아의 첫 번째 능력은 상대 팀이 생명 20 점을 얻게 합니다.

영체의 표류

{2}{W}

부여마법

당신이 영체의 표류를 순환하거나 영체의 표류가 전장에 있는 동안 다른 카드를 순환할 때마다, 생물을 목표로 정한다. 당신은 그 생물을 추방할 수 있다. 그렇게 한다면, 다음 종료단 시작에 그 카드를 소유자의 조종하에 전장으로 되돌린다.

순환 {2}{W} ({2}{W}, 이 카드를 버린다: 카드 한 장을 뽑는다.)

- 영체의 표류의 격발능력은 순환 능력이 해결되기 전에 해결됩니다. 당신은 목표를 선택하고 그 생물의 추방 여부를 결정하기 전까지는 카드를 뽑지 않습니다.

- 당신이 어떤 플레이어의 종료단에 카드를 순환하는 경우, 추방된 생물은 다음 턴의 종료단까지 추방된 상태로 남습니다.
- 추방된 생물에 부착된 마법진은 각 소유자의 무덤으로 갑니다. 추방된 생물에 부착된 모든 장비는 부착이 해제되고 계속 전장에 남습니다. 추방된 생물이 가지고 있었던 모든 카운터는 더이상 존재하지 않게 됩니다. 일단 추방된 생물이 돌아오고 나면, 그 생물은 예전에 존재하던 생물과는 아무 관계가 없는 새로운 객체로 간주됩니다.
- 토큰이 이런 식으로 추방되는 경우, 그 토큰은 더 이상 존재하지 않게 되며 전장으로 되돌아오지 않습니다.

곰의 여왕, 아이올라

{1}{G}

전설적 생물 — 곰

2/2

다른 곰이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다,

하나를 선택한다 —

- 곰을 목표로 정한다. 그 곰에 +1/+1 카운터 두 개를 올려놓는다.
- 당신이 조종하는 곰과 당신이 조종하지 않는 생물을 목표로 정한다. 그 두 생물은 서로 싸운다.

- 아이올라의 두 모드는 양 쪽 모두 전장에 막 들어온 곰뿐 아니라, 당신이 조종하는 곰을 자유롭게 목표로 정할 수 있습니다. 심지어 아이올라 자신 또한 자신의 능력의 목표가 될 수 있습니다.
- 아이올라의 두 번째 모드의 경우, 해당 능력이 해결되려고 하는 시점에 어느 한 쪽 목표가 생물이 아니거나 유효한 목표가 아니라면, 어느 생물도 피해를 입거나 입히지 않습니다.

아이올라의 영향력

{G}{G}{G}

부여마법

대지 카드 한 장을 버린다: 2/2 녹색 곰 생물 토큰

한 개를 만든다.

- 어떤 효과가 당신에게 카드들을 뽑은 후 카드들을 버리라고 지시하는 경우, 당신은 그 사이에 어떤 행동도 취할 수 없습니다. 예를 들어, 당신이 손에 카드를 가지고 있지 않은 상태에서

상점가 거래마도사를 발동하는 경우, 당신이 카드 두 장을 뽑은 뒤 그 카드들을 버리는 중간 시점에 아이올라의 영향력의 능력을 활성화할 수 없습니다.

전투 비명소리

{2}{W}{W}

집중마법

비행을 가진 1/1 백색 조류 생물 토큰 두 개를 만든다.

회상—당신이 조종하는 언택된 백색 생물 세 개를 탭한다. *(당신은 이 카드의 회상 비용을 지불해 이 카드를 당신의 무덤에서 발동할 수 있다. 그 후 이 카드를 추방한다.)*

- 전투 비명소리의 회상 비용을 지불할 때, 당신이 당신의 가장 최근 턴 시작부터 조종하지 않았던 생물들을 포함해 당신이 조종하는 언택된 백색 생물들 중 아무 생물들이든 탭할 수 있습니다.
-

상점가 거래마도사

{2}{U}

생물 — 인간 마법사

3/4

비행

상점가 거래마도사가 전장에 들어올 때, 카드 두 장을 뽑은 후, 카드 세 장을 버린다.

- 당신은 상점가 거래마도사의 격발능력이 해결되는 동안 카드 두 장을 뽑고 카드 세 장을 버립니다. 카드 뽑기와 돌려놓기 사이에는 어떤 일도 일어나지 않으며 어떤 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.
-

포효하는 엘크

{3}{G}

생물 — 엘크

4/2

이번 턴에 다른 생물이 당신의 조종하에 전장에 들어온 한, 포효하는 엘크는 돌진 및 무적을 가진다.

- 포효하는 엘크의 효과는 매 턴마다 해당 턴에 효과가 적용되는지 여부를 확인합니다. 자신이 전장에 들어온 턴에만 확인하는 것이 아닙니다.
- 포효하는 엘크의 효과는 포효하는 엘크가 전장에 들어오기 전에 다른 생물이 전장에 들어온 경우에도 적용되며, 그 생물이 전장을 떠나도 계속해서 적용됩니다.

눈보라 올빼미

{4}{U}

눈 생물 — 조류

3/2

섬광

비행

눈보라 올빼미가 전장에 들어올 때, 당신이 다른 눈
지속물을 조종한다면, 눈보라 올빼미가 아닌
지속물을 목표로 정한다. 그 지속물을 추방한다.
다음 종료단 시작에 그 카드를 소유자의 조종하에
전장으로 되돌린다.

- 눈보라 올빼미가 어떤 플레이어의 종료단에 전장에 들어오는 경우, 추방된 지속물은 다음 턴의 종료단까지 추방된 상태로 남습니다.
- 추방된 지속물에 부착되어 있던 마법진은 소유자의 무덤에 놓이게 됩니다. 추방된 지속물에 부착된 모든 장비는 부착이 해제되고 계속 전장에 남습니다. 추방된 지속물이 가지고 있었던 모든 카운터는 더 이상 존재하지 않게 됩니다. 일단 추방된 지속물이 돌아오고 나면, 그 지속물은 예전에 존재하던 지속물과는 아무 관계가 없는 새로운 객체로 간주됩니다.
- 토큰이 이런 식으로 추방되는 경우, 그 토큰은 더 이상 존재하지 않게 되며 전장으로 되돌아오지 않습니다.

보가단 용심장

{2}{R}

생물 — 인간 주술사

2/2

다른 생물을 희생한다: 턴종료까지, 보가단
용심장은 기본 공격력과 방어력이 4/4 이고 비행과
신속을 가진 용이 된다.

- 보가단 용심장의 능력은 생물의 유형, 기본 공격력 및/또는 방어력을 특정 값으로 설정하는 모든 기존 효과를 덮어씁니다. 이 능력이 해결된 후에 이러한 특성들을 특정 값으로 설정하는 효과들은 이 효과 중 해당 부분을 덮어씁니다.
- 보가단 용심장의 공격력 또는 방어력을 변경하는 효과들 (미덕의 힘 또는 거대화 등)은 언제부터 적용되기 시작했는지에 상관없이 적용됩니다. 이는 공격력 또는 방어력을 변경하는 카운터들(+1/+1 카운터 등)에 대해서도 마찬가지입니다.
- 보가단 용심장은 용이 될 때 아무 능력도 잃지 않습니다.

도당의 치료사

{B}

생물 — 괴수

1/1

호전적

당신의 전투전 본단계 시작에, 당신은 생물 한 개를 희생할 수 있다. 그렇게 할 때, 플레이어를 목표로 정한다. 대지가 아닌 카드 이름 하나를 선택한 후, 그 플레이어는 손을 공개해 그 이름을 가진 카드를 모두 버린다.

- 당신은 도당의 치료사의 재귀격발능력이 스택에 놓일 때가 아니라 능력이 해결될 때 카드 이름을 호명합니다. 그 후 목표가 된 플레이어가 자신의 손을 공개하고 적절한 카드를 버립니다. 당신이 카드 이름을 호명하는 시점과 목표가 된 플레이어가 손을 공개하고 카드를 버리는 시점 사이에는 어느 플레이어도 행동을 취하겠다는 선택을 할 수 없습니다.

냉기애벌레

{3}{U}

눈 생물 — 곤충

3/3

{4}{S}{S}: 괴수화 2 를 한다. *(이 생물이 괴수화하지 않았다면, 이 생물에 +1/+1 카운터 두 개를 올려놓고 이 생물은 괴수화한다. {S}는 눈 지속물에서 나온 마나 한 개로 지불할 수 있다.)*
냉기애벌레가 괴수화한 한, 냉기애벌레는 비행을 가진다.

- 생물이 일단 괴수화하고 나면, 다시 괴수화할 수 없습니다. 괴수화 능력이 해결될 때 해당 생물이 이미 괴수화한 상태라면, 아무 일도 일어나지 않습니다.
- 괴수화 상태는 생물이 가지는 능력이 아닙니다. 생물의 속성 중 하나일 뿐입니다. 해당 생물이 생물이 아니게 되거나 능력을 잃거나, +1/+1 카운터를 잃어도 계속 괴수화 상태를 유지합니다.
- 냉기애벌레가 방어된 뒤에 비행을 얻어도 냉기애벌레를 방어 중인 생물을 전투에서 제거하거나 냉기애벌레가 방어되지 않은 것으로 바뀌지 않습니다.

구름절단 슬리버

{R}{W}

생물 — 슬리버

1/1

당신이 조종하는 슬리버 생물들은 비행 및 신속을 가진다.

- 구름절단 슬리버가 전투 도중 전장을 떠나더라도, 이 턴에 당신의 조종하에 전장에 들어온 공격 중인 슬리버들이 공격을 멈추지 않습니다. 다만 더는 신속을 가지고 있지 않을 뿐입니다.

선택된 마술

{2}{U}{R}

집중마법

당신의 서고 맨 위 카드 여섯 장을 추방한다. 당신은 그중 전환마나비용이 3 이하인 집중마법 카드를 최대 두 개까지 마나 비용을 지불하지 않고 발동할 수 있다. 이런 식으로 발동되지 않은 추방된 카드들은 당신의 서고 맨 밑에 무작위로 넣는다.

- 당신이 이런 식으로 발동하는 개별 주문들의 전환마나비용이 3 이하여야만 합니다. 그 주문들의 전환마나비용 총합은 더 클 수 있습니다.
- 당신은 선택된 마술이 해결되는 동안 추방된 카드들 중 원하는 카드들을 모두 발동해야 합니다. 그 주문들을 해당 턴 나중에 발동할 수는 없습니다.
- 당신은 두 집중마법 카드들을 원하는 순서로 발동할 수 있습니다. 첫 번째 집중마법이 해결되기 전에 두 번째 집중마법이 발동됩니다.

- 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(괴롭히는 목소리 등), 그 비용을 지불해야 카드를 발동할 수 있습니다.

수집가 아우프

{1}{G}

생물 — 아우프

2/2

마법물체들의 활성화능력은 활성화될 수 없다.

- 활성화능력은 콜론(쌍점)을 포함합니다. 이 능력들은 일반적으로 "[비용]: [능력]"으로 표시됩니다. 일부 키워드 능력들(장착 등)은 활성화능력으로, 설명 문구에 콜론이 있습니다. 격발능력 ("~할 때," "~할 때마다," 또는 "~에,"가 들어간 문장)은 영향을 받지 않습니다.
- 마법물체들의 능력은 마나 능력을 포함해 아무 것도 활성화할 수 없습니다.
- 수집가 아우프의 능력은 전장에 있는 마법물체들에만 적용됩니다. 다른 영역에서 작동하는 활성화능력들(순환 등)은 여전히 활성화될 수 있습니다.
- 당신이 수집가 아우프를 조종하는 경우, 당신은 당신이 조종하는 마법물체들의 능력을 활성화할 수 없습니다. 여기에는 당신이 수집가 아우프를 그러한 능력 중 하나의 비용으로 희생하려는 경우에도 마찬가지입니다.

침엽수 원

{4}{G}

눈 생물 — 원

4/4

돌진

{3}{G}: 침엽수 원은 턴종료까지 +X/+X 를 받는다.

X 는 당신이 조종하는 눈 지속물의 개수다.

- X 값은 침엽수 원의 능력이 해결되기 시작할 때에만 계산됩니다. 능력이 해결된 후 당신이 조종하는 눈 지속물의 수가 변해도 이 값은 변하지 않습니다.
- 침엽수 원 자신 또한 눈 지속물이므로, 자신의 능력이 보통 최소한 +1/+1 은 제공합니다.

다정한 흡혈귀

{B}{B}

생물 — 흡혈귀

1/1

다정한 흡혈귀 또는 다른 생물이 죽을 때마다,
당신이 조종하는 각 흡혈귀에 +1/+1 카운터 한
개를 올려놓는다.

- 다정한 흡혈귀가 한 개 이상의 생물과 동시에 죽는 경우, 다정한 흡혈귀의 능력은 각각의 생물마다 격발합니다.
- 당신이 조종하는 흡혈귀가 다른 생물과 동시에 치명피해를 받는 경우, 그 생물들은 동시에 죽습니다. 그 흡혈귀는 다정한 흡혈귀의 능력으로 카운터를 얻어 살아날 수 없습니다.

닥쳐드는 발소리

집중마법

유예 4—{G} (이 카드를 손에서 발동하는 대신,
{G}를 지불하여 이 카드에 시간 카운터 네 개를
올려놓고 추방한다. 당신의 유지단 시작에, 시간
카운터 한 개를 제거한다. 마지막 카운터가
제거됐을 때, 마나 비용을 지불하지 않고 이 카드를
발동한다.)

돌진을 가진 4/4 녹색 코뿔소 생물 토큰 두 개를
만든다.

- 닥쳐드는 발소리는 마나 비용을 가지고 있지 않습니다. 당신은 마나 비용을 지불하지 않거나 대체 비용을 지불해 이 주문을 발동할 수 있게 해 주는 효과(유예 등)를 통하지 않고 이 주문을 발동할 수 없습니다. 이 카드의 전환마나비용은 0 입니다.
- 당신은 해당 카드를 발동할 수 있다면 언제든지 유예를 사용해 당신의 손에서 카드를 추방할 수 있습니다. 당신이 이 행동을 할 수 있는지를 판단하기 위해서 해당 카드의 카드 유형, 당신이 언제 그 카드를 발동할 수 있게 하는지에 영향을 미치는 효과, 그리고 당신이 그 카드를 발동하지 못하게 막는 다른 효과들을 고려하십시오. 당신이 해당 카드를 발동하는 모든 단계를 완료할 수 있는지 여부는 무관합니다. 예를 들어, 당신은 마나 비용이 없거나, 목표를 필요로 하지만 유예를 하는 시점에는 유효한 목표가 없는 유예를 가진 카드들도 추방할 수 있습니다.

- 유예를 가진 카드를 추방하는 것은 그 카드를 발동하는 것이 아닙니다. 이 행동은 스택을 이용하지 않으므로 이에 대응할 수 없습니다.
- 마지막 시간 카운터를 제거하고 난 뒤에는, 가능하면 반드시 그 카드를 발동해야 합니다. 카드의 유형에 기반한 타이밍 제약은 무시됩니다. 어떤 효과가 당신이 그 카드를 발동하는 것을 막는 경우, 그 카드는 시간 카운터가 없는 채로 추방 영역에 남으며, 더이상 유예된 것이 아닙니다.

기묘한 회피

{1}{U}

부여마법

당신이 조종하는 생물이 방어될 때마다, 당신은 그 생물을 소유자의 손으로 되돌릴 수 있다.

- 당신은 전투피해단이 되기 전에 공격 중인 생물을 소유자의 손으로 되돌립니다. 이런 식으로 되돌려진 생물은 전투피해를 입지도 입히지도 않습니다.

한겨울

{2}{B}

집중마법

눈 유형을 가지지 않은 모든 생물들은 턴종료까지 -X/-X를 받는다. X는 당신이 조종하는 눈 지속물의 수이다.

- X 값은 한겨울이 해결되기 시작할 때에만 계산됩니다. 능력이 해결된 후 당신이 조종하는 눈 지속물의 수가 변해도 이 값은 변하지 않습니다.
 - 한겨울은 한겨울이 해결되는 시점에 눈 생물이 아닌 생물들에만 영향을 줍니다. 해당 턴 나중에 전장에 들어오는 생물은 -X/-X를 받지 않습니다.
-

해체하는 일격

{2}{W}

순간마법

키커 {2}{U} (당신은 이 주문을 발동하면서 추가로

{2}{U}를 지불할 수 있다.)

마법물체나 부여마법을 목표로 정한다. 그 목표를

파괴한다. 이 주문의 키커 비용이 지불되었다면,

카드 두 장을 뽑는다.

- 목표로 한 마법물체나 부여마법이 해체하는 일격이 해결되려 할 때 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 주문의 키커 비용이 지불된 경우 카드 두 장을 뽑지 않습니다. 목표가 유효하지만 파괴되지 않은 경우 (대부분 무적을 가지고 있는 등의 이유로), 당신은 카드 두 장을 뽑습니다.

썩은 땅 슬리버

{1}{B}

생물 — 슬리버

2/2

당신의 무덤에 있는 각 슬리버 생물 카드는 발굴

{2}를 가진다.

발굴 {2} ({2}: 이 카드를 당신의 무덤에서 전장으로

되돌린다. 이 생물은 신속을 얻는다. 이 카드를 다음

종료단 시작 또는 전장을 떠날 때 추방한다. 당신은

집중마법을 발동 할 수 있는 시기에만 발굴을

활성화할 수 있다.)

- 썩은 땅 슬리버는 자신이 전장에 있는 동안에만 다른 슬리버 카드들에 발굴 능력을 제공합니다.
- 생물 카드의 발굴 능력을 활성화하는 것은 그 생물 주문을 발동하는 것과 다릅니다. 발굴 능력은 스택에 놓이지만, 생물 카드는 스택에 놓이지 않습니다. 활성화능력과 상호작용하는 주문 및 능력들(Stifle 등)은 발굴과 상호작용하지만, 주문과 상호작용하는 주문 및 능력들(주문 취소 등)은 상호작용하지 않습니다.
- 발굴 능력으로 전장에 돌아온 생물이 어떠한 이유로든 전장을 떠나는 경우, 해당 생물은 대신 추방됩니다. 해당 생물을 전장에서 떠나게 하는 주문 또는 능력의 원래 기능이 해당 생물을 추방하는 경우는 예외입니다. 그런 경우, 그 주문 또는 능력은 해당 생물을 성공적으로 추방합니다. 생물을 추방한 주문이나 능력이 해당 생물을 나중에 전장에 돌아오게 하면(예를

들면, 영체의 표류 등), 그 생물 카드는 이전에 존재했던 객체와는 상관없는 새로운 객체로 전장으로 돌아옵니다. 발굴 효과는 더이상 그 생물에 적용되지 않습니다.

영겁의 메아리

{4}{U}{U}

집중마법

각 플레이어는 자신의 손과 무덤을 서고에 섞어

넣은 후, 카드 일곱 장을 뽑는다.

회상 {2}{U} (당신은 이 카드의 회상 비용을 지불해
이 카드를 당신의 무덤에서 발동할 수 있다. 그 후
이 카드를 추방한다.)

- 영겁의 메아리는 영겁의 메아리가 해결되고 난 뒤에야 무덤에 놓이므로, 자신의 효과의 일부로 당신의 서고에 섞여들어가지 않습니다.
-

엘프의 분노

{G}

순간마법

회수 {4} (당신은 이 주문을 발동하면서 추가로
{4}를 지불할 수 있다.) 그렇게 한다면, 이 주문을
해결하면서 이 카드를 당신의 손으로 가져간다.)

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지
+2/+2 를 받는다.

- 목표가 된 생물이 엘프의 분노가 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 회수 비용이 지불되었어도, 당신은 이 카드를 손으로 되돌리지 않습니다.
-

종말의 괴물

{2}{B}{B}

생물 — 좀비 변신괴물

3/3

{B}: 종말의 괴물은 턴종료까지 호전적을 얻는다.

{B}: 종말의 괴물은 턴종료까지 치명타를 얻는다.

