

《符文战场》化神争锋系列 官方 FAQ

欢迎来到我们首个全球同步发行的系列——“化神争锋”的常见问题解答！本文档收录的问题来自社区讨论、全球各地的裁判，以及我们的团队内部。感谢大家在讨论“化神争锋”系列规则更新时展现出的热情与活力；我们希望这份文档能够澄清部分此前不够明确的规则细节，并为各位在对局中可能遇到的常见问题提供解答。

有一点我们想特别说明：在游戏逐步迈向全球同步发行的过程中，常见问题解答的发布时机需要谨慎权衡。一方面，我们希望尽可能收集玩家和裁判在实际体验中遇到的问题；另一方面，我们也不希望出现大家在新系列中遭遇某些疑难点，却长时间得不到解答的情况。如果本文档发布得太早，我们可能无法涵盖真正困扰玩家的问题；但如果发布得太晚，又会让大家来不及参考这些内容，为即将到来的赛事准备好卡组。对于未来的系列，我们正在研究其他发布方式，希望能够改善当前时间安排给玩家带来的不便。在解决方案提出之前，也感谢各位的耐心与理解。

本常见问题解答是一份官方判例的汇编。如果本文档与《核心规则》存在任何不一致之处，请以本文档为准。新版《核心规则》发布后，若其中有任何内容与本文档不一致，请以新版《核心规则》为准。

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，则变为[A]。
 - 其他情况下的[C]则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！

—



如果一张法术是通过支付“流转”费用打出的，此时对其打出“遗弃”会发生什么？

该法术即将离开结算链时，会被放逐。

“流转”描述中的“然后将其放逐”是以下规则的简写：“如果该法术在成为已确认的结算链项目后将离开结算链，且离开结算链并非由其自身执行所指示，则改为将其放逐”。“遗弃”首先会将卡牌无效化，然后将被无效化的卡牌送回手牌，但对于“流转”的“然后将其放逐”而言，这一效果同样属于离开结算链。只要“流转”法术并非因为执行自身指示而离开结算链，则无论它是如何发生，都会被放逐。

这一规则同样适用于“起源”系列的“卡莎 - 蜕变者”，以及“铸魂淬炼”中的“菲兹 - 捣蛋鬼”等效果。



“娅希拉”和“阿兹尔 - 帝君”这两张牌上的“此战场”有什么区别？

“娅希拉”的延迟触发引用的是她此前据守过的战场。“阿兹尔 - 帝君”的进攻触发则引用的是他当前所在的战场。

这两者的不同之处在于，“娅希拉”的延迟触发会引用其触发条件中隐含的信息：她此前据守过的战场，而“阿兹尔 - 帝君”的进攻触发则不会引用其触发条件中的信息，该条件只会检查阿兹尔是否在每次战斗中首次获得进攻方身份。由于“阿兹尔 - 帝君”的触发条件并未检查战场信息，因此其进攻触发中的“此战场”会在该触发式技能结算时进行检查。如果该技能结算时，阿兹尔不在任何战场上，则所有与战场相关的指示都会被忽略；否则，将使用他当前所在的战场。

所以核心区别是，如果某个触发式技能会引用其触发条件中的信息，则该信息会在技能触发时检查，而不是在结算时检查。而对于“娅希拉”，她的延迟触发与其据守效果相关联，因此据守效果触发条件中的信息可以与延迟触发共享。

在未来的系列中，我们已经开始为类似“娅希拉”这样的技能采用更加精确的模板与措辞。

相关规则： 359.3.f.1.、359.3.f.2.、359.3.f.3.、359.3.f.3.b.



如果我控制已强化的“梅尔 - 奥法觉醒”，并在打出“月之降临”时选择一名敌方单位，此时会发生什么？

所选单位将被给予[M]-3。所选战场上的所有其他敌方单位将被给予[M]-2。

“梅尔 - 奥法觉醒”的已强化技能是一种替换效果。它会替换以下事件：你控制的法术或技能将给予其选作目标的一名单位-[M]。替换后的事件为：该法术或技能额外给予[M]-1。

虽然“月之降临”会给予多名单位-[M]，但其中只有一名单位会被选作目标，因此，唯一符合替换条件的事件就是“所选单位被给予[M]-2”。该事件会被替换为：所选单位被给予[M]-3。其他单位被给予-[M]的事件不会受到此替换效果的影响。

