

# 炉石传说进阶规则集

2021 年 9 月 28 日

# 目录

目录	i
前言	1
约定	2
1 基本概念	4
1.1 实体	4
1.2 状态	5
1.3 光环	5
1.4 区域	6
1.5 事件与扳机	8
1.6 序列	10
1.7 胜负裁定	11
1.8 阶段	12
1.9 阶段间步骤	12
1.10 濒死	13
1.11 死亡检索步骤	13
1.12 死亡阶段	14
2 玩家操作	16
2.1 回合结构	16
2.2 使用随从牌	17
2.3 使用法术牌	21
2.4 使用武器牌	24
2.5 使用英雄牌	25

2.6	战斗	27
2.7	使用英雄技能	32
<b>3</b>	<b>顺序和条件</b>	<b>34</b>
3.1	效果顺序	34
3.2	扳机顺序	36
3.3	效果条件	39
3.4	扳机条件	41
3.5	随机目标选取条件	44
<b>4</b>	<b>其他机制</b>	<b>46</b>
4.1	生命值与攻击力	46
4.2	光环更新	48
4.3	消灭/摧毁/弃牌/烧毁卡牌	50
4.4	抽牌	51
4.5	变形	53
4.6	休眠	54
4.7	移动	54
4.8	复制	56
4.9	伤害与治疗	58
4.10	死亡记录	60
4.11	法力值消耗	61
4.12	法力水晶	64
4.13	额外回合	66
4.14	动画显示	67
4.15	职业	68
<b>5</b>	<b>规则细节</b>	<b>69</b>
5.1	关键字效果	69
5.2	非关键字效果	79
5.3	扳机所响应的事件	80
5.4	扳机自触发保护	82
5.5	对战开始时扳机的顺序	84
5.6	叠加状态	84
5.7	强制死亡	85

目录	iii
5.8 回合时间 . . . . .	86
<b>6 规则更改</b>	<b>88</b>
6.1 早期的规则更改 . . . . .	88
6.2 9.2 . . . . .	88
6.3 11.2 . . . . .	89
6.4 17.4.1 . . . . .	89
<b>7 其他</b>	<b>90</b>
7.1 「扳机」一词的翻译 . . . . .	90

# 前言

虽然炉石传说被设计得简单且易上手，但随着游戏的不断发展、大量的卡牌和各种各样的全新效果的加入游戏，它不可避免地变得复杂起来。然而，炉石传说官方并没有提供一份可靠的规则，这就使得对游戏本身的了解变得困难起来。本规则集试图提供一种对炉石传说游戏的一个彻底解释，玩家可以通过本规则集了解并预测所有游戏进行中可能遇到的事情以及其后果。但实际上，我们距离达到这个目标仍然有非常遥远的距离。如果你对本规则集有任何意见或建议，请参与它的维护。

需要强调的是，本规则集并不追求与暴雪设计师或程序员保持一致，而可能采取某个更易理解但不同的解释；这主要是由于暴雪缺乏对游戏机制的透露。仍然有一些可靠的内容：设计师访谈、游戏 log 以及描述清晰的更新说明都为我们确认游戏机制提供了证据。

此外，游戏机制不是一成不变的。前一个版本的某个游戏机制在更改后并不能称为「修复 bug」。重大的机制更新将在[规则更改](#)一节予以总结。

# 约定

- 在不产生歧义的情况下，「你受到伤害」「你恢复生命值」「你的生命值/攻击力」等描述中的你均指你的英雄。
- 使用 版本  $\geq X$  版本  $< Y$  版本  $X \sim Y$  表示某条目只在特定版本的游戏生效。由于测试的不完善， $X$  和  $Y$  通常不是准确值。如果  $X$  或  $Y$  是某个扩展包的缩写，则代表它是这个扩展包的某个未知版本。如果  $X$  或  $Y$  是「早期版本」，则代表它是某个较早但未知的版本。版本  $X \sim Y$  不包括  $Y$  这个版本。
- 使用  $e.t$  表示实体  $e$  上的标签  $t$ 。使用  $e.t := v$  表示「将实体  $e$  的标签  $t$  设置为  $v$ 。如果  $e$  被省略，则表示实体是唯一的或者显然的。此外，还有一些特殊词语表示特殊的实体：

Game	游戏实体
Player	玩家实体
Hero	英雄实体

在例子中，若无说明，遵循如下约定：

- 所有随从和武器都是初始身材和费用。
- 双方英雄的生命值足够高。
- 没有额外的随从、武器、任务和奥秘。
- 所有人的手牌与牌库中的卡牌都对例子无影响。
- 所有人的手牌与牌库的数量无关紧要。手牌的上限为十张。
- 如果没有描述你操控的随从具体信息，则这些随从的效果与攻击力无关紧要，并且生命值足够高。

对于描述「某玩家操控 A、B、C」而言，若无说明，遵循如下约定：

- A、B、C 的入场顺序与描述顺序相同。
- A、B、C 的场上位置无关紧要。
- 不同玩家之间实体的入场顺序无关紧要。

# 1 基本概念

## 1.1 实体

实体包括：

- 游戏本身。一些和游戏进程相关的扳机是在它上面触发的。
- 玩家。即使你替换了英雄，有的游戏数据仍然是保留的（例如你本局游戏中使用英雄技能的次数）。这些数据都保留在对应的玩家实体上。
- 英雄。
- 随从。
- 法术。
- 武器。
- 英雄技能。
- 状态。

每个实体都有一个实体 *ID*，它是按照实体的创建顺序依次分配的数字。因此，各个实体的 *ID* 各不相同。按照顺序，游戏中首先创建的几个实体依次为：

- 1 游戏本身
- 2 主玩家
- 3 副玩家
- 4-33 主玩家的套牌
- 34-63 副玩家的套牌
- 64 主玩家的英雄
- 65 主玩家的英雄技能



- 66 副玩家的英雄
- 67 副玩家的英雄技能
- 68 幸运币

注意 所谓的「随从与随从牌、法术与法术牌、武器与武器牌、英雄与英雄牌」仅仅是叫法与视觉效果上的不同，牌在进行区域移动时仍然是同一实体，并不会因为外形的改变而变成不同的实体。

在战场上的英雄和随从合称为角色。

## 1.2 状态

当你将鼠标放在一个随从或武器上时，详情大图下方显示的增益列表中的各项就是状态，这些状态结附于该实体。此外，状态也可以结附于英雄、玩家、手牌或牌库中的牌，但是这些状态通常是不可见的。

状态可以：

- 表示实体所受到的 buff/debuff。
- 包含延时触发的扳机，例如力量的代价所添加的。
- 包含光环。例如冰霜女巫吉安娜的战吼为你的玩家结附一个状态。
- 实现光环。大多数光环的实际效果为，在适当的时间（称为光环更新）将一个特定的状态结附于受该光环影响的实体上。例如上面的例子中，光环更新时会为你的所有元素添加「该随从具有吸血」的状态。
- 实现冒险模式、乱斗模式、酒馆战棋等模式中的特殊游戏规则。

## 1.3 光环

具有光环的实体可以在满足一定的条件时对自身、其它实体或游戏规则施加持续性的影响。光环包括以下几种类型：

- 改变实体生命值/攻击力的，例如暴风城勇士、鱼人领军等。
- 改变实体法力值消耗的，例如召唤传送门、机械跃迁者等。
- 使实体获得某种状态的，例如冰霜女巫吉安娜的元素吸血光环、凯恩·日怒等。
- 改变效果数值的，例如[法术伤害](#)、先知维伦、水晶工匠坎格尔等。

- 改变效果结算次数的，例如布莱恩·铜须、瑞文戴尔男爵、达卡莱附魔师等。
- 改变效果结算规则的，例如奥金尼灵魂祭司、伊格诺斯等。

改变实体生命值/攻击力/法力值消耗的光环通常通过使实体获得一个状态实现。

例如 暴风城勇士为其它随从结附状态暴风城之力，该状态使随从 +1/+1。

注意 由光环附加的改变实体生命值/攻击力的状态具有低优先级，总是晚于其他状态。因此计算一个实体的身材时，首先计算它具有的状态，然后计算它享有的光环。

例如 你操控一个暴风城勇士和小精灵。小精灵当前身材是 2/2。你对小精灵使用黑暗裁决。小精灵首先因黑暗裁决变为 3/3，再因暴风城勇士光环变为 4/4。

例外 改变随从原始身材（白字身材）的光环所附加的状态不具有特殊优先级，如水晶核心和黑暗法老塔卡恒。

注意 与之相对的是，光环产生的改变实体法力值消耗的状态通常没有特殊优先级。因此计算一个实体的法力值消耗时，光环和状态通常按添加顺序结算。详见[法力值消耗](#)。

例如 你依次使用艾维娜和索瑞森大帝。回合结束时你手中的摩天龙被大帝减为 0 费。如果你持有一个被大帝减为 9 费的摩天龙并使用艾维娜，则摩天龙变为 1 费。

战吼、亡语和回合结束扳机在触发前决定要触发的次数，这意味着通过战吼召唤布莱恩·铜须不能使战吼再次结算。瑞文戴尔男爵和达卡莱附魔师也类似。

注意 如果你通过亡语召唤瑞文戴尔男爵或通过回合结束扳机召唤达卡莱附魔师，你接下来的亡语/回合结束扳机会阶段两次。

例如 你操控一个瑞文戴尔男爵并对其使用先祖之魂和终极巫毒。对手杀死瑞文戴尔男爵。先祖之魂只会召唤一个瑞文戴尔男爵，但接下来的终极巫毒可以触发两次。

例如 你操控亚煞极和炎魔之王拉格纳罗斯。回合结束时亚煞极首先召唤达卡莱附魔师，亚煞极不会再召唤一个随从，但接下来你的炎魔之王可以开出两炮。

光环并非入场即生效、离场即失效。事实上只有每次光环更新时，游戏才会检查是否有新光环生效、是否有旧光环失效。详见[光环更新](#)。

天启四骑士的消灭效果虽然是一次性效果，但它是在每次光环更新时进行检测。这称为光环更新扳机。

## 1.4 区域

游戏中每个实体都位于某个区域。区域包括：

- 战场 **PLAY**: 游戏、玩家、当前的英雄和英雄技能都在战场上。被使用或召唤的随从或武器、被使用或施放且未结算完毕的法术（奥秘和任务除外）都在战场上。所有的状态都在战场上，无论它结附于哪里的实体。  
注意 由于状态都在场上，因此状态附带的扳机是场上扳机。
- 奥秘区 **SECRET**: 使用或施放后的奥秘和任务位于此区域。  
注意 奥秘区的奥秘和任务均被视为场上扳机。
- 手牌 **HAND**: 玩家可以从手牌中使用牌。
- 牌库 **DECK**: 在对战开始时，玩家套牌中的牌都位于牌库中。
- 墓地 **GRAVEYARD**: 死去的实体、弃掉或烧毁的牌、被反制或结算完的法术、已触发的奥秘或已完成的任务前往此区域。
- 除外区 **SETASIDE**: 存放一些临时实体和双方被移除的部分实体，如追踪术和发现呈现的卡牌、替换英雄后的旧加拉克苏斯大王随从、亡语生效后的玛洛恩等。  
注意 大多数亡语的区域移动效果实质上是伪区域移动。伪区域移动会将实体本身移动到除外区。详见移动。  
注意 部分移除牌库卡牌的效果将卡牌移动到除外区，例如“丛林猎人”赫米特、吞噬者阿扎里等。将它们与烧毁卡牌的效果（如侏儒吸血鬼、哀泣女妖等）区分的一个方式是观察有没有卡牌被撕毁的动画。  
注意 同理，一些效果移除的手牌直接前往除外区，例如黄金猿、菲里克·飞刺等。它们与弃牌效果也可以通过观察动画区分。此外，神奇的雷诺将所有场上的随从移动到除外区，它也不播放随从的死亡动画。
- 失效区 **REMOVEDFROMGAME**: 存放已失效的状态。  
注意 状态失效一般的原因可能是：过时（如嗜血等）、所属的实体被移除、状态来源的实体被移除、被沉默等。

实体还具有 `.ZONE_POSITION` 属性。这个属性称作位置，它表示实体在其区域中的位置。

- 手牌中的所有牌都具有非零位置。
- 战场上的随从牌具有非零位置，但其它实体的位置为 0。
- 墓地、除外区和失效区的任何实体的位置都为 0。
- 尽管牌库是有序的，牌库中的牌的位置都为 0。这显然是为了避免玩家从客户端获得牌库中牌的顺序。
- 尽管奥秘看起来有顺序，奥秘区中的牌位置为 0。

## 1.5 事件与扳机

事件对应游戏中发生的事情。

例如 「造成 6 点伤害」、「抽一张牌」都对应事件。前者对应伤害事件，后者对应抽牌事件。

注意 游戏中发生的事情和事件并不一定紧挨着出现的。例如在一个 AOE 伤害发生，所有伤害都产生之后，才会结算对于各个实体的伤害事件。

结算事件指处理该事件所对应的所有扳机。

注意 在下文中，我们偶尔会使用事件产生这样的描述。这实际上指的是该事件对应的游戏操作结束。

扳机是响应特定的事件而触发并结算的效果。它通常描述为「在/每当 A 时，E。」

例如 飞刀杂耍者具有「在你召唤一个随从后，对一个随机敌方角色造成 1 点伤害。」这是一个召唤后扳机。

例如 北郡牧师具有「每当一个随从获得治疗时，抽一张牌。」这是一个治疗扳机。

例如 吸血为「每当此实体造成伤害时，为你的英雄恢复等量生命值。」这是一个伤害扳机。

当游戏结算一个事件时，首先确定所有响应该事件触发的扳机（称为列队），然后这些扳机按照顺序结算。不满足条件的扳机，即使后来条件改变也不能再触发。

注意 即使列队时合法的扳机，也有可能无法结算。详见[扳机条件](#)。

如果在事件 A 的结算中又产生了另一个事件 B，则首先结算事件 B，等待 B 的结算完成后才会继续 A 的结算。这种深度优先的结算规则称为嵌套结算。

例如 对手操控狙击和镜像实体。你使用古拉巴什狂暴者。首先狙击触发，对古拉巴什狂暴者造成 4 点伤害，此伤害立即触发它的扳机，把它变成一个 5/4。然后镜像实体触发，对手也获得一个 5/4 的古拉巴什狂暴者。

例如 你操控镜像实体、飞刀杂耍者、卡德加、公正之剑和勇敢的记者。对手操控暴乱狂战士、苦痛侍僧、铸甲师和重型攻城战车并使用小精灵。可能发生以下情况：

- 作为响应使用后事件的扳机，镜像实体触发并召唤一个小精灵的复制（记为小精灵 1）。
  - 小精灵 1 的召唤事件触发飞刀，对对手的苦痛侍僧造成 1 点伤害。
    - \* 首先暴乱狂战士响应苦痛侍僧的受伤并获得 +1 攻击力。

- \* 其次苦痛侍僧自身扳机触发抽一张牌。
  - 你的勇敢的记者响应此次抽牌，获得 +1/+1。
- \* 最后铸甲师响应苦痛侍僧的受伤使对手获得 1 点护甲。
  - 重型攻城战车响应护甲获得事件并 +1 攻击力。
- 小精灵 1 的召唤事件触发卡德加，召唤另一只小精灵 2。
  - \* 小精灵 2 的召唤触发飞刀，对手英雄造成 1 点伤害。
  - \* 你的公正之剑响应小精灵 2 的召唤使其 +1/+1。
- 小精灵 1 的召唤事件触发公正之剑，并获得 +1/+1。

结算某事件触发的所有扳机时，各扳机的先后顺序主要按照入场顺序。

**注意** 入场顺序指实体进入战场的顺序。判断两个扳机间的入场顺序，就是判断两个扳机进入战场时间点的先后。对于随从自带的扳机而言，其入场时间点为随从的入场时间点；对于由状态添加的扳机而言，其入场时间点为状态附加的时间点。随从的操控权发生改变不影响其入场时间点。

**例如** 你使用小鬼召唤师 A 和 B，然后对 A 使用力量的代价。回合结束时，首先 A 触发效果，然后 B 触发效果，最后 A 所带的力代触发效果消灭 A。

**例如** 对手使用法力之潮图腾，然后你使用霍格，再使用精神控制目标法力之潮图腾。回合结束时，首先法力之潮图腾触发，再霍格触发。

**注意** 除了入场顺序之外，还有很多顺序也决定着扳机的结算顺序，例如**不同区域扳机的结算顺序**，以及某些效果具有的**特殊优先级**等。

**注意** 当你在一回合打出多张秘密通道时，回合结束的归还手牌效果将按照使用顺序的相反顺序进行。实际上，为了保证秘密通道能正确地归还手牌，多次使用的秘密通道将在一个扳机中结算全部的归还效果。这个扳机与其它回合结束扳机仍然按照入场顺序结算。裂心者伊露希亚与之类似。

**例如** 你在一回合中依次使用秘密通道 A、唤醒、秘密通道 B、秘密通道 C。回合结束时依次结算秘密通道 C、B、A 的归还效果，再结算唤醒的弃牌。

**例如** 你在一回合中依次使用秘密通道 A、裂心者 A、秘密通道 B、裂心者 B、秘密通道 C、裂心者 C。回合结束依次结算秘密通道 C、B、A，再结算裂心者 C、B、A 的效果。

群体伤害和群体治疗的伤害/治疗事件通常在全部伤害/治疗产生之后再结算。

**例如** 你操控七个暴乱狂战士，对手使用烈焰风暴。首先所有的暴乱狂受到伤害减为 0 血，然后它们依次响应每个伤害事件触发（共 49 次）。

**注意** 陨石术对三个随从造成的伤害属于群体伤害。

**注意** 燃烧对两侧随从造成的伤害也属于群体伤害。

**注意** 伤害/治疗值不定的 AOE 通常不适用此条规则，它们以「第一个随从受到伤害 - 对应的伤害事件 - 第二个随从受到伤害 - 对应的伤害事件……」依次交替。这样的例子有闪电风暴、元素毁灭、圣光炸弹、生命之树和黑铁潜藏者等等。

**例外** 即使闪电风暴已被改动，它造成的伤害仍然不属于群体伤害。

**例如** 你操控血沼迅猛龙和暴乱狂战士。对手使用圣光炸弹。首先迅猛龙受到 3 点伤害，然后暴乱狂触发变成 3 攻，然后它受到 3 点伤害。

**注意** 对双方英雄造成的伤害通常不适用此条规则。例如翡翠掠夺者首先对先入场的英雄造成伤害，再对后入场的英雄造成伤害，中间可以插入以眼还眼。

**注意** 伤害和治疗以外的「复合效果」通常并不适用此规则。例如冰霜新星和莫拉比是交替冰冻-触发；一次抽多张牌中间可以插入勇敢的记者或古董收藏家等。

**注意** **吸血**和**超杀**并不触发多次；它们只在最后触发一次。

此外，战斗中的两个伤害事件也是在伤害全部产生之后再结算。详见**战斗**。

具有「使用时」「使用后」「召唤时」「召唤后」（如伊利丹·怒风或飞刀杂耍者）的扳机不能在该随从的对应事件中触发。这称为随从扳机自触发保护。

**注意** 我们也可以解释为这些扳机的条件没有完全写明。如飞刀的扳机应写为「每当你召唤一个其他随从后」。为不过由于这是一个极为普遍的情况，我们将其提出为一条规则。

**例如** 你使用具有瓦兰奈尔亡语增益的灵魂歌者安布拉。安布拉并不会触发自己的亡语为你装备一把瓦兰奈尔。

**例外** 你使用具有突袭的团伙核心，团伙核心会触发自己的效果为你召唤一个剩余生命值为 1 的团伙核心。

扳机不能在自身的结算之中再次触发。部分扳机在这次结算完成之后，将补偿进行等同于跳过次数的结算。详见**扳机自触发保护**。

## 1.6 序列

炉石传说的回合由若干个序列构成。序列由使用牌、使用英雄技能及战斗产生。它也会由特定的游戏时刻（回合开始、回合抽牌、回合结束）产生。序列的末尾会进行胜负裁定。

一些玩家操作也有与之对应的非玩家操作，例如使用随从对应召唤随从，使用法术

对应施放法术，战斗对应强迫战斗（由卡牌效果产生的战斗）等。这些操作也会产生类似序列的东西，但它们内部不包含死亡结算与胜负裁定。这种序列类似物称作退化序列。退化序列将在对应玩家操作的章节中进行描述。

**注意** 在规则集的旧版本中，无论是玩家操作还是非玩家操作都产生序列，而玩家操作产生的被强调为最外层序列。现版本采取了不同的定义。

序列的内部不包含胜负裁定。

**注意** 有的时候，你可能会以为是在序列没有进行完的时候游戏就结束了；实际上是剩余的所有游戏动作被略过。

**例如** 你的生命值为 2。你攻击敌方英雄，触发敌方爆炸陷阱。因为你濒死，伤害步骤和攻击后步骤被略过，你输掉游戏。

**例如** 你的生命值为 3。你的牌库中只有炸弹和阿兰纳丝蛛后。回合开始你抽到炸弹，受到 5 点伤害。因为你濒死，炸弹不抽牌。然后你输掉游戏，没有机会抽到蛛后把你救回来。请与下面的例子作比较。

**例如** 你的生命值为 3。你的牌库中只有炸弹和阿兰纳丝蛛后。你操控两个战利品贮藏者，然后使用扭曲虚空。第一个战利品的亡语结算，你抽到炸弹，受到 5 点伤害。因为你濒死，炸弹不抽牌。然后第二个战利品的亡语结算，你抽到蛛后，救回了你自己。

## 1.7 胜负裁定

胜负裁定是一个特殊的步骤（它只在序列结尾出现）。它负责结束游戏。

- 如果一个玩家的 `.PLAYSTATE = LOSING`，则游戏以该玩家输，其对手赢结束；
- 如果两个玩家的 `.PLAYSTATE = LOSING`，则游戏以平局结束，没有赢家。

**注意** 虽然平局时双方玩家的英雄都爆炸，但是这不代表其中的某一方输掉了游戏——你的天梯星数不会减少（但是会中止连胜）；你的竞技场负场也不会增加。

- 如果没有玩家的 `.PLAYSTATE = LOSING`，游戏继续。

在客户端 UI 中，动画上显示一方的英雄爆炸（或因平局双方英雄均爆炸）代表胜负裁定判定游戏结束；英雄发出死亡音效代表死亡检索判定一个英雄死亡。

在游戏的结果产生之后，游戏不会立即结束。游戏会将整个序列继续执行完毕。如果其中需要玩家进行操作，这些操作将被随机选择。

**例如** 你的对手的生命值为 1，你使用符文之矛攻击敌方英雄。在发现界面时，如果此时你选择投降，那么本局游戏将以平局结束；对手投降则为你获胜。



例如 你的生命值为 5，使用了追踪术看到了两张炸弹和一张其它牌。此时对手投降，你有可能随机选择到炸弹而导致游戏平局。

## 1.8 阶段

以每一次死亡结算为分界线，序列又可以分成若干阶段。在[玩家操作](#)章节中详细阐述了每个序列中包含的阶段。阶段的末尾会进行阶段间步骤。

注意 按照这个划分标准，一般情况下阶段的内部不会发生死亡结算。

例如 你在满场的情况下使用火焰之地传送门杀死一个友方随从。事实上，火焰之地传送门「造成伤害」和「召唤随从」的效果同属于法术的结算阶段，被杀死的随从不立即离场，而是等到法术结算阶段结束才离场。因此格子会卡住，火门不能召唤出一个 5 费随从。

