

《符文战场》破限系列 裁判 FAQ

随着《符文战场》「破限」系列的到来以及此前《核心规则》、《赛事规则》的更新，我们发现在游戏过程中仍然会出现一些引起误解的常见问题，为此裁判组咨询了设计师后针对相关问题发布这份文档，以保证判罚与设计同步的最新设计意图一致。如果在未来与官方 FAQ 或裁判 FAQ 存在冲突，请以未来发布的官方 FAQ 为准。


本文档分为三个部分：

- 官方规则更新后产生变动的卡牌问题说明
- 新增 Q&A
- 其他常见卡牌 Q&A

本文档基于《符文战场》「破限」系列最新核心规则和设计回复进行制作，代表了目前设计师的设计意图与修改方向。

1. 官方规则更新后产生变动的卡牌问题



以下卡牌 Q&A 在此前的起源&铸魂淬炼 FAQ 已有提及，但是随着 3 月 30 日最新核心规则的更新，部分卡牌问题的答案发生了变化，因此我们重新整理后与设计师逐一进行了二次确认，裁判组着重提炼了以下重点问题，其余也均已于《符文战场》官方小程序上进行了更新，请各位召唤师以最新规则下的答案为准，

 <p>太阳圆盘</p> <p>Q: 破限 — 你在本回合内打出的下一名单位以活跃状态进场。(如果你在回合内已打出过其他卡牌，则无效此效果。)</p> <p>“追随我的人，会在追随者中！” ——阿兹尔</p>		<p>Q：本回合打出的第一张卡牌是【太阳圆盘】，在打出【太阳圆盘】后能否直接使用【太阳圆盘】的技能？</p>	<p>A：不，不可以。</p>
---	--	---	------------------------

 <p>卡牌骗术</p> <p>法术</p> <p>法术 (可在你的回合或法术对决中打出。) 查看你主牌堆顶部的三张牌。选择其中一张加入手牌，并回收其余的卡牌。</p> <p>“不是，命好而已。”</p> <p>OCx - 183/208</p>	 <p>诺克萨斯新兵</p> <p>单位 诺克萨斯 魔法师</p> <p>法术 我的费用减少 1。(如果你在回合内已打出过其他卡牌，则发动此效果。)</p> <p>最先冲到敌阵的，立大功!</p> <p>OCx - 133/208</p>	<p>Q: 我方回合打出的第一张牌是【卡牌骗术】，被对方【蔑视】无效化后，我方打出【诺克萨斯新兵】应支付 [2] 还是 [4] ?</p>	<p>A: [2]。</p>
 <p>卡牌骗术</p> <p>法术</p> <p>法术 (可在你的回合或法术对决中打出。) 查看你主牌堆顶部的三张牌。选择其中一张加入手牌，并回收其余的卡牌。</p> <p>“不是，命好而已。”</p> <p>OCx - 183/208</p>	 <p>冰封宝石</p> <p>法术</p> <p>当你在每回合内抽第二张牌时，让一名友方单位本回合内 $\psi + 2$。</p> <p>每个水晶都蕴含着弗雷尔卓德的力量。</p> <p>UL - 071/213</p>	<p>Q: 【卡牌骗术】的效果是否为抽牌，能否触发【冰封宝石】的效果?</p>	<p>A: 不，不是抽牌，不能触发【冰封宝石】的效果。</p>
 <p>卡牌骗术</p> <p>法术</p> <p>法术 (可在你的回合或法术对决中打出。) 查看你主牌堆顶部的三张牌。选择其中一张加入手牌，并回收其余的卡牌。</p> <p>“不是，命好而已。”</p> <p>OCx - 183/208</p>		<p>Q: 在主牌堆为空的情况下使用【卡牌骗术】是否会触发燃尽?</p>	<p>A: 不会燃尽。</p>
 <p>冷血贵族</p> <p>单位 诺克萨斯</p> <p>你必须牺牲一名友方单位，作为打出我的额外费用。</p> <p>忠诚是种义务，而不是选择。</p> <p>OCx - 200/208</p>		<p>Q: 普通开环状态下，我方唯一的单位 a 控制 A 战场，我方可以将【冷血贵族】打出到该战场吗? (选择单位 a 作为打出【冷血贵族】的额外费用。)</p>	<p>A: 是的，可以。</p>

