

라브니카의 충성™ 출시 노트

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

마지막 수정일: 2018년 10월 24일 목요일

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

라브니카의 충성 세트는 부스터에서 얻을 수 있는 카드 259장(커먼 111장, 언커먼 80장, 레어 53장, 미식레어 15장)과 라브니카의 충성 플레인즈워커 팩에서 얻을 수 있는 카드 8장, 고유한 프로모션 카드 한 장 (라브니카의 충성 매장 내 박스 구매 프로모션을 통해 획득 가능) 및 플레인즈워커 팩, 번들과 기타 보조 제품들에서 얻을 수 있는 기본 대지 카드 5장으로 구성되어 있습니다.

라브니카의 충성 세트는 공식 출시일인 2019년 1월 25일 금요일부터 공인 컨스트럭티드 플레이에 사용 가능합니다. 그 시점에는 다음 카드 세트들이 스탠다드 형식에서 사용 가능하게 됩니다: *익살란*, *익살란의 숙적들*, *도미니리아*, *코어세트 2019*, *라브니카의 길드* 및 *라브니카의 충성*

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.

돌아오는 테마: 길드와 길드 마크

라브니카의 길드 세트의 뒤를 이어, 남은 다섯 길드가 무대에 등장하며 라브니카의 긴장감을 고조시킵니다: 아조리우스 평의회, 오르조브 조직, 락도스 광신단, 그룰 부족, 시믹 조합.

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

아조리우스 능력어: 부록

최고의 아조리우스 정치가들은 자신들의 목표와 전술에 유동적이며, *부록*은 상식이 있는 주문발동가들이 주어진 상황에 맞춰 일부 주문의 능력을 조절할 수 있게 해 주는 능력어입니다. 부록을 가진 주문은 필요한 경우 상대방의 턴에 발동할 수도 있고, 아니면 당신의 본단계까지 기다려 발동해 추가 보너스를 받을 수도 있습니다.

스핑크스의 통찰력
{2}{W}{U}
순간마법
카드 두 장을 뽑는다.
부록 — 당신이 이 주문을 당신의 본단계에
발동했다면, 당신은 생명 2점을 얻는다.

부록은 능력어입니다. 능력어는 이탤릭체로 표시되며 규칙으로서 의미를 가지지 않습니다.

- **순간마법 주문들**의 부록 능력은 주문이 해결될 때 적용되며, 발동 직후가 아닙니다. 주문이 무효화되면, 부록 보너스를 받지 않습니다. 예를 들어, 당신이 스텝크스의 통찰력을 당신의 본단계에 발동하면, 당신은 주문을 해결하는 동안, 즉 카드 두 장을 뽑고 나서 생명 2점을 얻습니다.
- 부록 능력을 가진 주문이 복사되는 경우, 복사본은 부록 보너스를 제공하지 않습니다. 이는 그 복사본은 발동된 것이 아니기 때문입니다.

Commented [LD1]: Tweaked text to exclude Sentinel's Mark, the one oddball Aura with flash among the addendum cards. Happy to leave it at that? I don't think there's much upside to drawing attention to that card in this section.

오르조브 키워드 능력: 사후세계

오르조브에서는 죽는다고 해도 계약의 끝을 의미하는 것이 아니며, 많은 라브니카 사람들은 자신들의 마지막 순간 이후에도 여전히 오르조브를 섬기는 자신들을 발견합니다. *사후세계*를 가진 생물들은 자신들이 죽을 때 신령을 남깁니다.

고압적인 과두집권자
{W}{B}
생물 — 인간 성직자
2/1
경계
사후세계 1 (*이 생물이 죽을 때, 비행을 가진 1/1 백색
및 흑색 신령 토큰 한 개를 만든다.*)

사후세계에 대한 공식 규칙은 다음과 같습니다:

702.134. 사후세계

702.134a 사후세계는 격발능력이다. "사후세계 N"은 "이 지속물이 전장에서 무덤에 놓일 때, 비행을 가진 1/1 백색 및 흑색 신령 토큰 N개를 만든다."를 의미한다.

702.134b 한 지속물이 여러 개의 사후세계 능력을 가지고 있다면, 각 능력은 따로 격발된다.

- 방어자는 모두 동시에 선택되기에, 사후세계를 가진 생물로 방어하고, 죽을 때까지 기다린 다음, 남은 신령 토큰으로 방어를 할 수는 없습니다.

락도스 키워드 능력: 구경거리

락도스는 누군가가 다치지 않으면 진정한 축제가 아니라고 생각합니다. 그 누군가가 당신의 상대라면. *구경거리*는 당신의 주문들의 비용을 낮춰 주거나 추가적인 보너스를 제공해 이를 보상해 줍니다.

비평가 꿔꿔기
{2}{R}
집중마법
구경거리 {R} (*상대가 이 턴에 생명점을 잃었다면
당신은 이 주문을 마나 비용 대신 구경거리 비용으로
발동할 수 있다.*)
원하는 목표를 정한다. 비평가 꿔꿔기는 그 목표에게
피해 3점을 입힌다.

구경 거리에 대한 공식 규칙은 다음과 같습니다:

702.136. 구경거리

702.136a 구경거리는 스택에서 작용하는 정적능력이다. “구경거리 [비용]”은 “상대가 이 턴에 생명점을 잃었다면 당신은 이 주문을 마나 비용을 지불하는 대신 [비용]을 지불할 수 있다.”를 의미한다. 주문의 구경거리 비용 지불 방법은 대체비용 지불에 관한 규정 601.2b 및 601.2f-h를 따른다.

- 피해를 입은 플레이어는 그 피해만큼 생명점을 잃습니다.
- 구경거리는 카드를 발동할 수 있는 시기를 변경하지 않습니다. 예를 들어, 당신은 상대가 상대의 턴에 생명점을 잃었다라도 다른 능력이 허락해주지 않는 한 상대의 턴에 구경거리를 가진 집중마법을 발동할 수 없습니다.
- 주문의 총 비용을 결정하려면, 지불하려는 마나 비용 또는 대체비용(구경거리 비용 등)에 비용 증가분을 추가한 다음 비용 감소분을 적용하십시오. 발동하는 데 지불한 총 비용에 관계없이, 주문의 전환마나비용은 변하지 않습니다.
- 카드의 구경거리 비용은 상대가 얼마나 많은 생명점을 잃었는지나 얼마나 여러 번 생명점을 잃었는지에 상관없이 동일합니다.

- 다인전 게임에서, 상대가 생명점을 잃고 난 뒤 그 턴 나중에 게임을 떠나는 경우, 당신은 주문을 구경거리 비용으로 발동할 수 있습니다. (플레이어가 자신의 턴에 게임을 떠나는 경우, 그 턴은 현행플레이어 없이 계속 진행됩니다.)

그룰 키워드 능력: 폭동

태생부터 방랑자인 그룰 부족의 구성원들은 새로운 야수의 영역을 성공적으로 만들어내는 일에 힘과 속도를 중요시합니다. 폭동 능력을 가진 생물들은 신속 또는 +1/+1 카운터 중 하나를 가지고 전장에 들어오며, 빠르게 상대를 공격할 지 좀 더 기다려 더 강하게 공격할 지를 당신이 선택하게 해 줍니다.

주르.타아 부족 고블린
{R}{G}
생물 — 고블린 광전사
2/2
폭동 (이 생물은 당신의 선택에 따라 +1/+1 카운터 한 개 또는 신속을 가지고 전장에 들어온다.)

폭동에 대한 공식 규칙은 다음과 같습니다:

702.135. 폭동

702.135a 폭동은 정적능력이다. “폭동”은 “당신은 이 지속물이 추가적인 +1/+1 카운터 한 개를 가지고 전장에 들어오게 할 수 있다. 당신이 그렇게 하지 않으면, 그 지속물은 신속을 얻는다.”를 의미한다.

702.135b 한 지속물이 여러 개의 폭동 능력을 가지고 있다면, 각 능력은 따로 작용한다.

- 폭동은 대체효과입니다. 플레이어들은 당신이 +1/+1 카운터 또는 신속을 고르는 것에 대응할 수 없으며, 그 생물이 전장에 놓여 있을 때 +1/+1 카운터이든 신속 능력이든 어느 한 쪽을 가지지 않은 상태에서 행동을 취할 수도 없습니다.
- 전장에 들어오는 생물이 폭동을 가지고 있지만 +1/+1 카운터를 올려놓을 수 없는 경우, 그 생물은 신속을 얻습니다.
- 당신의 생물이 신속을 얻도록 선택하는 경우, 그 생물은 무기한적으로 신속을 얻습니다. 턴이 종료되거나 다른 플레이어가 조종권을 가져간다고 해도 신속을 잃지 않습니다.
- 생물이 폭동 효과 두 개를 가지고 전장에 들어오는 경우, 당신은 그 생물이 +1/+1 카운터 두 개를 얻게 하거나, +1/+1 카운터 한 개와 신속을 얻게 하거나, 신속 두 개를 얻게 선택할 수 있습니다. 같은 생물에 여러 개의 신속 능력이 있는 것은 불필요하지만, 저희가 그들에게 어떻게 살라고 이래라 저래라 할 입장은 아니지요.

시믹 키워드 행동: 적응

모든 생태계 안에서, 적응성이야말로 성공의 열쇠입니다—시믹 조합의 생명술사들은 자신들의 계획에 맞춰 진화의 모양을 잡아나가는 일에 여념이 없습니다. 적응 능력은 생물에게 잠재되어 있는 공격력과 방어력을 증폭해 주는 시믹 기술의 최신 혁신이며, 이는 마나를 주입함으로써 활성화할 수 있습니다.

에어로문쿨루스

{1}{G}{U}

생물 — 호문쿨루스 돌연변이

2/3

비행

{2}{G}{U}: 적응 1을 한다. (이 생물이 +1/+1

카운터를 가지고 있지 않다면, 이 생물에 +1/+1

카운터 한 개를 올려놓는다.)

적응에 대한 공식 규칙은 다음과 같습니다:

701.42. 적응

701.42a “적응 N”은 “이 지속물이 +1/+1 카운터를 가지고 있지 않다면, 이 생물에 +1/+1 카운터 N개를 올려놓는다.”를 의미한다.

- 생물을 적응하게 하는 능력은 언제나 활성화할 수 있습니다. 그 능력이 해결되면서, 생물이 어떤 이유로든 +1/+1 카운터를 가지고 있다면, 단순히 그 생물에 +1/+1 카운터를 올려놓지 않을 뿐입니다.
- 생물이 어떤 식으로든 +1/+1 카운터를 모두 잃게 되면, 다시 적응해서 +1/+1 카운터를 더 얻을 수 있습니다.

돌아오는 기능: 혼성 마나

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

평의회 그리핀

{2}{w/u}{w/u}

생물 — 그리핀

3/2

비행

평의회 그리핀이 전장에 들어올 때, 점술 1을 한다.

- 혼성 마나 기호가 있는 카드를 발동하거나 활성화능력을 활성화할 경우, 당신은 각 혼성 마나 기호를 무슨 색 마나로 지불할지 골라야 합니다. 혼성 마나 기호는 모드나 마나비용에 포함된 X의

값을 선택하는 순간에 선택합니다. 예를 들어, 평의회 그리핀을 발동할 때 {2}{W}{W}, {2}{W}{U}, {2}{U}{U} 중 어떤 방법으로 발동비용을 지불할 지 선택합니다.

- 각 2색 혼성 마나 기호는 카드의 전환마나비용에 1을 추가합니다. 예를 들어, 평의회 그리핀의 전환마나비용은 4입니다.
- 마나비용에 혼성 마나 기호가 있는 카드는 발동 시 사용한 마나 색에 상관없이 마나비용에 나타난 각 색의 카드입니다. 예를 들어, 백색 마나만 사용하여 평의회 그리핀을 발동하더라도, 평의회 그리핀은 백색이며 청색입니다.
- 비슷하게, 카드의 색 정체성(커맨더 변형 규칙에서 사용)은 항상 해당 카드의 혼성 마나 기호에 나타나는 두 색을 모두 포함합니다. 평의회 그리핀은 백색 마나로만 발동될 수 있다고 해도 커맨더의 색 정체성이 백색만 있는 커맨더 텍에는 포함될 수 없습니다.

돌아오는 기능: 분할 카드

*라브니카의 충성*에는 *라브니카의 길드*에서 시작된 사이클을 마무리하는 분할 카드가 돌아옵니다. 분할 카드의 한쪽은 혼성 마나 비용을, 다른 한 쪽은 두 가지 색의 마나를 필요로 하는 마나 비용을 가지고 있습니다.

몸부림
{r/g}{r/g}
순간마법
당신이 조종하는 생물과 당신이 조종하지 않는 생물
또는 플레인즈워커를 각각 목표로 정한다. 첫 번째
목표는 두 번째 목표에게 자신의 공격력만큼 피해를
입힌다.
//
협박
{2}{R}{G}
집중마법
돌진을 가진 4/4 적색 및 녹색 야수 생물 토큰 한 개를
만든다.

- 분할 카드를 발동하려면, 발동하려는 한 쪽을 선택합니다. 이번 세트에서 등장하는 분할 카드의 양쪽 면을 한꺼번에 발동할 수 있는 방법은 없습니다.
- 모든 분할 카드는 카드 한 장에 두 면을 가지고 있으며, 당신은 분할 카드 중 당신이 발동하려는 쪽만을 스택에 올립니다. 주문이 스택에 있는 동안 발동하지 않은 카드의 나머지 한쪽의 특성은 무시됩니다. 예를 들어, 어떤 효과가 당신이 마나 비용이 4 이상인 주문을 발동하는 것을 방지하는 경우, 여전히 몸부림을 발동할 수 있습니다.

- 각 분할 카드는 카드 한 장입니다. 예를 들어, 당신이 분할 카드를 버리는 경우, 카드 두 장을 버린 것이 아니라 한 장을 버린 것입니다. 어떤 효과가 당신의 무덤에 있는 순간마법과 집중마법 카드의 수를 세는 경우, 몸부림 // 협박은 두 번이 아니라 한 번 세어집니다.
- 각 분할 카드는 이름을 두 개 가지고 있습니다. 어떤 효과가 당신에게 카드의 이름을 선택하게 지시하는 경우, 당신은 둘 다가 아니라 둘 중 하나를 선택할 수 있습니다.
- 스택이 아닌 곳에 있는 동안, 분할 카드는 두 반쪽의 특성을 모두 합쳐서 가집니다. 예를 들어, 몸부림 // 협박은 순간마법이자 집중마법이며 전환마나비용은 6입니다. 이는 어떤 능력이 당신의 손에서 전환마나비용이 5 이하인 주문을 발동할 수 있게 해주는 경우, 몸부림도 협박도 발동할 수 없다는 것을 의미합니다.
- 당신이 분할 카드의 반쪽인 주문을 복사하는 경우, 복사본은 동일한 반쪽을 복사합니다. 예를 들어, 당신이 협박을 복사하면, 복사본도 협박이 되며, 몸부림이 되지 않습니다.

돌아오는 사이클: *라브니카* 2색 대지

*라브니카*의 충성 세트에는 기본 대지 유형을 두 개씩 가진 기본이 아닌 대지 다섯 개가 있습니다.

신이 떠난 신전
대지 — 들 늑
($\{T\}$: $\{W\}$ 또는 $\{B\}$ 를 추가한다.)
신이 떠난 신전이 전장에 들어오면서, 당신은 생명
2점을 지불할 수 있다. 그러지 않으면, 신이 떠난
신전은 탭된 채로 전장에 들어온다.

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

카드별 설명

흡수

{W} {U} {U}

순간마법

주문을 목표로 정한다. 그 주문을 무효화한다. 당신은

생명 3점을 얻는다.

- 무효화되지 않는 주문도 흡수의 목표가 될 수 있습니다. 흡수가 해결될 때 목표 주문이 무효화되지는 않더라도 당신은 여전히 생명 3점을 얻습니다.

반역 행위

{2} {R}

집중마법

생물을 목표로 정한다. 턴종료까지 그 생물의

조종권을 얻는다. 그 생물은 언택되고 턴종료까지

신속을 얻는다.

- 이미 당신이 조종하거나 언택된 생물도 반역 행위의 목표로 지정할 수 있습니다.
- 어떤 생물의 조종권을 얻었다고 해서, 그 생물에 부착된 마법진이나 부착된 장비까지 조종하는 것은 아닙니다.

증폭불길

{2} {R} {R}

생물 — 정령

1/1

당신의 유지단 시작에, 생물 카드가 공개될 때까지

당신의 서고 맨 위 카드를 공개한다. 당신의 다음

턴까지, 증폭불길의 기본 공격력은 그 카드의

공격력의 두 배가 되고 기본 방어력은 그 카드의

방어력의 두 배가 된다. 공개된 카드들은 무작위

순서로 당신의 서고 맨 밑에 놓는다.

