

《符文战场》破限系列 官方 FAQ

我们注意到，最近的“破限”系列《核心规则》更新引起了部分玩家和裁判的疑虑。出于多种综合因素的影响，我们从本系列开始，改变了过去的一贯处理方式，这其中也包括一些必要的内部流程调整，目的是为了进一步优化我们规则文档的更新体系。我们也在致力于更好地向玩家和裁判传递和沟通这些变化。希望这篇文章能够解决来自社区的诸多问题，并消除大家的疑惑。

尽管这次“破限”系列的更新量很大，但这是《符文战场》的规则与文本规范向未来的系列过渡所迈出的重要一步。为此，我们必须对当前规则框架下最容易引起混淆的部分规则进行阐明。在此过渡期间，部分调整后的规则仍难免会有不够妥当之处，我们会继续努力完善，并衷心感谢大家的耐心包容。

在本次《常见问题》中，我们先来为大家梳理清楚规则更新中几个令人困惑的点——如果你想直接查看常见问题的解答，那么请直接跳至本文后半部分的常见问题解答。如果本文档与《核心规则》有任何不一致之处，请以本文档为准。当下一次核心规则更新发布时，本文档将会失效。你可以随时访问《符文战场》微信小程序的[玩法规则](#)专区，查阅《符文战场》的最新规则文档。

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面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。

规则修订与阐明

触发式技能

我们先从本次更新中最重要、最看重具体语境的规则调整说起。从第三次规则更新开始，触发式技能的文本结构发生了变化：过去通常为一个条件分句后跟着多个效果分句，但现在，在你将触发式技能放入结算链并进行确认前，有好几个需要考虑的部件。最简单的理解方式就是，触发式技能的条件和效果的分界线变了：不再一律以第一个逗号为界，而是取决于该触发式技能所采用的文本模板。触发式技能会按顺序包含以下四个部件中的一个或多个：

- 触发条件
- 触发条件后接的条件分句
- 条件分句后接的“你可以选择”
- “你可以选择”后接指示中的费用



我们以“破限”系列中蔚的传奇“皮城执法官”为例，大家就能看得很清楚了：“[当你征服一处战场时]，[如果你给敌方单位分配了不低于 3 点的过量伤害]，则[你可以选择][让我变为休眠状态，以此]让一单位变为活跃状态。”这个技能包含该顺序中的全部四个部件。

- 触发条件：“当你征服一处战场时”
- 额外条件：“如果你给敌方单位分配了不低于 3 点的过量伤害，”
- 接在条件分句后的“你可以选择”表述——这句话表示玩家可以自行决定是否要将该技能放入结算链。
- 接在“你可以选择”后的指示中的费用：“让我变为休眠状态，以此……”——此为指示中的费用，即该触发式技能的基础费用。

我们可以将这个技能拆分为两部分：包含模板顺序的部分，以及其后的部分。

前半部分	后半部分
“当你征服一处战场时，如果你给敌方单位分配了不低于 3 点的过量伤害，则你可以选择让我变为休眠状态，以此”	“让一单位变为活跃状态。”

只有在前半部分顺利完成确认流程后，后半部分才会成为已确认的结算链效果。简单来说，确认流程指的是玩家做出选择、支付费用以及检查卡牌和技能的合法性。只要当触发条件和额外条件都满足了，且玩家决定将其放入结算链时，这个技能才会变成待处理的结算链效果，并会加入队列等待确认。在这之后的确认流程里，如果它的控制者选择了一个合法目标并支付了费用，则后

半部分将会成为已确认的结算链效果。在结算链上，大家只会看到“让一单位变为活跃状态”，而这个单位就是在确认流程中所选择的目标。

然而，触发式技能并不一定需要包含上述的所有要素。只要实际出现的要素的所在位置符合我们对上述顺序的理解，那这张卡牌就适用这套规则。

下面我们来看几个例子：



“娑娜 - 清心谐律”的描述为：“*在你回合结束时，如果我位于战场上，则让最多四枚友方符文变为活跃状态*”。“如果我位于战场上，”出现在按上述模板顺序所预期的位置上，因此它是条件的一部分，而不是效果。该技能可以拆分为“在你回合结束时，如果我位于战场上，”以及“让最多四枚符文变为活跃状态”两个部分。



“斩剑浪客”的描述为“*当你打出我时，你可以选择摧毁一件装备*。”这里的“你可以选择”出现在了按上述顺序所预期的位置上，也就是说，这是让你选择是否要将该技能放入结算链，该选择本身并不属于技能的效果。该技能可以拆分为“当你打出我时，你可以选择”和“摧毁一件装备”两个部分。



