

***이니스트라드에 드려운 그림자* 출시 노트**

Laurie Cheers, Carsten Haese, Zoe Stephenson 및 Thijs van Ommen의 도움을 받아 Eli Shiffrin 및 Matt Tabak이 편집

최종 수정일: 2016년 1월 25일

출시 노트에는 새로 출시되는 **매직 : 더 개더링** 세트를 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 <http://company.wizards.com/contactus>로 문의해 주시기 바랍니다.

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

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

일반 설명

출시 정보

이니스트라드에 드려운 그림자 세트는 297장의 카드(커먼 카드 105장, 언커먼 카드 100장, 레어 카드 59장, 미식레어 카드 18장, 기본 대지 15장)로 구성되어 있습니다.

프리릴리즈 이벤트: 2016년 4월 2~3일

출시 주말: 2016년 4월 8~10일

게임데이: 2016년 4월 30일~5월 1일

이니스트라드에 드려운 그림자 세트는 공식 출시일인 2016년 4월 8일 금요일부터 모든 공인 컨스트럭티드 게임에서 사용 가능합니다. 이때 스탠다드 형식에 사용할 수 있는 카드 세트는 *타르커의 용*, *매직의 기원*, *젠디카르 전투*, *관문수호대의 맹세* 및 *이니스트라드에 드려운 그림자*입니다.

게임 형식과 사용 가능한 카드 세트에 대한 전체 정보는 Magic.Wizards.com/Rules에서 확인하십시오.

행사 및 매장 관련 정보는 [Wizards.com/Locator](https://www.wizards.com/Locator)에서 확인하십시오.

기존 기능: 양면 카드

양면 카드는 *이/니스트라드* 블록에서 처음 선보였다가 *이/니스트라드에 드리운 그림자* 세트에서 다시 찾아왔습니다. 일반적인 카드와 같은 앞면과 **매직** 로고가 인쇄된 뒷면 대신 양면 카드에는 전면과 후면이 각각 있습니다. 카드 전면 왼쪽 상단에는 태양 기호가 있습니다. 카드 후면 왼쪽 상단에는 달 기호가 있습니다. 이러한 기호는 카드 면을 구분하는 용도로만 사용되며 게임 플레이에는 영향을 미치지 않습니다.

변종 연구원

{3}{U}

생물 — 인간 곤충

3/2

비행

당신의 유지단 시작에, 당신의 서고 맨 위의 카드를 당신의 무덤에 넣는다. 그 카드가 순간마법 또는 집중마법 카드라면, 변종 연구원을 변신시킨다.

////

완벽한 형상

청색

생물 — 곤충 괴수

5/4

비행

양면 카드에 적용되는 대부분의 규칙에는 변화가 없지만, '규칙 변경사항: 양면 카드' 섹션에서 몇 가지 사소한 수정 사항을 확인할 수 있습니다. 다음 규칙은 원래대로 유지됩니다.

* 양면 카드의 전면과 후면은 카드명, 유형, 하위 유형, 능력 등 서로 다른 특성을 가지고 있습니다. 양면 카드는 전장에 놓이면 현재 위로 향한 면의 특성만 사용하며, 다른 면의 특성은 무시됩니다.

* 양면 카드는 전장에 놓이기 전까지는 전면의 특성만을 사용합니다. 예를 들어, 위 카드는 무덤으로 가기 전에 완벽한 형상으로 전장에 있었다라도 무덤에서는 변종 연구원의 특성만 갖습니다.

* 전장에 있지 않은 양면 카드의 전환마나비용은 전면의 전환마나비용입니다.

* 양면 카드의 후면에는 색을 정의하는 색상 표시가 있을 수 있습니다. 예를 들어 '완벽한 형상'은 청색 지속물입니다.

* 양면 카드의 후면은 발동할 수 없습니다.

* 양면 카드는 주문이나 능력에 의해 변신한 상태로 전장에 놓이게 되어 후면이 위로 향하게 되는 경우가 아니라면, 기본적으로 전면이 위를 향한 상태로 전장에 들어옵니다.

* 지속물이 변신해도 지속물에 부착된 마법진이나 장비는 영향을 받지 않습니다. 마찬가지로, 지속물이 가지고 있던 모든 카운터는 변신 후에도 그대로 유지됩니다. 해결된 주문이나 능력에 의한 지속 효과는 계속해서 영향을 미칩니다.

* 양면 지속물에 표시된 피해는 지속물이 변신한 후에도 계속해서 표시됩니다.

규칙 변경사항: 양면 카드

양면 카드의 작동 방식에 영향을 미치는 세 가지 새로운 규칙이 있습니다.

202.3b 양면 지속물 후면의 전환마나비용은 전면의 마나 비용이 표시되어 있는 것처럼 계산된다. 이는 이전 규칙에서 달라진 점이다. 지속물이 양면 카드의 후면을 복사하는 경우 해당 지속물의 전환마나비용은 0이다. 이는 복사본을 나타내는 카드 자체가 양면 카드인 경우에도 마찬가지이다.

* 예를 들어, 크랄렌호드 포호자는 황혼감시자 모집관의 후면으로, 마나 비용은 {1}{G}입니다. 크랄렌호드 포호자의 전환마나비용은 2입니다.

* 크랄렌호드 포호자의 복사본인 생물은 전환마나비용이 0입니다. 황혼감시자 모집관의 복사본인 생물은 마나 비용이 {1}{G}이므로 전환마나비용이 2인 점에 주의하십시오.

711.7a 플레이어가 양면이 아닌 카드를 변신한 상태로 전장에 놓으라는 지시를 받은 경우, 해당 카드는 현재 위치한 영역에 머무르게 된다. 이는 이전 규칙에서 달라진 점이다.

* 예를 들어, 양면 카드가 아닌 카드(예: 변질된 자아)를 변신한 상태로 전장으로 되돌릴 수 있는 능력을 갖춘 카드(예: 저주받은 마녀)의 복사본이라고 가정해 보겠습니다. 이 복사본이 죽으면, 이 복사본을 변신한 상태로 전장으로 되돌리는 격발능력은 효과를 발휘하지 않습니다. 카드는 소유자의 무덤에 머무르게 됩니다.

701.25e 지속물의 활성화능력이 그 지속물을 변신시키려고 하는 경우, 해당 지속물은 그 능력이 스택에 쌓인 이후로 변신한 적이 없는 경우에만 변신한다. 이는 지속물의 지연격발능력이 아닌 격발능력의 경우에도 동일하다. 지속물의 지연격발능력이 그 지속물을 변신시키려고 하면, 해당 지속물은 그 지연격발능력이 생성된 이후로 변신한 적이 없는 경우에만 변신한다.

* 예를 들어, 잡히지 않는 고문관("{1}, 카드 한 장을 버린다: 잡히지 않는 고문관을 변신시킨다"라는 능력을 가진 생물)의 능력을 서로 대응해 연속으로 네 번 활성화하는 경우, 첫 번째로 해결되는 능력에 의해 잡히지 않는 고문관이 변신하고 나머지 세 번의 능력은 아무런 효과를 발휘하지 않습니다.

게임 보조물: 체크리스트 카드

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

* *이/니스트라드에 드리운 그림자*에는 양면 카드 용으로 두 개의 체크리스트 카드가 있습니다. 한 개는 커먼 및 언커먼 카드용이고 나머지 하나는 레어 및 미식레어 카드용입니다. 플레이하려는 양면 카드에 맞는 체크리스트 카드가 있어야 합니다.

* 체크리스트 카드가 대신하는 양면 카드를 실제로 보유하고 있어야 합니다. 양면 카드는 덱의 나머지 카드 및 사이드보드와 따로 두어야 합니다.

* 양면 카드를 대신하지 않는 체크리스트 카드는 덱에 포함될 수 없습니다.

* 체크리스트 카드에서 반드시 하나의 원에 표시하여 해당 체크리스트 카드가 대신하는 양면 카드를 나타내야 합니다.

* 게임 중에 체크리스트 카드는 해당 체크리스트 카드가 대신하는 양면 카드로 간주됩니다.

* 체크리스트 카드가 공개 영역(전장, 무덤, 스택 또는 뒷면 상태로 추방된 경우를 제외한 추방)에 들어가면, 실제 양면 카드를 사용하고 체크리스트 카드는 한편에 따로 놓습니다. 양면 카드가 숨겨진 영역(손 또는 서고)에 있으면 체크리스트 카드를 다시 사용합니다.

양면 카드가 뒷면 상태로 추방되거나 뒷면 상태로 전장에 놓인 경우에는 뒷면 상태의 체크리스트 카드나 불투명 카드 슬리브(또는 둘 다)를 사용하여 정체를 감춥니다.

기존 테마: 양면 늑대인간

아바신의 저주소거가 약화되면서 이니스트라드는 다시 출현한 사악한 늑대인간과 맞서야 합니다.

이니스트라드에 드리운 그림자 세트의 각 늑대인간 생물은 양면 카드입니다. 각 전면에는 생물을 변신시킬 수 있는 동일한 격발능력이 있습니다. 마찬가지로 각 후면에는 다시 원래대로 변신시킬 수 있는 격발능력이 있습니다.

내륙 벌목꾼

{1}{G}

생물 — 인간 늑대인간

2/1

각 유지단 시작에, 만약 지난 턴에 아무 주문도 발동되지 않았다면, 내륙 벌목꾼을 변신시킨다.

////

목재 분쇄자

녹색

생물 — 늑대인간

4/2

돌진

각 유지단 시작에, 만약 한 플레이어가 지난 턴에 두 개 이상의 주문을 발동했다면, 목재 분쇄자를 변신시킨다.

* 이러한 능력은 해당 턴의 일부나 전체에 해당 능력을 가진 늑대인간이 전장에 없었더라도 이전 턴의 모든 단계를 확인합니다.

* 후면의 변신 능력을 격발하려면 한 플레이어가 이전 턴에 두 개 이상의 주문을 발동해야 합니다. 여러 플레이어가 이전 턴에 각각 하나의 주문만 발동했다면 이 능력은 격발되지 않습니다.

새로운 키워드 능력: 은폐

은폐는 보이지 않게 기어 다니는 은밀한 생물과 관련된 새로운 키워드입니다.

702.117. 은폐

702.117a 은폐는 회피 능력이다.

702.117b 은폐를 가진 생물은 더 높은 공격력을 가진 생물로 방어할 수 없다 ('방어자지정단' 규칙 509 참조).

702.117c 동일한 생물에 대한 여러 번의 은폐 능력은 중첩되지 않는다.

* 은폐는 방어생물을 지정할 때만 효과를 발휘합니다. 방어생물을 지정한 후에는 어느 쪽 생물의 공격력을 변경하던지에 관계없이 계속해서 방어당합니다.

* 생물의 공격력을 0이하로 만들었을 경우에는 실제 값을(음수일 수도 있음) 사용하여 방어 가능 여부를 결정하십시오. 0 이하의 공격력과 은폐를 가진 생물은 방어당하지 않을 가능성이 높지만, 전투피해를 입히지 않으며 전투피해를 입힐 때 격발되는 능력이 격발되지 않습니다.

기존 키워드 능력: 광기

광기는 이전에 *오디세이* 및 *시간의 나선* 블록에 등장했던 키워드 능력으로, 카드를 버렸을 때 혜택을 얻을 수 있게 해 줍니다. 광기 능력의 규칙은 지난 번에 등장했을 때와 약간 다릅니다. 아래의 '규칙 변경사항: 광기'를 참조하십시오.

그냥 바람일 뿐

{1}{U}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물을 소유자의 손으로 되돌린다.

광기 {U} (*이 카드를 버리는 경우, 추방 영역에 버린다. 그렇게 할 때, 광기 비용을 지불하고 이 카드를 발동하거나 당신의 무덤에 이 카드를 놓는다.*)

광기에 대한 공식 규칙은 다음과 같습니다.

702.34. 광기

702.34a 광기는 두 가지 능력을 일컫는 키워드이다. 첫 번째는 광기를 가진 카드가 플레이어의 손에 있는 동안 발휘되는 정적능력이다. 두 번째는 첫 번째 능력이 적용되었을 때 발휘되는 격발능력이다. '광기 [비용]'은 "플레이어가 이 카드를 버릴 경우 무덤에 놓는 대신 추방한다". 와 "이런 식으로 카드를 추방했을 때, 그 카드의 소유자는 마나 비용을 지불하는 대신 [비용]을

지불하여 카드를 발동할 수 있다. 비용을 지불하지 않은 경우, 해당 플레이어는 카드를 무덤에 넣는다.” 를 의미한다

702.34b 광기 능력을 사용하여 주문을 발동하는 방법은 대체비용 지불에 관한 규정 601.2b 및 601.2f-h를 따른다.

* **매직** 게임에서는 플레이어의 손에 있는 카드만을 버릴 수 있습니다. 카드를 플레이어의 서고에서 해당 플레이어의 무덤으로 옮기는 효과는 그 카드들을 버리게 하는 것이 아닙니다.

* 광기 비용을 지불하여 발동한 주문은 다른 모든 주문과 마찬가지로 스택에 쌓입니다. 무효화, 복사 등도 물론 가능합니다. 해결될 때, 지속물 카드라면 전장에 놓고 순간마법이나 집중마법 카드라면 소유자의 무덤에 놓입니다.

* 광기 비용을 지불하고 주문을 발동해도 마나 비용이나 전환마나비용은 변하지 않습니다. 단지 광기 비용을 대신 지불할 뿐입니다.

* 주문을 발동할 때 비용을 증가시키거나 감소시키는 효과는 광기 비용도 그만큼 증가시키거나 감소시킵니다.

* 광기 능력은 카드를 버리는 이유와는 별개로 작동합니다. 주문 또는 능력의 비용을 지불하거나, 주문 또는 능력의 지시에 의해, 심지어는 턴 종료 시 손에 카드가 너무 많을 경우에도 카드를 버릴 수 있습니다. 하지만, 버리고 싶다고 해서 아무 이유 없이 광기를 가진 카드를 버릴 수는 없습니다.

* 광기로 카드를 발동하더라도, 해당 카드는 여전히 버려진 것으로 취급합니다. 비용을 지불하기 위해 버린 경우 해당 비용은 여전히 지불된 것입니다. 카드를 버릴 때 격발되는 능력은 여전히 격발됩니다.

* 광기 격발능력이 해결될 때 카드를 광기 능력으로 발동하지 않을 경우, 그 카드는 당신의 무덤에 놓입니다. 당신은 그 카드를 나중에 발동할 수 없습니다.

* 광기를 가진 카드를 버려 주문이나 활성화능력의 비용을 지불한 경우, 카드를 버려서 지불한 주문이나 능력이 해결되기 전에 카드의 광기 격발(발동하기로 한 경우에는 해당 주문)이 먼저 해결됩니다.

* 주문이나 능력을 해결하는 동안 광기를 가진 카드를 버리면, 해당 카드는 즉시 추방 영역으로 옮겨집니다. 주문 또는 능력을 계속해서 해결하십시오. 이 시점에는 카드가 당신의 무덤에 없습니다. 주문 또는 능력이 완전히 해결되면 버려진 카드의 광기 격발이 스택에 쌓입니다.

규칙 변경사항: 광기

마지막으로 광기가 등장했던 *시간의 나선* 블록에서는 광기를 가진 카드를 정상적으로 무덤에 버릴 수 있었습니다. 이제는 카드를 추방 영역에 버려야 하며, 광기 격발능력이 해결될 때 발동하지 않으면 그 카드를 무덤에 놓아야 합니다. 따라서 이제는 광기 격발이 해결될 때 카드의 발동 여부만 결정하면 됩니다.

* *매직의 기원* 세트에 있는 브린의 신동 제이스의 능력을 해결하는 동안 광기를 가진 카드를 버릴 경우, 무덤에 다섯 장의 카드가 이미 있는 경우에만 해당 능력의 조건을 충족할 수 있습니다. 이를 충족하기 위해 무덤에 카드를 직접 놓을 수는 없습니다.

새로운 능력어: 섬망

무덤은 계속해서 *이니스트라드*에 *드리운 그림자* 세트에 나오는 이니스트라드의 섬뜩한 테마를 반영하고 있습니다. 섬망은 당신의 무덤에 카드 유형이 네 개 이상 있을 때 사용할 수 있는 능력을 나타내는 새로운 능력어입니다. 능력어는 이탤릭체로 표시되며 규칙으로서 의미를 가지지 않습니다.

망상에 빠진 교구검사

{2}{W}

생물 — 인간 병사

3/2

섬망 — 당신의 무덤에 네 개 이상의 카드 유형이 있는 한, 망상에 빠진 교구검사는 +1/+0을 받고 선제공격을 가진다.