- 증폭불길은 언택단이 시작되는 시점부터 유지단에 증폭불길의 격발능력이 해결되는 시점까지 1/1 생물입니다.
- 증폭불길의 공격력 및/또는 방어력을 특정 숫자나 수치로 설정하지 않으면서 그 값을 수정하는 효과는 증폭불길의 기본 공격력과 방어력이 설정된 후에 적용되며, 이는 해당 효과들이 언제

생성되었는지와 무관합니다. 증폭불길의 공격력 및 방어력을 수정하는 카운터에 대해서도 마찬가지로입니다.

- 당신이 당신의 서고를 모두 공개했지만 생물 카드를 공개하지 못한 경우, 증폭불길은 0/0 생물이 되고 당신은 당신의 서고를 무작위 순서로 되돌립니다.

은총의 천사

{3}{W}{W}

생물 — 천사

5/4

섬광

비행

은총의 천사가 전장에 들어올 때, 턴종료까지, 당신의

생명 총점을 1 미만으로 낮추려는 피해는 대신

당신의 생명 총점을 1로 낮춘다.

{4}{W}{W}, 은총의 천사를 당신의 무덤에서

추방한다: 당신의 생명 총점은 10이 된다.

- 은총의 천사의 격발능력은 피해를 방지하지 않습니다. 이 능력은 당신이 받는 피해의 결과만을 변경합니다. 예를 들어, 생명연결을 가진 생물이 당신에게 피해를 입힐 경우, 해당 피해가 당신의 생명 총점을 1점 이하로 낮추려는 경우에도 그 생물의 조종자는 생명점을 얻게 됩니다.
- 은총의 천사의 격발능력은 당신이 생명점을 잃게하는 능력의 생명점 손실을 막지 않습니다.
- 당신이 어떤 식으로든 생명점이 1점 미만이지만 게임에서 패배하지 않은 경우, 당신에게 입혀지는 피해는 당신의 생명 총점을 0보다 더 낮은 수치로 (평소와 같이) 떨어뜨립니다.
- 플레이어의 생명 총점이 10이 되기 위해서, 그 플레이어는 적절한 생명점을 잃거나 얻습니다. 예를 들어, 당신의 생명 총점이 2점인 경우, 은총의 천사의 마지막 능력은 당신이 생명 8점을 얻게 합니다; 마찬가지로, 당신의 생명 총점이 20점인 경우, 이 능력은 당신이 생명 10점을 잃게 합니다. 생명점 획득이나 손실에 관련된 다른 카드들은 이 효과에 따라 적절하게 상호작용합니다.
- 쌍두거인 게임에서, 은총의 천사의 격발능력을 해결하고 난 후, 당신 및/또는 당신의 팀원에게 가해지는 피해가 당신의 팀의 생명 총점을 1점 미만으로 낮추려는 경우, 대신 팀의 생명 총점을 1로 낮춥니다.
- 쌍두거인 게임에서, 은총의 천사의 활성화 능력은 당신이 생명점을 얻거나 잃게 해 최종적으로 당신의 팀의 생명 총점을 10점으로 만듭니다.
- 커맨더 게임에서, 커맨더가 당신에게 입힌 전투피해는 그 전투피해가 당신의 생명 총점에 영향을 미치지 않은 경우에도 기록됩니다.

천사의 행복

{3}{W}

부여마법

당신이 조종하는 생물이 혼자 공격할 때마다, 그

생물은 턴종료까지 $+X/+X$ 를 받는다. X 는 당신이

조종하는 생물의 수이다.

- 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 천사의 행복의 능력이 격발되지 않습니다.
- X 값은 천사의 행복의 능력이 해결되기 시작할 때에만 계산됩니다. 능력이 해결된 후 당신이 조종하는 생물의 수가 변해도 이 값은 변하지 않습니다.

체포원의 책망

{2}{U}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물을 소유자의 손으로

되돌린다.

부록 — 당신이 이 주문을 당신의 본단계에

발동했다면, 카드 한 장을 뽑는다.

- 목표로 한 생물이 체포원의 책망이 해결되려 할 때 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 당신이 당신의 본단계에 체포원의 책망을 발동했다면 카드 한 장을 뽑지 않습니다.

망자의 군대 깨우기

{3}{B}{B}

집중마법

각 플레이어는 자신의 손에 있는 모든 카드를 버린

후, 버린 카드 장수만큼 $2/2$ 흑색 좀비 토큰을 만든다.

- 각 플레이어가 만드는 좀비 토큰의 수는 해당 플레이어가 버린 카드의 수와 동일하며, 버려진 카드의 총합이 아닙니다.
-

피로 인한 파산

{1} {B}

집중마법

이 주문을 발동하기 위한 추가비용으로, 생물 두 개를

희생한다.

카드 세 장을 뽑는다.

- 피로 인한 파산을 발동하기 위해서는 정확히 생물 두 개를 희생해야 합니다. 생물 두 개를 희생하지 않으면 발동할 수 없고, 생물을 그보다 더 많이 희생할 수도 없습니다.
- 플레이어들은 피로 인한 파산이 발동되어 그 비용이 모두 지불되고 난 후에만 대응할 수 있습니다. 그 누구도 당신이 이 주문을 발동하는 것을 막기 위해 당신이 희생한 생물들을 파괴할 수 없습니다.

공회당 중 병의령

{W} {W} {B} {B}

생물 — 신령

3/4

공회당 중 병의령이 전장에 들어올 때, 각 상대는

카드 한 장을 버리고 당신은 생명 3점을 얻는다.

- 당신은 당신의 상대들 중 카드를 버리지 못한 플레이어가 있다고 해도 생명 3점을 얻습니다.

장식

{b/r} {b/r}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +3/-3을

받는다.

//

현혹

{4} {B} {R}

순간마법

기본이 아닌 대지를 목표로 정한다. 그 대지를

파괴한다. 상대나 플레인즈워커를 목표로 정한다.

현혹은 그 목표에게 피해 2점을 입힌다.

- 기본이 아닌 대지와 상대 또는 플레인즈워커를 목표로 해야만 현혹을 발동할 수 있습니다. 현혹이 해결되려 할 때 목표 중 한 개가 유효하지 않게 된 경우, 다른 한 개는 여전히 적절하게 영향을 받습니다.

심해생물 생명술사

{U}

생물 — 인어 마법사 돌연변이

1/1

{1}{U}: 적응 1을 한다. (이 생물이 +1/+1 카운터를 가지고 있지 않다면, 이 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.)

심해생물 생명술사에 +1/+1 카운터가 한 개 이상 놓일 때마다, 카드 한 장을 뽑은 후, 카드 한 장을 버린다.

- 카운터가 지속물에 놓일 때 격발하는 능력은 해당 지속물이 어떤 식으로든 카운터를 가지고 전장에 들어오는 경우에도 격발합니다.
- 당신은 심해생물 생명술사의 격발능력이 해결되는 동안 카드 한 장을 뽑고 카드 한 장을 버립니다. 카드 뽑기와 돌려놓기 사이에는 어떤 일도 일어나지 않으며 어떤 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.

유기적 개선

{4}{G}{G}

집중마법

생물 한 개, 두 개, 또는 세 개를 목표로 정한다. 그

생물들에 +1/+1 카운터 세 개를 분배한 후, 그

생물들에 올려진 +1/+1 카운터들을 각각 두 배로 만든다.

- 당신은 유기적 개선을 발동하면서 목표를 몇 개로 정할지와 카운터가 어떻게 분배될지를 정합니다. 각 목표는 최소한 카운터 한 개를 받아야 합니다. 이는, 예를 들면, 생물 세 개를 목표로 정한 다음 카운터를 두 개, 한 개, 0개 분배할 수 없다는 것을 의미합니다.
 - 유기적 개선이 해결되려고 할 때 생물들 중 일부가 유효한 목표가 아니라면, 기존에 설정된 카운터 배분은 그대로 적용되며 유효하지 않은 목표에 놓일 예정이던 카운터들은 사라집니다. 그 카운터들이 유효한 목표에 대신 놓이지는 않습니다.
 - 지속물의 +1/+1 카운터 수를 두 배로 만드려면, 그 지속물이 이미 가지고 있는 카운터와 동일한 수의 +1/+1 카운터를 올려놓으십시오. 카운터를 올려놓는 것과 상호작용하는 다른 카드들은 이 효과에 적절하게 상호작용하게 됩니다.
-

생명술사의 소환수

{G}{U}

생물 — 돌연변이

2/2

당신이 조종하는 생물들의 활성화능력은 활성화하는

데 {2}가 덜 든다. 이 효과는 능력의 활성화 비용의

마나 양을 마나 한 개 미만으로 줄일 수 없다.

{T}: 생물을 목표로 정한다. 이 턴에 다음으로 그

생물이 적응할 때 +1/+1 카운터를 가지고 있지 않은

것처럼 적응한다.

- 활성화능력은 콜론(쌍점)을 포함합니다. 이 능력들은 일반적으로 "[비용]: [능력]"으로 표시됩니다. 일부 키워드는 활성화능력으로, 주석문에 콜론을 가지고 있습니다. 격발능력(문장에 "~할 때," "~할 때마다," 또는 "~에,"가 포함되어 있음)은 생명술사의 소환수의 비용 감소 능력에 영향을 받지 않습니다.
- 생명술사의 소환수는 당신이 전장에 조종하고 있는 생물들의 능력에만 영향을 미칩니다. 다른 영역에서 작동하는 생물 카드들의 활성화 능력(순환 등)의 비용은 줄어들지 않습니다.
- 어떤 능력이 활성화 비용으로 일반 마나 한 개와 다른 마나 기호를 여러 개 가지고 있는 경우, 그 비용은 {1}만 줄어듭니다.
- 생명술사의 소환수의 마지막 능력은 카운터를 추가하거나 더하는 것이 아닙니다. 그 능력은 단순히 생물이 +1/+1 카운터를 가지고 있더라도 적응할 수 있게 해 줄 뿐입니다.

불꽃칼날술

{1}{B}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지

치명타를 얻는다.

카드 한 장을 뽑는다.

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

불락 부족 파괴자

{3}{R}{G}

생물 — 오우거 전사

4/4

{T}, 당신이 조종하는 생물 한 개에서 +1/+1 카운터

한 개를 제거한다: 원하는 목표를 정한다. 불락 부족

파괴자는 그 목표에게 피해 2점을 입힌다.

- 불락 부족 파괴자의 능력을 활성화하려면 당신이 조종하는 생물에게서 정확히 +1/+1 카운터 한 개를 제거해야 합니다. +1/+1 카운터를 제거하지 않고 활성화할 수 없고, 더 많은 카운터를 제거할 수도 없습니다.

넋을 잃은 관객

{5}{B}{R}

부여마법

넋을 잃은 관객은 당신이 선택한 상대의 조종하에

전장에 들어온다.

당신의 유지단 시작에, 아직 선택하지 않은 하나를

선택한다 —

- 당신의 생명 총점은 4가 된다.
- 당신의 손을 버린다.
- 각 상대는 2/2 흑색 좀비 생물 토큰 다섯 개를 만든다.

- 넋을 잃은 관객이 상대의 조종하에 전장에 들어오고 나면, 넋을 잃은 관객의 능력은 해당 플레이어의 유지단에 격발하며 그 플레이어가 그에 대한 모든 선택을 결정합니다. 첫 두 모드는 해당 플레이어에게 영향을 주며, 마지막 모드는 그 플레이어의 상대들이 토큰을 만들게 합니다.
- 플레이어의 생명 총점이 4가 되기 위해서, 그 플레이어는 적절한 생명점을 잃거나 얻습니다. 예를 들어, 플레이어의 생명점이 20이라면, 넋을 잃은 관객은 그 플레이어가 생명 16점을 잃게 합니다; 마찬가지로 그 플레이어의 생명점이 1이라면, 이 능력은 그 플레이어가 생명 3점을 얻게 합니다. 생명점 획득이나 손실에 관련된 다른 카드들은 이 효과에 따라 적절하게 상호작용합니다.
- 당신은 이미 당신의 생명점이 4점이더라도 넋을 잃은 관객의 첫 번째 모드를 선택할 수 있습니다. 비슷하게, 이미 당신의 손에 카드가 없어도 넋을 잃은 관객의 두 번째 모드를 선택할 수 있습니다.
- 세 모드가 모두 선택되었다면, 넋을 잃은 관객의 격발능력은 아무 효과도 없이 스택에서 제거되지만, 넋을 잃은 관객 자체는 전장에 남습니다.

- 쌍두거인 게임에서, 닛을 잃은 관객의 첫 번째 모드는 당신이 생명점을 얻거나 잃게 해 최종적으로 당신의 팀의 생명 총점을 4점으로 만듭니다.
- 다인전 게임에서, 닛을 잃은 관객의 소유자가 게임을 떠나면, 닛을 잃은 관객은 그 플레이어와 함께 게임을 떠납니다. 닛을 잃은 관객의 조종자가 게임을 떠나면, 닛을 잃은 관객은 (그 플레이어가 조종자이며 동시에 소유자가 아닌 경우) 추방됩니다.

축제
 {b/r}
 순간마법
 생물 또는 플레인즈워커를 목표로 정한다. 축제는 그
 목표에게 피해 1점을 입히고 그 지속물의 조종자에게
 피해 1점을 입힌다.
 //
 학살
 {2}{B}{R}
 집중마법
 상대를 목표로 정한다. 학살은 그 플레이어에게 피해
 3점을 입힌다. 그 플레이어는 카드 두 장을 버린다.

- 목표로 한 지속물이 축제가 해결되려 할 때 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 아무 플레이어도 피해를 입지 않습니다.
- 목표로 한 플레이어가 학살이 해결되려 할 때 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 아무 플레이어도 카드를 버리지 않습니다.

계속되는 재앙
 {1}{R}
 부여마법
 당신이 조종하는 공격력 1 이하인 생물이 공격할
 때마다, 계속되는 재앙은 그 생물이 공격하는
 플레이어나 플레인즈워커에게 피해 1점을 입힌다.

- 공격력이 0 이하인 생물 또한 그 생물이 공격하지 못하게 하는 규칙이나 효과가 없는 한 공격할 수 있습니다. 공격력이 0인 생물 대다수는 수비태세를 가지고 있지만, 모두 그런 것은 아닙니다.
- 공격 중인 생물의 공격력은 능력이 격발할 때에만 확인합니다. 능력이 일단 격발하고 나면, 계속되는 재앙은 그 능력이 해결되기 전에 해당 생물의 공격력이 변경되거나 그 생물이 전장을 떠나더라도 적절한 플레이어 또는 플레인즈워커에게 피해 1점을 입힙니다.

- 당신이 조종하는 공격력 1 이하인 생물이 다수 공격하는 경우, 계속되는 재앙의 능력은 그 생물들 각각에 대해 격발됩니다. 각 능력은 계속되는 재앙이 적절한 플레이어 또는 플레인즈워커에게 피해 1점을 입히게 합니다.

달려드는 전쟁멧돼지 (플레인즈워커 텍 전용)

{1}{R}{G}

생물 — 멧돼지

3/1

신속 (이 생물은 당신의 조종하에 들어오자마자

공격하거나 *T* 할 수 있다.)

당신이 둘리 플레인즈워커를 조종하는 한, 달려드는

전쟁멧돼지는 +1/+1을 받고 돌진을 가진다. (0/

생물은 여분의 전투피해를 이 생물이 공격 중인

플레이어 또는 플레인즈워커에게 입힐 수 있다.)

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

냉기를 부르는 자

{4}{U}

생물 — 정령

3/3

비행

냉기를 부르는 자가 전장에 들어올 때, 상대가

조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 탭한다.

그 생물은 조종자의 다음 언택단에 언택되지 않는다.

- 이미 탭된 생물도 냉기를 부르는 자의 능력의 목표로 정할 수 있습니다. 그 생물은 조종자의 다음 언택단에 언택되지 않습니다.
-

잣불채찍

{R}{G}

부여마법

상대가 생물이 아닌 주문을 발동할 때마다,

잣불채찍은 그 플레이어에게 피해 1점을 입힌다.

{1}, 잣불채찍을 희생한다: 마법물체나 부여마법을

목표로 정한다. 그 목표를 파괴한다. 잣불채찍은 그

지속물의 조종자에게 피해 2점을 입힌다.

- 잣불채찍의 격발능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.
- 목표가 된 지속물이 잣불채찍의 활성화능력이 해결되려 할 때 유효한 목표가 아닌 경우, 그 능력은 해결되지 않습니다. 아무 플레이어도 피해를 입지 않습니다. 목표가 유효하지만 파괴되지 않은 경우 (대부분 무적을 가지고 있는 등의 이유로), 그 조종자는 피해를 입습니다.
- 잣불채찍은 활성화능력의 목표로 자신을 지정할 수 있습니다. 이 경우, 능력은 유효한 목표가 없기에 해결되지 않으며 아무 플레이어도 피해를 입지 않지만, 이는 당신이 원하는 경우 목표로 삼을 다른 부여마법 없이도 잣불채찍을 희생할 수 있게 해 줍니다.

