번역: B.F.M. 99/99 (DCI Certified Judge; Lv.1)

주의: 정식 번역이 아니며 감수 받지도 않음. 한글판이 나오지 않은 블록의 경우 DotP의 번역을 따름.

<http://www.yawgatog.com/resources/rules-changes/> 에서 변경점을 확인 가능

매직: 더 개더링 종합 규칙서

이 규칙은 2014년 2월 1일부터 시행됩니다.

소개

이 문서는 **Magic: The Gathering**® 게임의 기본을 익힌 사람들을 위해서 디자인되었습니다. 당신이 **Magic**™ 입문자라면 이 규칙을 찾아보는 것에 위압감을 가질 수 있습니다. 이 문서는 게임에 있어서 절대적인 권위를 가집니다. 그리고 당신은 경쟁적인 게임 중이거나 특별한 경우가 아니라면 이 문서를 볼 필요가 없습니다.

캐주얼한 게임과 대부분의 일상적인 상황에서, 당신은 당신이 필요로 하는 것을 **Magic: The Gathering** 기본 규칙서에서 찾을 수 있을 것입니다. 당신은 그 규칙서의 복사본을 Wizards of the Coast® 의 웹사이트 [**www.wizards.com/Magic/rules**](http://www.wizards.com/Magic/rules)에서 다운받을 수 있습니다. 당신이 이 문서를 필요로 하는 것이 확실하다면 계속 읽어주세요.

이 문서는 번호가 붙은 규칙들의 목록과 용어 사전으로 구성되어 있습니다. 이 규칙들은 세부 규칙들로 나눠지고 각 규칙과 세부규칙들 역시 번호를 가집니다. (세부규칙 번호에서 'l'과 'o'는 '1', '0'과 비슷하기 때문에 사용하지 않습니다. 예를 들어 704.5k의 다음은 704.5m입니다)

우리 위자드는 아무리 규칙이 세세해도, 특정한 카드들의 상호작용으로 발생하는 상황들에는 정확한 답변이 필요하다는 것을 알고 있습니다. 질문이 있다면 [**www.wizards.com/customerservice**](http://www.wizards.com/customerservice)에서 답변을 얻을 수 있습니다. 이 규칙에 대한 추가적인 계약 정보는 마지막 페이지에 있습니다.

플레이 이슈에 대응하고 가능한 한 최신 내용으로 유지하기 위해서, 이 문서가 발표된 이후로 변경이 있을 수 있습니다. **Magic** 웹사이트 [**www.wizards.com/Magic/rules**](http://www.wizards.com/Magic/rules)에서 공식 규칙의 최신 버전을 확인하세요.

목차

1. 게임의 컨셉

100. 총칙 General

101. 매직의 황금률 The **Magic** Golden Rules

102. 플레이어 Players

103. 게임의 시작 Starting the Game

104. 게임의 끝 Ending the Game

105. 색 Colors

106. 마나 Mana

107. 숫자와 심볼 Numbers and Symbols

108. 카드 Cards

109. 오브젝트 Objects

110. 지속물 Permanents

111. 주문Spells

112. 능력 Abilities

113. 휘장 Emblems

114. 목표 Targets

115. 특별 행동 Special Actions

116. 타이밍과 우선권 Timing and Priority

117. 비용 Costs

118. 생명점 Life

119. 피해 Damage

120. 카드 뽑기 Drawing a Card

121. 카운터 Counters

2. 카드의 구성Parts of a Card

200. 총칙 General

201. 이름 Name

202. 마나 비용과 색 Mana Cost and Color

203. 일러스트 Illustration

204. 색 지시자 Color Indicator

205. 타입 라인 Type Line

206. 확장판 심볼 Expansion Symbol

207. 텍스트 박스 Text Box

208. 공격력/방어력 Power/Toughness

209. 충성도 Loyalty

210. Hand Modifier

211. Life Modifier

212. 텍스트 박스 아래의 정보들 Information Below the Text Box

3. 카드의 타입 Card Types

300. 총칙 General

301. 마법물체 Artifacts

302. 생물 Creatures

303. 부여마법 Enchantments

304. 순간마법 Instants

305. 대지 Lands

306. 플레인즈워커 Planeswalkers

307. 집중마법 Sorceries

308. 종족 Tribals

309. 차원 Planes

310. 현상 Phenomena

311. Vanguards

312. Schemes

4. 구역 Zones

400. 총칙 General

401. 서고 Library

402. 손 Hand

403. 전장 Battlefield

404. 무덤 Graveyard

405. 스택 Stack

406. 추방 Exile

407. 앤티 Ante

408. 커맨드 Command

5. 턴의 구조 Turn Structure

500. 총칙 General

501. 시작단계 Beginning Phase

502. 언탭단 Untap Step

503. 유지단 Upkeep Step

504. 카드뽑기단 Draw Step

505. 메인 단계 Main Phase

506. 전투 단계 Combat Phase

507. 전투시작단 Beginning of Combat Step

508. 공격자선언단 Declare Attackers Step

509. 방어자선언단 Declare Blockers Step

510. 전투피해단 Combat Damage Step

511. 전투종료단 End of Combat Step

512. 종료단계 Ending Phase

513. 종료단 End Step

514. 정화단 Cleanup Step

6. 주문, 능력, 효과Spells, Abilities, and Effects

600. 총칙 General

601. 주문 발동 Casting Spells

602. 활성화 능력 활성화Activating Activated Abilities

603. 격발 능력 처리 Handling Triggered Abilities

604. 정적 능력 처리 Handling Static Abilities

605. 마나 능력 Mana Abilities

606. 충성 능력 Loyalty Abilities

607. 연결 능력 Linked Abilities

608. 주문과 능력의 해결 Resolving Spells and Abilities

609. 효과 Effects

610. 일회성 효과 One-Shot Effects

611. 지속 효과 Continuous Effects

612. 텍스트 변환 효과 Text-Changing Effects

613. 지속 효과의 상호작용 Interaction of Continuous Effects

614. 대체 효과 Replacement Effects

615. 방지 효과 Prevention Effects

616. 대체 효과와 방지 효과의 상호작용Interaction of Replacement and/or Prevention Effects

7. 추가 규칙 Additional Rules

700. 총칙 General

701. 키워드 행동 Keyword Actions

702. 키워드 능력 Keyword Abilities

703. 턴에 기반한 행동 Turn-Based Actions

704. 상태 참조 행동 State-Based Actions

705. 동전 던지기 Flipping a Coin

706. 오브젝트 복사 Copying Objects

707. 뒷면 주문과 지속물 Face-Down Spells and Permanents

708. 분할 카드 Split Cards

709. Flip Cards

710. Leveler Cards

711. 양면 카드 Double-Faced Cards

712. 다른 플레이어를 조종하기Controlling Another Player

713. 턴을 끝내기 Ending the Turn

714. 게임을 다시 시작하기 Restarting the Game

715. 서브게임 Subgames

716. 간략한 표현 Taking Shortcuts

717. 적법하지 않은 행동 처리Handling Illegal Actions

8. 다인전 규칙 Multiplayer Rules

800. 총칙 General

801. Limited Range of Influence Option

802. Attack Multiple Players Option

803. Attack Left and Attack Right Options

804. Deploy Creatures Option

805. Shared Team Turns Option

806. Free-for-All Variant

807. Grand Melee Variant

808. Team vs. Team Variant

809. Emperor Variant

810. Two-Headed Giant Variant

811. Alternating Teams Variant

9. 캐주얼 규칙 Casual Variants

900. 총칙 General

901. 플레인체이스 Planechase

902. 뱅가드 Vanguard

903. 커맨더 Commander

904. 아크에너미 Archenemy

용어사전

1. 게임의 컨셉

100. 총칙

100.1. 이 **Magic** 규칙은 두 명 혹은 그 이상의 플레이어가 참여하는 모든 **Magic** 게임에 적용됩니다.

100.1a 2인전은 두 명으로 시작하는 게임을 말합니다.

100.1b 다인전은 두 명 이상으로 시작하는 게임을 말합니다. 8절 "Multiplayer Rules."을 보세요.

100.2. 게임을 시작하기 위해서, 각각의 플레이어는 **Magic** 카드로 이루어진 덱과 토큰과 카운터로 사용할 물건들, 생명점을 명확하게 표시할 수 있는 방법이 필요합니다.

100.2a *컨스트럭티드*(각각의 플레이어가 미리 덱을 만들어와서 게임하는 방식)에선 각각의 덱은 최소한 60장이어야 합니다. 컨스덱에는 기본 대지는 제한 없이 넣을 수 있고, 기본대지를 제외한 다른 카드는 같은 이름(영문판 기준)이 4장을 초과해서는 안됩니다.

100.2b *리미티드*(각각의 플레이어들이 서로 같은 양의 미개봉 **Magic** 제품을 뜯어서 여기에서 나온 카드들로만 덱을 짜서 게임하는 방식)에서는, 각각의 덱은 최소한 40장이어야 합니다. 리밋덱에는 제품을 뜯어서 나온 같은 카드 수만큼 같은 카드가 있을 수 있습니다.

100.3. 몇몇 캐주얼 변형 규칙은 특별 디자인된 카드들, 비전통적인 **Magic** 카드들, 주사위 같은 추가적인 물품이 필요합니다. 9절 "Casual Variants."을 보세요.

100.4. 각각의 플레이어들은 사이드보드가 있을 수도 있습니다. 사이드보드는 한 매치의 게임들 사이에 덱과 바꾸기 위해 사용될 수 있는 추가적인 카드 그룹입니다.

100.4a 컨스에서는 사이드보드가 15장 미만이어야 합니다. 4장 룰(See rule 100.2a)은 덱과 사이드보드를 합쳐서 적용합니다.

100.4b 리밋에서는 한 플레이어가 뜯어서 나왔지만 덱에 사용하지 않은 모든 카드들이 사이드보드입니다.

100.4c 리밋-쌍두거인 매치의 경우, 그 팀이 뜯었지만 팀원들의 덱에 사용하지 않은 모든 카드들이 그 팀의 사이드보드입니다.

100.4d 리밋-기타 다인 팀전의 경우, 그 팀이 뜯어서 나왔지만 어느 팀원의 덱에 사용되지 않은 각 카드들은 그 플레이어들 중 한 명의 사이드보드가 됩니다. 각 플레이어는 자신만의 사이드보드를 가집니다. 카드들은 플레이어들간 교환이 불가능할 수 있습니다.

100.5. 덱 장수의 상한선은 없습니다.

100.6. 대부분의 **Magic** 토너먼트들은 **Magic: The Gathering** Tournament Rules (Wizards.com/WPN/Events/Rules.aspx)에 있는 추가적인 규칙을 따릅니다. 이 규칙은 몇몇 카드의 사용을 제한하거나 특정 세트 전체를 제한할 수 있습니다.

100.6a 토너먼트는 보통 매치의 연속으로 이루어 집니다. 2인전 매치는 보통 3판 2선승입니다. 다인전 매치는 보통 단판입니다.

100.6b 플레이어들은 그 지역의 토너먼트를 찾기 위해서 **Magic** Store & Event Locator (Wizards.com/Locator)를 이용할 수 있습니다.

101. **Magic**의 황금률

101.1. 카드의 텍스트가 이 규칙들과 모순될 경우에는, 카드의 규칙이 우선합니다. 카드는 그 상황에 해당하는 규칙만을 무효화합니다. 유일한 예외로, 플레이어는 게임 중 언제든 게임의 패배를 인정할 수 있습니다. (See rule 104.3a)

101.2. 한 규칙이나 효과가 어떤 상황을 발생시키려고 하고, 다른 효과는 그 상황이 일어나지 않게 한다면, 일어나지 않게(can't) 하는 효과가 우선합니다.

**Example:** "당신은 이번 턴에 추가적인 대지를 놓을 수 있다."라는 효과가 있고 "당신은 이번 턴에 대지를 놓을 수 없다."라는 효과가 있다면 후자가 우선합니다.

101.2a 오브젝트에 능력을 추가하거나 오브젝트로부터 능력을 제거하는 것은 이 규칙에 속하지 않습니다. (See rule 112.10)

101.3. 설명 중에서 행하는 것이 불가능한 부분은 무시됩니다. (많은 경우, 카드는 이것으로 인한 결과를 명시합니다; 그렇지 않다면, 아무 효과도 없는 것으로 칩니다)

101.4. 다수의 플레이어가 동시에 선택을 하거나 행동을 취할 때, 액티브 플레이어(자신의 턴인 플레이어)가 먼저 선택하고, 다음 턴 순서인 플레이어(보통은 액티브 플레이어 왼쪽에 앉은 플레이어)가 선택하고, 남은 논액티브 플레이어도 턴 순서대로 선택합니다. 동시에 행동을 할 경우에도 같은 방식으로 합니다. 이 규칙을 "액티브 플레이어, 논액티브 플레이어 (APNAP) 순서" 룰이라고 합니다.

**Example:** 카드에 “각 플레이어는 생물 한 개를 희생한다.”라고 되어 있는 경우, 먼저 액티브 플레이어가 자신이 조종하는 생물들 중에서 희생할 생물을 선택합니다. 이후 마찬가지로 턴 순서대로 논액티브 플레이어도 선택합니다. 그리고 모든 선택된 생물들이 동시에 희생됩니다.

101.4a 어떤 효과가 플레이어의 손이나 서고 같은 감춰진 구역(hidden zone)에서 카드를 선택한다면, 이 카드들은 선택이 완료될 때까지 뒷면(face down)인 채로 둡니다. 그러나, 각 플레이어들은 어떤 카드가 선택한 카드인지 명확하게 나타내야 합니다..

101.4b 플레이어는 101.4a의 경우를 제외하곤 이전 플레이어가 선택한 것에 대해서 알 수 있습니다.

101.4c 플레이어가 동시에 한 개 이상의 선택을 할 경우, 플레이어는 쓰여 있는 순서대로 선택합니다. 선택에 순서가 없을 경우 플레이어 마음대로 합니다.

101.4d 어떤 논액티브 플레이어의 선택이 액티브 플레이어나 자신의 턴 순서보다 빠른 다른 논액티브 플레이어에게 영향을 줄 경우, 그 선택을 하기 위해서, 모든 미해결된 선택에 대해서 APNAP룰을 다시 적용합니다.

102. 플레이어

102.1. *플레이어*는 게임을 하는 사람입니다. 자신의 턴인 플레이어를 *액티브 플레이어*라고 하고 다른 플레이어들은 *논액티브 플레이어*라고 합니다.

102.2. 2인전에서, 플레이어의 *상대*(opponent)는 그 말고 다른 플레이어를 말합니다.

102.3. 팀 간의 다인전에서, 플레이어의 팀메이트는 그 플레이어의 팀의 다른 플레이어들을 말합니다. 그리고 그 플레이어의 상대는 그의 팀이 아닌 모든 플레이어를 말합니다.

103. 게임의 시작

103.1. 게임의 시작에, 각각의 플레이어는 카드들이 무작위로 섞이도록 자신의 덱을 섞습니다. 각 플레이어들은 이후 상대의 덱을 섞거나 컷 할 수 있습니다. 플레이어의 덱은 그들의 서고(library)가 됩니다.

103.1a 플레이어가 사이드보드(See rule 100.4)를 사용할 경우, 혹은 양면 카드를 사용해서 체크리스트 카드를 덱에 넣을 경우(See rule 711.9), 이 카드들은 섞기 전에 따로 빼놓습니다.

103.1b 커맨더에서, 각 플레이어는 덱을 섞기 전에 자신의 장군을 앞면 상태로 커맨더 존에 따로 빼놓고 섞습니다. See rule 903.6.

103.2. 덱을 섞은 다음, 플레이어들은 어떤 플레이어가 선공을 할지 결정합니다. 매치의 첫 게임에서는(단판 포함), 플레이어들은 서로 인정할 수 있는 방식을 사용해 선공을 결정할 수 있습니다. (동전던지기, 주사위 굴리기 등) 매치의 다른 게임들에서는 이전 게임의 패배자가 누가 선공할지를 결정합니다. 이전 판이 비겼을 경우, 이전 판에서 선공을 정한 사람이 결정합니다. 선공을 하기로 한 플레이어가 시작 플레이어(starting player)가 됩니다. 턴의 진행은 기본적으로 시작 플레이어에서부터 시계방향으로 합니다.

103.2a 팀 간 턴을 공유하는 팀전의 경우, 시작 플레이어가 아니라 시작 팀이 있습니다.

103.2b 아크에너미 게임의 경우, 선공을 정하기 위해 위의 방법들을 사용하지 않습니다. 대신. 아크에너미가 첫 턴을 가집니다.

103.3. 각 플레이어는 생명 총점을 20으로 맞추고 게임을 시작합니다. 다른 변형 게임들에서는 시작 생명점이 다를 수 있습니다.

103.3a 쌍두거인에서, 각 팀의 시작 생명 총점은 30입니다.

103.3b 뱅가드에서, 각 플레이어의 시작 생명 총점은 20에서 자신의 뱅가드 카드의 Life Modifier 만큼 더하거나 뺀 값입니다.

103.3c 커맨더에서, 각 플레이어의 시작 생명 총점은 40입니다.

103.3d 아크에너미에서, 아크에너미의 시작 생명 총점은 40입니다.

103.4. 각 플레이어는 자신의 시작 손 크기와 같은 수의 카드를 뽑습니다. 일반적으로는 7장 입니다(어떤 효과는 플레이어의 시작 손 크기를 변경할 수 있습니다). 플레이어가 자신의 처음 손(hand)이 마음에 들지 않을 경우 *멀리건*(mulligan)을 할 수 있습니다. 먼저, 시작 플레이어가 멀리건을 할지 결정합니다. 다른 플레이어들도 턴 순서대로 결정합니다. 각 플레이어가 결정을 끝내면, 멀리건을 선언한 모든 플레이어는 동시에 멀리건을 합니다. 플레이어는 손을 서고에 넣고 섞습니다. 그리고 자신이 이전에 뽑았던 손의 숫자보다 한 장 적게 카드를 뽑습니다. 플레이어가 손을 유지(keep)하기로 결정했다면, 이 카드들이 플레이어의 *오프닝 핸드*(opening hand)가 됩니다. 모든 플레이어가 멀리건을 하지 않기로 결정할 때까지 이 과정이 반복됩니다. (플레이어의 손 크기가 0장이 될 경우, 그 플레이어는 더 이상 멀리건을 할 수 없습니다)

103.4a 뱅가드에서, 각 플레이어의 시작 손 크기는 7에서 자신의 뱅가드 카드의 Hand Modifier 만큼 더하거나 뺀 값입니다.

103.4b "[그 플레이어]가 멀리건 할 수 있을 때마다,"라는 능력이 있다면, 그 플레이어는 자신이 멀리건 여부를 결정할 때 이 행동을 수행할 수 있습니다. 이것이 첫 번째 멀리건인지 여부는 관계 없습니다. 플레이어가 이 행동을 수행했다면, 다음에 다시 멀리건 여부를 결정할 수 있습니다.

103.4c 다인전에서, 첫 번째 멀리건은 자신이 원래 가지고 있던 만큼 새로 뽑습니다. 이후 과정부터는 정상적으로 1씩 줄어듭니다.

103.4d 팀끼리 턴을 공유하는 다인전에서, 먼저 시작 팀의 각 플레이어는 멀리건 여부를 선언합니다. 이후 다른 팀의 각 플레이어들 역시 동일합니다. 팀메이트는 이 결정을 하는 동안 조언을 할 수 있습니다. 이후, 전부 동시에 멀리건을 합니다. 플레이어는 자신의 팀메이트가 멀리건을 하지 않는 경우에도 자신의 손을 멀리건 할 수 있습니다.

103.4e 커맨더에서는 다른 멀리건 규칙을 사용합니다. 각 플레이어가 멀리건을 할 때마다, 그의 모든 손을 서고에 섞는 대신 그 플레이어는 원하는 만큼의 카드를 뒷면으로 추방합니다. 그리고 그 플레이어는 이렇게 추방한 숫자보다 한 장 적게 카드를 뽑습니다. 일단 플레이어가 손을 유지해서 오프닝 핸드가 결정되었다면, 그 플레이어는 이렇게 추방한 모든 카드를 서고에 섞어놓습니다.

103.5. 어떤 카드들은 플레이어의 오프닝 핸드에 있을 때 특별한 효과가 있습니다. 일단 모든 플레이어가 오프닝 핸드를 유지한 뒤, 시작 플레이어가 이러한 효과들을 원하는 순서대로 발동합니다. 다른 플레이어들도 턴 순서대로 같은 일을 합니다.

103.5a 카드에 '게임 시작 때 전장에 놓을 수 있다'는 능력이 있다면, 플레이어는 이 행동을 할 때 카드를 전장에 놓을 수 있습니다.

103.5b 카드에 '오프닝 핸드에서 공개한다'라는 능력이 있다면 플레이어는 이 행동을 할 수 있습니다. 그 카드는 첫 턴이 시작할 때까지 공개된 상태로 있습니다. 각 카드는 한번씩만 공개될 수 있습니다.

103.5c 팀끼리 턴을 공유하는 다인전에서, 먼저 시작 팀의 각 플레이어들이 순서에 상관 없이 이러한 행동을 합니다. 팀메이트는 이 결정을 하는 동안 조언을 할 수 있습니다. 이후 다른 팀의 각 플레이어들도 턴 순서대로 같은 행동을 합니다.

103.6. 플레인체이스에서, 시작 플레이어는 자신의 차원 덱에서 맨 위 카드를 뒤집습니다. 만약 그것이 차원 카드라면, 그 카드는 시작 차원이 됩니다. 만약 현상 카드라면, 그 플레이어는 그 카드를 차원 덱의 맨 아래에 넣고 차원 카드를 뒤집을 때까지 이 행동을 반복합니다. (See rule 901, "Planechase.")

103.7. 시작 플레이어가 첫 턴을 가집니다.

103.7a 2인전에서, 첫 턴을 가지는 플레이어는 첫 턴 뽑기단을 생략합니다. (See rule 504, "Draw Step")

103.7b 쌍두거인전에서, 첫 턴을 가지는 팀은 첫 턴 뽑기단을 생략합니다.

103.7c 다른 다인전에선 첫 턴 뽑기단을 생략하지 않습니다.

104. 게임의 끝

104.1. 게임은 한 플레이어가 이기거나, 게임이 비기거나, 다시 시작될 경우 그 즉시 끝납니다.

104.2. 게임에서 승리하는 방법은 여러 가지가 있습니다.

104.2a 상대가 전부 게임을 떠나면 게임에 남아 있는 유일한 플레이어는 게임에서 승리합니다. 이 행동은 즉시 일어나며, 플레이어가 게임에서 이기는 것을 막는 모든 효과들은 무시됩니다.

104.2b 어떤 효과는 플레이어가 게임에서 이긴다고 명시하기도 합니다. (다인전에선 이것이 게임의 끝이 아닐 수도 있습니다; See rule 104.3h)

104.2c 팀끼리의 다인전의 경우, 다른 모든 팀이 게임을 떠난 경우 한 명이라도 게임에 남아있는 팀이 승리합니다. 승리 팀의 각 플레이어는 비록 그 플레이어가 그 전에 게임에서 패배했더라도 게임에서 승리합니다.

104.2d 황제전의 경우, 자신의 황제가 게임에서 승리한 경우 그 팀은 게임에서 승리합니다. (See rule 809.5.)

104.3. 게임에서 지는 방법은 여러 가지가 있습니다.

104.3a 플레이어는 언제든 게임의 패배를 인정할 수 있습니다. 패배를 인정한 플레이어는 게임을 즉시 떠난 것으로 간주합니다. 그는 게임에서 패배합니다.

104.3b 한 플레이어의 생명점이 0 또는 그 미만이 된 경우, 그 플레이어는 다음 우선권을 받을 때 게임에서 패배합니다. (이것은 상태 참조 행동state-based action입니다; See rule 704)

104.3c 플레이어가 자신의 서고에 남아있는 카드보다 더 많은 수의 카드를 뽑아야 할 때, 그 플레이어는 남은 카드를 뽑고, 다음 우선권을 받을 때 게임에서 패배합니다. (이것은 상태 참조 행동입니다; See rule 704)

104.3d 플레이어가 10개 이상의 독 카운터를 가지고 있다면, 그 플레이어는 다음 우선권을 받을 때 게임에서 패배합니다. (이것은 상태 참조 행동입니다; See rule 704)

104.3e 어떤 효과는 플레이어가 게임에서 패배한다고 명시합니다.

104.3f 한 플레이어가 동시에 게임에서 승리하고 패배하면, 그 플레이어는 패배한 것입니다.

104.3g 팀끼리의 다인전에서, 팀의 모든 플레이어가 패배하면 그 팀은 패배합니다.

104.3h 다인전에서, 어떤 효과는 플레이어의 모든 상대가 패배하도록 하는 것이 아니라 그 플레이어가 승리하도록 명시하는 경우가 있습니다. (Limited range of influence option을 사용하는 게임의 경우, 이것이 게임의 끝이 아닐 수도 있습니다. See rule 801)

104.3i 황제전에서, 황제가 게임에서 패배하면 그 팀은 패배합니다. (See rule 809.5)

104.3j 커맨더에서, 플레이어가 같은 장군에게 누적해서 21점 이상의 전투 피해를 입으면 그 플레이어는 게임에서 패배합니다. (이것은 상태 참조 행동입니다; See rule 704)

104.3k 토너먼트에서, 플레이어는 심판의 판정에 의해서 게임에서 패배할 수 있습니다. (See rule 100.6)

104.4. 게임에서 비기는 방법에는 여러 가지가 있습니다.

104.4a 게임 내의 모든 플레이어가 동시에 패배한다면, 그 게임은 비깁니다.

104.4b Limited range of influence option 을 사용하지 않는 게임에서(다인전 포함), 게임이 멈출 수 있는 방법이 없는 무조건적인 "루프"(어떠한 사건들이 반복되어 끝나지 않는 경우)에 빠질 경우 그 게임은 비깁니다. 선택적인 행위로 루프가 지속될 경우엔 비기지 않습니다.

104.4c 어떤 효과는 그 게임을 비기게 합니다.

104.4d 팀끼리의 다인전에서, 남아 있는 팀들이 동시에 패배하면 그 게임은 비깁니다.

104.4e Limited range of influence option을 사용하는 다인전에서, 주문이나 능력의 효과가 게임을 비기게 할 경우, 그 효과는 그 주문이나 능력의 조종자가 영향을 미칠 수 있는 범위 안의 플레이어들에게만 영향을 미칩니다. 그 플레이어들만 게임을 떠납니다. 다른 플레이어들은 게임을 계속합니다.

104.4f Limited range of influence option을 사용하는 다인전에서, 게임이 멈출 수 있는 방법이 없는 무조건적인 “루프”에 빠질 경우, 그 루프에 포함된 오브젝트의 조종자들과 그 조종자가 영향을 미칠 수 있는 플레이어들은 게임에서 비깁니다. 그 플레이어들만 게임을 떠납니다. 다른 플레이어들은 게임을 계속합니다.

104.4g 팀끼리의 다인전에서, 그 팀의 모든 남아있는 플레이어가 비긴다면 그 팀은 비깁니다.

104.4h 황제전에서, 각 팀의 황제들이 비길 경우 그 게임은 비깁니다. (See rule 809.5)

104.4i 토너먼트에서, 게임의 모든 플레이어는 고의적인 비김(intentional draw)에 동의할 수 있습니다. See rule 100.6.

104.5. 플레이어가 게임에서 패배한다면, 그는 게임에서 떠납니다. 게임이 비겼다면, 플레이어는 게임에서 떠납니다. 다인전 규칙에서 플레이어가 게임에서 떠날 때 어떤 일이 생기는지 다룹니다; See rule 800.4.

104.6. 한 장의 카드(Karn Liberated)는 게임을 다시 시작하게 할 수 있습니다. 게임을 다시 시작할 때 게임에 참여하고 있던 모든 플레이어들은 즉시 새로운 게임을 시작합니다. See rule 714, "Restarting the Game."

105. 색

105.1. **Magic** 에는 5가지 색이 있습니다: 백색, 청색, 흑색, 적색, 녹색.

105.2. 오브젝트(object)는 5색 중 하나 또는 그 이상의 색을 가질 수 있으며, 색이 없을 수도 있습니다. 오브젝트의 색(들)은 자신의 마나 비용(mana cost)의 마나 심볼(mana symbol)의 색과 같습니다. 프레임의 색과는 관련 없습니다. 오브젝트의 색(들)은 특징 정의 능력(characteristic-defining ability)이나 색 지시자(color indicator)에 의해 정의될 수도 있습니다. See rule 202.2.

105.2a *단색* 오브젝트는 5색 중 정확히 한가지 색을 가지고 있습니다.

105.2b *다색* 오브젝트는 5색 중 두 가지 이상의 색을 가지고 있습니다..

105.2c *무색* 오브젝트는 색이 없습니다.

105.3. 어떤 효과들은 오브젝트의 색을 바꾸거나, 추가하거나 무색으로 만들 수 있습니다. 어떠한 효과가 오브젝트에게 새로운 색을 준다면, 새로운 색은 이전에 오브젝트가 가지고 있던 색을 대체합니다. (효과에 "추가로in addition"라는 말이 있다면 제외) 어떤 효과들은 마찬가지로 유색 오브젝트를 무색으로 만들 수 있습니다.

105.4. 플레이어가 색을 선택해야 할 경우, 그는 5색 중 하나를 골라야 합니다. "다색"과 "무색"은 색이 아닙니다.

106. 마나

106.1. *마나*는 게임에서 기초적인 자원입니다. 플레이어들은 일반적으로 주문을 발동하고 능력을 활성화하는 비용을 지불하기 위해 마나를 사용합니다.

106.1a 마나에는 5가지 색이 있습니다: 백, 청, 흑, 적, 녹.

106.1b 마나에는 6가지 타입이 있습니다: 백, 청, 흑, 적, 녹, 무색.

106.2. 마나는 *마나 심볼*로 표시됩니다. (See rule 107.4) *마나 비용* 또한 마나 심볼로 표시합니다. (See rule 202)

106.3. 마나는 *마나 능력*으로 생산됩니다. (See rule 605) 또한 마나는 마나 능력이 아닌 효과나 능력 또는 주문으로도 나올 수 있습니다.

106.4. 효과가 마나를 생산할 때, 그 마나는 플레이어의 *마나풀*(mana pool)에 담깁니다. 마나풀에 담긴 마나는 비용을 지불하기 위해 바로 사용될 수도, 마나풀에 계속 남아있을 수도 있습니다. 각 플레이어의 마나풀은 각 단과 단계의 끝에 비워집니다.

106.4a 플레이어가 마나가 마나풀에 있는 상태로 우선권을 넘겼다면(See rule 116), 그 플레이어는 어떤 마나가 있는지를 알려줘야 합니다. 비용을 지불하고도 마나풀에 마나가 남아있다면, 그 플레이어는 어떤 마나가 남아있는지 알려야 합니다.

106.5. 어떤 능력이 정의되지 않은 타입의 마나(들)를 생성하려 한다면, 그 능력은 그 대신 마나를 생산하지 않습니다.

**Example:** Meteor Crater는 다음과 같은 능력을 가지고 있습니다. "{T}: 당신이 조종하고 있는 지속물의 색 중 하나를 선택한다. 당신의 마나풀에 해당 색의 마나를 하나 더한다." 당신이 색이 없는 지속물들만 조종하고 있다면, Meteor Crater의 마나 능력은 마나를 생산하지 못합니다.

106.6 마나를 생산하는 주문이나 능력 중에는 마나를 어떻게 사용해야 하는지 제한하거나, 그 마나를 사용한 주문이나 능력이 추가적인 효과를 가지게 하는 것도 있습니다. 이것은 마나의 타입에는 영향을 미치지 않습니다.

**Example:** 플레이어의 마나풀에 cumulative upkeep 비용에만 지불할 수 있는 마나 1U가 있고, 그 플레이어가 Doubling Cube의 능력({3}, {T}: 당신의 마나풀에 있는 각 타입의 마나의 양을 두 배로 한다)을 사용했다면, 그 플레이어의 마나풀에는 2UU가 있고, 그 중에 1U는 아무데나 사용할 수 있습니다.

106.7. 어떤 능력은 다른 지속물(들)이 "생산할 수 있는" 마나의 타입을 생산하기도 합니다. 지속물이 생산할 수 있는 마나의 타입은 그 지속물의 능력이 그 때 해결됐다면 (적용할 수 있는 대체 효과replacement effect까지 계산해서)생산할 수 있는 마나의 타입을 포함합니다. 그 지속물이 그 상태에선 마나를 생산할 수 없을 때, 혹은 이 방식으로 마나의 타입이 정해질 수 없을 때는 그 능력은 생산할 수 있는 마나의 타입이 없습니다.

**Example:** Exotic Orchard는 다음과 같은 능력을 가지고 있습니다. "{T}: 당신의 마나풀에 상대가 조종하는 대지가 생산할 수 있는 색의 마나 중 하나를 골라 마나풀에 넣는다." 상대가 대지를 조종하고 있지 않다면, Exotic Orchard의 마나 능력은 마나를 생산할 수 없습니다. 그러나 당신이 숲과 Exotic Orchard를 조종하고 있고, 상대가 Exotic Orchard를 조종하고 있다면 각 Exotic Orchard는 {G}를 생산할 수 있습니다.

106.8. 어떤 효과가 마나풀에 혼성 마나(Hybrid mana) 심볼로 대표되는 종류의 마나를 넣으려 한다면, 그 플레이어는 그 심볼의 두 색 중 하나만 고릅니다. 하나를 골랐으면 그 색의 마나를 플레이어의 마나풀에 넣습니다. 만약 무색 마나를 선택했다면, 그 마나 심볼에 있는 숫자만큼의 무색 마나를 플레이어의 마나풀에 넣습니다.

106.9. 어떤 효과가 마나풀에 피렉시안 마나(Phyrexian mana) 심볼로 대표되는 종류의 마나를 넣으려 한다면, 그 심볼의 마나 색의 마나 한 개를 플레이어의 마나풀에 담습니다.

106.10. "마나를 생산하기 위해 탭"하는 것은 활성화 비용에 탭이 있는 마나 능력을 활성화 하는 것을 말합니다. See rule 605, "Mana Abilities."

106.11. 한 카드(Drain Power)는 한 플레이어의 마나풀에 있는 모든 마나를 다른 플레이어의 마나풀로 옮길 수 있습니다. (같은 플레이어일 수도 있다는 것에 유의) 이것은 앞 플레이어의 마나풀을 비우고 나서 이 방식으로 비워진 만큼의 마나를 뒤 플레이어의 마나풀에 담습니다. 그 마나에 영향을 미치는 제한이나 추가적인 효과가 없다면, 그 마나를 생산한 근원(지속물, 주문 혹은 능력)은 변하지 않습니다.

107. 숫자와 심볼

107.1. **Magic** 게임에서는 정수만 사용합니다..

107.1a 당신은 분수를 선택하거나, 분수만큼의 피해를 입히거나, 분수만큼의 생명점을 얻거나 기타 등등을 할 수 없습니다. 주문이나 능력이 분수를 생성한다면, 그 능력은 소수점을 올릴지 버릴지 명시합니다.

107.1b 대부분, **Magic** 게임에선 양수와 0만을 사용합니다. 당신은 음수를 선택하거나, 음수만큼의 피해를 입히거나, 음수만큼의 생명점을 얻거나 기타 등등을 할 수 없습니다. 그렇지만 생물의 공격력 같은 게임의 값이 음수가 될 수는 있습니다. 음수를 포함한 계산이나 비교가 필요하다면, 하면 됩니다. 어떤 효과를 결정하는 계산 결과가 음수라면 다신 0을 사용합니다. (플레이어의 생명점을 특정한 값으로 만든다거나, 생명점을 두 배로 한다거나, 생물의 공격력이나 체력을 특정한 값으로 만든다거나, 생물의 공격력이나 체력을 변경하는 경우는 제외)

**Example:** 3/4 생물이 -5/-0을 얻었다면 그것은 -2/4 생물이 됩니다. 그 생물은 전투에서 피해를 주지 못합니다. 그 생물의 공격력과 방어력의 합은 2가 됩니다. 그 생물의 공격력을 1로 만들고 싶다면 공격력을 3 올려줘야 됩니다.

**Example:** Viridian Joiner는 "{T}: 당신의 마나풀에 Viridian Joiner의 공격력만큼의 {G} 를 더한다.."라는 능력을 가진 1/2 생물입니다. 어떤 효과가 그 생물한테 -2/-0을 준 상태로 능력을 사용한다면 마나를 생산할 수 없습니다.

107.1c 규칙이나 능력이 플레이어에게 "아무 숫자"나 선택하라고 한다면, 그 플레이어는 0 또는 양수를 선택할 수 있습니다. 무언가(피해나 카운터 같은)가 "아무 숫자"만큼의 플레이어나 오브젝트에게 나누어지거나 분배되는 경우는 예외입니다. 이 경우엔 가능하다면 0이 아닌 양수만큼의 플레이어나 오브젝트를 선택해야 합니다.

107.2. 계산 결과나 계산 중간에 결정되지 않은 값을 사용해야 한다면, 대신 0을 사용합니다.

107.3. 많은 오브젝트들은 결정을 필요로 하는 숫자를 대체하기 위해 X표시를 사용합니다. 어떤 오브젝트들은 X값을 결정하는 능력을 가지고 있습니다; 나머지는 오브젝트의 조종자가 X값을 결정합니다.

107.3a 주문이나 활성화 능력이 마나 비용, 대체비용, 추가비용, 그리고/또는 활성화 비용에 {X}, [-X], X가 들어가 있고 X의 값이 그 주문이나 능력의 텍스트에 정해지지 않은 경우, 그 주문이나 능력의 조종자가 주문이나 활성화 능력의 비용으로 X의 값을 선택하고 알려줍니다. (See rule 601, "Casting Spells.") 주문이 스택(stack)에 있는 동안엔 마나 비용의 X는 알려준 값과 같습니다. 활성화 능력이 스택에 있는 동안에 활성화 비용으로의 X 역시 알려준 값과 같습니다.

107.3b 플레이어가 마나 비용에 (주문의 텍스트에 의해 정의되지 않은 X 값을 가지는) {X}을 가지는 주문을 사용했는데, 어떤 효과가 플레이어에게 비용에 X를 가지는 비용을 지불하지 않게 했다면(마나 비용이나 대체 비용이 아니어야 함) X의 적법한 값은 0입니다. 이것은 비용을 줄어주기만 하는 능력에는 적용되지 않습니다. (비용을 0까지 줄인 경우라도) See rule 601, "Casting Spells."

107.3c 주문이나 활성화 능력의 비용이나 텍스트에 {X}, [-X], X가 있고 X의 값이 그 주문이나 능력의 텍스트에 정해졌을 경우, 주문이나 능력이 스택에 있는 동안 X의 값은 정해진 값과 같습니다. 주문이나 능력의 조종자는 값을 선택할 수 없습니다. X의 값은 그 주문이나 능력이 스택에 있는 동안 바뀔 수도 있다는 사실에 주의하세요..

107.3d {X} 또는 X를 가지고 있는 비용이 특별 행동과 관련되어 있다면 (suspend 비용이나 morph 비용 같은), X의 값은 플레이어가 특별 행동 때 지불한 값으로 정해집니다..

107.3e 종종 주문이나 능력의 텍스트에 마나 비용, 대체 비용, 추가 비용, 활성화 비용이 아닌 X가 있습니다. X 값이 정의되지 않았다면, 주문이나 능력의 조종자는 적절한 때에 X의 값을 정합니다. (스택에 들어갈 때 혹은 해결될 때)

107.3f 마나 비용에 {X}가 있는 카드가 스택을 제외한 다른 구역에 있다면, 비록 X값이 텍스트 어딘가에서 정해진 경우라도 X의 값은 0으로 다뤄집니다.

107.3g 오브젝트에 여러 개의 X가 있는 경우 모든 X 값은 주어진 시간에 같은 값을 가집니다.

107.3h 어떤 오브젝트는 X에 추가로 Y를 쓰기도 합니다. Y에 대한 규칙은 X에 대한 규칙과 같습니다.

107.4. 마나 심볼은 {W}, {U}, {B}, {R}, {G}, {X}; 숫자는 {0}, {1}, {2}, {3}, {4} 등으로 나타냅니다. 혼성 심볼은 {W/U}, {W/B}, {U/B}, {U/R}, {B/R}, {B/G}, {R/G}, {R/W}, {G/W}, {G/U}; 단색 혼성 심볼은 {2/W}, {2/U}, {2/B}, {2/R}, {2/G}; 피렉시안 마나 심볼은 {W/P}, {U/P}, {B/P}, {R/P}, {G/P}; 스노우(snow) 심볼은 {S}입니다.

107.4a 기본적인 유색 마나 심볼은 5개가 있습니다: {W}는 백, {U}는 청, {B}는 흑, {R}는 적, {G}는 녹입니다. 이 심볼들은 유색 마나를 표현하는데 사용합니다. 또한 비용에 있는 유색 마나를 표현합니다. 유색 마나가 비용에 있으면 그 심볼에 따른 적절한 색의 마나를 지불해야 합니다. See rule 202, "Mana Cost and Color."

107.4b 숫자 심볼({1} 같은)과 변수 심볼({X} 같은)은 *일반적인 마나*(generic mana)를 의미합니다. 일반적인 마나는 어떠한 타입의 마나로든 지불할 수 있습니다. {X}에 대한 더 많은 정보를 원한다면 107.3을 보세요.

107.4c 또한 숫자 심볼({1} 같은)과 변수 심볼({X} 같은)은 이것들이 주문이나 능력에서 사용될 경우 무색 마나를 표현하는데 쓰일 수도 있습니다. 이 경우 "[마나 심볼]을 당신의 마나풀에 담는다" 또는 이것과 비슷하게 표현됩니다. (See rule 107.3e)

107.4d 심볼 {0}은 0마나를 나타냅니다. 이것은 비용 없이 사용할 수 있다는 것을 나타냅니다. (See rule 117.5)

107.4e 혼성 마나 심볼 또한 유색 마나 심볼입니다. 각각의 심볼은 비용을 지불하는 데 하나 또는 두 가지 방식으로 지불할 수 있다는 것을 나타냅니다. 혼성 심볼 {W/U}는 지불하는데 백 마나나 청 마나를 사용할 수 있습니다. {2/B} 같은 단색 마나 심볼은 지불하는데 흑 마나 하나나 아무 타입의 마나 2개를 사용할 수 있습니다. 혼성 마나 심볼은 그 구성요소의 모든 색을 가집니다.

**Example:** {G/W}{G/W}는 {G}{G}, {G}{W} 또는 {W}{W}로 지불할 수 있습니다.

107.4f 피렉시안 마나 심볼은 유색 마나 심볼입니다: {W/P}은 백, {U/P}은 청, {B/P}은 흑, {R/P}은 적, and {G/P}은 녹색입니다. 피렉시안 마나 심볼을 지불하기 위해서 그 색의 마나 1개를 지불할 수도 있고 생명점 2점을 지불하는 것으로 대체할 수도 있습니다.

**Example:** {W/P}{W/P}는 {W}{W}을 지불할 수도, {W}와 생명점 2점을 지불할 수도, 생명점 4점을 지불할 수도 있습니다.

107.4g 룰 텍스트에서, 배경에 색이 없는 피렉시안 마나 심볼 {P}는 5개의 피렉시안 마나 심볼들을 의미합니다.

107.4h 스노우 마나 심볼 {S}는 비용에서 일반적인 마나를 대신합니다. 이 일반적인 마나는 스노우 지속물에서 생산된 어떠한 타입의 마나로든 지불할 수 있습니다. (See rule 205.4f) 어떤 효과는 {S} 비용에는 영향을 주지 않으면서 당신이 지불해야 하는 일반적인 마나의 양을 줄여줍니다. (이것은 "스노우 마나" 같은 것이 아닙니다. "스노우"는 마나의 타입이 아닙니다)

107.5. 탭 심볼은 {T}를 말합니다. 활성화 비용에서 탭 심볼은 "이 지속물을 탭한다."는 것을 의미합니다. 이미 탭 되어있는 지속물은 추가로 탭 비용을 지불할 수 없습니다. 생물의 탭 비용이 있는 활성화 능력은 그 생물이 조종자의 가장 최근 턴 시작에서부터 조종자의 조종하에 있지 않았다면 사용할 수 없습니다. See rule 302.6.

107.6. 언탭 심볼은 {Q}를 말합니다. 활성화 비용에서 언탭 심볼은 "이 지속물을 언탭한다."는 것을 의미합니다. 이미 언탭 되어있는 지속물은 추가로 언탭 비용을 지불할 수 없습니다. 생물의 언탭 비용이 있는 활성화 능력은 그 생물이 조종자의 턴 시작에 조종자의 조종하에 있지 않았다면 사용할 수 없습니다 See rule 302.6.

107.7. 플레인즈워커의 각 활성화 능력의 비용에는 충성 심볼이 있습니다. +충성 심볼은 위를 가리키는 화살표 모양에 [+숫자]가 써져 있습니다. -충성 심볼은 아래를 가리키는 화살표 모양에 [-숫자 or X]가 써져 있습니다. 중립 충성 심볼은 양쪽 모두 방향이 없고 [0]이 써져 있습니다. [+N]의 뜻은 "이 지속물 위에 N개의 충성 카운터를 올려놓는다."이고, [-N]은 "이 지속물 위에서 N개의 충성 카운터를 제거한다.", [0]은 "이 지속물 위에 0개의 충성 카운터를 올려놓는다."는 뜻입니다.

107.8. 레벨러 카드(leveler card)의 텍스트 박스에는 2개의 레벨 심볼이 있습니다. 이것은 정적 능력에 해당하는 키워드 능력입니다. 레벨 심볼은 "N1-N2,"처럼 숫자의 범위를 포함하기도 하고, "N3+."처럼 숫자 뒤에 + 표시가 되어있기도 합니다. 같은 레벨 심볼의 텍스트박스 줄무늬 안에 적혀진 능력들은 그 레벨의 정적 능력입니다. 줄무늬 안에 적혀진 공격력/방어력 박스([P/T]) 역시 마찬가지입니다. See rule 710, "Leveler Cards."

107.8a "{레벨 N1-N2} [능력] [P/T]"는 "이 생물이 최소 N1개에서 최대 N2개 사이의 레벨 카운터를 가지고 있다면, 이 생물의 공/방은 [P/T]이고 [능력]을 가진다."라는 뜻입니다.

107.8b "{레벨 N3+} [능력] [P/T]"는 "이 생물이 N3개 또는 그 이상의 레벨 카운터를 가지고 있다면, 이 생물의 공/방은 [P/T]이고 [능력]을 가진다."는 뜻입니다.

107.9. *오딧세이™* 블럭에는 이름 옆에 묘비 아이콘이 붙은 카드가 있습니다. 이것은 플레이어의 무덤에서 적절한 효과가 있다는 것을 의미합니다. 이 아이콘은 그 카드가 무덤에 있을 때 두드러지게 하기 위해서 있습니다. 아이콘 자체는 게임 플레이에 영향을 미치지 않습니다.

107.10. *Future Sight®* 블럭에서 인쇄된 "타임시프티드" 프레임에는 좌상단 구석에 타입 아이콘이 있습니다. 카드에 타입이 한 개만 있을 경우 아이콘은 다음을 뜻합니다: 발톱마크는 생물, 불꽃은 집중마법, 번개는 순간마법, 태양빛은 부여마법, 성배는 마법물체, 산봉우리는 대지입니다. 카드가 여러 개의 타입을 가지면, 아이콘은 흰색과 검정색 십자가 모양입니다. 아이콘은 게임 자체에 영향을 주지 않습니다.

107.11. 플레인즈워커 심볼은 {PW}입니다. 이 심볼은 플레인체이스에 사용되는 주사위의 면 중 1곳에 있습니다 See rule 901, "Planechase.".

107.12. 카오스 심볼은 {C}입니다. 이 심볼은 플레인체이스에 사용되는 주사위의 면 중 1곳과, 차원 주사위를 돌리도록 하는 효과에서 볼 수 있습니다 See rule 901, "Planechase.".

107.13. 양면카드 앞면의 좌상단에는 태양 심볼이 있습니다. See rule 711, "Double-Faced Cards."

107.14. 양면카드 뒷면의 좌상단에는 달 심볼이 있습니다. See rule 711, "Double-Faced Cards."

107.15. 색 지시자(color indicator)는 몇몇 카드의 타입 라인(Type Line) 좌측에 있는 원형 심볼입니다. 심볼의 색은 그 카드의 색(들)을 의미합니다. See rule 202, "Mana Cost and Color."

108. 카드

108.1. 카드의 문구를 결정할 때 오라클™ 카드 레퍼런스를 사용하세요. 카드의 오라클 텍스트는 게더러 카드 데이터베이스Gatherer.Wizards.com를 사용해서 찾으실 수 있습니다.

108.2. 규칙이나 카드 텍스트에서 "카드"라고 언급한 것은, **Magic** 카드만을 의미합니다. 대부분의 **Magic** 게임에서는 가로 2.5인치(6.3cm), 세로 3.5인치(8.8cm)인 전통적인 **Magic** 카드만을 사용합니다. 어떤 포맷에서는 대형 카드나 뒷면이 다른 무늬인 비전통적인 **Magic** 카드를 사용하기도 합니다. 토큰은 카드로 간주하지 않습니다. 비록 카드를 사용해서 토큰을 표현하더라도 룰 적으로는 카드로 간주하지 않습니다.

108.2a 주문이나 능력의 텍스트에서, "카드"라는 용어는 전장(battlefield)이나 스택이 아닌 구역에 있는 카드만을 의미합니다. (예를 들면 '플레이어의 손에 있는 생물 카드'같이) 더 많은 정보를 원한다면 4절 "Zones."을 보세요.

108.3. 게임에서 카드의 *소유자*(owner)는 게임을 시작할 때 그 카드를 덱에 가지고 있던 플레이어를 의미합니다. 게임 외부의 카드를 게임 중간에 들여왔다면, 그 카드의 소유자는 그 카드를 들여온 사람입니다. 카드가 커맨드 존command zone에서 시작한다면, 그 카드의 소유자는 카드를 시작할 때 커맨드 존에 놓은 사람입니다. 앤티 룰(ante)을 제외하면 카드의 법적인 소유권은 게임의 룰과는 무관합니다. (See rule 407)

108.3a 차원 덱을 쓰는 플레인체이스에서, 차원의 조종자는 그 차원 덱의 소유자입니다. See rule 901.6.

108.3b 어떤 주문이나 능력은 플레이어가 게임 외부의 카드를 게임으로 들여올 수 있게 합니다(See rule 400.10b). 게임 외부의 카드가 **Magic** 게임과 연관된 것이라면, 그 카드의 소유자는 규칙 108.3에 의해 결정됩니다. 게임 외부의 카드가 사이드보드(See rule 100.4)에 있는 카드라면, 그 카드의 소유자는 게임 시작할 때 그 카드를 사이드보드에 가지고 있던 사람입니다. 다른 모든 경우에는 카드의 소유자는 그 카드의 법적인 주인입니다.

108.4. 지속물이나 주문이 아닌 카드는 조종자(controller)가 없습니다; 이 경우에는 조종자를 지속물이나 주문을 위한 규칙에 의해 결정합니다. See rules 110.2 and 111.2.

108.4a 무언가가 카드의 조종자에 대해서 언급하는데 그 카드가 (현재 상태가 지속물이나 주문이 아니어서) 조종자가 없을 때는, 대신 그 카드의 소유자라고 해석합니다.

108.5. 비전통적인 **Magic** 카드들은 커맨드 존(See rule 408)을 제외하고는 게임 시작 때 어떠한 구역에도 있을 수 없습니다. 어떤 효과가 게임 외부의 비전통적인 **Magic** 카드를 게임으로 들여오게 한다면, 그렇게 할 수 없습니다. 그 카드는 게임 외부에 계속 남아있습니다.

108.6. 카드에 대한 더 많은 정보를 원한다면, 2절, "Parts of a Card."를 보세요.

109. 오브젝트

109.1. *오브젝트*란 스택에 있는 능력, 카드, 카드의 복사본, 토큰(token), 주문, 지속물, 휘장(emblem)을 말합니다.

109.2. 주문이나 능력의 설명에서 오브젝트를 설명하는데 ('카드', '주문', '원천', '스키마'라는 말은 없이) '카드 타입이나 서브타입인'이라고 했다면, 그것은 전장에 있는 해당 카드 타입/서브타입의 지속물을 의미합니다.

109.2a 주문이나 능력의 설명에서 오브젝트를 설명하는데 "카드"라는 단어와 구역의 이름을 사용한다면, 그것은 해당 구역에 있는 조건에 맞는 카드를 의미합니다.

109.2b 주문이나 능력의 설명에서 오브젝트를 설명하는데 "주문"라는 단어를 사용했다면, 그것은 스택에 있는 조건에 맞는 주문을 의미합니다.

109.2c 주문이나 능력의 설명에서 오브젝트를 설명하는데 "원천(source)"라는 단어를 사용했다면, 그것은 어떠한 구역에 있던지 —능력의 원천과 피해의 원천을 다 포함해서—해당 조건에 맞는 원천을 의미합니다. See rule 609.7.

109.2d 스키마scheme 카드의 능력 텍스트에 "이 스키마"라는 말이 있다면, 그것은 커맨드 존에 놓여있는 그 능력이 나와있는 스키마 카드를 의미합니다.

109.3. 오브젝트의 특징(characteristic)으로는 이름, 마나 비용, 색, 색 지시자, 카드 타입, 서브타입, 슈퍼타입(supertype), 룰 텍스트, 능력, 공격력, 방어력, 충성(loyalty), hand modifier, life modifier가 있습니다. 오브젝트는 이 특징들 일부 혹은 전부를 가질 수 있습니다. 오브젝트에 대한 다른 정보는 특징이 아닙니다. 예를 들어, 지속물이 탭 되었나 여부, 주문의 목표, 오브젝트의 소유자나 조종자, 마법진이 붙어있는지 등은 특징이 아닙니다.

109.4. 전장이나 스택에 있는 오브젝트만이 조종자가 있습니다. 이 두 구역에 없는 오브젝트는 어느 플레이어도 조종하고 있는 것이 아닙니다. See rule 108.4. 이 규칙에는 네 가지 예외가 있습니다.

109.4a 휘장은 그것을 커맨드 구역에 놓은 플레이어가 조종합니다. See rule 113, "Emblems."

109.4b 플레인체이스에서, 앞면인 차원이나 현상 카드는 차원 조종자에 의해 지정된 플레이어에 의해 조종됩니다. 이것은 보통 액티브 플레이어입니다. See rule 901.6.

109.4c 뱅가드에서, 각 뱅가드 카드는 그 카드의 소유자가 조종합니다. See rule 902.6.

109.4d 아크에너미에서, 각 스키마 카드는 그 카드의 소유자가 조종합니다. See rule 904.7.

109.5. 오브젝트에 있는 "당신(you)", "당신의(your)"라는 단어는 그 오브젝트의 조종자, 조종자가 될 플레이어(플레이어가 그것을 플레이play하거나, 발동cast하거나, 활성화activate 시키려고 할 때), 소유자(조종자가 없는 경우)를 의미합니다. 정적 능력(static ability)의 경우엔, 그 단어는 그 오브젝트의 현재 조종자를 의미합니다. 활성화 능력의 경우엔, 능력을 활성화 시킨 플레이어를 의미합니다. 격발 능력(triggered ability)의 경우엔, 능력이 격발될 때의 조종자를 의미합니다. 지연 격발 능력(delayed triggered ability)의 경우는 예외입니다. 지연 격발 능력의 조종자를 결정하기 위해서는, 규칙 603.7d-f를 보세요.

110. 지속물

110.1. *지속물*이란 전장의 카드나 토큰을 말합니다. 지속물은 전장에 무기한으로 남아있습니다. 카드나 토큰은 전장에 들어올 때 지속물이 되고 규칙이나 효과에 의해 다른 구역으로 이동할 때 지속물이 아니게 됩니다.

110.2. 지속물의 소유자는 카드의 소유자와 같습니다(토큰은 제외; See rule 110.5a). 지속물의 조종자는 기본적으로 그것을 전장에 들여놓은 플레이어입니다. 모든 지속물은 조종자가 있습니다.

110.2a 어떤 효과가 플레이어에게 전장에 오브젝트를 놓게 한다면, 그 오브젝트는 효과에 따로 명시되지 않은 한 들여놓은 플레이어가 조종권을 가집니다.

110.3. 토큰이 아닌 지속물의 특징은 그 카드에 쓰여진 내용에 다른 지속 효과가 적용된 것과 같습니다. See rule 613, "Interaction of Continuous Effects."

110.4. 지속물에는 5가지 타입이 있습니다: 마법물체(artifact), 생물(creature), 부여마법(enchantment), 대지(land), 플레인즈워커(planeswalker). 순간마법과 집중마법 카드는 전장에 들어올 수 없고, 그러므로 지속물이 될 수 없습니다. 종족tribal 카드는 전장에 들어오는 경우도 있고 못 들어오는 경우도 있습니다. 그것은 그 카드의 다른 타입에 달렸습니다. 3절 "Card Types."을 보세요.

110.4a "지속물 카드"라는 용어는 전장에 놓을 수 있는 카드를 지칭할 때 사용합니다. 명확하게 말하자면, 마법물체, 생물, 부여마법, 대지, 플레인즈워커 카드를 말합니다.

110.4b "지속물 주문"이라는 용어는 주문이 해결되면 지속물로서 전장에 들어올 주문을 지칭할 때 사용합니다. 명확하게 말하자면, 마법물체, 생물, 부여마법, 대지, 플레인즈워커 주문을 말합니다.

110.4c 지속물이 어떻게든 모든 지속물 타입을 잃었다고 해도, 여전히 전장에 남아 있습니다. 그것은 여전히 지속물입니다.

110.5. 어떤 효과는 *토큰*을 전장에 놓습니다. 토큰은 카드에 해당하지 않는 지속물을 나타내는데 사용하는 표지물입니다.

110.5a 토큰의 소유자와 조종자는 그 토큰을 자신의 조종하에 전장에 놓은 플레이어입니다.

110.5b 토큰을 만드는 주문이나 능력은 그 토큰의 특징을 정의할 수 있습니다. 이 특징들은 그 토큰의 "텍스트"가 됩니다. 이 방식으로 정의된 특징 값은 일반적인 카드에 적혀진 특징 값과 동일한 효과를 가집니다. 토큰은 그것을 만든 주문이나 능력에 정의되지 않은 다른 특징은 가지지 않습니다.

**Example:** Jade Mage는 "{2}{G}: 1/1 녹색 묘목 생물 토큰을 전장에 놓는다."라는 능력을 가지고 있습니다. 이 능력으로 만들어진 토큰은 마나 비용, 슈퍼타입, 룰 텍스트, 능력을 가지고 있지 않습니다..

110.5c 토큰을 만드는 주문이나 능력은 토큰의 이름과 타입을 다 정합니다. 주문이나 능력이 토큰의 이름을 명시하지 않았다면, 토큰의 이름은 토큰의 생물 타입(들)과 같습니다. 예를 들어 "Goblin Scout 생물 토큰"의 이름은 "Goblin Scout"이고 생물 서브타입은 Goblin과 Scout입니다. 일단 토큰이 전장에 들어오면, 토큰의 이름을 바꾸는 것은 생물 타입에 영향을 주지 않으며 그 반대도 마찬가지입니다.

110.5d 주문이나 능력이 토큰을 만드는데, 그 토큰 지속물이 전장에 들어올 수 없는 종류의 특징을 하나 이상 가진다면, 그 토큰은 생성되지 않습니다.

110.5e 토큰은 일반적인 지속물이나 토큰의 카드타입/서브타입에 영향을 미치는 것의 대상이 됩니다. 토큰은 카드가 아닙니다. (비록 토큰의 뒷면이 **Magic** 카드 뒷면 모양이거나 토큰을 나타내기 위해 **Magic** 부스터 팩에서 나온 카드를 사용하더라도)

110.5f 토큰이 페이즈 아웃phased out하거나 전장을 제외한 다른 구역에 있다면, 그 토큰은 사라집니다. 이것은 상태 참조 행동state-based action입니다. See rule 704. (토큰이 구역을 이동할 때, 적용될 수 있는 격발 능력은 토큰이 사라지기 전에 격발된다는 것에 유의)

110.5g 전장을 벗어난 토큰은 또 다른 구역으로 이동하거나 전장으로 돌아올 수 없습니다. 토큰이 구역을 이동하려 하면, 대신 현재 구역에 남아있습니다. 그리고 다음 상태 참조 체크 때 사라집니다. See rule 704.

110.6. 지속물의 상태(status)는 그것의 물리적 상태와 같습니다. 지속물의 상태에는 4가지 범주가 있으며, 각 범주 별로 가능한 값이 두 가지씩 있습니다: 탭/언탭, 플립/언플립 (flipped/unflipped), 앞면/뒷면(face up/face down), 페이즈 인/페이즈 아웃(phased in/phased out). 모든 지속물은 이 범주들에서 한가지씩 값을 가지고 있습니다.

110.6a 지속물의 상태는 특징이 아닙니다. 하지만 지속물의 특징에 영향을 줄 수는 있습니다.

110.6b 지속물은 주문이나 능력에 따로 명시되지 않는 한 언탭, 언플립, 앞면, 페이즈 인 상태로 전장에 들어옵니다.

110.6c 지속물은 주문, 능력, 턴에 기반한 행동(turn-based action)이 지속물의 상태를 변경할 때까지 자신의 상태를 유지합니다. 현재의 상태가 그 지속물에게 적절하지 않은 경우라도 마찬가지입니다.

**Example:** Dimir Doppelganger은 "{1}{U}{B}: 무덤의 목표 생물 카드를 추방한다. Dimir Doppelganger는 그 카드의 복사본이 되며 여전히 이 능력을 가진다."라고 되어있습니다. Dimir Doppelganger가 플립 카드인 Jushi Apprentice의 복사본이 됐습니다. 이 생물은 Jushi Apprentice의 능력(이 생물을 플립한다)을 사용해서 Dimir Doppelganger의 능력을 가지고 있는 Tomoya the Revealer의 복사본이 될 수 있습니다. (번역자 주--Jushi Apprentice와 Tomoya the Revealer는 서로 플립되는 관계) 이 지속물이 다시 Runeclaw Bear을 복사했다고 하더라도, (비록 플립이라는 상태가 Runeclaw Bear와는 맞지 않더라고 해도) 여전히 플립된 상태로 남아있습니다. 이번엔 이 지속물의 능력을 또 다른 플립 카드인 Nezumi Shortfan 카드를 목표로 다시 활성화 시킨 경우, 이 지속물은 Stabwhisker the Odious(Nezumi Shortfang이 플립된 버전)의 특징을 가지게 됩니다.

110.6d 지속물만이 상태를 가집니다. 전장에 있지 않은 카드는 상태를 가지지 않습니다. 뒷면으로 추방된 카드의 경우, 이것은 뒷면 상태인 지속물과는 연관성이 없습니다. 마찬가지로, 전장에 있지 않은 카드는 그 카드의 물리적 상태와는 관련 없이 탭된 상태도 언탭된 상태도 아닙니다.

111. 주문

111.1. 주문은 스택에 있는 카드를 말합니다. *발동*(cast)(See rule 601, "Casting Spells") 하는데 첫 번째 단계로서, 카드는 주문이 되고 원래 있던 구역(보통은 플레이어의 손)에서 스택의 가장 위로 이동합니다. (See rule 405, "Stack.") 주문은 그것이 *해결*되거나(See rule 608, "Resolving Spells and Abilities") 무효화(counter)(See rule 701.5)되거나 다른 방식으로 스택을 떠날 때까지 스택에 남아있습니다. 더 많은 정보를 원하신다면, 6절 "Spells, Abilities, and Effects."을 보세요.

111.1a 주문의 *복사본*은 비록 해당하는 카드가 없더라도 여전히 주문입니다. See rule 706.10.

111.1b 어떤 효과는 플레이어가 카드의 복사본을 발동할 수 있게 합니다. 그렇게 한다면, 그 복사본 역시 주문입니다. See rule 706.12.

111.2. 주문의 소유자는 그 카드의 소유자와 같습니다. 복사본인 경우는 예외입니다. 이 경우엔, 그 주문의 소유자는 그것을 스택에 쌓은 플레이어입니다. 주문의 조종자는 기본적으로 스택에 쌓은 플레이어와 같습니다. 모든 주문은 조종자가 있습니다.

111.3. 복사본이 아닌 주문의 특징은 그 카드에 나와있는 내용에 다른 지속 효과가 적용된 것과 같습니다. See rule 613, "Interaction of Continuous Effects."

111.4. 효과가 지속물 주문의 특징을 바꾼다면, 그 효과는 주문이 해결된 뒤의 지속물에 적용됩니다. See rule 400.7.

**Example:** 어떤 효과가 흑색 생물 주문을 백색으로 바꾼다면, 그 생물은 전장에 백색으로 들어오며 이후에도 백색으로 남아있습니다.

112. 능력

112.1. 능력은 다음 두 가지 중 하나입니다:

112.1a 능력은 오브젝트가 가지고 있는 특징 중 하나입니다. 능력은 게임에 영향을 줍니다. 오브젝트의 능력은 오브젝트의 룰 텍스트나 그 오브젝트를 생성한 효과에 의해 정의됩니다. 능력 역시 규칙이나 효과에 의해 오브젝트에 부여될 수 있습니다. (그러므로 "has," "have," "gains," "gain." 같은 용어를 사용할 수 있습니다) 능력은 효과를 발생시킵니다. (See rule 609, "Effects.")

112.1b 능력은 스택에 있는 활성화 능력이나 격발 능력이 될 수 있습니다. 이 부류의 능력은 오브젝트로 간주합니다. (6절, "Spells, Abilities, and Effects."을 보세요)

112.2. 능력은 그 능력을 가진 오브젝트에게 영향을 미칠 수 있습니다. 또한 다른 오브젝트 / 플레이어에게 영향을 미칠 수도 있습니다.

112.2a 능력은 이로울 수도, 해로울 수도 있습니다.

**Example:** "[이 생물]은 방어할 수 없다."는 능력입니다.

112.2b 카드를 발동하기 위한 추가 비용 또는 대체 비용은 그 카드의 능력입니다.

112.2c 오브젝트는 여러 개의 능력을 가질 수 있습니다. 오브젝트가 카드라면, 한 줄로 표현되는 명확히 정의된 능력을 제외하고서도(See rule 702, "Keyword Abilities"), 카드의 텍스트의 각각의 문단은 하나의 구분된 능력입니다. 오브젝트가 카드가 아니라면, 그 능력을 생성한 효과가 그 오브젝트에게 여러 개의 능력을 부여할 수 있습니다. 어떤 오브젝트는 주문이나 능력에 추가적인 능력을 부여할 수도 있습니다. 오브젝트가 같은 능력을 여러 개 가지고 있다면, 각각은 독립적으로 작동합니다. 이 경우 효과가 중첩되거나 추가적인 효과가 있을 수도 있습니다; 더 많은 정보를 원하신다면 각 능력들의 설명을 참고하세요.

112.2d 능력은 일회성 효과 혹은 지속 효과를 발생시킵니다. 지속 효과에는 대체 효과와 방지 효과가 있습니다. See rule 609, "Effects."

112.3. 능력에는 네 가지 일반적인 분류가 있습니다:

112.3a *주문 능력*은 순간마법이나 집중마법이 해결될 때 발생하는 능력입니다. 순간마법과 집중마법 주문의 모든 텍스트는 그것이 활성화 능력, 격발 능력, 정적 능력이 아닌 한 주문 능력입니다. rule 112.6에서 설명합니다.

112.3b *활성화 능력*은비용과 효과가 있습니다. 이것은 "[비용]: [효과.] [활성화 조건(있다면).]" 형식으로 표현됩니다. 플레이어는 자신에게 우선권(priority)이 있을 때에만 이런 능력을 활성화할 수 있습니다. 능력을 활성화한다면, 능력은 스택에 쌓이며, 무효화되거나, 해결되거나, 기타 스택을 떠날 때까지 스택에 남아있습니다. See rule 602, "Activating Activated Abilities."

112.3c *격발 능력*은 격발 조건과 효과로 이루어져 있습니다. 이것은 "[격발 조건], [효과]"로 표현되며 "~할 때when," "~할 때마다whenever," 또는 "~때at."라는 말이 들어있습니다. (보통은 이 말로 시작합니다) 격발 이벤트가 발생하면, 능력은 플레이어가 우선권을 받을 때 스택에 쌓이며, 카운터 당하거나, 해결되거나, 기타 스택을 떠날 때까지 스택에 남아있습니다. See rule 603, "Handling Triggered Abilities."

112.3d *정적 능력*은 서술문으로 표현됩니다. 정적 능력은 능력을 지닌 지속물이 전장 또는 적절한 구역에 그 능력을 유지한 상태로 있는 동안 지속 효과를 생성합니다. See rule 604, "Handling Static Abilities."

112.4. 어떤 활성화 능력과 격발 능력은 *마나 능력*입니다. 마나 능력은 특별한 규칙을 따릅니다: 마나 능력은 스택을 사용하지 않으며, 플레이어는 마나 능력을 자신이 우선권이 없을 때에도 발동할 수 있습니다. See rule 605, "Mana Abilities."

112.5. 어떤 활성화 능력은 *충성 능력*입니다. 충성 능력은 특별한 규칙을 따릅니다: 플레이어는 자신의 턴의 메인 단계(main phase)에 스택이 비어있고 우선권이 자신에게 있을 때 자신이 조종하는 지속물의 충성 능력을 활성화할 수 있습니다. 다만 그 턴에는 어떤 플레이어도 그 지속물의 충성 능력을 사용한 적이 없어야 합니다. See rule 606, "Loyalty Abilities."

112.6. 순간마법과 집중마법의 능력은 대게 그 오브젝트가 스택에 있는 동안에만 기능합니다. 다른 모든 오브젝트의 능력은 대게 오브젝트가 전장에 있는 동안에만 기능합니다. 아래에 몇몇 예외가 있습니다:

112. 특징 정의 능력(Characteristic-defining abilities)은 게임 외부를 포함해 어디에서든지 기능합니다. (See rule 604.3)

112.6b 특정한 구역에서만 기능한다고 적혀진 능력은 그 구역에 있을 때만 기능합니다.

112.6c 플레이어에게 오브젝트의 원래의 마나 비용 대신 대체 비용을 지불할 수 있게 하는 능력은 그 오브젝트의 마나 비용을 지불할 수 있는 구역(일반적으로 스택)에서만 기능합니다. 오브젝트를 발동하는데 드는 비용을 변경 하는 능력은 스택에서 기능합니다.

112.6d 어떤 오브젝트의 능력은 특정한 오브젝트가 플레이/발동할 수 있는 구역에서 플레이/발동되는 것을 제한하거나 변경하기도 합니다.

112.6e 특정한 오브젝트가 플레이/발동하는 것을 제한/변경하는 능력이 기능하고 있으면 그 오브젝트는 게임 외부를 포함해 어디에서든 발동할 수 없습니다.

112.6f '(주문이나 능력에 의해) 무효화 할 수 없다'는 종류의 능력은 스택에 있을 때 기능합니다.

112.6g 특정한 오브젝트가 전장에 들어오는 방법을 바꾸는 능력은 그 오브젝트가 전장에 들어올 때도 기능합니다. See rule 614.12.

112.6h 오브젝트 위에 카운터가 놓이지 못하게 하는 능력은 오브젝트가 전장에 들어올 때 기능하고, 추가적으로 전장에 있는 동안 계속 기능합니다.

112.6i 오브젝트가 전장에 있는 한 비용을 지불할 수 없는 활성화 능력은 오브젝트가 그 비용을 지불할 수 있는 구역에 있을 때 기능합니다.

112.6j 전장에서는 격발될 수 없는 격발 조건은 그 조건이 격발될 수 있는 구역에서 기능합니다. 같은 격발 능력의 다른 격발 조건은 다른 구역에서 기능할 수도 있습니다.

**Example:** Absolver Thrull은 "Absolver Thrull이 전장에 들어오거나 이것이 haunt한 생물이 죽으면, 목표 부여마법을 파괴한다."는 능력을 가집니다. 첫 번째 격발 조건은 전장에서 기능하고, 두 번째 격발 조건은 추방 구역에서 기능합니다. (See rule 702.54, "Haunt.")

112.6k 능력의 비용이나 효과, 격발 조건이 그 오브젝트가 특정한 위치에 있어야 한다고 강제하지 않는다면, 비용이나 효과가 오브젝트를 특정한 구역에서 다른 곳으로 옮기게 하는 능력은 그 구역에서만 기능합니다.