“艾克 - 溯时洞光”的描述为：“[绝念][>] 回收我，以此让你的所有符文变为活跃状态。”绝念是“当我被摧毁后，.....”这一功能的简称。应用到上述顺序里就变成“当我被摧毁后，回收我，以此让你的所有符文变为活跃状态”。这里的“回收我，以此.....”是一个指示中的费用，出现在按上述顺序所预期的位置上，因此当它被放入结算链时，就会成为该技能的基础费用，而不是技能效果。该技能可以拆分为“当我被摧毁后，回收我，以此”和“让你的所有符文变为活跃状态”两个部分。

如果上述任一要素在卡牌上出现的位置比预期位置靠后，则不能应用这套判定逻辑。



金克丝的传奇卡牌“暴走萝莉”的描述为：“**在你的回合开始阶段，如果你的手牌不足两张，则再抽一张牌。**”英文版中的条件分句“如果你的手牌不足两张”并未出现在按上述顺序所预期的位置上，因此被视为是效果的一部分，而不是条件。该技能可以拆分为：“在你的开始阶段开始时（中文译文中‘在你的回合开始阶段’的部分）”和“如果你的手牌不足两张，则抽一张牌。”



“奥恩 - 铁匠”的描述为：“当你打出我时，或当我据守一处战场时，查看主牌堆顶部的四张牌。你可以选择从中展示一件装备，并抽取该卡牌。然后回收其余的卡牌”。这里的“你可以选择”出现的位置并不符合上述顺序，因此相关选择不是在技能触发时作出，而是要等到技能结算时才作出。该技能可以拆分为：“当你打出我时，或当我据守一处战场时”和“查看主牌堆顶部的四张牌。你可以选择从中展示一件装备，并抽取该卡牌。然后回收其余的卡牌。”



“缜密的调查员”的描述为：“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，则让该对手弃置该卡牌，并抽一张牌”。我们再来看最后一个例子，这个技能包含了一个指示中的费用，但它并未出现在模板顺序所预期的位置上。该指示中的费用是在结算时支付，而非作为该触发式技能的基础费用支付。该技能可以拆分为“当你打出我时，”和“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，则让该对手弃置该卡牌，并抽一张牌。”两个部分。这个技能的后半部分整体上算作一个结算链效果——它会一次性完成结算，且在结算过程中无法成为“反应”的目标。

这次改动带来了一个非常显著的影响，过去看起来较为相似的两种文本模板，即指示中的费用（“[进行 X]，以此[进行 Y]”）和“若如此做”这两种模板，如今会呈现出更明显的区别。过去，这两种模板确实有所重叠，都是要求玩家先执行某个行动，然后才能获得相应的效果。不过，即使在

此次规则更新之前，这些模板在功能上仍存在差异。费用不在乎相关游戏行动是否被替换，只要尝试过执行该游戏行动，即可视为已支付。



“若如此做”这种模板判定起来就显得比较苛刻了，以“杰斯 - 推陈出新”为例，其触发式技能的开头写着：“当你打出我时，你可以选择摧毁一件友方装备。若如此做，……”在这种情况下，摧毁友方装备并不视作该技能的费用，而是留给后续指示文本去检查的游戏行动。如果这个游戏行动未被执行，或被替换，则后续指示的条件也将无法满足——因为玩家没有真正去“做”这件事，所以“若如此做”这个前提自然也就不成立了。

虽然以前的逻辑是这样，但现在两者的界限划得更清了：既然“若如此做”这种模板不属于指示中的费用，那它也就不属于触发式技能的基础费用。哪怕在指示文本中要求消耗资源，例如“德莱文 - 血斧飞旋”（已禁用）的描述：“当我进攻或防守时，你可以选择支付[C]。若如此做，……”这些资源也不能算是费用，而且要等到技能结算（而不是在确认时）时才能进行支付。

战场与法术对决的控制权

在本次规则更新里，有两个地方的原有表述不够明确：一是战场的控制权，二是法术对决的开启时间。首先，关于战场控制权的管理方式，目前存在两条互相矛盾的规则：规则 187.4.c.的控制权规则，以及规则 323.6.的清理流程规则。为了澄清这一点：规则 323.6.的表述应当改为：“如果当前回合处于开环状态，且某处战场上没有正在进行的法术对决或战斗，则玩家将失去未被其单位占据的已控制战场的控制权。”这本来就是设计的初衷，只是规则 323.6.的表述未能及时反映这一点。

187.4.c.	如果玩家在某战场上没有单位，且该回合处于开环状态，则除非该战场正在进行战斗或法术对决，否则该玩家会在后续的清理阶段失去该战场的控制权。
323.6.	（旧）4.如果当前回合处于开环状态，则没有单位占据且没有法术对决或战斗正在进行的战场将变为未受控制状态。