{B}: 종말의 괴물은 턴종료까지 불사를 얻는다. *(이 생물이 죽을 때, 이 생물이 +1/+1 카운터를 가지고 있지 않았다면, 이 생물을 +1/+1 카운터 한 개를 가진 채로 소유자의 조종하에 전장으로 되돌린다.)*

{1}: 종말의 괴물은 턴종료까지 +1/-1 또는 -1/+1 을 받는다.

- 동일한 생물이 호전적 또는 치명타를 여러 개 가지는 것은 아무런 부가효과가 없습니다.
- 어떤 생물이 불사 능력을 여러 개 가지고 있는 경우, 그 능력들은 각각 별도로 격발하지만, 그 능력들 중 하나가 해당 생물을 전장으로 되돌리고 나면 다른 능력들은 아무런 효과도 가지지 않게 됩니다. 그 생물이 +1/+1 카운터를 여러 개 받지 않습니다.
- 어떤 카드가 자신이 죽은 뒤 불사 격발능력이 해결되기 전에 무덤을 떠나는 경우, 그 카드는 전장으로 되돌려지지 않습니다.
- 일단 불사가 생물을 되돌리고 나면, 그 생물은 예전에 존재하던 객체와는 아무 관계가 없는 새로운 객체로 간주됩니다. 그 생물에 부착되어 있던 마법진들은 전장으로 되돌아오지 않습니다. 그 생물에 부착되어 있던 장비들은 탈착된 채로 남습니다. 그 생물에 놓여 있던 카운터들은 종류에 관계없이 새로운 생물에는 놓이지 않게 됩니다.
- 어떤 생물이 +1/+1 카운터와 -1/-1 카운터를 동시에 가지고 있는 경우, 상태참조행동이 그 생물에 그중 한 종류의 카운터만 남을 때까지 각 카운터를 같은 숫자만큼 제거합니다. 이런 식으로 종말의 괴물에서 +1/+1 카운터가 제거된 경우, 종말의 괴물의 불사 능력은 종말의 괴물을 되돌릴 수 있습니다.
- +1/+1 카운터를 가진 불사 생물이 충분한 -1/-1 카운터를 받아 치명적인 피해로 파괴되거나 0 이하의 방어력을 갖게 되어 소유자의 무덤으로 이동하는 경우, 불사는 격발되지 않고 카드도 전장으로 돌아오지 않습니다. 이는 불사가 해당 생물이 마지막으로 전장에 있었던 때를 확인하며, 해당 시점에는 그 생물에 +1/+1 카운터가 놓여 있었기 때문입니다.
- 전투 중에 종말의 괴물의 공격력이 0 이하로 줄어든 상태에서 치명타를 얻게되는 경우, 종말의 괴물은 피해를 입히지 않으므로 치명타도 적용되지 않습니다.

- 당신이 종말의 괴물의 마지막 능력을 활성화하는 경우, 당신은 그 능력이 해결되기 전까지는 종말의 괴물이 +1/-1 을 받을지, 또는 -1/+1 을 받을지를 선택하지 않습니다.
- 종말의 괴물이 자신의 마지막 능력에 의해 -1/+1 을 충분히 받는 경우, 음수인 공격력을 가질 수도 있습니다. 종말의 괴물의 공격력이 이후에도 또다시 변경되는 경우 해당 음수값을 사용하십시오. 예를 들어, 종말의 괴물의 마지막 능력이 -1/+1 을 다섯 번 주는 경우, 종말의 괴물은 -2/8 입니다. 그 후 +1/-1 을 두 번 주면 2/6 이 아니라 0/6 이 됩니다.

잠시 쓰기

{W}

순간마법

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

반동 (당신이 손에서 이 주문을 발동했다면, 주문을 해결하면서 추방한다. 당신의 다음 유지단 시작에, 당신은 마나 비용을 지불하지 않고 이 카드를 추방 영역에서 발동할 수 있다.)

- 일단 추방된 생물이 돌아오고 나면, 그 생물은 예전에 존재하던 생물과는 아무 관계가 없는 새로운 객체로 간주됩니다. 추방된 생물에 부착된 마법진은 각 소유자의 무덤으로 갑니다. 추방된 생물에 부착된 모든 장비는 부착이 해제되고 계속 전장에 남습니다. 추방된 생물이 가지고 있었던 모든 카운터는 더이상 존재하지 않게 됩니다.
 - 토큰이 이런 식으로 추방되는 경우, 그 토큰은 더 이상 존재하지 않게 되며 전장으로 되돌아오지 않습니다.
 - 반동의 자연격발능력으로 인해 카드를 다시 발동하는 것은 선택사항입니다. 카드를 발동하고 싶지 않거나 합법적인 목표가 없는 등의 이유로 발동할 수 없다면 해당 카드는 추방된 채로 남습니다. 그러나 이때 카드를 발동하지 않으면 나중에 발동할 수 없습니다. 당신이 카드를 발동하는 경우, 해당 카드는 해결되고 나면 정상적으로 소유자의 무덤에 놓입니다.
 - 당신이 손에서 발동한 반동을 가진 주문이 무효화되거나 해결되지 않은 경우 (대부분의 경우에는 목표가 유효하지 않게 되어서), 해당 카드의 효과는 아무 것도 발생하지 않으며, 이에는 반동도 포함됩니다. 해당 카드는 소유자의 무덤으로 가며 당신은 다음 턴에 이 카드를 다시 발동할 수 없습니다.
-

선택된 자의 동판화

{1}{W}{B}

부여마법

선택된 자의 동판화가 전장에 들어오면서, 생물

유형 한 가지를 선택한다.

당신이 조종하는 선택된 유형의 생물은 +1/+1 을

받는다.

{1}, 선택된 유형의 생물 한 개를 희생한다: 당신이

조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물은

턴종료까지 무적을 얻는다.

- 슬리버 또는 전사와 같이 존재하는 생물 유형을 선택해야 합니다. 마법물체 같은 카드 유형 및 전설적 또는 눈 같은 상위 유형은 선택될 수 없습니다.
- 선택된 자의 동판화의 마지막 능력은 선택된 유형을 가진 생물뿐 아니라 당신이 조종하는 생물 어느 것이든 목표로 할 수 있습니다.

끝나지 않는 꿈

{1}{U}

순간마법

카드 한 장을 뽑는다.

순간마법 또는 집중마법에 접합 {2}{U} (당신이

순간마법 또는 집중마법 주문을 발동하면서, 당신은

이 카드를 당신의 손에서 공개하고 접합 비용을

지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 이 카드의 효과를

그 주문에 추가한다.)

- 주문에 접합된 능력은 해당 주문의 다른 효과들이 모두 실행된 후 마지막에 발생합니다.
- 당신은 당신이 접합하려는 카드들을 동시에 전부 공개합니다. 개별적인 각 카드들은 한 주문에 대해 한 번만 접합될 수 있지만, 한 주문에 같은 이름을 가진 카드 여러장이 접합될 수도 있습니다.
- 주문이 복사된 경우, 해당 주문을 발동하면서 수행한 선택들 또한 복사되므로, 복사본 또한 원본 주문에 접합된 능력들을 똑같이 가지게 됩니다.
- 주문이 무효화되는 경우, 당신이 해당 주문에 접합한 카드들은 당신의 손에 남습니다.

- 주문이 해결되려 할 때 해당 주문의 모든 목표가 유효하지 않은 경우, 주문은 해결되지 않고 그 주문의 효과들은 어느 것도 발생하지 않으며, 이에는 그 주문에 접합된 카드들의 능력도 포함됩니다.
- 주문의 목표들에 대한 유효성은 그 주문이 해결되기 시작하는 시점에만 확인합니다. 이 카드가 접합된 주문이 자신이 해결되는 동안 자신의 목표를 유효하지 않게 만드는 경우(예를 들면, 목표를 전장에서 제거하는 등), 당신은 여전히 카드 한 장을 뽑습니다.

파내는 아누리드

{4}{G}

생물 — 개구리 야수

4/4

파내는 아누리드가 전장에 들어올 때, 당신은 대지 한 개를 희생할 수 있다. 그렇게 한다면, 카드 한 장을 뽑는다.

문턱 — 당신의 무덤에 카드가 일곱 장 이상 있는 한, 파내는 아누리드는 +1/+1 을 받고 경계를 가진다.

- 파내는 아누리드의 격발능력을 해결하는 동안, 당신은 대지 여러 장을 희생하고 카드 여러 장을 뽑을 수 없습니다.

배제

{2}{U}

순간마법

생물 주문을 목표로 정한다. 그 주문을 무효화한다.

카드 한 장을 뽑는다.

- 무효화할 수 없는 생물 주문도 배제의 목표로 지정할 수 있습니다. 배제가 해결되면, 해당 주문은 무효화되지 않지만, 당신은 여전히 카드 한 장을 뽑습니다.
-

큰눈용

{1}{U}

생물 — 드레이크

1/2

비행

큰눈용은 당신이 이번 턴에 카드를 두 장 이상 뽑은
한 +2/+0 을 받는다.

- 큰눈용의 효과는 당신이 큰눈용이 전장에 들어오기 전에 두 장 이상의 카드를 뽑은 경우에도 적용됩니다.
- 주문이나 능력이 당신에게 "뽑는다"는 특정 단어를 사용하지 않고 카드들을 당신의 손에 넣게 하는 경우, 큰눈용의 효과는 그 카드들을 세지 않습니다.

사실 혹은 허구

{3}{U}

순간마법

당신의 서고 맨 위 카드 다섯 장을 공개한다. 상대
한 명이 그 카드들을 두 더미로 나눈다. 그중 한
더미를 당신의 손으로 가져가고 다른 더미는
당신의 무덤에 넣는다.

- 어느 카드 더미를 당신의 손으로 가져갈지는 당신이 정합니다.
 - 각 카드 더미는 0 장에서 5 장까지 카드를 포함할 수 있습니다; 카드 더미가 "똑같이" 나뉘어야 하는 것은 아닙니다.
-

타락한 시노비

{3}{U}{B}

생물 — 좀비 남자

5/4

인술 {2}{U}{B} ({2}{U}{B}, 당신이 조종하는 공격생물
중 방어당하지 않은 생물 한 개를 손으로 되돌린다.
당신의 손에서 이 카드를 탭되어 공격하는 상태로
전장에 놓는다.)

타락한 시노비가 플레이어에게 전투피해를 입힐
때마다, 그 플레이어는 자신의 서고 맨 위 카드 두
장을 추방한다. 턴종료까지, 당신은 마나 비용을
지불하지 않고 그 카드들을 플레이할 수 있다.

- 타락한 시노비의 격발능력은 당신이 추방된 카드들을 플레이할 수 있는 시기를 변경하지 않습니다. 예를 들어, 집중마법 카드가 추방된 경우, 해당 카드는 당신의 본단계에 스택이 비어 있을 경우에만 발동할 수 있습니다. 대지 카드를 추방한 경우, 그 카드는 당신의 본단계에 대지 플레이 횟수가 남아 있는 경우에만 플레이할 수 있습니다.
- 추방된 카드를 발동하면 그 카드는 추방 영역을 떠납니다. 그 카드를 여러 번 발동할 수 없습니다.
- 발동하지 않은 카드는 추방당한 채로 남습니다.

농장 수확꾼

{3}

마법물체 생물 — 허수아비

2/2

농장 수확꾼은 당신의 언탭단에 언탭되지 않는다.

{2}, {Q}: 농장 수확꾼에 +1/+1 카운터 한 개를
올려놓는다. ({Q}는 언탭 기호이다.)

- 언탭 기호인 {Q}는 탭 기호와 똑같이 작용되며, 효과가 반대일 뿐입니다. 당신은 농장 수확꾼이 이미 언탭되어 있는 경우 {Q} 비용을 지불할 수 없으며, {Q}를 지불하기 위해서는 해당 생물을 당신의 가장 최근 턴의 시작시부터 지속적으로 조종해 왔어야 합니다.
 - 공격생물을 언탭해도 그 생물은 전투에서 제거되지 않습니다.
-

바보들을 삼키는 자

{4}{B}{B}

생물 — 악마

3/3

집합 (당신의 생물들은 이 주문을 발동하는 것을
도울 수 있다. 이 주문을 발동하는 동안 탭하는 각
생물은 이 주문의 비용 중 {1} 또는 그 생물의 색
마나 한 개를 지불한다.)

비행

포식 2 (이 생물이 전장에 들어오면서, 당신은
원하는 수만큼 생물을 희생할 수 있다. 이 생물은
포식한 생물 수의 두 배만큼 +1/+1 카운터를
가지고 전장에 들어온다.)

- 당신은 주문에 집합을 적용하기 위해 당신의 가장 최근 턴이 시작될 때부터 지속적으로
조종하지 않았던 언탭된 생물들을 탭할 수 있습니다.
 - 주문의 총 비용을 계산할 때에는 대체비용이나 추가비용 등 주문의 발동비용을 증가시키거나
감소시키는 요소를 포함합니다. 집합은 이렇게 총비용이 계산된 이후에 적용됩니다. 집합은
주문의 마나 비용이나 전환마나비용을 바꾸지 않습니다.
 - 집합 능력이 있는 주문을 발동할 때 {T}가 포함된 마나 능력이 있는 생물의 마나 능력을
활성화하면 해당 생물은 주문의 비용을 지불하기 전에 탭된 상태가 됩니다. 따라서 집합하기
위해 이 생물을 탭할 수 없습니다. 이와 비슷하게, 집합 능력이 있는 주문을 발동할 때 마나
능력을 활성화하기 위해 희생한 생물은 해당 주문의 비용을 지불할 때 전장에 없으므로
집합하기 위해 탭할 수 없습니다.
 - 포식은 바보들을 삼키는 자가 전장에 들어오면서 적용되기에, 바보들을 삼키는 자와 동시에
전장에 들어오는 생물들은 포식할 수 없습니다. 바보들을 삼키는 자는 자신을 발동하기 위해
집합한 생물들을 포식할 수 있으며, 그렇게 된 생물들은 자신들이 악마를 불러냈다는 멍청함을
반성할 것입니다.
-

최초의 슬리버

{W}{U}{B}{R}{G}

전설적 생물 — 슬리버

7/7

연쇄 (당신이 이 주문을 발동할 때, 당신의 서고 맨 위에서 비용이 더 적은 대지가 아닌 카드를 추방할 때까지 카드를 추방한다. 당신은 마나 비용을 지불하지 않고 그 카드를 발동할 수 있다. 추방된 카드들은 무작위 순서로 당신의 서고 맨 밑에 놓는다.)

당신이 발동하는 슬리버 주문들은 연쇄를 가진다.

- 최초의 슬리버의 마지막 능력은 최초의 슬리버가 전장에 있는 동안에만 적용됩니다. 최초의 슬리버 자신의 연쇄 능력이 당신에게 다른 슬리버 카드를 발동하게 해 주는 경우, 그 슬리버에는 연쇄가 없습니다.
 - 연쇄 능력은 당신이 주문을 발동할 때 격발하며, 이는 연쇄 능력이 주문보다 앞서 해결된다는 것을 의미합니다. 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다. 당신이 연쇄 능력에 의해 추방된 카드를 발동하는 경우, 그 주문은 스택으로 가 연쇄를 가진 주문 위에 놓입니다. 당신은 추방하는 카드들의 앞면을 공개합니다. 모든 플레이어가 그 카드들을 볼 수 있습니다.
 - 당신은 연쇄 능력에 의해 추방된 마지막 카드를 발동하지 않아도 됩니다. 당신이 발동하기로 선택했다면, 그 카드는 주문으로써 발동됩니다. 그 주문은 무효화될 수 있으며, 주문의 발동과 관련된 다른 능력들(예를 들면, 그 주문이 연쇄를 가지고 있으면 연쇄가 적용됨)이 그 주문을 확인할 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(소형 마스티코어 등), 그 비용을 지불해야 카드를 발동할 수 있습니다.
 - 주문에 연쇄 능력이 복수로 존재한다면(예를 들어, 당신이 두 번째 최초의 슬리버를 발동하는 경우), 각 연쇄 능력은 개별적으로 격발해 각각 해결됩니다. 스택에서, 당신이 첫 번째 연쇄 능력으로 발동하는 주문은 두 번째 연쇄 능력 위에 놓입니다. 그 주문은 당신이 두 번째 연쇄 능력에 대해 카드들을 추방하기 전에 먼저 해결됩니다.
-

최초의 슬리버의 정예병

{4}{W}

생물 — 슬리버

3/3

당신이 조종하는 슬리버 생물들은 고귀를 가진다.

*(당신이 조종하는 생물이 혼자 공격할 때마다, 그
생물은 턴종료까지 당신이 조종하는 지속물들 중
고귀를 가지고 있는 지속물 한 개당 +1/+1 을
받는다.)*

- 당신이 조종하는 생물이 혼자 공격할 때마다, 당신이 조종하는 지속물들이 가지고 있는 고귀의 수를 계산하십시오. 해당 능력들이 해결되면, 해당 생물이 그 횟수만큼 +1/+1 을 얻습니다.
- 생물은 공격자 지정단에 공격자로 선언된 유일한 생물인 경우(해당하는 경우에는 팀원이 조종하는 생물을 포함하여) 혼자 공격한 것입니다. 예를 들어, 당신이 여러 생물로 공격했는데 한 생물을 제외한 나머지 모두가 전투에서 제거된 경우에는 고귀가 격발되지 않습니다.

첫 계층의 가르강투아

{4}{B}{B}

생물 — 괴수

5/4

첫 계층의 가르강투아가 전장에 들어올 때, 당신은

카드 한 장을 뽑고 생명 1 점을 잃는다.

*발굴 {2}{B} ({2}{B}): 이 카드를 당신의 무덤에서
전장으로 되돌린다. 이 생물은 신속을 얻는다. 이
카드를 다음 종료단 시작 또는 전장을 떠날 때
추방한다. 당신은 집중마법을 발동 할 수 있는
시기에만 발굴을 활성화할 수 있다.)*

- 생물 카드의 발굴 능력을 활성화하는 것은 그 생물 카드를 발동하는 것과는 다릅니다. 발굴 능력은 스택에 놓이지만, 생물 카드는 스택에 놓이지 않습니다. 활성화능력과 상호작용하는 주문 및 능력들(Stifle 등)은 발굴과 상호작용하지만, 주문과 상호작용하는 주문 및 능력들(주문 취소 등)은 상호작용하지 않습니다.
- 발굴 능력으로 전장에 돌아온 생물이 어떠한 이유로든 전장을 떠나는 경우, 해당 생물은 대신 추방됩니다. 해당 생물을 전장에서 떠나게 하는 주문 또는 능력의 원래 기능이 해당 생물을 추방하는 경우는 예외입니다. 그런 경우, 그 주문 또는 능력은 해당 생물을 성공적으로

추방합니다. 생물을 추방한 주문이나 능력이 해당 생물을 나중에 전장에 돌아오게 하면(예를 들면, 영체의 표류 등), 그 생물 카드는 이전에 존재했던 객체와는 상관없는 새로운 객체로 전장으로 돌아옵니다. 발굴 효과는 더이상 그 생물에 적용되지 않습니다.

불길의 주먹

{1}{R}

순간마법

카드 한 장을 뽑는다. 생물을 목표로 정한다.

턴종료까지, 그 생물은 돌진을 얻고 당신이 이번

턴에 뽑은 각 카드마다 +1/+0 을 받는다.

- 목표가 된 생물이 불길의 주먹이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 당신은 카드를 뽑지 않습니다.
- 목표 생물이 받는 보너스는 불길의 주먹이 해결되면서 고정되며, 이 때 불길의 주먹의 첫 번째 효과로 인해 뽑은 카드도 계산합니다. 그 생물은 당신이 해당 턴 나중에 다른 카드를 뽑아도 추가적으로 +1/+0 을 받지 않습니다.
- 주문이나 능력이 당신에게 "뽑는다"는 특정 단어를 사용하지 않고 카드들을 당신의 손에 넣게 하는 경우, 불길의 주먹의 효과는 그 카드들을 세지 않습니다.

혼란폭풍 (박스 구매 프로모션 카드)

{U}

순간마법

순간마법 또는 집중마법을 목표로 정한다. 그

조종자가 {1}을 지불하지 않으면 그 주문을

무효화한다.

폭풍 (당신이 이 주문을 발동할 때, 이번 턴에 이 주문이 발동되기 전에 발동된 주문의 수만큼 이 주문을 복사한다. 당신은 그 복사본들의 목표를 새로 정할 수 있다.)

