

포가튼 렐름에서 펼쳐지는 모험출시 노트

Tom Fowler, Carsten Haese, Nathan Long 및 Thijs van Ommen의 도움을 받아 Jess Dunks가 편집

마지막 수정일: 2021년 6월 3일 금요일

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. 가장 최신 규칙을 확인하려면 [Magic.Wizards.com/Rules](https://www.magicwizards.com/rules)로 가십시오.

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

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

일반 설명

출시 정보

포가튼 렐름에서 펼쳐지는 모험 세트는 공식 출시일인 2021년 7월 23일 금요일부터 공인 컨스트럭티드 플레이에 사용 가능합니다. 해당 시점에는 다음 카드 세트들을 스탠다드 형식에서 사용할 수 있습니다: *엘드레인의 왕좌*, *죽음 너머의 테로스*, *이코리아: 거대괴수들의 소굴*, *코어세트 2021*, *젠디카르 라이징*, *칼드하임*, *스트릭스헤이븐: 마법 학교* 및 *포가튼 렐름에서 펼쳐지는 모험*.

포가튼 렐름에서 펼쳐지는 모험 드래프트 부스터 및 테마 부스터에서 등장하는 카드들이 스탠다드 형식에 포함됩니다. 해당 카드들은 세트 코드 AFR 및 카드 번호 1~281번(기본 대지 20장 포함)이 인쇄되어 있습니다.

신규 카드 62장이 *포가튼 렐름에서 펼쳐지는 모험* 커맨더 텍 용으로 인쇄되었습니다. 이 카드들은 커맨더, 빈티지, 레거시 형식에서 사용할 수 있습니다. 이 카드들은 스탠다드, 파이어니어, 모던 형식에서는 사용할 수 없습니다. 해당 카드들은 세트 코드 AFC 및 카드 번호 1~62번이 인쇄되어 있습니다. 이 텍들에 포함된 다른 카드들은 해당 카드들의 사용이 이미 허가된 형식에서 사용할 수 있습니다. 즉, 이 텍들에 등장한다고 해서 해당 카드의 형식 유효성이 변경되지 않습니다. 해당되는 기존 카드들은 세트 코드 AFC 및 카드 번호 63~331번이 인쇄되어 있습니다.

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

커맨더 변형 규칙에 대해 자세한 정보는 [Magic.Wizards.com/Commander](https://www.magicwizards.com/commander)에서 확인하십시오.

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

새로운 카드 유형: 던전

새로운 키워드 행동: 던전에 진입한다

던전은 전통적이지 않은 *매직* 카드에서만 등장하는 새로운 카드 유형입니다. *매직* 뒷면을 가지고 있지 않으며, 서고에 섞이거나 서고로부터 뽑히지 않습니다. 대신, 이 카드들은 게임 밖에서 시작해 게임 중에 커맨드 영역으로 옮겨집니다. 이 카드들은 *Dungeons & Dragons* 게임 세션을 진행하면서 발생하는 탐험과 발견의 느낌을 표현하기 위해 기획되었습니다. 던전을 살펴보면, 아마도 곧바로 던전에 입구와 출구가 있고, 그 사이에 여러 개의 방이 있다는 것을 알 수 있을 것입니다. 너무 앞서서 모든 것을 설명하기 전에, 던전과 던전에 관련된 카드를 살펴보도록 하겠습니다.

숙련된 던전탐험가

{3}{W}

생물 — 인간 전사

3/4

숙련된 던전탐험가가 전장에 들어올 때, 던전에 진입한다. (첫 번째 방에 들어가거나 다음 방으로 전진한다.)

판텔버의 잊혀진 광산

던전

동굴 입구 — 점술 1을 한다. (다음 장소: *고블린 소굴, 광산 터널*)

고블린 소굴 — 1/1 적색 고블린 생물 토큰 한 개를 만든다. (다음 장소: *보관실, 검은 웅덩이*)

광산 터널 — 보물 토큰 한 개를 만든다. (다음 장소: *검은 웅덩이, 곰팡이 핀 동굴*)

보관실 — 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다. (다음 장소: *두마토인의 신전*)

검은 웅덩이 — 각 상대는 생명 1점을 잃고 당신은 생명 1점을 얻는다. (다음 장소: *두마토인의 신전*)

곰팡이 핀 동굴 — 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 당신의 다음 턴까지 -4/-0을 받는다. (다음 장소:

두마토인의 신전)

두마토인의 신전 — 카드 한 장을 뽑는다.

숙련된 던전탐험가와 같은 일부 카드는 당신이 "던전에 진입"하게 해 줍니다. 이는 새로운 키워드 행동입니다. 당신이 아직 던전 안에 있지 않다면, 이는 당신이 소유한 던전 카드 한 장을 커맨드 영역에 놓은 뒤 첫 번째 방에 탐험 마커를 올려놓으라는 것을 의미합니다. 탐험 마커는 동전이나 소형 피규어 같은 물건을 자유롭게 사용할 수 있으며, 당신이 어느 방에 있는지를 표시해 줍니다. 당신이 다음 번에 던전에 진입하게 되면, 카드에 표시된 있는 화살표를 따라 다음 방으로 이동하게 됩니다. 이동할 수 있는 방이 한 개보다 많은 경우에는, 어떤 방으로 들어갈지를 당신이 선택합니다.

모든 방에는 그 방과 연관되어 있는 격발능력이 있습니다. 이 능력들 각각의 효과는 해당되는 방에 인쇄되어 있습니다. 격발능력은 "당신이 이 방에 들어올 때, [효과]"입니다. 예를 들어, 당신이 동굴 입구(판텔버의 잊혀진 광산의 첫 번째 방)에 들어갈 때, 점술 1을 합니다.

당신이 던전의 마지막 방에 들어가 그 방의 능력이 해결된 뒤 (또는 그 외의 이유로 스택을 떠난 뒤), 던전은 게임을 떠나고 당신은 해당 던전을 완료한 것입니다. 당신이 다시 진입하라는 지시를 받은 경우, 당신은 던전의 첫 번째 방부터 다시 시작합니다. 이 경우에는 새로운 던전을 탐험할 수도 있고 막 완료한 던전 탐험을 다시 시작할 수도 있습니다.

몇몇 카드들은 당신이 던전을 완료했는지를 확인하거나 당신이 던전을 완료할 때 격발하는 능력을 가지고 있기도 하며, 던전 탐험가가 이에 대한 좋은 예입니다.

던전 탐험가

{B}

생물 — 좀비

2/1

던전 탐험가는 탭된 채로 전장에 들어온다.

당신이 던전을 완료할 때마다, 당신은 던전 탐험가를

당신의 무덤에서 당신의 손으로 되돌릴 수 있다.

지금까지 던전을 간략하게 설명해 보았습니다. *포가튼 렐름*에서 *펼쳐지는 모험*에는 세 가지 던전이 있으며, 이 카드들은 부스터 팩에서 빈번하게 등장할 것입니다. 리미티드 이벤트에서, 당신은 던전이 당신의 카드 풀에 있지 않은 경우에도 던전 카드들을 플레이할 수 있습니다. 이는 던전 카드가 팩에 들어 있는 다른 카드들과 함께 드래프트되지 않아도 되며, 또한 실드 텍의 일부로써 개봉되지 않아도 된다는 것을 의미합니다. 플레이어들은 언제나 세 던전 모두를 사용할 수 있습니다.

- 던전 카드들은 게임 밖에서 시작하며, "던전에 진입한다."는 지시가 있는 카드를 사용해야만 게임으로 가지고 올 수 있습니다.
- 던전에 진입하는 플레이어는 자신이 어떤 던전에 진입할 지를 선택합니다.
- 던전 카드는 플레이어의 텍이나 사이드보드의 일부분이 아닙니다. 플레이어들은 자신이 소유한 던전을 원하는 대로 사용할 수 있습니다.
- 당신은 던전에서 오직 전진(그러니까, 아래쪽 말입니다)만 할 수 있으며, 후진하거나 옆 방으로 갈 수는 없습니다.
- 던전은 상태 참조 행동으로써 게임에서 제거됩니다.
- 당신이 어떻게든 방의 능력이 스택에 있는 동안 던전에 진입하는 경우, 그 던전에서 전진하게 됩니다. 당신이 이미 마지막 방에 있는 경우에는, 그 던전을 완료하고 새로운 던전을 시작하십시오.
- 플레이어가 던전에 진입할 때마다, 그 플레이어가 어떤 던전에 들어갈 지를 선택하고 첫 번째 방의 능력이 격발되기 전까지는 어느 플레이어도 이에 대응할 수 없습니다.

배경담 용어

공기 사교의 정령

{4}{U}{U}

생물 — 정령

2/5

비행

돌개바람 — 공기 사교의 정령이 전장에 들어올 때, 다른 생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그 생물을 소유자의 손으로 되돌린다.

저주받은 우상을 발견했다

{1}{G}

집중마법

하나를 선택한다 —

- *부수기* — 마법물체를 목표로 정한다. 그 마법물체를 파괴한다.
- *저주 해제* — 부여마법을 목표로 정한다. 그 부여마법을 파괴한다.
- *눈 훑치기* — 보물 토큰 한 개를 만들고 던전에 진입한다. (첫 번째 방에 들어가거나 다음 방으로 전진한다.)

*포가튼 렐름에서 펼쳐지는 모험*에서, 저희는 수많은 개별적인 능력들의 테마를 개성 있게 만들어 주는 용어들을 이탤릭체로 추가함으로써 한 단계 높게 카드의 느낌을 살려 보았습니다. 몇몇 경우에는, 카드의 격발능력 또는 활성화능력 앞에 이 용어들이 배치됩니다. 다른 경우에는, 당신이 더 재미있는 방식으로 모드를 선택할 수 있게 해 줍니다. 능력어와 마찬가지로, 이러한 용어들에는 규칙과 관련된 의미가 없습니다.

새로운 기능: 주사위 굴리기

떼로 모여드는 고블린

{4}{R}

생물 — 고블린

4/3

떼로 모여드는 고블린이 전장에 들어올 때, 20면체를 굴린다.

1-9 | 1/1 적색 고블린 생물 토큰 한 개를 만든다.

10-19 | 위와 같은 토큰 두 개를 만든다.

20 | 위와 같은 토큰 세 개를 만든다.

픽시 안내인

{1}{U}

생물 — 페어리

1/3

비행

이점 부여 — 당신의 주사위를 한 개 이상 굴리려
한다면, 대신 그만큼에 한 개를 더한 주사위를 굴리고
가장 낮은 굴림을 무시한다.

치명적인 타격

{1}{R}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지
이단공격을 얻는다.

당신이 자연적인 20을 굴릴 때마다, 치명적인 타격을
당신의 무덤에서 당신의 손으로 되돌린다. (*자연적인
20은 주사위에 20이 표시된 굴림이다.*)

포가튼 웰름에서 펼쳐지는 모험에서, 저희는 검은 테두리 매직 세트 최초로 주사위 굴리기를 도입했습니다. 많은 카드가 당신에게 주사위를 굴리라고 지시하며 그 결과에 따라 어떤 일이 벌어지는지를 알려줍니다. 몇몇 카드들은 당신이 주사위를 굴릴 때마다, 또는 당신이 특정한 값을 굴릴 때마다 격발하는 능력을 가지고 있습니다. 다른 몇몇 카드들은 주사위 굴림을 수정합니다.

- 각각의 주사위는 그 주사위가 가지고 있는 면이 몇 개나 되는지에 의해 판별됩니다. 예를 들어, 20면체는 면이 20개 있는 주사위입니다. 각각의 주사위는 각 숫자가 나올 확률이 동일해야 하며, 공정한 방법으로 주사위를 굴려야 합니다. 물리적인 주사위를 사용하는 것을 권장하지만, 원래의 굴림 지시에서 설명한 것과 같이 각 숫자가 나올 확률이 동일하다는 전제하에 디지털 대체재를 사용하는 것도 가능합니다.
- 당신에게 주사위를 굴리라고 하는 능력은 그 굴림의 결과로 무엇을 할 지도 명시합니다. 대부분의 경우, 이는 카드의 문구란에 "결과표"의 형태로 제시됩니다.
- 주사위를 굴리라는 지시와 그 결과에 의해 발생하는 효과는 모두 같은 능력의 일부분입니다. 플레이어들은 주사위 굴림의 결과를 알고 난 뒤에 그 능력에 대응할 기회를 가질 수 없습니다.
- "목표를 선택한 뒤, 20면체를 굴린다." 또는 비슷한 문장으로 표현된 효과는 여전히 능력을 스택에 올리고 그 능력을 해결하는 일반적인 과정을 따릅니다. 목표를 선택하는 것은 능력을 스택에 올리는 행동의 일부이며, 20면체를 굴리는 것은 나중에 능력이 해결되면서 발생합니다.
- 몇몇 효과는 주사위 굴림의 결과를 수정할 수 있습니다. 이는 주사위를 굴리라는 지시의 일부분일 수도 있고 다른 카드로부터 오는 효과일 수도 있습니다. 주사위 굴림의 "결과"를 참조하는 것은 어떤 것이든 이러한 수정 사항이 적용된 뒤의 결과를 확인합니다. "자연적인 결과"를 확인하는 것은 어떤 것이든 이러한 수정 사항이 적용되기 전에 주사위의 면에 표시되어 있는 숫자를 확인합니다.
- 픽시 안내인과 야만인 직업이 가진 것과 같은 일부 능력은 추가적인 주사위를 굴리고 낮은 굴림을 무시하는 것으로 주사위 굴리기를 대체합니다. 무시된 굴림은 당신에게 주사위를 굴리라고 지시한 효과에 적용되지 않으며, 능력을 격발시키지도 않습니다. 모든 의도와 목적에 대해, 당신이 어떤 주사위를 적용할지를 선택하고 나면, 나머지 주사위는 굴린 적이 없는 것으로 취급합니다.
- 몇몇 효과는 당신에게 주사위를 다시 굴리라고 지시합니다. 이는 원래의 굴림과 동일한 개수와 유형의 주사위를 사용하며, 가능한 결과값 또한 원래 굴림과 동일합니다.

- Planechase를 플레이하는 경우, 차원 주사위를 굴리는 것은 플레이어가 주사위를 한 개 이상 굴릴 때마다 격발하는 능력들을 격발시키게 됩니다. 그러나, 숫자로 된 결과를 참조하는 효과들은 차원 주사위의 굴림 값을 무시할 것입니다.

새로운 부여마법 유형: 직업

야만인 직업

{R}

부여마법 — 직업

(집중마법 시기에 다음 레벨을 얻어 자신의 능력에 추가한다.)

당신의 주사위를 한 개 이상 굴리려 한다면, 대신 그만큼에 한 개를 더한 주사위를 굴리고 가장 낮은 굴림을 무시한다.

{1}{R}: 2레벨

당신이 주사위를 한 개 이상 굴릴 때마다, 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +2/+0을 받고 호전적을 얻는다.

{2}{R}: 3레벨

당신이 조종하는 생물들은 신속을 가진다.

직업을 선택하지 않거나 어떻게 레벨을 올리는지를 모르는 채로 모험을 떠나려는 사람이 어디에 있겠습니까? 이 세트에서 저희는 새로운 부여마법 유형인 직업 부여마법을 도입했습니다. 각각의 직업은 기본 능력 한 개만을 가지고 시작하지만, 2레벨과 3레벨로 레벨을 올려서 더 많은 능력을 얻을 수도 있습니다!

- 각 직업은 능력을 다섯 개 가지고 있습니다. 문구란의 주요한 칸 세 개에 위치한 능력들은 **직업 능력**입니다. 직업 능력은 정적능력, 활성화능력, 또는 격발능력일 수 있습니다. 다른 두 개는 **레벨 능력**으로, 직업을 2레벨로 올리기 위한 활성화능력 한 개와 직업을 3레벨로 올리기 위한 활성화능력 한 개가 있습니다.
- 각 직업은 세 직업 능력 중 맨 처음 한 개만을 가지고 시작합니다. 첫 번째 레벨 능력이 해결되면서, 직업은 2레벨이 되고 두 번째 직업 능력을 얻습니다. 두 번째 레벨 능력이 해결되면서, 직업은 3레벨이 되고 세 번째 직업 능력을 얻습니다.
- 레벨을 올려도 그 직업이 이전 레벨에 가지고 있는 능력들이 제거되지 않습니다.
- 레벨을 올리는 것은 일반적인 활성화능력입니다. 이 능력은 스택을 사용하며 이에 대응할 수 있습니다.
- 직업의 첫 번째 레벨 능력은 그 직업의 레벨이 1이 아니면 활성화할 수 없습니다. 비슷하게, 직업의 두 번째 레벨 능력은 그 직업의 레벨이 2가 아니면 활성화할 수 없습니다.
- 당신은 직업을 여러 종류 보유할 수도, 또는 같은 직업의 직업 부여마법을 여러 개 조종할 수도 있습니다. 각 직업 지속물은 자신의 레벨을 개별적으로 추적합니다.
- 일부 직업 카드들은 당신이 여러 개를 조종할 때 효과가 증가하기도 합니다. 예를 들어, 당신이 야만인 직업을 여러 개 조종하는 경우, 당신은 그만큼 주사위를 추가로 굴리고 그만큼 낮은 굴림들을 무시합니다.

새로운 능력어: 무리 전술

*Dungeons & Dragons*의 조우에서 승리하기 위해 신중한 계획, 숙련된 소통, 그리고 흠잡을 데 없는 수행 능력이 필요할 때가 있습니다. 가진 것을 모두 사용해 공격하며 최선의 결과를 바라야 할 때도 있습니다. 무리 전술은 생물이 공격력 총합이 6이상인 병력의 일부가 되어 공격할 때마다 격발하는 능력을 조명하는 새로운 능력어입니다.

흡고블린 대장
{1}{R}
생물 — 고블린 야만인
3/1
무리 전술 — 흡고블린 대장이 공격할 때마다, 당신이 이번 전투에 공격한 생물들의 공격력 총합이 6 이상이라면, 흡고블린 대장은 턴종료까지 선제공격을 얻는다.

- 생물이 가진 무리 전술 능력은 그 생물이 공격하지 않았다면 다른 생물들로 공격력 총합이 6 이상이 되게 공격했다고 해도 격발하지 않습니다.
- 일단 무리 전술 능력이 격발하고 나면, 공격 중인 생물들에 어떤 일이 발생하게 되는지는 상관하지 않습니다. 해당 능력은 그에 대응해 공격 중인 생물들의 일부 또는 모두가 전장을 떠나거나 그 생물들의 공격력 총합이 6 미만이 되더라도 해결됩니다.
- 무리 전술 능력은 당신이 생물들로 공격하는 순간에 해당 생물들의 공격력 총합을 참조합니다. 생물이 공격 중인 한 그 생물의 공격력을 올려 주는 정적 효과가 있는 경우, 그 보너스도 계산에 포함됩니다. 하지만, 생물이 자신이 공격할 때마다 공격력을 올려 주는 격발능력을 가진 경우, 그 보너스는 계산에 포함되지 않습니다.

포가튼 렐름에서 펼쳐지는 모험 메인 세트 카드별 설명

대 리치 에이서리락
{2}{B}
전설적 생물 — 좀비 마법사
5/5
대 리치 에이서리락이 전장에 들어올 때, 당신이 전멸의 무덤을 완료하지 않았다면, 대 리치 에이서리락을 소유자의 손으로 되돌리고 던전에 진입한다.
대 리치 에이서리락이 공격할 때마다, 각 상대마다, 그 플레이어가 생물 한 개를 희생하지 않는 한 당신은 2/2 흑색 좀비 생물 토큰 한 개를 만든다.

- 대 리치 에이서리락은 자신의 첫 번째 격발능력에 사이에 낀 조건절을 가지고 있습니다. 당신이 전멸의 무덤을 완료했다면, 그 능력은 전혀 격발하지 않습니다. 능력이 격발했지만 능력이 스택에

있는 동안 당신이 어떻게든 전멸의 무덤을 완료했다면, 능력은 아무것도 하지 않습니다. 당신은 에이서리락을 소유자의 손으로 되돌리지 않고 던전에 진입하지도 않습니다.

- 에이서리락의 첫 번째 능력이 해결되는 시점에 에이서리락이 더이상 전장에 없고 당신이 아직 전멸의 무덤을 완료하지 않은 경우, 당신은 여전히 던전에 진입하게 됩니다.
- 다인전 게임에서, 각 상대는 턴 순서대로 생물을 희생할지 여부 및 어떤 생물을 희생할지를 선택합니다. 각 상대는 앞서 이루어진 선택을 알고 있는 채로 자신의 선택을 진행합니다. 그런 뒤, 모든 상대가 선택하고 나면, 생물의 희생과 토큰의 생성은 동시에 진행됩니다.

대마귀 아스모데우스

{4}{B}{B}

전설적 생물 — 악령 신

6/6

구속력 있는 계약 — 당신이 카드를 뽑으려 한다면, 대신 당신의 서고 맨 위 카드를 뒷면 상태로 추방한다.

{B}{B}{B}: 카드 일곱 장을 뽑는다.

{B}: 대마귀 아스모데우스로 추방한 모든 카드를 소유자의 손으로 되돌리고 당신은 그만큼 생명점을 잃는다.

- 카드가 뒷면 상태로 추방되었고 어떤 플레이어도 그 카드를 확인할 수 있는 권한이 없는 경우, 그 카드가 뒷면 상태로 추방되어 있는 한 어떤 플레이어도 그 카드를 확인할 수 없습니다.
- 당신의 서고가 비어 있는 경우, 어떤 카드도 추방되지 않지만 당신은 빈 서고에서 카드를 뽑는 것으로 인해 게임에서 패배하지 않습니다.
- 당신이 대마귀 아스모데우스의 마지막 능력을 활성화하기 전에 아스모데우스가 전장을 떠나는 경우, 아스모데우스의 대체효과에 의해 추방된 모든 카드는 남은 게임 동안 뒷면 상태로 추방된 상태를 유지합니다. 당신이 어떻게든 물리적으로 동일한 대마귀 아스모데우스 카드를 전장으로 되돌리는 경우, 해당 카드는 뒷면 상태로 추방된 카드들과는 아무런 연관이 없는 다른 객체가 됩니다.

소유의 가방

{1}

마법물체

당신이 카드를 버릴 때마다, 그 카드를 당신의 무덤에서 추방한다.

{2}, {T}: 카드 한 장을 뽑은 후 카드 한 장을 버린다.

{4}, {T}, 소유의 가방을 희생한다: 소유의 가방으로 추방된 모든 카드를 소유자의 손으로 되돌린다.

- 당신이 카드를 버렸지만 해당 카드가 소유의 가방의 첫 번째 능력이 해결되면서 당신의 무덤에 없는 경우, 그 카드는 이동한 곳에 머무릅니다.
- 당신이 소유의 가방을 두 개 이상 조종하는 경우, 당신은 버린 카드를 어떤 가방이 가지고 있을지를 결정합니다. 다른 소유의 가방은 그 카드를 되돌릴 수 없습니다.

- 당신은 소유의 가방의 두 번째 능력이 해결되는 동안 카드를 뽑고 버립니다. 당신이 카드를 뽑고 버리는 시점 사이에는 아무 플레이어도 행동을 취할 수 없으며, 아무런 일도 일어날 수 없습니다.
- 당신이 소유의 가방을 희생했을 때 (공허의 수맥 등의 효과로 인해) 소유의 가방이 추방 영역으로 이동한 경우, 소유의 가방은 추방 영역에 남습니다. 당신의 손으로 되돌려지지 않습니다.
- 소유의 가방이 전장을 떠나는 경우, 가방 안에 들어 있던 아이템들은 영구히 추방됩니다 (그리고 아마도 영체 차원에 흩어지겠죠). 같은 소유의 가방이 전장에 되돌아오는 경우, 그 가방은 새로운 객체로 취급되며 이전 객체에 보관되어 있던 카드들에 접근할 수 없습니다.

악의에 찬 비홀더

{4}{B}{B}

생물 — 비홀더

6/5

악의에 찬 비홀더가 전장에 들어올 때, 하나를

선택한다 —

- *반마법 원뿔* — 각 상대는 부여마법 한 개를

희생한다.

- *공포 광선* — 당신이 조종하는 생물들은

턴종료까지 호전적을 얻는다. (*호전적이 있는 생물은*

두 개 이상의 생물로만 방어할 수 있다.)

- 다인전 게임에서, 각 상대는 턴 순서대로 어떤 부여마법을 희생할지를 선택하고, 자신의 차례 전에 다른 플레이어들이 한 선택을 알 수 있습니다. 그 결정들이 이루어지고 나면, 선택된 부여마법들은 모두 동시에 희생됩니다.