相关规则：370.1、370.1.b。



如果我控制已强化的“梅尔 - 奥法觉醒”，并打出“敲'诈'”，此时会发生什么？

所选单位将被给予[M]-2，不得低于 1[M]。如果该单位原本拥有 2[M]，则会变为 1[M]。

在“敲'诈'”的案例中，“梅尔 - 奥法觉醒”会将“敲'诈'”给予一名单位-1[M]的事件，替换为给予其-2[M]。但是，如果被某个替换效果所替换的事件，受到生成该事件本身的游戏效果修正，则该替

换效果会继承此类调整。在这种情况下，“敲'诈”对“给予一单位-1[M]”这一游戏行动及相应事件施加了“不得低于 1[M]”的调整。被替换的事件同样会继承此类调整。

相关规则：375.

谈到梅尔，如果我控制已强化的“梅尔 - 奥法觉醒”，对手能否对我的法术打出“遗弃”？此时会发生什么？

对手能够以你的法术为目标打出“遗弃”。结算时，对手会进行“洞察”，但除此之外不会发生任何事件。

“梅尔 - 奥法觉醒”的技能描述为：“你的法术和技能无法被无效化。”在“遗弃”结算时，其会试图将目标法术无效化，随后把“将其放入废牌堆”这一事件替换为“让其返回所属的手牌”。然而，由于梅尔的技能正在生效，“无效化”并未发生，故你的法术也不会被放入废牌堆，因此不存在可供该替换效果进行替换的事件。“遗弃”会结算，但不会对你的法术产生任何效果。由于该替换效果仅在技能的结算期间生效（这并不是一个指定持续时间的延迟替换效果），在你的法术结算完成之后，它仍会照常进入废牌堆。



如果我控制已强化的“梅尔 - 奥法觉醒”，并打出“遗弃”，但对手对我的法术打出“灵魂折镜”，此时会发生什么？

针对“灵魂折镜”而言，获得一个法术的控制权与无效化该法术并不是一回事。防止法术被无效化的效果，并不会阻止该法术的控制者发生更替。如果某位玩家打出“灵魂折镜”时选择了你的法术，且在“灵魂折镜”结算时支付了[A]，则该玩家将获得该法术的控制权。但是，即使该玩家没有支付[A]，该法术也不会被无效化。

当我打出“灵魂折镜”并支付[A]时，可以重新做出哪些选择？

你可以选择任意数量的目标或模式重新做出选择，其余维持不变。

如果你以这种方式重新做出选择，那么你未重新做出的剩余选择也都必须仍然合法。在你做出的所有选择中，不能只有部分选择合法，而其余选择不合法。当然，你也可以不做出任何新的选择。在这个情况下，现有选择都会维持现状，无论其状态是否合法。

如果某个法术对于“为其作出的选择”有特定的规则或要求，那么无论该法术由谁控制，这些规则和要求都仍然适用。例如，如果一名玩家从正面朝下的状态打出一个法术，除非该法术的指示明确其必须从其他位置选择目标，否则该法术必须将其被打出时所在战场上的游戏物体选作目标。即使是之后其他玩家获得该法术的控制权，在为该法术重新做出选择时，这一要求也不会改变。

我们将在未来的规则更新中对这一部分进行完善。



如果我为一名未强化的单位装配“可疑的眼镜”，然后选择复制一名已强化的单位，此时会发生什么？

已强化是一种状态，无法被复制。因此，装配此牌的单位仍然处于未强化状态。

“可疑的眼镜”会为装配此牌的单位添加一个复制效果。复制效果会复制目标单位的卡面上印刷的特质（或由其他复制效果复制而来的特质）。已强化是一种状态、一种临时调整，并不是卡面上印刷的特质，因此不会被“可疑的眼镜”复制。在对该单位执行复制效果时，已经施加在其身上的临时调整不会受到复制效果的影响。如果该单位具有战力增减、增益、已强化状态、瞬息、进攻方身份、防守方身份等，这些由其他效果或规则临时赋予的调整都不会被复制。

相关规则：477.1.b.1.b.