一个序列会包含一系列固定的阶段，称为固有阶段。如使用法术牌的序列包括：

- 使用阶段，使得你的紫罗兰教师能在法术生效前召唤出 1/1 的学徒。
- 结算阶段，使得法术卡牌描述中的效果能够结算。
- 完成阶段，使得你的狂野炎术师能在法术生效后对所有随从造成过 1 点伤害。

此外，一个序列还会包含若干个死亡阶段，取决于是否有实体在序列中死亡。详见[死亡检索步骤](#)和[死亡阶段](#)。

## 1.9 阶段间步骤

阶段间步骤是在阶段结束时依次执行的步骤的统称，按先后顺序依次包括：

- 任务奖励步骤：如果在前一个阶段你完成了任务，则在此步骤中获得任务奖励。
- 死亡检索步骤：移除你当前濒死的随从。详见[濒死](#)、[死亡检索步骤](#)和[死亡阶段](#)。
- 光环更新步骤：更新你所拥有的光环。详见[光环更新](#)。



## 1.10 濒死

濒死指一个场上的实体被消灭或其当前生命值/耐久度被降至 0 或更低。

被消灭指一个实体受到消灭效果的作用，其 `.TO_BE_DESTROYED := 1`。我们也会用濒死状态和待摧毁状态来描述这种情况。

**注意** 一个实体濒死并不意味着它会被立即送去墓地。它要等到随后的死亡检索步骤才会被送入墓地。这意味着，一个濒死的实体可能会在后续结算中被救回来。

**例如** 你操控先入场的炎魔之王拉格纳罗斯，你的对手操控 8/8 后入场的格鲁尔。你的回合结束，螺丝对格鲁尔造成 8 点伤害，然后格鲁尔把自己变成 9/1 救了回来。

**例如** 你操控两个资深档案管理员。回合结束，管理员 A 施放扭曲虚空，然后管理员 B 施放消失。所有随从被移回手牌，它们不会在场上死亡也不会在手牌中被弃掉。

**注意** 沉默不能清除待摧毁状态。因此，把上面例子中的消失改为群体驱散不能救回对手的随从。

## 1.11 死亡检索步骤

这是一个阶段间步骤。它按照以下顺序进行：

- 游戏检查所有的英雄、随从、武器，并标记濒死的实体。
- 死亡时扳机触发，例如火焰狂人。
- 游戏按照入场顺序将所有的濒死实体移入墓地。如果一个英雄被移除，且它是其操控者的英雄，则这个玩家的 `.PLAYSTATE := LOSING`。
- 如果游戏检测到并移除了濒死的实体，则进入死亡阶段结算它们的死亡事件；否则进入序列中设定的下一个阶段。

**注意** 也就是说，实体移除的顺序并不是它们进入濒死的顺序。

**注意** 第一步中被标记的实体必定会被移除。也就是说，即使火焰狂人抽一张牌使得某个濒死的随从不再濒死，它也仍然会被移除。

**注意** 在极为特殊的情况下，死亡的英雄可能同时为双方的英雄。此时只有它当前的操控者会输掉游戏。

火焰狂人可以产生一些令人困惑的结算。这是一个例子：

**例如** 你操控火焰狂人和小精灵。你的牌库里只有一张惊奇卡牌。你使用火焰冲击消灭小精灵。接下来发生这些事情：

- 死亡检索步骤 I.1: 标记小精灵为濒死。
- 死亡检索步骤 I.2: 火焰狂人抽一张牌。抽到惊奇卡牌。
  - 惊奇卡牌的抽牌扳机: 施放 (无关的) 法术, 进行一次强制死亡。
    - \* 死亡检索步骤 II.1: 标记小精灵为濒死。
    - \* 死亡检索步骤 II.2: 火焰狂人再抽一张牌。
  - 扳机继续结算。你抽一张牌。

最后一共抽了两张牌。如果你操控更多狂人, 会抽更多的牌 (而且由于[扳机自触发保护](#), 其数目不是一个容易计算的数字)。

## 1.12 死亡阶段

死亡指一个实体从场上被送去墓地。如果在前一个阶段及其阶段间步骤中有死亡的实体, 那么在阶段间步骤结束之后会插入一个死亡阶段。按照前一个阶段和其后的死亡检索步骤中被移除的实体的入场顺序, 依次结算它们的死亡事件。

**注意** 通常情况下实体只在死亡检索步骤中被移除。但也有少数情况下实体在阶段中直接被移除, 详见[移动到已满的区域](#)。

对于每一个死亡实体的死亡事件, 其自身具有的亡语和其他死亡扳机列队结算。

**例如** 对手操控依次入场的麻风侏儒、诅咒教派领袖、发条侏儒和诈死。你使用魔爆术。首先结算麻风侏儒的死亡事件: 其亡语对你的英雄造成 2 点伤害, 诅咒教派领袖抽一张牌, 然后诈死将一个麻风侏儒加入对手手牌。然后结算发条侏儒的死亡事件: 诅咒教派领袖先抽一张牌, 然后其亡语将一张零件牌置入对手手牌。

**注意** 救赎和[复生](#)在死亡事件中具有特殊优先级。

死亡阶段结束后也会进行阶段间步骤, 这可能引发另一个死亡阶段。如此重复直到没有任何实体死亡, 才会进入序列设定的下一个阶段。

**例如** 对手操控两个自爆绵羊和萨隆铁矿监工, 你使用 1/1 的机械克苏恩并刺杀敌方自爆绵羊 A。此时你场上没有其他随从且你的手牌和牌库均为空。情况如下:

- 法术结算阶段: 刺杀将自爆绵羊 A 标记为待摧毁。
- 死亡检索步骤 I: 移除自爆绵羊 A。
- 死亡阶段 I: 自爆绵羊 A 亡语结算, 对自爆绵羊 B、监工和机械克苏恩造成 2 点伤害。

- 死亡检索步骤 II：移除自爆绵羊 B 和机械克苏恩。
- 死亡阶段 II：自爆绵羊 B 亡语结算，对监工造成 2 点伤害。然后机械克苏恩消灭敌方英雄。
- 死亡检索步骤 III：移除敌方英雄和监工。
- 死亡阶段 III：监工给你召唤自由的矿工。由于没有实体死亡，进入序列中的下一个阶段，即完成阶段。
- 完成阶段：无事发生，序列结束。
- 进行胜负裁定，你赢得游戏。

## 2 玩家操作

玩家操作是玩家在游戏中可以进行的操作。这包括使用一张牌、使用英雄技能、主动攻击、结束回合和投降。

### 2.1 回合结构

炉石传说的回合分为六个部分，这在游戏中由 `Game.STEP` 记录。以你的一个回合为例：

1. 准备步骤 `MAIN_READY`：所有在场实体的在场回合数 `NUM_TURNS_IN_PLAY` 加 1。恢复你的法力值。将所有「本回合」相关标签归零，如火山幼龙采用的「本回合死亡随从数」`Game.NUM_MINIONS_KILLED_THIS_TURN`、用于确定连击是否触发，以及艾德温·范克里夫、捕鼠陷阱等卡牌的效果的「你本回合使用卡牌数」`Player.NUM_CARDS_PLAYED_THIS_TURN` 等。将所有实体的「已攻击次数」标签归零。你的武器变为出鞘状态；对手武器变为入鞘状态。你的奥秘变为不可触发状态；对手奥秘变为可触发状态。
2. 回合开始阶段 `MAIN_START_TRIGGERS`：结算回合开始扳机，包括腐蚀术、噩梦等添加的状态、百变泽鲁斯等卡牌的变形、争强好胜和死亡暗影等。
3. 抽牌阶段 `MAIN_START`：你抽一张牌。
4. 主时段 `MAIN_ACTION`：你可以进行玩家操作，直到选择结束回合或被效果结束回合为止。
5. 回合结束阶段 `MAIN_END`：结算回合结束扳机。
6. 清除步骤 `MAIN_CLEANUP`：清除所有随从的召唤失调。移除过期的状态，例如叫嚣的中士或嗜血所添加的额外攻击力。

**注意** 召唤失调是万智牌术语，指随从进入战场的回合不能攻击。在游戏中通过标签 `.JUST_PLAYED` 来记录。

**注意** 回合开始、抽牌和回合结束这三个阶段事实上是只包含一个固有阶段的序列。在这三个阶段及之后的死亡阶段（如果有）结束后，会进行胜负裁定。

**例如** 回合开始时双方都只有 1 点生命，你的回合开始时鲜血女巫触发并杀死了你的英雄。游戏结束，你输掉了比赛。你来不及抽到牌库顶的烈焰巨兽来达成平局。

在两个回合之间也有一个步骤：

0. 回合间步骤 `MAIN_NEXT`：你的所有手牌入手回合数 `.NUM_TURNS_IN_HAND` 加 1。若此时没有时空扭曲等额外回合效果影响，则「当前回合玩家」`.CURRENT_PLAYER` 切换为你的对手。「游戏总回合数」`Game.TURN` 加 1。若游戏总回合数达到 90，则游戏立即以平局结束。这意味着一场游戏的回合数上限为 89 回合。

在酒馆战棋模式中，招募回合和战斗回合将加在一起计算回合数。也就是说，对局将在玩家进行了 45 次招募和 44 次战斗之后结束。

## 2.2 使用随从牌

使用随从牌的序列如下：

### 1. 使用阶段：

- a) 你支付费用。海魔钉刺者等效果在此生效。
- b) 随从进入战场。其区域和位置被设置为对应的值。`.EXHAUSTED` 和 `.JUST_PLAYED` 被设置为 1。其他相关标签如「本回合使用卡牌数」等进行变动。
- c) 抉择变形和休眠结算。费用状态移除。
- d) 使用时步骤：使用时扳机，例如伊利丹·怒风、任务达人、魔能机甲、无羁元素、大胖、人气选手等列队结算。
- e) 召唤时步骤：召唤时扳机，例如鱼人招潮者、夜色镇执法官、饥饿的秃鹫等列队结算。
- f) 你获得过载。

### 2. 结算阶段：

- a) 确定战吼/连击将要触发的次数，布莱恩·铜须、鲨鱼之灵、低语元素的战吼等效果如果满足条件会将下列步骤重复多次。即使这些随从在战吼/连击过程中离开战场，也不会影响这个过程。
  - b) 如果随从效果具有目标，指向扳机诺格弗格市长结算。
  - c) 结算战吼/连击/抉择/磁力。
- 例外 抉择变形类随从的抉择由于已结算过，不再处理。

3. 完成阶段：

- a) 召唤后步骤：召唤后扳机，例如船载火炮、飞刀杂耍者、公正之剑、腐化灰熊、夜色镇议员等列队结算。
- b) 如果这张牌在序列开始时具有回响，结算回响。
- c) 使用后步骤：使用后扳机，例如腐蚀、镜像实体、忏悔、狙击、审判、变形药水、顽石元素、海盗帕奇斯、低语元素状态移除、虚空形态的刷新效果等列队结算。

如果你仅仅是召唤一个随从（例如战斗号角、砰砰博士的战吼、腐面的受伤扳机等），会进行如下较为简单的流程：

- 1. 移动或创建该实体。休眠结算。
- 2. 召唤时步骤
- 3. 召唤后步骤

随从数量超出上限

「随从进入战场」步骤不检查随从数量上限。由于支付费用在随从入场之前发生，可以利用这个效果超出场上的随从上限。

例如 你操控四个随从和染病的兀鹫。你使用海魔钉刺者和老瞎眼。首先你受到 4 点伤害，兀鹫扳机触发召唤一个随从将场上填满。然后老瞎眼入场。此时你操控八个随从。

随从在使用过程中离场

如果你使用的随从牌，或是战吼/连击/抉择指定的目标在结算阶段前离场，其战吼/连击/抉择不会取消，而是以随从的新位置和新数据结算。需要注意，随从进入墓地时会清除伤害和所有状态。

**例如** 你使用沃金指定的目标在战吼前被移除，仍然会发生血量交换——因为墓地中的随从数据被重置，你可以获得一个等于目标初始血量的沃金，而不是 0 血。与此类似，如果沃金在战吼前被移除，它战吼指定的目标会变为 2 血而不是 0 血。

**例如** 你使用的阿古斯防御者在战吼前被移除，他不会给任何随从嘲讽。详见[区域](#)。

如果你使用的随从牌在完成阶段前离场（包括死亡、回手、休眠、磁力、加拉克斯斯大王的替换英雄等），完成阶段内的多数扳机都不会触发。也就是说，这些扳机都要求随从在场。

**例如** 你操控布莱恩·铜须并使用负伤剑圣，剑圣的战吼杀死自己。随后的完成阶段，你的飞刀杂耍者不会触发，对手的镜像实体也不会触发。

**例外** 部分与随从相关的使用后扳机仍对离场随从生效。这包括全息术士和伊克斯里德，真菌之王。

**例外** 休眠随从可以触发飞刀杂耍者、下水道渔人等卡，但无法触发火焰术士弗洛格尔。

**例外** 部分完成阶段扳机只与「你使用牌这个动作」或「你使用的那张牌」相关，而非「你使用的随从」。它们在随从离场的情況下仍然触发。这包括：军备宝箱、捕鼠陷阱和隐秘的智慧、寒冰克隆、湿地女王、探索地下洞穴、虚空形态的刷新效果和格林达·鸦羽。

如果你使用的随从在完成阶段前离场而又进场，完成阶段的扳机可以触发。

**例如** 你操控飞刀杂耍者并使用恐惧地狱火战吼杀死阿努巴尔伏击者和空灵召唤者。伏击者将地狱火弹回手牌，空灵再将地狱火召唤出来，飞刀因此触发一次。完成阶段由于地狱火在场，飞刀再触发一次。

**例如** 你使用唤魔者克鲁尔。伊利丹·怒风、飞刀杂耍者、阿努巴尔伏击者将克鲁尔在战吼前弹回手牌。克鲁尔战吼再将自己召唤出来，飞刀因此触发一次。完成阶段由于克鲁尔在场，飞刀再触发一次。

## 随从在使用过程中被变形

如果随从在使用过程中被变形，所有扳机仍然正常触发。

召唤「你使用的随从的复制」的牌，召唤的是那个变形后随从的复制。软泥教授弗洛普给的也是变形后的牌。

**例如** 你使用无面操纵者指定一个随从为目标。敌方镜像实体、全息术士和你的伊克斯里德，真菌之王召唤的都是变形之后的随从，而不是无面本体。

例如 你使用血沼迅猛龙。敌方变形药水和镜像实体依次触发，对手得到一个绵羊。

例如 你操控后入场的真菌之王，对手操控先入场的变性药水。你使用血沼迅猛龙。首先敌方变形药水触发，然后你的真菌之王触发，你场上现在有两个绵羊。如果你的真菌之王先入场，那么它先触发，最后你场上有一个绵羊和一个迅猛龙。

湿地女王的触发条件是：你使用这个随从时该随从为 1 费，且该随从没有经过变形。

例如 你使用 1 费的无面操纵者复制石牙野猪。湿地女王不触发。

例如 对手先使用变形药水，然后你使用湿地女王和石牙野猪。敌方变形药水触发，湿地女王不触发。相反，如果你先使用湿地女王，它会在变形药水之前触发。

注意 即使变形是将该随从变成相同的随从，湿地女王仍不能触发。

例如 将上个例子的石牙野猪换成绵羊。湿地女王仍然不触发。

探索地下洞穴的计数所考虑的是变形之前的那个随从。

例如 你使用探索地下洞穴，然后使用无面操纵者复制血沼迅猛龙，最后使用无面操纵者复制淡水鳄。探索地下洞穴的进度为 2，且记录的是无面操纵者。

**回响**在变形药水之前触发，给你的是变形之前的那个随从。

顽石元素是否触发根据变形前的随从而定。海盗帕奇斯、空降歹徒、小型法术红宝石和奥术守护者卡雷苟斯则需要变形前后（预检测时与结算时）都满足条件。

例如 你操控一个顽石元素。你使用无面操纵者复制非战吼随从。顽石元素触发。

例如 你牌库中有一张海盗帕奇斯。你使用无面操纵者复制海盗。帕奇斯不触发。

例如 你牌库中有一张海盗帕奇斯。你使用南海船工，然后触发敌方变形药水。帕奇斯不触发。

例如 你操控一个奥术守护者卡雷苟斯。你使用无面酒客复制非战吼随从。奥术守护者卡雷苟斯不触发。但如果复制战吼随从。奥术守护者卡雷苟斯触发。

## 随从在使用过程中转移控制权

如果你使用的随从牌在结算阶段前被对手获得了控制权，其战吼/连击/抉择依然正常结算。

例如 你使用夜刃刺客但结算阶段前它被敌方希尔瓦娜斯·风行者的亡语夺取了控制权。结算阶段，夜刃刺客的控制权为对手所有，其战吼对你的英雄造成 3 点伤害。



如果你使用的随从牌在结算阶段中被对手获得了控制权，其战吼/连击/抉择依然正常结算。

**注意** 这一般是通过分为多个步骤执行的战吼，或布莱恩·铜须等效果来实现。

**例如** 你操控布莱恩·铜须并使用希拉斯·暗月，选择将暗月交给对手。第二次战吼结算时暗月由对手操控，所以随机选择一个方向。

**例如** 你使用寒光智者。其战吼首先为它的控制者，即你抽两张牌。你抽到惊奇卡牌释放变节将寒光智者交给了对手。接下来，其战吼为它控制者的对手，即你抽两张牌。

如果你使用的随从牌在完成阶段前被对手获得了控制权，完成阶段内的绝大多数扳机不会触发。

**例外** 捕鼠陷阱和隐秘的智慧依然能够触发。上文中提到的其他能在随从离场时触发的扳机均不能在随从控制权转移的情况下触发。

## 2.3 使用法术牌

**注意** 在游戏中存在着两种不同的**施放**。狂野炎术师的「施放」指「从手牌中使用」；而惊奇套牌的「施放」指「执行法术效果」。在本规则集中为避免混淆，将「从手牌中使用」称为「使用」，而「执行法术效果」称为「施放」。

**例外** **抽到时施放**是一个抽牌扳机。它并不是施放或使用这个法术。

**例外** 亵渎、传播瘟疫、命运骨骰和永恒之火等牌中的「施放」实为「重复法术效果」（包括过载）。

**例外** 白衣幽魂并不是真的施放了很多心灵之火。

**例外** 相位追猎者和套圈圈等施放奥秘的牌只是将奥秘置入战场（它并不会消耗风潮的光环）。

使用法术牌的序列如下：

### 1. 使用阶段：

- a) 你支付费用。
- b) 如果对手操控法术反制，则阻止这个法术生效。序列中的绝大多数步骤都会被取消，详见**反制和失效**。
- c) 如果对手操控古神在上，则将此法术替换为另一个费用相同的法术。序列中的绝大多数步骤都会为这个新法术而结算。
- d) 费用状态移除。已测试的包括血色绽放、古加尔、肯瑞托法师、暗金教侍从、

墨水大师索莉娅、伺机待发和亡鬼幻象。此外，暮陨者艾维娜的光环也在此切换。

- e) 如果这张法术是奥秘或任务，它进入奥秘区；否则它进入战场。其他相关标签如「本回合使用卡牌数」等进行变动。
- f) 使用时步骤：其它使用时扳机，例如伊利丹·怒风、任务达人、魔能机甲、无羁元素、紫罗兰教师、法力浮龙、青蛙之灵等列队结算。
- g) 你获得过载和双生法术牌。

## 2. 结算阶段：

- a) 确定法术执行的次数，伊莱克特拉·风潮的战吼等效果如果满足条件会将法术描述重复两次，且你会再次获得过载。即使风潮的效果在法术执行过程中失去，也不会影响这个过程。
- b) 如果法术具有目标，指向扳机诺格弗格市长和扰咒术列队结算。
- c) 结算法术描述。如果是一个奥秘或任务，没有事情发生。
- d) 如果该法术不是奥秘或任务，它进入墓地。

## 3. 完成阶段：

- a) 如果这张牌在序列开始时具有回响，结算回响。
- b) 使用后步骤：使用后扳机，例如法术共鸣、狂野炎术师、火妖、西风灯神、普崔塞德教授、虚空形态的刷新效果、星界密使状态移除、伊莱克特拉·风潮状态移除等列队结算。

如果你仅仅是施放一个法术（例如尤格-萨隆、惊奇卡牌、资深档案管理员等），会进行如下较为简单的流程：

- 1. 如果该法术是奥秘或任务，它进入奥秘区（无效的奥秘会被展示并送入墓地）；否则它进入战场。
- 2. 你获得过载和双生法术牌。
- 3. 结算法术描述。施放的法律可以享受法术伤害加成。
- 4. 如果使用的法术不是奥秘或任务，它进入墓地。
- 5. 使用后步骤。这个使用后步骤包括星界密使与伊莱克特拉·风潮等卡的状态移除。

西风灯神和沃拉斯的效果并不是施放法术。它们的流程仅包括：

- 1. 你获得过载和双生法术牌。
- 2. 结算法术描述。西风灯神和沃拉斯的效果可以享受法术伤害加成。

## 目标在使用过程中离场

与战吼类似，如果你法术指定的目标在结算前离场，法术不会取消，而是以目标的新位置和新数据结算。

例如 你对敌方暮光幼龙使用死亡缠绕，在死缠结算前暮光龙被弹回手牌。接下来死缠结算时，首先将手牌中的 4/1 暮光龙打至 4/0，然后判定其受致命伤并抽一张牌。注意在手牌中受致命伤的随从并不会真正死去，这是因为死亡检索只会考虑在场的角色。

## 特殊的法术互动

「某法术再结算一次」指在通常的一次结算之后，你先获得这个法术的过载和双生法术牌，再结算一次它的描述。

例如 你使用伊莱克特拉·风潮再使用闪电箭。使用阶段你获得过载 1，然后在描述阶段你首先对目标造成 3 点伤害，再获得过载 1，再对该目标造成 3 点伤害。

注意 星界密使对整个法术的多次结算都有效，然后在法术结算完成后移除法强状态。

伊莱克特拉·风潮和星界密使和法术之间有与众不同的互动：它们不仅能与使用的法术产生互动，而且也能与施放法术产生互动。施放法术的情况下，它们添加的状态在对应的使用后时机移除，也就是在法术效果结算完之后。

例如 版本  $\geq 13.0$  你使用风潮，然后装备符文之矛并攻击。符文之矛发现的法术会结算两次。在此之后你使用闪电箭。闪电箭不会结算两次。

例如 版本  $\geq 12.2$  你使用星界密使，然后使用尤格-萨隆的仆从。副导演施放法术会获得法术伤害 +2。在这之后你使用寒冰箭。寒冰箭不会获得法术伤害 +2。

注意 在之前的版本里，这些战吼的状态只会被使用的法术所消耗。也就是说，如果你使用星界密使然后使用尤格-萨隆，导演施放的所有法术都会受到法强加成。

泽蒂摩修改结算阶段的结算流程。在通常的一次结算之后，该法术将以相邻的随从为目标再结算一次法术效果，先左再右。

注意 泽蒂摩和伊莱克特拉·风潮的互动为：将「结算一次，然后对相邻的随从再结算一次」重复两次。

注意 泽蒂摩的额外结算也能享受星界密使状态的临时法强。

注意 泽蒂摩的效果看似是一个扳机（有闪电符号），但是实质上它是一个光环。也就是说，如果第一次法术结算将泽蒂摩沉默或变形，它仍然会再执行两次法术效果；不过这个时候闪电符号就不会闪亮了。

