

万智牌～指挥官（2015版）发布释疑

编纂：Matt Tabak，且有Laurie Cheers，Carsten Haese，Eli Shiffrin，Zoe Stephenson，及Thijs van Ommen的贡献

此文件最近更新日期：2015年7月31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：<http://company.wizards.com/contactus>。

「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。特别一提：本文章中未包含出自以往**万智牌**产品的牌张释疑。

通则释疑

上市资讯

万智牌～指挥官（2015版）包含五个不同的游戏包。每个游戏包都有一副包含100张牌的套牌，再加上一张大型指挥官闪卡。这五副套牌分别是「召集精魂」，「夺取控制」，「劫夺坟场」，「杀入战场」和「强化群生」。

上市日期：2015年11月13日

请至Wizards.com/Locator查询你附近的店或贩售店。

新卡牌和赛制规则

万智牌～指挥官（2015版）套牌中有56张过去从未发行过的**万智牌**。这些牌只可用于指挥官赛制、特选赛制和薪传赛制。这些牌张不可用于标准赛或近代赛。

本次发行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，本产品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。欲个别查询某一张牌可在哪些赛制利用，请访问Gatherer.Wizards.com，搜索该牌，并查看「Sets & Legality」标签页。

什么是指挥官？

指挥官这一休闲赛制由万智牌牌手创造并广为推行，特点在于本赛制规定每位牌手均须选择一位传奇生物来指挥其套牌。此玩法通常是休闲式的自由互斗多人游戏，不过双人游戏也很常见。每位牌手一开始的生命值是40。每副套牌由正好100张牌组成，其中包括作为套牌**指挥官**的一张传奇生物牌。指挥官玩法属于「无双」赛制。也就是说，套牌中除了基本地牌以外，每一张牌的英文名称必须各不相同。

建议采用的指挥官赛制禁用牌列表是由MTGCommander.net的规则委员会制定，并非来自于威世智。在**万智牌线上版**中，指挥官赛制遵从此禁用牌列表。

运用你的指挥官

指挥官是游戏中举足轻重的角色，经常会多次出现在战场上。

* 你的指挥官于游戏开始时就在统帅区中，这是专为指挥官赛制创立的一个区域，现在一些非传统**万智牌**卡牌（包括时空、阴谋和诡局牌）和鹏洛客产生的徽记也会利用之。另外99张牌洗牌后成为你的牌库。

* 你可以从统帅区施放你的指挥官。你每次如此施放时，你在本盘游戏的先前时段内每从统帅区中施放过该指挥官一次，便需多支付{二}。

* 如果你的指挥官将从任何区域被放逐或置于你的手上、坟墓场或牌库，你可以选择改为将它置入统帅区。

你的指挥官**标识色**决定了你的套牌能够选用哪些牌。一张牌的标识色包括其颜色（根据其法术力费用或颜色标志确定），以及规则叙述中的一切有色法术力符号的颜色。

* 标识色在游戏开始之前就已确定，在游戏过程中不会改变，即使你的指挥官改变成不同的颜色也是一样。

* 在游戏中，如果有法术力将要加入你的法术力池中，并且其颜色不属于你的指挥官标识色，则改为加等量的无色法术力到你的法术力池中。

除了一般的输赢规则以外，指挥官赛制还有另一条规则：如果一位牌手在游戏过程中受到了来自同一名指挥官总共21点或更多的战斗伤害，则该牌手输掉这盘游戏。

* 牌手应分别记录游戏过程中各指挥官对自己造成之战斗伤害数量。

* 此规则对牌手自己的指挥官同样有效。这是因为牌手的指挥官如果被另一位牌手操控，或者战斗伤害被转移，则有可能对其拥有者造成战斗伤害。

不同的再调度规则

指挥官玩法采用的再调度规则与一般的规则有所不同：牌手每次进行再调度时，他不必将全部手牌洗入他的牌库，而是从手牌中放逐任意数量的牌。然后，该牌手抓牌，其数量比他以此法放逐的牌少一张。一旦牌手确定了起手牌，他便将以此法放逐的所有牌洗入其牌库。

离开游戏

多人赛与双人赛不同之处，是在其中一位牌手输掉并离开之后，游戏依然可以继续。

* 当一位牌手离开游戏时，该牌手所拥有的全部永久物、咒语和其他牌也会离开游戏。

* 如果该牌手操控任何等待结算的异能或者咒语的复制品，那么它们会消失。

* 如果该牌手操控任何由其他牌手拥有的永久物，则将它们的操作权赋予离开游戏之牌手的效应结束。如果不会因此将它们的操作权给予另一位牌手（也许是因为它们是在离开游戏之牌手的操控下进战场），则它们被放逐。

大型指挥官牌

每副**万智牌~指挥官**（2015版）套牌的指挥官都会有一张对应的大型闪卡。这张卡牌只是为了增加游戏乐趣，并不是指挥官玩法所必须的。

* 即使利用大型卡，你也必须拥有你指挥官的标准**万智牌**卡牌。

* 只要你的指挥官在公开区域，比如统帅区或者战场，你就可以用这张大型卡牌代替相应的标准**万智牌**卡牌。

* 如果你的指挥官在不公开区域，比如你的牌库或者你的手牌中，你就要用标准的**万智牌**卡牌。

主题：经验指示物

本系列中的五个指挥官均具有两个与经验指示物有关的异能：一个会让你获得经验指示物，而另一个则会检查你具有之经验指示物的数量。

进展之爪伊祖黎

{二} {绿} {蓝}

传奇生物~妖精 / 战士

3/3

每当一个力量等于或小于2的生物在你的操控下进战场时，你获得一个经验指示物。

在你回合的战斗开始时，在另一个目标由你操控的生物上放置X个+1/+1指示物，X为你具有的经验指示物数量。

* 经验指示物是第二种牌手能得到的指示物，另外一种是中毒指示物。

* 无论你是以何种方式获得，所有经验指示物都一样。举例来说，无论你的经验指示物是通过伊祖黎的第一个异能而得，还是通过其他异能，通过增殖等方式而得，伊祖黎的最后异能都会将其计算在内。

