

Warhammer 40,000 指揮官發佈釋疑

編纂：Jess Dunks

此文件最近更新日期：2022 年 8 月 15 日

本「發佈釋疑」文章當中含有與 *魔法風雲會* 新系列發佈相關之資訊，同時集合該系列牌張中所有釐清與判定。隨著新機制與互動的不斷增加，新的牌張不免會讓玩家用錯誤的觀念來解讀，或是混淆其用法；此文之目的就在於釐清這些常見問題，讓玩家能盡情享受新牌的樂趣。隨著新系列發售，*魔法風雲會* 的規則更新有可能讓本文的資訊變得過時。請至 Magic.Wizards.com/Rules 來瞭解最新的規則。

「通則釋疑」段落內含牌張允用範圍資訊，並解釋本系列中的機制與概念。

「單卡解惑」段落則為玩家解答本系列牌最重要，最常見，以及最易混淆的疑問。「單卡解惑」段落將為您列出完整的規則敘述。惟因篇幅所限，僅列舉本系列部分的牌。

通則釋疑

牌張允用範圍

對於 *Warhammer 40,000 指揮官* 產品中的牌張：其上印製之系列代碼為 40K、編號為 1-176 的牌張可在以下賽制中使用：指揮官、薪傳和特選。其上印製之系列代碼為 40K、編號為 181-317 和 322 的是重印牌，只能用於該牌原本允用的賽制。

請至 Magic.Wizards.com/Formats 查詢各種賽制可用牌張系列與禁用牌的完整列表。

請至 Magic.Wizards.com/Commander 查詢有關指揮官玩法的詳情。

請至 Locator.Wizards.com 查詢你附近的活動或販售店。

新關鍵字異能：貪食

貪食是見於魔法力費用中含有{X}之部分牌張上的新關鍵字異能。「貪食」意指「此永久物進戰場時上面有 X 個+1/+1 指示物」與「當此永久物進戰場時，若 X 等於或大於 5，則抽一張牌。」

腦蟲

{X}{藍}{紅}

生物~泰倫蟲族

0/0

貪食 (此生物進戰場時上面有 X 個+1/+1 指示物。

如果 X 等於或大於 5，則當它進戰場時抽一張牌。)

飛行，守護{二}

亞空間爆裂~當腦蟲進戰場時，它對任意一個目標造成 X 點傷害。

「貪食」通則：

- 具貪食異能的生物是於它進戰場時，上面就有相應數量的指示物。它不是先進戰場，然後才得到指示物。對於關心是否有具特定力量或防禦力之生物進戰場的異能而言，這類異能在檢查其是否應觸發時，就已經看到生物上的指示物。
- 檢查 X 是否等於或大於 5 的這部分異能，關心的是施放咒語時為 X 決定的數值，而此數字可能會與該生物進戰場時上面實際帶有的指示物數量有出入（特別是涉及替代式效應時，尤為如此）。對於該生物具有之其他提及 X，且於該生物進戰場時觸發的異能，也是如此。
- 如果有另一個永久物是作為某個具貪食之生物的複製品來進戰場，則它進戰場時不會因貪食異能得到任何指示物。
- 如果有效應複製了某個具貪食異能的永久物咒語，則所成之複製品的 X 數值會與原版咒語相同，且該咒語所成之永久物進戰場時上面也會有 X 個指示物。

新關鍵字異能：小隊

小隊此異能會讓生物自備援軍登場。當你施放具小隊異能的咒語時，你可以支付其小隊費用任意次數。當該生物進戰場時，便會觸發一個異能來派出若干為該生物複製品的衍生物，其數量等於你支付小隊費用的次數。

深孽苦修者

{二}{黑}

生物～人類

3/1

小隊{二} (你可以支付{二}任意次數，以作為施放此咒語的額外費用。當此生物進戰場時，派出等量為其複製品的衍生物。)

深孽苦修者不能進行阻擋。

堅忍者～支付 3 點生命：深孽苦修者獲得不滅異能

直到回合結束。

- 你支付小隊費用的次數不受限制。你每支付過一次小隊費用，便會得到一個為該永久物複製品的衍生物。
- 如果原版咒語在結算前就已被反擊或因故被移出堆疊，則該異能不會觸發，也不會因此派出衍生物。
- 如果某生物進到戰場後因故不具有小隊異能，則該異能不會觸發，就算你已支付一次或多次小隊費用也是如此。

復出關鍵字異能：奇跡

奇跡此復出機制，讓你每回合第一張就抽到具奇跡異能的牌時，能夠以較低廉的費用來施放之。於你抽每回合中你的第一張牌時，若該牌具有奇跡異能，則你可以展示之。當你如此作時，便會有個觸發式異能進入堆疊，待該異能結算時，你便能以該牌的奇跡費用來施放之。

贖罪修女

{三}{白}{黑}

生物～人類 / 戰士

5/1

殉難～當贖罪修女死去時，你獲得 2 點生命且抽兩張牌。

奇跡{白}{黑} (當你抽此牌時，如果它是你於本回合抽的第一張牌，你可以支付其奇跡費用來施放它。)

- 請務必在將具有奇跡異能的牌混入其他手牌前展示之。

- 如果具有奇跡異能的牌是你於某回合抽的第一張牌，則就算當前不是你的回合，你也能展示並施放該牌。
- 抽多張牌始終視為一連串地抽單張牌。舉例來說，如果你在回合中尚未抽任何牌，而施放了一個讓你抽三張牌的咒語，你會逐一抽起這三張牌。只有以此法抽到的第一張牌，才可以利用該牌的奇跡異能展示並施放。
- 如果某效應將牌置於你手上，但其敘述中並未出現「抽」這個字眼，則該牌不算你抽的牌。
- 如果你不希望在抽到具有奇跡異能的牌時馬上施放，便不必展示它。
- 你只有於奇跡觸發式異能結算時，才可以支付其奇跡費用來施放該牌。如果當時你不想施放（或無法施放，可能是由於沒有可用的合法目標），你便無法在稍後時段藉由支付該牌的奇跡費用來施放它。
- 你是在觸發式異能結算的時候施放具有奇跡異能的牌。不會受到牌張類別的使用時機規則限制。
- 奇跡屬於施放具奇跡異能之咒語的替代性費用。你不能將此費用與其他替代性費用（例如施放咒語「且不用支付其魔法力費用」）組合支付。
- 要計算咒語的總費用，先從要支付的魔法力費用或替代性費用開始（例如奇跡費用），加上費用增加的數量，然後再減去費用減少的數量。無論施放咒語的總費用為何，該咒語的魔法力值都不會改變。
- 如果該具奇跡異能的牌在觸發式異能結算前就已離開你的手牌，則你將無法利用該牌的奇跡異能來施放它。
- 無論你是否要利用奇跡異能，你依然是抽了這張牌。舉例來說，任何註記著在「每當你抽一張牌時」觸發的異能都將會觸發。如果你並未利用該牌的奇跡異能來施放它，此牌會留在你手上。

復出關鍵字異能：破壞

破壞此復出異能讓生物牌有機會重回戰場。如果你支付了墳墓場中某張牌的破壞費用，則你便將該永久物在你的操控下移回戰場，且它獲得敏捷異能。在下一個結束步驟開始時，便會觸發一個異能來將它放逐。如果它將離開戰場並前往放逐區以外的其他區域，則改為將它放逐。

巫印毀滅者

{四}{黑}{黑}

神器生物 ~ 太空死靈

6/6

多重威脅抹消炮 ~ 巫印毀滅者只能被六個或更多生物阻擋。

破壞{四}{黑}{黑} ({四}{黑}{黑}) : 將此牌從你的墳墓場移回戰場。它獲得敏捷異能。在下一個結束步驟開始時，或若它將離開戰場，將它放逐。只能於巫術時機破壞。)

- 如果你起動了某牌的破壞異能，但在此異能結算前，它便被移出你的墳墓場，則破壞異能依舊會結算但不會生效。
- 起動永久物牌上的破壞異能，與「將它當作咒語來施放」是兩回事。放入堆疊的是其破壞異能，而不是這張牌。與起動式異能互動的咒語或異能（例如阻抑）會與破壞異能產生互動，但與咒語互動的咒語或異能（例如取消）則不會。
- 如果以破壞異能返回戰場的永久物將因任何理由離開戰場，則它會改為被放逐 ~ 除非使其離開戰場的咒語或異能實際是要把它放逐。在這情況下，該咒語或異能會成功放逐該生物。如果該咒語或異能會在稍後又將該牌移回到戰場，則它回到戰場時會是個全新的物件，與先前的存在狀況並無關聯。破壞效應不再對它生效。
- 在結束步驟開始時，以破壞方式返回戰場的永久物會被放逐。這屬於延遲觸發式異能，能反擊觸發式異能的效應都能反擊之。如果此延遲觸發式異能被反擊，則該永久物將留在戰場上，且該異能不會再次觸發。不過，如果該永久物離開戰場，破壞的替代性效應依舊會放逐該永久物。
- 破壞會將敏捷異能賦予移回戰場的永久物。然而，它並未將這兩個「放逐」異能賦予該永久物。如果令該生物失去其所有異能，則在結束步驟開始時，它依然會被放逐，且在此情況下，若該生物將要離開戰場，則仍會改為將之放逐。

