《符文战场》核心规则

最后更新时间：2026年10月09日

000. 黄金与白银法则

001. 黄金法则

002. 卡面文字优先于规则文本。如果卡牌与规则之间存在根本性矛盾，则以卡牌的说明为准。

050. 白银法则

051. 卡面文字与规则文本拥有各自的术语体系。卡面文字应根据本规则进行解读，而不是将其视为从规则中摘取出的文本。

052. 出现在卡牌效果中的“卡牌”，是**“**主牌堆卡牌”的简称。执行游戏物体的技能和效果时，符文、传奇和战场不被视为卡牌。仅在本规则中，符文、传奇和战场将被视为卡牌。

053. 卡牌以第一人称指代自身。

053.1. * 单位和传奇会自称为“我”。

053.2. * 装备和法术会自称“此牌”、“此装备”和“此法术”。

053.3. * 战场会自称“此处”。

053.4. * 卡牌可能会以自己的名称指代自身，以明确指代对象。此为上述术语的缩写。

054. “无法”的效力高于“可以”

054.1. 作为通用的判定原则，禁止特定行动或效果的卡牌，其效果的判定优先级高于允许同一行动或效果的卡牌。

054.2. 如果卡牌注明某个行动“仅能”在特定情况下执行，则在其他任何情况下都无法执行该行动。

055. 执行卡面文字时，需尽可能执行所有指示，并忽略其中无法实现的指示。

055.1. 如果某张卡牌的所有指示均无法实现，它仍视为被打出并完成结算，但不会产生任何效果。

056. 所属于某玩家的卡牌不会进入对应于其他玩家的非场地区域。

056.1. 与玩家对应的非场地区域包括：主牌堆、符文牌堆、废牌堆、手牌、选定英雄区和放逐区域。

056.2. 如果某牌如此进入其他玩家的非场地区域，则改为它进入对应于其所属者的相应区域。

100. 游戏概念

101. 卡组构筑

102. 《符文战场》是一款集换式卡牌游戏，玩家必须构筑一套自己的卡组，用来对抗其他玩家。

103. 游玩《符文战场》前，玩家必须拥有一套主牌堆，一套符文牌堆，一张传奇卡牌，以及一定数量的战场，具体数量视游戏模式而定。这些统称为玩家的卡组。

103.1. 玩家卡组中的卡牌或游戏模式规则可能会要求玩家在构筑卡组时做出额外选择。
举例：某名单位的部分描述为：“如果你的卡组中包含[名称]，则在起始传奇之外，选择三名不同的传奇。”

	该决定需在构筑卡组时做出。 举例：某游戏模式规则的部分描述为："选择一名额外的选定英雄，其英雄标签和特性须与你的传奇卡牌不同。游戏开始时，将其与你的其他选定英雄一起放入你的英雄区域。如果适用，则你卡组的符文特性还包括该额外选定英雄的特性。"，通过这种方式选择的选定英雄需在构筑卡组时决定。
103.2.	1张传奇卡牌
103.2.a.	游戏开始时，这张卡牌将置于传奇区域。
103.2.b.	这张卡牌会决定卡组的符文特性。
103.2.b.1.	卡组中的卡牌必须符合你的符文特性。
103.2.b.2.	卡组的符文特性由传奇卡牌的特性决定。在默认的卡牌边框中，这些特性将以符号的形式展示在传奇卡牌的左上角。
103.2.b.3.	如果一张卡牌只有一种特性，那它就只能加入符文特性与之相同的卡组中。
103.2.b.4.	如果一张卡牌拥有多种特性，则它只能加入符文特性与其所有特性相同的卡组中。
103.2.b.5.	如果一张卡牌没有特性，则该卡牌可以加入任意符文特性的卡组。
103.2.b.6.	某些游戏效果可能允许玩家将任意特性的卡牌加入自己的卡组。无论这些卡牌原本具有何种特性，都视作符合该玩家卡组的特性。
103.3.	含至少**40**张卡牌的主牌堆：一张选定英雄单位，以及其他单位、装备、法术卡牌。
103.3.a.	选定英雄
103.3.a.1.	游戏开始时，这张卡牌将置于英雄区域。
103.3.a.2.	必须是英雄单位，其英雄标签与你传奇卡牌上的标签一致。 举例："暴走萝莉"拥有"金克丝"标签。因此，玩家可以选择"金克丝 - 反抗者"或者"金克丝 - 爆破狂人"作为选定英雄，因为这两张卡牌都有"金克丝"标签。 举例："提伯斯"拥有"安妮"标签，但由于这张卡牌是专属单位而非英雄单位，因此就算你的传奇卡牌有"安妮"标签，你也不能把"提伯斯"当作你的选定英雄。
103.3.a.3.	玩家的选定英雄，既指构筑卡组时为该卡位选定的特定卡牌，也指游戏过程中任何与该特定卡位的选定卡牌名称相同的英雄单位。 举例：一名玩家选择了"金克丝 - 反抗者"作为自己的选定英雄。游戏开始时，将一张"金克丝 - 反抗者"置于其选定英雄区域。游戏过程中，其主卡组、手牌、废牌堆或场上的任何其他"金克丝 - 反抗者"卡牌，均视为其选定英雄，适用于所有涉及选定英雄状态的游戏规则与效果。
103.3.b.	你的主卡组最多可包含三张同名卡牌。
103.3.b.1.	其中包括你的选定英雄。 举例：如果你选了一张"沃利贝尔 - 震怒天声"作为选定英雄，那你的主牌堆最多还可以再加两张"沃利贝尔 - 震怒天声"。
103.3.b.2.	即使卡牌代表的是同一个角色，名称也可能不同。 举例：一套卡组中可以有三张"亚索 - 迷途怅惘"和另外三张"亚索 - 乘风归"，因为两者的卡牌名称并不相同。
103.3.c.	需符合卡组的符文特性。
103.3.d.	你的卡组中一共只能包含三张与你的传奇卡牌具有相同英雄标签的专属卡牌。

103.3.d.1.	无论其名称如何，一套牌组中总共只能包含三张专属卡牌。
103.3.d.2.	所有专属卡牌都必须拥有与卡组中传奇卡牌相应的英雄标签。
103.3.d.3.	专属卡牌并非英雄单位，所以无法置于英雄区域。
103.3.e.	需符合当前赛制的卡牌合法性规定。
103.4.	符文牌堆
103.4.a.	12张符文卡牌
103.4.a.1.	符文牌堆中的卡牌必须符合传奇卡牌的符文特性。
103.4.b.	必须混洗充分，并与主牌堆分开放置。
103.5.	战场
103.5.a.	战场牌的数量取决于你的游戏模式。
103.5.b.	需符合卡组的符文特性（如适用）。
103.5.c.	当卡组需要多个战场时，不得包含一个以上的同名战场。
104.	**准备游戏**
105.	游戏空间
106.	游戏区域由一系列根据卡牌行为及玩家关系等因素而划分的逻辑区域组成。这些逻辑区域可进一步分为场地和非场地区域两大类。
107.	场地
107.1.	基地
107.1.a.	每名玩家都有自己所属的基地。
107.1.b.	每个基地都视为一个位置。 想获取更多有关信息，请查阅规则***197.***位置。
107.1.c.	受玩家控制的常驻牌和符文位于该玩家的基地。
107.1.c.1.	贴附在玩家所控制常驻牌上的其他常驻牌，也可能出现在该玩家的基地中，无论其控制者是谁。
107.1.d.	基地中的常驻牌和符文属于公开信息。
107.2.	战场区域
107.2.a.	战场区域用于放置多处战场。
107.2.b.	每处战场都是一个单独的位置。 想获取更多有关信息，请查阅规则***197.***位置。
107.2.c.	战场以及战场上的常驻牌属于公开信息。
107.3.	待命区域

107.3.a.	每处战场都有一个与之相关的待命区域。待命区域属于战场的子区域，它自身为独立的逻辑空间，卡牌可能会因各类游戏效果正面朝下地进入该处。
107.3.b.	每个待命区域的容量上限均为一张卡牌。
107.3.b.1.	待命区域的容量上限可能会增加或减少。
107.3.b.2.	如果待命区域的容量上限已减少至低于当前该区域内的卡牌数量，则该待命区域的控制者必须将等同于差值数量的卡牌从待命区域放进废牌堆。
107.3.c.	只有当卡牌的控制者控制某处战场时，才能将卡牌放入或占据与该战场相关的待命区域。
107.3.d.	如果玩家失去了一处战场的控制权，则下一次清理时，与该战场相关的待命区域中的所有卡牌都将被移除。 想获取更多有关信息，请查阅规则***318.***清理。 想获取更多有关信息，请查阅规则***422.***待命。
107.3.e.	待命区域不被视为位置。
107.3.f.	待命区域为公共区域，但其中正面朝下的卡牌属于私密信息。
107.4.	传奇区域
107.4.a.	每名玩家放置传奇卡牌的空间。
107.4.b.	此区域不被视为位置。
107.4.c.	此处的传奇卡牌为游戏物体。 想获取更多有关信息，请查阅规则***119.***游戏物体。
107.4.d.	传奇卡牌不能从此区中移除、移动或移位。
107.4.d.1.	某些效果可能会将传奇卡牌或指示物加入传奇区域，但这些传奇不被视为卡组的传奇卡牌。
107.4.d.2.	非传奇卡牌的传奇可以从传奇区域中移除，但除了传奇区域和放逐区域外，不能存在于任何其他区域。
108.	非场地区域
108.1.	结算链
108.1.a.	打出卡牌和技能时，会将其放入此处。此为打出过程的一部分。 想获取更多有关信息，请查阅规则***327.***结算链。
108.1.b.	结算链上的卡牌和技能属于公开信息。
108.2.	废牌堆
108.2.a.	每名玩家都有自己所属的废牌堆。
108.2.b.	此区域用于放置用过的卡牌。当卡牌被摧毁或弃置、作为法术执行完毕、受将其移至废牌堆的效果影响、或受到其他类似效果作用时，都会进入此区域。
108.2.c.	所有玩家废牌堆中的卡牌都是无序的。卡牌的顺序并不重要，且可以重新整理。
108.2.d.	玩家废牌堆中的卡牌属于公开信息。 想获取更多有关信息，请查阅规则***128.***隐私。
108.3.	英雄区域
108.3.a.	每名玩家都有自己所属的英雄区域。

108.3.b.	此处为各玩家在游戏开始时放置自己选定英雄的区域。
108.3.c.	选定英雄无法以常规方式回到此区域。
108.3.c.1.	如果选定英雄被指示回到此区域，则唯有当此区域不存在任何卡牌时，才能执行此操作。
108.3.d.	选定英雄可以从此处按照打出卡牌的正常规则打出。 想获取更多有关信息，请查阅规则***349.***打出卡牌。
108.3.e.	玩家英雄区域中的卡牌属于公开信息。
108.4.	主牌堆区域
108.4.a.	每名玩家都有自己所属的主牌堆区域。
108.4.b.	此处为放置玩家主牌堆的区域。
108.4.c.	主要用于在游戏过程中放置正面朝下的主牌堆。
108.4.d.	玩家主牌堆中的卡牌数量属于公开信息。
108.4.e.	游戏过程中，主牌堆的卡牌顺序为隐秘信息。 想获取更多有关信息，请查阅规则***128.***隐私。
108.5.	符文牌堆区域
108.5.a.	每名玩家都有自己所属的符文牌堆区域。
108.5.b.	此处为放置玩家符文牌堆的区域。
108.5.c.	主要用于在游戏过程中放置正面朝下的符文。
108.5.d.	游戏过程中，符文牌堆的符文顺序为隐秘信息。 想获取更多有关信息，请查阅规则***128.***隐私。
108.6.	放逐区域
108.6.a.	每名玩家都有自己所属的放逐区域。
108.6.b.	此区域用于放置被法术或技能效果放逐的卡牌。
108.6.c.	进入此区域的卡牌，代表其被以一种难以恢复的方式从游戏中移除，或是因处理效果需要而被临时存放。
108.6.d.	放逐区域中的卡牌是无序的。卡牌的顺序并不重要，且可以重新整理。
108.6.e.	玩家放逐区域中的卡牌属于公开信息。 想获取更多有关信息，请查阅规则***128.***隐私。
108.7.	手牌
108.7.a.	每名玩家都有自己所属的手牌。
108.7.b.	卡牌被抽取时将前往此区域。
108.7.c.	玩家的手牌为私密信息。
108.7.d.	玩家手牌中的卡牌是无序的。卡牌的排序并不重要，且可以重新整理。
108.7.e.	玩家的手牌数量为公开信息。
108.7.f.	手牌可被指定为目标区域。在指定情况下，手牌可以受到法术和效果的影响。

109.	共同游戏区域中的所有游戏物体皆为公开信息。 想获取更多有关信息，请查阅规则***119.***游戏物体。
109.1.	任何玩家都有权查看位于游戏区域的卡牌，并获得该处卡面上印刷的正面信息详情。
109.2.	游戏区域中所有游戏物体的状态皆为公开信息。 举例： 一名单位是否拥有增益 一件装备是否为休眠状态 诸如此类
110.	准备流程
111.	每名玩家单独取出自己的传奇卡牌，并将其放入传奇区域。
112.	每名玩家单独取出自己的选定英雄，并将其放入英雄区域。
113.	每名玩家将自己的战场搁置一旁。
113.1.	你的游戏模式将决定战场在战场区域的使用和放置方式。 想获取更多有关信息，请查阅规则***483.***游戏模式。
114.	每名玩家分别对自己的主牌堆和符文牌堆进行洗牌，然后将其放置于相应区域。
114.1.	主牌堆置于主牌堆区域。
114.2.	符文牌堆置于符文牌堆区域。
115.	通过所有玩家一致同意的公平随机方式，决定回合顺序。
115.1.	玩家的回合顺序会循环往复。
115.1.a.	游戏模式章节会明确起始玩家的决定方式。
115.1.b.	除非另有说明，否则顺序将按照座位决定，从起始玩家开始按顺时针方向进行。
115.1.b.1.	起始玩家指的是首个开启回合的玩家。
115.1.c.	回合顺序会生成一个循环的回合队列，从先手玩家开始依次轮流进行回合，直到游戏结束。
115.2.	关于每名玩家第一回合的规则调整，请查看相应的游戏模式介绍。 想获取更多有关信息，请查阅规则***483.***游戏模式。
116.	每名玩家各抽四张牌。
117.	玩家依照回合顺序，依次进行手牌调度。
117.1.	玩家最多可在手牌中选择两张牌，并将其搁置一旁。
117.2.	随后，该名玩家可以抽取与搁置卡牌数量相等的卡牌。
117.3.	最后，该名玩家回收被搁置的卡牌。 想获取更多有关信息，请查阅规则***417.***回收。
118.	游戏开始时，由起始玩家开启回合。
119.	游戏物体
120.	游戏物体是指任何可以产生一种或多种游戏效果，或为玩家的游戏行动提供先决条件的游戏物品。
121.	除了能够产生游戏效果和游戏行动，或作为游戏效果和游戏行动的先决条件外，游戏物体本身既不包含也不排除任何自有属

	性。
122.	游戏物体可以是物理上存在的物体，也可以是逻辑上存在的物体。
123.	游戏物体包括但不限于以下内容： 任何区域的主牌堆卡牌 任何区域的符文 传奇 战场 任何区域的指示物 结算链上任何类型的技能 计数标和其他状态标记
124.	游戏物体从一个区域移动到另一个非场地区域，或从一个非场地区域移动到另一个区域后，在追踪该物体时会将其视为新的物体。
124.1.	每当一个游戏物体从一个区域移动到另一个非场地区域，或从一个非场地区域移动到另一个区域后，其身上的所有临时状态将停止追踪。 举例： 伤害将被清除。 计数标将被移除。 临时给予的关键词效果将不再提供。 状态将被清除。
124.2.	游戏物体可能具有的状态如下（非详尽列举）： 已贴附、进攻中、拥有增益、被放逐、受控制、防守中、已强化、已装配、休眠、正面朝下、活跃、被替换、被展示、晕眩，以及任何已应用的效果层效果。
125.	**卡牌**
126.	在《符文战场》游戏中，玩家需要使用自己卡组中的卡牌对抗其他玩家。
127.	所属权
127.1.	就本游戏而言，卡牌的所属者是指将该卡牌带入游戏的玩家。这包括玩家的传奇卡牌、战场、其主牌堆或符文牌堆中的卡牌，以及其在游戏过程中创建出来的卡牌。游戏过程中，卡牌的“现实合法拥有者”是谁并不重要。 举例：小波没带牌，所以爱丽丝借了他一组牌。虽然这组牌的“现实合法拥有者”是爱丽丝，但在游戏过程中，小波将被视为这组牌的所属者。
128.	隐私
128.1.	准备阶段描述了多种不同的区域。游戏中，卡牌将必定处于其中的一个区域。
128.2.	根据卡牌在特定时间的状态或所在位置，其会具有不同等级的隐私属性。
128.2.a.	除非卡牌状态另有说明，否则卡牌的隐私属性与其所在区域相同。
128.3.	隐秘：此隐私等级表示，任何玩家都不得阅读卡面文字，也不得查看卡面。
128.4.	私密：此隐私等级表示，当卡牌位于场上时，只有卡牌的控制者可以阅读卡面文字，或查看卡面；当卡牌位于其他区域时，只有其所属者可以阅读卡面文字，或查看卡面。 举例：玩家的手牌为该玩家所有。只有该玩家可以阅读卡面文字，或查看卡面。 举例：如果一名玩家控制了战场上一张正面朝下的卡牌，则无论该卡牌的所属者是谁，只有控制该卡牌的玩家可以阅读卡面文字，或查看卡面。
128.5.	公开：此隐私等级表示，所有玩家都可以阅读卡面文字，或查看卡面。
128.6.	如果某个行动提及指定的卡牌类型或特性，但会作用于隐私属性为隐秘或私密的卡牌，则也不会强制玩家执行这类行动。 举例：一张卡牌的效果为“从你的手牌中打出一名单位，无视其费用。”虽然效果文本中没有“可以选择”字

	样，但即使玩家的手牌中确实有单位牌，也可以选择不执行该行动，因为该效果指定了卡牌类型。
128.6.a.	如果某个效果试图强制玩家对隐秘或私密的卡牌执行某个行动，且该效果指定了卡牌的类型或特性，则相关玩家可以选择无视该指示。被无视的指示将被视为无法完成。
129.	卡背
129.1.	具有《符文战场》标志的一面为卡牌的背面。
129.2.	卡牌分为三种类别，即主牌堆卡牌、符文牌堆卡牌，以及战场和传奇卡牌，每个类别的卡背各不相同。
129.3.	卡牌处于私密或隐秘状态时，将以卡背展示，以隐藏卡面的信息。举例来说，主牌堆的卡牌和手牌将以背面展示。
129.4.	“正面朝下”代表在游戏过程中，卡牌在场上以背面展示的状态。一张正面朝下的卡牌，其正面被视为私密信息。
130.	卡面
130.1.	卡面位于卡背的反面，
130.2.	也被称为正面。
130.3.	在某些情况下，如果无法轻易辨识卡背，则可以通过卡面左上角的打出费用来进行区分。
130.4.	打出卡牌时，将以展示正面的形式打出。
130.5.	“正面朝上”代表在游戏过程中，卡牌以正面展示的状态。
130.6.	处于正面朝上状态时，卡牌将被视为公开信息（即使被牌堆中其它卡牌遮住，也是如此）。举例：废牌堆中的所有卡牌均为正面展示（即使叠放在一起），因此视为公开信息。
131.	费用
131.1.	主牌堆卡牌具有相应费用，标注在卡面的左上角。 想获取更多有关信息，请查阅规则***165.***符文池。
131.2.	法力费用
131.2.a.	卡面左上角费用处标注的数字。
131.3.	符能费用
131.3.a.	卡面左上角费用处纵向列出的符号。
131.3.b.	并非每张卡牌都具有符能费用。
132.	名称
132.1.	每张卡牌都拥有专属的名称，用于与其他卡牌进行区分。
132.2.	名称通常位于卡牌的中间位置。
132.3.	出于卡组构筑和玩法目的，印刷语言不同但代表内容相同的卡牌，仍视为名称相同。 举例：英文版卡牌“Chemtech Enforcer”和对应的中文版卡牌“炼金太保”，虽然卡牌上的名称文字不同，但仍视为同样的卡牌。
132.4.	有些卡牌会同时拥有简称与副标。在所有情境下（包括规则判定和卡组构筑），这类卡牌的名称皆为“[简称] - [副标]”。 举例：“卡莎 - 蜕变者”和“卡莎 - 九死一生”的简称虽然都是“卡莎”，但卡牌名称并不相同。根据常规卡组构筑规则，你可以在卡组中加入三张“卡莎 - 蜕变者”和三张“卡莎 - 九死一生”。这两者之中你只能选择其中一个作为你的选定英雄。

133.	类别
133.1.	每张卡牌都可能属于一个或多个类别和子类别，具体情况需要参考其正面和背面的标注。
133.2.	类别和子类别将决定卡牌在游戏过程中的行动。
133.3.	法术和其它效果针对“类别、子类别、超类型、卡牌类型、标签和其他属性”进行叙述时，既可以使用包括性表述，也可以使用排他性表述。 举例：“非单位牌”，是指所有不属于单位的卡牌。 举例：“单位”是指所有被归类为单位的游戏物体（无论它是否同时属于其他类别）。
133.3.a.	当以此种方式引用属性时，除非做此引用的效果或该属性明确或暗含地指定了区域，否则均视为引用的是场地上具有相应属性的游戏物体。 举例：“雪人”指的是在场地上带有[雪人]标签的游戏物体。 举例：“法术”指的是结算链上的法术，因为法术不能作为游戏物体存在于场地上。 举例：“你的废牌堆中的法术”指的是你废牌堆中的法术牌，因为该效果指定了相关区域。
133.4.	游戏开始时，主牌堆的卡牌会出现在主牌堆或（如果是选定英雄）英雄区域。
133.4.a.	常驻牌
133.4.a.1.	此子类别包含主牌堆中所有打出后会停留在场地上的游戏物体。
133.4.a.2.	单位和装备都属于常驻牌。
133.4.b.	法术
133.4.b.1.	此子类别包含主牌堆中所有打出后不会停留在场地上的法术类型卡牌。
133.5.	游戏开始时，符文牌堆卡牌置于符文牌堆。
133.5.a.	符文
133.5.a.1.	此子类别包含属于符文类型的卡牌。此类卡牌通过召出来使用，而非打出。召出后，符文会继续停留在场地上，但因其不属于主牌堆，所以不被视为常驻牌。
133.6.	其他卡牌不属于主牌堆或符文牌堆，游戏开始时，将根据其类型决定置放的区域。
133.6.a.	战场
133.6.a.1.	此子类别包含属于战场类型的卡牌。战场无法被打出或召出。游戏开始时，战场便已置于场上。
133.6.b.	传奇
133.6.b.1.	此子类别包含属于传奇类型的卡牌。传奇无法被打出或召出。游戏开始时，传奇将置于传奇区域，游戏过程中通常无法离开。
133.7.	超类型是一种可适用于多种游戏物体类型的类别。其层级位于卡牌类型之前。
133.7.a.	英雄是一种仅适用于单位的超类型。它对卡组构筑的规则有所影响。 想获取更多有关信息，请查阅规则***103.2.a.***选定英雄。
133.7.b.	专属是一种超类型，可适用于任何卡牌类型的游戏物体。它对卡组构筑的规则有所影响。 想获取更多有关专属卡牌的信息，请查阅规则***103.2.d.***。

133.8.	标签是一种可适用于多种游戏物体类型的类别。其层级位于卡牌类型之后。
133.8.a.	标签本身并不具备规则意义，但可以被游戏规则和卡牌效果引用。
133.8.b.	用于关联传奇、英雄单位和专属卡牌的标签也被称为英雄标签。
134.	特性
134.1.	共有六大符文特性，大多数卡牌都拥有一个或多个特性，可通过卡牌右下角的一个或多个符号识别。
134.2.	每个特性都有相关的颜色、专属的符号，以及用于在书面文本中表示该符号的缩写。
134.2.a.	炽烈的颜色为红色，象征符号为带有三个凸点的圆形。其缩写为[R]。
134.2.b.	翠意的颜色为绿色，象征符号为叶子。其缩写为[G]。
134.2.c.	灵光的颜色为蓝色，象征符号为日月。其缩写为[B]。
134.2.d.	摧破的颜色为橙色，象征符号为方正的菱形。其缩写为[O]。
134.2.e.	混沌的颜色为紫色，象征符号为六边形，中间有向外扩散的漩涡图案。其缩写为[P]。
134.2.f.	序理的颜色为黄色，象征符号为带角的翼形。其缩写为[Y]。
135.	规则文本
135.1.	所有卡牌上都设有一个专门部分，用于阐述该卡牌对游戏的具体影响。这一部分即为卡牌的规则文本。
135.2.	此部分可能包含： 135.2.a. 技能 135.2.a.1. 技能指的是卡牌上的一段独立文本，描述了卡牌可以选择或必须执行的效果。 想获取更多有关信息，请查阅规则***360.***技能。 135.2.a.2. 技能描述可以出现在任何卡牌上。 135.2.b. 指示 135.2.b.1. 指示指的是出现在法术上或技能内的一种文本， 135.2.b.2. 指示描述了一名或多名玩家需要执行的行动。 135.2.b.3. 指示将自行描述其执行的时机。如果没有描述时机，则会在结算期间执行。 举例：有一处指示的内容为：“打出我时，摧毁一名单位作为额外费用。”则在打出该卡牌时，会执行该指示；但如果有效果给予了该卡牌[回响]，并且已支付回响费用，则回响时不会执行该指示。这是因为回响需要等到法术结算时才会执行，而此时前述指示早已执行完毕。 135.2.b.4. 指示通常可以按照其书写内容的字面含义来理解。指示采用祈使句形式，非必要时会省略主语。 135.2.b.5. 一条指示由一个游戏行动及其补充内容组成。

135.2.b.5.a.	游戏行动的补充内容包括执行该游戏行动的玩家或游戏物体、该游戏行动的执行对象和执行条件，以及其效果持续的时间。有些游戏行动会完全省略补充内容。 举例：“虚空索敌”由两条指示组成。第一条是“对战场上的一名单位造成4点伤害”。此处的“造成4点伤害”为游戏行动，而“战场上的一名单位”则是其补充内容。第二条指示“抽一张牌”，没有补充内容。 举例：“提莫 - 军事家”的防守触发效果为：“当我防守时，选择此处的一名敌方单位，并展示你主牌堆顶部的五张牌。每以此方式展示一张带有待命技能的卡牌，对该单位造成1点伤害，然后回收展示的卡牌。”这里共有四条指示：“选择此处的一名敌方单位”、“展示你主牌堆顶部的五张牌”、“每以此方式展示一张带有待命技能的卡牌，对该单位造成1点伤害”，以及“回收展示的卡牌”。
135.2.b.5.b.	如果指示中的条件子句出现在一个或多个包含多条指示的子句之前，则该条件适用于同一句中后续子句的所有指示。 举例：某张法术牌的部分描述为：“如果你在本回合内获得过1分，则抽一张牌，然后弃置一张牌。”只有在“如果你在本回合内获得过1分”这个条件成立时，后续的任一指示才会执行。 举例：“离群之刺”是一张传奇卡牌，其部分描述为：“[迅捷][>] [E]：如果这是你的回合，则将一名处于法术对决中的友方单位移动到基地，且如果我[已强化]，则让该单位变为活跃。”主动技能中的第一个条件子句适用于同一句中的所有后续指示。第二个条件子句“如果我[已强化]”只适用于紧随其后的指示。
135.2.b.6.	指示中不包括触发条件，也不包括替换效果所定义的可被替换的事件或行动。 举例：一个技能的描述为：“当你打出我时，抽一张牌。”此技能的触发条件并非指示。“抽一张牌”是该技能中的唯一指示。 举例：一个技能的描述为：“如果一名单位将被摧毁，则改为将其放逐。”文本中的“如果一名单位将被摧毁，”并不是该技能的指示。 举例：一个技能的描述为：“如果我从你的主牌堆中被展示，则你获得[2]。”文本中的“如果我从你的主牌堆中被展示，”并不是该技能的指示。
135.2.b.7.	法术或技能的指示可以引用确认期间执行的行动，具体方式是检查“你”是否执行过相应游戏行动。这些指示检查的是相关游戏行动是否已执行，不会检查由谁执行。如果该行动已在确认期间执行，即使之后另一名玩家获得了该法术或技能的控制权，这些指示仍会判定相应条件成立。 举例：“暴走”是一张法术牌，其描述为：“打出此牌时，你可以选择支付[C]作为额外费用。”和“选择一名友方单位和一名敌方单位。如果你支付了该额外费用，则让该友方单位在本回合内[M]+2。这两名单位相互以自身战力给对方造成伤害。”如果另一名玩家获得了“暴走”的控制权，尽管支付费用的并不是该玩家，但“如果你支付了该额外费用”这一条件仍会成立。 举例：“走开”是一张法术牌，其部分描述为：“如果你从手牌中打出此牌，则抽一张牌。”结算时，“走开”会检查它是否是从手牌中被打出。如果另一名玩家获得了“走开”的控制权，只要该卡牌是从手牌中打出，该条件便会成立，该法术的控制者将抽一张牌。
135.2.c.	关键词
135.2.c.1.	关键词是用来指代描述较长的技能或指示的短词。 想获取更多有关信息，请查阅规则***800.***关键词。
135.2.c.2.	关键词可能具有或不具有提示文本。
135.2.d.	提示文本
135.2.d.1.	提示文本会以斜体印刷，并以括号标注。

135.2.d.2.	其目的是总结相关规则，包括关键词和其他规则。
135.2.d.3.	提示文本的存在、缺失或表述方式不会对游戏功能造成任何影响。
135.2.e.	符号
135.2.e.1.	规则文本有时会包含表达游戏概念的符号。每个符号都有对应的缩写，用于在书面文本中表示该符号。
135.2.e.2.	让常驻牌进入休眠状态的费用，由“休眠符号”表示，该符号形似卡牌的横置。其缩写为[E]。（先前有些规则信息曾使用[T]作为其缩写。）
135.2.e.3.	代表战力的“战力符号”采用了剑与盾的图案。其缩写为[M]。（先前有些规则信息曾使用[S]作为其缩写。）
135.2.e.4.	特定特性的符能拥有专属的特性符号和相应缩写。 想获取更多有关信息，请查阅规则***134.***特性。
135.2.e.5.	一点任意特性的符能，以一个旋转的彩虹符号来表示。其缩写为[A]。
135.2.e.5.a.	当[A]需要作为费用支付时，可以用任何特性的符能支付。
135.2.e.5.b.	当玩家的符文池获得[A]后，[A]可用于支付任意特性的符能费用。
135.2.e.6.	与卡牌自身特性对应的特性符能不以符号表示，但其在本规则中的呈现方式与其他符号无异。其缩写为[C]。
135.2.e.6.a.	当缩写[C]作为提示文本印在卡牌上时，该缩写默认代表该牌的主要特性，但其含义依然是“此卡牌特性的1点符能”。
135.2.e.6.b.	如果卡牌没有特性，则缩写[C]将按[A]处理。
135.2.e.6.c.	如果卡牌拥有多个特性，则缩写[C]视为该卡牌对应特性的符能。 举例：“距破之舞”是“翠意”与“混沌”法术。其费用为[1]和[C]。该费用中的符能部分可以用[G]或[P]支付。 举例：提伯斯是“炽烈”与“混沌”单位。如果提伯斯获得了[急速]关键词，则可选额外费用中的符能部分可以用[R]或[P]支付。
135.2.e.7.	与技能相关的关键词会以[>]符号进行标注。
135.2.e.7.a.	此类关键词可能是依赖性关键词，如[鼓舞][>]和[等级][>]，可能是带有关键词触发条件的触发式技能，如[绝念]，也可能是与技能相关的权限性关键词，如[迅捷][>]和[反应][>]。
135.2.e.7.b.	位于[>]之后的任何指示或技能，都会受到位于[>]之前的关键词的修正。如果是依赖性关键词，则表示该指示或技能在满足条件前处于未激活状态；如果是关键词触发式技能，则表示该指示或技能为关键词的触发效果；如果是权限性关键词，则表示该指示或技能将获得该关键词所赋予的权限。
135.3.	规则文本可以为空。
135.4.	当一张卡牌贴附于另一张卡牌时，其卡面上印刷的规则文本处于未激活状态。 想获取更多有关信息，请查阅规则***716.***贴附。 想获取更多有关信息，请查阅规则***720.***未激活。
135.4.a.	即使规则文本处于未激活状态，其他的游戏效果仍可引用并检测到该文本、规则、关键词及其他效果的存在。

135.4.b.	即使一张卡牌已贴附于另一张卡牌，赋予或添加在前者上的任何规则文本依然会生效。
136.	效果文本
136.1.	部分卡牌在规则文本下方有独立的文本框。这部分被称为效果文本。
136.2.	效果文本可以包含额外的技能。
136.2.a.	效果文本可以为空。
136.2.b.	除非拥有效果文本的卡牌贴附于另一张卡牌，否则效果文本处于未激活状态。 想获取更多有关信息，请查阅规则***716.***贴附。 想获取更多有关信息，请查阅规则***720.***未激活。
136.2.c.	卡牌效果文本框中的技能，会被添加至该卡牌所贴附的卡牌的效果文本中。
136.2.d.	效果文本可能会使用“此牌”或添加该效果文本的已贴附游戏物体的名称进行指代。此类指代均指向已贴附的游戏物体，而非顶部卡牌（即使顶部卡牌与已贴附的游戏物体同名）。 举例：“守护天使”的效果文本为：“如果我将被摧毁，则改为摧毁守护天使。移除我受到的伤害，让我变为休眠状态，并将我召回。” 举例：“残暴之力”的效果文本为：“如果此牌是在本回合贴附到我身上的，则我额外获得[M]+2。”效果文本中的“此牌”指的便是已贴附的“残暴之力”。
137.	战力加成
137.1.	部分卡牌的右下角拥有战力加成，以“运算符+整数”的形式表示。
137.2.	卡牌的战力加成可以为**+0**。
137.3.	卡牌的战力加成会调整该卡牌所贴附卡牌的战力。 想获取更多有关信息，请查阅规则***716.***贴附。
137.3.a.	战力加成会在贴附期间持续生效；一旦拥有战力加成的卡牌不再处于贴附状态，该加成即刻失效。
137.3.b.	如果具有战力加成的卡牌所贴附的卡牌没有战力数值，则无视该战力加成。
138.	趣味性文本
138.1.	趣味性文本是出现在部分卡牌底部的文本，旨在提供审美享受，其中传达的内容与游戏玩法无关。 举例：“虚空索敌”这张牌上引用了卡莎的一句台词，但这张牌上并没有卡莎的标签，与英雄单位卡莎之间也没有任何玩法上的关联。
138.2.	趣味性文本位于规则文本的下方，通常会置于阴影条内，并以斜体印刷。
139.	插画
139.1.	每张卡牌都有一张插画，其中传达的内容与游戏玩法无关。
140.	**单位**
141.	单位为：
141.1.	游戏物体
141.1.a.	在场地上时：
141.1.a.1.	在场地上时，单位会出现在以下几个位置之一：战场或其所属基地。
141.1.a.2.	在场地上时，单位及其详细信息都属于公开信息。

141.1.a.3.	单位可以被指定以单位为目标的法术、效果或游戏行动影响和操纵。
141.1.a.4.	单位可以被摧毁。 想获取更多有关信息，请查阅规则***429.***摧毁。
141.1.b.	在废牌堆中时：
141.1.b.1.	所有单位均视为卡牌，与成为手牌时类似。
141.1.b.2.	其会保留作为单位的属性，但由于不位于场上，因此无法采取行动，也无法被以场上单位作为目标的法术、技能、游戏行动影响。
141.1.b.3.	单位可以被以废牌堆中的单位为目标的法术和游戏效果影响。
141.2.	卡牌类型
141.2.a.	某些法术或技能会引用这个卡牌类型，限定自己可以选择或影响的对象。
141.2.b.	此卡牌类型在所有区域中均适用。
142.	伤害是一种标记在单位上的数值。
142.1.	伤害不是游戏物体。
142.2.	伤害是单独记录在每个单位上的数值。
142.3.	伤害由玩家标记在单位上。
142.3.a.	如果某个造成伤害的行动导致伤害被标记，则负责执行该行动的玩家视为标记该伤害的玩家。
142.3.b.	游戏效果可能会引用该玩家的伤害。这里指的是由该玩家标记的伤害。 举例：某名单位的部分描述为：“你的伤害无法被抵挡。”这里的“你的伤害”指的便是由该玩家标记的伤害。
142.4.	伤害反映的是单位接近被摧毁的程度。 想获取更多有关信息，请查阅规则***429.***摧毁。
142.4.a.	致命伤害是指在清理期间会导致单位被摧毁的标记伤害数值。
142.4.b.	一名单位的致命伤害是指大于或等同于该单位战力的非零数值。 举例：一名单位拥有5[M]，并已标记受到3点伤害。有玩家打出了“封冻”，并以该单位为目标。结算时，该单位的战力变为3，因此会被标记致命伤害。 举例：一名单位拥有0[M]。该单位必须至少被标记1点伤害，才可能被标记致命伤害。
142.4.c.	部分效果可能会改变该数值。这些效果会提及摧毁一名单位所需的伤害数值。 举例：“远古巨龙”的被动技能的描述为：“你对敌方单位造成任意数量的伤害，都足以将其摧毁。”这个效果会改变被你标记伤害的敌方单位的致命伤害数值。
142.5.	伤害可以被移除。 想获取更多有关信息，请查阅规则***419.***移除伤害。
143.	单位拥有多种独特的自有属性：
143.1.	标签：单位可拥有零个或多个标签，代表其所属的一个或多个英雄、地区、阵营或物种。
143.1.a.	标签本身不存在自有规则或行为。
143.1.b.	法术、技能和游戏行动可以引用这些类型，作为其执行的一部分。

143.2.	战力：单位的战斗数据。用来表示单位在战斗中发挥的作用，以及单位被伤害效果摧毁前所能承受的打击。
143.2.a.	卡牌和效果可以通过三种形式引用单位的战力：单位拥有卡面印刷战力，即单位卡牌/指示物右上角显示的数值；基础战力，这种特质可以被特质变更层的效果改变；以及有效战力，即在加减计算层中，将所有改变战力的游戏效果纳入计算后得出的数值。 想获取更多有关信息，请查阅规则***475.***效果层。
143.2.a.1.	卡牌文本可能会引用上述三种形式中的后两种。当卡牌或这些规则引用单位的有效战力时，会直接将其称为该单位的“战力”。 举例：一张牌的部分描述为：“选择一名单位。其基础战力在本回合内变为5。”这一效果会在特质变更层生效。 举例：一张牌的部分描述为：“选择一名单位。在本回合内将其战力提升至5。”这一效果会在加减计算层生效。
143.2.b.	如果单位受到的非零伤害等于或超过其战力，则该单位被摧毁。
143.2.c.	如果单位的战力被降低到0以下，在被法术和技能引用时，以及在战斗伤害步骤中计算分配伤害时，其战力均被视为0。 想获取更多有关信息，请查阅规则***467.***战斗伤害步骤。
143.2.c.1.	尽管该单位的战力被视为0，但实际并非为0。当效果需要计算战力的增减时，应使用该单位的实际战力值。
143.3.	可以对单位进行伤害标记。
143.3.a.	当法术、技能或其它游戏效果造成伤害时，可能需要暂时标记单位所受伤害。伤害可以通过硬币、骰子或其他指示物标记，也可以由玩家在心里默记。
143.3.b.	伤害会在两个特定时间从单位身上移除：
143.3.b.1.	每名玩家的回合结束时。 想获取更多有关信息，请查阅规则***317.2.***回合结束阶段。
143.3.b.2.	在战斗清理期间。 想获取更多有关信息，请查阅规则***468.1.*** 战斗清理。
143.4.	单位以休眠状态进入场地。
143.4.a.	单位的进场状态可以通过[急速]或类似的游戏效果更改。 想获取更多有关信息，请查阅规则***805.***急速。
143.5.	单位无法被贴附到其他常驻牌上。 想获取更多有关贴附游戏行动的信息，请查阅规则***435.***贴附。 想获取更多有关贴附的信息，请查阅规则***716.***贴附。
143.5.a.	如果某个单位将被贴附到一张常驻牌上，则不会产生任何效果。
143.5.b.	如果某个处于已贴附状态的非单位游戏物体通过任何方式变为单位，则它变为单位时，将其从原卡牌上卸除。
144.	进行标准移动是所有单位的自有技能。
144.1.	此行动仅可在特定时间进行。
144.1.a.	此行动可在玩家主阶段的任何时间进行。
144.1.b.	此行动不可在闭环状态期间进行。
144.1.c.	此行动不可在法术对决或战斗期间进行。

144.2.	让单位变为休眠状态，即是标准移动的费用。
144.3.	玩家可同时执行多个单位的标准移动。这会被视为对多个单位执行的一次游戏行动。
144.3.a.	当玩家宣告要执行这样的移动时，单位的终点位置必须与宣告的位置一致。
144.3.b.	当玩家宣告要执行这样的移动时，各单位的起始位置不需要一致。
144.3.c.	使单位休眠的费用也必须同时支付。
144.4.	单位使用标准移动可移动到的终点位置存在一定限制：
144.4.a.	单位可以从其所属基地移动到战场。
144.4.a.1.	单位不得移动到已存在两名其他玩家所控制单位的战场，也不得移动到一处正在进行战斗且已有两名其他玩家参与其中的战场。 想获取更多有关移动的有效终点位置的信息，请查阅规则***449.2.***。
144.4.b.	单位可以从战场移动至其所属的基地。
144.4.c.	游走是一种独特的技能，能够影响单位的标准移动。
144.4.c.1.	拥有游走技能的单位可以利用其标准移动从一处战场移动到另一处战场。 想获取更多有关信息，请查阅规则***810.***游走。
145.	单位可能拥有主动技能。
145.1.	主动技能属于游戏效果，具体文字表现为费用后跟随“:”，以及相应效果。 想获取更多有关信息，请查阅规则***376.***主动技能。
145.2.	单位的主动技能，可以在控制该技能的玩家回合的主阶段、且该回合处于开环状态期间随时执行，但不可在法术对决期间执行。
145.2.a.	这个行动与“打出卡牌”的流程相同。 想获取更多有关信息，请查阅规则***349.***打出卡牌。
145.2.a.1.	激活后，此行动就如同使用了无卡牌的法术。
146.	单位拥有位置。
146.1.	单位的位置指的是其所在的基地或战场。 想获取更多有关信息，请查阅规则***197.***位置。
147.	**装备**
148.	装备为：
148.1.	游戏物体
148.1.a.	在场地上时
148.1.a.1.	装备仅可打出至玩家的基地，除非效果另有说明。
148.1.a.2.	在场地上时，装备及其详细信息都属于公开信息。
148.1.a.3.	装备可以被以装备为目标的法术、效果或游戏行动影响和操纵。
148.1.a.4.	装备可以被摧毁。 想获取更多有关信息，请查阅规则***429.***摧毁。
148.1.b.	在废牌堆中时

148.1.b.1.	装备在成为游戏物体前，均视为卡牌，与手牌类似。
148.1.b.2.	其会保留作为装备的属性，但由于不位于场上，因此无法采取行动，也无法被以装备为目标的法术、技能或游戏行动影响。
148.1.b.3.	装备可以被以废牌堆中装备为目标的法术和游戏效果影响。
148.2.	卡牌类型
148.2.a.	某些法术或技能会引用这个卡牌类型，限定自己可以选择或影响的对象。
148.2.b.	此卡牌类型在所有区域中均适用。
149.	装备拥有多种独特的自有属性。
149.1.	装备会以活跃状态进场。
149.2.	装备仅可打出至玩家的基地，除非效果另有说明。
149.3.	如果在清理期间，有处于未贴附状态的非单位装备出于任何理由而位于战场或位于另一名玩家的基地，则会触发修正行动，将其召回至其控制者的基地。 想获取更多有关信息，请查阅规则***456.***召回。 想获取更多有关信息，请查阅规则***318.***清理。
150.	装备可以拥有**[**武装**]**标签。
150.1.	此类装备被称为**[**武装**]**。
150.2.	**[**武装**]**拥有效果文本和战力加成。 想获取更多有关信息，请查阅规则***136.***效果文本。 想获取更多有关信息，请查阅规则***137.***战力加成。
150.3.	**[**武装**]**可以拥有**[**装配**]**或**[**灵便**]**关键词。 想获取更多有关*[*装配*]*关键词的信息，请查阅规则***818.***装配。 想获取更多有关*[*灵便*]*关键词的信息，请查阅规则***819.***灵便。
150.4.	**[**武装**]**依然属于装备，并且拥有与装备相同的固有属性和规则。
150.5.	**[**武装**]**，以及装备是否拥有**[**武装**]**标签，是装备的一个特性，其他游戏效果可以检查或引用该特性。
151.	装备可能拥有主动技能。
151.1.	主动技能属于游戏效果，具体文字表现为费用后跟随“:”，以及相应效果。 想获取更多有关信息，请查阅规则***376.***主动技能。
151.2.	装备的主动技能，可以在控制该技能的玩家回合的主阶段、且该回合处于开环状态期间随时执行，但不可在法术对决期间执行。
151.2.a.	这个行动与“打出卡牌”的流程相同。 想获取更多有关信息，请查阅规则***349.***打出卡牌。
151.2.a.1.	激活后，此行动就如同使用了无卡牌的法术。
152.	装备拥有位置。
152.1.	装备的位置指的是其当前所在的基地或战场。 想获取更多有关信息，请查阅规则***197.***位置。
152.2.	除非通过特殊手段，否则非单位装备通常不会位于战场。 举例：装备会被打出至基地，除非效果另有说明。从正面朝下的状态打出的装备，如被指定打出至其原本被打出的战场，则将进入该战场。如果装备贴附于某名单位，而该单位位置变为在战场上，则该装备的位置也会随之变为该战场。属于单位的装备可以移动至战场。