**Example:** 재조립 해골은 "{1}{B}: 재조립 해골을 무덤에서 전장으로 탭된 채로 놓는다."라는 능력을 가지고 있습니다. 플레이어는 이 능력을 재조립 해골이 무덤에 있을 때에만 활성화 시킬 수 있습니다.

112.6m 덱 구축에 관한 규칙을 바꾸는 능력은 게임이 시작하기 전에 기능합니다. 이런 능력은 종합규칙서 뿐만 아니라 **Magic: The Gathering** 토너먼트 규칙이나 포맷에 대한 규칙 같은 다른 덱 구축에 관한 문서들에도 영향을 줍니다. 다만 이런 능력은 금지, 제한을 포함한 카드의 포맷 적법성에는 영향을 주지 않습니다. 최근의 **Magic: The Gathering** 토너먼트 규칙은 Wizards.com/WPN/Events/Rules.aspx에서 찾아보실 수 있습니다.

112.6n 휘장, 차원 카드, 뱅가드 카드, 스키마 카드의 능력은 커맨드 구역에서 기능합니다. See rule 113, "Emblems"; rule 901, "Planechase"; rule 902, "Vanguard"; and rule 904, "Archenemy."

112.7. 능력의 *원천*은 그 능력을 생성한 오브젝트를 말합니다. 스택에 있는 활성화 능력의 원천은 능력을 활성화 한 오브젝트입니다. 스택에 있는/스택에 들어가기를 기다리고 있는 (지연 격발 능력을 제외한) 격발 능력의 원천은 그 능력을 격발한 오브젝트입니다. 지연 격발 능력의 원천에 대해서는 rules 603.7d-f를 보세요.

112.7a 일단 활성화되거나 격발되어서 스택에 존재하는 능력은 그 원천과는 독립적입니다. 그 타이밍에 원천을 파괴하거나 제거하는 것은 능력의 효과에 영향을 주지 않습니다. 어떤 능력은 능력이 직접 무언가를 하는 것이 아니라 그 원천이 무언가를 하게 하는 것에 유의하세요. (예를 들어, "Prodigal Pyromancer는 목표 생물이나 플레이어에게 1점의 피해를 입힌다.") 이 경우엔, 그 활성화나 격발 능력에는 그 원천의 정보가 포함되어 있습니다. 왜냐하면 능력이 스택에 올라갈 때와 해결될 때 정보를 나누어서 체크하기 때문입니다. 두 경우 모두 그 원천이 체크할 때 적절한 구역에 없을 경우, 가장 최근에 체크되었던 정보를 사용합니다. 원천은 더 이상 존재하지 않더라도 행동을 수행할 수 있습니다.

112.8. 스택의 활성화 능력의 조종자는 그것을 활성화한 플레이어입니다. 스택의 (지연 격발 능력을 제외한) 격발 능력의 조종자는 그 능력을 격발한 원천을 조종하는 플레이어입니다. 격발 당시 원천의 조종자가 없었다면 그 원천의 소유자가 조종자입니다. 지연 격발 능력의 조종자에 대해서는 rules 603.7d-f를 보세요.

112.9. 스택에 있는 활성화 능력과 격발 능력은 주문이 아닙니다. 그러므로 주문만을 무효화하는 주문/능력에 무효화되지 않습니다. 스택에 있는 활성화/격발 능력은 능력을 무효화하는 효과나 규칙에 의해서는 무효화될 수 있습니다. (예를 들어, 1개 이상의 목표를 정하는 능력의 경우 모든 목표가 적법하지 않게 되면 무효화 됩니다) 정적 능력은 스택을 사용하지 않기 때문에 무효화될 수 없습니다.

112.10. 어떤 효과는 오브젝트에 능력을 추가하거나 제거할 수 있습니다. 오브젝트에 능력을 주는 효과는 "얻는다gains/가진다has"라고 쓰여 있고, 오브젝트에서 능력을 제거하는 효과는 "잃는다loses"라고 되어 있습니다. 같은 능력을 여러 개instance 가지고 있는 경우 능력을 제거하는 효과는 그것들을 전부 잃게 합니다. 두 가지 이상의 효과가 같은 능력을 얻게/잃게 한다면, 일반적으로 가장 최근의 하나만 효과 있습니다.

112.11. 어떤 효과는 오브젝트가 특정한 능력을 얻지 못하게 할 수 있습니다. 이러한 효과는 오브젝트는 그 능력을 “가질 수 없다can’t have”고 합니다. 만약 오브젝트가 그 능력을 가지고 있다면, 그 능력을 잃습니다. 어떤 효과가 오브젝트에 그 능력을 추가하는 것도 불가능합니다. 주문이나 능력이 해결되면서 오브젝트에 특정한 능력을 추가하는 지속 효과를 생성한다면, 그 지속 능력은 생성되지 않습니다. 다른 지속 효과는 정상적으로 생성됩니다. 정적 능력에 의해 생성된 오브젝트에 능력을 부여하는 지속 효과는 그 오브젝트에 적용되지 않습니다.

112.12. 오브젝트의 특징을 설정하거나, 단순히 특성quality을 서술하는 효과는 능력을 부여하는 효과와는 다릅니다. 어떤 오브젝트가 능력을 "얻을" 경우, 그 능력은 다른 효과에 의해서 제거될 수 있습니다. 효과가 오브젝트의 특징을 정의할 경우("[지속물]은 [특징 값]이다"), 이것은 능력을 부여하는 것이 아닙니다. (See rule 604.3) 비슷한 경우로, 효과가 그 지속물의 특성quality을 설정할 경우("[지속물]은 방어될 수 없다." 같은 경우), 이것은 능력을 부여하는 것도, 특징을 설정하는 것도 아닙니다.

**Example:** Muraganda Petroglyphs는 "능력이 없는 생물은 +2/+2를 가진다."고 되어 있습니다. Runeclaw Bear(능력이 없음)에 비행 능력을 주는 마법진이 부착되어 있을 경우, +2/+2를 받지 못합니다. Runeclaw Bear에 "부여된 생물은 적색이다."나 "부여된 생물은 방어될 수 없다."는 마법진이 부착된 경우엔 +2/+2를 받을 수 있습니다.

113. 휘장

113.1. 어떤 효과는 커맨드 구역에 *휘장*을 생성합니다. 휘장은 하나 이상의 능력을 가지고 있고 그 외 다른 특징은 가지지 않는 오브젝트를 나타내는 표지물입니다.

113.2. 휘장을 생성하는 효과는 다음과 같이 쓰여집니다:"[플레이어]는 [능력]이라는 능력을 가진 휘장을 얻는다." 이것은 [플레이어]는 [능력]을 가진 휘장을 커맨드 구역에 놓으라는 것을 뜻합니다. 휘장은 그 플레이어가 조종&소유합니다.

113.3. 휘장은 그 위장을 생성한 효과가 정의한 능력 외에 다른 특징은 가지지 않습니다. 특히, 휘장은 이름, 타입, 마나 비용, 색을 가지지 않습니다.

113.4. 휘장의 능력은 커맨드 구역에서만 기능합니다.

113.5. 휘장은 카드도 지속물도 아닙니다. 휘장은 카드의 타입이 아닙니다.

114. 목표

114.1. 어떤 주문이나 능력은 조종자가 하나 이상의 *목표*를 선택하도록 합니다. 주문이나 능력의 목표에는 오브젝트(들), 플레이어(들), 구역(들)이 될 수 있습니다. 이런 목표는 주문이나 능력을 스택에 올릴 때, 그 과정의 일부로서 선언됩니다. 다른 주문이나 능력이 명시적으로 언급하는 경우를 제외하고는 이미 설정된 목표를 바꿀 수 없습니다.

114.1a 집중마법이나 순간마법 주문은 그것의 주문 능력에 "[무언가]를 목표로 정한다target [something]."라는 용어가 사용될 경우 목표를 가집니다. [무언가]는 그 문장이 나타내는 오브젝트, 플레이어, 구역을 나타냅니다. 목표(들)는 주문을 발동할 때 선택합니다; See rule 601.2c. (목표라는 단어가 사용된 순간마법, 집중마법의 활성화 능력/격발 능력은 목표를 가집니다. 그렇지만 주문 자체가 목표를 지정하는 것은 아닙니다)

**Example:** "이 카드를 순환(cycle)할 때, 목표 생물은 턴 끝까지 -1/-1를 받는다."라는 능력이 있는 집중마법 카드가 있습니다. 이것의 격발 능력은 목표를 지정하지만, 카드가 목표를 지정하는 것은 아닙니다.

114.1b 마법진(Aura) 주문은 항상 목표를 지정합니다. 마법진은 목표를 지정하는 유일한 지속물입니다. 마법진의 목표는 부여 키워드 능력에 의해 명시됩니다. (See rule 702.5, Enchant") 목표(들)는 주문을 발동할 때 선택됩니다; See rule 601.2c. 마법진 지속물은 목표가 없습니다; 주문만이 목표를 가집니다. (물론 마법진 지속물의 활성화/격발 능력은 목표를 가질 수 있습니다)

114.1c 활성화 능력은 그 능력에 "[무언가]를 목표로 정한다."라는 용어가 있을 경우 목표를 지정합니다. [무언가]는 그 문장이 나타내는 오브젝트, 플레이어, 구역입니다. 목표(들)는 능력이 활성화 될 때 선택합니다; See rule 602.2b.

114.1d 격발 능력은 그 능력에 "[무언가]를 목표로 정한다."라는 용어가 있을 경우 목표를 지정합니다. [무언가]는 그 문장이 나타내는 오브젝트, 플레이어, 구역입니다. 목표(들)는 능력이 스택에 올라갈 때 선택합니다; See rule 603.3d.

114.1e 어떤 키워드 능력(장착이나 provoke 등)은 목표를 잡는 활성화/격발 능력을 대체합니다. 이 경우엔 "[무언가]를 목표로 정한다."라는 문구는 능력 자체가 아니라 키워드를 설명하는 규칙에 있습니다. (키워드의 리마인더 텍스트reminder text에 종종 "목표"라는 문구가 있습니다) See rule 702, "Keyword Abilities."

114.2. 주문이나 능력이 그것의 목표를 (a)다른 구역의 오브젝트나 플레이어를 지정할 수 있다고 명시하거나, (b)목표 오브젝트가 전장에 존재할 수 없다거나(주문이나 능력처럼), (c)구역을 목표로 지정하지 않는 한, 지속물만이 그 주문/능력의 적법한 목표입니다.

114.3. "목표"라는 문구가 있는 주문이나 능력의 하나의 "목표" 문구에는 같은 목표를 여러 번 선택할 수 없습니다. 주문이나 능력에 "목표"란 문구가 여러 군데 있을 경우, 각 문구 별로 같은 오브젝트, 플레이어, 구역을 목표로 선택할 수 있습니다. (물론 목표 기준에 맞아야 합니다) 이 규칙은 주문/능력의 목표를 지정할 때와 지정된 목표를 바꿀 때 또는 새로운 목표를 지정할 때 전부 적용됩니다. (See rule 114.6)

114.4. 스택에 있는 주문이나 능력은 자기 자신을 목표로 잡을 수 없습니다.

114.5. 0개 이상의 목표를 가질 수 있는 주문이나 능력은 한 개 이상을 목표로 선택했을 때에만 목표를 가진 주문으로 취급합니다.

114.6. 어떤 효과는 플레이어가 주문이나 능력의 목표(들)를 바꿀 수 있게 합니다. 어떤 효과는 플레이어가 새로운 목표를 선택할 수 있게 하기도 합니다.

114.6a 한 효과가 플레이어에게 주문이나 능력의 목표(들)를 바꿀 수 있게 한다면, 각 목표는 또 다른 적법한 목표에게로만 바뀔 수 있습니다. 목표를 다른 적법한 목표로 바꿀 수 없다면, 원래의 목표가 더 이상 적법하지 않은 경우라도 원래의 목표는 바뀌지 않습니다. 모든 목표를 다른 적법한 목표로 바꿀 수 없다면 아무 목표도 바뀌지 않습니다.

114.6b 어떤 효과가 플레이어에게 주문이나 능력의 목표 한 개를 바꿀 수 있게 했는데, 그것이 불가능하다면 규칙 114.6a에 나와 있는 과정이 수행됩니다.

114.6c 한 효과가 플레이어에게 주문이나 능력에서 임의의 숫자의 목표를 바꿀 수 있게 했는데, 그것이 불가능하다면 규칙 114.6a에 나와 있는 과정이 수행됩니다.

114.6d 한 효과가 플레이어에게 주문이나 능력의 새로운 목표들을 지정하게 한다면, 플레이어는 (어떠한 숫자든) 목표를 바꾸지 않을 수 있습니다. 이 목표들이 더 이상 적법하지 않은 경우에도 마찬가지입니다. 플레이어가 목표들의 일부/전부를 바꾸기 위해 선택을 했다면, 새로운 목표는 반드시 적법해야 하고 이 행동이 바뀌지 않은 목표들을 적법하지 않게 만들어서는 안됩니다.

114.6e 주문이나 능력의 목표를 바꾸거나 새로운 목표를 선택할 때, 변경이 적법한지는 최종적인 목표(들)를 가지고 평가합니다.

**Example:** Arc Trail은 다음과 같은 능력을 가진 집중마법입니다:"Arc Trail은 목표 플레이어나 생물 하나에게 피해 2점을 입히고 다른 목표 플레이어나 생물에게 피해 1점을 입힌다." 현재 Arc Trail의 목표는 순서대로 Runeclaw Bear와 Llanowar Elves입니다. 당신은 주문하나를 목표로 정해서 그 주문의 목표를 새로 정하는 순간마법인 Redirect을 발동해서 Arc Trail을 지정했습니다. 당신은 첫 번째 목표를 Llanowar Elves, 두 번째 목표를 Runeclaw Bear이 되도록 바꿀 수 있습니다.

114.7. 모드가 있는 주문이나 능력은 각 모드 별로 다른 목표를 지정 하기도 합니다. 어떤 효과가 모드가 있는 주문/능력의 목표를 바꾸거나 새로운 목표를 지정할 수 있도록 하더라도, 플레이어는 주문의 모드를 바꿀 수는 없습니다. (See rule 700.2)

114.8. 어떤 오브젝트는 다른 주문이나 능력이 목표를 잡았는지 체크합니다. 이것은 표현에 따라 현재 상태의 목표일 수도 있고, 그것이 선택될 당시의 상태일 수도 있고, 둘 다를 나타낼 수도 있습니다.

114.8a "한 개의 목표를 가지는 [주문이나 능력]"을 체크하는 오브젝트는 주문/능력이 스택에 올라갈 때 목표가 된 오브젝트/플레이어/구역의 수를 체크합니다. 현재 적법한 목표의 수를 체크하는 것이 아닙니다. 같은 오브젝트/플레이어/구역이 여러 개의 "목표" 문구에 의해 목표가 되었다면 각 문구를 따로 셉니다.

114.8b "[무언가]를 목표로 하는 [주문이나 능력]"을 체크하는 오브젝트는 그 주문/능력의 현재 상태를 체크합니다. 목표가 된 오브젝트가 여전히 적절한 구역에 있거나 목표 플레이어가 여전히 게임에 참가하고 있는 경우, 그 목표의 현재 정보가 사용됩니다. 비록 그 주문/능력에 있어서 목표의 현재 상태가 적법하지 않은 경우라도 마찬가지입니다. 목표 오브젝트가 적절한 구역에 더 이상 없거나 목표 플레이어가 더 이상 게임에 참가하고 있지 않는 경우, 그 목표는 무시됩니다; 그 목표의 가장 최근의 정보는 사용되지 않습니다.

114.8c "[무언가]만을 목표로 하는 [주문이나 능력]"을 체크하는 오브젝트는 그 주문/능력이 스택에 올라갈 때 목표가 된 다른 오브젝트나 플레이어의 수를 체크합니다(어떤 효과가 이 목표들을 변경했더라도). 그 주문/능력의 현재 적법한 목표의 수가 아닙니다. (오브젝트나 플레이어를 여러 번 선택한 것을 포함해서) 그 숫자가 한 개일 경우, 그 주문/능력의 현재 상태는 규칙 114.8b의 설명에 따라 체크됩니다.

114.9. 주문이나 능력은 그것이 목표로 지정하지 않은 오브젝트나 플레이어에게도 영향을 줄 수 있습니다. 일반적으로, 이런 오브젝트와 플레이어는 주문이나 능력이 해결되기 전까진 선택된 것으로 간주하지 않습니다. See rule 608, "Resolving Spells and Abilities."

114.9a 오브젝트나 플레이어가 어떤 주문이나 능력에 영향을 받는다고 해서 그 오브젝트나 플레이어가 그 주문이나 능력의 목표가 된 것은 아닙니다. 그 주문/능력의 텍스트나 키워드 능력의 규칙에 "목표"란 단어가 명시되지 않는 한, 그것은 목표가 아닙니다.

114.9b 특히 오브젝트에 쓰인 "당신(you)"라는 단어는 목표를 나타내는 것이 아닙니다.

115. 특별 행동

115.1. 특별 행동은 플레이어가 우선권을 가지고 있을 때 스택을 사용하지 않고 취할 수 있는 행동을 말합니다. 게임이 자동으로 생성하는 턴에 기반한 행동(turn-based actions)이나 상태 참조 행동(state-based actions)과 혼동해서는 안됩니다. (See rule 703, "Turn-Based Actions," and rule 704, "State-Based Actions.")

115.2. 특별 행동에는 6가지가 있습니다:

115.2a 대지를 플레이하는 것은 특별 행동입니다. 대지를 플레이하는 것은 대지를 원래 있던 구역(일반적으로 그 플레이어의 손)에서 전장으로 놓는 것을 의미합니다. 기본적으로, 각 플레이어는 이 행동을 자신의 턴마다 한번씩만 수행할 수 있습니다. 플레이어는 이 행동을 자신의 턴 메인 단계 중에 스택이 비어있고 우선권을 자신이 가지고 있을 때 아무 때나 할 수 있습니다. See rule 305, "Lands."

115.2b 뒷면인 생물을 앞면으로 뒤집는 것은 특별 행동입니다. 플레이어는 이 행동을 자신이 우선권을 가지고 있을 때 아무 때나 할 수 있습니다. See rule 707, "Face-Down Spells and Permanents."

115.2c 어떤 효과(지속 효과가 끝나는 것이나 지연 격발 능력이 격발되는 것을 멈추는 것 등)는 플레이어가 행동을 나중에 할 수 있도록 합니다. 이렇게 하는 것은 특별 행동입니다. 플레이어는 이 행동을 자신이 우선권을 가지고 있고, 효과가 그 행동을 허락할 때 할 수 있습니다.

115.2d 어떤 정적 능력의 효과는 플레이어가 일정 기간 동안 그 능력의 효과를 무시할 수 있도록 합니다. 그렇게 하는 것은 특별 행동입니다. 플레이어는 그 행동을 자신이 우선권을 가지고 있을 때 아무 때나 할 수 있습니다.

115.2e Suspend 능력을 가진 카드를 손에 들고 있는 플레이어는 그 카드를 추방할 수 있습니다. 이것은 특별 행동입니다. 플레이어는 이 행동을 자신이 우선권을 가지고 있고, 그 카드를 발동해서 스택에 올릴 수 있는 타이밍에만 할 수 있습니다. See rule 702.61, "Suspend."

115.2f 플레인체이스에서 차원 주사위를 굴리는 행위는 특별 행동입니다. 플레이어는 자신의 턴 메인단에 스택이 비어있고 우선권을 가지고 있을 때 언제든지 이 행동을 할 수 있습니다. 이 행동을 하기 위해선 이 턴에 이전에 이 행동을 한 수만큼의 마나를 비용으로 지불해야 합니다. 이것은 이 턴에 차원 주사위를 굴린 수와 같지 않을 수도 있다는 것에 유의하세요. 어떤 효과는 플레이어에게 차원 주사위를 굴리게 하기도 합니다. See rule 901, "Planechase."

115.3. 플레이어가 특별 행동을 할 경우, 그 플레이어는 이후 우선권을 받습니다.

116. 타이밍과 우선권

116.1. 주문이나 능력에 플레이어가 행동을 취하는 것이 따로 명시되지 않은 한, 플레이어는 우선권 시스템에 의해 결정돼서 주어진 시간에만 행동을 할 수 있습니다. 우선권을 가진 플레이어는 주문을 사용하거나, 능력을 활성화하거나, 특별 행동을 할 수 있습니다.

116.1a 플레이어는 자신이 우선권을 가지고 있을 때 아무 때나 순간마법 주문을 발동할 수 있습니다. 플레이어는 순간마법이 아닌 주문은 자신의 턴 메인 단계에 우선권을 가지고 있고 스택이 비어있을 때 사용할 수 있습니다.

116.1b 플레이어는 자신이 우선권을 가지고 있을 때 아무 때나 활성화 능력을 활성화할 수 있습니다.

116.1c 플레이어는 자신이 우선권을 가지고 있을 때 몇몇 특별 행동을 할 수 있습니다. 어떤 특별 행동은 자신의 턴 메인 단계에 우선권을 가지고 있고 스택이 비어있을 때 할 수 있습니다. See rule 115, “Special Actions.”

116.1d 플레이어는 마나 능력을 자신이 우선권을 가지고 있을 때, 마나 지불을 필요로 하는 주문이나 활성화 능력을 발동할 때, 규칙이나 효과가 마나 지불을 필요로 할 때 아무 때나 활성화할 수 있습니다. (심지어 주문이나 능력이 발동/해결 중일 경우에도 가능)

116.2. 다른 종류의 능력과 행동은 게임 규칙이나 플레이어에 의해 우선권을 받는 일 없이 자동으로 생성되고 수행됩니다.

116.2a 격발 능력은 주문이 발동되고 있거나, 능력이 활성화되고 있거나, 주문/능력이 해결되고 있는 중을 포함해서 아무 때나 격발될 수 있습니다. (See rule 603, "Handling Triggered Abilities.") 그렇지만, 능력이 격발된 그 시점에는 아무 일도 일어나지 않습니다. 각 플레이어가 우선권을 받을 때, 격발되었지만 아직 스택에 놓이지 않은 능력들이 스택에 놓입니다. See rule 116.5.

116.2b 정적 능력은 지속적으로 전장에 영향을 줍니다. 우선권은 여기에 적용되지 않습니다. (See rule 604, "Handling Static Abilities," and rule 611, "Continuous Effects.")

116.2c 턴에 기반한 행동은 특정한 단계나 단이 시작될 때 자동으로 일어납니다. 턴에 기반한 행동은 플레이어가 우선권을 받기 전에 처리됩니다. See rule 116.3a. 턴에 기반한 행동 역시 각 단계나 단이 끝날 때 자동으로 생성됩니다; 이후에 어떤 플레이어도 우선권을 받지 않습니다. See rule 703, "Turn-Based Actions."

116.2d 상태 참조 행동은 특정한 상태가 만족되면 자동으로 발생합니다. See rule 704. 상태 참조 행동은 플레이어가 우선권을 받기 전에 처리됩니다. See rule 116.5.

116.2e 어떤 주문이나 능력은 해결될 때 플레이어에게 선택을 하게 하거나 행동을 취할 수 있게 하거나 마나 능력을 사용할 수 있도록 하기도 합니다. 플레이어가 이 행동을 했더라도, 어떤 플레이어도 해결되는 동안에 우선권을 받지 않습니다. See rule 608, "Resolving Spells and Abilities."

116.3. 어떤 플레이어가 우선권을 가지는지는 아래의 규칙에 의해 결정됩니다:

116.3a 대부분의 단/단계의 시작 때, 턴에 기반한 행동(카드뽑기단에 카드를 뽑는다거나; See rule 703)이 처리되고 단계/단의 시작 때 격발되는 능력이 스택에 올라온 다음, 액티브 플레이어가 우선권을 가집니다. 언탭단에는 어떤 플레이어도 우선권을 가지지 않습니다. 플레이어는 보통은 정화단에 우선권을 가지지 않습니다. (See rule 514.3)

116.3b 액티브 플레이어는 주문이나 능력(마나 능력은 제외)이 해결 된 뒤에 우선권을 받습니다.

116.3c 플레이어가 주문을 발동하거나, 능력을 활성화하거나, 특별 행동을 할 때 우선권을 가지고 있었다면, 그 플레이어는 그 후에 우선권을 받습니다.

116.3d 플레이어가 우선권을 가지고 있었고 아무 행동도 안 하기로 결정했다면, 우선권이 넘어갑니다. 마나가 그 플레이어의 마나풀에 남아있었다면, 플레이어는 무슨 마나가 남아있는지 알려줘야 합니다. 턴 순서로 그 다음 플레이어가 우선권을 받습니다.

116.4. 모든 플레이어가 성공적으로 우선권을 넘겼다면 (즉, 모든 플레이어가 우선권을 넘기는 동안 아무 행동도 안 한 경우), 스택의 제일 위에 있는 주문이나 능력이 하나 해결됩니다. 만약 스택이 비어있다면 그 단계/단이 끝납니다.

116.5. 각 플레이어가 우선권을 받으려 할 때마다, 먼저 각 사건별로 상태 참조 행동을 (See rule 704, "State-Based Actions")합니다. 그리고 이 과정을 더 이상 수행할 상태 참조 행동이 없을 때까지 반복합니다. 이후에 격발 능력이 스택에 쌓입니다. (See rule 603, "Handling Triggered Abilities") 이 단계를 더 이상 수행할 상태 참조 행동이 없고 격발될 능력이 없을 때까지 반복합니다. 이후에 우선권을 받을 차례인 플레이어가 우선권을 받습니다.

116.6. 팀간 턴을 공유하는 옵션의 다인전에서는 개별적인 플레이어가 아니라 팀이 우선권을 받습니다. See rule 805, "Shared Team Turns Option."

116.7. 우선권을 가진 플레이어가 다른 주문이나 능력이 스택에 있을 때 주문을 발동하거나 활성화 능력을 활성화한다면, 새로운 주문/능력은 이전 주문/능력에 "대응하여" 발동한 것입니다. 새로운 주문/능력이 먼저 해결됩니다. See rule 608, "Resolving Spells and Abilities.

(흔히 '스택 쌓고'라고 하지요 --번역자 주)

117. 비용

117.1. 비용이란 다른 행동을 하거나 일어날 행동을 멈추게 하기 위해 필요한 비용 또는 행동을 말합니다. 비용을 지불하는 것은 플레이어가 그 주문/능력/효과에 명시된 것을 수행하는 것을 의미합니다.

117.2. 비용에 마나 지불이 있다면, 플레이어는 마나 능력을 활성화 해서 지불할 수 있습니다. 주문이나 활성화 능력을 발동/활성화시키기 위한 비용을 지불하는 것은 규칙 601.2e-g의 단계를 따릅니다.

117.3. 플레이어가 가지고 있는 자원으로 비용을 완벽히 지불할 수 없는 상황에서는 비용을 지불할 수 없습니다. 예를 들어 플레이어의 생명점이 1이라면, 비용으로 생명점 2를 지불할 수 없습니다. 이미 탭 되어 있는 지속물은 탭 비용을 지불하기 위해 탭 시킬 수 없습니다. See rule 202, "Mana Cost and Color," and rule 602, "Activating Activated Abilities."

117.3a 마나를 지불하는 것은 플레이어의 마나풀에서 해당 마나를 제거함으로써 이루어집니다. (따라서 플레이어는 0마나는 언제나 지불할 수 있습니다) 만약 마나풀에 비용을 지불하고 남은 잉여 마나가 있다면, 플레이어는 어떤 마나가 남아있는지 알려줘야 합니다.

117.3b 생명점을 지불하는 것은 플레이어의 생명점에서 해당하는 양을 뺌으로써 이루어집니다. (따라서 플레이어는 생명 0점은 언제나 지불할 수 있습니다)

117.3c 비용을 지불할 필요가 있을 때에도 마나 능력을 활성화하는 것은 의무적이지 않습니다.

**Example:** 플레이어가 "마법물체가 아닌 주문은 발동하는데 {1}이 더 든다."라는 능력을 가진 Lodestone Golem을 조종하고 있습니다. 다른 플레이어는 suspended 집중마법 주문의 마지막 시간 카운터를 제거했습니다. 그 플레이어는 가능하다면 그 주문을 발동해야 하지만 {1}을 지불해야 합니다. 그 플레이어는 마나풀에 마나가 있다면 반드시 {1}을 지불해야 합니다. 그렇지만 마나풀이 비었을 때 {1}을 생산하기 위해 마나 능력을 쓸 필요는 없습니다. 지불하지 않았다면, 카드는 추방된 상태로 있습니다.

117.4. 어떤 비용은 {X}나 X를 포함합니다. See rule 107.3.

117.5. 어떤 비용은 {0}으로 대체되거나 {0}으로 줄어들 수 있습니다. 이런 비용을 지불할 때 플레이어의 확인이 필요합니다. 자원이 필요 없는 비용일지라도, 자동으로 지불되는 것은 아닙니다.

117.5a 마나 비용이 {0}인 주문도 발동하는 법은 비용이 1 이상인 주문과 동일합니다; 자동으로 발동되거나 하지 않습니다. 활성화 비용이 {0}인 활성화 능력도 동일합니다.

117.6. 어떤 마나 비용엔 마나 심볼이 없습니다. 이것은 지불할 수 없는 비용을 의미합니다. 능력에도 역시 지불할 수 없는 비용이 있을 수 있습니다. 그 능력의 비용이 지불할 수 없는 마나 비용을 가진 오브젝트에 기반을 두고 있을 경우가 그렇습니다. 지불할 수 없는 비용을 가진 주문이나 능력을 발동하려 시도하는 것은 적법한 행동입니다. 그렇지만, 지불할 수 없는 비용을 지불하려 하는 것은 적법한 행동이 아닙니다.

117.6a 지불할 수 없는 비용이 어떤 효과에 의해 비용이 증가하거나, 추가 비용이 부과되었다고 해도, 그 비용은 여전히 지불할 수 없습니다. 대체 비용이 지불할 수 없는 비용에 적용되었다면(마나 비용 지불 없이 주문을 발동할 수 있게 하는 능력을 포함해서), 대체 비용을 지불할 수 있습니다.

117.7. 플레이어가 실제로 지불해야 할 비용은 효과에 의해 바뀌거나 줄어들 수 있습니다. 비용의 마나 요소가 비용 감소 효과에 의해 0까지 줄어들었다면, 그것은 {0}으로 간주됩니다. 효과에 의해 줄어들거나 바뀐 비용을 지불하는 것은 원래 비용을 지불하는 것으로 인정합니다.

117.7a 비용에서 유색 마나의 양이 감소했는데, 비용의 유색 마나 요소에는 그 색의 마나가 없다면 그 양만큼 일반적인 마나를 줄여줍니다.

117.7b 줄어든 유색 마나 양이 비용의 해당 색 마나 요소보다 많다면, 해당 색은 0으로 줄고 남은 양만큼은 일반적인 마나가 줄어듭니다.

117.7c 마나 비용이 혼성 마나 심볼만큼 줄어들었다면, 플레이어는 마나 심볼에 있는 색 중 감소가 적용될 하나를 선택합니다 (See rule 601.2e). 무색을 선택했다면, 그 마나의 수만큼 일반적인 마나를 감소시킵니다.

117.7d 마나 비용이 피렉시안 마나 심볼만큼 줄어들었다면, 그 심볼의 색의 마나가 줄어듭니다.

117.8. 몇몇 주문이나 능력은 *추가 비용*이 있습니다. 추가 비용이란 주문의 규칙 텍스트에 나와 있는 비용 또는 다른 효과에 의해 주문이나 능력에 적용되는 비용을 말합니다. 플레이어는 추가 비용을 그 주문/능력을 발동할 때 주문의 마나 비용/능력의 활성화 비용과 같이 지불해야 합니다. "~추가비용으로additional."라는 문구를 사용한 경우만 추가비용에 해당합니다. 몇몇 추가비용은 키워드에 존재할 수 있다는 것에 유의하세요; See rule 702.

117.8a 주문을 발동하거나 활성화 능력을 활성화할 때 여러 개의 추가 비용이 적용될 수 있습니다. 주문/능력의 조종자는 규칙 601.2b에 나와있는 대로 그 비용들 중 일부 혹은 전부를 지불할 것인지 말해야 합니다.

117.8b 몇몇 추가 비용은 선택적입니다.

117.8c 어떤 효과가 플레이어에게 주문을 “가능하면if able” 발동하도록 하고, 그 주문이 감춰진 구역에서 명시된 특성을 가지는 카드에 대한 행동을 해야 하는 필수적인 추가 비용이 있다면, 그 플레이어는 그 주문을 발동할 필요가 없습니다. 현재 그 구역에 해당되는 카드가 있는 경우에도 마찬가지입니다.

117.8d 추가 비용은 주문의 마나 비용을 바꾸지 않습니다. 주문을 발동하기 위해서 조종자는 그 비용을 지불해야 합니다. 주문의 마나 비용을 참조하는 주문과 능력은 원래 값을 참조합니다.

117.8e 어떤 능력은 "추가적인"이라는 단어가 없어도 주문이나 능력의 비용을 증가시킵니다. 이것은 추가 비용이 아니고, 규칙 601.2e에 따라 총 비용이 결정될 때까진 고려되지 않습니다.

117.9. 몇몇 주문은 *대체 비용*이 있습니다. 대체 비용이란 주문의 룰 텍스트에 나와 있는 비용 또는 다른 효과에 의해 주문에 적용되는 비용을 말합니다. 주문의 조종자는 주문의 마나 비용을 지불하는 대신 대체 비용을 지불할 수 있습니다. 대체 비용은 대게 "당신은 [오브젝트]의 마나 비용을 지불하는 대신 [행동]을 할 수 있다." 또는 "당신은 [오브젝트]를 마나 비용 없이 발동할 수 있다."라는 구절로 표현됩니다. 어떤 대체 비용은 키워드에 나와 있다는 것에 유의하세요; See rule 702.

117.9a 하나의 주문을 발동할 때엔 오직 한 개의 대체 비용만이 적용됩니다. 주문의 발동자는 규칙 601.2b에 나와있는 대로 어떤 비용을 지불하는 것인지 알려야 합니다.

117.9b 대체 비용은 항상 선택적입니다.

117.9c 대체 비용은 주문의 마나 비용을 바꾸지 않습니다. 주문의 마나 비용을 참조하는 주문과 능력은 원래 값을 참조합니다.

117.9d 주문을 발동하는 데 대체 비용을 지불하였다면, 다른 추가 비용, 비용 증가, 비용 감소 효과가 그 대체 비용에 적용됩니다. (See rule 601.2e)

117.10. 각각의 지불은 단 한 개의 주문/능력/효과에만 적용됩니다. 예를 들어 플레이어는 생물 하나를 희생해서 생물 하나를 희생하는 것이 비용인 능력을 가지는 지속물 두 개를 활성화 시킬 수 없습니다. 각각 따로 생물을 희생해야 합니다. 또한, 주문이나 능력의 해결로 인한 효과는 다른 주문이나 능력의 비용으로 지불될 수 없습니다. 비록 그 주문/능력의 효과가 그 능력의 비용과 같을 경우에도 마찬가지입니다.

117.11. 비용을 지불할 때 수행되는 행동은 그 효과에 영향을 줄 수 있습니다. 수행되는 행동이 그것이 필요로 하는 행동과 맞지 않을 수도 있습니다. 비록 그렇더라도, 비용은 여전히 지불된 것입니다.

**Example:** 플레이어는 cumulative upkeep 비용이 "카드를 뽑는다."인 부여마법 Psychic Vortex와 "당신이 카드를 뽑으려 할 때, 당신은 그 드로우를 건너뛸 수 있다."라는 능력을 가지는 생물인 Obstinate Familiar를 조종하고 있습니다. 그 플레이어는 Psychic Vortex의 cumulative upkeep 비용을 지불하기로 결정하고 카드를 뽑는 대신 카드를 뽑지 않기로 결정했습니다. 이 경우에도 cumulative upkeep 비용은 지불된 것입니다.

117.12. 몇몇 주문/활성화 능력/격발 능력은 "[무언가를 한다]. 만약 [플레이어]가 그것을 [한다면/안 한다면], [효과]." 또는 "[플레이어]는 [무언가]를 할 수 있다. 만약 [그 플레이어]가 [한다면/안 한다면], 효과]"라고 되어있습니다. [무언가를 한다]는 행동은 주문/능력이 해결될 때 지불되는 비용입니다. '만약 [그 플레이어]가 [한다면/안 한다면]' 구절은 플레이어가 선택적인 비용이나 의무적인 비용을 지불할지 선택했는지를 체크합니다. 어떤 이벤트가 실제로 발생하는지와는 관련 없습니다.

**Example:** 당신은 Standstill("플레이어가 주문을 발동할 때, Standstill을 희생한다. 만약 그렇게 한다면, 그 플레이어의 상대는 카드 세 장을 뽑는다."는 능력을 가진 부여마법)을 조종하고 있습니다. 주문이 발동되면, Standstill의 능력이 격발됩니다. 그때 Standstill을 추방한다는 능력이 활성화되었습니다. Standstill의 능력이 해결될 때, 당신은 "Standstill을 희생한다"는 비용을 지불할 수 없습니다. 어떤 플레이어도 카드를 뽑지 못합니다.

**Example:** 상대가 Gather Specimens("이번 턴에 상대의 조종하에 생물이 전장에 들어오면, 그 생물은 대신 당신의 조종하에 전장에 들어온다."는 주문)을 발동했습니다. 당신은 뒷면 상태의 Dermoplasm("Dermoplasm가 앞면 상태로 뒤집히면, 당신은 morph능력이 있는 생물 카드를 전장에 앞면 상태로 놓을 수 있다. 만약 그렇게 한다면, Dermoplasm는 소유자의 손으로 돌아간다.")를 조종하고 있습니다. 당신은 Dermoplasm를 앞면으로 뒤집었고, morph능력을 가진 생물을 손에서 내려놓기로 했습니다. Gather Specimens의 효과 때문에, 그 생물은 당신이 아닌 상대의 조종하에 들어옵니다. 그렇지만, Dermoplasm의 비용이 지불되었기 때문에, Dermoplasm은 소유자의 손으로 돌아오게 됩니다.

117.12a 어떤 주문/활성화 능력/격발 능력은 "[무언가를 한다] 아니면 [대신 무언가를 한다]"고 되어 있습니다. 이것은 "당신은 [대신 무언가를 한다]. 만약 하지 않는다면, [무언가를 한다]."와 같은 뜻입니다.

118. 생명점

118.1. 각 플레이어는 생명점 20점을 가지고 게임을 시작합니다. 어떤 변형 게임들은 시작 생명점이 다를 수 있습니다.

118.1a 쌍두거인의 경우, 팀의 시작 생명 총점은 30점 입니다. See rule 810, "Two-Headed Giant Variant."

118.1b 뱅가드의 경우, 각 플레이어의 시작 생명 총점은 20에서 자신의 뱅가드 카드의 Life Modifier 만큼 더하거나 뺀 값입니다.

118.1c 커맨더의 경우, 대신 각 플레이어는 생명점 40점을 가지고 게임을 시작합니다.; See rule 903, “Commander.”

118.1d 아크에너미의 경우, 아크에너미의 시작 생명 총점은 40점 입니다. See rule 904, "Archenemy."

118.2. 플레이어에게 가해진 피해는 일반적으로 그만큼의 생명점을 잃게 합니다. See rule 119.3..

118.3. 어떤 효과가 플레이어에게 생명점을 얻거나 잃게 한다면, 그 플레이어의 생명 총점은 그에 따라 바뀝니다.

118.4. 비용이나 효과가 플레이어에게 0 이상의 생명점을 지불하게 한다면, 그 플레이어는 자신의 생명 총점이 지불해야 하는 양보다 크거나 같다면 지불할 수 있습니다. 플레이어가 생명점을 지불한다면, 그의 생명 총점에서 그에 해당하는 양을 뺍니다; 다른 말로, 그 플레이어는 그 양만큼의 생명점을 잃습니다. (플레이어는 언제나 생명 0점을 지불할 수 있습니다)

118.4a 쌍두거인에서 비용이나 효과가 플레이어에게 0 이상의 생명점을 지불하게 한다면, 그 플레이어는 자신의 팀의 생명 총점이 지불해야 하는 양보다 크거나 같다면 지불할 수 있습니다. 만약 플레이어가 생명점을 지불한다면 팀은 그 양만큼의 생명점을 잃습니다.

118.5. 어떤 효과가 플레이어의 생명 총점을 특정한 숫자가 되게 한다면, 그 플레이어는 최종적인 생명 총점이 그 숫자가 되도록 필요한 생명점을 얻거나 잃습니다.

118.6. 플레이어의 생명점이 0 또는 그 미만이라면, 그 플레이어는 상태 참조 행동에 의해 게임에서 패배합니다. See rule 704.

118.7. 어떤 효과가 플레이어가 생명점을 얻지 못하게 한다면, 그 플레이어는 자신의 생명 총점이 더 높아지도록 생명점을 교환할 수 없습니다; 이 경우에, 그 교환은 일어나지 않습니다. 추가로, 생명점을 얻는 것이 비용인 경우 비용을 지불할 수 없고, 그 플레이어가 생명점을 얻게 해주는 대체 효과도 발동하지 않습니다.

118.8. 어떤 효과가 플레이어가 생명점을 잃지 못하게 한다면, 그 플레이어는 자신의 생명 총점이 더 낮아지도록 생명점을 교환할 수 없습니다; 이 경우에, 그 교환은 일어나지 않습니다. 추가로, 생명점을 잃는 것이 비용인 경우 비용을 지불할 수 없습니다.

118.9. 어떤 격발 능력은 "[플레이어]가 생명점을 얻을 때마다, ..."라고 되어 있습니다. 이런 능력은 "어떤 원천이 [플레이어]에게 생명점을 얻게 할 때마다, ..."라는 뜻입니다. 플레이어가 생명 0점을 얻었다면, 생명점을 얻은 이벤트가 발생하지 않고, 이런 종류의 능력이 격발되지 않습니다.

**Example:** 플레이어가 Ajani's Pridemate("당신이 생명점을 얻을 때마다, 당신은 Ajani's Pridemate에 +1/+1 카운터를 놓을 수 있다."는 능력을 가진 생물)와 2마리의 생명연결을 가진 생물을 조종하고 있습니다. 생명연결을 가진 생물들은 동시에 피해를 입힙니다. 하지만 Ajani's Pridemate의 능력은 2번 격발됩니다.

119. 피해

119.1. 오브젝트는 생물/플레인즈워커/플레이어에게 *피해*를 줄 수 있습니다. 이것은 일반적으로 피해를 받는 오브젝트나 플레이어에게 해롭습니다. 피해를 주는 오브젝트를 피해의 원천이라고 합니다.

119.1a 피해는 생물과 플레인즈워커를 제외한 다른 오브젝트에게 줄 수 없습니다.

119.2. 어떤 오브젝트라도 피해를 줄 수 있습니다.

119.2a 전투의 결과로 피해를 입힐 수 있습니다. 전투피해단에 각각의 공격과 방어 생물은 각자의 공격력과 같은 양의 전투 피해를 입힙니다.

119.2b 피해는 주문이나 능력의 효과로 입힐 수 있습니다. 그 주문이나 능력은 피해를 입히는 오브젝트가 무엇인지 명시합니다.

119.3. 피해는 피해를 받는 것이 플레이어인지 지속물인지 여부, 피해의 원천의 특성, (지속물이라면) 피해를 받는 지속물의 특성에 따라 다음 중 하나 이상의 결과를 가집니다.

119.3a 감염(infect) 능력이 없는 피해의 원천에게 플레이어가 받는 피해는 플레이어가 그만큼의 생명점을 잃게 합니다.

119.3b 감염 능력이 있는 피해의 원천에게 플레이어가 받는 피해는 플레이어가 그만큼의 독(poison) 카운터를 얻게 합니다.

119.3c 플레인즈워커가 입는 피해는 플레인즈워커의 충성 카운터를 해당 양만큼 제거시킵니다.

119.3d 생물이 wither나 감염 능력이 있는 원천에게 피해를 입으면 그 생물은 그만큼의 -1/-1 카운터를 얻습니다.

119.3e 생물이 wither와 감염 능력이 없는 원천에게 피해를 입으면 그 생물은 그만큼의 피해가 표시(mark)됩니다.

119.3f 생명연결이 있는 원천이 피해를 입히면 피해의 다른 효과에 추가해서 그 원천의 조종자는 그만큼의 생명점을 얻습니다.

119.4. 피해는 세가지 연속적인 절차에 따라 처리됩니다.

119.4a 먼저, 피해가 가해지면, 그 피해에 작용하는 대체/방지 효과가 적용됩니다. (See rule 614, "Replacement Effects," and rule 615, "Prevention Effects.") 피해가 가해질 때 격발되는 능력이 격발되어 스택에 쌓이기를 기다립니다.

119.4b 다음으로, 그 피해에 작용하는 대체 효과(생명점을 잃거나 카운터를 얻거나)가 적용된 결과가 처리됩니다.

119.4c 마지막으로, 피해 이벤트가 발생합니다.

**Example:** 플레이어는 Boon Reflection("당신이 생명점을 얻는다면, 당신은 대신 그 두 배의 생명점을 얻는다."는 능력을 가진 부여마법)를 조종하고 있습니다. wither, 생명연결 능력을 가진 3/3 생물로 공격을 했습니다. 방어 플레이어는 2/2 생물로 방어를 하고 방어 생물을 목표로 다음 피해 2점을 방지해주는 주문을 사용했습니다. [2/2 생물에게 피해 3점, 3/3 생물에게 피해 2점]이라는 피해 이벤트가 시작됩니다. 방지 효과가 적용돼서 피해 이벤트는 [2/2 생물에게 피해 1점, 3/3 생물에게 피해 2점]이 됩니다. 결과가 처리됩니다. 따라서 피해 이벤트는 이제 [2/2 생물에게 -1/-1 카운터 한 개, 액티브 플레이어는 생명 1점을 얻음, 3/3 생물에게 피해 2점을 표시함.]이 됩니다. Boon Reflection의 능력이 적용돼서 피해 이벤트는 [2/2 생물에게 -1/-1 카운터 한 개, 액티브 플레이어는 생명 2점을 얻음, 3/3 생물에게 피해 2점을 표시함.]이 됩니다. 이제 피해 이벤트가 발생합니다.

**Example:** 방어 플레이어는 생물 한 개와 Worship("당신이 생물을 조종한다면, 당신의 생명 총점을 1 이하로 낮추는 피해는 대신 1로 낮추도록 한다."는 능력을 가진 부여마법)을 조종하고 있습니다. 이 플레이어의 생명 총점은 2이고 방어되지 않은 5/5 생물 2개에 의해 공격받고 있습니다. 플레이어는 Awe Strike("목표 생물이 이번 턴에 피해를 입히려 하면, 그 피해를 방지한다. 당신은 이렇게 방지된 만큼의 생명점을 얻는다.")를 공격생물 중 하나에게 사용했습니다. [방어 플레이어에게 피해 10점]이라는 피해 이벤트가 시작됩니다. Awe Strike의 효과가 적용되어서, 피해 이벤트는 [방어 플레이어에게 피해 5점, 방어 플레이어는 생명 5점을 얻는다.]가 됩니다. 결과가 처리되어서 피해 이벤트는 [방어 플레이어는 생명 5점을 잃음, 방어 플레이어는 생명 5점을 얻음.]이 됩니다. 플레이어의 생명 총점이 1보다 낮아지지 않도록 하는 Worship의 효과가 조사합니다. 따라서 Worship의 효과는 적용되지 않습니다. 이제 피해 이벤트가 발생합니다.

119.5. 피해가 생물이나 플레인즈워커를 파괴하는 것이 아닙니다. 비슷하게, 피해의 원천이 그것들을 파괴하는 것이 아닙니다. 상태 참조 행동이 피해를 입은 생물이나 플레인즈워커를 파괴하거나 또는 소유자의 무덤에 보낼 수 있습니다. See rule 704.

**Example:** 플레이어가 2/2 생물을 목표로 Lightning Bolt("Lightning Bolt는 목표 생물이나 플레이어에게 피해 3점을 입힌다.")를 발동했습니다. Lightning Bolt가 생물에게 피해 3점을 입힌 다음에, 그 생물은 상태 참조 행동에 의해 파괴됩니다. Lightning Bolt나 Lightning Bolt에 의해 입혀진 피해가 파괴하는 것이 아닙니다.

119.6. 생물에게 표시된 피해는 정화단(cleanup step)까지 남아있습니다, 그 지속물이 더 이상 생물이 아니더라도 마찬가지입니다. 표시된 피해의 양이 그 생물의 방어력보다 크거나 같다면, 그 생물은 치명적인(lethal) 피해를 입은 것이며, 상태 참조 행동에 의해 파괴됩니다. (See rule 704) 지속물에 표시된 모든 피해는 그 지속물이 재생할 때나(See rule 701.12, "Regenerate") 정화단에 없어집니다. (See rule 514.2)

119.7. 피해의 원천은 그 피해를 입힌 오브젝트입니다. 어떤 효과가 플레이어에게 피해의 원천을 선택하도록 한다면 그 플레이어는 지속물; 스택 위의 주문(지속물 주문도 포함); 스택의 오브젝트와 관련된 오브젝트, 적용되기를 기다리고 있는 방지/대체 효과, 격발되기를 기다리고 있는 지연 격발 능력(그 오브젝트가 원래 있던 구역에 없더라도); 또는 (몇몇 캐주얼 게임의 경우) 커맨드 구역에 있는 앞면 카드를 선택할 수 있습니다. 원천은 피해를 입히기 위해 적법한 선택을 할 수 있어야만 하는 것은 아닙니다. See rule 609.7, "Sources of Damage."

119.8. 원천이 피해 0점을 입혔다면, 이것은 피해를 전혀 주지 않은 것입니다. 피해를 입히면 격발되는 능력이 격발되지 않습니다. 또한 그 원천에 의해 입혀지는 피해를 증가시키거나, 다른 오브젝트나 플레이어에게 피해를 입히는 대체 효과가 발생하지 않습니다.

120. 카드 뽑기

120.1. 플레이어가 카드를 뽑는다(Draw)는 것은 그 플레이어의 서고 맨 위의 카드를 자신의 손으로 가져오는 것을 의미합니다. 이것은 각 플레이어의 뽑기단(draw step)에 일어나는 턴에 기반한 행동입니다. 이것은 또한 주문이나 능력의 비용/효과가 될 수 있습니다.

120.2. 카드는 한번에 한 장씩만 뽑을 수 있습니다. 플레이어가 여러 장의 카드를 뽑게 된다면, 그 플레이어는 한 장씩 뽑는 것을 그만큼 반복합니다.

120.2a 어떤 효과가 1명 이상의 플레이어에게 카드들을 뽑게 한다면, 액티브 플레이어가 먼저 자신의 카드를 다 뽑고, 다른 플레이어도 턴 순서대로 뽑습니다.

120.2b 턴을 공유하는 팀전에서, 어떤 효과가 한 명 이상의 플레이어가 카드를 뽑게 한다면, 먼저 액티브 팀의 각 플레이어가 원하는 순서대로 카드를 뽑습니다. 그리고 다음 턴 순서의 논액티브 팀 역시 동일하게 진행합니다.

120.3. 플레이어의 서고에 카드가 없는데 어떤 효과가 플레이어에게 카드를 뽑을지 선택하게 한다면, 플레이어는 선택을 할 수 있습니다. 하지만, 어떤 효과가 플레이어가 카드를 뽑지 못하게 하고, 다른 효과가 카드를 뽑을지 선택하게 한다면, 그 플레이어는 선택을 할 수 없습니다.

120.3a 선택을 해야 하는 플레이어가 카드를 뽑을 수 없는 플레이어일 경우에도 같은 원리가 적용됩니다. 플레이어의 서고에 카드가 없고, 선택권이 주어졌습니다. 어떤 효과가 그 플레이어가 카드를 뽑을 수 없게 한다면, 플레이어는 선택을 할 수 없습니다.

120.4. 서고에 카드가 없는 플레이어가 카드를 뽑으려 하면, 그 플레이어는 다음에 플레이어가 우선권을 받을 때 게임에서 패배합니다. (이것은 상태 기반 행동입니다. See rule 704)

120.5. 어떤 효과가 "뽑는다"라는 단어 없이 플레이어의 서고에서 손으로 카드를 가져오게 한다면, 그 플레이어는 그 카드를 뽑은 것이 아닙니다. 이것은 카드를 뽑으면 격발하는 능력과 카드를 뽑는 것을 대체하는 효과가 적용되지 않는 점에서 차이가 있습니다. 플레이어의 서고가 비어있는 상황에도 마찬가지입니다.

120.6. 어떤 효과는 카드 뽑기를 대체합니다.

120.6a 카드 뽑기를 대체하는 효과는 플레이어의 서고가 비어있어서 뽑을 카드가 없을 때에도 적용됩니다.

120.6b 효과가 카드들을 뽑는 연속된 사건들을 대체하면, 그 대체 효과는 이 사건이 반복되기 전에 완료됩니다.

120.6c 어떤 효과는 카드를 뽑은 이후에 추가적인 행동을 하게 합니다. 카드 뽑기가 대체되었다면, 추가 행동은 발동하기 않습니다.

120.7. 어떤 대체 효과와 방지 효과는 한 장 이상의 카드를 뽑게 합니다. 이 경우에, 대체 효과가 적용되지 않은 원래의 이벤트의 일부가 먼저 발생하고, 카드 뽑는 효과가 따로따로 발동합니다.

121. 카운터

121.1. *카운터*는 오브젝트나 플레이어에 존재해서 특징을 수정하거나 규칙/능력/효과와 상호작용하는 표시입니다. 카운터는 오브젝트나 특징이 아닙니다. 특히, 카운터는 토큰이 아니고, 토큰 역시 카운터가 아닙니다. 같은 이름이나 설명을 가지는 카운터들끼리는 서로 호환됩니다.

121.1a 생물 또는 전장이 아닌 다른 구역의 생물 카드에 있는 +X/+Y 카운터(X, Y는 숫자)는 그 오브젝트의 공격력을 X만큼, 방어력을 Y만큼 증가시킵니다. 비슷하게 -X/-Y 카운터는 오브젝트의 공격력과 방어력을 감소시킵니다. See rule 613.3.

121.1b 전장의 플레인즈워커에 있는 충성 카운터의 수는 그 플레인즈워커가 얼마나 많은 충성도를 가지고 있는가를 나타냅니다. 충성도가 0인 플레인즈워커는 상태 참조 행동에 의해 소유자의 무덤에 갑니다. See rule 704.

121.1c 플레이어가 10개 이상의 독 카운터를 가지고 있다면, 그 플레이어는 상태 참조 행동 때 게임에서 패배합니다. See rule 704. 한 플레이어가 1개 이상의 독 카운터를 가지고 있는 것을 그 플레이어가 "poisoned"되었다고 합니다. (쌍두거인 게임에서의 추가적인 규칙은 규칙 810 참고)

121.2. 오브젝트 위의 카운터는 그 오브젝트가 그 구역에서 다른 구역으로 이동할 때 유지되지 않습니다. 다만 카운터가 "제거"되는 것은 아닙니다; 단순히 사라지는 것입니다. See rule 400.7

121.3. 지속물이 +1/+1 카운터와 -1/-1 카운터를 둘 다 가지고 있다면 상태 참조 행동 때 N개의 +1/+1 카운터와 N개의 -1/-1 카운터가 제거됩니다. N은 +1/+1 카운터와 -1/-1 카운터의 개수 중 작은 쪽입니다. See rule 704.

121.4. "이것은 N개 이상의 [특정 종류]의 카운터를 가질 수 없다"는 능력을 가진 지속물이 N개를 넘는 해당 종류의 카운터를 가지면, N개를 제외한 나머지 카운터는 상태 참조 행동 때 제거됩니다. See rule 704.

121.5. 어떤 효과가 카운터를 "이동"하라고 한다면, 그것은 한 오브젝트에 현재 있는 카운터를 다른 오브젝트에 놓으라는 뜻입니다. 첫 번째와 두 번째 오브젝트가 같은 오브젝트라면, 아무 일도 일어나지 않습니다. 첫 번째 오브젝트에 카운터가 없다면 아무 일도 일어나지 않습니다; 두 번째 오브젝트는 카운터를 얻지 못합니다. 효과가 카운터를 옮기려 할 때 두 번째 오브젝트(혹은 두 번째에 해당하는 모든 오브젝트들)가 더 이상 현재 구역에 존재하지 않으면, 아무 일도 일어나지 않습니다; 첫 번째 오브젝트의 카운터는 제거되지 않습니다.

121.6. 주문이나 능력이 오브젝트 위에 "놓여진placed" 카운터를 언급하면, 그것은 전장의 지속물에 올려진 카운터, 또는 전장에 들어올 때 대체 효과에 의해 지속물에 올려진 채로 카운터를 의미합니다 (See rule 614.1c).

2. 카드의 구성

200. 총칙

200.1. 일반적인 카드는 이름, 마나 비용, 일러스트, 색 지시자, 타입 라인(type line), 확장판 심볼, 텍스트 박스, 공격력과 방어력, 충성도, hand modifier, life modifier, 일러스트 작가, 법률 텍스트, 콜렉터 넘버로 구성되어 있습니다. 어떤 카드는 이것들 중 하나 이상 또는 이것들 전부를 가지고 있습니다.

200.2. 카드의 어떤 구성요소들은 그 오브젝트가 가지고 있는 특징이기도 합니다. See rule 109.3.

200.3. 카드가 아닌 몇몇 오브젝트는 (토큰, 카드의 복사본, 주문의 복사본) 카드의 구성요소 중 일부만 가집니다. 이것들은 또한 특징입니다. See rule 110.5 and rule 706.

201. 이름

201.1. 카드의 이름은 카드의 좌상단에 적혀 있습니다.

201.2. 영어 버전으로 봤을 때 두 오브젝트의 이름이 같다면 그것들은 이름이 같은 것입니다.

201.3. 어떤 효과가 카드의 이름을 호명하라고 한다면, 그 플레이어는 오라클 카드 레퍼런스 (See rule 108.1)에 존재하고 그 게임의 포맷에 적법한 (See rule 100.6) 카드의 이름을 선택해야만 합니다. 플레이어가 분할 카드split card의 이름을 호명하고자 하면, 그 플레이어는 분할 카드의 양쪽 중 한쪽의 이름만 호명해야 합니다. (See rule 708) 플레이어는 플립 카드flip card의 다른 쪽을 호명할 수 있습니다. (See rule 709) 플레이어는 양면 카드double-faced card의 뒷면을 호명할 수 있습니다. (See rule 711) 플레이어는 토큰의 이름을 호명할 수는 없습니다. 토큰의 이름이 카드의 이름인 경우에는 가능합니다.

(원래 분할 카드의 이름은 양쪽을 다 호명해야 했으나, DGM 이후로 규정이 바뀜--번역자 주)

201.4. 텍스트에서 언급하는 오브젝트 자신의 이름은 오브젝트 자기자신만을 의미합니다. 같은 이름을 가진 다른 오브젝트들을 말하는 것이 아닙니다. 오브젝트가 게임의 효과에 의해 이름이 바뀌어도 마찬가지입니다.

201.4a 어떤 능력의 효과가 오브젝트에게 또 다른 능력을 유발시키고, 그 두 번째 능력이 첫 번째 능력의 원천의 이름을 언급한다면 그 이름은 첫 번째 능력의 원천인 오브젝트만을 의미합니다. 같은 이름을 가진 다른 오브젝트를 말하는 것이 아닙니다. 이것은 또한 두 번째 능력이 새로운 오브젝트에 복사되는 경우에도 마찬가지입니다.

**Example:** Gutter Grime("당신이 조종하는 생물 중 토큰이 아닌 생물이 죽을 때마다, Gutter Grime에 점액 카운터 한 개를 올려놓은 후 "이 생물의 공격력과 방어력은 각각 Gutter Grime에 있는 점액 카운터의 개수와 같다."라는 능력을 가진 녹색 Ooze 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다."는 능력을 가진 부여마법)의 능력이 생성한 토큰은 그 토큰을 만든 Gutter Grime만을 확인합니다. 전장에 있는 다른 Gutter Grime이 아닙니다. 그 토큰의 복사본의 능력 역시 원본 토큰을 생성한 Gutter Grime만을 참조합니다.

201.4b 어떤 오브젝트의 능력이 오브젝트 자신의 이름을 언급하고, 다른 이름을 가진 오브젝트가 그 능력을 얻게 되는 경우는, 얻은 능력에서 언급하는 오브젝트의 이름은 자기 자신으로 처리합니다.

**Example:** Quicksilver Elemental("{U}: Quicksilver Elemental은 턴종료까지 목표 생물의 모든 활성화 능력을 얻는다.")이 "{G}: Cudgel Troll을 재생한다."는 능력을 얻게 된다면, 이 능력을 활성화시키는 것은 Quicksilver Elemental을 재생합니다. 그 능력을 가져온 Cudgel Troll을 재생시키는 것이 아닙니다.

**Example:** Glacial Ray("Glacial Ray는 목표 플레이어나 생물에게 피해 2점을 입힌다."는 능력을 가진 "splice onto Arcane" 순간마법)이 Kodama's Reach에게 splice되었다면, Kodama's Reach는 목표 플레이어나 생물에게 피해 2점을 입힙니다.

**Example:** Dimir Doppelganger("{1}{U}{B}: 무덤에서 목표 생물 카드를 추방한다. Dimir Doppelganger는 여전히 이 능력을 가지고 있는 추방한 카드의 복사본이 된다.")의 능력을 무덤의 Runeclaw Bear 카드를 목표로 활성화시켰습니다. Runeclaw Bear가 된 Dimir Doppelganger의 능력은 다음과 같이 해석됩니다:"{1}{U}{B}: 무덤에서 목표 생물 카드를 추방한다. Runeclaw Bear는 여전히 이 능력을 가지고 있는 추방한 카드의 복사본이 된다."

201.4c 몇몇 전설적(legendary) 카드들의 텍스트에는 그 카드 이름을 짧은 버전으로 언급하기도 합니다. 이 방식으로 짧은 이름이 사용된 경우, 그 카드의 풀네임으로 취급합니다.

201.5. 어떤 오브젝트의 능력에 오브젝트를 구별하기 위한 문구로 "this [something]" 같은 것이 쓰였다면(이때 [something]은 특징을 나타냄), 이것은 그 오브젝트를 의미합니다. 비록 그 오브젝트가 현재 [something]에 해당되는 특징을 가지고 있지 않더라도 마찬가지입니다.

**Example:** "목표 생물은 턴종료까지 +2/+2를 받는다. 다음 종료단 시작에 그 생물을 파괴한다."라는 능력이 있습니다. 그 능력은 +2/+2능력을 받은 오브젝트를 파괴합니다. 비록 다음 종료단 시작에 그 오브젝트가 생물이 아닌 경우라도 마찬가지입니다.

202. 마나 비용과 색

202.1. 카드의 마나 비용은 카드의 상단에 마나 심볼로 표시됩니다. (See rule 107.4) 대부분의 카드들에는, 이 심볼들은 카드 우상단에 표시됩니다. *Future Sight* 세트의 프레임이 다른 몇몇 카드는 일러스트 왼쪽에 마나 심볼이 표시됩니다.

202.1a 오브젝트의 마나 비용은 플레이어가 카드를 발동하기 위해서 마나풀에서 마나를 지불해야 하는 것을 나타냅니다. 마나 비용에 피렉시안 마나가 있다면 예외가 있을 수 있습니다. (See rule 107.4f) 마나 비용을 지불하기 위해서는 지불하는 마나 색을 유색 마나 심볼에 맞춰야 합니다.

202.1b 어떤 오브젝트는 마나 비용이 없습니다. 이것은 모든 대지 카드, 마나 비용으로 마나 심볼이 없는 다른 카드들, 토큰(토큰을 생성한 효과가 따로 마나 비용을 언급하지 않은 경우), 전통적인 **Magic** 카드가 아닌 카드를 포함합니다. 마나 비용이 없는 것은 지불할 수 없는 비용을 나타냅니다. (See rule 117.6) 대지는 어떠한 비용 없이 플레이 한다는 것에 주의하세요. (See rule 305, "Lands")

202.2. 오브젝트의 색(들)은 마나 비용에 있는 마나 심볼에 있는 색(들)입니다. 카드 프레임의 색과는 상관 없습니다.

202.2a 5가지 색은 백, 청, 흑, 적, 녹입니다. 각 마나 심볼은 {W}, {U}, {B}, {R}, {G}로 나타냅니다.

**Example:** 마나 비용이 {2}{W}인 오브젝트는 백색입니다. 마나 비용이 {2}인 오브젝트는 무색입니다. 마나 비용이 {2}{W}{B}인 오브젝트는 백색과 흑색입니다.

202.2b 마나 비용에 유색 마나 심볼이 없는 오브젝트는 무색입니다.

202.2c 마나 비용에 2개 이상의 유색 마나 심볼이 있는 오브젝트의 색은 그 심볼들의 색을 전부 포함합니다. 대부분의 다색 카드들은 금색 프레임으로 인쇄됩니다. 그렇지만 이것이 그 카드가 다색이라는 것을 의미하는 것은 아닙니다.

202.2d 마나 비용에 1개 이상의 혼성 마나 심볼 또는/그리고 피렉시안 마나 심볼이 있는 오브젝트의 경우는, 그 오브젝트의 색은 일반적인 색에 추가로 그 마나 심볼들의 색과 같습니다. (대부분의 혼성 마나 심볼이 있는 카드들은 2색 프레임으로 인쇄됩니다. See rule 107.4e)

202.2e 어떤 오브젝트는 타입 라인 왼쪽에 색 지시자가 있습니다. 그 오브젝트의 색은 색 지시자에 나타난 색과 같습니다. (See rule 204)

202.2f 어떤 효과는 오브젝트의 색을 바꾸거나, 무색 오브젝트에게 색을 주거나, 유색 오브젝트를 무색으로 만들기도 합니다; See rule 105.3.

202.3. 오브젝트의 전환마나비용(converted mana cost)은 마나의 색과 관련 없이 마나 비용에 있는 마나의 총 개수를 의미합니다.

**Example:** 마나 비용이 {3}{U}{U}인 경우 전환마나비용은 5입니다.

202.3a 마나 비용이 없는 오브젝트의 전환마나비용은 0입니다.

202.3b 마나 비용에 {X}가 있는 오브젝트의 전환마나비용을 계산하는 경우, 오브젝트가 스택에 있지 않을 때 X는 0입니다. 오브젝트가 스택에 있을 때 X는 선택된 숫자입니다.

202.3c 마나 비용에 혼성 마나 비용이 있는 오브젝트의 전환마나비용을 계산할 때는 혼성 마나 심볼 안에서 가장 큰 요소의 값을 사용합니다.

**Example:** 마나 비용이 {1}{W/U}{W/U}인 카드의 전환마나비용은 3입니다.

**Example:** 마나 비용이 {2/B}{2/B}{2/B}인 카드의 전환마나비용은 6입니다.

202.3d 카드의 마나 비용에 있는 각 피렉시안 마나 심볼은 전환마나비용을 계산할 때 1로 칩니다.

**Example:** 마나 비용이 {1}{W/P}{W/P}인 카드의 전환마나비용은 3입니다.

202.4. 오브젝트의 룰 텍스트에 있거나 어떤 효과에 의해 부여되는 어떠한 추가 비용도 마나 비용에 포함되지 않습니다. (See rule 601, "Casting Spells.") 이 비용들은 주문의 다른 비용과 동시에 지불되어야 합니다.

203. 일러스트

203.1. 일러스트는 카드의 상단 절반에 인쇄되어 있습니다. 일러스트는 게임 플레이에는 영향을 주지 않습니다. 예를 들어, 비록 일러스트가 생물이 하늘을 날고 있는 그림이더라도, 룰 텍스트에 명시되어 있지 않는 한 비행 능력을 가지지 않습니다..

204. 색 지시자

204.1. 색 지시자는 일러스트 바로 아래에 있는 타입 라인 왼쪽에 적혀 있습니다. 색 지시자는 1가지 이상의 색으로 칠해진 원형 심볼입니다. 색 지시자는 보통 마나 비용이 없는 대지가 아닌 카드에서 찾아볼 수 있습니다.

204.2. 색 지시자가 있는 오브젝트는 색 지시자에 있는 색을 가집니다.

205. 타입 라인

205.1. 타입 라인은 일러스트 바로 아래에 있습니다. 타입 라인은 카드의 타입(들)을 나타냅니다. 또한 해당되는 것이 있다면, 카드의 서브타입(들)과 슈퍼타입(들)을 포함합니다.

205.1a 어떤 효과는 오브젝트의 카드 타입을 설정합니다. 이 경우엔, 새로운 카드 타입(들)은 원래 존재하던 카드 타입을 대체합니다. 오브젝트의 카운터, 효과, 표시된 피해는 비록 새로운 카드 타입에 더 이상 의미 없는 경우라도 남아있습니다. 비슷하게, 효과가 오브젝트의 서브타입(들)을 설정할 때, 새로운 서브타입은 이전의 적절한 집합(생물 타입, 대지 타입, 마법물체 타입, 부여마법 타입, 플레인즈워커 타입, 주문 타입)의 서브타입을 대체합니다. 오브젝트의 카드 타입이 제거된다고 해도, 오브젝트가 현재 서브타입과 연관된 카드 타입을 가지고 있을 경우에는 그 서브타입들은 남아있습니다; 반면에 오브젝트의 카드 타입이 전부 제거된다면 서브타입도 제거되게 됩니다. 오브젝트의 서브타입을 제거하는 것은 카드 타입에는 영향을 주지 않습니다.

205.1b 어떤 효과는 오브젝트의 카드 타입, 슈퍼타입, 서브타입을 이전의 타입도 유지하면서 바꿉니다. 이 경우엔, 모든 오브젝트의 이전 카드 타입, 슈퍼타입, 서브타입은 유지됩니다. 이 규칙은 "원래의 타입에 추가로(in addition to its types)" 또는 "여전히 [타입]이다. (still a [type, supertype, or subtype])" 라는 문구를 사용한 경우에 적용됩니다. 어떤 효과는 오브젝트는 "마법물체 생물"이 되도록 합니다; 이 효과들 또한 오브젝트의 이전 모든 카드 타입과 서브타입을 유지시킵니다.

**Example:** "모든 대지는 1/1 생물이 된다. 이것들은 또한 여전히 대지이다."는 능력이 있습니다. 효과를 받는 대지들은 이제 생물과 대지 두 개의 타입을 가집니다. 만약 능력의 효과가 적용되기 전에 마법물체 타입을 가지는 대지가 있었다면, 이 대지는 "마법물체 대지 생물"이 됩니다. 그냥 "생물" 또는 "대지 생물"이 아닙니다. 이 효과는 "마법물체"와 "대지" 카드타입을 둘 다 유지시킵니다. 추가로, 이 능력에 영향을 받는 대지들은 영향을 받기 전에 가지고 있었던 모든 대지 타입과 슈퍼타입 또한 유지합니다.

**Example:** "모든 마법물체는 1/1 마법물체 생물이 된다."는 능력이 있습니다. 어떤 지속물이 마법물체와 부여마법 타입을 다 가지고 있었다면 이 지속물은 "마법물체 부여마법 생물"이 됩니다.

205.2. 카드 타입

205.2a 카드의 타입에는 마법물체, 생물, 부여마법, 순간마법, 대지, 차원(plane), 현상(phenomenon), 플레인즈워커, scheme, 집중마법, tribal, vanguard가 있습니다. 3절, "Card Types."을 보세요.

205.2b 어떤 오브젝트들은 하나 이상의 카드 타입을 가집니다. (예를 들어 마법물체 생물) 이런 오브젝트들은 각각의 카드 타입에 적용되는 효과가 전부 적용됩니다.

205.2c 토큰은 카드가 아니지만 카드 타입을 가집니다. 이것은 또한 카드나 주문의 복사본 또한 마찬가지입니다.

205.3. 서브타입

205.3a 카드는 한 개 이상의 서브타입을 가질 수 있습니다.

205.3b plane 카드를 제외한 카드의 서브타입들은 항상 1단어로 타입라인의 롱 대시(—) 옆에 나와있습니다. 대시 다음에 있는 각 단어들은 분리된 서브타입입니다; 이런 오브젝트들은 여러 개의 타입들을 가질 수 있습니다. plane의 서브타입들 역시 대시 옆에 나와 있습니다만 여러 개의 단어로 되어있을 수 있습니다; 대시 다음에 있는 모든 단어들은 집합적으로 하나의 서브타입입니다.

