

Warhammer 40,000 指挥官发布释疑

编纂：Jess Dunks

此文件最近更新日期：2022 年 8 月 15 日

本「发布释疑」文章当中含有与 *万智牌* 新系列发布相关之信息，同时集合该系列牌张中所有厘清与判定。随着新机制与互动的不断增加，新的牌张不免会让牌手用错误的观念来解读，或是混淆其用法；此文之目的就在于厘清这些常见问题，让牌手能尽情享受新牌的乐趣。随着新系列发售，*万智牌* 的规则更新有可能让本文的资讯变得过时。请至 [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/rules) 来了解最新的规则。

「通则释疑」段落内含牌张允用范围资讯，并解释本系列中的机制与概念。

「单卡解惑」段落则为牌手解答本系列牌最重要，最常见，以及最易混淆的疑问。「单卡解惑」段落将为您列出完整的规则叙述。惟因篇幅所限，仅列举本系列部分的牌。

通则释疑

牌张允用范围

对于 *Warhammer 40,000 指挥官* 产品中的牌张：其上印制之系列代码为 40K、编号为 1-176 的牌张可在以下赛制中使用：指挥官、薪传和特选。其上印制之系列代码为 40K、编号为 181-317 和 322 的是重印牌，只能用于该牌原本允用的赛制。

请至 [Magic.Wizards.com/Formats](https://magic.wizards.com/formats) 查询各种赛制可用牌张系列与禁用牌的完整列表。

请至 [Magic.Wizards.com/Commander](https://magic.wizards.com/commander) 查询有关指挥官玩法的详情。

请至 [Locator.Wizards.com](https://locator.wizards.com) 查询你附近的的活动或贩售店。

新关键字异能：贪食

贪食是见于法术力费用中含有{X}之部分牌张上的新关键字异能。「贪食」意指「此永久物进战场时上面有 X 个 +1/+1 指示物」与「当此永久物进战场时，若 X 等于或大于 5，则抓一张牌。」

脑虫
{X}{蓝}{红}
生物~泰伦虫族
0/0
贪食 (此生物进战场时上面有 X 个+1/+1 指示物。
如果 X 等于或大于 5, 则当它进战场时抓一张牌。)
飞行, 守护{二}
亚空间爆裂~当脑虫进战场时, 它对任意一个目标造成 X 点伤害。

「贪食」通则:

- 具贪食异能的生物是在它进战场时, 上面就有相应数量的指示物。它不是先进战场, 然后才得到指示物。对于关心是否有具特定力量或防御力之生物进战场的异能而言, 这类异能在检查其是否应触发时, 就已经看到生物上的指示物。
- 检查 X 是否等于或大于 5 的这部分异能, 关心的是施放咒语时为 X 决定的数值, 而此数字可能会与该生物进战场时上面实际带有的指示物数量有出入 (特别是涉及替代式效应时, 尤为如此)。对于该生物具有之其他提及 X, 且于该生物进战场时触发的异能, 也是如此。
- 如果有另一个永久物是作为某个具贪食之生物的复制品来进战场, 则它进战场时不会因贪食异能得到任何指示物。
- 如果有效复制了某个具贪食异能的永久物咒语, 则所成之复制品的 X 数值会与原版咒语相同, 且该咒语所成之永久物进战场时上面也会有 X 个指示物。

新关键字异能: 小队

小队此异能会让生物自带援军登场。当你施放具小队异能的咒语时, 你可以支付其小队费用任意次数。当该生物进战场时, 便会触发一个异能来派出若干为该生物复制品的衍生物, 其数量等于你支付小队费用的次数。

深孽苦修者
{二}{黑}
生物~人类
3/1
小队{二} (你可以支付{二}任意次数, 以作为施放此咒语的额外费用。当此生物进战场时, 派出等量为其复制品的衍生物。)
深孽苦修者不能进行阻挡。
坚忍者~支付 3 点生命: 深孽苦修者获得不灭异能直到回合结束。

- 你支付小队费用的次数不受限制。你每支付过一次小队费用, 便会得到一个为该永久物复制品的衍生物。

- 如果原版咒语在结算前就已被反击或因故被移出堆叠，则该异能不会触发，也不会因此派出衍生物。
- 如果某生物进到战场后因故不具有小队异能，则该异能不会触发，就算你已支付一次或多次小队费用也是如此。

复出关键字异能：奇迹

奇迹此复出机制，让你每回合第一张就抓到具奇迹异能的牌时，能够以较低廉的费用来施放之。于你抓每回合中你的第一张牌时，若该牌具有奇迹异能，则你可以展示之。当你如此作时，便会有个触发式异能进入堆叠，待该异能结算时，你便能以该牌的奇迹费用来施放之。

赎罪修女

{三}{白}{黑}

生物~人类 / 战士

5/1

殉难~当赎罪修女死去时，你获得2点生命且抓两张牌。

奇迹{白}{黑} (当你抓此牌时，如果它是你于本回合抓的第一张牌，你可以支付其奇迹费用来施放它。)

- 请务必在将具有奇迹异能的牌混入其他手牌前展示之。
- 如果具有奇迹异能的牌是你于某回合抓的第一张牌，则就算当前不是你的回合，你也能展示并施放该牌。
- 抓多张牌始终视为一连串地抓单张牌。举例来说，如果你在回合中尚未抓任何牌，而施放了一个让你抓三张牌的咒语，你会逐一抓起这三张牌。只有以此法抓到的第一张牌，才可以利用该牌的奇迹异能展示并施放。
- 如果某效应将牌置于你手上，但其叙述中并未出现「抓」这个字眼，则该牌不算你抓的牌。
- 如果你不希望在抓到具有奇迹异能的牌时马上施放，便不必展示它。
- 你只有于奇迹触发式异能结算时，才可以支付其奇迹费用来施放该牌。如果当时你不想施放（或无法施放，可能是由于没有可用的合法目标），你便无法在稍后时段通过支付该牌的奇迹费用来施放它。
- 你是在触发式异能结算的时候施放具有奇迹异能的牌。不会受到牌张类别的使用时机规则限制。
- 奇迹属于施放具奇迹异能之咒语的替代性费用。你不能将此费用与其他替代性费用（例如施放咒语「且不用支付其法术力费用」）组合支付。
- 要计算咒语的总费用，先从要支付的法术力费用或替代性费用开始（例如奇迹费用），加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量。无论施放咒语的总费用为何，该咒语的法术力值都不会改变。
- 如果该具奇迹异能的牌在触发式异能结算前就已离开你的手牌，则你将无法利用该牌的奇迹异能来施放它。

- 无论你是否要利用奇迹异能，你依然是抓了这张牌。举例来说，任何注记着在「每当你抓一张牌时」触发的异能都将会触发。如果你并未利用该牌的奇迹异能来施放它，此牌会留在你手上。

复出关键字异能：破坟

破坟此复出异能让生物牌有机会重回战场。如果你支付了坟墓场中某张牌的破坟费用，则你便将该永久物在你的操控下移回战场，且它获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时，便会触发一个异能来将它放逐。如果它将离开战场并前往放逐区以外的其他区域，则改为将它放逐。

巫印毁灭者

{四}{黑}{黑}

神器生物 ~ 太空死灵

6/6

多重威胁抹消炮 ~ 巫印毁灭者只能被六个或更多生物阻挡。

破坟{四}{黑}{黑} ({四}{黑}{黑}: 将此牌从你的坟墓场移回战场。它获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时，或若它将离开战场，将它放逐。只能于法术时机破坟。)

- 如果你起动了某牌的破坟异能，但在此异能结算前，它便被移出你的坟墓场，则破坟异能依旧会结算但不会生效。
- 起动永久物牌上的破坟异能，与「将它当作咒语来施放」是两回事。放入堆叠的是其破坟异能，而不是这张牌。与起动式异能互动的咒语或异能（例如阻抑）会与破坟异能产生互动，但与咒语互动的咒语或异能（例如取消）则不会。
- 如果以破坟异能返回战场的永久物将因任何理由离开战场，则它会改为被放逐 ~ 除非使其离开战场的咒语或异能实际是要把它放逐。在这情况下，该咒语或异能会成功放逐该生物。如果该咒语或异能会在稍后又将该牌移回到战场，则它回到战场时会是个全新的物件，与先前的存在状况并无关联。破坟效应不再对它生效。
- 在结束步骤开始时，以破坟方式返回战场的永久物会被放逐。这属于延迟触发式异能，能反击触发式异能的效应都能反击之。如果此延迟触发式异能被反击，则该永久物将留在战场上，且该异能不会再次触发。不过，如果该永久物离开战场，破坟的替代性效应依旧会放逐该永久物。
- 破坟会将敏捷异能赋予移回战场的永久物。然而，它并未将这两个「放逐」异能赋予该永久物。如果令该生物失去其所有异能，则在结束步骤开始时，它依然会被放逐，且在此情况下，若该生物将要离开战场，则仍会改为将之放逐。