도시의 일꾼

{3}{W}

생물 — 코끼리 병사

3/3

도시의 일꾼이 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는

생물들은 턴종료까지 +1/+1을 받는다.

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

부족 길드마도사

{R}{G}

생물 — 인간 주술사

2/2

{1}{R}, {T}: 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 이

턴에 방어할 수 없다.

{2}{G}, {T}: 당신이 조종하는 대지를 목표로 정한다.

그 대지는 턴종료까지 신속을 가진 4/4 정령 생물이

된다. 그 생물은 여전히 대지다.

- 생물이 방어된 후에 부족 길드마도사의 첫 번째 능력을 활성화해도 방어 중인 생물이 전투에서 제외되거나 방어된 생물이 방어되지 않은 상태로 바뀌지 않습니다.
- 부족 길드마도사의 두 번째 능력은 생물이 된 대지를 언택하지 않습니다.

정신 비우기

{2}{U}

집중마법

플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 자신의

무덤을 자신의 서고에 섞어 넣는다.

카드 한 장을 뽑는다.

- 정신 비우기는 무덤에 카드가 없는 플레이어도 목표로 정할 수 있습니다. 그 플레이어는 자신의 서고를 섞고 당신은 카드 한 장을 뽑습니다.
- 당신이 자기 자신을 정신 비우기의 목표로 정하는 경우, 정신 비우기가 해결되고 나면 당신의 무덤에는 정신 비우기만 남게 됩니다.

무대 정리

{4}{B}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 -3/-3을

받는다. 당신이 공격력이 4 이상인 생물을

조종한다면, 당신의 무덤에 있는 생물 카드를 최대 한

장까지 목표로 정한다. 당신은 그 카드를 당신의

손으로 되돌릴 수 있다.

- 당신은 -3/-3을 받을 생물을 목표로 정하지 않고 무대 정리를 발동할 수 없습니다. 무대 정리가 해결되려 할 때 둘 중 한 목표가 유효하지 않다면, 다른 하나는 여전히 적절하게 영향을 받습니다.
- 당신은 공격력이 4 이상인 생물을 조종하지 않는 경우에도 항상 당신의 무덤에 있는 생물 카드를 목표로 지정할 수 있습니다. 당신이 그 생물 카드를 되돌릴 지 말지는 무대 정리가 해결되는 시점에만 결정됩니다.
- 당신은 목표 생물이 -3/-3을 받지만 그 생물이 죽기 전에 (해당되는 경우) 당신이 공격력 4 이상인 생물을 조종하는지를 확인합니다.

통제 규약

{2} {U}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 -4/-0을 받는다.

카드 한 장을 뽑는다.

부록 — 당신이 이 주문을 당신의 본단계에

발동했다면, 그 생물을 탭한다. 그 생물은 조종자의

다음 언택단에 언택되지 않는다.

- 목표로 한 생물이 통제 규약이 해결되려 할 때 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 따라서 카드를 뽑지 않습니다.
- 이미 탭된 생물도 통제 규약의 목표로 정할 수 있습니다. 당신이 이 주문을 당신의 본단계에 발동했다면, 그 생물은 조종자의 다음 언택단에 언택되지 않습니다.

조합 길드마도사

{G} {U}

생물 — 인어 마법사

2/2

{1} {G}, {T}: 이 턴에, 당신이 조종하는 각 생물은

+1/+1 카운터 한 개를 추가로 가진 채로 전장에

들어온다.

{1} {U}, {T}: 당신이 조종하는 생물 두 개를 목표로

정한다. 첫 번째 목표에서 +1/+1 카운터 한 개를 두

번째 목표로 옮긴다.

- 생물이 +1/+1 카운터를 가지지 않은 채로 일반적으로 전장에 들어오려 하는 경우, 조합 길드마도사의 첫 번째 능력은 그 생물이 +1/+1 카운터 한 개를 가지고 들어오게 합니다.
- 조합 길드마도사의 두 번째 능력이 해결되려 하는 시점에 첫 번째 목표에 +1/+1 카운터가 없다면, 아무 일도 일어나지 않습니다. 두 번째 목표는 +1/+1 카운터를 받지 않습니다.
- 둘 중 어느 한 목표가 조합 길드마도사의 두 번째 능력이 해결되려 할 때 유효하지 않은 목표라면, 아무 일도 일어나지 않습니다. 아무 생물도 +1/+1 카운터를 받거나 잃지 않습니다.

축성

{1}{w/b}

순간마법

무덤에 있는 카드를 목표로 정한다. 그 카드를

추방한다.

카드 한 장을 뽑는다.

//

소모

{2}{W}{B}

집중마법

플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 자신이

조종하는 생물 중 공격력이 제일 높은 생물 한 개를

희생한다. 당신은 그 생물의 공격력만큼 생명점을

얻는다.

- 목표가 된 플레이어가 조종하는 생물 중 공격력이 제일 높은 생물이 여러 개라면, 그 플레이어가 어떤 생물을 희생할 지를 결정합니다.
- 소모가 해결되는 동안 얻게 되는 생명점의 양은 해당 생물이 전장을 떠나기 직전의 공격력과 동일합니다.
- 그 생물의 공격력이 0보다 낮다면, 당신은 생명점을 얻거나 잃지 않습니다.

구덩이에 집어넣기

{5}{B}

집중마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다. 구덩이에

집어넣기는 그 생물의 조종자에게 피해 2점을

입힌다.

- 목표로 한 생물이 구멍이에 집어넣기가 해결되려 할 때 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 아무 플레이어도 피해를 입지 않습니다. 목표가 유효하지만 파괴되지 않은 경우 (대부분 무적을 가지고 있는 등의 이유로), 그 조종자는 피해를 입습니다.

카르나리움의 울음소리

{1}{B}{B}

집중마법

모든 생물은 턴종료까지 -2/-2를 받는다. 모든 무덤에

있는 카드들 중 이 턴에 전장에서 무덤으로 간 생물

카드를 모두 추방한다. 이 턴에 생물이 죽으려고

하면, 대신 그 생물을 추방한다.

- 카르나리움의 울음소리의 공격력 및 방어력을 감소시키는 효과는 그 주문이 해결되는 시점에 전장에 있던 생물들에게만 적용됩니다. 그 턴 나중에 전장에 들어오는 생물은 -2/-2를 받지 않습니다.
- 카르나리움의 울음소리의 대체효과는 해당 턴에 죽으려는 모든 생물에 적용됩니다. 이는 그 생물이 카르나리움의 울음소리가 해결되는 시점에 전장에 없던 경우에도 마찬가지입니다.
- -2/-2를 받고 죽으려는 생물들은 무덤에서 카드들이 추방될 때 여전히 전장에 있는 상태입니다. 그 생물들은 죽지 않으며, 대신 카르나리움의 울음소리가 완전히 해결되고 난 뒤 추방됩니다.

단검 투척꾼

{3}{R}

생물 — 비아시노 도적

2/3

단검 투척꾼이 전장에 들어올 때, 단검 투척꾼은 각

상대와 상대가 조종하는 모든 생물에게 피해 1점씩을

입힌다.

- 쌍두거인 게임에서, 단검 투척꾼의 능력은 상대 팀이 생명 2점을 잃게 합니다.
-

페위

{1}{w/u}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물을 탭한다.

카드 한 장을 뽑는다.

//

배치

{2}{W}{U}

순간마법

비행을 가진 1/1 무색 날들 마법물체 생물 토큰 두

개를 만든다. 그 후, 당신은 당신이 조종하는 생물 한

개당 생명 1점을 얻는다.

- 목표로 한 생물이 페위가 해결되려 할 때 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 따라서 카드를 뽑지 않습니다. 목표가 유효하지만 탭되지 않는 경우 (대부분 이미 탭되어 있는 등의 이유로), 당신은 카드 한 장을 뽑습니다.
- 당신은 배치가 해결되는 동안 날들들을 만들고 생명점을 얻는 행동을 모두 한번에 합니다. 이 두 행동 사이에는 어떤 일도 일어나지 않으며 어떤 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.

억류 대리인

{1}{W}{U}

생물 — 베달켄 마법사

1/3

억류 대리인이 전장에 들어올 때, 상대가 조종하는

대지가 아닌 지속물을 목표로 정한다. 그 지속물 및

그 지속물과 이름이 같은 모든 대지가 아닌 지속물을

억류 대리인이 전장을 떠날 때까지 추방한다.

- 이 능력은 목표를 단 한 개만 가지고 있습니다. 목표가 된 지속물과 이름이 같은 다른 지속물들은 목표가 아닙니다. 예를 들어, 방호를 가진 지속물이라도 목표가 된 대지가 아닌 지속물과 이름이 같으면 추방됩니다.
- 목표로 한 지속물이 이 능력이 해결되려 할 때 유효한 목표가 아닌 경우, 능력은 해결되지 않습니다. 아무 것도 추방되지 않습니다.
- 억류 대리인이 격발능력이 해결되기 전에 전장을 떠나는 경우, 아무 것도 추방되지 않습니다.

- 추방된 지속물들에 부착되어 있던 마법진들은 소유자의 무덤에 놓이게 됩니다. 모든 장비는 분리되어 전장에 남습니다. 추방된 지속물들이 가지고 있었던 모든 카운터는 더 이상 존재하지 않게 됩니다.
- 토큰이 이런 식으로 추방되는 경우, 그 토큰은 더 이상 존재하지 않게 되며 전장으로 되돌아오지 않습니다.
- 다른 생물을 복사한 토큰이거나 토큰을 만들 때의 효과로 특별한 이름이 주어지지 않는 한, 토큰 생물의 이름은 그 토큰이 만들어질 때 지정된 생물 유형과 같습니다.

혼돈을 가져오는 자, 둠리

{2} {R} {G}

전설적 플레인즈워커 — 둠리

5

+1: {R} 또는 {G}를 추가한다. 그 마나가 생물 주문에 지불된다면, 그 생물은 폭동을 얻는다.

-3: 당신의 서고 맨 위 카드 네 장을 본다. 당신은 그중에서 생물 카드를 최대 두 장까지 공개하고 그 카드들을 당신의 손으로 가져갈 수 있다. 나머지 카드들은 무작위 순서로 당신의 서고 맨 밑에 놓는다.

-8: 당신은 "각 종료단 시작에, 돌진을 가진 4/4 적색 및 녹색 야수 생물 토큰 한 개를 만든다."를 가진 휘장을 얻는다.

- 둠리의 첫 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.

도시 파괴자, 둠리 (플레인즈워커 덱 전용)

{4} {R} {G}

전설적 플레인즈워커 — 둠리

4

+2: 당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 +1/+1을 받고 신속을 얻는다.

-3: 원하는 목표를 정한다. 도시 파괴자, 둠리는 그 목표에게 피해 3점을 입힌다.

-8: 당신이 조종하는 각 생물에 +1/+1 카운터 세 개를 올려놓는다. 그 생물들은 턴종료까지 돌진을 얻는다.

- 동리의 첫 번째 및 세 번째 능력은 그 능력들이 해결되는 시점에 당신이 조종하고 있던 생물에게만 영향을 미칩니다. 당신이 해당 턴 나중에 조종하기 시작하는 생물들은 첫 번째 능력이 해결된 경우 +1/+1 카운터 한 개 또는 신속을 얻지 못하며, 세 번째 능력이 해결된 경우 +1/+1 카운터 세 개 또는 돌진을 얻지 못합니다.

법의 설계자, 도빈 (플레인즈워커 덱 전용)

{4}{W}{U}

전설적 플레인즈워커 — 도빈

5

+1: 당신은 생명 2점을 얻고 카드 한 장을 뽑는다.

-1: 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 탭한다. 그

생물은 조종자의 다음 언탭단에 언탭되지 않는다.

-9: 상대를 목표로 정한다. 그 상대가 조종하는 모든

지속물을 탭한다. 그 플레이어는 자신의 다음

언탭단을 건너뛴다.

- 이미 탭된 생물도 도빈의 두 번째 능력의 목표로 정할 수 있습니다. 그 생물은 조종자의 다음 언탭단에 언탭되지 않습니다.
- 쌍두거인 게임에서, 어떤 플레이어가 자신의 다음 언탭단을 건너뛰라고 지시받은 경우, 전체 팀이 언탭단을 건너뛴다.

대재판관, 도빈

{1}{W}{U}

전설적 플레인즈워커 — 도빈

3

+1: 턴종료까지, 당신이 조종하는 생물이

플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 대재판관,

도빈에 충성 카운터 한 개를 올려놓는다.

-1: 비행을 가진 1/1 무색 날뜰 마법물체 생물 토큰 한

개를 만든다. 당신은 생명 1점을 얻는다.

-7: 당신의 서고 맨 위 카드 열 장을 본다. 그중 세

장을 당신의 손으로 가져가고 나머지 카드들은

무작위 순서로 당신의 서고 맨 밑에 놓는다.

- 도빈의 첫 번째 능력으로 생성된 자연격발능력은 이번 턴에 당신이 조종하는 생물이 플레이어에게 입히는 각 전투피해마다 격발합니다. 입혀진 피해량에 상관없이, 도빈은 각 능력이 해결될 때 충성 카운터를 한 개만 얻습니다.

- 도빈의 마지막 능력이 해결되면서 당신의 서고에 남은 카드가 열 장 미만이라면, 서고에 남아있는 만큼 카드들을 보고, 그중 세 장(또는 서고가 세 장 미만이라면 전부)을 당신의 손에 넣은 후, 나머지를 무작위 순서로 돌려놓습니다.

도빈의 명민함

{1}{W}{U}

부여마법

도빈의 명민함이 전장에 들어올 때, 당신은 생명

2점을 얻고 카드 한 장을 뽑는다.

당신이 당신의 본단계에 순간마법 주문을 발동할

때마다, 당신은 도빈의 명민함을 소유자의 손으로

되돌릴 수 있다.

- 도빈의 명민함의 두 번째 능력은 능력을 격발시킨 주문이 해결되기 전에 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.
- 도빈의 명민함의 두 번째 능력은 도빈의 명민함이 전장에 있는 동안에만 격발합니다. 당신의 무덤에서 되돌아오지는 않습니다.

도빈의 자동기계 (플레인즈워커 텍 전용)

{4}

마법물체 생물 — 호문클루스

3/3

당신이 도빈 플레인즈워커를 조종하는 한, 도빈의

자동기계는 +2/+2를 얻고 경계를 가진다. (그 생물은

공격하면서 탭되지 않는다.)

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

도빈의 일축 (플레인즈워커 덱 전용)

{2}{W}{U}

순간마법

탭된 생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그
생물을 소유자의 서고 맨 위에 올려놓는다. 당신은
당신의 서고 및/또는 무덤에서 이름이 법의 설계자,
도빈인 카드 한 장을 찾아, 공개한 후, 당신의 손으로
가져갈 수 있다. 이런 식으로 서고를 찾을 경우,
서고를 섞는다.

- 목표로 지정된 탭된 생물이 도빈의 일축이 해결되려 할 때 유효하지 않은 목표가 되는 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 당신은 도빈을 찾지 못합니다.

전기지배

{X}{R}{R}

순간마법

원하는 목표를 정한다. 전기지배는 그 목표에게 피해
X점을 입힌다. 당신은 당신의 손에서
전환마나비용이 X 이하인 카드를 마나 비용을
지불하지 않고 발동할 수 있다.

- 전기지배가 해결되려 할 때 목표가 유효하지 않게 된 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 당신은 당신의 손에서 카드를 발동할 수 없습니다.
 - 효과가 당신에게 카드를 "발동"하도록 허용해도 대지 카드는 플레이할 수 없습니다.
 - 목표가 이런 식으로 치명피해를 입은 경우, 그 목표는 당신이 손에서 카드를 발동하는 동안 전장에 있는 상태로 남습니다. 그 생물은 전기지배가 완전히 해결되기 전까지는 죽지 않습니다. 당신이 주문을 발동하는 동안 그 생물의 능력이 격발되는 경우, 그 능력은 격발하지만 목표가 죽기 전까지는 해결되지 않습니다.
 - 당신은 당신의 턴이 아니어도 이런 식으로 집중마법 또는 지속물 주문을 발동할 수 있습니다.
 - "마나 비용을 지불하지 않고" 주문을 발동하는 경우, 어떠한 대체 비용도 지불하겠다고 선택할 수 없습니다. 그러나, 키퍼 비용과 같은 추가비용은 지불할 수 있습니다. 발동할 카드에 피로 인한 파산처럼 필수적인 추가비용이 있다면, 그 비용을 지불해야 카드를 발동할 수 있습니다.
 - 주문의 마나 비용에 {X}가 있다면, 마나 비용을 지불하지 않고 그 주문을 발동할 때 그 값으로 0을 선택해야 합니다.
-

비상 동력

{5}{W}{U}

순간마법

각 플레이어는 자신의 손과 무덤을 서고에 섞어 넣은

후, 카드 일곱 장을 뽑는다. 비상 동력을 추방한다.