**Example:** "기본 대지 — 산"은 카드 타입은 대지이고 서브타입이 산임을 의미합니다. "생물 — 고블린 마법사"는 그 카드는 서브타입으로 고블린과 마법사를 가지는 생물타입임을 의미합니다. "마법물체 — 장비"는 서브타입이 장비인 마법물체임을 의미합니다.

205.3c 여러 개의 카드 타입을 가지는 카드가 한 개 이상의 서브타입을 가진다면, 각각의 서브타입은 적절한 카드 타입과 연관되어 있습니다.

**Example:** Dryad Arbor의 타입라인은 "대지 생물 — 숲 드라이어드"라고 되어있습니다. 숲은 대지 타입이고, 드라이어드는 생물 타입입니다.

205.3d 오브젝트는 그 오브젝트의 카드 타입 (중 하나)와 관련되어있지 않은 서브타입을 가질 수 없습니다.

205.3e 어떤 효과가 플레이어에게 서브타입을 고르게 한다면, 그 플레이어는 하나를, (딱 하나를,) 존재하는 서브타입 중에서 골라야 합니다. 그리고 고른 서브타입은 카드 타입에 적절해야 합니다. 예를 들어 생물 타입의 서브타입을 골라야 할 때 대지 타입을 고를 수 없습니다.

**Example:** 생물 타입으로 "인어" 또는 "마법사"를 선택하는 것은 받아들여질 수 있습니다. 그렇지만 "인어 마법사"를 고를 수는 없습니다. "마법물체", "상대", "늪", "트럭(...)" 같은 것은 생물 타입이 아니기 때문에 고를 수 없습니다.

205.3f 많은 카드들에 적혀진 서브타입들은 더 이상 쓰이지 않을 수도 있습니다. 많은 카드들이 소급되어 서브타입이 바뀌었습니다. 카드의 서브타입을 확인할 때는 오라클 카드 레퍼런스를 사용하세요. (See rule 108.1)

205.3g 마법물체는 *마법물체 타입*이라 불리는 유니크한 서브타입들을 가집니다. 마법물체 타입에는 Contraption, 장비(Equipment)(See rule 301.5), Fortification (See rule 301.6)가 있습니다.

205.3h 부여마법은 *부여마법 타입*이라 불리는 유니크한 서브타입들을 가집니다. 부여마법 타입에는 마법진(Aura)(See rule 303.4), 저주(Curse), Shrine가 있습니다.

205.3i 대지는 *대지 타입*이라 불리는 유니크한 서브타입들을 가집니다. 대지 타입에는 Desert, 숲(Forest), 관문(Gate), 섬(Island), Lair, Locus, 광산(Mine), 산(Mountain), 들(Plain), 발전소(Power-Plant), 늪(Swamp), 탑(Tower), 우르자의(Urza's)가 있습니다.

이 중에, 숲, 섬, 산, 들, 늪은 *기본 대지 타입*입니다. See rule 305.6.

205.3j 플레인즈워커는 *플레인즈워커 타입*이라 불리는 유니크한 서브타입들을 가집니다. 플레인즈워커 타입에는 아자니(Ajani), 아시오크(Ashiok), 볼라스(Bolas), 찬드라(Chandra), 돔리(Domri), 엘스페스(Elspeth), 개럭(Garruk), 기드온(Gideon), 제이스(Jace), Karn, 키오라(Kiora), Koth, 릴리아나(Liliana), Nissa, 랄(Ral), Sarkhan, 소린(Sorin), 타미요(Tamiyo), Tezzeret, 티발트(Tibalt), Venser, 브라스카(Vraska), 제나고스(Xenagos)가 있습니다.

한 플레이어가 플레인즈워커 타입이 같은 플레인즈워커를 둘 이상 조종한다면, 그 플레이어는 그 중 하나를 선택하고 나머지를 모두 소유자의 무덤에 넣습니다. 이 "플레인즈워커 유일성 규칙(planeswalker uniqueness rule)"은 상태 참조 행동입니다. See rule 704.

205.3k 순간마법과 집중마법은 *주문 타입*이라 불리는 서브타입을 공유합니다. 주문 타입에는 Arcane과 함정(Trap)이 있습니다.

205.3m 생물과 tribal은 *생물 타입*이라 불리는 서브타입을 공유합니다. 생물 타입에는 Advisor, Ally, Angel, Anteater, Antelope, Ape, Archer, Archon, Artificer, Assassin, Assembly-Worker, Atog, Aurochs, Avatar, Badger, Barbarian, Basilisk, Bat, Bear, Beast, Beeble, Berserker, Bird, Blinkmoth, Boar, Bringer, Brushwagg, Camarid, Camel, Caribou, Carrier, Cat, Centaur, Cephalid, Chimera, Citizen, Cleric, Cockatrice, Construct, Coward, Crab, Crocodile, Cyclops, Dauthi, Demon, Deserter, Devil, Djinn, Dragon, Drake, Dreadnought, Drone, Druid, Dryad, Dwarf, Efreet, Elder, Eldrazi, Elemental, Elephant, Elf, Elk, Eye, Faerie, Ferret, Fish, Flagbearer, Fox, Frog, Fungus, Gargoyle, Germ, Giant, Gnome, Goat, Goblin, God, Golem, Gorgon, Graveborn, Gremlin, Griffin, Hag, Harpy, Hellion, Hippo, Hippogriff, Homarid, Homunculus, Horror, Horse, Hound, Human, Hydra, Hyena, Illusion, Imp, Incarnation, Insect, Jellyfish, Juggernaut, Kavu, Kirin, Kithkin, Knight, Kobold, Kor, Kraken, Lamia, Lammasu, Leech, Leviathan, Lhurgoyf, Licid, Lizard, Manticore, Masticore, Mercenary, Merfolk, Metathran, Minion, Minotaur, Monger, Mongoose, Monk, Moonfolk, Mutant, Myr, Mystic, Nautilus, Nephilim, Nightmare, Nightstalker, Ninja, Noggle, Nomad, Nymph, Octopus, Ogre, Ooze, Orb, Orc, Orgg, Ouphe, Ox, Oyster, Pegasus, Pentavite, Pest, Phelddagrif, Phoenix, Pincher, Pirate, Plant, Praetor, Prism, Rabbit, Rat, Rebel, Reflection, Rhino, Rigger, Rogue, Sable, Salamander, Samurai, Sand, Saproling, Satyr, Scarecrow, Scorpion, Scout, Serf, Serpent, Shade, Shaman, Shapeshifter, Sheep, Siren, Skeleton, Slith, Sliver, Slug, Snake, Soldier, Soltari, Spawn, Specter, Spellshaper, Sphinx, Spider, Spike, Spirit, Splinter, Sponge, Squid, Squirrel, Starfish, Surrakar, Survivor, Tetravite, Thalakos, Thopter, Thrull, Treefolk, Triskelavite, Troll, Turtle, Unicorn, Vampire, Vedalken, Viashino, Volver, Wall, Warrior, Weird, Werewolf, Whale, Wizard, Wolf, Wolverine, Wombat, Worm, Wraith, Wurm, Yeti, Zombie, Zubera.이 있습니다.

205.3n 차원 카드는 차원 타입이라고 불리는 유니크한 서브타입을 공유합니다. 차원 타입에는 Alara, Arkhos, Azgol, Belenon, Bolas뭩 Meditation Realm, Dominaria, Equilor, Ergamon, Fabacin, Innistrad, Iquatana, Ir, Kaldheim, Kamigawa, Karsus, Kephalai, Kinshala, Kolbahan, Kyneth, Lorwyn, Luvion, Mercadia, Mirrodin, Moag, Mongseng, Muraganda, New Phyrexia, Phyrexia, Pyrulea, Rabiah, Rath, Ravnica, Regatha, Segovia, Serra뭩 Realm, Shadowmoor, Shandalar, Ulgrotha, Valla, Vryn, Wildfire, Xerex, Zendikar가 있습니다.

205.3p Phenomenon, scheme, vanguard 카드에는 서브타입이 없습니다.

205.4. 슈퍼타입

205.4a 카드는 또한 하나 이상의 슈퍼타입을 가질 수 있습니다. 이것들은 카드 타입 바로 옆에 나와있습니다. 슈퍼타입에는 기본(basic), 전설적(legendary), ongoing, snow, world가 있습니다.

205.4b 비록 몇몇 슈퍼타입은 특별한 카드 타입과 밀접하게 관련되어 있다고 하더라도, 오브젝트의 슈퍼타입은 카드 타입과 서브타입과는 독립적입니다. 오브젝트의 카드 타입이나 서브타입을 바꾸는 것은 슈퍼타입에 영향을 주지 않습니다. 오브젝트의 슈퍼타입을 바꾸는 것은 카드 타입이나 서브타입에 영향을 주지 않습니다. 오브젝트가 슈퍼타입을 얻거나 잃을 때, 원래 가지고 있던 다른 슈퍼타입들은 남아있습니다.

**Example:** "모든 대지는 1/1 생물이 된다. 이것들은 또한 여전히 대지이다."는 능력이 있습니다. 영향을 받은 대지들 중 전설적 대지가 있었다면 그 대지는 여전히 전설적입니다.

205.4c 슈퍼타입이 "기본"인 대지는 기본 대지입니다. 이 슈퍼타입을 가지고 있지 않은 대지는 비록 그 대지가 기본 대지 타입을 가지고 있더라고 기본 대지가 아닙니다.  
 *Eighth Edition* 이전에 인쇄된 세트들은 기본 대지를 나타내는데 "기본"이라는 단어를 사용하지 않았습니다. 이 세트들의 카드 중 이름이 다음과 같은 카드들은 기본 대지이며, Oracle card reference역시 그에 맞춰서 에라타 되었습니다: 숲, 섬, 산, 들, 늪, Snow-Covered Forest, Snow-Covered Island, Snow-Covered Mountain, Snow-Covered Plains, and Snow-Covered Swamp.

205.4d 슈퍼타입이 "전설적"인 지속물은 전설적 지속물을 위한 상태 참조 행동의 대상이 됩니다. 이것은 또한 "전설 규칙legend rule" (See rule 704.5k)이라고도 부릅니다.

205.4e 슈퍼타입이 "world"인 지속물은 world 지속물을 위한 상태 참조 행동의 대상이 됩니다. 이것은 또한 "world rule" (See rule 704.5m)이라고도 부릅니다.

205.4f 슈퍼타입이 "snow"인 지속물은 snow 지속물입니다. 이름과는 관련 없이 snow 슈퍼타입이 없으면 snow 지속물이 아닙니다.

205.4g 슈퍼타입이 “ongoing”인 scheme 카드는 scheme에 대한 상태 참조 행동을 하지 않습니다. (See rule 704.5w)

206. 확장판 심볼

206.1. 확장판 심볼은 카드가 어떤 **Magic** 세트에서 나왔는지 말해줍니다. 일반적으로 일러스트 아래 오른쪽 구석에 작은 아이콘으로 인쇄되어 있습니다. 이것은 게임에 아무 영향도 주지 않습니다.

206.2. 확장판 심볼의 색은 그 세트 내에서의 카드의 희귀도를 나타냅니다. 오랜지 빛이 도는 붉은색 심볼은 미식 레어(mythic rare)를 나타냅니다. 금색 심볼은 레어(rare)를 나타냅니다. 은색 심볼은 언커먼(uncommon)을 나타냅니다. 검정색 심볼은 커먼(common)이나 기본 대지를 나타냅니다. 보라색 심볼은 특별한 희귀도를 나타냅니다; *Time Spiral®* 의 "타임시프티드(timeshifted)" 카드에만 있습니다. 타임시프티드 카드는 그 세트의 레어 카드보다 더 희귀합니다. (*Exodus™* 세트 이전에는 희귀도와 관계 없이 모든 확장판 심볼이 검정색이었습니다. 또한 *Sixth Edition* 코어셋 이전엔 (중국어판 *Sixth Edition* 은 예외) 코어 세트에는 확장판 심볼이 전혀 없었습니다)

206.3. 이전에는, 특정한 세트의 카드에 영향을 미치는 주문이나 능력은 그 세트의 확장판 심볼을 참조했습니다. 이 카드들은 에라타되어서 이러한 카드들은 “원래 인쇄된” 세트에 영향을 줍니다. 자세한 것은 규칙 700.6를 보세요.

206.4. 플레이어들은 그 포맷에서 허용된 세트에 발매된 적이 있는 카드 (또는 **Magic** 토너먼트 규칙에서 특별히 허용하는 카드)라면 어떤 세트의 카드를 사용해서든 컨스트럭트 덱을 구성할 수 있습니다. 현재 정의된 컨스트럭트 포맷을 확인하려면 **Magic** 토너먼트 규칙을 보세요. (Wizards.com/WPN/Events/Rules.aspx)

206.5. 확장판과 확장판 심볼의 전체 리스트는 돈법사 웹 페이지의 **Magic** 제품 섹션에서 확인하실 수 있습니다.

(Wizards.com/Magic/TCG/Article.aspx?x=mtg/tcg/products/allproducts).

207. 텍스트 박스

207.1. 텍스트 박스는 카드의 하단부 절반에 위치합니다. 텍스트 박스에는 보통 카드의 능력을 정의하는 룰 텍스트가 있습니다.

207.2. 텍스트 박스에는 또한 게임에는 영향을 주지 않는 이텔릭체(기울임꼴) 텍스트가 있을 수도 있습니다.

207.2a *리마인더 텍스트(*Reminder text)는 그 카드에 적용되는 규칙을 요약해주는 이텔릭체 삽입 어구입니다. 리마인더 텍스트는 보통 관련된 능력과 같은 줄에 있습니다. 하지만 규칙 하나에만 적용되는 것이 아닌 경우에는 줄 바꿈을 할 수도 있습니다.

207.2b *플레이버 텍스트*는 일러스트처럼 게임의 예술적인 매력을 더해주는 이텔릭체 문구입니다. 플레이버 텍스트는 룰 텍스트 아래에 있습니다.

207.2c *능력어*(Ability word)는 어떤 능력의 앞에 이텔릭체로 나옵니다. 능력어는 비슷한 능력을 가지는 카드들을 묶어주는 점에서 키워드와 비슷합니다. 하지만 능력어에는 특별히 의미를 가지는 규칙이 없으며, 종합 규칙서에도 개별적인 항목이 없습니다. 능력어에는 부대전(battalion), 혈기(bloodrush), channel, chroma, 성좌(constellation), domain, 운명의 시간(fateful hour), grandeur, hellbent, 영웅(heroic), 각인(imprint), 영감(inspired), join forces, kinship, 상륙/대지력(landfall), 금속조종술(metalcraft), 사망(morbid), radiance, 분투(strive), sweep, tempting offer, threshold가 있습니다.

207.3. 많은 *Ravnica®* 블럭과 *Return to Ravnica™* 블럭의 카드에는 텍스트 박스에 길드 아이콘이 있습니다. 이런 카드들은 그 길드의 특정한 매커니즘을 가지고 있거나 그 길드와 연관된 2색을 사용합니다. 길드 아이콘 자체는 게임 플레이에 효과가 없습니다. 비슷하게, 많은 *Scars of Mirrodin™* 블럭 카드들에는 팩션 아이콘이 있습니다. 이 팩션 아이콘 또한 게임 플레이에는 효과가 없습니다.

207.4. 카오스 심볼 {C}는 차원 카드의 텍스트 박스에 나옵니다. 차원 주사위를 굴렸을 때 {C}가 나왔을 경우 격발되는 능력의 왼쪽에 있습니다. 심볼 자체는 특별한 의미가 없습니다.

208. 공격력/방어력

208.1. 생물카드의 우하단에는 슬래시로 구분된 두 개의 숫자가 있습니다. 첫 번째 숫자는 공격력(전투 때 입히는 피해의 양); 두 번째 숫자는 방어력(파괴되기 위해 입어야 되는 피해의 양)입니다. 예를 들어 2/3은 그 오브젝트의 공격력은 2이고 방어력은 3이라는 것을 의미합니다. 공격력과 방어력은 효과에 의해 변경되거나 특정한 값이 될 수 있습니다.

208.2. 어떤 생물 카드는 공격력 또는/그리고 방어력에 고정된 숫자 대신 별표(\*)가 있습니다.

208.2a 그런 카드는 명시한 상태에 따라 공격력과 방어력을 정의하는 특징 정의 능력 (characteristic-defining ability)을 가지고 있습니다. (See rule 604.3) 예를 들어 "[이 생물]의 [공격력 또는 방어력]은 ...와 같다"가 있습니다. 이 능력은 게임 외부를 포함해 어디에서든지 적용됩니다. 그 능력이 정의될 수 없는 숫자를 필요로 한다면 (계산 내부를 포함해서) 그 숫자 대신 0을 사용합니다.

**Example:** Lost Order of Jarkeld는 공/방이 1+\*입니다. 또한 다음과 같은 능력을 가지고 있습니다. "Lost Order of Jarkeld가 전장에 들어올 때, 상대방 하나를 선택한다"와 "Lost Order of Jarkeld의 공/방은 그 플레이어가 조종하는 생물의 숫자에 1을 더한 값과 같다." Lost Order of Jarkeld가 전장에 없을 때에는 선택한 플레이어가 없습니다. 따라서 Lost Order of Jarkeld의 공/방은 1+0으로 계산돼서 결과적으로 1/1입니다.

208.2b 그런 카드는 전장에 들어오거나 앞면으로 뒤집을 때 그 생물의 공/방을 결정하는 대체 효과를 생성하는 정적 능력을 가지고 있을 수 있습니다. (See rule 614, "Replacement Effects.") 이런 능력들은 다음과 같은 문구를 사용합니다: "[이 생물]이 전장에 들어올 때...", "[이 생물]이 앞면으로 뒤집힐 때..." 등. 그리고 두 개 이상의 특정한 공/방 값이 나열되어 있습니다. (다른 추가적인 특징들도 나와있을 수도 있습니다) 이 효과에 의해 선택관 특징은 그 생물의 복사 가능한 값(copiable values)에 영향을 줍니다. (See rule 706.2) 그 카드가 전장에 없을 때에는, 공/방은 0으로 간주합니다.

208.3. 생물이 아닌 지속물은 공/방이 없습니다. 비록 카드에 공/방이 적혀있는 경우에도 마찬가지입니다. (마법진이 되는 Licid 같은 것이 있습니다)

209. 충성도

209.1. 각 플레인즈워커 카드에는 카드의 우하단에 충성도가 적혀 있습니다. 이것은 그 카드가 전장에 없을 때의 충성도를 나타냅니다. 또한 이것은 플레인즈워커가 전장에 들어올 때 가지고 오는 충성 카운터의 숫자를 나타냅니다.

209.2. 충성 심볼 안에 비용이 있는 활성화 능력을 충성 능력이라고 합니다. 충성 능력은 특별한 규칙을 따릅니다. 플레이어는 자신이 조종하는 지속물의 충성 능력을, 자신의 턴 메인 단계에 자신이 우선권을 가지고 있고 스택이 비어있으며 이전에 그 지속물이 충성 능력을 활성화 한 적이 없을 때, 활성화 할 수 있습니다. See rule 606, "Loyalty Abilities."

210. Hand Modifier

210.1. 각 뱅가드 카드에는 좌하단에 hand modifier가 있습니다. 이것은 +,- 기호가 앞에 붙은 숫자이거나 0입니다. 이것은 뱅가드 카드의 소유자의 시작 손 크기와 최고 손 크기에 적용됩니다. See rule 103.4.

211. Life Modifier

211.1. 각 뱅가드 카드에는 우하단에 life modifier가 있습니다. 이것은 +,- 기호가 앞에 붙은 숫자이거나 0입니다. 이것은 뱅가드 카드의 소유자의 시작 생명 총점에 적용됩니다. See rule 103.3.

212. 텍스트 박스 아래의 정보들

212.1. 텍스트 박스 아래에 있는 요소들은 게임 플레이에 영향을 주지 않습니다.

212.1a 일러스트레이터의 이름이 텍스트박스 아래 첫째 줄에 나와있습니다. 페인트 붓 아이콘 또는 약자로 "Illus."라고 되어있습니다.

212.1b 법률 텍스트에는 (카드 제일 아래에 위치) 상표와 저작관 정보가 나열되어 있습니다.

212.1c 어떤 카드 세트에는 콜렉팅 넘버가 있습니다. 이 정보는 법률 텍스트 마로 옆에 [카드번호]/[세트의 총 카드] 형식으로 표시됩니다.

3. 카드의 타입

300. 총칙

300.1. 카드 타입에는 마법물체, 생물, 부여마법, 순간마법, 대지, 현상phenomenon, 차원plane, 플레인즈워커, 스키마scheme, 집중마법, tribal, vanguard가 있습니다.

300.2. 어떤 오브젝트는 하나 이상의 카드 타입을 가집니다. (예를 들어 마법물체 생물) 이런 오브젝트들은 각 카드 타입들의 특성을 모두 가지기 때문에 이런 카드 타입 중 하나/전부에 영향을 주는 주문이나 능력에 대상이 됩니다.

300.2a 대지와 다른 카드 타입을 동시에 가지는 오브젝트(예를 들어 마법물체 대지)는 대지로만 플레이 할 수 있습니다. 주문으로써 발동할 수 없습니다.

300.2b 각 tribal 카드는 다른 카드 타입을 가집니다. tribal 카드를 발동하고 해결되는 것은 다른 타입의 규칙을 따릅니다.

301. 마법물체

301.1. 플레이어는 자신의 턴 메인 단계에 자신이 우선권을 가지고 있고 스택이 비어있을 때 마법물체를 손에서 발동할 수 있습니다. 마법물체를 발동하는 것은 주문이며 스택을 사용합니다. (See rule 601, "Casting Spells.")

301.2. 마법물체 주문이 해결될 때, 주문의 조종자는 그 마법물체를 자신의 조종하에 전장에 놓습니다.

301.3. 마법물체의 서브타입은 항상 1단어이고 긴 대시 다음에 나옵니다. 예:"마법물체—장비". 마법물체의 서브타입은 *마법물체 타입*이라고도 불립니다. 마법물체는 여러 개의 서브타입을 가질 수도 있습니다. 마법물체 타입의 완전한 리스트를 보시려면 See rule 205.3g.

301.4. 마법물체는 카드 타입에 따른 특별한 특징이 없습니다. 대부분의 마법물체는 마나 비용에 무색 마나 심볼을 가지며, 따라서 무색입니다. 하지만 무색과 마법물체 사이에 관련이 있는 것은 아닙니다: 마법물체에 색이 있을 수도 있으며, 마법물체가 아닌 무색 오브젝트가 있을 수도 있습니다.

301.5. 어떤 마법물체는 서브타입으로 "장비"를 가집니다. 장비는 생물에게 장착할 수 있습니다. 생물이 아닌 오브젝트에게는 적법하게 붙일 수 없습니다.

301.5a 장비가 부착된 생물을 "장착된 생물(equipped creature)"이라고 합니다.

301.5b 장비를 발동하고 전장에 들어오는 것은 다른 마법물체와 동일합니다. 장비는 전장에 들어오면서 생물에게 장착되지 않습니다. 장착 키워드 능력이 자신이 조종하는 생물에게 부착되게 만듭니다. (See rule 702.6, "Equip") 조종에 관해서는 장착 활성화 능력이 해결될 때 체크합니다. 주문과 다른 능력이 장비를 생물에게 붙일 수 있습니다. 장비를 오브젝트에게 붙이려는 효과가 장착시키는데 실패하면, 장비는 움직이지 않습니다.

301.5c 생물인 장비는 다른 생물에 장착을 할 수 없습니다. "장비" 서브타입을 잃은 장비는 생물에게 장착할 수 없습니다. 장비는 자기 자신에게 장착할 수 없습니다. 적법하지 않거나 존재하지 않는 지속물에게 장착된 장비는 그 지속물로부터 떨어지지만 전장에는 여전히 남아있습니다. (이것은 상태 참조 행동입니다. See rule 704) 한 장비가 여러 생물에게 장착될 수 없습니다. 만약 주문이나 능력이 장비가 하나 이상의 생물에게 장착되게 한다면, 그 장비의 조종자는 어떤 생물에게 장착할지 선택합니다.

301.5d 장비의 조종자는 장착된 생물의 조종자와 구분됩니다; 그 둘이 항상 같아야 되는 것은 아닙니다. 생물의 조종권이 바뀌는 것은 장비의 조종권을 바꾸지 않으며 그 반대도 마찬가지입니다. 장비의 조종자만이 장비의 능력을 활성화할 수 있습니다. 그렇지만 장비가 장착된 생물에게 능력을 준다면 (with "gains" or "has"), 장착된 생물의 조종자만이 그 능력을 활성화 할 수 있습니다.

301.5e 지속물이 가지는 “장착된 생물”이라는 능력은 그 능력을 가진 지속물이 현재 장비가 아니더라도 그 지속물이 부착된 생물을 말합니다.

301.6. 어떤 마법물체는 서브타입으로 "Fortification"을 가집니다. Fortification은 대지에게 부착할 수 있습니다. 대지가 아닌 오브젝트에게는 적법하게 붙일 수 없습니다. Fortification의 장착 키워드 능력과 비슷한 능력을 fortify 키워드 능력이라고 합니다. 규칙 301.5a-e의 장비-생물 관계는 Fortifications-대지 관계에도 비슷하게 적용됩니다. 규칙 301.5c에 관해서 한가지만 명확하게 하자면, 생물인(&대지는 아님) Fortification은 대지에 fortify할 수 없습니다. (See rule 702.66, "Fortify.")

302. 생물

302.1. 플레이어는 자신의 턴 메인 단계에 자신이 우선권을 가지고 있고 스택이 비어있을 때 생물을 손에서 발동할 수 있습니다. 생물을 발동하는 것은 주문이며 스택을 사용합니다. (See rule 601, "Casting Spells.")

302.2. 생물 주문이 해결될 때, 주문의 조종자는 그 생물을 자신의 조종하에 전장에 놓습니다.

302.3. 생물의 서브타입은 항상 1단어이고 긴 대시 다음에 나옵니다. 예:"생물—인간 병사", "마법물체 생물—골렘". 생물의 서브타입은 생물 타입이라고도 불립니다. 생물은 여러 개의 서브타입을 가질 수도 있습니다. 생물 타입의 완전한 리스트를 보시려면 See rule 205.3m

**Example:** "생물—고블린 마법사"는 그 카드는 생물이고 서브타입이 고블린과 마법사임을 의미합니다.

302.4. 공격력과 방어력은 오직 생물만이 가지는 특징입니다.

302.4a 생물의 공격력은 전투 때 피해를 입히는 양입니다.

302.4b생물의 방어력은 파괴되기 위해 필요한 피해의 양입니다.

302.4c 생물의 공격력과 방어력을 결정하기 위해서, 먼저 우하단의 숫자들을 참고하고, 다음에 적용 가능한 지속 효과를 적용시킵니다. (See rule 613, "Interaction of Continuous Effects.")

302.5. 생물은 공격과 방어를 할 수 있습니다. (See rule 508, "Declare Attackers Step," and rule 509, "Declare Blockers Step.")

302.6. 탭 심볼이나 언탭 심볼이 있는 생물의 활성화 능력은 그 생물이 조종자의 턴 시작에 조종자의 조종하에 있지 않았다면 활성화할 수 없습니다. 마찬가지 상황에서 생물은 공격할 수 없습니다. 이 규칙을 "소환 후유증summoning sickness 룰"이라고 합니다.

302.7. wither와 infect 능력이 없는 생물로부터 입은 피해는 피해를 입은 생물에 표시됩니다. (See rule 119.3) 표시된 총 피해가 생물의 방어력보다 같거나 크다면, 그 생물은 치명적인 피해를 입은 것이고, 상태 참조 행동에 의해 파괴됩니다. (See rule 704) 생물에 표시된 모든 피해는 그 생물이 재생할 때(See rule 701.12, "Regenerate") 또는 정화단에 모두 없어집니다. (See rule 514.2)

303. 부여마법

303.1. 플레이어는 자신의 턴 메인 단계에 자신이 우선권을 가지고 있고 스택이 비어있을 때 부여마법을 손에서 발동할 수 있습니다. 부여마법을 발동하는 것은 주문이며 스택을 사용합니다. (See rule 601, "Casting Spells.")

303.2. 부여마법 주문이 해결될 때, 주문의 조종자는 그 부여마법을 자신의 조종하에 전장에 놓습니다.

303.3. 부여마법의 서브타입은 항상 1단어이고 긴 대시 다음에 나옵니다. 예:"부여마법— Shrine". 대시 뒤의 각 단어는 개별적인 서브타입입니다. 부여마법의 서브타입은 부여마법 타입이라고도 불립니다. 부여마법은 여러 개의 서브타입을 가질 수도 있습니다. 부여마법 타입의 완전한 리스트를 보시려면 See rule 205.3h.

303.4. 어떤 부여마법은 서브타입으로 "마법진(Aura)"을 가집니다. 마법진은 전장에 들어올 때 오브젝트나 플레이어에게 부착됩니다. 마법진이 어디에 부착될 수 있는지는 부여 키워드 능력이 정의합니다. (See rule 702.5, "Enchant") 다른 효과들도 부여될 수 있는 지속물에 제한을 가할 수 있습니다.

303.4a 마법진 주문은 목표가 필요합니다. 목표는 부여 능력에 의해 정의됩니다.

303.4b 마법진을 플레이어나 오브젝트에 붙이는 것을 부여라고 합니다.

303.4c 마법진을 부여 능력이나 다른 효과에 정의되지 않거나 적법하지 않은 오브젝트나 플레이어에게 붙이려 하거나, 부착된 오브젝트가 더 이상 존재하지 않거나, 부착된 플레이어가 게임을 떠났으면 그 마법진은 소유자의 무덤으로 갑니다. (이것은 상태 참조 행동입니다. See rule 704)

303.4d 마법진을 자기자신에게 부여할 수 없습니다. 이것이 어떻게든 일어난다면 그 마법진은 소유자의 무덤으로 갑니다. 생물인 마법진은 어디에도 부착될 수 없습니다. 이것이 어떻게든 일어났다면, 그 마법진은 떨어져나가고 소유자의 무덤으로 갑니다. (이것은 상태 참조 행동입니다. See rule 704) 한 마법진이 여러 오브젝트나 플레이어에게 부여될 수 없습니다. 주문이나 능력이 마법진이 하나 이상의 오브젝트나 생물에게 부여되게 한다면, 그 마법진의 조종자는 어떤 오브젝트나 플레이어에게 부여할지 선택합니다.

303.4e 마법진의 조종자는 부여된 오브젝트의 조종자나 부여된 플레이어와 구분됩니다; 그 둘이 항상 같아야 되는 것은 아닙니다. 오브젝트의 조종권이 바뀌는 것은 마법진의 조종권을 바꾸지 않으며 그 반대도 마찬가지입니다. 마법진의 조종자만이 마법진의 능력을 활성화할 수 있습니다. 그렇지만 마법진이 장착된 오브젝트에게 능력을 준다면 (with "gains" or "has"), 장착된 오브젝트의 조종자만이 그 능력을 활성화 할 수 있습니다.

303.4f 마법진이 마법진 주문이 해결되는 방식이 아닌 다른 방법을 이용해서 어떤 플레이어의 조종하에 전장에 들어왔다면, 그리고 그 효과가 어떤 오브젝트/플레이어에게 마법진이 부여되는지 정하지 않았다면, 그 플레이어가 어디에 부여될지 선택합니다. 그 플레이어는 부여 능력이나 다른 적용 가능한 효과에 따라 적법한 오브젝트나 플레이어를 선택해야만 합니다.

303.4g 마법진이 전장에 들어오고 있는데 부여할 적법한 오브젝트나 플레이어가 없다면, 그 마법진은 현재 구역에 그대로 남아있습니다. 다만 그 구역이 스택인 경우는 예외입니다. 이 경우엔, 그 마법진은 전장에 들어오는 대신 소유자의 무덤으로 갑니다.

303.4h 어떤 효과가 마법진, 장비, Fortification이 아닌 지속물이 오브젝트나 플레이어에 부착된 상태로 전장에 들어오게 한다면, 그 지속물은 부착되지 않은 상태로 전장에 들어옵니다.

303.4i 어떤 효과가 전장에 있는 마법진을 오브젝트나 플레이어에게 붙이려고 한다면, 그 오브젝트나 플레이어는 그 마법진이 부여되기에 적법해야 합니다. 아니라면, 그 마법진은 움직이지 않습니다.

303.4j 어떤 지속물이 가지는 "부여된 [오브젝트 또는 플레이어]"라는 능력은 그 지속물이 부착된 오브젝트나 플레이어를 말합니다. 그 지속물이 현재 마법진이 아닌 경우에도 마찬가지입니다.

304. 순간마법

304.1. 우선권을 가지고 있는 플레이어는 손에서 순간마법을 발동할 수 있습니다. 순간마법을 발동하는 것은 주문이며 스택을 사용합니다. (See rule 601, "Casting Spells.")

304.2. 순간마법 주문이 해결될 때, 룰 텍스트에 나와있는 행동이 수행됩니다. 그리고 소유자의 무덤에 갑니다.

304.3. 순간마법의 서브타입은 항상 1단어이고 긴 대시 다음에 나옵니다. 예:"순간마법—Arcane". 대시 뒤의 각 단어는 개별적인 서브타입입니다. 순간마법의 서브타입은 집중마법의 서브타입과 동일합니다; 이 서브타입은 주문 타입이라고도 불립니다. 순간마법은 여러 개의 서브타입을 가질 수도 있습니다. 주문 타입의 완전한 리스트를 보시려면 See rule 205.3k.

304.4. 순간마법은 전장에 들어올 수 없습니다. 순간마법이 전장에 들어오려 한다면, 그것은 대신 원래 구역에 남아있습니다.

304.5. 텍스트에 플레이어가 무언가를 "순간마법을 발동할 수 있는 타이밍"에 할 수 있다고 한다면, 그것은 그 플레이어가 우선권을 가지고 있기만 하면 된다는 것을 의미합니다. 그 플레이어는 실제로 발동할 순간마법을 가지고 있을 필요가 없습니다. 주문이나 순간마법을 발동하는 것을 방지하는 효과는 플레이어가 이 행동을 하는 것에 영향을 미치지 않습니다. (그 행동이 실제로 주문이나 순간마법을 발동하는 거라면 예외)

305. 대지

305.1. 플레이어는 자신의 턴 메인 단계에 자신이 우선권을 가지고 있고 스택이 비어있을 때 대지를 손에서 플레이 할 수 있습니다. 대지를 플레이 하는 것은 특별 행동이며 스택을 사용하지 않습니다. (See rule 115) 그냥 대지를 전장에 놓기만 하면 됩니다. 대지는 스택을 거치지 않기 때문에 주문이 아닙니다. 플레이어는 대지를 내려놓는 것에 대응해서 순간마법이나 활성화 능력을 사용할 수 없습니다.

305.2. 플레이어는 일반적으로 한 턴에 한 개의 대지만 플레이 할 수 있습니다; 하지만 지속 효과가 이 숫자를 늘릴 수도 있습니다.

305.2a 플레이어가 대지를 플레이 할 수 있는지 결정하기 위해서, 이 턴에 그 플레이어가 이미 플레이 한 대지 수와 플레이 할 수 있는 대지 수를 비교합니다. (특별 행동으로 플레이 한 대지와 주문이나 능력의 해결로 인해 플레이 한 대지를 포함) 만약 플레이어가 플레이 할 수 있는 대지 수가 더 크다면, 그 플레이는 적법합니다.

305.2b 이번 턴에 어떠한 이유로든 이미 플레이 한 대지 수가 플레이 할 수 있는 대지 수와 같거나 더 적다면, 그 플레이어는 대지를 플레이 할 수 없습니다. 효과 중에서 플레이어가 대지를 플레이하도록 하는 문구는 무시됩니다.

305.3. 플레이어는 자신의 턴이 아닌 경우 어떠한 경우에도 대지를 플레이 할 수 없습니다. 효과 중에서 플레이어가 대지를 플레이하도록 하는 문구는 무시됩니다.

305.4. 또한 어떤 효과는 플레이어가 대지를 전장 "놓을(put)" 수 있게 합니다. 이것은 "대지를 플레이 한(playing a land)" 것과는 다릅니다. 대지를 놓은 것은 그 턴에 대지를 플레이 한 것으로 치지 않습니다.

305.5. 대지의 서브타입은 항상 1단어이고 긴 대시 다음에 나옵니다. 대지의 서브타입은 대지 타입이라고도 불립니다. 대지는 여러 개의 서브타입을 가질 수도 있습니다. 대지 타입의 완전한 리스트를 보시려면 See rule 205.3i.

**Example:** "기본 대지 — 산"은 그 카드가 대지이고 서브타입은 산이라는 것을 의미합니다.

305.6. 기본 대지 타입은 들, 섬, 늪, 산, 숲입니다. 오브젝트에 "기본 대지 타입"이라는 단어가 사용되면, 이것은 이 서브타입들을 의미합니다. 기본 대지 타입인 대지는 고유한 능력인 "{T}: 당신의 마나풀에 [마나 심볼]을 더한다."라는 능력을 가집니다. 텍스트 박스에 텍스트가 없거나 텍스트 박스가 없더라도 마찬가지입니다. 들의 [마나 심볼]은 {W}, 섬은 {U}, 늪은 {B}, 산은 {R}, 숲은 {G}입니다. See rule 107.4a, rule 605, "Mana Abilities."

305.7. 어떤 효과가 대지의 서브타입을 기본 대지 타입(들)을 부여한다면, 그 대지는 더 이상 예전에 대지 타입을 가지지 않습니다. 그 대지는 예전 대지 타입과 룰 텍스트, 그 대지에 적용되고 있는 복사 효과에 나와 있는 모든 능력을 잃어버리고 새로 얻은 대지 타입에 맞는 적절한 마나 능력을 얻습니다. 그 대지가 다른 효과로 인해 받은 능력들을 없애는 것은 아니라는 것에 유의하세요. 대지의 서브타입을 부여하는 것은 다른 카드 타입(생물이라거나)이나 서브타입(기본, 전설적, 스노우라거나)을 추가하거나 제거하지 않습니다. 대지가 자신의 원래 타입에 추가로 하나 이상의 대지 타입을 얻으면, 원래의 대지 타입과 룰 텍스트는 유지되고 새로 얻은 대지 타입과 마나 능력이 추가됩니다.

305.8. 슈퍼타입이 "기본"인 대지는 기본 대지입니다. 비록 기본 대지 타입을 가지고 있다고 하더라도 기본 대지가 아닌 대지는 "기본" 슈퍼타입을 가지지 않습니다.

305.9. 오브젝트가 대지이면서 다른 카드 타입을 가지고 있다면, 이 카드는 대지처럼 플레이 할 수만 있습니다. 주문처럼 발동할 수 없습니다.

306. 플레인즈워커

306.1. 플레이어는 자신의 턴 메인 단계에 자신이 우선권을 가지고 있고 스택이 비어있을 때 플레인즈워커 카드를 손에서 발동할 수 있습니다. 플레인즈워커를 발동하는 것은 주문이며 스택을 사용합니다. (See rule 601, "Casting Spells.")

306.2. 플레인즈워커 주문이 해결될 때, 주문의 조종자는 그 플레인즈워커를 자신의 조종하에 전장에 놓습니다.

306.3. 플레인즈워커의 서브타입은 항상 한 단어이고 긴 대시 다음에 나옵니다. 예:"플레인즈워커—제이스". 대시 뒤의 각 단어는 개별적인 서브타입입니다. 플레인즈워커의 서브타입은 플레인즈워커 타입이라고도 불립니다. 플레인즈워커는 여러 개의 서브타입을 가질 수도 있습니다. 플레인즈워커 타입의 완전한 리스트를 보시려면 See rule 205.3j.

306.4. 한 플레이어가 플레인즈워커 타입이 같은 플레인즈워커가 2개 이상 조종한다면, 그 플레이어는 그 중 하나를 선택하고 나머지는 전부 소유자의 무덤에 넣습니다. 이것을 "플레인즈워커 유일성 규칙"이라고 합니다. See rule 704.

306.5. 충성도는 플레인즈워커만이 가지는 특징입니다.

306.5a 전장에 없는 플레인즈워커 카드의 충성도는 카드 우하단 구석에 나와있는 숫자와 같습니다.

306.5b 플레인즈워커는 텍스트 박스에 다음 문구가 있는 것으로 간주합니다. "이 지속물은 전장에 들어올 때 나와있는 충성도와 같은 숫자의 충성 카운터를 가지고 들어온다." 이 능력은 대체 효과를 생성합니다. (See rule 614.1c)

306.5c 전장에 있는 플레인즈워커의 충성도는 플레인즈워커에 올려놓은 충성 카운터의 수와 같습니다.

306.5d 각 플레인즈워커는 충성 심볼 안에 비용이 들어있는 활성화 능력인 충성 능력을 여러 개 가집니다. 충성 능력은 다음의 특별 규칙을 따릅니다: 플레이어는 자신의 턴 메인 단계에 자신이 우선권을 가지고 있고 스택이 비어있으면서 그 턴에 그 지속물이 충성 능력을 사용한 적이 없을 때 자신이 조종하는 지속물의 충성 능력을 발동할 수 있습니다. See rule 606, "Loyalty Abilities."

306.6. 플레인즈워커는 공격을 할 수 없습니다. (See rule 508, "Declare Attackers Step.")

306.7. 비전투 피해가 상대가 조종하는 원천에 의해 플레이어에게 가해졌을 때, 대신 그 상대는 피해의 원천이 플레이어가 조종하는 플레인즈워커에게 피해를 주도록 할 수 있습니다. 이것은 리다이렉트(redirection) 효과입니다. (See rule 614.9) 그리고 이것은 이후에 오는 대체 효과의 적용 대상이 됩니다. (See rule 616) 상대는 리다이렉트 효과를 적용해서 피해를 옮길 것인지 선택합니다.

306.8. 플레인즈워커에 피해가 가해지면 그 결과로 피해의 양만큼 충성 카운터가 제거됩니다.

306.9. 플레인즈워커의 충성도가 0이 되면, 그것은 소유자의 무덤으로 갑니다. (이것은 상태 참조 행동입니다. See rule 704)

307. 집중마법

307.1. 플레이어는 자신의 턴 메인 단계에 자신이 우선권을 가지고 있고 스택이 비어있을 때 집중마법 카드를 손에서 발동할 수 있습니다. 집중마법을 발동하는 것은 주문이며 스택을 사용합니다. (See rule 601, "Casting Spells.")

307.2. 집중마법 주문이 해결될 때, 룰 텍스트에 나와있는 행동이 수행됩니다. 그리고 소유자의 무덤에 갑니다.

307.3. 집중마법의 서브타입은 항상 1단어이고 긴 대시 다음에 나옵니다. 예:"집중마법—Arcane". 대시 뒤의 각 단어는 개별적인 서브타입입니다. 집중마법의 서브타입은 순간마법의 서브타입과 동일합니다; 이 서브타입은 주문 타입이라고도 불립니다. 집중마법은 여러 개의 서브타입을 가질 수도 있습니다. 주문 타입의 완전한 리스트를 보시려면 See rule 205.3k.

307.4. 집중마법은 전장에 들어올 수 없습니다. 집중마법이 전장에 들어오려 한다면, 그것은 대신 원래 구역에 남아있습니다.

307.5. 주문이나 능력의 텍스트에 플레이어가 무언가를 "집중마법을 발동할 수 있는 타이밍"에 할 수 있다고 한다면, 그것은 그 플레이어가 자신의 턴 메인 단계에 자신이 우선권을 가지고 있고 스택이 비어있어야 사용할 수 있다는 것을 의미합니다. 그 플레이어는 실제로 발동할 집중마법을 가지고 있을 필요가 없습니다. 주문이나 집중마법을 발동하는 것을 방지하는 효과는 플레이어가 이 행동을 하는 것에 영향을 미치지 않습니다. (그 행동이 실제로 주문이나 집중마법을 발동하는 거라면 예외)

307.5a 비슷하게, 어떤 효과가 "집중마법이 발동할 수 없는 타이밍"에 주문이 발동하는 것을 체크한다면, 그것은 주문의 조종자가 우선권이 없거나 자신의 턴 메인 단계가 아니거나 스택에 다른 오브젝트가 있는 것을 체크합니다.

308. 종족 Tribals

308.1. 종족 카드는 다른 카드 타입을 추가로 가집니다. 종족 카드를 발동하고 해결되는 것은 그 카드가 가지고 있는 다른 카드 타입의 규칙을 따릅니다.

308.2. 종족의 서브타입은 항상 1단어이고 긴 대시 다음에 나옵니다. 예:"종족—인어". 종족 서브타입은 생물 서브타입과 동일합니다. 이 서브타입을 생물 타입이라고도 부릅니다. 종족은 여러 개의 서브타입을 가질 수도 있습니다. 생물 타입의 완전한 리스트를 보시려면 See rule 205.3m.

309. 차원 Planes

309.1. 차원 카드 타입은 전통적이지 않은 **Magic** 카드에만 있습니다. 캐주얼 규칙인 플레인체이스에서만 차원 카드를 사용합니다. See rule 901, "Planechase."

<생략>

310. 현상 Phenomena

310.1. 현상 카드 타입은 전통적이지 않은 **Magic** 카드에만 있습니다. 캐주얼 규칙인 플레인체이스에서만 현상 카드를 사용합니다. See rule 901, "Planechase."

<생략>

311. Vanguards

311.1. Vanguard 카드 타입은 전통적이지 않은 **Magic** 카드에만 있습니다. 캐주얼 규칙인 Vanguard에서만 Vanguard 카드를 사용합니다. See rule 902, "Vanguard."

<생략>

312. Schemes

312.1. Scheme 카드 타입은 전통적이지 않은 **Magic** 카드에만 있습니다. 캐주얼 규칙인 Archenemy에서만 Scheme 카드를 사용합니다. See rule 904, "Archenemy."

<생략>

4. 구역

400. 총칙

400.1. 구역은 오브젝트가 게임 중에 존재하는 장소들을 말합니다. 일반적으로 7개의 구역이 있습니다: 서고(library), 손(hand), 전장(battlefield), 무덤(graveyard), 스택(stack), 추방(exile), 커맨드(command). 과거의 카드들 중엔 앤티(ante) 구역을 사용하는 경우도 있습니다. 플레이어들은 각자의 서고, 손, 무덤을 가집니다. 나머지 구역은 모든 플레이어가 공유합니다.

400.2. *공개 구역(*Public zone)은 모든 플레이어들이 카드의 앞면을 볼 수 있는 구역입니다. 다만 특정한 효과나 규칙에 의해 뒷면 상태인 카드는 제외합니다. 무덤, 전장, 스택, 추방, 앤티, 커맨드가 공개 구역입니다. 감춰진 구역(Hidden zone)은 특정한 플레이어를 제외한 다른 플레이어는 카드의 앞면을 보는 것이 불가능한 구역입니다. 서고와 손이 감춰진 구역입니다. 이 구역의 모든 카드가 공개된 적이 있다고 하더라도 여전히 감춰진 구역으로 간주합니다.

400.3. 오브젝트가 소유자의 서고, 무덤, 손으로 가라는 것은 그 플레이어의 해당 구역으로 가라는 뜻입니다.

400.4. 특정한 카드 타입을 가지는 카드는 특정한 구역에는 존재할 수 없습니다.

400.4a 순간마법이나 집중마법 카드가 전장에 들어오려고 하면, 원래 구역에 남아있습니다.

400.4b 차원, 현상, vanguard, scheme 카드가 커맨드 구역을 떠나려고 하면, 커맨드 구역에 남아있습니다.

400.5. 서고, 무덤, 스택에 있는 오브젝트의 순서는 효과나 규칙이 허용하지 않는 한 바꿀 수 없습니다. 다른 구역에 있는 뒷면으로 쌓여있는 오브젝트들에도 같은 규칙이 적용됩니다. 다른 구역에 있는 오브젝트들의 순서는 소유자가 원한다면 바꿀 수 있습니다. 다만 누가 그 오브젝트들을 조종하고 있는지, 그것들이 탭 되었거나 플립 되어 있는지, 어떤 오브젝트가 어디에 부착되어 있는지 모든 플레이어들이 명백하게 알 수 있어야 합니다.

400.6. 오브젝트가 한 구역에서 다른 구역으로 이동한다면, 무슨 이벤트가 오브젝트를 이동시키는지 결정합니다. 오브젝트가 공개 구역으로 이동한다면, 모든 플레이어들은 이동에 영향을 주는 능력이 있다면 그것을 볼 수 있습니다. 그리고 그 오브젝트가 들어오거나 나갈 때 생기는 적절한 대체 효과가 그 이벤트에 적용됩니다. 규칙들이나 효과들이 특정한 오브젝트에게 모순되거나 상호 배타적인 일을 하려고 하면, 그 오브젝트의 조종자—조종자가 없으면 소유자—가 어떤 효과가 적용될지 결정합니다. (같은 효과가 여러 번 가해지는 것도 상호 배타적일 수 있다는 것에 유의하세요. 예를 들어 동시에 파괴 효과가 2개 생기는 경우) 그리고 나서 이벤트가 오브젝트를 이동시킵니다.

400.7. 한 구역에서 다른 구역으로 이동한 오브젝트는 이전 상태에 대한 기억도 없고 연관도 없는 새로운 오브젝트가 됩니다. 이 규칙에는 7개의 예외가 있습니다.

400.7a 스택에 있는 주문의 특성을 바꾸는 주문의 효과, 활성화 능력, 격발 능력은 그 주문이 지속물이 된 다음에도 계속 적용됩니다.

400.7b 스택에 있는 지속물 주문에 적용되는 피해 방지 효과는 그 주문이 지속물이 된 다음에도 계속 적용됩니다.

400.7c 지속물의 능력이 그 지속물이 주문으로 발동됐을 때 어떤 마나를 사용했는지 확인한다면, 그 지속물 주문이 해결될 때의 정보를 사용합니다.

400.7d 오브젝트가 한 구역에서 다른 구역으로 이동할 때 격발되는 능력들은 (예를 들어, "Rancor가 전장에서 무덤으로 갈 때,") 그 능력이 격발될 때 오브젝트가 어느 구역에서 이동한 것인지 (그 구역이 공개 구역이라면) 확인합니다.

400.7e 부여된 생물이 전장을 떠날 때 격발되는 마법진의 능력들은 그 마법진이 무덤에 간 것과 부여된 지속물이 전장을 떠난 것이 동시에 일어났다면, 새로운 지속물(구 부여된 지속물)이 어디로 갔는지 확인할 수 있습니다. 마법진이 부여되지 않은 지속물의 상태 참조 행동의 결과로 소유자의 무덤에 간 경우에도 마찬가지입니다.

400.7f 어떤 효과가 대지가 아닌 카드를 발동할 수 있게 한다면, 그 능력은 그 오브젝트가 이 방식으로 발동되어 스택으로 이동한 위에도 계속 적용됩니다.

400.7g 주문이나 활성화 능력이 해결되는 것은 그 주문이 발동/능력이 활성화 되는 동안에 한 구역에서 다른 구역으로 이동한 오브젝트에게 (이동한 구역이 공개 구역이라면) 영향을 줄 수 있습니다.

400.8. 추방 구역의 오브젝트가 추방되면, 구역을 이동하지 않습니다. 하지만 이것은 이전에 추방되었던 오브젝트와는 다른 새로운 오브젝트가 됩니다.

400.9. 커맨드 구역에 있는 앞면인 오브젝트가 뒷면으로 뒤집히면, 이것은 새로운 오브젝트가 됩니다.

400.10. *게임 외부*에 있는 오브젝트는 게임의 어느 구역에도 속해있지 않습니다. 게임 외부는 구역이 아닙니다.

400.10a 플레이어의 사이드보드에 있는 카드들은 게임 외부에 있습니다. See rule 100.4.

400.10b 어떤 효과는 게임 외부에 있는 카드를 게임으로 가져옵니다. 이 카드들은 게임이 끝날 때까지 게임에 남아있습니다.

400.10c 게임 외부에 있는 카드들은 주문이나 능력에 영향을 미칠 수 없습니다. 카드에 나와있는 특징 정의 능력은 예외입니다. (See rule 604.3) 그리고 어떤 주문이나 능력은 이 카드들을 게임 안으로 가져올 수 있습니다.

400.11. 어떤 효과들은 플레이어에게 어떤 구역에서 무언가를 하라고 시킵니다. ("당신의 손을 서고에 섞어놓는다" 같은) 이런 행동은 그 구역의 모든 카드를 대상으로 수행됩니다. 그 구역 자체는 영향을 주지 않습니다.

401. 서고

401.1. 게임이 시작될 때, 각 플레이어의 덱은 자신의 서고가 됩니다.

401.2. 각 서고는 뒷면 & 한 줄로 쌓여있어야 합니다. 플레이어들은 서고의 카드를 보거나 순서를 바꿀 수 없습니다.

401.3. 각 플레이어들은 어떤 플레이어의 서고에 몇 장이 남아 있는지 언제든 셀 수 있습니다.

401.4. 어떤 효과가 서고 맨 위/아래에 동시에 2장 이상의 카드를 놓게 한다면, 카드의 소유자는 그것들이 놓일 순서를 정할 수 있습니다. 서고의 소유자는 그 순서를 공개하지 않습니다.

401.5. 한 주문이나 능력이 다른 주문이 발동되는 동안 카드를 뽑게 할 경우, 뽑은 카드들은 그 주문이 발동되고 있는 동안 뒷면인 상태로 놔둡니다. (See rule 601.2h) 카드가 뒷면인 상태인 동안, 그 카드는 특징을 가지지 않는 것으로 간주합니다. 활성화 능력이 활성화되고 있는 동안에도 같은 규칙이 적용됩니다. 만약 어떤 효과가 플레이어가 뽑은 카드를 공개하도록 할 경우, 뽑은 카드는 주문이 발동되거나 능력이 활성화된 다음에 공개합니다.

401.6. 어떤 효과는 플레이어가 서고 맨 위의 카드를 공개한 상태로 게임을 하게 하거나 서고 맨 위의 카드를 보게 합니다. 서고 맨 위의 카드가 주문이 발동되어 있는 동안 바뀌었을 경우, 주문이 발동될 때까지 새로운 맨 위 카드는 공개되지 않으며 볼 수 없습니다. (See rule 601.2h) 활성화 능력이 활성화되는 경우에도 같은 규칙이 적용됩니다.

401.7. 어떤 효과가 플레이어가 서고 맨 위의 카드를 공개한 채로 게임을 하게 했는데, 공개된 카드가 잠시 가려졌다 다시 공개된 경우, 그것은 새로운 오브젝트가 됩니다.

401.8. 어떤 효과가 카드를 서고의 "위에서 N번째"에 넣으라고 했는데, 그 서고의 카드가 N장보다 적을 경우, 그 카드를 서고의 맨 아래에 넣습니다.

402. 손

402.1. 손은 플레이어가 뽑아서 들고 있는 카드들을 말합니다. 카드들은 물론 다른 효과들에 의해서 플레이어의 손으로 갈 수 있습니다. 게임의 시작에 플레이어들은 손에 시작 손 크기(일반적으로 7장)에 맞춰 카드를 뽑고 시작합니다. (See rule 103, "Starting the Game.")

402.2. 각 플레이어들은 최대 손 크기(maximum hand size)가 있습니다. 일반적으로는 7장입니다. 각 플레이어들은 손에 몇 장이든 들고 있을 수 있지만, 자신의 정화단에 최대 손 크기보다 많이 들고 있을 경우 손 크기에 맞춰 카드를 버려야 합니다.

402.3. 플레이어들은 자신의 손을 편리한 대로 배열하고 원하는 대로 볼 수 있습니다. 플레이어들은 다른 플레이어들의 손을 볼 수 없지만 상대방 손에 몇 장이 있는지는 언제든지 세볼 수 있습니다.

403. 전장

403.1. 플레이어들 사이에 있는 대부분의 공간이 전장입니다. 전장은 비어있는 상태로 시작합니다. 플레이어가 조종하는 지속물들은 일반적으로 그 플레이어 앞에 놓습니다. 물론 자신이 조종하는 지속물이더라도 상대편 플레이어에 더 가깝게 놓는 경우도 있습니다. (상대방 지속물에 부여된 마법진이라거나)

403.2. 주문이나 능력은 특별히 다른 구역이나 플레이어를 명시하지 않은 경우 전장에만 영향을 미치고/체크합니다.

403.3. 지속물은 전장에만 존재합니다. 전장에 존재하는 모든 오브젝트는 지속물입니다. See rule 110, "Permanents."

403.4. 지속물이 전장에 들어올 때마다 그 오브젝트는 이전 지속물과는 다른 새로운 오브젝트가 됩니다. 그 두 개가 같은 카드였어도 마찬가지입니다. 규칙 700.7에 나와있는 경우는 예외입니다. (오브젝트가 다른 구역에 들어가는 경우에도 마찬가지입니다)

403.5. 예전에는 전장이 "in-play zone"이라고 불렸습니다. 카드에 써져 있는 "in play," "from play," "into play," 같은 문구는 전장을 의미합니다. 이런 카드들의 텍스트는 오라클 카드 레퍼런스에서 에라타 되었습니다.

404. 무덤

404.1. 플레이어의 무덤은 버린 카드들을 쌓아놓은 곳입니다. 무효화되고, 버리고, 파괴되고, 희생된 모든 오브젝트들은 소유자의 무덤 제일 위에 놓입니다. 해결이 끝난 모든 순간마법과 집중마법 주문들 또한 마찬가지입니다. 각 플레이어들의 무덤은 비어있는 채로 시작합니다.

404.2. 각 무덤은 앞면 & 한 줄로 쌓여있어야 합니다. 플레이어는 언제든지 아무 무덤이나 확인해볼 수 있습니다. 하지만 일반적으로 순서를 바꿀 수는 없습니다. 추가 규칙이 적용된 토너먼트에서는 무덤의 순서를 바꾸는 것이 허용될 수 있습니다.

(모던 이상 타입의 토너먼트에서는 바꿀 수 있는 것이 디폴트 값 –- 번역자 주)

404.3. 어떤 효과가 2장 이상의 카드를 동시에 무덤에 가게 한다면 카드의 소유자가 어떤 순서로 놓일지를 정합니다.

405. 스택

405.1. 주문이 발동될 때, 물리적인 카드는 스택에 놓입니다. (See rule 601.2a) 능력이 활성화되거나 격발될 때, 그 능력 역시 비록 물리적인 카드는 아니더라도 스택의 제일 위에 놓입니다. (See rules 602.2a and 603.3)

405.2. 스택은 주문이나 능력이 추가된 순서를 기억하고 있습니다. 오브젝트가 스택에 놓일 때마다 그 오브젝트는 이미 스택에 있던 모든 오브젝트들의 제일 위에 놓입니다.

405.3. 어떤 효과가 동시에 2개 이상의 오브젝트를 스택에 올리면, 액티브 플레이어가 조종하는 오브젝트들을 제일 아래에 놓고, 다른 플레이어들의 오브젝트 역시 APNAP 순서를 적용합니다. (See rule 101.4) 한 플레이어가 이런 오브젝트를 1개 이상 조종하고 있을 때는, 그 플레이어가 스택에 쌓일 순서를 정합니다.

405.4. 각 주문은 그 카드와 관련된 모든 특징들을 가집니다. 스택에 있는 각 활성화/격발 능력은 그것을 생성한 능력의 텍스트만을 가지며 다른 특징들은 가지지 않습니다. 주문의 조종자는 그것을 발동한 사람입니다. 활성화 능력의 조종자는 그것을 활성화시킨 사람입니다. 격발 능력의 조종자는 그 능력의 원천을 조종하는 플레이어입니다. 지연 격발 능력은 예외입니다. 지연 격발 능력의 조종자에 대해서는 규칙 603.7d-f를 보세요.

405.5. 모든 플레이어들이 우선권을 넘겼을 때, 제일 위의(가장 나중에 추가된) 주문이나 능력이 해결됩니다. 스택이 비어있고, 모든 플레이어가 우선권을 넘겼다면 현재 단계/단이 끝나고 다음 단계/단이 시작됩니다.

405.6. 게임에서 일어나는 일중에는 스택을 사용하지 않는 것도 있습니다.

405.6a 효과는 스택에 가지 않습니다; 효과란 주문이나 능력이 해결된 결과입니다. 효과들은 지연 격발 능력을 생성할 수도 있습니다. 그렇지만, 이 격발 능력은 격발될 때 스택에 갑니다. (See rule 603.7)

405.6b 지속적으로 효과를 유지하는 정적 능력은 스택에 가지 않습니다. (See rule 604, "Handling Static abilities.") 여기에는 "[이 오브젝트]는 적색이다." 같은 상태 정의 능력(characteristic-defining ability) 또한 포함됩니다.

405.6c 마나 능력은 바로 해결됩니다. 마나 능력이 마나를 생성하는 능력과 또 다른 효과를 가진다면, 마나 생성과 다른 효과가 즉시 일어납니다. 마나 능력이 활성화되기 전에 우선권을 가진 플레이어가 그것이 해결된 이후에 다시 우선권을 가집니다. (See rule 605, "Mana Abilities.")

405.6d 특별 행동은 스택을 사용하지 않습니다; 그것들은 바로 일어납니다. See rule 115, "Special Actions."

405.6e 턴에 기반한 행동(Turn-based action)은 스택을 사용하지 않습니다; 그것들은 특정한 단계/단의 시작에 자동적으로 일어납니다. 그것들은 플레이어가 우선권을 받기 전에 처리됩니다. (See rule 116.3a) 턴에 기반한 행동은 또한 각 단계/단이 끝날 때 자동적으로 일어납니다; 어떤 플레이어도 그 이후에 우선권을 받지 않습니다.

405.6f 상태 참조 행동(State-based action)은 스택을 사용하지 않습니다; 그것들은 특정한 상태가 충족되면 자동으로 일어납니다. See rule 704. 그것들은 플레이어가 우선권을 받기 전에 처리됩니다. See rule 116.5.

405.6g 플레이어는 언제든지 패배를 인정할 수 있습니다. 그 플레이어는 게임을 즉시 떠납니다. See rule 104.3a.

405.6h 플레이어가 다인전 게임을 떠나면, 그 결과로 오브젝트들은 게임을 떠나거나, 사라지거나, 조종권이 바뀌거나, 추방됩니다. 이 행동은 즉시 일어납니다. See rule 800.4a.

406. 추방

406.1. 추방 구역은 근본적으로 오브젝트를 감금하는 장소입니다. 어떤 주문이나 능력은 오브젝트를 다른 구역으로 되돌릴 방법이 없이 추방합니다. 다른 주문이나 능력은 오브젝트를 일시적으로 추방하기도 합니다.

406.2. 오브젝트를 *추방*하면 그것이 현재 어디에 있던 상관 없이 추방 구역에 놓입니다. 추방된 카드란 추방 구역에 놓여있는 카드들을 말합니다.

406.3. 추방된 카드는, 기본적으로, 앞면인 상태로 두며 모든 플레이어가 언제든지 확인할 수 있습니다. "뒷면인 상태로 추방된" 카드들은 따로 허용하는 경우를 제외한 플레이어는 확인할 수 없습니다. 하지만 일단 플레이어가 뒷면으로 추방된 카드를 확인할 수 있는 경우, 그 플레이어는 그 카드가 추방된 상태로 남아있는 한 언제든 그 카드의 앞면을 볼 수 있습니다. 앞면을 보게 한 능력이 더 이상 그 플레이어에게 적용되지 않더라도 마찬가지입니다. 뒷면인 상태로 추방된 카드는 특징을 가지지 않습니다. 하지만 그 카드를 추방한 주문이나 능력이 추방된 상태에서 플레이 할 수 있도록 할 수 있습니다. 만약 카드가 뒷면인 상태로 발동되지 않으면(See rule 707.4), 그 카드는 플레이어가 카드를 플레이 한다고 알리기 전에 앞면으로 뒤집힙니다. (See rule 601.2)

406.4. 추방된 카드 중 전장이나 다른 구역으로 되돌아올 수 있는 카드들은 되돌아오는 것을 파악하기 위해서 따로 쌓아놓아야 합니다. 추방된 카드 중 자신의 능력 또는 추방한 카드의 능력에 의해서 게임에 영향을 주는 카드(haunt 능력이 있는 카드라거나)는 마찬가지로 따로 쌓아놓아야 합니다.

406.5. 어떤 오브젝트는 한 장 이상의 카드를 추방시키는 능력을 가지고 있을 수 있습니다. 그리고 이 오브젝트의 또 다른 능력에 "추방된 카드들"나 "[이 오브젝트]에 의해 추방된 카드들"이라는 말이 있다면, 이 능력들은 서로 연결되어 있습니다: 2번째 능력에 나온 카드들은 오직 첫 번째 능력에 의해 추방된 카드들만을 의미합니다. See rule 607, "Linked Abilities."

406.6. 추방 구역에 있는 오브젝트가 추방될 경우, 구역을 이동하지 않습니다. 하지만 그 오브젝트는 방금 추방된 새로운 오브젝트로 간주합니다.

406.7. 예전에는 추방 구역을 "removed-from-the-game zone"이라고 불렀습니다. 카드에 써져 있는 "[오브젝트]를 게임에서 제거한다removes [an object] from the game" 같은 문구는 그 오브젝트를 추방하라는 것을 의미합니다. "sets [an object] aside."라는 문구도 동일합니다. 이런 카드들의 텍스트는 오라클 카드 레퍼런스에서 에라타되었습니다.

407. 앤티

407.1. 이전 버전의 **Magic** 규칙에는 카드를 "따기" 위한 규칙인 앤티 룰이 있었습니다. 현재는 앤티를 걸고 **Magic** 게임을 하는 것은 선택적인 변형 게임으로 취급합니다. 앤티를 걸고 게임 하는 것은 **Magic: The Gathering**토너먼트 규칙 (Wizards.com/WPN/Events/Rules.aspx)에서는 엄격히 금지되어 있습니다.

407.2. 앤티를 걸고 게임을 할 때, 각 플레이어들은 선공을 정한 다음에 카드를 뽑기 전에 자신의 덱에서 무작위로 한 장을 앤티 구역에 놓습니다. 앤티에 걸린 카드는 어떤 플레이어든지 언제나 확인 가능합니다. 게임이 끝난 다음에, 승리자는 앤티 구역에 있는 모든 카드의 소유권을 갖습니다.

407.3. 몇몇 카드는 "앤티를 걸고 하는 게임이 아니면 게임 시작 전에 덱에서 제거한다."라는 텍스트가 있습니다. 이 카드들만이 앤티 구역에서 카드를 추가/제거 또는 카드의 소유권을 바꿀 수 있습니다.

407.4. 오브젝트를 앤티에 걸기 위해서는 그 카드가 현재 어디에 있든지 상관 없이 그 오브젝트를 앤티 구역에 놓으면 됩니다. 그 오브젝트의 소유자만이 오브젝트를 앤티 구역에 놓을 수 있습니다.

408. 커맨드

408.1. 커맨드 구역은 특별한 오브젝트들을 위해 예약된 구역입니다. 이 오브젝트들은 게임 전반에 영향을 미치며, 지속물이 아니며, 파괴될 수 없습니다.

408.2. 휘장(Emblem)은 커맨드 구역에서 생성될 수 있습니다. See rule 113, "Emblems."

408.3. 플레인체이스, 뱅가드, 커맨더, 아크에너미 같은 캐주얼 버전에서는, 비전통적인 **Magic** 카드들과 특별히 디자인 된 카드들이 커맨드 구역에서 게임을 시작합니다. 각 버전들에는 이 카드들과 관련된 특별한 규칙이 있습니다. 9절 "Casual Variants."을 참고하세요.

5. 턴의 구조

500. 총칙

500.1. 턴은 5개의 단계(phase)로 구성됩니다. 순서대로: 시작, 전투 전 메인, 전투, 전투 후 메인, 종료. 각 단계들은 매 턴마다 항상 존재합니다. 비록 그 단계에 아무 일도 일어나지 않더라도 마찬가지입니다. 시작, 전투, 종료 단계는 더 세부적인 단(step)들로 나뉩니다. 단에도 순서가 있습니다.

500.2. 단계와 단들은 스택이 비어있고 모든 플레이어가 우선권을 넘겼을 때 끝이 납니다. 단순히 스택이 비기만 했을 때는 단계/단이 끝나지 않습니다. 스택이 비어있는 상태에서 모든 플레이어가 우선권을 넘겨야 합니다. 이 때문에, 각 플레이어들은 단계/단이 끝날 때 스택에 새로운 것을 넣을 기회를 가집니다.

500.3. 플레이어가 우선권을 받지 않는 단은 그 단에 일어나는 모든 특별 행동이 완료되었을 때 끝납니다. 이 단에은 언탭단과 (일부의) 정화단이 있습니다. (See rule 514)

500.4. 각 단계와 단이 끝날 때, 플레이어의 마나풀에 남아있는 사용하지 않은 마나는 없어집니다. 이것은 턴에 기반한 행동(turn-based action)으로 스택을 사용하지 않습니다.

500.5. 단계나 단이 끝날 때, "[그 단계/단]의 끝까지(until end of ~)"라고 되어 있는 효과가 끝납니다. 단계나 단이 시작할 때 "[그 단계/단]까지(until ~)"라고 되어 있는 효과가 끝납니다. "전투 끝까지(until end of combat)"라고 되어 있는 효과는 전투 단계의 끝에 끝납니다. 전투종료단의 시작에 끝나는 것이 아닙니다. "턴종료까지(until end of turn)"라고 되어 있는 효과는 특별 규칙이 적용됩니다; See rule 514.2.

500.6. 단계나 단이 시작될 때, "[그 단계/단]의 시작에(at the beginning of ~)" 격발되는 능력이 스택에 쌓입니다.

500.7. 어떤 효과는 플레이어에게 추가 턴을 줍니다. 이 효과는 현재 턴 바로 다음에 바로 턴을 추가합니다. 한 턴 안에 한 플레이어가 여러 개의 추가 턴을 얻거나 여러 명의 플레이어가 추가 턴을 얻는 경우, 추가 턴들은 따로따로 추가됩니다. 가장 최근에 턴을 얻은 사람이 다음 턴을 가집니다.

500.8. 어떤 효과들은 턴에 단계를 추가할 수 있습니다. 추가된 단계는 현재 단계 바로 다음에 추가됩니다. 단 단계 안에서 여러 개의 추가 단계를 얻을 경우, 가장 최근에 추가된 단계부터 먼저 적용됩니다.

500.9. 어떤 효과들은 단계 안에 단을 추가할 수 있습니다. 추가된 단은 특정한 단 바로 다음 또는 특정한 단 바로 전에 추가됩니다. 한 단에서 여러 개의 추가 단을 얻을 경우, 가장 최근에 추가된 단부터 적용됩니다.

500.10. 어떤 효과들은 단계/단/턴을 건너뛰게 할 수 있습니다. 단계/단/턴을 건너뛰는 것은 그것이 존재하지 않는 것처럼 진행합니다. See rule 614.10.

500.11. 턴과 턴 사이, 단계와 단계 사이, 단과 단 사이에는 어떠한 게임 이벤트도 발생할 수 없습니다.

501. 시작 단계

501.1. 시작 단계는 3개의 단으로 구성되어 있습니다. 순서대로: 언탭, 유지, 카드뽑기.

502. 언탭단

502.1. 먼저 액티브 플레이어가 조종하는 phasing능력을 가지고 있는 페이즈 인 지속물들이 페이즈 아웃됩니다. 그리고 페이즈 아웃될 때 액티브 플레이어가 조종했던 지속물들이 페이즈 인 됩니다. 이 모든 것은 동시에 일어납니다. 이것은 턴에 기반한 행동으로 스택을 사용하지 않습니다. See rule 702.25, "Phasing."

502.2. 두 번째로, 액티브 플레이어는 자신이 조종하는 지속물 중 어떤 지속물을 언탭할지 선택합니다. 그리고 그것들을 동시에 언탭합니다. 이것은 턴에 기반한 행동으로 스택을 사용하지 않습니다. 일반적으로, 플레이어의 모든 지속물이 언탭됩니다. 하지만 어떤 효과는 한 개 이상의 지속물을 언탭이 안되게 할 수 있습니다.

502.3. 어떤 플레이어도 언탭단에 우선권을 받지 않습니다. 그러므로 어떤 주문도 발동되거나 해결될 수 없고 어떤 능력도 활성화되거나 해결될 수 없습니다. 언텝단에 격발되는 모든 능력은 다음에 플레이어가 우선권을 받을 때까지(일반적으로 유지단) 보류됩니다. (See rule 503, "Upkeep Step.")

503. 유지단

503.1. 먼저, 유지단 시작에 격발되는 능력들과 그 턴의 언탭단에 격발된 능력이 스택에 쌓입니다. (See rule 603, "Handling Triggered Abilities.")