复出关键字异能：倾曳

具倾曳异能的咒语里能量满溢，你施放它们的时候不知道会发生什么。唯一可以确定的是，你只付一个咒语的费用，就能得到两个咒语的效果，一举两得！

好奇先锋

{四}{蓝}

3/3

飞行

倾曳 (当你施放此咒语时, 从你的牌库顶开始放逐牌, 直到放逐一张费用比此咒语低的非地牌为止。你可以施放该牌, 且不需支付其法术力费用。将所放逐的牌以随机顺序置于你牌库底。)

- 咒语的法术力值是仅根据它的法术力费用来确定。忽略所有替代性费用、额外费用以及费用增加和费用减少的效应。
- 倾曳异能是在「当你施放咒语」时触发, 这意味着它会比该咒语先一步结算。如果你最后决定施放所放逐的牌, 它会进入堆叠并位于该具倾曳异能的咒语之上。
- 倾曳异能结算时, 你必须放逐牌张。要不要施放你最后一张放逐的牌, 才是此异能中你唯一可以选择的部分。
- 如果原本具倾曳异能的咒语被反击, 倾曳异能仍会正常结算。
- 你是以牌面朝上的方式放逐牌张。所有牌手都可以看到它们。
- 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放牌, 就无法选择支付替代性费用来施放之。不过, 你能够支付额外费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用, 则你必须支付之, 才能施放此牌。
- 如果该牌的法术力费用中包含{X}, 则你在以「不需支付其法术力费用」的方式施放它时必须将 X 的值选为 0。
- 倾曳异能在 2021 年时有过规则更新。现在你在放逐牌时, 需要放逐一张同时满足以下两个条件的非地牌才会停止放逐: (1) 该牌的法术力值比具倾曳的咒语小; 以及 (2) 由此施放的咒语之法术力值也比具倾曳的咒语小。此前, 如果出现牌张的法术力值与由此施放之咒语的法术力值不同的情形 (例如某些模式双面牌, 或是有历险的牌), 就算该咒语的法术力值比所放逐的牌要大, 你也可以施放之。
- 本系列中有两张新牌, 会让你施放的下一个咒语获得倾曳异能。这意味着, 你施放的下一个咒语会在你将它放进堆叠以开始施放时获得倾曳异能, 且该倾曳异能会在你完成施放该咒语时触发。

Warhammer 40,000 指挥官单卡解惑

(以下按中文牌名拼音顺序排列)

阿巴顿的敕令

{三}{黑}

法术

选择目标由你操控的生物。消灭所有力量小于前者的生物。

- 如果于阿巴顿的敕令试图结算时, 所选生物已经是不合法目标, 则它会被移出堆叠, 不会消灭任何生物。

背叛者卡恩

{三}{红}

传奇生物 ~ 阿斯塔特 / 狂战士

5/1

狂战士 ~ 背叛者卡恩每次战斗若能攻击或阻挡，则须如此作。

腐败符文 ~ 当你失去背叛者卡恩的操控权时，抓两张牌。

背叛者 ~ 如果背叛者卡恩将受到伤害，则防止该伤害，且你选择一位对手来让他获得背叛者卡恩的操控权。

- 当背叛者卡恩离开战场或其他牌手因故获得其操控权，都算你失去背叛者卡恩的操控权。
- 「让一位对手获得其操控权」此事也属于该替代性效应的一部分，且会立即发生，即便你还在结算某咒语或异能造成伤害后的其他叙述时也是如此。
- 另一方面，「腐败符文」异能属于触发式异能，要等到试图造成伤害之咒语或异能完成结算之后，才会进入堆叠。
- 在有些情况下，某个单一咒语或异能会在其结算过程中对此生物造成数次伤害。若真是如此，则每次造成伤害时，都会有一位新牌手来获得其操控权，且其第二个异能也会触发相应次数，每个触发都由其当时操控卡恩的牌手来操控。在造成伤害之咒语或异能完成结算后，所有这些异能都会依照各牌手的回合顺序来进入堆叠 ~ 主动牌手（或者是依照回合顺序下一位轮到的牌手，若此事不涉及主动牌手的话）的触发会最先进入堆叠。通常来说，抓牌的顺序会与改变交换权之效应发生的顺序不同。

不朽者卢修斯

{三}{黑}{红}

传奇生物 ~ 阿斯塔特 / 战士

5/3

敏捷

哀号之魂盗甲 ~ 当不朽者卢修斯死去时，将它放逐并选择目标由对手操控的生物。当该生物离开战场时，将不朽者卢修斯在其拥有者的操控下从放逐区移回战场。

- 如果该目标生物在不朽者卢修斯的异能结算前就已离开战场，则卢修斯会留在你的坟墓场中，既不会被放逐，也不会返回战场。
-

刀虫大群

{X}{绿}

生物 ~ 泰伦虫族

1/1

贪食 (此生物进战场时上面有 X 个+1/+1 指示物。

如果 X 等于或大于 5, 则当它进战场时抓一张牌。)

无尽虫群 ~ 每当一个地在你的操控下进战场时, 你可以支付{二}{绿}。若你如此作, 则将刀虫大群从你的坟墓场移回你手上。

- 刀虫大群上的「无尽虫群」异能, 只有在刀虫大群于地进战场时在你的坟墓场中才会触发。
- 牌手能够回应该触发式异能, 一旦该异能开始结算, 你决定是否要支付{二}{绿}, 任何人就已来不及作任何回应。
- 每当一个地由于任何原因在你的操控下进战场时, 就会触发无尽虫群异能。每当你正常地使用一个地, 以及每当有咒语或异能使得你将一个地在你的操控下放进战场时, 它都会触发。

德拉克尼恩

{四}{黑}{红}

传奇神器 ~ 武具

首杀回声 ~ 当德拉克尼恩进战场时, 放逐至多一个目标生物。

恶魔之剑 ~ 佩带此武具的生物具有威慑异能且得 +X/+0, X 为所放逐之牌的力量。

佩带{二} ({二}: 贴附在目标由你操控的生物上。只能于法术时机佩带。)

- 如果所放逐的牌上未印制力量 (也许是因为它本身是非生物永久物, 只是在战场时受其他效应影响才成为生物), 则 X 为 0。
- 如果所放逐之牌的力量由特征定义异能来设定 (通常在力量 / 防御力框中以「*」表示), 则该异能在放逐区中也会生效, 且需依此来决定 X 的数值。
- 如果德拉克尼恩放逐了多张牌 (通常是因为有效应将其触发式异能复制了一次或数次), 则 X 为所放逐之牌的力量总和。

地狱兽

{三}{黑}{红}

神器生物 ~ 阿斯塔特 / 无畏舰

5/4

敏捷

棺椁 ~ 你可以从你的坟墓场中施放地狱兽, 但在其他费用外, 还须从你的坟墓场放逐另一张生物牌。

- 你在利用地狱兽最后一个异能赋予之许可来从你坟墓场中施放它时，仍须遵循所有正常使用时机限制。通常来说，这意味着你只能于你自己的行动阶段中（无论战斗前后）且堆叠为空的情况下才能施放。

第一次泰伦战争

{二}{绿}{蓝}{红}

结界 ~ 传记

（于此传记进战场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。到 III 后牺牲之。）

- I — 你可以将一张生物牌从你手上放进战场。如果其法术力费用中包含{X}，则它进战场时上面有数个 +1/+1 指示物，其数量等同于由你操控的地数量。
- II, III — 将目标由你操控之生物上的各种指示物数量加倍。

- 如果你以章节异能 I 放进战场的牌，会当作另一个永久物的复制品来进入战场，则该牌就只有在复制另一个法术力值中包含{X}之永久物的情况下，才会以此法得到+1/+1 指示物 ~ 与该牌原本的法术力费用无关。

毒鞭兽

{三}{绿}

生物 ~ 泰伦虫族

2/4

延势，死触

超剧毒瘴 ~ 所有地都具有「{横置}：加一点任意颜色的法术力」且失去所有其他异能。

- 如果某永久物具有之异能会令它本身成为地（例如荒野之魂艾莎娅所具有者），则尽管该异能会遭毒鞭兽移除，但前述永久物仍会受到其效应影响。这是因为改变类别的效应，始终会比赋予或移除异能之效应先一步生效。前述永久物仍会具有「{横置}：加一点任意颜色的法术力」，并失去所有其他异能。

恶魔原体莫塔里安

{五}{黑}

传奇生物 ~ 恶魔 / 原体

5/6

飞行

死亡守卫原体 ~ 在你的结束步骤开始时，你可以支付{X}。若你如此作，则派出 X 个 2/2 黑色，具威慑异能的阿斯塔特 / 战士衍生生物。X 不能大于你本回合中失去过的生命数量。