부록 — 당신이 이 주문을 당신의 본단계에

발동했다면, 당신은 전환마나비용이 7 이하인 지속물

카드 한 장을 당신의 손에서 전장에 놓을 수 있다.

- 당신의 손에 있는 카드의 마나 비용에 {X}가 있다면, X는 0으로 간주합니다.

종말의 파괴 선봉

{5}{G}{G}{G}

생물 — 멧돼지

7/7

경계, 돌진, 신속

종말의 파괴 선봉이 전장에 들어올 때, 당신이

조종하는 다른 생물들은 턴종료까지 +2/+2를 받고

경계와 돌진을 얻는다.

- 종말의 파괴 선봉의 격발능력은 그 능력이 해결되는 시점에 당신이 조종하는 생물들에만 영향을 줍니다. 해당 턴 나중에 당신이 조종하기 시작한 생물들은 +2/+2를 받거나 경계 또는 돌진을 얻지 못합니다.

격노한 케라톡

{2}{G}{G}

생물 — 코뿔소

4/4

격노한 케라톡은 공격력이 2 이하인 생물에게 방어될

수 없다.

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

정수 포착

{U}{U}

순간마법

생물 주문을 목표로 정한다. 그 주문을 무효화한다.

당신이 조종하는 생물을 최대 한 개까지 목표로

정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

- 목표가 되는 생물 주문 없이는 정수 포착을 발동할 수 없습니다. 정수 포착이 해결되려 할 때 둘 중 어느 한 목표가 유효하지 않다면, 다른 하나는 여전히 적절하게 영향을 받습니다.
- 무효화될 수 없는 생물 주문도 정수 포착의 유효한 목표가 될 수 있습니다. 그 주문은 정수 포착이 해결될 때 무효화되지 않지만, 당신은 여전히 목표로 정한 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓습니다.

햇빛 노출

{2}{W}

순간마법

마법물체나 부여마법을 목표로 정한다. 그 목표를

파괴한다. 점술 1을 한다.

- 햇빛 노출이 해결되려 할 때 목표가 유효하지 않게 된 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 점술 1도 하지 않습니다. 목표가 유효하지만 파괴되지 않은 경우 (대부분 무적을 가지고 있는 등의 이유로), 당신은 점술 1을 합니다.

사방에 깔린 눈

{2}{U}

부여마법

당신의 유지단 시작에, 점술 1을 한다.

{5}{U}: 대지가 아닌 지속물을 목표로 정한다.

사방에 깔린 눈과 그 지속물의 조종권을 교환한다.

당신이 집중마법을 발동할 수 있는 시기에만 이

능력을 활성화할 수 있다.

- 사방에 깔린 눈의 마지막 능력의 효과는 무한정 지속됩니다. 이 효과는 정화단에 사라지지 않으며, 사방에 깔린 눈이 전장을 떠나도 만료되지 않습니다.

- 사방에 깔린 눈의 마지막 능력이 해결되면서, 사방에 깔린 눈은 전장에 있어야 하고 목표 대지가 아닌 지속물 또한 유효한 목표여야 합니다. 이 중 어느 하나라도 참이 아닌 경우, 능력은 아무 일도 하지 않습니다.
- 다인전 게임에서 플레이어가 게임에서 떠나는 경우, 해당 플레이어가 소유한 모든 카드도 떠납니다. 당신이 게임에서 떠나는 경우, 당신에게 목표 대지가 아닌 지속물을 조종하게 해 주는 효과가 종료됩니다.

화염검 예술가

{B}{R}

생물 — 인간 주술사

2/2

신속

당신의 유지단 시작에, 당신은 생물 한 개를 희생할

수 있다. 그렇게 할 때, 상대나 플레인즈워커를

목표로 정한다. 화염검 예술가는 그 목표에게 피해

2점을 입힌다.

- 화염검 예술가의 격발능력은 목표를 정하지 않고 스택으로 갑니다. 그 능력이 해결될 때, 당신은 생물 한 개를 희생할 수 있습니다. 당신이 그렇게 할 때, 재귀 격발 능력이 격발되며 당신이 피해를 입힐 상대 또는 플레인즈워커를 지정합니다. 이는 "그렇게 한다면..."이라고 적힌 효과와 다르며, 그 플레이어가 당신이 생물을 희생했지만 피해를 입기 전에 행동을 취할 수 있다는 점에서 다릅니다.

멧돼지 파괴신의 불길

{5}{R}

순간마법

상대가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 멧돼지

파괴신의 불길은 그 생물에게 피해 4점을 입힌다. 그

후 당신이 공격력이 4 이상인 생물을 조종한다면

멧돼지 파괴신의 불길은 그 플레이어가 조종하는

다른 각 생물에게 피해 2점을 입힌다.

- 목표가 이런 식으로 치명피해를 입는 경우, 그 생물은 멧돼지 파괴신의 불길이 (적절한 경우) 다른 생물들에 피해를 입힐 때에도 여전히 전장에 있는 상태입니다. 치명피해를 입은 생물들은 멧돼지 파괴신의 불길이 완전히 해결될 때까지 죽지 않습니다.

- 멧돼지 파괴신의 불길이 해결되려 할 때 목표가 유효하지 않게 된 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 아무 생물도 피해를 입지 않습니다.

고뇌의 세레반

{B}

부여마법

당신이 생명점을 지불할 때마다, 고뇌의 세레반에 피 카운터를 그만큼 올려놓는다.

{1}{B}, 고뇌의 세레반에서 피 카운터 네 개를

제거한다: 생물을 목표로 정한다. 그 생물을

파괴한다.

- 고뇌의 세레반의 첫 번째 능력은 활성화 능력이 아니라 격발 능력입니다. 이 능력은 당신이 원할 때마다 생명점을 지불하게 해 주지 않습니다. 오히려 당신이 피바다 지하묘지의 능력과 같이 생명점을 지불하는 다른 방법을 준비해야 합니다.
- 당신에게 생명점을 지불하게 하는 효과는 "지불"이라는 단어를 사용합니다. 어떤 효과가 당신에게 "지불"이라는 말 없이 생명점 잃게 하거나 피해를 입게 한다면, 당신은 생명점을 지불하는 것이 아닙니다.

협악한 신령

{1}{W}{W}

생물 — 신령 성직자

3/3

협악한 신령이 전장에 들어올 때, 당신의 다음턴까지,

각 생물은 그 조종자가 공격하려는 생물마다 {2}를

지불하지 않으면 당신 또는 당신이 조종하는

플레인즈워커를 공격할 수 없다.

- 협악한 신령의 격발능력은 생물의 특성을 변경하는 것이 아니기 때문에, 이 능력은 능력이 해결된 후에 전장에 들어온 생물들에게도 영향을 미칠 수 있습니다.
- 협악한 신령의 효과가 유지되는 동안, 당신의 상대들은 "가능하면" 공격하는 생물들의 공격 비용을 지불하지 않기로 선택할 수 있습니다. 공격할 다른 플레이어나 플레인즈워커가 없다면, 그 생물은 단순히 공격하지 않습니다.
- 협악한 신령의 효과는 협악한 신령이 일찍 전장을 떠나더라도 당신의 다음 턴까지 계속됩니다.

- 쌍두거인 게임에서, 생물들은 당신의 팀원이나 당신의 팀원이 조종하는 플레인즈워커들에게 마나 비용을 지불할 필요 없이 공격할 수 있습니다.

질주하는 도마뱀구리

{3}{G}{U}

생물 — 개구리 도마뱀

3/3

돌진

질주하는 도마뱀구리가 전장에 들어올 때, 당신은

당신이 조종하는 생물들에 올려진 +1/+1 카운터들을

원하는 만큼 제거할 수 있다. 그렇게 한다면,

질주하는 도마뱀구리에 그 두 배만큼 +1/+1 카운터를

올려놓는다.

- 당신은 능력이 해결되는 동안 카운터들을 제거하고 질주하는 도마뱀구리에 새 카운터들을 올려놓습니다. 이 두 행동 사이에는 어떤 일도 일어나지 않으며 어떤 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.
- 질주하는 도마뱀구리의 능력이 격발하고 난 후에 질주하는 도마뱀구리가 전장을 떠나는 경우, 당신은 질주하는 도마뱀구리에 +1/+1 올려놓을 수는 없지만 당신이 조종하는 생물들에서 원하는 만큼 +1/+1 카운터들을 제거할 수 있습니다.
- 어떤 효과가 질주하는 도마뱀구리가 +1/+1 카운터들을 가지고 전장에 들어오게 하는 경우, 당신은 격발 능력을 통해 그 카운터들도 제거하고 그 두 배만큼 카운터를 올려놓을 수 있습니다.

관문 거상

{8}

마법물체 생물 — 자동기계

8/8

이 주문은 당신이 조종하는 관문 한 개당 발동하는

비용이 {1}만큼 덜 든다.

관문 거상은 공격력이 2 이하인 생물에게 방어될 수

없다.

관문이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다,

당신은 관문 거상을 당신의 무덤에서 당신의 서고 맨

위에 올려놓을 수 있다.

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

요점 정리

{3} {B} {R}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다. 점수 1을
한다.

- 요점 정리가 해결되려 할 때 목표가 유효하지 않게 된 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 점수 1도
하지 않습니다. 목표가 유효하지만 파괴되지 않은 경우 (대부분 무적을 가지고 있는 등의 이유로),
당신은 점수 1을 합니다.

고블린 집회

{2} {R}

집중마법

당신의 무덤에 있는 이름이 고블린 집회인 카드의

수에 2를 더한 수만큼 1/1 적색 고블린 생물 토큰을
만든다.

- 고블린 집회는 당신이 당신의 무덤에 있는 이름이 고블린 집회인 카드의 수를 세는 동안 스택에
있습니다. 자신은 계산에 넣지 않습니다.

늑아채는 스럴

{3} {W} {B}

생물 — 스럴

3/3

비행

늑아채는 스럴이 전장에 들어올 때, 늑아채는 스럴은

각 상대에게 피해 2점을 입히고 당신은 생명 2점을

얻는다.

- 쌍두거인 게임에서, 늑아채는 스럴의 두 번째 능력은 상대 팀이 생명 4점을 잃게 하고 당신이 생명
2점을 얻게 합니다.
-

성장 나선

{G}{U}

순간마법

카드 한 장을 뽑는다. 당신은 당신의 손에서 대지

카드 한 장을 전장에 놓을 수 있다.

- 성장 나선의 효과는 대지를 플레이하는 것으로 간주되지 않습니다. 당신이 이 턴에 플레이할 수 있는 수의 대지를 이미 플레이했거나 당신의 턴이 아니더라도 전장에 대지 카드를 놓을 수 있습니다.

성장실 수호자

{1}{G}

생물 — 엘프 게 전사

2/2

{2}{G}: 적응 2를 한다. *(이 생물이 +1/+1 카운터를 가지고 있지 않다면, 이 생물에 +1/+1 카운터 두 개를 올려놓는다.)*

성장실 수호자에 +1/+1 카운터가 한 개 이상 놓일

때마다, 당신은 당신의 서고에서 이름이 성장실

수호자인 카드 한 장을 찾아, 공개하고, 당신에

손으로 가져갈 수 있다. 그렇게 한다면, 당신의

서고를 섞는다.

- 카운터가 지속물에 놓일 때 격발하는 능력은 해당 지속물이 어떤 식으로든 카운터를 가지고 전장에 들어오는 경우에도 격발합니다.

그를 야수조련사

{3}{G}

생물 — 인간 주술사

2/2

폭동 *(이 생물은 당신의 선택에 따라 +1/+1 카운터 한 개 또는 신속을 가지고 전장에 들어온다.)*

그를 야수조련사가 공격할 때마다, 당신이 조종하는

다른 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지

+X/+0를 받는다. X는 그를 야수조련사의

공격력이다.

- X값은 그물 야수조련사의 격발능력이 해결될 때에만 계산됩니다. 일단 계산되고 나면, 해당 턴 나중에 그물 야수조련사의 공격력이 변하더라도 X값은 변하지 않습니다.
- 그물 야수조련사가 자신의 격발능력이 해결되기 전에 전장을 떠나는 경우, 마지막으로 전장에 있었을 때의 공격력을 이용해 X값을 계산하십시오.
- 격발능력이 해결되는 시점에 그물 야수조련사의 공격력이 0 미만인 경우, X는 0으로 간주합니다. 즉, 이 능력은 생물들이 공격력을 잃게 하지는 않습니다.

수호자 프로젝트

{3}{G}

부여마법

토큰이 아닌 생물이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 그 생물이 당신이 조종하고 있는 생물이나 당신의 무덤에 있는 생물 카드와 이름이 같지 않다면, 카드 한 장을 뽑는다.

- 전장에 들어오는 생물이 당신이 조종하고 있는 생물이나 당신의 무덤에 있는 생물 카드와 이름이 같은지 여부는 그 생물이 전장에 들어오는 시점과 수호자 프로젝트의 능력이 해결되는 시점 둘 다 확인합니다. 전장에 들어오는 생물이 해당 이름으로 처음 들어오는 생물이 아니라면, 능력은 애초에 격발하지 않습니다; 능력이 해결되는 시점에 이름이 같은 생물 또는 생물 카드가 있다면, 당신은 카드 한 장을 뽑지 않습니다.
 - 전장에 들어온 생물이 수호자 프로젝트의 능력이 스택에 있는 동안 무덤에 놓이는 경우, 그 카드가 전장에 있던 생물과 이름을 공유하는 무덤에 있는 카드가 되므로, 당신은 카드 한 장을 뽑지 않습니다.
 - 전장에 들어온 생물이 수호자 프로젝트의 능력이 스택에 있는 동안 추방되었다가 되돌아오는 경우, 그 카드가 전장에 있던 생물과 이름을 공유하는 전장에 있는 새로운 생물이 되므로, 당신은 카드 한 장을 뽑지 않습니다. 그러나, 수호자 프로젝트의 능력이 새로운 생물에 대해 격발해 그 능력이 해결되면 카드 한 장을 뽑을 수도 있습니다.
-

시궁창해골

{B}

생물 — 해골 전사

2/1

시궁창해골은 탭된 채로 전장에 들어온다.

{1}{B}: 시궁창해골을 당신의 무덤에서 당신의 손으로 되돌린다. 이 능력은 상대가 생명점을 잃은 당신의 턴에만 활성화할 수 있다.

- 피해를 입은 플레이어는 그 피해만큼 생명점을 잃습니다.
- 다인전 게임에서, 상대가 당신의 턴에 게임에서 패배한 후 게임을 떠난 경우, 당신은 시궁창해골의 능력을 활성화할 수 있습니다.

고층탑의 악령 (박스 구매 프로모션 카드)

{4}{B}{B}

전설적 생물 — 흡혈귀

3/3

비행, 생명연결

고층탑의 악령이 공격할 때마다, 수비플레이어는 카드 한 장을 버린다.

어디에서든 상대의 무덤에 카드가 들어갈 때마다, 고층탑의 악령에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

- 고층탑의 악령이 플레인즈워커를 공격하는 경우, 플레인즈워커의 조종자가 수비플레이어입니다.
- 고층탑의 악령의 마지막 능력은 토큰이 상대의 무덤에 놓일 때에는 격발하지 않습니다.

1번 관찰구역의 영웅

{1}{W}

생물 — 인간 전사

2/2

당신이 다색 주문을 발동할 때마다, 1/1 백색 인간 생물 토큰 한 개를 만든다.

- 1번 관찰구역의 영웅의 격발능력은 능력이 격발시킨 주문이 해결되기 전에 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.
-

삼엄한 경계

{1}{W}{U}

부여마법

당신이 조종하는 각 생물은 공격력 대신 방어력만큼

전투피해를 입힌다.

당신이 조종하는 생물들은 수비태세가 없는 것처럼

공격할 수 있다.

{2}{W}{U}: 생물을 목표로 정한다. 그 생물을

언택한다.

- 삼엄한 경계의 첫 번째 능력은 생물의 공격력을 실제로 바꾸는 것이 아닙니다. 이 능력은 생물이 입히는 전투피해의 양을 바꾸는 것뿐입니다. 생물의 공격력이나 방어력을 확인하는 다른 규칙들이나 효과는 실제 수치를 사용합니다. 예를 들어, 거대한 난투는 삼엄한 경계가 있어도 방어력으로 싸우게 하지 않습니다.

