《符文戰場》核心規則

最後更新時間：2026-10-09

000. 黃金和白銀法則

001. 黃金法則

002. 卡牌文字優先於規則內容。卡牌文字從根本上與規則相牴觸時，以卡牌的說明為準。

050. 白銀法則

051. 卡牌文字與規則各自擁有不同的術語系統。卡牌文字應按照本規則解讀，不可視為規則中的文字。

052. 出現在卡牌效果中的卡牌，是「主牌堆卡牌」的簡稱。符文、傳奇和戰場在執行遊戲物件的技能與效果時，「不」被視為卡牌。它們僅在本規則中才被視為卡牌。

053. 卡牌指稱自身為第一人稱。

053.1. * 單位和傳奇會自稱「我」。

053.2. * 裝備和法術會自稱「此牌」、「此裝備」、「此法術」。

053.3. * 戰場會自稱「此處」。

053.4. * 為了清楚表達，卡牌可能會指稱自己的名稱。此為上述各項術語的簡稱。

054. 「不可以」的效力高於「可以」

054.1. 根據通用的判定原則，禁止特定行動或效果的卡牌，其判定效力高於允許或准許該行動或效果的卡牌。

054.2. 如果卡牌指定某個行動「只能」在特定情況下執行，那麼在其他情況下就不能執行該行動。

055. 執行卡牌文字時，盡可能依照所有指示執行，無法實現的部分則無視。

055.1. 若卡牌上的所有指示都無法執行，仍可將它打出並結算，但不會產生任何效果。

056. 玩家擁有的卡牌絕不可放入其他玩家的非盤面區域。

056.1. 玩家所屬的非盤面區域包括主牌堆、符文牌堆、棄牌堆、手牌、指定英雄區和放逐區。

056.2. 如果卡牌需放入這類區域，則應改為放入其擁有者對應的區域。

100. 遊戲概念

101. 牌組建構

102. 《符文戰場》是一款集換式卡牌遊戲，玩家必須自備卡牌，才能與其他玩家對戰。

103. 遊玩《符文戰場》，玩家必須擁有一個主牌堆、一個符文牌堆、一位英雄傳奇，以及符合遊玩模式規定數量的戰場。這些統稱為玩家的牌堆。

103.1. 玩家牌組中的卡牌或遊戲模式的規則，可能會要求在組牌時做出額外的選擇。

	範例：某個單位的部分說明為「如果你的牌組中有[名稱]，除了起始傳奇之外，再選擇3名不同的傳奇。」玩家要在組牌時做出這個決定。 範例：某個遊戲模式的規則部分內容為：「選擇一名額外的指定英雄，其英雄標籤與流派須與你的英雄傳奇不同。在對戰開始時，將其與你的其他指定英雄一同放入英雄區。如果適用的話，你牌組的流派類別會包含該額外指定英雄的流派。」以這種方式選出的指定英雄要在組牌時決定。
103.2.	1張英雄傳奇
103.2.a.	遊戲開始時，此牌將放置於傳奇區。
103.2.b.	這將決定牌堆的流派類別。
103.2.b.1.	牌堆中的卡牌必須符合你的流派類別。
103.2.b.2.	牌堆的流派類別取決於英雄傳奇所屬流派。在預設的卡牌架構中，此等流派會以符號顯示在傳奇卡牌左上角。
103.2.b.3.	若卡牌只有一個流派，則該牌可以歸入對應流派的流派類別。
103.2.b.4.	如果卡牌有多個流派，則該牌「只能」歸入包含卡牌所標示之所有流派的流派類別。
103.2.b.5.	如果某張卡牌沒有流派，那麼這張卡牌可以放入任何流派類別的牌堆中。
103.2.b.6.	某些遊戲效果可能允許玩家增添卡牌到自己的牌堆中，而不考慮這些卡牌的流派。這些卡牌無論其流派為何，都視為其牌堆流派類別的一部分。
103.3.	一副至少**40**張卡牌的主牌堆：1張指定英雄單位，以及其他單位、裝備和法術
103.3.a.	指定英雄
103.3.a.1.	遊戲開始時，此牌將放置於英雄區。
103.3.a.2.	英雄單位的英雄標籤必須與英雄傳奇的標籤相同。 範例：暴走重砲擁有「吉茵珂絲」標籤。因此，玩家可以選擇「反叛軍」吉茵珂絲或「爆破專家」吉茵珂絲作為其指定英雄，因為這兩張卡牌也有「吉茵珂絲」標籤。 範例：泰貝爾擁有「安妮」標籤，但它是專屬單位，並非英雄單位。即使你的英雄傳奇有「安妮」標籤，也無法成為你的指定英雄。
103.3.a.3.	玩家的指定英雄是指建構牌組時，選擇放在此欄位的特定卡牌，亦指遊戲過程中任何與此欄位選定卡牌同名的英雄單位。 範例：一位玩家選擇「反叛軍」吉茵珂絲作為其指定英雄。遊戲開始時，將一張「反叛軍」吉茵珂絲置於其指定英雄區。遊戲過程中，在主牌堆、手牌、棄牌堆或盤面上的任何其他「反叛軍」吉茵珂絲卡牌，均視為其指定英雄，適用於所有涉及指定英雄狀態的遊戲規則和效果。
103.3.b.	你的主牌堆可放入最多3張同名卡牌。
103.3.b.1.	其中包含你的指定英雄。 範例：如果你選擇「狂怒」弗力貝爾作為指定英雄，那麼主牌堆還可以再放入兩張「狂怒」弗力貝爾。
103.3.b.2.	卡牌即使代表同一角色，名稱也可能不同。 範例：一套牌堆可以包含3張「悔恨」狩宿，以及3張「御風者」狩宿，因為卡牌名稱不同。
103.3.c.	需符合牌組的流派類別。
103.3.d.	你的牌堆中「一共」只能有3張與你的英雄傳奇具有相同英雄標籤的專屬卡牌。

103.3.d.1.	無論名稱為何，每套牌堆最多只能有3張專屬卡牌。
103.3.d.2.	所有專屬卡牌都必須擁有與該牌堆的英雄傳奇對應的英雄標籤。
103.3.d.3.	專屬卡牌不是英雄單位，無法放置在英雄區。
103.3.e.	需遵守所參加賽制的卡牌合規性。
103.4.	符文牌堆
103.4.a.	12張符文卡牌
103.4.a.1.	符文牌堆中的卡牌必須屬於你英雄傳奇的流派類別。
103.4.b.	必須洗牌並與主牌堆分開放置。
103.5.	戰場
103.5.a.	數量取決於遊玩模式。
103.5.b.	需符合牌組的流派類別（如適用）。
103.5.c.	牌堆需要多處戰場時，不得包含同名戰場。
104.	**準備**
105.	遊戲空間
106.	遊戲區域是有特定邏輯的區域集合，各自依照其行為以及與玩家的關係定義。此等區域可歸類為盤面區域和非盤面區域。
107.	盤面
107.1.	基地
107.1.a.	每位玩家都有自己的基地。
107.1.b.	每個基地都是一個地點。 詳情請參閱規則**197.**地點。
107.1.c.	由玩家控制的常駐牌和符文放在該玩家的基地。
107.1.c.1.	附加在玩家所控制常駐牌上的其他常駐牌，也可能會出現在該玩家的基地，無論其控制者為何人。
107.1.d.	基地中的常駐牌和符文屬於公開資訊。
107.2.	戰場區
107.2.a.	戰場區包含多處戰場。
107.2.b.	每處戰場都是一個單獨的地點。 詳情請參閱規則**197.**地點。
107.2.c.	戰場及位於戰場上的常駐牌都是公開資訊。
107.3.	待命區
107.3.a.	每處戰場都有一塊相鄰的子區域，稱為待命區。此為一個獨立的邏輯空間，卡牌可透過各種遊戲效果將牌面朝下放置在此區。

107.3.b.	每個待命區的最大容量為一張卡牌。
107.3.b.1.	待命區的最大容量可能會有所增減。
107.3.b.2.	若待命區的最大容量減少至低於目前該區域內的卡牌數量，則該待命區的控制者必須將與差額數量相同的卡牌，從待命區移到棄牌堆。
107.3.c.	只有在卡牌的控制者控制某處戰場時，才能將卡牌放入或占據該處所對應的待命區。
107.3.d.	若玩家失去戰場的控制權，則該戰場所對應待命區的所有卡牌會在下一次清理時被移除。 詳情請參閱規則**318.**清理。 詳情請參閱規則**422.**覆蓋。
107.3.e.	待命區不視為地點。
107.3.f.	待命區屬於公開區域，但放在那裡的覆蓋卡牌則是非公開資訊。
107.4.	傳奇區
107.4.a.	每位玩家放置英雄傳奇的空間。
107.4.b.	此處不視為地點。
107.4.c.	此處的英雄傳奇為遊戲物件。 詳情請參閱規則**119.**遊戲物件。
107.4.d.	此區的英雄傳奇無法被移除、移動或移位。
107.4.d.1.	某些效果可能會將傳奇卡牌或衍生物增添至傳奇區。這些傳奇不是英雄傳奇。
107.4.d.2.	非英雄傳奇可以從傳奇區移除。它們不能存在於傳奇區或放逐區以外的任何區域。
108.	非盤面區域
108.1.	法術鏈
108.1.a.	作為出牌流程的一部分，卡牌和技能會被放置在此處。 詳情請參閱規則**327.**法術鏈。
108.1.b.	法術鏈中的卡牌和技能屬於公開資訊。
108.2.	棄牌堆
108.2.a.	每位玩家都有自己的棄牌堆。
108.2.b.	遭摧毀或棄置的卡牌、執行完畢的法術牌、受到「移動到棄牌堆」效果的卡牌，將會放入此空間。
108.2.c.	每位玩家棄牌堆中的卡牌無排序。卡牌的順序並不重要，而且可以重新整理。
108.2.d.	玩家棄牌堆的卡牌屬於公開資訊。 詳情請參閱規則**128.**保密。
108.3.	英雄區
108.3.a.	每位玩家都有自己的英雄區。
108.3.b.	此為每位玩家在遊戲開始時放置指定英雄的空間。
108.3.c.	指定英雄無法以一般方式返回此區域。

108.3.c.1.	若指定英雄受指示需返回此區域，只有當此區域沒有其他卡牌時才能返回。
108.3.d.	你可以按照打出卡牌的正常規則，從此處打出指定英雄。 詳情請參閱規則**349.**打出卡牌。
108.3.e.	玩家英雄區的卡牌屬於公開資訊。
108.4.	主牌堆區
108.4.a.	每位玩家都有自己的主牌堆區。
108.4.b.	此為放置玩家主牌堆的空間。
108.4.c.	遊戲過程中，主要用於放置牌面朝下的主牌堆。
108.4.d.	玩家主牌堆的卡牌數量屬於公開資訊。
108.4.e.	主牌堆的卡牌順序在遊戲過程中屬於祕密資訊。 詳情請參閱規則**128.**保密。
108.5.	符文牌堆區
108.5.a.	每位玩家都有自己的符文牌堆區。
108.5.b.	此為玩家放置符文牌堆的空間。
108.5.c.	遊戲過程中，主要用於放置牌面朝下的符文。
108.5.d.	符文牌堆的卡牌順序在遊戲過程中屬於祕密資訊。 詳情請參閱規則**128.**保密。
108.6.	放逐區
108.6.a.	每位玩家都有自己的放逐區。
108.6.b.	卡牌因法術或效果被放逐時，會放在此區域。
108.6.c.	表示卡牌以一種更難以恢復的方式從遊戲中移除，或是作為一個在效果期間臨時存放卡牌的空間。
108.6.d.	放逐區的卡牌無排序。卡牌的順序並不重要，而且可以重新整理。
108.6.e.	任何玩家放逐區的卡牌都是公開資訊。 詳情請參閱規則**128.**保密。
108.7.	手牌
108.7.a.	每位玩家都有自己的手牌。
108.7.b.	此處為卡牌被抽出後放置的區域。
108.7.c.	玩家手牌屬於非公開資訊。
108.7.d.	玩家手牌中的卡牌無排序。卡牌的順序並不重要，而且可以重新整理。
108.7.e.	玩家手牌的數量屬於公開資訊。
108.7.f.	手牌可被指定為目標區域。在指定情況下，手牌可以受到法術和效果的影響。
109.	共同遊戲區域的所有遊戲物件都是公開資訊。 詳情請參閱規則**119.**遊戲物件。

109.1.	任何玩家都可以在遊戲區域查看或獲知卡牌文字上的詳細資訊。
109.2.	所有遊戲區域內的遊戲物件的狀態也是公開資訊。 範例： 某個單位是否獲得增益 某件裝備是否處於休眠狀態 諸如此類。
110.	準備流程
111.	每位玩家單獨抽出自己的英雄傳奇，並放置在傳奇區。
112.	每位玩家單獨抽出自己的指定英雄，並放置在英雄區。
113.	每位玩家將自己的戰場放到一旁。
113.1.	遊玩模式將決定戰場在戰場區的使用和放置方式。 詳情請參閱規則**483.**遊玩模式。
114.	每位玩家分別將自己的主牌堆與符文牌堆洗牌，然後放置到各自的區域。
114.1.	主牌堆放在主牌堆區。
114.2.	符文牌堆放在符文牌堆區。
115.	以所有玩家都同意的公平隨機方式決定回合順序。
115.1.	玩家的回合順序會反覆環循。
115.1.a.	遊玩模式章節會具體說明先手玩家的決定方式。
115.1.b.	如果無其他說明，則順序將按照座位決定，從先手玩家開始，依順時針方向進行。
115.1.b.1.	先手玩家意指第一個開啟回合的玩家。
115.1.c.	回合順序會產生一個循環的回合佇列，從先手玩家開始，然後一直重複直到遊戲結束。
115.2.	關於每位玩家第一回合的規則調整，請查看相應的遊玩模式說明。 詳情請參閱規則**483.**遊玩模式。
116.	每位玩家各抽4張卡牌。
117.	玩家按照回合順序，依序進行起手換牌。
117.1.	玩家可以從手牌中選擇最多兩張卡牌，並將其放到一旁。
117.2.	隨後，該玩家抽取與擱置卡牌數量相等的卡牌。
117.3.	最後，該玩家回收先前放到一旁的卡牌。 詳情請參閱規則**417.**回收。
118.	遊戲開始時，由先手玩家開啟回合。
119.	遊戲物件
120.	遊戲物件是指任何能夠產生遊戲效果，或為玩家的遊戲行動提供先決條件的遊戲物品。
121.	除了能夠產生遊戲效果和遊戲行動，或作為遊戲效果和遊戲行動的先決條件外，遊戲物件本身既不包含也不排除任何固有屬性。
122.	遊戲物件可以是實體存在的物件，也可以是邏輯上存在的物件。

123.	遊戲物件包括但不限於以下內容： 任何區域的主牌堆卡牌 任何區域的符文 傳奇 戰場 放置在任何區域的衍生物 法術鏈中任何類型的技能 指示物及其他狀態標記
124.	遊戲物件進入或離開非盤面區域時，追蹤該物件時，會將其視為新的物件。
124.1.	每當遊戲物件進入或離開非盤面區域，其身上所有類型的暫時性變動都會失效，不再對其產生任何影響。 範例： 傷害將被清除。 指示物將被移除。 所賦予的關鍵字效果將不再提供。 狀態將被清除。
124.2.	遊戲物件可以擁有下列任何狀態（不限於此）： 附加、進攻、強化、放逐、控制、防守、賦能、裝配、休眠、牌面朝下、活化、替換、揭示、暈眩，以及任何已套用的效果層效果。
125.	**卡牌**
126.	《符文戰場》是由玩家使用各自牌堆中的卡牌進行對戰的遊戲。
127.	擁有權
127.1.	就遊戲目的而言，卡牌的擁有者是指將其帶入遊戲的玩家，無論是遊戲過程中的英雄傳奇、其中一處戰場、主牌堆或符文牌堆的一部分，還是在遊戲過程中創造的物件。遊戲過程中，卡牌的實際法定擁有者是誰並不重要。 範例：波波沒有帶牌堆，所以小艾借了他一套牌堆。雖然此牌組的實際法定擁有者是小艾，但在遊戲過程中，波波將被視為此牌組的擁有者。
128.	保密
128.1.	卡牌始終會處於「準備」章節所述的各個區域之一。
128.2.	卡牌在特定時刻的狀態或所處的位置會影響其保密層級。
128.2.a.	除非卡牌狀態另有規定，否則卡牌的保密層級與其所在區域相同。
128.3.	祕密：此保密層級表示任何玩家都不得閱讀或查看卡面。
128.4.	非公開：此保密等級表示，卡牌在盤面上時，只有卡牌的控制者可以閱讀或查看卡面；卡牌位於其他區域時，只有其擁有者可以閱讀或查看卡面。 範例：玩家手牌中的卡牌為該玩家所有。只有該玩家可以閱讀或查看卡面。 範例：如果某位玩家控制了戰場上某張牌面朝下的卡牌，無論該卡牌的擁有者是誰，只有控制該卡牌的玩家可以閱讀或查看卡面。
128.5.	公開：此保密層級表示任何玩家都可以閱讀或查看卡面。
128.6.	若某個行動指定了卡牌的類型或特性，則玩家不能被強制對保密層級為祕密或非公開的卡牌執行該行動。 範例：某卡牌的效果為「從你的手牌打出1個單位，無視其費用。」雖然該效果未寫明「可以」，但由於效果指定了卡牌類型，因此即使手牌中有單位，玩家仍可選擇不執行該行動。
128.6.a.	如果某個效果會強制玩家對保密層級為祕密或非公開的卡牌執行某個行動，且該效果指定了卡牌的類型或特性，則該玩家可以選擇忽略該指示。被無視的指示視為無法執行。
129.	卡背

129.1.	卡背是帶有《符文戰場》標誌的那一面。
129.2.	卡牌有三種類別：主牌堆卡牌、符文牌堆卡牌，以及戰場和英雄傳奇。每一種的卡背圖案各不相同。
129.3.	卡牌處於非公開和祕密狀態時，將以卡背展示以隱藏資訊。例如，主牌堆中的卡牌和手牌將以卡背展示。
129.4.	牌面朝下意指在常規遊戲期間，卡牌在盤面上以卡背展示的狀態。牌面朝下的卡牌其正面內容屬於非公開資訊。
130.	卡面
130.1.	卡面即為卡背的反面。
130.2.	亦稱為正面。
130.3.	在某些情況下，若卡背不易辨識，可藉由卡牌左上角的打出費用來區分。
130.4.	打出卡牌時，將以展示正面的方式打出。
130.5.	牌面朝上意指在常規遊戲期間，卡牌以正面展示的狀態。
130.6.	在此狀態下，卡牌將被視為公開資訊，即使被牌堆中其他卡牌遮住也一樣。範例：棄牌堆所有卡牌即使疊放在一起，但均為正面展示，因此屬於公開資訊。
131.	費用
131.1.	主牌堆卡牌有相應費用，顯示在卡牌正面的左上角。 詳情請參閱規則**165.**符文池。
131.2.	能量費用
131.2.a.	卡牌左上角費用處所標示的數字。
131.3.	符能費用
131.3.a.	卡牌左上角費用處垂直排列的符號。
131.3.b.	並非每張卡牌都有符能費用。
132.	名稱
132.1.	每張卡牌都有獨一無二的名稱，用來與其他卡牌區分。
132.2.	名稱通常位於卡牌中央。
132.3.	基於建構牌組和玩法目的，印刷語言不同但代表內容相同的卡牌，仍視為名稱相同。 範例：英文版卡牌「Chemtech Enforcer」和對應的中文版卡牌「生化科技執法者」），儘管卡牌上的名稱顯示不同，仍視為相同的卡牌。
132.4.	部分卡牌同時具有簡稱與副標題。在所有情況下，包括規則判定和牌組建構，這類卡牌的名稱皆為：「[簡稱]、[副標題]」。 範例：「進化者」凱莎和「倖存者」凱莎的簡稱都是凱莎，但兩者的名稱不同。根據常規牌組建構規則，你可以在牌組中各放入三張。但兩者之中，只能擇一作為你的指定英雄。
133.	類別
133.1.	根據卡牌正反兩面的屬性，一張卡牌可能擁一或多個類別和子類別。
133.2.	此些類別和子類別會決定卡牌在對戰時的行動。
133.3.	法術和其他效果針對類別、子類別、超類型、卡牌類型、標籤和其他特性進行敘述時，可使使用包括性或排除性表述。

	範例：「非單位卡牌」指的是任何不是單位的卡牌。 範例：「單位」是指所有屬於單位的遊戲物件，不論是否同時屬於其他類別。
133.3.a.	以此方式提及特性時，指的是盤面上任何具有該特性的遊戲物件，除非提及該特性的效果或該特性的本質已明示或暗示指定了區域。 範例：「雪怪」指的是盤面上帶有雪怪標籤的遊戲物件。 範例：「法術」指的是法術鏈中的法術，因為法術無法作為遊戲物件存在於盤面上。 範例：「你棄牌區的法術」指的是你棄牌區中的法術牌，因為效果已明確指定相關區域。
133.4.	主牌堆卡牌在遊戲開始時置於主牌堆或英雄區（若該卡牌為指定英雄）。
133.4.a.	常駐牌
133.4.a.1.	此子類別包含主牌堆中所有打出後會留在盤面上的遊戲物件。
133.4.a.2.	單位和裝備都屬於常駐牌類型。
133.4.b.	法術
133.4.b.1.	此子類別包含主牌堆中所有打出後不會留在盤面上的法術類型卡牌。
133.5.	符文牌堆的卡牌在遊戲開始時置於符文牌堆。
133.5.a.	符文
133.5.a.1.	此子類別包含屬於符文類型的卡牌。此類卡牌透過召喚出來使用，而非打出。召喚後，這些卡牌會留在盤面上，但它們不是主牌堆卡牌，所以不視為「常駐牌」。
133.6.	其他卡牌不屬於主牌堆或符文牌堆，它們會根據其類型在遊戲開始時位於特定區域。
133.6.a.	戰場
133.6.a.1.	此子類別包含屬於戰場類型的卡牌。戰場無法被打出或召喚。遊戲開始時，戰場便已置於盤面上。
133.6.b.	傳奇
133.6.b.1.	此子類別包含屬於傳奇類型的卡牌。戰場無法被打出或召喚。遊戲開始時，傳奇會放在傳奇區，且在遊戲過程中通常無法離開該區域。
133.7.	超類型是一種適用於多種遊戲物件的類別。其層級位於卡牌類型之前。
133.7.a.	英雄是一種僅適用於單位的超類型。它會影響牌組建構規則。 詳情請參閱規則**103.2.a.**指定英雄。
133.7.b.	專屬是一種超類型，可適用於任何卡牌類型的遊戲物件。它會影響牌組建構規則。 關於專屬卡牌的詳情請參閱規則**103.2.d.**。
133.8.	標籤是可適用於多種遊戲物件類型的類別。其層級在卡牌類型之後。
133.8.a.	標籤本身不具規則意義，但可以被遊戲規則和卡牌效果引用。
133.8.b.	用於連結傳奇、英雄單位和專屬卡牌的標籤，稱為英雄標籤。
134.	流派

134.1.	共有六大流派，大多數卡牌都隸屬於一或多個流派，可以從卡牌右下角的一或多枚符號識別。
134.2.	每個流派都有對應的顏色、獨特的符號，以及用於在書面文字中表示該符號的簡寫。
134.2.a.	狂怒為紅色，象徵符號為帶有三個突出尖角的圓形。其簡寫為[R]。
134.2.b.	止靜為綠色，象徵符號為葉子。其簡寫為[G]。
134.2.c.	心智為藍色，象徵符號為日月。其簡寫為[B]。
134.2.d.	身軀為橘色，象徵符號為方塊菱形。其簡寫為[O]。
134.2.e.	渾沌為紫色，象徵符號為六角形，中間有向外擴散漩渦圖案。其簡寫為[P]。
134.2.f.	秩序為黃色，象徵符號為帶有稜角的雙翼。其簡寫為[Y]。
135.	規則說明文字
135.1.	所有卡牌都會有一個區塊，說明該卡牌對遊戲的具體影響。此區塊即為卡牌的規則說明文字。
135.2.	此區塊可能包含： 135.2.a. 技能 135.2.a.1. 技能是卡牌上的一段獨立文字，描述了卡牌可以選擇或必須執行的效果。 詳情請參閱規則**360.**技能。 135.2.a.2. 技能可能會出現在任何卡牌上。 135.2.b. 指示 135.2.b.1. 指示是一種會出現在法術及技能中的文字。 135.2.b.2. 它們描述了由一或多位玩家執行的行動。 135.2.b.3. 指示中會說明本指示需要被執行的時機。如果未說明時機，則會在結算時執行。 範例：某指示的內容為「你打出我的同時，擊殺一個單位作為額外費用。」該指示即會在卡牌打出時執行。如果此卡牌獲得「重施」效果且已支付「重施」費用，亦不執行該指示，因為「重施」是在法術結算時才會執行的效果，生效時機在該指示執行之後。 135.2.b.4. 指示通常可以透過其寫法辨認。指示使用命令句句型，如果無加上主詞的必要，通常使用動詞原形並省略主詞。 135.2.b.5. 單一指示包含一個遊戲行動及其補語。 135.2.b.5.a. 遊戲行動的補語包含執行該遊戲行動的玩家或遊戲物件、該遊戲行動的對象、執行該行動的條件，以及其效果持續的時間。部分遊戲行動會完全省略補語。 範例：「虛空探索者」由兩個指示組成。第一個指示「對一處戰場上的1個單位造成4點傷害」。此處「造成4點傷害」是遊戲行動，而「一處戰場上的1個單位」則是其補語。第二個指示「抽1張卡牌」則沒有補語。 範例：「戰略家」提摩的防守觸發技能為「當我防守，選擇此處的1個敵方單位，揭示你的主牌堆的最上方5張卡牌。」每有1張帶有待命的卡牌，對該單

	位造成1點傷害，然後回收揭示的卡牌。」這裡有四個指示：「選擇此處1個敵方單位」、「揭示你的主牌堆最上方5張卡牌」、「以此方式每揭示1張待命卡牌，對該單位造成1點傷害」，以及「回收所揭示的卡牌」。
135.2.b.5.b.	如果條件子句出現在包含多個指示的一個或多個子句之前，則該條件適用於同一句中後續子句的所有指示。 範例：某法術的說明為「如果本回合你獲得過分數，抽1張牌，然後棄置1張牌。」為了讓「如果本回合你獲得過分數」條件子句後面的任一指示執行，該條件必須成立。 範例：「隻影刺客」是一張傳奇卡牌，其部分說明為「[行動][>] [E]：如果為你的回合，將1個進行法術對決的友方單位移動至基地，且如果我[獲得賦能]，則活化該單位。」主動技能中的第一個條件子句，適用於同一句中的所有後續指示。第二個條件子句「如果我已[獲得賦能]」，僅適用於緊接在其後的指示。
135.2.b.6.	指示不包含觸發條件，或替換效果定義的可替換事件或行動。 範例：某技能的說明為「當你打出我，抽1張卡牌。」此技能的觸發條件不是指示。「抽1張卡牌」是此技能中唯一的指示。 範例：某技能的說明為「如果有單位將在此處陣亡，改為放逐該單位。」「如果1個單位將要陣亡」這段文字不是此技能的指示。 範例：某技能的說明為「當我從你的主牌堆被揭示，[增添] [2]。」「當我從你的主牌堆被揭示」這段文字不是此技能的指示。
135.2.b.7.	法術或技能的指示可能會提及在確認期間執行的行動。這些指示會藉由檢查「你」是否執行了那些遊戲行動來判斷。這些指示僅會檢查該遊戲行動是否已執行，而非由誰執行。如果在確認期間執行遊戲行動後，另一名玩家獲得了該法術或技能的控制權，就這些指示的判定而言，該條件仍會視為成立。 範例：「逸騎刃擊」法術的說明為「打出此牌時，你可以支付[C]作為額外費用。」以及「選擇1個友方單位和1個敵方單位，如果你支付了額外費用，本回合給予1個友方單位+2[戰力]。雙方對彼此造成等同於自身戰力的傷害」。如果另一名玩家獲得了「逸騎刃擊」的控制權，雖然該玩家並非支付費用的人，但「如果你支付了額外費用」的條件仍會滿足。 範例：「後退」是一張法術牌，其部分說明為「如果你從手牌打出此牌，抽1張卡牌。」在結算時，「後退」會檢查這張牌是否從手牌打出。如果另一位玩家取得「後退」的控制權，只要這張牌是從手牌打出的，條件就會成立，而該法術的控制者會抽1張卡牌。
135.2.c.	關鍵字
135.2.c.1.	關鍵字是用來代替較長的技能或指示文字的短詞。 詳情請參閱規則**800.**關鍵字。
135.2.c.2.	關鍵字不一定會有提示文字。
135.2.d.	提示文字
135.2.d.1.	提示文字會以斜體和括號表示。
135.2.d.2.	其目的是彙整相關規則，包括關鍵字和其他規則。
135.2.d.3.	提示文字的有無或措辭是否確切都不會影響遊戲機制。
135.2.e.	符號
135.2.e.1.	規則說明文字有時會包含用於表達遊戲概念的符號。每個符號都有對應的簡寫，用於在書面文字中表示該符號。

135.2.e.2.	使常駐牌休眠的費用以「休眠符號」表示，此符號形似卡牌橫置，其簡寫為[E]。之前部分規則所提供的資訊是以簡寫[T]表示。
135.2.e.3.	戰力以「戰力符號」表示，此符號像是一把劍和一個盾。其簡寫為[M]。之前部分規則所提供的資訊是以簡寫[S]表示。
135.2.e.4.	特定流派的符能會以其流派符號和對應的簡寫表示。 詳情請參閱規則**134.**流派。
135.2.e.5.	不限定流派的符能皆以旋轉的彩虹符號表示。其簡寫為[A]。
135.2.e.5.a.	[A]需要作為費用支付時，可以用任何流派的符能支付。
135.2.e.5.b.	加入玩家的符文池後，[A]可以用於支付任何流派的符能費用。
135.2.e.6.	與卡牌自身流派對應的流派符能不以符號表示，但在說明中會以類似其他符號的方式出現。其簡寫為[C]。
135.2.e.6.a.	卡牌上提示文字印有簡寫[C]時，[C]通常是指該卡牌的流派，但完整的意思仍是「此卡牌流派的1點符能」。
135.2.e.6.b.	在沒有流派的卡牌上，簡寫[C]改視為[A]處理。
135.2.e.6.c.	在具有多個流派的卡牌上，簡寫[C]應視為該卡牌任一流派的符能處理。 範例：不屈祕舞是止靜兼渾沌法術。其費用為[1][C]。該費用中的符能部分可以用[G]或[P]支付。 範例：泰貝爾是狂怒兼渾沌單位。如果泰貝爾獲得加速關鍵字，則選擇性額外費用中的符能部分可以用[R]或[P]支付。
135.2.e.7.	與技能相關的關鍵字會以[>]符號標示。
135.2.e.7.a.	這可能是[軍團][>]或[等級][>]這類的依賴型關鍵字，也可能是帶有關鍵字觸發條件的觸發式技能，例如[喪鐘]，或是與技能相關的權限型關鍵字，例如[行動][>]或[反應][>]。
135.2.e.7.b.	位於[>]符號後方所有的指示或技能，皆會受到[>]符號之前的關鍵字影響。如果是依賴型關鍵字，則會處於失效狀態；如果是關鍵字觸發式技能，則為觸發效果；如果是權限型關鍵字，則會獲得該關鍵字所授予的權限。
135.3.	規則說明文字可以空白。
135.4.	當一張卡牌附加於另一張卡牌上，該卡牌上的規則說明文字會失效。 詳情請參閱規則**716.**附加。 詳情請參閱規則**720.**失效。
135.4.a.	即使規則說明文字處於失效狀態，其中的文字內容、規則、關鍵字以及其他效果，仍可以被其他遊戲效果參照與偵測。
135.4.b.	即使一張卡牌附加於另一張卡牌上，賦予或增補在前者卡牌上的規則說明文字依然有效。
136.	效果文字
136.1.	有些卡牌在規則說明文字下方會有額外的文字區塊，即效果文字。
136.2.	效果文字可能包含額外的技能。
136.2.a.	效果文字可以空白。

136.2.b.	帶有效果文字的卡牌尚未附加於其他卡牌上，其效果文字處於失效狀態。 詳情請參閱規則**716.**附加。 詳情請參閱規則**720.**失效。
136.2.c.	卡牌效果文字區塊中的技能，會增補至其附加對象的規則說明文字。
136.2.d.	效果文字可以指稱「此牌」，或指稱附加此效果文字之遊戲物件的名稱。這麼做時，所指稱的是附加的遊戲物件，而非本體牌，即使本體牌與附加的遊戲物件同名亦然。 範例：守護天使的效果文字為「如果我會陣亡，改為擊殺守護天使。治療我，休眠我，並召回我。」 範例：兇殘之柄的效果文字為「若此牌本回合附加到我身上，我額外+2 [M]。」效果文字中的「此牌」指的是附加的兇殘之柄。
137.	戰力加成
137.1.	有些卡牌的右下角會顯示戰力加成，以「加號」與一個整數表示。
137.2.	卡牌的戰力加成可以是**+0**。
137.3.	卡牌的戰力加成會調整其附加卡牌的戰力。 詳情請參閱規則**716.**附加。
137.3.a.	當卡牌處於附加狀態時，戰力加成即會生效；解除附加狀態時，戰力加成會失效。
137.3.b.	帶有戰力加成的卡牌如附加至沒有戰力數值的卡牌上，則無視戰力加成。
138.	情境文字
138.1.	部分卡牌底部帶有情境文字，用意為提供閱讀享受。插圖不會傳達任何遊戲資訊。 範例：卡牌「虛空探索者」收錄了凱莎的一句語錄。該卡牌沒有凱莎標籤，在遊戲中也和英雄單位凱莎無關。
138.2.	情境文字位於規則說明文字區塊下方，通常會放在暗色方塊中。文字會以斜體呈現。
139.	插圖
139.1.	每張卡牌都有插圖。插圖不會傳達任何遊戲資訊。
140.	**單位**
141.	單位是：
141.1.	一種遊戲物件
141.1.a.	在盤面上時：
141.1.a.1.	單位在盤面上時，可能處於幾個不同的地點：戰場或該單位的基地。
141.1.a.2.	盤面上的單位及其詳細資訊屬於公開資訊。
141.1.a.3.	單位可以被指定以單位為目標的法術、效果或遊戲行動選中、影響或操控。
141.1.a.4.	單位可以被擊殺。 詳情請參閱規則**429.**擊殺／摧毀。
141.1.b.	在棄牌堆時：
141.1.b.1.	單位會被視為卡牌，與成為手牌時類似。

141.1.b.2.	這些卡牌仍然具有單位的屬性，但因為不在盤面上，所以無法行動，也不會受到以盤面上單位為目標的法術、技能或遊戲行動影響。
141.1.b.3.	單位會受到以棄牌堆中單位為目標的法術和遊戲效果影響。
141.2.	卡牌類型
141.2.a.	部分法術和技能會以類型作為獨特的辨識機制，限制自己可以選擇或影響的對象。
141.2.b.	卡牌類型可以出現在任何區域。
142.	傷害是一個會套用到單位上的標記數值。
142.1.	傷害不是遊戲物件。
142.2.	每個單位受到的傷害應個別記錄。
142.3.	傷害由玩家標記在單位上。
142.3.a.	因執行造成傷害行動而導致傷害被標記的玩家，就是標記該傷害的玩家。
142.3.b.	遊戲效果可以指稱該玩家的傷害。這指的是由該玩家標記的傷害。 範例：某單位的說明包含「你的傷害無法被防止。」這指的是由該玩家標記的傷害。
142.4.	傷害代表單位還有多久會被擊殺。 詳情請參閱規則**429.**擊殺／摧毀。
142.4.a.	致命傷害是指在清理時會使單位陣亡的已標記傷害量。
142.4.b.	單位的致命傷害是指大於或等於該單位戰力的非零數值。 範例：某單位擁有5 [M]和3點傷害標記。有玩家以該單位為目標打出冰寒之觸。此法術結算時，該單位的戰力變為3，且其身上會被標記致命傷害。 範例：某單位擁有0 [M]。若要讓單位被標記致命傷害，該單位必須至少標記1點傷害。
142.4.c.	某些效果可能會改變這個數值。這些效果會提及擊殺單位所需的傷害量。 範例：遠古巨龍的被動技能「你造成的任何傷害量都能擊殺敵方單位。」這會改變你曾標記傷害的敵方單位的致命傷害量。
142.5.	傷害可以被治療。 詳情請參閱規則**419.**移除傷害。
143.	單位擁有多種專屬的固有屬性：
143.1.	標籤：1個單位可以擁有0個或多個標籤，代表其所屬的英雄、地區、陣營或種族。
143.1.a.	標籤本身不附帶自有規則或行為。
143.1.b.	法術、技能和遊戲行動在執行時，可以提及這些類型。
143.2.	戰力：單位的戰鬥數值。用來表示單位在戰鬥中發揮的作用，以及單位被傷害效果擊殺前所能承受的打擊。
143.2.a.	單位的戰力可由卡牌和效果以三種形式之一來引用：單位具有卡牌印刷所標記的戰力，亦即單位卡牌或衍生物右上角的數值；基礎戰力，亦即可由特性變更層中的效果改變的特性；以及實際戰力，也就是在運算層中計算出的數值，其中包含所有會改變戰力的遊戲效果。 詳情請參閱規則**475.**效果層。
143.2.a.1.	卡牌文字可能會提及上述三種形式中的後兩種。卡牌或規則提到單位的實際戰力時，會直接以該單位的「戰力」稱之。 範例：某卡牌的說明包含「選擇1個單位。本回合其基礎戰力變為5。」這會在特性變更層中套用效果。

	範例：某卡牌的說明包含「選擇1個單位。本回合將其戰力提高至5。」這會在運算層中套用效果。
143.2.b.	如果單位身上標記的傷害不為零，且大於等於其戰力，則該單位會被擊殺。
143.2.c.	如果單位的戰力小於零，當法術和技能提及其戰力，以及在戰鬥傷害步驟將戰力加總作為傷害時，視其戰力為零。 詳情請參閱規則**467.**戰鬥傷害步驟。
143.2.c.1.	雖然該單位的戰力被視為零，但實際上並不是零。增減戰力的效果，會使用單位實際的戰力數值來進行計算。
143.3.	單位身上可以標記傷害。
143.3.a.	當法術、技能或其他遊戲效果造成傷害時，傷害會暫時標記在單位身上。單位身上的傷害可以用硬幣、骰子或其他標記物記錄，也可以由玩家在心裡默記。
143.3.b.	單位可在兩個特定時間點移除所受傷害：
143.3.b.1.	每位玩家的回合結束時。 詳情請參閱規則**317.2.**回合結束階段。
143.3.b.2.	戰鬥清理期間。 詳情請參閱規則**468.1.**戰鬥清理。
143.4.	單位會以休眠狀態進入盤面。
143.4.a.	單位的進場狀態可由加速或類似的遊戲效果變更。 詳情請參閱規則**805.**加速。
143.5.	單位無法附加到其他常駐牌。 關於附加遊戲行動的詳情請參閱規則**435.**附加。 詳情請參閱規則**716.**附加。
143.5.a.	如果將單位附加到常駐牌上，則不會發生任何事。
143.5.b.	如果處於附加狀態的非單位遊戲物件透過任何方式變成單位，則會在變成單位的同時卸除。
144.	進行標準移動是所有單位的既有技能。
144.1.	此行動只能在特定時機進行。
144.1.a.	此行動在玩家主階段期間隨時可以進行。
144.1.b.	此行動不可在閉鎖狀態期間進行。
144.1.c.	此行動不可在法術對決或戰鬥期間進行。
144.2.	讓單位進入休眠即是標準移動的費用。
144.3.	玩家可以同時執行多個單位的標準移動。這會視為對多個單位執行的單一遊戲行動。
144.3.a.	當玩家宣告要進行這樣的移動時，各單位的目的地必須相同。
144.3.b.	當玩家宣告要進行這樣的移動時，各單位的初始位置不必相同。
144.3.c.	休眠單位的費用也會同時支付。
144.4.	進行標準移動時，單位可移動到的目的地受到限制：
144.4.a.	單位可以從其所屬基地移動到戰場。

144.4.a.1.	若一處戰場上已經有其他兩位玩家的單位，或是正在進行由其他兩位玩家參與的戰鬥，則單位「不得」移動到該戰場。 關於有效的移動目的地的詳情，請參閱規則**449.2.**。
144.4.b.	單位可以從戰場移動到其所屬基地。
144.4.c.	遊走是一項獨特的技能，會影響單位的標準移動
144.4.c.1.	擁有遊走的單位可以利用其標準移動，從一處戰場移動到另一處戰場。 詳情請參閱規則**810.**遊走。
145.	單位可能擁有主動技能。
145.1.	主動技能是一種遊戲效果，文字格式為費用後面加上「:」以及效果。 詳情請參閱規則**376.**主動技能。
145.2.	單位的主動技能可在該回合處於開放狀態時，於控制該單位玩家的主階段期間隨時執行，但不得在法術對決期間執行。
145.2.a.	此行動與打出卡牌的流程相同。 詳情請參閱規則**349.**打出卡牌。
145.2.a.1.	主動技能啟動後，就像使用了沒有卡牌的法術。
146.	單位擁有地點。
146.1.	單位的地點是其目前所處的基地或戰場。 詳情請參閱規則**197.**地點。
147.	**裝備**
148.	裝備是：
148.1.	一種遊戲物件
148.1.a.	在盤面上時：
148.1.a.1.	除非有效果特別指定，否則裝備只能打入玩家的基地。
148.1.a.2.	盤面上的裝備及其詳細資訊屬於公開資訊。
148.1.a.3.	裝備可以被指定以裝備為目標的法術、效果或遊戲行動選中、影響或操控。
148.1.a.4.	裝備可以被摧毀。 詳情請參閱規則**429.**擊殺／摧毀。
148.1.b.	在棄牌堆時：
148.1.b.1.	裝備優先被視為卡牌，其次才是遊戲物件，此與手牌類似。
148.1.b.2.	這些卡牌仍然具有裝備的屬性，但因為不在盤面上，所以無法行動，也不會受到針對盤面上裝備的法術、技能或遊戲行動影響。
148.1.b.3.	裝備會受到針對棄牌堆中裝備的法術和遊戲效果影響。
148.2.	卡牌類型
148.2.a.	部分法術和技能會以類型作為獨特的辨識機制，限制自己可以選擇或影響的對象。
148.2.b.	卡牌類型可以出現在任何區域。

149.	裝備擁有數種專屬的固有屬性。
149.1.	裝備會以活化狀態進場。
149.2.	除非有效果特別指定，否則裝備只能打入玩家的基地。
149.3.	在清理階段，若有未附加的非單位裝備出於任何原因位在戰場上或另一位玩家的基地，則會執行修正行動，將其召回其控制者的基地。 詳情請參閱規則**456.**召回。 詳情請參閱規則**318.**清理。
150.	裝備可以擁有武裝標籤。
150.1.	這種裝備稱為武裝。
150.2.	武裝具有效果文字與戰力加成。 關於效果文字的詳情請參閱規則**136.**效果文字。 關於戰力加成的詳情請參閱規則**137.**戰力加成。
150.3.	武裝可以擁有裝配或速決關鍵字。 關於裝配關鍵字的詳情請參閱規則**818.**裝配。 關於速決關鍵字的詳情請參閱規則**819.**速決。
150.4.	武裝仍屬於裝備，並擁有與裝備相同的固有屬性與規則。
150.5.	武裝以及裝備是否擁有武裝標籤，都是該裝備的特性，可供其他遊戲效果檢查或參照。
151.	裝備可能擁有主動技能。
151.1.	主動技能是一種遊戲效果，文字格式為費用後面加上「:」以及效果。 詳情請參閱規則**376.**主動技能。
151.2.	裝備的主動技能可在該回合處於開放狀態時，於控制該單位玩家的主階段期間隨時執行，但不得在法術對決期間執行。
151.2.a.	此行動與打出卡牌的流程相同。 詳情請參閱規則**349.**打出卡牌。
151.2.a.1.	主動技能啟動後，就像使用了沒有卡牌的法術。
152.	裝備擁有地點。
152.1.	裝備的地點是其目前所處的基地或戰場。 詳情請參閱規則**197.**地點。
152.2.	除非藉由特殊方式，否則非單位裝備通常無法出現在戰場上。 範例：除非有其他效果特別說明，否則裝備會打到基地。從牌面朝下狀態打出的裝備，若指定要打到其原本所在的戰場，則會進入該戰場。如果裝備附加在某個進入戰場的單位上，該裝備也會隨之進入戰場。同時身為單位的裝備可以移動到戰場。 詳情請參閱規則**811.**待命。 詳情請參閱規則**716.**附加。
153.	法術
154.	法術是一種卡牌類型。
155.	在該法術卡牌的控制者的回合，只要處於開放狀態且不在法術對決期間，即可以打出法術。
156.	法術由打出該法術的玩家控制。
157.	法術會依照指示創造遊戲效果，然後被放置於擁有該法術玩家的棄牌堆。