例如 你从左到右操控血沼迅猛龙、泽蒂摩和淡水鳄，然后对泽蒂摩施放妖术。虽然泽蒂摩首先被变形，但是迅猛龙和淡水鳄随后也被变形。

注意 「以相邻的随从为目标再结算一次法术」的效果不受诺格弗格市长影响。

注意 泽蒂摩对施放的法术不会生效。

## 2.4 使用武器牌

使用武器牌的序列如下：

### 1. 使用阶段：

- a) 你支付费用。武器进入战场。费用状态移除。  
注意 此时武器已经可以触发其扳机，例如公正之剑和诅咒之刃的扳机。
- b) 其他相关标签如「本回合使用卡牌数」等进行变动。
- c) 使用时步骤：使用时扳机，例如伊利丹·怒风、任务达人、魔能机甲、人气选手等列队结算。
- d) 你获得过载。

### 2. 结算阶段：

- a) 确定战吼将要触发的次数，布莱恩·铜须、低语元素的战吼等效果如果满足条件会将下两个步骤重复多次。即使这些随从在战吼过程中离开战场，也不会影响这个过程。
- b) 如果武器效果具有目标，指向扳机诺格弗格市长结算。
- c) 结算战吼/连击。
- d) 消灭你的旧武器。「你装备的武器」Player.334 被设置为新武器。锈水海盗和小型法术秘银石在此时结算。

### 3. 完成阶段：

- a) 使用后步骤：使用后扳机，例如瑟拉金之种、捕鼠陷阱、虚空形态的刷新效果等列队结算。

如果你仅仅是装备一把武器（例如升级！、恩佐斯的副官、匕首精通等），会进行如下较为简单的流程：

### 1. 消灭你的旧武器。

2. 新武器进入战场。锈水海盗和小型法术秘银石在此时结算。
3. 「你装备的武器」被设置为新武器。

## 同时持有两把武器

当你使用武器牌时，在结算阶段替换前你仍装备着旧武器。此时你的新武器和旧武器都在场，它们可以互相影响，或触发它们的扳机。

例如 你在持有圣光的正义时使用真银圣剑，使用阶段通过伊利丹·怒风等扳机杀死你的提里奥·弗丁。灰烬使者替换圣光的正义。在接下来的结算阶段，真银圣剑替换灰烬使者。

例如 你在持有弑君使用另一把弑君，使用阶段通过伊利丹等扳机杀死你的南海畸变船长。其亡语会为旧弑君增加 2 点攻击。

例如 你在装备公正之剑时使用另一把公正之剑。使用阶段伊利丹·怒风触发，两把武器均对召唤的埃辛诺斯之焰生效，使其变为 4/3。结算阶段你当前武器变为新公正之剑，此时它仅剩 4 点耐久。

例如 你在装备公正之剑时使用青玉之爪。结算阶段青玉之爪发动战吼召唤 1/1 青玉魔像，公正之剑触发使其变为 2/2。

例如 你在装备诅咒之刃时使用连击生效的毁灭之刃并指向你的英雄。结算阶段你的英雄会受到 4 点伤害。

## 2.5 使用英雄牌

使用英雄牌的序列如下：

1. 使用阶段：
  - a) 你支付费用。英雄牌进入战场。费用状态移除。
  - b) 其他相关标签如「本回合使用卡牌数」等进行变动。
  - c) 使用时步骤：使用时扳机，例如伊利丹·怒风、任务达人、魔能机甲、人气选手等列队结算。
  - d) 新英雄的最大生命值、当前生命值和护甲被设定为和旧英雄相同，并获得英雄牌上标注的额外护甲。

- e) 移除你的旧英雄技能和旧英雄。将「你的英雄」`Player.HERO_ENTITY` 设置为新英雄。

## 2. 结算阶段：

- a) 你获得新的英雄技能。
- b) 确定战吼将要触发的次数，布莱恩·铜须、低语元素的战吼等效果如果满足条件会将下列步骤重复多次。即使这些随从在战吼过程中离开战场，也不会影响这个过程。
- c) 结算战吼/抉择。

## 3. 完成阶段：

- a) 使用后步骤：使用后扳机，例如瑟拉金之种、捕鼠陷阱等列队结算。

每当你替换英雄时（无论是使用英雄牌或者是其它方式），以下事情发生：

- 你不再被冻结。
- 你的「本回合已经攻击次数」保留。
- 你替换英雄技能。（使用英雄牌时的替换技能已经在描述阶段中描述了）
- 你的职业变为新英雄的职业。你的种族变为对应种族。

如果你替换成的是加拉克苏斯大王或炎魔之王拉格纳罗斯时，还会额外发生：

- 移除你英雄具有的所有状态，例如暗影之刃或寒冰屏障添加的。
- 你的英雄的护甲与受到的伤害归零；你的最大生命值不变。这与使用英雄牌时不同。

**注意** 炎魔之王拉格纳罗斯不具有元素种族。

**例如** 你操控伊利丹·怒风和无证药剂师且具有 5 点生命。你使用一张英雄牌。首先伊利丹触发，导致无证药剂师将你的生命值降为 0，然后你才获得护甲值。因此你的英雄被判定为死亡，你输掉了这盘游戏。

**例如** 你使用暗影收割者安度因并通过伊利丹·怒风等扳机杀死一个友方管理者埃克索图斯，使你的英雄在结算阶段前变为炎魔之王拉格纳罗斯。结算阶段，你的英雄技能死吧，虫子！被虚空形态替代，然后发动暗影收割者安度因的战吼。而你的英雄仍是炎魔之王拉格纳罗斯。

## 异常地替换英雄

有几种方式可以「异常地」替换英雄。替换后的英雄是初始血量及上限、初始护甲且没有英雄技能的。这说明，替换英雄这个操作本身仅仅包括新英雄入场、移除旧英雄和英雄技能、修改「你的英雄」三部分。其余部分都是特定的结算过程中添加的额外修饰。

**注意** 所有的英雄牌本身就是 30 血 5 护甲的实体，因此通过这种异常方式替换的英雄也是 30 血 5 护甲。

**例如** 版本 <11.2 你对敌方变色龙卡米洛斯使用埋葬，并在法术结算之前消灭了它。随后你抽到了它，它在手牌中变形成英雄牌。你使用复活术复活唯一死亡的变色龙。结果你异常替换了英雄。参见av24248527。

**例如** 你对你的阿努巴拉克使用食肉魔块。阿努巴拉克移回手牌；你使用它，将它变成变色龙卡米洛斯再移回手牌。随后变色龙变形为英雄牌。你消灭食肉魔块。结果你异常替换了英雄。参见av37117483，7:56 处。

## 2.6 战斗

当一个角色主动攻击时，会产生如下的序列：

### 1. 战斗阶段：

- a) 攻击前步骤：攻击前扳机列队结算。例如爆炸陷阱、冰冻陷阱、误导、毒蛇陷阱、崇高牺牲、蒸发、寒冰护体、健忘及类似效果、诺格弗格市长、叛变、游荡怪物、自动防御矩阵等。
- b) 如果结算完毕后防御者发生了改变，则再进行一次攻击前步骤。重复此步骤直到防御者没有发生改变为止。在额外的步骤中，已经在之前的攻击前步骤触发过的攻击前扳机不能再次触发。
- c) 攻击时步骤：攻击时扳机列队结算。例如真银圣剑、血吼、智慧祝福、窃贼、真言术：耀、“鲨鱼”加佐、收集者沙库尔、失心农夫等。
- d) 如果此时攻击者、防御者或任意一方英雄离场、濒死或休眠，则攻击取消，跳过伤害和攻击后步骤。
- e) 伤害步骤：攻击者的潜行移除。然后攻击者对防御者造成伤害同时防御者对攻击者造成伤害。最后结算两者的伤害事件。

- f) 无论攻击是否被取消，攻击者的「本回合已攻击次数」.NUM\_ATTACKS\_THIS\_TURN 加 1。
- g) 攻击后步骤：攻击后扳机，例如捕熊陷阱、腐树巨人、符文之矛等列队结算。  
注意 如果攻击者是英雄且装备武器，武器失去耐久也与这些扳机共同列队结算。
- h) 蜡烛弓和角斗士的长弓添加的临时免疫移除。若防御者濒死则攻击者的霜之哀伤将其记录。

如果一个角色仅仅是受到某个效果（例如沼泽之王爵德、狗头人蛮兵、野兽之心、群体狂乱、超级对撞器和决斗）强制进行了一次攻击，会进行如下较为简单的流程：

1. 上文中战斗阶段的所有流程。由于此时处于一个阶段中，在此之后没有阶段间步骤。此外，野兽之心、群体狂乱、超级对撞器和决斗等效果不会使「本回合已攻击次数」加 1。

例外 诺格弗格市长和食人魔勇士穆戈尔对连续的多次强制攻击只会触发一次。这主要表现在疯狂巨龙死亡之翼上。

由于额外的攻击前步骤的存在，直观上看攻击前扳机的触发顺序与入场顺序可能不同。

例如 对手操控毒蛇陷阱和游荡怪物，你攻击敌方英雄。攻击前步骤中游荡怪物触发，将防御者改为新召唤的随从。然后在额外攻击前步骤中，毒蛇陷阱触发。

如果在同一个攻击前步骤中防御者发生了改变，该步骤中的后续扳机仍按原防御者进行结算；那之后才进行一个额外的攻击前步骤，在这个额外步骤中扳机按新防御者进行结算。

例如 对手操控误导和爆炸陷阱，你攻击敌方英雄。尽管误导先将防御者改为了一个随从，爆炸陷阱仍认为对方英雄受到攻击，因此可以触发。

例如 对手操控崇高牺牲和自动防御矩阵，你攻击敌方小精灵。尽管崇高牺牲先将防御者更改为 2/1 的防御者，自动防御矩阵仍认为小精灵受到攻击，因此为小精灵而触发。小精灵会获得圣盾，而 2/1 的防御者成为被攻击目标。

例如 对手操控诺格弗格市长和自动防御矩阵，你攻击敌方英雄。市长先将防御者更改为小精灵，而自动防御矩阵不属于这一攻击前步骤中的扳机（因为受到了攻击的并不是随从）。在接下来的额外攻击前步骤中自动防御矩阵触发，使小精灵获得圣盾。

**健忘**及类似效果如果符合条件但因 50% 的概率而没能触发，则它也不能在后续的额外攻击前步骤中触发。



例如 双方操控 14 个食人魔勇士穆戈尔。对于每一次战斗而言，穆戈尔触发的数量约为平均值 7 个。倘若此规则不成立，即没能触发的穆戈尔可以在后续额外攻击前步骤中触发，那么每一次战斗穆戈尔触发的数量会接近为 14 个。

如果在同一个攻击前步骤中，防御者先从 A 变为 B 再变为 C，则不会产生以 B 为防御者的额外攻击前事件。

例如 对手操控游荡怪物、误导和毒蛇陷阱，你令你的随从攻击敌方英雄。攻击前步骤中首先游荡怪物触发将防御者改为随从，然后误导触发又将防御者改为你的英雄。在这之后，毒蛇陷阱不会触发。

如果在同一个攻击前步骤中，防御者先从 A 变为 B 再变为 A，则不会产生额外攻击前事件。

例如 对手操控飞刀杂耍者、叛变、游荡怪物和误导，你令你的唯一随从恐怖的奴隶主攻击敌方英雄。首先叛变不触发；然后游荡怪物触发召唤随从成为防御者，且飞刀射中奴隶主召唤一个新奴隶主；再之后误导触发将防御者改回为敌方英雄。此时不会产生额外攻击前事件，叛变不能触发。

多数攻击前扳机都有比较复杂的扳机条件，这决定了他们与其他攻击前扳机的互动结果。这部分内容会在[扳机条件](#)中详细说明。

蜡烛弓与角斗士的长弓除了具有一个攻击前扳机之外，还具有一个预伤害扳机。它的作用是在你真正获得免疫状态之前防止你受到的所有伤害。

如果攻击者在攻击前步骤中濒死，它可以被攻击步骤中的扳机救回从而完成攻击。

例如 你具有 1 点生命且对手操控爆炸陷阱，你装备真银圣剑攻击敌方英雄。首先爆炸陷阱对你造成 2 点伤害，然后真银圣剑使你恢复 2 点生命。此时你的生命值为正，攻击可以完成。

除了攻击者/防御者离场或濒死，大多数其他情况都不会导致攻击取消。这包括防御者变成友军，攻击者变成敌人，攻击者变为 0 攻或攻击者的武器被新武器替换等情况。

例如 对手操控爆炸陷阱和游荡怪物，你装备蜡烛弓攻击敌方英雄。首先爆炸陷阱对你的苦痛侍僧造成 2 点伤害，其抽到提里奥·弗丁。人偶大师多里安和灵魂歌者安布拉克触发使你的武器被灰烬使者替换。然后游荡怪物触发召唤一个随从成为防御者。在接下来的战斗中，你使用灰烬使者对新的防御者造成 5 点伤害，且你仍受到蜡烛弓的免疫效果保护。

在伤害步骤中，伤害事件会在双方均造成伤害后结算，先结算攻击者对防御者的伤害事件，再结算防御者对攻击者的伤害事件。

例如 你令暴乱狂战士攻击对手暴乱狂战士。它们各对对方造成 2 点伤害，然后它们均变为 4 攻。

例如 对手操控飞刀杂耍者，你令恐怖的奴隶主攻击敌方小鬼首领。首先结算防御者小鬼首领的受伤事件，召唤小鬼触发飞刀射中奴隶主。然后结算攻击者奴隶主的受伤事件，由于此时奴隶主濒死其扳机无法触发。

注意 「攻击者对防御者造成伤害」这一事件包括「攻击者造成伤害」和「防御者受到伤害」。因此响应「攻击者造成伤害」的扳机和响应「防御者受到伤害」的扳机按顺序触发。「防御者对攻击者造成伤害」事件同理。

例如 你具有 2 点生命，并令兽人铸甲师攻击敌方掷斧者。若铸甲师先入场，则它首先触发，你首先获得护甲而存活；若铸甲师后入场，则掷斧者先触发，你最终死亡。

如果伤害步骤后攻击者、防御者或任意一方英雄离场或濒死，攻击后步骤不会取消。

例如 对手具有 1 点生命且操控捕熊陷阱和具有[吸血](#)的飞刀杂耍者，你令小精灵攻击对手英雄。攻击后步骤中捕熊触发，飞刀射中小精灵并吸血。最后对手恢复到 1 点生命而存活。

符文之矛施放法术是在额外阶段中执行的，这可以避免战斗中死亡的随从又被法术救活。

例如 对手操控火羽精灵和愤怒的小鸡，你使用符文之矛攻击愤怒的小鸡并施放衰变。愤怒的小鸡立刻死亡，只有火羽精灵会被衰变。

例如 上例中如果你施放的是妖术且场上没有其他随从，则妖术必定以火羽精灵为目标。

凶恶的雏龙的进化很晚才实际生效。

例如 你使用凶恶的雏龙并将它打到一血。对手使用火焰结界，然后你令雏龙攻击敌方英雄。在攻击后步骤中首先雏龙进化，你选择 +3 生命值，但这一效果稍后才会执行。接下来火焰结界触发，雏龙濒死。战斗阶段结束，你的雏龙来不及获得 +3 生命值就已经死亡。

注意 进化效果不能在目标濒死时生效，详见[进化](#)。

例如 将上个例子的雏龙和火焰结界的顺序交换。在攻击后步骤中首先火焰结界触发，雏龙濒死，因此进化不生效。战斗阶段结束，你的雏龙死亡。

注意 版本 <8.0 发现效果的额外阶段在其他序列中也存在。

**注意** 版本 <? 在之前的版本中符文之矛施放的法术也是在额外阶段中执行的。

**例如** 版本 <? 对手操控火羽精灵和愤怒的小鸡，你使用符文之矛攻击愤怒的小鸡并施放衰变。愤怒的小鸡立刻死亡，只有火羽精灵会被衰变。

**例如** 版本 <? 战士使用 1 耐久的符文之矛攻击并施放升级。符文之矛首先因耐久度用光而摧毁，你只能获得一把 1/3 的武器。

## 攻击次数

判断一个角色能否攻击，是通过比较「本回合已攻击次数」与「本回合可攻击次数」来实现的。如果小于则可攻击。

一名角色每进行一次攻击，它的「本回合已攻击次数」会加 1。沼泽之王爵德和狗头人蛮兵的效果也会使「本回合已攻击次数」加 1。「本回合已攻击次数」会在随从区域移动时，及回合间清除步骤中清零；但不会在随从控制权转移时清零。

**例如** 你令银色指挥官攻击敌方英雄，然后依次对其使用变节和精神控制。它不能再次攻击。

**例如** 对手操控一个 3 攻的沼泽之王爵德，你先使用小精灵后对王爵德使用暗影狂乱。它不能攻击。

**注意** 并非所有由卡牌效果导致的强制攻击都会使「本回合已攻击次数」加 1。目前暂时没有明确的规律。

**例如** 你对一个本回合可进行攻击的随从使用横冲直撞，它在攻击相邻的随从后，仍然可以再次攻击。

**例如** 你控制一个本回合可进行攻击的随从，你装备引月长弓，并攻击一个随从。它在攻击目标随从后，仍然可以再次攻击。

**例如** 你使用疯狂巨龙死亡之翼，它攻击数个随从。战吼后，你对他使用火箭靴，它不能攻击。

「本回合可攻击次数」由基本可攻击次数和额外可攻击次数两部分组成。

- 一个角色的基本可攻击次数通常为 1，**风怒**、超级风怒和愚者之灾分别将目标的基本可攻击次数改为 2、4 和无穷。
- 一个角色的额外可攻击次数通常为 0，巨型沙虫、贡克，迅猛龙之神、鞭笞者苏萨斯等扳机触发时会使目标的额外可攻击次数加 1。

**例如** 你控制贡克，迅猛龙之神，持有 2 耐久的愚者之灾并使用英勇打击攻击摩天龙两次将其消灭。此时由于愚者之灾被摧毁，你的基本攻击次数为 1；贡克使你的额外攻

击次数也变为 1。本回合已攻击次数为 2，不小于本回合可攻击次数。因此你不能再次攻击。

此外，还有一个角色可以攻击还要满足许多其他条件。如不具有召唤失调、不具有「无法攻击」、攻击力不为 0、有合法的攻击目标等。但如果是效果导致的强制攻击，那么一般来说只要有合法的攻击目标即可攻击。

例外 决斗召唤的无法攻击的随从不能进行攻击。

## 2.7 使用英雄技能

使用英雄技能的序列如下：

1. 结算阶段：
  - a) 如果英雄技能具有目标，指向扳机诺格弗格市长结算。
  - b) 结算英雄技能。「你本回合已使用英雄技能次数」加 1。
2. 激励阶段：
  - a) 激励扳机，例如低阶侍从、暗影子嗣、毒镖陷阱、寒冰行者、大胆的吞火者的状态移除等列队结算。

### 特殊的英雄技能互动

寒冰行者可以在目标离场的情況下触发。这包括被移除、被角斗场主管回手等等。  
例如 你操控寒冰行者并使用火焰冲击杀死你的沟渠潜伏者。其亡语召唤莫拉比。在接下来的激励阶段，寒冰行者将墓地中的沟渠潜伏者冻结，莫拉比响应这次冻结并将一张沟渠潜伏者的复制加入你的手牌。

龙鹰之灵修改使用英雄技能的结算流程。在通常的一次结算之后，该英雄技能将以相邻的随从为目标再结算一次技能效果，先左再右。

注意 龙鹰之灵和寒冰行者的互动为：「结算一次，然后对左侧随从再结算一次并将其冰冻，然后对右侧随从再结算一次并将其冰冻」。

注意 龙鹰之灵的额外结算也能享受大胆的吞火者状态的临时英雄技能增强。

注意 龙鹰之灵的效果是一个光环。也就是说，如果灵体转化将龙鹰之灵变形，它仍然会再执行两次英雄技能效果。

**注意** 在英雄技能额外结算过程中，由于没有触发时机，诺格弗格市长不会介入。

## 英雄技能使用次数

判断英雄技能能否使用，是通过比较「本回合已使用英雄技能次数」与「本回合可使用英雄技能次数」来实现的。如果小于则可使用。

你每使用一次英雄技能，「你本回合已使用英雄技能次数」加 1。「本回合已使用英雄技能次数」会在英雄技能被替换时时，及回合间清除步骤中清零。

「本回合可使用英雄技能次数」由基本可使用次数和额外可使用次数两部分组成。

- 一个技能的基本可使用次数通常为 1，要塞指挥官和考达拉幼龙分别将技能的基本可使用次数改为 2 和无穷。
- 一个技能的额外可使用次数通常为 0，大富翁比尔杜、虚空形态的刷新效果等扳机触发时会使技能的额外可使用次数加 1。当你的技能被替换时，额外可使用次数清零。

**例如** 你操控考达拉幼龙，使用援军两次。然后你使用芬利·莫格顿爵士将你的英雄技能替换为图腾召唤。你还可以使用图腾召唤两次。

**注意** 即使替换前后的英雄技能是相同的（如通过杂耍吞法者），相关标签也会清零。

**注意** 裁决者图哈特不替换升级的英雄技能（并非替换成相同的升级技能）。因此，它不能重置你的已升级的英雄技能。

此外，英雄技能可以使用还要满足许多其他条件。如场上没有摧心者、英雄技能不是被动英雄技能等。

## 3 顺序和条件

### 3.1 效果顺序

效果顺序一般与战吼/法术描述文字中所写出的顺序相同，但也存在不同的情况。

#### 双方效果

描述为「双方各」的效果，一般是效果发动者优先执行。

例如 寒光智者首先为其操控者抽两张牌。

例如 决斗和先祖召唤首先为法术施放者召唤一个随从。

描述为「双方英雄各」的效果，一般对先入场的英雄首先生效。

注意 如果双方均未替换过英雄，主玩家的英雄先入场。

例如 双方均未替换过英雄，翡翠掠夺者和暗影子嗣首先对主玩家造成伤害。

例如 双方均未替换过英雄，亡灵药剂师和生命之树首先为主玩家恢复生命。

#### 召唤随从并附加状态的效果

一些效果在召唤随从的同时为其附加某个状态。事实上这类效果的结算方式可能是「先召唤随从并结算其召唤事件，再附加状态」或「先召唤随从并附加状态，再结算其召唤事件」，究竟采用哪种方式目前暂无明确规律。这导致了以下互动：

如果一个效果「先召唤随从并附加状态，再结算其召唤事件」，那么这个状态可以被卡德加复制。反之则不行。

例如 卡德加可以复制小鬼妈妈召唤的恶魔所具有的嘲讽，但不能复制萌芽分裂召唤的随从所具有的的嘲讽。

如果一个效果「先召唤随从并附加状态，再结算其召唤事件」且召唤的随从具有休眠，则该状态在苏醒时保留。反之则不行。

例如 巴内斯召唤的休眠随从苏醒时仍为 1/1，但黑暗预兆召唤的休眠随从苏醒时不能获得 +3 生命值。

但无论如何，光环更新总是最先进行的。

例如 你具有水晶核心的效果并使用巴内斯召唤了一个随从。水晶核心立刻为这个随从附加一个名为「晶化」的状态使其变为 4/4，然后因巴内斯的效果变为 1/1。

例如 你操控暴风城勇士并使用巴内斯召唤了一个随从。暴风城勇士立刻为这个随从附加一个 +1/+1 的状态，然后因巴内斯为其附加一个变为 1/1 的状态。但因为暴风城勇士的状态的低优先级，这个随从首先因巴内斯的状态变为 1/1，再因暴风城勇士的状态变为 2/2。