* *매직*의 카드 유형은 마법물체, 생물, 부여마법, 순간마법, 대지, 플레인즈워커, 집중마법 및 종족(일부 예전 카드에 등장했던 카드 유형)입니다. 상위 유형(예: 전설 및 기본)과 하위 유형(예: 인간 및 장비)은 세지 않습니다.

* 중요한 것은 카드 개수가 아니라 카드 유형의 개수입니다. 예를 들어 고리버들 마녀(마법물체 생물)가 카탈로그(순간마법) 및 사제의 축복(집중마법)과 함께 있으면 섬망이 적용됩니다.

* 양면 카드가 전장에 없을 때에는 전면의 특성만 고려하게 되므로 후면의 유형은 섬망을 위해 세지 않습니다.

* 순간마법과 집중마법에 나타나는 일부 섬망 능력은 '대신'이라는 단어를 사용합니다. 이 주문들은 당신의 무덤에 네 개 이상의 카드 유형이 있다면 해결될 때 효과가 강화됩니다. 유형의 개수는 주문들이 해결될

때에만 확인하고, 해당 주문 자체는 아직 무덤에 놓이지 않았으므로 세지 않습니다. 두 효과를 모두 받는 것이 아니라 강화된 효과만 받습니다.

* 일부 섬망능력은 지속물의 활성화능력입니다. 이런 능력은 당신의 무덤에 네 개 이상의 카드 유형이 있을 때에만 활성화할 수 있습니다. 능력이 해결될 때에는 카드 유형 개수를 다시 확인하지 않습니다.

* 대부분의 섬망 격발능력은 삽입된 '조건' 절을 사용합니다. 이러한 능력이 격발되려면 무덤에 네 개 이상의 카드 유형이 있어야 하며, 그렇지 않을 경우 격발되지 않습니다. 카드 유형 개수가 충분하지 않은 경우에는 능력을 격발할 방법이 없으며, 이는 격발능력에 대응하여 카드 유형 개수를 늘리려는 경우에도 마찬가지입니다. 격발된 능력이 해결될 때 카드 유형 개수를 다시 확인합니다. 특정 이유로 카드 유형 개수가 너무 적어지면 능력은 아무 것도 하지 않습니다. 무덤의 카드 개수는 변경되지만 카드 유형 개수는 동일하게 유지되거나 증가하는 경우, 섬망 격발능력이 여전히 해결됩니다.

* 일부 특수한 경우, 어떤 개체의 섬망 능력이 무덤에 있는 카드 유형 개수를 세려고 할 때, 무덤에 토큰이나 주문의 복사본이 사라지기 전에 남아 있을 수 있습니다. 토큰과 주문 복사본은 카드가 아닙니다. 따라서 카드의 복사본이라고 할 지라도 해당 토큰과 복사본들의 유형은 계산하지 않습니다.

새로운 키워드 행동: 조사

이니스트라드가 광기에 빠져들고 있습니다. 원인이 무엇일까요? 진실을 알고 싶다면, 새로운 키워드 행동인 조사를 사용하여 비밀을 파헤칠 수 있습니다.

조사에 대한 공식 규칙은 다음과 같습니다.

701.33. 조사

701.33a '조사'는 "전장에 무색 단서 마법물체 토큰 한 개를 놓는다. 그 마법물체는 '{2}, 이 마법물체를 희생한다: 카드 한 장을 뽑는다.'를 가진다."를 의미한다.

* 토큰의 이름은 단서이고, 마법물체 하위 유형으로 단서를 가지고 있습니다. 단서는 생물 유형이 아닙니다.

* 토큰은 일반적인 마법물체입니다. 예를 들어 단서 토큰을 희생하여 천사의 숙청을 발동하거나, 뿌리 뽑기의 목표로 정해질 수 있습니다.

* 천사의 숙청 또는 타미요의 일지를 비롯한 또 다른 카드의 비용이나 효과를 위해 단서를 희생할 경우에는 {2}를 지불하고 단서를 희생하여 카드를 뽑을 수 없습니다.

* 일부 격발능력은 단서를 희생할 때마다 격발됩니다. 이러한 능력은 단서를 희생한 이유와 별개로 격발됩니다.

* 조사하라고 지시하는 일부 주문에는 목표가 요구됩니다. 유효한 목표를 선택하지 않으면 주문을 발동할 수 없습니다. 목표가 모두 유효하지 않게 된 경우, 주문은 무효화되고 조사를 수행할 수 없습니다.

사이클: 이니스트라드에 드리운 그림자'이중 대지'

*이니스트라드에 드리운 그림자*는 손에서 특정 유형의 대지 카드를 공개하지 않으면 탭된 상태로 전장에 들어오는 다섯 개의 기본이 아닌 레어 대지를 소개합니다.

항구 도시

대지

항구 도시가 전장에 들어오면서, 당신의 손에 있는 돌 또는 섬 카드 한 장을 공개할 수 있다. 그러지 않으면, 항구 도시는 탭된 상태로 전장에 들어온다.

{T}: {W} 또는 {U}를 당신의 마나풀에 담는다.

* 적절한 하위 유형 중 하나 이상을 가진 대지 카드를 공개할 수 있습니다. 이는 기본 대지가 아니어도 무관합니다. 예를 들어, *전디/카르 전투* 세트의 숲 전망대를 공개하여 항구 도시의 능력을 충족할 수 있습니다.

* 단순히 일치하는 색의 마나를 생성할 수 있다고 해서 대지가 하위 유형을 보유하지는 않습니다. 예를 들어, 항구 도시 자체는 백색 및 청색 마나를 생성하지만 돌이나 섬은 아닙니다. 따라서 이 카드를 공개하여 다른 항구 도시의 능력을 충족할 수는 없습니다.

* 적절한 하위 유형을 가진 대지 카드가 이러한 이중 대지 중 하나와 동시에 손에서 전장으로 들어가는 경우, 이 대지를 공개하여 이중 대지가 언탭된 상태로 전장에 들어가도록 할 수 있습니다.

* 어떤 효과 때문에 이들 대지 중 하나가 탭된 채로 전장에 들어와야 한다면, 손에서 대지 카드를 공개라도 해당 대지는 탭된 채로 전장에 들어옵니다.

카드별 설명

변종 연구원

{3}{U}

생물 — 인간 곤충

3/2

비행

당신의 유지단 시작에, 당신의 서고 맨 위의 카드를 당신의 무덤에 넣는다. 그 카드가 순간마법 또는 집중마법 카드라면, 변종 연구원을 변신시킨다.

////

완벽한 형상

청색

생물 — 곤충 괴수

5/4

비행

* 변종 연구원 격발능력의 두 단계 간에는 어떠한 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다. 무덤에 놓은 카드가 순간마법이나 집중마법 카드인 경우 변종 연구원은 플레이어가 행동을 취하기 전에 변신합니다.

* 대체효과로 인해 서고 맨 위의 카드가 무덤 외의 영역으로 옮겨질 경우, 해당 카드가 순간마법이나 집중마법 카드라면 변종 연구원은 여전히 변신합니다.

저주받은 마녀

{3}{B}

생물 — 인간 주술사

4/2

상대가 저주받은 마녀를 목표로 발동하는 주문은 발동하는 데 {1}가 덜 든다.

저주받은 마녀가 죽을 때, 상대를 목표로 정한다. 저주받은 마녀를 변신한 상태로 당신의 조종하에 그 목표에 부착된 상태로 전장으로 되돌린다.

////

전염되는 저주

흑색

부여마법 — 마법진 저주

플레이어에게 부여

당신이 부여된 플레이어를 목표로 발동하는 주문은 발동하는 데 {1}가 덜 든다.

부여된 플레이어의 유지단 시작에, 그 플레이어는 생명 1점을 잃고 당신은 생명 1점을 얻는다.

* 상대가 발동하는 주문이 저주받은 마녀를 목표로 할 경우 마법진 주문이든 추가 목표를 가진 주문이든 저주받은 마녀의 첫 번째 능력의 영향을 받습니다. 그러나 능력에는 영향을 주지 않습니다. 이는 전염되는 저주의 능력과 부여된 플레이어를 목표로 정하여 발동하는 주문의 경우에도 마찬가지입니다.

* 효과로 인해 저주받은 마녀를 추방했다가 변신된 상태로 전장으로 되돌리는 대신 전장에서 변신시키는 경우, 전염되는 저주는 어떠한 플레이어에게도 부착되지 않고 무덤으로 들어갑니다. 이 행동은 생물이 전장을 떠날 때마다 격발되는 능력을 격발시키지 않습니다.

드높은 목표

{1}{G}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물을 언택한다. 그 생물은 턴종료까지 +2/+2를 받고 대공을 얻는다. *(그 생물은 비행을 가진 생물을 방어할 수 있다.)*

* 드높은 목표는 이미 언택된 생물을 목표로 정할 수 있습니다.

* 공격생물을 언택해도 그 생물이 전투에서 제거되지는 않습니다.

변질된 자아

{X}{2}{G}{U}

생물 — 변신괴물

0/0

변질된 자아는 무효화될 수 없다.

당신은 변질된 자아가 X개의 추가 +1/+1 카운터를 가지고 전장에 있는 아무 생물의 복사본으로 전장에 들어오게 할 수 있다.

* 변질된 자아는 해당 생물이 다른 카드를 복제한 경우나 토큰인 경우는 제외하고(아래 참조) 생물 카드에 원래 적혀있는 능력만을 복사합니다. 해당 생물의 탭된 상태, 해당 생물이 가진 카운터, 부착된 마법진과 장비, 복사가 아닌 효과에 의해 변형된 공격력, 방어력, 유형, 색 등은 복사하지 않습니다.

* 양면 카드 생물을 복사하는 경우, 변질된 자아는 변질된 자아가 전장에 들어갈 때 위를 향한 면의 복사본이 됩니다. 변질된 자아는 양면 카드가 아니므로 변신할 수 없습니다. 효과로 인해 변질된 자아가 전장을 떠날 때 변신한 상태로 전장으로 되돌려야 하는 경우, 이 카드는 돌아오지 않고 새로운 영역에 남습니다.

* 선택된 생물의 마나 비용에 {X}가 있다면, 이 X는 0으로 취급합니다. 변질된 자아의 마지막 능력에 있는 X 값은 변질된 자아를 발동하는 동안에 선택한 값과 동일합니다.

* 선택된 생물이 다른 카드의 복사본인 경우(예를 들어, 다른 변질된 자아의 복사본인 경우) 변질된 자아는 선택된 생물이 복사한 카드로 전장에 들어옵니다.

* 선택된 생물이 토큰인 경우, 변질된 자아는 해당 토큰을 전장에 놓은 효과가 명시한 토큰의 원래 속성을 복사합니다. 변질된 자아는 토큰이 아닙니다.

* 복사한 생물이 전장에 들어올 때 격발되는 능력을 가지고 있다면 그 능력은 변질된 자아가 전장에 들어올 때에도 격발됩니다. "[이 생물이] 전장에 들어오면서" 또는 "[이 생물이] 전장에 가지고 들어온다"라는 식으로 표기된 선택 생물의 능력 또한 적용됩니다.

* 변질된 자아가 다른 생물과 동시에 전장에 들어오는 경우, 변질된 자아는 해당 생물을 복사할 수 없습니다. 전장에 이미 들어와 있는 생물만 선택할 수 있습니다.

* 이 카드가 아무것도 복사하지 않도록 할 수도 있습니다. 이 경우 변질된 자아는 0/0 생물로 전장에 들어오며 대개 곧바로 무덤으로 들어갑니다. 자체 능력으로 +1/+1 카운터를 올려놓을 수는 없습니다.

* X는 0일 수 있습니다. 변질된 자아는 추가적인 +1/+1 카운터를 가지고 전장에 들어오지 않으며, 선택한 생물만 복사합니다.

구원의 천사

{6}{W}{W}

생물 — 천사

6/6

비행

섬망 — 구원의 천사가 피해를 입힐 때마다, 당신의 무덤에 네 개 이상의 카드 유형이 있다면, 상대가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 추방한다.

* 구원의 천사가 한 번에 여러 생물, 플레이어 또는 플레인즈워커에게 피해를 입히는 경우(예: 작은 두 개의 생물에 의해 방어되는 경우) 구원의 천사의 마지막 능력은 한 번만 격발됩니다.

* 구원의 천사가 피해를 입힘과 동시에 치명피해를 입은 경우, 해당 능력이 격발됩니다.

* 구원의 천사가 생물에게 치명피해를 입힐 경우, 해당 생물은 구원의 천사의 격발능력의 목표로 정해질 수 없습니다. 그 생물은 이미 소유자의 무덤에 있습니다.

* 무덤에 생물이 아닌 카드 유형이 세 개 있고, 당신이 조종하는 또 다른 생물이 치명피해를 입는 동시에 구원의 천사가 피해를 입히는 경우에는 능력이 격발되지 않습니다. 이 생물은 구원의 천사의 능력 격발 여부를 확인할 때까지 죽지 않습니다.

비통한 파괴

{1}{W}{B}

순간마법

대지가 아닌 지속물을 목표로 정한다. 그 지속물을 추방한다. 당신은 생명 3점을 잃는다.

* 대지가 아닌 지속물이 유효하지 않은 목표가 되면 비통한 파괴가 무효화됩니다. 따라서 생명 3점을 잃지 않습니다.

대천사 아바신

{3}{W}{W}

전설적 생물 — 천사

4/4

섬광

비행, 경계

대천사 아바신이 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 무적을 얻는다.

당신이 조종하는 천사가 아닌 생물이 죽을 때, 다음 유지단 시작에 대천사 아바신을 변신시킨다.

////

정화자 아바신

적색

전설적 생물 — 천사

6/5

비행

이 생물이 정화자 아바신으로 변신할 때, 이 생물은 다른 각 생물과 각 상대에게 피해 3점을 입힌다.

* 대천사 아바신의 지연격발능력은 어느 플레이어의 턴인지에 상관없이 다음 유지단 시작에 격발됩니다.

* 이미 정화자 아바신으로 변신한 경우에는 대천사 아바신의 지연격발능력으로 인해 대천사 아바신으로 다시 변신하지 않습니다. 이는 한 턴에 여러 생물이 죽었기 때문입니다. 자세한 내용은 '일반 설명' 섹션의 '규칙 변경사항: 양면 카드' 항목을 참조하십시오.

아를린 코르드

{2}{R}{G}

플레인즈워커 — 아를린

3

+1: 생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +2/+2를 받고 경계와 신속을 얻는다.

0: 2/2 녹색 늑대 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다. 아를린 코르드를 변신시킨다.

////

달이 품은 자 아를린

적색, *녹색*

플레인즈워커 — 아를린

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

-1: 생물이나 플레이어를 목표로 정한다. 달이 품은 자 아를린은 그 목표에게 피해 3점을 입힌다. 달이 품은 자 아를린을 변신시킨다.

-6: 당신은 "당신이 조종하는 생물들은 신속과 {T}: 생물이나 플레이어를 목표로 정한다. 이 생물은 그 목표에 자신의 공격력만큼 피해를 입힌다."를 가진다"를 가진 휘장을 얻는다.

* '플레인즈워커 고유성 규칙'은 플레인즈워커 유형을 공유하는 플레인즈워커를 확인합니다. 아를린 코르드와 달이 품은 자 아를린을 동시에 조종하는 경우, 소유자의 무덤에 놓을 카드를 하나 선택해야 합니다.

* 아를린 코르드는 늑대인간 카드가 아닙니다. 다시 말해, 아를린 코르드의 생물 유형은 늑대인간이 아닙니다. 늑대인간 카드 또는 늑대인간에만 효과를 발휘하는 주문이나 능력은 아를린에게 적용되지 않습니다.

* 목표를 정하지 않고도 단순히 아를린 코르드에게 충성 카운터 하나를 추가하기 위한 목적으로 아를린 코르드의 첫 번째 능력을 활성화할 수 있습니다.

* 아를린 코르드를 달이 품은 자 아를린으로 변신시키는 능력이 해결될 때, 아를린에 놓여 있는 충성 카운터 수는 변하지 않습니다. 반대의 경우도 마찬가지입니다.

* 아를린 코르드의 두 번째 능력을 활성화해 달이 품은 자 아를린으로 변신한 후, 그 턴에는 그녀의 충성능력을 더 이상 활성화할 수 없습니다. 반대의 경우도 마찬가지입니다.