158.	成功打出一張法術卡牌時，玩家會執行該法術的規則說明文字。這個步驟稱為法術結算。
158.1.	結算時，會由上而下依序執行法術卡牌上的規則說明文字。
158.2.	如果法術的後段套用了替換效果，因此改變了法術的前段，則應視情況套用此等替換效果。 範例：某法術的說明為「選擇1個單位。本回合該單位下次受到傷害時，將其擊殺」以及「[軍團]——改為立刻擊殺該單位。如果軍團條件達成，即使該單位仍然留在盤面上，該單位也會立刻被擊殺，「下次受到傷害時將其擊殺」的指示則會被視為無效。 詳情請參閱規則**367.**替換效果。
158.3.	當法術鏈中某個法術或技能正在結算，法術鏈中的其他法術或技能都不能進行確認或結算，包括因執行該法術而產生的觸發式技能或遊戲效果。
158.3.a.	應先將該法術的「所有效果」結算完畢，再處理法術執行過程中任何新增或未完成的法術鏈項目或任務。
159.	法術上有些關鍵字不是可執行的規則說明文字，而是該法術本身的固有屬性。
159.1.	這些關鍵字決定了法術在打出前或在法術鏈中的既有屬性與行為。
159.2.	這些關鍵字包括：
159.2.a.	行動
159.2.a.1.	表示法術除了能在普通的開放狀態下打出，「也可以」在法術對決期間的開放狀態打出。 詳情請參閱規則**806.**行動。
159.2.b.	反應
159.2.b.1.	適用行動的所有情境與規則。
159.2.b.2.	除了上述所有適用情境外，「也可以」在所有形式的閉鎖狀態下打出。
159.2.b.3.	這將使法術先於其他已在法術鏈中的法術和技能結算。 詳情請參閱規則**813.**反應。
160.	**符文**
161.	符文是一種卡牌類型。
161.1.	符文不屬於主牌堆卡牌。
161.1.a.	也就是說，雖然符文在被回收或以其他方式從盤面上移除前，都會留在盤面上，但符文「不是」常駐牌。
161.2.	符文會放在符文牌堆中。
161.2.a.	建構牌組時，必須選擇正好12張符文卡牌。 詳情請參閱規則**103.3.**符文牌堆。
161.2.b.	符文被回收時，會回到符文牌堆，而非主牌堆。 詳情請參閱規則**417.**回收。
162.	符文會產生支付費用所需的資源。
163.	符文會產生能量和符能。
163.1.	能量用來支付數值型的能量費用。
163.1.a.	能量沒有流派之分。

163.1.b.	能量沒有類型之分。
163.2.	符能用來支付與流派相關的符能費用。
163.2.a.	符能有流派之分。
163.2.a.1.	符能的流派通常與其來源符文相同。
163.2.b.	有些符能是通用的，可用於支付任何流派的費用。
164.	基礎符文
164.1.	基礎符文共有六種，每一種都有與其名稱相對應的流派： 狂怒符文 止靜符文 心智符文 身軀符文 渾沌符文 秩序符文
164.2.	基礎符文必定具備以下兩項技能：
164.2.a.	[反應][>] [E]：增添[1]。
164.2.b.	[反應][>] 回收此牌：增添[C]。
164.2.b.1.	以此方式獲得的符能，流派與被回收的符文相同。
165.	符文池
166.	符文池是一個概念，係指玩家所有可用於支付費用之能量和符能的集合。
166.1.	卡牌增添能量或符能時，會將其加入控制玩家的符文池。
166.2.	玩家必須將能量和符能增添至自己的符文池，才能消耗它們打出卡牌或支付技能費用。
166.3.	能量和符能沒有實體的標記物或紀錄，但如果玩家打算在回合中保留能量和符能，則可能會需要透過實體紀錄追蹤這些未消耗的資源。
167.	每位玩家的符文池會在各玩家的主階段開始時，以及各玩家的回合結束時清空。
167.1.	未消耗的能量或符能會消失。
168.	所有包含「增添」行動的技能，都會將能量或符能加到符文池。 詳情請參閱規則**430.**增添。
169.	**戰場**
170.	戰場是遊戲物件。
170.1.	戰場由玩家擁有。
170.2.	戰場於遊戲開始時不洗入牌堆。
170.2.a.	在常規遊戲中，戰場不會被打出。
170.2.b.	戰場會在遊戲開始時建立，並於常規遊戲中全程保持原位。

170.3.	在常規遊戲中，戰場無法被摧毀。
170.4.	戰場無法移動。
170.5.	戰場是地點。
170.5.a.	戰場可作為移動的初始位置。
170.5.b.	戰場可作為移動的目的地。
170.6.	戰場上可以存在任意數量的單位。
170.7.	戰場可以成為法術或遊戲效果的目標。
170.8.	戰場可以擁有被動技能。 詳情請參閱規則**363.**被動技能。
170.9.	戰場可以擁有觸發式技能。 詳情請參閱規則**382.**觸發式技能。
170.10.	戰場可以擁有主動技能。 詳情請參閱規則**376.**主動技能。
170.11.	卡牌文字可能會提到戰場的不同狀態：
170.11.a.	戰場可以處於「占領」狀態。這表示該戰場上有單位。
170.11.b.	戰場可以處於「無人控制」狀態。這表示沒有玩家控制該戰場。
170.11.c.	戰場可以處於「開放」狀態。這表示該戰場無人占領且無人控制。
171.	戰場不是常駐牌。
172.	盤面上的戰場數量視遊玩模式而定。
173.	**傳奇**
174.	傳奇是遊戲物件。
174.1.	傳奇由玩家擁有。
174.2.	傳奇於遊戲開始時不洗入牌堆。
174.2.a.	在常規遊戲中，傳奇不會被打出。
174.2.b.	傳奇會在遊戲開始時確立，並於常規遊戲中全程保持原位。
	傳奇可能會在遊戲過程中創造。除非效果另有說明，否則他們會以活化狀態被創造。
174.3.	在常規遊戲中，傳奇無法被擊殺。
174.4.	傳奇無法移動。
174.5.	傳奇可以成為法術或遊戲效果的目標。
174.6.	傳奇可以擁有被動技能。 詳情請參閱規則**363.**被動技能。
174.7.	傳奇可以擁有觸發式技能。 詳情請參閱規則**382.**觸發式技能。

174.8.	傳奇可以擁有主動技能。 詳情請參閱規則**376.**主動技能。
175.	傳奇不是常駐牌。
176.	傳奇可以擁有一或多個流派。
176.1.	英雄傳奇決定了擁有者可納入牌組的卡牌流派類別。 詳情請參閱規則**101.**牌組建構。
177.	**多重類型**
178.	遊戲物件可以有多種類型。
178.1.	如果遊戲物件同時有多種類型，則會擁有所有類型的特性，除非這些特性互相排斥。
178.1.a.	無論遊戲物件還有其他哪些類型，某些特性只適用於特定類型的遊戲物件。特性互相排斥時，這些特性優先適用。
178.1.a.1.	如果遊戲物件是單位，無論它還有其他哪些類型，都會擁有戰力，可以被標記傷害，並以休眠狀態進場，也可以打到任何有效地點。
178.1.a.1.a.	它不會在清理階段的第5步從戰場被召回基地。
178.1.a.2.	如果遊戲物件是符文，無論它還有其他哪些類型，都會回收到符文牌堆。
178.2.	同時屬於多種類型的遊戲物件會保有所有類型的全部權限。
178.2.a.	如果遊戲物件是單位，則擁有標準移動的既有技能。
178.2.a.1.	它可以移動並位於一處戰場。
178.3.	同時屬於多種類型的遊戲物件可被遊戲效果影響，包括修改它的任何類型或與其互動。 範例：某個單位同時也是裝備，可被像殞落王者的詛咒或熱能光束這類具有「擊殺所有單位」或「摧毀所有裝備」的法術與技能影響。某個單位同時也是裝備，可以成為復仇或火箭彈幕這類具有「擊殺1個單位」或「摧毀1件裝備」的法術與技能的目標。
179.	**衍生物**
180.	衍生物是法術和技能在遊戲過程中創造的遊戲物件。
181.	衍生物可以用任何東西代表。《符文戰場》補充包中包含衍生物卡牌，但不強制使用。
182.	衍生物的控制者，通常是創造該衍生物的法術或技能的控制者，除非該衍生物的類型本身會決定控制權，或該法術或技能特別指定其他玩家為衍生物的控制者。
183.	衍生物的擁有者，是創造該衍生物之效果的控制玩家。
184.	創造衍生物之效果，可能會指定衍生物進入盤面的條件或情境。如果該衍生物被打出，這些規定可能會改變打出卡牌的常規步驟。
184.1.	若衍生物進入的狀態與其類型的預設狀態相違背，則此效果可能會註明衍生物以活化或休眠狀態進場。
184.2.	此效果可能會限制衍生物可以被打出的地點。
184.3.	此效果可能會賦予衍生物暫時性的技能或改動。
185.	衍生物不是卡牌。

185.1.	「衍生物」和「卡牌」一樣，都是遊戲物件的固有類別。
185.1.a.	衍生物遊戲物件無論如何都不會失去其衍生物的屬性。
185.1.b.	卡牌遊戲物件無論如何都不會變成衍生物。
185.2.	衍生物和卡牌有一些共同的屬性。
185.2.a.	作為衍生物的卡牌類型被打出時，視為由其擁有者打出，且須依照打出卡牌的正常步驟進行，同時也要遵守創造該衍生物的效果所列之額外限制與改動。 詳情請參閱規則**349.**打出卡牌。
185.2.b.	衍生物單位擁有戰力。
185.2.c.	衍生物可擁有一或多個標籤。
185.2.d.	衍生物有類型之分。除非另有說明，否則衍生物會遵循其類型的所有規則。 範例：衍生物單位的類型為單位，會以休眠狀態進場、可以執行標準移動行動、在戰鬥中造成等同其戰力的傷害、如果受到等同或高於其戰力的傷害則會被擊殺、可以被以單位為目標的法術或技能選擇或影響。
185.2.e.	衍生物會繼承所屬類型的回收目的地。 範例：衍生物符文會回收到符文牌堆。衍生物單位、裝備和法術會回收到主牌堆。衍生物戰場和傳奇無法回收。
185.3.	衍生物在某些方面與卡牌不同。
185.3.a.	衍生物沒有費用。
185.3.a.1.	衍生物雖然沒有費用，但在所有情況下費用都視為零。
185.3.a.2.	衍生物可以透過套用效果層效果獲得費用。 範例：詐欺師的征服效果會創造一個0 [M]映像單位衍生物，並對該衍生物套用複製效果。複製效果會施加所有可複製的特性，包括欲複製單位的費用。這會讓映像衍生物獲得費用。
185.3.b.	衍生物沒有流派。
185.3.b.1.	衍生物可以透過效果層效果獲得流派。 範例：某卡牌的說明包含「當你打出此牌，挑選一個流派。所有單位和裝備都屬於該流派。」如果該卡牌在場，則任何單位和裝備衍生物都會獲得所選的流派。
186.	衍生物會直接被創造在盤面或法術鏈，無法存在於其他地點。
186.1.	若衍生物被放到法術鏈以外的任何非盤面區域，移動到新區域後會立刻消失。
187.	創造衍生物的法術或技能，會指定該衍生物的部分特性。衍生物可能還有其他特性，如下所示。
187.1.	**1 [M]**侍從是沒有流派的單位衍生物，擁有1點戰力和「侍從」標籤。
187.2.	擁有「瞬息」的**3 [M]**精靈，是沒有流派的單位衍生物，擁有3點戰力、「妖精」標籤和「瞬息」關鍵字。 詳情請參閱規則**816.**瞬息。
187.3.	**2 [M]**沙兵是沒有流派的單位衍生物，擁有2點戰力和「蘇瑞瑪」標籤。
187.4.	**3 [M]**機甲兵是沒有流派的單位衍生物，擁有3點戰力和「機甲」標籤。
187.5.	**“黃金”**裝備衍生物是無流派的裝備衍生物，說明文字為「[反應][>]擊殺此牌，[E]：[增添][A]」。
187.6.	**0 [M]**映像是沒有流派的單位衍生物，擁有0點戰力。

187.7.	**1 [M]**鳥類是沒有流派的單位衍生物，擁有1點戰力、「鳥類」標籤和「法盾」關鍵字。 詳情請參閱規則**809.**法盾。
187.8.	**“草叢”**戰場衍生物是無流派的戰場衍生物，說明文字為「此處的鳥類、貓科、犬科、普羅、埃爾文單位+1 [M]」以及「當你奪取此戰場，你可以使用被此牌取代的戰場來取代此牌」。
187.9.	「巴龍巢穴」戰場是無流派的戰場衍生物，說明文字為「單位可以從任何地方移動至此處」。
187.10.	**1 [M]**觸手衍生物是沒有流派的單位衍生物，擁有1點戰力和「比爾吉沃特」標籤。
187.11.	**0 [M]**闇影分身衍生物是一個沒有流派的單位衍生物，擁有0點戰力，並具有「當我進攻，你可以從你的棄牌堆放逐1個單位。如果你這麼做，本回合給予我[強襲4]。」 詳情請參閱規則**807.**強襲。
187.12.	**“炸彈”**裝備衍生物是不具有流派的裝備衍生物，具有「[部署]」以及「[喪鐘][>]對此處的1個敵方單位造成2點傷害，並摧毀此處所有由你控制的其他“炸彈”。」 詳情請參閱規則**830.**部署。
188.	控制（權）
189.	控制（權）的概念，是指玩家對遊戲物件具備影響力，且對不同卡牌類型的影響各有不同。
190.	戰場
190.1.	遊戲過程中，玩家會對戰場建立控制權。
190.2.	控制對戰場而言是一種二元狀態，對玩家而言則是一種識別條件。
190.2.a.	戰場可以處於受控制或無人控制兩種狀態。
190.2.b.	戰場可以受特定玩家控制，也可以不受任何人控制。
190.3.	遊戲過程中，玩家可以爭奪戰場的控制權。
190.3.a.	爭奪狀態是戰場的一種暫時狀態，當某位玩家控制的單位以移動或其他方式出現在該玩家未控制的戰場，該戰場即會進入此狀態。
190.3.a.1.	單位移動或被打出至戰場時，若戰場尚未處於爭奪狀態，且該單位的控制者尚未控制該戰場，則會使該戰場進入爭奪狀態。
190.3.a.2.	當單位位於戰場上並變更控制者時，如果該戰場尚未處於爭奪狀態，且新的控制者並未控制該戰場，則該戰場也會進入爭奪狀態。
190.3.b.	法術對決或戰鬥一旦在戰場開始，該戰場將維持爭奪狀態，直到有玩家建立或重新建立控制為止。
190.3.b.1.	如果使戰場進入爭奪狀態的玩家在該處沒有控制任何單位，且該戰場上沒有進行中的法術對決或戰鬥，則在接下來的清理階段移除爭奪狀態。
190.3.c.	戰場的爭奪狀態，可用於判斷戰鬥的發生時機，以及非戰鬥法術對決的發生時機。
190.3.d.	此時所有遊戲效果都無法參照此狀態。
190.4.	戰場進入爭奪狀態後，法術對決或戰鬥結束時，在戰場上擁有單位的玩家將建立對該戰場的控制權。
190.4.a.	若戰場上有某位玩家控制的單位，即使該單位未參與戰鬥，該玩家只要在戰場上仍有單位，即會持續控制該戰場。
190.4.b.	戰鬥或法術對決在戰場上進行時，戰場的控制權必須經戰鬥或法術對決的步驟指示，才會變更。
190.4.c.	若玩家在某處戰場上沒有單位，且該回合處於開放狀態，則該玩家會在隨後的清理階段失去該戰場的控制權（除非戰場上有進行中的戰鬥或法術對決）。

190.5.	控制是一種持續狀態。
190.6.	戰場的控制權決定了戰場技能的控制權。
190.6.a.	戰場受控制時，其控制者會控制該戰場的技能，除非該技能指定由其他玩家控制。控制該戰場的玩家必須負責在適當時將技能加入法術鏈，並在需要時完成技能要求的所有選擇（除非另有說明）。
190.6.b.	戰場處於無人控制狀態時，其技能亦無人控制，除非該技能指定由某位玩家控制。如果沒有這類指定，回合玩家必須負責在適當時將技能加入法術鏈，並在需要時完成技能要求的所有選擇（除非另有說明）；如果任何對戰規則或效果要求技能必須有控制者，則視回合玩家為其控制者。 範例：競技場之巔是具備下列技能的戰場：「在每位玩家的第一個起始階段開始時，該玩家獲得1分」。此技能通常會在戰場沒有控制者時觸發。如果技能觸發，則由回合玩家進行將該技能加入法術鏈的步驟，並在完成後獲得優先權（就好像該玩家控制著該技能）。
190.6.c.	如果戰場的技能指定由特定玩家進行選擇，則該玩家為該技能的控制者。該玩家必須負責在適當時將該技能加入法術鏈，並完成該技能要求的所有選擇。無論戰場由誰控制，只有該玩家能控制該技能。 範例：廢棄大廳是具備下列技能的戰場：「當玩家打出法術，本回合他可以給予此處由他所控制的1個單位+1戰力。」該技能指定由打出法術的玩家進行選擇，因此該玩家必須負責將該技能放入法術鏈，並完成所有選擇。該玩家控制該觸發式技能。
190.6.d.	戰場技能中所寫的「你」是指戰場的控制者，而像「抽1張卡牌」這類未明確指定玩家的指示中，省略的主詞「你」也是指控制者。如果戰場沒有控制者，則「你」不指任何人，玩家應無視此等指示。
191.	其他
191.1.	玩家操控自己的英雄傳奇。
191.2.	玩家打出、覆蓋或創造卡牌或其他遊戲物件時，該玩家即成為該遊戲物件的控制者。
191.3.	對於法術而言，其為法術的控制者。
191.3.a.	目標由該玩家選擇。
191.3.b.	模式由該玩家選擇。
191.3.c.	費用由該玩家支付。
191.4.	對於常駐牌和符文而言，當其進入戰場時，該玩家成為該遊戲物件的控制者。
191.4.a.	該玩家可以為該遊戲物件的既有技能做決定。
191.4.b.	該玩家可對該遊戲物件的獨特技能進行決策。
191.4.c.	該玩家可對卡牌打出時必須進行的所有遊戲效果或決定進行決策。
191.4.d.	該玩家可以決定由常駐牌的「當你打出我」效果所產生的任何遊戲效果。
191.5.	對於技能而言，其為技能的控制者。
191.5.a.	在預設情況下，技能來源的控制者即為該技能的控制者。
191.5.a.1.	如果技能來源位於非盤面區域，則該技能的控制者為該來源的擁有者。
191.5.a.2.	如果某個技能允許其來源的控制者或擁有者以外的玩家使用，則使用該技能的玩家會成為該技能的控制者。

191.5.b.	改變技能來源的控制權並不會改變該技能的控制權。
191.5.c.	目標由該玩家選擇。
191.5.d.	模式由該玩家選擇。
191.5.e.	費用由該玩家支付。
192.	遊戲效果或規則說明文字涉及特定物件的控制者時，可能指涉兩種語境中的任何一種，兩者可相互替換。
192.1.	指定控制權的方式各有不同，但控制狀態本身對所有遊戲物件而言沒有區別。
193.	**勝利**
194.	玩家在《符文戰場》對戰中主要是透過獲得分數取得勝利。
194.1.	玩家可以透過多種方式獲得分數：
194.1.a.	據守戰場。 詳情請參閱規則**469.**奪取戰場。
194.1.b.	征服戰場。 詳情請參閱規則**469.**奪取戰場。
194.1.c.	指示玩家獲得一分以上的法術、觸發式技能與主動技能。
194.1.d.	對手燃盡並挑選該玩家獲得一分。 詳情請參閱規則**432.**燃盡。
194.2.	如果在清理時，有玩家的分數大於或等於勝利分數且高於其他所有玩家，則該玩家贏得對戰。 詳情請參閱規則**318.**清理。
194.2.a.	如果有多位玩家的分數大於或等於勝利分數，則分數較高的玩家獲勝。
194.2.b.	如果這些玩家的分數相同，則對戰繼續進行，直到清理時有一位玩家分數較高為止。
194.3.	勝利分數預設為8分。
194.3.a.	某些對戰模式或卡牌效果可能會改變勝利分數。 詳情請參閱規則**483.**遊玩模式。
194.4.	玩家的分數無法低於0分。
194.4.a.	如果玩家在分數為0時本應失去1分或更多分數，則不會發生任何事。
194.4.b.	任何會在玩家失去分數時觸發的效果都不會觸發。
195.	如果有效果指示玩家贏得對戰，或該玩家成為對戰中唯一剩下的玩家時，則該玩家同樣贏得對戰。
195.1.	如果有效果指示玩家輸掉對戰，則該玩家會立即被移出對戰。 關於被移出對戰的詳情，請參閱規則**649.**認輸。
196.	有玩家贏得對戰時，對戰隨即結束。
197.	**地點**
198.	地點是遊戲物件也是區域，常駐牌與符文可以位於這些地點。
198.1.	地點包含戰場與基地。
198.2.	常駐牌的地點是該常駐牌的一項特性，可被遊戲效果提及。

199.	構成地點的遊戲物件同時也是該地點上的遊戲物件。
199.1.	戰場既是地點，也是該地點上的遊戲物件。
200.	地點可以成為移動的目的地與起點。 詳情請參閱規則**447.**移動。
201.	費用
202.	部分遊戲效果會指示玩家支付資源、消耗指示物或經驗值，或執行遊戲行動作為費用，以執行相關聯的效果。
203.	必須支付費用，才能獲得其相關聯的效果。
203.1.	支付費用時，玩家必須執行相應的遊戲行動：支付資源、消耗指示物或經驗值、擊殺單位等。
203.2.	即使相關的遊戲行動被替換，費用仍視為已支付。
203.3.	如果與費用相關的遊戲行動因任何原因而無執行可能，致使玩家無法執行之，則玩家無法支付費用，也不會執行相關聯的效果。
204.	以此方式支付的費用可能包括：
204.1.	基礎費用：這種費用是確認卡牌或技能時必須支付的最基本費用。
204.1.a.	在卡牌上，基礎費用位於卡牌的左上角。
204.1.b.	在主動技能上，基礎費用是寫在「：」之前的資源或指示。如果在主動技能的「：」之前有多個費用可供選擇，基礎費用就是玩家從這些選項中選擇的費用。 範例：軍團掠奪者此一單位的說明包括「[賦能]——[1]或[C]。」它的實際作用是「支付[1]或[C]：使我獲得賦能。僅能在未獲得賦能時使用。」將該技能確認至法術鏈時，法術鏈項目的控制者會選擇其中一個基礎費用來支付。這個費用就是該技能的基礎費用。
204.1.c.	對於觸發式技能而言，如果存在基礎費用，就是作為效果的第一部分出現的指示中費用。必須支付該費用，才能確認該觸發式技能。 詳情請參閱規則**204.3.**指示中費用。 範例：「過度熱情的粉絲」是具備下列技能的單位：「當我防守，你可以擊殺我來移動1正在進攻的單位至基地。」為了確認將該技能放至法術鏈，「過度熱情的粉絲」的控制者必須將其擊殺。
204.2.	額外費用：這種費用是在卡牌或技能的基礎費用以外的費用，會包含「作為額外費用」的說明。
204.2.a.	為了確認卡牌或技能，除了基礎費用之外，還須支付額外費用。
204.3.	指示中費用：這種費用屬於法術或技能結算的一部分，通常以「[執行X]以[執行Y]」的形式出現。
204.3.a.	指示中費用出現在法術、主動技能或觸發式技能的後續部分時，必須在該法術或技能結算時支付費用，才能獲得效果。 範例：彈幕是具備下列效果的法術：「支付任意數量的[A]，對一處戰場上的所有敵方單位造成等量傷害。」該法術結算時，其控制者可支付任意數量的[A]作為費用，而效果為對一處戰場上的所有單位造成等量傷害。 範例：遠古石陣是具備下列技能的裝備：「[反應][>][E]：支付任意數量的能量，以增添等量的[A]。」該技能結算時，其控制者可支付任意數量的能量作為費用，並增添等量的[A]作為效果。 範例：新銳調查組員是具備下列技能的單位：「當你打出我，選擇一位對手。使其揭示手牌。你可以支付2點經驗值，從其手牌中選擇1張卡牌。如果你這麼做，棄置該張卡牌並抽1張卡牌。該技能結算時，其控制者可支付2點經驗值作為費用，並從該玩家的手牌中選擇1張卡牌作為效果。
204.4.	套用費用：這種費用會套用於一或多個遊戲行動，通常以被動技能的形式出現，並帶有以「必須」為前綴的指示中費用。

	範例：狙魔調查員的技能包括「對手若同時將多個單位移動到我所在的戰場，除第一個單位，每個都必須支付[A]。」這是一項套用費用。
204.4.a.	相關的遊戲行動即為該費用所連結的效果。
204.4.b.	套用費用會在執行遊戲行動時支付。這些費用不會進入法術鏈，且無法被反應。
204.4.b.1.	具有反應關鍵字且能增添資源的技能，可以在需要支付費用時隨時啟動。 詳情請參閱規則**430.**增添。
204.4.c.	若玩家無法或選擇不支付套用費用，則無法執行相關的遊戲行動。
205.	若指示要求玩家支付資源或消耗指示物或經驗值，但未有相關連的效果，則該指示不構成費用。 範例：某卡牌的效果為「當我進攻，你可以支付[4][C]。」如果你這麼做，擊殺此處1個單位。」以此方式支付[4][C]並不是技能、基地或其他來源的費用，而是由玩家執行的遊戲行動。後續指示會檢查是否執行了遊戲行動，而非是否支付了費用——如果因任何原因支付[4][C]被替換，則後續連結的指示將不會執行。
206.	任何需要判斷卡牌或衍生物費用的效果，一律以卡牌印刷的費用為準（如果套用了複製效果，則使用複製的費用），即使該費用在打出時增加、減少或無視，皆不受影響。 範例：蒼穹裂隙是費用為[8]的法術，其效果說明包括「此法術的能量費用獲得減免，數值等同於你控制之單位所具備的最高戰力。」「聖光無限」拉克絲此一單位牌的效果說明為「當你打出費用為5以上的法術，本回合給予我+3 [M]。」如果控制拉克絲的玩家打出「蒼穹裂隙」，無論該玩家實際為「蒼穹裂隙」支付多少費用，都會觸發拉克絲的技能。 範例：抗爭是具備下列效果的法術：「反制1個費用不得超過[4]，亦不得超過[A]的法術。」火箭彈幕是一張費用為[4][C]的法術，並具有重施費用[4][C]。即使支付了火箭彈幕的重施費用，火箭彈幕依然是「抗爭」的合規目標，因為抗爭僅檢查目標的印刷或複製費用。 範例：亞塔坎是具備下列技能的單位：「你可以擊殺1個友方單位，作為打出我的額外費用。如果你這麼做，則該單位每有1點能量費用，我的費用減[1]；該單位每有1點符能費用，我的費用減[Y]。」如果玩家打出亞塔坎並選擇擊殺一個目前為諾克薩斯志士複製品的映像衍生物，則亞塔坎的費用會減少[4]。
206.1.	任何需要判斷技能費用的效果，一律以其基礎費用為準，除非另有規定，否則忽略對該基礎費用的任何變動。 範例：某卡牌的說明為「當你使用1個能量費用為[7]以上的主動技能，你可以休眠我來活化最多2枚符文。」某裝備擁有主動技能「[12]、放逐此牌：選擇一位對手。放逐其控制的所有單位。所選對手每有1點分數，此技能的費用減[1]。」即使所選對手有6分以上，第一張卡牌的技能在主動技能啟動時仍會觸發。 範例：某武裝具備下列技能：「裝配[4][A]。敵方每佔領一處戰場，此技能的費用減[1]。」如果其控制者打出擁有鋒鏑的單位，則鋒鏑觸發時所參照的費用應包含所有變動。這是因為鋒鏑明確規定要包含對費用的所有調整。

300. 遊玩遊戲

301.	回合
302.	玩家輪流進行遊戲，直至其中一位獲勝。
303.	除非另有說明，否則每個回合都必須按照固定的階段進行，但在一個階段中，玩家可以按任意順序安排行動。
303.1.	無論是哪種遊戲行動，一次都只能執行一個，且需完整執行。
303.2.	無論任何原因，遊戲行動都不能同時執行。
303.2.a.	如果有一個或多個遊戲行動、遊戲效果或觸發式技能同時啟動，則參照回合順序決定行動的執行順序，由目前的回合玩家開始。 詳情請參閱規則**382.**觸發式技能。
304.	回合玩家是指當前正在進行回合的玩家。

305.	當法術鏈沒有任何項目，且回合玩家無法執行或選擇不執行任何自決行動時，則回合當前所處的階段或步驟宣告結束，並進入下一個階段、步驟或回合。
306.	當前回合玩家的所有回合階段結束時，便輪到下一位玩家成為回合玩家。
307.	回合狀態
308.	在任何時刻，回合都只會處於兩種狀態之一：中立狀態或法術對決狀態。
308.1.	若正在進行法術對決或戰鬥，則該回合處於法術對決狀態。
308.1.a.	只有帶有行動或反應關鍵字的卡牌和技能，才能在法術對決狀態下打出或啟動。
308.2.	如果沒有進行法術對決或戰鬥，則回合處於中立狀態。
309.	在任何時刻，回合都只會處於兩種狀態之一：開放狀態或閉鎖狀態。
309.1.	如果場上有法術鏈，則回合處於閉鎖狀態。
309.1.a.	只有帶有反應關鍵字的卡牌和技能可以在閉鎖狀態下打出或啟動。
309.2.	如果場上沒有法術鏈，則該回合處於開放狀態。
310.	這些敘述可以結合使用，因此回合永遠處於以下四種狀態之一：
310.1.	中立開放：未進行法術對決或戰鬥，且沒有法術鏈存在。
310.1.a.	在預設情況下，玩家只可在其回合處於中立開放狀態，且自身擁有優先權時，才能打出卡牌或啟動技能。
310.2.	中立閉鎖：未進行法術對決或戰鬥，且有法術鏈存在。
310.3.	法術對決開放：正在進行法術對決或戰鬥，但沒有法術鏈存在。
310.4.	法術對決閉鎖：正在進行法術對決或戰鬥，且有法術鏈存在。
311.	優先權與焦點
312.	無論何時，最多只有一位玩家擁有優先權。
312.1.	擁有優先權的玩家，方可採取自決行動。 詳情請請參閱規則**411.1.**自決行動。
312.1.a.	擁有優先權的玩家可以在適當時機採取自決行動。
312.1.b.	如果沒有任何玩家擁有優先權，則所有玩家都無法採取自決行動。
312.1.b.1.	無論是否擁有優先權，玩家都可在獲得遊戲指示時進行限定行動並做出相應選擇。
312.2.	玩家會在以下時機獲得優先權：
312.2.a.	玩家處於主階段，且該回合處於中立開放狀態。
312.2.b.	該回合處於法術對決狀態，且玩家獲得焦點。
312.2.c.	回合處於閉鎖狀態時，所有待處理法術鏈項目都會完成確認，然後玩家將控制法術鏈中的下一個項目。
312.2.d.	該回合處於閉鎖狀態，該玩家為回合順序指定的下一位玩家，且當前擁有優先權的玩家選擇讓過。

312.3.	在賦予玩家優先權時，如果沒有任何玩家擁有優先權，則建立優先權；反之則從擁有優先權的玩家接手優先權。
313.	無論何時，最多只能有一位玩家擁有焦點。
313.1.	擁有焦點的玩家，才可在回合處於法術對決開放狀態時，進行符合時機要求的自決行動。 詳情請參閱規則**307.**回合狀態。
313.1.a.	擁有焦點的玩家必須遵守進行自決行動所需的各種額外限制。 範例：擁有焦點的玩家不得打出法術或啟動技能，除非它們具有行動或反應關鍵字。
313.2.	獲得焦點的玩家會同時獲得優先權。
313.3.	讓過優先權的玩家仍然保有焦點。
313.4.	除非擁有優先權，否則玩家不可使用焦點進行自決行動。
313.5.	若回合處於中立狀態，則沒有任何玩家擁有焦點。
314.	回合階段
315.	回合起始
315.1.	喚醒階段
315.1.a.	以下任務為未完成事項：
315.1.b.	1.回合玩家活化自身所控制的所有遊戲物件（如果可行）。 詳情請參閱規則**416.**活化。
315.2.	起始階段
315.2.a.	起始步驟
315.2.a.1.	起始階段開始時，遊戲效果便會生效。
315.2.b.	得分計算步驟
315.2.b.1.	以下任務為未完成事項：
315.2.b.2.	1.回合玩家據守其控制的所有戰場。 詳情請參閱規則**469.**奪取戰場。
315.2.b.3.	提醒：在組隊的遊玩模式中，回合玩家的隊友於此階段所控制的戰場不算該隊伍在本回合奪取的戰場。
315.3.	召喚階段
315.3.a.	以下任務為未完成事項：
315.3.b.	1.回合玩家從自己的符文牌堆召喚2枚符文。 詳情請參閱規則**431.**召喚。
315.3.b.1.	若符文牌堆中少於2枚符文，則全數召出。
315.4.	抽牌階段
315.4.a.	以下任務為未完成事項：
315.4.b.	1.回合玩家抽1張卡牌。

315.4.b.1.	若其主牌堆已無卡牌可抽，則視為回合玩家已燃盡。 詳情請參閱規則**432.**燃盡。
315.4.b.2.	燃盡結束後，回合玩家仍需抽**1**張卡牌。
316.	主階段
316.1.	回合起始所有步驟都完成後，便進入主階段。
316.2.	下列任務會依指定順序成為未完成事項：
316.3.	1.每位玩家的符文池全部清空。未使用的能量和符能都會消失。 詳情請參閱規則**165.**符文池。
316.4.	2.主階段開始時，遊戲效果會生效。
316.5.	主階段沒有固定的結構。
316.5.a.	玩家可在此階段執行任意數量的自決行動。 詳情請參閱規則**411.1.**自決行動。
316.5.b.	此階段也稱為中立開放狀態，且只有回合玩家可以打出法術或啟動技能。 詳情請參閱規則**307.**回合狀態。
316.5.b.1.	在團隊遊玩模式中，回合玩家的隊友可打出法術和啟動技能，包括不具備行動或反應的法術和技能。但只有回合玩家用自己的優先權發出邀請時，其他玩家才能這樣做。
316.6.	玩家採取自決行動後，可能會出現結構性階段。
316.7.	戰鬥
316.7.a.	當對手玩家控制的單位同時出現在同一處戰場，即發生戰鬥。
316.7.b.	這可能是由標準移動固有技能、法術或其他遊戲效果所導致。
316.7.c.	戰鬥開始後，作為起源的遊戲效果不會改變戰鬥的結構或流程。
316.7.d.	戰鬥只能在兩位玩家之間發生。 詳情請參閱規則**461.**戰鬥。
316.7.e.	遊戲過程會按照戰鬥步驟進行。 詳情請參閱規則**465.**戰鬥步驟。
316.7.f.	戰鬥也包含了法術對決。
316.8.	法術對決
316.8.a.	發生戰鬥時，即會發生法術對決。
316.8.a.1.	戰鬥引發的法術對決屬於戰鬥的子階段。
316.8.b.	戰場進入爭奪狀態後，在清理時，該戰場上的法術對決會標記為備戰。
316.8.b.1.	玩家將單位移動至空白戰場觸發的法術對決視為獨立階段，不會觸發戰鬥。
316.8.b.1.a.	此等法術對決稱為非戰鬥法術對決。進行非戰鬥法術對決期間行，其他玩家控制的單位可能會出現在正在進行法術對決的戰場。這將使法術對決在接下來的清理階段轉為戰鬥法術對決。

316.8.c.	法術對決是個結構化的時機點，此時玩家可以打出卡牌，或啟動帶有行動或反應的技能。 詳情請參閱規則**341.**法術對決。
316.9.	玩家沒有想要執行的自決行動時，必須表明自己將結束本回合。
316.9.a.	主階段將隨之結束。
316.9.b.	遊戲繼續進行到回合結束階段。
317.	回合結束階段
317.1.	回合結束步驟
317.1.a.	在本回合結束時以及回合結束時，遊戲效果會生效。
317.1.b.	特定遊戲效果與技能將視需要參照此時機與階段。
317.2.	回合結束清理步驟
317.2.a.	啟動回合結束特殊清理。 詳情請參閱規則**318.**清理。
317.2.b.	插入「3c.為所有單位移除傷害」。
317.2.c.	插入「3d.所有『本回合』的效果同時失效。」
317.2.d.	插入「3e.每位玩家的符文池全部清空。未使用的能量和符能都會消失。」
317.2.e.	以下任務為未完成事項：
317.2.f.	1.如果有任何項目已經過FEPR（確認、執行、讓過、結算）流程，則應回到回合結束清理步驟的起始
317.3.	回合順序中的下一位玩家將成為回合玩家。
318.	清理
319.	清理會在以下時間點成為未完成任務：
319.1.	遊戲在開放與閉鎖狀態之間轉換後
319.2.	遊戲階段轉換後（除非另有說明）
319.3.	待處理項目加入法術鏈後
319.4.	待處理項目成為法術鏈中的已確認項目後
319.5.	法術鏈項目基於任何原因被移出法術鏈後
319.6.	任意數量的遊戲物件進入或離開盤面後
319.7.	任意數量的遊戲物件基於任何原因發生狀態變化後
319.8.	移動完成後
320.	清理過程中，法術鏈項目無法確認或結算。
320.1.	可以新增待處理項目，但已確認項目無法執行，且優先權與焦點不會被讓過或獲得。
321.	同樣地，法術鏈項目正在結算時，無法進行清理。
321.1.	如果法術鏈項目結算期間發生符合清理條件的事件，則該清理將會轉為未完成任務。

322.	若清理期間發生符合清理條件的事件，則第一次清理結束後會立即進行另一次清理，如此重複，直到清理不再對遊戲狀態造成改變為止。
322.1.	這些新的清理本身屬於未完成任務。
323.	進行清理時，下列未完成任務將依序處理：
323.1.	1.若某位玩家的分數大於或等於勝利分數，且分數高於所有對手，則該玩家獲勝。
323.2.	2.如有進行中的戰鬥，應視需要為單位指派或移除進攻方或防守方身分。
323.2.a.	如果發生戰鬥的戰場上存在沒有被指定為進攻方或防守方的單位，則其立即獲得與其控制者相同的攻防身分。
323.2.b.	如果發生戰鬥的戰場上存在攻防身分與其控制者相反的單位，則該單位立即失去原有攻防身分，並立即獲得與其控制者相同的攻防身分。
323.2.c.	如果在發生戰鬥的戰場以外的位置存在單位，但該單位擁有進攻方或防守方身分，則該單位立即失去這些身分。
323.3.	3.處理待辦盤面狀態
323.4.	3a.所有標記有致命傷害的單位，都會被擊殺並放到其擁有者的棄牌堆。 關於致命傷害的詳情，請參閱規則**142.4.**。
323.5.	4.戰場上沒有正在進行的法術對決或戰鬥，且回合處於開放狀態時，若玩家在任何戰場上沒有單位可佔領戰場，則失去所有此等戰場的控制權。
323.6.	5.除非效果另有指定，否則召回以下所有遊戲物件： 位於戰場的未附加非單位裝備 位於戰場的非單位符文 位於基地（非其控制者的基地）的未附加常駐牌與符文
323.6.a.	將控制權不屬於戰場控制者的待命卡牌從所有戰場上移除，並放到其擁有者的棄牌堆。
323.7.	6.在各個處於爭奪狀態但沒有進行中戰鬥的戰場，將法術對決標記為備戰。
323.7.a.	如果戰場處於爭奪狀態，且擁有使其進入爭奪狀態之玩家所控制的單位，則其中的法術對決會維持在備戰狀態。
323.8.	7.如果戰場處於爭奪狀態，存在由對手玩家控制的單位，且沒有進行中的戰鬥，則將戰鬥標記為備戰。
323.9.	7a.如果戰場上有尚未開啟但已經備戰的戰鬥，然而該處已無兩個敵對玩家的單位，則該戰鬥將不再處於備戰狀態。
323.10.	8.若各戰場沒有使其進入爭奪狀態的玩家所控制的單位，且該戰場沒有正在進行的法術對決或戰鬥，則移除所有此等戰場的爭奪狀態。
323.10.a.	如果因移除爭奪狀態導致單位位於未處於爭奪狀態的戰場上，且其控制者未控制該戰場，則這些單位的控制者使該戰場進入爭奪狀態。
323.11.	9.如果當前處於中立開放狀態，且有一場或多場法術對決在沒有戰鬥備戰的戰場上處於備戰狀態，則由回合玩家從這些戰場中選擇一處。在該處開始進行法術對決。
323.12.	10.如果當前處於中立開放狀態，且戰場上有戰鬥處於備戰狀態，則由回合玩家選擇其中一處戰場。在該處開始進行戰鬥。
323.13.	10a.如果目前處於法術對決開放狀態，且正在進行非戰鬥法術對決的戰場上有戰鬥處於備戰狀態，則該法術對決轉為戰鬥法術對決。
324.	特殊清理是指在特定時機執行的清理步驟，包含一般清理所沒有的額外步驟。

324.1.	啟動特殊清理時，需插入哪些特殊步驟，由啟動特殊清理的子章節定義。 範例：啟動戰鬥清理時，清理需加入哪些步驟由戰鬥章節定義。 詳情請參閱規則**468.**結算步驟。 範例：啟動回合結束清理時，清理需加入哪些步驟由回合結束階段子章節定義。 詳情請參閱規則**317.**回合結束階段。
324.2.	如果在特殊清理期間發生的事件需要再次清理，則會啟動一般清理，而非再次進行特殊清理。
325.	**法術鏈及法術對決**
326.	在常規遊戲過程中，玩家可以在下列時機點採取行動：
326.1.	開鏈期間
326.2.	法術對決期間
327.	法術鏈
328.	每當打出卡牌或技能，就會暫時出現名為法術鏈的非盤面區域。
328.1.	將卡牌、技能和衍生物放置此處，作為打出流程的一部分。 詳情請參閱規則**349.**打出流程。 詳情請參閱規則**360.**技能。
329.	被打出的卡牌、衍生物和技能在成為已確認的法術鏈項目之前，會以待處理法術鏈項目的形式加入法術鏈。
329.1.	待處理項目會放到法術鏈。
329.2.	在進行至打出卡牌的「檢查合規性」步驟前，所有法術鏈項目都處於待處理狀態。 詳情請參閱規則**349.**打出卡牌。
329.3.	待處理法術鏈項目不再處於待處理狀態時，將其確認，使之成為已確認的法術鏈項目。
330.	只要法術鏈中有任何項目，法術鏈就會存在。
330.1.	同一個時間只能存在一個法術鏈。
330.2.	如果在盤面已有法術鏈的情況下開始打出卡牌、衍生物或技能，則將它們放置到現有的法術鏈。
331.	回合的狀態部分取決於目前是否有法術鏈存在。
331.1.	如果盤面上有法術鏈，則該回合處於閉鎖狀態。
331.1.a.	在預設情況下，所有類別的卡牌都不能在閉鎖狀態下打出。
331.1.b.	在預設情況下，所有卡牌技能都不能在閉鎖狀態下使用。
331.2.	如果盤面上「沒有」法術鏈，則該回合處於開放狀態。
332.	處理任務與結算法術鏈項目
333.	任務是指玩家在繼續執行其他行動前，「必須」完成的步驟或流程。
333.1.	任務包括但不限於：清理、在回合起始流程中執行的行動、在戰鬥各步驟執行的行動，以及在回合結束流程中執行的行動。 關於清理的詳情，請參閱規則**318.**清理。 關於回合起始流程的詳情，請參閱規則**315.**回合起始。 關於戰鬥步驟的詳情，請參閱規則**461.**戰鬥。 詳情請參閱規則**317.**回合結束階段。
334.	每當玩家採取會產生任務的行動時，應參照「HOT FEPR」流程，也就是「**H**andle **O**utstanding **T**asks; then **F**inalize,

