

火线齐心发布释疑

编纂：Eli Shiffrin，且有 Laurie Cheers，Carsten Haese，Nathan Long，Cai Terry，及 Thijs van Ommen 的贡献

此文件最近更新日期：2018 年 3 月 1 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；此文的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。如果您的疑问在本文找不到解答，请到此与我们联系：Wizards.com/CustomerService。

「通则释疑」段落内含上市信息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

上市资讯

火线齐心系列包括 254 张牌（5 张基本地，101 张普通牌，80 张非普通牌，53 张稀有牌，以及 15 张秘稀牌）。

售前周末：2018 年 6 月 2-3 日

上市日期：2018 年 6 月 8 日

请至 Wizards.com/Locator 查询你附近的的活动或販售店。

新牌张与赛制合法性

火线齐心系列包含 85 张此前从未见于 *万智牌* 游戏的全新牌张。这些牌只可用于指挥官、特选和薪传赛制，而不可用于标准赛或近代赛。

本系列中包含的其他牌张可用于原本即允许使用该牌张的赛制。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。

欲知更多关于 *万智牌* 赛制的信息，请访问 Magic.Wizards.com/Rules。欲个别查询某张牌可在哪些赛制使用，请访问 Gatherer.Wizards.com，搜索该牌，并查看「Sets & Legality」标签页。

何谓双头巨人？

在双头巨人这一多人游戏赛制中，你将与好友组队，携手对抗对面同样由两位牌手组成的队伍。每位牌手都需要自己有一副套牌～虽然火线齐心系列侧重于限制赛制（现开赛或轮抽），但是牌手也可以使用自己

喜爱的套牌来进行双头巨人构组玩法。在本系列的现开赛玩法中，每支队伍需要利用六包 **火线齐心** 系列补充包中的牌张，加上若干基本地，构组出两副至少 40 张的套牌。请注意，大多数其他系列的双头巨人现开赛玩法会建议使用八包补充包，本系列的使用数量有所不同。如果想要了解利用 **火线齐心** 系列进行轮抽的信息，请参阅后文。

在所有牌手都构组好套牌之后，两支队伍在桌边相对就座，同一支队伍的两位牌手坐在同一侧。每支队伍的起始总生命为 30 点，而非通常的 20。牌手利用随机方式决定由哪支队伍来选择自己是否先手，先手游戏的队伍须略过其第一回合的抓牌步骤。每位牌手起手各抓七张牌，然后决定是否再调度。队友之间可以随时互相交谈，分享信息，以及提供建议。举例来说，队友之间可以互相查看手牌，并于再调度过程中交换意见。每位牌手的首次再调度会重新抓七张牌，从第二次再调度开始才须每次少抓一张牌（即第二次再调度时只能抓六张牌）。

在所有牌手都决定保留起手牌之后，游戏开始。同一队伍的两位牌手共用其回合的各步骤与阶段；即两位队友同时重置永久物、同时在抓牌步骤中抓牌、可同时在队伍的行动阶段中为自己使用一张地。但牌手之间不会共用资源～你不能横置队友的地来支付施放咒语所需的法术力，也不能牺牲队友的生物来起动异能。请注意，所有效应叙述中所提及的「你」，均仅指你（该咒语的操控者），而不会涉及你的队友。

待双头巨人游戏展开到一定程度后，你可能会想要攻击另一支队伍！主动队伍的两位牌手在同一时间决定要用哪些生物攻击，并为每个生物选择其要攻击的对手或鹏洛客。防御队伍的两位牌手都可以阻挡攻击本队伍牌手或鹏洛客的生物。未受阻挡的攻击生物会对其攻击的牌手或鹏洛客造成战斗伤害，防御牌手因此失去生命会导致队伍的总生命降低。

如果某支队伍的总生命降到了 0，则该队伍会输掉这盘游戏，另外一支队伍的两位牌手就能欢庆胜利。如果队伍里面有牌手试图从牌库中抓牌但却无牌可抓，该队伍也会输掉这盘游戏。其他系列中有部分牌张会直接注明某牌手赢得或输掉这盘游戏，在双头巨人中，该牌手的队友将与之同甘共苦。毕竟没有组队搭档的话，就不能进行双头巨人游戏。

双头巨人轮抽

双头巨人的补充包轮抽方式与通常的补充包轮抽作法类似。每支队伍会拿到一定数量的补充包，然后每次打开一包。大多数系列的双头巨人轮抽每队会用到六包补充包；利用 **火线齐心** 系列的双头巨人轮抽每队只需四包补充包。抽牌的时候，每支队伍一次会抽选两张牌（而非通常的一张），然后将补充包向同一方向传出。重复此流程，直到该包补充包中内的所有牌张都已抽选完毕，然后依类似流程抽选下一包牌，并向相反方向传出。如此反复，直到手头上的所有补充包都已打开。所有抽选的牌都会进入该队伍的牌池～你在构组套牌的时候才需要决定哪位牌手来用哪些牌。然后加入一定数量的基本地，组出两副至少 40 张的套牌，你们就可以开打了。

新关键字变化：与[名称]拍档

你能在某些 **火线齐心** 系列的补充包中看到各组闪耀英勇巅的明星拍档，他们竞斗技巧非凡，比赛场面精彩，能够吸引凯勒姆各地群众不远万里到现场为其喝彩助威。这些牌上都具有与 *[名称] 拍档* 的异能。这是拍档关键字的新变化。

飞轮猎犬
{四}{蓝}
生物～元素 / 猎犬
2/4

与飞轮掷手拍档（当此生物进战场时，目标牌手可以将飞轮掷手从其牌库置于其手上，然后洗牌。）
每当你在你的回合中施放咒语时，重置目标生物。

飞轮掷手

{四}{红}

生物～人类 / 战士

2/4

与飞轮掷手拍档（当此生物进战场时，目标牌手可以将飞轮掷手从其牌库置于其手上，然后洗牌。）
{红}，{横置}：飞轮掷手对目标牌手或鹏洛客造成 2 点伤害。

- 「与[名称]拍档」代表两个异能。第一个异能属于触发式异能，意指「当此永久物进战场时，目标牌手可以从其牌库中搜寻一张名称为[名称]的牌，展示该牌，将它置入其手上，然后将其牌库洗牌。」
- 请注意，搜寻牌库的是该被指定为目标的牌手（因此会被诸如 **Stranglehold** 之类的效应所影响），且该牌手找到相应牌张后须展示之，就算该异能的规则提示中未包含「展示」字眼也须如此作。
- 「与[名称]拍档」所代表的第二个异能会影响指挥官玩法的套牌构组规则，在该玩法之外没有任何作用。如果你将某张具「与[名称]拍档」的传奇生物牌指定为你的指挥官，则你也可以同时将该异能中所提及名称的传奇生物牌指定为你的指挥官。欲知指挥官玩法的详细信息，请访问 Wizards.com/Commander。
- 你不能将非传奇生物用作指挥官，就算它上面有「与 O 搭档」异能也是一样（例如飞轮猎犬和飞轮掷手）。