* 달이 품은 자 아를린의 첫 번째 능력으로 영향을 받는 생물의 조합은 해당 능력이 해결될 때 결정됩니다. 능력이 해결된 다음에 조종하기 시작한 생물은 +1/+1을 받거나 돌진을 얻지 못합니다.

* 휘장은 생물에게 활성화능력을 부여합니다. 활성화능력이 해결될 때 생물의 공격력을 따져 목표에 그만큼의 피해를 입히십시오. 그 때 해당 생물이 전장에 없는 경우, 그 생물이 전장에 마지막으로 존재했던 순간의 공격력을 사용합니다. 두 생물이 모두 전장에 있어야 피해를 주고받을 수 있는 '싸운다'라는 키워드 행동과는 다르게 작동한다는 점에 유의하십시오.

정신병원 방문객

{1}{B}

생물 — 흡혈귀 마법사

3/1

각 플레이어의 유지단 시작에, 그 플레이어의 손에 카드가 한 장도 없다면, 당신은 카드 한 장을 뽑고 생명 1점을 잃는다.

광기 {1}{B}(이 카드를 버리는 경우, 추방 영역에 버린다. 그렇게 할 때, 광기 비용을 지불하고 이 카드를 발동하거나 당신의 무덤에 이 카드를 놓는다.)

* 유지단은 뽑기단 전, 언탭단 후의 단계입니다. 정신병원 방문객의 첫 번째 능력은 현행플레이어의 손에 카드가 없는 경우 해당 플레이어가 자신의 뽑기단에서 카드를 뽑기 전에 격발 및 해결됩니다.

* 정신병원 방문객의 격발능력은 유지단이 시작될 때와 능력이 해결될 때 현행플레이어의 손을 확인합니다. 능력이 해결될 때 해당 플레이어의 손에 카드가 있으면, 당신은 카드를 한 장 뽑거나 생명 1점을 잃지 않습니다. 주목할 점은, 유지단에서 여러 정신병원 방문객을 조종하는 경우, 가장 먼저 해결되는 정신병원 방문객의 첫 번째 능력으로 인해 다른 정신병원 방문객의 첫 번째 능력에 따른 효과가 중단됩니다. 단, 해결되기 전에 뽑은 카드를 손에서 빼낼 수 있는 방법이 있는 경우에는 예외입니다.

* 상대의 턴일 때에는, 동시에 격발되는 경우에 한해 상대가 조종하는 지속물의 모든 격발능력보다 당신이 조종하는 격발능력이 먼저 해결됩니다. 즉, 상대의 유지단에서 당신과 상대가 정신병원 방문객을 하나씩 조종하고 있고 상대의 손에 카드가 없는 경우, 상대가 손에 카드를 가져가기 전에 당신이 먼저 카드를 뽑습니다.

아바신의 심판

{1}{R}

집중마법

광기 {X}{R} (이 카드를 버리는 경우, 추방 영역에 버린다. 그렇게 할 때, 광기 비용을 지불하고 이 카드를 발동하거나 당신의 무덤에 이 카드를 놓는다.)

생물 그리고/또는 플레이어를 원하는 수만큼 목표로 정한다. 아바신의 심판은 그 목표들에게 피해 2점을 당신이 분배한 대로 입힌다. 아바신의 심판의 광기 비용을 지불했다면, 대신 그 목표들에게 피해 X점을 당신이 분배한 대로 입힌다.

* 아바신의 심판을 발동할 때 피해를 어떻게 분배할 지 선언합니다. 각 목표는 최소한 피해 1점을 받아야 합니다.

* 아바신의 심판이 상대에게 입히는 피해를 해당 플레이어가 조종하는 플레인즈워커에게 돌릴 수 있습니다. 하지만, 아바신의 심판은 플레인즈워커와 그 플레인즈워커의 조종자에게 동시에 피해를 입힐 수 없습니다.

* 아바신의 심판을 발동할 때 목표를 여럿 정했는데 아바신의 심판이 해결될 때 이들 목표 일부가 유효하지 않더라도, 아바신의 심판은 나머지 유효한 목표에 원래 배정된 피해를 입힙니다.

아바신 선교단

{3}{W}

생물 — 인간 성직자

3/3

당신의 종료단 시작에, 아바신 선교단이 장착된 상태이면, 아바신 선교단을 변신시킨다.

////

달의 심문관

백색

생물 — 인간 성직자

4/4

이 생물이 달의 심문관으로 변신할 때, 다른 생물을 목표로 정한다. 당신은 그 생물을 달의 심문관이 전장을 떠날 때까지 추방할 수 있다.

* 아바신 선교단에 부착된 장비는 변신 후에도 그대로 유지됩니다.

* 격발능력이 해결되기 전에 달의 심문관이 전장을 떠나면 목표로 정한 생물은 추방당하지 않습니다.

* 달의 심문관이 어떻게든 아바신 선교단으로 변신하면, 그 생물은 추방된 상태로 유지됩니다. 나중에 아바신 선교단이 전장을 떠나면 그 생물은 전장으로 되돌아옵니다.

* 추방된 생물에 부착된 마법진은 각 소유자의 무덤으로 갑니다. 추방된 생물에 부착된 모든 장비는 부착이 해제되고 계속 전장에 남습니다. 추방된 생물이 가지고 있었던 모든 카운터는 더 이상 존재하지 않게 됩니다.

* 추방된 생물 토큰은 더 이상 존재하지 않게 됩니다. 따라서 생물 토큰은 전장으로 돌아오지 않습니다.

* 다인전 게임에서 달의 심문관의 소유자가 게임을 떠날 경우, 달의 심문관이 추방한 카드는 전장으로 되돌아옵니다. 추방한 카드를 전장으로 되돌리는 효과는 스택에 쌓이는 효과가 아니므로 소유자가 게임을 떠나더라도 정상적으로 해결됩니다.

산성비

{2}{B}{B}

집중마법

모든 생물은 턴종료까지 -2/-2를 받는다.

광기 {2}{B}(이 카드를 버리는 경우, 추방 영역에 버린다. 그렇게 할 때, 광기 비용을 지불하고 이 카드를 발동하거나 당신의 무덤에 이 카드를 놓는다.)

* 산성비의 영향을 받는 생물들은 주문이 해결될 때 결정됩니다. 주문이 해결된 뒤에 전장에 들어오는 생물은 -2/-2를 받지 않습니다.

은달빛 구속

{2}{W}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

부여된 생물은 공격, 방어 또는 변신할 수 없다.

다른 지속물을 희생한다: 생물을 목표로 정한다. 그 생물에게 은달빛 구속을 부착한다. 이 능력은 집중마법을 발동할 수 있는 시기에 한 턴에 한 번만 활성화할 수 있다.

* 부여된 생물을 변신하게 하는 활성화능력과 격발능력은 여전히 활성화하거나 격발할 수 있습니다. 이러한 능력이 다른 효과를 가진 경우, 해당 효과가 일어납니다.

* 은빛달 구속은 상대의 생물을 부여하는 동안에도 당신이 조종합니다. 당신만이 은빛달 구속의 마지막 능력을 활성화할 수 있습니다.

병 속에 담긴 뇌

{2}

마법물체

{1}, {T}: 병 속에 담긴 뇌에 충전 카운터 한 개를 올려놓는다. 그리고 나서 당신은 당신의 손에서 전환마나비용이 병 속에 담긴 뇌에 올려놓은 충전 카운터의 개수와 동일한 순간마법 또는 집중마법 카드 한 장을 마나 비용을 지불하지 않고 발동할 수 있다.

{3}, {T}, 병 속에 담긴 뇌에서 충전 카운터 X개를 제거한다: 점술 X를 한다.

* 병 속에 담긴 뇌의 첫 번째 능력을 해결할 때, 새로 올려 놓은 충전 카운터 개수를 세어서 발동하려는 주문을 결정합니다. 카운터를 올려 놓고 발동할 주문을 선택하는 사이에는 어떠한 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.

* 첫 번째 능력이 해결되기 전에 병 속에 담긴 뇌가 전장을 떠날 경우에는 전장을 떠날 때 올려져 있던 카운터의 수를 사용하여 발동할 주문을 결정하십시오. 병 속에 담긴 뇌에 새 카운터를 올려 놓을 수 없으므로 카운터의 수는 바뀌지 않습니다.

* "마나 비용 없이 발동"하는 경우, 각성 비용과 같은 대체비용을 지불할 수 없습니다. 키퍼 비용과 같은 추가비용은 지불할 수 있습니다. 발동할 카드에 필수적인 추가비용이 있다면(예: 번개 도끼), 그 비용을 지불해야 카드를 발동할 수 있습니다.

* 카드의 마나 비용에 {X}가 있다면, X의 값으로 0을 선택해야 합니다.

들장미 교각 순찰병

{3}{G}

생물 — 인간 전사

3/3

들장미 교각 순찰병이 한 개 이상의 생물에 피해를 입힐 때마다, 조사한다. ("*{2}*, 이 마법물체를 희생한다: 카드 한 장을 뽑는다."를 가진 무색 단서 마법물체 토큰 한 개를 전장에 놓는다.)

각 종료단의 시작에, 당신이 이 턴에 단서를 세 개 이상 희생했다면, 당신은 생물 카드 한 장을 당신의 손에서 전장에 놓을 수 있다.

* 들장미 교각 순찰병의 첫 번째 능력은 피해를 입히는 생물의 수와 상관없이 전투피해단에 한 번만 격발됩니다.

* 들장미 교각 순찰병의 두 번째 능력은 해당 턴 일부에 들장미 교각 순찰병이 전장에 없었더라도 해당 턴의 모든 단계를 확인합니다. 자체 능력에 의해 희생된 단서뿐만 아니라, 어떤 이유로든 희생된 모든 단서를 확인합니다.

내부 화상

{X}{R}

집중마법

생물이나 플레이어를 목표로 정한다. 내부 화상은 그 목표에게 피해 X점을 입힌다. 생물이 이런 식으로 피해를 입으면, 그 생물은 턴종료까지 무적을 잃는다. 그 생물이 이 턴에 죽게 된다면, 대신 추방한다.

* 피해를 입은 생물은 해당 턴에 내부 화상에게 입은 피해를 비롯한 어떠한 이유로든 죽게 될 경우 추방됩니다.

* 내부 화상이 목표 생물에게 피해를 입히지 않으면(예를 들어 피해가 방지되었거나 X가 0인 경우) 추가 효과가 하나도 적용되지 않습니다. 해당 턴에 무적을 잃거나 죽는 대신 추방되지도 않습니다.

* 내부 화상으로 무적이 없는 생물을 목표로 정할 수 있습니다. 이 턴에 죽는 경우에 여전히 추방됩니다.

잊혀진 주교

{2}{W}

생물 — 신령 성직자

2/3

비행

전환마나비용이 3 이하인 생물 주문을 발동할 때마다, 조사한다. ("*{2}*, 이 마법물체를 희생한다: 카드 한 장을 뽑는다."를 가진 무색 단서 마법물체 토큰 한 개를 전장에 놓는다.)

* 광기 비용과 같은 대체비용을 지불하고 주문을 발동하여도 전환마나비용은 변하지 않습니다. 예를 들어, 마나 비용이 {4}{B}이고 광기 비용이 {2}{B}인 카드인 마우레르 사유지의 쌍둥이를 발동해도 잊혀진 주교의 능력은 격발되지 않습니다.

혈족 소환

{1}{B}

부여마법

[1], 카드 한 장을 버린다: 생명연결 능력을 가진 1/1 흑색 흡혈귀 기사 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다. 이 능력은 한 턴에 한 번씩만 활성화할 수 있다.

* 혈족 소환의 능력은 자신의 턴뿐만 아니라 다른 플레이어의 턴에도 한 번씩 활성화할 수 있습니다.

성전사의 친구

{2}{W}

생물 — 사냥개

3/1

당신이 생물이 아닌 주문을 발동할 때마다, 성전사의 친구는 턴종료까지 무적을 얻는다. *(표해와 "파괴"라고 명시된 효과로 파괴되지 않는다.)*

* 성전사의 친구의 격발능력은 그 능력을 격발시키는 주문보다 먼저 해결됩니다.

날개 꺾기

{1}{G}

순간마법

각 상대는 비행을 가진 생물 한 개를 희생한다.

* 일부 상대 또는 전체 상대가 비행을 가진 생물을 조종하지 않는 경우에도 날개 꺾기를 발동할 수 있습니다. 비행 생물을 조종하는 플레이어는 희생할 비행 생물을 선택해야 하며 나머지 플레이어는 영향을 받지 않습니다.

위압적인 제지

{1}{U}

순간마법

대지가 아닌 지속물을 목표로 정한다. 그 지속물을 소유자의 손으로 되돌린다. 그리고 나서 당신이 좀비를 조종한다면, 그 플레이어는 카드 한 장을 버린다.

* 소유자의 손에 돌아오는 카드를 그 플레이어가 버릴 수 있습니다. 그 카드가 그 플레이어의 손에 남은 유일한 카드인 경우에는 그 카드를 버려야 합니다.

* 위압적인 제지는 대지가 아닌 지속물만 목표로 정합니다. 그 지속물이 유효하지 않은 목표가 되면, 위압적인 제지는 무효화되고 그 플레이어는 카드를 버리지 않습니다.

* 당신이 조종하고 있는 유일한 좀비를 위협적인 제지의 목표로 정하는 경우, 카드를 버리지 않습니다.

알 수 없는 존재와의 대결

{G}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 조사한 후, 그 생물은 턴종료까지 당신이 조종하는 단서 한 개당 +1/+1을 받는다.

(조사를 하려면 "{2}, 이 마법물체를 희생한다: 카드 한 장을 뽑는다."를 가진 무색 단서 마법물체 토큰 한 개를 전장에 놓는다.)

* 알 수 없는 존재와의 대결의 두 단계 사이에는 어떠한 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다. 따라서 목표 생물은 최소 +1/+1을 받습니다.

타락한 묘비

{2}

마법물체

타락한 묘비는 탭된 채로 전장에 들어온다.

{T}: 당신의 무덤에 있는 카드에서 색 하나를 선택한다. 당신의 마나풀에 그 색의 마나 한 개를 담는다.

* 무색 카드에는 색이 없습니다. 따라서 이런 식으로 {C}를 당신의 마나풀에 추가할 수 없습니다.

* 플레이어는 마나 능력에 대응할 수 없습니다. 따라서 당신이 능력을 선언한 후에는 당신이 원하는 색의 마나를 생성하려고 할 때 어떠한 플레이어도 이를 막기 위한 행동을 취할 수 없습니다.

소름끼치는 느낌

{2}{G}

부여마법

당신의 유지단 시작에, 당신은 당신의 서고 맨 위의 카드 두 장을 당신의 무덤에 넣을 수 있다.

매 턴 처음으로 어디에서든 한 개 이상의 대지 카드가 당신의 무덤으로 갈 때마다, 1/1 녹색 곤충 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다.

* 무덤에 여러 장의 대지 카드가 동시에 들어가면, 소름끼치는 느낌의 마지막 능력은 한 번만 격발됩니다.

이는 효과(예: 소름끼치는 느낌의 첫 번째 능력)로 인해 대지가 서고에서 무덤으로 동시에 옮겨지거나,

대지가 동시에 파괴되는 경우(예: 두 개의 대지 생물이 치명적인 전투피해를 입은 경우)에 발생할 수 있습니다.

오싹한 공포

{3}{B}

부여마법

당신의 유지단 시작에, 각 플레이어는 카드 한 장을 버린다. 당신이 버린 카드와 유형을 공유하는 카드를 버린 각 상대는 생명 3점을 잃는다. *(플레이어들은 버린 카드를 동시에 공개한다.)*

* 주문 또는 능력이 각 플레이어에게 카드를 버리도록 지시할 경우, 현행플레이어를 시작으로 각 플레이어는 턴 순서대로 손에서 카드를 공개하지 않은 채로 선택하고 옆에 놓은 다음 동시에 카드를 공개하고 버립니다.

* 오싹한 공포의 능력에 대해 공유할 수 있는 카드 유형은 마법물체, 생물, 부여마법, 순간마법, 대지, 플레인즈워커, 집중마법 및 종족(일부 기존 카드에 등장했던 카드 유형)입니다. 상위 유형(예: 전설 및 기본)과 하위 유형(예: 인간이나 장비)은 세지 않습니다.

* 플레이어의 손에 카드가 없는 경우, 그 플레이어는 나머지 플레이어와 달리 카드를 버리지 않습니다. 당신이 카드를 버리지 않은 경우 아무도 당신이 버린 카드와 카드 유형을 공유하는 카드를 버릴 수 없습니다. 따라서 어떠한 플레이어도 생명 3점을 잃지 않습니다.

