

플레인즈워커 전쟁 출시 노트

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

마지막 수정일: 2019 년 4 월 22 일 월요일

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: 플레인즈워커 전쟁 세트에 포함되어 있는 '늑대들의 친구, 톨시미르'의 텍스트 중 '늑대가 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 당신이 조종하지 않는 생물을 목표로 정한다.' 가 '늑대가 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 당신이 조종하지 않는 생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다.'로 변경되었습니다.

일반 설명

출시 정보

플레인즈워커 전쟁 세트는 부스터팩에서 등장하는 카드 264 장(커먼 101 장, 언커먼 80 장, 레어 53 장, 미식레어 15 장, 기본대지 15 장) 및 *플레인즈워커 전쟁* 플레인즈워커 텍에 포함된 카드 10 장, 그리고 고유 프로모션 카드(*플레인즈워커 전쟁* 매장 내 박스 구매 프로모션의 일환)로 구성되어 있습니다.

플레인즈워커 전쟁 세트는 공식 출시일인 2019 년 5 월 3 일 금요일부터 공인 컨스트럭티드 플레이에 사용 가능합니다. 해당 시점에는 다음 카드 세트들이 스탠다드 형식에서 사용 가능하게 됩니다: *익살란*, *익살란의 숙적들*, *도미나리아*, *코어세트 2019*, *라브니카의 길드*, *라브니카의 충성* 및 *플레인즈워커 전쟁*.

게임 형식과 사용 가능한 카드 세트 및 금지 목록에 대한 전체 정보는 [Magic.Wizards.com/Rules](https://www.magicwizards.com/rules)에서 확인하십시오.

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

주요 세트 테마: 플레인즈워커

플레인즈워커 전쟁 세트는 *매직*의 가장 강력하고 인상적인 등장인물들간의 전투로 가득차 있습니다. 세트에 총 서른 명이 넘는 플레인즈워커가 등장합니다! 익숙한 플레인즈워커들이 등장하겠지만, 새로운 얼굴도 물론 있습니다. 스토리에 관계되는 등장인물들의 수를 반영하기 위해, *플레인즈워커 전쟁* 부스터 팩에는 각 팩마다 플레인즈워커 카드가 들어 있습니다. 플레인즈워커는 커먼을 제외한 모든 희귀도로 등장합니다.

이 세트는 또한 플레인즈워커 카드들에 대한 새로운 디자인 영역을 탐험합니다. 한 개 이상의 충성 능력에 더해, 각 플레인즈워커 카드는 자신의 충성도에는 관계 없이 전장에 영향을 미치는 능력들을 선보입니다.

증오에 일그러진 자, 오브 닉실리스

{3}{B}{B}

전설적 플레인즈워커 — 닉실리스

5

상대가 카드를 뽑을 때마다, 증오에 일그러진 자,
오브 닉실리스는 그 플레이어에게 피해 1 점을
입힌다.

-2: 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다. 그
생물의 조종자는 카드 두 장을 뽑는다.

플레인즈워커 카드에 대한 규칙은 이번 출시로 인해 변경되지 않습니다.

- 플레인즈워커는 카드의 오른쪽 하단 구석에 인쇄되어 있는 시작 충성도만큼 충성 카운터를 가지고 전장에 들어옵니다. 플레인즈워커에게 입혀지는 피해는 그만큼의 충성 카운터를 잃게 합니다.

- 플레인즈워커의 충성도가 0 이 되면, 그 플레인즈워커는 방어력이 0 이 된 생물과 마찬가지로 소유자의 무덤에 놓입니다. 플레인즈워커의 충성도가 0 이 되게 한 뒤 그 플레인즈워커를 다른 효과를 위해 희생할 수 없습니다.
- 당신은 당신이 조종하는 각 플레인즈워커의 충성 능력을 당신의 턴 동안 집중마법을 발동할 수 있는 시기에 한 번 활성화할 수 있습니다. 그렇게 하려면, 충성 카운터를 적절한 수만큼 추가하거나 제거해서 그 능력의 충성 비용을 지불합니다.
- 플레인즈워커가 격발 능력 또는 정적 능력을 가지고 있는 경우, 그 능력은 당신이 그 플레인즈워커의 충성 능력을 활성화하고 난 뒤에도 계속해서 작용합니다.
- 당신의 플레인즈워커 주문이 당신의 턴 중에 해결될 때, 다른 플레이어가 순간마법 등의 주문을 발동하거나 능력을 활성화할 수 있기 전에 당신이 먼저 우선권을 가집니다. 만약 해당 시점이 당신의 본단계이고 스택이 비어 있다면, 당신은 당신의 플레인즈워커 중 하나의 능력을 다른 누군가가 그 플레인즈워커를 제거하려 시도하기 전에 활성화할 수 있습니다.
- 플레인즈워커를 제거하는 가장 간단한 방법은 플레인즈워커들을 공격하는 것입니다. 당신이 공격할 생물들을 선택하는 시점에, 당신은 그 생물들 각각이 수비플레이어를 공격할 지, 아니면 수비플레이어가 조종하는 플레인즈워커 중 하나를 공격할지를 선택합니다. 그 플레이어는 자신이 조종하는 생물들로 자신이 조종하는 플레인즈워커에게 공격해 오는 생물들을 방어할 수 있습니다. 플레인즈워커를 공격하는 생물들 중 방어되지 않은 생물들은 자신의 전투피해를 해당 플레인즈워커에게 입히며, 그 플레인즈워커는 어떤 피해도 반격하지 않습니다.
- 일부 주문은 플레인즈워커에게 직접 피해를 입힐 수 있습니다. 이런 주문들은 직접적으로 플레인즈워커를 목표로 할 수 있다 또는 플레인즈워커에게 피해를 입힌다고 명시되어 있지만, "원하는 목표" 또는 이와 비슷하게 표현된 대상에게 피해를 입힌다라고 되어 있기도 합니다. "원하는 목표"라는 구절은 "생물, 플레인즈워커, 또는 플레이어를 목표로 정한다."를 의미합니다.
- 플레인즈워커 카드들은 다른 카드들이 참조하는 하위 유형("닉실리스"나 "제이스" 등)을 가지고 있지만, 이 유형들에 내재된 규칙적인 의미는 없습니다. 예를 들어, 당신은 증오에 일그러진 자, 오브 닉실리스를 두 개 조종할 수 없으며, 이는 그것들이 "전설 규칙"에 종속되는 전설적 지속물이기 때문이지만, 증오에 일그러진 자, 오브 닉실리스와 다시 각성한 오브 닉실리스(*젠디카르 전투* 세트에 등장)는 동시에 조종할 수 있습니다.
- 일부 카드는 "플레인즈워커 주문"을 참조합니다. *플레인즈워커 전쟁* 세트의 많은 카드들이 플레인즈워커의 이름을 따 명명(예:오브 닉실리스의 잔혹함)되었지만, 이것들은 플레인즈워커 주문이 아닙니다. 플레인즈워커 주문은 카드 유형으로 플레인즈워커를 가지고 있는 주문입니다.

니콜 볼라스의 언데드 군대인 공포군단이, 라브니카로 몰려들고 있습니다. 축적은 좀비 군대 토큰을 만들고 그 위에 +1/+1 카운터를 올려놓으며 토큰을 성장시키는 새로운 기능입니다. 첫 번째 이후의 축적 주문들은 당신의 군단을 더욱 강대하게 만들어 줍니다!

전갈의 고관

{2}{B}

생물 — 좀비 마법사

1/1

전갈의 고관이 전장에 들어올 때, 축적 1 을 한다.

(당신이 조종하는 군대 한 개에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다. 당신이 군대를 조종하고 있지 않다면, 먼저 0/0 흑색 좀비 군대 생물 토큰 한 개를 만든다.)
당신이 조종하는 좀비 토큰들은 치명타를 가진다.

축적에 대한 공식 규칙은 다음과 같습니다:

701.43: 축적

701.43a 축적 N 은 "당신이 군대 생물을 조종하고 있지 않다면, 0/0 흑색 좀비 군대 생물 토큰 한 개를 만든다. 당신이 조종하는 군대 생물 한 개를 선택한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 N 개를 올려놓는다."를 의미한다.

701.43b "당신이 축적한 [하위 유형]"이라는 문구는 당신이 선택한 생물을 가리키며, 해당 생물이 카운터를 받았는지 여부는 상관하지 않는다.

- 군대는 새로운 생물 유형입니다. 토큰이 아닌 군대를 조종하는 것도 가능하며 (가령 체인질링 능력을 가지고 있는 생물이 있는 등의 이유로), 다른 카드들과의 조합을 통해, 군대 토큰을 여러 개 조종하는 것도 가능합니다. 축적하라는 지시를 받았을 때, 당신은 당신이 조종하는 군대 생물 중 원하는 생물에 +1/+1 카운터를 올려놓을 수 있으며, 매번 다른 생물을 선택할 수도 있습니다.
- 당신이 군대를 조종하고 있지 않은 경우, 당신이 만드는 좀비 군대 토큰은 0/0 생물로써 전장에 들어옵니다. 온순한 자들의 스승과 같이, 특정 공격력을 가진 생물이 전장에 들어올 때 격발하는 능력이 있다면, 그 능력은 토큰이 +1/+1 카운터를 받기 전에 0/0 생물로써 전장에 들어온 것을 확인할 것입니다.
- 축적하는 주문 일부는 목표를 요구하기도 합니다. 주문이 해결되려 하는 시점에 주문의 목표로 선택된 각 객체가 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 따라서 축적도 할 수 없습니다.

- 당신이 축적하게 하는 카드 중 일부는 "좀비 토큰"에도 보너스를 제공합니다. 이런 카드들은 당신이 축적한 좀비 군대뿐만 아니라 좀비인 토큰이기만 하면 해당 토큰들에 모두 효과를 발휘합니다.

기존 키워드 능력: 증식

증식이 볼라스의 힘에 대항하는 세력이라는 의미로 돌아옵니다. 증식은 플레인즈워커의 충성도를 늘리면서 그들의 궁극 능력에 빠르게 도달할 수 있는 흥미로우면서 효과적인 방법입니다. 또한 볼라스의 커져 가는 힘에 맞서 싸우기 위해—아니면 그의 편에 서기 위해—+1/+1 카운터도 많이 놓여 있을 것입니다.

논쟁적인 계획

{1}{U}

집중마법

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

증식에 관련된 규칙이 *미로딘의 상처* 블록에서 증식이 처음 등장했을 때의 규칙으로부터 변경되었습니다. 기존 규칙에서는, 플레이어 또는 지속물이 카운터를 여러 종류 가지고 있는 경우, 그 플레이어 또는 지속물이 가지고 있는 카운터 종류들 중 한 가지만을 정해 카운터 한 개를 추가할 수 있었습니다. 새로운 규칙에서는, 해당 플레이어 또는 지속물이 가지고 있는 각 카운터 종류마다 카운터 한 개씩을 추가합니다.

- *플레인즈워커 전쟁* 세트에는 플레이어가 카운터를 가질 수 있는 방법이 없지만, 다른 세트에 있는 일부 카드들에는 플레이어가 특정 종류의 카운터를 "얻는다"고 적혀 있습니다. 주의할 점은, 휘장은 카운터가 아닙니다.
- 당신은 카운터가 있는 지속물이라면, 상대가 조종하는 지속물들을 포함해 무엇이든 선택할 수 있습니다. 당신은 전장이 아닌 다른 영역에 있는 카드들은 그 카드들에 카운터가 올려져 있다고 해도 선택할 수 없습니다.
- 카운터가 놓여져 있는 지속물을 모두 선택해야 하는 것은 아니며, 당신이 카운터를 추가하기를 바라는 지속물들만 선택하면 됩니다. "원하는 수만큼"은 0 개도 포함하므로, 지속물을 전혀 선택하지 않아도 되고, 플레이어 또한 전혀 선택하지 않아도 됩니다

- 플레이어들은 효과에 증식이 포함되어 있는 주문이나 능력에 대해 대응할 수 있습니다. 그러나, 해당 주문 또는 능력이 해결되기 시작해서, 그 조종자가 어느 지속물 및 플레이어들이 카운터를 얻을 지를 고르는 시점에는, 누군가 대응하기에는 이미 너무 늦은 상태가 됩니다.
- 주문 또는 능력이 플레이어 또는 지속물에 카운터를 놓은 뒤에 당신에게 증식하라고 지시하는 경우, 당신이 그 플레이어 또는 지속물을 선택하면, 선택된 플레이어 또는 지속물에게 해당 카운터를 추가로 한 개 더 주게 됩니다.
- 플레인즈워커에 충성 카운터를 올려놓는 행동은 플레인즈워커의 충성 능력을 활성화시키지 않습니다.
- 증식하는 주문 중 일부는 목표를 요구하기도 합니다. 주문이 해결되려 하는 시점에 주문의 목표로 선택된 각 객체가 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 따라서 증식도 할 수 없습니다.

돌아오는 기능: 혼성 마나

혼성 마나 기호는 두 가지 색 중 어느 색으로든 지불이 가능한 비용을 의미합니다. 예를 들어, $\{b/r\}$ 는 $\{B\}$ 나 $\{R\}$ 로 지불할 수 있습니다. 이 마나기호는 흑색이며 적색입니다.

혼돈의 선장, 앙그라스

$\{2\}\{b/r\}\{b/r\}$

전설적 플레인즈워커 — 앙그라스

5

당신이 조종하는 생물들은 호전적을 가진다.

–2: 축적 2를 한다. (당신이 조종하는 군대 한 개에 +1/+1 카운터 두 개를 올려놓는다. 당신이 군대를 조종하고 있지 않다면, 먼저 0/0 흑색 좀비 군대 생물 토큰 한 개를 만든다.)

- 혼성 마나 기호가 있는 카드를 발동하거나 활성화능력을 활성화할 경우, 당신은 각 혼성 마나 기호를 무슨 색 마나로 지불할지 골라야 합니다. 혼성 마나 기호는 모드나 마나비용에 포함된 X의 값을 선택하는 순간에 선택합니다. 예를 들어, 당신은 $\{2\}\{B\}\{B\}$, $\{2\}\{B\}\{R\}$, $\{2\}\{R\}\{R\}$ 중 어떤 비용을 지불하며 혼돈의 선장, 앙그라스를 발동할 지 선택합니다.
- 각 2색 혼성 마나 기호는 카드의 전환마나비용에 1을 추가합니다. 예를 들어, 혼돈의 선장, 앙그라스의 전환마나비용은 4입니다.

- 마나비용에 혼성 마나 기호가 있는 카드는 발동 시 사용한 마나 색에 상관없이 마나비용에 나타난 각 색의 카드입니다. 예를 들어, 혼돈의 선장, 앙그라스는 당신이 흑색 마나만 사용해서 발동했다고 해도 흑색 및 적색입니다.
- 비슷하게, 카드의 색 정체성(커맨더 변형 규칙에서 사용)은 항상 해당 카드의 혼성 마나 기호에 나타나는 두 색을 모두 포함합니다. 혼돈의 선장, 앙그라스는 앙그라스를 흑색 마나로만 발동할 수 있다고 해도 커맨더의 색 정체성이 흑색만 있는 커맨더 텍에는 포함될 수 없습니다.

사이클: 신 영생자들

아몬케트 차원의 시험의 신들이 마지막으로 그들을 보았을 때의 모습에서 크게 달라졌습니다. 이 네 신들은—라브니카 고유의 멧돼지 파괴신도 합쳐서—신들의 회복력에 대한 새로운 시도를 선보입니다.

신 영생자 오케트라

{3}{W}{W}

전설적 생물 — 좀비 신

3/6

이단공격

당신이 생물 주문을 발동할 때마다, 경계를 가진

4/4 흑색 좀비 전사 생물 토큰 한 개를 만든다.

신 영생자 오케트라가 죽거나 전장에서 추방

영역에 놓일 때, 당신은 신 영생자 오케트라를

소유자의 서고 맨 위에서 세 번째에 놓을 수 있다.

- 이 신들 중 하나가 마지막 능력이 스택에 있는 동안 무덤이나 추방 영역을 떠나는 경우, 그 신은 그 새로운 영역이 무덤 또는 추방 영역이라고 해도 그곳에 남게 됩니다.
- 신의 소유자가 자신의 서고에 카드가 두 장 이하로 남아 있는 경우, 그 신은 마지막 능력이 해결되면서 서고 맨 밑에 놓여집니다.
- 당신이 다른 플레이어의 신을 조종하고 있다가 그 신이 죽는 경우, 당신이 그 카드를 소유자의 서고에 넣을지 여부를 선택합니다.
- 어떤 효과가 신을 추방한 다음 즉시 전장으로 돌아오게 하는 경우, 그 신의 마지막 능력은 격발하지만 아무런 효과도 가지지 않습니다. 그러나, 어떤 효과가 신을 추방하고 나중에 전장으로 돌아오게 하는 경우, 신의 능력은 그 신이 먼저 소유자의 서고에 돌아가게 할 수 있습니다. 그렇게 한다면, 신을 추방했던 효과는 나중에 그 신을 되돌리지 않게 됩니다.

- 다인전 게임에서, 당신이 다른 플레이어의 신을 당신의 조종하에 전장에 놓은 경우, 당신이 게임을 떠나면 해당 신은 추방됩니다. 당신이 여전히 신의 조종자였다면, 당신이 그 신의 격발능력을 조종해야 하지만 게임을 떠났기에, 그 능력은 해결되지 않고 카드는 추방 영역에 남습니다. 비슷하게, 당신이 다른 플레이어의 신을 당신의 조종하에 전장에 놓은 상황에서 그 신이 파괴되는 것과 동시에 당신이 게임에서 패배하는 경우, 그 신은 소유자의 무덤에 남습니다.
- 커맨더 형식에서 당신이 이 신들 중 하나를 커맨더로 사용하는 경우, 그 신이 죽으려고 하면 당신은 대신 그 신을 커맨드 영역에 놓을 수 있습니다. 당신이 이런 식으로 당신의 커맨더를 보호하는 경우, 그 신은 죽은 것이 아니며 당신의 서고에 넣을 수 없습니다. 그 신이 추방되려 하는 경우에도 마찬가지입니다.

사이클: 관문수호대의 승리

저희는 관문수호대가 *파멸의 시간* 세트에서 처참하게 패배하는 것을 보았고, 이제는 그들이 역경을 넘어 승리하는 것을 보게 됩니다. 이 주문 사이클은 당신이 해당 유형의 플레인즈워커를 조종하는 경우 더 강력해집니다.

제이스의 승리
 {2}{U}
 집중마법
 카드 두 장을 뽑는다. 당신이 제이스
 플레인즈워커를 조종한다면, 대신 카드 세 장을
 뽑는다.

- 당신이 적절한 플레인즈워커를 조종하는지 여부는 주문이 해결될 때에만 확인됩니다.
- 적절한 유형의 플레인즈워커를 둘 이상 조종해도 한 개만 조종하는 것보다 추가적인 혜택은 없습니다.

카드별 설명

고결한 자, 아자니

{2}{G}{W}

전설적 플레인즈워커 — 아자니

5

당신이 조종하는 생물들은 경계를 가진다.

+1: 당신은 생명 3 점을 얻는다.

-2: 당신이 조종하는 각 생물에 +1/+1 카운터 한

개를 올려놓고 당신이 조종하는 다른 모든

플레인즈워커에 충성 카운터 한 개를 올려놓는다.

- 당신이 조종하는 플레인즈워커가 생물이기도 한 경우 (대부분은 그 플레인즈워커가 기디온이라서), 그 플레인즈워커는 아자니의 마지막 능력이 해결되면서 +1/+1 카운터와 충성 카운터를 둘 다 받습니다.
- 아자니가 자신의 마지막 능력이 해결되는 시점에 어떤 식으로든 생물이 되어 있다면, 아자니는 +1/+1 카운터를 받습니다.

아자니의 형제

{1}{W}

생물 — 고양이 병사

2/2

당신이 생명점을 얻을 때마다, 아자니의 형제에

+1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

- 아자니의 형제의 능력은 생명점을 얻는 사건마다 한 번만 격발하며, 이는 아자니의 환대로 1 점을 얻든 전쟁터 속 승격으로 2 점을 얻든 동일합니다.
- 아자니의 형제가 당신이 생명점을 얻는 것과 동시에 치명적 피해를 입었다면, 아자니의 형제를 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 입히면, 아자니의 형제의 능력은 두 번 격발합니다. 그러나 생명연결 능력을 가진 생물 하나가 동시에 여러 생물, 플레이어 및/또는 플레인즈워커에 전투피해를 입힐 경우(돌진 능력이 있거나 상대가 이 생물을 여러 생물로 막은 경우) 해당 능력은 한 번만 격발됩니다.
- 당신이 무엇인가에 대해 "각각" 생명점을 일정량 얻는 경우, 그 생명점은 하나의 사건으로 얻는 것이며 아자니의 형제의 능력은 한 번만 격발됩니다.

- 쌍두거인 게임에서는 팀원이 생명점을 얻어 팀의 생명 총점이 증가하더라도 해당 능력이 격발되지 않습니다.

방목 중인 긴꼬리쥐

{G}

생물 — 야수

0/3

대공

방목 중인 긴꼬리쥐가 전장에 들어올 때, 당신은
당신의 손에서 대지 카드 한 장을 탭된 채로 전장에
놓을 수 있다.

- 방목 중인 긴꼬리쥐의 효과는 대지를 플레이하는 것으로 간주되지 않습니다. 당신이 이 턴에 플레이할 수 있는 수의 대지를 이미 플레이했다라도 전장에 대지 카드를 놓을 수 있습니다.

무리의 목소리, 아를린

{4}{G}{G}

전설적 플레인즈워커 — 아를린

7

당신이 조종하는 늑대 또는 늑대인간인 각 생물은
+1/+1 카운터 한 개를 추가로 가지고 전장에
들어온다.
-2: 2/2 녹색 늑대 생물 토큰 한 개를 만든다.

- 늑대 또는 늑대인간인 생물은 다른 방법으로 인해 +1/+1 카운터를 가지고 전장에 들어오지 않는 경우 +1/+1 카운터 한 개를 가지고 전장에 들어옵니다.
 - 늑대면서 늑대인간인 생물은 아를린의 능력에 대한 추가 +1/+1 카운터를 한 개만 받습니다.
 - 아를린이 자신의 마지막 능력이 해결되기 전에 전장을 떠나는 경우(대개는 충성 카운터가 2 개만 있는데 능력을 활성화했기 때문에), 늑대 토큰은 전장에 들어오면서 +1/+1 카운터를 받지 않습니다.
-

아를린의 늑대

{2}{G}

생물 — 늑대

3/2

아를린의 늑대는 공격력이 2 이하인 생물에게
방어될 수 없다.

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

꿈을 찢는 자, 아시오크

{1}{u/b}{u/b}

전설적 플레인즈워커 — 아시오크

5

상대가 조종하는 주문이나 능력은 그 주문이나
능력의 조종자가 자신의 서고를 찾게 할 수 없다.

—1: 플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는
자신의 서고 맨 위 카드 네 장을 자신의 무덤에
넣는다. 그 후 각 상대의 무덤을 추방한다.

- 당신의 상대들이 조종하는 주문 및 능력은 다른 플레이어가 자신의 서고를 찾게 할 수 있으며, 당신이 조종하는 주문 및 능력이 당신의 상대들이 자신의 서고를 찾게 할 수도 있습니다.
 - 어떤 효과가 "당신은 당신의 서고에서 ... 를 찾을 수 있다. 그렇게 한다면, 당신의 서고를 섞는다." 또는 "당신은 당신의 서고에서 ... 를 찾을 수 있다. 그 후, 당신의 서고를 섞는다."라고 지시하는 경우, 당신의 상대는 서고를 찾겠다고 선택할 수 없으며, 따라서 서고를 섞을 수도 없습니다.
 - 어떤 효과가 "당신의 서고에서 ... 를 찾는다. 그 후 당신의 서고를 섞는다"라고 지시하는 경우, 당신의 상대는 서고를 찾을 수 없어도 자신의 서고를 섞습니다.
 - 당신의 상대들이 자신의 서고 맨 윗장을 보거나 공개하게 지시하는 효과들은 여전히 작동합니다. "찾는다"라는 단어를 사용하는 효과들만 영향을 받습니다.
 - 아시오크의 마지막 능력이 상대를 목표로 정한 경우, 무덤에 놓이는 카드들은 그 능력으로 추방되는 카드들의 일부가 됩니다. 카드들이 무덤에 놓이는 시점과 당신의 상대들의 무덤이 추방되는 시점 사이에는 어떤 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.
-

아시오크의 잠복꾼

{4}{U}

생물 — 나이트메어

3/5

{3}{U}: 아시오크의 잠복꾼은 이 턴에 방어될 수 없다.

- 일단 이 생물이 방어되고 나면, 능력을 활성화해도 방어가 취소되거나 변경되지 않습니다.

비투-가지의 깨어남

{3}{G}{G}

순간마법

당신이 조종하는 대지를 목표로 정한다. 그 대지에 +1/+1 카운터 아홉 개를 올려놓는다. 그 대지는 이름이 비투-가지이며 신속을 가진 전설적 0/0 정령 생물이 된다. 그 생물은 여전히 대지다.