* 每个游戏包内都包含一张标注有「经验」字样的牌张，附有「将你的经验指示物置于此处」的提示。这张牌并非进行游戏的必需用品，而只是一处方便你放置经验指示物的位置；你可以利用骰子、玻璃珠或其他小东西来代表经验指示物。

新异能：繁影

繁影这一新的触发式异能让生物能够同时向所有对手发动进攻。

巨群召兽

{五} {绿} {绿}

生物～野兽

8/6

践踏

繁影（每当此生物攻击时，对防御牌手之外的每位对手而言，你可以将一个衍生物横置放进战场且正对该牌手或由他操控的某个鹏洛客进行攻击，该衍生物为此生物的复制品。在战斗结束时，放逐这些衍生物。）

繁影的正式规则解析如下：

702. 115. 繁影

702. 115a 繁影属于触发式异能，且此异能可能会产生另一个延迟触发式异能。「繁影」意指「每当此生物攻击时，对防御牌手之外的每位对手而言，你可以将一个衍生物横置放进战场且正对该牌手或由他操控的某个鹏洛客进行攻击，该衍生物为此生物的复制品。如果你以此法将一个或数个衍生物放进战场，则在战斗结束时，放逐这些衍生物。」

702. 115b 如果某生物具有数个繁影异能，则每一个都会分别触发。

* 繁影异能（或攻击生物上的其他异能）规则叙述中所称之「防御牌手」，指的是本次战斗中具繁影异能的生物成为攻击生物时，它所攻击的牌手，或是在前述时刻它所攻击之鹏洛客的操控者。

* 如果防御牌手是你唯一的对手，则不会将衍生物放进战场。

* 你是于衍生物产生时，为每个衍生物决定其是要攻击牌手，或是该牌手操控的某个鹏洛客。

* 虽然这些衍生物是以正在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，包括这些衍生物本身的繁影异能。如存在须支付费用才能让生物攻击的效应，则这些费用也不会对这些衍生物生效。

* 这些衍生生物会同时进战场。

* 这些衍生物都只会复制原版生物上所印制的东西而已。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。

* 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。

* 如果对于某位特定牌手而言，繁影异能产生了多于一个的衍生物（由于诸如倍产旺季所产生的这类效应），则你得为每个衍生物分别选择其是要攻击该牌手还是要攻击由该牌手操控的某个鹏洛客。

组合：「交汇」

本系列中有一组具有模式的咒语，让你选择其中三项来生效。这些咒语与此前具有模式之牌的不同之处，在于你能够多次选择同一项。

劣德交汇

{三}{黑}{黑}

瞬间

选择三项。你可以多次选择同一项。

- 目标牌手抓一张牌且失去1点生命。
- 目标生物得-2/-2直到回合结束。
- 将目标生物牌从你的坟墓场移回你手上。

* 你于施放咒语时便一并选择模式。模式选择完毕后，不得更改。

* 如果某模式需要指定目标，则你只能在有合法目标的情况下才能选择该模式。忽略你未选择之模式的目标要求。你每次选择该模式时，都可以选择不同的目标，也可以选择相同的目标。

* 无论你最终选择的模式组合为何，你都是依照交汇牌面上印制的指示顺序依次执行。如果你多次选择了同一种模式，则你需于施放咒语时一并决定这些选择之间执行的相对顺序。举例来说，假设你选择劣德交汇的第一种模式两次，其中一次指定你为目标，另一次指定另一位牌手为目标（执行顺序如前述），此外还选择第三种模式一次。当劣德交汇结算时，你抓一张牌并失去1点生命，然后另一位牌手执行同样的动作，然后将目标生物牌移回你手上。

* 在正在结算之咒语的各种模式之间，任何牌手都不能施放咒语或起动异能。

* 如果某效应要复制交汇，则产生复制品的该效应通常会让你为复制品选择新的目标，但是你不能重新选择模式。

* 如果在交汇结算时，所选模式的所有目标均已不合法，则该咒语会被反击，其上所有效应都不会生效。如果此时仍有至少一个目标合法，则咒语将照常结算，但其对任何不合法目标都不产生效应。

单卡解惑

白色

堡垒铁卫

{二}{白}

生物～人类 / 士兵

3/3

由你操控的指挥官生物得+2/+2且具有不灭异能。

* 不论你是否为其拥有者，所有由你操控的指挥官生物都会受到堡垒铁卫异能之影响。

* 堡垒铁卫的异能不会对当前不是生物的指挥官生效。

破晓返生使

{四}{白}{白}

生物～天使

5/5

飞行

在你的结束步骤开始时，选择任一对对手坟墓场中的一张生物牌，然后该牌手选择你坟墓场中的一张生物牌。你可以将这些牌在其拥有者的操控下移回战场。

* 于破晓返生使的异能结算时，如果任一对手的坟墓场中有生物牌，你就必须从中选择一张。你不能选择坟墓场中没有生物牌的对手，来防止将其坟墓场中的一张生物牌移回战场。

* 如果于破晓返生使的异能结算时，所有对手的坟墓场中都没有生物牌，你仍可以选择将你坟墓场中的一张生物牌移回战场。由你来决定要让哪一位对手来选择你坟墓场中的生物牌。