- 폭풍 능력이 생성하는 복사본들은 스택에서 생성되므로, 발동된 것이 아닙니다. 플레이어가 주문을 발동할 때 격발되는 능력(폭풍 등)은 격발되지 않습니다.
- 폭풍은 폭풍을 가진 주문을 발동하기 전에 발동된 주문들을 계산합니다. 폭풍을 가진 주문이 발동된 후, 폭풍 능력이 해결되기 전에 발동된 주문들은 계산되지 않습니다.

- 폭풍 능력 및 그 능력이 생성하는 복사본들은 모두 폭풍을 가진 주문이 해결되기 전에 해결됩니다. 복사본들은 폭풍을 가진 주문이 무효화되더라도 해결됩니다.

절망의 힘

{1}{B}{B}

순간마법

당신의 턴이 아니라면, 당신은 이 주문의 마나

비용을 지불하는 대신 당신의 손에서 흑색 카드 한

장을 추방할 수 있다.

이번 턴에 전장에 들어온 모든 생물을 파괴한다.

- 절망의 힘은 이번 턴에 전장에 들어왔으면서 현재 생물인 모든 지속물을 파괴합니다. 그 지속물들이 전장에 들어왔을 때 생물이었는지 여부는 상관없습니다.

영액의 분수대

{3}

마법물체

{T}: 원하는 색의 마나 한 개를 추가한다.

{3}: 영액의 분수대는 턴종료까지 3/3 공룡 마법물체

생물이 된다.

- 당신이 영액의 분수대를 생물로 만들었지만 당신의 가장 최근 턴의 시작부터 영액의 분수대를 지속적으로 조종하지는 않은 경우, 당신은 영액의 분수대의 마나 능력을 활성화하거나 영액의 분수대로 공격할 수 없습니다.

서리걸음 요새

눈 대지

{T}: {C}를 추가한다.

{1}{S}: 턴종료까지, 서리걸음 요새는 2/3 자동기계

마법물체 생물이 된다. 그 생물은 여전히 대지다.

({S}는 눈 지속물의 마나 한 개로 지불할 수 있다.)

서리걸음 요새가 생물에게 전투피해를 입힐 때마다,

그 생물을 탭하고 그 생물은 조종자의 다음

언탭단에 언탭되지 않는다.

- 당신이 서리걸음 요새를 생물로 만들었지만 당신의 가장 최근 턴의 시작부터 서리걸음 요새를 지속적으로 조종하지는 않은 경우, 당신은 서리걸음 요새의 마나 능력을 활성화하거나 서리걸음 요새로 공격할 수 없습니다.
- 서리걸음 요새에게 전투피해를 입은 생물은 해당 생물의 조종자의 언택단에 언택되지 않으며, 이는 그 생물이 이미 탭되어 있었거나 서리걸음 요새가 그 전에 전장을 떠나도 마찬가지입니다.

미래를 보는 눈

{2}{U}{U}{U}

부여마법

당신의 서고 맨 위 카드를 공개한 채로 게임을
진행한다.

당신은 당신의 서고 맨 위 카드를 플레이할 수 있다.

- 당신의 서고 맨 위 카드는 당신의 손에 있는 카드가 아니므로, 유예하거나 순환하거나 활성화능력을 활성화할 수 없습니다.
- 당신은 당신의 서고 맨 위 카드에 대해 일반적인 타이밍 허가과 제약을 따라야 하며 비용을 지불해야 합니다. 발동할 카드에 대체비용이나 추가비용이 있다면, 당신은 그 비용을 지불할 수 있습니다. 발동할 카드에 필수적인 추가비용이 있다면, 그 비용은 반드시 지불해야 합니다.
- 당신의 서고 맨 위 카드가 대지라면, 당신은 대지 플레이 허용 횟수가 남아 있는 한 그 대지를 플레이할 수 있습니다.
- 당신의 서고 맨 위 카드가 당신이 주문을 발동하거나, 대지를 플레이하거나, 능력을 활성화하는 동안 변경되는 경우 (대부분의 경우 그 맨 위 카드를 당신이 발동하기 때문에), 새로운 서고 맨 위 카드는 당신이 해당 행동을 마치기 전까지는 공개되지 않습니다.

후한 선물

{2}{W}

순간마법

지속물을 목표로 정한다. 그 지속물을 파괴한다. 그

지속물의 조종자는 3/3 녹색 코끼리 생물 토큰 한

개를 만든다.

- 목표로 한 지속물이 후한 선물이 해결되려 할 때 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 어떤 플레이어도 코끼리를 만들지 않습니다. 목표가 유효하지만 파괴되지는 않은 경우 (대부분 무적을 가지고 있는 등의 이유로), 그 조종자는 코끼리를 만듭니다.

대지마도사의 술수

{2}{R}

집중마법

대지를 목표로 정한다. 그 대지를 파괴한다. 그

대지의 조종자는 자신의 서고에서 기본 대지 카드

한 장을 찾아, 전장에 놓을 수 있다. 그렇게 한다면,

그 플레이어는 자신의 서고를 섞는다.

카드 한 장을 뽑는다.

- 목표가 된 대지가 대지마도사의 술수가 해결되려 하는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 그 대지의 조종자는 기본 대지 카드를 찾지 않고 당신도 카드 한 장을 뽑지 않습니다. 목표가 유효하지만 파괴되지는 않은 경우 (대부분 무적을 가지고 있는 등의 이유로), 그 조종자는 기본 대지를 찾고 당신은 카드를 뽑습니다.

룬 제공자

{W}

생물 — 코르 성직자

1/2

{T}: 당신이 조종하는 다른 생물을 목표로 정한다.

그 생물은 턴종료까지 무색 또는 당신이 선택한

색으로부터 보호를 얻는다.

- 어떤 색으로부터 보호는 목표 생물이 해당 색을 가진 생물에게 방어될 수 없고, 해당 색을 가진 주문 또는 해당 색을 가진 원천의 능력의 목표가 될 수 없으며, 해당 색의 마법진 또는 장비가 부여되거나 장착될 수 없고, 해당 색을 가진 원천이 입히려 하는 모든 피해가 방지된다는 것을 의미합니다. 위에 명시한 사건들 이외의 것들은 방지되거나 유효하지 않게 되지 않습니다.
- 비슷하게, 무색으로부터 보호는 목표 생물이 무색인 생물에게 방어될 수 없고, 무색인 주문 또는 무색 원천이 가진 능력의 목표가 될 수 없으며, 무색 마법진 또는 장비가 부여되거나 장착될 수 없고, 무색 원천이 입히려 하는 모든 피해가 방지된다는 것을 의미합니다.

- 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, 이에는 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.

탐욕스러운 민달팽이

{1}{B}

생물 — 민달팽이 괴수

0/3

호전적

진화 (생물이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 그 생물의 공격력이 이 생물의 공격력보다 낮거나 방어력이 이 생물의 방어력보다 높다면, 이 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.)

- 진화를 위해 두 생물의 특성을 비교할 때, 항상 공격력에는 공격력을, 방어력에는 방어력을 비교합니다.
 - 당신의 조종하에 생물이 전장에 들어올 때마다, 그 생물의 공격력 및 방어력을 진화를 가진 생물의 공격력 및 방어력과 비교합니다. 전장에 들어온 생물의 공격력 및 방어력이 모두 진화 능력이 있는 생물의 공격력 및 방어력보다 낮거나 같은 경우, 진화는 격발되지 않습니다.
 - 진화가 격발되면, 해당 능력이 해결될 때 두 생물의 공격력 및 방어력을 다시 비교합니다. 이때 새로 들어온 생물의 공격력 및 방어력이 모두 진화 능력이 있는 생물의 공격력 및 방어력보다 낮거나 같다면, 아무 일도 일어나지 않습니다. 전장에 들어온 생물이 진화가 해결되기 전에 전장을 떠나는 경우, 해당 생물이 마지막으로 가지고 있던 공격력 및 방어력을 이용해 진화를 가진 생물이 +1/+1 카운터를 받을지를 결정하십시오.
 - 동시에 여러 개의 생물이 전장에 들어오는 경우, 진화가 여러 번 격발될 수 있지만, 각 격발능력이 해결될 때마다 각 생물의 공격력과 방어력을 비교합니다. 예를 들어, 진화 능력이 있는 0/3 생물을 조종하는 동안 1/1 생물 두 개가 전장에 들어오면 진화 능력이 두 번 격발됩니다. 첫 번째 능력이 해결되며 진화를 가진 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓습니다. 두 번째 능력이 해결되려 할 때에는, 새로운 생물의 공격력 및 방어력 모두 진화를 가진 생물보다 크지 않으므로, 해당 능력은 아무 일도 하지 않습니다.
-

염소도독질

{2}{R}

집중마법

생물을 목표로 정한다. 턴종료까지 그 생물의
조종권을 얻는다. 그 생물은 언택되고 턴종료까지
신속을 얻는다. 그 생물이 염소라면, 그 생물은
턴종료까지 +3/+0 도 받는다.

- 이미 당신이 조종하고 있거나 언택된 생물을 포함한 아무 생물이나 염소도독질의 목표로 정할 수 있습니다.
- 목표 생물이 +3/+0 을 받을지 여부를 결정하려면, 당신이 그 생물의 조종권을 얻고 난 뒤에 그 생물의 생물 유형을 확인하십시오. 이 시점에 그 생물이 염소가 아닌 경우, 그 생물은 +3/+0 을 받지 않으며, 해당 턴 나중에 염소가 되더라도 마찬가지입니다. 그 생물이 염소라면, 그 생물은 +3/+0 을 받고, 해당 턴 나중에 염소가 아니게 되더라도 마찬가지입니다.
- 염소는 생물 유형입니다. 본 세트에 등장하는 생물들에는 이 생물 유형이 적혀 있지 않지만, 체인질링 능력을 가진 생물들은 염소이기도 하다는 점에 유념하십시오.

고블린 용사

{R}

생물 — 고블린 전사

0/1

신속

고귀 (당신이 조종하는 생물이 혼자 공격할 때마다,
그 생물은 턴종료까지 +1/+1 을 받는다.)

- 생물은 공격자 지정단에 공격자로 선언된 유일한 생물인 경우(해당하는 경우에는 팀원이 조종하는 생물을 포함하여) 혼자 공격한 것입니다. 예를 들어, 당신이 여러 생물로 공격했는데 한 생물을 제외한 나머지 모두가 전투에서 제거된 경우에는 고귀가 격발되지 않습니다.
-

고블린 기술자

{1}{R}

생물 — 고블린 기능공

1/2

고블린 기술자가 전장에 들어올 때, 당신은 당신의 서고에서 마법물체 카드 한 장을 찾아, 무덤에 넣을 수 있다. 그렇게 한다면, 당신의 서고를 섞는다.

{R}, {T}, 마법물체 한 개를 희생한다: 당신의 무덤에 있는 전환마나비용이 3 이하인 마법물체 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 전장으로 되돌린다.

- 활성화능력에 대한 목표는 비용("마법물체 한 개를 희생한다" 같은)이 지불되기 전에 선택되므로, 고블린 기술자의 두 번째 능력은 그 능력으로 희생될 마법물체를 목표로 할 수 없습니다.

고블린 여사감

{2}{R}

생물 — 고블린

1/1

고블린 여사감이 전장에 들어올 때, 당신은 당신의 서고에서 고블린 카드 한 장을 찾아, 그 카드를 공개한 후, 당신의 손으로 가져갈 수 있다. 그렇게 한다면, 당신의 서고를 섞는다.

- 어떤 효과가 "[하위 유형] 주문" 또는 "[하위 유형] 카드"를 지칭하는 경우, 그 효과는 그 하위 유형을 가진 주문 또는 카드만을 지칭하는 것입니다. 예를 들어, 고블린 출진 부대는 고블린을 언급하며 고블린을 생성하지만, 고블린 카드는 아닙니다.
-

고블린 출진 부대

{3}{R}

집중마법

하나를 선택한다 —

- 1/1 적색 고블린 생물 토큰 세 개를 만든다.
- 당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 +1/+1 을 받고 신속을 얻는다.

엮어내기 {2}{R} *(당신이 엮어내기 비용을 지불한다면 둘 다 선택한다.)*

- 고블린 출진 부대의 엮어내기 비용이 지불된 경우, 고블린 출진 부대의 모드들은 순서대로 수행됩니다. 당신이 생성하는 고블린 토큰들은 +1/+1 을 받고 신속을 얻습니다.
- 고블린 출진 부대의 두 번째 모드는 주문이 해결되는 시점에 당신이 조종하는 생물들에게만 영향을 미칩니다. 능력이 해결된 뒤에 조종하기 시작하는 생물들은 +1/+1 을 받거나 신속을 얻지 못합니다.

마법흡수꾼

{G}

생물 — 뱀

2/1

레벨업 {1} *({1}: 이 생물에 레벨 카운터 한 개를 올려놓는다. 당신은 집중마법을 발동 할 수 있는 시기에만 레벨업을 활성화할 수 있다.)*

레벨 3 -7

4/4

순간마법으로부터 보호

레벨 8+

6/6

모든 것으로부터 보호

- 레벨 능력은 해당 생물에 놓여 있는 레벨 카운터의 수를 셉니다. 마법흡수꾼은 레벨 카운터 0 개를 가지고 시작합니다. 일단 마법흡수꾼이 레벨 카운터를 3 개에서 7 개 사이로 가지고 있게 되면, 마법흡수꾼은 4/4 이며 순간마법으로부터 보호를 가집니다. 그리고 마법흡수꾼이 레벨 카운터를 8 개 이상 가지고 있게 되면, 마법흡수꾼은 6/6 이며 모든 것으로부터 보호를 가집니다. 마법흡수꾼은 항상 레벨업 {1}을 가지고 있습니다.

- 어떤 효과가 마법흡수꾼이 전장에 들어온 뒤에 마법흡수꾼의 공격력 및/또는 방어력을 특정 수치로 설정한 경우, 레벨업을 해도 그 특성은 변경되지 않습니다.
- 순간마법으로부터의 보호는 마법흡수꾼이 순간마법 주문 또는 순간마법 카드들이 가진 능력(예를 들면, 순간마법 카드를 순환했을 때 그 카드에서 격발하는 능력)의 목표가 될 수 없고, 그 순간마법 주문 또는 순간마법 카드가 마법흡수꾼에게 입히려는 모든 피해가 방지된다는 것을 의미합니다. 위에 명시한 사건들 이외의 것들은 방지되거나 유효하지 않게 되지 않습니다.
- 모든 것으로부터 보호는 마법흡수꾼이 주문 또는 능력의 목표가 될 수 없고, 방어될 수 없으며, 어떠한 것도 마법흡수꾼에 부착될 수 없고, 마법흡수꾼에게 입혀지려는 모든 피해가 방지된다는 것을 의미합니다. 마법흡수꾼은 여전히 다른 방식(예를 들면, 과부하 비용을 지불해 발동된 떠나보내는 바람 등)으로 영향을 받을 수 있습니다.

부활한 네크로폴리스, 호가크

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

전설적 생물 — 화신

8/8

당신은 이 주문을 발동하기 위해 마나를 사용할 수 없다.

집합, 파헤치기 (이 주문을 발동하는 동안 탭하는 각 생물은 이 주문의 비용 중 {1} 또는 그 생물의 색 마나 한 개를 지불한다. 당신이 당신의 무덤에서 추방하는 각 카드는 {1}을 지불한다.)

당신은 부활한 네크로폴리스, 호가크를 당신의 무덤에서 발동할 수 있다.

돌진

- 당신은 주문에 집합을 적용하기 위해 당신의 가장 최근 턴이 시작될 때부터 지속적으로 조종하지 않았던 언탭된 생물들을 탭할 수 있습니다.
 - 당신은 카드들을 추방해 파헤치기를 가진 주문의 일반 마나만을 지불할 수 있습니다. 이는 일반적으로 당신이 최소한 두 개의 흑색 및/또는 녹색 생물을 탭해 집합해야만 호가크를 발동할 수 있다는 것을 의미합니다.
 - 주문의 총비용을 계산할 때에는 대체비용이나 추가비용 등 주문의 발동비용을 증가시키거나 감소시키는 요소를 포함합니다. 집합 및 파헤치기는 총비용이 계산된 이후에 적용됩니다. 집합 및 파헤치기는 주문의 마나 비용이나 전환마나비용을 바꾸지 않습니다.
-

화성 정령

{4}{R}{R}

생물 — 정령

4/3

당신의 무덤에 대지 카드가 있다면 이 주문은
발동하는 데 {2}가 덜 든다.

화성 정령이 전장에 들어올 때, 생물을 목표로
정한다. 당신은 화성 정령이 그 생물에게 피해
2 점을 입히게 할 수 있다.

- 화성 정령은 당신의 무덤에 대지 카드가 한 장이 넘게 있어도 비용이 {2}만 줄어듭니다.

독창적인 침투자

{2}{U}{B}

생물 — 베달켄 닌자

2/3

인술 {U}{B} ({U}{B}, 당신이 조종하는 공격생물 중
방어당하지 않은 생물 한 개를 손으로 되돌린다:
당신의 손에서 이 카드를 탭되어 공격하는 상태로
전장에 놓는다.)

당신이 조종하는 닌자가 플레이어에게 전투피해를
입힐 때마다, 카드 한 장을 뽑는다.

- 당신이 조종하는 닌자가 플레이어에게 전투피해를 입히는 것과 동시에 독창적인 침투자가
치명적인 전투피해를 입어도, 독창적인 침투자의 능력은 격발합니다.
-

카야의 간계

{1}{W}{B}

순간마법

둘을 선택한다 —

- 각 상대는 생물 한 개를 희생한다.
- 각 상대의 무덤에 있는 모든 카드를 추방한다.
- 비행을 가진 1/1 백색 및 흑색 신령 생물 토큰 한 개를 만든다.
- 당신은 생명 4 점을 얻는다.

엮어내기 {3} (당신이 엮어내기 비용을 지불한다면 모두 선택한다.)

- 카야의 간계의 엮어내기 비용이 지불되지 않은 경우, 당신은 반드시 서로 다른 모드 두 개를 선택해야 합니다.
- 선택된 각 모드는 나열된 순서대로 수행됩니다. 카야의 간계의 모드 중 하나가 수행되는 동안 격발하는 능력들은 카야의 간계가 모두 해결되기 전까지 스택에 놓이지 않습니다.
- 카야의 간계의 첫 번째 모드에 의해 희생되는 생물은 상대방의 무덤에 놓이게 되었으며 두 번째 모드 또한 선택된 경우 그 생물 또한 추방됩니다.
- 카야의 간계의 첫 번째 모드가 수행되면서, 우선 턴을 가진 상대(또는 상대의 턴이 아니라면, 턴 순서에 따른 다음 상대)가 자신이 조종하는 생물 한 개를 선택하고, 그 후 턴 순서에 따라 다른 각 상대들이 앞에서 어떤 선택이 이루어졌는지를 아는 채로 똑같이 진행합니다. 그 후 선택된 생물들이 동시에 희생됩니다.

반체제 마도사, 케이스

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

전설적 생물 — 인간 마법사

3/4

비행

당신의 각 턴 동안, 당신은 당신의 무덤에서 순간마법 또는 집중마법 카드 한 장을 발동할 수 있다. 이런 식으로 발동한 카드가 무덤에 들어가려고 하면, 대신 그 카드를 추방한다.

- 당신은 당신의 무덤에서 발동하는 카드의 일반적인 타이밍 허용 및 제한에 따라야 합니다.