<p>卡尔萨斯 永恒颂葬</p> <p>你的所有 <绝念> 效果可以额外触发一次。</p> <p>“我们所有人在神界都有一席之地。我们只需要接受它就行了。” ——阿娜塔·戈拉斯克</p>	<p>戈拉斯克调酒师</p> <p><绝念> 你可以选择从你的废牌堆中打出一名费用不高于 5 且不高于 5% 的单位，充现其费用。（当被摧毁时，发动此效果。）</p> <p>“凡人还是敌人，只取决于剂量大小。” ——阿娜塔·戈拉斯克</p>	<p>Q: 【卡尔萨斯 - 永恒颂葬】和【戈拉斯克调酒师】同时被摧毁，【戈拉斯克调酒师】的<绝念>触发几次？</p>	<p>A: 触发两次。</p>
<p>戈拉斯克调酒师</p> <p><绝念> 你可以选择从你的废牌堆中打出一名费用不高于 5 且不高于 5% 的单位，充现其费用。（当被摧毁时，发动此效果。）</p> <p>“凡人还是敌人，只取决于剂量大小。” ——阿娜塔·戈拉斯克</p>	<p>星芒凝汇</p> <p>对最多两名单位各造成 6 点伤害。</p> <p>命运之轮，在此短暂交汇。</p>	<p>Q: 普通开环状态下，我方【戈拉斯克调酒师】独自控制一处战场，对手打出【星芒凝汇】摧毁了【戈拉斯克调酒师】，【戈拉斯克调酒师】的<绝念>能否将单位打出到该战场？（此时该战场没有任何我方单位。）</p>	<p>A: 是的，可以。</p>
<p>厄塔汗</p> <p>你可以选择摧毁一名友方单位，作为打出我的额外费用。若如此做，则该单位每有1点法力费用，我的法力费用便减少 1。该单位每有1点法力费用，我的费用便减少 1%。</p> <p><绝念> 我可以向其战场进行移动。</p> <p>当我进攻时，防守方必须摧毁其在此处的一名单位。</p>	<p>雷克塞 黄沙噬猎</p> <p><急速> 你可以选择额外支付 1 和 1 让我以及状态进场。</p> <p><绝念> 如果我老是被你秀，高 5 以上，从手牌以外位置打出的友方单位获得 <急速>。</p>	<p>Q: 牌库打出的【厄塔汗】选择了【雷克塞 - 黄沙噬猎】作为额外费用，【厄塔汗】是否还可以因为【雷克塞】的被动技能<急速>入场？</p>	<p>A: 如果你支付了<急速>的费用，则【厄塔汗】会以活跃状态进场。</p>
<p>索拉卡 星辰逆旅</p> <p>我在战斗中愿意承担伤害。如果你在战斗中控制的一名单位被摧毁，且该单位的战力低于我，则改为移除其所受伤害，使其变为休眠状态，并使其免疫。（把该单位送回战场，对你的卡牌不生效。）</p> <p>“不要徒劳的争辩。”</p>	<p>随从</p> <p>“对我们一个人出手，就是对我们所有人出手！”</p>	<p>Q: 【索拉卡 - 星辰逆旅】和位于同一位置的【随从】同时被摧毁，【索拉卡 - 星辰逆旅】的技能是否生效，【随从】会被召回吗？</p>	<p>A: 是的，会被召回。</p>