음유시인 직업

{R}{G}

부여마법 — 직업

(*집중마법 시기에 다음 레벨을 얻어 자신의 능력에 추가한다.*)

당신이 조종하는 전설적 생물들은 +1/+1 카운터 한

개를 추가로 가지고 전장에 들어온다.

{R}{G}: 2레벨

당신이 발동하는 전설적 주문들은 발동하는 데

{R}{G}가 덜 든다. 이 효과는 당신이 지불하는 유색

마나만 줄일 수 있다.

{3}{R}{G}: 3레벨

당신이 전설적 주문을 발동할 때마다, 당신의 서고 맨

위 카드 두 장을 추방한다. 당신은 이 턴에 그

카드들을 플레이할 수 있다.

- 당신이 음유시인 직업을 여러 개 조종하는 경우, 당신의 조종하에 전장에 들어오는 전설적 생물들은 그만큼의 +1/+1 카운터를 가지고 들어옵니다.
- 주문의 비용을 줄여 주는 대부분의 능력들과는 다르게, 음유시인 직업의 2레벨 능력은 일반 마나 비용에는 적용될 수 없습니다. 예를 들어, 비용이 {2}{G}인 주문은 대신 발동하는 데 {2}가 들게 됩니다.

- 당신이 음유시인 직업의 3레벨 능력으로 추방된 카드들을 추방된 바로 그 턴에 플레이하지 않는 경우, 그 카드들은 무기한적으로 추방된 채로 남으며 이후의 턴에 플레이 될 수 없습니다.
- 당신이 이런 식으로 선택적 양면 카드를 추방하는 경우, 양쪽 면 중 어느 쪽이든 발동할 수 있습니다.

운두르 부족의 바로윈

{2}{W}{B}

전설적 생물 — 드워프 성직자

3/3

운두르 부족의 바로윈이 전장에 들어올 때, 턴전에 진입한다. (첫 번째 방에 들어가거나 다음 방으로 전진한다.)

운두르 부족의 바로윈이 공격할 때마다, 당신이 턴전을 완료했다면 당신의 무덤에서 마나 값이 3 이하인 생물 카드를 최대 한 장까지 전장으로 되돌린다.

- 운두르 부족의 바로윈의 마지막 능력은 당신이 턴전을 완료했을 때 바로윈이 전장에 없었다고 해도 작용합니다.

전투함성 고블린

{1}{R}

생물 — 고블린

2/2

{1}{R}: 당신이 조종하는 고블린들은 턴종료까지 +1/+0을 받고 신속을 얻는다.

무리 전술 — 전투함성 고블린이 공격할 때마다, 당신이 이번 전투에 공격한 생물들의 공격력 총합이 6 이상이라면, 탭되어 공격 중인 1/1 적색 고블린 생물 토큰 한 개를 만든다.

- 전투함성 고블린의 활성화능력은 그 능력이 해결되는 시점에 당신이 조종하는 고블린들에만 적용됩니다. 당신이 그 능력을 공격하기 전에 활성화한 뒤 전투 중에 격발능력에 의해 고블린을 만든 경우, 그 고블린은 +1/+0을 받지 않습니다.

점멸 개

{2}{W}

생물 — 개

1/1

이단공격

순간이동 — {3}{W}: 점멸 개는 페이즈 아웃한다.

(당신의 다음 턴까지 이 생물 및 이 생물에 부착되어 있는 것들이 존재하지 않는 것처럼 취급한다.)

- 페이즈 아웃된 지속물은 그 지속물이 존재하지 않는 것처럼 취급됩니다. 해당 지속물은 주문 또는 능력의 목표가 될 수 없고, 해당 지속물의 정적 능력은 게임에 아무런 영향을 주지 않으며, 해당 지속물의 격발능력은 격발할 수 없고, 해당 지속물은 공격 또는 방어할 수 없는 식으로 이어집니다.
- 점멸 개가 페이즈 아웃하면서, 점멸 개에 부착되어 있던 마법진 및 장비 또한 동시에 페이즈 아웃합니다. 그러한 마법진 및 장비는 점멸 개가 페이즈 인할 때 동시에 페이즈 인하며, 여전히 점멸 개에 부착되어 있는 상태로 페이즈 인합니다.
- 지속물들은 자신의 조종자의 언택단이 진행되는 동안, 그 플레이어가 자신의 지속물들을 언택하기 직전에 페이즈 인합니다. 이런 식으로 페이즈 인하는 생물들은 그 턴에 공격할 수 있고 {T} 비용을 지불할 수 있습니다. 어떤 지속물이 페이즈 아웃할 때 카운터를 가지고 있었다면, 다시 페이즈 인할 때도 그 카운터들을 유지합니다.
- 공격 또는 방어 중인 생물이 페이즈 아웃하면 전투에서 제거됩니다.
- 페이즈 아웃은 "전장에서 떠날 때" 격발하는 능력을 격발시키지 않습니다. 비슷하게, 페이즈 인은 "전장에 들어올 때" 격발하는 능력을 격발시키지 않습니다.
- 정신을 뜯어먹는 자가 가진 능력과 같은 "~하는 한"의 기간을 가진 지속효과는 페이즈 아웃된 객체를 무시합니다. 그러한 객체를 무시함으로써 효과의 조건이 충족되지 않는 경우, 지속 기간이 만료됩니다.
- 지속물들이 전장에 들어오면서 선택된 내용들은 해당 지속물들이 페이즈 인할 때 기억됩니다.
- 상대가 당신이 소유한 점멸 개의 조종권을 얻어 순간이동 능력을 활성화했고, 점멸 개가 페이즈 인하기 전에 조종권 변경 효과가 만료된 경우, 점멸 개는 당신의 상대의 다음 언택단이 시작되면서 당신의 조종하에 페이즈 인 합니다. 해당 플레이어가 자신의 다음 언택단이 돌아오기 전에 게임에서 떠나는 경우, 점멸 개는 해당 플레이어의 턴이 시작되었을 시점 이후의 언택단에 페이즈 인 합니다.

푸른 용

{5}{U}{U}

생물 — 용

5/5

비행

번개 숨결— 푸른 용이 전장에 들어올 때, 상대가 조종하는 생물을 목표로 정하고 다른 생물을 최대 한 개까지 목표로 정하고 또 다른 생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 당신의 다음 턴까지, 첫 번째 목표는 -3/-0을, 두 번째 목표는 -2/-0을, 세 번째 목표는 -1/-0을 받는다.

- 푸른 용의 번개 숨결 능력은 같은 생물을 여러 번 목표로 정할 수 없습니다.
- 마지막 두 목표는 선택사항이지만, 첫 번째 목표는 그렇지 않습니다. 상대가 이 능력이 목표로 정할 수 있는 생물을 적어도 한 개 조종하는 경우, 당신은 -3/-0을 받을 목표를 지정해야 합니다. (마지막 두 목표는 상대가 조종하는 생물뿐만이 아니라 아무 생물일 수 있다는 점에 유의하십시오.)

서리 용의 동굴

대지

당신이 다른 대지를 두 개 이상 조종한다면, 서리 용의 동굴은 탭된 채로 전장에 들어온다.

{T}: {W}를 추가한다.

{4}{W}: 서리 용의 동굴은 턴종료까지 비행을 가진

3/4 백색 용 생물이 된다. 이 생물은 여전히 대지다.

- 서리 용의 동굴이 하나 이상의 다른 대지와 동시에 전장에 들어오는 경우, 서리 용의 동굴에 대해 당신이 조종하는 다른 대지 수를 결정할 때 그 대지들은 계산에 포함되지 않습니다.
- 당신이 서리 용의 동굴을 생물로 만들었지만 당신의 가장 최근 턴의 시작부터 서리 용의 동굴을 지속적으로 조종하지는 않은 경우, 당신은 서리 용의 동굴의 마나 능력을 활성화하거나 서리 용의 동굴로 공격할 수 없습니다.

천상의 유니콘

{2}{W}

생물 — 유니콘

3/2

당신이 생명점을 얻을 때마다, 천상의 유니콘에

+1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

- 당신이 천상의 유니콘이 치명적인 피해를 입은 것과 동시에 생명점을 얻는 경우, 천상의 유니콘은 자신의 능력으로 +1/+1 카운터를 올려놓기 전에 죽습니다.
 - "당신이 생명점을 얻을 때마다" 격발하는 능력은 생명점을 얼마나 얻었는지에 상관없이 생명점을 얻는 각 사건에 대해 한 번만 격발합니다.
 - 생명연결을 가진 각 생물이 전투피해를 입히면 생명점을 얻는 사건이 그 수만큼 서로 독립적으로 발생합니다. 예를 들어, 플레이어가 조종하는 생물 중 두 개가 생명연결 능력을 가지고 있고 이들이 동시에 전투피해를 입었다면, "당신이 생명점을 얻을 때마다" 능력이 두 번 격발됩니다. 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 능력은 한 번만 격발됩니다.
-

혼돈 전달자

{2}{R}{R}

생물 — 인간 주술사

4/3

야생 마법 급등 — 혼돈 전달자가 공격할 때마다, 20면체를 굴린다.

1-9 | 당신의 서고 맨 위 카드를 추방한다. 당신은 이 턴에 그 카드를 플레이할 수 있다.

10-19 | 당신의 서고 맨 위 카드 두 장을 추방한다. 당신은 이 턴에 그 카드들을 플레이할 수 있다.

20 | 당신의 서고 맨 위 카드 세 장을 추방한다. 당신은 이 턴에 그 카드들을 플레이할 수 있다.

- 카드는 앞면 상태로 추방됩니다.
- 당신이 추방된 카드들을 카드가 추방된 턴에 플레이하지 않는 경우, 그 카드들은 무기한적으로 추방된 채로 남습니다.
- 이런 식으로 플레이되는 카드에는 일반적인 비용 및 타이밍 제한이 적용됩니다. 당신이 당신의 턴 동안 추가적인 대지를 플레이할 수 있다고 하는 다른 효과가 있지 않은 한, 이미 이 턴에 대지를 플레이했다면 이런 식으로 대지를 플레이할 수 없습니다.

무기 선택

{2}{G}

순간마법

하나를 선택한다 —

• *쌍수 무기 전투* — 생물을 목표로 정한다.

턴종료까지 그 생물의 공격력 및 방어력을 두 배로 한다.

• *궁술* — 비행을 가진 생물을 목표로 정한다. 이 주문은 그 생물에게 피해 5점을 입힌다.

- 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. 이는 방어력에 대해서도 마찬가지입니다.
 - 생물의 공격력이 두 배가 되기 전에 0 미만인 상태라면, 그 생물은 대신 $-X/-0$ 을 받습니다. X 는 그 생물의 공격력이 0보다 얼마나 작은 지입니다. 예를 들어, 어떤 효과가 2/2 생물에게 $-4/-0$ 을 주어 2/2 생물이 되게 한 경우, 그 생물의 공격력과 방어력을 두 배로 하는 것은 $-2/+2$ 를 주는 것이 되므로, 그 생물은 $-4/4$ 가 됩니다.
-

성직자 직업

{W}

부여마법 — 직업

(집중마법 시기에만 다음 레벨을 얻어 자신의 능력에 추가한다.)

당신이 생명점을 얻으려 한다면, 대신 그 수에 1을 더한 만큼 생명점을 얻는다.

{3}{W}: 2레벨

당신이 생명점을 얻을 때마다, 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

{4}{W}: 3레벨

이 직업이 3레벨이 될 때, 당신의 무덤에 있는 생물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 전장으로 되돌린다. 당신은 그 생물의 방어력만큼 생명점을 얻는다.

- 생물이 치명적인 피해를 입은 것과 동시에 당신이 생명점을 얻는 경우, 그 생물은 성직자 직업의 2레벨 능력이 그 생물에 +1/+1 카운터를 올려놓기 전에 죽습니다.
- "당신이 생명점을 얻을 때마다" 격발하는 능력은 생명점을 얼마나 얻었는지에 상관없이 생명점을 얻는 각 사건에 대해 한 번만 격발합니다.
- 생명연결을 가진 각 생물이 전투피해를 입히면 생명점을 얻는 사건이 그 수만큼 서로 독립적으로 발생합니다. 예를 들어, 당신이 조종하며 생명연결을 가진 생물 두 개가 동시에 전투피해를 입히는 경우, 당신은 성직자 직업의 첫 번째 능력으로 생명 2점을 추가로 얻으며 성직자 직업의 2레벨 능력은 두 번 격발하게 됩니다. 그러나, 생명연결 능력을 가진 생물 하나가 동시에 여러 생물, 플레이어 및/또는 플레인즈워커에 전투피해를 입히는 경우(돌진 능력이 있거나 상대가 이 생물을 여러 생물로 막은 경우), 당신은 추가 생명을 1점만 얻으며 2레벨 능력은 한 번만 격발됩니다.
- 당신이 무엇인가에 대해 "각각" 생명점을 일정량 얻는 경우, 그 생명점은 하나의 사건으로 얻는 것이며 능력은 한 번만 격발됩니다.
- 성직자 직업의 3레벨 능력이 해결될 때, 당신은 그 생물이 전장에 있는 상태의 방어력과 같은 생명점을 얻으며, 이는 그 생물 카드가 무덤에 있던 때의 방어력과 다를 수 있습니다.

영리한 요술사

{2}{U}

생물 — 놈 마법사

2/3

마도사의 손 — {T}: 이름이 영리한 요술사가 아닌 지속물을 목표로 정한다. 그 지속물을 언택한다. 집중마법 시기에만 활성화할 수 있다.

- 영리한 요술사가 어떤 식으로든 (아마도 다른 생물로 돌연변이화하거나 Sakashima the Impostor로 복사하는 등) 영리한 요술사라는 이름을 잃게 되는 경우, 마도사의 손 능력의 목표로 자신을 정할 수 있습니다. 참 영리하군요!
-

회랑 가고일

{2}{W}

마법물체 생물 — 가고일

0/4

회랑 가고일이 전장에 들어올 때, 던전에 진입한다.

(첫 번째 방에 들어가거나 다음 방으로 전진한다.)

당신이 던전을 완료한 한, 회랑 가고일은 +3/+0을

받고 비행을 가진다.

- 회랑 가고일의 마지막 능력은 당신이 던전을 완료했을 때 회랑 가고일이 전장에 없었다고 해도 작용합니다.

강제 결투

{1}{G}

집중마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지

+3/+3을 받으며, 이 턴에 가능하면 방어되어야 한다.

- 영향을 받은 생물을 방어하기 위해서는 생물 한 개만 필요합니다. 다른 생물들은 그 생물을 방어할 수도 있고, 다른 생물을 방어하거나 아예 방어하지 않을 수도 있습니다.
- 수비플레이어가 조종하는 각 생물이 어떤 이유로든 방어할 수 없다면 (땀되어 있는 등), 영향을 받은 생물은 방어되지 않습니다. 영향을 받은 생물을 방어하는 것에 대해 따로 비용을 지불해야 하는 경우, 수비플레이어는 의무적으로 그 비용을 지불할 필요가 없으므로 그 생물이 방어되지 않을 수 있습니다.

춤추는 칼

{1}{W}

마법물체 — 장비

장착된 생물은 +2/+1을 받는다.

장착된 생물이 죽을 때, 당신은 춤추는 칼이 비행 및

보호진 {1}을 가진 2/1 자동기계 마법물체 생물이

되게 할 수 있다. 그렇게 한다면, 춤추는 칼은 장비가

아니다.

장착 {1}

- 춤추는 칼의 격발능력이 해결되는 시점에 당신이 춤추는 칼을 생물로 만들겠다고 선택하지 않는 경우, 춤추는 칼은 장비로 남으며 다른 생물에 정상적으로 장착될 수 있습니다.
-

미르쿨의 죽음사제

{2}{B}{B}

생물 — 티플링 성직자

2/2

당신이 조종하는 해골, 흡혈귀 및 좀비는 +1/+1을 받는다.

당신의 종료단 시작에, 이번 턴에 생물이 죽었다면, 당신은 {1}을 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 1/1 흑색 해골 생물 토큰 한 개를 만든다.

- 첫 번째 능력에 기재되어 있는 생물 유형을 한 개보다 많이 가지고 있는 당신이 조종하는 생물은 +1/+1만을 받습니다.
- 생물이 죽었을 때 미르쿨의 죽음사제가 전장에 있었어야 하는 것은 아닙니다. 예를 들어, 당신의 턴 전투 중에 생물이 죽었고 당신이 두 번째 본단계에 미르쿨의 죽음사제를 플레이한 경우, 미르쿨의 죽음사제의 마지막 능력이 당신의 종료단 시작에 격발합니다.
- 미르쿨의 죽음사제의 마지막 능력은 이 턴에 생물이 몇 개나 죽었는지에 상관없이 당신의 턴 종료단 동안에 한 번만 격발합니다. 그러나, 종료단이 시작되는 시점까지 이 턴에 죽은 생물이 없는 경우, 능력은 전혀 격발하지 않습니다. 종료단 동안에 생물을 죽게 해서 능력을 격발시킬 기회는 없습니다.

야생 마도사, 텔리나

{3}{R}

전설적 생물 — 엘프 주술사

3/2

야생 마도사, 텔리나가 공격할 때마다, 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한 후, 20면체를 굴린다.

1-14 | 전설적이 아니고 "이 생물을 전투종료에 추방한다."를 가졌으며 탭되어 공격 중인 그 생물의 복사본을 만든다.

15-20 | 위와 같은 토큰 하나를 만든다. 당신은 다시 굴릴 수 있다.

- 야생 마도사, 텔리나의 오라클 문구가 개정되었습니다. 공식 문구는 위에 게시되어 있습니다. 특히, 결과가 15-20이 나왔을 때 주사위를 다시 굴리는 것은 선택사항입니다.
 - 당신은 토큰을 전장에 놓으면서 그 토큰이 어느 플레이어 또는 플레인즈워커를 공격할지 선언합니다. 야생 마도사, 텔리나가 공격하는 대상과 동일한 플레이어나 플레인즈워커일 필요는 없습니다.
 - 토큰은 공격 중이지만 공격생물로 선언되지는 않았습니다 (예를 들면, 생물이 공격할 때마다 격발하는 능력을 격발시키지 않습니다).
-

데미리치

{U}{U}{U}{U}

생물 — 해골 마법사

4/3

이 주문은 당신이 이 턴에 발동한 순간마법 및 집중마법 주문 한 개당 발동하는데 {U}가 덜 든다.

데미리치가 공격할 때마다, 당신의 무덤에 있는 순간마법 또는 집중마법 카드를 최대 한 장까지 목표로 정한다. 그 카드를 추방한다. 그 카드를 복사한다. 당신은 그 복사본을 발동할 수 있다.

당신은 데미리치의 다른 비용을 지불하는 것에 더해 당신의 무덤에서 순간마법 및/또는 집중마법 카드 네 장을 추방해서 데미리치를 당신의 무덤에서 발동할 수 있다.

- 데미리치를 발동하는 동안, 당신이 일반 마나 요소가 포함된 추가비용을 지불해야 하는 경우, 데미리치의 비용 감소 효과는 해당 비용에 적용될 수 있습니다. 예를 들어, 당신이 데미리치를 발동하기 위해 추가적인 {1}을 지불해야 하고 (아마도 제동의 구체 등으로 인해) 당신이 이 턴에 순간마법 및/또는 집중마법 주문을 다섯 개 이상 발동한 경우, 당신은 데미리치를 발동하는 데 {0}을 지불하게 됩니다.
- 격발능력이 해결되면서 당신이 카드를 추방하는 경우, 그 카드는 당신이 복사본을 발동하는지 여부와 상관없이 추방된 채로 남습니다.
- 복사본 발동은 데미리치의 격발능력을 해결하는 일부분으로써 발생합니다. 당신이 그 복사본을 발동하기로 선택했다면, 당신은 즉시 그렇게 해야만 합니다. 당신이 그 복사본을 바로 발동하겠다고 선택하지 않은 경우, 복사본은 플레이어가 다음 우선권을 얻으려는 시점에 사라집니다.
- 당신은 복사본을 발동함에 있어 모든 정상적인 비용을 지불해야 합니다.
- 데미리치의 마지막 능력은 데미리치를 발동할 수 있는 시기를 바꾸지 않습니다. 대부분의 경우, 당신은 당신의 본단계 동안에만 데미리치를 발동할 수 있습니다.

데모고르곤의 마수

{2}{B}

집중마법

상대를 목표로 정한다. 그 플레이어는 카드 두 장을 버리고, 카드 두 장을 밀고, 생명 2점을 잃는다.

(카드를 미는 것은, 플레이어가 자신의 서고 맨 위 카드를 자신의 무덤에 넣는 것이다.)

- 데모고르곤의 마수는 목표가 카드를 밀기 전에 먼저 카드를 버리게 합니다. 이는 그 플레이어가 어떤 카드를 버릴지 선택하는 시점에는 어떤 카드가 밀렸는지를 알 수 없다는 것을 의미합니다.
-

버그베어의 소굴

대지

당신이 다른 대지를 두 개 이상 조종한다면,
버그베어의 소굴은 탭된 채로 전장에 들어온다.

{T}: {R}를 추가한다.

{3}{R}: 턴종료까지, 버그베어의 소굴은 "이 생물이
공격할 때마다, 탭되어 공격 중인 1/1 적색 고블린
생물 토큰 한 개를 만든다."를 가진 3/2 적색 고블린
생물이 된다. 이 생물은 여전히 대지다.

- 버그베어의 소굴이 하나 이상의 다른 대지와 동시에 전장에 들어오는 경우, 버그베어의 소굴에 대해 당신이 조종하는 다른 대지 수를 결정할 때 그 대지들은 계산에 포함되지 않습니다.
- 당신이 버그베어의 소굴을 생물로 만들었지만 당신의 가장 최근 턴의 시작부터 버그베어의 소굴을 지속적으로 조종하지는 않은 경우, 당신은 버그베어의 소굴의 마나 능력을 활성화하거나 버그베어의 소굴로 공격할 수 없습니다.
- 버그베어의 소굴의 마지막 능력이 한 턴 안에 여러 번 활성화된 경우, 버그베어의 소굴은 해당 능력으로부터 제공된 격발능력 요소를 여러 개 가지게 됩니다. 예를 들어, 당신이 그 능력을 두 번 활성화하고 공격한 경우, 당신은 탭되어 공격 중인 1/1 적색 고블린 생물 토큰을 두 개 만들게 됩니다.

신성한 강타

{1}{W}

순간마법

상대가 조종하는 생물 또는 플래인즈워커를 목표로
정한다. 그 목표는 페이즈 아웃한다. 그 지속물이
흑색이라면, 대신 그 지속물을 추방한다. (*지속물이
페이즈 아웃하면, 그 지속물의 조종자의 다음 턴까지
그 지속물 및 그 지속물에 부착되어 있는 것들이
존재하지 않는 것처럼 취급한다.*)

- 페이즈 아웃된 지속물은 그 지속물이 존재하지 않는 것처럼 취급됩니다. 해당 지속물은 주문 또는 능력의 목표가 될 수 없고, 해당 지속물의 정적 능력은 게임에 아무런 영향을 주지 않으며, 해당 지속물의 격발능력은 격발할 수 없고, 해당 지속물은 공격 또는 방어할 수 없는 식으로 이어집니다.
- 생물이 페이즈 아웃하면서, 그 생물에 부착되어 있던 마법진 및 장비 또한 동시에 페이즈 아웃합니다. 그러한 마법진 및 장비는 그 생물이 페이즈 인할 때 동시에 페이즈 인하며, 여전히 그 생물에 부착되어 있는 상태로 페이즈 인합니다.
- 지속물들은 자신의 조종자의 언택단이 진행되는 동안, 그 플레이어가 자신의 지속물들을 언택하기 직전에 페이즈 인합니다. 이런 식으로 페이즈 인하는 생물들은 그 턴에 공격할 수 있고 {T} 비용을 지불할 수 있습니다. 어떤 지속물이 페이즈 아웃할 때 카운터를 가지고 있었다면, 다시 페이즈 인할 때도 그 카운터들을 유지합니다.
- 공격 또는 방어 중인 생물이 페이즈 아웃하면 전투에서 제거됩니다.
- 페이즈 아웃은 "전장에서 떠날 때" 격발하는 능력을 격발시키지 않습니다. 비슷하게, 페이즈 인은 "전장에 들어올 때" 격발하는 능력을 격발시키지 않습니다.