- 당신은 해당 카드를 발동하기 위한 비용을 지불해야 합니다. 카드에 대체비용이 있다면, 그 비용을 대신 지불해 카드를 발동할 수 있습니다.
- 카드를 발동하기 시작하고 나면, 케이스의 조종권을 잃어도 그 주문에 영향을 미치지 않습니다. 당신은 정상적으로 발동을 마무리할 수 있고, 해당 카드가 당신의 무덤에 놓이려고 하면 추방됩니다.
- 당신이 당신의 무덤에서 다른 허가(회상의 효과 등)를 이용해 주문을 발동하는 경우, 케이스의 효과는 적용되지 않습니다. 당신은 무덤에서 다른 순간마법 또는 집중마법 카드를 발동할 수 있습니다.
- 당신의 무덤에서 순간마법 또는 집중마법 카드 한 장을 발동한 후 같은 턴에 새로운 케이스가 당신의 조종하에 전장에 들어오게 하면, 해당 턴에 무덤에서 다른 순간마법 또는 집중마법 카드 한 장을 더 발동할 수 있습니다.
- 당신의 본단계에 집중마법 카드가 무덤으로 들어가고 스택이 비어 있다면, 당신은 다른 플레이어가 그 카드를 당신의 무덤에서 제거하려고 하기 전에 발동할 기회를 가집니다.
- 이런 식으로 발동된 주문이 해결되며 다른 영역으로 이동하는 경우(아마도 회수를 가지고 있는 등의 이유로), 그 주문은 새로운 객체로 간주합니다. 해당 카드가 나중에 당신의 무덤으로 이동하는 경우, 그 카드는 추방되지 않습니다.

구 베날리아의 기사

{3}{W}{W}

생물 — 인간 기사

3/3

유예 5—{W} (이 카드를 당신의 손에서 발동하는 대신, 당신은 {W}를 지불하고 이 카드에 시간 카운터 다섯 개를 올려놓고 추방할 수 있다. 당신의 유지단 시작에, 시간 카운터 한 개를 제거한다. 마지막 카운터가 제거됐을 때, 마나 비용을 지불하지 않고 이 카드를 발동한다. 이 카드는 신속을 가진다.)

구 베날리아의 기사가 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는 다른 생물들은 턴종료까지 +1/+1 을 받는다.

- 구 베날리아의 기사의 마지막 능력은 그 능력이 해결되는 시점에 당신이 조종하는 생물들에만 영향을 줍니다. 능력이 해결된 이후에 조종하기 시작한 생물은 +1/+1 을 받지 못합니다.

- 당신은 해당 카드를 발동할 수 있다면 언제든지 유예를 사용해 당신의 손에서 카드를 추방할 수 있습니다. 당신이 이 행동을 할 수 있는지를 판단하기 위해서 해당 카드의 카드 유형, 당신이 언제 그 카드를 발동할 수 있게 하는지에 영향을 미치는 효과, 그리고 당신이 그 카드를 발동하지 못하게 막는 다른 효과들을 고려하십시오. 당신이 해당 카드를 발동하는 모든 단계를 완료할 수 있는지 여부는 무관합니다. 예를 들어, 당신은 유예를 가진 카드의 비용을 지불할 수 없어도 그 카드를 추방할 수 있습니다.
- 유예를 가진 카드를 추방하는 것은 그 카드를 발동하는 것이 아닙니다. 이 행동은 스택을 이용하지 않으므로 이에 대응할 수 없습니다.
- 마지막 시간 카운터를 제거하고 난 뒤에는, 가능하면 반드시 그 카드를 발동해야 합니다. 카드의 유형에 기반한 타이밍 제약은 무시됩니다. 어떤 효과가 당신이 그 카드를 발동하는 것을 막는 경우, 그 카드는 시간 카운터가 없는 채로 추방 영역에 남으며, 더이상 유예된 것이 아닙니다.
- 유예를 사용해 발동되는 생물은 신속을 가지고 전장에 들어옵니다. 해당 생물은 다른 플레이어가 그 생물의 조종권을 얻기 전까지(또는, 희귀한 사례로, 생물 주문의 조종권을 얻을 수도 있습니다) 신속을 가집니다.

소형 마스티코어

{2}

마법물체 생물 — 마스티코어

2/2

이 주문을 발동하기 위한 추가비용으로, 카드 한 장을 버린다.

{4}: 생물을 목표로 정한다. 소형 마스티코어는 그 생물에게 피해 1 점을 입힌다.

집요 (이 생물이 죽을 때, 이 생물이 -1/-1 카운터를 가지고 있지 않았다면, 이 생물을 -1/-1 카운터 한 개를 가진 채로 소유자의 조종하에 전장으로 되돌린다.)

- 소형 마스티코어를 발동하기 위해서는 정확히 카드 한 장을 버려야 합니다. 카드를 버리지 않으면 발동할 수 없고 카드를 더 많이 버릴 수도 없습니다. 소형 마스티코어가 발동되지 않고 전장에 들어오는 경우(아마도 자신이 가진 집요 능력에 의해), 당신은 카드를 버리지 않습니다.
- 집요를 가진 카드가 자신이 죽은 후 격발된 능력이 해결되기 전에 무덤에서 제거되는 경우, 그 카드는 전장으로 되돌려지지 않습니다.

- 일단 집요가 생물을 되돌리고 나면, 그 생물은 예전에 존재하던 객체와는 아무 관계가 없는 새로운 객체로 간주됩니다. 그 생물에 부착되어 있던 마법진들은 전장으로 되돌아오지 않습니다. 그 생물에 부착되어 있던 장비들은 탈착된 채로 남습니다. 그 생물에 놓여 있던 카운터들은 종류에 관계없이 새로운 생물에는 놓이지 않게 됩니다.
- 어떤 생물이 +1/+1 카운터와 -1/-1 카운터를 동시에 가지고 있는 경우, 상태참조행동이 그 생물에 그중 한 종류의 카운터만 남을 때까지 각 카운터를 같은 숫자만큼 제거합니다. 이런 식으로 소형 마스티코어에서 -1/-1 카운터가 제거된 경우, 소형 마스티코어의 집요 능력은 소형 마스티코어를 되돌릴 수 있습니다.
- +1/+1 카운터들을 가진 집요 생물이 충분한 -1/-1 카운터를 받아 치명적인 피해로 파괴되거나 0 이하의 방어력을 갖게 되어 소유자의 무덤으로 이동하는 경우, 집요는 격발되지 않고 카드도 전장으로 돌아오지 않습니다. 이는 집요가 해당 생물이 마지막으로 전장에 있었던 때를 확인하며, 해당 시점에는 그 생물에 -1/-1 카운터가 놓여 있었기 때문입니다.

마그마 구덩이

{5}{R}

순간마법

파헤치기 (*이 주문을 발동하는 동안 당신이 당신의 무덤에서 추방하는 카드는 {1}을 지불한다.*)

생물 또는 플레인즈워커를 목표로 정한다. 마그마

구덩이는 그 목표에게 피해 5 점을 입힌다.

- 주문의 총 비용을 계산할 때에는 대체비용이나 추가비용 등 주문의 발동비용을 증가시키거나 감소시키는 요소를 포함합니다. 파헤치기는 총비용이 계산된 이후에 적용됩니다. 파헤치기는 주문의 마나 비용이나 전환마나비용을 바꾸지 않습니다.
- 당신은 카드들을 추방해 파헤치기를 가진 주문의 일반 마나 만을 지불할 수 있습니다.

매노워

{2}{U}

생물 — 해파리

2/2

매노워가 전장에 들어올 때, 생물을 목표로 정한다.

그 생물을 소유자의 손으로 되돌린다.

- 매노위가 전장에 들어올 때 전장에 다른 생물이 없는 경우, 자신의 능력의 목표로 자신을 정해야 합니다.

마릿 레이지의 수면

{1}{U}

전설적 눈 부여마법

마릿 레이지의 수면 또는 다른 눈 지속물이 당신의

조종하에 전장에 들어올 때마다, 점술 1 을 한다.

당신의 유지단 시작에, 당신이 눈 지속물을 열 개

이상 조종한다면, 마릿 레이지의 수면을 희생한다.

그렇게 한다면, 이름이 마릿 레이지이고 비행과

무적을 가진 전설적 20/20 흑색 화신 생물 토큰 한

개를 만든다.

- 당신이 당신의 유지단이 시작되는 시점에 눈 지속물을 열 개 이상 조종하지 않는 경우, 마지막 능력은 격발하지 않습니다. 어떤 플레이어도 턴의 유지단이 시작하기 전에 행동을 취할 수 없습니다.
- 마지막 능력이 해결되는 시점에 당신이 눈 지속물을 열 개 이상 조종하지 않으면, 당신은 마릿 레이지의 수면을 희생할 수 없습니다.
- 마릿 레이지의 수면이 자신의 마지막 능력이 해결되기 전에 전장을 떠나는 경우, 당신은 희생을 할 수 없으므로, 마릿 레이지를 만들지도 않습니다.

순교자의 영혼

{2}{W}

생물 — 신령 병사

3/2

집합 (당신의 생물들은 이 주문을 발동하는 것을
도울 수 있다. 이 주문을 발동하는 동안 탭하는 각
생물은 이 주문의 비용 중 {1} 또는 그 생물의 색
마나 한 개를 지불한다.)

순교자의 영혼이 전장에 들어올 때, 당신이 탭된

대지를 조종하고 있지 않다면, 순교자의 영혼에

+1/+1 카운터 두 개를 올려놓는다.

- 순교자의 영혼이 전장에 들어오는 시점에 당신이 탭된 대지를 하나라도 조종하고 있는 경우, 순교자의 영혼의 마지막 능력은 격발하지 않습니다. 해당 능력이 해결되는 시점에 당신이 탭된 대지를 하나라도 조종하고 있는 경우, 당신은 순교자의 영혼에 +1/+1 카운터 두 개를 올려놓지 않습니다.
- 당신은 주문에 집합을 적용하기 위해 당신의 가장 최근 턴이 시작될 때부터 지속적으로 조종하지 않았던 언탭된 생물들을 탭할 수 있습니다.
- 주문의 총비용을 계산할 때에는 대체비용이나 추가비용 등 주문의 발동비용을 증가시키거나 감소시키는 요소를 포함합니다. 집합은 이렇게 총비용이 계산된 이후에 적용됩니다. 집합은 주문의 마나 비용이나 전환마나비용을 바꾸지 않습니다.
- 집합 능력이 있는 주문을 발동할 때 {T}가 포함된 마나 능력이 있는 생물의 마나 능력을 활성화하면 해당 생물은 주문의 비용을 지불하기 전에 탭된 상태가 됩니다. 따라서 집합하기 위해 이 생물을 탭할 수 없습니다. 이와 비슷하게, 집합 능력이 있는 주문을 발동할 때 마나 능력을 활성화하기 위해 희생한 생물은 해당 주문의 비용을 지불할 때 전장에 없으므로 집합 능력의 대상이 되지 않습니다.

정신 갈퀴

{2}{B}

집중마법

플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 카드 두 장을 버린다.

과부하 {1}{B} (당신은 과부하 비용을 지불하여 이 주문을 발동할 수 있다. 그렇게 한다면, 이 주문은 "각 플레이어는 카드 두 장을 버린다."로 내용이 변한다.)

- 과부하를 가진 대부분의 주문들이 당신이 조종하는 지속물들 또는 당신의 상대들이 조종하는 지속물들에만 영향을 주는 것에 반해, 정신 갈퀴는 과부하된 경우 당신을 포함한 모든 플레이어에게 영향을 줍니다.
 - 당신이 주문의 과부하 비용을 지불하지 않는 경우, 그 주문은 단일 목표를 가집니다. 당신이 과부하 비용을 지불하는 경우, 해당 주문은 목표를 가지지 않습니다.
-

미로딘 포위전

{2}{U}

부여마법

미로딘 포위전이 전장에 들어올 때, 미로딘 또는

피렉시아를 선택한다.

- 미로딘 — 당신이 마법물체 주문을 발동할 때마다, 1/1 무색 미르 마법물체 생물 토큰 한 개를 만든다.
 - 피렉시아 — 당신의 종료단 시작에, 카드 한 장을 뽑은 후, 카드 한 장을 버린다. 그 후 당신의 무덤에 마법물체 카드가 열다섯 장 이상 있다면, 상대를 목표로 정한다. 그 상대는 게임에서 패배한다.
- 당신이 미로딘을 지원하는 경우, 미로딘 포위전의 능력은 자신을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.
 - 당신이 피렉시아를 지원하는 경우, 당신은 당신의 종료단이 시작되면서 반드시 상대를 목표로 정해야만 합니다. 그 플레이어가 게임에서 패배하는 지 여부는 그 능력이 해결되는 시점에만 결정됩니다. 이는 당신이 버리는 카드가 열다섯 번째 마법물체 카드여서 상대방이 게임에서 패배하게 만들 수도 있다는 것을 의미하지만, 또한 유효한 목표 상대가 없는 경우에는 카드를 뽑거나 버릴 수 없다는 것도 의미합니다.
 - 당신이 어떤 식으로든 미로딘 포위전을 조종하지만 이에 대한 진영 선택을 하지 않은 경우, 미로딘 포위전은 어느 쪽 격발능력도 가지지 않습니다.
 - 쌍두거인 게임에서, 팀원 중 한 플레이어가 게임에서 패배하는 경우, 그 팀이 게임에서 패배합니다.
-

안개 조직 나가

{2}{U}

생물 — 나가 닌자

3/1

인술 {2}{U} ({2}{U}), 당신이 조종하는 공격생물 중
방어당하지 않은 생물 한 개를 손으로 되돌린다:
당신의 손에서 이 카드를 탭되어 공격하는 상태로
전장에 놓는다.)

안개 조직 나가가 플레이어에게 전투피해를 입힐
때마다, 안개 조직 나가의 복사본인 토큰 한 개를
만든다.

- 그 토큰은 안개 조직 나가의 능력을 가지고 있습니다. 이 토큰 또한 자신의 복사본을 만들 수 있습니다.
- 이 토큰은 안개 조직 나가에 올려진 카운터, 마법진, 또는 장비를 복사하지 않으며 안개 조직 나가의 공격력, 방어력, 유형, 색 등을 바꾸는 능력 등 또한 복사하지 않습니다. 일반적으로, 이는 토큰이 단순히 안개 조직 나가 자체만을 복사한다는 것을 의미합니다. 하지만 안개 조직 나가에 특정 복사 효과들이 영향을 준 경우, 해당 효과들은 토큰에도 적용됩니다.
- 안개 조직 나가의 격발능력이 해결되기 전에 안개 조직 나가가 전장을 떠나는 경우, 그 토큰은 안개 조직 나가가 마지막으로 전장에 있었을 때의 복사값을 복사해 안개 조직 나가의 복사본 토큰으로 전장에 들어옵니다.

물매

{4}{B}

순간마법

집합 (당신의 생물들은 이 주문을 발동하는 것을
도울 수 있다. 이 주문을 발동하는 동안 탭하는 각
생물은 이 주문의 비용 중 {1} 또는 그 생물의 색
마나 한 개를 지불한다.)

생물을 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다.

- 당신은 주문에 집합을 적용하기 위해 당신의 가장 최근 턴이 시작될 때부터 지속적으로 조종하지 않았던 언탭된 생물들을 탭할 수 있습니다.

- 주문의 총비용을 계산할 때에는 대체비용이나 추가비용 등 주문의 발동비용을 증가시키거나 감소시키는 요소를 포함합니다. 집합은 이렇게 총비용이 계산된 이후에 적용됩니다. 집합은 주문의 마나 비용이나 전환마나비용을 바꾸지 않습니다.
- 집합 능력이 있는 주문을 발동할 때 {T}가 포함된 마나 능력이 있는 생물의 마나 능력을 활성화하면 해당 생물은 주문의 비용을 지불하기 전에 탭된 상태가 됩니다. 따라서 집합하기 위해 이 생물을 탭할 수 없습니다. 이와 비슷하게, 집합 능력이 있는 주문을 발동할 때 마나 능력을 활성화하기 위해 희생한 생물은 해당 주문의 비용을 지불할 때 전장에 없으므로 집합 능력의 대상이 되지 않습니다.

무한한 자, 모로폰

{7}

전설적 생물 — 변신괴물

6/6

체인질링 (이 카드는 모든 생물 유형이다.)

무한한 자, 모로폰이 전장에 들어오면서, 생물 유형 한 가지를 선택한다.

당신이 발동하는 선택된 유형을 가진 주문들은 발동하는 데 {W}{U}{B}{R}{G}가 덜 든다. 이 효과는 당신이 지불하는 유색 마나만 줄일 수 있다. 당신이 조종하는 선택한 유형의 다른 생물들은 +1/+1 을 받는다.

- 슬리버 또는 전사와 같이 존재하는 생물 유형을 선택해야 합니다. 마법물체 같은 카드 유형 및 전설적 또는 눈 같은 상위 유형은 선택될 수 없습니다.
- 모로폰의 효과는 총비용에서 각 색의 마나를 최대 한 개씩 감소시킵니다. 예를 들어, 선택된 유형을 가진 주문의 비용이 {4}{R}{W}{W}인 경우, 모로폰의 능력을 적용하고 나면 {4}{W}가 됩니다.
- 주문이 마나 비용에 혼성마나기호를 가지고 있다면, 당신은 총비용을 결정하기 전에 어느 반쪽을 지불할지 선택합니다. 예를 들어, 선택한 유형을 가진 주문의 비용이 {2}{w/u}{w/u}인 경우, 당신은 비용을 {2}{W}{U}로 선택한 후 해당 비용이 {2}가 되게 감소시킬 수 있습니다.
- 비용 감소 효과는 다른 비용 수정 효과들이 적용된 후 적용되므로, 모로폰은 선택된 유형을 가진 주문들의 추가비용 또는 대체비용의 비용을 줄일 수 있습니다.

- 생물이 받은 피해는 턴이 종료되며 피해가 제거될 때까지 남아 있으므로, 해당 턴에 모로폰이 전장을 떠나는 경우 당신이 조종하는 선택된 유형을 가진 다른 생물들이 입은 치명적이지 않은 피해가 치명피해로 바뀔 수도 있습니다.

목스 탄탈라이트

마법물체

유예 3—{0} (이 카드를 손에서 발동하는 대신에 {0}을 지불하여 시간 카운터 세 개를 올려놓고 추방한다. 당신의 유지단 시작에, 시간 카운터 한 개를 제거한다. 마지막 카운터가 제거됐을 때, 마나 비용을 지불하지 않고 이 카드를 발동한다.)

{T}: 원하는 색의 마나 한 개를 추가한다.

- 목스 탄탈라이트는 마나 비용을 가지고 있지 않습니다. 당신은 마나 비용을 지불하지 않거나 대체 비용을 지불해 이 주문을 발동할 수 있게 해 주는 효과(유예 등)를 통하지 않고 이 주문을 발동할 수 없습니다. 이 카드의 전환마나비용은 0 입니다.
 - 당신은 해당 카드를 발동할 수 있다면 언제든지 유예를 사용해 당신의 손에서 이 카드를 추방할 수 있습니다. 당신이 이 행동을 할 수 있는지를 판단하기 위해서 해당 카드의 카드 유형, 당신이 언제 그 카드를 발동할 수 있게 하는지에 영향을 미치는 효과, 그리고 당신이 그 카드를 발동하지 못하게 막는 다른 효과들을 고려하십시오. 당신이 해당 카드를 발동하는 모든 단계를 완료할 수 있는지 여부는 무관합니다. 예를 들어, 당신은 마나 비용이 없거나, 목표를 필요로 하지만 유예를 하는 시점에는 유효한 목표가 없는 유예를 가진 카드들도 추방할 수 있습니다.
 - 유예를 가진 카드를 추방하는 것은 그 카드를 발동하는 것이 아닙니다. 이 행동은 스택을 이용하지 않으므로 이에 대응할 수 없습니다.
 - 마지막 시간 카운터를 제거하고 난 뒤에는, 가능하면 반드시 그 카드를 발동해야 합니다. 카드의 유형에 기반한 타이밍 제약은 무시됩니다. 어떤 효과가 당신이 그 카드를 발동하는 것을 막는 경우, 그 카드는 시간 카운터가 없는 채로 추방 영역에 남으며, 더이상 유예된 것이 아닙니다.
-

군수품 전문가

{B}{R}

생물 — 고블린

1/1

섬광

군수품 전문가가 전장에 들어올 때, 생물 또는 플레인즈워커를 목표로 정한다. 당신은 군수품 전문가가 그 목표에게 당신이 조종하는 고블린의 수만큼의 피해를 입히게 할 수 있다.

- 당신이 조종하는 고블린의 수는 군수품 전문가의 능력이 해결될 때만 셉니다. 군수품 전문가가 여전히 전장에 있는 경우, 그 능력은 자신도 셉니다.