	Execute, **P**ass, R**e**solve——處理未完成任務，確認、執行、讓過、結算」。
334.1.	處理未完成任務的過程中，法術鏈可能會新增法術鏈項目。這類項目會一直留在法術鏈，直到任務完成。
334.2.	所有未完成任務都完成後，所有待處理的法術鏈項目將隨後按照**FEPR**流程處理。
334.2.a.	在FEPR流程中，可能會產生新的任務。完成現有流程步驟後，暫停並先完成必要的任務，再繼續進行。
335.	如果沒有未完成任務、沒有待處理法術鏈項目、沒有正在進行的法術對決或戰鬥，且處於主階段，則回合玩家獲得優先權。如果沒有未完成任務、沒有待處理項目、沒有待處理法術鏈項目、沒有正在進行的法術對決，且回合處於其他任何階段，則繼續進行下一個子步驟、步驟、階段或回合。
335.1.	如果沒有未完成任務、沒有待處理法術鏈項目，且「有」正在進行的法術對決，則擁有焦點的玩家獲得優先權。
336.	如果沒有未完成任務，但法術鏈有待處理的法術鏈項目，玩家應按照**FEPR**流程繼續進行遊戲。
336.1.	在處理**FEPR**的過程中，可能會有更多法術鏈項目變成待處理法術鏈項目。創造這些項目的**FEPR**流程會用來處理這些項目。
337.	第一步：確認
337.1.	如果場上至少有一個法術鏈項目待處理，那麼擁有最早待處理法術鏈項目的控制者必須完成打出該待處理項目的步驟，直到它成為確認項目或離開法術鏈為止。 關於確認法術鏈項目的詳情，請參閱規則**349.**打出卡牌。
337.1.a.	將項目確認至法術鏈時不會讓過優先權。
337.1.b.	法術鏈項目會按照加入法術鏈的順序進行確認。
337.2.	如果法術鏈項目確認後，該項目是單位、裝備或是增添資源的技能，會立即結算，並進入第四步：結算。 詳情請參閱規則**349.**打出卡牌。
337.3.	如果法術鏈項目確認後，仍有待處理法術鏈項目，返回第一步：確認。
337.4.	如果法術鏈項目確認後，法術鏈中沒有待確認的項目時，法術鏈的下一個項目的控制者獲得優先權。進入第二步：執行。
338.	第二步：執行
338.1.	擁有優先權的玩家可以執行以下任何行動：
338.1.a.	打出符合時機的卡牌或主動技能。
338.1.a.1.	在預設情況下，卡牌和主動技能不能在閉鎖狀態下打出。
338.1.a.2.	符合時機的卡牌或主動技能，指的是帶有反應，或是在適當情況下打出時會擁有反應的卡牌或主動技能。
338.1.a.3.	常規遊戲中，可能會出現其他例外情況。
338.1.a.4.	該卡牌或主動技能將依照打出卡牌的步驟，以待處理項目的形式加入法術鏈。
338.1.a.5.	該項目可能是創造法術鏈後的首個擁有優先權的玩家，在開鏈的項目之外額外加入的卡牌。
338.1.a.6.	卡牌或主動技能是否符合時機，將於打出卡牌的「檢查合規性」步驟判定。 詳情請參閱規則**349.**打出卡牌。 詳情請參閱規則**399.**打出或啟動技能。
338.1.a.7.	打出卡牌或主動技能會創造待處理項目。回到第一步：確認。
338.1.b.	讓過優先權
338.1.b.1.	擁有優先權的玩家可以選擇讓過優先權，按照回合順序將其傳給下一位玩家。進入第三步：讓

	過。
339.	第三步：讓過
339.1.	如果所有玩家都已依序讓過優先權，且沒有將任何項目加入法術鏈，則繼續執行第四步：結算。
339.2.	否則，擁有優先權的玩家按照回合順序將優先權讓過給下一位玩家。回到第二步：執行。
340.	第四步：結算
340.1.	對最新的已確認法術鏈項目進行結算。完整執行其遊戲效果。 詳情請參閱規則**349.**打出卡牌。 關於結算技能的詳情，請參閱規則**399.**打出或啟動技能。
340.2.	如果法術鏈為空，則遊戲以開放狀態繼續進入。
340.2.a.	如果這發生在法術對決期間，且該法術鏈並非由觸發式技能或增添資源的技能所啟動，則按回合順序將焦點讓過給下一位玩家。
340.3.	如果法術鏈不為空，且有一個或多個待處理項目，則回到第一步：確認。
340.4.	如果法術鏈不為空，且沒有待處理項目，則法術鏈中最新項目的控制者獲得優先權。回到第二步：執行。
341.	法術對決
342.	法術對決是個開放狀態的時機點，玩家可以輪流打出法術。
342.1.	依此法打出的每個法術時都會如常創造法術鏈。
343.	回合的狀態部分取決於目前是否有進行中的法術對決或戰鬥。
343.1.	如果有進行中的法術對決或戰鬥，則回合處於法術對決狀態。
343.1.a.	在預設情況下，所有類別的卡牌都不能在法術對決狀態下打出。
343.1.b.	在預設情況下，所有卡牌技能都不能在法術對決狀態下使用。
343.2.	如果沒有進行中的法術對決或戰鬥，則回合處於中立狀態。
344.	戰場的控制權在清理時受到爭奪，且回合處於中立開放狀態時，則會開始法術對決。
344.1.	如果兩位玩家正在爭奪戰場的控制權，則法術對決將成為戰鬥的第一個步驟開啟。如果該戰場已在進行法術對決，則該對決會轉為戰鬥法術對決，並在該處展開戰鬥。 關於戰鬥步驟的詳情，請參閱規則**461.**戰鬥。
344.2.	如果戰場的控制權處於爭奪狀態，該戰場沒有由不同玩家控制的單位，且回合處於中立開放狀態，那麼在下一次清理階段會開啟法術對決。 詳情請參閱規則**318.**清理。
345.	法術對決開始時，使戰場進入爭奪狀態的玩家獲得焦點。
346.	法術鏈中最後一個項目結算完畢後，回合回復到法術對決期間的開放狀態，焦點向後傳遞，而下一位玩家同時獲得焦點和優先權。
346.1.	如果法術鏈是因為有觸發式技能或增添技能的加入而開啟，則焦點不會依此方式傳遞。 範例：戰鬥法術鏈是因為有觸發式技能的加入而展開，因此當戰鬥法術鏈中最後一個項目結算完畢，回合回復到開放狀態，焦點將不會傳遞。
347.	法術對決期間，擁有焦點的玩家可以選擇執行下列行動之一：
347.1.	打出符合時機的卡牌或主動技能。
347.1.a.	該卡牌或主動技能會如常開啟法術鏈。

347.1.b.	該法術鏈閉鎖時，回合順序中的下一位玩家獲得焦點。
347.2.	讓過。
347.2.a.	如果所有玩家都依序選擇讓過一次，則法術對決結束。
347.2.b.	否則，回合順序中的下一位玩家獲得焦點。
348.	如果所有玩家都沒有在打出卡牌或發動技能的情況下選擇讓過焦點，則關閉法術對決。
348.1.	如果是戰鬥法術對決，則繼續執行戰鬥的剩餘步驟，以完成該階段的結算。 詳情請參閱規則**465.**戰鬥步驟。
348.2.	如果非戰鬥法術對決，則執行以下行動：
348.2.a.	如果只有一位玩家的單位留存在戰場上，且該玩家尚未控制該戰場，則該玩家將取得該戰場的控制權。 關於控制的詳情，請參閱規則**188.**控制（權）。 關於征服的詳情，請參閱規則**471.1.**。
348.2.a.1.	如果該玩家本回合尚未於該戰場得分，則此舉將使其征服該處。
349.	打出卡牌
350.	打出卡牌是指玩家使用自己卡牌的行為。
350.1.	完成整個流程後，卡牌便視為打出。
350.2.	衍生物不是卡牌，但仍可以打出。 詳情請參閱規則**179.**衍生物。
351.	卡牌在打出時會有不同的行為。
351.1.	常駐牌在打出時會成為遊戲物件。
351.2.	法術會創造並執行遊戲效果，結算完畢後，會進入棄牌堆。
352.	卡牌在出打出的過程中會有不同的狀態。
352.1.	卡牌剛打出時，處於待處理狀態，屬待處理法術鏈項目。
352.2.	流程接近尾聲時，卡牌將脫離待處理狀態，轉為已確認法術鏈項目。
353.	打出流程
354.	1.將卡牌從目前所在區域移動到法術鏈。
354.1.	此時回合會進入閉鎖狀態。 詳情請參閱規則**307.**回合狀態。
354.2.	此物件會成為待處理，等待完成確認流程（第二至五步）。
354.3.	如果有其他卡牌效果或技能正在結算，則應先完成效果或技能的結算，再繼續進行此流程的後續步驟。
354.4.	如果有未完成或正在處理的任務，應先完成該等任務，再繼續本流程。 關於任務的詳情，請參閱規則**332.**。
355.	2.做出相對應的選擇。
355.1.	如果卡牌擁有在「打出我時」或「你打出我的同時」，指定選擇的效果或指示一項不構成費用的行動，則須立即做出選擇或執行行動。
355.1.a.	這包括選擇是否支付選擇性額外費用。

355.2.	如果打出的是單位，則選擇一個有效的地點，在打出時將該單位置於該處。
355.2.a.	預設情況下，有效地點包括卡牌控制者的基地，或由控制者所控制的戰場。
355.2.b.	部分遊戲效果可能會允許玩家將單位打出至一般情況下非有效的地點。這類地點在以打出單位為目的時，視為有效。
355.3.	法術和技能若包含條列式的模式選項，則須立即做出適當選擇。
355.4.	如是能夠移動一或多個單位的法術和技能，每次執行移動時都必須選擇一處有效的地點作為移動目的地。
355.4.a.	對於移動效果而言，有效的地點是指除了單位目前所在的地點之外，允許單位存在的其他地點。
355.5.	如果卡牌要求選擇遊戲物件，則須立即做出選擇。
355.5.a.	這不包括根據條件對遊戲物件「產生影響」的卡牌。 範例：「暈眩一處戰場上的1個單位」是選擇。 範例：「摧毀所有裝備」不是選擇。
355.5.b.	這不包括為常駐牌的觸發式技能做出選擇，或由該項目確認時產生的延遲或反射觸發，即使這些技能是在該法術鏈項目打出時觸發。 範例：擁有「當打出我，擊殺一個單位」觸發式技能的單位，打出時不需要選擇目標。只有在技能觸發時，才需要選擇目標。 範例：巨石峰的說明為「當你征服此處，在本回合結束時活化最多2枚符文。」在回合結束時活化最多2枚符文，是延遲觸發的效果；相關的所有選擇不是在確認征服效果時決定，而是在回合結束時確認所造成的延遲觸發時決定。 詳情請參閱規則**382.**觸發式技能。
355.6.	指定目標
355.7.	當卡牌選擇一個或多個特定的遊戲物件、玩家或區域以造成影響時，除非本節規則另有說明，否則此等對象便成為目標。如果卡牌挑選一或多個特定的遊戲物件、玩家或區域，這些對象「不會」成為目標。
355.8.	必須為所有目標都做出有效的選擇，才能將技能或法術放入法術鏈。
355.9.	目標同時滿足以下所有條件時，視為有效選擇：
355.9.a.	為盤面上的常駐牌或符文、法術鏈中已確認的法術或技能、某位玩家或某個區域，或是以明示或暗示方式指定位於其他區域的遊戲物件。 例如：「擊殺1個單位」即以盤面上的一個單位為目標。 例如：「從你的棄牌堆回收1個單位」即以你棄牌堆裡的一張單位卡牌為目標。
355.9.a.1.	除非另有說明，否則「單位」、「裝備」和「符文」指的是盤面上的物件。
355.9.a.2.	除非另有說明，否則「法術」和「技能」指的是法術鏈中已確認的物件。
355.9.a.3.	除非另有說明，否則「牌面朝下的卡牌」指的是在待命區的卡牌。
355.9.a.4.	「傳奇」是指傳奇區的傳奇。
355.9.a.5.	除非另有說明，否則「指定英雄」和「英雄區的單位」指的都是英雄區內的單位。
355.9.b.	目標符合指定目標的所有限制條件。 例如：當法術提到「戰場上的單位」、「敵方單位」、「你控制的單位」或「戰力為4以上的單位」，只有符合相應條件的單位才是有效目標。 例如：若某單位的說明為「我不能被敵方法術或技能選為目標」，則即使它符合其他指定目標的限制條件，也不能成為任何敵方法術或技能的目標。

355.9.c.	法術或技能無法以自身為目標。 例如：具有「反制1個法術」效果的法術不能以自身為目標。 例如：常駐牌的技能可以指定該常駐牌為目標，因為技能和技能來源是不同的物件。
355.10.	法術、主動技能或觸發式技能的文字中提到的遊戲物件、玩家或區域，均視為目標，但有以下任一情況時除外：
355.10.a.	其位於資訊狀態為非公開的區域。 例如：「活化1個傳奇」以一個傳奇為目標，因為傳奇區是公開區域。 例如：「從你的棄牌堆將1個單位返回你的手牌」以你棄牌堆中的一張單位卡牌為目標，因為棄牌堆是公開區域。 例如：「你可以從手牌打出1個單位，無視其費用」不以你手牌中的單位卡牌為目標，因為手牌不是公開區域。
355.10.a.1.	公開區域包括戰場區、基地、棄牌堆、傳奇區、英雄區和待命區。
355.10.b.	僅為充當其他選擇的指定目標限制條件，或對遊戲行動的限制或允許而提及。 例如：「擊殺1處戰場上的單位」指定的是單位而非戰場，因為單位才是目標，「戰場上」只是限制條件。 例如：「擊殺一處戰場上的所有單位」的目標是戰場，而非任何具體單位。 例如：「從你的手牌打出1個單位到一處戰場」並未指定戰場為目標。
355.10.c.	其出現在文字中的唯一作用，是作為費用、觸發條件或替換效果。 例如：「擊殺1個友方單位作為打出此牌的額外費用」未指定任何目標。 例如：「當1個友方單位陣亡，摧毀1件裝備」的目標是裝備，而非友方單位。 例如：「當你打出我，本回合內下次友方單位即將陣亡時，改為將其移回你的手牌」未指定任何目標。此替換效果會在任一友方單位陣亡時生效。 例如：「選擇1個友方單位。該單位本回合下次即將陣亡時，改為將其移回你的手牌」指定一個友方單位為目標，因為「選擇1個友方單位」不是替換效果的一部分。
355.10.c.1.	指示中費用也適用此規則；這類文字的結構為「[執行X]以（來）[執行Y]」，此例中「[執行X]」是費用。 例如：「當我據守一處戰場，你可以在此處擊殺另一個友方單位來抽1張卡牌」未指定任何目標。 例如：「當你打出我，你可以消耗1個增益來移動一個友方單位」的目標是友方單位，而非增益。
355.10.d.	其為根據自身特性由程序自動選定，而非由法術或技能的控制者選擇。 例如：「擊殺一處戰場上的所有單位」的目標是戰場，不以任何具體單位為目標。 例如：「擊殺戰場上所有單位」未指定任何目標。 例如：「擊殺1個單位。其控制者抽2張卡牌」是以單位為目標，而非其控制者。 例如：「回收你棄牌堆的所有卡牌」未指定任何目標，因為會影響所有卡牌，而且你只有一個棄牌堆。
355.10.d.1.	此例外僅適用於無論如何都無法選擇的物件。
355.10.d.2.	此例外不適用於以下情況：物件在法術或技能放入法術鏈時，為當下唯一有效的選擇，但在其他情況下需要選擇。 例如：「擊殺一處戰場上的1個單位」永遠會以1個單位為目標，即使指定的單位是目前戰場上唯一的單位亦同。
355.10.e.	其屬於由其他玩家選擇（全部或部分）的物件集合。 例如：「每位玩家擊殺1個自己控制的單位」未指定任何目標。每位玩家，包括打出該法術的玩家，都須在法術或技能結算時選擇要擊殺的單位。
355.10.f.	其在指示中被標明為玩家「必須」完成的事項。 例如：「你須回收1枚你的符文」未指定任何目標。該技能或法術結算時，你必須從你的符文中做出選擇。 例如：「回收你控制的1枚符文」以一枚符文為目標。你將該法術或技能放入法術鏈時，必須從你控制的符文中選擇一枚。

355.10.g.	這是由「你」控制的傳奇。 例如：「活化你的傳奇。」不會指定任何傳奇為目標。如果某位玩家控制多名傳奇，則在法術或技能結算時，由該玩家選擇其中一名。 例如：「活化一名友方傳奇。」的目標為友方傳奇。 例如：「休眠一名敵方傳奇。」的目標為敵方傳奇。
355.11.	部分卡牌會指定一組目標，並附帶整組目標都必須達成的目標指定條件。
355.11.a.	當這些卡牌在法術鏈中確認時，可以選擇任何一組符合目標指定限制的有效目標。
355.11.b.	如果這些目標在法術或技能結算時已經無法共同滿足目標指定限制，則該法術或技能的控制者必須從原目標中選擇一個合規範圍內的目標，以符合該法術或技能的目標指定要求並使其受到影響。 範例：一位玩家打出「魅火」，該法術的指示為「在一處戰場上擊殺總戰力為4以下的任意數量單位」。該玩家選擇了單一戰場上的四名1 [M] “侍從”。作為反應，另一位玩家讓其中兩名“侍從”獲得+1 [M]，所以這些“侍從”的戰力變成1、1、2、2。然後魅火進行結算。此時，“侍從”的總戰力不再為4以下，所以魅火的控制者必須在原本目標的範圍內，選擇一個合規範圍內的目標來施加效果。控制者可以選擇擊殺兩名2 [M] “侍從”，或是兩名1 [M] “侍從”加上一名2 [M] “侍從”。被選中的單位便是魅火剩餘的合規目標。此時不能選擇同一戰場上最初未被選為目標的單位。然而，只要一開始選中的目標單位都在同一戰場上，原始目標單位即使在魅火結算前離開戰場，此時仍然可以被選擇。
355.11.b.1.	任何合規範圍都必須包含該範圍所能包含的最大數量合規目標。 範例：某玩家打出「熾焰吹息」，此一法術的效果說明包括「對相同位置最多3個單位各造成1點傷害」。該玩家選擇同一處戰場上的3個單位。為回應「熾焰吹息」，這些單位的控制者使用「閃現」，將其中兩個單位移動到基地。當「熾焰吹息」結算時，「熾焰吹息」的控制者不能只選擇基地中的其中一個單位而不選擇另一個。該玩家可以選擇任一合規範圍：留在戰場上的那1個單位，或是位於基地的該2個單位。
355.12.	如果法術指定玩家「可以」對若干遊戲物件執行遊戲行動，則所有選擇皆視為被指定為目標，並且此選擇獨立於是否執行遊戲行動的決定，與後者沒有關聯。
355.13.	如果卡牌指定玩家選擇「任意數量」或「最多」某個數量的遊戲物件受到影響，則玩家可以選擇任意數量的有效目標，包括零個。如果玩家選擇零個目標，則該法術或技能可以在未指定任何目標的情況下打出。
355.14.	分攤
355.14.a.	如果卡牌指示可以將一定數額的傷害「分攤」給若干單位，則每個選中的單位都會被指定為目標。
355.14.b.	目標在法術或技能於法術鏈中確認時選定。
355.14.c.	目標數量不得多於法術打出時的有效初始傷害量。 範例：如果玩家打出一張法術指示「分攤5點傷害」，則最多只能選擇5個單位，但可以選擇少於5個。
355.14.d.	每個目標皆有效，並會分別對應指定效果。
355.14.e.	每個目標分攤的傷害量，必須等到技能或法術結算時才能決定。
355.14.f.	每個目標都必須受到有效數額的傷害。
355.14.g.	有效傷害為數值大於等於1的正整數傷害。 詳情請參閱規則**418.**造成傷害。
355.14.h.	如果在結算法術或效果時，目標的數量多於可分配的傷害量，則由控制該傷害來源效果的玩家決定哪些目標不再是目標。
355.14.h.1.	選擇要剔除的目標時，該玩家不能選擇讓剩下的目標數量少於可分攤的傷害量。

	範例：一位玩家打出「先聲奪人」，其說明包含「選擇1個友方單位。該單位造成等同於其戰力的傷害，此傷害由戰場上的敵方單位分攤。」該玩家將目標指定為自己的5 [M]單位，以及五個位於戰場上的1 [M]敵方"侍從"。作為反應，該玩家的對手以自己其中一個侍從為目標打出野性力量，並以該5 [M]單位為目標打出冰寒之觸。「先聲奪人」結算時，會有3點傷害要分攤，且必須選擇要剔除的目標。此時不能選擇讓4個單位不再是目標，藉此將3點傷害全部分配給3 [M] "侍從"。最多只能選擇讓2個目標來剔除。
355.14.i.	如果該遊戲物件因被選為目標曾導致支付任何費用或觸發任何效果，則繼續維持生效、已支付或已觸發的狀態。
355.15.	除非有法術或技能的指示，否則這些選擇在此步驟後不得更改。 詳情請參閱規則**750.**做出新的選擇。
355.16.	除非玩家別無選擇，否則在本步驟中不得做出必然會導致後續流程出現不合規的選擇或行動。 範例：一位玩家打出一張卡牌，其說明為「擊殺你控制下戰力最高的單位作為打出此牌的額外費用。本回合給予1個友方單位等同於被擊殺單位戰力的+[M]。預測2」。該玩家在本確認階段不得選擇其戰力最高的單位為目標。
355.17.	如果遊戲效果對這些選擇中的任何一項加入了強制要求，只要有可能，就必須遵守該強制要求。強制要求是指規定可以做出哪些選擇或如何做出選擇，但並未明確禁止其他遊戲狀態。 範例：「熱心相助」此一法術的效果說明包括「你可以從手牌打出一個單位到你控制的戰場。」如果其控制者決定打出一個單位，就必須將其打出到自己控制的戰場。 範例：「蟲群女王」雷珂煞此一單位的效果說明為「當我進攻，你可以揭示你主牌堆的最上方2張卡牌。你可以放逐其中1張，然後打出它。若該牌為單位，你可以在此處打出它。回收其餘卡牌。」此技能中的「你可以在此處打出它」並不是強制要求，因為玩家不一定要打出該單位到該位置。
355.17.a.	如果有多項彼此不衝突的強制要求，玩家必須做出能滿足這些強制要求的選擇。任何一組這類互補強制要求（包含最多不衝突的強制要求）即構成一個集合。如果有兩個或更多的強制要求集合相互衝突，則選擇其中一個集合，並忽略其餘集合。 範例：「熱心相助」以牌面朝下狀態打出至巨石峰。其控制者選擇從手牌打出一張沙丘飛龍。另一處戰場是龍棲峰。在確認沙丘飛龍時，該控制者選擇支付龍棲峰要求的[A][A]額外費用。此處有兩個互相衝突的強制要求：將沙丘飛龍打出至巨石峰，或是打出至龍棲峰。沙丘飛龍的控制者必須選擇滿足其中一項要求，並忽略其餘要求。 範例：如果「熱心相助」是從手牌打出，且其控制者同時控制兩處戰場，如果該控制者支付了[A][A]作為額外費用，將別無選擇，只能將沙丘飛龍打出至龍棲峰，因為這樣才能同時滿足兩項強制要求。
355.17.b.	如果在此過程中對所做的選擇存在一或多項限制，就必須遵守這些限制。如果未能遵守，卡牌將無法完成確認。 範例：棲居黯龍此一單位的效果說明包括「本回合只能將我打到你已征服的戰場。」如果玩家透過「熱心相助」打出棲居黯龍，且該玩家本回合尚未征服任何戰場，棲居黯龍將無法完成確認。雖然「熱心相助」提出了強制要求，但棲居黯龍的打出限制會優先於該要求。 範例：狙魔衛士此一單位的效果說明包括「我在戰場上時，對手僅能在其基地打出單位。」如果對手在戰場上操控狙魔衛士時，玩家嘗試將棲居黯龍打出至自己本回合征服的戰場，則棲居黯龍將無法完成確認。
355.18.	如果法術或技能效果需要玩家做出本節未列出的選擇，則在結算時完成選擇。
356.	3.判定總費用。
356.1.	以任意順序套用基礎費用調整值：
356.1.a.	如果技能或指示允許藉由「支付[費用]」打出一張卡牌，則將該卡牌的基礎費用替換為[費用]。
356.1.b.	如果技能或指示允許「忽略」卡牌的費用，則將該卡牌相應的基礎費用設為零。
356.1.b.1.	如果卡牌允許「無視其費用」打出卡牌，則該卡牌的基礎能量費用和基礎符能費用都會設為零。

356.1.b.2.	如果卡牌指示打出卡牌時「無視其能量費用」或「無視其符能費用」，則只有相對應的費用會設為零，其餘費用仍須支付。
356.1.b.3.	在後續步驟中產生的額外費用和（或）費用追加，可能會讓該卡牌的總費用超過零。 範例：「軍團後衛」是狂怒單位，費用為2點能量和0點符能，並擁有「加速」。一位玩家打出了軍團後衛，並被指示忽略其費用，但選擇支付加速費用。此時會忽略軍團後衛的基礎費用（2點能量），但選擇性額外費用（1點能量和1點狂怒符能）會計入其總費用，且必須支付。
356.1.c.	提及卡牌基礎費用的效果，指的是該卡牌的印刷或複製基礎費用，而非用於計算該卡牌總費用時經過調整的基礎費用。
356.2.	以任意順序套用額外費用：
356.2.a.	強制額外費用：
356.2.a.1.	打出卡牌或其他卡牌的被動技能標示之額外費用，有時為強制性質，必須支付才能完成卡牌打出流程。這類費用的文字會標示「作為額外費用」，且不會包含「可以」一詞。 範例：某單位具備被動技能「擊殺1個友方單位作為打出此牌的額外費用。」玩家必須擊殺一個友方單位，方可打出該單位。 詳情請參閱規則**363.**被動技能。
356.2.a.2.	法盾關鍵字所產生的費用屬於強制額外費用。 詳情請參閱規則**809.**法盾。
356.2.b.	選擇性額外費用
356.2.b.1.	打出卡牌或其他卡牌的被動技能有時會標示選擇性費用。這類額外費用為非強制性質，只有玩家於第二步驟選擇支付時，才必須支付。此等卡牌會使用「作為額外費用」的短語和「可以」一詞。 範例：某單位具備技能「你打出我的同時，你可以棄置1張卡牌作為額外費用。若你這麼做，則我的費用減[2]」。控制者打出這個單位時，應於第二步驟宣告自己想要支付此額外費用，再依照規則**356.2**套用該額外費用，依照規則**356.4**套用支付該費用帶來的費用減免，然後再依照規則**357.2**棄置一張卡牌來支付該額外費用。 詳情請參閱規則**363.**被動技能。
356.3.	套用費用追加。
356.4.	套用費用減免。
356.4.a.	費用減免可能由正在打出的卡牌，或任何其他卡牌或效果提供。
356.4.b.	費用減免的指示可能是卡牌「費用減[數值]」，或是其中部分費用「減[數值]」。
356.4.c.	僅適用於部分費用成分的費用減免，會在該部分費用加到法術總費用時套用，並且會優先於其他費用減免。 範例：「不世之才」伊澤瑞爾的說明為「你支付的選擇性額外費用減[1]或[A]」。當你打出「冰寒之觸」並在第二步驟選擇支付額外費用，額外費用加到該法術的總費用之中時，「不世之才」伊澤瑞爾的費用減免便會套用至此費用上。
356.4.c.1.	施加於法術費用指定部份的減費效果，可以依任意順序施加於該部份，且僅適用於該部份。
356.4.c.2.	施加於法術費用指定部份的減費效果無法將該部份減至少於0。
356.4.d.	施加於法術總費用（非針對費用任一部份）的多項減費效果，必須在所有只針對部份費用所施加的減費項果完成後施加。
356.4.d.1.	只要針對部份費用的減費效果完成後，便可按任意順序施加這類減費效果。

356.4.e.	如果費用減免有設定費用下限，則該費用下限只適用於該項費用減免。 範例：勤奮的學徒具有「我在戰場上時，我方打出法術牌的能量費用減[1]，最低降至[1]」。一位玩家控制「勤奮的學徒」和一個戰力為7的單位打出「蒼穹裂隙」，此為費用為8點能量的法術，其指示為：「此法術的能量費用獲得減免，數值等同於你控制之單位所具備的最高戰力」。該玩家可以選擇先套用「勤奮的學徒」的費用減免，將「蒼穹裂隙」的能量費用降至7，然後再套用「蒼穹裂隙」的費用減免，將能量費用降至0。如果以相反的順序套用上述費用減免，則「蒼穹裂隙」最終的能量費用會是1。
356.4.f.	費用減免可以減少額外費用，可以降至0。
356.4.f.1.	如果玩家選擇支付選擇性額外費用，則視為「已支付」此筆費用。玩家實際支付了多少費用無關緊要。 範例：「發條管理員」是費用為2點能量和0點符能的單位，具有「你打出我的同時，你可以額外支付[C]作為額外費用。如果你這麼做，則抽1張卡牌。」一位玩家控制著一張具有「你打出的單位費用減少[A]」的卡牌。該玩家打出「發條管理員」，並選擇支付選擇性額外費用[C]。即使選擇性額外費用已經降至0，該玩家仍然會抽一張卡牌。
356.4.g.	如果減費效果對卡牌施加變動費用減免，則會在此時確認該數值。 範例：「割魂手」喇煞的說明為：「你的棄牌堆每有1張卡牌，我的費用便減[1]。」此項費用減免的數值取決於棄牌區中的卡牌數量。在此步驟將該減費效果施加於喇煞的費用時，會確認該數值。如果在確認過程的後續階段，其控制者棄牌堆中的卡牌數量發生變化，將不會影響此步驟中檢查的數值，也不會影響此步驟中計算出的總費用。
356.5.	以任意順序套用總費用的調整。
356.5.a.	如果某個效果允許玩家打出卡牌時無視「任何及所有費用」，則將總費用設為[0]，包括任何非標準費用。
356.6.	能量和符能費用無法減至負數。
356.7.	費用可能是能量費用、符能費用，或非標準費用。 範例：某卡牌的說明為「擊殺1個友方單位作為打出此牌的額外費用。」擊殺1個友方單位便是打出該卡牌的額外費用。
357.	4.支付卡牌費用。
357.1.	支付加總後的能量費用（如有）和符能費用（如有）。
357.1.a.	在此步驟，卡牌的控制者可以使用帶有反應標籤、且效果為增添資源的主動技能來取得能量和符能，以支付卡牌的費用。 詳情請參閱規則**165.**符文池與規則**430**。增添。
357.2.	此外，以任意順序支付在第三步驟中加總的所有非標準費用。 範例：某卡牌的說明包含「擊殺1個友方單位並棄置1個單位，作為打出我的額外費用。」支付該卡牌的費用時，其控制者可以任意順序支付這兩項費用：可以先擊殺1個友方單位再棄置1個單位，或是先棄置1個單位再擊殺1個友方單位。
357.2.a.	由替換效果以其他事件取代的費用，仍然視為已支付。 範例：一位玩家打出「殘酷贊助者」，其具有「擊殺1個友方單位作為打出此牌的額外費用。」該玩家同時控制「中婭沙漏」，其說明為「友方單位即將陣亡時，改為擊殺此牌，並治療、休眠並召回該單位」。該玩家在第三步驟選擇擊殺一個友方單位。而於第四步驟支付費用時，「中婭沙漏」代替該友方單位死亡。此舉視為已支付費用，玩家可以繼續打出「殘酷贊助者」。
357.3.	除非玩家別無選擇，否則在本步驟中不得支付必然會導致後續流程出現不合規的選擇或行動費用。 範例：一位玩家打出一張卡牌，其說明為「你可以擊殺1個友方單位，作為打出此牌的額外費用。本回合給予1個友方單位+2 [M]。如果你支付了該費用，則該單位本回合改為獲得+7 [M]」。如果該玩家選擇支付費用，除非沒有其他選擇，否則其必須選擇擊殺目標單位以外的其他單位。
358.	5.檢查合規性。

358.1.	檢查該卡牌做出的選擇是否適當。 範例：如果該卡牌選擇了目標，請確認這些目標是否合規。 範例：如果卡牌做出的選擇受到限制或有相關要求，請務必遵守這些限制並符合相關需求。 詳情請參閱規則**355.**做出必要選擇。
358.2.	檢查是否所有費用皆已支付。
358.3.	檢查打出此牌產生之效果所引起的結果，不會造成不合規的狀態。 範例：檢查法術的執行，是否會讓一處戰場上出現由三位不同玩家控制的單位。 範例：確認常駐牌沒有被打出到非其控制者的基地。
358.3.a.	如果遊戲效果禁止執行某項遊戲行動，該效果不會禁止打出或確認指示玩家執行該遊戲行動的卡牌和技能。 範例：「閃現」此一法術的效果說明包括「移動最多2個友方單位到基地。」威洛魔巢穴此一戰場的說明為「單位無法從此處移動到基地。」選擇位於威洛魔巢穴的單位時，「閃現」可以合規打出；法術結算時，移動指示會被視為無效。
358.3.b.	此檢查僅適用於目前卡牌的結算。因執行而產生的任何反射觸發、打出的卡牌或觸發的技能，都必須在完成確認時各自獨立判定。
358.4.	檢查該卡牌是否具備在此時機被打出的條件。 範例：如果目前狀態為「法術對決閉鎖」，且閉鎖狀態是由該卡牌引發，則應確定卡牌具有[行動]或[反應]關鍵字。 範例：如果目前狀態為「閉鎖」，且閉鎖狀態並非由該卡牌引發，則應確定卡牌具有[反應]關鍵字。
358.5.	如果上述檢查項目有任一項未通過，此過程中採取的行動都會被復原，這些行動所導致發生的任何效果皆視為從未發生，整個行動也會取消。
359.	6.完成卡牌的最終確認，並依照卡牌的打出類別繼續進行。
359.1.	此卡牌已經不再處於待處理狀態。
359.2.	一張常駐牌離開法術鏈並轉為遊戲物件。
359.2.a.	所有被動技能生效。
359.2.b.	由上而下依序執行卡牌上的所有規則說明文字。
359.2.c.	如果卡牌為單位，則以休眠狀態進入盤面，打到選定地點。
359.2.d.	如果卡牌為非單位裝備，則以活化狀態進入盤面，打出到玩家基地。
359.3.	法術會停留在法術鏈中。
359.3.a.	該卡牌轉為已確認的法術鏈項目。
359.3.b.	如果法術鏈中還有其他待處理項目，則每個待處理項目的控制者應先為其執行「打出卡牌」的第二到第五步驟，然後再繼續進行本流程。 詳情請參閱規則**327.**法術鏈。
359.3.c.	其他玩家有機會在法術結算前打出反應。 詳情請參閱規則**327.**法術鏈。
359.3.d.	否則，依照卡牌規則說明文字，由上而下依序執行該法術的遊戲效果，然後將該卡牌放入「擁有者」的棄牌堆。
359.3.e.	處理不合規與無法執行的指示
359.3.e.1.	即使部分或全部目標不合規，法術仍會進行結算。

359.3.e.2.	如果法術結算時，目標已不符合該法術的目標指定條件，或是已在非盤面區域與其他區域之間移動，則該目標不合規。
359.3.e.2.a.	這包括由法術自身指示之外的遊戲效果套用於該法術的目標指定限制。 範例：「時空裂隙」此一法術的效果說明包括「放逐一個單位，然後其擁有者無視其費用，將該單位打出到同一個位置。」預設情況下，該法術唯一的指定目標限制為該目標必須是單位，且該單位能夠被該法術選擇。然而，如果「時空裂隙」是在牌面朝下狀態下打出，則會獲得限制，必須從其打出時所在戰場的遊戲物件中進行選擇。如果其選擇的單位移動至不同位置，當「時空裂隙」結算時，該單位將成為不合規的目標。
359.3.e.3.	如果目標在法術位於法術鏈中時，一度不符合指定條件，之後又再度符合，則該目標仍為合規目標。 範例：某法術指定以「一處戰場上的1個單位」為目標。一位玩家用法術將單位傳送回基地，接著另一位玩家用法術把該單位移動回戰場，然後原本的法術結算。這個情況下，該單位為合規目標。
359.3.e.4.	如果目標在非盤面區域與其他區域之間移動，然後再回到原本的區域，則不再是合規目標，因為該卡牌已經不再被視為同一個物件。 範例： 戰場上的敵方單位，如果不再是敵軍、不再是單位，或不再位於戰場上，即不再是合規目標。 戰力為3以下的單位，如果不再是單位或戰力超過3，則不再是合規目標。 休眠的物件如果不再處於休眠狀態，則不再是合規目標（其身為「物件」的本質無法改變）。
359.3.e.5.	如果有任何目標在結算時已不再是合規目標，則此等遊戲物件、玩家或區域將不受此法術的影響。任何與非合規目標相關的指示都無法執行。 範例：一位玩家打出法術「虛空探索者」，其說明為「對一處戰場上的1個單位造成4點傷害，抽1張卡牌」。該法術目標單位的控制者使用反應，將單位移動至其基地。此時該單位已不再是合規目標，因此不會受到任何傷害。不過「虛空探索者」的控制者仍然會抽一張卡牌。 範例：一位玩家打出「熾焰吹息」，指定某個戰鬥中的單位為目標，該單位的說明包含「除非我在戰鬥中，否則敵方法術和技能無法選中我」。作為反應，該單位的控制者打出「閃現」，將該單位移動到自己的基地。此時該單位已脫離戰鬥狀態，因此不再是「熾焰吹息」的合規目標。「熾焰吹息」結算時，該單位將不會受到影響。 範例：一名玩家從戰場的待命區打出「袖劍」，目標為敵方單位。為應對「袖劍」，對手在另一處戰場以牌面朝下打出「改潮者」，選擇與「袖劍」指定的單位交換位置。「袖劍」結算時，選擇的單位已經不在相應的戰場上，因此所有與該單位相關的指示都會被無視。
359.3.e.6.	因目標不合規而無法執行的指示，或因參照了無法取得的資訊而無法執行的指示，均視為無視。因任何其他原因而無法執行的指示，均會視為無效。 範例：某玩家打出「乘風」，選擇將位於威洛魔巢穴的單位移動到基地。基地是「乘風」的合規移動目的地，但在「乘風」效果結算時，威洛魔的限制將使移動指示無法執行，因此該指示將被視為無效。 範例：某玩家打出「袖劍」，指定戰場上的1個單位為目標。為了回應「袖劍」，該單位的控制者打出「閃現」，將其移動至基地。法術結算時，「袖劍」的指示「擊殺1個單位。」將會被無視。
359.3.e.7.	如果一項指示的「所有」目標，在法術卡牌結算時都變成無效或不可用，則該指示不會執行。

359.3.e.8.	如果指示有多個目標，且在法術卡牌結算時只有「部分」目標變成無效或不可用，則該指示會照常執行，只對可用的有效目標產生效果。 範例：「宇宙奇點」的說明為「對最多2個單位各造成6點傷害」。即使這些單位中有一個在法術開始前變得不可用，該指示仍會執行。
359.3.e.9.	卡牌選擇的目標變成無效或不可用的過程，稱為指定失效。 範例：某法術的說明文字為「對一處戰場上的1個單位造成2點傷害」。在該指示得以執行之前，所選單位被移回其基地。該指示將「不會」執行，因為其要求選擇的單位必須在戰場上，但該指示即將執行時，該單位已不再是有效的選擇目標。
359.3.e.9.a.	如果另一個法術或技能嘗試參照某個已確認法術鏈項目所指定的遊戲物件、玩家或區域數量，則會包含在指定目標之指示所隱含或明確指定的區域中所有指定失效的選擇，但不包含已移至非盤面區域或從其變更的目標。 範例：如果玩家將「狂怒」弗力貝爾移動到有敵方單位的戰場並觸發戰鬥，則弗力貝爾的進攻觸發式技能會進入法術鏈，並指定該戰場上的三個單位為目標。作為反應，防守方打出「閃現」，將三個單位中的兩個移回基地。該玩家此時不能用「擊退」指定該進攻觸發式技能，因為其說明為「選擇一處戰場上的1個友方單位。反制1個僅選擇該單位，而非其他友方單位為目標的敵方法術或技能」。如果防守方改為打出兩次「強行復活」擊殺那兩個單位，則因為這兩個目標已經移至非盤面區域，所以「擊退」可以指定該進攻觸發式技能。
359.3.e.10.	由於法術需要有目標才能造成影響，如果法術指示的「所有」目標都變成無效或不可用，則法術結算時，可能出現「所有」指示都無法執行的情況。在此情況下，該法術沒有造成效果，但仍然視為已打出。 範例：某玩家打出一張法術卡牌，上面除了「對一處戰場上的1個單位造成2點傷害」之外，沒有其他指示，並選擇了一處戰場上一個敵方單位。該玩家同時控制著另一個單位，其擁有「當你打出1個法術，本回合給予我+1 [M]」的技能。在法術結算前，所選單位被移回其所屬基地。那麼，該法術進行結算時，其唯一的指示無法執行，但該單位的技能仍會在法術結算時觸發，使其獲得+1 [M]。
359.3.e.11.	如果玩家只能遵循部分指示，則盡量遵循，無法遵循的部分則視為無效。 某玩家打出一個法術卡牌，上面寫著「棄置2張卡牌，然後抽2張卡牌」。如果該玩家沒有手牌，則棄置2張卡牌的指示視為無效。但仍然抽2張卡牌。如果該玩家只有1張手牌，則將其棄置並抽2張卡牌。
359.3.e.12.	如果法術需要查詢某個目標的資訊，但該目標已不再是合規目標，或是需要查詢的卡牌或常駐牌由於其所在地點、區域或狀態發生了變化，導致其相關資訊不再可用，則查詢返回的結果為「無」，且基於它的所有指示都會被無視。 範例： 不再位於盤面上的單位被視為無戰力、無費用，等等。 不再位於盤面上的單位沒有地點，不會進入休眠或活化狀態，等等。 「誘餌鉤」的說明為「[1][C]、[E]：擊殺1個友方單位。查看你的主牌堆最上方的5張卡牌。你可以放逐其中1個戰力比被擊殺單位高最多1點的單位，無視費用將其直接打出，然後回收其餘卡牌」。當「誘餌鉤」的技能位於法術鏈，如果對手以法術做應對，將友方單位送回其擁有者手牌。因為該友方單位不再是合規目標，所以無法被擊殺，戰力也視為無。「誘餌鉤」的控制者可以查看其主牌堆最上方5張卡牌，但無法從中選擇任何單位。 「擊倒」的說明為「選擇1個已裝配的友方單位。該單位對1個敵方單位造成等同於其戰力的傷害，然後從該單位卸除1件武裝」。當「擊倒」在法術鏈中以僅附加一個武裝的單位為目標時，該單位的武裝被「大魚上鉤」卸除。當「擊倒」進入結算時，由於目標單位已不再合規，將視為目標單位無戰力，並且與戰力相關的指示都會被忽略。
359.3.e.12.a.	如果法術需要查詢某個目標的資訊，而該目標仍為合規目標，或是需要查詢的卡牌或常駐牌的所在地點、區域或狀態雖有變化，但該變化並未導致其相關資訊不再可用，則該資訊為可取得。

