

《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，以保证判罚与设计师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。

本文档分为五个部分，前三部分为 4 月 16 日发布的裁判 FAQ 的保留部分，后两部分为 5 月 11 日新增的卡牌文本以及卡牌 Q&A 内容：

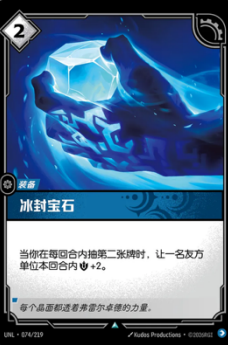
- 官方规则更新后产生变动的卡牌问题说明
- 新增 Q&A
- 其他常见卡牌 Q&A
- 卡牌文本更新相关
- 260511 新增卡牌 Q&A

本文档基于《符文战场》「破限」系列最新核心规则和设计师回复进行制作，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，

		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？	A：不，不可以。
---	--	--	-----------------

 卡牌骗术 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。 “不是，命好而已。”	 诺克萨斯新兵 战士 诺克萨斯 魔法 一我的费用减少 1。(如果你在本回合内已打出过其他卡牌，则发动此效果。) 最先冲到敌阵的，立大功!	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]？	A：[2]。
 卡牌骗术 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。 “不是，命好而已。”	 冰封宝石 法术 当你在每回合内抽第二张牌时，让一名友方单位本回合内 $\psi + 2$。 每个晶面都蕴含着无穷的力量。	Q：【卡牌骗术】的效果是否为抽牌，能否触发【冰封宝石】的效果？	A：不，不是抽牌，不能触发【冰封宝石】的效果。
 卡牌骗术 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。 “不是，命好而已。”		Q：在主牌堆为空的情况下使用【卡牌骗术】是否会触发燃尽？	A：不会燃尽。
 冷血贵族 战士 诺克萨斯 你必须牺牲一名友方单位，作为打出我的额外费用。 忠诚是种义务，而不是选择。		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。）	A：是的，可以。

		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?	A: 触发两次。
		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。)	A: 是的, 可以。
		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?	A: 如果你支付了<急速>的费用, 则【厄塔汗】会以活跃状态进场。
		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?	A: 是的, 会被召回。

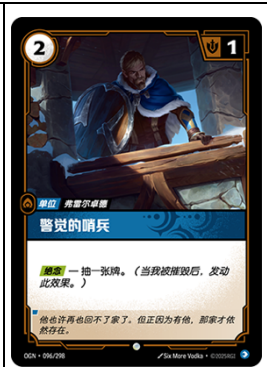
		Q: 我防守时选择摧毁【狂热粉丝】让对方进攻单位移动到基地, 对方反应【极速反制】无效化【狂热粉丝】的技能, 我的【狂热粉丝】还需要被摧毁吗?	A: 是的, 【狂热粉丝】会被摧毁。
		Q: 我方【德莱文 - 艺高胆大】独自进攻对方仅一名【随从】防守的战场, 法术对决期间对方结算了【帝国谕令】。双方互相分配了战斗伤害, 最终结果如何?	A: 本次战斗无结果, 我方无法获得分数, 对方获得 1 分。
	宏伟广场【新文本】 当你据守此处时, 如果你在此拥有至少七名单位, 则你赢得游戏胜利。	Q: 回合开始时我有 6 名单位据守在【宏伟广场】, 我可以反应【宏伟广场】的技能打出<待命>单位, 达成 7 名单位的条件从而获得游戏胜利吗?	A: 不可以, 据守时没有 7 名单位不会触发【宏伟广场】技能。
		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?	A: 是的, 会赢得游戏胜利。

 英雄单位 薇古丝 暗影猎手 约德尔人 薇古丝 新装 如果我处于战斗中，则所有友方法术的费用减少 1 和 1，而所有敌方法术的费用增加 1 和 1。 “我要把每张笑脸都拉长。”	 英雄单位 伊泽瑞尔 魔法师 伊泽瑞尔 魔法天才 当你打出法术时，弃置一张手牌，然后抽两张牌。 你可以将其他卡牌的可选额外费用减少 1 或 2 后支付。 “谁要地呢？”	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？	A：[1]。
---	--	--	---------------