- 비투-가지의 깨어남은 생물이 된 대지를 언택하지 않습니다.
- 목표가 된 대지는 가지고 있던 이름을 잃고, 이름이 그냥 비투-가지가 됩니다. 그 대지는 가지고 있던 다른 유형들과 능력들을 유지합니다.
- 비투-가지의 깨어남의 효과는 무기한적으로 지속됩니다. 이 효과는 정화단에 사라지지 않습니다.

함께 뭉치기

{2}{G}

순간마법

당신이 조종하는 생물 최대 두 개 및 다른 생물을 목표로 정한다. 당신이 조종하는 그 목표는 마지막 목표에게 각자 자신의 공격력만큼 피해를 입힌다.

- 함께 뭉치기가 해결되려는 시점에 당신이 조종하는 목표 생물 두 개 중 한 개가 유효한 목표가 아닌 경우, 다른 생물은 여전히 자신의 공격력만큼 피해를 입힙니다.
- 함께 뭉치기가 해결되려는 시점에 마지막 목표 생물이 유효한 목표가 아닌 경우, 또는 첫 두 목표 생물이 모두 유효한 목표가 아닌 경우, 어느 생물도 피해를 입히거나 입지 않습니다.

전쟁터 속 승격

{1}{W}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다. 그 생물은 턴종료까지 선제공격을 얻는다. 당신은 생명 2 점을 얻는다.

- 목표가 된 생물이 전쟁터 속 승격이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 당신은 생명 2 점을 얻지 않습니다.

생명정수 히드라

{3}{G}{U}

생물 — 히드라 돌연변이

4/4

돌진

생명정수 히드라는 당신이 조종하는 플레인즈워커들에 놓여 있는 충성 카운터 한 개당 +1/+1 카운터 한 개를 가지고 전장에 들어온다. 당신이 조종하는 플레인즈워커에 충성 카운터가 한 개 이상 놓일 때마다, 생명정수 히드라에 그만큼 +1/+1 카운터를 올려놓는다.

- 카운터가 지속물에 놓일 때 격발하는 능력은 지속물이 카운터를 가지고 전장에 들어올 때와 플레이어가 카운터를 지속물에 올려놓을 때 격발됩니다.
 - 생명정수 히드라가 당신이 조종하는 플레인즈워커와 동시에 전장에 들어오는 경우, 그 플레인즈워커가 받게 될 충성 카운터들은 생명정수 히드라가 전장에 가지고 들어오는 카운터 수를 결정하는 데에는 계산되지 않지만, 히드라의 마지막 능력이 격발하게 할 것입니다.
-

폭발 지역

대지

폭발 지역은 충전 카운터 한 개를 가지고 전장에
들어온다.

{T}: {C}를 추가한다.

{X}{X}, {T}: 폭발 지역에 충전 카운터 X 개를
올려놓는다.

{3}, {T}, 폭발 지역을 희생한다: 전환마나비용이
폭발 지역에 올려진 충전 카운터 수와 같은 대지가
아닌 각 지속물을 파괴한다.

- {X}{X}인 활성화비용은 당신이 X의 두 배를 지불해야 한다는 것을 의미합니다. X가 3이기를 원한다면, 당신은 폭발 지역의 능력을 활성화하기 위해 {6}을 지불해야 합니다.
- 다른 무언가의 복사본이 아닌 토큰에는 마나 비용이 없습니다. 마나 비용이 없는 것은 어떤 것이든 일반적으로 전환마나비용이 0입니다.
- 지속물의 마나 비용에 {X}가 있는 경우, X는 0으로 간주합니다.

피 묻은 칼날

{1}{B}{B}

집중마법

생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그 생물은
턴종료까지 -2/-2를 받는다. 축적 2를 한다.

(당신이 조종하는 군대 한 개에 +1/+1 카운터 두
개를 올려놓는다. 당신이 군대를 조종하고 있지
않다면, 먼저 0/0 흑색 좀비 군대 생물 토큰 한 개를
만든다.)

- 당신은 생물을 목표로 지정하지 않고 피 묻은 칼날을 발동할 수 있습니다. 단순히 축적 2만을 하게 됩니다. 그러나, 당신이 목표를 정하고 그 목표가 피 묻은 칼날이 해결되기 전에 유효한 목표가 아니게 되면, 주문은 해결되지 않고 축적도 할 수 없습니다.
-

실명폭발

{2}{R}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 실명폭발은 그 생물에게
피해 1 점을 입힌다. 그 생물은 이 턴에 방어할 수
없다.
카드 한 장을 뽑는다.

- 생물이 방어되고 난 후에 실명폭발을 발동하면 방어 중인 생물이 실명폭발의 피해로 인해 죽지 않는 한 전투에서 제외되지 않습니다. 실명폭발은 방어 중인 생물이 죽는다고 해도 그 생물이 방어하던 생물을 방어되지 않은 상태로 변하게 하지 않습니다.
- 목표가 된 생물이 실명폭발이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 당신은 카드를 뽑지 않습니다.

볼라스의 요새

{3}{B}{B}{B}

전설적 마법물체

당신은 당신의 서고 맨 위 카드를 언제든지 볼 수
있다.
당신은 당신의 서고 맨 위 카드를 플레이할 수 있다.
당신이 이런 식으로 주문을 발동한다면, 그 주문의
마나 비용을 지불하는 대신 전환마나비용만큼
생명점을 지불한다.
{T}, 대지가 아닌 지속물 열 개를 희생한다: 각
상대는 생명 10 점을 잃는다.

- 볼라스의 요새는 당신에게 우선권이 없는 경우에도 당신이 원할 때마다 당신의 서고 맨 위 카드를 볼 수 있게 해 줍니다(한 가지 제한이 있음—아래 참조). 이 행위는 스택을 사용하지 않습니다. 그 카드가 무엇인지 아는 것은 자신의 손에 있는 카드를 보는 것처럼 자신이 접근할 수 있는 정보의 일부가 됩니다.
- 주문을 발동하거나, 대지를 플레이하거나, 능력을 활성화하는 동안 서고 맨 위의 카드가 바뀌었다면, 그 행동이 끝날 때까지 서고 맨 위에 있는 새로운 카드를 볼 수 없습니다. 즉, 서고 맨 위의 카드를 발동하는 경우, 해당 주문에 대한 지불을 끝마쳐야만 다음 카드를 볼 수 있습니다.
- 당신은 당신의 서고에서 발동하는 카드들의 일반적인 발동 시기 허용 및 제한에 따라야 합니다.

- 당신은 대지 플레이 회수가 남아있는 경우에만 당신의 서고 맨 위에서 대지를 플레이할 수 있습니다.
- 주문의 마나 비용에 {X}가 있다면, 마나 비용을 지불하지 않고 그 주문을 발동할 때 그 값으로 0 을 선택해야 합니다.
- "마나 비용을 지불하는 대신" 다른 비용으로 주문을 발동하는 경우, 어떠한 대체 비용도 지불하겠다고 선택할 수 없습니다. 하지만 추가비용은 지불할 수 있습니다. 발동할 카드에 불꽃 수확처럼 필수적인 추가비용이 있다면, 그 비용을 지불해야 카드를 발동할 수 있습니다.
- 볼라스의 요새는 자신의 마지막 능력을 활성화하기 위해 희생하는 지속물들 중 한 개가 될 수 있습니다.
- 쌍두거인 게임에서 볼라스의 요새의 마지막 능력은 상대 팀이 생명 20 점을 잃게 만듭니다.

벼락 구부리기

{3}{R}

순간마법

당신이 공격력이 4 이상인 생물을 조종한다면 이

주문은 발동하는 데 {3}이 덜 든다.

목표가 한 개인 주문 또는 능력을 목표로 정한다. 그

목표의 목표를 바꾼다.

- 당신이 벼락 구부리기를 발동한다고 선언하고 나면, 해당 주문의 비용이 지불되기 전까지는 어떤 플레이어도 다른 행동을 취할 수 없습니다. 특히, 상대들이 당신이 공격력이 4 이상인 생물을 조종하는지 여부를 변경하려는 시도는 할 수 없습니다.
- 당신이 일단 벼락 구부리기를 발동하고 나면, 공격력이 4 이상인 생물의 조종권을 잃는다고 해도 주문에 영향을 미치거나 당신이 마나를 더 지불하게 하지 않습니다.
- 목표 주문 또는 능력이 목표로 지정한 단일 목표는 당신이 조종하는 공격력 4 이상인 생물일 필요가 없습니다.
- 당신은 벼락 구부리기가 해결되기 전에는 그 주문 또는 능력의 새로운 목표를 정하지 않습니다. 가능하다면 반드시 목표를 변경해야 합니다. 그러나, 목표를 유효하지 않은 목표로 변경할 수는 없습니다. 유효한 목표를 선택할 수 없다면, 목표는 변경되지 않습니다. 이는 원래 목표가 어떤 식으로든 유효하지 않게 되었다고 해도 무관합니다.

- 주문 또는 능력의 목표가 여러 개라면, 당신은 그 주문 또는 능력이 버락 구부리기의 목표로 지정할 수 없으며, 이는 그 주문 또는 능력의 목표들이 한 개를 제외하고 모두 유효하지 않게 되었다고 해도 마찬가지입니다.
- 주문 또는 능력이 같은 플레이어 또는 객체를 여러 번 목표로 지정하는 경우, 당신은 그 주문 또는 능력을 버락 구부리기의 목표로 지정할 수 없습니다.

규율의 유대

{4}{W}

집중마법

당신의 상대들이 조종하는 모든 생물을 탭한다.

당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 생명연결을 얻는다.

- 규율의 유대는 상대방이 생물을 조종하지 않거나 당신이 생물을 조종하지 않더라도 발동할 수 있습니다. 전장에 있는 생물들이 적절하게 영향을 받게 됩니다.

용성의 유대

{1}{G}

집중마법

당신의 서고 맨 위 카드 세 장을 본다. 당신은 그중에서 지속물 카드 한 장을 공개하고 당신의 손으로 가져갈 수 있다. 나머지 카드들은 당신의 서고 맨 밑에 원하는 순서로 놓는다. 당신은 생명 3 점을 얻는다.

- 지속물 카드는 마법물체, 생물, 부여마법, 대지, 또는 플레인즈워커 카드입니다.
 - 당신은 당신의 서고 맨 위 세 장 중에서 지속물 카드를 공개하지 않아도 생명 3 점을 얻습니다.
-

통찰력의 유대

{3}{U}

집중마법

각 플레이어는 자신의 서고 맨 위 카드 네 장을

자신의 무덤에 넣는다. 당신의 무덤에 있는

순간마법 및/또는 집중마법 카드를 최대 두 장까지

당신의 손으로 되돌린다. 통찰력의 유대를

추방한다.

- 통찰력의 유대는 당신의 손으로 되돌릴 카드들을 목표로 정하지 않습니다. 당신은 통찰력의 유대가 해결되면서 어떤 카드들을 되돌릴지 선택합니다. 당신은 그 시점에 최대 두 장까지 카드를 선택할 수 있으며, 여기에는 당신이 통찰력의 유대로 막 무덤에 넣은 카드들도 포함됩니다.
- 당신은 순간마법 카드 두 장, 집중마법 카드 두 장, 각각 한 장씩, 아니면 순간마법이나 집중마법 중 한 장을 되돌릴 수 있으며, 아무 것도 되돌리지 않을 수도 있습니다.

열정의 유대

{4}{R}{R}

집중마법

생물을 목표로 정한다. 턴종료까지 그 생물의

조종권을 얻는다. 그 생물은 언택되고 턴종료까지

신속을 얻는다. 다른 원하는 목표를 정한다. 열정의

유대는 그 목표에게 피해 2 점을 입힌다.

- 열정의 유대가 발동되고 해결되기 전에 어느 쪽이든 유효하지 않은 목표가 된다면, 나머지 한 쪽은 여전히 적절하게 영향을 받습니다.
 - 아주 드문 경우로, 목표 생물의 조종권을 얻는 일이 두 번째 목표를 유효하지 않은 목표로 만들 수도 있습니다. 열정의 유대가 해결되기 시작하는 시점, 즉 목표 생물의 조종권이 변경되기 전에 두 번째 목표가 유효한 목표였던 한, 두 번째 목표는 피해를 입습니다.
-

불타는 예언자

{1}{R}

생물 — 인간 마법사

1/3

당신이 생물이 아닌 주문을 발동할 때마다, 불타는 예언자는 턴종료까지 +1/+0 을 받은 후, 점술 1 을 한다.

- 불타는 예언자의 능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.

전쟁의 희생자

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

집중마법

하나 이상을 선택한다 —

- 마법물체를 목표로 정한다. 그 마법물체를 파괴한다.
- 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다.
- 부여마법을 목표로 정한다. 그 부여마법을 파괴한다.
- 대지를 목표로 정한다. 그 대지를 파괴한다.
- 플레인즈워커를 목표로 정한다. 그 플레인즈워커를 파괴한다.

- 전쟁의 희생자의 모드는 원하는 수만큼 선택할 수 있지만, 같은 모드를 여러 번 선택할 수는 없습니다.
- 목표가 된 각 지속물은 위에 명시된 순서대로 파괴됩니다. 지속물이 파괴되면서 격발하는 능력은 전쟁의 희생자가 모두 해결되기 전까지 스택에 놓이지 않습니다.

사슬채찍 키클롭스

{4}{R}

생물 — 키클롭스 전사

4/4

{3}{R}: 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 이 턴에 방어할 수 없다.

- 생물이 방어된 후에 사슬채찍 키클롭스의 능력을 활성화해도 방어 중인 생물이 전투에서 제외되거나 방어된 생물이 방어되지 않은 상태로 바뀌지 않습니다.

도전자 트롤

{4}{G}

생물 — 트롤

6/5

당신이 조종하는 생물 중 공격력이 4 이상인 각

생물은 생물 한 개에게만 방어될 수 있다.

- 도전자 트롤의 능력은 자신의 공격력이 4 이상으로 남아있는 한 자신에게도 적용됩니다.
- 당신이 조종하는 공격력이 3 이하인 생물이 두 개 이상의 생물에게 방어되고 나면, 그 생물의 공격력을 변경해도 방어 중인 생물들의 방어를 중지시키지 않습니다.
- 당신이 조종하는 공격력이 4 이상인 생물이 호전적을 얻으면, 그 생물은 한 개의 생물로 방어할 수 없으며 두 개 이상의 생물로 방어할 수도 없으므로, 간단하게 말해 방어될 수 없습니다.

화염의 장인, 찬드라

{2}{R}{R}

전설적 플레인즈워커 — 찬드라

4

화염의 장인, 찬드라에서 충성 카운터가 한 개 이상

제거될 때마다, 상대 또는 플레인즈워커를 목표로

정한다. 찬드라는 그 목표에게 제거된 카운터

수만큼 피해를 입힌다.

+1: 당신의 서고 맨 위 카드를 추방한다. 당신은 이

턴에 그 카드를 플레이할 수 있다.

-7: 당신의 서고 맨 위 카드 일곱 장을 추방한다.

당신은 이 턴에 그 카드들을 플레이할 수 있다.

- 찬드라의 첫 번째 능력은 찬드라가 피해를 입거나, 찬드라의 마지막 충성 능력을 활성화하거나, 어떤 효과가 찬드라에게서 충성 카운터를 제거하는 경우 격발합니다. 어떤 효과가 찬드라를 단순히 전장에서 떠나게 하는 경우, 카운터는 제거되지 않았기에 그녀의 능력은 격발하지 않습니다.

- 복수의 생물이 찬드라에게 동시에 전투피해를 입히는 경우, 그 카운터들은 모두 동시에 제거되며, 찬드라의 능력은 한 번만 격발합니다.
- 찬드라의 충성 카운터가 모두 제거되는 경우, 찬드라의 첫 번째 능력은 찬드라가 전장을 떠났다고 해도 피해를 입히게 해 줍니다.
- 찬드라의 충성 능력은 당신이 추방된 카드들을 플레이할 수 있는 시점을 변경하지 않습니다. 예를 들어, 당신이 집중마법 카드를 추방한 경우, 해당 카드는 당신의 본단계에 스택이 비어 있을 경우에만 발동할 수 있습니다. 당신이 대지 카드를 추방한 경우, 그 카드는 당신의 본단계에 대지 플레이 회수가 남아 있는 경우에만 플레이할 수 있습니다.
- 추방된 카드를 발동하면 그 카드는 추방 영역을 떠납니다. 그 카드를 여러 번 발동할 수 없습니다.

찬드라의 불꽃소용돌이

{1}{R}

순간마법

원하는 목표 한 개나 두 개를 정한다. 찬드라의 불꽃 소용돌이는 그 목표들에게 피해 2 점을 당신이 나눈 대로 입힌다.

- 찬드라의 불꽃소용돌이가 해결될 때가 아니라 찬드라의 불꽃소용돌이를 발동할 때 피해를 배분합니다. 각 목표에 최소 피해 1 점을 지정해야 합니다. 즉, 찬드라의 불꽃소용돌이를 발동할 때, 한 개의 목표에 피해 2 점을 줄지, 아니면 두 개의 목표에 각각 피해 1 점을 줄지를 선택합니다.
- 찬드라의 불꽃소용돌이가 두 개의 생물을 목표로 정하고 그중 한 개가 유효하지 않은 목표가 되는 경우, 나머지 목표는 피해 2 점이 아니라 피해 1 점을 입습니다.

공포군단 지휘

{4}{B}{B}

집중마법

무덤들에 있는 생물 및/또는 플레인즈워커 카드들을 원하는 수만큼 목표로 정한다. 공포군단 지휘는 그렇게 선택된 카드들의 전환마나비용의 총합만큼 당신에게 피해를 입힌다. 그 카드들을 당신의 조종하에 전장에 놓는다.

- 공포군단 지휘는 생물과 플레인즈워커 카드들이 전장에 놓이기 전에 당신에게 피해를 입히지만, 이런 식으로 당신의 생명 총점이 0 이하가 되는 경우, 그 생물들과 플레인즈워커들은 당신이 게임에서 패배하기 전에 전장에 들어옵니다. 그 지속물들이 전장에 들어오면서 격발하는 능력들은 당신이 게임에서 패배하는 경우 해결되지 않지만, 그 지속물들의 정적 능력(예: Platinum Angle)은 당신의 생명점이 0 이하인 상태에서도 살아남을 수 있도록 도울 수 있습니다.
- 무덤에 있는 카드의 마나 비용에 {X}가 있다면, X는 0으로 간주합니다.
- 다인전 게임에서 플레이어가 게임에서 떠나는 경우, 해당 플레이어가 소유한 모든 카드도 떠납니다. 당신이 게임을 떠나는 경우, 공포군단 지휘의 효과로 당신이 조종하던 생물들과 플레인즈워커들은 추방됩니다.

종반전 개시

{4}{U}{U}

순간마법

이 주문은 무효화될 수 없다.

카드 두 장을 뽑은 후, 축적 X를 한다. X는 당신의 손에 있는 카드 수이다. (당신이 조종하는 군대 한 개에 +1/+1 카운터 X개를 올려놓는다. 당신이 군대를 조종하고 있지 않다면, 먼저 0/0 흑색 좀비 군대 생물 토큰 한 개를 만든다.)

- 당신은 종반전 개시가 해결되는 동안 카드 두 장을 뽑고 축적 X를 합니다. 카드 뽑기와 돌려놓기 사이에는 어떤 일도 일어나지 않으며 어떤 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.
- 주문이나 능력을 무효화하는 주문들은 종반전 개시를 목표로 정할 수 있습니다. 이러한 주문이나 능력이 해결될 때, 종반전 개시는 무효화되지 않지만, 그 주문이나 능력의 모든 추가 효과는 그대로 발생합니다.

잔인한 사제

{W}{B}

생물 — 흡혈귀

1/2

잔인한 사제나 당신이 조종하는 다른 생물 또는 플레인즈워커가 죽을 때마다, 각 상대는 생명 1 점을 잃고 당신은 생명 1 점을 얻는다.

- 잔인한 사제가 당신이 조종하는 한 개 이상의 생물 및/또는 플레인즈워커와 동시에 죽는 경우, 잔인한 사제의 능력은 각 지속물마다 격발합니다.
- 생물이기도 한 플레인즈워커가 죽는 경우, 잔인한 사제의 능력은 한 번만 격발합니다.
- 쌍두거인 게임에서, 잔인한 사제의 능력은 상대 팀이 생명 2 점을 잃고 당신이 생명 1 점을 얻게 합니다.

반대자 분쇄

{3}{U}

순간마법

주문을 목표로 정한다. 그 주문의 조종자가 {2}를 지불하지 않으면 그 주문을 무효화한다.

축적 2 를 한다. (당신이 조종하는 군대 한 개에 +1/+1 카운터 두 개를 올려놓는다. 당신이 군대를 조종하고 있지 않다면, 먼저 0/0 흑색 좀비 군대 생물 토큰 한 개를 만든다.)

- 목표로 정한 주문의 조종자가 {2}를 지불하는 경우에도 축적 2 를 합니다.

키클롭스 전기술사

{4}{R}

생물 — 키클롭스 마법사

4/2

키클롭스 전기술사가 전장에 들어올 때, 상대가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 키클롭스 전기술사는 그 생물에게 피해 X 점을 입힌다. X 는 당신의 무덤에 있는 순간마법과 집중마법 카드의 수이다.

- 당신의 무덤에 있는 순간마법 및 집중마법의 수는 키클롭스 전기술사의 능력이 해결될 때에만 계산합니다.
- 순간마법이자 집중마법인 분할 카드는 키클롭스 전기술사의 능력에 대해 한 장으로 계산됩니다.

무법적인 그림자마도사, 다브리엘

{2}{B}

전설적 플레인즈워커 — 다브리엘

3

각 상대의 유지단 시작에, 그 플레이어의 손에
카드가 한 장 이하라면, 무법적인 그림자마도사,
다브리엘은 그 플레이어에게 피해 2 점을 입힌다.

-1: 플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 카드
한 장을 버린다.

- 상대가 자신의 유지단이 시작되면서 자신의 손에 두 장 이상의 카드를 가지고 있다면, 다브리엘의 첫 번째 능력은 격발하지 않습니다. 어떤 플레이어도 턴의 유지단이 시작하기 전에 행동을 취할 수 없습니다. 그러나, 유지단은 뽑기단 전이므로, 그 플레이어는 아직 해당 턴의 카드를 뽑지는 않은 상태입니다.
- 상대가 다브리엘의 첫 번째 능력이 격발했을 때에는 한 장 이하로 카드를 가지고 있었지만 그 능력이 해결될 때에는 두 장 이상의 카드를 가지고 있는 경우, 다브리엘은 그 플레이어에게 피해를 입히지 않습니다.
- 쌍두거인 게임에서, 다브리엘의 능력은 그 플레이어 팀의 유지단에 적절한 각 상대에게 별도로 격발합니다.

다브리엘의 그림자푸가

{3}{B}

집중마법

플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 카드 두
장을 버리고 생명 2 점을 잃는다.

- 목표 플레이어는 카드를 한 장만 버리거나 한 장도 버리지 않아도 생명 2 점을 잃습니다.

죽음새싹

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

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다. 당신의
서고에서 기본 대지 카드를 찾아 그 카드를 전장에
탭된 채로 놓은 후, 당신의 서고를 섞는다.

- 목표가 된 생물이 죽음새싹이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 당신은 대지 카드를 찾지 않습니다. 목표가 유효하지만 파괴되지 않은 경우 (대부분 무적을 가지고 있는 등의 이유로), 대지 카드를 찾습니다.

반항의 일격

{W}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지

+1/+0 을 받는다.

카드 한 장을 뽑는다.

- 목표가 된 생물이 반항의 일격이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 따라서 카드를 뽑지 않습니다.

악한 자에게 인계

{2}{B}

집중마법

당신의 무덤에 있는 카드를 최대 네 장까지 목표로

정한다. 당신이 볼라스 플레인즈워커를 조종한다면,

그 카드들을 당신의 손으로 되돌린다. 그렇지

않으면, 상대 한 명이 그중 두 장을 선택한다.

선택된 카드들은 당신의 무덤에 남기고 나머지

카드들을 당신의 손으로 가져간다.

악한 자에게 인계를 추방한다.

- 당신이 볼라스 플레인즈워커를 조종하는지 여부는 이 주문이 해결될 때에만 확인됩니다.
- 악한 자에게 인계가 해결되려 하는 시점에 선택된 목표들 중 일부가 유효하지 않은 경우, 상대는 여전히 유효하게 남아 있는 목표들 중에서 선택합니다. 모든 목표가 유효하지 않다면, 주문은 해결되지 않습니다. 악한 자에게 인계는 소유자의 무덤에 놓고 추방되지 않습니다.
- 당신은 악한 자에게 인계의 목표가 4 개보다 적은 상태로 발동할 수 있습니다. 그러나, 당신이 악한 자에게 인계가 해결되는 시점에 볼라스 플레인즈워커를 조종하고 있지 않으면, 당신의 상대는 당신이 목표로 선택한 카드들 중 두 장 (또는 당신이 두 장 미만으로 카드를 선택한 경우 1 장이나 0 장)을 선택하고 그 나머지가 (있다면) 당신의 손에 놓이게 됩니다.