히드라성 크라시스

{X}{G}{U}

생물 — 해파리 히드라 야수

0/0

당신이 이 주문을 발동할 때, 당신은 x의 절반만큼

생명점을 얻고 x의 절반만큼 카드를 뽑는다. 매번

내림해 계산한다.

비행, 돌진

히드라성 크라시스는 +1/+1 카운터 x개를 가진 채로

전장에 들어온다.

- 히드라성 크라시스의 첫 번째 능력은 당신이 히드라성 크라시스를 발동하면서 격발하며, 그 능력은 주문 자체가 해결되기 전에 먼저 해결됩니다. 히드라성 크라시스가 무효화되어도 능력은 해결됩니다.
-

부정하게 얻은 유산

{3} {B}

부여마법

당신의 유지단 시작에, 부정하게 얻은 유산은 각 상대에게 피해 1점을 입히고 당신은 생명 1점을 얻는다.

{5} {B}, 부정하게 얻은 유산을 희생한다: 상대를 목표로 정한다. 부정하게 얻은 유산은 그 플레이어에게 피해 4점을 입히고 당신은 생명 4점을 얻는다.

- 쌍두거인 게임에서, 부정하게 얻은 유산의 첫 번째 능력은 상대 팀이 생명 2점을 잃고 당신이 생명 1점을 얻게 합니다.

화염제사 주술사

{1} {R}

생물 — 비아시노 주술사

1/3

상대가 마법물체, 생물 또는 대지의 마나 능력이 아닌 능력을 활성화할 때마다, 화염제사 주술사는 그 플레이어에게 피해 1점을 입힌다.

{3} {R} {R}: 화염제사 주술사는 턴종료까지 +3/+3을 받고 호전적을 얻는다.

- 활성화능력은 콜론(쌍점)을 포함합니다. 이 능력들은 일반적으로 "[비용]: [능력]"으로 표시됩니다. 일부 키워드는 활성화능력으로, 주석문에 콜론을 가지고 있습니다(예: 장착 등). 마나 능력인 활성화능력은 능력이 해결되면서 마나를 추가하는 능력이며, 활성화하기 위해 마나 지불을 요구하는 능력이 아닙니다.
- 화염제사 주술사의 첫 번째 능력은 상대가 손에 있는 카드의 능력을 활성화하는 경우(순환 등) 또는 무덤에 있는 카드의 능력을 활성화하는 경우(해골 용 등)에는 해당 카드가 결과적으로 전장에 놓이게 된다고 해도 격발하지 않습니다.
- 화염제사 주술사의 첫 번째 능력은 그 능력을 격발시킨 능력보다 먼저 해결됩니다.
- 화염제사 주술사가 생물 한 개에 방어되고 난 뒤에 두 번째 능력을 활성화한다고 해도 화염제사 주술사가 방어되지 않은 것으로 취급되지 않습니다.
- 동일한 생물이 호전적을 여러 개 가지는 것은 아무런 부가효과가 없습니다.

배양

{g/u}

집중마법

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

//

부조화

{1}{G}{U}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물을 추방한다. 그 생물의 조종자는 3/3 녹색 개구리 도마뱀 생물 토큰 한 개를 만든다.

- 목표로 한 생물이 부조화가 해결되려 할 때 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 아무 플레이어도 개구리 도마뱀 토큰 한 개를 만들지 않습니다.

배양 드루이드

{1}{G}

생물 — 엘프 드루이드

0/2

{T}: 당신이 조종하는 대지가 생산할 수 있는 유형의

마나 한 개를 추가한다. 배양 드루이드가 +1/+1

카운터를 가지고 있다면, 대신 그 유형의 마나 세

개를 추가한다.

{3}{G}{G}: 적응 3을 한다. *(이 생물이 +1/+1*

카운터를 가지고 있지 않다면, 이 생물에 +1/+1

카운터 세 개를 올려놓는다.)

- 마나의 유형은 백색, 청색, 흑색, 적색, 녹색, 그리고 무색입니다.
- 대지의 유형이 변경되거나 대지가 얻는 능력들이 대지가 생산할 수 있는 마나의 유형에 영향을 줄 수 있습니다.
- 배양 드루이드는 당신이 조종하는 대지들이 가진 모든 마나 생산 능력들의 효과를 확인하지만, 그것들의 비용이나 유효성은 확인하지 않습니다. 예를 들어, 산업의 침탐은 "{T}, 생명 1점을 지불한다: 원하는 색의 마나 한 개를 추가한다. 이 능력은 당신이 마법물체를 조종할 때에만

활성화할 수 있다."를 가지고 있습니다. 당신이 산업의 첩탐과 배양 드루이드를 조종하는 경우, 당신은 배양 드루이드를 탭해 원하는 색의 마나를 추가할 수 있습니다. 이는 당신이 마법물체를 조종하는지, 당신이 생명 1점을 지불할 수 있는지, 산업의 첩탐이 언탭되어 있는지 등과는 상관이 없습니다.

- 배양 드루이드는 주인 없는 영토나 길드마도사들의 토론회와 같은 당신의 대지들이 가지고 있는 제한이나 추가 조건들을 확인하지 않습니다. 단순히 제한이나 추가 조건 없는 적절한 유형의 마나 한 개를 생산할 뿐입니다.

재앙의 여주인공, 주디스

{1}{B}{R}

전설적 생물 — 인간 주술사

2/2

당신이 조종하는 다른 생물들은 +1/+0을 받는다.

당신이 조종하는 토큰이 아닌 생물이 죽을 때마다,

원하는 목표를 정한다. 재앙의 여주인공, 주디스는 그

목표에게 피해 1점을 입힌다.

- 주디스의 마지막 능력은 자신이 토큰이 아니면 자신이 죽을 때에도 격발합니다.
- 주디스가 당신이 조종하는 토큰이 아닌 다른 생물 한 개 이상과 동시에 죽는 경우, 주디스의 능력은 각 생물마다 격발합니다.
- 당신이 조종하는 토큰이 아닌 생물들이 치명피해를 입는 것과 동시에 당신의 생명 총점이 0 이하가 되는 경우, 당신은 주디스의 격발능력이 스택으로 가기 전에 게임에서 패배합니다.

법무장관의 차원문

{1}{W}

순간마법

당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물을

추방한 후, 소유자의 조종하에 전장으로 되돌린다. 그

생물은 턴종료까지 선제공격을 얻는다.

- 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.
- 다른 효과가 그 생물에게 탭되어 전장에 들어오게 하지 않는 한, 그 생물은 언탭되어 돌아옵니다.

- 돌아온 카드는 더이상 이전에 그 카드를 목표로 하던 주문이나 능력의 목표가 아닙니다. 카야의 분노와 같이 목표를 지정하지 않는 주문들은 여전히 영향을 입힐 수도 있습니다.
- 토큰이 이런 식으로 추방되는 경우, 그 토큰은 더 이상 존재하지 않게 되며 전장으로 되돌아오지 않습니다.

오르조브 찬탈자, 카야

{1}{W}{B}

전설적 플레인즈워커 — 카야

3

+1: 한 무덤에 있는 카드를 최대 두 장까지 목표로 정한다. 그 카드들을 추방한다. 이런 식으로 적어도 생물 카드 한 장이 추방되었다면 당신은 생명 2점을 얻는다.

-1: 전환마나비용이 1 이하인 대지가 아닌 지속물을 목표로 정한다. 그 지속물을 추방한다.

-5: 플레이어를 목표로 정한다. 오르조브 찬탈자, 카야는 그 플레이어에게 추방 영역에 있는 그 플레이어가 소유한 카드 수만큼 피해를 입히고 당신은 그만큼 생명점을 얻는다.

- 지속물의 마나 비용에 {X}가 있는 경우, X는 0으로 간주합니다.
- 다른 무언가의 복사본이 아닌 토큰에는 마나 비용이 없습니다. 마나 비용이 없는 것은 어떤 것이든 일반적으로 전환마나비용이 0입니다.
- 카야의 마지막 능력은 당신이 목표로 지정한 플레이어가 추방 영역에 소유한 카드의 수만큼 생명점을 얻게 해 주며, 이는 어떤 효과가 이 능력이 그 플레이어에게 그보다 더 많거나 더 적은 피해를 입히게 한다고 해도 마찬가지입니다.

카야의 분노

{W}{W}{B}{B}

집중마법

모든 생물을 파괴한다. 당신은 이렇게 파괴된 생물 중 당신이 조종한 생물 수만큼 생명점을 얻는다.

- 당신이 조종하는 생물이 무적을 가지고 있다면, 그 생물은 이런 식으로 파괴되지 않고 당신은 그 생물에 대해 생명점을 얻지 않습니다. 당신이 조종하는 생물이 파괴되었지만 무덤이 아닌 다른 영역에 놓인다면, 당신은 그 생물에 대해 생명점을 얻습니다.

아조리우스 이탈자, 라비니아
{W}{U}
전설적 생물 — 인간 병사
2/2
각 상대는 그 플레이어가 조종하는 대지의 수보다
전환마나비용이 더 큰 생물이 아닌 주문을 발동할 수
없다.
상대가 주문을 발동할 때마다, 그 주문을 발동하는 데
마나가 지불되지 않았다면, 그 주문을 무효화한다.

- 플레이어들은 라비니아가 무효화할 것이라는 것을 아는 상태에서도 여전히 그 주문을 발동할 수 있습니다. 주문이 발동될 때 격발되는 능력들은 적절한 경우 격발되어 해결되며, 주문의 수를 세는 효과들은 적절한 경우 이런 주문들을 셉니다.
- 주문 발동 비용을 변경 또는 대체하는 효과(예: 구경거리 등)는 주문의 전환마나비용에 영향을 미치지 않으므로, 이로 인해 라비니아의 첫 번째 능력이 해당 주문의 발동을 제한할지 여부가 바뀌지는 않습니다.
- 마나 비용에 {X}가 있는 주문의 경우, 선택한 X의 값을 따져서 주문의 전환마나비용을 결정합니다.
- 어떤 효과가 플레이어에게 주문을 마나비용을 지불하지 않고 발동할 수 있게 해 주는 경우, 그 플레이어는 다른 규칙이나 효과가 허가해 주지 않는 한 그 주문을 발동하면서 마나 비용을 지불하겠다고 선택할 수 없습니다.

법치술사의 구속
{1}{W}{U}
부여마법 — 마법진
섬광
생물에게 부여
부여된 생물은 공격하거나 방어할 수 없으며, 그
생물의 활성화능력은 활성화될 수 없다.

- 활성화능력은 콜론(쌍점)을 포함합니다. 이 능력들은 일반적으로 "[비용]: [능력]"으로 표시됩니다. 일부 키워드는 활성화능력으로, 주석문에 콜론을 가지고 있습니다. 격발능력 ("~할 때," "~할 때마다," 또는 "~에,"가 들어간 문장)은 법치술사의 구속의 영향을 받지 않습니다.
- 일단 생물이 공격하거나 방어되고 나면, 법치술사의 구속을 발동하는 것으로는 그 생물을 전투에서 제거할 수 없습니다. 마찬가지로, 일단 생물의 능력이 활성화되고 나면, 법치술사의 구속을 발동하는 것으로는 그 능력을 무효화할 수 없습니다.

무대를 밝혀라
 {2}{R}
 집중마법
 구경거리 {R} (상대가 이 턴에 생명점을 잃었다면
 당신은 이 주문을 마나 비용 대신 구경거리 비용으로
 발동할 수 있다)
 당신의 서고 맨 위 카드 두 장을 추방한다. 당신의
 다음 턴종료까지, 당신은 그 카드들을 플레이할 수
 있다.

- 무대를 밝혀라는 당신이 추방된 카드들을 플레이할 수 있는 시점을 변경하지 않습니다. 예를 들어, 당신이 집중마법 카드를 추방한 경우, 해당 카드는 당신의 본단계에 스택이 비어 있을 경우에만 발동할 수 있습니다. 당신이 대지 카드를 추방한 경우, 그 카드는 당신의 본단계에 대지 플레이 회수가 남아 있는 경우에만 플레이할 수 있습니다.
- 추방된 카드를 발동하면 그 카드는 추방 영역을 떠납니다. 그 카드를 여러 번 발동할 수 없습니다.
- 당신이 이런 식으로 추방된 카드들을 플레이하지 않으면, 그 카드들은 추방된 채로 남습니다.

굉음을 내는 성가퀴
 {4}{W}
 생물 — 야수
 4/5
 경계
 굉음을 내는 성가퀴가 전장에 들어올 때, 굉음을 내는
 성가퀴가 전장을 떠날 때까지 당신이 조종하는
 토근이 아닌 다른 생물들을 원하는 만큼 추방한다.
 굉음을 내는 성가퀴는 굉음을 내는 성가퀴로 추방한
 카드 한 장당 +2/+2를 받는다.

- 광음을 내는 성가귀가 자신의 격발능력이 해결되기 전에 전장을 떠나는 경우, 당신은 토큰이 아닌 생물들을 전혀 추방할 수 없습니다.
- 추방된 생물들에 부착된 마법진은 각 소유자의 무덤으로 갑니다. 모든 장비는 분리되어 전장에 남습니다. 추방된 생물들이 가지고 있었던 모든 카운터는 더이상 존재하지 않게 됩니다. 카드들이 전장으로 돌아올 때, 그 생물들은 추방되었던 카드들과는 아무런 관련이 없는 새로운 객체가 됩니다.
- 당신이 추방하기로 선택한 카드가 추방 영역을 떠나거나 애초에 추방 영역으로 전혀 이동하지 않은 경우, 광음을 내는 성가귀는 해당 카드에 대해 +2/+2를 받지 않습니다.

섬뜩한 조롱

{2} {B} {R}

순간마법

상대의 무덤에 있는 생물 카드를 목표로 정한다. 그

카드를 당신의 조종하에 전장에 놓는다. 그 생물은

턴종료까지 +2/+0을 받고 신속을 얻는다. 다음

종료단 시작에 그 생물을 희생한다.

- 당신이 어떤 플레이어의 종료단에 섬뜩한 조롱을 발동하는 경우, 그 생물은 다음 턴의 종료단까지 전장에 남게 됩니다. 그러나, +2/+0 및 신속은 섬뜩한 조롱이 해결된 턴의 종료단 뒤에 진행되는 정화단에 사라집니다.
- 다인전 게임에서, 어떤 플레이어가 게임에서 떠나는 경우, 해당 플레이어가 소유한 모든 카드도 떠납니다. 당신이 게임을 떠나는 경우, 섬뜩한 조롱의 효과로 당신이 조종하던 생물은 추방됩니다.

대량 조작

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

집중마법

생물 및/또는 플레인즈워커 X개를 목표로 정한다. 그

목표들의 조종권을 얻는다.

- 대량 조작의 조종권 변경 효과는 무기한적으로 유지됩니다. 이 효과는 정화단에 사라지지 않습니다.
 - 다인전 게임에서, 어떤 플레이어가 게임을 떠나면, 그 플레이어가 소유한 모든 카드 또한 떠나며, 그 플레이어에게 지속물들의 조종권을 주던 효과가 즉시 사라집니다.
-

현혹하는 심해생물

{3}{U}{U}

생물 — 문어

4/5

현혹하는 심해생물이 전장에 들어올 때, "이 생물이

생물을 방어할 때마다, 그 생물은 조종자의 다음

엔텟단에 엔텟되지 않는다."를 가진 0/2 청색 환영

생물 토큰 두 개를 만든다.

당신이 환영을 조종하는 한 현혹하는 심해생물은

방호를 가진다.

- 현혹하는 심해생물은 자신의 첫 번째 능력에 의해 만들어진 환영 토큰뿐만 아니라, 당신이 아무 환영을 조종하는 한 방호를 가집니다.
- 환영 토큰들의 격발능력은 공격 중인 생물들이 경계를 가지고 있는 등의 이유로 엔텟되어 있는 경우 그 생물들을 탭하지 않습니다.

거울 행진

{5}{R}

부여마법

토큰이 아닌 생물이 당신의 조종하에 전장에 들어올

때마다, 당신이 동전 던지기에서 질 때까지 동전을

던진다. 당신이 이긴 동전 던지기 수만큼, 그 생물의

복사본 토큰을 만든다. 그 토큰들은 신속을 얻는다.

다음 종료단 시작에 그 토큰들을 추방한다.