2. 新增 QA

 法术 时间扭曲 在当前回合结束后，再进行一个回合，然后放逐此牌。 “两分钟转” 艾克	 英雄单位 戏命师 戏命师 当你打出一个法术时，如果消耗了不低于 4 法力，则你可以选择将该法术放逐。如果以此方式放逐了该法术牌，则将这些法术牌放入各自的废牌堆，召出该符文，并抽一张牌。	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？	A：不，不会再次放逐。
 英雄单位 戏命师 戏命师 当你打出一个法术时，如果消耗了不低于 4 法力，则你可以选择将该法术放逐。如果以此方式放逐了该法术牌，则将这些法术牌放入各自的废牌堆，召出该符文，并抽一张牌。		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？	A：不，不会触发。
 单位 远古巨龙 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，在每个位置召唤最多一名敌方单位。对其造成额外伤害。 把龙丢进山谷，只不过是没更大的龙踏出了空间。		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？	A：是的，该单位会被摧毁。

 12 10 单位·魔物阵营·龙 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。		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？	A：三名单位。
 12 10 单位·魔物阵营·龙 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。		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？	A：只有单位 b 会受到 1 点伤害。
 4 4 单位·龙兽阵营 绯红印记树怪 兽魂（你可以选择额外支付 1 和 1，让我以进攻状态进攻。） 你进攻一处战场时，征服效果额外触发一次。 当我征服一处战场时，给予一名敌方单位魔魂。（如果其未拥有魔魂，则获得一个+1战力。）	 4 4 单位·巨神族 苍蓝雕纹魔像 据守魂（如果我成功防守，则+2。） 你防守一处战场时，据守效果额外触发一次。 当我防守一处战场时，我在下一个主阶段开始时献祭+1。（获得费用提升的技能无法成为其他法术的反击目标。）	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？	A：是的。
 3 3 单位·速攻阵营·鸟类 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”。		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？	A：是的，会+2 战力。

		Q: 变为【警觉的哨兵】的【映像】, 其<绝念>能否结算?	A: 能结算。
		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?	A: [2]。
		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】, 能否因为【纳什男爵】的技能进入【男爵巢穴】?	A: 是的, 可以。
		Q: 本回合我打出了两张【莲花陷阱】选择了同一单位, 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?	A: 12 点。

		Q: 我打出【残酷复活】，选择【裂魂者嘲煞】作为额外费用，能否选择打出废牌堆中的【千尾监视者】？	A: 是的，可以。
		Q: 我打出【残酷复活】时，是否可以选同一单位作为额外费用，再从废牌堆中把它打出？	A: 不，不可以。
		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】。 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】？	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】。
		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】？	A: 三个。

3 你魔法+1, 偷取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品。并使其获得 法术。《在其被激活的开始阶段开始时，选择得分之牌将其摧毁。》 “最好的语言，总是美丽的。” ——伊芙兰 UM - 120/121	4 高速单位, 薇古丝, 薇斯温, 约翰尔人 薇古丝 冷眼旁观 法术 《对手必须支付 法术 才能将我选作法术或技能的目标。》 当我手打出一名单位时，如果我位于战场上，则 薇古丝 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。） “我要让他们看看什么叫真的无解牌……或者瞎子” UM - 120/121	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？	A: 是的。
3 高速 海兽钩钩 支付 0 和 法术。《选择一名友方单位。然后查看主牌堆顶部的五张牌。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。无费用，然后回收其余的卡牌。》 小兽总是会吃大鱼吃地，有些还不是一般地大。 UM - 120/121	0 高速单位 映像 《当我被打出时变为某张卡牌的复制品。我不会获得该卡牌的打出效果。》 UM - 120	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？	A: 可以。
2 你魔法+1, 偷取2 夜阑谣 法术 《可在任意时机打出，甚至先于其他法术和技能的结果。》 无效化一个法术。其绘制者在本回合内无法打出法术。 “该睡就睡！” ——丹莉娅 UM - 120/121	2 法术 遗弃 法术 《可在任意时机打出，甚至先于其他法术和技能的结果。》 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。 进行 回收。（查看你主牌堆顶部的一张牌。你可以选择将其回收。） UM - 121/121	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【遗弃】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？	A: 可以。
3 单位 缜密的调查员 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，则让该对手弃置该卡牌，并抽一张牌。 UM - 120/121		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？	A: 不可以。

		Q：我应该在何时选择是否支付 2 经验？	A：在查看对手手牌后，再决定是否支付 2 经验。
---	--	-----------------------------	---------------------------------

3. 其他常见卡牌 QA

		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】的技能会如何结算？	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。
		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？	A：不，不会触发。
		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 - 匠心索命】？	A：是的，可以。