* 상대가 당신이 버린 카드와 두 개의 카드 유형을 공유하는 카드(예: 마법물체 생물)를 버린 경우, 그 플레이어는 여전히 생명 3점만 잃습니다.

* 양면 카드가 전장에 없을 때에는 전면의 특성만 고려하게 됩니다. 따라서 카드 면에 여러 카드 유형이 있는 양면 카드(예: 피부 침투 등)는 전면의 유형만 버려진 다른 카드들과 비교됩니다.

홍보를 전하는 까마귀

{2}{B}

생물 — 좀비 새

2/1

비행

홍보를 전하는 까마귀가 전장에 들어오거나 죽을 때, 당신의 서고 맨 위의 카드 두 장을 당신의 무덤에 넣는다.

* 격발능력은 홍보를 전하는 까마귀가 전장에 들어올 때와 죽을 때 격발됩니다. 꼭 하나만 선택해야 하는 것은 아닙니다.

신비석 의식

{1}{G}

부여마법

당신이 조종하는 생물은 "{T}: 당신의 마나풀에 원하는 색의 마나 한 개를 담는다."라는 능력을 가진다.

* 생물에 비용이 {T}인 여러 개의 마나 능력이 있는 경우(예: 두 개의 신비석 의식을 조종하는 경우) 한 번에 하나만 활성화할 수 있습니다. 그런 생물을 탭해도 여러 개의 마나가 생성되지는 않습니다.

상현달의 광신단

{4}{G}

생물 — 인간 주술사

5/4

당신이 조종하는 지속물이 인간이 아닌 생물로 변신할 때마다, 2/2 녹색 늑대 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다.

* 지속물이 변신 후에 인간 생물 유형이 없는 경우에 인간이 아닌 생물로 변신하는 것이며, 변신 전에 인간 생물 또는 생물이 아니었는지는 무관합니다. 예를 들어, 서쪽계곡 수도원과 트레이벤 가고일은 모두 변신할 때 상현달의 광신단의 능력을 격발시킵니다.

* 변신한 상태로 전장에 놓은 인간이 아닌 생물(예: 껍질 탈피자)은 상현달의 광신단의 능력을 격발시키지 않습니다.

대담한 탐정

{1}{U}

생물 — 인간 도적

2/1

당신이 단서를 희생할 때, 대담한 탐정을 변신시킨다.

////

압도적 진실의 소유자

청색

생물 — 인간 마법사

3/2

기량 (당신이 생물이 아닌 주문을 발동할 때마다, 이 생물은 턴종료까지 +1/+1을 받는다.)

압도적 진실의 소유자가 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 조사한다. (" $\{2\}$, 이 마법물체를 희생한다: 카드 한 장을 뽑는다."를 가진 무색 단서 마법물체 토큰 한 개를 전장에 놓는다.)

* 대담한 탐정의 능력이 해결되기 전에 여러 번 격발되면, 첫 번째로 해결하는 능력에 의해서만 대담한 탐정을 변신시킬 수 있습니다. 자세한 내용은 '일반 설명' 섹션의 '규칙 변경사항: 양면 카드' 항목을 참조하십시오.

죽음모자 버섯 재배자

{1}{G}

생물 — 인간 드루이드

2/1

{T}: {B} 또는 {G}를 당신의 마나풀에 담는다.

섬망 — 당신의 무덤에 네 개 이상의 카드 유형이 있는 한, 죽음모자 버섯 재배자는 치명타를 가진다.

* 죽음모자 버섯 재배자가 피해를 입힘과 동시에 당신이 조종하는 또 다른 생물은 치명피해를 입었을 때, 당신의 무덤에 생물이 아닌 카드 유형이 세 개 있을 경우, 죽음모자 버섯 재배자가 입힌 피해는 치명타 능력이 있는 원천으로 취급하지 않습니다.

암석 포고문

{1}{W}

집중마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물을 추방하고 그 생물의 조종자가 조종하는 생물 중 그 생물과 이름이 같은 다른 생물을 모두 추방한다. 그 플레이어는 이런 식으로 토큰이 아닌 생물이 추방될 때마다 조사한다.

* 암석 포고문의 목표는 한 개뿐입니다. 목표가 된 생물과 이름이 같은 다른 생물은 목표로 정해진 것이 아닙니다. 예를 들어 방호 능력을 가진 생물이라도 목표 생물과 이름이 같으면 추방됩니다.

* 암석 포고문이 해결되려고 할 때 목표 생물이 유효한 목표가 아닌 경우, 능력은 무효화되어 아무 효과도 발생하지 않습니다. 이럴 경우, 목표가 된 생물은 물론 목표 생물과 이름이 같은 생물도 추방되지 않습니다.

* 이름이 같은 생물과 생물이 아닌 지속물이 동시에 존재할 수 있습니다. 예를 들면, 동일한 대지 두 개 중 하나가 대지 생물이 된 경우가 있습니다. 암석 포고문은 해당 이름의 생물들만 추방할 수 있습니다.

* 뒷면 상태의 생물(예: *타르커의* 용 세트의 대변이 능력으로 발동한 생물)에는 이름이 없으며 다른 어떤 생물과도 이름을 공유할 수 없습니다.

* 토큰이 복사본이 아니거나 토큰을 생성한 효과에 의해 명시되지 않은 한, 토큰 이름은 생성 당시의 하위 유형과 이름이 동일합니다.

죄인 처단

{4}{W}{W}

집중마법

모든 생물을 추방한다.

섬망 — 당신의 무덤에 네 개 이상의 카드 유형이 있다면, 비행을 가진 4/4 백색 천사 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다.

* 죄인 처단이 해결될 때 무덤에 집중마법이 아닌 카드 유형이 세 개 있는 경우, 천사 토큰을 얻을 수 없습니다. 죄인 처단은 해결될 때까지 당신의 무덤으로 들어가지 않습니다.

* 추방되는 생물 중 하나가 부여된 경우, 그 마법진은 죄인 처단이 해결될 때까지 플레이어의 무덤으로 들어가지 않습니다. 죄인 처단의 조종자가 마법진을 소유한 경우, 섬망능력을 위한 계산을 위해 무덤에 제 시간에 들어가지 않습니다.

전장묘지 거상

{2}{B}

생물 — 좀비 거인

2/2

전장묘지 거상은 당신의 무덤에 있는 좀비 카드 한 장당 +1/+1 카운터 한 개를 가진 채로 전장에 들어온다. 당신이 좀비 주문을 발동할 때마다, 2/2 흑색 좀비 생물 토큰 한 개를 전장에 탭된 채로 놓는다.

* 전장묘지 거상이 무덤에서 전장에 들어오는 경우, 전장묘지 거상의 첫 번째 능력은 무덤의 좀비 카드로 자신도 셉니다. 마찬가지로 전장묘지 거상이 다른 좀비 카드와 동시에 무덤에서 전장으로 들어오는 경우, 그 능력은 그 좀비도 셉니다.

* 전장묘지 거상이 아직 전장에 없으므로, 전장묘지 거상을 발동해도 마지막 능력은 격발되지 않습니다.

부대의 불화

{3}{R}{R}

순간마법

방어생물과 다른 방어생물을 목표로 정한다. 두 방어생물은 서로 싸운다.

* 방어생물이 파괴되더라도 방어된 공격생물이 방어되지 않은 것으로 돌아가지 않습니다.

드로그스콜 기병대

{5}{W}{W}

생물 — 신령 기사

4/4

비행

다른 신령이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 당신은 생명 2점을 얻는다.

{3}{W}: 비행을 가진 1/1 백색 신령 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다.

* 드로그스콜 기병대로 만든 신령 토큰은 당신이 발동한 다른 신령들이나 어떤 방식으로든 전장에 놓은 신령 토큰들과 마찬가지로 드로그스콜 기병대의 두 번째 능력을 격발시킵니다.

연발 사격

{R}

순간마법

최대 두 개까지의 생물을 목표로 정한다. 연발 사격은 그 생물들에게 각각 피해 1점을 입힌다.

* 동일한 생물을 두 번 목표로 정해서 연발 사격 피해를 2점 입힐 수는 없습니다.

황혼감시자 모집관

{1}{G}

생물 — 인간 전사 늑대인간

2/2

{2}{G}: 당신의 서고 맨 위의 카드 세 장을 본다. 당신은 그중에서 생물 카드 한 장을 공개하고 당신의 손으로 가져갈 수 있다. 나머지 카드들은 당신이 원하는 순서로 당신의 서고 맨 밑에 놓는다.

각 유지단 시작에, 만약 지난 턴에 아무 주문도 발동되지 않았다면, 황혼감시자 모집관을 변신시킨다.

////

크랄렌호드 포효자

녹색

생물 — 늑대인간

3/3

당신이 발동하는 생물 주문들은 발동하는 데 {1}이 덜 든다.

각 유지단 시작에, 만약 한 플레이어가 지난 턴에 두 개 이상의 주문을 발동했다면, 크랄렌호드 포효자를 변신시킨다.

* 황혼감시자 모집관의 격발능력에 대응해서 첫 번째 능력을 활성화할 수 있습니다.

* 크랄렌호드 포효자의 첫 번째 능력은 생물 주문 비용의 일반 마나량만 감소시킬 수 있습니다.

* 크랄렌호드 포효자의 첫 번째 능력은 광기 비용과 같은 대체비용을 감소시킬 수 있습니다.

오싹한 전주곡

{2}{W}

순간마법

당신이 조종하는 생물을 원하는 수만큼 목표로 정한다. 그 생물들을 추방한다. 다음 종료단 시작에, 그 카드들을 소유자의 조종하에 전장으로 되돌린다.

* 추방된 생물에 부착된 마법진은 각 소유자의 무덤으로 갑니다. 추방된 생물에 부착된 모든 장비는 부착이 해제되고 계속 전장에 남습니다. 추방된 생물이 가지고 있었던 모든 카운터는 더 이상 존재하지 않게 됩니다.

* 추방된 생물 토큰은 더 이상 존재하지 않게 됩니다. 따라서 생물 토큰은 전장으로 돌아오지 않습니다.

* 양면 카드가 추방된 경우 전면이 위로 향한 채로 되 돌아옵니다.

잡히지 않는 고문관

{2}{B}{B}

생물 — 흡혈귀 마법사

4/4

[1], 카드 한 장을 버린다: 잡히지 않는 고문관을 변신시킨다.

////

은밀히 퍼지는 안개

청색

생물 — 정령

0/1

방호, 무적

은밀히 퍼지는 안개는 방어할 수 없으며 방어될 수 없다.

은밀히 퍼지는 안개가 공격하고 방어되지 않을 때마다, 당신은 {2}{B}를 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 은밀히 퍼지는 안개를 변신시킨다.

* 잡히지 않는 고문관의 능력을 여러 번 활성화하여 여러 장의 카드를 버릴 수 있습니다. 첫 번째로 해결되는 능력에 의해서만 변신이 이루어집니다.

* 당신은 한 턴 안에 잡히지 않는 고문관으로 공격하고, 방어생물이 선택되기 전에 잡히지 않는 고문관을 은밀히 퍼지는 안개로 변신시켰다가, 격발능력이 해결될 때 원래 상태로 변신시키고, 4점의 전투피해를 입히도록 만들 수 있습니다.

* 방어생물이 지정된 후에는 잡히지 않는 고문관을 은밀히 퍼지는 안개로 변신시켜도 방어가 취소되지 않습니다.

불면의 사절

{4}{W}

생물 — 신령

2/4

비행

불면의 사절이 전장에 들어올 때, 이 턴에 생물이 죽었다면, 비행을 가진 1/1 백색 신령 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다.

* 불면의 사절의 마지막 능력은 해당 턴에 생물이 죽었지만 확인합니다. 생물 카드가 여전히 무덤에 있어야 할 필요는 없습니다.

* 파괴 또는 다른 원인으로 인해 전장에서 무덤으로 옮겨진 토큰 생물은 죽은 것입니다; 이 토큰 생물들은 사라지기 전에 소유자의 무덤으로 이동합니다.

* 불면의 사절의 마지막 능력은 이 턴에 한 개가 넘는 생물이 죽었을 경우 추가적인 신령 토큰을 만들지 않습니다.

수장된 묘지의 계시

{X}{U}

순간마법

당신의 서고 맨 위에서 X장에 한 장을 더한 카드를 공개한 다음 그 카드들을 두 더미로 나눈다. 상대 한 명이 이 더미들 중 하나를 고른다. 그 더미를 당신의 손으로 가져가고 다른 더미는 당신의 무덤에 넣는다.

* X는 0일 수 있으며, 더미는 비어 있을 수 있습니다. X가 0일 경우, 당신은 카드 한 장을 공개하고 한 더미는 비워 둡니다. 상대는 빈 더미를 선택하여 당신의 손에 넣을 수 있습니다.

역동하는 정수

{U}

순간마법

당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 추방한 후, 소유자의 조종하에 전장으로 되돌린다. 그 생물이 신령이라면, 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

* 역동하는 정수는 추방 영역에서 돌아온 생물이 신령인지 여부를 확인합니다.

* 추방된 생물에 부착된 마법진은 각 소유자의 무덤으로 갑니다. 추방된 생물에 부착된 모든 장비는 부착이 해제되고 계속 전장에 남습니다. 추방된 생물이 가지고 있었던 모든 카운터는 더 이상 존재하지 않게 됩니다.

* 추방된 생물 토큰은 더 이상 존재하지 않게 됩니다. 따라서 생물 토큰은 전장으로 돌아오지 않습니다.

* 양면 카드가 추방된 경우 전면이 위로 향한 채로 되 돌아옵니다.

형체 없는 자의 인도

{2}{W}

집중마법

당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 +2/+1을 받는다.

* 형체 없는 자의 인도의 영향을 받는 생물들은 주문이 해결될 때 결정됩니다. 주문이 해결된 후 조종하기 시작한 생물들은 +2/+1을 받지 못합니다.

그 후에도

{4}{B}{B}

집중마법

당신의 무덤에 있는 생물 카드를 최대 두 장까지 목표로 정한다. 그 카드들을 전장으로 되돌린다. 그 생물들은 각각 자신의 다른 색과 유형에 더불어 흑색 좀비다. 그 후에도를 소유자의 서고 맨 밑에 놓는다.

* 목표로 정한 생물 카드가 무색이라면, 해당 생물은 그냥 흑색 생물이 됩니다. 무색이며 흑색인 생물이 되는 것이 아닙니다.

악의 발산

{1}{W}

순간마법

최대 두 개까지의 생물을 목표로 정한다. 그 생물들을 탭한다.

조사한다. ("*{2}, 이 마법물체를 희생한다: 카드 한 장을 뽑는다.*"를 가진 무색 단서 마법물체 토큰 한 개를 전장에 놓는다.)

* 조사만 하고 싶은 경우에는 목표를 정하지 않고도 악의 발산을 발동할 수 있습니다.

팔켄라스 포식자

{R}

생물 — 흡혈귀 광전사

2/1

당신이 소유한 흡혈귀 생물 카드 중 전장에 없는 카드들은 광기를 가진다. 광기 비용은 각 카드의 마나 비용과 동일하다. (*광기를 가진 카드를 버리는 경우, 추방 영역에 버린다. 그렇게 할 때, 광기 비용을 지불하고 이 카드를 발동하거나 당신의 무덤에 이 카드를 놓는다.*)

* 팔켄라스 포식자의 능력은 전장에 있는 동안에만 적용됩니다. 이 카드를 버려도 자체적으로 광기가 부여되지 않습니다.

* 팔켄라스 포식자의 능력으로 광기를 얻은 흡혈귀 카드의 광기 격발이 해결되기 전에 팔켄라스 포식자가 전장을 떠나는 경우, 광기 능력은 광기가 더 이상 없는 경우에도 적절한 비용으로 흡혈귀 카드를 발동할 수 있게 해 줍니다.

* 이미 광기 능력을 가진 흡혈귀 생물 카드를 버리는 경우, 어떤 광기 능력으로 이를 추방할지 선택해야 합니다. 원래 가진 능력 또는 팔켄라스 포식자를 통해 부여받은 능력 중 하나를 선택할 수 있습니다.

과열된 시야

{1}{U}{R}

부여마법

각 플레이어의 종료단 시작에, 그 플레이어는 카드 한 장을 뽑는다. 그 플레이어가 당신의 상대이고 손에 네 장 이상의 카드를 가지고 있다면, 과열된 시야는 그 플레이어에게 피해 2점을 입힌다.