復出關鍵字異能：傾曳

具傾曳異能的咒語裡能量滿溢，你施放它們的時候不知道會發生什麼。唯一可以確定的是，你只付一個咒語的費用，就能得到兩個咒語的效果，一舉兩得！

奸奇先鋒

{四}{藍}

3/3

飛行

傾曳 (當你施放此咒語時，從你的牌庫頂開始放逐牌，直到放逐一張費用比此咒語低的非地牌為止。你可以施放該牌，且不需支付其魔法力費用。將所放逐的牌以隨機順序置於你牌庫底。)

- 咒語的魔法力值是僅根據它的魔法力費用來確定。忽略所有替代性費用、額外費用以及費用增加和費用減少的效應。
- 傾曳異能是在「當你施放咒語」時觸發，這意味著它會比該咒語先一步結算。如果你最後決定施放所放逐的牌，它會進入堆疊並位於該具傾曳異能的咒語之上。
- 傾曳異能結算時，你必須放逐牌張。要不要施放你最後一張放逐的牌，才是此異能中你唯一可以作選擇的部分。
- 如果原本具傾曳異能的咒語被反擊，傾曳異能仍會正常結算。
- 你是以牌面朝上的方式放逐牌張。所有玩家都可以看到它們。
- 如果你以「不需支付其魔法力費用」的方式來施放牌，就無法選擇支付替代性費用來施放之。不過，你能夠支付額外費用。如果此牌含有任何強制性的額外費用，則你必須支付之，才能施放此牌。
- 如果該牌的魔法力費用中包含{X}，則你在以「不需支付其魔法力費用」的方式施放它時必須將 X 的值選為 0。
- 傾曳異能在 2021 年時有過規則更新。現在你在放逐牌時，需要放逐一張同時滿足以下兩個條件的非地牌才會停止放逐：(1) 該牌的魔法力值比具傾曳的咒語小；以及 (2) 由此施放的咒語之魔法力值也比具傾曳的咒語小。此前，如果出現牌張的魔法力值與由此施放之咒語的魔法力值不同的情形 (例如某些模式雙面牌，或是有歷險的牌)，就算該咒語的魔法力值比所放逐的牌要大，你也可以施放之。
- 本系列中有兩張新牌，會讓你施放的下一個咒語獲得傾曳異能。這意味著，你施放的下一個咒語會在你將它放進堆疊以開始施放時獲得傾曳異能，且該傾曳異能會在你完成施放該咒語時觸發。

Warhammer 40,000 指揮官單卡解惑

(以下按照中文排名注音順序排列)

背叛者卡恩

{三}{紅}

傳奇生物 ~ 阿斯塔特 / 狂戰士

5/1

狂戰士 ~ 背叛者卡恩每次戰鬥若能攻擊或阻擋，則須如此作。

腐敗符文 ~ 當你失去背叛者卡恩的操控權時，抽兩張牌。

背叛者 ~ 如果背叛者卡恩將受到傷害，則防止該傷害，且你選擇一位對手來讓他獲得背叛者卡恩的操控權。

- 當背叛者卡恩離開戰場或其他玩家因故獲得其操控權，都算你失去背叛者卡恩的操控權。
- 「讓一位對手獲得其操控權」此事也屬於該替代性效應的一部分，且會立即發生，即便你還在結算某咒語或異能造成傷害後的其他敘述時也是如此。
- 另一方面，「腐敗符文」異能屬於觸發式異能，要等到試圖造成傷害之咒語或異能完成結算之後，才會進入堆疊。
- 在有些情況下，某個單一咒語或異能會在其結算過程中對此生物造成數次傷害。若真是如此，則每次造成傷害時，都會有一位新玩家來獲得其操控權，且其第二個異能也會觸發相應次數，每個觸發都由其當時操控卡恩的玩家來操控。在造成傷害之咒語或異能完成結算後，所有這些異能都會依照各玩家的回合次序來進入堆疊 ~ 主動玩家（或者是依照回合次序下一位輪到的玩家，若此事不涉及主動玩家的話）的觸發會最先進入堆疊。通常來說，抽牌的次序會與改變交換權之效應發生的次序不同。

不朽者盧修斯

{三}{黑}{紅}

傳奇生物 ~ 阿斯塔特 / 戰士

5/3

敏捷

哀號之魂盔甲 ~ 當不朽者盧修斯死去時，將它放逐並選擇目標由對手操控的生物。當該生物離開戰場時，將不朽者盧修斯在其擁有者的操控下從放逐區移回戰場。

- 如果該目標生物在不朽者盧修斯的異能結算前就已離開戰場，則盧修斯會留在你的墳墓場中，既不會被放逐，也不會返回戰場。

無限者特拉金

{四}{黑}{黑}

傳奇神器生物 ~ 太空死靈

4/6

死觸

稜鏡畫廊 ~ 只要無限者特拉金在戰場上，它便具有你墳墓場中每張神器牌的所有起動式異能。

- 無限者特拉金只會獲得起動式異能。它不會獲得關鍵字異能（除非相應的關鍵字異能本身就是起動式）、觸發式異能或靜止式異能。
- 起動式異能會包含冒號。通常會寫成「[費用]:[效應]」。有些關鍵字也屬於起動式異能；它們的規則提示中會包含冒號。
- 如果墳墓場中牌上印製之起動式異能提及該牌的名稱，則改為將無限者特拉金版本的異能視作其上提及的是無限者特拉金之名稱。

墓穴技師

{三}{黑}

神器生物 ~ 太空死靈 / 魔法師

3/3

{一}{黑}，{橫置}：選擇另一個目標由你操控的神器生物。本回合中，當該生物死去時，將它在你的操控下橫置移回戰場。

- 墓穴技師的起動式異能做的事情，就是產生一個延遲觸發式異能。如果該目標神器生物本回合中未進入墳墓場，則此異能就不會觸發。如果該目標神器生物本回合進入墳墓場，則此異能就跟其他觸發式異能一樣，會如常觸發。
-

墓穴聖甲蟲群

{四}

神器生物 ~ 昆蟲

1/1

飛行

啃食巨顎 ~ 當墓穴聖甲蟲群進戰場時，放逐目標玩家的墳墓場。每以此法放逐一張神器或地牌，便派出一個 1/1 無色，具飛行異能的昆蟲衍生神器生物。

- 如果某張所放逐的牌既是神器牌又是地牌，則你也只會派出一個衍生物，而不是兩個。
-

墓穴幽魂

{三}

神器生物 ~ 鬼魂

2/1

幽魂形態 ~ 墓穴幽魂不能被阻擋。

超維斥候 ~ 當墓穴幽魂對任一玩家造成戰鬥傷害時，你可以支付{三}並犧牲之。若你如此作，則從你牌庫中搜尋至多兩張基本地牌，且均須與由你操控的某個地同名；將它們橫置放進戰場，然後洗牌。

- 墓穴幽魂 Oracle 敘述文字有所更新，以清楚說明所搜尋的兩張地牌彼此間也必須同名。其觸發式異能的敘述現為：「當墓穴幽魂對任一玩家造成戰鬥傷害時，你可以支付{三}並犧牲之。若你如此作，則選擇一個由你操控的地。然後從你的牌庫中搜尋至多兩張基本地牌，且均須與所選之地同名；將它們橫置放進戰場，然後洗牌。」
-

復生之球

{二}

神器 ~ 武具

佩帶此武具的生物具有繫命異能。

每當佩帶此武具的生物死去時，在下一個結束步驟開始時，將該牌在其擁有者的操控下移回戰場。

佩帶{四} ({四} : 貼附在目標由你操控的生物上。只能於巫術時機佩帶。)

- 復生之球的觸發式異能，會產生一個將於下一個結束步驟開始時觸發的延遲觸發式異能。就算彼時復生之球已不在戰場上，該延遲觸發式異能也會觸發。

焚滅銀河

{X}{五}{紅}

巫術

傾曳 (當你施放此咒語時，從你的牌庫頂開始放逐牌，直到放逐一張費用比此咒語低的非地牌為止。你可以施放該牌，且不需支付其魔法力費用。將所放逐的牌以隨機順序置於你牌庫底。)

焚滅銀河對每個並非於本回合進戰場的生物各造成 X 加 2 點傷害。

- 如果你利用傾曳異能施放的是生物咒語，則在焚滅銀河結算時，該咒語所成的生物會算是本回合進戰場者，不會因焚滅銀河之效應而受到傷害。

風暴領主伊摩特克

{二}{黑}{黑}

傳奇神器生物 ~ 太空死靈

3/3

法皇 ~ 每當一張或數張神器牌離開你的墳墓場時，派出兩個 2/2 黑色太空死靈 / 戰士衍生神器生物。

大戰略家 ~ 在你回合的戰鬥開始時，直到回合結束，另一個目標由你操控的神器生物得 +2/+2 且獲得威懾異能。

- 如果有數張神器牌同時離開你的墳墓場，則第一個異能僅觸發一次，你只會派出兩個衍生物。
-

風天使

{三}{白}

生物～人類 / 戰士

3/3

小隊{二} (你可以支付{二}任意次數，以作為施放此咒語的額外費用。當此生物進戰場時，派出等量為其複製品的衍生物。)