- 정신을 뜯어먹는 자가 가진 능력과 같은 "~하는 한"의 기간을 가진 지속효과는 페이즈 아웃된 객체를 무시합니다. 그러한 객체를 무시함으로써 효과의 조건이 충족되지 않는 경우, 지속 기간이 만료됩니다.
- 지속물들이 전장에 들어오면서 선택된 내용들은 해당 지속물들이 페이즈 인할 때 기억됩니다.
- 상대가 당신의 흑색이 아닌 생물의 조종권을 얻고 당신이 그 생물을 신성한 강타로 페이즈 아웃시킨 뒤, 그 생물이 다시 페이즈 인하기 전에 조종권 변경 효과가 만료된 경우, 당신의 생물은 당신의 상대의 다음 언택단이 시작되는 시점에 당신의 조종하에 페이즈 인 합니다. 해당 플레이어가 자신의 다음 언택단이 돌아오기 전에 게임에서 떠나는 경우, 그 생물은 해당 플레이어의 턴이 시작되었을 시점 이후의 언택단에 페이즈 인 합니다.

용 거북이

{1}{U}{U}

생물 — 용 거북이

3/5

섬광

아래로 잡아끌기 — 용 거북이가 전장에 들어올 때, 상대가 조종하는 생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 용 거북이와 그 생물을 탭한다. 그 생물들은 조종자의 다음 언택단에 언택되지 않는다.

- 당신이 용 거북이의 아래로 잡아끌기 능력으로 상대의 생물을 목표로 정했고 능력이 해결되려는 시점에 그 목표가 유효하지 않은 경우, 모든 능력이 스택에서 제거되며 아무것도 하지 않습니다. 용 거북이는 언택된 채로 남으며 조종자의 다음 언택단에 정상적으로 언택됩니다.
- 그러나, 그러나 만약 용 거북이가 전장에 들어올 때 아래로 잡아끌기에 대한 유효한 목표가 아무것도 없는 경우 (또는 당신이 아무것도 목표로 정하지 않기로 선택한 경우), 용 거북이의 능력은 여전히 해결되어 자신을 탭시키며 조종자의 다음 언택단에 언택되지 않습니다.

용의 신도

{1}{W}

생물 — 인간 수도승

1/3

용의 신도가 전장에 들어오면서, 당신은 당신의 손에서 용 카드 한 장을 공개할 수 있다. 그렇게 하거나 당신이 용을 조종한다면, 용의 신도는 +1/+1 카운터 한 개를 가지고 전장에 들어온다. 당신이 조종하는 용들은 보호진 {1}을 가진다. *(당신이 조종하는 용이 상대가 조종하는 주문 또는 능력의 목표가 될 때마다, 그 플레이어가 {1}을 지불하지 않는 한 그 주문 또는 능력을 무효화한다.)*

- 용 카드는 유형란에 생물 유형으로 용을 가지고 있는 카드입니다. 비슷하게, 전장에 있는 생물은 용 생물 유형을 가지고 있다면 용입니다. 이름에 "용"이 있는 카드(용의 사도 등)는 용 생물 유형을 가지고 있지 않은 한 용 카드가 아닙니다.

- 용 카드를 공개하는 행동은 용의 사도가 해결되는 시점에 발생합니다. 이는 주문을 발동하기 위한 추가비용이 아닙니다.
- 당신이 당신의 손에서 용 카드를 공개하기로 선택했고 그에 더불어 용을 조종하기도 하는 경우, 용의 사도는 여전히 +1/+1 카운터를 한 개만 받습니다.
- 플레이어들은 용의 사도가 스택에 있는 동안 이에 대응할 수 있지만, 용의 사도가 전장에 들어오면서 용을 공개할지 여부에 대한 선택에는 대응할 수 없습니다. 특히, 이는 당신이 용 카드를 공개하지 않기로 결정하고 나서 상대가 전장에 있는 당신의 용을 제거함으로써 용의 사도가 카운터를 받는 것을 막을 수 없다는 것을 의미합니다.

용의 불길

{1}{R}

순간마법

이 주문을 발동하기 위한 추가비용으로, 당신은 당신의 손에서 용 카드 한 장을 공개하거나 당신이 조종하는 용을 선택할 수 있다.

생물 또는 플레인즈워커를 목표로 정한다. 용의 불길은 그 목표에게 피해 3점을 입힌다. 당신이 이 주문을 발동하면서 용 카드를 공개하거나 용을 선택했다면, 용의 불길은 대신 그 카드 또는 생물의 공격력만큼 피해를 입힌다.

- 용 카드는 유형란에 생물 유형으로 용을 가지고 있는 카드입니다. 비슷하게, 전장에 있는 생물은 용 생물 유형을 가지고 있다면 용입니다. 이름에 "용"이 있는 카드(용의 불길 등)는 용 생물 유형을 가지고 있지 않은 한 용 카드가 아닙니다.
- 당신이 당신이 조종하는 용을 선택하는 경우, 용의 불길이 해결되는 시점에 그 용의 공격력을 사용해 얼마나 피해를 입힐 지를 결정하십시오. 당신이 선택한 용의 불길이 해결되려는 시점에 더이상 전장에 없는 경우, 용의 불길은 그 용이 마지막으로 전장에 있었을 때 가지고 있던 공격력만큼 피해를 입히게 됩니다.

드리스트 두얼든

{3}{G}{W}

전설적 생물 — 엘프 레인저

3/3

이단공격

드리스트 두얼든이 전장에 들어올 때, 이름이 그웨니바르이며 돌진을 가진 전설적 4/1 녹색 고양이 생물 토큰 한 개를 만든다.

생물이 죽을 때마다, 그 생물의 공격력이 드리스트의 공격력보다 크다면, 그 차이만큼 드리스트에 +1/+1 카운터를 올려놓는다.

- 드리스트의 마지막 능력은 생물이 죽는 시점 및 능력이 해결되는 시점 양쪽 모두에서 드리스트의 공격력을 확인합니다. 특히, 이는 드리스트보다 높은 공격력을 가진 생물이 동시에 여러 개 죽는 경우, 드리스트의 능력은 그 수만큼 격발하지만, 그 능력들 중 일부는 해결되면서 드리스트에 카운터를 올려놓지 못할 수도 있다는 것을 의미합니다.

드루이드 직업

{1}{G}

부여마법 — 직업

(집중마법 시기에 다음 레벨을 얻어 자신의 능력에 추가한다.)

대지가 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 당신은 생명 1점을 얻는다.

{2}{G}: 2레벨

당신은 당신의 각 턴에 대지 한 개를 추가로 플레이할 수 있다.

{4}{G}: 3레벨

이 직업이 3레벨이 될 때, 당신이 조종하는 대지를 목표로 정한다. 그 대지는 신속 및 "이 생물의 기본 공격력 및 방어력은 당신이 조종하는 대지의 수와 같다."를 가진 생물이 된다. 이 생물은 여전히 대지다.

- 당신이 2레벨 이상인 드루이드 직업을 여러 개 조종하는 경우, 당신은 턴마다 그만큼의 추가 대지를 플레이할 수 있습니다. 예를 들어, 레벨 2인 드루이드 직업이 두 개 있으면, 당신은 당신의 턴에 대지를 세 개 플레이할 수 있습니다.
- 세 번째 능력에 대해, 생물의 공격력 및 방어력은 당신이 조종하는 대지의 수가 변할 때마다 변경됩니다.

대지 사교의 정령

{4}{R}{R}

생물 — 정령

6/6

공성 괴물 — 대지 사교의 정령이 전장에 들어올 때, 20면체를 굴린다.

1-9 | 각 플레이어는 지속물 한 개를 희생한다.

10-19 | 각 상대는 지속물 한 개를 희생한다.

20 | 각 상대는 지속물 두 개를 희생한다.

- 플레이어들은 현행플레이어(또는 현행플레이어가 아무것도 희생하지 않는 경우 턴 순서가 다음인 상대)를 시작으로 턴 순서대로 어떤 지속물(들)을 희생할지를 결정합니다. 턴 순서가 나중인 플레이어들은 선택을 내리는 동안 앞선 플레이어들이 어떤 선택을 내렸는지를 알게 됩니다. 모든 선택이 완료되고 나면, 모든 지속물들은 동시에 희생됩니다.
-

용 리치, 에본데스
{2}{B}{B}
전설적 생물 — 좀비 용
5/2
섬광
비행

용 리치, 에본데스는 탭된 채로 전장에 들어온다.
이 턴에 이름이 용 리치, 에본데스가 아닌 생물이
죽었다면, 당신은 용 리치, 에본데스를 당신의
무덤에서 발동할 수 있다.

- 용 리치, 에본데스의 마지막 능력은 그 턴 동안 이름이 용 리치, 에본데스가 아닌 생물이 죽었는지만을 확인하며, 이는 그러한 일이 발생한 시점에 용 리치, 에본데스가 당신의 무덤에 없었다고 해도 마찬가지입니다. 이름이 용 리치, 에본데스인 생물이 같이 죽었는지는 상관없으며, 해당 생물이 죽은 뒤에 그 카드에 어떤 일이 생겼는지도 상관없습니다. 예를 들어, 죽은 생물이 토큰이거나 해당 턴 나중에 무덤을 떠난 생물 카드인 경우, 당신은 여전히 용 리치, 에본데스를 발동할 수 있습니다.
- 용 리치, 에본데스는 생물이 전장에 있었을 때의 이름만을 확인하며, 무덤에 있는 카드의 이름을 확인하지 않습니다. 예를 들어, 다른 이름을 가진 생물이 용 리치, 에본데스의 복사본이 된 후에 죽는 경우, 당신은 용 리치, 에본데스를 당신의 무덤에서 발동할 수 없습니다.
- 용 리치, 에본데스를 당신의 무덤에서 발동하는 것은 해당 카드를 발동하는 것 대한 일반적인 규칙을 따릅니다. 해당 카드의 비용을 지불하고 모든 발동 시기 제한에 따라야 합니다.

별난 견습생
{2}{U}
생물 — 티플링 마법사
2/2
비행

별난 견습생이 전장에 들어올 때, 던전에 진입한다.
(첫 번째 방에 들어가거나 다음 방으로 전진한다.)
당신의 턴 전투 시작에, 당신이 던전을 완료했다면,
생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그 생물은
턴종료까지 기본 공격력 및 방어력이 1/1이며 비행을
가진 조류가 된다.

- 별난 견습생의 마지막 능력은 당신이 던전을 완료한 시점에 별난 견습생이 전장에 없었거나 던전이 예전 턴에 완료되었다고 해도 작동합니다.
 - 이런 식으로 조류가 되는 생물은 다른 모든 생물 유형을 잃지만 가지고 있는 능력은 전혀 잃지 않습니다.
 - 마지막 능력은 그 생물의 공격력 및 방어력을 특정 숫자로 설정하는 모든 기존 효과를 덮어쓰게 됩니다. 목표 생물의 공격력 및 방어력을 다른 식으로 수정하는 효과들은 언제 영향을 주기 시작했는지에 상관없이 계속해서 적용됩니다. 이는 +1/+1 카운터에 대해서도 마찬가지입니다.
-

엘리워 톰블스트럼

{2}{G}{G}

전설적 플레인즈워커 — 엘리워

4

+1: 던전에 진입한다. (첫 번째 방에 들어가거나 다음 방으로 전진한다.)

-2: 당신의 서고 맨 위 카드 여섯 장을 본다. 당신은 그중에서 생물 카드 한 장을 공개하고 당신의 손으로 가져갈 수 있다. 그 카드가 전설적이라면, 당신은 생명 3점을 얻는다. 나머지 카드들은 무작위 순서로 당신의 서고 맨 밑에 놓는다.

-7: 당신은 "당신이 조종하는 생물들은 돌진과 신속을 가지고 당신이 완료한 서로 이름이 다른 던전마다 +2/+2를 받는다."를 가진 휘장을 얻는다.

- 엘리워 톰블스트럼의 마지막 능력은 휘장이 만들어지기 전과 후를 포함해 당신이 완료한 모든 던전을 계산합니다.
- 당신이 아직 던전을 한 개도 완료하지 않았다고 해도 휘장은 돌진과 신속을 제공합니다.

오십 피트 길이의 로프

{1}

마법물체

넘어가기 — {T}: 벽을 목표로 정한다. 그 생물은 이 턴에 방어할 수 없다.

뭉기 — {3}, {T}: 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 조종자의 다음 언택단에 언택되지 않는다.

타고 내려가기 — {4}, {T}: 던전에 진입한다.

집중마법 시기에만 활성화할 수 있다. (첫 번째 방에 들어가거나 다음 방으로 전진한다.)

- 벽이 방어를 한 뒤에 넘어가기 능력을 활성화해도 그 방어 지정을 변경하거나 물릴 수 없습니다.
 - 뭉기 능력은 생물을 탭하지 않으며, 단지 이미 탭되어 있거나 다른 수단을 통해 탭된 생물이 언택되는 것을 방지할 뿐입니다.
-

투사 직업

{R}{W}

부여마법 — 직업

(집중마법 시기에 다음 레벨을 얻어 자신의 능력에 추가한다.)

투사 직업이 전장에 들어올 때, 당신의 서고에서 장비 카드를 찾아, 공개하고, 당신의 손에 넣은 후, 서고를 섞는다.

{1}{R}{W}: 2레벨

당신이 활성화하는 장착 능력은 활성화하는 데 {2}가 덜 든다.

{3}{R}{W}: 3레벨

당신이 조종하는 생물이 공격할 때마다, 생물을 최대한 개까지 목표로 정한다. 목표 생물은 가능하면 그 전투에서 이 생물을 방어해야 한다.

- 장착 능력의 비용 감소는 일반 마나 요구사항에만 적용됩니다. 당신이 레벨 2 이상인 투사 직업을 여러 개 조종하는 경우, 장착 능력은 각각에 대해 {2}씩 덜 들게 됩니다. 능력의 비용이 {0} 미만일 수 없습니다.
- 마지막 격발 능력에 대해, 목표 생물이 탭되어 있거나 주문 또는 능력이 그 생물이 방어할 수 없다고 지시하는 경우, 그 생물은 방어하지 않습니다. 그 생물이 방어하는 것에 대해 따로 비용을 지불해야 하는 경우, 그 조종자는 의무적으로 그 비용을 지불할 필요가 없으므로 그 생물은 방어하지 않을 수 있습니다.
- 같은 전투에서 마지막 격발 능력이 여러 번 격발하는 경우, 한 생물이 생물 여러 개를 방어해야 하는 상황이 생길 수도 있습니다. 그 생물이 이를 가능하게 해 주는 능력을 가지고 있지 않은 한, 그 생물의 조종자는 그 생물이 공격 중인 생물 중 어떤 생물을 막을지를 선택합니다.

화염해골

{1}{R}{R}

생물 — 해골

3/1

비행

화염해골은 방어할 수 없다.

원기 회복 — 화염해골이 죽을 때, 화염해골을 추방한다. 그렇게 한다면, 당신의 서고 맨 위 카드를 추방한다. 당신의 다음 턴 종료까지, 당신은 그 카드들 중 한 장을 플레이할 수 있다. (당신이 이런 식으로 화염해골을 발동한다면, 다른 카드를 플레이할 수 없으며, 그 반대도 마찬가지이다.)

- 화염해골의 격발능력이 해결되면서 화염해골을 추방하는 것은 선택사항이 아니지만, 능력이 해결되기 시작하기 전에 화염해골이 무덤을 떠나는 경우, 당신은 화염해골을 추방하거나 당신의 서고 맨 위 카드를 추방하지 않습니다.
- 당신은 이런 식으로 주문을 발동하는 것에 대해 여전히 모든 비용을 지불하고 모든 타이밍 규칙을 따라야 합니다. 비슷하게, 이런 식으로 대지를 플레이하는 것은 대지를 플레이하는 것에 대한 일반적인 규칙을 따라야 합니다.

플럼프

{1}{W}

생물 — 해파리

0/4

수비태세, 비행

플럼프가 피해를 입을 때마다, 상대를 목표로 정한다.

당신과 그 상대는 각각 카드 한 장을 뽑는다.

- 플럼프가 치명적인 피해를 입을 경우에도 플럼프의 첫 번째 능력이 격발합니다.
- 플럼프의 능력은 매번 피해를 입을 때 한 번만 격발하며, 이는 여러 원천이 동시에 피해를 입힌다고 해도 마찬가지입니다.
- 플럼프의 격발능력은 선택사항이 아닙니다. 당신은 가능한 경우 반드시 상대를 목표로 정해야 합니다.
- 플럼프의 능력이 해결되려 하기 전에 상대가 어떤 식으로든 유효하지 않은 목표가 되는 경우, 아무 플레이어도 카드를 뽑지 않습니다.

젤라틴질 육면체

{2}{B}{B}

생물 — 점액괴물

4/3

삼키기 — 젤라틴질 육면체가 전장에 들어올 때, 상대가 조종하는 점액괴물이 아닌 생물을 목표로 정한다. 젤라틴질 육면체가 전장을 떠날 때까지 그 생물을 추방한다.

녹이기 — {X}{B}: 젤라틴질 육면체가 추방했으며 마나 값이 X인 생물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 소유자의 무덤에 넣는다.

- 삼키기 격발능력이 해결되기 전에 젤라틴질 육면체가 전장을 떠나는 경우, 점액괴물이 아닌 목표 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.
 - 삼켜진 생물 카드가 녹이기 능력 등으로 인해 추방 영역을 떠나는 경우, 그 카드는 젤라틴질 육면체가 전장을 떠난 뒤에 전장으로 되돌아오지 않습니다.
-

음침한 추적자

{2}{W}

생물 — 드워프 레인저

2/3

당신이 던전을 완료한 한, 음침한 추적자는 이단공격을 가진다.

- 음침한 추적자는 당신이 던전을 완료한 시점에 음침한 추적자가 전장에 없었다고 해도 이단공격을 가집니다.
-

꽃의 거장

{2}{W}{W}

전설적 플레인즈워커 — 바하무트

3

꽃의 거장이 충성 카운터를 일곱 개 이상 가지고 있는 한, 꽃의 거장은 비행 및 무적을 가진 7/7 용 신 생물이다.

+1: 선제공격, 이단공격, 또는 경계가 없는 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 당신의 다음 턴까지 공격하거나 방어할 수 없다.

+1: 당신의 서고 및/또는 무덤에서 이름이 맨손의 승려인 카드 한 장을 찾아, 공개하고, 당신의 손으로 가져간다. 이런 식으로 당신의 서고를 찾아보았다면, 서고를 섞는다.

- 꽃의 거장이 생물인 동안, 꽃의 거장은 플레인즈워커가 아닙니다. 꽃의 거장은 공격당할 수 없고, 꽃의 거장이 생물인 동안 꽃의 거장에게 입혀지는 피해는 꽃의 거장이 가지고 있는 충성 카운터를 감소시키지 않습니다. 그러나, 그러나 당신은 여전히 꽃의 거장의 충성 능력을 정상적으로 활성화할 수 있습니다.
 - 당신은 당신의 서고 또는 무덤에 이름이 맨손의 승려인 카드가 없다고 해도 꽃의 거장의 마지막 능력을 활성화할 수 있습니다.
 - 꽃의 거장의 첫 번째 능력은 스택을 사용하지 않으며 대응할 수 없습니다. 비슷하게, 플레이어들은 능력을 활성화하기 위해 충성 카운터를 추가하는 비용을 지불하는 행동에 대해서도 대응할 수 없습니다. 따라서, 꽃의 거장에 충성 카운터가 여섯 개 놓여 있고 당신이 꽃의 거장의 능력 중 하나를 활성화하는 경우, 꽃의 거장은 플레이어가 해당 충성 능력에 대응할 수 있게 되기 전에 비행 및 무적을 가진 7/7 용 생물이 됩니다.
 - 꽃의 거장이 공격을 받고 있는 동안에 어떤 식으로든 생물이 될 수 있을 정도로 충성 카운터를 얻게 되는 경우, 꽃의 거장은 전투에서 제거됩니다. 방어 생물이 아직 지정되지 않은 경우, 꽃의 거장은 방어할 수 있습니다. 앞서 자신에게 공격해 오고 있던 생물들을 방어할 수도 있습니다. 앞서 꽃의 거장을 공격하고 있던 방어되지 않은 생물들은 전투피해를 입히지 않게 됩니다.
-

일리시드 학자, 그라질락스

{1}{U}{U}

전설적 생물 — 괴수

3/2

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

당신이 조종하는 생물 한 개 이상이 플레이어에게 전투피해를 줄 때마다, 카드 한 장을 뽑는다.

- 그라질락스의 첫 번째 능력은 전투피해가 입혀지기 전에 격발합니다. 당신이 그 생물을 당신의 손으로 되돌리기로 선택하면, 그 생물은 전투피해를 입거나 입히지 않습니다.

녹색 용

{4}{G}{G}

생물 — 용

4/4

비행

독 숨결 — 녹색 용이 전장에 들어올 때, 턴종료까지, 상대가 조종하는 생물이 피해를 입을 때마다, 그 생물을 파괴한다.

- 녹색 용의 독 숨결 능력은 녹색 용이 파괴되거나 다른 이유로 전장을 떠나는 경우에도 턴종료까지 계속해서 작용합니다. 독성 가스가 흩어지는 데에는 시간이 좀 걸리기 마련이지요.
- 녹색 용의 독 숨결 능력은 치명타와는 다릅니다. 특히, 생물들은 방어 중인 생물에게 그 생물의 방어력만큼 피해를 입히고 나서야 다음 방어 중인 생물에게 피해를 입히거나 플레이어 또는 플레인즈위커에게 돌진 피해를 입힐 수 있습니다.

그레첸 티치윌로우

{G}{U}

전설적 생물 — 하플링 드루이드

0/4

{2}{G}{U}: 카드 한 장을 뽑는다. 당신은 당신의 손에서 대지 카드 한 장을 전장에 놓을 수 있다.

- 이런 식으로 대지를 전장에 놓는 것은 대지를 플레이하는 것으로 계산되지 않으며 당신이 이미 이 턴에 대지를 플레이했거나 당신의 턴이 아닌 경우에도 대지를 내려놓을 수 있습니다.

음산한 포상

{2}{B}{B}

집중마법

생물 또는 플레인즈위커를 목표로 정한다. 그 목표를 파괴한다. 보물 토큰 한 개를 만든다. (보물 토큰은 "*T*, 이 마법물체를 희생한다. 원하는 색의 마나 한 개를 추가한다."를 가진 마법물체이다.)

- 음산한 포상이 해결되려는 시점에 목표가 유효하지 않은 경우 (아마도 생물 또는 플레인즈워커가 더이상 전장에 없는 등의 이유로), 음산한 포상은 아무것도 하지 않습니다. 당신은 보물 토큰을 만들지 않습니다.

음산한 방랑자

{1}{B}

생물 — 고블린 흑마법사

5/3

섬광

비극적인 뒷이야기 — 이 주문은 이 턴에 생물이 죽은 경우에만 발동할 수 있다.

- 음산한 방랑자의 능력은 죽은 생물의 조종자가 누구인지를 상관하지 않습니다.

믿음의 수호자

{1}{W}{W}

생물 — 신령 기사

3/2

섬광

경계

믿음의 수호자가 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는 다른 생물을 원하는 수만큼 목표로 정한다. 그 생물들은 페이즈 아웃한다. (그 생물들의 조종자의 다음 턴까지 그 생물 및 그 생물에 부착되어 있는 것들이 존재하지 않는 것처럼 취급한다.)

- 페이즈 아웃된 지속물은 그 지속물이 존재하지 않는 것처럼 취급됩니다. 해당 지속물은 주문 또는 능력의 목표가 될 수 없고, 해당 지속물의 정적 능력은 게임에 아무런 영향을 주지 않으며, 해당 지속물의 격발능력은 격발할 수 없고, 해당 지속물은 공격 또는 방어할 수 없는 식으로 이어집니다.
- 생물이 페이즈 아웃하면서, 그 생물에 부착되어 있던 마법진 및 장비 또한 동시에 페이즈 아웃합니다. 그러한 마법진 및 장비는 그 생물이 페이즈 인할 때 동시에 페이즈 인하며, 여전히 그 생물에 부착되어 있는 상태로 페이즈 인합니다.
- 지속물들은 자신의 조종자의 언택단이 진행되는 동안, 그 플레이어가 자신의 지속물들을 언택하기 직전에 페이즈 인합니다. 이런 식으로 페이즈 인하는 생물들은 그 턴에 공격할 수 있고 {T} 비용을 지불할 수 있습니다. 어떤 지속물이 페이즈 아웃할 때 카운터를 가지고 있었다면, 다시 페이즈 인할 때도 그 카운터들을 유지합니다.
- 공격 또는 방어 중인 생물이 페이즈 아웃하면 전투에서 제거됩니다.
- 페이즈 아웃은 "전장에서 떠날 때" 격발하는 능력을 격발시키지 않습니다. 비슷하게, 페이즈 인은 "전장에 들어올 때" 격발하는 능력을 격발시키지 않습니다.
- 정신을 뜯어먹는 자가 가진 능력과 같은 "~하는 한"의 기간을 가진 지속효과는 페이즈 아웃된 객체를 무시합니다. 그러한 객체를 무시함으로써 효과의 조건이 충족되지 않는 경우, 지속 기간이 만료됩니다.
- 지속물들이 전장에 들어오면서 선택된 내용들은 해당 지속물들이 페이즈 인할 때 기억됩니다.