- 당신은 원하는 경우 악한 자에게 인계를 목표 없이 발동할 수 있습니다. 악한 자에게 인계가 추방될 뿐, 다른 일은 일어나지 않습니다.
- 당신은 어떤 카드가 당신의 무덤에 남아 있을 지를 최종적으로 선택할 상대 한 명을 고르지만, 모든 플레이어가 이에 대해 의논하고 조언을 할 수 있습니다.

불꽃 없애기

{W}{B}

순간마법

전환마나비용이 4 이상인 지속물을 목표로 정한다.

그 지속물을 추방한다.

- 지속물의 마나 비용에 {X}가 있는 경우, X는 0으로 간주합니다.

필사적인 돌진 (플레인즈워커 텍 전용)

{1}{W}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지

+2/+2를 받고 비행을 얻는다. 당신은 생명 2점을

얻는다.

- 목표가 된 생물이 필사적인 돌진이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 당신은 생명 2점을 얻지 않습니다.
- 생물이 비행이나 대공이 없는 생물에게 방어된 뒤 비행을 얻어도 방어 중인 생물이 전투에서 제거되거나 방어된 생물이 방어되지 않은 상태로 바뀌지 않습니다.

집어삼키는 헬리온

{2}{R}

생물 — 헬리온

2/2

집어삼키는 헬리온이 전장에 들어오면서, 당신은 원하는 수만큼 생물 및/또는 플레인즈워커를 희생할 수 있다. 그렇게 한다면, 집어삼키는 헬리온은 그 수의 두 배만큼 +1/+1 카운터를 가지고 전장에 들어온다.

- 당신은 집어삼키는 헬리온의 능력으로 생물과 플레인즈워커 중 어떤 것들을 몇 개나 희생할지에 대해 헬리온이 전장에 들어오는 동안 선택합니다. 당신이 희생할 지속물들을 선택하는 시점과 집어삼키는 헬리온이 카운터들을 가지고 전장에 들어오는 시점 사이에는 어떤 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.
- 희생된 지속물 중에 집어삼키는 헬리온이 전장에 들어올 때 격발하는 능력을 가지고 있는 지속물(예: 크론치 조련사)이 있다면, 그 능력은 격발되지 않습니다.
- 집어삼키는 헬리온이 어떤 방식으로든 다른 생물 또는 플레인즈워커와 동시에 전장에 들어오는 경우, 당신은 그 생물 또는 플레인즈워커를 희생할 수 없습니다. 당신은 전장에 이미 놓여 있는 지속물들만을 선택할 수 있습니다.

볼라스의 반란 주모자, 돔리

{1}{R}{G}

전설적 플레인즈워커 — 돔리

3

당신이 조종하는 생물들은 +1/+0 을 받는다.

+1: {R} 또는 {G}를 추가한다. 이번 턴에 당신이

발동하는 생물 주문들은 무효화될 수 없다.

–2: 당신이 조종하는 생물과 당신이 조종하지 않는

생물을 목표로 정한다. 그 두 생물은 서로 싸운다.

- 돔리의 첫 번째 충성 능력은, 충성 능력이기 때문에 마나 능력이 아닙니다. 이 능력은 당신이 집중마법을 발동할 수 있는 시기에만 활성화할 수 있습니다. 이 능력은 스택을 사용하며 이에 대응할 수 있습니다.
- 돔리의 첫 번째 충성 능력이 해결되고 난 뒤에는, 당신이 해당 능력으로 생성된 마나를 지불한 생물 주문뿐만 아니라, 당신이 발동하는 모든 생물 주문이 무효화될 수 있습니다.

- 동리의 첫 번째 충성 능력이 해결된 이후에도 주문을 무효화하는 주문 또는 능력들이 당신이 조종하는 생물 주문을 목표로 지정할 수 있습니다. 이러한 주문이나 능력이 해결될 때, 그 생물 주문은 무효화되지 않지만, 그 주문이나 능력의 모든 추가 효과는 그대로 발생합니다.
- 동리가 자신의 마지막 능력이 해결되기 전에 전장을 떠나는 경우(대개 해당 능력을 발동할 때 충성 카운터가 2 개만 있었기 때문에), 그 생물은 싸우는 시점에 동리의 정적 능력으로 인한 +1/+0 을 받지 않습니다.
- 동리의 마지막 능력이 해결될 때 유효하지 않은 목표가 하나라도 있다면, 아무 생물도 피해를 입거나 입히지 않습니다.

동리의 매복

{R}{G}

집중마법

당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다. 그 후 당신이 조종하지 않는 생물 또는 플레인즈워커를 목표로 정한다. 첫 번째 목표는 두 번째 목표에게 자신의 공격력만큼 피해를 입힌다.

- 동리의 매복을 발동하려면 반드시 당신이 조종하는 생물과 당신이 조종하지 않는 생물 또는 플레인즈워커를 목표로 정해야 합니다.
 - 동리의 매복이 해결될 때 두 목표 중 하나라도 유효한 목표가 아닌 경우, 당신이 조종하는 생물은 피해를 입히지 않습니다.
 - 동리의 매복이 해결될 때 당신이 조종하는 생물이 유효하지 않은 목표인 경우, 그 생물에 +1/+1 카운터를 올려놓지 않습니다. 그 생물은 유효한 목표이지만 다른 목표가 유효하지 않다면, 당신이 조종하는 생물에는 여전히 카운터를 올려놓습니다.
-

조종하는 손, 도빈

{2}{w/u}

전설적 플레인즈워커 — 도빈

5

상대가 발동하는 마법물체, 순간마법 및 집중마법

주문은 발동하는 데 {1}이 더 든다.

-1: 상대가 조종하는 지속물을 목표로 정한다.

당신의 다음 턴까지, 그 지속물이 입거나 입히려고

하는 모든 피해를 방지한다.

- 도빈의 충성 능력은 피해를 입거나 입힐 수 있는 지속물뿐만 아니라 상대가 조종하는 어떤 지속물이든 목표로 정할 수 있습니다.
- 도빈의 충성 능력이 해결되고 나면, 도빈이 전장을 떠나더라도 피해 방지는 계속해서 적용됩니다.
- 다인전 게임에서, 당신이 도빈의 능력이 해결되었지만 당신의 다음 턴이 시작되기 전에 게임에서 떠나는 경우, 그 효과는 본래 당신의 다음 턴이 시작되어야 하는 시점까지 지속됩니다. 해당 능력은 바로 만료되지 않지만 무기한적으로 지속되지도 않습니다.

공포군단 비전술사

{1}{R}

생물 — 좀비 마법사

1/3

돌진

공포군단 비전술사가 공격할 때마다, 당신의 무덤에

있는 전환마나비용이 공포군단 비전술사의 공격력

이하인 순간마법 또는 집중마법 카드를 목표로

정한다. 당신은 그 카드를 마나 비용을 지불하지

않고 발동할 수 있다. 그 카드가 이 턴에 당신의

무덤에 들어가려고 하면, 대신에 그 카드를

추방한다.

- 당신이 목표로 정하는 순간마법 또는 집중마법 카드는 공포군단 비전술사가 공격한 직후의 시점에 공포군단 비전술사의 공격력 이하여야 합니다. 당신이 조종하는 생물들이 공격했을 때 격발하는 다른 능력들은 아직 해결되지 않은 상태입니다.

- 공포군단 비전술사가 자신의 격발능력이 해결되기 전에 전장을 떠나는 경우, 마지막으로 전장에 있었을 때의 공격력을 이용해 여전히 해당 카드가 유효한 목표인지를 확인하십시오.
- 카드를 발동하는 경우, 이는 공포군단 비전술사의 격발능력을 해결하는 과정의 일부로 그렇게 하는 것입니다. 해당 턴 나중에 발동하려고 기다릴 수 없습니다. 카드의 유형에 기반한 발동 시기 허용은 무시하며, 주문은 방어자가 선언되기 전에 해결됩니다.
- "마나 비용을 지불하지 않고" 카드를 발동하는 경우, 어떠한 대체 비용도 지불하겠다고 선택할 수 없습니다. 하지만 추가비용은 지불할 수 있습니다. 발동할 카드(예: 불꽃 수확)에 필수적인 추가비용이 있다면, 그 비용을 지불해야 카드를 발동할 수 있습니다.
- 카드의 마나 비용에 {X}가 있는 경우, 마나 비용을 지불하지 않고 그 카드를 발동할 때에는 그 값으로 0 을 선택해야 합니다.

공포군단 도살자

{B}{R}

생물 — 좀비 전사

1/1

신속

공포군단 도살자가 플레이어 또는

플레인즈워커에게 전투피해를 입힐 때마다,

공포군단 도살자에 +1/+1 카운터 한 개를

올려놓는다.

공포군단 도살자가 죽을 때, 원하는 목표를 정한다.

공포군단 도살자는 그 목표에게 자신의 공격력만큼

피해를 입힌다.

- 공포군단 도살자의 마지막 능력이 해결될 때에는, 공포군단 도살자가 마지막으로 전장에 존재했을 때의 정보를 확인해 공격력을 결정하십시오. 공포군단 도살자의 공격력이 0 이하라면, 능력은 아무런 효과 없이 해결됩니다.
-

공포군단 침공

{1}{B}

부여마법

당신의 유지단 시작에, 당신은 생명 1 점을 잃고 축적 1 을 한다. (당신이 조종하는 군대 한 개에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다. 당신이 군대를 조종하고 있지 않다면, 먼저 0/0 흑색 좀비 군대 생물 토큰 한 개를 만든다.)

당신이 조종하는 공격력이 6 이상인 좀비 토큰이 공격할 때마다, 그 생물은 턴종료까지 생명연결을 얻는다.

- 좀비 토큰이 공격한 직후에 해당 토큰의 공격력을 확인합니다. 당신이 조종하는 생물들이 공격했을 때 격발하는 다른 능력들은 아직 해결되지 않은 상태입니다.
- 공포군단 침공의 두 번째 능력이 스택에 있는 시점을 포함해, 토큰이 공격한 뒤에 해당 토큰의 공격력이 변경되는 경우, 그 토큰은 생명연결을 얻거나 잃지 않습니다.

더스크맨틀 첩보원

{1}{B}

생물 — 인간 도적

2/2

더스크맨틀 첩보원은 공격력이 4 이상인 생물에게 방어될 수 없다.

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

고대주문

{B}{B}

집중마법

플레인즈워커를 원하는 수만큼 목표로 정한다. 그 플레인즈워커들을 파괴한다. 당신이 조종하는 플레인즈워커 한 개를 선택한다. 이렇게 파괴된 플레인즈워커 한 개마다 그 플레인즈워커에 충성 카운터 두 개를 올려놓는다.

- 파괴할 플레인즈워커는 고대주문을 발동하면서 선택하지만, 충성 카운터를 얻을 플레인즈워커는 고대주문이 해결되기 전까지 선택하지 않습니다.
- 플레인즈워커를 전혀 조종하고 있지 않아도 고대주문을 발동할 수 있습니다. 목표가 된 플레인즈워커는 여전히 파괴됩니다. 당신은 정말로 원하는 경우에는 어떤 플레인즈워커도 선택하지 않고도 고대주문을 발동할 수 있습니다.

신 영생자들의 등장

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

집중마법

생물을 목표로 정한다. 신 영생자들의 등장은 그 생물에게 피해 4 점을 입히고 당신은 이런 식으로 입혀진 피해만큼 생명점을 얻는다. 플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 자신의 서고 맨 위 카드 네 장을 자신의 무덤에 넣는다. 축적 4 를 한다. *(당신이 조종하는 군대 한 개에 +1/+1 카운터 네 개를 올려놓는다. 당신이 군대를 조종하고 있지 않다면, 먼저 0/0 흑색 좀비 군대 생물 토큰 한 개를 만든다.)*

- 당신은 생물과 플레이어를 모두 목표로 정하지 않으면 신 영생자들의 등장을 발동할 수 없습니다.
- 목표가 된 생물의 방어력이 4 미만인 경우, 신 영생자들의 등장은 여전히 그 생물에게 피해 4 점을 입히고 당신은 생명 4 점을 얻습니다.
- 목표가 된 생물이 주문이 해결되는 시점에 더이상 유효한 목표가 아니지만 플레이어는 유효한 목표인 경우, 어떤 생물도 피해를 입지 않고 당신도 생명점을 얻지 않지만, 목표가 된 플레이어는 여전히 자신의 서고 맨 위 카드들을 무덤으로 옮기며 당신은 축적 4 를 합니다.
- 목표가 된 플레이어가 주문이 해결되는 시점에 더이상 유효한 목표가 아니지만 생물은 유효한 목표인 경우, 생물은 피해를 입고, 당신은 그만큼 생명점을 얻으며, 당신은 축적 4 를 합니다. 어느 플레이어도 자신의 서고에서 무덤으로 카드를 이동하지 않습니다.
- 주문이 해결되려 하는 시점에 양 목표 모두가 더이상 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 당신은 축적 4 를 하지 않습니다.
- 목표가 된 생물이 신 영생자들의 등장에 의해 치명피해를 받는 경우, 당신이 생명점을 얻고, 목표가 된 플레이어가 서고 맨 위 카드를 이동하고, 당신이 축적 4 를 하는 동안 계속 전장에

남아 있습니다. 그 생물이 가진 능력들이 이 행동들에 영향을 미치거나 이 행동들에 의해 격발될 수 있습니다.

- 신 영생자들의 등장 이 해결되는 동안 격발하거나 목표가 된 생물이 죽어서 격발하는 능력들은 주문이 해결을 마치고 목표 생물이 (치명피해를 입은 경우) 죽은 뒤에 모두 스택에 올라갑니다.

변덕스러운 선지자

{1}{U}

생물 — 인간 마법사

1/3

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

- 당신은 카드를 뽑은 뒤 카드를 버리는 사이에 아무런 행동을 할 수 없으며, 이에는 당신이 뽑은 카드를 발동하는 것도 포함됩니다.

영생자 감독관

{1}{B}

생물 — 좀비

2/3

영생자 감독관은 탭된 채로 전장에 들어온다.

영생자 감독관이 공격할 때마다, 당신은 {2}{B}를

지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 당신의 무덤에 있는

생물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 당신의

손으로 되돌린다.

- 당신은 영생자 감독관의 능력이 해결될 때 {2}{B}를 여러 번 지불할 수 없습니다.
-

길을 잃은 자, 프블뜸

{1}{U}

전설적 생물 — 호문클루스

1/1

길을 잃은 자, 프블뜸이 전장에 들어올 때, 카드 한 장을 뽑는다. 프블뜸이 당신의 서고에서 전장에 들어왔거나 당신의 서고에서 발동되었다면, 대신 카드 두 장을 뽑는다.

프블뜸이 주문의 목표가 될 때, 프블뜸을 소유자의 서고에 섞어넣는다.

- 일반적으로는 당신의 서고에서 프블뜸을 발동하거나 당신의 서고에서 프블뜸을 전장에 들어오게 할 수 있는 방법이 없습니다. 프블뜸의 보너스 카드를 받으려면 다른 효과를 사용해야만 합니다.
- 어떤 효과가 프블뜸을 당신의 서고에서 추방했다가, 그 후 그 카드를 발동하게 해 준다면, 프블뜸은 당신의 서고가 아니라 추방 영역에서 발동된 것입니다.
- 프블뜸의 마지막 능력은 프블뜸이 목표가 된 시점에 프블뜸이 전장에 있는 경우에만 격발합니다.
- 프블뜸의 마지막 능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.
- 프블뜸을 목표로 하는 주문에 다른 목표가 없는 경우, 그 주문은 (프블뜸이 당신의 서고 안에서 자신이 누구이고 또 여긴 어디인지를 헤메이게 된 후에는 유효한 목표가 없기 때문에) 해결되지 않습니다.

구원받은 자, 페더

{R}{W}{W}

전설적 생물 — 천사

3/4

비행

당신이 조종하는 생물을 목표로 당신이 순간마법 또는 집중마법 주문을 발동할 때마다, 그 주문이 해결되면서 그 카드를 당신의 무덤에 넣는 대신 그 카드를 추방한다. 그렇게 한다면, 다음 종료단 시작에 그 카드를 당신의 손으로 되돌린다.

- 당신이 당신이 조종하는 생물을 한 개 이상 목표로 하는 순간마법 또는 집중마법의 발동을 완료하고 난 뒤에도 페더가 여전히 전장에 있다면, 페더의 능력이 격발합니다. 그 주문을 추방하는 대체효과 및 그 카드를 당신의 손으로 되돌리는 지연격발능력은 당신이 주문을 발동하고 난 뒤에 페더가 전장을 떠나더라도 효과를 발휘합니다.
- 주문은 당신이 조종하는 생물에 더해 다른 목표들을 가질 수 있습니다.
- 당신의 생물을 목표로 하는 순간마법 또는 집중마법 주문이 어떤 이유로든 해결되지 않은 경우(다른 주문 또는 능력이 그 주문을 무효화했거나, 또는 그 주문의 모든 목표가 주문이 해결되려는 시점에 유효하지 않기 때문에), 그 주문은 추방되지 않습니다. 당신은 그 카드를 당신의 손으로 되돌릴 수 없습니다.
- 순간마법 또는 집중마법 주문이 주문 스스로의 효과로 당신에게 그 주문을 추방 영역 또는 이외의 다른 곳에 놓으라고 지시하는 경우, 해당 주문은 당신의 무덤에 놓이려고 시도하거나 페더의 효과로 추방되지 않기 때문에, 당신은 그 카드를 손으로 되돌릴 수 없습니다.
- 공포군단 비전술사 또는 회상 키워드와 같이, 다른 대체효과가 당신이 그 순간마법 또는 집중마법 주문을 추방하라고 지시하는 경우, 당신은 페더의 대체효과를 먼저 적용하겠다고 선택할 수 있습니다. 당신이 그렇게 한다면, 페더의 지연격발능력이 그 카드를 당신의 손으로 되돌아오게 합니다.
- 당신이 당신이 소유하지 않은 순간마법 또는 집중마법 주문을 발동하는 경우, 그 카드는 당신의 무덤에 놓이지 않기 때문에 페더의 효과로 추방하거나 당신의 손으로 되돌릴 수 없습니다.

파멸의 대단원

{X}{G}{G}

집중마법

당신의 서고 및/또는 무덤에서 전환마나비용이 X

이하인 생물 카드 한 장을 찾아 전장에 놓는다.

당신이 이런 식으로 당신의 서고를 찾아보았다면,

당신의 서고를 섞는다. X가 10 이상이라면, 당신이

조종하는 생물들은 턴종료까지 +X/+X를 받고

신속을 얻는다.

- 당신의 서고 또는 무덤에 있는 생물 카드의 마나 비용에 {X}가 있다면, X는 0으로 간주합니다.
- X가 10 이상이라면, 당신이 전장에 막 놓은 생물 카드도 +X/+X 및 신속을 받습니다.
- 당신이 전장에 놓을 생물을 공개하는 시점과 X가 10 이상인 경우 그 생물이 +X/+X 및 신속을 받는 시점 사이에는 어떤 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다. 생물이 전장에 들어오면서

격발되는 다른 능력들이 있다면, 그 능력들은 당신의 생물들이 +X/+X 및 신속을 받은 뒤에 스택에 놓여집니다.

- 당신이 전환마나비용이 X 이하인 생물을 찾지 않는 경우, X가 10 이상이라면 당신이 조종하는 생물들은 여전히 +X/+X를 받고 신속을 얻습니다.

영원의 대단원

{X}{B}{B}

집중마법

방어력이 X 이하인 생물을 최대 세 개까지 목표로 정한다. 그 생물들을 파괴한다. X가 10 이상이라면, 당신의 무덤에 있는 모든 생물 카드를 전장으로 되돌린다.

- 영원의 대단원은 각각 방어력이 X 이하인 생물을 최대 세 개까지 목표로 정할 수 있습니다. 즉, 그 생물들의 방어력 총합이 X 이하일 필요는 없습니다.
 - 영원의 대단원이 해결되려 하는 시점에 당신이 선택한 목표 중 일부는 유효하고 일부는 유효하지 않은 경우, 유효한 목표들은 여전히 파괴되고, X가 10 이상이라면, 당신은 여전히 카드들을 전장으로 되돌립니다.
 - 일부 또는 모든 목표가 유효한 목표지만 무적을 가지고 있는 등의 이유로 파괴되지 않은 경우, 당신은 X가 10 이상이라면 여전히 카드들을 전장으로 되돌립니다.
 - 당신이 당신이 소유한 생물을 목표로 정했고 X가 10 이상이라면, 그 카드 또한 전장으로 돌아오는 카드들의 일부가 됩니다.
 - 목표로 지정된 생물이 죽는 것과 생물들이 전장으로 돌아오는 것에 대해 격발하는 능력은 영원의 대단원의 해결이 종료되고 난 후에 스택에 놓여집니다. 당신의 턴에 영원의 대단원이 해결되었다면, 상대들의 생물들이 당신의 생물들이 전장에 들어오기 전에 먼저 죽었더라도, 당신의 상대들의 격발 능력들이 먼저 해결됩니다.
 - 당신은 목표를 지정하지 않은 채로 영원의 대단원을 발동할 수 있습니다. X가 10 이상이라면, 당신은 그냥 당신의 무덤에 있는 모든 생물 카드들만을 전장으로 되돌립니다. 그러나, 당신이 목표를 정했고 주문이 해결되기 전에 그 목표들이 모두 유효하지 않게 되는 경우, 주문은 해결되지 않고 카드들을 전장으로 되돌릴 수도 없습니다.
-

약속의 대단원

{X}{R}{R}

집중마법

당신의 무덤에서 전환마나비용이 각각 X 이하인
순간마법 카드 최대 한 개 및/또는 집중마법 카드
최대 한 개를 목표로 정한다. 당신은 그 카드들을
마나 비용을 지불하지 않고 발동할 수 있다. 이런
식으로 발동한 카드가 이 턴에 당신의 무덤에
들어가려고 하면, 대신에 그 카드를 추방한다. X 가
10 이상이라면, 그 주문들을 각각 두 번 복사한다.
당신은 그 복사본들의 목표를 새로 정할 수 있다.

- 약속의 대단원이 해결되면서, 당신은 우선 목표 순간마법 카드 및/또는 목표 집중마법 카드를 원하는 순서대로 발동합니다. 그런 뒤, X 가 10 이상이라면, 당신은 그 주문들을 각각 두 번씩 복사해 그 복사본들을 원하는 순서로 스택에 놓을 수 있습니다. 복사본들은 원본 주문들보다 먼저 해결됩니다.
 - 순간마법이자 집중마법 카드인 분할 카드는 약속의 대단원의 목표로 중복 지정될 수 있습니다. 그러나, 당신이 카드를 한 번 발동하고 나면, 두 번째에는 발동할 수 없습니다.
 - 주문의 마나 비용에 $\{X\}$ 가 있다면, 마나 비용을 지불하지 않고 그 주문을 발동할 때 그 값으로 0 을 선택해야 합니다.
 - "마나 비용을 지불하지 않고" 카드를 발동하는 경우, 어떠한 대체 비용도 지불하겠다고 선택할 수 없습니다. 하지만 추가비용은 지불할 수 있습니다. 발동할 카드(예: 불꽃 수확)에 필수적인 추가비용이 있다면, 그 비용을 지불해야 카드를 발동할 수 있습니다.
 - 복사되는 주문이 "한 개를 선택한다—" 등과 같은 모드 선택 주문인 경우, 복사본들에도 그 선택이 유지됩니다. 다른 모드를 고를 수는 없습니다.
 - 주문을 발동하면서 분배한 피해가 있는 경우, 분배된 값들은 바꿀 수 없지만 그 피해를 입는 목표들은 변경할 수 있습니다. 카운터를 분배하는 주문에 대해서도 마찬가지입니다.
 - 당신은 복사본 주문들에 대한 어떠한 추가비용도 지불할 수 없습니다. 하지만 원본 주문에 대해 지불된 모든 추가비용을 기반으로 한 효과는 해당 복사본에도 동일한 비용이 지불된 것처럼 복사됩니다.
 - 약속의 대단원이 생성하는 복사본들은 스택에서 생성되므로, "발동"된 것이 아닙니다. 플레이어가 주문을 발동할 때 격발되는 능력은 격발되지 않습니다.
-

유동체 전달자

{2}{U}

생물 — 인간 마법사

2/2

당신이 생물이 아닌 주문을 발동할 때마다,
증식한다. (지속물 및/또는 플레이어를 원하는
수만큼 선택한 후, 그 대상들이 이미 가지고 있는
카운터들과 같은 종류의 카운터를 한 개씩
추가한다.)

- 유동체 전달자의 능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.

흑검을 든 기다온

{1}{W}{W}

전설적 플레인즈워커 — 기다온

4

당신의 턴인 한, 흑검을 든 기다온은 여전히
플레인즈워커면서 무적을 가진 4/4 인간 병사
생물이다.