503.2. 두 번째로, 액티브 플레이어가 우선권을 받습니다. 플레이어들은 주문을 사용하거나 능력을 활성화할 수 있습니다.

503.3. 주문이 "[플레이어]의 유지단 이후에" 발동할 수 있다고 명시한 경우, 그리고 그 턴에 여러 개의 유지단이 있는 경우, 그 주문은 첫 번째 유지단이 지난 이후에 발동할 수 있습니다.

504. 카드뽑기단

504.1. 먼저, 액티브 플레이어가 카드를 한 장 뽑습니다. 이것은 턴에 기반한 행동으로 스택을 사용하지 않습니다.

504.2. 두 번째로, 카드뽑기단 시작에 격발되는 능력들과 기타 격발된 다른 능력들이 스택에 쌓입니다.

504.3. 세 번째로, 액티브 플레이어가 우선권을 가집니다. 플레이어들은 주문을 사용하거나 능력을 활성화할 수 있습니다.

505. 메인 단계

505.1. 한 턴에는 2개의 메인 단계가 있습니다. 각 턴에서, 첫 번째 메인 단계(전투 전 메인 단계라고도 함)와 두 번째 메인 단계(전투 후 메인 단계라고도 함)의 사이에는 전투 단계가 있습니다. (See rule 506, "Combat Phase") 전투 전과 전투 후 메인 단계는 개별적이며, 통칭해서 메인 단계라고 합니다.

505.1a 그 턴의 첫 번째 메인 단계만이 전투 전 메인 단계입니다. 다른 모든 메인 단계는 전투 후 메인 단계 입니다. 그 턴의 전투 단계를 건너뛰었다고 해도 마찬가지입니다. 어떤 효과가 추가적인 전투 단계와 추가적인 메인 단계를 생성한 경우에도 마찬가지입니다.

505.2. 메인 단계는 단이 없습니다. 그러므로 스택이 비어 있는 상태에서 모든 플레이어가 우선권을 넘기면 메인 단계가 끝납니다. (See rule 500.2)

505.3. 첫 번째로, 아크에너미에서만 해당. <생략>

505.4. 두 번째로, 메인 단계의 시작에 격발되는 모든 능력이 스택에 쌓입니다. (See rule 603, "Handling Triggered Abilities.")

505.5. 세 번째로, 액티브 플레이어가 우선권을 가집니다. 플레이어들은 주문을 사용하거나 능력을 활성화할 수 있습니다. 액티브 플레이어는 대지를 플레이 할 수 있습니다.

505.5a 메인 단계는 액티브 플레이어가 일반적으로 마법물체. 생물, 부여마법, 플레인즈워커, 집중마법을 발동할 수 있는 단계입니다.

505.5b 메인 단계에서 액티브 플레이어는 스택이 비어있고, 우선권을 가지고 있고, 이전에 대지를 플레이 한 적이 없을 때, 대지 카드를 한 장(추가적으로 대지를 플레이 할 수 있게 하는 효과가 없는 경우) 플레이 할 수 있습니다. 이 행동은 스택을 이용하지 않습니다. 대지와 대지를 놓는 행동은 주문이나 능력이 아니므로 무효화 될 수 없습니다. 그리고 플레이어들은 이 행동에 대응해서 순간마법이나 활성화 능력을 사용할 수 없습니다. (See rule 305, "Lands.")

506. 전투 단계

506.1. 전투 단계는 5개의 단으로 되어있습니다. 순서대로: 전투시작, 공격자선언, 방어자선언, 전투피해, 전투종료. 방어자선언과 전투피해단은 공격을 선언하거나 공격중인 상태로 전장에 들어온 생물이 없는 경우에는 건너뜁니다. (See rule 508.4) 공격이나 방어 생물 중에 선제공격(See rule 702.7)이나 이단공격(See rule 702.4)을 가진 생물이 있는 경우엔 전투피해단이 2개가 됩니다.

506.2. 전투 단계 동안, 액티브 플레이어는 공격 플레이어가 됩니다; 그 플레이어가 조종하는 생물들은 공격을 갈 수 있습니다. 2인전에서의 전투 단계 동안, 액티브 플레이어가 아닌 플레이어는 방어 플레이어가 됩니다; 그 플레이어와 그 플레이어가 조종하는 플레인즈워커는 공격을 받을 수 있습니다.

506.2a 다인전에서는 플레이하기로 설정한 옵션에 따라서 방어 플레이어가 한 명 이상 있을 수 있습니다. 공격 플레이어의 모든 상대가 자동으로 방어 플레이어가 되는 상황이 아니라면, 공격 플레이어가 어떤 플레이어가 방어 플레이어가 될지 선택합니다. 이것은 전투시작단의 턴에 기반한 행동입니다. (이 선택은 설정한 옵션에 따라서 정해져 있을 수도 있습니다.) 선택된 플레이어가 방어 플레이어가 됩니다. See rule 802, "Attack Multiple Players Option," rule 803, "Attack Left and Attack Right Options," and rule 809, "Emperor Variant."

506.2b 쌍두거인전에서, 논액티브 팀은 방어팀이 됩니다. See rule 810, "Two-Headed Giant Variant."

506.3. 생물만이 공격하고 방어할 수 있습니다. 플레이어와 플레인즈워커만이 공격의 대상이 될 수 있습니다.

506.3a 어떤 효과가 생물이 아닌 지속물을 공격/방어하고 있는 체로 전장에 들여 놓는다면, 그 지속물은 전장에 들어오지만 공격/방어한 것으로 간주하지 않습니다.

506.3b 어떤 효과가 생물을 공격하고 있는 채로 공격 플레이어가 아닌 플레이어의 조종권 하에 들여놓는다면, 그 생물은 전장에 들어오지만 공격한 것으로 간주하지 않습니다.

506.3c 어떤 효과가 생물을 게임을 떠난 플레이어나 전장에 더 이상 없는 플레인즈워커를 공격하고 있는 체로 전장에 놓는다면, 그 생물은 전장에 들어오지만 공격한 것으로 간주하지 않습니다.

506.3d 어떤 효과가 생물을 방어하고 있는 체로 전장에 놓는데, 방어된 생물이 그 플레이어나 그 플레이어가 조종하는 플레인즈워커를 공격하고 있지 않은 경우, 그 생물은 전장에 들어오지만 생물을 방어한 것으로 간주하지 않습니다.

506.4. 지속물은 다음과 같을 때 전투에서 제거됩니다: 전장을 떠난 경우, 조종권이 바뀐 경우, 페이즈 아웃된 경우, 특정한 효과가 전투에서 제거한 경우, 공격한 플레인즈워커가 더 이상 플레인즈워커가 아닌 경우, 공격/방어한 생물이 재생을 한 경우, 또는 더 이상 생물이 아닌 경우. 전투에서 제거된 생물은 더 이상 공격한, 방어한, 방어된, 방어되지 않은 생물이 아닙니다. 플레인즈워커가 전투에서 제거되면 공격받지 않습니다.

506.4a 일단 생물이 공격/방어 생물로 지정된 경우, 생물을 공격이나 방어하게 하는 주문이나 능력은 생물을 전투에서 제거할 수 없습니다.

506.4b 이미 공격/방어 선언을 한 생물을 탭/언탭하는 것은 그 생물을 전투에서 제거하거나 전투 피해를 방지하지 못합니다.

506.4c 생물이 플레인즈워커를 공격한다면, 플레인즈워커를 전투에서 제거하는 것은 생물을 전투에서 제거하지 못합니다. 여전히 공격중인 생물로 남아있지만 플레이어와 플레인즈워커를 공격하지는 않습니다. 그 생물은 방어될 수 있습니다. 만약 방어되지 않은 경우, 그 생물은 전투 피해를 입히지 않습니다.

506.4d 지속물이 방어 생물이면서 플레인즈워커인 경우, 그리고 공격생물에게 공격받고 있는 경우에는 그 지속물이 생물과 플레인즈워커 타입을 둘 다 잃어야 전투에서 제거됩니다. 두 타입 중 하나만 없어진 경우엔, 어떤 타입이 남아있느냐에 따라 방어하고 있는 생물 또는 공격받고 있는 플레인즈워커가 됩니다.

506.5. 공격자 선언단에 단 한 마리만 공격생물로 선언한 경우, 그 생물을 혼자 공격한 생물(A creature attacks alone)이라고 부릅니다. 생물이 혼자 공격하고 있고 다른 공격 생물이 없는 경우, 그 생물을 혼자 공격하고 있는 생물(A creature is attacking alone)이라고 부릅니다. 방어자 선언단에 단 한 마리만 방어생물로 선언한 경우, 그 생물은 혼자 방어한 생물(A creature blocks alone)이라고 부릅니다. 생물이 혼자 방어하고 있고 다른 방어 생물이 없는 경우, 그 생물을 혼자 방어하고 있는 생물(A creature is blocking alone)이라고 부릅니다.

506.6. 어떤 주문은 "오직 [전투 단계의 특정 시점] [전/후]"에만 발동할 수 있다고 되어있습니다. 이 시점에는 "공격자 선언", "방어자 선언", "전투 피해 단계", "전투종료단", "전투단계", "전투" 등이 있습니다.

506.6a "오직 공격자 선언 전(/후)에만" 사용할 수 있다고 되어있는 주문은 공격자를 선언하는 턴에 기반한 행동을 참고합니다. 그 주문은 오직 공격자 선언단 전(/후)에만 발동할 수 있습니다. 실제로 공격자가 지정됐는지는 상관없습니다. (See rule 508)

506.6b "오직 방어자 선언 전(/후)에만" 사용할 수 있다고 되어있는 주문은 방어자를 선언하는 턴에 기반한 행동을 참고합니다. 그 주문은 오직 방어자 선언단 전(/후)에만 발동할 수 있습니다. 실제로 방어자가 지정됐는지는 상관없습니다. (See rule 509)

506.6c 어떤 주문들은 규칙 506.6에서 설명한 조건에 추가로 "전투 중에만" 또는 "특정 플레이어의 전투 단계 중에만" 발동할 수 있다고 나와있습니다. 만약 한 턴에 여러 개의 전투 단계가 있다면, 이 주문들은 그것들 중 적절한 때에 발동할 수 있습니다.

506.6d 어떤 주문들은 규칙 506.6c의 조건은 만족하지 않지만 "전투 단계의 특정 시점 전(/후)에만" 발동 가능하다고 되어있습니다. 만약 한 턴에 여러 개의 전투 단계가 있다면 이 주문들은 첫 번째 전투 단계의 언급한 시점 전(/후)에만 발동 가능합니다.

506.6e 어떤 주문이 "[전투 단계의 특정 시점] 전에만" 발동할 수 있다고 했는데, 서술된 시점이 해당 전투 단계에 존재하지 않은 경우(방어자 선언단과 전투피해단을 건너뛴 경우; See rule 508.6), 그 주문은 공격자 선언단이 끝나기 전에만 발동할 수 있습니다. 만약 해당 전투 단계를 건너 뛰어서 서술된 시점이 존재하지 않은 경우, 그 주문은 전투전 메인 단계가 끝나기 전에만 발동할 수 있습니다.

506.6f 어떤 주문이 "방어자가 선언된 이후 전투 중에만" 발동될 수 있다고 하는데, 방어자 선언단이 생략된 경우(See rule 508.6), 그 주문은 그 전투 단계에서는 발동할 수 없습니다.

506.6g 규칙 506.6과 506.6a-f은 해당되는 상황에만 활성화시킬 수 있다고 나와있는 능력에도 적용됩니다.

507. 전투 시작

507.1. 먼저, 다인전의 경우, 액티브 플레이어의 상대는 자동적으로 방어 플레이어가 되지 않습니다. 액티브 플레이어가 자신의 상대 중에서 방어 플레이어를 선택합니다. 이것은 턴에 기반한 행동으로 스택을 사용하지 않습니다. (See rule 506.2)

507.2. 두 번째로, 전투 시작단에 격발되는 능력들이 스택에 쌓입니다. (See rule 603, "Handling Triggered Abilities.")

507.3. 세 번째로, 액티브 플레이어가 우선권을 가집니다. 플레이어들은 주문이나 활성화 능력을 사용할 수 있습니다.

508. 공격자 선언단

508.1. 먼저, 액티브 플레이어가 공격자를 선언합니다. 이것은 턴에 기반한 행동으로 스택을 사용하지 않습니다. 공격자를 선언하기 위해서, 액티브 플레이어는 아래에 나와있는 단계를 순서대로 따릅니다. 공격자 선언을 하고 있는 도중에, 액티브 플레이어가 아래 나열된 단계들을 따를 수 없을 경우엔 그 선언은 적법하지 않습니다; 게임은 선언하기 전으로 되돌아갑니다. (See rule 717, "Handling Illegal Actions").

508.1a 액티브 플레이어는 자신이 선택하는 생물들 중에서 공격할 생물을 선택합니다. 선택된 생물은 반드시 언탭되어 있어야 하며, 신속 능력을 가지고 있거나 소환 후유증 상태가 아니어야 합니다.

508.1b 방어 플레이어가 플레인즈워커를 조종하고 있거나 액티브 플레이어가 여러 플레이어를 공격하는 것이 가능한 경우엔 액티브 플레이어는 어떤 플레이어/플레인즈워커를 어떤 생물이 공격하는지 알려야 합니다.

508.1c 액티브 플레이어는 자신이 조종하는 각 생물들 중에 *제한사항*이 있는 생물이 있는지 (공격할 수 없는 효과가 있다거나 특정한 조건이 만족되면 공격을 할 수 없게 한다거나) 확인합니다. 이 제한사항에 위배되는 공격 선언은 적법하지 않습니다.

**Example:** 플레이어가 생물 두 개를 조종하고 있고, 각 생물은 "[이 생물]은 혼자 공격할 수 없다."는 제한이 있을 경우 둘 다 공격 선언을 하는 것은 적법합니다.

508.1d 액티브 플레이어는 자신이 조종하는 각 생물들 중 *요구사항*이 있는 생물이 있는지 (무조건 공격가야 한다거나, 특정 상황이 만족되면 공격가야 한다거나) 확인합니다. 만약 제한사항을 어기지 않고 만족한 요구사항의 수가 만족해야만 하는 최대한으로 가능한 요구사항의 수보다 적다면, 그 공격 선언은 적법하지 않습니다. 생물이 비용을 지불하지 않으면 공격 갈 수 없을 경우, 그 생물로 공격을 갈 경우 요구사항이 만족되더라도, 그 플레이어가 비용을 강제로 지불해야 하는 것은 아닙니다.

**Example:** 플레이어가 두 생물을 조종하고 있습니다. 하나는 "가능하면 공격한다." 또 다른 하나는 아무 능력이 없습니다. 그리고 "각 턴에 한 마리 보다 많은 생물은 공격할 수 없다."는 효과가 있습니다. 이 경우 가능한 경우는 "가능하면 공격"하는 생물만 공격하는 것뿐입니다. 다른 생물만 공격하거나, 둘 다 공격하거나, 공격하지 않는 것은 적법하지 않습니다.

508.1e 선택한 생물 중에 banding 능력이나 "bands with other" 능력이 있을 경우. 액티브 플레이어는 어떤 생물들이 누구와 band되었는지 알려야 합니다. (See rule 702.21, "Banding.")

508.1f 액티브 플레이어는 선택한 생물을 탭합니다. 공격선언을 할 때 생물을 탭하는 것은 비용이 아닙니다; 그냥 공격하는 생물은 탭되는 것뿐입니다.

508.1g 선택한 생물이 공격하려면 비용이 필요할 경우, 액티브 플레이어는 공격하기 위한 총 비용을 결정합니다. 이 비용들에는 마나를 지불하거나, 지속물을 탭하거나, 지속물을 희생하거나, 카드를 버리거나 기타 등등의 행동이 포함될 수 있습니다. 일단 총 비용이 결정되면, 그 비용은 "고정됩니다." 만약 어떤 효과가 이 시점 이후에 총 비용을 변경할 경우엔, 그 변경 내용은 무시합니다.

508.1h 비용에 마나 지불이 포함될 경우, 액티브 플레이어는 마나 능력을 활성화 시킬 수 있는 기회를 얻습니다. (See rule 605, "Mana Abilities")

508.1i 일단 플레이어의 마나풀에 충분한 마나가 있다면, 그 플레이어는 모든 비용을 원하는 순서대로 지불합니다. 비용 중 일부만 지불할 수는 없습니다.

508.1j 선택된 생물 중 액티브 플레이어가 여전히 조종하고 있는 생물은 공격 생물이 됩니다. 이 상태는 그 생물이 전투에서 제거되거나 전투 단계가 끝날 때까지 유지됩니다. See rule 506.4.

508.2. 두 번째로, 공격자가 선언될 때 격발되는 능력들이 스택에 쌓입니다. (See rule 603, "Handling Triggered Abilities.")

508.2a 생물이 공격할 때 격발되는 능력은 생물이 공격자로 선언되는 시점에만 격발됩니다. 생물이 공격을 가고 이후에 그 생물의 특징이 능력의 격발 조건을 만족하도록 바뀐 경우에는 능력이 격발되지 않습니다.

**Example:** "녹색 생물이 공격할 때마다, 전투 종료시 그 생물을 파괴한다."는 능력을 가진 지속물이 있습니다. 만약 청색 생물이 공격가고 나중에 색이 녹색으로 바뀐 경우, 그 능력은 격발되지 않습니다.

508.3. 세 번째로, 액티브 플레이어가 우선권을 가집니다. 플레이어들은 주문과 활성화 능력을 사용할 수 있습니다.

508.4. 생물이 공격하고 있는 상태로 전장에 놓이면, 생물의 조종자는 그 생물이 전장에 들어올 때 어떤 방어 플레이어 또는 방어 플레이어가 조종하고 있는 플레인즈워커를 공격할지 선택합니다. (능력이 전장에 들어올 때 누구를 공격하는지 명시하는 경우는 예외) 이 생물들은 "공격하고 있(attacking)"지만 "공격한(attacked)" 것이 아니기 때문에 격발 이벤트와 효과를 일으키지는 않습니다.

508.4a 어떤 효과가 생물을 공격하고 있는 상태로 전장에 놓고 어떤 플레이어를 공격해야 하는지 명시했는데, 능력이 해결될 때 그 플레이어가 더 이상 게임에 존재하지 않는 경우, 생물은 전장에 들어오지만 공격 생물로 간주하지는 않습니다. 플레인즈워커를 공격하는 상태로 전장에 들어오는 경우에도 마찬가지입니다.

508.5. 공격 생물의 능력이 방어 플레이어를 언급하거나, 또는 주문이나 능력이 공격 생물과 방어 플레이어를 둘 다 언급할 경우, 그리고 다른 특정한 언급이 없는 경우에는 주문이나 능력에 언급된 방어 플레이어는 그 생물이 공격하고 있는 플레이어, 또는 그 생물이 공격하고 있는 플레인즈워커의 조종자를 의미합니다.

508.5a 다인전에서는, "방어 플레이어"와 관련있는 모든 규칙, 오브젝트, 효과는 특정한 한 플레이어에게만 적용됩니다. 모든 방어 플레이어가 아닙니다. 만약 주문이나 능력이 다수의 공격 생물들에게 적용된다면, 각 공격 생물별로 적절한 방어 플레이어가 결정됩니다. 만약 여러 방어 플레이어가 선택될 수 있다면 주문이나 능력의 조종자가 한 명을 선택합니다.

508.6. 공격 선언한 생물이 하나도 없거나 공격한 채로 전장에 놓인 생물이 없다면, 방어자 선언과 전투피해 단계를 건너뜁니다.

509. 방어자 선언단

509.1. 먼저 방어 플레이어가 방어자를 선언합니다. 이것은 턴에 기반한 행동이며, 스택을 사용하지 않습니다. 방어자 선언을 위해서, 방어 플레이어는 아래에 나와있는 단계를 순서대로 따릅니다. 방어자 선언을 하고 있는 도중에, 액티브 플레이어가 아래 나열된 단계들을 따를 수 없을 경우엔 그 선언은 적법하지 않습니다; 게임은 선언하기 전으로 되돌아갑니다. (See rule 717, "Handling Illegal Actions")

509.1a 방어 플레이어는 방어할 생물을 자신이 조종하고 있는 생물들 중에서 원하는 만큼 선택합니다. 선택된 생물들은 반드시 언탭되어 있어야 합니다. 방어 플레이어는 이렇게 선택된 생물 한 마리마다 자신 또는 자신이 조종하는 플레인즈워커를 공격하는 생물들 중 어떤 생물을 방어할지 선택합니다.

509.1b 방어 플레이어는 자신이 조종하는 각 생물들 중에 제한사항이 있는 생물이 있는지 (방어할 수 없다거나 특정한 조건이 만족되면 방어를 할 수 없게 한다거나) 확인합니다. 이 제한사항에 위배되는 방어 선언은 적법하지 않습니다.  
 회피evasion 능력 (공격 생물이 어떤 생물이 자신을 방어할 수 있는지 제한하는 정적 능력)에 의해 제한사항이 생길 수도 있습니다. 만약 공격 생물이 적법한 방어 선언 이후에 회피 능력을 얻거나 잃는다면, 그것은 방어에 영향을 주지 않습니다. 여러 개의 다른 회피 능력은 중첩됩니다.

**Example:** 비행과 shadow 능력을 가진 공격 생물은 shadow 능력이 없는 비행 생물에게 방어될 수 없습니다.

509.1c 방어 플레이어는 자신이 조종하는 각 생물들 중 요구사항이 있는 생물이 있는지(반드시 방어해야 한다거나, 특정 상황이 만족되면 반드시 방어해야 한다거나) 확인합니다. 제한사항을 어기지 않고 만족한 요구사항의 수가 만족해야만 하는 최대한으로 가능한 요구사항의 수보다 적다면, 그 방어 선언은 적법하지 않습니다. 생물이 비용을 지불하지 않으면 방어할 수 없을 경우, 그 생물로 방어를 하는 것이 요구사항을 만족하더라도, 그 플레이어가 비용을 강제로 지불해야 하는 것은 아닙니다.

**Example:** 플레이어가 "가능하면 방어한다."는 능력을 가진 생물 한 개와 아무 능력이 없는 생물 한 개를 조종하고 있습니다. "생물은 두 마리 이상의 생물에게만 방어될 수 있다."는 능력이 있습니다. 첫 번째 생물만 방어하는 것은 제한 사항을 위반합니다. 둘 다 방어하지 않는 것은 제한 사항은 만족하지만 요구사항은 만족하지 않습니다. 두 생물이 같은 공격 생물을 방어하는 것은 제한 사항과 요구사항을 둘 다 만족하며, 그것만이 가능한 유일한 선택지입니다.

509.1d 선택한 생물이 방어하려면 비용이 필요할 경우, 방어 플레이어는 방어하기 위한 총 비용을 결정합니다. 이 비용들에는 마나를 지불하거나, 지속물을 탭하거나, 지속물을 희생하거나, 카드를 버리거나 기타 등등의 행동이 포함될 수 있습니다. 일단 총 비용이 결정되면, 그 비용은 "고정됩니다." 만약 어떤 효과가 이 시점 이후에 총 비용을 변경할 경우엔, 그 변경 내용은 무시합니다.

509.1e 비용에 마나 지불이 포함될 경우, 방어 플레이어는 마나 능력을 활성화 시킬 수 있는 기회를 얻습니다. (See rule 605, "Mana Abilities")

509.1f 일단 플레이어의 마나풀에 충분한 마나가 있다면, 그 플레이어는 모든 비용을 원하는 순서대로 지불합니다. 비용 중 일부만 지불할 수는 없습니다.

509.1g 선택한 생물 중 방어 플레이어가 여전히 조종하고 있는 생물은 방어 생물이 됩니다. 각 방어생물들은 선택된 공격 생물들을 방어합니다. 이 상태는 그 생물이 전투에서 제거되거나 전투 단계가 끝날 때까지 유지됩니다. See rule 506.4.

509.1h 공격 생물 중 한 마리 이상의 생물에게 방어된 생물은 방어된 생물이 됩니다; 한 마리에게도 방어되지 않은 생물은 방어되지 않은 생물이 됩니다. 이 상태는 그 생물이 전투에서 제거되거나, 어떤 효과가 상태를 바꾸거나, 전투 단계가 끝날 때까지 변하지 않고 유지됩니다. 모든 방어한 생물이 전투에서 제거되었을 경우에도 방어된 생물은 여전히 방어된 상태로 남아있습니다.

509.2. 두 번째로, 방어된 각 공격 생물마다, 액티브 플레이어는 그 생물을 방어한 생물들에게 피해를 어떤 순서로 배정할 것인지 알립니다. (전투피해단 동안에는, 공격 생물은 앞선 방어 생물에게 치명적인 피해를 배정하지 않은 경우 다음 방어 생물에게 전투 피해를 배정할 수 없습니다) 이것은 턴에 기반한 행동이며 스택을 사용하지 않습니다.

**Example:** Vastwood Gorger가 Llanowar Elves, Runeclaw Bear, Serra Angel에게 방어되었습니다. Vastwood Gorger의 조종자는 Vastwood Gorger의 피해를 Serra Angel, Llanowar Elves, Runeclaw Bear 순서대로 배정하겠다고 선언합니다.

509.2a 방어자 선언단 동안, 방어한 생물이 전투에서 제거되거나 주문이나 능력이 공격 생물을 방어 못하게 한 경우, 방어한 생물은 관련된 모든 피해 배정 순서에서 제외됩니다. 남은 방어생물들의 방어 순서는 변하지 않습니다.

509.3. 세 번째로, 각 방어 생물마다, 방어 플레이어는 그 생물의 피해를 자신이 방어한 생물들에게 어떤 순서로 배정할 것인지 알립니다. (전투피해단 동안에는, 방어 생물은 앞선 방어된 생물에게 치명적인 피해를 배정하지 않은 경우 다음 방어된 생물에게 전투 피해를 배정할 수 없습니다) 이것은 턴에 기반한 행동이며 스택을 사용하지 않습니다.

(동시에 여러 생물을 방어하게 해주는 능력이 있는 경우 적용되는 규칙 –-번역자 주)

509.3a 방어자 선언단 도중에, 공격 생물이 전투에서 제거되거나 주문이나 능력이 방어 생물에게 방어되는 것을 그만두게 한 경우에는, 공격 생물은 모든 피해 배정 순서에서 제거됩니다. 남은 공격 생물들의 순서는 변하지 않습니다.

509.4. 네 번째로, 방어자가 선언될 때 격발되는 능력이 스택에 쌓입니다. (See rule 603, "Handling Triggered Abilities.")

509.4a "[이 생물]이 방어할 때마다..."라는 능력은 일반적으로 각 전투당 한번만 격발됩니다. 이 생물이 여러 생물을 방어하는 경우에도 마찬가지입니다. 이 능력은 그 생물이 방어자로 선언될 때 격발됩니다. 이 능력은 또한 그 생물이 어떤 효과의 결과로 방어자가 될 때도 격발됩니다. (다만 당시 그 생물이 방어하고 있지 않았어야 합니다) (See rule 509.1g) 이 생물이 방어하는 상태로 전장에 들어오는 경우에는 격발되지 않습니다.

509.4b "[이 생물]이 생물을 방어할 때마다..."라는 능력은 이 능력을 가진 생물이 각 공격 생물을 방어할 때마다 한번씩 격발됩니다. 이 능력은 그 생물이 방어자로 선언될 때 격발됩니다. 이 능력은 또한 그 생물이 어떤 효과의 결과로 방어자가 될 때에도 격발될 수 있습니다. (다만 당시 그 생물이 방어하고 있지 않았어야 합니다) 이 생물이 방어하는 상태로 전장에 들어오는 경우에는 격발되지 않습니다.

509.4c "[이 생물]이 방어될 때마다..."라는 능력은 일반적으로 각 전투당 한번씩 격발됩니다. 여러 생물에게 방어된 경우도 마찬가지입니다. 이 능력은 그 생물이 최소 한 생물에게 방어자로 지정된 경우 격발됩니다. 이 능력은 또한 그 생물이 어떤 효과의 결과로 다른 생물에게 방어될 경우 또는 어떤 생물이 이 생물을 방어하는 상태로 전장에 들어오는 경우에도 격발됩니다. (다만 당시 이 생물이 방어된 생태가 아니었어야 합니다)(See rule 509.1h)

509.4d "[이 생물]이 생물에게 방어될 때마다..."라는 능력은 방어한 각 생물마다 한번씩 격발됩니다. 이 능력은 생물이 공격 생물의 방어자로 지정되면 격발됩니다. 이 능력은 또한 그 생물이 어떠한 효과로 다른 생물에게 방어될 때에도 격발될 수 있습니다. (다만 당시 그 생물이 방어되지 않았어야 합니다) 추가로, 이 능력은 어떤 생물이 이 생물을 방어하고 있는 상태로 전장에 들어오는 경우에도 격발됩니다. 이것은 어떤 효과에 의해 생물이 아닌 것에게 방어될 경우엔 격발되지 않습니다.

509.4e 능력이 특정 숫자의 생물에게 방어될 때/생물을 방어할 때 격발된다면, 그 능력은 방어 선언을 할 때 그만큼의 생물이 방어된/방어한 경우 격발됩니다. 방어자를 추가/제거하는 효과들 또한 이런 능력을 격발시킬 수 있습니다. 이것은 또한 특정 숫자 이하의 생물에게 방어될 때 격발되는 능력에도 적용됩니다.

509.4f 어떤 능력이 특정 특징을 가진 생물이 방어될 때 격발한다면, 방어자 선언을 할 때 그 특징을 가진 생물이 방어된 경우, 또는 그 시점에 어떤 효과가 그 특징을 가진 생물을 방어되게 한 경우에만 격발됩니다. 어떤 능력이 특정한 특징을 가진 생물에게 방어될 때 격발된다면, 이 능력은 그 특징을 가진 생물이 그 시점에 방어하는 생물인 경우에만 격발됩니다. 만약 해당 생물의 특징이 이후에 격발 조건에 맞게 바뀐 경우에는 격발되지 않습니다.

**Example:** "이 생물이 백색 생물에게 방어될 때마다, 전투 끝에 그 생물을 파괴한다."라는 능력을 가진 생물이 있습니다. 만약 흑색 생물이 이 생물을 방어하고 나중에 백색으로 바뀌었다면, 능력은 격발되지 않습니다.

509.4g "[이 생물]이 공격하고, 방어되지 않았다면..."이라는 능력은 그 생물을 방어하지 않겠다고 선언될 때 격발됩니다. 그 생물이 공격자로 선언되지 않은 생물이더라도 격발합니다. (예를 들어 공격하고 있는 상태로 전장에 들어옴) 방어자가 지정되고, 그 방어자가 전투에서 제거된 경우에는 격발되지 않습니다.

509.5. 다섯 번째로, 액티브 플레이어가 우선권을 가집니다. 플레이어들은 주문과 활성화 능력을 사용할 수 있습니다.

509.6. 주문이나 능력이 전장에 있는 어떤 생물에게 공격 생물을 방어하게 한다면, 액티브 플레이어는 공격 생물의 전투피해를 그 생물을 포함해서 어떤 순서로 배정할 것인지를 알려줍니다. 다만 추가된 방어 생물을 제외한 다른 방어 생물의 상대적인 순서는 바꿀 수 없습니다. 그리고 방어 플레이어는 추가된 방어 생물이 공격 생물에게 어떤 순서로 피해를 배정할지 선언합니다. 공격 생물들의 상대적인 순서는 바꿀 수 없습니다. 이 행동은 방어 효과의 일부로서 수행됩니다.

509.7. 생물이 방어하고 있는 채로 전장에 들어온다면, 그 생물의 조종자는 어떤 공격 생물을 방어할 것인지 전장에 들어올 때 선택합니다. (효과가 무엇을 방어해야 하는지 지정하는 경우는 제외) 이후 액티브 플레이어는 공격 생물의 전투피해를 그 생물을 포함해서 어떤 순서로 배정할 것인지를 알려줍니다. 다만 추가된 방어 생물을 제외한 다른 방어 생물의 상대적인 순서는 바꿀 수 없습니다. 이 생물은 "방어하고 있(blocking)"지만 "방어한(blocked)" 것이 아니기 때문에 격발 이벤트와 효과를 일으키지는 않습니다.

**Example:** Giant Spider가 Canyon Minotaur에게 방어 되었습니다. 방어 플레이어는 Flash Foliage를 발동해서 Giant Spider를 방어하는 상태로 묘목 토큰을 전장에 놓았습니다. Giant Spider의 조종자는 Giant Spider의 피해를 묘목 토큰과 Canyon Minotaur 순서로 배정하겠다고 선언합니다.

510. 전투피해단

510.1. 먼저 액티브 플레이어는 각 공격 생물의 전투 피해를 어떻게 배정할 것인지 알립니다. 그리고 방어 플레이어가 각 방어 생물의 전투 피해를 어떻게 배분할 것인지 알립니다. 이것은 턴에 기반한 행동으로 스택을 사용하지 않습니다. 플레이어가 생물의 전투 피해를 배정하는 것은 다음 규칙을 따릅니다:

510.1a 각 공격 생물과 방어 생물은 자신의 공격력만큼 피해를 배정할 수 있습니다. 이 방식으로 피해를 0 또는 그 이하로 배정할 경우, 그것은 전투 피해를 전혀 배정하지 않은 것 입니다.

510.1b 방어되지 않은 생물은 전투 피해를 플레이어나 공격하고 있는 플레인즈워커에게 배정합니다. 만약 이 생물이 현재 아무것도 공격하지 않고 있는 경우엔(예를 들어, 이미 전장을 떠난 플레인즈워커를 공격하고 있는 경우) 전투 피해를 배정하지 않습니다.

510.1c 방어된 생물은 자신을 방어한 생물들에게 전투 피해를 입힙니다. 이 생물이 현재 아무에게도 방어되고 있지 않은 경우엔(예를 들어, 방어 생물들이 전부 파괴되거나 전투에서 제거된 경우) 전투 피해를 배정하지 않습니다. 만약 딱 한 생물만 방어하고 있을 경우, 공격 생물은 자신의 모든 전투 피해를 그 생물에게 배정합니다. 두 마리 이상의 생물에게 방어되고 있는 경우, 선언했던 피해 배정 순서에 따라 피해를 배정합니다. 이 경우에는 공격 생물의 전투 피해를 나눠서 배정할 수도 있습니다. 하지만, 피해 배정이 완료되었을 때 피해 배정 순서에서 앞선 생물은 반드시 치명적인 피해가 배정되어야 합니다. 치명적인 피해를 배정했는지 확인할 때는, 이미 그 생물에게 표시된 피해의 양과 같은 전투피해단 동안 다른 생물에게 배정된 피해까지 포함해서 확인합니다. 하지만 주문이나 능력이 실제로 가해지는 피해의 양을 바꿀 수 있습니다. 생물의 치명적인 피해 이상의 피해도 배정할 수 있습니다.

**Example:** Vastwood Gorger(5/6생물)이 Pride Guardian(0/3생물), Llanowar Elves(1/1생물) 순서대로 피해를 배정합니다. 이때 Vastwood Gorger는 가디언에게 3점, 엘프에게 2점을 배정하거나, 가디언 4점 엘프 1점, 또는 가디언에게만 5점을 배정할 수도 있습니다.

**Example:** Vastwood Gorger(5/6생물)이 Pride Guardian(0/3생물), Llanowar Elves(1/1생물) 순서대로 피해를 배정합니다. 방어자 선언단 중에, 방어 플레이어가 Giant Growth를 가디언을 목표로 발동해서 턴 종료까지 +3/+3을 주었습니다. Vastwood Gorger는 가디언에게 5점을 배정배야 합니다.

**Example:** Vastwood Gorger(5/6생물)이 Pride Guardian(0/3생물), Llanowar Elves(1/1생물) 순서대로 피해를 배정합니다. 방어자 선언단 중에, 방어 플레이어가 Mending Hands를 가디언을 목표로 발동해서 다음에 입혀질 피해 4점을 방지하게 했습니다. 이때 Vastwood Gorger는 가디언에게 3점, 엘프에게 2점을 배정하거나, 가디언 4점 엘프 1점, 또는 가디언에게만 5점을 배정할 수도 있습니다.

**Example:** 공격생물 Enormous Baloth(7/7 생물)이 이미 피해 2점이 표시된 Trained Armodon(3/3 생물), Foriysian Brigade(2/4 생물. 생물을 추가로 1마리 더 방어 가능), Silverback Ape(5/5 생물) 순서대로 피해를 배정합니다. 공격생물 Durkwood Boars(4/4 생물)은 Foriysian Brigade(아까와 동일) Goblin Piker(2/1 생물) 순서대로 피해를 배정합니다. 액티브 플레이어는 발로스의 피해를 1점은 아모돈, 1점은 브리게이드, 5점을 에이프에게 주고, 보어의 피해는 3점을 브리게이드, 1점을 파이커에게 줄 수 있습니다.

510.1d 방어 생물은 자신이 방어한 생물들에게 전투 피해를 입힙니다. 이 생물이 현재 아무도 방어하고 있지 않은 경우엔(예를 들어, 공격 생물들이 전부 파괴되거나 전투에서 제거된 경우) 전투 피해를 배정하지 않습니다. 만약 딱 한 생물만 방어하고 있을 경우, 공격 생물은 자신의 모든 전투 피해를 그 생물에게 배정합니다. 두 마리 이상의 생물을 방어하고 있는 경우, 선언했던 피해 배정 순서에 따라 피해를 배정합니다. 이 경우에는 방어 생물의 전투 피해를 나눠서 배정할 수도 있습니다. 하지만, 피해 배정이 완료되었을 때 피해 배정 순서에서 앞선 생물은 반드시 치명적인 피해가 배정되어야 합니다. 치명적인 피해를 배정했는지 확인할 때는, 이미 그 생물에게 표시된 피해의 양과 같은 전투피해단 동안 다른 생물에게 배정된 피해까지 포함해서 확인합니다. 하지만 주문이나 능력이 실제로 가해지는 피해의 양을 바꿀 수 있습니다. 생물의 치명적인 피해 이상의 피해도 배정할 수 있습니다.

510.1e 일단 플레이어가 자신이 조종하는 공격/방어 생물들의 전투 피해를 배정하면. 배정된 총 피해(공격/방어 생물 개개인이 배정한 피해가 아님)가 위의 규칙을 따르는지 확인합니다. 그렇지 않은 경우엔, 전투 피해 배정은 적법하지 않습니다; 게임은 전투 피해를 배정하기 전 상황으로 돌아갑니다. (See rule 717, "Handling Illegal Actions").

510.2. 두 번째로, 모든 배정된 전투 피해는 동시에 입혀집니다. 이것은 턴에 기반한 행동이며 스택에 쌓이지 않습니다. 어떤 플레이어도 전투 피해를 배정할 때나 입혀질 때 주문이나 능력을 사용할 수 없습니다. 이 규칙은 예전 규칙에서 바뀐 것입니다.

(과거엔 전투 피해를 스택에 쌓을 수 있었음 -- 번역자 주)

**Example:** Squadron Hawk(1/1 비행생물)과 Goblin Piker(2/1 생물)이 공격하고 있습니다. Mogg Fanatic("이 생물을 희생한다: Mogg Fanatic은 목표 생물이나 플레이어에게 피해 1점을 입힌다."는 능력을 가진 1/1 생물)이 파이커를 방어합니다. 방어 플레이어는 모그 화나틱을 방어자 지정단 끝에 희생해서 1점을 호크에게 입힙니다. 호크는 파괴됩니다. 파이커는 이번 턴에는 전투피해를 입히거나 입지 않습니다. 만약 방어 플레이어가 희생을 하지 않았다면 모그 화나틱과 파이커는 서로에게 치명적인 피해를 입힙니다. 하지만 호크는 피해를 입지 않습니다.

510.3. 세 번째로, 피해가 배정되거나 피해를 입힐 때 격발되는 능력이 스택에 쌓입니다. (See rule 603, "Handling Triggered Abilities.")

510.4. 네 번째로, 액티브 플레이어가 우선권을 가집니다. 플레이어들은 주문과 활성화 능력을 사용할 수 있습니다.

510.5. 공격/방어 생물 중 적어도 한 개 이상이 전투피해단이 시작되기 전 시점에 선제공격(See rule 702.7)이나 이단공격(See rule 702.4)을 가지고 있었을 경우, 선제공격과 이단공격을 가지고 있는 생물만이 이번 전투피해단에 피해를 입힙니다. 이 단 이후에, 전투종료단 대신, 이번 단계의 두 번째 전투피해단을 가집니다. 두 번째 전투피해단에는 첫 번째 전투피해단이 시작되었을 때 선제/이단공격이 없었으면서 아직 전장에 남아있는 공격/방어 생물과, 이단공격이 있으면서 아직 전장에 남아있는 공격/방어 생물만이 피해를 입힙니다. 이번 단 이후에, 전투 종료단이 옵니다.

511. 전투종료단

511.1. 먼저, "전투 끝에" 격발되는 모든 능력이 스택에 쌓입니다. (See rule 603, "Handling Triggered abilities.")

511.2. 두 번째로, 액티브 플레이어가 우선권을 받습니다. 플레이어들은 주문이나 활성화 능력을 사용할 수 있습니다.

511.3. 전투종료단이 끝나자 마자, 모든 생물과 플레인즈워커들은 전투에서 제거됩니다. 전투종료단이 끝난 이후에 전투 단계는 종료되며 전투 후 메인 단계가 시작됩니다. (See rule 505)

512. 종료 단계

512.1. 종료 단계는 두 개의 단으로 구성됩니다: 종료와 정화단.

513. 종료단

513.1. 먼저 "종료단 시작에" 또는 "다음 종료단 시작에" 격발되는 모든 능력이 스택에 쌓입니다. (See rule 603, "Handling Triggered Abilities.")

513.1a 이전에는, 이 문구는 "턴 끝에(at end of turn)"라고 쓰여져 있었습니다. 이렇게 쓰여진 텍스트는 오라클 카드 레퍼런스에서 "종료단 시작에", "다음 종료단 시작에"로 에라타 되었습니다.

513.2. 두 번째로, 액티브 플레이어가 우선권을 가진다. 플레이어들은 주문과 능력을 사용할 수 있습니다.

513.3 "종료단 시작에" 격발되는 능력을 가지는 지속물이 이 단에 전장에 들어온다면, 능력은 다음 턴의 종료단까지는 격발되지 않습니다. 비슷하게, "다음 종료단 시작에" 격발되는 지연 격발 능력이 이 단에 생성된다면, 능력은 다음 턴의 종료단까지는 격발되지 않습니다. 이 규칙은 격발 능력에만 적용됩니다; 이 규칙은 "턴 끝까지", "이 턴에" 영향을 미치는 지속 효과에는 적용되지 않습니다. (See rule 514, "Cleanup Step.")

514. 정화단

514.1. 먼저, 액티브 플레이어의 손이 플레이어의 최대 손 크기(일반적으로 7장)보다 많을 경우, 최대 손 크기에 맞도록 카드를 버립니다. 이것은 턴에 기반한 행동이며 스택을 사용하지 않습니다.

514.2. 둘째로, 다음 행동들이 동시에 일어납니다: 지속물에 표시된(페이즈 아웃된 지속물도 포함) 모든 피해가 제거됩니다. 모든 "턴 끝까지", "이 턴에" 효과가 끝납니다. 이것은 턴에 기반한 행동이며 스택을 사용하지 않습니다.

514.3. 일반적으로, 정화단 중에는 플레이어가 우선권을 받지 않습니다. 그러므로 주문과 활성화 능력을 사용할 수 없습니다. 하지만 이 규칙에는 다음 예외가 적용됩니다:

514.3a 이 시점에, 게임은 수행할 상태 참조 효과가 있는지, 스택에 쌓여야 하는 격발 능력("다음 정화단 시작에" 격발되는 능력 포함)이 있는지 체크합니다. 만약 있다면, 이 상태 참조 효과가 수행되고, 격발 능력이 스택에 쌓입니다. 이후에 액티브 플레이어가 우선권을 가집니다. 플레이어들은 주문과 활성화 능력을 사용할 수 있습니다. 스택이 비어있는 상태에서 모든 플레이어가 우선권을 넘겼으면, 또 다른 정화단이 시작됩니다.

6. 주문, 능력, 효과

600. 총칙

601. 주문 발동

601.1. 예전에는 주문을 발동하는 행동 또는 주문으로서 카드를 발동하는 것을 주문이나 카드를 "플레이playing"한다고 했습니다. 이렇게 쓰여진 카드들은 오라클 카드 레퍼런스에서 에라타되어서 주문이나 카드를 "발동"하는 것으로 간주합니다.

601.1a 어떤 효과들은 여전히 카드를 "플레이"한다고 합니다. "카드를 플레이"하는 것은 대지 카드를 전장에 놓거나 주문으로 발동하는 것 중 적절한 것을 의미합니다.

601.2. 주문을 발동하기 위해서는 그것이 원래 있던 위치에서(보통은 손), 스택에 쌓고, 비용을 지불해야 합니다. 그러면 주문이 해결되면 효과를 발생합니다. 주문을 발동하는 것은 아래에 나열된 단계를 순서대로 수행해야 합니다. 만약 주문을 발동하고 있는 중에, 플레이어가 아래에 단계를 수행할 수 없을 경우엔, 그 주문 발동은 적법하지 않습니다; 게임은 주문을 발동 시작하기 전으로 돌아갑니다. (See rule 717, "Handling Illegal Actions") 선언과 지불은 일단 성립한 이후에는 변경할 수 없습니다.

601.2a 플레이어는 자신이 주문을 발동한다고 선언합니다. 그 카드(혹은 카드의 복사본)을 스택에 놓습니다. 이것은 스택 제일 위의 오브젝트가 됩니다. 이 주문은 카드(혹은 카드의 복사본)에 있는 모든 특징들을 가집니다. 이 플레이어가 주문의 조종자가 됩니다. 주문은 무효화되거나, 해결되거나, 다른 효과에 의해 다른 곳으로 이동할 때까지 스택에 남아있습니다.

601.2b 주문이 모드가 있는(modal) 주문이라면 플레이어는 선택한 모드(mode)를 알려줍니다. (See rule 700.2) 플레이어가 카드를 Splice(See rule 702.46) 하고자 한다면, 그 플레이어는 손에서 카드를 공개합니다. 만약 buyback, kicker (See rules 117.8 and 117.9) 같은 대체 비용이나 추가 비용이 있다면 지불되었다면, 그 플레이어는 이 비용들의 일부 또는 전부를 지불했음을 알려줍니다(See rule 601.2e). 플레이어는 하나의 주문을 발동하는데 두 가지 다른 방법/ 두 개의 다른 대체 비용을 적용할 수 없습니다. 만약 주문이 발동하는데 다양한 비용을 사용할 수 있다면 (예를 들어 {X}가 있는 마나 비용; See rule 107.3) 그 플레이어는 지불한 값을 알려줍니다. 플레이어가 비용에 혼성 마나 심볼이 들어있는 주문을 발동했다면, 그 플레이어는 자신이 지불하기로 한 값을 알려줍니다. 피렉시아 마나 심볼이 포함된 주문을 발동했다면, 플레이어는 각 심볼마다 생명점 2점을 쨀지 해당 색의 마나를 지불할지 알려줍니다. 이전에 한 선택(무덤에서 회상능력으로 주문을 발동하기로 했다거나 morph능력이 있는 생물을 뒷면으로 발동하기로 결정하는 일 등)이 플레이어가 현재 선택할 수 있는 선택지를 제한할 수 있습니다.

601.2c 플레이어는 주문이 요구하는 목표를 적절한 플레이어, 오브젝트, 구역에서 선택합니다. 어떤 주문은 대체 비용이나 추가 비용을 지불할 때(buyback, kicker 비용 등)나 특정한 모드에서만 목표를 정하기도 합니다. 반면에, 어떤 주문은 목표를 잡지 않습니다. 만약 주문이 다양한 수의 목표를 설정할 수 있으면, 플레이어는 목표를 지정하기 전에 얼마나 많은 목표를 잡을지 선택합니다. "목표"라는 문구 하나 당, 같은 목표를 여러 번 지정하는 것은 불가능합니다. 하지만 주문에 "목표"란 단어가 여러 번 등장할 경우, 같은 오브젝트/플레이어/구역을 각 "목표"라는 단어 당 한번씩 지정할 수 있습니다. (물론 목표 조건을 충족해야 함) 어떤 효과들이 어떤 오브젝트나 플레이어는 반드시 목표가 되어야 한다고 하면, 그 플레이어는 다른 규칙을 어기지 않는 범위에서 이 조건을 만족하면서 목표를 지정해야 합니다. 선택된 플레이어/오브젝트/구역은 그 주문의 목표가 됩니다. (각 플레이어/오브젝트/구역이 주문의 목표가 될 때 격발되는 능력이 이 시점에 격발됩니다; 격발된 능력은 주문 발동이 끝날 때까지 대기하고 스택에 쌓입니다)

**Example:** "목표 생물 두 개를 탭한다."는 능력의 주문이 있다면 같은 생물을 두 번 선택하는 것은 불가능합니다; 그 주문은 두 개의 다른 적법한 목표가 필요합니다. 하지만, "목표 마법물체와 목표 대지를 파괴한다."는 능력의 주문은 "목표"라는 단어가 여러 군데에서 사용되었기 때문에 같은 마법물체 대지를 목표로 지정할 수 있습니다.

601.2d 주문이 어떤 효과(피해나 카운터 등)를 플레이어에게 한 개 이상의 목표에게 분배하도록 한다면, 그 플레이어는 어떻게 분배할지를 말합니다. 각 목표들은 이렇게 나눠진 효과를 최소 하나 이상은 받아야 합니다.

601.2e 플레이어는 주문의 총 비용을 결정합니다. 일반적으로는 마나 비용이 됩니다. 어떤 주문은 추가 비용이나 대체 비용이 있습니다. 어떤 효과는 지불해야 할 비용을 증가/감소시키거나 다른 대체 비용을 제공하기도 합니다. 비용에는 마나 지불, 지속물 탭, 지속물 희생, 카드 버리기 등이 포함될 수 있습니다. 총 비용은 마나 비용 또는 대체 비용(규칙 601.2b에 정의됨)에 모든 추가 비용과 비용 증가를 더하고 모든 비용 감소를 뺀 것입니다. 만약 비용의 마나 요소가 비용 감소 효과에 의해 0까지 줄어들었다면 이것은 {0}으로 간주합니다. {0} 이하로 줄어들 수는 없습니다. 일단 총 비용이 결정되면 총 비용에 바로 영향을 주는 모든 효과들이 적용됩니다. 그리고 이 결과적인 총 비용은 "고정됩니다." 만약 이 시점 이후에 효과가 총 비용을 바꾸려고 하면, 그것은 아무런 효과도 주지 못합니다.

601.2f 총 비용에 마나 지불이 포함돼 있으면, 플레이어는 마나 능력을 활성화 할 기회를 가집니다. (See rule 605, "Mana Abilities") 마나 비용은 반드시 비용을 지불하기 전에 활성화 되어야 합니다.

601.2g 플레이어는 총 비용을 순서에 상관없이 지불합니다. 일부만 지불하는 것은 허용되지 않습니다. 지불할 수 없는 비용(Unpayable costs)은 지불할 수 없습니다.

**Example:** 당신은 Altar's Reap(비용이 {1}{B}에 추가 비용으로 생물을 희생)을 발동합니다. 당신은 Thunderscape Familiar(흑색 주문을 사용하는데 {1}이 덜 든다)를 희생합니다. 주문의 총 비용은 실제로 지불되기 전에 "고정되기" 때문에, 패밀리어를 희생했다고 하더라도 당신은 {1}{B}가 아니라 {B}만 지불하면 됩니다.

601.2h 일단 601.2a-g에 설명한 단계들을 만족했다면, 주문은 발동됩니다. 주문이 발동될 때 격발되는 모든 능력들이 이 시점에 격발됩니다. 만약 주문의 조종자가 발동 전에 우선권을 가지고 있었다면, 발동 이후에 우선권을 받습니다.

601.3. 어떤 주문은 조종자의 상대 중 한 명에게 모드를 선택하거나 목표를 선택하는 것 같이 일반적으로 조종자가 해야 하는 일을 하도록 합니다. 이 경우에는 상대는 주문의 조종자가 일반적으로 하듯이 그 일을 합니다.

601.3a 이런 선택을 할 수 있는 상대가 1명 이상이 있을 경우, 그 주문의 조종자가 누가 선택을 할지 결정합니다.

601.3b 주문이 발동되는 동안 조종자와 다른 플레이어가 동시에 무언가를 하라고 하는 주문이 있다면, 주문의 조종자가 먼저 수행하고 다음에 다른 플레이어가 수행합니다. 이것은 규칙 101.4의 예외입니다.

601.4. 주문이 대체 비용으로 발동된 것은 주문이 스택에 간 이후에는 영향을 미치지 않습니다.

601.5. 플레이어는 발동이 금지된 주문을 발동할 수 없습니다.

601.5a 어떤 효과가 발동하는 것이 금지된 카드를 뒷면으로 발동하게 한다면, 그리고 주문을 뒷면으로 발동하는 것이 금지되지 않았다면, 그 주문은 뒷면으로 발동할 수 있습니다. See rule 707, "Face-Down Spells and Permanents."

602. 활성화 능력 활성화

602.1. 활성화 능력은 비용과 효과로 되어있습니다. "[비용]:[효과][활성화 조건(있다면)]."과 같이 쓰여 있습니다.

602.1a 활성화 비용은 콜론(:) 앞에 있는 모든 것을 말합니다. 능력의 활성화 비용은 활성화하려는 플레이어에 의해 반드시 지불되어야 합니다.

**Example:** "{2}, {T}: 당신은 생명1점을 얻는다."는 능력의 활성화 비용은 아무 타입의 마나 2개와 그 능력을 가진 지속물을 탭 시키는 것 입니다.

602.1b 콜론 뒤에 있는 텍스트 중에 어떤 것은 그 능력을 활성화하기 위해서 반드시 따라야 하는 활성화 조건을 말합니다. 이런 텍스트는 어떤 플레이어가 이 능력을 활성화 할 수 있는지 설명하거나, 플레이어가 능력을 활성화 할 수 있는 때를 제한하거나, 활성화 비용의 어떤 특성을 정의하기도 합니다. 이 텍스트는 능력의 효과에 포함되지 않습니다. 이 텍스트는 항상 기능합니다. 활성화 능력에 활성화 조건이 있다면, 능력의 효과 뒤, 제일 마지막에 나옵니다.

602.1c 활성화 능력은 활성화 시킬 수 있는 유일한 종류의 능력입니다. 만약 오브젝트나 규칙이 특정한 종류를 언급하지 않고 능력을 활성화 시킨다고 한다면, 그것은 반드시 활성화 능력이어야 합니다.

602.1d 이전에는 능력을 활성화하는 행동을 카드에서 능력을 "플레이"한다고 설명했습니다. 이렇게 적혀진 카드들은 오라클 카드 레퍼런스에서 에라타되었고 현재는 능력을 "활성화"하는 것으로 취급합니다.

602.2. 능력을 활성화하는 것은 능력을 스택에 넣고 비용을 지불하는 것을 말합니다. 그러므로 최종적으로 스택에서 해결돼야 효과를 줍니다. 오브젝트에 활성화할 수 있는 사람을 명시하지 않았다면, 오브젝트의 조종자(조종자가 없다면 소유자)만이 능력을 활성화할 수 있습니다. 능력을 활성화하는 것은 아래에 나열된 단계를 순서대로 따릅니다. 만약 능력을 활성화하는 중에 이 단계를 만족하지 못하게 된다면, 그 활성화는 적법하지 않습니다; 게임은 활성화를 시작하기 전으로 되돌아갑니다. (See rule 717, "Handling Illegal Actions") 선언과 지불은 일단 성립한 이후에는 변경할 수 없습니다.

602.2a 플레이어는 자신이 능력을 활성화한다고 선언합니다. 만약 활성화된 능력이 숨겨진 구역에서 활성화되었다면, 그 능력을 가진 카드를 공개해야 합니다. 능력이 오브젝트로서 스택에 생성됩니다. 이 오브젝트는 카드가 아닙니다. 이것은 스택 제일 위의 오브젝트가 됩니다. 이 오브젝트는 그것을 생성한 능력의 텍스트를 가지며 다른 특징은 가지지 않습니다. 활성화한 플레이어가 능력의 조종자가 됩니다. 능력은 무효화되거나, 해결되거나, 다른 효과가 다른 곳으로 이동시킬 때까지 스택에 남아있습니다.

602.2b 능력을 활성화하기 위한 남은 과정은 주문을 발동하기 위한 순서(규칙 601.2b-h)와 비슷합니다. 주문 발동은 능력 활성화와, 주문의 마나 비용(규칙 601.2e에 나온)은 활성화 비용과 유사합니다.

602.3. 어떤 능력들은 활성화되는 동안 조종자의 상대 중 한 명에게 모드를 선택하거나 목표를 선택하는 것 같이 일반적으로 조종자가 해야 하는 일을 하도록 명시합니다. 이 경우에 그 상대는 능력의 조종자가 일반적으로 하듯이 그 일을 합니다.

602.3a 이런 선택을 할 수 있는 상대가 1명 이상이 있을 경우, 그 능력의 조종자가 누가 선택을 할지 결정합니다.

602.3b 능력이 활성화되는 동안 조종자와 다른 플레이어가 동시에 무언가를 하라고 하는 능력이 있다면, 주문의 조종자가 먼저 수행하고 다음에 다른 플레이어가 수행합니다. 이것은 규칙 101.4의 예외입니다.

602.4. 능력이 대체 비용으로 활성화된 것은 능력이 스택에 간 이후에는 영향을 미치지 않습니다.

602.5. 플레이어는 활성화가 금지된 능력을 활성화할 수 없습니다.

602.5a 생물의 활성화 비용에 탭 심볼이나 언탭 심볼이 있는 활성화 능력은 그 생물이 조종자의 그 턴 시작부터 그 조종자의 조종하에 전장에 있지 않았다면 활성화될 수 없습니다. 신속 능력이 있는 생물은 이 규칙을 무시합니다. (See rule 702.10)

602.5b 활성화 능력의 사용에 제한이 있을 경우(예를 들어, "이 능력은 한 턴에 한번만 활성화 할 수 있다.") 그 제한은 조종자가 바뀌어도 그 오브젝트에 계속 적용됩니다.

602.5c 오브젝트가 다른 오브젝트에 의해 사용에 제한이 있는 활성화 능력을 얻었다면, 그 제한은 다른 오브젝트에 의해 얻어진 그 능력에만 적용됩니다. 텍스트가 같은 다른 능력에는 적용되지 않습니다.

602.5d 활성화 능력이 "이 능력은 집중마법 타이밍에만 활성화할 수 있다."라고 한다면 그것은 플레이어가 집중마법 주문을 사용할 수 있는 타이밍에만 사용할 수 있다는 뜻이지만 그것이 실제로 집중마법인 것은 아닙니다. 플레이어는 실제로 발동할 집중마법을 가지고 있을 필요는 없습니다.

602.5e 활성화 능력이 "이 능력은 순간마법 타이밍에만 활성화할 수 있다."라고 한다면 그것은 플레이어가 순간마법 주문을 사용할 수 있는 타이밍에만 사용할 수 있다는 뜻이지만 그것이 실제로 순간마법인 것은 아닙니다. 플레이어는 실제로 발동할 순간마법을 가지고 있을 필요는 없습니다.

603. 격발 능력 처리

603.1. 격발 능력은 격발 조건과 효과로 이루어져 있습니다. "[격발 조건], [효과]"라고 쓰여있으며, "when," "whenever," "at."으로 시작합니다. 이건 "[When/Whenever/At] [격발 이벤트], [효과]."라고도 표현할 수 있습니다.

603.2. 게임 이벤트나 게임 상태가 격발 능력의 격발 이벤트와 일치할 때마다, 그 능력은 자동적으로 격발됩니다. 그 능력은 이 시점에서는 아무 일도 하지 않습니다.

603.2a 격발 능력은 발동하거나 활성화하는 것이 아니기 때문에, 격발 능력은 주문이나 활성화 능력을 사용하지 못할 때에도 격발 될 수 있습니다. 능력을 활성화시키지 못하게 하는 효과는 격발 능력에 영향을 주지 않습니다.

603.2b 각 단계나 단이 시작될 때마다, "~단/단계의 시작에" 격발되는 모든 능력이 격발됩니다.

603.2c 격발 능력은 격발 이벤트가 충족될 때마다 한번씩만 격발됩니다. 하지만 만약 한 이벤트에 반복되는 요소가 있다면 반복적으로 격발될 수 있습니다. See also rule 509.4.

**Example:** "대지가 전장에서 무덤으로 갈 때마다,..."이라고 되어 있는 격발 능력을 가진 지속물이 있습니다. 만약 누군가가 모든 대지를 파괴하는 주문을 발동했다면, 그 능력은 주문이 해결되는 동안 무덤으로 가는 각 대지마다 한번씩 격발됩니다.

603.2d 어떤 격발 이벤트는 "~될 때(becomes)"라는 단어를 사용합니다. (예를 들어, "탭 될 때", "방어될 때") 이 격발 능력은 해당 이름의 이벤트가 발생할 때만 격발됩니다. —만약 이 상태가 그전부터 이미 존재하고 있던 경우나 지속되고 있는 경우에는 격발되지 않습니다. 비슷하게, 만약 오브젝트가 그 상태로 전장에 들어오는 경우에도 격발되지 않습니다.

**Example:** 지속물이 "탭 될 때" 격발되는 능력은 지속물이 전장에 존재하고 있고 언탭된 상태에서 탭된 상태가 될 때만 격발됩니다.

603.2e 격발 능력의 격발 조건이 만족되었지만, 그 능력을 가진 오브젝트가 모든 플레이어가 볼 수 있던 적이 없던 경우엔 능력이 격발되지 않습니다.

603.2f 능력은 격발 이벤트가 실제로 발생하는 경우에만 격발됩니다. 이벤트가 방지되거나 대체되면 격발되지 않습니다.

**Example:** 피해를 입을 때 격발되는 능력은 피해가 방지되면 격발되지 않습니다.

603.3. 일단 능력이 격발되면, 조종자는 자신이 다음에 우선권을 받을 때, 그 능력을 카드가 아닌 오브젝트로서 스택에 넣습니다. See rule 116, "Timing and Priority." 그 능력은 스택 제일 위의 오브젝트가 됩니다, 그 오브젝트는 그것을 생성한 능력의 텍스트를 가지며, 다른 특징은 가지지 않습니다. 그 오브젝트는 무효화되거나, 해결되거나, 규칙이 스택에서 제거시키거나, 다른 효과가 다른 구역으로 이동시킬 때까지 스택에 존재합니다.

603.3a 격발 능력의 조종자는 격발한 시점에 그 원천을 조종하고 있던 플레이어입니다. 지연 격발 능력의 경우는 예외입니다. 지연 격발 능력의 조종자를 결정하기 위해서는 규칙 603.7d-f를 보세요.

603.3b 여러 능력이 동시에 격발되었다면, 각 플레이어는, APNAP 순서대로 자신이 조종하는 격발 능력들을 스택에 원하는 순서대로 쌓습니다. (See rule 101.4) 그리고 게임은 다시 한번 더 이상 수행되는 것이 없을 때까지 상태 참조 행동을 체크합니다. 이후 이 과정 중에 격발된 능력들이 스택에 쌓입니다. 이 과정은 더 이상 새로운 상태 참조 행동이 일어나지 않고 새로 격발되는 능력이 없을 때까지 반복됩니다. 이후 적절한 플레이어가 우선권을 받습니다.

603.3c 격발 능력이 모드가 있다면, 능력의 조종자는 능력을 스택에 쌓을 때 선택한 모드를 알려줍니다. 모드 중에 적법하지 않은 모드가 있다면(예를 들어 적법한 목표를 잡는 것이 불가능한 경우) 그 모드는 선택될 수 없습니다. 선택할 수 있는 모드가 없다면, 그 능력은 스택에서 제거됩니다. (See rule 700.2)

603.3d 격발된 능력을 스택에 쌓는 나머지 과정은 규칙 601.2c-d에 있는 주문 발동 순서와 동일합니다. 만약 격발 능력이 스택에 갈 때 선택을 해야 하는데 적법한 선택을 할 수 없는 경우, 또는 규칙이나 지속 효과가 능력을 적법하지 않게 할 경우, 그 능력은 단순히 스택에서 제거됩니다.

603.4. 격발 능력은 "When/Whenever/At [격발 이벤트], if [조건], [효과]."라고 쓰여있을 수도 있습니다. 격발 이벤트가 발생하면, 능력은 상태 조건이 참인지를 체크합니다. 능력은 그 경우에만 격발됩니다; 아닌 경우엔 아무 일도 일어나지 않습니다. 능력이 격발되면, 능력이 해결될 때 상태 조건을 다시 한번 체크합니다. 만약 이 시점에 조건이 참이 아니라면, 그 능력은 스택에서 제거되며 아무런 일도 하지 않습니다. 이것은 올바른 목표를 체크하는 것과 동일한 경우입니다. 이 규칙을 "삽입된 'if'절(intervening 'if' clause)" 규칙이라고도 부릅니다. (단어 if가 카드 텍스트 다른 곳에 나올 경우 그것은 일반적인 영어에서 쓰이는 의미를 가집니다; 이 규칙은 if가 격발 조건 바로 앞에 있을 경우에만 적용됩니다)

**Example:** Felidar Sovereign("당신의 유지단 시작에, 당신의 생명총점이 40 이상이라면, 게임에서 승리한다")의 조종자는 자신의 생명총점을 매번 자신의 유지단 시작에 체크합니다. 만약 플레이어의 생명점이 39 이하일 경우, 그 능력은 격발되지 않습니다. 만약 생명점이 40점 이상일 경우, 그 능력은 격발되어 스택에 쌓입니다. 능력이 해결될 때, 다시 플레이어의 생명 총점을 체크합니다. 만약 이 시점에 플레이어의 생명점이 39점 이하일 경우, 그 능력은 스택에서 제거되며 아무 일도 발생하지 않습니다. 이 시점에 생명점이 40점 이상일 경우, 능력이 해결되어 그 플레이어는 게임에서 승리합니다.

603.5. 어떤 격발 능력의 효과는 선택적입니다. ("당신의 유지단 시작에, 당신은 카드를 뽑을 수 있다."처럼 문장에 "may"를 포함하고 있습니다) 이 능력은 플레이어가 그 행동을 할지 말지 상관 없이 격발될 때 스택에 쌓입니다. 선택은 능력이 해결될 때 합니다. 비슷하게, "참이 아닐 때(unless)" 효과가 있는 격발 능력의 경우도 스택에 일반적으로 갑니다; unless 부분은 능력이 해결될 때 처리합니다.

603.6. 오브젝트의 구역 이동을 포함하는 격발 이벤트는 "구역 이동 트리거(Zone-change triggers)"라고 부릅니다. 구역 이동 트리거를 가진 많은 능력들이 구역 이동 이후에 그 오브젝트에게 무언가를 하게합니다. 해결되는 동안, 이 능력들은 오브젝트가 이동하는 것을 관찰합니다. 만약 이동한 구역에서 오브젝트를 찾을 수 없는 경우에는, 능력에서 오브젝트에게 무언가를 하게하는 부분은 실패하며, 아무것도 하지 않습니다. 능력이 오브젝트를 찾을 수 없는 경우에는 오브젝트가 특정한 구역에는 절대로 들어갈 수 없다거나, 능력이 해결되기 전에 그 구역을 떠났다거나, 그 구역이 서고나 상대의 손 같이 숨겨진 구역인 경우가 있습니다. (이 규칙은 오브젝트가 능력이 해결되기 전에 그 구역을 떠나고 다시 그곳으로 돌아온 경우에도 적용됩니다) 가장 일반적인 구역 이동 트리거는 '전장에 들어올 때(Enters-the-battlefield; ETB)' 트리거와 '전장을 떠날 때(Leaves-the-battlefield; LTB)' 트리거입니다.

603.6a ETB 능력은 지속물이 전장에 들어올 때 격발됩니다. 이 능력은 "[이 오브젝트]가 전장에 들어올 때,...", 또는 "[타입]이 전장에 들어올 때,..."라고 쓰여있습니다. 이벤트가 하나 이상의 지속물을 전장에 놓을 때마다, 전장에 있는 모든 지속물(새로 들어온 것도 포함)은 그 이벤트와 맞는 ETB 트리거가 있는지 체크합니다.

603.6b 지속물의 특징을 변경하는 지속 효과는 지속물이 전장에 있을 때부터 효과를 가집니다. (그 전에는 효과 없음) 그 지속물은 전장에 있을 때 변경되기 전 특징을 가지지 않습니다. 하지만 지속 효과는 지속물이 전장에 있기 전에는 적용되지 않습니다. (See rule 603.6e)

**Example:** "모든 대지는 생물이다."는 효과가 있고, 대지 카드가 플레이되었습니다. 그 효과는 대지 카드가 전장에 들어오는 순간 생물로 바꿉니다. 그러므로 생물이 전장에 들어올 때 격발되는 능력이 격발될 수 있습니다. 반대로, "모든 생물은 모든 능력을 잃는다."는 효과가 있고 ETB능력이 있는 생물이 전장에 들어온다면, 그 효과는 생물 카드가 전장에 들어오는 순간 모든 능력을 잃게 합니다. 그러므로 ETB능력은 격발되지 않습니다.

603.6c LTB 능력은 지속물이 전장에서 다른 구역으로 이동할 때, 또는 페이즈 인 상태인 지속물이 게임을 떠날 때(소유자가 게임을 떠났기 때문에) 격발됩니다. "[이 오브젝트가] 전장을 떠날 때,..." 또는 "[무언가]가 전장에서 무덤으로 갈 때,..." 등과 같이 쓰여있지만, 표기에 제한은 없습니다. 이 경우에는 카드가 전장을 떠나서 간 구역이 해당 구역인지를 체크해서 능력이 발동합니다. 오브젝트가 "어디에서든" 특정 구역으로 갈 때 격발되는 능력은 오브젝트가 전장에서 해당 구역으로 이동했어도 LTB 능력으로 취급하지 않습니다.

603.6d 일반적으로, 오브젝트는 이벤트가 발생한 직후 그 이벤트가 격발 조건을 만족하는지 체크합니다. 그 시점에 존재하는 지속 효과들은 어떤 격발 조건이 만족되는지, 어떤 오브젝트가 이벤트와 연관되는지 결정합니다. 하지만, 어떤 격발 능력은 특별하게 다뤄집니다. LTB 능력들, 지속물이 페이즈 아웃될 때 격발되는 능력들, 모든 플레이어에게 공개된 오브젝트가 손이나 서고로 갈 때 격발되는 능력, 다른 오브젝트가 부착된 것이 떨어졌을 때 특별하게 격발되는 능력, 플레이어가 오브젝트의 조종권을 잃었을 때 격발되는 능력, 플레이어가 플레인즈워크를 해서 어떤 차원을 떠날 때(플레인체이스) 격발되는 능력은 자신의 존재에 기반을 두고 격발되며 오브젝트는 이벤트 이후가 아니라 이전에 나타납니다. 게임은 이런 능력이 격발되는지 체크하기 위해서는 "과거를 확인해야" 합니다.

**Example:** 전장에 생물 2개와, "생물이 죽을 때마다, 생명1점을 얻는다."라는 능력을 가진 마법물체가 있습니다. 누군가가 "모든 생물, 마법물체, 부여마법을 파괴한다."는 능력을 가진 주문을 발동했습니다. 비록 마법물체가 생물과 함께 무덤에 갔지만, 마법물체의 능력은 2번 격발됩니다.

603.6e 어떤 지속물은 "[This permanent] enters the battlefield with . . . ", "As [this permanent] enters the battlefield . . . ", "[This permanent] enters the battlefield as . . . ," 또는 "[This permanent] enters the battlefield tapped." 등과 같이 쓰여있습니다. 이 텍스트는 정적 능력입니다. 격발 능력이 아닙니다. 이 효과는 지속물이 전장에 들어오는 이벤트의 일부로 발생합니다.

603.6f 어떤 지속물은 부여된 지속물이 전장을 떠나면 격발되는 격발 능력을 가지고 있습니다. 이 격발 능력들은 그것이 이동한 구역에 있는 지속물 카드 중에 새로운 오브젝트를 찾을 수 있습니다; 이 능력들은 또한 상태 참조 행동을 체크한 이후에 소유자의 무덤에 있는 마법진 카드 중에 새로운 오브젝트를 찾을 수 있습니다. See rule 400.7.

603.7. 어떤 효과는 나중에 행동하는 지연 격발 능력을 생성하기도 합니다. 지연 격발 능력은 "when," "whenever," or "at," 같은 단어를 포함합니다. 이 단어가 능력 가장 앞에 나올 필요는 없습니다.