注意 救赎等效果并不是添加状态，而是通过修改受伤值 **DAMAGE** 来将当前生命值置为 1。这个效果的时间点早于随从享受到场上的光环。

例如 你操控暴风城勇士并通过救赎复活了你的冰风雪人。雪人首先因救赎的效果，当前生命变为 1，然后受暴风城勇士光环影响变为 5/2。

注意 如果你在暴风城勇士的光环下复制一个场上随从并将其当前生命值置为 1（如通过鲜活梦魇），则复制不会变成 2 血。

## 反常的结算顺序

有的效果的描述与实际的流程是相反的。这可能是一个 bug。

例如 暗影烈焰描述为「消灭一个友方随从，对所有敌方随从造成等同于其攻击力的伤害。」，但实际上却刚好相反。这就意味着，如果对方操控飞刀杂耍者和小鬼首领，你对你的小精灵使用暗影烈焰：如果按照描述执行，小精灵会首先被标记为待摧毁，因此飞刀不会射到小精灵。但实际上飞刀可能射到小精灵。

例如 神圣愤怒描述为「抽一张牌，并造成等同于其法力值消耗的伤害。」，但实际上却刚好相反。这保证了神圣愤怒按卡牌在牌库中的费用造成伤害，避免了其他效果的影响。

例如 命令怒吼描述为「在本回合中，你的随从的生命值无法被降到 1 点以下。抽一张牌。」，但实际上却刚好相反。这导致了如果你刚好抽到了破海者，你场上 1 血的随从

无法因为命令怒吼的效果而存活下来。

例如 末日仪式描述为「消灭一个友方随从。如果你拥有 5 个或更多随从，召唤一个 5/5 的恶魔。」，但实际上却刚好相反。这导致了如果你只拥有 5 个随从，也可以触发末日仪式的效果。以及消灭随从之前没有 5 个或更多随从，但是消灭随从后拥有了 5 个或更多随从也不会召唤 5/5 的恶魔。

卡扎库斯药水的不同组合有不同且确定的结算顺序。详见卡扎库斯。

## AoE 的结算顺序

有的 AoE 按照一个特定的顺序造成伤害，而不是一个群体伤害：

- 横扫首先对目标造成伤害，再对其他敌方角色造成群体伤害。
- 冰锥术的伤害顺序是「左边，右边，中间」。
- 此外所有描述为「对目标及其两侧的随从造成伤害」的效果造成伤害的顺序都是「中间，左边，右边」。包括爆炸射击、强风射击等。

一些 AoE 的实际结算顺序如下：

- 暴风雪首先对所有敌方随从造成 2 点伤害，然后冻结所有敌方随从。也就是说，因群体伤害而产生的随从也会被冻结。
- 与之相对的是，冰锥术首先对那几个随从造成伤害，再冻结同样的随从。它不会考虑是否产生了新的随从或是随从之间的位置关系发生了变化。

## 3.2 扳机顺序

前面提到，响应同一个事件的绝大多数扳机按入场顺序触发。实际上，这句话只描述了扳机都在场上的情况。如果扳机位于各个不同区域，情况会有所不同。此外，部分扳机还具有特殊的优先级。

### 不同区域扳机的结算顺序

不同区域的实体具有的扳机可以划分为场上扳机、手牌扳机和牌库扳机三种。



- 奥秘、武器、法术和场上的随从具有的扳机都是场上扳机。
- 状态具有的扳机都是场上扳机，即使这个状态是结附在手牌或牌库的牌上。
- 手牌中的随从具有的扳机是手牌扳机，例如通道爬行者。
- 牌库中的随从具有的扳机是牌库扳机，例如海盗帕奇斯。

当一个事件发生时，所有可用的扳机按照场上、手牌、牌库的顺序触发。

例如 你使用南海船工。首先场上的冒进的艇长触发，然后手牌中的空降歹徒触发，最后牌库中的海盗帕奇斯触发，不管它们以什么顺序生成，也不管它们在什么时候进入战场/手牌/牌库。

当我们称一个扳机在场时，实际上是指它位于可触发的区域。如伯瓦尔·弗塔根在场指在手牌中。

随从自带的扳机（如飞刀杂耍者）的操控者与随从操控者相同，所处区域与随从所处区域相同，入场时间点与随从入场时间点相同。但由状态添加的扳机（如力量的代价）的操控者为效果的使用者，所处区域始终视为场上，入场时间点为状态添加的时间点。注意 百变泽鲁斯在未变形时是一个手牌扳机，而变形后是一个被附加了「变形」状态的随从，因而此效果对应的扳机属于场上扳机，入场时间点为上次变形时。其他类似的卡牌也有着相同的机制，包括暗影映像。

例如 如果你的手中有未变形的百变泽鲁斯并使用报警机器人，下个回合开始时报警机器人从手牌中召唤出泽鲁斯，它不能变形。而如果你的手中有已变形的泽鲁斯并使用报警机器人，下个回合开始时首先泽鲁斯继续变形，然后报警机器人从手牌中召唤出变形后的随从。

例如 你持有软泥教授弗洛普并使用灵魂歌者安布拉和伊克斯里德，真菌之王。软泥教授在真菌之王的使用后步骤中变形，因此其入场时间点晚于真菌之王（注意已变形的软泥教授是一个场上扳机，因此讨论入场时间点是必要的）。你接着使用破棺者。在召唤后步骤中软泥教授尚未变形，因此安布拉不能将其召唤出来。在使用后步骤中首先真菌之王复制一个破棺者并由安布拉触发亡语，而此时软泥教授仍尚未变形，安布拉依然不能将它召唤出来。最后软泥教授变形为破棺者，序列结束。

## 特殊优先级

部分扳机有特殊优先级，使它们与其他扳机之间不按照入场顺序和区域顺序结算。

救赎有低优先级，它总是晚于那些没有特殊优先级的场上死亡扳机。

例如 你操控救赎和自爆绵羊且持有伯瓦尔·弗塔根。对手杀死你的自爆绵羊。无论使用顺序如何，自爆绵羊的亡语首先触发，然后救赎召唤一个自爆绵羊，最后你的伯瓦尔获得 +1 攻击力。

回响牌和不稳定的异变的消失有高优先级，它总是早于那些没有特殊优先级的回合结束扳机。

例如 你操控基维斯且持有回响状态下的不稳定的异变。回合结束阶段，首先不稳定的异变消失，然后基维斯为你抽满 3 张牌。

如果你一回合使用多张秘密通道，回合结束时所有秘密通道会按倒序结算，且以你使用第一张秘密通道之时为时机。

例如 你依次使用唤醒和秘密通道。回合结束时首先结算唤醒，但此时唤醒牌并不在你手牌中因此不会弃掉。然后秘密通道将那些牌返回你手牌。

例如 你依次使用秘密通道、唤醒和秘密通道。回合结束时首先结算两张秘密通道，将唤醒牌返回你的手牌。然后结算唤醒将那些牌弃掉。

注意 上面的结算表明，只有你在使用唤醒之前没有使用过秘密通道的情况下，回合结束时唤醒牌才能保留。

**复生**有最低优先级。它总是晚于一切其他死亡扳机。

例如 你持有伯瓦尔·弗塔根并杀死一个友方鱼人木乃伊。伯瓦尔首先增加 1 点攻击力，然后鱼人木乃伊才复生。

**吸血**和**超杀**有低优先级。它们总是晚于一切其他伤害扳机。

例如 你令你的竞技场奴隶主攻击敌方英雄并被误导到友方龙蛋。无论使用顺序如何，龙蛋首先触发召唤一条黑色雏龙，然后竞技场奴隶主触发召唤另外一个竞技场奴隶主。

注意 如果你使一个超杀法术获得吸血（通过欧米茄灵能者），超杀先于吸血生效；如果你使一个超杀随从获得吸血，则吸血先于超杀生效。

预伤害扳机之间有固定的触发顺序。详见**预伤害扳机**。

## 主玩家机制

主玩家是指 `Player.PLAYER_ID = 1` 的玩家。相对地，`Player.PLAYER_ID = 2` 的玩家称为副玩家。

- `Player.PLAYER_ID` 这个标签在游戏开始前就已经决定，和先后手无关。

- 在官方公告9.2中有着 Player 1 与 Player 2 的称呼，这似乎是承认了之前的主玩家机制并非一个 bug。但目前此机制已被移除。
- 在冒险模式下，玩家一方始终为主玩家。
- 在早期版本和某个未知版本之后，友谊赛的邀请方永远为主玩家。

版本 <17.4.1 主玩家机制指当由不同玩家操控，或区域不同的扳机同时响应一个事件时，他们的触发顺序不再由入场顺序决定，而是有着一个固定的顺序，依次为：主玩家场上、主玩家手牌、主玩家牌库、副玩家场上、副玩家手牌、副玩家牌库。

例如 你操控格鲁尔，对手操控克尔苏加德。在回合结束时，主玩家的随从的扳机先触发，无论这是谁的回合以及两个随从哪个先入场。

注意 主玩家机制只影响扳机顺序，不影响效果顺序，如：AOE 的伤害顺序或死亡阶段各死亡事件的顺序等。

例如 双方各操控一个瑟玛普拉格并对换战利品贮藏者。你的战利品先入场并先结算其死亡步骤，你的战利品亡语和对方的瑟玛普拉格按主玩家顺序结算。然后结算对方贮藏者的死亡步骤，对方战利品和你的瑟玛普拉格按主玩家顺序结算。

在当前的游戏中，主玩家机制已被移除，但依然存在主玩家/副玩家之分。主玩家与副玩家的唯一区别就是初始英雄入场顺序，主玩家早于副玩家。这在某些特定情况下会对游戏结算造成影响。

例如 双方均操控扭曲巨龙泽拉库且未替换过英雄，你使用翡翠掠夺者。翡翠掠夺者首先对先入场的英雄（即主玩家的英雄）造成伤害，因此主玩家一方先召唤 6/6 的龙。

### 3.3 效果条件

效果条件指战吼和法术的指向和生效都需要满足一定条件。此外，部分特殊事件也有特殊的条件。

战吼与法术条件又分为结算条件和指向条件。部分效果内部还有一定的判断条件。

结算条件与效果的内容一般无关，仅是效果执行所必须满足的外部条件。如「如果你持有龙牌」。

部分非指向性战吼需要满足一定的结算条件才能执行。这些条件仅在结算时检测——符合即执行，反之不执行。

例如 对手操控四个随从，你使用布莱恩·铜须和精神控制技师。第一次战吼随机获得一个敌方随从的控制权，第二次战吼什么也不做。

部分指向性战吼需要满足一定的结算条件才能执行。这些条件在你从手牌中使用时和结算时均检测——都符合即执行。如果结算时符合但使用时不符合，效果不会执行（因为你当时没有为其选择目标）。如果使用时符合但结算时不符合，效果也不会执行（UI 会播放事件执行的动画，但实际上没有任何事情发生）。这类效果包括：「如果你持有龙牌」类、麦迪文的男仆、阴燃电鳗、火焰使者、火焰使者、塔达拉姆王子、疾疫使者和连击等。这个规则最先在「如果你持有龙牌」类指向性战吼上发现，因此也称作龙吼二次检测。

**注意** 连击的条件是「本回合使用卡牌数」标签不小于 2。对你而言，你的此标签仅在对方回合结束和你的回合开始之间重置，在你的回合结束和对方回合开始之间不重置。

**注意** 你可能认为使用时「上个回合使用过元素」而结算时「上个回合未使用过元素」是不可能的。实际上这是通过伊利丹·怒风等扳机将随从的操控权交给对手实现的。另一种实现的方法是在两次战吼之间把随从的操控权交给对手。如以伤害性战吼指向敌方苦痛侍僧，抽到希尔瓦娜斯·风行者且被人偶大师多里安复制，再由灵魂歌者安布拉触发亡语。

**例外** 穿刺者戈莫克仅要求使用时符合条件。这是唯一的例外。

部分法术需要满足一定的结算条件才能从手牌中使用，如绝命乱斗要求场上有两个或更多随从。这些条件仅在你从手牌中使用时检测，如果你使用的法术在结算时不再符合条件，它不会执行任何效果。

**例如** 对手操控两个随从，你使用绝命乱斗。结算时如果对手场上只有一个随从，绝命乱斗不会生效。

**例如** 场上没有其他随从，你使用尤格-萨隆施放绝命乱斗。由于不符合条件，绝命乱斗不会生效。

**例如** 场上没有其他随从且你的牌库只有绝命乱斗一种法术，你的资深档案管理员在回合结束不会施放任何法术。

指向条件与效果的内容有关，它要求指向性效果必须选择符合这一条件的目标。如「选择一个友方随从」。

你在为指向性战吼与法术选择目标时需要满足一定的指向条件。这些条件仅在你从手牌中使用时检测，如果结算时目标不再满足条件，战吼/法术依然生效。而当战吼被沙德沃克重复/法术被施放时，只会选择符合条件的目标，如果没有则不执行任何效果。

**例如** 你持有龙牌并使用燃棘枪兵指定了一个受伤的敌方随从。如果结算时目标不再受伤，或目标变成了一个友方随从，战吼依然会消灭它。如果结算时你不再持有龙牌，或枪兵被对手操控且对手不持有龙牌，则战吼不执行。

**例如** 你对你的野兽使用凶猛狂暴，触发敌方扰咒术。将三个 4/6 的扰咒师洗入你的

牌库。

部分效果结算过程中会判断一定条件，以确定是否执行某一事件/执行哪一事件。如「对一个随从造成 2 点伤害，如果该随从是友方恶魔，则改为使其获得 +2/+2」。

例如 在高弗雷勋爵的战吼中，每次 AOE 后都检测「是否有随从死亡」以决定是否执行下一次 AOE。

例如 你对一个友方恶魔使用恶魔之火使其 +2/+2，你的西风灯神触发并受到 2 点伤害。

游戏中的部分操作要求目标随从必须在场且非濒死。已知的例子有[进化](#)和「触发一个随从的亡语」。

例如 你使用饥饿的翼手龙消灭友方阿诺玛鲁斯，随后阿诺玛鲁斯亡语炸死翼手龙。翼手龙死亡，不会弹出进化选项供你选择。

例如 你对友方阿努巴拉克使用死金药剂。第一次亡语阿努巴拉克回手并召唤蛛魔。第二次亡语不触发，也不会召唤蛛魔。

例外 九命兽魂可以在手牌触发随从的亡语。

### 3.4 扳机条件

各种扳机的触发都需要满足一定的扳机条件，包括预检测条件、列队条件和结算条件。就目前而言，准确的判明所有扳机的所有条件几乎是不可能的，因此本节只会列出部分受条件影响很大的扳机（如攻击前步骤中的各个扳机），而其他扳机则会给出一个总体上的结论。

预检测条件指阶段所包含的步骤中的扳机必须在此步骤开始前的一个更早的时间点满足一定条件（也称为通过预检测）才能触发。固有阶段的各个步骤中的扳机在序列开始时进行预检测；死亡阶段各个死亡事件的扳机在死亡检索步骤开始前进行预检测。

例如 对手操控疯狂的科学家，你使用火元素的战吼杀死科学家并拉出镜像实体。在使用后步骤中，镜像实体不会复制火元素，因为它在序列开始时不在场。

例如 你使用空中悍匪的战吼将一张空降歹徒置入手牌，在使用后步骤中，空降歹徒不会被召唤到战场。因为它在序列开始时不在手牌。

例如 对手使用烈焰风暴消灭你依次入场的疯狂的科学家和其他随从。科学家拉出复制。在随后任何一个随从的死亡步骤中复制都不会触发，因为它在死亡阶段开始时不在场。

例如 你满场且操控轮回。对手消灭你的一个随从，轮回不能触发。尽管这可能是一个bug，但证实了死亡扳机的预检测在死亡检索步骤开始前。

注意 只有阶段所包含的步骤中的扳机和死亡事件的扳机会进行预检测，如果一个扳机只是响应一个非死亡事件，如伤害、治疗、召唤、抽牌等，则不需要预检测。

例如 你使用欧克哈特大师，其战吼召唤的三个随从从，2 攻的随从是飞刀杂耍者。接下来，它可以为 3 攻随从的召唤而射出一刀。但在完成阶段欧克哈特大师的召唤后步骤中，它无法为欧克哈特大师的召唤而射出一刀。

列队条件指扳机在它所响应的事件开始结算时需要满足的条件。

注意 在绝大多数步骤中，多数扳机的列队条件与预检测条件完全相同，且设计一种情况使扳机在预检测和触发时符合条件而列队时不符合是很困难的。因此可以认为列队条件对这些扳机的触发影响不大。

注意 在攻击前步骤中，多数扳机没有预检测条件（或者说预检测条件仅要求它们在场）。这样它们能在防御者改变后的额外攻击前步骤中触发。

例如 对手操控先入场的游荡怪物和误导，你操控后入场的诺格弗格市长。你令市长攻击敌方英雄，触发游荡和误导后仍然攻击敌方英雄，接下来你的市长不触发。因为市长的扳机在列队时不满足「场上有两个或更多的敌方角色」。

例如 与上个例子相似，但触发游荡怪物和误导后转为攻击你的英雄。由于防御者最终发生了改变，产生了额外攻击前步骤。接下来在以你的英雄为目标的额外攻击前步骤中，由于「场上有两个或更多的敌方角色」，你的市长触发并把防御者重新改为对方英雄或游荡怪物新召唤的随从。

注意 在以上两个例子中，市长的触发条件为「场上有两个或更多的敌方角色」。如果该条件是预检测条件，则在后一个例子中市长不可能触发（因为预检测时显然只有一个敌方角色）；如果该条件仅是结算条件，则市长在前一个例子中应该可以触发（因为攻击前步骤中轮到市长时已经有两个敌方角色了）。因此该条件必定是一个列队条件。

结算条件指扳机在结算时必须满足才能结算的条件。

注意 如果结算条件不满足，那扳机的闪电符号根本不会亮起，奥秘也不会揭示。这与扳机结算中的分支情况不同。

注意 一些扳机或明确或隐含地要求随从不处于濒死状态才能触发。其中明确的如恐怖的奴隶主、腐面、发条强盗机器人等；隐含的包括且不限于达利乌斯·克罗雷、勇敢的记者、地穴领主、波戈蒙斯塔。

例如 你令你的达利乌斯·克罗雷攻击敌方食人魔法师，克罗雷不能触发以获得 +2/+2 活下来。

例如 版本  $\geq 7.1$ ？对手操控生命值为 1 的记者。你对其使用死亡缠绕。记者受到 1

点伤害，你抽一张牌，但是记者不触发。

例如 版本  $\geq 11.0$  你使用冰冷触摸指向你生命值为 1 的地穴领主。地穴领主受到 1 点伤害，你召唤一个水元素，但是地穴领主不触发。

对于绝大多数扳机而言，它们的列队条件和结算条件是相同的。但是对非攻击前步骤的、无需预检测的扳机而言，「列队时条件不满足」而「结算时条件满足」的情况是很少见的。对于需要预检测的扳机而言，「预检测时条件满足」、「列队时条件不满足」而「结算时条件满足」的情况也是很少见的。因此，我们很少讨论非攻击前步骤扳机的列队条件。以下是这种情况的一个例子：

例如 你操控先入场的人偶大师多里安并使用死亡缠绕指向对手后入场的 1 血勇敢的记者。死亡缠绕抽到舞动之剑，人偶大师召唤复制并触发你的灵魂歌者安布拉。对手抽到一张恩佐斯的子嗣。对手的人偶大师和灵魂歌者安布拉触发并使濒死的勇敢的记者变为 4/1 救了回来。尽管勇敢的记者当前不处于濒死状态，但它在列队时处于濒死状态，因此其扳机无法触发。

例如 对手操控镜像实体和寒冰克隆并持有 8 张手牌。你使用寒光智者。对手镜像实体触发召唤一个寒光智者的复制，然后对手飞刀杂耍者射中你的小鬼首领召唤一个小鬼。你的飞刀杂耍者触发射中对手的咆哮魔。现在对手有 9 张手牌。但寒冰克隆不触发，因为在使用后步骤开始时你的手牌是满的。

绝大多数奥秘在无法产生任何效果，或可能起到副作用时，会保持隐藏。

例如 你持有十张手牌且操控寒冰克隆。对手使用一张随从牌，你的寒冰克隆不会触发。

例如 你手中没有随从牌且操控军备宝箱。对手使用一张随从牌，你的军备宝箱不会触发。

例如 对手令他的随从攻击你的提里奥·弗丁。弗丁已经具有圣盾，你的自动防御矩阵不会触发。

例如 你操控狙击和忏悔。对手使用小精灵，狙击对小精灵造成致命伤，而忏悔不触发。

例外 隐秘的智慧在你拥有 10 张手牌时依然会触发。这可能是一个 bug。

## 攻击前步骤扳机条件

攻击前步骤中的扳机大多具有较复杂的条件，且其触发与否对战斗的最终结果有较大影响。本部分详细说明这些条件：

注意 部分条件在卡牌描述中被明确指出（如冰冻陷阱要求「攻击者是一个随从」），此

处不再重复。

- 冰冻陷阱的条件为「攻击者在场且未濒死」。
- 误导的条件为「攻击者在场且未濒死」和「除攻击者和防御者外，场上至少有一个未濒死，且非免疫的其他角色」。
- 爆炸陷阱没有任何条件。
- 毒蛇陷阱的条件为「场地未满」。
- 游荡怪物的条件为「场地未满」。
- 崇高牺牲的条件为「场地未满」。
- 自动防御矩阵的条件为「场地未满」和「防御者没有圣盾」。
- 蒸发的结算条件为「攻击者在场且未濒死」。
- 寒冰护体没有任何条件。
- 裂魂残像的结算条件为「场地未满」。
- 叛变的条件为「攻击者在场且未濒死」和「攻击者两侧至少有一个未濒死，且非免疫的随从」。
- 健忘、食人魔勇士穆戈尔和诺格弗格市长的条件为「场上有两个或更多的敌方角色」。

### 3.5 随机目标选取条件

部分效果和扳机需要随机选取目标生效，它们在选择目标时也要满足一定的目标选取条件。

随机伤害效果和扳机会忽略濒死角色，但不忽略免疫角色。

例如 你操控七个炎魔之王拉格纳罗斯，对手空场且具有 30 点生命。你的回合结束阶段，前四个大螺丝会轰击敌方英雄，而后三个大螺丝不会产生效果。

例如 你操控炎魔之王拉格纳罗斯而对手操控玛尔加尼斯。你的回合结束阶段，大螺丝可能会轰击具有免疫的敌方英雄。

例如 你操控一个具有剧毒的飞刀杂耍者而对手操控三个冰风雪人。你使用作战动员，不会有任何一个雪人受到两次飞刀。

随机治疗效果和扳机会忽略未受伤角色，但不忽略免疫角色。

例如 你操控七个未受伤的随从且具有 18 点生命。你使用治疗之雨，所有治疗全部会分配给你的英雄。



例如 你操控光耀之主拉格纳罗斯且所有友方角色均未受伤。你的回合结束阶段，光螺丝不会触发它的扳机。

随机选择防御者的效果忽略濒死角色和免疫角色。

例如 场上只有一个你操控的玛尔加尼斯。你令玛尔加尼斯攻击敌方英雄，对手的误导不触发。

随机增益效果不会忽略濒死角色。

例如 对手操控两个小精灵和复仇。你令你后入场的自爆绵羊攻击一个敌方小精灵，其亡语对另一个小精灵造成致命伤害。此时复仇触发，濒死的小精灵受到增益效果变为4/1 存活。

