

《符文战场》：“起源”系列常见问题

大家好！距离我们发布核心规则已经过去了一段时间。在这期间，我们收到了许多宝贵的反馈和极具建设性的问题，促使我们对《符文战场》的规则进行了一些改进和更新。新版的完整规则很快就会发布，但在那之前，为了尽快解答大家关于卡牌效果的问题，我们整理了这份常见问题解答，供大家先睹为快！

本文档分为两个章节：

- [常见问题](#)：关于玩家在游戏中常见的规则与互动
- [规则修订与阐明](#)：关于一些复杂的卡牌互动，我们在初版核心规则的基础上重新审校和更新了部分表述

在修订和阐明规则的同时，我们也更新了部分卡牌的表述（也称为**勘误**），并将更新后的表述纳入了我们的官方卡牌表述数据库“**Watcher**”中。（只要等上一阵，大家就能通过我们的网站以及《符文战场》的 API 访问 **Watcher** 及其官方表述了。）

本文档中的内容是我们目前最贴近正式版本的勘误说明，但最终表述可能与本文件中所述内容略有不同。即将推出的完整规则更新将附带最终的 **Watcher** 勘误文本。

关于勘误，还有一点需要大家注意：勘误可能会影响卡牌的实际强度，但我们不会单纯为了调整卡牌强度而发布勘误，勘误仅用于确保卡牌符合规则并按预期运作。

在本文档中，我们使用了一些特定的缩写来表示卡牌文本中的符号。以下是一份简要指南：

- [E]代表“休眠”（大家此前看到的表述为[T]）
- [M]代表“战力”（大家此前看到的表述为[S]）
- [A]代表“与任意特性/颜色相关联的 1 点符能”
- [C]代表“与此牌特性/颜色相关联的 1 点符能”

好，那我们开始吧！

章节 1 - 常见问题

得分计算

问：我如何得分？征服和据守有什么区别？

当你获得一处尚未受你控制、且你本回合尚未从中得分的战场的控制权时，你获得 1 分。这个动作被称为“征服”

你在自己的回合开始阶段每拥有一处战场的控制权，你便获得 1 分。这个动作被称为“据守”。

问：如何获得最后一分？

为了赢得对局，你必须获得最后一分（大多数模式为第 8 分，2v2 模式则为第 11 分）。如果你想要通过征服来获得最后一分，则你必须本回合已从其它每个战场中获得分数。否则，改为让你抽一张牌。

因此，在两个战场和 8 分致胜的 1v1 对局中：

- 如果你在回合开始时拥有 6 分，然后征服了两处战场，则你将先后拿下第 7 和第 8 分，最后赢得胜利。
- 如果你在回合开始时拥有 7 分，然后征服了两处战场，则你将在征服第一处战场时抽一张牌，在征服第二处战场时拿到第 8 分，最后赢得胜利。
- 如果你在回合开始时拥有 6 分，然后据守一处战场获得第 7 分，则你可以通过征服另一处战场拿下第 8 分，最后赢得胜利。
- 如果你在回合开始时拥有 7 分，则你可以通过据守一处战场拿下第 8 分，最后赢得胜利。

在三个战场和 8 分致胜的 4 人自由混战中：

- 如果你在回合开始时拥有 5 分，然后征服了三处战场，则你将依次获得第 6、第 7 和第 8 分，最后赢得胜利。
- 如果你在回合开始时拥有 6 分，然后征服了三处战场，则你将先后获得第 7 分、抽一张牌和第 8 分，最后赢得胜利。
- 如果你在回合开始时拥有 5 分，然后据守一处战场获得第 6 分，则你可以再征服另两处战场拿下第 7 和第 8 分，最后赢得胜利。

移动

问：什么是标准移动？

每单位都自带移动技能，可以在你的主阶段（你的回合中、法术对决之外）从基地移动至战场，或从战场移动回基地。你必须先支付费用（让该单位进入休眠状态），才能移动该单位。如果单位处于休眠状态，则无法通过标准移动进行移动。

问：使用法术或技能移动单位时，需要使其进入休眠状态吗？

除非卡牌效果另有说明，否则使用法术或技能移动单位并不会改变其活跃/休眠状态。要让一单位进行标准移动，就需要支付相应的费用，也就是使其进入休眠状态。然而，其他类型的移动并没有这样的费用或效果。

问：我可以一次将多单位移动到一处战场上吗？

是的，你可以使用单位的标准移动，一次将多单位集体移动到同一个合法的终点位置。要执行此动作，你只需要让所有单位进入休眠状态（进行标准移动的费用），然后将它们移动到终点位置，接着结算所有移动效果。若满足条件，则开启法术对决。

问：“游走”可以让单位额外移动一次吗？我什么时候可以使用“游走”技能？

不，“游走”只是为标准移动提供了一种额外的使用方式。正常来说，单位使用标准移动时，只能在基地和战场之间移动。如果一单位拥有“游走”技能，则可以在两处战场之间移动。拥有“游走”技能的单位也可以与进行标准移动的其他单位一起移动，前提是：对于集体移动的所有单位来说，终点位置都要合法。

问：在战斗开始前，我可以使用法术或技能将更多单位移入战场吗？

如果你在进行标准移动时未将单位集体移动到战场上，则在战斗开始后，你只能在法术对决期间，通过带有“迅捷”或“反应”关键词的法术或技能将额外的单位移动到此战场上。

战斗

问：如果战斗中双方的总战力相等，会发生什么？

在这种情况下，双方将分别对对方造成等同于该处所有单位总战力的伤害，最终导致双方所有单位被摧毁。没有单位能够留存下来控制战场，因此战场变为开放状态，且无人获得分数。

问：如果双方都有单位在战斗中存活（依靠凯隐的技能或眩晕效果），会发生什么？

在这种情况下，双方仍将按照正常流程给对方分配伤害（被眩晕的单位无法造成伤害）。如果单位受到的伤害等于或大于其战力，该单位仍然会被摧毁（除非该单位无法被摧毁——比如凯隐的技能）。在这之后，如果双方都有单位留存在战场上，剩余的进攻方单位将被召回基地，防守方则保持对战场的控制（但无法得分）。

问：在战斗中受到伤害的单位能否移除伤害？可以的话，在什么时候进行移除？

所有位置的单位都会在每次战斗结束时、以及每个回合结束时移除伤害。也就是说，如果单位在双方分配伤害后存活下来，则在战斗结束时，将该单位受到的所有伤害清零。

资源

问：符文怎么用？法力和符能又是什么？我可以回收休眠的符文吗？

每枚符文都有两种技能，你可以在同一回合中使用这两种技能：

- 休眠一枚符文，即可产出 1 点法力。法力可用于支付数字费用。虽然产出法力的符文具有特性/颜色，但法力本身并不具有任何特性/颜色。
- 回收一枚符文（包括休眠的符文），即可产出与该符文特性/颜色相同的 1 点符能。符能可用于支付颜色符号的费用。

符文技能具有“反应”关键词，这也就是说，你可以随时使用它们。

问：我能拥有的符文数量是否存在上限？

是的，所有《符文战场》卡组都由正好 12 枚符文组成，因此一旦你召出了所有符文，就无法在场上获得更多符文了。

问：“XX 之印”会提供法力吗？“XX 之印”会和其他单位一样进入休眠状态吗？

不，“XX 之印”不会产生法力。让“XX 之印”进入休眠状态，即可产出 1 点与其特性/颜色相同的符能。由于你无需回收“XX 之印”来生成符能资源，因此可以在后续的回合中，待它进入活跃状态后再次使用。

问：我需要支付多少费用才能使用[急速]？

[急速]的费用为 1 点法力，以及 1 点与该单位的特性/颜色相同的符能。通常的做法是，额外选择一枚特性/颜色相符、且处于活跃状态的符文，让其进入休眠状态，再将其回收即可完成支付。

举例来说，如果一名炽烈/红色单位的正常费用为[3]（即 3 点法力），而你想要让其使用[急速]进场，则该单位的总费用变为[4]和[R]（即 4 点法力和 1 点炽烈/红色符能）。

关键词

问：“强力”是什么意思？

单位的战力若为 5 或以上，即视为“强力单位”。单位本身并不具有“强力”关键词——但只要单位的战力为 5 或以上，即视为“强力单位”。当你打出一名战力不低于 5 的单位时，你便可以让你的传奇卡牌“不灭狂雷”进入休眠状态，以此召出一枚休眠的符文。

