

죽음 너머의 테로스 출시 노트

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

마지막 수정일: 2019년 11월 22일 토요일

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.

*에라타: 죽음 너머의 테로스 세트에 포함되어 있는 '아가리 벌린 심해의 이무기' (테마 부스터 카드)의 텍스트 중 '당신이 조종하는 크라켄, 문어, 리바이어선, 이무기들은 크라켄, 문어, 리바이어선, 이무기한테만 방어될 수 있다.' 가 '당신이 조종하는 크라켄, 문어, 리바이어던, 이무기들은 크라켄, 문어, 리바이어던, 이무기한테만 방어될 수 있다.'로 변경되었습니다.

일반 설명

출시 정보

죽음 너머의 테로스 세트는 공식 출시일인 2020년 1월 24일 금요일부터 공인 컨스트럭티드 플레이에 사용 가능합니다. 해당 시점에는, 다음 카드 세트들을 스탠다드 형식에서 사용하는 것이 허용됩니다: *라브니카의 길드*™, *라브니카의 충성*™, *플레인즈워커 전쟁*™, *코어세트 2020*, *엘드레인의 왕좌*™ 및 *죽음 너머의 테로스*.

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.

새로운 키워드 능력: 탈출

죽음 너머의 테로스스토리는 플레인즈워커 엘스페스가 저승의 가혹한 결말에서 탈출하기 위해 싸워 나가는 과정을 따라갑니다. 그러나, 그녀는 혼자서 탈출하는 것이 아닙니다. 새로운 탈출 키워드를 가진 카드들 또한 당신을 돕기 위해 무덤의 족쇄를 부술 수 있습니다.

저승 군마

{2} {B}

생물 — 나이트메어 말

3/3

저승 군마는 방어할 수 없다.

탈출—{4} {B}, 당신의 무덤에서 다른 카드 세 장을

추방한다. (당신은 이 카드의 탈출 비용을 지불해 이

카드를 당신의 무덤에서 발동할 수 있다.)

저승 군마는 +1/+1 카운터 두 개를 가지고 탈출한다.

탈출에 대한 공식 규칙은 다음과 같습니다:

702.137. 탈출

702.137a 탈출은 탈출을 가진 카드가 플레이어의 무덤에 있는 동안 작용하는 정적능력을 나타낸다. “탈출 [비용]”은 “당신은 이 카드의 마나 비용 대신 [비용]을 지불하여 이 카드를 당신의 무덤에서 발동할 수 있다.”를 의미한다. 탈출 능력을 사용하여 주문을 발동하는 것은 601.2b 및 601.2f-h 중 대체비용 지불에 관한 규정을 따른다.

702.137b 주문 또는 지속물은 해당 주문 또는 해결되어 해당 지속물이 된 주문이 탈출 능력을 사용해 무덤에서 발동된 경우 “탈출한” 것이다.

702.137c “[이 지속물]은 ... 을 가지고 탈출한다.”는 “이 지속물이 탈출했다면, 그 지속물은 ... 을 가지고 전장에 들어온다.”를 의미한다. 해당 능력은 “그 지속물이 이런 식으로 전장에 들어온다면,”으로 격발되는 격발능력에 연결되어 있을 수 있다. (규칙 603.11 참조.) 그러한 격발능력은 해당 지속물이 전장에 들어올 때 그 지속물의 대체효과가 적용된 뒤에 격발하며, 이는 해당 대체효과가 아무런 효과를 가지지 않더라도 마찬가지이다.

- 탈출 능력의 권한은 당신이 그 주문을 언제 당신의 무덤에서 발동할 수 있는지를 변경하지 않습니다.
- 주문의 총 비용을 결정하려면, 지불하려는 마나 비용 또는 대체비용(탈출 비용 등)에 비용 증가분을 추가한 다음 비용 감소분을 적용하십시오. 발동하는 데 지불한 총 비용이나 대체비용이 지불되었는지 여부에는 관계 없이, 주문의 전환마나비용은 변하지 않습니다.
- 탈출한 주문이 해결된 뒤, 그 주문은 그 주문이 지속물 주문이 아닌 경우 소유자의 무덤으로 돌아갑니다. 그 주문이 지속물 주문인 경우, 그 지속물은 전장에 들어오며 그 후에 그 지속물이 죽는 경우 소유자의 무덤으로 돌아갑니다. 아마도 그 지속물은 또다시 탈출할 것입니다. 요즘에는 저승의 보안을 유지하는 게 아주 힘드니 말이죠.

- 카드가 당신이 그 카드를 발동할 수 있는 권한을 주는 능력을 복수로 가지고 있는 경우 (예를 들어, 탈출 능력을 두 개 가지고 있거나 탈출 능력 및 회상 능력을 가지고 있는 등), 당신이 어느 쪽을 적용할 지를 선택합니다. 다른 쪽은 아무런 효과를 가지지 않습니다.
- 당신이 탈출 능력의 권한을 통해 주문을 발동하는 경우, 다른 대체비용을 적용하거나 마나 비용을 지불하지 않고 발동하겠다고 선택할 수 없습니다. 카드에 추가비용이 있다면, 그 비용은 반드시 지불해야 합니다.
- 탈출을 가진 카드가 당신의 턴 동안 당신의 무덤에 놓이는 경우, 허용된 상황이라는 전제 하에, 당신은 상대방이 어떤 행동을 취하기 전에 즉시 그 주문을 발동할 수 있습니다.
- 당신이 탈출을 가진 주문을 발동하기 시작하면, 그 카드는 즉시 스택으로 이동합니다. 플레이어들은 당신이 주문 발동을 완료하기 전까지는 다른 행동을 취할 수 없습니다.

돌아오는 기능: 신앙심

엘스페스는 테로스의 신들을 거역하겠다고 선택했는지 몰라도, 당신이 대신 그들에게 신앙심을 보이고 그들의 보상을 거둘 수 있습니다. “신앙심”은 당신이 조종하는 지속물들의 마나 비용에 있는 유색 마나 기호의 수를 세 그 효과의 규모를 결정하는 규칙 용어입니다.

저승으로 끌려가다

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

순간마법

이 주문은 발동하는 데 $\{X\}$ 가 덜 든다. X 는 당신의 흑색 신앙심이다. (당신이 조종하는 지속물의 마나 비용에 있는 각 $\{B\}$ 마다 당신의 흑색 신앙심이 1 씩 증가한다.)

생물을 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다.

- 당신이 조종하는 지속물들의 마나 비용 중 무색 및 일반 마나 기호($\{C\}$, $\{0\}$, $\{1\}$, $\{2\}$, $\{X\}$ 등)는 어떤 색 신앙심에도 영향을 주지 않습니다.
- 당신이 조종하는 지속물들의 문구란에 나오는 마나 기호는 어떤 색 신앙심에도 영향을 주지 않습니다.
- 혼성 마나 기호, 단색 혼성 마나 기호, 피렉시아 마나 기호는 해당 색 신앙심에 영향을 줍니다.
- 활성화능력 또는 격발능력이 당신의 신앙심에 따라 효과가 달라지는 경우, 당신은 해당 능력이 해결되는 시점에 당신이 조종하는 지속물들의 마나 비용 중 해당 색 마나 기호의 수를 셉니다. 그 능력을 가진 지속물이 그 시점에 여전히 전장에 있다면 그 지속물에 표시된 마나 기호도 신앙심에 포함됩니다.

- 당신이 상대의 지속물에 마법진을 부착하는 경우, 당신은 여전히 해당 마법진을 조종하며, 그 마법진의 마나 비용에 있는 마나 기호는 당신의 신앙심에 포함됩니다.

카드 사이클: 테로스의 신들

테로스의 신들은 강력하며, 그들이 전장에 존재하는 것만으로도 게임을 뒤흔들어 놓을 수 있습니다. 그러나 당신이 테로스의 신들에게 충분한 신앙심을 보여준다면, 신들은 더 적극적으로 당신 곁에서 싸울 것입니다.

태양 왕관을 쓴 자, 헬리아드

{2}{W}

전설적 부여마법 생물 — 신

5/5

무적

당신의 백색 신앙심이 5 미만인 한, 헬리아드는

생물이 아니다.

당신이 생명점을 얻을 때마다, 당신이 조종하는 생물

또는 부여마법을 목표로 정한다. 그 목표에 +1/+1

카운터 한 개를 올려놓는다.

{1}{W}: 다른 생물을 목표로 정한다. 그 생물은

턴종료까지 생명연결을 얻는다.

- 신이 생물이 아니게 만드는 유형 변경 능력은 전장에서만 효과를 발휘합니다. 신은 당신의 해당 색 신앙심과 무관하게 다른 영역에서는 항상 생물 카드입니다. 신은 스택에 있는 동안은 항상 생물 주문입니다.
- 신이 전장에 들어오면서, 전장에 들어오는 생물에게 영향을 주는 대체효과가 그 신에게 적용될지는 당신의 해당 색 신앙심에 의해 결정됩니다. 대체효과는 신이 전장에 놓이기 전에 판단하므로, 신 자신의 마나 비용에 있는 마나 기호는 이를 결정하는 데에 계산되지 않습니다.
- 신이 전장에 들어올 때, 당신의 해당 색에 대한 신앙심(신 자신의 마나 비용에 있는 마나 기호도 포함)이 생물이 전장에 들어올 때마다 격발되는 능력에 대해 생물이 전장에 들어왔는지 여부를 결정합니다.
- 신이 생물이 아니게 되면, 신은 생물이라는 카드 유형 및 그에 따른 하위 생물 유형인 신을 잃게 됩니다. 해당 지속물은 계속해서 전설적 부여마법입니다.
- 신의 능력은 신이 생물이든 아니든 전장에 남아있는 한 작용합니다.
- 신을 공격 생물 또는 방어 생물로 선언한 뒤에 신이 생물이 아니게 되는 경우, 신은 전투에서 제거됩니다. 신이 해당 전투의 나중 시점에 다시 생물이 되더라도 전투에 다시 참가하지 않습니다.

- 신에 놓여 있는 카운터는 그 신이 생물이 아닌 동안에도 계속 남으며, 아무런 효과가 없더라도 마찬가지로입니다.
- 어떤 효과가 신이 모든 능력을 잃게 하더라도, 신이 생물이 아니게 하는 능력은 조건에 따라 계속해서 적용됩니다.

돌아오는 능력어: 성좌

신을 상징하는 별들이 가득한 닉스의 영역은 여전히 테로스의 모든 사람들 위로 별빛을 쏟아냅니다. 성좌는 부여마법이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다 격발하는 능력을 강조하는 능력어입니다. 능력어는 이탤릭체로 표시되며 규칙으로서 의미를 가지지 않습니다.

마음을 사로잡는 유니콘

{4}{W}

생물 — 유니콘

4/4

성좌 — 부여마법이 당신의 조종하에 전장에 들어올

때마다, 상대가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그

생물을 탭한다.

- 성좌 능력은 어떤 이유로든 부여마법이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다 격발됩니다. 부여마법 생물과 같은 다른 카드 유형이 추가로 있는 부여마법도 성좌 능력을 격발시킵니다.
- 유효하지 않은 목표를 가진 마법진 주문은 해결되려는 시점에 해결되지 않으며 그 대신 소유자의 무덤에 놓입니다. 그 마법진은 전장에 들어오지 않으며, 따라서 성좌 능력도 격발되지 않습니다.

돌아오는 기능: 서사시

테로스 차원은 용감한 영웅들과 흉포한 괴수들, 경이로운 신들에 대한 수많은 신화와 전설의 고향입니다. *죽음 너머의 테로스* 세트는 그 스토리 중 열 개를 서사시 카드로 선보입니다. *매직* 스토리에서 묘사된 예전 사건들 몇 가지를 알아볼 수도 있습니다.

키오라가 바다신을 이기다

{S}{U}{U}

부여마법 — 서사시

(이 서사시가 들어오면서 그리고 당신의 뿔기단

후에, 전승 카운터 한 개를 추가한다. III 이후에

희생한다.)

I — 방호를 가진 8/8 청색 크라켄 생물 토큰 한 개를 만든다.

II — 상대를 목표로 정한다. 그 플레이어가 조종하는 대지가 아닌 모든 지속물들을 탭한다. 그 지속물들은 그 조종자의 다음 언탭단에 언탭되지 않는다.

III — 상대가 조종하는 지속물을 목표로 정한다. 그 지속물의 조종권을 얻는다. 그 지속물을 언탭한다.

- 서사시가 전장에 들어오면서, 그 서사시의 조종자는 그 위에 전승 카운터 한 개를 올려놓습니다. 당신의 전투전 본단계가 시작되면서 (당신의 뿔기단 직후에), 당신은 당신이 조종하는 각 서사시 위에 추가 전승 카운터 한 개씩을 올려놓습니다. 서사시에 전승 카운터를 올려놓는 행동은 두 방식 모두 스택을 사용하지 않습니다.
- 서사시의 문구란 왼쪽에 있는 각 문양은 장 능력을 나타냅니다. 장 능력은 서사시에 놓이는 전승 카운터가 서사시에 놓여 있는 전승 카운터의 숫자를 해당 능력의 장 번호 이상으로 만들었을 때 격발되는 격발능력입니다. 장 능력은 스택에 올려지며 대응이 가능합니다.
- 특정 장 번호 이상의 전승 카운터가 이미 놓여져 있는 서사시에 전승 카운터가 올려지는 경우 그 장 능력은 격발되지 않습니다. 예를 들어, 서사시에 세 번째 전승 카운터가 놓이면 III 장 능력이 격발되게 하지만, I 장과 II 장 능력은 다시 격발되지 않습니다.
- 장 능력이 격발되고 나면, 해당 능력은 서사시가 전승 카운터를 얻거나 잃는 것, 또는 전장을 떠나는 것에 영향을 받지 않습니다.
- 여러 장 능력이 동시에 격발되는 경우, 그 능력들의 조종자가 원하는 순서로 스택에 쌓습니다. 목표를 정해야 하는 능력이 있는 경우, 그 목표들은 능력이 스택에 올라가면서 그 능력들이 해결되기 전에 정해집니다.
- 전승 카운터를 제거하는 것으로는 이전 장 능력을 격발시키지 않습니다. 서사시에서 전승 카운터가 제거된 경우, 해당 서사시가 전승 카운터를 얻을 때 적절한 장 능력이 다시 격발됩니다.
- 서사시에 놓인 전승 카운터의 수가 해당 서사시가 가지고 있는 장 능력 중 가장 큰 숫자 이상이 되면, 서사시의 조종자는 그 장 능력이 스택을 떠나는 시점에 (대부분 능력이 해결되거나 무효화되는 이유로) 그 서사시를 희생합니다. 이 상태 기반 행동은 스택을 사용하지 않습니다.

세트 테마: 상대의 턴에 주문 발동하기

죽음 너머의 테로스 세트에서 등장하는 카드 일부는 당신이 영리하게 당신의 상대의 턴에 주문을 발동하는 것을 권장하며, 당신이 처음으로 발동할 때 보상을 제공합니다.

투기장 사기꾼
{3}{R}
생물 — 인간 주술사
3/3
당신이 각 상대의 턴 동안 당신의 첫 번째 주문을
발동할 때마다, 투기장 사기꾼에 +1/+1 카운터 한
개를 올려놓는다.

- 당신이 주문을 발동할 때 격발하는 능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.
- 이 능력은 당신의 상대의 턴에 가장 처음 발동한 주문에 대해서만 격발합니다. 이 카드가 전장에 놓인 후 처음 발동된 주문에 대해서가 아닙니다. 당신이 (어떤 식으로든 이 카드를 상대의 턴에 발동하는 것을 포함해) 이 카드가 전장에 놓이기 전에 해당 상대의 턴에 주문을 발동했다면, 능력은 격발하지 않습니다.
- 당신의 상대가 한 명보다 많은 경우, 이 능력은 각 상대의 턴마다 한 번씩 격발할 수 있습니다.
- 쌍두거인 게임에서, 이 능력은 각 상대 팀의 턴 동안 한 번을 초과해 격발하지 않습니다.

세트 테마: 영웅적인 생물들

엘스페이스가 테로스의 유일한 영웅은 아닙니다. 오히려 그 정반대입니다! 몇몇 생물들은 다른 생물들보다 특히 더 영웅적이며, 당신이 그 생물들을 목표로 지정할 때 당신의 생물들의 공격을 증강시켜 줍니다.

무리의 영웅
{1}{W}
생물 — 고양이 병사
2/2
당신이 무리의 영웅을 목표로 하는 주문을 발동할
때마다, 당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지
+1/+0 을 받는다.

- 당신이 주문을 발동할 때 격발하는 능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.

- 당신이 이 생물을 여러 번 목표로 지정하는 단일 주문을 발동하는 경우, 이 능력은 한 번만 격발합니다.
- 이 능력은 당신이 주문을 복사해 이 생물을 목표로 하게 하거나 주문의 목표를 이 생물로 변경하게 하는 경우에는 격발하지 않습니다.
- 이 효과는 능력이 해결되는 시점에 당신이 조종하고 있던 생물들에게만 영향을 미칩니다. 능력이 해결된 이후에 조종하기 시작한 생물은 +1/+0 을 받지 못합니다.

카드별 설명

고통의 시종

{2} {B} {G}

생물 — 인간 성직자

2/3

고통의 시종이 전장에 들어올 때, 당신의 서고 맨 위 카드 두 장을 당신의 무덤에 넣은 후, 당신은 당신의 무덤에서 지속물 카드 한 장을 당신의 손으로 되돌릴 수 있다.

- 지속물 카드는 마법물체, 생물, 부여마법, 대지, 또는 플레인즈워커 카드입니다.
- 고통의 시종으로 되돌리는 카드는 당신이 고통의 시종의 능력으로 당신이 막 무덤에 넣은 카드들 중 한 장이 될 수도 있습니다. 이는 해당 능력이 당신이 어떤 카드를 되돌릴지를 목표로 정하지 않기 때문입니다.

고통스러운 뉘우침

{1} {B}

집중마법

상대를 목표로 정한다. 그 플레이어는 자신의 손을 공개한다. 당신은 그 플레이어의 손에서 대지가 아닌 카드 한 장을 선택하거나 그 플레이어의 무덤에서 카드 한 장을 선택할 수 있다. 그 카드를 추방한다. 당신은 생명 1 점을 잃는다.

- 당신의 해당 플레이어의 무덤에서 카드를 선택하는 경우, 대지 카드를 선택할 수도 있습니다.

- 당신은 가능한 경우 반드시 추방할 카드를 선택해야 합니다. 상대의 손에 대지가 아닌 카드가 없는 경우, 당신은 반드시 그 플레이어의 무덤에서 카드 한 장을 추방해야 하며, 그 반대도 마찬가지입니다.
- 당신이 카드를 선택하는 시점과 그 카드가 추방되는 시점 사이에는 어떠한 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.
- 해당 플레이어의 손에 대지가 아닌 카드가 없으면서 그 플레이어의 무덤에 카드가 없는 경우, 당신은 그냥 생명 1 점을 잃습니다.

아크로스 전쟁

{3}{R}

부여마법 — 서사시

(이 서사시가 들어오면서 그리고 당신의 뽑기단 후에, 전승 카운터 한 개를 추가한다. III 이후에 희생한다.)

I — 생물을 목표로 정한다. 아크로스 전쟁이 전장에 남아 있는 한 그 생물의 조종권을 얻는다.

II — 당신의 다음 턴까지, 당신의 상대들이 조종하는 생물들은 가능하면 매 전투마다 공격한다.

III — 각 탭된 생물은 자신에게 자신의 공격력만큼 피해를 입힌다.

- 아크로스 전쟁이 그 첫 번째 능력이 해결되기 전에 전장을 떠나는 경우, 당신은 그 생물의 조종권을 전혀 얻지 않습니다.
- 생물이 어떤 이유로든 공격할 수 없다면 (탭되거나 그 턴에 플레이어의 조종하에 들어오는 등), 그 생물은 공격하지 않습니다. 생물이 공격하는 것에 대한 비용이 있는 경우, 플레이어는 의무적으로 그 비용을 지불할 필요가 없으므로, 그 생물은 공격하지 않을 수 있습니다.
- 서사시는 자신의 마지막 능력이 해결되기 전까지는 희생되지 않으므로, 당신은 아크로스 전쟁의 마지막 능력이 해결되는 동안 아크로스 전쟁의 첫 번째 능력으로 가져온 생물을 여전히 조종합니다.
- 당신이 아크로스 전쟁의 첫 번째 능력으로 가져온 생물이 당신이 아크로스 전쟁을 희생할 때 격발하는 능력을 가지고 있는 경우, 당신이 그 격발능력을 조종합니다. 그 생물이 아크로스 전쟁이 "어디에서든" 무덤에 놓일 때 격발하는 능력을 가지고 있는 경우, 그 생물의 전 조종자가 해당 생물의 조종권을 되찾은 뒤에 그 능력이 격발해야 하는지를 확인합니다.

도취된 자, 알리리오스

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

전설적 생물 — 인간

2/3

도취된 자, 알리리오스는 탭된 채로 전장에 들어온다.

당신이 형상을 조종한다면 알리리오스는 당신의

언택단에 언택되지 않는다.

알리리오스가 전장에 들어올 때, $3/2$ 청색 형상 생물

토큰 한 개를 만든다.

- 알리리오스가 당신의 언택단에 언택되지 않아도, 주문 및 능력이 알리리오스를 언택할 수 있습니다.
- 당신이 더는 형상을 조종하지 않게 되어도, 알리리오스가 그 즉시 언택되는 것은 아닙니다. 알리리오스는 당신의 다음 언택단에 언택됩니다.

