

## 速战 2022 发布释疑

编纂：Jess Dunks

此文件最近更新日期：2022 年 10 月 14 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，并含有其他参考网站链接。

「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 *速战 2022* 中系列代码为 J22 的新牌而言，这类牌张可在以下赛制中使用：指挥官、薪传和特选。标准、先驱或近代赛制中不得使用。系列代码为 J22、但此前已在其他产品中付印的牌张，则可以用于其原本允用的赛制。也就是说，本系列上市并不会改变各牌张原本可合法利用的赛制。

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販售店。

---

### 速战 2022 主系列单卡解惑

(以下按中文牌名拼音顺序排列)

不朽士兵阿固寇斯

{三}{白}

传奇生物 ~ 精怪 / 士兵

3/4

警戒

每当不朽士兵阿固寇斯成为异能的目标，且该异能仅以它为目标时，你可以支付{—}{红/白}。若你如此作，则该异能每能以一个由你操控的其他生物为目标，便将该异能复制一次。每个复制品都要以这些生物之一为目标，且不能重复选择。({红/白}可用{红}或{白}来支付。)

- 不朽士兵阿固寇斯的最后一个异能，会在每当它成为某个仅以它为目标（且未指定其他物件或牌手为目标）之异能的目标时触发。该异能由谁操控并不重要。
  - 如果某异能有多个目标，但所有目标都指向阿固寇斯，则最后一个异能也会触发。在此情况下，每个所成之复制品，都只会以一个满足条件的生物为目标。
  - 由你操控但不能成为所复制异能之目标的生物（例如因为保护异能、目标限制或其他原因），就会单纯被忽略。不会为此类生物产生复制品。
  - 无论原版异能由谁操控，所成复制品的操控者都是操控阿固寇斯的牌手。由该牌手选择这些复制品进入堆叠的顺序。原版异能会在这些复制品的下方，且会最后结算。
  - 如果所复制的异能具有模式（也就是说，它记着「选择一项～」或类似者），则复制品的模式会与原版咒语相同。其操控者不能选择其他的模式。
  - 如果所复制的异能包括了于它在堆叠上时决定的 X 数值，则此复制品的 X 数值与原版异能相同。
- 

### 鬼怪学究

{三}{红}

生物 ~ 鬼怪 / 法师

3/3

当鬼怪学究进战场时，放逐你的牌库顶牌。于你以鬼怪学究攻击过的回合中，你可以使用该牌。

- 鬼怪学究放逐的牌，是牌面朝上地放逐。
  - 只要鬼怪学究攻击过，你便可以使用所放逐的牌，无论它是仍在战斗中、已离开战斗、已离开战场，或是战斗已经结束都不重要。
  - 如果你操控数张名称为鬼怪学究的牌，则这些鬼怪学究的效应互不关联。特别一提，以其中一个鬼怪学究攻击，不会让你能够使用以其他鬼怪学究放逐的牌。
  - 鬼怪学究的效应不会改变你能够使用所放逐之牌的时机。举例来说，如果你放逐了一张法术牌，则你只能在你的行动阶段当中且堆叠为空的时候施放之。
  - 如果你以鬼怪学究的进战场异能放逐了地牌，则你只能在你仍有可使用地数的时候，才能够使用该地。通常情况下，这意味着只有你本回合还未使用过地牌，才能使用之。
  - 施放被放逐的牌会导致其离开放逐区。你无法多次施放它。
-

### 监护锁链

{二}{白}

结界~灵气

结附于由你操控的生物

当监护锁链进战场时，放逐目标由对手操控的非地永久物，直到监护锁链离开战场为止。

所结附的生物具有守护{二}。*(每当它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。)*

- 监护锁链这单一异能会产生两个一次性效应：一个在该异能结算时放逐该永久物，另一个在监护锁链离开战场后立即将所放逐的牌移回战场。
  - 如果监护锁链在其进战场异能结算前就已离开战场，则该目标永久物不会被放逐。
  - 贴附于所放逐永久物上的灵气会进入其拥有者的坟墓场。贴附于所放逐生物上的武具会被卸装并留在战场上。所放逐永久物上的任何指示物将会消失。
  - 如果衍生物被放逐，它将会消失。它将不会移回战场。
  - 在多人游戏中，如果监护锁链的拥有者离开了游戏，则所放逐的牌将会移回战场。因为将该牌移回的这个一次性效应不属于会进入堆叠的异能，所以它也不会随着离开游戏之牌手在堆叠上的其他咒语或异能一同消失。
- 