		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?	A: 不会, 只会额外进行一个回合。
		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?	A: 由该单位的控制者自行决定。
		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?	A: 由该单位的控制者自行决定。

4. 卡牌文本更新相关

随着官方 FAQ 对卡牌文本规范的更新, 以下卡牌的中文文本产生歧义, 与其他类似文本卡牌的结算方式出现了不一致的情况, 这部分卡牌的中文文本或将在未来作出更新调整以符合规范:

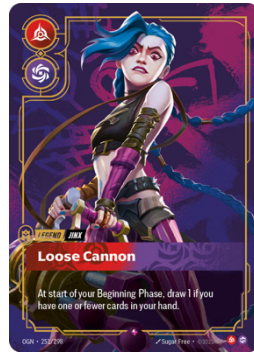
沙丘亚龙 (OGN·131)

金克丝 - 暴走萝莉 (OGN·251)

均衡门徒 (UNL·97)

艾翁 - 万物之友 (UNL·177)

当前版本规则下, 这些卡牌的技能将按照表格中的方式结算:

卡牌图片	中英文文本	当前版本结算方式
	中文文本：当我进攻时，如果此处有处于活跃状态的敌方单位，则让我在本回合内战力+2。 英文文本：When I attack, give me +2 [M] this turn if there is a ready enemy unit here. 注：【沙丘亚龙】中英文卡牌文本有过勘误（上述为勘误后文本）。	前半部分<当我进攻时>为触发条件，后半部分<如果此处有处于活跃状态的敌方单位，则让我在本回合内战力+2。>将会成为已确认的结算链流程。 因此【沙丘亚龙】的技能在触发时不会检查此处是否有处于活跃状态的敌方单位，而是会在结算时执行。
	中文文本：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。 英文文本：At start of your Beginning Phase, draw 1 if you have one or fewer cards in your hand.	前半部分<在你的回合开始阶段>为触发条件，后半部分<如果你的手牌不足两张，则再抽一张牌。>将会成为已确认的结算链流程。 因此【金克丝 - 暴走萝莉】的技能在触发时不会检查你的手牌是否不足两张，而是会在结算时执行。
	中文文本：当你打出我时，如果你的其他单位的总计战力不低于5，则抽一张牌。 英文文本：When you play me, draw 1 if your other units have total Might 5 or more.	前半部分<当你打出我时>为触发条件，后半部分<如果你的其他单位的总计战力不低于5，则抽一张牌。>将会成为已确认的结算链流程。 因此【均衡门徒】的技能在触发时不会检查你的其他单位总计战力是否不低于5，而是会在结算时执行。
	中文文本：打出我时，从“鸟类”、“猫科”、“犬形”或“魄罗”属性标签中选择一个。我获得该属性标签。当我征服或据守一处战场时，如果你的单位合计具有以下所有属性标签，则你获得1分——“鸟类”、“猫科”、“犬形”和“魄罗”。 英文文本：As you play me, choose Bird, Cat, Dog, or Poro. I gain that tag. When I conquer or hold, score 1 point if your units have all of the following tags among them — Bird, Cat, Dog, and Poro.	前半部分<当我征服或据守一处战场时>为触发条件，后半部分<如果你的单位合计具有以下所有属性标签，则你获得1分——“鸟类”、“猫科”、“犬形”和“魄罗”。>将会成为已确认的结算链流程。 因此【艾翁 - 万物之友】的技能在触发时不会检查你的单位是否合计具有所有属性标签，而是会在结算时执行。

5. 260511 新增卡牌 Q&A

此部分根据设计师最新回复确认并编写。



Q: 我方的一个【映像】成为了【莽莽魄罗】的复制。我方【阿兹尔 - 帝君】进攻一处战场, 我方是否可以通过【阿兹尔】的技能将变为【莽莽魄罗】的【映像】移动到该战场?

A: 不, 不可以。



我打出【菲兹 - 捣蛋鬼】选择打出我牌堆中的【闪现】, 对方反应打出【蔑视】无效化【闪现】, 这张【闪现】是否会因为【菲兹 - 捣蛋鬼】的效果被回收?

