

《符文战场》：“铸魂淬炼”系列常见问题

大家好！我们收到了许多关于“铸魂淬炼”系列的提问，希望在此对其中一些重要问题进行回答。另外，对于核心规则当前版本存在的模糊不清或误导性问题，我们也需要进行一些详细的澄清和解释。下个版本的核心规则推出时，这些澄清也将正式加入规则。

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**）。之前已经和大家说过，我们制定了相应计划，日后将通过《符文战场》官方小程序发布勘误。这些计划仍在稳步推进中，我们将在之后向大家公布最新情况！

本文档分为三个章节：

- **现存问题**——主要来自“起源”系列的常见问题，以及对“起源”与“铸魂淬炼”卡牌的部分勘误
- **功能性勘误**——针对“铸魂淬炼”中少量其他卡牌的修改
- **规则阐明**——针对当前规则中某些“功能本意不够明确”的卡牌进行澄清

此外，我们还将单独发布一份勘误汇总文档。

在本次《常见问题》中，勘误和规则修订比之前的“起源”系列少了很多，但我们仍对这个水平不太满意。出现这种情况，部分是因为实体卡牌游戏的制作周期较长。在《“起源”系列常见问题》和《勘误汇总》对许多规则和文本模板进行修订时，“铸魂淬炼”系列的卡牌文本已经定稿付印了。因此，在本次修订和勘误中，会补齐一些之前没赶上的部分。按照我们的预期，随着规则的不断稳定和制作流程的完善，这种“首日即勘误”的情况会变得越来越少。

我们非常清楚，目前的规则在格式和更新频率上都有很大的改进空间。不过请大家放心，我们会在未来的几个月里努力解决这些问题。至于现在，我们的目标是尽快将勘误和阐明交到玩家手中，好让大家带着“铸魂淬炼”系列的卡牌参与中国赛区的正式比赛。**注意：这些阐明与勘误将立即生效。**

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”
- [M]代表“战力”
- [A]代表“任意特性的 1 点符能”
- [C]代表“与此牌特性相同的 1 点符能”
 - “急速”费用中的[C]需要与单位拥有相同特性；若单位没有特性或拥有多种特性，则变为[A]。

- 其他情况下的[C]则会全部视为符合卡牌印刷情况的“相应符能标志”——这种用法是我们在设计过程中采取的简称！

《“起源”系列常见问题》中的现存问题与勘误

我们在《“起源”系列常见问题》中提到的某些类别的勘误，同样适用于“铸魂淬炼”系列——但可惜勘误的发布时间较晚，未能赶上“铸魂淬炼”系列的印刷制作。另外，“起源”系列中也存在一些悬而未决的问题，需要在本次一并解决。

“星落”、“艾卡西亚暴雨”和“法盾”

在《“起源”系列常见问题》中，我们对这两张“起源”系列卡牌进行了调整，但产生的影响程度超出了我们的原始意图，我们对结果也不太满意。接下来就将麦克风交给《符文战场》的游戏总监 **Dave Guskin**，给大家讲讲这两张“起源”系列中的重要卡牌，以及即将进行的相应勘误：

大家好，我是 **Dave**！随着我们游戏的设计不断推进，“最初效果结算后需要进一步执行效果”的情况也越来越多。因此，我们加入了一种新的触发方式——内嵌式触发。在这类触发中，法术或技能可以使用最初效果中的信息，且在第二个效果开始结算之前，其他玩家仍可以在获知最初效果中信息的情况下进行响应。

我们采取了较为直接的文本模板（也就是正式写法），作为判断“内嵌式触发”的标志——“然后进行一次：”。由于“艾卡西亚暴雨”和“星落”已经使用了类似的文本模板，我最终决定将这两张卡牌也一并变为“内嵌式触发”（虽然它们并不符合首个效果-信息-第二个效果这样的流程）。

这个做法其实并不正确，我们也并不该做出这个改动——因为这会导致游戏过程中出现许多奇怪、反直觉的情况，让这两张卡牌发生出乎玩家预料的效果，甚至还会带来某些更糟糕的结果。