如果对手的“阿克尚 - 放浪不羁”偷走了我已装配的“可疑的眼镜”，此时会发生什么？如果对手想复制厄斐琉斯，此时会发生什么？

如果“可疑的眼镜”原本贴附在一个单位上，则装配此牌的单位会失去其复制效果。随后，阿克尚会成为其控制者所选择的一名友方单位的复制体。如果他成为厄斐琉斯的复制体，则厄斐琉斯的技能也不会触发。

这里还需要进一步说明。在“化神争锋”规则更新中，我们进一步明确了“可疑的眼镜”和“斯弗尔尚歌”等效果的运作方式；它们属于替换效果，会将“武装贴附到一单位上”的事件，替换为“武装贴附到一单位上”事件外加其效果中指定的其他事件。

以“斯弗尔尚歌”为例，由此引发的事件将会是：

贴附 → 复制装配此牌的单位的技能文本到“斯弗尔尚歌”的效果文本，在“斯弗尔尚歌”贴附期间持续生效

针对“可疑的眼镜”，由此引发的事件将会是：

贴附 → 选择一名友方单位，装配此牌的单位变为所选单位的复制体，在“可疑的眼镜”贴附期间持续生效

以上事件并不是同时发生的。先执行贴附事件，然后再执行替换效果所指示的其他事件。因此，“铸魂淬炼”常见问题解答中的相关答复已不再适用：如果你将“斯弗尔尚歌”装配给厄斐琉斯，他的技能将不会触发两次。因为在贴附事件执行时，“斯弗尔尚歌”尚未获得被复制效果的技能描述。

同理，如果阿克尚从对手处夺走了“可疑的眼镜”，该卡牌会先贴附在他身上，然后才让他成为其他单位的复制体。如果阿克尚的控制者选择让他成为厄斐琉斯的复制体，那么等阿克尚获得新的触发式技能时，已经检查不到先前的贴附事件了，因为该事件已经执行完毕。

相关规则：369.1、370.1.b.1、370.1.a.2.

我的“黄沙士兵”装配了“可疑的眼镜”，并成为了“阿兹尔 - 飞升者”的复制体。如果我激活复制所得的阿兹尔的主动技能后，用其他效果卸除“可疑的眼镜”，再将其贴附到同一个“黄沙士兵”上，并再次让其成为同一个“阿兹尔 - 飞升者”的复制体，此时会发生什么？我可以再次使用该主动技能吗？

可以。

每次复制所得的技能，都会被视为不同的技能实例。在整个过程中，游戏物体始终保持不变，因此“黄沙士兵”在变化期间会保留其身上的所有临时调整，但是其复制的规则文本会成为一个新的技能实例。这与“斯弗尔尚歌”的情况类似：如果将“斯弗尔尚歌”卸除，再重新贴附到同一单位名称，那么其复制所得的技能便相当于被“刷新”了。



在战斗伤害分配步骤中，如果我的 4[M]单位本回合内同时受到“忍法！气合盾”和“莲花陷阱”的影响，而对手有一名 4[M]防守方单位，此时会发生什么？

你可以决定自己单位上的替换效果按照哪种顺序执行。如果先执行“忍法！气合盾”，你的单位不会受到任何伤害，且该单位仍会剩余 3 点伤害的抵挡效果。如果先执行“莲花陷阱”，你的单位会受到 1 点伤害，且该单位不会剩余任何的抵挡效果。

在“化神争锋”规则更新中，我们简化了战斗中适用于伤害的替换效果的处理方式。具体而言，所有原本会在造成战斗伤害时生效的替换效果，现在都会改为在战斗伤害分配步骤中生效。此前，“忍法！气合盾”或“反击风暴”等抵挡效果就已经采用了这种处理方式，以避免出现一些奇怪的极端情况。而现在，伤害提升的替换效果也会在伤害分配步骤中生效。

相关规则： 465.2.c.4.a.、465.2.c.5.



当我通过“彗 - 焚心绘华”的移动触发效果弃置一张“散装机械魄罗”时，会发生什么？

两个触发效果会进入结算链，其顺序由你决定。其中一个描述为：“给予我在本回合内[M]+3”，另一个描述为：“让最多两枚符文变为活跃状态。”

“彗 - 焚心绘华”的技能描述是：“根据被弃置卡牌的类型，执行以下效果.....”。与此前卡面上印刷的、采用类似模板的内嵌式触发不同（例如崔斯特 - 赌徒），彗的技能描述并不是“执行以下效果中的一个.....”。只要被弃置的卡牌具有相应类型，你就会将该类型对应的内嵌式触发放入结算链。如果真的存在一张同时具有法术、单位和装备类型的卡牌，那么当你将其在彗的技能中弃置时，就会有三个内嵌式触发进入结算链。

相关规则：387.1.b.