알 수 없는 존재의 매력

$\{3\} \{B\} \{R\}$

집중마법

당신의 서고 맨 위 카드 여섯 장을 공개한다. 상대 한

명이 그중에서 대지가 아닌 카드 한 장을 추방한 후,

당신은 나머지를 당신의 손에 넣는다. 그 상대는 마나

비용을 지불하지 않고 추방된 카드를 발동할 수 있다.

- 공개된 카드 여섯 장 모두가 대지 카드인 경우, 당신의 상대는 아무 것도 추방하지 않습니다. 당신은 카드 여섯 장을 모두 당신의 손에 넣습니다.
 - 당신의 상대가 그 카드를 발동하기를 원하는 경우, 그 플레이어는 알 수 없는 존재의 매력을 해결하는 행동의 일부로써 그렇게 하는 것입니다. 나중에 발동하기 위해 기다릴 수 없습니다. 카드의 유형에 기반한 타이밍 제약은 무시됩니다.
 - "마나 비용을 지불하지 않고" 주문을 발동하는 경우, 어떠한 대체 비용도 지불하겠다고 선택할 수 없습니다. 그러나, 키퍼 비용과 같은 추가비용은 지불할 수 있습니다. 발동할 카드에 가능성의 스릴처럼 필수적인 추가비용이 있다면, 그 비용을 지불해야 카드를 발동할 수 있습니다.
 - 주문의 마나 비용에 $\{X\}$ 가 있는 경우, 마나 비용을 지불하지 않고 그 주문을 발동할 때 그 값으로 0을 선택해야 합니다.
-

신계의 제단

{3}

마법물체

당신의 각 색 및 각 색조합 신앙심이 1 증가한다.

{T}: 원하는 색의 마나 한 개를 추가한다. 당신이 신,

반신, 또는 전설적 부여마법을 조종한다면, 당신은

생명 1 점을 얻는다.

- 당신의 두 색에 대한 신앙심(예: 적녹 신앙심)은 2 나 3 이 아니라 1 만 증가합니다.
- 당신이 신, 반신 및/또는 전설적 부여마법을 한 개보다 얼마나 더 많이 조종하는지와는 상관없이, 생명점은 1 점만 얻습니다.
- 신계의 제단의 마지막 능력은 마나 능력입니다. 스택에 쌓이지 않으므로 이에 대응할 수 없습니다. 당신은 즉시 당신의 마나 풀에 마나를 추가하며, 적절한 경우 생명 1 점을 얻습니다.

주주소에서 단련된 자, 아낙스

{1}{R}{R}

전설적 부여마법 생물 — 반신

*3

아낙스의 공격력은 당신의 적색 신앙심과 같다.

(당신이 조종하는 지속물의 마나 비용에 있는 각

{R} 마다 당신의 적색 신앙심이 1 씩 증가한다.)

아낙스 또는 당신이 조종하는 토큰이 아닌 다른

생물이 죽을 때마다, "이 생물은 방어할 수 없다."를

가진 1/1 적색 사티로스 생물 토큰 한 개를 만든다. 그

생물의 공격력이 4 이상이었다면, 대신 그 토큰 두

개를 만든다.

- 아낙스의 공격력을 정의하는 능력은 전장뿐만 아니라 모든 영역에서 적용됩니다.
 - 아낙스가 당신이 조종하는 토큰이 아닌 다른 생물과 동시에 죽는 경우, 아낙스의 능력은 각 생물마다 격발합니다.
 - 당신이 토큰을 두 개 만들지 결정하려면, 죽은 생물이 죽기 직전에 가지고 있던 공격력을 확인하십시오.
 - 당신이 아낙스의 복사본인 토큰을 만든 경우, 그 토큰이 죽을 때 마지막 능력이 격발합니다.
-

불쾌한 화음, 아피미아

{1}{B}

전설적 부여마법 생물 — 하피

2/1

비행

당신의 종료단 시작에, 당신은 당신의 무덤에 있는

부여마법 카드 한 장을 추방할 수 있다. 그렇게

한다면, 2/2 흑색 좀비 생물 토큰 한 개를 만든다.

- 아피미아의 격발능력을 해결하는 동안, 당신은 좀비 생물을 한 개보다 많이 얻기 위해 부여마법 카드를 한 개보다 많이 추방할 수 없습니다.
- 당신은 아피미아의 격발능력이 해결되는 동안 부여마법 카드를 추방할지 여부와 어느 카드를 추방할지를 선택합니다. 아피미아가 자신의 격발능력에 대응해 죽은 경우, 아피미아를 추방할 수도 있습니다.

끝없는 그물의 아라스타

{2}{G}{G}

전설적 부여마법 생물 — 거미

3/5

대공

상대가 순간마법 또는 집중마법 주문을 발동할

때마다, 대공을 가진 1/2 녹색 거미 생물 토큰 한 개를

만든다.

- 플레이어가 주문을 발동할 때 격발하는 능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.

떨어지는 별의 집정관

{4}{W}{W}

생물 — 집정관

4/4

비행

떨어지는 별의 집정관이 죽을 때, 당신의 무덤에 있는

부여마법 카드를 목표로 정한다. 당신은 그 카드를

전장으로 되돌릴 수 있다.

- 마법진이 발동되지 않고 전장에 놓이는 경우, 해당 마법진의 조종자가 될 플레이어가 그 마법진이 전장으로 되돌려지면서 부여할 대상을 선택합니다. 이런 식으로 전장에 놓이는 마법진은 어떤 것도 목표로 하지 않습니다(따라서, 예를 들면 상대방이 조종하는 방호를 가진 지속물에 부착할 수 있습니다), 하지만 마법진의 부여 능력이 해당 마법진이 어디에 부착될 수 있는지를 제한합니다. 마법진이 유효하게 부착될 수 있는 대상이 하나도 없는 경우, 그 카드는 원래 영역에 남습니다.

태양의 은총의 집정관

{2}{W}{W}

생물 — 집정관

3/4

비행, 생명연결

당신이 조종하는 페가수스 생물들은 생명연결을 가진다.

성좌 — 부여마법이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 비행을 가진 2/2 백색 페가수스 생물 토큰 한 개를 만든다.

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

악몽의 뮤즈, 아시오크

{3}{U}{B}

전설적 플레인즈워커 — 아시오크

5

+1: "이 생물이 공격하거나 방어할 때마다, 각 상대는 자신의 서고 맨 위 카드 두 장을 추방한다."를 가진 2/3 청색 및 흑색 나이트메어 생물 토큰 한 개를 만든다.

-3: 대지가 아닌 지속물을 목표로 정한다. 그 지속물을 소유자의 손으로 되돌린 후, 그 플레이어는 자신의 손에서 카드 한 장을 추방한다.

-7: 당신은 추방 영역에서 당신의 상대들이 소유한 앞면 상태의 카드들을 최대 세 장까지 그 카드들의 mana 비용을 지불하지 않고 발동할 수 있다.

- 카드를 추방하는 효과는 해당 효과가 달리 명시하지 않는 한 앞면 상태로 카드를 추방합니다.
- 아시오크의 두 번째 능력을 해결하는 동안 추방되는 카드는 소유자의 손으로 되돌려진 카드일 수도 있습니다.

- 아시오크의 두 번째 능력이 토큰을 소유자의 손으로 되돌리는 경우, 그 플레이어는 자신의 손에서 그 토큰을 추방할 수 없습니다. 그 플레이어는 가능한 경우 자신의 손에서 카드 한 장을 추방해야 합니다.
- 당신은 아시오크의 마지막 능력을 해결하는 동안 추방 영역에서 당신의 상대들이 소유한 앞면 상태의 카드들 중 원하는 카드들을 발동할 수 있습니다. 아시오크의 두 번째 능력 또는 아시오크의 나이트메어 토큰들로 추방된 카드들만 발동할 수 있는 것은 아닙니다.
- 당신이 추방된 카드(들)을 발동하려는 경우, 당신은 아시오크의 마지막 능력이 해결되는 과정의 일부로써 그렇게 하는 것입니다. 나중에 발동하기 위해 기다릴 수 없습니다. 카드의 유형에 기반한 타이밍 제약은 무시됩니다.
- "마나 비용을 지불하지 않고" 주문을 발동하는 경우, 어떠한 대체 비용도 지불하겠다고 선택할 수 없습니다. 그러나, 키퍼 비용과 같은 추가비용은 지불할 수 있습니다. 발동할 카드에 가능성의 스릴처럼 필수적인 추가비용이 있다면, 그 비용을 지불해야 카드를 발동할 수 있습니다.
- 주문의 마나 비용에 {X}가 있는 경우, 마나 비용을 지불하지 않고 그 주문을 발동할 때 그 값으로 0을 선택해야 합니다.
- 다인전 게임에서 플레이어가 게임에서 떠나는 경우, 해당 플레이어가 소유한 모든 카드도 떠납니다. 당신이 게임에서 떠나는 경우, 아시오크의 마지막 능력을 통해 당신이 조종하고 있던 모든 주문 및/또는 지속물이 추방됩니다.

공포 조각가, 아시오크 (*플레인즈워커 덱 카드*)

{4}{U}{B}

전설적 플레인즈워커 — 아시오크

4

+2: 카드 한 장을 뽑는다. 각 플레이어는 자신의 서고

맨 위 카드 두 장을 자신의 무덤에 넣는다.

−5: 무덤에 있는 생물 카드를 목표로 정한다. 그

카드를 당신의 조종하에 전장에 놓는다.

−11: 상대를 목표로 정한다. 그 상대가 조종하는 모든
생물의 조종권을 얻는다.

- 아시오크의 마지막 능력의 효과는 무한정 지속됩니다. 턴이 종료되거나 아시오크가 전장을 떠나도 만료되지 않습니다.
- 다인전 게임에서 플레이어가 게임에서 떠나는 경우, 해당 플레이어가 소유한 모든 카드도 떠납니다. 당신이 게임에서 떠나는 경우, 당신이 아시오크의 두 번째 능력으로 조종하고 있던 모든 지속물은 추방되며, 아시오크의 마지막 능력의 조종 효과는 종료됩니다.

아시오크의 소거

{2}{U}{U}

부여마법

섬광

아시오크의 소거가 전장에 들어올 때, 주문을 목표로
정한다. 그 주문을 추방한다.

당신의 상대들은 추방된 카드와 같은 이름을 가진
주문을 발동할 수 없다.

아시오크의 소거가 전장을 떠날 때, 추방된 카드를
소유자의 손으로 되돌린다.

- 추방된 주문은 무효화된 것은 아니지만 해결되지 않습니다. 이는 무효화될 수 없는 주문에 대해 효과를 발휘합니다.
- 아시오크의 소거가 전장에 들어올 때 격발한 능력이 해결되기 전에 아시오크의 소거가 전장을 떠나는 경우, 아시오크의 소거의 마지막 능력이 격발한 뒤 아무런 효과 없이 해결되며, 그 후 전장에 들어올 때 격발하는 능력이 목표로 한 주문을 게임이 끝날 때까지 추방합니다.
- 추방된 카드가 없거나 (추방된 주문이 주문의 복사본이었거나 커맨더 변형 규칙에서 커맨더 주문이 커맨드 영역으로 이동한 경우 등), 추방된 카드가 어떻게든 추방 영역을 떠나는 경우, 아시오크의 소거는 플레이어가 주문을 발동하는 것을 막지 않습니다.

칠성장어의 상

{3}{B}

부여마법 — 마법진

당신이 조종하는 생물에게 부여

칠성장어의 상이 전장에 들어올 때, 상대를 목표로
정한다. 그 플레이어는 카드 두 장을 버린다.

부여된 생물은 생명연결을 가진다.

- 칠성장어의 상이 부여하려는 생물이 마법진 주문이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문 전체가 해결되지 않습니다. 칠성장어의 상은 전장에 들어오지 않으며, 따라서 그 능력도 격발되지 않습니다.
 - 동일한 생물이 생명연결을 여러 개 가지는 것은 아무런 부가효과가 없습니다.
-

만티코어의 상

{2}{R}

부여마법 — 마법진

섬광

생물에게 부여

만티코어의 상이 전장에 들어올 때, 부여된 생물은

턴종료까지 선제공격을 얻는다.

부여된 생물은 +2/+0 을 받는다.

- 만티코어의 상이 전장에 들어올 때 격발하는 능력이 해결되기 전에 만티코어의 상이 전장을 떠나는 경우, 만티코어의 상이 떠나기 전에 마지막으로 부여되어 있던 생물은 턴종료까지 선제공격을 얻습니다.

수익에 가려진 자, 에스리오스 (박스 구매 프로모션

카드)

{4}{W}{B}

전설적 부여마법 생물 — 신

4/7

무적

당신의 백흑 신앙심이 7 미만인 한, 에스리오스는

생물이 아니다.

당신의 종료단 시작에, 다른 생물을 목표로 정한다.

그 생물에 동전 카운터 한 개를 올려놓는다.

동전 카운터를 가진 생물이 죽거나 추방될 때마다, 그

카드를 당신의 조종하에 전장으로 되돌린다.

- 당신의 백흑 신앙심은 당신이 조종하는 지속물들의 마나 비용에 있는 마나 기호 중 백색, 흑색, 또는 둘 모두를 가진 마나 기호의 수입입니다. 어떤 효과가 당신의 2 색 신앙심을 계산하는 경우, 해당하는 두 색을 모두 가진 혼성 기호는 한 번만 계산됩니다.
- 동전 카운터가 놓여 있는 토큰이 죽거나 추방되는 경우, 에스리오스의 마지막 능력이 격발하지만, 그 토큰을 전장으로 되돌리지는 않습니다.
- 생물은 동전 카운터 없이 전장으로 되 돌아옵니다.
- 어떤 효과가 동전 카운터가 놓여 있는 생물을 추방하고 그 즉시 전장으로 그 생물을 되돌리는 경우, 에스리오스의 마지막 능력은 격발하지만 아무런 효과도 가지지 않습니다. 어떤 효과가 동전 카운터를 가진 생물을 추방한 뒤 나중에 전장으로 돌아오게 하는 경우, 에스리오스의 마지막 능력이 그 카드를 즉시 전장으로 되돌리며, 그 카드가 나중에 돌아오지는 않습니다.

- 동전 카운터가 놓여 있는 생물이 무덤에 놓이거나 추방되었지만 에스리오스의 마지막 능력이 해결되기 전에 해당 영역을 떠난 경우, 그 카드는 새롭게 이동한 영역에(그 영역이 무덤 또는 추방 영역이더라도) 머무릅니다. 당신은 그 카드를 전장으로 되돌리지 않습니다.
- 에스리오스와 동전 카운터가 놓여 있는 생물이 동시에 무덤 및/또는 추방 영역에 놓이는 경우, 그 생물은 전장으로 되돌려집니다.
- 어떤 식으로든 에스리오스 위에 동전 카운터가 놓이는 경우, 에스리오스가 죽거나 추방될 때 에스리오스의 마지막 능력이 자신을 되돌립니다.
- 에스리오스가 전장을 떠나는 경우, 동전 카운터가 놓여 있던 생물들은 그 카운터를 유지합니다. 그 카운터들은 나중에 다른 에스리오스가 전장에 놓이기 전까지는 어떤 의미나 효과도 가지지 않습니다.
- 동전 카운터가 놓여 있는 생물이 생물이 아니게 되는 경우, 그 지속물은 동전 카운터를 유지하지만, 에스리오스의 마지막 능력은 그 지속물이 죽거나 추방되는 시점에 그 지속물이 다시 생물이 되어 있지 않은 한 격발하지 않습니다.
- 당신이 소유하지 않은 생물이 동전 카운터를 가지고 있는 경우, 그 지속물은 당신이 에스리오스를 조종하고 있는 동안 죽거나 추방될 때 당신의 조종하에 전장으로 되돌아옵니다. 다인전 게임에서 플레이어가 게임에서 떠나는 경우, 해당 플레이어가 소유한 모든 카드도 떠납니다. 당신이 게임을 떠나는 경우, 에스리오스의 능력으로 당신이 조종하던 생물들은 추방됩니다.
- 2인 게임에서 동전 카운터가 놓여 있는 생물이 죽을 때 양 플레이어가 모두 에스리오스를 조종하고 있는 경우, 현행 플레이어가 아닌 플레이어(턴을 가지지 않은 플레이어)가 자신의 조종하에 그 생물을 되돌립니다. 다인전 게임에서 이러한 상황이 발생하는 경우에는, 턴을 가진 플레이어에서 오른쪽으로 가장 가까운 현행 플레이어가 아닌 플레이어가 자신의 조종하에 그 생물을 되돌립니다.

반쪽 진실의 예언자, 아트리스

{2}{U}{B}

전설적 생물 — 인간 참모

3/2

호전적

반쪽 진실의 예언자, 아트리스가 전장에 들어올 때,
 상대를 목표로 정한다. 그 상대는 당신의 서고 맨 위
 카드 세 장을 보고 그 카드들을 뒷면이 보이는 더미와
 앞면이 보이는 더미로 나눈다. 그중 한 더미를 당신의
 손으로 가져가고 다른 더미는 당신의 무덤에 넣는다.

- 당신은 당신의 서고 맨 위 카드 세 장을 보고 그 카드들을 두 더미로 나눌 목표 상대 단 한 명만을 선택합니다. 다른 플레이어들은 카드를 확인할 수 없지만, 어떤 카드들이 있는 지를 모르는 상태로 조언을 제공할 수는 있습니다. 카드를 확인하는 플레이어 또한, 다른 플레이어들에게 그 카드들에 대한 진실된 정보를 알려주거나, 반만 알려주거나, 완전한 거짓말을 할 수 있습니다.
- 당신이 뒷면 상태의 더미를 당신의 손으로 가져가는 경우 그 카드들을 공개하지 않아도 됩니다.
- 상대는 한쪽 더미를 세 장으로 만들고 다른 더미를 0 장인 상태로 나눌 수 있습니다. 세 장인 카드 더미는 앞면이 보일 수도 있고 뒷면이 보일 수도 있습니다. 당신의 상대가 친절해 보일 때도 있을 수 있지만, 아트리스가 어떤 신을 섬기시기를 명심하십시오.

추방의 빛

{2} {W}

부여마법

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

- 격발능력이 해결되기 전에 추방의 빛이 전장을 떠나는 경우, 목표 지속물은 추방되지 않습니다.
- 추방된 지속물에 부착되어 있던 마법진은 소유자의 무덤에 놓이게 됩니다. 모든 장비는 분리되어 전장에 남습니다. 추방된 지속물이 가지고 있었던 모든 카운터는 더 이상 존재하지 않게 됩니다. 지속물이 전장으로 돌아올 때, 그 지속물은 새로운 객체가 되며 추방되었던 지속물과는 아무런 관련이 없게 됩니다.
- 토큰이 이런 식으로 추방되는 경우, 그 토큰은 더 이상 존재하지 않게 되며 전장으로 되돌아오지 않습니다.

역병호흡 카토블리파스

{4} {B} {B}

생물 — 야수

3/2

역병호흡 카토블리파스가 전장에 들어올 때, 상대가
조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물은
턴종료까지 -X/-X 를 받는다. X 는 당신의 흑색
신앙심이다. (당신이 조종하는 지속물의 마나 비용에
있는 각 {B} 마다 당신의 흑색 신앙심이 1 씩
증가한다.)

- X의 값은 격발능력이 해결되는 시점에만 계산됩니다. 일단 계산되고 나면, 해당 턴 나중에 당신의 흑색 신앙심이 변하더라도 X의 값은 변하지 않습니다.

피의 지망생

{1}{R}

생물 — 사티로스 광전사

1/1

당신이 지속물을 희생할 때마다, 피의 지망생에

+1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

{1}{R}, {T}, 생물 또는 부여마법 한 개를 희생한다:

생물을 목표로 정한다. 피의 지망생은 그 생물에게

피해 1 점을 입힌다. 그 생물은 이 턴에 방어할 수

없다.

- 피의 지망생의 첫 번째 능력은 활성화능력이 아니라 격발능력입니다. 이 능력은 당신이 원할 때마다 지속물을 희생하게 해 주지 않습니다. 오히려 자신의 두 번째 능력처럼 지속물을 희생할 수 있는 다른 방법이 있어야 합니다.
- 당신이 주문 발동 또는 능력 활성화의 비용의 일부로 지속물을 희생하는 경우, 해당 주문 또는 능력보다 피의 지망생의 첫 번째 능력이 먼저 해결됩니다.
- 피의 지망생은 자신의 마지막 능력의 비용을 지불하기 위해 스스로를 희생할 수 있습니다.
- 피의 지망생의 마지막 능력의 목표가 된 생물이 능력이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 그 능력은 해결되지 않습니다. 그 생물은 정상적으로 방어할 수 있습니다. 목표는 유효하지만 피해가 입혀지지 않은 경우 (대부분 방지 효과로 인해), 그 생물은 이 턴에 방어할 수 없습니다.

소금물 거인

{6}{U}

생물 — 거인

5/6

이 주문은 당신이 조종하는 부여마법 한 개당

발동하는 데 {1}이 덜 든다.

- 주문의 총 비용을 결정하려면, 지불하려는 마나 비용 또는 대체비용에 비용 증가분을 추가한 다음 비용 감소분(소금물 거인의 능력 등)을 적용하십시오. 발동하는 데 지불한 총비용에 관계없이, 주문의 전환마나비용은 변하지 않습니다.

- 비용 감소 효과는 소금물 거인의 비용 중 일반 마나만 감소시켜 줍니다. 유색 마나는 여전히 지불되어야만 합니다.
- 당신이 주문을 발동한다고 선언하고 나면, 해당 주문의 비용이 지불되기 전까지는 어떤 플레이어도 다른 행동을 취할 수 없습니다. 특히, 상대들은 소금물 거인의 비용이 얼마나 줄어드는지를 바꾸려 할 수 없습니다.