考虑到这些原因，我们会将这两张卡牌的运作方式与其他法术对齐（也就是我们认为符合玩家直觉的运作方式）——玩家将在打出这两个法术时选择所有目标，而另一名玩家可在这两个法术结算前进行反应，然后受到影响的所有单位都会在结算时受到相应伤害。每次选择时，你仍然可以选择相同或不同的单位。

星落（修订后）

对一名单位造成 3 点伤害。
对一名单位造成 3 点伤害。
(可以选择不同的单位。)



艾卡西亚暴雨 (修订后)

对一名单位造成 2 点伤害。
对一名单位造成 2 点伤害。
对一名单位造成 2 点伤害。
对一名单位造成 2 点伤害。
对一名单位造成 2 点伤害。
对一名单位造成 2 点伤害。
(可以选择不同的单位。)



除了这些卡牌修订外，我们还要进行一次小幅度的规则调整。我们发现，设计团队与规则团队之间对“法盾”的运作方式存在分歧。在规则中，目标的“法盾”费用，是每个法术/技能打出时支付一次。而在设计团队的试玩中，则是“每次选择目标时”支付一次。这个分歧其实并没有造成影响——“艾卡西亚暴雨”和“星落”原本使用的都是“内嵌式触发”，所以能够正常运作；而当时也没有其他卡牌（至少我们没找到）会多次选择同个单位作为目标。但现在情况不同了：上面的勘误与后来推出的“回响”技能都会受到这个问题的影响，而我

们希望“法盾”按照设计团队的想法生效。为此，我们将采取一个不同寻常的手段，对规则直接进行勘误：

规则 735.1.c (修订后)

该关键词为以下功能的简称：“对手每次将我选为法术或技能的目标时，必须支付等同于[法盾值]的符能作为额外费用，才能将我选为目标。”

要求你打出自己牌堆中其他卡牌的卡牌

问：“起源”系列中存在一些要求玩家从自己牌堆打出卡牌的卡牌，比如“光明未来”和“暴怒冲动”。之前进行的勘误中，这种操作变成了“先将卡牌放逐再打出”。那么，“铸魂淬炼”系列中拥有类似技能的卡牌，是否也会获得类似的勘误呢？

是的！这个勘误操作主要是为了方便计算——将卡牌放逐，即可确保这些卡牌在真正打出前，可以存放于游戏中的某个空间；不仅如此，若遇到卡牌因为种种原因无法打出的情况，这个办法也能提供一个“供卡牌退回”的空间。绝大多数情况下，这个勘误都不会对这些卡牌的真正效果产生影响。之所以进行勘误，则是为了对某些罕见个例进行明确规定。这次的勘误将影响 3 张“铸魂淬炼”系列卡牌，以及上次未能发现的 1 张“起源”系列卡牌。

雷克塞 - 万类女皇 (修订后)

当我进攻时，你可以选择展示你主牌堆顶部的两张牌。你可以选择放逐其中一张，然后将其打出。如果打出的卡牌为单位，则可以选择将其打出到此处。回收其余的卡牌。



虚空遁地兽 (修订后)

当你征服一处战场时，你可以选择让我变为休眠状态，以此展示你主牌堆顶部的两张牌。你可以选择**放逐**其中一张，**然后将其打出**。回收其余的卡牌。



虚空猛冲（修订后）

展示你主牌堆顶部的两张牌。你可以选择**放逐**其中一张，**然后将其打出**，其费用减少[2]。抽取其中未被放逐的卡牌。



增援（修订后）

查看你主牌堆顶部的五张牌。你可以选择从中**放逐**一名单位，然后将其打出，其费用减少**[5]**。回收其余的卡牌。



“铸魂淬炼”系列卡牌的内嵌式触发

问：《“起源”系列常见问题》中提出的内嵌式触发系统，是否也会应用于“铸魂淬炼”系列卡牌？

是的！又是这种情况：虽然你不一定清楚规则中的一些细节，但很有可能你已经在正确地使用这些卡牌了；然而我们发现，规则的具体机制需要采用更加严密的表述方式。内嵌式触发的标志是“进行一次：”，它会创造出新的结算链效果，给予玩家打出反应牌的时机，或者表示该效果需要等到该法术或技能的其他部分执行完毕后才会发生。这个机制将影响“铸魂淬炼”系列中的两张卡牌，它们都属于“先让你打出某样东西，再让你尝试对这样东西进行某种操作”的情况。