是的, 会被回收。



		我方当前分数为 3 分，我方【卡莎 - 蜕变者】征服一处战场时选择从废牌堆中打出【顺劈】，对方反应打出【蔑视】无效化【顺劈】，这张【顺劈】是否会因为【卡莎 - 蜕变者】的效果被回收？	是的，会被回收。
			
		我方基地中有【中娅沙漏】。 Q：我方一名 3 战力单位进攻对方 5 战力单位防守的战场，在战斗伤害分配后，我方 3 战力单位被召回至基地，对方是否获得此次战斗的胜利？	A：对方获得此次战斗的胜利。
		Q：本回合我方的【伊泽瑞尔 - 奥法逸才】据守在【海力亚秘库】，这个回合我方打出单位时因【海力亚秘库】增加的打出费用能是否可以通过【伊泽瑞尔 - 奥法逸才】技能效果减少吗？	A：不，不可以。

单位：弗雷尔卓德 警觉的哨兵 【绝念】一抽一张牌。（当我被摧毁后，发动此效果。） 你也许再也回不了家了，但正因为有他，那家才依然存在。	英雄单位：弗雷尔卓德 以绝绝致 猫科 奈德丽 灵猫形态 【伏击】（你可以选择将我作为【绝念】牌，打出到你自己方单位的战场。） 当我赢得一场战斗时，抽一张牌。（如果我在这场战斗中仍然存活，则我赢得胜利。） “嘿！喂喂……当然没说。”	Q：对方【警觉的哨兵】进攻我方 2 战力单位防守的战场，在战斗分配结束后【警觉的哨兵】被摧毁，我方反应【警觉的哨兵】的绝念打出【奈德丽-灵猫形态】到该战场，【奈德丽-灵猫形态】的技能是否可以触发？	A：是的，可以。
英雄单位：弗雷尔卓德 以绝绝致 雷科 雷恩加尔 异兽猎手 【伏击】（你可以选择将我作为【绝念】牌，打出到你自己方单位的战场。） 我可以被打出至有敌方单位的战场（即使你在此处没有单位）。 “让在打猎嘛，他们是什么做的。”	1 法术 择日再战 【绝念】（可在任意时机打出，甚至先于其他法术和技能结算。） 让一名敌方单位返回其所属的手牌，然后让其拥有者召出一枚休眠的符文。 “明天又不会世界末日。”	Q：对方在法术对决期间将【雷恩加尔 - 异兽猎手】通过伏击打出到我方控制的一处战场，我方是否可以反应对方的伏击技能打出【择日再战】？	A：不可以，无论是伏击技能还是常驻牌的打出，都不能被反应。
单位：弗雷尔卓德 犬科 追捕雪狼 【伏击】（你可以选择将我作为【绝念】牌，打出到你自己方单位的战场。） 你必须摧毁一名自己控制的“鸟类”、“猫科”、“犬科”或“魔物”属性单位，作为打出我的额外费用。你可以选择将我打出至该单位所在的战场（即使你在此处没有单位）。 自然从不寻求宽恕。	英雄单位：弗雷尔卓德 鸟类 战鹰 【绝念】（对手必须支付 4 才能将我选作法术或技能的目标。） “今日多云，有时有风于雨。”	Q：法术对决中，在战场 A 中只有我方唯一的单位【战鹰】，我方是否可以将战场 A 中的【战鹰】作为额外费用并通过伏击在战场 A 打出【追捕雪狼】？	A：不能。
单位：弗雷尔卓德 龙 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。对每个位置造成 1 点伤害。 巨龙从山中升起，只不过是巨大的龙爬出了山洞。	【绝念】（你可以选择将我作为【绝念】牌，打出到你自己方单位的战场。） “寒冰王座上的巨龙” 【冰霜要塞】 在每回合开始时，对敌方所有单位造成 1 点伤害。（此伤害在回合开始时生效。）	我方基地中有【远古巨龙】。 Q：我方回合开始时，通过反应我方控制的【冰霜要塞】的技能使对方单位进入【冰霜要塞】，【冰霜要塞】技能造成的 1 点伤害是否会因【远古巨龙】的效果让对方单位被摧毁？	A：会。