	想获取更多有关信息，请查阅规则***811.***待命。 想获取更多有关信息，请查阅规则***716.***贴附。
153.	法术
154.	法术是一种卡牌类型。
155.	法术的控制者可以在其回合处于法术对决之外的开环状态时打出法术。
156.	法术受将其打出的玩家控制。
157.	法术会根据其指示制造游戏效果，随后便被置于其所属者的废牌堆中。
158.	成功打出法术时，玩家会执行法术卡牌上的规则文本。这个行为称为法术结算。
158.1.	结算时，法术会从上到下依次执行其卡牌上的规则文本。
158.2.	如果法术的后半部分应用了替换效果，而该替换效果改变了法术的前半部分，则视情况应用这些替换效果。 举例：一张法术牌的效果为："选择一名单位，在它本回合内下次受到伤害时，将其摧毁。"以及"[鼓舞] — 改为立即将其摧毁。"如果[鼓舞]条件得到满足，该单位会立即被摧毁，即使该单位以某种方式留在场上，它"下次受到伤害时被摧毁"的指示也会被撤销。 想获取更多有关信息，请查阅规则***367.***替换效果。
158.3.	结算链中的法术或技能在结算过程中，其它任何法术或技能都无法进行确认或结算，包括因执行法术而产生的触发式技能或游戏效果。
158.3.a.	先完成该法术所有效果的结算，再处理法术执行过程中添加或未决的任何结算链项目或任务。
159.	法术上的部分关键词并非可执行的规则文本，而是法术的自有属性。
159.1.	这些关键词决定了法术在打出前或在结算链时的自有属性和行为。
159.2.	这些关键词有：
159.2.a.	迅捷
159.2.a.1.	这个关键词表明，该法术除了可以在普通开环状态下打出之外，也可以在法术对决开环状态下打出。 想获取更多有关信息，请查阅规则***806.***迅捷。
159.2.b.	反应
159.2.b.1.	适用**[迅捷]**的所有情境和规则。
159.2.b.2.	除了上述的所有适用情境外，还可在各种形式的闭环状态下打出。
159.2.b.3.	这将导致该法术先于其他已在结算链上的法术和技能结算。 想获取更多有关信息，请查阅规则***813.***反应。
160.	符文
161.	符文是一种卡牌类型。
161.1.	符文不属于主牌堆卡牌。
161.1.a.	这也就是说，在被回收或以其他方式从场上移除前，符文都会在场地内停留，但不属于常驻牌。
161.2.	符文存放在符文牌堆中。

161.2.a.	构筑卡组时，需要选择12张符文卡牌。 想获取更多有关信息，请查阅规则***103.3.***符文牌堆。
161.2.b.	符文被回收时，将返回符文牌堆，而不是主牌堆。 想获取更多有关信息，请查阅规则***417.***回收。
162.	符文可产出支付费用所需的资源。
163.	符文可产出法力与符能。
163.1.	法力可用于支付法力的数值费用。
163.1.a.	法力没有特性之分。
163.1.b.	法力没有类型之分。
163.2.	符能可用于支付与特性相关的符能费用。
163.2.a.	符能存在特性之分。
163.2.a.1.	符能的特性通常与将其产出的符文相同。
163.2.b.	有些符能是通用的，可用于支付任何特性的费用。
164.	基础符文
164.1.	基础符文共有六种，每种符文都有一个与其名称相对应的特性。 炽烈符文 翠意符文 灵光符文 摧破符文 混沌符文 序理符文
164.2.	基础符文必定拥有以下两种技能：
164.2.a.	[反应][>] [E]：获得[1]。
164.2.b.	[反应][>] 回收此牌：获得[C]。
164.2.b.1.	以此方式获得的符能，特性与被回收的符文特性相同。
165.	符文池
166.	符文池是指一种收集玩家法力与符能的概念性储存库，可用于支付费用。
166.1.	当通过卡牌获得法力或符能时，意即将其添加至所属玩家的符文池。
166.2.	玩家必须将法力和符能添加至自己的符文池，才能将其消耗，用于打出卡牌或支付技能的费用。
166.3.	法力和符能并没有实体标记，也没有实体记录，但如果玩家在其回合进行的过程中有尚未消耗的法力和符能，或许会需要用到实体记录。
167.	每名玩家的主阶段开始，以及回合结束时，所有玩家的符文池将会清空。
167.1.	所有尚未消耗的法力和符能都将完全清空。
168.	所有包含“获得法力/符能”表达的技能都会将法力或符能添加到符文池。 想获取更多有关信息，请查阅规则***430.***获得。

169.	战场
170.	战场为游戏物体。
170.1.	战场卡牌由玩家拥有。
170.2.	游戏开始时，战场不会被洗入牌堆。
170.2.a.	战场卡牌不会在常规游戏的过程中被打出。
170.2.b.	战场会在游戏开始时确立，且在常规游戏的全过程中保持原位。
170.3.	战场不会在常规游戏的过程中被摧毁。
170.4.	战场无法移动。
170.5.	战场属于位置。
170.5.a.	战场可作为移动的起始位置。
170.5.b.	战场可作为移动的终点位置。
170.6.	同一片战场中可同时存在任意数量的单位。
170.7.	战场可被法术或游戏效果指定为目标。
170.8.	战场可拥有被动技能。 想获取更多有关信息，请查阅规则***363.***被动技能。
170.9.	战场可拥有触发式技能。 想获取更多有关信息，请查阅规则***382.***触发式技能。
170.10.	战场可拥有主动技能。 想获取更多有关信息，请查阅规则***376.***主动技能。
170.11.	在卡牌文本中，战场可被引用为不同状态：
170.11.a.	战场可处于“被占领”状态。这表示战场上存在单位。
170.11.b.	战场可处于“未受控制”状态。这表示没有任何玩家控制该战场。
170.11.c.	战场可处于“开放”状态。这表示该战场未被占领且未受控制。
171.	战场不是常驻牌。
172.	场地内战场的数量将根据游戏模式决定。
173.	传奇
174.	传奇为游戏物体。
174.1.	传奇卡牌由玩家拥有。
174.2.	游戏开始时，传奇不会被洗入牌堆。
174.2.a.	传奇卡牌不会在常规游戏的过程中被打出。
174.2.b.	传奇会在游戏开始时确立，且在常规游戏的全过程中保持原位。

	传奇也可能在游戏过程中被创建。被创建的传奇为活跃状态，除非效果另有说明。
174.3.	传奇不会在常规游戏的过程中被摧毁。
174.4.	传奇无法移动。
174.5.	传奇可被法术或游戏效果指定为目标。
174.6.	传奇可拥有被动技能。 想获取更多有关信息，请查阅规则***363.***被动技能。
174.7.	传奇可拥有触发式技能。 想获取更多有关信息，请查阅规则***382.***触发式技能。
174.8.	传奇可拥有主动技能。 想获取更多有关信息，请查阅规则***376.***主动技能。
175.	传奇不是常驻牌。
176.	传奇可拥有一个或多个特性。
176.1.	传奇卡牌将决定其所属者将卡牌纳入卡组时，需要遵循的符文特性。 想获取更多有关信息，请查阅规则***101.***卡组构筑。
177.	多种类型
178.	游戏物体可以拥有多种类型。
178.1.	拥有多种类型的游戏物体会同时具备所有类型的属性，除非这些属性互斥。
178.1.a.	无论一个游戏物体还具有哪些其他类型，属于特定类型的游戏物体都具有该类型的固有属性。如果属性互斥，则以这些固有属性为准。
178.1.a.1.	如果某个游戏物体属于单位，则无论其还具有哪些其他类型，都会拥有战力，可以被标记伤害，以休眠状态进场，并且可以被打出到任意有效位置。
178.1.a.1.a.	其在清理的步骤5中不会从战场被召回至基地。
178.1.a.2.	如果某个游戏物体属于符文，则无论其还具有哪些其他类型，都会被回收至符文牌堆。
178.2.	拥有多种类型的游戏物体会同时保有所有类型的权限。
178.2.a.	如果某个游戏物体属于单位，则会拥有标准移动这一自有技能。
178.2.a.1.	它可以移动并置于战场。
178.3.	拥有多种类型的游戏物体，会受到能够修改或作用于其任一类型的游戏效果的影响。 举例：如果一个游戏物体同时属于单位和装备，则可以受到带有“摧毁所有单位”或“摧毁所有装备”描述的法术或技能的影响，如“破败之咒”或“热电光束”。如果一个游戏物体同时属于单位和装备，则可以成为带有“摧毁一名单位”或“摧毁一件装备”描述的法术或技能的目标，如“复仇”或“火箭轰击”。
179.	指示物
180.	指示物为法术和技能在游戏过程中创建的游戏物体。
181.	指示物可以用任何东西作代表。《符文战场》的补充包中包含实体印刷指示物，但不强制使用。
182.	指示物的控制者，即为创建出该指示物的法术或技能的控制者，除非该指示物的内在属性决定了其控制权，或者该法术或技能指定了其他玩家为指示物的控制者。

183.	指示物的所属者，即为创建出该指示物的效果的控制者。
184.	创建指示物的效果可能会注明指示物进场的条件或情况。如果该指示物是通过打出的方式进场，这些规定可能会改变打出卡牌的常规步骤。
184.1.	如果指示物进入的状态与其类型的默认状态相反，则该效果会说明指示物将以活跃状态或休眠状态进场。
184.2.	该效果可能会限制指示物被打出的位置。
184.3.	该效果可能会为指示物提供临时的技能或状态。
185.	指示物不属于卡牌。
185.1.	“指示物”是一种游戏物体的固有分类，就像“卡牌”一样。
185.1.a.	指示物游戏物体无法以任何方式失去其指示物属性。
185.1.b.	卡牌游戏物体无法以任何方式转变为指示物。
185.2.	指示物与卡牌有些共同的属性。
185.2.a.	如果指示物所属的卡牌类型被打出，则其所属者可以打出该指示物，需按照打出卡牌的正常步骤进行，同时也要遵守创建出指示物的效果所列明的额外限制或条件。 想获取更多有关信息，请查阅规则***349.***打出卡牌。
185.2.b.	指示物单位拥有战力。
185.2.c.	指示物可拥有一个或多个标签。
185.2.d.	指示物存在类型之分。除非另有说明，否则指示物将遵守其类型的所有规则。 举例：指示物单位属于单位。其以休眠状态进场，可以进行标准移动，可以在战斗中造成等同于其战力的伤害，承受的伤害等同于或大于其战力时会被摧毁，可以被以单位为目标的法术或技能选择或影响。
185.2.e.	指示物会继承其所属类型的回收目的地。 举例：符文指示物将被回收至符文牌堆。单位、装备和法术指示物将被回收至主牌堆。战场和传奇指示物无法被回收。
185.3.	指示物在某些方面与卡牌不同。
185.3.a.	指示物没有费用。
185.3.a.1.	尽管指示物没有费用，但在任何情况下其费用都被视为0。
185.3.a.2.	指示物可以通过应用效果层效果获得费用。 举例：诡术妖姬的征服效果会创建一个0[M]“映像”单位指示物，并对该指示物应用复制效果。复制效果会为其添加所有可复制的特质，包括被复制单位的费用。这会为“映像”指示物添加费用。
185.3.b.	指示物没有特性。
185.3.b.1.	指示物可以通过应用效果层效果获得特性。 举例：一张牌的部分描述为：“当你打出此牌时，挑选一个特性。所有单位和装备都视为拥有该特性。”如果此卡牌处于场上，所有单位和装备指示物都会获得所选特性。
186.	指示物直接被创建于场地或结算链内，且不能存在于其他位置。
186.1.	如果指示物被放入除结算链外的非场地区域，则在移动到新区域后立即消失。

187.	创建指示物的法术或技能会决定指示物的部分属性。指示物还可能具有以下其他属性。
187.1.	**1[M]**的**“随从”**，指的是战力为1，具有“随从”标签，无特性的单位指示物。
187.2.	拥有**[瞬息]**的**3[M]“精灵”**，指的是战力为3，具有“仙灵”标签以及**[瞬息]**关键词，无特性的单位指示物。 想获取更多有关信息，请查阅规则***816.***瞬息。
187.3.	**2[M]**的**“黄沙士兵”**，指的是战力为2，具有“恕瑞玛”标签，无特性的单位指示物。
187.4.	**3[M]**的**“机器人”**，指的是战力为3，具有“机械”标签，无特性的单位指示物。
187.5.	**“金币”**装备指示物，指的是 拥有“[反应][>] 摧毁此牌，支付[E]：[获得][A]”技能，无特性的装备指示物。
187.6.	**0[M]**的**“映像”**，指的是战力为0，无特性的单位指示物。
187.7.	**1[M]**的**“战鹰”**，指的是战力为1，具有“鸟类”标签以及**[法盾]**关键词，无特性的单位指示物。 想获取更多有关信息，请查阅规则***809.***法盾。
187.8.	**“草丛”**战场指示物，指的是拥有“此处的‘鸟类’、‘猫科’、‘犬形’、‘魄罗’属性单位和艾翁单位获得[M]+1”以及“当你在此处得分时，你可以选择使用被此牌替代的战场来替代此牌”技能，无特性的战场指示物。
187.9.	**“男爵巢穴”**战场指示物，指的是拥有“单位可从任意位置移动到此处”技能，无特性的战场指示物。
187.10.	**1[M]**的**“触手”**，指的是战力为1，具有“比尔吉沃特”标签，无特性的单位指示物。
187.11.	**0[M]**的**“影分身”**，指的是战力为0，无特性的单位指示物，具有“当我进攻时，你可以选择从你的废牌堆中放逐一名单位。若如此做，则给予我在本回合内[强攻4]”。 想获取更多有关信息，请查阅规则***807.***强攻。
187.12.	**“炸弹”**装备指示物，指的是拥有“[部署]”以及“[绝念][>] 对此处的一名敌方单位造成2点伤害，并摧毁你在此处控制的所有其他‘炸弹’”技能，无特性的装备指示物。 想获取更多有关信息，请查阅规则***830.***部署。
188.	**控制**
189.	控制指玩家对特定游戏物体具有影响，对以下不同卡牌类型的影响各有不同。
190.	战场
190.1.	游戏过程中，玩家会对战场建立控制。
190.2.	控制对战场来说是一个二元状态，而对玩家则是识别条件。
190.2.a.	战场仅可处于受控制或未受控制两种状态。
190.2.b.	战场可受某个特定玩家控制，或不受任何人控制。
190.3.	游戏过程中，玩家可以争夺战场的控制权。
190.3.a.	争夺状态是指，由某玩家控制的单位以移动或其他方式进入该玩家尚未控制的战场时，施加于该战场的一种临时状态。
190.3.a.1.	当单位移动或被打出到某战场时，如果该战场尚未受到争夺，且该单位的控制者尚未控制该战场，则该战场会进入争夺状态。
190.3.a.2.	当位于战场上的单位更换控制者时，如果战场尚未受到争夺，且更换控制者后的新控制者尚未控制该战场，则该战场会进入争夺状态。
190.3.b.	一旦法术对决或战斗在战场开始，该战场将保持争夺状态，直至确立或重新确立控制权。

190.3.b.1.	如果令战场进入争夺状态的玩家在该战场没有控制任何单位，且该战场没有正在进行的法术对决或战斗，则后续清理步骤将移除争夺状态。
190.3.c.	战场的争夺状态，用于决定战斗何时发生，以及非战斗法术对决何时发生。
190.3.d.	此时所有游戏效果都无法引用此状态。
190.4.	在战场进入争夺状态后，当法术对决或战斗结束时，在该战场拥有单位的玩家，会建立对该战场的控制权。
190.4.a.	如果战场上有受某位玩家控制的单位，且该单位未处于战斗状态，则只要该玩家仍在该战场留有单位，便视为其维持该战场的控制权。
190.4.b.	如果战场上正在进行战斗或法术对决，除非战斗或法术对决的步骤中另有指示，否则该战场的控制权不会发生变化。
190.4.c.	如果玩家在某战场上没有单位，且该回合处于开环状态，则除非该战场正在进行战斗或法术对决，否则该玩家会在后续的清理步骤失去该战场的控制权。
190.5.	控制权是一种持续状态。
190.6.	战场控制权决定了战场技能的控制权。
190.6.a.	战场受到玩家控制时，其技能由其控制者控制，除非技能指示由其他玩家控制。控制者玩家负责在适当时机将技能添加至结算链，并在需要时进行相应技能的所有决策（除非另行说明）。
190.6.b.	若战场未受控制，则其技能也视为未受控制，除非技能指示该技能由某玩家控制。若没有此类指示，则当有战场技能在未受控制状态下触发时，由回合玩家负责在适当时机将该技能添加至结算链，并在需要时进行相应技能的所有决策（除非另行说明）。如果游戏规则或效果需要明确该技能的控制者，则将回合玩家视为控制者。 举例：“荣耀竞技场”是一张战场牌，其描述为：“每名玩家在各自的第一个回合开始阶段，获得1分”。这个技能通常会在战场未受控制时触发。如果技能触发，则由回合玩家完成将技能添加至结算链的步骤，并在完成后获得优先行动权（与其控制该技能的情况一致）。
190.6.c.	如果战场上的技能指示特定玩家做出选择，则该玩家即为该技能的控制者。在这种情况下，该玩家负责在适当时机将其置入结算链，并做出该技能要求的所有选择。该技能由且仅由该玩家控制，与战场的控制者无关。 举例：“废弃大厅”是一张战场牌，其描述为：“当一名玩家打出一个法术时，该玩家可以选择给予自己在此处控制的一名单位在本回合内战力+1。”该技能指示由打出法术的玩家做出选择，因此，该玩家负责将该技能置入结算链，并做出技能要求的所有选择。该玩家控制该触发式技能。
190.6.d.	战场技能中的“你”指代战场的控制者，包括“抽一张牌”这类未指明玩家，但暗指由“你”执行的指示，也是如此指代。如果该战场没有控制者，则“你”不会指代任何人，玩家应无视一切相应指示。
191.	其他
191.1.	玩家为自己的传奇卡牌的控制者。
191.2.	当玩家打出、待命或创建一张卡牌或其他游戏物体后，即视为该游戏物体的控制者。
191.3.	对于法术而言，该玩家会成为法术的控制者。
191.3.a.	由该玩家选择目标。
191.3.b.	由该玩家选择模式。
191.3.c.	由该玩家支付费用。
191.4.	对于常驻牌与符文而言，当它们进入场地时，该玩家将被视为该游戏物体的控制者。

191.4.a.	该玩家可对该游戏物体的自有技能进行决策。
191.4.b.	该玩家可对该游戏物体的独特技能进行决策。
191.4.c.	该玩家可对卡牌打出时必须进行的所有游戏效果或决定进行决策。
191.4.d.	该玩家可对常驻牌带有“(每)当你打出我时”描述的所有游戏效果进行决策。
191.5.	对于技能而言，该玩家即为技能的控制者。
191.5.a.	默认情况下，技能来源的控制者即为该技能的控制者。
191.5.a.1.	如果技能的来源位于非场地区域，则该技能的控制者即为该来源的所属者。
191.5.a.2.	如果某个技能允许其来源的控制者或所属者以外的玩家将其打出，则打出该技能的玩家为该技能的控制者。
191.5.b.	改变技能来源的控制权，并不会改变该技能的控制权。
191.5.c.	由该玩家选择目标。
191.5.d.	由该玩家选择模式。
191.5.e.	由该玩家支付费用。
192.	游戏效果或规则文本中涉及特定对象的控制者时，可能指代两种语境中的任何一种，两者可以相互替换。
192.1.	指定控制权的方法各有不同，但控制状态本身对所有游戏物体而言均没有区别。
193.	获胜
194.	玩家主要通过获得分数赢得《符文战场》对局。
194.1.	玩家可以通过多种方式获得分数：
194.1.a.	据守一处战场。 想获取更多有关信息，请查阅规则***469.***得分计算。
194.1.b.	征服一处战场。 想获取更多有关信息，请查阅规则***469.***得分计算。
194.1.c.	指示其可获得1分或更多分数的法术、触发式技能和主动技能。
194.1.d.	对手燃尽时选择该玩家使其获得1分。 想获取更多有关信息，请查阅规则***432.***燃尽。
194.2.	在清理步骤，如果一名玩家的分数大于或等于胜利得分，且高于所有对手，则该玩家获胜。 想获取更多有关信息，请查阅规则***318.***清理。
194.2.a.	如果有多名玩家的分数大于或等于胜利得分，则分数最高的玩家获胜。
194.2.b.	如果分数大于或等于胜利得分的玩家分数持平，则游戏继续，直至有一名玩家在清理步骤获得更高分数。
194.3.	胜利得分默认为8分。
194.3.a.	某些游戏模式或卡牌效果可能会改变胜利得分。 想获取更多有关信息，请查阅规则***483.***游戏模式。
194.4.	玩家的分数不能低于0。

194.4.a.	如果玩家在分数为0时将失去1分或更多分数，则不会发生任何变化。
194.4.b.	任何会在玩家失分时触发的效果都不会触发。
195.	如果某个效果指示一名玩家获胜，或一名玩家成为对局中仅剩的玩家，则该玩家也会获胜。
195.1.	如果某个效果指示一名玩家输掉对局，该玩家会被立即移出对局。 想获取更多有关被移出对局的信息，请查阅规则***649.***认输。
196.	当有玩家获胜时，对局结束。
197.	位置
198.	位置指的是可放置常驻牌和符文的游戏物体和区域。
198.1.	位置包括战场和基地。
198.2.	常驻牌的位置是该常驻牌的属性，可能会被游戏效果引用。
199.	包含位置的游戏物体，也是位于该位置的游戏物体。
199.1.	战场既是位置，也是位于该位置的游戏物体。
200.	位置可以作为移动的终点位置和起始位置。 想获取更多有关信息，请查阅规则***447.***移动。
201.	费用
202.	部分游戏效果会要求玩家支付资源、消耗计数标或经验，或执行游戏行动，以此作为执行关联效果的费用。
203.	必须支付相应费用才能获得其关联效果。
203.1.	支付费用时，玩家需执行相应的游戏行动：支付资源、消耗计数标或经验、摧毁单位等。
203.2.	即使相关游戏行动被替换，费用仍视为已支付。
203.3.	如果出于任何原因，玩家无法执行与费用相关的游戏行动，则该玩家无法支付该费用，也无法执行关联效果。
204.	以这种方式支付的费用可能包括：
204.1.	基础费用：此类费用是确认卡牌或技能所必须支付的最基本费用。
204.1.a.	在卡牌上，基础费用位于卡面左上角。
204.1.b.	在主动技能中，基础费用是指写在冒号（：）前的资源或指示。如果某个主动技能在冒号（：）前有多个可供支付的费用选项，则玩家从中选择的费用即为该技能的基础费用。 举例：“军团掠阵兵”是一名单位，其部分描述为：“[强化] — 支付[1]或[C]。”这是以下功能的简称：“支付[1]或[C]：强化我。仅在未强化时打出。”在结算链上对该技能进行确认时，结算链项目的控制者将选择支付其中一项基础费用。选中的即为该技能的基础费用。
204.1.c.	在触发式技能中，基础费用（若有）是指出现在效果开头部分的指示中的费用。必须支付该费用才能确认该触发式技能。 想获取更多有关信息，请查阅规则***204.3.***指示中的费用。 举例：“狂热粉丝”是一张单位牌，其描述为：“当我防守时，你可以选择摧毁我，以此将一名进攻方单位移动到其基地。”其控制者必须摧毁“狂热粉丝”，才能在结算链上对该技能进行确认。
204.2.	额外费用：卡牌或技能的额外费用是指除基础费用以外的费用，并且会包含“作为额外费用”字样。
204.2.a.	除支付基础费用外，还必须支付额外费用才能确认卡牌或技能。
204.3.	指示中的费用：此类费用属于法术或技能结算的一部分，通常以“[执行X]，以此[执行Y]”的形式出现。

204.3.a.	当指示中的费用出现在法术、主动技能，或者触发式技能的后半部分时，则是在结算该法术或技能的过程中，才须支付该费用，以获得相应效果。 举例：“弹幕时间”是一张法术牌，其描述为：“支付任意数量的[A]，以此对一处战场上的所有敌方单位造成等同于该数量的伤害。”该法术结算时，其控制者可支付任意数量的[A]作为费用，对一处战场上的所有敌方单位造成等同于该数量的伤害作为效果。 举例：“远古簇碑”是一张装备牌，其描述为：“[反应][>] [E]：支付任意数量的法力来获得等量的[A]。”该技能结算时，其控制者可支付任意数量的法力作为费用，然后获得等量的[A]作为效果。 举例：“缜密的调查员”是一张单位牌，其描述为：“当你打出我时，选择一名对手。让对手展示自己的手牌。你可以选择支付2经验，从其手牌中选择一张卡牌。若如此做，则让该对手弃置该卡牌，并抽一张牌。”该技能结算时，其控制者可支付2经验作为费用，然后从其手牌中选择一张卡牌作为效果。
204.4.	施加费用：此类费用会施加于一个或多个游戏行动，通常以被动技能的形式出现，并以“必须”字样引出指示中的费用。 举例：“搜魔人巡管”的部分描述为：“对手若要将多名单位同时移动到我所在的战场，则必须为除第一名单位外的每名其他单位额外支付[A]。”这便是施加费用。
204.4.a.	相关游戏行动是该费用的关联效果。
204.4.b.	施加费用会在执行该游戏行动时支付。施加费用不涉及结算链，也无法被其他人反应。
204.4.b.1.	带有“获得资源”且拥有[反应]关键词的主动技能，可在任何需要支付费用的时机激活。 想获取更多有关信息，请查阅规则***430.***获得。
204.4.c.	如果玩家无法支付或选择不支付施加费用，则无法执行相关的游戏行动。
205.	如果指示要求玩家支付资源、消耗计数标或经验，但没有关联效果，则此类支付/消耗不视为费用。 举例：一张卡牌的效果描述为：“当我进攻时，你可以选择支付[4]和[C]，若如此做，则摧毁此处的一名单位。”以此方式支付[4]和[C]并不是该技能的费用（无论是基础还是其他费用），而只是玩家执行的一项游戏行动。后续指示将检查该游戏行动是否已执行，而非费用是否已支付。如果“支付[4]和[C]”因任何原因被替换，则后续关联指示不会执行。
206.	任何需要判定卡牌或指示物费用的效果，一律以该卡牌卡面上印刷或复制（由复制效果复制而来）的费用为准，即使该费用在卡牌被打出时增加、减少或被无视，也不受影响。 举例：“霹天雳地”是一张费用为[8]的法术牌，其部分描述为“将此牌的法力费用减去你所控制单位中的最高战力值，即为打出此法术所需的法力”。“拉克丝 明丽光华”是一张单位牌，效果为“每当你打出费用不低于[5]的法术时，让我本回合内[M]+3”。如果一名控制着“拉克丝”的玩家打出了“霹天雳地”，则无论该玩家实际为“霹天雳地”支付了多少费用，都将触发“拉克丝”的技能。 举例：“蔑视”是一张法术牌，其描述为：“无效化一个法术，但其费用不得高于[4]，也不得高于[A]。”“火箭轰击”是一张法术牌，费用为[4]和[C]，[回响]费用为[4]和[C]。即使支付了“火箭轰击”的[回响]费用，“火箭轰击”依然是“蔑视”的合法目标，因为“蔑视”只检查其目标卡面上印刷的或复制的费用。 举例：“厄塔汗”是一张单位牌，其部分描述为：“你可以选择摧毁一名友方单位，作为打出我的额外费用。若如此做，则该单位每有1点法力费用，我的法力费用便减少[1]，该单位每有1点符能费用，我的符能费用便减少[Y]。”如果玩家打出“厄塔汗”并选择摧毁一个当前为“诺克萨斯新兵”复制体的“映像”指示物，则“厄塔汗”的费用将减少[4]。
206.1.	除非另有说明，否则凡需判定技能费用的效果，一律以其基础费用为准，并无视对该基础费用的任何更改。 举例：一张卡牌的描述为：“当你打出一个法力费用不低于[7]的主动技能时，你可以选择让我变为休眠，以此让最多两枚符文变为活跃。”一张装备牌的主动技能描述为：“支付[12]，放逐此牌：选择一名对手。放逐其控制的所有单位。该对手每有1分，此技能的费用便减少[1]。”打出该主动技能便会触发第一张卡牌的技能，即使所选对手的分数不少于6分。 举例：一张装备牌的技能描述为：“[装配][4][A]。每有一处敌方占领的战场，此技能的费用便减少[1]。”如果其控制者打出带有[百炼]的单位，则[百炼]的触发效果将引用经过调整的费用。这是因为[百炼]明确规定，计算费用时应包含对费用的调整。

300. 游玩游戏

301. 回合

302. 玩家轮流进行游戏，直至一方获胜。

303. 除非另有说明，否则每个回合都必须按照固定的阶段进行，但在一个阶段中，玩家可以按任意顺序安排行动。

303.1. 任何性质的游戏行动，同一时间内仅可进行一个，且必须完整执行。

303.2. 无论出于何种原因，都不能出现多个游戏行动同时执行的情况。

303.2.a. 如果一个或多个游戏行动、游戏效果或触发式技能同时激活，则依照回合顺序安排行动顺序，由当前回合玩家开始行动。

想获取更多有关信息，请查阅规则***382.***触发式技能。

304. 回合玩家指的是当前正在进行回合的玩家。

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

306. 当前回合玩家的所有回合阶段结束时，便轮到下一位玩家成为回合玩家。

307. 回合状态

308. 在任意时间点，回合都只可能处于两种状态之一：普通状态或法术对决状态。

308.1. 如果回合中有正在进行的法术对决或战斗，则视为回合处于法术对决状态。

308.1.a. 在法术对决状态下，仅有带有**[**迅捷**]**或**[**反应**]**关键词的卡牌或技能可以被玩家打出或激活。

308.2. 如果没有进行法术对决或战斗，则视为回合处于普通状态。

309. 在任意时间点，回合都只可能处于两种状态之一：开环状态或闭环状态。

309.1. 如果结算链存在，则视为回合处于闭环状态。

309.1.a. 在闭环状态下，仅有带有**[**反应**]**关键词的卡牌或技能可以被玩家打出或激活。

309.2. 如果结算链不存在，则视为回合处于开环状态。

310. 以上两类状态可以叠加，因此无论何时，回合只会处于以下四种状态之一：

310.1. 普通开环：未进行法术对决或战斗，且不存在结算链。

310.1.a. 默认状态下，玩家仅可在其回合处于普通开环状态、且自己拥有优先行动权时，才可打出卡牌或激活技能。

310.2. 普通闭环：未进行法术对决或战斗，但存在结算链。

310.3. 法术对决开环：正在进行法术对决或战斗，但不存在结算链。

310.4. 法术对决闭环：正在进行法术对决或战斗，且存在结算链。

311. 优先行动权与焦点

312. 在任意时间点，最多仅可有一位玩家拥有优先行动权。

312.1.	只有拥有优先行动权的玩家才有权进行自决行动。 想获取更多有关信息，请查阅规则***411.1.***自决行动。
312.1.a.	拥有优先行动权的玩家可以进行符合时机要求的自决行动。
312.1.b.	如果没有任何玩家拥有优先行动权，则所有玩家均无法进行自决行动。
312.1.b.1.	无论是否拥有优先行动权，玩家均可在获得游戏指示时进行限定行动，并为限定行动做出选择。
312.2.	玩家将在以下时间点获得优先行动权：
312.2.a.	玩家处于主阶段、且该回合处于普通开环状态时。
312.2.b.	回合处于法术对决状态、且该玩家获得焦点时。
312.2.c.	回合处于闭环状态、所有待处理结算链项目完成确认、且结算链的下一个项目由该玩家控制时。
312.2.d.	回合处于闭环状态、该玩家为回合顺序指定的下一位玩家、且当前拥有优先行动权的玩家选择让过时。
312.3.	玩家被授予优先行动权时，若当前无人拥有，则生成该权利；若已有玩家拥有优先行动权，则从该玩家处接管优先行动权。
313.	在任意时间点，最多仅可有一位玩家拥有焦点。
313.1.	拥有焦点的玩家，才可在回合处于法术对决开环状态时进行符合时机要求的自决行动。 想获取更多有关信息，请查阅规则***307.***回合状态。
313.1.a.	拥有焦点的玩家必须遵守进行自决行动所需的各种额外限制。 举例：拥有焦点的玩家不可打出或激活法术或技能，除非其具有**[**迅捷**]**或**[**反应**]**关键词。
313.2.	获得焦点的玩家也会同时获得优先行动权。
313.3.	让过优先行动权的玩家将保留自己的焦点。
313.4.	除非该玩家也拥有优先行动权，否则不得利用焦点进行自决行动。
313.5.	回合处于普通状态时，没有任何玩家拥有焦点。
314.	回合阶段
315.	回合开始
315.1.	唤醒阶段
315.1.a.	以下任务变为未决：
315.1.b.	1.回合玩家将其控制的所有能变为活跃的游戏物体变为活跃。 想获取更多有关信息，请查阅规则***416.***激活。
315.2.	开始阶段
315.2.a.	开始步骤
315.2.a.1.	时机为“在开始阶段开始时”的游戏效果触发。
315.2.b.	得分计算步骤
315.2.b.1.	以下任务变为未决：
315.2.b.2.	1.回合玩家据守其控制的所有战场。

	想获取更多有关信息，请查阅规则***469.***得分计算。
315.2.b.3.	提示：在组队的游戏模式中，本步骤由回合玩家的队友所控制的战场，不计入该队伍本回合的得分。
315.3.	召出阶段
315.3.a.	以下任务变为未决：
315.3.b.	1.回合玩家从其符文牌堆中召出两枚符文。 想获取更多有关信息，请查阅规则***431.***召出。
315.3.b.1.	如果符文牌堆的符文少于两张，则有多少符文就召出多少。
315.4.	抽牌阶段
315.4.a.	以下任务变为未决：
315.4.b.	1.回合玩家抽一张牌。
315.4.b.1.	如果回合玩家的主牌堆已经没有可供抽取的卡牌，则视为该玩家已燃尽。 想获取更多有关信息，请查阅规则***432.***燃尽。
315.4.b.2.	完成燃尽后，回合玩家仍要抽一张牌。
316.	主阶段
316.1.	完成回合开始的所有步骤后，便可以进入主阶段。
316.2.	以下任务将按指定顺序变为未决：
316.3.	1.所有玩家的符文池全部清空，包括所有尚未消耗的法力和符能。 想获取更多有关信息，请查阅规则***165.***符文池。
316.4.	2.时机为“在主阶段开始时”的游戏效果触发。
316.5.	主阶段没有限定的结构。
316.5.a.	玩家在此阶段可进行任意数量的自决行动。 想获取更多有关信息，请查阅规则***411.1.***自决行动。
316.5.b.	此阶段也被称为普通开环状态，只有回合玩家可以在此期间打出法术或激活技能。 想获取更多有关信息，请查阅规则***307.***回合状态。
316.5.b.1.	在组队的游戏模式中，回合玩家的队友可以在此期间打出法术或激活技能（包括不具有**[**迅捷**]**和**[**反应**]**的法术和技能）。只有在回合玩家使用自己的优先行动权发起邀请时，其他玩家才能执行此操作。
316.6.	玩家进行自决行动后，可能会出现一个或多个结构化阶段。
316.7.	战斗
316.7.a.	如果敌对玩家控制的单位出现在同一处战场，则引发战斗。
316.7.b.	标准移动固有技能、法术或其他游戏效果都可能引发战斗。
316.7.c.	战斗启动后，作为起源的游戏效果不会改变战斗的结构或流程。
316.7.d.	战斗只能在两名玩家之间发生。

	想获取更多有关信息，请查阅规则***461.***战斗。
316.7.e.	游戏按照战斗步骤继续进行。 想获取更多有关信息，请查阅规则***465.***战斗步骤。
316.7.f.	战斗也包含了法术对决。
316.8.	法术对决
316.8.a.	发生战斗时，即会发生法术对决。
316.8.a.1.	由战斗触发的法术对决，将视为战斗的下属阶段。
316.8.b.	战场上的法术对决，会在该战场进入争夺状态后的清理步骤中标记为待发生。
316.8.b.1.	玩家将单位移动至空战场触发的法术对决视为一个独立阶段，不会引发战斗。
316.8.b.1.a.	此类法术对决称为非战斗法术对决。在非战斗法术对决进行期间，其他玩家控制的单位可能会出现在正在进行法术对决的战场上，从而使该法术对决在后续清理步骤变为战斗法术对决。
316.8.c.	法术对决是一个结构化的机会窗口，玩家在此期间可以打出卡牌、或激活带有**[**迅捷**]**或**[**反应**]**的技能。 想获取更多有关信息，请查阅规则***341.***法术对决。
316.9.	玩家没有想要执行的自决行动时，就必须表明自己将结束本回合。
316.9.a.	主阶段将随之结束。
316.9.b.	游戏继续进行至回合结束阶段。
317.	回合结束阶段
317.1.	结束步骤
317.1.a.	时机为“在本回合结束时”和“在回合结束时”的游戏效果触发。
317.1.b.	特定的游戏效果和技能会根据需要，引用此时机和阶段。
317.2.	失效步骤
317.2.a.	启动一次回合结束特殊清理。 想获取更多有关信息，请查阅规则***318.***清理。
317.2.b.	插入“3c.为所有单位移除伤害。”
317.2.c.	插入“3d.所有期限为‘在本回合内’的效果同时失效。”
317.2.d.	插入“3e.所有玩家的符文池全部清空。所有尚未消耗的法力和符能都将完全丢失。”
317.2.e.	以下任务变为未决：
317.2.f.	1.如果有任何项目经历了FEPR（确-执-让-结）流程，则返回至失效步骤的起点重新开始
317.3.	回合队列中下一个为其回合的玩家成为回合玩家。
318.	清理
319.	在以下情况下，清理将变为未决任务：
319.1.	游戏在开环状态与闭环状态之间转换后

319.2.	游戏阶段转换后（除非另行说明）
319.3.	待处理项目添加至结算链后
319.4.	待处理项目变为结算链上的已确认项目后
319.5.	某个结算链项目出于任意原因从结算链上被移除后
319.6.	任意数量的游戏物体进入或离开场地后
319.7.	任意游戏物体的状态由于任意原因状态发生改变后
319.8.	移动完成后
320.	清理进行过程中，不会对结算链项目进行确认或结算。
320.1.	新的待处理项目可以被添加到结算链，但已确认项目不会执行，且优先行动权与焦点不会在此时授予玩家或传递。
321.	同样，在结算链项目结算期间，不会发生清理。
321.1.	如果在结算链项目结算期间发生了满足清理条件的事件，则将该次清理列入未决任务。
322.	如果在清理期间发生了满足清理条件的事件，则在前一次清理完成后立即执行另一次清理。重复此流程，直至清理不再改变游戏状态为止。
322.1.	此类新产生的清理本身也是未决任务。
323.	进行清理时，以下任务会按下述顺序变为未决：
323.1.	1.如果一名玩家的分数大于或等于胜利得分，且高于所有对手，则该玩家获胜。
323.2.	2.如果正进行战斗，则根据需要为各个单位指定或移除进攻方与防守方身份。
323.2.a.	如果发生战斗的战场上存在没有被指定为进攻方或防守方的单位，则其立即获得与其控制者相同的攻防身份。
323.2.b.	如果发生战斗的战场上存在攻防身份与其控制者相反的单位，则该单位立即失去当前身份、并立即获得与其控制者相同的攻防身份。
323.2.c.	如果在发生战斗的战场之外的其他位置存在单位，但该单位拥有进攻方或防守方身份，则该单位立即失去相应身份。
323.3.	3.处理未决的场地状态
323.4.	3a.所有被标记了致命伤害的单位视为被摧毁，并将置于其所属者的废牌堆。 想获取更多有关致命伤害的信息，请查阅规则***142.4.***。
323.5.	4.如果当前回合处于开环状态，且某处由某玩家控制的战场上没有正在进行的法术对决或战斗，若该处战场没有被该玩家控制的单位占据，则该玩家失去该战场的控制权。
323.6.	5.除非效果另有说明，否则召回以下所有游戏物体： 所有位于战场上且处于未贴附状态的非单位装备 所有位于战场上的非单位符文 位于非其控制者的基地中且处于未贴附状态的常驻牌和符文
323.6.a.	将控制者与所在战场不同的待命卡牌从所有战场上移除，并置于其所属者的废牌堆。
323.7.	6.如果战场进入了争夺状态，且没有正在进行的战斗，则将该战场上的法术对决标记为待发生。
323.7.a.	只要该战场处于争夺状态，且存在令战场进入争夺状态的玩家所控制的单位，该战场上的法术对决便会保持待发生状态。

323.8.	7.如果一处进入争夺状态的战场上存在由敌对玩家控制的单位，且没有正在进行的战斗，则将该战场的战斗标记为待发生。
323.9.	7a.如果拥有待发生战斗的战场上不再同时存在两名敌对玩家的单位，且该战斗未开启，那么该战斗将不再处于待发生状态。
323.10.	8.如果某个战场上没有令战场进入争夺状态的玩家所控制的单位，且该战场上没有正在进行的法术对决或战斗，则移除该战场的争夺状态。
323.10.a.	若因移除争夺状态，导致单位位于未处于争夺状态、且不受其控制者控制的战场上，则该单位的控制者将令该战场进入争夺状态。
323.11.	9.如果当前的回合状态为普通开环状态、战场有一个或多个处于待发生状态的法术对决、且没有处于待发生状态的战斗，则由回合玩家选择其中一处战场。在该处战场开始一次法术对决。
323.12.	10.如果当前的回合状态为普通开环状态，且战场有一场或以上处于待发生状态的战斗，则由回合玩家选择其中一处战场。在该处战场开始一次战斗。
323.13.	10a.如果当前的回合状态为法术对决开环状态，且一处正在进行非战斗法术对决的战场有战斗处于待发生状态，则该法术对决变为战斗法术对决。
324.	特殊清理是指在特定时间点进行的清理步骤，其包含常规清理中不存在的额外操作。
324.1.	启动特殊清理时，需插入哪些特殊步骤，由启动特殊清理的具体类别决定。 举例：启动战斗清理时，需往清理步骤中插入哪些特殊步骤，由战斗部分的规则决定。 想获取更多有关信息，请查阅规则***468.***结算步骤。 举例：启动回合结束清理时，需往清理步骤中插入哪些特殊步骤，由回合结束阶段部分的规则决定。 想获取更多有关信息，请查阅规则***317.***回合结束阶段。
324.2.	如果在特殊清理期间发生的事件需要再次进行清理，则会调用常规清理，而不是重复执行特殊清理。
325.	**结算链和法术对决**
326.	在常规游戏过程中，玩家可以在以下机会窗口中行动：
326.1.	结算链期间
326.2.	法术对决期间
327.	结算链
328.	每当玩家打出一个卡牌或技能时，就会出现一个暂时存在的结算链区域（非场地区域）。
328.1.	将卡牌、技能和指示物置于此处，作为打出过程的一部分。 想获取更多有关信息，请查阅规则***349.***打出过程。 想获取更多有关信息，请查阅规则***360.***技能。
329.	被打出的卡牌、指示物与技能，在成为已确认的结算链项目之前，会先以待处理项目的状态加入结算链。
329.1.	待处理项目会放置到结算链。
329.2.	在进行至打出卡牌的“检查合法性”步骤之前，所有结算链项目都是处于待处理状态。 想获取更多有关信息，请查阅规则***349.***打出卡牌。
329.3.	当待处理的结算链项目不再处于待处理状态时，就会被确认并成为已确认的结算链项目。
330.	只要有结算链项目被置于结算链上，结算链就会一直存在。
330.1.	同一时间内，游戏中只能存在一条结算链。