* 과열된 시야의 격발능력의 두 단계 사이에는 어떠한 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다. 따라서 상대가 카드를 뽑은 이후에 네 장 이상의 카드를 손에 가지고 있을 경우 과열된 시야는 그 플레이어에게 피해 2점을 입힙니다.

화염검을 든 천사

{4}{R}{R}

생물 — 천사

4/4

비행

상대가 조종하는 원천이 당신 또는 당신이 조종하는 지속물에 피해를 입힐 때마다, 당신은 화염검을 든 천사가 그 원천의 조종자에게 피해 1점을 입히게 할 수 있다.

* 원천이 당신이나 당신이 조종하는 한 개 이상의 지속물에 동시에 피해를 입히는 경우, 화염검을 든 천사의 마지막 능력은 해당 횟수만큼 격발됩니다. 예를 들어 돌진을 가진 생물이 당신이 조종하는 방어생물과 당신에게 피해를 입히면, 화염검을 든 천사의 능력이 두 번 격발됩니다.

* 마지막 능력은 선택사항입니다. 두 명의 플레이어가 화염검을 든 천사를 하나씩 조종하고 있고, 첫 번째 플레이어가 조종하는 원천이 두 번째 플레이어 또는 그 플레이어가 조종하는 지속물에 피해를 입힌다고 가정해 보겠습니다. 이로 인한 격발능력은 첫 번째 플레이어에게 피해를 입혀 그 플레이어가 가진 화염검을 든 천사의 능력이 격발되게 할 수 있습니다. 이 능력은 두 번째 플레이어에게 피해를 입힐 수 있으며, 이런 식으로 계속 이어집니다. 이러한 순환 과정은 게임이 끝나거나 한 명의 플레이어가 능력 사용을 거부하여 이러한 연쇄를 끝낼 때까지 반복됩니다.

찰나의 기억

{2}{U}

부여마법

찰나의 기억이 전장에 들어올 때, 조사한다. ("*{2}*, 이 마법물체를 희생한다: 카드 한 장을 뽑는다."를 가진 무색 단서 마법물체 토큰 한 개를 전장에 놓는다.)

당신이 단서를 희생할 때마다, 플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 자신의 서고 맨 위의 카드 세 장을 자신의 무덤에 넣는다.

* 주문이나 능력의 비용을 지불하기 위해 단서를 희생하면, 찰나의 기억의 두 번째 능력이 해당 주문 또는 능력보다 먼저 해결됩니다.

잊혀진 창조물

{3}{U}

생물 — 좀비 괴수

3/3

은폐 (*이 생물은 더 높은 공격력을 가진 생물에게 방어될 수 없다.*)

당신의 유지단 시작에, 당신은 당신의 손에 있는 모든 카드를 버릴 수 있다. 그렇게 한다면, 버린 카드 장수만큼 카드를 뽑는다.

* 유지단은 뽑기단 전, 언택단 후의 단계입니다. 손에 카드가 없는 경우, 턴이 돌아왔을 때 카드를 뽑았다가 새 카드를 뽑기 위해 이 카드를 버릴 수 없습니다. 잊혀진 창조물의 능력은 이미 격발되고 해결되었기 때문입니다.

게이어 산맥 산적

{2}{R}

생물 — 인간 도적 늑대인간

3/2

신속

각 유지단 시작에, 지난 턴에 아무 주문도 발동되지 않았다면, 게이어 산맥 산적을 변신시킨다.

////

빌딘 무리의 우두머리

적색

생물 — 늑대인간

4/3

늑대인간이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 당신은 그 늑대인간을 변신시킬 수 있다.

각 유지단 시작에, 만약 한 플레이어가 지난 턴에 두 개 이상의 주문을 발동했다면, 빌딘 무리의 우두머리를 변신시킨다.

* 빌딘 무리의 우두머리 세 개를 조종하는 상태에서 늑대인간이 당신의 조종하에 전장에 들어올 경우, 늑대인간을 세 번 연속해서 변신시킬 수 있습니다. 이는 규칙 701.25e에 나온 상황과 비슷해 보이지만, 생물을 변신시키는 능력이 해당 생물이 가진 능력이 아니라는 점에서 다릅니다. 자세한 내용은 '일반 설명' 섹션의 '규칙 변경사항: 양면 카드' 항목을 참조하십시오.

* 신속을 가진 생물이 변신해서 당신의 조종하에 들어온 턴에 더 이상 신속을 가지지 못하는 경우(예: 당신이 이미 빌딘 무리의 우두머리를 조종하고 있는 상태에서 게이어 산맥 산적을 발동하는 경우) 그 생물은 해당 턴에 공격할 수 없습니다.

심령폭발

{2}{R}

순간마법

생물이나 플레이어를 목표로 정한다. 심령폭발은 그 목표에 피해 2점을 입힌다.

{2}{U}, 당신의 무덤에서 심령폭발을 추방한다: 당신이 조종하는 순간마법이나 집중마법 주문 한 개를 목표로 정한다. 그 주문을 복사한다. 당신은 그 복사본의 목표를 새로 정할 수 있다.

* 심령폭발의 능력은 목표를 가진 것뿐 아니라, 모든 순간마법이나 집중마법 주문을 복사할 수 있습니다.

* 심령폭발의 능력이 해결될 때 순간마법이나 집중마법 주문의 복사본을 만듭니다. 이 능력으로 만들어지는 복사본은 스택에서 생성되므로 "발동"된 것이 아닙니다. 플레이어가 주문을 발동할 때 격발되는 능력은 격발되지 않습니다. 복사본은 일반 주문처럼 원래 주문이 해결되기 전에 해결되지만, 그 전에 플레이어들은 주문을 발동하고 능력을 활성화할 기회를 얻습니다.

* 당신이 새로운 목표를 선택하지 않는 한, 해당 복사본은 복사하는 주문과 같은 목표를 갖게 됩니다. 당신은 목표의 수를 원하는 만큼 변경할 수 있습니다. 즉, 모두 변경할 수도 있고 하나도 변경하지 않을 수도 있습니다. 유효한 새 목표를 선택할 수 없는 경우에는 현재 목표가 유효하지 않다고 하더라도 그대로 유지됩니다.

* 주문이 “한 개를 선택한다” 등과 같은 선택 주문인 경우, 복사본 역시 같은 선택을 한 것으로 간주되며 다른 선택지를 고를 수는 없습니다.

* 복사한 주문이 아바신의 심판의 광기 비용 값처럼 이미 결정된 X값을 가지는 경우, 복사본 역시 같은 X값을 가집니다.

* 주문을 발동할 때 아바신의 심판처럼 피해를 분배한 경우, 분배된 값은 바꿀 수 없지만 피해를 입는 목표는 변경할 수 있습니다.

* 주문의 대체비용(예: 광기 비용 또는 격동 비용)이 지불된 경우, 복사본에도 동일한 대체비용이 지불된 것으로 간주됩니다.

게랄프의 걸작

{3}{U}{U}

생물 — 좀비 괴수

7/7

비행

게랄프의 걸작은 당신의 손에 있는 카드 수만큼 -1/-1을 받는다.

{3}{U}, 카드 세 장을 버린다: 당신의 무덤에 있는 게랄프의 걸작을 탭된 상태로 전장으로 되돌린다.

* 게랄프의 걸작의 마지막 능력은 무덤에 있는 동안에만 활성화할 수 있습니다.

* 주문이나 능력 때문에 카드를 뽑았다가 버려야 하는 경우, 당신이 버릴 카드를 선택하는 동안 게랄프의 걸작은 방어력 0을 가질 수 있습니다. 주문 또는 능력이 해결된 후에 다시 1 이상의 방어력을 가지고 있으면 게랄프의 걸작은 생존합니다.

유령 날개

{1}{U}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

부여된 생물은 +1/+1을 받고 비행을 가진다.

카드 한 장을 버린다: 부여된 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 소유자의 손으로 되돌린다.

* 유령 날개는 상대의 생물에 부여되는 동안에도 당신이 조종합니다. 오직 당신만이 유령 날개의 마지막 능력을 활성화할 수 있습니다.

* 유령 날개의 마지막 능력이 해결되면, 유령 날개는 생물에 부착되지 않는 전장의 마법진으로 변하여 소유자의 무덤으로 즉시 들어갑니다.

* 활성화능력이 해결되기 전에 유령 날개가 전장을 떠나면, 유령 날개가 떠나기 직전에 부여된 생물이 소유자의 손으로 되 돌아옵니다. 단, 그 생물이 전장에 남아 있어야 합니다.

* 마지막 능력을 여러 번 활성화하여 여러 장의 카드를 버릴 수 있습니다. 첫 번째로 해결되는 능력만 효과를 가집니다.

악귀종마

{4}{B}

생물 — 좀비 말

4/4

{2}{B}, 카드 두 장을 버린다: 악귀종마를 당신의 무덤에서 전장으로 탭된 상태로 되돌린다.

* 악귀종마의 능력은 무덤에 있는 동안에만 활성화할 수 있습니다.

기트로그 괴수

{3}{B}{G}

전설적 생물 — 개구리 괴수

6/6

치명타

당신의 유지단 시작에, 당신이 대지 한 개를 희생하지 않으면 기트로그 괴수를 희생한다.

당신은 당신의 각 턴에 대지 한 개를 추가로 플레이할 수 있다.

어디에서든 한 개 이상의 대지 카드가 당신의 무덤으로 갈 때마다, 카드 한 장을 뽑는다.

* 무덤에 여러 장의 대지 카드가 동시에 들어가면 기트로그 괴수의 마지막 능력이 한 번만 격발됩니다.

이는 효과(예: 소름끼치는 느낌의 첫 번째 능력)로 인해 서고에서 무덤으로 동시에 옮겨지거나 동시에 파괴되는 경우(예: 두 개의 대지 생물이 치명적인 전투피해를 입은 경우)에 발생할 수 있습니다.

황금야 징벌자

{2}{R}{R}

생물 — 천사

4/9

비행, 신속

어느 원천이 당신에게 피해를 입히려 한다면, 대신 그 원천은 피해를 두 배로 입힌다.

어느 원천이 황금야 징벌자에게 피해를 입히려 한다면, 대신 그 원천은 피해를 두 배로 입힌다.

* 당신이나 황금야 징벌자에 입히려는 피해에 여러 대체효과를 적용할 수 있는 경우, 대체효과의 적용 순서를 선택할 수 있습니다. 주목할 점은 당신이 플레인즈워커를 조종하는 동안 상대가 조종하는 원천이 당신에게 비전투피해를 입히려 할 경우, 피해가 두 배로 늘어나기 전에 상대가 피해를 플레인즈워커에게 돌릴지 여부를 선택하게 할 수 있다는 것입니다. 그렇게 한다면, 플레인즈워커에게 돌린 피해는 두 배로 늘어나지 않습니다.

* 당신이 두 개의 황금야 징벌자를 조종하는 상태에서 원천이 당신에게 피해를 입히려 할 경우, 원천은 대신에 그 피해의 네 배를 입힙니다. 당신이 세 번째 황금야 징벌자를 조종하는 경우에는 원천이 당신에게 그 피해의 여덟 배를 입히는 식입니다. 황금야 징벌자에게 입힌 피해는 전장에 있는 개수와 상관없이 두 배로만 늘어납니다.

끔찍한 변이

{1}{B}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +3/+1을 받고 생명연결을 얻는다. *(이 생물이 피해를 입히면, 이 생물의 조종자는 그 피해만큼의 생명점을 얻는다.)*

* 생명연결은 중첩되지 않습니다.

그리프의 은혜

{W}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

부여된 생물은 +1/+0을 받고 비행을 가진다.

{3}{W}: 생물을 목표로 정한다. 그리프의 은혜를 그 생물에 부착한 상태로 당신의 무덤에서 전장으로 되돌린다. 당신이 집중마법을 발동할 수 있는 시기에만 이 능력을 활성화할 수 있다.

* 그리프의 은혜의 마지막 능력을 활성화하고 목표 생물이 이에 대한 대응으로 유효하지 않은 목표가 될 경우, 능력이 무효화되고 그리프의 은혜는 당신의 무덤에 남습니다.

한웨이르 민병대 대장

{1}{W}

생물 — 인간 병사

2/2

당신의 유지단 시작에, 당신이 생물을 네 개 이상 조종한다면, 한웨이르 민병대 대장을 변신시킨다.

////

서쪽계곡단 단장

백색

생물 — 인간 성직자

/

서쪽계곡단 단장의 공격력과 방어력은 각각 당신이 조종하는 생물의 수와 같다.

당신의 종로단 시작에, 1/1 백색 및 흑색 인간 성직자 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다.

* 당신의 유지단 시작에 당신이 네 개 이상의 생물(한웨이르 민병대 대장 포함)을 조종하지 않으면 능력이 격발되지 않습니다. 유지단에 다른 효과가 생물을 제공할 때까지 기다릴 수는 없습니다.

* 한웨이르 민병대 대장의 능력이 해결될 때 당신이 네 개 이상의 생물을 조종하지 않으면 한웨이르 민병대 대장은 변신하지 않습니다.

* 한웨이르 민병대 대장이 서쪽계곡단 단장으로 변신한 후에는 당신이 네 개 미만의 생물을 조종해도 원래의 모습으로 변신하지 않습니다.

* 서쪽계곡단 단장의 첫 번째 능력은 자신도 세므로 일반적인 상황에서는 최소 1/1인 생물이 됩니다.

폭풍우 소환

{2}{R}

부여마법

당신이 손에서 순간마법이나 집중마법 주문을 발동할 때마다, 당신의 무덤에 있는 카드 중 그 주문과 이름이 같은 카드를 목표로 정한다. 당신은 그 카드를 발동할 수 있다. *(여전히 발동 비용은 지불해야 한다.)*

* 순간마법이나 집중마법 주문을 발동하는 즉시 폭풍우 소환의 능력을 사용할 목표를 선택해야 합니다(존재하는 경우). 해당 주문이 무효화되어 무덤에 들어간 후에 폭풍우 소환의 목표로 정할 수 있는 방법은 없습니다.

* 당신은 능력이 해결될 때 목표로 정한 카드를 발동할지 여부를 선택합니다. 기다렸다가 나중에 발동할 수는 없으며, 상대는 당신이 원하지 않는 상태에서 카드를 발동해야 하는 상황을 만들 방법이 없습니다.

* 당신이 손에서 발동한 주문이 폭풍우 소환의 격발능력에 대응해서 무효화된 경우, 당신은 능력이 해결되는 동안 계속해서 목표 카드를 발동할 수 있습니다.

* 주문의 비용을 지불하는 것이기 때문에, *전드카드 전투* 블록의 각성 비용과 격동 비용 등의 대체비용으로 지불할 수 있습니다. �커 비용과 같은 추가비용도 지불할 수 있습니다. 발동할 카드(예: 번개 도끼)에 필수 추가비용이 있다면 그 비용을 지불해야 카드를 발동할 수 있습니다.

* 당신의 무덤에서 발동하는 주문의 목표로 당신의 손에서 발동하는 주문을 정할 수 있습니다.

* 당신의 무덤에서 발동한 주문은 당신의 손에서 발동하는 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문은 해결될 때 당신의 무덤으로 들어갑니다.

환영 망토

{3}

마법물체 — 장비

장착된 생물은 경계, 돌진, 신속을 가진다.

장착 {1}

* 생물이 당신의 조종하에 전장에 들어와 신속을 얻었지만 공격 전에 이 능력을 잃었을 경우에는 해당 턴에 공격할 수 없습니다. 즉, 하나의 환영 망토를 사용하여 동일한 턴에 두 개의 새로운 생물이 공격하도록 할 수 없습니다.

재잘대는 둔덕의 은둔자

{2}{G}

생물 — 인간 늑대인간

2/3

당신의 턴에 상대가 주문을 발동할 때마다, 카드 한 장을 뽑는다.

각 유지단 시작에, 만약 지난 턴에 아무 주문도 발동되지 않았다면, 재잘대는 둔덕의 은둔자를 변신시킨다.

/////

재잘대는 둔덕의 외로운 늑대

늑색

생물 — 늑대인간

3/5

당신의 턴에 상대가 주문을 발동할 때마다, 카드 두 장을 뽑는다.

각 유지단 시작에, 만약 한 플레이어가 지난 턴에 두 개 이상의 주문을 발동했다면, 재잘대는 둔덕의 외로운 늑대를 변신시킨다.

* 재잘대는 둔덕의 은둔자와 재잘되는 둔덕의 외로운 늑대의 첫 번째 능력은 상대가 발동한 주문이 무효화되는 경우에도 해결됩니다.