<p>2 2</p> <p>英雄 迈克尔斯</p> <p>狂热粉丝</p> <p>当我的防守时，你可以选择摧毁我，以此将一名进攻方单位移动到其基地。</p> <p>“德莱文说的……别让他们在你地方猛打！”</p>	<p>2 6</p> <p>法术</p> <p>极速反制</p> <p>反应 (可在任意时机打出，甚至先于其他法术和技能的结算。)</p> <p>无效化一个敌方单位或友方装备选为目标的敌方法术或技能。</p>	<p>Q: 我防守时选择摧毁【狂热粉丝】让对方进攻单位移动到基地，对方反应【极速反制】无效化【狂热粉丝】的技能，我的【狂热粉丝】还需要被摧毁吗？</p>	<p>A: 是的，【狂热粉丝】会被摧毁。</p>
<p>6 6</p> <p>英雄单位 德莱文 迈克尔斯</p> <p>德莱文 - 艺高胆大</p> <p>反击 (对手必须受你才能将我选作法术或技能的目标。)</p> <p>每回合结束，当我赢得战斗时，你获得1分。当我在战斗中被摧毁时，选择一名对手，让其获得1分。</p>	<p>5 6</p> <p>法术</p> <p>帝国谕令</p> <p>反击 (可在你的回合或法术对决中打出。)</p> <p>在本回合内，每当任意单位承受伤害时，直接将它摧毁。</p> <p>“一个词语，我就能灭掉你。”</p> <p>——阿基尔</p>	<p>Q: 我方【德莱文 - 艺高胆大】独自进攻对方仅一名【随从】防守的战场，法术对决期间对方结算了【帝国谕令】。双方互相分配了战斗伤害，最终结果如何？</p>	<p>A: 本次战斗无结果，我方无法获得分数，对方获得 1 分。</p>
<p>8</p> <p>宏伟广场</p> <p>当你防守此处，且在此拥有至少七名单位时，你赢得游戏胜利。</p>	<p>宏伟广场 [新文本]</p> <p>当你据守此处时，如果你在此拥有至少七名单位，则你赢得游戏胜利。</p>	<p>Q: 回合开始时我有 6 名单位据守在【宏伟广场】，我可以反应【宏伟广场】的技能打出<待命>单位，达成 7 名单位的条件从而获得游戏胜利吗？</p>	<p>A:不可以，据守时没有 7 名单位不会触发【宏伟广场】技能。</p>
<p>8</p> <p>宏伟广场</p> <p>当你防守此处，且在此拥有至少七名单位时，你赢得游戏胜利。</p>		<p>Q: 回合开始时我有 7 名单位在【宏伟广场】成功据守，对方反应【宏伟广场】的技能摧毁了我的单位导致【宏伟广场】上不足 7 名单位，我会赢得游戏胜利吗？</p>	<p>A: 是的，会赢得游戏胜利。</p>

 <p>英雄单位 薇古丝 暗影系 约德尔人 薇古丝 刺客</p> <p>如果我处于战斗中，则所有友方法术的费用减少1和，不得低于0，而所有敌方法术的费用增加1和。</p> <p>我要把每张奥术都拉长</p>	 <p>英雄单位 伊泽瑞尔 奥术师 伊泽瑞尔 魔法天才</p> <p>当你打出我时，弃置一张手牌，然后抽两张牌。</p> <p>你可以将其他卡牌的可选额外费用减少1或后支付。</p> <p>“谁要地呢？”</p>	<p>Q: 我方基地有【伊泽瑞尔 - 奥法逸才】，此时我方 2 个【薇古丝 - 郁郁】进攻敌方战场，在法术对决期间我打出【风箱炎息】并选择<回响>，此时我应支付多少费用？</p>	<p>A: [1]。</p>
---	--	---	----------------

2. 新增 QA

 <p>法术 时间扭曲</p> <p>在当前回合结束后，再进行一个回合，然后放逐此牌。</p> <p>“高级反转” 艾克</p>	 <p>英雄单位 戏命师</p> <p>当你打出一个法术时，如果消耗了不低于0法力，则你可以选择将法术放逐。如果以此方式放逐了四张法术牌，则将这些法术牌放入各自的废牌堆，召出四枚符文，并抽一张牌。</p>	<p>Q: 【时间扭曲】放逐自己以后，是否还会被传奇【戏命师】的技能再次放逐？</p>	<p>A: 不，不会再次放逐。</p>
 <p>英雄单位 戏命师</p> <p>当你打出一个法术时，如果消耗了不低于0法力，则你可以选择将该法术放逐。如果以此方式放逐了四张法术牌，则将这些法术牌放入各自的废牌堆，召出四枚符文，并抽一张牌。</p>		<p>Q: 我方打出【火箭轰击】，被对方【蔑视】无效化后，是否会触发【戏命师】的技能？</p>	<p>A: 不，不会触发。</p>
 <p>单位 德玛西亚·龙 远古巨龙</p> <p>你造成的任意数量伤害，都足以将敌方单位摧毁。</p> <p>当你打出我时，在每个位置选择最多一名敌方单位，对其造成成吨伤害。</p> <p>把龙逐出山谷，只不过是更大的龙腾出了空间。</p>		<p>Q: 我方【远古巨龙】进场前敌方单位已经受到过我方法术造成的伤害，我方【远古巨龙】进场后该单位是否被摧毁？</p>	<p>A: 是的，该单位会被摧毁。</p>