- 恶魔原体莫塔里安的异能只关心你本回合中失去过的生命数量，不在乎你是否获得过生命。举例来说，如果你因战斗伤害失去了 3 点生命，但在当回合的稍后时段获得过 2 点生命，则对于此异能而言，X 至多就是 3。
- 如果某咒语或异能将牌手的生命设定为特定数值，则该牌手会获得或失去相应数量的生命。举例来说，如果你的总生命是 20，且有效应将你的总生命设为 15，则你会失去 5 点生命。

恶像怪生物泰坦

{十}{绿}{绿}

生物~泰伦虫族

12/12

狂热代谢~ 你可以从由你操控的生物上移去总共任意数量的+1/+1 指示物，以作为施放此咒语的额外费用。每以此法移去一个指示物，此咒语便减少{二}来施放。

警戒，延势，守护{二}

泰坦巨物~ 恶像怪生物泰坦不能被力量等于或小于 2 的生物阻挡。

- 恶像怪生物泰坦的第一个异能无法将它的费用降到少于{绿}{绿}。你能移去任意数量的指示物，就算如此作已不能再进一步降低费用也是如此。
- 一旦有力量等于或大于 3 的生物已阻挡此生物，再改变该阻挡生物的力量，也不会使此生物成为未受阻挡。

焚灭银河

{X}{五}{红}

法术

倾曳 (当你施放此咒语时，从你的牌库顶开始放逐牌，直到放逐一张费用比此咒语低的非地牌为止。你可以施放该牌，且不需支付其法术力费用。将所放逐的牌以随机顺序置于你牌库底。)

焚灭银河对每个并非于本回合进战场的生物各造成 X 加 2 点伤害。

- 如果你利用倾曳异能施放的是生物咒语，则在焚灭银河结算时，该咒语所成的生物会算是本回合进战场者，不会因焚灭银河之效应而受到伤害。

风暴领主伊摩特克

{二}{黑}{黑}

传奇神器生物 ~ 太空死灵

3/3

法皇 ~ 每当一张或数张神器牌离开你的坟墓场时，派出两个 2/2 黑色太空死灵 / 战士衍生神器生物。

大战略家 ~ 在你回合的战斗开始时，直到回合结束，另一个目标由你操控的神器生物得+2/+2 且获得威慑异能。

- 如果有数张神器牌同时离开你的坟墓场，则第一个异能仅触发一次，你只会派出两个衍生物。
-

风天使

{三}{白}

生物 ~ 人类 / 战士

3/3

小队{二} (你可以支付{二}任意次数，以作为施放此咒语的额外费用。当此生物进战场时，派出等量为其复制品的衍生物。)

飞行, 警戒

奇迹{一}{白} (当你抓此牌时，如果它是你于本回合抓的第一张牌，你可以支付其奇迹费用来施放它。)

- 如果你以风天使的奇迹费用来施放它，则你还可以选择是否要支付一次或数次其小队费用。
 - 另请参见通则释疑段落中的「新关键字异能：小队」和「复出关键字异能：奇迹」部分。
-

复生之球

{二}

神器 ~ 武具

佩带此武具的生物具有系命异能。

每当佩带此武具的生物死去时，在下一个结束步骤开始时，将该牌在其拥有者的操控下移回战场。

佩带{四} ({四}: 贴附在目标由你操控的生物上。只能于法术时机佩带。)

- 复生之球的触发式异能，会产生一个将于下一个结束步骤开始时触发的延迟触发式异能。就算彼时复生之球已不在战场上，该延迟触发式异能也会触发。
-

古墓堡垒

地

古墓堡垒须横置进战场。

{横置}: 加{黑}。

{二}{黑}{黑}{黑}, {横置}, 放逐古墓堡垒: 磨四张牌, 然后将一张生物牌从你的坟墓场移回战场。只能于法术时机起动。

- 你移回战场的生物牌, 不一定要是你刚磨掉那些牌其中之一。你可以选择在你磨牌之前就已经在你坟墓场中的牌。
-

古墓苏生

{二}{黑}

结界

在你的维持开始时, 在古墓苏生上放置两个亘古指示物, 然后磨若干牌, 其数量等同于其上的亘古指示物数量。

如果你将抓一张牌但牌库没有牌, 则改为将一张生物牌从你的坟墓场移回战场。若你无法如此作, 则你输掉这盘游戏。

- 如果有效应要求某牌手抓多张牌, 则由于这算作多次单独抓一张牌, 因此古墓苏生的第二个异能每次抓牌都会生效 (若满足条件)。
-

光耀者斯泽拉斯

{二}{黑}

传奇神器生物 ~ 太空死灵

3/3

灵魂秘密 ~ {横置}, 牺牲另一个生物: 加若干{黑}, 其数量等同于所牺牲生物的法术力值。

- 利用所牺牲之生物最后在战场上的法术力值, 来决定要加的{黑}数量。
-

黑暗使徒

{三}{红}

生物 ~ 阿斯塔特 / 邪术师

3/3

混沌之赐 ~ {三}, {横置}: 你本回合中施放的下一个非生物咒语具有倾曳异能。(当你施放该咒语时, 从你的牌库顶开始放逐牌, 直到放逐一张费用比此咒语低的非地牌为止。你可以施放该牌, 且不需支付其法术力费用。将所放逐的牌以随机顺序置于你牌库底。)

- 黑暗使徒的起动式异能结算时会产生一个持续性效应，但此效应要等到你本回合中开始施放非生物咒语的时候才会生效。此效应会对该咒语生效，且该效应的时间印记是该咒语进入堆叠时。
- 如果你在同一个回合中起动了多个黑暗使徒的异能（或是多次起动了同一个黑暗使徒的异能），则你施放的下一个非生物咒语会有相同数量的倾曳异能，且每个都会分别触发。
- 另请参见通则释疑段落中的「复出关键字异能：倾曳」部分。

黑暗之主比拉克尔

{三}{蓝}{黑}{红}

传奇生物 ~ 恶魔 / 贵族

6/5

飞行

混沌亲王 ~ 当黑暗之主比拉克尔进战场时，你抓 X 张牌且失去 X 点生命，X 为由你操控的恶魔数量。

折磨领主 ~ 每当另一个恶魔在你的操控下进战场时，它对任意一个目标造成伤害，其数量等同于前者的力量。

- 只有于黑暗之主比拉克尔的异能结算时，才会计算由你操控的恶魔数量。如果比拉克尔仍在战场上，它会把自己算进去。

红魔马格努斯

{三}{蓝}{红}

传奇生物 ~ 恶魔 / 原体

4/5

飞行

异界之力 ~ 你每操控一个衍生生物，你施放的瞬间与法术咒语便减少{-1}来施放。

马格努斯之刃 ~ 每当红魔马格努斯对任一牌手造成战斗伤害时，派出一个 3/3 红色后裔衍生生物。

- 在你支付欲施放咒语的费用之前，其总费用便已锁定。举例来说，如果你操控三个衍生生物（包括一个你可以牺牲来加{无}者），则于你施放法术力费用为{四}{红}之瞬间时，要支付的总费用为{-1}{红}。然后在你支付其费用之前、能够起动手术力异能的时机中，便可以牺牲该生物。

黄金王座

{四}

传奇神器

神秘维生仪 ~ 如果你将输掉这盘游戏，则改为放逐黄金王座且你的总生命成为 1。

一日耗千魂 ~ {横置}，牺牲一个生物：加三点法术力，其颜色组合由你选择。

- 如果某咒语或异能，会在消灭黄金王座的同时，对你造成足够的伤害以将你的总生命降到零或更少，则你仍会输掉这盘游戏。这是因为，令牌手因为总生命为零或更少而输掉游戏之状态动作，要等到咒语或异能完成结算之后才会执行。彼时，黄金王座已不在战场上，其替代式效应也就不会生效。
- 如果有效应注明这盘游戏你不会输，则黄金王座的效应不会生效。
- 只要你将输掉这盘游戏时黄金王座在战场上，其效应就会生效，就算你不是因为总生命为 0 或更少而输掉游戏也一样。如果你原本是会因要抓牌但牌库无牌可抓而输掉游戏，则你的总生命会成为 1，且会到下次再必须抓牌却依然无牌可抓的情况下才会输掉游戏。如果你原本是会因具有十个或更多中毒指示物而输掉游戏，则你的总生命会成为 1，但由于你仍有十个或更多中毒指示物，你在此之后仍会立刻输掉这盘游戏。
- 如果你认输，黄金王座的效应不会生效。认输的牌手会离开游戏。
- 要让你的总生命成为 1，实际发生的事情是你获得或失去相应数量的生命。举例来说，当黄金王座的异能生效时，如果你的总生命是-4，它会使你获得 5 点生命。另一方面，如果当它生效时你的总生命为 20（也许是你试图抓牌时牌库没有牌），则你会失去 19 点生命。而其他会与获得生命或失去生命互动的牌，都会如此与这个效应产生互动。特别一提，这意味着如果你不能获得生命，或有其他替代性效应改变了此获得生命事件，则你之后的生命仍可能会是 0 点或更低，且仍会输掉这盘游戏。
- 如果有效应让某对手赢得这盘游戏，则黄金王座的效应不会生效。
- 在双头巨人游戏中，虽然黄金王座的异能会将队伍的总生命设为 1，但只有你会获得或失去生命。