沙兵现身（修订后）

你每控制一件武装，便打出一名 2[M]的“黄沙士兵”。然后进行一次：让其中最多两名“黄沙士兵”变为活跃状态。



芮尔 - 唯心铁意（修订后）

[壁垒]（我在战斗中首先承担伤害。）

当我进攻时，你可以选择打出一件法力费用不高于[2]的武装，无视其费用。若如此做，则进行一次：将其贴附到我身上。



“铸魂淬炼”系列功能性勘误

“铸魂淬炼”系列中有一些卡牌的印刷文本可能无法执行，或者可执行但违背了我们的设计初衷和卡牌游戏的常理（至少我们认为如此）。因此我们将进行勘误，让这些卡牌回归设计中预期的运作方式。

血性冲刺

问：“血性冲刺”的文本是不是应该有个“本回合内”？

确实应该有！和“起源”系列中的“聚合变异”一样，这张卡牌文本中的“本回合内”表述也被意外遗漏了。

血性冲刺（修订后）

[迅捷]（可在你的回合或法术对决中打出。）

[回响][1]（你可以选择支付此额外费用，以重复此法术效果。）

让一单位**本回合内**获得[强攻 2]。（如果它是进攻方，则[M]+2。）



断魂一扼

问：“断魂一扼”中的首个友方单位，到底是费用还是目标？我要何时将其摧毁？选择不将其摧毁的话，又会发生什么？

“断魂一扼”使用了不太标准的表达格式，因此造成了一些歧义。我们未来会努力避免这类“非标准化表达”。我们将对其进行勘误，让它的运作方式与其他卡牌和技能更加统一。这次的勘误将明确确定：1) 被摧毁的友方单位是“目标”，不是“费用”；2) 该友方单位需要与另一名友方单位同时选择，且在法术结算时被摧毁；3) 如果你出于任意原因未将其摧毁（如：它不再是合法目标，或你使用中娅沙漏之类的效果将它的摧毁替换成其他效果），则不会让第二个友方单位获得战力。（你仍会抽一张牌；我们专门加入了换行，以便明确表述这一点。）

断魂一扼（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。）

摧毁一名友方单位。若如此做，则让另一名友方单位在本回合内获得等同于前者战力的+[M]加成。

抽一张牌。



夜之锋刃

问：夜之锋刃的“自动贴附”技能是怎么运作的？

由于战场上无人使用的装备会受到召回，夜之锋刃在进行装配的过程中会进行一套比较奇怪的动作，在其技能仍处于结算链的时候返回基地。也正因为这个奇怪动作，它将不再位于“装配本该发生”的那个“此处”。我们需要调整一下措辞，让它仍能找到你选择的单位。

然而，我们在这里要特别澄清——卡牌的具体功能与之前相比没有任何变化。“待命”的相关规则仍然要求你选择之前正面朝下放置此牌的战场上的某个单位。也正因如此，我们在勘误中加入了提醒文本。



夜之锋刃（修订后）

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

当你将此牌从正面朝下的状态打出时，将其贴附到你（*在此处*）控制的一名单位上。

[装配][C]（支付[C]：将此牌贴附到你控制的一名单位上。）

迦娜 - 救世之灵

问：迦娜的打出效果，能不能在没有敌方单位的情况下为我的单位移除伤害？

在《符文战场》中，触发式技能，除非其所要求的所有目标都可以被选取，否则是无法被放入结算链的。这类技能可以在“并非所有目标仍有效”的情况下继续结算并执行其部分文本，但在一开始，必须要所有目标均可选取，才可以将其放入结算链。这个说法有些古怪，我们也无意强迫玩家学习这一点。在我们看来，绝大多数玩家应该都认同，迦娜可以在没有其他敌方单位的情况下为友方单位移除伤害。因此，我们将增添“最多”的表述，与“起源”系列中某些触发式技能的“最多”勘误一样。