	<i>(新) 4.如果当前回合处于开环状态, 且某处战场上没有正在进行的法术对决或战斗, 则玩家将失去未被其单位占据的已控制战场的控制权。</i>
--	---

其次则是法术对决的开启方式。在这个问题上, 以清理流程的规则为准, 而且其优先级高于其它规则。规则 **316.5.b.**的表述应当改为: “如果战场进入了争夺状态, 则在清理步骤中将该战场上的法术对决标记为待发生。”规则 **344.2.**的表述应当改为: “如果某处战场的控制权受到争夺, 且该战场上没有由不同玩家控制的单位, 则会在导致该战场进入争夺状态的行动结束后的清理步骤中展开法术对决。”

例如, 如果一名玩家将一单位移动到你未控制的战场上, 只要该单位抵达后, 就会让这个战场立即进入争夺状态, 无论该战场上是否有其他玩家控制的单位。根据规则 **323.8.**, 战场处于争夺状态, 会导致在接下来的清理流程中在该战场标记待发生的法术对决。按照规则 **316.5.b.**旧文本的说法, 只有当战场处于未被控制的状态时, 才能在此处标记待发生的法术对决; 但由于法术对决转变为战斗的方式发生了变化, 即使战场处于受控制的状态, 也需要在此处标记待发生的法术对决。

323.8.	6.如果战场进入了争夺状态, 则将该战场上的法术对决标记为待发生。
316.5.b.	<i>(旧) 当尚无控制者的战场进入争夺状态时, 则将该战场上的法术对决标记为待发生。</i> <i>(新) 如果战场进入了争夺状态, 则在清理步骤中将该战场上的法术对决标记为待发生。</i>
344.2.	<i>(旧) 如果某处战场的控制权受到争夺, 且在争夺发生时处于无人控制状态, 则会在导致该战场进入争夺状态的行动结束后的清理步骤中展开法术对决。</i> <i>(新) 如果某处战场的控制权受到争夺, 且该战场上没有由不同玩家控制的单位, 则会在导致该战场进入争夺状态的行动结束后的清理步骤中展开法术对决。</i>

强制性行动与私密信息

“峡谷先锋”这张牌很有意思。一般情况下, 像“峡谷先锋”的这种不带“可以选择”字样的绝念效果, 是极少印在卡面描述里的。不过, 就算描述里没有“可以选择”这个词, 《符文战场》也有一个非常重要的原则需要大家谨记: 如果某个带有指定特性的游戏物体信息处于私密状态, 游戏效果是不能强迫玩家对其执行游戏行动的。



假设一下，如果是另一种情况。当“峡谷先锋”的绝念效果结算时，你的对手声称自己手里没有单位牌了。但万一对方其实是有的，只是想留到关键时刻再用呢？如果现在打出这张牌反而会坑了对手自己呢？结果就是，每当对手说自己手里没有符合条件的牌可以打出时，你都会怀疑对方是不是在骗你。你要如何追究对方的责任呢？走过去查看对面的手牌吗？还是叫个朋友来帮忙验牌？如果在打比赛，需要立刻喊裁判来核实吗？让玩家陷入这种深度的偏执与猜忌，对游戏生态来说是不健康的。我们不想看到这种游戏环境，想必大家也一样。

下面这条规则将在我们的下一次规则更新中加入，而且从现在起立刻生效：

即使某个行动指定了卡牌的类型或特性，也不能强制玩家对隐私属性为隐秘或私密的卡牌执行该行动。如果某个效果试图强制玩家对隐秘或私密的卡牌执行某个行动，且该效果指定了卡牌的类型或特性，则相关玩家可以选择无视该效果。

致命伤害修正

“远古巨龙”的被动技能的描述为：“你对敌方单位造成任意数量的伤害，都足以将其摧毁。”这个功能的作用就是，对于那些被你标记过伤害的单位来说，“致命伤害”的判定标准变了。为了更严谨地解析这个问题，我们需要先定义几个术语。



“致命伤害”是指足以在清理流程中将身上有伤害标记的单位摧毁的伤害量。默认情况下，该数值的定义是大于等于该单位战力的非零数值。不过，部分效果可以改变这个定义。所有对“致命伤害”的引用（包括规则 323.5 的清理任务，以及规则 460.2.c.3 的战斗伤害分配），均要按照这个方式进行改变。当一位玩家所负责的造成伤害行动对某个单位造成伤害时，该玩家便会在该单位上标记伤害。由玩家标记的伤害，即“玩家造成的伤害”。

这两个概念的结合，在规则上确立了“远古巨龙”的运作方式。简单来说，在“远古巨龙”进入场地前，就可以检查其控制者在单位身上标记的伤害，并且只要玩家控制着“远古巨龙”，在战斗伤害步骤中只需为单位分配 1 点伤害便可将其摧毁。

323.5.	3b.如果单位身上的非零伤害标记等同于或超过其战力，则视为被摧毁，并将其置于其拥有者的废牌堆。
460.2.c.3.	在其它单位承担伤害之前，必须先向一个单位分配可以将其摧毁的致命伤害。