如果我的对手在同一条结算链上连续打出两个法术，我是否可以用“崩解之沙”无效化其中第一个法术？

可以。

“崩解之沙”中的“打出”采用的是“确认”这一含义，因为它检查的是卡牌是否已经被“打出”，而且其本身并不是一个触发式技能。只要有一名对手（甚至不一定是打出该法术的对手）已经为另一个法术选择目标、支付费用、检查合法性，并完了成该法术的确认，那么即使该法术之后被无效

化，“崩解之沙”仍然可以无效化一个法术。也就是说，只要在第一个法术确认之后，任意一名对手又确认了另一个法术，“崩解之沙”就可以将第一个法术无效化。

相关规则：419.4.b.



当对手将“坠落猫咪”打出到一处战场时，我可以在什么时候打出反应牌？另外，宣告卡牌的运作方式是什么？

你可以在“坠落猫咪”的打出效果进行宣告卡牌前打出反应牌。

“坠落猫咪”的打出效果会指示其控制者宣告一个法术。此动作发生在该触发式技能结算时。如果“坠落猫咪”被打出到一处战场，只要该技能一结算完成，对手便无法打出被宣告的法术。也就是说，被宣告的同名法术无法被放入结算链。在“坠落猫咪”的技能结算之后，已经位于结算链中的同名法术不会受到影响。但是，等到你得知对手宣告了哪个法术时，就已经来不及再打出该法术了。

“化神争锋”规则更新为宣告卡牌或标签加入了新的规则。以这种方式宣告物体时，需要遵循适用于所有宣告行动的基本规则：你不能宣告《符文战场》中不存在的内容。你不能宣告“洛克”标签、“图腾”类型，或名为“缠绕触手”的卡牌（至少现在还不行），因为这些内容从未印刷在《符文战场》的卡牌或指示物上（至少现在还没有）。

不过，你可以使用任何能够唯一识别某张卡牌的信息来进行宣告。该信息可以是卡牌的名称，也可以是类似“那个带有‘流转’、可以生成触手的[3]法术”、“红色卡莎”或“俄洛伊”这样的描述。只要宣告的卡牌不存在歧义，玩家就可以使用任何能够让对手和队友清楚理解的方式进行宣告。如果有两张或以上的卡牌都可以通过“卡莎”这一描述来识别，你就不能只说“卡莎”。如果你只说了这个名字，则视为你没有成功宣告一张卡牌。

相关规则：761.、761.1.、761.2.、762.、762.1.、762.2.



如果我对一张已经获得三次强化的“凯尔 - 正义天降”解除强化，她会失去所有的强化状态吗？

不会。她只会失去一个强化状态。

目前来说，对于凯尔以外的所有《符文战场》卡牌而言，强化是一种二元状态。一张卡牌要么处于已强化状态，要么没有处于强化状态。凯尔利用了“卡面文字优先于规则文本”这一黄金法则，从而突破了强化状态通常具有的限制。针对凯尔，强化状态并非二元状态，而是一种可叠加的状态；她最多可以拥有 3 个强化状态。当凯尔被解除强化时，解除强化的行动会尝试移除一个强化状态。如果她只有一个强化状态，那么这个强化状态就会被移除。如果她拥有多个强化状态，则解除强化的行动只会从凯尔身上移除其中一个强化状态。

但如果凯尔已经处于强化状态，我仍能激活她的强化技能吗？

可以。

凯尔的强化技能可以无限次激活。如果她拥有的强化状态少于三个，她就会获得一个强化状态。如果她已经拥有三个强化状态，该技能仍然可以激活，但技能结算时不会产生任何效果。



在我打出“造化弄人”并选择对手当前处于战斗中的“阿卡丽 - 无形致命”后，如果对手对阿卡丽打出“闪现”，此时会发生什么？

“造化弄人”在结算时不会对阿卡丽产生任何效果。

根据规则，只要“阿卡丽 - 无形致命”未处于战斗中，她对于敌方的法术和技能而言属于“不可被选取”。这意味着，她不是这些法术和技能的合法目标。因此当阿卡丽处于不可被选取状态时，对手打出的法术和技能无法将她选定为目标。如果某个效果已经选择了她，而她随后变为不可被选取状态，且在该效果开始结算时仍处于这种状态，则该效果会对她“目标指定失效”。她不会受到该法术或技能中任何指示的影响。如果某项指示只选择了她作为目标，则该指示会被忽略。

相关规则：757.1、758、758.1.