此外的随机效果一般都会忽略濒死角色。这包括但不限于希尔瓦娜斯·风行者的随机获得控制权效果、阿努巴尔伏击者的随机回手效果、狂奔科多兽和虚空碾压者的随机摧毁效果、误导和叛变的随机选择防御者效果。

还有许多法术牌的效果是忽略濒死角色的。这可以在伊莱克特拉·风潮生效时，或回合结束时资深档案管理员连续释放多个法术时体现出来。目前测试过的有：

- 麦迪文的残影和幻觉药水不会给你濒死随从的复制。
- 濒死随从不会获得绝命乱斗的胜利。（需要进一步测试）

## 4 其他机制

### 4.1 生命值与攻击力

本节中「生命值」也可以指武器的耐久。

一个实体的生命上限由 `.HEALTH` 记录，而伤害值由 `.DAMAGE` 记录。生命由前者减去后者得到，它在游戏中并不直接存储。对于武器而言，它的耐久上限由 `.DURABILITY` 记录。

当一个实体增加生命时，其生命上限增加；伤害值不变。因此生命值也等量增加。

例如 你对北郡牧师使用真言术：盾，其生命上限和生命值均为 5。

注意 神圣之灵实际上使目标随从的生命上限增加等于生命值的数值。

例如 你对 4/3 的负伤剑圣使用神圣之灵，其生命上限增加 3，为 10，生命值也增加 3，为 6。

当一个实体被设定生命时，其生命上限变为设定数值；伤害值清零，因此生命值也变为设定的数值。互换攻击力和生命值的效果实际上将该实体的生命值和攻击力设置为效果结算时的固定值。

例如 你使用疯狂的炼金师指定 4/3 的负伤剑圣，其生命上限和生命值均变为 4。

注意 「生命设定」效果导致实体生命增加不是治疗；「生命设定」效果导致实体生命减少不是伤害。

例如 你使用希望守护者阿玛拉，你的生命上限和生命值均变为 40。你手牌中开心的食尸鬼不会减至 0 费。

注意 若你的生命上限大于 15 点，阿莱克丝塔萨不会使你的生命上限减为 15 点；而若你的生命上限大于 40 点，希望守护者阿玛拉会使你的生命上限减为 40 点。

当一个实体被沉默时，若沉默使实体生命上限增加，则其伤害值不变；若沉默使实体生命上限减少，则其伤害值也等量减少，但不会低于 0。

例如 你对伊瑟拉使用黑暗裁决和奥术射击，然后将其沉默。沉默使伊瑟拉的生命上限由 3 增加到 12，因此其生命值也增加 9，变为 10。

例如 你对伊瑟拉使用圣殿执行者和奥术射击，然后将其沉默。沉默使伊瑟拉的生命上限由 15 降低到 12，而其伤害值为 2 小于 3。因此伤害值变为 0。

实体的攻击力在计算过程中可以为负。攻击为负的实体在战斗时不会使对方回血。攻击力为负的武器在与你的英雄攻击力叠加时视为 0。

例如 你操控一个 0/2 的活动假人。对手使用虚弱诅咒。接下来你的回合你对活动假人使用力量祝福，活动假人变为 1 攻。

例如 你装备一把已经攻击随从 7 次的 0 攻血吼，然后使用英勇打击再攻击随从。攻击后血吼的攻击力减为 -1。你下回合再次使用英勇打击时，你依然造成 4 点伤害而不是 3 点。

实体的攻击力、生命值、受伤值和英雄的护甲值上限为  $2^{31}-1$ ，十六进制表示为 `0x7FFFFFFF`。超过这个数值会被视为负数。攻击力溢出的实体显示为 0 攻；生命值溢出的实体显示为 0 血并在下个死亡检索步骤中被视为死亡；受伤值溢出的实体受伤值清零并表现为恢复满血；护甲值溢出时立即清零。

例如 你对一个  $2^{30}$  攻的随从使用受祝福的勇士，其攻击变为  $2^{31}$  点，显示为 0。然后你对其使用缩小射线工程师，其攻击力变为  $2^{31}-2$  点，显示为  $2^{31}-2$ 。

例如 你对一个 1431655765 攻（十六进制表示为 `0x55555555`）的随从连续使用多张受祝福的勇士，随从的攻击力总是在 0 和一个极大数字之间反复变化。

例如 你控制布莱恩·铜须并使用吞噬者穆坦努斯吃掉 2 张对手牌中攻击和生命都是  $2^{31}-1$  点的随从，吞噬者穆坦努斯属性值先变成 0/0，然后变成 2/2。

当你复制一个攻击力为负数的随从时，你实际上得到的是一个攻击力为 0 的复制体。

例如 你对一个  $2^{31}$  攻的随从使用无面操纵者，两个随从均显示为 0 攻。对手使用虚弱诅咒。原本的随从变为  $2^{31}-2$  攻，而复制体依然显示为 0 攻（实际上是 -2 攻）。

例如 你对一个 -2 攻的随从使用无面操纵者，两个随从均显示为 0 攻。然后你使用嗜血。原本的随从变为 1 攻，而复制体则变为 3 攻。

## 4.2 光环更新

光环更新指游戏检查是否有新光环入场、是否有旧光环离场。事实上光环并非入场即生效、离场即失效。找到游戏中所有的光环更新时机并非易事，目前已经确定的光环更新时机有（包括费用光环，不包括天启四骑士的消灭效果）：

- 阶段间步骤中的光环更新步骤
- 实体被创建时
- 实体入场时
- 实体被变形时
- 实体解除休眠时

注意 费用光环的相关内容详见[法力值消耗](#)。

例如 你使用唤魔者克鲁尔召唤手牌中的无证药剂师和玛尔加尼斯。玛尔加尼斯的免疫光环在被召唤时立刻生效，你不会受到 5 点伤害。

例如 对手操控变形药水和爆炸符文。你使用玛尔加尼斯。被变形后玛尔加尼斯的免疫光环立刻失效，你的英雄会受到爆炸符文的 5 点伤害。

例如 你的玛尔加尼斯在回合开始时苏醒，接下来，你的英雄不会受到鲜血女巫的伤害。

已确定没有光环更新的情况包括：

- 随从控制权转移时
- 实体被移回手牌、抽牌、造成伤害等
- 阶段结束后，死亡检索步骤之前

例如 你的希尔瓦娜斯·风行者和对手的麻风侏儒相撞。女王的亡语首先偷走对手的玛尔加尼斯，但麻风侏儒的亡语依然对你造成 2 点伤害。

例如 你使用地狱烈焰依次杀死你的自爆绵羊、希尔瓦娜斯·风行者和索瑞森大帝打成 2 血。在接下来的死亡阶段，自爆绵羊的亡语将大帝打成 0 血，然后女王的亡语偷走对手的暴风城勇士。光环不会更新，你的大帝还是会死掉。如果调换自爆绵羊和女王的入场顺序，结果没有变化。

例如 对手操控蛛魔拆解者，你使用始生保护者，抽到远古诅咒。由于抽到牌并不会进行光环更新，始生保护者召唤一个随机的 4 费随从。

例如 对手操控蛛魔拆解者，你使用始生保护者，抽到巨龙的蜡烛。巨龙的蜡烛召唤蜡烛巨龙导致光环更新，此时巨龙的蜡烛仍然在手牌中，因此它变为 7 费。最后始生保护

者召唤一个 7 费随从。

例如 对手操控蛛魔拆解者，你使用始生保护者，抽到巨龙的蜡烛，蜡烛又抽到第二张蜡烛。召唤第二个巨龙的时候会进行第二次光环更新，此时第一张蜡烛已经离开手牌，不再受蛛魔光环影响。最后始生保护者召唤一个 5 费随从。

**尚未解决的问题**

事实上，关于光环更新仍有许多问题有待进一步验证：

**所有光环的更新时机是否相同？**

上文的例子中仅测试了玛尔加尼斯、暴风城勇士等较为简单的光环，因此我们无法断定其他光环的表现也相同。事实上，天启四骑士的消灭效果就是一个典型的不相同的示例。

例如 你操控三个天启骑士，且第四个天启骑士在你的回合开始时苏醒。此时光环不会更新，对手英雄不会被消灭。使用英雄技能、发动攻击依然不会导致对手英雄被消灭。但如果你召唤一个随从或使用一张牌，光环会更新，天启四骑士会消灭敌方英雄。

尽管我们并不能完全了解天启四骑士的消灭机制，但显然它与之前玛尔加尼斯与苏醒的互动并不相同。

**阶段间步骤中的光环更新是否总会发生？**

在前面天启四骑士的例子中，我们提到了使用英雄技能、发动攻击不会导致对手英雄被消灭。

- 这是否意味着使用技能、战斗序列中的阶段间步骤中没有光环更新？
- 这是否意味着在某种特定情况下的阶段间步骤中没有光环更新？

尽管最有可能的答案是天启四骑士的光环更新时机与其他不同，但我们依然无法肯定地说以上问题的答案全部为否定。事实上，我们认为阶段间步骤包括光环更新是基于以下实例：

例如 版本  $\geq 18.0$  你操控暴风城勇士、救赎和受到 3 点伤害变为  $5/3$  的冰风雪人。对手杀死你的暴风城勇士，雪人变为  $4/3$ 。接下来救赎召唤一个新的暴风城勇士，雪人变为  $5/4$ 。

这个互动在之前的版本是这样的：

例如 版本  $< 18.0$ ? 你操控暴风城勇士、救赎和受到 3 点伤害变为  $5/3$  的冰风雪人。对手杀死你的暴风城勇士，接下来救赎召唤一个新的暴风城勇士。在这个过程中没有光环更新，暴风城勇士的光环始终被认为在场。因此雪人保持  $5/3$ 。

### 状态更新

与光环不同，当一个状态被添加到一个实体的时候，一般而言状态总是及时更新的。但在之前的版本中，一个实体获得自身扳机所添加的同名状态时，只有第一次会立刻更新。我们将这个 bug 称为同名状态更新延迟或自 *buff bug*。

例如 版本  $< 9.4.0$  回合结束时，如果你的炎魔之王拉格纳罗斯首先将对手的  $8/8$  格鲁尔打成 0 血，格鲁尔的扳机触发但无法把自己变为  $9/1$  存活。在当前版本下，格鲁尔可以变成  $9/1$  活下来。

例如 版本  $< 17.4.1$  你操控多个  $2/4$  的暴乱狂战士并使用圣光炸弹。第一个暴乱狂战士受到 2 点伤害，之后的每个暴乱狂战士都只受到 3 点伤害。在当前版本下，之后的暴乱狂战士受到的伤害递增。

在当前版本下，所有已知的受自 *buff bug* 影响的互动均已修复，且很有可能是整体性的机制修改，而非针对个别卡牌间互动的单独修改。

### 4.3 消灭/摧毁/弃牌/烧毁卡牌

消灭随从或英雄、摧毁武器、弃一张牌和烧毁一张牌实际上是同一个效果在目标实体处于不同位置的时候产生的不同效果。

注意 造成伤害的效果不是消灭。因此，对手牌中的实体造成伤害并不会使得它被弃掉。

- 消灭和摧毁：实体应在战场上或位于奥秘区。实体的 `.TO_BE_DESTROYED := 1` 。这个实体将在死亡检索中视为死亡并被移除。详见[死亡检索步骤](#)。
- 弃牌：实体应位于手牌。将这张牌从手牌移动到墓地，然后产生弃牌事件。

**注意** 当你执行「弃多张牌」的效果时，首先弃掉所有牌，然后依次结算每一张弃牌的弃牌扳机。

**例如** 你操控玛克扎尔的小鬼并使用末日守卫。首先你弃两张牌，然后玛克扎尔小鬼使你抽两张牌。

**注意** 被弃掉的牌的弃牌扳机总是在最后结算，因为这属于手牌扳机。详见[不同区域扳机的结算顺序](#)。

**例如** 你操控六个随从，其中包括人偶大师多里安、玛克扎尔的小鬼和咆哮魔。咆哮魔受到伤害使你弃掉镀银魔像。玛克扎尔的小鬼首先触发并抽到死亡之翼。人偶大师触发并召唤一个死亡之翼的 1/1 的复制填满你的场地。镀银魔像无法召唤自己。

- 烧毁卡牌：实体应位于牌库。将这张牌从牌库移动到墓地。

一个消灭效果作用到手牌的例子是：

**例如** 你对友方镀银魔像使用恶魔之箭。你的紫罗兰教师触发召唤 1/1，再触发飞刀杂耍者射中对方自爆绵羊，绵羊击杀友方阿努巴尔伏击者将镀银魔像弹回手牌。结算时你弃掉镀银魔像并召唤它。

一个烧毁效果作用到场上的例子是：

**例如** 你操控灵魂歌者安布拉和四个其它随从，并使用亡者大军。首先召唤灰熊守护者 I，它触发亡语召唤牌库中的已经被班纳布斯变为零费的灰熊守护者 II。接下来需要召唤/烧毁的卡牌是就灰熊守护者 II，但由于你已经满场，亡者大军将其烧毁，即消灭了灰熊守护者 II。

**注意** 上面的例子表明了亡者大军的结算是在效果一开始就选定了牌库顶的五张牌，然后根据「这张牌的类型」和「你是否已经满场」依次决定将它们烧毁还是召唤到场上。类似地，如果例子中的两个灰熊守护者换成疯狂的科学家和镜像实体，镜像实体也会被亡者大军烧毁，在动画上表现为奥秘被摧毁（与照明弹动画类似）。

## 4.4 抽牌

抽牌即将牌库顶的牌移动到手牌。

当你执行「抽一张牌」的效果前，游戏首先检查你的牌库是否为空。若是，则改为获得一次疲劳。再检查你的手牌是否已满。若是，则改为烧毁一张牌。

**注意** 疲劳不属于抽牌。烧毁卡牌既不属于抽牌，也不属于弃牌。相应的扳机均不会触

发。

当你执行「抽多张牌」的效果时，游戏首先计算总共抽牌数，然后执行对应次数的「抽一张牌」的效果。

**注意** 这意味着当所有抽牌扳机结算完毕后，才执行下一次抽牌。

**例如** 你有 9 张手牌且操控克洛玛古斯。你使用寒光智者。抽第一张牌时，克洛玛古斯触发并填满你的手牌。第二张牌会被烧毁。

**注意** 这意味着抽牌效果可以嵌套在抽牌效果里。

**例如** 你使用怨灵之书，第一张抽到地雷。地雷生效并对你造成 5 点伤害，然后抽到烈焰风暴。烈焰风暴是由地雷的效果抽到的，因此不会被弃掉。然后怨灵之书再结算第二、第三张抽牌。

**例如** 你使用处于流放位置的古尔丹之颅，第一张抽到灵魂残片。残片生效为你恢复 2 点生命值，然后抽到古尔丹之颅。古尔丹之颅是由灵魂残片抽到的。因此，它不会被减费。

当你抽牌时，若多个抽牌扳机在场，它们按顺序结算。

**注意** 一张卡牌的抽到时效果属于手牌扳机，它总是晚于其他场上抽牌扳机。

**例如** 你操控人偶大师多里安并抽到破海者。人偶大师首先触发并召唤一个 1/1 的复制，然后破海者的效果触发对其造成 1 点伤害。

**例如** 版本 <17.4.1 副玩家的你操控 2 血的勇敢的记者。对手抽到烈焰巨兽。烈焰巨兽首先触发并对记者造成致命伤，然后记者无法触发其扳机。在当前版本下，勇敢的记者作为场上扳机总是早于烈焰巨兽触发。

描述为「抽一张牌，并执行 E」的效果，会在抽牌结算完毕后才执行 E，无论 E 是否与抽到的这张牌有关。

**例如** 你操控人偶大师多里安并使用侏儒实验技师抽到死亡之翼。人偶大师触发并召唤一个死亡之翼的 1/1 的复制，然后侏儒实验技师才会将死亡之翼变为小鸡。

**例如** 你使用狗头人图书管理员抽到地雷。地雷生效并对你造成 10 点伤害，然后抽到小型法术紫水晶。接下来狗头人的战吼对你的英雄造成 2 点伤害，你的紫水晶可以升级。



## 4.5 变形

当一个实体被变形，它的 `.cardId` 变为新的 ID，其余的属性变为新实体的对应属性。如果是变形成另一个实体的复制，则遵从复制的相关规则。变形不是死亡，因此不触发死亡扳机，也不会增加死亡记录。变形也不是召唤，因此不触发任何召唤时或召唤后扳机。

**注意** 版本 <11.2 曾经的召唤回溯会对非法术变形触发。在召唤回溯被消除并修改为正式的召唤时扳机之后，它不再与变形互动。详见11.2。

**例如** 你操控血沼迅猛龙、诅咒教派领袖、夜色镇执法官、飞刀杂耍者，然后对迅猛龙使用变形术。迅猛龙被变形为绵羊，然后什么也不发生。

### 替换

当一个实体或一些实体被替换时，他们将被移除，然后在相应的区域创建新的实体，如窃魂者阿扎莉娜。替换与变形的区别在于替换改变 `.EntityID`，而变形不改变。这意味着一张牌被替换后可以被魔网操控者减费而变形不能。

**注意** 一些效果被描述为替换，但实际上是变形。如黄金狗头人。

**例如** 你用黄金猿得到的传说随从可以被魔网操控者减费，但用黄金狗头人得到的就不行。

### 历史

版本 <11.2 曾经的变形与现在不同。那个时候的变形是将原实体除外，并在原位放置一个新的实体。因此，所有指定该随从为目标的效果都不能对新的随从生效。详见11.2。

**注意** 此时为了解决变形与使用后扳机与召唤后扳机的互动问题，在一个随从战吼变形或者被变形药水变形之后，会引入一个完成阶段，对新随从触发。此时，如果该随从是战吼变形，那么这个额外的完成阶段与战吼之间是没有死亡结算的。

## 4.6 休眠

当一个实体进入休眠状态时，它保留自身具有的所有状态和标签。当它苏醒时，这些状态和标签不改变。与变形类似，休眠不是死亡，因此不触发死亡扳机，也不会增加死亡记录。苏醒也不是召唤，因此不触发任何召唤时或召唤后扳机。此外，随从苏醒时会获得「召唤失调」。

例如 你使用暴风城骑士并令其攻击对手英雄。然后使用玛维·影歌使暴风城骑士休眠。在暴风城骑士苏醒的回合，它不能再发动攻击。

例如 你操控两个飞刀杂耍者且使用玛维·影歌休眠先入场的飞刀。在飞刀苏醒之后，它依然比后入场的飞刀先触发扳机。

例外 具有「亡语：进入休眠状态」的随从，在苏醒时召唤自己一个新的复制，且不保留任何状态或标签。这包括“尸魔花”瑟拉金和卢森巴克。

## 4.7 移动

当一个随从从其他区域移动到场上，或在场上控制权转移时，一般会获得召唤失调。

例外 暗影狂乱、疯狂药水和变节不会使随从获得召唤失调。

### 移动到已满的区域

当一个实体尝试移动到一个已满的区域时，一般会发生：

- 从牌库移动到场上（如死亡领主等）时，取消移动。

例外 根据卡牌描述，瓦里安·乌瑞恩改为抽牌，亡者大军改为烧毁该牌。

- 从手牌移动到场上（如先祖召唤等）时，改为移动到墓地。它不是弃牌。

注意 通常的满场移动，例如卑劣的脏鼠会在满场时取消移动，这看起来是满场移动的默认情况。但下述例子证明了并非如此，它应该是在移动之前做了预先检测。

例如 你操控扭曲巨龙泽拉库和其它五个随从，并使用被戈霍恩，鲜血之神抽上来的暗影猎手沃金。在沃金进场前你先失去生命，导致场上有七个随从。然后沃金进场并结算战吼，将一个随从移回手牌。手牌中即将进场的随从进入墓地而不

是留在手牌不动。

- 在场上的随从控制权转移（如精神控制技师等）时，改为消灭该随从。

例如 你操控六个随从，其中包括布莱恩·铜须。对手操控五个随从。你使用精神控制技师依次偷取对方后入场的战利品贮藏者和先入场的发条侏儒，它们被直接移除。接下来的死亡阶段，对手先获得一张零件牌，再抽一张牌。

- 从牌库移动到手牌（如「抽一张牌」等）时，改为烧毁该牌。
- 从牌库移动到对手手牌（如死亡之握等）时，改为烧毁该牌。
- 从场上移动到手牌（如消失等）时，改为消灭该随从。
- 在手牌控制权转移（如裂心者伊露希亚等）时，改为移动到墓地。它不是弃牌。

例如 对手因瓦迪瑞斯·邪噬的效果拥有 12 张手牌。你使用裂心者伊露希亚。你只能获得对手的前 10 张手牌，另外的两张会被移动到墓地。尽管在动画上显示为弃牌，你和对手的小鬼骑士均不触发。

- 从场上移动到牌库（如埋葬等）时，改为消灭该随从。
- 从手牌移动到牌库（如情势反转等）时，改为移动到墓地。它不是弃牌。
- 从牌库移动到奥秘区（如疯狂的科学家等）时，取消移动。
- 在奥秘区控制权转移（如科赞秘术师等）时，改为直接摧毁该奥秘。

## 伪区域移动

有一些描述为区域移动的效果实际上并不是区域移动，例如：

- 死亡扳机，这包括：
  - 随从/武器自身的区域移动类亡语，例如鼬鼠挖掘工、玛洛恩、骷髅骑士、派烙斯、弑君等；
  - 例外 阿努巴拉克和莫瑞甘博士的亡语是真区域移动。
  - 死亡触发的某些奥秘，例如战术撤离和诈死；
  - 灵魂回响添加的亡语；
- 一些特定的法术，例如回收和极恶之咒。

伪区域移动实际上是将原实体除外并在指定位置创建一个复制（可以通过魔网操控者证实）。它们被特殊处理以保证与真正的区域移动类似，例如瑞文戴尔男爵不会使伪区域移动类死亡扳机触发两次。