359.3.e.13.	作為費用或效果將某物移至其他區域的法術或技能，可以「回溯」該物在變換區域前的特性。
359.3.e.14.	某些指示可能須參照受卡牌中其他指示影響的遊戲物件，或因此而執行的遊戲行動。參照及被參照的指示稱為「連結指示」。 範例：「袖劍」的說明為「擊殺一處戰場上的1個單位。其控制者抽2張卡牌」。第二項指示中的「其」指的是第一項指示中的單位，因此這兩項法術指示相互連結。
359.3.e.14.a.	為了讓後續連結指示可以執行，必須先執行前面的連結指示或將其視為無效。如果先前的連結指示因任何原因被無視，則其後的連結指示也會被無視。如果先前連結指示的任何單一目標被無視，後續的連結指示也會無視該目標。 範例：「袖劍」的說明為「擊殺一處戰場上的1個單位。其控制者抽2張卡牌」。如果被選擇的單位對「袖劍」做出反應而變更區域或移動到基地，則該法術指定失效，因此第一項指示會被無視。如果第一項指示被無視，則第二項指示將不會執行，因此該單位的控制者不會抽2張卡牌。
359.3.e.14.b.	如果根據先前連結指示所執行的遊戲行動被視為無效，並不會影響後續連結指示，除非後續連結指示直接提及正在執行的遊戲行動。如果指示執行所產生的事件被替代或跳過，或是因為被無視以外的原因導致無法執行該遊戲行動，則該指示會被視為無效。 範例：「袖劍」的說明為「擊殺一處戰場上的1個單位。其控制者抽2張卡牌」。此效果分為兩項指示，分別是擊殺單位，以及目標單位的控制者抽2張卡牌。後續連結指示並未直接提及行動，因此即使前面連結行動的擊殺行動被視為無效，後續的指示仍會執行。 範例：「死亡之握」的說明為「擊殺1個友方單位。如果你這麼做，本回合給予另一個友方單位+[M]，數值等同於被擊殺單位的戰力」。如果目標友方單位因為其陣亡被替換為其他事件，而未遭到「死亡之握」擊殺，則後續連結指示將不會執行，因為「如果你這麼做」直接參照了遊戲行動。 範例：「乘風」此一法術的效果說明包括「移動一個友方單位，並使其活化。」威洛魔巢穴此一戰場的說明為「單位無法從此處移動到基地。」如果在威洛魔巢穴對1個單位打出「乘風」，並選擇基地作為其目的地，當該法術結算時，移動指示會被威洛魔巢穴的被動技能視為無效，但活化指示仍會執行。
359.3.e.14.c.	以此方式參照遊戲行動時，只包含正在執行的遊戲行動，以及該行動所針對的物件或玩家，而不包括其執行時的其他情境。 範例：某法術的說明為「對一處戰場上的1個敵方單位造成3點傷害。如果你這麼做，治療你控制的單位中，與該單位處於相同地點的單位」。如果該傷害被部分（而非全數）防止，後續連結指示仍會執行。 範例：某法術的說明為「放逐一處戰場上的1個敵方單位，然後將該單位打出至任一處戰場。然後如果你這麼做，執行以下行動：暈眩該處所有敵方單位」。一位玩家打出此牌，目標為一個具有被動替換效果「我於基地進場」的單位。該替換效果會使該單位進場時位於基地，但這不會阻止該法術的反射觸發放入法術鏈。唯一重要的是該單位已經打出。
359.3.e.15.	結算過程中，如果有法術或技能離開法術鏈，將停止執行指示。此狀況會立刻讓該法術或技能結束結算。
359.3.e.16.	如果某延遲性技能的持續時間在技能本身產生前結束，則該延遲性技能不會產生，且所有與其相關的指示都會被無視。 範例：「巨石峰」是一處戰場，其說明包含「當你征服此處，在本回合結束時活化最多2枚符文」。如果「巨石峰」是在回合結束階段的結束步驟開始後才被征服（例如透過「血性獵殺」等效果），則將不會產生延遲觸發。 範例：「惡意收購」此一法術的效果說明為「控制戰場上1個敵方單位，並使其活化。」以及「失去對該單位的控制，並在回合結束時將其召回。」如果在結束階段期間打出「惡意收購」，其延遲觸發技能將不會觸發。「在回合結束時」與「在本回合結束時」為同義詞，因此其不會再次觸發。

	範例：「調皮」埃可尚的說明包含「當你打出我，如果你支付了額外費用，移動1件敵方裝備到你的基地。我離開盤面前，由你控制該裝備。如果該牌是武裝，將它附加於我」。如果埃可尚對其出牌效果做出反應而離開盤面，則延遲性被動技能「我離開盤面前，由你控制該裝備」將不會產生。你甚至不會短暫獲得目標裝備的控制權。
359.3.f.	參照
359.3.f.1.	技能所使用的部份資訊會參照該技能的來源，或是參照法術或技能的目標。通常可以從「此處」、「我的」或「其」等詞語辨別。
359.3.f.2.	依此方法在指示中參照的資訊，會在執行指示時進行檢驗，除非效果另有規定。 範例： 某玩家將「悔恨」狄宿移動到被敵方占據的戰場，並在該處發動戰鬥。其對手為了對「悔恨」狄宿的進攻觸發式技能做出反應，牌面朝下對狄宿打出「戰或逃」，將其送回基地。進攻觸發式技能結算時，「此處」已不再是戰鬥正在進行的戰場，進而導致進攻觸發式技能失去目標。 某對手為了對「悔恨」狄宿的進攻觸發式技能做出反應，對狄宿打出「頭暈腦脹」。狄宿的進攻觸發式技能結算時，會造成等同於其目前戰力(5點)的傷害。
359.3.f.2.a.	參照物需要查詢某個目標相關指示的執行資訊時，如果目標不合規，該參照物會返回 「無」，且所有與其相關的指示都會被無視。
359.3.f.3.	某些觸發式技能所使用的資訊會參照該技能的觸發條件。滿足觸發條件時，該資訊將被檢驗。 範例：「鹿精靈」莉莉亞的說明為「當我從一處地點移動時，在該處打出一位帶有[瞬息]的3 [M]精靈」。如果莉莉亞移動至某處戰場，她的觸發式技能會放入法術鏈，與此同時記下她移動前的位置。如果她因為法術鏈中的觸發式技能而移動到非盤面區域，則此舉不會影響觸發式技能結算時，精靈衍生物放置的位置。
359.3.f.3.a.	除非另有說明，否則延遲觸發式技能會參照技能生成時的資訊。
359.3.f.3.b.	如果連結技能參照源自連結觸發式技能的資訊，並特別說明該連結觸發式技能的觸發條件，則可參照其觸發條件以獲得資訊。 範例：婭希拉的說明為「當我據守一處戰場，你的下一個主階段開始時，你可以移動1個敵方單位到此戰場」。她的延遲觸發式技能中的「此戰場」指的是她據守的戰場，因此在產生觸發式技能時，會以觸發條件所指的戰場為準。
359.3.f.4.	某些觸發式技能的效果所使用的資訊，是直接參考該觸發式技能本身，例如「敵軍」和「友方」等狀態。在執行參照指示時會檢驗該資訊。 範例：「悔恨」狄宿的說明為「當我進攻，對此處的1個敵方單位造成傷害，數值等同於我的戰力」。當狄宿移動到敵軍占據的戰場，且其進攻觸發式技能進入法術鏈。防守方對此進攻觸發式技能做出反應，打出待命的「惡意收購」並獲得狄宿的控制權。該觸發式技能不因狄宿更換控制者而受影響，「敵軍」一詞是參照觸發式技能本身，因此該技能會正常結算，不會有任何問題。 範例：假設防守方對同一個「悔恨」狄宿觸發式技能做出反應，但改為打出以下法術：「[反應]。獲得一個觸發式技能的控制權。你可以為其重新做出選擇」。該玩家選擇進攻觸發式技能目標。當狄宿的進攻觸發式技能進行結算，如果該玩家尚未為該觸發式技能選擇新目標，則該觸發式技能的控制者對目標單位而言不再是敵軍，因此該觸發式技能將失去目標，不會產生任何效果。如果玩家選擇帶有該進攻觸發式技能的狄宿，則狄宿會成為該觸發式技能的敵方單位，因此該技能會對狄宿造成等同其戰力的傷害。
360.	技能
361.	技能是遊戲物件或法術具有的結構性規則與能力。

361.1.	技能有多種結構。 被動技能 替換效果 主動技能 觸發式技能 延遲性技能
362.	一張卡牌可擁有多種技能，以及多種技能類型。
363.	被動技能
364.	影響常規遊戲流程的條件、規則、限制或聲明。
364.1.	這類技能可透過多種格式識別。 範例：「當你有2張以上手牌時，我獲得+1 [M]」。 範例：「跟我位於同一處戰場的友方約德爾人獲得[堅守]」。
364.2.	這類技能可以透過事實陳述加以識別。
364.3.	被動技能可能存在一定條件。
364.3.a.	條件式被動技能可以透過技能聲明中出現的「如果」或「當／時」等表述識別。 範例：「我單獨進攻或防守時，獲得+2 [M]」。 範例：「如果一位對手控制一處戰場，我以活化狀態進場」。
365.	對常駐牌產生的影響
365.1.	常駐牌的被動技能通常只會在盤面上時啟用。
366.	對盤面外卡牌產生的影響
366.1.	處於盤面外區域的卡牌，其被動技能會自行說明其適用的條件。 範例：被動技能「我只能在對手的回合中打出」適用於可以打出該卡牌的所有區域。 範例：「不死軍團」具有被動技能「[軍團][>] 你可以支付[3][C]從你的棄牌堆打出我」。該被動技能僅在「不死軍團」位於棄牌堆時才會生效。
366.2.	被動技能可以在卡牌打出時改變其費用。
366.2.a.	這類技能將始終適用於可打出其卡牌的所有區域。
367.	替換效果
368.	可以改變另一遊戲效果或遊戲規則應用方式的技能。
368.1.	被動技能可能產生替換效果。
369.	替換效果會干預遊戲效果的執行過程，或改變具體的執行方式。
369.1.	替換效果通常可以透過「的同時」、「將／會」或「改為」等詞語辨識。 範例：中婭沙漏的說明為「下次友方單位即將陣亡時，改為摧毀此牌，並治療、休眠並召回該單位」。這便是一個替換效果，可以改變任何會導致友方單位被擊殺之遊戲效果的執行方式。 範例：單位卡牌「地底巨獸」的說明包含「你從牌堆中揭示我的同時，[增添] [2]」。這便是一個替換效果，可以改變任何會從你的牌堆中揭示「地底巨獸」之遊戲效果的執行方式。
369.2.	有些遊戲行動本身即是替換效果。 範例：燃盡是替換效果。 範例：防止傷害是替換效果。

369.3.	單位進入盤面時套用的替換效果，其特徵為描述單位的進場方式，或描述單位進場時發生的遊戲行動。 範例：「精湛」易大師的說明為「我以活化狀態進場」。這會在單位原本的進場方式上套用替換效果，將他以休眠狀態進場的事件，替換成他以活化狀態進場的事件。 範例：「巴龍」的說明為「你打出我的同時，如果場上尚未有巴龍巢穴戰場衍生物，將其增添至盤面。若你這麼做，我進入該處」。其技能的最後一句是替換效果，會將巴龍原本在打出地點進場的事件，替換為在已創造巴龍巢穴的情況下，改於巴龍巢穴進場。
370.	替換效果可以改變遊戲的常規流程，包括其他卡牌的執行方式。
370.1.	替換效果會套用到任何符合其適用條件的事件或指示。替換效果會明確說明替換事件或指示的條件。
370.1.a.	事件是指因執行遊戲行動或遊戲物件狀態變化所導致的單一時刻。 範例：單位被擊殺所導致的時刻是一個事件，可供遊戲效果參照，甚至完全跳過。 範例：單位變成強大單位所導致的時刻是一個事件，可供遊戲效果參照，甚至完全跳過。
370.1.a.1.	修改或替換某個事件，等同於修改或替換產生該事件的遊戲行動或狀態變化。 範例：「中婭沙漏」的說明包含「下次友方單位即將陣亡時，改為摧毀此牌，並治療、休眠並召回該單位」。單位的死亡被「中婭沙漏」替換，等同於導致該單位陣亡的擊殺行動未曾發生。 範例：某卡牌的說明包含「本回合中，敵方單位下次將變成強大單位時，改為將其放逐。其控制者在其地點打出1名3 [M]機甲兵」。單位變成強大單位被此效果替換，表示該單位從未變成強大單位——所有在單位變成強大單位時會觸發的效果都不會觸發。
370.1.a.2.	只有在所有事件都是由同一個遊戲行動或狀態變化所導致時，事件才會與其他事件同時發生。 範例：某法術的說明包含「擊殺最多2個位於戰場的單位」。該法術結算時，被指定的單位會同時被擊殺，因為它們的陣亡是由同一個遊戲行動所導致。 範例：某法術的說明包含「擊殺一個友方單位。如果你這麼做，擊殺1個戰力不高於它的敵方單位」。該法術結算時，這些單位不會同時被擊殺。該法術的指示中包含了兩個擊殺遊戲行動。友方單位會先被擊殺，接著才是敵方單位。
370.1.b.	套用替換效果時，會以遊戲行動或事件取代符合條件的事件，或以另一個指示取代符合條件的指示。
370.1.b.1.	若替換效果描述某個遊戲行動會在某事件發生「的同時」執行，則該事件會替換為原事件加上所執行的遊戲行動。 範例：單位卡牌「地底巨獸」的說明包含「你從牌堆中揭示我的同時，[增添] [2]」。從你的牌堆中揭示「地底巨獸」的事件，會替換為從你的牌堆中揭示「地底巨獸」並在你的符文池中增添[2]能量。
370.1.c.	替換效果會在任何符合條件的事件實際發生前先行套用。
370.1.c.1.	如果遊戲物件的替換效果適用於該遊戲物件在祕密區域時所涉及的事件，該效果會在該事件發生的同時套用並替換該事件。替換事件仍會按照產生該事件的指示所指定的順序發生，如果原始事件被替換，則該原始事件不會發生。 範例：「驚懼」夜曲的效果說明包括「當你查看牌堆最上方，或從牌堆最上方揭示我，你可以放逐我。如果你這麼做，你可以支付[A]打出我。」由於夜曲的替換效果會取代在他位於祕密區域時適用的事件，因此該效果會在他從玩家主牌堆最上方被查看或揭示的事件發生時同時套用於該事件。 範例：某張牌的效果說明包括「如果你將燒毀此卡牌，你可以改為燒毀此卡牌與另外1張卡牌。」由於替換效果適用於該卡牌位於祕密區域時的情況，因此會與該事件同時套用。另一張卡牌的效果說明為「如果玩家要將一張卡牌從主牌堆放入其棄牌區，則改為將其放逐。」此替換效果在盤面上生效，因此會在符合條件的事件發生前套用。由於這些替換效果是在不同時機套用，因此會依序套用。該卡牌會先被放逐，之後其替換效果便沒有任何事件可供替換。
370.2.	替換效果對於同一事件，或取代該事件的任何遊戲行動或事件，僅能套用一次。

	範例：某玩家打出一張法術，其說明為「你控制的裝備本回合變為1 [M]裝備單位」。本法術結算時，該玩家控制兩張「中婭沙漏」。如果其中一張被摧毀，則兩張卡牌的替換效果都會被套用。無論何者先套用，該替換效果都無法再次套用。套用此效果時，會摧毀其來源，創造出另一張可以套用其替換效果的事件。兩者都對原本的死亡事件和取而代之的事件套用替換效果後，便無法繼續替代。此時，最後套用替換效果的「中婭沙漏」會被摧毀。
370.3.	如果遊戲物件的替換效果會在特定區域生效，若物件在可被替換的事件發生前就進入該區域，則會立即判定該效果，然後套用效果。 範例：某單位的說明為「如果你控制的單位將要陣亡，你可以改為從你的棄牌堆放逐我。若你這麼做，則治療、休眠並召回該單位」。第一個單位和1名1 [M]侍從同時陣亡。該單位不會在侍從陣亡前進入棄牌堆，所以無法替代侍從死亡。
370.4.	遊戲物件若離開替換效果生效區域，其替換效果可以套用至所有與物件的離去同時、且符合條件之事件。 範例：「漫遊者」索拉卡具有替換效果「如果你在此處控制的另一個單位即將陣亡，且其戰力低於我，則改為治療、休眠並召回該單位」。索拉卡的替換效果可以套用於與她同時離開盤面時發生的所有符合條件的事件，包括與她同時陣亡的單位。
371.	部分替換效果會以「每回合一次」或「每回合N次」為開頭。
371.1.	這類替換效果每回合只能套用於特定數量的事件。一旦套用的事件達到指定數量，本回合內便無法再套用於其他事件。
371.2.	如果替換效果寫明玩家「可以」套用替換效果，則該玩家可自行選擇是否套用。
371.2.a.	當可以套用替換效果的事件發生，控制該替換效果的玩家可以選擇是否要將其套用到該事件。
371.2.b.	如果該玩家未如此做，則代表該回合未套用。 範例：「時間魔法師」極靈的說明為「每回合一次，我在戰場上時，如果你將打出1個衍生物，你可以改為打出該衍生物和額外1個複製品」。極靈的控制者打出衍生物時，可以選擇不對該事件套用替換效果。如果控制者此時選擇不套用，則可以將效果套用於之後打出衍生物的事件。
372.	如果執行同個事件時出現了多個替換效果，則由受執行物件的控制者決定替換效果的執行順序。
372.1.	如果受執行物件為玩家，則由該玩家決定替換效果的執行順序。
372.2.	如果受影響的物件是無人控制的戰場，則由當前回合玩家決定替換效果的執行順序。
373.	如果同時發生多個可以執行替換效果的事件，則每個事件在執行替換效果時，都會分開、個別處理，而控制多個替換效果的玩家，可以決定這些效果的執行順序。 範例：某玩家控制的兩個單位在同一次清理時死亡。該玩家也控制著「中婭沙漏」。玩家必須先決定要把「中婭沙漏」用在哪個事件上。
373.1.	雖然這些事件是同時發生，但替換效果的執行有其順序。如果發生多個分屬不同控制者的替換效果要同時執行的情況，則依照回合順序依次執行。
373.1.a.	執行替換效果時，其指示中包含的遊戲行動，會在所有同時發生且未受修改的事件之前執行。 範例：兩個單位同時死亡。其中一個單位的死亡被改為治療、休眠並召回。此時會先治療、休眠並召回該單位，再執行另一個單位的死亡。
373.2.	對同時發生的事件套用替換效果時，每個替換效果只能以一種順序套用，並可套用於任意數量符合替代條件的事件。 範例：「漫遊者」索拉卡的說明為「如果你在此處控制的另一個單位即將陣亡，且其戰力低於我，則改為治療、休眠並召回該單位」。索拉卡與同一戰場上的兩名1 [M]侍從同時陣亡，而基地裡還有兩名1 [M]侍從。索拉卡陣亡時附加了「守護天使」，這張卡牌的效果文字為「如果我會陣亡，改為擊殺守護天使。治療我，休眠我，並召回我」。兩張牌都具有替換效果，套用在各個事件的先後順序，有幾種可能：如果先套用索拉卡的替換效果，則會拯救與她在同一戰場的侍從，但無法拯救位於基地的侍從。如果「守護天使」附加的替換效果救了索拉卡，則她無法對位於基地的侍從套用自己的替換效果，因為她的替換效果已經套用至與侍從的死亡同時發生的事件。如果先套用「守護天使」附加的替換效果，則會拯救索拉卡並將她召回基地，然後套用索拉卡的替換效果時，只能拯救位於基地的侍從。

373.2.a.	替換效果序列，是指對一組同時發生的事件，進行一連串不間斷的執行過程。
373.2.a.1.	如果一個替換效果所替換的事件或遊戲行動，本身即為另一個替換效果的一部分，則該次替換並不會中斷原先替換效果的執行順序。
374.	替換效果的控制者是控制替換效果來源的玩家。
375.	若替換效果所適用的事件會被產生該事件的遊戲效果修改，或該事件的結果會被參照該被替換事件的連結技能所產生的遊戲行動修改，則該替換效果將繼承這些修改。 範例：「寶藏獵人」的說明為「當我移動，打出1個休眠狀態的黃金裝備衍生物」。此時，替換效果「如果你即將打出1個衍生物裝備，則改為打出該衍生物和額外一個複製品」會套用於打出黃金裝備衍生物的事件。該額外複製品會繼承「休眠狀態」效果，因此也將處於休眠狀態。 範例：另有一個替換效果為「如果你即將打出衍生物，則改為抽1張卡牌」。此修改無法套用，因此將被忽略。 範例：某法術的說明為「打出1名活化狀態的3 [M]機甲兵。然後執行以下行動：給予其[瞬息]」。此時，替換效果「如果你即將打出1個單位衍生物，則改為打出該衍生物和一名1 [M]侍從」會套用於打出機甲兵的事件。侍從會以活化狀態進場，並獲得瞬息。
376.	主動技能
377.	主動技能是一種可重複效果，帶有一定費用。這類技能也要經過加入法術鏈、進行結算的過程，與打出卡牌的過程類似。 詳情請參閱規則**349.**打出卡牌。
377.1.	主動技能的卡牌說明文字格式為：費用+冒號+具體效果。 範例：「[2]：抽1張卡牌」是一項主動技能。其費用為2點能量。效果則是抽1張卡牌。
377.2.	卡牌文字會以「使用」或「打出」指稱啟動主動技能。
377.2.a.	如果「使用」或「打出」主動技能是某觸發式效果的條件，則該主動技能結算時，便滿足該條件。
377.2.b.	如果主動技能在「使用」或「打出」時有條件限制，則必須滿足該條件才能啟動該技能。 範例：「超柔普羅」的說明為「[E]：打出2隻帶有[法盾]的1 [M]鳥衍生物。我在戰場上時才能使用此技能」。「超柔普羅」必須位於戰場上，方可啟動該技能。
377.3.	主動技能會使用法術鏈。
377.3.a.	宣告啟動技能。
377.3.a.1.	技能會進入法術鏈，但因為不會出現技能卡牌的緣故，因此需要玩家自行記錄法術鏈進入閉鎖狀態。
377.3.b.	繼續執行法術鏈。
377.3.b.1.	按照規則**398**中「打出或啟動技能」的步驟操作。這個技能將會成為待處理法術鏈項目。
377.3.b.2.	對手有機會視情況進行應對，與有卡牌被打出至法術鏈時相同。
377.3.b.3.	如果沒有採取進一步行動，則執行該主動技能。
378.	控制主動技能來源的玩家決定何時以及是否要發動該技能。
378.1.	如果主動技能的來源不受控制，且不是戰場，則該來源的擁有者決定何時以及是否要發動該技能。
378.2.	有些主動技能會指定由一或多位非其來源控制者或擁有者的玩家來發動。這些玩家決定何時以及是否要發動該技能。
379.	主動技能會出現在遊戲物件和部分法術卡牌上。
380.	大部分情況下，只有當單位位於盤面時才能啟動。
381.	所有主動技能只能在「適用玩家」的回合且處於開放狀態時發動。

381.1.	如果主動技能的來源由某位玩家控制，則必須在該控制者的主階段且處於開放狀態時發動。
381.2.	如果主動技能的來源不受控制，且不是戰場，則必須在該擁有者的主階段且處於開放狀態時發動。
381.3.	如果主動技能指定一位或多位非來源控制者或擁有者的玩家可以發動，則必須在該啟動玩家的主階段且處於開放狀態時發動。
382.	觸發式技能
383.	觸發式技能是一種可重複效果，在滿足特定條件時即會觸發。
383.1.	觸發式技能通常可以透過以下方式識別：「當」後面接著遊戲行動或事件；「在」後面接著回合流程中的某個時間點；或是出現「第[N]次」後面接著遊戲行動或事件。 範例： 「當你征服此處，你可以消耗1個增益來抽1張卡牌。」 「你的回合結束時，活化2枚符文。」 「每回合我首次移動時，你可以活化1個休眠狀態的物件。」
383.1.a.	用於標示觸發式技能的詞語未必會出現在在句子或技能的開頭。
383.1.b.	如果技能會在某事件發生「第N次」時觸發，而該觸發條件同時滿足多次，則該技能的控制者可以從這些情況中挑選其中一次作為觸發條件。該技能只會因為所選條件觸發一次。 範例：「回音幽靈」的說明為「每回合首次有其他友方單位陣亡時，抽1張卡牌」。該技能本回合尚未觸發。另外兩個友方單位同時陣亡（假設因戰鬥傷害陣亡）。「回音幽靈」的控制者可以選擇其中一次死亡觸發其技能。
383.2.	觸發式技能具有條件和效果。
383.2.a.	條件是帶有「當／時」、「在」、或「第**N**次」的子句。
383.2.a.1.	條件之後若有其他額外的條件式敘述，則必須滿足該敘述，條件才算成立。這類條件式敘述屬於觸發條件的一部分，而非效果。 範例：「和諧」索娜的說明為「你的回合結束時，若我位於戰場，活化最多4枚友方符文」。此觸發式技能的條件會在結束步驟達成，但條件達成時她必須位於戰場上，此觸發式技能才能加入法術鏈。如果她在對該觸發式技能的反應中被移除，該技能仍會結算。 範例：「暴走重砲」的說明為「你的起始階段開始時，抽1張卡牌（如果你的手牌不超過1張）」。「如果你的手牌不超過1張」這個條件式敘述並非緊接在觸發條件之後，因此屬於效果的一部分，而非條件。
383.2.b.	效果是條件內容以外的指示。
383.2.c.	觸發條件將在可能引發該效果的事件處理完畢後，才進行判定，除非條件確認的事件是觸發式技能的來源離開盤面。
383.2.c.1.	如果遊戲物件的觸發式技能會在特定區域生效，若物件在達成觸發條件的同時進入該區域，則會立即進行判定，然後觸發該技能。 範例：「不死鳳凰」的說明為「當你使用法術擊殺1個單位，你可以支付[1][C]從你的棄牌堆打出我」。如果玩家用法術擊殺單位後，「不死鳳凰」立即進入其棄牌堆，則此技能便會觸發，即使玩家用法術擊殺的單位是同一個「不死鳳凰」也一樣。

383.2.c.2.	如果遊戲物件在達成觸發條件的同時，離開了觸發效果生效的區域，則該物件將無法成功判定其觸發條件。 範例：「引領者」維克特的說明為「當其他由你操控的非侍從單位陣亡，在你的基地打出一名1 [M]侍從」。當你控制的另一個非侍從單位死亡後，如果維克特隨即上場，則會觸發該技能。如果維克特和你控制的另一個非侍從單位，在同一個遊戲行動中死亡（例如，兩者都因「無制之力」造成的傷害在同一次清理中被擊殺），則「不會」觸發該效果。
383.2.c.3.	如果遊戲物件擁有以該遊戲物件離開盤面為條件的觸發式技能，則該觸發式技能會在該遊戲物件變更區域前立即處理。 範例：如果遊戲物件擁有會在該遊戲物件死亡時觸發的喪鐘技能，則該技能會在該遊戲物件放入棄牌堆前立即處理並放入法術鏈，這發生在該遊戲物件死亡的事件期間。 範例：沉船寶藏擁有一個會在其「離開盤面」時觸發的觸發式技能。這類觸發式技能會在沉船寶藏完成離開盤面的行動（移動至其他區域）前立即處理並放入法術鏈。
383.2.c.3.a.	因遊戲物件離開盤面而觸發的觸發式技能，會在所有替換效果處理完畢「之後」才觸發並放入法術鏈。如果替換效果導致遊戲物件沒有以原本預定的方式離開盤面，相關的觸發式技能將不會觸發。 範例：如果一個單位的死亡被替換為該單位移除傷害、進入休眠狀態並被召回的事件，該單位的「喪鐘」技能將不會觸發，因為該單位死亡的事件已被替換，因此並未發生。 範例：如果沉船寶藏被擊殺的事件被替換為將其放逐，則該事件仍會在放逐行動執行前立即觸發。
383.2.c.3.b.	當觸發式技能正在處理時，請視需要記錄有關觸發式技能來源或對戰狀態的資訊，以便處理由此產生的觸發式技能。 範例：某單位的部分說明為「當我離開盤面，對我原本所在位置的1個單位造成2點傷害。」其控制者對該單位使用「撤退」，將其移回手牌。在該單位移回手牌前，觸發式技能會被放入法術鏈，並記錄該單位所需的資訊。當該觸發式技能進行確認時，我們可以根據所記錄的資訊確認該單位原本所在的位置。
383.3.	滿足條件時，觸發式技能會像主動技能一樣行動，被放置到法術鏈。
383.3.a.	如果觸發式技能的效果以「你可以」或「玩家可以」作為第一部分的開頭，則在確認時，技能來源的控制者可以選擇是否執行該觸發式技能。 範例：「改潮者」的說明為「當你打出我，你可以選擇1個位於另一地點並由你操控的單位，將我移動到其所在位置，並將該單位移動到我原本的位置」。這裡的「你可以」出現在效果的第一部分，因此玩家可以選擇是否要執行該觸發式技能。
383.3.a.1.	當「可以」以這種方式出現時，所做的決定僅為是否執行該觸發式技能。
383.3.a.2.	如果觸發式技能的控制者在確認時選擇不執行該觸發式技能，則該技能會從法術鏈中移除，並視為未曾觸發。
383.3.a.3.	如果「你可以」或「玩家可以」出現在觸發式技能效果的後續部分，則會在結算時進行選擇。 範例：「鐵匠」鄂爾的說明為「當你打出我或當我據守一處戰場，查看你的主牌堆最上方4張卡牌。你可以從其中揭示1張裝備，並抽取該牌，然後回收其餘卡牌」。這裡的「你可以」並未出現在效果的第一部分，因此必須等到結算時才能進行選擇。該技能一定會被確認加入法術鏈。
383.3.b.	如果觸發式技能的效果開頭，或在效果第一部分的「你可以」或「玩家可以」之後的指示中包含費用，則該費用視為該觸發式技能的基礎費用。 範例：「回溯」艾克的說明為「[喪鐘][>]回收我來活化你的符文」。在此情況下，「回收我來活化你的符文」是在技能效果開頭出現的指示費用，因此「回收我」會被視為該觸發式技能的基礎費

	用。 範例:「新銳調查組員」的說明為「當你打出我，選擇一位對手。使其揭示手牌。你可以支付2點經驗值，從其手牌中選擇1張卡牌。如果你這麼做，棄置該張卡牌並抽1張卡牌。「支付2點經驗值」是指示中費用，但由於並未出現在效果的第一部分，因此不視為該觸發式技能的基礎費用。支付2點經驗值會在結算時執行。
383.3.b.1.	玩家必須支付費用，才能確認將觸發式技能放入法術鏈。
383.3.c.	觸發式技能可以在任意玩家的回合中放置到法術鏈，無論閉鎖狀態或開放狀態。
383.3.d.	如果同時間有多個觸發式技能被觸發，則由控制技能的玩家選擇它們放置到法術鏈的順序。
383.3.d.1.	如果同時觸發的多個觸發式技能由多個不同玩家控制，則從回合玩家開始，然後按照回合順序，每位玩家依次將自己的觸發式技能放置到法術鏈。
383.3.e.	部分觸發式技能的觸發形式為「每回合一次」或「每回合N次」。
383.3.e.1.	此類觸發式技能每回合僅會執行指定次數。如果其觸發條件得到滿足，但本回合執行次數已達指定數量，則不會觸發。
383.3.e.2.	如果觸發式技能的效果第一部分為「你可以」或「玩家可以」，則其控制者可以選擇是否執行該技能。
383.3.e.2.a.	在該觸發式技能確認時，控制該觸發式技能的玩家可以選擇是否執行。
383.3.e.2.b.	該技能如果未執行，則會從法術鏈中移除。 範例:某玩家控制一個單位，其說明包含「每回合一次，當1個敵方單位陣亡，你可以將其放逐」。當敵方侍從陣亡時，該觸發式技能便會進入法術鏈。若該玩家在確認時選擇不執行，則該技能會從法術鏈中移除。如果後來在同一回合中，「堅毅普羅」陣亡，該玩家可以選擇於此時觸發該技能。
383.4.	某些條件經常用到，並以明確的方式定義其用途及相關效果的其他屬性。
383.4.a.	出牌效果屬於觸發式技能，其條件包含將具有該出牌效果的常駐牌打到盤面上。
383.4.a.1.	單位通常以「當你打出我……」表示此類效果，而裝備則通常表示為「當你打出此牌……」。
383.4.a.2.	這類觸發式技能會這些效果對應的常駐牌確認並進入盤面後，以待處理項目的形式放到法術鏈。
383.4.a.3.	這類觸發式技能亦可稱為出牌效果。
383.4.a.4.	其他物件被打出時觸發的技能不視為出牌效果。
383.4.b.	指定效果屬於觸發式技能，其條件包含將遊戲物件指定為目標。
383.4.b.1.	這類效果通常以「當你選擇我……」或「當你選擇[遊戲物件]……」表示。
383.4.b.2.	這類觸發式技能會在指定適當遊戲物件的法術或技能為目標後，以待處理項目的形式放到法術鏈。
383.4.b.3.	雖然這類技能的條件中寫著「選擇」，但它們只會在適當的遊戲物件被指定為目標時觸發。 關於何時可認定指定目標的詳情請參閱規則**355.6.**指定目標。
383.4.b.4.	這類觸發式技能亦可稱為指定效果。
383.4.c.	征服效果屬於觸發式技能，其條件包含單位參與並成功征服一處戰場。

383.4.c.1.	這類效果通常以「當我征服……」和「當你征服……」表示。
383.4.c.2.	這類觸發式技能僅包含以下兩者：在執行征服行動期間已存在於場上的單位所觸發的能力，或是提及執行該征服行動之玩家的技能。
383.4.c.2.a.	當玩家取得戰場的控制權並透過征服獲得1點勝利分數，若該效果所對應的單位處於該戰場，則這些單位的征服技能將作為待處理項目進入法術鏈。
383.4.c.2.b.	當控制觸發來源的玩家執行了征服，任何提及玩家征服行為的征服技能，都將作為待處理項目放入法術鏈。
383.4.c.2.c.	即便從征服獲得1分的行動被視為無效或以任何方式取代，征服效果仍然會觸發。
383.4.c.3.	這類觸發式技能亦可稱為征服效果。
383.4.d.	據守效果是觸發式技能，觸發條件包含玩家於起始階段透過據守獲得勝利分數時，有單位在戰場上。
383.4.d.1.	這類效果通常以「當我據守一處戰場……」或「當你據守……」表示。
383.4.d.2.	這類觸發式技能僅包含以下兩者：在執行據守行動期間已存在於場上的單位所觸發的能力，或是提及執行該據守行動之玩家的技能。
383.4.d.2.a.	當玩家於起始階段透過據守獲得1點勝利分數，若該效果所對應的單位處於戰場上且由該玩家持續控制，則該單位的據守技能將作為待處理項目進入法術鏈。
383.4.d.2.b.	當控制觸發來源的玩家執行了據守，任何提及玩家據守行為的據守技能，都會作為待處理項目放入法術鏈。
383.4.d.2.c.	如果本該獲得1分的據守行動以任何方式被視為無效或替換，據守效果仍然會觸發。
383.4.d.3.	這類觸發式技能亦可稱為據守效果。
383.4.e.	進攻觸發是觸發式技能，觸發條件為「單位或玩家在戰鬥中首次獲得進攻方身分」。
383.4.e.1.	這類條件通常以「當我進攻……」或「當你進攻……」表示。
383.4.e.2.	此類觸發式技能會在對應的單位於戰鬥中獲得進攻方身分後，以待處理項目的形式進入法術鏈。
383.4.e.2.a.	雖然單位在同一場戰鬥中可以多次獲得或失去進攻方身分，此類觸發條件在每場戰鬥中只會檢驗一次。
383.4.e.2.b.	如果觸發條件除了攻擊之外還有其他要求，且在單位獲得進攻方身分時，該等要求未被滿足，則此效果不會在該回合戰鬥中觸發。
383.4.e.3.	這類觸發式技能亦可稱為進攻觸發。
383.4.f.	防守觸發是觸發式技能，觸發條件為「單位或玩家在戰鬥中首次獲得防守方身分」。
383.4.f.1.	這類效果通常以「當我防守……」或「當你防守……」表示。
383.4.f.2.	此類觸發式技能會在對應的單位於戰鬥中獲得防守方身分後，以待處理項目的形式進入法術鏈。
383.4.f.2.a.	雖然單位在同一場戰鬥中可以多次獲得或失去防守方身分，此類觸發條件在每場戰鬥中只會檢驗一次。
383.4.f.2.b.	如果觸發條件除了防守之外還有其他要求，且在單位獲得防守方身分時，該等要求未被滿足，則此效果不會在該回合戰鬥中觸發。

383.4.f.3.	這類觸發式技能亦可稱為防守觸發。
383.4.g.	有些效果可能會指示玩家「啟動」其中一項提及的觸發式技能。
383.4.g.1.	為此，該玩家會檢查所有指定效果的觸發條件，並視為已經滿足該條件中提及的部分。 範例：「角鬥士競技場」的說明為「當你據守此處，啟動此處單位的征服效果」。對於戰場上的每個單位，檢查其征服效果的觸發條件，確認是否已滿足該條件，並將條件中與征服相關的部分視為已經滿足。如果征服效果的所有條件都已滿足，該效果將視為剛剛觸發，並放入法術鏈。如果條件中任何非征服的部分未滿足，則該效果不會被放入法術鏈。 範例：某法術的說明為「啟動你的裝備的出牌效果」。對於你控制的每件裝備，將其視為剛剛打出，並檢查該裝備的其他條件。如果出牌效果的所有條件都已滿足，該效果將視為剛剛觸發，並放入法術鏈。
383.4.g.2.	條件中指定的部分已經滿足，但實際上並沒有發生該事件。 範例：「樹精長老」此一單位的效果說明包括「你征服此處時的征服效果會額外觸發一次。」「角鬥士競技場」此一戰場的說明為「當你據守此處，啟動此處單位的征服效果」。以這種方式發動的征服效果並非發生征服所產生的結果，因此如果「樹精長老」位於該處，這些征服效果不會因其被動技能而額外觸發一次。
384.	對常駐牌產生的影響
384.1.	在盤面上時通常會生效。
384.2.	常駐牌的觸發式技能只有在盤面上時，才能判定其條件。
385.	對盤面外卡牌產生的影響
385.1.	若為在盤面以外區域的卡牌，其觸發式技能會依所在區域的資訊層級而定。
385.2.	在盤面以外的觸發式技能會自行說明適用條件。 範例：觸發式技能「當你征服一處戰場，你可以棄置1張卡牌，將此牌從你的棄牌堆返回你的手牌」只會在此卡牌位於棄牌堆時觸發，而不會在其他地方觸發。
386.	部分替換效果、被動技能和觸發式技能會以「每回合一次」、「每回合N次」、「你的每個回合一次」或「你的每個回合N次」開頭。
386.1.	這類替換效果和觸發式技能每回合只會套用於指定次數的事件，或執行指定次數。一旦已執行指定次數，或已套用於指定數量的事件，本回合內便無法再觸發或套用於後續事件。
386.2.	如果這類觸發式技能的效果開頭為「你可以」或「玩家可以」，或這類替換效果表示某位玩家「可以」替代符合條件的事件，則該技能的控制者可以選擇是否執行或套用該效果。
386.2.a.	對於替換效果，當可以套用替換效果的事件發生，控制該替換效果的玩家可以選擇不將其套用到該事件。對於觸發式技能，在該觸發式技能確認時，控制該觸發式技能的玩家可以選擇不執行。
386.2.b.	如果該玩家不套用替換效果，則該效果在本回合內便視為尚未套用。如果該玩家不執行觸發式技能，則該技能會從法術鏈中移除。 範例：「時間魔法師」極靈的說明為「每回合一次，我在戰場上時，如果你將打出1個衍生物，你可以改為打出該衍生物和額外1個複製品」。極靈的控制者打出衍生物時，可以選擇不對該事件套用替換效果。如果控制者此時選擇不套用，則可以將效果套用於之後打出衍生物的事件。 範例：某玩家控制一個單位，其說明包含「每回合一次，當1個敵方單位陣亡，你可以將其放逐」。當敵方侍從陣亡時，該觸發式技能便會進入法術鏈。若該玩家在確認時選擇不執行，則該技能會從法術鏈中移除。如果後來在同一回合中，「堅毅普羅」陣亡，該玩家可以選擇於此時執行技能。
386.3.	對於這類被動技能，它們會持續生效，直到套用於指定次數的事件為止，之後便會失效。
386.3.a.	如果這類被動技能在「每回合一次」之後的技能開頭寫著「你可以」或「玩家可以」，則該被動技能來源的控

	制者可以選擇是否要將該技能套用於相關事件。如果玩家選擇不套用，則該被動技能在該事件中會被無視。 詳情請參閱規則**764.**無視效果。
387.	反射觸發
388.	反射觸發是一種觸發式技能，會在條件達成時產生法術鏈項目。
388.1.	反射觸發可以透過「執行以下行動：」或「執行下列其中一項：」此類語句辨認。
388.1.a.	「執行以下行動」後面可能會指定次數「N次」。當條件達成時，此類反射觸發會被加入法術鏈N次。
388.1.b.	「執行下列其中一項」也可以寫作「執行下列其中X項」或「執行下列項目」。該效果會指定當條件達成時，哪些相關的反射觸發會被放入法術鏈。
388.2.	反射觸發如果設有條件，條件的敘述會寫在效果之前。如果技能說明中沒有條件，則該反射觸發一律會加入法術鏈。
388.3.	如果反射觸發有條件，條件敘述會以與觸發式技能相同的格式書寫。
388.4.	如果反射觸發的效果以「你可以」或「玩家可以」作為第一部分，則其來源的控制者會在確認時選擇是否執行該反射觸發。 範例：「汪洋死域」此一法術的效果說明包括「然後，若該單位為3戰力以下，執行以下行動：你可以支付[A]從你的棄牌堆打出此牌。」反射觸發會在法術結算時加入法術鏈，然後在確認該反射觸發時，其控制者會決定是否要執行該效果。如果該玩家不執行，則會將其從法術鏈中移除。
389.	反射觸發會使用法術鏈。
389.1.	產生一個新技能，並將其以待處理項目的形式加入法術鏈。 詳情請參閱規則**399.**打出或啟動技能。
389.2.	如果反射觸發產生多個待處理項目，則會依序創造所有物件，但在將其加入法術鏈的第一步驟後，不會再繼續生效。 詳情請參閱規則**399.**打出或啟動技能。
390.	延遲性技能
391.	延遲性技能是一種會指定適用期間，並在該期間內生效的技能。
391.1.	延遲性技能可以涵括任何其他類型的技能，除了擁有該類型的所有屬性外，還包含延遲性技能的專屬屬性。
391.2.	延遲觸發是觸發式技能的一種，通常會在描述中提到回合中的特定時機，或是在觸發式技能的條件中加入特定的時間限制。
391.3.	延遲替換屬於替換效果，可以透過在特定時機或說明中出現「第N次」辨認，此類效果會在結算時取代原本的效果。
391.3.a.	有些延遲替代會以「然後回收」或「然後放逐」的形式呈現，用以指稱由連結技能或指示打出的法術鏈項目。這些語句的完整意思是「如果它在成為已確認法術鏈項目後即將離開法術鏈，且離開法術鏈不是由其自身執行的指示，則改為執行指定的遊戲行動」。
391.4.	延遲被動技能是指只在特定時間內生效的被動技能。延遲被動技能的套用時間，會在啟動該技能的效果中加以說明。
391.5.	延遲連結技能是由另一個技能產生的連結技能，並且會參照該技能或其影響的遊戲物件，而非一段特定時間。
391.5.a.	如果該技能影響到某個遊戲物件，則延遲連結技能的時效即會持續到該遊戲物件位於合適區域為止。
391.5.b.	如果延遲連結技能參照的是技能的來源，其適用期間將持續到該來源位於合適區域為止。
391.5.c.	這些延遲連結技能的合適區域，會依據產生它們的連結技能，以默示的方式決定。