我的场上有一名“拉文布鲁姆学生”，而且我在本回合内还没有打出过任何法术。如果我对对手的“敲'诈”为目标打出“灵魂折镜”，并在结算时支付[A]，此时会发生什么？所有行动结算完毕后，“攻城锤”的费用是多少？对手的“鼓舞”技能会生效吗？

“拉文布鲁姆学生”会触发两次，“攻城锤”的费用为[4]，对手的“鼓舞”技能会生效。

“拉文布鲁姆学生”的触发式技能检查的是你控制的法律是否结算。你获得了“敲'诈”的控制权，且该法术随后结算，因此拉文布鲁姆学生的技能将会触发。另一方面，“攻城锤”和“鼓舞”检查的是卡牌是否完成了确认。虽然你获得了“敲'诈”的控制权，但并不是由你完成其确认；你是在对手已经完成确认后才获得该卡牌的控制权。因此，对手的“鼓舞”技能将会生效，而“攻城锤”只会获得[1]点法力费用减免。

相关规则：419.4.、419.4.a.、419.4.b.



如果我在本回合内只打出了“散装机械魄罗”和““敲”诈”，并通过“斯维因 - 远谋卓识”征服了一处战场，此时会发生什么？

斯维因的技能将会成功触发，你会在其结算时获得 1 分。

斯维因只会检查你是否打出了一名非指示物单位、一件非指示物装备和一个法术。此类检查并不会区分这些条件是由多张卡牌分别满足，还是由一张同时符合多个相关条件的卡牌满足。



如果对手对其 2[M]单位和我的已强化“普朗克 - 海上霸主”打出“换换乐”，此时会发生什么？

“普朗克 - 海上霸主”会将令其战力降低的事件替换为给予其在本回合内[M]+3。

互换会先计算两单位之间的战力差，然后生成两个效果：一个战力提升效果和一个战力降低效果。当互换效果作用于两单位的战力时，会根据哪一名单位的战力较高，分别给予这两名单位+[M]和-[M]。

从规则执行层面来看，普朗克的替换效果会检查到他将被给予-[M]这一事件，并将其替换为给予他在本回合内[M]+3。给予另一单位+[M]的事件不会受到普朗克替换效果影响。当替换效果生效时，两单位之间的战力差已经计算完毕。在这个 2[M]单位的例子中，两名单位的最终战力分别为 2[M] → 6[M]，以及 6[M] → 9[M]。

仅从互换这一游戏行动的规则文本来看，当前的运作方式并不直观。我们会在未来的规则更新中进一步澄清这一点。

值得注意的是，这套规则同样适用于“梅尔 - 奥法觉醒”和“换换乐”。



如果对手通过“喷射球果”的打出效果移动我的已强化“普朗克 - 海上霸主”，然后让“喷射球果”变为休眠，以此眩晕普朗克，此时会发生什么？他会被眩晕吗？如果我随后打出“走开”并将普朗克选为目标，此时会发生什么？他会在本回合内获得[M]+3 吗？

“喷射球果”会眩晕普朗克。如果你打出“走开”并选择已经被眩晕的普朗克，则他在本回合内不会获得[M]+3。

“喷射球果”眩晕单位的触发式技能并不选择单位为目标，因此普朗克的替换效果无法作用于该事件。对已经被眩晕的普朗克打出“走开”时，实际上并不会执行眩晕这一游戏行动，因为普朗克已经处于眩晕状态。你可以合法打出“走开”，但其指示将被撤销。若要让普朗克的替换效果替换其被眩晕的事件，该眩晕的游戏行动必须能够被实际执行。同理，假设场上存在“友方单位无法被眩晕”之类的效果，并且你控制一名已强化的“普朗克 - 海上霸主”，那么即使某个眩晕效果选择了普朗克，也不会生成可供普朗克替换的事件，因为眩晕这一游戏行动根本没有执行。

相关规则：423.1.a.1。



如果我对自己 1[M]的已强化“普朗克 - 海上霸主”打出“敲’诈”，此时会发生什么？他会在本回合内获得[M]+3 吗？

不会。

要使他的替换效果生效，就必须实际发生给予普朗克-[M]的事件。当“敲’诈”对一名 1[M]单位打出时，不会给予该单位-[M]；而是快照为[M]-0。因此，不存在可供普朗克替换效果进行替换的合适事件。

相关规则：477.3.b.