战场技能的控制权

在“破限”系列中，我们推出了第一张拥有触发式技能的战场牌，而且这个技能可以由任何人触发，还能指定游戏物体作为目标。不过，这恰恰暴露了当前战场控制权规则里的一些奇怪漏洞。这张战场牌就是“废弃大厅”。



通常情况下，战场技能的控制权归属于这个战场的控制者，如果无人控制则归属于当前回合的玩家，但在某些情况下可能会有例外。我们制定这个规则的初衷是，如果玩家正在为战场的触发式技能做出选择，则意味着该玩家控制着该技能。这一点体现在战场控制权规则里一个字眼很少、很容易被忽视的地方——“除非另有说明”。这句话应该按如下方式处理：如果一个战场的技能指示特定玩家做出选择，则该玩家负责在适当时机将该技能添加至结算链，并按该技能要求进行相应的决策。仅有该玩家为该技能的控制者。

不过有一点要注意，如果一个战场技能需要多名玩家做出选择，则该技能仍由战场的控制者控制。

鼓舞

“鼓舞”在本次核心规则更新里的改动，其实是《符文战场》在过渡期中不得不做出的妥协。我们希望在未来的更新中，能够彻底解决“打出”这个词在文本模板中拥有不同含义所引发的混淆。但遗憾的是，本次核心规则更新把我们往三个不同的方向拉扯，反而暂时加剧了这种混乱。我们保证，在下一次的规则更新中，一定会用更容易理解的方式把这些规则梳理得明明白白。话虽如此，我们也意识到，让“打出”具有三种技术含义，确实会让大家感到相当困扰，我们目前正在想办法做减法了。

在本次规则更新中，我们还是要先解决“打出”的三种功能性含义。不过好消息是，其中有两种含义已经进行了统一，大家在实际游玩过程中，应该会感觉到它们是同一回事。



第一种含义是“完成结算链上的一个项目的结算”。这里的“打出”出现在触发条件中，用于“德莱厄斯 - 崔法利”和“拉文布鲁姆学生”等卡牌。



第二种含义是“完成结算链上的一个项目的确认”。这里的“打出”会出现在其他条件分句和检查卡牌是否被打出的效果中，比如“攻城锤”、“新月禁卫”，以及依赖“鼓舞”关键词的卡牌。



最后一种含义是“将一个项目放入结算链，并加入队列等待确认”。大家在所有其他情境中见到的将“打出”作为动词使用的情况，就属于这个种类。比如在“前来相助”、“狂暴龙怪”和“虚空螭”等卡牌中都是如此。

让同一个词背负三种技术用法，实在谈不上是理想的设计。其中最明显的例子莫过于“颂雷者 布林希尔”的打出效果：“当你打出我时，对手本回合内不能打出卡牌。”在同一张卡牌的效果中，既用“打出”来表示“结算”，又用它来代表“执行打出的游戏行动”。自从“起源”系列发布以来，这始终是个让人产生混淆的历史遗留问题。



我们在功能性上统一了“作为游戏行动的打出”和“作为确认的打出”的用法——确认一张卡牌，和将一张卡牌放入结算链上等待确认，这两者本质上是相似的动作。就算我们想要让某个效果去检查“打出”的游戏行动，它最终也会落在确认步骤的检查上，因为打出过程是可以在确认过程中被撤销的。这两个时点的判定极其相似，因此我们希望玩家稍微熟悉一下，这样就能凭直觉掌握到规律了。至于“作为结算的打出”，这确实是个特例，在当前过渡期内，我们就先让它保持现状了。

战斗结果

最后再向大家澄清一点，“判定战斗结果”环节目前漏掉了一处不起眼却非常重要的细节。规则 461.3.d 的表述应当改为：如果在战斗清理阶段有单位被召回、或双方玩家在此任务期间仍有单位在战场上、或双方玩家在此任务期间都没有单位在战场上，则战斗“无结果”。

举个例子，如果在战斗伤害步骤后出现平局——也就是在战斗清理阶段，战场上仍有进攻方和防守方单位存活，然后进攻方被召回——根据规则 461.3.d 之前的表述，防守方会直接赢得本次战斗，因为在这个任务发生时，战场上只剩下一名玩家控制的单位。

461.3.d.	（旧）如果在此步骤期间，双方玩家都拥有单位，或双方都没有单位，则战斗“无结果”。 （新）如果在战斗清理阶段有单位被召回、或双方玩家在此任务期间仍有单位在战场上、或双方玩家在此任务期间都没有单位在战场上，则战斗“无结果”。
----------	--