391.5.c.1.	如果該連結技能使受影響的遊戲物件移動到非盤面區域，則延遲連結技能的合適區域即為該遊戲物件所在的區域。
391.5.c.2.	否則，合適區域為連結技能觸發或打出時所在的區域，或受影響的遊戲物件在被影響時所在的區域。
392.	延遲性技能會像其所附加的技能一樣結算或生效，但只會在創造延遲性技能的效果所指定的時機發揮作用。 範例：「闇鴉典籍」的說明為「你在本回合打出的下一張法術牌造成1點額外傷害」。此為延遲被動技能，會為下個打出的法術被動增加1點額外傷害。指定時機是「打出下一張法術牌」時，而「造成1點額外傷害」則是被動技能。 範例：「諾克薩斯斷頭台」的說明為「選擇1個單位。本回合該單位下次受到傷害時，將其擊殺」。指定時機是目標單位「下次受到傷害時」，而「將其擊殺」則是延遲觸發技能的條件。
393.	延遲性技能與單位或裝備無關，是由其他技能或法術創造出的效果。因此，當其條件和(或)指定時機達成時，無論延遲性技能的來源是否仍在盤面上，效果都會觸發。
394.	連結技能
395.	連結技能是一組技能，其中的組成技能會參照組合中的其他技能。
395.1.	組成技能參照同組內其他技能的方式，可以是直接參照這些技能，也可以是參照被同組內其他技能影響或提及的遊戲物件。
396.	一組技能如要進入連結狀態，這些技能必須同時出現在同一個遊戲物件的效果文字或規則說明文字中，或是由同一個來源賦予另一個遊戲物件。 範例：「驅動-Z」是一件武裝裝備，其規則說明文字包含「[3][B]，放逐此牌：打出所有被此牌放逐的單位，無視其費用」。「驅動-Z」的效果文字為「[喪鐘][>]放逐我」。所賦予的喪鐘技能與「驅動-Z」的主動技能連結。
397.	連結技能可以包含任何類型的組成技能。
398.	若某個連結技能組成是參照同組中被其他技能所影響的遊戲物件，則該連結技能成份只能與被其所連結之技能影響的遊戲物件互動。 範例：「驅動-Z」是一件武裝裝備，其規則說明文字包含「[3][B]，放逐此牌：打出所有被此牌放逐的單位，無視其費用」。在結算該主動技能時，任何不是由該主動技能同組之組成連結技能效果放逐的單位，都無法被打出。
399.	打出或啟動技能
400.	打出或啟動技能的步驟和打出卡牌一樣。
401.	技能加入法術鏈時會變為待處理項目，直到完成打出步驟。
401.1.	當技能完成打出的步驟後，會像法術一樣成為已確認法術鏈項目。
401.2.	帶有[增添]行動的技能確認後，會立即結算，就像單位或裝備一樣。
402.	1.啟動或觸發技能
402.1.	在法術鏈上增添一個待處理項目，用以代表正在啟動或觸發的技能。注意，雖然此法術鏈項目不會有對應的卡牌，但此處會產生閉鎖狀態。 詳情請參閱規則**349.**打出卡牌。
402.2.	如果目前有遊戲效果正在結算，應繼續結算該遊戲效果，而非繼續執行以下步驟。
403.	2.做出必要選擇
403.1.	如果觸發式技能效果的第一部分為「你可以」或「玩家可以」，則其控制者可以決定是否立即執行該觸發式技能。
403.1.a.	如果控制者選擇不立即執行觸發式技能，該技能會從法術鏈中移除。
403.2.	完成此技能所要求的所有選擇，諸如目標、模式或其他相關決策。 詳情請參閱規則**349.**打出卡牌。

403.3.	如果沒有合規選項可供主動技能選擇，則啟動該技能即為不合規。
403.4.	如果沒有足夠的選項做出合規的選擇，則將已經放入法術鏈的觸發式技能立即從法術鏈移除。該技能不再是待處理項目，但也永遠不會成為已確認法術鏈項目。
403.4.a.	這不等於技能受到反制。
403.4.b.	如果有合規選項可選，則技能的控制者必須從中做出選擇。控制者不得拒絕執行這個觸發階段。
404.	3.判定總費用
404.1.	判定該技能的基礎費用。
404.1.a.	主動技能的費用會標示在說明文字中「:」的前面。
404.1.b.	觸發式技能通常沒有基礎費用，滿足觸發條件即會加入法術鏈。
404.1.b.1.	如果觸發式技能的指示包含費用（例如「[執行X]以[執行Y]」），則該費用視為基礎費用。 關於指示中的費用詳情，請參閱規則**204.3**。
404.2.	根據前一步驟的選擇，套用費用增減。 詳情請參閱規則**349.**打出卡牌。
404.3.	套用任何其他必要的費用增減。 詳情請參閱規則**349.**打出卡牌。
405.	4.支付費用
405.1.	支付於前一步驟確定的費用。 詳情請參閱規則**349.**打出卡牌。
405.2.	在此階段，玩家可以拒絕為已產生費用的觸發式技能支付費用。如果玩家選擇拒絕支付，則該技能即不再是待處理項目，並會從法術鏈中移除。該技能永遠不會成為已確認法術鏈項目。
405.2.a.	這不等於技能受到反制。
406.	5.檢查合規性
406.1.	確保技能的目標仍然合規。
406.2.	確保技能效果不會導致不合規狀態。如果會，則依導致不合規狀態卡牌的結算方式，進行結算。 詳情請參閱規則**349.**打出卡牌。
407.	6.繼續遊戲
407.1.	此技能不再是待處理狀態。
407.2.	此技能成為已確認法術鏈項目。
407.3.	如果法術鏈中還有其他待處理法術鏈項目，則其控制者立即執行剩餘的打出步驟。
407.4.	其他玩家有機會在法術與技能結算前打出反應。 詳情請參閱規則**327.**法術鏈。
407.5.	否則，像執行法術一樣使用技能，然後將法術鏈項目從法術鏈中移除。
408.	遊戲行動

409.	遊戲行動指的是玩家可以在遊戲過程中執行的行動。
410.	除非另有說明或提示，否則玩家只能在自己的回合執行行動。
411.	遊戲行動共分為兩種：
411.1.	自決行動
411.1.a.	自決行動是一種遊戲行動，可以在玩家回合的中立開放狀態下隨時執行。 詳情請參閱規則**307.**回合狀態。
411.1.b.	玩家在自己的回合可以執行任意數量的自決行動。
411.1.b.1.	必須滿足所有適用條件。
411.1.b.2.	必須支付所有相關費用（如適用）。
411.1.b.3.	不得導致任何被禁止的行動或對戰狀態。 範例：玩家不能使用標準移動自決行動，將單位移動至已有兩位其他玩家控制單位所占領的戰場。
411.2.	限定行動
411.2.a.	限定行動是指由法術、技能或回合進程中的特定情況所觸發，導致由玩家執行的遊戲行動。玩家無法隨意執行此類行動。
411.2.b.	此類行動只有在玩家被指示執行某個效果時，或是在回合中的指定情境才能進行。 範例：玩家可以在自身回合的抽牌階段抽牌，或是在法術或技能指示時抽牌。玩家不能在其他時間選擇抽牌。
412.	責任歸屬
412.1.	遊戲行動最多只會由一位玩家負責。執行遊戲行動的玩家須負責。 範例：法術「剷除弱者」的說明為「每位玩家擊殺1個自己的單位」。該法術結算時，每位玩家各挑選1個自己控制的單位，並擊殺該單位。他們要為自己單位的死亡負責。
412.2.	如果遊戲行動是由遊戲流程執行，而不是由任何玩家執行，則任何玩家皆不須為該遊戲行動負責。
412.3.	有些規則會讓玩家對原本不需要負責的遊戲行動負責。
412.4.	如果有某技能會在「你」做事時觸發，則會在你所負責的遊戲行動發生時觸發。 範例：某裝備的說明為「當你移動1個敵方單位，你可以休眠此卡牌，並[暈眩]該單位」。只要你負責的移動遊戲行動讓敵方單位移動，本說明即會觸發。如果對手打出一張法術，其說明為「選擇一處戰場。每位玩家可以將1個並非由其控制的單位移動至該戰場」，則控制裝備的玩家選擇移動敵方單位時，其裝備便會觸發。
412.5.	注意，特定的遊戲行動，特別是擊殺，可以歸因於技能和法術。這裡的歸因與特定玩家應承擔擊殺遊戲行動的責任並不相同。
412.5.a.	法術和技能效果會被歸因於遊戲行動，而玩家則承擔責任。
412.6.	部分遊戲效果可能會檢查玩家是否曾使用某個遊戲物件執行某項遊戲行動。為達成此目的，必要時，該遊戲行動必須歸因於該遊戲物件的法術或技能，該玩家必須控制該法術或該遊戲物件的技能，且該玩家必須對該遊戲行動負責。
412.6.a.	透過某個遊戲物件的效果說明賦予另一個遊戲物件的技能，就此規則而言，會同時計入這兩個遊戲物件。
413.	行動類型（非完整列表）
414.	抽牌

414.1.	抽牌是指從一個區域拿取一張卡牌，並將其加入該玩家的手牌。
414.1.a.	除非另有說明，否則抽牌時應拿取主牌堆最上方的卡牌。
414.2.	此為限定行動。
414.2.a.	每位玩家在自身回合的抽牌階段抽一張卡牌。
414.2.b.	玩家可以在有其他遊戲效果指示時抽牌。
414.3.	此行動在指示中會以「抽X張卡牌」的格式呈現。
414.4.	如果玩家嘗試抽取的卡牌，超過其主牌堆剩餘的卡牌數量，則執行以下行動：
414.4.a.	抽取所有剩餘卡牌。
414.4.b.	執行燃盡。 詳情請參閱規則**432.**燃盡。
414.4.c.	抽取剩餘的應抽卡牌以完成抽牌行動。
415.	休眠
415.1.	休眠是一種行動，用來表示盤面上的非法術遊戲物件「暫時耗盡」。
415.1.a.	休眠的標記方式為將卡牌旋轉90度（旋轉方向與活化相反），使卡牌橫向放置於玩家面前。
415.1.b.	已經休眠的遊戲物件無法再次休眠。
415.1.c.	如果遊戲物件處於休眠狀態時再次被指示休眠，則不會產生其他效果。
415.2.	「休眠狀態」是一種遊戲物件在盤面上的狀態，可供其他遊戲效果和規則參照。
415.3.	此為限定行動。
415.3.a.	大多數的休眠行動都是用於支付主動技能或自決行動的費用。 範例：單位進行標準移動的費用，便是進入休眠狀態。
415.4.	當休眠被列為費用時，必須能夠完成休眠的行動，才能支付費用。 範例：某法術的說明為「你可以休眠1個友方單位，作為打出此牌的額外費用」。一個休眠的友方單位，無法再次休眠來支付該法術的額外費用，因此該額外費用未得到支付。
415.5.	在技能中，休眠符號代表費用「休眠此牌」或「休眠我」。符號的外觀類似橫置的卡牌。
416.	活化
416.1.	活化是一種行動，用來表示盤面上的非法術遊戲物件能夠執行行動。
416.1.a.	活化的標記方式為將卡牌旋轉90度（旋轉方向與休眠相反），使卡牌縱向放置於玩家面前。
416.1.b.	已經活化的單位無法再次活化。
416.1.c.	如果單位已經處於活化狀態時再次被指示活化，則不會產生其他效果。
416.2.	「活化狀態」是一種遊戲物件在盤面上的狀態，可供其他遊戲效果和規則參照。
416.3.	此為限定行動。
416.3.a.	玩家在自身回合喚醒階段期間，活化自己控制的所有非法術遊戲物件。
416.3.b.	當有效果或法術指示時，玩家也可以活化盤面上的遊戲物件。
417.	回收

417.1.	回收卡牌是指玩家從特定區域拿取卡牌，然後將其放到對應牌堆的底部。
417.1.a.	主牌堆卡牌被回收時，會回到主牌堆。
417.1.b.	符文被回收時，會回到符文牌堆。
417.1.c.	任何玩家依指示執行回收行動時，皆應將卡牌回收回自己的主牌堆和符文牌堆。
417.2.	此為限定行動。
417.2.a.	當遊戲效果或費用指示玩家回收卡牌時，玩家必須從指定區域回收卡牌。
417.3.	當回收被列為費用時，必須能夠完成回收的行動，才能支付費用。 範例：「破壞」菲艾具有技能「從你的棄牌堆回收1張卡牌：本回合給予我+1 [M]」。玩家每次啟動該技能時，皆必須從自己的棄牌堆回收1張卡牌來支付費用。如果棄牌堆沒有卡牌，則無法支付費用，故無法啟動該技能。
417.4.	當回收是效果的一部分時，玩家必須從指定區域盡可能回收卡牌。
417.5.	如果有2張以上卡牌同時回收至主牌堆，則以隨機順序置於牌堆底部。 範例：「垃圾收集器」具有技能「從你的棄牌堆回收3張卡牌，[1]、[E]：抽1張卡牌」。如欲啟動此技能，其控制者須從自己的棄牌堆選擇3張卡牌，然後以隨機順序置於主牌堆底部。
417.5.a.	如果有2張以上卡牌同時回收至符文牌堆，則以符文擁有者指定的順序置於牌堆底部。
417.6.	此行動在指示中有時候會以「從[區域]回收X張卡牌」的格式呈現，表示受到指示的玩家應從相關區域中選擇X張卡牌，將其回收。此類指示不會指定回收的卡牌為目標。 範例：「專家」蒙多醫生的說明文字為「你的起始階段開始時，從你的棄牌堆回收3張卡牌」。該技能結算時，其控制者從棄牌堆回收3張卡牌。如果該玩家棄牌堆中的卡牌少於3張，則回收棄牌堆中所有卡牌。
418.	造成
418.1.	法術、單位、技能及其他遊戲效果可能會對單位造成傷害。
418.1.a.	在戰鬥傷害步驟中分配傷害不等於造成傷害，但會在分配完成時導致傷害被造成。
418.1.b.	要對單位造成傷害，必須將特定的傷害量標記在單位上。
418.1.c.	傷害會分別標記在每個單位上。
418.1.d.	可對一個以上的單位同時造成傷害。
418.1.e.	有效傷害為數值大於等於1的正整數傷害。
418.1.e.1.	只有有效傷害可以被造成。 範例：某單位的說明為「當我受到傷害時，本回合給予我+2 [M]」。玩家打出法術，防止該單位接下來要承受的3點傷害。如果玩家以該單位為目標打出「海克斯科技射線」，則該單位不會受到傷害，其觸發式技能也不會觸發。如果玩家改為打出「虛空探索者」，則會造成1點傷害並觸發其技能。
418.2.	只有傷害可以被造成。
418.3.	造成傷害是一種限定行動。
418.3.a.	分配傷害會在未指示造成傷害的情況下，導致傷害被造成。 詳情請參閱規則**461.**戰鬥。
418.4.	造成行動可以具備額外傷害這項固有屬性。
418.5.	額外傷害是一種可賦予造成行動的屬性，能改變該行動分配的傷害量。 詳情請參閱規則**712.**額外傷害。

418.6.	造成行動可能來自一個或多個來源。
418.6.a.	如果遊戲效果未指定來源，則以描述造成行動的遊戲效果為來源。 範例：法術「虛空探索者」的說明為「對一處戰場上的1個單位造成4點傷害。抽1張卡牌」。「虛空探索者」指示你造成的傷害，是由「虛空探索者」造成。
418.6.b.	如果遊戲效果有指定來源，則該來源為該造成行動的傷害來源。
418.6.b.1.	單位和法術都可以成為造成行動的傷害來源。
418.6.b.2.	技能可以成為造成行動的傷害來源。
418.6.b.2.a.	如果技能是造成行動的傷害來源，則創造出該技能的法術或單位也視為造成行動的傷害來源。 範例：裝備「幽鐵弩砲」的說明為：「[E]：對一處戰場上的1個單位造成2點傷害」。裝備和技能都是造成此傷害的來源。
418.6.b.3.	當法術或技能指定一個單位為造成行動的傷害來源時，指定該單位的法術或技能不視為造成行動的傷害來源。 範例：法術「挑戰」的說明為「選擇1個友方單位和1個敵方單位，雙方對彼此造成等同於自身戰力的傷害」。「挑戰」所造成的傷害是由選定的單位造成，而非「挑戰」本身。
418.6.b.4.	除非另有指定執行造成行動的玩家，否則造成行動來源的控制者須對該造成行動負責。 範例：如果一位玩家打出「挑戰」，目標為1個友方單位和1個敵方單位，則該敵方單位的控制者對其造成的傷害負責。此時該玩家如有控制以「當你造成傷害」為觸發條件的效果，則會觸發此等效果。
418.6.c.	因戰鬥期間的分配而造成的傷害，其來源為單位。
418.6.c.1.	分配給進攻方並隨後造成的傷害，其來源是防守方，反之亦然。
418.7.	造成行動可透過戰鬥行動或非戰鬥行動分配傷害。
418.8.	有些造成行動可能會寫成「每個……造成X……」。這類行動只會造成一次傷害。 範例：「破刃者」雷玟的部分說明為：「當我進攻，選擇此處的1個敵方單位。我每附加1件武裝，便對該單位造成2點傷害。」如果雷玟附加三件武裝，她會造成一次6點傷害，而不是三次2點傷害。
419.	治療
419.1.	為單位清除傷害的過程，即為治療。
419.1.a.	無論傷害清除的原因為何，均屬治療。
419.2.	可同時有多個單位獲得治療。
419.3.	治療是一種限定行動。
419.3.a.	玩家只能在遊戲效果有所指示時，或是在回合中的特定時機治療單位。
420.	打出
420.1.	玩家透過將卡牌放入法術鏈打出卡牌，並排入隊列等待確認。 詳情請參閱規則**349.**打出卡牌。 關於確認卡牌的詳情請參閱規則**337.**確認。
420.1.a.	預設情況下，玩家只能從手牌或指定英雄區打出卡牌。
420.2.	此為一種自決行動。
420.2.a.	只要玩家有足夠資源支付卡牌的費用，並且可做出合規的選擇，便可打出卡牌。
420.3.	遊戲效果可能會使卡牌在結算時打出。

420.3.a.	此舉會將打出視為限定行動。
420.3.b.	除非指示此限定出牌效果的遊戲效果另有說明，否則出牌的所有步驟皆視為正常步驟。
420.3.b.1.	這類遊戲效果可能會指定替代費用、無視的費用、打出位置、目標，或其他通常在確認期間做出或處理的選擇或效果。
420.3.b.2.	這類遊戲效果可能會根據盤面狀態指定這些選擇或效果。若是如此，則會在相關遊戲物件確認時檢查該資訊，除非另有指定要在更早的時機進行檢查。 範例：「刺骨串叉」此一法術的效果說明包括「選擇一處戰場。一位對手揭示其手牌，你可從中選擇1個單位，該對手打出該單位到該處戰場，無視其所有費用。」所選戰場並不是在相關遊戲物件確認時檢查，而是在該法術結算時檢查。 範例：一個法術的部分說明為「從你的棄牌堆將1個單位打出至被敵方占領的戰場，無視其能量費用。」在確認時，玩家可以選擇任意一個敵方佔據的戰場來打出該單位。如果在該單位確認時不存在這樣的戰場，則該單位將無法完成確認。 範例：「蟲群女王」雷珂煞此一單位的效果說明為「當我進攻，你可以揭示你主牌堆的最上方2張卡牌。你可以放逐其中1張，然後打出它。若該牌為單位，你可以在此處打出它。回收其餘卡牌。」進攻觸發會在該單位通常可打出的合規位置之外額外允許在「此處」打出。雷珂煞技能中的「此處」是一個指稱，其資訊會在該技能結算時檢查。因此，不會在被打出的單位進行確認時檢查該資訊。
420.3.c.	如果在此種情況下被指示打出卡牌時，沒有符合條件的卡牌可以打出，則不會產生任何效果，且結算繼續進行。
420.4.	部分技能會在卡牌打出時觸發，或檢驗卡牌是否已打出。
420.4.a.	此類觸發式技能會在打出卡牌的行為因卡牌結算而「完成」時觸發。
420.4.a.1.	如果有遊戲效果阻止該卡牌結算，例如該卡牌遭到反制，於卡牌打出時觸發的技能將不會觸發。 詳情請參閱規則**426.**反制。
420.4.b.	檢查正在打出的卡牌的非觸發式技能與條件子句，會藉由參照該卡牌是否已經確認來判定。 範例：一位玩家打出1張法術，但被「抗爭」反制。該玩家控制的遊戲物件若擁有軍團技能，則啟動該等技能。 範例：一位玩家打出1張法術，但被「抗爭」反制。如果該玩家打出「攻城槌」，且該回合尚未打出其他卡牌，則其費用為[4]能量。
420.5.	如果某個效果提及卡牌被打出，且不是透過檢查卡牌是否已被打出的方式，則是指該卡牌被加入法術鏈並排入確認，亦即「打出」遊戲行動。 範例：「星界化身」是一個單位，其說明為：「每回合當你打出第1張卡牌，若我身處戰場，你本回合打出的下一張卡牌的費用減少[2][A][A]。」此效果會對下一張被執行「打出」遊戲行動（無論是自主打出或限制打出）的卡牌套用減費效果。
421.	移動
421.1.	移動是指遊戲物件在盤面上的兩個地點之間移動的行動。 詳情請參閱規則**447.**移動。
421.2.	移動是一種限定行動。
421.2.a.	玩家只能在遊戲效果有所指示時移動遊戲物件。
421.2.b.	單位既有的標準移動也可能會導致移動行動。 關於標準移動的詳情請參閱規則**144.**。
421.3.	單位既有的標準移動屬於自決行動。

421.3.a.	費用為休眠一或多個單位。
421.3.b.	效果為移動該等單位。
422.	覆蓋
422.1.	覆蓋卡牌是指將卡牌以牌面朝下的方式放置在由你控制的戰場上的行動。
422.2.	覆蓋是一種自決行動。
422.2.a.	「覆蓋」關鍵字讓玩家在手牌或英雄區有待命卡牌，並且符合條件時，可支付費用覆蓋卡牌。 詳情請參閱規則**811.**待命。
422.3.	在戰場上以牌面朝下放置的卡牌，其遊戲屬性和權限由使其進入該狀態的效果決定。 範例：玩家以待命關鍵字將卡牌覆蓋後，作為待命關鍵字的屬性，該卡牌可在之後任意回合以[0]費用打出。
422.4.	當一張卡牌面朝下的卡牌要改變區域，或是遊戲結束時，其擁有者應向所有玩家揭示該卡牌。 詳情請參閱規則**128.**保密。
423.	棄置
423.1.	棄置卡牌是指將玩家手牌中的卡牌直接放進其棄牌堆，而不啟動或執行其卡牌的規則說明文字。
423.1.a.	執行棄置行動的玩家，可以選擇將哪些卡牌送入其棄牌堆，也可以利用非公開資訊進行此一行動。
423.1.b.	時機為「當我被棄置」的技能，或其他以「被棄置」為觸發時機的觸發式技能，須在棄置卡牌的動作發生後執行其效果。
423.2.	棄置是一種限定行動。
423.2.a.	如果遊戲效果或費用有所要求，玩家應依指示棄置卡牌。
423.3.	當棄置被列為行動的費用時，這項行動必須能夠完成，才能支付費用。 範例：某張卡牌具有技能「棄置2張卡牌：對一處戰場上的1個單位造成2點傷害」。如要啟動此技能，該卡牌的控制者必須擁有至少2張可棄置的手牌。
423.4.	當棄置作為效果的一部分，玩家必須從手牌中棄置所要求最大數量的卡牌。如果指示中要求的棄置卡牌數超過其手牌數量，則進一步的棄牌指示將視為無效。 範例：「臥底特工」具有「[喪鐘][>]棄置2張卡牌，然後抽2張卡牌（當我陣亡，獲得此效果）」的技能。如果「臥底特工」的控制者擁有2張以上手牌，則必須棄置2張手牌。如果該控制者僅有1張手牌，則棄置1張手牌，後續的棄牌指示將視為無效。如果該控制者沒有手牌，則棄牌指示將視為無效。最後，無論其究竟棄置了幾張手牌，都可抽2張卡牌。
423.5.	此行動的格式為「棄置X張卡牌」。
424.	暈眩
424.1.	暈眩是指選擇盤面上的單位，使其暈眩的行動。
424.1.a.	暈眩是一種二元狀態。單位要麼被暈眩，要麼沒有被暈眩。
424.1.a.1.	已經被暈眩的單位無法再次被暈眩。 範例：「日蝕使者」擁有技能「當你暈眩1個敵方單位，活化我並在本回合給予我+1 [M]」。其控制者打出一張寫著「暈眩1個單位」的法術。該控制者可選擇一個已經被暈眩的單位作為目標，但若如此選擇，則不會觸發「日蝕使者」的技能。
424.1.a.2.	被暈眩的單位將在回合結束清理的步驟3d解除暈眩。
424.1.b.	被暈眩的單位無法在戰鬥傷害階段提供戰力造成傷害。 詳情請參閱規則**467.**戰鬥傷害步驟。

424.1.c.	被暈眩的單位仍須受到等於或大於其全部戰力的傷害才會被摧毀。
424.2.	暈眩是一種限定行動。
424.2.a.	玩家只能在遊戲效果的指示下暈眩單位。
425.	揭示
425.1.	從一或多位玩家無法獲得資訊的區域中拿起某張卡牌，並向「所有玩家」展示的過程，即稱為揭示。
425.1.a.	揭示是一種暫時狀態，不是區域。
425.1.a.1.	其他卡牌（包括被揭示的卡牌）均可參照「被揭示」的行動。
425.1.a.2.	被揭示的卡牌依然會留在原本的區域。 範例：1張卡牌從一位玩家的主牌堆最上方被揭示後，該卡牌仍是該玩家主牌堆最上方的卡牌。
425.1.a.3.	被揭示的狀態會持續到套用該狀態的遊戲效果指定的期間結束為止；若未指定期間，且該狀態是由法術或技能指示的揭示行動所造成，則會持續到該法術或技能結算結束為止。
425.1.b.	除非另有說明，被揭示的卡牌只會暫時成為「所有玩家」均可知悉的資訊，不會執行任何其他效果。
425.2.	揭示是一種限定行動。
425.2.a.	玩家只能在遊戲效果有所指示時，從非公開或祕密區域揭示卡牌。
425.2.b.	在《符文戰場》遊戲過程中，玩家可以選擇與一或多位玩家分享非公開資訊。此一行動不會被視為揭示，也不會觸發任何在卡牌被揭示時觸發的效果。
425.3.	此行動的格式為「揭示[區域]的卡牌」或「揭示[區域]」。 範例：「揭示你的主牌堆最上方2張卡牌」的執行方式為：從你的主牌堆最上方拿出兩張卡牌，將其展示給所有玩家，讓所有玩家詳細閱讀並理解卡牌內容。當所有玩家都已獲得機會查看並理解揭示的資訊後，將這兩張卡牌以原有順序放回主牌堆最上方即可。
425.3.a。	當指示揭示某個區域，且未指定卡牌的數量時，所指的是「目前位於指定區域中的所有卡牌」。 範例：某張卡牌的說明為「選擇1名對手並揭示你的手牌。該玩家從你的手牌中挑選1張卡牌。你可以在本回合中無視費用打出其餘卡牌」。當指示要揭示手牌時，該玩家會揭示目前其手牌中的所有卡牌。
425.3.a.1.	揭示狀態會套用於這些卡牌。在執行該指示後，任何之後加入該區域的卡牌都不會變為揭示狀態。
425.4.	遊戲效果可在卡牌被揭示時，對受到揭示的卡牌進行操縱或影響。
425.4.a。	卡牌被揭示時，可受到進一步的操縱或使用。某些情況下，被揭示的卡牌放回的區域也會受到調整。 範例：「揭示你的主牌堆最上方的2張卡牌。將其中一張加入你手牌，另一張則回收」的執行方法為：從你的主牌堆最上方拿出兩張卡牌，將卡牌放到桌上展示給所有玩家，讓所有玩家詳細閱讀並理解卡牌內容。當所有玩家都已獲得機會查看並理解展示的資訊後，你可以從中選擇一張放入手牌。未被你選中的一張則會被回收，放到主牌堆底部。
426.	反制
426.1.	取消一位玩家執行、啟動或打出卡牌行動的過程，即視為反制。
426.1.a.	遭反制的卡牌或技能不會產生任何效果，並會從法術鏈中移除。
426.1.a.1.	以此方式從法術鏈清除的卡牌會放入棄牌堆。
426.1.b.	遭反制的卡牌，以打出卡牌為觸發條件的技能而言，不會被視為已打出。
426.1.c.	遭反制不會退還你因打出卡牌、啟動技能或觸發技能所支付的任何費用。

426.1.c.1.	包含額外費用。
426.2.	反制是一種限定行動。
426.2.a.	玩家只能在遊戲效果的指示下，反制卡牌和技能。
426.3.	此行動的格式為「反制[法術鏈中的卡牌或技能]」。
427.	強化／增益
427.1.	將一個增益指示物放到單位上的行為，即視為強化。 詳情請參閱規則**701.**強化／增益。
427.1.a.	增益也是一種物件。
427.1.b.	如要強化單位，將一個增益指示物（如果該單位尚未擁有）放到單位上即可。
427.1.b.1.	如果該單位已經有增益指示物，則不會再獲得另一個。
427.1.b.2.	某些效果可能會允許1個遊戲物件被強化多次。這類效果會忽略此限制。
427.1.c.	帶有增益指示物的單位仍可被「強化單位」的行動選擇為目標，但在執行時不會再獲得增益。 範例：某法術的說明為「強化1個單位。然後，如果該單位透過此方法獲得增益，則抽1張卡牌」。該法術會在沒有增益指示物的單位上放置一個增益指示物，隨後法術的控制者抽一張牌。然而，如果玩家選擇了已經有增益指示物的單位，則無法抽牌。 範例：某單位的說明為「當你強化我時，活化我」。如果該單位被選為某個會將其強化的遊戲效果，而且該單位已被強化，則不會觸發其技能。
427.2.	增益是一種限定行動。
427.2.a.	玩家只能在遊戲效果的指示下強化單位。
427.3.	此行動的格式為「強化[單位]」。 例如：「強化1個單位。」 例如：「強化1個友方單位。」 例如：「強化同一處戰場的2個友方單位。」
428.	放逐
428.1.	將一張卡牌從其他區域放置到放逐區的行為，即視為放逐。 詳情請參閱規則**108.6.**放逐區。
428.2.	一張卡牌受到放逐時，將直接從初始位置放置到放逐區。
428.2.a.	放逐不屬於摧毀。
428.2.b.	放逐不屬於棄置。
428.3.	卡牌和效果可以參照被「同一個遊戲物件」放逐的卡牌。
428.3.a.	一個遊戲物件或遊戲效果產生多個放逐卡牌的實例時，該遊戲物件或遊戲效果無法參照被同名物體，或源自同名卡牌的效果放逐的其他卡牌。 範例：某法術的說明為「放逐你的主牌堆最上方的卡牌。當你在本回合征服一處戰場，抽取該牌」。此卡牌效果允許你在符合條件的情況下，從放逐區抽取被放逐的卡牌。如果有多張同樣效果的卡牌同時打出，則每個效果均分別觸發。每張卡牌也將分別抽取。如果回合玩家在未抽取該卡牌的情況下選擇讓過回合，則該卡牌將無限期停留在放逐區。如果該玩家又打出一張相同的法術，放逐了另一張卡牌，並滿足了法術設定的條件，則可打出最新被放逐的卡牌，但不能打出最初被放逐的卡牌。 詳情請參閱規則**394.**連結技能。
428.4.	放逐是一種限定行動。

428.4.a.	玩家只能在遊戲效果的指示下放逐卡牌或常駐牌。
428.5.	此行動的格式為「放逐[常駐牌或卡牌]」。 例如：「放逐1張手牌。」 例如：「從你的棄牌堆放逐2張卡牌。」 例如：「查看你的主牌堆最上方2張卡牌。抽取其中1張，放逐另1張。」
429.	擊殺／摧毀
429.1.	常駐牌從盤面被送入棄牌堆的行動，即視為擊殺／摧毀。
429.1.a。	擊殺／摧毀可以主動發動，也可以被動發動。
429.1.a.1.	主動擊殺／摧毀是在遊戲效果指示下，或作為卡牌或技能的費用而進行的擊殺／摧毀行動。
429.1.a.1.a.	此稱為擊殺／摧毀指示。
429.1.a.1.b.	當一個帶有喪鐘或其他以自身死亡為觸發條件之技能的單位，即將因為擊殺／摧毀指示而被放入棄牌堆時，會先將任何此類技能以待處理項目加入法術鏈。在完成此擊殺／摧毀指示前，應記下該單位的地點、屬性及其他相關資訊，以便在確認時處理這些技能。 範例：「大膽」達瑞文的說明包含「當我在戰鬥中陣亡，選擇一位對手。該對手獲得1分」。該技能會在達瑞文本人陣亡時觸發，因此當對達瑞文執行擊殺／摧毀指示時，會先將該技能加入法術鏈，再將他放入棄牌堆。
429.1.a.2.	被動擊殺／摧毀是因致命傷害或其他遊戲狀態而進行的擊殺／摧毀行動。
429.2.	常駐牌被擊殺／摧毀時，會從初始位置直接移入棄牌堆。
429.2.a.	常駐牌只有在所在地點為盤面區域時，才會視為遭到擊殺／摧毀。
429.2.b.	此舉不屬於移動。
429.3.	擊殺／摧毀是一種限定行動。
429.3.a.	玩家只能在遊戲效果的指示下，擊殺單位。
429.4.	結算清理也可能造成擊殺／摧毀。
429.5.	擊殺／摧毀可歸因於遊戲物件。
429.5.a.	遭擊殺的單位或遭摧毀的裝備，會被視為由該遊戲物件擊殺／摧毀。
429.5.b。	含有擊殺／摧毀指示的法術或技能，對擊殺單位或摧毀裝備的行動負責。
429.5.c.	當一或多個單位因清理而遭擊殺，該擊殺／摧毀行動將歸因於在該清理發生前，最後一個結算並對該單位造成傷害的法術或技能。
429.5.c.1.	對造成行動負責的玩家，即視為執行擊殺／摧毀行動的玩家。
429.5.c.2.	如果導致單位被擊殺的清理是戰鬥清理，則該擊殺／摧毀行動會歸因於戰鬥傷害的來源，而其控制者要為該擊殺／摧毀行動負責。
429.5.d.	如果源自某遊戲物件的技能執行了擊殺／摧毀行動，則創造該技能的遊戲物件也會一併被視為造成單位被擊殺的原因。 範例：某法術的說明為「重複執行兩次：對1個單位造成3點傷害」。「不死鳳凰」單位的說明為「當你使用法術擊殺1個單位，你可以支付[1][C]從你的棄牌堆打出我」。某玩家在「不死鳳凰」位於其棄牌堆中時打出該法術。「執行」此措辭表示它具有一個反射觸發式技能，會將兩個觸發式技能放入法術鏈。每當此些觸發式技能結算時，便會對為該技能所選之單位造成傷害。如果其中一個技能對單位造成致命傷害，則法術及其技能都會被視為傷害來源，因此法術和技能都會被視為該單位遭擊殺／摧毀的原因。此即表示該法術的控制者以法術擊殺了一個單位，因此「不死鳳凰」的技能會觸發。

429.6.	此行動的格式為「擊殺[常駐牌]」。 例如：「擊殺1個敵方單位。」 例如：「擊殺此卡牌，[2]：抽1張卡牌。」 例如：「摧毀所有裝備。」
430.	增添
430.1.	將資源放入玩家符文池的行動，即視為增添。
430.2.	增添資源的觸發式技能與主動技能在其被打出時會立即確認，即使在處理任務期間或在法術與技能結算期間亦同，並且會在確認後立即結算。
430.2.a.	優先權和焦點不會因增添技能確認或結算而轉移。任何進行中的任務或**FEPR**流程中的步驟，都會在它們進行確認及結算期間暫停。
430.2.b.	會增添資源的法術將會確認並在法術的正常時機結算。
430.3.	具有增添資源效果並帶有反應標籤的主動技能，可以在法術或技能要求支付資源時隨時啟動。 範例：玩家可以在啟動打出法術的流程前，透過任何方式增添能量和符能。啟動該程序後，玩家也可以在支付費用步驟，選擇啟動增添反應，以獲得能量或符能來支付費用。 範例：玩家將兩個單位移動到一處戰場，該處有對手控制的「狙魔調查員」。該玩家雖然不具有優先權，但仍可啟動增添反應來支付「狙魔調查員」產生的套用費用，且這些技能立即確認並結算。
430.4.	增添是一種限定行動。
430.4.a.	玩家只能在遊戲效果的指示下增添資源。
430.5.	此行動的格式為「增添[資源]」。 例如：「增添[2]」表示「增添2點能量」。 例如：「[E]：增添[Y]」表示「增添1點秩序流派的符能」。 例如：「增添[1][G]」表示「增添1點能量和1點止靜流派的符能」。
431.	召喚
431.1.	從某玩家的符文牌堆最上方抽取符文，將其放到盤面的行動，即視為召喚。
431.2.	指示玩家召喚一或多張符文的遊戲效果，可能會指明這些符文進入盤面的條件或情況。 範例：某法術的說明為「召喚1枚休眠狀態的符文」。當該法術開始結算，其控制者將其符文牌堆頂部的符文放入盤面，且該符文以非活化的休眠狀態上場。
431.2.a.	預設情況下，符文是透過召喚被活化。
431.3.	若符文牌堆中沒有足夠的符文，則全數召出。
431.4.	召喚是一種限定行動。
431.4.a.	玩家會在自身回合的召喚階段中召喚兩個符文。
431.4.b.	玩家也可以在遊戲效果的指示下召喚符文。
431.5.	此行動的格式為「召喚X枚符文」，後面可能有相應條件或規定。 例如：「召喚1枚符文。」 例如：「當你打出我，召喚1枚休眠狀態的符文。」 例如：「召喚2枚休眠狀態的符文。如果你無法依此法召喚2枚符文，則抽1張卡牌。」
432.	燃盡
432.1.	如果玩家嘗試將卡牌從主牌堆移動到其他區域，但主牌堆剩餘的卡牌數不足時，則必須執行燃盡。
432.1.a.	如果玩家必須抽牌，但主牌堆裡的卡牌數不足，則其先盡可能抽牌，然後執行本行動，再依照原指示抽剩餘數量的牌。

432.1.b.	如果玩家必須將卡牌從主牌堆放置到其他區域，例如棄牌堆，但牌堆裡的卡牌數不足，則必須先盡可能移動卡牌，然後執行此行動，再依照指示完成剩餘數量的卡牌移動。
432.1.c.	如果指示要求玩家查看或揭示的卡牌，但主牌堆裡的卡牌數不足，則該玩家盡可能查看或揭示卡牌，但不執行燃盡，然後繼續執行指示剩餘的部分。
432.1.c.1.	如果查看或揭示卡牌後，發現卡牌數量不足，無法對被揭示或查看的卡牌執行後續行動，則任何進一步指示都將被視為無效。即使那些指示會將這些卡牌移到其他區域，此舉亦不會引發燃盡。 提醒：牌張在查看或揭示時，仍視為位於其原始區域，本例中為主牌堆。
432.2.	要執行燃盡，玩家必須遵循以下步驟：
432.2.a.	盡可能執行指定的行動。
432.2.b.	將棄牌堆回收至主牌堆。 提醒：當多張卡牌同時回收回主牌堆時，必須將這些卡牌隨機洗入牌堆。
432.2.c.	選擇一位對手，使其獲得1分。
432.2.d.	完成原本讓自己觸發燃盡的剩餘行動。 範例：一位玩家在其抽牌階段嘗試抽1張卡牌，但其主牌堆當下為空白。該玩家改為將棄牌堆洗牌後放入主牌堆，然後選擇一名對手，使其獲得1分，最後，該玩家抽一張牌。
432.3.	玩家的主牌堆可能在執行燃盡時仍然為空，這通常是因為其棄牌堆同樣為空。當其嘗試再次執行原本觸發燃盡的行動時，將再次觸發燃盡。
432.3.a.	勝利分數除非有其他效果干預，否則此一過程將使該玩家持續燃盡，每次都讓一名對手獲得1分，直至一名對手到達勝利分數、贏得遊戲。
432.3.b.	在第一次燃盡按流程執行完畢後獲得的分數，不得以任何方式取代或防止。
432.3.c。	在第一次燃盡按流程執行完畢後獲得的分數，如果使玩家達到或超過該模式的勝利分數，且分數高於每位對手，則該玩家獲勝。 範例：如果一位玩家的牌堆和棄牌堆都沒有卡牌，且他們要抽1張卡牌，則會開始不斷燃盡。在第一次燃盡處理後，若後續的燃盡使玩家的分數超過勝利分數，且高於所有對手的分數，則由該玩家贏得對戰。
432.3.c.1.	該玩家會立即獲勝，無需等待清理發生。
432.4.	燃盡是一種限定行動。
432.4.a.	玩家只能在遊戲效果的指示下進行燃盡。
432.5.	燃盡是一種替換效果。 詳情請參閱規則**367.**替換效果。
433.	加倍
433.1.	使一項數值屬性增加等同於該屬性當前數值的量，這種行動即視為加倍。
433.1.a.	此舉會產生一個效果，根據要求玩家執行此行動的遊戲效果所指定的持續時間，依該特定量來調整該屬性。 範例：某個具有3點基礎戰力和堅守2的單位，正以防守方身分參與戰鬥。由於堅守生效，故現有戰力為5。某玩家選擇該單位為法術「背水一戰」的目標，該法術的說明包含「本回合使1個友方單位戰力加倍」。該單位目前的戰力為5，所以本回合會獲得+5戰力，使現有戰力成為10。戰鬥結束後，堅守不再生效，但「背水一戰」給予的+5戰力依然有效，因此該單位的戰力為8。
433.1.b.	某些遊戲效果也可能導致傷害加倍；在此情況下，這些效果等同於以下說明的替換效果：「如果我將受到來自某個來源的傷害，我改為受到來自該來源的雙倍傷害。」或「如果[我／此卡牌]將造成傷害，[我／此卡牌]改為造成雙倍傷害。」在這些情況下，傷害的來源在加倍後仍保持不變。