迦娜 - 救世之灵（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，并能打出到你控制的战场。）

当你打出我时，为此处你的所有单位移除伤害，然后将最多一名敌方单位从此处移动到其所属的基地。



贾克斯 - 万般皆武

问：“贾克斯 - 万般皆武”具体如何运作？

“贾克斯 - 万般皆武”会为你手牌中的所有武装提供“灵便”——将其当作“反应”打出时并没有什么问题.....但当武装进入场上，而“灵便”的另一部分文本尝试生效时，就不太对劲了。我们将解决这个问题。

贾克斯 - 万般皆武（修订后）

[法盾]（对手必须支付[A]才能将我选作法术或技能的目标。）

你各处的武装都获得[灵便]。（每件武装获得[反应]。当你打出此牌时，将其贴附到你控制的一名单位上。）



巨腕加藤

问：“巨腕加藤”能获得自己的战力和关键词吗？

“友方单位”这个表述确实包含加藤自身，但这并不符合这张卡牌的设计意图——毕竟，加藤是不能把自己扔出去的。加藤的文字描述中没有加入“另一名”表述单纯是我们的失误，这也导致了游戏的玩法偏离了设计初衷。因此，我们将进行调整，修复这个错误。

巨腕加藤（修订后）

[法盾]（对手必须支付[A]才能将我选作法术或技能的目标。）

当我移动到一处战场时，让**另一名**友方单位在本回合内获得我的关键词和等同于我战力的+[M]加成。



问：加藤会分享他在对局过程中获得的关键词吗？来自武装等各种来源的战力加成呢？会的。加藤会将他当前的关键词，以及等同于他当前战力的额外战力赋予你所选择的单位。加藤此后发生的变化不会造成影响；该单位获得的加成在技能结算时即已锁定。

缇亚娜·冕卫

问：当对手场上有缇亚娜时，我依然可以征服并据守战场吗？我还能获得征服和据守时的触发效果吗？如果是征服时，代替获得第 8 分的抽牌效果呢？

《符文战场》的规则和卡牌文本中，关于“得分”其实有两种不同的指向。一种是指战场得分的动作；一种是指获得分数的动作，比如“泰达米尔 - 凛冽凶蛮”的文本描述。这两者之间的区别通常很清楚……但缇亚娜造成的混淆超出了我们的预期。缇亚娜仅针对“分数”，并不会干扰征服或据守战场的流程。你依然可以征服和据守战场，并获得相应的征服与据守触发效果。当你已经来到最后一分，却尚未在每个战场都获得得分时，如果征服一处战场却无法得分，你甚至还可以抽一张牌。只有在你伸手去拿记分板、小程序或记分骰子准备加分时，缇亚娜才会跳出来对你说“不”。

现行规则对于“获得分数”和“得分动作”的定义尚不完善。因此未来我们很可能会重新审视相关规则，并调整那些“获得分数但不属于战场得分动作”的卡牌措辞。目前，我们先行发布勘误以明确缇亚娜的作用，其余规则维持原样。

缇亚娜·冕卫（修订后）

[法盾]（对手必须支付[A]才能将我选作法术或技能的目标。）

如果我位于战场上，则对手无法**获得**分数。



问：“遗忘丰碑”的运作方式和缇亚娜一样吗？这张牌是否也会得到相同的勘误？

“遗忘丰碑”的运作方式和缇亚娜不同，我们也承认，这一点确实有点令人费解。我们之所以决定为缇亚娜（而不是“遗忘丰碑”）进行勘误，一部分也是因为这个原因。

“遗忘丰碑”会从根本上阻止整个得分过程的发生。也就是说，既不会有征服触发效果，也不会有据守触发效果，更不会因征服或据守而获得分数。像“烈娜塔·戈拉斯克 - 幕后主脑”这类卡牌提供的“额外”分数则不受影响。你依旧可以在法术对决结束后获得战场的控制权——只是不会发生“征服”动作而已。

虽然原文没有勘误，但中文版本为了作出区分和防止误解，决定将遗忘丰碑的译文进行调整为：

遗忘丰碑（修订后）

每名玩家在各自的第三回合开始前，无法从此处得分。



永恩 - 一剑封尘

问：永恩的技能什么时候触发？怎么触发？如果我征服了一个战场，那这个战场还算是“开放”吗？

永恩现在的卡牌文本确实有点……嗯，容易口胡。如果死扣字眼，那他永远都触发不了一——毕竟你征服战场的瞬间，它就不再是“开放”状态了——但这显然不是我们的本意。我们调整了他的文本，现在判定的是征服该战场前那一刻的控制权状态。这样他就变正常了：当他在一场“非战斗法术对决”中征服战场后，就能在该对决结束时正确触发。而这也意味着他能在“防守突袭”的情况下触发技能——即在法术对决过程中单位发生了移动，导致你最后在防守回合征服了一处你之前未控制的战场。