问：当我打出指示物或使用技能时，能否满足【鼓舞】的条件？

不能，只有当你在本回合打出了一张卡牌后，才能满足【鼓舞】的条件。指示物和技能都不属于卡牌。

待命

问：如何布置带有【待命】关键词的卡牌？

你可以从手牌中以正面朝下的方式打出一张带有【待命】关键词的卡牌，无需支付其正常费用。你必须已经控制了一处战场（该处有你的单位），才能在该战场处布置待命牌。布置待命牌的费用为【A】（即任意特性/颜色的 1 点符能），支付此费用，你便能正面朝下将其放置到战场上。

问：如果我让卡牌进入待命状态，能否满足【鼓舞】的条件？

让卡牌进入待命状态这一行动并不算作打出卡牌，所以无法触发【鼓舞】和其他以打出卡牌为条件的技能。

问：如果我在战场布置了一张待命牌，然后对手在同一回合用法术将一单位移动到了该战场，我能不能打出这张待命牌？

不能。你不能在让卡牌进入待命状态的同一回合内将其打出。

问：如果我在上一回合布置了一张待命牌，那么我在不响应其他法术或技能的情况下，可以打出那张待命牌吗？

只要是正常能打出“反应”卡牌的时机，就能打出这张待命牌，“没有法术或技能需要你响应”的情况也包括在内。也就是说，你并不一定要在待命牌所在战场的法术对决中将其打出。

问：我是否只能将待命的单位打出到其所在的战场上？还是说，我也可以将其打出至我的基地？

若条件允许，则待命单位必须被打出到其所在的战场。

问：如果我打出一个需要选择目标的待命牌，是否只能从该待命牌所在的战场上选择目标？

是的，如果一个待命的法术或常驻牌的打出时效果需要选择目标，则必须从其所在的战场上选择目标——除非该技能对目标的选择方式有明确限定，导致此选择无法达成。（我们后文会对特定卡牌进行更详细的讨论。）

问：如果我打出了一张待命牌，而该卡牌的效果包括打出额外单位（例如指示物单位），是否可以将额外单位打出到任意位置？

不可以。如果待命的法术或常驻牌的打出效果要求你打出一单位，则你必须将该单位打出到待命牌所在的战场。

时机

问：我可以在战斗中使用单位的休眠技能吗？

要使用带休眠符号的技能，让该单位进入休眠状态即为其所需的费用。如果你已使用标准移动让单位加入战斗，那么该单位已经因为标准移动而进入了休眠状态，因此无法在同一个回合内使用带有休眠符号的技能。如果该单

位为防守方，则可能处于活跃状态。这种情况下，就可以在战斗中使用需要令其进入休眠状态的技能（前提是技能需要拥有“迅捷”或“反应”关键词）。

问：在什么情况下，我可以使用蔚的技能从废牌堆回收卡牌来提升她的战力？

没有“迅捷”或“反应”关键词的技能仅可在你的主阶段且法术对决之外使用。蔚的技能没有这两个关键词，因此无法在战斗或法术对决中使用。

问：我能否在对手的回合期间使用我传奇的技能？

没有“迅捷”或“反应”关键词的技能仅可在你的主阶段且法术对决之外使用。如果传奇的技能没有这两个关键词，则无法在对手的回合期间使用。

问：我有一个“反应”法术。我能否在对手的回合结束时将其打出？

不能。只有在对手回合结束时有其他技能触发了（比如传奇“黑暗之女 - 入门”的技能）时，你才可以在这时打出反应法术。

问：在自由混战模式中，我可以在没有己方单位参与的法术对决中打出“迅捷”和“反应”法术吗？

是的，每名玩家都有机会打出“迅捷”与“反应”法术，从让战场进入争夺状态/或作为进攻方的玩家开始。其他玩家可以打出“反应”法术对其进行响应，但如果所有玩家均选择让过，则轮到回合顺序中的下一名玩家获权打出“迅捷”或“反应”法术。照此继续，直至所有玩家均选择让过、且结算链为空时，就可以结束法术对决了。

其他

问：手牌是否存在数量上限？

没有上限。你可以拥有任意数量的手牌。

问：我的基地是否存在单位数量上限？战场呢？

没有上限。你可以在一个位置拥有任意数量的单位。

问：如果我的主牌堆没有卡牌了，会发生什么？

如果你的主牌堆卡牌已经抽空，则在你需要抽牌时，先执行“燃尽”。具体流程为：你拿起废牌堆的卡牌，将其回收到主牌堆，再将牌洗匀，然后选择一名对手，令其获得 1 分。

如果你在执行燃尽时，废牌堆里没有可供回收的卡牌，则会不断循环执行燃尽（也就会无限产生分数）。此时，你需要选择一名对手，令其赢得对局。

问：如果我的符文牌堆没有符文了，会发生什么？

无事发生。你将无法再召出更多符文，除此之外没有其他惩罚。

问：我的选定英雄离场时，可以放回我的英雄区域吗？

不可以。从英雄区域打出的英雄卡牌将按主牌堆卡牌的规则处理。英雄被摧毁时，会进入废牌堆。

第 2 节 — 规则修订与阐明

要求你打出其他卡牌的卡牌

问：如果有卡牌（如“蚀魂夜”）要求我在对其结算期间打出另一张卡牌，要做什么？我要在其他法术或技能仍在结算的过程中直接将其打出吗？要是不能打出，该怎么办？

为明确区分这类效果与其他效果，我们将引入一个结算链“待处理效果”的概念。当你打出法术牌或使用技能时，该法术/技能便会进入“待处理”状态，直到你完成打出的步骤，并将优先行动权传递出去。如果在打出或结算其他卡牌/技能的过程中，有法术或技能指示你打出其他卡牌或指示物（或满足了触发式技能的条件），则你需要进行打出该卡牌/使用该技能的第一步——将其放置在结算链上，然后在此暂停。目前，该结算链上的效果仍为“待处理”状态。然后，你需要处理当前流程的剩余部分，包括将其他待处理效果放置在结算链最后。

随后，按照各个效果加入结算链的顺序，让每个待处理效果的控制者按如下步骤将其加入结算链：做出选择、支付费用、评估合法性。只有在完成这些步骤之后，待处理效果才被视为真正加入结算链。如果该效果是单位或装备、且可以被合法打出，则会正常立即进行结算。等所有待处理效果都正式进入结算链后，游戏继续，留在结算链上的任意效果都可被“反应”。跟正常情况一样，最后加入结算链的效果将最先结算。

如果在该过程的任意时间点，玩家出于任何原因无法完成该待处理效果的打出，则将该效果从结算链中移除；如果要打出的是一张卡牌，则将其放回原处。这种情况并不常见——如果你开始了打出卡牌的流程，绝大多数情况下都可以合法地将其完成。但为了处理某些极端的罕见情况，我们需要设置这样的安全机制。

问：那么，像“暴怒冲动”和“光明未来”这类可以让玩家查看或展示牌堆顶部卡牌、打出其中一张并将其余卡牌回收的牌该如何处理呢？如果我不能打出该卡牌的话，卡牌将去往何处？按照描述，似乎到这个时候，卡牌已经无法作为“其余卡牌”回收了。唔，你的观察力真敏锐！对大多数可以“让你打出某样东西”的卡牌来说，如果出现无法打出的情况，将其放回原处都是一个比较简单的过程。例如“蚀魂夜”会将卡牌放回你的废牌堆，“斥候标兵 艾娃”则会将其放回手牌，等等。然而，如果卡牌来自主牌堆，可就没那么简单了：毕竟，主牌堆牌序随机且为隐秘信息。

为了简单直白地解决这个问题，我们对系列一中的四张“让你从牌堆打出其他卡牌”的卡牌描述进行了勘误。勘误后，这四张卡牌会先将相应卡牌放逐，然后再指示玩家将其打出。如果该卡牌由于任何原因无法打出，则会保留被放逐状态。这样虽然要对游戏机制和功能进行一些调整，但在我们看来，要避免“只好想办法将卡牌放回牌堆”的麻烦，这是必要的牺牲。