炙焰寇伐丝

{五}{红}

传奇生物～龙

3/4

与炙矛席维娅拍档（当此生物进战场时，目标牌手可以将席维娅从其牌库置于其手上，然后洗牌。）
飞行，敏捷
由你队伍操控的骑士具有飞行与敏捷异能。

炙矛席维娅

{二}{白}

传奇生物～人类 / 骑士

2/2

与炙焰寇伐丝拍档（当此生物进战场时，目标牌手可以将寇伐丝从其牌库置于其手上，然后洗牌。）
连击
由你队伍操控的龙具有连击异能。

- 如果你的指挥官套牌有两个指挥官，则只有标识色能够同时满足两个指挥官之联合标识色的牌张才能放入你的套牌中。如果你的指挥官是寇伐丝和席维娅，则你的套牌中可以放入标识色为红和 / 或白的牌张，但不得出现标识色含蓝、黑或绿的牌张。
- 两个指挥官在游戏开始时都位于统帅区，另外 98 张牌洗牌后成为你的牌库。
- 要将两张牌共同用作指挥官，这两张牌须在游戏开始时均具有拍档异能（于 *万智牌～指挥官*（2016 版）系列中登场）或对应的「与 O 拍档」异能。具「与 O 拍档」异能之生物不能与其指定拍档之外的其他生物组成指挥官拍档。就算两者之任一个在游戏过程中失去拍档异能，也不会令其不再是你的指挥官。
- 游戏开始后，两个指挥官的情况需分别记录。如果你施放过其中某个指挥官，你在第一次施放另一个的时候无需额外支付{二}。牌手会因受到来自其中同一个指挥官造成的总共 21 点战斗伤害而输掉游戏，并非计算这两个指挥官造成伤害的加总。指挥信标的效应一次只能将一个指挥官从统帅区置于你手上，而不是两个。

- 对于会检查你是否操控你的指挥官之效应，你操控任一指挥官或同时操控两个均能满足之。
- 在指挥官玩法中，「与 O 拍档」关键字的触发式异能仍会触发。如果你的另一个指挥官因故进入你的牌库，你能将其找出。如果你认为另一位牌手的牌库中有该牌，你也能指定该牌手为目标。

新关键字：助力

合作默契的队伍能在竞技场中赢得最热烈的掌声。通过*助力*此关键字，你和队友可能集合两人手中的法术力能量，释出宏伟一击！

冲锋双头兽

{七}{绿}

生物～野兽

7/5

助力（另一位牌手能够为此咒语的费用支付至多{七}。）

践踏

助力的正式规则解析如下：

702.131. 助力

702.131a 助力属于静止式异能，会改变为具助力异能之咒语支付费用时需遵循之规范（请参见规则 **601.2g** 至 **h**）。如果施放具助力异能之咒语的总费用当中包括一般法术力的部分，则于你在施放该咒语的过程中起动法术力异能之前，你可以选择另一位牌手。该牌手此时有机会来起动法术力异能。一旦该牌手决定不再起动法术力异能，便轮到你有机会来起动法术力异能。在你开始支付该咒语的总费用之前，先前所选之牌手可以支付该咒语总费用中一般法术力部分里之任意数量的费用。

- 在你开始施放具助力异能的咒语之前，你可以展示该牌并讨论如何来支付其费用。你需要先为该咒语指定目标，然后才选择另一位牌手帮你支付费用，之后该牌手才决定是否要帮你支付费用。
- 助力异能只能用来支付咒语费用中的一般法术力部分。有色法术力部分的费用必须由该咒语的操控者来支付，就算提供助力的牌手支付了该色的法术力也一样。
- 如果有有效应允许牌手施放咒语时可以将法术力视同「任意颜色的法术力」或「任意种类的法术力」来支付费用，则该牌手依然要支付该咒语总费用中的有色法术力部分。这部分的费用不会变为一般法术力。
- 助力异能允许另一位牌手来支付任意数量的一般法术力。如果有效应改变了该咒语的费用，则这另一位牌手最终可以支付的法术力数量可能会与该咒语规则提示中列出的数字有所不同。

复出关键字：支援

合作精神不息，*支援*此关键字在本系列中复出，让你的咒语和永久物向队友伸出援手。

慷慨资助人

{二}{绿}

生物～妖精 / 参谋

1/4

当慷慨资助人进战场时，支援 2。（在至多两个其他目标生物上各放置一个+1/+1 指示物。）

每当你在一个不由你操控的生物上放置一个或数个指示物时，抓一张牌。

支援此异能的规则与其在 *守护者誓约* 系列中出现时相比并无更动。

701.33. 支援

701.33a 永久物上的「支援 N」意指「在至多 N 个其他目标生物上各放置一个+1/+1 指示物。」瞬间或法术咒语上的「支援 N」意指「在至多 N 个目标生物上各放置一个+1/+1 指示物。」

- 你以支援此动作在单一目标上放置的+1/+1 指示物仅限一个。
- 支援能指定由另一位牌手操控的生物为目标。
- 如果某个具支援异能的咒语同时具有其他需指定生物为目标的异能，则这些异能与支援异能可都指定同一个生物为目标。
- 如果某个咒语的部分目标（并非全部）成为不合法目标，则余下的目标仍会受到相应的影响。如果某个咒语的所有目标均成为不合法目标，则该咒语不会结算。