황동가죽 사자

{G}{W}

생물 — 고양이

3/3

{G}{W}: 황동가죽 사자는 턴종료까지 무적을 얻는다.

황동가죽 사자가 죽을 때, 황동가죽 사자를 전장으로 되돌린다. 황동가죽 사자는 당신이 조종하는 생물에게 부여 및 "{G}{W}: 부여된 생물은 턴종료까지 무적을 얻는다."를 가진 마법진 부여마법이며, 자신의 다른 모든 능력을 잃는다.

- 당신이 황동가죽 사자를 조종하지만 소유하지 않은 경우, 황동가죽 사자가 죽을 때 소유자가 아니라 당신이 황동가죽 사자를 전장으로 되돌립니다. 황동가죽 사자는 당신이 조종하는 생물에 부여됩니다.
 - 당신은 황동가죽 사자가 전장으로 되돌아오면서 황동가죽 사자가 부여될 당신이 조종하는 생물을 선택합니다. 황동가죽 사자가 유효하게 부여할 수 있는 대상이 없는 경우, 황동가죽 사자는 소유자의 무덤에 남습니다.
 - 토큰이 황동가죽 사자의 복사본인 경우, 토큰은 소유자의 무덤에서 돌아오지 않습니다.
 - 토큰이 아닌 지속물이 황동가죽 사자의 복사본인 경우, 그 지속물은 소유자의 무덤에서 마법진으로써 되돌아오며 황동가죽 사자에 의해 얻게 된 두 능력을 가지게 되고, 자신의 일반적인 능력은 모두 잃습니다. 그 지속물에게 전장에 들어오는 시점에 적용되는 대체효과가 있는 경우, 그 효과는 적용되지 않습니다. 마법진은 자신의 이름, 색 및 가지고 있는 다른 상위 유형을 유지합니다.
-

운명의 손, 칼릭스

{2}{G}{W}

전설적 플레인즈워커— 칼릭스

4

+1: 당신의 서고 맨 위 카드 네 장을 본다. 당신은 그중에서 부여마법 카드 한 장을 공개하고 그 카드를 당신의 손으로 가져갈 수 있다. 나머지 카드들은 무작위 순서로 당신의 서고 맨 밑에 놓는다.

-3: 당신이 조종하지 않는 생물 또는 부여마법을 목표로 정하고 당신이 조종하는 부여마법을 목표로 정한다. 두 번째 목표가 전장을 떠날 때까지 첫 번째 목표를 추방한다.

-7: 당신의 무덤에 있는 모든 부여마법 카드들을 전장으로 되돌린다.

- 칼릭스의 두 번째 능력이 해결되기 전에 당신이 조종하는 목표 부여마법이 전장을 떠나거나 유효하지 않은 목표가 되는 경우, 당신이 조종하지 않는 목표 지속물은 추방되지 않습니다.
 - 추방된 지속물에 부착되어 있던 마법진은 소유자의 무덤에 놓이게 됩니다. 모든 장비는 분리되어 전장에 남습니다. 추방된 지속물이 가지고 있었던 모든 카운터는 더 이상 존재하지 않게 됩니다. 지속물이 전장으로 돌아올 때, 그 지속물은 새로운 객체가 되며 추방되었던 지속물과는 아무런 관련이 없게 됩니다.
 - 토큰이 이런 식으로 추방되는 경우, 그 토큰은 더 이상 존재하지 않게 되며 전장으로 되돌아오지 않습니다.
 - 마법진이 발동되지 않고 전장에 놓이는 경우, 해당 마법진의 조종자가 될 플레이어가 그 마법진이 전장으로 되돌려지면서 부여할 대상을 선택합니다. 이런 식으로 전장에 놓이는 마법진은 어떤 것도 목표로 하지 않습니다(따라서, 예를 들면 상대방이 조종하는 방호를 가진 지속물에 부착할 수 있습니다), 하지만 마법진의 부여 능력이 해당 마법진이 어디에 부착될 수 있는지를 제한합니다. 마법진이 유효하게 부착될 수 있는 대상이 하나도 없는 경우, 그 카드는 원래 영역에 남습니다.
 - 마법진이 부여마법 생물과 동시에 전장에 놓이는 경우, 그 마법진은 그 생물에 부여될 수 없습니다.
-

바다의 사랑을 받는 자, 칼라피

{1}{U}{U}

전설적 부여마법 생물 — 반신

*3

칼라피의 공격력은 당신의 청색 신앙심과 같다.

(당신이 조종하는 지속물의 마나 비용에 있는 각

{U}마다 당신의 청색 신앙심이 1 씩 증가한다.)

당신이 조종하는 생물 및 부여마법은 "당신의

상대들이 이 지속물을 목표로 발동하는 주문들은

발동하는 데 {1}이 더 든다."를 가진다.

- 칼라피의 공격력을 정의하는 능력은 전장뿐만 아니라 모든 영역에서 적용됩니다.
- 칼라피의 마지막 능력은 당신이 조종하는 다른 생물 및 부여마법과 마찬가지로 자신에게도 적용됩니다.
- 칼라피의 마지막 능력은 당신이 조종하는 생물들 중 부여마법이기도 한 지속물에 단 한 번만 해당 내용을 제공합니다.
- 당신이 조종하는 단일 생물 또는 부여마법을 두 번 이상 목표로 정한 상대의 주문은 발동하는 데 {1}만 더 듭니다. 당신이 조종하는 생물 및/또는 부여마법을 복수의 목표로 정한 상대의 주문은 각 지속물에 대해 발동 비용이 {1}씩 늘어납니다.

기억에 묶다

{U}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 -4/-0 을

받는다. 점술 2 를 한다.

- 목표 생물이 기억에 묶다가 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 점술 2 도 하지 않습니다.
-

사슬그물 아라크니르

{G}

생물 — 거미

1/2

대공

사슬그물 아라크니르가 전장에 들어올 때, 상대가

조종하는 비행을 가진 생물을 목표로 정한다.

사슬그물 아라크니르는 그 생물에게 자신의

공격력만큼 피해를 입힌다.

탈출—{3}{G}{G}, 당신의 무덤에서 다른 카드 네

장을 추방한다. *(당신은 이 카드의 탈출 비용을*

지불해 이 카드를 당신의 무덤에서 발동할 수 있다.)

사슬그물 아라크니르는 +1/+1 카운터 세 개를 가지고

탈출한다.

- 사슬그물 아라크니르가 자신의 격발능력이 해결되기 전에 전장을 떠나는 경우, 마지막으로 전장에 있었을 때의 공격력을 이용해 얼마나 피해를 입히는지를 계산하십시오.

먼지를 붙잡다

{B}

순간마법

무덤에 있는 카드를 목표로 정한다. 그 카드를

추방한다. 그 카드가 생물 카드였다면, 당신은 생명

3 점을 얻는다. 그렇지 않으면, 당신은 카드 한 장을

뽑는다.

탈출—{3}{B}, 당신의 무덤에서 다른 카드 다섯 장을

추방한다. *(당신은 이 카드의 탈출 비용을 지불해 이*

카드를 당신의 무덤에서 발동할 수 있다.)

- 목표 카드가 먼지를 붙잡다가 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 당신은 생명 3 점을 얻거나 카드 한 장을 뽑지 않습니다.
 - 추방된 카드가 생물 카드면서 다른 카드 유형을 가지고 있는 경우(부여마법 생물 등), 당신은 생명 3 점을 얻습니다. 카드는 뽑지 않습니다.
 - 먼지를 붙잡다는 당신이 먼지를 붙잡다의 탈출 비용으로 추방할 카드 다섯 장 중 하나를 목표로 할 수 있습니다. 이 경우, 주문은 해결되지 않습니다.
-

신비 제작자, 달라코스

{1}{U}{R}

전설적 생물 — 인어 기능공

2/4

{T}: {C}{C}를 추가한다. 이 마나는 마법물체 주문을

발동하거나 마법물체의 능력을 활성화하는 데에만

사용할 수 있다.

당신이 조종하는 장착된 생물들은 비행 및 신속을

가진다.

- 당신은 달라코스의 첫 번째 능력으로 생산한 마나를 전장에 없는 마법물체 카드의 활성화능력을 활성화하는 데 지불하거나 마법물체의 격발능력에 있는 비용을 지불하기 위해 사용할 수 없습니다.
- 장착된 생물은 장비가 한 개 이상 부착되어 있는 생물입니다. 생물이면서 동시에 장비인 생물은 장착된 생물이 아닙니다.

새벽의 전도사

{2}{W}

부여마법 생물 — 인간 성직자

2/3

생물이 죽을 때마다, 당신이 조종한 마법진이 그

생물에 부착되어 있었다면, 당신의 무덤에 있는

전환마나비용이 2 이하인 생물 카드를 목표로

정한다. 그 카드를 당신의 손으로 되돌린다.

- 새벽의 전도사의 능력은 죽어서 그 능력을 격발시킨 카드의 전환마나비용이 2 이하라면 그 카드를 목표로 정할 수 있습니다.
 - 새벽의 전도사의 능력은 당신이 조종한 마법진이 그 생물에 부착되어 있었던 한 어떤 플레이어의 생물인지를 가리지 않고 죽을 때마다 격발합니다.
 - 당신이 조종한 마법진이 새벽의 전도사에 부착되어 있는 동안 새벽의 전도사가 죽는 경우, 자신의 능력이 격발합니다.
 - 새벽의 전도사가 당신이 조종한 마법진이 부착되어 있는 다른 생물과 동시에 죽는 경우, 새벽의 전도사의 능력이 격발합니다.
 - 무덤에 있는 카드의 마나 비용에 {X}가 있다면, X는 0으로 간주합니다.
-

태양의 축복을 받은 자, 닥소스

{W}{W}

전설적 부여마법 생물 — 반신

2/*

닥소스의 방어력은 당신의 백색 신앙심과 같다.

(당신이 조종하는 지속물의 마나 비용에 있는 각

{W}마다 당신의 백색 신앙심이 1 씩 증가한다.)

당신이 조종하는 다른 생물이 전장에 들어오거나

죽을 때마다, 당신은 생명 1 점을 얻는다.

- 닥소스의 방어력을 정의하는 능력은 전장뿐만 아니라 모든 영역에서 적용됩니다.
- 생물이 받은 피해는 턴이 종료되며 피해가 제거될 때까지 남아 있으므로, 해당 턴에 당신의 백색 신앙심이 줄어드는 경우 닥소스가 입은 치명적이지 않은 피해가 치명적인 피해로 바뀔 수도 있습니다.
- 당신이 조종하는 다른 생물이 닥소스와 동시에 전장에 들어오는 경우, 당신은 그 생물에 대해 생명 1 점을 얻습니다. 비슷하게, 당신이 조종하는 다른 생물이 닥소스와 동시에 죽는 경우, 당신은 그 생물에 대해 생명 1 점을 얻습니다. 그러나, 다른 생물이 전장에 들어오는 동시에 닥소스가 죽거나 그 반대의 경우와 같은 희귀한 상황에서는, 당신은 그 생물에 대해 생명 1 점을 얻지 않습니다.

여명의 키메라

{3}{W}{W}

생물 — 키메라

3/3

이 주문은 발동하는 데 {X}가 덜 든다. X는 당신의

백색 신앙심이다. (당신이 조종하는 지속물의 마나

비용에 있는 각 {W}마다 당신의 백색 신앙심이 1 씩

증가한다.)

비행

- 주문의 총 비용을 결정하려면, 지불하려는 마나 비용 또는 대체비용에 비용 증가분을 추가한 다음 비용 감소분(여명의 키메라의 능력 등)을 적용하십시오. 발동하는 데 지불한 총비용에 관계없이, 주문의 전환마나비용은 변하지 않습니다.
- 비용 감소 효과는 여명의 키메라의 비용 중 일반 마나만 감소시켜 줍니다. 유색 마나는 여전히 지불되어야만 합니다.

- 당신이 주문을 발동한다고 선언하고 나면, 해당 주문의 비용이 지불되기 전까지는 어떤 플레이어도 다른 행동을 취할 수 없습니다. 특히, 상대들은 여명의 키메라의 비용이 얼마나 줄어드는지를 바꾸려 할 수 없습니다.

혐오의 악마 (테마 부스터 카드)

{5}{B}{B}

생물 — 악마

7/7

비행, 돌진

혐오의 악마가 플레이어에게 전투피해를 입힐

때마다, 그 플레이어는 생물 한 개를 희생한다.

- 생물이 치명적인 피해를 입는 것과 동시에 혐오의 악마가 그 생물의 조종자에게 전투피해를 입히는 경우, 그 플레이어는 그 생물을 희생할 수 없습니다.

운명을 찾는 자

{1}{G}

부여마법 생물 — 인간

2/3

당신이 조종하는 생물 및 부여마법 주문들은

무효화될 수 없다.

{3}{G}: 당신이 조종하는 대지를 목표로 정한다. 그

대지는 턴종료까지 돌진 및 신속을 가진 X/X 정령

생물이 된다. X는 당신이 조종하는 부여마법의

수이다. 그 생물은 여전히 대지다.

- 운명을 찾는 자의 첫 번째 능력은 자신이 전장에 있을 때에만 적용됩니다. 운명을 찾는 자가 주문인 동안에는 무효화될 수 있습니다.
- 주문을 무효화하는 주문 또는 능력은 여전히 무효화되지 않는 주문들을 목표로 정할 수 있습니다. 이러한 주문이나 능력이 해결될 때, 무효화되지 않는 주문은 무효화되지 않지만, 무효화를 시도하는 해당 주문이나 능력의 모든 추가 효과는 그대로 발생합니다.
- X 값은 운명을 찾는 자의 활성화 능력이 해결되는 시점에만 계산됩니다. 일단 값이 결정되고 나면, 해당 생물의 기본 공격력 및 방어력은 당신이 조종하는 부여마법의 수가 해당 턴 나중에 변경되더라도 변하지 않습니다.

- 당신이 운명을 짓는 자의 능력을 한 턴에 두 번 이상 활성화하는 경우, X의 값은 매번 다를 수 있습니다. 당신이 같은 대지를 두 번 이상 목표로 정하는 경우, 가장 최근에 발생한 효과 (및 가장 최근에 결정된 X 값)이 적용됩니다.
- 운명을 짓는 자의 활성화 능력은 생물이 된 대지를 언택하지 않습니다.
- 당신이 운명을 짓는 자의 활성화 능력이 해결되는 시점에 아무 부여마법도 조종하고 있지 않는 경우, 해당 대지는 다른 효과가 그 대지의 방어력을 올려주지 않는 한 0/0 생물이 되어 소유자의 무덤에 놓입니다.

기억의 탐식자

{U}{B}

생물 — 나이트메어

2/1

카드 한 장 이상이 당신의 서고에서 당신의 무덤에
놓일 때마다, 기억의 탐식자는 턴종료까지 +1/+1 을
받고 이번 턴에 방어될 수 없다.

{1}{U}{B}: 당신의 서고 맨 위의 카드를 당신의
무덤에 넣는다.

- 기억의 탐식자의 격발능력은 당신의 서고에서 당신의 무덤에 카드들이 놓일 때마다 한 번에 무덤에 몇 장이 놓이는지는 상관하지 않고 +1/+1 을 제공합니다.
- 기억의 탐식자가 방어되고 나면, 기억의 탐식자의 격발능력을 해결한다고 해도(아마도 자신의 활성화 능력을 활성화함으로써) 그 방어를 변경하거나 되돌리지 않습니다.

저승으로 끌려가다

{2}{B}{B}

순간마법

이 주문은 발동하는 데 {X}가 덜 든다. X는 당신의
흑색 신앙심이다. (당신이 조종하는 지속물의 마나
비용에 있는 각 {B}마다 당신의 흑색 신앙심이 1 씩
증가한다.)

생물을 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다.

- 주문의 총 비용을 결정하려면, 지불하려는 마나 비용 또는 대체비용에 비용 증가분을 추가한 다음 비용 감소분(저승으로 끌려가다의 능력 등)을 적용하십시오. 발동하는 데 지불한 총비용에 관계없이, 주문의 전환마나비용은 변하지 않습니다.

- 비용 감소 효과는 저승으로 끌려가다의 비용 중 일반 마나만 감소시켜 줍니다. 유색 마나는 여전히 지불되어야만 합니다.
- 당신이 주문을 발동한다고 선언하고 나면, 해당 주문의 비용이 지불되기 전까지는 어떤 플레이어도 다른 행동을 취할 수 없습니다. 특히, 상대들은 저승으로 끌려가다의 비용이 얼마나 줄어드는지를 바꾸려 할 수 없습니다.

지독한 무관심
 {2}{W}
 부여마법 — 마법진
 생물에게 부여
 부여된 생물은 공격하거나 방어할 수 없다.
 {2}{W}: 부여된 생물을 추방한다.

- 추방되는 생물은 지독한 무관심의 마지막 능력이 해결되는 시점에 지독한 무관심이 부여되어 있던 생물입니다.
- 지독한 무관심이 자신의 마지막 능력이 스택에 있는 동안 전장을 떠나는 경우, 추방되는 지속물은 지독한 무관심이 전장을 떠나기 직전에 부여되어 있던 지속물이며, 이는 해당 지속물이 더이상 생물이 아니더라도 마찬가지입니다.

꿈 투망꾼
 {2}{W}{W}{U}{U}
 생물 — 스피크스
 3/5
 비행, 생명연결
 당신이 카드를 뽑을 때마다, 꿈 투망꾼은 턴종료까지 +1/+0 을 받는다.
 꿈 투망꾼이 공격할 때마다, 카드 한 장을 뽑는다.
 카드 한 장을 버린다: 꿈 투망꾼은 턴종료까지 방호를 얻는다. 꿈 투망꾼을 탭한다.

- 방어자가 선언되기 전에 꿈 투망꾼의 두 번째 격발능력이 해결됩니다. 이는 일반적으로 꿈 투망꾼의 첫 번째 격발능력을 격발시키며, 이 또한 방어자가 선언되기 전에 해결됩니다.
 - 꿈 투망꾼이 이미 탭되어 있어도 꿈 투망꾼의 마지막 능력을 활성화할 수 있습니다. 꿈 투망꾼은 여전히 턴종료까지 방호를 얻습니다.
-

꿈 변형자 주술사

{5} {R}

부여마법 생물 — 미노타우로스 주술사

5/4

당신의 종료단 시작에, 당신은 {2} {R}을 지불하고
대지가 아닌 지속물 한 개를 희생할 수 있다. 그렇게
한다면, 대지가 아닌 지속물 카드가 공개될 때까지
당신의 서고 맨 위 카드를 공개한다. 그 카드를
전장에 놓고 나머지 카드들은 당신의 서고 맨 밑에
무작위로 놓는다.

- 꿈 변형자 주술사는 자신의 격발능력의 비용을 지불하기 위해 스스로를 희생할 수 있습니다.
- 꿈 변형자 주술사의 능력을 해결하는 동안, 당신은 {2} {R}을 여러 번 지불하거나 지속물을 여러 개 희생할 수 없습니다.
- 당신은 {2} {R}을 지불하고 대지가 아닌 지속물을 희생하지 않을 수 없으며, 그 반대도 불가능합니다. 비용은 전부 지불되거나 전혀 지불되지 않아야 합니다.
- 당신의 서고에 대지가 아닌 카드가 남아 있지 않은 경우, 당신은 단순히 당신의 서고를 무작위화한 뒤 계속해서 플레이합니다.

일리시아 수풀의 드라이어드

{2} {G}

부여마법 생물 — 님프

2/4

당신은 당신의 각 턴에 대지 한 개를 추가로 플레이할
수 있다.

당신이 조종하는 대지들은 자신의 다른 유형에
더불어 모든 기본 대지 유형이다.

- 일리시아 수풀의 드라이어드의 첫 번째 능력은 당신이 이 생물을 한 개보다 많이 조종하는 경우 누적됩니다. 야생지로 도망치다 등 한 턴에 대지를 한 개 이상 플레이하도록 만드는 다른 효과와도 누적됩니다.
- 당신이 조종하는 각 대지는 들, 섬, 늪, 산, 숲 대지 유형을 가집니다. 그 대지들은 각 기본 대지 유형의 마나 능력도 가집니다. (예를 들어, 숲은 "{T}: {G}를 추가한다."를 가지고 있습니다.) 그 대지들은 여전히 자신의 다른 하위 유형 및 능력을 가집니다.
- 대지에 추가적인 기본 대지 유형을 주어도 원래 이름이나 유형을 바꿀 수는 없습니다.

먹어치워 소멸시키기

{3}{B}

순간마법

생물 또는 플레인즈워커를 목표로 정한다. 그 목표를 추방한다. 당신의 서고 맨 위 카드를 본다. 당신은 그 카드를 당신의 무덤에 넣을 수 있다.

- 목표 생물 또는 플레인즈워커가 먹어치워 소멸시키기가 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 당신은 서고 맨 위 카드를 보거나 이동시킬 수 없습니다.
- 당신이 당신의 서고 맨 위 카드를 무덤에 넣지 않는 경우, 그 카드는 당신의 서고 맨 위에 남습니다.

방해의 에이돌론

{1}{W}

부여마법 생물 —신령

2/1

선제공격

당신의 상대들이 조종하는 플레인즈워커들의 충성 능력은 활성화하는 데 {1}이 더 든다.

- 방해의 에이돌론은 충성 능력의 충성 비용을 대체하거나 활성화하는 데 더 많은 충성도를 지불하게 하지 않습니다. 이 능력은 해당 능력의 활성화 비용에 마나 항목을 추가할 뿐입니다.
 - 충성 능력은 활성화하는 데 필요한 충성도 양에 상관없이 활성화하는 데 {1}이 더 들 뿐입니다.
-

엘스페스가 죽음을 정복하다

{3}{W}{W}

부여마법 — 서사시

(이 서사시가 들어오면서 그리고 당신의 뿔기단
후에, 전승 카운터 한 개를 추가한다. III 이후에
희생한다.)