- 모든 토큰들은 동시에 전장에 들어옵니다.
- 각 토큰은 생물 카드에 원래 적혀 있는 능력만을 복사합니다(해당 생물이 다른 카드를 복사한 경우는 제외, 아래 참조). 해당 생물의 탭된 상태, 해당 생물이 가진 카운터, 부착된 마법진 및/또는 장비, 복사가 아닌 효과에 의해 변형된 공격력, 방어력, 유형, 색 등은 복사하지 않습니다.
- 복사된 생물이 다른 것을 복사하고 있다면, 각 토큰은 그 생물이 복사하고 있는 생물의 복사본으로 전장에 들어옵니다.
- 복사된 생물의 마나 비용에 {X}가 있다면, 이 X는 0입니다.
- 전장에 들어온 생물이 거울의 행진의 능력이 해결되기 전에 전장을 떠나는 경우, 해당 생물이 마지막으로 전장에 있었을 때의 정보를 사용해 토큰의 특성을 정하십시오.

- 복사한 생물이 전장에 들어올 때 격발되는 능력을 가지고 있다면 그 능력은 토큰이 전장에 들어올 때에도 격발됩니다. "[이 생물이] 전장에 들어오면서" 또는 "[이 생물은] 전장에 ~를 가지고 들어온다."라는 식으로 표기된 선택 생물의 능력 또한 적용됩니다.

고대 전통의 사도 니카

{3}{R}{G}

전설적 생물 — 켄타우로스 드루이드

5/5

당신은 생물이 아닌 주문을 발동할 수 없다.

당신이 마나를 생산하기 위해 대지를 탭할 때마다, 그

대지가 생산한 마나 유형 중 하나를 골라 그 마나 한

개를 추가한다.

- 마나의 유형은 백색, 청색, 흑색, 적색, 녹색, 그리고 무색입니다.
- 당신이 대지를 탭해 추가하는 마나가 두 개 이상인 경우, 생산된 마나 중 한 유형을 골라 그 유형의 마나 한 개를 추가합니다.
- 니카는 주인 없는 영토나 길드마도사들의 토론회와 같은 당신의 대지들이 가지고 있는 제한이나 추가 조건들을 확인하지 않습니다. 단순히 제한이나 추가 조건 없는 적절한 유형의 마나 한 개를 생산할 뿐입니다.

집요한 청구인

{1}{U}

생물 — 인간 참모

1/3

{1}, {T}: 플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는

자신의 서고 맨 위 카드 한 장을 자신의 무덤에

넣는다.

당신이 조종하는 언탭된 참모 네 개를 탭한다:

플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 자신의

서고 맨 위 카드 열두 장을 자신의 무덤에 넣는다.

이름이 집요한 청구인인 카드는 텍에 몇 장이든 넣을

수 있다.

- 당신의 턴이 시작될 때부터 조종하고 있지 않던 참모들도 집요한 청구인의 두 번째 능력 비용을 지불하기 위해 탭될 수 있습니다.

- 집요한 청구인 한 개를 탭해 집요한 청구인의 첫 번째 능력과 두 번째 능력의 활성화 비용을 동시에 지불할 수 없으며, 자신의 능력과 다른 집요한 청구인의 능력에 대한 비용을 동시에 지불할 수 없습니다. 이는 당신이 집요한 청구인 네 개를 탭하는 경우, 목표가 된 플레이어가 자신의 서고 맨 위 48장이 아닌 12장만 잃게 된다는 것을 의미합니다.
- 집요한 청구인의 마지막 능력은 당신이 "네 장 제한" 규칙을 무시하게 해 줍니다. 형식에 따른 제한을 무시하게 해 주지는 않습니다. 예를 들어, *라브니카의 충성* 리미티드 이벤트 중에는, 당신이 개인적으로 소지한 집요한 청구인을 데크에 추가할 수 없습니다.

질병을 퍼뜨리는 신령

{2} {B}

생물 — 신령

3/2

호전적, 치명타

당신이 조종하는 순간마법 및 집중마법 주문은

치명타를 가진다. *(그 주문들이 생물에게 입히는*

피해는 피해량에 상관없이 그 생물을 파괴한다.)

- 순간마법 또는 집중마법 주문이 생물을 파괴하려면 그 생물에 실제로 피해를 입혀야 합니다. 단순히 목표만 지정하는 것은 충분하지 않습니다. 주문이 다른 객체에게 피해를 입히라고 지시한 경우, 주문이 피해를 입힌 것이 아니며 치명타는 적용되지 않습니다. 피해 0점을 입히는 것은 피해를 입히는 것이 아닙니다.

전염병 악령

{1} {B}

생물 — 좀비

2/1

전염병 악령이 방어될 때마다, 전염병 악령을

방어하는 각 생물은 턴종료까지 -1/-1을 받는다.

- 생물이 방어됐을 때 격발되는 능력은 그 생물이 두 개 이상의 생물에게 방어되었을 경우 단 한 번만 격발됩니다.
- 전염병 악령을 방어하는 생물이 모두 죽는 경우, 전염병 악령은 방어된 채로 남습니다. 전염병 악령은 아무 전투피해도 입히지 않습니다.
- 전염병 악령이 자신의 격발능력이 스택에 있는 동안 전장을 떠나는 경우, 전염병 악령이 전장을 떠나기 전에 전염병 악령을 방어하고 있던 생물들은 -1/-1을 받습니다.

조화의 광장

대지

조화의 광장이 전장에 들어올 때, 당신이 관문을 두 개 이상 조종한다면, 당신은 생명 3점을 얻는다.

{T}: {C}를 추가한다.

{T}: 당신이 조종하는 관문이 생산할 수 있는 유형의 마나 한 개를 추가한다.

- 마나의 유형은 백색, 청색, 흑색, 적색, 녹색, 그리고 무색입니다.
- 관문의 대지 유형이 추가되거나 관문이 얻는 능력들이 관문이 생산할 수 있는 마나의 유형에 영향을 줄 수 있습니다.
- 조화의 광장은 당신이 조종하는 관문들이 가진 모든 마나 생산 능력들의 효과를 확인하지만, 그것들의 비용이나 유효성은 확인하지 않습니다. 예를 들어, 관문이 언택되었는지 등을 확인하지 않습니다.

잊혀진 신들의 사제

{1} {B}

생물 — 인간 성직자

1/2

{T}, 다른 생물 두 개를 희생한다: 플레이어를 원하는

수만큼 목표로 정한다. 그 플레이어들은 각각 생명

2점을 잃고 생물 한 개를 희생한다. 당신은 {B} {B}를

추가하고 카드 한 장을 뽑는다.

- 당신은 원하는 경우 잊혀진 신들의 사제의 능력을 목표를 전혀 지정하지 않고 활성화할 수 있습니다. 당신은 여전히 {B} {B}를 추가하고 카드 한 장을 뽑습니다.
 - 당신은 생물을 희생할 수 없는 플레이어들도 목표로 정할 수 있습니다. 그 플레이어들은 여전히 생명 2점을 잃게 됩니다.
 - 잊혀진 신들의 사제의 능력은 목표를 가질 수도 있기 때문에 마나 능력이 아닙니다. 이 능력은 목표를 지정하지 않았다고 해도 스택을 이용하며, 플레이어들이 이에 대응할 수 있습니다.
-

최고 의장 반니파르

{2} {G} {U}

전설적 생물 — 엘프 점액괴물 마법사

2/4

{T}, 다른 생물 한 개를 희생한다. 당신의 서고에서 전환마나비용이 희생한 생물의 전환마나비용에 1을 더한 것과 같은 생물 카드 한 장을 찾아, 전장에 놓은 후, 당신의 서고를 섞는다. 당신이 집중마법을 발동할 수 있는 시기에만 이 능력을 활성화할 수 있다.

- 전장의 생물 또는 서고에 있는 생물 카드의 마나 비용에 {X}가 있다면, X는 0으로 간주합니다.
- 다른 무언가의 복사본이 아닌 토큰에는 마나 비용이 없습니다. 마나 비용이 없는 것은 어떤 것이든 일반적으로 전환마나비용이 0입니다.

프테라맨더

{U}

생물 — 샬러맨더 드레이크

1/1

비행

{7} {U}: 적응 4를 한다. 이 능력은 당신의 무덤에 있는 순간마법 및 집중마법 카드 한 장당 활성화하는 비용이 {1} 덜 든다. *(이 생물이 +1/+1 카운터를 가지고 있지 않다면, 이 생물에 +1/+1 카운터 네 개를 올려놓는다.)*

- 프테라맨더의 활성화능력은 자신의 활성화 비용을 {U}미만으로 내릴 수 없습니다.

락도스 화염고리술사

{B} {B} {R} {R}

생물 — 인간 도적

4/3

락도스 화염고리술사가 전장에 들어올 때, 상대와 최대 한 개의 생물 또는 플레인즈워커를 목표로 정한다. 락도스 화염고리술사는 그 목표들에 각각 피해 2점을 입힌다.

- 락도스 화염고리술사의 능력의 목표가 되는 상대를 지정할 수 없다면, 이 능력은 스택으로 가지 않습니다. 당신은 이 능력이 생물 또는 플레인즈워커에게 피해 2점을 입히게 할 수 없습니다. 반대로, 당신이 유효한 목표를 선택했지만 능력이 해결되려 할 때 어느 한 쪽이 유효하지 않게 되었다면, 다른 한 쪽은 적절하게 영향을 받습니다.

락도스 잡역부

{1} {B} {R}

생물 — 오우거 전사

3/2

락도스 잡역부가 방어될 때마다, 락도스 잡역부는

락도스 잡역부가 공격 중인 플레이어 또는

플레인즈워커에게 피해 1점을 입힌다.

- 생물이 방어됐을 때 격발되는 능력은 그 생물이 두 개 이상의 생물에게 방어되었을 경우 단 한 번만 격발됩니다.

막을 내리는 자, 락도스

{4} {B} {R}

전설적 생물 — 악마

6/6

비행, 돌진

막을 내리는 자, 락도스가 전장에 들어올 때, 악마,

악령 또는 임프가 아닌 각 생물마다 동전을 던진다.

뒷면이 나온 각 생물을 파괴한다.

- 플레이어들은 동전을 던지는 시점과 생물들이 파괴되는 시점 사이에 어떤 행동도 취할 수 없습니다. 예를 들어, 어떤 생물이 무적을 얻게 할 주문을 발동하고 싶다면, 락도스의 격발능력이 해결되기 전에, 즉 해당 생물에 대한 동전 던지기가 앞면 또는 뒷면이 나올지를 모르는 상태에서 그렇게 해야만 합니다.
- 뒷면이 나온 생물들은 모두 동시에 파괴됩니다.

전투 집결

{3} {W}

순간마법

당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 +1/+3을

받는다. 그 생물들을 언택한다.

- 당신이 조종하는 이미 언택되어 있는 생물들은 다시 언택되지는 않지만 +1/+3을 받습니다.

부족들의 광란

{3}{G}

순간마법

모든 마법물체와 부여마법을 파괴한다. 이렇게

파괴된 각 지속물 한 개당, 그 지속물의 조종자는 3/3

녹색 켄타우로스 생물 토큰 한 개를 만든다.

- 파괴되는 모든 마법물체와 부여마법들은 켄타우로스들이 만들어지기 전에 전장을 떠나므로, 그 마법물체와 부여마법들이 가지고 있던 능력들은 전장에 들어오는 토큰들에 대해 영향을 미치거나 격발하지 않습니다.
- 어떤 지속물이 무적을 가지고 있는 경우, 그 지속물은 이런 식으로 파괴되지 않고 따라서 그 지속물의 조종자는 그 지속물에 대해 켄타우로스 토큰을 만들지 않습니다. 그 지속물이 파괴되었지만 무적이 아닌 다른 영역에 놓이는 경우, 그 지속물의 조종자는 그 지속물에 대해 켄타우로스 토큰 한 개를 만듭니다.

유린자 원

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

생물 — 원

4/5

폭동 (이 생물은 당신의 선택에 따라 +1/+1 카운터 한

개 또는 신속을 가지고 전장에 들어온다.)

유린자 원이 전장에 들어올 때, 최대 한 개를

선택한다 —

- 당신이 조종하지 않는 생물을 목표로 정한다.

유린자 원은 그 생물과 싸운다.

- 마나 능력이 아닌 활성화 능력을 가진 대지를

목표로 정한다. 그 대지를 파괴한다.

- 당신은 유린자 원의 격발 능력에 대해 아무 모드도 선택하지 않을 수 있습니다. 이 경우, 해당 능력은 아무런 효과 없이 스택에서 제거됩니다.
- 유린자 원의 첫 번째 모드가 해결될 때 해당 능력의 목표가 유효하지 않거나 유린자 원이 전장을 떠난 경우, 어떤 생물도 피해를 입거나 입히지 않습니다.

- 활성화능력은 콜론(쌍점)을 포함합니다. 이 능력들은 일반적으로 "[비용]: [능력]"으로 표시됩니다. 일부 키워드는 활성화능력으로, 주석문에 콜론을 가지고 있습니다. 마나 능력인 활성화능력은 능력이 해결되면서 마나를 추가하는 능력이며, 활성화하기 위해 마나 지불을 요구하는 능력이 아닙니다.

거절
 {g/u} {g/u}
 순간마법
 활성화능력 또는 격발능력을 목표로 정한다. 그
 목표를 무효화한다. (마나 능력은 목표로 정해질 수
 없다.)
 //

복제
 {1} {G} {U}
 집중마법
 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물의
 복사본인 토큰 한 개를 만든다.

- 활성화능력은 "비용: 효과"의 형태로 표기됩니다. 장착 등 일부 키워드 능력은 활성화능력으로, 설명 문구에 콜론이 있습니다.
- 격발능력에는 "~할 때", "~할 때마다", 혹은 "~에"라는 문구가 들어갑니다. 격발능력의 문구는 보통 "[격발 조건], [효과]."의 구조로 표기됩니다. 사후세계 등 일부 키워드 능력은 격발능력으로, 설명 문구에 "~할 때", "~할 때마다", "~에"라는 단어가 들어갑니다.
- 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.
- 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 단계 시작에 격발된 지연격발능력을 무효화하면, 그 능력은 이후 단계에서 다시 격발되지 않습니다.
- 토큰은 원본 생물 카드에 원래 적혀 있는 능력만을 복사합니다(해당 생물이 다른 카드를 복사한 경우나 토큰인 경우는 제외, 아래 참조). 해당 생물의 탭된 상태, 해당 생물이 가진 카운터, 부착된 마법진과 장비, 복사가 아닌 효과에 의해 변형된 공격력, 방어력, 유형, 색 등은 복사하지 않습니다.
- 복사한 생물의 마나 비용에 {X}가 있다면, X는 0으로 간주합니다.

- 복사한 생물이 토큰인 경우, 만들어진 토큰은 그 토큰을 만든 효과가 명시한 토큰의 원본 속성을 복사합니다.
- 복사한 생물이 다른 것을 복사할 경우(예를 들어, 복사한 생물이 거울상인 경우), 해당 토큰은 해당 생물이 복사한 지속물로 전장에 들어옵니다.
- 복사한 생물이 전장에 들어올 때 격발되는 능력을 가지고 있다면 그 능력은 토큰이 전장에 들어올 때에도 격발됩니다. "[이 생물이] 전장에 들어오면서" 또는 "[이 생물은] 전장에 ~를 가지고 들어온다"라는 식으로 표기된 선택 생물의 능력 또한 적용됩니다.

단호한 파수견

{W}

생물 — 사냥개

1/3

수비태세

{1}, 단호한 파수견을 희생한다: 당신이 조종하는

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 무적을

얻는다. *(피해와 "파괴"라고 명시된 효과로 파괴되지*

않는다.)

- 단호한 파수견은 활성화능력의 목표로 자신을 지정할 수 있습니다. 이 경우, 능력은 유효한 목표가 없기에 해결되지 않으며 아무 생물도 무적을 얻지 않지만, 이는 당신이 원하는 경우 목표로 삼을 다른 생물 없이도 단호한 파수견을 희생할 수 있게 해 줍니다.

부활

{w/b} {w/b}

집중마법

당신의 무덤에 있는 전환마나비용이 3 이하인 생물

카드를 목표로 정한다. 그 카드를 전장으로 되돌린다.

//

복수

{4} {W} {B}

집중마법

당신의 생명 총점을 두 배로 한다. 상대를 목표로

정한다. 그 상대는 자신의 생명점의 절반을 반올림한

만큼 생명점을 잃는다.

- 무덤에 있는 카드의 마나 비용에 {X}가 있다면, X는 0으로 간주합니다.

- 플레이어의 생명 총점을 두 배로 만들기 위해서, 해당 플레이어는 자신의 생명 총점이 이전 숫자의 두 배가 될 때까지 필요한 만큼 생명점을 얻습니다. 플레이어의 생명 총점이 0 미만인 경우, 해당 플레이어는 자신의 생명 총점이 이전 숫자의 두 배가 될 때까지 필요한 만큼 생명점을 잃습니다. 다른 효과들은 이 생명점 획득 또는 손실과 적절히 상호작용합니다.

야생의 리듬

{1}{R}{G}

부여마법

당신이 조종하는 생물 주문들은 무효화될 수 없다.