당신의 턴 동안 흑검을 든 기다온에게 입혀지려
하는 모든 피해를 방지한다.

+1: 당신이 조종하는 다른 생물을 최대 한 개까지
목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 경계,
생명연결 또는 무적 중 당신이 선택한 능력을
얻는다.

−6: 대지가 아닌 지속물을 목표로 정한다. 그
지속물을 추방한다.

- 어떤 효과가 당신의 턴 동안에 기다온이 모든 능력을 잃게 하는 경우, 기다온은 여전히 인간 병사 생물이며 기다온 플레인즈워커입니다.
- 어떤 장비가 기다온이 생물인 동안 기다온에 부착되는 경우, 그 장비는 당신의 턴이 아닌 다음 유지단에 기다온에서 떨어집니다. 생물이 아닌 플레인즈워커에 부여될 수 없는 마법진이 기다온에 부착된 경우에도 동일합니다.

- 기디온에 놓여진 카운터들은 그 카운터들이 생물이 아닌 플레인즈워커에게 아무런 영향을 주지 않는다고 하더라도 기디온이 생물이 아닌 시점에도 계속 남아 있습니다.
- 기디온이 당신의 턴 동안 방지될 수 없는 피해를 입는 경우, 그 피해는 모든 적용 가능한 결과를 가집니다. 피해는 기디온에 누적(기디온이 생물이기에)되며, 그 피해는 그만큼의 충성 카운터를 기디온에서 제거(기디온이 플레인즈워커이기에)합니다. 기디온이 무적을 가지고 있기는 하지만, 기디온에 충성 카운터가 없으면, 소유자의 무덤에 놓입니다.
- 기디온의 첫 번째 충성 능력은 목표가 된 생물이 어떤 능력을 얻을 지를 활성화하면서가 아니라 능력이 해결되면서 결정합니다.

맹세한 자, 기디온 (플레인즈워커 텍 전용)

{4}{W}{W}

전설적 플레인즈워커 — 기디온

4

당신이 기디온이 아닌 생물 두 개 이상으로 공격할 때마다, 그 생물들에 각각 +1/+1 카운터를 한 개씩 올려놓는다.

+2: 턴종료까지, 맹세한 자, 기디온은 여전히 플레인즈워커이며 백색인 5/5 인간 병사 생물이 된다. 이번 턴에 기디온이 입으려고 하는 모든 피해를 방지한다. (기디온이 이번 턴에 발동되었다면 기디온은 공격할 수 없다.)

−9: 맹세한 자, 기디온과 당신의 상대들이 조종하는 각 생물을 추방한다.

- 기디온이 아닌 생물은 기디온 플레인즈워커이기도 한 생물을 제외한 생물들입니다. 예를 들어, 기디온의 동료는 기디온이 아닌 생물입니다.
- 공격 중인 기디온 생물은 어떤 +1/+1 카운터를 받지 못하지만, 공격 중인 생물들 중 두 개 이상이 기디온이 아닌 한, 그 공격생물들은 각각 +1/+1 카운터 한 개씩을 받습니다.
- 기디온의 첫 번째 충성 능력은 전장에 들어오는 생물로 간주되지 않습니다. 기디온은 이미 전장에 있었습니다. 그의 유형이 바뀐 것뿐입니다.
- 기디온이 전장에 들어온 턴에 생물로 변하는 경우, 공격하거나 {T} 능력을 사용(얻게 되는 경우)할 수 없습니다.

- 기디온의 첫 번째 충성 능력은 기디온을 생물 유형이 병사인 생물이 되게 합니다. 기디온은 여전히 플레인즈워커 유형이 기디온인 플레인즈워커입니다. (기디온은 다른 주문이나 효과에 의해 부여된 카드 유형이나 하위 유형도 유지합니다.) 각 하위 유형은 적절한 카드 유형에 연관되어 있습니다. 플레인즈워커는 유형이지 생물 유형이 아니며, 병사는 생물 유형이지 플레인즈워커 유형이 아닙니다.
- 기디온이 자신의 첫 번째 충성 능력이 해결된 뒤에 방지될 수 없는 피해를 입는 경우, 그 피해는 모든 적용 가능한 결과를 가집니다. 피해는 기디온에 누적(기디온이 생물이기에)되며, 그 피해는 그만큼의 충성 카운터를 기디온에서 제거(기디온이 플레인즈워커이기에)합니다. 기디온은 생물이기도 하지만, 기디온에 충성 카운터가 없으면, 소유자의 무덤에 놓입니다.
- 당신이 기디온의 마지막 능력을 활성화하는 시점에 기디온의 충성 카운터가 9 개라면, 기디온은 추방되지 않고 당신의 무덤에 놓이게 됩니다.

기디온의 전투함성 (플레인즈워커 덱 전용)

{2}{W}{W}

집중마법

당신이 조종하는 각 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다. 당신은 당신의 서고 및/또는 무덤에서 이름이 맹세한 자, 기디온인 카드 한 장을 찾아 공개한 후, 당신의 손으로 가져갈 수 있다. 이런 식으로 서고를 찾을 경우, 서고를 섞는다.

- 당신은 조종하고 있는 생물이 없어도 기디온의 전투함성을 발동할 수 있습니다. 당신은 여전히 기디온을 찾습니다.

기디온의 동료 (플레인즈워커 덱 전용)

{3}{W}

생물 — 인간 병사

3/3

당신이 생명점을 얻을 때마다, 기디온의 동료에 +1/+1 카운터 두 개를 올려놓는다.

{3}{W}: 기디온 플레인즈워커를 목표로 정한다. 그 플레인즈워커에 충성 카운터 한 개를 올려놓는다.

- 기디온의 동료의 능력은 생명점을 얻는 사건마다 한 번만 격발하며, 이는 아자니의 환대로 1 점을 얻든 전쟁터 속 승격으로 2 점을 얻든 동일합니다.
- 기디온의 동료가 당신이 생명점을 얻는 것과 동시에 치명적 피해를 입었다면, 기디온의 동료를 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 입히면, 기디온의 동료의 능력은 두 번 격발합니다. 그러나 생명연결 능력을 가진 생물 하나가 동시에 여러 생물, 플레이어 및/또는 플레인즈워커에 전투피해를 입힐 경우(돌진 능력이 있거나 상대가 이 생물을 여러 생물로 막은 경우) 해당 능력은 한 번만 격발됩니다.
- 당신이 무엇인가에 대해 "각각" 생명점을 일정량 얻는 경우, 그 생명점은 하나의 사건으로 얻는 것이며 기디온의 동료의 능력은 한 번만 격발됩니다.
- 기디온 플레인즈워커에 충성 카운터를 올려놓는 행동은 그 플레인즈워커의 어떤 충성 능력도 활성화시키지 않습니다.
- 쌍두거인 게임에서는 팀원이 생명점을 얻어 팀의 생명 총점이 증가하더라도 해당 능력이 격발되지 않습니다.

기디온의 희생

{W}

순간마법

당신이 조종하는 생물 또는 플레인즈워커 한 개를
선택한다. 이 턴에 당신과 당신이 조종하는
지속물들에 입혀지려 하는 모든 피해는 대신
선택된 지속물에 입혀진다. *(그 지속물이 전장에
남아 있어야 유효하다.)*

- 기디온의 희생은 해당 턴에 앞서 입혀진 피해에 대해서는 아무런 효과를 가지지 않습니다.
- 당신이 기디온의 희생이 해결되려는 시점에 생물이나 플레인즈워커를 전혀 조종하지 않고 있다면, 아무 일도 일어나지 않습니다. 피해 전향 효과는 어떤 피해 사건에도 적용될 수 없습니다.
- 선택된 생물 또는 플레인즈워커가 피해가 입혀지려 하는 시점에 전장에 없거나 생물 또는 플레인즈워커가 아니게 된 경우, 피해는 전향되지 않습니다.

- 피해가 동시에 입혀지거나(전투피해 등) 단일 주문 또는 능력이 해결되면서 모든 피해가 입혀지는 한, 선택된 생물의 방어력 또는 선택된 플레인즈워커의 충성도보다 더 많은 피해가 전향될 수 있습니다.
- 기디온의 희생은 피해의 원천 또는 그 피해가 전투피해인지 여부를 변경하지 않습니다.
- 당신이 기디온의 희생을 한 턴에 여러 번 발동하는 경우, 당신 및/또는 당신이 조종하는 지속물들에 입혀지려는 피해는 선택된 지속물들 중 당신이 선택한 지속물에 입혀집니다. 선택된 생물들 모두에 입혀지는 것이 아니며, 당신이 그 생물들 사이에 피해를 분배할 수도 없습니다. 다음에 당신에게 피해가 입혀지려 하면, 당신은 그 피해가 입혀질 지속물을 다른 지속물로 고를 수 있습니다.

기디온의 승리

{1}{W}

순간마법

상대를 목표로 정한다. 그 플레이어는 이번 턴에 공격했거나 방어한 생물 한 개를 희생한다. 당신이 기디온 플레인즈워커를 조종한다면, 그 플레이어는 대신 그런 생물 두 개를 희생한다.

- 기디온의 승리는 전투피해가 입혀지기 전에 발동될 수 있습니다. 이 경우, 기디온의 승리는 방어자가 선택되기 전 또는 후에 발동될 수 있습니다.
 - 기디온의 승리는 전투피해가 입혀지고 난 뒤에 발동될 수 있습니다. 이 경우, 목표가 된 플레이어는 이번 턴에 공격 또는 방어를 하고 나서 살아남은 생물들 중 한 개 또는 두 개를 선택합니다.
 - 공격 상태로 전장에 놓인 생물은 공격한 것이 아니므로, 희생될 수 없습니다.
 - 공격을 한 다음 전투에서 제거된 생물(오라즈카의 침탑 등)은 공격한 것이므로, 희생될 수 있습니다.
 - 기디온의 승리는 플레이어를 목표로 하며, 희생될 생물(들)을 목표로 하지 않습니다. 방호를 가진 생물도 이런 식으로 희생될 수 있습니다.
-

고블린 습격 팀

{3}{R}

생물 — 고블린 전사

4/1

신속

고블린 습격 팀이 죽을 때, 당신이 조종하는 생물을
목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를
올려놓는다.

- 고블린 습격 팀과 당신이 조종하는 다른 생물이 동시에 죽는 경우(전투에서 같이 치명피해를 입는 등으로), 그 다른 생물은 당신이 고블린 습격 팀의 능력에 대한 목표를 선택할 때 전장에 없습니다. 그 생물은 고블린 습격 팀이 주는 +1/+1 카운터로 살아남을 수 없습니다.

신 영생자 본투

{3}{B}{B}

전설적 생물 — 좀비 신

5/6

호전적

신 영생자 본투가 전장에 들어올 때, 다른 지속물을
원하는 수만큼 희생한 후, 그만큼 카드를 뽑는다.

신 영생자 본투가 죽거나 전장에서 추방 영역에
놓일 때, 당신은 신 영생자 본투를 소유자의 서고 맨
위에서 세 번째에 놓을 수 있다.

- 본투의 첫 번째 격발능력이 해결되면서, 당신은 다른 지속물 0 개를 희생하겠다고 선택할 수 있습니다.
 - 당신이 다른 지속물들을 희생하면서 능력들이 격발하는 경우, 그 능력들은 당신이 카드를 뽑기 전까지는 스택에 놓이지 않습니다.
 - 두 번째 신 영생자 본투가 당신의 조종하에 전장에 들어오는 경우, 당신은 새로운 본투의 격발능력에 대해 다른 본투를 희생하기 전에 둘 중 한 개를 무덤에 넣게 됩니다.
-

신 영생자 케프넷

{2}{U}{U}

전설적 생물 — 좀비 신

4/5

비행

당신은 매 턴마다 당신이 뽑는 첫 카드를 뽑는 것과

동시에 공개할 수 있다. 당신이 이런 식으로

순간마법 또는 집중마법 카드를 공개할 때마다, 그

카드를 복사하고 당신은 그 복사본을 발동할 수

있다. 그 복사본은 발동하는데 {2}가 덜 든다.

신 영생자 케프넷이 죽거나 전장에서 추방 영역에

놓일 때, 당신은 신 영생자 케프넷을 소유자의 서고

맨 위에서 세 번째에 놓을 수 있다.

- 당신이 매 턴 첫 번째로 뽑는 카드가 당신의 손에 있는 다른 카드들과 섞이기 전에 그 카드를 공개하는 것이(또는 공개하지 않겠다고 선택하는 것이) 중요합니다. 당신은 카드를 뽑으면서 그 카드의 공개 여부를 선택하기 전에 그 카드를 봅니다.
- 당신은 뽑은 카드를 그 시점에 복사하고 싶지 않은 경우 그 카드를 공개하지 않을 수 있습니다.
- 당신이 이런 식으로 카드를 공개한다면, 그 카드는 케프넷의 격발효과가 해결을 마칠 때까지 공개된 채로 남아있습니다.
- 당신은 당신의 턴이 아니더라도 그 카드가 해당 턴에 처음 뽑은 카드이기만 하면, 아무 턴에나 이런 식으로 순간마법 또는 집중마법 카드를 공개하고 주문을 복사할 수 있습니다.
- 카드를 여러 장 뽑는 행동은 항상 카드 한 장 뽑기를 여러 번 수행하는 것으로 간주합니다. 예를 들어, 당신이 해당 턴에 아직 카드를 한 장도 뽑지 않았고 카드 세 장을 뽑으라고 지시하는 주문을 발동할 경우, 당신은 한 번에 한 장씩 카드를 뽑게 됩니다. 이렇게 뽑는 카드 중 첫 번째 카드만 케프넷의 능력에 의해 공개되고 복사될 수 있습니다.
- 어떤 효과가 "뽑는다"라는 단어 없이 카드를 당신의 손에 넣는 경우, 그 카드는 뽑은 것이 아닙니다.
- 당신은 케프넷의 격발효과가 해결되는 시점에만 그 복사본을 발동할 수 있습니다. 그 시점에 복사본을 발동하기를 원하지 않는 경우(또는 유효한 목표가 없는 등의 이유로 발동할 수 없는 경우), 그 복사본은 사라집니다. 나중에 발동할 수는 없습니다.
- 복사본이 집중마법인 경우, 당신은 격발능력이 해결되는 동안 누구의 턴인지나 어떤 단계인지에 무관하게 그 복사본을 발동할 수 있습니다.

- 그 카드가 케프넛의 격발능력이 해결되기 전에 당신의 손을 떠나는 경우, 당신은 그 카드의 마지막으로 알려진 정보를 이용해 그 카드를 복사합니다.
- 복사본은 당신의 손에서 생성되고 발동됩니다.
- 주문의 총 비용을 결정하려면, 지불하려는 마나 비용 또는 대체비용에 비용 증가분을 추가한 다음 비용 감소분(케프넛의 능력 등)을 적용하십시오. 발동하는 데 지불한 총 비용에 관계없이, 주문의 전환마나비용은 변하지 않습니다.
- 당신이 어떤 이유로든 신 영생자 케프넛을 여러 개 조종하는 경우(한 쪽이 불꽃 분신이거나 하는 이유 등으로), 당신은 그 케프넛들의 각 능력마다 당신이 뽑은 카드를 원하는 만큼 공개할 수 있습니다. 한 번에 한 개씩, 각 능력은 공개된 카드가 순간마법 또는 집중마법인 경우 그 카드를 복사하며, 당신은 각 복사본을 모두 발동할 수 있습니다. 각 복사본은 당신이 다음 복사본을 발동하기 전에 해결되며, 각 복사본의 비용은 {2}만 줄어듭니다.

신 영생자 오케트라

{3}{W}{W}

전설적 생물 — 좀비 신

3/6

이단공격

당신이 생물 주문을 발동할 때마다, 경계를 가진

4/4 흑색 좀비 전사 생물 토큰 한 개를 만든다.

신 영생자 오케트라가 죽거나 전장에서 추방

영역에 놓일 때, 당신은 신 영생자 오케트라를

소유자의 서고 맨 위에서 세 번째에 놓을 수 있다.

- 오케트라의 첫 번째 격발능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.
 - 커맨더 형식에서, 커맨더의 색 정체성은 문구란에 등장하는 색 단어(흑색 등)에 영향을 받지 않습니다. 신 영생자 오케트라가 당신의 커맨더인 경우, 당신의 텍스트는 흑색 마나 기호를 포함할 수 없습니다.
-

신 영생자 로나스

{3}{G}{G}

전설적 생물 — 좀비 신

5/5

치명타

신 영생자 로나스가 전장에 들어올 때, 턴종료까지

당신이 조종하는 다른 각 생물들의 공격력을 두

배로 한다. 그 생물들은 턴종료까지 경계를 얻는다.

신 영생자 로나스가 죽거나 전장에서 추방 영역에

놓일 때, 당신은 신 영생자 로나스를 소유자의 서고

맨 위에서 세 번째에 놓을 수 있다.

- 로나스의 첫 번째 격발능력은 능력이 해결되는 시점에 당신이 조종하는 생물들에게만 영향을 미칩니다. 능력이 해결된 뒤에 조종하기 시작하는 생물들은 공격력이 두 배가 되거나 경계를 얻지 못합니다.
- 어떤 효과가 생물의 공격력을 "두 배"로 하라고 지시하는 경우, 그 생물은 $+X/+0$ 을 받습니다. X 는 해당 효과가 적용되기 시작하는 시점의 그 생물의 공격력입니다.

신 파라오의 조각상

{6}

전설적 마법물체

당신의 상대들이 발동하는 주문들은 발동하는 데

{2}가 더 든다.

당신의 종료단 시작에, 각 상대는 생명 1 점을

잃는다.

- 주문의 총 비용을 결정하려면, 지불하려는 마나 비용 또는 대체비용에 비용 증가분(신 파라오의 조각상의 효과 등)을 추가한 다음 비용 감소분을 적용하십시오. 발동하는 데 지불한 총 비용에 관계없이, 주문의 전환마나비용은 변하지 않습니다.
 - 쌍두거인 게임에서, 신 파라오의 조각상의 마지막 능력은 상대 팀이 생명 2 점을 잃게 만듭니다.
-

심장불길

{1}{R}

순간마법

이 주문을 발동하기 위한 추가비용으로, 생물 또는

플레인즈워커 한 개를 희생한다.

원하는 목표를 정한다. 심장불길은 그 목표에게

피해 4 점을 입힌다.

- 이 주문을 발동하기 위해서는 생물 또는 플레인즈워커를 정확히 한 개 희생해야 합니다. 희생을 하지 않으면 발동할 수 없고, 지속물을 더 많이 희생할 수도 없습니다.
- 플레이어들은 심장불길의 발동 비용이 모두 지불되고 난 후에만 이에 대응할 수 있습니다. 그 누구도 당신이 이 주문을 발동하는 것을 막기 위해 당신이 희생한 지속물을 파괴하려고 시도할 수 없습니다.

가슴이 따스해지는 구원

{2}{R}{W}

순간마법

당신의 손에 있는 모든 카드를 버린 후, 버린 카드에

한 장을 더한 수만큼 카드를 뽑는다. 당신은 당신의

손에 있는 카드의 수만큼 생명점을 얻는다.

- 가슴이 따스해지는 구원이 해결되려는 시점에 당신의 손에 카드가 한 장도 없는 경우, 당신은 아무 카드도 버리지 않은 후 카드 한 장을 뽑습니다.
 - 당신이 얻는 생명점의 양은 가슴이 따스해지는 구원이 해결되는 동안 당신이 카드를 뽑은 뒤 결정됩니다. 카드를 뽑는 시점과 당신이 생명점을 얻는 시점 사이에는 어떤 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.
-

신 파라오 기리기

{2}{R}

집중마법

이 주문을 발동하기 위한 추가비용으로, 카드 한 장을 버린다.

카드 두 장을 뽑는다. 축적 1 을 한다. (당신이 조종하는 군대 한 개에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다. 당신이 군대를 조종하고 있지 않다면, 먼저 0/0 흑색 좀비 군대 생물 토큰 한 개를 만든다.)

- 신 파라오 기리기를 발동하기 위해서는 카드를 정확히 한 장 버려야 합니다. 카드를 버리지 않으면 발동할 수 없고, 카드를 추가로 버릴 수도 없습니다.

태양의 심장, 화틀리

{2}{g/w}

전설적 플레인즈워커 — 화틀리

7

당신이 조종하는 각 생물은 공격력 대신

방어력만큼 전투피해를 입힌다.

-3: 당신은 당신이 조종하는 생물 중 방어력이 제일

높은 생물의 방어력만큼 생명점을 얻는다.

- 화틀리의 첫 번째 능력은 생물들의 공격력을 실제로 바꾸는 것이 아닙니다. 이 능력은 생물이 입히는 전투피해의 양을 바꾸는 것뿐입니다. 생물의 공격력이나 방어력을 확인하는 다른 규칙들이나 효과는 실제 수치를 사용합니다. 예를 들어, 동리의 매복은 생물이 자신의 방어력만큼 피해를 입히게 하지 않습니다.
 - 당신이 조종하는 생물 중 방어력이 제일 높은 생물은 화틀리의 충성 능력이 해결되기 시작하는 시점에만 결정됩니다.
-

멧돼지 파괴신, 일하르그

{3}{R}{R}

전설적 생물 — 멧돼지 신

6/6

돌진

멧돼지 파괴신, 일하르그가 공격할 때마다, 당신은
손에 있는 생물 카드 한 장을 탭되어 공격 중인
상태로 전장에 놓을 수 있다. 다음 종료단 시작에,
그 생물을 당신의 손으로 되돌린다.

멧돼지 파괴신, 일하르그가 죽거나 전장에서 추방
영역에 놓일 때, 당신은 멧돼지 파괴신, 일하르그를
소유자의 서고 맨 위에서 세 번째에 놓을 수 있다.

- 당신은 새로운 생물이 어느 플레이어나 플레인즈워커를 공격할 지 선택합니다. 그 생물이 반드시 일하르그가 공격하는 플레이어나 플레인즈워커를 똑같이 공격할 필요는 없습니다.
- 새로운 생물은 공격 중이기는 하지만 공격생물로 선언되지는 않았으므로, 공격생물을 선언할 때 격발되는 능력(예를 들면, 믿을 수 있는 페가수스와 즉석 부대의 능력 등)은 격발되지 않습니다.
- 새로운 생물이 전투 중에 죽는 등의 이유로 종료단 전에 전장을 떠나는 경우, 그 카드는 현재 영역에 남습니다. 그 카드는 당신의 손으로 되돌아오지 않습니다.
- 새로운 생물이 종료단 시작에 격발하는 능력을 가지고 있는 경우, 그 능력은 종료단에 그 생물이 해당 능력이 해결되기 전에 당신의 손으로 돌아온다고 해도 격발하고 해결됩니다.

차원을 잇는 봉화

대지

당신이 플레인즈워커 주문을 발동할 때마다, 당신은
생명 1 점을 얻는다.

{T}: {C}를 추가한다.

{1}, {T}: 서로 다른 색인 마나 두 개를 추가한다. 이
마나는 플레인즈워커 주문을 발동하는 데에만
사용할 수 있다.

- 차원을 잇는 봉화의 첫 번째 능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.

- 차원을 잇는 봉화의 마지막 능력으로 생성된 마나는 같은 플레인즈워커 주문에 사용될 수도 있고, 서로 다른 플레인즈워커 주문들에 사용될 수도 있습니다.

도시 침입

{1}{U}{R}

집중마법

축적 X 를 한다. X 는 당신의 무덤에 있는 순간마법 및 집중마법 카드의 수이다. (당신이 조종하는 군대 한 개에 +1/+1 카운터 X 개를 올려놓는다. 당신이 군대를 조종하고 있지 않다면, 먼저 0/0 흑색 좀비 군대 생물 토큰 한 개를 만든다.)

- 도시 침입은 당신이 당신의 무덤에 있는 순간마법과 집중마법의 수를 세는 동안 여전히 스택에 있습니다. 자신은 계산에 넣지 않습니다.
- 당신의 무덤에 순간마법이나 집중마법 카드가 한 장도 없다면, 당신은 축적 0 을 합니다. 당신이 군대를 조종하고 있지 않다면, 당신은 0/0 흑색 좀비 군대 생물 토큰을 만들고, 해당 토큰은 도시 침입의 해결이 끝날 때 죽게 됩니다.
- 당신의 무덤에 있는 순간마법 및 집중마법의 수는 도시 침입이 해결될 때에만 계산합니다.
- 순간마법이자 집중마법인 분할 카드는 도시 침입에 대해 한 장으로 계산됩니다.

철제 강패

{3}

마법물체 생물 — 골렘

1/1

호전적 (이 생물은 두 개 이상의 생물에만 방어될 수 있다.)

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

- 당신은 철제 강패의 능력의 목표로 철제 강패 자신을 정할 수 있습니다.

비술 전략가, 제이스 (플레인즈워커 덱 전용)

{4}{U}{U}

전설적 플레인즈워커 — 제이스

4

당신이 각 턴에 두 번째 카드를 뽑을 때마다, 당신이
조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1
카운터 한 개를 올려놓는다.