命运之攫

{一}{白}{白}

结界

当命运之攫进战场时，为每位对手各进行以下流程～放逐至多一个目标由该牌手操控的非地永久物，直到命运之攫离开战场。（这些永久物会在各自拥有者的操控下移回。）

* 如果命运之攫在其触发式异能结算前离开战场，则不会放逐任何非地永久物。

* 结附于所放逐之非地永久物上的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。装备在所放逐之生物上的武具会被卸装并留在战场上。所放逐之非地永久物上的任何指示物都会消失。

* 如果衍生物被放逐，它将会消失。它将不会移回战场。

* 所放逐的牌会在命运之攫离开战场后立即返回战场。在这两个事件之间什么都不会发生，包括状态动作。

* 在多人游戏中，如果命运之攫的拥有者离开了游戏，那么所放逐的牌将会移回战场。因为将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。

军兆天使

{三}{白}{白}

生物～天使

4/4

飞行，警戒

繁影（每当此生物攻击时，对防御牌手之外的每位对手而言，你可以将一个衍生物横置放进战场且正对该牌手或由他操控的某个鹏洛客进行攻击，该衍生物为此生物的复制品。在战斗结束时，放逐这些衍生物。）

* 就算这些因繁影异能产生的复制品会具有警戒异能，它们也须横置进战场。

卡列妮的队长

{三}{白}{白}

生物～巨人/士兵

5/5

警戒

{五}{白}{白}：蛮化3。（如果此生物未蛮化，则在其上放置三个+1/+1指示物且它已蛮化。）

当卡列妮的队长蛮化时，放逐所有神器和结界。

* 一旦生物已蛮化，它就不能再次蛮化。如果卡列妮的队长已蛮化，该起动式异能不会有任何效果。

* 「已蛮化」并不是生物所具有的异能，而只是该生物目前的样子。如果该生物不再是生物或失去了所有异能，则它仍是已蛮化状态。

* 对于会在某生物蛮化时触发的异能而言，如果该生物在其蛮化异能结算时不在战场上，则此异能不会触发。

俄瑞忒探险家

{一}{白}

生物～猫 / 斥候

2/2

当俄瑞忒探险家进战场时，从你的牌库中搜寻至多X张平原牌，X为操控之地比你多的牌手数量。展示这些牌，将它们置于你手上，然后将你的牌库洗牌。

* X的数值于俄瑞忒探险家的触发式异能结算时决定。

* 如果没有牌手操控之地比你多，则虽然你无法找到任何牌，你仍需搜寻牌库并将之洗牌。

正气交汇

{三}{白}{白}

法术

选择三项。你可以多次选择同一项。

- 将一个2/2白色，具警戒异能的骑士衍生生物放进战场。
- 放逐目标结界。
- 你获得5点生命。

* 如果多次选择第三个模式，则每个此类模式都代表一个独立的获得生命事件。举例来说，如果你选择第三种模式三次，且你操控鬼影议会的卡洛夫（具有注记着「每当你获得生命时，在鬼影议会的卡洛夫上放置两个+1/+1指示物。」之异能的生物），卡洛夫的异能会触发三次，总共获得六个+1/+1指示物。

蓝色

乙太窃咒

{四}{蓝}{蓝}

瞬间

获得目标咒语的操控权。你可以为它选择新的目标。（如果该咒语成为永久物，则它会在你的操控下进战场。）

* 乙太窃咒可以选择任何咒语为目标，包括不指定目标者。

* 如果你获得了某个瞬间或法术咒语的操控权，则该咒语结算后依旧会置入其拥有者的坟墓场。

* 你可以改变该咒语所指定的任何目标，也可以都不改变。如果你改变了其中一个，便必须为该咒语选择一个合法的目标。如果你作不到，则必须维持原本的目标（即使该目标现在已不合法）。值得一提的是，

如果你以乙太窃咒获得了一个注记着须指定「目标对手」之咒语的操控权，且该咒语原本已将你指定为其目标，则由于你不是你自己的对手，你已不是该咒语的合法目标。

* 记录指挥官造成之战斗伤害时，并不会将造成伤害时该指挥官的操控者考虑在内。举例来说，假设某个指挥官对某牌手造成了10点战斗伤害，离开了战场，被再度施放，然后你用以太窃咒获得了该指挥官的操控权。那么如果它再对同一位牌手造成11点战斗伤害，这位牌手便会输掉这盘游戏。

* 如果你获得了指挥官咒语的操控权，那么当此指挥官于稍后时段离开战场时，是由其拥有者选择是否要置入统帅区。

庞巨原生质

{三}{蓝}

生物~变形兽

0/0

你可以使庞巨原生质当成战场上任一生物的复制品来进入战场，但它额外获得「{X}：此生物的基础力量与防御力为X/X。」

* 庞巨原生质给予自己的起动式异能会成为其可复制特征的一部分。除非该异能被另一个复制效应覆盖，否则成为庞巨原生质之复制品的生物也将拥有此异能。

* 庞巨原生质所复制的，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）。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。