 单位：维拉西亚·龙 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，对其造成1点伤害。 巨龙逃出山谷，只不过是力量大的龙腾出了空间。	 2 法术 决斗 总览（可在你的回合或法术对决中打出。） 选择任意一名友方和一名敌方单位，让这两名单位相互以自身战力给对方造成伤害。 “特别是他还还手的！”	我方基地中有【远古巨龙】。 Q：我方打出【决斗】选择一名我方单位和一名敌方单位，是否可以因为【远古巨龙】的效果直接摧毁该敌方单位？	A：是的，可以。
 单位：维拉西亚·龙 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，对其造成1点伤害。 巨龙逃出山谷，只不过是力量大的龙腾出了空间。	 4 法术 猛龙摆尾 移动一名敌方单位。随后，在其目的地选择另一名敌方单位，让这两名单位相互以自身战力给对方造成伤害。	我方基地中有【远古巨龙】。 Q：我方打出【猛龙摆尾】并选择两名敌方单位，是否可以因为【远古巨龙】的效果直接摧毁这两名敌方单位？	A：不，不可以。
 2 法术 魔法鲜豆 当你在法术对决期间打出单位时，你可以选择让此装备变为休眠状态，以此抽一张牌。 新鲜得快发芽了。	 6 单位：塔塞尔格，约瑟尔人，机械 铁甲先锋 总览（打出两名3岁的“机器人”到你的基地。（当回合结束后，发动此效果。） “在你眼中，这是最快捷和最危险的途径。在我看来，它们是还没诞生的零件。”	我方基地中有【魔法鲜豆】。 Q1：我方的【铁甲先锋】在战斗伤害分配后被摧毁，结算绝念打出【机器人】时，可以触发【魔法鲜豆】的技能吗？ Q2：我方通过非战斗法术对决征服了【祖安地沟】，在【祖安地沟】的技能结算前，我方通过反应在基地打出【雷恩加尔 - 暴起】，可以触发【魔法鲜豆】的技能吗？	A1：不，不可以。 A2：不，不可以。
 当你征服此地时，将置一张卡牌，然后抽一张牌。 当你征服此地时，将置一张卡牌，然后抽一张牌。 祖安地沟	 3 英雄单位：雷恩加尔，以维德人，斯科 雷恩加尔 总览（可在任意时打出，甚至先于其他法术和技能的对决，并能打出到你控制的战场。） 魔域（如果我是对敌方，则+2。） 我可以感觉到你正在进攻的战场。 “今晚，是个痛快！”		