433.2.	加倍是一種限定行動。
433.2.a.	玩家只能在遊戲效果的指示下執行加倍。
434.	交換
434.1.	針對一些遊戲物件，使某項數值提升，而另一項數值降低，致使兩者數值反轉的行為，即視為交換。
434.1.a.	交換會對各項屬性產生兩種不同的效果。一為提升某個數值，一為降低另一項數值。這些效果會持續到指示交換的效果所指定的期間結束為止。
434.1.b.	為完成此行動，首先計算兩個屬性數值之間的差額，並為其中較低的數值增加該差額，同時將較高的數值減去該差額。
434.1.c.	如果兩項屬性數值相同，則交換不會產生任何效果。
434.1.d.	如果交換的屬性為單位的戰力，此效果等同於分別給予那些單位1點戰力增加效果與1點戰力減少效果。
434.2.	交換是一種限定行動。
434.2.a.	玩家只能在遊戲效果的指示下執行交換。
435.	附加
435.1.	將盤面上兩張卡牌連結在一起，使其效果以某種方式結合的行動，即視為附加。這會使一或多張卡牌成為附加狀態，且至少使一張卡牌成為本體牌。 詳情請參閱規則**716.**附加。
435.1.a.	附加會同時影響兩張卡牌。
435.1.a.1.	其中一張卡牌被指定為被附加的對象，因此變成附加狀態。另一張則會成為本體牌。
435.1.b.	為了呈現此狀態，將本體牌直接疊放在其他一或多張卡牌上，展示所有效果文字和戰力加成，但隱藏附加卡牌所有其他內容。
435.1.b.1.	如果本體牌附加了多張卡牌，應以能清楚閱讀所有效果文字框和戰力加成的方式疊放卡牌。附加卡牌的順序不會影響效果發動。
435.1.c.	本體牌會將所有附加卡牌的效果文字，增補加入自身的規則說明文字。
435.1.d.	本體牌的戰力會受到所有附加於其上的卡片所提供的戰力加成而調整。
435.1.e.	附加一張或多張卡牌會使該些卡牌上印刷的規則說明文字於附加期間轉為無效。 詳情請參閱規則**716.**附加。
435.1.f.	將卡牌附加至新的本體牌時，會使其從目前附加的卡牌上卸除。
435.1.g.	將卡牌附加至目前的本體牌時，不會產生任何效果。
435.1.h.	單位無法附加至其他卡牌上。 詳情請參閱規則**140.**單位。
435.1.h.1.	如果單位將被附加，不會發生任何事。
435.1.h.2.	如果一個處於附加狀態的非單位遊戲物件透過任何方式成為單位，其會在成為單位時卸除。
435.1.i.	如果遊戲效果指示玩家將卡牌附加到其目前的本體牌，則不會產生其他效果。
435.2.	附加是一種限定行動。
435.2.a.	玩家只能在遊戲效果的指示下附加卡牌。
435.3.	附加卡牌此一動作本身並不具備選擇或指定目標的特性。然而，造成附加動作的遊戲效果則可能包含指定目標的

	行為。
435.4.	卡牌附加至另一張卡牌時，其所在地點會變成跟本體牌一致。
435.4.a.	此舉不視為移動。
435.5.	將一張卡牌附加至另一張卡牌時，除了使一張卡牌成為附加牌、另一張成為本體牌，並使附加卡牌所在地點改變外，不會改變其中任一張卡牌的狀態。 範例：將1件休眠的武裝附加到單位上時，不會使該武裝活化。
436.	卸除
436.1.	將目前透過附加而連結在一起的兩張卡牌解除連結的行動，即視為卸除。這會讓其中一方失去附加狀態，並可能讓另一方不再是本體牌。
436.1.a.	卸除只會影響目前附加於其他卡牌的卡牌。
436.1.a.1.	遊戲指示玩家卸除目前未附加於任何對象的卡牌時，將不會產生任何效果。
436.1.b.	卡牌變成卸除狀態時，便不再處於附加狀態。
436.1.b.1.	為了呈現此狀態，這些卡牌不應再放置於原先作為本體牌的卡牌之下。
436.1.b.2.	如果本體牌在這之後不再有任何附加的卡牌，便不再是本體牌。
436.1.c.	卡牌被卸除時，其效果文字會變成無效，而其規則說明文字則不再無效。
436.1.d.	本體牌不再具備由被卸除卡牌附加至其規則說明文字中的效果文字。
436.1.e.	本體牌停止受到該卸除卡牌之戰力加成所產生的戰力修正。
436.2.	卸除是一種限定行動。
436.2.a.	玩家只能在遊戲效果的指示下卸除卡牌。
436.3.	卸除卡牌此一動作本身並不具備選擇或指定目標的特性。然而，造成卸除動作的遊戲效果則可能包含指定目標的行為。
436.4.	卡牌從本體牌卸除時，其所在地點與其卸除前依附的本體牌相同。
436.4.a.	如果被卸除的卡片是裝備，且此操作導致其出現在戰場上，則它將在下一次清理時被召回。 詳情請參閱規則**318.**清理。
436.4.b.	如果附加卡牌是因為本體牌從盤面區域移動到非盤面區域而被卸除，那麼該附加卡牌被卸除後的地點，將是本體牌在離開盤面區域，前往非盤面區域前所在的最後一個位置。
437.	預測
437.1.	預測卡牌意指查看主牌堆最上方一張卡牌，然後選擇是否回收的行動。
437.1.a.	當預測的卡牌多於1張時，預測的玩家會查看指定數量的卡牌，並從中回收任意數量的卡牌，再將其餘的卡牌以任意順序放回其主牌堆最上方。
437.2.	預測是一種限定行動。
437.2.a.	玩家只能在遊戲效果有所指示時，預測卡牌。
437.3.	做為指示時，此行動的格式為「預測X」。
437.3.a.	如果沒有出現[X]，則預設為1。
437.4.	如果玩家嘗試預測的卡牌數量超過其主牌堆剩餘的卡牌數量，則改為盡可能地多進行預測。

437.4.a.	牌堆的卡片數量過少時，玩家不會因為預測而觸發燃盡。
438.	防止
438.1.	防止傷害意指減少一組遊戲物件將受到的傷害的行動。
438.1.a.	防止是一種與傷害互動的行動。
438.1.a.1.	在計算要防止的總傷害時，會將所有已套用的額外傷害一併計算在內。
438.1.b.	防止會在定義傷害數值、影響的傷害來源，以及相關效果持續時間的說明中出現。
438.1.b.1.	防止行動的格式通常為「在本回合內，防止[單位]接下來將受到的X點[來源]傷害」。
438.1.b.1.a.	X即為「防止值」。
438.1.b.1.b.	X可以是「全部」，代表無限量的傷害。
438.1.b.2.	防止始終對受防止行動影響的單位即將受到的下一次傷害生效。
438.2.	傷害被防止時，會替換為以下事件：傷害來源造成等同於原本傷害減去該單位個別記錄的抵擋值的傷害。
438.2.a.	造成的傷害經過防止絕不會低於0，但可以為0。等同於沒有造成傷害。
438.3.	以這個方式造成傷害時，受防止行動影響的單位之防止值，須減去被防止的數值。
438.3.a.	如果防止值因此歸零或變成負數，則該單位不再記錄防止，且效果結束。
438.3.b.	減少後的數值即為新的防止值。
438.3.c.	如果防止值為「全部」，則維持為「全部」。
438.4.	對一個單位造成的傷害如果全部被防止，則視為沒有對該單位造成任何傷害。
438.5.	受到防止影響的單位，在戰鬥中仍然可以被分配傷害。分配所造成的傷害會受到防止行動的影響。
438.5.a.	分配給單位的傷害，上限為考慮所有防止行動的防止值後，對該單位而言會致命的數值，並遵循一般的傷害分配規則。 範例：一個擁有2 [M]的單位在戰鬥傷害階段被分配傷害。該單位的說明為「每次戰鬥防止我將承受的首3點傷害」。這個單位必須被分配5點傷害，分配量才算是致命傷害。
438.5.b.	若防止值為「全部」，則任何數量的傷害都不會視為致命。
438.6.	防止是一種限定行動。
438.6.a.	玩家只能在遊戲效果的指示下防止傷害。
438.7.	防止是一種延遲替換效果。 詳情請參閱規則**367.**替換效果。 詳情請參閱規則**390.**延遲性技能。
439.	取代
439.1.	取代是指在不打出卡牌的情況下創造一個衍生物，取代另一張卡牌或衍生物，並繼承被取代之遊戲物件的所有效果或狀態。
439.1.a.	取代的衍生物就指定或參照該遊戲物件的遊戲效果而言，會被視為與其所替換的卡牌或衍生物為同一個遊戲物件。 範例：1名以綠林之父作為傳奇的玩家征服了那歐格鬥場。他選擇將綠林之父的征服效果加入法術鏈，並安排在那歐格鬥場征服效果之後。當綠林之父的觸發效果結算時，那歐格鬥場會被草叢取代。雖然那歐格鬥場已經被取代，但其觸發式技能中的「此處」所代表的資訊仍可參照，因為草叢已繼承所有狀態與條件。那歐格鬥場的觸發式技能所指定的單位，在結算時仍是合規目標。

439.2.	取代是一種限定行動。
439.2.a.	其他遊戲效果有所指示時，玩家可以取代卡牌和衍生物。
439.3.	此行動在指示中會以「以[Y]取代[X]」的格式呈現。
439.3.a.	[X]是要被取代的目標。
439.3.b.	[Y]是將取代該目標的物件。
439.3.b.1.	這項行動必定會指定要創造的衍生物。
439.4.	取代不屬於放逐。
439.5.	被取代的卡牌或衍生物會被放入放逐區。
439.5.a.	這些物件處於放逐區時，視為被取代，而非被放逐。
439.6.	被取代的衍生物，進入放逐區後便會消失。
439.6.a.	這不會使創造的衍生物或取代的行為失效。
439.7.	透過替代行動創造的衍生物可以被指示「換回」。這也可能以「以[該衍生物]取代的[遊戲物件]取代[該衍生物]」的形式出現。
439.7.a.	「換回」是取代行動的延伸。
439.7.b.	換回時，衍生物會消失，原本的卡牌會回到衍生物消失前所在的位置，並繼承目前所有效果和狀態。
439.7.b.1.	任何曾被該衍生物，或曾被該衍生物取代之衍生物取代的卡牌，都可以用這種方式換回。
439.7.c.	如果放逐區中沒有東西可供換回，則該物件永遠無法換回。
440.	創造
440.1.	創造是指製造一個此前不存在於遊戲中的遊戲物件。
440.2.	創造遊戲物件的效果，會指定遊戲物件的放置位置，直接將遊戲物件創造至指定的區域。
440.2.a.	這些遊戲物件在被創造之前，並不存在於指定的創造區域之外。這些遊戲物件被創造之後，可以依其類型的規則變換區域。
440.2.b.	如果效果未指定區域，則會將遊戲物件創造至其類型對應的區域。
440.2.b.1.	常駐牌會被創造在盤面上任何可以被打出的地點。
440.2.b.2.	法術會被創造於法術鏈。
440.2.b.3.	符文會被創造於基地。
440.2.b.4.	傳奇會被創造於傳奇區。
440.2.b.5.	戰場會被創造於戰場區。
440.2.c.	遊戲物件會創造在哪個區域，可以由執行中的遊戲行動隱含指定。 範例：「打出1個1 [M] “侍從”」會隱含指定衍生物被創造到哪個區域，因為它指定該衍生物被打出，因此會被創造於法術鏈。 範例：「創造1個1 [M]侍從衍生物」不會指定區域，因此侍從衍生物會被創造在盤面上任何可以被打出的地點。
440.3.	創造一個遊戲物件的效果，會指定所創造的遊戲物件的狀態與類型。

440.3.a.	如果遊戲物件是衍生物，則將會遵循衍生物的一般規則。 詳情請參閱規則**179.**衍生物。
440.3.b.	如果效果指定被創造出來的遊戲物件持續一定時間，則該物件會在那段時間持續存在，並在該段時間結束後停止存在。
440.3.c.	如果非衍生物遊戲物件是由連結技能在組牌期間從有限的選擇集中創造，則同時間場上僅能存在1個該類遊戲物件。如果玩家將創造已存在於盤面上或法術鏈中的遊戲物件，該行動會被視為無效。
440.4.	除非創造該遊戲物件的遊戲效果另有說明，否則此類遊戲物件皆屬其創造玩家所擁有。控制權則會依遊戲物件類型適用的規則建立。
440.4.a.	被創造的常駐牌、符文、傳奇或法術，創造出來時會由其擁有者控制。
440.4.b.	被創造的戰場，創造出來時無人控制。
440.5.	此行動在指示時的格式通常為「創造[X]至[Y]」或「將[X]增添至[Y]」。
440.6.	創造是一種限定行動。
440.6.a。	玩家只能在遊戲效果的指示下，創造遊戲物件。
441.	燃燒
441.1.	燃燒是指玩家將卡牌從主牌堆最上方移動到其棄牌堆的行為。
441.1.a.	「當你燃燒」的技能，或其他以燃燒為觸發時機的觸發式技能，會在發生燃燒後執行其效果。
441.2.	此行動的格式為「燃燒X張卡牌」。
441.2.a.	X為將被燃燒的卡牌數量。
441.3.	燃燒是一種限定行動。
441.3.a.	玩家必須依遊戲效果或費用指示燃燒卡牌。
441.4.	當燃燒是效果的一部分時，玩家必須盡可能燃燒最多的卡牌。如果指示要燃燒的卡牌數量超過其主牌堆中的卡牌數，則先燃燒主牌堆中所有卡牌，燃盡後再燃燒剩餘應燃燒的卡牌。 詳情請參閱規則**432.**燃盡。
442.	賦能
442.1.	賦能是使一個或多個遊戲物件獲得賦能的行動。
442.1.a.	獲得賦能是一種二元狀態。遊戲物件要麼獲得賦能，要麼沒有。
442.1.b.	已經獲得賦能的遊戲物件無法再次獲得賦能。
442.1.c.	如果遊戲物件處於獲得賦能狀態時再次被指示獲得賦能，則不會產生其他效果。
442.1.c.1.	某些效果可能會允許1個遊戲物件能夠多次獲得賦能。這類效果會忽略此限制。對此類遊戲物件而言，獲得賦能並非二元狀態，而是可疊加的狀態。
442.2.	「獲得賦能」是一種遊戲物件在盤面上的狀態，可供其他遊戲效果和技能參照。
442.2.a.	當遊戲物件因為賦能遊戲行動而獲得賦能時，該事件同樣可以被遊戲效果和技能參照。
442.3.	賦能是一種限定行動。
442.3.a.	玩家只能在遊戲效果的指示下，將遊戲物件賦能。
443.	解除賦能

443.1.	解除賦能是指將一或多個遊戲物件的獲得賦能狀態移除的行為。
443.1.a.	解除賦能只會影響目前獲得賦能的卡牌。
443.1.a.1.	指示玩家對目前未獲得賦能的卡牌進行解除賦能的遊戲效果，將不會產生任何效果。
443.1.b.	解除賦能擁有多重獲得賦能狀態的遊戲物件，會移除其中一重狀態。
443.2.	解除賦能是一種限定行動。
443.2.a.	玩家只能在遊戲效果的指示下，將遊戲物件解除賦能。
444.	跳過
444.1.	跳過某個事件是指以不發生任何事件來替換該事件的行動。
444.1.a.	跳過是一種與回合事件和流程互動的行動。 範例：某卡牌的說明包含「選擇1個敵方單位。跳過該單位在本回合的下一次移動。這是一個替換效果，以不發生任何事件替換單位移動事件。 範例：某卡牌的說明包含「跳過你的抽牌階段」。這是一個替換效果，以不發生任何事件替換一位玩家的抽牌階段。 範例：某卡牌的說明包含「選擇1位玩家。他們將跳過本回合下一次因征服而獲得的分數」。這是一個替換效果，使征服時獲得1點分數的事件不會發生。
444.1.a.1.	事件是指因執行遊戲行動或遊戲物件狀態變化所導致的單一時刻。 詳情請參閱規則**367.**替換效果。
444.1.a.2.	回合的流程包含回合、階段、步驟和子步驟。
444.1.b.	跳過行動的格式通常為「跳過[該回合的事件或流程]」。
444.2.	當該回合的事件或流程被跳過時，會替換為無事發生。對戰將依此繼續。
444.2.a.	任何會因該回合的事件或流程發生而觸發的效果都不會觸發。
444.3.	跳過是一種限定行動。
444.3.a.	玩家只能在遊戲效果的指示下跳過該回合的事件或流程。
444.4.	跳過是一種替換效果。 詳情請參閱規則**367.**替換效果。
445.	支付
445.1.	支付資源是指將該資源從你的符文池移除。
445.1.a.	支付是一種與能量和符能互動的行動。
445.1.b.	要符合從符文池中移除資源的資格，資源必須為[1]以上，或為[C]或[A]以上。 範例：[0]並非可從符文池中移除的資源。作為費用，這會在未執行支付遊戲行動的情況下支付。此費用無法拒絕。
445.2.	當一位玩家被指示要支付某個資源時，該玩家可以從自己的符文池移除該資源（如果該資源存在於符文池中）。如果玩家選擇不這麼做，該指示會被視為無效。
445.2.a.	如果支付資源的指示屬於卡牌或技能費用的支付，則選擇不支付這些資源將取消打出該卡牌或技能的行動。 詳情請參閱規則**358.**檢查合規性。
445.2.b.	如果支付資源的指示屬於其他費用的支付，則選擇不支付這些資源將使相關效果無法執行。

	詳情請參閱規則**201.**費用。
445.2.c.	玩家在被指示支付資源時，可以隨時啟動能夠增添資源的技能(須帶有反應關鍵字)。這些技能會立即確認並結算，無需遵循一般限制。 詳情請參閱規則**430.**增添。
445.3.	支付是一種限定行動。
445.3.a.	玩家只能在遊戲效果的指示下支付資源。
446.	複製
446.1.	複製遊戲物件是指將某個遊戲物件的部分或全部可複製特性，以被複製遊戲物件的特性進行增添或替換的行為。
446.2.	複製效果會在複製效果層中呈現。 詳情請參閱規則**475.**效果層。
446.3.	某些遊戲物件可能會被創造為另一個遊戲物件的複製體。這不是複製效果。在此情況下，該複製體會具有與其所複製的遊戲物件相同的可複製特性。其本身不具備隨後會被替換的印刷特性。 範例：「時間魔法師」極靈是一個單位，其說明為「每回合一次，我在戰場上時，如果你將打出1個衍生物，你可以改為打出該衍生物和額外1個複製體」。由極靈的替換效果所打出的額外複製體，本身不具備印刷特性。其印刷特性即為其所複製之衍生物的特性。
446.4.	複製是一種限定行動。
446.4.a.	玩家只能在遊戲效果的指示下，複製遊戲物件。
447.	移動
448.	移動是一種限定行動。
448.1.	常駐牌從盤面上的任一位置移動到盤面上的另一位置即為移動，除非這是由修正性的召回或附加常駐牌因其本體牌而改變地點所致。 詳情請參閱規則**421.**移動。
448.2.	「卡牌改變遊戲區域」的事件本身，不構成移動。
448.3.	移動效果為瞬間執行。
448.3.a.	常駐牌不會有「處於兩個地點之間」的狀態。
448.3.b.	常駐牌只會位於兩種地點：移動前的初始位置，以及移動後的目的地。
448.3.c.	移動不涉及法術鏈，也無法被反應。
449.	移動行動存在於常駐牌改變地點時的初始位置和目的地之間。
449.1.	初始位置是常駐牌的起始位置。
449.2.	目的地是常駐牌前往的地方。
449.2.a.	在兩人以上的遊玩模式中，備戰或有進行中戰鬥的戰場對於符合以下條件的單位來說，是所有移動類型（無論是否為標準移動）的無效目的地：控制單位的玩家未參與該戰場上的戰鬥，或在該處戰場上沒有單位。
449.2.b.	在有隊友的遊玩模式中，玩家的隊友所占據的戰場，對於該玩家所控制的單位而言，都是無效目的地，無論是標準移動還是其他類型的移動。
449.2.c.	若某個行動需要移動，而該移動會導致單位因任何原因出現在其無法前往的地點——例如該戰場上有兩位並非該移動單位控制者的玩家正在戰鬥或已備戰——則該單位改為執行召回。 詳情請參閱規則**456.**召回。

450.	玩家可以選擇用標準移動移動自己的單位。 標準移動的詳情請參閱規則**144**。
451.	法術、技能或其他效果可能會導致移動。
451.1.	移動的來源會決定目的地的合規性限制。
451.2.	單位「無法」以任何方式移動到已經有其他兩位玩家的單位的戰場。
452.	如果目的地是未被一個或多個已移動的單位的控制者控制且未受爭奪的戰場，則該目的地進入爭奪狀態。
453.	單位在移動時可能會引發非戰鬥法術對決。 詳情請參閱規則**341.**法術對決。
454.	單位在移動時可能會引發戰鬥。 詳情請參閱規則**461.**戰鬥。
455.	移動行動完成後，應執行清理。
456.	召回
457.	召回是指將常駐牌從任何地方移轉至其基地，且這個過程不算作移動。
458.	召回不是移動。
458.1.	召回不會觸發由移動行動引發的觸發式技能。
458.2.	召回會使常駐牌變換地點。
458.3.	召回不會被限制或阻擋移動行動的行動和遊戲效果所阻止。
459.	裝備可以被召回。
459.1.	當未附加且未部署的非單位裝備在戰場上被創造或打出，或因其他原因出現在戰場時，會在下一次清理被召回到其控制者的基地。 範例：某件武裝附加在戰場上的某單位上，因此該武裝也會位於該戰場。若該單位死亡，則該武裝會在下次清理時被召回。
460.	召回不會影響被召回的常駐牌的狀態。
460.1.	除非召回的來源另有說明，常駐牌的傷害與狀態都不會受到召回影響。
461.	## 戰鬥
462.	當清理發生時，若法術鏈中沒有物件，某處戰場有已備戰的戰鬥，且其他戰場沒有正在進行的法術對決或戰鬥，便會發生戰鬥。 詳情請參閱規則**318.**清理。
462.1.	若在該戰鬥備戰的戰場上正在進行法術對決，則該法術對決會轉為戰鬥法術對決，並在該處開啟戰鬥。
463.	如果對決雙方控制的單位出現在同一戰場上，但戰鬥步驟尚未開始，這樣的戰鬥即視為處於備戰狀態。
463.1.	如果有多處戰場同時存在由對手控制的單位，則回合玩家可以決定先結算哪一場戰鬥。
463.2.	若備戰的戰鬥在戰鬥步驟開始前不再處於備戰狀態，則不會結算或執行。
463.3.	如果戰鬥和法術對決在同一處戰場準備開啟，且回合玩家發起法術對決，則該法術對決會以戰鬥法術對決的形式展開。
464.	戰鬥只能在兩位玩家各自控制的單位之間發生。
464.1.	在兩人以上的遊玩模式中，備戰或有進行中戰鬥的戰場對於符合以下條件的單位來說，是所有移動類型（無論是否

	為標準移動）的無效目的地：控制單位的玩家未參與該戰場上的戰鬥，或在該處戰場上沒有單位。 無效目的地的詳情請參閱規則**449.2.a**。
464.2.	在兩人以上的遊玩模式中，若戰場正處於備戰或有進行中戰鬥，則未參與該戰鬥的玩家無論以任何方式，都無法選擇該戰場為打出單位的地點。
464.2.a.	如有效果「要求」將單位打出至處於備戰或有進行中戰鬥的戰場，但該單位的控制者並未參戰，則改為將該單位打出至控制者的基地。
464.2.b.	此後相應效果中提到的「此處」，指代的位置都會改為控制者的基地（即該單位打出的來源位置）。如果這項變更導致後續效果失效，則視為該效果目標指定失效。 關於何時可認定指定目標的詳情請參閱規則**355.6.**指定目標。
464.3.	所有會導致超過兩位玩家同時進入一場戰鬥的選擇，均為無效且無法完成。
465.	**戰鬥步驟**
466.	步驟**1**：戰鬥法術對決步驟
466.1.	戰鬥會在兩種狀況下開啟：當戰鬥和法術對決同時在同一處戰場備戰，且回合玩家發動法術對決時；或是在回合處於法術對決開放狀態，且在該法術對決進行中的戰場有戰鬥備戰時。 詳情請參閱規則**318.**清理。
466.2.	戰鬥開啟時，會直接進入戰鬥法術對決，或是將目前的法術對決轉為戰鬥法術對決。
466.2.a.	下列任務會按以下順序成為未完成事項：
466.2.b.	1.戰鬥開始的效果會現在觸發。如果戰鬥是以戰鬥法術對決開始，法術對決開始時的效果會同時發生。
466.2.c.	2.確認誰是進攻方，誰是防守方。
466.2.c.1.	所控制的單位使戰場進入爭奪狀態的玩家，即為進攻方。
466.2.c.1.a.	如果法術對決的展開是戰鬥的一部分，則該玩家在法術對決起始時獲得焦點。
466.2.c.1.b.	如果在戰鬥開始時已有法術對決進行中，則擁有焦點的玩家會維持其焦點。
466.2.c.2.	防守方是指未對戰場施加爭奪狀態狀態的玩家。
466.2.c.3.	進攻方與防守方現在會分別獲得進攻方或防守方身分，視情況而定。由進攻方或防守方控制且位於爭奪狀態戰場上的單位，此時會分別獲得進攻方或防守方身分，視其控制者而定。
466.2.c.3.a.	如果在此時刻之後，由進攻方或防守方控制的單位進入此戰場，則在導致其進入行動的清理階段，該單位依其控制者分別獲得進攻方或防守方身分。
466.2.d.	3.如果確立進攻方和防守方導致觸發式技能轉為待處理，則將物件增添至戰鬥法術鏈。
466.2.d.1.	擁有焦點的進攻玩家會先將觸發式技能放上法術鏈，接著依回合順序由所有非防守方玩家放置，最後才是防守方玩家。
466.2.e.	如果已建立戰鬥法術鏈，則狀態閉鎖。
466.2.e.1.	否則戰鬥法術對決將繼續進行，如常維持開放狀態。
466.2.f.	玩家可以照常打出任何東西到法術鏈。
467.	步驟**2**：戰鬥傷害步驟
467.1.	如果進攻方和防守方的單位都仍留在此戰場，則以下任務會依按以下順序成為未完成事項：
467.2.	1.法術對決關閉時，進攻方和防守方會以當下各自的戰力，結算遭到攻擊的戰場的戰鬥傷害。

467.2.a.	將所有進攻單位的戰力相加。
467.2.b.	將所有防守單位的戰力相加。
467.2.c.	由進攻方開始，每位玩家將等同於己方總戰力的傷害分配給對方的單位。
467.2.c.1.	分配傷害並非造成傷害。
467.2.c.1.a.	所有傷害分配完畢後，傷害會同時造成。這兩個行動並不相同。
467.2.c.2.	技能或效果可能會影響傷害分配的順序。注意：致命傷害是指對單位造成等於或超過其戰力的非零傷害。
467.2.c.3.	在將傷害分配給其他單位之前，必須先將致命傷害完整地分配給一個單位。 範例：如果一位玩家有5點傷害要分配給四個戰力3的單位，則「不能」選擇對其中一個單位分配2點傷害，再對其餘3個單位各分配1點傷害。玩家必須對其中一個單位分配3點傷害，剩餘的2點則分配給另一個單位。
467.2.c.4.	單位所被分配的傷害不能超過造成致命傷害所需的最小值，除非沒有其他單位可以分配傷害。 範例：如果一位玩家有5點傷害要分配給四個戰力3的單位，且這些單位各自已經被標記了1點傷害，該玩家不能對任何一個單位分配超過2點傷害。
467.2.c.4.a.	如果分配給單位的傷害被調整為或替換為高於初始值的傷害量，分配傷害的玩家必須選擇一個最低的可適用數值，使該單位承受致命傷害。 範例：一個擁有3 [M]的單位在戰鬥傷害階段被分配傷害。還有其他同一控制者的單位尚未被分配傷害。該單位有一項延遲替換效果套用於其上，效果為「此回合對其造成的所有傷害加倍」。在分配傷害時，分配傷害的玩家只能選擇對此單位分配1點或2點傷害——若這麼做，分配的傷害會加倍，分別變成2點或4點傷害。以此方式使該單位承受致命傷害的最低適用數值為4點傷害。
467.2.c.5.	以此方式分配傷害時，會套用於最終傷害的被動技能和替換效果視為套用於傷害分配本身。 範例：一個擁有2 [M]的單位在戰鬥傷害階段被分配傷害。該單位的說明為「每次戰鬥防止我將承受的首3點傷害」。這個單位必須被分配5點傷害，分配量才算是致命傷害。 範例：進攻方玩家要將其3 [M]的傷害分配給兩個各自擁有2 [M]的防守單位。其中一個單位有一項延遲替換效果套用於其上，效果為「此回合對其造成的所有傷害加倍」。進攻方玩家將2點傷害分配給另一個防守單位，然後在分配傷害給具有延遲替換效果的單位時，分配2點傷害給該單位；也就是在分配傷害給該單位時，1點加倍成2點。當該傷害被造成時，不會再次加倍——加倍已視為在傷害分配階段發生。 範例：進攻方玩家要將其3 [M]的傷害分配給一個2 [M]的單位。該單位同時受到2點防止值的效果與「蓮華之罠」的效果影響，會使對其造成的傷害加倍。這兩個替換效果都會套用於傷害分配，套用順序由2 [M]單位的控制者決定。如果控制者選擇先套用防止值，該單位會先防止2點分配傷害，然後剩下的1點傷害會加倍成2點。該單位將被分配4點傷害。當傷害被造成時，該單位會承受2點傷害。如果控制者選擇另一種順序，該單位將被分配6點傷害，其中2點會被防止。當傷害被造成時，該單位會承受4點傷害。
467.2.c.6.	玩家必須在能力所及的情況下遵守所有傷害分配的要求與限制。 範例：一位玩家正在將傷害分配給以下單位：一個具有坦克（「戰鬥傷害必須優先分配給我」）的單位、一個具有後排（「戰鬥傷害必須最後分配給我」）的單位，以及另一個沒有任何技能的單位。該玩家必須先將戰鬥傷害分配給擁有坦克的單位，然後分配給沒有技能的單位，最後分配給擁有後排的單位。
467.2.c.7.	如果有多個單位的技能或效果要求玩家以相同優先順序分配傷害，則該玩家可以任意順序對此些單位分配傷害。 範例：一位玩家正在分配傷害給以下單位：兩個具有坦克（「戰鬥傷害必須優先分配給我」）的單位，以及一個沒有任何技能的單位。該玩家選擇一個具有坦克的單位，並將戰鬥傷害分配給該單位。然後該玩家必須先將剩餘的傷害分配給另一個擁有坦克的

	單位，再分配給沒有技能的單位。
467.2.c.8.	如果一個單位同時受到一或多個技能或效果影響，且這些效果要求以互相排斥的特定方式分配傷害，則分配傷害的玩家只能選擇其中一個技能套用。 範例：具有後排技能的「巡邏」凱特琳（「戰鬥傷害必須最後分配給我」）獲得坦克技能（「戰鬥傷害必須優先分配給我」）。一位玩家正在將傷害分配給這個帶有坦克的凱特琳，以及兩個沒有技能的單位。該玩家無法同時滿足凱特琳的兩項傷害要求，因此可以選擇先將傷害分配給凱特琳以滿足坦克要求，或最後分配以滿足後排要求。該玩家不能選擇在另外兩個單位之間對凱特琳分配傷害，因為此舉無法滿足任何一項要求。
467.2.c.9.	如果有多個單位符合上述情況，則每個單位會分別處理。分配傷害的玩家選擇要套用哪個技能或效果，然後結算該次分配。如果此舉導致多個單位須以相同優先順序分配傷害，則此些單位可在該優先順序內以任意順序分配傷害，如常處理。 範例：兩張具有後排技能的「巡邏」凱特琳（「戰鬥傷害必須最後分配給我」）現在都獲得坦克技能（「戰鬥傷害必須優先分配給我」）。一位玩家在對此兩個凱特琳和一個沒有技能的單位分配傷害時，可以選擇先將傷害分配給兩個凱特琳以滿足坦克要求，然後再分配給其他單位。
467.2.c.10.	如果一個單位無法受到傷害，則無論多少傷害都不能視為致命。此類單位免受任何強制分配的要求。 範例：「無懼」慨影具有「如果我本回合已移動兩次，則我不會受到傷害」。當慨影無法受到傷害時，在戰鬥中分配致命傷害時會忽略該單位。 範例：反擊風暴的說明為「選擇一個單位。本回合中，該單位下一次要受到傷害時，防止該傷害」。相關單位有替換效果套用於其上，但仍然可以受到傷害。因此，該單位仍須納入強制分配的考量範圍。
467.2.d.	對每個單位造成等同於分配給該單位之數量的傷害。
467.3.	2.跳過**FEPR**流程，並取消所有未完成任務。進入結算步驟。
468.	步驟**3**：結算步驟
468.1.	1.執行戰鬥清理。
468.1.a.	啟動戰鬥特殊清理。
468.1.a.1.	插入「3c.為所有單位移除傷害」。
468.1.a.2.	插入「3d.如果防守方仍在戰場上，則召回進攻方」。 詳情請參閱規則**456.**召回。
468.2.	以下任務為未完成事項： 注意：在執行此步驟前，請先結算所有因造成戰鬥傷害而進入法術鏈的項目，以及戰鬥清理和相關的FEPR。
468.3.	1.判定戰鬥結果
468.3.a.	如果一位玩家在此步驟中獲得進攻方或防守方身分，且是唯一在該戰場上仍有單位的玩家，則該玩家贏得該場戰鬥。
468.3.b.	如果一位玩家在此步驟中獲得進攻方或防守方身分，且是該戰場上唯一沒有任何單位留下的玩家，則該玩家輸掉該場戰鬥。
468.3.c.	此戰場上的單位會繼承其控制者的戰鬥結果。
468.3.d.	如果在戰鬥清理的步驟3d中有單位被召回，或此任務期間雙方玩家都有單位在場上，或者雙方玩家都沒有單位在場上，則為「無結果」。
468.3.d.1.	如果達成「無結果」且雙方玩家都仍有單位，則在該戰場上準備一場法術對決和戰鬥。

468.4.	以下任務為未完成事項： 注意：在執行此步驟前，請先結算所有因判定戰鬥結果而進入法術鏈的項目，以及相關的FEPR。
468.5.	1.如果該地點沒有法術對決或戰鬥處於備戰狀態，則仍有單位留在此處的玩家建立控制權，前提是該玩家尚未控制此戰場。
468.5.a.	清除爭奪狀態。
468.5.b.	如果該處沒有任何玩家控制的單位，則該戰場轉為無人控制。
468.5.c.	將所有在此戰場上且與戰場控制者不同的待命卡牌移除。
468.5.d.	如果該玩家本回合尚未奪取該戰場，則建立控制權會構成征服。 關於控制的詳情，請參閱規則**188.**控制（權）。 征服的詳情請參閱規則**471.1**。
468.5.e.	此玩家不一定是對該戰場施加爭奪狀態狀態的玩家。
468.6.	以下任務為未完成事項： 注意：在執行此步驟前，請先結算所有因建立控制權而進入法術鏈的項目，以及相關的FEPR。
468.7.	1.戰鬥結束。
468.7.a。	移除所有單位和玩家的進攻方與防守方身分。
468.7.b。	在戰鬥尾聲，或戰鬥結束時，效果生效。
468.7.c.	所有時機為「本次戰鬥」的效果同時失效。
469.	**奪取戰場**
470.	奪取戰場是指玩家奪得或維持戰場控制權的行為，且前提是該玩家本回合尚未奪取該戰場。
470.1.	奪取戰場與獲得分數是兩個不同的過程。奪取戰場可能會使玩家獲得分數，但兩者並無必然關聯。
470.2.	卡牌文字有時會透過以下方式描述獲得分數的過程：「獲得X分」。此時「獲得」（Score）並非指奪取戰場（Scoring）的過程。
470.3.	卡牌文字使用「奪取」（Score）一詞描述奪取戰場的過程時，不會提及任何分數。此時才是指奪取戰場的過程。
471.	玩家可透過以下兩種方式之一奪取戰場：
471.1.	征服：玩家獲得本回合尚未奪取的戰場之控制權。
471.1.a.	在有隊友的遊玩模式中，於玩家回合起始階段的得分計算步驟期間，其隊友控制的戰場無法被該玩家的隊伍以任何方式透過征服來奪取。
471.1.b.	玩家建立控制權後，將獲得該戰場的控制權。
471.2.	據守：一位玩家維持一處戰場的控制權，且該玩家於本回合起始階段尚未奪取該處。
472.	每位玩家不論使用何種方式，每回合對每一處戰場都只能奪取一次。
473.	玩家奪取戰場時，會發生兩件事：
473.1.	玩家會根據其當下分數獲得最多1點分數。
473.1.a.	致勝分數有額外限制。
473.1.a.1.	注意，因為非征服來源而獲得的分數不受這些限制約束。
473.1.b.	當玩家嘗試透過征服獲得分數，且其目前總分與該遊玩模式的勝利分數差距在1分以內，會發生以下情況

	:
473.1.b.1.	如果該玩家本回合已奪取所有戰場，則該玩家獲得致勝分數。如果該玩家本回合「並未」奪取所有戰場，則改為抽1張卡牌。
473.2.	在被奪取的戰場上觸發奪取技能。
473.2.a.	征服技能會在被征服的戰場觸發。
473.2.b。	據守技能會在被據守的戰場觸發。
473.2.c.	這些技能只會在戰場被奪取時觸發；也就是說，每位玩家每回合最多只能觸發一次。
474.	當清理發生時，如果玩家累積的分數大於或等於其遊玩模式的勝利分數，且高於每位對手，則該玩家贏得對戰。
475.	效果層
476.	效果層是遊戲效果用於改變遊戲物件特性、固有技能或其他屬性的機制。
477.	效果層是一種組織結構。
477.1.	效果層僅用於規範遊戲效果套用於遊戲物件的方式與順序，以維持一致性。
478.	效果層會重複套用，直到所有作用於物件的效果都已套用過一次，且沒有任何變動經過處理為止。
478.1.	效果層會持續套用並接受評估。所有遊戲物件的效果層會在同一時間更新，但在評估效果層時，每個遊戲物件都會分開並個別處理。
478.1.a.	如果評估遊戲效果是否適用需要依據一或多個其他遊戲物件的資訊，該遊戲效果便具有物件效果層的依賴關係。請暫停評估具有依賴關係的遊戲物件的效果層，並評估參照資訊所屬遊戲物件的效果層效果。一旦確認該遊戲效果適用或不適用後，便繼續進行評估。 範例：一個4 [M]單位的部分說明為「當我處於[強大]狀態時，我是雪怪」。另一個單位的部分說明為「我擁有你所控制單位的所有標籤」。當4 [M]單位獲得強化時，會評估所有遊戲物件的效果層。如果正在評估第二個單位的效果層，就需要暫停評估，並先評估所有其他單位的效果層。當我們評估4 [M]單位的效果層時，完成所有評估後，該單位會擁有雪怪標籤。當我們評估完所有單位後，會回頭評估第二個單位，此時該單位也會擁有雪怪標籤。
478.1.b.	如果一個遊戲物件對另一個遊戲物件具有物件層級的依賴關係，而該遊戲物件本身又對第三個遊戲物件具有物件層級的依賴關係，如此類推，則先確定依賴鏈的最終端點，並先評估該遊戲物件的效果層效果，再沿著依賴鏈逐一往回評估，直到所有遊戲物件的效果層效果都完成評估為止。
478.1.c.	如果依賴法術鏈形成自我循環，則找出循環中的最小遊戲物件集合，並同時逐層評估這些遊戲物件的效果層效果。如果其中任何一個遊戲物件的遊戲效果參照了該集合以外的遊戲物件，則暫停評估，先評估那些遊戲物件，再繼續評估該集合。 範例：一個4 [M]單位的說明為「如果此處有[強大]敵方單位，我獲得+5 [M]」。戰鬥期間，雙方玩家各自在一處戰場上控制其中一個單位。每個單位都獲得強化。第三位玩家使用「能量守恆」，其說明為「選擇一處戰場。本回合給予該處友方單位+1 [M]，敵方單位-1 [M]，最低降至1 [M]」。該處的兩個單位都獲得-1 [M]。由於這兩個單位的效果會互相參照，因此形成依賴法術鏈。逐層同時評估兩個單位的效果層後，兩個單位的戰力都會是4 [M]。
478.2.	效果層會依序套用。其中的每個效果會在可以套用時立即套用，且在所有序列中只會套用一次。
478.3.	當一輪套用完成後，應重新執行此流程，並再次檢驗每個效果層，套用現在可能適用的效果。
478.4.	移除或取消某個效果與套用該效果是分開處理的，但仍然只能套用一次。 範例：「勝利」菲歐拉卡牌上印刷的戰力為4，且具有「此牌具備強大時，擁有法盾、遊走以及堅守」。如果有玩家給予菲歐拉增益，則她的戰力會在改變技能的效果層之後，於運算層提升。接著會重新檢驗改變技能的效果層，並套用法盾、遊走和堅守技能。由於每個效果都已套用一次，且沒有其他效果須要套用，菲歐拉的特性最終確認為5點戰力，並擁有法盾、遊走和堅守。當已獲增益的「勝利」菲歐拉以防守方身分參與戰鬥時，會在運算層額外獲得+1戰力，使其擁有6點戰力和3個關鍵字。

	範例：已獲強化的「勝利」菲歐拉在以防守方身分參與戰鬥時，其強化效果被移除。重新依序檢驗各效果層時，菲歐拉在改變技能的效果層不再獲得法盾、遊走和堅守，因此當運算層被檢驗時，增益（已消失）和堅守（已不再擁有）都不會套用。菲歐拉會從擁有6點戰力和3個關鍵字，直接轉為4點戰力卻沒有任何關鍵字。
479.	效果層會依照以下順序套用：
479.1.	1.複製效果
479.1.a.	此效果層處理所有複製效果。
479.1.b.	當複製效果套用於遊戲物件時，複製效果所指定的特性會依照該效果的指定取代或增添至被複製的遊戲物件的可複製特性。如果複製效果未指定任何特性，則該遊戲物件的所有特性都會由被複製遊戲物件的特性取代。 範例：一位玩家觸發「詐欺師」勒布朗的據守效果，並打出1個映像衍生物，使其成為「誠實仲介」的複製體。該玩家隨後打出「鏡像」，將映像衍生物指定為目標。當「鏡像」的映像衍生物被打出，它會複製原始映像衍生物的所有可複製特性——目前，這些特性就是它複製的「誠實仲介」所擁有的特性。該位玩家盤面上會有三個名為「誠實仲介」的單位，其中兩個是帶有瞬息的衍生物複製體。
479.1.b.1.	遊戲物件的可複製特性是該遊戲物件所有印刷的特性，或在套用複製效果時所複製的特性。對於衍生物而言，可複製特性是該衍生物在被創造時所具有的特性。 範例：可複製特性包括以下特性的印刷版本：名稱、超類型、類型、標籤、費用、流派、規則說明文字、效果文字、戰力、戰力加成、情境文字、美術
479.1.c.	遊戲物件的可複製特性與該遊戲物件實際具有的特性不同，後續套用的效果層效果可能會修改其實際特性。
479.1.d.	本效果層的效果可以透過「複製」一詞辨識。 範例：「斯弗頌歌爾」這件武裝的部分說明為「當此牌附加於1個單位上，將該單位的文字複製到此武裝的效果文字，並在此牌附加期間持續生效」。這是在此效果層套用的複製效果。
479.2.	2.特性變更效果
479.2.a.	此效果層處理賦予、移除或替換遊戲物件既有特性的效果。 名稱 超類型 類型 標籤 控制者 費用 流派 基礎戰力 基礎戰力加成
479.2.b.	本效果層的效果可以透過「成為」、「給予」、「是」或「為」等字詞辨識。 範例：某常駐牌具有技能「其他友方單位都是約德爾人」。其他友方單位便會在此一效果層會獲得約德爾人標籤。
479.3.	3.改變技能的效果
479.3.a.	這一層處理給予、移除或替換遊戲物件技能或規則說明文字的非複製效果。 關鍵字 被動技能 增補規則說明文字 移除規則說明文字 效果文字
479.3.b.	本效果層的效果可以透過「成為」、「給予」、「失去」、「擁有」、「具備」或「是」等字詞識別。 範例：某常駐牌具有技能「其他友方單位擁有[預視]」。其他友方單位便會在本效果層獲得[預視]關鍵字。