* 如果庞巨原生质不是生物（也许是因为它复制的是一个暂时成为生物的地），则你仍然可以起动「{X}：此生物的基础力量与防御力为X/X。」此异能。不过此异能没有效果，也不会将庞巨原生质变成生物。

* 先前将庞巨原生质之基础力量与防御力设定为某特定值的效应，都会被此起动式异能覆盖掉。如果在此异能结算之后，其他设定其基础力量和 / 或防御力的效应才生效（包括后续再度起动此异能产生者），则其便会覆盖此异能的效应。

* 会改变庞巨原生质之力量和 / 或防御力的其他效应（例如变巨术或辉煌赞美诗之效应），则不论其效应是在何时开始，都会对它生效。而会影响该生物之力量和 / 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。

* 如果所选择的生物之法术力费用中包含 {X}，则X为零。庞巨原生质给予自己的异能不会影响法术力费用中的 {X}。

* 如果所选择的生物已经复制了别的东西（举例来说，如果所选的生物是另一个庞巨原生质），则庞巨原生质进战场时，会是所选的生物目前所复制的东西（外加其在复制过程中一并获得的所有异能，如果有的话）。

* 如果所选择的生物是个衍生物，则庞巨原生质会复制将该衍生物放进战场的效应原本所注明的特征。庞巨原生质并非衍生物，即使复制了衍生物也是一样。

* 当庞巨原生质进战场时，它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。

* 如果庞巨原生质因故与另一个生物同时进战场，则庞巨原生质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，庞巨原生质进战场时会是个0/0变形兽生物，并且很有可能会立刻置入坟墓场。

伏击猫影

{四}{蓝}

生物~猫 / 虚影

4/1

闪现（你可以于你能够施放瞬间的时机下施放此咒语。）

每当伏击猫影受到伤害时，抓等量的牌。

* 生物能受到超过其防御力的伤害。如果某来源对伏击猫影造成5点伤害，你会抓五张牌。

* 如果伏击猫影阻挡具践踏异能的生物，则该生物的操控者可以将任意数量的伤害分配给伏击猫影，此数量至少为1，至多为该生物之力量。并非一定要将过量伤害分配给防御牌手。

镜像对决

{四}{蓝}{蓝}

瞬间

只能于宣告阻挡者步骤中施放镜像对决。

对每个攻击你或由你操控之任一鹏洛客的生物而言，将一个衍生物放进战场且阻挡该生物，此衍生物为该生物的复制品。在战斗结束时，放逐这些衍生物。

* 镜像对决所产生的衍生物会阻挡其复制的生物，就算后者不能被阻挡，或是具能阻止衍生物对其进行阻挡之异能（例如威慑或保护）也是一样。同理，同理，就算衍生物具有能阻止其被宣告为阻挡者的异能，也不会影响此阻挡。

* 虽然这些衍生物以进行阻挡的状态进入战场，但它们从未被宣告为进行阻挡的生物。注记于「每当一个生物阻挡时」触发的异能不会触发。如存在须支付费用才能让生物阻挡的效应，则这些费用也不会对这些衍生物生效。

* 如果该衍生物不是生物（可能是由于攻击生物是变成生物的地），则它们依旧会进入战场，但不会处于「进行阻挡」的状态。未受其他影响而仍未被阻挡的攻击生物依然处于「未被阻挡」的状态。

* 在战斗结束时，无论原版生物发生什么事，放逐衍生物的延迟触发式异能都将触发。

* 如果对于某个特定攻击生物而言，镜像对决产生了多于一个的衍生物（由于诸如倍产旺季所产生的这类效应），则每个此类衍生物都会以正在阻挡其所复制之生物的状态进入战场。所有这类衍生物都会被该延迟触发式异能放逐。

* 这些衍生物都只会复制原版生物上所印制的东西而已（除非该永久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。
- * 如果所复制的生物是个衍生物，则由镜像对决所产生的衍生物会复制将该衍生物放进战场的效应原本所注明的特征。
- * 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。

构生命运

{四}{蓝}{蓝}

瞬间

放逐所有由你操控的生物。在下一个结束步骤开始时，从你牌库顶开始展示牌，直到你展示出等量的生物牌为止，将所有以此法展示出的生物牌放进战场，然后将其他所展示的牌洗入你的牌库。

- * 你以此法放逐之衍生生物的数量会计入你将放进战场之生物牌的数量。
- * 如果你改为将你的指挥官置于统帅区，而非将之放逐，它也仍会计入你要放进战场之生物牌的数量当中。
- * 你所放逐的牌会留在放逐区。你要洗入牌库的牌并不包括这一部分。
- * 这些生物牌将同时进战场。
- * 如果你放逐的生物数量大于你牌库中剩余的生物牌数量，则你最终会展示你的整个牌库，将所有以此法展示的生物牌放进战场，然后将你的牌库洗牌。
- * 如果你未以此法展示出任何非生物牌（可能所有你需要的生物牌都在你的牌库顶），你仍需将你的牌库洗牌。

黑色

尸体卜算师

{三}{黑}

生物～灵俑 / 法术师

4/2

当尸体卜算师死去时，你抓X张牌且你失去X点生命，X为目标牌手坟墓场中的生物牌数量。

- * 于此异能进入堆叠时，你便需一并为其选择目标牌手，但X的数值则是要到此异能结算时才会确定。如果你以自己为目标，且于此异能结算时尸体卜算师仍在坟墓场，则其异能便会将自己计算在内。