支付[1][C]，[E]：摧毁一名友方单位。查看你主牌堆顶部的五张牌。你可以选择从中放逐一名战力比被摧毁单位最多高 1 点的单位卡牌，并将其打出，无视费用。然后回收其余的卡牌。



暴怒冲动（修订后）

[迅捷]（可在你的回合或法术对决中打出。）
每名对手展示其主牌堆顶部的一张牌。你从中选择一张，将其放逐，然后当作自己的牌打出，无视费用。然后回收其余的卡牌。



闪耀极光（修订后）

在你的回合即将结束时，从主牌堆顶部开始逐一展示卡牌，直到翻出一名单位为止，将其放逐，然后将其打出，无视费用，并回收其余的卡牌。



光明未来（修订后）

每名玩家查看其主牌堆顶部的五张牌，放逐其中一张，然后回收其余的卡牌。从下一名玩家开始，每名玩家打出这些被放逐的卡牌，无视其法力费用。（仍需支付所有符能费用。）



问：那么，当有玩家打出“光明未来”时，具体该怎么处理呢？

先从当前的回合玩家开始——通常是“光明未来”法术的控制者。该玩家查看自己牌堆顶部的五张牌，从中放逐一张，并将剩余的四张回收。随后，其他玩家按照回合顺序各自进行同样的流程。每名玩家都可以看到前一位玩家所选的卡牌。然后，从回合顺序中的下一位玩家开始，这些玩家需要将自己选择的卡牌作为“待处理效果”放置到结算链上，当前回合玩家的效果排在最后。

之后，“光明未来”完成结算，各玩家按照先前将卡牌放置在结算链的顺序，完成“将待处理效果加入结算链”的流程，无视法力费用，但仍要支付符能费用。玩家必须支付强制额外费用（比如“冷血贵族”的费用），也可以选择支付可选额外费用（如[急速]）。

添加的单位或装备会立即结算，这个过程可能导致其他效果（比如打出时的效果）作为“待处理效果”加入到结算链的顶部。出于任何原因而无法打出的卡牌，则会保持被放逐状态。

此流程完成后，以此方式成功打出的所有单位或装备都会留在场上，而以此方式添加的法术，则会按照先前放置到结算链上的顺序，留在结算链上。（这可能会导致没有“迅捷”或“反应”关键词的法术被添加到结算链上的其他效果之后。这个情况通常很少出现，但即使出现也并不会影响游戏。）随后，照常完成结算链的结算。

问：那“魔腾”怎么办？他也会让你从牌堆顶部打出卡牌，不是吗？

真是个好问题！魔腾确实是个独特的存在。既然说起了这个……

魔腾，惊魂夜

问：好的，那么“魔腾”呢？他的技能是如何运作的？它是触发式技能吗？我可以在“展示”的时候打出它吗？还是只能在我“查看”的时候？

魔腾存在一些需要修正的问题：

- 他的技能描述像是一个触发式技能（使用了“当……时”句式），但实际上无法按触发式技能来处理。如果是触发式技能，在把技能添加到结算链上时，在效果可以被响应时，以及效果结算时，你实际上都已经完成了“查看”魔腾的动作，并将其放回了主牌堆。
- 他存在与前面几张卡牌相同的问题：你试图从牌堆中打出一张卡牌（此例为魔腾自身），但如果因为某种原因没能打出，就很难将他放回原处。
- 魔腾的设计初衷是，只要你在查看主牌堆顶部卡牌时看到了它的正面，无论动作是“查看”还是“展示”，你都可以打出他。我们会修订规则，以明确“展示”等同于“允许所有玩家查看”。

为了修复这些问题，并让他与设计初衷保持一致，我们将对魔腾进行勘误。这次勘误会明确此技能不是触发式技能，并使用“放逐区”作为其暂存区域。此外，勘误还会明确“展示”和“查看”都会生效。尽管我们会在规则层面进行解释，但也希望在卡牌文字中明确这一点。

魔腾 惊魂夜（修订后）

[游走]（我可以向其他战场进行移动。）

你查看或展示主牌堆顶部的卡牌并看到我时，可以选择将我放逐。如选择放逐，则你可以选择支付[A]将我打出。



问：这个技能具体如何运作？

你因某个效果查看或展示主牌堆顶部的卡牌时，就会启动这个流程。我们就以“卡牌骗术”为例。你打出“卡牌骗术”时，查看牌堆顶部的三张牌。其中有一张是“魔腾”。此时，你可以选择是否将他放逐。如果你选择将他放逐，就会立刻开始从放逐区将其打出的流程，把他作为“待处理效果”加入结算链。接着，你继续结算“卡牌骗术”。此时原本的三张牌只剩两张，你会选择其中一张加入手牌，并将另一张回收。随后，由于“卡牌骗术”结算完毕，你可以完成把“魔腾”从放逐区域加入结算链的步骤，支付[A]（即任意类型的1点符能）而不是他的基础费用。与其他单位相同，他会立即结算并以休眠状态进场。如果你因某些原因无法打出他，他将继续留在放逐区域。

问：如果一次展示了多张“魔腾”，可以同时打出吗？如果我在“卡牌骗术”中查看的三张卡牌全是“魔腾”，我可以将他们全部打出吗？

是的，你可以以这种方式一次打出多张“魔腾”。如果作为效果结算前提的卡牌已不存在，剩余指令将被忽略。所以说，如果你用“卡牌骗术”展示卡牌时看到了三张“魔腾”，并选择将这三张“魔腾”全部放逐并打出——你将不会把任何卡牌加入手牌，也不会回收任何卡牌。不过，你会获得三个“魔腾”。



问：如果“光明未来”结算时，有一名或多名玩家选择将“魔腾”从看到的牌中放逐，会发生什么？

每名玩家按回合顺序依次查看自己牌堆顶部的五张牌时，可以选择在用“光明未来”放逐一张卡牌之前，先行放逐一张或多张“魔腾”。以这种方式放逐的“魔腾”会先于该玩家用“光明未来”选择的卡牌作为待处理效果加入结算链。他们会在“光明未来”的整个结算过程中保持待处理状态，然后在合适的时机完全进入结算链，且会立即结算（因为“魔腾”是单位）。

问：那么“闪耀极光”呢？如果我展示了“魔腾”，可以打出他然后继续进行吗？

不行，“闪耀极光”在找到魔腾时会立即停止。展示到“魔腾”时，你可以选择是否将他放逐。如果选择将他放逐，则你可以用他的自身技能，支付[A]将他打出。如果选择不将他放逐，则你可以用“闪耀极光”的技能免费将他打出（这样更划算，但决定权在你）。无论哪种情况，你都展示到了一张单位，因此极光效果不会继续进行。

海兽钩钩

问：如果我用类似“来路不明的武器”的效果，阻止了我为“海兽钩钩”选择的友方单位被摧毁，会发生什么？

“海兽钩钩”会摧毁一个单位，然后查询“被摧毁单位”的信息。如果你阻止了该单位被摧毁，那么就不存在“被摧毁单位”，导致“海兽钩钩”无法评估其战力。结果就是查询“被摧毁单位”的战力时返回了无效数据，所以你无法打出任何单位。如果该单位在“海兽钩钩”的技能结算前就被摧毁，结果也是一样。



印刷错误

聚合变异

问：这张卡牌的英文版缺少“this turn（本回合）”，但中文版却含有这一表述。哪一个才是正确的？
英文版存在印刷错误。“聚合变异”将会获得勘误，以修正此疏漏。另外，中文版使用了“变为(become)”的表述，而英文版则使用了“增加(increase)”。“我们决定保留英文版的“增加”表述，因为两种表述的运作规则略有不同。

聚合变异（英文版修订后）

[Reaction] (Play any time, even before spells and abilities resolve.)
Choose a friendly unit. This turn, increase its Might to the Might of another friendly unit.



