# 리프트바운드 핵심 규칙

최종 업데이트: **2026**년 **10**월 **09**일

## 000. 제1원칙 및 제2원칙

| | |
|---|---|
| **001.** | 제**1**원칙 |
| 002. | 카드 텍스트가 규칙집 본문의 텍스트보다 우선합니다. 카드가 규칙집의 내용과 근본적으로 모순될 경우, 카드에 적힌 내용이 적용됩니다. |
| **050.** | 제**2**원칙 |
| 051. | 카드 텍스트에는 규칙집과 다른 용어가 이용됩니다. 카드 텍스트는 이 규칙집을 기준으로 해석해야 하지만, 규칙집 내의 텍스트처럼 해석해서는 안 됩니다. |
| 052. | 카드 효과에 명시된 카드는 '주 덱에 있는 카드'를 의미합니다. 룬, 전설, 전장은 게임 오브젝트의 스킬이나 효과를 실행할 때는 카드로 간주되지 않지만, 이 규칙집에서는 카드로 간주됩니다. |
| 053. | 카드는 자신을 다음과 같이 지칭합니다. |
| 053.1. | * 유닛 및 전설: '이 카드' |
| 053.2. | * 도구 및 주문: '이 카드' |
| ㅊ053.3. | * 전장: '이곳' |
| 053.4. | * 카드는 명확성을 위해 카드 이름 그대로도 지칭할 수 있습니다. 이는 위 용어들을 간단히 줄여 표현한 것입니다. |
| 054. | '할 수 있다'보다 '할 수 없다'가 우선 적용됩니다. |
| 054.1. | 전반적으로 적용되는 판정 원칙으로서, 어떤 행동이나 효과를 금지하는 카드는 동일한 행동이나 효과를 허용하는 카드에 우선합니다. |
| 054.2. | 카드에 특정 상황에서'만' 행동을 할 수 있다고 지정되어 있다면, 그 외의 다른 상황에서는 해당 행동을 할 수 없습니다. |
| 055. | 카드 텍스트를 실행할 때, 불가능한 부분은 무시하고 가능한 부분은 최대한 수행합니다. |
| 055.1. | 카드의 모든 지시를 따를 수 없는 경우에도 카드는 사용 및 처리되지만, 아무 효과도 발동하지 않습니다. |
| 056. | 플레이어가 소유한 카드는 다른 플레이어의 게임판 외 구역에 놓을 수 없습니다. |
| 056.1. | 플레이어에게 귀속되는 게임판 외 구역에는 주 덱, 룬 덱, 폐기장, 손, 선발 챔피언 구역, 추방지가 있습니다. |
| 056.2. | 카드가 해당 구역으로 진입해야 할 경우, 대신 카드의 소유자에게 귀속되는 해당 구역으로 들어갑니다. |

## 100. 게임 개요

| | |
|---|---|
| **101.** | 덱 구성 |
| 102. | *Riftbound(*리프트바운드*)*는 트레이딩 카드 게임으로, 다른 사람들과 플레이하려면 자신의 카드를 준비해야 합니다. |
| 103. | 리프트바운드를 플레이하려면 주 덱 하나, 룬 덱 하나, 챔피언 전설 하나 그리고 플레이 모드에 알맞은 수의 전장이 |

| | |
|---|---|
| | 필요합니다. 이를 통칭하여 플레이어의 덱이라고 합니다. |
| 103.1. | 플레이어의 덱당 챔피에 포함된 카드 또는 게임 모드 규칙에 덱 구성 시 추가적인 선택 사항이 명시되어 있을 수 있습니다.<br>예시: 유닛에 "[이름] 카드가 내 덱에 있을 경우, 시작 전설에 더해 각기 다른 전설 3개를 선택합니다."라는 내용이 있습니다. 이 결정은 덱을 구성할 때 이루어집니다.<br><br>예시: 게임 모드 규칙에 "내 챔피언 전설과 다른 챔피언 태그 및 영역을 지닌 선발 챔피언 1명을 추가로 선택합니다. 게임 시작 시 해언을 다른 선발 챔피언과 함께 챔피언 구역에 놓습니다. 가능한 경우, 덱의 영역 정체성이 추가 선발 챔피언의 영역을 포함합니다."라는 내용이 있습니다. 이러한 방식으로 선택되는 선발 챔피언은 덱을 구성할 때 결정됩니다. |
| 103.2. | 챔피언 전설 1장 |
| 103.2.a. | 이 카드는 게임 시작 시 전설 구역에 배치됩니다. |
| 103.2.b. | 이 카드는 덱의 영역 정체성을 결정합니다. |
| 103.2.b.1. | 덱에 포함되는 카드는 영역 정체성을 준수해야 합니다. |
| 103.2.b.2. | 덱의 영역 정체성은 챔피언 전설의 영역에 따라 결정됩니다. 기본 카드 테두리에서는 해당 영역이 전설 카드 좌측 상단에 상징으로 표시됩니다. |
| 103.2.b.3. | 카드에 단 하나의 영역만 있을 경우, 해당 영역과 일치하는 영역 정체성에서 허용됩니다. |
| 103.2.b.4. | 카드에 둘 이상의 영역이 있을 경우, 오직 명시된 모든 영역을 포함하는 영역 정체성에서만 허용됩니다. |
| 103.2.b.5. | 카드에 영역이 없을 경우, 해당 카드는 모든 영역 정체성의 덱에서 허용됩니다. |
| 103.2.b.6. | 일부 게임 효과는 카드의 영역과 관계없이 덱에 카드를 추가하게 해 줍니다. 이러한 카드는 카드의 영역과 상관없이 덱의 영역 정체성에 포함되는 것으로 간주됩니다. |
| 103.3. | **40**장 이상의 주 덱**:** 선발 챔피언 유닛 1장과 유닛, 도구 및 주문 |
| 103.3.a. | 선발 챔피언 |
| 103.3.a.1. | 이 카드는 게임 시작 시 챔피언 구역에 배치됩니다. |
| 103.3.a.2. | 챔피언 전설에 있는 태그와 일치하는 챔피언 태그를 지닌 챔피언 유닛이어야 합니다.<br>예시: 난폭한 말괄량이에는 징크스 태그가 있습니다. 따라서 플레이어는 '징크스, 반항아' 또는 '징크스, 폭파광'을 선발 챔피언으로 선택할 수 있습니다. 두 카드 모두 징크스 태그가 있기 때문입니다.<br><br>예시: 티버는 애니 태그를 가지고 있지만, 챔피언 유닛이 아닌 시그니처 유닛입니다. 즉, 챔피언 전설에 애니 태그가 있더라도 티버는 선발 챔피언이 될 수 없습니다. |
| 103.3.a.3. | 플레이어의 선발 챔피언이란 덱 구성 중에는 이 칸을 위해 선택한 특정 카드를 의미하며, 또한 게임 플레이 진행 중에는 그 칸을 위해 선택한 특정 카드와 이름이 동일한 모든 챔피언 유닛을 의미하기도 합니다.<br>예시: 플레이어가 '징크스, 반항아'를 선발 챔피언으로 선택했습니다. 게임 시작 시 '징크스, 반항아' 카드 1장이 선발 챔피언 구역에 놓입니다. 내 주 덱, 내 손, 내 폐기장 또는 게임판에 있는 다른 '징크스, 반항아' 카드도 게임 진행 중 선발 챔피언 상태를 따르는 모든 게임 규칙 및 효과에 대해 선발 챔피언으로 간주됩니다. |
| 103.3.b. | 주 덱에는 같은 이름의 카드를 3장까지 포함할 수 있습니다. |
| 103.3.b.1. | 여기에는 선발 챔피언도 포함됩니다.<br>예시: 덱에 '볼리베어, 격노'를 선발 챔피언으로 포함할 수 있으며, 추가로 주 덱에 '볼리베어, 격노'를 두 장 더 포함할 수 있습니다. |

| | |
|---|---|
| 103.3.b.2. | 같은 캐릭터라도 카드 이름은 다를 수 있습니다.<br>예시: 덱에 '야스오, 회한' 3장과 '야스오, 바람을 타는 자' 3장을 포함할 수 있습니다. 두 카드의 이름이 다르기 때문입니다. |
| 103.3.c. | 영역 정체성을 준수해야 합니다. |
| 103.3.d. | 덱에는 총 3장의 시그니처 카드만 포함할 수 있으며, 해당 카드의 챔피언 태그가 챔피언 전설의 챔피언 태그와 일치해야 합니다. |
| 103.3.d.1. | 이름과 상관없이, 덱에 포함된 시그니처 카드 개수 총합은 3장이어야 합니다. |
| 103.3.d.2. | 모든 시그니처 카드는 덱의 챔피언 전설과 일치하는 챔피언 태그를 지녀야 합니다. |
| 103.3.d.3. | 시그니처 카드는 챔피언 유닛이 아니며 챔피언 구역에 배치할 수 없습니다. |
| 103.3.e. | 플레이 중인 형식의 카드 적합성 여부를 준수해야 합니다. |
| 103.4. | 룬 덱 |
| 103.4.a. | 룬 카드 12장 |
| 103.4.a.1. | 룬 덱에 포함된 카드는 챔피언 전설의 영역 정체성과 일치해야 합니다. |
| 103.4.b. | 섞은 상태로 주 덱과 분리해 두어야 합니다. |
| 103.5. | 전장 |
| 103.5.a. | 전장의 개수는 플레이 모드에 따라 결정됩니다. |
| 103.5.b. | 해당하는 경우 영역 정체성을 준수해야 합니다. |
| 103.5.c. | 덱에 둘 이상의 전장이 필요한 경우에도 같은 이름의 전장은 한 장만 포함할 수 있습니다. |
| **104.** | 게임 준비 |
| 105. | 공간 |
| 106. | 플레이 지역은 행위 및 플레이어와의 관계에 따라 정의되는 논리적 구역의 집합입니다. 이러한 구역은 게임판과 게임판 외 구역으로 나뉩니다. |
| 107. | 게임판 |
| 107.1. | 기지 |
| 107.1.a. | 플레이어마다 자신의 기지를 가집니다. |
| 107.1.b. | 각 기지는 위치입니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***197***조 위치를 참조하세요. |
| 107.1.c. | 플레이어가 통제하는 지속물과 룬은 해당 플레이어의 기지에 위치합니다. |
| 107.1.c.1. | 플레이어가 통제하는 지속물에 부착된 지속물도 통제자와 상관없이 해당 플레이어의 기지에서 찾을 수 있습니다. |
| 107.1.d. | 기지에 있는 지속물과 룬은 공개 정보입니다. |
| 107.2. | 전장 구역 |

| | |
|---|---|
| 107.2.a. | 전장 구역에는 다수의 전장이 있습니다. |
| 107.2.b. | 각 전장은 개별적인 위치입니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***197***조 위치를 참조하세요. |
| 107.2.c. | 전장과 전장에 있는 지속물은 공개 정보입니다. |
| 107.3. | 뒷면 표시 구역 |
| 107.3.a. | 각 전장은 뒷면 표시 구역이라 불리는 하위 구역과 연관되어 있습니다. 이 구역은 다양한 게임 효과를 통해 카드를 뒷면이 보이는 상태로 놓을 수 있는 하나의 이론상 공간입니다. |
| 107.3.b. | 각 뒷면 표시 구역에는 카드를 최대 1장만 놓을 수 있습니다. |
| 107.3.b.1. | 뒷면 표시 구역에 놓을 수 있는 카드 수의 한도는 늘어나거나 줄어들 수 있습니다. |
| 107.3.b.2. | 뒷면 표시 구역에 놓을 수 있는 카드 수 한도가 현재 그곳에 있는 카드 수보다 줄어드는 경우, 해당 뒷면 표시 구역의 통제자는 그 차이만큼의 카드를 뒷면 표시 구역에서 폐기장으로 보내야 합니다. |
| 107.3.c. | 카드의 통제자가 연관된 전장도 통제하는 경우에만 해당 전장의 뒷면 표시 구역에 카드를 놓거나 점유할 수 있습니다. |
| 107.3.d. | 플레이어가 전장의 통제를 잃으면 해당 전장과 연관된 뒷면 표시 구역의 카드는 다음 정리 단계에서 제거됩니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***318***조 정리를 참조하세요.<br>자세한 내용은 규칙 제***422***조 숨기기를 참조하세요. |
| 107.3.e. | 뒷면 표시 구역은 위치가 아닙니다. |
| 107.3.f. | 뒷면 표시 구역은 공개 구역이지만, 그곳에 있는 뒷면 표시 카드는 비공개입니다. |
| 107.4. | 전설 구역 |
| 107.4.a. | 각 플레이어의 챔피언 전설을 위한 공간입니다. |
| 107.4.b. | 이 공간은 위치가 아닙니다. |
| 107.4.c. | 이곳에 있는 챔피언 전설은 게임 오브젝트입니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***119***조 게임 오브젝트를 참조하세요. |
| 107.4.d. | 챔피언 전설은 이 구역에서 제거하거나, 이동하거나, 이탈할 수 없습니다. |
| 107.4.d.1. | 일부 효과는 전설 구역에 전설 카드나 토큰을 추가할 수 있습니다. 이러한 전설은 챔피언 전설이 아닙니다. |
| 107.4.d.2. | 챔피언이 아닌 전설은 전설 구역에서 제거될 수 있습니다. 이러한 전설은 전설 구역 또는 추방지 외의 구역에 존재할 수 없습니다. |
| 108. | 게임판 외 구역 |
| 108.1. | 체인 |
| 108.1.a. | 카드와 스킬은 사용 과정의 일부로서 이곳에 놓입니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***327***조 체인을 참조하세요. |
| 108.1.b. | 체인에 있는 카드와 스킬은 공개 정보입니다. |
| 108.2. | 폐기장 |
| 108.2.a. | 플레이어마다 자신의 폐기장을 가집니다. |

| | |
|---|---|
| 108.2.b. | 이 공간은 카드가 처치되거나 버려질 때, 주문의 효과 발동이 끝났을 때, 효과에 의해 폐기장으로 이동할 때 등의 경우에 카드를 놓는 곳입니다. |
| 108.2.c. | 각 플레이어의 폐기장에 있는 카드는 순서와 무관합니다. 해당 카드의 순서는 중요하지 않으며, 재배열될 수 있습니다. |
| 108.2.d. | 플레이어의 폐기장에 있는 카드는 공개 정보입니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***128***조 보안을 참조하세요. |
| 108.3. | 챔피언 구역 |
| 108.3.a. | 플레이어마다 자신의 챔피언 구역을 가집니다. |
| 108.3.b. | 게임 시작 시 각 플레이어가 선발 챔피언을 놓는 공간입니다. |
| 108.3.c. | 선발 챔피언은 일반적인 방법으로는 이 구역으로 다시 돌아올 수 없습니다. |
| 108.3.c.1. | 선발 챔피언이 이 구역으로 돌아오도록 지시를 받은 경우, 해당 구역에 카드가 없어야만 돌아올 수 있습니다. |
| 108.3.d. | 선발 챔피언은 일반적인 경우와 마찬가지로 이곳에서 카드 사용하기 규칙에 따라 사용할 수 있습니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***349***조 카드 사용하기를 참조하세요. |
| 108.3.e. | 플레이어의 챔피언 구역에 있는 카드는 공개 정보입니다. |
| 108.4. | 주 덱 구역 |
| 108.4.a. | 플레이어마다 자신의 주 덱 구역을 가집니다. |
| 108.4.b. | 플레이어의 주 덱을 위한 공간입니다. |
| 108.4.c. | 기본적으로 게임 플레이 중 뒷면 상태인 주 덱을 보관합니다. |
| 108.4.d. | 플레이어의 주 덱 카드 개수는 공개 정보입니다. |
| 108.4.e. | 게임 플레이 진행 중 주 덱의 카드 순서는 비밀 정보입니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***128***조 보안을 참조하세요. |
| 108.5. | 룬 덱 구역 |
| 108.5.a. | 플레이어마다 자신의 룬 덱 구역을 가집니다. |
| 108.5.b. | 플레이어의 룬 덱을 위한 공간입니다. |
| 108.5.c. | 기본적으로 게임 플레이 중 뒷면 상태인 룬 카드를 보관합니다. |
| 108.5.d. | 게임 플레이 진행 중 룬 덱의 룬 카드 순서는 비밀 정보입니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***128***조 보안을 참조하세요. |
| 108.6. | 추방지 |
| 108.6.a. | 플레이어마다 자신의 추방지를 가집니다. |
| 108.6.b. | 이 공간은 주문 또는 효과에 의해 추방된 카드가 위치하는 공간입니다. |
| 108.6.c. | 플레이 중 복구가 어려운 방식으로 제거된 카드를 놓는 공간 또는 효과가 처리되는 동안 카드를 일시적으로 보관하는 공간입니다. |
| 108.6.d. | 추방지에 있는 카드는 순서와 무관합니다. 해당 카드의 순서는 중요하지 않으며, 재배열될 수 있습니다. |
| 108.6.e. | 모든 플레이어의 추방지에 있는 카드는 공개 정보입니다. |

| | |
|---|---|
| | 자세한 내용은 규칙 제***128***조 보안을 참조하세요. |
| 108.7. | 손 |
| 108.7.a. | 플레이어마다 자신의 손을 가집니다. |
| 108.7.b. | 뽑힌 카드가 자리하는 구역입니다. |
| 108.7.c. | 플레이어의 손에 있는 카드는 비공개 정보입니다. |
| 108.7.d. | 플레이어의 손에 있는 카드는 순서와 무관합니다. 해당 카드의 순서는 중요하지 않으며, 재배열될 수 있습니다. |
| 108.7.e. | 플레이어의 손에 있는 카드 개수는 공개 정보입니다. |
| 108.7.f. | 손은 구역으로 지정될 수 있으며, 명시된 경우 손에 있는 카드는 주문 또는 효과에 의해 영향을 받을 수 있습니다. |
| 109. | 공동 플레이 지역에 있는 모든 게임 오브젝트는 공개 정보입니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***119***조 게임 오브젝트를 참조하세요. |
| 109.1. | 모든 플레이어는 플레이 지역에 놓인 카드 앞면에 인쇄된 정보의 세부 내용을 확인하거나 제공받을 수 있습니다. |
| 109.2. | 플레이 지역 내 모든 게임 오브젝트의 상태 또한 공개 정보입니다.<br>예시:<br>유닛이 버프된 경우<br>도구가 탈진된 경우<br>기타 |
| 110. | 게임 준비 절차 |
| 111. | 각 플레이어는 자신의 챔피언 전설을 전설 구역에 배치합니다. |
| 112. | 각 플레이어는 자신의 선발 챔피언을 챔피언 구역에 배치합니다. |
| 113. | 각 플레이어는 자신의 전장을 따로 보관합니다. |
| 113.1. | 플레이 모드에 따라 전장 구역에서 해당 카드를 사용하고 배치하는 방식이 결정됩니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***483***조 플레이 모드를 참조하세요. |
| 114. | 각 플레이어는 자신의 주 덱과 룬 덱을 각각 섞어서 해당 구역에 놓습니다. |
| 114.1. | 주 덱은 주 덱 구역에 놓습니다. |
| 114.2. | 룬 덱은 룬 덱 구역에 놓습니다. |
| 115. | 모든 플레이어가 동의하는 공정한 무작위 방법으로 턴 순서를 결정합니다. |
| 115.1. | 턴 순서에 따라 플레이어들의 차례가 반복적으로 돌아옵니다. |
| 115.1.a. | 플레이 모드에 따라 첫 번째 플레이어를 결정하는 방식이 지정됩니다. |
| 115.1.b. | 별도로 지정되지 않은 경우, 좌석 배치에 따라 순서가 결정되며 첫 번째 플레이어부터 시계 방향으로 플레이를 진행합니다. |
| 115.1.b.1. | 첫 번째 플레이어는 첫 턴 플레이어가 되는 플레이어입니다. |
| 115.1.c. | 턴 순서는 첫 번째 플레이어부터 시작하며, 게임이 끝날 때까지 반복되는 순환형 턴 대기열을 생성합니다. |
| 115.2. | 각 플레이어의 첫 번째 턴에 적용되는 조정 사항은 선택된 플레이 모드를 참조하세요.<br>자세한 내용은 규칙 제***483***조 플레이 모드를 참조하세요. |

| | |
|---|---|
| 116. | 각 플레이어는 카드를 4장을 뽑습니다. |
| 117. | 턴 순서대로 플레이어는 멀리건을 수행합니다. |
| 117.1. | 플레이어는 손에서 최대 2장의 카드를 선택할 수 있습니다. 선택된 카드는 따로 보관합니다. |
| 117.2. | 이후 플레이어는 따로 보관한 카드만큼 카드를 새로 뽑습니다. |
| 117.3. | 마지막으로 플레이어는 따로 보관한 카드를 재활용합니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***417***조 재활용을 참조하세요. |
| 118. | 첫 번째 플레이어가 턴을 진행하면 플레이가 시작됩니다. |
| **119.** | 게임 오브젝트 |
| 120. | 게임 오브젝트는 하나 이상의 게임 효과를 유발하거나 플레이어의 게임 행동 전제 조건을 부여하는 모든 게임 구성 요소입니다. |
| 121. | 게임 오브젝트는 게임 효과 또는 게임 행동을 유발하거나 그 전제 조건으로 작용하는 스킬 외에, 어떠한 기본 속성도 포함하거나 배제하지 않습니다. |
| 122. | 게임 오브젝트는 실제 물체 또는 이론상 물체일 수 있습니다. |
| 123. | 게임 오브젝트에는 다음이 포함되나 이에 국한되지 않습니다.<br>모든 구역에 있는 주 덱 카드<br>모든 구역에 있는 룬 카드<br>전설<br>전장<br>모든 구역에 있는 토큰 카드<br>체인에 올려진 모든 유형의 스킬<br>카운터 및 기타 상태 표시 |
| 124. | 게임판 외 구역으로 또는 그곳에서 이동하는 게임 오브젝트는 해당 오브젝트를 추적하는 목적상 새로운 오브젝트로 간주됩니다. |
| 124.1. | 게임 오브젝트가 게임판 외 구역으로 또는 그곳에서 이동할 경우 모든 종류의 일시적 변경 사항 기록이 전면적으로 중단됩니다.<br>*예시:*<br>피해가 소거됩니다.<br>카운터가 제거됩니다.<br>일시적으로 부여된 키워드가 제거됩니다.<br>상태가 소거됩니다. |
| 124.2. | 게임 오브젝트의 상태는 다음 중 하나일 수 있습니다. (이에 국한되지 않음)<br>부착된, 공격하는, 버프된, 추방된, 통제된, 방어하는, 강화된, 장착된, 탈진된, 뒷면 표시, 준비된, 대체된, 공개된, 기절한 및 적용된 레이어 효과 |
| **125.** | 카드 |
| 126. | 리프트바운드 게임은 각 플레이어가 각자의 덱에 있는 카드를 사용하면서 진행됩니다. |
| 127. | 소유권 |
| 127.1. | 게임 플레이 목적에 따라 카드의 소유자란 자신의 챔피언 전설이나 전장, 주 덱 또는 룬 덱에 속한 카드를 게임에 가져오거나 게임 플레이 중 생성한 플레이어를 의미합니다. 게임 플레이 중 카드의 법적 소유자는 중요하지 않습니다.<br>*예시:* B가 덱을 가져오지 않아, A가 덱을 빌려주었습니다. 해당 카드의 법적 소유자는 A지만, 게임 중 해당 카드의 소유자는 B로 간주합니다. |
| 128. | 보안 |

| | |
|---|---|
| 128.1. | 카드는 언제나 게임 준비 항목에서 설명한 여러 구역 중 하나에 위치합니다. |
| 128.2. | 카드는 해당 시점에 어떤 상태인지 또는 어디에 있느냐에 따라 보안 수준이 달라집니다. |
| 128.2.a. | 카드의 상태에 따라 달리 지정되지 않는 한, 카드의 보안은 해당 카드가 위치한 구역과 동일합니다. |
| 128.3. | 비밀**:** 어떤 플레이어도 카드의 앞면을 읽거나 확인할 수 없는 보안 수준을 나타냅니다. |
| 128.4. | 비공개**:** 게임판에 있는 카드의 통제자 또는 그 외 다른 구역에 있는 카드의 소유자만이 카드의 앞면을 읽거나 확인할 수 있는 보안 수준을 나타냅니다.<br>예시*:* 플레이어의 손에 있는 카드는 해당 플레이어가 소유합니다. 플레이어 당사자만이 카드의 앞면을 확인할 수 있습니다.<br><br>예시*:* 플레이어가 전장에 뒷면 표시 상태로 놓인 카드를 통제하는 경우, 카드의 소유자와 상관없이 해당 플레이어만이 카드의 앞면을 읽거나 확인할 수 있습니다. |
| 128.5. | 공개**:** 모든 플레이어가 카드의 앞면을 읽거나 확인할 수 있는 보안 수준을 나타냅니다. |
| 128.6. | 어떤 행동이 카드의 유형이나 특성을 지정하는 경우, 보안 수준이 비밀 또는 비공개인 카드에 대해 해당 행동을 수행하도록 플레이어에게 강제할 수 없습니다.<br>예시*:* 카드에 "내 손에서 비용을 무시하고 유닛 하나를 사용합니다."라는 효과가 있습니다. 효과에 '~수 있습니다'라는 표현은 없지만, 해당 효과가 카드 유형을 지정하므로 플레이어는 손에 유닛이 있더라도 해당 행동을 수행하지 않기로 선택할 수 있습니다. |
| 128.6.a. | 어떤 효과가 보안 수준이 비밀 또는 비공개인 카드에 대해 행동을 수행하도록 플레이어에게 강제하는 경우, 해당 효과가 카드의 유형이나 특성을 지정한다면, 해당 플레이어는 그러한 지시를 무시할 수 있습니다. 무시된 지시는 불가능한 것으로 간주됩니다. |
| 129. | 뒷면 |
| 129.1. | 카드의 뒷면은 리프트바운드 로고가 있는 면을 의미합니다. |
| 129.2. | 뒷면에는 카드 분류별로 주 덱 카드, 룬 덱 카드 그리고 전장 및 챔피언 전설의 세 가지 고유 패턴이 존재합니다. |
| 129.3. | 비공개 및 비밀 정보를 지닌 카드의 경우 정보를 숨기기 위해 카드를 뒷면이 보이게 놓습니다. 예를 들어, 주 덱 카드 및 손에 든 카드는 뒷면이 보이도록 배치합니다. |
| 129.4. | 뒷면 표시라는 용어는 일반적인 플레이 도중 카드의 뒷면이 보이도록 게임판에 놓인 상태를 설명할 때 이용됩니다. 뒷면 표시 카드의 앞면은 비공개 정보로 간주됩니다. |
| 130. | 앞면 |
| 130.1. | 카드의 앞면은 뒷면의 반대입니다. |
| 130.2. | 앞쪽이라고도 불립니다. |
| 130.3. | 뒷면이 쉽게 식별되지 않는 상황일 경우 카드의 좌측 상단에 표시된 사용 비용을 통해 앞면인지 확인할 수 있습니다. |
| 130.4. | 카드 사용 시, 앞면이 보이도록 합니다. |
| 130.5. | 앞면 표시라는 용어는 일반적인 플레이 도중 카드의 앞면이 보이도록 놓인 상태를 설명할 때 이용됩니다. |
| 130.6. | 이 상태인 카드는 공개 정보로 간주되며, 더미 속에서 다른 카드에 가려진 경우도 마찬가지입니다. 예시*:* 폐기장은 카드가 쌓여 있더라도 모든 카드가 앞면을 보여주고 있으므로 공개 정보에 해당합니다. |
| 131. | 비용 |
| 131.1. | 주 덱 카드에는 비용이 있으며, 이는 카드의 앞면 좌측 상단에 나열되어 있습니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***165***조 룬 구성을 참조하세요. |
| 131.2. | 에너지 비용 |

| | |
|---|---|
| 131.2.a. | 카드의 좌측 상단에 있는 비용 요소 중 숫자로 명시된 부분입니다. |
| 131.3. | 힘 비용 |
| 131.3.a. | 카드의 좌측 상단에 있는 비용 요소 중 세로로 나열된 상징 부분입니다. |
| 131.3.b. | 이 항목은 일부 카드에는 없을 수도 있습니다. |
| 132. | 이름 |
| 132.1. | 각 카드는 해당 카드를 고유하게 식별할 수 있는 이름을 가지고 있습니다. |
| 132.2. | 이름은 일반적으로 카드의 중앙에 위치합니다. |
| 132.3. | 카드가 서로 다른 언어로 인쇄된 경우라도 실제로는 동일한 카드라면, 덱 구성 및 게임 플레이 시 같은 이름으로 간주합니다.<br>*예시:* 화학공학 집행자의 영어판과 중국어판 카드는 이름이 서로 다르게 읽히지만, 동일한 카드로 간주합니다. |
| 132.4. | 일부 카드는 짧은 이름과 부제를 모두 가집니다. 규칙과 덱 구성을 비롯한 어떤 경우에서든 그러한 카드의 이름은 '[이름], [부제]'입니다.<br>*예시:* '카이사, 진화'와 '카이사, 생존자'는 둘 다 카이사지만, 서로 다른 이름입니다. 일반적인 덱 구성 규칙에 따라 각 카드를 덱에 3장까지 포함할 수 있습니다. 그중 하나가 선발 챔피언이면, 나머지는 선발 챔피언이 아닙니다. |
| 133. | 분류 |
| 133.1. | 카드는 해당 카드의 앞면 및 뒷면 속성에 따라 하나 이상의 분류 및 하위 분류를 가집니다. |
| 133.2. | 이 분류 및 하위 분류는 플레이 중 카드의 작동 방식을 결정합니다. |
| 133.3. | 주문 및 기타 효과는 분류, 하위 분류, 상위 유형, 카드 유형, 태그 및 기타 특징들을 포함하거나 제외하여 지칭할 수 있습니다.<br>*예시:* '유닛 외 카드'는 유닛이 아닌 카드를 의미합니다.<br><br>*예시:* '유닛'은 다른 어떤 분류와 관계없이 유닛인 모든 게임 오브젝트를 의미합니다. |
| 133.3.a. | 이러한 방식으로 특징을 지칭할 때는 해당 효과나 특징 자체 성격으로 인해 구역이 암묵적 또는 명시적으로 특정되지 않는 한, 게임판 위에 있는 적절한 특징을 지닌 모든 게임 오브젝트를 가리킵니다.<br>*예시:* '설인'은 게임판에 있으며 설인 태그를 지닌 게임 오브젝트를 지칭합니다.<br><br>*예시:* '주문'은 체인에 놓인 주문을 지칭합니다. 주문은 게임판에 게임 오브젝트로 존재할 수 없기 때문입니다.<br><br>*예시:* '내 폐기장에 있는 주문'은 효과가 대상 구역을 특정하고 있으므로 내 폐기장에 있는 주문 카드를 지칭합니다. |
| 133.4. | 주 덱 카드는 주 덱에서, 선발 챔피언의 경우 챔피언 구역에서 게임을 시작합니다. |
| 133.4.a. | 지속물 |
| 133.4.a.1. | 사용 이후에도 게임판에 남아 있는 주 덱 게임 오브젝트를 포함하는 포괄적인 하위 분류입니다. |
| 133.4.a.2. | 유닛과 도구는 지속물 유형입니다. |
| 133.4.b. | 주문 |
| 133.4.b.1. | 사용 이후 게임판에 남지 않는, 주문 유형의 주 덱 카드를 포함하는 하위 분류입니다. |
| 133.5. | 룬 덱 카드는 룬 덱에서 게임을 시작합니다. |

| | |
|---|---|
| 133.5.a. | 룬 |
| 133.5.a.1. | 룬 유형 카드를 포함하는 하위 분류입니다. 이 카드는 사용되지 않고 전개됩니다. 이 카드는 전개된 이후 게임판에 남지만, 주 덱 카드가 아닌 만큼, 지속물은 아닙니다. |
| 133.6. | 기타 카드는 주 덱 또는 룬 덱에 속하지 않으며, 해당 카드의 유형에 따라 정해진 구역에서 게임을 시작합니다. |
| 133.6.a. | 전장 |
| 133.6.a.1. | 전장 유형 카드를 포함하는 하위 분류입니다. 사용되거나 전개되지 않습니다. 게임판에서 게임을 시작합니다. |
| 133.6.b. | 전설 |
| 133.6.b.1. | 전설 유형 카드를 포함하는 하위 분류입니다. 사용되거나 전개되지 않습니다. 전설 구역에서 게임을 시작하며, 일반적으로 플레이하는 동안 해당 구역을 떠날 수 없습니다. |
| 133.7. | 상위 유형은 여러 유형의 게임 오브젝트에 적용될 수 있는 분류로, 카드 유형 앞에 표시됩니다. |
| 133.7.a. | 챔피언은 유닛에만 적용되는 상위 유형으로, 덱 구성 규칙에 영향을 줍니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***103.2.a***조 선발 챔피언을 참조하세요. |
| 133.7.b. | 시그니처는 모든 카드 유형의 게임 오브젝트에 적용될 수 있는 상위 유형으로, 덱 구성 규칙에 영향을 줍니다.<br>시그니처 카드에 대한 자세한 내용은 규칙 제***103.2.d***조를 참조하세요. |
| 133.8. | 태그는 여러 유형의 게임 오브젝트에 적용될 수 있는 분류로, 카드 유형 다음에 표시됩니다. |
| 133.8.a. | 태그는 자체적인 게임 규칙을 가지지는 않지만, 게임 규칙이나 카드 효과가 태그를 지칭할 수 있습니다. |
| 133.8.b. | 전설, 챔피언 유닛, 시그니처 카드를 연결하는 데 사용되는 태그를 챔피언 태그라고 합니다. |
| 134. | 영역 |
| 134.1. | 대부분의 카드는 6개의 영역 중 하나 이상에 속하며, 이는 우측 하단에 위치한 하나 이상의 상징으로 확인할 수 있습니다. |
| 134.2. | 영역마다 연관 색상, 고유 상징 그리고 해당 상징을 텍스트에 나타내기 위해 사용되는 약칭이 존재합니다. |
| 134.2.a. | 분노는 빨간색과 연관되며, 세 개의 돌출된 부위가 있는 원형 상징으로 표현됩니다. 약칭은 [R]입니다. |
| 134.2.b. | 평정은 초록색과 연관되며, 잎사귀를 닮은 상징으로 표현됩니다. 약칭은 [G]입니다. |
| 134.2.c. | 정신은 파란색과 연관되며, 해와 달을 닮은 상징으로 표현됩니다. 약칭은 [B]입니다. |
| 134.2.d. | 신체는 주황색과 연관되며, 각진 다이아몬드 형상의 상징으로 표현됩니다. 약칭은 [O]입니다. |
| 134.2.e. | 혼돈은 보라색과 연관되며, 중심에서 소용돌이가 퍼져나가는 육각형 상징으로 표현됩니다. 약칭은 [P]입니다. |
| 134.2.f. | 질서는 노란색과 연관되며, 각진 날개 모양의 상징으로 표현됩니다. 약칭은 [Y]입니다. |
| 135. | 규칙 텍스트 |

| | |
|---|---|
| 135.1. | 모든 카드에는 해당 카드가 게임에 어떤 영향을 미치는지 설명하는 항목이 있습니다. 이 항목을 카드의 규칙 텍스트라고 합니다. |
| 135.2. | 이 항목에는 다음이 포함될 수 있습니다. |
| 135.2.a. | 스킬 |
| 135.2.a.1. | 스킬은 카드가 할 수 있거나 해야 하는 행동을 설명하는 개별적인 문구입니다. 자세한 내용은 규칙 제***360***조 스킬을 참조하세요. |
| 135.2.a.2. | 어느 카드에나 나타날 수 있습니다. |
| 135.2.b. | 지시 |
| 135.2.b.1. | 지시는 주문 및 스킬에서 볼 수 있는 텍스트의 한 종류입니다. |
| 135.2.b.2. | 한 명 이상의 플레이어가 수행해야 할 행동을 설명합니다. |
| 135.2.b.3. | 각 지시는 실행 시점을 자체적으로 설명합니다. 별도의 시점이 설명되어 있지 않으면, 처리 단계에서 실행됩니다. 예시: "이 카드를 사용할 때, 추가 비용으로 유닛 하나를 처치합니다."라는 지시가 있습니다. 이 지시는 카드를 사용할 때 실행됩니다. 카드에 반복 효과가 부여되었다면 반복 비용을 지불했더라도 지시는 실행되지 않습니다. 반복의 실행은 주문이 처리되는 시점에 이루어지며 이는 해당 지시가 이미 실행된 이후이기 때문입니다. |
| 135.2.b.4. | 보통 작성 방식으로 지시를 식별할 수 있습니다. 지시는 명령형으로 작성되고, 동사의 원형을 사용하며, 필요한 경우를 제외하고는 주어를 생략합니다. |
| 135.2.b.5. | 단일 지시는 게임 행동과 그 보완 요소로 구성됩니다. |
| 135.2.b.5.a. | 게임 행동의 보완 요소는 해당 게임 행동을 수행하거나 해당 게임 행동의 대상이 되는 플레이어 또는 게임 오브젝트와 행동이 수행되는 조건 그리고 효과가 지속되는 시간으로 구성됩니다. 보완 요소가 완전히 생략된 게임 행동도 있습니다. 예시: 공허추적자는 두 가지 지시로 이루어져 있습니다. 첫 번째 지시는 "전장에 있는 유닛 1명에게 4의 피해를 입힙니다."입니다. 여기서 '4의 피해를 입힙니다'는 게임 행동이며, '전장에 있는 유닛 1명'은 보완 요소입니다. 두 번째 지시인 "카드 1장을 뽑습니다."에는 보완 요소가 없습니다.<br><br>예시: '티모, 전략가'에는 "이 카드가 방어하면, 이곳에 있는 적 유닛 1명을 선택하고 내 주 덱 맨 위 카드 5장을 공개합니다. 이 방식으로 공개된 숨겨짐 카드 1장당 1의 피해를 해당 유닛에게 입힙니다. 이후 공개된 카드를 재활용합니다."라는 방어 유발 효과가 있습니다. 이 카드에는 '이곳에 있는 적 유닛 1명 선택', '내 주 덱 맨 위 카드 5장 공개', '이 방식으로 공개된 숨겨짐 카드 1장당 1의 피해를 해당 유닛에게 입히기' 및 '공개된 카드 재활용'이라는 4개의 지시가 있습니다. |
| 135.2.b.5.b. | 지시에서 조건부 구절이 여러 지시를 포함한 하나 이상의 구절보다 앞에 나오는 경우, 해당 조건은 동일한 문장 내 이후 구절에 있는 모든 지시에 적용됩니다. 예시: "내가 이번 턴에 점수를 획득했을 경우, 카드 1장을 뽑은 후, 카드 1장을 버립니다."라는 내용의 주문이 있습니다. '이번 턴에 점수를 획득했을 경우'라는 조건부 구절 이후 지시가 모두 실행되려면 해당 조건이 충족되어야 합니다.<br><br>예시: 섬기는 이 없는 암살자는 "[행동][>] [E]: 내 턴일 경우, 결전 중인 아군 유닛 1명을 기지로 이동시킵니다. 이 카드가 [강화됨] 상태일 경우, 해당 유닛을 준비시킵니다."라는 내용이 있는 전설입니다. 발동 스킬의 첫 번째 조건부 구절은 동일한 문장 내에서 이후 모든 지시에 적용됩니다. 두 번째 조건부 구절 '이 카드가 [강화됨] 상태일 경우'는 바로 다음 지시에만 적용됩니다. |

| | | |
|---|---|---|
| 135.2.b.6. | | 지시에는 대체 효과에 의해 대체될 수 있는 대상으로 정의된 상황이나 행동 또는 유발 조건이 포함되지 않습니다.<br>예시: "이 카드를 사용하면, 카드 1장을 뽑습니다."라는 스킬이 있습니다. 이 스킬의 유발 조건은 지시가 아니며, '카드 1장 뽑기'가 스킬에 포함된 유일한 지시입니다.<br><br>예시: "유닛이 사망할 경우, 대신 추방합니다."라는 스킬에서, '유닛이 사망할 경우'라는 문구는 스킬의 지시가 아닙니다.<br><br>예시: "내 주 덱에서 이 카드를 공개할 때, [2]를 추가합니다."라는 스킬에서, '내 주 덱에서 이 카드를 공개할 때'라는 문구는 스킬의 지시가 아닙니다. |
| 135.2.b.7. | | 주문 또는 스킬의 지시는 확정 단계에서 수행된 행동을 지칭할 수 있습니다. 이는 '내가' 해당 게임 행동을 수행했는지 확인하는 방식으로 작동합니다. 이러한 지시는 해당 게임 행동 수행 여부만을 확인하며, 누가 수행했는지는 확인하지 않습니다. 확정 단계에서 게임 행동이 수행된 후 다른 플레이어가 해당 주문 또는 스킬의 통제를 획득하더라도, 이 지시에서는 여전히 조건을 충족한 것으로 간주합니다.<br>예시: 광란은 "이 카드를 사용할 때, 추가 비용으로 [C]를 지불할 수 있습니다." 및 "아군 유닛 1명과 적 유닛 1명을 선택합니다. 추가 비용을 지불했을 경우, 이번 턴에 해당 아군 유닛에게 +2 [위력]을 부여합니다. 각 유닛이 자신의 위력만큼 서로에게 피해를 입힙니다."라는 내용이 있는 주문입니다. 다른 플레이어가 광란의 통제를 획득할 경우, 해당 플레이어가 비용을 지불하지는 않았지만, '추가 비용을 지불했을 경우' 조건은 여전히 충족됩니다.<br><br>예시: 물러서는 "내 손에서 이 카드를 사용한 경우, 카드 1장을 뽑습니다."라는 내용이 있는 주문입니다. 처리 시, 물러서는 해당 카드가 손에서 사용되었는지 확인합니다. 다른 플레이어가 물러서의 통제를 획득하더라도, 해당 카드가 손에서 사용되었다면, 조건은 충족되며 주문의 통제자는 카드 1장을 뽑습니다. |
| 135.2.c. | 키워드 | |
| 135.2.c.1. | | 키워드는 긴 스킬이나 지시를 간략하게 표현하는 짧은 단어 또는 구절입니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***800***조 키워드를 참조하세요. |
| 135.2.c.2. | | 키워드에는 참고 텍스트가 있을 수도 없을 수도 있습니다. |
| 135.2.d. | 참고 텍스트 | |
| 135.2.d.1. | | 참고 텍스트는 이탤릭체 및 괄호로 표시됩니다. |
| 135.2.d.2. | | 키워드와 기타 규칙을 포함한 관련 규칙을 요약하는 텍스트입니다. |
| 135.2.d.3. | | 참고 텍스트의 존재, 부재 또는 세부적 단어 표현은 게임 진행에 아무런 영향을 미치지 않습니다. |
| 135.2.e. | 상징 | |
| 135.2.e.1. | | 규칙 텍스트에 게임 개념을 나타내는 상징이 있는 경우도 있습니다. 또한, 각 상징에는 텍스트에 나타내기 위해 사용되는 약칭이 존재합니다. |
| 135.2.e.2. | | 지속물을 탈진시키는 비용은 카드를 옆으로 돌리는 모양의 '탈진 상징'으로 표시됩니다. 약칭은 [E]입니다. (이전 규칙 정보에 약칭 [T]로 표기된 경우도 있었습니다.) |
| 135.2.e.3. | | 위력은 검과 방패 모양의 '위력 상징'으로 표시됩니다. 약칭은 [M]입니다. (이전 규칙 정보에 약칭 [S]로 표기된 경우도 있었습니다.) |
| 135.2.e.4. | | 특정 영역의 힘은 해당 영역 상징과 그에 상응하는 약칭으로 표시됩니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***134***조 영역을 참조하세요. |
| 135.2.e.5. | | 임의 영역의 힘은 소용돌이치는 무지개 상징으로 표시됩니다. 약칭은 [A]입니다. |

| | |
|---|---|
| 135.2.e.5.a. | 비용으로 요구되는 경우, [A]는 아무 영역의 힘으로도 지불할 수 있습니다. |
| 135.2.e.5.b. | 플레이어의 룬 구성에 추가되는 경우, [A]를 소모해 아무 영역의 힘 비용을 지불할 수 있습니다. |
| 135.2.e.6. | 카드 자체의 영역에 해당하는 영역의 힘은 상징으로 표시되지 않지만, 이 규칙집에서는 다른 상징과 유사하게 나타납니다. 약칭은 [C]입니다. |
| 135.2.e.6.a. | 카드에 참고 텍스트로 [C] 약칭이 있는 경우, 해당 카드의 일반적인 영역을 따르지만 '이 카드 영역의 힘 하나'를 의미합니다. |
| 135.2.e.6.b. | 영역이 없는 카드의 [C] 약칭은 대신 [A]로 처리됩니다. |
| 135.2.e.6.c. | 영역이 여러 개인 카드의 [C] 약칭은 해당 카드가 가진 영역의 힘으로 처리됩니다.<br>예시: 저항의 춤은 평정과 혼돈 주문이며, 비용은 [1][C]입니다. 해당 비용의 힘 요소는 [G] 또는 [P]로 지불할 수 있습니다.<br><br>예시: 티버는 분노 및 혼돈 유닛입니다. 티버에게 가속 키워드가 부여된 경우, 선택적 추가 비용의 힘 요소는 [R] 또는 [P]로 지불할 수 있습니다. |
| 135.2.e.7. | 스킬과 관련된 키워드는 [>] 상징으로 표시됩니다. |
| 135.2.e.7.a. | [군단][>]이나 [레벨][>]과 같은 종속 키워드일 수도 있고, [죽음의 종소리]와 같이 키워드 유발 조건이 있는 유발 스킬일 수도 있으며, [행동][>]이나 [반응][>]과 같은 스킬과 관련된 권한 키워드일 수도 있습니다. |
| 135.2.e.7.b. | [>] 뒤에 오는 지시나 스킬은 [>] 앞에 오는 키워드의 효과를 받습니다. 종속 키워드라면 뒤의 내용은 비활성 상태이고, 키워드 유발 스킬이라면 유발 효과가 되며, 권한 키워드라면 키워드가 부여하는 권한이 뒤의 내용에 적용됩니다. |
| 135.3. | 규칙 텍스트는 비어 있을 수 있습니다. |
| 135.4. | 카드가 다른 카드에 부착된 동안에는 해당 카드의 인쇄된 규칙 텍스트가 비활성 상태입니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***716***조 부착을 참조하세요.<br>자세한 내용은 규칙 제***720***조 비활성을 참조하세요. |
| 135.4.a. | 규칙 텍스트가 비활성 상태여도 다른 게임 효과가 텍스트, 규칙, 키워드 및 기타 효과의 존재를 지칭하거나 감지할 수 있습니다. |
| 135.4.b. | 카드에 부여되거나 추가된 규칙 텍스트는 해당 카드가 다른 카드에 부착되어도 계속 활성 상태입니다. |
| 136. | 효과 텍스트 |
| 136.1. | 규칙 텍스트 아래에 별도의 텍스트 항목이 있는 카드도 있습니다. 이러한 텍스트를 효과 텍스트라고 합니다. |
| 136.2. | 효과 텍스트에 추가 스킬이 포함될 수 있습니다. |
| 136.2.a. | 효과 텍스트는 비어 있을 수 있습니다. |
| 136.2.b. | 효과 텍스트가 있는 카드가 다른 카드에 부착되어 있지 않는 경우 해당 효과 텍스트는 비활성 상태입니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***716***조 부착을 참조하세요.<br>자세한 내용은 규칙 제***720***조 비활성을 참조하세요. |
| 136.2.c. | 카드의 효과 텍스트 항목에 있는 스킬은 효과 텍스트가 있는 카드가 부착된 카드의 규칙 텍스트에 추가됩니다. |
| 136.2.d. | 효과 텍스트는 '이 도구' 또는 효과 텍스트를 추가한 부착된 게임 오브젝트의 이름을 지칭할 수 있습니다. 이렇게 하면 최상단 카드와 부착된 게임 오브젝트의 이름이 같더라도 최상단 카드가 아닌 부착된 게임 오브젝트를 지칭하게 됩니다.<br>예시: 수호 천사의 효과 텍스트에는 "이 카드가 처치당하게 될 경우, 대신 수호 천사를 처치합니다. 이 카드를 회복, 탈진, 귀환시킵니다."라는 내용이 있습니다. |

| | |
|---|---|
| | 예시: 야수화의 효과 텍스트에는 "이번 턴에 이 카드에 이 도구가 부착되었다면, 이 카드가 추가로 +2 [M]을 가집니다."라는 내용이 있습니다. 효과 텍스트의 '이 도구'는 부착된 야수화를 지칭합니다. |
| 137. | 추가 위력 |
| 137.1. | 카드에 추가 위력이 있는 경우도 있으며, 우측 하단에 연산자와 정수로 표시됩니다. |
| 137.2. | 카드의 추가 위력이 **+0**이 될 수도 있습니다. |
| 137.3. | 카드의 추가 위력은 추가 위력을 지닌 카드가 부착된 카드의 위력을 조정합니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***716***조 부착을 참조하세요. |
| 137.3.a. | 추가 위력은 부착된 동안에만 적용되며, 추가 위력을 지닌 카드가 더 이상 부착되어 있지 않으면 효과가 사라집니다. |
| 137.3.b. | 추가 위력을 지닌 카드가 부착된 카드에 위력 값이 없다면, 추가 위력은 무시됩니다. |
| 138. | 플레이버 텍스트 |
| 138.1. | 플레이버 텍스트는 감성적인 즐거움을 주기 위한 텍스트로서 일부 카드의 하단에 나타납니다. 게임 플레이 관련 정보는 포함되지 않습니다.<br>예시: 공허추적자 카드에는 카이사 캐릭터의 대사가 있지만, 카이사 태그는 없으며 챔피언 유닛인 카이사와 게임 플레이 연결점이 존재하지 않습니다. |
| 138.2. | 플레이버 텍스트는 규칙 텍스트가 표시되는 부분의 하단에 있으며, 일반적으로 음영이 있는 막대 안에 위치합니다. 이 텍스트는 이탤릭체로 표시됩니다. |
| 139. | 일러스트 |
| 139.1. | 카드마다 일러스트가 있습니다. 게임 플레이 관련 정보는 포함되지 않습니다. |
| **140.** | 유닛 |
| 141. | 유닛: |
| 141.1. | 게임 오브젝트입니다. |
| 141.1.a. | 게임판에 있을 때: |
| 141.1.a.1. | 유닛은 게임판 위 전장 또는 기지 중 하나에 위치합니다. |
| 141.1.a.2. | 유닛 및 유닛의 상세 정보는 게임판에 있는 동안 공개 정보입니다. |
| 141.1.a.3. | 유닛은 유닛을 지정하는 주문, 효과 또는 게임 행동에 의해 선택되거나, 영향을 받거나, 조작될 수 있습니다. |
| 141.1.a.4. | 유닛은 처치될 수 있습니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***429***조 처치를 참조하세요. |
| 141.1.b. | 폐기장에 있을 때: |
| 141.1.b.1. | 유닛은 손에 있을 때와 비슷하게 카드로 간주됩니다. |
| 141.1.b.2. | 유닛이라는 속성은 유지되지만, 게임판 위에 있지 않기 때문에 행동을 하거나, 게임판 위의 유닛을 대상으로 하는 주문, 스킬 또는 게임 행동의 영향을 받지 않습니다. |
| 141.1.b.3. | 유닛은 폐기장에 있는 유닛을 대상으로 하는 주문 및 게임 효과에 영향을 받을 수 있습니다. |
| 141.2. | 카드 유형입니다. |

| | |
|---|---|
| 141.2.a. | 일부 주문 또는 스킬이 선택하거나 영향을 줄 수 있는 대상을 제한하는 데 쓰이는 고유 식별 인자입니다. |
| 141.2.b. | 이 카드 유형은 모든 구역에서 유효합니다. |
| 142. | 피해는 유닛에게 적용되는 배정된 값입니다. |
| 142.1. | 피해는 게임 오브젝트가 아닙니다. |
| 142.2. | 피해는 유닛별로 기록되는 값입니다. |
| 142.3. | 유닛이 받은 피해는 플레이어가 배정합니다. |
| 142.3.a. | 피해 배정을 야기한 피해 입히기 행동을 수행한 플레이어가 해당 피해를 배정한 플레이어입니다. |
| 142.3.b. | 게임 효과는 해당 플레이어의 피해를 지칭할 수 있습니다. 이는 해당 플레이어가 배정한 피해를 의미합니다.<br>예시: 유닛에 "내 피해는 막을 수 없습니다."라는 내용이 있습니다. 이는 해당 플레이어가 배정한 피해를 나타냅니다. |
| 142.4. | 피해는 유닛이 처치되기까지 얼마나 남았는지 보여주는 수치입니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***429***조 처치를 참조하세요. |
| 142.4.a. | 치명적 피해는 정리 단계에서 유닛을 사망에 이르게 하는 배정된 피해량입니다. |
| 142.4.b. | 유닛에게 가해지는 치명적 피해는 0이 아니면서 해당 유닛의 위력 이상의 피해입니다.<br>예시: 5 [M]의 유닛에게 3의 피해가 배정됩니다. 차가운 손길이 해당 유닛을 대상으로 사용됩니다. 처리 시 해당 유닛의 위력이 3이 되므로, 치명적 피해가 배정됩니다.<br><br>예시: 0 [M]의 유닛이 있습니다. 해당 유닛에 치명적 피해가 배정되려면, 1 이상의 피해가 배정되어야 합니다. |
| 142.4.c. | 이 수치를 변경할 수 있는 효과도 있습니다. 이러한 효과는 유닛을 처치하는 데 필요한 피해량을 지칭합니다.<br>예시: 장로 드래곤의 기본 지속 스킬에는 "입히는 피해량에 상관없이 적 유닛을 처치합니다."라는 내용이 있습니다. 이 효과는 자신이 피해를 배정한 적 유닛의 치명적 피해 수치를 변경합니다. |
| 142.5. | 피해는 회복될 수 있습니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***419***조 회복을 참조하세요. |
| 143. | 유닛은 고유한 여러 가지 내재 속성을 가집니다. |
| 143.1. | 태그**:** 유닛은 자신이 속한 하나 이상의 챔피언, 지역, 진영 또는 종족을 나타내는 태그를 0개 이상 가집니다. |
| 143.1.a. | 태그는 그 자체로 내재된 규칙이나 행동을 내포하지 않습니다. |
| 143.1.b. | 태그는 주문, 스킬 및 게임 행동이 실행되는 과정에서 지칭될 수 있습니다. |
| 143.2. | 위력: 유닛의 전투 능력치입니다. 유닛의 전투 기여도와 피해 효과로 인해 처치되는 시점을 결정하는 데 쓰입니다. |
| 143.2.a. | 유닛의 위력은 카드 및 효과에 의해 세 가지 형태 중 하나로 지칭될 수 있습니다. 유닛 카드나 토큰 우측 상단에 표시된 수치인 유닛의 인쇄된 위력, 특성 변경 레이어의 효과로 변경 가능한 특성인 기본 위력, 위력을 변경하는 모든 게임 효과가 포함된 연산 레이어에서 계산된 수치인 유효 위력입니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***475***조 레이어를 참조하세요. |
| 143.2.a.1. | 카드 텍스트에서는 이 세 가지 형태 중 뒤의 두 가지를 지칭할 수 있습니다. 카드나 이 규칙집에서 유닛의 유효 위력을 지칭할 때는 단순히 해당 유닛의 '위력'으로 지칭합니다.<br>예시: "유닛 1명을 선택합니다. 이번 턴에 해당 유닛의 기본 위력이 5가 됩니다."라는 내용의 카드가 있습니다. 이는 특성 변경 레이어에 효과를 적용합니다. |

| | |
|---|---|
| | 예시: "유닛 1명을 선택합니다. 이번 턴에 해당 유닛의 위력을 5로 증가시킵니다."<br>이는 연산 레이어에 효과를 적용합니다. |
| 143.2.b. | 유닛에게 배정된 피해가 0이 아니면서 그 수치가 해당 유닛의 위력 이상일 경우 그 유닛은 처치됩니다. |
| 143.2.c. | 유닛의 위력이 0보다 낮아질 경우, 주문 및 스킬에서 지칭할 때 및 전투 피해 절차에서 피해로 배정할 위력을 합산할 때 0으로 간주합니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***467***조 전투 피해 절차를 참조하세요. |
| 143.2.c.1. | 유닛의 위력이 0으로 간주되지만, 실제로는 0이 아닙니다. 위력 증감을 계산하는 효과는 유닛의 실제 위력 값으로 계산합니다. |
| 143.3. | 유닛에게는 피해가 배정될 수 있습니다. |
| 143.3.a. | 주문, 스킬 또는 기타 게임 효과로 피해를 입히면 유닛에게 일시적으로 피해가 배정됩니다. 이 피해는 동전, 주사위, 기타 표식 또는 기억으로 기록할 수 있습니다. |
| 143.3.b. | 유닛이 입은 피해는 다음 두 가지 경우에 회복됩니다. |
| 143.3.b.1. | 각 플레이어 턴 종료 시<br>자세한 내용은 규칙 제***317.2***조 종료 단계를 참조하세요. |
| 143.3.b.2. | 전투 정리 중<br>전투 정리에 대한 자세한 내용은 규칙 제***468.1***조를 참조하세요. |
| 143.4. | 유닛은 탈진 상태로 게임판에 진입합니다. |
| 143.4.a. | 이는 가속 또는 비슷한 게임 효과로 인해 변경될 수 있습니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***805***조 가속을 참조하세요. |
| 143.5. | 유닛은 다른 지속물에 부착할 수 없습니다.<br>부착 게임 행동에 대한 자세한 내용은 규칙 제***435***조 부착을 참조하세요.<br>부착에 대한 자세한 내용은 규칙 제***716***조 부착을 참조하세요. |
| 143.5.a. | 유닛이 지속물에 부착될 경우, 아무 일도 발생하지 않습니다. |
| 143.5.b. | 부착된 비유닛 게임 오브젝트가 어떤 방식으로든 유닛이 될 경우, 유닛이 될 때 분리됩니다. |
| 144. | 유닛은 기본 스킬로 일반 이동을 수행할 수 있습니다. |
| 144.1. | 이 행동을 수행할 수 있는 시점은 제한되어 있습니다. |
| 144.1.a. | 플레이어의 주요 단계 중 언제든 이 행동을 할 수 있습니다. |
| 144.1.b. | 폐쇄 상태 중에는 이 행동을 수행할 수 없습니다. |
| 144.1.c. | 결전 또는 전투 중에는 이 행동을 수행할 수 없습니다. |
| 144.2. | 이 행동의 비용은 유닛을 탈진시키는 것입니다. |
| 144.3. | 플레이어는 여러 유닛의 일반 이동을 동시에 수행할 수 있습니다. 이는 여러 유닛을 대상으로 수행되는 하나의 게임 행동으로 취급됩니다. |
| 144.3.a. | 플레이어가 이러한 이동을 선언한 경우, 유닛들의 도착지는 동일해야 합니다. |
| 144.3.b. | 플레이어가 이러한 이동을 선언한 경우, 출발지는 동일하지 않아도 됩니다. |
| 144.3.c. | 유닛을 탈진시키는 비용 또한 동시에 지불합니다. |
| 144.4. | 유닛이 일반 이동으로 이동할 수 있는 도착지는 다음과 같이 제한됩니다. |
| 144.4.a. | 유닛은 자신의 기지에서 전장으로 이동할 수 있습니다. |

| | |
|---|---|
| 144.4.a.1. | 유닛은 이미 2명의 다른 플레이어가 유닛을 배치했거나 2명의 다른 플레이어가 참여하는 전투가 진행되는 전장으로 이동할 수 없습니다.<br>유효한 이동 도착지에 대한 자세한 내용은 규칙 제***449.2***조를 참조하세요. |
| 144.4.b. | 유닛은 전장에서 자신의 기지로 이동할 수 있습니다. |
| 144.4.c. | 개입은 유닛의 일반 이동에 영향을 끼치는 고유 스킬입니다. |
| 144.4.c.1. | 개입을 지닌 유닛은 일반 이동을 이용해 전장에서 전장으로 이동할 수 있습니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***810***조 개입을 참조하세요. |
| 145. | 유닛은 발동 스킬을 가질 수 있습니다. |
| 145.1. | 발동 스킬은 게임 효과로서 비용 뒤에 ':' 기호 및 효과가 이어지는 형식으로 표현됩니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***376***조 발동 스킬을 참조하세요. |
| 145.2. | 유닛의 발동 스킬은 통제하는 플레이어의 주요 단계 동안 개방 상태에서 언제든지 실행할 수 있지만, 결전 중에는 실행할 수 없습니다. |
| 145.2.a. | 카드를 사용하는 것과 동일한 절차를 따릅니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***349***조 카드 사용하기를 참조하세요. |
| 145.2.a.1. | 이 스킬은 한번 발동되면, 관련 카드 없이 작동하는 주문처럼 취급됩니다. |
| 146. | 유닛은 위치를 가집니다. |
| 146.1. | 유닛의 위치는 해당 유닛이 현재 있는 기지 또는 전장을 의미합니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***197***조 위치를 참조하세요. |
| **147.** | 도구 |
| 148. | 도구: |
| 148.1. | 게임 오브젝트입니다. |
| 148.1.a. | 게임판에 있을 때 |
| 148.1.a.1. | 도구는 달리 효과가 지정하지 않는 한 플레이어의 기지에만 사용할 수 있습니다. |
| 148.1.a.2. | 도구 및 도구의 상세 정보는 게임판에 있는 동안 공개 정보입니다. |
| 148.1.a.3. | 도구는 도구를 지정하는 주문, 효과 또는 게임 행동에 의해 선택되거나, 영향을 받거나, 조작될 수 있습니다. |
| 148.1.a.4. | 도구는 처치될 수 있습니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***429***조 처치를 참조하세요. |
| 148.1.b. | 폐기장에 있을 때 |
| 148.1.b.1. | 도구는 손에 있을 때와 비슷하게 게임 오브젝트 이전에 카드로 간주됩니다. |
| 148.1.b.2. | 도구라는 속성은 유지하지만, 게임판 위에 있지 않기 때문에 행동을 하거나, 게임판 위의 도구에 영향을 끼치는 주문, 스킬 또는 게임 행동의 영향을 받지 않습니다. |
| 148.1.b.3. | 도구는 폐기장에 있는 도구를 대상으로 하는 주문 및 게임 효과에 영향을 받을 수 있습니다. |
| 148.2. | 카드 유형입니다. |
| 148.2.a. | 일부 주문 또는 스킬이 선택하거나 영향을 줄 수 있는 대상을 제한하는 데 쓰이는 고유 식별 인자입니다. |
| 148.2.b. | 이 카드 유형은 모든 구역에서 유효합니다. |

| | |
|---|---|
| 149. | 도구는 고유한 여러 가지 내재 속성을 가집니다. |
| 149.1. | 도구는 준비 상태로 진입합니다. |
| 149.2. | 도구는 달리 효과가 지정하지 않는 한 플레이어의 기지에만 사용할 수 있습니다. |
| 149.3. | 정리 중 부착되지 않은 비유닛 도구가 어떤 이유에서든 전장 또는 다른 플레이어의 기지에 있다면, 통제자의 기지로 귀환하도록 시정 조치를 취합니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***456***조 귀환을 참조하세요.<br>자세한 내용은 규칙 제***318***조 정리를 참조하세요. |
| 150. | 도구는 장비 태그를 가질 수 있습니다. |
| 150.1. | 이러한 도구를 장비라고 합니다. |
| 150.2. | 장비는 효과 텍스트와 추가 위력을 가집니다.<br>효과 텍스트에 대한 자세한 내용은 규칙 제***136***조 효과 텍스트를 참조하세요.<br>추가 위력에 대한 자세한 내용은 규칙 제***137***조 추가 위력을 참조하세요. |
| 150.3. | 장비는 장착 또는 빨리 뽑기 키워드를 가질 수 있습니다.<br>장착 키워드에 대한 자세한 내용은 규칙 제***818***조 장착을 참조하세요.<br>빨리 뽑기 키워드에 대한 자세한 내용은 규칙 제***819***조 빨리 뽑기를 참조하세요. |
| 150.4. | 장비는 여전히 도구이며, 도구와 동일한 내재 속성 및 규칙을 가집니다. |
| 150.5. | 장비 및 도구의 장비 태그 보유 여부는 도구의 특징에 해당하며, 이는 다른 게임 효과에 의해 확인되거나 지칭될 수 있습니다. |
| 151. | 도구는 발동 스킬을 가질 수 있습니다. |
| 151.1. | 발동 스킬은 게임 효과로서 비용 뒤에 ':' 기호 및 효과가 이어지는 형식으로 표현됩니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***376***조 발동 스킬을 참조하세요. |
| 151.2. | 도구의 발동 스킬은 통제하는 플레이어의 주요 단계 동안 개방 상태에서 언제든지 실행할 수 있지만, 결전 중에는 실행할 수 없습니다. |
| 151.2.a. | 카드를 사용하는 것과 동일한 절차를 따릅니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***349***조 카드 사용하기를 참조하세요. |
| 151.2.a.1. | 이 스킬은 한번 발동되면, 관련 카드 없이 작동하는 주문처럼 취급됩니다. |
| 152. | 도구는 위치를 가집니다. |
| 152.1. | 도구의 위치는 해당 도구가 현재 있는 기지 또는 전장을 의미합니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***197***조 위치를 참조하세요. |
| 152.2. | 특별한 방법이 없는 한 일반적으로 비유닛 도구는 전장에 위치할 수 없습니다.<br>예시: 달리 효과가 지정하지 않는 한 도구는 기지에 사용됩니다. 뒷면 표시 상태에서 사용한 도구는 사용한 전장에 사용되도록 지정되므로, 해당 전장에 진입합니다. 또한, 도구가 부착된 유닛이 전장에 위치하게 되면 해당 도구도 전장에 위치하게 됩니다. 유닛인 도구는 전장으로 이동할 수 있습니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***811***조 숨겨짐을 참조하세요.<br>자세한 내용은 규칙 제***716***조 부착을 참조하세요. |
| **153.** | 주문 |
| 154. | 주문은 카드 유형입니다. |
| 155. | 주문은 통제자의 턴에 결전 외 개방 상태 동안 사용할 수 있습니다. |
| 156. | 주문은 해당 주문을 사용한 플레이어가 통제합니다. |
| 157. | 주문은 명시된 지시에 따라 게임 효과를 발생시킨 후, 해당 주문을 소유한 플레이어의 폐기장으로 이동합니다. |