达克斯斯的苦痛

{三}{黑}

结界

星彩～每当达克索斯的苦痛或另一个结界在你的操控下进战场时，直到回合结束，达克索斯的苦痛成为5/5，具飞行与敏捷异能的恶魔生物，且仍具有原本类别。

* 虽然达克索斯的苦痛进战场之后会成为生物，但它并非作为生物进入战场。会因生物进战场而触发的异能并不会触发。

* 如果于达克索斯的苦痛已经是生物的时候，这一触发式异能再度结算，则该异能会覆盖将其力量或防御力设置为特定值的任何效应。会修正力量或防御力，但未将之设为特定数值的效应还会继续生效。

致命暴风

{四}{黑}{黑}

法术

消灭所有生物。每位牌手各失去若干生命，其数量等同于由他操控的生物中，以此法被消灭的数量。

* 未被以此法消灭的生物（可能是由于它们已重生或具有不灭异能），不会计入牌手要失去的生命数量当中。

颤栗召唤

{X}{黑}{黑}

法术

每位牌手各将其牌库顶的X张牌置入其坟墓场。每有一张以此法置入坟墓场的生物牌，你便将一个2/2黑色灵俑衍生生物横置放进战场。

* 如果某张生物牌具有将进入坟墓场此事替代成「改为」移到其他区域的异能，则该牌不会计入你将得到的灵俑数量当中。另一方面，对于具有会在当其从任何区域（或你的牌库中）置入坟墓场时触发，将之移去其他区域的触发式异能之生物牌而言，这些牌会计入灵俑数量当中。

奈拓祸害

{五}{黑}{黑}

生物～灵俑 / 龙

6/6

飞行

你可以支付{黑}{黑}并牺牲两个生物来从你的坟墓场施放奈拓祸害，而非支付其法术力费用。

* 若支付奈拓祸害的替代性费用来从坟墓场施放之，也不会改变你可施放它的时机。你只可以于你能施放生物咒语的正常时机下施放它。

* 如果你从你的坟墓场施放奈拓祸害，则它是咒语且能被反击。

* 一旦你从你的坟墓场施放奈拓祸害，此牌便进入堆叠。在此时，对手已经来不及试图将它移出你的坟墓场，好让你无法施放它。同样，牌手也已经来不及试图消灭那些你为支付该咒语的费用而牺牲的生物。

鲜血窃贼

{四}{黑}{黑}

生物～吸血鬼

1/1

飞行

于鲜血窃贼进战场时，移去所有永久物上的所有指示物。鲜血窃贼进战场时上面有数个+1/+1指示物，其数量为以此法移去之指示物数量。

* 不会以此法移去牌手具有的经验指示物，但鹏洛客上的忠诚指示物会被移去。

* 如果有多于一个鲜血窃贼同时进入战场，则你可以让其中任何一个的替代性效应生效。这一个鲜血窃贼会因自己的异能而于进战场时上面有额外的+1/+1指示物，但其他的不会。

红色

天龙觉醒

{三} {红}

结界

当由对手操控的任一来源对你造成伤害时，牺牲天龙觉醒。若你如此作，则将一个5/5红色，具飞行异能的龙衍生物放进战场。

* 于天龙觉醒的异能结算时，如果此时它已不在战场上，则你无法牺牲之。在此情况下，你不会得到龙。

* 每有一个由对手操控的来源对你造成伤害，就会触发一次天龙觉醒，但你只能牺牲它一次。

掠梦巨龙

{五} {红} {红}

生物~龙

4/4

飞行

每当掠梦巨龙对任一牌手造成战斗伤害时，从你的牌库顶放逐等量的牌。直到回合结束，你可以施放以此法放逐的非地牌。

* 这些牌会牌面朝上被放逐。

* 以此法施放牌时，需遵循施放该牌的所有一般规则。你必须支付其费用，也必须遵循其使用时机限制等等。举例来说，如果这些牌其中之一是生物牌，你只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候施放之。

* 如果你以此法施放瞬间或法术牌，则它在结算或被反击之后，会进入你的坟墓场。它不会回到放逐区。

* 你未施放的牌均将持续被放逐。

* 以此法将你牌库中的所有牌放逐，并不会使你立刻输掉这盘游戏。只有当你尝试从空牌库中抓牌时，你才会输。

焰流交汇

{二} {红} {红}

法术

选择三项。你可以多次选择同一项。

- 焰流交汇对每个生物各造成1点伤害。
- 焰流交汇向每位对手各造成2点伤害。
- 消灭目标神器。

* 如果你多次选择第一种或第二种模式，则每个此类模式都代表一个独立的造成伤害事件。举例来说，如果你的对手施放焰流交汇，并选了第二种模式三次，且你操控守护炽天使（具有注记着「如果由对手操控的任一来源将对你造成伤害，则防止此伤害中的1点」之异能的生物），则你总共会受到3点伤害。