I — 상대가 조종하는 전환마나비용이 3 이상인

지속물을 목표로 정한다. 그 지속물을 추방한다.

II — 당신의 다음 턴까지, 당신의 상대들이 조종하는

생물이 아닌 주문들은 발동하는데 {2}가 더 든다.

III — 당신의 무덤에 있는 생물 또는 플레인즈워커

카드를 목표로 정한다. 그 카드를 전장으로 되돌린다.

그 카드에 +1/+1 카운터 또는 충성 카운터 한 개를

올려놓는다.

- 전장에 있는 생물의 마나 비용에 {X}가 있다면, X는 0으로 간주합니다.
 - 주문의 총 비용을 결정하려면, 지불하려는 마나 비용 또는 대체비용에 비용 증가분(이 서사시의 두 번째 장의 능력 등)을 추가한 다음 비용 감소분을 적용하십시오. 발동하는 데 지불한 총비용에 관계없이, 주문의 전환마나비용은 변하지 않습니다.
 - 두 번째 장의 효과는 당신의 다음 턴까지 지속되며, 이는 그 전에 서사시가 전장을 떠나더라도 마찬가지입니다.
 - 당신은 되돌아온 지속물이 전장에 들어온 뒤에 어떤 종류의 카운터를 올려놓을지를 선택합니다. 당신은 플레인즈워커 위에 +1/+1 카운터를 올려놓거나 생물 위에 충성 카운터를 올려놓을 수 있지만, 이는 일반적으로 아무런 효과도 가지지 않습니다.
 - 다인전 게임에서, 이 서사시의 두 번째 장 능력이 해결되었지만 당신의 다음 턴이 시작되기 전에 당신이 게임에서 떠나는 경우, 그 효과는 본래 당신의 다음 턴이 시작되어야 하는 시점까지 지속됩니다. 해당 능력은 바로 만료되지 않지만 무기한적으로 지속되지도 않습니다.
-

태양의 속적, 엘스페스

{2}{W}{W}

전설적 플레인즈워커— 엘스페스

5

-1: 당신이 조종하는 생물을 최대 두 개까지 목표로 정한다. 그 생물들은 턴종료까지 각각 +2/+1 을 받는다.

-2: 1/1 백색 인간 병사 생물 토큰 두 개를 만든다.

-3: 당신은 생명 5 점을 얻는다.

탈출—{4}{W}{W}, 당신의 무덤에서 다른 카드 네

장을 추방한다. (당신은 이 카드의 탈출 비용을

지불해 이 카드를 당신의 무덤에서 발동할 수 있다.)

- 당신이 엘스페스의 충성 능력을 활성화하고, 엘스페스가 당신의 무덤에 놓인 뒤, 그녀가 같은 턴에 다시 탈출하는 경우, 엘스페스는 새로운 지속물입니다. 물리적으로 같은 카드로 엘스페스를 표시하기는 하지만, 엘스페스의 충성 능력 중 한 개를 다시 활성화할 수 있습니다.

의연한 영웅, 엘스페스 (플레인즈워커 덱 카드)

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

전설적 플레인즈워커— 엘스페스

5

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

-2: 당신의 서고 및/또는 무덤에서 태양빛 중장보병이라는 이름을 가진 카드 한 장을 찾아 전장에 놓는다. 당신이 이런 식으로 당신의 서고를 찾아보았다면, 당신의 서고를 섞는다.

-8: 턴종료까지, 당신이 조종하는 생물들은 비행을 얻고 +X/+X 를 받는다. X 는 당신의 백색 신앙심이다.

- X 의 값은 엘스페스의 마지막 능력이 해결되는 시점에만 계산됩니다. 일단 계산되고 나면, 해당 턴 나중에 당신의 백색 신앙심이 변하더라도 X 의 값은 변하지 않습니다.
 - 엘스페스의 마지막 능력은 능력이 해결되는 시점에 당신이 조종하는 생물들에게만 영향을 미칩니다. 해당 턴 나중에 당신이 조종하기 시작한 생물들은 +X/+X 을 받거나 비행을 얻지 못합니다.
-

계몽의 적

{5}{B}

부여마법 생물 —악마

5/5

비행

계몽의 적은 당신의 상대의 손에 있는 각 카드마다 -

1/-1 을 받는다.

당신의 유지단 시작에, 각 플레이어는 카드 한 장을

버린다.

- 계몽의 적의 공격력 및 방어력을 수정하는 능력은 계몽의 적이 전장에 있는 동안에만 적용됩니다.
- 주문 또는 능력이 상대가 카드를 한 장 이상 뽑게 하는 경우, 그 주문 또는 능력의 해결이 끝날 때까지 기다린 뒤에 계몽의 적의 방어력이 0 이하가 되어 죽게 되는지를 결정하십시오. 그 주문 또는 능력이 해당 플레이어의 손에서 카드를 제거하기도 하는 경우, 계몽의 적은 죽지 않으면서 잠시 동안 0/0 이 될 수 있습니다.
- 마지막 능력을 해결하면서, 우선 당신이 손에서 공개하지 않은 채로 카드 한 장을 고른 후, 다른 플레이어들이 턴 순서대로 똑같이 합니다. 그 후 선택된 카드들이 동시에 버려집니다.
- 카드를 버릴 수 없는 플레이어가 있는 경우, 그 플레이어는 건너뛰고 나머지 각 플레이어들이 카드를 한 장씩 버립니다.

불가사의한 현신

{2}{G}{U}

부여마법

당신의 종료단 시작에, 당신은 다른 부여마법 한 개를

희생할 수 있다. 그렇게 한다면, 당신의 서고에서

전환마나비용이 희생한 부여마법의 전환마나비용에

1 을 더한 것과 같은 생물 카드 한 장을 찾아, 전장에

놓은 후, 당신의 서고를 섞는다.

- 불가사의한 현신의 능력을 해결하는 동안, 당신은 생물 여러 개를 찾아오기 위해 부여마법 여러 개를 희생할 수 없습니다.
 - 전장에 있는 부여마법 또는 서고에 있는 생물 카드의 마나 비용에 {X}가 있다면, X 는 0 으로 간주합니다.
-

넛을 빼앗는 리라

{3}

마법물체

당신은 당신의 언탭단에 넛을 빼앗는 리라를

언탭하지 않을 수 있다.

{X}, {T}: 공격력이 X 이하인 생물을 목표로 정한다.

그 생물을 탭한다. 그 생물은 넛을 빼앗는 리라가

탭된 채로 있는 한 그 조종자의 언탭단에 언탭되지

않는다.

- 이미 탭된 생물도 넛을 빼앗는 리라의 활성화 능력의 목표로 정할 수 있습니다. 해당 생물은 넛을 빼앗는 리라가 탭된 채로 있는 한 언탭되지 않습니다.
 - 넛을 빼앗는 리라가 전장을 떠나는 경우, 넛을 빼앗는 리라는 탭되어 있지 않으므로, 생물은 평소처럼 언탭됩니다.
 - 넛을 빼앗는 리라가 자신의 활성화 능력이 해결되기 전에 언탭되는 경우, 목표 생물은 탭되지만 평소처럼 언탭할 수 있습니다. 이는 넛을 빼앗는 리라가 그 활성화 능력이 해결되기 전에 다시 탭된다고 해도 마찬가지입니다.
 - 넛을 빼앗는 리라의 능력의 목표가 된 생물이 능력이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 그 능력은 해결되지 않습니다. 그 생물은 탭되지 않으며 평소처럼 언탭할 수 있습니다.
 - 넛을 빼앗는 리라의 능력이 해결된 뒤에 목표 생물의 공격력이 증가하는 경우, 해당 생물은 영향을 받은 채로 남으며 평소처럼 언탭할 수 없습니다.
 - 넛을 빼앗는 리라가 더이상 탭되지 않은 상태가 되는 경우, 해당 생물은 즉시 언탭되는 것이 아닙니다.
-

음울한 마음을 가진 자, 에레보스

{3} {B}

전설적 부여마법 생물 — 신

5/6

무적

당신의 흑색 신앙심이 5 미만인 한, 에레보스는

생물이 아니다.

당신이 조종하는 다른 생물이 죽을 때마다, 당신은

생명 2 점을 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 카드 한

장을 뽑는다.

{1} {B}, 다른 생물 한 개를 희생한다: 생물을

목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 -2/-1 을

받는다.

- 에레보스의 격발능력을 해결하는 동안, 당신은 카드를 여러 장 뽑기 위해 생명점을 2 점보다 많이 지불할 수 없습니다.
- 당신이 조종하는 한 개 이상의 생물이 에레보스와 동시에 죽는 경우, 에레보스의 격발능력은 그 생물들 각각에 대해 격발합니다.
- 에레보스의 마지막 능력은 당신이 그 비용을 지불하기 위해 희생하는 생물을 목표로 정할 수 있습니다. 이 경우, 능력은 해결되지 않지만, 에레보스의 격발능력은 격발합니다.

에레보스의 개입

{X} {B}

순간마법

하나를 선택한다 —

- 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 -X/-

X 를 받는다. 당신은 생명 X 점을 얻는다.

- 무덤들에서 최대 X 의 두 배만큼의 카드들을 목표로

정한다. 그 카드들을 추방한다.

- 당신이 에레보스의 개입의 첫 번째 모드를 선택했고, 에레보스의 개입이 해결되려는 시점에 목표 생물이 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 당신은 생명 X 점을 얻지 못합니다.
-

두 번 은혜 받은 자 유트로피아

{1}{G}{U}

전설적 생물 — 인간 마법사

2/2

성좌 — 부여마법이 당신의 조종하에 전장에 들어올

때마다, 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1

카운터 한 개를 올려놓는다. 그 생물은 턴종료까지

비행을 얻는다.

- 이미 비행을 가진 생물도 유트로피아의 능력의 목표로 정할 수 있습니다. 그 생물은 여전히 +1/+1 카운터 한 개를 받습니다. 동일한 생물이 비행을 여러 개 가지는 것은 아무런 부가효과가 없습니다.
- 부여마법 생물이 당신의 조종하에 전장에 들어오는 경우, 유트로피아의 능력은 그 생물을 목표로 정할 수 있습니다.
- 유트로피아는 자신의 격발능력의 목표가 될 수 있습니다.

운명적 결말

{2}{R}

순간마법

원하는 목표를 정한다. 운명적 결말은 그 목표에게

피해 3 점을 입힌다. 점술 1 을 한다.

- 선택된 목표가 운명적 결말이 해결되려 할 때 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 당신은 점술 1 을 하지 않습니다.

이로아스의 총애를 받는 자

{2}{W}

생물 — 인간 병사

2/2

성좌 — 부여마법이 당신의 조종하에 전장에 들어올

때마다, 이로아스의 총애를 받는 자는 턴종료까지

이단공격을 얻는다.

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

최후의 불길

{2}{R}

순간마법

이 주문을 발동하기 위한 추가비용으로, 생물 또는

부여마법 한 개를 희생한다.

생물을 목표로 정한다. 최후의 불길은 그 생물에게

피해 5 점을 입힌다.

- 이 주문을 발동하기 위해서는 생물 또는 부여마법을 정확히 한 개 희생해야 합니다. 지속물을 희생하지 않고 발동할 수 없고, 지속물을 더 많이 희생할 수도 없습니다.
- 당신이 부여마법 생물을 희생하더라도 최후의 불길은 아무런 추가 효과를 가지지 않습니다.

최초의 이로아스 경기

{2}{G}

부여마법 — 서사시

(이 서사시가 들어오면서 그리고 당신의 뽑기단

후에, 전승 카운터 한 개를 추가한다. IV 이후에

희생한다.)

I — 1/1 백색 인간 병사 생물 토큰 한 개를 만든다.

II — 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그

생물에 +1/+1 카운터 세 개를 올려놓는다.

III — 당신이 공격력이 4 이상인 생물을 조종한다면,

카드 두 장을 뽑는다.

IV — 금 토큰 한 개를 만든다.

- 금 토큰은 "이 마법물체를 희생한다: 원하는 색의 마나 한 개를 추가한다."를 가진 무색 금 마법물체 토큰입니다.

운명의 깜빡임

{1}{W}

순간마법

생물 또는 부여마법을 목표로 정한다. 그 목표를

추방한 후, 소유자의 조종하에 전장으로 되돌린다.

- 일단 추방된 지속물이 돌아오고 나면, 그 지속물은 예전에 존재하던 지속물과는 아무 관계가 없는 새로운 객체로 간주됩니다. 추방된 지속물에 부착되어 있던 마법진은 소유자의 무덤에 놓이게

됩니다. 추방된 지속물에 부착된 모든 장비는 부착이 해제되고 계속 전장에 남습니다. 추방된 지속물이 가지고 있었던 모든 카운터는 더 이상 존재하지 않게 됩니다.

- 토큰이 이런 식으로 추방되는 경우, 그 토큰은 더 이상 존재하지 않게 되며 전장으로 되돌아오지 않습니다.
- 마법진이 발동되지 않고 전장에 놓이는 경우, 해당 마법진의 조종자가 될 플레이어가 그 마법진이 전장으로 되돌려지면서 부여할 대상을 선택합니다. 이런 식으로 전장에 놓이는 마법진은 어떤 것도 목표로 하지 않습니다(따라서, 예를 들면 상대방이 조종하는 방호를 가진 지속물에 부착할 수 있습니다), 하지만 마법진의 부여 능력이 해당 마법진이 어디에 부착될 수 있는지를 제한합니다. 마법진이 유효하게 부착될 수 있는 대상이 하나도 없는 경우, 그 카드는 원래 영역에 남습니다.

당황한 키클롭스

{3} {R}

생물 — 키클롭스

4/4

대공

당신의 상대들이 조종하는 생물이 두 개 이상 공격할

때마다, 당황한 키클롭스는 이번 전투에 방어할 수

없다.

- 일단 당신의 상대가 조종하는 생물 두 개 이상이 공격하고 나면, 당황한 키클롭스는 자신의 격발능력이 해결되기 전에 그 공격 중인 생물들 중 단 한 개만이 남는다고 해도 방어할 수 없게 됩니다.
- 팀이 턴을 공유하는 옵션을 사용하는 게임(예를 들면, 쌍두거인 게임)에서는, 두 명 이상의 플레이어가 각각 생물 한 개로 공격하는 경우에도 당황한 키클롭스의 능력이 격발합니다.

분노에 찬 봉기

{2} {R}

부여마법

당신의 종료단 시작에, 당신이 공격력이 4 이상인

생물을 조종한다면, 당신의 서고 맨 위 카드를

추방한다. 당신은 당신이 분노에 찬 봉기로 다른

카드를 추방하기 전까지 그 카드를 플레이할 수 있다.

- 당신의 종료단이 시작되면서 당신이 공격력이 4 이상인 생물을 조종하고 있지 않는 경우, 분노에 찬 봉기의 능력은 격발되지 않습니다. 능력이 해결되면서 공격력이 4 이상인 생물을 조종하지 않는

경우, 능력은 아무런 효과도 가지지 않습니다. 그러나, 그 생물이 두 시점에 똑같아야 할 필요는 없습니다.

- 분노에 찬 봉기의 능력은 당신이 공격력이 4 이상인 생물을 한 개보다 얼마나 더 많이 조종하는지에 상관없이 카드를 한 장만 추방하게 해 줍니다.
- 분노에 찬 봉기의 효과는 당신이 추방한 카드들을 발동할 수 있는 시기를 변경하는 것이 아닙니다. 예를 들어, 집중마법 카드를 추방한 경우 해당 카드는 본단계에 스택이 비어 있을 경우에만 발동할 수 있습니다.
- 추방된 카드를 발동하면 그 카드는 추방 영역을 떠납니다. 그 카드를 여러 번 발동할 수 없습니다.
- 당신이 가장 최근에 추방한 카드를 발동하기 전에 분노에 찬 봉기가 전장을 떠나는 경우, 당신은 그 카드가 추방된 상태인 한 그 카드를 발동할 수 있습니다.

끝없는 춤의 갈리아
{R}{G}
전설적 생물 — 사티로스
2/2
신속
당신이 조종하는 다른 사티로스들은 +1/+1 을 받고
신속을 가진다.
당신이 생물 세 개 이상으로 공격할 때마다, 당신은
무작위로 카드 한 장을 버릴 수 있다. 그렇게 한다면,
카드 두 장을 뽑는다.

- 갈리아가 전장을 떠나는 경우, 당신이 조종하는 사티로스들은 신속을 잃습니다. 그 생물들이 턴이 시작될 때부터 당신의 조종하에 있었거나, 아니면 다른 방법을 통해 신속을 가지고 있지 않은 한, 그 생물들은 이 턴에 공격할 수 없습니다. 그 생물들이 이미 공격했다면, 그 생물들은 공격 중인 생물로 남습니다.
- 일단 당신이 조종하는 생물 세 개 이상이 공격하고 나면, 갈리아의 격발능력이 해결되기 전에 그 공격생물들의 일부 또는 전부가 전장을 떠난다고 해도 당신에게 무작위로 카드 한 장을 버릴 수 있는 선택지가 제공됩니다.
- 갈리아의 마지막 능력을 해결하는 동안, 당신은 카드를 두 장보다 많이 뽑기 위해 카드를 여러 장 버릴 수 없습니다.
- 당신의 손에 카드가 없는 경우 무작위로 카드를 버리겠다는 선택을 할 수 없습니다. 당신의 손에 카드가 한 장 있는 경우, 당신은 무작위로 그 카드를 버릴 수 있습니다. 그렇게 무작위는 아니지만 말이죠.

움켜쥐는 거인 (테마 부스터 카드)

{5}{W}

생물 — 거인

5/7

경계

움켜쥐는 거인이 생물에게 방어당할 때마다,
움켜지는 거인이 전장을 떠날 때까지 그 생물을
추방한다.

- 생물 한 개 이상이 움켜쥐는 거인을 방어하는 경우, 움켜쥐는 거인의 능력은 그 생물들 각각에 대해 한 번씩 격발합니다.
- 움켜쥐는 거인을 방어하는 생물이 추방되어도 움켜쥐는 거인이 방어되지 않은 상태가 되는 것은 아닙니다. 돌진을 얻지 않은 한, 전투피해를 입히지 않습니다.
- 움켜쥐는 거인의 격발능력이 해결되기 전에 움켜쥐는 거인이 전장을 떠나는 경우, 방어 중인 생물은 추방되지 않습니다.
- 추방된 생물에 부착된 마법진은 각 소유자의 무덤으로 갑니다. 모든 장비는 분리되어 전장에 남습니다. 추방된 생물이 가지고 있었던 모든 카운터는 더이상 존재하지 않게 됩니다. 지속물이 전장으로 돌아올 때, 그 지속물은 새로운 객체가 되며 추방되었던 지속물과는 아무런 관련이 없게 됩니다.
- 토큰이 이런 식으로 추방되는 경우, 그 토큰은 더 이상 존재하지 않게 되며 전장으로 되돌아오지 않습니다.

무덤파괴자 라미아

{4}{B}

부여마법 생물 — 뱀 라미아

4/4

생명연결

무덤파괴자 라미아가 전장에 들어올 때, 당신의
서고에서 카드 한 장을 찾아, 당신의 무덤에 넣은 후,
당신의 서고를 섞는다.
당신이 무덤에서 발동하는 주문들은 발동하는 데
{1}이 덜 든다.

- 무덤파괴자 라미아의 마지막 능력은 당신이 카드들을 무덤에서 발동할 수 있게 해 주는 권한을 부여하는 것이 아닙니다. 당신은 탈출 키워드 능력과 같이 이를 허가해 주는 다른 방법을 이용해야만 합니다.

아스포델의 회색 상인

{3}{B}{B}

생물 — 좀비

2/4

아스포델의 회색 상인이 전장에 들어올 때, 각 상대는

생명 x 점을 잃는다. x 는 당신의 흑색 신앙심이다.

당신은 이렇게 잃은 생명점의 합만큼 생명점을

얻는다. (당신이 조종하는 지속물의 마나 비용에

있는 각 $\{B\}$ 마다 당신의 흑색 신앙심이 1 씩

증가한다.)

- 당신이 얻는 생명점의 양은 단순히 x 의 값이 아니라, 잃은 생명점의 총합입니다.
- 쌍두거인 게임에서, 각 상대 팀은 x 의 두 배만큼 생명점을 잃습니다.

상처 없는 자 학토스

{R}{R}{W}{W}

전설적 생물 — 인간 전사

6/1

상처 없는 자 학토스는 가능하면 매 전투마다

공격한다.

학토스가 전장에 들어오면서, 무작위로 2, 3, 또는

4를 선택한다.

학토스는 선택한 숫자 이외의 각

전환마나비용으로부터 보호를 가진다.

- 학토스가 어떤 이유로든 공격할 수 없다면 (탭되거나 그 턴에 플레이어의 조종하에 들어오는 등), 학토스는 공격하지 않습니다. 이 생물이 공격하는 것에 대해 따로 비용을 지불해야 하는 경우, 의무적으로 그 비용을 지불할 필요가 없으므로 공격하지 않을 수 있습니다.
- 학토스는 세 가지 선택지 중에 선택되지 않은 전환마나비용 두 개에 대한 보호가 아니라, 선택된 값을 제외한 모든 가능한 전환마나비용에 대한 보호를 가집니다.
- 마나 비용에 $\{X\}$ 가 있는 주문의 경우, 선택한 x 의 값을 따져서 주문의 전환마나비용을 결정합니다. 지속물 또는 다른 영역에 있는 카드의 마나 비용에 $\{X\}$ 가 있다면, x 는 0으로 간주합니다.