 <p>远古巨龙 你造成的任意数量伤害，都足以将敌方单位摧毁。 当你打出我时，在每个位置选择最多一名敌方单位，对其各造成1点伤害。 把龙逐出山谷，只不过是更大的龙腾出了空间。</p>		<p>Q: 我方【远古巨龙】在基地的情况下，我方一名 3 战力单位进攻对方四名 5 战力单位防守的战场，请问在战斗中可以摧毁几名对方单位？</p>	<p>A: 三单位。</p>
 <p>远古巨龙 你造成的任意数量伤害，都足以将敌方单位摧毁。 当你打出我时，在每个位置选择最多一名敌方单位，对其各造成1点伤害。 把龙逐出山谷，只不过是更大的龙腾出了空间。</p>		<p>Q: 战场 A 中有我方单位 a，我方基地有单位 b。对方打出【远古巨龙】选择了单位 a 和单位 b 作为技能目标，我方反应【远古巨龙】的技能打出【闪现】，将 a 移动到基地。【远古巨龙】的技能如何结算？</p>	<p>A: 只有单位 b 会受到 1 点伤害。</p>
 <p>绯红印记树怪 当你征服一处战场时，给予一名友方单位祝福。（如果其手牌有祝福，则获得一个+1增益。）</p>	 <p>苍蓝雕纹魔像 当你防守一处战场时，你在下一个主阶段开始时，获得+2。（获得额外增益的技能无法成为其他法术的反击目标。）</p>	<p>Q: 【绯红印记树怪】和【苍蓝雕纹魔像】所指的征服效果/据守效果，是否既包括单位的，也包括战场的？</p>	<p>A: 是的。</p>
 <p>猩红飞鸽 如果我和另一名单位一起进攻一处战场，则我获得+2。 某种程度上说，确实是在“传递信息”。</p>		<p>Q: 两名友方单位和【猩红飞鸽】一起进攻时，【猩红飞鸽】的被动技能会让自己+2 战力吗？</p>	<p>A: 是的，会+2 战力。</p>

 <p>【异能】 映像 《当我被打出时变为某张卡牌的复制体。我不会获得该卡牌的打出效果。》</p>	 <p>【异能】 弗罗尔威德 警觉的哨兵 【异能】 一抽一张牌。《当我被摧毁后，发动此效果。》 “他也许再也回不了家了，但正因为有他，那家才依然存在。”</p>	<p>Q: 变为【警觉的哨兵】的【映像】，其<绝念>能否结算？</p>	<p>A: 能结算。</p>
 <p>【异能】 映像 《当我被打出时变为某张卡牌的复制体。我不会获得该卡牌的打出效果。》</p>	 <p>【异能】 魄罗 莽莽魄罗 【异能】 《如果我进敌方，则心+1。》 “别担心，他们可喜欢了！”</p>	<p>Q: 我的一个【映像】成为了【莽莽魄罗】的复制，它现在的费用是多少？</p>	<p>A: [2]。</p>
 <p>【异能】 虚空之灵 纳什男爵 打出我时，如果场上没有“男爵巢穴”，则将一个“男爵巢穴”战场指示物放置到场上。若如此做，则改为我于“男爵巢穴”进场。《“男爵”单位可在该位置移动到此处的效果。》 我无法被敌方法术和技能选择作目标。 其他友方单位获得+2。</p>	 <p>【异能】 奥玛利亚 搜魔人典狱长 如果我位于战场上，则对手只能把单位打到自己基地。 如果我位于战场上，则禁止敌方单位和装备通过法术或技能效果变为活跃状态。</p>	<p>Q: 场上没有【男爵巢穴】，对方【搜魔人典狱长】位于战场，我方打出【纳什男爵】的技能进入【男爵巢穴】？</p>	<p>A: 是的，可以。</p>
 <p>【法术】 莲花陷阱 【异能】 《支付1正面朝下放置此牌，之后可支付1将其动作反应牌打出。》 【异能】 《可在任意时机打出，甚至先于其他法术和技能的选择。》 选择一名单位。本回合该单位受到的所有伤害翻倍。 “艺术，发自内心的恐惧。” ——尼</p>	 <p>【法术】 海克斯射线 【异能】 《可在你的回合法术对决中打出。》 对战场上的一名单位造成3点伤害。 “耀武，然后改进。” ——维克托</p>	<p>Q: 本回合我打出了两张【莲花陷阱】选择了同一名单位，随后我打出【海克斯射线】并选择该单位，会对它造成多少点伤害？</p>	<p>A: 12点。</p>