沙丘亚龙

问：那沙丘亚龙怎么办？它的中英文都缺少了“本回合”字样。
这也是一个印刷错误，由于没有及时发现，导致中文版卡牌没能获得更正。该牌也会得到勘误。

沙丘亚龙（修订后）

当我进攻时，如果此处有处于活跃状态的敌方单位，则让我在本回合内[M]+2。



邪鸦魔典

问：“邪鸦魔典”能为我在之后回合施放的法术提供额外伤害吗？

不能，这张卡牌也遗漏了“本回合”字样。

邪鸦魔典（修订后）

[E]:本回合内你打出的下一个法术造成的伤害+1。（每段伤害都+1）。



为法术和技能做出选择（目标选取）

问：一些法术和技能需要选择单位、装备或者其他游戏物体作为目标来产生影响。按照规则，有一部分法术/技能的选择是在我将它加入结算链时做出的，但有些法术/技能似乎无法、或者不应该在加入结算链时选择目标。我该如何区分呢？

在《符文战场》中，关于哪些卡牌需要在被打出时做出选择，需要根据一套前后关联的规则来决定，而不是单看卡牌上的特定措辞。当一个法术或技能需要选择其影响对象时，在规则中，我们就称这些选择为“目标”。目标必须在法术或技能被放入结算链时选择，并且在该法术或技能结算时仍满足其能够被视为目标的所有条件。

下一版规则会更严格地规定哪些选择属于“目标选取”，但我们在这里先做一个简要总结。总体而言，新的规则并没有改变“哪些选择属于目标选取”，只是做了更清晰的阐释。

如果法术或技能中提到的一个游戏物体或一名玩家符合以下所有条件，则视为一个目标：

1. 对所有玩家公开可见；
2. 由且仅由你进行选择；
3. 不属于目标限制、费用、触发条件、替换效果，或“必须”执行的一项行动。

这个解释听起来很复杂，但总的来说，**大多数受到法术或技能影响的对象都是目标**。如需更详细地了解上述每一条的具体说明，请参见[附录](#)。

还有两种不属于目标、但需要在法术/技能效果进入结算链时做出的选择。分别是：

1. 为单位选择被打出的位置（通常是你的基地或你控制的某个战场）。
2. 为任何效果为“移动一个或多个单位”的法术或技能选择单位移动的终点位置（无论是否在效果描述中明确提及）。

魅惑妖术

问：所以当我打出“魅惑妖术”时，不仅要说明移动哪个单位，还要说明将它移动到哪里吗？

是的，这与之前的规则有所不同。也就是说，未明确提及终点位置的移动效果（如“魅惑妖术”）与那些提及终点位置的移动效果（如“叹为观止”），需要以相同方式处理。

问：那如果我使用单位的标准移动呢？也算目标选取吗？

不算。标准移动是一种特殊行动，不会进入结算链，也不能被反应，因此目标选取的概念并不适用。你需要宣告要移动哪些单位，以及这些单位的终点位置，然后立刻将这些单位移动过去。

具有多个目标的法术

问：如果一个法术需要选择多个目标，例如“背靠背”，是否需要在将它放入结算链时就选定所有目标？

是的，你必须选择两个不同的友方单位才能打出“背靠背”。不过，就算结算时其中一个或两个目标变得不再合法，它依然会结算。

这同样适用于需要选择多个目标的激活式技能。

具有多个目标的技能

问：那么需要选择多个目标的触发式技能呢？比如“娑娜 清心谐律”的技能？

对于需要选择多个目标的触发式技能，也适用上述的处理方式。不过，对于触发式技能来说，这可能会导致某些卡牌（尤其是娑娜）无法按照预期效果来处理。

未来，我们会将“最多”这类表述添加到大多数触发式技能的文字中。与此同时，一些卡牌将进行勘误，让其触发式技能表现得更加直观。



娑娜 清心谐律（修订后）

在你的回合结束时，如果我位于战场上，则让最多四枚友方符文变为活跃状态。



巨神峰之巅（修订后）

当你征服此处时，选择最多两枚符文，并在本回合结束时，让它们变为活跃状态。



黑暗之女 - 入门（修订后）

在你回合结束时，让最多两枚符文变为活跃状态。



均衡僧侣（修订后）

当你打出我时，给予最多两名其他友方单位增益。（每名未拥有增益的单位获得一个[M]+1 增益。）



雷霆之纹

问：“雷霆之纹”的技能是否选择目标？如果是的话，我能否通过回收所选符文来获得符能，以反应这个触发式技能？这感觉有点奇怪。

“雷霆之纹”将进行勘误，更新后的表述会明确它“不是选择目标”。勘误描述中将使用“必须”来表示此行动必须执行。对于此类技能来说，所作的任何选择都不算作目标选取，且选择将在技能结算时做出。

雷霆之纹（修订后）

当你征服此处时，你必须回收一枚你的符文。



妖异狐火

问：“妖异狐火”选择的单位属于目标吗？如果其中一些目标通过反应获得了战力提升，会发生什么？

“妖异狐火”比较特殊（也是目前唯一一例），因为其目标的合法性是作为一个整体进行评估的，而非逐个评估。更新后的规则会解释该如何处理这一情况。

当你打出“妖异狐火”时，你会选择一处战场中任意数量的单位，这些单位的当前总战力不得高于 4。然后，在结算所有适用的反应效果后，轮到“妖异狐火”结算时，会再次检查目标的合法性。如果某些单位提升了战力，导致它们不再符合目标选取的限制条件，则你需要从最初选择的目标中重新选择任意数量的单位，且它们的战力总和不超过 4。

以下举例说明。在所有实例中，“妖异狐火”最初都选择了四个 1 战力的“随从”。其中一些“随从”在“妖异狐火”结算前获得了战力提升。

- 一名“随从”获得+1 战力。你可以选择将这名“随从”从选择中排除，并摧毁另外三个（总战力为 3）；也可以选择排除另一名“随从”，摧毁这个 2 战力的“随从”和两个 1 战力的“随从”（总战力为 4）。
- 一名“随从”获得+3 战力。你可以选择将这名“随从”从选择中排除，并摧毁另外三个（总战力为 3）；也可以排除另外三个，只摧毁这个（总战力为 4）。
- 一名“随从”获得+6 战力。这名“随从”的战力已经超过总额，所以你必须将其从选择中排除。因此，你必须摧毁另外三名“随从”（总战力为 3）。
- 两名“随从”获得+1 战力。你可以选择摧毁两个 2 战力的“随从”，也可以摧毁一个 2 战力的“随从”和两个 1 战力的“随从”。
- 四名“随从”都获得+1 战力。你必须选择摧毁其中两个“随从”，另外两个存活。
- 四名“随从”都获得+3 战力。你必须选择摧毁一个“随从”（总战力为 4），其余全部排除。
- 四名“随从”都获得+6 战力。任意一个“随从”都超过了战力限制，因此你已经失去有效目标。“妖异狐火”不会产生任何效果。



问：这是否意味着，我在最初的选择中选取的单位在反应中被摧毁、移动或者降低战力时，我可以从该战场额外选择其他单位来进行摧毁？

不，你只能从最初选择的单位中选取单位摧毁。

猛龙摆尾

问：在现行的目标选取规则下，“猛龙摆尾”感觉也有点乱。我在打出这个法术时，应该如何选择目标？

“猛龙摆尾”的状况现在稍微好了一些，因为移动的终点位置是在选择目标的同时选定的——不过，它还是有些奇怪。因此，它将得到勘误，并引入新的“内嵌式触发”概念——指的是一个包含在其他法术或技能里的触发式技能，它会在结算链上创建一个独立于原法术/技能的新技能。这里给大家看一看更新后的文本：

猛龙摆尾（修订后）

移动一名敌方单位。然后进行一次：在该单位终点位置处选择另一名敌方单位。这两名单位相互以自身战力给对方造成伤害。



这句“进行一次”（或类似表述）表示，接下来的内容是与原本效果分离的独立指令。在你打出“猛龙摆尾”时，只需要选择一名敌方单位，和一个作为它移动终点位置的战场。然后，假设“猛龙摆尾”结算完成，你会将一个独立的触发式技能加入结算链，选择其终点位置的另一名敌方单位（如果有的话）。这个触发式技能可以独立被响应。如果终点位置没有敌方单位，或者由于某种原因，你没能移动所选的敌方单位（因此便失去了可引用的“终点位置”），那么这个触发式技能便不会进入结算链。