- 다른 객체의 복사본이 아닌 토큰의 전환마나비용은 0 입니다. 다른 객체의 복사본인 토큰은 그 대상과 동일한 전환마나비용을 가집니다.
- 슷자는 학토스가 전장에 들어오기 전에 무작위로 선택됩니다. 학토스가 적절한 보호 능력을 얻기 전에 플레이어들이 학토스를 목표로 할 수 있는 시점은 없습니다.
- 학토스가 어떤 이유로든 자신의 능력에 대해 아무런 선택도 하지 않은 경우, 학토스의 마지막 능력은 아무런 보호 능력도 제공하지 않습니다.

악의에 찬 에이돌론

{B}

부여마법 생물 —신령

1/2

생명연결

부여된 생물이 죽을 때마다, 그 생물에 부착되어 있던
당신이 조종하는 각 마법진마다 카드 한 장을 뽑는다.

- 악의에 찬 에이돌론이 당신이 조종하는 다른 부여된 생물 한 개 이상과 동시에 죽는 경우, 악의에 찬 에이돌론의 마지막 능력은 그 생물들 각각에 대해 격발합니다. 이는 악의에 찬 에이돌론이 부여된 경우 자신도 포함합니다.
- 당신이 조종하는 마법진이 해당 마법진이 부여하고 있던 생물과 동시에 파괴되는 경우, 악의에 찬 에이돌론의 격발능력은 능력의 격발 여부 및 당신이 얼마나 많은 카드를 뽑을지를 결정하는 과정에서 해당 마법진도 포함합니다.

태양 왕관을 쓴 자, 헬리아드

{2}{W}

전설적 부여마법 생물 — 신

5/5

무적

당신의 백색 신앙심이 5 미만인 한, 헬리아드는
생물이 아니다.

당신이 생명점을 얻을 때마다, 당신이 조종하는 생물
또는 부여마법을 목표로 정한다. 그 목표에 +1/+1
카운터 한 개를 올려놓는다.

{1}{W}: 다른 생물을 목표로 정한다. 그 생물은
턴종료까지 생명연결을 얻는다.

- 헬리아드의 격발능력은 태양의 축복을 받은 자, 닥소스로 생명 1 점을 얻든, 먼지를 붙잡다로 3 점을 얻든 이에 무관하게 생명점을 얻는 한 사건 당 한 번만 격발합니다. 당신이 무엇인가에 대해 "각각" 또는 "~한 수만큼" 생명점을 일정한 양 얻는 경우, 그 생명점은 하나의 사건으로 얻는 것이며 헬리아드의 능력은 한 번만 격발됩니다.
- 생물이 당신이 생명점을 얻는 것과 동시에 치명적 피해를 입은 경우, 그 생물은 헬리아드의 능력으로 자신을 살릴 수 있는 카운터를 얻을 수 없습니다.
- 생명연결 능력이 있는 각 생물이 전투피해를 입히면 생명점을 얻는 사건이 그 수만큼 서로 독립적으로 발생합니다. 예를 들어, 당신이 조종하는 생명연결을 가진 생물 둘이 동시에 전투피해를 입히는 경우, 헬리아드의 능력은 두 번 격발합니다. 그러나 생명연결 능력을 가진 생물 하나가 동시에 여러 생물, 플레이어 및/또는 플레인즈워커에 전투피해를 입힐 경우(돌진 능력이 있거나 상대가 이 생물을 여러 생물로 막은 경우) 해당 능력은 한 번만 격발됩니다.
- 헬리아드는 자신의 격발능력의 목표가 될 수 있습니다.
- +1/+1 카운터가 놓여 있는 생물이 아닌 부여마법은 해당 부여마법이 생물이 되기 전까지는 그 카운터로 아무런 영향을 받지 않으며, 생물이 되고 나면 해당 카운터로부터 +1/+1 을 받습니다.
- 동일한 생물이 생명연결을 여러 개 가지는 것은 아무런 부가효과가 없습니다.
- 쌍두거인 게임에서는 팀원이 생명점을 얻어 팀의 생명 총점이 증가하더라도 해당 능력이 격발되지 않습니다.

헬리아드의 개입

{X}{W}{W}

순간마법

하나를 선택한다 —

- 마법물체 및/또는 부여마법 X 개를 목표로 정한다.
그 목표들을 파괴한다.
- 플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 X 의 두 배만큼 생명점을 얻는다.

- 헬리아드의 개입의 두 번째 모드는 플레이어가 X 의 두 배만큼인 생명점을 한 번 얻게 하는 것입니다. 이 효과는 플레이어가 생명 X 점을 얻은 뒤 다시 생명 X 점을 얻게 하는 것이 아닙니다.
-

헬리아드의 처벌

{1}{W}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

헬리아드의 처벌은 과업 카운터 네 개를 가진 채로

전장에 들어온다.

부여된 생물은 공격하거나 방어할 수 없다. 그 생물은

모든 능력을 잃고 "{T}": 헬리아드의 처벌에서 과업

카운터 한 개를 제거한다. 그 후 헬리아드의 처벌에

과업 카운터가 없다면, 헬리아드의 처벌을

파괴한다."를 가진다.

- 헬리아드의 처벌이 부착된 생물이 헬리아드의 처벌이 부착된 이후에 능력을 얻는 경우, 그 생물은 그 능력을 유지합니다.
- 부여된 생물이 *로 표기된 자신의 공격력이나 방어력을 정의하는 능력을 가지고 있는 경우, 그 *는 0 입니다.
- 한 생물에 헬리아드의 처벌이 두 개 이상 부여된 경우, 해당 생물은 가장 최근에 부착된 헬리아드의 처벌의 활성화 능력만 가지고 있습니다. 해당 능력을 활성화하면 해당 헬리아드의 처벌에서만 과업 카운터 한 개를 제거합니다.

히드라의 성장

{2}{G}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

히드라의 성장이 전장에 들어올 때, 부여된 생물에

+1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

당신의 유지단 시작에, 부여된 생물에 놓여 있는

+1/+1 카운터의 수를 두 배로 늘린다.

- 히드라의 성장이 자신이 전장에 들어올 때 격발하는 능력이 해결되기 전에 전장을 떠나는 경우, 히드라의 성장이 떠나기 전에 마지막으로 부여되어 있던 생물은 +1/+1 카운터 한 개를 얻습니다.
 - 생물의 +1/+1 카운터 수를 두 배로 만드려면, 그 생물이 이미 가지고 있는 카운터와 동일한 수의 +1/+1 카운터를 올려놓으십시오. 카운터를 올려놓는 것과 상호작용하는 다른 카드들은 이 효과에 적절하게 상호작용하게 됩니다.
-

하이락스 탐 정찰병

{2}{G}

생물 — 인간 정찰병

3/3

하이락스 탐 정찰병이 전장에 들어올 때, 생물을

목표로 정한다. 그 생물을 언탭한다.

- 당신이 언탭하려는 탭된 생물이 없는 경우 하이락스 탐 정찰병의 능력은 이미 언탭되어 있는 생물을 목표로 정할 수 있으며, 하이락스 탐 정찰병 자신도 이에 포함됩니다.

익시오몰포시스

{2}{U}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

부여된 생물은 모든 능력을 잃고 기본 공격력과

방어력이 0/1 인 청색 어류 생물이다.

- 영향을 받은 생물이 익시오몰포시스가 부착된 이후에 능력을 얻는 경우, 그 생물은 그 능력을 유지합니다.
 - 익시오몰포시스는 부여된 생물이 가지고 있는 모든 색과 생물 유형을 덮어씁니다. 그 생물은 단순히 청색 어류입니다. 해당 생물은 상위 유형(전설적 등)을 포함해, 다른 카드 유형(부여마법 등)을 가진 경우 이를 유지합니다.
 - 익시오몰포시스는 생물의 기본 공격력과 방어력을 특정 값으로 설정하는 모든 기존 효과를 덮어씁니다. 익시오몰포시스가 생물에 부착된 후에 적용되는 공격력/방어력 설정 효과는 그대로 적용됩니다.
 - 생물의 공격력과 방어력을 수정하는 효과는 적용이 시작된 시점과 상관없이 계속해서 적용됩니다. 공격력 및/또는 방어력을 변경하는 카운터들에 대해서도 마찬가지입니다.
 - 익시오몰포시스는 탑승물처럼 일시적으로만 생물인 지속물에도 부여될 수 있습니다. 이런 상황이 발생하는 경우, 익시오몰포시스는 해당 생물이 상태참조행동에 의해 생물이 아니게 되면서 소유자의 무덤에 놓이게 됩니다.
 - 생물이 받은 피해는 턴이 종료되며 피해가 제거될 때까지 남아 있으므로, 해당 턴에 익시오몰포시스가 생물에 부착되는 경우 해당 생물이 입은 치명적이지 않은 피해가 치명적인 피해로 바뀔 수도 있습니다.
-

일리시아 숲의 여인상

{1}{G}

생물 — 식물

1/1

{T}: 원하는 색의 마나 한 개를 추가한다. 당신이
공격력이 4 이상인 생물을 조종한다면, 대신 원하는
한 가지 색의 마나 두 개를 추가한다.

- 일리시아 숲의 여인상의 활성화능력은 마나 능력입니다. 스택에 쌓이지 않으므로 이에 대응할 수 없습니다.

닥쳐오는 파멸

{2}{R}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

부여된 생물은 +3/+3 을 받고 가능하면 매 전투마다
공격한다.

부여된 생물이 죽을 때, 닥쳐오는 파멸은 그 생물의
조종자에게 피해 3 점을 입힌다.

- 부여된 생물이 어떤 이유로든 공격할 수 없다면 (탭되거나 그 턴에 플레이어의 조종하에 들어오는 등), 그 생물은 공격하지 않습니다. 생물이 공격하는 것에 대한 비용이 있는 경우, 플레이어는 의무적으로 그 비용을 지불할 필요가 없으므로, 그 생물은 공격하지 않을 수 있습니다.

방화의 예언자

{1}{R}

생물 — 인간 주술사

2/2

{1}{R}: 방화의 예언자는 턴종료까지 +1/+0 을
받는다.

방화의 예언자에게 피해를 입은 생물이 이 턴에 죽게
된다면, 대신 그 생물을 추방한다.

- 방화의 예언자에게 피해를 입은 생물이 방화의 예언자와 동시에 죽으려 하는 경우, 그 생물은 그 대신 추방됩니다.
- 방화의 예언자에게 피해를 입은 생물이 방화의 예언자가 전장을 떠난 뒤에 죽으려 하는 경우, 그 생물은 죽으며 그 대신 추방되지 않습니다.

피할 수 없는 결말

{2} {B}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

부여된 생물은 “당신의 유지단 시작에, 생물 한 개를

희생한다.”를 가진다.

- 피할 수 없는 결말은 생물에게 능력을 제공하기 때문에, 격발능력은 부여된 생물을 조종하는 플레이어의 유지단 시작에 격발하며, 그 플레이어가 희생할 생물을 선택합니다. 그 플레이어가 곧바로 부여된 생물을 희생할 수도 있지만, 언젠가 그렇게 해야만 한다는 것은 분명합니다.
- 플레이어들은 피할 수 없는 결말이 제공한 격발능력이 해결되기 전에 행동을 취할 수는 있지만, 해당 턴의 유지단이 시작되기 전에 능력이 격발하는 것을 막기 위해서 행동을 취할 수는 없습니다.

경외심 고취

{3} {G}

순간마법

부여된 생물 및 부여마법 생물이 입히려는

전투피해를 제외한 이번 턴에 입혀질 모든

전투피해를 방지한다. 점술 2 를 한다.

- 당신은 피해가 방지된 후가 아니라 경외심 고취가 해결되는 동안 점술 2 를 합니다.
- 경외심 고취는 생물의 특성을 수정하지 않으므로, 전투피해가 입혀지기 직전에 생물이 부여되어 있거나 부여마법 생물인지를 확인해 그 생물의 전투피해가 방지되어야 하는지를 판단하십시오.

이로아스의 축복

{3} {R}

부여마법 — 마법진

당신이 조종하는 생물에게 부여

이로아스의 축복이 전장에 들어올 때, 상대가

조종하는 생물 또는 플레인즈워커를 목표로 정한다.

이로아스의 축복은 그 목표에게 피해 4 점을 입힌다.

부여된 생물은 +1/+1 을 받는다.

- 이로아스의 축복이 부여하려는 생물이 마법진 주문이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문 전체가 해결되지 않습니다. 이로아스의 축복은 전장에 들어오지 않으며, 따라서 그 능력도 격발되지 않습니다.

무쇠비늘 히드라 (테마 부스터 카드)

{3}{G}{G}

생물 — 히드라

5/5

생물이 무쇠비늘 히드라에게 전투피해를 입히려

한다면, 그 피해를 방지하고 무쇠비늘 히드라에

+1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

- 당신은 전투피해가 방지된 생물 한 개마다 그 생물이 얼마나 많은 피해를 입히려 했는지와는 상관없이 무쇠비늘 히드라에서 +1/+1 를 한 개만 제거합니다.
- 방지될 수 없는 피해가 무쇠비늘 히드라에게 입혀진 경우, 그 피해가 입혀지는 것과 동시에 당신은 무쇠비늘 히드라에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓으며, 이는 게임이 치명적인 피해를 입었는지를 확인하기 전에 일어납니다.

카라메트라의 축복

{W}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지

+2/+2 를 받는다. 그 생물이 부여된 생물 또는

부여마법 생물이라면, 그 생물은 또한 턴종료까지

방호 및 무적도 얻는다. (해당 생물은 상대가

조종하는 주문이나 능력의 목표로 정해질 수 없다.

피해와 "파괴"라고 명시된 효과로 파괴되지 않는다.)

- 목표 생물이 부여되었는지 또는 부여마법인지는 카라메트라의 축복이 해결되는 동안에만 확인합니다. 그 생물이 나중에 부여되거나 부여된 상태를 잃는 경우 (또는, 몇몇 희귀한 경우로, 부여마법이 되거나 부여마법이기를 그만두는 경우), 그 생물이 방호 및 무적을 얻거나 잃지 않습니다.
-

키오라가 바다신을 이기다

{S}{U}{U}

부여마법 — 서사시

(이 서사시가 들어오면서 그리고 당신의 뿔기단
후에, 전승 카운터 한 개를 추가한다. III 이후에
희생한다.)

I — 방호를 가진 8/8 청색 크라켄 생물 토큰 한 개를
만든다.

II — 상대를 목표로 정한다. 그 플레이어가 조종하는
대지가 아닌 모든 지속물들을 탭한다. 그 지속물들은
그 조종자의 다음 언탭단에 언탭되지 않는다.

III — 상대가 조종하는 지속물을 목표로 정한다. 그
지속물의 조종권을 얻는다. 그 지속물을 언탭한다.

- 두 번째 장 능력이 해결될 때 목표 상대가 조종하는 이미 탭되어 있는 대지가 아닌 지속물은 다시 탭되지는 않지만, 자신의 조종자의 다음 언탭단에 언탭되지 않습니다.
 - 두 번째 장의 능력은 키오라가 바다신을 이기다가 그 플레이어의 다음 언탭단 전에 전장을 떠나더라도 계속해서 그 지속물들을 탭되어 있게 합니다.
 - 두 번째 장 능력이 해결된 뒤에 목표 플레이어가 조종하에 들어온 대지가 아닌 지속물이 있다면 그 지속물들은 평소와 같이 언탭됩니다.
 - 두 번째 장 능력은 플레이어를 목표로 정하며, 그 플레이어의 지속물들을 목표로 정하는 것이 아닙니다. 방호를 가진 지속물도 이런 식으로 탭될 수 있습니다.
 - 세 번째 장 능력의 조종권 변경 효과는 무기한적으로 지속됩니다. 이 효과는 정화단에 사라지지 않습니다. 다인전 게임에서, 당신이 게임을 떠나면 효과가 만료됩니다.
-

운명의 신, 클로티스

$\{1\}\{R\}\{G\}$

전설적 부여마법 생물 — 신

4/5

무적

당신의 적녹 신앙심이 7 미만인 한, 클로티스는

생물이 아니다.

당신의 전투전 본단계 시작에, 무덤에 있는 카드를

목표로 정한다. 그 카드를 추방한다. 그 카드가 대지

카드였다면, $\{R\}$ 또는 $\{G\}$ 를 추가한다. 그렇지

않으면, 당신은 생명 2 점을 얻고 클로티스는 각

상대에게 피해 2 점을 입힌다.

- 당신의 적녹 신앙심은 당신이 조종하는 지속물들의 마나 비용에 있는 마나 기호 중 적색, 녹색, 또는 둘 모두를 가진 마나 기호의 수입이다. 어떤 효과가 당신의 2 색 신앙심을 계산하는 경우, 해당하는 두 색을 모두 가진 혼성 기호는 한 번만 계산됩니다.
- 클로티스의 마지막 능력의 목표가 된 무덤에 있는 카드가 능력이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 그 능력은 해결되지 않습니다. 당신은 마나를 추가하거나, 생명점을 얻거나, 피해를 입히지 않습니다.
- 당신이 다른 카드 유형(예: 마법물체 대지 등)을 가진 대지 카드를 추방하는 경우, 당신은 마나 한 개를 추가하지만, 생명점을 얻거나 피해를 입히지는 않습니다.
- 당신이 대지가 아닌 카드를 추방하는 경우, 당신은 얼마나 많은 상대가 피해를 입었는지와는 상관없이 생명 2 점만을 얻습니다.
- 쌍두거인 게임에서, 클로티스의 마지막 능력은 상대 팀이 생명 4 점을 잃게 하고 당신이 생명 2 점을 얻게 합니다.

클로시스의 설계

$\{5\}\{G\}$

집중마법

당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 $+X/+X$ 를

받는다. X 는 당신의 녹색 신앙심이다. (당신이

조종하는 지속물의 마나 비용에 있는 각 $\{G\}$ 마다

당신의 녹색 신앙심이 1 씩 증가한다.)

- X 값은 클로시스의 설계가 해결되는 시점에만 계산됩니다. 일단 계산되고 나면, 해당 턴 나중에 당신의 녹색 신앙심이 변하더라도 X 의 값은 변하지 않습니다.

- 클로시스의 설계는 클로시스의 설계가 해결되는 시점에 당신이 조종하고 있던 생물들에게만 영향을 미칩니다. 능력이 해결된 이후에 조종하기 시작한 생물은 +X/+X 를 받지 못합니다.

죽음의 굶주림의 거신, 크룩사

{B}{R}

전설적 생물 — 장로 거인

6/6

크룩사가 전장에 들어올 때, 크룩사가 탈출하지

않았다면 크룩사를 희생한다.

크룩사가 전장에 들어오거나 공격할 때마다, 각

상대는 카드 한 장을 버린 후, 이런 식으로 대지가

아닌 카드를 버리지 않은 각 상대는 생명 3 점을

잃는다.

탈출—{B}{B}{R}{R}, 당신의 무덤에서 다른 카드

다섯 장을 추방한다. (당신은 이 카드의 탈출 비용을

지불해 이 카드를 당신의 무덤에서 발동할 수 있다.)

- 크룩사의 첫 번째 능력은 당신이 크룩사를 발동하지 않았거나 탈출 능력 이외의 다른 권한을 이용해 크룩사를 발동한 경우 크룩사를 희생하게 합니다.
- 크룩사의 두 번째 능력은 크룩사가 전장에 들어올 때 격발하며, 이는 크룩사가 탈출하지 않았더라도 마찬가지입니다.
- 두 번째 능력이 해결되면서, 턴 순서로 다음 차례인 첫 상대(또는, 상대방의 턴인 경우 턴을 가진 상대)부터 공개하지 않은 상태로 카드를 한 장 선택한 후, 다른 각 상대들이 (있는 경우) 턴 순서대로 똑같이 합니다. 선택된 카드는 모두 동시에 버려지며, 그 후 적절한 플레이어들이 각각 생명 3 점을 잃습니다.
- 당신은 대지 카드를 버리거나 카드를 전혀 버릴 수 없는 경우 생명 3 점을 잃습니다.

에스리오스의 사냥개, 쿠노로스

{1}{W}{B}

전설적 생물 — 사냥개

3/3

경계, 호전적, 생명연결

무덤에 있는 생물 카드들은 전장에 들어올 수 없다.

플레이어들은 무덤에서 주문들을 발동할 수 없다.

- 플레이어들은 여전히 효과가 허락해 주는 경우 무덤에서 대지를 플레이할 수 있습니다.

- 어떤 효과가 플레이어에게 무덤에서 카드를 추방한 다음 그 카드를 발동하게 해 주는 경우, 그 플레이어는 그렇게 할 수 있습니다. 그 주문은 무덤이 아니라 추방 영역에서 발동된 것입니다.
- 당신의 무덤에 있는 카드들이 존재하는 그 상태 자체로 전장에 들어올 수 있는지 여부를 판별하십시오. 예를 들어, Sculpting Steel(무덤에 있는 생물이 아닌 카드)은 생물의 복사본인 상태로 전장에 놓일 수 있지만, Phyrexian Metamorph(무덤에 있는 생물 카드)는 해당 카드가 생물이 아닌 마법물체를 복사하려 한다고 해도 전장에 놓일 수 없습니다. 죽음 너머의 테로스의 신 생물 카드는 당신의 해당 색 신앙심에 무관하게 전장에 놓일 수 없습니다.

스코포스의 미궁

대지

{T}: {C}를 추가한다.

{4}, {oT}: 공격 또는 방어 중인 생물을 목표로

정한다. 그 생물을 전투에서 제거한다.