永恩 - 一剑封尘（修订后）

[百炼]（当你打出我时，你可以选择为我[装配]你的一件武装，其装配费用减少[A]。可选择已贴附的武装。）
当我征服一处未受控制的战场时，对基地中的一名敌方单位造成等同于我战力的伤害。



沉没神庙

问：控制初始战力低于 5 的单位征服沉没神庙时，我可以使其变为强力单位来触发沉没神庙的战场效果吗？

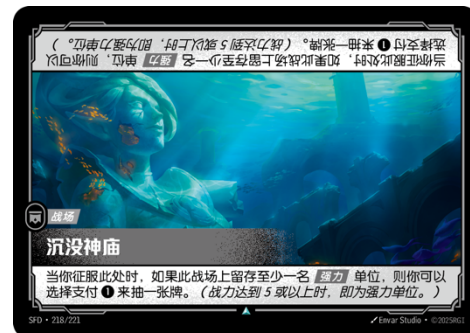
不可以。单位在征服时必须存活且已经是强力单位才可以触发沉没神庙的战场效果。你无法在征服后通过增加单位战力的方式来触发此效果——因为触发条件从一开始就并未满足；反之，若是沉没神庙的战场效果已经触发且被放置到结算链，对手也无法通过摧毁或降低战力的方式来阻止你执行该效果。

举例来说，没有增益的“瑟提 - 铁拳”的战力为 4，当其征服沉没神庙时并非强力单位，无法触发沉没神庙的战场效果——即使他在征服沉没神庙后会因其技能变为强力单位，但此时已错过触发沉没神庙的时机。

目前的中文译文可能会导致一些误解产生，我们决定调整译文来避免这个问题。

沉没神庙（修订后）

当你以[强力]单位征服此处时，你可以选择支付[1]来抽一张牌。（战力达到 5 或以上时，即为强力单位。）



规则补充说明

在“铸魂淬炼”系列中，有少数卡牌的作用尚不明晰。这并非卡牌文本本身有误，而是现行规则未能给予应有的支持。未来的规则更新将修正这些疏漏，但在此期间，我们希望就这些卡牌的正确使用方式提供指引。

德莱文 - 艺高胆大

问：“赢得”或“输掉”一场战斗具体是指什么？

战斗胜负的判定机制在最近的规则更新中不慎被遗漏。关于战斗的胜利、失败或平局，判定条件如下：

在造成战斗伤害后：

- 若双方在战场上都没有单位存活，或者双方都有单位存活，则视为战斗 **平局**。如果双方都有单位存活，进攻方将被召回。
- 若仅有一名玩家在战场上有单位存活，则该玩家 **赢得** 战斗，另一方被判 **负**。如果德莱文属于幸存单位，则会触发其效果。

这一判定的关键在于是否发生了“战斗法术对决”，以及在伤害结算结束后场上是否只剩下你的单位，而不在于是否真的造成了战斗伤害。哪怕你在德莱文动手之前就利用法术或技能摧毁或移除了所有敌方单位，他依然视为获胜。（你可以把这看作是“不战而胜”。）

无论你是处于进攻还是防守状态，均可赢得战斗。

问：如果我在进攻时获胜并征服了战场，德莱文的效果是在我得分之前还是之后触发？是在征服效果之前还是之后？

德莱文的技能会最先触发并结算，这发生在你因战场得分而获得常规分数之前，也早于任何征服效果的触发。这意味着，未在其他所有战场得分的情况下，你无法在手握六分时通过德莱文征服一处战场以直接赢得游戏——结算顺序是：你先因德莱文获得一分，随后游戏检测到你已处于七分，因此判定你获得“抽一张牌”的机会，而非获得征服战场时本应得到的一分。