603.7a 주문이나 다른 능력에 의해 생성되는 지연 격발 능력은 그것들이 해결될 때, 또는 대체 효과가 적용될 때 생성됩니다. 이것들은 지연 격발 능력은 사전에 격발 이벤트가 발생하더라도 그것이 실제로 생성될 때까지 격발되지 않는다는 것을 의미합니다. 이것보다 더 빠르게 발생한 이벤트는 격발 이벤트를 불가능하게 만들 수도 있습니다.

**Example:** "이 생물이 전장을 떠날 때,"라고 되어있는 효과가 있습니다. 하지만 문제의 그 생물은 그 효과를 생성하는 주문이나 능력이 해결되기 전에 전장을 떠났습니다. 이 경우에, 지연 능력은 격발되지 않습니다.

**Example:** "이 생물이 언탭 될 때"라는 능력이 있고 해당 생물은 효과가 해결되기 전에 언탭되었습니다. 그러면 그 능력은 다음 번에 생물이 언탭될 때까지 대기합니다.

603.7b 지연 격발 능력은 딱 한번—격발 이벤트가 발생한 바로 다음 번—만 격발됩니다. "이 턴" 같은 일정한 기간을 가지는 경우는 예외입니다.

603.7c 특정한 오브젝트와 연관된 지연 격발 능력은 그 오브젝트의 특징이 바뀌더라도 여전히 영향을 미칩니다. 하지만, 그 오브젝트가 지연 격발 능력이 해결될 때 적절한 구역에 없다면, 그 능력은 영향을 미치지 않습니다. (그 오브젝트가 그 구역을 떠나고 다시 돌아올 경우에 주의하세요. 그것은 새로운 오브젝트이고 따라서 영향을 미치지 않습니다. See rule 400.7)

**Example:** "다음 종료단 시작에 이 생물을 추방한다."는 능력이 있습니다. 이 능력은 다음 종료단 시작 때 그 지속물이 더 이상 생물이 아니더라도 그 지속물을 추방합니다. 하지만, 그 전에 그 지속물이 전장을 떠났다면 아무런 일도 하지 않습니다.

603.7d 주문이 지연 격발 능력을 생성한다면, 그 능력은 원천은 그 주문입니다. 그 능력의 조종자는 그 주문이 해결될 때 주문을 조종하고 있는 플레이어입니다.

603.7e 활성화/격발 능력이 지연 격발 능력을 생성한다면, 그 지연 격발 능력의 원천은 생성한 능력입니다. 지연 격발 능력의 조종자는 생성하는 능력이 해결될 때 그 능력을 조종하고 있는 플레이어입니다.

603.7f 정적 능력이 지연 격발 능력을 생성하게 하는 대체 효과를 생성한다면, 그 지연 격발 능력의 원천은 해당 정적 능력을 가진 오브젝트입니다. 지연 격발 능력의 조종자는 대체 효과가 적용될 때 그 오브젝트를 조종하고 있는 조종자입니다.

603.8. 몇몇 격발 능력들은 이벤트가 발생할 때 격발되게 아니라 게임 상태(플레이어가 특정 타입의 지속물을 조종하고 있지 않다거나)가 참일 때 격발됩니다. 이 능력들은 게임 상태가 조건을 만족하는 즉시 격발됩니다. 이것들은 다음 기회가 주어질 때 스택에 쌓입니다. 이것을 상태 트리거(state trigger)라고 부릅니다. (상태 트리거는 상태 참조 행동과는 다르다는 것에 주의) 상태 트리거는 그 능력이 해결되거나, 무효화되거나, 다른 방식으로 스택을 떠날 때까지 다시 격발되지 않습니다. 이후, 그 능력을 가진 오브젝트가 여전히 같은 구역에 있고 게임 상태가 여전히 격발 조건을 만족한다면, 그 능력은 다시 격발됩니다.

**Example:** "손에 카드가 없을 때마다, 카드를 한 장 뽑는다."는 지속물의 능력이 있습니다. 만약 그 조종자가 마지막 카드를 손에서 플레이 했을 때, 그 능력은 한번 격발되고 그 능력이 해결될 때까지 다시 격발되지 않습니다. 만약 조종자가 "손을 모두 버리고 그만큼의 카드를 뽑는다."는 주문을 발동했다면, 그 능력은 주문이 해결되는 동안 격발합니다. 왜냐하면 플레이어의 손이 순간적으로 비었기 때문입니다.

603.9. 어떤 격발 능력들은 플레이어가 특별하게 게임에서 패배할 때 격발됩니다. 이 능력들은 어떤 플레이어가 게임에서 패배하거나 이유와는 상관없이 게임을 떠날 때 격발됩니다. 다만 게임에서 비겨서 게임을 떠나는 경우는 예외입니다. See rule 104.3.

603.10. 어떤 오브젝트는 하나 이상의 격발 능력과 연결된 정적 능력을 가집니다. (See rule 607, "Linked Abilities.") 이런 오브젝트들은 두 능력이 한 문단에 결합되어 있습니다. 정적 능력이 먼저 나오고, 다음에 격발 능력이 나옵니다. 매우 소수의 오브젝트들은 격발 조건이 능력의 처음이 아니라 중간에 나와있습니다.

**Example:** "당신이 각 턴에 처음으로 뽑은 카드를 공개한다. 이 방식으로 공개한 것이 기본 대지일 경우, 카드를 한 장 뽑는다."는 격발 능력과 연결된 정적 능력입니다.

604. 정적 능력 처리

604.1. 정적 능력은 활성화나 격발되지 않고 항상 영향을 미칩니다. 이 능력들은 서술형으로 쓰여있습니다. 그리고 그 문장은 참입니다.

604.2. 정적 능력은 지속 효과를 (몇몇은 방지 효과나 대체 효과를) 만듭니다. 이 효과들은 그 지속물이 그 능력을 가진 채로 전장에 남아있는 한 활성화됩니다. 또는 어떤 오브젝트는 특정한 구역에 있을 때 영향을 주는 능력을 가지고 있기도 합니다. (규칙 112.6. 에 설명)

604.3. 어떤 정적 능력은 특징 정의 능력(characteristic-defining abilities)입니다. 특징 정의 능력은 일반적으로 오브젝트의 다른 부분에서 찾을 수 있는 오브젝트의 특징(마나 비용, 타입 라인, 공격력/방어력 박스 등)에 대한 정보를 전달합니다. 특징 정의 능력은 게임 외부를 포함한 모든 구역에서 기능합니다.

604.3a 다음 특징을 가진 정적 능력은 특징 정의 능력입니다: (1)오브젝트의 색, 서브타입, 공격력, 방어력을 정의합니다; (2) 그 효과가 카드에 적혀져 있습니다, 토큰의 경우엔 토큰을 생성하는 효과에 나온 텍스트도 인정합니다. 오브젝트가 복사본이거나 텍스트 변경 효과(text-changing effect)에 영향을 받은 경우도 마찬가지입니다; (3)다른 오브젝트의 특징에는 바로 영향을 주지 않습니다; (4)이것은 오브젝트가 가진 능력으로 인정하지 않습니다; (5)이 능력은 특정 조건이 만족한 경우가 아니면 이런 특징을 특정한 값으로 변경하지 않습니다.

604.4. 많은 마법진, 장비, Fortification은 자신이 부착된 오브젝트에게 적용되는 정적 능력을 가지고 있습니다. 하지만 이 능력들은 그 오브젝트를 목표로 잡지 않습니다. 만약 이 마법진 장비, Fortification이 다른 오브젝트로 이동한 경우, 그 능력은 원래 오브젝트에 더 이상 적용되지 않으며 새로운 오브젝트에게 적용됩니다.

604.5. 어떤 정적 능력은 주문이 스택에 있는 동안에 적용됩니다. 이것은 종종 주문을 무효화하는 능력과 관련 있습니다. 또한 "이 것을 발동하기 위한 추가 비용으로...", "당신은 [이 오브젝트]의 마나 비용 대신[비용]을 지불할 수 있다.", "당신은 [이 오브젝트]를 마나 비용 지불 없이 발동할 수 있다."라고 되어있는 능력들 또한 주문이 스택에 있는 동안 작동합니다.

604.6. 어떤 정적 능력은 카드가 플레이 할 수 있는 특정한 구역(일반적으로는 플레이어의 손)에 있는 동안에만 영향을 미칩니다. 이 능력은 다음과 같이 쓰여있습니다. "당신은 [이 카드]를 ... 로[발동/플레이]할 수 있다.", "당신은 [이 카드]를 ... 로[발동/플레이]할 수 없다.", "[이 카드는] 오직 ...로만 [발동/플레이]할 수 없다."

604.7. 주문이나 다른 종류의 능력들과는 다르게, 정적 능력은 효과를 적용하는 것을 결정하기 위한 목적으로 오브젝트의 가장 최근 정보를 사용하지 않습니다.

605. 마나 능력

605.1. 어떤 활성화 능력과 격발 능력은 마나 능력입니다. 이것엔 특별한 규칙이 적용됩니다. 아래의 두 종류의 특징 중 하나를 만족하면 그 능력이 생성하는 다른 효과나 발동 타이밍 제한(‘이 능력은 순간마법을 쓸 수 있는 타이밍에만 활성화시킬 수 있다.’같은)에 관련 없이 마나 능력입니다.

605.1a 다음 세가지 특징을 만족하는 활성화 능력은 마나 능력입니다: 목표를 가지지 않는다, 해결될 때 플레이어의 마나풀에 마나를 생성한다, 충성 능력이 아니다. (See rule 606, "Loyalty Abilities.")

605.1b 목표를 가지지 않고 해결될 때 플레이어의 마나풀에 마나를 생성하는 격발 능력은 마나 능력입니다.

605.2. 마나 능력은 게임 상태가 마나를 생산할 수 없게 하더라도 여전히 마나 능력입니다.

**Example:** "{T}: 당신의 마나풀에 당신이 조종하는 생물 수만큼의 {G}를 더한다."는 능력을 가진 지속물이 있습니다. 이것은 당신이 생물을 조종하지 않고 있거나 그 지속물이 이미 탭되어 있더라도 마나 능력으로 취급합니다.

605.3. 활성화 마나 능력을 사용하는 것은 다른 활성화 능력을 활성화 할 때의 규칙들을 따르지만, (See rule 602.2) 아래의 예외가 있습니다:

605.3a 플레이어는 마나 능력을 자신이 우선권을 가지고 있거나, 자신이 발동한 주문이나 능력이 마나 지불을 요구하거나, 규칙이나 효과가 마나 지불을 요구할 때 활성화 시킬 수 있습니다. 주문이나 능력이 발동/해결되는 도중이라도 가능합니다.

605.3b 마나 능력을 활성화하는 것은 스택을 사용하지 않습니다. 따라서 이것은 목표가 되거나, 무효화되거나 다른 방식으로 대처할 수 없습니다. 게다가, 마나 능력은 활성화되는 즉시 해결됩니다. (See rule 405.6c)

605.4. 격발 마나 능력은 다른 격발 능력의 규칙들을 따르지만 (See rule 603, "Handling Triggered Abilities"), 아래의 예외가 있습니다:

605.4a 격발 마나 능력은 스택을 사용하지 않습니다, 따라서 이것은 목표가 되거나, 무효화되거나 다른 방식으로 대처할 수 없습니다. 게다가, 이것은 마나 능력이 격발되자마자 우선권을 기다리는 일 없이 바로 해결됩니다.

**Example:** "플레이어가 마나를 뽑기 위해 대지를 탭할 때마다, 그 플레이어는 자신의 마나풀에 그 대지가 생성할 수 있는 아무 타입의 마나 한 개를 추가로 담는다."는 부여마법이 있습니다. 만약 플레이어가 주문을 발동하는 동안에 대지 마나를 뽑기 위해 탭한다면, 추가적인 마나는 즉시 플레이어의 마나풀에 담기며, 그 마나를 주문에 지불할 수 있습니다.

605.5. 규칙 605.1a-b의 특징을 만족하지 않는 능력들은 마나 능력이 아닙니다.

605.5a 목표를 필요로 하는 능력은 그 능력이 해결될 때 플레이어의 마나풀에 마나를 더하더라도 마나 능력이 아닙니다. 격발 능력의 경우에도 마찬가지여서 능력이 마나를 생성하더라도 마나 능력을 활성화하는 것이 아닌 이벤트에 의해 격발되거나, 마나 능력을 활성화하는 경우에 격발 되지만 마나를 생성하지 않는 격발 능력은 마나 능력이 아닙니다. 이것은 일반적은 활성화/격발 능력의 규칙을 따릅니다.

605.5b 주문은 해결될 때 플레이어의 마나풀에 마나를 생성하더라도 절대로 마나 능력이 될 수 없습니다. 이런 주문은 다른 주문들처럼 발동/해결됩니다. 어떤 옛날 카드들은 카드 타입에 "mana source"라고 되어있기도 합니다; 이것은 오라클 카드 레퍼런스에서 에라타되어서 현재는 순간마법입니다.

606. 충성 능력

606.1. 어떤 활성화 능력은 충성 능력입니다. 이것은 특별한 규칙의 적용을 받습니다.

606.2. 발동비용에 충성 심볼이 있는 활성화 능력은 충성 능력입니다. 일반적으로, 플레인즈워커만이 충성 능력을 가집니다.

606.3. 플레이어는 자신의 턴 메인 단계에 자신이 우선권을 가지고 있고 스택이 비어있을 때 충성 능력을 활성화시킬 수 있습니다, 하지만 그 턴에 그 지속물이 충성 능력을 사용한적이 없어야 합니다.

606.4. 지속물의 충성 능력을 활성화하는 비용은 그 지속물 위에 특정한 개수의 충성 카운터를 추가/제거하는 것입니다. 능력의 비용은 충성 심볼에 나와있습니다.

606.5. - 충성 비용을 가진 능력은 그 지속물 위에 충성 카운터가 최소한 그 비용만큼은 있어야 활성화시킬 수 있습니다.

607. 연결 능력

607.1. 오브젝트에는 하나의 능력이 야기한 행동/오브젝트/플레이어에게 준 영향이 다른 능력과 직접적으로 연관된 2개의 능력이 있을 수 있습니다. 이런 경우엔 이 두 능력을 연결되어있다고 합니다: 이때 두 번째 능력은 첫 번째 능력이 야기한 행동/오브젝트/플레이어에게 준 영향에만 연관되어 있습니다. 다른 능력과는 상관 없습니다.

607.1a 오브젝트가 가진 다른 능력 안에서 그 오브젝트에게 능력을 부여하는 능력은 이 목적으로는 여전히 그 오브젝트가 가진 능력으로 간주합니다.

607.1b 규칙 607.1에 설명된 특징을 둘 다 만족하는 능력은 자기 자신과 연결된 능력입니다.

607.2. 연결 능력에는 여러 가지 종류가 있습니다.

607.2a 오브젝트에 한 장 이상의 카드를 추방하게 하는 활성화나 격발 능력이 있고, "추방된 카드", 또는 "[이 오브젝트]에 의해 추방된 카드"라고 되어있는 능력이 있다면 이 능력들은 연결되어 있습니다. 두 번째 능력은 첫 번째 능력에 의해 추방 구역에 간 카드만을 의미합니다.

607.2b 오브젝트에 한 장 이상의 카드를 추방하는 대체 효과를 생성하는 능력이 있고, "추방된 카드", 또는 "[이 오브젝트]에 의해 추방된 카드"라고 되어있는 능력이 있다면 이 능력들은 연결되어 있습니다. 두 번째 능력은 첫 번째 능력에 의한 대체 효과의 직접적인 결과로 추방 구역에 간 카드만을 의미합니다. See rule 614, "Replacement Effects."

607.2c 오브젝트에 하나 이상의 오브젝트를 전장에 놓는 활성화나 격발 능력이 있고, "[이 오브젝트]에 의해 전장에 놓인(put onto the battlefield with [this object])"이라는 능력이 있다면, 이 능력들은 연결되어 있습니다. 두 번째 능력은 첫 번째 능력에 의해 전장에 들어온 오브젝트만을 의미합니다.

607.2d 오브젝트에 플레이어가 색을 선택하거나 카드 이름을 호명하게 하는 능력이 있고, "선택된 [값]", "가장 최근에 선택된 [값]", "호명된 카드"라고 되어 있는 능력이 있다면, 이 능력들은 연결되어 있습니다. 두 번째 능력은 첫 번째 능력의 결과로 선택된 것만을 의미합니다.

607.2e 오브젝트에 플레이어가 두 개 이상의 단어들 중에서 선택하게 하는 능력이 있고, 다른 능력에 선택지의 단어가 포함되어 있다면, 이 능력들은 연결되어 있습니다. 두 번째 능력은 첫 번째 능력의 결과로 선택된 것 만을 의미합니다.

607.2f 오브젝트에 전장에 들어오면서 비용을 지불하도록 하는 능력이 있고, "[이 오브젝트]가 전장에 들어오면서" 비용에 대해 언급하는 능력이 있다면, 두 능력은 연결되어 있습니다. 두 번째 능력은 첫 번째 능력의 결과로 지불된 비용만을 의미합니다.

607.2g 오브젝트가 정적 능력과 격발능력을 한 문장에 다 가지고 있다면, 이 능력들은 연결되어 있습니다. 격발 능력은 정적 능력의 결과로만 수행됩니다. See rule 603.10.

607.2h 오브젝트가 향상(kicker) 능력을 가지고 있고, 이 오브젝트가 향상 되었다면 이라는 능력이 있다면, 두 능력은 연결되어 있습니다. 두 번째 능력은 그 오브젝트가 주문으로 발동될 때 첫 번째 능력에 언급된 향상 비용이 지불했는지만을 의미합니다. 만약 향상 비용이 여러 개가 있다면 두 번째 능력은 이 능력들과 각각 연결되어 있습니다. 이 능력들 각각은 어떤 향상 비용이 지불되었는지를 나타냅니다. See rule 702.32, "Kicker."

607.2i 오브젝트에 가변적인 추가 비용을 지불하게 하는 능력이 있고, "[이 오브젝트]를 발동하면서" 지불한 비용에 대한 능력이 있다면, 이 능력들은 연결되어 있습니다. 두 번째 능력은 오브젝트를 발동할 때 첫 번째 능력에 의해 지불한 비용에 의해 선택됩니다. See rule 601.2b.

607.2j champion 키워드의 두 능력은 서로 연결되어 있습니다. See rule 702.71, "Champion."

607.3. 한 쌍의 연결 능력 안에서, 한 능력이 "추방된 카드", "[이 카드]에 의해 추방된 카드", 또는 이와 유사한 문구처럼 하나의 오브젝트를 참조하고, 다른 능력이 여러 장의 카드를 추방한 경우(일반적으로, 능력이 복사된 경우), 그 능력은 추방된 각 카드들을 참조합니다. 이 능력이 특징이나 전환마나비용 등 추방된 카드의 정보를 참조하면, 그 능력은 여러 개의 답을 가집니다. 만약 이 대답들이 변수의 값을 결정하기 위해 사용될 경우, 답들의 합이 사용됩니다. 만약 이 능력이 추방된 카드에 대해 어떤 행동을 수행할 경우, 그 능력은 추방된 각 카드에 대해 그 행동을 수행합니다.

607.4. 능력은 한 쌍 이상의 연결 능력의 일부가 될 수 있습니다.

**Example:** Paradise Plume은 다음 세 능력을 가집니다.: "Paradise Plume이 전장에 들어오면서, 색을 선택한다", "플레이어가 선택한 색깔의 주문을 발동할 때마다, 당신은 생명 1점을 얻는다.", "{T}: 선택된 색깔의 마나 한 개를 당신의 마나풀에 담는다." 첫 번째 능력과 두 번째 능력은 연결되어 있습니다. 첫 번째 능력과 세 번째 능력은 연결되어 있습니다.

607.5. 오브젝트가 원래 카드가 가진 능력이 아닐지라도 같은 효과에 의해 한 쌍의 연결 능력을 얻는다면, 그 능력들은 서로 연결되어 있습니다. 그 능력들은 오브젝트가 현재 어떤 능력을 가지고 있고, 과거에 가지고 있었는지와 관련 없이 다른 능력들과는 연결될 수 없습니다.

**Example:** Arc-Slogger는 다음과 같은 능력을 가집니다. "{R}, 서고 맨 위의 카드 열 장을 추방한다: Arc-Slogger는 목표 생물이나 플레이어에게 피해 2점을 입힌다."

Sisters of Stone Death는 다음과 같은 능력을 가집니다. "{B}{G}: Sisters of Stone Death를 방어하거나 에게 방어된 생물 하나를 목표로 정한다. 그 생물을 추방한다.", "{2}{B}:Sisters of Stone Death에 의해 추방된 생물 카드를 당신의 조종하에 전장에 놓는다."

Quicksilver Elemental은 다음과 같은 능력을 가집니다. "{U}:Quicksilver Elemental은 턴 끝까지 목표 생물의 모든 활성화 능력을 가진다."

만약 Quicksilver Elemental이 Arc-Slogger의 능력을 가지고 활성화 시키고, Sisters of Stone Death의 능력을 가졌다면, Quicksilver Elemental이 Sisters of Stone Death의 능력을 이용해 추방한 생물 카드만이 전장에 되돌아올 수 있습니다. Arc-Slogger의 능력을 사용해 추방된 카드는 되돌릴 수 없습니다.

608. 주문과 능력의 해결

608.1. 각 플레이어들이 모두 우선권을 넘겼을 때 스택의 제일 위에 있는 주문이나 능력이 해결됩니다. (See rule 609, "Effects.")

608.2. 해결된 오브젝트가 순간마법, 집중마법, 능력일 경우엔 해결하는 과정이 여러 단계로 구성될 수 있습니다. 608.2a와 608.2b의 규칙이 우선 적용됩니다. 다음에 608.2c-j의 규칙이 정해진 순서가 없이 적절하게 적용됩니다. 608.2k의 규칙이 마지막에 적용됩니다.

608.2a 격발능력이 삽입된 if 절(intervening "if" clause)을 가지고 있다면, 그 구문이 참인지 여부를 체크합니다. 참이 아니라면 그 능력은 스택에서 제거되며 아무 일도 하지 않습니다. 참이라면 해결되는 과정을 계속 합니다. See rule 603.4.

608.2b 주문이나 능력이 특정한 목표를 정하는 것이라면, 그 목표가 여전히 적법한지 체크합니다. 그 목표가 그 구역에 더 이상 없는 경우는 적법하지 않은 목표가 됩니다. 다른 게임 상태가 변경된 것이 목표가 더 이상 적법하지 않게 할 수 있습니다; 예를 들어 목표의 특징이 바뀌거나 어떤 효과가 주문의 텍스트를 바꿀 경우가 있습니다. 만약 능력의 원천이 원래의 구역을 떠나면, 가장 최근의 정보가 이 과정에서 사용됩니다. 만약 주문이나 능력의 모든 "목표"라는 문구의 모든 목표가 현재 적법하지 않다면 그 주문/능력은 무효화됩니다. 주문이나 능력이 무효화되지 않았다면, 일반적으로 해결됩니다. 하지만, 목표들의 일부만 적법하지 않다면, 적법하지 않은 목표가 있는 부분의 효과 또는 다른 플레이어나 오브젝트가 적합하지 않은 목표에게 수행하게 하는 행동은 수행되지 않습니다. 주문이나 능력이 게임 규칙에 영향을 주는 지속 효과를 생성한다면(see rule 613.10), 그 효과는 적법하지 않은 목표에게 적용되지 않습니다. 그 효과는 여전히 적법하지 않는 목표들에 대한 정보를 가지고 있지만, 그 효과의 목표가 적법한 다른 부분은 여전히 그 목표들에게 영향을 줄 수 있습니다.

**Example:** Sorin's Thirst은 "Sorin's Thirst은 목표 생물에게 피해 2점을 입히고 당신은 생명점 2점을 얻는다."는 능력을 지닌 흑색 순간마법입니다. 만약 목표 생물이 Sorin's Thirst가 해결될 때 더 이상 적법한 목표가 아니라면(생물이 흑색으로부터 보호를 가지거나 전장을 떠났거나), Sorin's Thirst은 무효화됩니다. 그 조종자는 생명점을 얻을 수 없습니다.

**Example:** Plague Spores는 "흑색이 아닌 목표 생물과 목표 대지를 파괴한다. 그것들은 재생할 수 없다."라는 능력을 가집니다. 동일한 변신 대지를 흑색이 아닌 생물과 대지로써 목표로 정했다고 가정합시다. 그리고 Plague Spores가 해결되기 전에 생물 대지의 색이 흑색이 되었습니다. Plague Spores는 무효화되지 않습니다. 왜냐하면 흑색 생물 대지는 여전히 "목표 대지"부분의 적법한 목표이기 때문입니다. "흑색이 아닌 목표 생물을 파괴한다"는 부분은 그 지속물에게 영향을 주지 못합니다. 하지만 "목표 대지를 파괴한다"는 부분은 그 지속물을 파괴합니다. 그것은 재생할 수 없습니다.

608.2c 주문이나 능력의 조종자는 다음의 안내를 쓰여진 순서대로 따릅니다. 하지만, 대체 효과들이 이 행동에 적용될 수 있습니다. 어떤 경우엔, 뒤쪽의 텍스트가 앞쪽의 텍스트의 내용에 적용을 받기도 합니다. (예를 들어, "목표 생물을 파괴한다. 그 생물은 재생할 수 없다." 또는 "목표 주문을 무효화한다. 만약 그 주문이 이 방법으로 무효화됐다면, 그것을 소유자의 무덤 대신 소유자의 서고 위에 놓는다.") 이런 경우엔 단순히 순서대로 효과를 적용해서는 안됩니다. -모든 텍스트를 읽고 규칙을 적용하세요.

608.2d 주문이나 능력의 효과가 주문 발동, 능력 활성화할 때 또는 주문이나 능력을 스택에 쌓을 때 선택한 것을 제외하고 다른 선택을 하게 한다면, 그 플레이어는 이것을 효과를 적용할 때 알려줍니다. 그 플레이어는 적법하지 않거나 불가능한 선택을 할 수 없습니다. 다만 서고에 카드가 없는데 카드를 뽑는 것은 불가능한 행동이 아닙니다. (See rule 120.3) 만약 효과가 무언가(피해나 카운터 등)를 플레이어가 원하는 만큼 플레이어/오브젝트를 선택해서 나누거나 분배한다면, 플레이어는 가능하면 최소한 하나 이상의 오브젝트/플레이어를 선택해야 하고, 선택된 오브젝트/플레이어는 최소한 한 개의 무언가를 분배 받아야 합니다. (만약 효과가 피해나 카운터 같은 무언가를 몇 개의 목표 플레이어/오브젝트에게 나누거나 분배한다면, 무언가를 분배하는 것을 지금이 아니라 주문을 스택에 쌓을 때 결정한다는 것에 유의하세요. See rule 601.2d)

**Example:** "당신은 생물 한 개를 희생할 수 있다. 만약 그렇게 하지 않는다면, 생명 4점을 잃는다."는 주문이 있습니다. 만약 플레이어가 생물을 조종하고 있지 않다면 희생한다는 선택지를 고를 수 없습니다.

608.2e 어떤 주문이나 능력은 다수의 플레이어를 포함하는, 여러 개의 단계나 행동(분리된 문장이나 구로 표현)으로 구성되어 있습니다. 이 경우엔, 첫 행동의 선택은 APNAP 순서로 이루어지고 동시에 첫 행동이 수행됩니다. 이후에 두 번째 행동의 선택이 APNAP 순서로 이뤄지고 동시에 수행됩니다. 나머지도 동일합니다. See rule 101.4.

608.2f 효과에 마나를 지불하는 선택지가 있다면, 플레이어는 이 행동을 취하기 전에 마나 능력을 활성화할 수 있습니다. 만약 효과가 해결되는 도중에 플레이어가 주문을 발동할 수 있도록 한다면, 플레이어는 그 주문을 스택의 제일 위에 올려놓고 규칙 601.2a-h의 과정을 진행합니다. 예외적으로 주문의 발동이 끝나고 어떤 플레이어도 우선권을 받지 못합니다. 현재 해결 중이던 주문이나 능력이 마저 해결됩니다. 일반적으로 다른 주문이나 능력은 해결되는 도중에 발동/활성화 되지 못합니다.

608.2g 어떤 효과가 게임의 정보(전장의 생물 숫자 같은)를 필요로 한다면, 그 값은 그 효과가 적용될 때 단 한번만 결정됩니다. 만약 효과가 특정한 오브젝트의 정보를 필요로 한다면(능력 자신의 원천이나 목표의 원천이 적법하지 않은지도 포함), 그 효과는 그 오브젝트가 적절한 공개 구역에 있는 경우엔 그것의 최신 정보를 이용합니다. 만약 그 오브젝트가 그 구역에 더 이상 존재하지 않거나 효과가 그 오브젝트를 공개 구역에서 비공개 구역으로 이동시키는 경우엔, 그 오브젝트의 가장 최근 정보를 사용합니다. See rule 112.7a. 만약 어떤 능력이 오브젝트가 무언가를 하게 한다면, 그 행동을 하는 것은 능력이 아니라 지금 존재하는-혹은 가장 최근까지 존재한- 오브젝트입니다.

608.2h 어떤 능력이 특정한 특징을 언급한다면, 그것은 해당 특징만을 체크합니다. 그 오브젝트가 가진 다른 연관된 특징과는 관계 없습니다.

**Example:** "모든 흑색 생물을 파괴한다."라는 능력은 흑색이면서 백색인 생물 또한 파괴합니다. 하지만 "흑색이 아닌 모든 생물을 파괴한다."라는 능력에는 파괴되지 않습니다.

608.2i 능력의 효과가 그 능력의 비용이나 격발 조건에 언급됐던 특정한 목표가 아닌 오브젝트에 대해서 언급한다면, 그것은 여전히 그 오브젝트를 의미합니다. 비록 중간에 오브젝트의 특징이 바뀌었어도 마찬가지입니다.

**Example:** Wall of Tears는 "Wall of Tears가 생물을 방어할 때마다, 그 생물을 전투가 끝나고 소유자의 손으로 되돌린다."라는 능력이 있습니다. 만약 Wall of Tears가 생물을 방어했는데 격발능력이 해결되기 전에 그 생물이 더 이상 생물이 아니게 된 경우라도, 그 지속물은 여전히 소유자의 손으로 되돌아갑니다.

608.2j (적법하게 스택을 떠날 수 있는 상태인) 순간마법 주문, 집중마법 주문, 또는 능력이 일단 해결되기 시작했으면, 그 주문은 완전히 해결될 때까지 계속 진행됩니다.

608.2k 순간마법 주문이나 집중마법 주문 해결의 마지막 단계로서, 그 주문은 소유자의 무덤에 놓여집니다. 능력 해결의 마지막 단계로서, 그 능력은 스택에서 제거되며 사라집니다.

608.3. 순간마법 주문이나 집중마법 주문 해결의 마지막 단계로서, 그 주문은 소유자의 무덤에 놓여집니다. 능력 해결의 마지막 단계로서, 그 능력은 스택에서 제거되며 사라집니다.

608.3a 해결된 오브젝트가 마법진 주문이면, 그 해결은 두 단계로 구성됩니다. 먼저, 그것은 부여 능력에 의한 특정 목표가 규칙 608.2b에 나와있는 것처럼 여전히 적법한지 확인합니다. (See rule 702.5, "Enchant.") 적법하다면, 그 주문은 지속물이 되고 그 주문의 조종자의 조종권 하에 목표 오브젝트에 부착된 채로 전장에 놓여집니다.

608.3b 지속물 주문이 해결됐는데 그 조종자가 그것을 전장에 놓을 수 없다면, 그 플레이어는 그 주문을 소유자의 무덤에 놓습니다.

**Example:** Worms of the Earth는 "대지는 전장에 들어 올 수 없다."는 능력을 가지고 있습니다. Clone은 "당신은 Clone을 전장에 있는 생물의 복사본으로 전장에 놓을 수 있다."라는 능력을 가집니다. 만약 Worms of the Earth이 전장에 있는 상태에서 Clone이 Dryad Arbor(생물 대지)를 복사했다면, Clone은 스택에서 전장으로 들어올 수 없습니다. 그것은 소유자의 무덤으로 갑니다.

609. 효과

609.1. 효과는 주문이나 능력의 결과로 게임에서 발생하는 것입니다. 주문, 활성화된 능력, 격발된 능력 이 해결될 때, 하나 이상의 일회성(One-Shot) 효과, 지속 효과가 발생할 수 있습니다. 정적 능력은 하나 이상의 지속 효과를 생성할 수 있습니다. 텍스트 자체는 효과가 아닙니다.

609.2. 효과는 지속물에만 적용됩니다. 다만 텍스트에 명시되어 있거나, 명백히 하나 이상의 구역에 있는 오브젝트에 적용할 수 있는 경우에는 예외입니다.

**Example:** 모든 대지를 생물로 바꾸는 효과는 그 플레이어의 무덤에 있는 대지에는 영향을 주지 않습니다. 하지만 주문을 발동할 때 추가비용이 들게 하는 효과는 명백히 스택에 있는 주문에 적용됩니다. 왜냐하면 주문은 항상 스택에서만 존재하기 때문입니다.

609.3. 어떤 효과가 불가능한 동작을 하려고 한다면, 그것은 가능한 범위까지만 적용됩니다.

**Example:** 플레이어가 손에 카드를 한 장만 들고 있을 경우, "카드 두 장을 버린다."는 효과는 카드를 한 장만 버리도록 합니다. 만약 효과가 서고의 카드를 다른 곳으로 이동시킬 경우(드로우가 아님), 그 효과는 가능한 만큼만 이동시킵니다.

609.4. 어떤 효과는 플레이어나 생물이 "마치 어떤 상태가 참인 것처럼(as though)" 무언가를 할 수 있게 합니다. 이것은 명시된 효과에만 적용됩니다. 그 효과에 한해서, 명시된 상태가 참인 것처럼 게임을 진행합니다. 다른 모든 경우에는, 일반적으로 게임을 진행합니다.

609.4a두 개의 효과가 플레이어나 생물에게 마치 어떤 (두 가지의 다른) 상태가 참인 것처럼 (동일한) 행동을 할 수 있게 한다면, 두 상태가 모두 적용 됩니다. 만약 하나의 "~인 것처럼" 효과가 또 다른 "~인 것처럼" 효과의 요구사항을 만족한다면, 두 효과들이 모두 적용됩니다.

**Example:** 플레이어는 Vedalken Orrery("당신은 대지가 아닌 카드를 섬광능력을 가진 것처럼 발동할 수 있다."는 능력을 가진 마법물체)를 조종하고 있습니다. 그 플레이어가 순간마법 Shaman's Trance("당신은 다른 플레이어의 무덤에 있는 카드를 마치 자신의 무덤에 있는 것처럼 플레이할 수 있다.")를 발동했습니다. 그 플레이어는 상대 무덤에 있는 회상 능력이 있는 집중마법을 마치 자신의 무덤에 있는 것처럼 순간마법 타이밍에 발동할 수 있습니다.

609.5. 만약 효과가 무승부로 게임을 끝나게 할 수 있다면, 그 효과를 생성하는 주문이나 능력의 텍스트에 비길 경우 어떻게 되는지 명시합니다. **Magic** 게임은 기본값은 비김이 아닙니다.

609.6. 어떤 지속 효과는 대체 효과이거나 방지 효과입니다. See rules 614 and 615.

609.7. 어떤 효과들은 원천으로부터의 피해에 적용 됩니다. — 예를 들어 "이번 턴 동안 다음에 입혀질 당신이 선택한 적색 원천으로부터의 피해를 방지한다."

609.7a 효과가 피해의 원천을 선택하는 것을 필요로 한다면, 플레이어는 지속물이나 스택의 주문(지속물 주문 포함), 기타 스택에 있는 오브젝트, 적용되기를 기다리고 있는 대체 효과나 방지 효과, 격발 대기 중인 지연 격발 능력(비록 그 오브젝트가 원래 있었던 구역에 없더라도), (몇몇 캐주얼 포맷에서) 커맨더 구역에 있는 앞면 카드를 선택할 수 있습니다. 원천은 적법한 선택이 되기 위해서 반드시 피해를 입힐 수 있어야 하는 것은 아닙니다. 원천은 효과가 생성될 때 선택됩니다. 만약 플레이어가 지속물을 선택했다면, 그 효과는 다음 피해를 그 지속물이 주는 것으로 적용합니다. 그것이 전투 피해이든 주문이나 능력의 결과로 입혀지는 피해인지는 상관하지 않습니다. 만약 그 플레이어가 지속물 주문을 선택했다면, 그 효과는 그 주문 또는 그 주문이 해결돼서 되는 지속물이 피해를 입히게 하도록 적용됩니다.

609.7b 해결된 주문이나 능력으로부터의 효과는 특정한 속성(생물 혹은 특정한 색)을 가지는 원천으로부터의 피해를 방지/대체하기도 합니다. 그 원천이 피해를 입힐 때, "보호막"이 그 원천의 속성을 다시 체크합니다. 만약 그 속성이 더 이상 맞지 않는다면, 그 피해는 방지되거나 대체되지 않습니다. 만약 어떠한 이유로 피해를 방지하거나 대체하지 않았다면, 보호막은 없어지지 않습니다.

609.7c 정적 능력으로부터의 효과는 특정한 속성을 가지는 원천으로부터의 피해를 방지/대체하기도 합니다. 이 효과들에서, 방지/대체는 그 속성을 가진 지속물, 또는 그 속성을 가진 전장에 없는 기타 원천에게 적용됩니다.

610. 일회성 효과

610.1. 일회성 효과는 무언가를 딱 한번만 하고 지속되지 않습니다. 예를 들어 피해를 입히거나, 지속물을 파괴하거나, 전장에 토큰을 놓거나, 오브젝트를 한 구역에서 다른 구역으로 이동하는 것 등이 있습니다.

610.2. 어떤 일회성 효과는 지연 격발 능력을 생성합니다. 이것은 플레이어가 그 일회성 효과를 생성한 주문이나 능력이 해결될 때가 아니라 그 이후에 게임에서 무언가를 하도록 합니다(일반적으로 특정한 시간에). See rule 603.7.

610.3. 어떤 일회성 효과는 특정 이벤트가 수행될 "때까지" 어떤 오브젝트의 구역을 이동하게 합니다. 해당 특정 이벤트 이후에 두 번째 일회성 효과가 즉시 생성됩니다. 이 두 번째 일회성 효과는 그 오브젝트를 이전의 구역으로 되돌립니다.

610.3a 오브젝트를 이동시키는 처음의 일회성 효과가 적용되기 이전에 특정한 이벤트가 먼저 일어났다면, 그 오브젝트는 이동하지 않습니다.

610.3b 오브젝트가 이 방식으로 전장에 돌아올 경우, 특별한 언급이 없는 한 소유자의 조종하에 들어옵니다.

611. 지속 효과

611.1. 지속 효과는 일정 시간, 또는 정해지지 않은 시간 동안 오브젝트의 특징, 조종권을 변경하고 플레이어나 게임의 규칙에 영향을 미칩니다.

611.2. 지속 효과는 주문이나 능력이 해결되면서 발생할 수 있습니다.

611.2a 주문이나 능력에 의해 생성된 지속 효과는 그 효과를 생성한 주문이나 능력에 명시된 기간만큼 지속됩니다("턴 끝까지" 같이). 만약 기간이 명시되지 않았다면, 그것은 게임 끝까지 지속됩니다.

611.2b 주문이나 능력의 해결로 인해 생성되는 어떤 지속 효과에는 "~하는 한(for as long as . . . )."같이 기간을 나타내는 문구가 있습니다. 만약 "~하는 한"에 해당하는 부분이 참이었던 적이 없거나, 효과가 적용되기 전에 끝나버렸다면, 그 효과는 아무 일도 하지 않습니다. 그 효과는 시작되지 않고 즉시 멈추며, 지속되지 않습니다.

**Example:** Master Thief는 "Master Thief가 전장에 들어올 때, 마법물체를 목표로 정한다. 당신이 Master Thief를 조종하는 한 당신은 그 마법물체의 조종권을 가진다."는 능력이 있습니다.

만약 당신이 Master Thief의 능력이 해결되기 전에 Master Thief의 조종권을 잃는다면, 그 능력은 아무 일도 하지 않습니다. 왜냐하면 그 능력의 기간 —당신이 Master Thief를 조종하는 한— 효과가 시작되기 전에 끝났기 때문입니다.

611.2c 주문이나 능력의 해결로 인해 생성되는 지속 효과가 여러 오브젝트의 특징이나 소유자를 바꿀 경우, 영향을 받는 오브젝트들은 그 지속 효과가 시작될 때 결정됩니다. 그 시점이 지난 다음에는, 변경되지 않습니다. (정적 능력에 의한 지속 효과와는 다르다는 것에 유의) 주문이나 능력의 해결로 인해 생성되는 지속 효과가 오브젝트의 특징이나 소유자를 변경하지 않으면서 게임의 규칙을 변경하는 것일 경우, 이 효과는 그 효과가 시작될 때 영향을 미치지 않았던 오브젝트에도 영향을 미칠 수 있습니다. 만약 하나의 지속 효과가 특징의 일부분을 바꾸거나 혹은 오브젝트의 조종자를 바꾸는데, 다른 부분은 바꾸지 않은 경우, 각 오브젝트마다 각 부분이 독립적으로 적용됩니다.

**Example:** "모든 백색 생물은 턴종료까지 +1/+1을 받는다."는 효과는 그 주문이나 능력이 해결될 때 백색 생물인 모든 지속물에게 능력을 줍니다. —나중에 색깔이 바뀌어도 유지됨— 그리고 이후에 전장에 들어오거나 백색으로 바뀐 경우에는 영향을 주지 않습니다.

**Example:** "이 턴에 생물이 입히는 모든 피해를 방지한다."는 효과는 어떤 오브젝트의 특정도 바꾸지 않으면서 게임의 규칙을 바꿉니다. 이것은 그 효과가 시작될 때 전장에 없던 생물에 의한 피해도 방지된다는 뜻입니다. 또한 나중에 생물로 변한 지속물에 의한 피해에도 적용됩니다.

611.2d 주문이나 능력이 해결될 때 X 같은 변수를 포함하는 지속 효과를 생성한다면, X의 값은 능력이 해결될 때 한 번 결정됩니다. See rule 608.2g.

611.3. 지속 효과는 오브젝트의 정적 능력에 의해 생성될 수 있습니다.

611.3a 정적 능력에 의해 생성된 지속 효과는 "고정되지 (locked in)" 않습니다. 그 효과는 그 텍스트가 나타내는 어떤 순간에든 적용됩니다.

611.3b 효과는 그 효과를 생성하는 지속물이 전장에 있거나 효과를 생성하는 오브젝트가 적절한 구역에 있는 경우 항상 적용됩니다.

**Example:** "모든 백색 생물은 +1/+1을 받는다."는 정적 능력을 가지고 있는 지속물은 전장의 각 백색 생물에게 +1/+1을 지속적으로 주는 효과를 생성합니다. 만약 생물이 백색이 된다면, 그 생물은 효과를 받습니다. 생물이 백색이 아니게 될 경우, 효과를 잃습니다.

611.3c 지속물의 특징을 변경하는 지속 효과는 그 지속물이 전장에 들어옴과 동시에 적용됩니다. 지속물이 전장에 들어올 때까지 기다린 다음 바꾸는 것이 아닙니다. 지속물이 전장에 들어오면서 이러한 효과가 적용되기 때문에, 전장에 들어올 때 격발되는 능력이 격발될지 결정하기 전에 영향을 받습니다.

**Example:** 전장에 "모든 백색 생물은 +1/+1을 받는다."는 정적 능력을 가지고 있는 지속물이 있습니다. 1/1 백색 생물을 생성하는 생물 주문은 대신 2/2 백색 생물을 생성합니다. 그 생물이 1/1로 들어와서 2/2로 변하는 것이 아닙니다.

612. 텍스트 변경 효과

612.1. 어떤 지속 효과들은 오브젝트의 텍스트를 변경합니다. 이 능력은 그 오브젝트에 나와있는 어떠한 단어나 심볼에도 영향을 미칠 수 있습니다. 하지만 보통은 그 오브젝트의 타입 라인과 (텍스트 박스에 나와 있는) 룰 텍스트에만 영향을 미칩니다. 이러한 능력은 텍스트 변경 효과입니다.

612.2. 텍스트 변경 효과는 이러한 단어들을 올바른 방법으로 사용되도록만 변경할 수 있습니다. (예를 들어, **Magic** 의 색깔 단어만이 색깔 단어로써 사용될 수 있고, 대지 타입만이 대지 타입으로 사용될 수 있고, 생물 타입만이 생물 타입으로 사용될 수 있습니다) 색이나 서브타입을 변경하는 효과는 카드의 이름에 해당 단어 혹은 글자가 있더라도 카드의 이름을 바꿀 수 없습니다.

612.2a 생물 토큰을 생성하는 대부분의 주문이나 능력은 생물 타입을 생물 타입과 생물 이름을 정의하는 데 사용합니다. 이런 주문이나 능력에 적용되는 텍스트 변경 효과는 이 단어들을 바꿀 수 있습니다. 왜냐하면 이 단어들이 생물의 이름뿐만이 생물 타입에 사용되기 때문입니다.

612.3. 능력을 추가/제거하는 효과는 그것이 영향을 미치는 오브젝트의 텍스트를 변경하지 않습니다. 따라서 오브젝트에 부여된 능력들은 텍스트 변경 효과에 영향을 받지 않습니다.

612.4. 토큰의 서브타입과 룰 텍스트는 그 토큰을 생성하는 주문이나 능력에 의해 정의됩니다. 토큰에 영향을 주는 텍스트 변경 효과는 이런 특징들을 바꿀 수 있습니다.

612.5. 한 카드(Volrath's Shapeshifter)는 그 카드가 다른 오브젝트의 "모든 텍스트"를 가진다고 명시합니다. 이것은 그 카드의 텍스트 박스와 타입 라인 뿐 아니라 이름, 마나 비용, 색 지시자, 공격력, 방어력 등 모든 텍스트를 의미합니다..

613. 지속 효과들 간의 상호작용

613.1. 오브젝트의 특징들의 값은 그 오브젝트가 실제 오브젝트가 될 때 결정됩니다. 카드에서, 특징의 값은 그 카드에 나타난 값을 의미합니다. 토큰이나 주문/카드의 복사본에서는, 그것을 생성한 효과에 의해 결정됩니다. 이후에 모든 적용 가능한 지속 효과들이 레이어에 따라 아래의 순서대로 적용됩니다.

613.1a *Layer 1:* 복사 효과가 적용됩니다. See rule 706, "Copying Objects."

613.1b *Layer 2:* 조종권 변경 효과가 적용됩니다.

613.1c *Layer 3:* 텍스트 변경 효과가 적용됩니다. See rule 612, "Text-Changing Effects."

613.1d *Layer 4:* 타입 변경 효과가 적용됩니다. 오브젝트의 카드 타입, 서브타입, 슈퍼타입을 바꾸는 효과도 포함합니다.

613.1e *Layer 5:* 색 변경 효과가 적용됩니다.

613.1f *Layer 6:* 능력을 부여하는 효과, 능력을 제거하는 효과, 능력을 가지지 못하게 하는 효과가 적용됩니다.

613.1g *Layer 7:* 공격력/방어력 변경 효과가 적용됩니다.

613.2. 레이어 1-6 사이에서는 특징 정의 능력이 먼저 적용되고(See rule 604.3), 다른 능력들이 타임스탬프 순서대로 적용됩니다(See rule 613.6). 종속적인 능력은 같은 레이어 안에서 적용 순서가 달라질 수 있다는 사실에 유의하세요(See rule 613.7).

613.3. 레이어 7 사이에서는, 효과들이 아래에 설명된 서브레이어 순서대로 적용됩니다. 각 서브레이어 안에서는, 효과들은 타임스탬프 순서대로 적용됩니다. 종속적인 능력은 같은 서브레이어 안에서 적용 순서가 달라질 수 있다는 사실에 유의하세요.

613.3a *Layer 7a:* 공격력/방어력에 관한 특징 정의 능력이 적용됩니다. See rule 604.3.

613.3b *Layer 7b:* 공격력/방어력을 특정한 숫자 또는 값으로 맞추는 효과가 적용됩니다.

613.3c *Layer 7c:* 공격력/방어력을 조정하는(하지만 특정한 값으로 맞추는 것은 아닌) 효과가 적용됩니다.

613.3d *Layer 7d:* 카운터에 의한 공격력/방어력 변화가 적용됩니다. See rule 121, Counters."

613.3e *Layer 7e*: 생물의 공격력과 방어력을 교환하는 효과가 적용됩니다. 이 효과는 생물의 공격력 값을 방어력 값으로, 방어력 값을 공격력 값으로 맞춥니다.

**Example:** 1/3 생물이 효과에 의해 +0/+1를 받고 있습니다. 다른 효과가 생물의 공격력과 방어력을 교환합니다. 그 생물의 새로운 공격력과 방어력은 4/1입니다. 새로운 효과가 그 생물에게 +5/+0을 주었습니다. "교환이 되지 않은" 공격력과 방어력은 6/4입니다. 따라서 실제 공방은 4/6이 됩니다.

**Example:** 1/3 생물이 효과에 의해 +0/+1를 받고 있습니다. 다른 효과가 생물의 공격력과 방어력을 교환합니다. 그 생물의 새로운 공격력과 방어력은 4/1입니다. 만약 교환 효과가 유지되는 가운데 +0/+1 부여 효과가 끝난다면, 그 생물은 3/1이 됩니다.

613.4. 레이어 시스템에 설명된 지속 효과들의 적용은 연속적이고 자동적으로 게임에 의해 수행됩니다. 오브젝트의 특징들의 변경은 즉각적으로 일어납니다.

**Example:** Honor of the Pure는 "당신이 조종하는 모든 백색 생물은 +1/+1을 받는다."는 능력을 가진 부여마법입니다. Honor of the Pure와 2/2 흑색 생물이 전장에 당신의 조종하에 있습니다. 만약 어떤 효과가 그 생물의 색을 백색으로 바꿨다면(레이어 5), 그 생물은 Honor of the Pure에 의해 +1/+1을 받아서(레이어 7c) 3/3이 됩니다. 만약 그 생물의 색이 나중에 적색으로 바뀌었다면, Honor of the Pure의 효과는 그 생물에 더 이상 적용되지 않습니다. 그 생물은 다시 2/2가 됩니다.

**Example:** 2/2 생물인 Gray Ogre가 전장에 있습니다. 어떤 효과가 그 생물에 +1/+1 카운터를 올려서(레이어 7d) 3/3으로 만들었습니다. 그 생물에게 "목표 생물은 턴 끝까지 +4/+4를 받는다."라는 주문이 해결돼서(레이어 7c) 7/7이 됐습니다. "당신이 조종하는 생물은 +0/+2를 받는다."라는 능력을 가진 부여마법이 전장에 들어옵니다. (레이어 7c) 생물은 7/9가 되었습니다. 그 생물에게 "목표 생물은 턴 끝까지 0/1이 된다."라는 효과가 적용되었습니다. (레이어 7b) 그 생물은 5/8이 됩니다. (0/1, 주문에 의해 +4/+4, 부여마법에 의해 +0/+2, 카운터에 의해 +1/+1)

613.5. 하나의 효과가 서로 다른 레이어/서브레이어들에 적용된다면, 그 능력의 각 부분들은 적절한 레이어에서 각자 적용됩니다. 일단 효과가 한 레이어/서브레이어에서 적용되기 시작하면, 비록 그 효과를 생성한 능력이 그 과정 중에 없어지더라도 다른 레이어의 효과 역시 해당 오브젝트에게 마저 적용됩니다.

**Example:** "Wild Mongrel은 +1/+1을 받고 턴 끝까지 당신이 선택한 색이 된다."는 효과는 공/방 변경 효과와 색 변경 효과입니다. "당신이 선택한 색이 된다." 부분은 레이어 5에서 적용되고, "+1/+1을 받는다."는 레이어 7c에서 적용됩니다.

**Example:** Act of Treason은 "턴 끝까지 목표 생물의 조종권을 얻는다. 그 생물을 언탭한다. 그 생물은 턴 끝까지 신속 능력을 얻는다."는 효과가 있습니다. 이 효과는 조종권 변경 효과와 능력 부여 효과에 둘 다 해당됩니다. 조종권을 얻는 부분은 레이어 2에서 적용되고, 신속 능력을 얻는 부분은 레이어 6에서 적용됩니다.

**Example:** "생물이 아닌 마법물체는 턴 끝까지 2/2 마법물체 생물이 된다."라는 효과는 타입 변경 효과와 공/방을 특정한 값으로 맞추는 효과입니다. 생물이 아닌 마법물체의 타입을 변경하는 효과는 레이어 4에서 적용되고 같은 지속물의 공방 세팅 효과는 (비록 그 지속물은 더 이상 '생물이 아닌 마법물체'가 아니지만) 레이어 7b에서 적용됩니다.

**Example:** Svogthos, the Restless Tomb가 전장에 있습니다. "턴 끝까지, 목표 대지는 여전히 대지인 3/3 생물이 된다."는 효과가 Svogthos, the Restless Tomb에 적용되었습니다. (레이어 4, 7b) 그 대지에 "목표 생물은 턴 끝까지 +1/+1을 받는다."는 효과가 적용되었습니다. (레이어 7c) Svogthos, the Restless Tomb는 4/4 대지 생물입니다. 현재 당신의 무덤에 생물 카드가 10장이 있는 상태에서 Svogthos, the Restless Tomb의 활성화 능력을 활성화했습니다. (턴 끝까지 Svogthos, the Restless Tomb는 "이 생물의 공격력과 방어력은 당신의 무덤에 있는 생물 카드의 수와 같다"는 능력을 가진 여전히 대지인 흑색이고 녹색인 식물 좀비 생물이 된다)(레이어 4,5,7b) Svogthos은 11/11 대지 생물이 됩니다. 만약 생물 카드가 무덤에 들어오거나 나갈 경우, Svogthos의 공격력과 방어력도 따라서 바뀝니다. 만약 첫번째 효과가 다시 적용된다면, Svogthos는 다시 4/4 생물 대지가 됩니다.

613.6. 같은 레이어나 서브레이어 안에서, 효과들이 어떤 순서로 적용되는지 결정하는데 타임스탬프 시스템을 사용합니다. 빠른 타임스탬프를 가진 효과가 늦은 타임스탬프를 가진 효과보다 먼저 적용됩니다.

613.6a 정적 능력에 의해 생성된 지속 효과는 정적 능력을 가진 오브젝트의 타임스탬프와 그 효과를 생성한 능력의 타임스탬프 중 늦은 것을 가집니다.

613.6b 주문이나 능력의 해결에 의해 생성된 지속 효과는 그것이 생성된 시간을 타임스탬프로 받습니다.

613.6c 오브젝트가 다른 오브젝트나 플레이어에게 부착된 마법진, 장비, Fortification가 아니고, 앞면인 차원plane 카드, 현상phenomenon 카드, scheme 카드가 아니라면 그 오브젝트의 타임스탬프는 오브젝트가 그 구역에 들어온 시간과 같습니다.

613.6d 마법진, 장비 Fortification이 오브젝트나 플레이어에게 부착되면, 그 마법진, 장비, Fortification은 그 시간을 새로운 타임스탬프로 가집니다.

613.6e 앞면인 차원 카드, 현상 카드, scheme 카드는 그 카드가 앞면이 될 때의 시간을 타임스탬프로 가집니다.

613.6f 앞면인 vanguard 카드는 게임이 시작할 때를 타임스탬프로 받습니다.

613.6g 두 개 이상의 오브젝트가 동시에 타임스탬프를 받으면, (동시에 구역에 들어온다거나 동시에 부착되거나) 액티브 플레이가 타임스탬프를 받을 순서를 결정합니다.

613.7. 한 레이어/서브레이어 안에서, 어떤 순서로 효과가 적용되는지 결정하는 데에는 때때로 종속 시스템(dependency system)을 사용합니다. 만약 종속성이 존재한다면, 타임스탬프 시스템을 덮어씁니다.

613.7a 어떤 효과가

(a)다른 효과와 같은 레이어(또는 서브레이어)에서 적용된다. (See rules 613.1 and 613.3)

(b)한 효과를 적용하는 것이 다른 효과의 텍스트나, 적용되는 방식, 적용되는 오브젝트에 영향을 미친다.

(c)두 효과 모두 특징 정의 능력이 아니거나 두 효과 모두 특징 정의 능력이다.

일 경우, 그 효과는 다른 효과에 "종속"되어 있다고 합니다. 그렇지 않다면, 그 효과는 다른 효과와 독립적인 것으로 간주합니다.

613.7b 한 효과가 하나 이상의 다른 효과에 종속적이라면 이 효과들이 모두 적용될 때까지 기다렸다가 적용합니다. 여러 개의 종속적인 효과들이 이렇게 동시에 적용된다면, 각각에 관련해 타임스탬프 순서를 적용합니다. 만약 여러 종속적인 효과들이 서로 루프를 이룬다면, 이 규칙은 무시되고 타임스탬프 순서에 따라 적용됩니다.

613.7c 각 효과가 적용된 다음에, 남아있는 효과들의 순서는 다시 평가됩니다. 그리고 만약 아직 적용되지 않은 효과가 종속적이 되거나 아직 적용되지 않은 하나 이상의 효과가 서로 독립적이라면, 순서가 바뀔 수도 있습니다.

613.8. 지속 효과는 다른 지속 효과를 덮어쓸 수 있습니다. 종종 한 효과의 결과는 다른 효과들 중 어떤 효과가 적용될 지 결정합니다.

**Example:** 두 효과가 한 생물에게 영향을 주고 있습니다. 하나는 "부여된 생물은 비행 능력을 얻는다."는 마법진에 의한 효과고 다른 하나는 "부여된 생물은 비행 능력을 잃는다."는 마법진에 의한 것입니다. 두 효과 모두 서로에게 종속적이지 않습니다. 왜냐하면 둘 모두 그것이 영향을 미치는 것과 그 효과가 하는 일을 변경시키지 않기 때문입니다. 그것들은 타임스탬프 순서로 적용되고 나중에 생성된 효과가 "이깁니다." 만약 두 효과 모두 제한 기간이 있다거나 ("목표 생물은 턴 끝까지 비행 능력을 잃는다." 처럼) 또는 마법진이 아닌 원천에서 온 효과 ("모든 생물은 비행 능력을 잃는다.")라면, 같은 과정이 진행되고, 같은 결과에 도달합니다.

**Example:** "백색 생물은 +1/+1을 얻는다."는 효과가 있고, "부여된 생물은 백색이다."는 효과가 있습니다. 부여된 생물은 원래의 색이 무엇이었나에 관계 없이 첫 번째 효과에 의해 +1/+1을 받습니다.

613.9. 어떤 지속 효과는 오브젝트가 아니라 플레이어에게 영향을 미칩니다. 예를 들어, 어떤 효과는 플레이어에게 적색으로부터 보호를 줄 수 있습니다. 이런 효과는 오브젝트의 특징 결정 이후에 타임스탬프 순서대로 적용됩니다. 타임스탬프 규칙과 종속 규칙 참고(rules 613.6 and 613.7).

613.10. 어떤 지속 효과는 오브젝트가 아니라 게임 규칙에 영향을 미칩니다. 예를 들어, 어떤 효과는 플레이어의 최대 손 크기를 변경하거나 생물이 이 턴에 가능하면 공격해야 하도록 할 수 있습니다. 이 효과들은 다른 모든 지속 효과들이 적용된 다음에 적용됩니다. 주문이나 능력의 비용에 적용되는 지속 효과는 규칙 601.2e에 있는 특별한 순서를 따릅니다. 다른 모든 효과들은 타임스탬프 순서에 따라 적용됩니다. 타임스탬프 규칙과 종속 규칙 참고(rules 613.6 and 613.7).

614. 대체 효과

614.1. 어떤 지속 효과는 대체 효과입니다. 방지 효과처럼(See rule 615), 대체 효과는 이벤트가 일어날 때 계속적으로 적용됩니다. — 효과는 그 시점에 고정되지 않습니다. 이러한 효과들은 특정한 이벤트가 일어나기를 감시하다가 완전히 또는 부분적으로 이 이벤트를 다른 이벤트로 대체합니다. 효과는 영향을 미치는 것에게 마치 "보호막"처럼 행동합니다.

614.1a "대신에(instead)"라는 단어를 사용하는 효과는 대체 효과입니다. 대부분의 대체 효과는 어떤 이벤트가 다른 이벤트로 대체될 것이라는 것을 나타내기 위해 "대신에"라는 단어를 사용합니다.

614.1b "건너뛴다(skip)"이라는 단어를 사용하는 효과는 대체 효과입니다. 이런 대체 효과는 어떤 이벤트, 단계, 단, 턴을 아무것도 하지 않도록 하는데 "건너뛴다"라는 단어를 사용합니다.

614.1c "[이 지속물]은 ~를 가지고 전장에 들어온다."("[This permanent] enters the battlefield with ~"), "[이 지속물]이 전장에 들어오면서, ~"("As [this permanent] enters the battlefield ~"), "[이 지속물]은 ~로 전장에 들어온다"("[This permanent] enters the battlefield as ~") 라고 되어있는 효과는 대체 효과입니다.

614.1d "[이 지속물/오브젝트]은 ~로 전장에 들어온다."("[This permanent/Objects] enters the battlefield ~")라고 되어있는 지속 효과는 대체 효과입니다.

614.1e "[이 지속물]이 앞면으로 뒤집히면서, ~"("As [this permanent] is turned face up ~")라는 효과는 대체 효과입니다.

614.2. 어떤 대체 효과는 원천으로부터의 피해에 적용됩니다. See rule 609.7.

614.3. 대체 효과를 생성하는 주문을 발동하거나 능력을 활성화하는 것에는 특별한 제한이 없습니다. 이러한 효과는 그것을 다 사용하거나 기간이 끝날 때까지 지속됩니다.

614.4. 대체 효과는 반드시 적절한 이벤트가 발생하기 전에 존재해야 합니다. — 그것은 "그 시간으로 다시 되돌아가"서 이미 일어난 일을 변경하는 것이 아닙니다. 대체 효과를 생성하는 주문이나 능력은 종종 해당 효과가 생성되는 이벤트에 대응해서 발동/활성화되기도 합니다.

**Example:** 플레이어는 생물을 파괴하는 주문에 대응해서 생물을 재생하는 능력을 활성화할 수 있습니다. 일단 주문이 해결됐으면, 생물을 재생하기에는 너무 늦었습니다.

614.5. 대체 효과는 자기자신에게 반복적으로 적용되지 않습니다. 대체 효과가 이벤트를 대체할 기회는 한번뿐입니다.

**Example:** "당신이 조종하는 생물이 플레이어나 생물에게 피해를 입힌다면, 그 대신 두 배의 피해를 입힌다."는 효과를 가진 지속물 두 개를 조종하고 있습니다. 이 경우 생물이 일반적으로 2의 피해를 입히려고 할 때, 대신 8의 피해를 입힙니다. — 단순히 4가 아니고, 무한대도 아닙니다.

614.6. 이벤트가 대체되었다면, 그 이벤트는 발생하지 않습니다. 대신 변경된 이벤트가 일어납니다. 변경된 이벤트는 수행하기 불가능한 명령을 포함하고 있을 수 있다는 것에 주의하세요. 이 경우 불가능한 명령은 단순히 무시됩니다. 대체된 이벤트가 대신 발생합니다. 이것은 격발 능력일 수도 있습니다.

614.7. 대체 효과가 이벤트를 대체하려고 했는데, 그 이벤트가 발생하지 않았다면, 그 대체 효과는 아무 일도 하지 않습니다.

614.7a 원천이 0의 피해를 입혔다면, 그것은 피해를 입힌 것이 아닙니다. 때문에 원천이 피해를 입혔을 때 발생하는 대체 효과는 대체할 이벤트가 발생하지 않았기 때문에 아무런 효과가 없습니다.

614.8. 재생(Regeneration)은 파괴 대체 효과입니다. "대신에"라는 단어가 카드에 나타나 있지 않지만 재생의 정의에 암시적으로 내포되어 있습니다. "[지속물]을 재생한다"는 뜻은 "이 턴 안에 [지속물]이 파괴되려 할 경우, 대신에 모든 피해를 제거하고 탭한다. 만약 그것이 공격/방어 생물이었다면, 전투에서 제거한다."와 같습니다. 피해를 입으면 격발되는 능력은 그 지속물이 재생했다고 하더라도 여전히 격발됩니다. See rule 701.12.

614.9. 어떤 효과는 한 생물, 플레인즈워커, 플레이어에게 가해지는 피해를 다른 생물, 플레인즈워커, 플레이어에게 가해지는 피해로 대체합니다. 이런 효과를 전향(redirection) 효과라고 합니다. 피해를 리다이렉트할 때 그 생물이나 플레인즈워커가 더 이상 전장에 존재하지 않을 경우, 그 효과는 아무 일도 하지 않습니다. 피해가 게임을 떠난 플레이어에게 리다이렉트되면, 그 효과는 아무 일도 하지 않습니다.

614.10. 플레이어가 이벤트, 단계, 단, 또는 턴을 건너뛰게 하는 효과는 대체효과입니다. "[무언가]를 건너뛴다"는 것은 "[무언가]를 하는 대신, 아무 일도 하지 않는다."는 말과 같습니다. 일단 단계, 단, 턴이 시작되면, 해당 단계, 단, 턴은 건너뛸 수 없습니다. 그 효과는 다음 사건까지 기다립니다.

614.10a 생략된 단계, 단, 턴은 일어나지 않습니다. "다음"에 일어나는 사건은 생략되지 않은 첫 번째 사건이 됩니다. 만약 두 효과가 플레이어에게 사건을 건너뛰게 한다면, 그 플레이어는 다음 두 사건을 건너뜁니다. 한 효과는 첫 번째 사건에 적용되고 다른 효과는 다음 사건이 일어날 때까지 남아있습니다.

614.10b 어떤 효과는 플레이어가 단계, 단, 턴을 건너뛰게 하고 다른 행동을 하게 합니다. 이 행동은 생략된 사건 다음에 오는 단계나 단, 턴의 시작 때 하는 것으로 취급합니다.

614.11. 어떤 효과는 카드 뽑기를 대체합니다. 이 효과는 해당 플레이어의 서고에 카드가 없어서 더 이상 카드를 뽑을 수 없는 상황에서도 적용됩니다.

614.11a 카드 뽑기가 대체된 상태에서 여러 장의 카드를 뽑을 경우, 가능한 한 모든 대체 행동을 완료하고 다음 과정을 계속합니다.

614.11b 양 플레이어가 카드를 뽑게 하고 그 카드를 이용해 특정한 행동을 수행하게 하는 효과가 있는데 카드 뽑기가 대체되었을 경우, 해당 카드에 대한 추가적인 행동은 양측 모두 수행되지 않습니다.

614.12. 어떤 대체 효과는 어떻게 지속물이 전장에 들어오는 지를 변경합니다. (See rules 614.1c-d) 이런 효과들은 지속물 자신이 그 능력이 적용되는 유일한 지속물일 수도 있습니다. 이 효과는 또한 다른 원천에서 올 수도 있습니다. 어떤 대체 효과가 어떻게 적용될지 결정하기 위해서, 지속물이 전장에 어떻게 들어올지를 이미 적용된 대체 효과(See rule 616.1)와 스택에 있는 지속물의 특징을 변경(See rule 400.7a)하는 주문이나 능력의 해결로 생성된 지속 효과, 지속물 자신의 정적 능력 등도 계산에 넣어서 지속물이 전장에 있을 때의 특징을 체크합니다. 하지만 다른 원천으로부터 적용되는 지속 효과는 무시합니다.

**Example:** Voice of All은 "Voice of All이 전장에 들어오면서, 색을 선택한다."와 "Voice of All은 선택된 색으로부터 보호 능력을 가진다."는 능력이 있습니다. 어떤 효과가 Voice of All의 복사본을 생성할 경우, 그 토큰이 전장에 들어올 때 토큰의 조종자는 색을 선택합니다.

**Example:** Yixlid Jailer는 "무덤의 카드들은 모든 능력을 잃는다."고 되어 있고, Scarwood Treefolk는 "Scarwood Treefolk는 전장에 탭된 채로 들어온다."고 되어있습니다. Yixlid Jailer가 전장에 있는 상태에서 Scarwood Treefolk가 무덤에서 전장에 들어올 때, Scarwood Treefolk는 탭된 채로 전장에 들어옵니다.

**Example:** Orb of Dreams는 "지속물은 전장에 탭된 채로 들어온다."는 능력을 가진 마법물체입니다. 이 능력은 자기자신에게는 적용되지 않습니다. 따라서 Orb of Dreams는 전장에 언탭된 상태로 들어옵니다.

614.12a 대체 효과가 어떻게 전장에 지속물이 들어올지를 선택하게 한다면, 그 선택은 그 지속물이 전장에 들어오기 전에 이루어집니다.

614.13. 지속물이 어떻게 전장에 들어오는지를 변경하는 효과는 다른 오브젝트가 구역을 이동하도록 영향을 미칠 수 있습니다.

614.13a 지속물이 전장에 어떻게 들어오는지를 변경하는 효과가 적용될 때, 당신은 그 지속물이 전장이 아닌 다른 구역으로 가도록 할 수 없습니다.

**Example:** Sutured Ghoul은 "Sutured Ghoul가 전장에 들어오면서, 당신의 무덤에서 원하는 만큼의 생물 카드를 추방한다."는 능력을 가지고 있습니다. 만약 Sutured Ghoul가 당신의 무덤에서 전장에 들어온다면, 당신은 Sutured Ghoul 자신을 추방할 수 없습니다.

614.13b 하나의 지속물이 전장에 어떻게 들어오는지를 변경하는 대체 효과가 적용될 때, 동일한 오브젝트는 한번 이상 구역을 이동할 수 없습니다.

**Example:** Jund(차원 카드)는 "플레이어가 흑, 적, 녹색 생물 주문을 발동할 때마다, 그 주문은 devour 5를 가진다."는 능력을 가집니다. Runeclaw Bear를 조종하고 있는 플레이어가 devour 3을 가진 적색 생물 주문인 Thunder-Thrash Elder을 발동했습니다. Thunder-Thrash Elder가 전장에 들어오면서, Thunder-Thrash Elder의 조종자는 Runeclaw Bear을 devour 3 또는 devour 5의 효과로 희생할지 결정할 수 있습니다. 하지만 둘 다 선택할 수는 없습니다. 이 선택에 따라서 Thunder-Thrash Elder는 전장에 0, 3, 5개의 +1/+1 카운터를 가지고 들어옵니다.

614.14. 어떤 오브젝트의 능력이 하나 이상의 카드를 추방시키는 대체 효과를 생성하고, 또 다른 능력이 "추방된 카드", 또는 "[이 오브젝트]에 의해 추방된"이라는 언급이 있을 수 있습니다. 이 능력들은 서로 연결되어 있습니다: 두 번째 능력이 언급하는 카드는 첫 번째 능력이 생성한 대체 효과에 의해 추방되어 추방 구역에 있는 카드만을 의미합니다. 만약 또 다른 오브젝트가 한 쌍의 연결 능력을 얻는다면, 이 능력들은 서로 연결됩니다. 다른 능력과는 연결되지 않습니다. 이 오브젝트가 현재 다른 능력을 가지고 있는지, 가지고 있었는지 여부와는 관계가 없습니다. See rule 607, "Linked Abilities."

614.15. 어떤 대체 효과는 지속 효과가 아닙니다. 대신, 이런 효과는 주문이나 능력이 해결될 때 그 주문 능력의 일부/전부에 영향을 미칩니다. 이런 효과들을 자가 대체 효과(self-replacement effect)라고 합니다. 자가 대체 효과를 생성하는 텍스트는 보통은 대체되는 능력의 일부지만, 텍스트가 독립적인 능력이 될 수 있습니다. 특히 능력어가 앞에 올 때 그러합니다. 한 이벤트에 대체 효과가 적용될 때, 자가 대체 효과가 다른 대체 효과가 적용되기 전에 먼저 적용됩니다.

615. 방지 효과

615.1. 어떤 지속 효과는 방지 효과입니다. 대체 효과처럼(See rule 614), 방지 효과도 이벤트가 발생할 때 연달아 적용됩니다. 이런 효과는 이벤트가 발생하기 전에 먼저 적용되는 것이 아닙니다. 이런 효과들은 피해 이벤트를 감시하고 가해지려는 피해를 부분적으로/완전히 방지합니다. 이러한 효과는 마치 "방어막"처럼 적용됩니다.