<p>法术 2 残酷复活 【瞬间】（存在在虚影时打出，甚至先于其他法术和技能的结算。） 你必须摧毁一名敌方单位，作为打出此牌的额外费用。 从你的废牌堆中打出一名法力咒符能费用不高于被摧毁单位的单位，无视其费用。</p>	<p>单位 暗影系 灵体 10 裂魂者喇煞 你的废牌堆中每有一张牌，我的费用便减少1。 它喜欢死亡的味道，但更喜欢疯狂的味道。</p>	<p>Q: 我打出【残酷复活】，选择【裂魂者喇煞】作为额外费用，能否选择打出废牌堆中的【千尾监视者】？</p>	<p>A: 是的，可以。</p>
<p>法术 2 残酷复活 【瞬间】（存在在虚影时打出，甚至先于其他法术和技能的结算。） 你必须摧毁一名敌方单位，作为打出此牌的额外费用。 从你的废牌堆中打出一名法力咒符能费用不高于被摧毁单位的单位，无视其费用。</p>		<p>Q: 我打出【残酷复活】时，是否可以以选择同一名单位作为额外费用，再从废牌堆中把它打出？</p>	<p>A: 不，不可以。</p>
<p>英雄法术 基兰 3 镜花水月 选择一名单位，将一名活跃状态的“映像”打出到你的基地。该“映像”变为所选单位的复制体，并让其获得【2/1】。（在其控制者的开始阶段开始时，结算得分之前将其摧毁。） “最好的谎言，总是美丽的。” ——乐芙兰</p>	<p>英雄单位 基兰 艾卡西亚 5 基兰 野狐活佛 每回合限一次，如果我位于战场上，若你要打出一名指示物单位，则你可以选择改为打出该指示物单位和它的一名复制体。 “乱觉得我以前做过这件事。”</p>	<p>Q: 我方【基兰 - 时间法师】位于战场上时，我方打出【镜花水月】选择了对手的【千尾监视者】。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 最终我方场上存在几个【映像】？ 2) 它们是否是活跃状态？ 3) 它们是否具有<瞬息>？ 4) 它们中有几个会变为【千尾监视者】？ 	<p>A: 两个活跃且具有<瞬息>的【映像】，全部两个都会变为【千尾监视者】。</p>
<p>英雄法术 基兰 3 镜花水月 选择一名单位，将一名活跃状态的“映像”打出到你的基地。该“映像”变为所选单位的复制体，并让其获得【2/1】。（在其控制者的开始阶段开始时，结算得分之前将其摧毁。） “最好的谎言，总是美丽的。” ——乐芙兰</p>	<p>英雄单位 基兰 艾卡西亚 5 基兰 野狐活佛 每回合限一次，如果我位于战场上，若你要打出一名指示物单位，则你可以选择改为打出该指示物单位和它的一名复制体。 “乱觉得我以前做过这件事。”</p>	<p>Q: 我方有两个【基兰 - 时间法师】位于战场，我方打出【镜花水月】选择对手的某个单位，并决定让两个【基兰 - 时间法师】的效果都生效，最终我会打出几个【映像】？</p>	<p>A: 三个。</p>