毁灭大能

{二}{黑}{红}

结界

在你的维持开始时，随机选择一位对手。放逐该牌手的牌库顶牌。直到回合结束，你可以使用该牌，且你可以将法术力视同任意颜色的法术力来支付施放该牌的费用。当你以此法施放咒语时，其拥有者失去等同于其法术力值的生命。

- 你在利用毁灭大能赋予之许可来施放咒语或使用地时，仍须遵循所有正常使用时机限制。
- 利用咒语在堆叠上的法术力值（若咒语已被移出堆叠，则利用它最后在堆叠上时的此数值），来决定会失去多少生命。如果该咒语的费用中包含{X}，则在确定该咒语的法术力值时，会将为 X 选择的数值计算在内。

混沌衰读者

{三}{黑}{红}

神器生物 ~ 恶魔 / 组构体

5/4

践踏

战斗加农炮 ~ 当混沌衰读者进战场或死去时对每位对手而言，你选择一个由该牌手操控的非地永久物。随机选择并消灭其中一个。

- 如果你选择的永久物中，既包括具不灭异能者，也包括不具该异能者，则会从不具不灭异能的永久物中随机选择一个来消灭。
-

混沌异变

{三}{蓝}{红}

瞬间

放逐任意数量的目标生物，且其操控者须各不相同。对每个以此法放逐的生物而言，其操控者从其牌库顶开始展示牌，直到展示出一张生物牌为止，将该牌放进战场，然后将其余的牌以任意顺序置于其牌库底。

- 「目标生物，且其操控者须各不相同」意指所选的目标中，任两个目标的操控者都不能是同一位牌手。
-

混血信徒

{二}{红}

生物 ~ 泰伦虫族 / 人类

2/2

重型切岩器 ~ 每当混血信徒攻击时，消灭至多一个目标神器。若以此法消灭了神器，则其操控者抓一张牌。

- 如果该目标神器具有不灭异能，则它不会因此法被消灭，其操控者也不会抓牌。如果该目标被消灭，但进入了坟墓场以外的区域，则其操控者依旧会抓牌。
-

活圣人塞莱斯汀

{四}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 战士

3/4

飞行，系命

愈伤圣泪 ~ 在你的结束步骤开始时，将目标法术力值等于或小于 X 的生物牌从你的坟墓场移回战场，X 为你本回合中获得过的生命数量。

- 塞莱斯汀的触发式异能只会利用你获得过的生命总数量来确定 X，不在乎你是否失去过生命。举例来说，如果你本回合中获得过 3 点生命，则 X 就为 3，就算你在同一回合中还失去过相同数量的生命也是如此。
 - 于触发式异能进入堆叠时，便需一并决定该目标生物牌。在此时点后再获得生命，也不会让你能选择法术力值更大的目标。
-

机械巫师

{五}{黑}{黑}

神器生物 ~ 太空死灵 / 法术师

5/1

当机械巫师进战场时，磨三张牌，然后将任意数量的神器生物牌从你坟墓场移回战场，且这些牌法术力值总和须等于或小于 6。

- 你所选择的神器生物牌，不一定要是你刚磨掉的那些。你可以选择在你磨牌之前就已经在你坟墓场中的牌。
 - 如果你坟墓场中某张牌的法术力费用中包含{X}，则 X 为零。
-

基因窃取者族长

{四}{蓝}

生物 ~ 泰伦虫族

4/4

基因窃取者之吻 ~ 每当基因窃取者族长攻击时，在目标由防御牌手操控的生物上放置一个感染指示物。

教派之子 ~ 每当一个其上有感染指示物的生物死去时，你派出一个衍生物，此衍生物为该生物的复制品，但它额外具有泰伦虫族此类别。

- 该衍生物所复制的，是该生物死去前最后在战场时的样子，而不是其在坟墓场中的样子。
 - 如果于某个其上有感染指示物的生物死去时，你操控多个基因窃取者族长，则每个基因窃取者族长的异能都会触发，且你会派出相应数量为死去生物复制品的衍生物。
 - 此衍生物只会复制原版生物上所印制的东西而已（除非该生物也复制了其他东西；后文将详述）。它不会复制下列状态：该生物是否为横置，它上面有没有指示物、结附有灵气、装备了武器，或是其他改变了其力量、防御力、类别、颜色等等的非复制效应。
 - 如果所复制的生物本身已经复制了别的东西，则该衍生物进战场时，会是所选的生物复制的样子。
 - 如果所复制之生物的法术力费用中包含{X}，则 X 为 0。
 - 当此衍生物进战场时，所复制的生物之任何进战场异能都会触发。该生物上面任何「于[此生物]进战场时」或「[此生物]进战场时上面有...」的异能也都会生效。
-

掘蟒王虫

{二}{绿}{蓝}

生物 ~ 泰伦虫族

4/4

地底突袭 ~ 每当掘蟒王虫攻击时，在其上放置一个 +1/+1 指示物，并在至多另一个目标进行攻击的生物上放置一个 +1/+1 指示物。该生物本回合不能被阻挡。

- 「该生物」指代的是那另一个被指定为目标之进行攻击的生物。此短语并不会指代掘蟒王虫，就算你未选择目标也是如此。

卡利都司刺客

{四}{蓝}{黑}

生物 ~ 人类 / 变形兽 / 杀手

3/3

闪现

多态啡 ~ 你可以使卡利都司刺客当成战场上任一生物的复制品来横置进入战场，但它具有「当此生物进战场时，消灭至多另一个目标与此生物同名的生物。」

- 卡利都司刺客所复制的，就只有原版生物上所印制的东西而已（除非该生物也复制了其他东西或是个衍生物；后文将详述），外加所注明的触发式异能。它不会复制下列状态：该衍生物是否为横置，它上面有没有指示物、结附了灵气、装备了武具，或是其他改变了其力量，防御力，类别，颜色等等的非复制效应。
 - 卡利都司刺客因其复制效应而获得的触发式异能属于可复制特征值，且其他效应可以复制。
 - 如果所选择的生物已经复制了别的东西（举例来说，所选的生物是另一个卡利都司刺客），则你的卡利都司刺客进战场时，会是所选的生物已经复制的样子。
 - 如果所选择的生物是个衍生物，则卡利都司刺客会复制派出该衍生物的效应原本所注明的特征。卡利都司刺客在此情况下并非衍生物。
 - 当卡利都司刺客进战场时，所复制的生物之任何进战场异能都会触发。你需决定这些异能与它因其复制效应而具有之触发式异能的顺序。所选择的生物上面任何「于[此生物]进战场时」或「[此生物]进战场时上面有…」的异能也都会生效。
 - 如果卡利都司刺客因故与另一个生物同时进战场，则卡利都司刺客不能成为该生物的复制品。你只可选择已在战场上的生物。
 - 你可以选择不复制任何东西。在此情况下，卡利都司刺客进战场时就是一个 3/3 生物。特别一提，它不会具有「当此生物进战场时，消灭至多另一个目标与此生物同名的生物」此异能。
-

凯旋之圣凯瑟琳

{四}{白}

生物~人类/战士

5/5

系命

圣灵护盾~当凯旋之圣凯瑟琳死去时，将它和你牌库顶的六张牌放逐作牌面朝下的一堆。若你如此作，则将该堆洗牌并放回你的牌库顶。

奇迹{一}{白} (当你抓此牌时，如果它是你于本回合抓的第一张牌，你可以支付其奇迹费用来施放它。)

- 当凯旋之圣凯瑟琳的第一个异能结算时，它会尽可能多地放逐有关牌张。如果你无法全部放逐这些牌（当你牌库中的牌张数量不足六张，或于该异能结算时，凯旋之圣凯瑟琳已不在你的坟墓场中），则你便不能将所放逐的牌洗牌并放回牌库。它们仍是被牌面朝下地放逐。