飛行，警戒

奇跡{一}{白} (當你抽此牌時，如果它是你於本回合抽的第一張牌，你可以支付其奇跡費用來施放它。)

- 如果你以風天使的奇跡費用來施放它，則你還可以選擇是否要支付一次或數次其小隊費用。
 - 另請參見通則釋疑段落中的「新關鍵字異能：小隊」和「復出關鍵字異能：奇跡」部分。
-

德拉克尼恩

{四}{黑}{紅}

傳奇神器～武具

首殺回聲～當德拉克尼恩進戰場時，放逐至多一個目標生物。

惡魔之劍～佩帶此武具的生物具有威懾異能且得 +X/+0，X 為所放逐之牌的力量。

佩帶{二} ({二}：貼附在目標由你操控的生物上。只能於巫術時機佩帶。)

- 如果所放逐的牌上未印製力量（也許是因為它本身是非生物永久物，只是在戰場時受其他效應影響才成為生物），則 X 為 0。
 - 如果所放逐之牌的力量由特徵定義異能來設定（通常在力量 / 防禦力框中以「*」表示），則該異能在放逐區中也會生效，且需用依此來決定 X 的數值。
 - 如果德拉克尼恩放逐了多張牌（通常是因為有效應將其觸發式異能複製了一次或數次），則 X 為所放逐之牌的力量總和。
-

地獄獸

{三}{黑}{紅}

神器生物 ~ 阿斯塔特 / 無畏艦

5/4

敏捷

棺槨~ 你可以從你的墳墓場中施放地獄獸，但在其他費用外，還須從你的墳墓場放逐另一張生物牌。

- 你在利用地獄獸最後一個異能賦予之許可來從你墳墓場中施放它時，仍須遵循所有正常使用時機限制。通常來說，這意味著你只能於你自己的行動階段中（無論戰鬥前後）且堆疊為空的情況下才能施放。

刀蟲大群

{X}{綠}

生物 ~ 泰倫蟲族

1/1

貪食（此生物進戰場時上面有 X 個 $+1/+1$ 指示物。

如果 X 等於或大於 5，則當它進戰場時抽一張牌。）

無盡蟲群~ 每當一個地在你的操控下進戰場時，你可以支付 {二}{綠}。若你如此作，則將刀蟲大群從你的墳墓場移回你手上。

- 刀蟲大群上的「無盡蟲群」異能，只有在刀蟲大群於地進戰場時在你的墳墓場中才會觸發。
 - 玩家能夠回應該觸發式異能，一旦該異能開始結算，你決定是否要支付 {二}{綠}，任何人就已來不及作任何回應。
 - 每當一個地由於任何原因在你的操控下進戰場時，就會觸發無盡蟲群異能。每當你正常地使用一個地，以及每當有咒語或異能使得你將一個地在你的操控下放進戰場時，它都會觸發。
-

第一次泰倫戰爭

{二}{綠}{藍}{紅}

結界 ~ 傳紀

(於此傳紀進戰場時及於你抽牌步驟後，加一個學問指示物。到 III 後犧牲之。)

I — 你可以將一張生物牌從你手上放進戰場。如果其魔法力費用中包含{X}，則它進戰場時上面有數個 +1/+1 指示物，其數量等同於由你操控的地數量。

II, III — 將目標由你操控之生物上的各種指示物數量加倍。

- 如果你以章節異能 I 放進戰場的牌，會當作另一個永久物的複製品來進入戰場，則該牌就只有在複製另一個魔法力值中包含{X}之永久物的情況下，才會以此法得到 +1/+1 指示物 ~ 與該牌原本的魔法力費用無關。

毒鞭獸

{三}{綠}

生物 ~ 泰倫蟲族

2/4

延勢，死觸

超劇毒瘴 ~ 所有地都具有「{橫置}：加一點任意顏色的魔法力」且失去所有其他異能。

- 如果某永久物具有之異能會令它本身成為地（例如荒野之魂艾莎婭所具有者），則儘管該異能會遭毒鞭獸移除，但前述永久物仍會受到其效應影響。這是因為改變類別的效應，始終會比賦予或移除異能之效應先一步生效。前述永久物仍會具有「{橫置}：加一點任意顏色的魔法力」，並失去所有其他異能。

他們無所畏懼

{一}{白}

瞬間

選擇一種生物類別。直到回合結束，由你操控的該類別生物得 +1/+0 且獲得不滅異能。

- 選擇生物類別時，你必須選擇現有的生物類別，例如吸血鬼或騎士。你不能選擇多種生物類別，例如「吸血鬼 / 騎士」。你不能選擇牌張類別（如神器）；也不能選擇不是生物類別的副類別（如傑斯、載具或珍寶）。

泰倫王蟲

{一}{綠}{藍}

生物 ~ 泰倫蟲族

0/4

進化 (每當一個生物在你的操控下進戰場時，若該生物的力量或防禦力大於此生物，則在後者上放置一個 +1/+1 指示物。)

筋點生物 ~ 由你操控的其他生物具有進化異能。

- 對進化異能而言，在對兩個生物進行比較時，始終是用力量與力量、防禦力與防禦力進行對比。
- 每當一個生物在你的操控下進戰場時，將該生物的力量及防禦力與具進化異能之生物的力量及防禦力分別進行比較。如果這兩者的比較結果均不存在新生物的數值較大的情況，則進化異能根本不會觸發。
- 如果進化異能觸發，則會在該異能試圖結算時再次進行數值比較。如果此時不存在新生物力量或防禦力之一數值較大的情況，則此異能不會生效。如果新進戰場的生物在進化異能試圖結算之前便已離開戰場，則利用其最後已知的力量和防禦力來進行數值比較。
- 如果某生物進戰場時上面有 +1/+1 指示物，則在判斷進化異能是否會觸發時，須將該些指示物考慮在內。舉例來說，一個進戰場時上面有兩個 +1/+1 指示物的 1/1 生物，會觸發 2/2、具進化異能之生物的進化異能。
- 如果多個生物同時進戰場，進化異能可能會多次觸發，但在每個此類異能試圖結算的時候，都會進行一次數值比較。舉例來說，如果你操控一個 2/2、具進化異能的生物，同時有兩個 3/3 生物進入戰場，則進化異能會觸發兩次。第一個異能將結算並且在具進化異能的生物上放置一個 +1/+1 指示物。當第二個異能試圖結算時，新生物的力量和防禦力都不大於具進化異能的生物，因此該異能不會生效。
- 同一個生物上的數個進化異能會分別觸發，且與上文所述情形類似，在每個進化異能試圖結算時，都會單獨進行一次數值比較。
- 於進化異能結算且進行數值比較的時候，可能出現原本力量數值較大變為後來防禦力數值較大的情況，反之亦然。在此情況下，此異能依然能夠結算，你能在具進化異能的生物上放置一個 +1/+1 指示物。舉例來說，如果你操控一個 2/2、具進化異能的生物，同時有一個 1/3 生物在你的操控下

進入戰場，由於後者的防禦力較大，因此進化異能會觸發。作為回應，1/3 生物得+2/-2。當該進化觸發式異能試圖結算時，變成了該生物的力量較大。你將在具進化異能的生物上放置一個+1/+1 指示物。

天堂之戰

{三}{黑}{黑}{黑}

結界 ~ 傳紀

(於此傳紀進戰場時及於你抽牌步驟後，加一個學問指示物。到 III 後犧牲之。)

I — 你抽三張牌且失去 3 點生命。

II — 磨三張牌。

III — 選擇至多三張目標在你墳墓場中的生物牌，且這些牌的魔法力值總和須等於或小於 8。將它們移回戰場且上面均有一個死靈外皮指示物。它們額外具有神器此類別。

- 如果你墳墓場中某張牌的費用中包含{X}，則 X 為零。
-

妮婭·薩伊·穆拉德

{二}{白}{黑}

傳奇生物 ~ 人類 / 浪客

3/3

行商浪人 ~ 每當妮婭·薩伊·穆拉德對任一玩家造成戰鬥傷害時，你可以令該玩家將目標永久物牌從其墳墓場中移回其手上。若你如此作，則該玩家選擇你墳墓場中的一張永久物牌，然後你將該牌在你的操控下放進戰場。

- 你是於將觸發式異能放進堆疊時，就選擇目標在對手墳墓場中的牌。該對手則是於異能結算時，才需要選擇在你墳墓場中的牌。
 - 如果於該異能試圖結算時，在對手墳墓場中的牌就已經是不合法目標，則該異能會被移出堆疊，你對手也不能選擇你墳墓場中的牌張。
-