| | |
|---|---|
| 158. | 주문이 성공적으로 사용된 경우, 플레이어는 주문의 규칙 텍스트를 실행합니다. 이를 주문을 처리한다고 부릅니다. |
| 158.1. | 주문의 규칙 텍스트를 위에서부터 아래까지 실행했다면 주문이 처리되었다고 합니다. |
| 158.2. | 주문의 뒷부분에 주문의 앞부분 효과를 변경하는 대체 효과가 포함되어 있다면, 해당 대체 효과를 적절하게 적용합니다.<br>예시: "유닛 1명을 선택합니다. 해당 유닛이 이후 이번 턴에 피해를 입으면, 그 유닛을 처치합니다." 및 "[군단] — 대신 즉시 처치합니다."라는 내용의 주문이 있습니다. 군단 조건을 충족할 경우 유닛은 즉시 처치되며 이후 피해를 입으면 처치한다는 지시는 무효화됩니다. 이는 어떤 이유로든 유닛이 게임판에 남게 되더라도 마찬가지입니다.<br><br>자세한 내용은 규칙 제***367***조 대체 효과를 참조하세요. |
| 158.3. | 체인에 있는 주문이나 스킬이 처리되는 동안에는, 다른 어떤 주문이나 스킬도 체인에서 확정되거나 처리되지 않습니다. 여기에는 해당 주문의 실행 결과로 인해 발생하는 유발 스킬이나 게임 효과 또한 포함됩니다. |
| 158.3.a. | 주문의 모든 효과 처리를 완료한 후에, 해당 주문의 실행으로 인해 추가되었거나 미결 상태로 남아 있는 체인의 항목 또는 작업을 다룹니다. |
| 159. | 주문의 특정 키워드는 실행 가능한 규칙 텍스트가 아니라, 해당 주문의 내재 속성을 나타냅니다. |
| 159.1. | 이러한 키워드는 주문이 사용되기 전이나 체인에 놓인 동안, 해당 주문의 기본 속성 및 행동을 결정합니다. |
| 159.2. | 이에 해당하는 키워드는 다음과 같습니다. |
| 159.2.a. | 행동 |
| 159.2.a.1. | 이는 이 주문이 개방 상태 동안 사용될 수 있음은 물론, 결전 중의 개방 상태에서도 사용될 수 있다는 것을 나타냅니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***806***조 행동을 참조하세요. |
| 159.2.b. | 반응 |
| 159.2.b.1. | 행동의 모든 상황과 규칙이 적용됩니다. |
| 159.2.b.2. | 기존의 모든 상황은 물론, 이 주문은 모든 형태의 폐쇄 상태에서도 사용할 수 있습니다. |
| 159.2.b.3. | 이러한 특징으로 인해 이 주문은 이미 체인에 올려진 주문이나 스킬보다 먼저 처리됩니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***813***조 반응을 참조하세요. |
| **160.** | 룬 |
| 161. | 룬은 카드 유형입니다. |
| 161.1. | 룬은 주 덱 카드가 아닙니다. |
| 161.1.a. | 즉, 해당 카드가 재활용 또는 다른 방식으로 게임판에서 제거되기 전까지 게임판에 남아 있더라도, 지속물은 아닙니다. |
| 161.2. | 룬은 룬 덱에 보관됩니다. |
| 161.2.a. | 덱 구성 시 정확히 룬 카드 12장을 선택해야 합니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***103.3***조 룬 덱을 참조하세요. |
| 161.2.b. | 룬이 재활용될 경우 주 덱이 아닌 룬 덱으로 돌아갑니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***417***조 재활용을 참조하세요. |
| 162. | 룬은 비용 지불에 필요한 자원을 제공합니다. |
| 163. | 룬은 에너지와 힘을 생성합니다. |

| | |
|---|---|
| 163.1. | 에너지는 숫자로 된 에너지 비용을 지불하는 데 쓰입니다. |
| 163.1.a. | 에너지는 영역이 없습니다. |
| 163.1.b. | 에너지는 유형이 없습니다. |
| 163.2. | 힘은 영역 관련 힘 비용을 지불하는 데 쓰입니다. |
| 163.2.a. | 힘은 영역이 있습니다. |
| 163.2.a.1. | 힘의 영역은 일반적으로 그것을 생성한 룬의 영역과 일치합니다. |
| 163.2.b. | 일부 힘은 범용이며 어떤 영역이든 비용을 지불하는 데 활용할 수 있습니다. |
| 164. | 기본 룬 |
| 164.1. | 기본 룬은 여섯 가지가 있으며, 각각 다음과 같은 이름의 영역을 가집니다.<br>분노 룬<br>평정 룬<br>정신 룬<br>신체 룬<br>혼돈 룬<br>질서 룬 |
| 164.2. | 기본 룬은 항상 다음 두 가지 스킬을 가집니다. |
| 164.2.a. | [반응][>] [E]: [1] 추가 |
| 164.2.b. | [반응][>] 이 카드 재활용: [C] 추가 |
| 164.2.b.1. | 이런 방식으로 추가된 힘은 재활용된 룬과 동일한 영역을 가집니다. |
| 165. | 룬 구성 |
| 166. | 룬 구성은 플레이어가 비용 지불 시 사용할 수 있는 에너지와 힘을 모아 놓은 관념적 집합입니다. |
| 166.1. | 카드로 에너지 또는 힘 추가 시, 카드를 통제하는 플레이어의 룬 구성에 추가됩니다. |
| 166.2. | 플레이어가 룬을 소모해 카드를 사용하거나 스킬 비용을 지불하려면 룬 구성에 에너지와 힘을 추가해야 합니다. |
| 166.3. | 에너지와 힘은 별도의 물리적인 표식이나 기록이 없지만, 플레이어가 자신의 턴 동안 에너지와 힘을 소모하지 않고 보존한 경우, 물리적인 기록을 이용할 수 있습니다. |
| 167. | 모든 플레이어의 룬 구성은 각 플레이어의 주요 단계 시작 시 및 각 플레이어의 턴 종료 시 비워집니다. |
| 167.1. | 소모하지 않은 에너지 또는 힘은 모두 사라집니다. |
| 168. | '추가' 행동이 포함된 모든 스킬은 룬 구성에 에너지 또는 힘을 추가하는 스킬입니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***430***조 추가를 참조하세요. |
| **169.** | 전장 |
| 170. | 전장은 게임 오브젝트입니다. |
| 170.1. | 전장은 플레이어가 소유합니다. |
| 170.2. | 전장은 게임 시작 시 덱에 섞여 들어가지 않습니다. |
| 170.2.a. | 전장은 일반적인 게임 플레이 진행 중 사용되지 않습니다. |

| | |
|---|---|
| 170.2.b. | 전장은 게임 시작 시 설정되며 일반적인 플레이 지속시간 동안 제자리를 유지합니다. |
| 170.3. | 전장은 일반적인 게임 플레이 진행 중 처치되지 않습니다. |
| 170.4. | 전장은 이동할 수 없습니다. |
| 170.5. | 전장은 위치입니다. |
| 170.5.a. | 전장은 이동 시 출발지가 될 수 있습니다. |
| 170.5.b. | 전장은 이동 시 도착지가 될 수 있습니다. |
| 170.6. | 전장에 존재할 수 있는 유닛 수에는 제한이 없습니다. |
| 170.7. | 전장은 주문 또는 게임 효과의 대상으로 지정될 수 있습니다. |
| 170.8. | 전장은 기본 지속 스킬을 가질 수 있습니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***363***조 기본 지속 스킬을 참조하세요. |
| 170.9. | 전장은 유발 스킬을 가질 수 있습니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***382***조 유발 스킬을 참조하세요. |
| 170.10. | 전장은 발동 스킬을 가질 수 있습니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***376***조 발동 스킬을 참조하세요. |
| 170.11. | 전장은 카드 텍스트에서 다양한 상태로 언급될 수 있습니다. |
| 170.11.a. | 전장은 '점령' 상태가 될 수 있습니다. 이는 그곳에 유닛이 하나 있다는 뜻입니다. |
| 170.11.b. | 전장은 '미통제' 상태가 될 수 있습니다. 이는 그곳을 통제하는 플레이어가 없다는 뜻입니다. |
| 170.11.c. | 전장은 '개방' 상태가 될 수 있습니다. 이는 해당 전장이 점령되지 않았으며, 미통제 상태임을 의미합니다. |
| 171. | 전장은 지속물이 아닙니다. |
| 172. | 게임판의 전장 개수는 플레이 모드에 따라 결정됩니다. |
| **173.** | 전설 |
| 174. | 전설은 게임 오브젝트입니다. |
| 174.1. | 전설은 플레이어가 소유합니다. |
| 174.2. | 전설은 게임 시작 시 덱에 섞여 들어가지 않습니다. |
| 174.2.a. | 전설은 일반적인 게임 플레이 진행 중 사용되지 않습니다. |
| 174.2.b. | 전설은 게임 시작 시 설정되며 일반적인 플레이 지속시간 동안 제자리를 유지합니다. |
| | 게임 플레이 진행 중 전설이 생성될 수 있습니다. 달리 효과가 지정하지 않는 한 전설은 준비 상태로 생성됩니다. |
| 174.3. | 전설은 일반적인 게임 플레이 진행 중 처치되지 않습니다. |
| 174.4. | 전설은 이동할 수 없습니다. |
| 174.5. | 전설은 주문 또는 게임 효과의 대상으로 지정될 수 있습니다. |

| | |
|---|---|
| 174.6. | 전설은 기본 지속 스킬을 가질 수 있습니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***363***조 기본 지속 스킬을 참조하세요. |
| 174.7. | 전설은 유발 스킬을 가질 수 있습니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***382***조 유발 스킬을 참조하세요. |
| 174.8. | 전설은 발동 스킬을 가질 수 있습니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***376***조 발동 스킬을 참조하세요. |
| 175. | 전설은 지속물이 아닙니다. |
| 176. | 전설은 하나 이상의 영역을 가질 수 있습니다. |
| 176.1. | 챔피언 전설은 소유자가 덱에 포함할 수 있는 카드의 영역 정체성을 결정합니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***101***조 덱 구성을 참조하세요. |
| 177. | 다양한 유형 |
| 178. | 게임 오브젝트는 다양한 유형을 가질 수 있습니다. |
| 178.1. | 둘 이상의 유형을 가진 게임 오브젝트는 상호 배타적인 경우를 제외하고 지닌 모든 유형의 속성을 가집니다. |
| 178.1.a. | 게임 오브젝트의 다른 유형에 관계없이, 특정 유형의 게임 오브젝트에 항상 적용되는 속성이 존재합니다. 이러한 속성은 다른 속성과 상호 배타적인 경우 우선 적용됩니다. |
| 178.1.a.1. | 게임 오브젝트가 유닛일 경우, 다른 유형에 관계없이 위력을 가지며, 피해를 배정받을 수 있고, 탈진된 상태로 진입하며, 유효한 위치라면 어디든 사용할 수 있습니다. |
| 178.1.a.1.a. | 정리의 5단계에서, 전장에서 기지로 귀환하지 않습니다. |
| 178.1.a.2. | 게임 오브젝트가 룬일 경우, 다른 유형에 관계없이 룬 덱으로 재활용됩니다. |
| 178.2. | 둘 이상의 유형을 가진 게임 오브젝트는 지닌 모든 유형의 권한을 모두 유지합니다. |
| 178.2.a. | 게임 오브젝트가 유닛일 경우, 일반 이동 기본 스킬을 가집니다. |
| 178.2.a.1. | 이동할 수 있으며, 전장에 위치할 수 있습니다. |
| 178.3. | 둘 이상의 유형을 가진 게임 오브젝트는 해당 유형 중 하나를 바꾸거나 상호작용하는 게임 효과의 영향을 받을 수 있습니다.<br>예시: 도구이기도 한 유닛은 "모든 유닛을 처치합니다."라는 내용의 대몰락이나 "모든 도구를 처치합니다."라는 내용의 발열 광선과 같은 주문 및 스킬의 영향을 받을 수 있습니다. 또한, 도구이기도 한 유닛은 "유닛 1명을 처치합니다."라는 내용의 복수나 "도구 1개를 처치합니다."라는 내용의 로켓 세례와 같은 주문 스킬의 대상으로 지정될 수 있습니다. |
| **179.** | 토큰 |
| 180. | 토큰은 플레이 중 주문 또는 스킬에 의해 생성되는 게임 오브젝트입니다. |
| 181. | 토큰은 어떤 것으로든 표현할 수 있습니다. 인쇄된 토큰이 리프트바운드 부스터 팩에 포함되어 있으나, 토큰을 사용하는 데 반드시 그 인쇄된 토큰이 필요한 것은 아닙니다. |
| 182. | 토큰의 유형이 선천적으로 통제권을 결정하는 경우 또는 토큰을 생성한 주문이나 스킬이 토큰의 통제자를 다른 플레이어로 지정하는 경우를 제외하면, 토큰을 생성한 주문 또는 스킬의 통제자가 토큰의 통제자입니다. |
| 183. | 토큰을 생성한 효과의 통제자가 토큰의 소유자입니다. |
| 184. | 토큰을 생성하는 효과는 해당 토큰이 게임판에 진입하는 환경이나 상황을 지정할 수 있습니다. 토큰이 사용되는 경우, 이러한 조건에 따라 일반적인 카드 사용 절차가 변경될 수 있습니다. |

| | |
|---|---|
| 184.1. | 효과에 토큰이 준비 또는 탈진 상태로 게임판에 진입한다고 명시할 수 있습니다. 그러한 상태가 해당 토큰 유형의 기본 상태와 다를 경우 이처럼 명시합니다. |
| 184.2. | 효과는 토큰이 사용되는 위치를 제한할 수 있습니다. |
| 184.3. | 효과는 토큰에 일시적 스킬 또는 변경 사항을 부여할 수 있습니다. |
| 185. | 토큰은 카드가 아닙니다. |
| 185.1. | '토큰'은 '카드'와 마찬가지로 게임 오브젝트의 내재 범주입니다. |
| 185.1.a. | 토큰 게임 오브젝트는 어떤 방식으로도 토큰 속성을 잃지 않습니다. |
| 185.1.b. | 카드 게임 오브젝트는 어떤 방식으로도 토큰이 될 수 없습니다. |
| 185.2. | 토큰은 카드와 일부 공통된 속성을 가집니다. |
| 185.2.a. | 카드 유형이 사용된 경우, 해당 소유자가 토큰을 사용할 수 있으며, 카드를 사용할 때의 모든 절차를 따르고, 토큰 생성 효과로 인한 제한 또는 변경 사항도 함께 적용됩니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***349***조 카드 사용하기를 참조하세요. |
| 185.2.b. | 토큰 유닛은 위력을 가집니다. |
| 185.2.c. | 토큰은 하나 이상의 태그를 가질 수 있습니다. |
| 185.2.d. | 토큰은 유형을 가집니다. 달리 지정되지 않는 한 토큰은 해당 유형의 모든 규칙을 따릅니다.<br>예시: 토큰 유닛은 유닛입니다. 이 토큰은 탈진 상태로 진입하며, 일반 이동 행동을 할 수 있고, 전투 시 자신의 위력만큼 피해를 입힙니다. 또한 자신의 위력 이상으로 피해를 입으면 파괴되며, 유닛을 선택하거나 유닛에 영향을 끼치는 주문 또는 스킬의 대상이 되는 등 유닛과 동일하게 취급됩니다. |
| 185.2.e. | 토큰은 해당 유형의 재활용 도착지를 따릅니다.<br>예시: 토큰 룬은 룬 덱으로 재활용됩니다. 토큰 유닛, 도구 및 주문은 주 덱으로 재활용됩니다. 토큰 전장 및 전설은 재활용될 수 없습니다. |
| 185.3. | 토큰은 일부 측면에서 카드와 구별됩니다. |
| 185.3.a. | 토큰은 비용이 없습니다. |
| 185.3.a.1. | 토큰에는 비용이 없지만, 어떤 경우에서든 비용이 0인 것으로 간주합니다. |
| 185.3.a.2. | 적용된 레이어 효과를 통해 토큰에 비용이 추가될 수 있습니다.<br>예시: 환술사의 정복 효과는 0 [M] 반영 유닛 토큰을 생성하고 해당 토큰에 복사 효과를 적용합니다. 복사 효과는 복사될 유닛의 비용을 포함한 모든 복사 가능한 특성을 추가합니다. 그 결과, 반영 토큰에 비용이 추가됩니다. |
| 185.3.b. | 토큰은 영역이 없습니다. |
| 185.3.b.1. | 적용된 레이어 효과를 통해 토큰에 영역이 추가될 수 있습니다.<br>예시: "이 카드를 사용할 때, 영역 1개를 고릅니다. 모든 유닛과 도구가 해당 영역에 속합니다."라는 내용의 카드가 있습니다. 해당 카드가 사용된 경우, 모든 유닛 및 도구 토큰에 선택한 영역이 추가됩니다. |
| 186. | 토큰은 게임판 또는 체인에 생성되며 다른 곳에는 존재할 수 없습니다. |
| 186.1. | 토큰이 체인을 제외한 게임판 외 구역에 놓일 경우, 새로운 구역으로 이동한 후 즉시 소멸합니다. |
| 187. | 토큰을 생성하는 주문이나 스킬은 해당 토큰의 일부 특징을 지정합니다. 토큰은 아래에 명시된 다른 특징들을 가질 수 있습니다. |
| 187.1. | **1 [M]** 신병 토큰은 영역이 없는 유닛 토큰이며 1 위력과 신병 태그를 가집니다. |

| | |
|---|---|
| 187.2. | **3 [M]** 일시적 정령 토큰은 영역이 없는 유닛 토큰이며 3 위력, 요정 태그, 일시적 키워드를 가집니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***816***조 일시적을 참조하세요. |
| 187.3. | **2 [M]** 모래 병사 토큰은 영역이 없는 유닛 토큰이며 2 위력과 슈리마 태그를 가집니다. |
| 187.4. | **3 [M]** 메크 토큰은 영역이 없는 유닛 토큰이며 3 위력과 메크 태그를 가집니다. |
| 187.5. | 골드 도구 토큰은 영역이 없는 도구 토큰이며 "[반응][>] 이 카드 처치, [E]: [A] [추가]" 효과를 가집니다. |
| 187.6. | **0 [M]** 반영 토큰은 영역이 없는 유닛 토큰이며 0 위력을 가집니다. |
| 187.7. | **1 [M]** 새 토큰은 영역이 없는 유닛 토큰이며 1 위력, 새 태그, 굴절 키워드를 가집니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***809***조 굴절을 참조하세요. |
| 187.8. | 수풀 전장 토큰은 영역이 없는 전장 토큰이며 "이곳에 있는 새, 고양이, 개, 포로와 아이번 유닛은 +1 [M]을 가집니다." 및 "내가 이곳에서 득점하면, 이 전장을 대체한 전장과 다시 대체할 수 있습니다." 효과를 가집니다. |
| 187.9. | 내셔 남작 둥지 전장 토큰은 영역이 없는 전장 토큰이며 "유닛은 어디서든 이곳으로 이동할 수 있습니다." 효과를 가집니다. |
| 187.10. | **1 [M]** 촉수 토큰은 영역이 없는 유닛 토큰이며 1 위력과 빌지워터 태그를 가집니다. |
| 187.11. | **0 [M]** 그림자 분신 토큰은 영역이 없는 유닛 토큰이며 0 위력과 "이 토큰이 공격하면, 내 폐기장에서 유닛 1명을 추방할 수 있습니다. 그렇게 할 경우, 이번 턴에 이 토큰이 [맹공 4]를 획득합니다." 효과를 가집니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***807***조 맹공을 참조하세요. |
| 187.12. | 폭탄 도구 토큰은 영역이 없는 도구 토큰이며, '[배치]' 및 "[죽음의 종소리][>] 이곳에 있는 적 유닛 1명에게 2의 피해를 입히고 이곳에 있는 내가 통제하는 다른 모든 폭탄을 처치합니다." 효과를 가집니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***830***조 배치를 참조하세요. |
| **188.** | 통제 |
| 189. | 통제는 플레이어가 게임 오브젝트에 영향을 끼치는 것을 의미하는 개념이며, 카드 유형에 따라 적용 방식이 달라집니다. |
| 190. | 전장 |
| 190.1. | 전장에 대한 통제는 게임 플레이 진행 중에 설정됩니다. |
| 190.2. | 전장에서 통제는 두 가지 상태로 양분되며, 플레이어에게는 식별 인자로 작용합니다. |
| 190.2.a. | 전장은 통제 또는 미통제 상태 중 하나입니다. |
| 190.2.b. | 전장은 특정 플레이어가 통제하고 있거나, 아무도 통제하지 않는 상태일 수 있습니다. |
| 190.3. | 통제는 게임 플레이 진행 중 경합의 대상이 될 수 있습니다. |
| 190.3.a. | 경합은 현재 어떤 전장을 통제하지 않는 플레이어가 통제하는 유닛이 해당 전장으로 이동하거나 그 외 다른 방식으로 그곳에 위치하게 될 때 적용되는 일시적 상태입니다. |
| 190.3.a.1. | 유닛이 전장으로 이동하거나 전장에 사용될 때, 해당 전장이 아직 경합 상태가 아니고 해당 유닛의 통제자가 그 전장을 아직 통제하지 않은 상태라면 경합 상태가 됩니다. |
| 190.3.a.2. | 전장에 위치한 유닛의 통제자가 변경될 때, 그 전장이 경합 상태가 아니며 새로운 통제자가 그 전장을 통제하고 있지 않을 경우 해당 전장에도 경합 상태가 적용됩니다. |
| 190.3.b. | 전장에서 결전 또는 전투가 시작되면, 해당 전장은 통제가 설정되거나 재설정될 때까지 경합 상태를 유지합니다. |
| 190.3.b.1. | 전장에 경합 상태를 적용한 플레이어가 해당 전장에서 어떤 유닛도 통제하지 않고, 해당 전장에 진행 중인 결전이나 전투가 없다면, 다음 정리 단계에서 경합 상태가 제거됩니다. |

| | |
|---|---|
| 190.3.c. | 전장의 경합 상태 여부는 전투가 발생하는 시점 및 비전투 결전이 발생하는 시점을 판단하는 기준으로 활용됩니다. |
| 190.3.d. | 이때, 게임 효과는 이 상태를 지칭할 수 없습니다. |
| 190.4. | 경합 상태가 된 후 결전 또는 전투가 끝났을 때 전장에 유닛이 있으면 통제가 설정됩니다. |
| 190.4.a. | 전투가 아닌 상황에서 전장에 플레이어가 통제하는 유닛이 있을 경우, 그 전장에 유닛이 있는 동안에는 해당 플레이어가 그 전장을 통제합니다. |
| 190.4.b. | 전장에서 전투 또는 결전이 진행되는 동안에는 해당 전장의 통제가 전투 또는 결전의 절차에 따른 지시가 있기 전까지는 변경되지 않습니다. |
| 190.4.c. | 전장에 플레이어의 유닛이 없고 턴이 개방 상태일 경우, 그 전장에서 전투나 결전이 진행 중이 아니라면 해당 플레이어는 다음 정리 단계에서 그 전장의 통제를 잃습니다. |
| 190.5. | 통제는 지속적인 상태입니다. |
| 190.6. | 전장의 통제는 해당 전장 스킬의 통제를 결정합니다. |
| 190.6.a. | 전장이 통제 상태인 동안 그 통제자가 전장 스킬을 통제합니다. 단, 해당 스킬에 다른 플레이어의 통제를 받는다고 명시되지 않아야 합니다. 가능한 경우 통제하는 플레이어가 그 스킬을 체인에 올리며, 달리 지정되지 않는 한 스킬이 요구하는 모든 선택지를 결정합니다. |
| 190.6.b. | 전장이 미통제 상태인 동안에는 해당 전장의 스킬도 미통제 상태가 됩니다. 단, 해당 스킬에 다른 플레이어의 통제를 받는다고 명시되지 않아야 합니다. 명시된 사항이 없다면, 가능한 경우 턴 플레이어가 그 스킬을 체인에 올리며, 달리 지정되지 않는 한 스킬이 요구하는 모든 선택지를 결정합니다. 또한 게임 규칙 또는 효과에서 요구되는 경우 해당 플레이어가 통제자로 간주됩니다.<br>예시: 투기장의 최고봉은 "각 플레이어의 첫 개시 단계 시작 시, 해당 플레이어가 1점을 얻습니다."라는 스킬이 있는 전장입니다. 이 스킬은 보통 전장에 통제자가 없을 때 발동합니다. 그러한 경우, 턴 플레이어가 스킬을 체인에 올리는 절차를 진행하며, 그 이후 스킬을 통제하는 것처럼 우선권을 받습니다. |
| 190.6.c. | 전장의 스킬에 특정 플레이어가 선택해야 한다고 명시되는 경우, 해당 플레이어가 그 스킬의 통제자가 됩니다. 가능한 경우 해당 플레이어가 그 스킬을 체인에 올리며, 스킬이 요구하는 모든 선택지를 결정합니다. 전장을 누가 통제하는지와 상관없이 해당 플레이어만 스킬을 통제합니다.<br>예시: 버려진 전당은 "플레이어가 주문을 사용하면, 해당 플레이어는 이번 턴에 이곳에 있는 자신이 통제하는 유닛 1명에게 +1 위력을 부여할 수 있습니다."라는 스킬이 있는 전장입니다. 이 스킬은 주문을 사용한 플레이어가 선택한다는 것을 명시하고 있으므로, 해당 플레이어가 스킬을 체인에 올리며 모든 선택지를 결정합니다. 해당 플레이어가 유발 스킬을 통제합니다. |
| 190.6.d. | 전장의 스킬에 등장하는 '나'는 해당 전장의 통제자를 의미하며, "카드 1장을 뽑습니다."와 같이 플레이어를 지정하지 않는 지시에 생략된 '나' 또한 마찬가지입니다. 전장에 통제자가 없는 경우, '나'는 아무도 지칭하지 않으며, 해당 지시는 모두 무시됩니다. |
| 191. | 그 외 모든 것 |
| 191.1. | 플레이어는 자신의 챔피언 전설을 통제합니다. |
| 191.2. | 플레이어가 카드 또는 기타 게임 오브젝트를 사용하거나, 숨기거나, 생성하면, 해당 플레이어가 그 게임 오브젝트의 통제자로 설정됩니다. |
| 191.3. | 주문일 경우, 그 플레이어가 주문의 통제자입니다. |
| 191.3.a. | 해당 플레이어가 대상을 선택합니다. |
| 191.3.b. | 해당 플레이어가 모드를 선택합니다. |
| 191.3.c. | 해당 플레이어가 비용을 지불합니다. |

| | |
|---|---|
| 191.4. | 지속물 및 룬은 게임판에 진입할 때, 그 플레이어가 해당 게임 오브젝트의 통제자로 배정됩니다. |
| 191.4.a. | 해당 플레이어는 게임 오브젝트의 기본 스킬 관련 결정을 내릴 수 있습니다. |
| 191.4.b. | 해당 플레이어는 게임 오브젝트의 고유 스킬 관련 결정을 내릴 수 있습니다. |
| 191.4.c. | 해당 플레이어는 카드가 사용되는 동안 필요한 모든 게임 효과 또는 판단 관련 결정을 내릴 수 있습니다. |
| 191.4.d. | 해당 플레이어는 지속물의 "이 카드를 사용하면" 효과로 생성된 게임 효과 관련 결정을 내릴 수 있습니다. |
| 191.5. | 스킬일 경우, 그 플레이어가 스킬의 통제자입니다. |
| 191.5.a. | 기본적으로, 스킬 출처의 통제자가 해당 스킬의 통제자입니다. |
| 191.5.a.1. | 스킬의 출처가 게임판 외 구역에 있을 경우, 해당 스킬의 통제자는 출처의 소유자입니다. |
| 191.5.a.2. | 어떤 스킬이 그 출처의 통제자나 소유자가 아닌 플레이어도 해당 스킬을 사용할 수 있도록 허용하는 경우, 그 스킬을 사용하는 플레이어가 해당 스킬을 통제합니다. |
| 191.5.b. | 스킬 출처의 통제가 변경되어도 해당 스킬의 통제는 변경되지 않습니다. |
| 191.5.c. | 해당 플레이어가 대상을 선택합니다. |
| 191.5.d. | 해당 플레이어가 모드를 선택합니다. |
| 191.5.e. | 해당 플레이어가 비용을 지불합니다. |
| 192. | 게임 효과 또는 규칙 텍스트에서 특정 오브젝트의 통제자를 언급할 경우, 두 가지 맥락을 상호 교환적으로 지칭하는 것일 수 있습니다. |
| 192.1. | 통제 부여 방식은 다르지만, 모든 게임 오브젝트에 있어 통제 상태는 동일하게 적용됩니다. |
| **193.** | 승리 |
| 194. | 플레이어는 주로 점수를 획득하여 리프트바운드 게임에서 승리합니다. |
| 194.1. | 플레이어는 다음과 같은 다양한 방법으로 점수를 획득할 수 있습니다. |
| 194.1.a. | 전장을 점거하는 경우<br>자세한 내용은 규칙 제***469***조 득점을 참조하세요. |
| 194.1.b. | 전장을 정복하는 경우<br>자세한 내용은 규칙 제***469***조 득점을 참조하세요. |
| 194.1.c. | 주문**,** 유발 스킬, 발동 스킬이 1점 이상을 획득하도록 지시하는 경우 |
| 194.1.d. | 상대방이 소진 상태가 되어 해당 플레이어를 선택해 1점을 부여하는 경우<br>자세한 내용은 규칙 제***432***조 소진을 참조하세요. |
| 194.2. | 정리 단계에서 승리 점수 이상의 점수를 획득하고 다른 모든 플레이어보다 많은 점수를 보유한 플레이어가 게임에서 승리합니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***318***조 정리를 참조하세요. |
| 194.2.a. | 승리 점수 이상인 플레이어가 둘 이상인 경우, 더 많은 점수를 보유한 플레이어가 승리합니다. |
| 194.2.b. | 두 플레이어의 점수가 동일한 경우, 정리 단계에서 한 플레이어가 더 많은 점수를 획득할 때까지 게임이 계속됩니다. |

| | |
|---|---|
| 194.3. | 승리 점수는 기본적으로 8점입니다. |
| 194.3.a. | 일부 게임 모드나 카드 효과에 따라 승리 점수가 달라질 수 있습니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***483***조 플레이 모드를 참조하세요. |
| 194.4. | 플레이어의 점수는 0보다 낮아질 수 없습니다. |
| 194.4.a. | 플레이어가 0점인 상태에서 1 이상의 점수를 잃으면 아무 일도 일어나지 않습니다. |
| 194.4.b. | 플레이어가 점수를 잃을 때 유발되는 효과는 유발되지 않습니다. |
| 195. | 특정 효과가 게임 승리를 지시하는 경우 또는 게임에 플레이어가 혼자 남게 될 경우에도 승리합니다. |
| 195.1. | 특정 효과가 게임 패배를 지시하는 경우, 해당 플레이어는 즉시 게임에서 제외됩니다.<br>게임 제외에 대한 자세한 내용은 규칙 제***649***조 항복을 참조하세요. |
| 196. | 플레이어가 게임에서 승리하면 게임이 종료됩니다. |
| **197.** | 위치 |
| 198. | 위치는 지속물과 룬이 위치할 수 있는 게임 오브젝트 및 구역입니다. |
| 198.1. | 위치에는 전장과 기지가 포함됩니다. |
| 198.2. | 지속물의 위치는 게임 효과에 의해 지칭될 수 있는 해당 지속물의 특징입니다. |
| 199. | 위치를 구성하는 게임 오브젝트는 해당 위치에 있는 게임 오브젝트이기도 합니다. |
| 199.1. | 전장은 위치이자 해당 위치에 있는 게임 오브젝트이기도 합니다. |
| 200. | 위치는 이동 시 도착지와 출발지가 될 수 있습니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***447***조 이동을 참조하세요. |
| **201.** | 비용 |
| 202. | 일부 게임 효과는 연결된 효과를 수행하기 위해 비용으로 플레이어에게 자원을 지불하거나, 카운터 또는 경험치를 소모하거나, 게임 행동을 수행하도록 지시합니다. |
| 203. | 비용을 지불해야 연결된 효과를 얻을 수 있습니다. |
| 203.1. | 비용을 지불하려면 플레이어는 자원 지불, 카운터 또는 경험치 소모, 유닛 처치 등 해당하는 게임 행동을 수행해야 합니다. |
| 203.2. | 연관된 게임 행동이 대체되더라도 비용은 지불한 것으로 간주됩니다. |
| 203.3. | 어떤 이유로든 플레이어가 비용과 연관된 게임 행동을 수행할 수 없는 경우, 해당 비용을 지불할 수 없으며 연결된 효과도 실행되지 않습니다. |
| 204. | 비용은 다음과 같은 방식으로 지불될 수 있습니다. |
| 204.1. | 기본 비용**:** 카드나 스킬을 확정하기 위해 지불해야 하는 가장 기초적인 비용입니다. |
| 204.1.a. | 카드의 기본 비용은 카드 좌측 상단에서 확인할 수 있습니다. |
| 204.1.b. | 발동 스킬의 기본 비용은 ':' 기호 앞에 명시된 자원이나 지시입니다. ':' 기호 앞에 지불할 발동 스킬의 비용 선택지가 다수 있을 경우, 기본 비용은 플레이어가 해당 선택지 중에서 선택한 비용이 됩니다.<br>예시*:* 군단 약탈자는 "[강화] — [1] 또는 [C]"라는 내용이 있는 유닛입니다. 이는 "[1] 또는 [C]: 이 카드를 강화합니다. 강화됨 상태가 아닐 경우에만 이용합니다."라는 내용을 기능적으로 축약한 표현입니다. 체인에 스킬을 확정할 때, 체인 항목 통제자는 지불할 기본 비용 중 하나를 선택합니다. 그 비용이 스킬의 기본 비용입니다. |
| 204.1.c. | 유발 스킬에서 기본 비용이 존재할 경우 이는 효과의 첫 부분에 표시되는 지시 내 비용입니다. 유발 |

| | |
|---|---|
| | 스킬을 확정하려면 해당 비용을 지불해야 합니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***204.3***조 지시 내 비용을 참조하세요.<br><br>*예시:* 극성 팬은 "이 카드가 방어하면, 이 카드를 처치하고 공격 중인 유닛 1명을 해당 유닛의 기지로 이동시킬 수 있습니다."라는 내용의 유닛입니다. 체인에 스킬을 확정하려면 해당 스킬의 통제자가 극성 팬을 처치해야 합니다. |
| 204.2. | **추가 비용:** 카드 또는 스킬의 기본 비용에 더해 지불하는 비용으로, '추가 비용으로'라는 문구가 포함됩니다. |
| 204.2.a. | 추가 비용은 기본 비용에 더해 카드나 스킬을 확정하기 위해 지불해야 합니다. |
| 204.3. | **지시 내 비용:** 주문이나 스킬을 처리하는 동안 지불하는 비용으로, '[X]를 해 [Y]를 합니다'와 같은 형식을 따릅니다. |
| 204.3.a. | 주문, 발동 스킬 또는 유발 스킬의 뒷부분에 지시 내 비용이 표시될 경우, 주문 또는 스킬을 처리하는 동안 해당 비용을 지불해야 효과를 얻을 수 있습니다.<br>*예시:* 쌍권총 난사는 "원하는 만큼 [A]를 지불하고 전장에 있는 모든 적 유닛에게 그만큼 피해를 입힙니다."라는 내용의 주문입니다. 주문을 처리할 때, 해당 주문의 통제자가 비용으로 원하는 만큼의 [A]를 지불하고, 효과로 그만큼의 피해를 한 전장의 모든 유닛에게 입힙니다.<br><br>*예시:* 고대 환상 열석은 "[반응][>] [E]: 원하는 만큼 에너지를 지불하고 그만큼 [A]를 추가합니다."는 내용의 도구입니다. 스킬을 처리할 때, 해당 스킬의 통제자가 비용으로 원하는 만큼의 에너지를 지불하고, 효과로 그만큼의 [A]를 추가합니다.<br><br>*예시:* 예리한 수사관은 "이 카드를 사용하면, 상대 1명을 선택합니다. 해당 상대가 자신의 손을 공개합니다. 경험치를 2 지불하고 상대의 손에서 카드를 선택할 수 있습니다. 그렇게 할 경우, 상대는 해당 카드를 버리고 카드 1장을 뽑습니다."라는 내용의 유닛입니다. 스킬을 처리할 때, 해당 스킬의 통제자가 비용으로 경험치를 2 지불하고, 효과로 해당 플레이어의 손에서 카드 1장을 선택할 수 있습니다. |
| 204.4. | **적용된 비용:** 하나 이상의 게임 행동에 적용되는 비용으로, 일반적으로 기본 지속 스킬의 형태를 가지며, 지시 내 비용 뒤에 '해야 합니다'와 같은 형식을 따릅니다.<br>*예시:* 마력척결단 심문관에는 "상대가 이 카드의 전장으로 여러 유닛을 동시에 이동시키려면, 첫 번째 유닛 이후 유닛 1명당 [A]를 지불해야 합니다."라는 내용이 있습니다. 이는 적용된 비용입니다. |
| 204.4.a. | 연관된 게임 행동은 해당 비용에 대한 연결된 효과입니다. |
| 204.4.b. | 적용된 비용은 게임 행동을 수행할 때 지불되고, 체인을 이용하지 않으며, 반응할 수 없습니다. |
| 204.4.b.1. | 반응 키워드를 통해 자원을 추가하는 스킬은 비용을 지불해야 할 때면 언제든지 발동할 수 있습니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***430***조 추가를 참조하세요. |
| 204.4.c. | 플레이어가 적용된 비용을 지불할 수 없거나 지불하지 않기로 선택하면 연관된 게임 행동을 수행할 수 없습니다. |
| 205. | 연결된 효과가 없으며 플레이어가 자원을 지불하거나 카운터 또는 경험치를 소모해야 하는 지시는 비용이 아닙니다.<br>예시: "이 카드가 공격하면, [4][C]를 지불할 수 있습니다. 그렇게 할 경우, 이곳에 있는 유닛 1명을 처치합니다."라는 카드 효과가 있습니다. 이런 방식으로 [4][C]를 지불하는 것은 기본 비용이든 그 밖의 어떤 비용이든, 해당 스킬의 비용이 아니며, 플레이어가 수행하는 게임 행동입니다. 뒤의 지시는 비용 지불 여부가 아닌 게임 행동 수행 여부를 확인합니다. 어떤 이유로든 [4][C] 지불이 대체되었다면, 뒤의 연결된 지시는 실행되지 않습니다. |
| 206. | 어떠한 목적이든 카드 또는 토큰의 비용을 확인해야 하는 효과는, 그 카드가 사용될 때 비용이 증가 또는 감소되거나 무시되더라도 항상 카드에 인쇄되거나 복사 효과가 적용된 경우 복사된 비용을 이용합니다.<br>*예시:* 천공 분열은 비용이 [8]인 주문이며, 설명에 "이 주문의 에너지 비용은 내가 통제하는 유닛 중 가장 높은 위력만큼 감소합니다."라는 내용이 있습니다. '럭스, 광명'은 "비용이 5 이상인 주문을 사용하면, 이번 턴에 이 카드가 +3 [M]을 획득합니다."라는 효과가 있는 유닛입니다. 럭스를 통제하는 플레이어가 천공 분열을 사용하면, 천공 분열에 실제로 지불한 비용과 관계없이 럭스의 스킬이 발동합니다. |

| | |
|---|---|
| | 예시: 반항은 "비용이 [4] 이하이고 [A] 이하인 주문을 차단합니다."라는 효과가 있는 주문입니다. 로켓 세례는 비용이 [4][C]이고, [4][C]의 반복 비용이 있는 주문입니다. 반항은 대상의 인쇄되거나 복사된 비용만 확인하므로, 로켓 세례의 반복 비용을 지불한 경우에도 로켓 세례는 반항의 적합한 대상이 됩니다.<br><br>예시: 아타칸은 "이 카드를 사용할 때 추가 비용으로 아군 유닛 1명을 처치할 수 있습니다. 그렇게 할 경우, 이 카드의 비용이 처치한 유닛의 에너지 비용당 [1], 힘 비용당 [Y] 감소합니다."라는 내용이 있는 유닛입니다. 플레이어가 아타칸을 사용할 때 현재 녹서스의 기대주를 복사한 반영 토큰을 처치 대상으로 선택하면 아타칸의 비용이 [4]만큼 감소합니다. |
| 206.1. | 어떠한 목적이든 스킬의 비용을 확인해야 하는 효과는, 달리 지정되지 않는 한 기본 비용의 변동을 무시하고 해당 스킬의 기본 비용을 이용합니다.<br>예시: "내가 에너지 비용이 [7] 이상인 발동 스킬을 사용하면, 이 카드를 탈진시키고 룬 최대 2장을 준비시킬 수 있습니다."라는 내용의 카드가 있습니다. 또한 도구에 "[12], 이 카드 추방: 상대 1명을 선택합니다. 해당 상대가 통제하는 유닛을 모두 추방합니다. 선택한 상대가 보유한 점수 1당 이 스킬의 비용이 [1] 감소합니다."라는 발동 스킬이 있습니다. 선택한 상대가 6점 이상 보유하고 있더라도, 이 발동 스킬을 사용하면 첫 번째 카드의 스킬이 유발됩니다.<br><br>예시: 장비에 "장착 [4][A]. 점령된 적 전장 1개당 이 스킬 비용이 [1]만큼 감소합니다."라는 스킬이 있습니다. 해당 장비의 통제자가 무기의 대가 키워드가 있는 유닛을 사용하면, 무기의 대가 유발 효과는 변경 사항이 포함된 비용을 지칭합니다. 이는 무기의 대가가 비용 변경 효과를 포함한다고 지정하기 때문입니다. |

# 300. 게임 플레이하기

| | |
|---|---|
| **301.** | 턴 |
| 302. | 게임의 플레이는 한 플레이어가 승리할 때까지 순환하며 계속됩니다. |
| 303. | 턴의 단계는 고정되어 있지만, 각 절차에서 취하는 행동은 달리 지정되지 않는 한 순서에 관계없이 진행할 수 있습니다. |
| 303.1. | 종류와 상관없이 게임 행동은 하나씩 순차적으로 수행하며, 완전히 실행합니다. |
| 303.2. | 게임 행동은 어떤 이유에서든 동시에 수행할 수 없습니다. |
| 303.2.a. | 하나 이상의 게임 행동, 게임 효과 또는 유발 스킬이 동시에 발동될 경우, 턴 순서를 기준으로 행동의 순서를 정리합니다. 이때, 현재 턴 플레이어부터 시작합니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***382***조 유발 스킬을 참조하세요. |
| 304. | 턴 플레이어는 현재 턴을 진행하는 플레이어입니다. |
| 305. | 체인에 올려진 항목이 없고, 턴 플레이어가 자율 행동을 수행할 수 없거나 수행하지 않기로 선택한 경우, 턴의 현재 단계 또는 절차는 종료되며 다음 단계, 절차 또는 턴이 시작됩니다. |
| 306. | 현재 턴 플레이어가 진행하는 턴의 모든 단계가 종료되면 턴 플레이어가 변경됩니다. |
| 307. | 턴의 상태 |
| 308. | 턴은 언제나 중립 상태 또는 결전 상태입니다. |
| 308.1. | 결전 또는 전투가 진행 중일 경우, 턴은 결전 상태가 됩니다. |
| 308.1.a. | 결전 상태에서는 행동 또는 반응 키워드가 있는 카드 및 스킬만 사용하거나 발동할 수 있습니다. |
| 308.2. | 진행 중인 결전 또는 전투가 없을 경우, 턴은 중립 상태가 됩니다. |
| 309. | 턴은 언제나 개방 상태 또는 폐쇄 상태입니다. |

| | |
|---|---|
| 309.1. | 체인이 존재한다면, 턴은 폐쇄 상태입니다. |
| 309.1.a. | 폐쇄 상태에서는 반응 키워드가 있는 카드 및 스킬만 사용하거나 발동할 수 있습니다. |
| 309.2. | 체인이 존재하지 않는다면, 턴은 개방 상태입니다. |
| 310. | 이러한 설명은 결합될 수 있으며, 따라서 턴은 항상 다음 네 가지 상태 중 하나를 가집니다. |
| 310.1. | 중립 개방**:** 진행 중인 결전 또는 전투가 없고 체인이 존재하지 않습니다. |
| 310.1.a. | 기본적으로, 중립 개방 상태에서 플레이어가 자신의 턴에 우선권을 가지고 있을 때만 카드를 사용하고 스킬을 발동할 수 있습니다. |
| 310.2. | 중립 폐쇄**:** 진행 중인 결전 또는 전투가 없으나 체인이 존재합니다. |
| 310.3. | 결전 개방**:** 결전 또는 전투가 진행 중이지만 체인이 존재하지 않습니다. |
| 310.4. | 결전 폐쇄**:** 결전 또는 전투가 진행 중이며 체인이 존재합니다. |
| 311. | 우선권 및 집중 |
| 312. | 언제나 최대 1명의 플레이어가 우선권을 가집니다. |
| 312.1. | 우선권은 자율 행동을 수행할 수 있는 유일한 배타적 권한입니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***411.1***조 자율 행동을 참조하세요. |
| 312.1.a. | 우선권이 있는 플레이어는 적절한 시점에 자율 행동을 수행할 수 있습니다. |
| 312.1.b. | 어느 플레이어에게도 우선권이 없다면, 누구도 자율 행동을 수행할 수 없습니다. |
| 312.1.b.1. | 플레이어는 지시를 받은 경우, 우선권과 상관없이 언제든 제한 행동을 수행하거나 선택할 수 있습니다. |
| 312.2. | 플레이어가 우선권을 얻는 시점은 다음과 같습니다. |
| 312.2.a. | 플레이어의 주요 단계에서 턴이 중립 개방 상태일 때 |
| 312.2.b. | 턴이 결전 상태이고 플레이어가 집중을 얻을 때 |
| 312.2.c. | 턴이 폐쇄 상태이고, 모든 미확정 체인 항목의 확정이 마무리되며, 플레이어가 체인에 올려진 다음 항목을 통제할 때 |
| 312.2.d. | 턴이 폐쇄 상태이고, 플레이어가 턴 순서상 다음 플레이어이며, 우선권을 가진 플레이어가 순서를 넘길 때 |
| 312.3. | 플레이어가 우선권을 부여받을 때, 아무도 우선권을 가지고 있지 않다면 새로 생성되며, 우선권을 가진 플레이어가 있다면 그로부터 가져옵니다. |
| 313. | 언제나 최대 1명의 플레이어가 집중을 가집니다. |
| 313.1. | 집중은 턴이 결전 개방 상태일 때 적절한 시점에 자율 행동을 수행할 수 있는 권한입니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***307***조 턴의 상태를 참조하세요. |
| 313.1.a. | 집중을 가진 플레이어는 수행할 자율 행동에 따라 추가 제한 사항을 준수해야 합니다.<br>예시*:* 집중을 가진 플레이어는 행동 또는 반응 키워드가 없는 주문을 사용하거나 스킬을 발동할 수 없습니다. |
| 313.2. | 집중을 얻은 플레이어는 우선권 또한 얻습니다. |
| 313.3. | 플레이어가 우선권을 넘기더라도 집중은 유지됩니다. |
| 313.4. | 집중이 있는 플레이어라도 우선권이 없다면 자율 행동을 할 수 없습니다. |

| | |
|---|---|
| 313.5. | 턴이 중립 상태일 경우 어떤 플레이어도 집중을 갖지 않습니다. |
| 314. | 턴의 단계 |
| 315. | 턴 시작 |
| 315.1. | 각성 단계 |
| 315.1.a. | 다음 작업이 미결 상태가 됩니다. |
| 315.1.b. | 1. 턴 플레이어가 자신이 통제하며 준비가 가능한 모든 게임 오브젝트를 준비시킵니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***416***조 준비를 참조하세요. |
| 315.2. | 개시 단계 |
| 315.2.a. | 개시 절차 |
| 315.2.a.1. | 개시 단계 시작 시 효력이 발생하는 게임 효과가 발동됩니다. |
| 315.2.b. | 득점 절차 |
| 315.2.b.1. | 다음 작업이 미결 상태가 됩니다. |
| 315.2.b.2. | 1. 턴 플레이어가 자신이 통제하는 모든 전장을 점거합니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***469***조 득점을 참조하세요. |
| 315.2.b.3. | 참고: 팀으로 플레이하는 플레이 모드일 경우, 이 절차 동안 턴 플레이어의 팀원이 통제한 전장은 해당 팀의 이번 턴 득점에서 제외됩니다. |
| 315.3. | 전개 단계 |
| 315.3.a. | 다음 작업이 미결 상태가 됩니다. |
| 315.3.b. | 1. 턴 플레이어가 룬 덱에서 룬 카드 2장을 전개합니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***431***조 전개를 참조하세요. |
| 315.3.b.1. | 룬 덱에 있는 룬 카드가 2장 미만일 경우, 가능한 만큼 전개합니다. |
| 315.4. | 뽑기 단계 |
| 315.4.a. | 다음 작업이 미결 상태가 됩니다. |
| 315.4.b. | 1. 턴 플레이어가 카드 1장을 뽑습니다. |
| 315.4.b.1. | 주 덱에 남은 카드가 없어 더 이상 카드를 뽑을 수 없다면, 턴 플레이어는 소진 상태가 됩니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***432***조 소진을 참조하세요. |
| 315.4.b.2. | 소진을 완료한 후 턴 플레이어는 카드 **1**장을 마저 뽑습니다. |
| 316. | 주요 단계 |
| 316.1. | 턴 시작의 모든 절차가 완료되면, 주요 단계가 시작됩니다. |
| 316.2. | 다음 작업이 지정된 순서대로 미결 상태가 됩니다. |
| 316.3. | 1. 각 플레이어의 룬 구성이 비워집니다. 소모하지 않은 에너지 및 힘은 모두 사라집니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***165***조 룬 구성을 참조하세요. |
| 316.4. | 2. 주요 단계 시작 시 효력이 발생하는 게임 효과가 발동됩니다. |
| 316.5. | 주요 단계에는 정해진 구조가 없습니다. |

| | |
|---|---|
| 316.5.a. | 플레이어는 이 단계 동안 수행할 수 있는 모든 자율 행동을 원하는 만큼 할 수 있습니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***411.1***조 자율 행동을 참조하세요. |
| 316.5.b. | 이 단계는 중립 개방 상태로 간주되며, 오직 턴 플레이어만 주문을 사용하거나 스킬을 발동할 수 있습니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***307***조 턴의 상태를 참조하세요. |
| 316.5.b.1. | 팀원과 함께하는 플레이 모드에서, 턴 플레이어의 팀원은 주문을 사용하고 스킬을 발동할 수 있습니다. 여기에는 행동 또는 반응이 없는 주문 및 스킬이 포함됩니다. 단, 턴 플레이어가 자신의 우선권으로 팀원을 초대하는 경우에만 가능합니다. |
| 316.6. | 플레이어가 자율 행동을 할 경우 이로 인해 하나 이상의 구조적인 단계가 발생할 수 있습니다. |
| 316.7. | 전투 |
| 316.7.a. | 대치 중인 플레이어들이 통제하는 유닛이 같은 전장에 위치할 경우, 전투가 발생합니다. |
| 316.7.b. | 이는 일반 이동 내재 스킬, 주문 또는 기타 게임 효과에 의해 발생할 수 있습니다. |
| 316.7.c. | 일단 시작되면, 이를 발생시킨 효과는 전투의 구조나 흐름을 변경하지 않습니다. |
| 316.7.d. | 전투는 오직 두 플레이어 사이에서 발생합니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***461***조 전투를 참조하세요. |
| 316.7.e. | 플레이는 다음 전투의 절차를 따르는 것으로 이어집니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***465***조 전투의 절차를 참조하세요. |
| 316.7.f. | 전투에는 결전 또한 포함됩니다. |
| 316.8. | 결전 |
| 316.8.a. | 결전은 전투 발생 시 발생합니다. |
| 316.8.a.1. | 전투의 결과로 인해 발생하는 결전은 전투의 하위 단계입니다. |
| 316.8.b. | 전장에 경합 상태가 적용된 후 정리 단계에서 해당 전장에서의 결전이 실행 대기로 표시됩니다. |
| 316.8.b.1. | 플레이어가 빈 전장으로 이동함으로써 발생하는 결전은 독립 단계이며, 전투를 생성하지 않습니다. |
| 316.8.b.1.a. | 이러한 결전을 비전투 결전이라고 합니다. 비전투 결전이 진행되는 동안, 다른 플레이어가 통제하는 유닛이 결전이 진행 중인 전장에 나타날 수 있습니다. 이러한 경우, 다음 정리 단계에서 결전이 전투 결전으로 바뀝니다. |
| 316.8.c. | 결전은 구조적인 기회의 기간으로서, 플레이어는 행동 또는 반응이 있는 카드를 사용하거나 스킬을 발동할 수 있습니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***341***조 결전을 참조하세요. |
| 316.9. | 플레이어가 실행하고자 하는 자율 행동이 더 이상 없다면, 해당 플레이어는 턴을 종료하겠다는 의사를 표현해야 합니다. |
| 316.9.a. | 의사를 표현하면 주요 단계가 종료됩니다. |
| 316.9.b. | 플레이는 종료 단계로 이어집니다. |
| 317. | 종료 단계 |
| 317.1. | 종료 절차 |

| | |
|---|---|
| 317.1.a. | 이번 턴 종료 시 및 턴 종료 시 효력이 발생하는 게임 효과가 발동됩니다. |
| 317.1.b. | 특정 게임 효과 및 스킬은 필요에 따라 이 시점 및 단계를 지칭할 수 있습니다. |
| 317.2. | 만료 절차 |
| 317.2.a. | 종료 특별 정리를 발동합니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***318***조 정리를 참조하세요. |
| 317.2.b. | "3c. 모든 유닛을 회복시킵니다." 삽입 |
| 317.2.c. | "3d. 모든 '이번 턴' 효과가 동시에 만료됩니다." 삽입 |
| 317.2.d. | "3e. 각 플레이어의 룬 구성이 비워집니다. 소모하지 않은 에너지 및 힘은 모두 사라집니다." 삽입 |
| 317.2.e. | 다음 작업이 미결 상태가 됩니다. |
| 317.2.f. | 1. '확실넘처' 과정을 거친 항목이 있다면 만료 절차의 시작으로 돌아갑니다. |
| 317.3. | 턴이 예정된 다음 플레이어가 턴 플레이어가 됩니다. |
| **318.** | 정리 |
| 319. | 다음 시점에 정리가 미결 작업으로 됩니다. |
| 319.1. | 게임이 개방 또는 폐쇄 상태로 전환되거나 해당 상태에서 벗어난 후 |
| 319.2. | 달리 지정되지 않는 한, 게임의 단계가 전환된 후 |
| 319.3. | 미확정 항목이 체인에 추가된 후 |
| 319.4. | 미확정 항목이 체인에서 확정 항목으로 된 후 |
| 319.5. | 어떤 이유로든 체인 항목 하나가 체인에서 제거된 후 |
| 319.6. | 하나 이상의 게임 오브젝트가 게임판에 진입하거나 떠난 후 |
| 319.7. | 어떤 이유로든 하나 이상의 게임 오브젝트 상태가 변경된 후 |
| 319.8. | 이동이 완료된 후 |
| 320. | 정리가 진행되는 동안에는 체인 항목을 확정 또는 처리할 수 없습니다. |
| 320.1. | 새로운 미확정 항목은 추가될 수 있지만, 확정 항목은 실행될 수 없으며 우선권과 집중은 넘어가거나 부여되지 않습니다. |
| 321. | 마찬가지로, 체인 항목을 처리하는 동안에는 정리가 발생할 수 없습니다. |
| 321.1. | 체인 항목의 처리 중 정리가 필요한 상황이 발생하면, 해당 정리는 미결 작업으로 됩니다. |
| 322. | 정리 단계 중 정리가 필요한 상황이 발생하면, 첫 번째 정리가 완료된 직후 다른 정리가 즉시 발생합니다. 이 과정은 게임 상태에 더 이상 변화가 없는 정리가 발생할 때까지 반복됩니다. |
| 322.1. | 새로운 정리는 그 자체로 미결 작업입니다. |
| 323. | 정리가 발생하면 다음 작업이 설명된 순서대로 미결 상태가 됩니다. |
| 323.1. | 1. 플레이어의 점수가 승리 점수 이상이고, 다른 모든 상대보다 높으면 해당 플레이어가 승리합니다. |
| 323.2. | 2. 전투가 진행 중인 경우 필요에 따라 유닛의 공격자 또는 방어자 지정을 배정하거나 제거할 수 있습니다. |
| 323.2.a. | 전투가 발생하는 전장에 유닛이 있지만 지정되지 않은 상태라면, 해당 유닛은 자신의 통제자와 동일한 |

| | |
|---|---|
| | 지정을 얻습니다. |
| 323.2.b. | 전투가 발생하는 전장에 유닛이 있지만 통제자와 반대로 지정된 상태라면, 해당 유닛은 기존 지정을 잃고 통제자와 동일한 지정을 얻습니다. |
| 323.2.c. | 전투가 발생하는 전장 외의 위치에 공격자 또는 방어자로 지정된 유닛이 있다면, 해당 유닛은 지정을 잃습니다. |
| 323.3. | 3. 미결 게임판 상태 해결 |
| 323.4. | 3a. 치명적 피해가 배정된 모든 유닛은 처치되고 소유자의 폐기장에 놓입니다.<br>치명적 피해에 대한 자세한 내용은 규칙 제***142.4***조를 참조하세요. |
| 323.5. | 4. 턴이 개방 상태이고 그 전장에서 결전이나 전투가 진행 중이 아니라면 플레이어는 통제 중인 전장 중 자신의 유닛이 점령하고 있지 않은 모든 전장의 통제를 잃습니다. |
| 323.6. | 5. 달리 효과가 명시하지 않는 한 다음 모든 게임 오브젝트를 귀환시킵니다.<br>전장에 위치한 부착되지 않은 비유닛 도구<br>전장에 위치한 비유닛 룬<br>각 통제자의 기지가 아닌 다른 기지에 있는 모든 부착되지 않은 지속물 및 룬 |
| 323.6.a. | 모든 전장에서 동일한 플레이어가 통제하지 않는 모든 숨겨진 카드를 제거하고 소유자의 폐기장에 놓습니다. |
| 323.7. | 6. 경합 상태이며, 진행 중인 전투가 없는 각 전장에서 결전을 실행 대기로 표시합니다. |
| 323.7.a. | 경합 상태이며, 경합 상태를 부여한 플레이어가 통제하는 유닛이 있는 한 해당 전장의 결전은 실행 대기로 유지됩니다. |
| 323.8. | 7. 대치 중인 플레이어가 통제하는 유닛이 있는 각 전장이 경합 상태가 되었고 진행 중인 전투가 없다면 해당 전장에서 전투를 실행 대기로 표시합니다. |
| 323.9. | 7a. 전투가 시작되기 전, 전투 실행 대기 상태인 전장에 대치 중인 두 플레이어의 유닛이 더 이상 존재하지 않으면 전투 실행 대기 상태가 중단됩니다. |
| 323.10. | 8. 전장에 경합 상태를 부여한 플레이어가 통제하는 유닛이 없고 결전이나 전투가 진행 중이지 않은 각 전장에서 경합 상태를 제거합니다. |
| 323.10.a. | 경합 상태가 제거된 결과, 통제자가 통제하지 않는 유닛이 비경합 전장에 남아 있는 경우, 해당 유닛의 통제자가 그 전장에 경합 상태를 적용합니다. |
| 323.11. | 9. 현재 상태가 중립 개방 상태이고 전투가 실행 대기 상태가 아닌 하나 이상의 전장에서 결전이 실행 대기 상태인 경우, 턴 플레이어는 해당 전장 중 하나를 선택합니다. 그곳에서 결전이 시작됩니다. |
| 323.12. | 10. 현재 상태가 중립 개방 상태이고 전장에서 하나 이상의 전투가 실행 대기 상태인 경우, 턴 플레이어는 해당 전장 중 하나를 선택합니다. 그곳에서 전투가 시작됩니다. |
| 323.13. | 10a. 현재 상태가 결전 개방 상태이고 비전투 결전이 진행 중인 전장에서 전투가 실행 대기 상태인 경우, 해당 결전이 전투 결전으로 변경됩니다. |
| 324. | 특별 정리는 특정 시점에 발동되는 정리 절차로, 일반 정리에는 없는 추가 절차가 포함되어 있습니다. |
| 324.1. | 특별 정리가 발동되면, 추가되는 고유 절차는 해당 정리를 발동한 하위 항목에 삽입되고 정의됩니다.<br>예시: 전투 정리가 발동되면 전투 항목에서 정리에 추가되는 절차를 정의합니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***468***조 처리 절차를 참조하세요.<br><br>예시: 턴 종료 정리가 발동되면 턴 종료 단계 하위 항목에서 정리에 추가되는 절차를 정의합니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***317***조 종료 단계를 참조하세요. |
| 324.2. | 특별 정리 중 다른 정리가 필요한 상황이 발생하면, 다른 특별 정리를 반복해서 발동하지 않고 일반 정리를 발동합니다. |

| | |
|---|---|
| **325.** | 체인 및 결전 |
| 326. | 플레이어는 일반적인 게임 플레이 진행 중에 발생하는 다음 기회의 기간에 행동할 수 있습니다. |
| 326.1. | 체인 중 |
| 326.2. | 결전 중 |
| 327. | 체인 |
| 328. | 체인은 카드 또는 스킬을 사용할 때 일시적으로 생성되는 게임판 외 구역입니다. |
| 328.1. | 카드, 스킬 및 토큰은 사용 과정의 일부로서 이곳에 놓입니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***349***조 사용 과정을 참조하세요.<br>스킬에 대한 자세한 내용은 규칙 제***360***조 스킬을 참조하세요. |
| 329. | 체인에 추가된 카드, 토큰 및 스킬은 미확정 체인 항목으로 추가되며, 이후 확정 체인 항목이 됩니다. |
| 329.1. | 미확정 항목은 체인에 존재합니다. |
| 329.2. | 체인 항목은 카드 사용하기의 '적합성 확인' 절차 전까지 미확정 상태입니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***349***조 카드 사용하기를 참조하세요. |
| 329.3. | 미확정 체인 항목이 더 이상 미확정이 아니게 되면 확정되어 확정 체인 항목이 됩니다. |
| 330. | 체인 항목이 있는 한 체인은 유지됩니다. |
| 330.1. | 한 번에 하나의 체인만 존재할 수 있습니다. |
| 330.2. | 이미 체인이 존재하는 상태에서 카드, 토큰 또는 스킬을 사용할 경우, 이를 기존 체인에 올려놓습니다. |
| 331. | 턴의 상태는 부분적으로 현재 체인 존재 여부에 따라 결정됩니다. |
| 331.1. | 체인이 존재할 경우 턴은 폐쇄 상태입니다. |
| 331.1.a. | 기본적으로 모든 분류의 카드는 폐쇄 상태에서 사용할 수 없습니다. |
| 331.1.b. | 기본적으로 카드 스킬은 폐쇄 상태에서 사용할 수 없습니다. |
| 331.2. | 체인이 존재하지 않을 경우 턴은 개방 상태입니다. |
| 332. | 작업 해결 및 체인 항목 처리 |
| 333. | 작업이란 한 명 이상의 플레이어가 다른 행동을 하기 전에 반드시 수행해야 하는 하나 이상의 절차 또는 과정을 의미합니다. |
| 333.1. | 작업에는 정리, 턴 시작 과정 중 수행하는 행동, 전투 중 여러 절차에서 수행하는 행동 및 턴 종료 과정 중 수행하는 행동이 포함되나 이에 국한되지 않습니다.<br>정리에 대한 자세한 내용은 규칙 제***318***조 정리를 참조하세요.<br>턴 시작 과정에 대한 자세한 내용은 규칙 제***315***조 턴 시작을 참조하세요.<br>자세한 내용은 규칙 제***461***조 전투를 참조하세요.<br>자세한 내용은 규칙 제***317***조 종료 단계를 참조하세요. |
| 334. | 플레이어가 작업을 발생시키는 행동을 하나 이상 수행할 때마다 '미작해 확실넘처' 과정을 따라야 합니다. '미작해 확실넘처'란 '미결 작업 해결 이후 확정, 실행, 넘기기, 처리'를 의미합니다. |
| 334.1. | 미결 작업 해결 과정에서 체인 항목이 체인에 추가될 수 있으며, 작업이 완료될 때까지 남아 있습니다. |
| 334.2. | 미결 작업이 모두 완료되면, 이후 모든 미확정 체인 항목이 '확실넘처' 과정에 따라 처리됩니다. |
| 334.2.a. | '확실넘처' 과정 중 새로운 작업이 발생할 수 있습니다. 그러한 경우 과정의 현재 절차를 완료한 다음, 과정을 일시 중지하고 필수 작업을 완료한 후 계속 진행합니다. |