暗巷神偷

问：暗巷神偷能摧毁金币指示物吗？

可以，但我们理解你为什么会有此一问。目前的规则中有一套“空值”机制，用来处理那些数值为空的情况（比如一个已经被移出场的单位，它的战力就不存在了）。既然单位都没了，数据也就没了，你自然无法拿它进行计算或比较（连“它是不是小于等于 1？”这种判定都做不了）。

若是把这套逻辑用在指示物的费用上，确实也说得通，但我们觉得结果会很反直觉——这会导致“暗巷神偷”无法摧毁金币指示物。但实际上，金币指示物并未消失不见，它只是因为不需要费用，所以才没有费用。因此，我们会更新规则并明确一点：在任何情况下，指示物的费用均视为 0。



兰博 - 热力全开

问：“兰博 - 热力全开”能选择一个“机器人”进行回收吗？如果能，它会被送到哪里？

可以。这确实是规则中的一个小缺漏。主牌堆的卡牌被回收时，会回到主牌堆中，符文被回收时，会回到符文牌堆中，但指示物并不属于这两类。我们会在后续的规则更新中明确：指示物会“继承”其所属类型的回收目的地。也就是说，如果一个指示物属于单位或装备，它就会像其他装备牌一样被回收进主牌堆。然后它会消失，正如指示物一旦离场就会立即消失，但它依然会被视为“你回收的那个单位”，兰博也依然能检测它的战力。



斯弗尔尚歌

问：“斯弗尔尚歌”能复制单位从其他来源获得的技能描述吗？比如“顺劈”所给予的“强攻”？从其他武装上获得的文本能复制吗？

不能，斯弗尔尚歌只会复制实际印在单位卡牌上的技能描述。目前的规则确实有点没讲清楚，只说了“添加”和“移除”文本，没区分这到底是单位自带的还是外来的。

这里的核心逻辑在于复制——这部分规则以后会细化，但现在你只需要记住：当你复制一个物体或文本时，复制的是它的原始属性，其将无视所有后续的修改。

这也意味着斯弗尔尚歌不会复制单位从其他武装那里获得的技能。所以，如果你在同一个单位上贴附了三张斯弗尔尚歌，该单位所拥有的技能数量总共是四个，而不是八个。（四个也已经够多了。）



问：“厄斐琉斯 - 出尘”有个技能是当我给他贴附武装时，让我“从以下中选择一个本回合未选过的效果”。如果我给他贴附“斯弗尔尚歌”，他来得及获得这个技能的第二份复制效果并让两次效果都触发吗？如果来得及，我必须要选不同的效果吗？

他确实来得及获得该技能的第二份复制效果，并且它也会触发。关于限制条件：“一个本回合未选过的效果”是针对每一个技能实例独立判定的。也就是说，你可以为原来的技能和新复制的技能选择同一个选项，但你需要分开记清楚每个技能各自用过了哪些选项。



降低战力的卡牌

问：我听说以后削减战力的卡牌不会再写着“不得低于 1”了。那像“敲’诈”这种“起源”系列的卡牌也会被勘误吗？

不会。这只是从“铸魂淬炼”系列开始实施的新设计方针，而“起源”系列的卡牌将保留其原本的功能。

问：这是不是说，现在单位的战力可以降到 0 甚至是负数了？

其实单位的战力一直都能降到 0 或更低，只不过实际操作起来极其困难而已。举个例子：假设有一个随从位于“崔法利兵营”，它会拥有 2 点战力（1 点自带的基础战力，+1 点兵营加成）。如果它被“敲’诈”命中，“敲’诈”会以 -1 战力进行“快照”，将随从的战力降至 1。如果该随从随后离开崔法利兵营，它将失去 +1 战力加成，最终变为 0 点战力。鉴于在“铸魂淬炼”系列的卡牌中这种情况会变得很常见，我们建议大家温习一下关于“战力不高于 0 的单位”的规则。

问：战力不高于 0 的单位会自动被摧毁吗？

不会，单位即使战力为 0（甚至更低！）也能存留在场上。只要受到任何伤害，它们就会被摧毁。但由于“0 点”不被视为有效的伤害数值，因此你需要对战力不高于 0 的单位起码造成 1 点伤害，才能将其摧毁。我们明白这听起来有点怪，但这能确保像“封冻”这类卡牌只能用于削弱单位，而无法直接将单位摧毁——这对我们来说很重要。