479.3.c.	附加卡牌效果文字的技能，將增補到此效果層。
479.4.	4.運算效果
479.4.a.	此效果層處理的是遊戲物件特性數值的加減計算。 戰力 能量費用 符能費用
479.4.b.	當一個來自非被動技能，且帶有限制條件的運算效果生效，其效果會在套用時根據該限制進行結算，而該受限制影響的數值將被「記住」，並在效果的持續時間內保持不變。此過程稱為「快照」。 範例：如果某效果給予單位「本回合-4 [M]，最低降至1」，並選擇了1個2 [M]單位，則該效果本回合會使目標-1 [M]。 範例：某單位的說明為「你在此處控制的單位，其戰力提升至5 [M]」。這是被動技能，因此不會快照。 範例：某法術的說明為「將1個友方單位的戰力提升至5 [M]」。此效果會套用1次，且持續時間不限。由於這不是來自被動技能，因此會快照。
479.4.c.	玩家不能用負數來增加數值屬性。如果某效果指示玩家這麼做，則改為增加0。 範例：某玩家打出「背水一戰」，該法術的說明為「本回合使1個友方單位戰力加倍。給予其[瞬息]」。該玩家在確認時將1個2 [M]單位指定為目標。作為對「背水一戰」的反應，對手打出「日蝕」並指定該2 [M]單位為目標。當「背水一戰」結算時，該單位為-2 [M]。「背水一戰」在執行加倍行動時，指示其控制者將該單位的戰力增加其當前數值-2。這不可行，因此該單位的戰力改為增加0。
479.4.d.	附加卡牌的戰力加成於本效果層套用。
479.4.e.	此效果層按以下方式進行加減運算。
479.4.e.1.	1.加值
479.4.e.1.a.	對戰力的正值或加值效果會優先套用。
479.4.e.1.b.	如果該加值設有限制，且該限制並非來自被動技能，則該限制會在效果持續期間「快照」。
479.4.e.2.	2.減值
479.4.e.2.a.	對戰力的負值或減值會最後套用。
479.4.e.2.b.	如果該減值設有限制，且該限制並非來自被動技能，則該限制會在效果持續期間「快照」。
479.4.f.	此效果層的效果可透過文字中的「給予」、「交換」、「增加」、「減」、「費用減……」、「費用加……」、「-X」或「+X」等詞句辨識。 範例：某個效果說明為「你在本回合每打出1張卡牌，我的費用便減[1]，最低為[1]」。費用會在此效果層中調整。
480.	如有多個效果套用於同一效果層中的同一遊戲物件，或在同一效果層中相互影響，則這些效果皆會生效，但順序可能由依賴關係決定。
480.1.	依賴關係會在以下情況發生時建立：
480.1.a.	套用一個效果會改變另一個效果的存在。
480.1.b.	套用其中一個效果會改變另一個效果能影響的物件數量；或
480.1.c.	套用一個效果會改變套用另一個效果時的結果。
481.	要確定哪個效果依賴於另一個效果時，需判斷哪條前述準則適用，並進一步判斷哪個效果的結果會因套用順序而改變。那麼

	該效果即視為依賴於另一個效果。 範例：1個擁有4 [M]的單位受到1個被動技能影響，該被動技能為「你控制的單位在此處的戰力提高至5 [M]」。其控制者對該單位打出「紀律」，使其+2 [M]。在套用效果層變動時，這兩個效果會在同一層套用。如果我們先套用被動技能，被動技能會+1 [M]，而「紀律」效果會+2 [M]。如果我們反過來套用，「紀律」效果會+2 [M]，而被動技能會+0 [M]。被動技能會因為套用順序而改變，因此它依賴「紀律」效果。
481.1.	如果兩個效果都會因為對方的套用而改變，則無法建立依賴關係。 範例：1個擁有4 [M]的單位受到1個被動技能影響，該被動技能為「你控制的單位在此處的戰力提高至5 [M]」。其控制者打出某法術，其說明為「使1個單位+2 [M]，至多5 [M]」。如果我們先套用被動技能，被動技能套用+1 [M]，而法術效果會套用+0 [M]。如果我們先套用法術效果，法術效果會套用+1 [M]，而被動技能會套用+0 [M]。兩個效果都會因為套用順序而改變，因此無法建立依賴關係。
481.2.	如要結算依賴關係，在同一效果層中創造該依賴關係的效果，必須按以下方式套用： 1.在該效果層中，確定哪個效果依賴於另一個效果。 2.先套用受依賴的效果。 3.接著立即套用依賴於前者的效果。 範例：1個擁有4 [M]的單位受到1個被動技能影響，該被動技能為「你控制的單位在此處的戰力提高至5 [M]」。其控制者對該單位打出「紀律」。如前所述，被動技能依賴「紀律」效果。因此會先套用紀律效果，該單位獲得+2 [M]，然後立刻套用依賴該效果的被動技能。該單位的最終戰力為6 [M]。
482.	如果在同一效果層中為相同遊戲物件套用了多個效果，但沒有建立依賴關係，則該效果層及子層中的效果將按照時間戳記順序套用
482.1.	當一個效果開始套用，它會確立一個時間點作為其時間戳記，用來在結算層級效果時與其他遊戲效果進行比較。
482.1.a.	時間戳記不是固定的值。
482.1.b.	時間戳記用於對比各項效果的相對時間，以及它們開始對遊戲生效的時間點。
482.1.c.	時間戳記不會以任何方式被遊戲效果參照。僅用於確認層級效果的結算順序。
482.2.	規則說明文字基於任何原因失效時，會失去其時間戳記。當它不再處於失效狀態，將建立新的時間戳記。
482.3.	效果的套用順序如下：每個效果層及子層中擁有最早時間戳記的效果優先套用，隨後該效果層及子層中的其他效果按時間順序依次套用。
483.	## 遊玩模式
484.	《符文戰場》有多種遊玩方法。
485.	遊玩模式必須為遊戲定義多種變數。
485.1.	玩家人數：參與對戰的人數。
485.2.	玩家組成：玩家在遊戲中的組織方式。
485.2.a.	此變數決定玩家為單獨遊玩，或組隊遊玩。
485.2.b.	此變數將決定對手的數量。
485.3.	勝利分數：玩家或隊伍必須達到才能獲勝的分數。
485.3.a.	勝利分數可以是任何正數。
485.4.	戰場數目：決定在遊戲中由玩家帶入並位於場上的戰場數量。
485.4.a.	這可能對競賽設定中的牌組建構要求產生影響。
485.4.b.	遊戲使用的戰場數可能少於玩家人數。
485.5.	準備：此模式所需的初始準備調整。

485.6.	賽制：勝利條件或遊戲中新增的額外規則。
485.7.	首回合流程：每位玩家第一回合的規則調整。
485.8.	獨特規則
485.8.a.	如果有任何獨特規則，則增補於此處。
486.	官方遊玩模式
487.	1v1（決鬥）
487.1.	2位玩家
487.2.	1v1 每人需面對1名對手 不分隊伍
487.3.	勝利分數：8
487.4.	戰場數目：2
487.4.a.	每位玩家提供三處(3)戰場，在自己建構牌組期間將其加入牌組。只會用到其中一處戰場，由玩家在準備階段選定。
487.5.	準備：每位玩家從自己的三處(3)戰場中隨機選擇一處(1)。剩餘的兩處戰場將被移除，本局對戰中不予使用。將選定的戰場同時放置於戰場區。
487.6.	賽制：一戰定勝負。得分率先達到勝利分數的玩家贏得對戰。
487.7.	首回合流程：後手玩家在對戰的第一個召喚階段，從自己的符文牌堆「額外」召喚1個符文。
488.	1v1（比賽）
488.1.	2位玩家
488.2.	1v1 每人需面對1名對手 不分隊伍
488.3.	勝利分數：8
488.4.	戰場數目：2
488.4.a.	每位玩家提供三處(3)戰場，在自己建構牌組期間將其加入牌組。只會用到其中一處戰場，由玩家在準備階段選定。
488.5.	準備：每位玩家從自己的三處(3)戰場中選擇一處(1)。剩餘的兩處戰場擱置到一邊，本局對戰不予使用。將選定的戰場同時放置於戰場區。該場對戰結束後，若有玩家獲勝，使用過的戰場將會移除，該場比賽中不得再次選用。必須改為選擇其中一處先前預留的戰場。
488.5.a.	如果沒有玩家贏得該局對戰，當局所選的戰場可以在後續對戰中重複使用。
488.6.	賽制：三戰兩勝。得分率先達到勝利分數的玩家贏得對戰。贏得該局對戰的玩家獲得一個勝場。隨後，雙方玩家需重置對戰狀態，移除之前使用的戰場，從擱置的戰場中選擇一處新的，再次進行遊戲。率先獲得兩個勝場的玩家將贏得本場比賽。
488.6.a.	此賽制也可以採用五戰三勝。在這種情況下，於比賽的第4場和第5場對戰，玩家可以選擇一處已從對戰中移除的戰場。
488.6.a.1.	玩家僅能在該場比賽中各自選用過所有戰場至少一次後，才可用此方式重複使用戰場。
488.6.a.2.	以此方式重複使用戰場時，玩家在同一場比賽中不得選用同一處戰場超過兩次。

488.7.	首回合流程：後手玩家在對戰的第一個召喚階段，從自己的符文牌堆「額外」召喚1個符文。
489.	三方對戰（混戰）
489.1.	3位玩家
489.2.	亂鬥 每人需面對2名對手 不分隊伍
489.3.	勝利分數：8
489.4.	戰場數目：3
489.4.a.	每位玩家提供三處(3)戰場，在自己建構牌組期間將其加入牌組。只會用到其中一處戰場，由玩家在準備階段選定。
489.5.	準備：每位玩家從自己的三處(3)戰場中隨機選擇一處(1)。剩餘的兩處戰場將被棄置，本局對戰中不予使用。選定的戰場將在對戰開始前同時放置到三位玩家之間，在本局對戰中使用。
489.6.	賽制：一戰定勝負。得分率先達到勝利分數的玩家贏得對戰。
489.7.	首回合流程：先手玩家在本局對戰的第一個抽牌階段中「不抽牌」。最後一位行動的玩家，在對戰中其首個召喚階段，從自己的符文牌堆「額外」召出一枚符文。
490.	四方大戰（戰爭）
490.1.	4位玩家
490.2.	亂鬥 每人需面對3名對手 不分隊伍
490.3.	勝利分數：8
490.4.	戰場數目：3
490.4.a.	每位玩家提供三處(3)戰場，在自己建構牌組期間將其加入牌組。
490.4.b.	先手玩家移除其戰場。該戰場不予使用。
490.5.	準備：除先手玩家以外，每位玩家從自己的三處(3)戰場中隨機選擇一處(1)。剩餘的兩處戰場將被移除，本局對戰中不予使用。選定的戰場將在遊戲開始前同時放置到玩家之間，在本局對戰中使用。
490.6.	賽制：一戰定勝負。得分率先達到勝利分數的玩家贏得對戰。
490.7.	首回合流程：先手玩家在本局對戰的第一個抽牌階段中「不抽牌」。最後一位行動的玩家，在對戰中其首個召喚階段，從自己的符文牌堆「額外」召出一枚符文。
491.	2v2（岩漿庫）
491.1.	4位玩家
491.2.	2v2 每人需面對2名對手 每人擁有1名隊友
491.3.	勝利分數：11
491.4.	戰場數目：3
491.4.a.	每位玩家提供三處(3)戰場，在自己建構牌組期間將其加入牌組。

491.5.	準備：
491.5.a.	除先手玩家以外，每位玩家從自己的三處(3)戰場中隨機擇一(1)。剩餘的兩處戰場將被移除，本局對戰中不予使用。選定的戰場將在遊戲開始前同時放置到玩家之間，在本局對戰中使用。
491.5.b.	先手玩家移除其戰場。該戰場不予使用。
491.5.c.	兩隊交替進行各自的回合。
491.5.c.1.	先手玩家行動後，輪到對手行動，之後輪到先手玩家的隊友行動，接著輪到先手玩家之對手的隊友，以此類推。
491.5.c.2.	如果隊友面對面坐，則回合順序照常按順時針方向進行。
491.5.c.3.	如果隊友並排而坐，則回合順序在兩隊之間隔桌交替。
491.6.	賽制：一戰定勝負。得分率先達到勝利分數的隊伍贏得對戰。
491.6.a.	同隊玩家會一起獲勝或落敗。
491.6.a.1.	如果一位玩家認輸，則整支隊伍都將落敗。
491.6.a.2.	如果一位玩家落敗，則整支隊伍一起落敗。
491.6.a.3.	如果一位玩家獲勝，則整支隊伍一起獲勝。
491.7.	首回合流程：先手玩家在本局對戰的第一個抽牌階段中「不抽牌」。最後一位行動的玩家，在對戰中其首個召喚階段，從自己的符文牌堆「額外」召出一枚符文。
491.8.	獨特規則
491.8.a.	玩家可在隊友的回合中打出法術或啟動技能。為此，其隊友要使用自己的優先權來邀請該玩家施放法術或啟動技能。
491.8.b.	每個戰隊每回合只能透過征服或占領，對同一處戰場計分一次。
491.8.b.1.	玩家在自己回合起始階段之得分步驟期間，由其隊友控制的戰場在這一回合內「不會計入該隊伍的得分」。 範例：玩家不得誘使隊友撤退，然後再征服原本由隊友控制的戰場。
491.8.c.	控制權不得共用。
491.8.c.1.	玩家不可將卡牌以待命狀態打到由隊友控制的戰場。
491.8.c.2.	玩家不可命令隊友的單位進行標準移動。
491.8.d.	分數由隊伍共享。
491.8.d.1.	同一隊伍的兩位玩家擁有的勝利分數相同。
491.8.d.2.	若玩家獲得或失去分數，其隊伍也會獲得或失去相同分數。
491.8.d.3.	若有法術或技能提及或檢查玩家獲得或失去分數，該技能會檢查該玩家的隊伍是否獲得或失去分數。
491.8.e.	友方指的是由玩家自己或其隊友控制的遊戲物件。 範例：「當你打出我，活化1個友方單位」，其中的「友方單位」可以指定玩家自己的單位或隊友的單位。
491.8.f.	手牌屬於非公開資訊。玩家可以在遊戲過程中，隨時向一或多位玩家（包括隊友）展示自己的非公開資訊。
491.8.f.1.	揭示卡牌仍視為遊戲行動，只能在特別指示下進行。

	詳情請參閱規則**425.**揭示。
491.8.g.	致勝分數的得分標準有所不同。
491.8.g.1.	當玩家透過征服獲得致勝分數時，無論是在自己的回合或隊友的回合，必須在同一回合為每處戰場計分，但「不包括」在該回合起始階段的計分步驟中由隊友占領的戰場。 詳情請參閱規則**469.**奪取戰場。
491.8.g.2.	致勝分數的限制無其他變化。
491.8.h.	隊友之間不可使用相同的英雄傳奇。
491.8.i.	隊友之間不可使用相同的戰場。
649.	**認輸**
650.	玩家可以隨時認輸。
651.	玩家認輸時，將被移出當前正在進行的對戰。
651.1.	如果一位玩家認輸後，僅剩下另一位玩家，則剩下的玩家獲勝。
651.2.	如果認輸後還有一名以上的玩家，則按步驟移除玩家。
651.3.	移除玩家後，該玩家不能再做出選擇，也無法以其他方式影響對戰。
651.4.	如果由於遊玩模式導致該玩家擁有隊友，則該玩家的隊友也視為落敗，從對戰中移除。
652.	如果對戰繼續，則按照以下步驟移除玩家。
652.1.	放逐其當前控制的所有常駐牌、符文和牌面朝下的卡牌，以及其擁有的所有常駐牌、符文和正面朝下的卡牌。
652.2.	如果該玩家提供的戰場正在使用中，則將其移除。
652.2.a.	如果該戰場正在使用中，則用一個沒有技能的衍生物戰場進行替換。
652.2.b.	該處任何單位或待命卡牌不需移動，也不受此過程影響。 詳情請參閱規則**439.**替換。
652.2.c.	如果被移除的戰場套用了任何持續效果，該持續效果會立即失效。這可能導致該處單位或待命卡牌的特性發生變化。 範例：某戰場牌的說明為「此處的單位獲得+1 [M]」。如果該戰場的擁有者認輸，導致該戰場從對戰中移除，該處的單位將立刻停止獲得+1 [M]。
652.3.	將其所擁有的所有卡牌從對戰中移除。
652.4.	反制認輸玩家控制的所有類型的法術和技能。
652.5.	對戰繼續。
652.5.a.	回合
652.5.a.1.	如果被移除的玩家為回合玩家，則按照遊戲的回合順序，輪到下一位可以行動的玩家
652.5.b.	焦點
652.5.b.1.	如果被移除的玩家在法術對決中擁有焦點，則由順位中的下一位玩家獲得焦點。
652.5.b.2.	如果被移除的玩家創造了以下狀態：所有玩家都讓過焦點，則法術對決結束，遊戲視需要繼續進行，例如結算戰鬥或完成清理。
652.5.c.	優先權

652.5.c.1.	如果被移除的玩家在法術鏈期間擁有優先權，則順位中的下一位玩家將獲得優先權。
652.5.c.2.	如果被移除的玩家創造了以下狀態：所有玩家都已經讓過優先權，則法術鏈上最新的法術或技能將進行結算，優先權將在該法術或技能結算後根據狀態重新確立。

700. 其他規則

701. 增益

702.	強化是放置在單位上的指示物。
702.1.	玩家可以使用《符文戰場》補充包中的增益提示卡牌，或身邊的任意物品來追蹤記錄增益。
702.2.	增益可以添加，也可以消耗。
702.2.a.	強化單位時，需要選擇一個單位，再將增益置於其上即可。只要增益位於該單位上，就視為其擁有增益。
702.2.b.	將單個增益指示物從單位身上移除，即視為消耗增益。
702.2.b.1.	沒有增益的單位無法消耗增益。
702.2.b.2.	玩家只能在自己控制的單位上消耗增益。
702.3.	每個單位同時只能擁有一個增益。
702.3.a.	如果一個單位已經擁有增益，而有遊戲效果要讓其獲得增益，則該單位「不會」獲得此增益。
703.	每個增益都會單獨為單位提供+1戰力。
704.	強化屬於遊戲物件，可以按照說明供其他效果參照、計算或影響。
704.1.	強化是指示物，因此不得被法術和技能指定為目標。 詳情請參閱規則**741.**指示物。
705.	如果單位離開遊戲，則其所有增益都會被移除。
705.1.	英雄不會保留英雄區的增益，即使他們以某種方式回到該區也一樣。

706. 強大

707.	強大是適用於部分單位的描述。其他遊戲效果可以檢查某單位是否強大。
708.	戰力為5以上的單位即為「強大」單位。
709.	當某單位的戰力從5以下變成5以上，就會「變為強大單位」。 範例：擁有4點戰力的單位獲得+1 [M]時，就會變成強大單位。 範例：擁有5點戰力的單位獲得+1 [M]時，「不會」變成強大單位，因為其本來就是強大單位。
710.	盤面上的單位將根據其當前的戰力進行評估。 範例：基礎戰力為3的單位，被一個說明為「一個單位在本回合獲得+3 [M]的法術指定為目標。該法術結算時，單位的戰力從3增至6，變成了強大單位。當回合結束，該效果失效時，該單位將不再是強大單位。
711.	在非盤面區域的單位會依照其牌上印刷戰力判定。 範例：如果卡牌上印刷的戰力為5以上，即使它被放入棄牌堆，仍為強大單位。該單位位於盤面上時，無論是否有提升或降低其戰力的效果，都不會對此狀態產生影響。

712. 額外傷害

713.	額外傷害是一種固有屬性，可以提供給造成傷害的行動，用來影響該行動輸出的傷害量。
714.	如果同一個造成傷害的行動，被施加了多次的額外傷害效果，則將所有效果相加後，一次完成套用。
714.1.	額外傷害只能是正值，且僅可讓分配的傷害量增加。
714.2.	如果出於任何原因導致額外傷害變為負數，則不會對該行動套用額外傷害。
715.	額外傷害的套用對象：造成傷害的行動每次結算所造成的總傷害。
715.1.	如果造成傷害的行動只有一個目標，則對該目標造成的傷害量按照提供的額外傷害量進行加成。
715.2.	如果造成傷害的行動有多個目標，則對每個目標造成的傷害量分別按照額外傷害量單獨進行加成。 範例：「宇宙奇點」是一張法術牌，其說明為「對最多2個單位各造成6點傷害」。某玩家在控制「烈焰」安妮的情況下打出「宇宙奇點」。「烈焰」安妮的說明為「你的法術和技能造成1點額外傷害」。這種情況下，「宇宙奇點」會對2個目標各造成1點額外傷害，即各造成7點傷害。
715.3.	如果造成傷害的行動需要分攤傷害，則額外傷害將套用在需要分攤的傷害量上。這可能改變可供選擇的目標數量。 範例：「狂怒」弗力貝爾的說明為「當我進攻，將5點傷害分配給此處任意數量的敵方單位」。某玩家在控制「烈焰」安妮的情況下，使用「狂怒」弗力貝爾發動進攻。「烈焰」安妮的說明為「你的法術和技能造成1點額外傷害」。「狂怒」弗力貝爾現在會對其所在位置的敵方單位造成共計6點傷害，傷害由任意數量的敵方單位分攤。不僅如此，可選分攤單位的數量也從之前的最多5名單位，提升至最多6名單位。
715.4.	如果沒有造成傷害，則不會套用額外傷害。 範例：「戰略家」提摩是具備下列技能的單位：「當我防守，選擇此處的1個敵方單位，揭示你的主牌堆的最上方5張卡牌」。每有1張帶有待命的卡牌，對該單位造成1點傷害，然後回收揭示的卡牌。」他附加了「死亡之帽」。有1個敵方單位移動到提摩所在的戰場，並在該處展開戰鬥。提摩的控制者揭示其主牌堆最上方5張卡牌，且並未揭示出具有待命的卡牌。雖然該技能因死亡之帽獲得3點額外傷害，但沒有執行造成傷害的行動，因此無法套用額外傷害。
715.4.a.	如果傷害被任何方式替換或降低，則在判定實際造成多少傷害時，替換或降低的行動會將額外傷害計入總傷害中。 範例：某單位套用防止3的效果。該單位位於「虛空之門」戰場。對手以「海克斯科技射線」指定該單位為目標。「海克斯科技射線」對該單位造成4點傷害，其中包含「虛空之門」帶來的額外傷害，而防止效果會防止其中3點。該單位承受1點傷害。
716.	附加
717.	附加是一種限定行動，它使卡牌彼此連接，從而以某種方式結合它們的效果。這會讓一張牌變成附加牌，另一張則成為本體牌。 詳情請參閱規則**435.**附加。
718.	已附加是指卡牌透過附加的方式與另一張卡牌連接的狀態。
718.1.	在被卸除之前，卡牌將一直保持此狀態。
718.2.	在此狀態下，該卡牌上印刷的規則說明文字會失效。 詳情請參閱規則**720.**失效。
718.3.	在此狀態下，該卡牌效果文字中的技能將會增補至本體牌的規則說明文字中。
718.4.	在此狀態下，該卡牌的戰力加成將按所示數值對本體牌的戰力作出調整。
718.5.	在此狀態下，附加的卡牌仍然保有作為盤面上卡牌的所有屬性。
718.5.a.	附加的卡牌在附加期間仍保有所有類型和標籤。
718.5.b.	附加的卡牌在附加期間仍可被遊戲效果選定或指定為目標。
718.5.c.	附加的卡牌不能與其附加的本體牌分開 移動。

718.5.d.	一張卡牌只能附加在一張本體牌上。
718.5.e.	附加卡牌的控制者可能和本體牌的控制者不同。
718.5.f.	本體牌的控制權變動不會影響附加卡牌的控制權，反之亦然。
718.5.g.	附加卡牌仍會將其效果文字中的技能增補到本體牌的規則說明文字，並依據其戰力加成調整本體牌的戰力。
718.6.	只有非單位的遊戲物件可以附加。
718.6.a.	如果處於附加狀態的非單位遊戲物件透過任何方式變成單位，則會在變成單位的同時卸除。
719.	本體牌是指有其他卡牌通過附加動作與其相連的卡牌。
719.1.	所有附加於此卡牌的卡牌，只要保持附加狀態，其效果文字就會增補到此卡牌的規則說明文字中。
719.2.	當不再有任何卡牌附加於此卡牌，它將不再是本體牌。
719.3.	本體牌和所有附加於它的卡牌均位於同一位置。
719.3.a.	當本體牌變更地點時，所有附加卡牌也會一同變更地點。
719.4.	本體牌的休眠與活化狀態不會影響或改變附加卡牌的狀態，反之亦然。
719.4.a.	除了地點、附加和本體以外，所有狀態皆如此。 範例：如果本體牌進入暈眩狀態，並不會影響任何附加卡牌的狀態。 範例：如果附加卡牌獲得賦能，並不會影響其本體牌的狀態。
719.5.	當本體牌從盤面區域移動到非盤面區域，所有附加於其上的卡牌都會卸除，並留在當前區域。
719.5.a.	對變更區域的本體牌擁有控制權的玩家，將決定這些卡牌卸除的順序，進而決定因卸除而產生的任何相關效果的順序。
720.	失效
721.	在遊戲過程中，卡牌文字有時可能會被指定為被無視、忽略或以其他方式視為不可用。這個狀態稱為失效。
721.1.	處於此狀態時，以此方式標記的文字將完全不會生效。
721.2.	失效的技能不會觸發、不會生效，也無法啟動。失效的指示不會被處理。
722.	失效文字仍存在於卡牌上。
722.1.	如果遊戲效果需要參照或檢查卡牌是否擁有某個關鍵字，那麼即使卡牌文字處於失效狀態，該卡牌仍然被視為擁有這些關鍵字。
722.2.	如果遊戲效果需要解析或解讀文字以確定目標資格，那麼為了確定資格，仍可以解析失效的文字。 範例：迴旋飛斧是一件帶有[瞬息]效果的裝備。當此裝備進入附加狀態，且其規則說明文字處於失效狀態時，它的[瞬息]技能就不會觸發。然而，一個說明為「摧毀一件具有[瞬息]的裝備」的法術，仍然可以選擇並摧毀「迴旋飛斧」。
723.	在預設情況下，規則說明文字絕不會處於失效狀態。
724.	擁有效果文字的卡牌若未處於附加狀態，則效果文字處於失效狀態。
725.	在特定情況和例外條件下，失效文字可能會部分生效。
725.1.	如果附加卡牌擁有在附加過程中會生效的被動或替換技能，或者擁有因附加而觸發的觸發式技能，則該文字存在並可在附加時生效。

725.2.	如果附加卡牌擁有在卸除過程中會生效的被動或替換技能，或者擁有因卸除而觸發的觸發式技能，則該文字存在並可在卸除時生效。
725.3.	如果附加卡牌擁有**[裝配]**技能，則**[鋒鏑]**關鍵字可以參照該**[裝配]**技能，以及任何被動修改該**[裝配]**技能的技能。
725.4.	如果依賴型技能是觸發式技能，且其條件與依賴型關鍵字的條件同時成立，則該文字存在並可在條件達成時生效。
726.	**依賴型關鍵字**
727.	關鍵字可以是依賴型關鍵字
727.1.	依賴型關鍵字包含一項條件的代稱，且關鍵字之後會緊跟著某種技能。 範例：「諾克薩斯志士」具有「[軍團][>]我的費用減[2]」。[軍團]代表條件「如果你本回合已打出其他卡牌，則此卡牌獲得[文字]」的簡寫，而「我的費用減[2]」是其依賴型技能。
727.1.a.	依賴型關鍵字一律為某個條件的代稱。
727.1.a.1.	這個狀態的定義中也可能包含特定的持續時間、時間或限制。 範例：「軍團」指定了其條件的持續時間：「如果你本回合已打出其他卡牌」。本回合就是持續時間。 範例：若某個依賴型關鍵字為「直到你本回合消耗[3]」的簡寫，則會指定其條件的限制。 範例：若某個依賴型關鍵字為「你在本回合成為進攻方後」的簡寫，則會指定其條件的生效時機。
727.1.b.	與依賴型關鍵字相關的依賴型技能，在帶有該依賴型關鍵字的卡牌上處於失效狀態，直到條件達成後才會生效。
727.1.b.1.	條件達成前，依賴型技能仍視為存在卡牌上，可供參照或判定。 詳情請參閱規則**720.**失效。
727.1.b.2.	達成條件後，依賴型技能會完全按照描述啟動 範例：馭風靈狐的說明為「[等級3][>]我獲得+1 [M]和遊走」。只要其控制者擁有3點經驗值，「馭風靈狐」的「遊走」就會啟動。
727.1.b.3.	如果1個技能具有多個依賴型關鍵字，則必須滿足所有條件，該技能才會生效。 範例：某單位寫著「[等級11][>>][軍團][>]當你征服一處戰場時，獲得1分」。為了讓該單位的征服效果生效，其控制者必須擁有11點經驗值，且本回合已確認除該單位以外的另一張卡牌。
727.1.c.	依賴型關鍵字的依賴型技能可以是任何類型。
727.1.c.1.	依賴型關鍵字的觸發式技能必須處於生效狀態，才能判斷是否觸發。
727.1.c.1.a.	如果觸發式技能在生效的同時也滿足了觸發條件，則會觸發該技能。
727.1.c.1.b.	如果觸發式技能因為依賴型關鍵字的條件在以待處理項目的形式進入法術鏈後失效，該法術鏈項目將不會受到影響，仍會照常結算。
727.1.c.2.	被動技能會在依賴型關鍵字成立的同時生效。
727.1.c.3.	獲得因為依賴型關鍵字而生效的主動技能後，可在對應時機啟動該技能。
727.1.c.3.a.	如果主動技能因為依賴型關鍵字的條件，在以待處理項目的形式進入法術鏈後失效，該法術鏈項目將不會受到影響，仍會照常結算。
728.	**經驗值**
729.	經驗值是一種資源，玩家可以在遊戲過程中獲得、消耗或透過其他方式增減。

729.1.	玩家擁有的經驗值應清楚標示。
729.1.a.	經驗值是一種數值，可以用指示物、骰子、卡牌或任何能清楚展示玩家現有經驗值的方法記錄。
729.2.	玩家擁有的經驗值是公開資訊。
730.	經驗值可以獲得也可以消耗。
730.1.	若要獲得經驗值，必須提升該玩家所標示的經驗值數值。
730.2.	若要消耗經驗值，必須減少該玩家所標示的經驗值數值。
731.	經驗值不是遊戲物件。
731.1.	經驗值無法成為目標、無法活化，也無法休眠。
732.	在有隊友的遊玩模式中，玩家不會與友軍共享經驗值。
733.	玩家可以累積的經驗值沒有上限。
734.	**額外回合**
735.	特定遊戲效果會指示玩家「本回合後再進行一個回合」。這類效果會為玩家創造一個臨時的額外回合，並將其插入回合佇列中目前回合之後的位置。
736.	回合順序會在對戰開始時確立，並在玩家之間反覆循環。這會產生一個循環的回合佇列，第一回合從先手玩家開始，每位玩家依序行動，然後一直重複下去。
737.	當有額外回合插入佇列時，對戰的回合順序不會改變。擁有額外回合的玩家獲得的，只有佇列中的下一個回合。該回合完成後便會從佇列移除，而佇列會繼續按照之前的順序進行。
738.	有多個額外回合進入佇列時，會按照產生這些回合的遊戲效果之順序排入。 範例：第一位玩家在自己的回合中藉由某些方式打出兩張「時空扭曲」。「時空扭曲」會為其控制者創造兩個額外回合，並將這兩個回合插入目前回合之後的回合佇列中。如果回合佇列本來為[> A > B > C > D >]，那麼這兩個額外回合會顯示為[> A > A* > A* > B > C > D >]。最後一個額外回合結束後，佇列會恢復本來的排序。「*」表示該回合為額外回合。 範例：先手玩家在自己的回合中啟動「光明未來」，在結算過程中，第二位和第四位玩家各自選擇、放逐並打出一張「時空扭曲」。第四位玩家的「時空扭曲」會先結算，在佇列中插入一個額外回合，佇列如下：[> A > D* > B > C > D >]。第二位玩家的「時空扭曲」隨後結算，插入一個額外回合：[> A > B* > D* > B > C > D >]。當先手玩家結束回合後，第二位玩家會開始行動，接著輪到第四位玩家，之後佇列會恢復本來的排序。
739.	**特殊術語**
740.	卡牌文字與本規則文件會以特定方式使用某些術語，這些用法不同於一般用法。
740.1.	有些卡牌文字會以特定方式指稱遊戲物件：
740.1.a.	如果兩個遊戲物件擁有相同的控制者，或其中一方的控制者是另一方控制者的隊友，則這兩個遊戲物件就被視為友方。
740.1.b.	如果兩個遊戲物件的控制者互為對手，這兩個遊戲物件就是彼此的敵方。
740.2.	有些卡牌文字會以特定方式指稱單位：
740.2.a.	所在地點沒有其他友方單位的狀態，稱為單獨。
740.2.b.	一個單位與同一地點的敵方單位都單獨存在的狀態，稱為一對一。
740.2.c.	如果一個單位占領一處正在進行戰鬥的戰場，且擁有進攻方或防守方身分，則該單位處於戰鬥中。
740.3.	有些卡牌文字會提及特定術語：

740.3.a.	在戰鬥清理的步驟3d，如果有不同玩家控制的單位同時位於發生戰鬥的戰場，就會發生平手。
740.4.	本文件中的部分術語有特定含意：
740.4.a.	指示中費用是指採用特定格式的指示（「[執行X]以[執行Y]」）。[執行X]是該指示的費用，[執行Y]則是效果。
740.4.a.1.	法術的指示中費用會在法術結算時支付。必須先支付費用，才能獲得效果。
740.4.a.2.	觸發式技能方面，出現在觸發效果第一部分的指示中費用，會在該觸發式技能確認時支付。必須支付費用，才能將觸發式技能放至法術鏈上。
740.4.a.2.a.	出現在觸發效果後續部分的指示中費用，會在該效果解決時支付。
741.	**指示物**
742.	指示物這種遊戲物件會在對戰過程中由其他遊戲物件產生並給予盤面上其他遊戲物件。
742.1.	與其他遊戲物件不同，指示物不得被法術和技能指定為目標。如果某個效果指示玩家與指示物互動，則會在執行相應指示時選擇該指示物。
743.	指示物的功能是追蹤遊戲物件上的半永久性效果。
744.	指示物本身可以產生遊戲效果，或作為遊戲效果的前置條件。
745.	指示物可以被遊戲效果消耗。
745.1.	若要消耗指示物，該玩家必須從指定的遊戲物件上根據指定的類型和數量移除指示物。
745.1.a.	如果未指定指示物的類型，則可以此方式移除任何指示物。
745.1.b.	如果未指定遊戲物件的類型，則可以從持有指定指示物的任何遊戲物件上移除指示物。
745.2.	如果要消耗指示物，消耗的玩家必須控制放置該指示物的遊戲物件。
746.	某些效果可能會在兩個遊戲物件之間移動指示物。指示物只會存在於第一個遊戲物件或第二個上。指示物不會存在於兩個物件之間。
747.	指示物如果離開遊戲物件且未被放置到其他遊戲物件上，就會消失。
748.	遊戲物件如果移動到非盤面區域，則會失去其所有指示物。 暫時性調整的詳情請參閱規則**124**。
749.	指示物沒有控制者。
750.	**做出新的選擇**
751.	某些遊戲效果會指示玩家為法術鏈上已確認的項目做出新的選擇。
752.	這是指通常在確認時所做的選擇，但有部分例外。 詳情請參閱規則**355.**做出必要選擇。
752.1.	這類遊戲效果可以重新做出的必要選擇包括要打出的地點、模式、目的地和目標。
752.2.	這「不」包括「當你打出此牌」或「打出我時」時所做的任何選擇，或任何選擇性額外費用的選擇。
753.	當玩家以這種方式做出新的選擇時，必須重新做出該法術鏈項目的所有選擇，即使選擇與先前相同的選項亦然。
753.1.	玩家不得以此方式做出違規或會導致違規狀態的選擇，即使沒有其他選項也不例外。
753.2.	如果沒有可以以此方式做出的合規選擇，玩家不得選擇為某個法術鏈項目做出新的選擇。在這種情況下，做出新選擇的指示會被視為無效。

753.3.	套用於法術鏈項目的限制和要求也會套用於以此方式為該法術鏈項目做出的新選擇。 範例：如果一張卡牌是在牌面朝下狀態下打出，則會獲得限制，只能指定其打出時所在戰場的遊戲物件為目標，除非其目標指定受到限制以致無法選擇該戰場上的單位。如果玩家為這張卡牌做出新的選擇，仍然必須從該戰場上的物件中選擇。
754.	如果因為新選擇的結果導致該法術鏈項目指定1個遊戲物件為目標，即使先前已指定過同一個遊戲物件，該遊戲物件的任何指定效果皆會依情況觸發。
755.	因以此方式做出新的選擇而產生「打出」該法術鏈項目所需的費用將被無視。
755.1.	該法術鏈項目已經被打出，且已支付費用。任何進一步產生的費用對已確認法術鏈項目沒有影響。
756.	**不得指定**
757.	某些遊戲效果會宣告某個遊戲物件不能被特定法術和技能選擇。這些效果會將該遊戲物件指定為不得指定。
757.1.	這些被動技能通常會以「[遊戲物件]不能被[類別]法術和技能選擇為目標」的形式出現。 範例：「遺跡獵人」的被動技能為「敵方法術和技能無法選中我」。
758.	不得指定的遊戲物件無法成為指定法術和技能的合規目標。 關於何時可認定指定目標的詳情請參閱規則**355.6.**指定目標。
758.1.	如果某個遊戲物件在成為某個法術或技能的目標後、該法術或技能結算前，變為不得指定的目標，該法術或技能在結算時將會指定失效。該遊戲物件的所有相關指示在該法術結算時將被忽略。
758.2.	如果該法術或技能因任何原因發生變化，導致其不再屬於讓某個遊戲物件不可指定的法術或技能類別，則該遊戲物件將成為該法術或技能的合規目標。 範例：某1 [M]單位的說明為「我不能被敵方能量費用低於我的戰力的法術或技能選擇為目標」。該單位被敵方「降世星辰」指定為目標；該單位對「降世星辰」做出反應，其控制者打出「紀律」，指定該單位，使其戰力提升至3 [M]。如果此時「降世星辰」結算，該單位在結算時將不會受到其影響。在「降世星辰」結算前，降世星辰的控制者打出「日蝕」，使該單位的戰力變為-1 [M]。現在當「降世星辰」結算時，該單位會受到此法術影響，並被標記6點傷害。該單位會在接下來的清理階段陣亡。
758.2.a.	如果該遊戲物件不再屬於由某個遊戲效果所導致的不可指定的目標，也會發生同樣的情況。 範例：「狂爪猛王」和「威洛魔」由同一位玩家控制，並位於一處戰場。對手以「懲戒」指定「威洛魔」為目標。在「懲戒」結算前，「威洛魔」的控制者打出「紀律」，指定「狂爪猛王」，使「威洛魔」不再是合規目標。隨後，「懲戒」的控制者以「造化弄人」指定「狂爪猛王」為目標。當「造化弄人」結算時，「狂爪猛王」的被動技能不再套用於「威洛魔」，使其重新成為「懲戒」的合規目標。當所有法術和技能結算後，「威洛魔」和「狂爪猛王」都會被移回手牌。
759.	**指名卡牌、類型與標籤**
760.	部分遊戲效果可能會指示玩家指名或猜測某張卡牌、類型或標籤。
761.	以此方式指名卡牌的行動可以藉由下列兩種方式之一完成：
761.1.	1.說出該卡牌的正確名稱。 範例：「進化者」凱莎指名卡牌「進化者」凱莎。
761.2.	2.指出能夠識別該卡牌的特徵組合。 範例：在沒有其他卡牌符合這些特徵時，「藍色凱莎」、「6 [M]凱莎」或「[6]能量凱莎」，都足以指名「進化者」凱莎。 範例：如果只有1個單位名稱中包含「加登」，說「加登」就足以指名該卡牌，即使該卡牌的完整名稱是「神臂加登」。
762.	當被指示指名卡牌時，玩家必須指名當時執行的賽制中合規的卡牌。
762.1.	不得指名不存在的卡牌。
762.2.	當被指示指名卡牌時，玩家不得選擇衍生物的名稱。

763.	當被指示指名標籤時，玩家不得選擇指名不存在於《符文戰場》中卡牌或衍生物的標籤。
763.1.	《符文戰場》中存在以下標籤： 阿璃、阿卡莉、埃可尚、安比薩、艾妮維亞、安妮、亞菲利歐、艾希、阿祈爾、班德爾城、巴德、比爾吉沃特、鳥類、布里茨、炸彈、凱特琳、貓科、達瑞斯、蒂瑪西亞、惡魔、黛安娜、犬科、蒙多醫生、龍族、達瑞文、艾克、菁英、武裝、伊芙琳、伊澤瑞爾、妖精、菲歐拉、飛斯、弗雷爾卓德、加里歐、剛普朗克、蓋倫、葛雷夫、漢默丁格、赫威、伊卡西亞、伊羅旖、愛歐尼亞、伊瑞莉雅、埃爾文、伊克斯塔爾、珍娜、嘉文四世、賈克斯、杰西、燼、吉茵珂絲、卡桑帝、凱莎、卡瑪、卡爾瑟斯、卡特蓮娜、凱夫卡尼、凱爾、慨影、凱能、卡力斯、寇格魔、勒布朗、李星、雷歐娜、莉莉亞、路西恩、露璐、拉克絲、馬爾札哈、易大師、機甲、梅爾、好運姐、魔鬥凱薩、魔甘娜、巨石峰、娜米、納瑟斯、妮可、奈德麗、涅菈、 夜曲、諾克薩斯、奧莉安娜、鄂爾、皮爾托福、海盜、波比、普羅、派克、婭亞娜、侍從、雷珂煞、銳兒、睿娜妲. 格萊斯克、雷尼克頓、雷葛爾、雷玫、藍寶、哨兵、瑟菈紛、賽特、闇影島、慎、蘇瑞瑪、希維爾、索娜、索拉卡、蜘蛛、幽魂、斯溫、星朵拉、塔里克、提摩、虛空、特菲利安、泰達米爾、逆命、烏迪爾、汎、薇可絲、菲艾、維克特、弗力貝爾、沃維克、齊勒斯、趙信、狩宿、狩凝、約德爾、悠咪、佐恩、劫、希格斯、極靈。
764.	**無視效果**
765.	部分遊戲效果可能會指示玩家在執行某個遊戲行動或流程時無視技能。
766.	以此方式被無視的技能，在該遊戲行動或流程中視為無效。 範例：某法術的說明為「支付此法術費用時，無視法盾」。在支付此法術費用時，相關單位上的所有「法盾」關鍵字皆視為無效。 範例：某單位的說明為「你在此處分配戰鬥傷害時，無視後排」。當此單位在場時，在戰鬥傷害步驟分配戰鬥傷害時，敵方單位上的所有「後排」關鍵字皆視為無效。該單位的控制者可以像這些單位沒有後排一樣，將傷害分配給擁有後排的單位。
767.	被無視的技能僅在指定的遊戲行動或流程中視為無效，且僅對被該技能指示的玩家無效。 範例：某法術的說明包含「支付此法術費用時，無視法盾」。如果另一位玩家嘗試打出目標為同一單位的法術，該法術將不會無視法盾。 範例：某單位的說明為「你在此處分配戰鬥傷害時，無視後排」。任何其他玩家在該單位所在的地點分配戰鬥傷害時，皆無法無視後排。
800.	**關鍵字**
801.	關鍵字是一種出現在卡牌上的特定術語，用於簡化特定遊戲效果或各種技能。
801.1.	關鍵字可以代表技能。
801.2.	關鍵字可以透過文字底色的彩色醒目提示辨識。
801.2.a.	醒目提示的顏色不影響遊戲玩法。
801.3.	關鍵字可以被其他遊戲效果參照或指定。
801.3.a.	其他效果可能會賦予關鍵字。
801.3.a.1.	已擁有關鍵字時，若重複獲得該關鍵字，實際效果由該特定關鍵字的定義和規則決定。
801.3.a.2.	賦予關鍵字的效果，會指定賦予的持續時間。
801.3.a.3.	如果賦予關鍵字的效果沒有指定持續時間，該效果會持續到該遊戲物件離開盤面或目前所在的非盤面區域為止。
801.3.b.	其他效果可能會移除關鍵字。
801.3.b.1.	移除關鍵字的效果，會指定移除的持續時間。
801.3.b.2.	如果移除關鍵字的效果沒有指定持續時間，該效果會持續到該遊戲物件離開盤面或目前所在的非盤面區域為止。