新用词：你队伍

火线齐心系列不仅推出了许多与团队游戏相关的新元素，还引入了一个全新的游戏用词！某些效应会提及「你队伍」。此用语即指「你或队友」。

曙光斗士

{二}{白}

生物～妖精 / 战士

3/2

每当曙光斗士攻击时，若你的队伍操控另一个战士，则横置目标生物。

在非团队赛制的游戏中，「你队伍」就是你自己。其他牌手不是你的队友，就算你们确实是在合作也一样。

组合：「选敌友」

火线齐心系列的某些牌能将团队的乐趣带到其他多人 *万智牌* 游戏中，让你能回报友方并惩罚敌方。

蕾格娜的惩戒

{三}{白}

法术

为每位牌手分别选择友方或敌方。每位友方各在每个由其操控的生物上放置一个+1/+1 指示物。每位敌方各选择一个由其操控且未横置的生物，然后横置其余生物。

- 你需要为所有牌手（包括你自己）分别作出选择。在某些罕见情况下，你可能会将自己（或双头巨人游戏中的队友）选为敌方。你确实可以这么作。
- 将牌手指定为友方或敌方，仅针对要求你作出此选择之咒语有意义。你指定为友方的牌手不会成为你的队友，且你在施放下一个「选敌友」咒语的时候也可以改将该牌手选为敌方。
- 就算某牌手无法执行敌方或友方相应部分的叙述，你依然可以将该牌手指定为敌方（或友方）。举例来说，对蕾格娜的惩戒而言，选为敌方的牌手不一定要操控未横置的生物。
- 先由友方执行相应叙述，然后再轮到敌方执行。假设敌方的某个永久物会在其执行相应动作时离开战场，但其上的触发式异能会在友方动作时触发，则在友方先动作时，由于这永久物还在战场上，因此会触发相应异能，之后这永久物才会因敌方动作而离开战场。

- 在友方与敌方先后动作之间，没有牌手能有所行动。如果友方动作触发了异能，则这些触发式异能要等敌方动作完成、咒语结算完毕之后才会进入堆叠。
 - 所有友方同时动作，敌方亦同。如果涉及选择事宜，则各牌手需按回合顺序依次作出选择，而后再同时执行动作。我们没打算让读者自己总结，「单卡解惑」段落包含所有与此相关之牌张的具体说明。
-

组合：「多人地」

火线齐心系列中有一套新的地牌组合，在多人游戏中会比在双人游戏中好用。

塑境秘潭

地

除非你有两位或更多对手，否则塑境秘潭须横置进战场。

{横置}：加{蓝}或{黑}。

- 如果游戏开始时有两位对手，但现在游戏中只剩下一位对手，则这类地须横置进战场。
-

单卡解惑

拍档

威尔肯理斯

{四}{蓝}{蓝}

传奇鹏洛客～威尔

4

+2：选择至多两个目标生物。直到你的下一个回合，这些生物的基础力量和防御力为 0/3，且失去所有异能。

-2：目标牌手抓两张牌。直到你的下一个回合，由该牌手施放的瞬间、法术和鹏洛客咒语减少{二}来施放。

-8：目标牌手获得具有「每当你施放瞬间或法术咒语时，将其复制。你可以为该复制品选择新的目标」的徽记。

与萝婉肯理斯拍档

威尔肯理斯可用作指挥官。

萝婉肯理斯

{四}{红}{红}

传奇鹏洛客～萝婉

4

+2：于目标牌手的下一个回合中，每个由该牌手操控的生物若能攻击，则必须攻击。

-2：选择目标牌手。萝婉肯理斯对每个由该牌手操控且已横置的生物各造成 3 点伤害。

-8：目标牌手获得具有「每当你起动不属法术力异能的异能时，将其复制。你可以为该复制品选择新的目标」的徽记。

与威尔肯理斯拍档

萝婉肯理斯可用作指挥官。

与威尔肯理斯有关的说明：

- 先前将某生物之基础力量与防御力设定为某特定值的效应，都会被威尔的第一个异能盖掉。其他将其力量或防御力设定为某特定值的效应，如果是在此异能结算之后生效，则将会盖过此效应。

- 若威尔的第一个异能结算后，被影响的生物才获得某异能，则该生物依旧会具有此异能。
- 会更改（提高或降低）受影响的生物之力量和 / 或防御力的效应，例如巨力成长，则不论其效应是在何时开始，都会对它生效。而会改变该生物之力量和 / 或防御力的指示物，以及将其力量与防御力互换的效应，也会如此生效。

与萝婉肯理斯有关的说明：

- 如果受萝婉肯理斯的第一个异能影响的生物因故无法攻击（例如已横置，或者当回合才受该牌手操控），则它便不能攻击。如果要支付费用才能让其攻击，则这并不会强迫该牌手必须支付该费用，所以这种情况下，该生物也不至于必须要攻击。
- 萝婉的第二个异能仅指定牌手为目标。该异能在结算时，被指定为目标之牌手所操控的已横置且具辟邪异能的生物会因此受到伤害。

与威尔和萝婉共同有关的说明：

- 威尔徽记的异能可以复制任何瞬间或法术咒语，而不仅限于具有目标者。同样，萝婉徽记的异能可以复制任何不属于法术力异能的起动式异能。「法术力异能」系指产生法术力的异能，而不是需要支付法术力的异能。
- 威尔的徽记产生的咒语复制品会比原版异能先一步结算。萝婉的徽记产生的起动式异能复制品也是一样。
- 如果你有两个威尔的徽记（也许是因为萝婉的徽记复制了威尔的最后一个异能），则这两个徽记各会将你施放的咒语复制一次。在类似状况下，萝婉的徽记也会如此将你起动的异能复制两次。
- 对于威尔或萝婉之徽记要复制的咒语或异能而言，就算其在徽记的触发式异能结算之前就已经被反击，徽记仍能产生对应的复制品。
- 该复制品是在堆叠上产生，所以它并不是被「施放」或被「起动」的。会在牌手施放咒语或起动异能时触发的异能（例如这两个徽记本身的异能）不会触发。
- 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或异能相同。无法选择不同的模式。
- 如果所复制的咒语或异能包括了于施放或起动时决定的 X 数值（例如焰球这类），则复制品的 X 数值与原版咒语或异能相同。
- 如果该咒语或异能于施放或起动时一并决定了其伤害的分配方式（例如茜卓的旋炎咒这类），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）。
- 咒语复制品的操控者不能选择为该复制品支付任何替代性费用或额外费用。不过，会基于为原版咒语所支付的任何替代性或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。萝婉的徽记也类似：会基于为原版异能所支付的非法术力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。
- 威尔与萝婉的最后一个异能都只在指挥官玩法中生效。在其他玩法中没有效果。

赎救使蕾格娜

{五}{白}

传奇生物～天使

4/4

与放纵魔刺拉夫拍档（当此生物进战场时，目标牌手可以将刺拉夫从其牌库置于其手上，然后洗牌。）

飞行

在每个结束步骤开始时，若本回合中你队伍曾获得生命，则派出两个 1/1 白色战士衍生生物。

放纵魔刻拉夫

{四}{黑}

传奇生物～恶魔

3/3

与赎救使蕾格娜拍档（当此生物进战场时，目标牌手可以将蕾格娜从其牌库置于其手上，然后洗牌。）

{黑}，牺牲 X 个生物：目标牌手抓 X 张牌且获得 X 点生命。在放纵魔刻拉夫上放置 X 个+1/+1 指示物。

- 蕾格娜的最后一个异能会检查你队伍中是否有牌手曾于上回合中获得过生命。它不关心该牌手是否也失去过生命，也不关心队伍当前的总生命是否比该回合开始时的总生命要高。获得生命的事件发生时蕾格娜是否在战场上也不重要。
- 无论是你队伍中的哪位牌手获得过生命，你队伍中有多少位牌手获得过生命，还是具体获得过多少点生命，蕾格娜的最后一个异能都是令你派出两个衍生物。
- 如果在该回合的结束步骤开始前，你队伍都没人获得过生命，则蕾格娜的最后一个异能根本不会触发。在结束步骤中获得生命不会触发该异能。
- 你可以牺牲刻拉夫来支付其本身异能的费用。但你不会在任何东西上放置+1/+1 指示物。