615.1a "방지한다(prevent)"라는 단어가 있는 효과는 방지 효과입니다. 방지 효과는 피해가 가해지지 않게 하는 것을 나타내기 위해 "방지한다"라는 말을 씁니다.

615.2. 많은 방지 효과들은 피해의 원천에 적용됩니다. See rule 609.7.

615.3. 방지 효과를 생성하는 주문을 발동하거나 능력을 활성화하는 것에 대한 특별한 제한은 없습니다. 이런 효과들은 효과가 적용되거나 기간이 만료될 때까지 유지됩니다.

615.4. 방지 효과는 반드시 피해 이벤트가 발생하기 전에 존재해야 합니다. 방지 효과는 "시간을 되돌려"서 이미 일어난 것을 바꿀 수 없습니다. 방지 효과를 생성하는 주문이나 효과는 피해 이벤트가 발생했고, 그것이 해결되지 않아서 적용되기 전에 대응해서 발동/활성화될 수 있습니다.

**Example:** 플레이어는 피해를 주는 주문에 대응해서 피해를 방지하는 능력을 활성화할 수 있습니다. 일단 주문이 해결됐으면 그 피해를 방지하기에는 너무 늦었습니다.

615.5. 어떤 방지 효과는 방지한 피해량과 연관된 추가적인 효과를 포함합니다. 일단 방지 효과가 먼저 원래 발생하려던 이벤트를 대체하며, 남은 효과가 다음에 즉시 적용됩니다.

615.6. 피해가 방지되었다면, 그 피해는 발생하지 않습니다. 변경된 이벤트가 대신 발생할 수는 있습니다. 변경된 이벤트는 수행할 수 없는 명령이 포함될 수도 있습니다. 이 경우 해당 명령은 무시됩니다.

615.7. 주문이나 능력의 해결로 인해 생성되는 어떤 방지 효과는 특정한 양의 피해에 적용됩니다. 예를 들어, "목표 생물이나 플레이어에게 이번 턴에 입혀지려하는 다음 3점의 피해를 방지한다."가 있습니다. 이런 행동은 보호막과 같이 적용됩니다. "보호된" 생물이나 플레이어에게 가해지는 각 1점의 피해마다, 그 피해는 방지됩니다. 피해를 1점 방지할 때마다 남아있는 보호막이 방지할 수 있는 피해 역시 1점 감소합니다. 만약 피해가 보호된 생물이나 플레이어에게 둘 이상의 원천으로부터 동시에 피해가 들어올 경우, 그 플레이어나 생물의 조종자는 어떤 피해를 방지할 것인지 선택합니다. 일단 보호막이 0으로 줄어들면, 남은 피해는 정상적으로 입혀집니다. 이런 효과는 해당 피해량만큼만 일어납니다. 피해를 가하는 이벤트나 원천의 개수와는 상관이 없습니다.

615.8. 주문이나 능력의 해결로 인해 생성되는 어떤 방지 효과는 특정한 원천으로부터 가해지는 피해에 적용됩니다. 이런 효과들은 해당 원천으로부터 가해지는 피해를 방지합니다. 그 피해량과는 관련이 없습니다. 일단 해당 원천으로부터의 피해가 방지되면, 그 이후에 가해지는 해당 원천으로부터의 피해는 정상적으로 입혀집니다.

615.9. 정적 능력에 의해 생성되는 어떤 방지 효과는 특정한 양의 피해에 적용됩니다. 예를 들어 "만약 어떤 원천이 당시에게 피해를 가하려 한다면, 거기에서 피해 1점을 방지한다."가 있습니다. 이런 방지 효과는 언제 가해지는 어떠한 양의 피해에서든 해당되는 양만큼의 피해를 방지합니다. 여러 이벤트에서 동시에(또는 다른 시간에) 피해가 들어올 경우, 방지효과는 이벤트마다 따로 적용됩니다.

**Example:** Daunting Defender는 "만약 어떤 원천이 당신이 조종하는 성직자 생물에게 피해를 입히려 한다면, 해당 피해에서 1점을 방지한다."는 능력이 있습니다. Pyroclasm은 "Pyroclasm은 각 생물에게 피해 2점을 입힌다."는 능력이 있습니다. Pyroclasm는 Daunting Defender를 조종하는 플레이어가 조종하는 성직자 생물에게는 피해 1점을 입힙니다. 그 플레이어가 다른 생물들에게는 정상적으로 2점의 피해를 입힙니다.

615.10. 어떤 방지 효과는 여러 (목표가 아닌) 생물들로부터 입혀지려하는 피해 중 다음 N 점의 피해를 방지하게 합니다. 이런 효과를 생성하는 주문이나 능력이 해결될 때, 이 효과는 해당 생물에게 보호막을 생성합니다.

**Example:** Wojek Apothecary는 "{T}: 턴 끝까지 목표 생물과 그 생물과 색을 공유하는 다른 생물들에게 가해지려 하는 다음 피해 1점을 방지한다."는 능력이 있습니다. 이 능력이 해결될 때, 목표 생물과 전장에 있는 이 생물과 색을 공유하는 다른 생물들에게는 자신에게 입혀지려하는 피해 1점을 방지하게 하는 방어막이 생깁니다. 능력이 해결된 후에 생물에 색이 바뀌는 것은 방어막을 추가/제거하지 않으며, 이후에 전장에 들어오는 생물들 역시 방어막을 가지지 않습니다.

615.11. 어떤 효과는 피해가 "방지될 수 없다"고 명시합니다. 만약 방지될 수 없는 피해가 입혀지려고 하면, 적용될 수 있는 방지 효과들이 여전히 적용됩니다. 하지만 이 효과들은 피해를 방지하지 못합니다. 하지만 방지효과가 가지는 추가적인 다른 효과들은 일어납니다. 피해방지 보호막은 방지할 수 없는 피해에 대해서는 감소하지 않습니다.

615.11a 방지 효과는 개별적인 방지할 수 없는 피해에 대해 딱 한번씩만 적용됩니다. 피해를 방지하기 위해 반복적으로 적용되지 않습니다.

616. 대체 효과와 방지 효과의 상호작용

616.1. 두 개 이상의 대체/방지 효과가 오브젝트나 플레이어에게 영향을 주는 이벤트에 적용되려 한다면, 영향을 받는 오브젝트의 조종자(조종자가 없다면 소유자) 또는 영향을 받는 플레이어가 적용될 효과를 아래의 리스트를 따라서 선택합니다. 마약 둘 이상의 플레이어가 동시에 선택을 하려 한다면 선택은 APNAP 순서를 따릅니다. (See rule 101.4).

616.1a 대체/방지 효과들 중에 자가 대체 효과가 있을 경우(See rule 614.15), 그것들 중 하나가 반드시 선택되어야 합니다. 선택할 수 없다면, 규칙 616.1b를 수행합니다.

616.1b 대체/방지 효과들 중에 누구의 소유로 오브젝트가 전장에 들어오는지 변경하는 효과가 있을 경우, 그것들 중 하나가 반드시 선택되어야 합니다. 선택할 수 없다면, 규칙 616.1c를 수행합니다.

616.1c 대체/방지 효과들 중에 오브젝트가 또 다른 오브젝트의 복사본으로 전장에 들어오도록 하는 효과가 있을 경우, 그것들 중 하나가 반드시 선택되어야 합니다. 선택할 수 없다면, 규칙 616.1d를 수행합니다.

616.1d 남은 적용할 수 있는 대체/방지 효과가 선택될 수 있습니다.

616.1e 일단 선택된 효과가 적용될 경우, (현재 적용할 수 있는 대체/방지 효과만을 고려해서) 더 이상 적용할 효과가 남지 않을 때까지 이 과정은 반복됩니다.

**Example:** 두 지속물이 전장에 있습니다. 하나는 "만약 카드가 어디에서든 무덤에 넣어진다면, 대신에 추방한다."는 부여마법이고, 다른 하나는 "만약 [이 생물]이 전장에서 무덤에 들어가려 할 때, 그 대신에 소유자에 무덤에 섞어 넣는다."는 생물입니다. 만약 생물이 파괴되면, 생물의 조종자는 어떤 대체 효과가 먼저 적용될지 선택합니다. 다른 효과는 아무 일도 하지 않습니다.

**Example:** Essence of the Wild는 "당신이 조종하는 생물들은 Essence of the Wild의 복사본으로 전장에 들어온다."는 능력을 가지고 있습니다. Essence of the Wild를 조종하고 있는 플레이어가 Rusted Sentinel(탭되어서 전장에 들어옴)을 발동했다면, 그것이 전장에 들어오면서 Essence of the Wild의 복사본이 되는 효과가 먼저 적용됩니다. 결과적으로 전장에 탭되어서 들어오는 효과는 더 이상 존재하지 않습니다. Rusted Sentinel은 전장에 Essence of the Wild의 복사본으로 언탭되어서 들어옵니다.

616.2. 대체/방지 효과는 이벤트에 또 다른 대체/방지 효과가 적용됨으로 인해서 적용가능해질 수 있습니다.

**Example:** "당신이 생명점을 얻는다면, 그대신 그만큼의 카드를 뽑는다."는 능력이 있고, 또 다른 능력은 "당신이 카드를 뽑는다면, 그 대신에 당신의 무덤에 있는 카드를 손으로 되돌린다."는 능력입니다. 두 효과는 결합될 수 있습니다. (어떤 효과가 먼저 생성됐는지는 관계 없음) : 1점이 차는 대신에, 그 플레이어는 자신의 무덤에 있는 카드 중 한 장을 손으로 가져옵니다.

7. 추가적인 규칙

700. 총칙

700.1. 게임상에서 일어나는 모든 것은 이벤트입니다. 다수의 이벤트가 주문이나 능력의 해결 도중에 발생할 수 있습니다. 격발 능력이나 대체 효과의 텍스트는 그것들이 발생하는 이벤트가 어떤 것인지 정의합니다. 하나의 "사건"은 하나의 능력에 의한 것일 때는 하나의 이벤트로 취급되고 그 외의 경우에는 다수의 이벤트로 취급됩니다.

**Example:** 하나의 공격 생물을 두 개의 생물로 방어했습니다. 이 경우 "[이 생물]이 방어될 때마다,"는 격발 능력의 경우에는 하나의 이벤트로 취급되지만, "[이 생물]이 생물에게 방어될 때마다,"는 격발 능력의 경우에는 두 개의 이벤트로 취급됩니다.

700.2. 다음과 같은 옵션이 있는 주문이나 능력은 모드가 있습니다. "하나를 선택한다. —", "두 개를 선택한다. —", "하나 또는 둘 다 선택한다. —", "하나 이상을 선택한다. —", "[특정한 플레이어]가 하나를 선택한다. —" 여기에서 각 옵션들은 하나의 모드입니다.

700.2a 모드가 있는 주문이나 활성화 능력의 조종자는 주문이나 능력을 발동할 때 모드를 선택합니다. 적법하지 않은 모드가 있다면(예를 들어 적법한 목표를 정할 수 없는 경우), 그 모드는 선택될 수 없습니다. (See rule 601.2b)

700.2b 모드가 있는 격발 능력의 조종자는 그 능력이 스택에 쌓일 때 모드를 선택합니다. 적법하지 않은 모드가 있다면(예를 들어 적법한 목표를 정할 수 없는 경우), 그 모드는 선택될 수 없습니다. 선택될 수 있는 모드가 없을 경우, 그 능력은 스택에서 제거됩니다. (See rule 603.3c)

700.2c 주문이나 능력이 특정한 모드에서만 목표를 잡는다면, 조종자는 해당 모드를 선택한 경우에만 목표를 지정합니다. 그 외에 경우에는 이 주문이나 능력은 목표를 가지지 않은 것으로 취급합니다. (See rule 601.2c)

700.2d 어떤 주문이나 능력은 조종자가 아닌 다른 특정 플레이어가 모드를 선택하게 합니다. 이 경우엔, 다른 플레이어는 그 주문이나 능력이 스택에 쌓일 때 목표를 지정합니다. 이런 선택을 할 수 있는 플레이어가 여러 명이라면, 주문의 조종자가 어떤 플레이어가 선택을 할지 선택합니다.

700.2e 모드가 있는 주문이나 능력은 각 모드 별로 다른 목표를 지정할 수 있습니다. 주문이나 능력의 목표를 변경하는 것은 그 주문의 모드를 바꾸지 않습니다.

700.2f 모드가 있는 주문이나 능력을 복사하면 모드 역시 복사됩니다. 복사본의 조종자는 다른 모드를 선택할 수 없습니다. (See rule 706.10)

700.3. 종종 어떤 효과는 오브젝트들을 임시로 둘 이상의 더미로 나누게 합니다.

700.3a 효과를 받는 각 오브젝트는 효과가 따로 정하지 않는 한 정확히 한 더미에 소속되어야 합니다.

700.3b 각 더미에 있는 오브젝트들은 여전히 개별적인 오브젝트입니다. 더미는 오브젝트가 아닙니다.

700.3c 더미로 나눠진 오브젝트들은 현재 자신이 있는 구역을 떠난 것이 아닙니다. 무덤에 있는 카드들이 여러 더미로 나눠질 경우에도 카드의 순서는 유지됩니다.

**Example:** Fact or Fiction은 "당신의 서고에서 카드 5장을 공개한다. 상대방은 그 카드들을 두 더미로 나눈다. 당신은 한 더미는 당신의 손으로, 다른 더미는 당신의 무덤에 넣는다."는 능력을 가지고 있습니다. 비록 상대가 공개된 카드들을 나눴어도, 카드들은 여전히 소유자의 서고에 있습니다. 그것들을 소유자의 손과 무덤에 넣기 전에는 서고를 떠난 것이 아닙니다.

700.3d 각 더미는 0개 이상의 오브젝트로 구성될 수 있습니다.

700.4. 죽다die라는 용어는 "전장에서 무덤으로 가다."는 것을 의미합니다.

700.5. 플레이어의 [색] 신앙심은 그 플레이어가 조종하는 지속물의 마나 비용에 있는 해당 색 마나 심볼의 수와 같습니다. 플레이어의 [색1][색2] 신앙심은 그 플레이어가 조종하는 지속물의 마나 비용에 있는 [색1], [색2] 또는 두 색 모두를 가지는 마나 심볼의 수와 같습니다.

700.6. 어떤 카드는 카드가 원래 인쇄됐던 특정한 세트를 참조합니다.

700.6a 한 장의 카드(City in a Bottle)는 Arabian Nights 세트에서 원래 인쇄됐던 카드와 같은 이름을 가진 지속물과 카드들을 참조합니다. 이 카드들에는 Abu Ja'far, Aladdin, Aladdin's Lamp, Aladdin's Ring, Ali Baba, Ali from Cairo, Army of Allah, Bazaar of Baghdad, Bird Maiden, Bottle of Suleiman, Brass Man, Camel, City in a Bottle, City of Brass, Cuombajj Witches, Cyclone, Dancing Scimitar, Dandan, Desert, Desert Nomads, Desert Twister, Diamond Valley, Drop of Honey, Ebony Horse, Elephant Graveyard, El-Hajjaj, Erg Raiders, Erhnam Djinn, Eye for an Eye, Fishliver Oil, Flying Carpet, Flying Men, Ghazban Ogre, Giant Tortoise, Guardian Beast, Hasran Ogress, Hurr Jackal, Ifh-Biff Efreet, Island Fish Jasconius, Island of Wak-Wak, Jandor's Ring, Jandor's Saddlebags, Jeweled Bird, Jihad, Junun Efreet, Juzam Djinn, Khabal Ghoul, King Suleiman, Kird Ape, Library of Alexandria, Magnetic Mountain, Merchant Ship, Metamorphosis, Mijae Djinn, Moorish Cavalry, Nafs Asp, Oasis, Old Man of the Sea, Oubliette, Piety, Pyramids, Repentant Blacksmith, Ring of Ma'ruf, Rukh Egg, Sandals of Abdallah, Sandstorm, Serendib Djinn, Serendib Efreet, Shahrazad, Sindbad, Singing Tree, Sorceress Queen, Stone-Throwing Devils, Unstable Mutation, War Elephant, Wyluli Wolf, Ydwen Efreet가 있습니다.

700.6b 한 장의 카드(Golgothian Sylex)는 Antiquities 세트에서 원래 인쇄됐던 카드와 같은 이름을 가진 지속물들을 참조합니다. 이 카드들에는 Amulet of Kroog, Argivian Archaeologist, Argivian Blacksmith, Argothian Pixies, Argothian Treefolk, Armageddon Clock, Artifact Blast, Artifact Possession, Artifact Ward, Ashnod's Altar, Ashnod's Battle Gear, Ashnod's Transmogrant, Atog, Battering Ram, Bronze Tablet, Candelabra of Tawnos, Circle of Protection: Artifacts, Citanul Druid, Clay Statue, Clockwork Avian, Colossus of Sardia, Coral Helm, Crumble, Cursed Rack, Damping Field, Detonate, Drafna's Restoration, Dragon Engine, Dwarven Weaponsmith, Energy Flux, Feldon's Cane, Gaea's Avenger, Gate to Phyrexia, Goblin Artisans, Golgothian Sylex, Grapeshot Catapult, Haunting Wind, Hurkyl's Recall, Ivory Tower, Jalum Tome, Martyrs of Korlis, Mightstone, Millstone, Mishra's Factory, Mishra's War Machine, Mishra's Workshop, Obelisk of Undoing, Onulet, Orcish Mechanics, Ornithopter, Phyrexian Gremlins, Power Artifact, Powerleech, Priest of Yawgmoth, Primal Clay, The Rack, Rakalite, Reconstruction, Reverse Polarity, Rocket Launcher, Sage of Lat-Nam, Shapeshifter, Shatterstorm, Staff of Zegon, Strip Mine, Su-Chi, Tablet of Epityr, Tawnos's Coffin, Tawnos's Wand, Tawnos's Weaponry, Tetravus, Titania's Song, Transmute Artifact, Triskelion, Urza's Avenger, Urza's Chalice, Urza's Mine, Urza's Miter, Urza's Power Plant, Urza's Tower, Wall of Spears, Weakstone, Xenic Poltergeist, Yawgmoth Demon, Yotian Soldier가 있습니다.

700.6c 한 장의 카드(Apocalypse Chime)는 Homelands 세트에서 원래 인쇄됐던 카드와 같은 이름을 가진 지속물들을 참조합니다. 이 카드들에는 Abbey Gargoyles; Abbey Matron; AEther Storm; Aliban's Tower; Ambush; Ambush Party; Anaba Ancestor; Anaba Bodyguard; Anaba Shaman; Anaba Spirit Crafter; An-Havva Constable; An-Havva Inn; An-Havva Township; An-Zerrin Ruins; Apocalypse Chime; Autumn Willow; Aysen Abbey; Aysen Bureaucrats; Aysen Crusader; Aysen Highway; Baki's Curse; Baron Sengir; Beast Walkers; Black Carriage; Broken Visage; Carapace; Castle Sengir; Cemetery Gate; Chain Stasis; Chandler; Clockwork Gnomes; Clockwork Steed; Clockwork Swarm; Coral Reef; Dark Maze; Daughter of Autumn; Death Speakers; Didgeridoo; Drudge Spell; Dry Spell; Dwarven Pony; Dwarven Sea Clan; Dwarven Trader; Ebony Rhino; Eron the Relentless; Evaporate; Faerie Noble; Feast of the Unicorn; Feroz's Ban; Folk of An-Havva; Forget; Funeral March; Ghost Hounds; Giant Albatross; Giant Oyster; Grandmother Sengir; Greater Werewolf; Hazduhr the Abbot; Headstone; Heart Wolf; Hungry Mist; Ihsan's Shade; Irini Sengir; Ironclaw Curse; Jinx; Joven; Joven's Ferrets; Joven's Tools; Koskun Falls; Koskun Keep; Labyrinth Minotaur; Leaping Lizard; Leeches; Mammoth Harness; Marjhan; Memory Lapse; Merchant Scroll; Mesa Falcon; Mystic Decree; Narwhal; Orcish Mine; Primal Order; Prophecy; Rashka the Slayer; Reef Pirates; Renewal; Retribution; Reveka, Wizard Savant; Root Spider; Roots; Roterothopter; Rysorian Badger; Samite Alchemist; Sea Sprite; Sea Troll; Sengir Autocrat; Sengir Bats; Serra Aviary; Serra Bestiary; Serra Inquisitors; Serra Paladin; Serrated Arrows; Shrink; Soraya the Falconer; Spectral Bears; Timmerian Fiends; Torture; Trade Caravan; Truce; Veldrane of Sengir; Wall of Kelp; Willow Faerie; Willow Priestess; Winter Sky; Wizards' School이 있습니다.

701. 키워드 행동

701.1. 대부분의 행동은 카드의 룰 텍스트에 표준적인 영어 단어(동사)의 고유의 의미를 사용해서 서술하고 있습니다. 하지만 몇몇 특별한 단어들은 의미가 명확하지 않게 사용될 수 있습니다. 이러한 "키워드"는 게임 용어입니다. 종종 리마인더 텍스트가 키워드의 뜻을 요약해줍니다.

701.2. 활성화 Activate

701.2a 활성화란 활성화 능력을 스택에 쌓고 비용을 지불하는 것입니다. 이 능력은 결국 해결되어서 효과를 가지게 됩니다. 오브젝트에 특별히 명시된 경우가 아니면 그 오브젝트의 조종자(조종자가 없을 때는 소유자)만이 활성화 능력을 활성화할 수 있습니다. 플레이어는 자신이 우선권을 가지고 있을 때 활성화할 수 있습니다. See rule 602, "Activating Activated Abilities."

701.3. 부착 Attach

701.3a 오브젝트에 마법진, 장비, Fortification를 부착하는 것은 그것들을 현재 있는 곳에서 그 오브젝트에 놓는 것을 의미합니다. 만약 전장의 지속물에 부착되었다면, 그것은 관례적으로 해당 지속물에 물리적으로 닿게 놓습니다. 마법진, 장비, Fortification는 각각 부여, 장착, fortify할 수 없는 오브젝트에 부착할 수 없습니다.

701.3b 어떤 효과가 마법진, 장비, Fortification을 부착할 수 없는 오브젝트에 부착하려고 할 때, 마법진, 장비 Fortification는 이동하지 않습니다. 어떤 효과가 마법진, 장비, Fortification을 이미 부착된 오브젝트에 부착하려고 할 때, 그 효과는 아무 일도 하지 않습니다. 어떤 효과가 마법진, 장비, Fortification가 아닌 오브젝트를 또 다른 오브젝트나 플레이어에게 부착하려 할 때, 그 효과는 아무 일도 하지 않으며 첫 번째 오브젝트도 이동하지 않습니다.

701.3c 전장에 있는 마법진, 장비, Fortification를 다른 오브젝트에 옮기면 그 마법진, 장비, Fortification는 새로운 타임스탬프를 받습니다.

701.3d 장비를 생물로부터 "분리(unattach)"하는 것은 생물로부터 떨어져서 장비 혼자 전장에 있으면서 아무것에도 장착되지 않게 되는 것을 의미합니다. 이 경우 더 이상 물리적으로 생물에 붙어있을 필요가 없습니다. 만약 오브젝트나 플레이어에 부착되어 있던 마법진, 장비, Fortification가 부착되는 것을 그만둔다면, 그것은 "[오브젝트나 플레이어]로부터 분리되는 것"으로 칩니다. 이것은 그 오브젝트 또는 마법진, 장비, Fortification가 전장을 떠나는 것, 오브젝트가 원래 있던 구역을 떠나는 것, 플레이어가 게임을 떠나는 것도 포함합니다.

701.4. 발동 Cast

701.4a 주문을 발동하는 것은 그것을 원래 있던 구역(일반적으로 손)에서, 스택에 쌓고, 비용을 지불하는 것입니다. 이것은 결국 해결되어서 효과를 가지게 됩니다. 플레이어는 자신이 우선권을 가지고 있을 때 주문을 발동할 수 있습니다. See rule 601, "Casting Spells."

701.4b 카드를 발동하는 것은 그것을 주문으로써 발동하는 것을 의미합니다.

701.5. 무효화 Counter

701.5a 주문이나 능력을 무효화하는 것은 그것을 취소하고, 스택에서 제거하는 것을 의미합니다. 무효화된 주문이나 능력은 해결되지 않으며 아무런 효과도 생성하지 않습니다. 무효화된 주문은 소유자의 무덤으로 갑니다.

701.5b 무효화된 주문을 발동하거나 무효화된 능력을 활성화 한 플레이어는 지불한 비용을 "환불" 받지 않습니다.

701.6. 파괴 Destroy

701.6a 지속물을 파괴하는 것은 그것을 전장에서 소유자의 무덤으로 보내는 것입니다.

701.6b 파괴는 "파괴"라는 단어를 사용한 효과의 결과로서, 또는 치명적인 피해(See rule 704.5g)를 입었거나 치명타(See rule 704.5h)가 있는 원천으로부터 피해를 받았을 경우 상태 참조 행동 때 발생합니다. 만약 지속물이 다른 이유로 소유자의 무덤에 들어간 경우 그것은 파괴된 것이 아닙니다.

701.6c 재생 효과는 파괴 이벤트를 대체합니다. See rule 701.12, "Regenerate."

701.7. 버림 Discard

701.7a 카드를 버리는 것은 카드를 소유자의 손에서 그 플레이어의 무덤으로 이동시키는 것입니다.

701.7b 기본적으로, 플레이어가 카드를 버리게 하는 효과는 해당 플레이어가 어떤 카드를 버릴지 선택하게 합니다. 하지만 어떤 효과는 무작위로 버리게 하거나 다른 플레이어가 버릴 카드를 고르게 하기도 합니다.

701.7c 카드가 버려졌는데, 어떤 효과가 소유자의 무덤에 가는 대신 숨겨진 구역으로 공개하지 않은 채로 가게 한다면, 그 카드의 모든 특징 값들은 정의되지 않은 걸로 취급합니다. 비용으로 카드를 버리고 버려진 카드의 특징 값을 이용하는 경우 이 비용을 지불하기 위해서 카드를 버렸는데 카드가 이 방식으로 버려졌다면 이 지불은 적법하지 않습니다. 게임은 비용 지불 전으로 되돌아갑니다. (See rule 717, "Handling Illegal Actions")

701.8. 교환 Exchange

701.8a 어떤 주문이나 능력은 플레이어들이 무언가를 교환하게 합니다. (예를 들어 생명 총점이나 두 지속물의 조종권 등) 이런 주문이나 능력이 해결될 때, 모든 교환이 완료될 수 없다면, 교환은 일어나지 않습니다.

**Example:** 만약 주문이 두 목표 생물의 조종권을 교환하려고 하는데 그 중 한 생물이 주문의 해결 전에 파괴된 경우, 그 주문은 남은 생물에게 아무 일도 하지 않습니다.

701.8b 두 지속물의 조종권을 교환할 때, 만약 이 지속물들을 서로 다른 플레이어들이 조종하고 있었다면, 각 플레이어들은 동시에 상대가 조종했던 지속물의 조종권을 얻습니다. 반면에 이 지속물들을 같은 플레이어가 조종하고 있다면, 이 교환은 아무 효과도 없습니다.

701.8c 생명총점이 교환될 때, 각 플레이어는 상대의 생명총점이 되기 위해 필요한 양만큼의 생명점을 얻거나 잃습니다. 대체 효과들이 이 생명점 증가/감소에 적용될 수 있고 격발 능력이 격발될 수 있습니다.

701.8d 어떤 주문이나 능력은 플레이어에게 한 구역에 있는 카드와 다른 구역에 있는 카드를 교환하게 합니다. (예를 들어, 플레이어의 손에 있는 카드들과 추방된 카드들) 이 주문이나 능력은 다른 "교환" 주문이나 능력과 동일하게 적용됩니다. 다만 교환할 모든 카드들을 같은 플레이어가 소유하고 있어야 합니다.

701.8e 한 구역에 있는 카드가 다른 구역에 있는 카드와 교환되었고, 한 카드가 오브젝트에 부착되어 있었다면, 그 카드는 더 이상 그 오브젝트에 부착되어 있지 않으며 다른 카드가 그 오브젝트에 부착됩니다.

701.8f 주문이나 능력이 단순하게 두 구역을 교환하게 하고, 한 구역이 비어있다고 해도 다른 구역의 카드들은 여전히 교환됩니다.

701.8g 어떤 주문이나 능력은 플레이어가 두 숫자 값을 교환하게 합니다. 이런 교환에서는, 각 값들은 교환되기로 한 다른 값이 됩니다. 만약 두 값 중 하나가 생명 총점이라면, 해당 플레이어는 교환될 값이 되기 위해 필요한 양만큼의 생명점을 얻거나 잃습니다. 대체 효과들이 이 생명점 증가/감소에 적용될 수 있고 격발 능력이 격발될 수 있습니다. 만약 이 값들이 공격력이나 방어력이라면, 공격력과 방어력을 해당 값으로 맞추는 지속 효과가 생성됩니다. (See rule 613.3b) 이 규칙은 한 생물의 공격력과 방어력을 교환하는 경우에는 적용되지 않습니다.

701.9. 추방 Exile

701.9a 오브젝트를 추방하는 것은 그 오브젝트를 다른 구역에서 추방 구역으로 옮기는 것입니다. See rule 406, "Exile."

701.10. 싸운다 Fight

701.10a 어떤 주문이나 능력은 한 생물이 다른 생물과 싸우게 하거나 두 생물이 서로 싸우게 합니다. 각 생물들이 서로에게 자신의 공격력만큼의 피해를 입힙니다.

701.10b 생물이 더 이상 전장에 없거나 더 이상 생물이 아닌 생물과 싸우게 된다면, 피해는 입혀지지 않습니다. 주문이나 능력이 해결 될 때 한 생물이 적법한 목표가 아닐 경우, 피해는 입혀지지 않습니다.

701.10c 생물이 자기 자신과 싸우게 될 경우, 그 생물은 자기 자신에게 자신의 공격력만큼의 피해를 두 번 입힙니다.

701.10d 생물이 싸워서 입히는 피해는 전투 피해가 아닙니다.

701.11. 플레이 Play

701.11a 대지를 플레이하는 것은 대지를 그것이 있는 구역에서(보통은 손) 전장에 놓는 것을 의미합니다. 플레이어는 사진이 우선권을 가지고 있고, 자신의 턴의 메인 단계이고, 스택이 비어 있고, 그 플레이어가 그 턴에 대지를 플레이한 적이 없을 경우에 대지를 플레이 할 수 있습니다. 대지를 플레이하는 것은 특별 행동 (See rule 115)이기 때문에 스택을 사용하지 않고 그냥 일어납니다. 주문이나 능력의 결과로 대지를 전장에 놓는 것은 대지를 플레이한 것과는 다릅니다. See rule 305, "Lands."

701.11b 카드를 플레이하는 것은 그 카드를 대지로써 플레이하거나, 주문으로 발동하는 것 중 적절한 것을 의미합니다.

701.11c 어떤 효과는 "당신의 서고 맨 위의 카드를 공개한 채로 게임을 진행한다."처럼 게임의 특정 상태를 바꾼 채로 "게임을 진행play"하게 합니다. 이 경우 play는 **Magic** 게임을 플레이하는 것을 의미합니다.

701.11d 예전에는 주문을 발동하거나, 카드를 주문으로 발동하는 행동을 카드나 주문을 "플레이"한다고 했습니다. 이렇게 적혀진 카드들은 카드나 주문을 "발동"하는 것으로 에라타되었습니다.

701.11e 예전에는 활성화 능력을 사용하는 행동을 능력을 "플레이"한다고 했습니다. 이렇게 적혀진 카드들은 능력을 "활성화"하는 것으로 에라타되었습니다.

701.12. 재생 Regenerate

701.12a 주문이나 능력이 지속물에게 재생을 준다면, 그것은 이 턴 안에 그 지속물이 파괴되는 것을 방지하는 대체 효과를 생성합니다. 이 경우에 "[이 지속물]을 재생한다."의 의미는 "이 턴에 다음으로 [지속물]이 파괴되려 할 때, 그 대신 지속물의 모든 피해를 제거하고 탭한다. 만약 [지속물]이 공격/방어 생물이었다면, 전투에서 제거한다."입니다.

701.12b 정적 능력의 효과가 지속물을 재생한다면, 그것은 지속물이 파괴되려 할 때마다 파괴를 대체하는 대체 효과가 됩니다. 이 경우에 "[이 지속물]을 재생한다."의 의미는 "그 대신 지속물의 모든 피해를 제거하고 탭한다. 만약 [지속물]이 공격/방어 생물이었다면, 전투에서 제거한다."입니다.

701.12c 재생 보호막을 생성하는 능력을 활성화/주문을 발동하는 것은 지속물을 재생하는 것과는 다릅니다. 지속물이 재생할 수 없게 하는 효과는 이러한 능력이 활성화되거나 주문이 발동되는 것을 막지 못합니다. 대신, 재생 보호막이 효과를 일으키는 것을 막습니다.

701.13. 공개 Reveal

701.13a 카드를 공개하는 것은 잠깐 동안 모든 플레이어에게 그 카드를 보여주는 것을 말합니다. 만약 어떤 효과가 카드를 공개하게 한다면, 필요하다면 그 효과와 관련된 부분이 완전히 끝날 때까지 공개된 상태로 유지됩니다. 만약 주문 발동/능력 활성화에 대한 비용으로 카드를 공개한다면, 공개된 카드는 주문이나 능력이 스택을 떠날 때까지 공개된 채로 있습니다.

701.13b 카드를 공개하는 것은 그 카드가 있는 구역을 떠나는 것이 아닙니다.

701.14. 희생 Sacrifice

701.14a 지속물을 희생하는 것은 그 지속물의 조종자가 지속물을 전장에서 소유자의 무덤으로 곧바로 넣는 것을 의미합니다. 플레이어는 지속물이 아닌 것이나 자신이 조종하지 않는 지속물을 희생할 수 없습니다. 희생된 지속물은 파괴된 것이 아니기 때문에 재생 또는 재생을 대체하는 효과들은 영향을 주지 않습니다.

701.15. 찾기 Search

701.15a 어떤 구역에서 카드를 찾는 것은, 그 구역의 모든 카드를 보고(그 구역이 숨겨진 구역일지라도) 주어진 설명과 일치하는 카드를 찾는 것을 의미합니다.

701.15b 플레이어가 숨겨진 구역에 있는 특정한 속성을 가진 카드를 찾아야 한다면, (특정한 타입, 색 등) 그 플레이어는 그 카드를 반드시 찾을 필요는 없습니다. 비록 그 구역에 현재 해당 속성을 가진 카드가 있더라도 마찬가지입니다.

**Example:** Splinter는 "목표 마법물체를 추방한다. 그 조종자의 무덤, 손, 서고에서 그 마법물체와 같은 이름을 가진 카드를 전부 찾아서 추방한다. 그 플레이어는 서고를 섞는다."는 능력을 가집니다. 플레이어가 Howling Mine(마법물체)를 목표로 Splinter를 사용했습니다. Howling Mine의 조종자의 무덤에 Howling Mine이 한 장 있고, 서고에 두 장이 있습니다. Splinter의 조종자는 반드시 무덤에 있는 Howling Mine을 찾아서 추방해야 합니다. 하지만 서고에 있는 Howling Mine은 0,1,2장을 추방할 수 있습니다.

701.15c 플레이어가 정의되지 않은 속성을 가진 카드를 숨겨진 구역에서 찾아야 한다면, 그 플레이어는 그 구역에서 카드를 찾아볼 수 있지만 어떤 카드도 찾아올 수 없습니다.

**Example:** Lobotomy는 "목표 플레이어는 자신의 손을 공개한다, 당신은 기본 대지가 아닌 카드를 선택한다. 그 플레이어의 무덤, 손, 서고에서 그 카드와 같은 이름을 가진 카드를 찾아서 추방한다. 이후 그 플레이어는 자신의 서고를 섞는다."는 능력을 가지고 있습니다. 만약 Lobotomy가 해결될 때, 목표 플레이어의 손에 아무것도 없었을 경우에도, Lobotomy를 발동한 플레이어는 이 구역들을 찾아볼 수 있습니다. 하지만 아무 카드도 추방할 수 없습니다.

701.15d 플레이어가 "카드", "카드 세 장”처럼 단순히 특정 숫자만큼을 숨겨진 구역에서 찾아야 한다면, 그 플레이어는 반드시 그만큼의 카드를 찾아야 합니다. (그 구역에 그만큼의 카드가 없다면 가능한 만큼 많이)

701.15e 어떤 효과가 카드(들)를 찾으라고 했는데 공개하라는 말이 없는 경우, 그 카드는 공개되지 않습니다.

701.15f 어떤 구역을 찾는 것이 그 구역의 일부만을 찾는 것으로 대체되었더라도, 그 외 다른 지시사항은 여전히 적용됩니다.

**Example:** Aven Mindcensor는 "만약 상대가 서고를 찾으려 한다면 그 플레이어는 대신 서고 위 네 장에서 찾는다."는 능력을 가지고 있습니다. Veteran Explorer는 "Veteran Explorer가 죽을 때, 각 플레이어는 자신의 서고에서 최대 두 장의 기본 대지 카드를 찾아서 전장에 놓는다. 그리고 각 플레이어는 자신의 서고를 섞는다."는 능력을 가지고 있습니다. 상대는 서고 위 4장에서 찾을 수 있지만 서고를 섞을 때는 서고 전체를 섞어야 합니다. Veteran Explorer의 능력이 서고 전체를 섞는 것이기 때문입니다.

701.16. 섞기 Shuffle

701.16a 서고 또는 뒷면인 카드 더미를 섞는 것은 그 카드들은 어떤 플레이어도 순서를 알지 못하도록 무작위화하는 것을 의미합니다.

701.16b 어떤 효과는 플레이어가 서고에서 카드(들)을 찾고 서고를 섞은 다음 그 카드를 서고의 특정한 위치에 놓도록 합니다. 이 경우 찾아온 카드들이 비록 서고를 벗어나지는 않았지만, 그 카드들은 섞는데 포함하지 않습니다. 그 카드를 제외한 나머지 카드들을 섞습니다. 서고를 섞을 때 격발되는 격발 능력은 여전히 격발됩니다.

701.16c 어떤 효과가 플레이어에게 하나 이상의 특정한 오브젝트를 서고에 섞어 넣으라고 했는데 이 오브젝트가 그 구역에 더 이상 존재하지 않는다면, 서고는 섞지 않습니다.

**Example:** Guile은 "Guile이 어디에서든 무덤에 들어갈 때, 그것을 소유자의 무덤에 넣고 섞는다."라고 되어있습니다. Guile이 무덤에 들어가서 능력이 격발되었는데, 플레이어가 그것에 대응해서 무덤의 Guile을 추방했습니다. 이 경우 능력이 해결될 때, 아무 일도 발생하지 않습니다.

701.16d 어떤 효과가 플레이어에게 하나 이상의 특정한 오브젝트를 서고에 섞어 넣으라고 했고, 대체 또는 방지 효과가 해당 모든 오브젝트들을 서고가 아닌 다른 구역으로 대신 이동시켰다면, 서고는 섞지 않습니다.

**Example:** Black Sun's Zenith는 "Black Sun's Zenith를 서고에 섞는다."는 능력을 가지고 있습니다. Black Sun's Zenith이 무덤에 있고 회상 능력을 얻어서 무덤에서 발동되었습니다. Black Sun's Zenith는 추방되며, 소유자의 서고는 섞지 않습니다.

701.16e 어떤 효과가 플레이어에게 오브젝트의 집합을 서고에 섞도록 했고, 그 집합의 오브젝트 개수가 0인 경우에도 서고는 섞습니다.

**Example:** Loaming Shaman은 "Loaming Shaman이 전장에 들어올 때, 목표 플레이어는 자신의 무덤에 있는 원하는 만큼의 카드를 목표로 정해서 서고에 섞는다."는 능력을 가집니다. Loaming Shaman가 전장에 들어왔고 능력이 격발되었고, 어떤 카드도 목표로 잡지 않았습니다. 능력이 해결될 때 목표 플레이어는 여전히 서고를 섞어야 합니다.

701.16f 플레이어의 서고의 카드가 0장 또는 1장일 경우에 서고를 섞었을 경우에도 서고를 섞을 때 격발하는 능력이 격발됩니다.

701.16g 두 개 이상의 효과가 동시에 여러 번 서고를 섞도록 한다면, 서고를 섞을 때 격발되는 능력은 그만큼 격발됩니다.

701.17. 탭과 언탭 Tap and Untap

701.17a 지속물을 탭하는 것은 수직으로 세워 둔 지속물을 옆으로 눕히는 것입니다. 언탭된 지속물들만 탭될 수 있습니다.

701.17b 지속물을 언탭하는 것은 옆으로 눕혀진 지속물을 다시 수직으로 세우는 것입니다. 탭된 지속물만 언탭될 수 있습니다.

701.18. 점술 Scry

701.18a "점술 N"은 당신 서고 위의 카드 N장을 보고 원하는 만큼의 카드를 원하는 순서대로 서고 밑에 놓은 다음 나머지를 원하는 순서대로 서고 위에 놓는 것을 의미합니다.

701.19. Fateseal

701.19a "fateseal N"은 상대 한 명의 서고 위 카드 N장을 보고 원하는 만큼의 카드를 원하는 순서대로 서고 밑에 놓은 다음 나머지를 원하는 순서대로 서고 위에 놓는 것을 의미합니다.

701.20. Clash

701.20a Clash를 하면 플레이어는 자신의 서고 맨 위 카드를 공개하고 그 카드를 서고 맨 밑으로 내릴 수 있습니다.

701.20b "Clash with an opponent"는 "상대를 선택한다. 당신과 그 상대는 각각 Clash한다."는 뜻입니다.

701.20c Clash를 한 플레이어 중 가장 높은 전환마나비용을 가진 카드를 공개한 플레이어가 Clash에서 이긴 것입니다.

701.21. Planeswalk

701.21a 플레인체이스 게임에서 플레이어는 Planeswalk를 할 수 있습니다. planar controller만이 Planeswalk를 할 수 있습니다. See rule 901, "Planechase."

701.21b Planeswalk하는 법. <생략>

701.21c <생략>

701.21d <생략>

701.22. Set in Motion

701.22a Archenemy 게임 중일 때, scheme 카드만이 set in motion을 할 수 있습니다. See rule 312, "Schemes," and rule 904, "Archenemy."

701.22b Set in Motion하는 법. <생략>

701.22c Set in Motion하는 법. <생략>

701.23. Abandon

701.23a Archenemy 게임 중에 앞면인 scheme 카드만이 Abandon을 할 수 있습니다. See rule 312, "Schemes," and rule 904, "Archenemy."

701.23b Abandon 하는 법. <생략>

701.24. 증식 Proliferate

701.24a Proliferate는 카운터를 가진 지속물과/또는 플레이어를 원하는 만큼 목표로 정하고, 그 지속물/플레이어에 있는 카운터 종류와 같은 종류의 카운터를 추가적으로 한 개씩 더 올리는 것을 의미합니다.

701.24b 이렇게 선택된 지속물이나 플레이어가 한 종류 이상의 카운터를 가지고 있다면, Proliferate를 하는 플레이어는 어떤 카운터를 증가시킬지 선택합니다.

701.24c 쌍두거인전에서 Proliferate는 카운터를 가진 지속물과/또는 팀을 원하는 만큼 목표로 정하고, 그 지속물/팀에 있는 카운터 종류와 같은 종류의 카운터를 추가적으로 한 개씩 더 올리는 것을 의미합니다. See rule 810, "Two-Headed Giant Variant."

701.25. 변신 Transform

701.25a 양면 카드인 지속물만이 변신할 수 있습니다. (See rule 711, "Double-Faced Cards.") 만약 주문이나 능력이 양면 카드가 아닌 지속물을 변신시킨다면, 아무 일도 일어나지 않습니다.

701.25b 지속물을 변신하는 것은, 그것을 뒤집어서 반대면이 위로가게 하는 것을 의미합니다.

701.25c 비록 지속물을 변신하는 것과 지속물을 앞/뒷면으로 뒤집는 것turning face up or face down이 하는 것이 물리적으로 같은 행동이지만, 두 가지는 게임에서 서로 다른 행동입니다. 지속물을 뒷면으로 뒤집는 능력은 그 지속물이 변신할 때 격발되는 능력을 격발시키지 않으며, 그 반대도 마찬가지입니다.

701.25d 어떤 격발 능력은 오브젝트가 특정한 이름으로 변신했을 때 격발됩니다. 이런 능력은 그 오브젝트가 변신하기 직전에 그 이름이 아니었다가 변신한 직후에 해당 이름이 된 경우에만 격발됩니다.

701.26. 억류 Detain

701.26a 어떤 주문이나 능력으로 지속물을 억류할 수 있습니다. 억류된 지속물은 억류 주문이나 능력의 조종자의 다음 턴까지 공격하거나 방어할 수 없으며, 활성화 능력을 활성화할 수 없습니다.

701.27. 소집 Populate

701.27a 소집은 자신이 조종하는 생물 토큰 한 개를 골라 이 토큰의 복사본 토큰 한 개를 전장에 놓는다는 말입니다.

701.27b "소집시킨다"라는 지시를 받았으나 자신이 조종하는 토큰이 한 개도 없을 경우, 전장에 복사본 토큰을 놓지 않습니다.

701.28. 괴수화 Monstrosity

701.28a "괴수화 N"은 "이 생물이 괴수화하지 않았다면, 이 생물에 +1/+1 카운터 N개를 올려놓는다. 이 생물은 괴수화한다."라는 뜻입니다. 괴수는 다른 능력이 참조하는 지속물의 상태입니다.

701.28b 지속물의 능력이 플레이어에게 "괴수화 X"를 지시하면, 그 지속물의 다른 능력도 X를 참조하는 경우가 있습니다. 이 경우 모든 X값은 해당 지속물이 괴수가 되는 X값과 같습니다.

702. 키워드 능력

702.1. 대부분의 능력은 그 카드의 룰 텍스트에 정확히 무슨 행동을 하는지 서술되어 있습니다. 하지만 몇몇 능력은 매우 흔하거나 정의하는데 매우 긴 경우가 있습니다. 이 경우에, 그 오브젝트는 해당 능력을 "키워드"로 나열합니다. 종종 게임 규칙을 요약하는 리마인더 텍스트가 있기도 합니다.

702.2. 치명타 Deathtouch

702.2a 치명타는 정적 능력입니다.

702.2b 치명타를 가지고 있는 원천이 생물에게 0점 이상의 피해를 배분했다면, 그것은 생물의 방어력에 관계 없이 치명적인 피해로 간주됩니다. See rules 510.1c-d.

702.2c 방어력이 0 이상이 생물이 치명타를 가지고 있는 원천에게 피해를 입었다면, 그 다음 상태 참조 행동을 체크할 때 상태 참조 행동에 의해 파괴됩니다. See rule 704.

702.2d 치명타 규칙은 피해를 입힌 오브젝트가 어느 구역에 있든지 상관 없이 적용됩니다.

702.2e 피해를 입히는 효과가 적용되기 전에 원천 오브젝트가 구역을 이동했다면, 그 오브젝트가 치명타를 가지고 있었는지 판단하기 위해서 가장 최근의 정보(last known information)를 사용합니다.

702.2f 같은 오브젝트에 치명타 능력이 여러 개 있을 경우엔 하나만 적용됩니다.

702.3. 수비태세 Defender

702.3a 수비태세는 정적 능력입니다.

702.3b 수비태세를 가진 생물은 공격할 수 없습니다.

702.3c 같은 생물에 수비태세 능력이 여러 개 있을 경우엔 하나만 적용됩니다.

702.4. 이단공격 Double Strike

702.4a 이단공격은 전투피해단의 규칙을 변경하는 정적 능력입니다. (See rule 510, "Combat Damage Step.")

702.4b 최소한 하나 이상의 공격/방어 생물이 선제공격(See rule 702.7)이나 이단공격을 가진 상태고 전투피해단이 시작되면, 그 단에서는 선제공격이나 이단공격을 가진 생물만이 전투 피해를 배분합니다. 이 단계 이후에, 전투종료단이 오는 것이 아니라 두 번째 전투피해단이 옵니다. 이 단계에서는 공격/방어 생물로 남아있으면서 첫 번째 전투피해단의 시작에 선제공격이나 이단공격을 가지지 않았던 생물과, 공격/방어 생물로 남아있으면서 현재 이단공격을 가지고 있는 생물만이 전투 피해를 배분합니다. 이 단계 이후에 전투종료단이 옵니다.

702.4c 첫 번째 전투피해단 때 생물에게서 이단공격을 제거하면 그 생물은 두 번째 전투피해단 때에는 전투 피해를 배분하지 않습니다.

702.4d 선제공격을 가지고 있어서 첫 번째 전투피해단 때 전투 피해를 배분한 생물에게 이단공격을 줄 경우, 그 생물은 두 번째 전투피해단에 전투 피해를 배분할 수 있습니다.

702.4e 같은 생물에 이단공격 능력이 여러 개가 있는 경우엔 하나만 적용됩니다.

702.5. 부여 Enchant

702.5a 부여는 "[오브젝트 또는 플레이어]에게 부여"라고 되어있는 정적 능력입니다. 부여 능력은 마법진 능력이 어떤 것을 목표로 잡을 수 있는 지와 어떤 것에 부여될 수 있는지를 제한합니다.

702.5b 마법진에 대한 추가적인 정보는 See rule 303, "Enchantments."

702.5c 마법진에 여러 개의 부여 능력이 있다면, 전부 적용됩니다. 마법진의 목표는 이 모든 부여 능력의 조건에 맞아야 합니다. 마법진은 이 능력의 조건에 맞는 오브젝트/플레이어에게만 부여될 수 있습니다.

702.5d 플레이어에게 부여되는 마법진은 플레이어만 목표로 잡을 수 있습니다. 이런 마법진은 지속물을 목표로 잡거나 지속물에게 부여될 수 없습니다.

702.6. 장착 Equip

702.6a 장착은 장비 카드의 활성화 능력입니다. "장착 [비용]"은 "[비용]: 이 지속물을 당신이 조종하는 목표 생물에게 부착한다. 이 능력은 집중마법 타이밍에만 활성화할 수 있다."라는 뜻입니다.

702.6b 장비에 대한 추가적인 정보는 See rule 301, "Artifacts."

702.6c 지속물에 여러 개의 장착 능력이 있다면, 각 장착 능력은 따로 활성화될 수 있습니다.

702.7. 선제공격 First Strike

702.7a 선제공격은 전투피해단의 규칙을 변경하는 정적 능력입니다. (See rule 510, "Combat Damage Step.")

702.7b 최소한 하나 이상의 공격/방어 생물이 선제공격(See rule 702.7)이나 이단공격을 가진 상태고 전투피해단이 시작되면, 그 단에서는 선제공격이나 이단공격을 가진 생물만이 전투 피해를 배분합니다. 이 단계 이후에, 전투종료단이 오는 것이 아니라 두 번째 전투피해단이 옵니다. 이 단계에서는 공격/방어 생물로 남아있으면서 첫 번째 전투피해단의 시작에 선제공격이나 이단공격을 가지지 않았던 생물과, 공격/방어 생물로 남아있으면서 현재 이단공격을 가지고 있는 생물만이 전투 피해를 배분합니다. 이 단계 이후에 전투종료단이 옵니다.

702.7c 첫 번째 전투피해단 때 전투피해가 가해진 이후에 선제공격이 없던 생물에게 선제공격을 준 경우, 그 생물은 두 번째 전투피해단 때 전투 피해를 배분할 수 있습니다. 첫 번째 전투피해단 때 전투피해가 가해진 이후에 선제공격이 있는 생물에게서 선제공격을 제거한 경우 그 생물은 두 번째 전투피해단 때 전투 피해를 배분할 수 없습니다. (그 생물이 이단공격이 없는 한)

702.7d 같은 생물에 선제공격 능력이 여러 개가 있는 경우엔 하나만 적용됩니다.

702.8. 섬광 Flash

702.8a 섬광은 그 카드를 언제 플레이 할 수 있는지를 지정하는 역할을 하는 정적 능력입니다. 섬광은 모든 구역에서 적용됩니다. "섬광"은 "당신은 이 카드를 당신이 순간마법을 쓸 수 있을 때 발동할 수 있다."라는 뜻입니다.

702.8b 같은 오브젝트에 섬광 능력이 여러 개가 있는 경우엔 하나만 적용됩니다.

702.9. 비행 Flying

702.9a 비행은 회피 능력입니다.

702.9b 비행을 가진 생물은 비행 또는 대공을 가지지 않은 생물에게 방어될 수 없습니다. 비행을 가진 생물은 비행이 없는 생물도 방어할 수 있습니다. (See rule 509, "Declare Blockers Step," and rule 702.17, "Reach.")

702.9c 같은 생물에 비행 능력이 여러 개가 있는 경우엔 하나만 적용됩니다.

702.10. 신속 Haste

702.10a 신속은 정적 능력입니다.

702.10b 생물이 신속을 가지고 있다면, 그 생물은 가장 최근 턴의 시작 때 현재 조종자의 조종하에 있지 않았다고 하더라도 공격할 수 있습니다. (See rule 302.6)

702.10c 생물이 신속을 가지고 있다면, 그 생물은 가장 최근 턴의 시작 때 현재 조종자의 조종하에 있지 않았다고 하더라도 비용에 탭 심볼 또는 언탭 심볼이 있는 활성화 능력을 활성화할 수 있습니다. (See rule 302.6)

702.10d 같은 생물에 신속 능력이 여러 개가 있는 경우엔 하나만 적용됩니다.

702.11. 방호 Hexproof

702.11a 방호는 정적 능력입니다.

702.11b 지속물에 있는 "방호"는 "이 지속물은 상대가 조종하는 주문이나 능력의 목표가 되지 않는다."라는 뜻입니다.

702.11c 플레이어가 가지는 "방호"는 "당신은 상대가 조종하는 주문이나 능력의 목표가 되지 않는다."라는 뜻입니다.

702.11d 같은 생물에 방호 능력이 여러 개가 있는 경우엔 하나만 적용됩니다.

702.12. 무적 Indestructible

702.12a 무적은 정적 능력입니다.

702.12b 무적 능력이 있는 지속물은 파괴되지 않습니다. 이런 지속물들은 치명적인 피해에 의해 파괴되지 않으며, 치명적인 피해를 체크하는 상태 참조 행동을 무시합니다. (See rule 704.5g)

702.12c 같은 생물에 무적 능력이 여러 개가 있는 경우엔 하나만 적용됩니다.

702.13. 위협 Intimidate

702.13a 위협은 회피 능력입니다.

702.13b 위협 능력이 있는 생물은 마법물체 생물이나 그 생물과 색을 공유하는 생물이 아니면 방어될 수 없습니다. (See rule 509, "Declare Blockers Step.")

702.13c 같은 생물에 위협 능력이 여러 개가 있는 경우엔 하나만 적용됩니다.

702.14. 대지잠입 Landwalk

702.14a 대지잠입은 오브젝트의 룰 텍스트 "[타입]잠입"의 일반적인 용어입니다. [타입]에는 보통은 서브타입이 오지만 카드타입 중 대지, 대지 타입, 슈퍼타입, 이것들의 조합이 올 수 있습니다.

702.14b 대지잠입은 회피 능력입니다.

702.14c 대지잠입이 있는 생물은 방어 플레이어가 특정한 서브타입("섬잠입"처럼), 슈퍼타입("전설적 대지잠입"), 특정한 슈퍼타입이 아닌 경우("비기본 대지잠입"), 특정한 슈퍼타입과 서브타입의 조합("스노우 늪잠입")의 대지를 최소한 하나라도 조종하고 있다면 방어되지 않습니다. (See rule 509, "Declare Blockers Step.")

702.14d 대지잠입 능력은 다른 대지잠입을 무효화하지 않습니다.

**Example:** 플레이어가 스노우 숲을 조종하고 있다면, 그 플레이어는 자신도 스노우 숲잠입 생물을 조종하고 있다고 하더라도 스노우 숲잠입 공격 생물을 방어하지 못합니다.

702.14e 같은 생물에 같은 종류의 대지잠입 능력이 여러 개가 있는 경우엔 하나만 적용됩니다.

702.15. 생명연결 Lifelink

702.15a 생명연결은 정적 능력입니다.

702.15b 생명연결이 있는 원천이 피해를 주면 그 원천의 조종자(조종자가 없는 경우는 소유자)는 (피해를 주고 추가로) 그 만큼의 생명점을 얻습니다. See rule 119.3.

702.15c 피해의 원천인 지속물이 피해를 주는 효과가 적용되기 전에 전장을 떠난 경우, 그 지속물이 생명연결을 가지고 있었는지 결정하기 위해서 가장 최근의 정보를 참고합니다.

702.15d 생명연결 규칙은 생명연결을 가진 오브젝트가 어느 구역에서 피해를 줬던 상관 없이 적용됩니다.

702.15e 같은 오브젝트에 생명연결 능력이 여러 개가 있는 경우엔 하나만 적용됩니다.

702.16. 보호 Protection

702.16a 보호는 "[속성]으로부터 보호"라고 되어있는 정적 능력입니다. 이 속성은 보통은 색("흑색으로부터 보호"처럼)이지만, 다른 특징 값이 될 수도 있습니다. 만약 속성이 카드 이름이라면, 이것은 그 이름을 가진 카드에게 적용됩니다. 만약 속성이 카드타입, 서브타입, 슈퍼타입일 경우, 이 능력은 해당 카드타입, 서브타입, 슈퍼타입을 가진 지속물 또는 해당 속성을 가지는 전장에 없는 카드들이 원천일 경우에 적용됩니다. 이것은 규칙 109.2의 예외입니다.

702.16b 보호를 가진 지속물이나 플레이어는 해당 속성을 가진 주문의 목표가 되지 않으며, 해당 속성을 가진 원천의 능력의 목표가 되지 않습니다.

702.16c 보호를 가진 지속물이나 플레이어는 해당 속성을 가진 마법진이 부여되지 않습니다. 보호를 가진 지속물이나 플레이어에게 부여된 해당 속성의 마법진은 상태 참조 행동에 의해 소유자의 무덤에 갑니다. (See rule 704, "State-Based Actions.")

702.16d 보호를 가진 지속물이나 플레이어는 해당 속성을 가진 장비나 Fortification가 장착되지 않습니다. 보호를 가진 지속물에게 부착된 해당 속성의 장비나 Fortification은 상태 참조 행동에 의해 떨어지지만 전장에 남아있습니다. (See rule 704, "State-Based Actions.")

702.16e 보호를 가진 지속물이나 플레이어에게 해당 속성을 가진 원천에 의해 입혀지는 피해는 방지됩니다.

702.16f 보호를 가진 공격 생물은 해당 속성을 가진 생물에게 방어되지 않습니다.

702.16g "[A]와 [B]로부터 보호"는 "[A]로부터 보호"와 "[B]로부터 보호"를 줄인 것입니다. 이 능력은 두 개의 개별적인 보호 능력처럼 동작합니다. 이 능력을 가진 오브젝트가 [A]로부터의 보호 능력을 잃는다고 해도, 그 오브젝트는 [B]로부터의 보호 능력은 여전히 가집니다.

702.16h "모든 [특징]으로부터 보호"는 "[속성A]로부터 보호"와 "[속성B]로부터 보호"...를 줄인 것입니다. 여기에는 해당 특징이 가질 수 있는 모든 속성들의 목록이 포함됩니다. 이 능력은 여러 개의 개별적인 보호 능력처럼 동작합니다. 만약 이 오브젝트가 A로부터의 보호 능력을 잃는다고 해도, 그 오브젝트는 여전히 속성B, 속성C 등으로부터 보호 능력은 가집니다.

702.16i "모든 것으로부터 보호"는 보호 능력의 일종입니다. 이 능력을 가진 지속물은 오브젝트의 특징 값에 상관없이 모든 오브젝트로부터 보호됩니다. 이 지속물은 주문이나 능력의 목표가 되지 않고, 마법진, 장비, Fortification이 부착될 수 없고, 생물에게 방어될 수 없고, 입혀지려는 모든 피해가 방지됩니다.

702.16j “[플레이어]로부터 보호”는 보호 능력의 일종입니다. 특정한 플레이어로부터 보호를 가지는 지속물은 그 플레이어가 조종하는 각 오브젝트들과 다른 플레이어가 조종하지만 그 플레이어가 소유하는 오브젝트들로부터 보호를 가집니다. 이 지속물은 그 플레이어가 조종하는 주문이나 능력의 목표가 될 수 없으며, 그 플레이어가 조종하는 마법진이나 장비, Fortification이 부착될 수 없고, 그 플레이어가 조종하는 생물에게 방어당하지 않으며, 이 지속물에 입혀지려는 그 플레이어가 조종하거나 조종하지는 않지만 소유하는 원천으로부터의 피해는 방지됩니다.

702.16k 같은 지속물이나 플레이어에게 같은 속성으로부터의 보호가 여러 개 있는 경우엔 하나만 적용됩니다.

702.17. 대공 Reach

702.17a 대공은 정적 능력입니다.

702.17b 비행을 가진 생물은 비행이나 대공을 가지지 않은 생물에게는 방어될 수 없습니다. (See rule 509, "Declare Blockers Step," and rule 702.9, "Flying.")

702.17c 같은 생물에 대공 능력이 여러 개가 있는 경우엔 하나만 적용됩니다.

702.18 은폐/은신 Shroud

702.18a 은신은 정적 능력입니다. "은신"은 "이 지속물 또는 플레이어는 주문이나 능력의 목표가 될 수 없다."라는 뜻입니다.

702.18b 같은 지속물이나 플레이어에 은신 능력이 여러 개가 있는 경우엔 하나만 적용됩니다.

702.19 돌진 Trample

702.19a 돌진은 공격 생물의 전투피해 분배에 관한 규칙을 변경하는 정적 능력입니다. 이 능력을 가진 생물이 방어하거나 비전투피해를 입힌 경우에는 아무 효과가 없습니다. (See rule 510, "Combat Damage Step.")

702.19b 돌진을 가진 공격 생물의 조종자는 일단 방어생물(들)에게 피해를 배분합니다. 일단 모든 방어 생물들에게 치명적인 피해가 배분되었다면, 남은 피해는 플레이어 또는 그 생물이 공격한 플레인즈워커에게 배분됩니다. 치명적인 피해를 배분했는지 체크할 때, 그 생물에 이미 입혀진 피해나, 같은 전투피해단에 다른 생물에 의해 배분된 피해 역시 고려합니다. 공격 생물의 조종자가 방어 생물들 모두에게 치명적인 피해를 배분할 수 없다면, 플레이어나 플레인즈워커에게 피해를 배분할 수 없습니다.

**Example:** 공격 생물을 추가로 하나 더 방어할 수 있는 2/2 생물이 1/1 생물과 3/3 돌진 생물을 방어했습니다. 액티브 플레이어는 방어생물에게 먼저 첫 번째 공격 생물의 피해 1점, 돌진을 가진 생물의 피해 1점을 배분하고 남은 피해 2점을 방어 플레이어에게 배분할 수 있습니다.

**Example:** 돌진을 가진 6/6 녹색 생물을 녹색으로부터 보호를 가진 2/2 생물이 막았습니다. 공격 생물의 조종자는 비록 방어자에게 입혀지는 피해가 보호 능력에 의해 방지되더라도 반드시 최소 2점을 방어자에게 배분해야 합니다. 공격 생물의 조종자는 남은 피해를 방어 생물이나 방어 플레이어에게 줄 수 있습니다.

702.19c 돌진을 가진 공격 생물이 방어되었는데 피해를 배분할 때 방어 생물이 존재하지 않는다면, 모든 피해는 방어 플레이어나 플레인즈워커에게 배분됩니다.

702.19d 돌진을 가진 생물이 플레인즈워커를 공격하면, 그 플레인즈워커가 전투에서 제거되거나 그 플레인즈워커의 충성도보다 높은 공격력을 가지고 있다고 하더라도 방어 플레이어에게 피해를 배분할 수 없습니다.

702.19e 같은 생물에 돌진 능력이 여러 개가 있는 경우엔 하나만 적용됩니다.

702.20. 경계 Vigilance

702.20a 경계는 공격자 선언단의 규칙을 변경하는 정적 능력입니다.

702.20b 경계 능력을 가진 생물은 공격할 때 탭되지 않습니다. (See rule 508, "Declare Attackers Step.")

702.20c 같은 생물에 경계 능력이 여러 개가 있는 경우엔 하나만 적용됩니다.

702.21. Banding

702.21a Banding is a static ability that modifies the rules for combat.

702.21b “Bands with other” is a special form of banding. If an effect causes a permanent to lose banding, the permanent loses all “bands with other” abilities as well.

702.21c As a player declares attackers, he or she may declare that one or more attacking creatures with banding and up to one attacking creature without banding (even if it has “bands with other”) are all in a “band.” He or she may also declare that one or more attacking [quality] creatures with “bands with other [quality]” and any number of other attacking [quality] creatures are all in a band. A player may declare as many attacking bands as he or she wants, but each creature may be a member of only one of them. (Defending players can’t declare bands but may use banding in a different way; see rule 702.21j.)

702.21d All creatures in an attacking band must attack the same player or planeswalker.

702.21e Once an attacking band has been announced, it lasts for the rest of combat, even if something later removes banding or “bands with other” from one or more of the creatures in the band.

702.21f An attacking creature that’s removed from combat is also removed from the band it was in.

702.21g Banding doesn’t cause attacking creatures to share abilities, nor does it remove any abilities. The attacking creatures in a band are separate permanents.

702.21h If an attacking creature becomes blocked by a creature, each other creature in the same band as the attacking creature becomes blocked by that same blocking creature.

**Example:** A player attacks with a band consisting of a creature with flying and a creature with swampwalk. The defending player, who controls a Swamp, can block the flying creature if able. If he or she does, then the creature with swampwalk will also become blocked by the blocking creature(s).

702.21i If one member of a band would become blocked due to an effect, the entire band becomes blocked.

702.21j During the combat damage step, if an attacking creature is being blocked by a creature with banding, or by both a [quality] creature with “bands with other [quality]” and another [quality] creature, the defending player (rather than the active player) chooses how the attacking creature’s damage is assigned. That player can divide that creature’s combat damage as he or she chooses among any number of creatures blocking it. This is an exception to the procedure described in rule 510.1c.

702.21k During the combat damage step, if a blocking creature is blocking a creature with banding, or both a [quality] creature with “bands with other [quality]” and another [quality] creature, the active player (rather than the defending player) chooses how the blocking creature’s damage is assigned. That player can divide that creature’s combat damage as he or she chooses among any number of creatures it’s blocking. This is an exception to the procedure described in rule 510.1d.

702.21m Multiple instances of banding on the same creature are redundant. Multiple instances of “bands with other” of the same kind on the same creature are redundant.

702.22. 광란 Rampage

702.22a 광란은 격발 능력입니다. “광란 N”은 “이 생물이 방어될 때마다, 이 생물은 이 생물을 처음으로 방어한 생물을 뺀 나머지 방어 생물 하나 당 턴 끝까지 +N/+N을 받는다.”를 의미합니다. (See rule 509, “Declare Blockers Step.”)

702.212 광란 보너스는 전투 당 한 번만(격발 능력이 해결될 때) 계산됩니다. 그 이후에 전투에서 방어자가 추가, 제거되는 것은 이 보너스에 영향을 주지 않습니다.

702.22c 같은 생물에 광란 능력이 여러 개가 있는 경우엔 독립적으로 격발됩니다.

702.23. 누적 업킵 Cumulative Upkeep

702.23a 누적 업킵은 지속물에 증가하는 비용을 부과하는 격발 능력입니다. “누적 업킵 [비용]”은 “당신의 유지단 시작에, 이 지속물이 전장에 있다면, age 카운터를 이 지속물에 올려놓는다. 그리고 당신은 이 지속물 위의 각 age 카운터 마다 [비용]을 지불할 수 있다. 그렇게 하지 않는다면, 이 지속물을 희생한다.”를 의미합니다. 만약 [비용]에 선택이 있다면, 선택은 각 age 카운터마다 독립적으로 이루어집니다. 그리고 총 비용을 지불하거나, 아무 것도 지불하지 않습니다. 일부만 지불하는 것은 허용되지 않습니다.

**Example:** 한 생물이 “누적 업킵 {W} 또는 {U}”라는 능력을 가지고 있고 두 개의 age 카운터가 올려져 있습니다. 이 능력이 다음에 격발되고 해결될 때, 그 생물의 조종자는 age 카운터를 하나 더 올려놓고, 생물을 전장에 유지하기 위해서 {W}{W}{W}, {W}{W}{U}, {W}{U}{U}, {U}{U}{U} 중 하나를 지불할 수 있습니다.

**Example:** “누적 업킵 – 생물을 하나 희생한다.”라는 능력을 가진 생물이 있고 위에 age 카운터가 하나 있습니다. 이 능력이 다음에 격발되고 해결될 때, 이 생물의 조종자는 같은 생물을 두 번 희생하기로 결정할 수 없습니다. 두 개의 다른 생물을 희생하거나 누적 업킵을 가진 생물을 희생해야만 합니다.

702.23b 같은 지속물에 누적 업킵 능력이 여러 개가 있는 경우엔 각 능력이 따로 격발됩니다. 하지만, age 카운터는 어느 한 능력에 종속된 것이 아닙니다. 각 누적 업킵 능력들은 그 능력이 해결될 때 지속물 위에 있던 age 카운터의 총 개수를 참고합니다.

**Example:** “누적 업킵 – 생명 1점을 지불한다.”는 능력 두 개를 가진 생물이 있습니다. 그 생물에는 현재 age 카운터가 없습니다. 그리고 두 누적 업킵 능력이 격발되었습니다. 첫 번째 능력이 해결될 때, 조종자는 카운터를 하나 올려놓고 생명 1점을 지불할지 선택합니다. 두 번째 능력이 해결될 때, 조종자는 카운터를 또 하나 올려놓고 생명 2점을 지불할지 선택합니다.

702.24. 플랭킹 Flanking

702.24a 플랭킹은 방어자 지정단에 격발되는 격발 능력입니다. (See rule 509, “Declare Blockers Step.”) “플랭킹”은 “이 생물이 플랭킹이 없는 생물에게 방어될 때마다, 그 생물은 턴 끝까지 -1/-1을 받는다.”는 뜻입니다.

702.24b 같은 생물에 플랭킹 능력이 여러 개가 있는 경우엔 독립적으로 격발됩니다.

702.25. 페이징 Phasing

702.25a 페이징은 언탭단의 규칙을 변경하는 정적 능력입니다. 각 플레이어의 언탭단 동안에, 액티브 플레이어가 자신의 지속물을 언탭하기 전에, 그 플레이어가 조종하는 페이징을 가진 모든 페이즈 인 지속물들은 “페이즈 아웃”됩니다. 비슷하게, 그 플레이어가 조종하는 모든 페이즈 아웃 된 지속물들은 “페이즈 인”됩니다.

702.25b 만약 지속물이 페이즈 아웃 되면, 그 지속물의 상태는 “페이즈 아웃”으로 바뀝니다. 특별히 페이즈 아웃 지속물에 적용되는 규칙과 능력을 제외하면, 페이지 아웃 지속물은 존재하지 않는 것으로 간주됩니다. 그것은 게임 내의 다른 무엇과도 영향을 주거나 받지 않습니다.

**Example:** 당신은 생물 3마리를 조종하고 있고, 그 중 한 마리는 페이즈 아웃 되어 있습니다. 당신은 “당신이 조종하는 생물 하나 당 카드 한 장을 뽑는다.”는 능력을 가진 주문을 발동합니다. 당신은 카드 두 장을 뽑습니다.

**Example:** 당신은 페이즈 아웃 된 생물 하나를 조종하고 있습니다. 당신은 “모든 생물을 파괴한다.”는 능력을 가진 주문을 발동합니다. 페이즈 아웃 된 생물은 파괴되지 않습니다.

702.25c 만약 지속물이 페이즈 인 되면, 그 지속물의 상태는 “페이즈 인”으로 바뀝니다. 게임은 다시 그것이 존재하는 것으로 간주합니다.

702.25d 비록 페이징 이벤트가 그 지속물이 페이즈 아웃 된 동안에 전장에 & 조종자의 조종하에 없는 것으로 취급하더라도 페이징 이벤트는 실제로 지속물이 구역을 이동하거나 조종권을 변경하지 않습니다. 구역 이동 격발 능력은 지속물이 페이즈 인/아웃 될 때 격발되지 않습니다. 지속물이 페이즈 아웃 되어 있는 동안에 지속물 위의 카운터는 유지됩니다. 페이즈 인 지속물의 역사를 체크하는 효과는 페이징 이벤트를 전장을 떠나거나 들어온 것으로, 또는 조종권이 바뀐 것으로 체크하지 않습니다.