- 스코포스의 미궁에 의해 전투에서 제거된 생물은 탭되어 있었다면 계속 탭된 상태로 남습니다.
- 방어 중인 생물이 전투에서 제거된 경우, 그 생물이 방어한 생물은 방어당한 상태로 남습니다. 그 생물이 돌진을 가지고 있지 않은 한, 그 생물은 전투피해를 입히지 않습니다.
- 생물들이 일단 공격 또는 방어를 하고 나면, 그 생물들은 전투에서 제거되지 않는 한(스코포스의 미궁 또는 비슷한 효과로) 전투종료단까지 전투 중 또는 방어 중인 생물로 남습니다.

라곤나 무리 이야기꾼

{3}{W}

생물 — 켄타우로스 참모

3/4

라곤나 무리 이야기꾼이 전장에 들어올 때, 당신의 무덤에 있는 부여마법 카드를 목표로 정한다. 당신은 그 카드를 당신의 서고 맨 위에 놓을 수 있다. 당신이 그렇게 한다면, 당신은 그 카드의 전환마나비용만큼 생명점을 얻는다.

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

죽음의 기도의 램파드

{1}{B}

부여마법 생물 — 님프

1/3

{1}, 생물 한 개를 희생한다: 각 상대는 생명 1 점을

잃고 당신은 생명 1 점을 얻는다.

- 죽음의 기도의 램파드의 능력의 비용을 지불하기 위해 자신을 희생할 수 있습니다.
- 당신은 얼마나 많은 상대가 생명점을 잃었는지에 상관없이, 생명 1 점만을 얻습니다.
- 쌍두거인 게임에서, 각 상대 팀은 생명 2 점을 잃고 당신은 생명 1 점을 얻습니다.

늑대의 망토

{3}{G}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

부여된 생물은 +4/+4 를 받는다.

늑대의 망토가 전장에서 무덤에 놓일 때, 2/2 녹색

늑대 생물 토큰 두 개를 만든다.

- 늑대의 망토가 부여하려는 생물이 마법진 주문이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문 전체가 해결되지 않습니다. 주문은 전장이 아니라 스택에서 무덤에 놓이므로, 능력이 격발되지 않습니다.

메도마이의 예언

{1}{U}

부여마법 — 서사시

(이 서사시가 들어오면서 그리고 당신의 뽑기단

후에, 전승 카운터 한 개를 추가한다. IV 이후에

희생한다.)

I — 점술 2 를 한다.

II — 카드 이름을 선택한다.

III — 당신이 이번 턴에 선택된 이름을 가진 주문을

처음 발동할 때, 카드 두 장을 뽑는다.

IV — 각 플레이어의 서고 맨 위 카드를 본다.

- 세 번째 장 능력이 어떤 방법으로든 두 번째 장 능력에 대해 이름이 선택되지 않은 채로 해결되는 경우, 이는 격발할 수 있는 방법이 없는 자연격발능력을 생성하는 것이며, 당신이 이름이 없는 주문을 발동하는 경우에도 마찬가지입니다.

하인의 귀환
 {2} {B}
 부여마법 — 마법진
 섬광
 생물에게 부여
 부여된 생물이 죽을 때, 그 카드를 당신의 조종하에
 전장으로 되돌린다.

- 하인의 귀환이 토큰 생물을 부여하는 경우, 그 생물은 죽을 때 전장으로 되돌아오지 않습니다. 하인을 현명하게 선택하십시오.
- 다인전 게임에서 플레이어가 게임에서 떠나는 경우, 해당 플레이어가 소유한 모든 카드도 떠납니다. 당신이 게임을 떠나는 경우, 하인의 귀환의 효과로 당신이 조종하던 생물은 추방됩니다.

거울 방패
 {2}
 마법물체 — 장비
 장착된 생물은 +0/+2 를 받고 방호 및 "치명타를 가진
 생물이 이 생물을 방어하거나 이 생물에게 방어될
 때마다, 그 생물을 파괴한다."를 가진다.
*장착 {2} ({2}: 당신이 조종하는 생물을 목표로
 정한다. 그 생물에 이 장비를 부착한다. 당신이
 집중마법을 발동할 수 있는 시기에만 이 능력을
 활성화할 수 있다.)*

- 거울 방패가 제공한 능력은 전투피해가 입혀지기 전에 격발해 해결됩니다. 그 생물은 장착된 생물에게 전투피해를 입히지 않으며 그 생물로부터 피해를 입지도 않습니다.
- 치명타를 가진 생물이 장착된 생물을 방어한 뒤 파괴된 경우, 장착된 생물은 방어된 상태로 남습니다. 장착된 생물이 돌진을 가지고 있지 않은 한, 그 생물은 자신이 공격 중인 플레이어 또는 플레인즈워커에게 전투피해를 입히지 않습니다.
- 치명타를 가지지 않은 생물이 일단 장착된 생물을 방어하거나 장착된 생물에게 방어당하고 나면, 그 생물이 나중에 치명타를 얻는다고 해도 거울 방패가 제공한 능력을 격발시키지 않습니다.

말썰꾸러기 키메라

{U}{R}

부여마법 생물 —키메라

2/2

비행

당신이 각 상대의 턴 동안 당신의 첫 번째 주문을
발동할 때마다, 말썰꾸러기 키메라는 각 상대에게
피해 1 점을 입힌다. 점술 1 을 한다.

- 당신은 얼마나 많은 상대가 피해를 입었는지에 상관없이 점술 1 을 한 번만 합니다.
- 쌍두거인 게임에서, 각 상대 팀은 생명 2 점을 잃고 당신은 점술 1 을 합니다.

나디르 크라켄

{1}{U}{U}

생물 — 크라켄

2/3

당신이 카드를 뽑을 때마다, 당신은 {1}을 지불할 수
있다. 그렇게 한다면, 나디르 크라켄에 +1/+1 카운터
한 개를 올려놓고 1/1 청색 측수 생물 토큰 한 개를
만든다.

- 나디르 크라켄의 능력을 해결하는 동안, 당신은 {1}을 여러 번 지불해 측수 생물을 여러 개
만들거나 +1/+1 카운터를 여러 개 올려놓을 수 없습니다.
 - 당신은 카드를 뽑아 카드의 내용을 확인한 뒤에 {1}을 지불할 지 여부를 결정할 수 있습니다.
당신이 카드를 여러 장 뽑는 경우, 당신은 그 카드들의 내용을 모두 확인한 뒤에 각각의 격발능력에
대해 얼마나 {1}을 지불할 지 결정합니다.
 - 나디르 크라켄이 자신의 능력이 격발한 뒤 전장을 떠나는 경우, 당신은 나디르 크라켄에 +1/+1
카운터를 올려놓을 수 없다고 해도 여전히 {1}을 지불해 측수를 받을 수 있습니다.
-

네시안 숲 멧돼지

{3}{G}{G}

생물 — 멧돼지

10/6

네시안 숲 멧돼지를 방어할 수 있는 모든 생물들은

네시안 숲 멧돼지를 방어해야 한다.

네시안 숲 멧돼지가 생물에게 방어될 때마다, 그

생물의 조종자는 카드 한 장을 뽑는다.

- 생물이 어떤 이유로든(탭되는 등) 네시안 숲 멧돼지를 방어할 수 없는 경우, 그 생물은 방어하지 않습니다. 생물이 네시안 숲 멧돼지를 방어하는 것에 대한 비용이 있는 경우, 플레이어는 의무적으로 그 비용을 지불할 필요가 없으므로, 그 생물은 방어하지 않을 수 있습니다. 해당 생물은 다른 생물을 방어하거나 전혀 방어하지 않을 수 있습니다.
- 생물이 두 개 이상의 서로 다른 생물을 방어하도록 요구받는 경우, 해당 생물의 조종자가 그 생물이 어떤 생물을 방어할지를 선택합니다.
- 네시안 숲 멧돼지의 두 번째 능력은 자신을 방어하는 각 생물마다 한 번씩 격발합니다.
- 네시안 숲 멧돼지의 두 번째 능력은 전투피해가 입혀지기 전에 해결되며, 플레이어들은 능력이 해결되었지만 전투피해가 입혀지기 전에 주문을 발동(방어 중인 플레이어가 막 뽑은 카드 등)할 수 있는 우선권을 가집니다.

네시안 숲 뿔퐁덩이

{1}{G}

생물 -- 곤충

2/2

당신의 턴 전투 시작에, 당신이 공격력이 4 이상인

다른 생물을 조종한다면, 네시안 숲 뿔퐁덩이에

+1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

- 당신의 전투단계가 시작되면서 당신이 공격력이 4 이상인 생물을 조종하고 있지 않는 경우, 네시안 숲 뿔퐁덩이의 능력은 격발되지 않습니다. 능력이 해결되면서 공격력이 4 이상인 생물을 조종하지 않는 경우, 능력은 아무런 효과도 가지지 않습니다. 그러나, 그 생물이 두 시점에 똑같아야 할 필요는 없습니다.
 - 네시안 숲 뿔퐁덩이의 능력은 당신이 공격력이 4 이상인 생물을 한 개보다 얼마나 더 많이 조종하는지에 상관없이 +1/+1 카운터를 한 개만 올려놓게 해 줍니다.
-

나이트메어 목동
{2}{B}{B}
부여마법 생물 —악마

4/4

비행

당신이 조종하는 토큰이 아닌 다른 생물이 죽을 때마다, 당신은 그 카드를 추방할 수 있다. 그렇게 한다면, 그 생물의 복사본이지만 1/1 이며 자신의 다른 유형에 더불어 나이트메어인 토큰 한 개를 만든다.

- 토큰은 복사하려는 생물이 추방되기 전에 무덤에 존재하던 상태가 아니라 해당 생물이 죽기 직전에 전장에 존재하던 상태를 복사합니다.
 - 토큰은 원본 생물 카드에 원래 적혀 있던 능력만을 복사합니다(해당 생물이 다른 카드를 복제한 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.
 - 복사된 생물이 원래 다른 것을 복사했던 생물이라면, 해당 토큰은 원본 생물의 복사본으로 전장에 들어옵니다.
 - 복사한 생물의 마나 비용에 {X}가 있었다면, X는 0으로 간주합니다.
 - 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 생물의 능력 또한 적용됩니다.
 - 토큰이 공격력 및 방어력이 능력에 의해 정의되는 생물(일반적으로 */* 또는 비슷한 방식으로 표기)의 복사본인 경우, 토큰은 그 생물의 공격력과 방어력을 정의하는 능력을 복사하지 않습니다. 그 토큰은 1/1 생물로 남습니다.
 - 다른 무언가가 토큰의 복사본이 되는 경우, 복사본 또한 1/1 이며 나이트메어입니다.
-

예리한 눈을 가진 자, 닐리아

{3}{G}

전설적 부여마법 생물 — 신

5/6

무적

당신의 녹색 신앙심이 5 미만인 한, 닐리아는 생물이 아니다.

당신이 발동하는 생물 주문들은 발동하는 데 {1}이 덜 든다.

{2}{G}: 당신의 서고 맨 위 카드를 공개한다. 그 카드가 생물 카드라면, 그 카드를 당신의 손으로 가져간다. 그렇지 않으면, 당신은 그 카드를 당신의 무덤에 넣을 수 있다.

- 당신이 공개된 생물이 아닌 카드를 당신의 무덤에 넣지 않는 경우, 그 카드는 당신의 서고 맨 위에 남습니다.

닐리아의 사냥지휘관

{3}{G}

생물 — 켄타우로스 주술사

4/3

닐리아의 사냥지휘관이 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 $+X/+0$ 을 받는다. X 는 당신의 녹색 신앙심이다. (당신이 조종하는 지속물의 마나 비용에 있는 각 {G} 마다 당신의 녹색 신앙심이 1 씩 증가한다.)

- X 의 값은 격발능력이 해결되는 시점에만 계산됩니다. 일단 계산되고 나면, 해당 턴 나중에 당신의 녹색 신앙심이 변하더라도 X 의 값은 변하지 않습니다.
-

닐리아의 개입

{X}{G}{G}

집중마법

하나를 선택한다 —

- 당신의 서고에서 대지 카드를 최대 X 장까지 찾아, 그 카드들을 공개하고, 당신의 손으로 가져간 후, 당신의 서고를 섞는다.
- 닐리아의 개입은 비행을 가진 각 생물에게 X 의 두 배만큼 피해를 입힌다.

- 닐리아의 개입의 두 번째 모드는 비행을 가진 각 생물에게 X 의 두 배만큼 피해를 입히게 합니다. 그 생물들에게 피해 X 점을 입힌 뒤 다시 피해 X 점을 입히는 것이 아닙니다.

닉스의 전령

{2}{G}

부여마법 생물 — 켄타우로스 주술사

2/3

당신의 턴 전투 시작에, 당신이 조종하는 부여된 생물

또는 부여마법 생물을 목표로 정한다. 그 생물은

턴종료까지 +1/+1 을 받고 돌진을 얻는다.

- 닭스의 전령의 능력이 일단 해결되고 나면, 해당 생물은 그 턴의 나중에 부여된 상태를 잃는다고 해도(또는, 몇몇 특이한 상황에서, 부여마법이기를 그만둔다고 해도) +1/+1 및 돌진을 유지합니다.

닉스 연꽃

{4}

전설적 마법물체

닉스 연꽃은 탭된 채로 전장에 들어온다.

{T}: 색 하나를 선택한다. 당신이 선택한 색의 마나를

그 색 신앙심만큼 추가한다. *(어떤 색에 대한 당신의*

신앙심은 당신이 조종하는 지속물에 나온 그 색의

마나 기호 하나당 1 씩 증가한다.)

- 닭스 연꽃의 두 번째 능력은 마나 능력입니다. 스택에 쌓이지 않으므로 이에 대응할 수 없습니다.
-

닉스꽃 고대정령
{4}{G}{G}{G}
부여마법 생물 — 정령

5/5

돌진

당신이 마나를 위해 지속물을 탭한다면, 그 지속물은
대신 그 마나의 세 배만큼 마나를 생산한다.

- 능력의 비용에 {T} 기호가 포함되어 있고 그 능력의 효과의 일부로서 마나가 생산되는 활성화 능력을 가진 지속물의 능력을 활성화하는 경우에만 ”마나를 위해 지속물을 탭”하는 것입니다.
- 어떤 능력이 당신이 마나를 위해 무언가를 ”탭할 때마다” 격발해 마나를 생산하는 경우, 그 격발 마나 능력은 닉스꽃 고대정령의 영향을 받지 않습니다.
- 닉스꽃 고대정령은 스스로는 전혀 마나를 생산하지 않습니다. 대신, 이 생물은 당신이 마나를 위해 탭하는 지속물들이 더 많은 마나를 생산하게 합니다. 해당 지속물의 마나 능력에 자신이 생산한 마나에 대한 제한 또는 특이 사항이 있는 경우, 그것들은 이런 식으로 생산된 마나에도 모두 적용됩니다.
- 닉스꽃 고대정령이 여러 개 있는 경우 그 효과는 누적됩니다. 예를 들어, 당신이 전장에서 닉스꽃 고대정령을 두 개 조종하는 경우, 당신은 해당 유형 및 원래 수량보다 아홉 배 많은 마나를 받게 됩니다.

별들과 함께하는 자
{3}{U}
부여마법 — 마법진
생물 또는 부여마법에 부여
부여된 지속물은 부여마법이며 다른 모든 카드
유형을 잃는다. *(여전히 능력은 가지지만, 더 이상
생물이 아니다.)*

- 별들과 함께하는 자가 다른 카드 유형을 가지지 않은 부여마법에 부여되는 경우, 부여된 지속물은 영향을 받지 않습니다.
- 부여된 지속물은 자신의 능력을 유지하지만 공격력 또는 방어력은 가지지 않습니다. 해당 지속물의 능력 중 하나가 자신의 공격력이나 방어력을 참조하는 경우, 0 을 사용합니다.
- 부여된 지속물은 자신이 잃게 된 카드 유형과 관련되어 있는 하위 유형을 모두 잃습니다. 해당 지속물은 전설적과 같은 상위 유형은 유지합니다.

- 별들과 함께하는 자는 탑승물처럼 일시적으로만 생물인 지속물에도 부여될 수 있습니다. 이런 일이 발생하는 경우, 별들과 함께하는 자의 효과는 부여된 지속물이 일시적 효과가 만료된 후에도 계속해서 부여마법으로 남게 합니다.

아고나스의 황소

{3}{R}{R}

생물 — 황소

4/2

아고나스의 황소가 전장에 들어올 때, 당신의 손을 버린 후, 카드 세 장을 뽑는다.

탈출—{R}{R}, 당신의 무덤에서 다른 카드 여덟 장을 추방한다. *(당신은 이 카드의 탈출 비용을 지불해 이 카드를 당신의 무덤에서 발동할 수 있다.)*

아고나스의 황소는 +1/+1 카운터 한 개를 가지고 탈출한다.

- 당신은 카드를 전혀 버리지 않더라도 카드 세 장을 뽑습니다.

팔랑크스 전술

{1}{W}

순간마법

당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +2/+1 을 받는다. 당신이 조종하는 다른 각 생물은 턴종료까지 +1/+1 을 받는다.

- 목표 생물이 팔랑크스 전술이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 아무 생물도 +1/+1 을 받지 않습니다.
-

파리카의 자식

{3} {B}

생물 — 고르곤

3/4

탈출—{5} {B}, 당신의 무덤에서 다른 카드 세 장을 추방한다. *(당신은 이 카드의 탈출 비용을 지불해 이 카드를 당신의 무덤에서 발동할 수 있다.)*

파리카의 자식은 +1/+1 카운터 두 개를 가지고

탈출한다. 파리카의 자식이 이런 식으로 전장에

들어올 때, 각 상대는 고르곤이 아닌 생물 한 개를

희생한다.

- 격발능력이 해결되면서, 턴 순서로 다음 차례인 첫 상대(또는, 상대방의 턴인 경우 턴을 가진 상대)부터 자신이 조종하는 생물 한 개를 선택한 후, 다른 각 상대들이 (있는 경우) 앞에 어떤 선택이 이루어졌는지를 아는 상태로 턴 순서대로 똑같이 합니다. 그 후 선택된 생물들이 동시에 희생됩니다.

피레스 무리 싸움꾼

{4} {G} {G}

생물 — 켄타우로스 전사

4/4

피레스 무리 싸움꾼이 전장에 들어올 때, 당신이 조종하지 않는 생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다.

피레스 무리 싸움꾼은 그 생물과 싸운다. *(각 생물은 서로에게 각자의 공격력만큼 피해를 입힌다.)*

- 피레스 무리 싸움꾼의 능력이 해결되려 할 때 목표 생물이 유효한 목표가 아닌 경우, 능력은 해결되지 않습니다. 피레스 무리 싸움꾼이 더 이상 전장에 있지 않는 경우, 목표 생물은 피해를 입거나 입히지 않습니다.

경건한 여행자

{W}

생물 — 인간 정찰병

1/2

성좌— 부여마법이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +1/+1 을 받는다.

- 부여마법 생물이 당신의 조종하에 전장에 들어오는 경우, 경건한 여행자의 능력은 그 생물을 목표로 정할 수 있습니다.

사슬에서 풀려난 자, 포루크라노스

{2}{B}{G}

전설적 생물 — 좀비 히드라

0/0

포루크라노스는 +1/+1 카운터 여섯 개를 가진 채로

전장에 들어온다. 포루크라노스가 탈출했다면 대신

+1/+1 카운터 열두 개를 가진 채로 전장에 들어온다.

포루크라노스가 +1/+1 카운터를 가진 채로 피해를

입으려 한다면, 그 피해를 방지하고

포루크라노스에서 +1/+1 카운터를 그만큼 제거한다.

{1}{B}{G}: 다른 생물을 목표로 정한다.

포루크라노스는 그 생물과 싸운다.

Escape—{4}{B}{G}, 당신의 무덤에서 다른 카드

여섯 장을 추방한다.

- 포루크라노스에 입혀지려는 피해가 포루크라노스에 놓여 있는 +1/+1 카운터의 수보다 많은 경우, 그 피해는 전부 방지되고 그 카운터들도 모두 제거됩니다. 대부분의 경우, 이는 포루크라노스의 방어력이 0 이 되게 하므로, 포루크라노스가 소유자의 무덤에 놓이게 됩니다.
- 방지될 수 없는 피해가 포루크라노스에게 입혀진 경우, 그 피해가 입혀지는 것과 동시에 당신은 포루크라노스에서 그만큼 +1/+1 카운터를 제거하며, 이 모두는 게임이 치명적인 피해를 입었는지를 확인하기 전에 일어납니다.
- 포루크라노스의 활성화 능력이 해결되려 할 때 목표 생물이 유효한 목표가 아닌 경우, 능력은 해결되지 않습니다. 포루크라노스가 더 이상 전장에 있지 않는 경우, 목표 생물은 피해를 입거나 입히지 않습니다.

배신의 징조

{3}{R}

집중마법

생물을 목표로 정한다. 턴종료까지 그 생물의

조종권을 얻는다. 그 생물은 언택되고 턴종료까지

신속을 얻는다. 점술 1 을 한다.

- 자신이 이미 조종하고 있거나 언택된 생물도 배신의 징조의 목표로 정할 수 있습니다.

- 어떤 생물의 조종권을 얻었다고 해서, 그 생물에 부착된 마법진이나 부착된 장비까지 조종하는 것은 아닙니다.
- 목표 생물이 배신의 징조가 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 점술 1 도 하지 않습니다.

변화무쌍한 요술사

{1}{U}

생물 — 인간 마법사

1/1

성좌 — 부여마법이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 다른 생물을 목표로 정한다. 당신은 변화무쌍한 요술사가 이 능력을 가진 채로 그 생물의 복사본이 되게 할 수 있다.