陨石冲击

{X} {红} {红} {红}

法术

陨石冲击对X个目标生物和 / 或牌手各造成4点伤害。

* 陨石冲击不能多次以同一个生物或牌手为目标。

* 陨石冲击不能以此法来同时对牌手及其所操控的某个鹏洛客造成伤害。陨石冲击也不能对由同一位牌手操控的数个鹏洛客造成伤害。

* 如果陨石冲击的部分目标（并非所有）在其试图结算时成为不合法目标，则它会对剩下的合法目标造成伤害。不合法目标不会受到影响。

米捷兹的精研

{三} {红}

法术

将目标瞬间或法术牌从你的坟墓场放逐。复制以此法放逐的每张牌，你可以施放这些复制品，且不需支付其法术力费用。放逐米捷兹的精研。

超载{五} {红} {红} {红}（你可以支付此咒语的超载费用来施放它。如果你如此作，将其中的「目标」字样全部更改为「每个」。）

* 如果米捷兹的精研放逐了多张牌，则你能以任意顺序施放它们的复制品。你最后施放的复制品会最早结算。

* 如果你不想施放某个复制品（也许是因为没有可用的合法目标，或只是你不想施放），则该复制品便会消失。

* 于米捷兹的精研结算时，它仍在堆叠上。如果你支付了超载费用，米捷兹的精研不会放逐或复制自己。

* 这些复制品是在米捷兹的精研结算的时候产生并施放。你不能等到本回合内稍后时段再施放它们。不会受到复制品类别的施放时机限制。其他的使用时机限制则不会被忽略（例如「只能在战斗中施放[此名称]」）。

* 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放牌，就不能支付其替代性费用。不过，你可以支付额外费用，例如增幅费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用，则你必须支付之。

* 如果该复制品的法术力费用中包含了{X}，则你必须将其值选为0。

* 无论这些复制品上有如何变化，原版的牌均一直会被放逐。

暴雷仪式

{三} {红} {红}

结界

名称为暴雷灵的生物不能攻击你或由你操控的鹏洛客。

在每位牌手的维持开始时，该牌手将一个5/1红色，名称为暴雷灵的元素衍生生物放进战场。它具有践踏，敏捷与「在结束步骤开始时，牺牲此生物。」

* 如果暴雷仪式在宣告攻击者之前离开战场，那么名称为暴雷灵的生物能够攻击你或由你操控的鹏洛客。

绿色

血孢叉齿蜥

{二} {绿} {绿}

生物～蜥蜴

2/2

吞噬1（于它进战场时，你可以牺牲任意数量的生物。此生物进战场时上面有等量的+1/+1指示物。）

每个由你操控的其他生物进战场时上面均额外有X个+1/+1指示物，X为血孢叉齿蜥上的+1/+1指示物数量。

* 如果血孢叉齿蜥与由你操控的其他生物同时进战场，则这些生物不会因血孢叉齿蜥的最后一个异能而获得额外的+1/+1指示物，同时血孢叉齿蜥也不能吞噬这些生物。

藤击半人马

{三} {绿}

生物～植物 / 半人马

1/1

践踏

藤击半人马进战场时上面有数个+1/+1指示物，其数量等同于所有坟墓场中的地牌数量。

每当一张地牌从任何区域置入坟墓场时，你可以支付{绿}{绿}。若你如此作，则将藤击半人马从你的坟墓场移回你手上。

* 如果藤击半人马和一张地牌同时置入你的坟墓场，则藤击半人马的最后一个异能会触发。

伊祖黎的猎捕

{五} {绿} {绿} {绿}

法术

所有对手每操控一个生物，你便将一个4/4绿色野兽衍生生物放进战场。这些野兽各与该些生物之一互斗，且不能重复选择。

* 在野兽「进入战场」与「和其他生物互斗」这两件事之间，所有牌手都不能施放咒语或起动异能。如果野兽进入战场时触发了任何异能，这些异能会在伊祖黎的猎捕结算之后进入堆叠。

* 由你选择哪个野兽要与哪个由对手操控的生物互斗。

* 所有「互斗」均同时发生。

* 如果对于某个特定生物而言，伊祖黎的猎捕产生了多于一个的衍生物（由于诸如倍产旺季所产生的这类效应），则额外的衍生物不会与任何生物互斗。

巨橡树卫

{五} {绿}

生物～树妖

4/5

闪现（你可以于你能够施放瞬间的时机下施放此咒语。）

延势

当巨橡树卫进战场时，由目标牌手操控的生物得+2/+2直到回合结束。将它们重置。

* 巨橡树卫的最后一个异能仅将牌手作为目标，而不以任何生物作为目标。举例来说，由该牌手操控且具有帷幕异能的生物也会受到影响。

* 所有由该牌手操控且已重置的生物只会得+2/+2直到回合结束。

辟路原羊

{四} {绿} {绿}

生物～山羊

3/3

每当辟路原羊攻击时，直到回合结束，由你操控的生物获得践踏异能且得+X/+X，X为由你操控的生物中力量最大者的数值。

* X的数值于辟路原羊的异能结算时决定。值得一提的是，如果你以两个辟路原羊攻击（且未操控其他生物），则第一个结算的异能会让两个原羊都得+3/+3。第二个异能则会让它们得+6/+6。

* 在一些不寻常的情况下，由你操控的生物中力量最大者的数字为负数。这样你就倒大霉了。举例来说，在该异能结算时由你操控之生物中力量最大者的数值为-2，那么由你操控的生物会得-2/-2直到回合结束。

颅骨响尾蛇

{二} {绿}

生物～蛇

1/3

死触（它对生物造成的任何数量伤害都足以消灭后者。）

当颅骨响尾蛇进战场时，将目标牌从你的坟墓场移回你手上，然后选择一位对手。该牌手将其坟墓场中的一张牌移回其手上。

* 颅骨响尾蛇的进战场异能仅以你坟墓场中的牌为目标。于在该异能试图结算时，如果该牌已经是不合法目标，则该异能会被反击，且其所有效应都不会生效。没有牌会被移回任何牌手的手上。