702.25e 페이즈 아웃 된 지속물에 영향을 주는 지속 효과는 그 지속물이 페이즈 아웃 되어 있는 도중에 효과가 끝날 수도 있습니다. 만약 그렇다면, 그 지속물이 일단 페이즈 인 되면 더 이상 그 지속물에 영향을 주지 못합니다. 특별히, 그 지속물이 "~하는 한" 유지되는 효과(see rule 611.2b)는 그 지속물이 페이즈 아웃 되면 효과가 끝납니다. 왜냐하면 그 지속물은 더 이상 관측되지 않기 대문입니다.

702.25f 지속물이 페이즈 아웃 될 때, 그 지속물에 부착된 모든 마법진, 장비, Fortifications는 동시에 페이즈 아웃 됩니다. 이것을 "간접적으로indirectly" 페이즈 아웃 된다라고 합니다. 간접적으로 페이즈 아웃 된 마법진, 장비, Fortifications는 스스로 페이즈 인 되지 않으며, 부착된 지속물이 페이즈 인 될 때를 따릅니다.

702.25g 만약 오브젝트가 직접적 페이즈 아웃과 간접적 페이즈 아웃을 동시에 하려고 한다면, 그것은 간접적으로 페이즈 아웃 됩니다.

702.25h 직접적으로 페이즈 아웃 된 마법진, 장비, Fortification은 그 지속물이 페이즈 아웃 될 때 오브젝트나 플레이어에게 부착되어 있었을 경우, 페이즈 인 될 때 오브젝트가 여전히 같은 구역에 있거나 플레이어가 여전히 게임에 남아있다면, 그것에 부착된 상태로 페이즈 인 됩니다. 아니라면, 그 마법진, 장비, Fortification는 떨어진 채로 페이즈 인 됩니다. 상태 참조 행동이 적절하게 적용됩니다. (See rules 704.5n and 704.5p.)

702.25i 지속물이 오브젝트나 플레이어에 부착/떨어질 때 격발되는 능력은 그 지속물이 페이즈 인/아웃 될 때 격발되지 않습니다.

702.25j 게임을 떠난 플레이어가 조종하는 페이즈 아웃 된 지속물들 또한 게임을 떠납니다. 이것은 구역 이동 격발 능력을 일으키지 않습니다. See rule 800.4.

702.25k 페이즈 아웃 된 토큰은 상태 참조 행동에 의해 사라집니다. See rule 704.5d.

702.25m 어떤 효과가 플레이어의 언탭단을 건너뛰게 한다면, 페이징 이벤트는 그 턴에 발생하지 않습니다.

702.25n 같은 지속물에 페이징 능력이 여러 개가 있는 경우엔 하나만 적용됩니다.

702.26. 회수 Buyback

702.26a 회수는 몇몇 순간마법과 집중마법에서 볼 수 있습니다. 이 능력은 주문이 스택에 있는 동안 적용되는 두 개의 정적 능력을 나타냅니다. "회수 [비용]"은 "이 주문을 발동하기 위한 추가 비용으로 당신은 [비용]을 지불할 수 있다."와 "만약 회수 비용이 지불되었다면, 이 주문이 해결될 때 이 주문을 플레이어의 무덤 대신 소유자의 손으로 되돌린다."를 의미합니다. 회수 비용을 지불하는 것은 추가 비용을 지불하는 것에 대한 규칙인 규칙 601.2b와 601.2e–g를 따릅니다.

702.27. 샤도우 Shadow

702.27a 샤도우는 회피 능력입니다.

702.27b 샤도우를 가진 생물은 샤도우가 없는 생물에게 방어 될 수 없습니다. 샤도우가 없는 생물은 샤도우를 가진 생물에게 방어될 수 없습니다. (See rule 509, "Declare Blockers Step.")

702.27c 같은 생물에 샤도우 능력이 여러 개가 있는 경우엔 하나만 적용됩니다.

702.28. 순환 Cycling

702.28a 순환은 순환 능력을 가진 카드가 플레이어의 손에 있을 때만 적용되는 활성화 능력입니다. “순환 [비용]”은 “[비용], 이 카드를 버린다: 카드를 한 장 뽑는다.”를 의미합니다.

702.28b 비록 순환 능력이 플레이어의 손에 있을 때만 활성화 시킬 수 있다고 하더라도, 이 능력은 오브젝트가 전장을 포함해 어떤 구역에 있더라도 여전히 존재합니다. 그러므로 순환 능력이 있는 오브젝트는 하나 이상의 활성화 능력을 가진 오브젝트에 적용되는 효과에 영향을 받습니다.

702.28c 순환 능력을 가진 카드 중 일부는 이 카드를 순환할 때 격발되는 능력을 가지고 있습니다. “[이 카드]를 순환할 때”는 “당신이 [이 카드]를 버리고 순환 비용을 지불할 때”를 의미합니다. 이 능력은 이 카드를 순환하고 난 다음에 이 카드가 어느 구역에 있는지 상관 없이 격발됩니다.

702.28d 타입순환(Typecycling)은 순환 능력의 변형입니다. “[타입]순환 [비용]”은 “[비용], 이 카드를 버린다: 당신의 서고에서 [타입] 카드를 찾아서 공개하고 당신의 손에 넣는다. 그리고 나서 서고를 섞는다.”를 의미합니다. 이 타입은 보통은 서브타입이지만(산순환처럼), 어떠한 카드 타입, 서브타입, 슈퍼타입 또는 이들의 조합이 될 수도 있습니다. (기본 대지순환처럼)

702.28e 타입순환 능력은 순환 능력입니다. 그리고 타입순환 비용은 순환 비용입니다. 플레이어가 순환할 때 격발되는 카드들은 타입순환을 할 때에도 격발됩니다. 플레이어가 순환을 못하게 하는 효과는 타입 순환도 못하게 합니다. 순환 비용을 늘리거나 줄여주는 효과는 타입순환 비용도 늘리거나 줄입니다.

702.29. 에코 Echo

702.29a 에코는 격발 능력입니다. “에코 [비용]”은 “당신의 유지단 시작에, 만약 이 지속물이 당신의 이전 유지단 이후에 당신의 조종하에 들어왔다면, [비용]을 지불하지 않으면 이 지속물을 희생한다.”라는 뜻입니다.

702.29b 우르자 블록의 에코 카드는 에코 비용이 나와있지 않습니다. 이 카드들은 에라타되었습니다. 이제 이 카드들의 에코 비용은 그 카드의 마나 비용과 같습니다.

702.30. Horsemanship

702.30a Horsemanship은 회피 능력입니다.

702.30b Horsemanship을 가진 생물은 Horsemanship이 없는 생물에게 방어될 수 없습니다. Horsemanship을 가진 생물은 Horsemanship이 없는 생물도 방어할 수 있습니다. (See rule 509, "Declare Blockers Step.")

702.30c 같은 생물에 Horsemanship 능력이 여러 개가 있는 경우엔 하나만 적용됩니다.

702.31. Fading

702.31a Fading 은 두 개의 능력을 나타내는 키워드입니다. “Fading N”은 “이 지속물은 N개의 fade 카운터를 가진 채로 전장에 들어온다.”와”당신의 유지단 시작에, fade 카운터 한 개를 제거한다. 만약 그렇게 할 수 없다면, 이 지속물을 희생한다.”를 의미합니다.

702.32. 향상/에누리 Kicker

702.32a 향상은 향상 능력을 가진 주문이 스택에 있을 때에만 적용되는 정적 능력입니다. “향상 [비용]”은 “당신은 이 주문을 발동하면서 추가로 [비용]을 지불할 수 있다.”를 의미합니다. 향상 능력을 사용해서 주문을 발동하는 것은 추가 비용을 지불해서 발동하는 것에 대한 규칙인 규칙 601.2b 와 601.2e–g를 따릅니다.

702.32b “향상 [비용1] 또는 [비용2]”라는 문장은 “향상 [비용1], 향상 [비용2]”와 같습니다.

702.32c 다중향상(Multikicker)은 향상 능력의 변형입니다. “다중향상 [비용]”은 “당신은 이 주문을 발동하면서 추가로 [비용]을 몇 번이든 지불할 수 있다.”를 의미합니다. 다중향상 비용은 향상 비용입니다.

702.32d 주문의 조종자가 그 주문의 향상 비용을 지불하기로 선언했다면, 그 주문은 “향상된(kicked)” 것입니다. 만약 주문이 두 개의 향상 비용 또는 다중향상 능력을 가지고 있다면, 그 주문은 여러 번 향상될 수 있습니다. See rule 601.2b.

702.32e 향상이나 다중향상 능력을 가진 오브젝트는 그것이 향상되면 어떤 일이 생기는지 명시하는 추가 능력을 가집니다. 이 능력들은 그 오브젝트의 향상 또는 다중향상 능력과 연결되어 있습니다. 이 능력들은 해당되는 향상 또는 다중향상 능력만을 참조합니다. See rule 607, “Linked Abilities.”

702.32f 한 개 이상의 향상 비용을 가진 오브젝트는 각 향상 비용과 대응되는 능력을 가집니다. 그 능력들은 "만약 이것이 향상 [A]로 향상되었다면"과 "만약 이것이 향상 [B]로 향상되었다면"라는 문장을 포함합니다. A와 B는 각각 카드에 명시된 첫 번째와 두 번째 향상 비용입니다. 이런 능력들은 각각 특정한 향상 능력과 연결되어 있습니다.

702.32g 주문의 능력의 일부가 그 주문이 향상될 때만 효과가 있고, 그 부분에 목표를 정해야 하는 능력이 있다면, 그 주문의 조종자는 그 주문이 향상된 경우에만 목표를 정합니다. 그렇지 않다면, 그 주문은 목표를 가지지 않는 주문으로 발동됩니다. See rule 601.2c.

702.33. 회상 Flashback

702.33a 회상은 몇몇 순간마법과 집중마법에서 볼 수 있습니다. 이 능력은 두 개의 정적 능력을 나타냅니다: 하나는 그 카드가 플레이어의 무덤에 있는 동안 적용되고 다른 하나는 그 카드가 스택에 있는 동안 적용됩니다. "회상 [비용]"은 "당신은 이 카드를 당신의 무덤에서 마나 비용을 지불하는 대신 [비용]을 지불하고 발동할 수 있다."와 "만약 회상 비용이 지불되었다면, 그 카드가 언제든 스택을 떠날 때 소유자의 무덤에 놓는 대신 추방한다."를 의미합니다. 회상 능력을 사용해서 주문을 발동하는 것은 대체 비용을 지불해서 발동하는 것에 대한 규칙인 규칙 601.2b 와 601.2e–g를 따릅니다.

702.34. Madness

702.34a Madness는 두 개의 능력을 나타내는 키워드입니다. 하나는 Madness 능력을 가진 카드가 플레이어의 손에 있을 때 적용되는 정적 능력이고, 다른 하나는 첫 번째 능력이 사용될 때 적용되는 격발 능력입니다. “Madness [비용]”은 “만약 플레이어가 이 카드를 버리려 한다면, 그것을 버린다. 하지만 그 플레이어는 무덤에 가는 대신 추방하도록 할 수 있다.”와 “만약 이 카드가 이 방식으로 추방되면, 이 카드의 소유자는 [비용]을 지불하고 이 카드를 발동할 수 있다. 만약 그렇게 하지 않는다면, 그 플레이어는 이 카드를 자신의 무덤에 놓는다.”를 의미합니다.

702.34b Madness 능력을 사용해서 주문을 발동하는 것은 대체 비용을 지불해서 발동하는 것에 대한 규칙인 규칙 601.2b 와 601.2e–g를 따릅니다.

702.35. 공포 Fear

702.35a 공포는 회피 능력입니다.

702.35b 공포 능력이 있는 생물은 흑색 생물이나 마법물체 생물에게만 방어될 수 있습니다. (See rule 509, “Declare Blockers Step.”)

702.35c 같은 생물에 공포 능력이 여러 개가 있는 경우엔 하나만 적용됩니다.

702.36. Morph

702.36a Morph는 당신이 이 카드를 플레이할 수 있는 모든 구역에서 적용되는 정적 능력입니다. 그리고 Morph 효과는 카드가 뒷면으로 되게 합니다. "Morph [비용]"은 "당신은 이 주문의 마나 비용을 지불하는 대신 {3}을 지불해서 텍스트가 없고, 이름이 없고, 서브타입이 없고, 마나 비용도 없는 2/2 뒷면 생물로 발동할 수 있다."를 의미합니다. (See rule 707, “Face-Down Spells and Permanents.”)

702.36b Morph 능력을 사용해서 카드를 발동하기 위해서, 카드를 뒷면으로 뒤집습니다. 그것은 텍스트가 없고, 이름이 없고, 서브타입이 없고, 마나 비용도 없는 2/2 뒷면 생물 카드가 됩니다. 이러한 특징(앞면의 특징이 아님)을 가진 카드를 발동하는 것에 적용되는 효과나 금지 효과는 이 카드를 발동하는 것에 적용됩니다. (See rule 613, “Interaction of Continuous Effects,” and rule 706, “Copying Objects.”) 그것을 (동일한 특징을 가지는 뒷면 주문으로) 스텍에 넣습니다. 그리고 원래 마나 비용 대신 {3}을 지불합니다. 이것은 대체 비용으로 플레이하는 것에 대한 규칙을 따릅니다. 당신은 이 카드를 플레이할 수 있는 어떤 구역에서든 Morph 능력을 사용할 수 있습니다. 이 주문이 해결될 때, 그것은 주문이었을 때와 동일한 특징을 가지고 전장에 들어옵니다. Morph 효과는 뒷면 오브젝트가 어디에 있든지 적용되며, 그 지속물이 앞면이 될 때 끝납니다.

702.36c Morph가 없는 카드는 뒷면으로 발동할 수 없습니다.

702.36d 당신이 우선권을 가지고 있다면 당신은 당신이 조종하는 뒷면 지속물을 앞면으로 뒤집을 수 있습니다. 이것은 특별 행동입니다. 이 행동은 스택을 사용하지 않습니다(See rule 115). 이 행동을 하기 위해서 모든 플레이어에게 이 지속물의 앞면에 있는 Morph 비용을 공개하며, 그 비용을 지불하고, 지속물을 앞면으로 뒤집습니다. (만약 그 지속물의 앞면에 Morph 비용이 없다면, 그것은 이 방법으로 앞면으로 뒤집어질 수 없습니다) 그 지속물에 적용되는 Morph 효과가 끝납니다. 그리고 원래의 특징을 다시 가집니다. 지속물이 뒤집어질 때는 지속물이 전장에 들어올 때와 관련된 능력들은 격발되지 않으며 어떠한 효과도 가지지 않습니다. 왜냐하면 그 지속물은 이미 전장에 들어와있었기 때문입니다.

702.36e Morph가 있는 카드를 발동하는 법에 대한 추가적인 정보를 보려면, See rule 707, “Face-Down Spells and Permanents”

702.37. Amplify

702.37a Amplify는 정적 능력입니다. “Amplify N”은 “이 오브젝트가 전장에 들어오면서, 이 카드와 생물 타입을 공유하는 카드를 당신의 손에서 원하는 만큼 공개한다. 이 지속물은 이렇게 공개된 카드 한 장당 N개의 +1/+1 카운터를 가지고 전장에 들어온다. 당신은 이 카드 또는 이 카드와 같이 전장에 들어오고 있는 카드를 공개할 수 없다.”를 의미합니다.

702.37b 같은 생물에 Amplify 능력이 여러 개가 있는 경우엔 각 능력은 독립적으로 동작합니다.

702.38. Provoke

702.38a Provoke는 격발 능력입니다. “Provoke”는 “이 생물이 공격할 때마다, 당신은 방어 플레이어가 조종하는 생물 하나를 목표로 정할 수 있다. 그 생물은 이 전투에서 가능한 한 이 생물을 방어해야 한다. 만약 그렇게 한다면, 그 생물을 언탭한다.”를 의미합니다.

702.38b 같은 생물에 Provoke 능력이 여러 개가 있는 경우엔 각 능력이 따로 격발됩니다.

702.39. 폭풍 Storm

702.39a 폭풍은 스택에서만 적용되는 격발 능력입니다. “폭풍”은 “당신이 이 주문을 발동할 때, 이번 턴에 이 주문 이전에 발동한 주문의 숫자만큼 이 주문을 복사한다. 만약 그 주문이 목표를 가진다면, 당신은 복사본들의 목표를 새로 지정할 수 있다.”를 의미합니다.

702.39b 같은 주문에 Storm 능력이 여러 개가 있는 경우엔 각 능력이 따로 격발됩니다.

702.40. Affinity

702.40a Affinity 는 주문이 스택에 있을 때 적용되는 정적 능력입니다. “Affinity for [text]”는 “이 주문의 비용은 당신이 조종하는 각 [text] 마다 {1}씩 줄어든다.”라는 뜻입니다.

702.40b Affinity 능력은 주문의 조종자가 지불해야 하는 일반적인 마나만을 줄여줍니다. 유색 마나는 줄어들지 않습니다.

702.40c 같은 주문에 Affinity 능력이 여러 개가 있는 경우엔 각 능력이 모두 적용됩니다.

702.41. 엮어내기 Entwine

702.41a 엮어내기는 모드가 있는 주문(See rule 700.2)이 정적 능력입니다. 이 능력은 이 능력을 가진 주문이 스택에 있을 때 적용됩니다. “엮어내기 [비용]”은 “당신은 하나만 선택하는 대신 모든 모드를 선택할 수 있다. 그렇게 한다면, 추가 비용으로 [비용]을 지불한다.”를 의미합니다. 엮어내기 능력은 모드를 선택하는 규칙과 추가 비용에 대한 규칙인 규칙 601.2b와 601.2e–g를 따릅니다.

702.41b 엮어내기 비용이 지불되었다면, 주문이 해결될 때 각 모드의 텍스트가 카드에 쓰여있는 순서대로 적용됩니다.

702.42. Modular

702.42a Modular 는 정적 능력과 격발 능력이 결합된 키워드입니다. “Modular N”은 “이 지속물은 전장에 N개의 +1/+1 카운터를 가진 채로 전장에 들어온다.”와 “이 지속물이 전장에서 무덤으로 갈 때, 당신은 목표 마법물체 생물에게 이 지속물 위에 있는 +1/+1 카운터의 수만큼의 +1/+1 카운터를 올려놓을 수 있다.”를 의미합니다.

702.42b 같은 생물에 Modular 능력이 여러 개가 있는 경우엔 각 능력이 독립적으로 적용됩니다.

702.43. Sunburst

702.43a Sunburst는 오브젝트가 스택에서 전장에 들어올 때 적용되는 정적 능력입니다. "Sunburst"는 "만약 이 오브젝트가 생물로써 스택에서 전장으로 들어온다면, 그것을 발동하기 위해 지불한 마나 비용의 색 하나 당 한 개의 +1/+1 카운터를 가지고 전장에 들어온다. 만약 이 오브젝트가 생물이 아니었다면, 그 대신 그만큼의 charge 카운터를 가지고 들어온다."를 의미합니다.

702.43b Sunburst는 주문이 해결될 때만, 그리고 하나 이상의 유색 마나가 비용에 포함됐을 때만 적용됩니다. 추가 비용이나 대체 비용으로 지불한 마나 역시 적용됩니다.

702.43c Sunburst는 또한 다른 능력들과 함께 사용될 수 있습니다. 만약 키워드가 이 방법으로 사용됐다면, 그 능력은 이 주문이 생물 주문인지 생물이 아닌 주문인지 상관하지 않습니다.

**Example:** "Modular—Sunburst"능력은 "이 지속물은 그것은 발동하기 위해 지불한 마나 비용의 색 하나 당 한 개의 +1/+1 카운터를 가지고 전장에 들어온다."와 "이 지속물이 전장에서 무덤으로 갈 때, 당신은 목표 마법물체 생물에게 이 지속물 위에 있는 +1/+1 카운터의 수만큼의 +1/+1 카운터를 올려놓을 수 있다."를 의미합니다.

702.43d 같은 오브젝트에 Sunburst 능력이 여러 개가 있는 경우엔 각 능력이 독립적으로 적용됩니다.

702.44. 무사도 Bushido

702.44a 무사도는 격발 능력입니다. “무사도 N”은 “이 생물이 방어하거나 방어될 때마다, 이 생물은 턴 끝까지 +N/+N을 받는다.”를 의미합니다. (See rule 509, “Declare Blockers Step.”)

702.44b 같은 생물에 무사도 능력이 여러 개가 있는 경우엔 각 능력이 독립적으로 격발됩니다.

702.45. Soulshift

702.45a Soulshift는 격발 능력입니다. “Soulshift N”은 “이 지속물이 전장에서 무덤으로 갈 때, 당신은 당신의 무덤에서 전환마나비용이 N 이하인 Sprit 카드 한 장을 목표로 정한다. 당신은 그 카드를 당신의 손으로 되돌릴 수 있다.”를 의미합니다.

702.45b 같은 지속물에 Soulshift 능력이 여러 개가 있는 경우엔 각 능력은 독립적으로 격발됩니다.

702.46. Splice

702.46a Splice는 이 능력을 가진 카드가 당신의 손에 있을 때만 적용되는 정적 능력입니다. "Splice onto [서브타입] [비용]"은 "당신은 [서브타입] 주문을 발동할 때 이 카드를 당신의 손에서 공개할 수 있다. 만약 그렇게 한다면, 이 카드의 텍스트 박스를 그 주문에 복사한다. 그리고 그 주문을 발동하기 위한 추가 비용으로 [비용]을 지불한다."를 의미합니다. 카드의 Splice 비용을 플레이하는 것은 추가 비용에 대한 규칙인 규칙 601.2b와 601.2e–g를 따릅니다.

**Example:** Splice 카드는 플레이어의 손에 남아있기 때문에, 그 것은 나중에 정상적으로 발동하거나 또 다른 주문에 Splice될 수 있습니다. 이 카드는 또한 Splice한 주문의 "카드 한 장을 버린다." 같은 비용에 의해 버려질 수도 있습니다.

702.46b Splice를 가진 카드의 텍스트에서 요구되는 선택을 할 수 없는 경우(목표 등), 당신은 그 카드의 Splice 능력을 사용하겠다고 할 수 없습니다. 당신은 같은 주문에 한 카드를 두 번 이상 Splice할 수 없습니다. 한 주문의 여러 장의 카드를 Splice할 경우, 그 카드들을 한번에 전부 공개하고 어떤 순서대로 적용될지 결정합니다. 메인 주문의 능력이 가장 먼저 실행됩니다.

702.46c Splice된 주문은 원래 주문의 특징에 추가로 Splice 한 카드들의 텍스트 박스를 가집니다. 그 주문은 Splice 한 카드의 다른 특징(이름, 마나 비용, 색, 슈퍼타입, 카드타입, 서브타입 등)은 가지지 않습니다. 그 주문에 복사된 텍스트 중 카드 이름을 참조하는 경우, 스텍에 있는 주문을 참조합니다. 원래 복사된 카드를 참조하는 것이 아닙니다.

**Example:** Glacial Ray는 "Glacial Ray는 목표 생물 또는 플레이어에게 피해 2점을 입힌다."와 Splice onto Arcane 능력을 가진 적색 카드입니다. Glacial Ray가 청색 주문인 Reach Through Mists에 Splice 되었다고 가정할 때, 그 주문은 여전히 청색이며, Reach Through Mists가 피해를 입힙니다. 그 말은 이 능력으로 적색으로부터 보호 능력을 가진 생물을 목표로 잡아서 피해 2점을 입힐 수 있다는 것을 의미합니다.

702.46d 추가된 텍스트에 있는 목표 또한 일반적으로 선택합니다(See rule 601.2c). 하나 이상의 목표를 가지는 주문은 해결될 때 모든 목표가 적법하지 않은 경우에 무효화 된다는 것에 유의하세요.

702.46e 주문이 스택을 떠난 경우(예를 들어 무효화되거나 추방되거나 해결되는 등) 그 주문은 Splice로 인해 변경된 것을 잃습니다.

702.47. Offering

702.47a Offering은 카드가 발동될 수 있는 구역에 있을 때 적용되는 정적 능력입니다. “[서브타입] offering”은 “당신은 이 카드를 [서브타입] 지속물을 희생하고 순간마법 타이밍에 발동할 수 있다. 만약 그렇게 한다면, 이 카드를 발동하는 데 드는 총 비용은 희생한 지속물의 마나 비용만큼 감소한다.”를 의미합니다.

702.47b 지속물은 주문을 발동한다고 선언됨과 동시에 희생됩니다. (see rule 601.2a) 주문의 총 비용은 희생된 지속물의 마나 비용만큼 감소합니다(see rule 601.2e).

702.47c 희생한 지속물의 일반적인 마나 Generic mana는 Offering으로 발동한 카드의 총 비용에 포함된 일반적인 마나를 감소시킵니다. 희생한 지속물의 유색 마나는 Offering으로 발동한 카드의 총 비용에 포함된 유색 마나를 감소시킵니다. 희생한 지속물의 유색 마나가 Offering으로 발동한 카드의 총 비용에 포함된 유색 마나에 포함되지 않을 경우, 또는 발동한 카드의 총 비용에 포함된 유색 마나보다 더 많을 경우에는 그만큼의 일반적인 마나를 총 비용에서 감소시킵니다.

702.48. 인술 Ninjutsu

702.48a 인술은 인술 능력을 가진 카드가 플레이어의 손에 있을 때만 동작하는 활성화 능력입니다. “인술 [비용]”은 “[비용], 이 카드를 손에서 공개한다, 당신이 조종하는 방어되지 않은 생물을 소유자의 손으로 되돌린다: 이 카드를 당신의 손에서 탭되어서 공격하고 있는 채로 전장에 놓는다.”를 의미합니다.

702.48b 인술을 가진 카드는 능력을 선언하는 시점부터 능력이 스택을 떠날 때까지 공개된 채로 있습니다.

702.48c 인술 능력은 보통 전장에 있는 생물이 방어되지 않았을 때만 활성화할 수 있습니다. (see rule 509.1h) 인술을 가진 생물은 전장에 방어되지 않은 채로 나옵니다. 그 생물은 소유자의 손으로 돌아간 생물과 같은 플레이어 또는 플레인즈워커를 공격합니다.

702.49. Epic

702.49a Epic 은 두 개의 주문 능력이 결합된 키워드입니다. 각 능력들은 지연 격발 능력을 생성합니다. “Epic”은 “남은 게임 동안 당신은 주문을 발동할 수 없다.”와 “남은 게임 동안의 당신의 유지단 시작에, 이 주문을 epic 능력만 빼고 복사한다. 주문이 목표를 가진다면, 당신은 복사본의 새로운 목표를 지정할 수 있다.”를 의미합니다. See rule 706.10.

702.49b 일단 자신이 조종하는 Epic 주문이 해결되면, 플레이어는 주문을 발동할 수 없습니다. 하지만 효과(epic 능력 자신의 효과 등)는 여전히 주문의 복사본을 스택에 넣을 수 있습니다.

702.50. Convoke

702.50a Convoke는 Convoke 능력을 가진 주문이 스택에 있는 동안에만 적용되는 정적 능력입니다. “Convoke”는 “이 주문의 총 비용에 있는 각 유색 마나 하나당, 당신은 그 마나를 지불하는 대신 당신이 조종하는 그 색을 가지는 언탭된 생물을 탭할 수 있다. 이 주문의 총 비용에 있는 각 일반적인 마나 하나당, 당신은 그 마나를 지불하는 대신 당신이 조종하는 언탭된 생물을 탭할 수 있다.”를 의미합니다. Convoke 능력은 추가 비용이나 대체 비용이 아니고 Convoke 주문의 총 비용이 결정된 이후에만 적용됩니다.

**Example:** 비정한 소환술은 “당신이 발동하는 생물 주문은 {2}가 덜 든다.”라는 능력을 가집니다. 당신은 비정한 소환술을 조종하고 있고 Convoke를 가진 {5}{G}{G} 생물인 Siege Wurm를 발동합니다. Siege Wurm의 총 비용은 {3}{G}{G}입니다. 마나 능력을 활성화한 다음에 당신은 총 비용을 지불합니다. 당신은 최대 두 개의 녹색 생물과 최대 세 개의 아무 색의 생물을 탭해서 이 비용을 지불하는 데 사용할 수 있습니다. 남은 비용은 마나로 지불합니다.

702.50b 같은 주문에 Convoke 능력이 여러 개가 있는 경우엔 하나만 적용됩니다.

702.51. Dredge

702.51a Dredge 는 Dredge 능력을 가진 카드가 플레이어의 무덤에 있을 때 적용되는 정적 능력입니다. “Dredge N”은 “당신의 서고에 최소 N장의 카드가 있을 때, 당신이 카드를 뽑으려 한다면, 당신은 대신 서고 맨 위 N장의 카드를 무덤에 넣고 이 카드를 당신의 무덤에서 손으로 가져올 수 있다.”를 의미합니다.

702.51b 서고의 카드 수가 Dredge 능력이 요구하는 것보다 적은 플레이어는 이 방식으로 카드를 무덤에 넣을 수 없습니다.

702.52. 변환 Transmute

702.52a 변환은 변환 능력이 있는 카드가 플레이어의 손에 있을 때만 적용되는 활성화 능력입니다. “변환 [비용]”은 “[비용], 이 카드를 버린다: 당신의 서고에서 버린 카드와 같은 전환마나비용을 가진 카드를 찾아서 공개한다. 그리고 당신의 손에 넣는다. 그리고 당신의 서고를 섞는다. 이 능력은 집중마법을 사용할 수 있는 타이밍에만 활성화할 수 있다.”를 의미합니다.

702.52b 비록 변환 능력은 그 카드가 플레이어의 손에 있을 때만 활성화 할 수 있지만, 그 능력은 오브젝트가 전장을 포함한 다른 구역에 있을 때에도 존재합니다. 그러므로 변환 능력을 가진 오브젝트는 하나 이상의 활성화 능력을 가진 오브젝트에 적용되는 효과에 영향을 받습니다.

702.53. 피굶주림 Bloodthirst

702.53a 피굶주림은 정적 능력입니다. "피굶주림 N"은 "만약 한 상대가 이 턴에 피해를 입었다면, 이 지속물은 +1/+1 카운터 N개를 가지고 전장에 들어온다."는 뜻입니다.

702.53b "피굶주림 X"는 피굶주림의 특별한 형태입니다. "피굶주림 X"는 "이 지속물은 +1/+1 카운터 X개를 가지고 전장에 들어온다. X는 당신의 모든 상대가 이 턴에 입은 피해의 총합이다."라는 뜻입니다.

702.53c 같은 생물에 피굶주림 능력이 여러 개가 있는 경우엔 각 능력이 따로 적용됩니다.

702.54. Haunt

702.54a Haunt는 격발 능력입니다. 지속물에 있는 “Haunt”는 “이 지속물이 전장에서 무덤으로 갈 때, 이 카드를 추방하고 목표 생물에게 Haunt한다.”라는 뜻입니다. 순간마법과 집중마법에 있는 “Haunt”는 “이 주문이 해결돼서 무덤으로 갈 때, 이 카드를 추방하고 목표 생물에게 Haunt한다.”라는 뜻입니다.

702.54b Haunt 능력의 결과로 추방 구역에 있는 카드는 그 능력에서 목표로 정했던 생물에 “Haunt”됩니다. “Haunt된 생물”이라는 구절은 Haunt 능력이 목표로 정했던 오브젝트를 말합니다. 그 오브젝트가 현재 생물이 아니어도 마찬가지입니다.

702.54c Haunt 된 생물을 참조하는 Haunt 능력을 가진 카드의 격발 능력은 추방 구역에서 격발될 수 있습니다.

702.55. Replicate

702.55a Replicate는 두 개의 능력을 포함하는 키워드입니다. 하나는 Replicate 능력을 가진 주문이 스택에 있는 동안 동작하는 정적 능력이고, 다른 하나는 Replicate 능력을 가진 주문이 스택에 있는 동안 동작하는 격발 능력입니다. “Replicate [비용]”은 “이 주문을 발동하기 위한 추가 비용으로, 당신은 [비용]을 원하는 만큼 지불할 수 있다.”와 “당신이 이 주문을 발동할 때, 만약 Replicate 비용이 지불되었다면 지불된 횟수만큼 이 주문을 복사한다. 만약 이 주문이 목표를 가진다면, 당신은 복사본의 목표를 새로 정할 수 있다.”를 의미합니다. Replicate 비용을 지불하는 것은 추가 비용을 지불하는 것에 대한 규칙인 규칙 601.2b와 601.2e–g를 따릅니다.

702.55b 같은 주문에 Replicate 능력이 여러 개가 있다면, 각각은 독립적으로 지불되고 격발됩니다. 격발되는 능력은 다른 Replicate 능력이 아니라 비용을 지불한 능력에 기반합니다.

702.56. Forecast

702.56a Forecast 능력은 플레이어의 손에서만 활성화할 수 있는 특별한 종류의 활성화 능력입니다. 이 능력은 “Forecast — [활성화 능력].”이라고 쓰여있습니다.

702.56b Forecast 능력은 카드 소유자의 유지단에 각 턴마다 한번씩만 활성화할 수 있습니다. Forecast 능력을 활성화 할 때, Forecast 능력의 조종자는 Forecast 능력이 있는 카드를 공개합니다. 그 플레이어는 유지단이 아닌 단계/단이 시작될 때, 또는 그 카드가 플레이어의 손을 떠날 때까지 그 카드를 공개한 채로 플레이합니다.

702.57. Graft

702.57a Graft는 정적 능력과 격발 능력을 나타냅니다. “Graft N”은 “이 지속물은 N개의 +1/+1 카운터를 가지고 전장에 들어온다.”와 “다른 생물이 전장에 들어올 때마다, 이 지속물에 +1/+1 카운터가 있다면, 당신은 이 지속물 위의 +1/+1 카운터 한 개를 그 생물로 옮길 수 있다.”를 의미합니다.

702.57b 같은 생물에 Graft 능력이 여러 개가 있다면 각 능력은 독립적으로 동작합니다.

702.58. Recover

702.58a Recover는 Recover 능력을 가진 카드가 플레이어의 무덤에 있을 때만 동작하는 격발 능력입니다. “Recover [비용]”은 “이 생물이 전장에서 당신의 무덤에 들어올 때, 당신은 [비용]을 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 이 카드를 당신의 무덤에서 손으로 되돌린다. 그렇지 않은 경우엔, 이 카드를 추방한다.

702.59. Ripple

702.59a Ripple은 Ripple 능력을 가진 카드가 스택에 있는 동안 적용되는 격발 능력입니다. “Ripple N”은 “이 주문을 발동할 때, 당신은 자신의 서고 위 N 장을 공개할 수 있다. 만약 서고에 남은 카드가 N 장 미만일 경우엔 남은 전부를 공개할 수 있다. 이 방식으로 서고를 공개했을 경우, 당신은 공개된 카드 중 이 주문과 같은 이름을 가지는 카드를 원하는 만큼 마나 비용의 지불 없이 발동할 수 있다. 그리고 이 방법으로 공개된 카드 중 발동하지 않은 카드들은 당신이 원하는 순서대로 서고 밑에 넣는다.”를 의미합니다.

702.59b 같은 주문에 Ripple 능력이 여러 개가 있는 경우엔 각 능력은 독립적으로 격발됩니다.

702.60. Split Second

702.60a Split Second 는 이 능력을 가진 주문이 스택에 있을 때 적용되는 정적 능력입니다. “Split Second “는 “이 주문이 스택에 있는 동안, 플레이어들은 다른 주문을 발동하거나 마나 능력이 아닌 활성화 능력을 활성화할 수 없다.”를 의미합니다.

702.60b 플레이어는 Split Second 주문이 스택에 있는 동안에도 마나 능력을 활성화할 수 있으며 특별 행동을 할 수 있습니다. Split Second 주문이 스택에 있는 동안에도 격발능력은 정상적으로 격발되며 스택에 쌓입니다.

702.60c 같은 주문에 Split Second 능력이 여러 개가 있는 경우엔 하나만 적용됩니다.

702.61. Suspend

702.61a Suspend 는 세 개의 능력이 결합된 키워드입니다. 첫 번째 능력은 Suspend를 가진 카드가 플레이어의 손에 있을 때 적용되는 정적 능력입니다. 두 번째와 세 번째 능력은 추방 구역에 있을 때 적용되는 격발 능력입니다. “Suspend N—[비용]”은 “당신이 이 카드를 발동해서 당신의 손에서 스택에 놓을 수 있을 때, 당신은 이 카드를 [비용]을 지불하고 N개의 시간 카운터를 가진 채로 추방할 수 있다. 이 행동은 스택을 사용하지 않는다.”와 “당신의 유지단 시작에, 이 카드가 Suspend되어 있다면, 시간 카운터를 한 개 제거한다.”와 “이 카드에서 마지막 시간 카운터가 제거될 때, 만약 이 카드가 추방되어 있다면, 이 카드를 가능하면 마나 비용의 지불 없이 발동한다. 만약 발동하지 않는다면 추방된 상태로 남는다. 만약 당신이 이 방식으로 생물 주문을 발동한다면, 그 주문 혹은 지속물은 당신이 조종하는 동안 신속 능력을 얻는다.”를 의미합니다.

702.61b 카드가 추방 구역에 있고, Suspend 능력을 가지고 있고, 시간 카운터가 위에 있는 경우, 그 카드는 “suspended”된 것입니다.

702.61c Suspend 능력에 의해 발동하는 주문은 대체 비용 지불에 대한 규칙인 규칙 601.2b와 601.2e–g를 따릅니다.

702.62. 소실 Vanishing

702.62a 소실은 세 개의 능력을 나타내는 키워드입니다. "소실 N"은 "이 지속물은 전장에 N 개의 시간 카운터를 가진 채로 전장에 들어온다."와 "당신의 유지단 시작에, 만약 이 지속물이 시간 카운터를 가지고 있다면, 시간 카운터 한 개를 제거한다."와 "마지막 시간 카운터가 제거될 때, 이 지속물을 희생한다."를 의미합니다.

702.62b 숫자가 없는 소실 능력은 “당신의 유지단 시작에, 만약 이 지속물이 시간 카운터를 가지고 있다면, 시간 카운터 한 개를 제거한다.”와 “마지막 시간 카운터가 제거될 때, 이 지속물을 희생한다.”를 의미합니다.

702.61c 같은 지속물이 소실 능력을 여러 개 가지고 있다면, 각 능력은 독립적으로 동작합니다.

702.63. Absorb

702.63a Absorb is a static ability. “Absorb N” means “If a source would deal damage to this creature, prevent N of that damage.”

702.63b Each absorb ability can prevent only N damage from any one source at any one time. It will apply separately to damage from other sources, or to damage dealt by the same source at a different time.

702.63c If an object has multiple instances of absorb, each applies separately.

702.64. Aura Swap

702.64a Aura swap is an activated ability of some Aura cards. “Aura swap [cost]” means “[Cost]: You may exchange this permanent with an Aura card in your hand.”

702.64b If either half of the exchange can’t be completed, the ability has no effect.

**Example:** You activate the aura swap ability of an Aura. The only Aura card in your handcan’t enchant the permanent that’s enchanted by the Aura with aura swap. The ability has no effect.

**Example:** You activate the aura swap ability of an Aura that you control but you don’t own. The ability has no effect.

702.65. Delve

702.65a Delve is a static ability that functions while the spell with delve is on the stack. "Delve" means "For each generic mana in this spell's total cost, you may exile a card from your graveyard rather than pay that mana." The delve ability isn't an additional or alternative cost and applies only after the total cost of the spell with delve is determined.

702.65b Multiple instances of delve on the same spell are redundant.

702.66. Fortify

702.66a Fortify is an activated ability of Fortification cards. “Fortify [cost]” means “[Cost]: Attach this Fortification to target land you control. Activate this ability only any time you could cast a sorcery.”

702.66b For more information about Fortifications, see rule 301, “Artifacts.”

702.66c If a Fortification has multiple instances of fortify, any of its fortify abilities may be used.

702.67. Frenzy

702.67a Frenzy is a triggered ability. “Frenzy N” means “Whenever this creature attacks and isn’t blocked, it gets +N/+0 until end of turn.”

702.67b If a creature has multiple instances of frenzy, each triggers separately.

702.68. Gravestorm

702.68a Gravestorm is a triggered ability that functions on the stack. “Gravestorm” means “When you cast this spell, put a copy of it onto the stack for each permanent that was put into a graveyard from the battlefield this turn. If the spell has any targets, you may choose new targets for any of the copies.”

702.68b If a spell has multiple instances of gravestorm, each triggers separately.

702.69. Poisonous

702.69a Poisonous is a triggered ability. “Poisonous N” means “Whenever this creature deals combat damage to a player, that player gets N poison counters.” (For information about poison counters, see rule 104.3d.)

702.69b If a creature has multiple instances of poisonous, each triggers separately.

702.70. Transfigure

702.70a Transfigure is an activated ability. “Transfigure [cost]” means “[Cost], Sacrifice this permanent: Search your library for a creature card with the same converted mana cost as this permanent and put it onto the battlefield. Then shuffle your library. Activate this ability only any time you could cast a sorcery.”

702.71. Champion

702.71a Champion은 두 개의 격발 능력을 나타냅니다. “Champion an [오브젝트]”는 “이 지속물이 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는 다른 [오브젝트]를 추방하지 않는다면 이 지속물을 희생한다.”와 “이 지속물이 전장을 떠날 때, 추방된 카드를 소유자의 조종하에 전장에 되돌린다.”를 의미합니다.

702.71b Champion의 두 능력은 서로 연결되어 있습니다. See rule 607, “Linked Abilities.”

702.71c 지속물이 다른 지속물에 의해 “championed”되었다는 것은 후자가 전자를 Champion 능력의 결과로 추방한 것을 말합니다.

702.72. 자유변형/만물 Changeling

702.72a 만물은 특징 정의 능력입니다. “만물”은 “이 오브젝트는 모든 생물 타입을 가진다.”를 의미합니다. 이 능력은 게임 외부를 포함해 모든 곳에서 적용됩니다. See rule 604.3.

702.72b 같은 오브젝트에 만물 능력이 여러 개가 있는 경우엔 하나만 적용됩니다.

702.73. Evoke

702.73a Evoke는 두 개의 능력을 나타내는 키워드입니다. 하나는 Evoke 능력을 가진 카드를 발동할 수 있는 모든 구역에서 적용되는 정적 능력과, 전장에서 적용되는 격발 능력입니다. "Evoke [비용]"은 "당신은 이 카드를 마나 비용 대신 [비용]을 지불하고 발동할 수 있다."와 "이 지속물이 전장에 들어올 때, 만약 Evoke 비용이 지불되었다면, 이 지속물의 조종자는 이 지속물을 희생한다."를 의미합니다. Evoke 비용을 지불하는 것은 대체 비용을 지불하는 것에 대한 규칙인 규칙 601.2b와 601.2e–g를 따릅니다.

702.74. Hideaway

702.74a Hideaway 는 격발 능력과 정적 능력이 결합된 키워드입니다. “Hideaway “는 “이 지속물은 탭 된 채로 전장에 들어온다.”와 “이 지속물이 전장에 들어올 때, 당신의 서고 위 4장을 본다. 한 장을 뒷면으로 추방하고 나머지는 서고 맨 밑에 원하는 순서대로 놓는다. 추방된 카드는 ‘이 카드를 추방한 지속물을 조종하고 있는 플레이어는 추방구역에서 이 카드를 볼 수 있다.’라는 능력을 가진다.”를 의미합니다.

702.75. Prowl

702.75a Prowl은 스택에 있을 때만 동작하는 정적 능력입니다. “Prowl [비용]”은 “만약 플레이어가 이 턴에 당신이 조종하고 이 카드와 생물 타입을 하나라도 공유하는 원천에 의해 전투 피해를 입었을 경우(피해를 입었을 시점에 당신이 조종하고 있으면 됨), 당신은 이 주문의 마나 비용 대신 [비용]을 지불할 수 있다.”를 의미합니다. 주문의 Prowl 비용을 지불하는 것은 대체 비용 지불에 대한 규칙인 규칙601.2b와 601.2e–g를 따릅니다.

702.76. Reinforce

702.76a Reinforce는 Reinforce 능력을 가진 카드가 플레이어의 손에 있을 때만 동작하는 활성화 능력입니다. “Reinforce N—[비용]”은 “[비용], 이 카드를 버린다: 생물 하나를 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 N개를 올려놓는다.”를 의미합니다.

702.76b 비록 Reinforce 능력을 활성화하는 것이 그 카드가 플레이어의 손에 있을 때만 가능하다고 하더라도, 그 능력은 오브젝트가 전장을 포함한 다른 모든 구역에 있을 때에도 여전히 존재합니다. 그러므로 Reinforce 능력이 있는 오브젝트는 하나 이상의 활성화 능력을 가진 오브젝트에 영향을 주는 효과에 영향을 받습니다.

702.77. Conspire

702.77a Conspire는 두 개의 능력을 나타내는 키워드입니다. 하나는 Conspire 능력을 가진 주문이 스택에 있을 때 동작하는 정적 능력이고 다른 하나는 Conspire 능력을 가진 주문이 스택에 있을 때 동작하는 격발 능력입니다. “Conspire”는 “이 주문을 발동하기 위한 추가 비용으로, 당신이 조종하고 이 카드와 색을 공유하는 두 개의 언탭된 생물을 탭할 수 있다.”와 “이 주문을 발동할 때, 만약 Conspire 비용이 지불되었다면, 이 주문을 복사한다. 만약 주문이 목표를 가진다면, 당신은 복사본의 새로운 목표를 지정할 수 있다.”를 의미합니다. Conspire 비용을 지불하는 것은 추가 비용을 지불하는 것에 대한 규칙인 규칙 601.2b와 601.2e–g를 따릅니다.

702.77b 같은 주문에 Conspire 능력이 여러 개가 있는 경우엔 각각은 독립적으로 지불되고 격발됩니다. 격발되는 능력은 다른 Conspire 능력이 아니라 비용을 지불한 능력에 기반합니다.

702.78. 근성 Persist

702.78a 근성은 격발 능력입니다. “근성”은 “이 지속물이 전장에서 무덤으로 들어갈 때, 만약 이 지속물에 -1/-1 카운터가 없었다면, 이 지속물을 -1/-1 카운터 한 개를 가진 채로 소유자의 조종하에 전장으로 되돌린다.”를 의미합니다.

702.79. 고사 Wither

702.79a 고사는 정적 능력입니다. 고사 능력이 있는 원천으로부터 생물에게 입혀지는 피해는 그 생물에게 표시되지 않습니다. 그 대신, 그만큼의 -1/-1 카운터를 그 생물 위에 올립니다. See rule 119.3.

702.79b 지속물이 피해 효과가 적용되기 전에 전장을 떠난다면, 그 지속물이 고사 능력을 가졌는지 확인하기 위해서 그 지속물의 가장 최근의 정보가 사용됩니다.

702.79c 고사 규칙은 고사 능력을 가진 오브젝트가 어느 구역에 있던지 상관 없이 작동합니다.

702.79d 같은 오브젝트에 고사 능력이 여러 개가 있는 경우엔 하나만 적용됩니다.

702.80. 회고 Retrace

702.80a 회고는 몇몇 순간마법과 집중마법에 있는 키워드입니다. 회고는 이 능력을 가진 카드가 플레이어의 무덤에 있는 동안 적용되는 정적 능력입니다. “회고”는 “당신은 이 주문을 발동하기 위한 추가비용으로 대지 한 장을 버려서 이 주문을 당신의 무덤에서 발동할 수 있다.”를 의미합니다. Retrace 능력을 이용해서 주문을 발동하는 것은 추가 비용 지불에 대한 규칙인 규칙601.2b와 601.2e–g를 따릅니다.

702.81. 포식 Devour

702.81a 포식은 정적 능력입니다. “포식 N”은 “이 오브젝트가 전장에 들어올 때, 당신은 원하는 만큼의 생물을 희생할 수 있다. 이 지속물은 이렇게 희생된 생물 하나 당 N개의 +1/+1 카운터를 가지고 전장에 들어온다.”를 의미합니다.

702.81b 어떤 오브젝트는 그 지속물이 포식한 생물의 수와 연관된 능력을 가집니다. “It devoured”는 “이 카드가 전장에 들어올 때 이 카드의 포식 능력의 결과로 희생된”을 의미합니다.

702.82. 고귀 Exalted

702.82a 고귀는 격발 능력입니다. “고귀”는 “당신이 조종하는 생물이 혼자 공격할 때마다, 그 생물은 턴종료까지 +1/+1을 받는다.”는 뜻입니다.

702.82b 생물이 “혼자 공격”한 것은 그 생물이 주어진 전투 단계에서 공격자로 선언된 유일한 생물인 경우만을 의미합니다. See rule 506.5.

702.83. 파묘 Unearth

702.83a Unearth 는 이 능력을 가진 카드가 무덤에 있을 때 적용되는 활성화 능력입니다. “Unearth [비용]”은 “[비용]: 이 카드를 당신의 무덤에서 전장으로 되돌린다. 이 카드는 신속 능력을 가진다. 다음 종료단 시작에 이 카드를 추방한다. 만약 이 카드가 전장을 떠나려 한다면, 이 카드가 추방 구역이 아닌 다른 구역으로 가려고 한다면 대신 추방한다. 이 능력은 집중마법을 사용할 수 있는 타이밍에만 활성화할 수 있다.”를 의미합니다.

702.84. 연쇄 Cascade

702.84a 연쇄는 이 능력을 가진 주문이 스택에 올라갈 때만 적용되는 격발 능력입니다. “연쇄”는 “당신이 이 주문을 발동할 때, 이 주문보다 전환마나비용이 적고 대지가 아닌 카드를 추방할 때까지 당신의 서고 맨 위에서 카드를 추방한다. 당신은 그 카드를 마나 비용의 지불 없이 발동할 수 있다. 추방된 카드를 서고 맨 밑에 무작위의 순서로 놓는다.”를 의미합니다.

702.84b 같은 주문에 연쇄 능력이 여러 개가 있는 경우엔 각 능력이 따로 격발됩니다.

702.85. 절멸자/절멸 Annihilator

702.85a 절멸은 격발 능력입니다. “절멸 N”은 “이 생물이 공격할 때마다, 방어 플레이어는 N개의 지속물을 희생한다.”를 의미합니다.

702.85 같은 생물에 절멸 능력이 여러 개가 있는 경우엔 각 능력이 따로 격발됩니다.

702.86. Level Up

702.86a Level up 은 활성화 능력입니다. “Level up [비용]”은 “[비용]: 이 지속물 위에 레벨 카운터를 올려놓는다. 이 능력은 당신이 집중마법을 사용할 수 있는 타이밍에만 활성화할 수 있다.”를 의미합니다.

702.86b Level up 능력이 적혀진 카드를 레벨러 카드라고 합니다. 이 카드는 일반적인 카드와 레이아웃이 다릅니다. 그리고 두 개의 레벨 심볼이 있습니다. See rule 710, “Leveler Cards.”

702.87. 반동 Rebound

702.87a 반동 능력은 몇몇 순간마법이나 집중마법에서 나타납니다. 이 능력은 이 능력을 가진 주문이 스택에 있을 때 적용돼서 지연 격발 능력을 생성하는 정적 능력을 말합니다. “반동”은 “만약 이 주문이 당신의 손에서 발동되었다면, 이 주문이 해결될 때 무덤에 넣는 대신 추방한다. 당신의 다음 유지단 시작에, 당신은 이 카드를 추방 구역에서 마나 비용 지불 없이 발동할 수 있다.”를 의미합니다.

702.87b 반동 능력에 의해 카드를 마나 비용 없이 발동하는 것은 대체 비용에 대한 규칙인 규칙 601.2b와 601.2e–g를 따릅니다..

702.87c 같은 주문에 반동 능력이 여러 개가 있는 경우엔 하나만 적용됩니다.

702.88. 토템아머 Totem Armor

702.88a 토템아머는 몇몇 마법진에 있는 정적 능력입니다. “토템아머”는 “만약 부여된 지속물이 파괴되려고 하면, 그 대신 그 지속물에서 모든 피해를 제거하고 이 마법진을 파괴한다.”를 의미합니다.

702.89. 감염 Infect

702.89a 감염은 정적 능력입니다.

702.89b 감염 능력을 가진 원천이 플레이어에게 피해를 입히면 그것은 플레이어의 생명점을 잃게 하지 않습니다. 대신 그 플레이어는 그만큼의 독 카운터를 얻습니다. See rule 119.3.

702.89c 감염 능력을 가진 원천이 생물에게 피해를 입히면 생물에게 피해를 표시하지 않습니다. 대신 그 생물은 그만큼의 -1/-1 카운터를 올려놓습니다. See rule 119.3.

702.89d 지속물이 피해 효과가 적용되기 전에 전장을 떠난다면, 그 지속물이 감염 능력을 가졌는지 확인하기 위해서 그 지속물의 가장 최근의 정보가 사용됩니다.

702.89e 감염 규칙은 감염 능력을 가진 오브젝트가 어느 구역에 있던지 상관 없이 작동합니다.

702.89f 같은 오브젝트에 감염 능력이 여러 개가 있는 경우엔 하나만 적용됩니다.

702.90. 전투함성 Battle Cry

702.90a 전투함성은 격발 능력입니다. "전투함성"은 "이 생물이 공격할 때마다, 다른 공격생물들은 턴 끝까지 +1/+0을 받는다."는 뜻입니다.

702.90b 같은 생물에 전투함성 능력이 여러 개가 있는 경우엔 각 능력이 따로 격발됩니다.

702.91. 생체병기 Living Weapon

702.91a 생체병기는 격발 능력입니다. "생체 병기"는 "이 장비가 전장에 들어올 때, 0/0 흑색 Germ 토큰을 전장에 놓는다. 그리고 이 지속물을 그 토큰에 부착한다."라는 뜻입니다.

702.92. 불사 Undying

702.92a 불사는 격발 능력입니다. "불사"는 "이 지속물이 전장에서 무덤으로 들어갈 때, 만약 이 지속물에 +1/+1 카운터가 없었다면, 이 지속물을 +1/+1 카운터 한 개를 가진 채로 소유자의 조종하에 전장으로 되돌린다."는 뜻입니다.

702.93. 기적 Miracle

702.93a 기적은 격발 능력과 결합된 정적 능력입니다. (See rule 603.10). "기적 [비용]"은 "당신이 이 카드를 뽑을 때, 이 카드가 당신이 이번 턴에 뽑은 첫 번째 카드라면 당신은 이 카드를 공개할 수 있다. 만약 이렇게 공개했다면, 당신은 원래 마나 비용 대신 기적 비용을 지불하고 이 카드를 발동할 수 있다."라는 뜻입니다.

702.93b 플레이어가 카드를 기적 능력으로 공개했다면, 그 플레이어는 그 카드가 손을 떠나거나, 능력이 해결되거나, 능력이 다른 이유로 스택을 떠날 때까지 공개한 채로 플레이합니다.

702.94. 영혼결속 Soulbond

702.94a 영혼결속은 두 개의 격발 능력을 나타내는 키워드입니다. "영혼결속"은 "이 생물이 전장에 들어올 때, 만약 당신이 이 생물과 다른 생물을 조종하고 있고 둘 다 짝이 없다면, 당신은 이 생물과 그 생물을 짝지어줄 수 있다. 그 생물들은 당신이 두 생물 모두를 조종하는 한 짝으로 남는다."는 능력과 "만약 다른 생물이 당신의 조종하에 전장에 들어올 때마다, 만약 당신이 이 생물과 그 생물을 조종하고 있고 둘 다 짝이 없다면, 당신은 이 생물과 그 생물을 짝지어줄 수 있다. 그 생물들은 당신이 두 생물 모두를 조종하는 한 짝으로 남는다."는 능력을 의미합니다.

702.94b 생물은 영혼결속 능력의 결과로서 다른 생물과 "짝을 이루게" 됩니다. 능력은 짝을 이룬 생물, 생물이 짝을 이룬 또 다른 생물, 또는 생물이 짝을 이뤘는지 여부에 대해 조건을 확인할 수 있습니다. "짝이 없는" 생물은 짝을 이루지 못한 생물입니다

702.94c 영혼결속 능력이 해결될 때, 짝지으려는 두 대상 중 하나라도 더 이상 생물이 아니거나, 더 이상 전장에 있지 않거나, 더 이상 영혼결속 능력을 조종하는 플레이어의 조종하에 있지 않다면 두 대상 모두 짝을 이루지 못합니다.

702.94d 생물 한 개는 다른 생물 한 개와만 짝을 이룰 수 있습니다.

702.94e 다음 중 하나가 발생하면 짝을 이룬 생물은 짝이 없는 상태가 됩니다: 다른 플레이어가 해당 생물 또는 그와 짝을 이룬 생물을 조종하게 될 경우; 해당 생물 또는 그와 짝을 이룬 생물이 더 이상 생물이 아닐 경우; 해당 생물 또는 그와 짝을 이룬 생물이 전장을 떠날 경우.

702.95. 과부하 Overload

702.95a 과부하는 과부하를 가진 주문이 스택에 있을 때 동작하는 두 가지 정적 능력을 일컫는 키워드입니다. 과부하 [비용]은 "당신은 이 주문의 마나 비용 대신 [비용]을 지불할 수 있다" 및 "당신이 이 주문의 과부하 비용을 지불하기로 했다면, 이 주문의 내용이 다음과 같이 바뀐다"를 뜻합니다. 과부하 능력은 대체비용 지불에 관한 규정 601.2b 및 601.2e-g에 따릅니다.

702.95b 플레이어가 어떤 주문의 과부하 비용을 지불하기로 결정한다면 해당 주문은 목표를 요구하지 않습니다. 따라서 과부하 비용을 지불한 주문은 과부하 능력을 지불하지 않고 발동했을 때 합법적으로 목표로 삼지 못하던 물체에 영향을 줄 수 있습니다.

702.95c 과부하의 두 번째 능력은 텍스트 변경 효과를 가져옵니다. See rule 612, “Text-Changing Effects.”

702.96. 섭취 Scavenge

702.96a 섭취는 섭취 능력을 가진 카드가 무덤에 있을 때에만 활성화할 수 있는 활성화 능력입니다. "섭취 [비용]"은 "[비용], 이 카드를 당신의 무덤에서 추방한다: 생물 한 개를 목표로 정한다. 그 생물에 이 카드의 공격력만큼의 +1/+1 카운터를 올려놓는다. 당신이 집중마법을 발동할 수 있는 시기에만 이 능력을 활성화할 수 있다."를 뜻합니다.

702.97. 속박해제 Unleash

702.97a 속박해제는 두 가지 정적 능력을 일컫는 키워드입니다. "속박해제"는 "이 지속물이 +1/+1 카운터 한 개를 가지고 전장에 들어오도록 할 수 있다" 및 "이 지속물은 +1/+1 카운터를 가지고 있는 한 방어할 수 없다"를 뜻합니다.

702.98. 암호문 Cipher

702.98a 암호문은 일부 순간마법이나 집중마법에 첨부된 능력입니다. 암호문 능력에는 두 가지 정적 능력이 있는데, 하나는 해당 주문이 스택에 쌓여 있을 때 기능을 발휘하고 다른 하나는 암호문 능력이 있는 카드가 추방 영역에 있을 때 기능을 발휘합니다. "암호문"은 "이 주문이 카드라면, 당신은 당신이 조종하는 생물에 이 카드를 암호화한 다음 추방할 수 있다." 및 "이 카드가 그 생물에 암호화된 한, 그 생물은 '이 생물이 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 당신은 이 카드를 복사해 마나 비용 없이 발동할 수 있다.'라는 능력을 가진다."를 뜻합니다.

702.98b "암호화된"이란, 추방 영역에 있으며 암호화 능력이 있는 카드와 해당 카드가 해결될 때 선택한 생물과의 관계를 나타냅니다.

702.98c 암호화 능력은 암호화 능력이 있는 카드가 추방 영역에 있고 해당 카드가 암호화된 생물이 전장에 있는 한 지속됩니다. 암호화된 생물의 조종자가 바뀌거나 암호화된 생물이 더 이상 생물이 아니더라도 그 생물에 암호화된 카드는 사라지지 않습니다.

702.99. 진화 Evolve

702.99a 진화는 격발 능력입니다. "진화"란 "당신이 조종하는 생물이 전장에 들어올 때마다, 그 생물의 공격력이 이 생물의 공격력보다 높거나 방어력이 이 생물의 방어력보다 높다면, 이 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다."를 뜻합니다.

702.99b 진화 능력이 해결돼서 그 결과로 1개(이상)의 +1/+1 카운터가 생물 위에 올라갔을 때 그 생물은 "진화한" 것입니다.

702.99c 생물은 생물이 아닌 지속물보다 공격력이나 방어력이 높은 것이 아닙니다.

702.99d 한 지속물이 여러 개의 진화 능력을 가지고 있다면, 각 능력은 따로 격발됩니다.

702.100. 착취 Extort

702.100a 착취는 격발 능력입니다. "착취"는 "당신이 주문을 발동할 때마다 당신은 W/B를 지불할 수 있다. 착취 비용을 지불하면 각 상대는 생명 1점을 잃고 당신은 상대가 이런 식으로 잃은 생명점의 총합만큼의 생명점을 얻는다."라는 뜻입니다.

702.100b 한 지속물이 여러 개의 착취 능력을 가지고 있다면, 각 능력은 따로 격발됩니다.

702.101. 융합 Fuse

702.101a 융합은 일부 분할 카드 ("분할 카드" 규칙 708 참조)의 정적 능력이며 해당 카드가 플레이어의 손에 있는 동안 적용됩니다. 플레이어의 손에 융합 능력이 있는 분할 카드가 있다면, 분할 카드의 양쪽을 모두 발동할 수 있습니다. 이 선택은 융합 능력이 있는 분할 카드를 스택에 놓기 전에 결정해야 합니다. 그 결과 스택에 쌓이는 주문을 융합된 분할 주문이라고 합니다.

702.101b 융합된 분할 주문의 특성은 두 가지지만 전환마나비용은 하나입니다. 주문의 전환마나비용은 색깔과는 상관없이 그 두 개의 마나 비용의 총 마나의 양과 동일합니다.

702.101c 융합된 분할 주문의 총비용은 각 반쪽의 마나 비용을 포함합니다. (규칙 601.2e 참조)

702.101d 융합된 분할 주문이 해결될 때, 주문의 조종자는 왼쪽 반쪽의 지시를 따르고, 그 다음에 오른쪽 반쪽의 지시를 따릅니다.

702.102. 권능 Bestow

702.102a 권능은 두 가지 정적 능력을 나타냅니다. 하나는 권능을 가진 카드가 스택에 있는 동안 활성화되고, 다른 하나는 카드가 스택과 전장에 있을 때 모두 활성화됩니다. "권능 [비용]"은 "마나 비용을 지불하는 대신에 [비용]을 지불하고 이 카드를 발동할 수 있다"와 "이 카드의 권능 비용을 지불하면, 이 카드는 마법진 부여마법이 되며 생물에게 부여 능력을 얻는다."라는 뜻입니다. 이들 효과는 해당 주문이 해결될 때 목표로 정한 생물이 유효하지 않거나 지속물이 되어 목표에서 떨어져 나갈때까지 지속됩니다. 카드의 권능 비용 지불 방법은 대체비용 지불에 관한 규정 601.2b 및 601.2e-g를 따릅니다.

702.102b 주문의 조종자가 권능 비용을 지불하기로 결정한다면 그 플레이어는 생물에게 부여하는 능력과 규칙 601.2c에 따라 그 마법진 주문에 유효한 목표를 선택합니다. 규칙 303.4을 추가로 참조하세요.

702.102c 주문의 조종자는 그 주문이 마법진 주문이 된 이후에 유효한 목표를 정할 수 없다면 그 주문의 권능 비용을 지불하기로 할 수 없습니다.

702.102d 권능 능력이 있는 마법진 주문이 해결되기 시작할 때 그 목표가 유효하지 않은 경우, 그 주문을 마법진으로 만드는 효과가 사라집니다. 그 주문은 생물 주문으로 해결되어 그 조종자의 조종 하에 전장에 들어옵니다. 이는 규칙 608.3a의 예외입니다.

702.102e 권능 능력이 있는 마법진이 적법하지 않은 오브젝트나 플레이어에게 부착되어 있는 경우, 그 마법진은 떨어집니다. 이는 규칙 704.5.n의 예외입니다.

702.103. 조공 Tribute

702.103a 조공은 조공을 가진 생물이 전장에 들어올 때 작동하는 정적 능력입니다. "조공 N"은 "이 생물이 전장에 들어오면서, 상대를 선택한다. 그 플레이어는 이 생물이 +1/+1 카운터 N개를 추가로 가지고 전장에 들어오도록 할 수 있다"라는 뜻입니다.

702.103b 조공을 가진 생물은 "조공을 바치지 않았다면" 격발되는 능력을 가집니다. 이 조건은 조공의 결과로 선택된 상대가 생물의 조공 능력 뒤에 붙은 숫자만큼의 +1/+1 카운터를 가지고 전장에 들어오지 않도록 했을 때 성립됩니다.

703. 턴에 기반한 행동

703.1. 턴에 기반한 행동은 특정 단계나 단의 시작이나 끝에 자동적으로 일어나는 게임 행동입니다. 턴에 기반한 행동은 스택을 사용하지 않습니다.

703.1a 특정 단계나 단의 시작에 격발되는 능력은 격발 능력이지 턴에 기반한 행동이 아닙니다. (See rule 603, "Handling Triggered Abilities.")

703.2. 턴에 기반한 행동은 특정 플레이어가 조종하는 것이 아닙니다.

703.3. 어떤 단계나 단이 시작될 때마다, 만약 그 단계/단이 턴에 기반한 행동을 해야 하는 단계/단이면, 해당 턴에 기반한 행동이 자동적으로 영향을 미칩니다. 이것은 상태 참조 행동이 체크되기 전, 격발 능력이 스택에 쌓이기 전, 플레이어가 우선권을 받기 전에 일어납니다.

703.4. 턴에 기반한 행동에는 다음이 있습니다:

703.4a 언탭단이 시작하자마자 액티브 플레이어가 조종하는 모든 페이즈-인 지속물들이 페이즈 아웃되며 페이즈-아웃인 지속물들이 페이즈 인 됩니다. 이 모든 것은 동시에 일어납니다. See rule 502.1.

703.4b 페이징이 끝나고 언탭단 중, 액티브 플레이어는 자신이 조종하는 지속물 중에서 어떤 지속물을 언탭할 지 결정합니다. 그리고 그것들이 동시에 언탭됩니다. See rule 502.2.

703.4c 카드뽑기단이 시작하자마자 액티브 플레이어는 카드를 뽑습니다. See rule 504.1.

703.4d 아크에너미 게임에서 Set in Motion. <생략> See rule 701.22.

703.4e 액티브 플레이어가 모든 상대를 다 공격할 수 없는 규칙의 다인전 게임 중이라면, 전투시작단이 시작하자마자 액티브 플레이어가 상대 중에 한 명을 선택합니다. 그 플레이어가 방어 플레이어가 됩니다. See rule 507.1.

703.4f 공격자 선언단이 시작하자마자, 액티브 플레이어는 공격 생물을 선언합니다. See rule 508.1.

703.4g 방어자 선언단이 시작하자마자, 방어 플레이어는 방어자를 선언합니다. See rule 509.1.

703.4h 방어자 선언단 중에 방어자가 지정 완료되자마자, 각 공격 생물 중에 여러 생물에게 방어된 생물이 있다면, 액티브 플레이어는 방어 생물들에게 어떤 순서로 피해를 지정할 지 결정합니다. See rule 509.2.

703.4i 방어자 선언단 중에 액티브 플레이어가 피해 분배 순서를 결정하자마자 (필요하다면), 각 방어 생물 중에 여러 생물을 방어한 생물이 있다면, 방어 플레이어는 공격 생물들에게 어떤 순서로 피해를 지정할 지 결정합니다. See rule 509.3.

703.4j 전투피해단이 시작하자마자, 각 플레이어는 APNAP 순서로 자신이 조종하는 각 공격/방어 생물이 어떻게 피해를 분배할 지 결정합니다. See rule 510.1.

703. 전투피해단에서 전투 피해 분배가 완료되자마자 모든 전투피해가 동시에 입혀집니다. See rule 510.2.

703.4m 정화단이 시작하자마자, 액티브 플레이어의 손이 자신의 최대 손 크기(일반적으로 7)보다 많은 카드를 가지고 있다면, 그 플레이어는 자신의 손 크기에 맞춰서 카드를 버립니다. See rule 514.1.

703.4n 정화단 중 액티브 플레이어가 카드를 버리자마자(필요하다면), 지속물의 모든 피해가 제거되며 "턴 끝까지until end of turn", "이번 턴this turn"이라고 되어있는 효과가 끝납니다. 이 행동은 동시에 일어납니다. See rule 514.2.

703.4p 각 단계와 단이 끝날 때, 각 플레이어의 마나풀에 있는 사용되지 않는 마나가 사라집니다. See rule 500.4.

704. 상태 참조 행동

704.1. 상태 참조 행동은 특정한 상태(아래 나열)가 만족될 때마다 자동적으로 발생하는 게임 행동입니다. 상태 참조 행동은 스택을 사용하지 않습니다.

704.1a 특정한 게임 상태일 때 격발되는 능력은 격발 능력이지 상태 참조 행동이 아닙니다. (See rule 603, "Handling Triggered Abilities.")

704.2. 상태 참조 행동은 게임에 의해 체크되며, 특정한 플레이어가 조종하는 것이 아닙니다.

704.3. 한 플레이어가 우선권을 받을 때마다(See rule 116, "Timing and Priority"), 게임은 상태 참조 행동으로 아래 나열된 상태들을 체크합니다. 그리고 적용 가능한 모든 상태 참조 행동을 한 사건으로 동시에 수행합니다. 만약 상태 체크의 결과로 상태 참조 행동이 하나라도 수행되었다면, 체크를 반복합니다. 또한 스택에 쌓이기를 대기하고 있던 모든 격발 능력이 스택에 쌓였다면, 체크를 반복합니다. 일단 상태 체크를 했을 때 더 이상 수행될 상태 참조 행동이 없고, 스택에 쌓이기를 대기하고 있는 격발 능력이 없다면, 적절한 플레이어가 우선권을 받습니다. 이 과정은 또한 정화단에서도 일어납니다. (See rule 514) 다만 만약 정화단에서 처음으로 상태 체크를 했을 때 더 이상 수행될 상태 참조 행동이 없고, 스택에 쌓이기를 대기하고 있는 격발 능력이 없다면, 어떤 플레이어도 우선권을 받지 못하고 단이 끝납니다.

704.4. 격발 능력과는 다르게, 상태 참조 행동은 주문이나 능력이 해결되는 도중에 무슨 일이 벌어지는지 상관하지 않습니다.

**Example:** 플레이어가 "이 생물의 공격력과 방어력은 당신의 손에 있는 카드의 수와 같다."는 능력을 가진 생물을 조종하고 있습니다. 그 플레이어가 "당신의 손을 버리고 카드 7장을 뽑는다."는 능력을 가진 주문을 발동했습니다. 주문이 해결되는 도중에, 그 생물은 순간적으로 방어력이 0이 되지만 주문 해결이 끝났을 때는 다시 7이 됩니다. 그러므로 그 생물은 상태 참조 행동이 체크될 때 살아남습니다. 반대로, 플레이어의 손이 없을 때 격발되는 능력은 원래 주문이 해결된 이후에 스택에 쌓입니다. 왜냐하면 주문이 해결되는 도중에 격발이 일어났기 때문입니다.

704.5. 상태 참조 행동에는 다음과 같은 것들이 있습니다:

704.5a 플레이어의 생명점이 0 이하라면 그 플레이어는 게임에서 패배합니다.

704.5b 플레이어가 서고에서 카드를 뽑으려 하는데 서고에 카드가 없을 경우엔 다음 상태 참조 행동이 체크될 때 그 플레이어는 게임에서 패배합니다.

704.5c 플레이어가 10개 이상의 독 카운터를 가지고 있다면, 그 플레이어는 게임에서 패배합니다. 이 규칙은 쌍두거인전에서는 무시됩니다. 대신 규칙704.5u를 보세요.

704.5d 토큰이 페이즈 아웃하거나 전장을 제외한 다른 구역에 있다면, 그 토큰은 사라집니다.

704.5e 주문의 복사본이 스택 이외의 장소에 있다면, 그 복사본은 사라집니다. 만약 카드의 복사본이 스택이나 전장 이외의 장소에 있다면 그 복사본은 사라집니다.

704.5f 생물의 방어력이 0 이하라면, 그 생물을 소유자의 무덤에 넣습니다. 재생은 이 이벤트를 대체하지 못합니다.