常见问题



当双方玩家都达到 8 分时，你用翠神征服攀圣长阶，并用草丛覆盖战场，会发生什么？

如果这是该玩家首次得分的战场，其将抽一张卡牌，然后比赛将以双方各 8 分的状态继续进行。

如果你通过翠神的征服或据守效果将攀圣长阶替换为草丛，获胜得分会立即发生变化，因为攀圣长阶的被动技能不再生效，最终导致双方玩家同时达到获胜得分。规则第 323.1 条和第 467 条规定，赢得比赛将在清理阶段发生——此时，一名玩家的得分必须大于或等于获胜得分，且高于任何对手。如果双方玩家都达到 8 分，则未同时满足获胜的两个条件。需要有一方玩家额外得分，才能获胜。当某个玩家额外得分时，第 466.1.b 条规定：“当玩家试图通过得分行动获得分数，且其当前总分数为比当前游戏模式的获胜得分低 1 分或高于该数字，会发生以下情况：……”如果玩

家通过征服得分，但在本回合并未在每个战场都获得得分，则该玩家将改为抽一张牌。总而言之，达到或超过获胜得分的分数将成为最终分数。

323.1.	1.如果一名玩家的分数大于或等于获胜得分，且高于所有对手，则该玩家获胜。
467.	当清理发生时，如果玩家累计的分数大于或等于其游戏模式的获胜得分，且分数高于所有对手，则该玩家赢得游戏。



如果你用草丛覆盖草丛，会发生什么？能换回之前被替换成草丛的原始战场吗？

草丛指示物将停止存在。在换回时，玩家可以选择换回任何被替换的物体，包括原始战场。

这是因为根据第 438.1 条规则，替换后的游戏物体会继承其所替换游戏物体的所有状态和条件。根据第 438.7.b 条规则，游戏物体可在指示下“换回”。如果换回，该指示物将停止存在，原始卡牌会回到指示物占据的位置，并继承所有当前效果和状态。“所有效果和状态”不仅包括战场的临时效果，还包括被替换战场与替换战场之间的关系。

438.1.	替换指的是在不打出卡牌或指示物的情况下，创建一个指示物来代替，并继承所替换游戏物体的所有效果或状态的行动。
438.7.b.	如果换回，该指示物就会停止存在，原始卡牌会回到指示物占据的位置，并继承所有当前效果和状态。



如果我向已贴附的武装打出“化为灰烬”，这件武装会在回合开始阶段被摧毁吗？

是的。赋予的瞬息关键词将会生效。它将在其控制者的下个回合开始阶段触发并摧毁该武装。

根据规则第 718.2 条和第 135.4 条，已贴附的武装只会使其印刷规则文本变为未激活状态。换言之，任何赋予的规则文本仍然可以生效；赋予的瞬息效果会触发并摧毁贴附的武装，赋予的法盾会让敌方以其为目标的法术和技能的费用增加[A]。在本次规则更新之前，所有已贴附武装的规则文本都会处于未激活状态。

135.4.	当一张卡牌贴附于另一张卡牌时，其卡面上印刷的规则文本处于未激活状态。
718.2.	处于此状态时，该卡牌卡面上印刷的规则文本为未激活状态。



如果贴附的旋转飞斧获得瞬息效果，它会在我的开始阶段开始时被摧毁吗？

是的。旋转飞斧将具有两个瞬息关键词——一个处于激活状态，另一个处于未激活状态。未激活状态的关键词不会触发，激活状态的关键词会触发。所以很遗憾，旋转飞斧会被摧毁。

根据规则第 816.2.条，多个瞬息关键词是多余的，但该规则指的是多个可能触发的瞬息只会触发一次，这在规则第 816.2.a 条已作阐述。如果已贴附的旋转飞斧获得瞬息，则无需纠结这条规则——只有一个瞬息会触发，所以它会生效。

玩家可以把已贴附的常驻牌想象成电子版卡面，以便更好地理解这个过程。想象当它被贴附时，所有卡面上印刷的规则文本都会变成灰色，表明处于非激活状态。然后，该卡被赋予的瞬息关键词处于生效状态，所以它将按普通文本的颜色显示。旋转飞斧上有两种颜色的瞬息，而灰色的瞬息不产生任何作用。根据规则第 816.2.a.条的规定，我们可以当它不存在。

816.2.	即使拥有多个[瞬息]，也只会生效一次。
816.2.a.	无论拥有多少个[瞬息]，该技能只会触发一次。

你刚才提到规则第 187.4.c.条，上面写着“开环状态”，我记得旧规则里没有这个说法。这是怎么回事？

根据 *破限* 系列规则更新中的第 187.4.c.条，只要结算链上还有项目，就无法失去对战场的控制。也就是说，能够放逐和打出单位的法术和技能，或者以摧毁单位为费用或效果来打出其他单位的法术和技能，现在可以在战场上摧毁或放逐单位，然后将由此产生的单位打出至同一个战场。