智慧之眼岑斯莉

{四}{蓝}

传奇生物～造妖

1/4

与混沌之眼欧寇然拍档（当此生物进战场时，目标牌手可以将欧寇然从其牌库置于其手上，然后洗牌。）

在你回合的战斗开始时，掷硬币直到你猜错任一掷为止。

每当任一牌手猜对一次掷硬币时，你抓一张牌。

混沌之眼欧寇然

{四}{红}

传奇生物～独眼巨人 / 狂战士

3/3

与智慧之眼岑斯莉拍档（当此生物进战场时，目标牌手可以将岑斯莉从其牌库置于其手上，然后洗牌。）

在你回合的战斗开始时，掷硬币直到你猜错任一掷为止。

每当任一牌手猜对一次掷硬币时，将欧寇然的力量和防御力加倍直到回合结束。

- 如果让牌手掷硬币的效应只关心掷出的结果是正面还是反面，则这类掷硬币没有猜对或猜错之分。
- 如果某效应让你将某生物的力量「加倍」，则该生物得+X/+0，X 为它的力量。防御力也比照处理。
- 如果在加倍某生物的力量时，其力量小于 0，则改为该生物得-X/-0，X 为其当前力量的绝对值。防御力也比照处理。举例来说，如果欧寇然受某效应得-7/-0，成为-4/3 的生物，则将其力量和防御力加倍会使它得-4/+3，令其成为-8/6 直到回合结束。

无影维莉兹

{二}{黑}

传奇生物～亚札人 / 杀手

1/1

与伟岸古罗穆拍档（当此生物进战场时，目标牌手可以将古罗穆从其牌库置于其手上，然后洗牌。）

死触

每当无影维特兹对任一牌手造成战斗伤害时，该牌手失去一半数量的生命，小数点后进位。

伟岸古罗穆

{三}{绿}

传奇生物～巨人 / 战士

2/7

与无影维特兹拍档（当此生物进战场时，目标牌手可以将维特兹从其牌库置于其手上，然后洗牌。）

警戒

若能阻挡伟岸古罗穆，则必须阻挡之，且若能用两个或更多生物阻挡古罗穆，则必须如此阻挡之。

- 维特兹的最后一个异能在战斗伤害造成之后触发并结算。举例来说，如果维特兹对一位具有 10 点生命的牌手造成了 1 点伤害，战斗伤害会使该牌手的总生命降至 9。然后其异能会使该牌手失去 5 点生命，该牌手的总生命成为 4。
- 于双头巨人游戏中，牌手的总生命即为该牌手所在队伍总生命。
- 如果只有一个生物能阻挡伟岸古罗穆，则该生物必须如此作。
- 如果某生物因故无法阻挡古罗穆（例如已横置），则它便不能阻挡。如果要支付费用才能让某生物阻挡古罗穆，则这并不会强迫该牌手必须支付该费用，所以这种情况下，该生物也不至于必须要阻挡。如果这导致没有生物阻挡古罗穆，则古罗穆未受阻挡。

奇想顽童皮儿

{二}{绿}

传奇生物～人类

1/1

与奇妙伙伴大牙拍档（当此生物进战场时，目标牌手可以将大牙从其牌库置于其手上，然后洗牌。）

如果将会在你队伍操控的永久物上放置一个或数个指示物，则改为对每种此类指示物而言，在该永久物上放置原数量加一的指示物。

奇妙伙伴大牙

{三}{蓝}

传奇生物～虚影

1/1

与奇想顽童皮儿拍档（当此生物进战场时，目标牌手可以将皮儿从其牌库置于其手上，然后洗牌。）

每当你抓一张牌时，在奇妙伙伴大牙上放置一个+1/+1 指示物。

当大牙离开战场时，其上每有一个+1/+1 指示物，便抓一张牌。

- 如果某个有你队伍操控的永久物将以上面有一个或数个某类指示物的状态进战场，则该永久物进战场上上面有该数量加一的该类指示物。
- 如果某效应的指示中含有多处在永久物上放置一个或数个指示物的叙述（例如铸生匠赋礼），则皮儿的效应会对每一处叙述分别生效。
- 皮儿的效应不会于其本身进战场时对自己生效，也不会对与之同时进战场的其他永久物生效。
- 如果某咒语或异能让你将牌置于你手上，且用词不包括「抓」，则大牙的第二个异能不会触发。
- 如果你要抓数张牌，则大牙的第二个异能将触发同样次数。如果此时你队友也操控皮儿，则该异能每次结算时会在大牙上放置两个+1/+1 指示物。
- 如果会于同一时间在大牙上放置足量的-1/-1 指示物使其防御力等于或小于 0，则利用在大牙上放置-1/-1 指示物之前其上+1/+1 指示物的数量来决定抓牌数量。举例来说，如果大牙上有两个+1/+1 指示物，且它获得三个-1/-1 指示物，则你将抓两张牌。

飞轮猎犬

{四}{蓝}

生物～元素 / 猎犬

2/4

与飞轮掷手拍档（当此生物进战场时，目标牌手可以将飞轮掷手从其牌库置于其手上，然后洗牌。）

每当你在你的回合中施放咒语时，重置目标生物。

飞轮掷手

{四}{红}

生物～人类 / 战士

2/4

与飞轮猎犬拍档（当此生物进战场时，目标牌手可以将飞轮猎犬从其牌库置于其手上，然后洗牌。）

{红}，{横置}：飞轮掷手对目标牌手或鹏洛客造成 2 点伤害。

- 飞轮猎犬的最后一个异能会比触发它的咒语先一步结算。
- 在飞轮猎犬的最后一个异能结算之后，但在触发它的咒语结算之前，牌手有机会施放咒语和起动异能。

灵刃腐化师

{四}{黑}

生物～人类 / 战士

3/3

与灵刃重铸师拍档（当此生物进战场时，目标牌手可以将灵刃重铸师从其牌库置于其手上，然后洗牌。）

死触

每当一个其上有+1/+1 指示物的生物攻击你的任一对手时，该生物获得死触异能直到回合结束。

灵刃重铸师

{四}{绿}

生物～妖精 / 战士

2/2

与灵刃腐化师拍档（当此生物进战场时，目标牌手可以将灵刃腐化师从其牌库置于其手上，然后洗牌。）

当灵刃重铸师进战场时，支援 2。（在至多两个其他目标生物上各放置一个+1/+1 指示物。）

- 如果生物攻击鹏洛客，则灵刃腐化师的最后一个异能不会触发。
- 如果某个生物在攻击时上面没有+1/+1 指示物，攻击之后才获得+1/+1 指示物，则灵刃重铸师的最后一个异能不会触发。
- 如果某个由对手操控且其上有+1/+1 指示物的生物攻击另一个同为你对手的牌手，则灵刃重铸师的最后一个异能也会触发。