704.5g 생물의 방어력이 0보다 크면서, 그 생물에 표시된 피해의 양이 방어력 이상이라면, 그 생물은 치명적인 피해를 입은 것이며 파괴됩니다. 재생은 이 이벤트를 대체할 수 있습니다.

704.5h 생물의 방어력이 0보다 크면서, 저번 상태 참조 행동이 체크된 이후로 치명타를 가진 원천으로부터 피해를 입었다면, 그 생물은 파괴됩니다. 재생은 이 이벤트를 대체할 수 있습니다.

704.5i 플레인즈워커의 충성도가 0이라면, 그 플레인즈워커는 소유자의 무덤으로 갑니다.

704.5j 한 플레이어가 플레인즈워커 타입이 같은 플레인즈워커를 둘 이상 조종한다면, 그 플레이어는 그 중 하나를 선택하고 나머지를 모두 소유자의 무덤에 넣습니다. 이것을 "플레인즈워커 유일성 규칙"이라고 합니다.

704.5k 한 플레이어가 이름이 같은 전설적 지속물을 둘 이상 조종한다면, 그 플레이어는 그 중 하나를 선택하고 나머지를 모두 소유자의 무덤에 넣습니다. 이것을 "전설 규칙"이라고 합니다. 만약 한 지속물만이 전설적 타입이라면, 이 규칙은 적용되지 않습니다.

704.5m 둘 이상의 world 슈퍼타입을 가진 지속물이 전장에 있다면, 가장 최근에 전장에 들어온 하나를 제외하고는 모두 소유자의 무덤으로 갑니다. 가장 최근에 전장에 들어온 지속물이 여럿이라면, 모두 소유자의 무덤으로 갑니다. 이것을 "world 룰"이라고 합니다.

704.5n 마법진이 적법하지 않은 오브젝트나 플레이어에게 부착되어있거나 아무 오브젝트/플레이어에게도 부착되어있지 않다면, 그 마법진은 소유자의 무덤으로 갑니다.

704.5p 장비나 Fortification이 적법하지 않은 지속물에게 부착되어 있다면, 그것은 그 지속물에서 떨어집니다. 그것은 전장에 계속 남아있습니다.

704.5q 생물이 오브젝트나 플레이어에게 부착되어 있다면, 그 생물은 떨어지고 전장에 남아있습니다. 비슷하게, 만약 마법진, 장비, Fortification이 아닌 지속물이 오브젝트나 플레이어에게 부착되어 있다면, 그 지속물은 떨어지고 전장에 남아있습니다.

704.5r 한 지속물이 +1/+1 카운터와 -1/-1 카운터를 동시에 가지고 있다면 각각 N개씩의 카운터가 제거됩니다. N은 +1과 -1 카운터의 개수 중 작은 쪽입니다.

704.5s 특정한 카운터가 N개 이상 있을 수 없다고 되어있는 지속물에 해당 카운터가 N개보다 많이 있다면, N개를 제외하고는 모두 제거됩니다.

704.5t 쌍두거인전에서, 팀의 생명점이 0 또는 그 이하면 그 팀은 게임에서 패배합니다. See rule 810, "Two-Headed Giant Variant."

704.5u 쌍두거인전에서 팀이 15개 이상의 독 카운터를 가지고 있다면 그 팀은 게임에서 패배합니다. See rule 810, "Two-Headed Giant Variant."

704.5v 커맨더에서 한 플레이어가 같은 장군에게 21점 이상의 누적 전투 피해를 입었을 때 그 플레이어는 게임에서 패배합니다. See rule 903, “Commander.”

704.5w 아크에너미에서. <생략> See rule 904, "Archenemy."

704.5x 플레인체이스에서, 현상 카드가 앞면으로 커맨드 구역에 있고, 그것이 격발되었지만 아직 스택에 쌓이지 않은 격발 능력의 원천이 아닌 경우, 그 차원의 조종자는 Planeswalk합니다. See rule 901, "Planechase."

704.6. 동시에 여러 개의 상태 참조 행동이 같은 결과를 일으킨다면, 한 대체 효과가 나머지 모두를 대체합니다.

**Example:** 당신은 "만약 당신이 게임에서 패배한다면, 그 대신 당신의 손, 무덤, 당신이 소유한 모든 지속물을 서고에 섞어 넣고 카드 7장을 뽑는다. 당신의 생명총점은 20이 된다."는 능력을 가진 Lich's Mirror를 조종하고 있습니다. 당신의 서고의 카드는 1장이고 생명총점은 1입니다. 어떤 주문이 당신에게 카드 2장을 뽑고 2점을 잃게 했습니다. 다음 상태 참조 행동이 체크될 때, 당신은 규칙 704.5a와 704.5b에 의해 패배하게 됩니다. 대신에 Lich's Mirror가 게임패를 대체하고 계속 게임을 하도록 합니다.

704.7. 상태 참조 행동의 결과로 지속물이 전장을 떠났는데 동시에 다른 상태 참조 행동이 수행되면, 이런 상태 참조 행동이 수행되기 전에 그 지속물의 가장 최근 정보가 게임에 의해 유도됩니다.

**Example:** 당신은 1/1에 불사 생물인 Young Wolf을 조종하고 있습니다. Young Wolf에는 +1/+1 카운터가 한 개 올라가 있습니다. 어떤 주문이 Young Wolf에게 3개의 -1/-1 카운터를 놓았습니다. 상태 참조 행동이 수행되기 전에, 1개의 +1/+1 카운터와 3개의 -1/-1 카운터가 Young Wolf 위에 존재합니다. 상태 참조 행동이 수행된 후에, Young Wolf는 무덤에 갑니다. Young Wolf가 가장 최근에 전장에 있었을 때, Young Wolf에는 +1/+1 카운터가 있었기 때문에 불사는 격발되지 않습니다.

705. 동전 던지기

705.1. 승패가 있는 동전 던지기는, 해당 플레이어가 동전을 던지고 "앞" 또는 "뒤"를 호명합니다. 만약 결과가 같다면 그 플레이어는 동전 던지기에서 이깁니다. 아니라면 그 플레이어는 패배합니다. 동전던지기를 한 플레이어만 승/패가 결정됩니다. 다른 플레이어는 이 결과에 포함되지 않습니다.

705.2. 오브젝트에 대한 동전 던지기는 동전이 앞면인지 뒷면인지만 확인합니다. 각 플레이어는 호명 없이 동전을 던집니다. 어떤 플레이어도 동전 던지기에서 이기거나 지지 않습니다.

705.3. 던지기에 사용되는 동전은 양면이 명확하게 구분되어야 하며, 양 면이 나올 확률이 동일해야 합니다. 동전의 "앞"이 어느 쪽인지 명확하지 않은 동전은 어느 한쪽을 앞, 다른 쪽을 뒤로 정의하고 던집니다. 동전던지기 대신 결과값이 두 개가 나오고 두 결과의 확률이 동일한 무작위적으로 다른 방법을 사용할 수 있습니다. 예를 들어 주사위를 굴려 홀짝을 호명하거나, 홀수를 앞면, 짝수를 뒷면이라 정의하고 던질 수 있습니다.

706. 오브젝트 복사

706.1. 어떤 오브젝트는 자신이 주문, 지속물, 카드의 복사본이 되거나 다른 오브젝트가 복사본이 되게 합니다. 어떤 효과는 다른 오브젝트의 복사본인 토큰은 전장에 놓습니다. (일부 옛날 카드는 "search for a copy"라는 문구를 사용합니다. 이 절에서는 해당 카드들은 다루지 않습니다. 그 카드들은 오라클 카드 레퍼런스에서 에라타되어서 새로운 텍스트를 받았습니다)

706.2. 오브젝트를 복사한다면, 원본 오브젝트의 복사 가능한 값들(copiable values)을 복사하게 됩니다. 오브젝트가 스택에 있을 경우 발동/활성화 하면서 선택된 것들(모드, 목표, X의 값, kicker비용이 지불되었는지, 여러 목표에 어떻게 영향을 미치는지 등)도 복사합니다. "복사 가능한 값"이란 오브젝트의 텍스트에서 파생된 값(이름, 마나 비용, 색 지시자, 카드 타입, 서브타입, 슈퍼타입, 룰 텍스트, 공격력, 방어력, 충성도)과, 그 값이 다른 복사 효과, ETB 능력, "앞면이 될 때" 특징들을 설정하는 능력, 오브젝트를 뒷면으로 뒤집는 능력 등에 의해 변경된 경우의 값을 말합니다. 다른 효과들(타입 변경/텍스트 변경 효과), 상태(status), 카운터는 복사되지 않습니다.

**Example:** Chimeric Staff는 "{X}: Chimeric Staff는 턴 끝까지 X/X 마법물체 생물이 된다."는 능력을 가진 마법물체입니다. Clone은 "당신은 Clone을 전장의 생물의 복사본으로 전장에 들어오게 할 수 있다."는 능력을 가진 생물입니다. Staff가 자신의 능력으로 5/5 마법물체 생물이 된 다음에, Clone이 전장에 Staff의 복사본으로 들어왔습니다. Clone은 마법물체지만 5/5 마법물체 생물은 아닙니다. (하지만 복사본은 Staff의 능력을 가지므로, 능력을 활성화한다면 생물이 될 것입니다)

**Example:** Clone이 뒷면 상태인 Grinning Demon(morph {2}{B}{B}인 생물)의 복사본으로 전장에 들어왔습니다. Clone은 무색의 이름 없고, 타입 없고, 능력 없고, 마나 비용이 없는 2/2 생물입니다. 복사본은 앞면 상태입니다. 조종자는 앞면으로 만들기 위해서 {2}{B}{B}를 지불할 수 없습니다.

706.2a 복사는 원본의 색도 복사합니다. 왜냐하면 색은 마나 비용이나 색 지시자에서 파생된 값이기 때문입니다. 복사는 원본의 능력을 복사합니다. 왜냐하면 능력은 룰 텍스트에서 파생된 값이기 때문입니다. 복사는 각 능력에 대해 두 가지 값을 가지진 않습니다(다시 말해, 오브젝트의 룰텍스트와 능력을 모두 복사하는 것이 아니라 복사한 룰텍스트가 능력을 새로 정의하도록 합니다)

706.3. 복사본의 복사 가능한 값은 원본의 복사된 값이 됩니다. 이 값은 복사본의 상태에 의해 변경될 수도 있습니다(See rule 110.6). 다른 오브젝트를 복사한 오브젝트는 (원본과는 독립적인) 새로운 복사 가능한 값을 사용합니다.

**Example:** Vesuvan Doppelganger는 "당신은 Vesuvan Doppelganger를 전장의 생물의 복사본으로 전장에 들어오게 할 수 있다. 복사본은 그 생물의 색은 복사하지 않는다. 만약 그렇게 한다면, 이 생물은 "당신은 유지단 시작에 이 생물을 목표 생물의 복사본이 되게 할 수 있다. 복사본은 그 생물의 색은 복사하지 않는다."는 능력을 얻는다. Vesuvan Doppelganger가 Runeclaw Bear(녹색, 능력 없는 2/2 생물)의 복사본으로 전장에 들어왔습니다. 그리고 Clone이 Doppelganger의 복사본으로 전장에 들어왔습니다. Clone은 이름이 Runeclaw Bear인 2/2 청색 생물이 되며 Doppelganger의 유지단에 격발되는 능력을 가집니다.

**Example:** Tomoya the Revealer(플립된 플립 카드)가 Nezumi Shortfang(플립되지 않은 플립 카드)의 복사본이 되었습니다. Tomoya의 특징들은 Nezumi Shortfang이 플립된 버전인 Stabwhisker the Odious와 같게 됩니다.

**Example:** 뒷면인 Grinning Demon(morph가 있는 생물)이 앞면인 Branchsnap Lorian(4/1 녹색 돌진 생물. morph{G})의 복사본이 되었습니다. Demon의 특징은 Branchsnap Lorian의 특징이 됩니다. 하지만 생물이 뒷면이기 때문에, Demon은 무색의 이름 없고, 타입 없고, 능력 없고, 마나 비용이 없는 2/2 생물로 남아있습니다. 이때 {G}를 지불하면 앞면으로 뒤집을 수 있습니다. 이 생물의 특징들은 Branchsnap Lorian와 같습니다.

**Example:** 뒷면인 Grinning Demon이 Wandering Ones(1/1 청색 신령 생물. morph 없음)의 복사본이 됐습니다. Demon은 뒷면 상태의 Wandering Ones가 됩니다. Demon은 무색의 이름 없고, 타입 없고, 능력 없고, 마나 비용이 없는 2/2 생물로 남아있습니다. Demon의 조종자는 특별 행동으로 Demon을 앞면이 되게할 수 없습니다. 만약 어떤 효과가 Demon을 앞면이 되게 한다면, 그것은 Wandering Ones의 특징을 가집니다.

706.4. 어떤 효과는 지속물이 전장에 남아있는 동안 다른 지속물의 복사본이 되도록 합니다. 이 변화는 ETB와 LTB 능력을 격발시키지 않습니다. 이것은 또한 현재 그 지속물에 적용되고 있는 다른 복사되지 않는 효과 역시 유지됩니다.

**Example:** Unstable Shapeshifter는 "생물이 전장에 들어올 때마다, Unstable Shapeshifter는 그 생물의 복사본이 되고 이 능력을 가진다."는 능력이 있습니다. Unstable Shapeshifter가 Giant Growth의 효과("목표 생물은 턴끝까지 +3/+3을 받는다.")를 받고 있습니다. 만약 생물이 이 턴에 전장에 들어온다면, Unstable Shapeshifter는 그 생물의 복사본이 되며, Giant Growth의 효과 역시 여전히 적용됩니다.

706.5. 다른 오브젝트의 "복사본으로" 전장에 들어오는 오브젝트는 전장에 들어올 때 그 오브젝트의 복사본이 됩니다. 그 오브젝트는 전장에 들어오지 않으며, 복사된 지속물로써 전장에 들어옵니다. 만약 복사된 텍스트에 ETB 능력을 대체하는 능력이 있다면, 이 능력 또한 효과를 발휘합니다. 또한 복사본이 가진 모든 ETB 격발 능력 또한 격발됩니다.

**Example:** Skyshroud Behemoth는 "Fading 2(이 생물은 2개의 fade 카운터를 가지고 전장에 들어온다. 당신의 유지단 시작에, fade 카운터를 한 개 제거한다. 만약 그렇게 할 수 없다면, 이 생물을 희생한다)"를 가지고 있으며, "Skyshroud Behemoth는 전장에 탭된 채로 들어온다."는 능력을 가지고 있습니다. Clone이 전장에 Skyshroud Behemoth의 복사본으로 들어올 때, 클론은 탭되어서 들어오며, 2개의 fade 카운터를 가진 채로 들어옵니다.

**Example:** Wall of Omens은 "Wall of Omens이 전장에 들어올 때, 카드를 한 장 뽑는다."는 능력이 있습니다. Clone이 Wall of Omens의 복사본으로 전장에 들어왔습니다. 클론이 가진 Wall of Omens의 ETB는 격발되며 클론의 조종자는 카드를 뽑습니다.

706.6. 지속물을 복사할 때, 복사된 지속물이 했던 선택은 복사되지 않습니다. 오브젝트가 다른 지속물의 복사본으로 전장에 들어올 때, "[이것]이 전장에 들어오면서" 해야 하는 선택을 합니다.

**Example:** 클론이 Adaptive Automaton의 복사본으로 전장에 들어왔습니다. Adaptive Automaton는 "Adaptive Automaton가 전장에 들어올 때 생물 타입을 고른다."는 능력을 가지고 있습니다. 클론은 복사한 Adaptive Automaton이 선택한 타입을 복사하지 않습니다. 대신 클론의 조종자는 새로운 선택을 합니다.

706.7. 한 쌍의 연결된 능력이 복사되면, 이 능력들은 복사한 오브젝트에서와 유사한 연결 상태를 가집니다. 한 능력이 언급한 행동이나 오브젝트는 다른 능력에만 영향을 미칩니다. 그 능력들은 다른 능력과 연결되어 있지 않습니다. 복사본이 현재 무슨 능력을 가지고 있고, 과거 어떤 능력을 가졌는지와는 관계없습니다. See rule 607, "Linked Abilities."

706.7a "[값]을 선택한다." 또는 "카드를 호명한다."는 능력이 있고, 이와 연결된 두 번째 능력이 이 선택을 언급한다면, 두 번째 능력은 첫 번째 능력에 의해 선택된 값만을 의미합니다. 오브젝트는 복사된 이후의 능력은 이전에 한 선택을 "기억"하지 못합니다. 만약 오브젝트가 선택을 언급하는 능력을 복사했는데, (a) 이와 연결된 능력을 복사하지 못했거나, (b) 연결된 능력을 복사했지만 선택이 이루어지지 않은 경우에는, 그 선택은 정의되지 않은 것으로 간주합니다. 만약 능력이 정의되지 않은 선택을 언급한다면, 능력에서 그 부분은 아무 일도 하지 않습니다.

**Example:** Voice of All이 전장에 들어왔고, Unstable Shapeshifter이 Voice of All을 복사했습니다. Voice of All은 "Voice of All이 전장에 들어올 때, 색을 선택한다."와 "Voice of All은 선택한 색으로부터 보호 능력을 가진다."는 능력을 가지고 있습니다. Unstable Shapeshifter는 색을 선택할 기회가 없습니다. 왜냐하면 이 생물이 Voice of All로써 전장에 들어온 것이 아니기 때문입니다. 따라서 보호 능력은 아무것으로부터도 보호하지 못합니다.

**Example:** Vesuvan Doppelganger가 Voice of All의 복사본으로 전장에 들어왔습니다. 그리고 도플갱어의 조종자는 청색을 선택했습니다. 나중에, 도플갱어가 "{T}:선택한 색의 마나 한개를 당신의 마나풀에 담는다."는 능력을 가진 Quirion Elves를 복사했습니다. 비록 도플갱어가 색을 선택했다고 하더라도, 선택한 능력은 엘프의 마나 능력과 연결된 것이 아닙니다. 만약 도플갱어의 마나 능력이 활성화된다면, 그 능력은 마나를 생산하지 못합니다.

706.8. 양면 지속물을 복사할 때, 현재 윗면인 면의 복사 가능한 값만이 복사됩니다. (See rule 711, "Double-Faced Cards.")

706.9. 복사 효과에는 복사 과정 중에 변경이나 예외 사항이 포함되어 있을 수 있습니다.

706.9a 어떤 복사 효과는 복사과정 중에 능력을 얻도록 합니다. 이 능력은 복사본의 다른 능력들처럼 복사본의 복사 가능한 값의 일부가 됩니다.

**Example:** Quirion Elves가 전장에 들어왔고 Unstable Shapeshifter가 이를 복사했습니다. 셰이프시프터의 복사가능한 값은 "생물이 전장에 들어올 때, Unstable Shapeshifter는 그 생물의 복사본이 되며 이 능력을 가진다."는 능력을 제외하면 엘프와 동일합니다. 이후 클론이 전장에 Unstable Shapeshifter의 복사본으로 들어왔습니다. 클론은 셰이프시프터가 엘프로 복사했을 때 스스로 얻은 능력을 포함한 새로운 복사가능한 값을 복사합니다.

706.9b 어떤 복사 효과는 어떤 특징은 복사하지 않고 원래의 값을 유지한다고 명시합니다. 이런 효과는 "[특징]을 제외하고, 여전히 [값]이다."는 구문을 사용합니다. 또는 단순히 특정한 값은 복사되지 않는다고 명시하기도 합니다.

706.9c 어떤 복사 효과는 특징을 복사과정 중에 변경합니다. 최종적인 특징 값(들)이 그 복사본의 복사 가능한 값이 됩니다.

**Example:** Copy Artifact는 "당신은 Copy Artifact를 전장의 마법물체의 복사본으로 전장에 들어오게 할 수 있다. 다만 그것은 다른 타입에 더불어 여전히 부여마법이다."는 능력을 가진 부여마법입니다. Copy Artifact가 Juggernaut의 복사본으로 전장에 들어왔습니다. Copy Artifact의 복사가능한 값은 타입을 제외하면 Juggernaut와 같습니다. Copy Artifact의 타입은 생물, 마법물체, 부여마법입니다.

706.9d 특정 특징을 복사하지 않거나, 특정 특징을 원본 값으로 유지하거나, 특징의 최종 값을 변경하는 복사 효과를 적용할 때, 복사하는 오브젝트에 해당 특징을 정의하는 특징 정의 능력(See rule 604.3)이 있다면 그 능력은 복사되지 않습니다. 그 특징이 색인 경우, 색 지시자(See rule 204) 는 복사되지 않습니다.

**Example:** Quicksilver Gargantuan는 "당신은 Quicksilver Gargantuan을 전장의 생물의 복사본으로 전장에 들어오게 할 수 있다. 다만 Quicksilver Gargantuan의 공/방은 여전히 7/7이다."는 능력을 가진 생물입니다. Quicksilver Gargantuan가 전장에 Tarmogoyf(공격력과 방어력을 정의하는 특징 정의 능력이 있다)의 복사본으로 들어올 경우, Quicksilver Gargantuan는 해당 능력을 가지지 않습니다. Quicksilver Gargantuan는 7/7이 될 것입니다.

706.10. 주문이나 활성화 능력, 격발 능력을 복사하는 것은 그것의 복사본을 스택에 올리는 것을 의미합니다; 주문의 복사본은 발동한 것이 아니며, 활성화 능력의 복사본은 활성화 한 것이 아닙니다. 주문이나 능력의 복사본은 그 주문이나 능력의 모든 특징을 복사하며, 모드, 목표, X의 값, 추가/대체 비용 등 원본이 선택한 모든 선택을 복사합니다. (See rule 601, "Casting Spells.") 주문이나 능력이 해결될 때 선택해야 되는 것은 복사되지 않습니다. 만약 복사본의 효과가 비용을 지불하기 위해 사용된 오브젝트를 언급한다면, 그 것은 원본 주문이나 능력이 비용으로 지불한 오브젝트의 정보를 사용합니다. 주문의 복사본은 그것을 자신의 조종하에 스택에 올린 플레이어가 소유합니다. 주문이나 능력의 복사본은 그것을 자신의 조종하에 스택에 올린 플레이어가 조종합니다. 주문의 복사본은 비록 실제 카드가 아니더라도 주문입니다. 능력의 복사본은 능력입니다.

**Example:** 플레이어가 Emerald Charm을 목표로 Fork("목표 순간마법이나 집중마법을 복사한다. 다만 복사본의 색은 여전히 적색이다. 당신은 복사본의 목표를 새로 정할 수 있다.")를 발동했습니다. Emerald Charm은 "하나를 선택한다. —목표 지속물을 언탭한다; 또는 목표 마법진이 아닌 부여마법을 파괴한다; 또는 목표 생물은 턴 끝까지 비행 능력을 잃는다."라는 능력을 가진 녹색 순간마법입니다. Fork가 해결될 때, Emerald Charm의 복사본을 스택에 쌓습니다. 다만 색이 녹색이 아니라 적색입니다. 복사본은 원본 Emerald Charm이 선택한 모드와 같은 모드를 가지고 있습니다. 복사본이 원본과 같은 목표를 가질 필요는 없습니다. 왜냐하면 Fork가 새로운 목표를 고를 수 있도록 하기 때문입니다.

**Example:** Fling은 "Fling을 발동하기 위한 추가 비용으로 생물 하나를 희생한다. Fling은 목표 생물이나 플레이어에게 희생한 생물의 공격력만큼의 피해를 입힌다."는 순간마법입니다. Fling의 복사본은 원본 Fling이 희생한 생물의 공격력만큼의 피해를 입힙니다.

706.10a 주문의 복사본이 스택을 제외한 다른 구역에 있으면 그것은 사라집니다. 카드의 복사본이 전장이나 스택을 제외한 구역에 있으면 그것은 사라집니다. 이것은 상태 참조 효과입니다. See rule 704.

706.10b 능력의 복사본은 원본 능력과 같은 원천을 가집니다. 만약 능력이 원천의 이름을 참조하면, 복사본 역시 원본 능력과 같은 오브젝트를 참조합니다. 그 오브젝트와 같은 이름을 가진 다른 오브젝트가 아닙니다. 능력의 복사본은 그 능력이 이 턴에 몇 번 해결됐는지 세는 효과에게는 같은 능력으로 간주됩니다.

706.10c 어떤 주문이나 능력을 복사하는 효과는 복사본이 새로운 목표를 잡을 수 있다고 명시합니다. 플레이어는 원래 목표를 몇 개든 바꾸지 않고 놔둘 수 있습니다. 비록 그 목표들이 현재 적법하지 않을 경우라도 마찬가지입니다. 만약 플레이어가 목표의 일부/전부를 바꾸기로 한 경우, 새로운 목표는 반드시 적법해야 합니다. 일단 그 플레이어가 복사본의 새로운 목표를 정했다면, 복사본은 그 목표를 잡은 상태로 스택에 올라갑니다.

706.11. 만약 효과가 지속물의 이름을 참조한다면, 그 효과는 참조하는 지속물의 이름이 바뀌거나 다른 지속물의 복사본이 된다고 하더라도 여전히 그 지속물을 참고합니다.

**Example:** Unstable Shapeshifter가 Crazed Armodon를 복사했습니다. Crazed Armodon는 "{G}: Crazed Armodon는 턴끝까지 +3/+0을 얻고 돌진 능력을 얻는다. 다음 종료단 시작에 Crazed Armodon를 파괴한다. 이 능력은 한 턴에 한번만 활성화할 수 있다."는 능력을 가지고 있습니다. 만약 셰이프시프터가 이 능력을 활성화 할 경우, 셰이프시프터는 다음 종료단 시작에 더 이상 Crazed Armodon의 복사본이 아니라고 하더라도 파괴됩니다.

706.12. 어떤 효과가 플레이어에게 오브젝트의 복사본을 발동하게 한다면(단순히 주문을 복사하는 것이 아니라) 주문을 발동할 때의 규칙을 따릅니다. 다만 그 복사본은 복사한 오브젝트가 있는 구역에서 생성되며, 효과를 생성한 주문이나 능력이 해결될 때 발동됩니다. 오브젝트의 복사본을 발동하는 것은 규칙 601 "Casting Spells"의 601.2a-g 단계를 따릅니다. 일단 발동되면, 그 복사본은 스택에 있는 주문이며, 다른 주문들처럼 해결되거나 무효화될 수 있습니다.

707. 뒷면 주문과 지속물

707.1. 두 장의 카드(Illusionary Mask and Ixidron)와 morph 능력 (See rule 702.36)은 주문과 지속물이 뒷면인 것을 허용합니다..

707.2. 뒷면 주문과 뒷면 지속물은 그것이 뒷면이 되게 한 능력/규칙에 언급된 특징만을 가집니다. 그 특징들은 해당 오브젝트의 특징의 복사 가능한 값입니다. (See rule 613, "Interaction of Continuous Effects," and rule 706, "Copying Objects.")

707.2a 앞면 지속물이 주문이나 능력에 의해 뒷면으로 뒤집힐 경우, 그것은 텍스트, 이름, 서브타입, 마나 비용이 없는 2/2 생물이 됩니다. 이 값들은 그 오브젝트의 복사 가능한 값입니다.

707.3. 뒷면으로 전장에 놓이는 오브젝트는 전장에 들어오기 전에 뒷면이 됩니다. 따라서 지속물의 ETB 능력은 격발 능력일 경우 격발되지 않으며, 정적 능력일 경우 아무 효과도 일으키지 않습니다.

707.4. 뒷면으로 발동되는 주문은 스택에 쌓이기 전에 뒷면이 됩니다. 따라서 주문의 특징을 참고하는 능력은 뒷면 주문의 특징만 참고합니다. 모든 효과와 금지사항은 뒷면 상태의 특징에 적용됩니다. 뒷면 주문은 뒷면 지속물이 됩니다.

707.5. 언제든지 당신은 당신이 조종하는 뒷면 주문이나 뒷면 지속물(페이즈 아웃 된 것 포함)의 앞면을 볼 수 있습니다. 당신은 다른 플레이어가 조종하거나 다른 구역에 있는 뒷면 카드는 볼 수 없습니다.

707.6. 당신이 여러 개의 뒷면 주문이나 뒷면 지속물을 조종할 경우, 당신은 항상 각 뒷면 주문/지속물이 서로 쉽게 구별되도록 해야 합니다. 여기에는 주문을 발동한 순서, 지속물이 전장에 들어온 순서, 어떤 것이 지난 턴에 공격을 갔는지, 다른 뒷면 주문/지속물과의 차이점 등이 있습니다. 이것들은 구별하는 일반적인 방법에는 카운터나 주사위를 사용해서 다른 지속물임을 알리거나 테이블에 명백한 순서대로 나열하는 방법 등이 있습니다.

707.7. 능력이나 규칙은 뒷면인 지속물을 해당 조종자가 앞면으로 뒤집도록 하게 할 수 있습니다. 주문은 일반적으론 앞면으로 뒤집힐 수 없습니다.

707.8. 뒷면 지속물이 앞면으로 뒤집히면서, 그 지속물의 복사 가능한 값은 일반적인 복사 가능한 값으로 되돌아갑니다. 뒷면 지속물에 적용되었던 효과들은 여전히 앞면 지속물에도 적용됩니다. 지속물이 전장에 들어온 것이 아니기 때문에 ETB 능력은 격발되거나 효과를 생성하지 않습니다.

707.9. 뒷면 지속물이 다른 구역으로 이동할 경우, 그 지속물의 소유자는 반드시 모든 플레이어에게 그 지속물을 공개해야 합니다. 뒷면 주문이 스택에서 전장이 아닌 다른 구역으로 가는 경우에도 마찬가지입니다. 각 게임이 끝날 때, 모든 뒷면 지속물과 주문은 반드시 모든 플레이어에게 공개되어야 합니다.

707.10. 뒷면 지속물이 다른 지속물의 복사본이 될 경우, 뒷면 지속물의 (앞면의) 복사 가능한 값이 복사한 지속물의 복사 가능한 값이 되며, 뒷면 상태로 남아있습니다. 따라서 뒷면 지속물의 특징은 원래와 동일합니다: 그 지속물이 뒷면이 되게 한 능력이나 규칙을 따릅니다. 하지만 그 지속물이 앞면이 될 경우, 그 복사 가능한 값은 복사한 지속물의 값이 됩니다. See rule 706.3.

707.11. 뒷면 지속물이 "[이 지속물]이 앞면이 되면서..."라는 능력을 앞면으로 뒤집힌 이후에 가지면, 그 능력은 그 지속물이 앞면으로 뒤집힌 후에 적용됩니다.

708. 분할 카드

708.1. 분할 카드는 한 카드에 2개의 카드가 있습니다. 분할 카드의 뒷면은 일반적인 **Magic** 카드와 같습니다.

708.2. 스택을 제외한 모든 구역에서, 분할 카드는 두 개씩의 특징과 두 개의 전환마나비용을 가집니다. 융합 능력 (See rule 702.101, "Fuse")을 사용해 발동하지 않은 분할 카드가 스택에 있는 동안, 발동된 반쪽의 특징만 존재합니다. 다른 반쪽의 특징은 존재하지 않는 것으로 간주합니다. 융합 능력을 사용해 발동한 분할 카드 주문은 두 세트의 특징을 가지며, 한 개의 전환마나비용을 가집니다. 이 주문의 전환마나비용은 (색에 상관 없이) 두 개의 마나 비용의 총합과 같습니다.

708.2a 플레이어가 융합 능력 없이 분할 카드를 발동한다면, 그 플레이어는 분할 카드의 어떤 면을 발동할 지 스택에 쌓기 전에 선택합니다. 선택된 면만 발동 가능한지 평가되며, 발동하기로 한 쪽만 스택에 쌓입니다.

708.2b 플레이어가 손에서 융합 능력이 있는 분할 카드를 발동하려고 하면, 그 플레이어는 양쪽 모두를 발동하기로 선택할 수 있으며, 결과적으로 융합된 분할 주문이 됩니다. 양쪽 면 모두가 발동 가능한지 평가됩니다. 만약 한쪽 면이 발동 불가능하다면, 양쪽 면 둘 다를 하나의 주문으로 발동할 수 없습니다.

708.3. 카드의 양쪽이 서로 다른 색의 마나 비용을 포함하고 있는 분할 카드는 스택에 있지 않은 동안은 다색 카드입니다. 스택에 있는 동안에는 발동한 쪽(들)의 마나 비용에 있는 색을 따릅니다.

708.4. 비록 분할 카드들이 두 개의 발동 가능한 면을 가질지라도, 각 분할 카드는 한 장의 카드입니다. 예를 들어, 분할 카드를 뽑거나 버린 경우, 그것은 두 장이 아니라 한 장을 뽑거나 버린 것입니다.

708.5. 무엇이든지 스택 이외의 구역에 있는 분할 카드의 특징을 참조하려고 하면, 그 결과는 두 가지가 됩니다(분할 카드의 양 면). 무엇이든지 융합된 분할 주문의 특징을 참조하려고 하면, 그 결과는 두 가지가 됩니다. 무엇이든지 주문으로써 스택에 있는 분할 카드의 특징을 참조하려고 하거나 융합된 분할 카드의 전환마나비용을 참조하려고 하면, 그 결과는 하나입니다.

**Example:** Infernal Genesis는 "각 플레이어의 유지단 시작에, 그 플레이어는 자신의 서고 맨 위의 카드를 무덤에 넣는다. 그 플레이어는 X개의 1/1 흑색 Minion 생물 토큰을 전장에 놓는다. X는 그 카드의 전환마나비용이다."는 능력을 가지고 있습니다. 만약 무덤에 들어간 카드가 Assault/Battery였다면, 그 전환마나비용은 "1과 4"가 됩니다. 토큰은 1개가 나오고 그와 동시에 4개가 나와서 총 5개가 나옵니다.

**Example:** Spell Blast는 "전환마나비용이 X인 목표 주문을 무효화한다."는 능력이 있습니다. 플레이어가 융합된 분할 주문 Breaking/Entering(마나 비용이 각각 {U}{B}와 {4}{B}{R})을 Spell Blast로 무효화하려고 합니다. 플레이어는 X로 8을 선택해야 합니다.

708.6. 어떤 효과는 스택 이외의 구역에 있는 분할 카드들 혹은 하나 이상의 융합된 분할 주문의 특징을 비교합니다.

708.6a 스택이 아닌 구역에 있는 하나 이상의 분할 카드들, 또는 하나 이상의 융합된 분할 주문들을 상대로 참인지 묻는 비교(positive comparison)(카드가 적색인가 같은) 또는 상대적인 비교(카드의 전환마나비용이 3 이하인가 같은)를 하는 경우, 하나만이 답이 될 수 있습니다. 양쪽 면을 각각 비교해서 두 결과 중 하나라도 "예"인 경우 경우에 답이 참이 됩니다.

**Example:** Void는 "숫자를 선택한다. 그 숫자와 같은 전환마나비용을 가진 모든 마법물체와 생물을 파괴한다. 그리고 목표 플레이어는 자신의 손을 공개하고 그 숫자와 같은 전환마나비용을 가진 대지가 아닌 카드를 전부 버린다.:는 능력을 가지고 있습니다. 만약 플레이어가 1을 선택한 경우, 상대는 Assault/Battery를 버려야 합니다. 왜냐하면 그 카드의 전환마나비용은 "1과 4"이기 때문입니다. 플레이어가 4를 선택한 경우도 마찬가지입니다. 만약 플레이어가 5를 선택한 경우에는 영향을 받지 않습니다.

708.6b 스택 이외의 구역에 있는 하나 이상의 분할 카드 또는 하나 이상의 융합된 분할 주문을 포함해서 거짓인지 묻는 비교(negative comparison)(카드들의 이름이 서로 다른가 같은)를 하는 경우엔 오로지 하나의 답을 가집니다. 이 경우엔 참인지 묻는 비교 때와 비슷한 과정으로 비교했을 때 "아니오"란 답이 나온 경우 참이 됩니다.

708.6c 여러 개의 특징이나 값들을 비교하는 경우 각 특징 또는 값은 따로 비교됩니다. 만약 개별적인 비교 결과 값이 "예"인 경우에 최종적인 비교 값이 "예"가 됩니다. 개별적인 비교엔 같은 분할 카드의 다른 면들이 포함될 수 있습니다.

**Example:** Sunforger는 "{R}{W}, Sunforger를 분리한다: 당신의 서고에서 전환마나 비용이 4 이하인 적색 또는 백색 순간마법 카드를 찾는다. 이 카드를 마나 비용의 지불 없이 발동할 수 있다."는 능력을 가지고 있습니다. 이 능력으로 Research/Development를 어느 면이든 발동할 수 있습니다. Research의 전환마나비용은 2이고(비록 Development가 5일지라도), Development는 적색(비록 Research가 적색도 백색도 아닐지라도)이기 때문입니다.

708.7. 각 분할 카드는 두 개의 이름이 있습니다. 플레이어가 분할 카드를 호명하고자 한다면, 그 플레이어는 분할 카드 양쪽 면 모두가 아니라 양면 중 하나의 이름을 호명해야 합니다. 호명한 이름과 두 개의 이름 중 하나가 일치한다면, 그 오브젝트는 선택된 것입니다.

709. Flip Cards

709.1. 플립 카드는 하나의 카드의 두 개의 카드 프레임이 있습니다. 똑바로 된 텍스트가 보통 상태의 특징입니다. 뒤집어진 텍스트는 추가적인 특징을 나타냅니다. 플립 카드의 뒷면은 일반적인 **Magic** 카드의 뒷면과 같습니다.

709.1a 플립 카드의 위쪽 절반은 카드의 보통 상태의 이름, 텍스트 박스, 타입라인, 공격력, 방어력이 있습니다. 텍스트 박스에는 보통은 만족시키면 그 지속물을 "플립" 시킬 수 있는 조건을 가진 능력이 있습니다.

709.1b 플립 카드의 아래쪽 절반은 카드의 또 다른 이름, 텍스트 박스, 타입라인, 공격력, 방어력이 있습니다. 이 특징들은 그 지속물이 전장에 플립된 상태로 있을 때에만 사용됩니다.

709.1c 플립 카드의 색, 마나 비용은 카드가 플립되더라도 변하지 않습니다. 또한 외부 효과에 의한 변경사항 역시 여전히 적용됩니다.

709.2. 전장을 제외한 모든 구역에서, 또한 전장에서 지속물이 플립되기 전에는, 플립 카드는 보통 상태의 특징만을 가집니다. 일단 지속물이 플립되면, 일반적인 이름, 텍스트 박스, 타입라인, 공격력, 방어력은 적용되지 않으며 또 다른 버전의 특징이 대신 적용됩니다.

**Example:** Akki Lavarunner는 전설적 생물이 아니지만 플립되면 전설적 생물인 Tok-Tok, Volcano Born이 됩니다. "당신의 서고에서 전설적 카드를 찾는다."는 효과로는 이 플립 카드를 찾을 수 없습니다. "전설적 생물은 +2/+2를 받는다."는 효과는 Akki에게는 적용되지 않지만 Tok-Tok에게는 적용됩니다.

709.3. 당신은 당신이 조종하는 지속물이 언탭된 상태던 탭된 상태던 플립되어 있는지 아닌지 항상 확실하게 표시해야 합니다. 플립된 카드를 구별하기 위한 일반적인 방법은 플립된 오브젝트는 동전이나 주사위를 이용해 표시하는 것입니다.

709.4. 지속물을 플립하는 것은 단방향 과정입니다. 일단 지속물이 플립되면 그것은 다시 언플립되는 것은 불가능합니다. 하지만 플립된 지속물이 전장을 떠났으면 그것은 떠나기 전에 어떤 상태였는지 기억하고 있지 않습니다. See rule 110.6.

709.5. 플레이어는 카드 이름을 호명할 때 플립 카드의 또 다른 이름을 호명할 수 있습니다.

710. Leveler Cards

710.1. 각 레벨러 카드는 텍스트 박스가 줄이 그어져 나뉘어 있으며 세 개의 공격력/방어력 박스가 있습니다. 레벨러 카드의 텍스트 박스에는 두 개의 레벨 심볼이 있습니다.

710.2. 레벨 심볼은 정적 능력을 나타내는 키워드 능력입니다. 레벨 심볼에는 "N1-N2"처럼 숫자의 범위가 있거나 "N3+"처럼 +모양이 있는 하나의 숫자가 있습니다. 한 구역의 텍스트 박스에 있는 능력들은 그것과 같은 구역에 있는 레벨 심볼의 능력의 일부입니다. 공격력 방어력 박스 역시 마찬가지입니다. 여기에서는 "[P/T]"라고 나타냅니다.

710.2a "{LEVEL N1-N2} [능력들] [P/T]"는 "이 생물이 N1개 이상, N2개 이하의 레벨 카운터를 가지고 있으면, 그 생물의 공방은 [P/T]이며 [능력들]을 가진다."는 뜻입니다.

710.2b "{LEVEL N3+} [능력들] [P/T]"는 "이 생물이 N3개 이상의 레벨 카운터를 가지고 있는 한, 그 생물의 공방은 [P/T]이며, [능력들]을 가진다."는 뜻입니다.

710.3. 텍스트 박스의 줄은 레벨 심볼과 연관된 능력들과 공방을 쉽게 알려주기 위한 것이며, 게임에서 중요한 것은 아닙니다. 레벨러 카드는 하나의 텍스트 박스만을 가지고 있습니다.

710.4. 레벨러 카드가 가지고 있는 능력 중에서 레벨 심볼보다 앞선 능력은 일반적으로 다루어집니다. 특히, 각 레벨러 지속물은 항상 레벨 업 능력을 가지고 있습니다. (See rule 702.86) 이 능력은 그 지속물 위에 몇 개의 레벨 카운터가 있던지 상관없이 활성화할 수 있습니다.

710.5. 레벨러 생물 위에 있는 레벨 카운터의 개수가 N1개보다 적다면, 그 생물의 공격력과 방어력은 가장 위에 있는 공격력/방어력 박스와 같습니다.

710.6. 전장을 제외한 모든 구역에서, 레벨러 카드의 공격력과 방어력은 가장 위에 있는 공격력/방어력 박스와 같습니다.

711. 양면 카드

711.1. 양면 카드는 양면 다 **Magic** 카드의 앞면이 있습니다. 각 면에는 지속물이 "변신"하게 하거나 다른 면으로 뒤집히게 하는 능력이 있습니다. 토큰들과 일반적인 **Magic** 카드의 뒷면을 가진 카드는 변신할 수 없습니다. (See rule 701.25, "Transform.")

711.1a 양면 카드의 앞면에는 좌상단에 태양 심볼이 있습니다.

711.1b 양면 카드의 뒷면에는 좌상단에 달 심볼이 있습니다.

711.1c 양면 카드가 공개 구역에 있는 동안에, 각 플레이어들은 카드의 양 면을 볼 수 있습니다. 다른 구역에서는 그것을 볼 수 있는 플레이어만 양 면을 볼 수 있습니다.

711.1d 양면 카드의 뒷면이 생물이라면, 그 카드의 앞면의 공격력/방어력 박스 위에는 회색으로 뒷면 생물의 공격력/방어력을 나타내는 텍스트가 있습니다. 이것은 리마인더 텍스트로, 실제 게임에는 아무 효과도 없습니다.

711.2. 양면 카드의 각 면은 각자의 특징들을 가집니다.

711.2a 전장을 제외한 모든 구역과, 전장에서 앞면인 경우에는, 양면 카드는 앞면의 특징만을 가집니다.

711.2b 양면 지속물이 뒷면인 동안에는, 뒷면의 특징만을 가집니다. 뒷면에는 마나 비용이 없습니다. 뒷면의 색은 색 지시자(See rule 202.2e)를 따릅니다.

711.3. 그 지속물이 변신할 수 있는지 여부를 제외하면, 양면 지속물의 정보를 이용하는 주문, 능력, 효과, 규칙은 현재 윗면인 면의 정보를 사용합니다.

**Example:** Clone이 Wildblood Pack(양면 카드의 뒷면)의 복사본으로 전장에 들어왔습니다. Clone은 Wildblood Pack의 복사본이 됩니다. Clone은 양면 카드가 아니기 때문에, 변신할 수 없습니다.

**Example:** 플레이어가 Cytoshape를 발동해서 Kruin Outlaw(양면 카드의 앞면)가 턴 끝까지 Elite Vanguard(2/1 인간 병사 생물)의 복사본이 되게 했습니다. 이후에 플레이어는 Moonmist("모든 인간을 변신시킨다.")를 발동했습니다. Elite Vanguard의 복사본은 양면 카드이기 때문에 변신합니다. 결과적으로 지속물의 뒷면이 위로 왔지만, 턴 끝까지는 여전히 Elite Vanguard의 복사본입니다.

711.4. 양면 카드가 주문으로 발동되었다면, 그 주문은 앞면 상태로 스택에 쌓입니다. 양면 카드의 뒷면으로는 발동될 수 없습니다. See rule 601, "Casting Spells."

711.5. 양면 카드는 전장에 앞면인 상태로 들어옵니다. 어떤 주문이나 능력이 "변신한 상태로" 들어오게 한다면, 이 경우에는 뒷면인 상태로 전장에 들어옵니다.

711.6. 양면 지속물은 "앞면"만 가집니다. (See rule 110.6) 양면 지속물은 뒷면으로 뒤집을 수 없습니다. 주문이나 능력이 양면 지속물을 뒷면으로 뒤집으려 한다면, 아무 일도 하지 않습니다.

711.7. 양면 지속물이 변신할 때, 그것은 새로운 오브젝트가 되는 것이 아닙니다. 그 지속물에 적용되고 있는 효과들은 변신한 후에도 유지됩니다.

**Example:** 어떤 효과가 Village Ironsmith(양면 카드의 앞면)에게 턴 끝까지 +2/+2를 줬습니다. Village Ironsmith가 Ironfang으로 변신했습니다. Ironfang 역시 턴 끝까지 +2/+2를 받습니다.

711.8. 플레이어가 카드를 호명한다면, 그 플레이어는 양면 카드의 한쪽 이름을 호명할 수 있습니다. 하지만 둘 다 호명할 수는 없습니다.

711.9. 플레이어는 숨겨진 구역에 있는 양면 카드가 그 구역에 있는 다른 카드들과 구별되지 않도록 해야 합니다. 이것을 위해서, 양면 카드의 소유자는 완벽히 불투명한 슬리브를 사용하거나 체크리스트 카드로 대체할 수 있습니다. 공식 토너먼트에서는 양면 카드를 플레이하기 위한 추가적인 규칙이 있습니다. See rule 100.6.

711.9a 체크리스트 카드를 사용하면 해당 양면 카드는 반드시 게임 시작 전에 따로 빼놓아야 합니다. (See rule 103.1a) 그리고 반드시 게임 중에는 양면 카드를 이용해야 합니다. 대체할 수 있는 양면 카드가 없는 경우에는 체크리스트 카드를 덱에 사용할 수 없습니다.

711.9b 체크리스트 카드는 여러 구역으로 나뉘어져 있습니다. 각 구역에는 양면 카드들의 이름과 그 카드의 마나 비용이 나와 있으며 색칠할 수 있는 원이 있습니다. 체크리스트 카드를 사용할 땐, 해당 체크리스트 카드가 대체하는 양면 카드에 해당되는 구역의 원에 정확히 체크를 해야 합니다. 정확히 하나의 구역에만 체크를 해야 합니다.

711.9c 게임 중에는 체크리스트 카드는 그 카드가 대체하고 있는 양면 카드로 취급합니다. 체크리스트 카드는 모든 구역에서 해당 양면카드의 특징들을 가집니다.

711.9d 체크리스트 카드가 공개된 구역에 들어올 때, 체크리스트 카드는 치우고 양면 카드를 대신 사용해야 합니다. 만약 양면 카드가 뒷면으로 추방되었을 경우, 그 카드는 체크리스트 카드를 사용해서 숨겨진 상태로 유지해야 합니다.

712. 다른 플레이어를 조종

712.1. 어떤 카드는 다른 플레이어의 다음 턴을 조종하게 합니다. 이 효과는 그 플레이어가 실제로 가지는 다음 턴에 적용됩니다. 효과를 받는 플레이어는 그의 모든 턴을 조종당합니다. 그 효과는 그 플레이어의 다음 턴 의 시작까지 끝나지 않습니다.

712.1a 같은 플레이어에게 적용되는 여러 개의 플레이어를 조종하는 효과는 서로를 덮어씁니다. 가장 마지막에 생성된 효과만이 적용됩니다.

712.1b 턴을 건너뛰면, 플레이어 조종 효과는 그 플레이어의 다음 턴까지 기다립니다.

712.2. 한 장의 카드(Word of Command)는 다른 플레이어를 제한된 기간 동안 조종합니다.

712.3. 조종하는 플레이어만 바뀔 뿐, 오브젝트의 조종자는 바뀌지 않습니다. 턴을 조종당하는 플레이어가 여전히 액티브 플레이어입니다.

712.4. 그 오브젝트를 조종하는 플레이어만 볼 수 있는 정보는 플레이어와 그 플레이어를 조종하는 플레이어 모두 볼 수 있습니다.

**Example:** 플레이어를 조종하는 플레이어는 그 플레이어의 손과 그 플레이어가 조종하는 뒷면 생물의 앞면을 볼 수 있습니다.

712.5. 다른 플레이어를 조종하는 동안에, 조종하는 플레이어는 조종당하는 플레이어의 (규칙과 오브젝트에 의한) 모든 선택과 결정을 합니다. 여기에는 무엇을 플레이할 지 선택, 결정하는 것과 주문이나 능력에 필요한 선택과 결정을 하는 것도 포함됩니다.

**Example:** 다른 플레이어의 조종자는 그 플레이어가 어떤 주문을 발동하고 어떤 목표를 잡을지 선택을 하며 해결될 때 필요한 결정을 합니다.

**Example:** 다른 플레이어의 조종자는 조종당하는 플레이어의 턴 동안 어떤 생물이 공격하고, 어떤 플레이어/플레인즈워커를 공격하고, 피해 순서를 결정하고(공격 생물이 여러 생물에게 방어된 경우), 전투 피해를 분배하는 것을 결정합니다.

712.5a 다른 플레이어의 조종자는 조종당하는 플레이어의 비용을 지불하기 위해서 조종당하는 플레이어의 자원(카드, 마나 등)만을 사용할 수 있습니다.

**Example:** 만약 플레이어의 조종자가 조종당하는 플레이어가 추가 비용으로 카드를 한 장 버려야 하는 주문을 발동하기로 했을 때, 조종당하는 플레이어의 손에서 카드를 버립니다.

712.5b 다른 플레이어의 조종자는 규칙과 오브젝트에 의한 선택과 결정이 아닌 결정은 내릴 수 없습니다. 또한 토너먼트 규칙과 관련된 결정 역시 내릴 수 없습니다.

**Example:** 조종당하는 중간에 화장실에 가거나(...), 다른 사람과 카드를 트레이드하거나(...) 고의적 비김(intentional draw)에 동의하거나 플레이 오류에 의해 저지를 부르는 것 등은 여전히 조종당하는 플레이어가 결정합니다.

712.6. 다른 플레이어의 조종자는 조종당하는 플레이어가 기권하게 할 수 없습니다. 플레이어는 자신이 다른 플레이어에게 조종당하고 있다고 하더라도 언제든 기권을 선언할 수 있습니다. See rule 104.3a.

712.7. 다른 플레이어를 조종하게 하는 효과는 특정한 행동은 반드시 조종당하는 플레이어가 결정하도록 하는 등의 제한이 있을 수 있습니다.

712.8. 다른 플레이어를 조종하는 플레이어는 또한 자기 자신에 대한 선택과 결정도 합니다.

712.9. 플레이어는 자기 자신을 조종할 수도 있습니다. 그 플레이어는 평소처럼 선택과 결정을 합니다.

713. 턴 끝내기

713.1. 두 장의 카드(Time Stop과 Sundial of the Infinite)는 턴을 끝냅니다. 효과가 턴을 끝낼 때, 일반적인 주문/능력을 해결할 때의 과정과는 다르게 다음 과정을 순서대로 수행합니다. (See rule 608, "Resolving Spells and Abilities")

713.1a 해결되고 있는 오브젝트를 포함해서 스택에 있는 모든 오브젝트를 추방합니다. 모든 생물과 플레인즈워커(페이즈 아웃된 것도 포함)를 전투에서 제거합니다. 전장과 커맨드 구역에 있지 않은 카드가 아닌 모든 오브젝트는 다음 상태 참조 체크 때 사라집니다. (See rule 704, "State-Based Actions")

713.1b 상태 참조 행동을 체크합니다. 플레이어는 우선권을 가지지 않으며, 격발 능력은 스택에 쌓이지 않습니다.

713.1c 현재 단계나 단이 끝납니다. 게임은 바로 정화단으로 넘어갑니다. 현재 단계/단에서 정화단까지의 단계/단은 모두 건너뜁니다.

713.2. 이 과정에서 어떤 플레이어도 우선권을 가지지 않으며, 격발 능력도 스택에 쌓이지 않습니다. 만약 주문/능력이 해결된 이후부터 정화단이 끝나기 전에 격발된 격발 능력이 있다면 이 능력들은 정화단 중에 스택에 쌓입니다. 이후 액티브 플레이어가 우선권을 가지며, 플레이어들은 주문과 능력을 사용할 수 있습니다. 그리고 턴이 진짜로 끝나기 전에 추가 정화단이 주어집니다. 이 과정에 추가적인 격발 능력이 격발되지 않았다면, 어떤 플레이어도 정화단 중에 우선권을 가지지 않습니다. See rule 514, "Cleanup Step."

713.3. 비록 턴이 끝났더라도, "종료단 시작에" 격발되는 능력은 격발되지 않습니다. 왜냐하면 종료단을 건너뛰었기 때문입니다.

714. 게임을 다시 시작하기

714.1. 한 장의 카드(Karn Liberated)는 게임을 다시 시작하게 합니다. 현재 게임은 즉시 종료되며, 어떤 플레이어도 게임에서 이기거나 지거나 비기지 않습니다. 모든 플레이어는 게임을 끝내고 규칙 103에 따라 게임을 새로 시작합니다. 다음의 예외가 있습니다.

714.1a 새로운 게임의 시작 플레이어는 게임을 새로 시작하게 한 주문이나 능력을 조종한 플레이어가 됩니다.

714.2. 게임을 재시작할때의 모든 게임 내의 **Magic** 카드들은(페이즈 아웃된 지속물과 전통적이지 않은 카드들 역시 포함) 새로운 게임에 사용됩니다. 원래 게임을 시작할 때 게임 내에 없었던 카드여도 상관 없습니다. 새로운 게임이 시작될 때 카드의 시작 장소가 다르더라도, 카드의 소유권은 바뀌지 않습니다.

**Example:** 플레이어가 게임 외부에서 생물 카드를 가져오는 Living Wish를 발동했습니다. 그 게임이 다시 시작되면, 가져온 생물 카드는 새로운 게임이 시작될 때 서고에 섞입니다.

714.3. 게임을 시작할 때 7장의 카드를 뽑기 때문에, 플레이어의 서고에 카드가 7장 미만인 경우엔, 그 플레이어는 멀리건과 관계 없이 첫 턴 유지단의 상태 참조 행동 때 게임에서 패배합니다. (See rule 704, "State-Based Actions.")

(대표적으로 카른으로 54장을 추방하고 재시작한 경우 --번역자 주)

714.4. 게임을 다시 시작하게 하는 효과는 첫 턴의 언탭단 전에 끝납니다. 이 효과를 생성한 주문이나 능력에 추가적인 지시가 있다면, 이 시기에 수행됩니다. 어떤 플레이어도 우선권을 가지지 않으며, 이 결과로 격발된 격발 능력은 다음에 플레이어가 우선권을 받을 때 (보통은 첫 턴의 유지단) 스택에 쌓입니다.

714.5. 효과는 특정한 카드를 게임을 다시 시작하는 것에서 제외하기도 합니다. 이 카드들은 새로운 게임을 시작할 때 소유자의 덱으로 가지 않습니다.

714.5a 커맨더 게임에서, 게임을 다시 시작하는 것에서 제외된 장군은 새로운 게임이 시작될 때 커맨드 구역에서 시작하지 않습니다. 하지만 그 카드는 여전히 그 덱의 장군입니다. See rule 903, "Commander."

714.6. **Magic** 서브게임이 다시 시작될 경우, 본 게임에는 영향을 주지 않습니다. 서브게임의 승자와 패자에게 영향을 주는 효과들은 이제 새로 시작된 서브게임의 승자와 패자에게 영향을 줍니다.

714.7. Limited range of influence option을 사용하는 다인전(See rule 801)이 다시 시작된 경우, 그 플레이어의 영향권에 있는 플레이어뿐 아니라 게임의 모든 플레이어가 게임을 다시 시작합니다.

715. 서브게임

715.1. 단 한 장의 카드(Shahrazad)만이 플레이어가 **Magic** 서브게임을 하게 합니다.

<생략>

716. 간략한 표현

716.1. 게임 중에, 플레이어들은 각 게임의 선택(행동을 하거나 우선권을 넘기거나)을 명백하게 표현하기 보단 보통 서로 이해할 수 있는 간략한 표현(쇼트컷)을 사용합니다.

716.1a 쇼트컷에 대한 규칙은 대체로 규정되어있지 않습니다. 각 플레이어들이 다른 플레이어의 의향을 이해할 수 있다면, 어떠한 형태의 쇼트컷도 가능합니다.

716.1b 가끔 여러 개의 게임 행동들이 무기한 반복되는 경우가 있습니다. ("루프"를 형성해서) 이 경우에는, 그것을 실제로 수행하는 대신, 쇼트컷을 사용해서 정확히 몇 회 반복되었으며 어떻게 루프를 벗어났는지 만 말하면 됩니다.

716.2. 쇼트컷을 수행하는 것은 다음 절차를 따릅니다.

716.2a 게임의 어떠한 시점에서든, 우선권을 가진 플레이어는 게임의 연속적인 선택을 표현하기 위해 현재 게임 상태에 기반을 두고 있으며, 연속적인 선택들의 결과를 예측할 수 있도록 쇼트컷을 제안할 수 있습니다. 이 연속적인 선택에는 반복적이지 않은 선택, 특정한 횟수를 반복하는 루프, 여러 개의 루프, 중첩된 루프 등이 될 수 있으며, 여러 턴에 걸쳐 있을 수도 있습니다. 여기엔 게임 이벤트의 결과가 다음에 플레이어의 행동을 결정하는 조건부 행동은 포함될 수 없습니다.

**Example:** 플레이어가 Presence of Gond(장착된 생물에게 "{T}:1/1녹색 엘프 전사 생물을 전장에 놓는다."라는 능력을 부여)가 부여된 생물을 조종하고 있으며, 다른 플레이어가 Intruder Alarm("생물이 전장에 들어올 때마다, 모든 생물을 언탭한다.")을 조종하고 있습니다. 플레이어가 우선권이 있을 때 그 플레이어는 '생물의 능력을 활성화시키고, 모든 플레이어가 우선권을 넘겨서 토큰이 전장에 들어오고(Intruder Alarm의 능력이 격발되고), 모든 플레이어가 우선권을 넘기고, Intruder Alarm의 능력이 해결되고, 모든 플레이어가 우선권을 넘기고, 다시 내가 우선권을 받는 것을 나타낸 다음에 이를 999,999번 반복한다'는 것을 줄여서 "토큰 100만개 만들께요"라고 선언할 수 있습니다.

716.2b 각 다른 플레이어들은, 턴 순서대로 그 플레이어가 제안한 쇼트컷을 받아들일 것인지, 혹은 특정 단계에서 멈추게 할 것인지를 선택합니다. (플레이어는 이 단계에서 그 시점에 무슨 일을 할 것인지 말할 필요는 없습니다) 이 시점은 쇼트컷의 새로운 종료 시점이 됩니다.

**Example:** 액티브 플레이어가 자신의 카드뽑기단에 카드를 뽑은 뒤, "하세요"라고 말했습니다. 논액티브 플레이어는 손에 Into the Fray("목표 생물은 가능하면 공격한다"는 능력을 가진 순간마법)를 들고 있습니다. 논액티브 플레이어가 "전투시작단에 주문을 발동할께요"라고 말했습니다. 그렇다면 현재 제안된 쇼트컷은 "논액티브 플레이어가 전투시작단에 우선권을 받을 때까지, 모든 플레이어는 가능한 모든 우선권을 넘긴다."입니다.

716.2c 일단 마지막 플레이어가 쇼트컷을 받아들이거나, 중간에 멈추게 하는 결정을 끝냈다면, 쇼트컷이 시행됩니다. 게임은 쇼트컷을 제안할 때 결정했던 선택을 따라서 종료 지점까지 진행됩니다. 만약 쇼트컷이 중간에 멈춰졌다면, 현재 우선권을 받는 플레이어는 원래 제안된 쇼트컷과는 다른 게임 선택을 해야 합니다.

716.3. 종종 루프는 fragmented 루프일 수 있습니다. fragmented 루프란 각 플레이어들의 독립적인 행동의 결과로 동일한 게임 상태가 여러 번 발생하는 것을 의미합니다. 만약 이것이 일어나면 액티브 플레이어(또는 이 루프에 액티브 플레이어가 포함되어있지 않다면 그 루프에 포함된 플레이어 중 첫 번째 턴 순서인 플레이어)는 반드시 루프가 이어지지 않도록 다른 게임 행동을 취해야 합니다.

**Example:** 2인전에서, 액티브 플레이어는 "{0}:[이 생물]은 비행을 얻는다."는 능력을 가진 생물을 조종하고 있고 논액티브 플레이어는 "{0}:목표 생물은 비행을 잃는다."는 능력을 가진 지속물을 조종하고 있습니다. 또 현재 이 능력들을 여러 번 활성화하는데 따른 제한 사항은 없습니다. 액티브 플레이어가 생물의 능력을 활성화한다고 말했습니다. 해결되고 난 다음에, 논액티브 플레이어가 지속물의 능력을 그 생물을 목표로 발동했습니다. 그게 해결되고 난 다음에, 게임 상황이 다시 원래대로 되돌아갔습니다. 액티브 플레이어는 반드시 다른 게임 선택을 해야만 합니다. (다시 말해, 그 생물의 능력을 활성화하는 것을 제외한 다른 선택을 해야만 합니다) 그 생물은 비행을 가지지 않습니다. 논액티브 플레이어는 단순히 지속물의 능력을 활성화하지 않음으로써 fragmented loop에 빠지지 않게 할 수 있다는 것을 유의하세요. 이 경우엔 그 생물은 비행을 가질 수 있습니다. 그 생물이 비행을 가질지에 대한 마지막 선택은 항상 논액티브 플레이어가 하게 됩니다.

716.4. 루프가 강제적인 행동에 의해서만 진행된다면, 그 게임은 비깁니다. (See rules 104.4b and 104.4f)

716.5. 어떤 플레이어도 루프에 포함된 오브젝트에 의한 행동이 아닌 한 루프를 끝내는 행동을 하도록 강제할 수 없습니다.

**Example:** 플레이어가 Seal of Cleansing("Seal of Cleansing를 희생한다: 목표 마법물체나 부여마법을 파괴한다"라는 능력을 가진 부여마법)을 조종하고 있습니다. 만약 강제적인 루프가 마법물체에 의해 발생했다면, 그 플레이어는 루프를 끝내기 위해 반드시 Seal of Cleansing을 희생해서 마법물체를 파괴해야 할 필요가 없습니다.

716.6. 루프가 "[B]가 아니면 [A]([A] unless [B])"라는 효과에 의해 유지된다면, ([A], [B]는 독립된 행동), 어떤 플레이어도 루프를 끝내기 위해서 [B]를 수행하도록 강제할 수 없습니다. 모든 플레이어가 [B]를 수행하지 않기로 했다면 그 루프는 [A]를 통해 계속됩니다.

717. 적법하지 않은 행동 처리

717.1. 플레이어가 적법하지 않은 행동을 한 것을 그것을 시작한 다음에 깨달았다면, 모든 행동은 되돌려지며, 이미 지불한 비용은 취소됩니다. 되돌려진 행동에 의해서는 어떤 능력도 격발되지 않고 어떤 효과도 적용되지 않습니다. 그 행동이 주문을 발동하는 것이었다면, 그 주문은 원래 있던 구역으로 되돌아갑니다. 그 플레이어는 또한 적법하지 않은 플레이를 위해 활성화했던 마나 능력 역시 되돌릴 수 있습니다. 단 그 능력 자체나 그 능력이 격발시킨 격발 마나 능력에서 발생한 마나가 다른 되돌려지지 않은 마나 능력에 사용되지 않았을 경우에 한합니다. 플레이어는 서고로 카드를 넣거나, 카드를 서고에서 스택을 제외한 다른 구역으로 옮기는 경우, 서고를 섞도록 하는 행동은 되돌리지 않을 수 있습니다.

717.2. 적법하지 않은 주문이나 능력을 되돌릴 때, 우선권을 가진 플레이어의 우선권은 계속 유지되며 다른 행동을 하거나 우선권을 넘길 수 있습니다. 플레이어가 적법한 방법을 통해 행동을 되돌리거나, 다른 행동을 하는 것을 룰에 의해 허용되어 있습니다.

8. 다인전 규칙

800. 총칙

800.1. 다인전은 시작할 때 2명이 넘는 플레이어가 참여하는 게임을 말합니다. 이 절에서는 다인전에서 사용하는 추가적인 규칙들을 설명합니다.

<생략>

801. Limited Range of Influence Option

<생략>

802. Attack Multiple Players Option

<생략>

803. Attack Left and Attack Right Options

<생략>

804. Deploy Creatures Option

<생략>

805. Shared Team Turns Option

<생략>

806. Free-for-All Variant

<생략>

807. Grand Melee Variant

<생략>

808. Team vs. Team Variant

<생략>

809. Emperor Variant

<생략>

810. Two-Headed Giant Variant

<생략>

811. Alternating Teams Variant

<생략>

9. 캐주얼 규칙

900. 총칙

900.1. 이 절에서는 캐주얼 게임에서 사용될 수 있는 추가적인 옵션 규칙들을 다룹니다.

900.2. 여기에 설명되어 있는 캐주얼 규칙들은 전통적인 **Magic** 게임에서는 사용되지 않는 추가적인 구역, 규칙, 카드, 그리고 다른 게임 도구들을 사용합니다.

901. 플레인체이스

<생략>

902. 뱅가드

<생략>

903. 커맨더

903.1. 커맨더에서, 각 덱은 전설적 생물인 덱의 장군이 있습니다. 커맨더 포맷은 팬들에 의해 만들어져 유명해졌습니다. 독자적인 규칙 위원회가 추가적인 리소스를 [**http://mtgcommander.net**](http://mtgcommander.net)에 유지하고 있습니다. 커맨더 규칙은 아래의 추가 규칙을 제외하면 일반적인 **Magic** 규칙을 따릅니다.

903.2. 커맨더 게임은 2인전 또는 다인전이 될 수 있습니다. 기본적인 다인전 세팅은 Free-for-All에서 attack multiple players option과 without the limited range of influence option을 적용한 상태입니다. See rule 806, “Free-for-All Variant.”

903.3. 각 덱은 장군이라 지정된 전설적 생물이 있습니다. 이것은 지정된 장군의 특징이 아니라 카드 자체의 속성입니다. 이 지정은 해당 카드가 어떤 구역으로 가더라도 유지됩니다.

**Example:** 장군이 뒷면이 되어라도(얘를 들어 xidron의 효과 때문에) 여전히 장군입니다. 장군이 다른 카드를 복사해도(예를 들어 Cytoshape의 효과 때문에) 여전히 장군입니다. 장군을 복사한 지속물(예를 들어 Body Double 같은 것으로 무덤의 장군을 복사한다거나)은 장군이 아닙니다.

903.4. 커맨더에서는 장군의 색 아이덴티티에 맞는 카드만 덱에 넣을 수 있습니다. 카드의 색 아이덴티티란 카드의 마나 비용에 있는 색과 룰 텍스트의 비용에 있는 색, 추가로 특징 정의 능력이나 색 지시자에 의해 정의된 색을 의미합니다.

**Example:** Bosh, Iron Golem은 마나 비용이 {8}이고 “{3}{R}, 마법물체를 희생한다: Bosh, Iron Golem은 희생된 마법물체의 전환마나비용만큼 목표 생물이나 플레이어에게 피해를 입힌다.”는 능력을 가지고 있습니다. Bosh의 색 아이덴티티는 적색입니다.

903.4a 색 아이덴티티는 게임이 시작되기 전에 평가됩니다.

903.4b 리마인더 텍스트는 카드의 색 아이덴티티를 결정하는 데 무시됩니다. See rule 207.2.

903.4c 양면 카드(See rule 711)의 뒷면도 색 아이덴티티를 결정하는데 포함됩니다.

**Example:** Civilized Scholar는 마나 비용이 {2}{U}인 양면카드의 앞면입니다. Homicidal Brute은 색 지시자가 적색인 양면 카드의 뒷면입니다. 이 카드의 색 아이덴티티는 청색과 적색입니다.

903.5. 각 커맨더 덱은 다음의 덱 구축 규칙을 따릅니다.

903.5a 각 덱은 반드시 커맨더를 포함한 100장으로 이루어져야 합니다.

903.5b 기본 대지를 제외하고, 각 카드의 영어 이름은 모두 달라야 합니다.

903.5c 장군의 색 아이덴티티에 포함되는 카드만이 커맨더 덱에 들어갈 수 있습니다.

**Example:** Wort, the Raidmother는 마나 비용이 {4}{R/G}{R/G}인 전설적 생물입니다. Wort의 색 아이덴티티는 적녹입니다. Wort가 장군인 커맨더 덱은 반드시 적, 녹, 적녹, 무색인 카드로만 이루어져야 합니다. 각 카드의 마나 비용, 룰 텍스트의 비용은 적색이거나 녹색이거나 적색과 녹색이거나 무색이어야 합니다.

903.5d 장군의 색 아이덴티티에 맞는 마나 만을 생성할 수 있는 기본 대지 타입만이 덱에 포함될 수 있습니다.

**Example:** Wort의 색 아이덴티티는 적녹입니다. Wort가 장군인 덱은 기본 대지 타입이 산이나 녹색인 대지 카드만 넣을 수 있습니다. 기본 대지 타입이 들, 섬, 늪인 카드는 넣을 수 없습니다.

903.6. 게임의 시작에, 각 플레이어는 덱의 장군을 앞면 상태로 커맨더 구역에 놓습니다. 남은 99장의 카드를 무작위하게 섞습니다. 이 카드들이 플레이어의 서고가 됩니다.

903.7. 일단 시작 플레이어가 정해지면 각 플레이어의 생명총점은 40이 되고 7장의 카드를 뽑습니다.

903.8. 커맨더에서는 다른 멀리건 규칙을 사용합니다. 각 플레이어가 멀리건을 할 때마다, 그의 모든 손을 서고에 섞는 대신 그 플레이어는 원하는 만큼의 카드를 뒷면으로 추방합니다. 그리고 그 플레이어는 이렇게 추방한 숫자보다 한 장 적게 카드를 뽑습니다. 일단 플레이어가 손을 유지해서 오프닝 핸드가 결정되었다면, 그 플레이어는 이렇게 추방한 모든 카드를 서고에 섞어놓습니다.

903.9. 플레이어의 마나풀에 장군의 색 아이덴티티가 아닌 색의 마나가 담기려 하면 그 대신 같은 양의 무색 마나가 담김니다.

903.10. 플레이어는 자신이 소유하는 장군을 커맨더 구역에서 발동할 수 있습니다. 발동하기 위한 추가 비용으로 이전에 이 방법으로 발동한 수만큼 {2}가 더 듭니다.

903.11. 장군이 어디에서든 소유자의 무덤으로 간다면, 그 플레이어는 그 대신 커맨더 구역으로 가게 할 수 있습니다.

903.12. 장군이 어디에서든 추방 구역으로 간다면, 그 플레이어는 그 대신 커맨더 구역으로 가게 할 수 있습니다.

903.13. 카드가 어느 구역에서든 뒷면으로 추방 구역에 갔으면, 추방된 카드를 볼 수 있는 플레이어는 즉시 봐야 합니다. 그것이 다른 플레이어가 소유하는 장군 카드일 경우, 그것을 본 플레이어는 카드를 앞면으로 뒤집고 커맨더 구역에 놓습니다.

903.14. 커맨더는 특별한 추가 승리/패배 규칙이 있습니다. 다른 모든 게임을 끝내는 규칙 또한 적용됩니다.

903.14a 한 플레이어가 같은 장군에게 누적해서 21점 이상의 전투 피해를 입으면 그 플레이어는 게임에서 패배합니다. (이것은 상태 참조 행동입니다; See rule 704)

904. 아크에너미

<생략>

용어사전

<생략>