新绿交汇

{四} {绿} {绿}

法术

选择三项。你可以多次选择同一项。

- 在目标生物上放置两个+1/+1指示物。
- 将目标永久物牌从你的坟墓场移回你手上。
- 从你的牌库中搜寻一张基本地牌，将之横置放进战场，然后将你的牌库洗牌。

* 永久物牌包括神器、生物、结界、地以及鹏洛客牌。

多色

无情天使安雅

{三} {红} {白}

传奇生物～天使

4/4

飞行

每有一位总生命小于起始总生命之半的对手，无情天使安雅便得+3/+3。

只要某对手的总生命小于其起始总生命之半，安雅便具有不灭异能。

* 就算安雅具有不灭异能，也会照常记录其受到的伤害。举例来说，如果安雅已受到了足以致命的伤害，且安雅失去了不灭异能（也许是因为所有对手的总生命都足够高），则安雅会在下一次执行状态动作的时候被消灭。不过，「受到具死触异能之来源伤害的生物是否会被消灭」此事，只会在该造成伤害事件发生后第一次执行状态动作时检查。

* 如果伤害对安雅和你的对手同时造成，则安雅可能在游戏检查状态动作前获得不灭异能和 / 或额外的防御力。类似地，如果安雅受到由对手操控且具系命异能之来源造成的伤害，则它可能在游戏检查状态动作之前失去不灭异能和 / 或额外的防御力。

* 如果某位牌手的起始总生命为奇数（先锋指挥官玩法？炫酷。），那么该牌手总生命的一半就不会是整数，不过这没有任何问题。举例来说，如果某对手的起始总生命为41，则该数值的一半便是20.5。如果该牌手的总生命为20或更少，安雅便会具有不灭异能。

变幻火焰亚俊

{四} {蓝} {红}

传奇生物～史芬斯 / 法术师

5/5

飞行

每当你施放咒语时，将你的手牌以任意顺序置于你的牌库底，然后抓等量的牌。

* 亚俊的触发式异能会比触发它的咒语先一步结算。

* 亚俊的异能触发之后，所有牌手都可以施放瞬间和起动式异能。你每次「回应」此异能施放瞬间咒语时，都会再度触发亚俊的异能。

转世者达克斯斯

{一} {白} {黑}

传奇生物～灵俑 / 士兵

2/2

每当你施放结界咒语时，你获得一个经验指示物。

{一}{白}{黑}:将一个白黑双色的精怪衍生结界生物放进战场。它具有「此生物之力量和防御力各等同于你具有的经验指示物数量。」

* 衍生生物的力量与防御力会随着你所具有之经验指示物数量的变化而改变。

* 设定衍生生物力量与防御力的异能属于该衍生生物的可复制特征值之一。此衍生生物的复制品同样会具有该异能。

* 将衍生结界生物放进战场不会触发达克索斯的第一个异能。另一方面，由于星彩异能会在每当有结界在你的操控下进战场时触发，因此衍生结界生物进战场时会触发这类异能。

鬼影议会的卡洛夫

{白}{黑}

传奇生物～精怪 / 参谋

2/2

每当你获得生命时，在鬼影议会的卡洛夫上放置两个+1/+1指示物。

{白}{黑}，从鬼影议会的卡洛夫上移去六个+1/+1指示物：放逐目标生物。

* 每个获得生命的事件只会让此异能触发一次，不论是具系命异能之攻击生物的1点生命或信念枷锁的4点生命。

* 一个具有系命异能的生物造成战斗伤害是单一的获得生命事件。举例来说，如果两个由你操控且具有系命异能的生物同时造成战斗伤害，则此异能会触发两次。但是，如果某个具系命之生物同时对数个生物、牌手和 / 或鹏洛客造成伤害（也许是因为它具有践踏异能或者被一个以上的生物阻挡），则此异能只会触发一次。

* 在双头巨人游戏中，尽管由你队友获得的生命也能增加队伍的总生命，但这不会触发此异能。

蛇人大法师加濂斗

{一}{绿}{蓝}

传奇生物～蛇 / 法术师

2/2

{绿}{蓝}:目标生物本回合不能被阻挡。如果该生物是蛇，则它得+2/+2直到回合结束。

* 一旦某个生物已经被合法阻挡，以该生物为目标起动加濂斗的异能不会导致该生物成为未被阻挡。不过如果该生物是蛇，则它仍会得+2/+2。

刻洛死亡僧侣马兹瑞

{三}{黑}{绿}

传奇生物～昆虫 / 祭师

2/2

飞行

每当任一牌手牺牲另一个永久物时，在每个由你操控的生物上各放置一个+1/+1指示物。

* 如果是要牺牲永久物来支付咒语或异能的费用，则马兹瑞的异能会比该咒语或异能先一步结算。另一方面，如果是在咒语或异能结算的过程中牺牲永久物，则马兹瑞的异能会等到该咒语或异能完成结算之后才会进入堆叠。