### 杰出咒法师

{一}{白}

生物~人类/法术师

1/2

每当另一个生物在你的操控下进战场时，你获得1点生命。

{四}{白}, {横置}: 放逐另一个目标由你操控的生物，然后将它在其拥有者的操控下移回战场。

- 当以第二个异能放逐的牌移回战场时，它会是一个全新物件，与先前所放逐的牌毫无关联。贴附于所放逐生物上的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。武具则会被卸装并留在战场上。被放逐的生物上的任何指示物都会消失。
  - 如果以此法放逐某个衍生物，它将会完全消失且不会移回战场。
  - 杰出咒法师的第一个异能，会在每当它以外的其他生物在你的操控下进战场时触发，包括以其最后一个异能移回者。
-

空梦师雅岚卓  
{二}{蓝}{蓝}  
传奇生物 ~ 人鱼 / 法师  
2/4

每当你抓每回合中你的第二张牌时，派出一个 2/2 蓝色，具飞行异能的龙兽衍生生物。

每当你抓每回合中你的第五张牌时，空梦师雅岚卓和由你操控的龙兽各得+X/+X 直到回合结束，X 为你的手牌数量。

- 第一个触发式异能每回合只会触发一次。你抓第一张牌时空梦师雅岚卓是否在战场上并不重要。但如果你抓第二张牌的时候它不在战场上，则此类异能在当回合中就不能触发。这类异能不会在你抓第三张或第四张牌的时候触发。
- 至于最后一个异能，与你抓的第五张牌之间的互动，也是同样处理。
- X 的数值会于最后一个异能结算时决定。在该时点之后，就算你手牌数量发生变化，异能所赋予的加成也不会改变。

---

扣押讯问  
{三}{蓝}  
结界 ~ 灵气  
结附于生物或鹏洛客  
当扣押讯问进战场时，横置所结附的永久物并探查。  
(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。)  
所结附的永久物于其操控者的重置步骤中不能重置，且其起动式异能都不能起动。

- 触发式异能与静止式异能不受扣押讯问的影响。
  - 此永久物可被其他咒语和异能重置。
  - 你可以将扣押讯问结附于一个已横置的永久物。若你如此作，则它虽然不会再度成为横置，但你仍会探查。
  - 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。
  - 忠诚异能亦属于起动式异能，所以扣押讯问会让牌手无法起动它所结附之鹏洛客的忠诚异能。
-

掠行群长札嘶克

{三}{绿}{绿}

传奇生物 ~ 昆虫

5/5

你可以从你的坟墓场中使用地和施放昆虫咒语。

每当另一个由你操控的昆虫死去时，将它置于其拥有者的牌库底，然后磨两张牌。*(将你牌库顶的两张牌置入你的坟墓场。)*

{一}{黑/绿}: 直到回合结束，目标昆虫得+1/+0且获得死触异能。*({黑/绿}可用{黑}或{绿}来支付。)*

- 以此法从你的坟墓场中使用牌时，你仍须支付所有费用，并遵循所有时机规则。举例来说，只有在你自己的行动阶段中（无论战斗前后）、堆叠为空，且本回合此前未使用过地的情况下，你才能以此法使用地。

---

莽霸联盟炮击

{三}{红}

结界

每当一个由你操控且进行攻击的生物死去时，莽霸联盟炮击向每位对手各造成2点伤害。

突击~ 在你战斗后的行动阶段开始时，若你本回合中曾以生物攻击，则放逐你的牌库顶牌。直到你下一个回合的战斗结束，你可以使用该牌。

- 以突击异能放逐的牌，是牌面朝上地放逐。使用以此异能放逐的牌时，需遵循使用该牌的所有一般规则。你必须支付其费用，也必须遵循相应的时机规则。举例来说，如果它是生物牌，你只能在你自己的行动阶段中且堆叠为空的时候施放之。
- 如果你用突击异能放逐了地牌，则你只能在你仍有可使用地数的时候，才能够使用该地。通常情况下，这意味着只有你本回合还未使用过地牌，才能使用之。
- 使用被放逐的牌会导致其离开放逐区。你无法多次使用它。
- 如果你不使用所放逐的牌，该牌便会持续被放逐。