| | |
|---|---|
| 335. | 미결 작업이 없으며, 미확정 체인 항목도 없고, 진행 중인 결전이나 전투가 없으며, 주요 단계에 있는 경우 턴 플레이어가 우선권을 얻습니다. 미결 작업이 없고, 미확정 체인 항목도 없고, 진행 중인 결전도 없지만, 턴의 다른 단계인 경우 다음 후속 절차, 절차, 단계 또는 턴으로 진행합니다. |
| 335.1. | 미결 작업이 없고, 미확정 체인 항목도 없지만, 진행 중인 결전이 있는 경우 집중을 가진 플레이어가 우선권을 얻습니다. |
| 336. | 미결 작업이 없지만, 체인에 미확정 체인 항목이 있는 경우 플레이어는 '확실넘처' 과정에 따라 진행해야 합니다. |
| 336.1. | '확실넘처' 처리 과정에서 추가적인 체인 항목이 미확정 체인 항목으로 될 수 있습니다. 이러한 항목은 이를 생성한 것과 동일한 '확실넘처' 과정에 따라 처리됩니다. |
| 337. | **1**단계**:** 확정 |
| 337.1. | 하나 이상의 체인 항목이 미확정인 경우, 가장 먼저 체인에 올려진 미확정 체인 항목의 통제자는 확정 항목이 되거나 체인에서 벗어날 때까지 해당 미확정 항목의 사용 절차를 완료해야 합니다.<br>체인 항목 확정에 대한 자세한 내용은 규칙 제***349***조 카드 사용하기를 참조하세요. |
| 337.1.a. | 체인의 항목을 확정해도 우선권을 넘기지 않습니다. |
| 337.1.b. | 체인 항목은 체인에 놓인 순서대로 확정됩니다. |
| 337.2. | 자원을 추가하는 스킬, 유닛 또는 도구가 체인 항목인 경우에는 확정 후 즉시 처리되며, 4단계: 처리로 이동합니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***349***조 카드 사용하기를 참조하세요. |
| 337.3. | 체인 항목을 확정한 후에도 미확정 체인 항목이 있는 경우, 1단계로 돌아갑니다. 확정으로 돌아갑니다. |
| 337.4. | 체인 항목을 확정한 후 더 이상 체인에 확정할 항목이 없는 경우, 체인에 있는 다음 항목의 통제자가 우선권을 얻습니다. 2단계: 실행으로 이동합니다. |
| 338. | **2**단계**:** 실행 |
| 338.1. | 우선권이 있는 플레이어는 다음 중 무엇이든 할 수 있습니다. |
| 338.1.a. | 적합한 시점인 카드 또는 발동 스킬 사용하기 |
| 338.1.a.1. | 기본적으로 카드 및 발동 스킬은 폐쇄 상태에서 사용할 수 없습니다. |
| 338.1.a.2. | 적합한 시점의 카드 또는 발동 스킬이란 반응을 지니거나 특정 상황에서 사용 시 반응을 지닐 수 있는 카드 또는 발동 스킬을 의미합니다. |
| 338.1.a.3. | 일반적인 게임 플레이 중에 다른 예외 상황이 발생할 수 있습니다. |
| 338.1.a.4. | 카드 또는 발동 스킬은 카드 사용하기 절차에 따라 미확정 항목으로 체인에 추가됩니다. |
| 338.1.a.5. | 체인 생성 후 우선권이 있는 첫 번째 플레이어라면, 체인을 시작한 항목에 이어 추가로 항목을 사용할 수 있습니다. |
| 338.1.a.6. | 적합한 시점의 카드 또는 발동 스킬인지 여부는 카드 사용하기의 '적합성 확인' 절차 중 평가됩니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***349***조 카드 사용하기를 참조하세요.<br>자세한 내용은 규칙 제***399***조 스킬 사용 또는 발동을 참조하세요. |
| 338.1.a.7. | 카드 또는 발동 스킬을 사용하면 하나 이상의 미확정 항목이 생성됩니다. 1단계: 확정으로 돌아갑니다. |
| 338.1.b. | 우선권 넘기기 |
| 338.1.b.1. | 우선권이 있는 플레이어는 턴 순서의 다음 플레이어에게 우선권을 넘깁니다. 3단계: 넘기기로 진행합니다. |

| | |
|---|---|
| 339. | **3**단계**:** 넘기기 |
| 339.1. | 모든 플레이어가 순서대로 체인에 아무것도 추가하지 않고 우선권을 넘겼다면 4단계: 처리로 진행합니다. |
| 339.2. | 그렇지 않을 경우, 우선권이 있는 플레이어가 턴 순서의 다음 플레이어에게 우선권을 넘깁니다. 2단계: 실행으로 돌아갑니다. |
| 340. | **4**단계**:** 처리 |
| 340.1. | 가장 마지막에 놓인 확정 체인 항목을 처리합니다. 해당 항목의 게임 효과를 전부 실행합니다.<br>주문 처리에 대한 자세한 내용은 규칙 제***349***조 카드 사용하기를 참조하세요.<br>자세한 내용은 규칙 제***399***조 스킬 사용 또는 발동을 참조하세요. |
| 340.2. | 체인이 비어 있는 경우 개방 상태로 진행됩니다. |
| 340.2.a. | 결전 중 발생하는 경우, 체인이 유발 스킬이나 자원을 추가하는 스킬에 의해 시작되지 않았다면 턴 순서의 다음 플레이어에게 집중이 넘어갑니다. |
| 340.3. | 체인이 비어 있지 않고 하나 이상의 미확정 항목이 있는 경우, 1단계: 확정으로 돌아갑니다. |
| 340.4. | 체인이 비어 있지 않지만 미확정 항목이 없는 경우, 가장 마지막에 체인에 놓인 항목의 통제자가 우선권을 얻습니다. 2단계: 실행으로 돌아갑니다. |
| 341. | 결전 |
| 342. | 결전은 기회의 기간으로, 플레이어는 개방 상태에서 주문을 번갈아 사용할 수 있습니다. |
| 342.1. | 이러한 방식으로 사용된 각 주문은 정상적으로 체인을 생성합니다. |
| 343. | 턴의 상태는 부분적으로 결전 또는 전투 진행 여부에 따라 결정됩니다. |
| 343.1. | 결전 또는 전투가 진행 중이라면 턴은 결전 상태입니다. |
| 343.1.a. | 기본적으로 모든 분류의 카드는 결전 상태에서 사용할 수 없습니다. |
| 343.1.b. | 기본적으로 카드 스킬은 결전 상태에서 사용할 수 없습니다. |
| 343.2. | 진행 중인 결전 또는 전투가 없다면 턴은 중립 상태입니다. |
| 344. | 결전은 정리 단계에서 전장의 통제가 경합 중이고 턴이 중립 개방 상태일 때 시작됩니다. |
| 344.1. | 두 플레이어가 전장의 통제를 두고 경합 중이라면 전투의 첫 절차로 결전이 시작됩니다. 해당 전장에서 결전이 이미 진행 중인 경우, 해당 결전은 전투 결전이 되며 그곳에서 전투가 시작됩니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***461***조 전투를 참조하세요. |
| 344.2. | 전장의 통제가 경합 중이고 그곳에 다른 플레이어가 통제하는 유닛이 없으며 턴이 중립 개방 상태인 경우, 다음 정리 단계에서 결전이 시작됩니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***318***조 정리를 참조하세요. |
| 345. | 결전이 시작되면 전장에 경합 상태를 적용한 플레이어가 집중을 얻습니다. |
| 346. | 결전 동안 체인에 있는 마지막 항목이 처리되고 턴이 개방 상태로 돌아가면, 집중이 넘어가고 다음 플레이어가 집중과 우선권을 얻습니다. |
| 346.1. | 체인에 유발 스킬이 추가되거나 체인에 추가 스킬이 올려져 체인이 시작된 경우, 이러한 방식으로 집중이 넘어가지 않습니다.<br>예시: 체인에 유발 스킬이 추가되어 전투 체인이 시작되는 경우, 전투 체인의 마지막 항목이 처리되고 턴이 개방 상태로 돌아가도 집중이 넘어가지 않습니다. |
| 347. | 결전 동안 집중을 가진 플레이어는 다음 행동 중 하나를 할 수 있습니다. |
| 347.1. | 적합한 시점인 카드 또는 발동 스킬 사용하기 |

| | |
|---|---|
| 347.1.a. | 카드 또는 발동 스킬이 정상적으로 체인을 시작합니다. |
| 347.1.b. | 해당 체인이 종료되면, 턴 순서의 다음 플레이어가 집중을 얻습니다. |
| 347.2. | 넘기기 |
| 347.2.a. | 모든 플레이어가 순서대로 한 번씩 순서를 넘겼다면, 결전이 종료됩니다. |
| 347.2.b. | 그렇지 않을 경우, 턴 순서의 다음 플레이어가 집중을 얻습니다. |
| 348. | 모든 플레이어가 카드를 사용하거나 스킬을 발동하지 않고 집중을 넘기면 결전이 종료됩니다. |
| 348.1. | 전투 결전인 경우, 남은 전투의 절차를 진행하여 단계를 처리합니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***465***조 전투의 절차를 참조하세요. |
| 348.2. | 비전투 결전인 경우, 다음을 수행합니다. |
| 348.2.a. | 한 플레이어의 유닛만 전장에 남아 있고 해당 플레이어가 아직 전장을 통제하지 않은 경우, 그 플레이어가 전장의 통제를 얻습니다.<br>통제에 대한 자세한 내용은 규칙 제***188***조 통제를 참조하세요.<br>정복에 대한 자세한 내용은 규칙 제***471.1***조를 참조하세요. |
| 348.2.a.1. | 해당 플레이어가 이번 턴에 그 전장에서 아직 점수를 획득하지 못했다면 정복으로 이어집니다. |
| 349. | 카드 사용하기 |
| 350. | 카드 사용은 플레이어가 자신의 카드를 활용하는 행동입니다. |
| 350.1. | 카드를 활용하는 전체 과정을 완료하면 카드를 사용한 것입니다. |
| 350.2. | 토큰은 카드가 아니지만, 사용할 수 있습니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***179***조 토큰을 참조하세요. |
| 351. | 카드는 사용 시 저마다 다르게 작동합니다. |
| 351.1. | 지속물은 사용 시 게임 오브젝트가 됩니다. |
| 351.2. | 주문은 실행되는 게임 효과를 생성하고 카드는 처리 후 폐기장에 놓입니다. |
| 352. | 카드는 사용하는 과정에서 상태가 달라집니다. |
| 352.1. | 카드를 처음 사용하는 시점에는 미확정 체인 항목으로서 미확정 상태입니다. |
| 352.2. | 처리 과정 막바지에 이르면 카드는 미확정 상태에서 확정 체인 항목으로 변경됩니다. |
| 353. | 사용 과정 |
| 354. | 1. 현재 구역에서 체인으로 카드를 이동시킵니다. |
| 354.1. | 이로써 폐쇄 상태가 됩니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***307***조 턴의 상태를 참조하세요. |
| 354.2. | 이 항목은 미확정 상태가 되며, 확정 과정(2~5단계)을 거치게 됩니다. |
| 354.3. | 현재 다른 카드 효과나 스킬이 처리 중이라면, 이 과정에서 다음 단계로 넘어가기 전에 해당 효과나 스킬 처리를 계속 진행합니다. |
| 354.4. | 미결 작업이나 현재 해결 중인 작업이 있다면 해당 작업을 먼저 완료한 후 이 과정을 계속 진행합니다.<br>작업에 대한 자세한 내용은 규칙 제***332***조를 참조하세요. |
| 355. | 2. 관련된 선택을 수행합니다. |

| | |
|---|---|
| 355.1. | 카드가 '이 카드가 사용될 때' 또는 '이 카드를 사용할 때' 선택을 요구하거나 비용이 아닌 행동을 지시하는 효과를 가진 경우, 그 선택 또는 행동을 지금 내리거나 수행합니다. |
| 355.1.a. | 여기에는 선택적 추가 비용 지불 여부에 대한 선택이 포함됩니다. |
| 355.2. | 유닛일 경우, 사용할 때 유닛이 진입할 유효한 위치를 선택합니다. |
| 355.2.a. | 기본적으로, 유효한 위치는 통제자의 기지 또는 통제자가 통제하는 전장입니다. |
| 355.2.b. | 일부 게임 효과는 플레이어에게 일반적으로 유효하지 않은 위치에 유닛을 사용할 권한을 부여할 수 있습니다. 해당 위치는 유닛 사용의 목적상 유효한 위치가 됩니다. |
| 355.3. | 주문과 스킬에 선택할 수 있는 여러 항목이 나열되어 있다면, 원하는 항목을 지금 선택합니다. |
| 355.4. | 하나 이상의 유닛을 이동시키는 주문이나 스킬의 경우, 실행될 각 이동의 이동 도착지로 유효한 위치를 선택합니다. |
| 355.4.a. | 이동 효과에 대한 유효한 위치는 유닛의 현재 위치가 아닌, 존재할 수 있는 다른 위치를 의미합니다. |
| 355.5. | 카드가 하나 이상의 게임 오브젝트를 특정하여 선택하도록 요구할 경우, 그 선택을 지금 수행합니다. |
| 355.5.a. | 여기에는 조건에 따라 하나 이상의 게임 오브젝트에 영향을 끼치는 카드는 포함되지 않습니다.<br>예시: "전장에 있는 유닛 1명을 기절시킵니다."는 선택입니다.<br><br>예시: "모든 도구를 처치합니다."는 선택이 아닙니다. |
| 355.5.b. | 지속물의 유발 스킬이나 확정되는 항목에 의해 생성된 지연 또는 재귀 유발 효과에 대한 선택은 여기에 포함되지 않습니다. 이는 그 스킬이 체인 항목을 사용하면서 발동되더라도 마찬가지입니다.<br>예시: "이 카드를 사용하면 유닛 1명을 처치합니다."라는 유발 스킬을 가진 유닛은 사용할 때 대상을 선택하도록 요구하지 않습니다. 스킬이 발동되면서 대상이 선택됩니다.<br><br>예시: 타곤의 봉우리에는 "이곳을 정복하면, 이번 턴 종료 시 룬 최대 2장을 준비시킵니다."라는 내용이 있습니다. 턴 종료 시 룬 최대 2장을 준비시키는 것은 지연 유발 효과입니다. 이와 관련된 선택은 정복 효과를 확정할 때가 아니라, 턴 종료 시 해당 지연 유발 효과가 확정될 때 이루어집니다.<br><br>자세한 내용은 규칙 제***382***조 유발 스킬을 참조하세요. |
| 355.6. | 대상 지정 |
| 355.7. | 카드가 하나 이상의 특정 게임 오브젝트, 플레이어 또는 구역을 선택해 영향을 끼칠 경우, 이 항목의 다른 규칙에 달리 지정되지 않는 한 이를 대상 지정이라고 합니다. 카드가 특정 게임 오브젝트, 플레이어 또는 구역을 고를 경우, 이는 대상 지정이 아닙니다. |
| 355.8. | 주문이나 스킬을 체인에 추가하려면 모든 대상에 대해 유효한 선택지를 선택해야 합니다. |
| 355.9. | 대상이 다음 요건을 모두 충족하면 유효한 선택지가 됩니다. |
| 355.9.a. | 게임판에 있는 지속물이나 룬, 체인에 있는 확정된 주문이나 스킬, 플레이어나 구역 또는 명시적으로나 암시적으로 일부 다른 구역에 있는 것으로 지정된 게임 오브젝트입니다.<br>예: "유닛 1명을 처치합니다."는 게임판에 있는 유닛을 대상으로 합니다.<br>예: "내 폐기장에서 유닛 1명을 재활용합니다."는 내 폐기장에 있는 유닛 카드를 대상으로 합니다. |
| 355.9.a.1. | 달리 지정되지 않는 한 '유닛', '도구' 및 '룬'은 게임판에 있는 오브젝트를 지칭합니다. |
| 355.9.a.2. | 달리 지정되지 않는 한 '주문' 및 '스킬'은 체인에 있는 확정된 오브젝트를 지칭합니다. |
| 355.9.a.3. | 달리 지정되지 않는 한 '뒷면 표시 카드'는 뒷면 표시 구역에 있는 카드를 지칭합니다. |
| 355.9.a.4. | '전설'은 전설 구역에 있는 전설을 지칭합니다. |

| | |
|---|---|
| 355.9.a.5. | 달리 지정되지 않는 한 '선발 챔피언' 및 '챔피언 구역의 유닛'은 챔피언 구역의 유닛을 지칭합니다. |
| 355.9.b. | 모든 대상 지정 제한 사항을 충족합니다.<br>예: '전장에 있는 유닛', '적 유닛', '내가 통제하는 유닛' 또는 '위력이 *4* 이상인 유닛'을 대상으로 하는 주문의 경우, 이러한 조건을 충족하는 유닛만 유효한 대상이 됩니다.<br>예: "이 카드는 적 주문 또는 스킬에 의해 선택될 수 없습니다."라는 효과가 있는 유닛은 다른 대상 지정 제한을 충족하는 경우에도 적 주문 또는 스킬의 유효한 대상이 되지 않습니다. |
| 355.9.c. | 주문이나 스킬 자신은 대상이 될 수 없습니다.<br>예: "주문 *1*개를 차단합니다."라는 주문은 자기 자신을 대상으로 지정할 수 없습니다.<br>예: 스킬과 그 출처는 별개의 오브젝트이므로 지속물의 스킬은 해당 지속물을 대상으로 지정할 수 있습니다. |
| 355.10. | 주문, 발동 스킬 또는 유발 스킬의 텍스트에 언급된 게임 오브젝트, 플레이어 또는 구역은 다음 중 어느 하나에도 해당하지 않는 한 대상이 됩니다. |
| 355.10.a. | 정보 상태가 공개가 아닌 구역에 있습니다.<br>예: 전설 구역은 공개이므로, "전설을 준비시킵니다."는 전설을 대상으로 지정합니다.<br>예: 내 폐기장은 공개이므로, "유닛 *1*명을 내 폐기장에서 내 손으로 되돌립니다."는 내 폐기장의 유닛 카드를 대상으로 지정합니다.<br>예: 내 손은 공개 구역이 아니므로, "내 손에서 비용을 무시하고 유닛 *1*명을 사용할 수 있습니다."는 내 손에 있는 유닛 카드를 대상으로 지정할 수 없습니다. |
| 355.10.a.1. | 공개 구역은 전장 구역, 기지, 폐기장, 전설 구역, 챔피언 구역, 뒷면 표시 구역입니다. |
| 355.10.b. | 다른 선택지의 대상 지정 제한의 일부 또는 게임 행동의 제한이나 허용으로만 포함됩니다.<br>예: "전장에 있는 유닛 *1*명을 처치합니다."는 유닛을 대상으로 지정하지만 전장을 대상으로 지정하지 않습니다. 유닛이 대상이고 '전장에 있는'이라는 말은 제한 사항이기 때문입니다.<br>예: "한 전장의 모든 유닛을 처치합니다."는 전장을 대상으로 지정하지만, 유닛을 대상으로 지정하지 않습니다.<br>예: "손에 있는 유닛 *1*명을 전장에 사용합니다."는 전장을 대상으로 지정하지 않습니다. |
| 355.10.c. | 비용, 발동 조건 또는 대체 효과의 일부로만 포함됩니다.<br>예: "이 카드를 사용할 때 추가 비용으로, 아군 유닛 *1*명을 처치합니다."는 어떤 것도 대상으로 지정하지 않습니다.<br>예: "아군 유닛이 사망하면 도구 *1*개를 처치합니다."는 도구를 대상으로 지정하지만, 아군 유닛을 대상으로 지정하지 않습니다.<br>예: "이 카드를 사용하면 이후 이번 턴에 아군 유닛이 사망할 때, 대신 그 유닛을 내 손으로 되돌립니다."는 어떤 것도 대상으로 지정하지 않습니다. 아군 유닛 사망 시 대체 효과가 적용됩니다.<br>예: "아군 유닛 *1*명을 선택합니다. 해당 유닛이 이후 이번 턴에 사망할 때, 대신 내 손으로 되돌립니다."는 아군 유닛 *1*명을 대상으로 지정합니다. '아군 유닛 *1*명 선택'은 대체 효과의 일부가 아니기 때문입니다. |
| 355.10.c.1. | 여기에는 '[X]를 해 [Y]를 합니다'와 같은 문구로 표시되는 지시 내 비용도 포함됩니다. 이러한 지시의 비용은 '[X 하기]'입니다.<br>예: "이 카드가 점거하면, 이곳에 있는 다른 아군 유닛을 처치하고 카드 *1*장을 뽑습니다."는 어떤 것도 대상으로 지정하지 않습니다.<br>예: "이 카드를 사용하면, 버프를 소모해 아군 유닛 *1*명을 이동시킬 수 있습니다."는 아군 유닛을 대상으로 지정하지만, 버프를 대상으로 지정하지 않습니다. |
| 355.10.d. | 주문 또는 스킬의 통제자가 선택하는 것이 아니라, 특징에 따라 시스템이 자동으로 선택합니다.<br>예: "한 전장의 모든 유닛을 처치합니다."는 전장을 대상으로 지정하지만, 유닛을 대상으로 지정하지 않습니다.<br>예: "전장에 있는 모든 유닛을 처치합니다."는 어떤 것도 대상으로 지정하지 않습니다.<br>예: "유닛 *1*명을 처치합니다. 해당 유닛의 통제자는 카드 *2*장을 뽑습니다."는 유닛을 대상으로 지정하지만, 그 통제자는 대상으로 지정하지 않습니다.<br>예: "내 폐기장에 있는 모든 카드를 재활용합니다."는 어떤 것도 대상으로 지정하지 않습니다. 이 효과는 모든 카드에 영향을 주며, 내 폐기장은 하나 뿐이기 때문입니다. |

| | |
|---|---|
| 355.10.d.1. | 이 예외 조항은 선택이 불가능한 오브젝트에만 적용됩니다. |
| 355.10.d.2. | 이 예외 조항은 주문이나 스킬이 체인에 놓이는 시점에 유일하게 유효한 선택지이지만 다른 상황에서는 선택이 필요한 오브젝트에 적용되지 않습니다.<br>예: "전장에 있는 유닛 1명을 처치합니다."는 전장에 해당 유닛만 있는 경우에도 항상 유닛을 대상으로 지정합니다. |
| 355.10.e. | 다른 플레이어가 전체 또는 일부를 선택한 오브젝트 집합의 일부입니다.<br>예: "각 플레이어가 자신이 통제하는 유닛 1명을 처치합니다."는 대상을 지정하지 않습니다. 주문을 사용한 플레이어를 포함한 모든 플레이어가 주문 또는 스킬이 처리될 때 처치할 유닛을 하나씩 선택합니다. |
| 355.10.f. | 플레이어가 '반드시' 완료해야 하는 지시로 표시됩니다.<br>예: "내 룬 중 하나를 재활용해야 합니다."는 어떤 것도 대상으로 지정하지 않습니다. 주문 또는 스킬이 처리될 때 내 룬 중에서 선택합니다.<br>예: "내가 통제하는 룬 1개를 재활용합니다."는 룬 하나를 대상으로 지정합니다. 주문이나 스킬을 체인에 올릴 때 내가 통제하는 룬 하나를 선택합니다. |
| 355.10.g. | '내가' 통제하는 전설입니다.<br>예: "내 전설을 준비시킵니다."는 어떤 전설도 대상으로 지정하지 않습니다. 플레이어가 다수의 전설을 통제할 경우, 주문 또는 스킬이 처리될 때 하나를 선택합니다.<br>예: "아군 전설 하나를 준비시킵니다."는 아군 전설을 대상으로 지정합니다.<br>예: "적 전설 하나를 탈진시킵니다."는 적 전설을 대상으로 지정합니다. |
| 355.11. | 일부 카드는 대상 그룹 전체가 대상 지정 요건을 충족해야 하는 대상 그룹을 지정합니다. |
| 355.11.a. | 체인에서 확정된 경우, 해당 카드는 대상 지정 제한을 집합적으로 충족하는 유효한 대상 그룹을 선택할 수 있습니다. |
| 355.11.b. | 주문 또는 스킬이 처리되는 시점에 대상 그룹이 더 이상 대상 지정 제한을 집합적으로 충족하지 않을 경우, 해당 주문 또는 스킬의 통제자는 반드시 원래 대상 중 주문 또는 스킬의 대상 지정 요건을 충족하는 적합한 일부를 선택해 효과를 적용해야 합니다.<br>예시: 플레이어가 "한 전장에 있는 유닛을 원하는 수만큼 처치합니다. 처치되는 유닛의 위력 총합은 4 이하여야 합니다."라는 내용이 있는 주문인 여우불을 사용합니다. 해당 플레이어가 전장 한 곳에서 1 [M] 신병 토큰 네 개를 선택합니다. 이에 반응하여 다른 플레이어가 해당 신병 둘에게 +1 [M]을 부여합니다. 따라서 해당 신병들의 위력이 각각 1, 1, 2, 2가 됩니다. 그 후 여우불이 처리됩니다. 신병들의 위력 총합이 더 이상 4 이하가 아니므로, 여우불의 통제자는 원래 대상 중 적합한 일부를 선택해 효과를 적용해야 합니다. 2 [M] 신병 둘을 선택하거나, 1 [M] 신병 둘과 2 [M] 신병 하나를 선택하여 처치할 수 있습니다. 선택한 유닛은 여우불의 남은 적합한 대상이 됩니다. 동일한 전장의 유닛 중 원래 대상으로 선택되지 않은 유닛에게 영향을 주도록 선택할 수 없습니다. 하지만 여우불이 처리되기 전에 원래 대상으로 선택된 유닛들이 선택된 전장에서 벗어났더라도, 해당 유닛들이 모두 같은 전장에 있다면 그 유닛들에게 효과를 적용하도록 선택할 수 있습니다. |
| 355.11.b.1. | 모든 적합한 일부는 해당 일부에서 가능한 적합한 대상 최대 수를 포함해야 합니다.<br>예시: 플레이어가 "같은 위치에 있는 유닛 최대 3명에게 각각 1의 피해를 입힙니다."라는 내용이 있는 주문인 불꽃 풀무질을 사용합니다. 플레이어는 같은 전장에서 유닛 3명을 선택합니다. 불꽃 풀무질에 대한 반응으로, 선택된 유닛의 통제자가 점멸을 사용해 그중 2명을 기지로 이동시킵니다. 불꽃 풀무질 처리 시, 불꽃 풀무질 통제자는 기지에 있는 유닛 1명만 선택할 수 없습니다. 플레이어는 두 가지 적합한 일부인 전장에 남은 유닛 1명 또는 기지에 있는 유닛 2명 중에서 선택할 수 있습니다. |
| 355.12. | 플레이어가 일부 게임 오브젝트에 게임 행동을 수행할 수 있다고 주문에 지정된 경우, 이러한 선택은 모두 대상 지정이며, 게임 행동 수행 결정과 독립적으로 선택된 것으로 간주됩니다. |
| 355.13. | 플레이어가 효과를 적용할 게임 오브젝트를 '원하는 수만큼' 또는 '최대 몇 개' 선택한다고 카드에 지정된 경우, 가능한 대상을 0개를 포함하여 원하는 수만큼 선택할 수 있습니다. 0개를 선택하면 주문이나 스킬을 대상 없이 사용할 수 있습니다. |

| | |
|---|---|
| 355.14. | 분배 |
| 355.14.a. | 특정 피해량을 여러 유닛에게 분배할 수 있다고 카드에 지정된 경우, 선택된 각 유닛은 대상으로 지정됩니다. |
| 355.14.b. | 주문이나 스킬이 체인에서 확정될 때 대상이 선택됩니다. |
| 355.14.c. | 대상은 주문이 사용된 시점에 사용 가능한 초기 피해를 초과하지 않는 범위 내에서만 선택할 수 있습니다.<br>예시: 플레이어가 '5의 피해를 분배'한다는 지시가 있는 주문을 사용할 경우 선택할 수 있는 유닛 수는 최대 5개지만, 더 적은 수를 선택할 수도 있습니다. |
| 355.14.d. | 각 대상은 유효하며, 대상 지정 효과가 개별적으로 적용됩니다. |
| 355.14.e. | 피해를 어떻게 분배할지는 주문 또는 스킬이 처리되는 시점까지 결정되지 않습니다. |
| 355.14.f. | 각 대상은 유효한 피해를 받아야 합니다. |
| 355.14.g. | 유효한 피해는 1 이상인 양의 정수입니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***418***조 피해 입히기를 참조하세요. |
| 355.14.h. | 주문 또는 효과 처리 시점에 분배할 수 있는 피해보다 대상의 수가 더 많다면, 피해를 입히는 효과를 통제하는 플레이어가 어떤 대상을 제외할지 결정합니다. |
| 355.14.h.1. | 해당 플레이어는 어떤 대상을 제외할지 선택할 때, 분배할 피해보다 더 적은 수의 대상을 선택할 수 없습니다.<br>예시: 플레이어가 "아군 유닛 1명을 선택합니다. 전장에 있는 적 유닛들에게 해당 아군 유닛의 위력과 동일한 피해를 나누어 입힙니다."라는 내용이 있는 일격 필살을 사용합니다. 그리고 자신의 5 [M] 유닛과 전장에 있는 적의 1 [M] 신병 다섯을 대상으로 지정합니다. 이에 반응하여, 상대가 신병 중 하나를 대상으로 야생의 힘을, 5 [M] 유닛을 대상으로 차가운 손길을 사용합니다. 일격 필살을 처리할 때 나누어 입힐 피해는 3이며, 어떤 대상을 제외할지 선택해야 합니다. 3 [M] 신병에게 3의 피해를 입힐 수 있도록 4명의 유닛을 대상에서 제외하도록 선택할 수 없습니다. 최대 2명의 대상만 제외하도록 선택할 수 있습니다. |
| 355.14.i. | 해당 게임 오브젝트를 대상으로 선택함에 따라 지불한 모든 비용이나 발동된 효과는 그대로 효력, 지불한 상태 또는 기타 발동된 상태를 유지합니다. |
| 355.15. | 이러한 선택은 주문이나 스킬에서 달리 지시하지 않는 한 이 단계 이후에는 변경할 수 없습니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***750***조 선택 다시하기를 참조하세요. |
| 355.16. | 이 단계에서 플레이어는 다른 선택지가 없는 경우가 아닌 한, 차후 이 과정 중 부적합한 선택 또는 행동을 확정적으로 야기하는 선택을 해서는 안 됩니다.<br>예시: 플레이어가 "이 카드를 사용할 때 추가 비용으로, 내가 통제하는 유닛 중 위력이 가장 높은 유닛을 처치합니다. 이번 턴에 아군 유닛 1명에게 처치된 유닛의 위력과 동일한 +[M]을 부여합니다. 예측 2를 수행합니다."라는 카드를 사용합니다. 이 확정 단계에서는 위력이 가장 높은 아군 유닛을 대상으로 선택할 수 없습니다. |
| 355.17. | 게임 효과가 이러한 선택지 중 하나에 필수 요건을 부여한 경우, 가능한 해당 필수 요건을 따라야 합니다. 필수 요건은 어떤 선택을 할 수 있는지 또는 그 선택이 어떻게 이루어지는지 지정하지만, 다른 게임 상태를 명시적으로 금지하지는 않습니다.<br>예시: 내가 도와주지는 "내 손에서 유닛 1명을 내가 통제하는 전장에 사용할 수 있습니다."라는 내용이 있는 주문입니다. 주문의 통제자가 유닛을 사용하기로 결정할 경우, 해당 유닛은 자신이 통제하는 전장에 사용해야 합니다.<br><br>예시: '렉사이, 무리의 여왕'은 "이 카드가 공격하면, 내 주 덱 맨 위 카드 2장을 공개할 수 있습니다. 그중 1장을 추방한 후 사용할 수 있습니다. 그 카드가 유닛일 경우, 이곳에 사용할 수 있습니다. 나머지는 재활용합니다."라는 내용이 있는 유닛입니다. 이 스킬의 '이곳에 사용할 수 있습니다.' 부분은 플레이어에게 유닛을 그 위치에 사용하도록 요구하지 않으므로 필수 요건이 아닙니다. |
| 355.17.a. | 서로 충돌하지 않는 필수 요건이 다수 있을 경우, 플레이어는 해당 필수 요건을 충족하는 선택을 내려야 |

| | |
|---|---|
| | 합니다. 상호 모순되지 않는 필수 요건을 최대한 많이 포함하는 이러한 보완적인 필수 요건 개별 그룹은 하나의 집합을 구성합니다. 둘 이상의 필수 요건 집합이 상호 모순되는 경우, 그중 하나의 집합을 선택하고 나머지는 무시합니다.<br>예시: 내가 도와주지가 뒷면 표시 상태에서 타곤의 봉우리에 사용되었습니다. 해당 주문의 통제자가 손에서 모래 언덕 드래곤을 사용하기로 선택합니다. 다른 전장은 용의 휴식처입니다. 모래 언덕 드래곤을 확정할 때 용의 휴식처에서 추가 비용으로 [A][A]를 지불하기로 선택합니다. 모래 언덕 드래곤을 타곤의 봉우리에 사용하는 것과 용의 휴식처에 사용하는 것, 두 가지의 필수 요건이 충돌합니다. 모래 언덕 드래곤의 통제자는 이러한 요건 중 하나를 선택해 충족해야 하며, 나머지는 무시합니다.<br><br>예시: 내가 도와주지가 손에서 사용되었고, 주문의 통제자가 두 전장을 모두 통제하고 있다면, 추가 비용으로 [A][A]를 지불했을 경우, 두 가지 필수 요건을 만족하는 선택지는 모래 언덕 드래곤을 용의 휴식처에 사용하는 것뿐입니다. |
| 355.17.b. | 이 과정에서 이루어지는 선택에 제한이 하나 이상 존재한다면, 해당 제한을 반드시 따라야 합니다. 이를 따르지 않을 경우 해당 카드는 확정되지 않습니다.<br>예시: 걸터앉은 암흑룡은 "이 카드는 이번 턴에 정복한 전장에만 사용합니다."라는 내용이 있는 유닛입니다. 플레이어가 내가 도와주지를 통해 걸터앉은 암흑룡을 사용할 때, 이번 턴에 전장을 정복하지 않았다면, 걸터앉은 암흑룡은 확정되지 않습니다. 내가 도와주지에 필수 요건이 있지만, 걸터앉은 암흑룡의 사용 관련 제한이 이에 우선합니다.<br><br>예시: 마력척결관 간수는 "이 카드가 전장에 있는 동안, 상대는 유닛을 자신의 기지에만 사용할 수 있습니다."라는 내용이 있는 유닛입니다. 플레이어가 걸터앉은 암흑룡을 이번 턴에 자신이 정복한 전장에 사용하려는 상황에서 상대가 통제하는 마력척결관 간수가 전장에 있을 경우, 걸터앉은 암흑룡은 확정되지 않습니다. |
| 355.18. | 주문 또는 스킬로 인해 1명 이상의 플레이어가 이 항목에 명시되지 않은 선택을 해야 할 경우, 해당 선택은 처리 시 이루어집니다. |
| 356. | 3. 총비용을 판단합니다. |
| 356.1. | 기본 비용 변경 사항을 순서에 관계없이 적용합니다. |
| 356.1.a. | 스킬 또는 지시로 인해 '[비용]의 비용으로' 카드를 사용할 수 있는 경우, 해당 카드의 기본 비용이 [비용]으로 대체됩니다. |
| 356.1.b. | 스킬 또는 지시로 인해 카드의 비용을 하나 이상 '무시'할 수 있는 경우, 해당 카드의 기본 비용을 0으로 설정합니다. |
| 356.1.b.1. | 카드로 인해 '카드의 비용을 무시'하고 카드를 사용할 수 있는 경우, 해당 카드의 기본 에너지 비용 및 기본 힘 비용을 0으로 설정합니다. |
| 356.1.b.2. | 카드가 '카드의 에너지 비용을 무시'하거나 '카드의 힘 비용을 무시'하고 카드를 사용하도록 지시할 경우, 해당하는 비용만 0으로 설정하고, 나머지 비용은 그대로 적용합니다. |
| 356.1.b.3. | 이후 단계에서 추가 비용 및/또는 비용 증가 적용 시 카드의 총비용은 0보다 높아질 수 있습니다.<br>예시: 군단 후위병은 비용이 2 에너지, 0 힘인 분노 유닛이며 가속을 갖고 있습니다. 플레이어는 군단 후위병을 사용할 때 카드의 비용을 무시하라는 지시가 있었지만, 가속 비용을 지불하기로 선택합니다. 플레이어는 군단 후위병의 기본 비용인 2 에너지를 무시하지만, 선택적 추가 비용인 1 에너지 및 1 분노 힘이 총비용에 추가되어 이를 지불해야 합니다. |
| 356.1.c. | 카드의 기본 비용을 지칭하는 효과는 카드의 총비용을 결정할 때 이용되는 수정된 기본 비용이 아닌 해당 카드의 인쇄되거나 복사된 기본 비용을 지칭합니다. |
| 356.2. | 추가 비용을 순서에 관계없이 적용합니다. |
| 356.2.a. | 필수 추가 비용 |

| | |
|---|---|
| 356.2.a.1. | 사용된 카드 또는 다른 카드의 기본 지속 스킬에 지정된 일부 추가 비용은 필수 사항이며, 해당 카드 사용을 완료하려면 이를 지불해야 합니다. 이러한 카드는 '추가 비용으로'라는 문구를 이용하며, '~수 있습니다'라는 문구를 포함하지 않습니다.<br>예시: 기본 지속 스킬이 "이 카드를 사용할 때 추가 비용으로, 아군 유닛 1명을 처치합니다."인 유닛이 있습니다. 이 유닛을 사용하려면 플레이어는 반드시 아군 유닛 1명을 처치해야 합니다.<br><br>자세한 내용은 규칙 제***363***조 기본 지속 스킬을 참조하세요. |
| 356.2.a.2. | 굴절 키워드에 의해 부여된 비용은 필수 추가 비용입니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***809***조 굴절을 참조하세요. |
| 356.2.b. | 선택적 추가 비용 |
| 356.2.b.1. | 사용된 카드 또는 다른 카드의 기본 지속 스킬에 지정된 일부 선택적 비용은 비필수 사항이며, **2**단계에 따라 플레이어가 지불하기로 선택한 경우에만 지불합니다. 이러한 카드는 '추가 비용으로' 문구와 '~수 있습니다' 문구를 이용합니다.<br>예시: 스킬이 "이 카드를 사용할 때, 추가 비용으로 카드 1장을 버릴 수 있습니다. 그렇게 할 경우, 이 카드의 비용이 [2] 감소합니다."인 유닛이 있습니다. 이 유닛을 사용할 때, 유닛의 통제자는 **2**단계에 따라 추가 비용을 지불하겠다는 의사를 선언하고, 규칙 제**356.2**조에 따라 해당 추가 비용을 적용하며, 규칙 제**356.4**조에 따라 추가 비용을 지불함으로써 부여되는 비용 감소 효과를 적용하고, 규칙 제**357.2**조에 따라 카드 1장을 버려 해당 추가 비용을 지불합니다.<br><br>자세한 내용은 규칙 제***363***조 기본 지속 스킬을 참조하세요. |
| 356.3. | 비용 증가를 적용합니다. |
| 356.4. | 비용 감소를 적용합니다. |
| 356.4.a. | 비용 감소는 카드 사용이나 그 외 카드 또는 효과로 인해 적용될 수 있습니다. |
| 356.4.b. | 비용 감소는 카드의 '비용 [수치] 감소' 또는 카드의 비용 하나 이상이 '[수치]만큼 감소'라고 표현할 수 있습니다. |
| 356.4.c. | 비용의 일부 요소에만 적용되는 비용 감소는 해당 일부 요소가 주문의 비용에 추가될 때 그리고 기타 비용 감소가 적용되기 전에 적용됩니다.<br>예시: '이즈리얼, 신동'에는 "내가 지불하는 선택적 추가 비용이 [1] 또는 [A] 감소합니다."라는 내용이 있습니다. 차가운 손길을 사용하고 2단계에서 추가 비용을 지불하기로 선택하면, 추가 비용이 주문 비용에 추가되는 즉시 '이즈리얼, 신동'의 비용 감소가 적용됩니다. |
| 356.4.c.1. | 주문 비용의 특정 요소에 적용되는 비용 감소는 순서에 관계없이 적용될 수 있으며, 해당 요소에만 적용됩니다. |
| 356.4.c.2. | 주문 비용의 특정 요소에 적용되는 비용 감소는 해당 요소를 0 아래로 감소시킬 수 없습니다. |
| 356.4.d. | 비용의 요소 중 하나가 아닌 주문의 총비용에 적용되는 비용 감소는 비용의 일부 요소에만 적용되는 비용 감소를 적용한 후 적용해야 합니다. |
| 356.4.d.1. | 이러한 비용 감소는 일부 요소에 해당하는 비용 감소 적용 이후에 적용되는 한 순서에 관계없이 적용될 수 있습니다. |
| 356.4.e. | 비용 감소에 최소 비용이 적용될 경우 해당 최소 비용은 해당 비용 감소에만 적용됩니다.<br>예시: 열정적인 수습생에는 "이 카드가 전장에 있는 동안, 내가 사용하는 주문의 에너지 비용이 [1] 감소합니다. [1]까지 감소할 수 있습니다."라는 내용이 있습니다. 열정적인 수습생과 7 위력 유닛을 통제하는 플레이어가 비용이 8 에너지이며 "이 주문의 에너지 비용은 내가 통제하는 유닛 중 가장 높은 위력만큼 감소합니다."라고 명시된 주문인 천공 분열을 사용합니다. 해당 플레이어는 열정적인 수습생의 비용 감소를 먼저 적용하도록 선택해 천공 분열의 에너지 비용을 7로 낮추고, 이후 천공 분열의 비용 감소를 적용해 에너지 비용을 0으로 감소시킬 수 있습니다. 비용 감소를 다른 순서로 적용할 경우, 천공 분열의 에너지 비용은 1이 됩니다. |

| | |
|---|---|
| 356.4.f. | 비용 감소는 추가 비용을 0까지 감소시킬 수 있습니다. |
| 356.4.f.1. | 선택적 추가 비용은 플레이어가 지불하기로 선택한 경우 '지불'됩니다. 플레이어가 실제로 얼마의 비용을 지불했는지는 중요하지 않습니다.<br>예시: 시계태엽 지킴이는 비용이 2 에너지 및 0 힘인 유닛이며 "이 카드를 사용할 때, 추가 비용으로 [C]를 지불할 수 있습니다. 그렇게 할 경우, 카드 1장을 뽑습니다."라는 내용이 있습니다. 플레이어는 "내가 사용하는 유닛의 비용이 [A] 감소합니다."라는 내용의 카드를 통제합니다. 해당 플레이어가 시계태엽 지킴이를 사용하고 선택적 추가 비용 [C]를 지불하기로 선택합니다. 해당 플레이어는 선택적 추가 비용이 0으로 감소한 경우에도 카드 1장을 뽑습니다. |
| 356.4.g. | 카드에 가변적인 비용 감소 효과가 적용될 경우, 해당 수치는 지금 확인합니다.<br>예시: 파괴자 라사에는 "내 폐기장에 있는 카드 1장당 이 카드의 비용이 [1] 감소합니다."라는 내용이 있습니다. 이 비용 감소 수치는 폐기장에 있는 카드 수에 따라 달라집니다. 해당 수치는 파괴자 라사에 비용 감소 효과가 적용되는 이 절차에서 확인합니다. 이후 확정 과정에서 통제자의 폐기장에 있는 카드 수가 변경되더라도 이는 이 절차에서 확인한 수치 또는 이 단계에서 계산된 총비용에 영향을 주지 않습니다. |
| 356.5. | 총비용에 적용되는 변경 사항은 순서와 관계없이 적용할 수 있습니다. |
| 356.5.a. | 효과로 인해 플레이어가 '모든 비용'을 무시하고 카드를 사용할 수 있는 경우, 비표준 비용을 포함한 총비용이 [0]으로 설정됩니다. |
| 356.6. | 에너지 및 힘 비용은 0 아래로 떨어질 수 없습니다. |
| 356.7. | 비용은 에너지 비용, 힘 비용 또는 비표준 비용일 수 있습니다.<br>예시: "이 카드를 사용할 때 추가 비용으로 아군 유닛 1명을 처치합니다."라는 내용의 카드가 있습니다. 아군 유닛 1명을 처치하는 행위는 해당 카드 사용 시 필요한 추가 비용입니다. |
| 357. | 4. 카드의 비용을 지불합니다. |
| 357.1. | 에너지 비용(있는 경우) 및 힘 비용(있는 경우)의 각 총합을 지불합니다. |
| 357.1.a. | 이 단계 동안, 카드의 통제자는 반응 태그가 있고 에너지 및 힘을 추가하는 발동 스킬을 이용해 주문의 비용을 지불할 수 있습니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***165***조 룬 구성 및 규칙 제***430***조 추가를 참조하세요. |
| 357.2. | 추가로, **3**단계에 명시된 비표준 비용을 순서에 관계없이 모두 지불합니다.<br>예시: "이 카드를 사용할 때 추가 비용으로 아군 유닛 1명을 처치하고 유닛 1명을 버립니다."라는 내용의 카드가 있습니다. 해당 카드의 비용을 지불할 때, 해당 카드의 통제자는 두 가지 비용을 순서에 관계없이 지불할 수 있습니다. 아군 유닛 1명을 먼저 처치한 후 유닛 1명을 버리거나, 유닛 1명을 먼저 버린 후 아군 유닛 1명을 처치할 수 있습니다. |
| 357.2.a. | 대체 효과에 의해 다른 상황으로 대체된 비용도 지불한 것으로 간주합니다.<br>예시: 플레이어가 "이 카드를 사용할 때 추가 비용으로, 아군 유닛 1명을 처치합니다."라는 내용의 잔인한 후원자를 사용합니다. 또한 "아군 유닛이 사망할 때, 대신 이 카드를 처치하고 해당 유닛을 회복, 탈진, 귀환시킵니다."라는 존야의 모래시계를 통제합니다. **3**단계 중 아군 유닛 1명을 처치하도록 선택했지만, **4**단계에서 비용을 지불할 때 존야의 모래시계 효과로 해당 유닛의 죽음이 대체됩니다. 비용은 지불한 것으로 간주하며, 플레이어는 계속해서 잔인한 후원자를 사용할 수 있습니다. |
| 357.3. | 이 단계에서 플레이어는 다른 선택지가 없는 경우가 아닌 한, 차후 이 과정 중 부적합한 선택 또는 행동을 확정적으로 야기하는 비용 지불을 해서는 안 됩니다.<br>예시: 플레이어가 "이 카드를 사용할 때 추가 비용으로, 아군 유닛 1명을 처치할 수 있습니다. 이번 턴에 아군 유닛 1명에게 +2 [M]을 부여합니다. 비용을 지불한 경우, 대신 이번 턴에 해당 유닛에게 +7 [M]을 부여합니다."라는 카드를 사용합니다. 해당 플레이어가 비용을 지불한 경우, 다른 선택지가 없는 경우가 아닌 한 대상 유닛이 이외의 유닛을 처치하도록 선택해야 합니다. |
| 358. | 5. 적합성을 확인합니다. |
| 358.1. | 카드가 적절한 선택을 내렸는지 확인합니다. |

| | |
|---|---|
| | 예시: 카드가 대상을 선택했다면, 대상이 적합한지 확인합니다.<br><br>예시: 카드가 제한 또는 요건이 있는 선택을 내렸다면, 해당 제한을 준수하고 요건을 적절하게 충족했는지 확인합니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***355***조 관련된 선택 수행을 참조하세요. |
| 358.2. | 모든 비용이 지불되었는지 확인합니다. |
| 358.3. | 이 카드를 사용했을 때 나타나는 효과로 인해 부적합 상태가 발생하지 않는지 확인합니다.<br>예시: 주문 실행으로 인해 전장에 서로 다른 3명의 플레이어가 통제하는 유닛들이 존재하는 상태가 되는지 확인합니다.<br><br>예시: 지속물이 통제자가 아닌 다른 플레이어의 기지에 사용되지 않았는지 확인합니다. |
| 358.3.a. | 게임 효과가 특정 게임 행동의 수행을 금지하는 경우에도, 플레이어는 그 게임 행동을 수행하도록 지시하는 카드 및 스킬은 사용하거나 확정할 수 있습니다.<br>예시: 점멸은 "최대 2명의 아군 유닛을 기지로 이동시킵니다."라는 내용이 있는 주문입니다. 썩은 아귀 둥지는 "유닛은 이곳에서 기지로 이동할 수 없습니다."라는 내용이 있는 전장입니다. 썩은 아귀 둥지에 있는 유닛을 선택해 점멸을 사용하는 것은 적합하지만, 주문 처리 시 이동 지시는 무효화됩니다. |
| 358.3.b. | 이 확인은 현재 카드의 처리까지만 확장됩니다. 실행 결과로 발생하는 모든 재귀 유발 효과, 사용된 카드 또는 유발된 스킬은 확정될 때 독자적으로 평가되어야 합니다. |
| 358.4. | 이 시점에 카드를 사용할 수 있는 적절한 권한이 있는지 확인합니다.<br>예시: 결전 폐쇄 상태이고 카드가 폐쇄 상태를 만든 원인 중 하나라면, 해당 카드에 [행동] 또는 [반응]이 있는지 확인합니다.<br><br>예시: 폐쇄 상태이지만, 카드가 폐쇄 상태를 만든 원인 중 하나가 아니라면, 해당 카드에 [반응]이 있는지 확인합니다. |
| 358.5. | 위의 확인 과정 중 하나라도 충족하지 못하면, 이 과정에서 수행된 모든 행동은 무효가 되며 이로 인해 발생한 모든 효과는 없던 일로 취급하고 해당 행동은 취소됩니다. |
| 359. | 6. 이 카드의 확정을 완료하고 카드의 사용 분류에 따라 절차를 진행합니다. |
| 359.1. | 이 카드는 더 이상 미확정 상태가 아닙니다. |
| 359.2. | 지속물은 체인에서 떠나 게임 오브젝트가 됩니다. |
| 359.2.a. | 모든 기본 지속 스킬이 활성화됩니다. |
| 359.2.b. | 카드에 있는 모든 규칙 텍스트를 위에서부터 아래까지 실행합니다. |
| 359.2.c. | 카드가 유닛일 경우, 게임판 위 선택한 위치에 탈진 상태로 진입합니다. |
| 359.2.d. | 카드가 비유닛 도구일 경우, 게임판 위 플레이어의 기지에 준비 상태로 진입합니다. |
| 359.3. | 주문은 체인에 남습니다. |
| 359.3.a. | 이 카드는 확정 체인 항목이 됩니다. |
| 359.3.b. | 체인에 다른 미확정 항목이 있는 경우, 해당 미확정 항목의 통제자는 해당 항목에 대해 카드 사용하기의 2~5단계를 완료한 후 계속 진행합니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***327***조 체인을 참조하세요. |
| 359.3.c. | 다른 플레이어는 주문이 처리되기 전에 반응을 사용할 기회를 가집니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***327***조 체인을 참조하세요. |
| 359.3.d. | 그렇지 않을 경우, 주문의 게임 효과를 카드에 적힌 규칙 텍스트의 위에서부터 아래까지 실행한 후, 해당 카드를 소유한 플레이어의 폐기장에 놓습니다. |

| | |
|---|---|
| 359.3.e. | 부적합 및 불가능한 지시 해결하기 |
| 359.3.e.1. | 일부 또는 모든 대상이 부적합하더라도 주문은 처리됩니다. |
| 359.3.e.2. | 주문이 처리될 때 대상이 더 이상 주문의 대상 지정 요건을 충족하지 않거나, 게임판 외 구역으로 또는 그곳에서 다른 구역으로 이동한 경우, 대상은 부적합 상태가 됩니다. |
| 359.3.e.2.a. | 여기에는 주문 자체 지시 외에 다른 게임 효과로 인해 주문에 적용되는 대상 지정 제한이 포함됩니다.<br>예시: 시간의 틈은 "유닛 1명을 추방한 후, 추방된 유닛의 소유자가 비용을 무시하고 해당 유닛을 같은 위치에 사용합니다."라는 내용이 있는 주문입니다. 기본적으로, 주문의 유일한 대상 지정 제한은 대상이 유닛이어야 하고, 해당 유닛이 주문에 의해 선택될 수 있어야 한다는 것입니다. 하지만 시간의 틈이 뒷면 표시 상태에서 사용될 경우, 주문이 사용된 전장에 있는 게임 오브젝트 중에서 대상을 선택해야 한다는 제한이 추가됩니다. 선택한 유닛이 다른 위치로 이동할 경우, 해당 유닛은 시간의 틈 처리 시 적합하지 않은 대상이 됩니다. |
| 359.3.e.3. | 주문이 체인에 있는 동안 대상이 대상 지정 요건을 충족하지 않다가 이후 다시 충족할 경우, 해당 대상은 적합한 대상이 됩니다.<br>예시: '전장에 있는 유닛 1명'을 대상으로 지정하는 주문이 있습니다. 한 플레이어가 유닛을 기지로 이동시키는 주문으로 반응한 후, 다른 플레이어가 해당 유닛을 전장으로 다시 이동시키는 주문으로 반응한 경우, 기존 주문이 그대로 처리되며 해당 유닛은 적합한 대상입니다. |
| 359.3.e.4. | 대상이 게임판 외 구역으로 또는 그곳에서 다른 구역으로 이동한 후 기존 구역으로 돌아올 경우, 대상은 동일한 오브젝트로 취급되지 않기 때문에 더 이상 적합한 대상이 아닙니다.<br>예시:<br>전장에 있는 적 유닛이 더 이상 적이 아니거나, 더 이상 유닛이 아니거나, 더 이상 전장에 있지 않을 경우, 해당 유닛은 적합한 대상이 아닙니다.<br><br>더 이상 유닛이 아니거나 위력이 3보다 높아진 유닛인 경우 '위력이 3 이하인 유닛'에는 부적합한 대상입니다.<br><br>더 이상 탈진 상태가 아닐 경우 '탈진된 무언가'에는 부적합한 대상입니다. ('무언가'가 아닐 수는 없습니다.) |
| 359.3.e.5. | 주문의 대상 중 더 이상 적합하지 않은 대상이 있다면, 주문이 처리될 때 해당 게임 오브젝트, 플레이어 또는 구역은 주문의 영향을 받지 않습니다. 적합하지 않은 대상과 관련된 모든 지시는 따를 수 없습니다.<br>예시: 플레이어가 "전장에 있는 유닛 1명에게 4의 피해를 입힙니다. 카드 1장을 뽑습니다."라는 내용의 주문인 공허추적자를 사용합니다. 대상이 된 유닛의 통제자가 반응을 사용해 해당 유닛을 기지로 이동시킵니다. 해당 유닛이 더 이상 적합한 대상이 아니므로, 주문은 아무런 피해를 입히지 못합니다. 하지만 공허추적자의 통제자는 여전히 카드 1장을 뽑습니다.<br><br>예시: 플레이어가 "이 카드는 전투 중이 아닌 한 적 주문 및 스킬에 의해 선택될 수 없습니다."라는 내용이 있는 전투 중인 한 유닛을 대상으로 불꽃 풀무질을 사용합니다. 이에 반응하여, 해당 유닛의 통제자가 점멸을 사용해 그 유닛을 기지로 이동시킵니다. 해당 유닛은 더 이상 전투 중이 아니므로 불꽃 풀무질의 적합한 대상이 아니며, 처리 시, 불꽃 풀무질에 영향을 받지 않습니다.<br><br>예시: 플레이어가 전장의 뒷면 표시 구역에서 적 유닛 1명을 대상으로 숨겨진 칼날을 사용합니다. 이에 대응하여, 상대가 다른 전장에 있는 뒷면 표시 상태의 파도전환자를 사용해, 숨겨진 칼날의 대상이 된 유닛과 위치를 바꿉니다. 숨겨진 칼날 처리 시, 선택한 유닛이 더 이상 해당 전장에 있지 않으므로 해당 유닛과 관련된 지시는 무시됩니다. |
| 359.3.e.6. | 대상이 부적합하거나 확인할 수 없는 정보를 지칭하여 따를 수 없는 지시는 무시되는 것으로 간주합니다. 그 외 다른 이유로 따를 수 없는 지시는 무효화됩니다. |

| | |
|---|---|
| | 예시: 플레이어가 바람을 타고를 사용해 썩은 아귀 둥지에 있는 자신의 유닛을 기지로 이동시키기로 선택합니다. 기지는 바람을 타고의 적합한 이동 도착지이지만, 바람을 타고 효과의 이동 지시는 썩은 아귀 둥지의 제한으로 인해 실행 불가능하므로 해당 효과 처리 시 무효화됩니다.<br><br>예시: 플레이어가 전장에 있는 유닛 1명을 대상으로 숨겨진 칼날을 사용합니다. 숨겨진 칼날에 대한 반응으로, 선택된 유닛의 통제자가 점멸을 사용해 해당 유닛을 기지로 이동시킵니다. 주문 처리 시 숨겨진 칼날의 '유닛 1명을 처치합니다'라는 지시는 무시됩니다. |
| 359.3.e.7. | 지시의 모든 대상이 주문 처리를 시작한 시점에 무효가 되거나 선택할 수 없는 상태가 되면 해당 지시는 실행되지 않습니다. |
| 359.3.e.8. | 지시가 둘 이상의 대상을 지정하고, 주문 처리를 시작한 시점에 전체 대상 중 일부가 무효가 되거나 선택할 수 없는 상태가 될 경우, 해당 지시는 발동 시 선택 가능하며 유효한 대상에 한해 실행됩니다.<br>예시: 특이점에는 "최대 2명의 유닛에게 각각 6의 피해를 입힙니다."라는 내용이 있습니다. 주문이 시작되기 전에 해당 유닛 중 1명이 선택할 수 없는 상태가 되더라도 지시는 실행됩니다. |
| 359.3.e.9. | 카드의 선택이 무효가 되거나 선택할 수 없게 되는 과정을 대상 상실이라고 합니다.<br>예시: 지시가 "전장에 있는 유닛 1명에게 2의 피해를 입힙니다."인 주문이 있습니다. 지시를 실행하기 전에, 선택된 유닛이 기지로 이동했습니다. 지시에서 선택의 대상이 되는 유닛이 전장에 있어야 한다고 지정하고 있으며, 실행을 시도한 시점에는 해당 유닛이 더 이상 유효한 선택지가 아니므로 지시는 실행되지 않습니다. |
| 359.3.e.9.a. | 다른 주문이나 스킬이 확정 체인 항목의 대상이 된 게임 오브젝트, 플레이어 또는 구역의 수를 지칭하려고 하는 경우, 대상을 지정한 지시에 의해 암묵적 또는 명시적으로 특정된 구역 내 대상 상실된 선택지는 포함하지만, 게임판 외 구역으로 또는 게임판 외 구역에서 다른 구역으로 변경된 대상은 포함하지 않습니다.<br>예시: 플레이어가 자신의 '볼리베어, 격노'를 점령된 적 전장으로 이동시켜 전투가 시작될 때, 해당 전장의 유닛 중 3명을 대상으로 지정하는 볼리베어의 공격 유발 효과가 체인에 놓입니다. 이에 반응하여, 방어하는 플레이어가 점멸을 사용해 3명의 유닛 중 둘을 기지로 이동시킵니다. 이후, 해당 플레이어는 "전장에 있는 아군 유닛 1명을 선택합니다. 해당 유닛만을 대상으로 선택한 적 주문 또는 스킬 1개를 차단합니다."라는 내용의 격퇴를 사용해 공격 유발 효과를 대상으로 지정할 수 없습니다. 방어하는 플레이어가 대신 무신경한 부활을 두 번 사용해 유닛을 2명 처치할 경우, 대상 중 2명이 게임판 외 구역으로 변경되었으므로 격퇴가 공격 유발 효과를 대상으로 할 수 있습니다. |
| 359.3.e.10. | 주문이 처리될 때 아무 지시도 실행되지 않을 수 있습니다. 모든 지시가 대상 지정을 요구하고 그 모든 대상이 무효가 되거나 선택할 수 없는 상태가 될 수 있기 때문입니다. 이 경우, 주문은 아무런 효과가 없지만, 여전히 사용한 것으로 간주합니다.<br>예시: 플레이어가 "전장에 있는 유닛 1명에게 2의 피해를 입힙니다."라는 내용만 있는 주문을 사용하고 전장에 있는 적 유닛 1명을 선택합니다. 또한, 해당 플레이어는 "내가 주문을 사용하면, 이번 턴에 이 카드가 +1 [M]을 획득합니다."라는 스킬을 가진 유닛을 통제합니다. 주문이 처리되기 전에, 선택된 유닛이 기지로 이동합니다. 주문이 처리되면 주문의 유일한 지시를 실행할 수 없지만, 주문을 처리함과 동시에 유닛의 스킬은 그대로 발동되고 해당 유닛에 +1 [M]을 부여합니다. |
| 359.3.e.11. | 부분적으로 따를 수 있는 지시는 최대한 따르고, 그렇지 않을 경우 무효화합니다.<br>예시: 플레이어가 "카드 2장을 버리고 카드 2장을 뽑습니다."라는 내용의 주문을 사용합니다. 플레이어의 손에 카드가 없을 경우, 카드 2장을 버리라는 지시는 무효화 되지만, 플레이어는 여전히 카드 2장을 뽑습니다. 플레이어의 손에 카드 1장이 있을 경우, 그 카드를 버리고 카드 2장을 뽑습니다. |