枯萎手雷

{四}{黑}

法术

消灭目标生物。

所有生物得-3/-3直到回合结束。

- 如果于枯萎手雷试图结算时，其目标已不合法，则它会被移出堆叠，且没有生物会得-3/-3。

老独眼

{五}{绿}

传奇生物~泰伦虫族

6/6

践踏

由你操控的其他生物具有践踏异能。

当老独眼进战场时，派出一个5/5绿色泰伦虫族衍生生物。

快速治疗~在你战斗前的行动阶段开始时，你可以弃两张牌。若你如此作，则将老独眼从你的坟墓场移回你手上。

- 老独眼的「快速治疗」异能，只有当你的战斗前行动阶段开始时，老独眼就已经在你坟墓场中的情况下才会触发。
 - 你的对手有机会于「快速治疗」异能进入堆叠后回应，但在「你决定要弃两张牌」与「老独眼返回战场」之间，他们没有机会来施放咒语或起异能。
-

洛克哈斯特重装毁灭者

{一}{黑}{黑}{黑}

神器生物 ~ 太空死灵

3/2

飞行

冥能灭绝炮~当洛克哈斯特重装毁灭者进战场时，每位牌手各牺牲一个生物。

破坟{五}{黑}{黑}{黑} ({五}{黑}{黑}{黑}): 将此牌从你的坟墓场移回战场。它获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时，或若它将离开战场，将它放逐。只能于法术时机破坟。)

- 当其触发式异能结算时，你可以牺牲洛克哈斯特重装毁灭者本身。如果你并未操控其他生物，则你必须牺牲它。若它是因破坟而回到战场，则这样会将之放逐。
- 于洛克哈斯特重装毁灭者的触发式异能结算时，首先由轮到该回合的牌手选择要牺牲的生物，然后其他牌手按照回合顺序依次作出选择，牌手在作选择时已知道之前牌手的选择为何。然后，所有牌手同时牺牲所有生物。

旅行者安拉克

{四}{黑}

传奇神器生物 ~ 太空死灵

4/4

派尔西亚军团领主~每当旅行者安拉克攻击时，你可以从你手上或你坟墓场中施放一个神器咒语，但须支付等同于其法术力值数量的生命，而不支付其法术力费用。

- 你只有支付相应数量的生命，才能以此法来施放咒语。你不能支付其通常费用，也不能支付其他替代性费用。你仍然可以支付额外费用，例如增幅费用。如果该咒语有强制的额外费用，则你必须支付之。
- 如果你以此法施放一个法术力费用中包含{X}的咒语，则你只能将 X 选为 0。

掠夺者级泰坦

{七}

神器 ~ 载具

10/10

虚空盾~反法术力值等于或小于 3 保护

加特林爆裂炮~每当掠夺者级泰坦攻击时，它向每位对手各造成 5 点伤害。

搭载 4 (横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于 4 的生物: 此载具成为神器生物直到回合结束。)

- 当费用中包含 X 的咒语在堆叠上时，会依为 X 所选的数值来计算其法术力值。举例来说，如果照亮黑夜（法术力费用为{X}{红}）的 X 等于或大于 3，则此咒语就能将掠夺者级泰坦选为目标；但如果照亮黑夜的 X 为 2、1 或 0，则它就不能将掠夺者级泰坦选为目标。
- 掠夺者级泰坦之保护异能的含义如下：
 - 掠夺者级泰坦不能被法术力值等于或小于 3 的生物阻挡。
 - 掠夺者级泰坦不能被法术力值等于或小于 3 的灵气结附。它也不能被法术力值等于或小于 3 的武具装备。
 - 掠夺者级泰坦不能成为法术力值等于或小于 3 之咒语的目标。它也不能成为法术力值等于或小于 3 来源之异能的目标。
 - 掠夺者级泰坦将受到之所有来自法术力值等于或小于 3 来源的伤害都会被防止。

墓穴技师

{三}{黑}

神器生物 ~ 太空死灵 / 法师

3/3

{一}{黑}, {横置}: 选择另一个目标由你操控的神器生物。本回合中，当该生物死去时，将它在你的操控下横置移回战场。

- 墓穴技师的起动式异能做的事情，就是产生一个延迟触发式异能。如果该目标神器生物本回合中未进入坟墓场，则此异能就不会触发。如果该目标神器生物本回合进入坟墓场，则此异能就跟其他触发式异能一样，会如常触发。

墓穴圣甲虫群

{四}

神器生物 ~ 昆虫

1/1

飞行

啃食巨颚 ~ 当墓穴圣甲虫群进战场时，放逐目标牌手的坟墓场。每以此法放逐一张神器或地牌，便派出一个 1/1 无色，具飞行异能昆虫衍生神器生物。

- 如果某张所放逐的牌既是神器牌又是地牌，则你也只会派出一个衍生物，而不是两个。

墓穴幽魂

{三}

神器生物 ~ 鬼魂

2/1

幽魂形态 ~ 墓穴幽魂不能被阻挡。

超维斥候 ~ 当墓穴幽魂对任一牌手造成战斗伤害时，你可以支付{三}并牺牲之。若你如此作，则从你牌库中搜寻至多两张基本地牌，且均须与由你操控的某个地同名；将它们横置放进战场，然后洗牌。

- 墓穴幽魂 Oracle 叙述文字有所更新，以清楚说明所搜寻的两张地牌彼此间也必须同名。其触发式异能的叙述现为：「当墓穴幽魂对任一牌手造成战斗伤害时，你可以支付{三}并牺牲之。若你如此作，则选择一个由你操控的地。然后从你的牌库中搜寻至多两张基本地牌，且均须与所选之地同名；将它们横置放进战场，然后洗牌。」
-

妮娅·萨伊·穆拉德

{二}{白}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 浪客

3/3

行商浪人 ~ 每当妮娅·萨伊·穆拉德对任一牌手造成战斗伤害时，你可以令该牌手将目标永久物牌从其坟墓场中移回其手上。若你如此作，则该牌手选择你坟墓场中的一张永久物牌，然后你将该牌在你的操控下放进战场。

- 你是于将触发式异能放进堆叠时，就选择目标在对手坟墓场中的牌。该对手则是于异能结算时，才需要选择在你坟墓场中的牌。
 - 如果于该异能试图结算时，在对手坟墓场中的牌就已经是不合法目标，则该异能会被移出堆叠，对手也不能选择你坟墓场中的牌张。
-

枪虫大群

{X}{绿}

生物 ~ 泰伦虫族

0/0

贪食 (此生物进战场时上面有 X 个+1/+1 指示物。

如果 X 等于或大于 5，则当它进战场时抓一张牌。)

死亡狂暴 ~ 当枪虫大群死去时，派出若干 1/1 绿色泰伦虫族衍生生物，其数量等同于枪虫大群的力量。

- 利用枪虫大群最后在战场时的力量，来决定派出的衍生物数值。
 - 另请参见通则释疑段落中的「新关键字异能：贪食」部分。
-

雀跃乐手

{三}{黑}

生物 ~ 恶魔

3/3

逗趣肠管 ~ {二}, {横置}, 牺牲一个生物: 你本回合中施放的下一个生物咒语具有倾曳异能。(当你施放你的下一个生物咒语时, 从你的牌库顶开始放逐牌, 直到放逐一张费用比该咒语低的非地牌为止。你可以施放该牌, 且不需支付其法术力费用。将所放逐的牌以随机顺序置于你牌库底。)

- 雀跃乐手的起动式异能结算时会产生一个持续性效应, 但此效应要等到你本回合中开始施放生物咒语的时候才会生效。此效应会对该咒语生效, 且该效应的印记是该物件进入堆叠时。
- 如果你在同一个回合中起动了多个雀跃乐手的异能 (或是多次起动了同一个雀跃乐手的异能), 则你施放的下一个生物咒语会有相同数量的倾曳异能, 且每个都会分别触发。
- 另请参见通则释疑段落中的「复出关键字异能: 倾曳」部分。

人类卫士

{X}{二}{白}

结界

当人类卫士进战场时, 派出 X 个 2/2 白色, 具警戒异能的阿斯塔特 / 战士衍生生物。

{X}{二}{白}, 放逐人类卫士: 派出 X 个 2/2 白色, 具警戒异能的阿斯塔特 / 战士衍生生物。只能于你未操控生物时起动, 且仅限你的回合。

- 第一个异能中的 X, 总是会与第二个异能中的 X 分开计算, 就算你是回应第一个异能来起动第二个异能也是如此。

萨满飞盘

{二}{蓝}{红}

生物 ~ 突变体 / 祭师

3/3

飞行

巫法药剂 ~ 每当萨满飞盘对任一牌手造成战斗伤害, 本回合中, 当你施放你的下一个瞬间或法术咒语时, 将它复制。你可以为该复制品选择新的目标。

- 如果萨满飞盘在同一回合中多次对任一牌手造成战斗伤害 (也许是因为它获得了连击异能), 则当你本回合中施放你的下一个瞬间或法术咒语时, 萨满飞盘的延迟触发式异能也会触发同样次数。
-