+1: 카드 한 장을 뽑는다.

-7: 당신이 조종하는 생물들은 이번 턴에 방어당할
수 없다.

- 제이스의 첫 번째 능력은 한 턴에 한 번만 격발될 수 있습니다. 첫 번째 카드를 뽑았을 때 제이스가 전장에 있었는지 여부는 상관하지 않습니다.
- 어떤 효과가 당신에게 카드를 여러 장 뽑으라고 지시한 경우, 제이스의 첫 번째 능력은 그 카드들 중 해당 턴에 두 번째로 뽑은 카드(가 있다면)에 대해 격발합니다. 당신은 카드들을 모두 뽑은 뒤에 그 능력의 목표를 선택합니다.
- 주문이나 능력이 당신에게 "뽑는다"는 특정 단어를 사용하지 않고 카드들을 당신의 손에 넣게 하는 경우, 그 카드는 뽑은 것이 아닙니다.
- 제이스의 마지막 능력이 해결되고 나면, 그 효과는 제이스가 전장을 떠나도 적용됩니다.

신비를 다스리는 자, 제이스

{1}{U}{U}{U}

전설적 플레인즈워커 — 제이스

4

당신의 서고에 카드가 없는 상태에서 카드를
뽑아야 한다면, 당신은 대신 게임에서 승리한다.

+1: 플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는
자신의 서고 맨 위 카드 두 장을 자신의 무덤에
넣는다. 카드 한 장을 뽑는다.

-8: 카드 일곱 장을 뽑는다. 그 후 당신의 서고에
카드가 없다면, 당신은 게임에서 승리한다.

- 어떤 이유로 당신이 게임에서 이길 수 없는 경우(예를 들어, 당신의 상대가 Platinum Angel 을 조종하는 등의 이유로), 당신은 카드가 없는 서고에서 카드를 뽑는 행동으로 패배하지 않습니다. 카드 뽑기는 여전히 대체됩니다.

- 두 명 이상의 플레이어가 신비를 다스리는 자, 제이스를 조종하면서 각 플레이어가 일정 수의 카드를 뽑으라고 지시받은 경우, 턴을 가지고 있는 플레이어가 먼저 그만큼 카드를 뽑습니다. 이로 인해 그 플레이어가 대신 게임에서 이기게 된다면, 게임은 즉시 종료됩니다. 게임이 종료되지 않았다면, 턴 순서대로 각 다른 플레이어들에 대해 이 과정을 반복합니다.
- 목표가 된 플레이어가 제이스의 첫 번째 충성 능력이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 그 능력은 해결되지 않습니다. 당신은 카드를 뽑지 않습니다.
- 제이스의 첫 번째 충성 능력에 명시된 순서대로 지시를 따르십시오. 당신이 자신을 목표로 정한 경우, 당신은 당신의 서고 맨 위 카드 두 장을 무덤에 넣은 후 카드 한 장을 뽑습니다.
- 제이스의 마지막 능력을 해결하는 동안 당신의 서고에 카드가 7 장 미만으로 남아있고, 제이스가 이미 전장을 떠난 경우, 당신은 뽑을 수 있는 만큼 카드를 뽑은 뒤, 비어 있는 서고에서 카드를 뽑으려는 시도에 의한 상태 참조 행동이 당신을 게임에서 패배하게 만들기 전에 게임에서 승리합니다.

제이스의 투영 (플레인즈워커 덱 전용)

{2}{U}{U}

생물 — 마법사 환영

2/2

당신이 카드를 뽑을 때마다, 제이스의 투영에

+1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

{3}{U}: 제이스 플레인즈워커를 목표로 정한다. 그

플레인즈워커에 충성 카운터 한 개를 올려놓는다.

- 어떤 효과가 당신에게 카드를 여러 장 뽑으라고 지시하는 경우, 제이스의 투영의 격발능력은 그 수만큼 격발합니다.
 - 주문이나 능력이 당신에게 "뽑는다"는 특정 단어를 사용하지 않고 카드들을 당신의 손에 넣게 하는 경우, 제이스의 투영의 격발능력은 격발하지 않습니다.
 - 제이스 플레인즈워커에 충성 카운터를 올려놓는 행동은 그 플레인즈워커의 어떤 충성 능력도 활성화시키지 않습니다.
-

제이스의 계약 (플레인즈워커 텍 전용)

{3}{U}{U}

집중마법

생물을 최대 두 개까지 목표로 정한다. 그 생물들을
소유자의 손으로 되돌린다. 당신은 당신의 서고
및/또는 무덤에서 이름이 비술 전략가, 제이스인
카드 한 장을 찾아 공개한 후, 당신의 손으로 가져갈
수 있다. 이런 식으로 서고를 찾을 경우, 서고를
섞는다.

- 당신은 목표를 지정하지 않은 채로 제이스의 계약을 발동할 수 있습니다. 당신은 단순히 비술 전략가, 제이스를 찾습니다. 그러나, 당신이 목표들을 정했고 제이스의 계약이 해결되기 전에 그 목표들이 모두 유효한 목표가 아니게 되면, 주문은 해결되지 않고 당신은 카드를 찾지 않습니다.

존경받는 화염마도사, 자야

{4}{R}

전설적 플레인즈워커 — 자야

5

당신이 조종하는 다른 적색 원천이 지속물이나
플레이어에게 피해를 입히려 한다면, 대신에 그
피해에 1 을 더한 만큼의 피해를 입힌다.
-2: 원하는 목표를 정한다. 존경받는 화염마도사,
자야는 그 목표에게 피해 2 점을 입힌다.

- 자야의 첫 번째 능력은 자야가 피해를 입히게 하는 것이 아닙니다. 이 능력은 원래의 적색 원천이 입히는 피해의 양에 영향을 줍니다.
- 또 다른 효과가 당신의 적색 원천이 입히려는 피해를 수정(그 피해의 일부를 방지하는 것도 포함)하는 경우, 피해를 입는 플레이어 또는 피해를 입는 지속물의 조종자가 해당 효과들이 어떤 순서로 적용될지를 선택합니다. 피해가 모두 방지되는 경우, 자야의 효과는 더이상 적용되지 않습니다.
- 당신이 조종하는 원천이 입히는 피해가 상대가 조종하는 여러 지속물, 또는 상대와 지속물에 동시에 분배되었거나 지정된 경우, 원래 입히는 총 피해량을 배분한 후 배분한 피해량에 1 를 더합니다. 예를 들어, 당신이 돌진을 가진 5/5 적색 생물로 공격하고 상대가 2/2 생물로 방어하는 경우, 당신은 방어자에게 피해 2 점을 배정하고 피해 3 점을 수비플레이어에게 배분합니다. 그 후 피해량은 각각 피해 3 점과 4 점으로 수정됩니다.

자야의 환영인사

{1}{R}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 자야의 환영인사는 그

생물에게 피해 3 점을 입힌다. 점술 1 을 한다.

- 목표가 된 생물이 자야의 환영인사가 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 점술 1 도 하지 않습니다.

위대한 창조자, 카른

{4}

전설적 플레인즈워커 — 카른

5

당신의 상대들이 조종하는 마법물체들의

활성화능력은 활성화될 수 없다.

+1: 생물이 아닌 마법물체를 최대 한 개까지 목표로

정한다. 당신의 다음 턴까지, 그 마법물체는 자신의

전환마나비용과 같은 공격력과 방어력을 가진

마법물체 생물이 된다.

–2: 당신은 게임 밖 또는 추방 영역에서 당신이

소유한 카드 중 마법물체 카드 한 장을 선택해,

공개한 후, 당신의 손에 넣을 수 있다.

- 활성화능력은 콜론(쌍점)을 포함합니다. 이 능력들은 일반적으로 "[비용]: [능력]"으로 표시됩니다. 일부 키워드 능력은 활성화능력으로, 주석문에 콜론을 가지고 있습니다(예: 장착 등). 격발능력 ("~할 때," "~할 때마다," 또는 "~에,"가 들어간 문장)은 카른의 영향을 받지 않습니다.
- 카른의 첫 번째 능력은 전장에 있는 마법물체들에만 적용됩니다. 다른 영역에서 작동하는 활성화능력들은 여전히 활성화될 수 있습니다.
- 생물로 변한 생물이 아닌 지속물은, 지속물의 조종자가 자신의 가장 최근 턴 시작부터 지속적으로 조종한 경우에만, 공격하고 {T} 능력을 활성화할 수 있습니다. 해당 지속물이 얼마나 오랫동안 생물이었는지는 상관없습니다.
- 지속물의 마나 비용에 {X}가 있는 경우, X는 0 으로 간주합니다.

- 카른의 마지막 능력은 추방 영역에 있는 뒷면 상태인 카드를 (그 카드가 마법물체 카드인 것을 당신이 알고 있다고 해도) 가져올 수 없습니다.
- 캐주얼 게임에서, 게임 밖에서 선택한 카드는 당신의 카드 수집목록에서 가져옵니다. 토너먼트 이벤트의 경우, 게임 밖에서 선택하는 카드는 사이드보드에서 가져와야 합니다. 당신은 언제든지 자신의 사이드보드를 볼 수 있습니다.

불가사의한 스승, 카스미나

{3}{U}

전설적 플레인즈워커 — 카스미나

5

당신의 상대들이 당신이 조종하는 생물 또는 플레인즈워커를 목표로 발동하는 주문은 발동하는 데 {2}가 더 든다.

—2: 2/2 청색 마법사 생물 토큰 한 개를 만든다.

카드 한 장을 뽑은 후, 카드 한 장을 버린다.

- 당신이 조종하는 생물 또는 플레인즈워커를 목표로 발동하는 상대의 주문의 총 비용을 결정하려면, 그 플레이어가 지불하려는 마나비용 또는 대체비용에서 시작해, 비용 증가분(카스미나의 효과 등)을 추가한 뒤 비용 감소분을 적용합니다. 발동하는 데 지불한 총 비용에 관계없이, 주문의 전환마나비용은 변하지 않습니다.
- 당신이 조종하는 생물 및/또는 플레인즈워커를 여러 개 목표로 하는 주문을 발동하는 비용은 단지 {2}만 늘어납니다.
- 당신은 카드를 뽑은 뒤 카드를 버리는 사이에 아무런 행동을 할 수 없으며, 이에는 당신이 뽑은 카드를 발동하는 것도 포함됩니다.

카스미나의 변화술

{1}{U}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

부여된 생물은 모든 능력을 잃고 기본 공격력과

방어력이 1/1 이 된다.

- 카스미나의 변화술은 생물의 공격력과 방어력을 특정 값으로 설정하는 모든 기존 효과를 덮어씁니다. 그러나 카스미나의 변화술이 생물에 부착된 후에 적용되는 공격력/방어력 설정 효과는 그대로 적용됩니다.
- 피 묻은 칼날의 효과등 생물의 공격력과 방어력을 수정하는 효과는 적용이 시작된 시점과 상관없이 계속해서 적용됩니다. 공격력 및/또는 방어력을 변경하는 카운터들에 대해서도 마찬가지입니다.
- 카스미나의 변화술이 부착된 생물이 카스미나의 변화술이 부착된 이후에 능력을 얻는 경우, 그 생물은 그 능력을 유지합니다.

망자의 재앙, 카야

{3}{w/b}{w/b}{w/b}

전설적 플레인즈워커 — 카야

7

방호를 가진 당신의 상대들과 당신의 상대들이
조종하는 방호를 가진 생물들은 방호가 없는
것처럼 당신의 주문이나 능력의 목표로 정해질 수
있다.

—3: 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 추방한다.

- 당신이 조종하는 주문 또는 능력이 방호를 가진 상대 또는 상대가 조종하는 방호를 가진 생물을 목표로 정하고, 카야가 그 주문 또는 능력이 스택에 있는 동안 전장을 떠나는 경우, 그 플레이어 또는 지속물은 그 주문 또는 능력에 대해 유효하지 않은 목표가 됩니다. 이는 카야 자신의 충성 능력에 대해서도 마찬가지입니다.

카야의 유령화

{B}

부여마법 — 마법진

당신이 조종하는 생물 또는 플레인즈워커에게 부여
부여된 지속물이 죽거나 추방 영역에 놓일 때, 그
카드를 당신의 조종하에 전장으로 되돌린다.

- 다른 플레이어가 부여된 지속물의 조종권을 얻을 경우, 카야의 유령화는 당신의 무덤에 놓입니다.

- 카야의 유령화는 토크에게 부여할 수 있지만, 마지막 능력이 토크를 전장으로 되돌려주지는 않습니다.
- 카야의 유령화는 일단 부여된 지속물이 전장을 떠나면 당신의 무덤에 놓입니다. 카야의 유령화는 그 지속물과 함께 전장으로 돌아오지 않습니다.
- 어떤 효과가 부여된 지속물을 추방한 다음 즉시 전장으로 돌아오게 하는 경우, 카야의 유령화의 마지막 능력이 격발은 하지만 아무런 효과도 가지지 않습니다. 어떤 효과가 부여된 지속물을 추방한 뒤 나중에 전장으로 돌아오게 하는 경우, 카야의 유령화가 그 카드를 즉시 전장으로 되돌리며, 그 카드가 나중에 돌아오지 않습니다.
- 부여된 지속물이 무덤이나 추방 영역에 놓였지만 카야의 유령화의 마지막 능력이 해결되기 전에 그 영역을 떠나는 경우, 그 카드는 그 새로운 영역이 무덤이나 추방 영역이라고 해도 그곳에 머무릅니다. 당신은 그 카드를 전장으로 되돌리지 않습니다.
- 카야의 유령화와 부여된 지속물이 동시에 무덤 및/또는 추방 영역에 놓이는 경우, 부여된 지속물은 전장으로 돌아옵니다.
- 카야의 유령화가 당신이 조종하지만 소유하지는 않는 지속물에 부착된 경우, 그 지속물은 죽거나 추방될 때 당신의 조종하에 전장으로 돌아옵니다. 다인전 게임에서 플레이어가 게임에서 떠나는 경우, 해당 플레이어가 소유한 모든 카드도 떠납니다. 당신이 게임을 떠나는 경우, 카야의 유령화의 효과로 당신이 조종하던 생물은 추방됩니다.

거대괴물을 유혹하는 자, 키오라

{2}{g/u}

전설적 플레인즈워커 — 키오라

7

공격력이 4 이상인 생물이 당신의 조종하에 전장에

들어올 때마다, 카드 한 장을 뽑는다.

—1: 지속물을 목표로 정한다. 그 지속물을

언택한다.

- 전장에 들어오는 생물은 전장에 들어오면서 4 이상의 공격력을 갖고 있어야 하며, 그렇지 않으면 키오라의 첫 번째 능력은 격발되지 않습니다. 생물의 공격력을 올리거나 내리는 정적능력도 이 계산에 포함되며, 해당 생물이 가지고 들어오는 +1/+1 카운터도 마찬가지입니다. 그러나, 3 이하의 공격력을 가진 생물이 전장에 들어온 후 주문, 활성화능력 또는 격발능력으로 공격력을 올리는 것은 키오라의 능력을 격발시키지 않습니다.

- 전장에 들어온 생물의 공격력이 전장에 들어온 후에 3 이하로 변경되는 경우, 당신은 여전히 카드 한 장을 뽑습니다.

강통 거리 왕초, 크렌코

{2}{R}

전설적 생물 — 고블린

1/2

강통 거리 왕초, 크렌코가 공격할 때마다, 크렌코에

+1/+1 카운터 한 개를 올려놓은 후, 크렌코의

공격력만큼 1/1 적색 고블린 생물 토큰을 만든다.

- 크렌코가 자신의 능력이 격발했지만 해결되기 전에 전장을 떠나는 경우, 당신은 크렌코 위에 +1/+1 카운터를 올려놓지는 않지만, 크렌코가 전장을 떠나기 직전의 공격력을 이용해 얼마나 많은 고블린 토큰을 만들 지를 결정합니다.
- 크렌코의 격발능력으로 만들어진 토큰들은 공격 중이 아닙니다. 모든 공격생물은 동시에 선택되며, 이런 식으로 만들어진 토큰은 신속이 있더라도 공격할 수 없기 때문입니다.

크론치 조련사

{1}{G}

생물 — 인간 전사

2/1

돌진

공격력이 4 이상인 생물이 당신의 조종하에 전장에

들어올 때마다, 크론치 조련사에 +1/+1 카운터 한

개를 올려놓는다.

- 전장에 들어오는 생물은 전장에 들어오면서 4 이상의 공격력을 갖고 있어야 하며, 그렇지 않으면 크론치 조련사의 능력은 격발되지 않습니다. 생물의 공격력을 올리(거나 내리)는 정적능력도 포함하여 계산합니다. 그러나, 3 이하의 공격력을 가진 생물이 전장에 들어온 후 주문, 활성화능력 또는 격발능력으로 공격력을 올리는 것은 크론치 조련사의 능력을 격발시키지 않습니다.
- 전장에 들어온 생물의 공격력이 전장에 들어온 후에 3 이하로 변경되는 경우, 당신은 여전히 크론치 조련사에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓습니다.

- 크론치 조련사가 전장에 들어오는 시점에 크론치 조련사의 공격력이 4 이상이 되는 경우, 자신의 능력이 격발됩니다.

법률문 집행자

{W}

생물 — 인간 병사

1/2

{1}, {T}: 전환마나비용이 2 이상인 생물을 목표로

정한다. 그 생물을 탭한다.

- 다른 무언가의 복사본이 아닌 토큰에는 마나 비용이 없습니다. 마나 비용이 없는 것은 어떤 것이든 일반적으로 전환마나비용이 0 입니다.
- 지속물의 마나 비용에 {X}가 있는 경우, X는 0으로 간주합니다.

라조텝 갑옷

{1}{U}

순간마법

축적 1을 한다. (당신이 조종하는 군대 한 개에
+1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다. 당신이 군대를
조종하고 있지 않다면, 먼저 0/0 흑색 좀비 군대
생물 토큰 한 개를 만든다.)

당신과 당신이 조종하는 지속물들은 턴종료까지
방호를 얻는다. (당신과 그 지속물들은 상대가
조종하는 주문이나 능력의 목표로 정해질 수 없다.)

- 당신이 라조텝 갑옷이 당신에게 축적 1을 하라고 지시해서 좀비 군대 토큰을 만드는 경우, 그 토큰은 턴종료까지 방호를 얻게 됩니다.
 - 당신은 라조텝 갑옷이 해결되는 동안에 축적 1과 방호 부여를 모두 수행합니다. 그 둘 사이에는 어떤 일도 일어날 수 없으며, 어떤 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.
-

공포군단 장군, 릴리아나

{4}{B}{B}

전설적 플레인즈워커 — 릴리아나

6

당신이 조종하는 생물이 죽을 때마다, 카드 한 장을 뽑는다.

+1: 2/2 흑색 좀비 생물 토큰 한 개를 만든다.

−4: 각 플레이어는 생물 두 개를 희생한다.

−9: 각 상대는 자신이 조종하는 지속물 유형마다

지속물을 한 개씩 선택하고 나머지를 희생한다.

- 릴리아나가 당신이 조종하는 다른 생물 한 개 이상과 동시에 죽는 경우, 릴리아나의 첫 번째 능력은 그 생물들 각각에 대해 격발합니다.
 - 릴리아나가 어떻게든 생물이 된 뒤 죽는 경우, 릴리아나의 첫 번째 능력이 격발합니다.
 - 릴리아나의 두 번째 충성 능력이 해결되면서, 턴을 가진 플레이어가 먼저 자신이 조종하는 생물 두 개를 선택하고, 그 후 턴 순서대로 다른 플레이어들이 앞에서 어떤 선택이 이루어졌는지를 아는 채로 똑같이 진행합니다. 그 후 선택된 생물들이 동시에 희생됩니다. 어떤 플레이어가 생물을 한 개만 선택할 수 있다면, 그 플레이어는 그렇게 합니다.
 - 릴리아나의 마지막 능력이 해결되면서, 턴 순서가 다음인 상대(또는, 어떻게든 상대의 턴 중이라면 그 상대)가 해당 능력에 대해 모든 선택을 수행하며, 그 후 턴 순서대로 다른 각 상대들이 앞에서 어떤 선택이 이루어졌는지를 아는 채로 똑같이 진행합니다. 그 후 선택되지 않은 지속물들이 동시에 희생됩니다.
 - 지속물 유형에는 마법물체, 생물, 부여마법, 대지, 그리고 플레인즈워커가 있습니다. 전설적과 같은 상위 유형은 지속물 유형이 아닙니다.
 - 릴리아나의 마지막 능력에 대해 선택을 수행할 때, 지속물이 여러 지속물 유형을 가지고 있는 경우, 그 지속물은 어느 쪽으로든 선택 가능합니다. 예를 들어 마법물체 생물을 마법물체로, 다른 생물을 생물로, 그리고 부여마법 생물을 부여마법으로 선택하여 살릴 수 있습니다. 마찬가지로, 당신이 다른 생물 및/또는 다른 부여마법을 조종하고 있다고 하더라도, 당신은 부여마법 생물 한 개를 생물로도 선택하고 부여마법으로도 선택하여 살릴 수 있습니다.
-

릴리아나의 승리

{1}{B}

순간마법

각 상대는 생물 한 개를 희생한다. 당신이 릴리아나 플레인즈워커를 조종한다면, 각 상대는 카드도 한 장 버린다.

- 당신은 당신의 상대 일부 또는 모두가 생물을 희생할 수 없더라도 릴리아나의 승리를 발동할 수 있습니다. 당신이 릴리아나 플레인즈워커를 조종하는 경우, 상대들은 생물을 희생할 수 없었더라도 여전히 카드 한 장을 버립니다.
- 릴리아나의 승리가 해결되면서, 턴을 가진 상대(또는 당신의 턴이라면, 턴 순서에 따른 다음 상대)가 희생할 생물을 선택하고, 그 후 다른 각 상대들이 앞에서 어떤 선택이 이루어졌는지를 아는 채로 똑같이 진행합니다. 그 후 선택된 생물들이 동시에 희생됩니다. 그 후, 당신이 릴리아나 플레인즈워커를 조종하는 경우, 똑같은 순서대로, 각 상대가 자신의 손에서 카드 한 장을 공개하지 않은 채로 선택하고, 그 카드들이 동시에 버려집니다.

록소돈 하사관

{3}{W}

생물 — 코끼리 병사

3/3

경계

록소돈 하사관이 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는 다른 생물들은 턴종료까지 경계를 얻는다.

- 록소돈 하사관의 격발능력은 능력이 해결되는 시점에 당신이 조종하는 생물들에게만 영향을 미칩니다. 해당 턴 나중에 조종하기 시작한 생물들은 경계를 얻지 못합니다.
 - 생물로 공격을 선언한 시점 후에는 경계를 얻어도 그 생물이 언택되지 않습니다.
-

즉석 부대

{2}{W}

생물 — 인간 병사

3/2

즉석 부대와 두 개 이상의 다른 생물들이 공격할

때마다, 즉석 부대에 +1/+1 카운터 한 개를

올려놓는다.

- 즉석 부대와 다른 공격생물들이 반드시 같은 플레이어나 플레인즈워커를 공격할 필요는 없습니다.
- 즉석 부대의 능력이 격발되고 나면, 해당 능력이 해결될 때 공격생물이 몇 개인가는 따지지 않습니다.

대의를 위한 순교자

{1}{W}

생물 — 인간 병사

2/2

대의를 위한 순교자가 죽을 때, 증식한다. *(지속물*

및/또는 플레이어를 원하는 수만큼 선택한 후, 그

대상들이 이미 가지고 있는 카운터들과 같은

종류의 카운터를 한 개씩 추가한다.)

- +1/+1 카운터가 놓여 있는 다른 생물이 대의를 위한 순교자와 동시에 치명피해를 입은 경우, 순교자의 격발능력은 다른 생물을 살리기 위해 그 생물의 +1/+1 카운터를 증식할 수 없습니다.

대학살의 소녀

{3}{B}{B}

전설적 생물 — 인간 암살자

4/4

호전적

대학살의 소녀가 전장에 들어올 때, 다른 모든

생물은 턴종료까지 -1/-1 을 받는다. 생물이 이번

턴에 죽을 때마다, 대학살의 소녀를 제외한 다른

모든 생물은 턴종료까지 -1/-1 을 받는다.

- 대학살의 소녀의 "전장에 들어올 때 격발하는" 격발능력과 지연격발능력은 각각 그 능력들이 해결되는 시점에 전장에 있는 생물들에만 영향을 미칩니다. 그 턴 나중에 전장에 들어오거나 생물이 된 생물들은 지연격발능력이 나중에 다시 격발되어 해결되지 않는 한 -1/-1 을 받지 않습니다.
- 대학살의 소녀의 "전장에 들어올 때 격발하는" 능력이 격발되고 나면, 대학살의 소녀가 전장에 남아 있는지 여부는 상관 없습니다. 지연격발능력은 "전장에 들어올 때 격발하는" 능력이 해결되면서 만들어지게 됩니다.
- 대학살의 소녀의 격발능력이 여전히 스택에 있는 동안 죽는 생물들은 대학살의 소녀의 지연격발능력을 격발시키지 않습니다. 그 지연격발능력은 아직 만들어지지 않았기 때문입니다.
- 생물의 방어력이 0 이 되게 하는 효과는 그 생물을 즉시 파괴하지 않습니다. 그 대신, 그 생물은 플레이어가 우선권을 받으려는 다음 시점에 파괴됩니다. 이는 대학살의 소녀의 "전장에 들어올 때 격발하는" 능력이 해결되면서 방어력이 0 이 된 생물들이 지연격발능력이 생성되고 난 후까지 전장에 남아 있을 것임을 의미합니다.
- 생물이 동시에 여러 개 죽는 경우, 대학살의 소녀의 지연격발능력은 그 수만큼 격발합니다.