我们不打算频繁使用本机制，但它可以确保“猛龙摆尾”这样的卡牌在适当的时机提供互动和决策机会。

碎裂之火

问：“碎裂之火”是如何执行的？难道不是在法术结算后，给予的伤害才会摧毁单位么？

“碎裂之火”是个很有趣的例子——乍看之下，它好像能正常运作；然而，越是深入了解规则，就越会觉得它好像无法运作。因为单位受到法术的致命伤害后，不会立即被摧毁，而是在该法术结算结束后才被摧毁。为了处理这一规则问题，我们在这里也采用了新的内嵌式触发表述：

碎裂之火（修订后）

[迅捷]（可在你的回合或法术对决中打出。）

对战场上的一单位造成 3 点伤害。如果该单位被此法术摧毁，则进行一次：抽一张牌。



“星落”和“艾卡西亚暴雨”

问：这种“进行一次”的表述和“星落”与“艾卡西亚暴雨”上的描述很像。这两张牌也属于内嵌式触发吗？

是的！这也就是说，这两个法术本身不再选择任何目标，你在打出它们时不需要做任何选择。当它们结算时，你可以把它们每一段内嵌式触发效果加入结算链，并可以为其选择相同或不同的目标。在每次将触发的效果加入结算链时都需要支付“法盾”的费用，随后这些效果会按照其加入结算链的顺序，以相反的顺序依次结算。这会在很大程度上改变这两张卡牌的运作方式，但我们认为，这样其实更符合很多玩家第一次看到它们时所预期的效果。

崔斯特

问：“崔斯特”也是吗？

是的，“崔斯特”的“执行以下效果”同样是一种内嵌式触发。

2v2 和友方单位

问：在 2v2 中，我和队友能否选择相同的传奇卡牌？相同的战场呢？

两个都不行。更新后的规则会明确说明，你和队友必须选择不同的传奇卡牌，以及不同的战场。



问：卡牌提到的“友方单位”是什么意思？

在大多数《符文战场》对局中，“友方[某物]”的含义与“你控制的[某物]”相同。但在 2v2 的团队模式中，“友方”既包括你控制的物件，也包括你队友控制的物件。

问：那么“你的单位”呢？这也是和队友共享的吗？

不，“你的”仅仅指你自己控制的（在场上或在结算链上）或拥有的（其他任何地方）游戏物体。“你的单位”是你控制的单位，“你的法术”是你打出的法术，“你的废牌堆”是放置你拥有的卡牌的废牌堆，等等。

问：我和队友能共享战场的控制权吗？

不能，你和队友的单位不能同时进入同一片战场。一个战场最多只能有两名玩家的单位，两名玩家必须是对手，并会发生战斗。

问：我可以用“亚索 疾风剑豪”把队友的单位移动到我的基地吗？那是不是说，它变成我的单位了？

不，你并不能这样做。无论什么时候，试图将不受你控制的单位移动到你的基地，都会导致它被移动到其控制者的基地。这在规则中是硬性规定，就像你拥有的卡牌只能在你自己的手牌、废牌堆或主牌堆中；就算有其他效果试图把它放到别的地方，也不会成功。同样，你和队友的单位不能同时进入同一片战场——规则会阻止任何试图造成这种情况的移动。

有几张卡牌（包括“疾风剑豪”）的英文版本描述在这种情况下容易引起误解（但它们的中文版印刷是正确的）。这些卡牌会得到勘误，以明确它们能执行和不能执行的行动。

塞壬号（修订后）

支付[1]，[E]：将战场上的一名友方单位移动到其所属的基地。



疾风剑豪（修订后）

支付[2]，[E]：在战场和其所属基地之间移动一名友方单位。



传送门大营救（修订后）

[迅捷]（可在任意时机打出，甚至先于其他法术和技能的结算。）

放逐一名友方单位，然后让其拥有者将其打出到其所属的基地，无视费用。



对于“塞壬号”和“疾风剑豪”，这不是功能性勘误，只是澄清。而“传送门大营救”则有轻微的功能性改动，这一调整将影响它与“据为己有”这类卡牌的互动。之前，你可以用“传送门大营救”重新打出通过“据为己有”获得的单位，并保持控制权；但在新表述下，这样会将它归还给原本的拥有者。

另一张卡牌“控潮者”也会得到类似的勘误与额外澄清（见下文）。

带有[待命]关键词的卡牌

问：当你将一张牌从正面朝下的[待命]状态中打出时，该牌将受到若干额外限制。之前的规则写得不够清楚。这好像不是个问题？不过也没关系，我们来详细说明一下相关的限制：

- 若条件允许，则待命单位必须被打出到其所在的战场。
- 如果一个待命的法术或常驻牌的打出时效果需要选择目标，则必须从其所在的战场上选择目标——除非该技能对目标的选择方式有明确限定，导致此选择无法达成。如果一张待命法术或常驻牌的打出效果导致你打出一名单位，则你必须选择将该单位打出至该待命牌所在的战场。

控潮者

问：[待命]的改动会对“控潮者”造成什么影响？它的技能好像在说我应该选择另一位置上的单位。

“控潮者”会进行小幅的勘误，一是限制它的目标选取：目标必须是你控制的单位；二是确保在当前规则下，它仍可以选择另一个位置的单位。

控潮者（修订后）

[待命]（支付[A]正面朝下放置此牌，之后可支付[0]将其当作反应牌打出。）

当你打出我时，你可以选择一名在其他位置受你控制的单位。把我移动到其所在位置，再将其移动到我原来的位置。



“中娅沙漏”和“秘奥义！慈悲度魂落”

问：“中娅沙漏”和“秘奥义！慈悲度魂落”呢？从待命状态中打出时，它们的效果是否只限制在打出的战场？

只有需要选择目标的效果才受此限制。“中娅沙漏”会拯救下一个被摧毁的友方单位，不限位置。“秘奥义！慈悲度魂落”只能给它待命所在战场上的单位提供增益，但它的另一个效果（让增益额外提供奖励）则适用于全场。实质上来说，这是对卡牌之前的规则判定进行了调整，目的是简化待命卡牌“能做什么”和“不能做什么”的问题。

“中娅沙漏”还有额外的规则判定说明，以及有关拯救被摧毁单位的小幅勘误，详见下文。



斥候标兵 艾娃

问：我可以用艾娃的技能让卡牌进入待命状态吗？

不能，它只会让你从手牌中打出带有[待命]关键字的卡牌。

问：艾娃对我打出的卡牌有什么限制？“此处”是什么意思？

艾娃的“此处”限制只适用于单位。她会得到小幅勘误，让说明更清晰：

斥候标兵 艾娃（修订后）

当我进攻时，你可以选择支付[C]，以此从你的手牌中正面朝上打出一张带有[待命]技能的卡牌，无视费用。如果其为单位，则将其打出到此处。



奇妙行囊

问：“奇妙行囊”能让哪些牌返回到我的手牌？

“奇妙行囊”可以选择一件友方装备、一名友方单位，或者一张布置在战场上的待命牌。它不能将带有[待命]关键词的卡牌从其他任意区域（如玩家的废牌堆）返回手牌。为了让这一点更加清晰明确，它将得到小幅勘误：“[待命]卡牌”改为“正面朝下的卡牌”。

奇妙行囊（修订后）

[E]:让另一张友方装备、单位或正面朝下的卡牌返回其所属的手牌。



问：这是不是说，它可以让我牌堆里的卡牌返回手牌？那些牌也是正面朝下……

不可以。（想得倒挺美。）“正面朝下的卡牌”始终指的是正面朝下放置在战场上的[待命]卡牌，除非某张卡牌的文本另有说明。

代替单位被摧毁的卡牌

问：当我用像“来路不明的武器”这样的卡牌代替单位被摧毁时，该单位上的伤害会保留吗？如果该单位受到了致命伤害，它是不是又被摧毁了一次？

这四张卡的设计意图是保护你的单位免于被摧毁：不论它是被“暗刃”这样的牌直接摧毁，还是因致命伤害而被摧毁，都包含在内。为了更好地传达这一点，这些卡牌的表述将得到更新。其中两张卡牌：“高原血统”（来自“试炼之地”盒装套装）和“来路不明的武器”得到了直接修正：添加了“移除伤害”，并将“进入休眠状态”和“召回”列为两个单独的动作。