**例外** 鼬鼠挖掘工的亡语格外不同。它首先将自己洗入对手牌库，然后再将自己移回你的除外区，最后向对手牌库中洗入一张鼬鼠。这可能是为了动画能够正确显示鼬鼠洗入对方牌库。

**例如** 双方都操控强能雷象，你的鼬鼠死亡。首先鼬鼠将自己洗入对面牌库，此时对方的雷象触发。然后它除外自身，并将一张复制洗入对方的牌库。此时它的操控者是你，所以你的雷象也触发。最后一共触发了两次。

**注意** 伪区域移动与直接复制不同，它将原实体移除。这使它们与装死正确互动。

**注意** 一些看起来是「起死回生」的效果，例如救赎或殊死一搏，是召唤原随从的一个复制。它不是任何形式的区域移动。

当一个随从的死亡步骤中有多个区域移动类死亡扳机时，仅有第一个会生效。

**注意** 这包括真区域移动、伪区域移动和休眠类效果。

**例如** 你操控具有丛林之魂的“尸魔花”瑟拉金和诈死。对手消灭你的尸魔花。在接下来的死亡阶段，尸魔花首先进入休眠，然后召唤一个树人。诈死不会触发。

## 4.8 复制

无论是「使另一个实体变形为某实体的复制」还是「创建一个新实体，这个实体是某实体的复制」，它们都遵循相同的规则。

源实体的属性都会被复制，除了：

- 影响该实体的光环不会复制。

**例如** 你的对手操控一个暴风城勇士和一个 1 血的血沼迅猛龙。你使用无面操纵者复制迅猛龙。复制的迅猛龙是 0 血，然后死亡。
- 目标实体的操控者、区域及位置不会复制，而是由该复制效果指定。
- 新实体进入战场的时间不会被复制。这意味着无面操纵者复制之后仍然有召唤失调。

源实体的状态是否被复制遵循移动/复制状态规则。复制的新状态附加在目标实体上。

**注意** 复制的状态的操控者仍然是原操控者。

**例如** 对手对其血沼迅猛龙使用智慧祝福。迅猛龙攻击时，对手抽牌。你使用无面操纵者目标迅猛龙。无面的迅猛龙攻击时，仍是对手抽牌，因为状态的操控者没有改变。

**例如** 版本 <17.4.1 副玩家你手中的变色龙卡米洛斯在你的回合开始时变形成为对

手的已变形的变形卷轴的复制。在你回合开始时，变色龙身上有变形卷轴的继续变形和变色龙自己的继续变形。其中变形卷轴的继续变形的操控者是作为主玩家的对手，因此它先触发，变成一张随机法师法术牌。接下来，由于变形清除状态，变色龙的自身的「继续变形」被清除。在接下来的每个回合，变色龙都只会按照变形卷轴的规则继续变形。如果你是主玩家，那变色龙的变形会先触发。在接下来的每个回合，变色龙依然按照自身的规则继续变形。

**注意** 版本 12.0?~14.0? 在上述例子中，虽然那个状态的操控者是对手，它仍然是在你的回合开始时变形。但是在旧的版本中，这个状态是在状态操控者的回合开始时变形的。也就是说，旧版本的上述例子中，如果你直接结束回合，变形卷轴的继续变形会在对手回合开始触发并覆盖变色龙的继续变形，而这与主玩家就没有关系了。这个例子于 12.0 版本初次发现，于 14.0 版本发现已经被修改。

**注意** 版本 ≥17.4.1 在当前版本下，由于变形卷轴「继续变形」的状态入场早于变色龙「继续变形」的状态，变色龙在接下来的每个回合中总会按照变形卷轴的规则继续变形。

## 移动/复制状态规则

在不同的区域移动时，实体是否保留状态遵循以下的规则：

- 当实体从牌库移动到手牌、手牌移动到场上、牌库移动到场上时，保留所有状态；
- 当实体从手牌移动到牌库、场上移动到手牌、场上移动到牌库，以及从任何区域进入或离开墓地时，不保留任何状态。

**例外** 交易一张牌会保留所有状态。参见 tradeable。

- 当一个「入场时休眠」的实体从手牌移动到场上、牌库移动到场上时，进入休眠状态。

**注意** 当实体从手牌或牌库到场上时，所有的费用状态都会被移除。这保证了实体与**异变**和**衰变**的互动正确。

**注意** 版本 <18.0? 在之前的版本中，当实体从手牌移动到场上时，沉默效果会被移除（保证其战吼和本身具有的亡语可用），伤害会被清除（保证随从入场时满血）所有附加的亡语也会被移除（瓦兰奈尔除外）。但在当前的版本中，这些都不会被移除或清除。

**例外** 从手牌移动到墓地可能并不会清除所有状态。如果你通过某种手段使手牌中的骨网之卵获得唤尸者附加的亡语。它在被弃掉时会触发唤尸者的亡语召唤一个自身的复制。然而这个例子并不能完全证实上面的观点：另一种可能的解释是骨网之卵在被弃

掉时会记录自身拥有哪些亡语。目前尚无其他卡牌可以证实/证伪这个观点。注意镀银魔像实质上是召唤另一个镀银魔像，而不是自身的复制。

在不同的区域之间复制时，实体是否复制状态遵循以下的规则，这包括某实体成为复制和创建一个复制的情况：

- 当实体从一个区域复制到相同区域时，保留所有状态；
- 当实体从一个区域复制到不同区域时，状态保留与否与移动时状态保留与否相同。
- 当一个「入场时休眠」的实体从手牌复制到场上、牌库复制到场上时，进入休眠状态。
- 当一个「入场时休眠」的实体从场上复制到场上时，不进入休眠状态。

例外 塔达拉姆王子和阴暗的人影复制「入场时休眠」的实体时，进入休眠状态。

## 4.9 伤害与治疗

伤害与治疗的结算流程如下：

1. 改变伤害量或治疗量的效果生效。
  - a) 使伤害量增加的效果首先生效，如**法术伤害**、英雄之魂等。
  - b) 使伤害量或治疗量加倍的效果其次生效，如先知维伦、发条机器人、水晶工匠坎格尔等。
2. 奥金尼灵魂祭司等效果生效，将治疗改为伤害。
3. 若伤害量为 0 或目标角色具有**免疫**，防止此伤害。
4. 预伤害扳机列队结算。
5. 若目标具有**圣盾**，则移除圣盾并将伤害量改为 0。
6. 伤害减少实体的护甲或生命值减少；治疗增加实体的当前生命值。
7. 若受伤害的实体受命令怒吼效果影响，则改变伤害量使实体受伤后的生命值不小于 1。
8. 若伤害减少了目标的护甲或生命值，伤害扳机列队结算；若治疗使目标的生命值改变，治疗扳机列队结算。

注意 在游戏中有「每当你受到伤害」和「在你受到伤害后」两种伤害扳机的描述。它们实际上没有区别，按照入场顺序列队结算。

注意 版本 <14.2 在之前的版本中，奥金尼灵魂祭司等效果早于改变伤害量或治疗量的效果。这导致了治疗被转化为伤害后无法受到水晶工匠坎格尔加成。

小鬼爆破召唤小鬼的数量和岩浆爆裂召唤熔岩元素的数量和在一开始就决定好了，与实际造成的伤害无关。注意若小鬼爆破的伤害被免疫防止或圣盾改为 0 时不召唤小鬼，但岩浆爆裂无论如何都召唤元素。

例如 你使用命令怒吼，并对你 1 血的苦痛侍僧使用小鬼爆破。小鬼爆破的伤害量为 4 点。但因命令怒吼的效果，苦痛侍僧实际生命值没有减少，因此你不能抽一张牌。接下来，你召唤 4 个小鬼。

例如 你使用命令怒吼，并令你 2 血的闪金镇步兵攻击对手血虫。血虫只能吸 1 点血。

预伤害扳机

在伤害生效前，部分扳机可以改变伤害。这些扳机被称作预伤害扳机。

响应英雄受到伤害的预伤害扳机结算顺序如下：

- 1. 改变受伤目标的扳机博尔夫·碎盾结算，并将此伤害改为随从伤害。  
注意 碎盾触发后受伤目标不再是你的英雄，其他的英雄预伤害扳机都不能再触发，而随从预伤害扳机可以触发。若你操控多个碎盾，仅有最先入场的会生效。
- 2. 改变伤害量的扳机复活的铠甲、诅咒之刃和虚触侍从列队结算。
- 3. 埃辛诺斯壁垒触发。
- 4. 寒冰屏障触发。

响应随从受到伤害的预伤害扳机结算顺序如下：

- 1. 改变受伤目标的扳机钳嘴龟盾卫结算。
- 2. 改变伤害量的扳机月牙结算。
- 3. 改变伤害量的扳机莫尔葛工匠结算。

注意 复活的铠甲和诅咒之刃按入场顺序结算，但月牙总是早于莫尔葛工匠触发。这可能是一个 bug。

一次伤害可以被数个钳嘴龟盾卫多次转移，但每个钳嘴龟盾卫只能对一次伤害触发一次。直观上，如果场上连续存在多个钳嘴龟盾卫，伤害会传导到最左或最右的盾卫身上。

注意 在一次伤害的传导中，若目标随从两侧都有盾卫且均未触发过，先入场的会生效。

例如 你操控从左到右依次入场的七个钳嘴龟盾卫，按入场顺序记为 A、B、C、D、E、

F 和 G。对手使用魔爆术。

- A 将受到的伤害依次传导到 B、A。
- B 将受到的伤害依次传导到 A、B、C、D、E、F、G。
- C 将受到的伤害依次传导到 B、A。
- D 将受到的伤害依次传导到 C、B、A。
- E 将受到的伤害依次传导到 D、C、B、A。
- F 将受到的伤害依次传导到 E、D、C、B、A。
- G 将受到的伤害依次传导到 F、E、D、C、B、A。

## 4.10 死亡记录

尽管游戏中存在墓地区，但复活效果并不是将墓地区的卡牌移回场上，其实质上是检测死亡记录，并召唤死亡记录中相应随从的复制。相关规则如下：

当一个实体被移除时，死亡记录会记录此次死亡事件，包括相应随从的卡牌编号、CardID、控制者和回合数。

**注意** 如果一个实体因爆牌、弃牌等效果进入墓地区，它不会被加入死亡记录。

如果一个实体死亡多次，每一次死亡事件都可以被加入死亡记录。

**例如** 你使用阿努巴拉克后对手将其消灭，如此重复三次。你使用恩佐斯，其战吼复活三个阿努巴拉克。

任何效果都不会将死亡记录中的死亡事件删去。这包括「此随从被复活效果选中」、「此随从最终不在墓地区」等。

**例如** 你的死亡记录中仅包括一个大法师瓦格斯。你使用复活术复活大法师。回合结束阶段，大法师施放的复活术还可以复活一个大法师。

**例如** 你的死亡记录中仅包括一个克苏恩。你操控布莱恩·铜须并使用厄运召唤者，其战吼将两个克苏恩洗回你的牌库。

**例如** 版本 < 旧版本你的阿努巴拉克死亡，其亡语将它移回手牌。你使用复活术依然可以召唤一个阿努巴拉克。

除了克尔苏加德按入场顺序复活随从外，其余复活效果都在符合条件的随从中随机选择。



复活效果只检测死亡记录中随从的原始状态。

例如 你对你的小精灵使用剑龙骑术，然后使用食肉魔块吃掉小精灵。对手对你的模块使用灵魂虹吸，模块亡语召唤两个 1/1 的小精灵，然后对手使用扭曲虚空清场。接下来你使用恩佐斯，其战吼只能复活一个模块，且这个模块的亡语不能召唤任何随从。

不同随从可以具有相同的卡牌编号，对于这些随从，死亡记录会记录更详细的内容以正确复活。

例如 你使用合成僵尸兽选择的第一个野兽和其组成的僵尸兽具有相同的卡牌编号。当僵尸兽死亡时，死亡记录会记录组成它的两种野兽 `.MODULAR_ENTITY_PART_1` 与 `.MODULAR_ENTITY_PART_2`。

例如 命运织网蛛抉择后的两种不同形态具有相同的卡牌编号 `.CardID = ICC_047t`。当命运织网蛛死亡时，死亡记录会记录它的秘密抉择选项 `.HIDDEN_CHOICE`。

注意 抉择前的命运织网蛛卡牌编号 `.CardID = ICC_047`；抉择同时生效的命运织网蛛卡牌编号 `.CardID = ICC_047t2`。他们均是不同的实体。

例如 身材不同的老虎和被教会不同法术的德鲁斯瓦恐魔也具有相同的卡牌编号。

具有相同卡牌编号的不同随从会被小型法术钻石视为相同随从。他们不能被同时复活。

## 4.11 法力值消耗

当多个效果改变一张牌的法力值消耗时，它们按入场顺序排列。

状态类效果（如碎枝、露娜的口袋银河等）的入场时间点为此状态添加到目标卡牌上的时间点。

注意 部分效果并不是直接向卡牌添加状态来实现的，这类效果也符合本规则。如洛欧塞布的战吼向对手添加「本回合你的法术增加 5 费」，这一效果影响对手手中所有法术。它的入场时间是洛欧塞布战吼的时机。

例如 对手操控法术共鸣。你依次使用洛欧塞布和寒冰箭。接下来对手的回合里，对手法术共鸣获得的寒冰箭为 0 费。

例外 异教低阶牧师的表现与洛欧塞布不一致。

例如 对手操控法术共鸣。你依次使用异教低阶牧师和寒冰箭。接下来对手的回合里，对手法术共鸣获得的寒冰箭为 1 费。

光环类效果（包括艾维娜等持续型光环和暮陨者艾维娜等消耗型光环）改变一张牌

的费用实质上也是通过添加一个费用改变状态来实现的。其状态的入场时间点如下：

- 当一个具有费用光环的随从入场时，它会为手牌中相应的卡牌添加费用改变状态。此状态的入场时间点即为具有光环的随从的入场时间点。

例如 你持有被索瑞森大帝减为 2 费的炎爆术并使用纳迦海巫。炎爆术变为 5 费。回合结束索瑞森大帝的效果触发，将炎爆术减为 4 费。对手杀死你的纳迦海巫，你的炎爆术变为 1 费。

- 当一个具有消耗型费用光环的随从刷新其光环时，它会为手牌中相应的卡牌添加费用改变状态。此状态的入场时间点即为光环刷新的时间点。其中：

- 暮陨者艾维娜在回合开始时刷新光环。即使你本回合没有使用牌，暮陨者的效果也会在回合结束时失效，在你下个回合开始时刷新。

- 小个子召唤师和卡雷苟斯在回合开始时刷新光环。如果你本回合没有使用牌，回合结束时小个子召唤师和卡雷苟斯的效果不会失效。这样在你的下回合开始时，小个子召唤师和卡雷苟斯就不会刷新光环。

例如 你操控暮陨者艾维娜并消灭你的沟渠潜伏者。其亡语召唤了纳迦海巫。此时你没有使用过任何卡牌，你的所有卡牌均变为 5 费。下个回合开始时，暮陨者的效果刷新，你的所有卡牌变为 0 费。接下来你抽到一张死亡之翼。暮陨者和纳迦接入场顺序为其添加状态，因此死亡之翼为 5 费。

例如 你操控小个子召唤师并消灭你的沟渠潜伏者。其亡语召唤了纳迦海巫。此时你没有使用过任何随从，你的所有随从均变为 5 费。下个回合开始时，小个子召唤师的效果不刷新，此时你手牌中的所有随从仍为 5 费。你使用小精灵。再下个回合开始时，小个子召唤师的效果刷新，此时你手牌中的所有随从变为 4 费。

注意 版本 <? 在之前的版本里，卡雷苟斯没有对应的费用改变状态，其效果的入场时间点始终为卡雷苟斯入场时。

- 当一张牌进入手牌时，场上所有相应的光环为其添加费用改变状态。此状态的入场时间点即为这张牌进入手牌时。如果场上有多个光环为其添加费用改变状态，它们按光环具有者的入场顺序添加。

例如 你使用纳迦海巫和露娜的口袋银河，然后从牌库里抽到一张死亡之翼。纳迦海巫的效果在你抽到死亡之翼时才生效，因而晚于口袋银河。死亡之翼最终为 5 费。

- 更准确地讲，当一张牌进入手牌时，由光环所添加的费用改变状态的入场时间点为这张牌进入你手牌后下一次光环更新的时间点。

例如 你操控影舞者索尼娅和机械跃迁者（无论入场顺序），然后消灭你的机械异种蝎。在接下来的死亡阶段，你首先获得一个机械蝎的复制并因索尼娅的效果变

为 1 费，然后在接下来的光环更新中跃迁使其变为 0 费。

**例如** 你操控凯尔萨斯·逐日者且使用本回合第二张法术自然研习。在法术的使用阶段，凯尔萨斯刷新其光环，你手牌中的法术变为 1 费。自然研习先发现一张法术牌，再为你手牌中所有的法术牌减 1 费。因此，你之前的法术变为 0 费，新发现的法术减 1 费。法术结算阶段结束，在光环更新步骤中凯尔萨斯为你新发现的法术添加状态使其变为 1 费。因此，你之前的法术为 0 费，新发现的法术为 1 费。你送掉场上的战利品贮藏者并抽到一张法术牌。在光环更新步骤中凯尔萨斯和自然研习按顺序为其添加状态，因此新抽到的法术也为 0 费。

**例如** 你操控艾维娜和人偶大师多里安，并使用热情的探险家抽到一张死亡之翼。人偶大师的效果首先生效，召唤一个 1/1 的复制。此时光环更新，艾维娜的效果使死亡之翼变为 1 费。最后，探险家的战吼使死亡之翼变为 5 费。如果没有人偶大师多里安，死亡之翼首先会因热情的探险家变为 5 费，然后在接下来的光环更新中变为 1 费。

**例如** 将上述例子中的人偶大师多里安换成克洛玛古斯，那么热情的探险家抽到死亡之翼时，克洛玛古斯的效果首先生效，将一张死亡之翼的复制加入你的手牌。此时光环更新，艾维娜的效果使两张死亡之翼都变为 1 费。最后，探险家的战吼使前一个死亡之翼变为 5 费。

**版本 <?** 在之前的版本中，召唤传送门的效果具有最高优先级，先于一切其他改变费用的效果。在当前版本中，它已经没有特殊优先级。

**例如** 无论你以何顺序使用召唤传送门和机械跃迁者，你手牌中的蜘蛛坦克都是 0 费。在当前版本中，蜘蛛坦克的费用取决于入场顺序。

异教低阶牧师、安娜科德拉等牌具有最低优先级，他们将在其它费用效果结算后生效。

大部分自减费光环也具有最低优先级。

**例如** 你具有 25 点生命。你使用热情的探险家抽到一张熔核巨人。巨人首先因探险家效果变为 5 费，然后因其自减费效果变为 0 费。

**注意** 蛛魔先知和荒野骑士不是自减费光环。

**例外** 沼泽射线、铁木树皮等卡在受到设定费用效果之后，它们的自减费不能生效。

当一个效果提及卡牌的费用时，绝大多数情况下取实际费用。

**例如** 你依次使用“践踏者”班纳布斯和“丛林猎人”赫米特。你牌库中所有随从牌都会被摧毁。

**例外** 游荡恶鬼和巨龙召唤者奥兰纳取卡牌的原始费用。

与攻击力类似，如果费用的最终计算结果为负数，它将被调整为 0。

例如 你手牌中有一个被索瑞森大帝减了五回合费用的小精灵。你抽到雪鳍企鹅，然后使用模拟幻影。哪个随从被复制是不确定的。

## 4.12 法力水晶

双方玩家各拥有一系列与法力水晶相关的标签：

- 最大法力上限 `.MAXRESOURCES`：你的法力上限可以达到的最大值，通常为 10。在部分冒险或乱斗中可能不为 10。
- 当前法力上限 `.MAXRESOURCES`：你当前的法力上限，你每个回合开始时增加 1，但不超过最大法力上限。
- 当前已消耗法力值 `.RESOURCES_USED`：本回合你因使用卡牌或上回合的过载消耗掉的法力值。
- 临时法力值 `.TEMP_RESOURCES`：本回合你临时获得的法力值，如通过激活。
- 下回合过载值 `.OVERLOAD_OWED`：将在下个回合生效的过载。
- 本回合过载值 `.OVERLOAD_LOCKED`：本回合你具有的过载。

注意 「当前法力值」不是一个标签，而是通过「当前法力上限」+「临时法力值」+「当前已消耗法力值」计算得到的。

这些标签在以下情况中变化：

- 在你的回合开始时，将你的「当前法力上限」增加 1（不超过最大法力上限），然后将你的「当前已消耗法力值」和「本回合过载值」置为「下回合过载值」，再将「下回合过载值」清零。
  - 在你的回合结束时，将你的「临时法力值」清零。
  - 当你获得一个满的法力水晶时，若你的「当前法力上限」未达到「最大法力上限」，则你的「当前法力上限」增加 1 点，「当前已消耗法力值」不变。若达到，则你的「当前已消耗法力值」减少 1 点但不低于 0，「当前法力上限」不变。如果「当前法力上限」与「临时法力值」之和超过「最大法力上限」，则「临时法力值」要相应地减少 1 点，使得它们之和不超过，然后若此时你的「当前已消耗法力值」不为 0，则减少 1 点。动画上看来，一个临时水晶被填入了一个空的真实水晶槽。
- 例如 你在 6 费回合使用滋养。你的当前法力上限增加为 8，而当前已消耗法力值保持 6 不变。因此你的法力栏显示为 2/8。

例如 你在 10 费回合已经消耗掉了 9 点法力水晶，然后你使用一张 0 费的生物计划。你的当前已消耗法力值减少 2 点，你的法力栏显示为 3/10。

例如 你在 7 费回合已经消耗掉了 6 点法力水晶，你使用三张激活使你的临时法力值变为 3，此时你的当前法力值为  $7 + 3 - 6 = 4$  点。然后你使用一张 0 费的生物计划。你的法力上限变为 9，它与临时法力值之和超过了 10。因此你的临时法力值减 2 点变为 1。相应的，你的当前已消耗法力值减少 2 点，因此你的当前法力值为  $9 + 1 - 4 = 6$  点。从动画上来看，你法力栏最右侧的两个临时水晶被填入了两个空的真实水晶槽。

历史 版本 <15.4.0? 在之前的版本中，当「当前法力上限」与「临时法力值」之和超过「最大法力上限」时，多出的临时法力值直接消失而你的当前已消耗法力值不会减少。例如在上述例子中，你的临时法力值减 2 点变为 1。而你的当前已消耗法力值不减少，因此你的当前法力值仍为  $9 + 1 - 6 = 4$  点。从动画上来看，你法力栏最右侧的两个临时水晶像是被挤掉了一样。

- 当你获得一个空法力水晶时，你的「当前法力上限」和「当前已消耗法力值」均增加 1 点。

例如 你在 3 费回合使用野性成长。你的当前法力上限和当前已消耗法力值均增加 1。因此你的法力栏显示为 0/4。

- 当你获得一个临时法力水晶的时候，如果「当前法力上限」与「临时法力值」之和未达到「最大法力上限」，你的「临时法力值」增加 1 点。若达到，则你的「当前已消耗法力值」减少 1 点，但不低于 0。

例如 你在 9 费回合已经消耗掉了 9 点法力水晶，并使用两张激活。你首先获得 1 点临时法力值，然后当前已消耗法力值减少 1 点，因此你的法力栏显示为 2/9。回合结束时，你的临时法力值清零，你的法力栏显示为 1/9。

历史 版本 15.4.0?~18.2.0 在之前的某一段时间中，获得临时水晶的逻辑是：当你试图获得一个临时水晶时，若你「当前已消耗法力值」不为 0，则减少 1 点；否则才获得一个临时水晶。例如你在 6 费回合依次使用林地守护者欧穆和激活，你的法力栏只能变为 6/6 而非 7/6。

- 当你失去一个法力水晶时，你的「当前法力上限」和「当前已消耗法力值」均减少 1 点，但「当前已消耗法力值」不低于 0。

例如 你在 10 费回合使用一张 0 费的恶魔卫士，你的当前法力上限减少 1 点，因此你的法力栏显示为 9/9。

例如 你在 10 费回合已经消耗掉了 1 点法力水晶，并使用一张 0 费的恶魔卫士，你的当前法力上限和当前已消耗法力值均减少 1 点，因此你的法力栏显示为 9/9。