塞弗丽娜·雷恩政委

{一}{白}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 士兵

2/2

前线领导 ~ 每当塞弗丽娜·雷恩政委攻击时，每位对手各失去 X 点生命，X 为其他进行攻击的生物数量。

就地处决 ~ {二}，牺牲另一个生物：你获得 2 点生命且抓一张牌。

- 在双头巨人和多位牌手可以同时攻击的玩法中，塞弗丽娜·雷恩政委的触发式异能会将所有进行攻击的生物都计算在内，包括由其他牌手操控者。
-

三枪侠吉尔森·史塔恩

{一}{蓝}{红}

传奇生物 ~ 泰伦虫族 / 人类

3/2

守护{二}（每当此生物成为由对手操控之咒语或异能的目标时，除非该牌手支付{二}，否则反击之。）

三管自动枪 ~ 每当另一个由你操控的来源对任一永久物或牌手造成正好 1 点伤害时，三枪侠吉尔森·史塔恩对该永久物或牌手造成 2 点伤害。

- 无论该另一个来源是对同一永久物或牌手数次造成正好 1 点伤害，或是对数个永久物和 / 或牌手同时造成正好 1 点伤害，三枪侠吉尔森·史塔恩的最后一个异能都会触发同样次数。
-

色孽探索者

{三}{红}

生物 ~ 恶魔

3/3

敏捷

色孽之诱 ~ 每位对手每次战斗若能以至少一个生物攻击，则须如此作。

- 如果某生物因故不能攻击（例如于其操控者的宣告攻击者步骤开始时处于横置状态，或受到「召唤失调」的影响），则该生物便不用攻击。如果由某牌手操控的生物都不能攻击，则色孽探索者的要求在该次战斗中没有效果。如果要支付费用才能让某生物攻击，则这并不会强迫其操控者必须支付该费用，所以这种情况下，该生物也不至于必须要攻击。
-

色孽先锋

{二}{红}

生物 ~ 恶魔

2/2

色孽基卫 ~ 你施放的恶魔咒语减少{二}来施放。
由你操控的其他恶魔具有敏捷异能。

- 色孽先锋的第一个异能只会减少费用一般法术力的部分。它不能减少费用中有色法术力的部分。
-

沙蟒

{X}{红}{绿}

生物 ~ 泰伦虫族

2/2

贪食 (此生物进战场时上面有 X 个+1/+1 指示物。
如果 X 等于或大于 5, 则当它进战场时抓一张牌。)
地底恐惧 ~ 当沙蟒进战场时, 它与至多一个目标由对手操控的生物互斗。如果本回合中该生物将死去, 则改为将它放逐。

- 只要与沙蟒互斗的生物在当回合中将因任何原因死去, 它就会改为被放逐, 而不是进入坟墓场 ~ 而不是只有因受到与沙蟒互斗的伤害而死去的情况才会被放逐。就算该生物死去时沙蟒已经离开战场, 也是如此。
-

审判官艾森霍恩

{二}{蓝}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 审判官

2/3

你可以于你抓每回合第一张牌时展示之。每当你以此法展示一张瞬间或法术牌时, 派出传奇衍生生物凯鲁贝尔, 其为 4/4 黑色, 具飞行异能的恶魔。
每当审判官艾森霍恩对任一牌手造成战斗伤害时, 探查等量次数。(派出一个线索衍生物。它是具有
「{二}, 牺牲此神器: 抓一张牌」的神器。)

- 请务必在将你每回合抓的第一张牌混入其他手牌前展示之 (或选择不展示)。于你抓起该牌时便能检视之, 而后才需决定是否要展示该牌。
- 如果你不希望派出凯鲁贝尔衍生物, 便不必展示所抓的牌。
- 如果你以此法展示牌, 则直到审判官艾森霍恩的触发式异能完成结算之前, 都需一直展示该牌。
- 如果瞬间或法术牌是你于某回合抓的第一张牌, 则就算当前不是你的回合, 你也能以此法展示该牌并派出衍生物。

- 抓多张牌始终视为一连串地抓单张牌。举例来说，如果你在回合中尚未抓任何牌，而释放了一个让你抓三张牌的咒语，你会逐一抓起这三张牌。只有以此法抓到的第一张牌，才可以利用审判官艾森霍恩的异能展示。
- 如果某效应将牌置于你手上，但其叙述中并未出现「抓」这个字眼，则该牌不算你抓的牌。
- 如果在审判官艾森霍恩的触发式异能结算之前，所展示的牌已离开你的手牌，则你仍会派出凯鲁贝尔衍生物。

审判庭玫瑰结

{二}

神器 ~ 武具

审判庭官员 ~ 每当佩带此武具的生物攻击时，派出一个 2/2 白色，具警戒异能的阿斯塔特 / 战士衍生生物，且正进行攻击。然后进行攻击的生物获得威慑异能直到回合结束。

佩带{三} ({三}: 贴附在目标由你操控的生物上。只能于法术时机佩带。)

- 对该触发式异能而言，你将此衍生物放进战场时，要宣告它所攻击的牌手或鹏洛客。它攻击的对象可以与佩带此武具的生物不一样。
- 虽然这些衍生物是以正进行攻击的状态进入战场，但它们从未被宣告为进行攻击的生物。注记于「每当一个生物攻击时」触发的异能不会触发。

生物噬变师

{一}{绿}

生物 ~ 人类 / 泰伦虫族 / 法师

1/3

基因增强 ~ {横置}: 加一点任意颜色的法术力。如果该法术力用来施放生物咒语，则该生物进战场时上面额外有一个+1/+1 指示物。

- 如果生物噬变师的异能产生了多于一点法术力（也许是因为受到类似于魔力映像之类异能的影响），则每个以这份法术力施放的生物进战场时上面都额外会有一个+1/+1 指示物。如果你将这份法术力全部用在同一个生物上，则该生物进战场时上面会额外有等量的+1/+1 指示物。

生物质转化

{二}{黑}{黑}

结界

由你操控的生物额外具有神器此类别。由你操控的生物咒语和由你拥有且不在战场上的生物牌也是如此。每当你施放神器咒语时，你失去 1 点生命并派出一个 2/2 黑色太空死灵 / 战士衍生神器生物。

- 对于将影响神器如何进战场之替代性效应而言，会先是由生物质转化的效应生效，然后才轮到前述替代性效应生效。举例来说，如果你操控生物质转化，且有效应注明「神器须横置进战场」，则由你操控的生物会是横置进战场。

数如繁军

{X}{黑}{黑}{黑}{黑}

法术

派出 X 个已横置的 2/2 黑色太空死灵 / 战士衍生神器生物，然后你获得若干生命，其数量等同于由你操控的神器数量。放逐数如繁军。

你可以从你的坟墓场中施放数如繁军。

- 你在利用数如繁军最后一个异能赋予之许可来从你坟墓场中施放它时，仍须如常支付其费用并遵循所有正常使用时机限制。

肆虐者骑士

{四}{红}

神器生物 ~ 骑士

6/5

践踏

发狂愤怒 ~ 在你回合的战斗开始时，随机选择一位对手。肆虐者骑士本次战斗若能攻击该牌手，则须如此作。

当肆虐者骑士死去时，它向随机选择的目标对手造成 4 点伤害。

- 如果肆虐者骑士受多个攻击要求影响（通常是由于它已被煽惑），则你必须在不违反任何限制下（例如注明它「不能攻击」这类），尽量满足可能生效之要求。举例来说，如果随机选中的那位牌手此前也煽惑了肆虐者骑士，则虽然肆虐者骑士仍必须攻击，但它此时能够攻击任何牌手。

他们无所畏惧

{一}{白}

瞬间

选择一种生物类别。直到回合结束，由你操控的该类别生物得 +1/+0 且获得不灭异能。

- 选择生物类别时，你必须选择现有的生物类别，例如吸血鬼或骑士。你不能选择多种生物类别，例如「吸血鬼 / 骑士」。你不能选择牌张类别（如神器）；也不能选择不是生物类别的副类别（如杰斯、载具或珍宝）。
-

泰伦王虫

{-}{绿}{蓝}

生物 ~ 泰伦虫族

0/4

进化 (每当一个生物在你的操控下进战场时, 若该生物的力量或防御力大于此生物, 则在后者上放置一个 +1/+1 指示物。)