330.2.	如果在场上已经存在结算链的情况下开始打出一个卡牌、指示物或技能，则将其放置到已经存在的结算链上。
331.	回合的状态将部分取决于结算链当前是否存在。
331.1.	如果结算链存在，该回合便处于闭环状态。
331.1.a.	默认情况下，所有类别的卡牌都不能在闭环状态下打出。
331.1.b.	默认情况下，所有卡牌技能都不能在闭环状态下使用。
331.2.	如果结算链不存在，回合便处于开环状态。
332.	任务处理与结算链项目结算
333.	任务是指一位或多位玩家在进行其他行动前必须执行的一个或多个步骤或流程。
333.1.	任务包括但不限于：清理、在回合开始流程期间执行的行动、在战斗各个步骤中执行的行动，以及在回合结束流程期间执行的行动。 想获取更多有关清理的信息，请查阅规则***318.***清理。 想获取更多有关回合开始流程的信息，请查阅规则***315.***回合开始。 想获取更多有关信息，请查阅规则***461.***战斗。 想获取更多有关信息，请查阅规则***317.***回合结束阶段。
334.	每当玩家执行一个或多个会产生任务的行动时，应参考**HOT FEPR**（任务后确-执-让-结）流程：处理未决任务（**H**andle **O**utstanding **T**asks）；然后确认（**F**inalize）、执行（**E**xecute）、让过（**P**ass）、结算（**R**esolve）。
334.1.	在处理未决任务的过程中，可能会有结算链项目添加至结算链中。此类效果会留在结算链中，直到任务完成。
334.2.	当所有未决任务完成后，所有待处理结算链项目将按**FEPR**流程依次处理。
334.2.a.	FEPR流程进行期间也可能会产生新的任务。先完成流程的当前步骤，然后暂停并完成必要的任务，之后再继续。
335.	如果没有未决任务、没有待处理的结算链项目、没有正在进行的法术对决或战斗，并且当前处于主阶段，则回合玩家获得优先行动权。如果没有未决任务、没有待处理的结算链项目、没有正在进行的法术对决，并且当前处于回合的其他阶段，则进入下一个子步骤、步骤、阶段或回合。
335.1.	如果没有未决任务，也没有待处理的结算链项目，但是有正在进行的法术对决，则拥有焦点的玩家将获得优先行动权。
336.	如果没有未决任务，且结算链上有待处理结算链项目，则玩家应参考**FEPR**流程继续操作。
336.1.	在依顺序进行**FEPR**流程期间，可能会有更多的结算链项目变为待处理结算链项目。此类效果需按生成它们的同一**FEPR**流程进行处理。
337.	步骤**1**：确认
337.1.	如果有至少一个结算链项目处于待处理状态，则其中最早的待处理结算链项目的控制者必须完成打出该待处理项目的所有步骤，直到其成为已确认项目或离开结算链。 想获取更多有关确认结算链项目的信息，请查阅规则***349.***打出卡牌。
337.1.a.	在结算链上对项目进行确认不会让过优先行动权。
337.1.b.	结算链项目会按照被添加到结算链的顺序进行确认。
337.2.	如果在结算链项目完成确认后，该项目为单位、装备或获得资源的技能，则会立即结算——进入步骤4：结算。 想获取更多有关信息，请查阅规则***349.***打出卡牌。
337.3.	如果在结算链项目完成确认后，仍有待处理的结算链项目，则返回步骤1：确认。
337.4.	如果在结算链项目完成确认后，结算链上不再有需要确认的项目，则结算链上的下一个项目的控制者将获得优先行动权。进入步骤2：执行。

338.	步骤**2**：执行
338.1.	拥有优先行动权的玩家可以进行以下任何行动：
338.1.a.	打出一张符合时机的卡牌或主动技能。
338.1.a.1.	默认情况下，所有卡牌和主动技能都不能在闭环状态下打出。
338.1.a.2.	符合时机的卡牌或主动技能，即带有[反应]关键词，或是在特定条件下打出时拥有[反应]关键词的卡牌或主动技能。
338.1.a.3.	常规游戏中，可能会出现其它的例外情况。
338.1.a.4.	该卡牌或主动技能将按照打出卡牌的步骤，作为待处理项目放入结算链。
338.1.a.5.	该卡牌或主动技能可能是结算链创建后的首个拥有优先行动权的玩家，在开启结算链的项目之外额外加入的项目。
338.1.a.6.	一张卡牌或主动技能是否符合时机，将在打出卡牌的“检查合法性”步骤中进行判定。 想获取更多有关信息，请查阅规则***349.***打出卡牌。 想获取更多有关信息，请查阅规则***399.***打出或激活技能。
338.1.a.7.	打出一张卡牌或主动技能将创造出一个或多个待处理项目。返回至步骤1：确认。
338.1.b.	让过优先行动权
338.1.b.1.	拥有优先行动权的玩家可以选择让过优先行动权，按回合顺序将其传给下一名玩家。继续进行至步骤3：让过。
339.	步骤**3**：让过
339.1.	如果所有玩家都在没有将任何项目添加至结算链的情况下，选择依次让过优先行动权，则继续进行至步骤4：结算。
339.2.	否则，拥有优先行动权的玩家可以选择让过优先行动权，按回合顺序传给下一名玩家。返回至步骤2：执行。
340.	步骤**4**：结算
340.1.	结算最新的已确认结算链项目。完整执行其游戏效果。 想获取更多有关法术结算的信息，请查阅规则***349.***打出卡牌。 想获取更多有关技能结算的信息，请查阅规则***399.***打出或激活技能。
340.2.	如果结算链为空，则游戏以开环状态继续进行。
340.2.a.	如果此状况发生在法术对决期间，且该结算链不是由触发式技能或获得资源的技能引发的，则焦点按回合顺序传递给下一名玩家。
340.3.	如果结算链不为空，且存在一个或多个待处理项目，则返回至步骤1：确认。
340.4.	如果结算链不为空，且不存在待处理项目，则结算链上最新效果的控制者会获得优先行动权。返回至步骤2：执行。
341.	法术对决
342.	法术对决是一个开环状态的机会窗口，供玩家在此期间交替打出法术进行互动。
342.1.	以这种方式打出的每个法术都会照常产生一条结算链。
343.	回合的状态将部分取决于当前是否有正在进行的法术对决或战斗。
343.1.	如果有正在进行的法术对决或战斗，则视为回合处于法术对决状态。
343.1.a.	默认情况下，所有类别的卡牌都不能在法术对决状态下打出。
343.1.b.	默认情况下，所有卡牌技能都不能在法术对决状态下使用。

343.2.	如果没有正在进行的法术对决或战斗，则视为回合处于普通状态。
344.	在清理期间战场的控制权受到争夺，且回合处于普通开环状态时，则会开始法术对决。
344.1.	如果两名玩家正在争夺战场的控制权，则法术对决将作为战斗的首个步骤开启。如果该战场已经有正在进行的法术对决，则该法术对决变为战斗法术对决，并在该处发起一场战斗。 想获取更多有关信息，请查阅规则***461.***战斗。
344.2.	如果某处战场的控制权受到争夺，且该战场上没有由不同玩家控制的单位，且回合处于普通开环状态，则在下一个清理步骤会开启一次法术对决。 想获取更多有关信息，请查阅规则***318.***清理。
345.	法术对决开始时，令战场进入争夺状态的玩家获得焦点。
346.	法术对决期间，在结算链上的最后一个项目完成结算，且回合重新变为开环状态时，焦点将向后传递，下一名玩家将同时获得焦点与优先行动权。
346.1.	如果结算链是由于触发式技能添加至结算链而开启，或是由于**[**获得**]**技能添加至结算链而开启，则焦点不会以此方式传递。 举例：战斗结算链因触发式技能被添加至结算链而开启，所以当战斗结算链上的最后一个项目完成结算，且回合重新变为开环状态时，焦点不会传递。
347.	法术对决期间，拥有焦点的玩家可以进行以下任何行动：
347.1.	打出一张符合时机的卡牌或一个主动技能。
347.1.a.	该卡牌或主动技能将照常启动结算链。
347.1.b.	结算链关闭时，回合顺序的下一名玩家将获得焦点。
347.2.	让过。
347.2.a.	如果所有玩家都依次选择让过一次，则法术对决结束。
347.2.b.	否则，回合顺序的下一名玩家将获得焦点。
348.	如果所有玩家都在没有打出卡牌或激活技能的情况下选择让过焦点，则关闭法术对决。
348.1.	如果是战斗法术对决，则继续执行战斗的剩余步骤，以完成该阶段的结算。 想获取更多有关信息，请查阅规则***465.***战斗步骤。
348.2.	如果是非战斗法术对决，则执行以下操作：
348.2.a.	如果仅剩一名玩家的单位留存在战场上，且该玩家尚未控制该战场，则由该玩家确立对该战场的控制。 想获取更多有关控制的信息，请查阅规则***188.***控制。 想获取更多有关征服的信息，请查阅规则***471.1.*** 征服。
348.2.a.1.	如果该玩家本回合尚未通过该战场得分，则此行动将视为一次征服。
349.	打出卡牌
350.	玩家使用自己卡牌的行为，即视为打出卡牌。
350.1.	完成整个过程后，即为打出卡牌。
350.2.	指示物不属于卡牌，但依旧可以被打出。 想获取更多有关信息，请查阅规则***179.***指示物。
351.	卡牌打出时，会出现不同行为。
351.1.	常驻牌被打出时，就会变为游戏物体。

351.2.	法术卡牌会创造出可供执行的游戏效果，结算后便进入废牌堆。
352.	卡牌在打出过程中会经历不同的状态。
352.1.	最初打出时，卡牌处于待处理状态，即为待处理的结算链项目。
352.2.	在此过程的末尾，卡牌将离开待处理状态，变为已确认的结算链项目。
353.	打出过程
354.	1.将卡牌从其当前所处的区域移动到结算链。
354.1.	这样一来，回合便会进入闭环状态。 想获取更多有关信息，请查阅规则***307.***回合状态。
354.2.	此结算链项目变为待处理，等待确认流程完成（步骤2-5）
354.3.	如果当前有其他卡牌效果或技能正在结算，则继续进行其结算，然后再推进本过程的任何后续步骤。
354.4.	如果有未决任务或是当前正在处理的任务，则需要先完成此类任务，然后再推进本流程。 想获取更多有关任务的信息，请查阅规则***332***。
355.	2.做出相关的选择。
355.1.	如果打出的卡牌具有明确表示要在“打出我时”做出选择或执行不属于费用的行动的效果，请在此时做出选择或执行行动。
355.1.a.	这也包括选择是否支付可选额外费用。
355.2.	如果打出的是单位，则须选择一处有效的位置，在打出的同时该单位进入该位置。
355.2.a.	默认情况下，有效的位置包括控制者的基地，或由控制者控制的战场。
355.2.b.	某些游戏效果可能会给予玩家权限，允许其将单位打出到通常不视为有效的位置。为让玩家能够打出该单位，此类位置将变为有效位置。
355.3.	如果是用列表列出了多种模式可供选择的法术和技能，则在此时做出相应选择。
355.4.	如果是能够移动一名或多名单位的法术和技能，则每次需执行的移动都必须选择一个有效的位置，作为本次移动的终点。
355.4.a.	移动效果的有效位置是指除单位当前所在位置以外，其可以合法存在的位置。
355.5.	如果卡牌需要你选择一个或以上的游戏物体，则在此时做出选择。
355.5.a.	这不包括根据条件对一个或以上游戏物体产生影响的卡牌。 举例：“眩晕任意战场上的一名单位”是一个选择。 举例：“摧毁所有装备”不是选择。
355.5.b.	这不包括为常驻牌触发式技能做出的选择，也不包括为项目确认时生成的延迟或内嵌式触发做出的选择（即使这些技能会在结算链项目打出时触发）。 举例：打出具有“打出我时，摧毁一名单位”触发式技能的单位时，无需选择目标。只有在技能触发时，才需要选择目标。 举例：“巨神峰之巅”的描述为：“当你征服此处时，选择两枚符文，并在本回合结束时，让它们变为活跃状态。”“选择两枚符文，并在本回合结束时，让它们变为活跃状态”是延迟触发技能的效果；任何与其相关的选择均不是在确认征服效果时做出，而是在回合结束时确认延迟触发技能的结果时做出。 想获取更多有关信息，请查阅规则***382.***触发式技能。

355.6.	目标选取
355.7.	当卡牌选择一个或以上的游戏物体、玩家或区域时，则上述对象均视为被选为目标，本部分规则另有说明的情况除外。如果卡牌挑选一个或以上的游戏物体、玩家或区域，则上述对象不视为被选为目标。
355.8.	要将法术或技能放置到结算链，必须为其所有目标做出有效的选择。
355.9.	当目标满足以下所有要求时，即视为一个有效的选择：
355.9.a.	其为场地内的常驻牌或符文、结算链上已确认的法术或技能、某名玩家或某个区域，或是被明确或隐含地指向位于其它区域的游戏物体。 举例：“摧毁一名单位”即以场上的一名单位为目标。 举例：“从你的废牌堆中回收一名单位”即指定你废牌堆中的一张单位卡牌为目标。
355.9.a.1.	除非另有说明，否则“单位”、“装备”和“符文”均指代场地内的物体。
355.9.a.2.	除非另有说明，否则“法术”和“技能”均指代结算链上的已确认物体。
355.9.a.3.	除非另有说明，否则“正面朝下的卡牌”均指代待命区域中的卡牌。
355.9.a.4.	除非另有说明，否则“传奇”均指代传奇区域中的传奇。
355.9.a.5.	除非另有说明，否则“选定英雄”和“英雄区域中的单位”均指英雄区域中的一名单位。
355.9.b.	其满足所有目标选取的限制条件。 举例：只有当一名单位充分满足相应条件时，如法术描述中的“战场上的单位”、“敌方单位”、“你控制的单位”或“战力为4或以上的单位”，才能被视为该法术的有效目标。 举例：一名具有“我无法被敌方法术和技能选作目标”效果的单位，无法成为任何敌方法术或技能的有效目标，即使它符合其他目标选取的限制条件。
355.9.c.	其不是该法术或技能本身。 举例：一个具有“无效化一个法术”效果的法术，不能以自身为目标。 举例：一个常驻牌的技能可以将该常驻牌选取为目标，因为该技能与技能来源均被视为独立的物体。
355.10.	在法术、主动技能或触发式技能的文本中提及的游戏物体、玩家或区域均被视为目标，除非出现下列任一情况：
355.10.a.	其位于信息状态为非公开的区域中。 举例：“让一名传奇变为活跃状态”是以一名传奇为目标，因为传奇区域属于公开区域。 举例：“让你废牌堆里的一名单位返回手牌”是以你的废牌堆中的一名单位为目标，因为你的废牌堆属于公开区域。 举例：“你可以选择从手牌中打出一名单位，无视费用”不会指定你手牌中的单位牌为目标，因为你的手牌不属于公开区域。
355.10.a.1.	公开区域包括：战场区域、基地、废牌堆、传奇区域、英雄区域和待命区域。
355.10.b.	其仅作为另一个选择的目标选取限制条件，或仅作为某个游戏行动的限制或权限出现。 举例：“摧毁战场上的一名单位”指定的目标是单位，而非战场，因为“战场上”只是一个限制条件。 举例：“摧毁一处战场上的所有单位”指定的目标是战场，而非单位。 举例：“从你的手牌中打出一名单位到战场”指定的目标并非战场。
355.10.c.	其仅作为费用、触发条件或替换效果的一部分而出现。 举例：“你必须摧毁一名友方单位，作为打出我的额外费用”不需选取目标。未指定任何东西为目标。 举例：“当一名友方单位被摧毁时，摧毁一件装备”指定的目标是一件装备而不是一名友方单位。 举例：“当你打出我时，本回合内下次有友方单位被摧毁时，改为将其返回手牌”不需选取目标。该替换效果会在任意友方单位死亡时生效。 举例：“选择一名友方单位。它在本回合内下次被摧毁时，改为将其返回手牌”以一名友方单位为目标，因为“选择一名友方单位”不属于替换效果的一部分。

355.10.c.1.	指示文本中的费用也适用此规则，可通过如“[执行X]，以此[执行Y]”的描述来识别此类文本。该指示文本中的费用为“[执行X]”。 举例：“当我据守一处战场时，你可以选择摧毁此处的另一名友方单位，以此抽一张牌”不视为目标选取。 举例：“当你打出我时，你可以选择消耗一个增益，以此移动一名友方单位”以友方单位为目标，而不是以增益为目标。
355.10.d.	其为按照自身特性由流程自动选定，而不是由法术或技能的控制者选定。 举例：“摧毁一处战场上的所有单位”以一处战场为目标，而不以任意单位为目标。 举例：“摧毁所有战场上的单位”不视为目标选取。 举例：“摧毁一名单位。让其控制者抽两张牌”只以该单位为目标，而不以其控制者为目标。 举例：“回收你废牌堆中的所有卡牌”不视为目标选取，因为此效果会影响所有卡牌，且你只拥有一个废牌堆。
355.10.d.1.	该例外情况仅适用于在任何情况下都无法进行选择的物体。
355.10.d.2.	该例外情况不适用于以下对象：该物体在法术或技能被放置到结算链时是唯一的有效选择，但在其他情况下却需要进行选择。 举例：“摧毁战场上的一名单位”始终会以一名单位为目标（即使该单位是当前战场上的唯一单位）。
355.10.e.	其属于一个由其他玩家（全部或部分）进行选择的物体集合。 举例：“每位玩家摧毁一名自己控制的单位”不视为目标选取。每位玩家（包括打出该法术的玩家）需在法术或技能结算时选择要摧毁的一名单位。
355.10.f.	其在玩家“必须”完成的指示文本里被引用。 举例：“你必须回收一枚你的符文”不视为目标选取。当法术或技能结算时，你从自己的符文中选择一枚。 举例：“回收一枚你控制的符文”以一枚符文为目标。当你将法术或技能置于结算链时，你从自己控制的符文中选择一枚。
355.10.g.	其为“你”控制的传奇。 举例：“让你的传奇变为活跃”不以任何传奇为目标。如果一名玩家控制多名传奇，则该玩家在法术或技能结算时从中选择一名。 举例：“让一名友方传奇变为活跃”以一名友方传奇为目标。 举例：“让一名敌方传奇进入休眠状态。”以该敌方传奇为目标。
355.11.	部分卡牌会指定一组目标，而该组目标拥有必须整体满足的目标选取要求。
355.11.a.	当这些卡牌在结算链上进行确认时，可以选择任意一组有效目标，前提是该组目标整体满足目标选取的限制条件。
355.11.b.	如果在法术或技能结算时，该组目标不再整体满足目标选取的限制条件，则该法术或技能的控制者必须从初始目标中选择一个满足目标选取要求的合法子集合，并让该法术或技能对其施加效果。 举例：一名玩家打出了“妖异狐火”法术，其部分效果为“摧毁一处战场中任意数量的单位，这些单位总计战力不得高于4”。该玩家在同一战场上选择了四个1[M]的随从指示物。作为反应，另一名玩家让其中两名随从获得+1[M]，因此这些随从的战力变为1、1、2和2。然后“妖异狐火”进行结算。由于这些随从的总计战力不再低于4或以下，因此“妖异狐火”的控制者必须从初始目标中选择一个合法子集合来对其施加效果。该效果可以选择摧毁两名2[M]随从，或者摧毁两名1[M]随从外加一名2[M]随从。被选中的单位即为“妖异狐火”的剩余合法目标。该玩家无法选择要让“妖异狐火”去影响在同一战场上但最初未被选为目标的单位。不过，如果最初被选为目标的单位虽然在“妖异狐火”结算之前就离开了所选战场，但只要这些单位最终都位于同一处战场之上，该玩家仍能选择对这些单位施加影响。
355.11.b.1.	任何合法子集合都必须包含该子集合中最大可能数量的合法目标。 举例：一名玩家打出了“风箱炎息”法术，其部分描述为：“对同一位置的最多三名单位各造成1点伤害。”该玩家选择同一战场上的三名单位。这些单位的控制者打出“闪现”对“风箱炎息”进行反应，将其中两名单位移回基地。“风箱炎息”结算时，“风箱炎息”的

	控制者不能只选择基地中的一名单位而不选择另一名。该玩家可以从以下合法子集合中任选其一：留在战场上的那一名单位，或基地里的那两名单位。
355.12.	如果法术指示玩家可以对一定数量的游戏物体执行游戏行动，则所有选择均被视为目标选取，且每次选择都是独立的，与是否执行该游戏行动的决定无关。
355.13.	如果卡牌指示玩家选择“任意数量”或“最多”一定数量的游戏物体并对其施加效果，则该玩家可以从可用目标中选择任意数量（包括0）。如果选择了0为数量，则该法术或技能可以在没有任何目标的情况下打出。
355.14.	分摊
355.14.a.	如果卡牌指定一定数量的伤害可在一定数量的单位之间分摊，则每个被选定的单位都视为被指定为目标。
355.14.b.	这些目标的选择发生在当法术或技能在结算链上进行确认时。
355.14.c.	选定的目标数量最多只能达到（且不能超过）法术打出时的初始伤害量。 举例：一名玩家打出了一张法术牌，其指示为“分摊5点伤害”，那最多只能选择5名单位，但可以少于5名。
355.14.d.	每个目标都视为有效，且会单独触发指目标效果。
355.14.e.	直到法术或技能结算时，玩家才能决定伤害的分配方式。
355.14.f.	每个目标都必须受到有效的伤害量。
355.14.g.	有效伤害必须为正整数，大于或等于1点伤害。 想获取更多有关信息，请查阅规则***418.***造成。
355.14.h.	法术或效果结算时，如果目标的数量多于可供分配的伤害，则由造成该伤害的效果的控制者决定哪些目标不再成为目标。
355.14.h.1.	该玩家在选择哪些目标不再作为目标时，不能让最终留存的目标数量少于其要分配的伤害点数。 举例：一名玩家打出“阿尔法突袭”，其部分描述为：“选择一名友方单位。该单位对战场上的敌方单位造成等同于其战力的伤害，可在多名敌方单位之间分摊。”该玩家以自己的一名5[M]单位，和战场上的五名1[M]敌方随从为目标。其对手进行反应，打出“蛮荒之力”，选取其中一名随从为目标；并打出“封冻”，选取该5[M]单位为目标。当“阿尔法突袭”结算时，该玩家有3点伤害可分配，必须选择让哪些目标不再作为目标。该玩家不能为了对该3[M]随从造成3点伤害，而选择让其中四名单位不再成为目标。该玩家最多只能选择让两名单位不再成为目标。
355.14.i.	任何已支付的费用，或因这些游戏物体被选为目标而触发的效果，都将持续生效、保持已支付或已触发的状态。
355.15.	除非法术或技能另有说明，否则经过此步骤后，这些选择将无法更改。 想获取更多有关信息，请查阅规则***750.***另做选择。
355.16.	除非别无选择，否则玩家不得在此步骤中做出那些必然会导致后续流程出现非法选择或行动的选择。 举例：一名玩家打出了一张卡牌，其描述为：“你必须摧毁你控制的战力最高的单位，作为打出此牌的额外费用。给予一名友方单位在本回合内等同于被摧毁单位战力的+[M]加成。进行[洞察2]。”该玩家在本确认步骤中无法选择其战力最高的单位为目标。
355.17.	如果某个游戏效果针对上述任意选择规定了强制要求，则在能遵循该要求的情况下，就必须遵循。所谓强制要求，即规定玩家可以做出何种选择，或应如何做出该选择，但并未明确禁止其他游戏状态的要求。 举例：“前来相助”是一张法术牌，其部分描述为：“你可以选择将一名单位从手牌打出到你控制的一处战场。”如果其控制者决定打出一名单位，则必须将其打出到自己控制的战场上。 举例：“雷克塞 - 万类女皇”是一名单位，其描述为：“当我进攻时，你可以选择展示你主牌堆顶部的两张牌。你可以选择放逐一张牌，然后将其打出。如果以此方式打出的卡牌为单位，则可以选择将其打出到此处。回收其余的卡牌。”该技能中的“可以选择将其打出到此处”并不是强制要求，因为玩家不一定要将该单位

	打出到该位置。
355.17.a.	如果存在多个不冲突的强制要求，则玩家必须做出能够同时满足这些强制要求的选择。这些互不矛盾的强制要求尽可能多地组合在一起会形成“互补强制要求”组合，每个这种互补强制要求组合便是一个集合。如果存在至少两个相互矛盾的强制要求集合，则选择其中一个集合，并无视其余集合。 举例：“前来相助”在“巨神峰之巅”以正面朝下的状态打出。其控制者选择从手牌中打出一张“沙丘亚龙”。另一个战场是“龙栖峰”。在确认“沙丘亚龙”时，该玩家选择支付“龙栖峰”的[A][A]额外费用。此时，存在两个相互冲突的强制要求：要么将“沙丘亚龙”打出到“巨神峰之巅”，要么将其打出到“龙栖峰”。“沙丘亚龙”的控制者必须选择满足其中一个要求，并无视其余要求。 举例：如果“前来相助”是从手牌中打出的，且其控制者同时控制两处战场，如果该控制者支付了[A][A]的额外费用，那么该控制者只能将“沙丘亚龙”打出到“龙栖峰”，因为这样可以同时满足两个强制要求。
355.17.b.	如果对在此过程中所做的选择存在一个或多个限制，则必须遵守这些限制。如果未遵守这些限制，则该卡牌将无法完成确认。 举例：“栖息的冥龙”是一名单位，其描述为：“你只能将我打出到你本回合征服的战场上。”如果玩家通过“前来相助”打出“栖息的冥龙”，且本回合尚未征服过战场，则“栖息的冥龙”将无法完成确认。尽管“前来相助”提出了一个强制要求，但“栖息的冥龙”对打出的限制优先于该强制要求。 举例：“搜魔人典狱长”是一名单位，其部分描述为：“只要我位于战场上，对手只能把单位打出到自己的基地。”如果一名玩家尝试将“栖息的冥龙”打出到本回合征服的战场上，而其对手在某处战场上控制着“搜魔人典狱长”，则“栖息的冥龙”将无法完成确认。
355.18.	如果某法术或技能要求一名或多名玩家做出不属于此部分规则定义的选择，则这些选择会在结算时进行。
356.	3.确定总费用。
356.1.	按任意顺序施加基础费用的调整效果。
356.1.a.	如果某技能或指示允许你“以[费用]的费用”打出一张卡牌，则将该卡牌的基础费用替换为[费用]。
356.1.b.	如果一个技能或指示让你“无视”一张卡牌的一个或多个费用，则将该卡牌的相应基础费用设为零。
356.1.b.1.	如果有卡牌让玩家打出某卡牌时“无视其费用”，则将所打出卡牌的基础法力费用和基础符能费用设为零。
356.1.b.2.	如果有卡牌指示玩家打出某卡牌时“无视其法力费用”或“无视其符能费用”，则只会将相应费用会被设为零，其余费用仍需支付。
356.1.b.3.	在后续的步骤中施加的额外费用或增费效果，可能会导致卡牌的总费用超过零。 举例：“军团后卫”是一个炽烈单位，费用为2法力和0符能，并带有[急速]关键词。一名玩家打出“军团后卫”，并被指示无视其费用，但玩家选择支付使用[急速]的费用。玩家可以无视“军团后卫”的2基础法力费用，但可选的额外费用（即1法力和1炽烈符能）已计入其总费用，所以必须支付。
356.1.c.	效果提及卡牌的基础费用时，一律指该卡牌的卡面上印刷的或复制的基础费用，而非在确定卡牌总费用时所使用的调整后基础费用。
356.2.	按任意顺序施加额外费用。
356.2.a.	强制额外费用
356.2.a.1.	打出卡牌时触发的被动技能，或其他卡牌上的被动技能，其所规定的额外费用均为强制生效，且必须完成支付才能成功打出卡牌。这些卡牌会采用“作为额外费用”的描述，且不使用“可以选择”一词。 举例：一名单位具有被动技能“你必须摧毁一名友方单位，作为打出我的额外费用”。要打出这名单位，玩家就必须先摧毁一名友方单位。

	想获取更多有关信息，请查阅规则***363.***被动技能。
356.2.a.2.	关键词**[**法盾**]**施加的费用是强制额外费用。 想获取更多有关信息，请查阅规则***809.***法盾。
356.2.b.	可选额外费用
356.2.b.1.	部分由所打出卡牌或其他卡牌上的被动技能规定的可选费用为非强制生效，只有当玩家在步骤**2**中做出支付选择后，才须支付。这类被动技能会采用“作为额外费用”的描述及“可以选择”这一字眼。 举例：一名单位具有“打出我时，你可以选择弃置一张牌作为额外费用，以此让我的费用减少[2]”的技能。打出这名单位时，其控制者需在步骤**2**宣告自己想要支付额外费用的意图，按照规则**356.2**施加该额外费用，按照规则**356.4**施加支付该费用所带来的减费效果，并按照规则**357.2**弃置一张卡牌，以支付该额外费用。 想获取更多有关信息，请查阅规则***363.***被动技能。
356.3.	施加增费效果。
356.4.	施加减费效果。
356.4.a.	减费效果可由打出的卡牌，或任何其他卡牌或效果施加。
356.4.b.	减费效果的描述可能是卡牌的“费用减少[数额]”，或是“将费用减去[数额引用]……”。
356.4.c.	仅施加于部分费用的减费效果将在该部分被计入法术的费用时施加，且优先于其他所有减费效果。 举例：“伊泽瑞尔 - 奥法逸才”的描述为：“你支付的可选额外费用，其费用减少[1]或[A]。”在打出“封冻”并按步骤2选择支付额外费用时，一旦该额外费用被添入该法术的费用，“伊泽瑞尔 - 奥法逸才”的减费效果就会施加于该额外费用。
356.4.c.1.	对法术费用的指定部分所施加的多项减费效果，可以按任意顺序施加至该部分，且只施加至该部分。
356.4.c.2.	对法术费用指定部分施加的减费效果，不能将该部分的费用降至0以下。
356.4.d.	施加于法术总费用（而非针对费用任一部分）的多项减费效果，必须在所有只对部分费用所施加的减费效果施加完成后施加。
356.4.d.1.	只要针对部分费用的减费效果施加完成后，便可以按任意顺序施加此类减费效果。
356.4.e.	如果某个减费效果设定了最低费用，则此费用下限仅适用于该减费效果。 举例：“踊跃的学徒”的效果为“如果我位于战场上，则你打出法术所需的法力费用减少[1]，不得低于[1]”。如果一名玩家控制了“踊跃的学徒”和一个战力为7的单位，然后打出了“霹天雳地”，一张费用为8法力的法术牌，效果为“将此牌的法力费用减去你所控制单位中的最高战力值，即为打出我所需的法力”，该玩家可以选择先施加“踊跃的学徒”的减费效果，将“霹天雳地”的法力费用减至7，再施加“霹天雳地”的减费效果，将法力费用减至0。如果按相反顺序施加这些减费效果，“霹天雳地”的法力费用将为1。
356.4.f.	减费效果可以减少额外费用，包括将费用减至0。
356.4.f.1.	如果玩家决定支付可选额外费用，则该额外费用被视为“已支付”。玩家实际上究竟支付了多少费用并不重要。 举例：“小小守护者”是一名费用为2法力和0符能的单位，其效果为“打出我时，你可以额外支付[C]来抽一张牌”。一名玩家控制了效果为“你打出的单位费用减[A]”的卡牌。该玩家打出了“小小守护者”，并选择支付可选额外费用[C]。尽管可选额外费用已减至0，该玩家依旧会抽一张牌。
356.4.g.	如果减费效果对该卡牌施加的是减少费用可变的效果，则此时检查该减少费用的数值。 举例：“裂魂者喇煞”的描述为：“你的废牌堆中每有一张牌，我的费用便减少[1]。”该减费效果的数值取决于废牌堆中的卡牌数量。将该减费效果施加到喇煞的费用时，会在此步骤中检查该数值。如果其控制者废牌堆中的卡牌数量在确认过程的后续阶段发生变化，并不会影响本步骤中

	检查出的数值，也不会影响本步骤中计算出的总费用。
356.5.	按任意顺序对总费用施加调整效果。
356.5.a.	如果某个效果允许玩家在“无视一切费用”的情况下打出卡牌，则总费用视为[0]，包括任何非标准费用。
356.6.	法力费用和符能费用无法减至0以下。
356.7.	费用可能为法力费用、符能费用或非标准费用。 举例：一张卡牌的效果为“你必须摧毁一名友方单位，作为打出我的额外费用”。摧毁一名友方单位即为打出该牌的额外费用。
357.	4.支付卡牌费用。
357.1.	经过计算，支付总计的符能费用（如适用）和法力费用（如适用）。
357.1.a.	在这一步骤中，卡牌的控制者可以使用带有**[反应]**标签的获得资源型主动技能，获得法力和符能，以支付该卡牌的费用。 想获取更多有关信息，请查阅规则***165.***符文池和规则***430.***获得。
357.2.	此外，按任意顺序支付步骤**3**中总计的非标准费用。 举例：一张卡牌的部分效果为“你必须摧毁一名友方单位并弃置一名单位，作为打出我的额外费用”。在为该卡牌支付费用时，其控制者可以按任意顺序支付这两项费用：可以先摧毁一名友方单位，再弃置一名单位；也可以先弃置一名单位，再摧毁一名友方单位。
357.2.a.	被替换效果以其他事件取代的费用，仍被视为已支付。 举例：一名玩家打出了“冷血贵族”，卡牌效果为“你必须摧毁一名友方单位，作为打出我的额外费用。”该玩家还控制了“中娅沙漏”，卡牌效果为“如果一名友方单位被摧毁，则改为将此牌摧毁。移除该单位所受伤害，让其进入休眠状态，并将其召回。”在步骤**3**期间，该玩家选择摧毁一名友方单位；而在步骤**4**支付费用时，“中娅沙漏”替换了该单位被摧毁的行动。这样仍会视为已支付费用，玩家可以继续打出“冷血贵族”。
357.3.	除非别无选择，否则玩家不得在此步骤中支付那些必然会导致后续流程出现非法选择或行动的费用。 举例：一名玩家打出了一张卡牌，其描述为：“你可以选择摧毁一名友方单位，作为打出此牌的额外费用。给予一名友方单位在本回合内[M]+2。如果你支付了该费用，则改为给予该单位在本回合内[M]+7。”如果玩家选择要支付此额外费用，则除非其没有单位可选，否则必须选择摧毁一个指定目标以外的其他单位。
358.	5.检查合法性。
358.1.	检查该卡牌是否做出了适当选择。 举例：如果该卡牌选择了目标，则应确保相应目标合法。 举例：如果该卡牌做出的选择存在限制或要求，则应确保这些选择遵守了相应限制，同时满足了相应要求。 想获取更多有关信息，请查阅规则***355.***做出相关的选择。
358.2.	检查是否已支付所有费用。
358.3.	检查此卡牌打出后，由其效果造成的结果会不会创造出非法状态。 举例：检查法术的执行会不会创造出“一处战场中同时出现由三个不同玩家控制的单位”的情况。 举例：检查会不会创造出“常驻牌被打出到非其控制者的基地”的情况。
358.3.a.	如果某个游戏效果阻止了某个游戏行动的执行，该效果并不会阻止指示玩家执行该游戏行动的卡牌和技能被打出或确认。 举例：“闪现”是一张法术牌，其部分描述为：“将最多两名友方单位从战场上移动到基地。”“卑鄙之喉的巢穴”是一张战场牌，其描述为：“单位无法从此处移动到基地。”选择“卑鄙之喉的巢穴”上的单位时，可以合法打出“闪现”；该法术结算时，移动指示会被撤销。

358.3.b.	此检查仅适用于当前卡牌的结算。任何由执行该行动而导致的内嵌式触发、打出的卡牌或触发的技能，都必须在确认时根据各自情况单独判定。
358.4.	检查此卡牌是否拥有合法在当前时机打出的权限。 举例：如果当前状态为法术对决闭环，且该卡牌为造成闭环状态的卡牌，则需确保该卡牌具有[迅捷]或[反应]。 举例：如果当前状态为闭环，且该卡牌不是造成闭环状态的卡牌，则需确保该卡牌具有[反应]。
358.5.	如果上述任一检查未通过，则在此过程中采取的所有行动会被撤回，由这些行动导致的所有效果也会被视为从未发生过，整个行动也会被取消。
359.	6.在结算链上完成此卡牌的确认流程，并按照卡牌的打出类别继续进行。
359.1.	此卡牌不再处于待处理状态。
359.2.	常驻牌离开结算链，变为游戏物体。
359.2.a.	所有被动技能生效。
359.2.b.	从上到下依次执行卡牌上的所有规则文本。
359.2.c.	如果卡牌为单位，则以休眠状态进场，打出到选定位置。
359.2.d.	如果卡牌为非单位装备，则以活跃状态进场，打出到玩家基地。
359.3.	法术会停留在结算链上。
359.3.a.	此卡牌变为已确认的结算链项目。
359.3.b.	如果结算链中有其他的待处理项目，则每个待处理项目的控制者为这些效果完成“打出卡牌”部分的第2步到第5步，然后继续处理本流程。 想获取更多有关信息，请查阅规则***327.***结算链。
359.3.c.	其他玩家有机会在法术结算前打出**[**反应**]**卡牌，作为应对。 想获取更多有关信息，请查阅规则***327.***结算链。
359.3.d.	否则，按照卡牌上规则文本从上到下的顺序执行法术的效果，再将卡牌放入所属玩家的废牌堆。
359.3.e.	处理不合法或无法执行的指示
359.3.e.1.	即使部分或所有目标不合法，法术依旧会进行结算。
359.3.e.2.	如果目标不再符合法术的目标要求，或者所在区域在场地区域和非场地区域之间发生了变化，则该目标会在法术结算时被视为非法。
359.3.e.2.a.	这包括由法术自身指示以外的游戏效果施加的目标选取限制。 举例：“时空裂隙”是一张法术牌，其部分描述为：“放逐一名单位，然后让其所属者将其打出到同一位置，无视其费用。”默认情况下，该法术牌仅具有以下目标选取限制：目标必须为一名单位，且该单位必须能被该法术选择。但是，如果“时空裂隙”是从正面朝下的状态打出，则该法术牌会受到限制，必须从其被打出的战场上的游戏物体中进行选择。如果“时空裂隙”选择的单位移动到了其他位置，则在法术结算时，该单位将成为非法目标。
359.3.e.3.	如果目标在法术位于结算链上时一度不再满足目标条件，之后又再度符合，则依旧被视为合法目标。 举例：一张法术牌的目标为“战场上的一名单位”。一名玩家以法术进行应对，将该单位移动到基地，然后另一名玩家也以法术进行应对，将其移动回战场。随后，原先的法术进行结算。这种情况下，该单位仍然视为合法目标。

359.3.e.4.	如果目标的所在区域在场地区域和非场地区域之间发生了变化，然后又回到了原来的区域，则不再是合法目标，因为不被视为同一个游戏物体。 举例： 如果“战场上的一名敌方单位”不再是敌人、不再是单位或不再位于战场上，则不再视为合法目标。 如果“一个战力不高于3的单位”不再是单位，或其战力高于3，则不再是合法目标。 如果“一个处于休眠状态的物体”不再处于休眠状态，则不再视为合法目标。（其身为“物体”的本质无法改变）。
359.3.e.5.	如果该法术的目标均已不再合法，则这些游戏物体、玩家或区域在法术结算时不受影响。所有与非法目标相关的指示都无法执行。 举例：一名玩家打出了“虚空索敌”，该法术的效果为“对战场上的一名单位造成4点伤害。抽一张牌。”该法术目标单位的控制者使用[反应]，将单位移动至所属基地。既然该单位不再是合法单位，也就无法受到任何伤害。不过，“虚空索敌”的控制者依然会抽一张牌。 举例：一名玩家打出了“风箱炎息”，并选取处于战斗中的一名单位为目标。该单位的部分效果为：“除非我处于战斗中，否则我无法被敌方法术和技能选作目标。”该单位的控制者打出“闪现”进行反应，将该单位移回自己的基地。该单位已脱离战斗，因此不再是“风箱炎息”的合法目标，在“风箱炎息”结算时也就不会受到影响。 举例：一名玩家在一处战场从待命区域打出“暗刃”，将一个敌方单位选作目标。作为对“暗刃”的反应，对手在另一处战场从正面朝下的状态打出“控潮者”，选择与被“暗刃”选作目标的单位交换位置。当“暗刃”结算时，其选择的单位已不在相应战场，因此与该单位相关的所有指示都会被无视。
359.3.e.6.	由于目标非法或所引用信息不可用而无法遵循的指示会被无视。因任何其他原因而无法遵循的指示会被撤销。 举例：一名玩家打出“驭风而行”，并选择将其位于“卑鄙之喉的巢穴”的单位移动到基地。基地是“驭风而行”的合法移动终点位置，但由于“卑鄙之喉的巢穴”的限制，该移动指示无法执行，因此在“驭风而行”效果结算时，该移动指示将被撤销。 举例：一名玩家打出“暗刃”，将一处战场上的一个单位指定为目标。为了应对“暗刃”，该单位的控制者打出“闪现”，将其移动到基地。在“暗刃”结算时，其“摧毁一名单位”的指示将被无视。
359.3.e.7.	如果一张法术卡牌开始结算时，指示的所有目标均处于无效或不可用状态，则该指示不会执行。
359.3.e.8.	如果指示拥有多个目标，且法术卡牌开始结算时并非所有目标均处于无效或不可用状态，则该指示会正常执行，只对适用且有效的目标产生效果。 举例：“星芒凝汇”的描述为“对最多两名单位各造成6点伤害”。即使这些单位中有一名单位在法术开始前变为不可用状态，该指示仍会执行。
359.3.e.9.	如果卡牌选择的目标变为无效或不可用状态，则该过程称为目标指定失效。 举例：一张法术牌的指示为“对战场上的一名单位造成2点伤害”。如果在指示执行前，选定的单位已被移动至其基地，则该指示不会执行，这是因为该指示已经表明其选择的单位必须处于战场中，而在准备执行指示时，指定为目标的单位已经不再是有效对象。
359.3.e.9.a.	如果其他法术或技能尝试引用某个已确认的结算链项目指定为目标的游戏物体、玩家或区域的数量，则该数量会计入位于该目标指示隐含或明确指定的区域的所有指定失效的目标，但不会计入已改变至非场地区域或来自非场地区域的目标。 举例：当玩家将其“沃利贝尔 - 震怒天声”移动至敌方占据的战场并触发战斗时，沃利贝尔的进攻触发将加入结算链，并选取该战场上的三名单位为目标。作为反应，防守方玩家打出“闪现”，将三名单位中的两名移回基地。此时，该玩家不能使用“击退”指定该进攻触发为目标（“击退”的效果为：“选择战场上的一名友方单位。无效化一个选择了该单位、且没有选择其他友

	方单位为目标的敌方法术或技能。”）。如果防守方玩家改为打出“残酷复活”两次，摧毁了那两名单位，则“击退”可以合法指定该进攻触发为目标，因为其中两名目标已移至非场地区域。
359.3.e.10.	由于所有法术都需要有目标才能造成影响，如果所有目标都变为无效或不可用状态，则法术结算时，有可能出现所有指示都无法执行的情况。在这种情况下，虽然法术没有造成效果，但依旧视为被打出。 举例：一名玩家打出了一张法术牌，上面除了“对战场上的一名单位造成2点伤害”之外没有其他的指示，随后玩家选择了战场上的一名敌方单位。该玩家同时控制着另一名单位，其具有“每当你打出一张法术牌时，让我本回合内[M]+1”的技能。假如，在法术结算前，选定的单位已被移动至其所属基地。那么，在法术进行结算时，其造成伤害的指示无法被执行，但受控制的单位依旧会触发技能，使其获得[M]+1。
359.3.e.11.	如果玩家只能遵循部分指示，则尽量遵循，不能遵循的部分便撤销。 举例：一名玩家打出一张法术牌，其效果为“弃置两张手牌，然后抽两张牌”。如果该玩家没有手牌，则 撤销“弃置两张手牌”的指示，但仍然会抽两张牌。如果该玩家只有一张手牌，则将其弃置，并抽两张牌。
359.3.e.12.	如果一个法术需要检查某个目标的信息，但该目标已经不再是合法目标；或者需要检查的卡牌或常驻牌由于其所在位置、区域或状态发生了变化，导致其相关信息不再可用，则检查返回的结果为“无”，基于它的所有指示都将被无视。 举例： 不再位于场上的单位被视为无战力、无费用，等等。 不再位于场上的单位没有位置，不会进入休眠或活跃状态，等等。 “海兽钓钩”的效果为“支付[1]和[C]，[E]：摧毁一名友方单位。查看你主牌堆顶部的五张牌。你可以选择从中放逐一名战力比被摧毁单位最多高1点的单位卡牌，并将其打出，无视费用。然后回收其余的卡牌。”当“海兽钓钩”的技能位于结算链上时，对手以法术作应对，将友方单位送回其所属的手牌。因为该友方单位不再是合法目标，所以无法被摧毁，战力也会视为无。“海兽钓钩”的控制者查看其主牌堆顶部的5张牌，但无法从中选择任何单位。 “击倒”的效果为“选择一名配装的友方单位，并对一名敌方单位造成等同于该友方单位战力的伤害。然后，卸除该友方单位的一件武装。”“击倒”处于结算链上并以一名仅贴附一件武装的单位为目标时，该单位通过“取放自如”卸除了其武装。当“击倒”结算时，该目标单位不再合法，因此该单位的战力将变回“无”，与其相关的指示将被无视。
359.3.e.12.a.	如果一个法术需要查询信息的目标为合法，或者需要查询的卡牌/常驻牌的所在位置、区域或状态未发生导致其相关信息不再可用的变化，则该信息可以被查询并获取。
359.3.e.13.	对于将某样物体移动至另一个区域作为费用或效果的法术或技能，可以“回溯”其在改变区域前的特性。
359.3.e.14.	有些指示可能会引用受卡牌中其他指示影响的游戏物体，或是引用在其他指示中执行的游戏行动。这些被引用和引用的指示称为“关联指示”。 举例：“暗刃”的效果为“摧毁战场上的一名单位。让其控制者抽两张牌。”第二条指示中的“其”指的是第一条指示中的单位，因此该法术的两条指示是相互关联的。
359.3.e.14.a.	须先完成前置关联指示的执行或撤销，才能执行后续关联指示。如果此前置关联指示被无视，则后续关联指示也会被无视。如果某个前置关联指示的任意目标被无视，则后续关联指示也会无视该目标。 举例：“暗刃”的效果为“摧毁战场上的一名单位。让其控制者抽两张牌。”如果所选单位因反应“暗刃”而改变区域或移动至基地，则该法术目标指定失效，第一条指示将被无视。如果第一条指示被无视，第二条指示也不会执行，因此该单位的控制者不会抽两张牌。
359.3.e.14.b.	如果在前置关联指示中执行的游戏行动被撤销，后续的关联指示并不会受影响（除非