---

茂典阁巨海兽

{四}{蓝}

生物 ~ 巨海兽

4/5

当茂典阁巨海兽进战场时，占卜3。*(检视你牌库顶的三张牌，然后将其中任意数量的牌以任意顺序置于你牌库底，其余则以任意顺序置于你牌库顶。)*

每当茂典阁巨海兽攻击时，你可以将另一个由你操控的生物移回其拥有者手上。若你如此作，则茂典阁巨海兽本回合不能被阻挡。

- 于该触发式异能结算时，你才选择是否要移回生物，并决定将哪个生物移回。这并不指定任何生物为目标。

---

摹械骑士米捷兹

{四}{红}

传奇生物 ~ 鬼怪 / 法师

4/5

飞行

每当你从你手牌以外的任何区域施放咒语时，你可以支付{-}{蓝/红}。若你如此作，则复制该咒语，且你可以为该复制品选择新的目标。如果该复制品是永久物咒语，则它获得敏捷与「在你的结束步骤开始时，牺牲此永久物。」（永久物咒语的复制品会成为衍生生物。）

- 如果你支付了该费用，则会复制所有你施放的咒语，而非仅限需要目标者。
- 你只能在该触发式异能结算时，支付该费用一次。你不能多次支付费用，好得到额外的复制品。
- 如果产生了复制品，则你操控该复制品。该复制品是在堆叠上产生，所以它并非被「施放」的。会因牌手施放咒语而触发的异能并不会触发。然后在双方牌手有机会施放咒语与起动手牌后，该复制品如常结算。
- 该复制品的目标将与原版咒语相同，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。如果对其中的一个目标而言，你无法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）。
- 如果所复制的咒语具有模式（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。
- 如果所复制的咒语包括了于施放时决定的 X 数值，则此复制品的 X 数值与原版咒语相同。
- 你不能选择去支付该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。举例来说，如果你牺牲了一个 3/3 生物来施放投掷，且你复制了它，则投掷的复制品也会对其目标造成 3 点伤害。

---

暮光使者朗多夫

{五}{黑}

传奇生物 ~ 吸血鬼 / 天使

4/4

飞行，死触，系命

每当你获得生命时，暮光使者朗多夫获得不灭异能直到回合结束。

在你的结束步骤开始时，你可以支付{-}{白/黑}。当你如此作时，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。

- X 为你本回合中获得过生命的总数量，与失去过多少生命无关。举例来说，如果你本回合中获得过 3 点生命，同时也失去过 2 点生命，则 X 会是 3，而非 1。

---

### 剽窃复体

{四}{蓝}

生物 ~ 变形兽 / 海盗

0/0

你可以使剽窃复体当成战场上任一生物的复制品来进入战场，但它额外具有海盗此类别，且具有「每当此生物或另一个与之同名的生物对任一牌手造成战斗伤害时，你抓一张牌。」

- 剽窃复体所复制的，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），但它也同样会是个海盗，且具有所赋予的异能。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、结附了灵气，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。
  - 具有海盗此类别及具有所赋予的异能，属于该剽窃复体的可复制特征值。如果另一个生物是当作剽窃复体的复制品来进战场，或是成为了剽窃复体的复制品，则它会复制剽窃复体所复制的东西，额外具有海盗此类别，且具有「每当此生物或另一个与之同名的生物对任一牌手造成战斗伤害时，你抓一张牌。」
  - 如果剽窃复体进战场时不是生物（例如复制了成为生物之神器或地），则它不会成为海盗，但仍会具有所赋予的触发式异能。就算它在后续回合中因其他效应成为生物，也不会成为海盗。
  - 剽窃复体的异能并未指定该生物为目标。
  - 如果所复制之生物的法术力费用中包含{X}，则 X 视为 0。
  - 如果所选择的生物本身已经复制了别的东西，则剽窃复体进战场时，会是所选生物复制的样子。它也同样会是个海盗，且具有所赋予的异能。
  - 如果所选择的生物是个衍生物，则剽窃复体会复制将该衍生物放进战场的效应原本所注明的特征。剽窃复体并非衍生物，即使复制了衍生物也是一样。
  - 当剽窃复体进战场时，所复制的生物之任何进战场异能都会触发。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。
  - 如果剽窃复体因故与另一个生物同时进战场，则剽窃复体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。在该情况下，剽窃复体进战场时会是个 0/0 变形兽 / 海盗生物，而且当再次执行状态动作时，它可能会立刻死去。
-