<td data-bbox="555 197 805 566"> <td data-bbox="831 197 1204 949" data-kind="parent" data-rs="2"> Q: 我方【卡兹克 - 恐怖畸变】独自位于一处战场, 对方两单位进攻此战场, 在法术对决中我方打出【责退】将一名敌方单位返回其手牌, 又打出【闪现】将我方【卡兹克 - 恐怖畸变】移动回基地, 最后打出【驭风而行】将【卡兹克 - 恐怖畸变】重新移动回该处战场。我方【卡兹克 - 恐怖畸变】的技能是否可以触发? </td><td data-bbox="1214 197 1476 949" data-kind="parent" data-rs="2"> A: 不会触发, 【卡兹克 - 恐怖畸变】在一场战斗中首次获得防守方身份时不满足触发条件, 在同一场战斗中再次获得防守方身份时, 即使满足条件也不会再次触发。 </td></td>	<td data-bbox="831 197 1204 949" data-kind="parent" data-rs="2"> Q: 我方【卡兹克 - 恐怖畸变】独自位于一处战场, 对方两单位进攻此战场, 在法术对决中我方打出【责退】将一名敌方单位返回其手牌, 又打出【闪现】将我方【卡兹克 - 恐怖畸变】移动回基地, 最后打出【驭风而行】将【卡兹克 - 恐怖畸变】重新移动回该处战场。我方【卡兹克 - 恐怖畸变】的技能是否可以触发? </td> <td data-bbox="1214 197 1476 949" data-kind="parent" data-rs="2"> A: 不会触发, 【卡兹克 - 恐怖畸变】在一场战斗中首次获得防守方身份时不满足触发条件, 在同一场战斗中再次获得防守方身份时, 即使满足条件也不会再次触发。 </td>	Q: 我方【卡兹克 - 恐怖畸变】独自位于一处战场, 对方两单位进攻此战场, 在法术对决中我方打出【责退】将一名敌方单位返回其手牌, 又打出【闪现】将我方【卡兹克 - 恐怖畸变】移动回基地, 最后打出【驭风而行】将【卡兹克 - 恐怖畸变】重新移动回该处战场。我方【卡兹克 - 恐怖畸变】的技能是否可以触发?	A: 不会触发, 【卡兹克 - 恐怖畸变】在一场战斗中首次获得防守方身份时不满足触发条件, 在同一场战斗中再次获得防守方身份时, 即使满足条件也不会再次触发。
<td data-bbox="555 584 805 949"> <td data-kind="ghost"></td><td data-kind="ghost"></td></td>	<td data-kind="ghost"></td> <td data-kind="ghost"></td>		
<td data-bbox="555 967 805 1337"> <td data-bbox="831 967 1204 1337"> Q: 对方的【搜魔人典狱长】位于战场上时我是否可以打出【狩猎律动】? </td><td data-bbox="1214 967 1476 1337"> A: 是的, 可以。但【狩猎律动】结算时若【搜魔人典狱长】仍处于战场, 被放逐的友方单位会因为【搜魔人典狱长】的技能无法被打出, 停留在放逐区。 </td></td>	<td data-bbox="831 967 1204 1337"> Q: 对方的【搜魔人典狱长】位于战场上时我是否可以打出【狩猎律动】? </td> <td data-bbox="1214 967 1476 1337"> A: 是的, 可以。但【狩猎律动】结算时若【搜魔人典狱长】仍处于战场, 被放逐的友方单位会因为【搜魔人典狱长】的技能无法被打出, 停留在放逐区。 </td>	Q: 对方的【搜魔人典狱长】位于战场上时我是否可以打出【狩猎律动】?	A: 是的, 可以。但【狩猎律动】结算时若【搜魔人典狱长】仍处于战场, 被放逐的友方单位会因为【搜魔人典狱长】的技能无法被打出, 停留在放逐区。
<td data-bbox="555 1355 805 1704"> <td data-bbox="831 1355 1204 1704"> Q: 对方打出【狩猎律动】并选择重新打出对方的【颂雷者 布林希尔】, 我方反应【狩猎律动】也打出【狩猎律动】, 选择重新打出我方的【颂雷者 布林希尔】, 之后会发生什么? </td><td data-bbox="1214 1355 1476 1704"> A: 我方先结算【颂雷者 布林希尔】的技能并生效, 对方的【颂雷者 布林希尔】无法打出, 停留在放逐区。 </td></td>	<td data-bbox="831 1355 1204 1704"> Q: 对方打出【狩猎律动】并选择重新打出对方的【颂雷者 布林希尔】, 我方反应【狩猎律动】也打出【狩猎律动】, 选择重新打出我方的【颂雷者 布林希尔】, 之后会发生什么? </td> <td data-bbox="1214 1355 1476 1704"> A: 我方先结算【颂雷者 布林希尔】的技能并生效, 对方的【颂雷者 布林希尔】无法打出, 停留在放逐区。 </td>	Q: 对方打出【狩猎律动】并选择重新打出对方的【颂雷者 布林希尔】, 我方反应【狩猎律动】也打出【狩猎律动】, 选择重新打出我方的【颂雷者 布林希尔】, 之后会发生什么?	A: 我方先结算【颂雷者 布林希尔】的技能并生效, 对方的【颂雷者 布林希尔】无法打出, 停留在放逐区。

		Q：对方打出【天声震落】摧毁了我方战场中的唯一单位，并将一名敌方单位移动到了该战场。后续的法术对决中我方是否可以将【慎 - 均衡守中】通过反应打出到该战场？	A：不，不可以。
		Q：我方打出【虚空来袭】选择将我方【永恩 - 一剑封尘】移动进入对方控制的战场，然后将对方在该处战场上唯一的单位移动到基地。如果后续双方没有其他行动，我方【永恩 - 一剑封尘】是否征服了未受控制的战场，因而触发其技能？ 注：【永恩 - 一剑封尘】中英文卡牌文本有过勘误。 勘误后文本为： 【霸权】 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。	A：是的，可以。
		Q：我方传奇为【烬 - 戏命师】，我方【卡莎 - 蜕变者】征服一处战场时触发技能并选择回响打出废牌堆的【火箭轰击】。在结算后【火箭轰击】会被回收还是放逐？	A：回收。
			