		后续关联指示直接引用了该游戏行动）。如果某条指示的执行所触发的事件被替换或跳过，或者由于被无视以外的其他原因无法执行该游戏行动，则该指示会被撤销。 举例：“暗刃”的效果为“摧毁战场上的一名单位。让其控制者抽两张牌。”该效果分为两条指示：摧毁该单位，以及目标单位的控制者抽两张牌。后续关联指示并未直接引用任何行动，因此即使前置关联指示中的摧毁行动被撤销，该后续关联指示仍会执行。 举例：“断魂一扼”的描述为“摧毁一名友方单位。若如此做，则给予另一名友方单位在本回合内等同于被摧毁单位战力的+[M]加成。”如果该友方单位的摧毁被其他事件替换，因此未被“断魂一扼”摧毁，则后续关联指示将不会执行，因为“若如此做”这一表述直接引用了该游戏行动。 举例：“驭风而行”是一张法术牌，其部分描述为“移动一名友方单位，然后让其变为活跃状态。”“卑鄙之喉的巢穴”是一张战场牌，其描述为：“单位无法从此处移动到基地。”如果对“卑鄙之喉的巢穴”上的一名单位打出“驭风而行”，并选择该基地为目的地，则在结算时，移动指示会因“卑鄙之喉的巢穴”的被动技能撤销，但“变为活跃状态”的指示仍会执行。
359.3.e.14.c.		以这种方式引用游戏行动时，仅指该游戏行动以及其作用的物体或玩家，而不指其执行时的具体情况。 举例：一个法术的效果为“对战场上的一名敌方单位造成3点伤害。若如此做，则为与该单位同一位置的你控制的单位移除伤害。”如果部分而非全部伤害被抵挡，则后续关联指示仍会执行。 举例：一个法术的效果为“放逐战场上的一名敌方单位，然后将其打出到任意战场。若如此做，则进行一次：眩晕该战场的所有敌方单位。”一名玩家打出该法术，选取一名单位为目标，该单位拥有“我于基地进场”的被动替换效果。该替换效果会使该单位进入基地，但这不会阻止该法术的内嵌式触发被置入结算链。最重要的是，已确实执行了“打出单位”这一指示。
359.3.e.15.		在结算过程中离开结算链的法术或技能，其指示将不再继续执行。这会立即使该法术或技能完成结算。
359.3.e.16.		如果延迟技能的持续时间在其生成前已结束，则不会生成该延迟技能，与其相关的所有指示也将被无视。 举例：“巨神峰之巅”是一张战场牌，其部分描述为：“当你征服此处时，在本回合结束时，让最多两枚符文变为活跃。”如果“巨神峰之巅”在回合结束步骤开始后的回合结束阶段被征服（例如通过“狩猎律动”等效果），则不会生成该延迟触发。 举例：“恶意收购”是一张法术牌，其描述为：“获得战场上一名敌方单位的控制权，让其变为活跃状态。”和“回合结束时，失去该单位的控制权并将其召回。”如果在回合结束阶段打出“恶意收购”，则其延迟触发式技能不会触发。“在回合结束时”和“在本回合结束时”是同义表达，因此该技能不会再次触发。 举例：“阿克尚 - 放浪不羁”的部分描述为“当你打出我时，如果你支付了该额外费用，则可以将一件敌方装备移动到你的基地。你控制这件装备，直到我离场为止。如果它是一件武装，则将其贴附到我身上。”如果阿克尚因其打出效果受到反应而离场，则不会生成延迟被动技能“你控制这件装备，直到我离场为止”。因此，你一刻也不会获得该目标装备的控制权。
359.3.f.	引用	
359.3.f.1.		某些技能所使用的信息，引用自该技能的来源，或引用自某法术或技能的一个或多个目标。该情况通常可以通过诸如“此处”、“我的”或“其”等词语来识别。
359.3.f.2.		以此方式在指示中引用的信息，会在该指示执行时进行检查，除非效果另有说明。 举例： 一名玩家将“亚索 - 迷途怅惘”移动至敌方占领的战场，并在该处发起战斗。对手对“亚索 - 迷途怅惘”的进攻触发技能进行反应，从正面朝下状态打出“战或逃”并指定亚索为目标，将亚索移回基地。当进攻触发结算时，“此处”已不再是战斗进行的战场，于是

	进攻触发的目标指定失效。 对手反应“亚索 - 迷途怅惘”的进攻触发技能，打出“‘敲’诈”并指定亚索为目标。当亚索的进攻触发结算时，会造成等同于他当前5点战力的伤害。
359.3.f.2.a.	当引用对象检查与目标相关的指示的执行信息时，如果该目标不合法，则该引用将返回 “无”的结果，与其相关的所有指示将被无视。
359.3.f.3.	某些触发式技能所使用的信息，引用自该技能的触发条件。该信息会在满足触发条件时进行检查。 举例：“莉莉娅 - 仙灵小鹿”的描述为：“当我从一处位置移动时，在该处打出一名拥有[瞬息]的3[M]‘精灵’指示物。”如果莉莉娅移动至一处战场，则她的触发式技能会被加入结算链，并在此时记录她的移动起点。如果她因有玩家反应该结算链上的触发式技能而被移动到了非场地区域，也不会影响在触发式技能结算时打出“精灵”指示物的位置。
359.3.f.3.a.	对于延迟触发式技能，除非另有说明，否则信息会在触发式技能被创建时受到引用。
359.3.f.3.b.	对于关联技能，如果其引用了关联触发式技能中的信息，并且有明确说明，则可以从关联触发式技能的触发条件中引用该信息。 举例：娅希拉的描述为：“当我据守一处战场时，在你的下一个主阶段开始时，你可以选择将一名敌方单位移动到此战场。”该延迟触发式技能中的“此战场”指的是她据守的战场，因此会在生成该触发式技能时从该触发条件中引用该战场。
359.3.f.4.	触发式技能效果中使用的某些信息会直接引用自触发式技能本身，比如“敌方”和“友方”状态。该信息会在引用指示执行时进行检查。 举例：“亚索 - 迷途怅惘”的描述为：“当我进攻时，对此处的一名敌方单位造成等同于我战力的伤害。”亚索移动至受敌方占据的战场，其进攻触发被放入结算链。防守方玩家对该进攻触发进行反应，从待命状态打出一张“恶意收购”，获得亚索的控制权。该触发式技能不会因亚索的控制者发生变化而受影响，且“敌方”引用自该触发式技能本身，所以结算会正常进行。 举例：假设防守方玩家在对此“亚索 - 迷途怅惘”进行反应时，打出了一张如此描述的法术牌：“[反应]。获得一个触发式技能的控制权。你可以选择为其做出新的选择。”防守方玩家选择了该进攻触发。当亚索的进攻触发结算时，如果该玩家没有为该触发效果指定新的目标，则该触发式技能的控制者已不再是目标单位的“敌方”，于是该触发式技能目标指定失效，不会产生任何效果。如果该玩家为该进攻触发选取了亚索为目标，则亚索将成为该触发式技能的“敌方”单位，所以会对自己造成等同于自身战力的伤害。
360.	技能
361.	技能，是游戏物体或法术具有的结构性规则与能力。
361.1.	技能具有多种结构。 被动技能 替换效果 主动技能 触发式技能 延迟技能
362.	单张卡牌可拥有多种技能，以及多种技能类型。
363.	被动技能
364.	影响常规游戏流程的条件、规则、限制或声明。

364.1.	这类技能可通过多种格式识别。 举例：“如果你有两张或以上手牌，则我获得[M]+1。” 举例：“跟我位于同一处战场的友方约德尔人获得[坚守]。”
364.2.	这类技能可以通过事实声明加以识别。
364.3.	被动技能可能存在一定条件。
364.3.a.	条件性被动技能可以通过技能声明中出现的“如果……则”表述进行识别。 举例：“如果我独自进攻或防守战场，则我获得[M]+2。” 举例：“如果对手已控制任意战场，则我以活跃状态进场。”
365.	对常驻牌产生的影响
365.1.	常驻牌的被动技能通常只会在场上时启用。
366.	对场地外卡牌产生的影响
366.1.	处于场地外区域的卡牌，其被动技能将自行描述其适用的条件。 举例：被动技能“仅可在对手的回合中将我打出”适用于可以打出该卡牌的所有区域。 举例：“不死军团”拥有被动技能“[鼓舞][>] 你可以选择支付[3]和[C]，将我从你的废牌堆中打出。”该被动技能仅在“不死军团”位于废牌堆时生效。
366.2.	被动技能可以在卡牌打出时改变其费用。
366.2.a.	这类技能将始终适用于可打出其卡牌的所有区域。
367.	替换效果
368.	一种可以改变另一游戏效果或游戏规则应用方式的技能。
368.1.	被动技能可能产生替换效果。
369.	替换效果会干预游戏效果的执行过程，或改变具体的执行方式。
369.1.	替换效果的描述中通常会出现“……时”、“将”或“改为”，可以以此识别。 举例：“中娅沙漏”卡牌的描述为：“下一次当一名友方单位将被摧毁时，改为将此牌摧毁。移除该单位所受伤害，让其进入休眠状态，并将其召回。”这属于替换效果，可以改变任意“导致友方单位被摧毁”的游戏效果的执行结果。 举例：“垓兽”是一名单位，其部分描述为：“如果我从你的主牌堆中被展示，则你[获得][2]。”这属于替换效果，可以改变任意“从你的主牌堆中展示‘垓兽’”的游戏效果的执行结果。
369.2.	某些游戏行动本身就是替换效果。 举例：燃尽是一种替换效果。 举例：抵挡伤害是一种替换效果。
369.3.	适用于单位进场时的替换效果，可以通过描述该单位如何进场识别，或通过描述单位进场“时”发生的游戏行动来识别。 举例：“无极剑圣 - 锋芒毕现”的效果为“我以活跃状态进场”。这会对该单位的常规进场方式施加替换效果。他以休眠状态进场的事件替换为以活跃状态进场。 举例：“纳什男爵”的描述为：“打出我时，如果场上没有‘男爵巢穴’，则将一个‘男爵巢穴’战场指示物添置到场上。若如此做，则我于‘男爵巢穴’进场。”他技能的最后一句是一个替换效果，会将他“于原始打出位置进场”的事件，替换为“如果在场上创建了‘男爵巢穴’，则于‘男爵巢穴’进场”。
370.	替换效果会改变游戏的标准流程，包括其他卡牌的执行结果。
370.1.	替换效果会应用于所有符合其应用条件的事件或指示。替换效果会明确说明事件或指示将在何等情况下受到替代。

370.1.a.	事件是指因执行游戏行动或游戏物体状态发生改变而产生的单一瞬间。 举例：由单位被摧毁所产生的瞬间是一个事件，该事件可以被游戏效果引用，甚至可以被完全跳过。 举例：由单位变为强力单位所产生的瞬间是一个事件，该事件可以被游戏效果引用，甚至可以被完全跳过。
370.1.a.1.	调整或替换某个事件，等同于调整或替换生成该事件的游戏行动或状态变化。 举例：“中娅沙漏”的部分效果为：“如果一名友方单位将被摧毁，则改为将此牌摧毁。移除该单位所受伤害，让其进入休眠状态，并将其召回。”“中娅沙漏”替代一名单位被摧毁，等同于导致该摧毁的摧毁行动并未发生。 举例：一张卡牌的部分效果为：“下一次当一名敌方单位将在本回合内变为强力单位时，改为将其放逐。其控制者打出一名3[M]的“机器人”单位指示物到其位置。”“一名单位变为强力单位”被替换为该效果，意味着该单位从未变为强力单位，因此任何会在单位变为强力单位时触发的效果均不会触发。
370.1.a.2.	只有当多个事件都是由同一个游戏行动或状态变化引起时，这些事件才能同时发生。 举例：一张法术牌的部分效果为“在战场上摧毁最多两名单位”。当该法术结算时，被选作目标的单位会同时被摧毁，因为它们的摧毁皆由同一个游戏行动造成。 举例：一张法术牌的部分效果为“摧毁一名友方单位。若如此做，则摧毁一名战力不高于该单位的敌方单位。”当该法术结算时，这两名单位不会被同时摧毁。该法术的指示会执行两次摧毁游戏行动。友方单位先被摧毁，再轮到敌方单位被摧毁。
370.1.b.	当替换效果生效时，会用一个或多个游戏行动或事件来替换符合条件的事件，或用另一条指示替换符合条件的指示。
370.1.b.1.	对于描述在某事件发生“时”执行游戏行动的替换效果，所述事件将被替换为“原事件”加上“执行该游戏行动”。 举例：“垓兽”是一名单位，其部分描述为：“如果我从你的主牌堆中被展示，则你[获得][2]。”“从你的主牌堆中展示‘垓兽’”这一事件，将被替换为“从你的主牌堆中展示‘垓兽’，并让你的符文池获得[2]法力”。
370.1.c.	替换效果会在任何符合条件的事件实际发生前生效。
370.1.c.1.	如果游戏物体的替换效果适用于该游戏物体在隐秘区域中时发生的事件，则该效果会改为在该事件发生的同时对其生效并替换该事件。替换事件仍会按照生成该事件的指示所规定的顺序发生，而原事件若遭替换，就不会发生。 举例：“魔腾 - 惊魂夜”的部分描述为：“当你从牌堆顶部查看或展示我时，你可以选择将我放逐。若如此做，则你可以选择支付[A]打出我。”由于魔腾的替换效果会替换他处于隐秘区域时发生的事件，因此，当玩家从主牌堆顶部查看或展示该卡牌时，这个替换效果会在该事件发生的同时对其生效。 举例：一张卡牌的部分描述为：“如果你将燃烧此牌，则你可以选择改为燃烧此牌和另外一张卡牌。”由于替换效果适用于处于隐秘区域时的卡牌，因此它的生效时机是在“该事件发生的同时”。另一张卡牌的描述为：“如果一名玩家将要将一张卡牌从其主牌堆置入其废牌堆，则改为将它放逐。”该替换效果在场上处于激活状态，因此其生效时机是在“符合条件的事件发生之前”。由于这些替换效果的生效时机不同，因此它们会按照顺序依次生效。该卡牌会先被放逐，随后，它的替换效果将没有事件可供替换。
370.2.	替换效果对一个事件或替换该事件的游戏行动或事件只会生效一次。 举例：玩家打出了一个法术，其描述为：“你控制的装备在本回合内变为1[M]的装备单位。”当该法术结算时，该玩家控制着两件“中娅沙漏”。如果其中一件被摧毁，则两边的替换效果都会生效。无论该玩家让哪个替换效果先生效，该替换效果都不会再次生效。当所选的替换效果实际生效时，该效果会摧毁效果来源那件“中娅沙漏”，如此便会产生一个可供另一件“中娅沙漏”替换效果生效的事件。待针对原本摧毁事件和针对后续替换事件的两个替换效果均生效后，便不可继续再让这些效果反复生效。此时，替换效果最后生效的“中娅沙漏”会被摧毁。

370.3.	如果一个游戏物体拥有一个只能在特定区域生效的替换效果，则只有该物体于其效果可替换的事件发生之前就已经进入相应区域的情况下，才会评估其替换效果并令其生效。 举例：一个单位的描述为：“如果你控制的一名单位将被摧毁，则你可以改为从你的废牌堆中将我放逐。若如此做，则移除该单位所受伤害，让其进入休眠状态，并将其召回。”上述单位与一个1[M]的“随从”指示物同时被摧毁。该单位并未在“随从”被摧毁前进入废牌堆，所以无法替换其被摧毁的事件。
370.4.	即使某个游戏物体离开了其替换效果生效的区域，游戏物体的替换效果仍能作用于与“该游戏物体离开其替换效果生效区域”此事件同时发生之符合条件的事件。 举例：“索拉卡 - 星尘逆旅”拥有替换效果，其描述为：“如果你在此处控制的另一名单位将被摧毁，且该单位的战力低于我，则改为移除其所受伤害，让其变为休眠状态，并将其召回。”索拉卡的替换效果可对与她离场同时发生的任何符合条件的事件生效，包括与她同时被摧毁的单位。
371.	部分替换效果会以“每回合限一次”或者“每回合限N次”开头。
371.1.	此类替换效果每回合只能对指定数量的事件生效。对该数量的事件生效后，在同一回合内将无法再对之后的事件生效。
371.2.	如果替换效果说明玩家“可以选择”应用该替换效果，则该玩家可以选择是否要让其生效。
371.2.a.	当某个可以应用替换效果的事件发生时，控制该替换效果的玩家可以选择是否要让该替换效果对该事件生效。
371.2.b.	如果玩家选择不生效，则视为该效果在本回合内未生效。 举例：“基兰 - 时间法师”的描述为：“每回合限一次，如果我位于战场上，若你要打出一名指示物单位，则你可以选择改为打出该指示物单位和它的一名复制体。”当其控制者打出指示物时，可以选择不让替换效果对该事件生效。若如此做，则该控制者可以选择让该替换效果对之后某个打出指示物的事件生效。
372.	如果针对同一事件产生多个替换效果，则在执行时，由受影响物体的控制者来决定替换效果的生效顺序。
372.1.	如果受影响的是玩家，则由该玩家决定替换效果的生效顺序。
372.2.	如果受影响的是未受控制的战场，则由当前回合玩家决定替换效果的生效顺序。
373.	如果有多个可让替换效果生效的事件同时发生，则应逐个处理各事件的替换效果，且同属一个控制者的多个替换效果可以按其控制者所选定的顺序生效。 举例：同一名玩家控制的两名单位在同一次清理中被摧毁。该玩家还控制着“中娅沙漏”。此时，该玩家必须决定让“中娅沙漏”先对哪个事件生效。
373.1.	这些事件虽是同时发生的，但替换效果的生效存在顺序。如果由多个控制者控制的替换效果将同时执行，则按回合顺序执行。
373.1.a.	执行替换效果时，其指示包含的游戏行动会优先于任何同时发生的未被调整的事件执行。 举例：两名单位同时被摧毁。其中一名单位的摧毁被替换为移除所受伤害、进入休眠状态并被召回。该单位的伤害移除、休眠和召回将会在另一名单位被摧毁前执行。
373.2.	当替换效果对同时发生的多个事件生效时，每个替换效果只能按照一个顺序对任意数量符合替换条件的事件生效。 举例：“索拉卡 - 星尘逆旅”的描述为：“如果你在此处控制的另一名单位将被摧毁，且该单位的战力低于我，则改为移除其所受伤害，让其变为休眠状态，并将其召回。”索拉卡和两个1[M]的“随从”在同一战场上同时被摧毁，同时还有两个位于基地的1[M]“随从”被摧毁。索拉卡被摧毁时贴附有“守护天使”，该装备为索拉卡的规则文本添加的效果为：“如果我被摧毁，则改为摧毁守护天使。移除我受到的伤害，让我变为休眠状态，并将我召回。”在这种情况下，替换效果对不同事件生效的顺序存在多种可能：如果索拉卡的替换效果先生效，则她能救下与她位于同一战场的随从，但救不了位于基地的随从。如果“守护天使”添加的替换效果随后生效，则这样虽然能救下索拉卡，但她不能再让她的替换效果对基地内的随从生效，因为她的替换效果已对其被摧毁时同时发生的其他事件生效。如果“守护天使”添加的替换效果先生效，则它会救下索拉卡并将她召回基地，之后当索拉卡的替换效果生效时，就只能救下基地中的随从。
373.2.a.	多个按顺序发生的替换效果，会对一系列同时发生的事件连续生效，过程中没有中断。
373.2.a.1.	针对另一个替换效果结果的事件或游戏行动进行替换的替换效果，不会中断结果遭替换的替换

	效果的生效顺序。
374.	替换效果的控制者，就是控制替换效果来源的玩家。
375.	如果替换效果对应生效的事件将受生成该事件的游戏效果调整，或该事件的结果将受引用被替换事件的关联技能中的游戏行动调整，则该替换效果会继承此类调整。 举例：“寻宝猎人”的描述为：“每当我移动时，打出一个休眠的‘金币’装备指示物。”某个替换效果为：“如果你将打出一个装备指示物，则改为打出该指示物与它的一个额外复制体”。此替换效果对打出“金币”装备指示物的事件生效。由此产生的额外复制体也会继承“休眠”调整，因而处于休眠状态。 举例：另一替换效果为：“如果你将打出一个指示物，则改为抽一张牌。”“寻宝猎人”技能的调整无法应用，所以可以将其无视。 举例：某个法术的描述为：“打出一个活跃的3[M]‘机器人’指示物”。然后进行一次：给予其[瞬息]。”某个替换效果为：“如果你将打出一个单位指示物，则改为打出该指示物与一名1[M]的‘随从’”，该效果对创造“机器人”指示物的事件生效。“随从”将以活跃状态入场，并被给予[瞬息]。
376.	主动技能
377.	主动技能是一种可重复效果，带有一定费用。这类技能也要经过加入结算链、进行结算的过程，与打出卡牌的过程类似。 想获取更多有关信息，请查阅规则***349.***打出卡牌。
377.1.	主动技能的卡牌文本格式为：费用 + 冒号 + 具体效果。 例如：“[2]：抽一张牌。”就是一个主动技能。其费用为2点法力。其效果为抽一张牌。
377.2.	卡牌文本会以“使用”或“打出”字眼来指代主动技能的激活。
377.2.a.	如果触发条件包含“使用”或“打出”主动技能，那么当该主动技能结算时即满足此条件。
377.2.b.	如果主动技能存在一定的“使用”或“打出”条件，则必须满足该条件才能激活此技能。 举例：“绵绵魄罗”的描述为：“打出两个1[M]的‘战鹰’单位指示物，它们拥有[法盾]。我必须位于战场上才能使用此技能。”绵绵魄罗必须位于战场上才能激活该技能。
377.3.	主动技能会使用结算链。
377.3.a.	宣告激活技能。
377.3.a.1.	技能会进入结算链，但因为没有专门代表该技能的卡牌，所以需要玩家自行记录此时结算链为闭环状态。
377.3.b.	继续执行结算链。
377.3.b.1.	遵循规则**398.** “打出或激活技能”中的步骤。此技能将变为待处理的结算链项目。
377.3.b.2.	对手可依规则进行响应，此过程如同有卡牌进入结算链。
377.3.b.3.	如果没有采取进一步行动，则开始执行该主动技能。
378.	控制主动技能来源的玩家决定何时以及是否激活该技能。
378.1.	如果主动技能的来源不受任何玩家控制，且该来源不是战场，则该来源的所属者决定何时以及是否激活该技能。
378.2.	某些主动技能会规定，其来源的控制者或所属者以外的一名或多名玩家也可以激活该技能。这些玩家可以决定何时以及是否激活该技能。
379.	主动技能会出现在游戏物体和部分法术卡牌上。
380.	大部分情况下，只有当单位位于场地上时才能激活。
381.	所有主动技能都只能在相应玩家的回合和开环状态下激活。
381.1.	如果该主动技能的来源由某位玩家控制，则必须在其控制者回合的主阶段，且该回合处于开环状态时激活。

381.2.	如果该主动技能的来源不受任何玩家控制，且该来源不是战场，则必须在所属者回合的主阶段，且该回合处于开环状态时激活。
381.3.	如果该主动技能规定来源的控制者或所属者以外的一名或多名玩家可以激活该技能，则必须在激活技能玩家回合的主阶段，且该回合处于开环状态时激活。
382.	触发式技能
383.	触发式技能是一种可重复效果，在满足特定条件时即会触发。
383.1.	触发式技能的识别标志为技能描述中出现的“当/每当……时”（中间为一个游戏行动或事件）、“在……时”（中间为回合流程中的一个时间点），又或者“（第）N次”（后面跟随一个游戏行动或事件）字样。 举例： “当你征服此处时，你可以选择消耗一个增益，以此抽一张牌。” “在你回合结束时，让两枚符文变为活跃状态。” “每回合首次，当我移动时，你可以选择让一个其他休眠的物体变为活跃状态（包括传奇和符文）。”
383.1.a.	标识着触发式技能的表述并不一定总是出现在句子或技能描述的开头。
383.1.b.	如果某个技能的触发条件是“（第）N次”发生某事，而该条件同时多次得到满足，则控制者需要从中选择一次作为触发的时机。该技能只会在选中的时机触发一次。 举例：“残响之魂”的描述为：“每回合首次，当你的另一名友方单位被摧毁时，抽一张牌。”该技能在本回合尚未触发过。其他两名友方单位同时被摧毁（比如说因为受到战斗伤害）。“残响之魂”的控制者可以从这两次被摧毁事件中选择一次来触发其技能。
383.2.	触发式技能具有条件和效果。
383.2.a.	条件是指包含“当**/**每当**……**时”、“在**……**时”，或者“（第）**N**次”的子句。
383.2.a.1.	如果某个附加条件分句紧跟在条件之后，则只有该附加条件成立时，该条件才视为满足。此类条件分句属于触发条件的一部分，而非效果的一部分。 举例：“娑娜 - 清心谐律”的描述为：“在你回合结束时，如果我位于战场上，则让最多四枚友方符文变为活跃状态。”虽然一到回合结束步骤就会满足她的触发式技能条件，但只有她在触发条件满足时位于战场上时，她的触发式技能才会进入结算链。如果她因该触发式技能受到反应而被移出战场，该技能仍会结算。 举例：“暴走萝莉”的描述为：“在你的回合开始阶段，如果你的手牌不足两张，则再抽一张牌。”英文版中的“如果你的手牌不足两张”这一条件分句并非紧跟在触发条件之后，因此它属于效果的一部分，而非条件。
383.2.b.	效果是指不属于条件部分的指示。
383.2.c.	触发条件会在可能引发它的事件处理完毕后再进行判定。除非该条件检查的是该触发式技能来源的离场事件。
383.2.c.1.	假如一个游戏物体拥有一个只在特定区域才能生效的触发式技能，如果它在触发条件满足的同时进入了该特定区域，则技能会在判定后随即触发。 举例：“不朽凤凰”的技能描述为“当你使用法术摧毁一名单位时，你可以选择支付[1]和[C]，以此从废牌堆中将我打出。”当你用法术摧毁一个单位后，即便被法术摧毁的单位就是“不朽凤凰”，但只要“不朽凤凰”位于你的废牌堆中，该技能就会立即触发。
383.2.c.2.	不过，如果一个游戏物体在触发条件满足的同时离开了使该触发效果生效的区域，则其触发条件将被视为判定失败。 举例：“维克托 - 领袖”的技能描述为“如果我在场上，则每当你的另一名非‘随从’单位被摧毁时，打出一名1[M]的‘随从’单位指示物到你的基地。”当你控制的另一名非随从单位被摧毁后，如果维克托在战场上，则该技能会立即触发。如果维克托和你控制的另一名非随从单位在同一个游戏行动期间被摧毁（例如由于“过载能量”造成的伤害导致二者同时在清理步骤中被摧毁），则该技能不会触发。

383.2.c.3.	如果一个游戏物体拥有以该游戏物体离开场上为条件的触发式技能，那么该触发式技能会在该游戏物体改变区域之前立即进行处理。 举例：如果一个游戏物体拥有[绝念]技能（该技能会在该游戏物体被摧毁时触发），则会在该游戏物体被摧毁这一事件期间、于该游戏物体放入废牌堆之前，就处理该技能并将它置于结算链上。 举例：“无主宝藏”有一个在其“离场”时触发的触发式技能。此类触发式技能会在“无主宝藏”通过移动到另一个区域完成离场的行动之前，被处理并置于结算链上。
383.2.c.3.a.	游戏物体离场时触发的触发式技能，会在所有替换效果都处理完毕之后才会触发并置于结算链上。如果某个替换效果导致游戏物体未以相应方式离开场上，则相关的触发式技能将不会触发。 举例：如果一名单位被摧毁的事件被替换为该单位被移除所受伤害、进入休眠状态和被召回的事件，则该单位的[绝念]技能将不会触发，因为摧毁事件已被替换，并未发生。 举例：如果“无主宝藏”的“被摧毁”被替换为“被放逐”，该技能仍会在放逐行动执行前触发。
383.2.c.3.b.	在处理触发式技能时，应根据需要记录有关该触发式技能来源或当时游戏状态的信息，以便处理由此产生的触发式技能。 举例：一名单位的部分描述为：“当我离场时，对我原先所在位置的一名单位造成2点伤害。”其控制者对该单位打出“择日再战”，让其返回手牌。在该单位返回手牌之前，其触发式技能会被放入结算链，并记录有关该单位的必要信息。在确认该触发式技能时，我们可以通过记录的信息确定该单位之前的所在位置。
383.3.	条件满足时，触发式技能就会和主动技能一样行动，被放置到结算链。
383.3.a.	如果触发式技能的效果开头为“你可以选择”或“该玩家可以选择”，则其来源的控制者将在确认阶段选择是否执行该触发式技能。 举例：“控潮者”拥有“当你打出我时，你可以选择另一处位置受你控制的一名单位，然后把我移动到其所在位置，再将其移动到我原来的位置”的效果。其中的“你可以选择”出现在效果的开头，因此该选择代表是否执行该触发式技能。
383.3.a.1.	当“可以选择”以这种形式出现时，其所表示的选择仅为是否执行该触发式技能。
383.3.a.2.	如果该触发式技能的控制者在确认阶段选择不执行该触发式技能，则该技能将从结算链中移除，并视为未触发。
383.3.a.3.	当“你可以选择”或“该玩家可以选择”出现在触发式技能效果的后半部分时，则该选择将在结算阶段决定。 举例：“奥恩 - 铁匠”的描述为：“当你打出我时，或当我据守一处战场时，查看你主牌堆顶部的四张牌。你可以选择从中展示一件装备，并抽取该卡牌。然后回收其余的卡牌。”其中的“你可以选择”并非出现在效果的开头部分，因此该决定将在结算阶段做出。该技能始终会被确认并放入结算链。
383.3.b.	如果触发式技能包含指示中的费用，且该费用位于效果的开头部分，或紧跟在效果开头部分出现的“你可以选择”或“该玩家可以选择”之后，则该费用将视为该触发式技能的基础费用。 举例：“艾克 - 溯时洄光”的描述为：“[绝念][>] 回收我，以此让你的所有符文变为活跃状态。”在此情况下，“回收我，以此让你的所有符文变为活跃状态”便是出现在技能效果开头部分的指示中的费用，因此“回收我”被视为该触发式技能的基础费用。 举例：“缜密的调查员”的描述为：“当你打出我时，选择一名对手。让对手展示自己的手牌。你可以选择支付2经验，从其手牌中选择一张卡牌。若如此做，则让该对手弃置该卡牌，并抽一张牌。”两个部分。“支付2经验”是指示中的费用，但由于它并非出现在效果的开头部分，因此不会被视为该触发式技能的基础费用。“支付2经验”将在结算时执行。
383.3.b.1.	必须支付此费用，才能确认将该触发式技能加入结算链。

383.3.c.	触发式技能可以在任意玩家的回合中放置到结算链，无论闭环状态或开环状态。
383.3.d.	如果同一时间有多个触发式技能被触发，则由控制技能的玩家选择它们放置到结算链的顺序。
383.3.d.1.	如果同时触发的多个触发式技能由多个不同玩家控制，则从回合玩家开始，随后按照回合顺序，每名玩家依次将自己的触发式技能放置到结算链。
383.3.e.	部分触发式技能的触发限制为“每回合限一次”或“每回合限N次”。
383.3.e.1.	此类触发式技能每回合只会执行指定次数。若其触发条件已满足，但该技能已执行指定次数，则不会触发。
383.3.e.2.	如果触发式技能效果的开头部分指示“你可以选择”或“该玩家可以选择”，则其控制者可以选择是否执行该技能。
383.3.e.2.a.	在触发式技能的确认阶段，控制该触发式技能的玩家可以选择执行该技能。
383.3.e.2.b.	如果选择不执行，则该技能将从结算链中移除。 举例：一名玩家控制的单位的部分描述为“每回合限一次，当一名敌方单位被摧毁时，你可以选择将其放逐。”当一名敌方“随从”指示物被摧毁时，该触发式技能将进入结算链。如果该玩家在确认阶段选择不执行该技能，则该技能将从结算链中移除。当“强强魄罗”在本回合的稍后时候被摧毁时，该玩家可以选择触发该技能。
383.4.	部分常见的条件表述会明确地定义其使用范围、以及其它与之相关的效果属性。
383.4.a.	打出效果：这类触发式技能的条件包括“拥有打出效果的常驻牌被打出到场上”。
383.4.a.1.	这类条件在单位牌上的表述通常是“当你打出我时……”，在装备牌上则是“当你打出此牌/此装备时…”。
383.4.a.2.	这类触发式技能会在与这些效果对应的常驻牌已确认并进场后，作为待处理项目放入结算链。
383.4.a.3.	这类触发式技能可以被称为打出效果。
383.4.a.4.	当另一个物体被打出时触发的技能不被视为打出效果。
383.4.b.	指目标效果：这类触发式技能的条件包括“选择游戏物体为目标”。
383.4.b.1.	这类条件的表述通常为“当你选择我时……”或“当你选择一个[游戏物体]时……”。
383.4.b.2.	在法术或技能将相应游戏物体选作目标后，这类触发式技能会作为待处理项目被放入结算链。
383.4.b.3.	尽管此类技能的条件中使用了“选择”一词，但它们只有在将相应游戏物体被选作目标时才会触发。 想获取更多有关何为目标选取的信息，请查阅规则***355.6.***目标选取。
383.4.b.4.	这类触发式技能可以被称为指目标效果。
383.4.c.	征服效果：这类触发式技能的条件包括“单位参与并成功征服战场”。
383.4.c.1.	这类条件的表述通常是“当我征服一处战场时……”和“当你征服一处战场时……”。
383.4.c.2.	这类触发式技能仅包含在征服行动发生时由在场的单位触发的技能，或引用执行征服行动的玩家的技能。
383.4.c.2.a.	当一名玩家通过征服获得一处战场的控制权并获得1分时，位于该战场上的单位对应的征服技能将作为待处理项目放入结算链。

383.4.c.2.b.	当控制触发来源的玩家完成征服这一条件满足时，任何引用该玩家征服行动的征服技能都会被放入结算链，成为待处理项目。
383.4.c.2.c.	如果本该获得一分的征服行动以任何方式被撤销或替换，该征服效果依然会触发。
383.4.c.3.	这类触发式技能可以被称为征服效果。
383.4.d.	据守效果：这类触发式技能的条件包括“当玩家在开始阶段中因据守获得分数时，该单位位于战场上”。
383.4.d.1.	这类条件的表述通常为“当我据守时……”和“当你据守时……”。
383.4.d.2.	这类触发式技能仅包含在据守行动发生时由在场的单位触发的技能，或引用执行据守行动的玩家的技能。
383.4.d.2.a.	当一名玩家在其开始阶段通过据守维持一处战场的控制权并获得1分时，与位于该战场上的单位对应的据守技能将作为待处理项目放入结算链。
383.4.d.2.b.	当控制触发来源的玩家完成据守这一条件满足时，任何引用该玩家据守行动的据守技能都会被放入结算链，成为待处理项目。
383.4.d.2.c.	如果本该获得一分的据守行动以任何方式被撤销或替换，该据守效果依然会触发。
383.4.d.3.	这类触发式技能可以被称为据守效果。
383.4.e.	进攻触发：这类触发式技能的触发条件为“当一名单位或玩家在战斗中首次获得进攻方身份时”。
383.4.e.1.	这类条件的表述通常是“当我进攻时……”或“当你进攻时……”。
383.4.e.2.	这类触发式技能会在这些效果对应的单位在战斗中获得进攻方身份时作为待处理项目放入结算链。
383.4.e.2.a.	尽管一个单位可以在同一场战斗中多次获得和失去进攻方身份，但这类触发的条件每场战斗只会检查一次。
383.4.e.2.b.	如果触发条件包含除进攻之外的要求，且此类要求在单位获得进攻方身份时并不满足，则不会在该场战斗中触发。
383.4.e.3.	这类触发式技能可以被称为进攻触发。
383.4.f.	防守触发：这类触发式技能的触发条件为“当一名单位或玩家在战斗中首次获得防守方身份时”。
383.4.f.1.	这类条件的表述通常是“当我防守时……”或“当你防守时……”。
383.4.f.2.	这类触发式技能会在这些效果对应的单位在战斗中获得防守方身份时作为待处理项目放入结算链。
383.4.f.2.a.	尽管一个单位可以在同一场战斗中多次获得和失去防守方身份，但这类触发的条件每场战斗只会检查一次。
383.4.f.2.b.	如果触发条件包含除防守之外的要求，且此类要求在单位获得防守方身份时并不满足，则不会在该场战斗中触发。
383.4.f.3.	这类触发式技能可以被称为防守触发。
383.4.g.	部分效果可能会指示玩家“激活”其中一类具名的触发式技能。
383.4.g.1.	为此，该玩家需检查所有指定效果的条件，并将条件中的具名部分视为已满足。 举例：“清算人竞技场”的描述为：“当你据守此处时，激活此处所有单位的征服效果。”对于战场上的每名单位，你都需要检查其征服效果的触发条件是否已满足，并将条件中的征服部分视为已满足。如果征服效果的所有条件都已满足，该效果会被视为刚触

	发而加入结算链。如果除征服部分外的其他条件有任何一项未满足，则该效果不会加入结算链。 举例：一个法术的描述为“激活你的装备的打出效果”。对于你控制的每件装备，均视其为刚打出，并检查装备的其他条件。如果打出效果的所有条件都已满足，该效果会被视为刚触发而加入结算链。
383.4.g.2.	尽管条件中的具名部分视作已满足，但对应的事件实际上并未发生。 举例：“绯红印记树怪”是一名单位，其部分描述为：“你征服此处时的征服效果额外触发一次。”“清算人竞技场”是一张战场牌，其描述为：“当你据守此处时，激活此处所有单位的征服效果。”由于以这种方式激活的征服效果，并非因为你实际征服此处而触发，因此此类征服效果不会因“绯红印记树怪”的被动技能而额外触发一次（如果它位于该位置）。
384.	对常驻牌产生的影响
384.1.	在场上时通常会启用。
384.2.	只有在场上时，常驻牌的触发式技能才能对其条件进行判定。
385.	对场地外卡牌产生的影响
385.1.	触发式技能对场地外卡牌的影响，取决于其所在区域的信息隐私等级。
385.2.	处于场地外的触发式技能将自行描述其适用的条件。 举例：触发式技能“每当你征服一处战场时，你可以选择弃置一张手牌，以此让此牌从你的废牌堆中返回你的手牌”，只会在该卡牌处于废牌堆时触发，且无法在别的位置触发。
386.	部分替换效果、被动技能和触发式技能会以“每回合限一次”、“每回合限N次”、“在你的每个回合中限一次”或“在你的每个回合中限N次”开头。
386.1.	此类替换效果和触发式技能每回合只会对指定数量的事件生效，或每回合只会执行指定次数。这些效果在执行该数量的次数，或对该数量的事件生效后，在同一回合内将无法再对之后的事件生效。
386.2.	如果此类触发式技能效果的开头部分指示“你可以选择”或“该玩家可以选择”，或者此类替换效果指示玩家“可以选择”替代符合条件的事件，则该技能的控制者可以选择是否执行或应用该技能。
386.2.a.	对于替换效果，当某个可以应用替换效果的事件发生时，控制该替换效果的玩家可以选择不让该替换效果对该事件生效。对于触发式技能，在触发式技能的确认阶段，控制该触发式技能的玩家可以选择不执行该技能。
386.2.b.	如果玩家选择不应用替换效果，则视为该效果本回合内还没生效过。如果玩家选择不执行该触发式技能，则该技能将从结算链中移除。 举例：“基兰 - 时间法师”的描述为：“每回合限一次，如果我位于战场上，若你要打出一名指示物单位，则你可以选择改为打出该指示物单位和它的一名复制体。”当其控制者打出指示物时，可以选择不让替换效果对该事件生效。若如此做，则该控制者可以选择让该替换效果对之后某个打出指示物的事件生效。 举例：一名玩家控制的单位的部分描述为“每回合限一次，当一名敌方单位被摧毁时，你可以选择将其放逐。”当一名敌方“随从”指示物被摧毁时，该触发式技能将进入结算链。如果该玩家在确认阶段选择不执行该技能，则该技能将从结算链中移除。当“强强魄罗”在本回合的稍后时候被摧毁时，该玩家可以选择执行该技能。
386.3.	对于此类被动技能，在其对指定数量的事件生效之前，它会持续处于激活状态；达到指定数量之后便会变为未激活状态。
386.3.a.	如果此类被动技能在“每回合限一次”之后以“你可以选择”或“该玩家可以选择”作为技能描述的开头，则该被动技能来源的控制者可以选择是否将该技能应用于相关事件。若不如此做，则该被动技能将在该事件中被无视。 想获取更多有关信息，请查阅规则***764.***无视效果。

387.	内嵌式触发
388.	内嵌式触发：这类触发式技能在条件满足时会创造一个或多个结算链项目。
388.1.	内嵌式触发通常会表述为“进行N次：”或“执行以下效果：”。
388.1.a.	如出现“进行N次”的表述，此类内嵌式触发在条件满足时会被放入结算链N次。
388.1.b.	如出现“执行以下效果（中的X项）：”的表述，该效果将指定在满足条件时，哪些相关的内嵌式触发会加入结算链。
388.2.	如果内嵌式触发具有条件，则条件的表述会写在效果之前。如果技能描述中没有条件的表述，则内嵌式触发始终会被放入结算链。
388.3.	如果内嵌式触发具有条件，则条件的表述会遵循与触发式技能相同的格式。
388.4.	如果内嵌式触发的效果的开头部分指示 “你可以选择”或“该玩家可以选择”，则其来源的控制者在确认阶段选择是否执行该内嵌式触发。 举例：“涌泉之恨”是一张法术牌，其部分描述为：“然后，如果该单位战力不高于3，则进行一次：你可以选择支付[A]，以此将此牌从废牌堆中打出。”该内嵌式触发会在该法术结算时加入结算链，随后，在确认该内嵌式触发时，其控制者将决定是否执行该效果。如果选择不执行，则该效果将从结算链中移除。
389.	内嵌式触发会使用结算链。
389.1.	创造一个新技能，并将其作为待处理项目放入结算链。 想获取更多有关信息，请查阅规则***399.***打出或激活技能。
389.2.	如果一个内嵌式触发创造了多个待处理项目，则每个待处理项目会按顺序创造，但除了将其放入结算链这一首要步骤外，不会执行其他步骤。 想获取更多有关信息，请查阅规则***399.***打出或激活技能。
390.	延迟技能
391.	延迟技能是一种会指定时间窗口，并在该时机内生效的技能。
391.1.	延迟技能可能是其他任何类型的技能，并且除了延迟技能的属性之外，还包含该其他类型的所有属性。
391.2.	延迟触发：这类触发式技能的识别标志为回合内一个特定时机的表述，或将触发式技能限制在特定时间段内的表述。
391.3.	延迟替换：这类替换效果的识别标志为指定其在特定时机将特定效果替换，或者在结算效果描述中有“（第）N次”的表述。
391.3.a.	部分延迟替换会以“然后将其回收”或“然后将其放逐”的形式出现，引用由关联技能或指示打出的结算链项目。这种延迟替换实际上是一种简写，相当于“如果它在成为已确认的结算链项目后将要离开结算链，且离开结算链不是由其自身执行指示导致的，则改为执行指定的游戏行动”。
391.4.	延迟被动技能：这类被动技能仅会在一个特定的时间窗口内生效。延迟被动技能生效的时机会在发动该技能的效果中表明。
391.5.	延迟关联技能是由其他技能产生，并引用该技能或其所影响的游戏物体，而不是引用特定时间窗口的关联技能。
391.5.a.	如果该技能影响了某个游戏物体，则只要该游戏物体处于合法的区域内，该延迟关联技能的窗口就会持续存在。
391.5.b.	如果延迟关联技能引用了技能的来源，只要该来源位于合法的区域内，其时机窗口就会持续存在。
391.5.c.	延迟关联技能的合法区域，将由生成该技能的关联技能自动确定。
391.5.c.1.	如果关联技能导致受影响的游戏物体被移动到非场地区域，则相应延迟关联技能的合法区域将是该游戏物体被移动到的区域。