* 당신은 재잘대는 둔덕의 은둔자와 재잘되는 둔덕의 외로운 늑대의 첫 번째 능력이 해결된 후에, 그리고 격발의 원인이 된 주문이 해결되기 전에 주문이나 능력을 발동할 수 있습니다.

헛된 희망

{2}{W}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

부여된 생물은 당신이 조종하는 생물 한 개당 +1/+1을 받는다.

부여된 생물이 인간인 한, 그 생물은 선제공격을 가진다.

* 헛된 희망의 두 번째 능력은 부여된 생물 또한 세므로, 해당 생물은 최소한 +1/+1 을 받습니다.

먼늑지 사냥개

{4}{B}

생물 — 좀비 사냥개

5/3

섬망 — 당신의 무덤에 네 개 이상의 카드 유형이 있는 한, 먼늑지 사냥개는 호전적을 가진다. (*호전적이 있는 생물은 두 개 이상의 생물로만 방어할 수 있다.*)

* 호전적은 방어생물을 지정할 때만 효과를 발휘합니다. 방어생물을 지정한 후에 먼늑지 사냥개가 호전적을 얻어도 먼늑지 사냥개는 여전히 방어된 상태로 남습니다.

표효떼 늑대

{2}{R}

생물 — 늑대

3/3

당신이 다른 늑대나 늑대인간을 조종하지 않는 한, 표효떼 늑대는 방어할 수 없다.

* 당신이 두 번째 표효떼 늑대를 조종하는 경우 둘 다 방어할 수 있습니다.

방중한 귀족

{B}

생물 — 흡혈귀

1/1

생명연결

{2}, 생물 한 개를 희생한다: 당신이 조종하는 각 흡혈귀에 +1/+1 카운터를 올려놓는다.

* 방중한 귀족의 활성화능력 비용을 지불하기 위해 방중한 귀족을 희생할 수 있습니다.

냉혹한 형체 덩어리

{2}{G}

생물 — 점액괴물

3/3

설명 — 냉혹한 형체 덩어리가 공격할 때마다, 당신의 무덤에 네 개 이상의 카드 유형이 있다면, 3/3 녹색 점액괴물 생물 토큰 한 개를 탭되어 공격하는 상태로 전장에 놓는다.

* 당신은 토큰을 전장에 놓을 때 그 토큰이 어느 플레이어 또는 플레인즈워커를 공격할지 선언합니다. 냉혹한 형체 덩어리가 공격하는 대상과 동일한 플레이어나 플레인즈워커일 필요는 없습니다.

* 토큰은 공격 중이지만 공격생물로 선언되지는 않았으므로 공격생물을 선언할 때 격발되는 능력은 격발되지 않습니다.

* 효과로 인해 토큰에 경계가 주어지는 경우에도 토큰은 여전히 탭된 상태로 전장에 들어옵니다.

심문관의 황소

{3}{W}

생물 — 황소

2/5

설명 — 당신의 무덤에 네 개 이상의 카드 유형이 있는 한, 심문관의 황소는 +1/+0을 받고 경계를 가진다.

* 당신이 심문관의 황소로 공격하기로 한 이후에는 심문관의 황소가 경계를 얻어도 언탭되지 않습니다.

용기를 복돋는 대장

{3}{W}

생물 — 인간 기사

3/3

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

* 용기를 복돋는 대장의 영향을 받는 생물들은 능력이 해결될 때 결정됩니다. 능력이 해결된 이후에 조종하기 시작한 생물은 +1/+1을 받지 못합니다.

외과수술

{U}

순간마법

집중마법 주문을 목표로 정한다. 그 주문을 무효화한다.

섬망 — 당신의 무덤에 네 개 이상의 카드 유형이 있다면, 그 주문의 조종자의 무덤, 손과 서고에서 그 주문과 이름이 같은 카드를 원하는 수만큼 찾아서 추방한다. 그리고 나서 그 플레이어는 자신의 서고를 섞는다.

* 외과수술의 섬망 능력은 집중마법 주문이 무효화될 때까지 확인되지 않습니다. 그 주문이 당신의 무덤에 들어가는 경우, 그 주문도 셉니다.

성 트라프트의 주문

{1}{W}{U}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

부여된 생물은 "이 생물이 공격할 때마다, 비행을 가진 4/4 백색 천사 생물 토큰 한 개를 탭되어 공격하는 상태로 전장에 놓는다. 전투종료에 그 토큰을 추방한다."를 가진다.

* 토큰을 전장에 놓을 때 그 토큰이 어느 플레이어 또는 플레인즈워커를 공격할지 선언합니다. 부여된 생물이 공격하는 대상과 동일한 플레이어나 플레인즈워커일 필요는 없습니다.

* 토큰은 공격 중이지만 공격생물로 선언되지는 않았으므로 공격생물을 선언할 때 격발되는 능력은 격발되지 않습니다.

* 효과로 인해 토큰에 경계가 주어지는 경우에도 토큰은 여전히 탭된 상태로 전장에 들어옵니다.

* 성 트라프트의 주문이나 부여된 생물을 전장에서 제거해도, 지연격발능력에 의해 천사 토큰이 전투종료에 추방되는 것을 막을 수 없습니다.

비밀을 파헤치는 자 제이스

{3}{U}{U}

플레인즈워커 — 제이스

5

+1: 점술 1을 하고 카드 한 장을 뽑는다.

-2: 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 소유자의 손으로 되돌린다.

-8: 당신은 "매 턴 상대가 자신의 첫 주문을 발동할 때마다, 그 주문을 무효화한다."를 가진 휘장을 받는다.

* 휘장의 격발능력은 해당 상대의 턴뿐만 아니라 매 턴에 상대가 발동하는 첫 번째 주문을 무효화합니다.

* 제이스의 휘장이 가진 격발능력이 상대가 발동하는 첫 번째 주문을 무효화하지 않는 경우(예: 주문을 무효화할 수 없는 경우), 동일한 턴에 해당 플레이어의 두 번째 주문에 대한 무효화를 시도하기 위해 다시 격발되지 않습니다.

* 상대가 여러 명인 경우, 제이스의 휘장을 턴마다 상대 별로 한 번씩 격발할 수 있습니다.

케시그의 끔찍한 돼지

{4}{G}{G}

생물 — 멧돼지 괴수

6/6

섬망 — 당신의 무덤에 네 개 이상의 카드 유형이 있는 한, 케시그의 끔찍한 돼지는 돌진을 가진다.

* 돌진은 전투피해를 입히기 전에 전투피해를 배정하는 중에만 효과를 발휘합니다. 전투피해를 배정하는 동안 케시그의 끔찍한 돼지에게 돌진이 없으면, 전투피해로 죽는 생물로 인해 케시그의 끔찍한 돼지가 돌진을 얻어도 아무런 효과가 없습니다.

케시그 대장간지기

{1}{R}

생물 — 인간 주술사 늑대인간

2/1

케시그 대장간지기가 생물을 방어하거나 생물에게 방어될 때마다, 케시그 대장간지기는 그 생물에 피해 1점을 입힌다.

각 유지단 시작에, 만약 지난 턴에 아무 주문도 발동되지 않았다면, 케시그 대장간지기를 변신시킨다.

////

화염심장 늑대인간

적색

생물 — 늑대인간

3/2

화염심장 늑대인간이 생물을 방어하거나 생물에게 방어될 때마다, 화염심장 늑대인간은 그 생물에 피해 2점을 입힌다.

각 유지단 시작에, 만약 한 플레이어가 지난 턴에 두 개 이상의 주문을 발동했다면, 화염심장 늑대인간을 변신시킨다.

* 케시그 대장간지기의 첫 번째 능력은 방어하거나 방어당한 각 생물마다 한 번씩 격발됩니다. 이 능력은 전투피해가 입혀지기 전에 해결되어 해당 생물에게 피해를 입힙니다. 피해로 인해 케시그 대장간지기를 방어하는 생물이 파괴되는 경우에도 케시그 대장간지기의 방어가 취소되지 않습니다. 이는 화염심장 늑대인간의 첫 번째 능력도 마찬가지입니다.

친절한 이방인

{2}{B}

생물 — 인간

2/3

섬망 — {2}{B}: 친절한 이방인을 변신시킨다. 이 능력은 당신의 무덤에 네 개 이상의 카드 유형이 있을 때에만 활성화할 수 있다.

////

악마에 홀린 마녀

흑색

생물 — 인간 주술사

4/3

이 생물이 악마에 홀린 마녀로 변신할 때, 생물을 목표로 정한다. 당신은 그 생물을 파괴할 수 있다.

* 친절한 이방인의 능력을 두 번 활성화해도 악마에 홀린 마녀로 한 번 변신하고 나서는 친절한 이방인으로 다시 변신하지 않습니다. 자세한 내용은 '일반 설명' 섹션의 '규칙 변경사항: 양면 카드' 항목을 참조하십시오.

램홀트 평화주의자

{1}{G}

생물 — 인간 주술사 늑대인간

3/3

당신이 4 이상의 공격력을 가진 생물을 조종하지 않는 한, 램홀트 평화주의자는 공격할 수 없다.

각 유지단 시작에, 만약 지난 턴에 아무 주문도 발동되지 않았다면, 램홀트 평화주의자를 변신시킨다.

////

램홀트 도살자

녹색

생물 — 늑대인간

4/4

각 유지단 시작에, 만약 한 플레이어가 지난 턴에 두 개 이상의 주문을 발동했다면, 램홀트 도살자를 변신시킨다.

* 램홀트 평화주의자의 공격력이 4 이상이 되면, 자체 제한을 충족하여 공격할 수 있습니다.

번개 도끼

{R}

순간마법

번개 도끼를 발동하기 위한 추가비용으로, 카드 한 장을 버리거나 {5}를 지불한다.

생물을 목표로 정한다. 번개 도끼는 그 생물에게 피해 5점을 입힌다.

* 번개 도끼의 전환마나비용은 1이며, 당신이 지불한 추가비용과는 별개입니다.

릴리아나의 분노

{X}{B}

집중마법

플레이어를 목표로 정한다. 당신의 서고 맨 위의 카드 X장을 당신의 무덤에 넣는다. 그 플레이어는 당신이 이런 식으로 당신의 무덤에 넣은 생물 카드 한 장당 생명 2점을 잃는다.

* 카드를 뽑도록 지시받을 때까지는 서고에 카드가 없어도 게임에서 지지 않습니다. X는 서고의 카드 장수보다 크거나 동일할 수 있으며 이로 인해 당신이 게임에서 지는 일은 없습니다.

양토 드라이어드

{G}

생물 — 드라이어드 괴수

1/2

{T}, 당신이 조종하는 언택된 생물 한 개를 탭한다: 당신의 마나풀에 원하는 색의 마나 한 개를 담는다.

* 양토 드라이어드의 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 양토 드라이어드를 지속적으로 조종해 왔어야 합니다.

죽음의 왈츠

{1}{B}

집중마법

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

* 손에 다른 카드가 없는 경우, 당신의 손으로 되돌린 생물 카드 중 한 장을 버려야 합니다.

* 당신은 생물 카드 중 1개 또는 0개를 목표로 정하는 죽음의 왈츠를 발동할 수 있습니다. 생물 카드를 목표로 정하지 않는 경우에도 여전히 카드를 버려야 합니다.

마그마 협곡

{1}{R}

집중마법

비행이 없는 생물들은 이 턴에 방어할 수 없다.

* 마그마 협곡의 효과는 어떠한 지속물의 특성도 바꾸지 않습니다. 따라서 마그마 협곡의 영향을 받는 생물들은 지속적으로 갱신됩니다. 마그마 협곡이 해결된 뒤에 그 턴에 전장에 들어오는 비행이 없는 생물들은 방어할 수 없습니다.

악의에 찬 속삭임

{3}{R}

집중마법

생물을 목표로 정한다. 당신은 턴종료까지 그 생물의 조종권을 얻는다. 그 생물을 언택한다. 턴종료까지 +2/+0을 받고 신속을 얻는다.

광기 {3}{R}(이 카드를 버리는 경우, 추방 영역에 버린다. 그렇게 할 때, 광기 비용을 지불하고 이 카드를 발동하거나 당신의 무덤에 이 카드를 놓는다.)

* 이미 당신이 조종하고 있거나 언택된 생물도 악의에 찬 속삭임의 목표로 정할 수 있습니다.

* 생물의 조종권을 얻을 때, 그 생물에 부착된 마법진이나 장비 같은 지속물은 계속되어 부착되어 있지만, 해당 마법진이나 장비의 조종권을 얻는 것은 아닙니다.

정신 나간 서기

{1}{U}

생물 — 인간 마법사

0/3

정신 나간 서기가 전장에 들어올 때, 각 상대는 자신의 서고 맨 위의 카드 세 장을 자신의 무덤에 넣는다.

섬망 — 각 상대의 유지단 시작에, 당신의 무덤에 네 개 이상의 카드 유형이 있다면, 그 플레이어는 자신의 서고 맨 위의 카드 세 장을 자신의 무덤에 넣는다.

* 유지단은 뽑기단 전, 언택단 후의 단계입니다. 정신 나간 서기의 섬망 능력은 상대가 뽑기단에 카드를 뽑기 전에 그 플레이어의 서고를 밀니다.

무자비한 결의

{2}{B}

순간마법

무자비한 결의를 발동하기 위한 추가비용으로, 생물 또는 대지 한 개를 희생한다.

카드 두 장을 뽑는다.

* 무자비한 결의를 발동하려면 정확하게 생물이나 대지 한 개를 희생해야 합니다. 지속물을 희생하지 않으면 발동할 수 없고 지속물을 더 많이 희생할 수도 없습니다.

* 다른 플레이어는 이 주문의 발동 비용이 모두 지불될 때까지 대응할 수 없습니다. 어떠한 플레이어도 당신이 희생하려는 생물이나 대지를 파괴함으로써 당신이 이 주문을 발동하는 것을 막거나 다른 생물 또는 대지를 희생하게 할 수 없습니다.

민병대 심문관

{2}{W}

생물 — 인간 성직자

2/3

민병대 심문관은 당신이 조종하는 장비 한 개당 +1/+0을 받는다.

* 민병대 심문관의 능력은 장비가 생물에 부착되었는지와 상관없이 당신이 조종하는 모든 장비를 셉니다.

* 민병대 심문관의 능력은 민병대 심문관에 부착된 장비의 효과와 별개로 추가 적용됩니다.

정신파멸 악마

{2}{B}{B}

생물 — 악마

4/5

비행, 돌진

정신파멸 악마가 전장에 들어올 때, 당신의 서고 맨 위의 카드 네 장을 당신의 무덤에 넣는다.

섬망 — 당신의 유지단 시작에, 당신의 무덤에 네 개 이상의 카드 유형이 없다면, 당신은 생명 4점을 잃는다.

* 정신파멸 악마의 섬망 격발능력은 삽입 '조건' 절이 아닙니다. 이 능력은 당신의 무덤에 있는 유형 개수와 상관없이 당신의 유지단 시작에 격발되며, 해결될 때 유형 개수를 확인하여 당신이 생명 4점을 잃을지 말지 여부를 결정합니다.

이탄지 떠돌이

{1}{W}

생물 — 신령

2/2

섬망 — 당신의 무덤에 네 개 이상의 카드 유형이 있는 한, 이탄지 떠돌이는 비행을 가진다.

* 비행은 방어생물을 선택할 때만 효과를 발휘합니다. 방어생물을 선택한 후에 이탄지 떠돌이가 비행을 얻어도 이탄지 떠돌이의 방어는 취소되지 않습니다.

모르크루트 사령달팽이

{5}{B}

생물 — 민달팽이 괴수

7/7

호전적 (이 생물은 두 개 이상의 생물에만 방어될 수 있다.)

모르크루트 사령달팽이가 공격하거나 방어할 때마다, 다른 생물 또는 대지를 희생한다.

* 모르크루트 사령달팽이가 공격할 때에는 모든 공격자를 선택할 때까지 격발이 해결되지 않습니다. 이는 방어 시에도 마찬가지입니다. 즉, 또 다른 생물(예: 성 트라프트의 주문으로 부여된 생물) 역시 공격이나 방어를 수행한 다음 희생될 수 있음을 의미합니다. * 방어생물을 희생해도 방어한 생물의 방어가 취소되지 않습니다.

* 당신이 다른 어떠한 생물이나 대지도 조종하지 않는 특수한 상황에서는 마지막 능력이 아무런 효과를 발휘하지 않습니다. 모르크루트 사령달팽이는 페널티 없이 공격하거나 방어할 수 있습니다.