心急学徒

{二}{红}

生物～人类 / 战士

0/4

与心傲导师拍档（当此生物进战场时，目标牌手可以将心傲导师从其牌库置于其手上，然后洗牌。）

每当心急学徒攻击时，它得+X/+0 直到回合结束，X 为由对手操控且已横置的生物中力量最大者的数值。

心傲导师

{二}{白}

生物～人类 / 战士

1/1

与心急学徒拍档（当此生物进战场时，目标牌手可以将心急学徒从其牌库置于其手上，然后洗牌。）

{白}，{横置}：横置目标生物。

- X 的数值会于心急学徒的最后一个异能结算时决定。数值确定后，就算在该回合稍后时段由对手操控且已横置的生物中力量最大者发生变化，X 的数值也不会改变。

- 如果由对手操控且已横置的生物所具有的最大力量为负数，则 X 视为 0。对手未操控已横置的生物时也是同理。

白色

竞技教务长

{三}{白}

生物～人类 / 僧侣

1/2

当竞技教务长死去时，你可以将它放逐。若你如此作，从你的牌库中搜寻一张鹏洛客牌，将它放进战场，然后将你的牌库洗牌。

- 如果竞技教务长在其触发式异能结算前就已离开你的坟墓场（也许是因为它为衍生物，此时已消失），则你无法放逐它，也因此无法从你的牌库中搜寻鹏洛客牌。

光灵精怪

{一}{白}{白}

生物～变形兽

3/3

{白}：光灵精怪获得警戒异能直到回合结束。

{白}：光灵精怪获得系命异能直到回合结束。

{白}：将光灵精怪移回其拥有者手上。

{一}：光灵精怪得+1/-1 或-1/+1 直到回合结束。

- 同一个生物上的数个系命异能不会累计。
- 如果你起动了光灵精怪的最后一个异能，则你是在该异能结算时才选择是让光灵精怪+1/-1 还是-1/+1。

矮人铸光匠

{五}{白}

生物～矮人 / 僧侣

3/4

助力（另一位牌手能够为此咒语的费用支付至多{五}。）

当矮人铸光匠进战场时，由你队伍操控的生物得+1/+1 直到回合结束。

- 矮人铸光匠的异能只会影响它结算时由你队伍操控的生物。该回合稍后时段中才由你队伍操控的生物将不会得+1/+1。

喜乐吉祥物

{二}{白}

生物～造妖

1/1

在你回合的战斗开始时，你可以支付{三}{白}。若你如此作，则支援 2。（在至多两个其他目标生物上各放置一个+1/+1 指示物。）

- 你于喜乐吉祥物的触发式异能进入堆叠时一并选择要支援的目标生物，但在异能结算时才决定是否支付{三}{白}。

蕾格娜的惩戒

{三}{白}

法术

为每位牌手分别选择友方或敌方。每位友方各在每个由其操控的生物上放置一个+1/+1 指示物。每位敌方各选择一个由其操控且未横置的生物，然后横置其余生物。

- 当在结算蕾格娜的惩戒过程中，轮到敌方动作时，首先由依照回合顺序接下来轮到的敌方（如果当前正是某位敌方的回合，则为该敌方）选择一个由其操控且未横置的生物，然后每位其他敌方按照回合顺序依次比照办理，然后同时横置这些牌手操控的其他生物。敌方在作决定时，会知道先前牌手所作的选择。

永结同心

{白}{白}

结界

当永结同心进战场时，支援 2。（在至多两个目标生物上各放置一个+1/+1 指示物。）

{一}：选择目标其上有指示物的生物。本回合中，当该生物死去时，将该牌移回其拥有者手上。

- 永结同心的起动式异能检查该目标生物上是否有指示物的时机，是在其起动及结算时。如果该生物于该回合稍后时段失去指示物，则该延迟触发式异能仍会在该生物死去时将其移回其拥有者的手上。
- 如果某个没有指示物的生物获得了足量的-1/-1 指示物，使其防御力降到 0 或更少，则你没有机会在状态动作将该生物置入其拥有者的坟墓场之前起动永结同心的异能。

蓝色

秘法工匠

{二}{蓝}

生物～人类 / 法术师

0/3

{二}{蓝}，{横置}：目标牌手抓一张牌，然后从其手上放逐一张牌。如果以此法放逐的是生物牌，则该牌手派出一个衍生物，此衍生物为该牌的复制品。

当秘法工匠离开战场，在下一个结束步骤开始时，放逐所有以它派出的衍生物。

- 如果所放逐牌的法术力费用包含 {X}，则 X 视为 0。
 - 如果该衍生物所复制的牌上面具有任何「当[此永久物]进战场时」的异能，则该衍生物也具有这些异能，且会在派出时触发。类似情况：该衍生物所复制的任何「于[此永久物]进战场时」或「[此永久物]进战场时上面有...」的异能也都会生效。
 - 如果秘法工匠在其起动式异能结算前离开战场，则该异能派出的衍生物仍会在下一个结束步骤开始时被放逐。
 - 如果某效应（例如倍产旺季的效应）令秘法工匠的第一个异能派出两个衍生物，则其最后一个异能会将这两个衍生物都放逐。不过，如果稍后有东西又成为该衍生物的复制品，或是新派出一个该衍生物的复制品（例如邪恶双生子或骇笑复身），则所成的复制品不会被放逐。
 - 如果有多个秘法工匠分别派出衍生物，则每个秘法工匠都只会放逐自己所派出者。
 - 如果秘法工匠所派出的衍生物上具有会在结束步骤开始时触发的异能，则该异能会触发，且就算该衍生物在该异能结算之前已在结束步骤中被放逐，该异能也会照常结算。
-