391.5.c.2.	否则，合法区域就是关联技能被触发或打出时所在的区域，或者受影响的游戏物体被影响时所在的区域。
392.	延迟技能的结算和激活方式与其所影响的技能相同，但仅会在创建该延迟技能的效果所指定的时机生效。 举例：“邪鸦魔典”的描述为“你在本回合内打出的下一个法术造成1点额外伤害。”这个延迟被动技能仅会为你打出的下一个法术被动增加1点额外伤害。指定的时机为“下一个法术”，而“1点额外伤害”则是被动技能。 举例：“诺克萨斯断头台”的效果为“选择一名单位。在它本回合下次受到伤害时，将其摧毁。”指定时机为“当选定的单位受到伤害时”，而“将其摧毁”则是延迟触发式技能的效果。
393.	延迟技能与单位或装备无关；它们是由其他技能或法术创建出的效果。因此，无论创建该延迟技能的来源是否还在场上，当条件满足和/或特定时间到来时，这些技能都会执行。
394.	关联技能
395.	关联技能是由多个技能组成的技能组合，其中作为组件的一个或多个技能会引用同一技能组合中的其他技能。
395.1.	组件技能可以通过直接引用其他技能，或引用被其他技能影响或提及的游戏物体，来关联同一技能组合中的其他技能。
396.	这组技能必须存在于同一个游戏物体卡面上印刷的效果或规则文本，或是都由同一来源赋予另一个游戏物体，才能组成关联技能。 举例：“Z型驱动”是一件武装装备，其部分规则文本为“支付[3]和[B]，放逐此牌：打出所有因此牌效果被放逐的单位，无视费用。”“Z型驱动”的效果文本为：“[绝念][>] 放逐我。”其提供的[绝念]技能与“Z型驱动”的主动技能相关联。
397.	关联技能的组件技能可以由任意类型的技能组成。
398.	引用受同组其他技能影响的游戏物体的组件技能，只能跟受其所关联同组技能影响的游戏物体产生互动。 举例：“Z型驱动”是一件武装装备，其部分规则文本为“支付[3]和[B]，放逐此牌：打出所有因此牌效果被放逐的单位，无视费用。”如果有并非以同一组合当中的组件关联技能而被放逐的其他单位，则这些单位无法在结算该主动技能时打出。
399.	打出或激活技能
400.	打出或激活技能时，需遵循与打出卡牌相同的步骤。
401.	放入结算链的技能会成为待处理项目，直到它们完成打出的步骤。
401.1.	当技能完成打出步骤后，它会像法术一样变为已确认的结算链项目。
401.2.	当[获得]资源效果的技能确认后，它会像打出单位或装备一样立即结算。
402.	1.激活或触发技能
402.1.	将代表该主动或触发式技能的待处理项目放入结算链。需要强调的是，尽管没有卡牌代表此结算链项目，此操作仍会创建一个闭环状态。 想获取更多有关信息，请查阅规则***349.***打出卡牌。
402.2.	如果当前正在结算一个游戏效果，则继续结算，而不是继续以下步骤。
403.	2.做出相关的选择
403.1.	如果触发式技能效果的前半部分是“你可以选择”或“其可以选择”，则该技能的控制者需要决定是否发动该触发式技能。
403.1.a.	如果该玩家选择此刻不发动该触发式技能，则该技能将从结算链中移除。
403.2.	做出此技能所需的全部选择，如目标、模式或其他相关的决定。 想获取更多有关信息，请查阅规则***349.***打出卡牌。
403.3.	如果一个主动技能没有合法的选项，则无法激活。

403.4.	如果已经放入结算链的触发式技能没有足够的选项来做出合法选择，则立即将其从结算链中移除。该技能不再是待处理项目，但也不会成为已确认的结算链项目。
403.4.a.	这并不等于技能被无效化。
403.4.b.	如果存在合法的选项，则技能的控制者必须进行选择。控制者不能拒绝执行这个触发阶段。
404.	3.确定总费用
404.1.	确定技能的基础费用。
404.1.a.	主动技能的费用会写在其描述文本中的冒号前。
404.1.b.	触发式技能通常没有基础费用，只因其触发条件满足而被放入结算链。
404.1.b.1.	如果触发式技能包含指示文本中的费用（例如“[执行X]，以此[执行Y]”），则该费用视为基础费用。 想获取更多有关指示文本中的费用的信息，请查阅规则***204.3.***。
404.2.	将上一步骤中做出的选择所导致的增减应用到费用中。 想获取更多有关信息，请查阅规则***349.***打出卡牌。
404.3.	施加其它必要的增减费效果。 想获取更多有关信息，请查阅规则***349.***打出卡牌。
405.	4.支付费用
405.1.	支付之前步骤中确定的费用。 想获取更多有关信息，请查阅规则***349.***打出卡牌。
405.2.	到了这一阶段，玩家可以拒绝为触发式技能支付其产生的费用。如果玩家选择拒绝支付，此技能将不再被视作待处理项目，并会从结算链上移除。它将不会成为已确认的结算链项目。
405.2.a.	这并不等于技能被无效化。
406.	5.检查合法性
406.1.	确保此技能的目标依然合法。
406.2.	确保此技能的效果不会创造出非法状态。如果此技能会创造出非法状态，则按卡牌创造非法状态时的方式进行结算。 想获取更多有关信息，请查阅规则***349.***打出卡牌。
407.	6.继续游戏
407.1.	此技能不再处于待处理状态。
407.2.	此技能变为已确认的结算链项目。
407.3.	如果结算链中有其他待处理结算链项目，则其控制者立即执行剩余的打出步骤。
407.4.	其他玩家有机会在法术和技能结算前打出**[**反应**]**卡牌，作为应对。 想获取更多有关信息，请查阅规则***327.***结算链。
407.5.	否则便执行此技能，执行方式与法术相同，然后从结算链中移除此结算链项目。
408.	游戏行动

409.	游戏行动指的是玩家可以在游戏过程中执行的行动。
410.	除非另有说明或指示，否则玩家只能在自己的回合中执行游戏行动。
411.	游戏行动分为两种：
411.1.	自决行动
411.1.a.	自决行动是一种游戏行动，可在玩家回合处于普通开环状态时的任意时机执行。 想获取更多有关信息，请查阅规则***307.***回合状态。
411.1.b.	玩家可在自己的回合中进行任意数量的自决行动。
411.1.b.1.	必须满足适用条件。
411.1.b.2.	必须支付必要费用。
411.1.b.3.	不得导致任何被禁止的游戏动作被执行、或出现被禁止的游戏状态。 举例：玩家无法使用“标准移动”的自决行动将单位移动至已经由两位其他玩家的单位占据的战场。
411.2.	限定行动
411.2.a.	限定行动是指由法术、技能或回合进程中的情景规定玩家执行的游戏行动。玩家无法自行决定执行是否执行这些行动。
411.2.b.	这些行动只有在执行某个特别指定玩家进行某些活动的效果时，或在回合中的指定情景下才能执行。 举例：玩家可以在自己的抽牌阶段进行抽牌，也可以在获得法术或技能指示时进行抽牌。除此之外，玩家无法在其它时间自主选择进行抽牌。
412.	责任划分
412.1.	游戏行动最多可由一名玩家负责。由执行游戏行动的玩家对其负责。 举例：“清理门户”是一张法术牌，描述为：“每名玩家选择并摧毁一名自己的单位。”当该法术结算时，每名玩家各自挑选一个受自己控制的单位并将其摧毁，玩家各自为自己单位的摧毁负责。
412.2.	如果游戏行动由游戏流程执行，而非由任何玩家执行，则该游戏行动不归任何玩家负责。
412.3.	特定规则会指定某个玩家对游戏行动承担通常不需要该玩家担负的责任。
412.4.	如果有技能是在当“你”执行某行动时触发，则该技能会在你负责的游戏行动发生时触发。 举例：某件装备的描述为“当你移动一名敌方单位时，你可以选择让此牌变为休眠状态，以此[眩晕]该单位。”每当你负责的移动类游戏行动导致敌方单位移动时，该效果都会触发。如果对手打出一个如此描述的法术：“选择一处战场。每位玩家都可以选择将不由其控制的一名单位移动到该战场。”且有位控制前述装备的玩家选择移动敌方单位，则其装备会触发。
412.5.	请注意，特定游戏行动（尤其是摧毁行动）可以归因于法术和技能。行动的归因，与特定玩家需为摧毁游戏行动负上的责任并非同一概念。
412.5.a.	法术和技能的归因可以是游戏行动，但责任则会归属到玩家。
412.6.	某些游戏效果可能会检查玩家是否“使用”某个游戏物体进行了游戏行动。为此，如有必要，该游戏行动的归因必须为该游戏物体的法术或技能，玩家必须控制该游戏物体的法术或技能，并且该游戏行动的责任必须归属至该玩家。
412.6.a.	通过一个游戏物体的效果文本赋予另一个游戏物体技能，在这种情况下责任同时归属于这两个游戏物体。
413.	行动类型（非详尽列表）
414.	抽牌
414.1.	抽一张牌是指从某区域拿取一张牌，并将其添加到玩家的手牌中。

414.1.a.	除非另有说明，否则抽牌即为从主牌堆的顶部抽取卡牌。
414.2.	这是一个限定行动。
414.2.a.	每位玩家在自己回合的抽牌阶段抽1张牌。
414.2.b.	当其它游戏效果指示玩家抽牌时，玩家便可以抽牌。
414.3.	该行动的表达格式为“抽X张牌”。
414.4.	如果玩家试图抽取的卡牌多于主牌堆中的可用卡牌，则采取以下行动：
414.4.a.	有多少牌，抽多少牌。
414.4.b.	执行燃尽。 想获取更多有关信息，请查阅规则***432.***燃尽。
414.4.c.	抽取完成抽牌行动所需的其余卡牌。
415.	休眠
415.1.	休眠是一种行动，用来表示场上的非法术游戏物体“耗尽了能量”。
415.1.a.	按照与激活相反的方式将卡牌旋转90度、或直接将卡牌横置于你面前，即可将其标记为“休眠”状态。
415.1.b.	已经处于休眠状态的游戏物体无法再次进入休眠状态。
415.1.c.	如果一名已经处于休眠状态的游戏物体被指示进入休眠状态，则不会发生任何额外情况。
415.2.	**“**休眠**”**是场上游戏物体的一种状态，可以被其它游戏效果和规则引用。
415.3.	这是一个限定行动。
415.3.a.	大部分的休眠行动都是用于支付主动技能或自决行动的费用。 举例：一名单位进行标准移动的费用，是进入休眠状态。
415.4.	当休眠被列为行动的费用时，这项行动必须能够完成，才能进行费用支付。 举例：一个法术的描述为：“你可以选择让一名友方单位进入休眠状态，作为打出我的额外费用。”如果一名友方单位已经处于休眠状态，则无法再以“使其进入休眠状态”的方式支付该法术的费用——因为其额外费用未得到支付。
415.5.	在技能中，休眠图标代表“让我/此牌进入休眠状态”的费用。其图样类似横置的卡牌。
416.	激活
416.1.	激活是一种行动，用来表示场上的非法术游戏物体能够进行行动。
416.1.a.	按照与休眠相反的方式，将卡牌旋转90度，以纵向置于你面前，即可将其标记为“活跃”状态
416.1.b.	已经处于活跃状态的单位无法再度变为活跃。
416.1.c.	如果一名已经处于活跃状态的单位被指示进入活跃状态，则不会发生任何额外情况。
416.2.	**“**活跃**”**是场上游戏物体的一种状态，可以被其他游戏效果和规则引用。
416.3.	这是一个限定行动。
416.3.a.	玩家在其回合的唤醒阶段，将其控制的所有非法术游戏物体设为活跃状态。
416.3.b.	玩家还可以通过效果或法术的指示，让场上的游戏物体变为活跃状态。
417.	回收

417.1.	回收卡牌是指玩家从特定区域选择一张或多张卡牌，然后将其放到相应牌堆的底部。
417.1.a.	主牌堆的卡牌被回收时，会回到主牌堆中。
417.1.b.	符文被回收时，会回到符文牌堆中。
417.1.c.	每名玩家回收卡牌时，都需要将其放回自己的主牌堆与符文牌堆。这与游戏指示由哪名玩家进行回收行动无关。
417.2.	这是一个限定行动。
417.2.a.	当其它游戏效果或费用指示玩家回收卡牌时，玩家必须从指定的区域回收卡牌。
417.3.	当回收被列为行动的费用时，这项行动必须能够完成，才能进行费用支付。 举例：“蔚 - 铲除者”拥有“从你的废牌堆回收一张卡牌：给予我在本回合内[M]+1”的技能。每次玩家激活此技能时，都需要从废牌堆中回收一张卡牌，作为支付费用。如果玩家的废牌堆中没有卡牌，则无法支付费用，因此无法激活技能。
417.4.	回收作为效果的一部分时，玩家必须从指定区域回收所有能被回收的卡牌。
417.5.	如果同时有2张或以上的卡牌被回收到主牌堆，则要以随机顺序放置到牌堆底部。 举例：“拾荒小能手”拥有“从你的废牌堆中回收三张牌，支付[1]，[E]：抽一张牌”的技能。要支付激活这一技能的费用，需要其控制者从自己的废牌堆中选择三张卡牌，将其以随机顺序放到主牌堆底部。
417.5.a.	如果同时有2张或以上的卡牌被回收到符文牌堆，则要以拥有者安排的顺序放置到牌堆底部。
417.6.	该行动的表达格式可能体现为“从[区域]回收X张牌。”这句话代表的行动为：由受到指示的玩家从相关区域中选择X张牌，将其回收。此类指示不会将回收的卡牌选取为目标。 举例：“蒙多医生 - 主治大夫”拥有“在你的回合开始阶段，从你的废牌堆中回收三张牌”的技能。在这个技能进行结算的过程中，其控制者要从自己的废牌堆中回收三张卡牌。如果该玩家的废牌堆中卡牌不足三张，则有多少就回收多少。
418.	造成
418.1.	法术、单位、技能和其他游戏效果可以对单位造成伤害。
418.1.a.	在战斗伤害步骤期间分配伤害不属于造成伤害，但会在分配完成时导致伤害被造成。
418.1.b.	对单位造成伤害，即是将相应数量的伤害标记在该单位上。
418.1.c.	伤害将分别标记在每名单位上。
418.1.d.	同一时间内，可以对多名单位造成伤害。
418.1.e.	有效伤害为数量等于或大于1点的正整数伤害。
418.1.e.1.	只有有效伤害可以被造成。 举例：某单位描述为“当我受到伤害时，给予我在本回合内[M]+2。”有玩家打出一个法术来抵挡该单位接下来将承受的3点伤害。如果再有玩家以该单位为目标打出“海克斯射线”，则该单位不会受到伤害，其触发式技能也不会触发。如果该玩家改为使用“虚空索敌”，则该单位会受到1点伤害，并触发其技能。
418.2.	只有伤害可以被造成。
418.3.	造成伤害是一种限定行动。
418.3.a.	分配伤害会在未指示造成伤害的情况下导致伤害被造成。 想获取更多有关信息，请查阅规则***461.***战斗。
418.4.	额外伤害是造成伤害行动的自有属性。
418.5.	额外伤害是一种可赋予造成伤害行动的属性，以提升其输出的伤害数量。

	想获取更多有关信息，请查阅规则***712.***额外伤害。
418.6.	造成伤害行动可能来自一个或多个来源。
418.6.a.	如果游戏效果未指明其来源，则描述造成伤害行动的游戏效果视为其来源。 举例：“虚空索敌”法术的效果为“对战场上的一名单位造成4点伤害。抽一张牌。”“虚空索敌”指示你造成的伤害，则视为伤害由“虚空索敌”造成。
418.6.b.	如果游戏效果未指明来源，则该来源视为此造成伤害行动的伤害来源。
418.6.b.1.	单位和法术都可以成为造成伤害行动中伤害的来源。
418.6.b.2.	技能可以成为造成伤害行动中伤害的来源。
418.6.b.2.a.	如果技能是造成伤害行动中伤害的来源，则创造出该技能的法术或单位也视为该造成伤害行动中伤害的来源。 举例：“钢铁弩炮”是一件装备牌，其描述为“[E]：对战场上的一名单位造成2点伤害。”装备和技能都是造成此伤害的来源。
418.6.b.3.	当法术或技能将单位指明为造成伤害行动中伤害的来源时，指示该单位的法术或技能不会被视为该造成伤害行动中伤害的来源。 举例：“决斗”是一张法术牌，其效果为“选择一名友方单位和一名敌方单位。这两名单位相互以自身战力给对方造成伤害。”“决斗”导致造成的伤害是由所选的单位造成，而非由“决斗”造成。
418.6.b.4.	除非另有说明，造成伤害的单位的控制者应该对该行动负责，而不是执行造成伤害行动的玩家。 举例：如果一名玩家以友方单位和敌方单位为目标打出“决斗”牌，敌方单位的控制者需要为其单位造成的伤害负责。该玩家控制的所有“当你造成伤害时”触发的效果都会被触发。
418.6.c.	在战斗期间因分配伤害而造成的伤害，其来源视为单位。
418.6.c.1.	因伤害分配而导致对防守方造成的伤害，其来源视为进攻方；同理，因伤害分配对进攻方造成的伤害，其来源视为防守方。
418.7.	造成伤害行动可通过战斗行动输出伤害，也可通过非战斗行动输出伤害。
418.8.	某些造成行动的描述为：“每……，便造成X……”。此类行动只会造成一次伤害。 举例：“锐雯 - 重铸而归”的部分描述为：“当我进攻时，选择此处的一名敌方单位。我身上每贴附一件武装，便对其造成2点伤害。”如果锐雯身上贴附了三件武装，则她会造成一次6点伤害，而不是三次2点伤害。
419.	移除伤害
419.1.	为单位清除伤害的过程，即为移除伤害。
419.1.a.	无论伤害以何等原因清除，都视为移除伤害。
419.2.	同一时间内，可以有多名单位被移除伤害。
419.3.	移除伤害是一种限定行动。
419.3.a.	玩家仅可在游戏效果的指示下或在回合中的特定时间点为单位移除伤害。
420.	打出
420.1.	玩家打出卡牌，是指将卡牌放置在结算链上并排队等待确认。 想获取更多有关信息，请查阅规则***349.***打出卡牌。 想获取更多有关信息，请查阅规则***337.***确认。
420.1.a.	默认情况下，玩家只能从其手牌或其选定英雄区域打出卡牌。

420.2.	这是一个自决行动。
420.2.a.	只要玩家有足够资源支付卡牌的相关费用且为卡牌做出合法选择，就可以打出卡牌。
420.3.	游戏效果可能会导致卡牌在结算过程中被打出。
420.3.a.	这会将打出视为限定行动。
420.3.b.	除非指示此次限定打出效果的游戏效果另有说明，否则须按照正常流程执行所有打出步骤。
420.3.b.1.	此类游戏效果可能会指定选择或列出其他效果，例如替代费用、被无视的费用、打出位置、目标，或其他通常在确认阶段做出的选择或处理的效果。
420.3.b.2.	此类游戏效果可能会根据场地状况指定选择或效果。在这种情况下，除非另有说明须提前检查，否则应在对由此产生的游戏物体进行确认时检查相关信息。 举例：“透骨尖钉”是一张法术牌，其部分描述为：“选择一处战场。让一名对手展示自己的手牌。你可以从中选择一名单位。该对手将该单位打出到该战场，无视一切费用。”对所选战场的检查，在该法术结算时进行，而不是在确认由此产生的游戏物体时进行。 举例：某张法术牌的部分描述为：“从你的废牌堆中打出一名单位到一处敌方占领的战场，无视其法力费用。”确认时，该玩家可以选择任意一处被敌方占领的战场来打出该单位。如果在确认该单位时不存在这样的战场，则该单位无法完成确认。 举例：“雷克塞 - 万类女皇”是一名单位，其描述为：“当我进攻时，你可以选择展示你主牌堆顶部的两张牌。你可以选择放逐一张牌，然后将其打出。如果以此方式打出的卡牌为单位，则可以选择将其打出到此处。回收其余的卡牌。”该进攻触发会在被打出单位的常规有效位置上添加一个权限，即“此处”。雷克塞技能中的“此处”是一个引用对象，会在该技能结算时对此信息进行检查。因此，它不会在确认被打出的单位时进行检查。
420.3.c.	如果玩家被指示按照这种方式打出卡牌，却没有符合条件的卡牌可以打出，则不会发生任何操作，且结算继续。
420.4.	某些技能则会在卡牌打出时触发，或者会检查卡牌是否打出。
420.4.a.	所有这类触发式技能会在卡牌效果的结算使打出卡牌的动作完成时触发。
420.4.a.1.	如果有游戏效果阻止了卡牌的结算（如卡牌被无效化），则以“卡牌打出”作为触发条件的技能也不会触发。 想获取更多有关信息，请查阅规则***426.***无效化。
420.4.b.	检查卡牌是否被打出的非触发式技能和条件子句，是通过引用这些卡牌是否已被确认来检查。 举例：一名玩家打出一个法术，但该法术因“蔑视”而被无效化。由该玩家控制的游戏物体的所有“鼓舞”技能都会生效。 举例：一名玩家打出一张法术牌，但该法术因“蔑视”而被无效化。如果该玩家打出“攻城锤”，并且该回合未打出其他卡牌，则其法力费用为[4]。
420.5.	如果某个效果引用了打出卡牌这一行动，但并非通过检查卡牌是否已打出的方式进行引用，则其所指的是将该卡牌加入结算链并排队等待确认的过程，即“打出”这一游戏行动。 举例：“星界灵鹭”是一名单位，其描述为：“当你打出每回合你的首张卡牌时，如果我位于战场上，则你在本回合内打出的下一张卡牌的费用减少[2]和[A][A]。”该效果会对下一张被执行打出行动（无论是自决行动还是限定行动）的卡牌施加减费。
421.	移动
421.1.	移动指的是游戏物体在场地上的两个位置之间移动的行动。 想获取更多有关移动的信息，请查阅规则***447.***移动。
421.2.	移动是一种限定行动。

421.2.a.	玩家只能在游戏效果或费用的指示下移动游戏物体。
421.2.b.	单位自有的标准移动也可能导致移动发生。 想获取更多有关标准移动的信息，请查阅规则***144***。
421.3.	单位自有的标准移动属于自决行动。
421.3.a.	费用：使单位进入休眠状态。
421.3.b.	效果：移动相应单位。
422.	待命
422.1.	将一张卡面朝下放在你控制的战场上，即视为让该卡牌进入待命状态。
422.2.	待命是一个自决行动。
422.2.a.	**[**待命**]**关键词可以让玩家在满足前提条件时，支付费用让手牌或英雄区域中带有**[**待命**]**关键词的卡牌进入待命状态。 想获取更多有关信息，请查阅规则***811.***待命。
422.3.	在战场上正面朝下放置的卡牌，其游戏属性和权限由将其放置在那里的效果决定。 举例：带有**[**待命**]**关键词的卡牌可以在其进入待命状态回合之后的任何一回合以[0]费用打出，这个规则是待命关键词的属性。
422.4.	如果一张正面朝下的卡牌将改变区域，或游戏结束，则由其所属者将其展示给所有玩家。 想获取更多有关信息，请查阅规则***128.***隐私。
423.	弃置
423.1.	弃置卡牌，是指将玩家手牌中的卡牌直接放进其废牌堆，而不激活或执行其卡面规则文本的行动。
423.1.a.	执行弃置行动的玩家，可以选择将哪些牌送入其废牌堆，也可以利用私密信息进行这一行动。
423.1.b.	时机为“当我被弃置时”的技能、或其它以“被弃置时”为触发时机的触发式技能，须在弃置卡牌的动作发生后执行其效果。
423.2.	弃牌是一种限定行动。
423.2.a.	当游戏效果或费用指示玩家弃置卡牌时，玩家就必须遵照指示行动。
423.3.	当弃置被列为行动的费用时，这项行动必须能够完成，才能进行费用支付。 举例：一张卡牌拥有“弃置两张手牌：对战场上的一名单位造成2点伤害”的技能。要激活此技能，该卡牌的控制者必须拥有至少两张手牌，且必须可以将两张手牌弃置。
423.4.	当弃置作为效果的一部分时，玩家必须从手牌中弃置所要求最大数量的卡牌。如果指示中要求的弃置卡牌数超过其手牌数量，则撤销进一步的弃牌指示。 举例：“卧底特工”拥有“[绝念][>] 弃置两张手牌，然后抽两张牌。（当我被摧毁后，发动此效果）”的技能。如果“卧底特工”的控制者拥有两张或以上手牌，则必须弃置两张手牌。如果该控制者仅有一张手牌，则需要弃置一张手牌，并撤销进一步的弃牌指示。如果该控制者没有手牌，则完全撤销弃牌指示。最后，无论其究竟弃置了几张手牌，都可抽两张牌。
423.5.	该行动的格式为“弃置X张牌”。
424.	眩晕
424.1.	眩晕指的是选择场地上的一名或多名单位，使其眩晕的行动。
424.1.a.	眩晕是一种二元状态——单位要么被眩晕，要么没有被眩晕。
424.1.a.1.	已经被眩晕的单位无法再次被眩晕。 举例：“星蚀先锋”拥有“每当你眩晕一名敌方单位时，让我变为活跃状态，且给予我在

	本回合内[M]+1”的技能。其控制者打出一张法术：“眩晕一个单位。”该控制者也可选择一个已经受到眩晕的单位作为目标，但若如此选择，星蚀先锋的技能便不会触发。
424.1.a.2.	受到眩晕的单位会在回合结束清理的3d步骤时失去眩晕状态。
424.1.b.	被眩晕的单位无法在战斗伤害步骤为伤害贡献战力。 想获取更多有关信息，请查阅规则***467.***战斗伤害步骤。
424.1.c.	被眩晕的单位仍须受到等同于或大于其全部战力的伤害才会被摧毁。
424.2.	眩晕是一种限定行动。
424.2.a.	玩家只能在游戏效果的指示下眩晕单位。
425.	展示
425.1.	展示指的是从一名或多名玩家无法获得信息的区域中拿起某张卡牌，并向所有玩家展示的行动。
425.1.a.	展示是一个临时状态，不是区域。
425.1.a.1.	其他卡牌（包括被展示的卡牌）均可引用被展示的行动。
425.1.a.2.	被展示的卡牌会留在所处的区域。 举例：一张卡牌从一名玩家的主牌堆顶部被展示后，仍是该玩家主牌堆的顶部卡牌。
425.1.a.3.	被展示的状态持续时间由游戏效果指定；如果没有指定持续时间，并且该状态是由法术或技能指示的展示行动引起，那么该状态会持续到该法术或技能完成结算为止。
425.1.b.	除非另有描述，被展示的卡牌只会暂时成为所有玩家均可知悉的信息，不会执行任何其他效果。
425.2.	展示是一种限定行动。
425.2.a.	玩家只能在游戏效果的指示下，从私密或隐秘区域展示卡牌。
425.2.b.	在《符文战场》的游戏过程中，玩家可以选择向一名或多名玩家分享私密信息。这一行动不会被视为“展示”，也不会触发任何在“卡牌被展示时”触发的效果。
425.3.	此行动的格式为“展示[区域]的X张牌。”或“展示[区域]。” 举例：“展示主牌堆顶部的2张牌”的执行方法为：从你的主牌堆顶部拿出两张牌，将其展示给所有玩家，让所有玩家清晰阅读并理解卡牌内容。当所有玩家都已获得机会查看并理解展示的信息后，将这两张卡牌以原有顺序放回主牌堆顶部即可。
425.3.a.	当明确指定被展示区域，但未指定卡牌数量时，指的是“当前在指定区域中的所有卡牌”。 举例：卡牌描述为“选择一名对手并展示你的手牌。被选择的玩家从你手牌中选一张牌。你可以选择在本回合内打出其余的牌（无视费用）。”当被要求展示手牌时，该玩家会展示其当前手牌中的所有卡牌。
425.3.a.1.	这些牌会被赋予展示状态。在指令执行后，任何后续进入该区域的卡牌都无需被展示。
425.4.	游戏效果可在卡牌被展示时，对受到展示的卡牌进行操纵或影响。
425.4.a.	卡牌被展示时，可受到进一步的操纵或使用。某些情况下，被展示的卡牌放回的区域也会受到调整。 举例：“展示你主牌堆顶部的两张牌。将其中一张加入你的手牌，并将另一张回收”的执行方法为：从你的主牌堆顶部拿出两张牌，将其展示给所有玩家，让所有玩家清晰阅读并理解卡牌内容。当所有玩家都已获得机会查看并理解展示的信息后，你可以从中选择一张放入手牌。未被你选中的一张则会被回收，放到主牌堆底部。
426.	无效化
426.1.	无效化指的是让玩家执行、激活或其他打出卡牌或技能的动作失去作用的行动。
426.1.a.	被无效化的卡牌或技能不会产生任何效果，并会被移出结算链。

426.1.a.1.	以这种方式从结算链中移出的卡牌会被放入废牌堆。
426.1.b.	被无效化的卡牌不视为已被打出，在“卡牌打出时”触发的技能也不视为被触发。
426.1.c.	无效化不会退还玩家为打出卡牌、激活技能或触发技能所支付的费用。
426.1.c.1.	这也包括“额外费用”。
426.2.	无效化是一种限定行动。
426.2.a.	玩家只能在游戏效果的指示下将卡牌和技能无效化。
426.3.	该行动的格式为“无效化[结算链中的卡牌或技能]”。
427.	增益
427.1.	增益指的是将一个增益指示物放到单位上的行动。 想获取更多有关信息，请查阅规则***701.***增益。
427.1.a.	增益也是游戏物体。
427.1.b.	给予单位增益，即是将一个增益指示物（如果该单位尚未拥有）放到单位上。
427.1.b.1.	如果该单位已经拥有一个增益指示物，则不会获得另一个增益指示物。
427.1.b.2.	某些效果可能会给予游戏物体权限让其可以多次获得增益。此类效果可以无视这一限制。
427.1.c.	带有增益指示物的单位仍可被“给予单位增益”的行动选择为目标，但在执行时不会额外获得增益。 举例：某法术描述为：“给予一名单位增益。然后，如果该单位通过此方法获得增益，则抽一张牌。”该法术会在没有增益指示物的单位上放置一个增益指示物，随后法术的控制者抽一张牌。然而，如果该玩家选择了一个已经带有增益指示物的单位，则无法抽牌。 举例：某单位描述为：“当你给予我增益时，让我变为活跃状态。”如果该单位被某个可以获得增益的游戏效果选中，并且该单位已经拥有增益时，则其技能不会触发。
427.2.	增益是一种限定行动。
427.2.a.	玩家仅可在游戏效果的指示下给予单位增益。
427.3.	该行动的格式为“给予[一个或以上单位]增益。” 举例：“给予一名单位增益。” 举例：“给予一名友方单位增益。” 举例：“给予同一个战场上的两名友方单位增益。”
428.	放逐
428.1.	放逐指的是将一张卡牌从任意其他区域放置到放逐区域的行动。 想获取更多有关信息，请查阅规则***108.6.***放逐。
428.2.	一张卡牌受到放逐时，将直接从原位置放置到放逐区域。
428.2.a.	放逐不属于摧毁。
428.2.b.	放逐不属于弃置。
428.3.	卡牌和效果可以引用被同一个游戏物体（即该卡牌和效果）放逐的卡牌。
428.3.a.	一个游戏物体或游戏效果产生多个放逐卡牌的实例时，该游戏物体或游戏效果无法引用被同名物体或源自同名卡牌的效果放逐的其他卡牌。 举例：某法术描述为：“放逐你主牌堆顶部的一张牌。当你在本回合征服一处战场时，抽取该卡牌。”此卡牌效果允许你在符合条件的情况下，从放逐区域抽取被放逐的卡牌。如果有多个同样效果的卡牌同时打出，则每个效果均分别触发。每张卡牌也将分别抽取。如果回合玩家在没有

	抽取该卡牌的情况下选择让过行动，则该卡牌将无限期停留在放逐区域。如果该玩家又打出一张相同的法术、放逐了另一张卡牌，并满足了法术设定的条件，则可打出最新被放逐的卡牌，但不能打出上一张被放逐的卡牌。 想获取更多有关信息，请查阅规则***394.***关联技能。
428.4.	放逐是一种限定行动。
428.4.a.	玩家仅可在游戏效果的指示下对卡牌或常驻牌进行放逐。
428.5.	该行动的格式为“放逐[一张或以上的卡牌或常驻牌]。” 举例：“放逐你的一张手牌。” 举例：“放逐你废牌堆中的两张卡牌。” 举例：“查看你主牌堆顶部的两张牌。选择其中一张加入手牌，并放逐另一张卡牌。”
429.	摧毁
429.1.	摧毁指的是常驻牌从场上进入废牌堆的行动。
429.1.a.	摧毁可分为主动摧毁和被动摧毁。
429.1.a.1.	在游戏效果指示下或作为卡牌或技能的费用而进行的摧毁行动，视为主动摧毁。
429.1.a.1.a.	这被称为摧毁指示。
429.1.a.1.b.	当一个单位拥有**[绝念]**或其他会因自身被摧毁而触发的技能，且因摧毁指示即将被放入废牌堆时，该单位的所有此类能力会首先作为待处理项目加入结算链。在完成此摧毁指示之前，需记录该单位的位置、属性及其他相关信息，以便在这类技能结算时进行确认。 示例：“德莱文 - 艺高胆大”的部分描述为：“当我在战斗中被摧毁时，选择一名对手，让其获得1分。”该技能会在德莱文阵亡时触发，所以当对德莱文执行摧毁指示时，该技能会优先进入结算链，随后德莱文才会被置入废牌堆。
429.1.a.2.	由于致命伤害或其他游戏状态的结果而进行的行动，视为被动摧毁。
429.2.	常驻牌被摧毁时，将从其所在位置直接被放进废牌堆。
429.2.a.	只有当其在被摧毁前的所在位置是场上区域时，方可视为被摧毁。
429.2.b.	这个行为不属于移动。
429.3.	摧毁是一种限定行动。
429.3.a.	玩家仅可在游戏效果的指示下对单位进行摧毁。
429.4.	清理结算也可能导致摧毁。
429.5.	摧毁的来源可以是一个或多个游戏物体。
429.5.a.	单位或装备视为被该游戏物体摧毁。
429.5.b.	包含摧毁指示的法术或技能，被视为摧毁相应单位或装备的来源。
429.5.c.	如果有一名或多名单位由于清理而被摧毁，则该次摧毁行动便会归因于紧接在该次清理之前结算，并对前述单位造成伤害的法术或技能。
429.5.c.1.	对该次造成伤害负责的玩家，同时也会对该次摧毁行动负责。
429.5.c.2.	如果导致这些单位被摧毁的清理是来自战斗清理步骤，则该摧毁行动归属至造成战斗伤害的来源，且该摧毁行动的责任归属至相应来源的控制者。
429.5.d.	来自游戏物体的技能被视为摧毁行动的来源时，创造出该技能的相应游戏物体也被视为摧毁行动的来

	源。 举例：某法术描述为："进行两次：对一名单位造成3点伤害。""不朽凤凰"是一张单位牌，其效果为："当你使用法术摧毁一名单位时，你可以选择支付[1]和[C]，以此从你的废牌堆中将我打出。"一名玩家在自己的废牌堆中有"不朽凤凰"时，打出该法术。"进行两次"描述表明，其拥有内嵌式触发技能，会将两个触发式技能放入结算链。随着这些触发式技能的结算，该技能会对所选单位造成伤害。如果这些技能其中之一对某名单位造成了致命伤害，则该法术及其内嵌技能都被视作该伤害的来源，因此该法术及其内嵌技能都会成为摧毁该单位的归因。这也就是说，该法术的控制者确实使用法术摧毁了一名单位，因此"不朽凤凰"的技能将会触发。
429.6.	该行动的格式为"摧毁[特定数量的常驻牌]"。 举例："摧毁一名敌方单位。" 比如，"摧毁此牌，支付[2]：抽一张牌。" 举例："摧毁所有装备。"
430.	获得
430.1.	获得指的是将资源放入玩家符文池的行动。
430.2.	获得资源的触发式技能和主动技能会在被打出后立即确认，即使是在处理任务或结算法术和技能期间也同样如此，并会在确认后立即结算。
430.2.a.	优先行动权与焦点不会因**"获得"**技能的确认或结算而发生传递。相应技能确认和结算期间，**FEPR**（确-执-让-结）流程中任何正在进行的任务或步骤都会暂停。
430.2.b.	获得资源的法术将按法术的正常时机进行确认和结算。
430.3.	带有"获得资源"且拥有**[**反应**]**标签的主动技能，可以在法术与技能需要支付资源的任何时间激活。 举例：玩家在启动"打出法术"的过程前，可以通过任意方式获得法力与符能。启动该过程后，玩家也可以在"支付费用"步骤，选择激活带有**"**获得**"**的**[**反应**]**效果，获得法力或符能并支付费用。 举例：一名玩家将两名单位移动到对手控制的"搜魔人巡管"所在的战场。尽管该玩家没有优先行动权，但可以选择激活带有**"**获得**"**的**[**反应**]**效果，以支付"搜魔人巡管"和其他来源所施加的费用，且这些技能立即确认并结算。
430.4.	获得资源是一种限定行动。
430.4.a.	玩家仅可在游戏效果的指示下获得资源。
430.5.	该行动的格式为"获得[一种或以上的资源]。" 举例："获得[2]"，意为"获得2点法力。" 举例："[E]：获得[Y]"，意为"获得1点序理特性的符能。" 举例："获得[1][G]"，意为"获得1点法力和1点翠意特性的符能。"
431.	召出
431.1.	召出指的是从一名玩家的符文牌堆顶部抽取一张或以上符文、将其放入场中的行动。
431.2.	指示玩家召出1个或以上符文的游戏效果，可能会指明这些符文进场的条件或情况。 举例：某个法术描述为"召出一枚休眠的符文。"随着该法术开始结算，其控制者将其符文牌堆顶部的符文放入场中，且该符文以休眠（而非活跃）状态入场。
431.2.a.	默认情况下，符文会以活跃状态召出
431.3.	如果符文牌堆中的符文数量不足，则尽可能召出所有可用的符文。
431.4.	召出是一种限定行动。
431.4.a.	玩家会在自己回合的召出阶段召出两枚符文。
431.4.b.	玩家也可在游戏效果的指示下召出符文。
431.5.	该行动的格式为"召出X枚符文"，后面可能跟有相应条件或规定。

	举例：“召出一枚符文。” 举例：“打出我时，召出一枚休眠的符文。” 举例：“召出两枚休眠的符文。如果你无法以此方式召出两枚符文，则抽一张牌。”
432.	燃尽
432.1.	如果玩家尝试将一张或多张卡牌从主牌堆移动至任意其它区域，且移动的数量超过主牌堆剩余卡牌的数量，则必须执行燃尽：
432.1.a.	如果玩家必须从自己的主牌堆抽取卡牌，但抽取数量超过主牌堆中剩余卡牌的数量，则尽可能抽取最大数量的卡牌，执行燃尽，再抽取指示中剩余数量的卡牌。
432.1.b.	如果玩家必须将主牌堆中的一张或多张卡牌放到其他任意区域（如废牌堆），且数量超过主牌堆剩余卡牌的数量，则尽可能放置最大数量的卡牌，执行燃尽，再放置指示中剩余数量的卡牌。
432.1.c.	如果游戏指示要求玩家查看或展示玩家主牌堆中的卡牌，且数量超过主牌堆剩余卡牌的数量，则该玩家尽可能查看或展示最大数量的卡牌，但不需要执行**“燃尽”**，随后正常进行指示的剩余部分。
432.1.c.1.	如果查看或展示的卡牌张数不足以进行对查看或展示卡牌执行的后续行动，则撤销指示的后续部分。即使后续指示需要使查看或展示的卡牌改变区域，这种情况也不会导致燃尽。 提示：卡牌在被查看或展示时，视为其处于“原始位置”。在这种情况下，其原始位置为主牌堆。
432.2.	要执行燃尽，玩家需要遵循以下步骤：
432.2.a.	尽可能完成指示中的行动。
432.2.b.	将废牌堆的卡牌回收至主牌堆。 提示：当多张卡牌同时被回收至主牌堆时，必须先行洗匀。
432.2.c.	选择一名对手，使其获得1分。
432.2.d.	完成原本让自己触发燃尽的剩余行动。 举例：一名玩家在主牌堆耗尽的情况下，在抽牌步骤尝试抽取一张卡牌，因此触发燃尽。该玩家转而将废牌堆回收后放入主牌堆，照常洗匀；然后选择一名对手，使其获得1分；最后，该玩家抽一张牌。
432.3.	玩家的主牌堆可能在执行燃尽后仍然为空，这通常是因为其废牌堆同样为空。当其尝试再次执行原本触发燃尽的行动时，将再次触发燃尽。
432.3.a.	除非有其他效果干预，否则这一过程将使该玩家持续执行燃尽，每次令一名对手获得1分，直至一名对手到达胜利得分、赢得游戏。
432.3.b.	在第一个燃尽按顺序处理后获得的分数无法通过任何方式替换或阻止。
432.3.c.	在按顺序处理第一个燃尽后获得的分数，如果使玩家的得分达到或超过该模式的胜利得分，并且该玩家的得分高于所有对手，则该玩家将获胜。 举例：如果玩家的牌堆和废牌堆均为空，且将要抽一张牌，该玩家会开始反复燃尽。在首次燃尽结算后，任何后续燃尽只要让某位玩家的得分超过胜利得分，并且高于所有对手，该玩家就会赢得游戏。
432.3.c.1.	该玩家立即获胜，无需等待清理发生。
432.4.	燃尽是一种限定行动。
432.4.a.	玩家仅可在游戏效果的指示下进行燃尽。
432.5.	燃尽是一种替换效果。 想获取更多有关信息，请查阅规则***367.***替换效果。
433.	翻倍

433.1.	翻倍指的是为某个数值属性增加一个等同于该属性当前值的数值的行动。
433.1.a.	这会创造一个按指定数值调整该属性的效果，持续时间由指示玩家执行此行动的游戏效果规定。 举例：一个基础战力为3且拥有[坚守2]的单位作为防守方参与战斗。由于[坚守]生效，其当前战力为5。一名玩家将其选为“背水一战”的目标，该法术的部分描述为“让一名友方单位在本回合内战力翻倍。”其当前战力为5，所以它本回合获得+5战力，当前战力变为10。战斗结束后，[坚守]不再生效，但“背水一战”提供的+5战力依然生效，所以该单位的战力为8。
433.1.b.	某些游戏效果也可以让伤害翻倍；在这种情况下，这些效果等同于一个替换效果，其描述为：“如果我将受到某个来源的伤害，则改为我从该来源受到翻倍的该伤害。”或“如果[我/此牌]将造成伤害，则改为[我/此牌]造成翻倍的该伤害。”在这些情况下，伤害的来源在翻倍后保持不变。
433.2.	翻倍是一种限定行动。
433.2.a.	玩家仅可在游戏效果的指示下进行翻倍。
434.	互换
434.1.	互换指的是在指定数量的游戏物体上，增加一个数值并减少另一个数值，从而使其数值互换的行动。
434.1.a.	互换会创造两个不同的效果，它们会分别应用于各个属性。一个效果增加其中一项数值，另一个效果则减少另一项数值。这些效果的持续时间由指示该次互换的效果指定。
434.1.b.	要实现这一点，首先确定这两个数值之间的差值，然后对这两个属性中较低的数值施加等同于该差值的增量，并对较高的数值施加等同于该差值的减量。
434.1.c.	如果这两个属性的数值相同，则互换不会产生任何效果。
434.1.d.	如果被互换的属性是单位的战力，则该效果等同于分别对这些单位施加一个战力提升效果和一个战力降低效果。
434.2.	互换是一种限定行动。
434.2.a.	玩家仅可在游戏效果的指示下进行互换。
435.	贴附
435.1.	贴附指的是将场上的两张卡牌连接在一起，从而以某种方式结合它们效果的行动。这将导致一张或多张卡牌变为已贴附状态，并使至少一张卡牌成为顶部卡牌。 想获取更多有关信息，请查阅规则***716.***贴附。
435.1.a.	贴附会同时影响两张卡牌。
435.1.a.1.	其中一张卡牌被指定贴附到其他卡牌上，从而变为已贴附状态。另一张卡牌则成为顶部卡牌。
435.1.b.	实际操作形式为：将顶部卡牌放置在另一张或另外多张卡牌之上，露出已贴附卡牌的所有效果文本和战力加成，但遮挡住已贴附卡牌的其余部分。
435.1.b.1.	如果顶部卡牌贴附了一张以上的卡牌，则在堆叠时，应保证所有效果文本框和战力加成均清晰可见。已贴附卡牌的顺序不影响效果的应用。
435.1.c.	所有已贴附卡牌的效果文本，都会被添加到顶部卡牌的规则文本中。
435.1.d.	顶部卡牌的战力，会按照其所有已贴附卡牌的战力加成进行调整。
435.1.e.	贴附一张或多张卡牌会导致这些卡牌卡面上印刷的规则文本在其贴附期间变为未激活状态。 想获取更多有关信息，请查阅规则***716.***贴附。
435.1.f.	将一张卡牌贴附到新的顶部卡牌会导致其从当前已贴附的任何卡牌上卸除。
435.1.g.	将一张卡牌贴附到其当前的顶部卡牌不会产生任何效果。