| | |
|---|---|
| 359.3.e.12. | 주문이 더 이상 적합하지 않은 대상의 정보나 위치, 구역 또는 상태가 변경되어 해당 정보를 더 이상 확인할 수 없는 카드 또는 지속물에 대한 정보를 확인할 경우, '값 없음'을 반환하고 그에 기반하는 모든 지시를 무시합니다.<br>예시*:*<br>더 이상 게임판에 있지 않은 유닛의 위력과 비용 등은 값이 없는 것으로 취급합니다.<br><br>더 이상 게임판에 있지 않은 유닛은 위치가 없으며 탈진, 준비 등 어떤 상태도 아닙니다.<br><br>미끼 갈고리에는 "[1][C], [E]: 아군 유닛 1명을 처치합니다. 내 주 덱 맨 위 카드 5장을 확인합니다. 그중 처치한 유닛보다 위력이 최대 1 높은 유닛 1명을 추방한 후 비용을 무시하고 사용할 수 있습니다. 이후 나머지는 재활용합니다."라는 내용이 있습니다. 미끼 갈고리의 스킬이 체인에 있는 동안, 상대가 아군 유닛을 소유자의 손으로 되돌리는 주문으로 반응합니다. 아군 유닛이 더 이상 적합한 대상이 아니므로 해당 유닛은 처치되지 않으며 위력은 값 없음으로 간주됩니다. 미끼 갈고리의 통제자가 자신의 주 덱 맨 위 카드 5장을 확인하지만, 그중 어떤 유닛도 선택할 수 없습니다.<br><br>무너뜨리기에는 "장비를 장착한 아군 유닛 1명을 선택합니다. 적 유닛 1명에게 해당 아군 유닛의 위력과 동일한 피해를 입힙니다. 이후 해당 카드로부터 장비를 분리합니다."라는 내용이 있습니다. 무너뜨리기가 장비 1개만 부착된 유닛을 대상으로 지정하며 체인에 놓인 동안, 절묘한 조준을 통해 해당 유닛에서 장비가 분리됩니다. 무너뜨리기가 처리될 때, 대상 지정된 유닛이 더 이상 적합하지 않으므로 해당 유닛의 위력이 '값 없음'으로 되고 이와 관련된 지시가 무시됩니다. |
| 359.3.e.12.a. | 주문이 적합한 대상의 정보나 위치, 구역 또는 상태가 해당 정보를 더 이상 확인할 수 없을 정도로 변경되지 않은 카드 또는 지속물에 대한 정보를 확인할 경우, 해당 정보를 확인할 수 있습니다. |
| 359.3.e.13. | 비용 또는 효과로 무언가를 다른 구역으로 이동시키는 주문 또는 스킬은 구역이 변경되기 전 대상이 가진 특징의 '이전 상태를 확인'할 수 있습니다. |
| 359.3.e.14. | 일부 지시는 카드 내 다른 지시의 영향을 받는 게임 오브젝트나 다른 지시에서 수행되는 게임 행동을 지칭할 수 있습니다. 지칭되는 지시와 지칭하는 지시를 '연계 지시'라고 합니다.<br>예시*:* 숨겨진 칼날에는 "전장에 있는 유닛 1명을 처치합니다. 해당 유닛의 통제자는 카드 2장을 뽑습니다."라는 내용이 있습니다. 두 번째 지시에 있는 '해당 유닛의'라는 단어는 첫 번째 지시의 유닛을 지칭하므로, 주문의 두 지시는 연계되어 있습니다. |
| 359.3.e.14.a. | 후속 연계 지시를 실행하려면, 선행 연계 지시를 실행하거나 선행 연계 지시가 무효화되어야 합니다. 선행 연계 지시가 무시되면, 후속 연계 지시도 무시됩니다. 선행 연계 지시의 개별 대상 중 무시된 대상이 있을 경우, 그 대상은 후속 연계 지시에서도 무시됩니다.<br>예시*:* 숨겨진 칼날에는 "전장에 있는 유닛 1명을 처치합니다. 해당 유닛의 통제자는 카드 2장을 뽑습니다."라는 내용이 있습니다. 숨겨진 칼날에 반응하여 선택한 유닛이 구역을 변경하거나 기지로 이동하면, 주문은 대상 상실 상태가 되고, 첫 번째 지시가 무시됩니다. 첫 번째 지시가 무시되면 두 번째 지시가 실행되지 않으며, 해당 유닛의 통제자는 카드 2장을 뽑지 않습니다. |
| 359.3.e.14.b. | 선행 연계 지시에서 수행된 게임 행동이 무효화되더라도 후속 연계 지시가 수행된 게임 행동을 직접적으로 지칭하지 않는 한 후속 연계 지시에 영향을 주지 않습니다. 지시 실행으로 인해 발생한 이벤트가 대체 또는 생략되거나, 무시 외의 이유로 게임 행동을 수행할 수 없을 경우, 해당 지시는 무효화됩니다.<br>예시*:* 숨겨진 칼날에는 "전장에 있는 유닛 1명을 처치합니다. 해당 유닛의 통제자는 카드 2장을 뽑습니다."라는 내용이 있습니다. 이 효과는 '유닛 처치'와 '대상 유닛 통제자의 카드 2장 뽑기'라는 두 지시로 구성됩니다. 후속 연계 지시가 행동을 직접적으로 지칭하지 않으므로, 선행 연계 행동의 처치 행동이 무효화되더라도 후속 연계 지시는 실행됩니다. |

| | |
|---|---|
| | 예시: 죽음의 마수에는 "아군 유닛 1명을 처치합니다. 그렇게 할 경우, 이번 턴에 다른 아군 유닛 1명에게 처치한 유닛의 위력과 동일한 +[M]을 부여합니다."라는 내용이 있습니다. 죽음의 마수로 인한 사망이 다른 상황으로 대체되어 해당 아군 유닛이 처치되지 않는 경우, 후속 연계 지시는 '그렇게 할 경우'라는 문구가 게임 행동을 직접적으로 지칭하므로 실행되지 않습니다.<br><br>예시: 바람을 타고는 "아군 유닛 1명을 이동시키고 준비시킵니다."라는 내용이 있는 주문입니다. 썩은 아귀 둥지는 "유닛은 이곳에서 기지로 이동할 수 없습니다."라는 내용이 있는 전장입니다. 썩은 아귀 둥지에 있는 유닛에게 바람을 타고가 사용되었고 도착지로 기지를 선택한 경우, 처리 시 이동 지시는 썩은 아귀 둥지의 기본 지속 스킬에 의해 무효화되지만, 준비 지시는 여전히 실행됩니다. |
| 359.3.e.14.c. | 이러한 방식으로 게임 행동을 지칭하는 것은 해당 행동이 수행된 상황이 아니라, 수행된 게임 행동 자체와 그 대상이 된 오브젝트 또는 플레이어만을 지칭합니다.<br>예시: "전장에 있는 적 유닛 1명에게 3의 피해를 입힙니다. 그렇게 할 경우, 해당 유닛과 같은 위치에 있는 내가 통제하는 유닛의 체력을 회복시킵니다."라는 주문이 있습니다. 해당 피해 중 일부 방지되어도 후속 연계 지시가 실행됩니다.<br><br>예시: "전장에 있는 적 유닛 1명을 추방한 후, 아무 전장에나 해당 유닛을 사용합니다. 그렇게 할 경우, 다음을 수행: 그곳에 있는 모든 적 유닛을 기절시킵니다."라는 주문이 있습니다. 플레이어가 "이 카드는 기지로 진입합니다."라는 기본 지속 대체 효과가 있는 유닛을 대상으로 해당 주문을 사용합니다. 대체 효과로 인해 해당 유닛은 기지로 진입하지만, 주문의 재귀 유발 효과가 체인에 놓이는 것을 막지 않습니다. 유닛이 사용되었다는 사실만 중요합니다. |
| 359.3.e.15. | 주문 또는 스킬이 처리 과정 중 체인에서 떠나면, 이후 지시의 실행은 중단됩니다. 이러한 경우, 주문 또는 스킬의 처리가 즉시 완료됩니다. |
| 359.3.e.16. | 지연 스킬의 지속시간이 생성되기 전에 끝나면, 해당 지연 스킬은 생성되지 않으며 관련 지시는 모두 무시됩니다.<br>예시: 타곤의 봉우리는 "이곳을 정복하면, 이번 턴 종료 시 룬 최대 2장을 준비시킵니다."라는 내용이 있는 전장입니다. 종료 단계 중 종료 절차가 시작된 후 사냥의 전율과 같은 효과를 통해 타곤의 봉우리가 정복되면 지연 유발 효과는 생성되지 않습니다.<br><br>예시: 적대적 인수는 "전장에 있는 적 유닛 1명의 통제를 획득합니다. 그 유닛을 준비시킵니다." 및 "턴 종료 시 통제를 잃고 해당 유닛을 귀환시킵니다."라는 내용이 있는 주문입니다. 적대적 인수가 종료 단계에서 사용된 경우, 주문의 지연 유발 스킬은 유발되지 않습니다. '턴 종료 시' 및 '이번 턴 종료 시'는 같은 의미이므로, 다시 유발되지 않습니다.<br><br>예시: '아크샨, 말썽쟁이'에는 "이 카드를 사용하면, 추가 비용을 지불했을 경우, 적 도구 1개를 내 기지로 이동시킵니다. 이 카드가 게임판을 떠날 때까지 내가 해당 도구를 통제합니다. 그 도구가 장비일 경우, 이 카드에 부착합니다."라는 내용이 있습니다. 아크샨이 사용 효과에 반응하여 게임판에서 떠나면, "이 카드가 게임판을 떠날 때까지 내가 해당 도구를 통제합니다."라는 지연 기본 지속 스킬은 생성되지 않으며, 대상 도구의 통제를 잠시라도 획득하지 않습니다. |
| 359.3.f. | 참조 대상 |
| 359.3.f.1. | 스킬에 사용되는 일부 정보는 해당 스킬의 출처 또는 주문이나 스킬의 대상 중 하나 이상에서 지칭됩니다. 보통 '이곳', '내', '해당 ~의'와 같은 단어로 구분할 수 있습니다. |
| 359.3.f.2. | 효과에 의해 달리 지정되지 않는 한 이런 방식으로 지시에서 지칭된 정보는 지시 실행 시 확인됩니다.<br>예시: |

| | |
|---|---|
| | 플레이어가 '야스오, 회한'을 점령된 적 전장으로 이동하여 그곳에서 전투를 시작합니다. 상대가 '야스오, 회한'의 공격 유발 효과에 반응하여 뒷면 표시 상태에서 싸우거나 도망치거나를 사용해, 야스오를 대상으로 지정하여 기지로 이동시킵니다. 공격 유발 효과가 처리될 때 '이곳'은 더 이상 전투가 진행 중인 전장이 아니므로 공격 유발 효과의 대상이 상실됩니다.<br><br>상대가 '야스오, 회한'의 공격 유발 효과에 반응하여 마비를 사용해, 야스오를 대상으로 지정합니다. 야스오의 공격 유발 효과가 처리될 때, 현재 위력인 5만큼 피해를 입힙니다. |
| 359.3.f.2.a. | 대상과 관련된 지시 실행 시, 참조 대상이 정보를 확인할 때 해당 대상이 적합하지 않은 경우, 해당 참조 대상은<br>'값 없음'을 반환하고 이와 관련된 모든 지시는 무시됩니다. |
| 359.3.f.3. | 유발 스킬이 활용하는 일부 정보는 해당 스킬의 유발 조건에서 지칭됩니다. 이 정보는 유발 조건이 충족될 때 확인됩니다.<br>예시: '릴리아, 요정 사슴'에는 "이 카드가 한 위치에서 이동하면, 그곳에 3 [M] [일시적] 정령 유닛 토큰 1개를 사용합니다."라는 내용이 있습니다. 릴리아가 전장으로 이동하면, 그녀의 유발 스킬이 체인에 놓이며 이동하기 전의 위치를 기록합니다. 체인에 있는 유발 스킬에 대한 반응으로 릴리아가 게임판 외 구역으로 이동하더라도, 유발 스킬이 처리될 때 정령 토큰이 사용되는 위치에는 영향을 주지 않습니다. |
| 359.3.f.3.a. | 지연 유발 스킬의 경우, 달리 지정되지 않는 한 유발 스킬이 생성될 때의 정보를 지칭합니다. |
| 359.3.f.3.b. | 연계 유발 스킬의 정보를 지칭하는 연계 스킬 경우, 지정되어 있다면 해당 정보는 연계 유발 스킬의 유발 조건에서 지칭될 수 있습니다.<br>예시: 이아실라에는 "이 카드가 점거하면, 내 다음 주요 단계 시작 시, 적 유닛 1명을 이 전장으로 이동시킬 수 있습니다."라는 내용이 있습니다. 이 카드의 지연 유발 스킬에 명시된 '이 전장'은 이 카드가 점거한 전장을 지칭하므로, 유발 스킬이 생성될 때 유발 조건에서 지칭될 수 있습니다. |
| 359.3.f.4. | '적' 또는 '아군' 상태와 같이 유발 스킬의 효과에 활용되는 일부 정보는 유발 스킬 자체에서 지칭됩니다. 이 정보는 참조하는 지시가 실행될 때 확인됩니다.<br>예시: '야스오, 회한'에는 "이 카드가 공격하면, 이곳에 있는 적 유닛 1명에게 이 카드의 위력과 동일한 피해를 입힙니다."라는 내용이 있습니다. 야스오가 점령된 적 전장으로 이동하고, 야스오의 공격 유발 효과가 체인에 놓입니다. 공격 유발 효과에 반응하여 방어하는 플레이어가 숨겨진 적대적 인수를 사용해, 야스오의 통제를 획득합니다. 야스오의 통제자가 바뀌어도 유발 스킬은 영향을 받지 않으며, '적'은 유발 스킬 자체를 기준으로 하므로 문제없이 처리됩니다.<br><br>예시: 동일한 '야스오, 회한'의 유발 스킬에 반응하여 방어하는 플레이어가 대신 "[반응] 유발 스킬의 통제를 획득합니다. 해당 스킬에 대해 새로운 선택을 할 수 있습니다."라는 주문을 사용했다고 가정해 보겠습니다. 플레이어가 공격 유발 효과를 선택합니다. 야스오의 공격 유발 효과가 처리될 때 해당 효과에 대해 새로운 선택을 하지 않았다면, 유발 스킬의 통제자는 더 이상 대상 유닛의 적이 아니게 됩니다. 따라서 해당 유발 스킬의 경우 대상이 상실되어 아무런 효과도 발휘하지 않습니다. 대신 공격 유발 효과의 대상으로 야스오를 선택했다면, 야스오가 유발 스킬의 적 유닛이 되므로, 야스오 자신의 위력만큼 피해를 입게 됩니다. |
| 360. | 스킬 |
| 361. | 스킬은 게임 오브젝트 또는 주문의 구조적 규칙 및 능력입니다. |
| 361.1. | 스킬은 다수의 구조를 가집니다.<br>기본 지속 스킬<br>대체 효과<br>발동 스킬<br>유발 스킬 |

| | |
|---|---|
| | 지연 스킬 |
| 362. | 카드는 둘 이상의 스킬 및 스킬 유형을 가질 수 있습니다. |
| 363. | 기본 지속 스킬 |
| 364. | 일반적인 게임 플레이 진행에 영향을 끼치는 조건, 규칙, 제약 또는 문구입니다. |
| 364.1. | 이러한 스킬은 광범위한 방식으로 식별할 수 있습니다.<br>예시: "내 손에 카드가 2장 이상 있는 동안 이 카드가 +1 [M]을 획득합니다."<br><br>예시: "이 카드의 전장에 있는 아군 요들이 [보호막]을 얻습니다." |
| 364.2. | 이러한 스킬은 사실을 명시한 문구로 식별할 수 있습니다. |
| 364.3. | 기본 지속 스킬은 조건부일 수 있습니다. |
| 364.3.a. | 조건부 기본 지속 스킬은 스킬 문구에 '경우' 또는 '동안'이 포함된 것으로 식별할 수 있습니다.<br>예시: "이 카드가 단독으로 공격 또는 방어하는 동안, +2 [M]을 가집니다."<br><br>예시: "상대가 전장을 통제하는 경우, 이 카드가 준비 상태로 진입합니다." |
| 365. | 지속물에 존재 시 |
| 365.1. | 지속물의 기본 지속 스킬은 일반적으로 게임판에 있을 때만 활성화됩니다. |
| 366. | 게임판 외 카드에 존재 시 |
| 366.1. | 게임판 외 구역에 있는 카드의 기본 지속 스킬은 그 적용 맥락을 자체적으로 설명합니다.<br>예시: "상대의 턴에만 이 카드를 사용할 수 있습니다."라는 기본 지속 스킬은 해당 카드를 사용할 수 있는 모든 구역에 적용됩니다.<br><br>예시: 불사의 군단에는 "[군단][>] [3][C]를 지불하고 내 폐기장에서 이 카드를 사용할 수 있습니다."라는 기본 지속 스킬이 있습니다. 해당 기본 지속 스킬은 불사의 군단이 폐기장에 있을 때에만 적용됩니다. |
| 366.2. | 기본 지속 스킬은 카드를 사용할 때 카드의 비용을 변경할 수 있습니다. |
| 366.2.a. | 이 스킬은 스킬을 지닌 카드를 사용할 수 있는 어느 구역에서든 항상 적용됩니다. |
| 367. | 대체 효과 |
| 368. | 또 다른 게임 효과나 게임 규칙의 적용을 변경하는 스킬입니다. |
| 368.1. | 기본 지속 스킬은 대체 효과일 수 있습니다. |
| 369. | 대체 효과는 게임 효과 실행 및 실행 변경 도중에 간섭합니다. |
| 369.1. | 대체 효과는 일반적으로 '~할 때', '~하면' 또는 '대신'이라는 용어로 구분할 수 있습니다.<br>예시: 존야의 모래시계에는 "이후 아군 유닛이 사망할 때, 대신 이 카드를 처치하고 해당 유닛을 회복, 탈진, 귀환시킵니다."라는 내용이 있습니다. 이는 아군 유닛을 처치하는 게임 효과 실행을 변경하는 대체 효과입니다.<br><br>예시: 지하의 거대괴수는 "이 카드가 내 덱에서 공개될 때, [2]를 [추가]합니다."라는 내용이 있는 유닛입니다. 이는 내 덱에서 지하의 거대괴수를 공개하는 게임 효과 실행을 변경하는 대체 효과입니다. |
| 369.2. | 일부 게임 행동은 그 자체가 대체 효과입니다.<br>예시: 소진은 대체 효과입니다.<br>예시: 피해 방지는 대체 효과입니다. |
| 369.3. | 유닛이 게임판에 진입할 때 해당 유닛에 적용되는 대체 효과는 유닛의 진입 방식을 설명하거나 유닛이 진입할 '때' 발생하는 게임 행동을 설명하는 것으로 구분할 수 있습니다.<br>예시: '마스터 이, 연마'에는 "이 카드는 준비 상태로 진입합니다."라는 내용이 있습니다. 이는 유닛이 |

| | |
|---|---|
| | 일반적으로 진입하는 방식에 대체 효과를 적용합니다. 탈진 상태로 진입하는 상황이 준비 상태로 진입하는 것으로 대체되는 것입니다.<br><br>예시: 내셔 남작에는 "이 카드를 사용할 때, 게임판에 내셔 남작 둥지 전장 토큰이 없을 경우 해당 토큰을 추가합니다. 그렇게 할 경우, 이 카드가 그곳에 진입합니다."라는 내용이 있습니다. 해당 스킬의 마지막 문장은 이 카드의 원래 사용 위치에 진입하는 상황을 내셔 남작 둥지가 생성된 경우 해당 위치로 진입하는 것으로 대체하는 대체 효과입니다. |
| 370. | 대체 효과는 일반적인 플레이 흐름을 변경할 수 있으며, 여기에는 다른 카드의 실행도 포함됩니다. |
| 370.1. | 대체 효과는 적용 조건에 부합하는 모든 상황 또는 지시에 적용됩니다. 대체 효과는 상황이나 지시가 대체될 수 있는 조건을 명시합니다. |
| 370.1.a. | 상황은 게임 행동이 수행되거나 게임 오브젝트의 상태가 변경됨으로써 발생하는 단일 순간을 의미합니다.<br>예시: 유닛이 처치됨으로써 발생하는 순간은 게임 효과에서 지칭하거나 완전히 건너뛸 수도 있는 상황입니다.<br><br>예시: 유닛이 위력적 유닛으로 됨으로써 발생하는 순간은 게임 효과에서 지칭하거나 완전히 건너뛸 수도 있는 상황입니다. |
| 370.1.a.1. | 상황을 수정하거나 대체하는 것은 해당 상황을 생성한 게임 행동이나 상태 변화를 수정하거나 대체하는 것과 같습니다.<br>예시: 존야의 모래시계에는 "아군 유닛이 사망할 때, 대신 이 카드를 처치하고 해당 유닛을 회복, 탈진, 귀환시킵니다."라는 내용이 있습니다. 존야의 모래시계에 의해 유닛의 사망이 대체되는 것은 사망의 원인이 된 처치 행동이 발생하지 않는 것과 같습니다.<br><br>예시: "이후 이번 턴에 적 유닛이 위력적 유닛이 되면, 대신 해당 유닛을 추방합니다. 그 유닛의 통제자가 3 [M] 메크 유닛 토큰 1개를 해당 위치에 사용합니다."라는 카드가 있습니다. 이 효과에 의해 위력적 유닛으로 되는 것이 대체되면 해당 유닛이 위력적 유닛이 된 적이 없는 것으로 간주됩니다. 즉, 해당 유닛이 위력적 유닛이 될 때 유발되는 어떤 효과도 유발되지 않습니다. |
| 370.1.a.2. | 상황은 모두 동일한 게임 행동의 수행이나 동일한 상태 변화의 결과로 발생한 경우에만 서로 동시에 발생할 수 있습니다.<br>예시: "전장에서 최대 2명의 유닛을 처치합니다."라는 주문이 있습니다. 주문을 처리할 때, 대상으로 지정된 유닛은 사망이라는 결과가 동일한 게임 행동의 결과로 발생하므로 동시에 처치됩니다.<br><br>예시: "아군 유닛 1명을 처치합니다. 그렇게 할 경우, 해당 유닛보다 위력이 높지 않은 적 유닛 1명을 처치합니다."라는 주문이 있습니다. 주문을 처리할 때, 해당 유닛들은 동시에 처치되지 않습니다. 주문의 지시에 수행할 처치 게임 행동이 두 개가 있기 때문입니다. 먼저 아군 유닛이 처치된 후 적 유닛이 처치됩니다. |
| 370.1.b. | 대체 효과가 적용되면, 해당하는 상황을 하나 이상의 게임 행동이나 상황으로 대체하거나, 해당하는 지시를 다른 지시로 대체합니다. |
| 370.1.b.1. | 특정 상황이 발생할 '때' 발생할 게임 행동을 서술하는 대체 효과의 경우, 서술된 상황은 동일한 상황 및 수행되는 게임 행동에 의해 대체됩니다.<br>예시: 지하의 거대괴수는 "이 카드가 내 덱에서 공개될 때, [2]를 [추가]합니다."라는 내용이 있는 유닛입니다. 내 덱에서 지하의 거대괴수가 공개되는 상황은 내 덱에서 지하의 거대괴수를 공개하는 것과 내 룬 구성에 [2] 에너지를 추가하는 것으로 대체됩니다. |
| 370.1.c. | 대체 효과는 적합한 상황이 실제로 발생하기 전에 적용됩니다. |
| 370.1.c.1. | 게임 오브젝트의 대체 효과가 비밀 구역에 있는 동일한 게임 오브젝트 관련 상황에 적용될 경우, 해당 대체 효과는 그 상황을 대신해 동시에 적용되어 그 상황을 대체합니다. 대체 상황은 여전히 이를 생성한 지시에 명시된 순서대로 발생하며, 대체된 경우 기존 상황은 발생하지 않습니다. |

| | |
|---|---|
| | 예시: '녹턴, 공포'에는 "내 덱 맨 위에서 이 카드를 확인 또는 공개할 때, 이 카드를 추방할 수 있습니다. 그렇게 할 경우, [A]를 지불해 이 카드를 사용할 수 있습니다."라는 내용이 있습니다. 녹턴의 대체 효과는 녹턴이 비밀 구역에 있는 동안 적용되는 상황을 대체하므로, 해당 대체 효과는 플레이어의 주 덱 맨 위에서 녹턴이 확인 또는 공개되는 상황이 발생하는 동시에 그 상황에 적용됩니다.<br><br>예시: "이 카드를 소각하게 될 경우, 대신 이 카드 및 추가 카드 1장을 소각할 수 있습니다."라는 내용의 카드가 있습니다. 대체 효과가 비밀 구역에 있는 카드에 적용되므로, 해당 대체 효과는 발생하는 상황과 동시에 적용됩니다. "플레이어가 자신의 주 덱에서 자신의 폐기장에 카드를 놓게 될 경우, 대신 추방합니다"라는 내용의 또 다른 카드가 있습니다. 이 대체 효과는 게임판에서 활성화되므로, 해당 상황이 발생하기 전에 적용됩니다. 이 대체 효과들은 서로 다른 시점에 적용되기 때문에, 순서대로 적용됩니다. 먼저 카드가 추방되며, 이후 대체 효과가 대체할 대상이 없는 상태가 됩니다. |
| 370.2. | 대체 효과는 한 상황이나 해당 상황을 대체하는 게임 행동 또는 상황에 한 번만 적용될 수 있습니다.<br>예시: 플레이어가 "이번 턴에 내가 통제하는 도구가 1 [M] 도구 유닛이 됩니다."라는 내용의 주문을 사용합니다. 주문이 처리될 때 해당 플레이어가 존야의 모래시계 두 개를 통제합니다. 그중 하나가 처치되면, 두 복사본의 대체 효과가 모두 적용됩니다. 어떤 대체 효과든 먼저 적용된 후에는 다시 적용될 수 없습니다. 이 효과가 적용되면 효과의 출처가 처치 판정을 받으며, 이는 다른 복사본의 대체 효과가 적용될 수 있는 상황으로 간주됩니다. 원래의 사망 상황과 이를 대체하는 상황에 두 복사본의 대체 효과를 둘 다 적용한 후에는 추가로 적용할 수 없습니다. 그 시점에 마지막으로 대체 효과를 적용한 존야의 모래시계가 사망합니다. |
| 370.3. | 게임 오브젝트가 특정 구역에서 활성화되는 대체 효과를 가지고 있으면, 대체할 수 있는 상황이 발생하기 전에 해당 오브젝트가 그 구역으로 진입하는 경우 대체 효과를 평가한 후 적용합니다.<br>예시: "내가 통제하는 유닛이 사망하는 경우, 대신 내 폐기장에서 이 카드를 추방할 수 있습니다. 그렇게 할 경우, 해당 유닛을 회복, 탈진, 귀환시킵니다."라는 내용의 유닛이 있습니다. 이 유닛이 1 [M] 신병 토큰 1개와 함께 동시에 사망합니다. 그 유닛은 신병이 사망하기 전에 폐기장으로 진입하지 않으므로, 신병의 죽음을 대체할 수 없습니다. |
| 370.4. | 게임 오브젝트는 그 대체 효과가 활성화되어 있는 구역을 떠나는 것과 동시에 발생하는 적합한 상황에 대체 효과를 적용할 수 있습니다.<br>예시: '소라카, 방랑자'에는 "이곳에 있는 내가 통제하는 다른 유닛이 사망하게 될 경우, 해당 유닛의 위력이 이 카드보다 낮을 경우, 대신 그 유닛을 회복, 탈진, 귀환시킵니다."라는 대체 효과가 있습니다. 소라카의 대체 효과는 소라카와 동시에 사망하는 유닛을 포함하여 소라카가 게임판을 떠나는 것과 동시에 발생하는 모든 적합한 상황에 적용될 수 있습니다. |
| 371. | 일부 대체 효과는 '턴마다 한 번' 또는 '턴마다 N회'로 시작합니다. |
| 371.1. | 이러한 대체 효과는 턴마다 지정된 수의 상황에만 적용될 수 있습니다. 지정된 수의 상황에 적용된 경우에는 동일한 턴의 이후 상황에 적용할 수 없습니다. |
| 371.2. | 대체 효과에 플레이어가 대체 효과를 적용'할 수 있다'고 명시된 경우, 플레이어는 적용 여부를 선택할 수 있습니다. |
| 371.2.a. | 대체 효과를 적용할 수 있는 상황이 발생하면, 해당 대체 효과를 통제하는 플레이어가 상황에 대체 효과를 적용할지 여부를 선택할 수 있습니다. |
| 371.2.b. | 선택하지 않을 경우, 이번 턴에 적용되지 않습니다.<br>예시: '질리언, 시간의 마법사'에는 "턴마다 한 번, 이 카드가 전장에 있는 동안 내가 토큰 유닛을 사용하게 될 경우, 대신 해당 토큰 및 토큰의 복사본 1개를 사용할 수 있습니다."라는 내용이 있습니다. 해당 카드의 통제자가 토큰을 사용할 때, 그 상황에 대체 효과를 적용하지 않기로 선택할 수 있습니다. 그렇게 할 경우, 향후 토큰이 사용되는 상황에 해당 대체 효과를 적용하도록 선택할 수 있습니다. |
| 372. | 동일한 실행 상황에 대해 둘 이상의 대체 효과가 적용될 경우, 행동의 대상이 되는 오브젝트의 통제자가 대체 효과 적용 순서를 결정합니다. |
| 372.1. | 행동의 대상이 플레이어라면, 해당 플레이어가 대체 효과 적용 순서를 결정합니다. |

| | |
|---|---|
| 372.2. | 영향을 받은 오브젝트가 미통제 전장일 경우 현재 턴 플레이어가 대체 효과 적용 순서를 결정합니다. |
| 373. | 대체 효과를 적용할 수 있는 상황이 동시에 둘 이상 발생할 경우, 각 상황은 대체 효과의 적용에 있어 별도의 개별 상황으로 취급됩니다. 통제자가 동일한 대체 효과는 해당 통제자가 선택한 순서에 따라 적용됩니다.<br>예시: 동일한 플레이어가 통제하는 두 유닛이 동일한 정리 단계에서 사망합니다. 해당 플레이어는 존야의 모래시계도 통제하고 있습니다. 어떤 상황에 먼저 존야의 모래시계를 사용해야 할지 결정해야 합니다. |
| 373.1. | 이러한 상황이 동시에 발생하더라도, 적용되는 대체 효과에는 순서가 있습니다. 통제자가 다른 여러 개의 적용된 대체 효과가 동시에 실행되는 경우, 턴 순서에 따라 실행됩니다. |
| 373.1.a. | 대체 효과 실행 시, 지시를 구성하는 게임 행동은 동시에 발생하는 다른 수정되지 않은 상황보다 먼저 수행됩니다.<br>예시: 유닛 2명이 동시에 사망합니다. 이러한 유닛 중 하나는 사망이 회복, 탈진, 귀환으로 대체됩니다. 해당 유닛의 회복, 탈진, 귀환은 다른 유닛이 사망하기 전에 수행됩니다. |
| 373.2. | 동시에 발생하는 상황에 대체 효과를 적용할 경우, 각 대체 효과는 대체 조건을 충족하는 여러 상황에 적용할 수 있지만, 한 번의 과정에서만 가능합니다.<br>예시: '소라카, 방랑자'에는 "이곳에 있는 내가 통제하는 다른 유닛이 사망하게 될 경우, 해당 유닛의 위력이 이 카드보다 낮을 경우, 대신 그 유닛을 회복, 탈진, 귀환시킵니다."라는 내용이 있습니다. 소라카가 동일한 전장에 있는 1 [M] 신병 토큰 둘 및 기지에 있는 1 [M] 신병 토큰 둘과 동시에 사망합니다. 사망할 때 소라카에 수호 천사가 부착되어 있어 "이 카드가 처치될 때, 대신 수호 천사를 처치합니다. 이 카드를 회복, 탈진, 귀환시킵니다."라는 내용이 소라카의 규칙 텍스트에 추가됩니다. 다양한 상황에 적용되는 대체 효과의 순서를 정하는 방법은 여러 가지가 있습니다. 소라카의 대체 효과가 먼저 적용되는 경우, 소라카와 같은 전장에 있는 신병은 보호되지만, 기지에 있는 신병은 보호되지 않습니다. 이후 수호 천사에 의해 추가된 대체 효과로 인해 소라카가 보호되는 경우, 소라카의 대체 효과는 이미 사망과 동시에 발생하는 상황에 적용되었으므로 기지에 있는 신병에게 적용할 수 없습니다. 수호 천사에 의해 추가된 대체 효과가 먼저 적용되는 경우, 소라카를 보호하고 귀환시킵니다. 그 후 소라카의 대체 효과가 적용될 때 기지에 있는 신병만 보호할 수 있습니다. |
| 373.2.a. | 한 번의 대체 효과 과정이란 동시에 발생하는 일련의 상황에 중단 없이 적용되는 것을 의미합니다. |
| 373.2.a.1. | 다른 대체 효과의 일부인 상황이나 게임 행동을 대체하는 대체 효과는 대체되는 대체 효과의 적용 순서를 중단시키지 않습니다. |
| 374. | 대체 효과의 통제자는 해당 대체 효과의 출처를 통제하는 플레이어입니다. |
| 375. | 대체 효과가 적용되는 상황이 해당 상황을 생성한 게임 효과에 의해 변경되거나, 해당 상황의 결과가 대체된 상황을 지칭하는 연계 스킬의 게임 행동에 의해 변경되는 경우, 대체 효과는 해당 변경 사항을 이어받습니다.<br>예시: 보물 사냥꾼에는 "이 카드가 이동하면, 골드 도구 토큰 1개를 탈진 상태로 사용합니다."라는 내용이 있습니다. "토큰 도구를 사용하는 경우, 대신 해당 토큰과 추가 복사본 1개를 사용합니다."라는 대체 효과가 골드 도구 토큰을 사용하는 상황에 적용됩니다. 추가 복사본도 '탈진 상태'라는 변경 사항을 이어받아 탈진 상태가 됩니다.<br><br>예시: "토큰을 사용하는 경우, 대신 카드 1장을 뽑습니다."라는 다른 대체 효과가 있습니다. 이 경우, 보물 사냥꾼 스킬의 변경 사항을 적용할 수 없으므로 무시합니다.<br><br>예시: "3 [M] 메크 토큰을 준비 상태로 사용합니다. 이후 다음을 수행: 해당 토큰에 [일시적]을 부여합니다."라는 주문이 있습니다. "유닛 토큰을 사용하는 경우, 대신 해당 토큰과 1 [M] 신병 토큰을 사용합니다."라는 대체 효과가 메크 토큰을 생성하는 상황에 적용됩니다. 신병 토큰이 준비 상태로 진입하며, 일시적 키워드를 받습니다. |
| 376. | 발동 스킬 |
| 377. | 발동 스킬은 비용이 있으며 반복 가능한 효과입니다. 카드를 사용하는 것과 비슷하게 이 스킬은 체인에 놓이고 처리되는 과정을 따릅니다.<br>자세한 내용은 규칙 제**349**조 카드 사용하기를 참조하세요. |
| 377.1. | 발동 스킬은 카드 텍스트에 존재하는 ':' 기호로 식별할 수 있으며, 기호 앞에는 비용이, 뒤에는 효과가 표시됩니다.<br>예시: "[2]: 카드 1장을 뽑습니다."는 발동 스킬입니다. 비용은 2 에너지이며, 효과는 카드 1장을 뽑는 것입니다. |

| | |
|---|---|
| 377.2. | 카드 텍스트에서는 '이용' 또는 '사용'이라는 단어로 발동 스킬의 발동을 지칭합니다. |
| 377.2.a. | 발동 스킬 '이용' 또는 '사용'이 발동 조건의 일부일 경우, 해당 조건은 발동 스킬이 처리될 때 충족됩니다. |
| 377.2.b. | 발동 스킬을 '이용' 또는 '사용'하기 위한 조건이 있는 경우, 해당 스킬을 발동하려면 그 조건을 충족해야 합니다.<br>예시: 매우 부드러운 포로에는 "[E]: 1 [M] [굴절] 새 유닛 토큰 2개를 사용합니다. 이 스킬은 이 카드가 전장에 있는 동안에만 이용합니다."라는 내용이 있습니다. 해당 스킬을 발동하려면 매우 부드러운 포로가 전장에 있어야 합니다. |
| 377.3. | 발동 스킬은 체인을 활용합니다. |
| 377.3.a. | 스킬 발동을 선언합니다. |
| 377.3.a.1. | 스킬이 체인에 놓이지만 이를 대표하는 카드는 없으므로, 플레이어들은 이제 폐쇄 상태라는 것을 인지해야 합니다. |
| 377.3.b. | 체인을 계속 실행합니다. |
| 377.3.b.1. | 규칙 제**398**조의 '스킬 사용 또는 발동' 절차를 따릅니다. 이 스킬은 미확정 체인 항목이 됩니다. |
| 377.3.b.2. | 상대는 카드가 체인에 올라간 경우와 마찬가지로, 상황에 맞게 반응할 기회를 가집니다. |
| 377.3.b.3. | 추가로 행해진 행동이 없을 경우, 발동 스킬을 실행합니다. |
| 378. | 발동 스킬의 출처를 통제하는 플레이어가 스킬 발동 시점 및 여부를 결정합니다. |
| 378.1. | 발동 스킬의 출처가 미통제 상태이며 전장이 아닐 경우, 출처의 소유자가 스킬 발동 시점 및 여부를 결정합니다. |
| 378.2. | 일부 발동 스킬은 출처의 통제자 또는 소유자가 아닌 1명 이상의 플레이어가 스킬을 발동할 수 있다고 명시합니다. 이러한 경우 해당 플레이어가 스킬 발동 시점 및 여부를 결정합니다. |
| 379. | 발동 스킬은 게임 오브젝트 및 일부 주문에 존재합니다. |
| 380. | 주로 게임판에 있는 동안 발동할 수 있습니다. |
| 381. | 모든 발동 스킬은 적절한 플레이어의 턴 및 개방 상태에서만 발동할 수 있습니다. |
| 381.1. | 플레이어가 발동 스킬의 출처를 통제하고 있을 경우, 이는 개방 상태 중 통제자의 주요 단계입니다. |
| 381.2. | 발동 스킬의 출처가 미통제 상태이며 전장이 아닐 경우, 이는 개방 상태 중 소유자의 주요 단계입니다. |
| 381.3. | 발동 스킬이 출처의 통제자 또는 소유자가 아닌 1명 이상의 플레이어가 스킬을 발동할 수 있다고 명시한 경우, 이는 개방 상태 중 발동시키는 플레이어의 주요 단계입니다. |
| 382. | 유발 스킬 |
| 383. | 유발 스킬은 조건을 충족하면 발생하는 반복 가능한 효과입니다. |
| 383.1. | 유발 스킬은 보통 '~하면'이라는 단어 다음에 게임 행동이나 상황이 오는 경우, '~ 시'라는 단어 다음에 턴 진행 중 특정 시점이 오는 경우 또는 '[순서]로' 혹은 '[N]회'라는 문구 다음에 게임 행동이나 상황이 오는 경우로 구분할 수 있습니다.<br>예시:<br>"이곳을 정복하면, 버프를 소모해 카드 1장을 뽑을 수 있습니다."<br><br>"내 턴 종료 시, 룬 2장을 준비시킵니다."<br><br>"턴마다 처음으로 이 카드가 이동할 때, 탈진 상태인 다른 무언가를 준비시킬 수 있습니다." |

| | |
|---|---|
| 383.1.a. | 유발 스킬을 나타내는 문구가 문장이나 스킬 설명의 맨 앞에 표시되지 않는 경우도 있습니다. |
| 383.1.b. | 어떤 것이 '[순서]로' 혹은 '[N]회' 발생할 경우 스킬이 유발되며 해당 유발 조건이 동시에 여러 번 충족될 경우, 해당 스킬의 통제자가 그중 하나를 선택해 유발 조건으로 삼습니다. 선택한 조건으로 인해 해당 스킬은 한 번만 발동합니다.<br>예시: 메아리의 망령에는 "턴마다 처음으로 다른 아군 유닛이 사망하면 카드 1장을 뽑습니다."라는 내용이 있습니다. 이번 턴에 해당 스킬이 아직 발동되지 않았습니다. 전투 피해 등으로 인해 다른 아군 유닛 둘이 동시에 사망합니다. 메아리의 망령 통제자가 사망 중 하나를 선택해 메아리의 망령 스킬을 발동합니다. |
| 383.2. | 유발 스킬은 조건과 효과를 가집니다. |
| 383.2.a. | 조건은 '**~**하면', '**~** 시', '순서' 또는 '**N**회'가 포함된 구절입니다. |
| 383.2.a.1. | 조건 바로 뒤에 오는 추가 조건문은 해당 조건이 충족되기 위해 충족되어야 합니다. 이러한 조건문은 효과가 아닌 유발 조건의 일부입니다.<br>예시: '소나, 조화'에는 "내 턴 종료 시, 이 카드가 전장에 있을 경우, 아군 룬 최대 4장을 준비시킵니다."라는 내용이 있습니다. 이 유발 스킬의 조건은 종료 절차에서 충족되지만, 조건이 충족될 때 소나가 전장에 있어야만 해당 유발 스킬이 체인에 놓입니다. 유발 스킬에 대한 반응으로 소나가 제거되어도 해당 스킬은 처리됩니다.<br><br>예시: 난폭한 말괄량이에는 "내 개시 단계 시작 시, 내 손에 카드가 1장 이하라면 카드 1장을 뽑습니다."라는 내용이 있습니다. '내 손에 카드가 1장 이하라면'이라는 조건문은 유발 조건 바로 뒤에 오지 않으므로, 조건이 아닌 효과의 일부입니다. |
| 383.2.b. | 효과는 조건에 포함되지 않는 지시입니다. |
| 383.2.c. | 유발의 조건은 잠재적 유발 상황이 처리된 후 평가됩니다. 단, 조건이 유발 스킬 출처가 게임판을 떠나는 상황을 확인하는 경우는 예외입니다. |
| 383.2.c.1. | 게임 오브젝트가 특정 구역에서 활성화되는 유발 스킬을 가지고 있는 경우, 유발 조건이 충족되는 것과 동시에 해당 오브젝트가 그 구역으로 진입하면 유발 스킬을 평가한 후 적용합니다.<br>예시: 불멸의 불사조에는 "주문으로 유닛을 처치하면, [1][C]를 지불하고 내 폐기장에서 이 카드를 사용할 수 있습니다."라는 내용이 있습니다. 주문으로 유닛을 처치한 직후 불멸의 불사조가 내 폐기장에 있는 경우 이 스킬이 발동합니다. 주문으로 처치한 유닛이 그 불멸의 불사조여도 마찬가지입니다. |
| 383.2.c.2. | 하지만, 게임 오브젝트가 유발 조건을 충족함과 동시에 유발이 활성화된 구역을 벗어날 경우, 해당 유발 조건을 정상적으로 평가할 수 없습니다.<br>예시: '빅토르, 지도자'에는 "내가 통제하고 신병이 아닌 다른 유닛이 사망하면, 내 기지에 1 [M] 신병 유닛 토큰 1개를 사용합니다."라는 내용이 있습니다. 이 스킬은 빅토르가 게임판에 있을 때, 내가 통제하는 신병이 아닌 다른 유닛이 사망하는 즉시 발동합니다. 빅토르와 내가 통제하는 신병이 아닌 다른 유닛이 동일한 게임 행동으로 함께 사망하는 경우(예: 통제되지 않은 힘이 입히는 피해로 인해 동일한 정리 단계에서 둘 다 처치되는 경우) 이 스킬은 발동하지 않습니다. |
| 383.2.c.3. | 게임 오브젝트의 유발 스킬 조건이 게임 오브젝트가 게임판을 떠나는 것일 경우, 이러한 유발 스킬은 게임 오브젝트가 구역을 변경하기 직전에 처리됩니다.<br>예시: 게임 오브젝트가 사망 시 유발되는 죽음의 종소리 스킬을 가지고 있을 경우, 해당 스킬은 게임 오브젝트가 사망하는 상황 중 해당 게임 오브젝트가 폐기장에 놓이기 직전에 처리되어 체인에 놓입니다.<br><br>예시: 보물 창고는 '게임판을 떠나면' 유발되는 유발 스킬을 가지고 있습니다. 이러한 유발 스킬은 보물 창고가 다른 구역으로 이동함으로써 게임판을 떠나는 행동이 완료되기 직전에 처리되어 체인에 놓입니다. |
| 383.2.c.3.a. | 게임 오브젝트가 게임판을 떠나면서 유발되는 유발 스킬은 모든 대체 효과가 처리된 이후 유발되어 체인에 놓입니다. 대체 효과로 인해 게임 오브젝트가 정상적으로 게임판을 떠나지 못했다면, 관련 유발 스킬은 유발되지 않습니다. |

| | |
|---|---|
| | 예시: 유닛의 사망이 체력 회복, 탈진, 귀환하는 상황으로 대체된 경우, 해당 유닛의 사망 상황이 대체되어 발생하지 않았으므로, 그 유닛이 지닌 죽음의 종소리 스킬은 유발되지 않습니다.<br><br>예시: 보물 창고가 처치되는 상황이 추방으로 대체된 경우, 유발 스킬은 추방 행동이 실행되기 전에 여전히 유발됩니다. |
| 383.2.c.3.b. | 유발 스킬이 처리될 때, 그 결과로 발생하는 유발 스킬을 처리하는 데 필요한 유발 스킬의 출처 또는 게임 상태 관련 모든 정보를 기록합니다.<br>예시: "이 카드가 게임판을 떠나면, 이 카드가 있던 위치의 유닛 1명에게 2의 피해를 입힙니다."라는 내용의 유닛이 있습니다. 유닛의 통제자가 해당 유닛에게 후퇴를 사용해 손으로 되돌립니다. 유닛이 손으로 되돌아가기 전에, 유발 스킬이 체인에 놓이고 유닛과 관련된 필요한 정보를 기록합니다. 유발 스킬이 확정될 때, 기록한 정보를 통해 해당 유닛의 이전 위치를 식별할 수 있습니다. |
| 383.3. | 조건이 충족되면, 유발 스킬은 발동 스킬처럼 작동하며 체인에 놓입니다. |
| 383.3.a. | 유발 스킬의 효과가 '~수 있습니다'인 경우, 그 출처의 통제자가 확정하는 동안 유발 스킬을 수행할지 여부를 선택합니다.<br>예시: 파도전환자에는 "이 카드를 사용하면, 다른 위치에 있는 내가 통제하는 유닛 1명을 선택할 수 있습니다. 이 카드를 해당 유닛의 위치로 이동시키고 그 유닛을 이 카드의 원래 위치로 이동시킵니다."라는 내용이 있습니다. 효과가 '~수 있습니다'이므로, 이 선택은 해당 유발 스킬을 수행할지 여부를 나타냅니다. |
| 383.3.a.1. | 이러한 방식으로 표시된 '~수 있습니다'는 해당 유발 스킬을 수행할지 여부만을 결정합니다. |
| 383.3.a.2. | 유발 스킬의 통제자가 확정 단계에서 해당 유발 스킬을 수행하지 않기로 선택하면, 해당 스킬은 체인에서 제거되며 유발되지 않은 것으로 간주합니다. |
| 383.3.a.3. | 유발 스킬 효과의 뒷부분에 '~수 있습니다'는 문구가 있다면, 그 여부는 처리 시 결정됩니다.<br>예시: '오른, 대장장이'에는 "이 카드를 사용하거나 이 카드가 점거하면, 내 주 덱 맨 위 카드 4장을 확인합니다. 그중 도구 1개를 공개하고 뽑을 수 있습니다. 이후 나머지는 재활용합니다."라는 내용이 있습니다. '~수 있습니다'는 효과의 뒷부분에 나오므로, 처리 시 선택합니다. 스킬은 항상 체인에 확정됩니다. |
| 383.3.b. | 효과의 첫머리나 효과가 '~수 있습니다'인 유발 스킬에 지시 내 비용이 포함되어 있는 경우, 해당 비용은 유발 스킬의 기본 비용으로 취급됩니다.<br>예시: '에코, 반복'에는 [죽음의 종소리] — 이 카드를 재활용해 내 룬을 준비시킵니다."라는 내용이 있습니다. 이 경우 '이 카드를 재활용해 내 룬을 준비시킵니다'는 스킬 효과의 첫머리에 나오는 지시 내 비용이므로, '이 카드를 재활용'은 유발 스킬의 기본 비용으로 취급됩니다.<br><br>예시: 예리한 수사관에는 "이 카드를 사용하면, 상대 1명을 선택합니다. 해당 상대가 자신의 손을 공개합니다. 경험치를 2 지불하고 상대의 손에서 카드를 선택할 수 있습니다. 그렇게 할 경우, 상대는 해당 카드를 버리고 카드 1장을 뽑습니다."라는 내용이 있습니다. '경험치를 2 지불'은 지시 내 비용이지만, 효과의 첫머리에 나오지 않으므로 유발 스킬의 기본 비용으로 취급되지 않습니다. 경험치를 2 지불하는 것은 처리 시 수행됩니다. |
| 383.3.b.1. | 체인에 유발 스킬을 확정하려면 비용을 지불해야 합니다. |
| 383.3.c. | 유발 스킬은 어느 플레이어의 턴에서든 폐쇄 상태 또는 개방 상태 동안 체인에 놓일 수 있습니다. |
| 383.3.d. | 둘 이상의 유발 스킬이 동시에 발동될 경우, 스킬을 통제하는 플레이어가 이들을 어떤 순서로 체인에 놓을지 결정합니다. |
| 383.3.d.1. | 다수의 플레이어가 각각 통제하는 유발 스킬이 동시에 발동될 경우, 턴 플레이어를 시작으로 턴 순서에 따라 진행하며, 각 플레이어가 자신의 유발 스킬을 체인에 놓습니다. |

| | |
|---|---|
| 383.3.e. | 일부 유발 스킬은 '턴마다 한 번' 또는 '턴마다 N회' 발동합니다. |
| 383.3.e.1. | 이러한 유발 스킬은 턴마다 지정된 횟수만큼만 수행됩니다. 유발 조건이 충족되더라도 이미 지정된 횟수를 수행한 경우에는 유발되지 않습니다. |
| 383.3.e.2. | 유발 스킬의 효과가 '~수 있습니다'인 경우, 해당 스킬의 통제자가 수행 여부를 선택합니다. |
| 383.3.e.2.a. | 유발 스킬의 확정 단계에서 해당 유발 스킬을 통제하는 플레이어가 수행 여부를 선택할 수 있습니다. |
| 383.3.e.2.b. | 수행하지 않기로 선택하면, 해당 스킬이 체인에서 제거됩니다.<br>예시: 플레이어가 "턴마다 한 번, 적 유닛이 사망하면 해당 유닛을 추방할 수 있습니다."라는 내용이 있는 유닛을 통제합니다. 적 신병 토큰이 사망하면, 유발 스킬이 체인에 놓입니다. 확정 단계에서 스킬을 수행하지 않기로 선택하면, 해당 스킬이 체인에서 제거됩니다. 이후 같은 턴에 불굴의 포로가 사망하면, 스킬을 발동하도록 선택할 수 있습니다. |
| 383.4. | 일부 조건은 보통 연관된 효과의 이용과 기타 속성을 명확하게 정의하는 방식으로 이용 및 구성됩니다. |
| 383.4.a. | 사용 효과는 사용 효과를 가진 지속물이 게임판에 사용되는 것을 조건에 포함하는 유발 스킬입니다. |
| 383.4.a.1. | 유닛의 경우 '이 카드를 사용하면...' 형식으로, 도구의 경우 '이 카드를 사용하면...' 형식으로 구성되는 것이 일반적입니다. |
| 383.4.a.2. | 이 유발 스킬은 해당 효과와 관련된 지속물이 확정되어 게임판에 진입한 후 미확정 항목으로 체인에 추가됩니다. |
| 383.4.a.3. | 이 유발 스킬은 사용 효과라고도 할 수 있습니다. |
| 383.4.a.4. | 다른 오브젝트가 사용될 때 발동하는 스킬은 사용 효과로 간주되지 않습니다. |
| 383.4.b. | 대상 지정 효과는 게임 오브젝트가 대상으로 지정되는 것을 조건에 포함하는 유발 스킬입니다. |
| 383.4.b.1. | '이 카드를 선택하면...' 또는 '[게임 오브젝트]를 선택하면...' 형식으로 구성되는 것이 일반적입니다. |
| 383.4.b.2. | 이 유발 스킬은 주문이나 스킬이 적합한 게임 오브젝트를 대상으로 지정한 후 미확정 항목으로 체인에 추가됩니다. |
| 383.4.b.3. | 해당 스킬의 조건에 '선택'이라고 명시되어 있지만, 실제로는 적합한 게임 오브젝트가 대상으로 지정될 때 발동합니다.<br>대상 지정으로 간주되는 것에 대한 자세한 내용은 규칙 제***355.6***조 대상 지정을 참조하세요. |
| 383.4.b.4. | 이 유발 스킬은 대상 지정 효과라고도 할 수 있습니다. |
| 383.4.c. | 정복 효과는 유닛이 참여하여 성공적으로 전장을 정복하는 것을 조건에 포함하는 유발 스킬입니다. |
| 383.4.c.1. | '이 카드가 정복하면...' 및 '정복하면...' 형식으로 구성되는 것이 일반적입니다. |
| 383.4.c.2. | 이 유발 스킬의 분류에는 정복 행동이 발생할 때 존재하던 유닛의 스킬 또는 정복 행동을 수행한 플레이어를 대상으로 하는 스킬만 포함됩니다. |
| 383.4.c.2.a. | 유닛의 정복 스킬은 플레이어가 전장을 통제하고 정복으로 승리 점수 1점을 획득할 때 해당 효과와 관련된 유닛이 전장에 존재한 후 미확정 항목으로 체인에 추가됩니다. |
| 383.4.c.2.b. | 정복 중인 플레이어를 지칭하는 모든 정복 스킬은 유발 출처를 통제하는 플레이어가 정복을 달성하는 조건이 충족될 때 미확정 항목으로 체인에 추가됩니다. |

| | |
|---|---|
| 383.4.c.2.c. | 정복으로 1점을 획득하는 행동이 어떤 방식으로든 무효화되거나 대체되더라도 정복 효과는 발동합니다. |
| 383.4.c.3. | 이 유발 스킬은 정복 효과라고도 할 수 있습니다. |
| 383.4.d. | 점거 효과는 개시 단계 중 플레이어가 점거로 승리 점수를 획득할 때 유닛이 전장에 존재하는 것을 조건에 포함하는 유발 스킬입니다. |
| 383.4.d.1. | '이 카드가 점거하면...' 및 '점거하면...' 형식으로 구성되는 것이 일반적입니다. |
| 383.4.d.2. | 이 유발 스킬의 분류에는 점거 행동이 발생할 때 존재하던 유닛의 스킬 또는 점거 행동을 수행한 플레이어를 대상으로 하는 스킬만 포함됩니다. |
| 383.4.d.2.a. | 유닛의 점거 스킬은 플레이어가 전장의 통제를 유지하고 개시 단계 중 점거로 승리 점수 1점을 획득할 때 해당 효과와 관련된 유닛이 전장에 존재한 후 미확정 항목으로 체인에 추가됩니다. |
| 383.4.d.2.b. | 점거 중인 플레이어를 지칭하는 모든 점거 스킬은 유발 출처를 통제하는 플레이어가 점거를 달성하는 조건이 충족될 때 미확정 항목으로 체인에 추가됩니다. |
| 383.4.d.2.c. | 점거로 1점을 획득하는 행동이 어떤 방식으로든 무효화되거나 대체되더라도 점거 효과는 발동합니다. |
| 383.4.d.3. | 이 유발 스킬은 점거 효과라고도 할 수 있습니다. |
| 383.4.e. | 공격 유발 효과는 유닛 또는 플레이어가 전투 중 처음으로 공격자로 지정될 때 발동되는 유발 스킬입니다. |
| 383.4.e.1. | '이 카드가 공격하면...' 또는 '공격하면...' 형식으로 구성되는 것이 일반적입니다. |
| 383.4.e.2. | 이 유발 스킬은 해당 효과와 관련된 유닛이 전투 중 공격자로 지정된 후 미확정 항목으로 체인에 추가됩니다. |
| 383.4.e.2.a. | 이 효과는 유닛이 동일한 전투에서 공격자로 지정되었다가 해제되기를 반복할 수 있더라도 전투당 한 번만 유발 조건을 확인합니다. |
| 383.4.e.2.b. | 공격 외에 다른 조건이 유발 조건에 포함되어 있을 경우, 유닛이 공격자로 지정될 때 해당 조건이 충족되지 않으면 해당 전투에서 유발되지 않습니다. |
| 383.4.e.3. | 이 유발 스킬은 공격 유발 효과라고도 할 수 있습니다. |
| 383.4.f. | 방어 유발 효과는 유닛 또는 플레이어가 전투 중 처음으로 방어자로 지정될 때 발동되는 유발 스킬입니다. |
| 383.4.f.1. | '이 카드가 방어하면...' 또는 '방어하면...' 형식으로 구성되는 것이 일반적입니다. |
| 383.4.f.2. | 이 유발 스킬은 해당 효과와 관련된 유닛이 전투 중 방어자로 지정된 후 미확정 항목으로 체인에 추가됩니다. |
| 383.4.f.2.a. | 이 효과는 유닛이 동일한 전투에서 방어자로 지정되었다가 해제되기를 반복할 수 있더라도 전투당 한 번만 유발 조건을 확인합니다. |
| 383.4.f.2.b. | 방어 외에 다른 조건이 유발 조건에 포함되어 있을 경우, 유닛이 방어자로 지정될 때 해당 조건이 충족되지 않으면 해당 전투에서 유발되지 않습니다. |
| 383.4.f.3. | 이 유발 스킬은 방어 유발 효과라고도 할 수 있습니다. |
| 383.4.g. | 일부 효과는 플레이어에게 이러한 이름의 유발 스킬 중 하나를 '발동'하도록 지시할 수 있습니다. |
| 383.4.g.1. | 이를 위해, 해당 플레이어는 지정된 모든 효과의 조건을 확인합니다. 이때, 이름이 지정된 조건 부분은 충족한 것으로 간주합니다. |

| | |
|---|---|
| | 예시: 검투사 투기장에는 "이곳을 점거하면, 이곳에 있는 유닛의 정복 효과를 발동합니다."라는 내용이 있습니다. 전장에 있는 각 유닛에 대해 해당 유닛의 정복 효과 유발 조건이 충족되었는지 확인합니다. 이때, 조건의 정복 부분은 충족된 것으로 간주합니다. 정복 효과의 모든 조건이 충족되면, 방금 유발된 것처럼 체인에 놓입니다. 정복 부분 외 다른 조건 부분이 하나라도 충족되지 않으면 체인에 놓이지 않습니다.<br><br>예시: "내 도구의 사용 효과를 발동합니다."라는 주문이 있습니다. 내가 통제하는 도구마다 방금 도구를 사용한 것처럼 처리하고 해당 도구의 다른 조건을 확인합니다. 사용 효과의 모든 조건이 충족되면 방금 유발된 것처럼 체인에 놓입니다. |
| 383.4.g.2. | 이름이 지정된 조건 부분은 충족한 것으로 간주하지만, 실제로 해당 상황이 발생하지는 않습니다.<br>예시: 붉은 덩굴정령은 "이곳 정복 시 내 정복 효과가 추가로 한 번 더 발동됩니다."라는 내용이 있는 유닛입니다. 검투사 투기장은 "이곳을 점거하면, 이곳에 있는 유닛의 정복 효과를 발동합니다."라는 내용이 있는 전장입니다. 이 방식으로 발동된 정복 효과는 발생한 정복의 결과가 아니므로, 붉은 덩굴정령이 그곳에 있더라도 기본 지속 스킬에 의해 정복 효과가 추가로 발동되지 않습니다. |
| 384. | 지속물에 존재 시 |
| 384.1. | 일반적으로 게임판에 있는 동안 유발됩니다. |
| 384.2. | 지속물의 유발 스킬은 게임판에 있을 때만 조건을 평가할 수 있습니다. |
| 385. | 게임판 외 카드에 존재 시 |
| 385.1. | 게임판 외에 있는 카드의 유발 스킬은 해당 카드가 놓인 구역의 정보 수준을 따릅니다. |
| 385.2. | 게임판 외에 있는 유발 스킬은 그 적용 맥락을 자체적으로 설명합니다.<br>예시: "내가 정복하면, 카드 1장을 버리고 이 카드를 내 폐기장에서 내 손으로 되돌릴 수 있습니다."라는 내용의 유발 스킬을 지닌 카드는 다른 위치가 아닌, 폐기장에 있을 때만 스킬이 유발됩니다. |
| 386. | 일부 대체 효과, 기본 지속 스킬, 유발 스킬은 '턴마다 한 번', '턴마다 N번', '내 턴마다 한 번' 또는 '내 턴마다 N번'으로 시작합니다. |
| 386.1. | 이러한 대체 효과 및 유발 스킬은 턴마다 지정된 수의 상황에만 적용하거나 지정된 수만큼만 수행할 수 있습니다. 지정된 수만큼 수행되었거나 지정된 수의 상황에 적용된 경우에는 동일한 턴의 이후 상황에 유발 또는 적용할 수 없습니다. |
| 386.2. | 이러한 유발 스킬의 효과가 '~수 있습니다'이거나 이러한 대체 효과에서 플레이어가 적합한 상황을 대체'할 수 있다'고 명시한 경우, 스킬 통제자는 이를 수행 또는 적용할지 여부를 선택할 수 있습니다. |
| 386.2.a. | 대체 효과의 경우, 대체 효과를 적용할 수 있는 상황이 발생하면, 해당 대체 효과를 통제하는 플레이어가 상황에 이를 적용하지 않기로 선택할 수 있습니다. 유발 스킬의 경우, 유발 스킬의 확정 단계에서 해당 유발 스킬을 통제하는 플레이어가 이를 수행하지 않기로 선택할 수 있습니다. |
| 386.2.b. | 대체 효과를 적용하지 않을 경우, 이번 턴에 적용되지 않습니다. 유발 스킬을 수행하지 않을 경우, 해당 스킬이 체인에서 제거됩니다.<br>예시: '질리언, 시간의 마법사'에는 "턴마다 한 번, 이 카드가 전장에 있는 동안 내가 토큰 유닛을 사용하게 될 경우, 대신 해당 토큰 및 토큰의 복사본 1개를 사용할 수 있습니다."라는 내용이 있습니다. 해당 카드의 통제자가 토큰을 사용할 때, 그 상황에 대체 효과를 적용하지 않기로 선택할 수 있습니다. 그렇게 할 경우, 향후 토큰이 사용되는 상황에 해당 대체 효과를 적용하도록 선택할 수 있습니다.<br><br>예시: 플레이어가 "턴마다 한 번, 적 유닛이 사망하면 해당 유닛을 추방할 수 있습니다."라는 내용이 있는 유닛을 통제합니다. 적 신병 토큰이 사망하면, 유발 스킬이 체인에 놓입니다. 확정 단계에서 스킬을 수행하지 않기로 선택하면, 해당 스킬이 체인에서 제거됩니다. 이후 같은 턴에 불굴의 포로가 사망하면, 스킬을 수행하도록 선택할 수 있습니다. |

| | |
|---|---|
| 386.3. | 이러한 기본 지속 스킬은 지정된 수의 상황에 적용될 때까지 활성화되며, 해당 시점 이후에는 비활성화됩니다. |
| 386.3.a. | 이러한 기본 지속 스킬에서 '턴마다 한 번' 이후 '~수 있습니다'라는 내용이 올 경우, 기본 지속 스킬의 출처 통제자는 해당 상황에서 스킬을 적용할지 여부를 선택할 수 있습니다. 적용하지 않을 경우, 그 상황에서 기본 지속 스킬은 무시됩니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***764***조 효과 무시를 참조하세요. |
| 387. | 재귀 유발 효과 |
| 388. | 재귀 유발 효과는 조건이 충족되면 하나 이상의 체인 항목을 생성하는 유발 스킬의 한 종류입니다. |
| 388.1. | 재귀 유발 효과는 '다음을 수행:' 또는 '다음 중 하나를 수행:'이라는 문구로 구분할 수 있습니다. |
| 388.1.a. | '다음을 수행:' 중간에 'N회'가 들어갈 수 있습니다. 따라서 재귀 유발 효과는 조건이 충족되면 체인에 N회 추가됩니다. |
| 388.1.b. | '다음 중 하나 수행'은 '다음 중 X 수행' 또는 '다음 수행'이 될 수 있습니다. 효과가 조건 충족 시 체인에 놓일 관련 재귀 유발 효과를 지정합니다. |
| 388.2. | 재귀 유발 효과는 조건이 있을 경우 조건이 먼저 표시됩니다. 스킬에 조건이 없으면 재귀 유발 효과가 항상 체인에 추가됩니다. |
| 388.3. | 조건이 있는 경우, 재귀 유발 효과의 조건은 유발 스킬과 동일한 형식을 따릅니다. |
| 388.4. | 재귀 유발 효과가 '~수 있습니다'인 경우, 그 출처의 통제자가 확정하는 동안 재귀 유발 효과를 수행할지 여부를 선택합니다.<br>예시: 깊은 바다의 처형은 "그 후, 해당 유닛의 위력이 3 이하였을 경우, 다음을 수행: [A]를 지불하고 내 폐기장에서 이 카드를 사용할 수 있습니다."라는 내용이 있는 주문입니다. 재귀 유발 효과는 주문이 처리될 때 체인에 추가되며, 이후 재귀 유발 효과 확정 시 주문의 통제자가 효과 수행 여부를 결정합니다. 수행하지 않기로 선택하면, 해당 스킬이 체인에서 제거됩니다. |
| 389. | 재귀 유발 효과는 체인을 활용합니다. |
| 389.1. | 새로운 스킬이 생성되어 미확정 항목으로 체인에 추가됩니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***399***조 스킬 사용 또는 발동을 참조하세요. |
| 389.2. | 재귀 유발 효과로 미확정 항목이 둘 이상 생성될 경우 모두 순서대로 생성되지만, 체인에 추가하는 첫 단계를 넘어서지 않습니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***399***조 스킬 사용 또는 발동을 참조하세요. |
| 390. | 지연 스킬 |
| 391. | 지연 스킬은 활성 기간의 적용 시점을 지정하는 스킬의 유형입니다. |
| 391.1. | 지연 스킬은 다른 모든 종류의 스킬이 될 수 있으며, 해당 스킬 종류의 모든 속성과 더불어 지연 스킬의 속성도 가집니다. |
| 391.2. | 지연 유발 효과는 특정 턴 시점을 명시하거나 특정 시간대를 제한으로 삼는 유발 스킬의 구조를 통해 구분할 수 있는 유발 스킬입니다. |
| 391.3. | 지연 대체는 효과가 처리될 때 설명에 특정 시점 또는 '[N]번째'로 대체할 효과를 지정하여 구분할 수 있는 대체 효과입니다. |
| 391.3.a. | 일부 지연 대체는 연계 스킬 또는 지시에 의해 사용되는 체인 항목을 참조하여 '이후 재활용합니다' 또는 '이후 추방합니다'와 같은 형식을 따릅니다. 이는 '확정 체인 항목이 되어 체인에서 벗어날 때, 체인에서 벗어나는 것이 자체 실행에 의해 지시된 것이 아니라면 대신 지정된 게임 행동을 수행한다'는 내용을 축약한 표현입니다. |
| 391.4. | 지연 기본 지속 스킬은 지정된 시간 중에만 적용되는 기본 지속 스킬입니다. 지연 기본 지속 스킬이 적용되는 시점은 해당 효과를 발동시킨 효과에 명시되어 있습니다. |
| 391.5. | 지연 연계 스킬은 다른 스킬에 의해 생성되며, 특정 기간이 아닌 해당 스킬 또는 그 스킬의 영향을 받는 게임 |