당신이 조종하는 토큰이 아닌 생물들은 폭동을

가진다. *(그 생물들은 당신의 선택에 따라 +1/+1*

카운터 한 개 또는 신속을 가지고 전장에 들어온다.)

- 주문이나 능력을 무효화하는 주문들은 자신이 조종하는 생물 주문을 목표로 정할 수 있습니다. 이러한 주문이나 능력이 해결될 때, 그 생물 주문은 무효화되지 않지만, 그 주문이나 능력의 모든 추가 효과는 그대로 발생합니다.
- 일단 폭동을 가진 생물이 전장에 들어오고 나면, 그 생물은 폭동을 잃더라도 +1/+1 카운터나 신속을 유지합니다.
- 토큰이 아니고 생물이 아닌 지속물이 전장에 이미 있는 상태에서 생물이 되는 경우, 그 지속물이 폭동을 가지기는 하지만 그 지속물에 대한 대체효과가 작용하기에는 이미 늦은 시점이 됩니다.

릭스 마디 난봉꾼

{1}{R}

생물 — 인간 주술사

2/2

구경거리 {2}{B}{R} *(상대가 이 턴에 생명점을*

잃었다면 당신은 이 주문을 마나 비용 대신 구경거리

비용으로 발동할 수 있다.)

릭스 마디 난봉꾼이 전장에 들어올 때, 카드 한 장을

버린 후, 카드 한 장을 뽑는다. 릭스 마디 난봉꾼의

구경거리 비용이 지불되었다면, 대신 당신의 손을

버린 후, 카드 세 장을 뽑는다.

- 릭스 마디 난봉꾼은 적색입니다. 당신이 구경거리 비용으로 릭스 마디 난봉꾼을 발동했다고 해도 흑색이 아닙니다.

- 당신의 손에 카드가 한 장도 없다면, 당신은 카드를 한 장도 버리지 않고, 그 후 적절하게 카드 한 장이나 세 장을 뽑습니다.

돌무더기 읽기

{3} {R}

집중마법

대지를 목표로 정한다. 그 대지를 파괴한다. 점술 2를 한다.

- 목표로 한 대지가 돌무더기 읽기가 해결되려 할 때 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 점술 2도 하지 않습니다. 목표가 유효하지만 파괴되지 않은 경우 (대부분 무적을 가지고 있는 등의 이유로), 당신은 점술 2를 합니다.

폐허지구 은둔자

{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.

덜컹대는 폐허

{5} {R}

생물 — 정령

6/6

덜컹대는 폐허가 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는

생물들에 올려진 +1/+1 카운터의 수를 센다. 당신의

상대들이 조종하는 생물들 중 공격력이 그 수 이하인

생물들은 이 턴에 방어할 수 없다.

- 당신이 조종하는 생물들이 가진 +1/+1 카운터의 수는 덜컹대는 폐허의 능력이 해결될 때만 셉니다. 방어할 수 없는 생물의 조합은 그 생물들의 공격력이 변경되며 지속적으로 변하지만, 그 생물들의 공격력과 비교할 숫자는 해당 턴 나중에 당신이 조종하는 생물들이 가진 +1/+1 카운터의 수가 변하더라도 변경되지 않습니다.

- 충분한 공격력을 가진 생물이 일단 방어를 하고 나면, 방어 중인 생물의 공격력을 변경해도 그 생물을 전투에서 제거하거나 그 생물에 의해 방어된 생물을 방어되지 않은 상태로 만들어 주지 않습니다.
- 덤경대는 폐허의 능력이 해결되는 시점에 당신이 조종하는 생물들에 놓인 +1/+1 카운터가 없는 경우, 공격력이 0 이하인 생물들이 이번 턴에 방어할 수 없습니다.

사수들의 일제사격

{2}{G}

순간마법

비행을 가진 생물을 목표로 정한다. 그 생물을

파괴한다. 사수들의 일제사격은 당신의 상대들이

조종하는 비행을 가진 각 생물에게 피해 1점을

입힌다.

- 목표로 한 생물이 사수들의 일제사격이 해결되려 할 때 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 아무 생물도 피해를 입지 않습니다. 목표가 유효하지만 파괴되지 않은 경우 (무적 등을 가지고 있는 이유로), 당신의 상대들이 조종하는 비행을 가진 생물들은 목표가 된 생물도 포함해 피해를 입습니다.
- 비행을 가진 목표 생물을 조종하고 있던 상태뿐 아니라, 당신의 상대들이 조종하고 있는 비행을 가진 생물들이 모두 피해를 입습니다.

사물리 관리인

{G}

생물 — 드라이어드

0/3

수비태세

{T}, 당신이 조종하는 언택된 생물 한 개를 탭한다:

원하는 색의 마나 한 개를 추가한다.

- 사물리 관리인의 활성화능력의 비용을 지불하기 위해, 당신의 가장 최근 턴 시작 이후로 지속적으로 조종하지 않은 생물을 포함하여, 당신이 조종하는 언택된 생물 중 아무 생물이나 탭할 수 있습니다. 하지만 그러기 위해서는 당신의 가장 최근 턴 시작 이후로 사물리 관리인을 지속적으로 조종해 왔어야 합니다.
-

야만적인 후려치기

{1}{R}{G}

집중마법

당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물은
턴종료까지 +2/+2를 받는다. 당신이 조종하지 않는
생물을 목표로 정한다. 그 두 생물은 서로 싸운다. (각
생물은 서로에게 각자의 공격력만큼의 피해를
입힌다.)

- 야만적인 후려치기를 발동하려면 반드시 당신이 조종하는 생물 하나와 당신이 조종하지 않는 생물 하나를 목표로 정해야 합니다.
- 야만적인 후려치기가 해결될 때 유효하지 않은 목표가 하나라도 있다면, 어느 생물도 피해를 입거나 입히지 않습니다.
- 야만적인 후려치기가 해결될 때 당신이 조종하는 생물이 유효한 목표가 아니라면, 그 생물은 +2/+2를 받지 못합니다. 당신이 조종하는 생물은 유효한 목표이지만 다른 생물이 유효하지 않은 목표인 경우, 당신이 조종하는 생물은 여전히 +2/+2를 받습니다.

불탄 자국

{1}{R}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 불탄 자국은 그 생물에게 피해
2점을 입힌다. 그 생물이 이 턴에 죽게 된다면, 대신
추방한다.

- 목표 생물이 치명피해뿐만 아니라 어떤 이유로든 이번 턴에 죽는 경우, 불탄 자국의 대체효과가 그 생물을 추방합니다. 불탄 자국이 (피해 방지 등의 효과로 인해) 그 생물에게 아무 피해를 입히지 못했더라도 추방 효과는 그 생물에게 적용됩니다.

평의회 운반원

{2}{U}

생물 — 조류

1/4

비행

{1}{W}: 평의회 운반원은 턴종료까지 경계를
얻는다.

- 생물로 공격을 선언한 시점 후에는 경계를 얻어도 그 생물이 언택되지 않습니다.

감시병의 표식

{1}{W}

부여마법 — 마법진

섬광

생물에게 부여

부여된 생물은 +1/+2를 받고 경계를 가진다.

부록 — 감시병의 표식이 전장에 들어올 때, 당신이

감시병의 표식을 당신의 본단계에 발동했다면,

부여된 생물은 턴종료까지 생명연결을 얻는다.

- 감시병의 표식이 발동되지 않고 전장에 들어온 경우, 그 시점이 당신의 본단계라고 해도 부록 능력은 격발하지 않습니다.
- 생물로 공격을 선언한 시점 후에는 경계를 얻어도 그 생물이 언택되지 않으며, 경계를 잃어도 그 생물이 탭되지 않습니다.
- 동일한 생물이 생명연결을 여러 개 가지는 것은 아무런 부가효과가 없습니다.

저울을 든 치천사

{2}{W}{B}

생물 — 천사

4/3

비행

{W}: 저울을 든 치천사는 턴종료까지 경계를 얻는다.

{B}: 저울을 든 치천사는 턴종료까지 치명타를
얻는다.

사후세계 2 (이 생물이 죽을 때, 비행을 가진 1/1 백색

및 흑색 신령 토큰 두 개를 만든다.)

- 생물로 공격을 선언한 시점 후에는 경계를 얻어도 그 생물이 언택되지 않습니다.
-

상문게

{2}{G}{U}

생물 — 어류 문어 게

4/4

{2}{G}{U}: 적응 1을 한다. (이 생물이 +1/+1

카운터를 가지고 있지 않다면, 이 생물에 +1/+1

카운터 한 개를 올려놓는다.)

상문게에 +1/+1 카운터가 한 개 이상 놓일 때마다,

상대가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물을

탭한다. 그 생물은 조종자의 다음 언탭단에 언탭되지

않는다.

- 이미 탭된 생물도 상문게의 격발능력의 목표로 정할 수 있습니다. 그 생물은 조종자의 다음 언탭단에 언탭되지 않습니다.
- 카운터가 지속물에 놓일 때 격발하는 능력은 해당 지속물이 어떤 식으로든 카운터를 가지고 전장에 들어오는 경우에도 격발합니다.

시믹의 지배력

{G}{U}

부여마법

{1}{G}{U}: 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다.

그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

당신이 조종하는 생물에 +1/+1 카운터가 한 개 이상

놓일 때마다, 시믹의 지배력에 그만큼 성장 카운터를

올려놓는다.

당신의 유지단 시작에, 시믹의 지배력이 성장

카운터를 20개 이상 가지고 있다면, 당신은 게임에서

승리한다.

- 카운터가 지속물에 놓일 때 격발하는 능력은 해당 지속물이 어떤 식으로든 카운터를 가지고 전장에 들어오는 경우에도 격발합니다.
- 시믹의 지배력이 당신의 유지단이 시작되면서 성장 카운터 20개 이상을 가지고 있지 않는 경우, 시믹의 지배력의 마지막 능력은 격발되지 않습니다. 당신은 당신의 턴 중에 유지단이 시작되기 전까지는 어떤 행동도 취할 수 없습니다.
- 마지막 능력이 격발했지만, 시믹의 지배력에서 성장 카운터가 20개 미만이 되도록 카운터가 제거된 경우, 당신은 게임에서 승리하지 않습니다.

- 마지막 능력이 격발했지만, 시믹의 지배력이 전장을 떠난 경우, 당신이 게임에서 승리했는지를 판단하기 위해 시믹의 지배력이 전장을 떠나기 직전에 가지고 있던 카운터의 수를 이용하십시오.

스카르간 지옥룡

{3} {R} {R}

생물 — 용

4/4

폭동 (이 생물은 당신의 선택에 따라 +1/+1 카운터 한 개 또는 신속을 가지고 전장에 들어온다.)

비행

{3} {R}: 원하는 목표 한 개나 두 개를 정한다.

스카르간 지옥룡은 그 목표들에게 피해 2점을 당신이

나눈 대로 입힌다. 스카르간 지옥룡이 +1/+1

카운터를 가지고 있을 때에만 이 능력을 활성화할 수

있다.

- 해당 피해는 스카르간 지옥룡의 능력이 해결될 때가 아니라 그 능력을 발동할 때 배분합니다. 각 목표에 최소 피해 1점을 지정해야 합니다. 즉, 당신은 스카르간 지옥룡의 능력을 활성화하는 시점에 한 개의 목표에 피해 2점을 줄 지, 아니면 두 개의 목표에 각각 피해 1점을 줄 지를 선택합니다.
- 스카르간 지옥룡의 능력의 목표가 두 개이고 그중 한 개가 유효하지 않게 된 경우, 남은 목표는 피해 2점이 아니라 피해 1점을 입습니다.
- 스카르간 지옥룡의 능력이 일단 활성화되고 나면, 스카르간 지옥룡에서 +1/+1 카운터가 모두 사라지거나 스카르간 지옥룡이 전장을 떠나더라도 능력은 해결됩니다.

하늘 뭉기

{W}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

부여된 생물은 수비태세를 가지고 비행을 잃는다.

- 하늘 뭉기는 비행을 전혀 가진 적이 없는 생물에도 부여될 수 있습니다.
- 부여된 생물은 이후 다른 효과로 비행 능력을 얻을 수 있습니다.

제련동 이그누스

{1}{R}

생물 — 정령

2/1

{2}{R}, 제련동 이그누스를 희생한다: 공격력이 3

이하인 생물을 목표로 정한다. 턴종료까지 그 생물의

조종권을 얻는다. 그 생물은 언택되고 턴종료까지

신속을 얻는다. 당신이 집중마법을 발동할 수 있는

시기에만 이 능력을 활성화할 수 있다.

- 제련동 이그누스의 능력은 공격력이 3이하인 생물이라면 이미 언택되어 있거나 당신이 이미 조종하고 있는 생물 등 어느 것이든 목표로 할 수 있습니다.
- 제련동 이그누스의 능력이 일단 해결되고 나면, 당신은 그 생물의 공격력이 3보다 올라가더라도 조종권을 유지합니다.

숨막히는 십일조

{3}{W}

부여마법

상대가 카드를 뽑을 때마다, 그 플레이어는 {2}를

지불할 수 있다. 그 플레이어가 그렇게 하지 않으면,

당신은 "{T}, 이 마법물체를 희생한다: 원하는 색의

마나 한 개를 추가한다."를 가진 무색 보물 마법물체

토큰 한 개를 만든다.

- 상대가 카드를 여러 장 뽑도록 지시받은 경우, 그 플레이어는 숨막히는 십일조의 격발능력에 대해 몇 번이나 지불할지를 결정하기 전에 그 카드들을 모두 뽑습니다.
-

대혼란의 산란체

{2} {B} {B}

생물 — 악마

4/4

구경거리 {1} {B} {B} (상대가 이 턴에 생명점을

잃었다면 당신은 이 주문을 마나 비용 대신 구경거리

비용으로 발동할 수 있다.)

비행, 돌진

당신의 유지단 시작에, 대혼란의 산란체는 각

플레이어에게 피해 1점을 입힌다. 그 후 당신의

생명점이 10점 이하라면, 대혼란의 산란체에 +1/+1

카운터 한 개를 올려놓는다.

- 대혼란의 산란체의 격발능력이 해결된 뒤에 각 플레이어의 생명점이 0 점이 된다면, 각 플레이어는 동시에 게임에서 패배하며 게임은 무승부로 끝납니다.
- 대혼란의 산란체가 생명연결을 얻는 경우, 대혼란의 산란체가 입히는 피해는 당신이 동시에 생명점을 잃으면서 얻게 합니다. 당신의 생명점이 1점이라면, 당신은 게임에서 패배하지 않습니다.
- 쌍두거인 게임에서, 대혼란의 산란체의 마지막 능력은 상대 팀이 생명 2점을 잃게 합니다. 그 후 당신의 팀의 생명 총점이 10점 이하라면, 당신은 대혼란의 산란체에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓습니다.

창 발사꾼

{R}

생물 — 고블린 전사

0/2

수비태세

{T}: 창 발사꾼은 각 플레이어에게 피해 1점을

입힌다.

- 쌍두거인 게임에서, 창 발사꾼의 능력은 각 팀이 생명 2점을 잃게 합니다.
-

선견지명의 스팅크스

{2}{U}{U}

생물 — 스팅크스

4/4

게임을 시작할 때 당신의 손에 이 카드가 있다면,

당신은 이 카드를 공개할 수 있다. 그렇게 한다면,

당신의 첫 유지단 시작에 점술 3을 한다.

비행

당신의 유지단 시작에, 점술 1을 한다.

- 게임을 시작할 때 플레이어의 손(시작 손)은 모든 플레이어가 멀리건 및 "점술"(가능한 경우)을 완료한 후 해당 플레이어가 가지고 시작하게 되는 카드들입니다. 플레이어가 시작 손에서 행동을 취할 수 있는 카드를 손에 들고 있다면, 시작 플레이어는 원하는 순서대로 먼저 이러한 행동을 모두 취하고, 다른 플레이어들도 각자 턴 순서대로 행동을 취합니다. 그 후 첫 번째 턴이 시작됩니다.
- 당신이 당신의 시작 손에서 선견지명의 스팅크스를 두 장 공개하는 경우, 당신은 점술 3을 두 번 하게 됩니다. 점술 6을 하는 것이 아닙니다. 당신이 첫 점술 3에서 서고 위에 올려놓는 카드들은 두 번째 점술 3에 다시 보게 됩니다.

길드팩트의 스팅크스

{7}

마법물체 생물 — 스팅크스

5/5

길드팩트의 스팅크스는 모든 색이다.

비행

단색으로부터 방호 (이 생물은 상대가 조종하는 단색

주문이나 능력의 목표로 정해질 수 없다.)