435.1.h.	单位无法被贴附到其他卡牌上。 想获取更多有关信息，请查阅规则***140.***单位。
435.1.h.1.	如果某个单位将被贴附，则不会产生任何效果。
435.1.h.2.	如果某个处于已贴附状态的非单位游戏物体通过任何方式变为单位，则它变为单位时，将其从原卡牌上卸除。
435.1.i.	如果游戏效果指示一名玩家将一张卡牌贴附到其当前的顶部卡牌，则不会发生任何其他事情。
435.2.	贴附是一种限定行动。
435.2.a.	玩家只能在游戏效果的指示下贴附卡牌。
435.3.	贴附卡牌这一行动本身并不包含选择目标或指定目标。然而，执行贴附卡牌行动的游戏效果可能会选择或指定目标。
435.4.	当一张卡牌贴附于另一张卡牌时，其位置将变为与新的顶部卡牌相同。
435.4.a.	这个行为不属于移动。
435.5.	将一张卡牌贴附到另一张卡牌上，只会使相应卡牌变为已贴附卡牌和顶部卡牌，并使已贴附的卡牌改变位置，除此之外不会改变这两张卡牌的其他状态。 举例：将一个处于休眠状态的装备贴附到一个单位上，不会使该装备变为活跃状态。
436.	卸除
436.1.	卸除指的是让两张当前因贴附而相连的卡牌断开连接的行动。这会导致其中一张卡牌不再处于已贴附状态，并可能导致另一张卡牌不再是顶部卡牌。
436.1.a.	卸除仅对当前已贴附于另一张卡牌的卡牌生效。
436.1.a.1.	如果游戏效果指示玩家卸除一张当前并未贴附于任何对象的卡牌，则该操作不会产生任何效果。
436.1.b.	当一张或多张卡牌被卸除时，它们将不再处于已贴附状态。
436.1.b.1.	在实际操作中，这些卡牌应不再放置于其先前所贴附的那张顶部卡牌下方。
436.1.b.2.	在此之后，如果顶部卡牌下方不再有任何已贴附的卡牌，则它将不再是顶部卡牌。
436.1.c.	被卸除的卡牌，其效果文本将变为未激活状态，而其规则文本将不再处于未激活状态。
436.1.d.	顶部卡牌的规则文本中，将不再包含被卸除卡牌的效果文本。
436.1.e.	顶部卡牌的战力，将不再按照被卸除卡牌的战力加成进行调整。
436.2.	卸除是一种限定行动。
436.2.a.	玩家只能在游戏效果的指示下卸除卡牌。
436.3.	卸除卡牌这一行动本身并不包含选择目标或指定目标。然而，需要玩家执行卸除卡牌行动的游戏效果可能会选择或指定目标。
436.4.	当一张卡牌从顶部卡牌上卸除时，其位置与其卸除前所贴附的顶部卡牌位置相同。
436.4.a.	如果被卸除的卡牌是装备，且此操作导致其出现在战场上，则它将在下一次清理时被召回。 想获取更多有关信息，请查阅规则***318.***清理。
436.4.b.	如果已贴附卡牌是因为顶部卡牌从场地区域移动到了非场地区域而被卸除，那么该已贴附卡牌被卸除后的位置，将是该顶部卡牌在离开场地区域、前往非场地区域前所在的最后一个位置。
437.	洞察

437.1.	洞察一张卡牌指的是查看主牌堆顶部的一张牌并选择是否回收的行动。
437.1.a.	当洞察多张卡牌时，进行洞察的玩家查看相应数量的卡牌，回收其中任意数量的卡牌，然后将其余卡牌以任意顺序放回其主牌堆顶部。
437.2.	洞察是一种限定行动。
437.2.a.	只有在游戏效果指示玩家进行洞察时，玩家才能洞察卡牌。
437.3.	作为指示时，该行动的格式为“洞察X”。
437.3.a.	如果[X]没有出现，则默认数值为1。
437.4.	如果玩家尝试洞察的卡牌数量超过他们主牌堆中剩余的卡牌数量，则会改为尽可能多地进行洞察。
437.4.a.	牌堆中卡牌数量过少时，玩家不会因洞察而执行燃尽。
438.	抵挡
438.1.	抵挡伤害指的是降低一组游戏物体将受到的伤害的行动。
438.1.a.	抵挡是一种与伤害互动的行动。
438.1.a.1.	计算被抵挡的总伤害时，抵挡会包含所有已施加的额外伤害。
438.1.b.	抵挡会在定义伤害数值、影响的伤害来源以及相关效果持续时间的说明中出现。
438.1.b.1.	抵挡行动通常的格式为：“在本回合内，抵挡接下来将对[单位]造成的X点[来源]伤害。”
438.1.b.1.a.	[X]即为“抵挡值”。
438.1.b.1.b.	X可以是“所有”，表示无限量的伤害。
438.1.b.2.	抵挡始终对受抵挡行动影响的单位即将受到的下一次伤害生效。
438.2.	当伤害被抵挡时，会替换为下述事件：伤害来源造成等同于原本伤害减去该单位个别记录的抵挡值的伤害。
438.2.a.	经抵挡后将造成的伤害绝不会低于0，但可以为0。伤害为0等同于未造成伤害。
438.3.	以此方式造成伤害时，会让受此抵挡行动影响的单位个别记录的抵挡值降低，减量即为被抵挡的伤害数量。
438.3.a.	如果抵挡值为0或更低，不再为该单位个别记录抵挡，该效果随之失效。
438.3.b.	降低后的数值就是新的个别记录抵挡值。
438.3.c.	如果抵挡值为“所有”，则保持为“所有”。
438.4.	对一个单位造成的伤害如果被全部抵挡，则视为未对其造成任何伤害。
438.5.	在战斗中，仍然可以为受到抵挡影响的单位分配伤害。该分配造成的伤害将会受到抵挡行动的影响。
438.5.a.	按照正常的伤害分配规则，在为单位分配伤害时，最高可为其分配达致命伤害数量的数值；在计算此数值时，应将该单位上所有抵挡行动的抵挡值纳入考量。 举例：要在战斗伤害阶段中为一个2[M]单位分配伤害。该单位拥有“抵挡我在每次战斗中承受的前3点伤害。因此需要为该单位分配5点伤害，才算是为其分配了达致命伤害数量的数值。
438.5.b.	如果抵挡值为“全部”，那么无论受到多少伤害，都不会视作致命伤害。
438.6.	抵挡是一种限定行动。
438.6.a.	玩家只能在游戏效果的指示下抵挡伤害。
438.7.	抵挡是一种延迟替换效果。

	想获取更多有关信息，请查阅规则***367.***替换效果。 想获取更多有关信息，请查阅规则***390.***延迟技能。
439.	替换
439.1.	替换是指在不打出卡牌的情况下，创建一个指示物代替另一张卡牌或指示物，并继承所替换游戏物体的所有效果或状态。
439.1.a.	对于选取或引用该游戏物体的游戏效果而言，其会将替换后的指示物视作与其所替换之卡牌或指示物相同的同一游戏物体。 举例：一名以“翠神”作为传奇卡牌的玩家征服了“纳沃利角斗场”。该玩家选择将“翠神”的征服效果放在“纳沃利角斗场”的征服效果之后加入结算链。在“翠神”的触发效果结算时，“纳沃利角斗场”被替换为“草丛”。尽管“纳沃利角斗场”已被替换，其触发式技能中的“此处”仍然可以引用相关信息，因为“草丛”继承了所有状态和条件。“纳沃利角斗场”的触发式技能所选定的单位，在结算时仍然是合法目标。
439.2.	替换是一种限定行动。
439.2.a.	当受到其他游戏效果指示时，玩家便可以替换卡牌和指示物。
439.3.	作为指示时，此行动的格式为：“将[X]替换为[Y]”。
439.3.a.	[X]是被替换的目标。
439.3.b.	[Y] 是将替换目标的物体。
439.3.b.1.	行动中总会指定要创建的指示物。
439.4.	替换不属于放逐。
439.5.	被替换的卡牌或指示物将被放置到放逐区域。
439.5.a.	当其处于放逐区域时，会视为已被替换，而非放逐。
439.6.	如果一个指示物被替换，则其一旦进入放逐区域就会停止存在。
439.6.a.	这样不会使已创建的指示物失效，也不会影响替换行为。
439.7.	通过替换行动创建的指示物可以在指示下“换回”。该表述也可能显示为：“将[指示物]替换为其所替换的[游戏物体]。”
439.7.a.	换回是替换行动的延伸。
439.7.b.	进行换回时，指示物会消失，原始卡牌会返回该指示物刚刚占据的位置，并继承所有当前效果和状态。
439.7.b.1.	被该指示物或其曾替换过的任何指示物替换过的任何卡牌，均可通过这种方式换回。
439.7.c.	如果放逐区域中没有可以换回的对象，则该物体永远无法换回。
440.	创建
440.1.	创建指的是在游戏中生成一个此前不存在的游戏物体的行动。
440.2.	创建一个或多个游戏物体的效果会指定这些游戏物体的去向——这些游戏物体会直接创建到相关区域。
440.2.a.	在创建之前，这些游戏物体不存在于它们被创建的区域之外。在创建后，它们可根据所属的游戏物体类型相应改变区域。
440.2.b.	如果该效果未指定区域，则游戏物体会被创建到其类型对应的适当区域。
440.2.b.1.	常驻牌会创建到场地上其可以被打出到的位置。
440.2.b.2.	法术会在结算链上被创建。

440.2.b.3.	符文会在基地被创建。
440.2.b.4.	传奇会在传奇区域被创建。
440.2.b.5.	战场会在战场区域创建。
440.2.c.	游戏物体被创建到的区域，可以由正在执行的游戏行动隐含指定。 举例：“打出一名1[M]的‘随从’”会通过指定该指示物被打出，隐含指定该指示物被创建到的区域。因此，该指示物会被创建到结算链上。 举例：“生成一名1[M]的‘随从’”没有指定区域，因此该“随从”指示物会被创建到场上任意可以打出该指示物的位置。
440.3.	创建游戏物体的效果会阐明所创建游戏物体的状态和属性。
440.3.a.	如果该游戏物体是指示物，则会遵循指示物的常规规则。 想获取更多有关信息，请查阅规则***179.***指示物。
440.3.b.	如果效果指定创建某个游戏物体并使其持续特定时间，则该物体将在该持续时间内存在，并在持续时间结束后立即消失。
440.3.c.	如果某个非指示物游戏物体是由关联技能在卡组构筑期间从有限的选项中选择并创建的，则此类游戏物体同一时间只能有一个存在于场上。如果某名玩家将创建一个已经存在于场上或结算链上的游戏物体，则该行动会被撤销。
440.4.	除非创建游戏物体的游戏效果另有说明，否则该游戏物体的所属者是创建它的玩家。控制权会根据相应类型的游戏物体照常确立。
440.4.a.	被创建的常驻牌、符文、传奇或法术，在被创建时由其所属者控制。
440.4.b.	创建的战场在创建时处于无人控制状态。
440.5.	作为指示时，此行动的格式通常为“在[Y]创建[X]”或“添加[X]到[Y]”。
440.6.	创建是一种限定行动。
440.6.a.	玩家只能在游戏效果的指示下才能创建游戏物体。
441.	燃烧
441.1.	燃烧指的是将一名玩家主牌堆顶部的卡牌移至其废牌堆的行动。
441.1.a.	“当你燃烧时”技能或其他会因燃烧而触发的触发式技能，会在燃烧发生后执行。
441.2.	该行动的格式为“燃烧X”。
441.2.a.	X为将被燃烧的卡牌数量。
441.3.	燃烧是一种限定行动。
441.3.a.	当游戏效果或费用指示玩家燃烧卡牌时，玩家必须遵照指示行动。
441.4.	当燃烧作为效果的一部分时，玩家必须尽可能燃烧要求数量的卡牌。如果被指示要燃烧的卡牌数量超过玩家主牌堆中的卡牌数量，则该玩家先燃烧主牌堆中可燃烧的卡牌，随后进行燃尽，然后再燃烧剩余的卡牌。 想获取更多有关信息，请查阅规则***432.***燃尽。
442.	强化
442.1.	强化指的是使一个或多个游戏物体变为已强化状态的行动。
442.1.a.	已强化是一种二元状态——一个游戏物体要么处于已强化状态，要么不处于已强化状态。
442.1.b.	处于已强化状态的游戏物体无法再被强化。

442.1.c.	如果一个已经处于已强化状态的游戏物体被指示强化，则不会发生任何额外情况。
442.1.c.1.	某些效果可能会给予游戏物体权限让其可以多次强化。此类效果可以无视这一限制。对于这些游戏物体，已强化并非二元状态，而是可叠加的状态。
442.2.	**“**已强化**”**是场上游戏物体的一种状态，可以被其他游戏效果和技能引用。
442.2.a.	当一个游戏物体因强化游戏行动而变为已强化状态时，该事件同样可以被游戏效果和技能引用。
442.3.	强化是一种限定行动。
442.3.a.	玩家只能在游戏效果的指示下才能强化游戏物体。
443.	解除强化
443.1.	解除强化指的是移除一个或多个游戏物体的已强化状态。
443.1.a.	解除强化只会影响当前处于已强化状态的卡牌。
443.1.a.1.	如果游戏效果指示玩家解除一张当前未处于已强化状态的卡牌的强化，则不会产生任何效果。
443.1.b.	对一个拥有多个已强化状态的游戏物体解除强化时，将移除其中一个状态。
443.2.	解除强化是一种限定行动。
443.2.a.	玩家只能在游戏效果的指示下才能解除游戏物体的强化。
444.	跳过
444.1.	跳过指的是将一个事件替换为“无”的行动。
444.1.a.	跳过是一种与事件和回合流程互动的行动。 举例：一张卡牌的部分效果为：“选择一名敌方单位。在本回合内，跳过该单位的下一次移动。”这是一种替代效果，会将该单位移动这一事件替换为“无”。 举例：一张卡牌的部分效果为：“跳过你的抽牌阶段。”这是一种替代效果，会将玩家的抽牌阶段替换为“无”。 举例：一张卡牌的部分效果为：“选择一名玩家。在本回合内，该玩家跳过下一次通过征服获得的分数。”这是一种替代效果，会将该玩家通过征服获得1分这一事件替换为“无”。
444.1.a.1.	事件是指因执行游戏行动或游戏物体状态发生改变而产生的单一瞬间。 想获取更多有关信息，请查阅规则***367.***替换效果。
444.1.a.2.	回合流程包括回合、阶段、步骤和子步骤。
444.1.b.	跳过行动通常的格式为：“跳过[事件或回合流程]”。
444.2.	当一个事件或回合中的流程被跳过时，会被替换为“无”。游戏随后照常进行。
444.2.a.	任何会因该事件或回合流程发生而触发的效果均不会触发。
444.3.	跳过是一种限定行动。
444.3.a.	只有在游戏效果的指示下，玩家才能跳过事件或回合流程。
444.4.	跳过是一种替代效果。 想获取更多有关信息，请查阅规则***367.***替换效果。
445.	支付
445.1.	支付资源指的是从你的符文池中移除该资源的行动。

445.1.a.	支付是一种与法力和符能互动的行动。
445.1.b.	资源必须不少于[1]，或不少于[C]或[A]，才可从符文池中移除。 举例：[0]不是可以从符文池中移除的资源。作为费用，它无需执行支付这一游戏行动即可完成支付。该支付不能被拒绝。
445.2.	当玩家被指示支付某项资源时，如果其符文池中存在该资源，则该玩家可以选择将其移除。如果玩家选择不这样做，则该指示将被撤销。
445.2.a.	如果支付资源的指示属于支付卡牌或技能费用的一部分，选择不支付这些资源会使打出该卡牌或发动该技能的行为撤回。 想获取更多有关信息，请查阅规则***358.***检查合法性。
445.2.b.	如果支付资源的指示属于支付其他费用的一部分，则选择不支付这些资源会导致相关效果无法执行。 想获取更多有关信息，请查阅规则***201.***费用。
445.2.c.	当玩家被指示支付资源时，可以选择随时激活带有“获得资源”且拥有**[**反应**]**关键词的技能。这些技能会无视常规限制，立即确认并结算。 想获取更多有关信息，请查阅规则***430.***获得。
445.3.	支付是一种限定行动。
445.3.a.	玩家只能在游戏效果的指示下支付资源。
446.	复制
446.1.	复制游戏物体，是指将被复制的游戏物体的部分或全部可复制特性，添加到另一个游戏物体上，或用这些特性替换另一个游戏物体的相应特性。
446.2.	复制效果会在复制效果层中生效。 想获取更多有关信息，请查阅规则***475.***效果层。
446.3.	某些游戏物体可以作为另一个游戏物体的复制体被创建。这不是复制效果。在这种情况下，该复制体会拥有与其复制的游戏物体相同的可复制特质。它本身没有任何会被后续替换的卡面上印刷的特质。 举例：“基兰 - 时间法师”是一名单位，其描述为：“每回合限一次，如果我位于战场上，若你要打出一名指示物单位，则你可以选择改为打出该指示物单位和它的一名复制体。”基兰的替换效果额外打出的复制体本身并没有卡面上印刷的特质。它的卡面上印刷的特质与其所复制的指示物相同。
446.4.	复制是一种限定行动。
446.4.a.	玩家只能在游戏效果的指示下才能复制游戏物体。
447.	移动
448.	移动是一种限定行动。
448.1.	常驻牌从场上的任意位置移动至场上的另一位置，即算作移动。但不包括因修正性的召回行动，也不包括常驻牌因贴附而移动至其顶部卡牌所在位置，或与其顶部卡牌一同移动而导致的位置改变。 想获取更多有关信息，请查阅规则***421.***移动。
448.2.	卡牌改换游戏区域的事件本身不构成移动。
448.3.	移动为立即完成。
448.3.a.	常驻牌不存在“处于两个位置之间”的状态。
448.3.b.	常驻牌只有两种位置：处于移动前的起始位置，或处于移动后的终点位置。
448.3.c.	移动不涉及结算链，也无法被反应。
449.	移动的定义为：常驻牌从起始位置前往终点位置的行动。

449.1.	起始位置为常驻牌开始移动前的所在位置。
449.2.	终点位置为常驻牌完成移动后的所在位置。
449.2.a.	在超过两名玩家的游戏模式中，如果某个战场中存在待发生的战斗或进行中的战斗，玩家未涉及相应战斗或在该战场中没有自己控制的单位，则该战场对于该玩家控制的单位来说，在所有类型的移动中（无论是否为标准移动）均视为无效终点位置。
449.2.b.	在有队友的游戏模式中，如果某个战场由玩家的队友占领，则对于该玩家控制的单位来说，该战场在所有类型的移动中（无论是否为标准移动）均视为无效终点位置。
449.2.c.	当一个行动将要求进行移动，且该移动会导致单位出现在其因任意原因无法进入的位置，例如要移动至的战场存在待发生的战斗或进行中的战斗，而战斗双方均不是执行此移动的单位的控制者，则改为召回该单位。 想获取更多有关信息，请查阅规则***456.***召回。
450.	玩家可以选择使用标准移动，移动自己的单位。 想获取更多有关标准移动的信息，请查阅规则***144.*** 标准移动。
451.	法术、技能或其他效果都可能导致移动发生。
451.1.	移动的来源将进一步阐述该移动对于终点位置合法性的要求。
451.2.	无论使用什么方法，单位都不得移动到已存在2位其他玩家控制的单位的战场。
452.	如果终点位置是一处未处于争夺状态的战场，且该战场并非由移动单位的控制者或移动的单位所控制，则该战场将进入争夺状态。
453.	单位在移动时可能会引发非战斗法术对决。 想获取更多有关信息，请查阅规则***341.***法术对决。
454.	单位在移动时可能会引发战斗。 想获取更多有关信息，请查阅规则***461.***战斗。
455.	移动行动完成后，进行清理。
456.	召回
457.	将一张常驻牌在不使用移动的情况下从任意位置转移至其所属基地，即称为召回。
458.	召回不属于移动。
458.1.	召回不会触发那些由移动行动触发的触发式技能。
458.2.	召回会导致常驻牌变换位置。
458.3.	限制或阻止移动的游戏效果无法对召回产生影响。
459.	装备可以被召回。
459.1.	当一件不具有部署，且处于未贴附状态的非单位装备被创建或打出到战场、或以任何理由存在于战场时，它会在下次清理时被召回至其控制者的基地。 举例：一件武装贴附于战场上的一个单位，因此该武装出现在该战场上。如果该单位被摧毁，则该武装将在下一次清理时被召回。
460.	召回不会影响被召回的常驻牌的状态。
460.1.	除非召回的来源另有说明，否则常驻牌的伤害和状态在召回后都将保持不变。
461.	**战斗**
462.	发生清理时，若结算链上没有项目，同时一处战场有待发生的战斗，且其他战场上没有正在进行的法术对决或战斗，就会发生

	战斗。 想获取更多有关清理的信息，请查阅规则***318.***清理。
462.1.	如果在待发生战斗的战场上有正在进行的法术对决，该法术对决将变为战斗法术对决，并在该处开启战斗。
463.	如果同一片战场中同时存在两名敌对玩家控制的单位，但战斗步骤尚未启动，则该战斗视为待发生状态。
463.1.	如果同时有多片战场存在两名敌对玩家控制的单位，则由回合玩家决定先对哪场战斗进行结算。
463.2.	如果待发生战斗在战斗步骤开始前便不再处于待发生状态，则不会进行结算或执行。
463.3.	如果在同一战场同时存在待发生的战斗和法术对决，且该法术对决是由回合玩家发起，则其会以战斗法术对决的形式展开。
464.	战斗仅会在两名（且只有两名）玩家控制的单位之间发生。
464.1.	在超过两名玩家的游戏模式中，如果玩家未涉及该战斗或在某个战场中没有自己控制的单位，且该战场中存在待发生的战斗或进行中的战斗，则该战场对于该玩家控制的单位来说，在所有类型的移动中（无论是否为标准移动）均视为无效终点位置。 想获取更多有关信息，请查阅规则***449.2.a.*** 无效终点位置。
464.2.	在超过两名玩家的游戏模式中，如果某个战场存在待发生战斗或进行中战斗，对未涉及该战斗的玩家而言，该战场属于无效位置。无论使用什么办法，该玩家都无法将任何单位打出至该位置。
464.2.a.	如果某效果要求将单位打出至存在待发生战斗或进行中战斗的战场，且打出单位的控制者未参与相应战斗，则改为将该单位打出至其控制者的基地。
464.2.b.	相应效果若后续引用“此处”，则其指代的位置改为控制者的基地——即该单位打出的位置。如果此动作导致后续效果失效，则将其视为由于该效果目标指定失效导致。 请查阅规则***355.6.***目标选取。
464.3.	如果有某个选择导致超过两名玩家同时进入一场战斗，则该行动被视为无效，无法完成。
465.	**战斗步骤**
466.	**步骤1**：战斗法术对决步骤
466.1.	发生以下两种情况时，便会开启战斗：当同一战场同时存在待发生的战斗和法术对决、且回合玩家选择在此处发起法术对决时；或当回合处于法术对决开环状态、且在当前有法术对决正在进行的战场上存在待发生的战斗时。 请查阅规则***318.***清理。
466.2.	当战斗开启时，要么直接以战斗法术对决的形式开启，要么将当前的法术对决变为战斗法术对决。
466.2.a.	以下任务将按下述顺序变为未决：
466.2.b.	1.战斗开始时的效果于此时触发。如果战斗以战斗法术对决开始，则所有“在法术对决开始时”的效果会同时触发。
466.2.c.	2.确立谁是进攻方，谁是防守方。
466.2.c.1.	所控制单位令战场进入争夺状态的玩家，即进攻方。
466.2.c.1.a.	如果法术对决作为战斗的一部分开始，则在法术对决开始时，该玩家获得焦点。
466.2.c.1.b.	如果法术对决在战斗开始前已在进行，则当前拥有焦点的玩家继续保持其焦点。
466.2.c.2.	未令战场进入争夺状态的玩家，即防守方。
466.2.c.3.	进攻方和防守方于此时分别获得“进攻方”或“防守方”身份。战场处于争夺状态时，该战场上由进攻方或防守方控制的单位，此时也分别获得“进攻方”或“防守方”身份。
466.2.c.3.a.	在此之后，如果进攻方或防守方控制的单位出现在该战场，则该单位将在导致其出现

	的行动之后的清理步骤分别获得“进攻方”或“防守方”身份。
466.2.d.	3.如果确立进攻方和防守方的过程导致触发式技能变为待处理状态，则在战斗结算链上添加项目。
466.2.d.1.	拥有焦点的进攻方玩家首先将触发式技能放入结算链，随后由所有非防守方玩家按照回合顺序依次放入，最后轮到防守方玩家。
466.2.e.	如果创造战斗结算链，则进入闭环状态。
466.2.e.1.	否则，战斗法术对决照常保持开环状态，继续进行。
466.2.f.	玩家可以照常继续执行结算链上的任何行动。
467.	**步骤2**：战斗伤害步骤
467.1.	如果进攻方和防守方皆有单位留存在战场上，以下任务将按所述顺序变为未决：
467.2.	1.法术对决关闭时，进攻方和防守方依据当前的战力，对受到进攻的战场结算战斗伤害。
467.2.a.	计算所有进攻方单位的战力之和。
467.2.b.	计算所有防守方单位的战力之和。
467.2.c.	从进攻方开始，每名玩家将等同于其战力总和的伤害量分配给对方的单位。
467.2.c.1.	分配伤害并非造成伤害。
467.2.c.1.a.	当所有伤害分配完毕后，这些伤害将同时造成。这两个行动并非同义词。
467.2.c.2.	技能或效果可能会影响伤害的分配顺序。提示：致命伤害是指等同于或超过单位战力的非零伤害。
467.2.c.3.	在其它单位承担伤害之前，必须先向一个单位分配可以将其摧毁的致命伤害。 举例：如果玩家有5点伤害要分配给四名战力为3的单位，则不可选择将2点伤害分配给其中一名单位，再向其余3名单位各分配1点伤害。必须将3点伤害分配给其中一名单位，再将剩余的2点伤害分配给另一名单位。
467.2.c.4.	在尚有其他单位可供分配伤害时，为一个单位所分配的伤害不得超过其致命伤害所需的最小值。 如果一名玩家需要将5点伤害分配给四个战力均为3，并且这些单位每个都已经被标记了1点伤害，则该玩家不能为其中任何一个单位分配超过2点伤害。
467.2.c.4.a.	如果分配给一个单位的伤害被调整或被替换为一个高于初始值的伤害值，分配伤害的玩家必须选择能够使该单位受到致命伤害的最小适用数值。 举例：要在战斗伤害步骤中为一个3[M]单位分配伤害。该单位的控制者还控制着其他尚未被分配伤害的单位。该单位还被施加了一个延迟替换效果：“在本回合内，该单位受到的所有伤害翻倍。”在分配伤害时，分配伤害的玩家只能选择为该单位分配1点或2点伤害——进行此行动时，分配的伤害分别翻倍为2点或4点伤害。在这种情况下，能够使该单位受到致命伤害的最小适用数值为4点伤害。
467.2.c.5.	以这种方式分配战斗伤害时，影响最终伤害的被动技能和替换效果将转而在分配伤害时生效。 举例：要在战斗伤害阶段中为一个2[M]单位分配伤害。该单位拥有“抵挡我在每次战斗中承受的前3点伤害。因此需要为该单位分配5点伤害，才算是为其分配了达致命伤害数量的数值。 举例：进攻方玩家需要将其3[M]的伤害分配给两个均为2[M]的防守方单位。其中一个单位还受到一个延迟替换效果：“在本回合内，该单位受到的所有伤害翻倍。”进攻方玩家先向另一个防守方单位分配2点伤害，随后向带有该延迟替换效果的单位分配2点伤害；其剩余的1点伤害在分配给该单位时翻倍为2点。当实际造成伤害时，该伤害不会再次翻倍，因为翻倍效果已视为在伤害分配阶段完成。

	举例：进攻方玩家需要将其3[M]的伤害分配给一个2[M]单位。该单位具有2点抵挡值，并受到“莲花陷阱”的效果影响，使其受到的伤害翻倍。这两个替换效果都会在伤害分配时生效，其应用顺序由该2[M]单位的控制者选择。如果其选择先应用抵挡值，则会先抵挡2点已分配伤害，剩余1点伤害随后翻倍为2点。该单位最终会被分配4点伤害。实际造成伤害时，该单位会受到2点伤害。如果其选择另一种顺序，则该单位会被分配6点伤害，其中2点会被抵挡。实际造成伤害时，该单位会受到4点伤害。
467.2.c.6.	如果可以，玩家必须遵守关于伤害分配的所有要求和限制。 举例：一名玩家正在为以下单位分配伤害：一个带有[壁垒]技能（“必须先为我分配战斗伤害。”）的单位、一个带有[后排]技能（“必须最后为我分配战斗伤害。”）的单位，还有另一个没有任何技能的单位。该玩家必须先将战斗伤害分配给具有[壁垒]技能的单位，然后是没有该技能的单位，最后才是带有[后排]技能的单位。
467.2.c.7.	如果多个单位的技能或效果要求玩家以相同的优先级为其分配伤害，则玩家可以任意顺序为这些单位分配伤害。 举例：一名玩家正在为以下单位分配伤害：两个带有壁垒属性（“必须先为我分配战斗伤害。”）的单位和一个没有任何技能的单位。该玩家选择其中一个带有壁垒属性的单位，为其分配战斗伤害。随后，该玩家必须先将剩余的伤害分配给另一个带有壁垒属性的单位，之后才轮到没有技能的单位。
467.2.c.8.	如果应用于一名单位的一个或多个技能或效果对其伤害分配方式提出了相互排斥的要求，则分配伤害的玩家在分配伤害时，只需选择应用其中一个技能即可。 举例：带有后排技能的“凯特琳 - 守望者”（“必须最后为我分配战斗伤害。”）获得了壁垒技能（“必须先为我分配战斗伤害。”）。一名玩家正在为这名带有壁垒的凯特琳和另外两名没有技能的单位分配伤害。该玩家无法同时满足凯特琳的两项伤害要求，因此其可以选择：要么最先为凯特琳分配伤害，以满足壁垒的要求；要么最后为她分配伤害，以满足后排的要求。该玩家不能选择在为另外两个单位分配伤害的间隙为凯特琳分配伤害，因为这么做将无法满足其中任何一项要求。
467.2.c.9.	如果存在多个适用此情况的单位，则需对每个单位进行单独处理。分配伤害的玩家选择要应用哪个技能或效果，然后对该次分配进行结算。如果此举导致多个单位必须以相同的优先级承担伤害，则在该优先级下，可以照常按任意顺序为这些单位分配伤害。 举例：两张带有后排技能的“凯特琳 - 守望者”（“必须最后为我分配战斗伤害。”）均获得了壁垒技能（“必须先为我分配战斗伤害。”）。为这两名凯特琳和一名无技能单位分配伤害的玩家，可以选择在为另一单位分配伤害前，先为两名凯特琳都分配伤害，以此来满足她们的壁垒要求。
467.2.c.10.	如果一个单位无法被造成伤害，则任何伤害量都不会被视为致命伤害。此类单位不受任何强制伤害分配规则的约束。 举例：“凯隐 -巨镰奔扬”的效果为“在本回合内，如果我移动了两次，则我免疫伤害。”当凯隐无法承受伤害时，在战斗中分配致命伤害时会将其忽略。 举例：“反击风暴”的效果为：“选择一名单位。下一次当该单位在本回合内将受到伤害时，改为抵挡该伤害。”虽然该单位受到了一个替换效果的影响，但其仍然可以受到伤害。因此，该单位不免除强制伤害分配规则的约束。
467.2.d.	对每个单位造成等同于其分配数额的伤害。
467.3.	2.跳过**FEPR**流程，并取消所有未决任务。进入结算步骤。
468.	步骤**3**：结算步骤
468.1.	1.进行一次战斗清理。
468.1.a.	启动一次战斗特殊清理。
468.1.a.1.	插入“3c.为所有单位移除伤害。”
468.1.a.2.	插入“3d.如果该战场仍存在防守方单位，则召回位于该战场的所有进攻方单位。” 想获取更多有关信息，请查阅规则***456.***召回。

468.2.	以下任务变为未决： 提示：执行此步骤前，先结算所有因造成战斗伤害、战斗清理及其相关FEPR流程而加入结算链的项目。
468.3.	1.判定战斗结果
468.3.a.	如果一名玩家获得进攻方或防守方身份，且在本步骤中仅有该玩家有单位存活于此战场上，则该玩家赢得战斗。
468.3.b.	如果一名玩家获得进攻方或防守方身份，且在本步骤中仅有该玩家未在此战场上剩下任何单位，则该玩家输掉战斗。
468.3.c.	该战场上的单位会继承其控制者的战斗结果。
468.3.d.	如果在战斗清理的第3d步骤时，有单位被召回、或双方玩家在此任务期间仍有单位在战场上、或双方玩家在此任务期间都没有单位在战场上，则战斗“无结果”。
468.3.d.1.	如果出现“无结果”，且双方玩家仍有单位存活，则在该战场标记一场待发生的法术对决和一场待发生的战斗。
468.4.	以下任务变为未决： 提示：执行此步骤前，先结算所有因判定战斗结果及其相关FEPR流程而加入结算链的项目。
468.5.	1.如果该位置没有标记处于待发生状态的法术对决或战斗，则此处有单位存活的玩家对该战场确立控制（如果尚未控制该战场）。
468.5.a.	清除争夺状态。
468.5.b.	如果该处没有任何玩家控制的单位存活，则该战场变为未受控制状态。
468.5.c.	移除该战场上所有其控制者并非该战场控制者的待命牌。
468.5.d.	建立控制权，如果该玩家本回合尚未通过此战场得分，则将导致一次征服。 想获取更多有关控制的信息，请查阅规则***188.***控制。 想获取更多有关征服的信息，请查阅规则***471.1.***征服。
468.5.e.	该玩家不一定是之前令战场进入争夺状态的玩家。
468.6.	以下任务变为未决： 提示：执行此步骤前，先结算所有因确立控制及其相关FEPR流程而加入结算链的项目。
468.7.	1.战斗结束。
468.7.a.	移除所有单位和玩家的进攻方与防守方身份。
468.7.b.	在战斗结束时或战斗结束生效的游戏效果触发。
468.7.c.	所有“本次战斗”效果同时失效。
469.	## 得分计算
470.	得分行动是指玩家夺取或保持对战场的控制的行动（该战场必须是玩家尚未在本回合得分的场地）。
470.1.	得分行动与获得分数是两个不同的过程。得分行动可能会让玩家获得分数，但两者没有必然联系。
470.2.	卡牌文本将以如下方式描述获得分数的过程：“获得X分”或者“获得的分数+X”。此处的“获得分数”并不是指得分行动这一过程。
470.3.	卡牌文本要描述得分行动这一过程时，会使用不带具体分数的“得分”一词。换言之，只有不带数字的“得分”才是指得分行动这一过程。
471.	玩家可以通过两种方式得分：

471.1.	征服：玩家获得一处战场的控制权（该战场必须是玩家尚未在本回合得分的场地）。
471.1.a.	在组队的游戏模式中，如果在一名玩家回合开始阶段的计分步骤中，一处战场由其队友控制，则玩家所在队伍无论如何都无法通过征服该战场得分。
471.1.b.	在确立控制后，玩家获得对战场的控制权。
471.2.	据守：玩家保持一处战场的控制权（该战场必须是玩家尚未在本回合开始阶段得分的场地）。
472.	每个回合，玩家只能通过征服和据守从每个战场获得一分。
473.	玩家得分时，会发生两件事：
473.1.	玩家根据自己的当前得分，可获得最多1分。
473.1.a.	最后一分有额外限制。
473.1.a.1.	注意，只有通过征服获得的分数才会受到此限制。
473.1.b.	当玩家试图通过征服获得分数，且其当前总分数为当前游戏模式胜利得分减1或更高时，会发生以下情况：
473.1.b.1.	如果该玩家在本回合已在每个战场得分，则该玩家获得最后一分。如果该玩家在本回合尚未在每个战场得分，则该玩家改为抽一张牌。
473.2.	在得分的战场上触发得分技能。
473.2.a.	在被征服的战场上触发征服技能。
473.2.b.	在被据守的战场上触发据守技能。
473.2.c.	这些技能仅会在战场得分时触发；即每名玩家每回合仅能触发一次。
474.	当清理发生时，如果玩家累计的分数大于或等于其游戏模式的胜利得分，且分数高于所有对手，则该玩家赢得游戏。
475.	**效果层**
476.	游戏效果改变游戏物体的特质、自有技能或其他属性的机制，即为“效果层”。
477.	效果层是一种组织结构。
477.1.	效果层的作用只是将游戏效果对游戏物体的应用和顺序进行结构化处理，以保持一致性。
478.	效果层将被反复应用，直至所有作用于某个物体的效果都已应用过一次，且没有新的变更需要处理为止。
478.1.	效果层会被持续应用和判定。所有游戏物体的效果层会在同一时刻更新，但在判定效果层时，会分别对每个游戏物体进行单独处理。
478.1.a.	如果判定某个游戏效果的生效取决于一个或多个其他游戏物体的信息，则该游戏效果具有物体等级的依赖关系。暂停对存在依赖关系的游戏物体效果层的判定，转而判定引用信息所对应的游戏物体的效果层效果。在决定该游戏效果生效或失效后继续。 举例：一张4[M]单位的部分描述为：“只要我是[强力]单位，我便是[雪人]。”另一名单位的部分描述为：“我拥有你控制的单位的所有标签。”当这名4[M]单位获得增益时，所有游戏物体的效果层都会被判定。在判定第二名单位的效果层时，我们需要暂停判定，并判定所有其他单位的效果层。当我们判定这名4[M]单位的效果层时，在所有相关处理完成后，该单位会拥有[雪人]标签。在判定完所有单位后，我们回到对第二名单位的判定，此时，该单位也会拥有[雪人]标签。
478.1.b.	如果一个游戏物体对另一个游戏物体存在物体等级的依赖关系，而第二个游戏物体又对第三个游戏物体存在物体等级的依赖关系，以此类推，则需要确定该依赖链的最终节点，首先判定最终节点游戏物体的效果层效果，然后沿依赖链逐层向回继续判定，直到所有游戏物体的效果层效果都判定完毕。
478.1.c.	如果某个依赖链中的游戏物体循环回到自身，则找出该循环中最小的游戏对象集合，同时逐层判定它们

	的效果层效果并同时生效。如果其中任何一个游戏物体的游戏效果引用了该集合之外的游戏物体，则暂停对该集合的判定，转而先判定这些集合外的游戏物体，然后再继续判定该集合内的游戏物体。 举例：一名4[M]单位的描述为："如果此处有一名[强力]敌方单位，则我[M]+5。"战斗中，双方玩家在一处战场上各自控制一个此类单位。两个单位都拥有增益。第三名玩家打出"虹吸能量"，其描述为："选择一个战场。给予该处的友方单位在本回合内[M]+1，给予该处的敌方单位在本回合内[M]-1，不得低于1[M]。"该处的两个单位都被给予[M]-1。由于这两个单位的效果相互引用，因此这两个单位形成了依赖链。在同时逐层判定它们的效果层后，这两个单位的[M]都将为4。
478.2.	效果层需按顺序应用。其中的每个效果，在符合条件时会立即应用，且在所有应用序列中只应用一次。
478.3.	当一个应用序列完成后，需重复此过程，重新评估每个效果层，并应用任何在此刻变得适用的新效果。
478.4.	效果的移除或使其失效，与其应用是相互独立的事件，但仍旧只能应用一次。 举例："菲奥娜 - 所向披靡"卡面上印刷的战力为4，其效果为："如果我变为[强力]单位，则我获得[法盾]、[游走]和[坚守]。"如果一名玩家对菲奥娜施加增益，她的战力将在"改变技能的效果"层之后，于"加减计算"层得到提升。随后，重新检查"改变技能的效果"层，并应用[法盾]、[游走]和[坚守]技能。由于每个效果都已应用过一次，且没有其他效果可供应用，菲奥娜的属性最终确定为5战力，并拥有[法盾]、[游走]和[坚守]技能。当获得增益的"菲奥娜 - 所向披靡"作为防守方进行战斗时，其将在"加减计算"层额外获得+1战力，使其总战力变为6，并拥有这3个关键词。 举例：当获得增益的"菲奥娜 - 所向披靡"作为防守方进行战斗时，其身上的增益被移除了。按顺序重新评估效果层后，她在"改变技能的效果"层不再获得[法盾]、[游走]和[坚守]，因此评估"加减计算"层时，无论是增益（已经消失）还是[坚守]（她已不再拥有）效果，都不会被应用。她直接从6战力和三个关键词，变为4战力和没有任何关键词。
479.	效果层按以下顺序应用：
479.1.	1.复制效果
479.1.a.	这一效果层负责处理所有复制效果。
479.1.b.	当某个复制效果施加于某个游戏物体时，会用该复制效果所指定特质替换复制对象游戏物体的可复制特质，或是添加到其中，依该效果的规定而定。如果复制效果未指定任何特质，则该游戏物体的所有特质都会被复制源游戏物体的特质所替换。 举例：一名玩家触发了"乐芙兰 - 诡术妖姬"的据守效果，并打出一个"映像"指示物，使其成为"诚实掮客"的复制体。该玩家随后打出"镜花水月"，将"映像"指示物指定为目标。当"镜花水月"的"映像"指示物被打出时，会复制原始"映像"指示物的所有可复制特质——而目前，这些特质也就是它复制的"诚实掮客"所拥有的特质。该玩家场上会有三个名为"诚实掮客"的单位，其中两个是带有瞬息的指示物复制体。
479.1.b.1.	游戏物体的可复制特质包括其所有卡面上印刷的特质——或者有复制效果生效的情况下，该游戏物体复制过来的特质。对于指示物而言，可复制特质指该指示物被创建时所拥有的特质。 举例：可复制特质包括以下卡面上印刷的特质：名称、超类型、类型、标签、费用、特性、规则文本、效果文本、战力、战力加成、趣味性文本、插画
479.1.c.	游戏物体的可复制特质与该游戏物体的实际特质是两个不同的概念，因为实际特质可以被后续生效的效果层效果改变。
479.1.d.	本效果层的效果可通过文本中的"复制"来识别。 举例："斯弗尔尚歌"是一件武装装备，其部分描述为："在此牌贴附于该单位期间，复制该单位的技能描述到此武装的效果文字，在贴附期间持续生效。"这是在该效果层应用的复制效果。
479.2.	2.改变特质的效果
479.2.a.	本效果层负责处理为游戏物体提供、移除或替换自有特质的效果。 名称 超类型 类型 标签 控制者

	费用 特性 基础战力 基础战力加成
479.2.b.	本效果层的效果可通过文本中的“成为”、“给予”、“视为”、“是”来识别。 举例：一张常驻牌拥有“其他友方单位视为约德尔人”的技能。其他友方单位便会在本效果层中获得约德尔人标签。
479.3.	3.改变技能的效果
479.3.a.	本效果层负责处理为游戏物体提供、移除或替换技能/规则文本的非复制效果。 关键词 被动技能 添加规则文本 移除规则文本 效果文本
479.3.b.	本效果层的效果可通过文本中的“成为”、“让……获得”、“失去”、“获得”来识别。 举例：一张常驻牌拥有“其他友方单位获得[预知]”的技能。其他友方单位便会在本效果层中获得[预知]关键词。
479.3.c.	已贴附卡牌的效果文本中的技能，将添加到本效果层。
479.4.	4.加减计算效果
479.4.a.	本效果层处理的是游戏物体特质数值的加减计算。 战力 法力费用 符能费用
479.4.b.	当一个来自非被动技能来源的加减计算效果带有限制条件时，其效果会在应用时根据该限制进行结算，而该受限制影响的数值将被“记住”，并在效果的整个持续期间保持不变。此过程称为“快照”。 举例：如果某个效果给予某单位“在本回合内[M]-4，不得低于1[M]”，而所选择的单位为2[M]时，则该效果将产生“在本回合中[M]-1”。 举例：一名单位的描述为“你在此处控制的单位战力提升至5[M]。”这是一个被动技能，因此不会进行快照。 举例：一张法术牌的描述为“将一个友方单位的战力提升至5[M]。”该效果一次性结算，持续时间无限。由于该效果并非来自被动技能，因此会进行快照。
479.4.c.	玩家无法以负数增加数值属性。如果某个效果指示玩家如此做，则改为增加0。 举例：一名玩家打出“背水一战”，其效果为：“让一名友方单位在本回合内战力翻倍。给予其[瞬息]。”该玩家在确认阶段选择一个2[M]单位作为目标。为了应对“背水一战”，对手打出“星蚀”，以这个2[M]单位为目标。当“背水一战”结算时，该单位的战力为-2[M]。“背水一战”会在执行翻倍时，指示其控制者让该单位的战力增加其当前战力值，即-2。这是不可能的，因此该单位的战力改为增加0。
479.4.d.	已贴附卡牌的战力加成，将在本效果层中应用。
479.4.e.	该效果层按以下方式进行加减计算。
479.4.e.1.	1.增值
479.4.e.1.a.	对战力的正值或增值效果将优先应用。
479.4.e.1.b.	如果该增值存在限制或限定条件，并且不来自被动技能，则该限定条件将在效果持续时间内保持“快照”状态。
479.4.e.2.	2.减值