아수라장 마귀

{1}{B}{R}

생물 — 악령

3/3

플레이어가 지속물을 희생할 때마다, 원하는 목표를 정한다. 아수라장 마귀는 그 목표에게 피해 1 점을 입힌다.

- 누가 지속물을 희생했는지에 상관없이, 당신이 아수라장 마귀의 격발능력을 조종하며 목표를 정합니다.
- 주문이나 능력의 비용을 지불하기 위해 지속물을 희생한 경우, 아수라장 마귀의 능력이 해당 주문 또는 능력보다 먼저 해결됩니다. 반대로, 지속물이 주문이나 능력의 해결 중에 희생된 경우, 그 주문 또는 능력이 해결되고 난 뒤에 아수라장 마귀의 능력이 스택에 놓입니다.
- 아수라장 마귀 자체는 플레이어들이 지속물들을 희생할 수 있게 해 주지 않습니다. 아수라장 마귀의 능력은 플레이어들이 다른 주문, 능력, 또는 비용의 지시를 받아 지속물을 희생할 때마다 격발합니다.
- 당신이 아수라장 마귀를 희생하는 경우, 그 능력이 격발합니다.

- "전설 규칙"으로 인해 무덤에 놓이는 전설적 지속물은 희생된 것이 아닙니다.

인어 공중잠수부

{G}{U}

생물 — 인어 돌연변이

1/1

비행

인어 공중잠수부가 전장에 들어올 때, 당신이
조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1
카운터 한 개를 올려놓는다.

{3}{G}{U}: 증식한다. *(지속물 밋/또는 플레이어를
원하는 수만큼 선택한 후, 그 대상들이 이미 가지고
있는 카운터들과 같은 종류의 카운터를 한 개씩
추가한다.)*

- 당신은 인어 공중잠수부의 능력의 목표로 인어 공중잠수부 자신을 정할 수 있습니다.

미지움 탱크

{1}{R}{R}

마법물체 — 탑승물

3/2

돌진

당신이 생물이 아닌 주문을 발동할 때마다, 미지움
탱크는 턴종료까지 마법물체 생물이 되고 +1/+1 을
받는다.

탑승 1 *(당신이 조종하는 생물을 공격력 총합이 1
이상이 되도록 원하는 수만큼 탭한다: 이 탑승물은
턴종료까지 마법물체 생물이 된다.)*

- 미지움 탱크의 격발능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이
무효화되어도 능력은 해결됩니다.
 - 미지움 탱크의 격발능력은 미지움 탱크가 이미 생물이어도 격발합니다. 이런 경우, 미지움
탱크는 턴종료까지 +1/+1 을 추가로 얻습니다.
-

기동화 구역

대지

{T}: {C}를 추가한다.

{4}: 기동화 구역은 턴종료까지 경계를 가진 3/3

시민 생물이 된다. 그 생물은 여전히 대지다. 이

능력은 당신이 조종하는 전설적 생물 및

플레인즈워커 카드 한 장당 활성화하는 데 {1}이 덜

든다.

- 당신이 생물 및/또는 플레인즈워커인 전설적 지속물을 네 개 이상 조종하는 경우, 기동화 구역의 마지막 능력은 활성화하는 데 마나 비용이 들지 않습니다. 생물이기도 한 전설적 플레인즈워커는 이 비용을 {1}만 줄여줍니다.
- 기동화 구역이 전장에 들어온 턴에 생물이 되는 경우, 당신은 그 생물로 공격하거나 마나 능력을 활성화할 수 없습니다.
- 대지를 생물로 바꾸는 능력은 그 생물의 공격력과 방어력도 설정합니다. 비투-가지의 깨어남 등에 의해 그 대지가 이미 생물이 되어 있었다면, 이 능력은 기존에 기동화 구역의 공격력과 방어력을 설정한 효과를 덮어씹습니다. 기동화 구역의 공격력과 방어력을 수정하는 효과는 언제 그 효과를 받기 시작했는지에 상관없이 계속 적용됩니다. 이는 +1/+1 카운터 같이 생물의 공격력이나 방어력을 바꾸는 카운터에도 동일하게 적용되며 공격력과 방어력을 바꾸는 효과도 마찬가지입니다. 예를 들어 기동화 구역이 이미 +1/+1 카운터 아홉 개가 올려진 0/0 생물인 경우, 마지막 능력을 활성화하면 여전히 대지인 12/12 시민 생물이 됩니다.

충직한 동료, 모우

{3}{G}

전설적 생물 — 사냥개

3/3

돌진, 경계

충직한 동료, 모우에 +1/+1 카운터가 한 개 이상

놓이려고 한다면, 대신 그 숫자에 한 개를 더한 만큼

+1/+1 카운터를 놓는다.

- 모우의 대체효과는 모우에게만 적용되기 때문에, 모우가 어떻게든 +1/+1 카운터를 한 개 이상 가지고 전장에 들어오는 경우에 모우의 효과가 적용되어 +1/+1 카운터를 추가로 한 개 가지고 들어오게 됩니다.
-

나히리의 석검

{1}{R}

순간마법

생물을 최대 두 개까지 목표로 정한다. 그 생물들은

턴종료까지 각각 +2/+0 을 받는다.

- 같은 생물이 +4/+0 을 받도록 두 번 목표로 정할 수 없습니다.

장막을 가르는 자, 나르셋

{1}{U}{U}

전설적 플레인즈워커 — 나르셋

5

각 상대는 매 턴 카드를 한 장 초과로 뽑을 수 없다.

-2: 당신의 서고 맨 위 카드 네 장을 본다. 당신은 그

중에서 생물이 아니고 대지가 아닌 카드 한 장을

공개한 후 당신의 손으로 가져갈 수 있다. 나머지

카드들은 무작위 순서로 당신의 서고 맨 밑에

놓는다.

- 당신의 상대들은 각 플레이어의 턴마다 카드를 최대 한 장까지만 뽑을 수 있습니다. 해당 턴의 그 이외의 추가적인 카드 뽑기는 무시됩니다.
- 어떤 상대가 턴 중에 아무 카드도 뽑지 않았고, 주문이나 능력이 그 플레이어에게 카드를 여러 장 뽑으라고 지시하는 경우, 그 플레이어는 카드를 한 장 뽑습니다. 그러나, 카드를 여러 장 뽑는 행동에 대해 선택 여부를 가리는 지시문인 경우(예를 들면, "당신은 카드 두 장을 뽑을 수 있다."), 그 플레이어는 이런 식으로 카드를 한 장만 뽑겠다고 선택할 수 없습니다. 그 플레이어는 카드를 뽑지 않습니다.
- 나르셋은 자신이 전장에 들어오기 전에 상대들이 뽑은 카드들에 영향을 미칠 수는 없지만, 자신이 전장에 들어온 해당 턴 앞단에 상대들이 뽑은 카드들을 "봍니다." 예를 들어, 어떤 상대가 카드 두 장을 뽑은 후, 나르셋이 전장에 들어오면, 그 상대는 그 턴에 카드를 더이상 뽑을 수 없지만, 이미 뽑은 카드 두 장은 영향을 받지 않습니다.
- 대체효과(지하왕국 리치의 능력 또는 신비를 다스리는 자, 제이스의 첫 번째 능력)는 나르셋이 허락하지 않는 카드 뽑기를 대체하기 위해 사용될 수 없습니다. 그러나, 어떤 상대의 첫 번째 카드 뽑기가 대체된 경우(예를 들면, 지하왕국 리치의 능력으로), 그 뽑기는 발생하지 않았고 나르셋은 다음 뽑기를 막지 않을 것입니다(그리고 이 또한 지하왕국 리치의 능력으로 대체될 수 있습니다).

나르셋의 역전

{U}{U}

순간마법

순간마법 또는 집중마법을 목표로 정한다. 그

주문을 복사한 후, 그 주문을 소유자의 손으로

되돌린다. 당신은 그 복사본의 목표를 새로 정할 수

있다.

- 나르셋의 역전은 목표를 가진 순간마법 또는 집중마법뿐이 아니라, 모든 순간마법 또는 집중마법 주문을 복사할 수 있습니다.
- 복사본은 스택에서 생성되므로, "발동"된 것이 아닙니다. 플레이어가 주문을 발동할 때 격발되는 능력은 격발되지 않습니다.
- 당신이 새로운 목표를 선택하지 않는 한, 해당 복사본은 복사하는 주문과 같은 목표를 갖게 됩니다. 당신은 목표를 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.
- 복사된 주문이 "한 개를 선택한다—" 등과 같은 모드 선택 주문인 경우, 복사본에도 그 선택이 유지됩니다. 다른 모드를 선택할 수는 없습니다.
- 복사되는 주문이 약속의 대단원처럼 발동하면서 결정된 X 값을 가지고 있는 경우, 복사본 역시 같은 X 값을 가집니다.
- 주문을 발동하면서 분배한 피해가 있는 경우, 분배된 값들은 바꿀 수 없지만 그 피해를 입는 목표들은 변경할 수 있습니다. 카운터를 분배하는 주문에 대해서도 마찬가지입니다.
- 복사본의 조종자는 복사본 주문에 대해서 어떠한 대체비용 또는 추가비용도 지불할 수 없습니다. 하지만 원본 주문을 발동하면서 지불된 모든 대체비용 또는 추가비용을 기반으로 한 효과들은 해당 주문의 복사본에도 동일한 비용이 지불된 것처럼 복사됩니다.
- 당신이 주문을 복사하면 그 복사본은 당신이 조종합니다. 나르셋의 역전 및 복사본은 원본 주문이 해결되기 전에 먼저 해결됩니다.
- 주문이 소유자의 손으로 되돌아가는 경우, 그 주문은 스택에서 제거되며 따라서 해결되지 않습니다. 주문은 무효화된 것이 아닙니다. 더이상 존재하지 않는 것일 뿐입니다. 이는 무효화될 수 없는 주문에 대해서도 효과를 발휘합니다.

- 주문의 복사본이 소유자의 손으로 되돌아가는 경우, 그 복사본은 손으로 이동한 후, 상태 참조 행동에 의해 사라집니다.

공포군단 용사, 네헵

{2}{R}{R}

전설적 생물 — 좀비 미노타우로스 전사

5/4

돌진

공포군단 용사, 네헵이 플레이어 또는

플레이인즈워커에게 전투피해를 입힐 때마다, 당신은

원하는 수만큼 카드를 버릴 수 있다. 그렇게 한다면,

그만큼 카드를 뽑고 그만큼 {R}를 추가한다.

턴종료까지, 단과 단계가 종료되어도 당신은 이

마나를 잃지 않는다.

- 다른 효과들이 당신이 버린 카드 장수보다 더 많거나 더 적게 카드를 뽑게 만들 수 있습니다. 이런 경우, 추가되는 마나의 양은 당신이 뽑은 카드의 수가 아니라 당신이 버린 카드의 수를 따릅니다.

신형상

{G}{U}

집중마법

이 주문을 발동하기 위한 추가비용으로, 생물 한

개를 희생한다.

당신의 서고에서 전환마나비용이 희생한 생물의

전환마나비용에 1 을 더한 비용과 같은 생물 카드

한 장을 찾아, 그 카드에 +1/+1 카운터 한 개를

올려놓은 채로 전장에 놓은 후, 당신의 서고를

섞는다.

- 이 주문을 발동하기 위해서는 정확히 생물을 한 개만 희생해야 합니다. 생물을 희생하지 않으면 발동할 수 없고, 생물을 추가로 희생할 수도 없습니다.
- 플레이어들은 신형상의 발동 비용이 모두 지불되고 난 후에만 이에 대응할 수 있습니다. 그 누구도 당신이 이 주문을 발동하는 것을 막기 위해 당신이 희생한 생물을 파괴하려고 시도할 수 없습니다.

- 전장의 생물 또는 서고에 있는 생물 카드의 마나 비용에 {X}가 있다면, X는 0으로 간주합니다.
- 다른 무언가의 복사본이 아닌 토큰에는 마나 비용이 없습니다. 마나 비용이 없는 것은 어떤 것이든 일반적으로 전환마나비용이 0입니다.
- 전장에 이런 식으로 놓여지는 생물은 다른 이유로 +1/+1 카운터를 가지고 전장에 들어오지 않는 경우 +1/+1 카운터 한 개를 가지고 전장에 들어옵니다.

새로운 지평선

{2}{G}

부여마법 — 마법진

대지에 부여

새로운 지평선이 전장에 들어올 때, 당신이

조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1

카운터 한 개를 올려놓는다.

부여된 대지는 "{T}: 원하는 한 가지 색의 마나 두

개를 추가한다."를 가진다.

- 당신이 생물을 하나도 조종하지 않아도 새로운 지평선을 발동할 수 있습니다.
 - 새로운 지평선이 부여하려는 대지가 이 마법진이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문 전체가 해결되지 않습니다. 새로운 지평선은 전장에 들어오지 않으며, 따라서 그 능력도 격발되지 않습니다.
-

용 신, 니콜 볼라스

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

전설적 플레인즈워커 — 볼라스

4

용 신, 니콜 볼라스는 전장에 있는 다른 모든
플레인즈워커들의 충성 능력을 가진다.

+1: 당신은 카드 한 장을 뽑는다. 각 상대는 자신의
손에 있는 카드 한 장 또는 자신이 조종하는 지속물
한 개를 추방한다.

−3: 생물 또는 플레인즈워커를 목표로 정한다. 그
목표를 파괴한다.

−8: 전설적 생물 또는 플레인즈워커를 조종하지
않는 각 상대는 게임에서 패배한다.

- 니콜 볼라스는 다른 플레인즈워커들의 충성 능력을 제거하지 않습니다.
- 니콜 볼라스는 다른 플레인즈워커들의 정적능력 또는 격발능력, 또는 그 플레인즈워커들이 가지게 된 충성 능력이 아닌 활성화능력을 얻지 않습니다.
- 니콜 볼라스가 결과적으로 수많은 충성 능력들을 가지게 되기는 하지만, 당신은 여전히 매 턴 용 신, 니콜 볼라스의 충성 능력을 한 개만 활성화할 수 있습니다.
- 어떤 플레인즈워커의 충성 능력이 그 능력이 인쇄되어 있는 카드의 이름을 참조하는 경우, 니콜 볼라스가 가지고 있는 해당 능력은 대신 용 신, 니콜 볼라스의 이름을 참조하는 것으로 취급하십시오. 예를 들어, 돌 폭풍, 나히리가 전장에 있는 경우, 당신이 니콜 볼라스가 나히리에게서 얻은 능력을 활성화하면 니콜 볼라스가 피해를 입힙니다.
- 어떤 플레인즈워커의 능력이 카드를 추방하고 그 플레인즈워커의 다른 충성 능력이 추방된 카드를 참조하는 경우, 그 능력들은 서로 연결됩니다. 니콜 볼라스가 두 능력을 모두 얻는 경우, 그가 가진 능력들도 마찬가지로 연결됩니다. 니콜 볼라스가 가진 다른 능력들에 의해 추방된 카드들(볼라스 자신의 첫 번째 능력 등)은 그 연결된 능력들이 확인하지 않습니다.
- 니콜 볼라스의 첫 번째 충성 능력을 해결하면서 당신이 카드를 뽑아 능력들이 격발하는 경우, 그 능력들은 당신의 상대들이 카드 한 장 또는 지속물 한 개를 추방하기 전까지는 해결되지 않습니다.
- 당신이 니콜 볼라스의 첫 번째 충성 능력을 해결하면서 카드 한 장을 뽑은 뒤, 턴 순서에 따른 다음 상대(또는, 어떻게든 상대의 턴 중이라면, 그 상대)가 자신이 조종하는 지속물 한 개를 고르거나 자신의 손에 있는 카드 한 장을 공개하지 않은 채로 고릅니다. 그 후 턴 순서대로 다른

각 상대들이 앞에서 어떤 선택이 이루어졌는지를 아는 채로 똑같이 진행합니다. 마지막으로, 선택된 카드들이 모두 동시에 추방됩니다.

- 쌍두거인 게임에서, 어떤 팀의 플레이어 한 명이 게임에서 패배하는 경우, 다른 플레이어는 전설적 생물 또는 플레인즈워커를 조종하고 있다고 해도 전체 팀이 게임에서 패배합니다.

세계를 뒤흔드는 자, 니사

{3}{G}{G}

전설적 플레인즈워커 — 니사

5

당신이 마나를 얻기 위해 숲을 탭할 때마다, 그에 더해 {G}를 추가한다.

+1: 당신이 조종하는 생물이 아닌 대지를 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그 대지에 +1/+1 카운터 세 개를 올려놓는다. 그 대지를 언탭한다. 그 대지는 경계와 신속을 가진 0/0 정령 생물이 되며 여전히 대지이다.

—8: 당신은 "당신이 조종하는 대지들은 무적을 가진다."를 가진 휘장을 얻는다. 당신의 서고에서 숲 카드를 원하는 만큼 찾아, 탭된 채로 전장에 놓은 후, 당신의 서고를 쉼는다.

- 니사의 첫 번째 충성 능력의 효과는 무기한으로 지속됩니다. 이 효과는 정화단에 사라지지 않습니다.
-

다시 태어난 니브-미젯

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

전설적 생물 — 용 화신

6/6

비행

다시 태어난 니브-미젯이 전장에 들어올 때, 당신의 서고 맨 위 카드 열 장을 공개한다. 그 카드들 중, 각 2 색 조합에 정확히 들어맞는 카드를 한 장씩 선택한다. 선택된 카드들을 당신의 손으로 가져가고 나머지 카드들은 당신의 서고 맨 밑에 무작위로 놓는다.

- "2 색 조합"은 정확하게 두 가지 색입니다. *만*작에는 열 가지 2 색 조합이 있습니다: 백-청, 백-흑, 청-흑, 청-적, 흑-적, 흑-녹, 적-녹, 적-백, 녹-백, 녹-청입니다.
- 당신의 서고 맨 위 카드 열 장이 2 색 조합 열 가지를 모두 포함하지 않는 경우, 가능한 한 많은 카드를 선택하고 그 카드들을 당신의 손에 넣습니다.

탈출구 없음

{2}{U}

순간마법

생물이나 플레인즈워커 주문을 목표로 정한다. 그 주문을 무효화한다. 그 주문이 이런 식으로 무효화되면, 그 주문을 소유자의 무덤에 넣는 대신 추방한다.
점술 1 을 한다.

- 무효화될 수 없는 생물 또는 플레인즈워커 주문도 탈출구 없음의 유효한 목표가 될 수 있습니다. 탈출구 없음이 해결될 때 그 주문이 무효화되지는 않지만, 당신은 여전히 점술 1 을 합니다.
-

카야의 맹세

{1}{W}{B}

전설적 부여마법

카야의 맹세가 전장에 들어올 때, 원하는 목표를 정한다. 카야의 맹세는 그 목표에게 피해 3 점을 입히고 당신은 생명 3 점을 얻는다.
상대가 한 개 이상의 생물로 당신이 조종하는 플레인즈워커를 공격할 때마다, 카야의 맹세는 그 플레이어에게 피해 2 점을 입히고 당신은 생명 2 점을 얻는다.

- 카야의 맹세의 첫 번째 능력이 해결되려 할 때 그 목표가 유효하지 않은 목표인 경우, 능력은 해결되지 않습니다. 당신은 생명 3 점을 얻지 않습니다.
- 상대가 당신이 조종하는 플레인즈워커 여러 개에 공격을 시도하는 경우, 카야의 맹세의 마지막 능력은 공격당한 각 플레인즈워커에 대해 한 번씩 격발합니다.

증오에 일그러진 자, 오브 닉실리스

{3}{B}{B}

전설적 플레인즈워커 — 닉실리스

5

상대가 카드를 뽑을 때마다, 증오에 일그러진 자, 오브 닉실리스는 그 플레이어에게 피해 1 점을 입힌다.

-2: 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다. 그 생물의 조종자는 카드 두 장을 뽑는다.

- 목표가 된 생물이 오브 닉실리스의 마지막 능력이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 그 능력은 해결되지 않습니다. 아무 플레이어도 카드 두 장을 뽑지 않습니다. 목표가 유효하지만 파괴되지 않은 경우 (대부분 무적을 가지고 있는 등의 이유로), 그 조종자는 카드 두 장을 뽑습니다.
 - 오브 닉실리스가 자신의 마지막 능력이 해결되기 전에 전장을 떠나는 경우(대개 능력을 활성화할 때 충성 카운터가 2 개만 있었기 때문에), 오브 닉실리스의 첫 번째 능력은 그 생물의 조종자가 카드 두 장을 뽑는 시점에는 더이상 존재하지 않기 때문에 격발하지 않습니다.
-

오브 닉실리스의 잔혹함

{2}{B}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 -5/-5를 받는다. 그 생물이 이 턴에 죽게 된다면, 대신 추방한다.

- 오브 닉실리스의 잔혹함에 의한 대체효과는 오브 닉실리스의 잔혹함이 해결된 직후뿐만이 아니라 목표가 된 생물이 어떤 이유로든 이번 턴에 죽게 된다면 그 생물을 추방합니다.

파헬리온 2 호

{6}{W}{W}

전설적 마법물체 — 탑승물

5/5

비행, 선제공격, 경계

파헬리온 2 호가 공격할 때마다, 공격 중인 비행과 경계를 가진 4/4 백색 천사 생물 토큰 두 개를 만든다.

탑승 4 (당신이 조종하는 생물을 공격력 총합이 4 이상이 되도록 원하는 수만큼 탭한다: 이 탑승물은 턴종료까지 마법물체 생물이 된다.)

- 당신은 두 토큰이 어느 플레이어나 플레인즈워커를 공격할 지를 선택합니다. 그 토큰들은 파헬리온 2 호가 공격 중인 대상과 동일한 플레이어나 플레인즈워커를 공격할 필요가 없으며, 각 토큰도 서로 다른 플레이어 및/또는 플레인즈워커를 공격할 수 있습니다.
 - 토큰은 공격 중이지만, 생물이 공격할 때 격발되는 능력 등의 목적과 관련해서는 공격 생물로 선언된 것이 아닙니다.
-

차원을 아우르는 기념

{5}{G}{G}

집중마법

넷을 선택한다. 당신은 같은 모드를 한 번 이상 선택할 수 있다.

- 모든 색을 가진 2/2 시민 생물 토큰 한 개를 만든다.
 - 당신의 무덤에 있는 지속물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 당신의 손으로 되돌린다.
 - 증식한다.
 - 당신은 생명 4 점을 얻는다.
- 당신이 어떤 조합으로 모드를 선택하는 지에 상관없이, 차원을 아우르는 기념에 쓰여진 순서대로 지시를 따라야 합니다. 한 모드가 두 번 이상 선택된 경우, 당신은 해당 모드의 지시를 그 수만큼 순차적으로 수행합니다.
 - 지속물 카드는 마법물체, 생물, 부여마법, 대지, 또는 플레인즈워커 카드입니다.
 - 두 번째 모드가 최소 한 번 이상 선택되었고, 목표가 된 모든 지속물 카드가 차원을 아우르는 기념이 해결되려 하는 시점에 유효하지 않은 목표인 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 선택된 다른 모드들 중 어떤 것도 일어나지 않습니다. 목표들 중 일부는 유효하지 않은 목표지만 최소한 한 개가 유효한 목표인 경우, 당신은 가능한 한 할 수 있는 행동을 취하며, 유효하지 않은 목표들은 영향을 받지 않습니다.

꽃가루광채 드루이드

{1}{G}

생물 — 엘프 드루이드

1/1

꽃가루광채 드루이드가 전장에 들어올 때, 하나를 선택한다 —

- 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.
- 증식한다. (지속물 및/또는 플레이어를 원하는 수만큼 선택한 후, 그 대상들이 이미 가지고 있는 카운터들과 같은 종류의 카운터를 한 개씩 추가한다.)

- 당신은 꽃가루광채 드루이드의 능력의 목표로 꽃가루광채 드루이드 자신을 정할 수 있습니다.

배신의 대가

{B}

집중마법

마법물체, 생물, 플레인즈워커 또는 상대를 목표로

정한다. 그 목표에서 카운터를 최대 다섯 개까지

제거한다.