802.	卡牌可以擁有任意數量的關鍵字。
803.	和其他規則說明文字類似，執行關鍵字的效果時，應依照閱讀規則說明文字時由上而下的順序進行。
804.	關鍵字詞彙表
805.	加速
805.1.	加速是一種選擇性額外費用關鍵字。
805.1.a.	加速會出現在單位上。
805.1.b.	加速是以下機制的代稱：「你打出我的同時，你可以支付[1][C]作為額外費用。如果你這麼做，我以活化狀態進場」。
805.1.b.1.	如果該單位擁有一或多個流派，則加速費用中的符能部分只能用與該單位其中一個流派相符的符能支付。
805.1.b.2.	如果該單位沒有流派，則加速費用中的符能部分可以用[A]（任何流派的符能）支付。
805.2.	加速是選擇性額外費用，需要在玩家打出擁有此技能的單位時支付。
805.2.a.	加速費用只能在打出卡牌的步驟支付，無法在單位已在盤面上時支付。
805.2.b.	支付該費用會產生延遲替換效果。即使該單位在最後確認過程中失去加速關鍵字，只要費用已支付，該單位仍會以活化狀態進場。
805.3.	加速 在盤面上沒有任何功能。
805.4.	即使擁有多個加速，也不會有額外作用。
805.5.	加速，以及特定單位是否擁有加速，都屬於該單位的特性，可供其他遊戲效果檢查或參照。
805.6.	加速會產生一個延遲替換效果，將單位以休眠狀態進場替換為以活化狀態進場。該單位不是以休眠狀態進場後再活化。
805.6.a.	受到單位活化影響的技能不會與加速互動，加速也不會觸發這類技能。
806.	行動
806.1.	行動是一種權限型關鍵字。
806.1.a.	可能出現在卡牌、符文技能、傳奇技能或常駐牌技能上。
806.1.b.	行動能允許相應的卡牌或效果在法術對決期間被打出或啟動，即使當下不是控制者玩家的回合亦同。
806.1.c.	行動是以下機制的代稱：
806.1.c.1.	在卡牌上：「這可以在任何玩家的回合的法術對決期間打出」。
806.1.c.2.	在主動技能上：「這可以在任何玩家的回合的法術對決期間啟動」。
806.1.d.	行動在法術上會以「[行動]」的格式呈現，在技能上則是「[行動][>]」。
806.2.	帶有這個關鍵字的卡牌或效果，不限於法術對決時使用。此權限包含該技能所寫明或預設的其他時機與選項。
806.3.	行動不會改變其所在卡牌或效果的任何指示功能。行動提供的「只是」權限。 範例：打出具有行動的單位時，所受到的既有限制與打出不具有行動的單位相同。該單位只能打到控制者玩家的基地或該玩家控制的戰場。
806.4.	某些被動技能在特定條件下可能會賦予行動給卡牌或技能。該卡牌或技能只有在前述條件成立時，才擁有行動關鍵字。

806.4.a.	這些條件可能只有在卡牌或技能位於法術鏈上時才能達成。在這種情況下，只要「有可能」達成條件，就依然可以在適當時機打出或啟動。
806.4.b.	如果進行到「第五步驟：檢查合規性」時，該法術鏈項目仍未滿足條件，則在打出法術鏈項目時採取的行動會取消，且法術鏈項目如果是卡牌，則會返回打出前所在的區域。
806.5.	行動是可參照的特性。
806.5.a.	遊戲物件是否具有行動，是該遊戲物件的一項特性，可供其他遊戲效果檢驗或參照。
806.5.b.	法術是否具有行動，是該法術的一項特性，可供其他遊戲效果檢驗或參照。
806.5.c.	技能是否具有行動，是該技能的一項特性，可供其他遊戲效果檢驗或參照。
807.	強襲
807.1.	強襲是一種被動技能關鍵字。
807.1.a.	這個關鍵字會出現在單位**上**。
807.1.b.	強襲格式為「強襲[X]」。
807.1.b.1.	[X]會被技能的功能文字參照。
807.1.b.2.	[X]即為強襲值。
807.1.b.3.	如果省略[X]，則預設為1。
807.1.c.	這個關鍵字是以下機制的代稱：「當我是進攻方時，我獲得+X [M]」。
807.1.d.	身為進攻方，代表該單位在戰鬥中獲得了進攻方身分。 詳情請參閱規則**461.**戰鬥。
807.1.d.1.	只要該單位保有進攻方身分，強襲就會持續生效。
807.2.	如果一個本身就擁有強襲，或獲得了強襲的單位，又從其他來源獲得強襲，則會加總所有已獲得強襲關鍵字的強襲值。 範例：「肖狗水手」擁有強襲。「肖狗水手」被選為「劈砍」的目標，而「劈砍」具有「本回合給予1個單位[強襲3]」。「劈砍」結算後，「肖狗水手」將在本回合擁有[強襲4]。
807.3.	強襲，以及特定單位是否擁有強襲，都屬於該單位的特性，可供其他遊戲效果檢查或參照。
808.	喪鐘
808.1.	喪鐘是一種觸發式技能關鍵字。
808.1.a.	這個關鍵字會出現在常駐牌上。
808.1.b.	格式為「[喪鐘][>][效果]」。
808.1.b.1.	[效果]是特定喪鐘的規則說明文字，又稱喪鐘效果。
808.1.c.	這個關鍵字是以下機制的代稱：「當我陣亡，[效果]」。
808.1.c.1.	[效果]是喪鐘效果的規則說明文字。
808.1.c.2.	[效果]可能會以過去式撰寫。在此情況下，指的是喪鐘觸發被加入法術鏈的那一刻，而不是更早的任何時刻。
808.1.d.	此類效果以及其他在其來源陣亡時觸發的效果，其觸發條件為該常駐牌被擊殺並送入棄牌堆。
808.1.d.1.	如果帶有效果的常駐牌沒有被送往棄牌堆，舉例來說，因為該牌「被擊殺」的事件替代為召回，

	則該觸發式技能將會從法術鏈中移除。 範例：「大膽」達瑞文在戰鬥中被擊殺。達瑞文的說明包含「當我在戰鬥中陣亡，選擇一位對手。該對手獲得1分」。達瑞文的控制者在基地有1個「中婭沙漏」。達瑞文的陣亡被改為移除傷害、召回並休眠。達瑞文的觸發式技能將會從法術鏈中移除。
808.1.d.2.	在因擊殺指示或清理而將那些會在自身陣亡時觸發技能的卡牌移至棄牌堆之前，該觸發效果會以待處理項目的形式加入法術鏈。
808.1.d.3.	在將卡牌移至棄牌堆前，請記錄其地點、屬性，以及與其觸發式技能效果相關的其他細節，以便在該效果確認後處理觸發。
808.2.	常駐牌擁有的每個喪鐘會個別觸發。
808.2.a.	控制者會安排這些觸發效果加入法術鏈的順序。
808.3.	喪鐘，以及特定常駐牌是否擁有喪鐘，都屬於該常駐牌的特性，可供其他遊戲效果檢查或參照。
809.	法盾
809.1.	法盾是一種被動技能關鍵字。
809.1.a.	這通常會出現在常駐牌上。
809.1.b.	格式為「法盾[X]」。
809.1.b.1.	[X]會被技能的功能文字參照。
809.1.b.2.	[X]即為法盾值。
809.1.b.3.	如果省略[X]，則預設為1。
809.1.c.	其為以下機制的代稱：「對手控制的法術與技能每次選擇[我／此牌]為目標時，需額外支付等同於[法盾值]的符能作為額外費用」。
809.1.c.1.	該費用可用任何流派的符能支付。 範例：某狂怒法術以擁有法盾的秩序單位為目標。任何流派的符能皆可支付該法盾費用，無須與法術或目標的流派相同。
809.1.d.	如果法術或技能選擇擁有此技能的遊戲物件為目標，則其效果會強制該法術或技能支付強制額外費用。 詳情請參閱規則**349.**打出卡牌。
809.2.	如果某個遊戲物件擁有法盾或已獲得法盾，又再從其他來源獲得法盾，則會加總所有已獲得法盾關鍵字的法盾值。
809.3.	法盾，以及特定遊戲物件是否擁有法盾，都屬於該常駐牌的特性，可供其他遊戲效果檢查或參照。
810.	遊走
810.1.	遊走是一種被動技能關鍵字。
810.1.a.	這個關鍵字會出現在單位上。
810.1.b.	這個關鍵字是以下機制的代稱：「我可以用標準移動從一處戰場移動到另一處戰場」。
810.1.c.	此為被動技能，可為該單位的標準移動增添額外權限。
810.1.c.1.	此技能不會限制或移除該單位的標準移動選項。
810.1.c.2.	此技能無啟動費用。
810.1.c.3.	此技能無法給予額外技能或移動啟動效果，只能增添標準移動的選項。
810.2.	即使擁有多個遊走，也不會有額外作用。

810.3.	遊走，以及特定單位是否擁有遊走，都屬於該單位的特性，可供其他遊戲效果檢查或參照。
811.	待命
811.1.	待命關鍵字是執行覆蓋自決行動的先決條件。
811.1.a.	待命會出現在法術、單位和裝備上。
811.1.b.	這個關鍵字是以下機制的代稱：「當你的回合處於開放狀態，如果這張卡牌在你的手牌中或你的英雄區，則你可以支付[A]，覆蓋此卡牌並以牌面朝下的方式置於由你控制、且未有牌面朝下待命卡牌的戰場上，只要你持續控制該戰場，該卡牌就會保持覆蓋狀態」。從下個回合開始，這張卡牌獲得[反應]效果，且你可以無視其基礎費用直接打出此牌。
811.1.c.	待命可讓玩家採取自決行動「覆蓋」。
811.1.c.1.	覆蓋不屬於打出。
811.1.c.2.	覆蓋卡牌不會開啟法術鏈。
811.1.c.3.	打出牌面朝下（或「待命」狀態）的卡牌會開啟法術鏈。
811.1.d.	打出牌面朝下狀態卡牌時所做的某些選擇，僅限於該卡牌待命時所處的戰場。如果在上述限制下，法術卡牌沒有有效目標，則無法從牌面朝下狀態打出。 關於何時可認定指定目標的詳情請參閱規則**355.6.**指定目標。
811.1.d.1.	待命的常駐牌必須打到其所處的戰場上。
811.1.d.1.a.	此規則亦適用於待命裝備，並且凌駕於裝備只能打至基地的常規限制。
811.1.d.2.	如果一個待命法術選擇任何目標，這些目標必須選擇其打出時所在戰場上的選項，除非該法術明確限制目標選擇的方式使其無法如此選擇。 範例：「帝王禁衛」是一個具有待命的法術，部分說明為「移動一處戰場上任意數量的友方單位到其基地」。當此法術從牌面朝下狀態打出時，為該法術選擇的所有單位必須位於其打出時所在的同一戰場。
811.1.d.3.	如果待命常駐牌的出牌效果需要選擇目標，則必須選擇該牌被打出至的戰場上的選項，除非其技能有明確的目標指定限制使其無法如此指定目標。 範例：「爆破毬果妖精」是一個擁有待命的單位，說明文字為「當你打出我，本回合給予1個單位-2 [M]，最低降至1 [M]」。因為這是出牌效果，如果「爆破毬果妖精」是從牌面朝下狀態打出，其目標必須選擇該牌被打出時的戰場上的單位。 範例：「改潮者」是一個擁有待命的單位，說明文字為「當你打出我，你可以選擇1個位於另一地點並由你控制的單位，將我移動到其所在位置，並將該單位移動到我原本的位置」。由於其出牌效果有目標指定限制，且所處戰場上沒有單位能滿足該限制，所以你可以從所有可用選項中自行選擇目標。 範例：某個法術的部分說明為「你在本回合打出的下一個單位可以打到任一處戰場」。在打出該法術後，玩家將「爆破毬果妖精」從牌面朝下狀態打出至非其原本待命之戰場。「爆破毬果妖精」的出牌效果必須選擇「爆破毬果妖精」被打出至的戰場上的單位為目標，而非其被打出時的戰場。
811.1.d.3.a.	從牌面朝下狀態打出之常駐牌的出牌效果，在判定其從哪處戰場打出以及哪些目標合規時，會參照其來源的資訊。 範例：某個單位的部分說明為「當你打出我時，擊殺另1個友方單位」。如果該單位是從待命區打出，出牌效果必須選擇1個在該單位被打出時的戰場上的友方單位。如果當出牌效果嘗試確認時，該單位已不在盤面上，其將無法選擇合規目標。如果該單位在出牌效果嘗試結算時已不在盤面上，則該出牌效果將無法參照該單位從何處打出的資訊，並會指定失效。
811.1.d.4.	執行本規則時，每個目標都會被分開且獨立地處理。 範例：「鏡花水月」是具備下列效果的法術：「選擇1個你控制的單位，以及另1個你控制

	且位於不同地點的單位」。如果「鏡花水月」以牌面朝下狀態打出，則可以在打出「鏡花水月」的戰場上選擇第一個單位，因此必須如此。第二個被選擇的單位有明確的目標指定限制，使其無法如此指定，因此可以從任意地點中選擇。
811.1.d.5.	如果待命法術或待命常駐牌的出牌效果導致你打出單位，你必須選擇將該單位打出至該待命牌所在的戰場。
811.2.	除以上列出的選擇以外，待命卡牌的技能和指示皆照常運作。 範例：「並肩作戰」是一張擁有待命的法術牌，其說明為「強化1個友方單位。本回合的增益給予友方單位額外+1戰力」。如果該法術以牌面朝下狀態打出，其技能的第一部分必須選擇同一戰場上的友方單位，但技能的第二部分會影響所有帶有增益效果的友方單位，不受地點影響。
811.3.	擁有待命的卡牌也可以不進入待命狀態，而是在正常時機以正常費用打出，不受指定目標的條件限制。
811.4.	即使擁有多個待命，也不會有額外作用。
811.5.	待命，以及特定卡牌是否擁有待命，都屬於該卡牌的特性，可供其他遊戲效果檢查或參照。
811.5.a.	只要該卡牌並非牌面朝下，此規則即成立。處於牌面朝下狀態的卡牌不代表該卡牌具有待命。
811.6.	處於待命狀態的卡牌牌面朝下時，或從牌面朝下的狀態打出時，會在待命後的下一回合獲得反應，並且可以在任何能打出反應卡牌的時機打出。
811.6.a.	此屬性會賦予給牌面朝下的卡牌，且不屬於公開資訊。
812.	軍團
812.1.	軍團是一種依賴型關鍵字。
812.1.a.	格式為「[軍團][>][文字]」。
812.1.b.	從關鍵字開始到從屬句結尾，整段陳述即為軍團技能。
812.1.b.1.	「軍團」是以下機制的代稱：「如果你本回合已打出其他卡牌，則此卡牌獲得[文字]」。
812.1.b.2.	該[文字]為依賴型技能。
812.1.c.	只要在同一回合內你有其他卡牌（非擁有軍團技能的卡牌）被確認，則該依賴型技能就會對擁有軍團的卡牌生效。
812.2.	玩家只要打出一張卡牌，就能滿足其所控制卡牌上所有軍團的條件。 範例：某張卡牌擁有三種不同軍團技能。只要該卡牌的控制者在同一回合中先確認一張卡牌，則三個技能的軍團文字就會啟動。
812.3.	軍團，以及特定卡牌是否擁有軍團，都屬於該卡牌的特性，可供其他遊戲效果檢查或參照。
813.	反應
813.1.	反應是一種權限型關鍵字。
813.1.a.	反應可能出現在卡牌、符文技能、傳奇技能和常駐牌技能上。
813.1.b.	反應會賦予相應的卡牌或效果所有與行動有關的技能與權限。
813.1.c.	此外，「反應」也是以下機制的代稱：
813.1.c.1.	在卡牌上：「這可以在任何玩家的回合於閉鎖狀態時打出」。
813.1.c.2.	在主動技能上：「這可以在任何玩家的回合於閉鎖狀態時啟動」。
813.1.d.	反應在卡牌上會以「[反應]」的格式呈現，在技能上則是「[反應][>]」。
813.2.	帶有這個關鍵字的對應卡牌或效果，不限於閉鎖狀態或法術對決時使用。此權限包含該技能所寫明、行動允許或預

	設的其他時機與選項。
813.3.	反應不會改變其所在卡牌、符文或效果的任何指示功能。反應提供的「只是」權限。
813.3.a.	打出具有反應的單位時，所受到的既有限制與打出不具有反應的單位相同。該單位只能打到控制者玩家的基地或該玩家控制的戰場。
813.4.	某些被動技能在特定條件下可能會賦予反應給卡牌或技能。該卡牌或技能只有在前述條件成立時，才擁有反應關鍵字。
813.4.a.	這些條件可能只有在卡牌或技能位於法術鏈上時才能達成。在這種情況下，只要「有可能」達成條件，就依然可以在適當時機打出或啟動。
813.4.b.	如果進行到「第五步驟：檢查合規性」時，該法術鏈項目仍未滿足條件，則在打出法術鏈項目時採取的行動會取消，且法術鏈項目如果是卡牌，則會返回打出前所在的區域。
813.5.	反應是可參照的特性。
813.5.a.	遊戲物件是否具有反應，是該遊戲物件的一項特性，可供其他遊戲效果檢驗或參照。
813.5.b.	法術是否具有反應，是該法術的一項特性，可供其他遊戲效果檢驗或參照。
813.5.c.	技能是否具有反應，是該技能的一項特性，可供其他遊戲效果檢驗或參照。
814.	堅守
814.1.	堅守是一種被動技能關鍵字。
814.1.a.	這個關鍵字會出現在單位上。
814.1.b.	堅守的格式為「堅守[X]」。
814.1.b.1.	[X]會被技能的功能文字參照。
814.1.b.2.	[X]即為堅守值。
814.1.b.3.	如果省略[X]，則預設為1。
814.1.c.	這個關鍵字是以下機制的代稱：「當我是防守方時，我獲得+X [M]」。
814.1.d.	成為防守方代表該單位在戰鬥中獲得了防守方的身分。 詳情請參閱規則**461.**戰鬥。
814.1.d.1.	只要該單位保有防守方身分，堅守就會持續生效。
814.2.	如果一個本身就擁有堅守，或獲得了堅守的單位，又從其他來源獲得堅守，則會加總所有已獲得堅守關鍵字的堅守值。 範例：「堅毅普羅」擁有堅守。「堅毅普羅」被選為「格擋」的目標，而「格擋」的效果為「本回合給予1個單位[堅守3]和[坦克]」。「格擋」結算後，「堅毅普羅」在本回合內擁有4點堅守值。
814.3.	堅守，以及特定單位是否擁有堅守，都屬於該單位的特性，可供其他遊戲效果檢查或參照。
815.	坦克
815.1.	坦克是一種被動技能關鍵字。
815.1.a.	這個關鍵字會出現在單位上。
815.1.b.	這個關鍵字是以下機制的代稱：「在戰鬥傷害步驟，致命傷害必須先分配給我，再分配給其他同控制者的非[坦克]單位」。
815.1.c.	坦克會改變玩家在戰鬥中選擇分配戰鬥傷害的方式。

815.1.c.1.	分配傷害時，玩家仍必須先為一個單位分配致命傷害，然後才輪到下一個單位。
815.1.c.2.	如果戰鬥中同一位控制者擁有多個坦克單位，則可以將傷害分配給其中任一個單位。將致命傷害分配給所有坦克單位前，不能對沒有坦克的單位分配傷害。
815.2.	即使擁有多個坦克，也不會有額外作用。
815.3.	坦克，以及特定單位是否擁有坦克，都屬於該單位的特性，可供其他遊戲效果檢查或參照。
816.	瞬息
816.1.	瞬息是一種觸發式技能關鍵字。
816.1.a.	這個關鍵字會出現在常駐牌上。
816.1.b.	這個關鍵字是以下機制的代稱：「在此常駐牌之控制者的起始階段開始時，在計算得分前摧毀此卡牌」。
816.1.c.	觸發條件是該常駐牌控制者的起始階段開始。
816.2.	即使擁有多個瞬息，也不會有額外作用。
816.2.a.	無論有多少個瞬息，此技能只會觸發一次。
816.3.	瞬息，以及特定常駐牌是否擁有瞬息，都屬於該常駐牌的特性，可供其他遊戲效果檢查或參照。
817.	預視
817.1.	預視是一種觸發式技能關鍵字。
817.1.a.	這個關鍵字會出現在常駐牌上。
817.1.b.	這是以下機制的代稱：「當此牌被打出，預測」。
817.1.c.	觸發條件為常駐牌進入盤面。
817.2.	每一個預視效果都會各別觸發。
817.2.a.	每次觸發預視時，玩家可以選擇是否回收查看的卡牌。
817.2.b.	如果玩家沒有回收最上方的卡牌，且在觸發效果結算之間沒有發生其他任何過程，則每次觸發預視時，都會看見相同的卡牌。
817.3.	預視，以及特定常駐牌是否擁有預視，都屬於該常駐牌的特性，可供其他遊戲效果檢查或參照。
818.	裝配
818.1.	裝配是一種主動技能關鍵字。
818.1.a.	裝配會出現在帶有武裝標籤的裝備上。
818.1.b.	啟動裝配需要支付費用，支付費用後，將擁有裝配的卡牌附加於選定的單位。
818.1.b.1.	裝配選定的單位視為目標。
818.1.b.2.	所選單位將成為附加行動的本體牌。
818.1.c.	裝配的格式為「裝配[費用]」
818.1.c.1.	如果為此技能支付費用或做出選擇導致觸發式技能觸發，那麼這些觸發式技能將以待處理狀態放入法術鏈，且位於該技能之上。 詳情請參閱規則**376.**主動技能。
818.1.c.2.	裝配是以下機制的代稱：「[費用]：將此裝備附加到1個由你控制的單位上」。

818.1.c.3.	裝配費用可能包含資源費用和非資源費用。
818.1.c.4.	裝配技能也可能包含會改變裝配費用的文字。基於支付技能費用而決定卡牌的裝配費用時，均需考慮這類文字。
818.1.c.5.	裝配技能也可能包含會改變裝配技能的時機或目標指定的文字。
818.2.	當此關鍵字引發的附加行動完成後，所選單位即視為裝配了擁有此技能的裝備。
818.2.a.	這是一個其他遊戲效果和觸發式技能可以參照的事件。
818.3.	已裝配是指本體牌被武裝卡牌附加的狀態。
818.3.a.	已裝配的狀態會與武裝的附加狀態同步。
818.3.b.	只要有附加卡牌是武裝，則本體牌就會被視為已裝配。
818.3.c.	已裝配狀態指的是本體牌有1張附加於其上、帶有裝配技能的卡牌。
818.4.	多個裝配等同於多個主動技能，可以透過支付相應費用分別啟動。
818.5.	裝配，以及特定裝備是否擁有裝配，都屬於該裝備的特性，可供其他遊戲效果檢查或參照。
818.5.a.	即使裝備的規則說明文字失效，該裝備是否擁有裝配仍可被參照。 詳情請參閱規則**716.**附加。
819.	速決
819.1.	速決是一種觸發式技能關鍵字，也是一種權限型關鍵字。
819.1.a.	速決會出現在具有裝配技能的裝備上。
819.1.b.	具有速決的卡牌本身帶有反應。
819.1.c.	速決允許玩家利用反應時機打出並附加卡牌。
819.1.d.	速決是以下機制的代稱：「**[**反應**]**」以及「當你打出此牌，將其附加到你控制的1個單位上」。 詳情請參閱規則**716.**附加。
819.2.	卡牌上如有多個速決效果，它們不會分別觸發，且除了第一個外沒有任何效果。
819.3.	速決，以及特定裝備是否擁有速決，都屬於該裝備的特性，可供其他遊戲效果檢查或參照。
820.	重施
820.1.	重施是一種選擇性額外費用關鍵字。
820.1.a.	重施會出現在法術和技能上。
820.1.b.	重施是選擇性費用，玩家可以支付費用來再次觸發自己的法術和技能效果。
820.1.c.	重施的格式為「重施[費用]」
820.1.c.1.	此費用是在打出法術或技能過程中需要支付的額外費用。
820.1.c.2.	如果某個法術或技能具有多個重施，則可以個別選擇是否支付各個費用。
820.1.c.3.	每個重施費用只能支付一次。
820.1.d.	重施是以下機制的代稱：「你打出此牌時，可以支付**[**費用**]**作為額外費用。若你這麼做，則在結算時額外執行一次此法術鏈項目的指示」。
820.1.d.1.	支付額外費用後，該法術或技能的效果在結算時會額外生效一次。

	範例：法術「沙漠召喚」具有[重施][2]，其說明為「打出一名2 [M]"沙兵"」。如果其控制者在打出該卡牌時支付重施費用，則該卡牌打出沙兵的行動會執行兩次，猶如該卡牌的說明為「打出一名2 [M]"沙兵"。打出一名2 [M]"沙兵"」。 範例：某單位具備下列效果：「當我進攻或防守，你可以對此處的1個敵方單位造成傷害，數值等同於我的戰力」。，以及「我的技能具有[重施]——棄置1張卡牌」。其技能觸發時，如果其控制者在打出時支付了重施費用，則該技能對敵方單位造成等同於該單位戰力的傷害的指示會執行兩次，就如同該技能寫著「對此處的1個敵方單位造成傷害，數值等同於我的戰力。對此處的1個敵方單位造成傷害，數值等同於我的戰力」。
820.1.d.2.	若在法術或技能結算時有任何指示未被執行，則將其忽略。
820.2.	當某個法術或技能的效果因重施而額外執行，必須在打出卡牌的做出必要選擇步驟中照常選擇。 詳情請參閱規則**349.**打出卡牌。
820.2.a.	為額外執行所做的選擇，不必與為初始執行所做的選擇相同。 範例：「火箭彈幕」是具有[重施][4][C]的法術，其說明為「選擇一個效果——對基地中1個單位造成4點傷害。[或]摧毀1件裝備」。如果「火箭彈幕」的控制者在打出時支付了重施費用，則可選擇相同或不同的模式；如果選擇相同的模式，則可選擇相同或不同的目標。如果該玩家兩次都選擇「摧毀1件裝備」，並選了兩件不同的裝備，則必須分別指定第一個和第二個目標。該法術結算時，這兩件裝備將按選定的順序被摧毀。
820.3.	可為多次重施分別支付費用。每支付一個重施的費用，該法術或技能的指示便會在結算時額外執行一次。
820.3.a.	無論本關鍵字讓法術或技能的指示執行多少次，該法術僅視為打出一次。
820.4.	重施，以及特定法術或技能是否具有重施，都屬於該法術或技能的特性，可供其他遊戲效果檢查或參照。
821.	鋒鏑
821.1.	鋒鏑是一種觸發式技能關鍵字。
821.1.a.	鋒鏑會出現在單位上。
821.1.b.	鋒鏑是一種出牌效果，它會選擇一件你控制的武裝，並允許你以減免後的費用支付其裝配費用（無視裝配技能的正常時間點），將該武裝附加於擁有鋒鏑的單位上。
821.1.c.	鋒鏑是以下機制的代稱：「當你打出我，你可以選擇1張你控制且具有武裝標籤的卡牌。其規則說明文字的必要部分若當前處於失效狀態，則不再視為失效。支付其裝備技能的費用（減[A]），將其附加於此單位」。 詳情請參閱規則**716.**附加。
821.1.c.1.	無論武裝是否擁有裝配技能，鋒鏑都可以選擇該武裝。
821.1.c.2.	裝配技能的費用按照以下方式確定：視同該裝配技能被啟動，並選擇了擁有鋒鏑技能的單位，同時將所有改變裝配費用的技能對費用的調整一併考慮在內。
821.1.c.2.a.	在以這種方式決定其費用時，裝配技能實際上並未啟動。當打出主動技能時為其給予費用減免的效果將不會套用至鋒鏑觸發結算期間所計算的裝配費用，因為裝配技能實際上並未打出。
821.1.c.2.b.	減少裝配技能費用且未提及該些技能被打出，或特別參照該裝配技能的效果，在以這種方式計算費用時將會被包含在內。
821.1.c.3.	如果所選卡牌的裝配費用不包含[A]，則該費用仍可以支付，但不會減少。
821.1.c.4.	如果所選卡牌沒有裝配費用，則無法支付。
821.1.c.5.	如果無法支付所選卡牌的裝配費用，或者無法將其從當前的本體卡上卸除，又或者無法將其

	附加於擁有鋒鏑技能的單位上，則該卡牌將停留在當前地點，持續附加於其原本附加的對象。
821.1.c.6.	裝配技能無法以此方式啟動，且擁有鋒鏑技能的單位也無法被選擇。
821.1.c.7.	若有多個鋒鏑，則分別觸發，且每次可選擇不同目標。
821.1.d.	如果你用多個鋒鏑選擇了同一個目標，每一個都將分開結算。
821.2.	鋒鏑在盤面上時沒有任何功能。
821.3.	鋒鏑，以及特定單位是否擁有鋒鏑，都屬於該單位的特性，可供其他遊戲效果檢查或參照。
822.	潛伏
822.1.	「潛伏」是一種被動技能關鍵字。
822.1.a.	通常會出現在單位上。
822.1.b.	「潛伏」是以下機制說明的代稱：「我可以被打到你控制有單位的戰場」和「只要我被打到你控制有單位的戰場，我就擁有[反應]」。
822.1.c.	這是一種被動技能，會在打出卡牌的「做出必要選擇」步驟中，為單位可被打出的有效位置增加額外選項。 詳情請參閱規則**349.**打出卡牌。
822.1.d.	潛伏有時也會以動詞形式出現在卡牌上。在這種情況下，該動詞意指「以潛伏關鍵字所允許的方式打出」。 範例：「野獸獵人」雷葛爾具備以下效果：「我可以[潛伏]到有敵方單位的戰場，即使你在該處沒有單位」。此技能將潛伏關鍵字的原有打出條件擴展至包含有敵方單位的戰場。 範例：某卡牌的說明包含「對手只能在自身可以使用[行動]卡牌的時機[潛伏]」。此技能限制對手打出具有潛伏的卡牌的時機。
822.2.	即使擁有多個潛伏，也只會生效一次。
822.3.	如果在確認完成前，出於任何原因導致所選位置沒有單位，根據潛伏的規則，該位置將不再被視為有效位置，因此無法在此處打出該卡牌。
822.3.a.	其他效果和權限仍可能允許該單位被打到所選位置，但潛伏的權限將不再有效。
822.4.	潛伏，以及特定單位是否擁有潛伏，都屬於該單位的特性，可供其他遊戲效果檢查或參照。
823.	狩獵
823.1.	狩獵是一種觸發式技能關鍵字。
823.1.a.	狩獵會出現在單位上。
823.1.b.	狩獵同時具有征服和據守效果。
823.1.c.	狩獵的格式為「狩獵X」
823.1.c.1.	狩獵是以下機制的代稱：「當我征服或據守一處戰場，我的控制者獲得X點經驗值」。 詳情請參閱規則**728.**經驗值。
823.1.c.2.	如果省略[X]，則預設為1。
823.1.c.3.	[X]即為狩獵值。
823.2.	如果某單位本身就擁有狩獵，或是獲得了狩獵，並再次從其他來源獲得了狩獵，則所有狩獵關鍵字提供的狩獵值會加總。
823.3.	狩獵，以及特定單位是否擁有狩獵，都屬於該單位的特性，可供其他遊戲效果檢查或參照。

824.	等級
824.1.	等級是一種依賴型關鍵字。
824.1.a.	格式為「[等級[N]][>][文字]」。
824.1.b.	從關鍵字開始到子句末尾的整句話都是等級技能。
824.1.b.1.	該關鍵字為以下機制的代稱：「當你擁有[N]點以上經驗值，這張卡牌會獲得『[文字]』」。
824.1.b.2.	這裡的[文本]所指的是依賴型技能。
824.1.c.	只要控制玩家擁有[N]點經驗值，擁有等級的卡牌上的依賴型技能便會生效。
824.1.c.1.	如果帶有等級的卡牌的控制者發生變化，則依賴型技能會根據新控制者的經驗值，變為生效或失效狀態。
824.1.d.	作為控制者的玩家一旦經驗值低於[N]，依賴型技能將立即變為失效狀態。
824.2.	等級，以及特定卡牌是否擁有等級，都屬於卡牌的特性，可供其他遊戲效果檢查或參照。
825.	唯一
825.1.	唯一是一種牌堆限制權限。
825.2.	通常會出現在主牌堆卡牌上。
825.3.	唯一並不是任何規則說明文字的代稱，而是在牌組建構時對玩家施加的一項限制。
825.3.a.	如果某張卡牌具有唯一，則牌堆中只能包含一張該名稱的卡牌。
825.3.b.	如果某張卡牌既是專屬卡牌，又具有唯一，則該牌堆可以包含任意三張專屬卡牌的組合，但每種名稱的唯一卡牌仍然只能有一張。
825.4.	具有唯一的卡牌在遊戲中不會有額外效果。
825.5.	唯一，以及特定卡牌是否擁有唯一，都屬於該卡牌的特性，可供其他遊戲效果檢查或參照。
826.	後排
826.1.	後排是一種被動技能關鍵字。
826.2.	這個關鍵字會出現在單位上。
826.3.	該關鍵字為以下機制的代稱：「在戰鬥傷害步驟，致命傷害必須先分配給其他同控制者的非[後排]單位，再分配給我」。
826.4.	坦克會改變玩家在戰鬥中選擇分配戰鬥傷害的方式。
826.4.a.	分配傷害時，玩家仍必須先為一個單位分配致命傷害，然後才輪到下一個單位。
826.4.b.	如果戰鬥中同一位控制者擁有多個後排單位，則可以將傷害分配給其中任一個單位。將致命傷害分配給所有非後排單位前，不能分配傷害給後排單位。
826.5.	即使擁有多個後排，也只會生效一次。
826.6.	後排，以及特定單位是否擁有後排，都屬於該單位的特性，可供其他遊戲效果檢查或參照。
827.	賦能
827.1.	賦能是一種主動技能關鍵字。
827.1.a.	賦能通常出現在常駐牌和傳奇上。

827.1.b.	啟動賦能需要支付費用；支付費用後，會對該技能來源施加賦能。 詳情請參閱規則**442.**賦能（行動）。
827.1.b.1.	來源遊戲物件不是賦能技能的目標。
827.1.c.	賦能的格式為「賦能[費用]」
827.1.c.1.	賦能是以下機制的代稱：「[費用]：賦能此牌。僅能在未獲得賦能時使用」。
827.1.c.2.	賦能費用可能包含資源費用和非資源費用。
827.1.c.3.	賦能技能也可能包含會改變賦能費用的文字。在基於任何原因決定卡牌的賦能費用時，此等文字皆會列入考量。
827.1.c.4.	賦能技能也可能包含會改變賦能技能時機的文字。
827.1.c.5.	具有賦能技能的遊戲物件可能擁有或獲得多次獲得賦能的權限。這類遊戲物件會忽略賦能技能通常具有的「僅能在未獲得賦能時使用」限制。
827.2.	當此關鍵字的賦能行動完成時，來源常駐牌或傳奇會變為獲得賦能。
827.2.a.	這是一個其他遊戲效果和觸發式技能可以參照的事件。
827.3.	多個賦能等同於多個主動技能，可以分別支付相應費用各自啟動。
827.4.	賦能以及特定常駐牌或傳奇是否擁有賦能，都屬於該遊戲物件的特性，可供其他遊戲效果檢查或參照。
828.	獲得賦能
828.1.	獲得賦能是依賴型關鍵字。
828.1.a.	格式為「[獲得賦能][>][文字]」。
828.1.b.	從關鍵字開始到從屬子句結尾，整段陳述即為獲得賦能技能。
828.1.b.1.	其為以下機制的代稱：「當我擁有獲得賦能狀態，獲得『[文字]』」。
828.1.b.2.	這裡的[文本]所指的是依賴型技能。
828.1.c.	只要該遊戲物件擁有獲得賦能狀態，則該依賴型技能便會生效。
828.1.d.	如果該依賴型技能是條件為「當我獲得賦能」或其變體的觸發式技能，則當其來源獲得賦能時，該技能便會生效並觸發。
828.2.	獲得賦能，以及特定卡牌是否擁有獲得賦能技能，都屬於該卡牌的特性，可供其他遊戲效果檢查或參照。
829.	川流
829.1.	川流是一個被動技能關鍵字。
829.1.a.	川流會出現在法術牌上。
829.1.b.	其為以下機制的代稱：「你可以支付此牌川流費用並從你的棄牌堆中打出。然後將其放逐」。
829.1.b.1.	以此方式放逐該法術是一個延遲替換效果。如果該法術在成為已確認法術鏈項目後將要離開法術鏈，且離開法術鏈並非由其自身執行所指示，則改為將其放逐。 詳情請參閱規則**367.**替換效果。 詳情請參閱規則**390.**延遲性技能。
829.1.b.2.	以川流費用打出法術，除了允許打出該牌的來源區域以外，不會改變其打出的合法時機，也不會改變其任何允許事項。
829.1.c.	川流的格式為「川流[費用]」

829.1.c.1.	該費用是替代費用，會取代該法術在確認時需支付的基礎費用。
829.1.c.2.	川流費用可能包含資源費用和非資源費用。
829.1.c.3.	如果某法術有多個川流關鍵字且費用不同，則其控制者在打出此牌時可以選擇要套用哪個費用。
829.2.	川流，以及特定法術是否具有川流，都屬於該法術的特性，可供其他遊戲效果檢查或參照。
830.	部署
830.1.	部署是被動技能和觸發式技能關鍵字。
830.1.a.	部署會出現在裝備上。
830.1.b.	部署為以下機制的代稱：「此卡牌可被打出或創造至任何戰場」、「僅可將此卡牌打出或創造至戰場」、「如果此卡牌非單位，其在清理階段不會被召回」以及「當對手據守此處時，擊殺此卡牌」。
830.1.b.1.	部署授予將裝備打出至任何戰場的權限，包含敵方掌控的戰場及開放戰場。
830.1.b.2.	具有部署的裝備可被適當的效果移動。
830.1.b.3.	具有部署的非單位裝備在清理階段的步驟5中不會從戰場被召回。 詳情請參閱規則**318.**清理。
830.2.	即使擁有多個部署，也不會有額外作用。
830.3.	部署，以及特定卡牌是否擁有部署，都屬於卡牌的特性，可供其他遊戲效果檢查或參照。
831.	解除武裝
831.1.	解除武裝是一種觸發式技能關鍵字。
831.1.a.	解除武裝會出現在單位上。
831.1.b.	解除武裝是一種進攻觸發。
831.1.c.	解除武裝的格式為「解除武裝[X]」。
831.1.c.1.	[X]會被技能的功能文字參照。
831.1.c.2.	[X]稱為解除武裝值。
831.1.c.3.	如果省略[X]，則預設為1。
831.1.d.	解除武裝為以下機制的代稱：「當我進攻，本回合給予此處的1個敵方單位-X [M]」。
831.1.d.1.	無論1個單位擁有多少個解除武裝關鍵字實例，只會觸發1次，並使用總解除武裝值。
831.2.	如果一個本身就擁有解除武裝或獲得解除武裝的單位又從其他來源獲得解除武裝，則會加總所有已獲得解除武裝關鍵字的解除武裝值。 範例：「鳴鐘哨兵」的文字說明為「你的機甲擁有[解除武裝]」。如果你打出第2個「鳴鐘哨兵」，兩者皆會具有解除武裝2。
831.3.	解除武裝，以及特定單位是否擁有解除武裝，都屬於該單位的特性，可供其他遊戲效果檢查或參照。
832.	炫示
832.1.	炫示是一種被動技能關鍵字。
832.1.a.	炫示通常存在於卡牌上。
832.1.b.	炫示的格式為「[炫示][物件]」。

832.1.b.1.	此技能中的「[物件]」可以為1或多個物件；特定類型的物件；或對物件的特質有進一步的特定說明。這裡所指的物件可以是盤面上的遊戲物件或手牌中的卡牌。 範例： 某張卡牌的文字說明為「[炫示]一個單位」。 某張卡牌的文字說明為「[炫示]1張能量費用為[7]以上的卡牌」。 某張卡牌的文字說明為「[炫示]五個名稱各不相同的單位」。
832.1.c.	炫示為以下機制的代稱：「當你打出[我／此卡牌]時，你可以從手牌揭示[物件]，以及／或從盤面上的友方遊戲物件中挑選[物件]」。
832.1.c.1.	以此方式炫示1張或多張卡牌或遊戲物件，可被連結技能與指示參照。 範例：某個單位的部分文字說明為「[炫示]五個不同名稱的單位」以及「當你打出我時，擊殺所有其他單位。如果你炫示過，本回合你打出的下1個單位費用依每個被擊殺的單位減[1]」。
832.1.c.2.	是否炫示的決定，是由具有炫示之法術鏈項目的控制者在確認該項目的過程中做出。 詳情請參閱規則**355.**做出必要選擇。
832.1.c.3.	如果[物件]是一組卡牌或遊戲物件，該組合可以由盤面的遊戲物件和手牌組成，只要這組物件符合炫示條件即可。 範例：某個單位的部分文字說明為「[炫示]五個不同名稱的單位」。如果打出該單位的行動包含炫示，則可以從手牌揭示單位或從盤面上的友方單位中挑選，只要挑選與揭示的單位群組符合指定的特質即可。
832.1.c.4.	如果部分或全部[物件]在炫示後的確認過程中離開適當區域，這不會防止炫示技能的來源成為已確認的法術鏈項目。 範例：某個法術的文字說明為「[炫示]一個機甲」以及「作為打出此卡牌的額外費用，棄掉1張牌」。在確認該法術時，可以將正在炫示的同一個機甲作為強制額外費用棄置，而不會防止該法術確認。
832.1.d.	連結技能和指示可以參照炫示物件的資訊。 範例：「太古巨吼」是一個法術，其文字說明為「[炫示]一個單位」以及「如果你炫示單位，對1個單位造成等同於該炫示單位戰力的傷害」。
832.1.d.1.	以這種方式參照的資訊會在確認過程中炫示卡牌時接受檢查。之後對炫示物件所做的任何變更都不會被納入考量。 範例：打出「太古巨吼」並炫示1個具有4 [M]的友方單位，以及1個具有3 [M]的敵方單位。作為對「太古巨吼」的反應，對手打出「冰寒之觸」，本回合給予該友方單位-2 [M]。因為資訊是在該友方單位被炫示時檢查的，該法術仍會對該敵方單位造成4點傷害並擊殺它。
832.2.	多個炫示實例會分別處理。
832.2.a.	如果連結效果或指令提及1個炫示實例，除非另有說明或沒有來自同一來源給予的關鍵字，否則其指的是由同一來源給予的關鍵字。如果連結效果或指令說明了被炫示卡牌的資訊，則其僅會連結至該炫示關鍵字的實例。如果沒有連結關鍵字，參照炫示的技能會連結至相應卡牌上的所有炫示關鍵字。 範例：某張卡牌的部分文字說明為「你打出的法術具有『[炫示]1個強大單位』以及『如果你有炫示，此卡牌費用減[A]』」。如果部分文字說明為「[炫示]1張能量費用為[7]以上的法術」與「如果你有炫示，此卡牌不能被反制」的法術由同一控制者打出，僅炫示1個強大單位將不足以同時滿足這兩個參照炫示的技能，因為它們指的是由不同來源給予的炫示關鍵字實例。
832.3.	炫示，以及特定卡牌是否擁有炫示，都屬於卡牌的特性，可供其他遊戲效果檢查或參照。