난투코 재배자

{3}{G}

생물 — 곤충 드루이드

2/2

난투코 재배자가 전장에 들어올 때, 당신은 대지 카드를 원하는 만큼 버릴 수 있다. 난투코 재배자에 그 수만큼 +1/+1 카운터를 올려놓고 그 수만큼 카드를 뽑는다.

- 어떤 효과가 당신이 난투코 재배자에 올려놓는 +1/+1 카운터의 수를 수정하는 경우, 당신이 뽑는 카드의 수는 수정되지 않습니다. 마찬가지로, 어떤 효과가 당신이 뽑는 카드의 수를 수정하는 경우, 당신이 난투코 재배자에 올려놓는 +1/+1 카운터의 수는 수정되지 않습니다.
 - 당신은 난투코 재배자의 능력이 해결되는 동안 카드를 버리고, 카운터를 올려놓고, 카드를 뽑는 행동을 전부 수행합니다. 그 셋 사이에는 어떤 일도 일어날 수 없으며, 어떤 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.
-

명계의 신령

{1}{B}{B}

생물 — 신령

2/2

당신의 유지단 시작에, 당신의 무덤에 있는 생물
카드가 명계의 신령뿐이라면, 당신은 명계의 신령을
전장으로 되돌릴 수 있다.

- 명계의 신령이 당신의 유지단 시작에 당신의 무덤에 있는 유일한 생물이 아닌 경우, 명계의 신령의 능력은 격발하지 않습니다. 당신은 당신의 턴 중에 유지단이 시작되기 전까지는 어떤 행동도 취할 수 없습니다.
- 명계의 신령이 명계의 신령의 능력이 해결되는 시점에 당신의 무덤에 있는 유일한 생물이 아닌 경우, 명계의 신령은 당신의 무덤에 남습니다.
- 당신이 당신의 무덤에 명계의 신령을 두 장 가지고 있는 경우, 그 둘은 서로가 되돌려지는 것을 막습니다.

살얼음 위

{W}

눈 부여마법 — 마법진

당신이 조종하는 눈 대지에 부여

살얼음 위가 전장에 들어올 때, 상대가 조종하는

생물을 목표로 정한다. 그 생물을 살얼음 위가

전장을 떠날 때까지 추방한다.

- 격발능력이 해결되기 전에 살얼음 위가 전장을 떠나는 경우, 목표 생물은 추방당하지 않습니다.
 - 추방된 생물에 부착된 마법진은 각 소유자의 무덤으로 갑니다. 모든 장비는 분리되어 전장에 남습니다. 추방된 생물이 가지고 있었던 모든 카운터는 더이상 존재하지 않게 됩니다.
 - 토큰이 이런 식으로 추방되는 경우, 그 토큰은 더 이상 존재하지 않게 되며 전장으로 되돌아오지 않습니다.
-

꿈을 먹어치우는 오징어

{3}{U}

생물 — 오징어 환영

1/2

비행

당신이 카드를 뽑을 때마다, 꿈을 먹어치우는

오징어에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

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

오크 말썽꾼

{1}{R}

생물 — 오크 전사

3/2

에코 {R} (당신의 유지단 시작에, 이 생물이 당신의
지난 유지단 시작 이후로 당신의 조종하에
놓였다면, 당신이 에코 비용을 지불하지 않는 한 이
생물을 희생한다.)

오크 말썽꾼이 죽을 때, 플레이어 또는

플레이нс워커를 목표로 정한다. 오크 말썽꾼은 그

목표에게 피해 2 점을 입힌다.

- 지속물의 에코 능력은 해당 지속물이 당신의 마지막 유지단 시작 이후에 전장에 들어온 경우, 당신의 마지막 유지단 시작 이후에 해당 지속물의 조종권을 얻은 경우, 또는 당신의 마지막 유지단 시작 이후에 다른 플레이어가 조종권을 가져갔다가 당신의 조종하에 돌아온 경우 당신의 유지단에 격발합니다.
-

파살릭 몬스

{2}{R}

전설적 생물 — 고블린 전사

2/2

파살릭 몬스 또는 당신이 조종하는 다른 고블린이
죽을 때마다, 원하는 목표를 정한다. 파살릭 몬스는
그 목표에게 피해 1 점을 입힌다.

{3}{R}, 고블린 한 개를 희생한다: 1/1 적색 고블린
생물 토큰 두 개를 만든다.

- 파살릭 몬스와 당신이 조종하는 다른 고블린 한 개 이상이 동시에 죽는 경우, 파살릭 몬스의 능력은 각 생물에 대해 격발됩니다.
- 당신은 파살릭 몬스의 마지막 능력 비용을 지불하기 위해 파살릭 몬스 자신을 희생할 수 있습니다.

허깨비 형상

{2}{U}

순간마법

생물을 최대 두 개까지 목표로 정한다. 턴종료까지,
그 생물들은 각각 기본 공격력과 방어력이 3/3 이
되고, 비행을 얻으며, 자신들의 다른 색과 유형에
더해 청색 환영이 된다.
카드 한 장을 뽑는다.

- 허깨비 형상은 목표 생물의 공격력 및 방어력을 특정 값으로 설정한 모든 기존 효과를 덮어씹습니다. 허깨비 형상이 해결된 후에 공격력과 방어력을 특정 값으로 설정하는 다른 효과들은 이 효과를 덮어씹습니다.
 - 목표 생물의 공격력 또는 방어력을 수정하는 효과들 (미덕의 힘 또는 거대화 등)은 언제부터 적용되기 시작했는지에 상관없이 적용됩니다. 이는 해당 생물의 공격력 또는 방어력을 변경하는 카운터들(+1/+1 카운터 등)에 대해서도 마찬가지입니다.
 - 당신은 목표를 지정하지 않은 채로 허깨비 형상을 발동할 수 있습니다. 당신은 그냥 카드 한 장을 뽑습니다. 그러나, 당신이 목표를 정했고 주문이 해결되기 전에 그 목표들이 모두 유효하지 않게 되는 경우, 주문은 해결되지 않고 당신은 카드를 뽑지 않습니다.
-

역병 기술자

{2}{B}

생물 — 매개체

2/2

치명타

역병 기술자가 전장에 들어오면서, 생물 유형 한
가지를 선택한다.

당신의 상대들이 조종하는 선택된 유형의 생물들은
-1/-1 을 받는다.

- 슬리버 또는 전사와 같이 존재하는 생물 유형을 선택해야 합니다. 마법물체 같은 카드 유형 및 전설적 또는 눈 같은 상위 유형은 선택될 수 없습니다.
- 생물 유형은 역병 기술자가 전장에 들어오면서 선택합니다. 플레이어들은 이 선택에 대응할 수 없습니다. -1/-1 효과는 즉시 적용되기 시작합니다.

차원에 매인 공범

{2}{R}

생물 — 인간 마법사

1/3

{R}: 당신은 당신의 손에서 플레인즈워커 카드 한
장을 전장에 놓을 수 있다. 다음 종료단 시작에 그
플레인즈워커를 희생한다.

- 당신의 다음 종료단 시작에, 당신은 해당 플레인즈워커가 여전히 전장에 있는 경우 그 플레인즈워커를 희생하며, 이는 차원에 매인 공범이 이미 전장을 떠난 경우에도 마찬가지입니다.

썩은내 고블린

{1}{B}

생물 — 좀비 고블린

2/2

집요 (이 생물이 죽을 때, 이 생물이 -1/-1 카운터를
가지고 있지 않았다면, 이 생물을 -1/-1 카운터 한
개를 가진 채로 소유자의 조종하에 전장으로
되돌린다.)

- 집요를 가진 카드가 죽은 후 격발된 능력이 해결되기 전에 무덤에서 제거되는 경우, 그 카드는 전장으로 되돌려지지 않습니다.
- 일단 집요가 생물을 되돌리고 나면, 그 생물은 예전에 존재하던 객체와는 아무 관계가 없는 새로운 객체로 간주됩니다. 그 생물에 부착되어 있던 마법진들은 전장으로 되돌아오지 않습니다. 그 생물에 부착되어 있던 장비들은 탈착된 채로 남습니다. 그 생물에 놓여 있던 카운터들은 종류에 관계없이 새로운 생물에는 놓이지 않게 됩니다.
- 어떤 생물이 +1/+1 카운터와 -1/-1 카운터를 동시에 가지고 있는 경우, 상태참조행동이 그 생물에 그중 한 종류의 카운터만 남을 때까지 각 카운터를 같은 숫자만큼 제거합니다. 이런 식으로 썩은내 고블린에서 -1/-1 카운터가 제거된 경우, 썩은내 고블린의 집요 능력은 썩은내 고블린을 되돌릴 수 있습니다.
- +1/+1 카운터들을 가진 집요 생물이 충분한 -1/-1 카운터를 받아 치명적인 피해로 파괴되거나 0 이하의 방어력을 갖게 되어 소유자의 무덤으로 이동하는 경우, 집요는 격발되지 않고 카드도 전장으로 돌아오지 않습니다. 이는 집요가 해당 생물이 마지막으로 전장에 있었던 때를 확인하며, 해당 시점에는 그 생물에 -1/-1 카운터가 놓여 있었기 때문입니다.

불공포증

{1}{R}

집중마법

생물을 목표로 정한다. 불공포증은 그 생물에게
피해 3 점을 입힌다. 겁쟁이들은 이번 턴에 방어할
수 없다.

- 겁쟁이는 생물 유형입니다. 본 세트에 등장하는 생물들에는 이 생물 유형이 적혀 있지 않지만(아마도 숨는 걸 너무 잘해서 그렇겠지요), 체인질링 능력을 가진 생물들은 겁쟁이이기도 하다는 점에 유념하십시오.
 - 목표가 된 생물이 불공포증이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 겁쟁이들은 다른 식으로 허가되는 경우 방어할 수 있습니다.
 - 불공포증이 생물들의 특성을 수정하는 것이 아니기 때문에, 불공포증은 주문이 해결된 이후에 전장에 들어오는 겁쟁이들이나 겁쟁이로 변한 생물들에게도 영향을 줄 수 있습니다.
-

에오스의 레인저 단장

{1}{W}{W}

생물 — 인간 병사

3/3

에오스의 레인저 단장이 전장에 들어올 때, 당신은 당신의 서고에서 전환마나비용이 1 이하인 생물 카드 한 장을 찾아, 공개한 후, 당신의 손으로 가져갈 수 있다. 그렇게 한다면, 당신의 서고를 섞는다.

에오스의 레인저 단장을 희생한다: 당신의 상대들은 이번 턴에 생물이 아닌 주문들을 발동할 수 없다.

- 플레이어의 서고에 있는 카드의 마나 비용이 {X}라면, 그 값은 0 으로 간주합니다.
- 당신의 상대들은 에오스의 레인저 단장의 마지막 능력에 대응해 주문들을 발동할 수 있습니다. 해당 능력은 그러한 주문에 영향을 주지 않으며, 능력을 활성화하기 전에 그 플레이어들이 발동한 주문에도 영향을 주지 않습니다. (즉, 능력을 사용해 주문을 무효화할 수 없습니다.)

악취 나는 지휘관

{3}{B}

생물 — 좀비 병사

3/1

악취 나는 지휘관이 전장에 들어올 때, 당신은 카드 한 장을 버릴 수 있다. 그렇게 한다면, 2/2 흑색 좀비 생물 토큰 한 개를 만든다.

{1}{B}, {T}, 당신의 무덤에서 생물 카드 한 장을 추방한다: 각 상대는 생명 2 점을 잃는다.

- 악취 나는 지휘관의 격발능력을 해결하는 동안, 당신은 좀비 토큰을 여러 개 만들기 위해 카드를 여러 장 버릴 수 없습니다.
 - 쌍두거인 게임에서, 악취 나는 지휘관의 마지막 능력은 상대 팀이 생명 4 점을 잃게 합니다.
-

과거 수확

{X}{R}{G}

집중마법

당신의 무덤에 있는 카드 X 장을 무작위로 당신의
손으로 되돌린다. 과거 수확을 추방한다.

- 어떤 플레이어도 카드들이 무작위로 선택되는 시점과 그 카드들이 당신의 손으로 되돌아오는 시점 사이에 행동을 취할 수 없습니다.
- 당신이 카드들을 손으로 되돌리는 동안 과거 수확은 여전히 스택에 있으므로, 과거 수확은 당신의 손으로 돌아오지 않습니다.
- 당신이 카드들을 손으로 되돌리면서, 무작위로 선택된 카드들이 어떤 카드들인지를 모든 플레이어가 확인할 수 있습니다.
- X가 당신의 무덤에 있는 카드의 수 이상이라면, 당신은 단순히 당신의 무덤에 있는 카드를 전부 당신의 손으로 되돌립니다.

재구축

{2}{U}

순간마법

모든 마법물체를 소유자의 손으로 되돌린다.

순환 {2} (*{2}, 이 카드를 버린다: 카드 한 장을
뽑는다.*)

- 전장에 없는 마법물체들은 재구축에 의해 되돌려지지 않습니다.

영벌

{1}{W}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

부여된 생물은 모든 능력을 잃고, 기본 공격력과
방어력이 0/1 인 겁쟁이 생물이다. (*그 생물은 상위
유형은 모두 유지하지만 다른 유형과 생물 유형은
모두 잃는다.*)

- 영별은 부여된 생물의 생물 유형, 카드 유형, 공격력 및/또는 방어력을 특정 값으로 설정하는 모든 기존 효과들을 덮어씁니다. 영별이 부착된 후에 이러한 특성들을 특정 값으로 설정하는 효과들은 이 효과 중 해당 부분을 덮어씁니다.
- 부여된 생물의 공격력 또는 방어력을 수정하는 효과들 (미덕의 힘 또는 거대화 등)은 언제부터 적용되기 시작했는지에 상관없이 적용됩니다. 이는 해당 생물의 공격력 또는 방어력을 변경하는 카운터들(+1/+1 카운터 등)에 대해서도 마찬가지입니다.
- 부여된 생물이 가지고 있던 전설적이거나 눈 같은 상위 유형은 유지됩니다.
- 부여된 생물이 영별이 부착된 이후에 능력을 얻는 경우, 그 생물은 그 능력을 유지합니다.
- 생물이 아닌 지속물이 생물이 되고 나서 영별이 부여된 경우, 해당 지속물은 영별의 효과에 의해 생물로 남게 되며, 이는 해당 지속물을 생물로 만든 원래 효과가 사라지고 난 뒤에도 마찬가지입니다.

멀종에서의 귀환

{1}{B}

집중마법

하나를 선택한다 —

- 당신의 무덤에 있는 생물 카드를 목표로 정한다.
그 카드를 당신의 손으로 되돌린다.
- 당신의 무덤에 있는 서로 생물 유형을 공유하는 생물 카드 두 장을 목표로 정한다. 그 카드들을 당신의 손으로 되돌린다.
- 당신이 두 번째 모드를 선택하는 경우, 해당 카드들은 최소한 슬리버 또는 전사 같은 생물 유형 한 개를 공유해야 합니다. 마법물체 같은 카드 유형 및 전설적 또는 눈 같은 상위 유형은 생물 유형이 아닙니다.
- 당신이 두 번째 모드를 선택하고 두 카드 중 한 장이 무덤을 떠나는 경우, 남은 카드가 무덤을 떠난 카드의 생물 유형을 가지고 있는 한 당신은 여전히 그 카드를 당신의 손으로 되돌립니다.

안장을 올린 서리수사슴

{1}{G}

눈 생물 — 엘크

2/2

안장을 올린 서리수사슴은 이번 턴에 다른 생물이
당신의 조종하에 전장에 들어온 한 +2/+2 를
받는다.

- 안장을 올린 서리수사슴의 효과는 매 턴마다 해당 턴에 효과가 적용되는지 여부를 확인합니다. 자신이 전장에 들어온 턴에만 확인하는 것이 아닙니다.
- 안장을 올린 서리수사슴의 효과는 안장을 올린 서리수사슴이 전장에 들어오기 전에 다른 생물이 전장에 들어온 경우에도 적용되며, 그 생물이 전장을 떠나도 계속해서 적용됩니다.
- 한 턴에 당신의 조종하에 다른 생물이 한 개보다 많이 들어온다고 해도 안장을 올린 서리수사슴은 +2/+2 이상을 받지 않습니다.

야만적인 휘두르기

{G}

집중마법

당신이 조종하는 생물과 당신이 조종하지 않는
생물을 목표로 정한다. 첫 번째 목표의 공격력이
2 라면 그 생물은 턴종료까지 +2/+2 를 받는다. 그
후 그 생물은 두 번째 목표와 싸운다. *(각 생물은
서로에게 각자의 공격력만큼 피해를 입힌다.)*

- 야만적인 휘두르기를 발동하려면 반드시 당신이 조종하는 생물 하나와 당신이 조종하지 않는 생물 하나를 목표로 정해야 합니다.
- 당신이 조종하는 목표 생물은 야만적인 휘두르기가 해결되는 시점에 공격력이 정확히 2 여야만 +2/+2 를 받습니다. 그 생물은 +2/+2 를 받지 않더라도 여전히 싸웁니다.
- 야만적인 휘두르기가 해결되려 할 때 유효하지 않은 목표가 하나라도 있는 경우, 어느 생물도 피해를 입거나 입히지 않습니다.
- 야만적인 휘두르기가 해결될 때 당신이 조종하는 생물이 유효한 목표가 아닌 경우, 아무 생물도 +2/+2 를 받지 않습니다. 당신이 조종하는 생물은 유효한 목표이지만 당신이 조종하는 생물이 유효하지 않은 경우, 그 생물은 공격력이 2 라면 턴종료까지 +2/+2 를 받습니다.

몸집 부풀리기

{G}

집중마법

당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다.

턴종료까지, 그 생물은 기본 공격력 및 방어력이

6/4 인 녹색 원이 된다.

과부하 {4}{G}{G} (당신은 과부하 비용을 지불하여

이 주문을 발동할 수 있다. 그렇게 한다면, 이

주문은 "당신이 조종하는 각 생물은 턴종료까지

기본 공격력 및 방어력이 6/4 인 녹색 원이 된다."로

내용이 변한다.)

- 몸집 부풀리기는 영향을 받는 생물들의 색, 생물 유형, 공격력 및/또는 방어력을 특정 값으로 설정한 모든 기존 효과를 덮어씁니다. 몸집 부풀리기가 해결된 후에 이러한 특성들을 특정 값으로 설정하는 효과들은 이 효과 중 해당 부분을 덮어씁니다.
 - 영향을 받는 생물들의 공격력 또는 방어력을 수정하는 효과들 (미덕의 힘 또는 거대화 등)은 언제부터 적용되기 시작했는지에 상관없이 적용됩니다. 이는 해당 생물의 공격력 또는 방어력을 변경하는 카운터들(+1/+1 카운터 등)에 대해서도 마찬가지입니다.
 - 영향을 받는 생물들은 원이 될 때 어떤 능력도 잃지 않습니다.
 - 당신이 주문의 과부하 비용을 지불하지 않는 경우, 그 주문은 단일 목표를 가집니다. 당신이 과부하 비용을 지불하는 경우, 해당 주문은 목표를 가지지 않습니다.
 - 과부하 비용을 지불한 주문은 목표를 가지지 않으므로 해당 색으로부터 보호 능력을 가진 지속물에도 영향을 줄 수 있습니다.
-

폐품처리장 재결합기

{3}

마법물체 생물 — 자동기계

0/0

모듈 2 (이 생물은 +1/+1 카운터 두 개를 가지고 전장에 들어온다. 이 생물이 죽을 때, 마법물체 생물을 목표로 정한다. 당신은 이 생물의 +1/+1 카운터를 목표에 올려놓을 수 있다.)

{T}, 마법물체 한 개를 희생한다: 당신의 서고에서 자동기계 카드 한 장을 찾아, 공개하고, 당신의 손으로 가져간 후, 당신의 서고를 섞는다.