老獨眼

{五}{綠}

傳奇生物 ~ 泰倫蟲族

6/6

踐踏

由你操控的其他生物具有踐踏異能。

當老獨眼進戰場時，派出一個 5/5 綠色泰倫蟲族衍生生物。

快速治療 ~ 在你戰鬥前的行動階段開始時，你可以棄兩張牌。若你如此作，則將老獨眼從你的墳墓場移回你手上。

- 老獨眼的「快速治療」異能，只有當在你的戰鬥前行動階段開始時，老獨眼就已經在你墳墓場中的情況下才會觸發。
- 你的對手有機會「快速治療」異能進入堆疊後回應，但在「你決定要棄兩張牌」與「老獨眼返回戰場」之間，他們沒有機會來施放咒語或起動異能。

洛克哈斯特重裝毀滅者

{一}{黑}{黑}{黑}

神器生物 ~ 太空死靈

3/2

飛行

冥能滅絕炮 ~ 當洛克哈斯特重裝毀滅者進戰場時，每位玩家各犧牲一個生物。

破墳{五}{黑}{黑}{黑} ({五}{黑}{黑}{黑} : 將此牌從你的墳墓場移回戰場。它獲得敏捷異能。在下一個結束步驟開始時，或若它將離開戰場，將它放逐。只能於巫術時機破墳。)

- 當其觸發式異能結算時，你可以犧牲洛克哈斯特重裝毀滅者本身。如果你並未操控其他生物，則你必須犧牲它。若它是因破墳而回到戰場，則這樣會將之放逐。
 - 於洛克哈斯特重裝毀滅者的觸發式異能結算時，首先由輪到該回合的玩家選擇要犧牲的生物，然後其他玩家按照回合順序依次作出選擇，玩家在作選擇時已知道之前玩家的選擇為何。然後，所有玩家同時犧牲所有生物。
-

旅行者安拉克

{四}{黑}

傳奇神器生物 ~ 太空死靈

4/4

派爾西亞軍團領主 ~ 每當旅行者安拉克攻擊時，你可以從你手上或你墳墓場中施放一個神器咒語，但須支付等同於其魔法力值數量的生命，而不支付其魔法力費用。

- 你只有支付相應數量的生命，才能以此法來施放咒語。你不能支付其通常費用，也不能支付其他替代性費用。你仍然可以支付額外費用，例如增幅費用。如果該咒語有強制的額外費用，則你必須支付之。
- 如果你以此法施放一個魔法力費用中包含{X}的咒語，則你只能將 X 選為 0。

掠奪者級泰坦

{七}

神器 ~ 載具

10/10

虛空盾 ~ 反魔法力值等於或小於 3 保護

加特林爆裂炮 ~ 每當掠奪者級泰坦攻擊時，它向每位對手各造成 5 點傷害。

搭載 4 (橫置任意數量由你操控且力量總和等於或大於 4 的生物：此載具成為神器生物直到回合結束。)

- 當費用中包含 X 的咒語在堆疊上時，會依為 X 所選的數值來計算其魔法力值。舉例來說，如果照亮黑夜 (魔法力費用為{X}{紅}) 的 X 等於或大於 3，則此咒語就能將掠奪者級泰坦選為目標；但如果照亮黑夜的 X 為 2、1 或 0，則它就不能將掠奪者級泰坦選為目標。選為目標，但如果 X 為 2、1 或 0，它就不能被照亮黑夜選為目標。
- 掠奪者級泰坦之保護異能的含義如下：- 掠奪者級泰坦不能被魔法力值等於或小於 3 的生物阻擋。- 掠奪者級泰坦不能被魔法力值等於或小於 3 的靈氣結附。它也不能被魔法力值等於或小于 3 的武具裝備。- 掠奪者級泰坦不能成為魔法力值等於或小於 3 之咒語的目標。它也不能成為魔法力值等於或小于 3 來源之異能的目標。- 掠奪者級泰坦將受到之所有來自魔法力值等於或小於 3 來源的傷害都會被防止。

古墓堡壘

地

古墓堡壘須橫置進戰場。

{橫置}：加{黑}。

{二}{黑}{黑}{黑}，{橫置}，放逐古墓堡壘：磨四張牌，然後將一張生物牌從你的墳墓場移回戰場。只能於巫術時機起動。

- 你移回戰場的生物牌，不一定要是你剛磨掉那些牌其中之一。你可以選擇在你磨牌之前就已經在你墳墓場中的牌。

古墓甦生

{二}{黑}

結界

在你的維持開始時，在古墓甦生上放置兩個亙古指示物，然後磨若干牌，其數量等同於其上的亙古指示物數量。

如果你將抽一張牌但牌庫沒有牌，則改為將一張生物牌從你的墳墓場移回戰場。若你無法如此作，則你輸掉這盤遊戲。

- 如果有效應要求某玩家抽多張牌，則由於這算做多次單獨抽一張牌，因此古墓甦生的第二個異能每次抽牌都會生效（若滿足條件）。

混沌褻瀆者

{三}{黑}{紅}

神器生物 ~ 惡魔 / 組構體

5/4

踐踏

戰鬥加農炮 ~ 當混沌褻瀆者進戰場或死去時對每位對手而言，你選擇一個由該玩家操控的非地永久物。隨機選擇並消滅其中一個。

- 如果你選擇的永久物中，既包括具不滅異能者，也包括不具該異能者，則會從不具不滅異能的永久物中隨機選擇一個來消滅。

混沌異變

{三}{藍}{紅}

瞬間

放逐任意數量的目標生物，且其操控者須各不相同。
對每個以此法放逐的生物而言，其操控者從其牌庫頂
開始展示牌，直到展示出一張生物牌為止，將該牌放
進戰場，然後將其餘的牌以任意順序置於其牌庫底。

- 「目標生物，且其操控者須各不相同」意指所選的目標中，任兩個目標的操控者都不能是同一位玩家。

混血信徒

{二}{紅}

生物～泰倫蟲族 / 人類

2/2

重型切岩器～每當混血信徒攻擊時，消滅至多一個目
標神器。若以此法消滅了神器，則其操控者抽一張
牌。

- 如果該目標神器具有不滅異能，則它不會因此法被消滅，其操控者也不會抽牌。如果該目標被消滅，但進入了墳墓場以外的區域，則其操控者依舊會抽牌。

光耀者斯澤拉斯

{二}{黑}

傳奇神器生物～太空死靈

3/3

靈魂秘密～{橫置}，犧牲另一個生物：加若干{黑}，
其數量等同於所犧牲生物的魔法力值。

- 利用所犧牲之生物最後在戰場上的魔法力值，來決定要加的{黑}數量。
-

紅魔馬格努斯

{三}{藍}{紅}

傳奇生物 ~ 惡魔 / 原體

4/5

飛行

異界之力 ~ 你每操控一個衍生生物，你施放的瞬間與巫術咒語便減少{一}來施放。

馬格努斯之刃 ~ 每當紅魔馬格努斯對任一玩家造成戰鬥傷害時，派出一個 3/3 紅色後裔衍生生物。

- 在你支付施放咒語的費用之前，其總費用便已鎖定。舉例來說，如果你操控三個衍生生物（包括一個你可以犧牲來加{無}者），則於你施放魔法力費用為{四}{紅}之瞬間時，要支付的總費用為{一}{紅}。然後在你支付其費用之前能夠起動魔法力異能的時機中，便可以犧牲該生物。

卡利都司刺客

{四}{藍}{黑}

生物 ~ 人類 / 變形獸 / 殺手

3/3

閃現

多態啡 ~ 你可以使卡利都司刺客當成戰場上任一生物的複製品來橫置進入戰場，但它具有「當此生物進戰場時，消滅至多另一個目標與此生物同名的生物。」

- 卡利都司刺客所複製的，就只有原版生物上所印製的東西而已（除非該生物也複製了其他東西或是個衍生物；後文將詳述），外加所註明的觸發式異能。它不會複製下列狀態：該衍生物是否為橫置，它上面有沒有指示物、結附了靈氣、裝備了武具，或是其他改變了其力量，防禦力，類別，顏色等等的非複製效應。
- 卡利都司刺客因其複製效應而獲得的觸發式異能屬於可複製特徵值，且其他效應可以複製。
- 如果所選擇的生物已經複製了別的東西（舉例來說，所選的生物是另一個卡利都司刺客），則你的卡利都司刺客進戰場時，會是所選的生物已經複製的樣子。
- 如果所選擇的生物是個衍生物，則卡利都司刺客會複製派出該衍生物的效應原本所註明的特徵。卡利都司刺客在此情況下並非衍生物。

- 當卡利都司刺客進戰場時，所複製的生物之任何進戰場異能都會觸發。你需決定這些異能與它因其複製效應而具有之觸發式異能的順序。所選擇的生物上面任何「於[此生物]進戰場時」或「[此生物]進戰場時上面有...」的異能也都生效。
 - 如果卡利都司刺客因故與另一個生物同時進戰場，則卡利都司刺客不能成為該生物的複製品。你只可選擇已在戰場上的生物。
 - 你可以選擇不去複製任何東西。在此情況下，卡利都司刺客進戰場時就是一個 3/3 生物。特別一提，它不會具有「當此生物進戰場時，消滅至多另一個目標與此生物同名的生物」此異能。
-