- 상대가 당신의 생물들 중 한 개의 조종권을 얻었고 그 생물이 페이즈 아웃한 뒤 다시 페이즈 인하기 전에 조종권 변경 효과가 만료된 경우, 해당 생물은 당신의 상대의 다음 언탭단이 시작되면서 당신의 조종하에 페이즈 인합니다. 해당 플레이어가 자신의 다음 언탭단이 돌아오기 전에 게임에서 떠나는 경우, 그 생물은 해당 플레이어의 턴이 시작되었을 시점 이후의 언탭단에 페이즈 인합니다.

폭풍 거인의 전당

대지

당신이 다른 대지를 두 개 이상 조종한다면, 폭풍 거인의 전당은 탭된 채로 전장에 들어온다.

{T}: {U}를 추가한다.

{5}{U}: 턴종료까지, 폭풍 거인의 전당은 보호진

{3}을 가진 7/7 청색 거인 생물이 된다. 이 생물은

여전히 대지다. *(이 생물이 상대가 조종하는 주문*

또는 능력의 목표가 될 때마다, 그 플레이어가 {3}을

지불하지 않는 한 그 주문 또는 능력을 무효화한다.)

- 폭풍 거인의 전당이 하나 이상의 다른 대지와 동시에 전장에 들어오는 경우, 폭풍 거인의 전당에 대해 당신이 조종하는 다른 대지 수를 결정할 때 그 대지들은 계산에 포함되지 않습니다.
- 당신이 폭풍 거인의 전당을 생물로 만들었지만 당신의 가장 최근 턴의 시작부터 폭풍 거인의 전당을 지속적으로 조종하지는 않은 경우, 당신은 폭풍 거인의 전당의 마나 능력을 활성화하거나 폭풍 거인의 전당으로 공격할 수 없습니다.
- 당신이 폭풍 거인의 전당의 마지막 능력을 여러 번 활성화하는 경우, 폭풍 거인의 전당은 보호진 {3}을 여러 개 연습니다. 그 보호진들은 각각 개별적으로 격발되어 주문 또는 능력을 조종하는 상대에게 {3}을 지불하라고 요구합니다. 그 플레이어가 이 보호진 능력들에 대해 하나라도 비용을 지불하지 않는 경우, 해당 주문 또는 능력은 무효화됩니다.
- 상대가 주문 또는 능력의 목표로 폭풍 거인의 전당을 지정하고 당신이 그에 대응해 마지막 능력을 활성화하는 경우, 폭풍 거인의 전당이 얻게 되는 보호진 능력은 격발하지 않습니다. (그러나, 그러나 주문 또는 능력의 목표가 된 시점에 이미 보호진 능력을 가지고 있는 경우, 그 보호진 능력은 격발합니다.)

폐허 탐색자, 하마 파샤르

{1}{W}{U}

전설적 생물 — 인간 마법사

2/3

당신이 소유한 던전의 방 능력은 한 번 더 격발한다.

- 폐허 탐색자, 하마 파샤르의 능력은 당신이 진입한 그 방의 능력을 한 번 더 격발하게 합니다. 당신이 다음 방으로 이동하게 해주지 않습니다.

베크나의 손

{3}

전설적 마법물체 — 장비

당신의 턴 전투 시작에, 장착된 생물 또는 당신이

조종하며 이름이 베크나인 생물은

턴종료까지+X/+X를 받는다. X는 당신의 손에 있는

카드의 수이다.

장착—당신의 손에 있는 카드 한 장당 생명 1점을

지불한다.

장착 {2}

- 당신이 베크나 및 다른 생물에 장착된 베크나의 손을 둘 다 조종하는 경우, 당신은 격발능력이 해결되는 시점에 어떤 생물에게 보너스를 적용할지를 선택합니다.
- 베크나의 손의 격발능력은 능력이 해결되는 시점에 당신의 손에 있는 카드의 수를 사용해 생물이 받는 보너스를 결정합니다. 해당 턴 나중에 당신의 손에 있는 카드의 수가 변경되어도 보너스는 바뀌지 않습니다.

눈 폭군의 등지

대지

당신이 다른 대지를 두 개 이상 조종한다면, 눈

폭군의 등지는 탭된 채로 전장에 들어온다.

{T}: {B}를 추가한다.

{3}{B}: 턴종료까지, 눈 폭군의 등지는 호전적 및 "이

생물이 공격할 때마다, 수비플레이어의 무덤에 있는

카드를 목표로 정한다. 그 카드를 추방한다."를 가진

3/3 흑색 비홀더 생물이 된다. 이 생물은 여전히

대지다.

- 눈 폭군의 등지가 하나 이상의 다른 대지와 동시에 전장에 들어오는 경우, 눈 폭군의 등지에 대해 당신이 조종하는 다른 대지 수를 결정할 때 그 대지들은 계산에 포함되지 않습니다.
- 당신이 눈 폭군의 등지를 생물로 만들었지만 당신의 가장 최근 턴의 시작부터 눈 폭군의 등지를 지속적으로 조종하지는 않은 경우, 당신은 눈 폭군의 등지의 마나 능력을 활성화하거나 눈 폭군의 등지로 공격할 수 없습니다.
- 당신이 눈 폭군의 등지의 마지막 능력을 여러 번 활성화하는 경우, 눈 폭군의 등지는 카드를 추방하는 격발능력을 여러 개 얻게 됩니다. 예를 들어, 당신이 해당 능력을 두 번 활성화하고 공격한 경우, 당신은 추방할 카드를 두 장(또는 원한다면 같은 카드를 두 번) 목표로 정하게 됩니다.

흡고블린 도적단 군주

{1}{R}{R}

생물 — 고블린 도적

2/3

당신이 조종하는 다른 고블린들은 +1/+1을 받는다.

{R}, {T}: 원하는 목표를 정한다. 흡고블린 도적단

군주는 그 목표에게 이번 턴에 당신의 조종하에

전장에 들어온 고블린의 수만큼 피해를 입힌다.

- 흡고블린 도적단 군주의 활성화능력은 이 턴에 전장에 들어온 고블린의 수만을 계산합니다. 능력이 해결되는 시점에 그 고블린들이 여전히 전장에 있는지 여부는 상관없습니다.
- 이 턴에 전장에 들어온 고블린이 하나도 없다면, 아무 피해도 입혀지지 않습니다. 피해가 입혀질 때마다 격발되는 능력은 격발되지 않습니다.

별빛 산의 불길

{4}{R}{R}

전설적 생물 — 용

6/6

이 주문은 무효화될 수 없다.

비행, 신속

{R}: 별빛 산의 불길은 턴종료까지 +1/+0을 받는다.

이런 식으로 별빛 산의 불길의 공격력이 20이 될 때, 원하는 목표를 정한다. 별빛 산의 불길은 그 목표에게 피해 20점을 입힌다.

- 당신은 활성화능력을 활성화할 때 목표를 정하지 않습니다. 연결된 격발능력에 대한 목표는 별빛 산의 불길의 공격력이 20이 되어 해당 능력이 격발하는 경우에만 지정합니다.
- 해당 격발능력은 활성화능력이 별빛 산의 불길의 공격력을 정확하게 20으로 만드는 경우에만 격발합니다. 공격력이 다른 방식으로 20이 되는 경우, 능력은 격발하지 않습니다. 공격력이 이렇게 21 이상이 되는 경우, 능력은 격발하지 않습니다.
- 그러나, 당신에게 공격력을 낮출 방법이 있다면, 한 턴에 이 격발능력을 여러 번 격발시킬 수도 있습니다.

철 골렘

{4}

마법물체 생물 — 골렘

5/3

경계

철 골렘은 가능하면 매 전투마다 공격하거나 방어한다.

- 철 골렘이 어떤 이유로든(탭되는 등) 공격 또는 방어할 수 없는 경우, 철 골렘은 공격 또는 방어하지 않습니다. 철 골렘이 공격 또는 방어하는 것에 대해 별도의 비용을 지불해야 하는 경우, 그 조종자는 의무적으로 그 비용을 지불할 필요가 없으므로, 철 골렘은 공격 또는 방어하지 않을 수 있습니다.
-

사막의 파멸, 임리스

{3}{U}{U}

전설적 생물 — 용

5/5

비행

사막의 파멸, 임리스는 언택된 상태인 한 보호진

{4}를 가진다.

임리스가 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다,
카드 한 장을 뽑는다. 그 후 당신이 손에 카드를 세 장
미만으로 가지고 있다면, 그 차이만큼 카드를 뽑는다.

- 사막의 파멸, 임리스가 탭되어 있는 동안 상대가 조종하는 주문 또는 능력이 임리스를 목표로 정하는 경우, 그에 대응해 임리스를 언택하는 방법을 찾는다고 해도 보호진 능력이 격발하지는 않습니다.

히드라 소굴

대지

당신이 다른 대지를 두 개 이상 조종한다면, 히드라
소굴은 탭된 채로 전장에 들어온다.

{T}: {G}를 추가한다.

{X}{G}: 턴종료까지, 히드라 소굴은 X/X 녹색

히드라 생물이 된다. 이 생물은 여전히 대지다. X는
0일 수 없다.

- 히드라 소굴이 하나 이상의 다른 대지와 동시에 전장에 들어오는 경우, 히드라 소굴에 대해 당신이 조종하는 다른 대지 수를 결정할 때 그 대지들은 계산에 포함되지 않습니다.
- 당신이 히드라 소굴을 생물로 만들었지만 당신의 가장 최근 턴의 시작부터 히드라 소굴을 지속적으로 조종하지는 않은 경우, 당신은 히드라 소굴의 마나 능력을 활성화하거나 히드라 소굴로 공격할 수 없습니다.

가죽 갑옷

{1}

마법물체 — 장비

장착된 생물은 +0/+1을 받고 보호진 {1}을 가진다.

(장착된 생물이 상대가 조종하는 주문 또는 능력의
목표가 될 때마다, 그 플레이어가 {1}을 지불하지
않는 한 그 주문 또는 능력을 무효화한다.)

장착 {0}. 한 턴에 한 번만 활성화할 수 있다.

- 보호진을 가진 생물이 가죽 갑옷을 장착하고 있는 경우, 상대가 조종하는 주문 또는 능력의 목표가 되면 두 보호진 능력이 모두 격발하게 됩니다.
-

거미 여왕, 롤스

{3}{B}{B}

전설적 플레인즈워커 — 롤스

4

당신이 조종하는 생물이 죽을 때마다, 거미 여왕, 롤스에 충성 카운터 한 개를 올려놓는다.

0: 당신은 카드 한 장을 뽑고 생명 1점을 잃는다.

-3: 호전적 및 대공을 가진 2/1 흑색 거미 생물 토큰 두 개를 만든다.

-8: 당신은 "상대가 당신이 조종하는 생물 한 개 이상에게 전투피해를 입을 때마다, 이 턴에 그 플레이어가 생명 8점 미만을 잃었다면, 그 플레이어는 그 차이만큼 생명점을 잃는다."를 가진 휘장을 얻는다.

- 당신이 조종하는 생물들이 상대에게 전투피해를 입히고 난 뒤, 휘장의 격발능력은 이번 턴을 진행하면서 그 플레이어가 잃은 생명점의 총합을 확인합니다. 잃은 생명점의 총합이 8 이상이라면, 능력은 격발하지 않습니다.
- 상대가 얻었을 수도 있는 생명점은 포함하지 않고, 잃은 생명점의 총합만을 계산합니다. 예를 들어, 상대가 생명 4점을 잃은 후 생명 5점을 얻었고, 그런 뒤 당신이 조종하는 생물들이 그 플레이어에게 전투피해를 3점 입혔다면, 휘장의 능력이 격발해 그 플레이어는 생명 1점을 잃게 됩니다.

긴 휴식

{X}{G}{G}{G}

집중마법

당신의 무덤에 있는 마나 값이 서로 다른 카드 X장을 목표로 정한다. 그 카드들을 당신의 손으로 되돌린다. 이런 식으로 카드가 여덟 장 이상 당신의 손으로 되돌려진 경우, 당신의 생명 총점은 당신의 시작 생명 총점과 같아진다. 긴 휴식을 추방한다.

- 당신의 생명점을 특정한 값으로 설정하는 것은 상황에 따라 적절하게 생명점을 얻거나 잃는 것입니다.

매직 미사일

{1}{R}{R}

집중마법

이 주문은 무효화될 수 없다.

원하는 목표 하나, 둘, 또는 세 개를 정한다. 매직 미사일은 그 목표들에게 피해 3점을 당신이 분배한 대로 입힌다.

- 당신은 매직 미사일을 발동하면서 피해를 분배합니다. 각 목표에 최소 피해 1점을 지정해야 합니다.
- 매직 미사일의 목표가 한 개 이상이고, 그 목표들 중 (전부가 아닌) 일부가 매직 미사일이 해결되려는 시점에 유효하지 않은 경우, 남아 있는 유효한 목표들에 입혀지는 피해량은 변경되지 않습니다. 모든 목표가 유효하지 않은 경우, 매직 미사일은 해결되지 않습니다.

유성우

{X}{R}{R}{R}

집중마법

생물 및/또는 플레인즈워커 X개를 목표로 정한다.

유성우는 그 목표들에게 피해 8점을 당신이 분배한 대로 입힌다.

- 당신은 유성우를 발동하면서 피해를 분배합니다. 각 목표에 최소 피해 1점을 지정해야 합니다. 8개를 초과해 목표를 지정할 수 없으므로, X는 8보다 커질 수 없습니다.
- 유성우의 목표가 한 개 이상이고, 그 목표들 중 (전부가 아닌) 일부가 유성우가 해결되려는 시점에 유효하지 않은 경우, 남아 있는 유효한 목표들에 입혀지는 피해량은 변경되지 않습니다. 모든 목표가 유효하지 않은 경우, 유성우는 해결되지 않습니다.

미믹

{2}

마법물체 — 보물

{T}, 미믹을 희생한다: 원하는 색의 마나 한 개를 추가한다.

{2}: 턴종료까지 미믹은 기본 공격력 및 방어력이 3/3인 변신회물 마법물체 생물이 된다.

- 어떤 효과가 보물을 참조하는 경우, 이는 보물 마법물체를 의미하며, 보물 마법물체 토큰으로 한정되는 것이 아닙니다.
- 미믹은 자신의 마지막 능력이 해결되고 난 뒤에도 보물이지만, 보물은 마법물체 유형이며, 생물 유형이 되는 법이 없습니다.

정신을 뜯어먹는 자

{3}{U}{U}

생물 — 괴수

3/3

괴물 지배 — 정신을 뜯어먹는 자가 전장에 들어올 때, 생물을 목표로 정한다. 당신이 정신을 뜯어먹는 자를 조종하는 한 그 생물의 조종권을 얻는다.

- 괴물 지배 능력이 해결되기 전에 정신을 뜯어먹는 자가 전장을 떠나거나 당신이 정신을 뜯어먹는 자의 조종권을 잃게 되는 경우, 목표 생물의 조종권은 전혀 변경되지 않습니다.

소형화 봉쇄

{2}{W}

부여마법 — 마법진

대지가 아닌 지속물에 부여

부여된 지속물은 "{T}, 이 마법물체를 희생한다:

원하는 색의 마나 한 개를 추가한다."를 가진 보물

마법물체이며 다른 모든 능력을 잃는다. (그

지속물이 생물이었다면, 더이상 생물이 아니다.)

- 소형화 봉쇄가 부여된 생물은 더이상 생물이 아니게 됩니다. 해당 생물에 부착되어 있던 장비는 분리됩니다. 해당 생물에 부착되어 있던 마법진은 (보물 마법물체에도 부여될 수 있지 않은 한) 소유자의 무덤에 놓이게 됩니다.
- 부여된 지속물은 여전히 자신의 이름, 색, 마나 비용, 마나 값을 유지합니다. 이미 토큰인 상태가 아니었다면 토큰이 되지 않습니다.
- 어떤 효과가 보물을 참조하는 경우, 이는 보물 마법물체를 의미하며, 보물 마법물체 토큰으로 한정되는 것이 아닙니다.

강한 자의 하수인

{R}

생물 — 코볼드

0/1

호전적

무리 전술 — 강한 자의 하수인이 공격할 때마다,

당신이 이번 전투에 공격한 생물들의 공격력 총합이

6 이상이라면, 당신은 당신의 손에 있는 용 생물

카드를 탭되어 공격 중인 상태로 전장에 놓을 수

있다.

- 용 생물 카드는 생물 유형으로 용을 가지고 있는 생물 카드이며, 이름에 "용"이라는 단어가 있는 카드일 필요는 없습니다.
 - 당신은 용을 전장에 놓으면서 그 용이 어느 플레이어 또는 플레인즈워커를 공격할지를 선택합니다. 강한 자의 하수인이 공격하는 대상과 동일한 플레이어나 플레인즈워커일 필요는 없습니다.
 - 생물 카드는 전장에 놓이는 시점에 이미 탭되어 공격 중인 상태입니다. 생물이 탭될 때마다 또는 생물이 공격할 때마다 격발하는 능력은 격발하지 않습니다.
-

사랑받는 레인저, 민스크

{R}{G}{W}

전설적 생물 — 인간 레인저

3/3

사랑받는 레인저, 민스크가 전장에 들어올 때, 이름이 부이며 돌진 및 신속을 가진 전설적 1/1 적색 햄스터 생물 토큰 한 개를 만든다.

{X}: 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다.

턴종료까지, 그 생물은 기본 공격력 및 방어력이

X/X가 되며 자신의 다른 유형에 더불어 거인이다.

집중마법 시기에만 활성화할 수 있다.

- 활성화능력은 그 생물의 공격력 및 방어력을 특정 값으로 설정하는 모든 기존 효과를 덮어쓰게 됩니다. 목표 생물의 공격력 및 방어력을 다른 식으로 수정하는 효과들은 언제 영향을 주기 시작했는지에 상관없이 계속해서 적용됩니다. 이는 +1/+1 카운터에 대해서도 마찬가지입니다.
- 민스크는 "부"만이 온 렐름을 통틀어 유일한 소형 거대 우주 햄스터라는 점을 알려주라고 저희에게 (여러 차례) 요청했습니다.

승려 직업

{W}{U}

부여마법 — 직업

(집중마법 시기에 다음 레벨을 얻어 자신의 능력에 추가한다.)

매 턴 당신이 두 번째로 발동하는 주문은 발동하는 데 {1}이 덜 든다.

{W}{U}: 2레벨

이 직업이 2레벨이 될 때, 대지가 아닌 지속물을 최대한 개까지 목표로 정한다. 그 지속물을 소유자의 손으로 되돌린다.

{1}{W}{U}: 3레벨

당신의 유지단 시작에, 당신의 서고 맨 위 카드를

추방한다. 그 카드가 추방된 상태로 있는 한, 그

카드는 "당신이 이 턴에 다른 주문을 발동한 한

당신은 이 카드를 추방 영역에서 발동할 수 있다."를

가진다.

- 승려 직업이 당신이 발동하는 첫 주문인 경우, 다음 주문이 두 번째 주문이며 발동하는 데 {1}이 덜 들게 됩니다. 승려 직업이 당신이 발동하는 두 번째 (또는 더 이후의) 주문인 경우, 승려 직업의 보너스는 다음 턴까지 적용되지 않습니다.
- 당신이 전장에 승려 직업을 여러 개 보유하고 있는 경우, 그 능력들은 누적됩니다. 예를 들어, 당신이 승려 직업을 두 개 조종하고 있다면, 매 턴 당신이 발동하는 두 번째 주문은 발동하는데 {2}가 덜 들게 됩니다.

맨손의 승려

{W}

생물 — 엘프 승려

1/1

휘몰아치는 타격 — 당신이 매 턴 당신의 두 번째 주문을 발동할 때마다, 맨손의 승려에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

- 첫 번째 주문이 발동되는 시점에 맨손의 승려가 전장에 있어야 하지는 않습니다. 예를 들어, 맨손의 승려가 당신이 발동하는 첫 주문이고, 그 후 맨손의 승려가 해결된 뒤에 다른 주문을 발동한 경우, 그 주문은 휘몰아치는 타격 능력을 격발시키게 됩니다.
- 맨손의 승려가 당신이 그 턴에 두 번째로 발동한 주문인 경우, 당신이 그 시점 이후로 해당 턴에 발동하는 주문들은 휘몰아치는 타격 능력을 격발시키지 않습니다.

모덴카이넨

{4}{U}{U}

전설적 플레인즈워커 — 모덴카이넨

5

+2: 카드 두 장을 뽑은 후, 당신의 손에 있는 카드 한 장을 당신의 서고 맨 밑에 놓는다.

-2: "이 생물의 공격력과 방어력은 각각 당신의 손에 있는 카드 수의 두 배이다."를 가진 청색 개 환영 생물 토큰 한 개를 만든다.

-10: 당신의 손과 서고를 교환한 후, 서고를 쉬는다.
당신은 "당신의 손은 크기 제한이 없다."를 가진 휘장을 얻는다.

- 개 환영 토큰의 공격력 및 방어력은 당신의 손에 있는 카드의 수가 변하는 것에 따라 변경됩니다.
- 이런 식으로 당신이 손에 넣는 카드들은 "뽑은" 것이 아닙니다. 당신이 카드를 뽑는 것을 확인하는 효과들은 당신의 손이 갑자기 아주 풍부해진 것을 알아차리지 못할 것입니다.

모덴카이넨의 변환술

{1}{U}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 턴종료까지, 그 생물은 기본 공격력과 방어력이 4/4인 용 생물이 되고 비행을 얻는다. (그 생물은 다른 모든 생물 유형을 잃는다.)

- 목표 생물은 자신이 가진 어떤 능력도 잃지 않습니다.
 - 모덴카이넨의 변환술은 그 생물의 공격력 및 방어력을 특정 값으로 설정하는 모든 기존 효과를 덮어쓰게 됩니다. 목표 생물의 공격력 및 방어력을 다른 식으로 수정하는 효과들은 언제 영향을 주기 시작했는지에 상관없이 계속해서 적용됩니다. 이는 +1/+1 카운터에 대해서도 마찬가지입니다.
-

헌신적인 성기사, 나다르

{2}{W}

전설적 생물 — 용 기사

3/3

경계

헌신적인 성기사, 나다르가 전장에 들어오거나 공격할 때마다, 던전에 진입한다. (첫 번째 방에 들어가거나 다음 방으로 전진한다.)

당신이 조종하는 다른 생물들은 당신이 던전을 완료한 한 +1/+1을 받는다.

- 나다르의 마지막 능력이 작동하기 위해 당신이 던전을 완료하는 시점에 나다르가 전장에 있어야 하는 것은 아닙니다.

황토색 젤리

{X}{G}

생물 — 점액괴물

0/0

돌진

황토색 젤리는 +1/+1 카운터 X개를 가지고 전장에 들어온다.

분열 — 황토색 젤리가 죽을 때, 황토색 젤리에 +1/+1 카운터가 두 개 이상 놓여 있었다면, 다음 종료단 시작에 황토색 젤리의 복사본인 토큰 한 개를 만든다. 그 토큰은 황토색 젤리에 놓여 있던 +1/+1 카운터의 절반을 내림한 수만큼 +1/+1 카운터를 가지고 전장에 들어온다.

- 예를 들어, 황토색 젤리가 죽을 때 황토색 젤리에 +1/+1 카운터가 다섯 개 놓여 있었다면, 당신이 만드는 토큰들은 +1/+1 카운터를 두 개씩 가지고 전장에 들어옵니다. 그 토큰들이 죽으면, 다음에 당신이 만드는 토큰들은 +1/+1 카운터를 한 개씩 가지고 들어오게 됩니다.

용족의 보주

{1}{R}

마법물체

{1}, {T}: 원하는 색의 조합으로 마나 두 개를 추가한다. 이 마나는 용 주문을 발동하거나 용의 능력을 활성화하는 데에만 사용할 수 있다.