乐芙兰 诡术妖姬 当你征服或防守一处战场时，你可以选择弃置一张手牌并让我变为体验状态。以此在该处打出一名处于活跃状态的“映像”。该“映像”可作为该处另一名单位的复制体。让我获得2经验。	罡风 法术 （可在任意时机打出，甚至先于其他法术和技能的结算。） 让战场上一名不高于3Ψ的单位返回其所属的手牌。	Q：我通过传奇【乐芙兰 - 诡术妖姬】的技能打出【映像】，并选择变成该处另一名 2 战力的单位 A，在【乐芙兰 - 诡术妖姬】的内嵌式触发结算前对方反应【罡风】将单位 A 返回手牌。全部结算后，我通过【乐芙兰 - 诡术妖姬】技能打出的【映像】能否变为单位 A 的复制？	A：不，不可以。该【映像】会以 0 战力存在。
艾瑞克 易 （当我征服或防守一处战场时，获得2经验。） 我获得 3 点和 3 点。如果你每有不少于4经验，对手必须支付Ψ，才能将我作为法术或技能的目标，且我可以向其他战场进行移动。 “好好看，好好学。”	阿瑞昂的陨落 法术 （支付0点，（支付1点和）：将卡牌贴附到你控制的一名单位上。） 我的防守效果也是征服效果，反之亦然。	Q：我方【易 - 臻入化境】装配了【阿瑞昂的陨落】，当【易 - 臻入化境】征服一处战场时可以获得多少经验？	A：2 点经验。
残酷复活 法术 （可在任意时机打出，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和异能费用不高于被摧毁单位的单位，无堆其费用。	冷血贵族 法术 你必须摧毁一名敌方单位，作为打出我的额外费用。 忠诚是种义务，而不是选择。	Q：我打出【残酷复活】并选择打出废牌堆中的【冷血贵族】，我是否会需要支付【冷血贵族】的额外费用摧毁 1 名我场上的单位？	A：是的。【残酷复活】仅无视卡面基础费用，打出【冷血贵族】的额外费用必须要支付。
莲花陷阱 法术 （支付Ψ，正面朝下放置此牌，之后可支付1将其当作反应牌打出。） （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。” ——奈		Q：我方一名 2 战力单位进攻由对方两名受到【莲花陷阱】效果影响的 2 战力单位防守的战场。我是否可以给两名单位各分配 1 点伤害从将它们全部摧毁？	A：不，不可以。

		Q1: 我打出【透骨尖钉】，选择对方手牌中的法盾单位，需要支付法盾费用吗？ Q2: 我方打出【透骨尖钉】，选择对方手牌中的【冷血贵族】，对方打出【冷血贵族】时是否需要摧毁自己一个单位？	A1: 不需要。 A2: 不需要且不能摧毁。
		Q: 我方【诱人仙灵】移动进入一处战场，并选择将对方单位 A 移动到该战场，此时对方反应【诱人仙灵】的技能打出【罡风】并将【诱人仙灵】返回手牌，之后单位 A 是否会因为【诱人仙灵】的技能移动至该战场？	A: 是的，会移动。
		Q: 我方传奇是【雷克塞 - 虚空遁地兽】且处于休眠状态，当我征服一处战场时，【雷克塞 - 虚空遁地兽】的技能是否会触发并添加到结算链？	A: 【雷克塞 - 虚空遁地兽】的技能会触发，但在确认过程中因无法支付费用而从结算链上移除。
		Q: 我方 4 战力的【瑟提 - 铁拳】征服【希拉娜修道院】时，能否先结算【瑟提 - 铁拳】的征服时技能给予其增益，然后再结算【希拉娜修道院】支付一个增益抽一张牌？	A: 不，不能。

		Q1：我方单位被眩晕，如果我打出【映像】并选择复制该单位，打出的【映像】是否也是眩晕状态？ Q2：对方【薇古丝 - 冷眼旁观】位于战场上，我方打出的【映像】是否会被眩晕且不能移动？	A1：不，不是。 A2：是的，会被眩晕且不能移动。
		Q：我方【缇亚娜·冕卫】位于战场，当我方燃尽时对方是否可以获得分数？	A：不能得分，但是如果发生循环燃尽则在第二次燃尽时对方可正常获得分数直至获得胜利。
		Q：我方传奇为【乐芙兰 - 诡术妖姬】，我方【基兰 - 时间法师】征服一处战场后触发【乐芙兰 - 诡术妖姬】的技能并通过【基兰 - 时间法师】的替换效果打出两名【基兰 - 时间法师】的【映像】复制体。之后我打出【镜花水月】能打出几个新的【映像】复制体？	A：3个（其中一个【基兰 - 时间法师】的技能已经应用过，所以不会再次应用）。
			