谦恭图书管理员

{绿}

生物~人类

1/1

{三}{绿}: 谦恭图书管理员成为狼人。在其上放置两个+1/+1 指示物且你抓一张牌。只能起动一次。

- 于谦恭图书管理员的最后一个异能结算时，它失去它所有其他生物类别，且成为狼人。它不再是人类。
- 

善心多头龙

{X}{绿}{绿}

生物~多头龙

1/1

善心多头龙进战场时上面有 X 个+1/+1 指示物。

如果将在另一个由你操控的生物上放置一个或数个+1/+1 指示物，则改为在其上放置该数量加一的+1/+1 指示物。

{横置}, 从善心多头龙上移去一个+1/+1 指示物: 在另一个目标由你操控的生物上放置一个+1/+1 指示物。

- 「在另一个由你操控的生物上放置（指示物）」此事，包括善心多头龙以外的生物进战场时上面带有+1/+1 指示物的情况。如果你操控善心多头龙期间，有另一个生物将带着若干+1/+1 指示物进战场，则它进战场时，上面会有原数量加一个指示物。
  - 你每多操控一个善心多头龙，便会使在另一个生物上放置的+1/+1 指示物多加一。
- 

塔萨僧侣克涅索斯

{一}{蓝}

传奇生物~人鱼 / 僧侣

1/3

如果你将占卜若干牌，则改为占卜该数量加一的牌。

{三}{绿/蓝}: 检视你的牌库顶牌。如果它是巨海兽，海怪，章鱼或巨蛇生物牌，则你可以将之放进战场。若你未将该牌放进战场，则你可以将它置于你的牌库底。

- 在结算塔萨僧侣克涅索斯的最后一个异能时，你可以选择将该牌留在你的牌库顶。
-

雪宝伊须

{三}{蓝}{蓝}

传奇雪境生物 ~ 雪怪

5/5

你可以随时检视你的牌库顶牌。

你可以从你的牌库顶使用雪境地和施放雪境咒语。

每当另一个雪境永久物在你的操控下进战场时，你可以支付{绿}，{白}或{蓝}。若你如此作，则在雪宝伊须上放置一个+1/+1 指示物。

- 你以此法从你的牌库顶施放牌时，仍必须遵循所有正常时机规则，且支付其所有费用。举例来说，只有在你自己的行动阶段中、堆叠为空，且本回合此前未使用过地的情况下，你才能以此法使用雪境地。
  - 你的牌库顶牌依然在你的牌库中，而非在你手上。你不能弃掉你的牌库顶牌，也不能起动你牌库顶牌上面通常只会在你手上生效的异能。
- 

影群灰衣

{三}{黑}

传奇生物 ~ 老鼠 / 邪术师

3/4

每当影群灰衣攻击或阻挡时，由你操控的其他老鼠得+X/+X 直到回合结束，X 为由你操控的老鼠数量。

在你的结束步骤开始时，你可以磨四张牌。若你如此作，则将至多两张老鼠生物牌从你的坟墓场移回你手上。（磨一张牌的流程是将你牌库顶的牌置入你的坟墓场。）

- X 的数值于第一个异能结算时决定。在该时点之后，就算你操控的老鼠数量发生变化，异能所赋予的加成也不会改变。
  - 于最后一个异能结算时，你才选择要将哪张老鼠生物牌移回手上。你可以选择以此异能磨掉的老鼠生物牌。
- 

战事用具

{四}

神器

闪现

于战事用具进战场时，选择一种生物类别。

由你操控的该类别生物得+1/+1。

- 于战事用具进战场时，才需选择生物类别。在作出选择与相应生物获得+1/+1 加成之间，没有牌手能有所行动。

- 你必须选择现有的生物类别，例如人类或战士。你不能选择牌张类别（如神器），也不能选择超类别（如传奇）。

---

战咒食人魔

{二}{红}

生物 ~ 食人魔 / 祭师

3/3

先攻

每当战咒食人魔攻击时，你可以从你的坟墓场中施放目标瞬间或法术牌，但在其他费用以外，还须额外支付{红}{红}。若该咒语将进入坟墓场，则改为将它放逐。当你施放该咒语时，战咒食人魔得+X/+0 直到回合结束，X 为该咒语的法术力值。

- 该咒语只能于结算战咒食人魔的触发式异能时施放。你不能等到稍后时段再施放。

---

©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。