187.4.c.	如果玩家在某战场上没有单位，且该回合处于开环状态，则除非该战场正在进行战斗或法术对决，否则该玩家会在后续的清理阶段失去该战场的控制权。
-----------------	---

我们来看几个例子。



我打出冷血贵族，此时我控制的一个战场上只有 1 个 1[M]随从。我选择摧毁我的随从，以此支付冷血贵族的额外费用。这样虽然会触发一次清理，但由于结算链上存在项目（冷血

贵族），我不会失去对战场的控制。我可以毫无问题地选择将冷血贵族打出至同一个战场。



我激活海兽钩钩，将我控制的一处战场上唯一的 4[M]单位指定为目标。当海兽钩钩结算时，我摧毁该单位，并查看自己主牌堆顶部的 5 张卡牌。我选择从中打出一个单位，该单位会以待处理状态进入结算链。当海兽钩钩的激活技能结算时，未决的清理就会开始，但我不会失去战场的控制权——因为已打出的单位还在结算链中等待处理。清理完成后，我将确认单位，并且可以选择我摧毁了 4[M]单位的战场，将单位打出到该战场。



我打出奥术跃迁，将我控制的一处战场上唯一的千尾监视者指定为目标。当它结算时，千尾被放逐并打出至结算链。当奥术跃迁结算完毕后，仍有未决的清理，并且千尾仍在结算链中等待处理，因此无法失去对战场的控制权。在确认千尾时，由于我仍然控制着将其放逐的战场，因此该战场依然是有效位置，可将该卡牌打出到此位置。



还有最后一个值得讨论的例子，不过在本次核心规则更新前，相关互动的运作方式也类似：在上一次规则更新中，如果我的戈拉斯克调酒师在我控制的战场上的战斗中单独被摧毁，战场上正在进行的战斗会防止我失去对该战场的控制权。因此我可以将单位通过调酒师的绝念效果打出至它被摧毁的同一战场。此前，该互动只能在战斗中实现，但在本次规则更新后，只要戈拉斯克调酒师在同一控制者的战场上单独被摧毁，都会触发相同的流程，不管该战场上是否有战斗都一样。

我在确认卡牌或技能时，会发生清理吗？

不会。在确认卡牌或技能的过程中，不会发生清理。

确认是 **FEPR**（确-执-让-结）流程的一部分，这是结算链上处理项目的流程。确认步骤中，玩家将做出选择、支付费用和检查合法性。只有在将项目添加到结算链上、确认该项目并对项目进行结算后，才会发生清理。每到发生清理时，**FEPR** 流程都会暂停，直到清理完成。不过，清理只会在这些步骤之间的间隙发生，绝不会在某个步骤中间发生。



如果我用基兰 - 时间法师征服了一个战场，可以用诡术妖姬传奇卡牌复制他吗？这是不是会制造出无限个基兰？

是的，你可以复制基兰，但不能无限制造他。诡术妖姬将指示物变为基兰复制体的内嵌式触发效果，只有在指示物打出结算后才会生效。

我们来详细分解一下。记住，我们先把项目添加到结算链，然后再逆向进行结算。

1. 当你征服战场时，触发诡术妖姬传奇效果：弃置一张卡牌，让她变为休眠，作为确认触发的费用。
2. 当该效果结算时，你打出一个 0 战力的[M]映像指示物至结算链。
3. 基兰的替换效果关注到你打出一个指示物，并将该事件替换为你打出指示物和一个该指示物的复制体。现在，结算链中有两个 0[M]映像指示物在等待处理。
4. 诡术妖姬传奇触发时会将内嵌式触发放入结算链，复制一个单位（在确认时选择），并给予指示物瞬息。

请记住，你需要按照这些项目被加入结算链的顺序依次确认，首先是以其控制者所选顺序放上结算链的两个指示物。

现在，我们按照上面的顺序逆向操作：

1. 一旦任意一个指示物被确认，它就会立即结算。
2. 以这种方式结算时，两个指示物都会以活跃状态进场，因为由基兰的替换效果生成的复制体会继承所有调整（规则第 375 条）。
3. 接下来你将确认内嵌式触发，选择一个单位进行复制。你将基兰指定为目标。
4. 当该效果结算时，会导致两个映像指示物变为基兰的复制体，并赋予它们瞬息——两个映像都会获得此调整，原因和它们进入活跃状态一样，都是出于规则第 375 条。