- 부여마법 생물이 당신의 조종하에 전장에 들어오는 경우, 변화무쌍한 요술사의 능력은 그 생물을 목표로 정할 수 있습니다.
 - 변화무쌍한 요술사는 목표 생물에 기재된 값 및 그 생물에 적용된 모든 복사 효과를 복사합니다. 변화무쌍한 요술사는 그 생물에 올려진 카운터나 그 생물의 공격력, 방어력, 색 등을 바꾼 효과는 복사하지 않습니다. 주의할 점은, 이 능력은 목표가 된 생물을 생물로 만든 효과를 복사하지 않습니다.
 - 변화무쌍한 요술사가 다른 무언가를 복사하고 있는 생물을 복사하는 경우, 변화무쌍한 요술사는 목표가 복사하고 있는 대상의 복사본이 됩니다.
 - 무언가가 변화무쌍한 요술사의 복사본이 되는 경우, 복사본 또한 성좌 능력을 가집니다.
 - 변화무쌍한 요술사의 능력은 자신을 무기한적으로 복사본이 되게 합니다. 이 능력은 정화단이나 능력이 해결된 뒤에 목표 생물이 전장을 떠난 뒤에도 만료되지 않습니다.
 - 어떤 효과가 변화무쌍한 요술사가 다른 생물의 복사본이 되기 전부터 변화무쌍한 요술사에 적용되기 시작한 경우, 그 효과는 계속해서 적용됩니다.
-

퍼포로스의 개입

{X}{R}

집중마법

하나를 선택한다 —

- 돌진 및 신속을 가진 X/1 적색 정령 생물 토큰 한 개를 만든다. 다음 종료단 시작에 그 생물을 희생한다.

- 생물 또는 플레인즈워커를 목표로 정한다.

퍼포로스의 개입은 그 목표에게 X의 두 배만큼 피해를 입힌다.

- 퍼포로스의 개입의 두 번째 모드는 목표에게 X의 두 배만큼 피해를 입히게 합니다. 피해 X 점을 입힌 뒤 다시 피해 X 점을 입히는 것이 아닙니다.

끈질긴 추적

{2}{G}

집중마법

당신의 서고 맨 위 카드 네 장을 공개한다. 당신은 그중 생물 카드 한 장 및/또는 대지 카드 한 장을 당신의 손으로 가져갈 수 있다. 나머지는 당신의 무덤에 넣는다.

- 끈질긴 추적을 해결하는 동안, 당신은 아무 카드도 손으로 가져가지 않거나, 생물 카드 한 장, 대지 카드 한 장, 또는 생물 카드 한 장과 대지 카드 한 장을 손으로 가져갈 수 있습니다.

사냥의 부름을 받은 자, 레나타

{2}{G}{G}

전설적 부여마법 생물 — 반신

*/3

레나타의 공격력은 당신의 녹색 신앙심과 같다.

(당신이 조종하는 지속물의 마나 비용에 있는 각 {G}마다 당신의 녹색 신앙심이 1 씩 증가한다.)

당신이 조종하는 다른 각 생물은 +1/+1 카운터 한 개를 추가로 가지고 전장에 들어온다.

- 레나타의 공격력을 정의하는 능력은 전장뿐만 아니라 모든 영역에서 적용됩니다.

- 당신이 조종하는 생물이 평소처럼 +1/+1 카운터를 가지지 않은 채로 전장에 들어오려 하는 경우, 레나타의 두 번째 능력은 그 생물이 +1/+1 카운터 한 개를 가지고 들어오게 합니다.
- 레나타와 동시에 전장에 들어오는 생물은 추가적인 +1/+1 카운터 한 개를 받지 않습니다.

영광스러운 귀환

{3}{W}{B}

집중마법

하나 혹은 둘 다를 선택한다 —

- 당신의 무덤에 있는 생물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 전장으로 되돌린다.
- 당신의 무덤에 있는 마법진 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 전장으로 되돌린다.

- 마법진이 발동되지 않고 전장에 놓이는 경우, 해당 마법진의 조종자가 될 플레이어가 그 마법진이 전장으로 되돌려지면서 부여할 대상을 선택합니다. 이런 식으로 전장에 놓이는 마법진은 어떤 것도 목표로 하지 않습니다(따라서, 예를 들면 상대방이 조종하는 방호를 가진 지속물에 부착할 수 있습니다), 하지만 마법진의 부여 능력이 해당 마법진이 어디에 부착될 수 있는지를 제한합니다. 마법진이 유효하게 부착될 수 있는 대상이 하나도 없는 경우, 그 카드는 원래 영역에 남습니다.
- 모드들은 순서대로 수행되므로, 영광스러운 귀환으로 전장에 돌아오는 마법진은 영광스러운 귀환으로 전장에 돌아온 생물에 부여될 수 있습니다.

세테사 용사

{2}{G}

생물 — 인간 전사

1/3

성좌 — 부여마법이 당신의 조종하에 전장에 들어올

때마다, 세테사 용사에 +1/+1 카운터 한 개를

올려놓고 카드 한 장을 뽑는다.

- 세테사 용사가 자신의 능력이 격발한 뒤 전장을 떠나는 경우, 당신은 세테사 용사에 +1/+1 카운터를 올려놓을 수 없다고 해도 카드 한 장을 뽑습니다.

세테사 훈련

{1}{G}

부여마법 — 마법진

당신이 조종하는 생물에게 부여

세테사 훈련이 전장에 들어올 때, 카드 한 장을

뽑는다.

부여된 생물은 +1/+0 을 받고 돌진을 가진다.

- 세테사 훈련이 부여하려는 생물이 마법진 주문이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문 전체가 해결되지 않습니다. 세테사 훈련은 전장에 들어오지 않으며, 따라서 그 능력도 격발되지 않습니다.

그림자창

{1}

전설적 마법물체 — 장비

장착된 생물은 +1/+1 을 받고 돌진 및 생명연결을

가진다.

{1}: 상대가 조종하는 지속물들은 턴종료까지 방호와

무적을 잃는다.

장착 {2}

- 당신은 그림자창이 생물에게 부착되어 있는 지 여부에 상관없이 그림자창의 두 번째 능력을 활성화할 수 있습니다.
- 그림자창의 두 번째 능력이 해결된 뒤에 상대의 조종하에 방호 또는 무적을 가진 지속물이 전장에 들어오는 경우, 해당 지속물은 당신이 그림자창의 두 번째 능력을 다시 활성화하지 않는 한 그 능력을 잃지 않습니다. 상대의 지속물이 그림자창의 두 번째 능력이 해결된 뒤에 무적 또는 방호를 얻는 경우에도 마찬가지입니다.
- 생물이 받은 피해는 턴이 종료되며 피해가 제거될 때까지 남아 있으므로, 해당 턴 나중에 그림자창의 두 번째 능력이 해결되는 경우 무적을 가진 생물이 입은 피해가 해당 생물을 파괴되게 할 수도 있습니다.

하늘 부숴뜨리기

{2}{W}{W}

집중마법

공격력이 4 이상인 생물을 조종하는 각 플레이어는

카드 한 장을 뽑는다. 그 후 모든 생물을 파괴한다.

- 하늘 부숴뜨리기는 아무 플레이어도 카드를 뽑지 않는다고 해도 모든 생물을 파괴합니다.
- 자격을 갖춘 플레이어들이 카드를 뽑는 시점과 모든 생물들이 파괴되는 시점 사이에는 어느 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.

필리아스 호의 선장, 시오나

{1}{G}{W}

전설적 생물 — 인간 병사

2/2

필리아스 호의 선장, 시오나가 전장에 들어올 때,

당신의 서고 맨 위 카드 일곱 장을 본다. 당신은

그중에서 마법진 카드 한 장을 공개하고 당신의

손으로 가져갈 수 있다. 나머지 카드들은 무작위

순서로 당신의 서고 맨 밑에 놓는다.

당신이 조종하는 마법진이 당신이 조종하는 생물에

부착될 때마다, 1/1 백색 인간 병사 생물 토큰 한 개를

만든다.

- 시오나의 마지막 능력은 마법진이 당신이 조종하는 생물에 부착된 채로 전장에 들어올 때 및 전장에서 다른 지속물에 부착되어 있던 마법진이 당신이 조종하는 생물에 부착될 때마다 격발합니다. 어떤 효과가 마법진을 그 마법진이 이미 부여하고 있는 생물에 다시 부착하려고 시도하는 경우에는 격발하지 않습니다.
 - 시오나에 부착되는 마법진의 효과로 다른 플레이어가 시오나의 조종권을 얻는 경우, 해당 플레이어가 병사를 만드는 격발능력을 조종하게 됩니다.
 - 모든 능력을 잃게 하는 마법진이 시오나에 부착되는 경우, 시오나의 마지막 능력은 격발하지 않습니다.
 - 당신이 조종하는 생물이 아닌 지속물에 마법진이 부착되어 그 지속물을 생물로 만드는 경우, 시오나의 마지막 능력이 격발합니다. 당신이 조종하지 않는 생물에 마법진이 부착되어 그 생물을 당신이 조종하게 만드는 경우, 시오나의 마지막 능력이 격발합니다. 당신이 조종하는 생물에 마법진이 부착되어 그 생물이 더이상 생물이 아니게 되거나 당신이 조종하지 않게 되는 경우, 시오나의 마지막 능력은 격발하지 않습니다.
-

스콜라 숲 춤꾼

{1}{G}

부여마법 생물 — 사티로스 드루이드

2/2

어디에서든 당신의 무덤에 대지 카드가 놓일 때마다,

당신은 생명 1 점을 얻는다.

{2}{G}: 당신의 서고 맨 위의 카드를 당신의 무덤에
넣는다.

- 스콜라 숲 춤꾼의 능력은 “어디에서든” 대지 카드가 당신의 무덤에 놓일 때 격발하므로, 격발능력이 격발하려면 대지 카드가 무덤에 놓인 직후에 스콜라 숲 춤꾼이 반드시 전장에 있어야 합니다. 이는 스콜라 숲 춤꾼이 당신이 조종하는 대지와 동시에 죽는 경우, 능력이 격발하지 않는다는 것을 의미합니다.

스코포스 미궁관리자

{3}{R}

생물 — 미노타우로스 전사

3/4

{1}: 스코포스 미궁관리자는 턴종료까지 +1/-1 을
받는다.

다른 생물이 당신이 조종하는 이름이 스코포스의
미궁인 대지의 능력의 목표가 될 때마다, 당신은
스코포스 미궁관리자가 그 생물과 싸우게 할 수 있다.

*(각 생물은 서로에게 각자의 공격력만큼 피해를
입힌다.)*

- 생물이 능력의 목표가 될 때 격발하는 능력은 그 능력을 격발시킨 능력보다 먼저 해결됩니다. 그 능력은 이 능력을 격발시킨 원래 능력이 무효화되거나 해당 생물이 더 이상 유효하지 않은 목표이더라도 해결됩니다.
 - 스코포스 미궁관리자 또는 스코포스의 미궁의 목표가 된 생물 중 한 쪽이 전장을 떠나는 경우, 다른 쪽은 피해를 입거나 입히지 않습니다.
-

스코포스 전장사령관

{4} {R}

생물 — 미노타우로스 전사

4/5

{R}, 다른 생물 또는 부여마법 한 개를 희생한다:

스코포스 전장사령관은 턴종료까지 +1/+0 을 받고

호전적을 얻는다. *(그 생물은 두 개 이상의 생물에만
방어될 수 있다.)*

- 동일한 생물이 호전적을 여러 개 가져도 아무런 부가효과가 없습니다.

모기스의 학살사제

{B} {R}

생물 — 미노타우로스 주술사

2/2

당신이 지속물을 희생할 때마다, 모기스의

학살사제는 턴종료까지 +2/+0 을 받는다.

{2}, 다른 생물 또는 부여마법을 희생한다: 모기스의

학살사제는 턴종료까지 선제공격을 얻는다.

- 모기스의 학살사제의 첫 번째 능력은 활성화 능력이 아니라 격발 능력입니다. 이 능력은 당신이 원할 때마다 지속물을 희생하게 해 주지 않습니다. 자신의 두 번째 능력처럼 지속물을 희생할 수 있는 다른 방법이 있어야 합니다.
- 동일한 생물에게 선제공격을 여러 번 주어도 아무런 부가효과를 내지 않습니다.

망자의 수면

{U}

집중마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물을 탭한다. 그 생물은

조종자의 다음 언탭단에 언탭되지 않는다.

탈출—{2} {U}, 당신의 무덤에서 다른 카드 세 장을

추방한다. *(당신은 이 카드의 탈출 비용을 지불해 이
카드를 당신의 무덤에서 발동할 수 있다.)*

- 이미 탭된 생물도 망자의 수면의 목표로 정할 수 있습니다. 그 생물은 조종자의 다음 언탭단에 언탭되지 않습니다.
-

모기스의 영혼수확자

{2} {B}

부여마법 생물 — 미노타우로스 주술사

2/3

{2} {B}, 생물 한 개를 희생한다: 카드 한 장을 뽑는다.

- 모기스의 영혼수확자의 능력의 비용을 지불하기 위해 자신을 희생할 수 있습니다.

충격적인 통찰력

{W} {U}

부여마법 — 마법진

생물에 부여

부여된 생물은 +1/+1 을 받고 생명연결 및 "이 생물이

플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 카드 한 장을

뽑는다."를 가진다.

- 동일한 생물이 생명연결을 여러 개 가지는 것은 아무런 부가효과가 없습니다. 그와는 반대로, 한 생물에 충격적인 통찰력이 두 개 이상 부여되어 있는 경우 여러 개의 격발능력이 각 마법진에 대해 개별적으로 격발됩니다.

성난 무리의 기수

{2} {R}

생물 — 사티로스

2/3

돌진

각 전투 시작에, 당신이 공격력이 4 이상인 생물을

조종한다면, 성난 무리의 기수는 턴종료까지

+1/+1 을 받는다.

- 성난 무리의 기수는 당신이 공격력이 4 이상인 생물을 한 개보다 얼마나 더 많이 조종하는지에 상관없이 자신의 능력으로 +1/+1 만을 받습니다.
- 성난 무리의 기수의 능력이 일단 +1/+1 을 제공하고 나면, 당신이 해당 턴 나중에 공격력이 4 이상인 생물을 더이상 조종하지 않게 되더라도 그 보너스를 잃지 않습니다.
- 당신의 전투단계가 시작되면서 당신이 공격력이 4 이상인 생물을 조종하고 있지 않는 경우, 성난 무리의 기수의 능력은 격발되지 않습니다. 능력이 해결되면서 공격력이 4 이상인 생물을 조종하지 않는 경우, 능력은 아무런 효과도 가지지 않습니다. 그러나, 그 생물이 두 시점에 똑같아야 할 필요는 없습니다.

별빛 망토

{1}{U}

부여마법 — 마법진

섬광

당신이 조종하는 생물에게 부여

별빛 망토가 전장에 들어올 때, 부여된 생물은

턴종료까지 방호를 얻는다. (*부여된 생물은 상대가*

조종하는 주문이나 능력의 목표로 정해질 수 없다.)

부여된 생물은 +1/+1 을 받는다.

- 별빛 망토가 자신이 전장에 들어올 때 격발하는 능력이 해결되기 전에 전장을 떠나는 경우, 별빛 망토가 떠나기 전에 마지막으로 부여되어 있던 생물은 턴종료까지 방호를 얻습니다.

폭풍의 전령

{2}{R}

생물 — 인간 주술사

3/2

신속

폭풍의 전령이 전장에 들어올 때, 당신의 무덤에 있는

마법진 카드들을 원하는 수만큼 당신이 조종하는

생물들에 부착된 상태로 전장으로 되돌린다. 당신의

다음 종료단 시작에 그 마법진들을 추방한다. 그

마법진들이 전장을 떠나려 한다면, 다른 곳에 놓는

대신 추방한다.

- 폭풍의 전령 자신 또한 되돌려지는 마법진들이 부여할 수 있는 생물들 중 하나입니다.
 - 어떤 마법진이 당신이 조종하는 생물에게 부착될 수 없는 경우, 당신은 그 마법진을 전장으로 되돌릴 수 없습니다.
 - 전장으로 되돌려진 마법진들만 당신의 다음 종료단 시작에 추방됩니다. 당신이 무덤에 남겨 놓기로 선택했던 마법진들은 여전히 그곳에 남습니다.
 - 어떤 효과가 이런 식으로 되돌려진 마법진을 추방하는 경우, 폭풍의 전령의 효과가 아니라 그 효과가 해당 마법진을 추방합니다. 그 효과가 해당 마법진을 전장으로 되돌리는 경우, 그 마법진은 더이상 폭풍의 전령의 효과에 영향을 받지 않습니다.
-

태양갈기 폐가수스

{3}{W}

생물 — 폐가수스

2/3

비행

{1}{W}: 태양갈기 폐가수스는 턴종료까지 경계 및

생명연결을 얻는다.

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

악몽 속을 헤엄치는 자 (플레인즈워커 덱 카드)

{2}{U}

생물 — 나이트메어 인어

1/4

어느 한 무덤에 카드가 열 장 이상 있는 한 악몽 속을

헤엄치는 자는 +3/+0 을 받는다.

악몽 속을 헤엄치는 자는 당신이 아시오크

플레인즈워커를 조종하는 한 방어될 수 없다.

- 악몽 속을 헤엄치는 자의 공격력 및 방어력을 수정하는 능력은 악몽 속을 헤엄치는 자가 전장에 있는 동안에만 적용됩니다.
- 악몽 속을 헤엄치는 자의 첫 번째 능력은 카드가 열 장 이상 있는 무덤이 한 개보다 얼마나 많은지에 상관없이 +3/+0 만을 제공합니다.

아크로스 숙련병, 타라니카

{1}{W}{W}

전설적 생물 — 인간 병사

3/3

경계

아크로스 숙련병, 타라니카가 공격할 때마다, 당신이

조종하는 다른 생물을 목표로 정한다. 그 생물을

언택한다. 턴종료까지, 그 생물은 기본 공격력과

방어력이 4/4 가 되며 무적을 얻는다.

- 이미 언택되어 있는 생물도 타라니카의 격발능력의 목표로 정할 수 있습니다. 그 생물은 여전히 4/4 가 되며 무적을 얻습니다.
- 공격생물을 언택해도 그 생물은 전투에서 제거되지 않습니다.

- 목표 생물의 공격력 및/또는 방어력을 특정 숫자나 수치로 설정하지 않으면서 그 값을 수정하는 효과는 생물의 기본 공격력과 방어력이 설정된 후에 적용되며, 이는 해당 효과들이 언제 생성되었는지와 무관합니다. 공격력 및 방어력을 수정하는 카운터에 대해서도 마찬가지입니다.
- 타라니카의 격발능력은 선택사항이 아닙니다. 당신의 유일한 다른 생물이 4/4 보다 큰 경우, 당신은 해당 턴에 그 생물을 약하게 만들어야 합니다.

지면 거인

{2} {R} {R}

생물 — 정령 거인

3/4

지면 거인이 공격하거나 상대가 조종하는 주문의

목표가 될 때마다, 하나를 선택한다 —

- 지면 거인은 각 상대에게 피해 3 점을 입힌다.
- 당신의 서고 맨 위 카드 두 장을 추방한다. 그중 한 장을 선택한다. 당신의 다음 턴 종료까지, 당신은 그 카드를 플레이할 수 있다.

- 생물이 주문의 목표가 될 때 격발하는 능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.
- 격발능력이 해결된 후 격발을 발생시킨 주문이 해결되기 전에, 플레이어들은 주문을 발동하고 능력을 활성화할 수 있습니다.
- 한 주문이 지면 거인을 여러 번 목표로 지정하는 경우, 지면 거인의 능력은 한 번만 격발됩니다.
- 당신은 능력이 해결되는 동안 추방된 카드들 중 어떤 카드를 발동할 수 있을지를 선택합니다. 나중에 선택하기 위해 기다릴 수 없습니다. 다른 카드는 추방된 채로 남습니다.
- 지면 거인은 추방된 카드를 발동할 수 있는 시기를 변경하지 않습니다. 예를 들어, 당신이 집중마법 카드를 추방한 경우, 해당 카드는 당신의 본단계에 스택이 비어 있을 경우에만 발동할 수 있습니다. 당신이 대지 카드를 추방한 경우, 그 카드는 당신의 본단계에 대지 플레이 횟수가 남아 있는 경우에만 플레이할 수 있습니다.
- 추방된 카드를 플레이하면 그 카드는 추방 영역을 떠납니다. 당신은 그 카드를 여러 번 플레이할 수 없습니다.
- 당신이 선택한 추방된 카드를 플레이하지 않는 경우, 그 카드는 당신이 선택하지 않은 카드와 함께 추방 영역에 남습니다.

신전 도둑

{1}{B}

생물 — 인간 도적

2/2

신전 도둑은 부여된 생물 또는 부여마법 생물에게
방어될 수 없다.

- 생물이 일단 신전 도둑을 방어하고 나면, 해당 생물을 부여된 상태로 만들어도 (또는, 몇몇 희귀한 경우, 해당 생물을 부여마법 생물로 만들어도) 신전 도둑이 방어되지 않은 상태로 되돌려지지 않습니다.

벨루스 산의 공포 (테마 부스터 카드)

{5}{R}{R}

생물 — 용

5/5

비행, 이단공격

벨루스 산의 공포가 전장에 들어올 때, 당신이
조종하는 생물들은 턴종료까지 이단공격을 얻는다.

- 동일한 생물에게 이단공격을 여러 번 주어도 아무런 부가효과를 내지 않습니다.
- 격발능력은 능력이 해결되는 시점에 당신이 조종하는 생물들에게만 영향을 미칩니다. 해당 턴 나중에 조종하기 시작한 생물들은 이단공격을 얻지 못합니다.