| | |
|---|---|
| | 오브젝트를 지칭하는 연계 스킬입니다. |
| 391.5.a. | 해당 스킬이 게임 오브젝트에 영향을 미치는 경우, 지연 연계 스킬의 지속시간은 해당 게임 오브젝트가 적절한 구역에 있는 동안 유지됩니다. |
| 391.5.b. | 지연 연계 스킬이 스킬의 출처를 지칭하는 경우, 해당 스킬의 지속시간은 출처가 적절한 구역에 있는 동안 유지됩니다. |
| 391.5.c. | 이러한 지연 연계 스킬에 대한 적절한 구역은 이를 생성한 연계 스킬에 따라 암시적으로 결정됩니다. |
| 391.5.c.1. | 연계 스킬로 인해 영향을 받은 게임 오브젝트의 구역이 게임판 외 구역으로 변경되는 경우, 지연 연계 스킬에 대한 적절한 구역은 해당 게임 오브젝트가 이동한 구역이 됩니다. |
| 391.5.c.2. | 그 외의 경우, 연계 스킬을 발동하거나 사용한 구역 또는 영향을 받은 게임 오브젝트가 영향을 받을 때 위치한 구역이 적절한 구역입니다. |
| 392. | 지연 스킬은 지연 스킬을 생성한 효과에 지정된 특정한 시간 중에만 해당 스킬이 보강하는 스킬과 동일한 방식으로 처리되거나 활성화됩니다.<br>예시: 레이븐본 고서에는 "이번 턴에 다음으로 내가 사용하는 주문이 1의 추가 피해를 입힙니다."라는 내용이 있습니다. 이는 다음에 사용하는 주문에만 1의 추가 피해를 더하는 지연 기본 지속 스킬입니다. 다음 주문은 특정 시점이며, 추가 피해량 1은 기본 지속 스킬입니다.<br><br>예시: 녹서스의 단두대에는 "유닛 1명을 선택합니다. 해당 유닛이 이후 이번 턴에 피해를 입으면, 그 유닛을 처치합니다."라는 내용이 있습니다. 선택한 유닛이 피해를 입는 시기가 지정된 시점이며, 해당 유닛을 처치하는 것이 지연 유발 스킬의 조건입니다. |
| 393. | 지연 스킬은 유닛이나 도구와 관련이 없으며, 다른 스킬이나 주문으로 생성됩니다. 따라서 지연 스킬의 출처가 게임판에 남아 있는지 여부와 관계없이 조건이 충족되거나 지정된 시점이 되면 실행됩니다. |
| 394. | 연계 스킬 |
| 395. | 연계 스킬은 집합을 구성하는 스킬 중 하나 이상이 집합의 다른 스킬을 참조하는 스킬 집합입니다. |
| 395.1. | 구성 스킬은 집합의 다른 스킬을 직접 지칭하거나, 집합의 다른 스킬에 영향을 받거나 해당 스킬에 명시된 게임 오브젝트를 지칭함으로써 집합의 다른 스킬을 지칭할 수 있습니다. |
| 396. | 일련의 스킬이 연계되려면, 해당 스킬이 동일한 게임 오브젝트의 인쇄된 효과 또는 규칙 텍스트에 존재하거나, 동일한 출처에 의해 다른 게임 오브젝트에 부여되어야 합니다.<br>예시: Z 드라이브는 "[3][B], 이 카드 추방: 이 카드로 추방된 모든 유닛을 비용을 무시하고 사용합니다."라는 규칙 텍스트가 있는 장비 도구입니다. Z 드라이브의 효과 텍스트에는 "[죽음의 종소리][>] 이 카드를 추방합니다."라는 내용이 있습니다. 부여된 죽음의 종소리 스킬은 Z 드라이브의 발동 스킬과 연계됩니다. |
| 397. | 연계 스킬에는 모든 유형의 구성 스킬이 포함될 수 있습니다. |
| 398. | 집합 내 다른 스킬의 영향을 받은 게임 오브젝트를 지칭하는 구성 연계 스킬은 자신과 연계된 스킬의 영향을 받은 게임 오브젝트와만 상호작용할 수 있습니다.<br>예시: Z 드라이브는 "[3][B], 이 카드 추방: 이 카드로 추방된 모든 유닛을 비용을 무시하고 사용합니다."라는 규칙 텍스트가 있는 장비 도구입니다. 발동 스킬과 동일한 집합에 있는 구성 연계 스킬 이외의 효과로 추방된 유닛은 발동 스킬 처리 시 사용할 수 없습니다. |
| 399. | 스킬 사용 또는 발동 |
| 400. | 스킬을 사용하거나 발동하는 것은 카드를 사용하는 것과 동일한 절차를 따릅니다. |
| 401. | 스킬이 체인에 추가되면 사용 절차를 완료할 때까지 미확정 항목이 됩니다. |
| 401.1. | 주문과 마찬가지로 스킬도 사용 절차를 마치면 확정 체인 항목이 됩니다. |
| 401.2. | [추가] 행동이 있는 스킬이 확정되면 유닛이나 도구처럼 즉시 처리됩니다. |
| 402. | 1. 스킬을 발동하거나 유발합니다. |

| | |
|---|---|
| 402.1. | 발동 또는 유발되는 스킬을 나타내는 미확정 항목을 체인에 추가합니다. 참고로, 이 체인 항목은 이를 나타내는 카드가 존재하지 않지만, 폐쇄 상태를 생성합니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***349***조 카드 사용하기를 참조하세요. |
| 402.2. | 현재 게임 효과가 처리 중인 경우, 다음 단계를 진행하지 않고 해당 게임 효과를 계속해서 처리합니다. |
| 403. | 2. 관련된 선택을 수행합니다. |
| 403.1. | 유발 스킬의 효과가 '~수 있습니다'인 경우, 해당 스킬의 통제자가 지금 유발 스킬의 수행 여부를 결정합니다. |
| 403.1.a. | 유발 스킬을 수행하지 않기로 선택하면 해당 스킬이 체인에서 제거됩니다. |
| 403.2. | 대상, 모드, 기타 관련 선택지 등 이 스킬에 필요한 모든 선택을 완료합니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***349***조 카드 사용하기를 참조하세요. |
| 403.3. | 발동 스킬에 유효한 대상이 없다면 해당 스킬을 발동할 수 없습니다. |
| 403.4. | 체인에 추가된 유발 스킬에 대해 적합한 선택지가 부족하면, 해당 스킬을 지금 체인에서 제거합니다. 미확정 항목 상태는 해제되지만, 확정 체인 항목이 되지는 않습니다. |
| 403.4.a. | 이 효과는 스킬을 취소하는 것이 아닙니다. |
| 403.4.b. | 선택할 수 있는 적합한 선택지가 있다면, 스킬의 통제자는 그중 하나를 선택해야 합니다. 유발을 사용하는 이 단계를 거절할 수 없습니다. |
| 404. | 3. 총비용을 판단합니다. |
| 404.1. | 스킬의 기본 비용을 결정합니다. |
| 404.1.a. | 발동 스킬의 경우 텍스트의 ':' 앞에 비용이 표시됩니다. |
| 404.1.b. | 유발 스킬은 일반적으로 조건으로 인해 체인에 놓일 때 관련된 기본 비용이 없습니다. |
| 404.1.b.1. | 유발 스킬에 지시 내 비용(예: '[X]를 해 [Y]를 합니다')이 포함되는 경우, 해당 비용은 기본 비용으로 취급됩니다.<br>지시 내 비용에 대한 자세한 내용은 규칙 제***204.3***조를 참조하세요. |
| 404.2. | 이전 절차의 선택지에 따라 비용 증가 및 감소를 적용합니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***349***조 카드 사용하기를 참조하세요. |
| 404.3. | 필요에 따라 기타 비용 증가 또는 감소를 적용합니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***349***조 카드 사용하기를 참조하세요. |
| 405. | 4. 비용을 지불합니다. |
| 405.1. | 이전 절차에서 결정된 비용을 지불합니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***349***조 카드 사용하기를 참조하세요. |
| 405.2. | 이 단계에서, 플레이어는 비용이 발생한 유발 스킬의 비용 지불을 거부할 수 있습니다. 거부할 경우, 해당 스킬은 미확정 항목 상태가 해제되고 체인에서 제거됩니다. 확정 체인 항목이 되지는 않습니다. |
| 405.2.a. | 이 효과는 스킬을 취소하는 것이 아닙니다. |
| 406. | 5. 적합성을 확인합니다. |
| 406.1. | 스킬의 대상이 여전히 적합한지 확인합니다. |

| | |
|---|---|
| 406.2. | 스킬 효과로 인해 적합하지 않은 상태가 발생하지 않는지 확인합니다. 그럴 경우, 적합하지 않은 상태를 생성하는 카드를 처리하는 것과 동일한 방식으로 처리합니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***349***조 카드 사용하기를 참조하세요. |
| 407. | 6. 사용 과정을 진행합니다. |
| 407.1. | 이 스킬은 더 이상 미확정 상태가 아닙니다. |
| 407.2. | 이 스킬은 확정 체인 항목이 됩니다. |
| 407.3. | 체인에 다른 미확정 체인 항목이 있는 경우, 그 통제자가 지금 남은 사용 절차를 진행합니다. |
| 407.4. | 다른 플레이어는 주문 및 스킬이 처리되기 전에 반응을 사용할 기회를 가집니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***327***조 체인을 참조하세요. |
| 407.5. | 그렇지 않을 경우, 주문처럼 스킬을 실행한 후 체인에서 체인 항목을 제거합니다. |
| 408. | 게임 행동 |
| 409. | 게임 행동은 플레이어가 게임 중 지정된 시간에 수행할 수 있는 행동입니다. |
| 410. | 달리 특정되거나 지시되지 않는 한, 플레이어는 자신의 턴에만 행동을 수행할 수 있습니다. |
| 411. | 게임 행동의 두 가지 유형은 다음과 같습니다. |
| 411.1. | 자율 행동 |
| 411.1.a. | 자율 행동은 플레이어의 턴 동안 중립 개방 상태에서 언제든지 수행할 수 있는 게임 행동입니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***307***조 턴의 상태를 참조하세요. |
| 411.1.b. | 플레이어는 가능한 경우 자신의 턴 동안 원하는 만큼의 자율 행동을 수행할 수 있습니다. |
| 411.1.b.1. | 조건이 있다면 해당 조건을 충족해야 합니다. |
| 411.1.b.2. | 비용이 있다면 해당 비용을 지불해야 합니다. |
| 411.1.b.3. | 행동의 결과로 금지된 행동 또는 게임 상황이 발생하지 않아야 합니다.<br>예시*:* 플레이어는 일반 이동이라는 자율 행동을 이용해 다른 두 플레이어가 통제하는 유닛이 이미 존재하는 전장으로 유닛을 이동시킬 수 없습니다. |
| 411.2. | 제한 행동 |
| 411.2.a. | 제한 행동은 주문, 스킬 또는 턴 진행 상황에 따라 플레이어가 수행하게 되는 게임 행동입니다. 플레이어는 이러한 행동을 자의적으로 수행할 수 없습니다. |
| 411.2.b. | 이러한 행동은 효과의 실행이나 턴 진행 중 특정 상황 발생으로 인해 플레이어가 지시를 받았을 때만 수행할 수 있습니다.<br>예시*:* 플레이어는 자신의 턴 뽑기 단계 중 또는 주문이나 스킬에 의해 지시를 받았을 때 카드를 뽑을 수 있습니다. 그 외의 시점에는 카드 뽑기를 선택할 수 없습니다. |
| 412. | 책임 |
| 412.1. | 게임 행동은 최대 한 명의 플레이어에게 책임을 부여할 수 있습니다. 게임 행동을 수행하는 플레이어에게 책임이 있습니다.<br>예시*:* 약자 도륙은 "각 플레이어가 자신의 유닛 중 하나를 처치합니다."라는 내용의 주문입니다. 주문 처리 시, 각 플레이어가 자신이 통제하는 유닛 1명을 고르고 해당 유닛을 처치합니다. 자기 유닛의 사망에 대한 책임은 각 플레이어에게 있습니다. |
| 412.2. | 플레이어가 아닌 게임 절차에 따라 게임 행동이 이루어지는 경우, 해당 게임 행동은 어떤 플레이어의 책임도 아닙니다. |

| | |
|---|---|
| 412.3. | 특정 규칙은 플레이어가 일반적으로 책임지지 않는 게임 행동에 대한 책임을 부여합니다. |
| 412.4. | '내'가 특정 행동을 했을 때 스킬이 발동하는 경우, 내 책임의 게임 행동이 발생할 경우 발동합니다.<br>예시: "적 유닛을 이동시키면, 이 카드를 탈진시키고 해당 유닛을 [기절]시킬 수 있습니다."라는 도구가 있습니다. 내 책임의 이동 게임 행동이 적 유닛을 이동시킬 때마다 해당 스킬이 발동합니다. 상대가 "전장 1개를 선택합니다. 각 플레이어는 자신이 통제하지 않는 유닛을 해당 전장으로 옮길 수 있습니다."라는 주문을 사용할 경우, 도구를 통제하는 플레이어가 적 유닛을 이동시키기로 선택하면 해당 도구가 발동합니다. |
| 412.5. | 특정 게임 행동, 특히 처치는 주문이나 스킬로 인한 것일 수 있습니다. 이는 특정 플레이어가 처치 게임 행동에 대해 갖는 책임과는 다릅니다. |
| 412.5.a. | 주문과 스킬은 게임 행동의 원인이 되며, 플레이어는 그에 대한 책임을 집니다. |
| 412.6. | 일부 게임 효과는 플레이어가 게임 오브젝트'로' 게임 행동을 수행했는지 확인할 수 있습니다. 그렇게 하려면, 필요한 경우 게임 행동이 해당 게임 오브젝트의 주문이나 스킬에 의한 것이어야 하고, 플레이어가 그 게임 오브젝트의 주문이나 스킬을 통제해야 하며, 게임 행동에 대한 책임이 플레이어에게 있어야 합니다. |
| 412.6.a. | 게임 오브젝트의 효과 텍스트를 통해 다른 게임 오브젝트에 부여된 스킬은 이 목적에 한하여 두 게임 오브젝트 모두의 스킬로 간주됩니다. |
| 413. | 행동의 유형 (일부 목록) |
| 414. | 뽑기 |
| 414.1. | 카드 뽑기는 한 구역에서 카드 한 장을 가져와 플레이어의 손에 추가하는 행위입니다. |
| 414.1.a. | 달리 지정되지 않는 한, 뽑기는 주 덱 맨 위에서 카드를 가져옵니다. |
| 414.2. | 이는 제한 행동입니다. |
| 414.2.a. | 각 플레이어는 자기 턴의 뽑기 단계에서 카드 1장을 뽑습니다. |
| 414.2.b. | 플레이어는 다른 게임 효과에 의해 지시를 받을 경우 카드를 뽑을 수 있습니다. |
| 414.3. | 지시를 받을 경우 이 행동은 '카드 X장 뽑기' 형식으로 표현됩니다. |
| 414.4. | 플레이어가 주 덱에 남은 카드보다 더 많은 카드를 뽑으려 시도할 경우 다음 행동을 따릅니다. |
| 414.4.a. | 가능한 만큼 카드를 뽑습니다. |
| 414.4.b. | 소진을 수행합니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***432***조 소진을 참조하세요. |
| 414.4.c. | 뽑기 행동 완료에 필요한 만큼 남은 카드를 뽑습니다. |
| 415. | 탈진 |
| 415.1. | 탈진은 주문이 아닌 게임판 위 게임 오브젝트가 '소모'됐음을 표시하는 행동입니다. |
| 415.1.a. | 이를 표시하려면 카드의 긴 변이 나를 향하도록 준비와 반대로 카드를 90도로 회전시킵니다. |
| 415.1.b. | 이미 탈진 상태인 게임 오브젝트는 다시 탈진될 수 없습니다. |
| 415.1.c. | 이미 탈진 상태인 게임 오브젝트가 탈진 지시를 받았을 경우, 추가 행동이 발생하지 않습니다. |
| 415.2. | **'탈진'**은 다른 게임 효과나 규칙에서 지칭할 수 있는 게임판 위 게임 오브젝트의 상태입니다. |
| 415.3. | 이는 제한 행동입니다. |
| 415.3.a. | 대부분의 탈진 행동은 발동 스킬 또는 자율 행동의 비용입니다.<br>예시: 유닛의 일반 이동은 비용으로 유닛을 탈진시킵니다. |

| | |
|---|---|
| 415.4. | 탈진이 비용으로 명시되어 있을 경우, 비용을 지불하려면 해당 행동이 완료될 수 있어야 합니다.<br>예시: "이 카드를 사용할 때 추가 비용으로, 아군 유닛 1명을 탈진시킬 수 있습니다."라는 내용의 주문이 있습니다. 이미 탈진 상태인 아군 유닛이라면 주문의 추가 비용 지시대로 다시 탈진시킬 수 없기 때문에 추가 비용이 지불될 수 없습니다. |
| 415.5. | 스킬에서 탈진 상징은 '이 카드를 탈진'시킨다는 비용을 나타냅니다. 옆으로 회전하는 카드 형상으로 표현됩니다. |
| 416. | 준비 |
| 416.1. | 준비는 주문이 아닌 게임판 위 게임 오브젝트가 행동할 수 있다는 것을 표시하는 행동입니다. |
| 416.1.a. | 이를 표시하려면 카드가 내 앞에 세로로 놓이도록 탈진과 반대로 카드를 90도로 회전시킵니다. |
| 416.1.b. | 이미 준비 상태인 유닛은 다시 준비될 수 없습니다. |
| 416.1.c. | 이미 준비 상태인 유닛이 준비 지시를 받았을 경우, 추가 행동이 발생하지 않습니다. |
| 416.2. | '준비'는 다른 게임 효과나 규칙에서 지칭할 수 있는 게임판 위 게임 오브젝트의 상태입니다. |
| 416.3. | 이는 제한 행동입니다. |
| 416.3.a. | 플레이어는 자기 턴의 각성 단계 동안 통제하는 주문이 아닌 게임 오브젝트를 모두 준비시킵니다. |
| 416.3.b. | 또한, 효과나 주문의 지시를 받을 경우 게임판 위 게임 오브젝트를 준비시킬 수 있습니다. |
| 417. | 재활용 |
| 417.1. | 카드 재활용은 플레이어가 특정 구역에서 한 장 이상의 카드를 집어 해당하는 덱의 맨 밑에 놓는 행동입니다. |
| 417.1.a. | 주 덱 카드는 주 덱으로 재활용됩니다. |
| 417.1.b. | 룬은 룬 덱으로 재활용됩니다. |
| 417.1.c. | 각 플레이어는 재활용 행동의 수행을 지시받은 플레이어가 누군지에 관계없이 자신의 주 덱과 룬 덱으로 카드를 재활용합니다. |
| 417.2. | 이는 제한 행동입니다. |
| 417.2.a. | 플레이어는 게임 효과 또는 비용에 의해 지시를 받으면 특정 구역에 있는 카드를 재활용해야 합니다. |
| 417.3. | 재활용이 비용으로 명시되어 있을 경우, 비용을 지불하려면 해당 행동이 완료될 수 있어야 합니다.<br>예시: '바이, 파괴'에는 "내 폐기장에서 카드 1장 재활용: 이번 턴에 이 카드가 +1 [M]을 획득합니다."라는 스킬이 있습니다. 플레이어는 스킬을 발동할 때마다 자신의 폐기장에서 카드 1장을 재활용함으로써 비용을 지불해야 합니다. 폐기장에 카드가 없다면, 비용을 지불할 수 없으므로 해당 스킬을 발동할 수 없습니다. |
| 417.4. | 재활용이 효과의 일부일 경우 플레이어는 특정 구역에서 가능한 만큼 카드를 재활용해야 합니다. |
| 417.5. | 2장 이상의 카드가 동시에 주 덱으로 재활용되는 경우, 해당 카드는 무작위 순서로 덱의 맨 밑에 놓습니다.<br>예시: 쓰레기 수집기에는 "내 폐기장에서 카드 3장 재활용, [1], [E]: 카드 1장을 뽑습니다."라는 스킬이 있습니다. 이 스킬의 발동 비용을 지불하려면, 카드의 통제자는 자신의 폐기장에서 카드 3장을 선택해 무작위 순서로 주 덱의 맨 밑에 놓아야 합니다. |
| 417.5.a. | 2장 이상의 카드가 동시에 룬 덱으로 재활용되는 경우, 해당 카드는 카드의 소유자가 선택한 순서대로 덱의 맨 밑에 놓습니다. |
| 417.6. | 이 행동은 지시를 받을 경우 종종 '[구역]에서 카드 X장을 재활용' 형식으로 표현됩니다. 이는 지시를 받은 플레이어가 해당 구역에서 원하는 카드 X장을 선택하여 재활용해야 한다는 의미입니다. 이러한 지시는 재활용된 카드를 대상으로 지정하지 않습니다.<br>예시: '문도 박사, 전문가'에는 "내 개시 단계 시작 시, 내 폐기장에서 카드 3장을 재활용합니다."라는 스킬이 있습니다. 이 스킬이 처리될 때, 카드의 통제자는 자신의 폐기장에서 카드 3장을 재활용합니다. 해당 플레이어의 폐기장에 있는 카드가 3장 미만이라면, 가능한 만큼 재활용합니다. |

| | |
|---|---|
| 418. | 피해 입히기 |
| 418.1. | 주문, 유닛, 스킬 및 기타 게임 효과로 유닛에게 피해를 입힐 수 있습니다. |
| 418.1.a. | 전투 피해 절차에서 피해를 분배하는 것은 피해를 입히는 것이 아니지만, 분배가 완료되면 피해가 적용됩니다. |
| 418.1.b. | 유닛에 피해를 입히려면 지정된 양의 피해를 유닛에 표시합니다. |
| 418.1.c. | 피해는 각 유닛에게 개별적으로 표시됩니다. |
| 418.1.d. | 피해는 동시에 둘 이상의 유닛에게 입힐 수 있습니다. |
| 418.1.e. | 유효한 피해는 1 이상인 양의 정수입니다. |
| 418.1.e.1. | 유효한 피해만 입힙니다**.**<br>예시*:* "이 카드가 피해를 입으면 이번 턴에 이 카드가 +2 [M]을 획득합니다."라는 내용의 유닛이 있습니다. 해당 유닛이 다음에 받을 3의 피해를 막는 주문이 사용됩니다. 플레이어가 그 유닛을 대상으로 마법공학 광선을 사용하는 경우, 해당 유닛은 피해를 입지 않으며 유발 스킬도 유발되지 않습니다. 해당 플레이어가 대신 공허추적자를 사용했다면, 1의 피해를 입히고 스킬이 유발됩니다. |
| 418.2. | 피해만 입힐 수 있습니다. |
| 418.3. | 피해 입히기는 제한 행동입니다. |
| 418.3.a. | 피해를 배정하면 피해 입히기 지시 외의 방식으로 피해를 입힐 수 있습니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***461***조 전투를 참조하세요. |
| 418.4. | 피해 입히기는 추가 피해라는 고유 속성을 가질 수 있습니다. |
| 418.5. | 추가 피해는 피해를 입히는 행동에 부여되는 속성으로, 이 행동으로 분배되는 피해량을 변경합니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***712***조 추가 피해를 참조하세요. |
| 418.6. | 피해 입히기 행동은 하나 이상의 출처에서 발생할 수 있습니다. |
| 418.6.a. | 게임 효과에 출처가 명시되어 있지 않은 경우, 피해 입히기 행동을 설명하는 게임 효과가 출처가 됩니다.<br>예시*:* 공허추적자는 "전장에 있는 유닛 1명에게 4의 피해를 입힙니다. 카드 1장을 뽑습니다."라는 내용의 주문입니다. 공허추적자가 입히라고 지시하는 피해는 공허추적자가 입히는 것입니다. |
| 418.6.b. | 게임 효과에 출처가 명시되어 있다면, 해당 출처가 이 피해 입히기 행동에 대한 피해의 근원으로 간주됩니다. |
| 418.6.b.1. | 유닛과 주문은 피해 입히기 행동에 대한 피해의 출처가 될 수 있습니다. |
| 418.6.b.2. | 스킬은 피해 입히기 행동에 대한 피해의 출처가 될 수 있습니다. |
| 418.6.b.2.a. | 스킬이 피해 입히기 행동에 대한 피해의 출처인 경우, 해당 스킬을 생성한 주문 또는 유닛과 별개인 추가적인 출처가 됩니다.<br>예시*:* 강철 쇠뇌는 "[E]: 전장에 있는 유닛 1명에게 2의 피해를 입힙니다."라는 내용의 도구입니다. 이 피해는 도구 및 스킬 모두에 의해 적용됩니다. |
| 418.6.b.3. | 주문이나 스킬이 피해 입히기 행동에 대한 피해의 출처로 유닛을 지정하는 경우, 지시한 주문이나 스킬과 별개인 추가적인 출처가 되지 않습니다.<br>예시*:* 도전은 "아군 유닛 1명과 적 유닛 1명을 선택합니다. 각 유닛이 자신의 위력만큼 서로에게 피해를 입힙니다."라는 내용이 있는 주문입니다. 도전으로 입히는 피해는 도전이 아닌, 선택된 유닛이 입힙니다. |
| 418.6.b.4. | 달리 피해 입히기 행동을 수행하는 플레이어로 지정되지 않는 한 피해 입히기 행동에 대한 |

| | |
|---|---|
| | 출처의 통제자가 해당 피해 입히기 행동에 대한 책임이 있습니다.<br>예시: 플레이어가 아군 유닛 1명과 적 유닛 1명을 대상으로 도전을 사용하면, 적 유닛의 통제자가 자신의 유닛이 입히는 피해에 대한 책임을 집니다. '피해를 입힐 때' 발동하며 해당 플레이어가 통제하는 효과가 모두 유발됩니다. |
| 418.6.c. | 전투 중 배정되어 입히는 피해의 출처는 유닛입니다. |
| 418.6.c.1. | 공격자에게 배정되고 이후 입히는 피해의 출처는 방어자이며, 그 반대의 경우도 마찬가지입니다. |
| 418.7. | 피해 입히기 행동은 전투 행동 또는 비전투 행동의 일부로 피해를 분배할 수 있습니다. |
| 418.8. | 일부 피해 입히기 행동은 '...당 X의 피해를 입힙니다' 형태로 서술될 수 있습니다. 이러한 행동은 한 번 피해를 입힙니다.<br>예시: '리븐, 산산조각'에는 "이 카드가 공격하면, 이곳에 있는 적 유닛 1명을 선택합니다. 해당 유닛에게 이 카드에 부착된 장비 1개당 2의 피해를 입힙니다."라는 내용이 있습니다. 리븐에게 장비가 3개 부착된 경우, 리븐은 2의 피해를 세 번 입히는 것이 아니라, 6의 피해를 한 번 입힙니다. |
| 419. | 회복 |
| 419.1. | 유닛에게서 피해가 소거되는 것을 회복이라고 합니다. |
| 419.1.a. | 어떤 이유로든 피해가 소거되면 회복으로 간주합니다. |
| 419.2. | 둘 이상의 유닛을 동시에 회복시킬 수 있습니다. |
| 419.3. | 회복은 제한 행동입니다. |
| 419.3.a. | 플레이어는 게임 효과가 지시하거나 턴의 특정 시점에만 유닛을 회복시킬 수 있습니다. |
| 420. | 사용 |
| 420.1. | 플레이어는 카드를 체인에 놓고 이후 확정되도록 대기열에 넣는 방식으로 카드를 사용합니다.<br>카드 사용에 대한 자세한 내용은 규칙 제***349***조 카드 사용하기를 참조하세요.<br>카드 확정에 대한 자세한 내용은 규칙 제***337***조 확정을 참조하세요. |
| 420.1.a. | 기본적으로, 플레이어는 자신의 손이나 선발 챔피언 구역에 있는 카드만 사용할 수 있습니다. |
| 420.2. | 이는 자율 행동입니다. |
| 420.2.a. | 플레이어에게 카드와 관련된 비용을 지불할 자원이 있고 해당 카드에 대해 선택할 수 있는 적합한 선택지가 있다면, 카드를 사용할 수 있습니다. |
| 420.3. | 게임 효과 처리 시 해당 효과로 인해 카드가 사용될 수 있습니다. |
| 420.3.a. | 이러한 사용은 제한 행동으로 간주합니다. |
| 420.3.b. | 이와 같은 제한 사용 효과를 지시하는 게임 효과에서 따로 명시한 경우를 제외하고, 모든 사용 절차를 정상적으로 진행합니다. |
| 420.3.b.1. | 이러한 게임 효과는 선택 또는 효과를 특정할 수 있으며 여기에는 대체 비용, 무시된 비용, 사용 위치, 대상 등 확정 단계에서 일반적으로 내려지거나 처리되는 선택 또는 효과가 포함됩니다. |
| 420.3.b.2. | 이러한 게임 효과는 게임판의 조건에 따라 해당 선택 또는 효과를 특정할 수 있습니다. 그렇게 할 경우, 더 이른 시점에 확인하도록 명시되지 않는 한, 해당 정보는 결과로 발생하는 게임 오브젝트의 확정 단계에서 확인됩니다.<br>예시: 뼈 작살은 "전장 1개를 선택합니다. 상대 1명이 자신의 손을 공개합니다. 그중 내가 유닛 1명을 선택할 수 있습니다. 상대는 해당 유닛을 모든 비용을 무시하고 해당 전장에 사용합니다."라는 내용이 있는 주문입니다. 선택한 전장은 결과로 발생하는 게임 오브젝트의 확정 단계가 아닌, 해당 주문이 처리될 때 확인됩니다. |

| | |
|---|---|
| | 예시: "내 폐기장에서 유닛 1명을 적이 점령한 전장에 에너지 비용을 무시하고 사용합니다."라는 주문이 있습니다. 확정 시, 적이 점령한 아무 전장을 선택해 유닛을 사용할 수 있습니다. 유닛이 확정될 때, 이러한 전장이 존재하지 않을 경우, 확정되지 않습니다.<br><br>예시: '렉사이, 무리의 여왕'은 "이 카드가 공격하면, 내 주 덱 맨 위 카드 2장을 공개할 수 있습니다. 그중 1장을 추방한 후 사용할 수 있습니다. 그 카드가 유닛일 경우, 이곳에 사용할 수 있습니다. 나머지는 재활용합니다."라는 내용이 있는 유닛입니다. 공격 유발 효과는 사용된 유닛의 일반적인 유효한 위치에 '이곳'이라는 권한을 추가합니다. 렉사이의 스킬에 적힌 '이곳'은 지칭 대상으로, 이 정보는 스킬이 처리될 때 확인됩니다. 따라서 사용된 유닛의 확정 단계에는 확인하지 않습니다. |
| 420.3.c. | 이러한 방식으로 사용 지시를 받았을 때 사용할 수 있는 적합한 카드가 없다면, 아무 일도 발생하지 않으며 처리가 계속 진행됩니다. |
| 420.4. | 일부 스킬은 카드가 사용될 때 발동되거나 카드가 사용되었는지를 확인합니다. |
| 420.4.a. | 이러한 유발 스킬은 카드 사용 행동이 카드가 처리됨으로써 완료됐을 때 유발됩니다. |
| 420.4.a.1. | 카드가 차단된 경우와 같이 게임 효과가 카드의 처리를 막을 경우, 카드 사용 시 유발되는 스킬은 유발되지 않습니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***426***조 차단을 참조하세요. |
| 420.4.b. | 카드 사용 여부를 확인하는 유발 스킬이 아닌 스킬 및 조건부 구절은 해당 카드가 확정되었는지를 참조하여 이를 확인합니다.<br>예시: 플레이어가 주문을 사용했지만 반항에 의해 차단되었습니다. 동일한 플레이어가 통제하는 게임 오브젝트의 군단 스킬은 활성화됩니다.<br><br>예시: 플레이어가 주문을 사용했지만 반항에 의해 차단되었습니다. 해당 플레이어가 공성퇴를 사용할 경우 같은 턴에 다른 카드를 사용하지 않았다면, 해당 카드의 비용이 [4] 에너지가 됩니다. |
| 420.5. | 어떤 효과가 카드가 사용되었는지 확인하는 것이 아닌 방식으로 카드가 사용되는 것을 지칭할 경우, 이는 카드가 체인에 추가되어 확정 대기 중인 상태, 즉 사용 게임 행동을 지칭합니다.<br>예시: 별의 왜가리는 "내가 턴마다 첫 카드를 사용하면, 이 카드가 전장에 있을 경우, 이번 턴에 내가 사용하는 다음 카드 비용이 [2][A][A] 감소합니다."라는 내용이 있는 유닛입니다. 이 효과는 사용 게임 행동, 자율 행동 또는 제한 행동이 수행되는 다음 카드에 비용 감소를 적용합니다. |
| 421. | 이동 |
| 421.1. | 이동은 게임 오브젝트가 게임판 위에 있는 두 위치 사이를 이동하는 행동입니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***447***조 이동을 참조하세요. |
| 421.2. | 이동은 제한 행동입니다. |
| 421.2.a. | 플레이어는 게임 효과 또는 비용에 의해 지시를 받은 경우에만 게임 오브젝트를 이동시킬 수 있습니다. |
| 421.2.b. | 유닛의 기본 일반 이동 또한 이동을 발생시킬 수 있습니다.<br>일반 이동에 관한 자세한 내용은 규칙 제***144***조를 참조하세요. |
| 421.3. | 유닛의 기본 일반 이동은 자율 행동입니다. |
| 421.3.a. | 비용은 1명 이상의 유닛을 탈진시키는 것입니다. |
| 421.3.b. | 효과는 해당 유닛을 이동시키는 것입니다. |
| 422. | 숨기기 |
| 422.1. | 카드 숨기기는 내가 통제하는 전장에 카드를 뒷면이 보이도록 놓는 행동입니다. |
| 422.2. | 숨기기는 자율 행동입니다. |

| | |
|---|---|
| 422.2.a. | 숨겨짐 키워드를 통해 플레이어는 손 또는 챔피언 구역에 숨겨짐 카드가 있고 조건을 충족할 경우 언제든 비용을 지불함으로써 카드를 숨길 수 있습니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***811***조 숨겨짐을 참조하세요. |
| 422.3. | 전장에 뒷면이 보이도록 놓은 카드의 게임 플레이 속성 및 권한은 해당 카드를 그곳에 위치시킨 효과에 의해 정의됩니다.<br>예시: 플레이어가 숨겨짐 키워드로 숨긴 카드는 숨겨짐 키워드의 속성에 따라 이후 어떤 턴에서든 [0]의 비용으로 사용할 수 있습니다. |
| 422.4. | 뒷면 표시 카드가 위치한 구역이 바뀌는 경우 또는 게임이 종료될 경우, 그 소유자는 모든 플레이어에게 해당 카드를 공개합니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***128***조 보안을 참조하세요. |
| 423. | 버리기 |
| 423.1. | 카드 버리기는 카드가 일반 규칙 텍스트를 발동하거나 실행하지 않고 플레이어의 손에서 바로 폐기장으로 이동하는 것을 의미합니다. |
| 423.1.a. | 이 행동을 수행하는 플레이어는 비공개 정보를 이용하여 어떤 카드를 폐기장으로 보낼지 선택합니다. |
| 423.1.b. | '이 카드를 버리면' 스킬 또는 버리기로 발동되는 기타 유발 스킬은 버리기가 발생한 이후 실행됩니다. |
| 423.2. | 버리기는 제한 행동입니다. |
| 423.2.a. | 플레이어는 게임 효과 또는 비용에 의해 지시를 받으면 반드시 카드를 버려야 합니다. |
| 423.3. | 버리기가 비용으로 명시되어 있을 경우, 비용을 지불하려면 해당 행동이 완료될 수 있어야 합니다.<br>예시: 스킬이 "카드 2장 버리기: 전장에 있는 유닛 1명에게 2의 피해를 입힙니다."인 카드가 있습니다. 이 스킬을 발동시키려면 해당 카드 통제자의 손에 카드가 2장 이상 있어야 하며, 그 카드를 버릴 수 있어야 합니다. |
| 423.4. | 버리기가 효과의 일부일 경우, 플레이어는 손에서 가능한 만큼 카드를 버려야 합니다. 손에 있는 카드보다 더 많은 카드를 버리라고 지시를 받은 경우 추가적인 버리기 지시는 무효화됩니다.<br>예시: 잠입 요원에는 "[죽음의 종소리]][>] 카드 2장을 버린 후 2장을 뽑습니다. (이 카드가 사망하면 해당 효과를 얻습니다.)"라는 스킬이 있습니다. 잠입 요원 통제자의 손에 카드가 2장 이상 있다면, 해당 플레이어는 카드 2장을 버려야 합니다. 손에 카드가 1장 있다면, 카드 1장을 버리고 나머지 버리기 지시는 무효화됩니다. 손에 카드가 없다면, 전체 버리기 지시가 무효화됩니다. 버린 카드 개수와 상관없이, 이후 카드 2장을 뽑습니다. |
| 423.5. | 이 행동은 '카드 X장 버리기' 형식으로 표현됩니다. |
| 424. | 기절 |
| 424.1. | 기절은 게임판에 있는 1명 이상의 유닛을 선택해 기절 상태로 만드는 행동입니다. |
| 424.1.a. | 기절은 두 가지 상태로 양분됩니다. 유닛은 기절 또는 기절이 아닌 상태 중 하나입니다. |
| 424.1.a.1. | 기절한 유닛은 다시 기절할 수 없습니다.<br>예시: 월식의 전령은 "적 1명을 기절시키면, 이 카드가 준비 상태가 되고 이번 턴에 +1 [M]을 획득합니다."라는 스킬을 갖고 있습니다. 카드의 통제자가 "유닛 1명을 기절시킵니다."라는 주문을 사용합니다. 해당 플레이어는 이미 기절한 유닛을 선택할 수 있으나, 그렇게 할 경우 월식의 전령은 발동되지 않습니다. |
| 424.1.a.2. | 기절한 유닛은 턴 종료 정리의 3d 절차에서 기절 상태를 상실합니다. |
| 424.1.b. | 기절한 유닛의 위력은 전투 피해 절차에서 반영되지 않습니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***467***조 전투 피해 절차를 참조하세요. |
| 424.1.c. | 기절한 유닛 또한 해당 유닛이 지닌 전체 위력 수치 이상의 피해를 받아야 처치됩니다. |
| 424.2. | 기절은 제한 행동입니다. |

| | |
|---|---|
| 424.2.a. | 플레이어는 게임 효과에 의해 지시를 받은 경우에만 유닛을 기절시킬 수 있습니다. |
| 425. | 공개 |
| 425.1. | 공개는 1명 이상의 플레이어가 정보를 확인할 수 없는 구역에 있는 카드를 모든 플레이어에게 보여주는 행동입니다. |
| 425.1.a. | 공개는 일시적 상태이며 구역이 아닙니다. |
| 425.1.a.1. | 공개되는 카드를 포함한 기타 카드는 공개되는 행동을 지칭할 수 있습니다. |
| 425.1.a.2. | 카드는 카드가 공개된 구역에서 제자리를 유지합니다.<br>예시: 플레이어의 주 덱 맨 위 카드가 공개된 경우, 그 카드는 계속해서 해당 플레이어의 주 덱 맨 위에 위치합니다. |
| 425.1.a.3. | 공개 상태는 해당 상태를 적용한 게임 효과에 지정된 지속시간 동안 유지됩니다. 지속시간이 지정되지 않았고 주문이나 스킬의 지시에 따른 공개 행동으로 인해 상태가 부여되었다면, 해당 주문이나 스킬의 처리가 완료될 때까지 유지됩니다. |
| 425.1.b. | 달리 설명되지 않는 한, 공개된 카드는 모든 플레이어에게 일시적으로 알려진 정보가 되는 것 이외에 어떠한 행동도 하지 않습니다. |
| 425.2. | 공개는 제한 행동입니다. |
| 425.2.a. | 플레이어는 게임 효과에 의해 지시를 받은 경우에만 비공개 또는 비밀 구역에서 카드를 공개할 수 있습니다. |
| 425.2.b. | 리프트바운드 게임 진행 중, 플레이어는 비공개 정보를 1명 이상의 다른 플레이어에게 보여주기로 선택할 수 있습니다. 이는 공개로 간주하지 않으며, 카드가 공개될 때 발동되는 어떠한 효과도 발동시키지 않습니다. |
| 425.3. | 이 행동은 '[구역]에 있는 카드 공개' 또는 '[구역] 공개' 형식으로 표현됩니다.<br>예시: '내 주 덱 맨 위 카드 2장 공개'는 내 주 덱 맨 위 카드 2장을 집어 든 다음, 테이블에 있는 모든 플레이어가 명확하게 내용을 읽고 이해할 수 있도록 보여주는 방식으로 실행됩니다. 이후 모든 플레이어가 공개된 정보를 이해할 기회를 얻었다면, 해당 카드를 동일한 순서로 주 덱 맨 위로 되돌립니다. |
| 425.3.a. | 카드 수를 지정하지 않고 구역을 공개하라는 지시가 있다면, 이는 '현재 해당 구역에 있는 모든 카드'를 의미합니다.<br>예시: "상대 1명을 선택하고 내 손을 공개합니다. 해당 플레이어가 내 손에 있는 카드 1장을 선택합니다. 이번 턴에 나머지 카드를 비용을 무시하고 사용할 수 있습니다."라는 카드가 있습니다. 손을 공개하도록 지시를 받은 플레이어는 현재 자신의 손에 있는 카드를 공개합니다. |
| 425.3.a.1. | 해당 카드에 공개 상태가 적용됩니다. 지시가 실행된 후 해당 구역에 추가되는 카드는 공개되지 않습니다. |
| 425.4. | 게임 효과는 카드가 공개되는 동안 공개된 카드를 조정하거나 변경할 수 있습니다. |
| 425.4.a. | 카드가 공개되는 동안, 해당 카드는 추가로 조정되거나 이용될 수 있습니다. 공개가 종료될 때 도착지 또한 변경될 수 있습니다.<br>예시: "내 주 덱 맨 위 카드 2장을 공개합니다. 카드 1장은 내 손에 놓고 다른 1장은 재활용합니다."라는 내용을 실행할 경우, 내 주 덱 맨 위 카드 2장을 집어 테이블에 놓습니다. 현재 플레이 중인 모든 플레이어가 해당 카드의 정보를 이해할 기회를 얻었다면, 두 카드 중 하나를 선택해 손에 추가합니다. 선택하지 않은 카드는 재활용되어 주 덱의 맨 밑에 놓입니다. |
| 426. | 차단 |
| 426.1. | 차단은 실행, 발동 또는 그 외 플레이어의 카드 사용을 무효로 하는 행동입니다. |
| 426.1.a. | 차단된 카드나 스킬은 아무 효과도 발생하지 않으며, 체인에서 제거됩니다. |

| | |
|---|---|
| 426.1.a.1. | 이러한 방식으로 체인에서 제거된 카드는 폐기장에 놓입니다. |
| 426.1.b. | 차단된 카드는 카드 사용 시 유발되는 스킬에 대해 사용한 것으로 간주하지 않습니다. |
| 426.1.c. | 차단 시 카드 사용 또는 스킬을 발동하거나 유발할 때 지불한 비용은 돌려주지 않습니다. |
| 426.1.c.1. | 여기에는 추가 비용이 포함됩니다. |
| 426.2. | 차단은 제한 행동입니다. |
| 426.2.a. | 플레이어는 게임 효과에 의해 지시를 받은 경우에만 카드 및 스킬을 차단할 수 있습니다. |
| 426.3. | 이 행동은 '[체인에 있는 카드 또는 스킬] 차단' 형식으로 표현됩니다. |
| 427. | 버프 |
| 427.1. | 버프는 유닛에게 버프 카운터를 배치하는 행동입니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***701***조 버프를 참조하세요. |
| 427.1.a. | 버프는 오브젝트이기도 합니다. |
| 427.1.b. | 유닛에게 버프 적용 시 버프 카운터가 없다면 버프 카운터를 배치합니다. |
| 427.1.b.1. | 유닛에게 이미 버프 카운터가 있다면, 추가로 배치할 수 없습니다. |
| 427.1.b.2. | 게임 오브젝트에 버프를 여러 번 부여할 수 있도록 하는 효과도 있습니다. 그러한 효과는 이 제한을 무시합니다. |
| 427.1.c. | 버프 카운터가 있는 유닛도 여전히 유닛을 버프하는 행동의 대상으로 선택될 수 있으나, 버프가 실행되지는 않습니다.<br>예시: "유닛 1명을 버프합니다. 이 방식으로 버프한 경우, 카드 1장을 뽑습니다."라는 주문이 있습니다. 주문 사용 시 버프 카운터가 없는 유닛에게 버프 카운터를 배치하고 이후 해당 카드의 통제자는 카드 1장을 뽑습니다. 하지만 플레이어가 이미 버프 카운터가 있는 유닛을 선택할 경우, 카드를 뽑지 않습니다.<br><br>예시: "내가 이 카드를 버프하면, 이 카드를 준비시킵니다."라는 내용의 유닛이 있습니다. 해당 유닛이 버프를 부여하는 게임 효과의 대상으로 선택되었지만 이미 버프된 경우, 해당 스킬은 유발되지 않습니다. |
| 427.2. | 버프는 제한 행동입니다. |
| 427.2.a. | 플레이어는 게임 효과가 지시하는 경우에만 유닛을 버프할 수 있습니다. |
| 427.3. | 이 행동은 '[유닛 1명 이상] 버프' 형식으로 표현됩니다.<br>예: "유닛 1명을 버프합니다."<br>예: "아군 유닛 1명을 버프합니다."<br>예: "같은 전장에 있는 아군 유닛 2명을 버프합니다." |
| 428. | 추방 |
| 428.1. | 추방은 다른 구역에 있는 카드를 추방지에 놓는 행동입니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***108.6***조 추방지를 참조하세요. |
| 428.2. | 카드가 추방되면 해당 카드는 출발지에서 바로 추방지 구역에 놓입니다. |
| 428.2.a. | 추방은 처치의 하위 분류가 아닙니다. |
| 428.2.b. | 추방은 버리기의 하위 분류가 아닙니다. |
| 428.3. | 카드 및 효과는 동일한 오브젝트에 의해 추방된 카드를 지칭할 수 있습니다. |
| 428.3.a. | 카드를 추방하는 별개의 오브젝트 또는 효과는 같은 이름의 오브젝트 또는 같은 이름의 카드가 |

| | |
|---|---|
| | 발생시킨 효과에 의해 추방된 다른 카드를 지칭하지 않습니다.<br>예시: "내 주 덱 맨 위 카드를 추방합니다. 내가 이번 턴에 정복하면, 해당 카드를 뽑습니다."라는 주문이 있습니다. 조건이 충족될 경우 이 카드 효과를 통해 추방된 카드를 추방지에서 뽑을 수 있습니다. 이러한 효과가 둘 이상 사용될 경우, 각각 개별적으로 발동됩니다. 각각의 카드는 개별적으로 뽑힙니다. 턴 플레이어가 카드를 사용하지 않고 턴을 넘길 경우 해당 카드는 영구히 추방지에 남습니다. 동일한 플레이어가 같은 주문의 또 다른 복사본을 사용할 경우, 또 다른 카드를 추방합니다. 조건을 충족한다면, 새롭게 추방된 카드를 사용할 수 있습니다. 하지만 기존에 추방된 카드는 사용할 수 없습니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***394***조 연계 스킬을 참조하세요. |
| 428.4. | 추방은 제한 행동입니다. |
| 428.4.a. | 플레이어는 게임 효과가 지시하는 경우에만 카드 또는 지속물을 추방할 수 있습니다. |
| 428.5. | 이 행동은 '[지속물 또는 카드 하나 이상] 추방' 형식으로 표현됩니다.<br>예: "내 손에 있는 카드 1장을 추방합니다."<br>예: "내 폐기장에 있는 카드 2장을 추방합니다."<br>예: "내 주 덱 맨 위 카드 2장을 확인합니다. 그중 1장을 뽑고 나머지 1장을 추방합니다." |
| 429. | 처치 |
| 429.1. | 처치는 지속물을 게임판에서 폐기장으로 옮기는 행동입니다. |
| 429.1.a. | 이는 능동적 또는 수동적일 수 있습니다. |
| 429.1.a.1. | 능동적 처치는 게임 효과 또는 카드나 스킬의 비용에 의해 지시를 받아 발생한 행동을 의미합니다. |
| 429.1.a.1.a. | 이를 처치 지시라고도 합니다. |
| 429.1.a.1.b. | 죽음의 종소리 또는 사망 시 발동하는 기타 스킬을 지닌 유닛이 처치 지시에 따라 폐기장에 놓일 경우, 먼저 해당 스킬이 미확정 항목으로 체인에 추가됩니다. 이 처치 지시를 완료하기 전에, 확정 시 해당 스킬을 처리할 수 있도록 유닛의 위치, 속성 및 기타 관련 정보를 기록해 둡니다.<br>예시: '드레이븐, 대담무쌍'에는 "이 카드가 전투에서 사망하면, 상대 1명을 선택합니다. 해당 상대가 1점을 얻습니다."라는 내용이 있습니다. 드레이븐이 사망할 때 스킬이 발동하므로, 드레이븐에 대한 처치 지시가 수행되면 먼저 해당 스킬이 체인에 놓인 후 드레이븐이 폐기장에 놓입니다. |
| 429.1.a.2. | 수동적 처치는 치명적 피해 또는 그 외 다른 상태의 결과로 인해 발생한 행동을 의미합니다. |
| 429.2. | 지속물은 처치되면 출발지에서 바로 폐기장에 놓입니다. |
| 429.2.a. | 해당 지속물의 출발지가 게임판에 존재하는 구역인 경우에만 처치로 간주합니다. |
| 429.2.b. | 이는 이동의 하위 분류가 아닙니다. |
| 429.3. | 처치는 제한 행동입니다. |
| 429.3.a. | 플레이어는 게임 효과가 지시하는 경우에만 유닛을 처치할 수 있습니다. |
| 429.4. | 처치는 정리 처리의 결과로도 발생할 수 있습니다. |
| 429.5. | 처치는 하나 이상의 게임 오브젝트로 인해 발생한 것일 수 있습니다. |
| 429.5.a. | 처치된 유닛 또는 도구는 해당 게임 오브젝트에 의해 처치된 것으로 간주합니다. |
| 429.5.b. | 처치 지시가 포함된 주문이나 스킬이 해당 유닛 또는 도구 처치에 대한 책임을 집니다. |
| 429.5.c. | 정리로 인해 하나 이상의 유닛이 처치될 경우, 해당 처치 행동은 정리 직전에 처리되었으며 해당 유닛에게 피해를 입힌 주문 또는 스킬에 의한 것으로 간주됩니다. |

| | |
|---|---|
| 429.5.c.1. | 피해 입히기 행동에 대해 책임이 있는 플레이어가 처치 행동에 대한 책임을 집니다. |
| 429.5.c.2. | 유닛 처치의 원인이 된 정리가 전투 정리였다면, 처치 행동은 전투 피해의 출처 의한 것이며 해당 통제자가 처치 행동에 대한 책임을 집니다. |
| 429.5.d. | 게임 오브젝트에서 비롯된 스킬에 의해 처치 행동이 발생하는 경우, 해당 스킬을 생성한 게임 오브젝트에 의한 것으로도 간주됩니다.<br>예시: "다음을 두 번 수행: 유닛 1명에게 3의 피해를 입힙니다."라는 주문이 있습니다. 불멸의 불사조는 "주문으로 유닛을 처치하면, [1][C]를 지불하고 내 폐기장에서 이 카드를 사용할 수 있습니다."라는 내용이 있는 유닛입니다. 한 플레이어가 불멸의 불사조 카드가 자신의 폐기장에 있는 동안 주문을 사용합니다. '다음을 수행'이라는 표현은 재귀 유발 스킬임을 의미하므로, 이 경우 두 개의 유발 스킬이 체인에 놓입니다. 각 유발 스킬이 처리될 때, 해당 스킬의 대상으로 선택한 유닛에게 피해를 입힙니다. 이러한 스킬 중 하나가 유닛에게 치명적 피해를 입히면, 주문과 해당 스킬이 모두 피해의 출처로 간주되므로, 유닛 처치 시 주문과 스킬 모두의 기여로 인정됩니다. 즉, 주문의 통제자가 주문으로 유닛을 처치했으므로 불멸의 불사조에 있는 스킬이 발동합니다. |
| 429.6. | 이 행동은 '[지속물 하나 이상] 처치' 형식으로 표현됩니다.<br>예: "적 유닛 1명을 처치합니다."<br>예: "이 유닛 처치, [2]: 카드 1장을 뽑습니다."<br>예: "모든 도구를 처치합니다." |
| 430. | 추가 |
| 430.1. | 추가는 플레이어의 룬 구성에 자원을 놓는 행동입니다. |
| 430.2. | 자원을 추가하는 유발 및 발동 스킬은 작업 해결 또는 주문 및 스킬 처리 중이더라도 사용되는 즉시 확정되며 확정되는 즉시 처리됩니다. |
| 430.2.a. | 우선권과 집중은 추가 스킬이 확정되거나 처리될 때 넘어가지 않습니다. 스킬이 확정되고 처리되는 동안 진행 중인 작업 또는 확실넘처 과정의 단계는 일시 중지됩니다. |
| 430.2.b. | 자원을 추가하는 주문은 확정되고 일반 주문과 같은 시점에 처리됩니다. |
| 430.3. | 자원을 추가하는 발동 스킬이면서 반응 태그를 지닌 경우, 해당 주문 또는 스킬이 자원을 요구할 때 언제든 비용 지불을 위해 이를 발동할 수 있습니다.<br>예시: 플레이어는 주문 사용 과정을 개시하기 전에 어떤 방식으로든 에너지 및 힘을 추가할 수 있습니다. 과정을 개시한 후, 비용 지불 절차에서 해당 플레이어는 추가 반응을 발동시켜 에너지 또는 힘을 추가해 비용을 지불할 수 있습니다.<br><br>예시: 플레이어가 상대가 마력척결단 심문관을 통제하는 전장에 유닛 2명을 이동시킵니다. 우선권 기간이 없지만, 마력척결단 심문관으로 인한 적용된 비용을 지불하기 위해 추가 반응을 발동할 수 있습니다. 이러한 스킬은 즉시 확정 및 처리됩니다. |
| 430.4. | 추가는 제한 행동입니다. |
| 430.4.a. | 플레이어는 게임 효과가 지시하는 경우에만 자원을 추가할 수 있습니다. |
| 430.5. | 이 행동은 '[자원 하나 이상] 추가' 형식으로 표현됩니다.<br>예: "[2] 추가"는 "2 에너지를 추가합니다."라는 뜻입니다.<br>예: "[E]: [Y] 추가"는 "질서 영역 1 힘을 추가합니다."라는 뜻입니다.<br>예: "[1][G] 추가"는 "1 에너지 및 평정 영역 1 힘 추가"라는 뜻입니다. |
| 431. | 전개 |
| 431.1. | 전개는 플레이어의 룬 덱 맨 위에 있는 룬 하나 이상을 집어 게임판에 놓는 행동입니다. |
| 431.2. | 플레이어에게 룬 1장 이상을 전개하도록 지시하는 게임 효과는 해당 룬이 게임판에 진입하는 조건 또는 상황을 특정할 수 있습니다.<br>예시: "룬 1장을 탈진 상태로 전개합니다."라는 주문이 있습니다. 이 주문이 처리될 때, 주문의 통제자는 자신의 룬 덱 맨 위에 있는 룬을 집어 게임판에 놓습니다. 해당 룬은 준비가 아닌 탈진 상태로 게임판에 |

| | |
|---|---|
| | 진입합니다. |
| 431.2.a. | 기본적으로 룬은 준비 상태로 전개됩니다. |
| 431.3. | 룬 덱에 룬 카드가 부족할 경우, 가능한 만큼 전개합니다. |
| 431.4. | 전개는 제한 행동입니다. |
| 431.4.a. | 플레이어는 자기 턴의 전개 단계에서 룬 2장을 전개합니다. |
| 431.4.b. | 플레이어는 게임 효과가 지시하는 경우에도 룬을 전개할 수 있습니다. |
| 431.5. | 이 행동은 '룬 X장 전개' 형식으로 표현되며, 조건 또는 상황이 추가될 수 있습니다.<br>예: "룬 1장을 전개합니다."<br>예: "이 카드를 사용하면, 룬 1장을 탈진 상태로 전개합니다."<br>예: "룬 2장을 탈진 상태로 전개합니다. 그렇게 룬 2장을 전개할 수 없을 경우, 카드 1장을 뽑습니다." |
| 432. | 소진 |
| 432.1. | 소진은 플레이어가 자신의 주 덱에 남은 카드 수보다 더 많은 카드를 주 덱에서 다른 구역으로 이동하려고 시도할 경우 수행해야 하는 행동입니다. |
| 432.1.a. | 플레이어가 주 덱에 남은 카드 수보다 더 많은 카드를 뽑아야 할 경우, 가능한 만큼 카드를 뽑고 이 행동을 수행한 뒤, 지시된 나머지 수만큼 뽑습니다. |
| 432.1.b. | 플레이어가 자신의 주 덱에 있는 하나 이상의 카드를 폐기장 등의 다른 구역으로 옮겨야 할 경우, 덱의 카드 수보다 더 많이 옮겨야 한다면, 가능한 만큼 카드를 옮기고 이 행동을 수행한 뒤, 지시에서 요구하는 나머지 수만큼 완료합니다. |
| 432.1.c. | 플레이어의 주 덱에 있는 카드 수보다 더 많은 카드를 확인하거나 공개하라는 지시가 있을 경우, 해당 플레이어는 가능한 만큼 카드를 확인하거나 공개하지만, 소진을 수행하지는 않습니다. 그런 다음, 나머지 지시를 계속 진행합니다. |
| 432.1.c.1. | 확인하거나 공개한 카드 중 해당 카드를 대상으로 하는 이후 행동을 수행하기에 카드가 부족한 경우, 이후의 모든 지시를 무효화합니다. 해당 지시로 카드가 구역을 벗어나게 되는 경우라도 소진을 야기하지는 않습니다.<br>참고: 카드를 확인하거나 공개할 때, 해당 카드는 원래 있던 구역에 있는 것으로 간주합니다. 위 경우에는 주 덱에 해당합니다. |
| 432.2. | 소진 시, 플레이어는 다음 순서를 따릅니다. |
| 432.2.a. | 지정된 행동을 최대한 수행합니다. |
| 432.2.b. | 내 폐기장에 있는 카드를 재활용해 주 덱에 놓습니다.<br>참고: 여러 장의 카드가 동시에 주 덱으로 재활용되는 경우, 해당 카드는 무작위화되어야 합니다. |
| 432.2.c. | 1점을 얻을 상대를 선택합니다. |
| 432.2.d. | 소진을 유발한 행동의 남은 부분을 완료합니다.<br>예시: 플레이어가 자신의 주 덱에 카드가 없는 상황에서 뽑기 단계 동안 카드 1장 뽑기를 시도합니다. 해당 플레이어는 대신 자신의 폐기장에 있는 카드를 재활용해 주 덱에 놓고, 일반적인 경우와 마찬가지로 무작위화한 다음, 상대를 선택해 1점을 부여합니다. 이후 카드 1장을 뽑습니다. |
| 432.3. | 소진 시 플레이어의 주 덱에 계속해서 카드가 없을 수 있습니다. 이는 주로 폐기장에도 카드가 없을 때 나타납니다. 해당 플레이어가 기존 행동을 다시 수행하려 시도할 경우, 또 다른 소진이 발생합니다. |
| 432.3.a. | 어떠한 효과가 간섭하지 않는 한, 이는 반복적인 소진으로 이어져 매번 상대에게 1점을 부여하고, 상대가 승리 점수에 도달해 게임을 승리할 때까지 계속됩니다. |
| 432.3.b. | 소진이 연속적으로 처리되는 경우, 첫 번째 소진 이후에 획득하는 점수는 어떤 방법으로도 대체되거나 |

| | |
|---|---|
| | 막을 수 없습니다. |
| 432.3.c. | 소진이 연속적으로 처리되는 경우, 첫 번째 소진 이후에 획득하는 점수로 인해 게임 모드의 승리 점수 이상이 되고, 동시에 다른 모든 상대보다 점수가 더 높은 플레이어는 게임에서 승리합니다.<br>예시: 플레이어의 덱이나 폐기장에 카드가 없는 상황에서 카드 1장 뽑기를 시도할 경우, 소진을 반복해서 시작합니다. 첫 소진을 진행한 후 발생하는 소진으로 인해 한 플레이어의 점수가 승리 점수를 초과하고 다른 모든 상대보다 많을 경우, 해당 플레이어가 게임에서 승리합니다. |
| 432.3.c.1. | 해당 플레이어는 정리가 발생할 때까지 기다릴 필요 없이 즉시 승리합니다. |
| 432.4. | 소진은 제한 행동입니다. |
| 432.4.a. | 플레이어는 게임 효과가 지시하는 경우에만 소진을 수행할 수 있습니다. |
| 432.5. | 소진은 대체 효과입니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***367***조 대체 효과를 참조하세요. |
| 433. | 두 배로 만들기 |
| 433.1. | 두 배로 만들기란 특정 수치 속성을 해당 수치의 현재 값만큼 증가시키는 행동입니다. |
| 433.1.a. | 플레이어가 이 행동을 수행하도록 지시한 게임 효과에 지정된 지속시간 동안 해당 속성을 특정 수치만큼 조정하는 효과를 생성합니다.<br>예시: 기본 위력이 3이고 보호막 2가 있는 유닛이 방어자로 전투 중입니다. 보호막이 적용되어 현재 위력은 5입니다. 플레이어가 "이번 턴에 아군 유닛 1명의 위력이 두 배가 됩니다."라는 내용이 있는 최후의 저항 주문의 대상으로 해당 유닛을 선택합니다. 현재 위력이 5이므로 이번 턴에 +5의 위력을 받아 위력이 10이 됩니다. 전투가 끝나면 보호막은 더 이상 적용되지 않지만, 최후의 저항으로 얻은 +5의 위력은 적용되므로 유닛의 위력이 8이 됩니다. |
| 433.1.b. | 일부 게임 효과는 피해량을 두 배로 만듭니다. 이 경우, 해당 효과는 "이 카드가 어떤 출처로부터 피해를 입을 때, 대신 기존 피해량의 두 배에 해당하는 피해를 입습니다." 또는 "[이 카드]가 피해를 입힐 때, 대신 기존 피해량의 두 배에 해당하는 피해를 입힙니다."라는 대체 효과와 동일합니다. 이 경우 피해량의 출처는 두 배로 만들기 이후에도 그대로 유지됩니다. |
| 433.2. | 두 배로 만들기는 제한 행동입니다. |
| 433.2.a. | 플레이어는 게임 효과가 지시하는 경우에만 두 배로 만들기를 수행할 수 있습니다. |
| 434. | 바꾸기 |
| 434.1. | 바꾸기는 일정 수의 게임 오브젝트에 있는 두 개의 수치를 서로 뒤바꾸는 행동입니다. 한쪽 수치는 증가하고 다른 쪽 수치는 감소하여 두 값이 서로 바뀌게 됩니다. |
| 434.1.a. | 바꾸기는 각 속성에 적용되는 서로 다른 2개의 효과를 생성합니다. 하나는 값을 증가시키고, 다른 하나는 다른 값을 감소시킵니다. 이 효과는 바꾸기를 지시한 효과에 지정된 지속시간 동안 유지됩니다. |
| 434.1.b. | 이를 위해 두 값의 차이를 확인한 다음, 두 속성 중 낮은 값에는 차이만큼 증가를, 높은 값에는 차이만큼 감소를 적용합니다. |
| 434.1.c. | 두 속성의 값이 동일한 경우, 바꾸기는 어떤 효과도 발생시키지 않습니다. |
| 434.1.d. | 바뀌는 속성이 유닛의 위력일 경우, 이 효과는 해당 유닛에게 각각 위력 증가 효과와 위력 감소 효과를 일시 부여하는 것과 동일합니다. |
| 434.2. | 바꾸기는 제한 행동입니다. |
| 434.2.a. | 플레이어는 게임 효과가 지시하는 경우에만 바꾸기를 수행할 수 있습니다. |
| 435. | 부착 |