问：战力为负的单位会在战斗产生“负伤害”并拉低我的总战力吗？

不会。在计算造成的伤害时，负战力视为 0 战力；但在计算如何将其数值提升回正数时，依据其实际数值计算。举例来说，一个战力为-3 的单位在战斗中贡献的伤害为 0；如果受到 1 点或以上的伤害它就会被摧毁；并且它需要获得+4 战力，才能恢复到 1 点战力。

伊泽瑞尔 - 奥法逸才

问：“伊泽瑞尔 - 奥法逸才”能减少哪些费用？他能减少“回响”、“急速”或“装配”费用吗？

“伊泽瑞尔 - 天才学者”减少的是 *可选支付* 的 *额外费用*。这类费用的规则文本通常会同时包含“额外费用”和“可以选择”这两个词。“回响”和“急速”是可选额外费用的主要来源，不过伊泽瑞尔也能为像“爆破队学员”这类特殊的个例提供费用减免。

但伊泽瑞尔无法减少装配费用。因为那是技能的激活费用，既不属于“额外”费用，也不是“可选”的。目前游戏中尚不存在适用于激活技能的可选额外费用。

问：那“法盾”费用算吗？它现在不属于可选费用吗？

不算，伊泽瑞尔无法减免“法盾”费用，因为“法盾”并非可选费用。“法盾”属于 *强制性* 额外费用，这意味着，若你施放的法术或技能选择了具有“法盾”的目标，你就必须支付此费用才能进行确认。诚然，对于触发式技能，你可以通过放弃确认效果来避免支付“法盾”费用，但这并不意味着该费用的性质变成了“可选费用”。



恶意收购

问：如果我用“恶意收购”获得了对手在某处战场上唯一的单位
的控制权，这会触发法术对决吗？这算作战斗吗？

你会引发一场非战斗法术对决。（“恶意收购”的提示文本在这里稍微有点误导人——在规则上，你必须先经过某种法术对决流程才能进行征服。）这一裁定适用于所有“你在某战场有单位，对手虽仍拥有该战场的控制权，但该战场已无其单位”的情况。（是的，这种情况确实存在，“恶意收购”和“天声震落”最容易导致此局面的出现。）

目前的规则对此存在盲区，缺乏明确的结果判定。我们计划在下一
次常规规则更新中填补这一空白。这个问题比预想的要复杂不少，目前我们也无法百分之百确定最终的定论。

在此期间，我们认为发动“非战斗法术对决”是对游戏进程干扰最小的方式。如果你需要精确的时机判定：请视为对手是在开启法术对决的清理步骤中失去了战场控制权；这属于特例，因为通常战场进入争夺状态后，控制权即“冻结”不变。

预时之门

问：“回响”到底会重复法术的哪一部分效果呢？是把所有效果都重复一遍吗？如果我使用“预时之门”，让“御衡守念”进行回响，然后在其减费效果生效时支付费用，那么这个减费效果到底会发生一次还是两次？或者说，法术的最终费用是 2 还是 4？

“回响”会让你重复执行一次法术的“指示”——也就是法术在结算时指示你执行的动作。（我们会在下一轮的规则更新中，对“指示”及其具体确定条件给出更明确的定义。）而御衡守念的“回响”费用并不会降低（虽然其基础费用降低了）——因为在查询卡牌费用时，查询到的信息必定是卡牌上印刷的费用。

这也就是说，御衡守念的减费效果只会发生一次，该法术的最终费用是 4——基础费用为 3，加上 3 的“回响”费用，再减去降低的 2 点法力。

带有[百炼]关键词的卡牌

问：“百炼”的提示文本写的是“你可以选择”，但从核心规则来看，似乎是强制执行的。到底要听哪一边呢？

哇，你的眼好尖呐！“百炼”这个关键词的设计初衷，从头至尾都是“可选”的。核心规则使用的语言结构似乎暗示了强制指定目标，但实际上是提示文本更加准确。是否使用这个技能，永远是玩家自己的选择。我们之后会调整与此相关的语言结构，大家放心吧。