 <p>镜花水月</p> <p>选择一名单位，将一名活跃状态的“映像”打出到你的基地。该“映像”变为所选单位的复制体，并使其获得【眩晕】。在其回合的开始阶段开始时，选择得分之牌将其摧毁。</p> <p>最好的伪装，总是最显眼的。 —乐芙兰</p>	 <p>薇古丝 - 冷眼旁观</p> <p>高速单位，薇古丝·喀斯喀·约维尔人</p> <p>薇古丝 - 冷眼旁观</p> <p>【法术】（对手必须支付2才能将我选作法术技能的目標。）</p> <p>当对手打出一名单位时，如果我位于战场上，则【眩晕】该单位。该对手在本回合内无法移动该单位。（使其在本回合内无法造成战斗伤害。）</p> <p>“我要让他们看看什么叫真的无所畏惧……或者瞎子”</p>	<p>Q: 对方的【薇古丝 - 冷眼旁观】在战场上，我方打出【镜花水月】选择【薇古丝 - 冷眼旁观】。【镜花水月】打出的【映像】变为【薇古丝 - 冷眼旁观】之后，是否仍然<眩晕>且无法移动？</p>	<p>A: 是的。</p>
 <p>海兽钩钩</p> <p>支付0和1和1: 摧毁一名敌方单位，然后从牌堆顶部打出五张牌。你可以选择从中打出一名战力比被摧毁单位最多高1点的单位卡牌，无视费用，然后回收其余的卡牌。</p> <p>小鱼总是会咬大鱼吃钩，有些还不是一般地大。</p>	 <p>映像</p> <p>（当我被打出时变为某张卡牌的复制体。我不会获得该卡牌的打出效果。）</p>	<p>Q: 我方场上有变为 5 战力单位的【映像】，此时我方激活【海兽钩钩】技能选择摧毁该【映像】，能否查看主牌堆并从中打出 6 战力的单位？</p>	<p>A: 可以。</p>
 <p>夜阑谣</p> <p>【法术】（可在任意时机打出，甚至先于其他法术和技能的结果。）</p> <p>无效化一个法术。其控制者在本回合内无法打出法术。</p> <p>“嘘，安静！” —月莉塔</p>	 <p>遗忘</p> <p>【法术】（可在任意时机打出，甚至先于其他法术和技能的结果。）</p> <p>无效化一个法术，让其返回所属的手牌，而不是将其放入废牌堆。</p> <p>进行【重置】。（查看你主牌堆顶部的一张牌，你可以选择将其回收。）</p>	<p>Q: 我打出【海克斯射线】，对方反应打出【夜阑谣】选择【海克斯射线】，我方再次反应打出【遗忘】并选择无效化我自己的【海克斯射线】，在所有法术结算后，我方是否可以继续打出法术？</p>	<p>A: 可以。</p>
 <p>缜密的调查员</p> <p>当你打出时，选择一名对手，让对手展示自己的手牌。你可以选择支付2经验，从其手牌中选择一张卡牌。若如此做，则让对手弃置该卡牌，并抽一张牌。</p>		<p>Q: 【缜密的调查员】文本中出现“你可以选择支付 2 经验”，是否意味着我可以选择不触发它的技能？</p>	<p>A: 不可以。</p>

<p>3 3</p> <p>单位 皮尔特沃夫</p> <p>缜密的调查员</p> <p>当你打出我时，选择一名对手，让对手展示自己的手牌。你可以选择支付2经验，从其手牌中选择一张卡牌。若如此做，则让该对手再置该卡牌，并抽一张牌。</p>		<p>Q: 我应该在何时选择是否支付 2 经验?</p>	<p>A: 在查看对手手牌后，再决定是否支付 2 经验。</p>
---	--	------------------------------	----------------------------------