凱旋之聖凱瑟琳

{四}{白}

生物 ~ 人類 / 戰士

5/5

繫命

聖靈護盾 ~ 當凱旋之聖凱瑟琳死去時，將它和你牌庫頂的六張牌放逐作牌面朝下的一堆。若你如此作，則將該堆洗牌並放回你的牌庫頂。

奇跡{一}{白} (當你抽此牌時，如果它是你於本回合抽的第一張牌，你可以支付其奇跡費用來施放它。)

- 當凱旋之聖凱瑟琳的第一個異能結算時，它會盡可能多地放逐有關牌張。如果你無法全部放逐這些牌 (當你牌庫中的牌張數量不足六張，或於該異能結算時，凱旋之聖凱瑟琳已不在你的墳墓場中)，則你便不能將所放逐的牌洗牌並放回牌庫。它們仍是被牌面朝下地放逐。
-

枯萎手榴彈

{四}{黑}

巫術

消滅目標生物。

所有生物得-3/-3 直到回合結束。

- 如果於枯萎手榴彈試圖結算時，其目標已不合法，則它會被移出堆疊，且沒有生物會得-3/-3。
-

黑暗之主比拉克爾

{三}{藍}{黑}{紅}

傳奇生物 ~ 惡魔 / 貴族

6/5

飛行

混沌親王 ~ 當黑暗之主比拉克爾進戰場時，你抽 X 張牌且失去 X 點生命，X 為由你操控的惡魔數量。

折磨領主 ~ 每當另一個惡魔在你的操控下進戰場時，它對任意一個目標造成傷害，其數量等同於前者的力量。

- 只有於黑暗之主比拉克爾的異能結算時，才會計算由你操控的惡魔數量。如果比拉克爾仍在戰場上，它會把自己算進去。

黑暗使徒

{三}{紅}

生物 ~ 阿斯塔特 / 邪術師

3/3

混沌之賜 ~ {三}，{橫置}：你本回合中施放的下一個非生物咒語具有傾曳異能。（當你施放該咒語時，從你的牌庫頂開始放逐牌，直到放逐一張費用比此咒語低的非地牌為止。你可以施放該牌，且不需支付其魔法力費用。將所放逐的牌以隨機順序置於你牌庫底。）

- 黑暗使徒的起動式異能結算時會產生一個持續性效應，但此效應要等到你本回合中開始施放非生物咒語的時候才會生效。此效應會對該咒語生效，且該效應的時間印記是該咒語進入堆疊時。
 - 如果你在同一個回合中起動了多個黑暗使徒的異能（或是多次起動了同一個黑暗使徒的異能），則你施放的下一個非生物咒語會有相同數量的傾曳異能，且每個都會分別觸發。
 - 另請參見通則釋疑段落中的「復出關鍵字異能：傾曳」部分。
-

活聖人塞萊斯汀

{四}{白}

傳奇生物 ~ 人類 / 戰士

3/4

飛行 · 繫命

癒傷聖淚 ~ 在你的結束步驟開始時，將目標魔法力值等於或小於 X 的生物牌從你的墳墓場移回戰場，X 為你本回合中獲得過的生命數量。

- 塞萊斯汀的觸發式異能只會利用你獲得過的生命總數量來確定 X，不在乎你是否失去過生命。舉例來說，如果你本回合中獲得過 3 點生命，則 X 就為 3，就算你在同一回合中還失去過相同數量的生命也是如此。
- 於觸發式異能進入堆疊時，便需一併決定該目標生物牌。在此時點後再獲得生命，也不會讓你能選擇魔法力值更大的目標。

毀滅大能

{二}{黑}{紅}

結界

在你的維持開始時，隨機選擇一位對手。放逐該玩家的牌庫頂牌。直到回合結束，你可以使用該牌，且你可以將魔法力視同任意顏色的魔法力來支付施放該牌的費用。當你以此法施放咒語時，其擁有者失去等同於其魔法力值的生命。

- 你在利用毀滅大能賦予之許可來施放咒語或使用地時，仍須遵循所有正常使用時機限制。
 - 利用咒語在堆疊上的魔法力值（若咒語已被移出堆疊，則利用它最後在堆疊上時的此數值），來決定會失去多少生命。如果該咒語的費用中包含 {X}，則在確定該咒語的魔法力值時，會將為 X 選擇的數值計算在內。
-

黃金王座

{四}

傳奇神器

神秘維生儀~如果你將輸掉這盤遊戲，則改為放逐黃

金王座且你的總生命成為 1。

一日耗千魂~{橫置}，犧牲一個生物：加三點魔法

力，其顏色組合由你選擇。

- 如果某咒語或異能，會在消滅黃金王座的同時，對你造成足夠的傷害以將你的總生命降到零或更少，則你仍會輸掉這盤遊戲。這是因為，令玩家因為總生命為零或更少而輸掉遊戲之狀態動作，要等到咒語或異能完成結算之後才會執行。彼時，黃金王座已不在戰場上，其替代式效應也就不會生效。
 - 如果有效應註明這盤遊戲你不會輸，則黃金王座的效應不會生效。
 - 只要你將輸掉這盤遊戲時黃金王座在戰場上，其效應就會生效，就算你不是因為總生命為 0 或更少而輸掉遊戲也一樣。如果你原本是會因要抽牌但牌庫無牌可抽而輸掉遊戲，則你的總生命會成為 1，且會到下次再必須抽牌卻依然無牌可抽的情況下才會輸掉遊戲。如果你原本是會因具有十個或更多中毒指示物而輸掉遊戲，則你的總生命會成為 1，但由於你仍有十個或更多中毒指示物，因此你在此之後仍會立刻輸掉這盤遊戲。
 - 如果你認輸，黃金王座的效應不會生效。認輸的玩家會離開遊戲。
 - 要讓你的總生命成為 1，實際發生的事情是你獲得或失去相應數量的生命。舉例來說，當黃金王座的異能生效時，如果你的總生命是-4，它會使你獲得 5 點生命。另一方面，如果當它生效時你的總生命為 20（也許是你試圖抽牌時牌庫沒有牌），則你會失去 19 點生命。而其他會與獲得生命或失去生命互動的牌，都會如此與這個效應產生互動。特別一提，這意味著如果你不能獲得生命，或有其他替代性效應改變了此獲得生命事件，則你之後的生命仍可能會是 0 點或更低，且仍會輸掉這盤遊戲。
 - 如果有效應讓某對手贏得這盤遊戲，則黃金王座的效應不會生效。
 - 在雙頭巨人遊戲中，雖然黃金王座的異能會將隊伍的總生命設為 1，但只有你會獲得或失去生命。
-

基因竊取者族長

{四}{藍}

生物 ~ 泰倫蟲族

4/4

基因竊取者之吻 ~ 每當基因竊取者族長攻擊時，在目標由防禦玩家操控的生物上放置一個感染指示物。
教派之子 ~ 每當一個其上有感染指示物的生物死去時，你派出一個衍生物，此衍生物為該生物的複製品，但它額外具有泰倫蟲族此類別。

- 該衍生物所複製的，是該生物死去前最後在戰場時的樣子，而不是其在墳墓場中的樣子。
- 如果於某個其上有感染指示物的生物死去時，你操控多個基因竊取者族長，則每個基因竊取者族長的異能都會觸發，且你會派出相應數量為死去生物複製品的衍生物。
- 此衍生物只會複製原生物上所印製的東西而已（除非該生物也複製了其他東西；後文將詳述）。它不會複製下列狀態：該生物是否為橫置，它上面有沒有指示物、結附有靈氣、裝備了武具，或是其他改變了其力量、防禦力、類別、顏色等等的非複製效應。
- 如果所複製的生物本身已經複製了別的東西，則該衍生物進戰場時，會是所選的生物複製的樣子。
- 如果所複製之生物的法力費用中包含{X}，則 X 為 0。
- 當此衍生物進戰場時，所複製的生物之任何進戰場異能都會觸發。該生物上面任何「於[此生物]進戰場時」或「[此生物]進戰場時上面有...」的異能也都會生效。

機械巫師

{五}{黑}{黑}

神器生物 ~ 太空死靈 / 魔法師

5/1

當機械巫師進戰場時，磨三張牌，然後將任意數量的神器生物牌從你墳墓場移回戰場，且這些牌魔法力值總和須等於或小於 6。

- 你所選擇的神器生物牌，不一定要是你剛磨掉的那些。你可以選擇在你磨牌之前就已經在你墳墓場中的牌。
 - 如果你墳墓場中某張牌的魔法力費用中包含{X}，則 X 為零。
-

掘蟒王蟲

{二}{綠}{藍}

生物 ~ 泰倫蟲族

4/4

地底突襲 ~ 每當掘蟒王蟲攻擊時，在其上放置一個 +1/+1 指示物，並在至多另一個目標進行攻擊的生物上放置一個 +1/+1 指示物。該生物本回合不能被阻擋。

- 「該生物」指稱的是那另一個被指定為目標之進行攻擊的生物。此詞並不會指稱掘蟒王蟲，就算你未選擇目標也是如此。

雀躍樂手

{三}{黑}

生物 ~ 惡魔

3/3

逗趣腸管 ~ {二}，{橫置}，犧牲一個生物：你本回合中施放的下一個生物咒語具有傾曳異能。（當你施放你的下一個生物咒語時，從你的牌庫頂開始放逐牌，直到放逐一張費用比該咒語低的非地牌為止。你可以施放該牌，且不需支付其魔法力費用。將所放逐的牌以隨機順序置於你牌庫底。）