| | |
|---|---|
| 435.1. | 부착은 게임판에 있는 카드 두 장을 연결해 효과를 어떤 방식으로든 결합하는 행동입니다. 이렇게 하면, 하나 이상의 카드가 부착됨 상태가 되고, 최소한 1장의 카드가 최상단 카드가 됩니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***716***조 부착을 참조하세요. |
| 435.1.a. | 부착은 카드 두 장에 동시에 영향을 줍니다. |
| 435.1.a.1. | 카드 한 장이 부착되는 카드로 지정되어 부착됨 상태가 됩니다. 다른 카드는 최상단 카드가 됩니다. |
| 435.1.b. | 이는 최상단 카드를 다른 카드 위에 물리적으로 올려놓는 방식으로 표현됩니다. 이때, 모든 효과 텍스트와 추가 위력은 보이도록 하고, 부착된 카드의 다른 정보는 보이지 않도록 합니다. |
| 435.1.b.1. | 최상단 카드에 둘 이상의 카드가 부착된 경우, 모든 효과 텍스트 상자와 추가 위력을 읽을 수 있도록 카드를 겹쳐야 합니다. 부착된 카드의 순서는 효과 적용에 영향을 주지 않습니다. |
| 435.1.c. | 부착된 모든 카드의 효과 텍스트가 모두 최상단 카드의 규칙 텍스트에 추가됩니다. |
| 435.1.d. | 최상단 카드의 위력은 부착된 모든 카드의 추가 위력에 따라 조정됩니다. |
| 435.1.e. | 하나 이상의 카드를 부착할 때, 부착됨 상태가 남아 있는 한 부착된 카드의 인쇄된 규칙 텍스트가 비활성화됩니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***716***조 부착을 참조하세요. |
| 435.1.f. | 부착된 카드를 새로운 최상단 카드에 부착하면 현재 부착되어 있는 카드에서 분리됩니다. |
| 435.1.g. | 부착된 카드를 그 카드의 현재 최상단 카드에 부착해도 아무런 효과가 없습니다. |
| 435.1.h. | 유닛은 다른 카드에 부착할 수 없습니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***140***조 유닛을 참조하세요. |
| 435.1.h.1. | 유닛이 부착될 경우, 아무 일도 발생하지 않습니다. |
| 435.1.h.2. | 부착된 비유닛 게임 오브젝트가 어떤 방식으로든 유닛이 될 경우, 유닛이 될 때 분리됩니다. |
| 435.1.i. | 게임 효과의 지시에 따라 부착된 카드를 그 카드의 현재 최상단 카드에 부착하는 경우, 추가적인 효과가 발생하지 않습니다. |
| 435.2. | 부착은 제한 행동입니다. |
| 435.2.a. | 플레이어는 게임 효과에 의해 지시를 받은 경우에만 카드를 부착할 수 있습니다. |
| 435.3. | 카드를 부착하는 것은 본질적으로 대상을 선택하거나 지정하는 것이 아닙니다. 하지만, 카드를 부착시키는 게임 효과는 그렇게 할 수 있습니다. |
| 435.4. | 카드가 다른 카드에 부착되면, 그 카드의 위치는 새로운 최상단 카드의 위치와 같아집니다. |
| 435.4.a. | 이는 이동이 아닙니다. |
| 435.5. | 카드를 다른 카드에 부착해도, 부착된 카드와 최상단 카드가 되는 것과 부착된 카드의 위치가 변경되는 것을 제외하고는 어느 카드의 상태도 변경되지 않습니다.<br>예시: 탈진된 장비가 유닛에 부착되어도 장비가 준비 상태가 되지 않습니다. |
| 436. | 분리 |
| 436.1. | 분리는 현재 부착 행동을 통해 연결되어 있는 카드 두 장의 연결을 해제하는 행동입니다. 이를 통해 한 카드는 부착됨 상태가 해제되고, 다른 카드는 잠재적으로 최상단 카드가 아니게 될 수 있습니다. |
| 436.1.a. | 분리는 현재 다른 카드에 부착된 카드에만 영향을 줍니다. |
| 436.1.a.1. | 현재 어떤 카드에도 부착되지 않은 카드를 분리하라는 게임 효과는 아무런 효과도 발휘하지 않습니다. |

| | |
|---|---|
| 436.1.b. | 하나 이상의 카드가 분리되면 부착됨 상태가 해제됩니다. |
| 436.1.b.1. | 이를 나타내기 위해, 해당 카드들은 더 이상 최상단 카드로 지정되어 있던 카드 아래에 놓이지 않습니다. |
| 436.1.b.2. | 이로 인해 최상단 카드에 부착된 카드가 없어지면, 해당 카드는 더 이상 최상단 카드가 아닙니다. |
| 436.1.c. | 분리된 카드의 효과 텍스트는 비활성화되고, 규칙 텍스트는 비활성화 상태가 해제됩니다. |
| 436.1.d. | 분리되는 카드의 효과 텍스트는 더 이상 최상단 카드의 규칙 텍스트에 추가되지 않습니다. |
| 436.1.e. | 최상단 카드의 위력은 더 이상 분리되는 카드의 추가 위력에 따라 조정되지 않습니다. |
| 436.2. | 분리는 제한 행동입니다. |
| 436.2.a. | 플레이어는 게임 효과에 의해 지시를 받은 경우에만 카드를 분리할 수 있습니다. |
| 436.3. | 카드를 분리하는 것은 본질적으로 대상을 선택하거나 지정하는 것이 아닙니다. 하지만, 카드를 분리하는 게임 효과는 그렇게 할 수 있습니다. |
| 436.4. | 카드가 최상단 카드에서 분리되면, 그 카드의 위치는 분리된 최상단 카드의 위치와 같아집니다. |
| 436.4.a. | 분리된 카드가 도구였고 이 행동으로 인해 전장에 존재하게 되면, 다음 정리 단계에 귀환합니다. 자세한 내용은 규칙 제***318***조 정리를 참조하세요. |
| 436.4.b. | 최상단 카드의 구역이 게임판 구역에서 게임판 외 구역으로 변경되어 부착된 카드가 분리된 경우, 부착된 카드는 최상단 카드의 구역이 게임판 구역에서 게임판 외 구역으로 변경되기 전 마지막 위치로 분리됩니다. |
| 437. | 예측 |
| 437.1. | 예측은 주 덱 맨 위 카드 한 장을 확인하고 재활용할지 선택하는 행동입니다. |
| 437.1.a. | 카드를 두 장 이상 예측하는 경우, 예측하는 플레이어는 그만큼의 카드를 확인하고 원하는 만큼 재활용한 후 나머지는 순서에 관계없이 자신 주 덱의 맨 위에 돌려놓습니다. |
| 437.2. | 예측은 제한 행동입니다. |
| 437.2.a. | 플레이어는 게임 효과에 의해 지시를 받은 경우에만 카드를 예측할 수 있습니다. |
| 437.3. | 지시를 받을 경우 이 행동은 'X장 예측' 형식으로 표현됩니다. |
| 437.3.a. | X 생략 시 1로 간주합니다. |
| 437.4. | 플레이어가 주 덱에 남은 카드보다 더 많은 카드를 예측하려고 하는 경우, 대신 가능한 만큼만 예측합니다. |
| 437.4.a. | 플레이어가 덱에 남은 카드가 너무 적은 상태에서 예측하더라도 소진을 수행하지 않습니다. |
| 438. | 방지 |
| 438.1. | 피해 방지는 일련의 게임 오브젝트가 입을 피해를 줄여주는 행동입니다. |
| 438.1.a. | 방지는 피해와 상호작용하는 행동입니다. |
| 438.1.a.1. | 방지에는 방지되는 총피해를 결정할 때 적용된 추가 피해도 포함됩니다. |
| 438.1.b. | 방지는 방지할 피해의 양과 그 피해의 출처 그리고 그 효과가 적용되는 기간을 정의하는 문장에 표시됩니다. |
| 438.1.b.1. | 방지 행동은 보통 '이번 턴에 [유닛]이 입을 다음 X의 [출처] 피해를 방지' 형식으로 표현됩니다. |

| | |
|---|---|
| 438.1.b.1.a. | X를 방지 값이라고 합니다. |
| 438.1.b.1.b. | X는 '모든'이 될 수 있으며, 이는 피해량이 무한함을 의미합니다. |
| 438.1.b.2. | 방지는 방지 행동에 영향을 받은 유닛이 입을 다음 피해에 항상 적용됩니다. |
| 438.2. | 피해가 방지되면, 피해량 출처가 특정 유닛에게 적용되는 방지 값만큼 감소된 피해를 입히는 상황으로 대체됩니다. |
| 438.2.a. | 방지로 인해 입는 피해는 0보다 낮아질 수 없지만, 0이 될 수는 있습니다. 0은 피해를 입히지 않는 것과 같습니다. |
| 438.3. | 이 방식으로 피해를 입을 때, 방지 행동의 영향을 받은 유닛에 추적되는 방지 값이 방지된 피해량만큼 감소합니다. |
| 438.3.a. | 방지 값이 0 이하가 되면, 해당 유닛의 방지 추적이 중단되고 효과가 만료됩니다. |
| 438.3.b. | 감소된 값은 새로 추적된 방지 값입니다. |
| 438.3.c. | 방지 값이 '모든'이면 '모든'으로 유지됩니다. |
| 438.4. | 유닛에게 가해진 피해가 모두 방지되면 해당 피해는 아예 가해지지 않은 것으로 간주합니다. |
| 438.5. | 전투 중 방지의 영향을 받고 있는 유닛에게도 피해를 배정할 수 있습니다. 이렇게 배정된 피해는 방지 행동의 영향을 받습니다. |
| 438.5.a. | 유닛에게 피해를 배정할 때, 피해 배정의 일반 규칙을 따라 해당 유닛에게 적용된 모든 방지 행동의 방지 값을 고려하여 치명적인 피해까지만 배정할 수 있습니다.<br>예시: 전투 피해 절차에서 2 [M]인 유닛에게 피해가 배정됩니다. 이 유닛은 '매 전투에서 처음으로 받는 3의 피해를 방지'하는 효과를 가집니다. 해당 유닛에게 치명적 피해를 분배하려면 5의 피해를 배정해야 합니다. |
| 438.5.b. | 방지 값이 '모든'일 경우, 어떠한 피해량도 치명적으로 간주되지 않습니다. |
| 438.6. | 방지는 제한 행동입니다. |
| 438.6.a. | 플레이어는 게임 효과에 의해 지시를 받은 경우에만 피해를 방지할 수 있습니다. |
| 438.7. | 방지는 지연 대체 효과입니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***367***조 대체 효과를 참조하세요.<br>자세한 내용은 규칙 제***390***조 지연 스킬을 참조하세요. |
| 439. | 대체 |
| 439.1. | 대체는 토큰을 사용하지 않고 다른 카드나 토큰이 있던 자리에 생성하는 행동으로, 대체된 게임 오브젝트의 모든 효과나 상태를 계승합니다. |
| 439.1.a. | 대체하는 토큰은 해당 게임 오브젝트를 대상으로 지정하거나 지칭하는 게임 효과의 목적상 대체한 카드나 토큰과 동일한 게임 오브젝트로 취급됩니다.<br>예시: 자연의 아버지를 전설로 선택한 플레이어가 나보리 투기장을 정복합니다. 나보리 투기장 정복 효과 뒤에 자연의 아버지 정복 효과를 체인에 올리기로 선택합니다. 자연의 아버지 유발 효과가 처리될 때, 나보리 투기장이 수풀로 대체됩니다. 나보리 투기장이 대체되더라도 수풀이 모든 상태와 조건을 계승하므로, 유발 스킬의 '이곳'에 해당하는 정보는 계속 지칭될 수 있습니다. 나보리 투기장의 유발 스킬이 대상으로 지정하는 유닛은 처리 시 적합한 대상이 됩니다. |
| 439.2. | 대체는 제한 행동입니다. |
| 439.2.a. | 플레이어는 다른 게임 효과에 의해 지시를 받을 경우 카드 및 토큰을 대체할 수 있습니다. |
| 439.3. | 지시를 받을 경우 이 행동은 '[X]를 [Y]와 대체' 형식으로 표현됩니다. |

| | |
|---|---|
| 439.3.a. | [X]는 대체되는 대상입니다. |
| 439.3.b. | [Y]는 대상을 대체할 오브젝트입니다. |
| 439.3.b.1. | 이 행동은 항상 생성할 토큰을 지정합니다. |
| 439.4. | 대체는 추방의 하위 분류가 아닙니다. |
| 439.5. | 대체된 카드 또는 토큰은 추방지에 놓입니다. |
| 439.5.a. | 추방지에 있는 동안, 추방된 것이 아니라 대체된 것으로 간주합니다. |
| 439.6. | 토큰이 대체되면 추방지에 들어가는 즉시 소멸합니다. |
| 439.6.a. | 생성된 토큰이나 대체 행위가 무효화되지는 않습니다. |
| 439.7. | 대체 행동으로 생성된 토큰은 '원상 복귀'하도록 지시할 수 있습니다. 이는 '[해당 토큰]을 대체한 [게임 오브젝트]로 대체'라는 형태로 나타날 수 있습니다. |
| 439.7.a. | 원상 복귀는 대체 행동의 연장선입니다. |
| 439.7.b. | 원상 복귀하면, 토큰은 사라지고 원래 카드가 토큰이 있던 공간으로 돌아오며, 현재 적용 중인 모든 효과와 상태를 이어받습니다. |
| 439.7.b.1. | 해당 토큰에 의해 대체된 카드나 해당 토큰이 대체한 토큰은 이러한 방식으로 원상 복귀할 수 있습니다. |
| 439.7.c. | 추방지에 원상 복귀할 대상이 없다면 이 오브젝트는 원상 복귀할 수 없습니다. |
| 440. | 생성 |
| 440.1. | 생성은 게임에 존재하지 않던 게임 오브젝트를 만드는 행동입니다. |
| 440.2. | 하나 이상의 게임 오브젝트를 생성하는 효과는 그 게임 오브젝트가 가야 할 위치를 지정합니다. 해당 게임 오브젝트는 지정된 구역에 바로 생성됩니다. |
| 440.2.a. | 생성되기 전, 해당 게임 오브젝트는 생성된 구역 밖에서는 존재하지 않았습니다. 생성된 후에는 해당 유형의 게임 오브젝트에 맞게 구역을 변경할 수 있습니다. |
| 440.2.b. | 효과에 의해 구역이 지정되지 않은 경우, 게임 오브젝트는 해당 유형에 맞는 구역에 생성됩니다. |
| 440.2.b.1. | 지속물은 사용할 수 있는 위치라면 게임판 위 어느 위치에서든 생성됩니다. |
| 440.2.b.2. | 주문은 체인에 생성됩니다. |
| 440.2.b.3. | 룬은 기지에 생성됩니다. |
| 440.2.b.4. | 전설은 전설 구역에 생성됩니다. |
| 440.2.b.5. | 전장은 전장 구역에 생성됩니다. |
| 440.2.c. | 게임 오브젝트가 생성되는 구역은 수행되는 게임 행동에 따라 암묵적으로 지정될 수 있습니다.<br>예시: '1 [M] 신병 토큰 1개 사용'은 토큰이 생성되는 구역을 암묵적으로 지정합니다. 토큰을 사용한다고 지정하므로 체인에 생성되기 때문입니다.<br><br>예시: '1 [M] 신병 토큰 1개 생성'은 구역을 지정하지 않으므로, 신병 토큰은 사용할 수 있는 위치라면 게임판 위 어느 위치에서든 생성됩니다. |
| 440.3. | 게임 오브젝트를 생성하는 효과는 생성되는 게임 오브젝트의 상태와 속성을 지정합니다. |
| 440.3.a. | 게임 오브젝트가 토큰일 경우, 토큰에 대한 일반 규칙을 따릅니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***179***조 토큰을 참조하세요. |

| | |
|---|---|
| 440.3.b. | 어떤 효과가 특정 지속시간 동안 게임 오브젝트가 생성된다고 명시할 경우, 해당 게임 오브젝트는 그 지속시간 동안 존재하며, 지속시간이 끝나면 소멸합니다. |
| 440.3.c. | 덱 구성 중 연계 스킬로 인해 결정된 유한한 선택지 집합에서 비토큰 게임 오브젝트가 생성될 경우, 이러한 게임 오브젝트는 게임에서 동시에 하나만 존재할 수 있습니다. 플레이어가 게임판이나 체인에 이미 존재하는 게임 오브젝트를 생성할 경우, 해당 행동은 무효화됩니다. |
| 440.4. | 게임 오브젝트를 생성하는 게임 효과에서 달리 지정하지 않는 한, 해당 게임 오브젝트는 그것을 생성한 플레이어가 소유합니다. 적합한 유형의 게임 오브젝트에 대한 통제는 일반적인 경우와 같이 설정됩니다. |
| 440.4.a. | 생성된 지속물, 룬, 전설 또는 주문은 생성 시 해당 카드의 소유자가 통제합니다. |
| 440.4.b. | 생성된 전장은 생성 시 미통제 상태입니다. |
| 440.5. | 이 행동은 지시가 있을 경우 보통 '[Y]에 [X] 생성' 또는 '[Y]에 [X] 추가' 형식으로 표현됩니다. |
| 440.6. | 생성은 제한 행동입니다. |
| 440.6.a. | 플레이어는 게임 효과에 의해 지시를 받은 경우에만 게임 오브젝트를 생성할 수 있습니다. |
| 441. | 소각 |
| 441.1. | 소각은 플레이어의 주 덱 맨 위 카드를 폐기장으로 이동시키는 행동입니다. |
| 441.1.a. | '소각하면' 스킬 또는 소각 시 유발되는 기타 유발 스킬은 소각이 발생한 후 실행됩니다. |
| 441.2. | 이 행동은 '소각 X 수행' 형식으로 표현됩니다. |
| 441.2.a. | X는 소각할 카드의 수입니다. |
| 441.3. | 소각은 제한 행동입니다. |
| 441.3.a. | 플레이어는 게임 효과 또는 비용에 의해 지시를 받으면 반드시 카드를 소각해야 합니다. |
| 441.4. | 소각이 효과의 일부일 경우, 플레이어는 가능한 만큼 카드를 소각해야 합니다. 주 덱에 있는 카드보다 더 많은 카드를 소각하도록 지시를 받으면, 해당 수만큼 카드를 소각하고, 소진을 수행한 후 나머지를 소각합니다. 자세한 내용은 규칙 제***432***조 소진을 참조하세요. |
| 442. | 강화 |
| 442.1. | 강화는 하나 이상의 게임 오브젝트를 강화됨 상태로 만드는 행동입니다. |
| 442.1.a. | 강화됨은 두 가지 상태로 양분됩니다. 게임 오브젝트는 강화됨 또는 강화됨이 아닌 상태 중 하나입니다. |
| 442.1.b. | 강화된 게임 오브젝트는 강화할 수 없습니다. |
| 442.1.c. | 이미 강화됨 상태인 게임 오브젝트가 강화 지시를 받았을 경우, 추가 행동이 발생하지 않습니다. |
| 442.1.c.1. | 게임 오브젝트에 강화를 여러 번 부여할 수 있도록 하는 효과도 있습니다. 그러한 효과는 이 제한을 무시합니다. 이 게임 오브젝트의 경우, 강화됨은 두 가지 상태로 양분되지 않고 중첩되는 상태가 됩니다. |
| 442.2. | '강화됨'은 다른 게임 효과나 스킬에서 지칭할 수 있는 게임판 위 게임 오브젝트의 상태입니다. |
| 442.2.a. | 게임 오브젝트가 강화 게임 행동의 결과로 강화됨 상태가 되면, 게임 효과 및 스킬에서 유사하게 지칭할 수 있는 상황이 됩니다. |
| 442.3. | 강화는 제한 행동입니다. |
| 442.3.a. | 플레이어는 게임 효과에 의해 지시를 받은 경우에만 게임 오브젝트를 강화할 수 있습니다. |
| 443. | 강화 해제 |

| | |
|---|---|
| 443.1. | 강화 해제는 하나 이상의 게임 오브젝트에서 강화됨 상태를 제거하는 행동입니다. |
| 443.1.a. | 강화 해제는 현재 강화됨 상태인 카드에만 영향을 줍니다. |
| 443.1.a.1. | 현재 강화됨 상태가 아닌 카드에 강화 해제를 지시하는 게임 효과는 아무런 효과도 발휘하지 않습니다. |
| 443.1.b. | 강화됨 상태를 다수 보유한 게임 오브젝트를 강화 해제하면 강화됨 상태 중 1개가 제거됩니다. |
| 443.2. | 강화 해제는 제한 행동입니다. |
| 443.2.a. | 플레이어는 게임 효과에 의해 지시를 받은 경우에만 게임 오브젝트를 강화 해제할 수 있습니다. |
| 444. | 건너뛰기 |
| 444.1. | 건너뛰기는 상황을 아무것도 없는 상태로 대체하는 행동입니다. |
| 444.1.a. | 건너뛰기는 턴의 상황 및 절차와 상호작용하는 행동입니다.<br>예시: "적 유닛 1명을 선택합니다. 이후 이번 턴에 해당 유닛이 이동할 때, 그 이동을 건너뜁니다."라는 카드가 있습니다. 이는 유닛의 이동 상황을 아무것도 일어나지 않는 상황으로 대체하는 대체 효과입니다.<br><br>예시: "내 뽑기 단계를 건너뜁니다."라는 카드가 있습니다. 이는 플레이어의 뽑기 단계를 아무것도 일어나지 않는 상황으로 대체하는 대체 효과입니다.<br><br>예시: "플레이어 1명을 선택합니다. 해당 플레이어가 이번 턴에 정복으로 얻는 다음 점수를 건너뜁니다."라는 카드가 있습니다. 이는 정복 시 1점을 얻는 것을 아무것도 일어나지 않는 상황으로 대체하는 대체 효과입니다. |
| 444.1.a.1. | 상황은 게임 행동이 수행되거나 게임 오브젝트의 상태가 변경됨으로써 발생하는 단일 순간을 의미합니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***367***조 대체 효과를 참조하세요. |
| 444.1.a.2. | 턴의 절차는 턴**,** 단계**,** 절차**,** 하위 절차로 구성됩니다**.** |
| 444.1.b. | 건너뛰기 행동은 보통 '[턴의 상황 또는 절차] 건너뛰기' 형식으로 표현됩니다. |
| 444.2. | 턴의 상황 또는 절차를 건너뛰면, 아무것도 일어나지 않는 상황으로 대체되며, 게임 플레이가 그에 맞춰 진행됩니다. |
| 444.2.a. | 턴의 상황 또는 절차가 발생할 때 유발되는 모든 효과가 유발되지 않습니다. |
| 444.3. | 건너뛰기는 제한 행동입니다. |
| 444.3.a. | 플레이어는 게임 효과에 의해 지시를 받은 경우에만 턴의 상황 또는 절차를 건너뛸 수 있습니다. |
| 444.4. | 건너뛰기는 대체 효과입니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***367***조 대체 효과를 참조하세요. |
| 445. | 지불 |
| 445.1. | 자원을 지불하는 것은 내 룬 구성에서 해당 자원을 제거하는 행동입니다. |
| 445.1.a. | 지불은 에너지 및 힘과 상호작용하는 행동입니다. |
| 445.1.b. | 룬 구성에서 제거할 수 있는 자원이 되려면, 해당 자원은 [1] 이상이거나 [C] 또는 [A] 이상이어야 합니다.<br>예시*:* [0]은 룬 구성에서 제거할 수 있는 자원이 아닙니다. 비용일 경우, 지불 게임 행동을 수행하지 않고 지불합니다. 이는 거부할 수 없습니다. |
| 445.2. | 자원을 지불하라는 지시를 받은 플레이어는 자신의 룬 구성에 해당 자원이 있는 경우 이를 제거할 수 있습니다. 그렇게 하지 않을 경우, 지시는 무효화됩니다. |

| | |
|---|---|
| 445.2.a. | 자원을 지불하라는 지시가 카드 또는 스킬 비용 지불의 일부인 경우, 해당 자원을 지불하지 않기로 선택하면 카드 또는 스킬의 사용 행위가 취소됩니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***358***조 적합성 확인을 참조하세요. |
| 445.2.b. | 자원을 지불하라는 지시가 다른 비용 지불의 일부인 경우, 해당 자원을 지불하지 않기로 선택하면 연관된 효과가 실행되지 않습니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***201***조 비용을 참조하세요. |
| 445.2.c. | 플레이어는 자원을 지불하라는 지시를 받을 때마다, 반응 키워드가 있으며 자원을 추가하는 스킬을 발동할 수 있습니다. 이러한 스킬은 일반적인 제한을 무시하고 즉시 확정 및 처리됩니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***430***조 추가를 참조하세요. |
| 445.3. | 지불은 제한 행동입니다. |
| 445.3.a. | 플레이어는 게임 효과에 의해 지시를 받은 경우에만 자원을 지불할 수 있습니다. |
| 446. | 복사 |
| 446.1. | 게임 오브젝트 복사는 다른 게임 오브젝트의 복사 가능한 특성 중 일부 또는 전부를 복사되는 게임 오브젝트의 특성으로 추가하거나 대체하는 행동입니다. |
| 446.2. | 복사 효과는 복사 효과 레이어에서 적용됩니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***475***조 레이어를 참조하세요. |
| 446.3. | 일부 게임 오브젝트는 다른 게임 오브젝트의 복사본으로 생성될 수 있습니다. 이는 복사 효과가 아닙니다. 이 경우 복사본은 복사의 대상이 된 게임 오브젝트의 복사 가능한 특성을 그대로 지닌 채 생성됩니다. 복사본은 이후 대체되는 자체적인 인쇄된 특성이 없습니다.<br>예시: '질리언, 시간의 마법사'는 "턴마다 한 번, 이 카드가 전장에 있는 동안 내가 토큰 유닛을 사용하게 될 경우, 대신 해당 토큰 및 토큰의 복사본 1개를 사용할 수 있습니다."라는 내용이 있는 유닛입니다. 질리언의 대체 효과에 의해 사용되는 추가 복사본은 이후 대체되는 자체적인 인쇄된 특성이 없습니다. 해당 복사본의 특성은 복사의 대상이 되는 토큰과 동일합니다. |
| 446.4. | 복사는 제한 행동입니다. |
| 446.4.a. | 플레이어는 게임 효과에 의해 지시를 받은 경우에만 게임 오브젝트를 복사할 수 있습니다. |
| 447. | 이동 |
| 448. | 이동은 제한 행동입니다. |
| 448.1. | 지속물이 게임판 위 아무 공간에서 게임판 위 다른 공간으로 위치를 변경할 경우 이를 이동이라고 합니다. 단, 시정 성격의 귀환에 의해 발생하거나 부착된 지속물이 최상단 카드로 위치를 변경하거나 해당 카드와 함께 위치를 변경하는 경우는 제외됩니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***421***조 이동을 참조하세요. |
| 448.2. | 카드가 게임 구역을 변경하는 것은 그 자체로 이동에 해당합니다. |
| 448.3. | 이동은 즉시 발생합니다. |
| 448.3.a. | 지속물이 위치 사이에 위치하는 상태는 존재하지 않습니다. |
| 448.3.b. | 지속물은 이동하기 전에는 출발지에, 이동한 후에는 도착지에 있습니다. |
| 448.3.c. | 이동은 체인을 활용하지 않으며, 반응할 수 없습니다. |
| 449. | 이동은 위치를 변경하는 지속물의 출발지와 도착지로 정의됩니다. |
| 449.1. | 출발지는 지속물이 출발을 시작하는 곳입니다. |
| 449.2. | 도착지는 지속물이 도착하는 목적지입니다. |
| 449.2.a. | 3명 이상의 플레이어가 참여하는 플레이 모드에서, 전투 실행 대기 또는 전투 진행 중인 전장은 해당 |

| | |
|---|---|
| | 전투에 관여하지 않는 플레이어 또는 해당 전장에 유닛을 보유하고 있지 않은 플레이어가 통제하는 유닛에게 있어 모든 형태의 이동(일반 이동 또는 그 외)에 대해 유효하지 않은 도착지입니다. |
| 449.2.b. | 팀원과 함께하는 플레이 모드에서, 플레이어의 팀원이 점령한 전장은 해당 플레이어가 통제하는 유닛에게 있어 모든 형태의 이동(일반 이동 또는 그 외)에 대해 유효하지 않은 도착지입니다. |
| 449.2.c. | 어떤 행동으로 인해 유닛이 이동해야 하지만, 이러한 이동 행동을 수행하는 유닛의 통제자가 아닌 플레이어 두 명이 전투 중이거나 전투 실행 대기인 전장과 같이 어떤 이유로든 유닛이 이동할 수 없는 위치로 가야 하는 경우, 해당 유닛은 대신 귀환합니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***456***조 귀환을 참조하세요. |
| 450. | 플레이어는 일반 이동으로 자신의 유닛을 이동하도록 선택할 수 있습니다.<br>일반 이동에 관한 자세한 내용은 규칙 제***144***조를 참조하세요. |
| 451. | 주문, 스킬 또는 기타 효과로 인해 이동이 발생할 수 있습니다. |
| 451.1. | 이동의 출처가 도착지의 적합성에 대한 제한 사항의 세부 내용을 제공합니다. |
| 451.2. | 유닛은 어떤 방법으로든 다른 플레이어 2명의 유닛이 이미 있는 전장으로 이동할 수 없습니다. |
| 452. | 이동한 유닛의 통제자가 통제하지 않는 비경합 전장이 도착지인 경우, 해당 도착지는 경합 상태가 됩니다. |
| 453. | 유닛이 이동하면 비전투 결전이 발생할 수 있습니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***341***조 결전을 참조하세요. |
| 454. | 유닛이 이동하면 전투가 발생할 수 있습니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***461***조 전투를 참조하세요. |
| 455. | 이동 행동이 완료되면 정리를 수행합니다. |
| 456. | 귀환 |
| 457. | 귀환은 지속물이 이동이 아닌 방식으로 임의의 위치에서 해당 기지로 재배치되는 것을 의미합니다. |
| 458. | 귀환은 이동이 아닙니다. |
| 458.1. | 이는 이동 행동에 의해 발동되는 유발 스킬을 발동시키지 않습니다. |
| 458.2. | 귀환은 지속물이 위치한 위치를 변경시킵니다. |
| 458.3. | 귀환은 이동을 제한하거나 막는 행동 및 게임 효과로 방지할 수 없습니다. |
| 459. | 도구는 귀환할 수 있습니다. |
| 459.1. | 부착되지 않은 배치가 없는 비유닛 도구가 전장에 생성 또는 사용되거나, 어떤 이유에서든 전장에 있을 경우, 그 도구는 다음 정리 단계에서 통제자의 기지로 귀환합니다.<br>예시: 장비는 전장의 유닛에게 부착되므로, 해당 전장에 존재하게 됩니다. 유닛이 사망하면 다음 정리 단계에서 장비가 귀환합니다. |
| 460. | 귀환은 귀환하는 지속물의 상태에 영향을 주지 않습니다. |
| 460.1. | 귀환의 출처에 달리 명시되지 않는 한, 귀환해도 피해 및 지속물의 상태는 유지됩니다. |
| 461. | 전투 |
| 462. | 전투는 정리가 발생하고, 체인에 항목이 없고, 전장에 전투가 실행 대기되었으며, 다른 전장에 결전이나 전투가 진행 중이지 않은 경우에 발생합니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***318***조 정리를 참조하세요. |
| 462.1. | 전투 실행 대기인 전장에서 결전이 진행 중인 경우, 해당 결전은 전투 결전이 되며 그곳에서 전투가 시작됩니다. |
| 463. | 한 전장에 대치 중인 두 플레이어가 통제하는 유닛이 존재하지만 전투의 절차가 시작되지 않은 경우, 전투는 실행 대기로 |

| | |
|---|---|
| | 간주합니다. |
| 463.1. | 대치 중인 플레이어가 통제하는 유닛이 존재하는 전장이 동시에 둘 이상 있을 경우, 턴 플레이어가 어떤 전투를 먼저 처리할지 결정합니다. |
| 463.2. | 전투 실행 대기인 상황에서 전투의 절차가 시작되기 전에 실행 대기 상태가 중단될 경우, 이는 처리되거나 실행된 것이 아닙니다. |
| 463.3. | 동일한 전장에서 전투와 결전이 실행 대기 상태이고 턴 플레이어가 결전을 시작하는 경우, 전투 결전으로 시작됩니다. |
| 464. | 전투는 정확히 2명의 플레이어가 각각 통제하는 유닛 사이에서만 발생합니다. |
| 464.1. | 3명 이상의 플레이어가 참여하는 플레이 모드에서, 전투 실행 대기 또는 전투 진행 중인 전장은 해당 전투에 관여하지 않는 플레이어 또는 해당 전장에 유닛을 보유하고 있지 않은 플레이어가 통제하는 유닛에게 있어 모든 형태의 이동(일반 이동 또는 그 외)에 대해 유효하지 않은 도착지입니다.<br>유효하지 않은 도착지에 대한 자세한 내용은 규칙 제***449.2.a***조를 참조하세요. |
| 464.2. | 3명 이상의 플레이어가 참여하는 플레이 모드에서, 전투 실행 대기 또는 전투 진행 중인 전장은 어떤 방식으로든 해당 전투에 관여하지 않는 플레이어가 1명 이상의 유닛을 사용하도록 선택하기에 유효하지 않은 위치입니다. |
| 464.2.a. | 어떤 효과가 전투 실행 대기 또는 전투 진행 중인 전장에 유닛을 사용하도록 요구하지만, 사용되는 유닛의 통제자가 해당 전투에 참여하지 않은 경우, 유닛은 대신 통제자의 기지에 사용됩니다. |
| 464.2.b. | 이후 어떤 방식으로든 해당 효과에서 '이곳'이 지칭될 경우, 유닛이 사용된 통제자의 기지로 재배정됩니다. 이후 무효가 될 수 있는 추가 효과는, 해당 효과가 대상을 상실한 경우와 동일하게 무효가 됩니다.<br>대상 상실에 대한 자세한 내용은 규칙 제***355.6***조 대상 지정을 참조하세요. |
| 464.3. | 3명 이상의 플레이어 사이에 동시에 전투가 발생하게 되는 모든 선택은 무효이며, 완료되지 않습니다. |
| 465. | 전투의 절차 |
| 466. | **1**단계**:** 전투 결전 절차 |
| 466.1. | 동일한 전장에서 전투와 결전이 실행 대기 상태이고 턴 플레이어가 결전을 시작하는 경우 또는 턴이 결전 개방 상태이고 현재 결전이 진행 중인 전장에서 전투 실행 대기인 경우 전투가 시작됩니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***318***조 정리를 참조하세요. |
| 466.2. | 전투가 시작되면 전투 결전으로 시작되거나, 현재 진행 중인 결전이 전투 결전으로 전환됩니다. |
| 466.2.a. | 다음 작업이 설명된 순서대로 미결 상태가 됩니다. |
| 466.2.b. | 1. 전투 시작 효과가 지금 발생합니다. 전투가 전투 결전으로 시작된 경우, 결전 시작 효과가 동시에 발생합니다. |
| 466.2.c. | 2. 공격자와 방어자를 설정합니다. |
| 466.2.c.1. | 공격자는 자신의 유닛으로 전장에 경합 상태를 부여한 플레이어입니다. |
| 466.2.c.1.a. | 전투 중 결전이 시작되면, 이 플레이어가 결전 시작 시 집중을 얻습니다. |
| 466.2.c.1.b. | 전투 시작 시 이미 결전이 진행 중이었다면, 집중을 가진 플레이어가 집중을 유지합니다. |
| 466.2.c.2. | 방어자는 전장에 경합 상태를 부여하지 않은 플레이어입니다. |
| 466.2.c.3. | 공격자와 방어자는 이 시점에 각각 공격자 또는 방어자 지정을 얻습니다. 경합 상태인 전장에서 공격자 또는 방어자가 통제하는 유닛이 이 시점에 각각 공격자 또는 방어자 지정을 얻습니다. |
| 466.2.c.3.a. | 이 시점 이후 공격자 또는 방어자가 통제하는 유닛이 이 전장에 존재하면, 해당 |

| | |
|---|---|
| | 유닛을 존재하게 한 행동 이후의 정리 단계에서 해당 통제자에 따라 각각 공격자 또는 방어자 지정을 얻습니다. |
| 466.2.d. | 3. 공격자와 방어자를 설정하는 과정에서 유발 스킬이 미확정 상태가 되는 경우, 전투 체인에 항목을 추가합니다. |
| 466.2.d.1. | 집중을 가진 공격자 플레이어가 먼저 유발 스킬을 체인에 놓고, 그다음 방어자가 아닌 모든 플레이어가 턴 순서에 따라 놓은 후, 마지막으로 방어자 플레이어가 놓습니다. |
| 466.2.e. | 전투 체인이 생성되면 폐쇄 상태가 됩니다. |
| 466.2.e.1. | 전투 결전이 계속되면, 일반적인 경우와 같이 개방 상태가 됩니다. |
| 466.2.f. | 플레이어들은 정상적으로 체인에 있는 항목을 사용해 진행합니다. |
| 467. | **2**단계**:** 전투 피해 절차 |
| 467.1. | 공격자 및 방어자 유닛이 모두 이 전장에 남아 있는 경우, 다음 작업이 지정된 순서대로 미결 상태가 됩니다. |
| 467.2. | 1. 결전이 종료되면, 공격이 발생한 전장에서 공격자와 방어자가 각각 자신의 위력을 사용하여 전투 피해를 처리합니다. |
| 467.2.a. | 모든 공격자 유닛의 위력을 합산합니다. |
| 467.2.b. | 모든 방어자 유닛의 위력을 합산합니다. |
| 467.2.c. | 공격자부터 각 플레이어가 자신의 위력 총합과 동일한 수치의 피해를 다른 플레이어의 유닛에게 분배합니다. |
| 467.2.c.1. | 피해를 분배하는 것은 피해를 입히는 것이 아닙니다. |
| 467.2.c.1.a. | 모든 피해가 분배되면, 동시에 피해를 입힙니다. 피해의 분배와 피해를 입히는 행동은 동일한 의미가 아닙니다. |
| 467.2.c.2. | 스킬이나 효과에 따라 피해가 분배되는 순서가 달라질 수 있습니다. 참고**:** 치명적 피해란 유닛의 위력 이상이며 **0**이 아닌 피해를 의미합니다**.** |
| 467.2.c.3. | 반드시 한 유닛에게 치명적 피해를 온전히 분배한 이후에 다른 유닛에게 피해를 분배할 수 있습니다.<br>예시*:* 플레이어가 3 위력의 유닛 4명에게 5의 피해를 분배할 수 있는 경우, 플레이어는 유닛 1명에게 2의 피해를, 나머지 3명의 유닛에게 각각 1의 피해를 분배하는 방식을 선택할 수 없습니다. 해당 플레이어는 반드시 유닛 1명에게 3의 피해를 배정한 뒤, 다른 유닛에게 나머지 2의 피해를 분배해야 합니다. |
| 467.2.c.4. | 피해를 분배할 다른 유닛이 남아 있는 한, 유닛에게 치명적 피해를 구성하는 데 필요한 최소한의 피해를 초과하여 분배할 수 없습니다.<br>예시*:* 플레이어가 3 위력의 유닛 4명에게 5의 피해를 분배할 때 이미 해당 유닛들에게 1의 피해가 배정되어 있는 경우, 플레이어는 그중 어떤 유닛에게도 2를 초과하는 피해를 배정할 수 없습니다. |
| 467.2.c.4.a. | 유닛에게 배정되는 피해가 원래 값보다 큰 값으로 바뀌거나 대체될 경우, 피해를 분배하는 플레이어는 해당 유닛이 치명적 피해를 받도록 최소 적용값을 선택해야 합니다.<br>예시*:* 전투 피해 절차에서 3 [M]인 유닛에게 피해가 배정됩니다. 피해를 배정받지 않은 동일한 통제자의 다른 유닛이 있습니다. 해당 유닛에게는 "해당 유닛이 이번 턴에 입게 될 모든 피해가 두 배가 됩니다."라는 지연 대체 효과가 적용되어 있습니다. 피해를 분배할 때, 피해를 분배하는 플레이어는 이 유닛에 대해 1 또는 2의 피해만 선택할 수 있습니다. 그렇게 할 경우, 배정된 피해가 두 배가 되어 2 또는 4의 피해로 됩니다. 이러한 방식으로 해당 유닛에게 입힐 수 있는 치명적 피해의 최소 적용값은 4의 피해가 됩니다. |

| | | |
|---|---|---|
| 467.2.c.5. | | 이러한 방식으로 피해를 분배할 때, 기본 지속 스킬 및 그 결과로 발생하는 피해에 적용될 대체 효과는 대신 피해 분배에 적용되는 것으로 간주합니다.<br>예시: 전투 피해 절차에서 2 [M]인 유닛에게 피해가 배정됩니다. 이 유닛은 '매 전투에서 처음으로 받는 3의 피해를 방지'하는 효과를 가집니다. 해당 유닛에게 치명적 피해를 분배하려면 5의 피해를 배정해야 합니다.<br><br>예시: 공격자 플레이어가 3 [M]의 피해를 각각 2 [M]의 방어자 유닛 둘에게 분배합니다. 유닛 중 하나에게 "해당 유닛이 이번 턴에 입게 될 모든 피해가 두 배가 됩니다."라는 지연 대체 효과가 적용되어 있습니다. 공격자 플레이어가 2의 피해를 다른 방어자 유닛에게 배정한 후, 지연 대체 효과가 있는 유닛에게 피해를 배정할 때 2의 피해(1의 피해를 배정하지만, 해당 유닛에게 피해를 배정할 때 두 배가 되어 2의 피해가 됨)를 배정합니다. 해당 피해를 입힐 때 다시 두 배가 되지는 않습니다. 피해 배정 중 이미 두 배가 된 것으로 간주하기 때문입니다.<br><br>예시: 공격자 플레이어가 3 [M]의 피해를 2 [M]의 유닛에게 배정합니다. 해당 유닛에게는 2의 방지 값 및 받는 피해가 두 배가 되는 연꽃 함정 효과가 적용되고 있습니다. 이러한 두 대체 효과가 2 [M] 유닛 통제자가 선택한 순서에 따라 피해 배정에 적용됩니다. 방지 값이 먼저 적용되도록 대체 효과 순서를 선택하면, 배정된 피해에서 2가 방지된 후 남은 피해 1이 두 배가 되어 2가 됩니다. 해당 유닛에게 4의 피해가 배정되게 됩니다. 피해를 받을 때, 이 유닛은 2의 피해를 입습니다. 다른 순서를 선택하면 해당 유닛에게 피해 6이 배정되며 그중 2가 방지됩니다. 피해를 받을 때, 이 유닛은 4의 피해를 입습니다. |
| 467.2.c.6. | | 플레이어는 피해 분배 시 가능하다면 모든 조건 및 제한 사항을 준수해야 합니다.<br>예시: 플레이어가 탱커("이 카드는 전투 피해를 가장 먼저 분배받습니다.") 유닛, 후방("이 카드는 전투 피해를 가장 나중에 배정받습니다.") 유닛 및 스킬이 없는 또 다른 유닛에게 피해를 분배합니다. 해당 플레이어는 탱커 유닛에게 먼저 전투 피해를 분배해야 합니다. 이후 스킬이 없는 유닛 그리고 후방 유닛 순서로 분배합니다. |
| 467.2.c.7. | | 다수의 유닛이 플레이어에게 동일한 우선순위로 피해를 분배하도록 요구하는 스킬 또는 효과를 갖고 있을 경우, 플레이어는 해당 유닛에게 순서에 관계없이 피해를 분배할 수 있습니다.<br>예시: 플레이어가 탱커("이 카드는 전투 피해를 가장 먼저 분배받습니다.") 유닛 2명과 스킬이 없는 유닛 1명에게 피해를 분배합니다. 해당 플레이어는 탱커 유닛 둘 중 하나를 선택해 피해를 분배합니다. 이후 플레이어는 남은 피해를 나머지 탱커 유닛에게 먼저 분배한 다음, 스킬이 없는 유닛에게 분배합니다. |
| 467.2.c.8. | | 유닛에 특정 방식으로 피해를 분배해야 하는 배타적인 스킬이나 효과가 하나 이상 적용 중인 경우, 피해를 분배하는 플레이어는 피해를 분배할 때 해당 스킬 중 하나만 선택하여 적용합니다.<br>예시: 후방 스킬("이 카드는 전투 피해를 가장 나중에 분배받습니다.")이 있는 '케이틀린, 순찰'에게 탱커 스킬("이 카드는 전투 피해를 가장 먼저 분배받습니다.")이 부여되었습니다. 한 플레이어가 탱커를 지닌 이 케이틀린과 스킬이 없는 유닛 둘에게 피해를 분배합니다. 해당 플레이어는 케이틀린의 피해 조건을 모두 충족시킬 수 없으므로, 케이틀린에게 피해를 먼저 분배하여 탱커 조건을 충족시키거나, 마지막에 분배하여 후방 조건을 충족시킬 수 있습니다. 한 유닛, 케이틀린, 다른 유닛 순으로 피해를 분배하도록 선택할 수는 없습니다. 두 가지 조건 중 어느 쪽도 만족시키지 못하기 때문입니다. |
| 467.2.c.9. | | 이러한 상황에 해당하는 유닛이 둘 이상일 경우, 각 유닛에게 개별적으로 피해가 분배됩니다. 피해를 분배하는 플레이어가 적용할 스킬이나 효과를 선택한 후, 분배를 처리합니다. 이로 인해 둘 이상의 유닛에 같은 우선순위가 부여되는 경우, 해당 우선순위 내에서는 일반적인 경우와 같이 피해를 순서에 관계없이 분배할 수 있습니다.<br>예시: 후방 스킬("이 카드는 전투 피해를 가장 나중에 분배받습니다.")이 있는 '케이틀린, 순찰' 복사본 2장에 탱커 스킬("이 카드는 전투 피해를 가장 먼저 분배받습니다.")이 부여되었습니다. 플레이어가 이 두 명의 케이틀린과 스킬이 없는 유닛 하나에게 피해를 분배할 때, 스킬이 없는 유닛보다 두 케이틀린에게 먼저 피해를 분배하여 두 케이틀린의 탱커 조건을 모두 충족시킬 수 있습니다. |

| | |
|---|---|
| 467.2.c.10. | 유닛이 피해를 입을 수 없는 상태라면 어떤 피해량도 치명적인 피해로 간주되지 않습니다. 해당 유닛은 필수 분배 대상에서 제외됩니다.<br>예시: '케인, 해방'에는 "이번 턴에 이 카드가 두 번 이동했을 경우, 이 카드는 피해를 입지 않습니다."라는 내용이 있습니다. 케인이 피해를 입을 수 없는 상태인 동안, 전투에서 치명적 피해를 분배할 때 케인은 무시됩니다.<br><br>예시: 반격에는 "유닛 1명을 선택합니다. 해당 유닛이 이후 처음으로 이번 턴에 피해를 입게 될 경우, 이를 방지합니다."라는 내용이 있습니다. 해당 유닛에게 대체 효과가 적용되지만, 여전히 피해를 입을 수 있습니다. 따라서, 해당 유닛은 필수 분배 대상에서 제외되지 않습니다. |
| 467.2.d. | 각 유닛에게 분배된 수치만큼 피해를 입힙니다. |
| 467.3. | 2. '확실넘처' 과정을 건너뛰고 미결 작업을 취소합니다. 처리 절차로 진행합니다. |
| 468. | **3**단계**:** 처리 절차 |
| 468.1. | 1. 전투 정리를 수행합니다. |
| 468.1.a. | 전투 특별 정리를 발동합니다. |
| 468.1.a.1. | "3c. 모든 유닛을 회복시킵니다." 삽입 |
| 468.1.a.2. | "3d. 방어자가 여전히 전장에 존재하는 경우, 해당 전장에 있는 공격자를 귀환시킵니다." 삽입<br>자세한 내용은 규칙 제***456***조 귀환을 참조하세요. |
| 468.2. | 다음 작업이 미결 상태가 됩니다.<br>참고: 이 절차를 수행하기 전에 전투 피해 입히기, 전투 정리 및 관련 '확실넘처' 과정으로 인해 체인에 놓인 모든 항목을 처리합니다. |
| 468.3. | 1. 전투 결과 결정 |
| 468.3.a. | 공격자 또는 방어자 지정을 얻었으며, 이 절차 중 해당 전장에서 유닛이 남아 있는 유일한 플레이어인 경우, 해당 플레이어가 전투에서 승리합니다. |
| 468.3.b. | 공격자 또는 방어자 지정을 얻었으며, 이 절차 중 해당 전장에서 유닛이 남아 있지 않은 유일한 플레이어인 경우, 해당 플레이어가 전투에서 패배합니다. |
| 468.3.c. | 유닛은 이 전장에서 통제자와 동일한 전투 결과를 얻습니다. |
| 468.3.d. | 전투 정리의 3d 절차에서 유닛이 귀환한 경우, 이 작업 중 두 플레이어 모두 유닛이 있는 경우 또는 이 작업 중 두 플레이어 모두 유닛이 없는 경우, '결과 없음'으로 됩니다. |
| 468.3.d.1. | '결과 없음'으로 된 경우 두 플레이어 모두 유닛이 남아 있다면, 해당 전장에서 결전 및 전투를 실행 대기합니다. |
| 468.4. | 다음 작업이 미결 상태가 됩니다.<br>참고: 이 절차를 수행하기 전에 전투 결과 결정 및 관련 '확실넘처' 과정으로 인해 체인에 놓인 모든 항목을 처리합니다. |
| 468.5. | 1. 이 위치에서 실행 대기 중인 결전이나 전투가 없는 경우, 이곳에 유닛이 남아 있는 플레이어가 해당 전장을 통제하고 있지 않다면 통제를 설정합니다. |
| 468.5.a. | 경합 상태를 소거합니다. |
| 468.5.b. | 어떤 플레이어도 이곳에 통제하는 유닛이 하나도 없는 경우, 전장은 미통제 상태가 됩니다. |
| 468.5.c. | 이 전장의 통제자가 아닌 다른 플레이어의 숨겨진 카드를 모두 이 전장에서 제거합니다. |
| 468.5.d. | 이번 턴에 그 전장에서 아직 점수를 획득하지 못한 플레이어가 통제를 설정하면 정복으로 이어집니다.<br>통제에 대한 자세한 내용은 규칙 제***188***조 통제를 참조하세요.<br>정복에 대한 자세한 내용은 규칙 제***471.1***조를 참조하세요. |

| | |
|---|---|
| 468.5.e. | 전장에 경합 상태를 부여한 플레이어가 아니어도 됩니다. |
| 468.6. | 다음 작업이 미결 상태가 됩니다.<br>*참고: 이 절차를 수행하기 전에 통제 설정 및 관련 '확실넘쳐' 과정으로 인해 체인에 놓인 모든 항목을 처리합니다.* |
| 468.7. | 1. 전투가 종료됩니다. |
| 468.7.a. | 모든 유닛과 플레이어에게서 공격자 및 방어자 지정을 제거합니다. |
| 468.7.b. | 전투 종료 시 또는 전투 종료 효과가 발동됩니다. |
| 468.7.c. | 모든 '이번 전투' 효과가 동시에 만료됩니다. |
| 469. | 득점 |
| 470. | 득점은 플레이어가 이번 턴에 아직 득점하지 않은 전장의 통제를 획득하거나 유지하는 행위입니다. |
| 470.1. | 득점은 점수 획득과 구분되는 과정입니다. 득점 시 플레이어가 점수를 획득할 수 있지만, 이 두 가지가 본질적으로 연결된 것은 아닙니다. |
| 470.2. | 카드 텍스트에서는 'X점을 득점합니다'라는 방식으로 점수 획득 과정을 지칭합니다. 이 텍스트의 '득점'은 득점 과정을 지칭하는 것이 아닙니다. |
| 470.3. | 카드 텍스트에서는 특정 점수를 언급하지 않고 '득점' 단어를 이용해 득점 과정을 지칭합니다. 이는 득점 과정을 지칭합니다. |
| 471. | 플레이어는 다음 두 가지 방식 중 하나로 득점합니다. |
| 471.1. | 정복**:** 플레이어가 이번 턴에 아직 득점하지 않은 전장의 통제를 획득합니다. |
| 471.1.a. | 팀원과 함께하는 플레이 모드에서, 플레이어 턴의 개시 단계 중 득점 절차 동안 팀원이 통제하는 전장은 어떤 방식으로든 해당 플레이어의 팀이 정복을 통해 득점할 수 없습니다. |
| 471.1.b. | 플레이어는 통제를 설정한 후 전장의 통제를 획득합니다. |
| 471.2. | 점거**:** 플레이어가 자신의 개시 단계 동안 이번 턴에 아직 득점하지 않은 전장의 통제를 유지합니다. |
| 472. | 플레이어는 둘 중 하나의 방식으로 턴마다 전장당 한 번씩만 득점할 수 있습니다. |
| 473. | 플레이어가 득점하면, 두 가지 상황이 발생합니다. |
| 473.1. | 플레이어가 현재 점수에 따라 최대 1점을 획득합니다. |
| 473.1.a. | 최종 점수에는 추가 제한 사항이 존재합니다. |
| 473.1.a.1. | 단, 정복이 아닌 경로로 획득한 점수에는 이러한 제한이 적용되지 않습니다. |
| 473.1.b. | 플레이어가 정복을 통해 점수를 획득하고자 시도할 때, 해당 플레이어의 현재 점수 총합이 플레이 모드의 승리 점수까지 1점이 남았거나 그보다 더 근접한 경우, 다음과 같은 상황이 발생합니다. |
| 473.1.b.1. | 플레이어가 이번 턴에 모든 전장에서 득점한 경우, 해당 플레이어는 최종 점수를 획득합니다. 플레이어가 이번 턴에 모든 전장에서 득점하지 않은 경우, 해당 플레이어는 대신 카드 1장을 뽑습니다. |
| 473.2. | 득점한 전장에서 득점 스킬을 발동시킵니다. |
| 473.2.a. | 정복한 전장에서 정복 스킬을 발동시킵니다. |
| 473.2.b. | 점거한 전장에서 점거 스킬을 발동시킵니다. |
| 473.2.c. | 이러한 스킬은 전장에서 득점이 발생해야만 발동됩니다. 즉, 각 플레이어는 턴마다 이러한 스킬을 두 번 |

| | |
|---|---|
| | 이상 발동할 수 없습니다. |
| 474. | 정리가 발생할 때, 플레이어가 해당 플레이 모드의 승리 점수 이상이며 다른 모든 상대보다 높은 점수를 획득한 경우, 게임에서 승리합니다. |
| 475. | 레이어 |
| 476. | 레이어는 게임 효과가 게임 오브젝트의 특성, 내재 스킬 또는 기타 속성을 변경하는 체계입니다. |
| 477. | 레이어는 조직적인 구조를 나타냅니다. |
| 477.1. | 레이어는 게임 효과가 게임 오브젝트에 적용되는 방식과 순서를 구조화하여 일관성을 유지하기 위한 용도로만 이용됩니다. |
| 478. | 레이어는 **1**개의 오브젝트에서 작동하는 모든 효과가 한 번씩 적용되고 처리할 변경 내역이 없을 때까지 반복적으로 적용됩니다. |
| 478.1. | 레이어는 지속적으로 적용 및 평가됩니다. 모든 게임 오브젝트의 레이어는 동시에 업데이트되지만, 레이어를 평가할 때는 각 게임 오브젝트를 분리해서 개별적으로 취급합니다. |
| 478.1.a. | 어떤 게임 효과의 적용 가능성을 평가할 때 하나 이상의 다른 게임 오브젝트 정보에 의존하는 경우, 해당 게임 효과는 오브젝트 수준의 종속성을 갖습니다. 종속되는 게임 오브젝트의 레이어 평가를 일시 중지하고, 정보가 지칭되는 게임 오브젝트의 레이어 효과를 평가합니다. 해당 게임 효과의 적용 가능성이 설정되거나 박탈되면 평가를 계속합니다.<br>예시: "이 카드가 [위력적]인 동안, 이 카드는 설인입니다."라는 내용의 4 [M] 유닛이 있습니다. 또한 "이 카드는 내가 통제하는 유닛의 모든 태그를 가집니다."라는 내용의 다른 유닛이 있습니다. 4 [M] 유닛이 버프되면, 모든 게임 오브젝트의 레이어가 평가됩니다. 두 번째 유닛의 레이어를 평가하는 동안, 다른 모든 유닛의 레이어는 일시 중지하고 평가해야 합니다. 4 [M] 유닛의 레이어를 평가할 때, 모든 것이 완료된 후, 유닛은 설인 태그를 가집니다. 모든 유닛을 평가한 후, 다시 두 번째 유닛을 다시 평가하면, 이 시점에는 해당 유닛 또한 설인 태그를 가집니다. |
| 478.1.b. | 게임 오브젝트가 다른 게임 오브젝트와 오브젝트 수준의 종속성을 갖고, 해당 게임 오브젝트 역시 세 번째 게임 오브젝트와 오브젝트 수준의 종속성을 갖는 식으로 종속성이 연쇄될 경우, 종속성 체인의 최종 지점을 결정하여 해당 게임 오브젝트의 레이어 효과를 먼저 평가합니다. 이후 모든 게임 오브젝트의 레이어 효과가 평가될 때까지 종속성 체인을 거슬러 올라가며 평가를 계속합니다. |
| 478.1.c. | 종속성 체인이 순환될 경우, 순환에 포함된 최소 게임 오브젝트 집합을 식별하고 해당 오브젝트의 레이어 효과를 레이어별로 동시에 평가합니다. 집합에 포함되지 않은 게임 오브젝트를 지칭하는 게임 효과가 있을 경우, 일시 중지하고 집합 평가를 계속하기 전에 해당 게임 오브젝트를 먼저 평가합니다.<br>예시: "[위력적]인 적 유닛이 이곳에 있을 경우, 이 카드가 +5 [M]을 가집니다."라는 내용의 4 [M] 유닛이 있습니다. 전투 중 두 플레이어가 전장에서 이러한 유닛 중 하나씩 통제합니다. 각각 버프된 상태입니다. 세 번째 플레이어가 "전장 1개를 선택합니다. 이번 턴에 그곳에 있는 아군 유닛에게 +1 [M]을, 적 유닛에게 -1 [M]을 부여합니다. 1 [M]까지 감소할 수 있습니다."라는 내용의 힘의 흡수를 사용합니다. 두 유닛에게 -1 [M]이 부여되며, 서로를 지칭하는 효과를 가지고 있기 때문에 종속성 체인이 형성됩니다. 레이어별로 두 유닛의 레이어를 동시에 평가한 후, 두 유닛 모두 4 [M]이 됩니다. |
| 478.2. | 레이어는 순서대로 적용됩니다. 레이어의 각 효과는 가능한 경우 즉시 적용되며, 모든 과정 전체를 통틀어 한 번만 적용됩니다. |
| 478.3. | 일련의 적용이 완료되면, 해당 절차를 반복하고, 이제 적용할 수 있는 효과가 있는지 각 레이어를 다시 평가합니다. |
| 478.4. | 효과를 제거하거나 무효화하는 것은 효과를 적용하는 것과 별개이지만, 이 역시 한 번만 적용될 수 있습니다.<br>예시: '피오라, 승리자'는 인쇄된 위력이 4이며 "이 카드가 위력적인 동안, 이 카드가 굴절, 개입, 보호막을 가집니다."라는 효과가 있습니다. 한 플레이어가 이 카드에 버프를 부여하면, 스킬 변경 효과 레이어 이후인 연산 레이어에서 피오라의 위력이 증가합니다. 그런 다음, 스킬 변경 효과 레이어가 다시 확인하고 굴절, 개입, 보호막을 적용합니다. 각 효과가 한 번씩 적용되었고 적용할 다른 효과가 없으므로, 피오라의 특징이 굴절, 개입, 보호막을 지닌 5의 위력으로 확정됩니다. 버프된 피오라, 승리자가 방어자로 전투에 참여 중인 동안, 연산 레이어에 +1 위력이 추가로 적용되어 6의 위력과 |

| | |
|---|---|
| | 키워드 3개를 갖게 됩니다.<br><br>예시: 버프된 '피오라, 승리자'가 방어자로 전투 중일 때 버프가 제거됩니다. 순서대로 레이어를 다시 평가하면, 이 카드는 더 이상 스킬 변경 효과 레이어 중 굴절, 개입, 보호막을 얻지 않습니다. 따라서 연산 레이어를 평가할 때, 버프(제거됨)와 보호막(더 이상 얻지 않음)이 적용되지 않습니다. 이제 키워드 3개를 보유한 6 위력에서 키워드가 없는 4 위력 유닛으로 변경됩니다. |
| 479. | 레이어는 다음 순서대로 적용됩니다. |
| 479.1. | 1. 복사 효과 |
| 479.1.a. | 이 레이어에서는 모든 복사 효과를 취급합니다. |
| 479.1.b. | 게임 오브젝트에 복사 효과가 적용될 때, 복사 효과가 지정한 특성은 해당 효과가 지정하는 방식에 따라 복사되는 게임 오브젝트의 복사 가능한 특성을 대체하거나 해당 특성에 추가됩니다. 복사 효과에 지정된 특성이 없을 경우, 해당 게임 오브젝트의 모든 특성은 복사되는 게임 오브젝트의 특성으로 대체됩니다.<br>예시: 플레이어가 '르블랑, 환술사'의 점거 효과를 발동시키고 반영 토큰을 사용해 정직한 중개인의 복사본으로 만들었습니다. 해당 플레이어가 거울 환영을 사용하고, 반영 토큰을 대상으로 지정합니다. 거울 환영 반영 토큰을 사용할 때, 정직한 중개인을 복사해 해당 특성을 갖고 있는 기존 반영 토큰의 복사 가능한 모든 특성이 복사됩니다. 해당 플레이어는 정직한 중개인이라는 이름의 유닛 셋을 사용하며, 그중 둘은 일시적 키워드를 가진 토큰입니다. |
| 479.1.b.1. | 게임 오브젝트의 복사 가능한 특성은 해당 게임 오브젝트에 인쇄된 모든 특성 또는 복사 효과가 적용된 경우 복사된 특성을 의미합니다. 토큰의 경우, 이는 해당 토큰이 생성될 때 가지고 있던 특성입니다.<br>예시: 복사 가능한 특성에는 이름, 상위 유형, 유형, 태그, 비용, 영역, 규칙 텍스트, 효과 텍스트, 위력, 추가 위력, 플레이버 텍스트, 일러스트 특성의 인쇄된 버전이 포함됩니다. |
| 479.1.c. | 게임 오브젝트의 복사 가능한 특성은 해당 게임 오브젝트의 실제 특성과 구분되며, 이는 이후 적용되는 레이어 효과에 의해 변경될 수 있습니다. |
| 479.1.d. | 이 레이어의 효과는 텍스트에서 '복사' 구절로 확인할 수 있습니다.<br>예시: 스벨손구르는 "이 카드가 유닛에게 부착될 때, 부착이 유지되는 한 해당 유닛의 텍스트를 이 장비의 효과 텍스트로 복사합니다."라는 내용이 있는 장비입니다. 이는 이 레이어에 적용되는 복사 효과입니다. |
| 479.2. | 2. 특성 변경 효과 |
| 479.2.a. | 게임 오브젝트의 기본 특성을 부여, 제거 또는 대체하는 효과는 이 레이어에서 취급됩니다.<br>이름<br>상위 유형<br>유형<br>태그<br>통제자<br>비용<br>영역<br>기본 위력<br>기본 추가 위력 |
| 479.2.b. | 이 레이어의 효과는 텍스트에서 '됩니다', '부여' 또는 '입니다' 구절로 확인할 수 있습니다.<br>예시: 지속물에 "다른 아군 유닛은 요들입니다."라는 스킬이 있는 경우 다른 아군 유닛은 이 레이어에서 요들 태그를 획득합니다. |
| 479.3. | 3. 스킬 변경 효과 |
| 479.3.a. | 게임 오브젝트의 스킬이나 규칙 텍스트를 부여, 제거 또는 대체하는 복사 이외의 효과는 이 레이어에서 취급됩니다.<br>키워드 |