高原血统（修订后）

[反应]（可在任意时机打出，甚至先于其他法术和技能的结算。）

选择一名友方单位。本回合内，在该单位下次被摧毁时，改为移除其所受伤害，让其进入休眠状态，并将其召回。（*将其送回基地，此行动不算作移动。*）



来路不明的武器（修订后）

弃置一张手牌，[E]：选择一名友方单位。本回合内，当它下次被摧毁时，你可以选择支付[C]，改为移除其所受伤害，让其进入休眠状态，并将其召回。（*将其送回基地，此行动不算作移动。*）



“中娅沙漏”也得到了小幅表述更新，着重明确一点：它的技能适用于任意友方单位被摧毁的时机，不仅限于你打出它的那个回合。

中娅沙漏（修订后）

[待命]（支付[A]正面朝下放置此牌，之后可支付[0]将其当作反应牌打出。）

如果一名友方单位被摧毁，则改为将此牌摧毁。移除该单位所受伤害，让其进入休眠状态，并将其召回。（*将其送回基地，此行动不算作移动。*）



“腕豪”的表述感觉更像是触发式技能，这是不正确的。这一表述将得到更新，以明确其技能属于替换效果。

腕豪（修订后）

如果一名拥有增益且受你控制的单位被摧毁，则你可以选择支付[C]，让我变为休眠状态，并消耗该单位身上的增益，以改为移除该单位所受伤害，让其进入休眠状态，并将其召回。（*将其送回基地，此行动不算作移动。*）

当你征服一处战场时，让我变为活跃状态。



问：我能用这些卡牌来拯救已经在基地里的单位吗？已经处于休眠状态的单位呢？如果我不能将其召回，那是否还要将其休眠？

是的，你可以拯救任意符合替换技能条件描述的单位。对于“高原血统”和“来路不明的武器”来说，就是任意友方单位。作为替换执行的行动类似于法术或技能的效果，你会尽可能执行可以执行的行动：为受到伤害的单位移除伤害、让处于活跃状态的单位变为休眠状态，以及将不在基地的单位召回至基地。即使你没有召回该单位，你仍然会让它变为休眠状态。如上文所示，我们已经修改了“以休眠状态将其召回”的表述，让这一点更清楚。

问：如果我打出“冷血贵族”并支付其额外费用摧毁了一名单位，但我使用此类卡牌的替换效果让该单位免于被摧毁，那么是否视为我已经支付了这个费用？

是的，你已经做出了支付费用的决定，并执行了支付费用的行动。之后发生的情况不会影响你已打出“冷血贵族”的事实。

问：如果某单位本应被“暗刃”摧毁，但我使用此类卡牌的替换效果让该单位免于被摧毁，那么这该单位的控制者还会抽两张牌吗？

是的，“暗刃”会试图摧毁一单位，然后让“其控制者”抽两张牌。即使该单位没有被摧毁，但它仍然在场上，因此其控制者的信息也仍然存在，所以该玩家仍要抽两张牌。这点与“海兽钓钩”不同。“海兽钓钩”要求获得“被摧毁单位”的信息，但如果单位事实上被摧毁，就无法获取该信息。



战斗结束时的伤害移除时机

问：我在战场上有“盖伦 剑尉长”和一个“随从”指示物单位。由于“盖伦”的效果，该名“随从”拥有 2 点战力。对手在战斗伤害步骤中总战力为 6，所以对盖伦造成 5 点伤害，并对随从造成 1 点伤害。那么“随从”会被摧毁吗？

不会。按照修订后的规则，在分配战斗伤害后，先摧毁所有被分配了致命伤害的单位，然后立即移除所有单位所受伤害，这将发生在下一次检查致命伤害之前。

这也就是说，如果一个为其他单位提供战力加成的单位遭到了摧毁，则其他单位会在失去战力加成之前，先移除其所受伤害。这是对之前规则的一项改动，受影响的卡牌包括“法荣队长”、“塔里克 坚盾”、“盖伦 剑尉长”和“德莱厄斯 处刑官”。



问：“克格莫”的[绝念]技能造成的伤害，是在战斗伤害被移除之前还是之后结算？之后。“克格莫 腐蚀巨口”的[绝念]技能为：“对我所处战场上的所有单位各造成 4 点伤害。”根据修订后的规则，所有单位身上的伤害都会在“克格莫”的[绝念]效果结算前被移除。不过，这也意味着在[绝念]结算后，幸存的单位在战斗后仍带有 4 点伤害标记，你可以使用法术或后续战斗进行补刀。这与之前的规则有所不同。

使用法术和技能造成伤害

坚毅不倒

问：如何界定“法术或技能伤害”？这张卡牌的效果是什么？

“坚毅不倒”的“法术或技能伤害”是指由法术和技能直接造成的伤害，但不包括法术或技能间接导致的伤害。为了明确这一点，将对这张卡牌进行勘误。



坚毅不倒 (修订后)

[反应]（可在任意时机打出，甚至先于其他法术和技能的结算。）
在本回合内，抵挡由法术或技能造成的所有伤害。



问：所以……这张卡牌的效果到底是什么？

大多数造成伤害的法术和技能只有类似“造成 3 点伤害”的表述。“坚毅不倒”会抵挡所有这类法术和技能造成的伤害，但有些卡牌会指定伤害的来源。

- 法术造成的伤害是指：由法术直接指示你造成的伤害，而不是明确由其他游戏物体造成的伤害。
- 技能造成的伤害是指：由技能直接指示你造成的伤害，而不是明确由其他游戏物体造成的伤害。（由技能造成的伤害，其来源是拥有该技能的游戏物体。）

如果一个法术或技能引用了一个游戏物体来造成伤害（包括这张卡牌本身），则该伤害的来源就是被引用的游戏物体，而不是该法术或技能。因此，“坚毅不倒”能够阻止来自“虚空索敌”、“天声震落”或“亚索 迷途怅惘”的伤害，但不能阻止来自“决斗”、“狂风绝息斩”或“食肉蛇藤”的伤害。

不朽凤凰

问：如何界定“使用法术摧毁一单位”？显然“暗刃”满足这种定义，那么直接造成伤害的法术算不算？让单位来造成伤害的法术呢？又或是以其他方式摧毁单位的法术呢（比如对一个当前标记的伤害只比其战力少 1 点的单位使用“敲诈”）？

这些问题在现有规则下尚不够明确，新版规则将对此进行澄清。当你控制的一个法术结算后，如果符合以下任一条件，则立即触发“当你使用法术摧毁一名单位时”的效果：

1. 该法术直接指示你摧毁一名单位，且该单位在此效果结算时被放进了废牌堆。
2. 该法术指示你对一名单位造成伤害，且该单位在此法术结算后对应的清理步骤中被放进了废牌堆。

这包括你控制的“暗刃”等“直接摧毁”类法术，也包括“虚空索敌”等伤害类法术，前提是：这些法术在单位上标记了致命伤害，并立即导致该单位被摧毁。但无论哪种情况，单位都必须被实际摧毁——如果摧毁动作被“来路不明的武器”之类的卡牌替代，那就不算作用法术摧毁单位。

需要注意的是，下列情况 **不算作** 你用法术摧毁单位：

- 另一名玩家控制的法律指示你摧毁一名单位，即使该法术写明由你执行，也不算作是你摧毁单位（例如，另一名玩家打出的“清理门户”）。
- 你控制的法律指示另一名玩家摧毁了一单位。（例如你打出的“清理门户”让对手摧毁了单位，但你因为没有单位而无法摧毁任何单位。）
- 你打出了“决斗”这类法术，让一单位对另一单位造成了致命伤害。
- 你使用法术在一单位上标记了伤害，但该单位之后才在回合中被摧毁，即使该伤害后来因任何原因变成了致命伤害，也不算作你使用法术摧毁单位。
- 你使用法术直接或间接降低了一单位的战力，让其受到的伤害变成致命伤害。例如：
 - 你使用“敲诈”降低一个已经受到伤害的单位的战力，导致该伤害变为致命伤害。
 - 你使用“魅惑妖术”这类法术，把一名受到伤害的单位从“崔法利兵营”移走，从而间接降低其战力，导致其身上已有的伤害变为致命伤害。
 - 你使用类似“责退”的法术，将“李青 不怒自威”送回其拥有者的手牌，移除了同一战场上某单位的增益，从而间接降低其战力，导致其身上已有的伤害变为致命伤害。
- 你使用法术导致一单位被摧毁，但摧毁方式不在上述两种方式当中，或是该单位被摧毁的时机并不发生在该法术的结算过程中或结算完成时。
- 你执行了上述任意操作，但该单位实际上并没有被摧毁。