떠나지 않는 근심

{1}{U}

집중마법

당신의 서고 맨 위의 카드 두 장을 본다. 그중 한 장을 당신의 손으로 가져가고 다른 한 장은 당신의 무덤에 넣는다.

광기 {1}{U} (이 카드를 버리는 경우, 주방 영역에 버린다. 그렇게 할 때, 광기 비용을 지불하고 이 카드를 발동하거나 당신의 무덤에 이 카드를 놓는다.)

* 서고에 한 장의 카드만 남은 경우 그 카드를 당신의 손으로 가져옵니다. 카드를 뽑도록 요구받을 때까지는 서고에 카드가 없어도 게임에서 지지 않습니다.

예지자 나히리

{2}{R}{W}

플레인즈워커 — 나히리

4

+2: 당신은 카드 한 장을 버릴 수 있다. 그렇게 한다면, 카드 한 장을 뽑는다.

-2: 부여마법, 탭된 마법물체 또는 탭된 생물을 목표로 정한다. 그 목표를 추방한다.

-8: 당신의 서고에서 마법물체 또는 생물 카드 한 장을 찾아 전장에 놓는다. 그 후 당신의 서고를 섞는다. 그 마법물체 또는 생물은 신속을 얻는다. 다음 종료단 시작에, 그 마법물체 또는 생물을 당신의 손으로 되돌린다.

* 단순히 나히리에 충성 카운터를 추가하기 위해 카드를 버리지 않아도 나히리의 첫 번째 능력을 활성화할 수 있습니다.

* 나히리의 세 번째 능력을 통해 생물이 아닌 마법물체를 찾아도, 그 마법물체는 여전히 신속을 얻습니다. 하지만 마법물체가 생물이 되지 않는 이상 큰 의미는 없습니다.

* 나히리의 세 번째 능력을 통해 전장에 들어온 마법물체나 생물이 다음 종료단 전에 전장을 떠나면, 새로운 영역에서 당신의 손으로 돌아오지 않습니다.

나히리의 술책

{1}{W}

부여마법

당신의 턴 전투 시작에, 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 무적을 얻는다.
{1}{R}: 방어생물을 목표로 정한다. 나히리의 술책은 그 방어생물에게 피해 1점을 입힌다.

* 플레이어는 무적을 부여하는 능력이 해결되기 전에 당신이 목표로 정하는 생물을 파괴하여 나히리의 술책의 격발능력에 대응할 수 있습니다.

* 방어생물을 파괴해도 방어하던 생물의 방어가 취소되지 않습니다.

방치된 가보

{1}

마법물체 — 장비

장착된 생물은 +1/+1을 받는다.

장착된 생물이 변신할 때, 방치된 가보를 변신시킨다.

장착 {1}

////

젯주둥이 검

마법물체 — 장비

장착된 생물은 +3/+3을 받고 선제공격을 가진다.

장착 {3}

* 방치된 가보는 변신할 때 부착된 생물에 계속해서 부착된 상태로 남습니다. 장착된 생물이 생물이 아닌 지속물로 변신하면, 방치된 가보는 젯주둥이 검으로 변신하기 전에 부착이 해제됩니다.

잊지 않으리

{1}{W}

집중마법

무덤에 있는 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 소유자의 서고 맨 위 또는 맨 아래에 놓는다. 비행을 가진 1/1 백색 신령 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다.

* 잊지 않으리가 해결될 때, 목표 카드를 소유자의 서고 맨 위 또는 맨 아래 중 어디에 놓을지 선택할 수 있습니다.

* 목표 카드의 소유자가 아니라 당신이 신령 토큰을 얻습니다.

강박적인 무두질꾼

{1}{G}

생물 — 인간 도적

1/1

강박적인 무두질꾼이 전장에 들어올 때, 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

설명 — 각 상대의 유지단 시작에, 당신의 무덤에 네 개 이상의 카드 유형이 있다면, 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

* 강박적인 무두질꾼이 가진 두 개의 능력 모두 자신을 목표로 정할 수 있습니다.

달의 집행관 오드릭

{3}{W}

전설적 생물 — 인간 병사

3/3

각 전투단계 시작에, 당신이 조종하는 생물이 선제공격을 가지고 있다면, 당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 선제공격을 얻는다. 비행, 치명타, 이단공격, 신속, 방호, 무적, 생명연결, 호전적, 대공, 은폐, 돌진 및 경계에 대해서도 이와 같이 취급한다.

* 오드릭의 능력은 당신이 조종하는 생물이 나열된 능력을 가졌는지와 상관없이, 당신 턴의 전투를 비롯한 매 전투 시작 시 격발됩니다. 전투 시작 시 격발된 또 다른 능력 등으로 인해 오드릭의 격발능력이 해결되기 전에 생물이 나열된 능력 중 하나를 얻으면, 당신이 조종하는 생물이 해당 능력을 얻습니다.

* 오드릭의 능력으로 영향을 받는 생물들과 영향을 받는 방식은 능력이 해결될 때 결정됩니다. 당신이 능력이 해결된 뒤에 조종하기 시작하는 생물은 능력을 얻거나 생물이 새로운 능력을 얻도록 하지 않으며, 얻어진 능력은 능력을 가지고 있던 원래 생물이 전장을 떠난 경우에도 바뀌지 않습니다.

* 오드릭이 당신의 생물에 부여할 수 있는 모든 능력은 중첩되지 않습니다.

전쟁에 참전한 올리비아

{1}{B}{R}

전설적 생물 — 흡혈귀 기사

3/3

비행

다른 생물이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 당신은 카드 한 장을 버릴 수 있다. 그렇게 한다면, 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓고, 그 생물은 턴종료까지 신속을 가지며, 자신의 다른 유형에 더불어 흡혈귀가 된다.

* 전쟁에 참전한 올리비아의 격발능력이 해결될 때 당신은 카드를 버릴지 결정합니다. 그렇게 한다면, 플레이어가 행동을 취하기 전에 능력의 나머지 효과가 발휘됩니다.

* 전쟁에 참전한 올리비아의 격발능력이 해결되기 전에 들어온 생물이 전장을 떠나는 경우, 당신은 여전히 카드를 버릴 수 있습니다. 나머지 능력에는 효과가 없습니다.

* 당신이 카드를 버리면, 해당 생물은 신속을 턴종료까지만 얻습니다. 하지만 +1/+1 카운터와 흡혈귀 하위 유형은 무기한으로 남습니다.

계속되는 조사

{1}{U}

부여마법

당신이 조종하는 하나 이상의 생물이 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 조사한다. (*"{2}, 이 마법물체를 희생한다: 카드 한 장을 뽑는다."를 가진 무색 단서 마법물체 토큰 한 개를 전장에 놓는다.*) {1}{G}, 당신의 무덤에서 생물 카드 한 장을 추방한다: 조사한다. 당신은 생명 2점을 얻는다.

* 쌍두거인 게임에서 당신이 1개가 넘는 공격생물을 조종하는 경우 당신의 생물이 다른 상대에게 피해를 입히도록 만들 수 있습니다. 그러면 계속되는 조사의 첫 번째 능력이 두 번 격발됩니다.

트로스타드의 창백한 기수

{1}{B}

생물 — 신령

3/3

은폐 (*이 생물은 더 높은 공격력을 가진 생물에게 방어될 수 없다.*)

트로스타드의 창백한 기수가 전장에 들어올 때, 카드 한 장을 버린다.

* 손에 다른 카드가 없는 경우에도 트로스타드의 창백한 기수를 발동할 수 있습니다. 마지막 능력이 해결될 때 손에 카드가 없으면 아무런 일도 일어나지 않습니다.

망상에 빠진 교구검사

{2}{W}

생물 — 인간 병사

3/2

설명 — 당신의 무덤에 네 개 이상의 카드 유형이 있는 한, 망상에 빠진 교구검사는 +1/+0을 받고 선제공격을 가진다.

* 선제공격 피해를 입힌 후에는 선제공격을 잃거나 얻어도, 망상에 빠진 교구검사는 전투피해를 두 번 입히지 않으며 입힌 전투피해가 취소되지도 않습니다.

뇌 꼬집어내기

{2}{B}

집중마법

플레이어 한 명을 목표로 정한다. 그 플레이어는 자신의 손을 공개한다. 당신은 그중에서 대지가 아닌 카드 한 장을 정해 추방한다.

설명 — 당신의 무덤에 네 개 이상의 카드 유형이 있다면, 그 플레이어의 무덤, 손과 서고에서 추방된 카드와 이름이 같은 카드를 원하는 수만큼 찾아서 추방한다. 그러고 나서 그 플레이어는 자신의 서고를 섞는다.

* 선택할 대지가 아닌 카드가 없고 무덤에 네 개 이상의 카드 유형이 있는 경우, 당신은 어떤 카드도 추방할 수 없지만 해당 플레이어의 서고에서 카드를 찾습니다. 서고는 이후 섞습니다.

경건한 전도사

{2}{W}

생물 — 인간 성직자

2/2

경건한 전도사 또는 다른 생물이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 당신은 생명 1점을 얻는다.

{2}, {T}, 또 다른 지속물을 희생한다: 경건한 전도사를 변신시킨다.

////

고집 센 사제

흑색

생물 — 인간 성직자

2/4

고집 센 사제나 당신이 조종하는 다른 생물이 죽을 때마다, 상대를 목표로 정한다. 그 상대는 생명 1점을 잃고 당신은 생명 1점을 얻는다.

* 경건한 전도사가 당신이 조종하는 또 다른 생물과 동시에 전장에 들어오면, 경건한 전도사의 능력이 다른 생물과 자신에 대해 한 번씩 격발됩니다.

* 고집 센 사제가 당신이 조종하는 또 다른 생물과 동시에 죽으면, 고집 센 사제의 능력이 다른 생물과 자신에 대해 한 번씩 격발됩니다.

탐독

{3}{U}{U}

집중마법

카드 세 장을 뽑고, 대지를 최대 두 개까지 언택한 후, 카드 한 장을 버린다.

* 당신은 세 장의 카드를 뽑은 후에 언택할 대지를 선택합니다. 이런 식으로 아무 플레이어가 조종하는 대지든 언택할 수 있습니다.

값비싼 합성체

{1}{U}{B}

생물 — 좀비

3/3

생물이 전장에 들어올 때마다, 그 생물이 당신의 무덤에서 들어왔거나 당신이 당신의 무덤에서 그 생물을 발동했다면, 다음 종료단 시작에 값비싼 합성체를 당신의 무덤에서 탭된 채로 전장으로 되돌린다.

* 광기 능력을 사용하여 발동하는 카드는 당신의 무덤이 아니라 추방 영역에서 발동됩니다.

* 값비싼 합성체의 능력은 생물이 당신의 무덤에서 전장에 들어오거나 당신이 무덤에서 생물을 발동한 직후에 당신의 무덤에서만 격발됩니다. 이미 전장에 있는 값비싼 합성체가 나중에 당신의 무덤에 들어가는 경우, 다음 종료단 시작에 되돌릴 수 없습니다.

화염 사냥개

{3}{R}

생물 — 정령 사냥개

2/3

돌진

당신이 순간마법 또는 집중마법 주문을 발동할 때마다, 화염 사냥개에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

* 화염 사냥개의 격발능력은 그 능력을 격발시키는 주문보다 먼저 해결됩니다.

맹렬한 물어뜯기

{1}{G}

집중마법

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

* 맹렬한 물어뜯기가 해결될 때 두 생물 중 하나라도 유효한 목표가 아니라면 당신이 조종하는 생물은 피해를 입히지 않습니다.

탐욕스러운 피추적자

{1}{R}

생물 — 흡혈귀 광전사

1/3

카드 한 장을 버린다: 탐욕스러운 피추적자는 턴종료까지 +2/-2를 받는다.

* 탐욕스러운 피추적자의 능력을 여러 번 활성화하여 여러 장의 카드를 버릴 수 있습니다. 방어력이 0 이하가 되면 탐욕스러운 피추적자는 소유자의 무덤으로 들어갑니다. 스택에 남아 있는 다른 능력들은 해결될 때 아무런 효과도 발휘하지 않습니다.

완전 전소

{4}{R}

집중마법

생물을 목표로 정한다. 완전 전소는 그 생물에게 피해 5점을 입힌다. 그 생물이 이 턴에 죽게 된다면, 대신 추방한다.

* 만약 목표 생물이 치명피해뿐만 아니라 어떤 이유로든 이번 턴에 죽을 경우, 완전 전소는 목표 생물을 추방합니다.

집요한 망자

{B}{B}

생물 — 좀비

2/2

호전적 (이 생물은 두 개 이상의 생물에만 방어될 수 있다.)

집요한 망자가 죽을 때, 당신은 {B}를 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 집요한 망자를 소유자의 손으로 되돌린다.

집요한 망자가 죽을 때, 당신은 {X}를 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 당신의 무덤에 있는 전환마나비용이 X인 다른 좀비 생물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 전장으로 되돌린다.

* 집요한 망자의 마지막 두 능력은 동시에 격발되며, 원하는 순서로 스택에 쌓을 수 있습니다. 먼저 스택에 쌓인 능력이 나중에 해결됩니다.

* 당신은 각 격발능력이 해결될 때 그 비용을 지불할지 결정합니다. 그렇게 한다면, 아무 플레이어가 행동을 취하기 전에 능력의 나머지 효과가 발휘됩니다.

조류에서의 귀환

{5}{U}

집중마법

당신의 무덤에 있는 순간마법 및 집중마법 카드 한 장당 2/2 흑색 좀비 생물 토큰 한 개를 탭된 채로 전장에 놓는다.

* 조류에서의 귀환은 해결될 때까지 당신의 무덤으로 들어가지 않습니다. 조류에서의 귀환은 무덤에 있는 순간마법 및 집중마법 카드로 세지 않습니다.

고대 신화의 현자

{4}{G}

생물 — 인간 주술사 늑대인간

/

고대 신화의 현자의 공격력과 방어력은 각각 당신의 손에 있는 카드의 수와 같다.

고대 신화의 현자가 전장에 들어올 때, 카드 한 장을 뽑는다.

각 유지단 시작에, 지난 턴에 아무 주문도 발동되지 않았다면, 고대 신화의 현자를 변신시킨다.

////

굶주린 고대 늑대인간

늑색

생물 — 늑대인간

/

경계, 돌진

굶주린 고대 늑대인간의 공격력과 방어력은 각각 모든 플레이어의 손에 있는 카드 수의 합과 같다.
각 유지단 시작에, 만약 한 플레이어가 지난 턴에 두 개 이상의 주문을 발동했다면, 굶주린 고대 늑대인간을
변신시킨다.

* 고대 신화의 현자가 전장에 들어온 이후에 당신의 손에 카드가 없으면, 고대 신화의 현자는 첫 번째
격발능력이 해결되기 전에 당신의 무덤으로 들어갑니다. 당신은 카드를 뽑지만 고대 신화의 현자는 이미
사라진 후입니다.

지나간 계절

{4}{G}{G}

집중마법

전환마나비용이 서로 다른 카드들을 원하는 수만큼 당신의 무덤에서 당신의 손으로 되돌린다. 지나간
계절을 소유자의 서고 맨 밑에 놓는다.

* '서로 다른 전환마나비용'이란 문구는 무덤에 있는 카드들의 마나 비용을 지나간 계절이 아닌 무덤의 각
카드 간에 비교합니다. 당신은 전환마나비용이 6인 카드를 되돌릴 수 있습니다.

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

* 대지와 같이 마나 비용이 없는 카드의 전환마나비용은 0입니다.

*당신은 지나간 계절을 발동할 때가 아니라 지나간 계절이 해결될 때 되돌릴 카드를 선택합니다.

두 번째 수확

{2}{G}{G}

순간마법

당신이 조종하는 각 토큰마다 그 지속물의 복사본인 토큰을 전장에 놓는다.

* 두 번째 수확은 토큰을 전장에 놓은 효과가 명시한 각 토큰의 원래 속성을 복사합니다. 해당 토큰의 탭된
상태, 카운터 보유 여부, 부착된 마법진과 장비, 복사가 아닌 효과에 의해 변경된 공격력, 방어력, 유형, 색
등은 복사하지 않습니다.

* 두 번째 수확은 생물 토큰뿐만 아니라 모든 토큰을 복사합니다. 주목할 점은 여기에 단서 토큰도
포함된다는 것입니다.