479.4.e.2.a.	对战力的负值或减值效果，最后应用。
479.4.e.2.b.	如果该减值存在限制或限定条件，并且不是来自被动技能，则该限定条件将在效果持续时间内保持“快照”状态。
479.4.f.	这一效果层的效果可通过文本中的“给予”、“交换”、“提升”、“降低”、“费用减少”、“费用增加”、“-X”或“+X”来识别。 举例：某个效果的描述为：“你在本回合内每打出过一张牌，我的费用便减少[1]，不得低于[1]。”费用会在这一效果层中被调整。
480.	如果一个以上的效果应用于同一效果层中的同一游戏物体，或在同一效果层中相互应用，则这两个效果都将应用，但其顺序可能由“依赖关系”决定。
480.1.	依赖关系会在以下情况发生时建立：
480.1.a.	应用其中一个效果会改变另一个效果的存在；或
480.1.b.	应用其中一个效果会改变另一个效果可影响的物体数量；或
480.1.c.	应用其中一个效果会改变应用另一个效果时的结果。
481.	要确定哪个效果依赖于另一个效果，需判断哪条前述标准适用，并进一步判断哪个效果的结果会因应用顺序而改变。那么该效果即视为依赖于另一个效果。 举例：一个4[M]单位正受到一个被动技能的影响，该技能描述为：“你在此处控制的单位战力提升至5[M]。”其控制者对该单位打出“训练有素”，使其获得[M]+2。应用效果层变动时，这两个效果会在同一效果层中应用。如果先应用被动技能，该被动技能会提供[M]+1，而“训练有素”的效果会提供[M]+2。如果按另一种顺序应用，“训练有素”的效果会提供[M]+2，而该被动技能会提供[M]+0。该被动技能的结果会因应用顺序而改变，因此其依赖于“训练有素”的效果。
481.1.	如果两个效果都会因对方的应用而发生改变，则无法建立依赖关系。 举例：一个4[M]单位正受到一个被动技能的影响，该技能描述为：“你在此处控制的单位战力提升至5[M]。”其控制者打出一张法术牌，其效果为：“给予一个单位[M]+2，最多可提升至5[M]。”如果先应用被动技能，该被动技能会应用[M]+1，而法术效果会应用[M]+0。如果先应用法术效果，则该法术会应用[M]+1，而该被动技能会应用[M]+0。两个效果都会因应用顺序而发生改变，因此无法建立依赖关系。
481.2.	要结算依赖关系，在同一效果层中催生该依赖关系的效果，必须按以下方式应用： 1.在该效果层中，确定哪个效果依赖于另一个效果。 2.首先应用被依赖的效果。 3.紧接着立即应用依赖于前者的效果。 举例：一个4[M]单位正受到一个被动技能的影响，该技能描述为：“你在此处控制的单位战力提升至5[M]。”其控制者对该单位打出“训练有素”。如前所述，被动技能依赖于“训练有素”的效果。我们要先应用“训练有素”的效果，给予该单位[M]+2，然后立刻应用依赖于该效果的被动技能。该单位的最终战力为6[M]。
482.	如果在同一效果层中对同一个游戏物体应用了一个以上的效果，但没有建立依赖关系，则该效果层及子层中的效果将按照时间戳顺序应用。
482.1.	当一个效果开始应用时，它会确立一个时间点作为其时间戳，用于在结算层级效果时与其他游戏效果进行比较。
482.1.a.	时间戳并非绝对性的数值。
482.1.b.	时间戳用于对比各项效果的相对时间，以及它们开始对游戏生效的时点。
482.1.c.	时间戳不会被游戏效果以任何方式引用。它们仅会用于确认层级效果的结算顺序。
482.2.	规则文本因任何原因变为未激活状态时，便会失去其时间戳。当它不再处于未激活状态时，将确立一个新的时间戳。
482.3.	效果的应用顺序为：每个效果层及子层中拥有最早时间戳的效果优先应用，随后该效果层及子层中的其他效果按时间顺序依次应用。

483.	**游戏模式**
484.	《符文战场》中存在多种游玩方法。
485.	游戏模式需要为游戏设定多种变量。
485.1.	玩家数量：游玩游戏的具体人数。
485.2.	玩家队伍：玩家在游戏期间的组织方式。
485.2.a.	此规则决定玩家为单独游玩，或组队游玩。
485.2.b.	此规则将决定对手的数量。
485.3.	胜利得分：玩家或队伍获胜需要获得的分数。
485.3.a.	胜利得分可以为任意正整数。
485.4.	战场数量：决定游戏期间，由玩家提供、出现在游戏中的战场数量。
485.4.a.	这可能对竞赛设定中的卡组构筑要求产生影响。
485.4.b.	游戏使用的战场数可能少于玩家数。
485.5.	准备：此模式需要对准备步骤进行的调整。
485.6.	赛制：获胜条件，以及游戏期间加入的额外规则。
485.7.	首回合流程：对每名玩家的首个回合进行的调整。
485.8.	独特规则
485.8.a.	如果存在独特规则，将在此处列出。
486.	官方游戏模式
487.	1v1（决斗）
487.1.	2名玩家
487.2.	1v1 每人需面对1名对手 不分队伍
487.3.	胜利得分：8
487.4.	战场数量：2
487.4.a.	每名玩家提供三个战场，在自己构筑卡组期间将其加入卡组。一局游戏只会用到其中1个战场，由玩家在准备阶段选定。
487.5.	准备：每名玩家从自己的三个战场中随机选出一个。剩余的两个战场将被移除，本局游戏中不予使用。选定的战场将同时放入战场区域。
487.6.	赛制：单局制。首个分数达到胜利得分的玩家将赢得比赛。
487.7.	首回合流程：第二个行动的玩家，在自己游戏中首个召出阶段从自己的符文牌堆额外召出一张符文。
488.	1v1（比赛）
488.1.	2名玩家
488.2.	1v1

	每人需面对1名对手 不分队伍
488.3.	胜利得分：8
488.4.	战场数量：2
488.4.a.	每名玩家提供三个战场，在自己构筑卡组期间将其加入卡组。一局游戏只会用到其中1个战场，由玩家在准备阶段选定。
488.5.	准备：每名玩家从自己的三个战场中选出一个。剩余的两个战场搁置到一边，本局游戏不予使用。选定的战场将同时放入战场区域。本局游戏过后，如果有一名玩家获胜，使用的战场将被移除，本次比赛不再选用。之后的对局中，需要转而从剩余的搁置战场中选择一个。
488.5.a.	如果没有玩家赢得比赛，则该场比赛出现的战场可以在后续的对局中再次使用。
488.6.	赛制：三局两胜制。首个分数达到胜利得分的玩家将赢得该赛局。赢得一场比赛的玩家可获得一个胜场。随后，双方玩家需重置游戏状态，移除之前使用的战场，从搁置的战场中选择一个新的，再次进行游戏。率先获得两个胜场的玩家将赢得本场比赛。
488.6.a.	该赛制可能采用五局三胜制。在这种情况下，进行到比赛的第4局和第5局时，选手可以使用已被移除的战场。
488.6.a.1.	只有在比赛中每个战场都已至少使用过一次的情况下，玩家才能以这种方式复用战场。
488.6.a.2.	玩家以这种方式复用战场时，在一场比赛中不得使用同一战场超过两次。
488.7.	首回合流程：第二个行动的玩家，在自己游戏中首个召出阶段从自己的符文牌堆额外召出一张符文。
489.	3人乱斗（遭遇战）
489.1.	3名玩家
489.2.	乱斗 每人需面对2名对手 不分队伍
489.3.	胜利得分：8
489.4.	战场数量：3
489.4.a.	每名玩家提供三个战场，在自己构筑卡组期间将其加入卡组。一局游戏只会用到其中1个战场，由玩家在准备阶段选定。
489.5.	准备：每名玩家从自己的三个战场中随机选出一个。剩余的两个战场将被弃置，本局游戏中不予使用。选定的战场将在游戏开始前同时放置到三名玩家之间，在本局游戏中使用。
489.6.	赛制：单局制。首个分数达到胜利得分的玩家将赢得比赛。
489.7.	首回合流程：第一个行动的玩家，在自己游戏中首个抽牌阶段不抽牌。最后一个行动的玩家，在自己游戏中首个召出阶段从自己的符文牌堆额外召出一张符文。
490.	4人乱斗（全面战争）
490.1.	4名玩家
490.2.	乱斗 每人需面对3名对手 不分队伍
490.3.	胜利得分：8

490.4.	战场数量：3
490.4.a.	每名玩家提供三个战场，在自己构筑卡组期间将其加入卡组。
490.4.b.	开启首个回合的玩家移除其战场。该战场不予使用。
490.5.	准备：除起始玩家以外的每名玩家从自己的三个战场中随机选出一个。剩余的两个战场将被移除，本局游戏中不予使用。选定的战场将在游戏开始前同时放置到玩家之间，在本局游戏中使用。
490.6.	赛制：单局制。首个分数达到胜利得分的玩家将赢得比赛。
490.7.	首回合流程：第一个行动的玩家，在自己游戏中首个抽牌阶段不抽牌。最后一个行动的玩家，在自己游戏中首个召出阶段从自己的符文牌堆额外召出一张符文。
491.	2v2（熔岩大厅）
491.1.	4名玩家
491.2.	2v2 每人需面对2名对手 每人拥有1名队友
491.3.	胜利得分：11
491.4.	战场数量：3
491.4.a.	每名玩家提供三个战场，在自己构筑卡组期间将其加入卡组。
491.5.	准备：
491.5.a.	除起始玩家以外的每名玩家从自己的三个战场中随机选出一个。剩余的两个战场将被移除，本局游戏中不予使用。选定的战场将在游戏开始前同时放置到玩家之间，在本局游戏中使用。
491.5.b.	开启首个回合的玩家移除其战场。该战场不予使用。
491.5.c.	两队交替进行各自的回合。
491.5.c.1.	首个玩家行动后，轮到对手行动，之后轮到首个玩家的队友行动，接着便轮到首个对手的队友，以此类推。
491.5.c.2.	如果盟友面对面坐，则回合顺序照常按顺时针方向进行。
491.5.c.3.	如果盟友并排而坐，则回合顺序在两队之间隔桌交替。
491.6.	赛制：单局制。首个分数达到胜利得分的队伍将赢得比赛。
491.6.a.	同队玩家将共同在比赛中胜利或失败。
491.6.a.1.	如果一名玩家认输，则整支队伍都将失败。
491.6.a.2.	如果一名玩家失败，则整支队伍都将失败。
491.6.a.3.	如果一名玩家获胜，则整支队伍都将获胜。
491.7.	首回合流程：第一个行动的玩家，在自己游戏中首个抽牌阶段不抽牌。最后一个行动的玩家，在自己游戏中首个召出阶段从自己的符文牌堆额外召出一张符文。
491.8.	独特规则
491.8.a.	玩家可在队友的回合中打出法术或激活技能。为此，其队友要使用自己的优先行动权来邀请该玩家施放法术或激活技能。
491.8.b.	同一个战场只能在一个回合内被同一支队伍通过征服或据守得分一次。

491.8.b.1.	玩家在自己回合开始阶段的计分步骤中，由其队友控制的战场在这一回合内不会计入该队伍的得分。 举例：玩家不可先让队友撤出，再由自己征服队友之前控制的战场。
491.8.c.	队友之间不共享控制。
491.8.c.1.	玩家不可将待命卡牌布置在由队友控制的战场。
491.8.c.2.	玩家不可命令队友的单位进行标准移动。
491.8.d.	分数在各队内部共享。
491.8.d.1.	同一队伍中的两名玩家拥有相同数量的胜利分数。
491.8.d.2.	如果一名玩家获得或失去分数，则其队伍获得或失去相应的分数。
491.8.d.3.	如果一个法术或技能引用或检查一名玩家获得或失去分数，该技能会检查该玩家的队伍是否获得或失去分数。
491.8.e.	友方指的是由玩家自己或其队友控制的游戏物体。 举例：为“当你打出我时，让一名友方单位进入活跃状态”指定目标时，可以选择玩家自己的单位，也可以选择队友的单位。
491.8.f.	手牌视为私密信息。玩家可以在游戏过程中随时向一名或多名玩家（包括队友）展示自己的私密信息。
491.8.f.1.	展示卡牌仍视为游戏行动，只能在特别指示下进行。 想获取更多有关信息，请查阅规则***425.***展示。
491.8.g.	最后一分的得分标准有所不同。
491.8.g.1.	通过征服在自己或队友的回合获得最后一分时，玩家必须在同一回合在每个战场皆有得分，除非该战场在该回合开始阶段的计分步骤中由其队友占据。 想获取更多有关信息，请查阅规则***469.***得分计算。
491.8.g.2.	最后一分的限制无其他变化。
491.8.h.	队友之间不可使用相同的传奇卡牌。
491.8.i.	队友之间不可使用相同的战场。
649.	**认输**
650.	玩家随时可以认输。
651.	玩家认输时，将被移出当前正在进行的游戏。
651.1.	如果一名玩家认输后，仅剩下另一名玩家，则剩下的玩家获胜。
651.2.	如果认输后还有一名以上的玩家，则按步骤移除玩家。
651.3.	移除玩家后，该玩家不能再做出选择，也无法以其他方式影响游戏。
651.4.	如果由于游戏模式导致该玩家拥有队友，则该玩家的队友也视为在比赛中失败，从游戏中移除。
652.	如果游戏继续，则按照以下步骤移除玩家。
652.1.	放逐其当前控制的所有常驻牌、符文牌和正面朝下的卡牌，以及其拥有的所有常驻牌、符文牌和正面朝下的卡牌。
652.2.	如果该玩家贡献的战场正在被使用，则将其移除。
652.2.a.	如果该战场在被使用，则用一个没有技能的指示物战场将其替换。

652.2.b.	该处的任何单位或待命牌不需移动，也不会受到此过程的影响。 想获取更多有关信息，请查阅规则***439.***替换。
652.2.c.	如果被移除的战场应用了任何持续效果，该持续效果会立即失效。这可能导致该处单位或待命牌的特性发生变化。 举例：一张战场牌的描述为："此处的单位获得[M]+1。"如果该战场的拥有者认输，且战场因此从游戏中移除，则该处的单位立即停止获得[M]+1。
652.3.	将其所属的所有卡牌从游戏中移除。
652.4.	将认输玩家控制的所有类型的法术和技能无效化。
652.5.	游戏继续。
652.5.a.	回合
652.5.a.1.	如果被移除的玩家为回合玩家，则按照游戏的回合顺序，轮到下一位可以行动的玩家。
652.5.b.	焦点
652.5.b.1.	如果被移除的玩家在法术对决中拥有焦点，则由顺位中的下一位玩家继承焦点。
652.5.b.2.	如果被移除的玩家创造了这样一种状态：所有玩家都放弃继承"焦点"，则法术对决结束，游戏根据需要继续进行，如结算战斗或完成清理。
652.5.c.	优先行动权
652.5.c.1.	如果被移除的玩家在结算链期间拥有优先行动权，则顺位中的下一位玩家将继承优先行动权。
652.5.c.2.	如果被移除的玩家创造了这样一种状态：所有玩家都放弃继承优先行动权，则结算链上最新的法术或技能将进行结算，优先行动权将在该法术或技能结算后根据状态重新确立。

700. 附加规则

701.	**增益**
702.	增益是置于单位上的计数标。
702.1.	玩家可以使用《符文战场》补充包中的增益提示卡或周围的任意闲置物品来追踪和记录增益。
702.2.	增益可以添加，也可以消耗。
702.2.a.	给予单位增益时，需要选择一名单位，再将增益置于其上即可。只要增益仍在该单位上，就视为其拥有增益。
702.2.b.	将单个增益指示物从单位身上移除，即视为消耗增益。
702.2.b.1.	如果单位没有增益，则无法消耗增益。
702.2.b.2.	玩家只能在自己控制的单位上消耗增益。
702.3.	每名单位同时只能拥有一个增益。
702.3.a.	如果一个单位已经拥有增益，而有游戏效果要让其获得增益，则该单位不会获得此增益。
703.	每个增益都会单独为一名单位提供+1战力。
704.	增益属于游戏物体，可以被引用、计算，或被其他效果影响。
704.1.	增益属于计数标，因此不能成为法术或技能的目标。

	想获取更多有关信息，请查阅规则***741.***无效化。
705.	如果一名单位离开游戏，则其所有增益都会被移除。
705.1.	英雄不会保留英雄区域的增益（即使其以某种方式回到该区，依然不会保留）。
706.	强力
707.	强力，是适用于部分单位的描述。其他游戏效果可以检查一名单位是否为强力单位。
708.	只要单位的战力为5或以上，即视为“强力单位”。
709.	当一个单位的战力从5以下变成5或以上时，就会“变为强力单位”。 举例：一名战力为4的单位，获得[M]+1后，便会变为强力单位。 举例：一名战力为5的单位，在获得[M]+1后并不会变为强力单位，因为其原本就是强力单位。
710.	场上的单位将根据其当前的战力进行评估。 举例：一个基础战力为3的单位，被一个描述为“一名单位在本回合内获得[M]+3”的法术指定为目标。该法术结算时，单位的战力从3增至6，变成了强力单位。当回合结束、该效果失效时，该单位将不再是强力单位。
711.	非场地区域的单位将根据卡面上印刷的战力进行评估。 举例：如果卡牌上印刷的战力为5或以上，则其即使被放入废牌堆，仍为强力单位。其位于场上时是否有提升或降低其战力的效果，不会对此状态产生影响。
712.	额外伤害
713.	额外伤害是一种自有属性，可以提供给造成伤害行动，用来影响该行动输出的伤害量。
714.	如果同一个造成伤害行动被施加了一次以上的额外伤害效果，则将所有效果相加后，一次性完成应用。
714.1.	额外伤害仅可为正值，且仅可让分配的伤害量增加。
714.2.	如果由于任何原因导致额外伤害变为负数，则不会对造成伤害行动应用额外伤害。
715.	额外伤害的应用对象为：造成伤害行动每次结算所造成的总伤害。
715.1.	如果造成伤害行动只有一个目标，则对该目标造成的伤害量按照提供的额外伤害量进行加算。
715.2.	如果造成伤害行动拥有多个目标，则对每个目标造成的伤害量分别按照额外伤害量单独进行加算。 举例：“星芒凝汇”是一张法术牌，其描述为：“对最多两名单位各造成6点伤害。”一名玩家在控制“安妮 - 汹涌烈焰”的情况下打出“星芒凝汇”。“安妮 - 汹涌烈焰”的描述为：“你的法术和技能造成1点额外伤害。”这种情况下，“星芒凝汇”将对两个目标各造成1点额外伤害，即各造成7点伤害。
715.3.	如果造成伤害行动需要分摊伤害，则额外伤害将加算至需要分摊的伤害量中。这可能改变可供选择的目标数量。 举例：“沃利贝尔 - 震怒天声”是一名单位，其部分描述为：“当我进攻时，对此处的敌方单位造成共计5点伤害，可在多名敌方单位之间分摊。”一名玩家在控制“安妮 - 汹涌烈焰”的情况下使用“沃利贝尔 - 震怒天声”发动进攻。“安妮 - 汹涌烈焰”的描述为：“你的法术和技能造成1点额外伤害。”“沃利贝尔 - 震怒天声”现将对其所在位置的敌方单位造成共计6点伤害，可在多名敌方单位之间分摊。不仅如此，可以选择分摊单位的数量也从之前的最多5名单位提升至最多6名单位。
715.4.	如果实际未造成伤害，那么额外伤害将不会生效。 举例：“提莫 - 军事家”是一名单位，其部分描述为：“当我防守时，选择此处的一名敌方单位，并展示你主牌堆顶部的五张牌。每以此方式展示一张带有[待命]技能的卡牌，对该单位造成1点伤害，然后回收展示的卡牌。”他贴附了“灭世者的死亡之冠”。一名敌方单位移动至提莫所在的战场，并在该处开始战斗。提莫的控制者展示其主牌堆顶部的5张牌，但其中没有带有[待命]的卡牌。虽然该技能因“灭世者的死亡之冠”获得了3点额外伤害，但并未执行可供额外伤害应用的造成伤害行动。
715.4.a.	如果伤害被以任何方式被替换或减少，那么在决定将造成的伤害量时，替换或减少行动会将额外伤害计入总伤害。 举例：一个单位具有3点抵挡值。该单位位于“虚空之门”战场。一名对手使用“海克斯射线”将该

	单位选取为目标。“海克斯射线”对该单位造成4点伤害，包括来自“虚空之门”的额外伤害；抵挡效果会抵挡其中3点伤害。因此该单位受到1点伤害。
716.	贴附
717.	贴附是一种限定行动，它使卡牌彼此连接，从而以某种方式结合它们的效果。这会导致一张卡牌变为已贴附状态，另一张卡牌成为顶部卡牌。 想获取更多有关信息，请查阅规则***435.***贴附。
718.	已贴附是指卡牌通过贴附的方式与另一张卡牌连接的状态。
718.1.	在被卸除之前，卡牌将一直保持此状态。
718.2.	处于此状态时，该卡牌卡面上印刷的规则文本为未激活状态。 想获取更多有关信息，请查阅规则***720.***未激活。
718.3.	处于此状态时，该卡牌效果文本中的技能将被添加至顶部卡牌的规则文本中。
718.4.	处于此状态时，该卡牌的战力加成将按所示数值对顶部卡牌的战力作出调整。
718.5.	处于此状态时，已贴附卡牌仍然具有作为场上卡牌的所有属性。
718.5.a.	已贴附卡牌在贴附期间仍保有所有类型和标签。
718.5.b.	已贴附卡牌在贴附期间仍然可以被游戏效果选定或指定为目标。
718.5.c.	已贴附卡牌不能与其贴附的最顶层卡牌分开移动。
718.5.d.	一张卡牌同一时间只能贴附于一张顶部卡牌。
718.5.e.	已贴附卡牌的控制者可能与其顶部卡牌的控制者不同。
718.5.f.	顶部卡牌控制权的变更不会影响已贴附卡牌的控制权，反之亦然。
718.5.g.	已贴附卡牌仍会将其效果文本中的技能添加到顶部卡牌的规则文本中，并根据其战力加成对顶部卡牌的战力作出调整。
718.6.	只有非单位游戏物体可以被贴附到其他物体上。
718.6.a.	如果某个处于已贴附状态的非单位游戏物体通过任何方式变为单位，则它变为单位时，将其从原卡牌上卸除。
719.	顶部卡牌是指有一张或多张卡牌通过贴附动作与其相连的卡牌。
719.1.	所有贴附于此卡牌的卡牌，只要保持贴附状态，其效果文本就会被添加到此卡牌的规则文本中。
719.2.	当不再有任何卡牌贴附于此卡牌时，它将不再是顶部卡牌。
719.3.	顶部卡牌和所有贴附于它的卡牌均位于同一位置。
719.3.a.	当顶部卡牌变更位置时，所有已贴附卡牌会随之变更位置。
719.4.	顶部卡牌的休眠和活跃状态不会影响或改变已贴附卡牌的状态，反之亦然。
719.4.a.	除位置、已贴附状态和顶部卡牌状态外，其他所有状态均适用此规则。 举例：如果顶部卡牌进入晕眩状态，不会影响任何已贴附卡牌的状态。 举例：如果一张已贴附卡牌变为已强化状态，不会影响其顶部卡牌的状态。
719.5.	当顶部卡牌从场地区域移动到非场地区域时，所有已贴附卡牌将从此卡牌上卸除，并留在当前区域。

719.5.a.	对区域变更的顶部卡牌拥有控制权的玩家，将决定这些卡牌卸除的顺序，并因此决定因卸除而产生的任何相关效果的顺序。
720.	**未激活**
721.	在游戏过程中，卡牌文本有时会被指定为被忽略、无视或以其他方式视为不可用。这种状态被称为未激活。
721.1.	处于此状态时，以此方式标记的文本将完全不会生效。
721.2.	未激活的技能不会触发、不会生效，也无法被激活。未激活的指示不会被处理。
722.	未激活的文本仍然存在于卡牌上。
722.1.	如果游戏效果需要引用或检查卡牌是否拥有某个关键词，那么即使卡牌文本处于未激活状态，该卡牌仍然被视为拥有这些关键词。
722.2.	如果游戏效果需要解析或解读文本以确定目标资格，那么为了确定资格，仍可以解析未激活的文本。 举例：旋转飞斧是一件拥有[瞬息]的装备。当它处于贴附状态，且规则文本处于未激活状态时，其[瞬息]技能不会触发。然而，一个描述为“摧毁一件拥有[瞬息]的装备”的法术仍然可以选择并摧毁旋转飞斧。
723.	默认情况下，规则文本绝不会处于未激活状态。
724.	拥有效果文本的卡牌若未处于已贴附状态，则效果文本处于未激活状态。
725.	在特定情况和例外条件下，未激活文本可以部分解除未激活状态。
725.1.	如果已贴附卡牌拥有在贴附过程中会生效的被动或替换技能，或者拥有因贴附而触发的触发式技能，则该文本存在并可在贴附时生效。
725.2.	如果已贴附卡牌拥有在卸除过程中会生效的被动或替换技能，或者拥有因卸除而触发的触发式技能，则该文本存在并可在卸除时获得处理。
725.3.	如果已贴附卡牌拥有**[装配]**技能，则**[百炼]**关键词可以引用该**[装配]**技能以及任何被动修改该**[装配]**技能的技能。
725.4.	如果一个依赖性技能是触发式技能，且其触发条件与依赖性关键词的条件同时达成，那么该技能文本在条件达成时即视为存在，并可进行处理。
726.	**依赖性关键词**
727.	关键词可以是依赖性关键词
727.1.	依赖性关键词由它所代表的条件和紧随关键词后某种形式的技能共同组成。 举例：诺克萨斯新兵拥有“[鼓舞][>] 我的费用降低[2]。”[鼓舞]代表条件“如果你在本回合内已打出过其他卡牌，则此牌获得[文本]”的简写，而“我的费用降低[2]”是其依赖性技能。
727.1.a.	依赖性关键词始终是某个条件的简写。
727.1.a.1.	该条件的定义中还可能包含确定的持续时间、时机或限制。 举例：[鼓舞]指定了其条件的持续时间：“如果你在本回合内已打出过其他卡牌”，其中“在本回合内”为持续时间。 举例：若某个依赖性关键词为“直到你在本回合内消耗[3]”的简写，则会指定其条件的限制。 举例：若某个依赖性关键词为“在你在本回合内进攻后”的简写，则会指定其条件的生效时机。
727.1.b.	与依赖性关键词相关的依赖性技能，在带有该依赖性关键词的卡牌上处于未激活状态，直到条件达成后才会生效。
727.1.b.1.	生效前，依赖性技能仍视作存在于卡牌上，可供引用和判定。

	想获取更多有关信息，请查阅规则***720.***未激活。
727.1.b.2.	当条件满足时，依赖性技能会完全按照描述生效。 举例：“风行狐”拥有“[等级3][>] 我获得[M]+1和游走。”只要其控制者拥有至少3点经验，风行狐的游走就会生效。
727.1.b.3.	如果一个技能拥有多个依赖性关键词，则这些关键词的条件必须全部达成，该技能才会生效。 举例：一名单位的描述为：“[等级11][>>] [鼓舞][>] 当你征服一处战场时，获得1分。”要使该单位的征服效果生效，其控制者必须拥有11点经验，并且在本回合已完成一张非该单位卡牌的确认。
727.1.c.	依赖性关键词的依赖性技能可以是任意类型
727.1.c.1.	依赖性关键词的触发式技能必须处于生效状态，才会判定其触发条件。
727.1.c.1.a.	如果触发式技能在变为生效状态的同时，也满足了其触发条件，则该技能触发。
727.1.c.1.b.	如果依赖性关键词的条件导致触发式技能在作为待结算效果加入结算链后变为未激活状态，则该结算链效果不会受到影响，仍会照常结算。
727.1.c.2.	被动技能会在依赖性关键词条件成立的同时开始生效。
727.1.c.3.	由依赖性关键词变为生效状态的主动技能，在获得该技能后，可以在其对应的时机激活
727.1.c.3.a.	如果依赖性关键词的条件导致主动技能在作为待结算效果加入结算链后变为未激活状态，则该结算链效果不会受到影响，仍会照常结算。
728.	经验
729.	经验是一种资源，玩家在游戏过程中可以获得、消耗或以其他方式对其进行调整。
729.1.	玩家拥有的经验值应清晰标注。
729.1.a.	经验是一种数值，可以通过数字指示物、骰子、卡牌或任何能清晰显示玩家当前所拥有具体经验数值的方法来记录。
729.2.	玩家拥有的经验值属于公开信息。
730.	经验可以获得和消耗。
730.1.	要获得经验，该玩家所标记的经验数值会提升。
730.2.	要消耗经验，该玩家所标记的经验数值会减少。
731.	经验不是游戏物体。
731.1.	经验无法成为目标，不会变为活跃状态，或是休眠状态。
732.	在有队友的游戏模式中，经验不会与盟友共享。
733.	玩家可获得的经验值没有上限。
734.	额外回合
735.	特定游戏效果会指示玩家“在当前回合结束后，再进行一个回合”。这些效果会生成一个由玩家所属的额外回合，并插入回合队列中，位于当前回合之后的位置。
736.	回合顺序在游戏开始时确立，该顺序会在玩家之间循环往复。这会生成一个循环的回合队列，每位玩家依次行动；第一个回合从起始玩家开始，并无限重复。
737.	当有额外回合插入该队列时，不会改变游戏原本的回合顺序。额外回合所属的玩家仅获得队列中的下一个回合。完成额外回合后，它便会自回合队列中移除，而回合队列会继续按照之前的顺序进行。

738.	如果有多个额外回合加回合入队列，则按生成它们的游戏效果发生的先后顺序依次加入。 举例：起始玩家在自己的回合中，通过某种方式打出了两张“时空扭曲”。“时空扭曲”会为其控制者生成两个额外回合，并将它们插入当前回合结束后的回合队列中。如果回合队列显示为[> A > B > C > D >]，那么这些额外回合会显示为[> A > A* > A* > B > C > D >]。在最后一个额外回合结束后，回合队列会恢复到之前的顺序。“*”号表示该回合为额外回合。 举例：起始玩家在自己的回合中打出了“光明未来”，在结算过程中，第二位和第四位玩家各自选择、放逐并打出了一张“时空扭曲”。第四位玩家的“时空扭曲”先结算，在队列中插入一个额外回合，队列如下：[> A > D* > B > C > D >]。第二位玩家的“时空扭曲”随后结算，插入一个额外回合：[> A > B* > D* > B > C > D >]。当起始玩家结束回合后，第二位玩家将进行自己的回合，接着是第四位玩家，然后队列会恢复到之前的回合顺序。
739.	**特定术语**
740.	卡面文本和本规则文档中使用的某些术语，其含义与日常用法有所不同。
740.1.	有些卡面文本会以特定方式指代游戏物体：
740.1.a.	如果两个游戏物体拥有同一个控制者，或其中一方的控制者与另一方的控制者是队友，则它们互为友方。
740.1.b.	如果两个游戏物体的控制者互为对手，则这两个游戏物体互为敌方。
740.2.	有些卡面文本会以特定方式指代单位：
740.2.a.	当一个单位所在位置没有其他友方单位时，该单位视为落单。
740.2.b.	当一个单位与同一位置的敌方单位都落单时，则视为一对一。
740.2.c.	如果一个单位占据着一处正在进行战斗的战场，并且拥有进攻方或防守方身份，则该单位处于战斗中。
740.3.	有些卡面文本会涉及特定术语：
740.3.a.	平局：在战斗清理的第3d步骤中，如果正在进行战斗的战场上存在由不同玩家控制的单位，则战斗结果为平局。
740.4.	本文档中部分术语具有特定含义：
740.4.a.	指示文本中的费用，指采用了特定形式的指示（“[执行X]，以此[执行Y]”）。[执行X]是该指示对应的费用，[执行Y]则是产生的效果。
740.4.a.1.	对于法术，指示文本中的费用会在法术结算时支付。为了获得该效果，必须先支付其费用。
740.4.a.2.	对于触发式技能，触发效果第一部分的指示文本中所包含的费用，会在该触发式技能确认时支付。为了将触发式技能放置到结算链上，必须先支付其费用。
740.4.a.2.a.	触发效果后续部分的指示文本中所包含的费用，会在该触发式技能结算时支付。
741.	**计数标**
742.	计数标是在对局过程中生成并放置于场上其他游戏物体上的游戏物体。
742.1.	与其他游戏物体不同，计数标不会成为法术或技能的目标。如果某个效果指示玩家与计数标互动，则玩家会在相应指示执行时选择该计数标。
743.	计数标用于追踪游戏物体上的半永久性效果。
744.	计数标本身可以具有游戏效果，也可以作为触发游戏效果的前提条件。
745.	计数标可以被游戏效果消耗。
745.1.	若要消耗计数标，玩家必须从指定的游戏物体上移除指定数量、指定类型的计数标。
745.1.a.	如果未指定计数标的类型，则可以用这种方式移除任意类型的计数标。

745.1.b.	如果未指定游戏物体的类型，则可以从拥有指定计数标的任意游戏物体上移除计数标。
745.2.	若要消耗一个计数标，进行消耗的玩家必须控制放置有该计数标的游戏物体。
746.	某些效果可以在两个游戏物体之间移动计数标。该计数标要么位于第一个游戏物体上，要么位于第二个游戏物体上。不存在计数标处于两个游戏物体之间的状态。
747.	如果计数标离开一个游戏物体后未被放置到另一个游戏物体上，就不再存在。
748.	游戏物体从场地区域移动到非场地区域时，会失去其所有计数标。 想获取更多有关临时状态的信息，请查阅规则***124***。
749.	计数标没有控制者。
750.	**另做选择**
751.	某些游戏效果会指示玩家为结算链上已确认的项目另做选择。
752.	这种情况通常指在确定时做出的选择，但有些情况除外。 想获取更多有关信息，请查阅规则***355.***做出相关的选择。
752.1.	这些游戏效果可以重新做出的选择有：打出的地点、模式、终点位置和目标。
752.2.	这不包括“打出此牌时”或“打出我时”所做的选择，也不包括为“可选额外费用”所做的选择。
753.	以这种方式做出新选择时，玩家必须重新做出针对结算链项目的所有选择，即使新选择会与先前相同。
753.1.	玩家不得以这种方式做出非法选择或会导致非法状态的选择，即使没有其他选项也不例外。
753.2.	如果不存在能以这种方式做出的合法选择，则玩家不得为结算链项目另做选择。在这种情况下，要求做出新选择的指示会被撤销。
753.3.	对结算链项目施加的限制和要求，同样会施加于以这种方式为该结算链项目做出的新选择。 举例：如果一张卡牌是从正面朝下的状态打出，则该卡牌会受到限制，只能选择其被打出的战场上的游戏物体为目标，除非其目标选取有限制条件，导致其无法选择该战场上的单位。如果玩家为此类卡牌重新做出选择，则其仍然必须从该战场上的物体中进行选择。
754.	如果因为另做选择而导致该结算链项目将某个游戏物体选取为目标（即使先前已选取过同一个游戏物体为目标），则该游戏物体的所有指目标效果都会相应触发。
755.	以这种方式另做选择而产生的任何“以此打出”该结算链项目所需的费用均会被无视。
755.1.	该结算链项目已经打出，且其费用已经支付。后续产生的任何费用都不会影响已确认的结算链项目。
756.	**不可被选取**
757.	某些游戏效果会声明，某个游戏物体无法被特定类别的法术和技能选取。这些效果会使该游戏物体变为不可被选取。
757.1.	这类被动技能通常采用以下形式：“[游戏物体]无法被[类别]法术和技能选作目标。” 举例：“沙墟啸匪”的被动技能描述为：“我无法被敌方法术和技能选作目标。”
758.	不可被选取的游戏物体无法成为指定技能和技能的合法目标。 想获取更多有关信息，请查阅规则***355.6.***目标选取。
758.1.	如果一个游戏物体在被法术或技能选中后、在该法术或技能结算前变为不可被选取，该法术或技能在结算时将失去目标。该法术或技能结算时，会忽略与该游戏物体相关的所有指示。
758.2.	如果该法术或技能因任何原因发生变化，从而不再属于该游戏物体不可被其选取的法术或技能类别，则该游戏物体就会成为该法术或技能的合法目标。 举例：一名1[M]单位的描述为：“我无法被法力费用低于我战力的敌方法术或技能选作目标。”敌方使用“星落”以该单位为目标。为了响应“星落”，该单位的控制者以该单位为目标打出“训练有素”，使其战力提升至3[M]。如果“星落”此时结算，该单位在结算时不会受到其影响。在“星落”结算前，“星落”的控制者使用“星

	蚀”，使该单位的战力变为-1[M]。此时“星落”结算，该单位会受到该法术影响，并被标记6点伤害。该单位会在随后的清理中被摧毁。
758.2.a.	如果该游戏物体不再属于某个游戏效果所设为不可被选取的物体集合，同样适用上述规则。 举例：“野爪兽王”和“卑鄙之喉”由同一名玩家控制，并位于同一战场。一名对手以“卑鄙之喉”为目标打出“责退”。在“责退”结算前，“卑鄙之喉”的控制者以“野爪兽王”为目标打出“训练有素”，使“卑鄙之喉”不再是“责退”的合法目标。随后，“责退”的控制者”以“野爪兽王”为目标打出“造化弄人”。当“造化弄人”结算时，“野爪兽王”的被动技能不再作用于“卑鄙之喉”，使其再次成为“责退”的合法目标。所有法术和技能结算完毕后，“卑鄙之喉”和“野爪兽王”都会返回手牌。
759.	**宣告卡牌、类型和标签**
760.	某些游戏效果可能会指示玩家宣告或猜测一张卡牌、一个类型或一个标签。
761.	以这种方式宣告一张卡牌时，可以采用以下两种方式之一：
761.1.	1.说出该卡牌的准确名称。 举例：“卡莎 - 蜕变者”指代“卡莎 - 蜕变者”这张牌。
761.2.	2.描述一组唯一能够识别该卡牌的特质和特征。 举例：在没有其他卡牌符合相应特质时，“蓝色的卡莎”、“6[M]的卡莎”或“法力费用为[6]的卡莎”这些描述足以指代“卡莎 - 蜕变者”这张牌。 举例：如果只有一个单位的名称中包含“加藤”，那么即使该卡牌的准确名称是“巨腕加藤”，只说“加藤”也足以指代该卡牌。
762.	当被要求宣告一张卡牌时，玩家必须宣告一张在当前游戏赛制中合法的卡牌。
762.1.	玩家不得宣告一张不存在的卡牌。
762.2.	当被要求宣告一张卡牌时，玩家不能选择宣告指示物。
763.	当被要求宣告一个标签时，玩家不能选择《符文战场》中的卡牌或指示物上不存在的标签。
763.1.	《符文战场》中存在以下标签： 阿狸、阿卡丽、阿克尚、安蓓萨、艾尼维亚、安妮、厄斐琉斯、艾希、阿兹尔、班德尔城、巴德、比尔吉沃特、鸟类、布里茨、炸弹、凯特琳、猫科、德莱厄斯、德玛西亚、恶魔、黛安娜、犬形、蒙多医生、龙、德莱文、艾克、精锐、武装、伊芙琳、伊泽瑞尔、仙灵、菲奥娜、菲兹、弗雷尔卓德、加里奥、普朗克、盖伦、格雷福斯、黑默丁格、彗、艾卡西亚、俄洛伊、艾欧尼亚、艾瑞莉娅、艾翁、以绪塔尔、迦娜、嘉文四世、贾克斯、杰斯、烬、金克丝、奎桑提、卡莎、卡尔玛、卡尔萨斯、卡特琳娜、喀斯坎、凯尔、凯隐、凯南、卡兹克、克格莫、乐芙兰、李青、蕾欧娜、莉莉娅、卢锡安、璐璐、拉克丝、玛尔扎哈、易、机械、梅尔、厄运小姐、莫德凯撒、莫甘娜、巨神峰、娜美、内瑟斯、妮蔻、奈德丽、尼菈、魔腾、诺克萨斯、奥莉安娜、奥恩、皮尔特沃夫、海贼、波比、魄罗、派克、奇亚娜、随从、雷克塞、芮尔、烈娜塔·戈拉斯克、雷克顿、雷恩加尔、锐雯、兰博、哨兵、萨勒芬妮、瑟提、暗影岛、慎、恕瑞玛、希维尔、娑娜、索拉卡、蜘蛛、灵体、斯维因、辛德拉、塔里克、提莫、虚空、崔法利、泰达米尔、崔斯特、乌迪尔、薇恩、薇古丝、蔚、维克托、沃利贝尔、沃里克、泽拉斯、赵信、亚索、永恩、约德尔人、悠米、祖安、劫、吉格斯、基兰。
764.	**无视效果**
765.	某些游戏效果可能会指示玩家在执行游戏行动或流程时无视技能。
766.	以这种方式被无视的技能，在执行该游戏行动或流程时视为未激活。 举例：一张法术牌的描述为：“支付此法术的费用时，无视[法盾]。”在支付法术费用时，相关单位上的[法盾]关键词会被视为未激活。 举例：一个单位的描述为：“你在此处的战斗伤害分配无视[后排]。”在该单位位于战场上的情况下，于战斗伤害步骤中分配战斗伤害时，敌方单位上的所有[后排]技能均视为未激活。该单位的控制者可以为带有[后排]的任意单位分配伤害，如同这些单位不带有[后排]。
767.	被无视的技能仅在所描述的特定游戏行动或流程中视为未激活，并且仅对被该技能指定的玩家生效。 举例：一张法术牌的部分效果为：“支付此法术的费用时，无视[法盾]。”如果另一名玩家试图打出一个以相同单位为目标的法术，则该法术不会无视[法盾]。

	举例：一个单位的描述为：“你在此处的战斗伤害分配无视[后排]。”任何其他在该单位所在位置分配战斗伤害的玩家均无法无视[后排]。
800.	**关键词**
801.	关键词是卡牌上出现的特定术语，可以代表某种特定的游戏效果，或任意类型的技能。
801.1.	关键词可以代表技能。
801.2.	关键词可以通过彩色高亮格式进行识别。
801.2.a.	色块的颜色不会对游戏玩法造成影响。
801.3.	关键词可以被其它游戏效果引用或指定。
801.3.a.	其它效果可能提供关键词。
801.3.a.1.	已经存在关键词时，重复获得该关键词的具体行为，将由该特定关键词的定义与规则决定。
801.3.a.2.	提供关键词的效果中，将明确说明提供关键词的持续时长。
801.3.a.3.	如果提供关键词的效果没有明确说明持续时长，则只要该游戏物体留在场上，或其当前存在的非场地区域，该效果将持续生效。
801.3.b.	其它效果可能移除关键词。
801.3.b.1.	移除关键词的效果中，将明确说明移除关键词的持续时长。
801.3.b.2.	如果移除关键词的效果没有明确说明持续时长，则只要该游戏物体留在场上，或其当前存在的非场地区域，该效果将持续生效。
802.	单张卡牌可以拥有任意数量的关键词。
803.	与其它规则文本类似，执行关键词效果时，需要按照规则文本从上到下的阅读顺序进行。
804.	关键词术语表
805.	急速
805.1.	**[**急速**]**是一种可选额外费用关键词。
805.1.a.	**[**急速**]**会出现在单位上。
805.1.b.	**[**急速**]**为以下功能的简称：“打出我时，你可以选择额外支付[1]和[C]。若如此做，则我以活跃状态进场。”
805.1.b.1.	如果该单位拥有一种或多种特性，则**[**急速**]**费用的符能部分仅可使用与该单位其中一种特性相匹配的符能支付。
805.1.b.2.	如果该单位没有特性，则**[**急速**]**费用的符能部分可使用[A]（任意特性的符能）进行支付。
805.2.	**[**急速**]**为可选额外费用，需要玩家在打出具有该技能的单位时支付。
805.2.a.	只有作为打出卡牌的步骤时，才能支付**[**急速**]**的费用。如果单位已经位于场上，则无法支付该费用。
805.2.b.	支付急速费用会生成延迟替换效果。即使该单位在确认过程中失去了**[**急速**]**关键词，只要已支付费用，该单位仍会以活跃状态进场。
805.3.	**[**急速**]**在场上时没有任何功能。
805.4.	即使拥有多个**[**急速**]**，也只会生效一次。
805.5.	**[**急速**]**，以及单位是否拥有**[**急速**]**，是单位的一个特性，其他游戏效果可以检查或引用该特性。