- 雀躍樂手的起動式異能結算時會產生一個持續性效應，但此效應要等到你本回合中開始施放生物咒語的時候才會生效。此效應會對該咒語生效，且該效應的時間印記是該物件進入堆疊時。
 - 如果你在同一個回合中起動了多個雀躍樂手的異能（或是多次起動了同一個雀躍樂手的異能），則你施放的下一個生物咒語會有相同數量的傾曳異能，且每個都會分別觸發。
 - 另請參見通則釋疑段落中的「復出關鍵字異能：傾曳」部分。
-

槍蟲大群

{X}{綠}

生物～泰倫蟲族

0/0

貪食 (此生物進戰場時上面有 X 個+1/+1 指示物。

如果 X 等於或大於 5，則當它進戰場時抽一張牌。)

死亡狂暴～當槍蟲大群死去時，派出若干 1/1 綠色

泰倫蟲族衍生生物，其數量等同於槍蟲大群的力量。

- 利用槍蟲大群最後在戰場時的力量，來決定派出的衍生物數值。
- 另請參見通則釋疑段落中的「新關鍵字異能：貪食」部分。

血祭血神！

{八}{黑}{黑}{紅}

瞬間

本回合中每有一個生物死去，此咒語便減少{一}來施放。

棄掉你的手牌，然後抽八張牌。血祭血神！向每位對手各造成 8 點傷害。放逐血祭血神！

- 其上之減少魔法力費用的異能，只會減少該咒語一般魔法力費用的部分。就算本回合中有多於八個生物死去，此咒語的費用仍至少會是{黑}{黑}{紅}。

血肉苦弱

{二}{白}{藍}{黑}

結界

當血肉苦弱進戰場時，在每個由你操控的生物上各放置一個+1/+1 指示物。

由你操控且其上有+1/+1 指示物的生物額外具有神器此類別。

非神器生物得-1/-1。

- 如果血肉苦弱進戰場時，你操控防禦力為 1 且上面沒有+1/+1 指示物的非神器生物，則血肉苦弱的最後一個異能會令該生物的防禦力成為 0 並死去，此時血肉苦弱的第一個異能還來不及在其上放置指示物。

- 對於由你操控、其上沒有+1/+1 指示物且已標記等於其防禦力減 1 之傷害的非神器生物來說，也是如此。舉例來說，如果某玩家操控一個 5/5 生物，該生物當回合稍早時段已受過 4 點傷害，且此時其操控者結算血肉苦弱，則該生物便會死去，此時還來不及在其上放置+1/+1 指示物。

星際戰士偵察兵

{二}{白}

生物 ~ 阿斯塔特 / 斥候

2/1

先攻 · 警戒

隱密地點 ~ 當星際戰士偵察兵進戰場時，若某對手操控的地比你多，則你可以從你牌庫中搜尋一張平原牌，將之橫置放進戰場，然後洗牌。

- 星際戰士偵察兵的觸發式異能包含「以『若』開頭的子句」，這意味著，該異能在其觸發時與結算時這兩個時點，都會檢查是否有某對手操控的地比你多。如果在任一次檢查中未滿足此條件，你就不能從你牌庫中搜尋平原牌。

支配聚合

{三}

神器

王朝指揮節點 ~ 只要你操控你的指揮官，你墳墓場中牌的起動式異能便減少{二}來起動。此效應無法將該異能之起動費用中的魔法力減少到少於一點魔法力。

易位協定 ~ {三} · {橫置}：磨三張牌。

- 除非你已經能夠起動墳墓場中牌的異能，否則支配聚合本身不會讓你來起動。

指揮員

{一}{綠}

生物 ~ 人類 / 泰倫蟲族 / 參謀

2/2

策略協調員 ~ 由你操控的基本地具有「{橫置}：加{無}{無}」。此魔法力只能用來支付包含{X}的費用。」

- 「包含{X}的費用」可以是咒語的總費用、起動式異能的費用、執行特殊動作的費用，或是咒語或異能結算過程中要求你支付的費用（例如睥睨）。咒語的總費用則包括其魔法力費用（印製在牌張右上角者）或其替代性費用（例如返照），再加上其所有額外費用（例如增幅）。但凡你可以在上面消耗魔法力的東西，就是費用。如果該費用中包括{X}此符號，你便可以將指揮員賦予之異能產生的魔法力用在該費用上。
- 對於包含{X}的費用而言，你可以將指揮員賦予之異能產生的魔法力用在該費用的任何部分上。並未限制你只能將這份魔法力用於支付{X}。
- 對於這類費用而言，就算你將 X 選作 0，或是該牌明確要求只能為 X 支付有色魔法力，你也仍能將指揮員賦予之異能產生的魔法力用在該費用上（雖然在後者的情況，你就必須將{無}{無}用在此費用中的其他部分上）。
- 你不一定要將這兩點魔法力都用在同一個費用上。

智庫編修長

{二}{白}{藍}

生物 ~ 阿斯塔特 / 魔法師

3/4

時光帷幕 ~ 每當智庫編修長攻擊時，你可以從你手上施放一個魔法力值等於或小於 X 的咒語，且不需支付其魔法力費用，X 為進行攻擊的生物數量。

- 在雙頭巨人和多位玩家可以同時攻擊的玩法中，智庫編修長的觸發式異能會將所有進行攻擊的生物都計算在內，包括由其他玩家操控者。

智控數據技師

{一}{藍}{黑}

神器生物 ~ 人類 / 神器師

0/1

反機器人保護

戰地重編 ~ {藍}，{橫置}：目標玩家抽一張牌。另一位目標玩家派出一個 4/4 無色機器人衍生神器生物，且具有「此生物不能進行阻擋。」

- 當智控數據技師的起動式異能進入堆疊上時，就須一併決定兩個目標。特別一提，這意味著，如果你指定自己為目標來抽牌，則在選擇要讓誰來得到機器人時，你還看不到抽上來的牌是什麼。

占星師露西婭·凱恩

{一}{綠}{藍}{紅}

傳奇生物 ~ 人類 / 泰倫蟲族 / 魔法師

1/1

精神領袖 ~ 在你回合的戰鬥開始時，在目標生物上放置一個+1/+1 指示物。

靈能刺激 ~ {橫置}：加{無}{無}。本回合中，當你下一次施放魔法力費用中包含{X}的咒語或起動於起動費用中包含{X}的異能時，複製該咒語或異能。你可以為該複製品選擇新的目標。（永久物咒語的複製品會成為衍生物。）

- 如果某咒語是在額外費用的部分包含{X}，則其不會受到占星師露西婭·凱恩的影響。{X}必須在咒語的魔法力費用中。
- 如果某咒語或異能的費用中含有「X」此字樣，但不包含{X}此魔法力符號，則該咒語或異能不會被複製。
- 起動式異能會包含冒號。通常會寫成「[費用]：[效應]。」有些關鍵字異能也屬於起動式異能；它們的規則提示中會包含冒號。要求玩家支付{X}的觸發式異能（以「當~」、「每當~」或「在~時」為開頭）不會被複製。
- 占星師露西婭·凱恩的異能會複製任何魔法力費用（或起動費用中）包含{X}的咒語（或起動式異能），而非僅限於具有目標者。
- 並非是要將該魔法力異能產生之{無}{無}用在下一個費用中包含{X}的咒語或異能上，才會將之複製。就算是這份魔法力用在了其他東西上，或是根本沒用來支付任何費用，也仍會複製前述咒語或異能。
- 就算使得延遲觸發式異能觸發之咒語或異能在該延遲觸發式異能結算前就已被反擊，也仍能產生對應的複製品。該複製品將會比原版咒語先一步結算。
- 該複製品的目標將與原版咒語或異能相同，除非你選擇新的目標。你可以改變任意數量的目標，不論全部改變或部分改變都行。如果該咒語是具有目標的永久物咒語（例如靈氣），你也可以為該咒語選擇一個新的目標。新的目標必須合法。對其中任一目標而言，如果你無法為其選擇一個新的合法目標，則它會保持原樣而不改變（即使現在的目標並不合法）。
- 該複製品是在堆疊上產生，所以它並不是被「施放」或被「起動」的。註記於「當玩家施放咒語或起動異能時」觸發的異能，不會因產生複製品而觸發。