如果对手反应我“阿卡丽 - 游离之刃”的移动触发效果打出“暗刃”，并将这个“阿卡丽 - 游离之刃”选为目标，此时会发生什么？它仍会对所选单位造成伤害吗？

会的。

与娅希拉类似，阿卡丽的技能也会引用其自身触发条件中隐含的信息。阿卡丽技能描述中的“我移动起点或终点的战场”并不要求她仍在场上才能确定指代哪处战场，也不引用关于她当前状态的信息。即使她离场，该信息也已经在她的技能触发时完成检查，且在该技能结算时仍可继续引用。

相关规则：359.3.f.3.



只要黑默丁格已强化，就可以激活其技能，“杰斯 - 未来守护者”的强化状态并不影响这一点。

1. 第一，依赖性关键词（[等级][>]或[已强化][>]与箭头一同出现时所代表的这类技能）包含整个技能，其中也包含依赖性技能。可以说，它们都是同一个物体。
2. 第二，即使依赖性关键词的依赖性技能当前未生效（也就是其条件尚未满足），该依赖性技能仍然存在，且可以被其他效果引用。在这个情况下，条件是该技能的来源已强化。

[已强化][>][1], [E]: 让两件装备变为活跃状态。

本案例的关键规则是 727.1.b.1，内容如下：

条件被满足前，依赖性技能仍视作存在于卡牌上，可供引用和判定。

相关规则: 727.1、727.1.b、727.1.b.1.



“星界灵鹭”的触发式技能会对哪张牌施加减费效果？

在该技能结算后，它会对本回合内你打出（加入结算链并等待确认）的下一张卡牌施加减费效果。

“星界灵鹭”已受到勘误，技能描述更新为：当你打出每回合你的首张卡牌时，如果我位于战场上，则你在本回合内打出的下一张卡牌的费用减少[2]和[A][A]。



当我打出“时空裂隙”并选择基地中的“远古巨龙”，并在打出“远古巨龙”时为“龙栖峰”支付[A][A]，此时会发生什么？“远古巨龙”会被打出到基地，还是打出到“龙栖峰”？

你可以选择将其打出到这两个位置中的任意一个。

通常来说，出现这种“指示相互冲突”的情况并不多见：一个效果要求你将单位打出到一个位置，另一个效果则要求你将其打出到另一个位置。但如果确实出现这类彼此矛盾的要求时，按照规则其他类似情况的处理先例，应由玩家选择其中一个要求，并忽略其余要求。

需要注意的是，这仅适用于强制性的正面要求，此类要求会指定一个位置或一种方式，但不会同时禁止该行动在其他位置或以其他方式执行，而且该要求本身也是必须执行的。例如，“栖息的冥龙”的被动技能属于一种限制：该单位无法被打出到你本回合已征服的战场以外的任何位置。“落岩之径”的被动技能同样是一种限制：单位无法被打出到“落岩之径”上。如果你本回合只征服了“落岩之径”，则你完全无法打出“栖息的冥龙”，因为这两项限制彼此矛盾。

而在本案例中，这两项互相冲突的要求并未直接禁止将这些单位打出到其他位置，因此你可以选择其中一项互相冲突的要求，并忽略其余要求。



如果我在本回合内尚未征服“龙栖峰”，却试图打出“栖息的冥龙”，此时会发生什么？我可以支付[A][A]并将其打出到“龙栖峰”吗？如果我在本回合内已经征服了另一处战场呢？

不能。

在《符文战场》中，“无法/不能”的效力高于“可以”。“栖息的冥龙”的效果属于“无法/不能”类的限制，即“它只能被打出到你本回合已经征服的战场，不能打出到其他任何位置”。“龙栖峰”的技能会尝试为你提供将“栖息的冥龙”打出到“龙栖峰”的权限，但这一权限无法突破“栖息的冥龙”自身的限制。如果你支付相关费用后，依然无法合法地将“栖息的冥龙”打出到“龙栖峰”，那么你将无法完成“栖息的冥龙”的确认。打出“栖息的冥龙”过程中已经执行的行动都会被撤销，并且该卡牌将返回其被打出之前的区域。

即便你在本回合征服了除“龙栖峰”之外的其他战场，也是如此：如果你能够如此打出，则你无需支付“龙栖峰”的额外费用，也能把“栖息的冥龙”打出到你征服过的战场，但如果你未征服过“龙栖峰”，就不能将它打出到“龙栖峰”。