- 모듈을 가진 생물이 충분한 -1/-1 카운터를 받아 치명피해로 인해 파괴되거나 방어력이 0 이하가 되어 소유자의 무덤에 놓이는 경우, 모듈 능력은 목표 마법물체 생물에 이 생물이 전장을 떠나기 전에 가지고 있던 +1/+1 카운터의 수만큼 +1/+1 카운터를 올려놓습니다. 이는 모듈이 해당 생물이 마지막으로 전장에 있었던 때를 확인하며, 해당 시점에는 그 생물에 여전히 +1/+1 카운터가 놓여 있었기 때문입니다.
- 당신은 폐품처리장 재결합기의 두 번째 능력에 대한 비용을 지불하기 위해 폐품처리장 재결합기 자신을 희생할 수 있습니다.

노련한 화염술사

{1}{R}{R}

생물 — 인간 주술사

2/2

노련한 화염술사가 전장에 들어올 때, 카드 두 장을 버린 후, 카드 두 장을 뽑는다. 이렇게 버려진 대지가 아닌 카드 한 장마다, 1/1 적색 정령 생물 토큰 한 개를 만든다.

{3}{R}{R}, 당신의 무덤에서 노련한 화염술사를 추방한다: 1/1 적색 정령 생물 토큰 두 개를 만든다.

- 당신이 노련한 화염술사의 첫 번째 능력이 해결되는 시점에 카드를 두 장 미만으로 가지고 있는 경우, 당신은 당신의 손을 버린 후, 카드를 몇 장 버렸는지와는 무관하게 카드 두 장을 뽑습니다.
-

자애로운 세라

{2}{W}{W}

전설적 플레인즈워커 — 세라

4

+2: 당신이 조종하는 비행을 가진 생물들은

턴종료까지 +1/+1 을 받는다.

–3: 비행 및 경계를 가진 4/4 백색 천사 생물 토큰
한 개를 만든다.

–6: 당신은 "당신이 생물을 조종한다면, 당신의
생명 총점을 1 점 미만으로 낮추려는 피해는 대신
당신의 생명 총점을 1 로 낮춘다."를 가진 휘장을
얻는다.

- 세라의 첫 번째 능력은 능력이 해결되는 시점에 당신이 조종하는 비행을 가진 생물들에게만 영향을 미칩니다. 그 턴 나중에 당신이 조종하기 시작하는 생물들과 그 턴 나중에 비행을 얻게 되는 생물들은 +1/+1 을 받지 않습니다.
 - 세라의 휘장은 피해를 방지하지 않습니다. 이 능력은 당신이 받는 피해의 결과만을 변경합니다. 예를 들어, 생명연결을 가진 생물이 당신에게 피해를 입힐 경우, 해당 피해가 당신의 생명 총점을 1 점 이하로 낮추려는 경우에도 그 생물의 조종자는 생명점을 얻게 됩니다.
 - 세라의 휘장은 당신이 생명점을 잃게 하는 효과들로 인한 생명점 손실을 막지 않습니다.
 - 당신이 어떤 식으로든 생명점이 1 점 미만이지만 게임에서 패배하지 않은 경우, 당신에게 입혀지는 피해는 당신의 생명 총점을 0 보다 더 낮은 수치로 (평소와 같이) 떨어뜨립니다.
 - 쌍두거인 게임에서, 당신이 생물을 조종하는 한, 당신 및/또는 당신의 팀원에게 입혀지는 피해가 당신의 팀의 생명 총점을 1 미만으로 낮추려고 하면 대신 당신의 팀의 생명 총점을 1 로 낮춥니다. 당신의 팀원이 생물을 조종하는지 여부는 상관없으며, 이는 팀원이 피해를 입는 플레이어인 경우에도 마찬가지입니다.
 - 커맨더 변형 규칙에서, 커맨더가 당신에게 입힌 전투피해는 그 전투피해가 당신의 생명 총점에 영향을 주지 않은 경우에도 여전히 기록됩니다.
-

현실을 넘어선 결정

{4}{W}

집중마법

하나 혹은 둘 다를 선택한다 —

- 당신이 조종하지 않는 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 추방한다.
- 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 추방한 후, 소유자의 조종하에 전장으로 되돌린다.

- 일단 당신이 조종하는 추방된 생물이 돌아오고 나면, 그 생물은 예전에 존재하던 생물과는 아무 관계가 없는 새로운 객체로 간주됩니다. 추방된 생물들에 부착된 마법진은 각 소유자의 무덤으로 갑니다. 추방된 생물들에 부착된 모든 장비는 부착이 해제되고 계속 전장에 남습니다. 추방된 생물들이 가지고 있었던 모든 카운터는 더이상 존재하지 않게 됩니다.
- 당신이 조종하는 토큰이 이런 식으로 추방되는 경우, 그 토큰은 더 이상 존재하지 않게 되며 전장으로 되돌아오지 않습니다.

피난

{1}{W}

순간마법

당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 당신이 선택한 색으로부터 보호를 얻는다.
카드 한 장을 뽑는다.

- 어떤 색으로부터 보호는 목표 생물이 해당 색을 가진 생물에게 방어될 수 없고, 해당 색을 가진 주문 또는 해당 색을 가진 원천의 능력의 목표가 될 수 없으며, 해당 색의 마법진 또는 장비가 부여되거나 장착될 수 없고, 해당 색을 가진 원천이 입히려 하는 모든 피해가 방지된다는 것을 의미합니다. 위에 명시한 사건들 이외의 것들은 방지되거나 유효하지 않게 되지 않습니다.
- 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, 이에는 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.

- 피난이 당신에게 색을 선택하라고 요구할 때 당신은 "마법물체" 또는 "무색"을 선택할 수 없습니다. 이들은 색이 아니기 때문입니다.
- 주문의 목표들에 대한 유효성은 그 주문이 해결되기 시작하는 시점에만 확인합니다. 피난이 목표로 한 생물에게 백색으로부터 보호를 제공하는 경우, 당신은 여전히 카드 한 장을 뽑습니다.

헛짓거리

{1}{R}

집중마법

마법물체를 목표로 정한다. 그 마법물체를 파괴한다.

준설 1 (당신이 카드를 뽑으려 한다면, 대신 당신은 당신의 서고 위에서 정확히 카드 한 장을 당신의 무덤에 넣을 수 있다. 그렇게 한다면, 이 카드를 당신의 무덤에서 당신의 손으로 되돌린다. 그렇게 하지 않으면, 카드 한 장을 뽑는다.)

- 어떤 효과가 정확하게 "뽑는다"라는 단어를 사용하지 않고 카드를 당신의 손에 넣는 경우, 당신은 카드를 뽑는 것이 아닙니다. 준설은 그 사건을 대체할 수 없습니다.
- 준설은 당신이 뽑기단에 뽑는 카드뿐 아니라 카드를 뽑는 행동이라면 어느 것이든 대체할 수 있습니다. 카드 한 장을 뽑는 행동이 여러 개의 준설 능력에 의해 대체될 수 없습니다.
- 당신은 당신의 서고에 충분한 카드가 없는 경우 준설 능력을 사용하려고 시도할 수 없습니다.
- 일단 당신이 카드 뽑기를 대체하기 위해 어떤 카드의 준설 능력을 적용하겠다고 선언하고 나면, 플레이어들은 당신이 그 카드를 당신의 손에 넣고 당신의 서고 맨 위 카드들을 당신의 무덤에 넣을 때까지 아무런 행동도 취할 수 없습니다.
- 당신이 카드를 여러 장 뽑는 경우, 각각의 뽑기는 한 번에 한 개씩 수행됩니다. 예를 들어, 당신이 카드를 두 장 뽑으라는 지시를 받았고 그중 첫 번째 뽑기를 준설 능력으로 대체하는 경우, 준설 능력을 가진 다른 카드(첫 번째 준설 능력에 의해 당신의 무덤에 놓인 카드 포함)가 두 번째 뽑기를 대체하기 위해 사용될 수 있습니다.

실룸가르 청소부

{4}{B}

생물 — 좀비 조류

2/3

비행

수탈 (이 생물이 전장에 들어올 때, 당신은 생물 한 개를 희생할 수 있다.)

당신이 조종하는 다른 생물이 죽을 때마다, 실룸가르 청소부에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다. 실룸가르 청소부가 그 생물을 수탈했다면 실룸가르 청소부는 턴종료까지 신속을 얻는다.

- 수탈을 가진 생물은 수탈 능력의 조종자가 수탈 능력이 해결되면서 생물을 희생한 경우에 "그 생물을 수탈한" 것입니다.
- 생물 희생 여부와 어떤 생물을 희생할 지는 수탈 능력이 해결될 때 선택합니다. 생물은 자신을 수탈할 수 있습니다.
- 수탈 능력 한 개에 대해 한 개를 초과해 생물을 희생할 수 없습니다.
- 실룸가르 청소부가 당신이 조종하는 다른 생물과 동시에 치명적 피해를 입은 경우, 실룸가르 청소부를 살릴 수 있는 카운터를 얻을 수 없습니다.

웨더라이트 선장, 시세이

{2}{W}

전설적 생물 — 인간 병사

2/2

웨더라이트 선장, 시세이는 당신이 조종하는 다른 전설적 지속물들이 가진 각 색깔마다 +1/+1 을 받는다.

{W}{U}{B}{R}{G}: 당신의 서고에서 전환마나비용이 시세이의 공격력 미만인 전설적 지속물 카드 한 장을 찾아, 전장에 놓은 후, 당신의 서고를 섞는다.

- 당신이 시세이의 마지막 능력을 활성화했지만 그 능력이 해결되기 전에 시세이가 전장을 떠나는 경우, 시세이가 마지막으로 전장에 존재했을 때의 정보를 사용해 어떤 카드를 찾을 수 있는지를 결정하십시오.

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

투석기 무리 장교

{3}{B}

생물 — 고블린

1/1

투석기 무리 장교가 전장에 들어올 때, 1/1 적색

고블린 생물 토큰 두 개를 만든다.

고블린 한 개를 희생한다: 플레이어를 목표로

정한다. 그 플레이어는 생명 1 점을 잃고 당신은

생명 1 점을 얻는다.

- 당신은 투석기 무리 장교의 능력을 활성화하기 위해 투석기 무리 장교의 격발능력이 만든 고블린들 외에도 당신이 조종하는 아무 고블린을 희생할 수 있습니다. 심지어 투석기 무리 장교 자신을 희생할 수도 있습니다.

후려치는 나선

{3}{B}

집중마법

원하는 목표를 정한다. 후려치는 나선은 그

목표에게 피해 3 점을 입히고 당신은 생명 3 점을

얻는다.

회상 {R}{W} (당신은 이 카드의 회상 비용을 지불해

이 카드를 당신의 무덤에서 발동할 수 있다. 그 후

이 카드를 추방한다.)

- 선택된 목표가 후려치는 나선이 해결되려 할 때 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 당신은 생명 3 점을 얻지 않습니다.
 - 후려치는 나선은 항상 흑색 주문입니다. 당신이 회상 비용으로 후려치는 나선을 발동했다고 해도 적색 및 백색이 아닙니다.
-

영혼타격 권법

{1}{W}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

부여된 생물은 +1/+1 을 받고 경계를 가진다.

부여된 생물이 죽을 때, 당신의 서고 맨 위 카드를

구현화한다. (해당 카드를 뒷면 상태인 2/2 생물로

전장에 내려놓는다. 그 카드가 생물 카드라면

언제든 마나 비용을 지불하고 앞면 상태로 뒤집을

수 있다.)

- 뒷면이 보이는 지속물은 이름, 마나 비용, 생물 유형 및 능력이 없는 2/2 생물입니다. 그 생물은 무색이며 전환마나비용은 0 입니다. 그 지속물에 적용되는 다른 효과들은 이러한 특성들을 그 지속물에 부여하거나 변경할 수 있습니다.
- 뒷면 상태인 지속물의 특성은 복사가 가능한 값입니다. 다른 객체가 뒷면 상태인 생물의 복사본이 되거나 뒷면 상태인 생물의 복사본인 토큰이 만들어지는 경우, 그 새로운 객체는 아무 능력이 없는 2/2 무색 앞면 상태인 생물이 됩니다.
- 우선권이 있는 플레이어는 언제나 구현화된 카드를 공개해 생물 카드(카드 유형을 바꾸는 효과를 무시하고)임을 보여주고 마나 비용을 지불해 앞면이 보이도록 뒤집을 수 있습니다. 이는 특별 행동입니다. 스택에 쌓이지 않으므로 이에 대응할 수 없습니다.
- 뒷면 상태의 생물은 이름이 없기 때문에 또 다른 뒷면 상태의 생물을 포함해 다른 어느 생물과도 같은 이름을 가지거나 생물 유형을 공유할 수 없습니다.
- 지속물이 앞면 상태가 되기 전과 후 모두 전장에 있으므로, 지속물을 앞면으로 뒤집는 행동은 전장에 들어올 때 격발되는 능력을 격발시키지 않습니다.
- 지속물이 앞면이나 뒤집어서 속성이 변하더라도 그 지속물은 이전과 동일한 지속물입니다. 지속물을 앞면이나 뒤집는 행동은 지속물의 탭된 상태를 바꾸지 않습니다. 그 지속물을 목표로 했던 주문 및 능력은 여전히 그 지속물을 목표로 하고, 그 지속물에 부착되어 있던 마법진 및 장비들은 여전히 그 지속물에 부착되어 있습니다. 이제 무언가가 해당 생물에 대해 유효하지 않은 목표를 정했거나 유효하지 않게 부착되어 있다면, 게임 규칙이 이를 적절하게 마무리합니다.
- 플레이어는 언제나 자신이 조종하는 뒷면 상태의 지속물 앞면을 확인할 수 있습니다. 특정 효과로부터 권한을 부여받지 않는 한, 플레이어는 자신이 조종하지 않는 뒷면 상태의 주문이나 지속물의 앞면을 확인할 수 없습니다.

- 자신이 조종하는 뒷면 상태의 지속물이 전장을 떠나게 되면, 해당 플레이어는 그 지속물을 공개해야 합니다. 또한, 당신이 게임을 떠나거나 게임이 종료되는 경우 당신이 조종하는 뒷면 상태의 주문과 지속물 모두를 공개해야 합니다.
- 어떤 효과가 뒷면 상태의 생물을 전장에서 떠나보낸 뒤 다시 되돌리려고 하는 경우(영체의 표류의 자연격발능력 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.

영혼목동

{1}{W}{U}

생물 — 신력

1/1

생물이 전장에서 추방될 때마다, 영혼목동에 +1/+1

카운터 한 개를 올려놓는다.

당신의 종료단 시작에, 당신이 조종하는 다른

생물을 목표로 정한다. 당신은 그 생물을 추방한 후,

소유자의 조종하에 전장으로 되돌릴 수 있다.

- 당신의 종료단 시작에 당신이 조종하는 다른 능력들이 같이 격발하는 경우, 당신은 그 능력들이 스택에 올라가면서 모두 목표를 선택하고, 그 능력들이 어떤 순서로 스택에 놓일 지를 선택합니다. 예를 들어, 이는 당신이 발굴 능력을 사용해 전장에 놓은 생물을 추방(그런 뒤 발굴의 자연격발능력은 해당 생물을 추방하지 않게 됩니다)할 수 있지만, 당신의 종료단에 다른 능력으로 전장에 돌아오는 생물(영체의 표류의 자연격발능력 등)을 목표로 할 수는 없다는 것을 의미합니다.
 - 일단 추방된 생물이 돌아오고 나면, 그 생물은 예전에 존재하던 생물과는 아무 관계가 없는 새로운 객체로 간주됩니다. 추방된 생물에 부착된 마법진은 각 소유자의 무덤으로 갑니다. 추방된 생물에 부착된 모든 장비는 부착이 해제되고 계속 전장에 남습니다. 추방된 생물이 가지고 있었던 모든 카운터는 더이상 존재하지 않게 됩니다.
 - 토큰이 이런 식으로 추방되는 경우, 그 토큰은 더 이상 존재하지 않게 되며 전장으로 되돌아오지 않습니다.
 - 생물이 추방되었지만 최종적으로 다른 영역에 가게 되는 경우(대부분의 경우 그 생물이 커맨더 확장 규칙에서 플레이어의 커맨더여서), 영혼목동의 첫 번째 능력이 격발합니다.
-

주문 끄기

{1}{U}{U}

순간마법

주문을 목표로 정한다. 그 주문을 무효화한다.

운명의 시간 — 당신의 생명점이 5 점 이하라면,

카드 한 장을 뽑는다.

- 무효화되지 않는 주문도 주문 끄기의 목표가 될 수 있습니다. 해당 주문은 주문 끄기가 해결될 때 무효화되지 않지만, 당신의 생명점이 5 점 이하라면, 당신은 여전히 카드 한 장을 뽑습니다.

척추뿔 미노타우로스

{2}{R}

생물 — 미노타우로스 광전사

2/3

당신이 이번 턴에 카드를 두 장 이상 뽑은 한,

척추뿔 미노타우로스는 이단공격을 가진다.

- 척추뿔 미노타우로스의 효과는 당신이 척추뿔 미노타우로스가 전장에 들어오기 전에 두 장 이상의 카드를 뽑은 경우에도 적용됩니다.
- 주문이나 능력이 당신에게 "뽑는다"는 특정 단어를 사용하지 않고 카드들을 당신의 손에 넣게 하는 경우, 척추뿔 미노타우로스의 효과는 그 카드들을 세지 않습니다.
- 전투피해가 이미 입혀진 뒤에 척추뿔 미노타우로스가 이단공격을 얻는 경우(대부분의 경우 다른 생물의 능력이 전투피해를 입힐 때 당신에게 카드를 뽑게 하는 등의 이유로), 척추뿔 미노타우로스는 일반 전투피해만을 입힙니다.

악의적인 슬리버

{2}{R}

생물 — 슬리버

2/2

당신이 조종하는 슬리버 생물들은 "이 생물이 피해를 입을 때마다, 플레이어 또는 플레인즈워커를 목표로 정한다. 이 생물은 그 목표에게 그만큼의 피해를 입힌다."를 가진다.

- 악의적인 슬리버에 의해 제공된 능력은 해당 슬리버가 치명적인 피해를 입은 경우에도 격발합니다. 예를 들어, 2/2 슬리버가 7/7 생물을 방어한 경우, 슬리버의 능력이 격발하며 피해 7 점을 입힙니다.
- 슬리버의 격발능력은 전투피해로 격발되지만 이 능력이 입히는 피해는 전투피해가 아닙니다.
- 슬리버가 여러 개의 원천으로부터 동시에 피해를 입는 경우(해당 슬리버를 생물 두 개가 방어하는 등), 그 슬리버의 능력은 한 번 격발해 한 개의 대상에게 그만큼의 피해를 입힙니다.

접합자의 숨씨

{2}{W}

집중마법

3/3 무색 골렘 마법물체 생물 토큰 한 개를 만든다.

순간마법 또는 집중마법에 접합 {3}{W} (당신이 순간마법 또는 집중마법 주문을 발동하면서, 당신은 이 카드를 당신의 손에서 공개하고 접합 비용을 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 이 카드의 효과를 그 주문에 추가한다.)

- 주문에 접합된 능력은 해당 주문의 다른 효과들이 모두 실행된 후 마지막에 발생합니다. 특히, 골렘은 해당 주문이 모든 생물, 당신이 조종하는 모든 생물, 또는 이와 비슷한 대상에게 영향을 주는 효과를 가지고 있는 경우 그 효과가 발생할 때 전장에 없습니다.
- 당신은 당신이 접합하려는 카드들을 동시에 전부 공개합니다. 개별적인 각 카드들은 한 주문에 대해 한 번만 접합될 수 있지만, 한 주문에 같은 이름을 가진 카드 여러장이 접합될 수도 있습니다.
- 주문이 복사된 경우, 해당 주문을 발동하면서 수행한 선택들 또한 복사되므로, 복사본 또한 원본 주문에 접합된 능력들을 똑같이 가지게 됩니다.
- 주문이 무효화되는 경우, 당신이 해당 주문에 접합한 카드들은 당신의 손에 남습니다.
- 주문이 해결되려 할 때 해당 주문의 모든 목표가 유효하지 않은 경우, 주문은 해결되지 않고 그 주문의 효과들은 어느 것도 발생하지 않으며, 이에는 그 주문에 접합된 카드들의 능력도 포함됩니다.
- 주문의 목표들에 대한 유효성은 그 주문이 해결되기 시작하는 시점에만 확인합니다. 이 카드가 접합된 주문이 자신이 해결되는 동안 자신의 목표를 유효하지 않게 만드는 경우(예를 들면, 목표를 전장에서 제거하는 등), 당신은 여전히 골렘 한 개를 만듭니다.