节点头生物 ~ 由你操控的其他生物具有进化异能。

- 对进化异能而言, 在对两个生物进行比较时, 始终是用力量与力量、防御力与防御力进行对比。
 - 每当一个生物在你的操控下进战场时, 将该生物的力量及防御力与具进化异能之生物的力量及防御力分别进行比较。如果这两者的比较结果均不存在新生物的数值较大的情况, 则进化异能根本不会触发。
 - 如果进化异能触发, 则会在该异能试图结算时再次进行数值比较。如果此时不存在新生物力量或防御力之一数值较大的情况, 则此异能不会生效。如果新进战场的生物在进化异能试图结算之前便已离开战场, 则利用其最后已知的力量和防御力来进行数值比较。
 - 如果某生物进战场时上面有 +1/+1 指示物, 则在判断进化异能是否会触发时, 须将该些指示物考虑在内。举例来说, 一个进战场时上面有两个 +1/+1 指示物的 1/1 生物, 会触发 2/2、具进化异能之生物的进化异能。
 - 如果多个生物同时进战场, 进化异能可能会多次触发, 但在每个此类异能试图结算的时候, 都会进行一次数值比较。举例来说, 如果你操控一个 2/2、具进化异能的生物, 同时有两个 3/3 生物进入战场, 则进化异能会触发两次。第一个异能将结算并且在具进化异能的生物上放置一个 +1/+1 指示物。当第二个异能试图结算时, 新生物的力量和防御力都不大于具进化异能的生物, 因此该异能不会生效。
 - 同一个生物上的数个进化异能会分别触发, 且与上文所述情形类似, 在每个进化异能试图结算时, 都会单独进行一次数值比较。
 - 于进化异能结算且进行数值比较的时候, 可能出现原本力量数值较大者后来变为防御力数值较大的情况, 反之亦然。在此情况下, 此异能依然能够结算, 你能在具进化异能的生物上放置一个 +1/+1 指示物。举例来说, 如果你操控一个 2/2、具进化异能的生物, 同时有一个 1/3 生物在你的操控下进入战场, 由于后者的防御力较大, 因此进化异能会触发。作为回应, 1/3 生物得 +2/-2。当该进化触发式异能试图结算时, 变成了该生物的力量较大。你将在具进化异能的生物上放置一个 +1/+1 指示物。
-

天堂之战

{三}{黑}{黑}{黑}

结界 ~ 传记

(于此传记进战场时及于你抓牌步骤后, 加一个学问指示物。到 III 后牺牲之。)

I — 你抓三张牌且失去 3 点生命。

II — 磨三张牌。

III — 选择至多三张目标在你坟墓场中的生物牌, 且这些牌的法术力值总和须等于或小于 8。将它们移回战场且上面均有一个死灵外皮指示物。它们额外具有神器此类别。

- 如果你坟墓场中某张牌的费用中包含{X}, 则 X 为零。

瘟疫蜂兵

{三}{黑}

生物 ~ 恶魔

3/3

飞行

腐蝻 ~ 如果某对手将获得生命, 则改为该牌手失去等量的生命。

- 如果有数个替代性效应试图对同一个获得生命事件生效, 则由将获得生命之牌手来决定这些效应的生效顺序。举例来说, 如果操控阿哈玛瑞特的档案库之牌手将获得 3 点生命, 且瘟疫蜂兵在战场上, 则该牌手可以选择让 3 点生命翻倍成为 6 点生命, 然后失去 6 点生命。该牌手也可以让瘟疫蜂兵先生效, 将「获得 3 点生命」变为「失去 3 点生命」。然后阿哈玛瑞特的档案库将不会生效。
- 战场上有数个瘟疫蜂兵, 并不会对获得生命之效应有任何明显影响。只要一个瘟疫蜂兵的效应生效后, 由于不会获得生命, 其他的也就没有机会生效了。

无限者特拉金

{四}{黑}{黑}

传奇神器生物 ~ 太空死灵

4/6

死触

棱镜画廊 ~ 只要无限者特拉金在战场上, 它便具有你坟墓场中每张神器牌的所有起动式异能。

- 无限者特拉金只会获得起动式异能。它不会获得关键字异能 (除非相应的关键字异能本身就是起动式)、触发式异能或静止式异能。
- 起动式异能会包含冒号。通常会写成「[费用]: [效应]。」有些关键字也属于起动式异能; 它们的规则提示中会包含冒号。

- 如果坟墓场中牌上印制之起动式异能提及该牌的名称，则改为将无限者特拉金版本的异能视作其上提及的是无限者特拉金之名称。

星际战士侦察兵

{二}{白}

生物 ~ 阿斯塔特 / 斥候

2/1

先攻, 警戒

隐密地点 ~ 当星际战士侦察兵进战场时，若某对手操控的地比你多，则你可以从你牌库中搜寻一张平原牌，将之横置放进战场，然后洗牌。

- 星际战士侦察兵的触发式异能包含「以『若』开头的子句」，这意味着，该异能在其触发时与结算时这两个时点，都会检查是否有某对手操控的地比你多。如果在任一次检查中未满足此条件，你就不能从你牌库中搜寻平原牌。

血祭血神!

{八}{黑}{黑}{红}

瞬间

本回合中每有一个生物死去，此咒语便减少{-1}来施放。

弃掉你的手牌，然后抓八张牌。血祭血神! 向每位对手各造成 8 点伤害。放逐血祭血神!

- 其上之减少法术力费用的异能，只会减少该咒语一般法术力费用的部分。就算本回合中有多于八个生物死去，此咒语的费用仍至少会是{黑}{黑}{红}。

血肉苦弱

{二}{白}{蓝}{黑}

结界

当血肉苦弱进战场时，在每个由你操控的生物上各放置一个+1/+1 指示物。

由你操控且其上有+1/+1 指示物的生物额外具有神器此类别。

非神器生物得-1/-1。

- 如果血肉苦弱进战场时，你操控防御力为 1 且上面没有+1/+1 指示物的非神器生物，则血肉苦弱的最后一个异能会令该生物的防御力成为 0 并死去，此时血肉苦弱的第一个异能还来不及在其上放置指示物。
- 对于由你操控、其上没有+1/+1 指示物且已标记等于其防御力减 1 之伤害的非神器生物来说，也是如此。举例来说，如果某牌手操控一个 5/5 生物，该生物当回合稍早时段已受过 4 点伤害，且此时其操控者结算血肉苦弱，则该生物便会死去，此时还来不及在其上放置+1/+1 指示物。

亚空间阴影

{一}{红}{绿}

结界

你每回合中第一个施放的生物咒语减少{二}来施放。
每当任一对手施放其每回合的第一个非生物咒语时，
亚空间阴影对该牌手造成 2 点伤害。

- 亚空间阴影的这两个异能，都会将在它进战场前就已经施放过的咒语考虑在内。举例来说，如果某对手在亚空间阴影进战场前就已经施放过一个非生物咒语，然后在亚空间阴影进战场后又施放了一个非生物咒语，则由于这已经是该牌手本回合施放的第二个非生物咒语，亚空间阴影的第二个异能不会触发。

野心勇士

{三}{红}

生物 ~ 阿斯塔特 / 战士

3/3

威慑

敬从毁灭 ~ 当野心勇士对任一牌手造成战斗伤害时，
将它牺牲。若你如此作，则从你的牌库顶开始展示
牌，直到展示出一张生物牌为止。将该牌放进战场，
其余则洗入你的牌库。如果该生物是恶魔，则它向每
位对手各造成等同于其力量的伤害。

- 如果于野心勇士的触发式异能结算时，你仍操控它，则你必须将它牺牲。你无法选择不牺牲。

医疗修女

{四}{白}{黑}

生物 ~ 人类 / 僧侣

3/2

国教施治 ~ 当医疗修女进战场时，将目标生物牌从你
的坟墓场移回战场。你获得等同于其法术力值的生
命。

- 利用该牌最后在坟墓场中的法术力值，来决定你获得的生命数量。
-

异变漩涡兽
{四}{蓝}{红}
生物~突变体 / 野兽
6/6
践踏

亚空间漩涡~当异变漩涡兽进战场时，你每有一位对手，便掷一枚硬币。你每猜对一掷，便抓一张牌。你每猜错一掷，异变漩涡兽便对该牌手造成 3 点伤害。

- 当你猜错某一掷时，异变漩涡兽只会向为其掷硬币的那位牌手造成 3 点伤害，而不是向每位对手各造成 3 点伤害。

幽灵方舟
{四}
神器~载具
3/3
飞行

维修驳船~每当幽灵方舟成为已搭载时，你坟墓场中的每张神器生物牌均获得破坟{三}直到回合结束。
搭载 2（*横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于 2 的生物：此载具成为神器生物直到回合结束。*）

- 幽灵方舟的触发式异能会让其结算时在你坟墓场中的每张神器生物牌都获得破坟{三}。在该异能结算后才进入你坟墓场的神器生物牌不会具有破坟异能~除非幽灵方舟的异能稍后再度触发。
- 另请参见通则释疑段落中的「复出关键字：破坟」部分。