심해에 머무는 자, 타사

{3}{U}

전설적 부여마법 생물 — 신

6/5

무적

당신의 청색 신앙심이 5 미만인 한, 타사는 생물이
아니다.

당신의 종료단 시작에, 당신이 조종하는 다른 생물을
최대 한 개까지 목표로 정한다. 그 생물을 추방한 후,
그 카드를 당신의 조종하에 전장으로 되돌린다.

{3}{U}: 다른 생물을 목표로 정한다. 그 생물을
탭한다.

- 지속물이 전장으로 돌아올 때, 그 지속물은 새로운 객체가 되며 추방되었던 지속물과는 아무런 관련이 없게 됩니다. 추방된 생물에 부착된 마법진은 각 소유자의 무덤으로 갑니다. 모든 장비는 분리되어 전장에 남습니다. 추방된 생물이 가지고 있었던 모든 카운터는 더이상 존재하지 않게 됩니다.
- 토큰이 이런 식으로 추방되는 경우, 그 토큰은 더 이상 존재하지 않게 되며 전장으로 되돌아오지 않습니다.
- 당신이 ”턴종료까지” 생물의 조종권을 얻는 경우, 당신은 그 생물을 당신의 종료단 동안 조종합니다.
- 어떤 효과가 추방된 카드를 “당신의 조종하에” 되돌리는 경우, 당신은 그 후 해당 카드를 무기한적으로 조종합니다. 다인전 게임에서 플레이어가 게임에서 떠나는 경우, 해당 플레이어가 소유한 모든 카드도 떠납니다. 당신이 게임을 떠나는 경우, 타사의 효과로 당신이 조종했지만 당신이 소유하지 않는 생물들은 추방됩니다.

타사의 예언자

{U}{U}

생물 — 인어 마법사

1/3

타사의 예언자가 전장에 들어올 때, 당신의 서고 맨 위 카드 x 장을 본다. x 는 당신의 청색 신앙심이다. 그중 최대 한 장을 당신의 서고 위에 놓고 나머지 카드들은 무작위 순서로 당신의 서고 맨 밑에 놓는다. x 가 당신의 서고에 있는 카드의 수 이상이라면, 당신은 게임에서 승리한다. (*당신이 조종하는 지속물의 마나 비용에 있는 각 {U} 마다 당신의 청색 신앙심이 1 씩 증가한다.*)

- 타사의 예언자의 격발능력이 해결되는 시점에 당신의 청색 신앙심이 0 인 경우, 당신은 당신의 서고에 있는 카드들을 전혀 보거나 이동하지 않습니다. 당신의 서고에 카드가 한 장도 없는 경우, 당신은 게임에서 승리합니다.
-

아낙스의 승리

{2} {R}

부여마법 — 서사시

(이 서사시가 들어오면서 그리고 당신의 뽑기단 후에, 전승 카운터 한 개를 추가한다. IV 이후에 희생한다.)

I, II, III — 생물을 목표로 정한다. 턴종료까지, 그 생물은 돌진을 얻고 $+X/+0$ 을 받는다. X 는 아낙스의 승리에 놓여 있는 전승 카운터의 수이다.

IV — 당신이 조종하는 생물을 목표로 정하고 당신이 조종하지 않는 생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다.

첫 번째 목표는 두 번째 목표와 싸운다. (각 생물은 서로에게 각자의 공격력만큼 피해를 입힌다.)

- 첫 세 장에 대한 X 의 값은 각 장 능력이 해결되는 시점에만 결정됩니다. 일단 계산되고 나면, 해당 턴 나중에 아낙스의 승리에 놓여 있는 전승 카운터의 수가 변하더라도 X 값은 변하지 않습니다.
- 마지막 장 능력이 해결되는 시점에 유효하지 않은 목표가 하나라도 있다면, 아무 생물도 피해를 입거나 입히지 않습니다.

의미에 대한 갈망

{2} {U}

순간마법

카드 세 장을 뽑는다. 그 후 당신이 부여마법 카드 한 장을 버리지 않는 한 카드 두 장을 버린다.

- 당신은 부여마법 카드 한 장을 버릴 수도 있고, 부여마법이거나 아닐 수도 있는 카드 두 장을 버릴 수도 있습니다. 정말로 원하는 경우에는, 부여마법 카드 두 장을 버릴 수 있습니다.
-

애가를 부르는 자

{1}{U}

생물 — 세이렌

1/3

섬광

비행

애가를 부르는 자가 전장에 들어올 때, 상대가
조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물은
턴종료까지 $-X/-0$ 을 받는다. X 는 당신의 청색
신앙심이다. (당신이 조종하는 지속물의 마나 비용에
있는 각 $\{U\}$ 마다 당신의 청색 신앙심이 1 씩
증가한다.)

- X 의 값은 격발능력이 해결되는 시점에만 계산됩니다. 일단 계산되고 나면, 해당 턴 나중에 당신의 청색 신앙심이 변하더라도 X 의 값은 변하지 않습니다.

가능성의 스릴

{1}{R}

순간마법

이 주문을 발동하기 위한 추가비용으로, 카드 한 장을
버린다.

카드 두 장을 뽑는다.

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

느닷없는 폭풍, 스릭스

{3}{U}{U}

전설적 생물 — 정령 거인

4/5

섬광

비행

당신이 발동하는 전환마나비용이 5 이상인 주문들은
발동하는 데 $\{1\}$ 이 덜 들며 무효화될 수 없다.

- 주문의 총 비용을 결정하려면, 지불하려는 마나 비용 또는 대체비용에 비용 증가분을 추가한 다음 비용 감소분(스릭스의 능력 등)을 적용하십시오. 발동하는 데 지불한 총비용에 관계없이, 주문의 전환마나비용은 변하지 않습니다.

- 마나 비용에 {X}가 있는 주문의 경우, 선택한 X의 값을 따져서 주문의 전환마나비용을 결정합니다.
- 스텝의 마지막 능력은 자신이 주문인 동안에는 적용되지 않습니다.
- 주문을 무효화하는 주문 또는 능력은 여전히 당신이 조종하는 전환마나비용이 5 이상인 주문을 목표로 정할 수 있습니다. 이러한 주문이나 능력이 해결될 때, 당신의 주문은 무효화되지 않지만, 무효화를 시도하는 해당 주문이나 능력의 모든 추가 효과는 그대로 발생합니다.
- 당신이 발동한 전환마나비용이 5 이상인 주문이 스택에 있는 동안 스텝이 전장에 들어오는 경우, 그 주문을 발동하는 비용이 {1} 줄어들지는 않지만 그 주문이 무효화되지 않습니다.
- 플레이어들은 당신이 발동하기를 원하는 주문의 비용을 올리기 위해 스텝을 제거하려 시도할 수는 없지만, 자신의 주문 및 능력으로 당신의 주문을 무효화하기 위해 스텝을 제거할 수는 있습니다.

기만적인 축복

{2} {B}

부여마법

기만적인 축복이 전장에 들어올 때, 카드 세 장을

뽑는다.

당신이 주문을 발동할 때마다, 당신은 생명 1 점을

잃는다.

기만적인 축복이 주문이나 능력의 목표가 될 때,

기만적인 축복을 희생한다.

- 플레이어가 주문을 발동할 때 격발하는 능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.
 - 당신이 기만적인 축복을 목표로 하는 주문을 발동하는 경우, 당신은 기만적인 축복을 희생하기 전에 생명 1 점을 잃을 지, 아니면 희생하고 나서 생명 1 점을 잃을 지 선택합니다. 희생을 먼저 해도 생명 1 점을 잃습니다.
-

나무를 흔드는 키메라 (테마 부스터 카드)

{5}{G}{G}

생물 — 키메라

8/5

나무를 흔드는 키메라를 방어할 수 있는 모든 생물은

그렇게 한다.

나무를 흔드는 키메라가 죽을 때, 카드 세 장을

뽑는다.

- 생물이 어떤 이유로든(탭되는 등) 나무를 흔드는 키메라를 방어할 수 없는 경우, 그 생물은 방어하지 않습니다. 생물이 나무를 흔드는 키메라를 방어하는 것에 대한 비용이 있는 경우, 플레이어는 의무적으로 그 비용을 지불할 필요가 없으므로, 그 생물은 방어하지 않을 수 있습니다. 해당 생물은 다른 생물을 방어하거나 전혀 방어하지 않을 수 있습니다.
- 생물이 두 개 이상의 서로 다른 생물을 방어하도록 요구받는 경우, 해당 생물의 조종자가 그 생물이 어떤 생물을 방어할지를 선택합니다.

트리톤 파도기수

{3}{U}

생물 — 인어 마법사

3/3

성좌 — 부여마법이 당신의 조종하에 전장에 들어올

때마다, 트리톤 파도기수는 턴종료까지 비행을

얻는다.

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

승리의 격동

{3}{W}

순간마법

공격력이 4 이상인 생물을 목표로 정한다. 그 생물을

파괴한다. 당신은 생명 3 점을 얻는다.

- 목표 생물이 승리의 격동이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 당신은 생명 3 점을 얻지 않습니다.
-

티마렛이 망자를 부르다

{2} {B}

부여마법 — 서사시

(이 서사시가 들어오면서 그리고 당신의 뽑기단 후에, 전승 카운터 한 개를 추가한다. III 이후에 희생한다.)

I, II — 당신의 서고 맨 위 카드 세 장을 당신의 무덤에 넣는다. 그 후 당신은 당신의 무덤에서 생물 또는 부여마법 카드 한 장을 추방할 수 있다. 그렇게 한다면, 2/2 흑색 좀비 생물 토큰 한 개를 만든다.

III — 당신은 생명 X 점을 얻고 점술 X 를 한다. X 는 당신이 조종하는 좀비의 수이다.

- 첫 두 장 능력으로 추방하는 카드는 당신이 막 무덤에 넣은 카드들 중 하나일 수 있습니다.
- 첫 두 장 능력을 해결하는 동안, 당신은 카드를 여러 장 추방해 좀비를 여러 개 만들 수 없습니다.
- 세 번째 장 능력을 해결하는 동안 당신의 서고에 있는 카드 수보다 X 가 더 큰 경우, 당신은 서고 전체를 확인한 뒤 원하는 순서로 그 카드들을 서고에 되돌립니다. 당신은 여전히 X 값의 전체만큼 생명점을 얻습니다.

죽음에서 선택된 자, 티마렛

{B} {B}

전설적 부여마법 생물 — 반신

2/*

티마렛의 방어력은 당신의 흑색 신앙심과 같다.

(당신이 조종하는 지속물의 마나 비용에 있는 각 {B} 마다 당신의 흑색 신앙심이 1 씩 증가한다.)

{1} {B}: 무덤들에 있는 카드들을 최대 두 장까지 목표로 정한다. 그 카드들을 추방한다. 당신은 이렇게 추방된 생물 카드 한 장당 생명 1 점을 얻는다.

- 티마렛의 방어력을 정의하는 능력은 전장뿐만 아니라 모든 영역에서 적용됩니다.
 - 생물이 받은 피해는 턴이 종료되며 피해가 제거될 때까지 남아 있으므로, 해당 턴에 당신의 흑색 신앙심이 줄어드는 경우 티마렛이 입은 치명적이지 않은 피해가 치명적인 피해로 바뀔 수도 있습니다.
-

저승의 틈

{1}{R}

부여마법

당신의 무덤에 있는 대지가 아닌 각 카드는 탈출을

가진다. 탈출 비용은 그 카드의 마나 비용에 더해

당신의 무덤에서 다른 카드 세 장을 추방하는 것과

같다. *(당신은 카드들의 탈출 비용을 지불해*

카드들을 당신의 무덤에서 발동할 수 있다.)

종료단 시작에, 저승의 틈을 희생한다.

- 카드가 마나 비용을 가지고 있지 않은 경우, 그 카드의 탈출 비용은 지불할 수 없으므로, 당신은 그 비용으로 해당 카드를 발동할 수 없습니다.
- 당신이 모험 카드 또는 분할 카드를 탈출로 발동하는 경우, 당신은 어떤 식으로 그 카드를 발동할 지를 선택한 후, 적절한 비용(모험, 생물, 또는 발동하기를 원하는 분할 카드의 반 쪽에 대해)을 지불하면서 카드 세 장을 추방합니다.

저승의 꿈

{B}{B}{B}

부여마법

상대가 카드를 뽑을 때마다, 저승의 꿈은 그

플레이어에게 피해 1 점을 입힌다.

- 주문이나 능력이 당신에게 "뽑는다"는 특정 단어를 사용하지 않고 카드들을 당신의 손에 넣게 하는 경우, 그 카드는 뽑은 것이 아닙니다.

저승의 불길

{1}{R}

집중마법

저승의 불길은 각 생물과 각 플레인즈워커에게 피해

1 점을 입힌다. 이렇게 피해를 입은 지속물이 이 턴에

죽으려고 하면, 대신에 그 지속물을 추방한다.

- 저승의 불길에 의해 치명피해를 입은 생물 및 플레인즈워커만 추방하는 것이 아닙니다. 저승의 불길에 의해 피해를 입은 생물이 그 턴에 어떤 이유로든 죽게 된다면, 그 생물은 대신 추방됩니다.
-

저승 분노사냥개

{1}{R}

생물 — 정령 사냥개

3/1

저승 분노사냥개는 가능하면 매 턴마다 공격한다.

탈출—{3}{R}, 당신의 무덤에서 다른 카드 세 장을
추방한다. *(당신은 이 카드의 탈출 비용을 지불해 이
카드를 당신의 무덤에서 발동할 수 있다.)*

저승 분노사냥개는 +1/+1 카운터 한 개를 가지고
탈출한다.

- 저승 분노사냥개가 어떤 이유로든 공격할 수 없다면 (탭되거나 그 턴에 플레이어의 조종하에 들어오는 등), 저승 분노사냥개는 공격하지 않습니다. 생물이 공격하는 것에 대한 비용이 있는 경우, 플레이어는 의무적으로 그 비용을 지불할 필요가 없으므로, 그 생물은 공격하지 않을 수 있습니다.

저승 보초 *(테마 부스터 카드)*

{3}{B}{B}

생물 — 해골 병사

4/5

저승 보초가 공격할 때마다, 당신의 무덤에 있는 생물
카드를 목표로 정한다. 그 카드를 추방한다.

저승 보초가 죽을 때, 저승 보초로 추방된 모든
카드들을 전장에 놓는다.

- 저승 보초는 당신의 무덤에 추방할 생물 카드가 전혀 없어도 공격할 수 있습니다.
 - 당신이 다른 플레이어의 저승 보초의 조종권을 얻은 뒤 저승 보초가 죽는 경우, 당신이 추방된 카드들을 당신의 조종하에 전장에 놓게 됩니다.
 - 저승 보초가 죽지 않고 전장을 떠나는 경우, 추방된 생물 카드들은 나머지 게임 동안 추방됩니다. 저승 보초가 나중에 전장에 돌아오는 경우, 그 생물은 자신이 이전에 추방했던 생물들에 대한 기억을 가지고 있지 않은 새로운 객체입니다.
 - 다인전 게임에서 플레이어가 게임에서 떠나는 경우, 해당 플레이어가 소유한 모든 카드도 떠납니다. 당신이 게임을 떠나는 경우, 저승 보초의 능력으로 당신이 조종했지만 당신이 소유하지 않는 지속물은 추방됩니다.
-

자연의 분노의 거신, 우로

{1}{G}{U}

전설적 생물 — 장로 거인

6/6

우로가 전장에 들어올 때, 우로가 탈출하지 않았다면

우로를 희생한다.

우로가 전장에 들어오거나 공격할 때마다, 당신은

생명 3 점을 얻고 카드 한 장을 뽑은 후, 당신은

당신의 손에서 대지 카드 한 장을 전장에 놓을 수

있다.

탈출—{G}{G}{U}{U}, 당신의 무덤에서 다른 카드

다섯 장을 추방한다. (당신은 이 카드의 탈출 비용을

지불해 이 카드를 당신의 무덤에서 발동할 수 있다.)

- 우로의 첫 번째 능력은 당신이 우로를 발동하지 않았거나 탈출 능력 이외의 다른 권한을 이용해 우로를 발동한 경우 우로를 희생하게 합니다.
- 우로의 두 번째 능력은 우로가 전장에 들어올 때 격발하며, 이는 우로가 탈출하지 않았더라도 마찬가지입니다.
- 우로의 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.

전쟁들장미의 축복

{1}{G}

부여마법 — 마법진

당신이 조종하는 생물에게 부여

전쟁들장미의 축복이 전장에 들어올 때, 당신이

조종하지 않는 생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다.

부여된 생물은 그 생물과 싸운다. (각 생물은

서로에게 각자의 공격력만큼 피해를 입힌다.)

부여된 생물은 +0/+2 를 받는다.

- 전쟁들장미의 축복의 격발능력이 해결되려 할 때 목표 생물이 유효한 목표가 아닌 경우, 능력은 해결되지 않습니다. 부여된 생물이 더이상 전장에 있지 않는 경우, 목표 생물은 피해를 입거나 입히지 않습니다.
- 전쟁들장미의 축복이 자신이 전장에 들어올 때 격발하는 능력이 해결되기 전에 전장을 떠나는 경우, 전쟁들장미의 축복이 떠나기 전에 마지막으로 부여되어 있던 생물이 싸웁니다.

사슬에 묶인 자의 관리인

$\{1\}\{R\}\{G\}$

생물 — 미노타우로스 전사

4/4

돌진

당신이 공격력이 4 이상인 다른 생물을 조종하지

않는 한, 사슬에 묶인 자의 관리인은 공격할 수 없다.

- 일단 사슬에 묶인 자의 관리인이 공격 중이면, 당신이 공격력이 4 이상인 다른 생물을 더이상 조종하지 않아도 여전히 공격 중인 상태로 남습니다.
- 당신이 사슬에 묶인 자의 관리인을 두 개 조종하는 경우, 각각이 다른 한 쪽의 조건을 만족하므로 둘 다 공격할 수 있게 됩니다.

회오리치는 거부

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

순간마법

당신의 상대가 조종하는 각 주문 및 능력마다, 그

조종자가 $\{4\}$ 를 지불하지 않는 한 그 주문 또는

능력을 무효화한다.

- 능력들 중에서는, 활성화 능력 및 격발능력만이 스택을 사용합니다. 활성화능력은 "[비용]: [효과]"의 형태로 표기됩니다. 격발능력에는 "~할 때", "~할 때마다", 혹은 "~에"라는 문구가 들어갑니다. 격발능력의 문구는 보통 "[격발 조건], [효과]."의 구조로 표기됩니다. 일부 키워드 능력은 활성화 능력으로 참조 문구란에 콜론이 표기되어 있으며, 일부 키워드 능력은 격발능력으로 참조 문구란에 "~할 때,", "~할 때마다," 또는 "~에,"가 표기되어 있습니다.
 - 회오리치는 거부가 해결되면서, 우선 턴을 가진 상대(또는, 당신의 턴인 경우, 턴 순서에 따른 다음 상대)가 어떤 주문 및/또는 능력들에 대해 지불할 지를 선택한 후, 그 비용을 지불합니다. 그 후 각 상대가 턴 순서대로 돌아가며 똑같이 수행합니다. 그 후 비용이 지불되지 않은 모든 주문 및 능력이 동시에 무효화됩니다.
-

오만의 날개

{2}

마법물체 — 장비

장착된 생물은 비행을 가진다.

오만의 날개를 희생한다: 장착된 생물은 이번 턴에

방어될 수 없다. 다음 종료단 시작에 그 생물을

희생한다.

장착 {1} ({1}: 당신이 조종하는 생물을 목표로

정한다. 그 생물에 이 장비를 부착한다. 당신이

집중마법을 발동할 수 있는 시기에만 이 능력을

활성화할 수 있다.)

- 오만의 날개가 당신이 조종하지 않는 생물에 부착된 경우, 당신은 그 능력을 활성화해 해당 생물이 방어될 수 없게 할 수 있지만, 다음 종료단 시작에 당신이 그 생물을 희생할 수는 없습니다.
- 당신이 “턴종료까지” 생물의 조종권을 얻는 경우, 당신은 그 생물을 당신의 종료단 동안 조종합니다. 당신이 이 생물을 태양에 너무 가깝게 날게 하기 위해 오만의 날개를 희생하는 경우, 당신은 그 생물을 희생합니다.

불길로 감싸기

{3}{R}

집중마법

생물을 최대 세 개까지 목표로 정한다. 불길로

감싸기는 각 목표에게 피해 1 점을 입힌다. 그

생물들은 이 턴에 방어할 수 없다.

- “방어할 수 없는” 효과는 목표가 된 생물들 각각에—또한 그 생물들에 국한되어—적용되며, 이는 불길로 감싸기가 그 생물들 한 개 이상에 피해를 입히지 못했거나(예를 들어, 방지 효과로 인해) 또는 불길로 감싸기가 다른 생물에게 피해를 입히는 경우(전환 효과로 인해)에도 마찬가지입니다.
- 목표로 정해진 생물들 중 불길로 감싸기가 해결되려는 시점에 유효하지 않은 목표가 있는 경우, 유효하지 않은 목표인 생물은 피해를 입지 않고 방어도 할 수 있습니다. 목표로 정해진 다른 생물들은 여전히 영향을 받습니다.

매직: 더 개더링, 매직, 테로스, 라브니카의 길드, 라브니카의 충성, 플레인즈워커 전쟁, 엘드레인의 왕좌 및 플레인즈워커 텍은 미국 및 기타 국가에서 Wizards of the Coast LLC의 상표입니다. ©2020 Wizards.