봄꽃 드루이드

{2}{G}

생물 — 엘프 드루이드

1/1

봄꽃 드루이드가 전장에 들어올 때, 당신은 대지 한 개를 희생할 수 있다. 그렇게 한다면, 당신의 서고에서 기본 대지 카드를 두 장까지 찾아, 탭된 채로 전장에 놓은 후, 당신의 서고를 섞는다.

- 봄꽃 드루이드의 격발능력을 해결하는 동안, 당신은 대지를 여러 개 희생해 대지를 두 개보다 많이 찾아올 수 없습니다.

마음을 뒤흔드는 연설

{1}{W}

순간마법

당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +2/+2 를 받는다.

과부하 {5}{W} (당신은 과부하 비용을 지불하여 이 주문을 발동할 수 있다. 그렇게 한다면, 이 주문은 "당신이 조종하는 각 생물은 턴종료까지 +2/+2 를 받는다"로 내용이 변한다.)

- 당신이 주문의 과부하 비용을 지불하지 않는 경우, 그 주문은 단일 목표를 가집니다. 당신이 과부하 비용을 지불하는 경우, 해당 주문은 목표를 가지지 않습니다.
 - 과부하 비용을 지불한 주문은 목표를 가지지 않으므로 해당 색으로부터 보호 능력을 가진 지속물에도 영향을 줄 수 있습니다.
-

생각의 시넷물

{U}

집중마법

플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 자신의

서고 맨 위 카드 네 장을 자신의 무덤에 넣는다.

당신의 무덤에 있는 카드를 최대 네 장까지 당신의

서고에 섞어 넣는다.

복제 {2}{U}{U} (이 주문을 발동할 때, 이 주문의

복제 비용을 지불한 횟수만큼 복사한다. 당신은 그

복사본들의 목표를 새로 정할 수 있다.)

- 생각의 시넷물은 당신이 당신의 무덤에서 당신의 서고로 섞어넣을 카드들을 고르는 동안 여전히 스택에 있습니다. 생각의 시넷물은 자신을 당신의 서고로 섞어넣을 수 없습니다.
- 당신이 생각의 시넷물을 복제하는 경우, 복사본들은 원본 주문보다 먼저 해결되므로, 그 복사본들이 생각의 시넷물을 당신의 서고에 섞어넣을 수 없습니다.
- 당신은 생각의 시넷물이 해결되는 동안 어느 카드를 당신의 서고로 섞어넣을지를 선택합니다. 당신이 생각의 시넷물의 목표를 자신으로 정하는 경우, 당신은 막 무덤에 놓인 네 장 및 이미 무덤에 있던 카드들 중 원하는 네 장을 선택할 수 있습니다.
- 당신은 생각의 시넷물의 복제 비용을 지불한 만큼 생각의 시넷물들의 복사본을 만들며, 원본 주문이 무효화되어도 마찬가지입니다.
- 복제가 생성하는 복사본들은 스택에서 생성되므로, 발동된 것이 아닙니다. 플레이어가 주문을 발동할 때 격발되는 능력은 격발되지 않습니다.

소실의 끈

{U}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물을 소유자의 손으로

되돌린다. 그 후 그 생물의 조종자는 {U}{U}를

지불할 수 있다. 그 플레이어가 그렇게 한다면, 그

플레이어는 이 주문을 복사할 수 있고 그 복사본의

목표를 새로 정할 수 있다.

- 소실의 끈의 복사본은 자신을 복사하는 능력을 가지고 있습니다. 소실의 끈은 플레이어들이 {U}{U}를 지불할 수 있고 그럴 의지가 있는 한 계속해서 이어질 수 있습니다.

- 소실의 끈이 해결되는 동안, 당신은 {U}{U}를 여러 번 지불해 복사본을 여러 개 만들 수 없습니다. 끈이지, 그물이 아니니까요.
- 소실의 끈이 생성하는 복사본들은 스택에서 생성되므로, 발동된 것이 아닙니다. 플레이어가 주문을 발동할 때 격발되는 능력은 격발되지 않습니다.
- 목표가 된 생물이 소실의 끈이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 해당 생물의 조종자는 소실의 끈을 복사하기 위한 비용을 지불할 수 없습니다.

힘줄과 강철의 검

{3}

마법물체 — 장비

장착된 생물은 +2/+2 를 받고 흑색과 적색으로부터 보호를 가진다.

장착된 생물이 플레이어에게 전투피해를 입힐

때마다, 플레인즈워커 최대 한 개와 마법물체 최대

한 개를 목표로 정한다. 그 목표들을 파괴한다.

장착 {2}

- 어떤 색으로부터 보호는 장착된 생물이 해당 색을 가진 생물에게 방어될 수 없고, 해당 색을 가진 주문 또는 해당 색을 가진 원천의 능력의 목표가 될 수 없으며, 해당 색의 마법진 또는 장비가 부여되거나 장착될 수 없고, 해당 색을 가진 원천이 입히려 하는 모든 피해가 방지된다는 것을 의미합니다. 위에 명시한 사건들 이외의 것들은 방지되거나 유효하지 않게 되지 않습니다.

진실과 정의의 검

{3}

마법물체 — 장비

장착된 생물은 +2/+2 를 받고 백색과 청색으로부터 보호를 가진다.

장착된 생물이 플레이어에게 전투피해를 입힐

때마다, 당신이 조종하는 생물 한 개에 +1/+1

카운터 한 개를 올려놓은 후, 증식한다. (지속물

및/또는 플레이어를 원하는 수만큼 선택한 후, 그

대상들이 이미 가지고 있는 카운터들과 같은

종류의 카운터를 한 개씩 추가한다.)

장착 {2}

- 어떤 색으로부터 보호는 장착된 생물이 해당 색을 가진 생물에게 방어될 수 없고, 해당 색을 가진 주문 또는 해당 색을 가진 원천의 능력의 목표가 될 수 없으며, 해당 색의 마법진 또는 장비가 부여되거나 장착될 수 없고, 해당 색을 가진 원천이 입히려 하는 모든 피해가 방지된다는 것을 의미합니다. 위에 명시한 사건들 이외의 것들은 방지되거나 유효하지 않게 되지 않습니다.
- 모던 호라이즌* 세트에는 플레이어가 증식할 수 있도록 카운터를 가지는 방법이 없지만, 다른 세트에 있는 일부 카드들에는 플레이어가 특정 종류의 카운터를 "얻는다"고 적혀 있습니다. 주의할 점은, 휘장은 카운터가 아닙니다.
- 당신은 카운터가 있는 지속물이라면, 상대가 조종하는 지속물들을 포함해 무엇이든 선택할 수 있습니다. 당신은 전장이 아닌 다른 영역에 있는 카드들은 그 카드들에 카운터가 올려져 있다고 해도(예를 들면, 유예된 카드들) 선택할 수 없습니다.
- 카운터가 놓여져 있는 지속물을 모두 선택해야 하는 것은 아니며, 당신이 카운터를 추가하려는 지속물들만 선택하면 됩니다. "원하는 수만큼"은 0 개도 포함하므로, 지속물을 전혀 선택하지 않아도 되고, 플레이어 또한 전혀 선택하지 않아도 됩니다
- 당신은 격발능력이 해결되는 동안 생물 한 개를 선택하고, 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 놓은 후, 증식하는 행동을 모두 수행합니다. 이 사건들 사이에는 어떤 일도 일어날 수 없으며, 어떤 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.
- 당신이 증식하는 동안 선택한 지속물 또는 플레이어가 한 종류를 초과하는 카운터들을 가지고 있는 경우, 그 지속물 또는 플레이어는 종류별로 카운터 한 개씩을 받습니다. 이는 당신이 -1/-1 카운터를 가진 당신이 조종하는 생물에 +1/+1 카운터를 올려놓은 후, 증식하는 동안 그 생물을 선택하는 경우, 상태참조행동이 그 생물에게서 카운터들을 상쇄시키기 전에 두 종류의 카운터를 한 개씩 올려놓게 된다는 것을 의미합니다.

목줄기 추적자

{2}{B}

생물 — 흡혈귀 니자

3/2

당신이 조종하는 방어되지 않은 공격 중인

닌자들은 생명연결을 가진다.

- 목줄기 추적자의 효과는 방어자가 선언된 이후에만 적용됩니다. 그 전에는, 공격 중인 생물들은 방어된 것도, 방어되지 않은 것도 아닙니다.
- 당신이 조종하는 방어되지 않은 공격 중인 닌자들이 전투를 떠나는 경우 (대부분의 경우 전투 단계가 종료되었기 때문에), 그 닌자는 더이상 생명연결을 가지지 않습니다.

혼돈의 고통

{3}{R}

집중마법

연쇄 (당신이 이 주문을 발동할 때, 당신의 서고 맨 위에서 비용이 더 적은 대지가 아닌 카드를 추방할 때까지 카드를 추방한다. 당신은 마나 비용을 지불하지 않고 그 카드를 발동할 수 있다. 추방된 카드들은 무작위 순서로 당신의 서고 맨 밑에 놓는다.)

회고 (당신은 이 카드의 다른 비용들을 지불하는 것에 추가로 대지 카드 한 장을 버리는 것으로 이 카드를 당신의 무덤에서 발동할 수 있다.)

- 혼돈의 고통은 해결되면서 아무 것도 하지 않습니다. 이 주문의 모든 혼돈은 주문이 해결되기 전에 일어납니다.
 - 연쇄 능력은 당신이 주문을 발동할 때 격발하며, 이는 연쇄 능력이 주문보다 앞서 해결된다는 것을 의미합니다. 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다. 당신이 연쇄 능력에 의해 추방된 카드를 발동하는 경우, 그 주문은 스택으로 가 연쇄를 가진 주문 위에 놓입니다.
 - 당신은 추방하는 카드들의 앞면을 공개합니다. 모든 플레이어가 그 카드들을 볼 수 있습니다.
 - 당신은 연쇄 능력에 의해 추방된 마지막 카드를 발동하지 않아도 됩니다. 당신이 발동하기로 선택했다면, 그 카드는 주문으로써 발동됩니다. 그 주문은 무효화될 수 있으며, 주문이 발동되는지를 확인하는 다른 능력들(예를 들면, 그 주문이 연쇄를 가지고 있으면 연쇄가 적용됨)이 그 주문을 확인할 수 있습니다.
 - 당신이 회고를 통해 발동한 주문이 해결되거나 무효화되면, 그 주문은 당신의 무덤에 놓입니다. 당신은 회고 능력을 사용해 그 주문을 다시 발동할 수 있습니다.
-

천둥 지니

{3}{U}{R}

생물 — 지니

3/4

비행

천둥 지니가 공격할 때마다, 원하는 목표를 정한다.

천둥 지니는 그 목표에게 당신이 이번 턴에 뽑은

카드 수만큼 피해를 입힌다.

- 주문이나 능력이 당신에게 "뽑는다"는 특정 단어를 사용하지 않고 카드들을 당신의 손에 넣게 하는 경우, 천둥 지니의 효과는 그 카드들을 세지 않습니다.

인목의 그림자

{2}{G}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

부여된 생물은 +0/+2 를 받고 자신의 공격력 대신

방어력만큼 전투피해를 입힌다.

토템 갑옷 (부여된 생물이 파괴되려 하면, 대신 그

생물이 입은 피해를 모두 제거하고 이 마법진을

파괴한다.)

- 인목의 그림자의 효과는 실제로 부여된 생물의 공격력을 변경하는 것이 아닙니다. 이 능력은 해당 생물이 입히는 전투피해의 양을 바꾸는 것뿐입니다. 생물의 공격력이나 방어력을 확인하는 다른 규칙들이나 효과는 실제 수치를 사용합니다. 예를 들어, 야만적인 휘두르기는 부여된 생물이 방어력으로 싸우게 하지 않습니다.
- 토템 갑옷의 효과는 의무적으로 확인해야 합니다. 부여된 생물이 죽으려 하는 경우, 당신은 그 생물에게서 모든 피해를 제거(있는 경우)하고 대신 토템 갑옷을 가지고 있는 마법진을 파괴합니다.
- 토템 갑옷의 효과는 부여된 생물이 파괴되려는 이유가 무엇이든 간에 적용됩니다: 치명적인 피해를 입어서일 수도 있고, 어떤 효과가 파괴하려고 해서(몰매 등)일 수도 있습니다. 어느 쪽이든, 생물에게서 모든 피해가 제거되고 마법진이 대신 파괴됩니다.
- 토템 갑옷은 부여된 생물이 희생되거나, "전설 규칙"이 적용되거나, 방어력이 0 이하가 되는 등 다른 이유로 무덤에 놓이는 경우에는 아무런 효과가 없습니다.

- 생물이 무적을 가지고 있고 토템 갑옷을 가진 마법진이 부여되어 있다면, 해당 생물에 대한 치명적인 피해와 그 생물을 파괴하려는 효과는 단순히 아무런 효과를 가지지 않습니다. 토템 갑옷은 아무 것도 하지 않아도 되기 때문에, 아무 것도 하지 않습니다.
- 당신이 조종하는 생물이 토템 갑옷을 가진 마법진 여러 개에 부여되어 있고, 부여된 생물이 파괴되려는 경우, 그 마법진들 중 한 개—단 한 개만 대신 파괴됩니다. 당신이 부여된 생물을 조종하므로, 어떤 마법진이 파괴될지는 당신이 선택합니다.
- 토템 갑옷을 가진 마법진이 부여된 생물이 동시에 상태참조행동 여러 개에 의해 파괴되려는 경우(대부분의 경우에는 치명타를 가진 생물이 해당 생물의 방어력보다 높은 피해를 입히는 등), 토템 갑옷의 효과는 그것들을 모두 대체하고 생물을 살립니다.
- 주문 또는 능력이 토템 갑옷을 가진 마법진과 마법진이 부여된 생물을 동시에 파괴하려는 경우(활력의 힘 등), 토템 갑옷의 효과는 부여된 생물이 파괴되는 것을 막습니다. 그 주문 또는 능력은 마법진을 동시에 두 가지 다른 방법으로 파괴하지만, 그 결과는 한 번 파괴하는 것과 동일합니다.
- 토템 갑옷의 효과는 재생이 아닙니다. 특히, 토템 갑옷의 효과가 적용된 경우, 부여된 생물은 그 결과로 탭되지 않고 전투에서 제거되지 않습니다. 부여된 생물이 재생할 수 없다고 명시한 효과들(약탈 등)은 토템 갑옷의 효과가 적용되는 것을 막지 않습니다.

나무꼭대기 매복조

{1}{G}

생물 — 엘프 광전사

2/1

질주 {1}{G} (당신은 질주 비용을 지불하여 이 주문을 발동할 수 있다. 그렇게 한다면, 이 생물은 신속을 얻고, 다음 종료단 시작에 전장에서 소유자의 손으로 돌아간다.)

나무꼭대기 매복조가 공격할 때마다, 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +1/+1 을 받는다.

- 질주 비용을 지불해 생물 주문을 발동할 경우, 해당 카드는 격발 능력이 해결될 때 전장에 있어야만 그 소유자의 손으로 돌아옵니다. 턴이 종료되기 전에 해당 생물이 죽거나 다른 영역으로 이동하면, 소유자의 손으로 되돌아오지 않습니다.
- 나무꼭대기 매복조는 자신의 능력의 목표로 자신을 지정할 수 있습니다.

조공 마도사

{2}{U}

생물 — 인간 마법사

2/2

조공 마도사가 전장에 들어올 때, 당신은 당신의
서고에서 전환마나비용이 2 인 마법물체 카드 한
장을 찾아, 그 카드를 공개한 후, 당신의 손으로
가져갈 수 있다. 그렇게 한다면, 당신의 서고를
섞는다.

- 서고에 있는 카드의 마나 비용에 X 가 있다면, X 는 0 으로 간주합니다.

울부짖는 무리

{2}{G}{G}

집중마법

3/3 녹색 코끼리 생물 토큰 한 개를 만든다.

반동 *(당신이 손에서 이 주문을 발동했다면, 주문을
해결하면서 추방한다. 당신의 다음 유지단 시작에,
당신은 마나 비용을 지불하지 않고 이 카드를 추방
영역에서 발동할 수 있다.)*

- 반동의 지연격발능력으로 인해 카드를 다시 발동하는 것은 선택사항입니다. 당신이 카드를 발동하지 않겠다고 선택하거나 발동할 수 없는 경우(어떤 효과에 의해 제지당하는 등), 해당 카드는 추방된 채로 남습니다. 그러나 이때 카드를 발동하지 않으면 나중에 발동할 수 없습니다. 당신이 카드를 발동하는 경우, 해당 카드는 해결되고 나면 정상적으로 소유자의 무덤에 놓입니다.
 - 당신이 당신의 손에서 반동을 가진 주문을 발동했지만 어떤 이유로든 무효화되었다면, 주문은 해결되지 않고 해당 주문의 효과는 아무 것도 발생하지 않으며, 이에 반동도 포함됩니다. 해당 카드는 소유자의 무덤으로 가며 당신은 다음 턴에 이 카드를 다시 발동할 수 없습니다.
-

뒤틀린 반사

{1}{U}

순간마법

하나를 선택한다 —

- 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 -6/-0을 받는다.

- 생물을 목표로 정한다. 턴종료까지 그 생물의 공격력과 방어력을 뒤바꾼다.

엮어내기 {B} *(당신이 엮어내기 비용을 지불한다면 둘 다 선택한다.)*

- 생물의 공격력과 방어력을 뒤바꾸는 효과는 그 효과들이 적용되기 시작한 시점에 상관없이 다른 모든 효과가 적용된 뒤에 적용됩니다. 예를 들어, 당신이 1/2 생물을 목표로 뒤틀린 반사를 발동해 두 번째 모드를 선택하고 해당 턴 나중에 그 생물에 +2/+0을 주었다면, 그 생물은 4/1 생물이 아니라 2/3 생물이 됩니다.
- 뒤틀린 반사의 엮어내기 비용이 지불되었다면, 뒤틀린 반사의 두 가지 모드는 각각 같은 생물을 목표로 정할 수도, 서로 다른 생물을 목표로 정할 수도 있습니다.
- 뒤틀린 반사는 항상 청색 주문입니다. 당신이 엮어내기 비용을 지불했다고 해서 흑색도 되지 않습니다.

무한한 용성

{2}{G}

부여마법

당신이 마나 비용에 {X}가 있는 지속물 주문을 발동할 때마다, X의 값을 두 배로 한다.

당신이 순간마법 또는 집중마법을 발동하거나 능력을 활성화할 때마다, 그 주문의 마나 비용 또는 그 능력의 활성화비용에 {X}가 있다면, 그 주문 또는 능력을 복사한다. 당신은 그 복사본의 목표를 새로 정할 수 있다.

- 추가비용에 {X}가 포함되어 있는 주문들은 무한한 용성의 영향을 받지 않습니다. {X}는 반드시 주문의 마나 비용에 있어야 합니다.
- 비용에 X가 있지만 마나 기호 {X}가 없는 능력은 복사되지 않습니다.