{R}, {T}, 용족의 보주를 희생한다: 당신의 서고 맨 위 카드 일곱 장을 본다. 당신은 그중에서 용 카드 한 장을 공개하고 당신의 손으로 가져갈 수 있다. 나머지 카드들은 무작위 순서로 당신의 서고 맨 밑에 놓는다.

- 용 카드는 유형란에 생물 유형으로 용을 가지고 있는 카드입니다. 비슷하게, 전장에 있는 생물은 용 생물 유형을 가지고 있다면 용입니다. 이름에 "용"이 있는 카드(용족의 보주 등)는 용 생물 유형을 가지고 있지 않은 한 용 카드가 아닙니다.

불사의 왕자, 오르쿠스

{X}{2}{B}{R}

전설적 생물 — 악마

5/3

비행, 돌진

불사의 왕자, 오르쿠스가 전장에 들어올 때, 하나를 선택한다 —

- 다른 각 생물은 턴종료까지 -X/-X를 받는다. 당신은 생명 X점을 잃는다.
- 당신의 무덤에 있는 생물 카드를 마나 값의 총합이 X 이하가 되도록 최대 X개까지 목표로 정한다. 그 카드들을 전장으로 되돌린다. 그 생물들은 턴종료까지 신속을 얻는다.

- 당신은 불사의 왕자, 오르쿠스의 X를 0으로 정해 발동할 수 있습니다. 그렇게 하면, 격발능력은 해결되면서 아무것도 하지 않습니다.
-

오스왈드 피들벤더

{1}{W}

전설적 생물 — 놈 기능공

2/2

마법의 뺨질 — {W}, {T}, 마법물체 한 개를

희생한다: 당신의 서고에서 희생된 마법물체의 마나 값에 1을 더한 마나 값을 가진 마법물체 카드를 찾아, 그 카드를 전장에 놓은 후, 서고를 섞는다. 집중마법 시기에만 활성화할 수 있다.

- 마법물체의 마나 값은 (그 마법물체가 다른 무언가를 복사하고 있는 것이 아닌 한, 아래 참조) 카드의 이상단 구석에 인쇄되어 있는 마나 기호에 의해서만 결정됩니다. 그 마법물체의 마나 비용에 {X}가 포함된 경우, X의 값은 0으로 간주합니다. 이상단 구석에 마나 기호가 전혀 없는 경우 (예를 들어, 생물이 된 대지가 마법물체이기도 한 경우), 그 카드의 마나 값은 0입니다. 마법물체 주문을 발동할 때 지불한 대체비용 또는 추가비용(예: 키커)은 무시하십시오.
 - 다른 무언가를 복사하고 있지 않은 한, 토큰의 마나 값은 0입니다.
 - 생물이 다른 무언가를 복사하고 있는 경우, 그 생물의 마나 값은 자신이 복사하고 있는 것의 마나 값입니다.
-

성기사 직업

{W}

부여마법 — 직업

(집중마법 시기에 다음 레벨을 얻어 자신의 능력에 추가한다.)

당신의 상대들이 당신의 턴 동안 발동하는 주문은 발동하는 데 {1}이 더 든다.

{2}{W}: 2레벨

당신이 조종하는 생물들은 +1/+1을 받는다.

{4}{W}: 3레벨

당신이 공격할 때마다, 공격 중인 생물을 목표로 정한다. 턴종료까지, 그 생물은 다른 공격 중인 생물 한 개당 +1/+1을 받고 이단공격을 얻는다.

- 성기사 직업으로부터 유래하는 추가비용은 누적됩니다. 예를 들어, 당신이 성기사 직업 카드를 두 개 조종하는 경우, 당신의 상대들이 발동하는 주문은 발동하는 데 {2}가 더 들게 됩니다.
- 성기사 직업이 3레벨이고 당신이 정확히 생물 한 개로 공격했다면, 그 생물은 공격력 및 방어력 보너스를 받지 못하지만 이단공격은 받게 됩니다.

판금 갑옷

{2}{W}

마법물체 — 장비

장착된 생물은 +3/+3을 받고 보호진 {1}을 가진다.

(장착된 생물이 상대가 조종하는 주문 또는 능력의 목표가 될 때마다, 그 플레이어가 {1}을 지불하지 않는 한 그 주문 또는 능력을 무효화한다.)

장착 {3}. 이 능력은 당신이 조종하는 다른 장비 한 개당 활성화하는 데 {1}이 덜 든다.

- 보호진을 가진 생물이 판금 갑옷을 장착하고 있는 경우, 상대가 조종하는 주문 또는 능력의 목표가 되면 두 보호진 능력이 모두 격발하게 됩니다.

휴대용 구멍

{W}

마법물체

휴대용 구멍이 전장에 들어올 때, 상대가 조종하는 마나 값이 2 이하인 대지가 아닌 지속물을 목표로 정한다. 휴대용 구멍이 전장을 떠날 때까지 그 목표를 추방한다.

- 격발능력이 해결되기 전에 휴대용 구멍이 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.
- 이런 식으로 마법진이 추방된 경우, 마법진이 전장에 돌아오는 시점에 그 마법진의 소유자가 그 마법진이 어떤 것에 부여될 지를 선택합니다. 이런 식으로 전장에 놓이는 마법진은 어떤 것도 목표로 하지 않지만(예를 들자면, 이를 통해 은신을 가진 지속물에 마법진을 부착할 수도 있습니다), 마법진의 부여 능력이 해당 마법진이 어디에 부착될 수 있는지를 제한합니다. 마법진이 어떤 것에도 유효하게 부착될 수 없는 경우, 그 마법진은 게임이 끝날 때까지 추방 영역에 남습니다.
- 소유의 가방에서 아주 멀찍이 떨어뜨려 놓기를 권장합니다.

권능어: 죽음

{1}{B}

순간마법

천사가 아니고, 악마가 아니며, 악령이 아니고 용이

아닌 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다.

- 위에 열거된 네 가지 생물 유형이 없는 생물이라면 권능어: 죽음의 유효한 목표로 지정될 수 있습니다. 생물이 위 네 가지 생물 유형 중 하나를 가지고 있다면, 저 넷에 포함되지 않는 생물 유형 또한 가지고 있다고 해도 유효한 목표가 아닙니다. 예를 들어, 악마 도적은 이 주문에 대한 유효한 목표가 아닙니다.

갑작스러운 낙하

{2}{B}

부여마법 — 마법진

생물

갑작스러운 낙하가 전장에 들어올 때, 던전에

진입한다. (첫 번째 방에 들어가거나 다음 방으로

전진한다.)

부여된 생물은 -2/-2를 받는다. 당신이 던전을 완료한

한 그 생물은 대신 -5/-5를 받는다.

- 당신이 던전을 완료했을 때 갑작스러운 낙하가 전장에 있어야만 부여된 생물에게 -5/-5를 주는 것은 아닙니다.
- 부여된 생물의 조종자가 아니라, 갑작스러운 낙하의 조종자가 던전에 진입합니다. 비슷하게, 갑작스러운 낙하는 생물의 조종자가 던전을 완료했는지 아니라 자신의 조종자가 던전을 완료했는지를 확인합니다.

보라색 지령이
{5}{G}{G}
생물 — 지령이
8/7

보라색 지령이는 이 턴에 생물이 죽었다면 발동하는 데 {2}가 덜 든다.

보호진 {2} (이 생물이 상대가 조종하는 주문 또는 능력의 목표가 될 때마다, 그 플레이어가 {2}를 지불하지 않는 한 그 주문 또는 능력을 무효화한다.)

- 보라색 지령이의 첫 번째 능력은 이 턴에 생물이 몇 개나 죽었는지와 상관없이 비용을 {2}보다 더 줄여 주지 않습니다.

결집 작전

{2}{W}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +2/+0을 받고 선제공격을 얻는다. 다른 생물을 최대한 개까지 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +0/+2를 받고 생명연결을 얻는다.

- 당신은 같은 생물을 두 번 목표로 정할 수 없습니다.
- 첫 번째 목표는 항상 +2/+0 및 선제공격을 받게 됩니다. 당신이 생물을 한 개만 목표로 정하는 경우, 당신은 그 생물에게 +0/+2 및 생명연결을 주겠다고 선택할 수 없습니다.

레인저 직업

{1}{G}

부여마법 — 직업

(집중마법 시기에 다음 레벨을 얻어 자신의 능력에 추가한다.)

레인저 직업이 전장에 들어올 때, 2/2 녹색 늑대 생물 토큰 한 개를 만든다.

{1}{G}: 2레벨

당신이 공격할 때마다, 공격 중인 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

{3}{G}: 3레벨

당신은 당신의 서고 맨 위 카드를 언제든지 볼 수 있다.

당신은 당신의 서고 맨 위에서 생물 주문들을 발동할 수 있다.

- 레인저 직업이 2레벨이 되면서 받는 격발능력은 당신이 얼마나 많은 생물로 공격하는지에 상관없이 전투마다 한 번만 격발합니다.
- 레인저 직업이 3레벨인 경우, 당신은 당신에게 우선권이 없는 경우에도 당신이 원할 때마다 당신의 서고 맨 위 카드를 볼 수 있습니다 (한 가지 제한 있음; 아래 참조). 이 행동은 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. 이는 당신이 서고 맨 위에서 주문을 발동하는 경우, 해당 주문에 대한 지불을 끝마쳐야만 다음 카드를 볼 수 있다는 것을 의미합니다.
- 레인저 직업은 당신이 어떤 시점에 생물 주문을 발동할 수 있는지를 변경하지 않습니다. 일반적으로, 이는 당신의 턴 본단계에 스택이 비어 있을 때를 의미하지만, 섬광에 의해 변경될 수도 있습니다.
- 당신은 여전히 주문을 발동하기 위한 추가 비용을 포함한 모든 비용을 지불해야 합니다. 당신은 또한 가능한 경우 대체비용을 지불할 수도 있습니다.

서리 광선

{1}{U}

부여마법 — 마법진

섬광

생물에게 부여

서리 광선이 전장에 들어올 때, 부여된 생물이

적색이라면, 그 생물을 탭한다.

부여된 생물이 적색인 한, 그 생물은 모든 능력을

잃는다.

부여된 생물은 조종자의 언택단에 언택되지 않는다.

- 부여된 생물이 적색인 경우 (또는 적색이 되는 경우), 그 생물은 서리 광선이 자신에게 부착된 시점 이전에 가지고 있던 모든 능력을 잃습니다. 서리 광선이 자신에게 부착된 이후에 받게 된 능력들은 유지합니다.
 - 부여된 생물이 적색이고 자신의 유형 또는 색을 명시하는 특성 정의 능력을 가지고 있는 경우, 해당 능력은 생물이 능력을 잃기 전에 적용되므로 여전히 효과를 가집니다.
 - 부여된 생물이 적색이고 자신의 공격력 및/또는 방어력을 명시하는 특성 정의 능력을 가지고 있는 경우, 해당 능력은 효과를 가지지 않습니다. 이 경우, 그 생물의 공격력 및/또는 방어력은 (적절하게) 0이 됩니다.
 - 몇몇 경우에, 생물이 아닌 지속물이 자신이 가지고 있는 정적 능력에 의해 생물이 될 수 있습니다 (예: 꽃의 거장). 서리 광선이 그러한 생물에 부착되었고 그 생물이 적색이거나 적색이 되는 경우, 그 지속물은 자신을 생물로 만든 능력을 잃게 됩니다. 이는 서리 광선이 자신이 부여할 수 없는 대상을 부여하게 되는 결과를 초래하며, 따라서 마법진이 소유자의 무덤에 놓이게 됩니다. 이는 대개 서리 광선이 부여하고 있던 지속물이 다시 생물이 되게 하는 결과를 가져옵니다.
-

사신의 부적

{B}

마법물체 — 장비

장착된 생물이 공격할 때마다, 그 생물은 턴종료까지 치명타를 얻는다.

장착된 생물이 혼자 공격할 때마다, 수비플레이어는 생명 2점을 잃고 당신은 생명 2점을 얻는다.

장착 {2} (12): 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 이 장비를 부착한다. 집중마법 시기에만 장착할 수 있다.)

- 장착된 생물이 혼자 공격할 때, 그 생물은 두 능력을 모두 격발시킵니다.

도적 직업

{U}{B}

부여마법 — 직업

(집중마법 시기에 다음 레벨을 얻어 자신의 능력에 추가한다.)

당신이 조종하는 생물이 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 그 플레이어의 서고 맨 위 카드를 뒷면 상태로 추방한다. 그 카드가 추방되어 있는 한 당신은 그 카드를 볼 수 있다.

{1}{U}{B}: 2레벨

당신이 조종하는 생물들은 호전적을 가진다.

{2}{U}{B}: 3레벨

당신은 도적 직업으로 추방된 카드들을 플레이할 수 있으며 그 주문들을 발동하기 위한 마나는 원하는 색의 마나인 것처럼 지불할 수 있다.

- 당신이 전장에 도적 직업을 여러 개 조종하고 있는 경우, 각각은 개별적으로 추방된 카드들을 추적합니다.

죽음의 속삭임, 세스라

{2}{B}{G}

전설적 생물 — 인간 엘프 흑마법사

1/3

매혹적인 속삭임 — 죽음의 속삭임, 세스라가 전장에 들어올 때, 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 가능하면 이 턴에 방어한다.

무덤의 속삭임 — 당신의 종료단 시작에, 이 턴에 생물이 죽었다면, 당신은 생명 2점을 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 카드 한 장을 뽑는다.

- 매혹적인 속삭임의 능력에 영향을 받은 생물이 탭되어 있거나 주문 또는 능력이 그 생물이 방어할 수 없다고 지시하는 경우, 그 생물은 방어하지 않습니다. 그 생물이 방어하는 것에 대해 따로 비용을 지불해야 하는 경우, 그 조종자는 의무적으로 그 비용을 지불할 필요가 없으므로 그 생물은 방어하지 않을 수 있습니다.

- 죽음의 속삭임, 세스라의 마지막 능력은 이 턴에 생물이 몇 개나 죽었는지에 상관없이 당신의 턴 종료단 동안에 한 번만 격발합니다. 그러나, 종료단이 시작되는 시점까지 이 턴에 죽은 생물이 없는 경우, 능력은 전혀 격발하지 않습니다. 종료단 동안에 생물을 죽게 해서 능력을 격발시킬 기회는 없습니다.

마술사 직업

{U}{R}

부여마법 — 직업

(집중마법 시기에 다음 레벨을 얻어 자신의 능력에 추가한다.)

마술사 직업이 전장에 들어올 때, 카드 두 장을 뽑은 후, 카드 두 장을 버린다.

{U}{R}: 2레벨

당신이 조종하는 생물들은 "{T}: {U} 또는 {R}를 추가한다. 이 마나는 순간마법 또는 집중마법 주문을 발동하거나 직업 레벨을 얻는 데에만 사용할 수 있다."를 가진다.

{3}{U}{R}: 3레벨

당신이 순간마법 또는 집중마법 주문을 발동할 때마다, 그 주문은 당신이 이 턴에 발동한 순간마법 및 집중마법 주문의 수만큼 각 상대에게 피해를 입힌다.

- 마지막 능력은 그 능력이 스택에 놓이기 전에 발동된 주문의 수가 아니라, 그 능력이 해결되기 전에 발동된 주문의 수를 계산합니다. 예를 들어, 당신이 집중마법을 발동한 뒤 마술사 직업의 격발능력에 대응해 순간마법을 발동하는 경우, 두 격발능력 모두 해결되면서 피해 2점을 입히게 됩니다.
- 마지막 능력을 격발시킨 주문이 무효화되거나 다른 이유로 인해 능력이 해결되는 시점에 더이상 스택에 없는 경우, 능력은 여전히 피해를 입힙니다. 그 피해의 효과를 결정하는 데에는 마지막으로 알려진 정보가 사용됩니다. 예를 들어, 주문이 생명연결을 가지고 있다면, 당신은 그 주문이 무효화되었다고 해도 능력이 피해를 입힐 때 여전히 생명점을 얻습니다.
- 주문을 복사하는 것은 마술사 직업의 3레벨 능력을 격발시키지 않으며 당신이 당신의 턴 동안 발동한 주문의 수에도 포함되지 않습니다. 그러나, 어떤 효과가 카드를 복사하고 당신이 그 복사본을 발동하는 경우, 능력이 격발하며 발동한 주문의 수에도 포함됩니다.

절멸의 구체

{X}{B}

마법물체

절멸의 구체는 공허 카운터 X개를 가지고 전장에 들어온다.

당신의 유지단 시작에, 절멸의 구체 및 마나 값이 절멸의 구체에 놓여 있는 공허 카운터의 수 이하인 모든 생물 및 플레인즈워커, 그리고 무덤들에서 마나 값이 절멸의 구체에 놓여 있는 공허 카운터의 수 이하인 모든 생물 및 플레인즈워커 카드를 추방한다.

- 전장에 있는 지속물 또는 무덤에 있는 카드의 마나 비용에 {X}가 있다면, 그 카드의 마나 값을 결정할 때 X는 0입니다.

파티 나누기

{3}{U}{U}

집중마법

플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어가 조종하는
생물의 절반을 올림해 소유자의 손으로 되돌린다.

- 파티 나누기가 해결되는 시점에 파티 나누기를 조종하는 플레이어가 어떤 생물들이 소유자의 손으로 되돌려질지를 선택합니다.

갑작스런 통찰력

{4}{U}{U}

순간마법

당신의 무덤에 있는 대지가 아닌 카드들이 가진 서로
다른 각 마나 값마다 카드 한 장을 뽑는다.

- 무덤에 있는 카드의 마나 비용에 {X}가 있는 경우, 그 카드의 마나 값을 결정할 때 X는 0입니다.
- 대지 카드는 포함되지 않지만, 마나 값이 0인 대지가 아닌 카드는 포함됩니다. 예를 들어, 당신의 무덤에 있는 카드들이 마나 비용이 {X}인 마법물체 카드와 마나 비용이 {2}{U}인 집중마법 카드인 경우, 당신은 카드 두 장을 뽑게 됩니다.

악마의 송곳니를 가진 놀, 타르그 나르

{R}{G}

전설적 생물 — 놀

2/2

무리 전술 — 악마의 송곳니를 가진 놀, 타르그
나르가 공격할 때마다, 당신이 이번 전투에 공격한
생물들의 공격력 총합이 6 이상이라면, 공격 중인
생물들은 턴종료까지 +1/+0을 받는다.

{2}{R}{G}: 턴종료까지 타르그 나르의 공격력 및
방어력을 두 배로 만든다.

- 어떤 효과가 생물의 공격력을 "두 배"로 하라고 지시하는 경우, 그 생물은 +X/+0을 받습니다. X는 해당 효과가 적용되기 시작하는 시점의 그 생물의 공격력입니다. 이는 방어력에 대해서도 마찬가지입니다.
- 생물의 공격력이 두 배가 되기 전에 0 미만인 상태라면, 그 생물은 대신 -X/-0을 받습니다. X는 그 생물의 공격력이 0보다 얼마나 작은 지입니다. 예를 들어, 어떤 효과가 2/2 생물에 -4/-0을 주어 -2/2 생물이 되게 한 경우, 그 생물의 공격력과 방어력을 두 배로 하는 것은 -2/+2를 주는 것이 되므로, 그 생물은 -4/4가 됩니다.

용 여왕의 신전

대지

용 여왕의 신전이 전장에 들어오면서, 당신은 당신의 손에서 용 카드 한 장을 공개할 수 있다. 용 여왕의 신전은 당신이 이런 식으로 용 카드를 공개하거나 당신이 용을 조종하지 않는 한 탭된 채로 전장에 들어온다.

용 여왕의 신전이 전장에 들어올 때, 색 하나를 선택한다.

{T}: 선택된 색의 마나 한 개를 추가한다.

- 용 카드는 유형란에 생물 유형으로 용을 가지고 있는 카드입니다. 비슷하게, 전장에 있는 생물은 용 생물 유형을 가지고 있다면 용입니다. 이름에 "용"이 있는 카드(용 여왕의 신전 등)는 용 생물 유형을 가지고 있지 않은 한 용 카드가 아닙니다.

고귀한 행위의 책

{W}{W}{W}

전설적 마법물체

당신의 종료단 시작에, 당신이 이번 턴에 생명 3점 이상을 얻었다면, 비행을 가진 3/3 백색 천사 생물 토큰 한 개를 만든다.

{W}{W}{W}, {T}, 고귀한 행위의 책을 추방한다:

천사를 목표로 정한다. 그 생물에 계몽 카운터 한 개를 올려놓는다. 그 생물은 "당신은 게임에서 패배할 수 없으며 당신의 상대들은 게임에서 승리할 수 없다."를 얻는다. 집중마법 시기에만 활성화할 수 있다.

- 마지막 능력에 의해 놓여지는 계몽 카운터는 기억 보조용 역할입니다. 그 카운터는 제공된 능력과 연관되어 있지 않습니다. 천사는 카운터를 잃는다고 해도 능력을 유지합니다. 비슷하게, 카운터가 어떤 식으로든 다른 지속물에게 옮겨진 경우, 그 지속물은 능력을 얻지 않습니다.
- 해당 천사는 능력이 해결된 뒤에 천사가 아니게 된다고 해도 능력을 잃지 않습니다.

비열한 어둠의 책

{B}{B}{B}

전설적 마법물체

당신의 종료단 시작에, 당신이 이번 턴에 생명 2점 이상을 잃었다면, 2/2 흑색 좀비 생물 토큰 한 개를 만든다.

{T}, 비열한 어둠의 책 및 당신이 조종하며 이름이 베크나의 눈인 마법물체 및 이름이 베크나의 손인 마법물체를 추방한다: 이름이 베크나이며 무적 및 추방된 카드들의 모든 격발능력을 가진 전설적 8/8 흑색 좀비 신 생물 토큰 한 개를 만든다.

- 비열한 어둠의 책의 내용이 개정되었습니다. 현재 오라클 문구는 위에 나오는 것과 같습니다. 특히, 베크나가 얻는 격발능력들은 복사 가능한 값의 일부입니다. 이는 베크나가 가지고 있는 능력 중 전장에 들어올 때 격발하는 능력들(베크나의 눈이 제공한 능력 등)이 격발하게 된다는 것을 의미합니다.
- 대부분의 경우, 베크나는 베크나의 손에 인쇄된 격발능력 및 베크나의 눈에 인쇄된 격발능력 두 개를 얻게 됩니다.
- 몇몇 특이한 경우, 당신은 무엇인가를 베크나의 눈/손의 복사본으로 만들어 그 복사본을 추방해 비열한 어둠의 책의 능력을 활성화할 수 있습니다. 베크나를 만든 능력은 전장에 있는 지속물들이 아니라 추방 영역에 있는 카드들을 확인하므로, 이론적으로는 베크나가 다른 격발능력을 얻을 수도 있습니다.

수많은 것들의 텍

{5}

전설적 마법물체

{2}, {T}: 20면체를 굴리고 당신의 손에 있는 카드만큼 수를 빼다. 결과가 0 이하라면, 당신의 손을 버린다.

1-9 | 당신의 무덤에 있는 카드 한 장을 무작위로 당신의 손으로 되돌린다.

10-19 | 카드 두 장을 뽑는다.

20 | 원하는 무덤에 있는 생물 카드 한 장을 당신의 조종하에 전장에 놓는다. 그 생물이 죽을 때, 그 생물의 소유자는 게임에서 패배한다.

- 모든 결과표와 마찬가지로, 수많은 것들의 텍은 당신의 손에 있는 카드의 수를 빼는 것과 같은 수정 사항이 가해진 뒤의 결과를 확인합니다. 이는 당신이 손에 카드가 한 장도 없지 않은 한 결과로 20을 얻는 것이 자주 있는 일이 아닐 것을 의미합니다.

타라스크

{6}{G}{G}{G}

전설적 생물 — 공룡

10/10

타라스크는 발동된 한 신속 및 보호진 {10}을 가진다.

타라스크가 공격할 때마다, 수비플레이어가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 타라스크는 그 생물과 싸운다.

- 타라스크는 당신의 손이 아닌 다른 영역에서 발동되었다고 해도 신속 및 보호진 {10}을 가지게 됩니다. 커맨드 영역을 권해 드려도 괜찮을까요?
- 싸우는 것은 선택사항이 아닙니다. 타라스크의 마지막 능력에 대해 유효한 목표가 최소 한 개라도 있는 경우, 타라스크는 반드시 싸워야 합니다.
- 싸움은 방어가 선언되기 전인 공격자지정단에 발생합니다. 타라스크와 싸운 생물이 살아남지 않는 한, 그 생물은 전투에서 방어할 수 없게 됩니다.