| | |
|---|---|
| | 기본 지속 스킬<br>규칙 텍스트 추가<br>규칙 텍스트 제거<br>효과 텍스트 |
| 479.3.b. | 이 레이어의 효과는 텍스트에서 '됩니다', '부여', '잃습니다', '가집니다' 또는 '입니다' 구절로 확인할 수 있습니다.<br>예시: 지속물에 "다른 아군 유닛이 [통찰]을 가집니다."라는 스킬이 있는 경우 다른 아군 유닛은 이 레이어에서 통찰 키워드를 획득합니다. |
| 479.3.c. | 부착된 카드의 효과 텍스트에 있는 스킬은 이 레이어에서 추가됩니다. |
| 479.4. | 4. 연산 효과 |
| 479.4.a. | 게임 오브젝트의 특성 수치를 증가시키거나 감소시키는 수학적 계산은 이 레이어에서 취급됩니다.<br>위력<br>에너지 비용<br>힘 비용 |
| 479.4.b. | 기본 지속 스킬이 아닌 출처의 연산 효과에 제한이 적용되는 경우, 효과가 적용되는 시점에 제한되며 효과가 지속되는 동안 제한된 수준으로 '기억'됩니다. 이 과정을 '스냅샷'이라고 합니다.<br>예시: 어떤 효과가 유닛에게 '이번 턴에 -4 [M] (1 아래로 떨어지지 않음)'을 부여할 때 2 [M]인 유닛을 선택하면, 해당 효과는 이번 턴에 -1 [M]을 생성합니다.<br><br>예시: "이곳에 내가 통제하는 유닛의 위력이 5 [M]으로 증가합니다."라는 내용의 유닛이 있습니다. 이는 기본 지속 스킬이므로, 스냅샷이 아닙니다.<br><br>예시: "아군 유닛 1명의 위력을 5 [M]으로 증가시킵니다."라는 주문이 있습니다. 이 효과는 한 번 적용되며, 지속시간은 무제한입니다. 기본 지속 스킬로 인한 것이 아니므로, 스냅샷입니다. |
| 479.4.c. | 플레이어는 수치 속성을 음수만큼 증가시킬 수 없습니다. 어떤 효과가 플레이어에게 그렇게 하도록 지시할 경우, 대신 0만큼 증가시킵니다.<br>예시: 플레이어가 "이번 턴에 아군 유닛 1명의 위력이 두 배가 됩니다. 해당 아군에게 [일시적]을 부여합니다."라는 최후의 저항을 사용합니다. 플레이어가 확정 단계에서 2 [M] 유닛 1명을 선언합니다. 상대가 최후의 저항에 반응하여 2 [M] 유닛을 대상으로 일식을 사용합니다. 최후의 저항을 처리할 때, 해당 유닛은 -2 [M]이 됩니다. 두 배 행동을 수행할 때, 최후의 저항이 해당 카드 통제자에게 유닛 위력을 현재 값인 -2만큼 증가시키도록 지시합니다. 이는 불가능하므로, 유닛의 위력은 대신 0만큼 증가합니다. |
| 479.4.d. | 부착된 카드의 추가 위력은 이 레이어에서 적용됩니다. |
| 479.4.e. | 이 레이어는 다음 방식으로 연산을 적용합니다. |
| 479.4.e.1. | 1. 증가 |
| 479.4.e.1.a. | 양수 또는 증가값이 위력에 먼저 적용됩니다. |
| 479.4.e.1.b. | 이러한 증가에 제한이 있으며 기본 지속 스킬에 의한 것이 아닌 경우, 해당 제한은 효과가 지속되는 동안 '스냅샷' 상태가 됩니다. |
| 479.4.e.2. | 2. 감소 |
| 479.4.e.2.a. | 음수 또는 감소값은 위력에 나중에 적용됩니다. |
| 479.4.e.2.b. | 이러한 감소에 제한이 있으며 기본 지속 스킬에 의한 것이 아닌 경우, 해당 제한은 효과가 지속되는 동안 '스냅샷' 상태가 됩니다. |
| 479.4.f. | 이 레이어의 효과는 텍스트에서 '부여', '바꾸기', '증가', '감소', '비용 ... 감소', '비용 ... 증가' '-X', 또는 '+X' 구절로 확인할 수 있습니다.<br>예시: "이 카드의 비용이 내가 이번 턴에 사용한 카드 1장당 [1] 감소합니다. [1]까지 감소할 수 있습니다."라는 효과가 있습니다. 비용은 이 레이어에서 변경됩니다. |

| | |
|---|---|
| 480. | 같은 레이어에서 둘 이상의 효과가 동일한 게임 오브젝트에 적용되거나 같은 레이어에서 서로에게 적용되는 경우, 두 효과 모두 적용되지만, 적용 순서는 종속성에 따라 결정됩니다. |
| 480.1. | 종속성은 다음과 같은 경우에 설정됩니다. |
| 480.1.a. | 한 효과 적용 시 다른 효과의 존재 여부가 변경되는 경우 |
| 480.1.b. | 한 효과 적용 시 다른 효과가 영향을 줄 수 있는 오브젝트 개수가 변경되는 경우 |
| 480.1.c. | 한 효과 적용 시 다른 효과를 적용했을 때 나타나는 결과가 변경되는 경우 |
| 481. | 어떤 효과가 다른 효과에 종속하는지 확인하려면, 앞서 제시된 기준 중 어떤 것이 적용되는지 확인한 다음, 효과 적용 순서에 따라 어떤 효과의 평가가 달라지는지 확인해야 합니다. 이 경우, 해당 효과가 다른 효과에 종속한다고 합니다.<br>예시: 4 [M] 유닛이 "이곳에 내가 통제하는 유닛의 위력이 5 [M]으로 증가합니다."라는 기본 지속 스킬의 효과를 받고 있습니다. 그 통제자가 해당 유닛에 규율을 사용해 +2 [M]을 부여합니다. 레이어 변경 효과를 적용할 때, 두 효과 모두 동일한 레이어에 적용됩니다. 기본 지속 스킬을 먼저 적용할 경우, 기본 지속 스킬이 +1 [M]을 부여하고 규율 효과가 +2 [M]을 부여합니다. 다른 순서를 적용하면, 규율 효과가 +2 [M]을 부여하고 기본 지속 스킬이 +0 [M]을 부여합니다. 이 기본 지속 스킬은 적용 순서에 따라 변경되므로, 규율 효과에 종속합니다. |
| 481.1. | 적용 순서에 따라 두 효과가 모두 변경되는 경우에는 종속성을 설정할 수 없습니다.<br>예시: 4 [M] 유닛이 "이곳에 내가 통제하는 유닛의 위력이 5 [M]으로 증가합니다."라는 기본 지속 스킬의 효과를 받고 있습니다. 그 통제자가 "유닛 1명에게 +2 [M]을 부여합니다. 5 [M]까지 부여할 수 있습니다."라는 주문을 사용합니다. 기본 지속 스킬을 먼저 적용할 경우, 기본 지속 스킬이 +1 [M]을 적용하고 주문 효과가 +0 [M]을 적용합니다. 주문 효과를 먼저 적용하면, 해당 주문 효과가 +1 [M]을 적용하고 기본 지속 스킬이 +0 [M]을 적용합니다. 적용 순서에 따라 두 효과가 모두 달라지므로 종속성을 설정할 수 없습니다. |
| 481.2. | 종속성을 처리하려면, 해당 종속성을 생성하는 동일한 레이어 내의 효과를 다음과 같이 적용해야 합니다.<br>1. 어떤 효과가 레이어 내 다른 효과에 종속하는지 확인합니다.<br>2. 다른 효과가 종속하는 효과를 먼저 적용합니다.<br>3. 이어서, 첫 번째 효과에 종속하는 효과를 즉시 적용합니다.<br><br>예시: 4[M] 유닛이 "이곳에 내가 통제하는 유닛의 위력이 5 [M]으로 증가합니다."라는 기본 지속 스킬의 효과를 받고 있습니다. 그 통제자가 해당 유닛에 규율을 사용합니다. 앞서 설명했듯이, 이 기본 지속 스킬은 규율 효과에 종속합니다. 먼저 규율 효과를 적용해 유닛에게 +2 [M]을 부여한 다음, 이에 종속된 기본 지속 스킬을 즉시 적용합니다. 따라서, 해당 유닛의 최종 위력은 6 [M]이 됩니다. |
| 482. | 둘 이상의 효과가 같은 레이어에서 같은 게임 오브젝트에 적용되었으나 종속성이 설정되지 않은 경우, 해당 레이어 및 하위 레이어 내에서 타임스탬프 순서에 따라 효과가 적용됩니다. |
| 482.1. | 효과가 적용되기 시작할 때, 레이어 상태의 효과를 처리하기 위해 다른 게임 효과와 비교되는 시점을 타임스탬프로 설정합니다. |
| 482.1.a. | 타임스탬프는 정해진 값이 아닙니다. |
| 482.1.b. | 타임스탬프는 각 효과가 게임에 적용되기 시작한 시점을 기준으로 서로를 비교하는 상대적인 기준입니다. |
| 482.1.c. | 타임스탬프는 어떤 방식으로는 게임 효과에 의해 지칭되지 않습니다. 레이어 상태의 효과를 확정하는 데에만 쓰입니다. |
| 482.2. | 어떤 이유로든 규칙 텍스트가 비활성화되면 타임스탬프를 잃습니다. 비활성 상태가 해제되면 새로운 타임스탬프가 설정됩니다. |
| 482.3. | 각 레이어 및 하위 레이어 내에서 타임스탬프가 가장 오래된 효과가 먼저 적용된 후, 해당 레이어 및 하위 레이어의 기타 효과가 시간순으로 적용됩니다. |
| 483. | 플레이 모드 |
| 484. | 리프트바운드를 플레이하는 방법은 여러 가지입니다. |

| | |
|---|---|
| 485. | 플레이 모드는 몇 가지 게임의 변수를 정의합니다. |
| 485.1. | 플레이어 수: 게임을 플레이하는 인원수입니다. |
| 485.2. | 플레이어 형식: 플레이할 때 플레이어들을 구성하는 방식입니다. |
| 485.2.a. | 이를 통해 플레이어가 개인인지 팀인지 정의합니다. |
| 485.2.b. | 이를 통해 상대의 수를 정의합니다. |
| 485.3. | 승리 점수: 플레이어 또는 팀이 승리하기 위해 도달해야 하는 점수 총합입니다. |
| 485.3.a. | 승리 점수는 어떤 양수든 가능합니다. |
| 485.4. | 전장 개수: 게임 플레이 중 플레이어들에 의해 제공되며 플레이에 활용되는 전장 개수를 결정합니다. |
| 485.4.a. | 이는 대회 환경에서 덱 구성 조건에 영향을 끼칠 수 있습니다. |
| 485.4.b. | 플레이어 수보다 적은 수의 전장을 활용하는 경우가 나타날 수 있습니다. |
| 485.5. | 게임 준비: 이 모드에 필요한 초기 게임 준비에 대한 모든 변경 내역입니다. |
| 485.6. | 진행 방식: 승리 조건 또는 플레이 중 추가되는 추가 규칙입니다. |
| 485.7. | 첫 번째 턴 과정: 플레이어마다 첫 번째 턴이 조정됩니다. |
| 485.8. | 고유 규칙 |
| 485.8.a. | 고유 규칙이 있다면 여기에 추가됩니다. |
| 486. | 공인 모드 |
| 487. | 1대1 (결투) |
| 487.1. | 플레이어 2명 |
| 487.2. | 1대1<br>각각 상대 1명<br>팀 없음 |
| 487.3. | 승리 점수**:** 8 |
| 487.4. | 전장 개수**:** 2 |
| 487.4.a. | 각 플레이어는 덱 구성 시 자신의 덱에 포함된 전장 3개를 제공합니다. 게임 준비 중 선택된 1장만 활용됩니다. |
| 487.5. | 게임 준비: 각 플레이어는 자신의 전장 3개 중 1개를 무작위로 선택합니다. 나머지 두 개는 제거되며 이 게임에 활용되지 않습니다. 선택된 전장은 동시에 전장 구역에 놓입니다. |
| 487.6. | 진행 방식: 단판승제. 점수를 획득하여 승리 점수에 먼저 도달하는 플레이어가 대전에서 승리합니다. |
| 487.7. | 첫 번째 턴 과정: 두 번째 순서인 플레이어는 게임의 첫 번째 전개 단계 동안 자신의 룬 덱에서 룬 1장을 추가로 전개합니다. |
| 488. | 1대1 (대전) |
| 488.1. | 플레이어 2명 |
| 488.2. | 1대1<br>각각 상대 1명<br>팀 없음 |

| | |
|---|---|
| 488.3. | 승리 점수: 8 |
| 488.4. | 전장 개수: 2 |
| 488.4.a. | 각 플레이어는 덱 구성 시 자신의 덱에 포함된 전장 3개를 제공합니다. 게임 준비 중 선택된 1장만 활용됩니다. |
| 488.5. | 게임 준비: 각 플레이어는 자신의 전장 3개 중 1개를 선택합니다. 나머지 두 개는 따로 보관하며 이번 플레이 라운드에 활용되지 않습니다. 선택된 전장은 동시에 전장 구역에 놓입니다. 어느 플레이어가 승리했다면 이 게임 이후, 활용된 전장은 제거되며 이번 대전에서 다시 선택되지 않습니다. 대신 따로 보관했던 남은 전장 중 한 개를 선택해야 합니다. |
| 488.5.a. | 아무도 게임에서 승리하지 못했다면 해당 게임의 전장이 다음 게임에서 다시 활용될 수 있습니다. |
| 488.6. | 진행 방식: 3판 2선승제. 점수를 획득하여 승리 점수에 먼저 도달하는 플레이어가 게임에서 승리합니다. 해당 게임의 승자는 **1**승을 획득합니다. 플레이어들은 이후 게임 상태를 초기화합니다. 게임에서 활용된 전장을 제거하고 따로 보관했던 전장 중에서 새 전장을 선택한 다음 다시 플레이합니다. **2**승을 먼저 달성하는 플레이어가 대전에서 승리합니다. |
| 488.6.a. | 5판 3선승제로 진행할 수 있습니다. 이 경우, 4번째 및 5번째 게임에서 플레이어는 이전 게임에서 제거된 전장을 다시 제시할 수 있습니다. |
| 488.6.a.1. | 플레이어는 게임 중 보유한 모든 전장을 한 번 이상 제시한 경우에만 이러한 방식으로 전장을 다시 활용할 수 있습니다. |
| 488.6.a.2. | 이러한 방식으로 전장을 재활용할 경우, 플레이어는 한 게임에서 전장을 세 번 이상 제시할 수 없습니다. |
| 488.7. | 첫 번째 턴 과정: 두 번째 순서인 플레이어는 게임의 첫 번째 전개 단계 동안 자신의 룬 덱에서 룬 1장을 추가로 전개합니다. |
| 489. | 3인 개인전 (난전) |
| 489.1. | 플레이어 3명 |
| 489.2. | 개인전<br>각각 상대 2명<br>팀 없음 |
| 489.3. | 승리 점수: 8 |
| 489.4. | 전장 개수: 3 |
| 489.4.a. | 각 플레이어는 덱 구성 시 자신의 덱에 포함된 전장 3개를 제공합니다. 게임 준비 중 선택된 1장만 활용됩니다. |
| 489.5. | 게임 준비: 각 플레이어는 자신의 전장 3개 중 1개를 무작위로 선택합니다. 나머지 두 개는 버려지며 이 게임에 활용되지 않습니다. 선택된 전장은 플레이 전 플레이어 3명 사이에 동시에 놓이며 이 게임에서 활용됩니다. |
| 489.6. | 진행 방식: 단판승제. 점수를 획득하여 승리 점수에 먼저 도달하는 플레이어가 대전에서 승리합니다. |
| 489.7. | 첫 번째 턴 과정: 첫 번째 순서인 플레이어는 게임에서 자신의 첫 뽑기 단계 동안 카드를 뽑지 않습니다. 마지막 순서인 플레이어는 게임에서 자신의 첫 번째 전개 단계 동안 자신의 룬 덱에서 룬 1장을 추가로 전개합니다. |
| 490. | 4인 개인전 (전쟁) |
| 490.1. | 플레이어 4명 |
| 490.2. | 개인전<br>각각 상대 3명<br>팀 없음 |

| | |
|---|---|
| 490.3. | 승리 점수: 8 |
| 490.4. | 전장 개수: 3 |
| 490.4.a. | 각 플레이어는 덱 구성 시 자신의 덱에 포함된 전장 3개를 제공합니다. |
| 490.4.b. | 첫 번째 턴인 플레이어는 자신의 전장을 제거합니다. 해당 전장은 활용되지 않습니다. |
| 490.5. | 게임 준비: 첫 순서가 아닌 각 플레이어는 자신의 전장 3개 중 1개를 무작위로 선택합니다. 나머지 두 개는 제거되며 이 게임에 활용되지 않습니다. 선택된 전장은 플레이 전 플레이어 사이에 동시에 놓이며 이 게임에서 활용됩니다. |
| 490.6. | 진행 방식: 단판승제. 점수를 획득하여 승리 점수에 먼저 도달하는 플레이어가 대전에서 승리합니다. |
| 490.7. | 첫 번째 턴 과정: 첫 번째 순서인 플레이어는 게임에서 자신의 첫 뽑기 단계 동안 카드를 뽑지 않습니다. 마지막 순서인 플레이어는 게임에서 자신의 첫 번째 전개 단계 동안 자신의 룬 덱에서 룬 1장을 추가로 전개합니다. |
| 491. | 2대2 (마그마 방) |
| 491.1. | 플레이어 4명 |
| 491.2. | 2대2<br>각각 상대 2명<br>팀원 1명 |
| 491.3. | 승리 점수: 11 |
| 491.4. | 전장 개수: 3 |
| 491.4.a. | 각 플레이어는 덱 구성 시 자신의 덱에 포함된 전장 3개를 제공합니다. |
| 491.5. | 게임 준비: |
| 491.5.a. | 첫 순서가 아닌 각 플레이어는 자신의 전장 3개 중 1개를 무작위로 선택합니다. 나머지 두 개는 제거되며 이 게임에 활용되지 않습니다. 선택된 전장은 플레이 전 플레이어 사이에 동시에 놓이며 이 게임에서 활용됩니다. |
| 491.5.b. | 첫 번째 턴인 플레이어는 자신의 전장을 제거합니다. 해당 전장은 활용되지 않습니다. |
| 491.5.c. | 턴 순서는 팀마다 번갈아 진행합니다. |
| 491.5.c.1. | 첫 번째 플레이어, 상대 플레이어, 첫 번째 플레이어의 팀원, 첫 번째 상대 플레이어의 팀원 순으로 이어집니다. |
| 491.5.c.2. | 아군과 가로질러 앉아 있을 경우, 턴 순서는 일반적인 시계 방향으로 진행합니다. |
| 491.5.c.3. | 아군과 나란히 앉아 있을 경우, 턴 순서는 테이블을 가로질러 진행합니다. |
| 491.6. | 진행 방식: 단판승제. 점수를 획득하여 승리 점수에 먼저 도달하는 팀이 대전에서 승리합니다. |
| 491.6.a. | 팀은 언제나 승패를 함께합니다. |
| 491.6.a.1. | 한 플레이어가 항복하면 팀 전체가 패배합니다. |
| 491.6.a.2. | 한 플레이어가 패배하면 팀 전체가 패배합니다. |
| 491.6.a.3. | 한 플레이어가 승리하면 팀 전체가 승리합니다. |
| 491.7. | 첫 번째 턴 과정: 첫 번째 순서인 플레이어는 게임에서 자신의 첫 뽑기 단계 동안 카드를 뽑지 않습니다. 마지막 순서인 플레이어는 게임에서 자신의 첫 번째 전개 단계 동안 자신의 룬 덱에서 룬 1장을 추가로 전개합니다. |
| 491.8. | 고유 규칙 |

| | |
|---|---|
| 491.8.a. | 플레이어는 팀원의 턴 동안 주문을 사용하거나 스킬을 발동할 수 있습니다. 그렇게 하려면, 팀원이 자신의 우선권을 이용해 아군 플레이어를 초대해 주문을 사용하거나 스킬을 발동하도록 해야 합니다. |
| 491.8.b. | 한 전장은 정복 또는 점거를 통해 팀별로 턴당 한 번만 득점할 수 있습니다. |
| 491.8.b.1. | 플레이어의 턴 중 개시 단계의 득점 절차 동안 해당 플레이어의 팀원이 통제하는 전장은 그 턴에 해당 팀의 득점에서 제외됩니다.<br>예시: 플레이어는 팀원이 후퇴하도록 유도한 후 해당 팀원이 통제하고 있던 전장을 정복할 수 없습니다. |
| 491.8.c. | 통제는 공유되지 않습니다. |
| 491.8.c.1. | 플레이어는 팀원이 통제하는 전장에 카드를 숨길 수 없습니다. |
| 491.8.c.2. | 플레이어는 팀원의 유닛에게 일반 이동을 명령할 수 없습니다. |
| 491.8.d. | 점수는 팀이 공유합니다. |
| 491.8.d.1. | 한 팀의 두 플레이어는 모두 동일한 승리 점수를 가집니다. |
| 491.8.d.2. | 플레이어가 점수를 얻거나 잃으면 해당 팀도 점수를 얻거나 잃습니다. |
| 491.8.d.3. | 주문 또는 스킬이 플레이어의 점수 획득 또는 손실을 지칭하거나 확인할 경우, 해당 스킬은 그 플레이어의 팀이 점수를 획득하거나 잃는지 확인합니다. |
| 491.8.e. | 아군은 플레이어 또는 플레이어의 팀원이 통제하는 게임 오브젝트를 의미합니다.<br>예시: "이 카드를 사용하면, 아군 유닛 1명을 준비시킵니다."는 플레이어의 유닛 또는 팀원의 유닛을 대상으로 지정할 수 있습니다. |
| 491.8.f. | 손은 비공개 정보입니다. 플레이어는 게임 중 언제든지 아군을 비롯한 한 명 이상의 플레이어에게 자신의 비공개 정보를 보여줄 수 있습니다. |
| 491.8.f.1. | 카드 공개는 여전히 게임 행동이며, 지시를 받지 않는 한 발생하지 않습니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***425***조 공개를 참조하세요. |
| 491.8.g. | 최종 점수는 득점 시 기준이 조정됩니다. |
| 491.8.g.1. | 팀원의 턴 동안 정복으로 최종 점수를 득점할 경우, 플레이어는 같은 턴에 각 전장에서 득점해야 합니다. 단, 해당 턴 개시 단계의 득점 절차 동안 플레이어의 아군이 점령한 전장은 제외됩니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***469***조 득점을 참조하세요. |
| 491.8.g.2. | 최종 점수 제한에 다른 변경은 없습니다. |
| 491.8.h. | 팀원은 동일한 챔피언 전설을 사용할 수 없습니다. |
| 491.8.i. | 팀원은 동일한 전장을 사용할 수 없습니다. |
| **649.** | 항복 |
| 650. | 플레이어는 언제든 항복할 수 있습니다. |
| 651. | 플레이어가 항복하면, 해당 플레이어는 게임 진행 과정에서 제거됩니다. |
| 651.1. | 한 플레이어가 항복한 후 1명의 플레이어만 남았다면, 남아 있는 플레이어가 승리합니다. |
| 651.2. | 항복 이후 플레이어가 2명 이상 남아 있을 경우, 플레이어 제거의 단계를 따릅니다. |
| 651.3. | 플레이어 제거는 해당 플레이어가 선택하거나, 그 외 다른 방식으로 게임에 영향을 끼칠 수 없다는 것을 의미합니다. |
| 651.4. | 플레이 모드로 인해 팀원이 있는 경우, 해당 플레이어의 팀원도 함께 패배하며 게임에서 제거됩니다. |

| | |
|---|---|
| 652. | 게임이 계속될 경우, 다음과 같은 플레이어 제거 절차를 따릅니다. |
| 652.1. | 해당 플레이어가 현재 통제하는 모든 지속물, 룬 및 뒷면 표시 카드와 보유한 모든 지속물, 룬 및 뒷면 표시 카드를 추방합니다. |
| 652.2. | 해당 플레이어가 게임에 제공한 전장이 이용 중이라면 이를 제거합니다. |
| 652.2.a. | 전장이 사용 중일 경우, 해당 전장을 스킬이 없는 토큰 전장으로 대체합니다. |
| 652.2.b. | 그곳에 있는 유닛 또는 숨겨진 카드는 이동하지 않으며, 그 외에는 이 과정에 의해 영향을 받지 않습니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***439***조 대체를 참조하세요. |
| 652.2.c. | 제거된 전장이 지속 효과를 적용 중이었을 경우 해당 지속 효과는 즉시 중단되며, 이로 인해 그곳에 있던 유닛 또는 숨겨진 카드의 특징이 변경될 수 있습니다.<br>예시: "이곳에 있는 유닛이 +1 [M]을 가집니다."라는 전장이 있습니다. 전장의 소유자가 항복할 경우, 그 결과로 해당 전장은 게임에서 제거되며 그곳에 있는 유닛에게 부여되던 +1 [M] 또한 즉시 중단됩니다. |
| 652.3. | 게임에서 해당 플레이어가 소유한 모든 카드를 제거합니다. |
| 652.4. | 항복한 플레이어가 통제하던 모든 유형의 주문 및 스킬을 모두 차단합니다. |
| 652.5. | 게임을 진행합니다. |
| 652.5.a. | 턴 |
| 652.5.a.1. | 제거된 플레이어가 턴 플레이어일 경우, 턴 순서에 따라 다음 적합한 플레이어가 순서대로 플레이를 진행합니다. |
| 652.5.b. | 집중 |
| 652.5.b.1. | 제거된 플레이어가 결전에서 집중을 획득한 경우, 다음 순서인 플레이어가 집중을 받습니다. |
| 652.5.b.2. | 플레이어가 제거됨에 따라 모든 플레이어가 집중을 넘긴 상황이 발생할 경우, 결전이 종료되고 필요에 따라 플레이가 진행됩니다. 예를 들어, 전투가 처리되거나 정리가 완료됩니다. |
| 652.5.c. | 우선권 |
| 652.5.c.1. | 제거된 플레이어가 체인 도중 우선권을 얻은 경우, 다음 순서인 플레이어가 우선권을 받습니다. |
| 652.5.c.2. | 플레이어가 제거됨에 따라 모든 플레이어가 우선권을 넘긴 상황이 발생할 경우, 가장 나중에 체인에 올린 주문 또는 스킬이 처리되고, 해당 주문 또는 스킬 처리 이후 게임 상태에 따라 적절하게 우선권이 다시 설정됩니다. |

# **700.** 추가 규칙

| | |
|---|---|
| **701.** | 버프 |
| 702. | 버프는 유닛 위에 위치하는 카운터입니다. |
| 702.1. | 버프는 리프트바운드 부스터 팩에 포함된 버프 알림 카드 또는 주변에 있는 여분의 물체 등 어떤 것으로도 표시할 수 있습니다. |
| 702.2. | 버프는 추가하거나 소모할 수 있습니다. |
| 702.2.a. | 유닛 버프 시 플레이어는 유닛을 선택한 다음 그 위에 버프를 놓습니다. 해당 유닛은 버프가 남아 있는 한, 버프 상태를 유지합니다. |

| | |
|---|---|
| 702.2.b. | 버프 소모 시 유닛으로부터 버프 카운터 1개가 제거됩니다. |
| 702.2.b.1. | 버프가 없는 유닛으로부터 버프를 소모할 수 없습니다. |
| 702.2.b.2. | 플레이어는 자신이 통제하는 유닛의 버프만 소모할 수 있습니다. |
| 702.3. | 한 유닛에게 한 번에 하나의 버프만 존재할 수 있습니다. |
| 702.3.a. | 이미 버프가 존재하는 유닛에게 버프를 추가하거나 추가하라는 지시가 있을 경우, 새로운 버프는 적용되지 않습니다. |
| 703. | 각 버프는 개별적으로 유닛에게 +1 위력을 제공합니다. |
| 704. | 버프는 게임 오브젝트이며 다른 효과에서 지정하는 대로 지칭되거나, 계산에 포함되거나, 영향을 받을 수 있습니다. |
| 704.1. | 버프는 카운터이므로, 주문 및 스킬의 대상으로 지정되지 않습니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***741***조 카운터를 참조하세요. |
| 705. | 유닛이 플레이 상태를 벗어나면, 해당 유닛의 모든 버프를 제거합니다. |
| 705.1. | 챔피언은 챔피언 구역에서 버프를 유지하지 않습니다. 이는 어떤 이유로든 그곳에 돌아간 경우라도 마찬가지입니다. |
| **706.** | 위력적 |
| 707. | 위력적은 일부 유닛에게 적용되는 설명입니다. 다른 게임 효과가 유닛의 위력적 여부를 확인할 수 있습니다. |
| 708. | 유닛의 위력이 5 이상인 동안, 해당 유닛은 '위력적입니다'. |
| 709. | 유닛의 위력이 5 미만에서 5 이상으로 변경되는 순간, 해당 유닛이 '위력적이 됩니다'.<br>예시: 위력이 4인 유닛이 +1 [M]을 획득하면 위력적이 됩니다.<br><br>예시: 위력이 5인 유닛이 +1 [M]을 획득해도 위력적이 되지 않습니다. 해당 유닛은 이미 위력적이었기 때문입니다. |
| 710. | 게임판에 있는 유닛은 현재 위력에 따라 평가됩니다.<br>예시: 기본 위력이 3인 유닛이 "이번 턴에 유닛 1명이 +3 [M]을 획득합니다."라는 주문의 대상으로 지정됩니다. 주문이 처리될 때, 유닛의 위력은 3에서 6으로 변경되고 유닛은 위력적이 됩니다. 턴 종료 시 효과가 만료되면, 유닛은 더 이상 위력적이 아닙니다. |
| 711. | 게임판 외 구역에 있는 유닛은 인쇄된 위력에 따라 평가됩니다.<br>예시: 폐기장에 있는 유닛의 인쇄된 위력이 5 이상이라면 해당 유닛은 위력적입니다. 유닛이 게임판에 있을 때 적용되었던 위력 증감 효과는 중요하지 않습니다. |
| **712.** | 추가 피해 |
| 713. | 추가 피해는 피해 입히기 행동에 부여될 수 있는 고유 속성으로, 이 행동으로 분배되는 피해량에 영향을 줍니다. |
| 714. | 피해 입히기 행동에 추가 피해가 두 번 이상 적용되거나 부여될 경우, 모든 수치가 합산되어 한 번에 적용됩니다. |
| 714.1. | 추가 피해는 양수 값만 가질 수 있으며, 분배되는 피해량을 증가시키는 역할만 합니다. |
| 714.2. | 어떤 이유로든 추가 피해가 음수일 경우, 행동에 추가 피해가 적용되지 않습니다. |
| 715. | 추가 피해는 한 번의 행동으로 입히는 총피해량에 적용됩니다. |
| 715.1. | 피해 입히기 행동의 대상이 하나일 경우, 해당 대상에게 입히는 피해량은 부여된 추가 피해만큼 증가합니다. |
| 715.2. | 피해 입히기 행동의 대상이 다수인 경우, 각 대상에게 입히는 피해량은 개별적 및 독립적으로 추가 피해만큼 증가합니다.<br>예시: 특이점은 "최대 2명의 유닛에게 각각 6의 피해를 입힙니다."라는 내용이 있는 주문입니다. 플레이어가 "내 주문 및 스킬이 1의 추가 피해를 입힙니다."라는 내용이 있는 유닛인 '애니, 화염'을 통제하고 있는 동안 특이점을 사용하면 특이점이 두 대상 모두에게 1의 추가 피해를 적용하여 각 |

| | |
|---|---|
| | 대상에게 7의 피해를 입힙니다. |
| 715.3. | 피해 입히기 행동이 피해를 분배하는 경우, 추가 피해는 분배되는 피해량에 적용됩니다. 이렇게 하면 선택 가능한 대상의 수가 변경될 수 있습니다.<br>예시: '볼리베어, 격노'는 "이 카드가 공격하면, 이곳에 있는 원하는 수만큼의 적 유닛에게 5의 피해를 나누어 입힙니다."라는 내용이 있는 유닛입니다. 플레이어가 "내 주문 및 스킬이 1의 추가 피해를 입힙니다."라는 내용이 있는 유닛인 '애니, 화염'을 통제하고 있는 동안 '볼리베어, 격노'로 공격하면 '볼리베어, 격노'가 해당 위치에 있는 원하는 수만큼의 적 유닛에게 6의 피해를 나누어 입힙니다. 따라서 일반적인 경우인 최대 5명이 아닌 최대 6명의 유닛에게 피해를 분배하도록 선택할 수 있습니다. |
| 715.4. | 피해를 입히지 못하는 경우, 추가 피해는 적용되지 않습니다.<br>예시: '티모, 전략가'는 "이 카드가 방어하면, 이곳에 있는 적 유닛 1명을 선택하고 내 주 덱 맨 위 카드 5장을 공개합니다. 이 방식으로 공개된 숨겨짐 카드 1장당 1의 피해를 해당 유닛에게 입힙니다. 이후 공개된 카드를 재활용합니다."라는 내용의 유닛입니다. 이 카드에 라바돈의 죽음왕관이 부착되어 있습니다. 적 유닛이 티모가 있는 전장으로 이동해 그곳에서 전투가 시작됩니다. 티모의 통제자가 자신의 주 덱 맨 위 카드 5장을 공개하지만, 숨겨진 카드가 공개되지 않았습니다. 이 스킬에 라바돈의 죽음왕관으로 인한 3의 추가 피해가 부여되지만, 추가 피해가 적용될 피해 입히기 행동이 수행되지 않습니다. |
| 715.4.a. | 어떤 방식으로든 피해가 대체되거나 감소되면, 대체 또는 감소 행동은 입히는 피해량을 결정할 때 추가 피해를 총피해량에 포함합니다.<br>예시: 유닛에 3의 피해를 방지하는 효과가 적용됩니다. 해당 유닛은 공허의 문 전장에 있습니다. 상대가 이 유닛을 마법공학 광선의 대상으로 지정합니다. 마법공학 광선은 공허의 문 추가 피해를 포함해 4의 피해를 이 유닛에게 입히지만, 방지 효과로 인해 3의 피해가 방지됩니다. 따라서, 이 유닛은 1의 피해를 입습니다. |
| **716.** | 부착 |
| 717. | 부착은 카드를 서로 연결해 효과를 어떤 방식으로든 결합하는 제한 행동입니다. 이렇게 하면, 카드 하나가 부착됨 상태가 되고, 다른 카드가 최상단 카드가 됩니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***435***조 부착을 참조하세요. |
| 718. | 부착됨은 이러한 방식으로 카드가 다른 카드에 연결된 상태를 뜻합니다. |
| 718.1. | 카드는 분리될 때까지 이 상태를 유지합니다. |
| 718.2. | 이 상태인 동안, 카드의 규칙 텍스트가 비활성화됩니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***720***조 비활성을 참조하세요. |
| 718.3. | 이 상태인 동안, 카드의 효과 텍스트에 있는 스킬이 최상단 카드의 규칙 텍스트에 추가됩니다. |
| 718.4. | 이 상태인 동안, 카드의 추가 위력에 명시된 값으로 최상단 카드의 위력이 조정됩니다. |
| 718.5. | 부착된 카드는 이 상태에서도 게임판에 있는 카드의 모든 속성을 그대로 가집니다. |
| 718.5.a. | 부착된 카드는 부착된 동안에도 모든 유형과 태그를 그대로 가집니다. |
| 718.5.b. | 부착된 카드는 부착된 동안에도 게임 효과로 선택하거나 대상으로 지정할 수 있습니다. |
| 718.5.c. | 부착된 카드는 부착된 대상인 최상단 카드와 별개로 움직일 수 없습니다. |
| 718.5.d. | 카드는 한 번에 하나의 최상단 카드에만 부착할 수 있습니다. |
| 718.5.e. | 부착된 카드와 최상단 카드의 통제자가 다를 수 있습니다. |
| 718.5.f. | 최상단 카드의 통제가 변경되어도 부착된 카드의 통제에는 영향을 주지 않으며, 그 반대의 경우도 마찬가지입니다. |
| 718.5.g. | 부착된 카드의 효과 텍스트에 있는 스킬은 여전히 최상단 카드의 규칙 텍스트에 추가되며, 추가 위력으로 최상단 카드의 위력을 조정합니다. |

| | |
|---|---|
| 718.6. | 비유닛 게임 오브젝트만 부착할 수 있습니다. |
| 718.6.a. | 부착된 비유닛 게임 오브젝트가 어떤 방식으로든 유닛이 될 경우, 유닛이 될 때 분리됩니다. |
| 719. | 최상단 카드는 부착 과정을 통해 하나 이상의 카드가 연결된 카드입니다. |
| 719.1. | 이 카드에 부착된 모든 카드의 효과 텍스트는 부착됨 상태인 동안 이 카드의 규칙 텍스트에 추가됩니다. |
| 719.2. | 이 카드에 부착된 카드가 없으면 최상단 카드 상태가 해제됩니다. |
| 719.3. | 최상단 카드와 그 카드에 부착된 모든 카드는 같은 위치에 있습니다. |
| 719.3.a. | 최상단 카드의 위치가 변경되면 부착된 모든 카드의 위치도 함께 변경됩니다. |
| 719.4. | 최상단 카드의 탈진 및 준비 상태는 부착된 카드에 영향을 주거나 상태를 변경하지 않으며, 그 반대의 경우도 마찬가지입니다. |
| 719.4.a. | 이는 위치, 부착, 최상단을 제외한 모든 상태에 적용됩니다.<br>예시: 최상단 카드가 기절 상태가 되더라도, 부착된 카드의 상태에는 영향을 주지 않습니다.<br><br>예시: 부착된 카드가 강화됨 상태가 되더라도, 최상단 카드의 상태에는 영향을 주지 않습니다. |
| 719.5. | 최상단 카드의 구역이 게임판 구역에서 게임판 외 구역으로 변경되면, 부착된 모든 카드는 분리되며 현재 구역에 남습니다. |
| 719.5.a. | 구역이 변경된 최상단 카드를 통제하는 플레이어가 카드 분리 순서 및 분리로 인해 발생하는 관련 효과의 순서를 결정합니다. |
| **720.** | 비활성 |
| 721. | 게임 플레이 진행 중 카드 텍스트가 무시되거나, 적용되지 않거나, 해당되지 않는 것으로 간주될 수 있습니다. 이 상태를 비활성 상태라고 합니다. |
| 721.1. | 이 상태인 동안, 이러한 방식으로 표시된 텍스트는 적용되지 않습니다. |
| 721.2. | 비활성 스킬은 유발되거나 적용되지 않으며, 발동할 수 없습니다. 비활성 지시는 처리되지 않습니다. |
| 722. | 비활성 텍스트는 카드에 그대로 존재합니다. |
| 722.1. | 텍스트가 비활성화된 카드라도, 어떤 카드가 키워드를 갖고 있는지를 지칭하거나 확인하려는 게임 효과를 위해서는 여전히 키워드를 가진 것으로 간주됩니다. |
| 722.2. | 대상을 지정할 수 있는지 판단하기 위해 텍스트를 분석하거나 해석하는 게임 효과는 적격성 확인을 위해 비활성 텍스트도 분석할 수 있습니다.<br>예시: 회전 도끼는 [일시적] 키워드가 있는 도구입니다. 이 카드가 부착되어 규칙 텍스트가 비활성화된 동안에는 [일시적] 스킬이 유발되지 않습니다. 하지만 "[일시적] 키워드를 가진 도구 1개를 파괴합니다."라는 주문은 회전 도끼를 선택하여 파괴할 수 있습니다. |
| 723. | 규칙 텍스트는 기본적으로 비활성 상태가 아닙니다. |
| 724. | 효과 텍스트가 있는 카드가 부착되어 있지 않는 경우 해당 효과 텍스트는 비활성 상태입니다. |
| 725. | 비활성 텍스트는 특정 상황 및 예외에 따라 부분적으로 비활성 상태가 해제될 수 있습니다. |
| 725.1. | 부착된 카드에 부착 과정 중 적용되는 기본 지속 스킬 또는 대체 스킬이 있거나, 부착 시 유발되는 유발 스킬이 있는 경우, 해당 텍스트는 부착되는 동안 존재하며 처리될 수 있습니다. |
| 725.2. | 부착된 카드에 분리 과정 중 적용되는 기본 지속 스킬 또는 대체 스킬이 있거나, 분리 시 유발되는 유발 스킬이 있는 경우, 해당 텍스트는 분리되는 동안 존재하며 처리될 수 있습니다. |
| 725.3. | 부착된 카드에 장착 스킬이 있는 경우, 무기의 대가 키워드는 해당 장착 스킬 및 그 장착 스킬을 기본적으로 |

| | |
|---|---|
| | 변경하는 모든 스킬을 지칭할 수 있습니다. |
| 725.4. | 종속 스킬이 종속 키워드의 조건 충족과 동시에 조건이 발생하는 유발 스킬인 경우, 해당 텍스트는 유지되며 조건이 충족될 때 처리될 수 있습니다. |
| **726.** | 종속 키워드 |
| 727. | 키워드는 종속 키워드가 될 수 있습니다. |
| 727.1. | 종속 키워드는 해당 키워드가 축약하는 조건과 해당 키워드 바로 뒤에 오는 특정 형식의 스킬로 구성됩니다.<br>예시: 녹서스의 기대주에는 "[군단][>] 이 카드의 비용이 [2] 감소합니다."라는 내용이 있습니다. 여기서 [군단]은 '이번 턴에 다른 카드를 사용했다면 이 카드가 [텍스트] 효과를 얻는다'는 조건을 축약한 것이고, '이 카드의 비용이 [2] 감소합니다'는 종속 스킬입니다. |
| 727.1.a. | 종속 키워드는 항상 조건을 기능적으로 축약한 표현입니다. |
| 727.1.a.1. | 이 조건에는 정의의 일부로 특정 지속시간, 시점 또는 제한이 있을 수 있습니다.<br>예시: 군단은 '이번 턴에 다른 카드를 사용했다면'이라는 조건의 지속시간을 지정합니다. 즉, 이번 턴 동안 지속됩니다.<br><br>예시: '이번 턴에 [3]을 소모할 때까지'를 축약하는 종속 키워드에는 조건에 대한 제한이 포함됩니다.<br><br>예시: '이번 턴에 내가 공격한 후'를 축약하는 종속 키워드는 조건이 활성화되는 시점을 포함합니다. |
| 727.1.b. | 종속 키워드와 연관된 종속 스킬은 조건이 충족되기 전까지 해당 종속 키워드를 가진 카드에서 비활성 상태이며, 조건이 충족되면 활성화됩니다. |
| 727.1.b.1. | 종속 스킬은 조건이 충족되기 전까지 지칭 또는 평가를 위해 카드에 표시됩니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***720***조 비활성을 참조하세요. |
| 727.1.b.2. | 조건이 충족되는 동안 종속 스킬이 설명 그대로 활성화됩니다.<br>예시: 바람돌이에는 "[3레벨][>] 이 카드가 +1 [M] 및 개입을 가집니다."라는 내용이 있습니다. 통제자에게 경험치가 3 이상 있는 동안 바람돌이의 개입이 활성화됩니다. |
| 727.1.b.3. | 스킬에 여러 개의 종속 키워드가 있는 경우, 모든 종속 키워드의 조건이 충족되어야 스킬이 활성화됩니다.<br>예시: "[11레벨][>>][군단][>] 내가 정복하면 1점을 얻습니다."라는 내용의 유닛이 있습니다. 이 유닛의 정복 효과를 활성화하려면, 해당 유닛의 통제자에게 경험치가 11 이상 있어야 하며 동일한 턴에 그 유닛 이외의 카드를 확정했어야 합니다. |
| 727.1.c. | 종속 키워드의 종속 스킬은 유형에 상관없이 무엇이든 될 수 있습니다. |
| 727.1.c.1. | 종속 키워드의 유발 스킬은 활성화 상태여야 유발 여부를 평가합니다. |
| 727.1.c.1.a. | 유발 스킬이 유발 조건 충족과 동시에 활성화되면 해당 스킬이 유발됩니다. |
| 727.1.c.1.b. | 유발 스킬이 미확정 항목으로 체인에 추가된 후 종속 키워드의 조건으로 인해 비활성화되더라도, 해당 체인 항목은 영향을 받지 않고 정상적으로 진행됩니다. |
| 727.1.c.2. | 기본 지속 스킬은 종속 키워드가 활성화되는 것과 동시에 적용됩니다. |
| 727.1.c.3. | 종속 키워드를 통해 활성화되는 발동 스킬은 해당 스킬이 부여된 후 연관된 시점에 발동할 수 있습니다. |
| 727.1.c.3.a. | 발동 스킬이 미확정 항목으로 체인에 추가된 후 종속 키워드의 조건으로 인해 비활성화되더라도, 해당 체인 항목은 영향을 받지 않고 정상적으로 진행됩니다. |
| **728.** | 경험치 |

| | |
|---|---|
| 729. | 경험치는 게임 플레이 진행 중 플레이어가 획득, 소모 또는 그 외의 방식으로 변경할 수 있는 자원입니다. |
| 729.1. | 플레이어가 보유한 경험치의 양은 명확하게 표시해야 합니다. |
| 729.1.a. | 경험치는 카운터, 주사위, 카드 등 플레이어가 현재 보유한 경험치의 정확한 수치를 명확하게 표시할 수 있는 어떤 수단으로든 추적할 수 있는 값입니다. |
| 729.2. | 플레이어가 보유한 경험치의 양은 공개 정보입니다. |
| 730. | 경험치는 획득하고 소모할 수 있습니다. |
| 730.1. | 경험치를 획득하면, 획득하는 플레이어에 표시된 경험치의 값을 증가시킵니다. |
| 730.2. | 경험치를 소모하면, 소모하는 플레이어에 표시된 경험치의 값을 감소시킵니다. |
| 731. | 경험치는 게임 오브젝트가 아닙니다. |
| 731.1. | 경험치는 대상으로 지정하거나, 준비시키거나, 탈진시킬 수 없습니다. |
| 732. | 팀원이 있는 게임 모드에서는 아군과 경험치를 공유하지 않습니다. |
| 733. | 플레이어가 획득할 수 있는 경험치의 양에는 제한이 없습니다. |
| **734.** | 추가 턴 |
| 735. | 특정 게임 효과는 플레이어에게 '이번 턴 이후 추가로 한 턴을 진행'하도록 지시합니다. 이 효과는 해당 플레이어가 보유하는 임시 추가 턴을 생성하며, 생성된 턴은 턴 대기열에서 현재 턴 다음에 삽입됩니다. |
| 736. | 게임이 시작되면 턴 순서가 설정되어, 플레이어들의 차례가 반복적으로 돌아옵니다. 이는 각 플레이어가 차례로 진행하는 순환형 턴 대기열을 구성하며, 첫 번째 플레이어의 첫 턴부터 시작해 이후 동일한 순서로 계속 반복됩니다. |
| 737. | 이 대기열에 추가 턴이 삽입되어도 게임의 턴 순서는 변경되지 않습니다. 추가 턴을 보유한 플레이어는 대기 중인 다음 턴을 바로 진행합니다. 해당 턴이 완료되면 대기열에서 삭제되고, 대기 중이던 이전 턴이 진행됩니다. |
| 738. | 다수의 추가 턴이 대기열에 추가될 경우, 추가 턴을 발생시킨 게임 효과의 순서에 따라 대기열에 추가됩니다.<br>예시: 첫 번째 플레이어가 자신의 턴 동안 어떤 방법으로든 시간 왜곡을 두 번 사용합니다. 시간 왜곡을 통해 해당 통제자에게 추가 턴이 2회 생성되며, 턴 대기열에서 현재 턴 다음에 삽입됩니다. 턴 대기열이 [> A > B > C > D >]인 경우, 추가 턴은 [> A > A* > A* > B > C > D >]로 나타납니다. 마지막 추가 턴이 사용되면, 대기 중이던 이전 턴으로 돌아갑니다. '*' 표시는 해당 턴이 추가 턴임을 나타냅니다.<br><br>예시: 첫 번째 플레이어가 자신의 턴 동안 유망한 미래를 사용하고, 처리 중 두 번째와 네 번째 플레이어가 각각 시간 왜곡을 하나씩 선택하여 추방한 후 사용합니다. 네 번째 플레이어의 시간 왜곡이 먼저 처리되어, 해당 플레이어의 추가 턴이 [> A > D* > B > C > D >]와 같이 대기열에 삽입됩니다. 이후, 두 번째 플레이어의 시간 왜곡이 처리되어, 해당 턴이 [> A > B* > D* > B > C > D >] 순서로 삽입됩니다. 첫 번째 플레이어가 턴을 넘기면 두 번째 플레이어가 턴을 진행하고, 그 다음 네 번째 플레이어가 턴을 진행한 후 대기 중이던 이전 턴으로 돌아갑니다. |
| **739.** | 특별 용어 |
| 740. | 카드 텍스트와 본 규칙집에서 특정 용어는 일반적인 용법과 다른 의미를 가집니다. |
| 740.1. | 일부 카드 텍스트는 게임 오브젝트를 다음과 같은 특정 방식으로 지칭합니다. |
| 740.1.a. | 두 게임 오브젝트가 통제자를 공유하거나, 한 게임 오브젝트의 통제자가 다른 오브젝트의 아군인 경우 두 게임 오브젝트는 아군입니다. |
| 740.1.b. | 한 게임 오브젝트의 통제자가 다른 오브젝트의 상대인 경우, 두 오브젝트는 적입니다. |
| 740.2. | 일부 카드 텍스트는 유닛을 다음과 같은 특정 방식으로 지칭합니다. |
| 740.2.a. | 유닛이 있는 위치에 다른 아군 유닛이 없으면, 해당 유닛은 단독 상태입니다. |

| | |
|---|---|
| 740.2.b. | 유닛이 있는 위치에 적 유닛이 있으며 각각 단독 상태이면, 해당 유닛은 **1**대**1** 상태입니다. |
| 740.2.c. | 유닛이 전투가 진행 중인 전장에 있고 전투 지정을 받은 상태라면, 해당 유닛은 전투 중 상태입니다. |
| 740.3. | 일부 카드 텍스트는 다음과 같은 특정 용어를 지칭합니다. |
| 740.3.a. | 전투 정리의 3d 절차 중 전투가 발생한 전장에 서로 다른 플레이어가 통제하는 유닛이 있는 경우 무승부가 발생합니다. |
| 740.4. | 본 문서에서 일부 용어는 다음과 같은 특정 방식으로 이용됩니다. |
| 740.4.a. | 지시 내 비용은 '[X]를 해 [Y]를 합니다'와 같은 특정 형식을 따르는 지시입니다. 여기서 '[X]를 한다'는 것은 지시와 연관된 비용이며, '[Y]를 합니다'는 효과입니다. |
| 740.4.a.1. | 주문의 경우, 지시 내 비용은 주문 처리 시 지불합니다. 효과를 얻으려면 비용을 지불해야 합니다. |
| 740.4.a.2. | 유발 스킬의 경우, 유발 효과의 첫 부분에 나오는 지시 내 비용은 유발 스킬 확정 시 지불됩니다. 유발 스킬을 체인에 놓으려면 비용을 지불해야 합니다. |
| 740.4.a.2.a. | 유발 효과의 뒷부분에 나오는 지시 내 비용은 처리 시 지불됩니다. |
| **741.** | 카운터 |
| 742. | 카운터는 게임 플레이 중 게임판 위 다른 게임 오브젝트에 의해 생성되거나 부여되는 게임 오브젝트입니다. |
| 742.1. | 다른 게임 오브젝트와 달리, 차단은 주문 및 스킬의 대상으로 지정되지 않습니다. 어떤 효과의 지시에 따라 플레이어가 차단과 상호작용해야 할 경우, 차단은 해당 지시가 실행될 때 선택됩니다. |
| 743. | 카운터는 게임 오브젝트에 적용된 반영구적 효과를 기록하는 역할을 합니다. |
| 744. | 카운터는 그 자체로 게임 효과를 가지거나, 다른 게임 효과의 전제 조건이 될 수 있습니다. |
| 745. | 카운터는 게임 효과로 소모될 수 있습니다. |
| 745.1. | 그렇게 하려면, 해당 플레이어가 지정된 게임 오브젝트에서 지정된 유형의 카운터를 해당하는 만큼 제거해야 합니다. |
| 745.1.a. | 카운터의 유형이 지정되지 않은 경우, 이 방식으로 어떤 카운터든 제거할 수 있습니다. |
| 745.1.b. | 게임 오브젝트의 유형이 지정되지 않은 경우, 어떤 게임 오브젝트에서든 지정된 카운터를 제거할 수 있습니다. |
| 745.2. | 카운터를 소모하려면, 소모하는 플레이어가 해당 카운터가 놓인 게임 오브젝트를 통제해야 합니다. |
| 746. | 일부 효과는 카운터를 한 게임 오브젝트에서 다른 게임 오브젝트로 이동시킬 수 있습니다. 카운터는 첫 번째 게임 오브젝트 또는 두 번째 게임 오브젝트에 있으며, 두 오브젝트 사이에 카운터가 존재하는 상태는 없습니다. |
| 747. | 게임 오브젝트에서 분리된 후 다른 게임 오브젝트에 놓이지 않은 카운터는 사라집니다. |
| 748. | 게임 오브젝트의 구역이 게임판 외 구역으로 변경되면 해당 게임 오브젝트에 있는 모든 카운터를 잃습니다.<br>일시적 변경 사항에 대한 자세한 내용은 규칙 제***124***조를 참조하세요. |
| 749. | 카운터는 통제자가 없습니다. |
| **750.** | 선택 다시하기 |
| 751. | 일부 게임 효과는 플레이어가 체인의 확정 항목에 대해 다시 선택하도록 지시합니다. |
| 752. | 이는 일부 예외를 제외하고, 일반적으로 확정 단계에서 이루어지는 선택을 의미합니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***355***조 관련된 선택 수행을 참조하세요. |

| | |
|---|---|
| 752.1. | 이러한 게임 효과에 따라 다시 선택할 수 있는 관련된 항목은 사용할 위치, 모드, 도착지 및 대상입니다. |
| 752.2. | '이 카드를 사용할 때'나 '이 카드가 사용될 때' 선택한 항목 또는 선택적 추가 비용에 대해 선택한 항목은 해당되지 않습니다. |
| 753. | 이러한 방식으로 다시 선택할 때, 플레이어는 이전과 동일한 선택을 하더라도, 해당 체인 항목에 이루어진 모든 선택을 다시 해야 합니다. |
| 753.1. | 이러한 방식으로 다시 선택할 때 부적합 상태가 되거나 부적합 상태를 야기할 수 있는 경우에는 선택할 수 없습니다. 이는 다른 선택지가 없는 경우에도 마찬가지입니다. |
| 753.2. | 플레이어는 이러한 방식으로 체인 항목에 대해 적합한 선택을 할 수 없는 경우, 다시 선택할 수 없습니다. 이 경우, 다시 선택하라는 지시는 무효화됩니다. |
| 753.3. | 체인 항목에 적용된 제한 및 요건은 이러한 방식으로 해당 체인 항목에 이루어진 새로운 선택에도 동일하게 적용됩니다.<br>예시: 카드가 뒷면 표시 상태에서 사용될 경우, 해당 카드가 사용된 전장에 있는 게임 오브젝트만을 대상으로 지정할 수 있다는 제한이 추가됩니다. 단, 해당 전장에서 유닛을 선택할 수 없도록 대상 지정이 제한된 경우는 예외입니다. 플레이어가 이러한 카드에 대해 다시 선택하더라도, 여전히 해당 전장에 있는 오브젝트 중에서 선택해야 합니다. |
| 754. | 새로운 선택으로 인해 체인 항목이 게임 오브젝트를 대상으로 지정하는 경우, 이전과 동일한 게임 오브젝트를 대상으로 지정했더라도 그 게임 오브젝트의 모든 대상 지정 효과는 적절하게 유발됩니다. |
| 755. | 이런 방식으로 다시 선택할 때 발생하는 체인 항목의 '사용' 비용은 무시됩니다. |
| 755.1. | 체인 항목이 이미 사용되었으며 비용이 지불되었습니다. 이후 발생하는 비용은 확정 체인 항목에 영향을 주지 않습니다. |
| **756.** | 대상 지정 불가 |
| 757. | 일부 게임 효과는 일련의 특정 주문 및 스킬이 게임 오브젝트를 선택할 수 없도록 선언합니다. 해당 효과는 게임 오브젝트를 대상 지정 불가 상태로 지정합니다. |
| 757.1. | 이러한 기본 지속 스킬은 일반적으로 '[게임 오브젝트]는 [분류] 주문 및 스킬에 의해 선택될 수 없습니다'와 같은 형식을 따릅니다.<br>예시: 유물 사냥꾼의 기본 지속 스킬에는 "이 카드는 적 주문 및 스킬에 의해 선택될 수 없습니다."라는 내용이 있습니다. |
| 758. | 대상 지정 불가 상태인 게임 오브젝트는 지정된 주문 및 스킬의 적합한 대상이 아닙니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***355.6***조 대상 지정을 참조하세요. |
| 758.1. | 게임 오브젝트가 주문 또는 스킬의 대상으로 지정된 후 해당 주문이나 스킬이 처리되기 전에 대상 지정 불가 상태가 되면, 처리 시 해당 주문 또는 스킬이 대상 상실 상태가 됩니다. 해당 게임 오브젝트와 관련된 모든 지시는 주문이 처리될 때 무시됩니다. |
| 758.2. | 어떤 이유로든 주문이나 스킬이 변경되어 게임 오브젝트를 대상 지정 불가 상태로 만든 주문 또는 스킬의 분류에 더 이상 속하지 않게 되면, 해당 게임 오브젝트는 그 주문이나 스킬의 적합한 대상이 됩니다.<br>예시: "이 카드는 에너지 비용이 이 카드의 위력보다 낮은 적 주문 또는 스킬에 의해 선택될 수 없습니다."라는 내용의 1 [M] 유닛이 있습니다. 해당 유닛이 적 유성의 대상으로 지정됩니다. 유성에 반응하여, 그 유닛의 통제자가 해당 유닛을 대상으로 규율을 사용해 그 유닛의 위력을 3 [M]으로 만듭니다. 그 시점에 유성이 처리되는 경우, 그 유닛은 처리 시 해당 효과에 영향을 받지 않습니다. 유성의 통제자가 유성이 처리되기 전에 일식을 사용해 해당 유닛의 위력을 -1 [M]으로 만듭니다. 이제 유성이 처리될 때, 해당 유닛은 주문의 영향을 받아 6의 피해가 배정되고 다음 정리 단계에서 사망합니다. |
| 758.2.a. | 게임 효과에 의해 대상 지정 불가 상태가 된 오브젝트 집합에서 게임 오브젝트가 제외되는 경우에도 이러한 상황이 발생합니다.<br>예시: 동일한 플레이어가 통제하는 거친발톱 우두머리와 썩은 아귀가 한 전장에 있습니다. 상대가 썩은 아귀를 처벌의 대상으로 지정합니다. 처벌이 처리되기 전에, 썩은 아귀의 통제자가 거친발톱 우두머리를 대상으로 규율을 사용합니다. 따라서 썩은 아귀는 더 이상 |

| | |
|---|---|
| | 적합한 대상이 아닙니다. 이후 처벌의 통제자가 엇갈린 별의 대상으로 거친발톱 우두머리를 지정합니다. 엇갈린 별 처리 시, 거친발톱 우두머리의 기본 지속 스킬이 더 이상 썩은 아귀에 적용되지 않으므로, 처벌의 적합한 대상이 됩니다. 모든 주문과 스킬이 처리된 후, 썩은 아귀와 거친발톱 우두머리가 모두 손으로 되돌아갑니다. |
| **759.** | 카드, 유형 및 태그 호명 |
| 760. | 일부 게임 효과는 플레이어에게 카드, 유형 또는 태그를 호명하거나 추측하도록 지시할 수 있습니다. |
| 761. | 이런 방식으로 카드를 호명하는 행동은 다음 중 한 가지 방식으로 이루어집니다. |
| 761.1. | 1. 카드의 정확한 이름을 언급합니다.<br>예시: '카이사, 진화'는 '카이사, 진화' 카드를 지칭합니다. |
| 761.2. | 2. 해당 카드를 고유하게 식별할 수 있는 특성과 특징의 조합을 식별합니다.<br>예시: '파란색 카이사', '6 [M] 카이사' 또는 '[6] 에너지 카이사'도 '카이사, 진화'를 지칭할 수 있습니다. 이러한 특성을 충족하는 다른 카드가 없기 때문입니다.<br><br>예시: 카드 이름에 케이토가 포함된 유닛이 하나뿐이라면 정확한 카드 이름이 '괴력팔 케이토'인 경우에도 '케이토'라고만 언급해도 해당 카드를 식별할 수 있습니다. |
| 762. | 카드를 호명하라는 지시를 받으면, 플레이어는 플레이 중인 형식에 적합한 카드를 호명해야 합니다. |
| 762.1. | 존재하지 않는 카드는 호명할 수 없습니다. |
| 762.2. | 카드를 호명하도록 지시를 받은 경우, 플레이어는 토큰의 이름을 선택할 수 없습니다. |
| 763. | 태그를 호명하라는 지시를 받은 경우, 플레이어는 리프트바운드의 카드나 토큰에 존재하지 않는 태그를 호명하도록 선택할 수 없습니다. |
| 763.1. | 리프트바운드에 존재하는 태그는 다음과 같습니다.<br>아리, 아칼리, 아크샨, 암베사, 애니비아, 애니, 아펠리오스, 애쉬, 아지르, 밴들 시티, 바드, 빌지워터, 새, 블리츠크랭크, 폭탄, 케이틀린, 고양이, 다리우스, 데마시아, 악마, 다이애나, 개, 문도 박사, 용, 드레이븐, 에코, 정예, 장비, 이블린, 이즈리얼, 요정, 피오라, 피즈, 프렐요드, 갈리오, 갱플랭크, 가렌, 그레이브즈, 하이머딩거, 흐웨이, 이케시아, 일라오이, 아이오니아, 이렐리아, 아이번, 이쉬탈, 잔나, 자르반 4세, 잭스, 제이스, 진, 징크스, 크산테, 카이사, 카르마, 카서스, 카타리나, 카트칸, 케일, 케인, 케넨, 카직스, 코그모, 르블랑, 리 신, 레오나, 릴리아, 루시안, 룰루, 럭스, 말자하, 마스터 이, 메크, 멜, 미스 포츈, 모데카이저, 모르가나, 타곤 산, 나미, 나서스, 니코, 니달리, 닐라, 녹턴, 녹서스, 오리아나, 오른, 필트오버, 해적, 뽀삐, 포로, 파이크, 키아나, 신병, 렉사이, 렐, 레나타 글라스크, 레넥톤, 렝가, 리븐, 럼블, 감시자, 세라핀, 세트, 그림자 군도, 쉔, 슈리마, 시비르, 소나, 소라카, 거미, 영혼, 스웨인, 신드라, 타릭, 티모, 공허, 트리파르, 트린다미어, 트위스티드 페이트, 우디르, 베인, 벡스, 바이, 빅토르, 볼리베어, 워윅, 제라스, 신 짜오, 야스오, 요네, 요들, 유미, 자운, 제드, 직스, 질리언 |
| **764.** | 효과 무시 |
| 765. | 일부 게임 효과는 플레이어에게 게임 행동 또는 절차를 수행하는 동안 스킬을 무시하도록 지시할 수 있습니다. |
| 766. | 이러한 방식으로 무시된 스킬은 게임 행동 또는 절차의 목적상 비활성화된 것으로 간주합니다.<br>예시: "이 주문의 비용을 지불할 때 굴절을 무시합니다."라는 주문이 있습니다. 주문의 비용을 지불하는 동안에는 관련 유닛이 보유한 굴절 키워드가 비활성화된 것으로 간주합니다.<br><br>예시: "이곳에 전투 피해를 분배할 때 후방을 무시합니다."라는 유닛이 있습니다. 이 유닛이 있는 곳에서 전투 피해 절차 중 전투 피해를 분배할 때, 적 유닛이 보유한 후방은 비활성화된 것으로 간주합니다. 해당 유닛의 통제자는 후방을 지닌 유닛에게 후방이 없는 것처럼 피해를 배정할 수 있습니다. |
| 767. | 무시되는 스킬은 해당 스킬의 지시를 받은 플레이어에 한해, 명시된 특정 게임 행동이나 절차에 대해서만 비활성화된 것으로 취급됩니다.<br>예시: "이 주문의 비용을 지불할 때 굴절을 무시합니다."라는 주문이 있습니다. 다른 플레이어가 위 주문이 대상으로 지정한 것과 동일한 유닛을 대상으로 주문을 사용하려는 경우, 그러한 주문은 굴절을 무시하지 않습니다. |