不慎失手

{一}{蓝}

瞬间

将目标生物移回其拥有者手上。获得所有结附于其上之灵气与装备于其上之武具的操控权，然后将这些灵气与武具全部结附或装备在另一个生物上。

- 你必须将你新获得操控权的所有灵气和武具贴附到同一个其能够合法贴附的生物上。如果无法将它们合法贴附到生物上，则它们会以未结附 / 未佩带的状态留在战场上（其中的灵气会进入其拥有者的坟墓场。）
- 不慎失手未将要贴附灵气和武具的生物指定为目标。。你能将灵气和武具贴附到你无法指定为目标生物上（例如对手具辟邪异能的生物）。
- 若可能，则必须将灵气和武具贴附到生物上，就算唯一能贴附的生物是由对手操控，也必须如此作。

耳语谋策

{二}{蓝}

法术

助力（另一位牌手能够为此咒语的费用支付至多{二}。）

两位目标牌手各抓一张牌。

- 你不能多次指定同一位牌手为目标，好让该牌手抓两张牌。

玄云斗士

{五}{蓝}

生物～圣者 / 战士

4/4

飞行

每当玄云斗士攻击时，如果目标生物的力量等于或小于由你队伍操控之战士的数量，则你可以将该生物移回其拥有者手上。

- 玄云斗士的异能可以指定任何生物为目标。于该异能结算时，才决定是否将该生物移回其拥有者手上。

觅咒师

{二}{蓝}

生物～人类 / 法师

1/1

当觅咒师进战场时，你可以从你的牌库中搜寻一张总法术力费用等于或小于2的瞬间或法术牌，展示该牌，将它置于你手上，然后将你的牌库洗牌。

- 如果你牌库中某张牌的法术力费用包括{X}，则 X 视为 0。

岑斯莉的裁决

{四}{蓝}

法术

为每位牌手分别选择友方或敌方。每位友方各选择一个由其操控的生物，然后派出一个为其复制品的衍生生物。每位敌方各选择一个由其操控的生物，然后将它移回其拥有者手上。

- 在岑斯莉的裁决之结算过程中，你选定友方和敌方之后，首先由依照回合顺序接下来轮到的友方（如果当前正是某位友方的回合，则为该友方）选择一个由其操控的生物，然后每位友方按照回合顺序依次比照办理，然后这些牌手同时派出衍生物。友方在作决定时，会知道先前牌手所作的选择。然后敌方牌手重复上述流程，依序选择一个生物，然后同时将其移回拥有者上。
- 每个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或是个衍生物；后文将详述）。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。
- 如果所复制之生物的法术力费用中包含{X}，则X视为0。
- 如果所复制的生物是个衍生物，则派出的衍生物会复制派出该衍生物的效应原本所注明的特征。
- 如果所复制的生物本身已经复制了别的东西（举例来说，如果所选的生物是邪恶双生子），则此衍生物进战场时，会是所选的生物已经复制的样子。
- 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。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。

黑色

绝望翼邪鬼

{六}{黑}{黑}

生物～恶魔

6/6

飞行

对手不能获得生命。

在每个结束步骤开始时，每位对手各失去若干生命，其数量等同于该牌手在本回合所失去的生命数量。
(伤害会导致失去生命。)

- 绝望翼邪鬼的最后一个异能只计算所失去的生命数量。它不关心牌手是否也获得过生命。
- 要失去的生命数量于绝望翼邪鬼的触发式异能结算时决定。举例来说，如果你操控两个此生物，且对手在本回合的早些时段内失去了3点生命，则第一个异能结算时会该牌手失去3点生命，第二个异能则会让该牌手失去6点生命。
- 在双头巨人游戏中，会分别计算每位牌手受到的伤害及失去的生命。如果某支队伍中的两位牌手各受到2点伤害，则这两位牌手各失去2点生命，队伍的总生命降低4点。当绝望翼邪鬼的异能结算时，该队伍的两位牌手分别再失去2点生命，队伍的总生命再降低4点；不会是每位牌手各失去4点生命。

潜伏魔性

{二}{黑}{黑}

结界～灵气

结附于生物

所结附的生物得+2/+2，具有飞行异能，且额外具有恶魔此类别。

当潜伏魔性进战场时，所有非恶魔的生物得-2/-2直到回合结束。

- 潜伏魔性的触发式异能只会影响它结算时战场上的非恶魔生物。于该回合稍后时段才进战场的生物不会得-2/-2。除非潜伏魔性在其异能结算前就离开战场，否则所结附的生物不会得-2/-2。

碎心剑客

{一}{黑}

生物～亚札人 / 战士

1/3

每当一位或多位对手受到战斗伤害时，若这份伤害中包含由战士造成者，则你抓一张牌且你失去 1 点生命。

- 无论有多少位对手受到伤害，对手受到多少点伤害，或有多少战士造成了伤害，碎心剑客的异能都只会触发一次。
- 如果由某位对手操控的战士对另一个同为你对手的牌手造成战斗伤害，碎心剑客的异能也会触发。如果发生此状况，则你无法选择不执行「你抓一张牌且你失去 1 点生命」。

镰切舞者

{二}{黑}

生物~人类 / 战士

3/2

每当镰切舞者攻击时，若你队伍操控另一个战士，则镰切舞者得+1/+1 直到回合结束。

- 于镰切舞者的触发式异能触发和结算时，都会检查你队伍是否操控另一个战士。一旦它已以此法得 +1/+1，则就算你队伍已不再操控其他战士，它也不会失去此加成。

震撼反转

{三}{黑}

瞬间

本回合中，下一次你将输掉这盘游戏时，改为抓七张牌且你的总生命成为 1。

放逐震撼反转。

- 虽然震撼反转所产生的持续性效应会持续到回合结束（或持续到发生要替代的事件），但震撼反转本身是在结算时被放逐。
- 如果有效应注明这盘游戏你不会输，则震撼反转的效应不会生效。
- 如果有效应注明对手赢得此盘游戏，则震撼反转的效应不会生效。
- 如果你认输，震撼反转的效应不会生效。认输的牌手会离开游戏。
- 只要你将输掉这盘游戏，震撼反转的效应就会生效，就算你不是因为总生命为 0 或更少而输掉游戏也一样。
- 若你的总生命成为 1，你实际上会因此获得或失去若干数量的生命。举例来说，如果在震撼反转的异能生效时你的总生命是 4，则它会让你失去 3 点生命；另一方面，如果在它的异能生效时你的总生命是-5，则它会令你获得 6 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。
- 如果你牌库中的牌少于七张，则你会在震撼反转的替代性效应生效后立即输掉这盘游戏。
- 如果所有牌手将同时输掉游戏，但震撼反转的效应性替代了「你输掉这盘游戏」这件事，则你会在其他人都输掉这盘游戏后立刻赢得这盘游戏。就算你可能在之后立即输掉游戏也是一样（也许由于你牌库中的牌数不足七张，或由于你无法获得生命而将总生命提升至 1）。
- 在双头巨人游戏中，如果有规则或效应注明你队伍或你的队友输掉这盘游戏，则你队伍不会输掉这盘游戏，但只有你会抓七张牌，且只有你会因此获得或失去生命，好将队伍的总生命成为 1。