问：如果“不朽凤凰”就是我使用法术摧毁的单位，它还能复活吗？如果它和其他单位同时被摧毁呢？比方说，我能不能用“暗刃”摧毁自己的“不朽凤凰”，然后立刻再把它打出来？

都可以，此类触发会在事件发生后立即进行判定，而此时“不朽凤凰”已经在废牌堆中了。

虚空之门

问：如果某个法术同时对“虚空之门”和其他位置的一个或多个单位造成伤害，其中哪些伤害可以造成额外伤害？



“虚空之门”提供的额外伤害，仅对位于“虚空之门”的单位生效。为了明确这一点，将对这张卡牌进行勘误。（此外，规则中也会提供额外伤害的完整定义。）

虚空之门（修订后）

法术和技能对此处的单位造成的伤害+1。（每段伤害都+1。）



其他卡牌

德莱厄斯 崔法利

问：如果我在本回合打出的第二张牌是“德莱厄斯 崔法利”，他会变为活跃状态并获得 2 点战力吗？

会，就是这样的。这类触发会在事件发生后立即进行判定，而此时“德莱厄斯”已经在场上。

问：如果我打出的第三张牌是“德莱厄斯 崔法利”，他会变为活跃状态并获得 2 点战力吗？如果之后再打出另一张牌呢？

都不会，如果你打出本回合第二张卡牌时“德莱厄斯 崔法利”不在场上，他的技能就不会在该回合中触发。

圣化之墓

问：这张卡牌只能让我选择为选定英雄的“那张”卡牌返回英雄区域吗？如果是同一张卡牌的另一张副本呢？

你可以让同一张卡牌的另一张副本返回英雄区域。“圣化之墓”规定的是“你的选定英雄”，但实际上，你在大多数情况下并不能证明废牌堆里的某张卡牌就是你最初选择的那张。例如，你的选定英雄可能已经被打出、退回手牌、再被弃掉；你无法向对手证明“它不是同一张卡牌的另一张副本”。因此，根据更新后的规则，只要是你指定为选定英雄的卡牌，其所有副本都可互换使用。



问：那如果是同一个英雄标签的不同卡牌呢？比如，如果我最初选择的英雄是“金克丝 反抗者”，那是否能取回“金克丝 爆破狂人”？毕竟，我的选定英雄是“金克丝”嘛。

不能，你只能取回与游戏开始时所选卡牌的全名完全一致的卡牌。

卡尔玛 圣灵之媒

问：“卡尔玛”会因为回收符文而触发吗？

不会，当《符文战场》卡牌文本提到“卡牌”时，仅表示主牌堆卡牌。“卡尔玛”的提示文本已经反映了这一点。

问：“卡尔玛”的技能会因为将卡牌回收到其他玩家的主牌堆而触发吗（比如通过“暗中破坏”）？

不会，更新后的规则会明确说明，无论卡牌文本指示由谁来执行回收，玩家始终只能回收自己的卡牌。为反映这一点，“卡尔玛”将得到勘误。

卡尔玛 圣灵之媒（修订后）

[预知]（当你打出我时，查看主牌堆顶部的一张牌，你可以选择将其回收。）

每当你将任意数量的卡牌回收到自己的主牌堆时，给予一名友方单位增益。（如果该单位未拥有增益，则获得一个+1[M]增益。）



太阳圆盘

问：我可以在打出“太阳圆盘”的当前回合使用它的技能吗？或者说，打出“太阳圆盘”能否激活其自身的【鼓舞】效果？

可以，虽然【鼓舞】通常会要求用“另一张”卡牌来满足法术和打出效果，但“太阳圆盘”的主动技能并不是“太阳圆盘”卡牌本身。在之后的回合，你仍需要打出另一张卡牌才能激活【鼓舞】。

烈阳徽记

问：战斗“平局”是什么意思？

新版规则会更清楚地定义战斗的胜负和平局。

- 如果战斗伤害结算后，只有一名玩家的单位仍在场，则该玩家**赢得**战斗。
- 如果战斗伤害结算后，对方仍有单位存活而该玩家没有（即对方获胜），则该玩家**输掉**战斗。
- 战斗在以下两种情况下判定为**平局**：
 - 双方**都没有**单位存活在战场上（例如全员因战斗伤害被摧毁）。
 - 双方**都有**单位存活在战场上（例如有单位被眩晕而无法造成伤害、“凯隐”的免疫伤害技能等。）。

赢得战斗并不等同于征服，不过通常来说，进攻方需要胜利来征服战场。获胜方必须是进攻方或防守方中的一方；每场战斗只有两种结果：要么平局，要么一方胜利一方战败。

战斗以平局结束时，所有进攻单位都会被召回基地，而防守方保留对战场的控制权。由于判定胜负的时机已经结束，这个结果并不会让防守方赢得战斗。

问：“烈阳徽记”会召回场上所有位置的单位吗？

不会，它只会召回参与该次平局战斗的单位。这张卡牌将得到小型勘误，以便澄清这一点。

烈阳徽记（修订后）



当你作为进攻方时，如果战斗结果为平局且需要召回你的任意单位，则改为召回该战场双方的所有单位。（将其送回基地，此行动不算作移动。平局将在造成战斗伤害后结算。）



问：“烈阳徽记”的作用具体是什么？

“烈阳徽记”拥有一个替换效果，适用于以下情况：1）你是进攻方；2）战斗因双方都有单位存活而以平局结束。通常来说，这种情况会让你的单位被召回，防守方保留战场控制。但“烈阳徽记”会改为召回该战场上的所有单位，让战场变为空置、无人争夺的状态。

提莫 军事家

问：这张卡牌如何使用，何时生效？如果我在战斗中将其从正面朝下的状态中打出，它的技能会触发两次吗？我们即将发布规则更新，修改提莫 军事家以及其他“当我进攻/防守时”技能的触发方式，并为提莫 军事家进行一次小型勘误。此外，我们还将明确他技能的具体效果，以及其目标数量。我们重新审阅了这张卡牌的文本、设计意图以及规则体系对它的支持。因此，这次的调整会与之前我们为这张卡牌提供的部分指南发生矛盾。

提莫 军事家技能的触发条件是“当我防守时”。在旧规则下，“当我进攻/防守时”技能只会在战斗开始时触发。提莫的双重触发条件正是为此设计的——要么在战斗开始时触发，要么在你将他打出至战斗时触发。

提莫 军事家（修订后）

[待命]（支付[A]正面朝下放置此牌，之后可支付[0]将其当作反应牌打出。）

当我防守时，选择一名此处的敌方单位，展示你主牌堆顶部的五张牌。当中每有一张带有[待命]技能的卡牌，就对该单位造成 1 点伤害，然后将展示的牌回收。



在新规则下，“当我进攻/防守时”的触发式技能可在单位变为进攻方或防守方的任意时间点触发——不论是因为战斗开始、单位因法术或技能效果被移入战场，还是因为单位出于某种原因被打出到发生战斗的战场。（没错——这也就是说，如果一名单位从一开始就在战斗中，然后被移出又移回战场，就会触发两次技能。我们认为这是可以接受的，因为在“迅捷”速度下移动单位并不容易，能做到两次更难，因此给予较大收益也无妨。）

需要注意的是这个变化并不直接适用于提莫：[强攻]和[坚守]并不是“当我进攻/防守时”的触发式技能，所以其运作方式保持不变。这两个关键词会在单位作为进攻方或防守方参与战斗时生效，离开战斗即失效，进入或再次进入战斗时又会生效。

经过这项规则更新，提莫技能文本中“从正面朝下的[待命]状态中打出时”的部分就变得多余了。而且，由于该技能只有在敌方单位在场时才会生效，所以我们将对此进行勘误，明确它只会按原设计意图触发一次——无论提莫是被打出至战斗，还是从战斗开始便已加入战斗，都只触发一次。我们还重写了技能描述，澄清它只有一个目标。

问：提莫 军事家要选择多少个敌方单位作为目标？什么时候选择？

提莫 军事家只会选择一个目标，即一个敌方单位。选择时机为：在提莫的触发式技能被放入结算链时。该技能伤害数值会根据你展示出带[待命]卡牌的数量而变化。这与之前的规则有所不同。