		Q：我方征服【草丛】的时候通过【草丛】技能使战场换回【希拉娜修道院】，是否还可以触发【希拉娜修道院】的技能？	A：不，不能。
		Q：我方【烈娜塔 - 幕后主脑】位于【草丛】上，我激活【烈娜塔】的技能获得 1 分，是否可以触发【草丛】的技能？	A：不，不能。
		Q：我通过【艾翁 - 翠神】的技能将当前的【草丛】替换为新的【草丛】，之后我在新的【草丛】得分时，是否可以再换回原始的战场？	A：是的，可以。
		Q：我方【黛安娜 - 皎月化身】进攻对方有【狂热粉丝】防守的战场，【黛安娜 - 皎月化身】和【狂热粉丝】技能的触发顺序是什么？	A：先触发【黛安娜 - 皎月化身】的技能，再触发【狂热粉丝】的技能。

 星芒凝汇 对最多两名单位各造成 6 点伤害。 命运之线，在此短暂交汇。	 击退 【反应】（可在任意时机打出，甚至先于其他法术和技能的结算。） 选择战场上的一名友方单位。无效化一个只以该单位为目标的敌方法术或技能。	Q1：对方打出【星芒凝汇】只选择了我方战场上的 1 名单位时，我是否可以反应打出【击退】无效化【星芒凝汇】？ Q2：对方打出【星芒凝汇】选择了我方战场上的 2 名单位时，我反应打出【择日再战】让其中的 1 名单位返回手牌，在【星芒凝汇】结算前，我是否可以打出【击退】无效化【星芒凝汇】？	A1：是的，可以。 A2：是的，可以。
 择日再战 【反应】（可在任意时机打出，甚至先于其他法术和技能的结算。） 让一名友方单位返回其所属的手牌。然后让其所拥有者召出一枚休旅的符文。 明天又不会是世界末日。			
 黛安娜 - 皎月化身 当法术对决在此处开始时，你可以选择支付 1 以进行【洞察】。然后展示你主牌堆顶部的一张牌。如果是一张法术牌，则抽取该卡牌。（洞察时，查看你主牌堆顶部的一张牌，你可以选择将其回收。） “追随圣鸟之光。”	 冰封宝石 当你在每回合内抽第二张牌时，让一名友方单位本回合内 +2。 每个品质都透着弗雷泽卓德的力量。	Q：【黛安娜 - 皎月化身】的技能是否属于抽牌？在满足条件下是否可以触发【冰封宝石】？	A：是的，属于抽牌，可以触发【冰封宝石】。
 龙虎双雄 【反应 1】（你可以选择支付此额外费用，以重复此法术效果。） 查看你主牌堆顶部的三张牌。你可以选择从中展示一名单位，并抽取该卡牌。回收其余的卡牌。 两期胜况总比一期来得多。	 冰封宝石 当你在每回合内抽第二张牌时，让一名友方单位本回合内 +2。 每个品质都透着弗雷泽卓德的力量。	Q：【龙虎双雄】的效果是否属于抽牌？在满足条件下是否可以触发【冰封宝石】？	A：是的，属于抽牌，可以触发【冰封宝石】。

 单位 • 魔兽 • 近战 • 植物 野爪兽王 异能 《我在战斗中首先承担伤害。》 你此处战力低于我的单位无法使用魔法或技能当作巨爪。 先吃掉那巨大的，免得它来吃你。 OCN • 103/298	 单位 • 魔法师 • 远程 拉文布鲁姆学生 每当你打出一张法术牌时，让我本回合内 $\Psi +1$。 一知半解，最是危险。多学多懂，好处无穷。 OCN • 103/298	对方战场上有 7 战力的【野爪兽王】和另一名 7 战力的单位 A。我方基地中有【拉文布鲁姆学生】。 Q1：我打出【暗刃】选择对方 7 战力单位 A，对方反应打出【训练有素】让【野爪兽王】的战力增加到 9，在【暗刃】结算时是否可以摧毁单位 A？ Q2：对方是否可以通过【暗刃】的效果抽两张牌？ Q3：我方【拉文布鲁姆学生】的技能是否会触发？	A1：不，不可以。 A2：不，不可以。 A3：是的，可以。
 法术 暗刃 异能 《支付 1 正面朝下放置此牌，之后可支付 1 将其当作反应牌打出。》 异能 《可在你的回合或法术对决中打出。》 摧毁战场中的一名单位，然后让其控制者抽两张牌。 并非每一条诺克萨斯法令都需要大声宣读。 OCN • 113/298	 法术 训练有素 异能 《可在任意时机打出，甚至先于其他法术和技能的结算。》 让一名单位在本回合内 $\Psi +2$，然后抽一张牌。 刀剑是否锐利，全凭使用之人。 OCN • 038/298		