噪音战士
{四}{红}
生物~阿斯塔特 / 战士
3/2

倾曳（*当你施放此咒语时，从你的牌库顶开始放逐牌，直到放逐一张费用比此咒语低的非地牌为止。你可以施放该牌，且不需支付其法术力费用。将所放逐的牌以随机顺序置于你的牌库底。*）

音波爆击枪~当噪音战士进战场时，它对任意一个目标造成伤害，其数量等同于你本回合中施放过的咒语数量。

- 由于你以倾曳异能施放的咒语会比噪音战士先一步结算，因此当噪音战士的进战场异能结算时，该异能会将前述咒语计算在你本回合中施放过的咒语数量内。
-

占星师露西娅·凯恩

{一}{绿}{蓝}{红}

传奇生物 ~ 人类 / 泰伦虫族 / 魔法师

1/1

精神领袖~ 在你回合的战斗开始时，在目标生物上放置一个+1/+1 指示物。

灵能刺激~ {横置}: 加{无}{无}。本回合中，当你下一次施放法术力费用中包含{X}的咒语或起动手起动手费用中包含{X}的异能时，复制该咒语或异能。你可以为该复制品选择新的目标。（永久物咒语的复制品会成为衍生物。）

- 如果某咒语是在额外费用的部分包含{X}，则其不会受到占星师露西娅·凯恩的影响。{X}必须在咒语的法术力费用中。
- 如果某咒语或异能的费用中含有「X」此字样，但不包含{X}此法术力符号，则该咒语或异能不会被复制。
- 起动手异能会包含冒号。通常会写成「[费用]: [效应]。」有些关键字异能也属于起动手异能；它们的规则提示中会包含冒号。要求牌手支付{X}的触发式异能（以「当~」、「每当~」或「在~时」为开头）不会被复制。
- 占星师露西娅·凯恩的异能会复制任何法术力费用（或起动手费用中）包含{X}的咒语（或起动手异能），而非仅限于具有目标者。
- 即使不将该法术力异能产生之{无}{无}用在下一个费用中包含{X}的咒语或异能上，也会将之复制。就算是这份法术力用在了其他东西上，或是根本没用来支付任何费用，也仍会复制前述咒语或异能。
- 就算使得延迟触发式异能触发之咒语或异能在该延迟触发式异能结算前就已被反击，也仍能产生对应的复制品。该复制品将会比原版咒语先一步结算。
- 该复制品的目标将与原版咒语或异能相同，除非你选择新的目标。你可以改变任意数量的目标，不论全部改变或部分改变都行。如果该咒语是具有目标的永久物咒语（例如灵气），你也可以为该咒语选择一个新的目标。新的目标必须合法。对其中任一目标而言，如果你无法为其选择一个新的合法目标，则它会保持原样而不改变（即使现在的目标并不合法）。
- 该复制品是在堆叠上产生，所以它并不是被「施放」或被「起动手」的。注记于「当牌手施放咒语或起动手异能时」触发的异能，不会因产生复制品而触发。
- 该复制品会比原版咒语或异能先一步结算。
- 如果所复制的咒语或异能具有模式（也就是说，它注记着「选择一项~」或类似者），则复制品的模式会与原版咒语相同。你不能选择其他的模式。
- 复制品的X数值与原版相同。
- 你不能选择支付该咒语复制品的任何额外费用。不过，会基于替原版咒语所支付的任何额外费用而产生的效应都会被复制，就好像每个复制品都支付过同样的费用一样。
- 如果该咒语或异能于放到堆叠上时一并决定了其伤害的分配方式，则你无法更改这一分配方式，但你依旧能更改将受到伤害的目标。对于分配指示物的咒语或异能来说也是一样。

- 任何当该咒语或异能结算时才作出的选择，在它被复制时还没有作出。当复制品逐一结算时，将会分别决定这些选择。
- 如果复制的是永久物咒语，则会在咒语结算时将该咒语的复制品作为衍生物放进战场，而不是直接将咒语复制品放进战场。用于规范永久物咒语成为永久物的这部分规则，也适用于咒语的复制品成为衍生物的情形。
- 结算咒语之复制品时其所成的衍生物，并不算是有牌手「派出」。

战旗执行官

{三}{白}

生物~禁军 / 战士

3/4

闪现

警戒

帝王之盾~ 由你操控的指挥官具有反一切保护异能。

- 「反一切保护」意指：所有由你操控的指挥官不能成为任何咒语或异能的目标，不能被阻挡，不能被任何东西贴附，且会防止将对其造成的所有伤害。不过它们仍受到其他方式的影响（举例来说，像是死如其名的效应）。

支配聚合

{三}

神器

王朝指挥节点~ 只要你操控你的指挥官，你坟墓场中牌的起动式异能便减少{二}来起动。此效应无法将该异能之起动费用中的法术力减少到少于一点法术力。

易位程序~ {三}, {横置}: 磨三张牌。

- 除非你已经能够起动坟墓场中牌的异能，否则支配聚合本身不会让你来起动。

指挥员

{一}{绿}

生物~人类 / 泰伦虫族 / 参谋

2/2

策略协调员~ 由你操控的基本地具有「{横置}: 加{无}{无}。此法术力只能用来支付包含{X}的费用。」

- 「包含{X}的费用」可以是咒语的总费用、起动式异能的费用、执行特殊动作的费用，或是咒语或异能结算过程中要求你支付的费用（例如睥睨）。咒语的总费用则包括其法术力费用（印制在牌张右上角者）或其替代性费用（例如返照），再加上其所有额外费用（例如增幅）。但凡你可以在上面消耗法术力的东西，就是费用。如果该费用中包括{X}此符号，你便可以指挥员赋予之异能产生的法术力用在该费用上。

- 对于包含{X}的费用而言，你可以将指挥员赋予之异能产生的法术力用在该费用的任何部分上。并未限制你只能将这份法术力用于支付{X}。
- 对于这类费用而言，就算你将 X 选作 0，或是该牌明确要求只能为 X 支付有色法术力，你也仍能将指挥员赋予之异能产生的法术力用在该费用上（虽然在后者的情况，你就必须将{无}{无}用在此费用中的其他部分上）。
- 你不一定要将这两点法术力都用在同一个费用上。

智控数据技师
 {一}{蓝}{黑}
 神器生物 ~ 人类 / 神器师
 0/1
 反机器人保护
战地重编 ~ {蓝}, {横置}: 目标牌手抓一张牌。另一位目标牌手派出一个 4/4 无色机器人衍生神器生物，且具有「此生物不能进行阻挡。」

- 当智控数据技师的启动式异能进入堆叠上时，就须一并决定两个目标。特别一提，这意味着，如果你指定自己为目标来抓牌，则在选择要让谁来得到机器人时，你还看不到抓上来的牌是什么。

智库编修长
 {二}{白}{蓝}
 生物 ~ 阿斯塔特 / 法师
 3/4
时光帷幕 ~ 每当智库编修长攻击时，你可以从你手上施放一个法术力值等于或小于 X 的咒语，且不需支付其法术力费用，X 为进行攻击的生物数量。

- 在双头巨人和多位牌手可以同时攻击的玩法中，智库编修长的触发式异能会将所有进行攻击的生物都计算在内，包括由其他牌手操控者。

族群之主
 {X}{三}{绿}
 生物 ~ 泰伦虫族
 3/3
贪食 (此生物进战场时上面有 X 个+1/+1 指示物。如果 X 等于或大于 5，则当它进战场时抓一张牌。)
心灵感应 ~ 当族群之主进战场时，将 X 个+1/+1 指示物分配给任意数量目标由你操控的其他生物。

- 你于族群之主的触发式异能进堆叠时，便一并为它选择目标数量，且同时决定指示物的分配方式。每个目标至少要分配一个指示物。

- 如果于族群之主的触发式异能试图结算时，其部分生物已经是不合法目标，则原本的指示物分配方式依然适用，只是原本要放在现已成为不合法目标上的指示物会就此消失。这些指示物不会改为放在合法目标上。

©2022 Wizards of the Coast LLC 威世智，万智牌，对应上述名称的标志，Magic，以及 WUBRGCT 的符号，不论在美国或其他国家中，均为威世智公司的财产。美国专利字号 RE 37,957。

© Copyright Games Workshop Limited 2022.GW, Games Workshop, Space Marine, 星际战士, Necron, 太空死灵, Tyranid, 泰伦虫族, 40K, Warhammer, Warhammer 40,000, 「Aquila」双头鹰标志, 「双翼战锤」Warhammer 标志, 以及所有相关标志, 插画, 图像, 名称, 生物, 种族, 载具, 地点, 武器, 角色与其肖像, 均为®或 TM 和 / 或© Games Workshop Limited, 权利归其在全世界以不同方式注册。本产品已获授权运用。所有权利均由其各自拥有者保留。