- 길드팩트의 스팅크스를 모든 색으로 만들어 주는 능력은 모든 영역에서 작동합니다.
 - 단색인 객체는 정확히 한 색만 가진 경우 단색입니다. 무색인 객체는 단색이 아닙니다.
-

첨탑 난도자

{2}{B}

생물 — 곤충

2/1

섬광

비행

첨탑 난도자가 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는

비행을 가진 생물을 목표로 정한다. 그 생물은

턴종료까지 +2/+0을 받는다.

- 첨탑 난도자는 자신의 능력의 목표로 자신을 지정할 수 있습니다.

첨탑의 신령

{3}{W}

생물 — 신령

2/4

비행

당신이 조종하는 비행을 가진 다른 생물들은 +0/+1을

받는다.

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

돌과 같은 힘

{G}

순간마법

당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물에

+1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다. 그 생물을

언택한다.

- 돌과 같은 힘은 이미 탭되어 있는 생물을 포함해 당신이 조종하는 생물을 아무 것이나 목표로 지정할 수 있습니다.
-

폭풍 강타

{R}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지

+1/+0을 받고 선제공격을 얻는다. 점술 1을 한다.

- 목표로 한 생물이 폭풍 강타가 해결되려 할 때 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 점술 1도 하지 않습니다.

박살 주술사

{R}{R}{G}{G}

생물 — 거인 주술사

5/5

박살 주술사는 생물 한 개에게만 방어될 수 있다.

박살 주술사가 플레이어에게 전투피해를 입힐

때마다, 그 플레이어가 조종하는 마법물체 또는

부여마법을 목표로 정한다. 그 목표를 파괴한다.

- 박살 주술사가 호전적을 얻는 경우, 어떤 방법으로도 방어될 수 없습니다.

10번 구역 고참

{2}{W}

생물 — 인간 병사

2/3

경계

10번 구역 고참이 공격할 때마다, 당신이 조종하는

다른 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 언택한다.

- 공격생물을 언택해도 그 생물은 전투에서 제거되지 않습니다.

영역을 지키는 멧돼지

{1}{G}

생물 — 멧돼지

2/2

공격력이 4 이상인 생물이 당신의 조종하에 전장에

들어올 때마다, 영역을 지키는 멧돼지는 턴종료까지

+1/+1을 받고 경계를 얻는다.

- 전장에 들어오는 생물은 전장에 들어오면서 4 이상의 공격력을 갖고 있어야 하며, 그렇지 않으면 영역을 지키는 멧돼지의 능력은 격발되지 않습니다. 생물의 공격력을 올리(거나 내리)는 정적능력도 포함하여 계산합니다. 그러나, 3 이하의 공격력을 가진 생물이 전장에 들어온 후 주문, 활성화능력 또는 격발능력으로 공격력을 올리는 것은 영역을 지키는 멧돼지의 격발능력을 격발시키지 않습니다.
- 전장에 들어온 생물의 공격력이 전장에 들어온 후에 3 이하로 변경되는 경우, 영역을 지키는 멧돼지는 여전히 +1/+1을 받고 경계를 연습합니다.
- 영역을 지키는 멧돼지가 전장에 들어오면서 영역을 지키는 멧돼지의 공격력이 4 이상이 되는 경우, 자신의 능력이 격발됩니다.

테이사 카를로프

{2}{W}{B}

전설적 생물 — 인간 참모

2/4

생물이 죽어서 당신이 조종하는 지속물의

격발능력이 격발되려고 하면, 그 능력은 한 번 더

격발된다.

당신이 조종하는 생물 토큰들은 경계와 생명연결을

가진다.

- 테이사는 어떤 생물이 본래 가지고 있는 "이 생물이 죽을 때" 격발하는 격발능력 및 그 생물이 죽을 때 격발하는 다른 격발능력들에 모두 영향을 미칩니다. 이러한 격발능력은 문장에 “~할 때” 또는 “~할 때마다”로 표시됩니다.
- 테이사의 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. 격발능력에 대해 비용을 지불할지 여부 등 능력이 해결될 때 결정하는 선택들 또한 각각 결정합니다.
- 격발 사건이 구체적으로 "생물"을 지칭할 필요는 없습니다. 이런 경우, 격발 사건은 어떤 것이 "전장에서 무덤에 놓이는" 행위를 지칭하기도 합니다. 예를 들어, "마법물체가 전장에서 무덤에 놓일 때마다" 격발되는 능력은 테이사 카를로프가 전장에 있는 동안 마법물체 생물이 죽을 때 두 번 격발됩니다.
- 생물이 "전장을 떠날" 때 격발되는 능력은 그 생물이 죽는 것으로 인해 전장을 떠나는 경우 두 번 격발됩니다.

- 생물이 죽게 되는 원인을 제공하는 사건에 대해 격발하는 능력은 두 번 격발되지 않습니다. 예를 들어, "당신이 생물을 희생할 때마다" 격발되는 능력은 한 번만 격발됩니다.
- 어떤 격발능력이 여러 번 격발되는지 판단하려면 전장에 있는 각 생물의 현재 상태와 지속 효과를 감안하십시오. 예를 들어, 생물이 된 대지가 죽는 경우, 그 대지가 죽을 때 격발되는 능력은 두 번 격발됩니다.
- 어떤 생물이 당신이 조종하는 다른 지속물과 같이 전장을 떠나면서 그 지속물의 격발능력을 격발시키는 경우, 그 능력은 추가로 격발됩니다.
- (테이사 자신을 포함해) 어떤 생물이 테사와 동시에 죽으면서 당신이 조종하는 지속물의 격발능력을 격발시키려고 하면, 그 능력은 한 번 더 격발됩니다.
- 당신이 어떤 이유로든 테이사를 두 개 조종하는 경우, 죽는 생물들은 격발 능력을 네 번이 아니라 세 번 격발시킵니다. 세 번째 테이사는 능력을 네 번 격발되게 하고, 네 번째는 다섯 번 격발되게 하는 식으로 이어집니다. 이는 당신이 테이사를 조종하면서 두 번째 테이사를 발동하면, 테이사가 "전설 규칙"에 의해 죽게 될 때 격발되는 능력 또한 세 번 격발된다는 것을 의미합니다.
- 어떤 지속물이 카드가 "어디에서든" 무덤에 놓일 때 격발되는 능력을 가지고 있는 경우, 해당 능력은 생물이 죽은 직후에 테이사와 해당 지속물이 여전히 전장에 있는 경우에만 두 번 격발됩니다.

공포의 극장

{1} {B} {R}

부여마법

당신의 유지단 시작에, 당신의 서고 맨 위 카드를 추방한다.

당신의 턴 동안, 상대가 이 턴에 생명점을 잃었다면, 당신은 공포의 극장으로 추방된 카드들을 플레이할 수 있다.

{3} {R}: 상대나 플레인즈워커를 목표로 정한다.

공포의 극장은 그 목표에게 피해 1점을 입힌다.

- 피해를 입은 플레이어는 그 피해만큼 생명점을 잃습니다.
- 공포의 극장은 당신의 턴 동안 당신이 추방된 카드들을 플레이할 수 있는 시점을 변경하지 않습니다. 예를 들어, 당신이 집중마법 카드를 추방한 경우, 해당 카드는 본단계에 스택이 비어 있을 경우에만 발동할 수 있습니다. 당신이 대지 카드를 추방한 경우, 그 카드는 본단계에 대지 플레이 회수가 남아 있는 경우에만 플레이할 수 있습니다.

- 추방된 카드를 발동하면 그 카드는 추방 영역을 떠납니다. 그 카드를 여러 번 발동할 수 없습니다.
- 다인전 게임에서, 상대가 당신의 턴에 게임에서 패배한 후 게임을 떠난 경우, 당신은 공포의 극장으로 추방된 카드들을 플레이할 수 있습니다.

생각 붕괴
{1}{U}{U}
순간마법
주문을 목표로 정한다. 그 주문을 무효화한다. 그
주문의 조종자는 자신의 서고 맨 위 카드 세 장을
자신의 무덤에 넣는다.

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

몸부림
{r/g}{r/g}
순간마법
당신이 조종하는 생물과 당신이 조종하지 않는 생물
또는 플레인즈워커를 각각 목표로 정한다. 첫 번째
목표는 두 번째 목표에게 자신의 공격력만큼 피해를
입힌다.
//
협박
{2}{R}{G}
집중마법
돌진을 가진 4/4 적색 및 녹색 야수 생물 토큰 한 개를
만든다.

- 몸부림의 능력이 해결될 때 유효하지 않은 목표가 하나라도 있다면 서로 피해를 입거나 입히지 않습니다.
-

강통 거리 회피꾼

{R}

생물 — 고블린 도적

1/1

신속

{R}: 강통 거리 회피꾼은 이 턴에 수비태세를 가진

생물들에게만 방어될 수 있다.

- 강통 거리 회피꾼이 수비태세를 가지지 않은 생물들에게 방어된 뒤에 그 능력을 활성화해도 강통 거리 회피꾼이 방어되지 않은 상태로 바뀌지 않습니다.

거대한 난투

{1}{G}

순간마법

이 주문은 당신이 조종하는 +1/+1 카운터가 올려진

생물을 목표로 한다면 발동하는 데 {1}이 덜 든다.

당신이 조종하는 생물과 당신이 조종하지 않는

생물을 목표로 정한다. 그 두 생물은 서로 싸운다. *(각*

생물은 서로에게 각자의 공격력만큼의 피해를

입힌다.)

- 거대한 난투가 해결될 때 유효하지 않은 목표가 하나라도 있다면, 어느 생물도 피해를 입거나 입히지 않습니다.

십일조 수거원

{1}{W}

생물 — 인간 병사

2/1

당신의 턴 동안, 당신의 상대들이 발동하는 주문들은

발동하는 데 {1}이 더 들고 당신의 상대들이

활성화하는 능력들은 마나 능력이 아닌 한

활성화하는 데 {1}이 더 든다.

사후세계 1 *(이 생물이 죽을 때, 비행을 가진 1/1 백색*

및 흑색 신령 토큰 한 개를 만든다.)

- 활성화능력은 쿨론(쌍점)을 포함합니다. 이 능력들은 일반적으로 "[비용]: [능력]"으로 표시됩니다. 일부 키워드는 활성화능력으로, 주석문에 쿨론을 가지고 있습니다. 마나 능력인 활성화 능력은 능력이 해결되면서 마나를 추가하는 능력이며, 활성화하기 위해 마나 지불을 요구하는 능력이

아닙니다. 격발능력 ("~할 때," "~할 때마다," 또는 "~에,"가 들어간 문장)은 십일조 수거원의 영향을 받지 않습니다.

- 주문의 총 비용을 결정하려면, 지불하려는 마나 비용 또는 대체비용에 비용 증가분(십일조 수거원의 효과 등)을 추가한 다음 비용 감소분을 적용하십시오. 발동하는 데 지불한 총 비용에 관계없이, 주문의 전환마나비용은 변하지 않습니다.
- 상대의 활성화능력 중 활성화하는 데 마나가 들지 않는 활성화능력은 당신의 턴 동안 마나가 아닌 비용에 더해 {1}이 더 듭니다.

길드팩트의 책

{5}

마법물체

당신이 다색 주문을 발동할 때마다, 카드 한 장을

뽑는다.

{T}: 원하는 색의 마나 한 개를 추가한다.

- 길드팩트의 책의 능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.

깨지지 않는 대형

{2} {W}

순간마법

당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 무적을

얻는다.

부록 — 당신이 이 주문을 당신의 본단계에

발동했다면, 그 생물들에 각각 +1/+1 카운터 한

개씩을 올려놓고 그 생물들은 턴종료까지 경계를

얻는다.

- 깨지지 않는 대형은 깨지지 않는 대형이 해결되는 시점에 당신이 조종하고 있던 생물들에게만 영향을 미칩니다. 능력이 해결된 이후에 조종하기 시작한 생물은 무적 또는 경계를 얻지 못하며 +1/+1 카운터도 받지 못합니다.
-

지하 도시 청소부

{3} {B}

생물 — 오우거 전사

3/3

지하 도시 청소부가 전장에 들어올 때, 당신은 다른

생물 한 개를 희생할 수 있다. 그렇게 한다면, 지하

도시 청소부에 +1/+1 카운터 두 개를 올려놓은 후,

점수 2를 한다.

- 당신은 지하 도시 청소부의 능력이 해결되는 동안 생물을 희생할 지를 (그리고 어떤 생물을 희생할 지를) 결정합니다. 당신이 어떤 생물을 희생할 지를 선택하는 시점과 지하 도시 청소부가 +1/+1 카운터를 올려놓는 시점, 그리고 당신이 점수 2를 하는 시점 사이에는 어느 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.
- 당신은 지하 도시 청소부에 더 많은 +1/+1 카운터를 올려놓거나 점수를 더 많이 하기 위해 생물을 여러 마리 희생할 수 없습니다.

지하 도시의 포옹

{2} {B}

순간마법

상대를 목표로 정한다. 그 상대는 생물 한 개를

희생한다. 당신이 공격력이 4 이상인 생물을

조종한다면, 당신은 생명 4점을 얻는다.

- 당신은 목표로 지정한 상대가 생물 한 개를 희생할 수 없어도 여전히 생명 4점을 얻습니다.
 - 당신이 공격력이 4 이상인 생물을 조종하는지 여부는 당신의 상대가 생물을 희생하고 난 뒤에만 확인합니다. 당신이 소유한 생물이 희생된 생물이 전장을 떠나기 전까지 추방되어 있었다면, 그 생물도 계산에 넣습니다. 그러나, 그 생물이 죽는 것으로 인해 격발하는 능력이 있다면, 그 능력은 당신이 조종하는 생물을 확인하는 시점에는 해결되지 않은 상태일 것입니다.
 - 당신이 공격력 4 이상인 생물을 여러 개 조종한다고 해도 생명점은 4점만 얻습니다.
-

진실의 원

{2} {U}

부여마법

상대가 조종하는 생물이 탭될 때마다, 그 생물이 공격자로 선언되는 것이 아니라면, 당신은 카드 한 장을 뽑을 수 있다.

{4} {U}: 비행이 없는 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 탭한다.

- 진실의 원의 첫 번째 능력이 격발되기 위해서는, 생물이 실제로 언탭된 상태에서 탭된 상태로 바뀌어야 합니다. 어떤 효과가 생물을 탭하려고 시도하지만 그 전에 이미 그 생물이 탭되어 있는 경우에는 능력이 격발되지 않습니다.
- 생물이 탭된 상태로 전장에 들어오는 경우, 진실의 원의 첫 번째 능력은 격발되지 않습니다.
- 경계를 가진 생물이 공격자로 지정된 후 공격 중에 탭되는 경우, 진실의 원의 첫 번째 능력이 격발됩니다.

양심을 품은 흡혈귀

{3} {B}

생물 — 흡혈귀

2/3

당신이 조종하는 다른 생물이 죽을 때마다, 양심을 품은 흡혈귀는 각 상대에게 피해 1점을 입히고 당신은 생명 1점을 얻는다.

- 양심을 품은 흡혈귀가 당신이 조종하는 다른 생물 한 개 이상과 동시에 죽는 경우, 양심을 품은 흡혈귀의 능력은 이렇게 죽는 다른 각 생물마다 격발합니다.
 - 당신이 조종하는 생물들이 치명피해를 입는 것과 동시에 당신의 생명 총점이 0 이하가 되는 경우, 당신은 양심을 품은 흡혈귀의 격발능력이 스택으로 가기 전에 게임에서 패배합니다.
 - 쌍두거인 게임에서, 양심을 품은 흡혈귀의 능력은 상대 팀이 생명 2점을 잃고 당신이 생명 1점을 얻게 합니다.
-

영장

{w/u}{w/u}

순간마법

공격 중이거나 방어 중인 생물을 목표로 정한다. 그

생물을 소유자의 서고 맨 위에 놓는다.

//

교도관

{3}{W}{U}

집중마법

비행 및 경계를 가진 4/4 백색 및 청색 스피크스 생물

토큰 한 개를 만든다.

- "공격 중인 생물"이란 이 전투 동안 공격자로 선언된 생물 또는 공격 중인 상태로 전장에 들어온 생물을 말합니다. 공격 중인 생물이 전투를 떠나지 않는 한, 그 생물이 공격하던 플레이어가 게임에서 지거나 그 생물이 공격하던 플레인즈워커가 전투를 떠나더라도 전투종료단까지는 공격 중인 생물입니다. 비슷하게, "방어 중인 생물"이란 이 전투 동안 방어자로 선언된 생물 또는 방어 중인 상태로 전장에 들어온 생물을 말합니다.

매직: 더 개더링, 매직, 라브니카의 충성, 익살란, 익살란의 숙적들, 도미니리아, 라브니카의 길드, 플레인즈워커 텍 및 길드 이름과 문양은 미국 및 기타 국가에서 위저즈오브더코스트 LLC의 상표입니다.
©2019 Wizards.