问：哪些卡牌会纳入提莫技能的计算呢？“余火修士”算吗？“诺克萨斯破坏者”呢？

提莫的技能只计算拥有[待命]关键词的卡牌——而不包括仅在文本中提到[待命]，但本身并没有该关键词的卡牌。“余火修士”和“诺克萨斯破坏者”并不具有[待命]关键词。

残响之魂

问：“残响之魂”的技能会因为它自己被摧毁而触发吗？

不会，单位无法“看到”自己被摧毁，除非它们拥有像[绝念]这样的技能，明确允许它们看到自己被摧毁。为此，我们会对“残响之魂”进行勘误，在文本中加入“其他”字样。

残响之魂（修订后）

每回合首次，当你的另一名友方单位被摧毁时，抽一张牌。



问：如果其他单位和“残响之魂”同时被摧毁（比如因“过载能量”这样的群体伤害法术）能触发它的技能吗？

答：不能，单位在被摧毁时也无法“看到”其他同时被摧毁的单位。

问：如果“每回合首次”的时间点出现两个或更多单位被摧毁，会发生什么？“残响之魂”的技能会触发多次吗？

答：只会触发一次。如果某个技能的触发条件是“首次”发生某事，而该条件同时多次得到满足，则你需要从中选择一次，作为“首次”。

问：一个 2 战力的单位进攻一个 1 战力的单位和一个 3 战力的单位防守的战场，我可以选择将所有的 2 点伤害分配给 3 战力单位，从而不摧毁 1 战力单位吗？

答：是的，你可以将伤害优先分配给任何一个单位（如果对手不存在【壁垒】单位的话）。但在你分配给一个单位致死伤害之前，你无法给其他单位分配伤害。

Dave：我们收到了玩家对于更新后的 FAQ 的一些问题，其中有一些关于战力计算的问题在之前的框架下的确可能产生多种不同的解答方式。团队讨论后，决定对于战力修改的法术和技能做出以下的修改/简化：

在有对战力加减的法术和技能同时生效时，遵守“先加后减”的规则。也就是说，把所有加战力的法术技能先结算，然后再结算所有减战力的法术。同时，减战力的法术生效时也会“锁定”其减战力的数值。下面给出一些具体例子作为说明：

下边是一些实例：

防守方的一个【强强魄罗】（2 战力且带有【坚守】）受到了【烟幕弹】的影响（-4 战力，最低 1）最后的战力为 1。因为它首先从【坚守】获得了+1 战力，然后【烟幕弹】给它 -2 到了最低 1 战力。

如果你打出【秘奥义！慈悲度魂落】（+2 战力，【增益】获得额外 +1）并在上述战斗选择了【强强魄罗】，【烟幕弹】锁定的 -2 并不会改变，然后我们得到了一个 2 基础战力，【坚守】+1，【秘奥义！慈悲度魂落】+2，【烟幕弹】-2 = 3 战力的单位。

在战斗结束后，【坚守】会失效，现在它是一个 2 战力单位（基础 2 战力，【秘奥义！慈悲度魂落】+2，【烟幕弹】-2）。如果我们没有打出过【秘奥义！慈悲度魂落】，它会是一个 0 战力单位，但这没有问题。它会保持存活直到受到任何伤害。

一个【强强魄罗】（2 战力）移动到【崔法利兵营】（在此处时 +1 战力）变成了 3 战力。如果受到了【“敲”诈】的影响，最终会变成 2 战力。如果你将其移出【崔法利兵营】，+1 战力的效果会停止生效。现在它受到了锁定的【敲诈】影响是一个 1 战力单位。

【蕾欧娜-献身者】怎么办？【蕾欧娜】对她所在战场上眩晕的单位产生战力 -8 的影响，但这会最后生效。这意味着基本上所有的情况都会以最低 1 战力收场（除非你能有一个 10+ 战力的【魄罗】）。

我们认为这个改动能够让玩家更加清晰地对于所有有战力改动的操作都有一致的认识，避免对于结算链顺序而产生的一些争论。同时，我们也意识到这个规则可能和之前（包括我昨天说的）解释有所不同 - 请以这版规则为准。

谢谢大家的理解和支持！我们很快会在最新的《核心规则 FAQ》中添加一个附录，通过更多的举例说明来帮助解释。对目前提出的所有问题和反馈我们深表感激，我们也迫不及待地想看到你们利用组合技构筑出的精彩套牌！

附录目标选取

本节将详细说明“目标”的相关规则。如前所述，**大多数受到法术或技能影响的对象都是目标。**

如果法术或技能中提到的一个游戏物体或一名玩家符合以下所有条件，则视为一个目标：

1. 对所有玩家公开可见；
2. 由且仅由你进行选择；
3. 不属于目标限制、费用、触发条件、替换效果，或“必须”执行的一项行动。

详细说明如下：

- 1) “对所有玩家公开可见”的对象指的是一名玩家、或是信息隐私等级为“公开”的区域上的游戏物体。
 - 例如，场上的单位、结算链上的法术、废牌堆里的卡牌，或玩家本人都可以成为目标。
 - 你手上的手牌 *不能* 成为目标，因为其并未处于“公开”区域。如果一个法术或技能要求你选择手牌中的一张卡牌，则在该法术/技能结算时进行选择。
 - 战场上一张正面朝下的卡牌 *可以* 成为目标，因为虽然其正面文本尚属于“私密”信息，但它“作为一张正面朝下的卡牌存在于该区域”这一事实是“公开”的。
 - “你可以从手牌中打出一名单位，无视费用”的表述不是选择目标；“你可以从废牌堆中打出一名单位，无视费用”则是以废牌堆里的相应单位为目标。
- 2) “由且仅由你进行选择”意味着两点：
 - 首先，排除了任何由其他玩家做出选择（无论是全部还是部分）的情况，比如“清理门户”摧毁的单位。“清理门户”不是选择目标，因为该效果指示所有玩家选择并摧毁一名单位，而你只是在执行这一指令的过程中摧毁了单位。

- 其次，排除了所有不构成“选择”的情况。例如：指向“所有”符合条件的游戏物体的效果（没有选择余地，因为所有物体都会受到影响）；指向“[某物]的控制者”的效果（不需要选择，因为控制者唯一）；或指向“你的传奇”的效果（因为你只能拥有一名传奇）。
- 如果在本应由玩家做出选择时，当前只有一个合法目标，那么上述例外情况将不适用。例如，效果为“摧毁一名敌方单位”的法术，即便此时战场上只有一名敌方单位，也会始终以那名敌方单位为目标。

3) “不属于目标限制、费用、触发条件、替换效果，或‘必须’执行的一项行动”意味着：游戏物体不会仅因被卡面文本提及而成为目标，而是必须直接受到法术或技能的影响、或受其指令影响而执行某个动作，才会被视为目标。

- “目标限制”排除了那些为了限定其他目标而出现在描述中的物体。例如，提及“战场上的一单位”的法术，其目标是该单位而非该战场。
- “费用”排除了主动技能冒号前的部分，以及作为额外费用的部分。例如“冷血贵族”的额外费用和“玛尔扎哈”的主动技能都不会选择目标。这些对象会在卡牌放入结算链时进行选择，但它们的性质是“费用”，而不是“目标”。
- “触发条件”排除了作为触发式技能条件的对象，例如：“当敌方单位进攻时，让其本回合战力-1”这一效果不是选择目标。
- “替换效果”排除了作为替换效果的条件或结果的对象。例如，假设一张卡牌上写着“下一次一名友方单位被摧毁时，你可以选择改为摧毁另一名友方单位”，这一效果不会选择任何目标；它只是会在下次有一名友方单位被摧毁时生效，并允许你选择摧毁另一名友方单位，但这个过程不属于“目标选取”。如果改为“选择一名友方单位。下一次该单位被摧毁时……”，便属于将一个特定单位选为目标，并关注该单位下次被摧毁的情况。
- “必须”执行的行动，是为处理“雷霆之纹”等类似卡牌引入的新类别。这一条规则只会排除使用该措辞的单位，以便确保我们设计“需要某件事发生”的卡牌时，能保证这件事确实发生。