此时，即使这两个指示物变成基兰的复制体，也不会有后续涉及指示物的打出行动可让它们的替换效果生效，因此它们无法再制造其他指示物。

375.	如果替换效果对应生效的事件将受某游戏效果调整，或该事件的结果将受某游戏行动调整，则该替换效果会继承此类调整。
-------------	--



如果我打出反击风暴来应对对手的远古巨龙打出效果，被选中的单位还会被摧毁吗？

不会，受反击风暴保护的单位不会被摧毁。

只要单位身上有由远古巨龙的控制者标记的伤害，远古巨龙的被动技能就会改变该单位的致命伤害定义。不过，实际造成的伤害量不会因此改变。远古巨龙会对每个位置的最多一个单位造成 1 点伤害，如果其中某个单位有抵挡效果，该效果会尽可能替换这部分伤害。在打出反击风暴的情况下，它会替换全部伤害。如果伤害被完全抵挡，根据规则第 437.2.a 条，这个情况相当于没有造成伤害，因此远古巨龙的被动技能没有机会对该单位生效。

437.2.a.	经过抵挡的伤害绝不会低于 0，但可以为 0。即相当于没有造成伤害。
-----------------	-----------------------------------



我的对手打出远古巨龙，将我在两个战场上的两个单位和我基地里的一个单位指定为目标。如果我打出闪现来应对，把战场上的两个单位移回基地，它们还会受到伤害吗？

不会。

远古巨龙的打出效果有目标数量限制，与场地上的位置数量相同。其控制者在每个位置各选择至多一个敌方单位作为技能的目标，并且每个单位都必须遵循各自的目标选取限制。这相当于说：“对战场 **A** 的最多一个敌方单位造成 **1** 点伤害。对战场 **B** 的最多一个敌方单位造成 **1** 点伤害。对你基地内的最多一个敌方单位造成 **1** 点伤害。对对手 **A** 的基地中的最多一个敌方单位造成 **1** 点伤害。……”对于被指定为目标单位，每项目标限制都会分别进行判定。

如果你打出闪现来应对远古巨龙的打出效果，从原本被指定为目标的位置移动到其他位置的任何单位将不再满足远古巨龙打出效果的目标限制，并且在该技能结算时不会受到影响。



如果我打出星芒凝汇，但被对手无效化，这回合我还能以[C]费用打出烬 - 匠心索命吗？

可以。烬会检查打出一个法术所消耗的法力，而不是检查该法术是否已经结算。如果法力已经消耗，且该法术已变成已确认的结算链项目（且没有被撤销，例如：在打出流程的第 5 步中），那么即使该法术之后被无效化也没关系。因为即使法术被无效化，法力也已经消耗了。



我打出阿尔法突袭，将我的易 - 人剑合一指定为目标，并将 12 点伤害分摊给战场上四个敌方单位中的三个。如果对手打出闪现来应对我的阿尔法突袭，将选中的两个单位移到基地，对方是否还能再打出击退，来无效化我的阿尔法突袭？

不能，对方无法以你的阿尔法突袭为目标打出击退。（除非另外两个选中的单位都已转移到非场地区域，例如通过阴森药剂师的打出效果、强行复活的额外费用，或狩猎律动的指示等。）

一个以游戏物体为目标法术，会在自身与被指定为目标的游戏物体之间建立目标关系。只要该被指定为目标的游戏物体仍在场地上，即使目标不再满足该法术的目标选取限制，这种目标关系依然会持续。即使这个例子中的单位已经不在战场上，它们仍然会被阿尔法突袭选中。这是因为根据规则 359.3.e.3.，如果这些单位再次满足法术的目标选取限制，法术会记得它将这些单位指定为目标。唯一的例外是这些单位转移到了非场地区域——在这种情况下，它们将不再是与之前相同的游戏物体，并与指定其为目标法术之间的关联也会被切断。即使它们重新回到同一个战场，也不会成为合法目标，该法术也不会选定它们作为目标。

359.3.e.3.	如果目标在法术位于结算链上时一度不再满足目标条件，之后又再度符合，则依旧被视为合法目标。
------------	--

想象有一个彩色箭头从阿尔法突袭指向目标单位，这样可以帮助你形象化理解阿尔法突袭的目标选取。即使这些单位移动回基地，不再是合法目标，但阿尔法突袭依然会选中它们；我们可以想象箭头虽然变灰，但依然存在。与此同时，如果它们移动到非场地区域，该箭头会彻底消失，因为它所关联的游戏物体已经不存在。击退关注的是箭头指向的友方单位数量，而不是箭头的颜色。



如果我用永恩 - 一剑封尘据守清算人竞技场，当清算人竞技场的据守效果结算时，我会将他的触发式技能放入结算链吗？

不会。你需要知道的重点是，激活征服效果（比如清算人竞技场的效果）等同于检查所有指定征服效果的条件，就如同在清算人竞技场发生了征服一样。在清算人竞技场，任何以征服为触发条件的单位触发式技能都会关注征服事件的发生与否，但这些技能仍需检查其他条件，才能进入结算链。