도둑의 도구

{1}{B}

마법물체 — 장비

도둑의 도구가 전장에 들어올 때, 보물 토근 한 개를 만든다. (보물 토근은 "{T}, 이 마법물체를 희생한다: 원하는 색의 마나 한 개를 추가한다."를 가진 마법물체이다.)

장착된 생물은 그 생물의 공격력이 3 이하인 한 방어될 수 없다.

장착 {2} ({2}: 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 이 장비를 부착한다. 집중마법 시기에만 장착할 수 있다.)

- 장착된 생물의 공격력은 방어자 지정단 동안에만 확인합니다. 방어자가 선언된 후에 그 생물의 공격력이 3보다 커지는 경우, 그 생물은 여전히 방어될 수 없습니다. 비슷하게, 그 생물이 방어된 뒤에 그 생물의 공격력이 3 이하가 되는 경우, 이로 인해 방어되지 않은 상태가 되지 않습니다.

티아마트

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

전설적 생물 — 용 신

7/7

비행

티아마트가 전장에 들어올 때, 당신이 티아마트를 발동했다면, 당신의 서고에서 이름이 티아마트가 아니며 서로 이름이 다른 용 카드를 최대 다섯 장까지 찾아, 공개하고, 당신의 손에 넣은 후, 서고를 섞는다.

- 당신이 당신의 손뿐만이 아니라 어느 영역에서든 티아마트를 발동한 경우 티아마트가 전장에 들어올 때 격발하는 능력이 격발합니다. 여기에서도 커맨드 영역 생각이 나는군요.
- 용 카드는 유형란에 생물 유형으로 용을 가지고 있는 카드입니다. 이름에 "용"이 있는 카드(용의 사도 등)는 용 생물 유형을 가지고 있지 않은 한 용 카드가 아닙니다.

호랑이 부족 사냥꾼

{3}{R}{R}

생물 — 인간 야만인

4/4

돌진

무리 전술 — 호랑이 부족 사냥꾼이 공격할 때마다, 당신이 이번 전투에 공격한 생물들의 공격력 총합이 6 이상이라면, 당신은 다른 생물을 희생할 수 있다. 그렇게 할 때, 생물을 목표로 정한다. 호랑이 부족 사냥꾼은 그 생물에게 희생된 생물의 공격력만큼 피해를 입힌다.

- 무리 전술 능력은 목표를 정하지 않고 스택으로 갑니다. 능력이 해결되는 시점에 당신이 다른 생물을 희생하는 경우, 재귀 격발 능력이 격발하고 그때 그 능력에 대한 목표를 선택합니다.

- 희생된 생물이 전장에 마지막으로 존재했던 시점의 공격력을 확인하여 피해를 얼마나 입힐지 계산하십시오.

보물 상자

{3}

마법물체

{4}, 보물 상자를 희생한다: 20면체를 굴린다.

1 | *함정 작동!* — 당신은 생명 3점을 잃는다.

2-9 | 보물 토큰 다섯 개를 만든다.

10-19 | 당신은 생명 3점을 얻고 카드 세 장을 뽑는다.

20 | 당신의 서고에서 카드를 찾는다. 그 카드가

마법물체 카드라면, 당신은 그 카드를 전장에 놓을 수

있다. 그렇지 않다면 그 카드를 당신의 손에 넣는다.

그 후 서고를 섞는다.

- 마지막 능력의 "그렇지 않다면"은 당신이 그 카드를 전장에 놓았는지 여부를 지칭하는 것이며, 그 카드가 마법물체 카드인지 여부를 지칭하는 것이 아닙니다. 당신은 그 카드가 마법물체 카드라고 해도 그 카드를 당신의 손에 넣을 수 있습니다.
- 당신이 그 카드를 손에 넣기로 하는 경우, 당신은 그 카드를 공개하지 않아도 됩니다.

달 무용수, 트렐라사라

{G}{W}

전설적 생물 — 엘프 성직자

2/2

당신이 생명점을 얻을 때마다, 달 무용수,

트렐라사라에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓고 점술

1을 한다. (*당신의 서고 맨 위 카드 한 장을 본다.*

당신은 그 카드를 당신의 서고 맨 밑에 놓을 수 있다.)

- 당신이 달 무용수, 트렐라사라가 치명적인 피해를 입은 것과 동시에 생명점을 얻는 경우, 트렐라사라는 자신의 격발능력으로 +1/+1 카운터를 올려놓기 전에 죽지만, 당신은 점술 1을 하게 됩니다.
- "당신이 생명점을 얻을 때마다" 격발하는 능력은 생명점을 얼마나 얻었는지에 상관없이 생명점을 얻는 각 사건에 대해 한 번만 격발합니다.
- 생명연결을 가진 각 생물이 전투피해를 입히면 생명점을 얻는 사건이 그 수만큼 서로 독립적으로 발생합니다. 예를 들어, 플레이어가 조종하는 생물 중 두 개가 생명연결 능력을 가지고 있고 이들이 동시에 전투피해를 입혔다면, "당신이 생명점을 얻을 때마다" 능력이 두 번 격발됩니다. 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.

사기꾼의 부적

{U}

마법물체 — 장비

복제 호출 — 장착된 생물은 +1/+1을 받고 "이 생물이 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 당신은 사기꾼의 부적을 희생할 수 있다. 그렇게 한다면, 이 생물의 복사본 토큰 한 개를 만든다."를 가진다.

장착 {2}

- 당신이 조종하는 사기꾼의 부적이 어떤 식으로든 다른 플레이어가 조종하는 생물에게 장착된 경우, 그 플레이어는 사기꾼의 부적을 조종하지 않으므로 격발능력이 해결되는 시점에 사기꾼의 부적을 희생할 수 없습니다.

완벽한 변환술

{4}{U}{U}

순간마법

마법물체 또는 생물을 목표로 정하고 다른 마법물체 또는 생물을 목표로 정한다. 첫 번째 목표는 두 번째 목표의 복사본이 된다.

- 완벽한 변환술의 효과에는 지속 시간이 없습니다. 완벽한 변환술이 만들어내는 복사 효과는 첫 번째 목표가 전장에 남아 있는 한 지속됩니다.
 - 완벽한 변환술은 첫 번째 목표 지속물이 두 번째 목표 지속물이 가진 복사 가능한 값들을 복사하게 하며, 여기에는 그 생물에게 적용된 복사 및 돌연변이화 효과들도 포함됩니다. 이 능력은 그 지속물에 올려진 카운터나 그 지속물의 공격력, 방어력, 색 등을 바꾸는 효과는 복사하지 않습니다.
 - 첫 번째 목표 지속물이 다른 무언가를 복사하고 있는 지속물을 복사하는 경우, 그 지속물은 두 번째 목표가 복사하고 있는 대상의 복사본이 됩니다.
 - 어떤 효과가 첫 번째 목표 지속물이 다른 지속물의 복사본이 되기 전부터 그 지속물에 적용되기 시작한 경우, 그 효과는 계속해서 적용됩니다.
 - 첫 번째 목표 지속물이 전장에 들어온 턴에 생물로 변하는 경우, 당신은 그 복사본이 신속을 얻지 않는 한 공격하거나 {T} 능력을 사용할 수 없습니다.
 - 목표 마법물체가 생물에 부착되어 있는 장비이고 장비가 아닌 지속물의 복사본이 되는 경우, 그 복사본은 탈착됩니다. 그 마법물체가 장비의 복사본이 되는 경우, 부착된 상태를 유지합니다.
 - 완벽한 변환술이 해결되려는 시점에 어느 쪽이든 목표가 유효하지 않은 목표인 경우, 이 주문은 아무것도 하지 않습니다.
-

흑마법사 직업

{B}

부여마법 — 직업

(집중마법 시기에 다음 레벨을 얻어 자신의 능력에 추가한다.)

당신의 종료단 시작에, 이번 턴에 생물이 죽었다면, 각 상대는 생명 1점을 잃는다.

{1}{B}: 2레벨

이 직업이 2레벨이 될 때, 당신의 서고 맨 위 카드 세 장을 본다. 그중 한 장을 당신의 손으로 가져가고 나머지는 당신의 무덤에 넣는다.

{6}{B}: 3레벨

당신의 종료단 시작에, 각 상대는 이 턴에 잃은 생명점만큼 생명점을 잃는다. (피해는 생명점을 잃게 한다.)

- 흑마법사 직업의 첫 번째 능력이 격발되기 위해 생물이 죽었을 때 흑마법사 직업이 전장에 있어야 하는 것은 아닙니다. 예를 들어, 생물이 전투 중에 죽었고 당신이 두 번째 본단계에 흑마법사 직업을 발동한 경우, 당신의 종료단에 능력이 격발합니다.
- 흑마법사 직업의 첫 번째 능력은 이 턴에 생물이 몇 개나 죽었는지에 상관없이 당신의 턴 종료단 동안에 한 번만 격발합니다. 그러나 종료단이 시작되는 시점까지 이 턴에 죽은 생물이 없는 경우, 능력은 전혀 격발하지 않습니다. 종료단 동안에 생물을 죽게 해서 능력을 격발시킬 기회는 없습니다.

늑대인간 무리 대장

{G}{G}

생물 — 인간 늑대인간

3/3

무리 전술 — 늑대인간 무리 대장이 공격할 때마다, 당신이 이번 전투에 공격한 생물들의 공격력 총합이 6 이상이라면, 카드 한 장을 뽑는다.

{3}{G}: 턴종료까지, 늑대인간 무리 대장은 기본 공격력 및 방어력이 5/3이고, 돌진을 얻으며, 인간이 아니다.

- 마지막 능력은 늑대인간 무리 대장의 공격력 및 방어력을 특정 숫자로 설정하는 모든 기존 효과를 덮어쓰게 됩니다. 늑대인간 무리 대장의 공격력 및 방어력을 다른 식으로 수정하는 효과들은 언제 영향을 주기 시작했는지에 상관없이 계속해서 적용됩니다. 이는 +1/+1 카운터에 대해서도 마찬가지입니다. 예를 들어, 당신이 늑대인간 무리 대장에 +1/+1을 주는 주문을 발동했다면, 주문이 해결된 뒤에는 4/4 생물이 됩니다. 그 후 당신이 마지막 능력을 활성화하는 경우, 늑대인간 무리 대장은 6/4 생물이 됩니다.
-

하얀 용

{4}{W}{W}

생물 — 용

4/4

비행

냉기 숨결 — 하얀 용이 전장에 들어올 때, 상대가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 탭한다. 그 생물은 조종자의 다음 언택단에 언택되지 않는다.

- 하얀 용의 냉기 숨결 능력은 탭된 생물을 목표로 정할 수 있습니다. 그 생물은 조종자의 다음 언택단에 언택되지 않습니다.

야생의 모습

{G}

순간마법

하나를 선택한다. 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 턴종료까지, 그 생물은 선택된 기본 공격력 및 방어력을 가지고, 선택된 생물 유형이 되며, 선택된 능력을 얻는다.

- 방호를 가진 1/3 거북이.
- 대공을 가진 1/5 거미.
- 돌진을 가진 3/3 코끼리.

- 목표 생물 및 모드는 주문의 선언과 동시에 선택됩니다. 주문에 대응해 무언가가 변경된 경우 다른 형상을 선택할 수 없습니다.
- 생물은 자신의 다른 모든 유형을 잃지만, 능력은 유지합니다. 야생의 모습은 그 생물의 공격력 및 방어력을 특정 숫자로 설정하는 모든 기존 효과를 덮어쓰게 됩니다. 목표 생물의 공격력 및 방어력을 다른 식으로 수정하는 효과들은 언제 영향을 주기 시작했는지에 상관없이 계속해서 적용됩니다. 이는 +1/+1 카운터에 대해서도 마찬가지입니다.

소원

{2}{R}

집중마법

당신은 이 턴에 게임 밖에서 당신이 소유한 카드 한 장을 플레이할 수 있다.

- 소원이 해결되는 시점이 아니라, 게임 밖에서 카드를 플레이하는 시점에 어떤 카드를 플레이할지를 선택합니다.
- 이런 식으로 플레이되는 카드도 여전히 모든 비용을 지불해야 하며, 일반적인 타이밍 규칙을 따라야만 합니다.
- 캐주얼 게임에서, 게임 밖에서 선택한 카드는 당신의 카드 수집목록에서 가져옵니다. 토너먼트 이벤트의 경우, 게임 밖에서 선택하는 카드는 사이드보드에서 가져와야 합니다. 리미티드 이벤트에서, 당신의 사이드보드는 임의의 수만큼 기본 대지를 포함할 수 있습니다. 당신은 언제든지 자신의 사이드보드를 볼 수 있습니다.

마법사의 주문서

{5}{U}{U}

마법물체

{T}: 무덤에 있는 순간마법 또는 집중마법 카드를

목표로 정한다. 그 카드를 추방한다. 20면체를

굴린다. 집중마법 시기에만 활성화할 수 있다.

1-9 | 그 카드를 복사한다. 당신은 그 복사본을 발동할 수 있다.

10-19 | 그 카드를 복사한다. 당신은 그 카드의 마나 비용 대신 {1}을 지불해 그 복사본을 발동할 수 있다.

20 | 마법사의 주문서로 추방된 각 카드를 복사한다.

당신은 그 복사본들을 원하는 수만큼 마나 비용을

지불하지 않고 발동할 수 있다.

- 결과가 1-9인 경우, 복사본을 발동하기 위한 모든 비용을 여전히 지불해야 합니다. 그 주문이 가지고 있는 추가비용이나 대체비용을 지불할 수도 있습니다. 주문에 필수적인 추가비용이 있다면, 그 비용은 반드시 지불되어야 합니다.
- 결과가 10-19인 경우, 당신은 마나 비용 대신 {1}을 지불할 수 있습니다. 복사본이 가지고 있는 정상적인 마나 비용 또는 대체비용을 지불할 수는 없습니다. 당신은 추가비용을 지불할 수 있으며, 필수적인 추가비용은 반드시 지불해야 합니다.
- 결과가 20인 경우, 당신은 마나 비용을 지불하지 않고 복사본들을 발동할 수 있습니다. 복사본들이 가지고 있는 정상적인 마나 비용 또는 대체비용을 지불할 수는 없습니다. 당신은 추가비용을 지불할 수 있으며, 필수적인 추가비용은 반드시 지불해야 합니다. 복사본은 당신이 원하는 순서로 발동할 수 있습니다.
- 어떤 경우든, 당신이 발동하지 않은 복사본은 능력이 해결을 마치면서 사라집니다.
- 당신이 마법사의 주문서를 여러 개 조종하는 경우, 각각은 자신이 추방한 카드를 개별적으로 추적합니다.

길드의 중심인물, 자나타르

{4}{U}{B}

전설적 생물 — 비홀더

5/6

당신의 유지단 시작에, 상대를 목표로 정한다.

턴종료까지, 그 플레이어는 주문을 발동할 수 없고,

당신은 언제든지 그 플레이어의 서고 맨 위 카드를 볼

수 있으며, 당신은 그 플레이어의 서고 맨 위 카드를

플레이할 수 있고, 이런 식으로 주문을 발동하기 위해

지불하는 마나는 원하는 색의 마나인 것처럼 지불할

수 있다.

- 목표 상대는 여전히 당신의 유지단에 길드의 중심인물, 자나타르의 능력에 대응해 주문을 발동할 수 있습니다. 능력이 해결되려는 시점에 그 플레이어가 어떤 식으로든 유효하지 않은 목표가 되는 경우, 능력은 아무것도 하지 않습니다. 그 플레이어는 주문을 발동할 수 있고 당신은 그 플레이어의 서고 맨 위 카드를 보거나 플레이할 수 없습니다.

- 당신의 턴 동안, 당신은 당신에게 우선권이 없는 경우에도 당신이 원할 때마다 선택된 상대의 서고 맨 위 카드를 볼 수 있습니다 (한 가지 제한 있음; 아래 참조). 이 행동은 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 그 서고 맨 위의 카드가 바뀌었다면, 그 행동이 끝날 때까지 서고 맨 위에 있는 새로운 카드를 볼 수 없습니다. 이는 당신이 그 서고 맨 위에서 주문을 발동하는 경우, 해당 주문에 대한 지불을 끝마쳐야만 다음 카드를 볼 수 있다는 것을 의미합니다.
- 자나타르는 당신이 주문을 발동하고 대지를 플레이할 수 있는 시점을 변경하지 않습니다. 당신은 여전히 일반적인 타이밍 규칙 및 대지 플레이 제한을 따라야 합니다.
- 당신은 여전히 이런 식으로 발동하는 주문들의 추가 비용을 포함한 모든 비용을 지불합니다. 당신은 또한 가능한 경우 대체비용을 지불할 수도 있습니다.

조른

{2}{R}

생물 — 정령

3/2

당신이 보물 토큰을 한 개 이상 만들려 한다면, 대신 그 토큰들에 보물 토큰 한 개를 추가로 만듭니다.

- 당신이 조른을 여러 개 조종하는 경우, 당신은 그 수만큼 추가적인 보물 토큰을 만듭니다.

강을 만났다

{1}{U}

순간마법

하나를 선택한다 —

- *물살 거스르기* — 대지가 아닌 지속물을 목표로 정한다. 그 지속물을 소유자의 손으로 되돌린다.
- *건널목 찾기* — 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +1/+0을 받고 이 턴에 방어될 수 없다.

- 이 주문을 발동하면서 건널목 찾기 모드를 선택하고 이미 방어된 공격 중인 생물을 목표로 정해도 그 방어가 변경되거나 취소되지 않습니다. 여전히 +1/+0을 받기는 합니다.

놀 야영지와 마주쳤다

{1}{R}

순간마법

하나를 선택한다 —

- *위협하기* — 생물을 최대 두 개까지 목표로 정한다. 그 생물들은 이 턴에 방어할 수 없다.
- *쫓아내기* — 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +3/+1을 받는다.

- 방어생물이 지정된 뒤에 이 주문을 발동하면서 위협하기 모드를 선택해도 방어가 변경되거나 취소되지 않습니다.

죄수 몇 명을 발견했다

{1}{R}

순간마법

하나를 선택한다 —

- 사슬 부수기* — 마법물체를 목표로 정한다. 그 마법물체를 파괴한다.
- 심문하기* — 상대를 목표로 정한다. 그 상대의 서고 맨 위 카드 세 장을 추방한다. 그중 한 장을 선택한다. 당신의 다음 턴 종료까지, 당신은 그 카드를 플레이할 수 있으며, 그 카드를 발동하기 위한 마나는 원하는 색의 마나인 것처럼 사용할 수 있다.

- 심문하기 모드에 대해, 당신이 선택하지 않은 카드들은 추방 영역에 남습니다. 당신이 선택된 카드를 플레이하지 않는 경우, 그 카드도 추방 영역에 남습니다.

화염 거인 공작, 잘토

{3}{R}{R}

전설적 생물 — 거인 야만인

7/3

돌진

화염 거인 공작, 잘토가 피해를 입을 때마다, 던전에 진입한다. (첫 번째 방에 들어가거나 다음 방으로 전진한다.)

- 잘토가 치명적인 피해를 입은 경우, 당신은 여전히 던전에 진입합니다.
- 잘토가 여러 원천으로부터 동시에 피해를 입은 경우 (대개 잘토를 방어하는 생물들로 인해), 던전에는 한 번만 진입합니다.

아베르누스의 대공, 자리엘

{2}{R}{R}

전설적 플레인즈워커 — 자리엘

4

+1: 당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 +1/+0을 받고 신속을 얻는다.

0: "이 생물이 죽을 때, 원하는 목표를 정한다. 이 생물은 그 목표에게 피해 1점을 입힌다."를 가진 1/1 적색 악령 생물 토큰 한 개를 만든다.

-6: 당신은 "당신의 턴 첫 전투단계 종료에 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 언택한다. 이 전투단계가 끝난 후 추가로 전투단계가 하나 생긴다."를 가진 휘장을 얻는다.

- 두 전투단계 사이에는 본단계가 없습니다. 당신은 첫 번째 전투단계에서 두 번째 전투단계로 곧바로 이동합니다.
- 휘장의 능력은 당신이 조종하는 생물 중 탭되어 있는 생물 뿐 아니라 아무 생물이나 목표로 정할 수 있습니다.
- 휘장의 능력이 해결되려는 시점에 그 목표가 유효하지 않은 경우, 능력은 해결되지 않으며 아무 효과도 발생하지 않습니다. 당신은 추가적인 전투단계를 받지 않습니다.
- 당신이 자리엘의 휘장을 여러 개 가지고 있는 경우, 능력들은 당신의 턴의 첫 번째 전투단계가 종료되는 시점에 각각 격발합니다. 당신은 각 능력의 목표로 같은 생물을 선택할 수도 있습니다. 그 목표들은 추가적인 전투단계들이 진행되기 전에 언택됩니다. 첫 번째 추가 전투단계와 두 번째 추가 전투단계 사이에는 (또는 두 번째와 세 번째 사이 등도 마찬가지입니다. 와, 자리엘을 얼마나 조종하고 있었던 건가요?) 아무 생물도 언택되지 않습니다.

좀비 오우거

{3}{B}{B}

생물 — 좀비 오우거

3/5

당신의 종료단 시작에, 이번 턴에 생물이 죽었다면,
턴전에 진입한다. (첫 번째 방에 들어가거나 다음
방으로 전진한다.)

- 좀비 오우거의 능력이 작동하기 위해서 생물이 죽는 시점에 좀비 오우거가 전장에 있어야 하지는 않습니다.
- 좀비 오우거의 능력은 이 턴에 생물이 몇 개나 죽었는지에 상관없이 당신의 턴 종료단 동안에 한 번만 격발합니다. 그러나, 종료단이 시작되는 시점까지 이 턴에 죽은 생물이 없는 경우, 능력은 전혀 격발하지 않습니다. 종료단 동안에 생물을 죽게 해서 능력을 격발시킬 기회는 없습니다.

포가튼 렐름에서 펼쳐지는 모험 커맨더카드별 설명

포식의 가방

{B}

마법물체

당신이 다른 토큰이 아닌 마법물체 또는 생물을
희생할 때마다, 그 카드를 추방한다.

{2}, {T}, 다른 마법물체 또는 생물 한 개를 희생한다:
카드 한 장을 뽑는다.

{3}, {T}, 포식의 가방을 희생한다: 10면체를 굴린다.

포식의 가방으로 추방된 카드 중 최대 X장을

소유자의 손으로 되돌린다. X는 굴림 결과이다.

- 포식의 가방의 첫 번째 능력은 당신이 지속물을 희생할 때 격발하는 격발능력이지만, 당신은 아무 때나 원하는 대로 지속물을 희생할 수 없습니다. 포식의 가방의 두 번째 능력과 같은, 이렇게 하기 위한 다른 수단이 있어야 합니다.

- 당신이 희생한 카드가 첫 번째 능력이 해결되는 시점에 여전히 무덤에 있지 않은 경우, 그 카드는 추방되지 않습니다. 그 카드는 포식의 가방의 세 번째 능력의 대상으로 포함되지 않습니다.

재주의 가방

{1}{G}

마법물체

{4}{G}, {T}: 8면체를 굴린다. 굴림 결과와 같은 마나 값을 가진 생물 카드를 공개할 때까지 당신의 서고 맨 위 카드를 공개한다. 그 카드를 진장에 놓고 나머지 카드들은 당신의 서고 맨 밑에 무작위로 놓는다.

- 당신의 서고에 굴림 결과와 같은 마나 값을 가진 생물 카드가 없는 경우, 당신은 서고를 모두 공개한 후 서고 전부를 무작위 순서로 놓습니다.
- 이런 식으로 서고를 전부 공개했다고 해도, 이를 서고 맨 밑에 무작위로 놓는 것은 서고를 "섞는" 것으로 계산되지 않습니다.

괴력의 허리띠

{1}{G}

마법물체 — 장비

장착된 생물의 기본 공격력 및 방어력은 10/10이다.

장착 {10}. 이 능력은 활성화하는 데 {X}가 덜 든다.

X는 목표로 정한 생물의 공격력이다.

- 괴력의 허리띠는 그 생물의 공격력 및 방어력을 특정 숫자로 설정하는 모든 기존 효과를 덮어쓰게 됩니다. 장착된 생물의 공격력 및 방어력을 다른 식으로 수정하는 효과들은 언제 영향을 주기 시작했는지에 상관없이 계속해서 적용됩니다. 이는 +1/+1 카운터에 대해서도 마찬가지입니다.