| | |
|---|---|
| | 예시: "이곳에 전투 피해를 분배할 때 후방을 무시합니다."라는 유닛이 있습니다. 해당 유닛과 같은 위치에 있는 다른 플레이어는 전투 피해를 분배할 때 후방을 무시할 수 없습니다. |
| **800.** | 키워드 |
| 801. | 키워드는 카드에 등장하는 특정 용어로, 특정 게임 효과나 다양한 스킬을 간략하게 표현한 약칭입니다. |
| 801.1. | 키워드는 스킬일 수 있습니다. |
| 801.2. | 키워드는 배경에 있는 색상 강조 표시를 통해 확인할 수 있습니다. |
| 801.2.a. | 강조 표시의 색상은 게임 플레이에 아무런 영향을 미치지 않습니다. |
| 801.3. | 키워드는 다른 게임 효과에 의해 지칭 또는 특정될 수 있습니다. |
| 801.3.a. | 다른 효과가 키워드를 부여할 수 있습니다. |
| 801.3.a.1. | 특정 키워드가 이미 존재하는 상태에서 동일한 키워드가 부여될 경우, 해당 키워드의 정의 및 규칙에 따라 작동 방식이 결정됩니다. |
| 801.3.a.2. | 키워드를 부여하는 효과는 그 키워드가 부여되는 지속시간을 명시합니다. |
| 801.3.a.3. | 키워드를 부여하는 효과가 지속시간을 명시하지 않은 경우, 키워드는 해당 게임 오브젝트가 게임판 또는 현재 위치한 게임판 외 구역에 있는 동안 지속됩니다. |
| 801.3.b. | 다른 효과가 키워드를 제거할 수 있습니다. |
| 801.3.b.1. | 키워드를 제거하는 효과는 그 키워드가 제거되는 지속시간을 명시합니다. |
| 801.3.b.2. | 키워드를 제거하는 효과가 지속시간을 명시하지 않은 경우, 키워드는 해당 게임 오브젝트가 게임판 또는 현재 위치한 게임판 외 구역에 있는 동안 지속됩니다. |
| 802. | 카드가 가질 수 있는 키워드 수에는 제한이 없습니다. |
| 803. | 다른 규칙 텍스트와 유사하게 키워드의 효과 또한 카드의 규칙 텍스트를 위에서부터 아래까지 읽고 나열된 순서대로 실행합니다. |
| 804. | 키워드 용어집 |
| 805. | 가속 |
| 805.1. | 가속은 선택적 추가 비용 키워드입니다. |
| 805.1.a. | 가속은 유닛에 나타납니다. |
| 805.1.b. | 가속은 "이 카드를 사용할 때 추가 비용으로 [1][C]를 지불할 수 있습니다. 그렇게 할 경우, 이 카드가 준비 상태로 진입합니다."라는 내용을 기능적으로 축약한 표현입니다. |
| 805.1.b.1. | 유닛에 하나 이상의 영역이 있는 경우, 가속 비용의 힘 부분은 해당 유닛의 영역 중 하나와 일치하는 힘으로만 지불할 수 있습니다. |
| 805.1.b.2. | 유닛에 영역이 없는 경우, 가속 비용의 힘 부분은 [A](어떤 영역의 힘이라도 가능)로 지불할 수 있습니다. |
| 805.2. | 가속은 플레이어가 해당 스킬을 가진 유닛을 사용할 때 지불하는 선택적 추가 비용입니다. |
| 805.2.a. | 가속 비용은 유닛이 게임판에 있는 동안에는 지불할 수 없으며, 카드 사용 절차 중에만 지불할 수 있습니다. |
| 805.2.b. | 비용을 지불하면 지연 대체 효과가 생성됩니다. 유닛이 확정 과정 중 가속 키워드를 잃는 경우에도 비용을 지불했다면 해당 유닛은 계속 준비 상태로 진입합니다. |

| | |
|---|---|
| 805.3. | 가속은 게임판에 있는 동안에는 기능이 없습니다. |
| 805.4. | 가속이 다수 발생하더라도 중복으로 적용되지 않습니다. |
| 805.5. | 가속 및 유닛의 가속 보유 여부는 유닛의 특징에 해당하며, 이는 다른 게임 효과에 의해 확인되거나 지칭될 수 있습니다. |
| 805.6. | 가속은 탈진 상태로 게임판에 진입하는 유닛을 준비 상태로 진입하도록 대체하는 지연 대체 효과를 생성합니다. 이는 탈진 상태로 진입한 후 준비 상태로 변하는 것이 아닙니다. |
| 805.6.a. | 가속은 유닛이 준비 상태가 되는 것에 영향을 받는 스킬과 상호작용하지 않으며 이러한 스킬을 발동시키지도 않습니다. |
| 806. | 행동 |
| 806.1. | 행동은 권한 키워드입니다. |
| 806.1.a. | 카드, 룬 스킬, 전설 스킬 또는 지속물 스킬에 나타납니다. |
| 806.1.b. | 행동은 해당 카드 또는 효과를 통제하는 플레이어의 턴이 아닌 경우에도 이를 결전 도중에 사용하거나 발동하는 권한을 부여합니다. |
| 806.1.c. | 행동은 다음의 내용을 기능적으로 축약한 표현입니다. |
| 806.1.c.1. | 카드의 경우: "결전 중 어떤 플레이어의 턴에서든 사용할 수 있습니다." |
| 806.1.c.2. | 발동 스킬의 경우: "결전 중 어떤 플레이어의 턴에서든 발동할 수 있습니다." |
| 806.1.d. | 행동은 주문에서는 '[행동]'으로, 스킬에서는 '[행동][>]' 형식으로 표현됩니다. |
| 806.2. | 이 키워드를 지닌 카드 또는 효과는 결전에 한정되지 않습니다. 이 권한은 해당 스킬에 명시되어 있거나 기본적으로 사용 가능한 모든 시점 및 선택지를 포함합니다. |
| 806.3. | 행동은 해당 카드 또는 효과에 명시된 지시의 기능을 변경하지 않습니다. 이는 오직 권한일 뿐입니다.<br>예시: 행동이 있는 유닛 사용 시 여전히 행동이 없는 유닛을 사용할 때의 기본 제한 사항이 적용됩니다. 즉, 유닛을 통제하는 플레이어의 기지 또는 플레이어가 통제하는 전장에만 사용할 수 있습니다. |
| 806.4. | 일부 기본 지속 스킬은 특정 조건에 따라 카드나 스킬에 행동을 부여할 수 있습니다. 해당 조건이 충족되기 전까지 카드나 스킬은 행동 키워드를 가지지 않습니다. |
| 806.4.a. | 해당 조건은 카드나 스킬이 체인에 있는 동안에만 충족될 수 있습니다. 이러한 경우에도, 조건을 충족할 가능성이 있다면 적절한 시점에 여전히 사용하거나 발동할 수 있습니다. |
| 806.4.b. | 체인 항목이 5단계: 적합성 확인 시점에 도달할 때까지 조건을 충족하지 못하면, 해당 체인 항목을 사용할 때 수행한 행동이 취소되며, 카드일 경우 사용되기 전의 구역으로 되돌아갑니다. |
| 806.5. | 행동은 지칭할 수 있는 특징입니다. |
| 806.5.a. | 게임 오브젝트의 행동 보유 여부는 해당 게임 오브젝트의 특징이며, 이는 다른 게임 효과에 의해 확인되거나 지칭될 수 있습니다. |
| 806.5.b. | 주문의 행동 보유 여부는 해당 주문의 특징이며, 이는 다른 게임 효과에 의해 확인되거나 지칭될 수 있습니다. |
| 806.5.c. | 스킬의 행동 보유 여부는 해당 스킬의 특징이며, 이는 다른 게임 효과에 의해 확인되거나 지칭될 수 있습니다. |
| 807. | 맹공 |
| 807.1. | 맹공은 기본 지속 스킬 키워드입니다. |
| 807.1.a. | 유닛에 나타납니다. |

| | |
|---|---|
| 807.1.b. | 맹공은 '맹공 [X]' 형식으로 표현됩니다. |
| 807.1.b.1. | X는 스킬의 기능 텍스트에서 지칭됩니다. |
| 807.1.b.2. | X를 맹공 수치라고 합니다. |
| 807.1.b.3. | X가 생략된 경우 1로 간주합니다. |
| 807.1.c. | 이는 "이 카드가 공격자인 동안 +X [M]을 획득합니다."라는 내용을 기능적으로 축약한 표현입니다. |
| 807.1.d. | 공격자가 된다는 것은 해당 유닛이 전투 중 공격자 지정을 얻었음을 의미합니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***461***조 전투를 참조하세요. |
| 807.1.d.1. | 맹공은 유닛이 공격자 지정 상태를 유지하는 한, 그 효과를 유지합니다. |
| 807.2. | 유닛에게 맹공이 있거나 맹공이 부여된 상태에서 또 다른 요소에 의해 맹공이 부여된 경우, 부여된 맹공 키워드의 맹공 수치를 모두 더합니다.<br>예시: 갑판장은 맹공을 갖고 있습니다. 해당 유닛이 "이번 턴에 유닛 1명에게 [맹공 3]을 부여합니다."라는 내용이 있는 쪼개기의 대상으로 선택되었습니다. 쪼개기가 처리된 후, 갑판장은 이번 턴에 맹공 4를 가집니다. |
| 807.3. | 맹공 및 유닛의 맹공 보유 여부는 유닛의 특징에 해당하며, 이는 다른 게임 효과에 의해 확인되거나 지칭될 수 있습니다. |
| 808. | 죽음의 종소리 |
| 808.1. | 죽음의 종소리는 유발 스킬 키워드입니다. |
| 808.1.a. | 지속물에 나타납니다. |
| 808.1.b. | 이는 '[죽음의 종소리][>] [효과]' 형식으로 표현됩니다. |
| 808.1.b.1. | [효과]는 특정 죽음의 종소리 발생 시 적용되는 규칙 텍스트입니다. 이를 죽음의 종소리 효과라고 합니다. |
| 808.1.c. | 이는 '이 카드가 사망하면, [효과]'라는 내용을 기능적으로 축약한 표현입니다. |
| 808.1.c.1. | [효과]는 죽음의 종소리 효과의 규칙 텍스트입니다. |
| 808.1.c.2. | [효과]는 과거 시제로 작성될 수 있습니다. 이는 죽음의 종소리 유발 스킬이 체인에 추가되는 시점을 지칭하는 것이며, 그 이전 시점을 지칭하는 것이 아닙니다. |
| 808.1.d. | 이 효과 및 이와 유사하게 출처의 사망 시 유발되는 효과의 유발 조건은 지속물이 처치되고 폐기장으로 이동하는 것입니다. |
| 808.1.d.1. | '처치' 상황이 귀환으로 대체된 경우와 같이 이 효과를 지닌 지속물이 폐기장으로 이동하지 않을 경우, 유발 스킬이 체인에서 제거됩니다.<br>예시: '드레이븐, 대담무쌍'이 전투 중 처치됩니다. 드레이븐에는 "이 카드가 전투에서 사망하면, 상대 1명을 선택합니다. 해당 상대가 1점을 얻습니다."라는 내용이 있습니다. 드레이븐의 통제자가 기지에 존야의 모래시계를 갖고 있습니다. 드레이븐의 사망이 회복, 귀환, 탈진으로 대체되며 드레이븐의 유발 스킬이 체인에서 제거됩니다. |
| 808.1.d.2. | 처치 지시나 정리로 인해 사망 시 유발되는 스킬이 있는 카드가 폐기장으로 이동하기 전에 해당 유발 스킬이 미확정 항목으로 체인에 추가됩니다. |
| 808.1.d.3. | 카드가 폐기장으로 이동하기 전에 해당 카드의 위치, 속성 및 유발 스킬의 효과와 관련된 기타 세부 정보를 기록해 두었다가 확정된 후 유발 스킬을 처리해야 합니다. |
| 808.2. | 지속물마다 죽음의 종소리는 개별적으로 유발됩니다. |
| 808.2.a. | 통제자가 이 유발 스킬을 체인에 추가하는 순서를 선택합니다. |

| | |
|---|---|
| 808.3. | 죽음의 종소리 및 지속물의 죽음의 종소리 보유 여부는 지속물의 특징에 해당하며, 이는 다른 게임 효과에 의해 확인되거나 지칭될 수 있습니다. |
| 809. | 굴절 |
| 809.1. | 굴절은 기본 지속 스킬 키워드입니다. |
| 809.1.a. | 일반적으로 지속물에 나타납니다. |
| 809.1.b. | 이는 '굴절 [X]' 형식으로 표현됩니다. |
| 809.1.b.1. | X는 스킬의 기능 텍스트에서 지칭됩니다. |
| 809.1.b.2. | X를 굴절 수치라고 합니다. |
| 809.1.b.3. | X가 생략된 경우 1로 간주합니다. |
| 809.1.c. | 이는 "상대가 통제하는 주문 및 스킬이 [이 카드]를 대상으로 지정할 경우, [이 카드]를 선택할 때마다 해당 주문 및 스킬을 사용하기 위한 추가 비용으로 [굴절 수치]만큼 힘 비용을 추가로 지불해야 합니다."라는 내용을 기능적으로 축약한 표현입니다. |
| 809.1.c.1. | 이 비용은 언제나 어느 영역의 힘으로든 지불할 수 있습니다.<br>예시: 분노 주문이 굴절을 지닌 질서 유닛을 대상으로 지정합니다. 굴절 비용으로 지불해야 하는 힘은 어느 영역이든 가능하며, 주문 또는 대상의 영역과 일치할 필요는 없습니다. |
| 809.1.d. | 이는 이 스킬을 지닌 게임 오브젝트를 선택하는 주문 및 스킬에 필수 추가 비용을 부과하는 효과입니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***349***조 카드 사용하기를 참조하세요. |
| 809.2. | 게임 오브젝트에 굴절이 있거나 굴절이 부여된 상태에서 또 다른 요소에 의해 굴절이 부여된 경우, 부여된 굴절 키워드의 굴절 수치를 모두 더합니다. |
| 809.3. | 굴절 및 게임 오브젝트의 굴절 보유 여부는 지속물의 특징에 해당하며, 이는 다른 게임 효과에 의해 확인되거나 지칭될 수 있습니다. |
| 810. | 개입 |
| 810.1. | 개입은 기본 지속 스킬 키워드입니다. |
| 810.1.a. | 유닛에 나타납니다. |
| 810.1.b. | 이는 "이 카드는 일반 이동으로 전장에서 전장으로 이동할 수 있습니다."라는 내용을 기능적으로 축약한 표현입니다. |
| 810.1.c. | 이는 유닛의 일반 이동에 권한을 추가하는 기본 지속 스킬입니다. |
| 810.1.c.1. | 유닛의 일반 이동 선택지를 제한하거나 제거하지 않습니다. |
| 810.1.c.2. | 발동 비용이 없습니다. |
| 810.1.c.3. | 추가로 이동하는 스킬 또는 발동 효과가 아닌, 오직 일반 이동의 새로운 선택지만을 부여합니다. |
| 810.2. | 개입이 다수 발생하더라도 중복으로 적용되지 않습니다. |
| 810.3. | 개입 및 유닛의 개입 보유 여부는 유닛의 특징에 해당하며, 이는 다른 게임 효과에 의해 확인되거나 지칭될 수 있습니다. |
| 811. | 숨겨짐 |
| 811.1. | 숨겨짐은 숨기기 자율 행동을 수행하기 위한 전제 조건으로 작용하는 키워드입니다. |

| | |
|---|---|
| 811.1.a. | 주문, 유닛 및 도구에 나타납니다. |
| 811.1.b. | 이는 "개방 상태 중 내 턴에서 내 손 또는 내 챔피언 구역에 이 카드가 있는 동안, [A]를 지불해 숨겨진 상태의 뒷면 표시 카드가 없으며 내가 통제하는 전장에 이 카드를 뒷면이 표시되도록 숨길 수 있습니다. 다음 턴 시작 시 이 카드가 [반응]을 획득하며 기본 비용을 무시하고 이 카드를 사용할 수 있습니다."라는 내용을 기능적으로 축약한 표현입니다. |
| 811.1.c. | 플레이어가 자율 행동인 숨기기를 할 수 있게 해 줍니다. |
| 811.1.c.1. | 숨기기는 사용의 하위 분류가 아닙니다. |
| 811.1.c.2. | 카드 숨기기 시 체인이 시작되지 않습니다. |
| 811.1.c.3. | 뒷면 표시(또는 '숨겨짐 상태에서') 카드 사용 시 체인이 시작됩니다. |
| 811.1.d. | 뒷면 표시 상태에서 카드를 사용하는 동안 이루어지는 일부 선택지는 해당 카드가 숨겨진 전장으로 제한됩니다. 이러한 제한으로 인해 유효한 대상이 없는 주문 카드는 뒷면 표시 상태에서 사용할 수 없습니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***355.6***조 대상 지정을 참조하세요. |
| 811.1.d.1. | 숨겨진 지속물은 숨겼던 전장에 사용되어야 합니다. |
| 811.1.d.1.a. | 여기에는 숨겨진 도구도 포함되며, 도구는 기지에만 사용할 수 있다는 일반적인 제한을 무시합니다. |
| 811.1.d.2. | 숨겨진 주문이 대상을 선택할 경우, 그 대상은 해당 주문이 사용된 전장에서 선택해야 합니다. 단, 주문이 해당 전장에서 대상을 지정할 수 없도록 명시한 경우는 예외입니다.<br>예시: 황제의 진영은 "전장에 있는 아군 유닛을 원하는 수만큼 해당 유닛의 기지로 이동시킵니다."라는 내용이 있는 숨겨짐 주문입니다. 이 주문이 뒷면 표시 상태에서 사용되면, 이 주문의 대상으로 선택된 모든 유닛은 주문이 사용된 전장과 동일한 위치에 있어야 합니다. |
| 811.1.d.3. | 숨겨진 지속물의 사용 효과가 대상을 선택할 경우, 그 대상은 해당 지속물이 사용된 전장에서 선택해야 합니다. 단, 스킬이 해당 전장에서 대상을 지정할 수 없도록 명시한 경우는 예외입니다.<br>예시: 솔방울탄 요정은 숨겨짐 및 "이 카드를 사용하면, 이번 턴에 유닛 1명에게 -2 [M]을 부여합니다. 1 [M]까지 감소할 수 있습니다.라는 내용을 가진 유닛입니다. 이는 사용 효과이므로, 뒷면 표시 상태에서 솔방울탄 요정을 사용했다면 해당 유닛이 사용된 전장에 있는 유닛 중에서만 대상을 선택해야 합니다.<br><br>예시: 파도전환자는 숨겨짐 및 "이 카드를 사용하면, 다른 위치에 있는 내가 통제하는 유닛 1명을 선택할 수 있습니다. 이 카드를 해당 유닛의 위치로 이동시키고 그 유닛을 이 카드의 원래 위치로 이동시킵니다."라는 내용이 있는 유닛입니다. 이 카드의 사용 효과에 해당 전장에 있는 유닛으로는 절대 충족할 수 없는 대상 지정 제한이 있기 때문에, 가능한 대상 중에서 자유롭게 선택할 수 있습니다.<br><br>예시: "이번 턴에 다음으로 사용하는 유닛은 아무 전장에 사용할 수 있습니다."라는 내용의 주문이 있습니다. 그 주문을 사용한 후, 플레이어가 뒷면 표시 상태에서 솔방울탄 요정을 숨겨져 있던 전장이 아닌 다른 전장에 사용합니다. 솔방울탄 요정의 사용 효과는 솔방울탄 요정이 사용될 때 있던 전장이 아닌, 솔방울탄 요정이 사용된 전장에 있는 유닛 중에서 대상을 선택해야 합니다. |
| 811.1.d.3.a. | 뒷면 표시 상태에서 사용된 지속물의 사용 효과는 사용된 전장 및 적합한 대상을 판단할 때 해당 효과의 출처 정보를 지칭합니다.<br>예시: "이 카드를 사용하면, 다른 아군 유닛 1명을 처치합니다."라는 내용의 유닛이 있습니다. 이 카드가 뒷면 표시 구역에서 사용될 경우, 사용 효과는 유닛이 사용된 전장에 있는 아군 유닛 1명을 선택해야 합니다. 사용 효과가 확정을 시도할 때 게임판에 유닛이 없을 경우, 적합한 대상을 선택할 수 없습니다. 사용 효과가 처리를 시도할 때 게임판에 유닛이 없을 경우, 사용 효과는 해당 유닛이 사용된 위치 |

| | |
|---|---|
| | 정보를 지칭할 수 없으므로, 대상 상실 상태가 됩니다. |
| 811.1.d.4. | 이 규칙을 적용할 때 각 대상은 별도의 개별적인 것으로 취급됩니다.<br>예시: 교묘한 속임수는 "내가 통제하며 각각 다른 위치에 있는 유닛을 1명씩 선택합니다."라는 내용이 있는 주문입니다. 교묘한 속임수를 뒷면 표시 상태에서 사용할 경우, 첫 번째로 선택하는 유닛은 교묘한 속임수를 사용한 전장에서 선택할 수 있으므로, 그 전장에 있는 유닛을 선택해야 합니다. 두 번째로 선택하는 유닛은 해당 전장의 유닛을 선택할 수 없도록 하는 명시적인 대상 지정 제한이 있으므로, 다른 위치에서 선택할 수 있습니다. |
| 811.1.d.5. | 숨겨진 주문 또는 숨겨진 지속물의 사용 효과로 유닛을 사용하게 될 경우, 숨겼던 전장에 해당 유닛을 사용하도록 선택해야 합니다. |
| 811.2. | 위에 나열된 선택지 외에 숨겨진 카드의 스킬과 지시는 일반적인 경우와 같이 작동합니다.<br>예시: 단결된 의지는 숨겨짐 및 "아군 유닛 1명을 버프합니다. 버프는 이번 턴에 아군 유닛에게 추가로 +1 위력을 부여합니다."라는 내용을 가진 주문입니다. 뒷면 표시 상태에서 사용할 경우, 해당 스킬의 첫 번째 부분은 동일한 전장에 있는 아군 유닛 1명을 선택해야 하지만, 두 번째 부분은 위치에 상관없이 모든 아군 유닛에게 버프의 영향을 줍니다. |
| 811.3. | 숨겨짐 카드는 숨기는 대신 일반적인 경우와 같이 비용을 지불하고 일반적인 시점에 대상 지정 제한 없이 사용할 수 있습니다. |
| 811.4. | 숨겨짐이 다수 발생하더라도 중복으로 적용되지 않습니다. |
| 811.5. | 숨겨짐 및 카드의 숨겨짐 보유 여부는 카드의 특징에 해당하며, 이는 다른 게임 효과에 의해 확인되거나 지칭될 수 있습니다. |
| 811.5.a. | 이는 카드가 뒷면 표시 상태가 아닌 동안 적용됩니다. 뒷면 표시 상태 카드는 숨겨짐 카드가 아닙니다. |
| 811.6. | 숨겨짐 상태인 카드는 해당 카드가 숨겨진 다음 턴에 뒷면 표시 또는 뒷면 표시 상태에서 사용될 때 반응을 획득하며, 따라서 반응을 지닌 카드를 사용할 수 있는 시점이라면 언제든지 사용할 수 있습니다. |
| 811.6.a. | 해당 속성은 뒷면 표시 상태인 카드에 부여되며, 공개적으로 알려지지 않습니다. |
| 812. | 군단 |
| 812.1. | 군단은 종속 키워드입니다. |
| 812.1.a. | 이는 '[군단][>] [텍스트]' 형식으로 표현됩니다. |
| 812.1.b. | 키워드부터 절의 끝까지, 전체 문장이 군단 스킬입니다. |
| 812.1.b.1. | 군단은 "이번 턴에 다른 카드를 사용했다면, 이 카드가 [텍스트]를 얻습니다"라는 내용을 기능적으로 축약한 표현입니다. |
| 812.1.b.2. | [텍스트]는 종속 스킬입니다. |
| 812.1.c. | 같은 턴에 군단 스킬이 있는 카드 이외의 다른 카드를 확정한 경우, 군단을 지닌 카드의 종속 스킬이 활성화됩니다. |
| 812.2. | 플레이어가 카드 1장을 사용하더라도, 해당 플레이어가 통제하는 카드의 모든 군단 조건이 충족됩니다.<br>예시: 각기 다른 3가지 군단 스킬을 지닌 카드 1장이 있습니다. 카드의 통제자가 같은 턴에 먼저 카드 한 장을 확정했다면, 세 스킬의 군단 텍스트 모두 활성화됩니다. |
| 812.3. | 군단 및 카드의 군단 보유 여부는 카드의 특징에 해당하며, 이는 다른 게임 효과에 의해 확인되거나 지칭될 수 있습니다. |
| 813. | 반응 |
| 813.1. | 반응은 권한 키워드입니다. |
| 813.1.a. | 카드, 룬 스킬, 전설 스킬 및 지속물 스킬에 나타날 수 있습니다. |

| | |
|---|---|
| 813.1.b. | 반응은 해당 카드 또는 효과에 행동의 모든 스킬 및 권한을 부여합니다. |
| 813.1.c. | 반응은 추가로 다음의 내용을 기능적으로 축약한 표현입니다. |
| 813.1.c.1. | 카드의 경우: "폐쇄 상태 중 어떤 플레이어의 턴에서든 사용할 수 있습니다." |
| 813.1.c.2. | 발동 스킬의 경우: "폐쇄 상태 중 어떤 플레이어의 턴에서든 발동할 수 있습니다." |
| 813.1.d. | 반응은 카드에서는 '[반응]'으로, 스킬에서는 '[반응][>]' 형식으로 표현됩니다. |
| 813.2. | 이 키워드를 지닌 해당 카드 또는 효과는 폐쇄 상태 또는 결전에 한정되지 않습니다. 이 권한은 해당 스킬에 명시되어 있거나, 행동의 권한이거나, 기본적으로 사용 가능한 모든 시점 및 선택지를 포함합니다. |
| 813.3. | 반응은 카드, 룬 또는 효과에 명시된 지시의 기능을 변경하지 않습니다. 이는 오직 권한일 뿐입니다. |
| 813.3.a. | 반응이 있는 유닛 사용 시 여전히 반응이 없는 유닛을 사용할 때의 기본 제한 사항이 적용됩니다. 즉, 유닛을 통제하는 플레이어의 기지 또는 플레이어가 통제하는 전장에만 사용할 수 있습니다. |
| 813.4. | 일부 기본 지속 스킬은 특정 조건에 따라 카드나 스킬에 반응을 부여할 수 있습니다. 해당 조건이 충족되기 전까지 카드나 스킬은 반응 키워드를 가지지 않습니다. |
| 813.4.a. | 해당 조건은 카드나 스킬이 체인에 있는 동안에만 충족될 수 있습니다. 이러한 경우에도, 조건을 충족할 가능성이 있다면 적절한 시점에 여전히 사용하거나 발동할 수 있습니다. |
| 813.4.b. | 체인 항목이 5단계: 적합성 확인 시점에 도달할 때까지 조건을 충족하지 못하면, 해당 체인 항목을 사용할 때 수행한 행동이 취소되며, 카드일 경우 사용되기 전의 구역으로 되돌아갑니다. |
| 813.5. | 반응은 지칭할 수 있는 특징입니다. |
| 813.5.a. | 게임 오브젝트의 반응 보유 여부는 해당 게임 오브젝트의 특징이며, 이는 다른 게임 효과에 의해 확인되거나 지칭될 수 있습니다. |
| 813.5.b. | 주문의 반응 보유 여부는 해당 주문의 특징이며, 이는 다른 게임 효과에 의해 확인되거나 지칭될 수 있습니다. |
| 813.5.c. | 스킬의 반응 보유 여부는 해당 스킬의 특징이며, 이는 다른 게임 효과에 의해 확인되거나 지칭될 수 있습니다. |
| 814. | 보호막 |
| 814.1. | 보호막은 기본 지속 스킬 키워드입니다. |
| 814.1.a. | 유닛에 나타납니다. |
| 814.1.b. | 보호막은 '보호막 [X]' 형식으로 표현됩니다. |
| 814.1.b.1. | X는 스킬의 기능 텍스트에서 지칭됩니다. |
| 814.1.b.2. | X를 보호막 수치라고 합니다. |
| 814.1.b.3. | X가 생략된 경우 1로 간주합니다. |
| 814.1.c. | 이는 "이 카드가 방어자인 동안, +X [M]을 획득합니다."라는 내용을 기능적으로 축약한 표현입니다. |
| 814.1.d. | 방어자가 된다는 것은 해당 유닛이 전투 중 방어자 지정을 얻었음을 의미합니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***461***조 전투를 참조하세요. |
| 814.1.d.1. | 보호막은 유닛이 방어자 지정 상태를 유지하는 한, 그 효과를 유지합니다. |
| 814.2. | 유닛에게 보호막이 있거나 보호막이 부여된 상태에서 또 다른 요소에 의해 보호막이 부여된 경우, 부여된 보호막 키워드의 보호막 수치를 모두 더합니다.<br>예시: 불굴의 포로는 보호막을 갖고 있습니다. 해당 유닛이 "이번 턴에 유닛 1명에게 [보호막 3] 및 [탱커]를 부여합니다."라는 내용이 있는 막기의 대상으로 선택되었습니다. 막기가 처리된 후 불굴의 |

| | |
|---|---|
| | 포로는 이번 턴에 보호막 4를 가집니다. |
| 814.3. | 보호막 및 유닛의 보호막 보유 여부는 유닛의 특징에 해당하며, 이는 다른 게임 효과에 의해 확인되거나 지칭될 수 있습니다. |
| 815. | 탱커 |
| 815.1. | 탱커는 기본 지속 스킬 키워드입니다. |
| 815.1.a. | 유닛에 나타납니다. |
| 815.1.b. | 이는 "전투 처리 절차에서, 같은 통제자가 보유한 유닛 중 [탱커] 키워드가 없는 유닛보다 이 카드에 먼저 치명적 피해가 분배되어야 합니다."라는 내용을 기능적으로 축약한 표현입니다. |
| 815.1.c. | 이는 플레이어가 전투 중 전투 피해를 분배하는 방식을 변경합니다. |
| 815.1.c.1. | 플레이어는 피해 분배 시 한 유닛에게 치명적 피해를 분배해야만 다음 유닛으로 넘어갈 수 있습니다. |
| 815.1.c.2. | 전투에서 동일한 통제자의 탱커 유닛이 2명 이상일 경우 피해는 그중 아무 유닛에게나 분배할 수 있습니다. 모든 탱커 유닛에게 치명적 피해가 분배되기 전까지 탱커가 아닌 유닛은 유효한 피해 분배 대상이 아닙니다. |
| 815.2. | 탱커가 다수 발생하더라도 중복으로 적용되지 않습니다. |
| 815.3. | 탱커 및 유닛의 탱커 보유 여부는 유닛의 특징에 해당하며, 이는 다른 게임 효과에 의해 확인되거나 지칭될 수 있습니다. |
| 816. | 일시적 |
| 816.1. | 일시적은 유발 스킬 키워드입니다. |
| 816.1.a. | 지속물에 나타납니다. |
| 816.1.b. | 이는 "이 지속물 통제자의 개시 단계 시작 시, 득점 이전에 이 지속물을 처치합니다."라는 내용을 기능적으로 축약한 표현입니다. |
| 816.1.c. | 지속물 통제자의 개시 단계 시작이 유발 조건입니다. |
| 816.2. | 일시적이 다수 발생하더라도 중복으로 적용되지 않습니다. |
| 816.2.a. | 여러 번 발생하더라도, 스킬은 한 번만 유발됩니다. |
| 816.3. | 일시적 및 지속물의 일시적 보유 여부는 지속물의 특징에 해당하며, 이는 다른 게임 효과에 의해 확인되거나 지칭될 수 있습니다. |
| 817. | 통찰 |
| 817.1. | 통찰은 유발 스킬 키워드입니다. |
| 817.1.a. | 지속물에 나타납니다. |
| 817.1.b. | 이는 "이 카드가 사용되면, [예측]합니다."라는 내용을 기능적으로 축약한 표현입니다. |
| 817.1.c. | 지속물이 게임판에 진입할 때 유발됩니다. |
| 817.2. | 다수의 통찰은 개별적으로 유발됩니다. |
| 817.2.a. | 플레이어는 통찰마다 개별적으로 해당 카드를 재활용하거나 재활용하지 않기로 선택할 수 있습니다. |
| 817.2.b. | 플레이어가 맨 위 카드를 재활용하지 않고 유발 스킬이 처리되는 동안 아무 일도 발생하지 않을 경우, 통찰마다 동일한 카드를 확인하게 됩니다. |

| | |
|---|---|
| 817.3. | 통찰 및 지속물의 통찰 보유 여부는 지속물의 특징에 해당하며, 이는 다른 게임 효과에 의해 확인되거나 지칭될 수 있습니다. |
| 818. | 장착 |
| 818.1. | 장착은 발동 스킬 키워드입니다. |
| 818.1.a. | 장착은 장비 태그가 있는 도구에 나타납니다. |
| 818.1.b. | 장착은 비용을 지불해야 발동하며, 비용 지불 시 장착이 있는 카드를 선택한 유닛에게 부착합니다. |
| 818.1.b.1. | 장착 시 대상을 선택해야 합니다. |
| 818.1.b.2. | 선택한 유닛이 부착 행동의 최상단 카드가 됩니다. |
| 818.1.c. | 장착은 '장착 [비용]' 형식으로 표현됩니다. |
| 818.1.c.1. | 이 스킬의 비용을 지불하거나 선택하는 과정에서 유발 스킬이 유발되면, 해당 스킬은 체인에서 미확정 상태로 이 스킬 위에 놓입니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***376***조 발동 스킬을 참조하세요. |
| 818.1.c.2. | 장착은 "[비용]: 이 도구를 내가 통제하는 유닛 1명에게 부착합니다."라는 내용을 기능적으로 축약한 표현입니다. |
| 818.1.c.3. | 장착 비용에는 자원 비용과 자원 외 비용이 모두 포함될 수 있습니다. |
| 818.1.c.4. | 장착 스킬에는 장착 비용을 변경하는 텍스트가 포함될 수 있습니다. 이러한 텍스트는 스킬 비용 지불 시 카드의 장착 비용을 결정할 때 고려됩니다. |
| 818.1.c.5. | 장착 스킬에는 장착 스킬의 발동 시점이나 대상 지정을 변경하는 텍스트가 포함될 수 있습니다. |
| 818.2. | 이 키워드의 부착 행동이 완료되면, 선택된 유닛은 이 스킬을 가진 도구를 장착한 것으로 간주됩니다. |
| 818.2.a. | 이는 다른 게임 효과 및 유발 스킬이 지칭할 수 있는 상황입니다. |
| 818.3. | 장착됨은 장비 카드 하나 이상이 최상단 카드에 부착된 상태를 의미합니다. |
| 818.3.a. | 장착됨 상태는 장비의 부착됨 상태와 동일하게 취급됩니다. |
| 818.3.b. | 최상단 카드는 부착된 카드 중 하나 이상이 장비일 경우 장착됨 상태가 됩니다. |
| 818.3.c. | 장착됨 상태는 최상단 카드에 장착을 지닌 카드가 부착되어 있는 상태를 의미합니다. |
| 818.4. | 다수의 장착은 발동 스킬이 여러 개인 것과 같으며, 각 효과는 해당하는 비용을 지불하고 개별적으로 발동할 수 있습니다. |
| 818.5. | 장착 및 도구의 장착 보유 여부는 도구의 특징에 해당하며, 이는 다른 게임 효과에 의해 확인되거나 지칭될 수 있습니다. |
| 818.5.a. | 도구의 규칙 텍스트가 비활성 상태인 경우에도 해당 도구에 장착이 있는지 여부는 지칭될 수 있습니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***716***조 부착을 참조하세요. |
| 819. | 빨리 뽑기 |
| 819.1. | 빨리 뽑기는 유발 스킬 키워드입니다. 또한 권한 키워드입니다. |
| 819.1.a. | 빨리 뽑기는 장착 스킬이 있는 도구에 나타납니다. |
| 819.1.b. | 빨리 뽑기를 지닌 카드는 기본적으로 반응을 가집니다. |
| 819.1.c. | 빨리 뽑기가 있으면 반응 시점에 카드를 사용하고 부착할 수 있습니다. |

| | |
|---|---|
| 819.1.d. | 빨리 뽑기는 '**[**반응**]**' 및 "이 카드를 사용하면, 내가 통제하는 유닛 1명에게 해당 카드를 부착합니다."라는 내용을 기능적으로 축약한 표현입니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***716***조 부착을 참조하세요. |
| 819.2. | 빨리 뽑기가 여러 개여도 따로 유발되지 않으며, 첫 번째 효과 외에는 아무런 효과가 없습니다. |
| 819.3. | 빨리 뽑기 및 도구의 빨리 뽑기 보유 여부는 도구의 특징에 해당하며, 이는 다른 게임 효과에 의해 확인되거나 지칭될 수 있습니다. |
| 820. | 반복 |
| 820.1. | 반복은 선택적 추가 비용 키워드입니다. |
| 820.1.a. | 반복은 주문 및 스킬에 나타납니다. |
| 820.1.b. | 반복은 플레이어가 주문 및 스킬 효과를 한 번 더 실행하기 위해 지불할 수 있는 선택적 비용입니다. |
| 820.1.c. | 반복은 '반복 [비용]' 형식으로 표현됩니다. |
| 820.1.c.1. | 비용은 주문 또는 스킬 사용 절차 중 지불해야 하는 추가 비용입니다. |
| 820.1.c.2. | 주문 또는 스킬에 반복이 둘 이상 있을 경우, 각 비용을 개별적으로 지불하거나 지불하지 않을 수 있습니다. |
| 820.1.c.3. | 각 반복 비용은 한 번만 지불할 수 있습니다. |
| 820.1.d. | 반복은 "이 주문이나 스킬을 사용할 때 추가 비용으로 **[**비용**]**을 지불할 수 있습니다. 그렇게 할 경우, 처리 중 이 체인 항목의 지시를 한 번 더 실행합니다."라는 내용을 기능적으로 축약한 표현입니다. |
| 820.1.d.1. | 추가 비용을 지불하면 처리 시 주문 또는 스킬의 효과가 한 번 더 수행됩니다.<br>예시: 사막의 부름은 *[반복] [2]* 및 *"2 [S]* 모래 병사 유닛 토큰 *1*개를 사용합니다."라는 내용이 있는 주문입니다. 이 카드의 통제자가 카드를 사용할 때 반복 비용을 지불하는 경우, 마치 카드에 *"2 [M]* 모래 병사 유닛 토큰 *1*개를 사용합니다. *2 [M]* 모래 병사 유닛 토큰 *1*개를 사용합니다."라고 되어 있는 것처럼 모래 병사 *1*개를 사용하라는 카드의 지시가 두 번 실행됩니다.<br><br>예시: 유닛에 "이 카드가 공격 또는 방어하면, 이곳에 있는 적 유닛 1명에게 이 카드의 위력과 동일한 피해를 입힐 수 있습니다."와 "이 카드의 스킬이 [반복] — 카드 1장 버리기를 가집니다."라는 내용이 있습니다. 그 통제자가 해당 유닛을 사용할 때 반복 비용을 지불한 경우 해당 스킬이 유발되면, 마치 스킬 내용이 "이곳에 있는 적 유닛 1명에게 이 카드의 위력과 동일한 피해를 입힙니다. 이곳에 있는 적 유닛 1명에게 이 카드의 위력과 동일한 피해를 입힙니다."라고 되어 있는 것처럼 해당 유닛의 위력과 동일한 피해를 입힌다는 스킬의 지시가 두 번 실행됩니다. |
| 820.1.d.2. | 주문 또는 스킬의 처리 시 수행되지 않은 지시는 모두 무시됩니다. |
| 820.2. | 주문 또는 스킬의 효과가 반복으로 인해 한 번 더 수행될 때, 선택은 카드 사용하기의 관련된 선택 수행 단계 중 일반적인 시점에 이루어져야 합니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***349***조 카드 사용하기를 참조하세요. |
| 820.2.a. | 추가 실행 시 수행하는 선택은 첫 실행 시 수행하는 선택과 같지 않아도 됩니다.<br>예시: 로켓 세례는 [반복] [4][C] 및 "하나 선택 - 기지에 있는 유닛 1명에게 4의 피해를 입힙니다. [또는] 도구 1개를 처치합니다."라는 내용의 주문입니다. 로켓 세례의 통제자가 이 카드를 사용할 때 반복 비용을 지불하는 경우, 동일한 효과를 선택하거나 다른 효과를 선택할 수 있습니다. 또한, 동일한 효과를 선택하는 경우, 동일한 대상을 선택하거나 다른 대상을 선택할 수 있습니다. "도구 1개를 처치합니다."를 두 번 선택하고 서로 다른 도구 2개를 선택하면, 첫 번째 대상으로 선택할 도구와 두 번째 대상으로 선택할 도구를 지정해야 합니다. 주문이 처리될 때, 두 도구가 선택한 순서대로 처치됩니다. |

| | |
|---|---|
| 820.3. | 반복이 여러 번 발동할 경우 비용을 개별적으로 지불해야 합니다. 반복 비용을 지불할 때마다 처리 시 주문 또는 스킬의 지시가 추가로 실행됩니다. |
| 820.3.a. | 이 키워드로 주문 또는 스킬의 지시가 여러 번 실행되더라도, 주문 또는 스킬은 한 번만 사용한 것으로 간주합니다. |
| 820.4. | 반복 및 주문 또는 스킬의 반복 보유 여부는 주문 또는 스킬의 특징에 해당하며, 이는 다른 게임 효과에 의해 확인되거나 지칭될 수 있습니다. |
| 821. | 무기의 대가 |
| 821.1. | 무기의 대가는 유발 스킬 키워드입니다. |
| 821.1.a. | 무기의 대가는 유닛에 나타납니다. |
| 821.1.b. | 무기의 대가는 사용 효과로, 통제하는 장비 1개를 선택한 후 장착 스킬의 일반적인 시점에 상관없이 감소된 장착 비용을 지불하고 해당 장비를 무기의 대가를 보유한 유닛에 부착할 수 있습니다. |
| 821.1.c. | 무기의 대가는 "이 카드를 사용하면, 내가 통제하며 장비 태그가 있는 카드를 1장 선택할 수 있습니다. 해당 카드가 현재 비활성 상태인 경우, 그 카드의 규칙 텍스트 중 필요한 부분은 더 이상 비활성화되지 않습니다. [A]만큼 감소된 장착 스킬의 비용을 지불하고 해당 카드를 이 유닛에 부착합니다."라는 내용을 기능적으로 축약한 표현입니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***716***조 부착을 참조하세요. |
| 821.1.c.1. | 무기의 대가는 장착 스킬이 없는 장비도 선택할 수 있습니다. |
| 821.1.c.2. | 장착 스킬의 비용은 해당 장착 스킬을 무기의 대가 스킬이 있는 유닛을 선택하여 발동하는 것으로 간주하여 결정되며, 장착 비용을 변경하는 모든 스킬의 영향을 받습니다. |
| 821.1.c.2.a. | 장착 스킬은 이 방식으로 비용이 결정될 때 실제로 발동되지 않습니다. 사용될 때 발동 스킬에 비용 감소를 부여하는 효과는 무기의 대가 유발 스킬이 처리되는 동안 계산되는 장착 비용에는 적용되지 않습니다. 장착 스킬이 실제로 사용된 것이 아니기 때문입니다. |
| 821.1.c.2.b. | 해당 스킬이 사용되는 것을 지칭하지 않거나 특정 장착 스킬을 지칭하는 장착 스킬 비용을 감소시키는 효과는 이 방식으로 비용을 계산할 때 포함됩니다. |
| | |
| 821.1.c.3. | 선택한 카드의 장착 비용에 [A]가 포함되어 있지 않아도 비용을 지불할 수는 있지만, 비용이 감소하지는 않습니다. |
| 821.1.c.4. | 선택한 카드에 장착 비용이 없으면 비용을 지불할 수 없습니다. |
| 821.1.c.5. | 선택한 카드의 장착 비용을 지불할 수 없거나, 현재 최상단 카드에서 분리할 수 없거나, 무기의 대가 스킬이 있는 유닛에게 부착할 수 없는 경우, 해당 카드는 원래 위치에 그대로 남아 이미 부착된 대상에게 부착된 상태를 유지합니다. |
| 821.1.c.6. | 이 방식으로는 장착 스킬이 발동되지 않으며, 무기의 대가 스킬이 있는 유닛은 선택되지 않습니다. |
| 821.1.c.7. | 다수의 무기의 대가는 개별적으로 유발되며, 서로 다른 대상을 선택할 수 있습니다. |
| 821.1.d. | 다수의 무기의 대가로 동일한 대상을 선택하는 경우, 각 효과가 개별적으로 처리됩니다. |
| 821.2. | 무기의 대가는 게임판에 있는 동안에는 기능이 없습니다. |
| 821.3. | 무기의 대가 및 유닛의 무기의 대가 보유 여부는 유닛의 특징에 해당하며, 이는 다른 게임 효과에 의해 확인되거나 지칭될 수 있습니다. |
| 822. | 매복 |

| | |
|---|---|
| 822.1. | 매복은 기본 지속 스킬 키워드입니다. |
| 822.1.a. | 일반적으로 유닛에 나타납니다. |
| 822.1.b. | 이는 "내가 통제하는 유닛이 있는 전장에 이 카드를 사용할 수 있습니다." 및 "내가 통제하는 유닛이 있는 전장에 이 카드를 사용하는 한 이 카드가 [반응]을 보유합니다."라는 내용을 기능적으로 축약한 표현입니다. |
| 822.1.c. | 카드 사용하기의 관련된 선택 수행 단계 중 유닛을 사용할 수 있는 유효한 위치에 선택지를 추가하는 기본 지속 스킬입니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***349***조 카드 사용하기를 참조하세요. |
| 822.1.d. | 매복은 카드에서 동사로 표시될 수도 있습니다. 이 경우, 해당 동사는 '매복 키워드의 권한으로 사용한다'는 의미를 가집니다.<br>예시: '렝가, 전리품 수집가'에는 "이 카드는 적 유닛이 있는 전장에 [매복]할 수 있습니다. 그 전장에 내 유닛이 없어도 가능합니다."라는 내용이 있습니다. 이 스킬은 매복 키워드의 일반적인 권한을 적 유닛이 있는 전장도 포함하도록 확장합니다.<br><br>예시: 카드에 "상대는 [행동]을 지닌 카드를 사용할 수 있을 때에만 [매복]할 수 있습니다."라는 내용이 있습니다. 이 스킬은 상대가 매복을 지닌 카드를 사용할 수 있는 시점에 제한을 부여합니다. |
| 822.2. | 매복이 다수 발생하더라도 중복으로 적용되지 않습니다. |
| 822.3. | 어떤 이유로든 확정이 완료되기 전에 선택한 위치에 유닛이 없는 경우, 매복 규칙에 따라 더 이상 유효한 위치가 아니므로 그곳에 사용할 수 없습니다. |
| 822.3.a. | 다른 효과 및 권한으로 이 유닛을 선택한 위치에 사용 가능하게 할 수는 있지만, 매복 권한은 유효하지 않습니다. |
| 822.4. | 매복 및 유닛의 매복 보유 여부는 유닛의 특징에 해당하며, 이는 다른 게임 효과에 의해 확인되거나 지칭될 수 있습니다. |
| 823. | 사냥 |
| 823.1. | 사냥은 유발 스킬 키워드입니다. |
| 823.1.a. | 사냥은 유닛에 나타납니다. |
| 823.1.b. | 사냥은 정복 효과이자 점거 효과입니다. |
| 823.1.c. | 사냥은 '사냥 X' 형식으로 표현됩니다. |
| 823.1.c.1. | 사냥은 "이 카드가 정복 또는 점거하면, 이 카드의 통제자가 경험치를 X 얻습니다."라는 내용을 기능적으로 축약한 표현입니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***728***조 경험치를 참조하세요. |
| 823.1.c.2. | X가 생략된 경우 1로 간주합니다. |
| 823.1.c.3. | X를 사냥 수치라고 합니다. |
| 823.2. | 유닛에게 사냥이 있거나 사냥이 부여된 상태에서 또 다른 요소에 의해 사냥이 부여된 경우, 부여된 사냥 키워드의 사냥 수치를 모두 더합니다. |
| 823.3. | 사냥 및 유닛의 사냥 보유 여부는 유닛의 특징에 해당하며, 이는 다른 게임 효과에 의해 확인되거나 지칭될 수 있습니다. |
| 824. | 레벨 |
| 824.1. | 레벨은 종속 키워드입니다. |
| 824.1.a. | 이는 '[[N]레벨][>] [텍스트]' 형식으로 표현됩니다. |

| | |
|---|---|
| 824.1.b. | 키워드부터 절의 끝까지, 전체 문장이 레벨 스킬입니다. |
| 824.1.b.1. | 이는 "내가 [N] 이상의 경험치를 보유하는 동안, 이 카드가 '[텍스트]' 효과를 얻습니다."라는 내용을 기능적으로 축약한 표현입니다. |
| 824.1.b.2. | 여기서 [텍스트]는 종속 스킬입니다. |
| 824.1.c. | 통제하는 플레이어가 경험치를 [N]만큼 보유하고 있는 동안, 레벨이 있는 카드의 종속 스킬이 활성화됩니다. |
| 824.1.c.1. | 레벨이 있는 카드의 통제자가 바뀌면 새로운 통제자의 경험치에 따라 종속 스킬이 활성화 또는 비활성화됩니다. |
| 824.1.d. | 통제하는 플레이어의 경험치가 [N] 미만이 되는 즉시 종속 스킬이 비활성화됩니다. |
| 824.2. | 레벨 및 카드의 레벨 보유 여부는 카드의 특징에 해당하며, 이는 다른 게임 효과에 의해 확인되거나 지칭될 수 있습니다. |
| 825. | 고유 |
| 825.1. | 고유는 덱 제한 권한입니다. |
| 825.2. | 일반적으로 주 덱 카드에 나타납니다. |
| 825.3. | 고유는 어떤 규칙 텍스트를 기능적으로 축약한 표현이 아니며, 덱 구성 단계에서 플레이어에게 적용되는 제한 사항입니다. |
| 825.3.a. | 카드에 고유 키워드가 있는 경우, 덱에는 해당 이름의 카드를 1장만 포함할 수 있습니다. |
| 825.3.b. | 카드가 시그니처인 동시에 고유일 경우, 해당 덱에는 시그니처 카드를 3장까지 포함할 수 있지만 이름이 같은 고유 카드는 1장만 포함할 수 있습니다. |
| 825.4. | 고유 키워드가 있는 카드는 게임 플레이 중 추가 효과를 생성하지 않습니다. |
| 825.5. | 고유 및 카드의 고유 보유 여부는 카드의 특징에 해당하며, 이는 다른 게임 효과에 의해 확인되거나 지칭될 수 있습니다. |
| 826. | 후방 |
| 826.1. | 후방은 기본 지속 스킬 키워드입니다. |
| 826.2. | 유닛에 나타납니다. |
| 826.3. | 이는 "전투 처리 절차에서, 같은 통제자가 보유한 유닛 중 [후방] 키워드가 없는 유닛에 먼저 치명적 피해를 분배한 후 이 카드에 피해를 분배해야 합니다."라는 내용을 기능적으로 축약한 표현입니다. |
| 826.4. | 이는 플레이어가 전투 중 전투 피해를 분배하는 방식을 변경합니다. |
| 826.4.a. | 플레이어는 피해 분배 시 한 유닛에게 치명적 피해를 분배해야만 다음 유닛으로 넘어갈 수 있습니다. |
| 826.4.b. | 전투에서 동일한 통제자의 후방 유닛이 2명 이상일 경우 피해는 그중 아무 유닛에게나 분배할 수 있습니다. 후방이 아닌 모든 유닛에게 치명적 피해가 분배되기 전까지 후방 유닛은 유효한 피해 분배 대상이 아닙니다. |
| 826.5. | 후방이 다수 발생하더라도 중복으로 적용되지 않습니다. |
| 826.6. | 후방 및 유닛의 후방 보유 여부는 유닛의 특징에 해당하며, 이는 다른 게임 효과에 의해 확인되거나 지칭될 수 있습니다. |
| 827. | 강화 |
| 827.1. | 강화는 발동 스킬 키워드입니다. |

| | |
|---|---|
| 827.1.a. | 강화는 일반적으로 지속물 및 전설에 나타납니다. |
| 827.1.b. | 강화는 비용을 지불해야 발동하며, 비용 지불 시 스킬의 출처가 강화됩니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***442***조 강화***(***게임 행동***)***를 참조하세요. |
| 827.1.b.1. | 출처가 되는 게임 오브젝트는 강화 스킬의 대상이 되지 않습니다. |
| 827.1.c. | 강화는 '강화 [비용]'의 형식으로 표현됩니다. |
| 827.1.c.1. | 강화는 "[비용]: 이 카드를 강화합니다. 강화됨 상태가 아닐 때만 사용합니다."라는 내용을 기능적으로 축약한 표현입니다. |
| 827.1.c.2. | 강화 비용에는 자원 비용과 자원 외 비용이 모두 포함될 수 있습니다. |
| 827.1.c.3. | 강화 스킬에는 강화 비용을 변경하는 텍스트가 포함될 수 있습니다. 이러한 텍스트는 어떤 이유로든 카드의 강화 비용을 결정할 때 고려됩니다. |
| 827.1.c.4. | 강화 스킬에는 강화 스킬의 사용 시점을 변경하는 텍스트가 포함될 수 있습니다. |
| 827.1.c.5. | 강화 스킬을 가지고 있는 게임 오브젝트는 여러 번 강화될 권한을 가지거나 얻을 수 있습니다. 이러한 게임 오브젝트는 강화 스킬의 일반적인 '강화됨 상태가 아닐 때만 사용합니다.'라는 제한을 무시합니다. |
| 827.2. | 이 키워드의 강화 행동이 완료되면, 출처가 되는 지속물 또는 전설이 강화됨 상태가 됩니다. |
| 827.2.a. | 이는 다른 게임 효과 및 유발 스킬이 지칭할 수 있는 상황입니다. |
| 827.3. | 다수의 강화는 발동 스킬이 여러 개인 것과 같으며, 각 효과는 해당하는 비용을 지불하고 개별적으로 발동할 수 있습니다. |
| 827.4. | 강화 및 지속물이나 전설의 강화 보유 여부는 해당 게임 오브젝트의 특징에 해당하며, 이는 다른 게임 효과에 의해 확인되거나 지칭될 수 있습니다. |
| 828. | 강화됨 |
| 828.1. | 강화됨은 종속 키워드입니다. |
| 828.1.a. | 이는 "[강화됨][>] [텍스트]" 형식으로 표현됩니다. |
| 828.1.b. | 키워드부터 절의 끝까지, 전체 문장이 강화됨 스킬입니다. |
| 828.1.b.1. | 이는 "이 카드가 강화됨 상태인 동안, 이 카드가 '[텍스트]' 효과를 얻습니다."라는 내용을 기능적으로 축약한 표현입니다. |
| 828.1.b.2. | 여기서 [텍스트]는 종속 스킬입니다. |
| 828.1.c. | 게임 오브젝트가 강화됨 상태인 동안 종속 스킬이 활성화됩니다. |
| 828.1.d. | 종속 스킬이 '이 카드가 강화됨 상태가 되면' 또는 이와 유사한 조건의 유발 스킬일 경우, 해당 스킬의 출처가 강화됨 상태가 될 때 해당 스킬이 활성화 및 유발됩니다. |
| 828.2. | 강화됨 및 카드의 강화됨 스킬 보유 여부는 카드의 특징에 해당하며, 이는 다른 게임 효과에 의해 확인되거나 지칭될 수 있습니다. |
| 829. | 흐름 |
| 829.1. | 흐름은 기본 지속 스킬 키워드입니다. |
| 829.1.a. | 흐름은 주문에 나타납니다. |
| 829.1.b. | 이는 "흐름 비용을 지불하고 내 폐기장에서 이 카드를 사용할 수 있습니다. 이후 추방합니다."라는 내용을 기능적으로 축약한 표현입니다. |

| | |
|---|---|
| 829.1.b.1. | 이러한 방식으로 주문을 추방하는 것은 지연 대체 효과입니다. 주문이 확정 체인 항목이 되어 체인에서 벗어날 때, 체인에서 벗어나는 것이 자체 실행에 의해 지시된 것이 아니라면 대신 해당 주문을 추방합니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***367***조 대체 효과를 참조하세요.<br>자세한 내용은 규칙 제***390***조 지연 스킬을 참조하세요. |
| 829.1.b.2. | 흐름 비용을 지불하고 주문을 사용해도 주문을 사용할 수 있는 시점이나, 주문을 사용할 수 있는 구역을 제외한 주문에 대한 권한이 변경되지 않습니다. |
| 829.1.c. | 흐름은 "흐름 [비용]"의 형식으로 표현됩니다. |
| 829.1.c.1. | 비용은 확정 단계에서 지불할 주문의 기본 비용을 대체하는 비용입니다. |
| 829.1.c.2. | 흐름 비용에는 자원 비용과 자원 외 비용이 모두 포함될 수 있습니다. |
| 829.1.c.3. | 주문에 서로 다른 비용의 흐름 키워드가 여러 개 있을 경우, 해당 주문의 통제자는 주문을 사용할 때 적용할 비용을 선택할 수 있습니다. |
| 829.2. | 흐름 및 주문의 흐름 보유 여부는 주문의 특징에 해당하며, 이는 다른 게임 효과에 의해 확인되거나 지칭될 수 있습니다. |
| 830. | 배치 |
| 830.1. | 배치는 기본 지속 스킬 및 유발 스킬 키워드입니다. |
| 830.1.a. | 배치는 도구에 나타납니다. |
| 830.1.b. | 배치는 "이 카드는 아무 전장에 사용 또는 생성할 수 있습니다.", "이 카드는 전장에만 사용 또는 생성합니다.", "이 카드가 유닛이 아닐 경우, 정리 시 귀환하지 않습니다.", "상대가 이곳을 점거하면, 이 카드를 처치합니다."를 축약한 표현입니다. |
| 830.1.b.1. | 배치는 도구에 아무 전장에 사용할 수 있는 권한을 부여합니다. 여기에는 적이 점령한 전장 및 개방 전장이 포함됩니다. |
| 830.1.b.2. | 배치를 가진 도구는 적절한 효과에 의해 이동할 수 있습니다. |
| 830.1.b.3. | 배치를 가진 비유닛 도구는 정리의 5단계 중 전장에서 귀환하지 않습니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***318***조 정리를 참조하세요. |
| 830.2. | 배치가 다수 발생하더라도 중복으로 적용되지 않습니다. |
| 830.3. | 배치 및 카드의 배치 보유 여부는 카드의 특징에 해당하며, 이는 다른 게임 효과에 의해 확인되거나 지칭될 수 있습니다. |
| 831. | 무장 해제 |
| 831.1. | 무장 해제는 유발 스킬 키워드입니다. |
| 831.1.a. | 무장 해제는 유닛에 나타납니다. |
| 831.1.b. | 무장 해제는 공격 유발 효과입니다. |
| 831.1.c. | 무장 해제는 '무장 해제 X' 형식으로 표현됩니다. |
| 831.1.c.1. | X는 스킬의 기능 텍스트에서 지칭됩니다. |
| 831.1.c.2. | X를 무장 해제 수치라고 합니다. |
| 831.1.c.3. | X가 생략된 경우 1로 간주합니다. |
| 831.1.d. | 무장 해제는 "이 카드가 공격하면, 이번 턴에 이곳에 있는 적 유닛 1명에게 -X [M]을 부여합니다."라는 내용을 기능적으로 축약한 표현입니다. |

| | |
|---|---|
| 831.1.d.1. | 유닛이 보유한 무장 해제 키워드 수와 상관없이, 해당 스킬은 무장 해제 수치 총합을 이용해 한 번만 유발됩니다. |
| 831.2. | 유닛에게 무장 해제가 있거나 무장 해제가 부여된 상태에서 또 다른 요소에 의해 무장 해제가 부여된 경우, 부여된 무장 해제 키워드의 무장 해제 수치를 모두 더합니다.<br>예시: 철컥거리는 보초에는 "내 메크가 [무장 해제]를 가집니다."라는 내용이 있습니다. 두 번째 철컥거리는 보초를 사용할 경우, 두 철컥거리는 보초 모두 무장 해제 2를 가집니다. |
| 831.3. | 무장 해제 및 유닛의 무장 해제 보유 여부는 유닛의 특징에 해당하며, 이는 다른 게임 효과에 의해 확인되거나 지칭될 수 있습니다. |
| 832. | 과시 |
| 832.1. | 과시는 기본 지속 스킬 키워드입니다. |
| 832.1.a. | 과시는 일반적으로 카드에 나타납니다. |
| 832.1.b. | 과시는 '[오브젝트] [과시]' 형식으로 표현됩니다. |
| 832.1.b.1. | 이 스킬의 '[오브젝트]'는 단일 또는 다수의 오브젝트이거나, 특정 유형의 오브젝트일 수 있으며, 오브젝트의 특정 특성에 대한 추가 조건이 명시될 수 있습니다. 해당 오브젝트는 게임판에 있는 게임 오브젝트 또는 손에 있는 카드일 수 있습니다.<br>예시*:*<br>"유닛 1명을 [과시]합니다."라는 내용의 카드<br>"에너지 비용이 [7] 이상인 카드 1장을 [과시]합니다."라는 내용의 카드<br>"이름이 서로 다른 유닛 5명을 [과시]합니다."라는 내용의 카드 |
| 832.1.c. | 과시는 "[이 카드]를 사용할 때, 내 손에서 [오브젝트]를 공개하거나 게임판에 있는 아군 게임 오브젝트 중에서 [오브젝트]를 고를 수 있습니다."라는 내용을 기능적으로 축약한 표현입니다. |
| 832.1.c.1. | 이 방식으로 카드 또는 게임 오브젝트를 하나 이상 과시하는 행위는 연계 스킬 및 지시에 의해 지칭될 수 있습니다.<br>예시*:* "이름이 서로 다른 유닛 5명을 [과시]합니다." 및 "이 카드를 사용하면, 다른 모든 유닛을 처치합니다. 과시를 했을 경우, 이번 턴에 다음으로 사용하는 유닛의 비용이 처치된 유닛 1명당 [1] 감소합니다."라는 내용의 유닛이 있습니다. |
| 832.1.c.2. | 과시할지 여부는 과시 체인 항목을 확정하는 과정에서 해당 항목의 통제자가 결정합니다.<br>자세한 내용은 규칙 제***355***조 관련된 선택 수행을 참조하세요. |
| 832.1.c.3. | [오브젝트]가 카드 또는 게임 오브젝트의 집합일 경우, 해당 집합은 게임판에 있는 게임 오브젝트 및 손에 있는 카드로 구성될 수 있습니다. 단, 구성된 집합이 과시 조건을 충족해야 합니다.<br>예시*:* "이름이 서로 다른 유닛 5명을 [과시]합니다."라는 내용의 유닛이 있습니다. 해당 유닛을 사용하는 과정에서 과시할 때, 손에서 유닛을 공개하거나 게임판에 있는 아군 유닛 중에서 유닛을 고를 수 있습니다. 이때 고르거나 공개된 유닛 그룹이 지정된 조건을 충족해야 합니다. |
| 832.1.c.4. | 과시된 이후 [오브젝트] 집합의 일부 또는 전부가 확정 과정에서 적절한 구역을 떠나더라도, 과시 스킬의 출처가 확정 체인 항목이 되는 것을 막지 않습니다.<br>예시*:* "메크 1개를 [과시]합니다." 및 "이 카드를 사용할 때 추가 비용으로, 카드 1장을 버립니다."라는 내용의 주문이 있습니다. 주문 확정 시, 과시한 동일 메크를 필수 추가 비용으로 버리더라도 해당 주문이 확정되는 것을 막지 않습니다. |
| 832.1.d. | 연계 스킬 및 지시는 과시된 오브젝트의 정보를 지칭할 수 있습니다.<br>예시*:* 원시 포효는 "유닛 1명을 [과시]합니다." 및 "과시를 했을 경우, 유닛 1명에게 해당 유닛의 위력만큼 피해를 입힙니다."라는 내용이 있는 주문입니다. |
| 832.1.d.1. | 이 방식으로 지칭된 정보는 확정 단계에서 해당 카드가 과시될 때 확인됩니다. 과시된 오브젝트에 대한 이후 변경 사항은 고려하지 않습니다.<br>예시*:* 원시 포효가 4 [M] 아군 유닛을 과시하고 3 [M] 적 유닛을 대상으로 사용되었습니다. 원시 포효에 대한 반응으로, 상대가 차가운 손길을 사용해 이번 |

| | |
|---|---|
| | 턴에 해당 아군 유닛에게 -2 [M]을 부여합니다. 아군 유닛을 공개했을 때 정보 확인이 이루어졌기 때문에, 주문은 여전히 적 유닛에게 4의 피해를 입히고 처치합니다. |
| 832.2. | 다수의 과시는 개별적으로 취급됩니다. |
| 832.2.a. | 연결된 효과 또는 지시가 과시 사례를 지칭할 경우, 달리 지정되지 않았거나 동일 출처에 의해 부여된 키워드가 없는 한, 이는 동일한 출처에 의해 부여된 키워드를 지칭합니다. 연결된 효과 또는 지시가 과시된 카드에 관한 정보를 명시할 경우, 그 정보는 해당 과시 키워드 사례에만 연결됩니다. 연결된 키워드가 없을 경우, 과시를 지칭하는 스킬은 적절한 카드의 모든 과시 키워드에 연결됩니다.<br>예시: "내가 사용하는 주문이 '위력적 유닛 1명을 [과시]합니다.' 및 '과시를 했을 경우, 이 카드의 비용이 [A] 감소합니다.'를 가집니다."라는 내용의 카드가 있습니다. 동일한 통제자가 "에너지 비용이 [7] 이상인 주문 1개를 [과시]합니다." 및 "과시를 했을 경우, 이 주문은 차단될 수 없습니다."라는 내용의 주문을 사용했을 경우, 위력적 유닛을 과시하는 것만으로는 과시를 지칭하는 두 스킬이 모두 충족되지 않습니다. 각각 서로 다른 출처에 의해 부여된 과시 키워드 사례를 지칭하기 때문입니다. |
| 832.3. | 과시 및 카드의 과시 보유 여부는 카드의 특징에 해당하며, 이는 다른 게임 효과에 의해 확인되거나 지칭될 수 있습니다. |