- 該複製品會比原版咒語或異能先一步結算。
- 如果所複製的咒語或異能具有模式（也就是說，它註記著「選擇一項～」或類似者），則複製品的模式會與原版咒語相同。你不能選擇其他的模式。
- 複製品的 X 數值與原版相同。
- 你不能選擇支付該咒語複製品的任何額外費用。不過，會基於替原版咒語所支付的任何額外費用而產生的效應都會被複製，就好像每個複製品都支付過同樣的費用一樣。
- 如果該咒語或異能於放到堆疊上時一併決定了其傷害的分配方式，則你無法更改這一分配方式，但你依舊能更改將受到傷害的目標。對於分配指示物的咒語或異能來說也是一樣。
- 任何當該咒語或異能結算時才作出的選擇，在它被複製時還沒有作出。當複製品逐一結算時，將會分別決定這些選擇。
- 如果複製的是永久物咒語，則會在咒語結算時將該咒語的複製品作為衍生物放進戰場，而不是直接就將咒語複製品放進戰場。用於規範永久物咒語成為永久物的這部分規則，也適用於咒語的複製品成為衍生物的情形。
- 結算咒語之複製品時其所成的衍生物，並不算是有玩家「派出」。

戰旗執行官

{三}{白}

生物～禁軍 / 戰士

3/4

閃現

警戒

帝皇之盾～由你操控的指揮官具有反一切保護異能。

- 「反一切保護」意指：所有由你操控的指揮官不能成為任何咒語或異能的目標，不能被阻擋，不能被任何東西貼附，且會防止將對其造成的所有傷害。不過它們仍受到其他方式的影響（舉例來說，比如死如其名的效應）。

沙蟒

{X}{紅}{綠}

生物～泰倫蟲族

2/2

貪食 (此生物進戰場時上面有 X 個+1/+1 指示物。

如果 X 等於或大於 5，則當它進戰場時抽一張牌。)

地底恐懼～當沙蟒進戰場時，它與至多一個目標由對手操控的生物互鬥。如果本回合中該生物將死去，則改為將它放逐。

- 只要與沙蟒互鬥的生物在當回合中將因任何原因死去，它就會改為被放逐，而不是進入墳墓場～而不是只有因受到與沙蟒互鬥的傷害而死去的情況才會被放逐。就算該生物死去時沙蟒已經離開戰場，也是如此。

色孽探索者

{三}{紅}

生物～惡魔

3/3

敏捷

色孽之誘～每位對手每次戰鬥若能以至少一個生物攻擊，則須如此作。

- 如果某生物因故不能攻擊 (例如於其操控者的宣告攻擊者步驟開始時處於橫置狀態，或受到「召喚失調」的影響)，則該生物便不用攻擊。如果由某玩家操控的生物都不能攻擊，則色孽探索者的要求在該次戰鬥中沒有效果。如果要支付費用才能讓某生物攻擊，則這並不會強迫其操控者必須支付該費用，所以這種情況下，該生物也不至於必須要攻擊。

色孽先鋒

{二}{紅}

生物～惡魔

2/2

色孽基衛～你施放的惡魔咒語減少{二}來施放。

由你操控的其他惡魔具有敏捷異能。

- 色孽先鋒的第一個異能只會減少費用一般魔法力的部分。它不能減少費用中有色魔法力的部分。

審判庭玫瑰結

{二}

神器 ~ 武具

審判庭官員 ~ 每當佩帶此武具的生物攻擊時，派出一個 2/2 白色，具警戒異能的阿斯塔特 / 戰士衍生物，且正進行攻擊。然後進行攻擊的生物獲得威懾異能直到回合結束。

佩帶{三} ({三} : 貼附在目標由你操控的生物上。只能於巫術時機佩帶。)

- 對該觸發式異能而言，你將此衍生物放進戰場時，要宣告它所攻擊的玩家或鵬洛客。它攻擊的對象可以與佩帶此武具的生物不一樣。
- 雖然這些衍生物是以正進行攻擊的狀態進入戰場，但它們從未被宣告為進行攻擊的生物。註記於「每當一個生物攻擊時」觸發的異能不會觸發。

審判官艾森霍恩

{二}{藍}{黑}

傳奇生物 ~ 人類 / 審判官

2/3

你可以於你抽每回合第一張牌時展示之。每當你以此法展示一張瞬間或巫術牌時，派出傳奇衍生物凱魯貝爾，其為 4/4 黑色，具飛行異能的惡魔。

每當審判官艾森霍恩對任一玩家造成戰鬥傷害時，探查等量次數。 (派出一個線索衍生物。它是具有

{二}，犧牲此神器：抽一張牌) 的神器。)

- 請務必在將你每回合抽的第一張牌混入其他手牌前展示之 (或選擇不展示)。於你抽起該牌時便能檢視之，而後才需決定是否要展示該牌。
- 如果你不希望派出凱魯貝爾衍生物，便不必展示所抽的牌。
- 如果你以此法展示牌，則直到審判官艾森霍恩的觸發式異能完成結算之前，都需一直展示該牌。
- 如果瞬間或巫術牌是你於某回合抽的第一張牌，則就算當前不是你的回合，你也能以此法展示該牌並派出衍生物。

- 抽多張牌始終視為一連串地抽單張牌。舉例來說，如果你在回合中尚未抽任何牌，而釋放了一個讓你抽三張牌的咒語，你會逐一抽起這三張牌。只有以此法抽到的第一張牌，才可以利用審判官艾森霍恩的異能展示。
 - 如果某效應將牌置於你手上，但其敘述中並未出現「抽」這個字眼，則該牌不算你抽的牌。
 - 如果在審判官艾森霍恩的觸發式異能結算之前，所展示的牌已離開你的手牌，則你仍會派出凱魯貝爾衍生物。
-

生物質轉化

{二}{黑}{黑}

結界

由你操控的生物額外具有神器此類別。由你操控的生物咒語和由你擁有且不在戰場上的生物牌也是如此。

每當你施放神器咒語時，你失去 1 點生命並派出一個 2/2 黑色太空死靈 / 戰士衍生神器生物。

- 對於將影響神器如何進戰場之替代性效應而言，會先是由生物質轉化的效應生效，然後才輪到前述替代性效應生效。舉例來說，如果你操控生物質轉化，且有效應註明「神器須橫置進戰場」，則由你操控的生物會是橫置進戰場。
-

生物噬變師

{一}{綠}

生物 ~ 人類 / 泰倫蟲族 / 魔法師

1/3

基因增強 ~ {橫置}：加一點任意顏色的魔法力。如果該魔法力用來施放生物咒語，則該生物進戰場時上面額外有一個 +1/+1 指示物。

- 如果生物噬變師的異能產生了多於一點魔法力（也許是因為受到類似於魔力映象之類異能的影響），則每個以這份魔法力施放的生物進戰場時上面都額外會有一個 +1/+1 指示物。如果你將這份魔法力全部用在同一個生物上，則該生物進戰場時上面會額外有等量的 +1/+1 指示物。
-

數如繁軍

{X}{黑}{黑}{黑}{黑}

巫術

派出 X 個已橫置的 2/2 黑色太空死靈 / 戰士衍生神器生物，然後你獲得若干生命，其數量等同於由你操控的神器數量。放逐數如繁軍。
你可以從你的墳墓場中施放數如繁軍。

- 你在利用數如繁軍最後一個異能賦予之許可來從你墳墓場中施放它時，仍須如常支付其費用並遵循所有正常使用時機限制。

人類衛士

{X}{二}{白}

結界

當人類衛士進戰場時，派出 X 個 2/2 白色，具警戒異能的阿斯塔特 / 戰士衍生生物。
{X}{二}{白}，放逐人類衛士：派出 X 個 2/2 白色，具警戒異能的阿斯塔特 / 戰士衍生生物。只能於你未操控生物時起動，且僅限你的回合。

- 第一個異能中的 X，總是會與第二個異能中的 X 分開計算，就算你是回應第的一個異能來起動第二個異能也是如此。

噪音戰士

{四}{紅}

生物 ~ 阿斯塔特 / 戰士

3/2

傾曳 (當你施放此咒語時，從你的牌庫頂開始放逐牌，直到放逐一張費用比此咒語低的非地牌為止。你可以施放該牌，且不需支付其魔法力費用。將所放逐的牌以隨機順序置於你的牌庫底。)

音波爆擊槍 ~ 當噪音戰士進戰場時，它對任意一個目標造成傷害，其數量等同於你本回合中施放過的咒語數量。

- 由於你以傾曳異能施放的咒語會比噪音戰士先一步結算，因此當噪音戰士的進戰場異能結算時，該異能會將前述咒語計算在你本回合中施放過的咒語數量內。

族群之主

{X}{三}{綠}

生物 ~ 泰倫蟲族

3/3

貪食 (此生物進戰場時上面有 X 個+1/+1 指示物。

如果 X 等於或大於 5，則當它進戰場時抽一張牌。)

心靈感應 ~ 當族群之主進戰場時，將 X 個+1/+1 指

示物分配給任意數量目標由你操控的其他生物。

- 你於族群之主的觸發式異能進堆疊時，便一併為它選擇目標數量，且同時決定指示物的分配方式。每個目標至少要分配一個指示物。
- 如果於族群之主的觸發式異能試圖結算時，其部分生物已經是不合法目標，則原本的指示物分配方式依然適用，只是原本要放在現已成為不合法目標上的指示物會就此消失。這些指示物不會改為放在合法目標上。