读者们可能还记得，“纳什男爵”的运作方式并不是这样。无论是否存在阻止“纳什男爵”被打出到战场的效果，他都会在“男爵巢穴”进场。这是因为“纳什男爵”的被动技能会生成一个延迟替换效果：“则我于‘男爵巢穴’进场”。该替换效果会将他“于其他位置进场”的事件，替换为“则于‘男爵巢穴’进场”。因此，该替换效果可以绕过“搜魔人典狱长”这类限制单位打出位置的效果。然而，“龙栖峰”的技能描述并不是一种替换效果。它指定的是支付额外费用后[龙]属性单位可以被打出到哪里，却没有说明该单位的进场方式。因此，它提供的是打出位置上的权限，而不是替换效果。

相关规则：054.2.、369.3.



我可以通过“黑心商人”让我的“安蓓萨 - 铁血狼母”解除强化，以此让我的凯尔获得强化吗？我是否控制自己的传奇？

可以，你可以通过“黑心商人”让“安蓓萨 - 铁血狼母”解除强化。而且，你确实控制自己的传奇。

通常情况下，我们不会特别考虑某名玩家是否“控制”一张传奇，因为传奇的控制权不会发生改变；不过，从规则上来说，你确实控制自己的传奇。



如果我对一名被“‘敲’诈”给予了[M]-1 的单位打出“龙之形”，此时会发生什么？我的“菲奥娜 - 无双剑姬”会触发吗？是否会有一个瞬间，该单位先变为 5[M]，然后再因为“‘敲’诈”的[M]-1 再降至 4[M]？

菲奥娜不会触发。

虽然“龙之形”会将一单位的基础战力设为 **5[M]**，但这一效果是通过效果层来实现的。效果层会在效果生效时进行评估，其评估过程会包含所有已生效的效果层变更。效果层会按照顺序进行处理：首先是特质变更层（“龙之形”设置基础战力的效果会在这一层生效），接下来是技能变更层（本案例未涉及这一层），最后是数值运算层（“敲’诈”的**[M]-1**会在这一层生效）。不过，这里的整个过程都是瞬间完成的；在评估各个效果层时，并不存在一个时间点，让单位先“看到”自己变为 **5[M]**，然后再降至 **4[M]**。“龙之形”的一旦效果生效，该单位便会直接变为 **4[M]**。

补充说明一下，战力属于受“改变特质的效果”层级管理的特质之一，同时也是复制效果可以替换或添加的可复制特质。



如果我打出“恶意收购”，获得对手一名活跃单位的控制权，将其移动到基地，然后打出“时空裂隙”并选择该单位，此时会发生什么？该单位会移动到哪里？

该单位会留在放逐区域。

在任何情况下，单位都不能被打出非其当前控制玩家的基地。由于被指示打出该单位的是其所属者，而被指示打出到的位置却是另一名玩家的基地，因此无法打出该单位。在确认流程的检查合法性步骤中，该单位会从结算链被送回放逐区域，且此前执行的所有行动都会被撤销。



我的 11 战力“雷克顿 - 蛮荒巨兽”被我自己的“黑心商人”解除强化。如果对手打出“‘敲’诈”并选择雷克顿，此时会发生什么？雷克顿的技能会触发吗？如果我改为激活雷克顿的技能呢？

无论哪一种情况，雷克顿的技能都不会触发。

要“变为 10 或以上”，他的战力在此之前必须低于 10。“10 或以上”是一种状态，而雷克顿的触发式技能检查的是他达到该状态这一事件。如果他始终处于该状态，无论其战力如何变化，他都不会“变为”该状态。



如果我打出“艾卡西亚暴雨”，选择位于“世界之壳 亥宿”的一名随从一次，并选择基地中的“艾瑞莉娅 - 虔心承志”五次，此时会发生什么？我需要为法盾支付几次费用？

你无需为法盾支付费用。

只要你的法术或技能选择了位于“世界之壳 亥宿”的一名单位，你在为该法术支付费用时就会无视法盾。在此语境中，“无视”是指将指定单位上的法盾视为未生效，就像该技能被暂时关闭一样。对于“亥宿”而言，其效果并未指定要无视哪些单位的法盾，因此你会无视所有单位上的全部法盾。

这一规则仅适用于相应的特定法术或技能。先打出一个法术或技能，并选择位于“亥宿”的一名单位，然后再打出另一个法术或技能，只选择其他位置且没有位于“亥宿”的单位，同时继续无视法盾——这样是不行的。只有当该法术或技能的至少一个目标是位于“亥宿”的单位时，你才能在为该法术或技能支付费用期间无视法盾。

相关规则：766、767.