광전사의 광분

{2}{R}

순간마법

이 주문은 전투 전 또는 전투 중 방어생물이 지정되기 전에만 발동할 수 있다.

20면체 두 개를 굴리고 낮은 굴림을 무시한다.

1-14 | 생물을 원하는 수만큼 선택한다. 그 생물들은

이 턴에 가능하면 방어한다.

15-20 | 이 턴에 어느 생물이 어떻게 방어할지를

당신이 선택한다.

- 두 주사위에서 같은 수가 나오면, 한쪽 굴림을 무시하고 나머지 주사위의 결과를 사용하십시오.
- 무시된 굴림은 굴려진 적이 없었던 것으로 간주합니다. 어떤 능력도 무시된 굴림에 대해 격발되지 않습니다.
- 당신이 조종하지 않는 생물들의 방어를 선택할 때, 당신은 여전히 유효한 선택을 해야만 합니다. 예를 들어, 비행이나 대공이 없는 생물로 비행을 가진 생물을 막겠다고 선택할 수 없습니다.

- 생물이 방어를 위해 비용을 지불해야 하고 당신이 그 생물로 방어하도록 선택한 경우, 그 생물의 조종자가 해당 비용을 지불할지 여부를 선택할 수 있습니다. 해당 플레이어가 이 비용을 지불하지 않는 경우, 당신은 다른 방어 생물 조합을 제안해야 합니다.

미스랄 홀 요새의 카티 브리에

{G}{W}

전설적 생물 — 인간 궁수

2/2

선제공격, 대공

미스랄 홀 요새의 카티 브리에가 공격할 때마다, 카티

브리에에 부착되어 있는 장비 한 개당 +1/+1 카운터

한 개를 올려놓는다.

{1}, 카티 브리에에 놓인 +1/+1 카운터를 모두

제거한다: 상대가 조종하는 공격 중 또는 방어 중인

생물을 목표로 정한다. 카티 브리에는 그 생물에게

피해 X점을 입힌다. X는 이런 식으로 제거된

카운터의 수다.

- 방어 중인 생물이 이렇게 피해를 입어 파괴되는 경우, 그 생물이 방어하고 있던 생물은 여전히 방어된 것으로 간주됩니다. 공격 중인 생물이 돌진을 가지고 있지 않은 한, 그 생물은 자신이 공격 중인 플레이어 또는 플레인즈워커에게 어떤 피해도 입히지 않습니다.
- 미스랄 홀 요새의 카티 브리에 위에 카운터가 놓여 있지 않은 경우에도, 여전히 마지막 능력을 활성화할 수 있습니다. 이렇게 하면 피해를 입히지는 않지만, 페이 군마의 능력과 같이 무언가를 목표로 정하는 조건의 계산에는 포함됩니다.

광란하는 용

{1}{R}{R}

생물 — 용

4/4

비행, 신속

광란하는 용은 가능하면 매 전투마다 공격한다.

당신의 턴 전투 시작에, 각 플레이어는 20면체를

굴린다. 더 높은 결과가 나온 상대가 한 명

이상이라면, 광란하는 용은 이 전투에 그 플레이어들

또는 그 플레이어들이 조종하는 플레인즈워커를

공격할 수 없다.

- 당신 및 당신의 상대는 20면체를 굴립니다. 당신의 결과가 당신의 상대들 모두의 결과보다 높은 경우, 광란하는 용은 누구를 공격할 수 있는지에 대한 제한을 전혀 받지 않습니다.

찰흙 골렘

{4}

마법물체 생물 — 골렘

4/4

{6}, 8면체를 굴린다: 괴수화 X. X는 굴림 결과이다.

(이 생물이 괴수화하지 않았다면, 이 생물에 +1/+1 카운터 X개를 올려놓고 이 생물은 괴수화한다.)

광포 — 찰흙 골렘이 괴수화할 때, 지속물을 목표로 정한다. 그 지속물을 파괴한다.

- 생물이 일단 괴수화하고 나면, 다시 괴수화할 수 없습니다. 괴수화 능력이 해결될 때 해당 생물이 이미 괴수화한 상태라면, 아무 일도 일어나지 않습니다. 그러나, 8면체를 굴리는 것이 능력을 활성화하기 위한 비용의 일부이므로, 굴림 결과가 마음에 들지 않고 한 번 더 {6}을 지불할 수 있다면, 해당 능력에 대응해 능력을 다시 활성화할 수 있습니다. 행운을 빕니다!
- 괴수화 상태는 생물이 가지는 능력이 아닙니다. 생물의 속성 중 하나일 뿐입니다. 생물이 생물이 아니게 되거나 능력을 잃어도 계속 괴수화 상태를 유지합니다.
- 생물이 괴수화할 때 격발되는 능력은 괴수화 능력이 해결될 때 그 생물이 전장에 있지 않으면 격발되지 않습니다.
- 당신은 찰흙 골렘이 괴수화하고 난 뒤에도 찰흙 골렘의 첫 번째 능력을 활성화할 수 있습니다. 찰흙 골렘이 다시 괴수화하지도 않고 카운터를 올려놓을 수도 없지만, 당신은 능력을 활성화하기 위해 주사위를 굴리게 되며, 이는 다른 지속물들의 능력을 격발시킬 수도 있습니다.

죽음의 무도

{3}{B}{B}

집중마법

각 플레이어는 토큰이 아닌 생물 한 개를 희생한다.

20면체를 굴리고 이런 식으로 당신이 희생한 생물의

방어력을 더한다.

1-14 | 이런 식으로 무덤에 놓인 생물 카드 한 개를

당신의 조종하에 전장으로 되돌린다.

15+ | 이런 식으로 무덤들에 놓인 생물 카드를 최대 두

개까지 당신의 조종하에 전장으로 되돌린다.

- 당신을 시작으로 턴 순서대로, 각 플레이어가 자신이 희생할 생물을 선택합니다. 플레이어들은 자신의 선택을 내릴 때 다른 플레이어들이 이 순서대로 앞서 내린 결정을 알게 됩니다. 생물들은 모두 동시에 희생됩니다.
- 모든 생물은 주사위를 굴리기 전에 선택되고 희생됩니다. 당신은 어떤 생물을 희생할지를 선택하기 전에 주사위의 결과를 미리 알 수 없습니다.
- 당신은 이런 식으로 당신이 희생한 생물의 방어력만을 더하며, 상대들이 희생한 다른 생물들의 방어력은 더해지지 않습니다. 당신이 이런 식으로 생물을 희생하지 않은 경우, 당신은 여전히 20면체를 굴리지만, 굴림에 더해지는 것은 없습니다.
- 어떤 플레이어가 이런 식으로 자신의 커맨터를 희생하는 경우, 그 플레이어는 죽음의 무도가 해결을 마칠 때까지 그 카드를 커맨드 영역에 놓을지를 선택할 수 없습니다. 특히, 이는 희생된

커맨더가 주문의 조종자가 전장으로 되돌릴 수 있는 유효한 선택지임을 의미합니다. 그 플레이어가 그러기로 선택했다면, 그 커맨더는 해당 플레이어의 조종 하에 전장에 남습니다.

용인족 용사

{2}{R}{G}

생물 — 용 전사

5/3

돌진

당신이 조종하는 원천이 플레이어에게 피해 5점 이상을 입힐 때마다, 카드 한 장을 뽑는다.

- 용인족 용사의 마지막 능력은 한 원천이 한번에 5점 이상의 피해를 입히는 경우에만 격발합니다. 어떤 원천이 플레이어에게 피해 3점을 입힌 후 나중에 같은 플레이어에게 피해 2점을 입히는 경우, 이는 능력을 격발시키지 않습니다.
-

정화의 드루이드

{3}{G}

생물 — 인간 드루이드

2/3

정화의 드루이드가 전장에 들어올 때, 당신을 시작으로, 각 플레이어는 당신이 조종하지 않는 마법물체 또는 부여마법을 선택할 수 있다. 이런 식으로 선택된 각 지속물을 파괴한다.

- 플레이어들은 턴 순서대로 선택을 내리며 자신의 선택 전에 다른 플레이어들이 내린 선택을 알게 됩니다. 이미 다른 플레이어에 의해 선택된 마법물체 또는 부여마법을 선택할 수도 있습니다. 모든 플레이어가 선택을 마치면, 지속물들은 동시에 파괴됩니다.
-

검은 파리

{2}

마법물체

검은 파리는 탭된 채로 전장에 들어온다.

{T}: {C}를 추가한다.

{4}: 6면체를 굴린다. 턴종료까지, 당신은 검은 파리가 비행을 가진 X/X 곤충 마법물체 생물이 되게 할 수 있다. X는 굴림 결과이다.

검은 파리가 공격할 때마다, 공격 중인 다른 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 비행을 얻는다.

- 당신은 검은 파리의 두 번째 능력이 해결되는 시점에 주사위의 굴림 결과를 확인하고 난 뒤에 검은 파리가 생물이 될지 여부를 선택합니다. 그 시점에 검은 파리를 생물로 만들지 않겠다고 선택한 경우, 다시 능력을 활성화하지 않는 한 그 턴 나중에 검은 파리를 생물로 만들겠다고 선택할 수 없습니다.
-

과열된 의심

{6}{B}{R}

집중마법

각 상대는 대지가 아닌 카드를 추방할 때까지 자신의 서고 맨 위 카드를 추방한다. 당신은 그 대지가 아닌 카드들 중에서 주문들을 원하는 수만큼 마나 비용을 지불하지 않고 발동할 수 있다.

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

- 당신은 과열된 의심이 해결되는 시점에 과열된 의심으로 추방된 카드들을 발동합니다. 그 카드들을 발동하지 않기로 선택하는 경우, 나중에 그 카드들을 발동할 수 없습니다.
- 추방된 카드들은 원하는 순서로 발동할 수 있으며, 추방된 순서대로 발동해야 하는 것은 아닙니다.
- "마나 비용을 지불하지 않고" 주문을 발동하는 경우, 어떠한 대체 비용도 지불하겠다고 선택할 수 없습니다. 하지만 추가비용은 지불할 수 있습니다. 발동할 카드에 필수적인 추가비용이 있다면, 그 비용을 반드시 지불해야만 주문을 발동할 수 있습니다.
- 카드의 마나 비용에 {X}가 있는 경우, 마나 비용을 지불하지 않고 그 카드를 발동할 때에는 그 값으로 0을 선택해야 합니다.
- 추방된 대지 카드들을 포함해, 당신이 이런 식으로 발동하지 않은 카드들은 무기한적으로 추방 영역에 남게 됩니다.

악마채찍

{1}{R}

마법물체 — 장비

장착된 생물은 +2/+0을 받고 대공을 가진다.

장착된 생물이 피해를 입을 때마다, 플레이어 또는 플레인즈워커를 목표로 정한다. 그 생물은 목표에게 자신의 공격력만큼 피해를 입힌다.

장착 {2}{R}

- 격발능력이 해결되는 시점에 장착된 생물의 공격력을 이용해 목표에 입힐 피해를 결정하십시오. 장착된 생물이 해당 시점에 전장에 없는 경우, 그 생물이 전장에 마지막으로 존재했던 순간의 공격력을 사용하십시오.
 - 격발능력이 해결되는 시점에 장착된 생물이 전장에 없지만 그 생물이 전장을 떠날 때 생명연결을 가지고 있던 경우, 당신은 생명점을 얻게 됩니다.
-

희망의 불을 붙이는 자, 갈레아

{1}{G}{W}{U}

전설적 생물 — 엘프 기사

4/4

경계

당신은 당신의 서고 맨 위 카드를 언제든지 볼 수 있다.

당신은 당신의 서고 맨 위에서 마법진 및 장비 주문들을 발동할 수 있다. 당신이 이런 식으로 장비 주문을 발동할 때, 그 장비는 "이 장비가 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 이 장비를 그 생물에 부착한다."를 가진다.

- 당신은 당신에게 우선권이 없는 경우에도 당신이 원할 때마다 당신의 서고 맨 위 카드를 볼 수 있습니다 (한 가지 제한 있음; 아래 참조). 이 행동은 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. 이는 당신이 당신의 서고 맨 위에서 주문을 발동하는 경우, 해당 주문에 대한 지불을 끝마쳐야만 다음 카드를 볼 수 있다는 것을 의미합니다.
- 희망의 불을 붙이는 자, 갈레아는 당신이 마법진 및 장비 주문을 발동할 수 있는 시점을 변경하지 않습니다. 일반적으로, 이는 당신의 턴 본단계에 스택이 비어 있을 때를 의미하지만, 섬광에 의해 변경될 수도 있습니다.
- 당신은 여전히 주문을 발동하기 위한 추가 비용을 포함한 모든 비용을 지불해야 합니다. 당신은 또한 가능한 경우 대체비용을 지불할 수도 있습니다.

지옥의 질책

{2}{B}

순간마법

턴종료까지, 당신의 상대들이 조종하는 지속물들은 "이 지속물이 지옥의 질책을 발동한 플레이어에게 피해를 입힐 때마다, 이 지속물을 희생한다. 당신은 생명 2점을 잃는다."를 얻는다.

- 지옥의 질책이 지속물에게 제공한 격발능력이 해결될 때, 그 지속물의 조종자가 지속물을 희생할 수 없는 경우, 그 플레이어는 여전히 생명 2점을 잃습니다. 비슷하게, 그 플레이어가 생명점을 잃을 수 없는 경우, 그 플레이어는 여전히 지속물을 희생합니다.
- 플레이어가 한 턴에 지옥의 질책을 여러 개 발동하는 경우, 지속물들은 해당 격발능력을 여러 개 가지게 됩니다. 각 격발능력은 개별적으로 격발해 해결됩니다. 예를 들어, 당신이 지옥의 질책을 두 번 발동한 경우, 당신에게 피해를 입힌 각 지속물은 자신의 조종자가 생명 4점을 잃게 합니다.
- 한 턴에 여러 플레이어가 지옥의 질책을 발동한 경우, 몇몇 지속물은 서로 다른 플레이어를 참조하는 격발능력을 여러 개 가질 수 있습니다. 각 능력은 지옥의 질책을 발동해 그 능력을 제공한 플레이어에 대해서만 격발합니다.

- 발동되지 않은 지옥의 질책의 복사본은 상대들의 지속물들에게 능력을 제공하지만, 그 복사본을 발동한 플레이어가 없으므로 능력이 아무것도 하지 않습니다.
- 지옥의 질책이 스택에 있는 동안 어떤 주문 또는 능력으로 인해 다른 플레이어가 지옥의 질책의 조종권을 가지는 경우, 그 플레이어의 상대들이 조종하는 지속물들이 능력을 얻게 됩니다 (아마도 당신이 조종하는 지속물들도 여기에 포함되겠죠). 그러나 지옥의 질책을 발동한 플레이어는 여전히 당신이므로, 그러한 지속물들이 지옥의 질책이 해결되는 시점에 그 주문을 조종하던 플레이어가 아니라 당신에게 피해를 입힐 때마다 능력이 격발합니다.

신성한 복수자

{2}{W}

마법물체 — 장비

장착된 생물은 이단공격을 가진다.

장착된 생물이 전투피해를 입힐 때마다, 당신은 당신의 손에서 마법진 카드를 그 생물이 부착된 채로 전장에 놓을 수 있다.

장착 {2}{W}

- 장착된 생물에 유효하게 부착될 수 있는 마법진 카드만 그 생물에 부착된 채로 전장에 놓을 수 있습니다.

지옥 통과

{2}{B}{R}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물을 추방한다. 당신의 다음 턴 턴종료까지, 당신은 그 카드를 발동할 수 있으며, 그 주문을 발동하기 위한 마나는 원하는 색의 마나인 것처럼 사용할 수 있다.

- 당신은 여전히 주문을 발동하기 위한 일반적인 타이밍 규칙을 따라야 합니다.
- 당신이 추방한 생물이 사실은 생물이 된 대지 카드인 경우, 당신은 그 카드를 추방 영역에서 플레이할 수 없습니다.

꿈적 않는 막대

{W}

마법물체

당신은 당신의 언택단에 꿈적 않는 막대를 언택하지 않을 수 있다.

꿈적 않는 막대가 언택될 때마다, 던전에 진입한다.

{3}{W}, {T}: 다른 지속물을 목표로 정한다. 꿈적 않는 막대가 탭된 채로 남아 있는 한, 그 지속물은 모든 능력을 잃고 공격 또는 방어할 수 없다.

- 몇몇 능력은 제거된다고 해도 여전히 작동합니다. 특히, 어떤 객체의 유형을 변경하거나 색을 변경하는 정적능력은 그 능력들을 잃는다고 해도 여전히 적용됩니다.

- 생물이 자신의 공격력 및/또는 방어력을 설정하는 특성 정의 능력을 가지고 있는 경우, 공격력 및/또는 방어력은 (적절하게) 0이 됩니다.
- 꿈적 않는 막대의 마지막 능력의 목표로 마법진을 지정하는 경우, 그 마법진은 유효하게 부여할 수 있는 것이 없게 되어 자신의 부여 능력을 잃고 소유자의 무덤에 놓이게 됩니다. 능력을 잃게 된 장비는 장착 능력을 잃게 되므로, 장착을 통해 장비를 다른 생물에게 옮길 수는 없지만, 자신을 장착하고 있던 생물이 있다면 그 생물에 부착된 상태를 유지합니다.

불굴의 힘

{3}{G}

부여마법 — 마법진

섬광

당신이 조종하는

부여된 생물은 +3/+3을 받는다.

부여된 생물의 조종자는 부여된 생물이 방어되지 않은 것처럼 부여된 생물의 전투피해를 배정할 수 있다.

- 생물이 방어되지 않은 것처럼 피해를 배정하는 것은 전부 또는 전혀 둘 중 하나입니다. 당신은 이 효과를 사용해 방어 중인 생물에게 생물의 피해 일부를 배정하고 나머지를 수비플레이어나 플레인즈워커에게 배정할 수 없습니다.
- 방어되지 않은 것처럼 피해를 배정하기는 하지만, 그 생물은 여전히 자신을 방어하고 있는 생물로부터 피해를 받습니다.

대적할 자가 없는 고대용, 클라우스

{5}{R}{G}

전설적 생물 — 용

4/4

비행, 신속

대적할 자가 없는 고대용, 클라우스가 공격할 때마다, 원하는 색의 조합으로 마나 X개를 추가한다. X는 공격 중인 생물들의 공격력 총합이다. 이 마나는 주문을 발동하는 데에만 사용할 수 있다. 턴종료까지, 단과 단계가 종료되어도 당신은 이 마나를 잃지 않는다.

- 능력이 해결되면서 마나가 생산되기는 하지만, 클라우스의 격발능력은 활성화 마나 능력의 활성화 또는 해결을 격발 조건으로 가지고 있지 않으므로 마나 능력이 아닙니다. 이는 이 능력이 스택을 사용하며 이에 대응할 수 있다는 것을 의미합니다. 특히, 플레이어들은 이에 대응해 공격 중인 생물들을 파괴함으로써 생산되는 마나의 양을 줄일 수 있습니다.

클라우스의 의지

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

순간마법

하나를 선택한다. 당신이 이 주문을 발동하면서 커맨더를 조종하고 있다면, 두 개 모두를 선택할 수 있다.

- **불길 내뿜기** — 클라우스의 의지는 비행이 없는 각 생물에게 피해 X점을 입힌다..
- **유물 박살내기** — 마법물체 및/또는 부여마법을 최대 X개까지 목표로 정한다. 그 목표들을 파괴한다.

- 당신이 조종하는 커맨더가 당신의 커맨더일 필요는 없습니다.
- 클라우스의 의지를 발동한다고 선언하고 나면, 플레이어들은 당신이 발동을 마칠 때까지 어떤 행동도 취할 수 없습니다. 특히, 상대들은 당신의 커맨더를 제거함으로써 당신이 선택할 수 있는 모드의 수를 변경하려고 할 수 없습니다.
- 당신이 커맨더를 조종하는지 여부는 당신이 이 주문의 모드를 선택하는 시점에 단 한 번 결정됩니다. 당신이 어떤 식으로든 주문의 발동을 마치기 전에 커맨더의 조종권을 잃는 경우 (아마도 마나 능력을 활성화하기 위해 희생하는 등의 이유로), 이는 선택된 모드의 수를 변경하지 않습니다.

흑마법사 수집가, 로르칸

{5}{B}{B}

전설적 생물 — 악령

6/6

비행

생물 카드가 어디에서든 상대의 무덤에 놓일 때마다, 당신은 그 카드의 마나 값만큼 생명점을 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 그 카드를 당신의 조종하에 전장으로 되돌린다. 그 생물은 자신의 원래 유형에 더불어 흑마법사가 된다.

당신이 조종하는 흑마법사 생물이 죽으려 한다면, 대신 그 생물을 추방한다.

- 흑마법사 수집가, 로르칸의 두 번째 능력은 해당 카드가 다른 영역에서 가지고 있던 유형이 아니라 무덤에서 가지고 있는 유형만을 확인합니다. 예를 들어, 생물이 된 대지가 죽는 것은 능력을 격발시키지 않습니다. 그 반대도 마찬가지입니다. 예를 들어, 생물 카드가 모험으로 발동되고 무효화되었다면, 그 카드는 무덤에서 생물 카드이고 격발능력이 격발합니다.
- 로르칸의 마지막 능력은 로르칸이 상대의 무덤에서 수집해 온 흑마법사뿐 아니라 당신이 조종하는 모든 흑마법사에게 적용됩니다.

미치게 하는 저주

{1}{R}{R}

부여마법 — 마법진 저주

플레이어에게 부여

부여된 플레이어가 생물이 아닌 주문을 발동할

때마다, 6면체를 굴린다. 미치게 하는 저주는 그

플레이어에게 굴림 결과만큼 피해를 입힌다. 그 후

다른 상대들 중 한 명을 무작위로 정해 미치게 하는

저주를 그 플레이어에게 부착한다.

- 미치게 하는 저주가 유일한 상대에게 부착되어 있는 경우, 능력이 해결되면서 그 플레이어에게 부착된 상태를 유지합니다.

고대인의 망토

{3}{W}{W}

부여마법 — 마법진

당신이 조종하는 생물에 부여

고대인의 망토가 전장에 들어올 때, 당신의 무덤에

있으며 부여된 생물에 부착될 수 있는 마법진 및/또는

장비 카드를 원하는 수만큼 목표로 정한다. 그

카드들을 부여된 생물에 부착된 채로 전장으로

되돌린다.

부여된 생물은 자신에게 부착된 마법진 및 장비 한

개당 +1/+1을 받는다.

- 고대인의 망토의 오라클 문구가 개정되었습니다. 공식 문구는 위에 게시되어 있습니다. 특히, 당신은 당신의 무덤에 있는 마법진 및 장비 카드 중에서 고대인의 망토가 부여된 생물에 유효하게 부착될 수 있는 카드들만을 선택할 수 있습니다.
- 전장에 들어올 때 격발하는 능력이 해결되면서, 고대인의 망토가 부여된 생물에 유효하게 부착될 수 없는 목표들은 당신의 무덤에 남습니다.
- 고대인의 망토가 자신이 전장에 들어올 때 격발하는 능력에 대응해 다른 생물에 부착되는 경우, 당신이 지정한 목표들은 고대인의 망토가 원래 부여하고 있던 생물에 대해 선택한 것이지만, 능력이 해결되는 시점에 고대인의 망토가 부착되어 있는 생물이 "부여된 생물"입니다. 이는 그 목표들 중 일부가 유효하지 않게 될 수도 있음을 의미합니다.
- 고대인의 망토가 자신이 전장에 격발하는 능력이 해결되기 전에 전장을 떠나는 경우, 고대인의 망토가 전장을 떠나기 전에 마지막으로 부착되어 있던 지속물이 (그 지속물이 더이상 생물이 아니라고 해도) "부여된 생물"입니다.

한밤의 등불길잡이

{2}{W}{U}

생물 — 인간 마법사

2/3

당신이 조종하는 생물들은 전설적 생물에게만
방어될 수 있다.

당신이 조종하는 생물 한 개 이상이 플레이어에게
전투피해를 줄 때마다, 던전에 진입한다. (첫 번째
방에 들어가거나 다음 방으로 전진한다.)

- 이단공격을 가지고 방어되지 않은 생물들은 피해를 두 번 입히며, 이는 한밤의 등불길잡이의 마지막 능력을 두 번 격발시킵니다.
-

교활한 환영술사, 민

{1}{U}{U}

전설적 생물 — 놈 마법사

1/3

당신이 매 턴 당신의 두 번째 카드를 뽑을 때마다, "이
생물은 당신이 조종하는 다른 각 환영마다 +1/+0을
받는다."를 가진 1/1 청색 환영 생물 토큰 한 개를
만든다.