- 배신의 대가는 목표를 한 개만 가집니다. 당신은 그 한 개의 목표에서 다른 종류의 카운터들을 제거할 수 있으며, 그 한 개의 목표에서 한 종류의 카운터 여러 개를 제거할 수도 있습니다.
- 플레이어들은 일반적으로 카운터를 가지지 않지만, 다른 세트들의 카드들 일부는 플레이어가 특정한 종류의 카운터를 "얻는다"고 언급합니다. 주의할 점은, 휘장은 카운터가 아닙니다.

감옥 영역

{2}{W}

부여마법

감옥 영역이 전장에 들어올 때, 상대가 조종하는

생물 또는 플레인즈워커를 목표로 정한다. 감옥

영역이 전장을 떠날 때까지 그 목표를 추방한다.

감옥 영역이 전장에 들어올 때, 점술 1 을 한다.

- 감옥 영역의 첫 번째 능력에 대해 유효한 목표가 없거나 그 능력이 해결되려 할 때 목표가 유효하지 않게 된 경우에도, 당신은 점술 1 을 합니다.
 - 감옥 영역의 격발능력이 해결되기 전에 감옥 영역이 전장을 떠나는 경우, 목표가 된 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.
-

성내는 크론치

{2}{R}

생물 — 야수

4/3

성내는 크론치는 혼자 공격할 수 없다.

- 성내는 크론치는 다른 생물이 공격 생물로 선언될 때만 공격 생물로 동시에 선언할 수 있습니다. 일단 성내는 크론치가 공격 중이 되면, 다른 생물을 제거해도 성내는 크론치가 공격을 멈추지 않습니다.
- 당신이 혼자서 공격할 수 없는 생물을 두 개 이상 조종하는 경우, 그 외에 다른 생물들이 공격하지 않아도 그 생물들이 함께 공격할 수 있습니다.
- 성내는 크론치는 혼자서 공격할 수는 없지만, 다른 공격 중인 생물들이 성내는 크론치가 공격하려는 플레이어나 플레인즈워커를 공격하지는 않아도 됩니다. 예를 들어, 성내는 크론치는 상대를 공격하고 다른 생물은 그 상대가 조종하는 플레인즈워커를 공격할 수 있습니다.
- 만약 혼자서 공격할 수 없는 생물이 가능하면 공격해야 하는 경우, 조종자는 가능하면 그 생물과 다른 생물로 함께 공격해야 합니다.
- 쌍두거인 게임에서 성내는 크론치는 당신이 조종하는 다른 생물들이 공격하지 않아도 당신의 팀원이 조종하는 생물과 함께 공격할 수 있습니다.

폭풍 전달자, 랄

{2}{U}{R}

전설적 플레인즈워커 — 랄

4

당신이 순간마법 또는 집중마법 주문을 발동하거나 복사할 때마다, 상대 또는 플레인즈워커를 목표로 정한다. 폭풍 전달자, 랄은 그 목표에게 피해 1 점을 입힌다.

+2: 점술 1 을 한다.

−2: 이 턴에 다음으로 당신이 순간마법이나 집중마법 주문을 발동할 때, 그 주문을 복사한다.
당신은 그 복사본의 목표를 새로 정할 수 있다.

- 약속의 대단원처럼 어떤 효과가 주문을 여러 번 복사하는 경우, 랄의 첫 번째 능력은 그 수만큼 격발합니다.

- 복사된 주문이 “한 개를 선택한다—” 등과 같은 모드 선택 주문인 경우, 랄의 마지막 능력에 의해 생성된 복사본에도 그 선택이 유지됩니다. 다른 모드를 고를 수는 없습니다.
- 복사되는 주문에 발동되면서 분배한 피해가 있는 경우, 분배된 값들은 바꿀 수 없지만 그 피해를 입는 목표들은 변경할 수 있습니다. 카운터를 분배하는 주문에 대해서도 마찬가지입니다.
- 당신은 랄의 마지막 능력에 의해 생성된 복사본에 대해 어떠한 추가비용도 지불할 수 없습니다. 하지만 원본 주문에 대해 지불된 모든 추가비용을 기반으로 한 효과는 해당 복사본에도 동일한 비용이 지불된 것처럼 복사됩니다.
- 랄의 마지막 능력이 생성하는 복사본들은 스택에서 생성되므로, "발동"된 것이 아닙니다. 플레이어가 주문을 발동할 때 격발되는 능력은 격발되지 않습니다.

랄의 분출

{2}{U}{R}

순간마법

원하는 목표를 정한다. 랄의 분출은 그 목표에게
피해 3 점을 입힌다. 당신의 서고 맨 위 카드 두
장을 본다. 그중 한 장을 당신의 손으로 가져가고
다른 한 장은 당신의 무덤에 넣는다.

- 목표가 된 지속물 또는 플레이어가 랄의 분출이 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 당신은 서고 맨 위 카드 두 장을 볼 수 없습니다.
- 만약 당신의 서고에 카드가 한 장 밖에 없다면 당신은 그 카드를 손으로 가져갑니다. 당신은 당신의 서고가 비어 있는 경우 빈 서고에서 카드를 뽑으려고 시도하기 전까지는 게임에서 패배하지 않습니다.

날개의 결집

{1}{W}

순간마법

당신이 조종하는 모든 생물을 언택한다. 당신이
조종하는 비행을 가진 생물들은 턴종료까지
+2/+2 를 받는다.

- 날개의 결집은 주문이 해결되는 시점에 당신이 조종하는 생물들에게만 영향을 미칩니다. 그 턴 나중에 비행을 얻은 생물들과 그 턴 나중에 당신이 조종하기 시작하는 생물들은 +2/+2 를 받지 않습니다.

전쟁 중인 라브니카

{3}{W}

집중마법

모든 다색 지속물을 추방한다.

- 대지는 다양한 색의 마나를 생산할 수 있다고 해도 일반적으로 색을 가지지 않습니다.

구조자 스팅크스

{2}{U}{U}

생물 — 스팅크스

3/2

비행

구조자 스팅크스가 전장에 들어오면서, 당신은 당신이 조종하는 대지가 아닌 지속물을 소유자의 손으로 되돌릴 수 있다. 당신이 그렇게 한다면, 구조자 스팅크스는 +1/+1 카운터 한 개를 가지고 전장에 들어온다.

- 당신은 구조자 스팅크스가 전장에 들어오는 동안 대지가 아닌 지속물을 되돌릴 지 여부와 어느 지속물을 되돌릴 지를 선택합니다. 당신이 되돌릴 지속물을 선택하는 시점과 구조자 스팅크스가 +1/+1 카운터 한 개를 가지고 전장에 들어오는 시점 사이에는 어떤 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.
 - 되돌려진 지속물이 다른 상황이라면 구조자 스팅크스가 전장에 들어올 때 격발했을 능력을 가지고 있는 경우(크론치 조련사의 능력 등), 그 능력은 격발하지 않습니다.
 - 구조자 스팅크스가 어떤 이유로든 다른 지속물과 동시에 전장에 들어오는 경우, 당신은 그 지속물을 되돌릴 수 없습니다. 당신은 전장에 이미 놓여 있는 지속물들만을 선택할 수 있습니다.
-

일어나는 대중

{2}{W}

생물 — 인간

2/2

당신이 조종하는 다른 생물 또는 플레인즈워커가

죽을 때마다, 일어나는 대중에 +1/+1 카운터 한

개를 올려놓는다.

- 생물이기도 한 플레인즈워커가 죽는 경우, 일어나는 대중의 능력은 한 번만 격발합니다.
- 일어나는 대중과 당신이 조종하는 또 다른 생물이 동시에 죽는 경우(아마도 둘 다 전투에서 치명피해를 입었기 때문에), 일어나는 대중의 격발능력이 해결되는 시점에는 일어나는 대중이 전장에 없습니다. 일어나는 대중에 올려놓아야 했을 +1/+1 카운터로는 일어나는 대중을 구할 수 없습니다.

혼종의 정점, 로알레스크

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

전설적 생물 — 인간 돌연변이

4/5

비행, 돌진

혼종의 정점, 로알레스크가 전장에 들어올 때,

당신이 조종하는 다른 생물을 목표로 정한다. 그

생물에 +1/+1 카운터 두 개를 올려놓는다.

로알레스크가 죽을 때, 증식한 후, 다시 증식한다.

(지속물 및/또는 플레이어를 원하는 수만큼 선택한

후, 그 대상들이 이미 가지고 있는 카운터들과 같은

종류의 카운터를 한 개씩 추가한다. 그 후 한 번 더

반복한다.)

- 당신은 로알레스크의 마지막 능력이 해결되는 동안 증식 두 번을 모두 진행합니다. 그 두 번의 증식 사이에는 어떤 일도 일어날 수 없으며, 어떤 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.
 - 커맨더 형식에서 당신의 커맨더인 로알레스크가 죽으려는 경우, 당신은 로알레스크를 그 대신 커맨드 영역에 놓을 수 있습니다. 그러나, 당신이 이러한 방식으로 로알레스크를 구하는 경우, 로알레스크는 죽는 것이 아니며 당신은 증식하지 않습니다.
-

역할 반전

{U}{U}{R}

집중마법

지속물 유형을 공유하는 지속물 두 개를 목표로

정한다. 두 지속물의 조종권을 교환한다.

- 역할 반전이 해결될 때 목표가 된 지속물들 중 하나가 유효하지 않은 목표인 경우, 교환이 이루어지지 않습니다.
- 역할 반전의 효과는 무기한적으로 지속됩니다. 그 효과는 정화단에 없어지지 않으며, 역할 반전이 해결되고 난 뒤에 지속물들이 더이상 지속물 유형을 공유하지 않더라도 소멸하지 않습니다.
- 당신이 두 목표 지속물 중 어느 하나를 조종할 필요는 없습니다.
- 역할 반전이 해결될 때 두 지속물을 동일한 플레이어가 조종하는 경우, 아무 변화도 일어나지 않습니다.
- 당신이 어떤 지속물의 조종권을 얻었다고 해서, 그 지속물에 부착된 마법진이나 장비까지 당신이 조종하는 것은 아닙니다.
- 지속물 유형에는 마법물체, 생물, 부여마법, 대지, 그리고 플레인즈워커가 있습니다. 전설적과 같은 상위 유형은 지속물 유형이 아닙니다. 예를 들어, 당신은 전설적 생물과 전설적 플레인즈워커의 조종권을 교환할 수 없습니다.

폐허지구 폭동주모자

{1}{R}{G}

생물 — 인간 광전사

0/4

신속

폐허지구 폭동주모자가 공격할 때마다, 폐허지구

폭동주모자는 턴종료까지 +X/+0 을 받는다. X 는

당신이 조종하는 생물 중 공격력이 제일 높은

생물의 공격력이다.

- X 값은 폐허지구 폭동주모자의 격발능력이 해결되는 시점에만 계산됩니다. 일단 계산되고 나면, 해당 턴 나중에 당신이 조종하는 생물들 중에서 가장 높은 공격력이 변하더라도 X 값은 변하지 않습니다.

- 폐허지구 폭동주모자의 격발능력이 해결되면서 당신이 조종하는 생물이 폐허지구 폭동주모자 한 개뿐이라면, X는 자신의 공격력입니다. 다른 효과 또는 +1/+1 카운터가 폐허지구 폭동주모자의 공격력을 0보다 높게 만들지 않은 이상, 그 능력은 아무런 효과도 가지지 않습니다.

송고한 기능공, 사힐리

{1}{u/r}{u/r}

전설적 플레인즈워커 — 사힐리

5

당신이 생물이 아닌 주문을 발동할 때마다, 1/1

무색 서보 마법물체 생물 토큰 한 개를 만든다.

—2: 당신이 조종하는 마법물체와 당신이 조종하는

다른 마법물체 또는 생물을 각각 목표로 정한다. 첫

번째 목표는 턴종료까지 두 번째 목표의 복사본이

되며, 다른 유형에 더불어 마법물체이다.

- 사힐리의 첫 번째 능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.
- 사힐리의 충성 능력은 목표가 된 마법물체가 목표가 된 지속물의 인쇄된 값 및 그 지속물에 적용된 복사 효과를 복사하게 합니다. 이 능력은 그 지속물에 올려진 카운터나 그 지속물의 공격력, 방어력, 색 등을 바꾼 효과는 복사하지 않습니다. 주의할 점은, 이 능력은 목표가 된 지속물을 생물로 만든 효과를 복사하지 않습니다.
- 목표가 된 마법물체는 두 번째 목표가 가진 유형들에 더불어 마법물체이며, 이 예외사항은 복사될 수 있습니다. 해당 턴 나중에 다른 무언가가 그 마법물체를 복사하는 경우, 그 복사본 또한 마법물체 유형을 가집니다.
- 목표가 된 마법물체가 다른 무언가를 복사하고 있는 지속물을 복사하는 경우, 그 마법물체는 목표가 복사하고 있는 대상의 복사본이 됩니다.
- 어떤 효과가 목표가 된 마법물체가 다른 지속물의 복사본이 되기 전부터 그 마법물체에 적용되기 시작한 경우, 그 효과는 계속해서 적용됩니다.
- 목표가 된 마법물체가 전장에 들어온 턴에 생물로 변하는 경우, 당신은 그 복사본이 신속을 얻지 않는 한 공격하거나 {T} 능력을 사용할 수 없습니다.
- 목표가 된 마법물체가 장비가 아니었다가 장비의 복사본이 되는 경우, 그 복사본은 다시 장비가 아니게 될 때 탈락됩니다.

- 목표가 된 마법물체가 생물에 부착되어 있는 장비이고 장비가 아닌 지속물의 복사본이 되는 경우, 그 복사본은 탈착됩니다. 그 마법물체가 장비의 복사본이 되는 경우, 부착된 상태를 유지합니다.

폭군을 때려눕히는 자, 사무트

$\{2\}_{r/g}\{r/g\}$

전설적 플레인즈워커 — 사무트

5

당신이 조종하는 생물들은 신속을 가진다.

−1: 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지

+2/+1 을 받고 신속을 얻는다. 점술 1 을 한다.

- 목표가 된 생물이 사무트의 충성 능력이 해결되려 하는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 그 능력은 해결되지 않습니다. 점술 1 도 하지 않습니다.

사무트의 질주

$\{R\}$

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지

+2/+1 을 받고 신속을 얻는다. 점술 1 을 한다.

- 목표가 된 생물이 사무트의 질주가 해결되려 하는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 주문은 해결되지 않습니다. 점술 1 도 하지 않습니다.
-

주인 없는 자 사르칸

{3}{R}{R}

전설적 플레인즈워커 — 사르칸

5

생물이 당신이나 당신이 조종하는 플레인즈워커를
공격할 때마다, 당신이 조종하는 각 용은 그
생물에게 피해 1 점을 입힌다.

+1: 턴종료까지, 당신이 조종하는 각
플레인즈워커는 4/4 적색 용 생물이 되고 비행을
얻는다.

-3: 비행을 가진 4/4 적색 용 생물 토큰 한 개를
만든다.

- 사르칸의 첫 번째 충성 능력으로 인해 생물이 되는 플레인즈워커는 당신이 턴시작부터 그 플레인즈워커를 지속적으로 조종하지 않은 한 공격할 수 없습니다.
- 일단 사르칸의 첫 번째 충성 능력이 해결되고 나면, 당신이 조종하는 각 플레인즈워커(사르칸도 포함)는 더이상 해당 턴의 나머지 기간 동안 플레인즈워커가 아닙니다. 그 카드들은 충성 카운터나 능력을 잃지 않으며, 당신이 이번 턴에 그 카드들의 충성 능력을 아직 활성화하지 않았다면 여전히 그 카드들의 충성 능력을 활성화할 수 있습니다. 그 카드들은 플레인즈워커가 아닌 동안에는 피해를 입어도 충성 카운터를 잃지 않습니다.

단일 전투

{3}{W}{W}

집중마법

각 플레이어는 자신이 조종하는 생물 또는
플레인즈워커를 한 개 선택한 후, 나머지를
희생한다. 플레이어들은 당신의 다음 턴 턴종료까지
생물 또는 플레인즈워커 주문을 발동할 수 없다.

- 단일 전투의 능력이 해결되면서, 턴을 가진 플레이어가 우선 자신이 조종하는 생물 또는 플레인즈워커 한 개를 선택하고, 그 후 턴 순서대로 다른 플레이어들이 앞에서 어떤 선택이 이루어졌는지를 아는 채로 똑같이 진행합니다. 그 후 선택되지 않은 생물 및 플레인즈워커들이 동시에 희생됩니다.

- 다인전 게임에서, 당신이 단일 전투가 해결되었지만 당신의 다음 턴이 시작되기 전에 게임에서 떠나는 경우, 그 효과는 본래 당신의 다음 턴이 시작되어야 하는 시점까지 지속됩니다. 해당 능력은 바로 만료되지 않지만 무기한적으로 지속되지도 않습니다.

창공활극 올빼미

{1}{U}

생물 — 조류

1/2

비행

당신이 생물이 아닌 주문을 발동할 때마다,

창공활극 올빼미는 턴종료까지 +1/+0 을 받는다.

- 창공활극 올빼미의 마지막 능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.

복수심에 불타는 혈군주, 소린

{2}{W}{B}

전설적 플레인즈워커 — 소린

4

당신의 턴인 한, 당신이 조종하는 생물들과

플레인즈워커들은 생명연결을 가진다.

+2: 플레이어나 플레인즈워커를 목표로 정한다.

복수심에 불타는 혈군주, 소린은 그 목표에게 피해

1 점을 입힌다.

—X: 당신의 무덤에 있는 전환마나비용이 X 인 생물

카드를 목표로 정한다. 그 카드를 전장으로

되돌린다. 그 생물은 자신의 다른 유형에 더불어

흡혈귀다.

- 동일한 생물 또는 플레인즈워커가 생명연결을 여러 개 가지는 것은 아무런 부가효과가 없습니다.
- 당신이 당신의 턴 동안 소린의 첫 번째 충성 능력을 활성화했지만 그 능력이 해결되기 전에 소린이 전장을 떠나는 경우, 당신은 그 능력이 피해를 입히는 시점에 여전히 생명 1 점을 얻습니다.
- 무덤에 있는 카드의 마나 비용에 {X}가 있다면, X 는 0 으로 간주합니다.

소린의 갈증

{B}{B}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 소린의 갈증은 그 생물에게

피해 2 점을 입히고 당신은 생명 2 점을 얻는다.

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

불꽃 분신

{3}{U}

생물 — 환영

0/0

당신은 불꽃 분신이 당신이 조종하는 생물 또는

플레인즈워커의 복사본으로 전장에 들어오게 할 수

있다. 단, 불꽃 분신이 생물을 복사했다면 +1/+1

카운터 한 개를, 플레인즈워커를 복사했다면 총성

카운터 한 개를 추가로 가지고 들어오며, 그

지속물이 전설적이라면 복사본은 전설적이 아니다.

- 불꽃 분신은 해당 지속물이 다른 카드를 복사한 경우나 토큰인 경우는 제외하고(아래 참조) 원본 지속물 카드에 인쇄되어 있는 내용만을 복사합니다. 해당 지속물의 탭된 상태, 해당 지속물이 가진 카운터, 부착된 마법진과 장비, 복사가 아닌 효과에 의해 변형된 공격력, 방어력, 유형, 색 등은 복사하지 않습니다.
- 불꽃 분신은 전설적 지속물을 복사한 경우 전설적이 아니며, 이 예외사항은 복사될 수 있습니다. 다른 무언가가 이후 토큰을 복사하는 경우, 그 복사본 또한 전설적이 아닙니다. 당신이 같은 이름의 지속물을 두 개 이상 조종하지만 그중 한 개만 전설적인 경우, "전설 규칙"은 적용되지 않습니다.
- 복사된 지속물의 마나 비용에 {X}가 있다면, X는 0으로 간주합니다.
- 선택된 지속물이 다른 카드의 복사본인 경우(예를 들어, 선택된 지속물이 다른 불꽃 분신인 경우) 불꽃 분신은 선택된 지속물이 복사한 카드로 전장에 들어옵니다.
- 선택된 지속물이 토큰인 경우, 불꽃 분신은 그 토큰을 만든 효과가 명시한 토큰의 원본 속성을 복사합니다. 불꽃 분신은 이런 경우 토큰이 되지 않습니다.

- 복사한 지속물이 전장에 들어올 때 격발되는 능력을 가지고 있다면 그 능력은 불꽃 분신이 전장에 들어올 때에도 격발됩니다. "[이 지속물이] 전장에 들어오면서" 또는 "[이 지속물은] 전장에 ~를 가지고 들어오는 " 능력 또한 적용됩니다.
- 불꽃 분신이 플레인즈워커를 복사하는 경우, 불꽃 분신은 해당 카드에 인쇄되어 있는 충성 카운터의 수에 1 을 더한 만큼 적절한 충성 카운터를 가지고 전장에 들어옵니다. 불꽃 분신이 생물을 복사하는 경우, 불꽃 분신은 +1/+1 카운터 한 개에 자신이 복사하는 대상이 가지고 있는 능력에 의한 카운터들 및 다른 객체들의 능력들에 의한 카운터들을 추가로 가지고 전장에 들어옵니다.
- 복사되는 지속물이 유형을 변경하는 효과에 영향을 받고 있는 경우, 불꽃 분신은 복사되는 지속물이 현재 가지고 있는 지속물 유형과는 다른 지속물 유형을 가지고 전장에 들어올 수도 있습니다. 불꽃 분신이 전장에 추가 카운터를 가지고 들어오는지를 결정하려면 복사되는 지속물이 아니라 불꽃 분신이 전장에 들어오는 시점의 특성들을 사용하십시오. 특히, 불꽃 분신이 충성 능력에 의해 플레인즈워커 생물이 된 기디온 플레인즈워커를 복사하는 경우, 불꽃 분신은 생물이 아닌 플레인즈워커로 전장에 들어오며 +1/+1 카운터를 받지 않습니다. 반대로, 불꽃 분신이 당신의 턴 동안에 흑검을 든 기디온을 복사하는 경우, 불꽃 분신은 플레인즈워커 생물로 전장에 들어오며 두 종류의 카운터를 모두 받습니다.
- 불꽃 분신이 다른 지속물과 동시에 전장에 들어오는 경우, 불꽃 분신은 해당 지속물을 복사할 수 없습니다. 전장에 이미 들어와 있는 생물 또는 플레인즈워커만을 선택할 수 있습니다.

불꽃 수확

{B}

집중마법

이 주문을 발동하기 위한 추가비용으로, 생물 한

개를 희생하거나 {3}{B}를 지불한다.

생물이나 플레인즈워커를 목표로 정한다. 그 목표를

파괴한다.

- 이 주문을 발동하기 위해서는 생물을 정확히 한 개 희생하거나 또는 {3}{B}를 추가로 지불해야 합니다. 이중 한 가지 비용을 지불하지 않고는 발동할 수 없고, 이 비용들을 여러 번 반복해서 지불할 수도 없습니다. 플레이어들은 불꽃 수확이 발동되었고 그에 대한 비용이 모두 지불되고 난 후에만 이에 대응할 수 있습니다. 어떠한 플레이어도 당신이 희생하려는 생물을 파괴함으로써 당신이 이 주문을 발동하는 것을 막거나 마나를 더 많이 지불하게 할 수 없습니다.
-

주문포식자 위어드

{2}{R}

생물 — 위어드

2/2

당신이 생물이 아닌 주문을 발동할 때마다,
주문포식자 위어드에 +1/+1 카운터 한 개를
올려놓는다.

- 주문포식자 위어드의 능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.

안정된 조준

{1}{G}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물을 언택한다. 그
생물은 턴종료까지 +1/+4 를 받고 대공을 얻는다.

- 안정된 조준은 이미 언택되어 있는 생물을 목표로 정할 수 있습니다. 그 생물은 여전히 +1/+4 를 받고 대공을 얻습니다.

요새 습격

{4}{G}

집중마법

턴종료까지, 당신이 조종하는 생물들은 +2/+2 를
받고 "이 생물이 플레이어 또는 플레인즈워커에게
전투피해를 입힐 때마다, 수비플레이어가 조종하는
마법물체나 부여마법을 목표로 정한다. 그 목표를
파괴한다."를 얻는다.

- 요새 습격은 주문이 해결되는 시점에 당신이 조종하는 생물들에게만 영향을 미칩니다. 해당 턴 나중에 당신이 조종하기 시작한 생물들은 +2/+2 를 받거나 격발능력을 얻지 못합니다.
 - 생물이 플레인즈워커를 공격하는 경우, 그 플레인즈워커의 조종자가 수비플레이어입니다.
-

데브카린 리치, 스토레브

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

전설적 생물 — 좀비 엘프 마법사

5/4

돌진

데브카린 리치, 스토레브가 플레이어 또는

플레인즈워커에게 전투피해를 입힐 때마다, 당신의

무덤에 있는 생물 또는 플레인즈워커 카드 중 이번

전투에 무덤에 놓이지 않은 카드를 목표로 정한다.

그 카드를 당신의 손으로 되돌린다.