如果“帝国谕令”的延迟触发效果正在生效，我的废牌堆中有一张“不朽凤凰”，而我对“远古巨龙”打出“海克斯射线”，此时会发生什么？我是否可以从废牌堆中打出“不朽凤凰”？

可以。

根据现行规则，没有任何内容会阻止“帝国谕令”的延迟触发效果触发“不朽凤凰”。这是一个由法术生成的触发式技能；摧毁行动的责任会归属至该技能，因此生成该技能的法术也会被视为同一个摧毁行动的来源。“帝国谕令”的所属者是该延迟触发式技能的控制者；为该摧毁行动负责的玩家是该技能的控制者；而该玩家也是废牌堆中“不朽凤凰”的所属者。因此，“不朽凤凰”的三个触发条件均已满足，其会正常触发。



如果我打出“驭风而行”，选择位于“卑鄙之喉的巢穴”的友方单位，并尝试将其移动到基地，此时会发生什么？

该单位会变为活跃状态。

这是一个规则上的特殊情况。玩家和裁判在“化神争锋”规则更新中加入一条小型补充规则后发现了这个问题。我们会进一步澄清相关规则来解决这个问题。不过，如果你不太理解下面的讨论，

或者不清楚为什么需要这样处理，也不用担心。这并不是对现有卡牌解释或裁定方式的实质改动，只是修正规则中的一个漏洞。

简单来说，目前关联指示的规则对于哪些指示属于“被无视”的定义过于宽泛。现进一步澄清如下：只有在执行某个法术或技能的指示时，由于**目标指定失效**（也就是目标物体在结算时已不再是合法目标）而没有执行某项指示，该指示才属于“被无视”。例如，你打出“暗刃”并选择一名敌方单位，而对方则打出“造化弄人”作为反应，将该单位返回手牌。当“暗刃”结算时，该单位已不在场上，因此会忽略“让其控制者抽两张牌”的指示。另一个例子是，如果“暗刃”通过“皮城学院”获得了[回响]关键词，且两次执行均以同一名单位为目标，那么该单位的控制者将不会抽四张牌。

如果某项指示只是因为一个技能、效果或游戏中的其他情况而无法发生，则该指示并不会视为“被无视”。这种情况可能表现为以下几种：一个替换效果将该指示所产生的事件替换为其他事件；“卑鄙之喉的巢穴”的“单位无法从此处移动到基地”或类似技能阻止该指示；对已经处于相应状态的单位执行[增益]或让其变为活跃状态等游戏行动。只要该指示本身并未选择这些相应对象，它甚至可以表现为某个单位、装备或法术已经不在适当的区域中。在这些情况下，该指示并不是被无视，而是被**撤销**。一个被撤销的指示，其效果会被跳过、替换或阻止。除非某个关联指示明确引用正在执行的游戏行动，否则一个被撤销的指示不会导致任何关联指示被无视。

示例如下：

1. 如果战场上的一单位具有“我无法被摧毁”，而一名玩家打出“暗刃”并选择该单位，那么在“暗刃”结算时，该单位的控制者仍会抽两张牌。（该指示被撤销，而不是被无视，因此关联指示仍会执行。）
2. 如果战场上的一单位被“暗刃”选中，而其控制者打出“闪现”作为反应，将其移动到基地，那么在“暗刃”结算时，该单位的控制者不会抽两张牌。（该指示被无视，因此所有关联指示也会被无视。）
3. 如果战场上的一单位被“暗刃”选中，而其控制者打出“中娅沙漏”作为反应，那么在“暗刃”结算时，该单位的控制者将会抽两张牌。（该单位仍在场上，因此可以检查其信息；该指示只是被撤销，并未被无视。）
4. 如果战场上的一单位在本回合之前已经受到“惩戒”的影响，之后又被“暗刃”选中，则该单位的控制者在“暗刃”结算时不会抽两张牌。（虽然该指示已经执行，但单位已经不在场上，因此无法再检查其信息。此外，该单位是因“暗刃”以外的其他效果被移动至非场地区域，因此它不再具有可供“暗刃”引用的控制者。）