- 当你复原你的法力水晶时，你的「当前已消耗法力值」减少相应的数值，但不低

于 0。

**注意** 遗忘之王库恩的效果实质上是复原 10 个法力水晶，即使你当前法力上限尚未达到 10。

**例如** 你在 9 费回合过载了 25 点法力水晶，并使用两张 0 费的遗忘之王库恩。你的当前已消耗法力值减少 20 点，为 5。因此你的法力栏显示为 4/9。

- 当你的「当前法力上限」与「临时法力值」之和达到「最大法力上限」时，某些卡牌会产生不同的结算。
  - 野性成长、妙手空空、星界沟通和过度生长改为获得法力过剩 (CS2 013t)。

**例如** 你在 8 费回合获得了 2 点临时法力值，并使用一张 0 费的野性成长。你得到一张法力过剩。
  - 其他获得空法力水晶的牌改为什么都不做，如贪婪的林精。它们不会挤掉你的临时法力值。

**例如** 你在 8 费回合获得了 2 点临时法力值，并消灭了你的贪婪的林精。什么也不会发生。

## 4.13 额外回合

目前游戏中有两个获得额外回合的手段：时空扭曲和坦普卢斯。

- 时空扭曲的效果是在下个回合之前插入一个额外的己方回合。
- 坦普卢斯的效果是在下个回合之前插入四个额外回合，首先是两个对手回合，然后是两个己方回合。

**注意** 在下面的示例中，对手回合记作「E」，己方回合记作「O」。

**例如** 你先使用坦普卢斯然后使用时空扭曲，接下来的五个额外回合是 O-E-E-O-O。如果调换顺序，先使用时空扭曲后使用坦普卢斯，则接下来的五个额外回合是 E-E-O-O-O。

**例如** 你使用坦普卢斯，然后对手在其第一个额外回合中也使用坦普卢斯。接下来的七个额外回合是 O-O-E-E-E-O-O。

**注意** 绝大多数改变对手下个回合英雄技能或某些卡牌法力值消耗的效果只生效一个回合，即在对手下个回合开始时生效，结束时失效。这包括洛欧塞布、责难、持枪恶霸、异教低阶牧师。

**例如** 对手法力上限为 10，且持有唯一一张 10 费的精神控制。你依次使用洛欧塞布、坦普卢斯和混乱凝视者。混乱凝视者的战吼发动时，对手手中精神控制仍为 10 费，因

此会被腐化。在对手的第一个额外回合中，精神控制变为 15 费无法使用，并在回合结束时丢弃。在对手的第二个额外回合中，洛欧塞布才失效。

例外 米尔豪斯·法力风暴和破坏者会在连续的多个对手回合中持续生效。此外，米尔豪斯·法力风暴的效果在使用后立刻生效，而不是等到对手下个回合开始才生效。

## 4.14 动画显示

当玩家进行一个操作时，游戏首先将这个操作的全部内容服务器结算完毕，然后慢慢地在客户端播放动画。除非投降，游戏会展示所有玩家操作的结果，如召唤一个随从，翻转英雄技能，翻转回合结束按钮等。一般而言，在所有动画播放完毕后，你才能得知一个操作的最终结果，但在某些情况下，你可以在动画播放完毕之前得知一部分结果：

例如 你在 4 费回合使用银月城传送门后发现你手中的发条侏儒变绿。你可以断定银月城传送门召唤了机械跃迁者。

例如 你使用尤格-萨隆后，回合结束按钮变为黄色且无法按下。你可以确定这局比赛结束了，尤格-萨隆的战吼杀死了某一方的英雄。

例如 你使用年轻的酒仙回手一个随从，它在变成卡牌前也会绿色高亮。如果你去操作它，游戏会把它从你手中打出去，这是一个有效的节约时间的方法。

例如 你在抽卡时就听到“收工了”，你知道这回合你只能空过。

如果玩家操作导致的结算量过大，则游戏可能卡顿，甚至使玩家掉线。在重新连接至对局后，客户端直接将操作的最终结果显示给玩家。

例如 你通过送葬者安德提卡的亡语向牌库中洗入 60 张牌，游戏会直接卡住不动。在短暂的等待后，游戏会提示「你的对战由于断线而中断」并重新连接。之后你可以看到你的牌库中现在已经洗入了 60 张牌。

玩家也可以在一个较长的动画播放时手动关闭客户端并重启，或断开网络重连。重新连接至对局后动画不会继续播放，而是直接将最终结果显示给玩家。

例如 在酒馆战棋中，如果你在战斗回合的一开始就关闭客户端并重启，则你会直接进入招募回合。这可以使你充分利用招募回合的时间。

## 4.15 职业

目前游戏中有 10 种不同的职业，分别是：恶魔猎手、德鲁伊、猎人、法师、圣骑士、牧师、潜行者、萨满祭司、术士、战士。

注意 梦境牌.CLASS = DREAM 的职业虽然不为中立，但不被算作职业卡牌。虚灵商人不能使这些牌减费，使用这些牌也不会给你的幽灵弯刀增加耐久度。然而死亡骑士牌.CLASS = DEATHKNIGHT 却被虚灵商人、幽灵弯刀等牌视为职业牌。

「随机获得/变为你对手职业的卡牌」、「随机获得/变为你的职业卡牌」与中立英雄互动时会产生不同的效果，具体效果如下：

- 「随机获得你对手职业的卡」效果：吹嘘海盗、幽暗城商贩、剽窃、收集者沙库尔和闪狐获得的是幸运币。  
例外 学术剽窃和搜索获得的是随机中立职业卡。  
例外 奈法利安获得的是两张扫尾。
- 「随机获得你的职业的卡」效果：深蓝系咒师获得的是随机职业的卡（职业可以不同）。  
例外 黑岩法术抄写员获得的是两张幸运币。
- 「随机变为你对手职业的卡」效果：莉莉安·沃斯不会生效。
- 「随机变为你的职业的卡」效果：龙眠净化者会将其变成随机中立卡。



## 5 规则细节

### 5.1 关键字效果

#### 嘲讽

当一个角色选择攻击目标时，如果有敌人具有嘲讽，则攻击目标必须为某个具有嘲讽的角色。

注意 英雄也可以具有嘲讽。例如卡拉赞冒险模式的馆长。

如果一个随从又具有嘲讽又具有潜行或免疫，则嘲讽失效。

#### 圣盾

当一个具有圣盾的角色将受到伤害时，将伤害值改为 0 且该角色失去圣盾。详见[伤害与治疗](#)。

#### 吸血

版本  $\geq 10.0$  吸血虽然是一个伤害扳机，但是它对群体伤害具有与其它扳机不同的响应方式：它在所有其它被单次伤害触发的扳机全部结算完毕之后触发一次，为你的英雄恢复等于总伤害量的生命值。

例如 你的对手操控五个小精灵，你使用灵魂鞭答。鞭答对所有小精灵造成 1 点伤害，然后你恢复 5 点生命值。如果换成欧米茄灵能者和圣光炸弹，则每造成一次伤害就回

一次血。

**注意** 在 10.0 版本之前，群体伤害的吸血与普通的伤害扳机表现形式是相同的：连续触发多次，每次为你的英雄恢复等同于单次伤害的生命。

## 剧毒

剧毒是一个伤害扳机。它等价于「在该实体对一个随从造成伤害后，消灭该随从」。

## 风怒

具有风怒的角色每回合可以攻击两次。

**注意** 超级风怒是风怒的变种。具有超级风怒的角色每回合可以攻击四次。

## 冻结

被冻结的随从不能攻击。在回合结束后，所有被冻结且具有攻击次数的随从不再被冻结。

**例如** 你使用铁鬃灰熊和狂暴的狼人并将它们冻结。在回合结束后，狼人解冻，而灰熊仍然保持冻结。

**例如** 你使用洛萨，对手将它冻结。在回合结束时洛萨触发效果。由于洛萨的效果会消耗其攻击次数，它在回合结束后不会解冻。

## 免疫

免疫防止该实体将受到的伤害或将减少的耐久。免疫角色不能成为敌方的目标。

**例如** 双方场上没有随从且英雄都具有免疫。你使用燃烧权杖，所有炎爆术都只会以你的英雄为目标。如果双方英雄具有的是「无法成为法术或英雄技能的目标」，所有炎爆术都无法生效。

**注意** 免疫不等于无敌。免疫仍然会受到消灭效果的影响。

## 抽到时施放

当你抽到具有抽到时施放的牌时，你会直接施放它然后抽一张牌。

**注意** 抽到时施放实际为抽牌扳机，而并非施放这张法术本身。因此它不会消耗日蚀等牌的效果。

**例外** 沙德拉斯·月树为法术添加的抽到时施放会施放一个法术，也会消耗日蚀的效果。

如果在一张具有抽到时施放的牌本身效果结算完毕之后，有一方英雄处于濒死状态或已离场，则不会再抽一张牌。

**例如** 你的生命值为 4，抽到一张炸弹。你不会再抽一张牌，因此也无法抽到接下来的灵魂残片来救回自己。

**例如** 你和对手的生命值都为 1，你的牌库中只有一张流血。你抽到流血对对方造成 2 点伤害。你不会再抽一张牌，因此你赢得此盘对局而不是以平局结束。

## 法术伤害

法术伤害增加法术造成的伤害。有的卡牌具有派系法术伤害，这类法术伤害只会增加特定派系法术的伤害。

一些法术免疫法术伤害。这包括：

- 对自己造成负面效果且不可控的法术。这包括诅咒、地雷、远古诅咒、炸弹、堕落之血等牌。

**注意** 如果法术的伤害是可以自行控制的，那它们通常会受到法术伤害影响，例如亡者复生、黑暗附体。

**例外** 湮灭也不受法术伤害影响。

- 随从战吼的选项。这些牌逻辑上是随从施放的效果。这包括毁灭、火之祈咒、气之祈咒等牌。

还有一些法术在实现上免疫法术伤害；这是由于它们的特殊机制导致的。法术伤害在这些牌的具体效果中被单独处理。这包括：

- 飞弹类法术。这是为了让法术伤害增加飞弹数量而非每发飞弹的伤害。这包括奥术飞弹、复仇之怒、恐怖丧钟、狂乱传染、火山喷发、燃烬风暴、克苏恩面具、克

苏恩之眼、雷区挑战、噬灵疫病等牌。

**注意** 治疗之雨也属于这一类牌。尽管它与法术伤害不能互动，但是它可以受到先知维纶的影响。

**例外** 强能奥术飞弹总是发射固定数量的飞弹。它正常受法术伤害影响。

**注意** 由于噬灵疫病不受法术伤害影响，因此它受到先知维纶影响时仅仅能翻倍伤害而无法翻倍治疗。

- 转移过量伤害的法术。这是为了避免过量伤害受到两次法术伤害的影响。这包括爆炸符文、火球滚滚、燃烧、穿刺射击、不稳定的暗影震爆等牌。

此外，例如背叛、末日回旋镖这类法术，其伤害并非由法术造成，因此也不受法术伤害影响。

## 连击

必须在使用这张牌之前使用过其它牌才能结算的效果。

某些牌可能同时具有战吼和连击。这些牌实际上只有战吼，该战吼会根据之前有无使用过其它的牌改变效果。

**例如** 你操控布莱恩·铜须，并使用毁灭之刃。尽管铜须并不影响连击效果，毁灭之刃仍然会造成两次 2 点伤害。

## 流放

当你从手牌最左或最右使用这张牌的时候会产生效果。

**注意** 与其它流放牌不同，眼棱的流放效果是一个在流放位生效的自身费用光环，而非结算阶段的效果。

**注意** 与**连击**类似，同时具有战吼和流放的牌实际上仅仅具有战吼，该战吼在结算过程中因该牌是否在流放位具有不同的效果。

流放只有在你从手牌中使用这张牌的时候可以触发。

**例如** 你使用了流放位的幽灵视觉。你的大法师瓦格斯和对手的永恒巨龙姆诺兹多重复这个法术时均不能流放。

**例如** 对手使用了隐秘破坏者拉出你唯一一张手牌幽灵视觉。它不能流放。

## 发现

从三张牌中选择一张。在没有额外说明的情况下，选择的牌将置入你的手牌。

**注意** 发现也可能发现英雄技能。例如芬利·莫格顿爵士、沙漠爵士芬利、偷师学艺等等。

**例外** 迈拉·腐泉、九命兽魂、战歌驯兽师和墓园召唤在将发现的牌置入你的手牌时还有额外的操作。这与其它卡牌，例如永恒奴役等不同。

**注意** 如果这张牌是从你牌库中发现的，例如追踪术、暗中生长或战歌驯兽师，则这个置入手牌的动作属于抽牌，将正常触发抽牌扳机。

发现效果分为如下几种类型：

- 发现范围固定。例如织法巨龙玛里苟斯、沙漠爵士芬利。
- 发现范围为游戏内的固定范围。例如拉祖尔女士（对方手牌）、追踪术（你的牌库）。
- 发现范围为可收集牌（可能带有条件限制），但限定了职业。例如荆棘帮盗贼、盗取武器、魔杖窃贼。
- 发现范围为可收集牌，且未限定职业。例如深渊探险、导师火心、复苏等等。这类发现的限定范围为你的职业卡牌与中立牌。

**注意** 描述为「任意职业」的牌不属于未限定职业，例如钥匙守护者艾美瑞。

如果一个发现效果为上述类型的后两者，且限定了某个职业（例如幻觉、扭曲学识或虚灵巫师，则还有以下例外情况：

**注意** 如果限定的职业为中立，或限定职业后发现范围中没有没有可发现的牌，则会使用发现牌本身的职业加上中立卡牌进行发现。如果发现牌本身为中立牌，则会随机选择一个职业加上中立卡牌进行发现。

**例如** 牧师使用套圈圈发现的是法师奥秘；使用奥秘图纸发现的是猎人奥秘；使用水文文学家发现的是圣骑士奥秘。潜行者使用这三张牌均发现潜行者奥秘。

**历史** 版本 <KNC 在狗头人版本已实装但还未上线的时间内，潜行者拥有三张尚未实装的奥秘。此时使用水文文学家不会发现任何牌。

**例如** 你的英雄为炎魔之王拉格纳罗斯。你使用虚灵巫师。你会发现法师法术牌。

**例如** 你的英雄为炎魔之王拉格纳罗斯。你使用奥能水母。你会发现来自同一职业的法术牌。

**例如** 你的英雄为炎魔之王拉格纳罗斯。你的对手使用幻觉。他会发现潜行者职业牌。

**例如** 牧师使用先到先得发现的是萨满职业牌。

例外 尽管德鲁伊有一张职业过载牌雷霆绽放，但德鲁伊使用先到先得仍然可以发现萨满职业牌。

## 反制和失效

目前游戏中只有法术反制一张可收集牌拥有反制这个关键字。但除此之外，如果你装备一把冰冠堡垒冒险中的霜之哀伤，你的所有手牌处于失效状态。这为我们测试法术以外的牌失效的情况提供了仅有的手段。反制实质上是将那个法术设置为失效状态，所以本节中将一视同仁地处理。

如果一张牌失效，它的 `.CANT_PLAY := 1`。然后，这张牌的法术效果/战吼/连击等等不结算，且该序列中的所有扳机不能触发。

注意 这不是在说「任何事情都不会发生」——在法术反制触发之前的那些步骤自然可以正常进行。这包括所有费用状态的自我移除（已测试的有肯瑞托法师、暗金教侍从、血色绽放、古加尔、亡鬼幻象、伺机待发和墨水大师索莉娅）。此外，暮陨者艾维娜与卡雷苟斯的光环也会切换。伊莱克特拉·风潮和星界密使的状态移除是在完成阶段，因此会被法术反制阻止。

例外 失效的黑暗之主可以休眠。在它休眠之后，由于它已经离场，失效状态被清除，它的战吼可以正常结算。

例外 版本  $\geq 17.2.1$  即使一张法术被法术反制反制，它仍然可以增加学习龙语的进度。这很可能是有意为之。

如果一张牌失效，它将会被送去墓地（时机尚不明确，但看起来是在相当早的时候）。这包括这张牌是随从或武器的极为特殊的情况（它们的亡语可以触发）。此外，你装备着霜之哀伤使用武器并不会替换你的武器。新的武器会被直接摧毁送去墓地，你仍然装备霜之哀伤且仍然具有攻击力。但是由于显示 bug，看起来你像是没有装备武器。

如果一张牌失效，所有计数器不会增加计数。

例如 当你使用一张法术且被反制后，墓园恐魔、奥术统御者、奥术巨人、没电的铁皮人、大法师瓦格斯、暗金教水晶侍女、法力飓风、疾疫使者、卡格瓦，青蛙之神、巨龙召唤者奥兰纳、尤格-萨隆、祖尔金、黑曜石碎片、苔丝·格雷迈恩都将像你并未使用过这张法术一样地处理它们的效果。

例外 即使你使用了一张被反制的法术，你手牌中所有连击牌也都可以被激活。这与其它计数器显著不同。

## 进化

进化一个随从指，从下列十项效果中随机选择三项，你从中选择一项。该随从获得该效果。进化可选择的效果包括：

嘲讽、圣盾、风怒、剧毒、+1/+1、+3 攻击力、+3 生命值、获得「亡语：召唤两个 1/1 的孢子」、潜行直到下回合、获得「无法成为法术或英雄技能的目标」。

如果你是在酒馆战棋中进化，则改为从上述十项的前八项中随机选择。

如果进化的随从不在场上或濒死，则什么都不会发生。

## 回响

在你使用一张回响牌后，将一张该牌的复制加入你的手牌。这个复制在回合结束时移除。

具有回响状态的牌的法力值消耗不能低于 1 点。这个效果将会覆盖其余任何费用效果。

回响能否触发只取决于这张牌在序列开始时是否具有回响。

例如 你操控格林达·鸦羽并使用死亡之翼。其战吼杀死鸦羽，但在完成阶段你依然能够获得一张回响的死亡之翼。

例如 你使用星术师，其战吼召唤格林达·鸦羽。完成阶段你不会获得一张回响的星术师。

不稳定的异变、女巫杂酿和沼泽女巫的召唤不是回响。他们的「回响牌」的法力值消耗可以低于 1 点。

注意 但在一个与古神在上的互动 bug 中，它们的表现与回响一致。

## 磁力

在使用一个具有磁力的机械时将它放在另一个机械的左边，结算阶段时该机械将会将自己除外，并为被磁力的随从结附一个状态，该状态为被磁力的随从提供磁力随从的身材增益和关键字效果。

**注意** 磁力包含一个使用时扳机，用于标记哪个随从是磁力的目标。这个扳机具有最高优先级。

磁力结算时被磁力的随从必须在场，且两随从的操控者必须相同。

**例如** 你操控可升级机器人并使用战争机兵放在其左侧。在结算阶段前战争机兵离场。磁力正常结算。

**例如** 你操控可升级机器人并使用战争机兵放在其左侧。在结算阶段前可升级机器人离场。磁力不结算，战争机兵留在场上。

**例如** 你操控可升级机器人并使用战争机兵放在其左侧。在结算阶段前可升级机器人被敌方希尔瓦娜斯·风行者控走。磁力不结算，战争机兵留在场上。

**例如** 你操控可升级机器人并使用战争机兵放在其左侧。在结算阶段前两者都被敌方女王控走。磁力正常结算。

当磁力结算时，其身材增益和关键词增益由磁力随从当前具有的关键词决定。

**例如** 你操控可升级机器人并对其使用滑板机器人。使用阶段，你的大胖、毒药贩子和夜色镇法官依次触发。结算阶段，你的可升级机器人获得 +3/+3、突袭、剧毒和圣盾。

**例如** 你操控可升级机器人并对其使用具有风驰电掣增益的战争机兵。结算阶段，你的可升级机器人获得 +6/+6。

**注意** 版本 <? 在之前的版本中，身材增益只会考虑使用时刻磁力随从的身材。也就是说，在之前被磁力的随从只会获得 +1/+1。

## 超杀

超杀是伤害扳机。与吸血类似，超杀也只会所有其它伤害扳机结算完成之后触发一次。

**例如** 你令你的黑心票贩攻击对手的苦痛侍僧。无论入场顺序，苦痛侍僧先抽牌，然后黑心票贩抽牌。

**例如** 你令你的先入场的黑心票贩攻击对手 1 血的兽人铸甲师，且对手控制一个后入场的铸甲师。无论入场顺序，首先结算「黑心票贩对兽人铸甲师造成伤害」，铸甲师给对手 1 点护甲，然后黑心票贩抽牌。接下来结算「兽人铸甲师对黑心票贩造成伤害」，兽人铸甲师给对手 2 点护甲。

超杀触发与否只与造成伤害时目标的血量是否为负数有关。如果目标在造成伤害后，超杀触发前又被救回 0 血或以上，超杀依然触发。



例如 你操控两个 3 血咆哮魔和一个 1 血小鬼骑士，并使用冲击波。冲击波对所有随从造成 2 点伤害，然后咆哮魔触发你弃两张牌并把小鬼骑士变成 5/1，然后你获得一张随机法师法术。

## 复生

在一个具有复生的随从死亡后，会召唤一个它的复制，但该复制生命值为 1 且不具有复生。

## 法术迸发

法术迸发是一个只能触发一次的法术使用后扳机。

法术迸发是一个使用后扳机。与其他使用后扳机按入场顺序结算。在多个使用后扳机结算中，不会插入死亡阶段。

例如 你操控狂野炎术师和甩笔侏儒并使用幸运币。即使甩笔侏儒受到狂野炎术士造成的 1 点伤害而濒死，但它仍然可以触发法术迸发而返回手牌。

例如 你的对手操控奥秘压感陷阱。你操控甩笔侏儒并使用幸运币。如果压感陷阱先于甩笔侏儒入场，那么压感陷阱使得甩笔侏儒濒死，然后法术迸发触发，甩笔侏儒依然可以返回手牌。如果甩笔侏儒后入场，那么法术迸发触发后，由于没有随从，压感陷阱不触发。

校长克尔苏加德是一张特殊的法术迸发。其特殊的实现方式导致了它与很多卡牌互动时存在 bug。

## 腐蚀

在你使用一张牌之后，你手牌中所有法力值消耗小于该牌的腐蚀牌将变形为对应的已腐蚀牌。

腐蚀能否触发取决于在腐蚀结算时，腐蚀卡牌和使用卡牌的费用。

例如 你使用恶魔研习，此时你手牌中的提克特斯和渊狱惩击者分别为 5 费和 6 费。此时你使用渊狱惩击者，恶魔研习的减费光环被消耗，提克特斯变回 6 费。因此，提克特