光荣返场

{四}{黑}

瞬间

将所有于本回合中从战场置入所有坟墓场的生物牌在你的操控下放进战场。

- 被反击的生物咒语从未进过战场，因此光荣返场不会将它们移回战场。

- 不是生物的牌不会移回战场，就算这类牌最后在战场上时受效应而成为生物也是如此。
- 在多人游戏中，如果有牌手离开游戏，则由该牌手拥有的所有牌也会一同离开。如果你离开游戏，则在所有因光荣返场而在你的操控下被放进战场的生物中，不由你拥有者都会被放逐。

维特兹的灵动

{二}{黑}

法术

为每位牌手分别选择友方或敌方。每位友方各选择其坟墓场中的一张生物牌，然后将其移回其手上。每位敌方各牺牲一个由其操控的生物。

- 在维特兹的灵动之结算过程中，你选定友方和敌方之后，首先由依照回合顺序接下来轮到的友方（如果当前正是某位友方的回合，则为该友方）从其坟墓场中选择一张生物牌，然后每位友方按照回合顺序依次比照办理，然后这些牌手同时将这些牌移回其手上。友方在作决定时，会知道先前牌手所作的选择。然后敌方牌手重复上述流程，依序选择一个生物，然后同时牺牲它们。

红色

觅刃亚札人

{二}{红}

生物～亚札人 / 战士

3/2

当觅刃亚札人进战场时，你队伍的每位牌手各可以弃一张牌，然后每位以此法弃牌的牌手各抓一张牌。

- 你队伍中的牌手分别决定是否要弃牌。你们的选择可以不同。

追加竞斗

{一}{红}{红}

法术

直到回合结束，每当任一牌手施放瞬间或法术咒语时，该牌手将其复制，且可以为该复制品选择新的目标。

- 追加竞斗的异能可以复制任何瞬间或法术咒语，而不仅限于具有目标者。
- 使得追加竞斗的异能触发之咒语的操控者，也会是复制品的操控者。
- 就算使得追加竞斗的异能触发之咒语在该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。
- 复制品的目标将与原版咒语相同，除非其操控者选择新的目标。该牌手可以改变任意数量的目标，不论全部改变或部分改变都行。新的目标必须合法。
- 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。其操控者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。
- 复制品的操控者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。
- 追加竞斗的异能会直接在堆叠上产生复制品，因此它未被「施放」。会因牌手施放咒语而触发的异能（例如追加竞斗的异能本身）不会触发。

蛮牛巨汉

{三}{红}

生物～牛头怪 / 战士

4/3

每当蛮牛巨汉攻击时，若你队伍操控另一个战士，则蛮牛巨汉获得先攻异能直到回合结束。

- 于蛮牛巨汉的触发式异能触发和结算时，都会检查你队伍是否操控另一个战士。一旦它已以此法获得先攻异能，则就算你队伍已不再操控其他战士，它也不会失去此异能。

欢呼观客

{一}{红}

生物～鬼怪

2/2

每当欢呼观客攻击时，选择一个牌名。本回合中，具该名称的咒语减少{一}来施放。

- 减少咒语一般法术力费用的效应无法减少该咒语的有色法术力需求。
- 你不必选择有人打算在本回合施放之牌张的名称。你也不必选择费用能够以此法减少之牌张的名称。举例来说，某些欢呼观客就是喜欢为电震或山脉呐喊助威。

寇伐丝的怒火

{四}{红}

法术

为每位牌手分别选择友方或敌方。每位友方各弃掉手牌，然后抓原数量加一的牌。寇伐丝的怒火对每位敌方各造成等同于其手牌数量的伤害。

- 如果某位友方没有手牌，则该牌手不弃牌，然后抓一张牌。

剑花娜吉拉

{二}{红}

传奇生物～人类 / 战士

3/2

每当一个战士攻击时，你可以令其操控者派出一个 1/1 白色战士衍生生物，其为横置且正进行攻击。

{白}{蓝}{黑}{红}{绿}：重置所有进行攻击的生物。它们获得践踏、系命与敏捷异能直到回合结束。在此阶段后，额外多出一个战斗阶段。你只可以于战斗中起动此异能。

- 由娜吉拉派出之战士衍生生物的操控者为该些衍生物分别决定其要攻击的牌手或鹏洛客。这些衍生物攻击的对象（牌手或鹏洛客），不一定要与触发此异能的生物相同。它们甚至可以攻击当前未被攻击的牌手或鹏洛客。
- 虽然这些由娜吉拉的第一个异能派出的衍生物正进行攻击，但它们从未宣告为进行攻击的生物（举例来说，注记于「每当一个生物攻击时」触发的异能便会检查生物是否宣告为攻击者）。
- 如果重置进行攻击的生物，并不会把它移出战斗。
- 在额外多出的战斗阶段前没有行动阶段。这意味着你无法在这两次战斗间起动佩带异能（或进行其他类似行动）。

战术遭窃

{四}{红}

结界

在你的维持开始时，放逐每位对手的牌库顶牌。直到回合结束，你可以施放所放逐之牌中的非地牌，且你可以将法术力视同任意颜色的法术力来支付施放这些咒语的费用。

- 战术遭窃不会改变你能够施放所放逐之牌的时机。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。
- 施放被放逐的牌会导致其离开放逐区。你无法多次施放它。
- 如果你不施放所放逐之牌，则这些牌会持续被放逐。你不能留到之后的回合再施放。

绿色

棘竹君王

{二}{绿}{绿}

生物～树灵

4/4

每当另一个非衍生物的生物进战场时，你可以支付{一}{绿}。若你如此作，则该生物的操控者派出一个衍生物，此衍生物为该生物的复制品。

- 在结算棘竹君王的触发式异能时，你无法多次支付{一}{绿}，好让某位牌手派出多个衍生物。
- 此衍生物只会复制该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。
- 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，会是所选的生物正复制的样子。
- 如果所复制之生物的法术力费用中包含{X}，则 X 视为 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。所复制的生物上面任何「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。
- 如果在棘竹君王的异能结算前，该进战场的生物就离开战场，则会利用该生物在战场上已知的最后存在状况来决定衍生物的特征。