당신이 조종하는 환영이 죽을 때마다, 당신은 마나
값이 그 생물의 공격력 이하인 지속물 카드를 당신의
손에서 전장에 놓을 수 있다.

- 민의 마지막 능력은 환영이 전장에 마지막으로 존재했을 때의 공격력을 사용해 당신이 어떤 카드를 전장에 놓을지를 결정합니다.
-

네서리스 퍼즐 구역

{3}{U}

부여마법

집중 빔 — 당신의 유지단 시작에, 4면체를 굴린다.

점술 X를 한다. X는 굴림 결과이다.

완벽한 조명 — 당신이 자연적으로 주사위의 가장
높은 수를 굴릴 때마다, 카드 한 장을 뽑는다.

- 당신이 집중 빔 능력을 해결하는 동안 자연적인 4를 굴리는 경우, 당신은 완벽한 조명 능력으로 카드를 뽑기 전에 점술을 하게 됩니다.
 - 당신이 주사위를 여러 개 굴리라는 지시를 받고 (한 가지 예외 있음, 아래 참조) 그 주사위 중 여러 개가 가장 높은 자연적인 결과를 보이는 경우, 완벽한 조명 능력은 그 수만큼 격발합니다.
 - 무시된 주사위 굴림(픽시 장난꾼의 효과 등)은 완벽한 조명의 능력을 격발시키지 않습니다.
-

니힐루어

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

전설적 생물 — 괴수

3/5

니힐루어가 전장에 들어올 때, 각 상대에 대해, 당신이 조종하는 언택된 생물을 최대 한 개까지 탭한다. 그렇게 할 때, 그 플레이어가 조종하며 공격력이 탭된 생물의 공격력 이하인 생물을 목표로 정한다. 당신이 니힐루어를 조종하는 한 그 생물의 조종권을 얻는다.

당신이 상대가 소유한 생물로 공격할 때마다, 당신은 생명 2점을 얻고 그 플레이어는 생명 2점을 잃는다.

- 니힐루어의 첫 번째 격발능력이 해결되면서, 당신은 각 상대에 대해 최대 한 개까지 생물을 선택하고, 그 생물들을 모두 동시에 탭합니다. 그 후, 당신이 이런 식으로 탭한 각 생물에 대해 개별적인 격발능력이 스택에 놓이게 됩니다. 그 능력들은 당신이 선택한 순서대로 스택에 놓입니다. 그 생물들을 탭하는 것이 당신이 조종하는 다른 능력들을 격발시키는 경우, 그 능력들 또한 이 시점에 스택에 놓입니다.
- 목표가 유효한지를 확인하기 위해, 당신이 능력을 스택에 올려놓는 시점 및 능력이 해결되는 시점 둘 모두에 탭된 생물의 공격력 및 목표 생물의 공격력 둘 모두를 확인합니다.
- 격발능력이 해결되는 시점에 탭된 생물이 더이상 전장에 없는 경우, 능력이 해결되는 시점에 그 생물이 마지막으로 전장에 존재했을 때의 정보를 사용해 목표가 여전히 유효한지를 결정하십시오.
- 당신이 니힐루어의 능력에 대해 탭한 생물이 어떤 식으로든 재귀격발능력이 해결되는 시점에 더이상 탭되어 있지 않은 경우, 그 능력은 여전히 해결되며, 당신이 탭한 생물의 공격력보다 목표 생물의 공격력이 낮은 한 당신은 목표의 조종권을 얻습니다.
- 니힐루어가 자신이 전장에 들어올 때 격발된 능력이 해결되기 전 또는 자신의 재귀격발능력이 해결되기 전에 전장을 떠나는 경우, 당신은 아무 생물의 조종권도 얻지 못합니다.

환상의 군마

{3}{U}

생물 — 말 환영

4/3

섬광

환상의 군마가 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는 다른 생물을 목표로 정한다. 환상의 군마가 전장을 떠날 때까지 그 생물을 추방한다.

환상의 군마가 공격할 때마다, 탭되어 공격 중인 상태로 추방된 카드의 복사본이지만 자신의 다른 유형에 더불어 환영인 토큰 한 개를 만든다. 전투종료에 그 토큰을 희생한다.

- 격발능력이 해결되기 전에 환상의 군마가 전장을 떠나는 경우, 목표 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. 환상의 군마의 마지막 능력은 아무 토큰도 만들지 않게 됩니다.
- 격발능력에 의해 만들어진 토큰은 공격 중이지만 공격생물로 선언되지는 않았으므로 공격생물을 선언할 때 격발되는 능력은 격발되지 않습니다.
- 당신은 토큰을 전장에 놓으면서 그 토큰이 어느 플레이어 또는 플레인즈워커를 공격할지 선언합니다. 환상의 군마가 공격하는 대상과 동일한 플레이어나 플레인즈워커일 필요는 없습니다.
- 추방된 카드의 마나 비용에 {X}가 있다면, 이 X는 0입니다.
- 복사한 생물이 전장에 들어올 때 격발되는 능력을 가지고 있다면 그 능력은 토큰이 전장에 들어올 때도 격발됩니다. "[이 생물이] 전장에 들어오면서" 또는 "[이 생물은] 전장에 ~를 가지고 들어온다."라는 식으로 표기된 선택 생물의 능력 또한 적용됩니다.
- 환상의 군마가 어떤 식으로든 생물이 아닌 카드를 추방하는 경우 (생물이 된 대지 등), 공격할 때 여전히 그 카드의 복사본을 만들게 됩니다. 그 카드는 탭된 채로 전장에 들어오며 전투종료에 희생됩니다. 그러나 그 카드는 공격 중이 아니며 환영도 아닙니다.

책에 얽매인 자, 프로스퍼

{2}{B}{R}

전설적 생물 — 티플링 흑마법사

1/4

치명타

신비한 비결 — 당신의 종료단 시작에, 당신의 서고 맨 위 카드를 추방한다. 당신의 다음 턴 턴종료까지, 당신은 그 카드를 플레이할 수 있다.

계약의 축복 — 당신이 추방 영역에서 카드를 플레이할 때마다, 보물 토큰 한 개를 만든다.

- 당신은 신비한 비결 능력으로 플레이하는 카드들에 대해 여전히 모든 비용을 지불하고 및 타이밍 규칙을 따라야 합니다.
- 계약의 축복 능력은 신비한 비결 능력으로 추방된 카드뿐 아니라 당신이 추방 영역에서 아무 카드를 플레이할 때마다 격발합니다.

빛나는 솔라르

{5}{W}

생물 — 천사

3/6

비행, 생명연결

빛나는 솔라르 또는 다른 토큰이 아닌 생물이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 던전에 진입한다. (첫 번째 방에 들어가거나 다음 방으로 진진한다.)

{W}, 빛나는 솔라르를 버린다. 던전에 진입하고 당신은 생명 3점을 얻는다.

- 빛나는 솔라르의 복사본인 토큰이 전장에 들어오면 자신의 능력이 격발하지만, 다른 빛나는 솔라르들의 능력은 격발하지 않습니다.

산사태 타기

{G}{U}

순간마법

당신이 이 턴에 발동하는 다음 주문은 심광을 가진 것처럼 발동할 수 있다. 당신이 이 턴에 당신의 다음 주문을 발동할 때, 생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 X개를 올려놓는다. X는 그 주문의 마나 값이다.

- 산사태 타기를 발동하는 데에는 목표가 필요하지 않습니다. 당신이 당신의 다음 주문을 발동한 다음 지언격발능력을 스택에 올려놓는 시점에 목표 생물을 선택합니다 (있다면).

별의 로브

{1}{W}

마법물체 — 장비

장착된 생물은 +0/+3을 받는다.

영체의 투영 — {1}{W}: 장착된 생물은 페이즈 아웃한다. (그 생물의 조종자의 다음 턴까지 그 생물 및 그 생물에 부착되어 있는 것들이 존재하지 않는 것처럼 취급한다.)

장착 {1}

- 페이즈 아웃된 지속물은 그 지속물이 존재하지 않는 것처럼 취급됩니다. 해당 지속물은 주문 또는 능력의 목표가 될 수 없고, 해당 지속물의 정적 능력은 게임에 아무런 영향을 주지 않으며, 해당 지속물의 격발능력은 격발할 수 없고, 해당 지속물은 공격 또는 방어할 수 없는 식으로 이어집니다.
- 특히, 이는 당신이 별의 로브가 페이즈 아웃해 있는 동안 별의 로브를 다른 생물에게 장착할 수 없다는 것을 의미합니다. 당신이 생물에 부착되어 있는 별의 로브의 장착 능력에 대응해 영체의 투영 능력을 활성화하는 경우, 별의 로브는 장착 능력이 해결되기 전에 페이즈 아웃하며 이동하지 않습니다.
- 생물이 페이즈 아웃하면서, 그 생물에 부착되어 있던 마법진 및 장비 (별의 로브도 포함) 또한 동시에 페이즈 아웃합니다. 이 마법진 및 장비들은 자신들이 페이즈 아웃되었을 때 부착되어 있던 생물에 부착된 채로 페이즈 인합니다.
- 지속물들은 자신의 조종자의 언택단이 진행되는 동안, 그 플레이어가 자신의 지속물들을 언택하기 직전에 페이즈 인합니다. 이런 식으로 페이즈 인하는 생물들은 그 턴에 공격할 수 있고 {T} 비용을 지불할 수 있습니다. 어떤 지속물이 페이즈 아웃할 때 카운터를 가지고 있었다면, 다시 페이즈 인할 때도 그 카운터들을 유지합니다.
- 공격 또는 방어 중인 생물이 페이즈 아웃하면 전투에서 제거됩니다.
- 페이즈 아웃은 "전장에서 떠날 때" 격발하는 능력을 격발시키지 않습니다. 비슷하게, 페이즈 인은 "전장에 들어올 때" 격발하는 능력을 격발시키지 않습니다.

- 정신을 뜯어먹는 자가 가진 능력과 같은 "~하는 한"의 기간을 가진 지속효과는 페이즈 아웃된 객체를 무시합니다. 그러한 객체를 무시함으로써 효과의 조건이 충족되지 않는 경우, 지속 기간이 만료됩니다.
- 지속물들이 전장에 들어오면서 선택된 내용들은 해당 지속물들이 페이즈 인할 때 기억됩니다.
- 상대가 당신의 생물들 중 한 개의 조종권을 얻었고 그 생물이 페이즈 아웃한 뒤 다시 페이즈 인하기 전에 조종권 변경 효과가 만료된 경우, 해당 생물은 당신의 상대의 다음 언택단이 시작되면서 당신의 조종하에 페이즈 인합니다. 해당 플레이어가 자신의 다음 언택단이 돌아오기 전에 게임에서 떠나는 경우, 그 생물은 해당 플레이어의 턴이 시작되었을 시점 이후의 언택단에 페이즈 인 합니다.

흡수의 막대기

{2}{U}

마법물체

플레이어가 순간마법 또는 집중마법 주문을 발동할 때마다, 그 주문이 해결되면서 그 주문을 무덤에 넣는 대신 추방한다.

{X}, {T}, 흡수의 막대기를 희생한다: 당신은 흡수의 막대기로 추방된 카드들 중 마나 값의 총합이 X 이하가 되도록 원하는 수만큼의 주문들을 마나 비용을 지불하지 않고 발동할 수 있다.

- 흡수의 막대기 여러 개가 동시에 전장에 존재하는 경우, 어떤 플레이어든 순간마법 또는 집중마법 주문을 발동하면 모든 흡수의 막대기의 격발능력이 격발합니다. 주문이 해결되면서, 주문의 조종자가 어떤 막대기가 그 주문을 추방할 지를 선택합니다.
- 각각의 흡수의 막대기는 자신이 추방한 카드를 개별적으로 추적합니다. 흡수의 막대기가 파괴되었고 나중에 전장으로 되돌려진 경우, 그 흡수의 막대기는 이전에 자신이 추방한 카드들에 접근할 수 없습니다.
- 주문이 무효화되거나 해결되지 않는 경우, 흡수의 막대기는 그 카드를 추방하지 않습니다.
- 흡수의 막대기의 마지막 능력이 해결될 때, 당신은 추방된 카드들 중에서 마나 값의 총합이 X 이하가 되도록 원하는 수만큼 원하는 순서로 주문을 발동할 수 있습니다. 이런 식으로 발동되지 않은 카드들은 추방 영역에 무기한적으로 남게 됩니다.
- "마나 비용을 지불하지 않고" 주문을 발동하는 경우, 어떠한 대체 비용도 지불하겠다고 선택할 수 없습니다. 하지만 추가비용은 지불할 수 있습니다. 발동할 카드에 필수적인 추가비용이 있다면, 그 비용을 반드시 지불해야만 주문을 발동할 수 있습니다.
- 카드의 마나 비용에 {X}가 있는 경우, 마나 비용을 지불하지 않고 그 카드를 발동할 때에는 그 값으로 0을 선택해야 합니다.

숨겨진 도를 따르는 세프리스

{W}{U}{B}

전설적 생물 — 인간 마법사

2/3

어디에서든 한 개 이상의 생물 카드가 당신의 무덤으로 갈 때마다, 던전에 진입한다. 이 능력은 한 턴에 한 번만 격발한다. (던전에 진입하려면, 첫 번째 방에 들어가거나 다음 방으로 전진한다.) 언테드 생성 — 당신이 던전을 완료할 때마다, 당신의 무덤에 있는 생물 카드를 목표로 정한다. 그 카드를 전장으로 되돌린다.

- 숨겨진 도를 따르는 세프리스의 첫 번째 능력은 해당 카드가 다른 영역에서 가지고 있던 유형이 아니라 무덤에서 가지고 있는 유형만을 확인합니다. 예를 들어, 생물이 된 대지가 죽는 것은 능력을 격발시키지 않습니다. 그 반대도 마찬가지입니다. 예를 들어, 생물 카드가 모험으로 발동되고 무효화되었다면, 그 카드는 무덤에서 생물 카드이고 첫 번째 능력이 격발합니다.

전리품 나누기

{1}{R}

부여마법

전리품 나누기가 전장에 들어올 때 또는 상대방이 게임에서 패배할 때, 각 플레이어의 서고 맨 위 카드를 추방한다.

각 플레이어의 턴 동안, 그 플레이어는 전리품 나누기로 추방된 카드들 중에서 대지 한 개를 플레이하거나 주문 한 개를 발동할 수 있고, 그 주문을 발동하기 위한 마나는 원하는 색의 마나인 것처럼 지불할 수 있다. 그 플레이어가 그렇게 할 때, 그 플레이어의 서고 맨 위 카드를 추방한다.

- 어떤 플레이어가 추방된 카드들 중에서 대지를 플레이하거나 주문을 발동하고 나면, 그 플레이어는 그 턴에 추방된 카드들을 더이상 플레이할 수 없습니다. 이는, 대지 한 개 또는 주문 한 개이며, 각각 한 개씩이 아닙니다.
 - 이런 식으로 카드를 플레이하는 경우 그 카드에 대한 모든 일반적인 타이밍 규칙을 따라야 합니다. 예를 들어, 당신이 이런 식으로 대지를 플레이하는 경우, 당신은 당신의 본단계에 스택이 비어 있으며 당신이 아직 대지를 플레이하지 않은 경우에만 (다른 효과가 당신이 추가적인 대지를 플레이할 수 있게 해 주는 경우에는 예외) 그렇게 할 수 있습니다.
 - 당신이 상대의 전리품 나누기를 조종하고 있고 그 플레이어가 게임에서 패배하는 경우, 전리품 나누기는 그 플레이어와 함께 게임을 떠나며 첫 번째 능력은 격발하지 않습니다.
 - 전리품 나누기가 전장을 떠나고 나면, 플레이어들은 더이상 추방된 카드들을 플레이할 수 없습니다. 전리품 나누기가 파괴된 뒤 어떤 식으로든 전장에 되돌아오는 경우, 전리품 나누기는 새로운 객체이며 이전에 추방했던 카드들에 대한 기억을 가지고 있지 않습니다.
-

서리 거인 야를, 스토르발드

{4}{G}{W}{U}

전설적 생물 — 거인

7/7

보호진 {3}

당신이 조종하는 다른 생물들은 보호진 {3}을 가진다.

스토르발드가 전장에 들어오거나 공격할 때마다, 하나 또는 둘 모두를 선택한다 —

- 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 기본 공격력과 방어력이 7/7가 된다.

- 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 기본 공격력과 방어력이 1/1이 된다.

- 스토르발드의 격발능력은 그 생물의 공격력 및 방어력을 특정 숫자로 설정하는 모든 기존 효과를 덮어쓰게 됩니다. 그 생물의 공격력 및 방어력을 다른 식으로 수정하는 효과들은 언제 영향을 주기 시작했는지에 상관없이 계속해서 적용됩니다. 이는 +1/+1 카운터에 대해서도 마찬가지입니다.
- 당신이 두 모드를 모두 선택하는 경우, 효과들은 나열된 순서대로 발생합니다.
- 당신은 두 모드 모두에 대해 같은 생물을 목표로 선택할 수 있습니다. 그리고 싶다면 말이죠. 전 모르겠네요... 쪼그라들게 하기 전에 엄청난 우주의 힘을 좀 맛보여 줘서 작은 생활 공간에서도 살아갈 수 있게 돕는 걸까요?

시간의 검

{2}

마법물체 — 장비

장착된 생물이 공격할 때마다, 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

장착된 생물이 전투피해를 입힐 때마다, 12면체를 굴린다. 굴림 결과가 입혀진 피해보다 높거나 결과가 12라면, 그 생물에 놓여 있는 +1/+1 카운터의 수를 두 배로 늘린다.

장착 {2} (12): 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 이 장비를 부착한다. 집중마법 시기에만 장착할 수 있다.)

- 지속물에 올려진 +1/+1 카운터를 두 배로 늘리려면, 먼저 현재 그 지속물에 올려져 있는 +1/+1 카운터의 개수를 센 뒤 그만큼을 더 올립니다. 이 수를 변경하는 대체효과는 이에 따라 적용되게 됩니다.
 - 장착된 생물이 전투피해를 입히는 것과 동시에 치명적인 피해를 입는 경우, 그 생물은 자신에게 놓인 카운터가 두 배로 늘어나기 전에 죽게 됩니다. 하지만, 당신은 여전히 12면체를 굴리고, 이는 다른 지속물들의 능력을 격발시킬 수도 있습니다.
-

철저한 조사

{2}{W}

부여마법

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

당신이 단서를 희생할 때마다, 던전에 진입한다. (첫 번째 방에 들어가거나 다음 방으로 전진한다.)

- 철저한 조사의 첫 번째 능력은 당신이 얼마나 많은 생물로 공격하는지에 상관없이 한 전투에 한 번만 격발할 수 있습니다.

언더다크 균열

대지

{T}: {C}를 추가한다.

{5}, {T}, 언더다크 균열을 희생한다: 10면체를 굴린다. 마법물체, 생물, 또는 플레인즈워커를 목표로 정한다. 그 목표를 소유자의 서고 맨 위 X장 밑에 놓는다. X는 굴림 결과이다. 집중마법으로써만 활성화할 수 있다.

- 지속물의 소유자의 서고가 X장보다 적은 경우, 그 지속물을 소유자의 서고 맨 밑에 놓으십시오.

야생마법 마술사

{3}{R}

생물 — 오크 주술사

4/3

매 턴 당신이 추방 영역에서 발동하는 첫 번째 주문은 연쇄를 가진다. (당신이 추방 영역에서 첫 주문을 발동할 때, 당신의 서고 맨 위에서 대지가 아니며 비용이 덜 드는 카드를 추방할 때까지 계속 카드를 추방한다. 당신은 마나 비용을 지불하지 않고 그 카드를 발동할 수 있다. 추방된 카드들은 무작위 순서로 당신의 서고 맨 밑에 놓는다.)

- 당신이 매 턴 추방 영역에서 발동하는 첫 주문은 그 주문이 당신이 그 턴에 발동한 첫 주문이 아니라고 해도 연쇄를 가집니다.
- 하지만, 당신이 추방 영역에서 주문을 발동했고 그 턴 나중에 야생마법 마술사가 당신의 조종하에 놓이는 경우, 야생마법 마술사는 그 턴에 당신이 추방 영역에서 발동하는 어떤 주문에도 연쇄를 제공하지 않습니다.
- 당신이 야생마법 마술사를 여러 개 조종하는 경우, 당신이 추방 영역에서 발동하는 첫 주문은 그 수만큼 연쇄를 가지며, 각각은 개별적으로 격발됩니다.
- 만약, 당신이 그 턴에 추방 영역에서 처음 발동한 주문의 연쇄를 해결하면서 두 번째 야생마법 마술사가 발동된 경우, 주문이 다시 연쇄하지는 않습니다.

- 주문의 마나 값은 해당 주문의 마나 비용에 의해서만 결정됩니다. 대체비용, 추가비용, 비용 증가나 비용 감소는 무시하십시오. 예를 들어, 야생마법 마술사의 마나 값은 항상 4입니다.
- 연쇄는 당신이 주문을 발동할 때 격발하며, 이는 연쇄 능력이 해당 주문보다 앞서 해결된다는 것을 의미합니다. 당신이 추방된 카드를 발동하게 되는 경우, 그 주문은 스택에서 연쇄를 가진 주문 위에 놓이게 됩니다.
- 연쇄 능력이 해결될 때, 당신은 반드시 카드들을 추방해야 합니다. 해당 능력에서 선택할 수 있는 유일한 부분은 추방된 마지막 카드를 발동할지 여부입니다.
- 연쇄를 가진 주문이 무효화되는 경우, 연쇄 능력은 여전히 정상적으로 해결됩니다.
- 당신은 앞면 상태로 카드들을 추방합니다. 모든 플레이어가 그 카드들을 볼 수 있습니다.
- "마나 비용을 지불하지 않고" 카드를 발동하는 경우, 어떠한 대체 비용도 지불하겠다고 선택할 수 없습니다. 하지만 추가비용은 지불할 수 있습니다. 발동할 카드에 필수적인 추가비용이 있다면, 그 비용은 반드시 지불해야 발동할 수 있습니다.
- 카드의 마나 비용에 {X}가 있는 경우, 마나 비용을 지불하지 않고 그 카드를 발동할 때에는 그 값으로 0을 선택해야 합니다.
- 연쇄와 관련한 규칙이 최근 변경됨에 따라, 당신이 추방하는 카드가 연쇄를 가진 주문보다 더 적은 마나 값을 가진 대지가 아닌 카드여야 할 뿐 아니라, 당신이 발동하는 주문 또한 그보다 더 적은 마나 값을 가져야 합니다. 이전에는 선택적 양면 카드 또는 모험을 가진 카드와 같이 카드의 마나 값이 최종적으로 발동되는 주문과 다른 경우가 있었고, 이를 통해 추방된 카드보다 더 높은 마나 값을 가진 주문을 발동할 수 있었습니다.
- 분할 카드의 마나 값은 두 반쪽의 마나 비용을 모두 합친 값으로 결정됩니다. 연쇄가 당신에게 분할 카드를 발동하게 해 주는 경우, 당신은 둘 중 한 쪽을 발동할 수 있지만 양쪽을 모두 발동할 수는 없습니다.

얼음바람 계곡의 울프가르

{3}{R}{G}

전설적 생물 — 인간 야만인

4/4

난전 (이 생물이 공격할 때마다, 이 생물은
턴종료까지 당신이 공격한 각 상대당 +1/+1을
받는다.)

당신이 조종하는 공격 중인 생물이 당신이 조종하는
지속물의 격발능력을 격발시키려고 하면, 그 능력은
한 번 더 격발된다.

- 얼음바람 계곡의 울프가르의 마지막 능력은 "이 생물이 공격할 때마다" 또는 "당신이 생물 한 개 이상으로 공격할 때마다" 등 조건이 공격에 직접적으로 관련되어 있는 격발능력에만 영향을 줍니다. "이 생물이 탭될 때마다"와 같이 다른 격발 조건을 가진 격발능력에는 영향을 주지 않습니다.
- 울프가르의 마지막 능력은 자신의 난전 능력을 추가로 격발시킵니다.

매직: 더 개더링, 매직, 포가튼 렐름에서 펼쳐지는 모험, Dungeons & Dragons, 스트릭스헤이븐: 마법 학교, 칼드하임, 젠디카르, 엘드레인, 테로스 및 이코리아는 미국 및 기타 국가에서 위저즈오브더코스트 LLC의 등록상표입니다. ©2021 Wizards.