805.6.	**[急速]**会生成延迟替换效果，将原本的“单位以休眠状态进场”替换为“单位以活跃状态进场”。单位不是“以休眠状态进场，然后再进入活跃状态”。
805.6.a.	对于因单位变为活跃状态而受影响的技能，**[急速]**既不会与其互动，也不会将其触发。
806.	迅捷
806.1.	**[迅捷]**是一种权限性关键词。
806.1.a.	这个关键词会出现在卡牌、符文技能、传奇技能或常驻牌技能上。
806.1.b.	**[迅捷]**会为相应的卡牌或效果提供权限，允许其在法术对决期间被打出或激活，即使当下并非控制者玩家的回合。
806.1.c.	**[迅捷]**为以下功能的简称：
806.1.c.1.	出现在卡牌上时：“可以在任意玩家回合的法术对决期间打出此牌。”
806.1.c.2.	出现在主动技能中时：“可以在任意玩家回合的法术对决期间激活此技能。”
806.1.d.	**[迅捷]**在法术中的格式为“[迅捷]”，在技能中的格式为“[迅捷][>]”。
806.2.	带有此关键词的卡牌或效果不仅限于法术对决。此权限涵盖了该技能在规则文本或默认机制下可使用的所有时机与选项。
806.3.	**[迅捷]**不会改变相应卡牌或效果中指示的功能。[迅捷]提供的只是权限。 举例：打出具有[迅捷]的单位，与打出不具有[迅捷]的单位一样，都会受到同样的自有限制。此单位只能被打出到其控制者的基地或控制的战场。
806.4.	某些被动技能在特定条件下可能会赋予卡牌或技能**[迅捷]**。该卡牌或技能只有在满足这些条件时才能获得**[迅捷]**关键词。
806.4.a.	这些条件可能仅在该卡牌或技能处于结算链上时才会得到满足。在这种情况下，只要打出或激活卡牌或技能有可能满足条件，则仍然可以在合适的时机打出或激活。
806.4.b.	如果进行到步骤5：“检查合法性”时，该结算链项目仍未满足条件，则在打出时采取的行动被撤回；如果该结算链项目是一张卡牌，则让其返回其被打出时的起始区域。
806.5.	[迅捷]是一种可被引用的特性。
806.5.a.	游戏物体是否拥有**[迅捷]**，是该游戏物体的一个特性，其他游戏效果可以检查或引用该特性。
806.5.b.	法术是否拥有**[迅捷]**，是该法术的一个特性，其他游戏效果可以检查或引用该特性。
806.5.c.	技能是否拥有**[迅捷]**，是该技能的一个特性，其他游戏效果可以检查或引用该特性。
807.	强攻
807.1.	**[强攻]**是一种被动技能关键词。
807.1.a.	这个关键词会出现在单位上。
807.1.b.	**[强攻]**的格式为“强攻[X]”。
807.1.b.1.	[X]会被技能的功能性文本引用。
807.1.b.2.	[X]即为**“强攻值”**。
807.1.b.3.	如果[X]没有出现，则默认数值为1。
807.1.c.	该关键词为以下功能的简称：“如果我是进攻方，则[M]+X。”

807.1.d.	成为进攻方，意味着该单位在战斗中获得了进攻方的身份。 想获取更多有关信息，请查阅规则***461.***战斗。
807.1.d.1.	只要该单位保持进攻方的身份，**[**强攻**]**便会持续生效。
807.2.	如果一个单位本身就拥有**[**强攻**]**，或是获得了**[**强攻**]**，并再次从其他来源获得了**[**强攻**]**，则所有**[**强攻**]**关键词提供的强攻值将一并相加。 举例：“躁烈的副官”拥有[强攻]。该单位被选为“顺劈”的目标，其效果为：“让一名单位在本回合内获得[强攻3]。”“顺劈”结算后，“躁烈的副官”将在本回合内拥有[强攻4]。
807.3.	**[**强攻**]**，以及单位是否拥有**[**强攻**]**，是单位的一个特性，其他游戏效果可以检查或引用该特性。
808.	绝念
808.1.	**[**绝念**]**是一种触发式技能关键词。
808.1.a.	这个关键词会出现在常驻牌上。
808.1.b.	[绝念]的格式为“[绝念][>] [效果]”。
808.1.b.1.	[效果]为**[**绝念**]**特定实例的规则文本。这也称为**[**绝念**]**的效果。
808.1.c.	该关键词为以下功能的简称：“当我被摧毁后，[效果]。”
808.1.c.1.	[效果]为**[**绝念**]**效果的规则文本。
808.1.c.2.	[效果]可能会用过去时态描述。在这种情况下，[效果]引用的是**[**绝念**]**触发效果加入结算链的那一刻，而非更早的任何时刻。
808.1.d.	常驻牌被摧毁、送入废牌堆时，将触发该效果以及其他类似的、会在其来源被摧毁时触发的效果。
808.1.d.1.	如果带有该效果的常驻牌没有被送入废牌堆，比如其牌“被摧毁”事件被替换成召回，则该触发式技能会从结算链中移除。 举例：“德莱文 - 艺高胆大”在战斗中被摧毁。德莱文卡牌的部分描述为：“当我在战斗中被摧毁时，选择一名对手，让其获得1分。”德莱文的控制者在基地有一张“中娅沙漏”。德莱文被摧毁的事件被替换为被移除所受伤害、被召回与变为休眠。德莱文的触发式技能会从结算链中移除。
808.1.d.2.	拥有会在自身被摧毁时触发的技能的卡牌，因摧毁指示或清理而被移入废牌堆之前，该触发效果将作为待处理项目加入结算链。
808.1.d.3.	在该卡牌被移入废牌堆之前，需记录其位置、属性以及与触发式技能效果相关的所有其他细节，以便在触发效果被确认后对其进行处理。
808.2.	常驻牌上拥有的每一个**[**绝念**]**效果都会分别触发。
808.2.a.	控制者将决定这些触发效果添加到结算链中的顺序。
808.3.	**[**绝念**]**，以及单位是否拥有**[**绝念**]**，是常驻牌的一个特性，其他游戏效果可以检查或引用该特性。
809.	法盾
809.1.	**[**法盾**]**是一种被动技能关键词。
809.1.a.	这个关键词通常出现在常驻牌上。
809.1.b.	[法盾]的格式为“法盾[X]”。
809.1.b.1.	[X]会被技能的功能性文本引用。
809.1.b.2.	[X]即为**“法盾值”。**
809.1.b.3.	如果[X]没有出现，则默认数值为1。

809.1.c.	该关键词为以下功能的简称：“由对手控制且将[我/此牌]选为目标的法术或技能，每将[我/此牌]选作一次目标，其费用就增加等同于[法盾值]的额外费用才能打出。”
809.1.c.1.	用于支付此费用的符能可以为任何特性。 举例：一个炽烈法术指定一个带有[法盾]属性的序理单位为目标。用于支付该[法盾]费用的符能可以为任何特性，无需与该法术或该目标的特性相匹配。
809.1.d.	此效果会对将拥有此技能的游戏物体选为目标的法术或技能施加强制额外费用。 想获取更多有关信息，请查阅规则***349.***打出卡牌。
809.2.	如果一个游戏物体本身就拥有**[**法盾**]**，或是获得了**[**法盾**]**，并再次从其他来源获得了**[**法盾**]**，则所有**[**法盾**]**关键词提供的法盾值将一并相加。
809.3.	**[**法盾**]**，以及单位是否拥有**[**法盾**]**，是游戏物体的一个特性，其他游戏效果可以检查或引用该特性。
810.	游走
810.1.	**[**游走**]**是一种被动技能关键词。
810.1.a.	这个关键词会出现在单位上。
810.1.b.	该关键词为以下功能的简称：“我可以通过标准移动从一处战场移动到另一处战场。”
810.1.c.	这是一种被动技能，可以为单位的标准移动提供额外的权限。
810.1.c.1.	该技能不会限制或移除单位标准移动中的选项。
810.1.c.2.	该技能没有激活费用。
810.1.c.3.	该技能不会提供额外的移动技能或激活机会，只是为标准移动提供了新的选项。
810.2.	即使拥有多个**[**游走**]**，也只会生效一次。
810.3.	**[**游走**]**，以及单位是否拥有**[**游走**]**，是单位的一个特性，其他游戏效果可以检查或引用该特性。
811.	待命
811.1.	**[**待命**]**是一个关键词，是执行**[**待命**]**这一自决行动的前提条件。
811.1.a.	这个关键词会出现在法术、单位和装备上。
811.1.b.	该关键词为以下功能的简称：“在你回合的开环状态下，如果此牌在你的手牌或你的英雄区域中，你可以选择支付[A]将此牌以正面朝下的方式布置到你已控制且目前没有正面朝下待命卡牌的战场上。从下回合开始，此牌将获得[反应]，你可以将此牌打出，无视其基础费用。”
811.1.c.	允许玩家进行**[**待命**]**这一自决行动。
811.1.c.1.	正面朝下布置[待命]牌不属于打出。
811.1.c.2.	让卡牌进入待命状态并不会开启结算链。
811.1.c.3.	将正面朝下（或是“处于待命状态”）的牌打出，则会开启结算链。
811.1.d.	从正面朝下状态打出卡牌时所做的某些选择，仅限于该卡牌待命的战场。如果在这类限定条件下，法术没有有效的目标，则无法将卡牌以正面朝下状态打出。 想获取更多有关信息，请查阅规则***355.6.***目标选取。
811.1.d.1.	一张待命的常驻牌必须被打出到其待命的战场。
811.1.d.1.a.	其中包括待命的装备，并且该规则优先于装备只能打出至基地的常规限制。
811.1.d.2.	如果一个待命法术需要选择目标，则必须从其打出前所在的战场上选择目标——除非该法术对指定目标的方式有明确限定，导致此选择无法达成。

	举例：“禁军之墙”是一张拥有[待命]技能的法术牌，其部分描述为：“将一处战场上任意数量的友方单位移动到其所属的基地。”从正面朝下状态打出该法术牌时，为该法术选择的所有单位必须位于其打出前所在的同一处战场上。
811.1.d.3.	如果一个待命的常驻牌的打出效果需要选择目标，则必须从其打出后所在的战场上选择目标——除非该技能对指定目标的方式有明确限定，导致此选择无法达成。 举例：“爆裂球果仙灵”是一名单位，拥有[待命]和“当你打出我时，让一名单位在本回合内[M]-2，不得低于1[M]”的效果。由于这是一个打出效果，因此如果从正面朝下状态打出“爆裂球果仙灵”，则必须从其打出后所在的战场上选择目标。 举例：“控潮者”是一名单位，拥有[待命]和“当你打出我时，你可以选择另一处位置受你控制的一名单位，然后把我移动到其所在位置，再将其移动到我原来的位置”的效果。由于其打出效果拥有目标指定限制，且该限制无法由其所处战场的单位满足，因此其目标可在一切可用选项中自由选择。 举例：一张法术牌的部分效果为“你在本回合内打出的下一名单位可被打出到任意战场。”在打出该法术后，玩家将“爆裂球果仙灵”从正面朝下状态打出到一处战场，且该战场并非其原先待命的战场。“爆裂球果仙灵”的打出效果，必须从其打出后所在的战场上的单位中选择目标，而不是从其打出前所在的战场上选择。
811.1.d.3.a.	一张从正面朝下状态被打出的常驻牌，其打出效果在确定其是从哪处战场被打出以及哪些是合法目标时，会引用其来源的信息。 举例：一名单位的部分描述为：“当你打出我时，摧毁另一名友方单位。”如果该卡牌是从待命区域打出，则其打出效果必须选择其打出前所在的战场上的友方单位。如果在尝试确认该打出效果时该单位已不在场上，则无法选择合法目标。如果在尝试结算该打出效果时该单位已不在场上，则打出效果无法引用该单位打出前所在战场的信息，因此会发生目标指定失效。
811.1.d.4.	处理这条规则时，每个目标均需单独判断。 举例：“镜中幻影”是一张法术牌，其部分描述为：”从两个不同的位置各选择一名受你控制的单位。”如果从正面朝下状态打出“镜中幻影”，则第一个目标可以从“镜中幻影”打出前所在的战场上选择，因此必须从该战场选择。第二个目标的选择方式受到明确限制，无法从同一战场选择，因此可以从任意位置选择。
811.1.d.5.	如果一张待命法术或常驻牌的打出效果导致你打出一名单位，则你必须选择将该单位打出至该待命牌所在的战场。
811.2.	除了上述列出的选择以外，待命卡牌的所有技能与指示均照常生效。 举例：“秘奥义！慈悲度魂落”是一张法术牌，拥有[待命]，且描述为“给予一名友方单位增益。在本回合内，所有增益可额外给予友方单位[M]+1”。如果该法术从正面朝下状态打出，其技能的首个部分必须选择处于同一战场的友方单位，但技能的第二部分则可以对所有拥有增益的友方单位产生效果，不受位置影响。
811.3.	除了待命外，拥有**[待命]**的卡牌也可以在正常时机以正常费用打出，且不受此目标选择的限制。
811.4.	即使拥有多个[待命]，也只会生效一次。
811.5.	**[待命]**，以及卡牌是否拥有**[待命]**，是卡牌的一个特性，其他游戏效果可以检查或引用该特性。
811.5.a.	只要该卡牌未处于正面朝下状态，这一规则便成立。正面朝下的卡牌并不等同拥有**[待命]**的卡牌。
811.6.	处于待命状态的卡牌在待命后的下一回合，无论是处于正面朝下状态，或从正面朝下的状态打出，都将获得**[反应]**，可在任何能够打出带有**[反应]**卡牌的时机打出。
811.6.a.	该属性仅会提供给正面朝下状态的卡牌，且不属于公开信息。
812.	**鼓舞**
812.1.	**[鼓舞]**是一种依赖性关键词。
812.1.a.	[鼓舞]的格式为“[鼓舞][>] [文本]”。

812.1.b.	从关键词开始到子句末尾，整句都是**[鼓舞]**的技能声明。
812.1.b.1.	**[鼓舞]**为以下功能的简称：“如果你在本回合内已打出过其他卡牌，则此牌获得[文本]。”
812.1.b.2.	此处的[文本]指代的是依赖性技能。
812.1.c.	只要在同一回合中，有另一张卡牌不同于具有**[鼓舞]**技能的卡牌已由你完成确认，则该具有**[鼓舞]**的卡牌上的依赖性技能就会生效。
812.2.	玩家只需打出一张卡牌，便可满足其控制的所有卡牌上带有的所有**[鼓舞]**效果的条件。 举例：一张卡牌拥有三个不同的[鼓舞]技能。只要该卡牌的控制者在同一回合早些时候已确认过一张卡牌，则该卡牌三个技能的[鼓舞]文本都会生效。
812.3.	**[鼓舞]**，以及卡牌是否拥有**[鼓舞]**，是卡牌的一个特性，其他游戏效果可以检查或引用该特性。
813.	反应
813.1.	**[反应]**是一种权限性关键词。
813.1.a.	这个关键词可以出现在卡牌、符文技能、传奇技能以及常驻牌技能上。
813.1.b.	**[反应]**会为相应的卡牌或效果提供所有与行动有关的技能和权限。
813.1.c.	此外，**[反应]**也是以下功能的简称：
813.1.c.1.	出现在卡牌上时：“可以在任意玩家回合的闭环状态期间打出此牌。”
813.1.c.2.	出现在主动技能中时：“可以在任意玩家回合的闭环状态期间激活此技能。”
813.1.d.	**[反应]**在卡牌上的格式为“[反应]”，在技能中的格式为“[反应][>]”。
813.2.	带有此关键词的相应卡牌或效果不受闭环状态或法术对决限制。此权限涵盖该技能在规则文本、行动权限或默认机制下，可使用的所有时机与选项。
813.3.	**[反应]**不会改变相应卡牌、符文或效果中任何指示的功能。[反应]提供的只是权限。
813.3.a.	打出具有**[反应]**的单位，与打出不具有**[反应]**的单位一样，都会受到同样的自有限制。此单位只能被打出到其控制者的基地或控制的战场。
813.4.	某些被动技能在特定条件下可能会赋予卡牌或技能**[反应]**。该卡牌或技能只有在满足这些条件时才能获得**[反应]**关键词。
813.4.a.	这些条件可能仅在该卡牌或技能处于结算链上时才会得到满足。在这种情况下，只要有满足条件的可能性，仍然可以在合适的时机打出或激活。
813.4.b.	如果进行到步骤5：“检查合法性”时，该结算链项目仍未满足条件，则在打出时采取的行动被撤回；如果该结算链项目是一张卡牌，则让其返回其被打出时的起始区域。
813.5.	**[反应]**是一种可被引用的特性。
813.5.a.	游戏物体是否拥有**[反应]**，是该游戏物体的一个特性，其他游戏效果可以检查或引用该特性。
813.5.b.	法术是否拥有**[反应]**，是该法术的一个特性，其他游戏效果可以检查或引用该特性。
813.5.c.	技能是否拥有**[反应]**，是该技能的一个特性，其他游戏效果可以检查或引用该特性。
814.	坚守
814.1.	**[坚守]**是一种被动技能关键词。
814.1.a.	这个关键词会出现在单位上。
814.1.b.	**[坚守]**的格式为“坚守[X]”。

814.1.b.1.	[X]会被技能的功能性文本引用。
814.1.b.2.	[X]即为**“坚守值”**。
814.1.b.3.	如果[X]没有出现，则默认数值为1。
814.1.c.	该关键词为以下功能的简称：“如果我是防守方，则[M]+X。”
814.1.d.	成为防守方，意味着该单位在战斗中获得了防守方的身份。 想获取更多有关信息，请查阅规则***461.***战斗。
814.1.d.1.	只要该单位保持防守方的身份，**[坚守]**便会持续生效。
814.2.	如果一个单位本身就拥有**[坚守]**，或是获得了**[坚守]**，并再次从其他来源获得了**[坚守]**，则所有**[坚守]**关键词提供的坚守值将一并相加。 举例：“强强魄罗”拥有[坚守]。该单位被选为“格挡”的目标，其效果为：“让一名单位在本回合内获得[坚守3]和[壁垒]。”“格挡”结算后，“强强魄罗”将在本回合内拥有[坚守4]。
814.3.	**[坚守]**，以及单位是否拥有**[坚守]**，是单位的一个特性，其他游戏效果可以检查或引用该特性。
815.	壁垒
815.1.	**[壁垒]**是一种被动技能关键词。
815.1.a.	这个关键词会出现在单位上。
815.1.b.	该关键词为以下功能的简称：“在战斗伤害步骤中，在为其他控制者与我相同但不带有[壁垒]的单位分配伤害前，须先为我分配致命伤害。”
815.1.c.	这个关键词会改变玩家在战斗中选择分配战斗伤害的方式。
815.1.c.1.	分配伤害时，玩家必须先为一个单位分配致命伤害，然后才轮到下一个单位。
815.1.c.2.	如果战斗中同一个控制者拥有一个以上带有**[壁垒]**属性的单位，则伤害可以优先分配给其中的任何一个。在为所有带有**[壁垒]**的单位分配致命伤害前，不具有**[壁垒]**属性的单位皆为无效的伤害分配对象。
815.2.	即使拥有多个**[壁垒]**，也只会生效一次。
815.3.	**[壁垒]**，以及单位是否拥有**[壁垒]**，是单位的一个特性，其他游戏效果可以检查或引用该特性。
816.	瞬息
816.1.	**[瞬息]**是一种触发式技能关键词。
816.1.a.	这个关键词会出现在常驻牌上。
816.1.b.	该关键词为以下功能的简称：“在此常驻牌控制者的回合开始阶段，计算得分之前将此牌摧毁。”
816.1.c.	触发条件为该常驻牌的控制者的开始阶段开始。
816.2.	即使拥有多个**[瞬息]**，也只会生效一次。
816.2.a.	无论拥有多少个[瞬息]，该技能只会触发一次。
816.3.	**[瞬息]**，以及单位是否拥有**[瞬息]**，是常驻牌的一个特性，其他游戏效果可以检查或引用该特性。
817.	预知
817.1.	**[预知]**是一种触发式技能关键词。
817.1.a.	这个关键词会出现在常驻牌上。

817.1.b.	该关键词为以下功能的简称：“打出此牌时，[洞察]。”
817.1.c.	触发条件为常驻牌进场。
817.2.	每一个**[预知]**效果都会分别触发。
817.2.a.	每次触发**[预知]**时，玩家可以选择回收查看的卡牌，也可以选择不回收。
817.2.b.	如果玩家没有回收顶部的卡牌，并且在触发效果结算之间没有发生其他任何过程，则每次触发**[预知]**时，都会看见相同的卡牌。
817.3.	**[预知]**，以及单位是否拥有**[预知]**，是常驻牌的一个特性，其他游戏效果可以检查或引用该特性。
818.	装配
818.1.	**[装配]**是一种主动技能关键词。
818.1.a.	**[装配]**会出现在带有**[武装]**标签的装备上。
818.1.b.	激活**[装配]**需要支付费用，支付费用后，将拥有**[装配]**的卡牌贴附于选定的单位。
818.1.b.1.	**[装配]**所选定的单位视为目标。
818.1.b.2.	选定的单位将成为贴附行动后的顶部卡牌。
818.1.c.	**[装配]**的格式为“装配[费用]”。
818.1.c.1.	如果为此技能支付费用或做出选择导致触发式技能触发，则这些触发式技能将以待处理状态放入结算链，且位于该技能之上。 想获取更多有关信息，请查阅规则***376.***主动技能。
818.1.c.2.	**[装配]**关键词为以下功能的简称：“支付[费用]：将此装备贴附到你控制的一名单位上。”
818.1.c.3.	**[装配]**费用可能包含资源费用和非资源费用。
818.1.c.4.	**[装配]**技能也可能包含改变**[装配]**费用的文本。支付该技能的费用、需要判定卡牌的**[装配]**费用时，均需考虑此类文本。
818.1.c.5.	**[装配]**技能可能包含改变**[装配]**技能时机或目标选取的文本。
818.2.	当此关键词引发的贴附行动完成后，被选定的单位即视为配装拥有此技能的装备。
818.2.a.	这是一个其他游戏效果和触发式技能可以引用的事件。
818.3.	配装（已配有武装）是指顶部卡牌被一张或多张**[武装]**卡牌贴附的状态。
818.3.a.	配装是与**[武装]**的已贴附状态同步发生的状态。
818.3.b.	只要有一张或多张已贴附卡牌是**[武装]**，顶部卡牌就处于配装状态。
818.3.c.	配装状态表示顶部卡牌拥有一张贴附于其上、带**[装配]**技能的卡牌。
818.4.	多个**[装配]**等同于多个主动技能，可以通过支付相应费用分别激活。
818.5.	**[装配]**，以及装备是否拥有**[装配]**，是装备的一个特性，其他游戏效果可以检查或引用该特性。
818.5.a.	即使装备的规则文本处于未激活状态，该装备是否拥有**[装配]**仍可被引用。 想获取更多有关信息，请查阅规则***716.***贴附。
819.	灵便
819.1.	**[灵便]**是一种触发式技能关键词，也是一种权限性关键词。

819.1.a.	**[灵便]**会出现在拥有**[装配]**技能的装备上。
819.1.b.	拥有**[灵便]**的卡牌本身自带**[反应]**。
819.1.c.	**[灵便]**允许玩家利用**[反应]**时机打出并贴附卡牌。
819.1.d.	**[灵便]**为以下功能的简称：“**[反应]**”以及“当你打出此牌时，将其贴附于你控制的一名单位上。” 想获取更多有关信息，请查阅规则***716.***贴附。
819.2.	卡牌上如有多个**[灵便]**效果，它们不会分别触发，且除第一个外没有任何效果。
819.3.	**[灵便]**，以及装备是否拥有**[灵便]**，是装备的一个特性，其他游戏效果可以检查或引用该特性。
820.	回响
820.1.	**[回响]**是一种可选额外费用关键词。
820.1.a.	**[回响]**会出现在法术和技能上。
820.1.b.	**[回响]**是一种可选费用，玩家可以支付该费用以再次执行其法术和技能的效果。
820.1.c.	**[回响]**的格式为“回响[费用]”。
820.1.c.1.	此费用为额外费用，需在打出法术的步骤中支付或技能。
820.1.c.2.	如果一个法术或技能拥有多个**[回响]**效果，则每个费用都可以单独选择是否支付。
820.1.c.3.	每个**[回响]**费用仅可支付一次。
820.1.d.	**[回响]**为以下功能的简称：“打出此法术/技能时，你可以选择支付**[费用]**作为额外费用，若如此做，在结算时额外执行一次此结算链项目的指示。”
820.1.d.1.	支付了额外费用后，该法术或技能在结算时，其效果将额外执行一次。 举例：“沙漠召唤”是一张拥有*[回响][2]*的法术，且描述为“打出一名*2[M]*的‘黄沙士兵’。”如果其控制者在打出时支付了*[回响]*费用，则该卡牌打出“黄沙士兵”的指示将执行两次，如同卡牌描述为“打出一名*2[M]*的‘黄沙士兵’。打出一名*2[M]*的“黄沙士兵”。 举例：一名单位的部分描述为：“当我进攻或防守时，你可以对此处的一名敌方单位造成等同于我战力的伤害。”，以及“我的技能带有[回响] — 弃置一张手牌。”当其技能触发时，如果其控制者在打出该技能时支付了[回响]费用，则该技能中“造成等同于我战力的伤害”这一指示会执行两次，如同该技能的描述为：“对此处的一名敌方单位造成等同于我战力的伤害。对此处的一名敌方单位造成等同于我战力的伤害。”
820.1.d.2.	在该法术或技能结算时未执行的任何指示都会被无视。
820.2.	当法术或技能的效果因**[回响]**而额外执行一次时，所需的选择必须在“打出卡牌”的“做出相关的选择”步骤中的常规时点做出。 想获取更多有关信息，请查阅规则***349.***打出卡牌。
820.2.a.	为额外执行所做的选择，不必与为初始执行所做的选择相同。 举例：“火箭轰击”是一个拥有[回响][4][C]的法术，且描述为“选择一个效果 — 对基地中的一名单位造成4点伤害。[或]摧毁一件装备。”如果“火箭轰击”的控制者在打出时支付了[回响]费用，这名控制者可以选择相同的模式或不同的模式；如果选择相同的模式，可以选择相同的目标或不同的目标。如果这名控制者两次都选择了“摧毁一件装备”，并选择了两件不同的装备，则必须指明哪件装备是第一个目标，哪件是第二个。随着法术结算，这两件装备将按选定的顺序被摧毁。
820.3.	多个**[回响]**的费用可以分别支付。每支付一个**[回响]**的费用，该法术或技能的指示将额外执行一次。
820.3.a.	无论因该关键词导致法术或技能的指示被执行了多少次，仅视为打出一次。

820.4.	**[回响]**，以及一个法术或技能是否拥有[回响]，是该法术或技能的一个特性，其他游戏效果可以检查或引用该特性。
821.	百炼
821.1.	**[百炼]**是一种触发式技能关键词。
821.1.a.	**[百炼]**会出现在单位上。
821.1.b.	**[百炼]**是一种打出效果，它会选择一件你控制的**[武装]**，并允许你以减少后的费用支付其**[装配]**费用（无视**[装配]**技能的常规时点），将该**[武装]**贴附于拥有**[百炼]**的单位之上。
821.1.c.	**[百炼]**为以下功能的简称：“当你打出我时，你可以选择一张你控制的带有**[武装]**标签的卡牌。其规则文本的必要部分若当前处于未激活状态，则不再视为未激活。支付其**[装配]**技能的费用（减少[A]），将其贴附于此单位。” 想获取更多有关信息，请查阅规则***716.***贴附。
821.1.c.1.	无论武装是否拥有**[装配]**技能，**[百炼]**都可以选择该武装。
821.1.c.2.	**[装配]**技能的费用按如下方式确定：视同该**[装配]**技能被激活并选择了拥有**[百炼]**技能的单位，同时将所有改变**[装配]**费用的技能对费用的调整一并考虑在内。
821.1.c.2.a.	以这种方式确定其费用时，并不会实际激活**[装配]**技能。为主动技能打出时减少其费用的效果，不会对**[百炼]**触发效果结算时计算的**[装配]**费用生效，因为**[装配]**技能实际上并未被打出。
821.1.c.2.b.	以这种方式计算费用时，减少**[装配]**技能费用的效果在没有引用这些被打出的技能，或没有具体指向某个**[装配]**技能的情况下，也会被纳入计算。
821.1.c.3.	如果所选卡牌的**[装配]**费用不包含[A]，则该费用仍可以支付，但不会减少。
821.1.c.4.	如果所选卡牌没有**[装配]**费用，则无法支付。
821.1.c.5.	如果无法支付所选卡牌的**[装配]**费用，或者无法将其从当前的顶部卡牌上卸除，又或者无法将其贴附于拥有**[百炼]**技能的单位之上，则该卡牌将停留在当前位置，保持贴附于其原本贴附的对象上。
821.1.c.6.	**[装配]**技能未以此方式激活，且拥有**[百炼]**技能的单位也未被选择。
821.1.c.7.	若有多个**[百炼]**，则其分别触发，并每次可选择不同的目标。
821.1.d.	如果你用多个**[百炼]**选择了同一个目标，每一个都将分开单独结算。
821.2.	**[百炼]**在场上时没有任何功能。
821.3.	**[百炼]**，以及单位是否拥有**[百炼]**，是单位的一个特性，其他游戏效果可以检查或引用该特性。
822.	伏击
822.1.	**[伏击]**是一种被动技能关键词。
822.1.a.	这个关键词通常出现在单位上。
822.1.b.	该关键词为以下功能的简称：“我可以被打出到有己方单位的战场”，以及“只要我被打出到有己方单位的战场上，就能获得**[反应]**”。
822.1.c.	这是一种被动技能，会在打出卡牌的“做出相关的选择”步骤中，为单位可被打出的有效位置增加额外选项。 想获取更多有关信息，请查阅规则***349.***打出卡牌。
822.1.d.	**[伏击]**也可以作为动词出现在卡牌上。在这种情况下，该动词表示“按照**[伏击]**关键词授予的权限打出”。

	举例：“雷恩加尔 - 异兽猎手”的部分描述为：“我可以[伏击]到有敌方单位的战场，即使你在该处没有单位。”该技能将[伏击]关键词通常授予的权限扩宽至有敌方单位的战场。 举例：一张卡牌的部分描述为：“对手只能在其能够打出[迅捷]卡牌的时机下[伏击]。”该技能会限制对手打出具有[伏击]的卡牌的时机。
822.2.	即使拥有多个[伏击]，也只会生效一次。
822.3.	如果在确认完成前，因任何原因导致所选位置没有单位，根据[伏击]的规则，该位置将不再被视为有效位置，因此无法在此处打出该卡牌。
822.3.a.	其他效果和权限可能仍然允许该单位被打到所选位置，但**[伏击]**的权限将不再有效。
822.4.	**[伏击]**，以及单位是否拥有**[伏击]**，是单位的一个特性，其他游戏效果可以检查或引用该特性。
823.	狩猎
823.1.	**[狩猎]**是一种触发式技能关键词。
823.1.a.	**[狩猎]**会出现在单位上。
823.1.b.	**[狩猎]**同时具备征服和据守效果。
823.1.c.	**[狩猎]**的格式为“狩猎X”
823.1.c.1.	**[狩猎]**为以下功能的简称：“当我征服或据守一处战场时，我的控制者获得X经验。” 想获取更多有关信息，请查阅规则***728.***经验。
823.1.c.2.	如果[X]没有出现，则默认数值为1。
823.1.c.3.	[X]即为**“狩猎值”**。
823.2.	如果一个单位本身就拥有[狩猎]，或是获得了[狩猎]，并再次从其他来源获得了[狩猎]，则所有[狩猎]关键词提供的狩猎值将一并相加。
823.3.	[狩猎]，以及单位是否拥有[狩猎]，是单位的一个特性，其他游戏效果可以检查或引用该特性。
824.	等级
824.1.	等级是一种依赖性关键词。
824.1.a.	[等级]的格式为“[等级[N][>] [文本]”。
824.1.b.	从关键词开始到子句末尾的整句话都是等级技能。
824.1.b.1.	该关键词为以下功能的简称：“如果你拥有不少于[N]经验，则该卡牌获得‘[文本]’。”
824.1.b.2.	此处的[文本]指代的是依赖性技能。
824.1.c.	只要控制玩家拥有[N]经验，拥有**[等级]**的卡牌上的依赖性技能便会生效。
824.1.c.1.	如果带有**[等级]**的卡牌的控制者发生变化，则依赖性技能会根据新控制者的经验变为生效或未激活状态。
824.1.d.	作为控制者的玩家经验一旦低于[N]，依赖性技能将立即变为未激活状态。
824.2.	**[等级]**，以及卡牌是否拥有**[等级]**，是卡牌的一个特性，其他游戏效果可以检查或引用该特性。
825.	唯我
825.1.	**[唯我]**是一种卡组限制权限。
825.2.	这个关键词通常出现在主牌堆卡牌上。

825.3.	从功能上讲，**[唯我]**并不是任何规则文本的缩写，而是在卡组构筑时对玩家施加的一项限制。
825.3.a.	如果某张卡牌具有**[唯我]**，则每个卡组中只能包含一张该名称的卡牌。
825.3.b.	如果某张卡牌既是专属卡牌，又具有**[唯我]**，则该卡组可以包含任意三张专属卡牌的组合，但每种名称的**[唯我]**卡牌仍然只能有一张。
825.4.	卡牌的**[唯我]**关键词在对局中没有任何额外效果。
825.5.	**[唯我]**，以及某张卡牌是否拥有**[唯我]**，是该卡牌的一个特性，其他游戏效果可以检查或引用该特性。
826.	后排
826.1.	**[后排]**是一种被动技能关键词。
826.2.	这个关键词会出现在单位上。
826.3.	该关键词为以下功能的简称：“在战斗伤害步骤中，必须先给其他控制者与我相同且不带有[后排]的单位分配致命伤害后，才能给我分配伤害。”
826.4.	这个关键词会改变玩家在战斗中选择分配战斗伤害的方式。
826.4.a.	分配伤害时，玩家必须先为一个单位分配致命伤害，然后才轮到下一个单位。
826.4.b.	如果战斗中同一位控制者拥有一名以上带有[后排]的单位，则可以给任何带有[后排]的单位分配伤害。在为所有不具有[后排]的单位分配致命伤害前，具有[后排]的单位皆为无效的伤害分配对象。
826.5.	即使拥有多个[后排]，也只会生效一次。
826.6.	[后排]，以及单位是否拥有[后排]，是单位的一个特性，其他游戏效果可以检查或引用该特性。
827.	强化
827.1.	**[**强化**]**是一种主动技能关键词。
827.1.a.	强化通常出现在常驻牌和传奇卡牌上。
827.1.b.	激活**[**强化**]**需要支付费用。支付费用后，会**[**强化**]**该技能的来源。 想获取更多有关信息，请查阅规则***442.***强化（游戏行动）。
827.1.b.1.	源游戏物体不是强化技能的目标。
827.1.c.	**[**强化**]**的格式为“强化[费用]”。
827.1.c.1.	**[**强化**]**为以下功能的简称：“支付[费用]：强化此牌。”仅在未强化时打出。”
827.1.c.2.	**[**强化**]**费用可能包含资源费用和非资源费用。
827.1.c.3.	**[**强化**]**技能也可能包含改变**[**强化**]**费用的文本。无论出于何种原因需要判定卡牌的**[**强化**]**费用时，均需考虑此类文本。
827.1.c.4.	**[**强化**]**技能可能包含改变该**[**强化**]**技能激活时机的文本。
827.1.c.5.	拥有**[**强化**]**技能的游戏物体，可能本身就具有被多次强化的权限，也可能在之后获得这一权限。具有这项权限的游戏物体会无视**[**强化**]**技能通常具有的“仅在未强化时打出”这一限制。
827.2.	当该关键词的**[**强化**]**行动完成时，作为来源的常驻牌或传奇会变为已强化状态。
827.2.a.	这是一个其他游戏效果和触发式技能可以引用的事件。
827.3.	多个**[**强化**]**等同于多个主动技能，可以通过支付相应费用分别激活。
827.4.	**[**强化**]**，以及常驻牌或传奇是否拥有**[**强化**]**，是这些游戏物体的特性，其他游戏效果可以检查或引用这些特性。

828.	已强化
828.1.	**[已强化]**是一种依赖性关键词。
828.1.a.	其格式为“[已强化][>] [文本]”。
828.1.b.	从关键词开始到子句末尾的整句话都是已强化技能。
828.1.b.1.	该关键词为以下功能的简称：“只要我处于已强化状态，此牌便获得‘[文本]’。”
828.1.b.2.	此处的[文本]指的是依赖性技能。
828.1.c.	只要该游戏物体处于已强化状态，其依赖性技能便会生效。
828.1.d.	如果该依赖性技能是触发式技能，且其触发条件为“当我变为[已强化]时”或类似表达，则当其来源变为已强化时，该技能会生效并触发。
828.2.	**[已强化]**，以及卡牌是否拥有**[已强化]**技能，是卡牌的一个特性，其他游戏效果可以检查或引用该特性。
829.	流转
829.1.	**[流转]**是一种被动技能关键词。
829.1.a.	**[流转]**会出现在法术上。
829.1.b.	该关键词为以下功能的简称：“你可以选择支付此牌的流转费用，将其从你的废牌堆中打出。然后将其放逐。”
829.1.b.1.	以这种方式放逐该法术，是一种延迟替换效果。如果该法术在成为已确认的结算链项目后将离开结算链，且离开结算链并非由其自身执行所指示，则改为将其放逐。 想获取更多有关信息，请查阅规则***367.***替换效果。 想获取更多有关信息，请查阅规则***390.***延迟技能。
829.1.b.2.	支付一个法术的流转费用以将其打出，不会改变该法术可被打出的时机，且除了能打出该法术的区域之外，也不会改变它的其他打出权限。
829.1.c.	**[流转]**的格式为“流转[费用]”。
829.1.c.1.	该费用是一种替代费用，会取代该法术在确认时需支付的基础费用。
829.1.c.2.	**[流转]**费用可能包含资源费用和非资源费用。
829.1.c.3.	如果一个法术拥有多个费用不同的**[流转]**关键词，则其控制者可以在打出该法术时选择其中一项费用。
829.2.	**[流转]**，以及法术是否拥有**[流转]**，是该法术的一个特性，其他游戏效果可以检查或引用该特性。
830.	部署
830.1.	**[部署]**是一种被动技能和触发式技能关键词。
830.1.a.	**[部署]**会出现在装备上。
830.1.b.	**[部署]**为以下功能的简称：“此牌可以被打出或创建到任意战场”、“此牌只能被打出或创建到一处战场”、“如果此牌不属于单位，则不会在清理步骤中被召回”以及“当对手据守此处时，摧毁此牌”。
830.1.b.1.	**[部署]**会为装备提供权限，允许其被打出到任意战场，包括敌方占据的战场和开放战场。
830.1.b.2.	拥有**[部署]**的装备可以被相应效果移动。
830.1.b.3.	拥有**[部署]**的非单位装备在清理的步骤5中不会从战场被召回。 想获取更多有关信息，请查阅规则***318.***清理。

830.2.	即使拥有多个**[部署]**，也只会生效一次。
830.3.	**[部署]**，以及卡牌是否拥有**[部署]**，是卡牌的一个特性，其他游戏效果可以检查或引用该特性。
831.	缴械
831.1.	**[缴械]**是一种触发式技能关键词。
831.1.a.	**[缴械]**会出现在单位上。
831.1.b.	**[缴械]**属于进攻触发。
831.1.c.	**[缴械]**的格式为“缴械X”。
831.1.c.1.	[X]会被技能的功能性文本引用。
831.1.c.2.	[X]即为**“缴械值”**。
831.1.c.3.	如果[X]没有出现，则默认数值为1。
831.1.d.	**[缴械]**为以下功能的简称：“当我进攻时，给予此处的一名敌方单位在本回合内[M]-X。”
831.1.d.1.	无论一个单位拥有多少个**[缴械]**关键词，它都只会以总缴械值触发一次。
831.2.	如果一个单位本身就拥有**[缴械]**，或是获得了**[缴械]**，并再次从其他来源获得了**[缴械]**，则所有**[缴械]**关键词提供的缴械值将一并相加。 举例：“叮响巡警”的描述为：“你的‘机械’具有[缴械]。”如果你打出第二张叮响巡警，则它们都将拥有[缴械2]。
831.3.	**[缴械]**，以及单位是否拥有**[缴械]**，是单位的一个特性，其他游戏效果可以检查或引用该特性。
832.	亮出
832.1.	**[亮出]**是一种被动技能关键词。
832.1.a.	**[亮出]**通常出现在卡牌上。
832.1.b.	**[亮出]**的格式为“[亮出][物体]”。
832.1.b.1.	此技能中的“[物体]”可以指一个或多个物体；可以指特定类型的物体；也可以对物体的特性作进一步限定。所涉及的物体可以是场上的游戏物体或手牌中的卡牌。 举例： 一张卡牌的描述为：“[亮出]一名单位。” 一张卡牌的描述为：“[亮出]一张法力费用不低于[7]的卡牌。” 一张卡牌的描述为：“[亮出]五名不同名称的单位。”
832.1.c.	**[亮出]**为以下功能的简称：“当你打出[我/此牌]时，你可以选择从你的手牌中展示[物体]，并/或从场上的友方游戏物体中挑选[物体]。”
832.1.c.1.	以这种方式**[亮出]**一张或多张卡牌或一个或多个游戏物体时，关联技能和指示可以对此游戏行动进行引用。 举例：一名单位的描述部分为：“[亮出]五名不同名称的单位”，以及“当你打出我时，摧毁所有其他单位。如果你[亮出]，则每有一个[单位]被摧毁，你在本回合内打出的下一个[单位]费用减少[1]。”
832.1.c.2.	是否**[亮出]**，由拥有**[亮出]**的结算链项目的控制者在确认该项目的过程中决定。 想获取更多有关信息，请查阅规则***355.***做出相关的选择。
832.1.c.3.	如果[物体]是一个卡牌或游戏物体的集合，则该集合可以由场上的游戏物体以及手牌中的卡牌组成，只要这个集合满足**[亮出]**条件即可。 举例：一名单位的部分描述为：“[亮出]五名不同名称的单位。”在打出该单位的过程中进行亮出时，可以从手牌中展示单位，也可以从场上的友方单位中挑选，只要所挑选

	和展示的单位符合指定特性即可。
832.1.c.4.	如果[物体]集合中的部分或全部物体在亮出后的确认流程中离开了相应区域，这并不会阻止**[**亮出**]**技能的来源成为已确认的结算链项目。 举例：一张法术牌的描述为："[亮出]一个[机械]"和"弃置一张手牌，作为打出此牌的额外费用。"在确认该法术时，亮出的同一名[机械]可以作为强制额外费用被弃置，且不会因此阻止该法术的确认。
832.1.d.	关联技能和指示可以引用被亮出物体的信息。 举例："洪荒咆哮"是一张法术牌，其描述为："[亮出]一名单位。"和"如果你亮出了一名单位，则对一名单位造成等同于你所亮出单位战力的伤害。"
832.1.d.1.	以这种方式引用的信息会在相关卡牌于确认期间亮出时进行检查。之后对被亮出物体的任何更改都不会被采纳。 举例："洪荒咆哮"被打出时，[亮出]了一名拥有4[M]的友方单位和一名拥有3[M]的敌方单位。为了应对"洪荒咆哮"，对手打出"封冻"，使该友方单位在本回合内[M]-2。由于相关信息已在友方单位被亮出时检查，因此该法术仍会对该敌方单位造成4点伤害，将其摧毁。
832.2.	多个**[**亮出**]**会被分别处理。
832.2.a.	如果某个关联效果或指示引用某个**[**亮出**]**效果，则其引用的是由同一来源提供的关键词，除非另有说明或不存在同一来源提供的关键词。如果关联效果或指示指定了被亮出卡牌的信息，则它只与该**[**亮出**]**关键词的效果相关联。如果不存在关联关键词，则引用亮出的技能会与该卡牌上的所有**[**亮出**]**关键词相关联。 举例：一张卡牌的部分描述为："你打出的法术具有'[亮出]一名[强力]单位。'以及'如果你亮出，则此牌的费用减少[A]。'"如果同一控制者打出一张法术牌，其部分描述为"[亮出]一张法力费用不低于[7]的法术牌"，以及"如果你[亮出]，则该法术无法被无效化。"，则仅亮出一名[强力]单位并不足以同时满足这两个引用亮出的技能，因为它们引用的是两个由不同来源提供的[亮出]关键词效果。
832.3.	**[**亮出**]**，以及卡牌是否拥有**[**亮出**]**，是卡牌的一个特性，其他游戏效果可以检查或引用该特性。