3. 其他常见卡牌 QA

<p>4 4</p> <p>英雄单位 卡兹克 虚空之兽</p> <p>卡兹克</p> <p>恐怖畸变</p> <p>伏击 (你可以选择将我作为 双圈牌 打出到你自己单位的战场。)</p> <p>当我进攻或防守时，如果此处有一名落单的敌方单位，则让我本回合内 $\psi+2$ 并获得 2 经验。</p> <p>“我感觉到有价值的猎物。”</p>	<p>5 5</p> <p>英雄单位 皮尔特沃夫</p> <p>蔚</p> <p>和平卫士</p> <p>伏击 (你可以选择将我作为 双圈牌 打出到你自己单位的战场。)</p> <p>当我进攻时，震慑 此处的一名敌方单位。(使其在本回合内无法造成战斗伤害。)</p> <p>“我自己就是目标。”</p>	<p>Q: 我方一名落单的单位进攻对方控制的战场，对方<伏击>打出【卡兹克 - 恐怖畸变】，技能触发后我方反应，<伏击>打出【蔚 - 和平卫士】，【卡兹克 - 恐怖畸变】的技能如何结算?</p>	<p>A: 【卡兹克 - 恐怖畸变】的技能会正常结算，不会在结算时再次检查条件。</p>
<p>1 5</p> <p>法术</p> <p>卡牌骗术</p> <p>震慑 (可在你的回合被法术对决中打出。)</p> <p>查看你主牌堆顶部的三张牌，选择其中一张加入手牌，并回收其余的卡牌。</p> <p>“不是，命好而已。”</p>	<p>2 2</p> <p>魔法 拉克萨斯</p> <p>拉文布鲁姆学生</p> <p>每当我打出一张法术牌时，让我本回合内 $\psi+1$。</p> <p>“一知半解，最是危险，多学多懂，好处无穷。”</p>	<p>Q: 我方回合打出的第一张牌是【卡牌骗术】，被对方【蔑视】无效化后，我方【拉文布鲁姆学生】的技能是否会触发?</p>	<p>A: 不，不会触发。</p>
<p>4 4</p> <p>英雄单位 狼 艾欧尼亚</p> <p>狼</p> <p>匠心宿命</p> <p>震慑 (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。)</p> <p>如果你在本回合消耗了不低于 ψ 的费用来打出一个法术，则你可以选择支付 ψ 来将我打出。</p> <p>“一二三四，二二三四……”</p>	<p>4 5</p> <p>法术</p> <p>火箭轰击</p> <p>震慑 (你可以选择支付此额外费用，以造成此法术效果，并做出不同的选择。)</p> <p>选择一个效果</p> <ul style="list-style-type: none"> 对基地中的一名单位造成 4 点伤害。 摧毁一件装备。 	<p>Q: 我方打出【火箭轰击】，被对方【蔑视】无效化后，我是否可以支付 [B] 打出【烬 - 匠心宿命】?</p>	<p>A: 是的，可以。</p>

 <p>10</p> <p>9 魔法</p> <p>时间扭曲</p> <p>在当前回合结束后，再进行一个回合，然后放逐此牌。</p> <p>“两败俱伤！” ——艾克</p> <p>05A • 122/28</p>	 <p>3</p> <p>3 魔法</p> <p>预时之门</p> <p>支付 3。Q：让你本回合打出的下一个法术获得等同于其费用的 回响。（你可以选择支付此额外费用，以重复此法术效果。）</p> <p>唯有精通历史之人，才能让历史重演。</p> <p>05B • 03/221</p>	<p>Q: 我方成功结算了【预时之门】的效果后，打出【时间扭曲】并支付了<回响>的费用且成功结算，当前回合结束后我会额外进行两个回合吗？</p>	<p>A: 不会，只会额外进行一个回合。</p>
 <p>2</p> <p>3 魔法</p> <p>惩戒</p> <p>忌语（可在你的回合或法术对决中打出。）对战场上的一名单位造成3点伤害。如果该单位在本回合内被摧毁，则改为将其放逐。</p> <p>用得早不如用得巧。</p> <p>06A • 067/23</p>	 <p>2</p> <p>3 魔法</p> <p>中娅沙漏</p> <p>侍命（支付 2，正面朝下放置此牌，之后可支付 Q 将其当作反应牌打出。）下一次当敌方单位被摧毁时，改为将此牌摧毁。然后以休眠状态将该单位召回。（把该单位送回基地，此行动不算作移动。）</p> <p>06B • 077/28</p>	<p>Q: 我方回合，我方打出【惩戒】摧毁了敌方单位，对方基地有【中娅沙漏】，该单位是放逐还是休眠召回？</p>	<p>A: 由该单位的控制者自行决定。</p>
 <p>2</p> <p>3 魔法</p> <p>惩戒</p> <p>忌语（可在你的回合或法术对决中打出。）对战场上的一名单位造成3点伤害。如果该单位在本回合内被摧毁，则改为将其放逐。</p> <p>用得早不如用得巧。</p> <p>06A • 067/23</p>	 <p>2</p> <p>3 魔法</p> <p>中娅沙漏</p> <p>侍命（支付 2，正面朝下放置此牌，之后可支付 Q 将其当作反应牌打出。）下一次当敌方单位被摧毁时，改为将此牌摧毁。然后以休眠状态将该单位召回。（把该单位送回基地，此行动不算作移动。）</p> <p>06B • 077/28</p>	<p>Q: 对方回合，我方打出【惩戒】摧毁了敌方单位，对方基地有【中娅沙漏】，该单位是放逐还是休眠召回？</p>	<p>A: 由该单位的控制者自行决定。</p>