连段攻击

{二}{绿}

法术

两个目标由你队伍操控的生物各依本身力量对目标生物造成伤害。

- 如果你无法指定两个由你队伍操控的生物为目标，你便不能施放连段攻击。于连段攻击结算时，如果这两个由你队伍操控的生物之一已是不合法目标，则另一个生物仍会造成等同于其力量的伤害。

欢呼震天

{X}{绿}

法术

助力（另一位牌手能够为此咒语的费用支付至多{X}。你选择 X 的数值。）

支援 X（在至多 X 个目标生物上各放置一个+1/+1 指示物。）

每个其上有+1/+1 指示物的生物各获得践踏异能直到回合结束。

- 在施放欢呼震天时，你能选择 0 作为 X 的数值。这样一来该咒语便不会以任何生物为目标，且其上有+1/+1 指示物的生物会获得践踏异能。
- 欢呼震天的最后一个异能，只会影响该异能生效时其上有+1/+1 指示物的生物。于该回合稍后时段才获得+1/+1 指示物的生物不会获得践踏异能，于该回合稍后时段失去+1/+1 指示物的生物也不会失去践踏异能。

- 如果欢呼震天具有目标，但于其结算时，其所有目标均不合法，则此咒语不会结算。没有生物会获得践踏异能。观众突然安静了。

慷慨资助人

{二}{绿}

生物～妖精 / 参谋

1/4

当慷慨资助人进战场时，支援 2。（在至多两个其他目标生物上各放置一个+1/+1 指示物。）

每当你在一个不由你操控的生物上放置一个或数个指示物时，抓一张牌。

- 如果某生物是以上面有指示物的状态在另一个牌手操控下战场，则会是由该牌手在该生物上放置指示物，就算令该生物放进战场的咒语或异能的操控者是你也是如此。
- 如果你同时在多个不由你操控的生物上放置一个或多个指示物，例如支援两个不由你操控的生物，则每有一个这样的生物，慷慨资助人的最后一个异能便会触发一次。
- 就算你在其他牌手的生物上放置的不是+1/+1 指示物，慷慨资助人的最后一个异能也会触发。

巨口戈莎莫

{三}{绿}{绿}

传奇生物～亚龙

10/8

其他生物具有「每当此生物攻击时，你可以让它与巨口戈莎莫互斗。」

当戈莎莫离开战场时，每位牌手各抓若干牌，其数量等同于本回合中由其操控之来源对戈莎莫造成的伤害数量。

- 由攻击生物的操控者决定是否要让该生物与戈莎莫互斗。
- 如果有数个生物攻击，则由攻击牌手决定生物的互斗顺序，然后生物依次互斗。一旦有生物击败了戈莎莫，则剩余的攻击生物便无法继续与之互斗。
- 生物是在宣告阻挡者之前与戈莎莫互斗。无法阻挡在互斗过程中死去的生物。互斗后存活生物仍处于进行攻击的状态，牌手可如常阻挡之，且若其未受阻挡，也会如常对其所攻击的牌手或鹏洛客造成伤害。
- 即使戈莎莫不是因为与攻击生物互斗而死去，其最后一个异能仍会触发。举例来说，如果你用焰球对戈莎莫造成 10 点伤害，则你抓十张牌。

皮儿的奇想

{三}{绿}

法术

为每位牌手分别选择友方或敌方。每位友方各从其牌库中搜寻一张地牌，将之横置放进战场，然后将其牌库洗牌。每位敌方各牺牲一个由其操控的神器或结界。

- 当在结算皮儿的奇想过程中，轮到友方动作时，首先由依照回合顺序接下来轮到的友方（如果当前正是某位友方的回合，则为该友方）从其牌库中搜寻一张地牌但不展示，然后每位友方按照回合顺序依次比照办理。然后所有地会同时放进战场。
 - 当在结算皮儿的奇想过程中，轮到敌方动作时，首先由依照回合顺序接下来轮到的敌方（如果当前正是某位敌方的回合，则为该敌方）选择一个由其操控的神器或结界，然后每位其他敌方按照回合顺序依次比照办理，然后同时牺牲所选永久物。敌方在作决定时，会知道先前牌手所作的选择。
-

多色

英勇巅峰统领

{四}{绿}{白}

生物~统领

5/6

飞行，警戒，践踏

于英勇巅峰统领进战场时，选择神器、结界、瞬间、法术或鹏洛客。

牌手不能施放该类别的咒语。

- 英勇巅峰统领的进战场效应属于替代性效应，不会用到堆叠。在其进入战场之后，你决定牌张类别之前，没有牌手能施放咒语或起动异能。
- 游戏检查咒语是否能合法施放的时机，是在实际支付费用之前。这就是说，如果你为英勇巅峰统领选择了法术此类别，则就算你希望牺牲英勇巅峰统领来施放丧心好奇，你也无法如此作。

最后赢家

{一}{黑}{红}

法术

随机选择一个生物，然后消灭其他生物。

- 最后赢家并未将随机选中的生物指定为目标，因此有机会以此法选中由对手操控且具辟邪异能的生物。
- 在随机选择生物与消灭其他生物之间，没有牌手能有所行动。

神器

哨兵高塔

{四}

神器

每当任一牌手在你的回合中施放瞬间或法术咒语时，哨兵高塔对任意一个目标造成伤害，其数量为本回合中于该咒语之前施放过的瞬间和法术咒语数量加 1。

- 举例来说，在你回合中施放的第一个瞬间或法术咒语会让哨兵高塔造成 1 点伤害；第二个咒语会让其造成 2 点伤害，以此类推。
- 哨兵高塔的异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。
- 哨兵高塔的异能计算的是当回合中在触发此异能的咒语之前施放过的瞬间或法术咒语数量，就算该些咒语仍在堆叠上或已被反击，都会包括在内。
- 无论是谁施放的咒语触发了哨兵高塔之异能，都由你来为该异能指定目标。

胜利鸣钟

{三}

神器

于其他牌手的重置步骤中，重置胜利鸣钟。

{横置}：选择一位牌手，该牌手加{无}。

- 胜利鸣钟在你的重置步骤中也会如常重置。

- 胜利鸣钟的起动式异能属于法术力异能，且不用到堆叠。但通常在游戏要求其他牌手支付法术力的时候，你无法起动法术力异能。如果你希望让某人获得这份法术力，则必须在对方需要用其来支付之前把它给出去。

万智牌，万智牌～指挥官，**Magic**，火线齐心，以及守护者誓约，不论在美国或其他国家中，均为威世智有限公司的商标。©2018 威世智。