살육장

{B}

집중마법

무덤에 있는 생물 카드 한 장을 목표로 정한다. 그 카드를 추방한다. 2/2 흑색 좀비 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다. 당신은 생명 2점을 얻는다.

* 생물 카드가 유효하지 않은 목표가 되면 살육장이 무효화됩니다. 또한 살육장의 어떠한 효과도 발휘되지 않습니다.

헤론의 은총 시가르다

{3}{G}{W}

전설적 생물 — 천사

4/5

비행

당신과 당신이 조종하는 인간들은 방호를 가진다.

{2}, 당신의 무덤에서 카드 한 장을 추방한다: 1/1 백색 인간 병사 생물 토큰 하나를 전장에 놓는다.

* 당신이 방호를 가지고 있는 한, 상대는 당신이 조종하는 플레인즈워커에게 피해를 돌리려는 경우에도 피해를 주는 주문이나 능력의 목표를 당신으로 정할 수 없습니다.

실버린드 거북

{5}{U}

생물 — 거북이

6/6

당신이 이번 턴에 생물이 아닌 주문을 발동하지 않았다면, 실버린드 거북은 공격할 수 없다.

* 생물이 아닌 주문이 발동된 이후에는 해결 또는 무효화 여부는 중요하지 않습니다.

사악한 포식자

{2}{R}

생물 — 악령

3/2

호전적

당신의 유지단 시작에, 당신의 서고 맨 위의 카드를 공개한다. 어느 상대나 당신이 그 카드를 당신의 무덤에 넣게 할 수 있다. 그렇게 한다면, 사악한 포식자는 그 플레이어에게 그 카드의 전환마나비용만큼의 피해를 입힌다. 그렇지 않다면, 그 카드를 당신의 손으로 가져간다.

* 당신 다음에 턴이 오는 상대를 시작으로, 각 상대는 당신이 그 카드를 무덤에 넣도록 할지 선택할 수 있습니다. 플레이어가 결정을 내리면, 사악한 포식자는 즉시 카드의 전환마나비용과 동일한 피해를 플레이어에게 입히며 사악한 포식자의 격발은 추가적인 효과를 가지지 않습니다.

사악한 혼합물

{B}

부여마법

{B}, 생명 1점을 지불한다, 당신의 서고 맨 위의 카드를 무덤에 넣는다, 카드 한 장을 버린다, 사악한 혼합물을 희생한다: 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다.

* 사악한 혼합물의 비용은 원하는 순서로 지불할 수 있습니다. 하지만 능력을 활성화하기로 한 후에 서고 맨 위의 카드를 확인하고 나면, 마음을 바꿀 수 없습니다.

피부 침투

{R}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

부여된 생물은 가능하면 매 전투마다 공격한다.

부여된 생물이 죽을 때, 피부 침투를 변신한 상태로 당신의 조종하에 전장으로 되돌린다.

////

껍질 탈피자

생물 — 곤충 괴수

3/4

* 부여된 생물의 조종자가 아닌 피부 침투의 조종자가 껍질 탈피자를 변신한 상태로 전장으로 되돌립니다.

* 부여된 생물의 조종자는 여전히 그 생물이 어떤 플레이어 또는 플레인즈워커를 공격할지를 결정할 수 있습니다.

* 공격자선언단에 부여된 생물이 탭되어 있거나 공격할 수 없게 만드는 주문이나 능력의 영향을 받으면 부여된 생물은 공격하지 않습니다. 생물이 공격하는 것에 대해 따로 비용을 지불해야 하는 경우, 그 조종자는 의무적으로 그 비용을 지불할 필요가 없으므로 그 생물은 공격하지 않을 수 있습니다.

천벌을 내리는 자 소린

{4}{W}{B}

플레인즈워커 — 소린

6

+1: 당신의 서고 맨 위의 카드를 공개한 후 당신의 손으로 가져간다. 각 상대는 그 카드의 전환마나비용만큼의 생명점을 잃는다.

-X: 생물이나 플레인즈워커를 목표로 정한다. 천벌을 내리는 자 소린은 그 목표에 피해 X점을 입히고 당신은 생명 X점을 얻는다.

-9: 모든 플레이어 중 생명 총점이 가장 높은 플레이어의 생명 총점 숫자만큼, 생명연결을 가진 1/1 흑색 흡혈귀 기사 생물 토큰을 전장에 놓는다.

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

* 쌍두거인 게임에서는 모든 팀 간의 가장 높은 생명 총점을 모든 플레이어 간의 가장 높은 생명 총점으로 간주합니다.

깜짝 놀라 깨기

{2}{U}{U}

집중마법

상대를 목표로 정한다. 그 상대는 자신의 서고 맨 위의 카드 열세 장을 자신의 무덤에 넣는다.

{3}{U}{U}: 깜짝 놀라 깨기를 당신의 무덤에서 변신한 상태로 전장에 놓는다. 당신이 집중마법을 발동할 수 있는 시기에만 이 능력을 활성화할 수 있다.

////

계속되는 악몽

청색

생물 — 나이트메어

1/1

은폐 (이 생물은 더 높은 공격력을 가진 생물에게 방어될 수 없다.)

계속되는 악몽이 플레이어에게 전투피해를 입힐 때, 계속되는 악몽을 소유자의 손으로 되돌린다.

* 집중마법은 전장에 놓을 수 없으며 지속물은 집중마법으로 변신할 수 없습니다. 효과가 계속되는 악몽을 추방한 후 계속되는 악몽을 전장으로 되돌리도록 당신에게 지시하는 경우, 계속되는 악몽은 앞면이 위로 향한 상태로 추방 영역에 남습니다. 단, 이 효과가 당신에게 계속되는 악몽을 변신한 상태로 전장에 놓도록 지시하는 경우는 예외이며, 이 때는 계속되는 악몽으로 되 돌아옵니다. 효과가 당신에게 계속되는 악몽을 변신시키도록 지시하는 경우, 해당 지시는 무시됩니다.

스텐시아 가장무도회

{2}{R}

부여마법

당신이 조종하는 공격생물들은 선제공격을 가진다.

당신이 조종하는 흡혈귀가 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 그 흡혈귀에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

광기 {2}{R}(이 카드를 버리는 경우, 추방 영역에 버린다. 그렇게 할 때, 광기 비용을 지불하고 이 카드를 발동하거나 당신의 무덤에 이 카드를 놓는다.)

* 선제공격 피해를 입힌 후에는 선제공격을 잃거나 얻어도 전투피해를 두 번 입히지 않으며, 입힌 전투피해가 취소되지도 않습니다.

봉합날개 스카프

{3}{U}

생물 — 좀비 괴수

3/1

비행

{1}{U}, 카드 두 장을 버린다: 봉합날개 스카프를 당신의 무덤에서 전장으로 탭된 상태로 되돌린다.

* 봉합날개 스카프의 마지막 능력은 무덤에 있는 동안에만 활성화할 수 있습니다.

무기의 힘

{W}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +2/+2를 받는다. 당신이 장비를 조종한다면, 1/1 백색 인간 병사 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다.

* 당신이 조종하는 장비는 생물에 부착되어 있지 않아도 됩니다.

불굴의 의지

{3}{W}

순간마법

당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 +1/+1을 받고 생명연결을 얻는다. 그 생물들을 언택한다.

* 불굴의 의지의 영향을 받는 생물들은 주문이 해결될 때 결정됩니다. 불굴의 의지가 해결된 뒤에 조종하기 시작하는 생물은 +1/+1을 받거나 생명연결을 얻지 못합니다.

* 생명연결은 중첩되지 않습니다.

탈리아의 부관

{1}{W}

생물 — 인간 병사

1/1

탈리아의 부관이 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는 다른 인간들에 각각 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

다른 인간이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 탈리아의 부관에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

* 탈리아의 부관이 또 다른 인간과 동시에 전장에 들어오면 탈리아의 부관의 능력이 각각 격발됩니다. 따라서 두 카드 모두에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓게 됩니다.

얼음 속 괴수

{1}{U}

생물 — 괴수

0/4

수비태세

얼음 속 괴수는 얼음 카운터 네 개를 가진 채로 전장에 들어온다.

당신이 순간마법 또는 집중마법 주문을 발동할 때마다, 얼음 속 괴수에서 얼음 카운터 한 개를 제거한다. 그 후 얼음 속 괴수가 가진 얼음 카운터가 없으면, 얼음 속 괴수를 변신시킨다.

////

깨어난 공포

청색

생물 — 크라켄 괴수

7/8

이 생물이 깨어난 공포로 변신할 때, 괴수가 아닌 생물들을 소유자의 손으로 되돌린다.

* 얼음 속 괴수의 격발능력으로 얼음 속 괴수에게서 마지막 카운터를 제거하면, 얼음 속 괴수의 마지막 능력을 격발시킨 주문 이전에 깨어난 공포의 능력이 격발 및 해결됩니다.

* 다른 방식으로 얼음 속 괴수에서 모든 얼음 카운터를 제거해도 얼음 속 괴수가 변신하지는 않습니다. 당신은 순간마법이나 집중마법 주문을 발동하여 마지막 능력을 격발시켜야 합니다.

도살자의 손아귀

{2}{B}

순간마법

플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 생물 또는 플레인즈워커 한 개를 희생한다.

섬망 — 당신의 무덤에 네 개 이상의 카드 유형이 있다면, 대신 그 플레이어는 생물 한 개와 플레인즈워커 한 개를 희생한다.

* 섬망 능력이 적용되는 경우, 해당 플레이어는 가능하면 생물 카드와 플레인즈워커 카드를 희생해야 합니다. 플레이어가 생물이며 플레인즈워커인 단일 지속물을 조종하는 특수한 경우에는 해당 플레이어가 또 다른 생물이나 플레인즈워커를 희생해야 합니다. 단, 조종자가 다른 생물이나 플레인즈워커를 조종하지 않는 경우는 예외입니다.

마을 소문꾼

{W}

생물 — 인간

1/1

{T}, 당신이 조종하는 언택된 생물 한 개를 탭한다: 마을 소문꾼을 변신시킨다.

////

봉기한 대중

적색

생물 — 인간

2/3

봉기한 대중은 가능하면 매 전투마다 공격한다.

{2}: 봉기한 대중은 턴종료까지 +1/+0을 받는다.

* 마을 소문꾼의 활성화능력의 비용을 지불하기 위해, 당신의 가장 최근 턴 시작 이후로 지속적으로 조종하지 않은 생물을 포함하여, 당신이 조종하는 언탭된 생물 중 아무 생물이나 탭할 수 있습니다. 하지만 그러기 위해서는 당신의 가장 최근 턴 시작 이후로 마을 소문꾼을 지속적으로 조종해 왔어야 합니다.

* 봉기한 대중의 조종자는 여전히 그 생물이 어떤 플레이어 또는 플레인즈워커를 공격할지 결정합니다.

* 조종자의 공격자선언단에 봉기한 대중이 탭되어 있거나 공격할 수 없게 만드는 주문이나 능력의 영향을 받으면 봉기한 대중은 공격하지 않습니다. 봉기한 대중이 공격하는 것에 대해 따로 비용을 지불해야 하는 경우, 그 조종자는 의무적으로 그 비용을 지불할 필요가 없으므로 봉기한 대중은 공격하지 않을 수 있습니다. 마을 소문꾼을 변신시켜도 언탭되지는 않는 점에 주의하십시오.

울벤왈드 횡단

{G}

집중마법

당신의 서고에서 기본 대지 카드 한 장을 찾아 공개한 다음 당신의 손으로 가져간다. 그리고 나서 당신의 서고를 섞는다.

섬망 — 당신의 무덤에 네 개 이상의 카드 유형이 있다면, 대신 당신의 서고에서 생물이나 대지 카드 한 장을 찾아서 공개한 후 당신의 손으로 가져간다. 그 후 당신의 서고를 섞는다.

* 울벤왈드 횡단의 섬망 능력은 기본이 아닌 대지 카드를 찾을 수 있게 해 줍니다.

13 공포증

{3}{B}

부여마법

당신의 유지단 시작에, 하나를 선택한다 —

- 생명점이 정확히 13점인 각 플레이어는 게임에서 패배한다. 그리고 나서 각 플레이어는 생명 1점을 얻는다.
- 생명점이 정확히 13점인 각 플레이어는 게임에서 패배한다. 그리고 나서 각 플레이어는 생명 1점을 잃는다.

* 게임에서 지는 플레이어가 없더라도 모드를 선택할 수 있습니다. 플레이어들은 여전히 선택에 따라 생명점을 얻거나 잃을 수 있습니다.

* 상대의 생명점이 13점인 상태에서 당신이 13 공포증의 두 번째 모드를 선택하고 능력이 해결될 때 당신의 생명이 1점인 경우, 당신은 생명 1점을 잃기 전에 게임에서 승리합니다.

* 쌍두거인 게임에서는 생명점이 13점인 각 팀이 게임에서 패배합니다. 또한 각 팀의 각 플레이어는 생명 1점을 잃게 되며, 이로 인해 팀의 생명 총점은 2점이 추가되거나 감소합니다.

* 13 공포증의 능력이 해결될 때 각 플레이어의 생명점이 13점이면 게임은 무승부로 끝납니다.

통제가 불가능한 폭도

{1}{W}

생물 — 인간

1/1

당신이 조종하는 다른 생물이 죽을 때마다, 통제가 불가능한 폭도에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

* 통제가 불가능한 폭도와 당신이 조종하는 또 다른 생물이 동시에 죽으면(예: 둘 다 공격 또는 방어당한 경우) 통제가 불가능한 폭도의 격발능력이 해결될 때에는 통제가 불가능한 폭도가 전장에 없습니다. 통제가 불가능한 폭도에 올려놓아야 했을 +1/+1 카운터로는 통제가 불가능한 폭도를 구할 수 없습니다.

악의의 그릇

{1}{B}

부여마법

{1}{B}, 악의의 그릇을 희생한다: 상대를 목표로 정한다. 그 상대는 자신의 손에서 카드 두 장을 추방한다. 당신이 집중마법을 발동할 수 있는 시기에만 이 능력을 활성화할 수 있다.

* 악의의 그릇의 능력을 해결하는 동안에는 당신은 그 플레이어의 손을 볼 수 없습니다. 그 플레이어는 두 장의 카드를 선택한 뒤에 앞면이 위로 향한 상태로 추방합니다. 그 후에야 당신은 추방된 카드를 볼 수 있습니다.

단체 가입

{2}{U}{U}

집중마법

광기 {X}{U}{U} (이 카드를 버리는 경우, 추방 영역에 버린다. 그렇게 할 때, 광기 비용을 지불하고 이 카드를 발동하거나 당신의 무덤에 이 카드를 놓는다.)

생물을 목표로 정한다. 그 생물의 방어력이 2 이하라면, 그 생물의 조종권을 얻는다. 단체 가입의 광기 비용을 지불했다면, 대신 그 생물의 방어력이 X 이하인 경우 그 생물의 조종권을 얻는다.

* 생물의 방어력은 단체 가입이 해결될 때에만 확인됩니다. 단체 가입을 발동할 때 방어력이 더 높은 것이나, 단체 가입이 해결되고 나서 방어력이 높아지는 것은 중요하지 않습니다.

악령의 틈 늑대

{3}{R}{R}

생물 — 정령 늑대

5/5

악령의 틈 늑대가 공격할 때마다, 당신은 {1}{R}를 지불하고 카드 한 장을 버릴 수 있다. 그렇게 한다면, 생물이나 플레인즈워커를 목표로 정한다. 악령의 틈 늑대는 그 목표에게 버린 카드의 전환마나비용만큼의 피해를 입힌다.

* {1}{R}를 지불하지 않으면 카드를 버릴 수 없습니다 .

* 마나 비용이 {X}인 카드를 악령의 틈 늑대의 능력으로 인해 버리게 되면 X는 0으로 간주됩니다.

* 당신은 악령의 틈 늑대의 격발능력이 스택에 쌓일 때 생물이나 플레인즈워커를 목표로 정할지 선택합니다. 당신은 능력이 해결될 때 버릴 카드(카드가 있다면)를 선택합니다. 플레이어는 당신이 목표를 선택한 후에 격발능력에 대응할 수 있지만, 당신이 카드를 버린 시점부터 피해를 입히는 시점 사이에는 어떠한 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.

매직 : 더 개더링, 매직, 이니스트라드에 드리운 그림자, 타르커의 웅, 매직의 기원, 젠디카르 전투, 관문수호대의 맹세, 이니스트라드, 오디세이 및 시간의 나선은 미국 및 기타 국가에서 Wizards of the Coast LLC의 상표입니다. ©2016 Wizards.