在这种情况下，永恩征服效果的剩余条件是“未受控制的战场”，此时由于该战场之前并非处于未被控制状态，所以永恩的技能不会触发。

请注意，征服实际并没有发生——我们只是为了指定技能的效果，假设该战场已经发生了征服而已。以清算人竞技场为例，该战场效果指定了单位，所以只有在清算人竞技场内拥有征服效果的单位会关注这个征服事件并有可能触发其技能。

（我们发现，上述关于“激活”规则的定义还不够完善。不出意外的话，下次规则更新时将进行进一步调整。）



如果我在场上有雷克塞 - 黄沙噬猎，从牌堆中打出厄塔汗，会发生什么？我可以支付急速费用并摧毁雷克塞来支付厄塔汗的额外费用吗？它会以活跃状态进场吗？

会，只要你支付了急速费用，厄塔汗就会以活跃状态进场，即使他摧毁了雷克塞来支付自己的额外费用也无所谓。这是因为急速会产生延迟替换效果，使厄塔汗以活跃状态进场。虽然他在结算时没有急速关键词，但他依然拥有急速产生的延迟替换效果。

—

HOT FEPR 究竟是如何运作的？

HOT FEPR 代表了处理未决任务（**Handle Outstanding Tasks**）；然后**确认**（**Finalize**）、**执行**（**Execute**）、**让过**（**Pass**）、**结算**（**Resolve**）。未决任务包括回合中的各种流程：如在唤醒阶段活跃你在场地上的所有游戏物体、在开始阶段取得战场得分、在抽牌阶段抽一张牌、清理的步骤，战斗阶段的子步骤等。当玩家需要完成这些任务时，每一项任务都会变为未决状态，玩家必须在进入下一个子步骤、步骤、阶段或回合前，先处理所有未决任务。

FEPR（确-执-让-结）是处理结算链上各个项目的流程。**确认**结算链上的项目包括做出选择、支付费用，并检查合法性。**执行**结算链上的项目是指玩家在拥有优先行动权时将项目加入结算链，

或者让过优先行动权。当所有玩家连续**让过**优先行动权时，结算链最上方的已确认项目将会**结算**。在还有未决任务时，**FEPR** 流程将原地暂停，直到所有任务处理完毕。

许多玩家最初都会问，为什么要加入这个系统？是 **FEPR** 本身不够完善吗？我们之所以引入 **HOT FEPR** 中的 **HOT** 部分，是因为在此系统推出之前，游戏只有一条规则来规范结算链项目与游戏流程的互动方式和时机，也就是现在的第 **305** 条规则。规则表明“如果结算链上没有任何项目，且回合玩家无法进行任何自决行动，或选择不进行任何自决行动，则回合当前所处的阶段或步骤宣告结束，并立即开始下一个阶段、步骤或回合。”

FEPR 的出发点很好，但有些部分在运作方式上还不够清晰。对我们而言最主要的，就是处理某个步骤的子规则的方式。游戏要在每条子规则和流程之间暂停，来对项目进行 **FEPR** 吗？还是在多个流程之间插入 **FEPR**？我们认为有必要更清晰地阐明它的规则。

HOT FEPR 作为一个系统，能够准确规定 **FEPR** 流程在回合中何时可以发生，以及何时不能发生。如果存在未决任务，暂停 **FEPR** 并处理这些任务。一旦所有未决任务都处理完毕，结算链上的所有项目都会进行 **FEPR** 流程。那么当结算链上没有其他项目，且没有未决任务时，根据规则第 **335.3** 条，我们就可以进入回合的下一个流程。

335.3.	如果没有未决任务，也没有待处理结算链项目，并且当前处于主阶段，则回合玩家获得优先行动权。如果没有未决任务，也没有待处理项目，并且当前处于回合的其他阶段，则进入下一个子步骤、步骤、阶段或回合。
---------------	---

关于 **HOT FEPR** 系统，容易被忽视的重点是：它具有递归性——也就是说，负责将任务指定为未决的流程本身，也是步骤或子步骤。每当核心规则文档提到“以下任务变为未决”，该步骤本身会等待结算链上所有未决任务或所有项目完成后才能进行。希望这番解释能帮助大家理清 **HOT FEPR** 决定回合进展的不同流程。

我们用两个例子来具体看看：

战斗结算步骤可以分为四个子部分：

1. 战斗清理
2. 判定战斗结果
3. 确立控制权
4. 战斗结束

当我们在这些子部分之间推进时，会出现对结算链项目执行 **FEPR** 流程的窗口，当结算链清空且没有未决任务时，我们才会进入下一个子部分。

第二个例子是清理会反向运作，当队列内同时存在多个任务时，只有完成所有任务后，FEPR 流程才会启动。

305.	如果结算链上没有任何项目，且回合玩家无法进行任何自决行动，或选择不进行任何自决行动，则回合当前所处的阶段或步骤宣告结束，并立即开始下一个阶段、步骤或回合。
-------------	---