斯无法被腐蚀。

即使你使用的卡牌在结算腐蚀时不再由你控制，腐蚀依然可以正常结算。

**注意** 绝大多数使用后扳机都不能在使用的卡牌控制权转移的情况下触发。目前已知的例外只有腐蚀和虚空形态的刷新效果。

**注意** 版本 <19.4 在之前的版本中，腐蚀和大多数使用后扳机一样，不能在使用的卡牌控制权转移的情况下触发。

**例如** 你使用希拉斯·暗月，最终将暗月转至对手场上，你手牌中的提克特斯可以被腐蚀。

卡牌腐蚀后会继承属性值和状态。

**例如** 你使用幻觉药水创建的 1 费 1/1 迅蹄珠齿象在腐蚀后会变成 1 费 4/4。

**注意** 手牌中的魔钢处决者在被腐蚀后，作为随从的攻击力会转换为武器的攻击力，而生命值会转换为耐久度。

**例如** 具有圣盾的魔钢处决者首次攻击不会消耗耐久。具有圣盾的魔钢处决者可以抵抗一次血帆海盗的战吼。

**例如** 被赋予了力量的代价的魔钢处决者在回合结束时会被摧毁。

如果一张卡牌腐蚀后身材或法力值消耗改变了，则它会被认为是初始套牌之外的牌，反之则不能。

**注意** 所有的被腐蚀的法术均不会被认为是套牌之外的牌。使用这些卡牌无法增加打开时空之门的进度。

已腐蚀不是腐蚀。一张牌可能同时具有腐蚀和已腐蚀两个关键字，例如恐怖增生体和中间状态的连环灾祸。

## 可交易

你可以在你的回合中支付 1 点费用将可交易随从洗回你的牌库并抽一张牌，这称为交易。这是一个主动效果，且不属于使用一张牌。可交易牌首先将本身洗回牌库，但交易抽到的牌不会是这张牌本身。

可交易牌在交易的时候保留所有增益。

**注意** 版本 21.0~21.3 可交易牌在进行其它区域移动时也保留所有增益。

## 5.2 非关键字效果

### 健忘

一些牌具有「有 50% 的概率攻击错误的敌人」。这包括食人魔步兵、食人魔忍者、穆戈尔的勇士、砂槌萨满祭司、食人魔战槌、食人魔勇士穆戈尔和乐观的食人魔。此外，莫什奥格播报员也会让攻击它的角色享受类似效果。

如果该 50% 概率检测没有命中，则该扳机根本不会触发。其闪电符号也不会亮起。

### 异变和衰变

在本节中，异变指「随机将某随从变形为法力值消耗增加 N 点的随从」这一效果。相对的，衰变指「随机将某随从变形为法力值消耗减少 N 点的随从」。在当前的对战模式中，包含异变的牌有异变、异变之主、死亡先知萨尔（及灵体转化）、不稳定的异变、突变和女巫跟班。包含衰变的牌有衰变和衰变飞弹。此外，终极巫毒与此机制有相关联之处，在此一并讨论。

版本  $\geq 16.0$  当你异变一个「不存在所需法力值消耗的随从」的随从时，会变形为法力值消耗尽可能高（不会低于原始费用，也不会超出所需的费用）的随从。相对的，当你衰变一个零费随从时，会变形为随机的零费随从。类似地，如果侏儒变形师变形一个不存在对应费用的随从，则该随从会重新变形为自身。

例如 你操控只有 1 点生命值的普通熔核巨人。你对其使用金色的突变。它被变形成为一个满血的金色熔核巨人。

例如 你操控雪怒巨人。你使用死亡先知萨尔。它被变形成为一个随机的 12 费随从。

例如 你操控猛虎之灵，然后依次使用古加尔和一个 23 费的法术。猛虎之灵为你召唤一个 23 费的猛虎。你将其打到 1 点生命值，然后对其使用突变。猛虎未被变形成随机的 20 费或 25 费随从，而是变形为一个原始状态的猛虎（尽管猛虎并不是可收集随从）。

注意 在之前的版本中，这些随从不会被变形。

注意 终极巫毒的修改要更早。它的早期修改与异变修改的不同见下。

如果你在满手牌时令一个被贴了终极巫毒的随从攻击，且该随从触发冰冻陷阱导致回手（然后由于你满手牌被爆掉），终极巫毒会认为该随从的法力值消耗是已经被冰冻陷阱增加之后的数值。

例如 你有十张手牌，然后令一个贴有终极巫毒的血沼迅猛龙攻击。触发敌方冰冻陷阱之后它死亡，并召唤一个随机 5 费随从。

例如 版本  $\geq$  早期版本 你有十张手牌，然后令一个贴有终极巫毒的机械克苏恩攻击。触发敌方冰冻陷阱之后它死亡，并召唤一个随机 12 费随从。

例如 版本 早期版本  $\sim 16.0$  你有十张手牌，然后令一个贴有终极巫毒的山岭巨人攻击。触发敌方冰冻陷阱之后它死亡，并什么都不召唤（而不会召唤一个 12 费随从，这是早期修改与异变 16.0 修改的不同之处）。

例如 版本  $\geq 16.0$  你有十张手牌，然后令一个贴有终极巫毒的山岭巨人攻击。触发敌方冰冻陷阱之后它死亡，并召唤一个随机 12 费随从。

注意 大多数类似的效果不会作这种修正。

例如 你操控召唤石，并通过古加尔施放了一个 13 费的法术。召唤石不会为你召唤随从。

例外 版本  $\geq$  早期版本 鲁莽试验现在与之不同。它也遵循与异变类似的规则，会召唤费用尽可能高的随从。

例如 你操控三个玛里苟斯，并使用鲁莽试验。尽管并不存在 17 费的随从，鲁莽试验为你召唤了两个随机的 12 费随从。

## 5.3 扳机所响应的事件

游戏中的大多数扳机所响应的事件都是明确的，例如「在你召唤一个随从后」响应召唤后事件，「每当一个随从获得治疗」响应治疗事件。但是有些扳机由于文本所限不能准确地描述自己所响应的是什么事。本节将对其进行说明。

### 任务和法术石

安戈洛任务：

- 使用时扳机：火羽之心
- 使用后扳机：湿地女王、打开时空之门、最后的水晶龙、探索地下洞穴
- 召唤后扳机：丛林巨兽、唤醒造物者、鱼人总动员
- 弃牌扳机：拉卡利献祭

奥丹姆任务：

- 回合结束扳机：发掘潜力
- 使用时扳机：洗劫天空殿
- 使用后扳机：制作木乃伊、腐化水源
- 召唤后扳机：打开宝库
- 攻击后扳机：侵入系统
- 置入手牌扳机：劫掠集市
- 抽牌扳机：最最伟大的考古学
- 治疗扳机：激活方尖碑

暴风城任务线：

- 使用时扳机：挺身而出
- 使用后扳机：寻求指引、探查内鬼、巫师的计策、号令元素、开进码头
- 攻击力增加扳机：游园迷梦
- 伤害扳机：保卫矮人区、恶魔之种
- 抽牌扳机：一决胜负

支线任务：

- 回合开始扳机：庇护
- 使用时扳机：人多势众
- 使用后扳机：学习龙语、元素盟军
- 召唤后扳机：正义感召、扫清道路
- 攻击后扳机：保护甲板
- 激励扳机：病毒增援

法术石：

- 使用时扳机：小型法术黑曜石
- 使用后扳机：小型法术翡翠、小型法术红宝石、小型法术钻石
- 伤害扳机：小型法术紫水晶
- 治疗扳机：小型法术珍珠
- 获得护甲扳机：小型法术玉石
- 过载扳机：小型法术蓝宝石

## 即时变形效果

百变泽鲁斯、熔岩之刃、变形卷轴、变色龙卡米洛斯和班德斯莫什在你的回合开始阶段触发。它们具有类似的机制。此外，使用时扳机暗影映像及使用后扳机软泥教授弗洛普也采用类似的机制：

如果一个即时变形卡牌不具有「变形特效」，那它的自身扳机在你的回合开始触发，属于手牌扳机。这个扳机将它变形并添加一个继续变形的状态。继续变形的状态也是一个回合开始扳机，但是它是一个场上扳机（因为状态都在场上）。这会带来一些顺序问题。例如 你操控一个报警机器人。你手牌中的未变形的百变泽鲁斯总是晚于机器人触发；而已变形的百变泽鲁斯和报警机器人的顺序则取决于变形发生的时间与报警机器人入场时间的先后。

狼人牌、红色按钮与阴谋牌在你的回合结束触发。其中，狼人牌的扳机不能被达卡莱附魔师加倍。

## 5.4 扳机自触发保护

如果某个扳机 A 在自身的结算中又产生了能触发它的事件，在该事件过程中 A 不能被触发。某些扳机在这次触发完全结算完毕后，会补偿进行跳过的结算。目前已知的有如下几个例子：

例如 你操控两个苦痛侍僧 A 和 B。你对苦痛 A 造成 1 点伤害，A 触发并抽到一张烈焰巨兽，对两者都造成伤害。但由于这是在 A 的扳机结算过程中，A 不能再次触发。于是 B 触发之后 A 再（补偿）触发，触发顺序是 A-B-A 而非 A-A-B。

例如 你操控一个灵魂歌者安布拉，并使用暮光召唤。在你召唤第一个随从后，安布拉立即触发其亡语；然后才召唤第二个随从。

例如 你操控一个灵魂歌者安布拉，并使用食肉魔块消灭你操控的一个亡语随从。安布拉立即触发食肉魔块的亡语；但在召唤两个亡语随从之间并没有插入安布拉的触发。在两个随从均召唤完毕之后，安布拉连续触发这两个随从的亡语。如果你还操控一个送葬者，送葬者的扳机会在两个随从之间触发。

例如 你操控一个灵魂歌者安布拉，使用暗言术：灭消灭你操控的 9/9 血骨傀儡 I。注意血骨傀儡的亡语实质上先召唤一个原身材的血骨傀儡，再使其-1/-1。血骨傀儡 I 首先召唤一个 9/9 的血骨傀儡 II，安布拉立即触发其亡语再召唤一个 9/9 的血骨傀儡 III。由于此时处于安布拉扳机结算过程中，安布拉不能再次触发。血骨傀儡 III 的身材减为

8/8。紧接着，后续召唤血骨傀儡 IV 并将身材减为 7/7，血骨傀儡 V 则是 6/6，紧接着是 5/5 和 4/4。最后，血骨傀儡 II 的身材减为 8/8。最终你场上六个血骨傀儡的身材依次是：8/8，8/8，7/7，6/6，5/5，4/4。

例如 类似的，你操控一个灵魂歌者安布拉并使用 9/9 的血骨傀儡，最终你场上六个血骨傀儡的身材依次是：9/9，8/8，7/7，6/6，5/5，4/4。

注意 上面两个例子相似之处在于：你都是试图通过安布拉以外的效果（一个是亡语，一个是从手牌使用）召唤一个 9/9 的血骨傀儡，只不过第一个例子中你在召唤完战吼还要将它的身材 -1/-1。所以最终场面的唯一区别就是第一个血骨傀儡是 8/8 还是 9/9。

例如 对手操控以眼还眼，你使用枯萎化身塔姆辛，并对自己造成伤害。塔姆辛的扳机触发对手造成伤害，触发以眼还眼。此时塔姆辛的扳机不能再次触发，最后你受到伤害。如果你使用了两个塔姆辛，则另一个扳机可以触发，最终对手受到伤害。

下面是一个较为复杂的例子，也是扳机自触发保护最初被发现时的情况。参见[这里](#)在这个例子中，盗贼操控 4 个苦痛侍僧而牧师操控 6 个。盗贼牌库中有 6 张烈焰巨兽而牧师有 12 张。现在盗贼的回合开始，抽到一张烈焰巨兽。最终，盗贼抽了 6 张烈焰巨兽后受到 3-61 的疲劳伤害，总计  $16 * 4 + 1$  次抽牌；而牧师抽到 10 张烈焰巨兽，爆掉 2 张，受到 6-89 的疲劳伤害，总计  $16 * 6$  次抽牌。苦痛侍僧触发的总次数是正确的。苦痛侍僧的触发顺序如下（按入场顺序编号为 0-9）：

```
0123456789
999999
88888889
7777777789
66666666789
5555555556789
444444444456789
33333333333456789
2222222222223456789
111111111111123456789
00000000000000123456789
```

## 5.5 对战开始时扳机的顺序

所有的对战开始时牌均包含两个相同的扳机：一个在手牌触发，一个在牌库触发。对战开始时扳机的顺序按照如下规则：

1. 主玩家的所有扳机先触发，然后是副玩家的。这可以理解为主玩家的所有实体先入场的直接结论。
2. 手牌扳机先于牌库扳机。
3. 对牌库中的各扳机，按如下顺序触发：
  - a) 费用低的先触发。费用相同的则按随机顺序触发。
  - b) 如果一张牌因为起手换牌进入牌库，它在最后触发，无视费用顺序。

例如 你起始牌库中有黑暗主教本尼迪塔斯和克苏恩，破碎之劫。黑暗主教先触发。

例如 你起手有黑暗主教，将它换掉，牌库中有克苏恩。克苏恩先触发。但由于黑暗主教只作预检测，它仍然可以触发。

例如 你起始牌库中有黑暗主教和玛克扎尔王子。它们按随机顺序触发。

但手牌中多个对战开始时扳机，以及同时换入牌库的多个对战开始时扳机的触发顺序仍然是不清楚的。

## 5.6 叠加状态

版本 <17.4.1 可叠加的状态具有如下特点：如果一个实体已经具有了该状态，那么它将要再次获得同类状态的时候，并不会获得一个新的状态，而是改为修改已有的那个状态。这看起来像是「状态并没有立即生效，而是一直推迟到光环更新时才生效」。这句话可能较难理解，请比对下面的例子帮助理解。此外，当你将鼠标放在该随从上时，大图下方的状态列表也只会显示一个状态。

例如 典型例子包括暴乱狂战士、加兹瑞拉、漂浮观察者等。

例如 你操控索瑞森大帝。在回合结束时，那些上回合已经减过费的牌看起来明显「晚减费」。

例如 你操控血沼迅猛龙和 3/4 的暴乱狂战士（尚未触发过效果），然后使用圣光炸弹。迅猛龙对自己造成伤害立即触发暴乱狂，然后暴乱狂对自己造成 4 点伤害。

例如 你操控迅猛龙和 3/4 的暴乱狂战士（已经触发过效果），然后使用圣光炸弹。迅猛龙对自己造成伤害立即触发暴乱狂，但是由于暴乱狂已经拥有一个同类状态，它仍然



保持 3 攻。因此它对自己造成 3 点伤害，在炸弹结算完毕后（实际上是结算阶段结束后），暴乱狂变为 4 攻。

例如 你操控 6/2 的漂浮观察者（尚未触发过效果），并攻击操控爆炸陷阱的对手。爆炸触发对漂浮和你造成 2 点伤害，然后漂浮触发变成 8/2。战斗继续，漂浮对敌方英雄造成 8 点伤害。

例如 你操控 6/2 的漂浮观察者（已经触发过效果），并攻击操控爆炸陷阱的对手。爆炸触发对漂浮和你造成 2 点伤害，然后漂浮触发，但是由于漂浮已经有一个同类状态，它保持 6/0。战斗被跳过。在战斗阶段结束后，漂浮变为 8/2。

例如 你操控 6/2 的漂浮观察者（已经触发过效果）和龙蛋，并攻击操控爆炸陷阱的对手。爆炸触发对漂浮、龙蛋和你造成 2 点伤害，然后漂浮触发，但是由于漂浮已经有一个同类状态，它保持 6/0。随后龙蛋触发召唤一个雏龙，光环更新，漂浮变成 8/2。战斗继续，漂浮对敌方英雄造成 8 点伤害。

## 5.7 强制死亡

通常情况下，一个阶段之内不会进行死亡检索与死亡结算。但一些牌会在结算中进行死亡检索与死亡结算，这称作强制死亡。部分牌是因为它们先消灭随从再召唤随从，为了防止召唤的随从被挤掉，必须使用强制死亡；部分牌是为了防止连续多个法术产生反直觉的结果。

到贫瘠之地版本为止，包含强制死亡的效果有：

- 先消灭随从再在原地召唤新随从的效果或类似效果，包括剧毒之种、转生、米米尔隆的头部、饥饿的翼手龙、咒术师的召唤、至暗时刻、卑劣的回收者、教导主任加丁、仇恨之轮；
- 多次伤害，包括亵渎、高弗雷勋爵、地震术、献祭光环、大地崩陷、深水炸弹、燃烧权杖、永恒之火；
- 防止连续结算多个法术或战吼产生反直觉的结果，包括尤格-萨隆、惊奇卡牌、莱妮莎·炎伤、苔丝·格雷迈恩、沙德沃克、祖尔金、尤格-萨隆的谜之匣、永恒巨龙姆诺兹多、神秘魔盒、杰斯·织暗、大魔导师安东尼达斯的每次法术/战吼之后，以及尤格-萨隆的仆从和隐秘破坏者战吼施放法术后。通过下文所提到的卡德加的 bug 可以证明，这些强制死亡即使在没有铜须的情况下依然存在。
- 酒馆战棋中的每次攻击后。但由随从效果导致的攻击后没有强制死亡（指海盗无赖召唤的空中海盗）。

当进行强制死亡时，首先进行所有正常的阶段间步骤，然后如果满足随从死亡的条件，进行一个死亡阶段。循环如此直到没有随从死亡为止。实际上，这与一般的阶段间发生的事情完全相同。

例如 你操控两个鬼灵爬行者并使用剧毒之种。所有鬼灵爬行者被消灭，然后强制死亡：移除所有鬼灵爬行者，召唤四个鬼灵蜘蛛。最后召唤两个树人。

例如 你操控六个可靠的灯泡和米米尔隆的头部，然后使用丛林之魂。你的下个回合开始时，米米尔隆的头部触发，消灭所有随从并移除，然后触发它们的亡语，召唤七个树人。最后由于满场，V-07-TR-0N 不会召唤。

注意 一个有关卡德加的结算表明，强制死亡似乎被认为是效果的一部分，这与一般的死亡结算不同。参见[这里](#)。

校长克尔苏加德也有类似的结算。

例如 你操控卡德加，你的对手操控鱼人木乃伊。你对鱼人木乃伊施放火球术，它召唤一个鱼人。

例如 你操控卡德加，你的对手操控鱼人木乃伊。你对鱼人木乃伊施放转生，它召唤一个鱼人之后，卡德加会触发再召唤一个鱼人。

## 历史

- 版本 *Naxx~GvG* 克尔苏加德在回合结束召唤死亡的随从之前会进行一次强制死亡。这就意味着，被炎魔之王拉格纳罗斯消灭的克总可以复活自己。
- 版本 *4.2~4.3* 强制死亡中的死亡阶段被移除。这就意味着，自爆绵羊和剧毒之种的互动被改为：消灭所有随从，移除所有随从，召唤等量的 2/2，自爆绵羊的亡语结算。
- 版本 *<KNC* 强制死亡中，在死亡阶段结束之后没有光环更新步骤。这导致食腐土狼和褻渎之间产生了难以理解的结算。
- 版本 *<TWW* 惊奇卡牌之后没有强制死亡。
- 版本 *<11.2* 在早期版本中，强制死亡只包含一次死亡检索和死亡阶段；在这个死亡阶段中产生的新的濒死不会处理。在当前的版本中，强制死亡会一直进行到没有任何濒死实体为止。这和一般的死亡结算完全一致。

## 5.8 回合时间

玩家的回合长度为 75 秒。

- 每个玩家的第一个回合长度为 45 秒，第二个回合长度为 55 秒。
- 冒险模式中，玩家无回合时间限制。
- 当诺兹多姆在场时，玩家的回合长度为 20 秒（不是 15 秒）。如果是冒险模式，玩家的回合长度为 75 秒。

## 6 规则更改

### 6.1 早期的规则更改

在某个早期版本中，强制死亡仅包括死亡步骤，不包括随后的死亡阶段。

例如 你操控自爆绵羊，然后使用剧毒之种。绵羊被强制死亡移除，但是并没有结算亡语。在树人召唤之后，结算绵羊的亡语。这通常可以消灭所有随从。

在某个早期版本中，法术的结算阶段和完成阶段之间没有阶段间步骤（即它们实际上是一个阶段）。

例如 你操控狂野炎术师，然后使用极恶之咒。虽然炎术师处于濒死状态，但是仍然触发了效果。

### 6.2 9.2

9.2 更新的主要内容是引入了预检测机制。官方说明详见[9.2 机制更新](#)。

注意 官方说明中对于许多名词的定义与规则集不同，如「序列」等。

版本 <9.2 固有阶段的各个步骤中的扳机，只要在列队前在场且合法即可列队和触发。

例如 对手使用火元素消灭你的疯狂的科学家，其亡语拉出镜像实体。镜像实体在结算阶段后的死亡阶段入场，这早于完成阶段的使用后步骤，因此可以触发并召唤一个火元素。

例如 你使用控心术召唤了一个狂野炎术师。炎术师在结算阶段中入场，这早于完成阶段的使用后步骤，因此可以触发并对所有随从造成 1 点伤害。

例如 你操控西风灯神，并使用疯狂药水控制了一个对手随从。西风灯神在完成阶段的使用后步骤中结算，而在这之前被控制的随从已经成为了一个友方随从，符合西风灯神的条件。因此西风灯神可以触发并获得冲锋。

版本 <9.2 死亡阶段各个死亡事件的扳机，只要在那个死亡事件列队前在场且合法即可列队和触发。

例如 对手使用扭曲虚空消灭你的疯狂的科学家和冰风雪人。首先结算疯狂的科学家的死亡事件，其亡语拉出救赎。然后结算冰风雪人的死亡事件，由于救赎在冰风雪人的死亡事件结算开始前就在场，它可以触发并召唤一个 4/1 的雪人。

例如 你的手中没有龙牌，且对手使用扭曲虚空消灭你的战利品贮藏者和冰喉。首先结算战利品贮藏者的死亡事件，其亡语抽到一张龙。然后结算龙的死亡事件，由于在冰风雪人的死亡事件结算开始前你已持有龙牌，其亡语可以触发并对所有随从造成 3 点伤害。

例如 你操控诅咒教派领袖和冰喉且手中没有龙牌。对手使用火球术消灭你的冰喉。死亡阶段结算冰喉的死亡事件。诅咒教派领袖首先触发并抽到一张龙，然后结算冰喉的亡语，由于在冰喉的死亡事件结算开始前你并不持有龙牌，其亡语不能触发。

版本 <9.2 主玩家机制在 9.2 版本之前为：当由不同玩家操控，或区域不同的扳机同时响应一个事件时，他们按主玩家场上、主玩家手牌、主玩家牌库、副玩家场上、副玩家手牌、副玩家牌库依次列队并结算。由于主玩家机制，一个较晚队列中的扳机如果在一个较早队列结算完毕后变得合法，即可列队和触发。

例如 对手消灭你的战利品贮藏者，其亡语（场上扳机）抽到伯瓦尔·弗塔根。由于伯瓦尔在手牌扳机列队前变的合法，他可以触发并获得 +1 攻击力。

## 6.3 11.2

变形

## 6.4 17.4.1

主玩家机制被移除。

## 7 其他

### 7.1 「扳机」一词的翻译

「扳机」一词是从英文版进阶规则集的「trigger」一词直译而来，用于表示因某事件发生而触发的效果。在使用规则集的过程中，有很多人向我们提出这个翻译难以理解。实际上，我们使用该翻译主要有以下原因：

- 明确。英文 trigger 一词是明确的（虽然会与表示触发的动词 trigger 混淆，但是这问题不大）。扳机一词虽然稍微难以理解，但是它不会与其它的用词产生混淆。
- 简洁。使用「扳机」而非「触发器」或「触发效果」的主要原因是该词长度较短，且不具有可分解的结构。因此「治疗扳机」相比「治疗触发器」或「治疗触发效果」更加流畅且不易产生歧义。

当然，这并不意味着我们找到了指示这个概念的最好的词。如果你有更好的翻译，欢迎向我们提出。