- 활성화능력은 콜론(쌍점)을 포함합니다. 이 능력들은 일반적으로 "[비용]: [능력]"으로 표시됩니다. 일부 키워드는 활성화능력으로, 설명 문구에 콜론을 가지고 있습니다. 격발능력("~할 때", "~할 때마다", 또는 "~에"가 들어있는 구문)은 복사되지 않습니다.
 - X로 정한 값이 0 인 경우, 무한한 용성은 지속물 주문의 값을 두 배로 만들어 0 이 되고, 다른 주문들과 능력들은 복사합니다.
 - 무한한 용성은 지속물의 X 값을 증가시키지만, 당신이 마나를 더 지불하는 것은 아닙니다.
 - 지속물이 자신이 발동될 때 격발하며 X 값을 확인하는 능력을 가지고 있는 경우, 당신은 X 값을 두 배로 하는 행동을 해당 능력이 해결되기 전에 할지, 아니면 후에 할지 결정합니다.
 - 당신이 무한한 용성을 두 개 조종하는 경우, 지속물 주문의 X 값은 네 배가 됩니다. 세 개를 조종하는 경우에는 여덟 배가 되고, 그 후에도 이런 식으로 늘어납니다. 반대로, {X}가 포함된 주문 및 능력은 당신이 무한한 용성을 두 개 조종하는 경우 두 번만 복사되며, 세 개를 조종하는 경우에는 세 번만 복사되는 식으로 늘어납니다.
 - 무한한 용성의 능력은 목표를 가지지 않았더라도 마나 비용 또는 활성화 비용에 {X}가 포함되어 있는 순간마법 주문, 집중마법 주문, 활성화능력을 모두 복사합니다.
 - 무한한 용성의 능력을 격발시킨 주문 또는 능력이 해결되기 전에 무효화되더라도, 복사본은 생성됩니다. 복사본은 원본 주문보다 먼저 해결됩니다.
 - 당신이 새로운 목표를 선택하지 않는 한, 해당 복사본은 복사하는 주문 또는 능력과 같은 목표를 갖게 됩니다. 당신은 목표를 원하는 만큼 변경할 수 있습니다. 즉, 모두 변경할 수도 있고 하나도 변경하지 않을 수도 있습니다. 새로운 목표들은 유효해야만 합니다.
 - 복사된 주문 또는 능력이 "한 개를 선택한다—" 등과 같은 모드 선택을 가지고 있는 경우, 복사본에도 그 선택이 유지됩니다. 다른 모드를 고를 수는 없습니다.
 - 복사본은 동일한 X 값을 가지고 있습니다.
 - 당신은 복사된 주문에 대한 어떠한 추가비용도 지불할 수 없습니다. 하지만 원본 주문에 대해 지불된 모든 추가비용을 기반으로 한 효과는 해당 복사본에도 동일한 비용이 지불된 것처럼 복사됩니다.
 - 무한한 용성의 능력으로 만들어진 복사본은 스택에서 생성되므로, "발동된" 또는 "활성화된" 것이 아닙니다. 플레이어가 주문을 발동하거나 활성화능력을 활성화할 때 격발하는 능력은 격발하지 않습니다.
-

언데드 점쟁이

{B}{B}

생물 — 좀비 마법사

2/2

언데드 점쟁이 또는 당신이 조종하는 다른 좀비가
죽을 때마다, 당신은 카드 한 장을 뽑고 생명 1 점을
잃는다.

- 언데드 점쟁이가 당신이 조종하는 다른 좀비 한 개 이상과 동시에 죽는 경우, 언데드 점쟁이의 능력은 각 생물마다 격발합니다.

발굴

{B}

집중마법

당신의 무덤에 있는 전환마나비용이 3 이하인 생물
카드를 목표로 정한다. 그 카드를 전장으로
되돌린다.

순환 {2} (*{2}, 이 카드를 버린다: 카드 한 장을
뽑는다.*)

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

불안정한 뱀사람

{W}{U}

생물 — 변신괴물

2/2

체인질링 (*이 카드는 모든 생물 유형이다.*)

당신 또는 당신이 조종하는 지속물이 상대가
조종하는 주문 또는 능력의 목표가 될 때마다, 그
주문 또는 능력의 조종자가 {1}을 지불하지 않으면
그 주문 또는 능력을 무효화한다.

- 당신 및 당신이 조종하는 지속물이 동시에 상대가 조종하는 같은 주문 또는 능력의 목표가 되는 경우, 불안정한 뱀사람의 능력은 두 번 격발합니다. 이는 당신이 조종하는 지속물 두 개가 상대가 조종하는 같은 주문 또는 능력의 목표가 되는 경우에도 마찬가지입니다.

- 상대가 조종하는 주문 또는 능력이 당신만 또는 당신이 조종하는 지속물 단 한 개만을 목표로 하지만, 그 목표를 여러 번 목표로 지정한 경우, 불안정한 뱃사람의 능력은 단 한 번만 격발합니다.

자동기계군 장관, 우르자

{2}{U}{U}

전설적 생물 — 인간 기능공

1/4

자동기계군 장관, 우르자가 전장에 들어올 때, “이

생물은 당신이 조종하는 마법물체 한 개당

+1/+1 을 받는다”를 가진 0/0 무색 자동기계

마법물체 생물 토큰 한 개를 만든다.

당신이 조종하는 언탭된 마법물체 한 개를 탭한다:

{U}를 추가한다.

{5}: 당신의 서고를 섞은 후, 맨 위 카드를 추방한다.

당신은 턴종료까지 마나 비용을 지불하지 않고 그

카드를 플레이할 수 있다.

- 우르자의 첫 번째 능력으로 만들어진 토큰은 자신을 포함해 계산하므로, 최소한 1/1 이 됩니다.
- 우르자의 마나 능력의 비용을 지불하기 위해, 당신의 가장 최근 턴 시작 이후로 지속적으로 조종하지 않은 마법물체 생물들을 포함해, 당신이 조종하는 언탭된 마법물체들 중 아무 마법물체나 탭할 수 있습니다. 장비를 이런 식으로 탭하는 것은 해당 장비의 능력 또는 장착된 생물에 대해 영향을 미치지 않습니다.
- 당신이 우르자의 마지막 능력으로 추방된 카드를 플레이하지 않는 경우, 그 카드는 추방된 채로 남습니다.
- 우르자의 마지막 능력은 당신이 추방된 카드를 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(소형 마스티코어 등), 그 비용을 지불해야 카드를 발동할 수 있습니다.

우르자의 분노

{2}{R}

순간마법

키커 {8}{R} (당신은 이 주문을 발동하면서 추가로 {8}{R}를 지불할 수 있다.)

이 주문은 무효화될 수 없다.

원하는 목표를 정한다. 우르자의 분노는 그

목표에게 피해 3 점을 입힌다. 이 주문의 키커

비용이 지불되었다면, 대신 우르자의 분노는 그

목표에게 피해 10 점을 입히고 이 피해는 방지될 수 없다.

- 주문이나 능력을 무효화하는 주문들은 여전히 우르자의 분노를 목표로 정할 수 있습니다. 이러한 주문이나 능력이 해결될 때, 우르자의 분노는 무효화되지 않지만, 그 주문이나 능력의 모든 추가 효과는 그대로 발생합니다.
- 우르자의 분노의 목표가 유효하지 않게 되는 경우, 주문은 해결되지 않고 아무런 효과 없이 소유자의 무덤에 놓이게 됩니다. 이것은 피해가 방지될 수 없고 주문이 무효화될 수 없더라도 마찬가지입니다.

복수심에 불타는 악마

{1}{R}

생물 — 악령

1/1

신속

시광 — {T}: 원하는 목표를 정한다. 복수심에

불타는 악마는 그 목표에게 피해 1 점을 입힌다. 이

턴에 생물이 죽었을 경우에만 이 능력을 활성화할 수 있다.

- 복수심에 불타는 악마의 능력은 해당 턴에 복수심에 불타는 악마가 전장에 들어오기 전에만 생물이 죽은 경우에도 활성화될 수 있습니다.
-

땅거미종달새

{2}{W}

생물 — 정령

2/1

비행

땅거미종달새가 전장을 떠날 때, 당신의 무덤에 있는 공격력이 1 이하인 생물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 전장으로 되돌린다.

환기 {1}{W} *(당신은 환기 비용을 지불하여 이 주문을 발동할 수 있다. 당신이 그렇게 한다면, 이 생물은 전장에 들어올 때 희생된다.)*

- 당신이 환기시킨 생물을 희생하게 하는 능력은 격발능력입니다. 플레이어들은 해당 생물이 아직 전장에 있는 동안 그 격발능력에 대응할 수 있습니다.

사마귀눈 마법사

{2}{B}

생물 — 고블린 주술사

3/2

사마귀눈 마법사 또는 당신이 조종하는 다른 생물이 죽을 때마다, 점술 1 을 한다.

- 사마귀눈 마법사가 당신이 조종하는 다른 생물 한 개 이상과 동시에 죽는 경우, 사마귀눈 마법사의 능력은 각 생물마다 격발합니다.
 - 당신이 조종하는 생물 여러 개가 동시에 죽는 경우, 당신은 그 수만큼 점술 1 을 합니다. 당신은 서고에서 한 번에 한 장을 초과한 카드를 볼 수 없습니다.
-

내일의 감시자

{1}{U}

생물 — 인간 마법사

2/1

은닉 (이 생물은 탭된 상태로 전장에 들어온다. 이 생물이 그렇게 할 때, 당신의 서고 맨 위 카드 네 장을 보고, 그중 한 장을 뒷면 상태로 추방한 후, 나머지를 당신의 서고 맨 밑에 놓는다.)

내일의 감시자가 전장을 떠날 때, 추방한 카드를 소유자의 손에 놓는다.

- 당신은 추방된 카드를 소유자의 손에 놓을 때 해당 카드를 공개하지 않습니다.
- 내일의 감시자가 자신이 가진 은닉의 격발능력이 해결되기 전에 전장을 떠나는 경우, 전장을 떠날 때 격발하는 능력이 해결되며 아무 것도 하지 않습니다. 그 후 전장에 들어올 때 격발하는 능력이 해결되고, 당신은 카드를 추방하지만 이 카드를 당신의 손으로 되돌릴 수 있는 방법은 없습니다.
- 은닉 능력을 가진 지속물을 조종했던 플레이어는 해당 능력으로 추방된 카드를 확인할 수 있습니다.

고비 넘기기

{1}{G}

순간마법

당신은 생명 3 점을 얻는다.

폭풍 (당신이 이 주문을 발동할 때, 이번 턴에 이 주문이 발동되기 전에 발동된 주문의 수만큼 이 주문을 복사한다.)

- 폭풍 능력이 생성하는 복사본들은 스택에서 생성되므로, 발동된 것이 아닙니다. 플레이어가 주문을 발동할 때 격발되는 능력(폭풍 등)은 격발되지 않습니다.
 - 폭풍은 폭풍을 가진 주문을 발동하기 전에 발동된 주문들을 계산합니다. 폭풍을 가진 주문이 발동된 후, 폭풍 능력이 해결되기는 전에 발동된 주문들은 계산되지 않습니다.
 - 폭풍 능력 및 그 능력이 생성하는 복사본들은 모두 폭풍을 가진 주문이 해결되기 전에 해결됩니다. 복사본들은 폭풍을 가진 주문이 무효화되더라도 해결됩니다.
-

거미줄방직공 체인질링

{3}{G}{G}

생물 — 변신괴물

3/5

체인질링 (이 카드는 모든 생물 유형이다.)

대공

거미줄방직공 체인질링이 전장에 들어올 때, 당신의 무덤에 생물 카드가 세 장 이상 있다면, 당신은 생명 5 점을 얻는다.

- 거미줄방직공 체인질링이 전장에 들어오면서 당신의 무덤에 생물 카드가 세 장 이상 있지 않은 경우, 거미줄방직공 체인질링의 능력은 격발하지 않습니다. 거미줄방직공 체인질링의 능력이 해결되면서 당신의 무덤에 생물 카드가 세 장 이상 있지 않은 경우, 당신은 생명 5 점을 얻지 않습니다. 당신의 무덤에 있는 생물 카드들이 격발할 때와 해결될 때 똑같아야 할 필요는 없습니다.

떠나보내는 바람

{1}{W}

집중마법

당신이 조종하지 않는 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 추방한다. 이런 식으로 추방된 각 생물마다, 그 생물의 조종자는 자신의 서고에서 기본 대지 카드 한 장을 찾는다. 그 플레이어들은 그 카드들을 전장에 탭된 상태로 놓은 후, 자신의 서고를 섞는다. 과부하 {4}{W}{W} (당신은 과부하 비용을 지불하여 이 주문을 발동할 수 있다. 그렇게 한다면, "당신이 조종하지 않는 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 추방한다."가 "당신이 조종하지 않는 각 생물을 추방한다."로 내용이 변한다.)

- 당신이 주문의 과부하 비용을 지불하지 않는 경우, 그 주문은 단일 목표를 가집니다. 당신이 과부하 비용을 지불하는 경우, 해당 주문은 목표를 가지지 않습니다.
- 과부하 비용을 지불한 주문은 목표를 가지지 않으므로 방호 또는 해당 색으로부터 보호 능력을 가진 지속물에도 영향을 줄 수 있습니다.

- 생물이 추방되었지만 최종적으로 다른 영역에 가게 되는 경우(대부분의 경우 그 생물이 커맨더 확장 규칙에서 플레이어의 커맨더여서), 이는 여전히 떠나보내는 바람의 "이런 식으로 추방된 생물"에 해당됩니다.

날개의 파편

{1}{W}{W}

순간마법

플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 공격

중인 생물 한 개를 희생한다.

폭풍 *(당신이 이 주문을 발동할 때, 이번 턴에 이 주문이 발동되기 전에 발동된 주문의 수만큼 이 주문을 복사한다. 당신은 그 복사본들의 목표를 새로 정할 수 있다.)*

- "공격 중인 생물"이란 턴의 전투 중에 공격자로 선언된 생물 또는 공격 중인 상태로 전장에 들어온 생물을 말합니다. 그 생물이 전투를 떠나지 않는 한, 그 생물이 공격하던 플레이어가 게임에서 지거나 그 생물이 공격하던 플레이어의 플레이어가 전투를 떠나더라도 전투종료단까지는 공격 중인 생물입니다.
 - 당신이 전투피해가 입혀진 뒤에 날개의 파편을 발동하는 경우, 전투에서 살아남은 생물들만 희생될 수 있습니다.
 - 날개의 파편은 희생할 생물들을 목표로 정하지 않습니다. 목표 플레이어가 날개의 파편이 해결될 때 생물을 선택합니다.
 - 폭풍 능력이 생성하는 복사본들은 스택에서 생성되므로, 발동된 것이 아닙니다. 플레이어가 주문을 발동할 때 격발되는 능력(폭풍 등)은 격발되지 않습니다.
 - 폭풍은 폭풍을 가진 주문을 발동하기 전에 발동된 주문들을 계산합니다. 폭풍을 가진 주문이 발동된 후, 폭풍 능력이 해결되기는 전에 발동된 주문들은 계산되지 않습니다.
 - 폭풍 능력 및 그 능력이 생성하는 복사본들은 모두 폭풍을 가진 주문이 해결되기 전에 해결됩니다. 복사본들은 폭풍을 가진 주문이 무효화되더라도 해결됩니다.
-

겨울의 휴식

{1}{U}

눈 부여마법 — 마법진

생물에게 부여

겨울의 휴식이 전장에 들어올 때, 부여된 생물을
탭한다.

당신이 다른 눈 지속물을 조종하는 한, 부여된
생물은 조종자의 언택단에 언택되지 않는다.

- 겨울의 휴식이 부여하려는 생물이 이 마법진이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문 전체가 해결되지 않습니다. 겨울의 휴식은 전장에 들어오지 않으며, 따라서 그 능력도 격발되지 않습니다.
- 겨울의 휴식이 전장에 들어올 때 격발하는 능력이 스택에 있는 동안 파괴되는 경우, 겨울의 휴식이 부여했던 생물은 능력이 해결되면서 탭됩니다.
- 당신이 다른 눈 지속물들의 조종권을 모두 잃은 뒤, 새로운 눈 지속물을 조종하게 되는 경우, 겨울의 휴식의 효과는 부여된 생물에게 다시 적용됩니다.

렌과 6 호체

{R}{G}

전설적 플레인즈워커 — 렌

3

+1: 당신의 무덤에 있는 대지 카드를 최대 한
장까지 목표로 정한다. 그 카드를 당신의 무덤에서
당신의 손으로 되돌린다.

−1: 원하는 목표를 정한다. 렌과 6 호체는 그
목표에게 피해 1 점을 입힌다.

−7: 당신은 “당신의 무덤에 있는 순간마법 및
집중마법 카드들은 회고를 가진다.”를 가진 휘장을
얻는다. *(당신은 당신의 무덤에 있는 순간마법 및
집중마법 카드들의 다른 비용들을 지불하는 것에
더해 대지 카드를 버리는 것으로 그 카드들을
발동할 수 있다.)*

- 당신이 회고를 통해 발동한 주문이 해결되거나 무효화되면, 그 주문은 당신의 무덤에 놓입니다. 당신은 회고 능력을 사용해 그 주문을 다시 발동할 수 있습니다.

트란의 의사, 야그모스

{2}{B}{B}

전설적 생물 — 인간 성직자

2/4

인간으로부터 보호

생명 1 점을 지불한다, 다른 생물 한 개를 희생한다.

생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그 생물에 -
1/-1 카운터 한 개를 올려놓고 카드 한 장을 뽑는다.

{B}{B}, 카드 한 장을 버린다: 증식한다. (지속물
및/또는 플레이어를 원하는 수만큼 선택한 후, 그
대상들이 이미 가지고 있는 카운터들과 같은
종류의 카운터를 한 개씩 추가한다.)

- 인간으로부터의 보호는 야그모스가 인간 생물에게 방어될 수 없고, 인간 주문 또는 인간이 원천인 능력의 대상이 될 수 없으며, 인간이 야그모스에게 입히려는 모든 피해가 방지된다는 것을 의미합니다. 이는 또한 야그모스가 어떤 식으로든 인간이 된 마법진에 부여되거나 장비를 장착할 수 없다는 것을 의미합니다. 다만 이렇게 하기 위해서는 특정한 옛 카드들의 조합이 필요합니다.
- 인간으로부터의 보호는 생물 유형으로서의 인간을 지칭합니다. 야그모스의 기준으로는, 당신과 당신의 상대는 인간이 아닙니다.
- 당신은 목표 생물을 정하지 않은 채로 야그모스의 첫 번째 활성화능력을 활성화할 수 있습니다. 당신은 그냥 카드 한 장을 뽑습니다. 그러나, 당신이 목표를 정했고 능력이 해결되기 전에 그 목표가 유효하지 않게 되는 경우, 능력은 해결되지 않고 당신은 카드를 뽑지 않습니다.
- *모든 호라이즌* 세트에는 플레이어가 증식할 수 있도록 카운터를 가지는 방법이 없지만, 다른 세트에 있는 일부 카드들에는 플레이어가 특정 종류의 카운터를 "얻는다"고 적혀 있습니다. 주의할 점은, 휘장은 카운터가 아닙니다.
- 당신은 카운터가 있는 지속물이라면, 상대가 조종하는 지속물들을 포함해 무엇이든 선택할 수 있습니다. 당신은 전장이 아닌 다른 영역에 있는 카드들은 그 카드들에 카운터가 올려져 있다고 해도(예를 들면, 유예된 카드들) 선택할 수 없습니다.
- 증식은 목표를 정하지 않으므로, 당신은 야그모스가 카운터를 가지고 있는 경우 야그모스 자신의 능력으로 야그모스에 놓여 있는 카운터들을 증식할 수 있습니다.

- 카운터가 놓여져 있는 지속물을 모두 선택해야 하는 것은 아니며, 당신이 카운터를 추가하려는 지속물들만 선택하면 됩니다. "원하는 수만큼"은 0 개도 포함하므로, 지속물을 전혀 선택하지 않아도 되고, 플레이어 또한 전혀 선택하지 않아도 됩니다
- 플레이어들은 효과에 증식이 포함되어 있는 주문이나 능력에 대해 대응할 수 있습니다. 그러나, 해당 주문 또는 능력이 해결되기 시작해서, 그 조종자가 어느 지속물 및 플레이어들이 카운터를 얻을 지를 고르는 시점에는, 누군가 대응하기에는 이미 너무 늦은 상태가 됩니다.

잘피르의 미끼

{1}{W}

생물 — 인간 병사

1/3

{T}: 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 탭한다. 이 능력은 이번 턴에 생물이 당신의 조종하에 전장에 들어온 경우에만 활성화할 수 있다.

- 잘피르의 미끼의 능력은 잘피르의 미끼가 전장에 들어오기 전에 생물이 당신의 조종하에 전장에 들어왔더라도 활성화할 수 있으며, 해당 생물이 전장을 떠났더라도 마찬가지입니다.

매직: 더 개더링 및 매직은 미국 및 기타 국가에서 Wizards of the Coast LLC 의 등록상표입니다. ©2019 Wizards.