- 스토레브가 플레이어 또는 플레인즈워커에게 전투피해를 입히는 것과 동시에 자신 또한 전투피해를 입어 죽는 경우, 스토레브의 능력이 격발합니다.
- 스토레브의 격발능력은 이번 전투 단계에 무덤에 놓인 카드는 어떤 것도 목표로 정할 수 없습니다. 이는 전투피해로 인해 죽은 생물들과 플레인즈워커, 다른 이유로 죽은 생물들과 플레인즈워커, 그리고 다른 영역에서 무덤에 놓인 카드들을 포함합니다.

이야기 수집가, 타미요

{2}{G}{U}

전설적 플레인즈워커 — 타미요

5

상대가 조종하는 주문이나 능력은 당신이 카드를

버리거나 지속물을 희생하게 할 수 없다.

+1: 대지가 아닌 카드 이름 한 개를 선택한 후,

당신의 서고 맨 위 카드 네 장을 공개한다. 그중에서

선택된 이름인 카드들을 모두 당신의 손으로

가져가고 나머지 카드들은 당신의 무덤에 넣는다.

−3: 당신의 무덤에 있는 카드를 목표로 정한다. 그

카드를 당신의 손으로 되돌린다.

- 당신의 상대가 조종하는 주문 또는 능력이 해결되면서, 그 주문 또는 능력이 당신에게 지속물을 희생하게 하거나 카드를 버리게 강제하는 경우, 당신은 그냥 그 행동을 하지 않습니다. 그 효과의 해당 부분만 아무런 일을 하지 않습니다. 그 주문 또는 능력이 당신에게 지속물을 희생하거나 카드를 버릴 지에 대한 선택권을 주는 경우, 당신은 그 선택지를 선택할 수 없습니다.

- 상대가 조종하는 주문 또는 능력이 당신이 지속물을 희생하지 않으면(살육의 신 모기스 등), 또는 카드를 버리지 않으면(고통스러운 진퇴양난 등) 무언가가 일어난다고 서술하는 경우, 당신은 희생하거나 카드를 버리겠다고 선택할 수 없습니다. 반면에, 상대가 조종하는 주문 또는 능력이 살상의 파도와 같이 어떤 행동을 취하지 않으면 지속물을 희생해야 한다고 지시하는 경우, 당신은 행동을 할지 하지 않을지 여부를 선택할 수 있습니다. 당신이 행동을 취하지 않는 경우, 그 주문 또는 능력이 당신에게 지속물을 희생하게 하거나 카드를 버리게 할 수 없으므로, 아무 일도 일어나지 않습니다.
- 타미요의 능력은 희생에 영향을 미치지만, 지속물이 전장을 떠날 수 있는 다른 방법들에는 아무런 영향이 없습니다. 이 능력은 생물이 치명피해를 입거나 방어력이 0 이 되어 죽는 것을 방지하지 않으며, 또한 지속물이 "전설 규칙"에 의해 소유자의 무덤에 놓이는 것을 방지하지 않습니다. 이것들은 희생이 아니라 게임 규칙의 결과이기 때문입니다.
- 당신의 상대가 조종하는 주문 또는 능력이 당신의 최대 손 크기를 감소시키는 경우, 타미요의 첫 번째 능력은 당신의 정화단에 당신이 게임 규칙에 의해 카드를 버리는 것을 방지하지 않습니다.
- 타미요가 충성 카운터 3 개를 가지고 있는 경우, 당신은 타미요를 당신의 손으로 되돌리기 위해 타미요의 마지막 능력을 활성화할 수 없습니다. 타미요는 당신이 능력에 대한 목표를 정하는 동안 무덤에 있지 않습니다.

시간을 끄는 자, 테페리

{1}{W}{U}

전설적 플레인즈워커 — 테페리

4

각 상대는 자신이 집중마법을 발동할 수 있는

시기에만 주문을 발동할 수 있다.

+1: 당신의 다음 턴까지, 당신은 집중마법 주문들을

그 주문들이 섬광을 가진 것처럼 발동할 수 있다.

−3: 마법물체, 생물 또는 부여마법을 최대 한

개까지 목표로 정한다. 그 목표를 소유자의 손으로

되돌린다. 카드 한 장을 뽑는다.

- 어떤 효과가 상대들에게 순간마법을 발동할 수 있는 시기에 주문을 발동할 수 있게 허가하는 경우(예를 들면, 당신의 상대 또한 시간을 끄는 자, 테페리를 조종하고 있고 테페리의 +1 충성 능력을 활성화한 경우), 테페리의 첫 번째 능력의 제한 사항이 그 허가보다 우선합니다.
- 당신은 아무 목표도 정하지 않은 채로 테페리의 마지막 능력을 활성화할 수 있습니다. 당신은 그냥 카드 한 장을 뽑습니다. 그러나, 당신이 목표를 정했고 목표가 된 지속물이 테페리의 마지막

능력이 해결되려 할 때 유효한 목표가 아닌 경우, 그 능력은 해결되지 않습니다. 따라서 카드를 뽑지 않습니다.

테페리의 시간 비틀기

{1}{U}

순간마법

당신이 조종하는 지속물을 목표로 정한다. 그
지속물을 추방한다. 다음 종료단 시작에 그 카드를
소유자의 조종하에 전장으로 되돌린다. 그 카드가
생물로서 전장에 들어온다면, 그 생물은 +1/+1
카운터 한 개를 추가로 가지고 들어온다.

- 추방된 지속물에 부착되어 있던 마법진은 소유자의 무덤에 놓이게 됩니다. 추방된 지속물에 부착된 모든 장비는 부착이 해제되고 계속 전장에 남습니다. 추방된 지속물이 가지고 있었던 모든 카운터는 더 이상 존재하지 않게 됩니다. 일단 추방된 지속물이 돌아오고 나면, 그 지속물은 예전에 존재하던 지속물과는 아무 관계가 없는 새로운 객체로 간주됩니다.
 - 다른 효과가 그 지속물에게 탭되어 전장에 들어오게 하지 않는 한, 그 지속물은 언탭되어 돌아옵니다.
 - 토큰이 이런 식으로 추방되는 경우, 그 토큰은 더 이상 존재하지 않게 되며 전장으로 되돌아오지 않습니다.
 - 전장에 들어오는 지속물이 생물로 들어오는지를 결정하려면, 해당 지속물이 전장에 들어오고 난 직후에 그 지속물의 특성을 수정하는 효과들을 참조하십시오. 이는 자신에게만 영향을 미치는 지속물 자체의 능력 및 다른 객체의 다른 효과들이 포함됩니다.
 - 이런 식으로 전장에 되돌려지는 생물은 다른 이유로 +1/+1 카운터를 가지고 전장에 들어오지 않는 경우 +1/+1 카운터 한 개를 가지고 전장에 들어옵니다.
-

10 번 구역 단위

{R}{W}

생물 — 인간 병사

2/2

신속

당신이 10 번 구역 단위를 목표로 하는 주문을

발동할 때마다, 10 번 구역 단위에 +1/+1 카운터 한

개를 올려놓은 후, 점술 1 을 한다.

- 10 번 구역 단위의 능력은 그 능력을 격발시킨 주문보다 먼저 해결됩니다. 그 주문이 무효화되어도 능력은 해결됩니다.
- 당신은 10 번 구역 단위가 이미 전장을 떠난 등의 이유로 10 번 구역 단위에 +1/+1 카운터를 올려놓을 수 없더라도 점술 1 을 합니다.

테요의 빛 방패

{2}{W}

생물 — 환영

0/3

테요의 빛 방패가 전장에 들어올 때, 당신이

조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1

카운터 한 개를 올려놓는다.

- 당신은 테요의 빛 방패의 목표로 테요의 빛 방패 자신을 정할 수 있습니다.
-

다리의 대가, 테제렛 (박스 구매 프로모션 카드)

{4}{U}{B}

전설적 플레인즈워커 — 테제렛

5

당신이 발동하는 생물 및 플레인즈워커 주문은
마법물체 친화를 가진다. (그 주문들은 당신이
조종하는 각 마법물체마다 비용이 {1} 줄어든다)
+2: 다리의 대가, 테제렛은 각 상대에게 피해 X 점을
입힌다. X는 당신이 조종하는 마법물체의 수이다.
당신은 생명 X 점을 얻는다.
-3: 당신의 무덤에 있는 마법물체 카드를 목표로
정한다. 그 카드를 당신의 손으로 되돌린다.
-8: 당신의 서고 맨 위 카드 열 장을 추방한다.
그중에서 모든 마법물체 카드를 전장에 놓는다.

- 마법물체 친화는 "이 주문은 당신이 조종하는 각 마법물체마다 비용이 {1} 줄어든다."를 의미합니다.
 - 테제렛 자신은 마법물체 친화가 없습니다.
 - 친화는 주문의 전환마나비용을 변경하지 않습니다. 친화는 당신이 그 주문을 발동하기 위해 마나를 얼마나 지불해야 하는 지만을 변경합니다.
 - 친화는 주문 비용의 일반 마나만을 감소시켜 줍니다. 유색 마나 요구량은 감소시킬 수 없습니다.
 - 비용 감소는 당신이 주문의 비용을 지불하기 전에 설정됩니다. 특히, 당신은 당신이 조종하는 마법물체로 비용을 줄인 뒤, 그 마법물체를 희생해 마나 능력을 활성화할 수 있습니다.
 - 친화를 가진 주문에 추가비용이나 비용 증가분이 있는 경우, 비용 감소분을 적용하기 전에 그것들을 먼저 적용하십시오.
 - 주문이 복수 개의 친화를 가지고 있는 경우, 각각이 적용됩니다.
 - 쌍두거인 게임에서, 테제렛의 첫 번째 충성 능력은 상대 팀이 생명 X 점을 두 번 잃게 하고 당신이 생명 X 점을 얻게 합니다.
-

천둥 드레이크

{3}{U}

생물 — 정령 드레이크

2/3

비행

당신이 매 턴 두 번째 주문을 발동할 때마다, 천둥 드레이크에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

- 천둥 드레이크의 능력은 한 턴에 한 번만 격발될 수 있습니다. 이 능력은 두 번째 주문이 해결되기 전에 해결됩니다. 그 턴에 첫 번째 주문이 해결되었는지, 무효화되었는지, 스택에 남아 있는지는 중요하지 않습니다.
- 이 능력이 작동하려면 천둥 드레이크가 전장에 있어야만 합니다. 주의할 점은, 당신이 턴에 발동한 두 번째 주문이 천둥 드레이크인 경우에는 능력이 격발되지 않습니다.

지축을 울리는 케라톡

{4}{G}

생물 — 코뿔소

4/5

돌진

지축을 울리는 케라톡이 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는 다른 생물들은 턴종료까지 돌진을 얻는다.

- 지축을 울리는 케라톡의 격발능력은 능력이 해결되는 시점에 당신이 조종하는 생물들에게만 영향을 미칩니다. 능력이 해결된 후에 조종하기 시작한 생물들은 돌진을 얻지 못합니다.

방탕한 선동가, 티볼트

{2}{R}

전설적 플레인즈워커 — 티볼트

5

당신의 상대들은 생명점을 얻을 수 없다.

–2: "이 생물이 죽을 때, 원하는 목표를 정한다. 이

생물은 그 목표에게 피해 1 점을 입힌다."를 가진

1/1 적색 악령 생물 토큰 한 개를 만든다.

- 티볼트가 전장에 있는 동안 당신의 상대들이 생명점을 얻게 하는 주문 및 능력은 여전히 해결됩니다. 어느 상대도 생명점을 얻지 않지만, 그 주문 또는 능력이 가진 다른 효과들은 발생합니다.
- 어떤 효과가 티볼트가 전장에 있는 동안 상대의 생명점을 그 상대의 현재 생명점보다 높게 설정하려 하는 경우, 그 플레이어의 생명 총점은 변경되지 않습니다.

시간 지우기

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

집중마법

당신이 조종하는 생물 한 개를 소유자의 손으로
되돌린 후, 모든 생물을 파괴한다.

- 당신은 시간 지우기가 해결되는 동안 어떤 생물을 소유자의 손으로 되돌릴 지를 결정합니다. 당신이 되돌릴 생물을 고르는 시점과 다른 생물들이 파괴되는 시점 사이에는 어느 플레이어도 행동을 취할 수 없습니다.
- 당신이 아무 생물도 조종하지 않고 있으면, 단순히 모든 생물을 파괴합니다.

침공의 샷

{2}{B}

집중마법

상대를 목표로 정한다. 그 플레이어는 자신의 손을
공개한다. 그중 대지가 아닌 카드 한 장을 선택한다.
그 플레이어는 그 카드를 버린다.

축적 1 을 한다. (당신이 조종하는 군대 한 개에
+1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다. 당신이 군대를
조종하고 있지 않다면, 먼저 0/0 흑색 좀비 군대
생물 토큰 한 개를 만든다.)

- 그 플레이어에게 버릴 대지가 아닌 카드가 없는 경우에도 당신은 여전히 축적 1 을 합니다.

늑대들의 친구, 톨시미르

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

전설적 생물 — 엘프 경찰병

3/3

늑대들의 친구, 톨시미르가 전장에 들어올 때,
이름이 엘프들의 친구, 보자인 전설적 3/3 녹색 및
백색 늑대 생물 토큰 한 개를 만든다.

늑대가 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다,
당신이 조종하지 않는 생물을 최대 한 개까지
목표로 정한다. 당신은 생명 3 점을 얻고 그 늑대는
그 생물과 싸운다.

- 톨시미르가 자신이 전장에 들어올 때 격발하는 격발능력이 해결되는 시점에 여전히 전장에 있는 경우, 보자가 만들어지면서 톨시미르의 마지막 능력이 격발하게 됩니다.
- 당신은 목표를 정하지 않고 톨시미르의 마지막 능력을 스택에 놓을 수 있습니다. 당신은 단순히 생명 3 점을 얻습니다. 그러나, 당신이 목표를 정했고 목표가 된 지속물이 톨시미르의 마지막 능력이 해결되려 할 때 유효한 목표가 아닌 경우, 그 능력은 해결되지 않습니다. 당신은 생명 3 점을 얻지 않고, 아무 생물도 피해를 입지 않습니다.
- 전장에 들어온 늑대가 톨시미르의 마지막 능력이 해결되는 시점에 더이상 전장에 없는 경우, 어느 생물도 피해를 입거나 입히지 않지만, 당신은 생명 3 점을 얻습니다.
- 늑대들의 친구, 톨시미르는 톨시미르 울프블러드(*Ravnica: City of Guilds* 세트에서 등장)와 다른 이름이며, 엘프들의 친구, 보자는 톨시미르 울프블러드에 의해 만들어진 보자 토큰과 다른 이름을 가지고 있습니다. "전설 규칙"은 정확한 영문 이름을 확인하기 때문에, 이는 당신이 이 네 생물들을 동시에 조종할 수도 있음을 의미합니다.

성공한 변호인, 토믹

{W}{W}

전설적 생물 — 인간 참모

2/3

비행

전장에 있는 대지들과 무덤에 있는 대지 카드들은
당신의 상대들이 조종하는 주문 또는 능력의
목표가 될 수 없다.

당신의 상대들은 무덤에서 대지 카드를 플레이할
수 없다.

- 토믹의 중간 능력은 방호와 비슷하지만, 방호와 상호작용하는 효과들은 이 대지들과 대지 카드들이 방호를 가진 것처럼 계산하지 않습니다.
- 플레이어들은 일반적으로 무덤에서 대지 카드를 플레이할 수 없습니다. 플레이어가 플레이할 수 있는 방법을 발견하는 경우, 토믹의 마지막 능력이 그 허가보다 우선합니다

석상 넘어뜨리기

{2}{W}

순간마법

지속물을 목표로 정한다. 그 지속물을 탭한다. 그

지속물이 마법물체라면, 그 지속물을 파괴한다.

카드 한 장을 뽑는다.

- 석상 넘어뜨리기는 이미 탭되어 있는 지속물을 포함해 어느 지속물이든 목표로 할 수 있습니다.
- 석상 넘어뜨리기가 마법물체를 목표로 하는 경우, 그 마법물체는 언탭되어 있다면 탭된 뒤, 그 후 파괴됩니다. 그 마법물체가 탭되는 것으로 인해 격발되는 능력이 있다면 격발되며, 석상 넘어뜨리기의 해결이 마무리되고 난 뒤에 해결됩니다.
- 목표가 된 지속물이 석상 넘어뜨리기가 해결되려는 시점에 유효한 목표가 아닌 경우, 석상 넘어뜨리기는 해결되지 않습니다. 당신은 카드를 뽑지 않습니다. 목표가 유효하지만 탭되지 않거나 파괴되지 않은 경우, 당신은 카드를 뽑습니다.

포탑 오우거

{3}{R}

생물 — 오우거 전사

4/3

대공

포탑 오우거가 전장에 들어올 때, 당신이 공격력이

4 이상인 다른 생물을 조종한다면, 포탑 오우거는

각 상대에게 피해 2 점을 입힌다.

- 당신이 포탑 오우거가 전장에 들어온 직후에 공격력이 4 이상인 생물을 조종하고 있지 않은 경우, 당신이 생물의 공격력을 곧바로 올린다고 해도 포탑 오우거의 능력이 격발하지 않습니다. 능력이 해결될 때 당신이 공격력이 4 이상인 다른 생물을 조종하고 있지 않은 경우, 아무런 효과도 발휘되지 않습니다. 그러나, 격발시 확인하는 생물과 해결시 확인하는 생물이 똑같은 필요는 없습니다.

- 포탑 오우거의 능력은 당신이 공격력이 4 이상인 다른 생물을 한 개보다 많이 조종한다고 해도 2 점보다 많은 피해를 입히지 않습니다.
- 쌍두거인 게임에서, 포탑 오우거의 능력은 상대 팀이 생명 4 점을 잃게 합니다.

폭군의 멸시

{U}{B}

순간마법

하나를 선택한다 —

- 전환마나비용이 3 이하인 생물을 목표로 정한다.
그 생물을 파괴한다.
- 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 소유자의
손으로 되돌린다.

- 전장에 있는 생물의 마나 비용에 {X}가 있다면, X 는 0 으로 간주합니다.

형언할 수 없는 자, 우진

{6}

전설적 플레인즈워커 — 우진

4

당신이 발동하는 무색 주문들은 발동하는 데 {2}가
덜 든다.

+1: 당신의 서고 맨 위 카드를 뒷면 상태로
추방하고 그 카드를 확인한다. 2/2 무색 신령 생물
토큰 한 개를 만든다. 그 토큰이 전장을 떠날 때,
이렇게 추방된 카드를 당신의 손에 넣는다.
−3: 하나 이상의 색을 가진 지속물을 목표로
정한다. 그 지속물을 파괴한다.

- 주문의 총 비용을 결정하려면, 지불하려는 마나 비용 또는 대체비용에 비용 증가분을 추가한
다음 비용 감소분(우진의 능력 등)을 적용하십시오. 발동하는 데 지불한 총 비용에 관계없이,
주문의 전환마나비용은 변하지 않습니다.
- 마나 비용이 {2} 또는 {1}인 무색 주문은 발동하는데 드는 비용이 {0}이 됩니다.

- 당신이 뒷면 상태로 추방된 카드를 한 번 확인하고 나면, 당신은 당신이 원하는 아무 때에 그 카드를 다시 확인할 수 있습니다. 다른 플레이어가 그 신령 토큰의 조종권을 얻어도, 그 플레이어는 추방된 카드를 확인할 수 없습니다.
- 신령이 어떤 이유로든 전장을 떠나는 경우, 당신은 우진이 그 전에 전장을 떠났더라도 추방된 카드를 당신의 손에 넣습니다.
- 당신이 우진의 첫 번째 충성 능력을 여러 번 활성화한 경우, 당신은 어떤 신령 토큰에 어떤 추방된 카드가 소속되어 있는 지를 추적해야 합니다.
- Doubling Season 처럼, 어떤 효과에 의해 우진이 신령 토큰을 두 개 만들게 되는 경우, 당신은 여전히 서고에서 카드를 한 장만 추방합니다. 당신은 두 토큰 중 어느 한 쪽이 먼저 전장을 떠날 때 그 카드를 당신의 손에 넣습니다.
- 대지는 다양한 색의 마나를 생산할 수 있다고 해도 일반적으로 색을 가지지 않습니다.

우진의 요술사

{X}

생물 — 신령 수도승

0/0

우진의 요술사는 +1/+1 카운터 X 개를 가지고

전장에 들어온다.

우진의 요술사가 +1/+1 카운터를 가진 채로 피해를

입으려고 하면, 그 피해를 방지하고 우진의

요술사에서 +1/+1 카운터를 그만큼 제거한다.

- 우진의 요술사를 발동하려면, 우선 원하는 X 값을 정하고, 거기에 비용 증가분을 적용한 다음, 비용 감소분을 적용하십시오. 어떤 효과(형언할 수 없는 자, 우진 등)가 {X}대신 다른 양의 마나를 지불하게 하는 경우, 우진의 요술사가 전장에 가지고 들어오는 카운터의 수는 당신이 지불한 마나의 양과 다를 수 있습니다.
- 우진의 요술사가 가지고 있는 카운터보다 많은 피해를 입으려는 경우, 당신은 우진의 요술사에서 +1/+1 카운터를 모두 제거하고 피해를 모두 방지합니다. 다른 효과가 우진의 요술사의 방어력을 올려 주고 있는 경우, 우진의 요술사는 다음 번에 치명피해를 입을 때까지 살아남습니다.

흡혈귀 기회주의자

{1}{B}

생물 — 흡혈귀

2/1

{6}{B}: 각 상대는 생명 2 점을 잃고 당신은 생명 2 점을 얻는다.

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

야생의 용사, 비비안

{2}{G}

전설적 플레인즈워커 — 비비안

4

당신은 생물 주문을 섬광을 가진 것처럼 발동할 수 있다.

+1: 생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 당신의 다음 턴까지, 그 생물은 경계와 대공을 얻는다.

-2: 당신의 서고 맨 위 카드 세 장을 본다. 그중 한 장을 뒷면 상태로 추방하고 나머지 카드들은 당신의 서고 맨 밑에 원하는 순서로 놓는다. 그 카드가 추방된 채로 남아 있는 한, 당신은 그 카드를 볼 수 있고 그 카드가 생물 카드라면 그 카드를 발동할 수 있다.

- 비비안의 마지막 능력을 해결하는 동안, 당신은 세 카드가 모두 생물 카드가 아니더라도 세 카드 중 하나를 추방해야 합니다. 당신은 추방된 카드들이 생물 카드가 아니더라도 그 카드들을 언제든지 볼 수 있습니다.
 - 당신이 추방된 카드를 발동하는 경우, 당신은 적용 가능한 타이밍과 제한 사항을 모두 따라야 합니다. 이는 비비안이 전장을 떠나는 경우, 당신은 다른 효과가 당신에게 허가해 주지 않는 한 생물 주문들이 섬광을 가진 것처럼 발동할 수 없다는 것을 의미합니다.
 - 당신이 생물 카드를 발동하고 나면, 그 카드는 추방 영역을 떠납니다. 당신은 그 카드가 다시 추방되더라도 그 카드를 다시 발동할 수 없습니다.
-

비비안의 아크 활

{1}{G}

전설적 마법물체

{X}, {T}, 카드 한 장을 버린다. 당신의 서고 맨 위
카드 X 장을 본다. 당신은 그 카드들 중에서
전환마나비용이 X 이하인 생물 카드 한 장을
전장에 놓을 수 있다. 나머지 카드들은 무작위
순서로 당신의 서고 맨 밑에 놓는다.

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

비비안의 회색곰

{2}{G}

생물 — 곰 신령

2/3

{3}{G}: 당신의 서고 맨 위 카드를 본다. 그 카드가
생물 또는 플레인즈워커 카드라면, 당신은 그
카드를 공개하고 손으로 가져갈 수 있다. 당신이 그
카드를 손에 넣지 않는다면, 그 카드를 당신의 서고
맨 밑에 놓는다.

- 비비안의 회색곰의 능력은 당신이 어떤 이유로든 그 카드를 당신의 손에 넣지 않으면 그 카드를
서고 맨 밑에 놓습니다. 이는 그 카드가 생물 또는 플레인즈워커 카드가 아니어서 일 수도 있고,
당신이 그 카드를 손에 넣지 않기로 선택했기 때문일 수도 있습니다.

방랑자

{3}{W}

전설적 플레인즈워커

5

당신과 당신이 조종하는 다른 지속물들에 입혀지려
하는 모든 비전투피해를 방지한다.

—2: 공격력이 4 이상인 생물을 목표로 정한다. 그
생물을 추방한다.

- 방랑자가 당신 및/또는 당신이 조종하는 다른 지속물들이 비전투피해를 입으려는 시점에 같이 피해를 입으려는 경우, 당신 및 당신의 다른 지속물들에 입혀지려는 피해는 방지됩니다.

매직: 더 개더링, 매직, 플레인즈워커 전쟁, 익살란, 익살란의 숙적들, 도미나리아, 라브니카의 길드, 라브니카의 충성, 젠디카르 전투, 미로딘의 상처, 아몬케트, 파멸의 시간, 라브니카: 길드들의 도시, 및 플레인즈워커 텍은 미국 및 기타 국가에서 위저즈오브더코스트 LLC 의 상표입니다. ©2019 Wizards.