* 马兹瑞本身并不会让牌手能藉此牺牲永久物。其异能会在每当有牌手因其他咒语、异能或费用要求牌手牺牲永久物而如此作时触发。

* 因「传奇规则」而去世的传奇生物并非被牺牲。因受「鹏洛客独一无二规则」影响而被置入坟墓场的鹏洛客也是一样。

奈拓族的莫伦

{二}{黑}{绿}

传奇生物~人类 / 祭师

3/4

每当另一个由你操控的生物死去时，你获得一个经验指示物。

在你的结束步骤开始时，选择目标在你坟墓场中的生物牌。若该牌的总法术力费用等于或小于你具有的经验指示物数量，则将其移回战场。若否，则将其置于你手上。

* 如果奈拓族的莫伦在与由你操控的其他生物死去的同时离开战场，则每有一个死去的生物，其第一个异能都会触发一次。

* 于第二个异能结算时，如果该生物的总法术力费用等于或小于你具有的经验指示物数量，则你不能选择将其置于你手上。

* 如果你坟墓场中某张生物牌的法术力费用包括 {X}，则X为0。

伊捷首法师米捷兹

{二}{蓝}{红}

传奇生物~鬼怪 / 法术师

2/2

每当你施放总法术力费用大于你具有之经验指示物数量的瞬间或法术咒语时，你获得一个经验指示物。

你每有一个经验指示物，你施放的瞬间与法术咒语便减少 {一} 来施放。

* 你是先完成施放咒语（包括支付其费用）之后，米捷兹的第一个异能才会触发。让你获得经验指示物的异能会比触发它的咒语先一步结算。

* 米捷兹的最后一个异能不会改变任何咒语的法术力费用或总法术力费用。它只改变你需要支付的总费用。

* 米捷兹的最后一个异能不能减少你需为咒语支付的有色法术力数量。它只能减少该费用中一般法术力的部分。

* 如果施放某个咒语需要支付额外费用，或是施放咒语的费用因某效应之故而增加（例如由瑟班守护者莎利雅之异能产生的效应），则先由增加费用的效应生效后，才轮到减少费用者生效。

* 此减少费用的效应能对替代性费用生效，例如返照费用。

* 如果你施放的瞬间或法术力咒语的法术力费用中含有{X}，则你是先确定X的值之后，再去计算该咒语的总费用。举例来说，如果该咒语的法术力费用是{X}{红}，且你有一个经验指示物，则你能将X的值选为5，然后支付{四}{红}来施放此咒语。

神器

众我长剑

{二}

神器～武具

佩带此武具的生物具有繁影异能。（每当它攻击时，对防御牌手之外的每位对手而言，你可以将一个衍生物横置放进战场且正对该牌手或由他操控的某个鹏洛客进行攻击，该衍生物为该生物的复制品。在战斗结束时，放逐这些衍生物。）

佩带{四}

* 如果某生物具有数个繁影异能，则每个都会分别触发。对防御牌手之外的每位对手而言，你都会获得与生物上繁影异能同样数量的衍生物。

* 如果该衍生物不是生物（可能是由于佩带此武具的生物是一个变成生物的地），则它们依旧会进入战场，但不会处于「进行攻击」的状态。在战斗结束时，你仍需放逐这些衍生物。

镰刀爪

{五}

神器～武具

活化武器（当此武具进战场时，将一个0/0黑色病菌衍生物放进战场，然后将它装备上去。）

佩带此武具的生物得+1/+1。

每当佩带此武具的生物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。

佩带{三}

* 镰刀爪的触发式异能在战斗伤害造成之后触发并结算。举例来说，如果病菌衍生物对一位具有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。然后镰刀爪的异能会使该牌手失去5点生命，该牌手的总生命成为4。

* 一如其他武具，每个具有活化武器的武具都具有佩带费用。你可以支付此费用来将武具装备在另一个由你操控的生物上。一旦该病菌衍生物不再佩带武具，它将会置入你的坟墓场然后消失，除非其他效应让其防御力大于0。

十会盟印

{五}

神器

于十会盟印进战场时，选择两种颜色。

对你施放的咒语而言，该咒语每有一种所选颜色，便减少{一}来施放。

* 你必须选择两种不同的颜色。

* 十会盟印的最后一个异能不会改变任何咒语的法术力费用或总法术力费用。它只改变你需要支付的总费用。

* 十会盟印的最后一个异能不能减少你需为咒语支付的有色法术力数量。它只能减少该费用中一般法术力的部分。

* 如果施放某个咒语需要支付额外费用，或是施放咒语的费用因某效应之故而增加（例如由瑟班守护者莎利雅之异能产生的效应），则先由增加费用的效应生效后，才轮到减少费用者生效

* 此减少费用的效应能对替代性费用生效，例如返照费用。

* 如果你施放的瞬间或法术力咒语的法术力费用中含有{X}，则你是先确定X的值之后，再去计算该咒语的总费用。举例来说，如果该咒语的法术力费用是{X}{红}{绿}，且你选择了红色和绿色，则你能将X的值选为5，然后支付{三}{红}{绿}来施放该咒语。

地

指挥信标

地

{横置}：加{一}到你的法术力池中。

{横置}，牺牲指挥信标：将你的指挥官从统帅区置于你手上。

* 如果你是从手上施放指挥官，则根据此前你已从你统帅区中施放过它的次数计算的额外费用（有时称之为「指挥官税」）便不会生效。

* 于最后一个异能结算时，如果你的指挥官已不在统帅区（或者你进行的并非指挥官游戏），则什么都不会发生。

万智牌，万智牌～指挥官，Magic，以及万智牌线上版，不论在美国或其他国家中，均为威世智有限公司的商标。©2015威世智。