肆虐者騎士

{四}{紅}

神器生物 ~ 騎士

6/5

踐踏

發狂憤怒 ~ 在你回合的戰鬥開始時，隨機選擇一位對手。肆虐者騎士本次戰鬥若能攻擊該玩家，則須如此作。

當肆虐者騎士死去時，它向隨機選擇的目標對手造成 4 點傷害。

- 如果肆虐者騎士受多個攻擊要求影響（通常是由於它已被煽惑），則你必須在不違反任何限制（例如註明它「不能攻擊」這類），盡可能多地依可能生效之要求來行事。舉例來說，如果隨機選中的那位玩家此前也煽惑了肆虐者騎士，則雖然肆虐者騎士仍必須攻擊，但它此時能夠攻擊任何玩家。
-

三槍俠吉爾森·史塔恩

{一}{藍}{紅}

傳奇生物 ~ 泰倫蟲族 / 人類

3/2

守護{二} (每當此生物成為由對手操控之咒語或異能的目標時，除非該玩家支付{二}，否則反擊之。)

三管自動槍 ~ 每當另一個由你操控的來源對任一永久物或玩家造成正好 1 點傷害時，三槍俠吉爾森·史塔恩對該永久物或玩家造成 2 點傷害。

- 無論該另一個來源是對同一永久物或玩家數次造成正好 1 點傷害，或是對數個永久物和 / 或玩家同時造成正好 1 點傷害，三槍俠吉爾森·史塔恩的最後一個異能都會觸發同樣次數。

薩滿飛盤

{二}{藍}{紅}

生物 ~ 突變體 / 祭師

3/3

飛行

巫法藥劑 ~ 每當薩滿飛盤對任一玩家造成戰鬥傷害，本回合中，當你施放你的下一個瞬間或巫術咒語時，將它複製。你可以為該複製品選擇新的目標。

- 如果薩滿飛盤在同一回合中多次對任一玩家造成戰鬥傷害（也許是因為它獲得了連擊異能），則當你本回合中施放你的下一個瞬間或巫術咒語時，薩滿飛盤的延遲觸發式異能也會觸發同樣次數。

塞弗麗娜·雷恩政委

{一}{白}{黑}

傳奇生物 ~ 人類 / 士兵

2/2

前線領導 ~ 每當塞弗麗娜·雷恩政委攻擊時，每位對手各失去 X 點生命，X 為其他進行攻擊的生物數量。

就地處決 ~ {二}，犧牲另一個生物：你獲得 2 點生命且抽一張牌。

- 在雙頭巨人和多位玩家可以同時攻擊的玩法中，塞弗麗娜·雷恩政委的觸發式異能會將所有進行攻擊的生物都計算在內，包括由其他玩家操控者。

阿巴頓的敕令

{三}{黑}

巫術

選擇目標由你操控的生物。消滅所有力量小於前者的生物。

- 如果於阿巴頓的敕令試圖結算時，所選生物已經是不合法目標，則它會被移出堆疊，不會消滅任何生物。

惡魔原體莫塔里安

{五}{黑}

傳奇生物 ~ 惡魔 / 原體

5/6

飛行

死亡守衛原體 ~ 在你的結束步驟開始時，你可以支付 {X}。若你如此作，則派出 X 個 2/2 黑色，具威懾異能的阿斯塔特 / 戰士衍生生物。X 不能大於你本回合中失去過的生命數量。

- 惡魔原體莫塔里安的異能只關心你本回合中失去過的生命數量，不在乎你是否獲得過生命。舉例來說，如果你因戰鬥傷害失去了 3 點生命，但在當回合的稍後時段獲得過 2 點生命，則對於此異能而言，X 至多就是 3。
 - 如果某咒語或異能將玩家的生命設定為特定數值，則該玩家會獲得或失去相應數量的生命。舉例來說，如果你的總生命是 20，且有效應將你的總生命設為 15，則你會失去 5 點生命。
-

惡像怪生物泰坦

{十}{綠}{綠}

生物 ~ 泰倫蟲族

12/12

狂熱代謝 ~ 你可以從由你操控的生物上移去總共任意數量的+1/+1 指示物，以作為施放此咒語的額外費用。每以此法移去一個指示物，此咒語便減少{二}來施放。

警戒，延勢，守護{二}

泰坦巨物 ~ 惡像怪生物泰坦不能被力量等於或小於 2 的生物阻擋。

- 惡像怪生物泰坦的第一個異能無法將它的費用降到少於{綠}{綠}。你能移去任意數量的指示物，就算如此作已不能再進一步降低費用也是如此。
- 一旦有力量等於或大於 3 的生物已阻擋此生物，再改變該阻擋生物的力量，也不會使此生物成為未受阻擋。

醫療修女

{四}{白}{黑}

生物 ~ 人類 / 僧侶

3/2

國教施治 ~ 當醫療修女進戰場時，將目標生物牌從你的墳墓場移回戰場。你獲得等同於其魔法力值的生命。

- 利用該牌最後在墳墓場中的魔法力值，來決定你獲得的生命數量。
-

異變漩渦獸

{四}{藍}{紅}

生物～突變體 / 野獸

6/6

踐踏

亞空間漩渦～當異變漩渦獸進戰場時，你每有一位對手，便擲一枚硬幣。你每猜對一擲，便抽一張牌。你每猜錯一擲，異變漩渦獸便對該玩家造成 3 點傷害。

- 當你猜錯某一擲時，異變漩渦獸只會向為其擲硬幣的那位玩家造成 3 點傷害，而不是對每位對手各造成 3 點傷害。
-

亞空間陰影

{一}{紅}{綠}

結界

你每回合中第一個施放的生物咒語減少{二}來施放。

每當任一對手施放其每回合的第一個非生物咒語時，

亞空間陰影對該玩家造成 2 點傷害。

- 亞空間陰影的這兩個異能，都會將在它進戰場前就已經施放過的咒語考慮在內。舉例來說，如果某對手在亞空間陰影進戰場前就已經施放過一個非生物咒語，然後在亞空間陰影進戰場後又施放了一個非生物咒語，則由於這已經是該玩家本回合施放的第二個非生物咒語，因此亞空間陰影的第二個異能不會觸發。
-

野心勇士

{三}{紅}

生物～阿斯塔特 / 戰士

3/3

威懾

敬從毀滅～當野心勇士對任一玩家造成戰鬥傷害時，將它犧牲。若你如此作，則從你的牌庫頂開始展示牌，直到展示出一張生物牌為止。將該牌放進戰場，其餘則洗入你的牌庫。如果該生物是惡魔，則它向每位對手各造成等同於其力量的傷害。

- 如果於野心勇士的觸發式異能結算時，你仍操控它，則你必須將它犧牲。你無法選擇不犧牲。

幽靈方舟

{四}

神器 ~ 載具

3/3

飛行

維修駁船 ~ 每當幽靈方舟成為已搭載時，你墳墓場中的每張神器生物牌均獲得破墳{三}直到回合結束。

搭載 2 (橫置任意數量由你操控且力量總和等於或大於 2 的生物：此載具成為神器生物直到回合結束。

)

- 幽靈方舟的觸發式會讓其結算時在你墳墓場中的每張神器生物牌都獲得破墳{三}。在該異能結算後才進入你墳墓場的神器生物牌不會具有破墳異能 ~ 除非幽靈方舟的異能稍後再度觸發。
- 另請參見通則釋疑段落中的「復出關鍵字：破墳」部分。

瘟疫蜂兵

{三}{黑}

生物 ~ 惡魔

3/3

飛行

腐蝕 ~ 如果某對手將獲得生命，則改為該玩家失去等量的生命。

- 如果有數個替代性效應試圖對同一個獲得生命事件生效，則由將獲得生命之玩家來決定這些效應的生效順序。舉例來說，如果操控阿哈瑪瑞特的檔案庫之玩家將獲得 3 點生命，且瘟疫蜂兵在戰場上，則該玩家可以選擇讓 3 點生命翻倍成為 6 點生命，然後失去 6 點生命。該玩家也可以讓瘟疫蜂兵先生效，將「獲得 3 點生命」變為「失去 3 點生命」。然後阿哈瑪瑞特的檔案庫將不會生效。
 - 戰場上有數個瘟疫蜂兵，並不會對獲得生命之效應有任何明顯影響。只要一個瘟疫蜂兵的效應生效後，由於不會獲得生命，其他的也就沒有機會生效了。
-

©2022 Wizards of the Coast LLC. 威世智 · 魔法風雲會 · 對應上述名稱的標誌 · Magic · 以及 WUBRGCT 的符號 · 不論在美國或其他國家中 · 均為威世智公司的財產。美國專利字號 RE 37,957。

© Copyright Games Workshop Limited 2022.GW · Games Workshop · Space Marine · 星際戰士 · Necron · 太空死靈 · Tyranid · 泰倫蟲族 · 40K · Warhammer · Warhammer 40,000 · 「Aquila」雙頭鷹標誌 · 「雙翼戰鎚」Warhammer 標誌 · 以及所有相關標誌 · 插畫 · 圖像 · 名稱 · 生物 · 種族 · 載具 · 地點 · 武器 · 角色與其肖像 · 均為®或 TM 和 / 或© Games Workshop Limited · 權利歸其在全世界以不同方式註冊。本產品已獲授權運用。所有權利均由其各自擁所有者保留。