

万智牌～指挥官（2016版）发布释疑

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

此文件最近更新日期：2016年9月19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。

通则释疑

上市资讯

万智牌～指挥官（2016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「乱能翻涌」、「明显敌意」、「坚定联合」、「孕育死亡」以及「创造优势」。

上市日期：2016年11月11日

请至Wizards.com/Locator查询你附近的的活动或販售店。

新卡牌和赛制规则

万智牌～指挥官（2016版）套牌中有56张过去从未发行过的**万智牌**卡牌。这些牌只可用于指挥官、特选和薪传赛制。该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。每副套牌刚好由100张牌构成，包括其指挥官在内。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。

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独立的统帅区中。另外99张牌洗牌后成为你的牌库。
- * 除有特别说明外，位于统帅区中的指挥官其上之异能不会对游戏产生影响。
- * 你可以从统帅区施放你的指挥官。你每次如此施放时，你在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}。那么
- * 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。
- * 对于具基本地类别之地而言，如果其具有之基本地类别固有的法术力异能会产生标识色以外颜色的法术力，则你就不能把其加入你的套牌。

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个指挥官总共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。

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**（2016版）套牌的四色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。

新异能：拍档

指挥官孤身一人待在统帅区中未免太过寂寞。有了拍档此关键字，你便能让两位指挥官携手统帅你的部队。

掷索人娅奇丽

{红}{白}

传奇生物~寇族 / 士兵 / 伙伴

0/3

先攻，警戒

你每操控一个神器，掷索人娅奇丽便得+1/+0。

拍档（*你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。*）

致知专家赛拉司雷恩

{一}{蓝}{黑}

传奇神器生物~人类

2/2

死触

每当致知专家赛拉司雷恩对任一牌手造成战斗伤害时，选择目标在你坟墓场中的神器牌。本回合中，你可以施放该牌。

拍档（*你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。*）

拍档的正式规则解析如下：

702. 123. 拍档

702. 123a 拍档属于改变指挥官赛制（请参见规则903）之套牌构组规则的异能。此异能在游戏开始前生效。你可以将两个都具有拍档异能的传奇生物牌共同作为你的指挥官，而不是只用一个传奇生物。

702. 123b 你的套牌必须刚好由100张牌构成，包括两个指挥官在内。这两个指挥官在游戏开始时都位于统帅区。

702. 123c 如果有规则或效应提及你指挥官的标识色，则其指的是你两个指挥官的联合标识色。请参见规则903. 4。

702. 123d 除了套牌标识色会联合确定外，其他情况下这两个指挥官均是各自独立运作。在施放某个具拍档异能的指挥官时，不需考虑你另一个指挥官此前已被施放的次数。在确定某位牌手是否已受到来自同一个指挥官总共21点或更多战斗伤害时，会分别计算两个指挥官各自所造成的伤害。请参见规则903. 11a。

702. 123e 如果有效应提及「你的指挥官」而你有两个指挥官，则其指的是其中任意一个。如果有效应令你「对「你的指挥官」执行某行动，且两个指挥官都能受其影响，则由你在该效应生效时决定要对哪个指挥官执行该动作。

* 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。如果你的指挥官是姬奇丽和赛拉司雷恩，则你的套牌中可以放入标识色含白、蓝、黑、红的牌张，但不得出现标识色含绿色的牌。

* 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。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，你操控任意一个指挥官或同时操控两个均能满足之。

新异能：不屈

有些牌手在腹背受敌时会手足无措，而有些却越战越勇！你面对的敌人越多，你在施放具有不屈此关键字异能的咒语时所需支付的费用就越少。

升灵吐息

{六} {白}

法术

不屈（每有一位对手，此咒语便减少{一}来施放。）

消灭所有生物。

不屈的正式规则解析如下：

702. 124 不屈

702. 124a 不屈属于静止式异能，当具有不屈异能的咒语在堆叠中时生效。不屈意指「每有一位对手，此咒语便减少{一}来施放。」

702. 124b 确定对手数量时，不会将已离开游戏的牌手计算在内。

702. 124c 如果某个咒语具有数个不屈异能，则每个都会分别生效。

* 在你已宣告施放具不屈异能的咒语且其总费用确定之后，即使有对手输掉游戏，也不会让你需要支付的费用增多。

* 减少施放咒语时所支付之费用的效应不会影响咒语的总法术力费用。无论你有什么对手，施放时支付了多少法术力，升灵吐息的总法术力费用都是7。

复出异能：循环基本地

当指挥官需要四种颜色时，抓上恰好要用的地可能不会那么容易。你可以弃掉具循环基本地异能的牌来找出刚好需要的基本地。

迁徙路途

{三} {白} {蓝}

法术

派出四个1/1白色，具飞行异能的鸟衍生生物。

循环基本地 {二} ({二} , 弃掉此牌: 从你的牌库中搜寻一张基本地牌, 展示该牌, 并置于你手上。然后将你的牌库洗牌。)

* 直到实际搜寻牌库时，你才会决定要找哪种类别的基本地。你从牌库中选择一张基本地牌之后，你展示该牌，将其置于你手上，然后将你的牌库洗牌。

* 循环基本地是循环异能的变化。若牌手循环牌时会触发任何牌，则在利用循环基本地时也会触发。若有某异能可阻止循环异能，则也会阻止循环基本地异能。

* 循环基本地属于起动式异能。与起动式异能互动的效应（例如阻抑或明炉戒）会与循环产生互动。与咒语互动的效应（例如失效或取消）则不会。

* 就算牌库里有基本地，你也可以选择不将其找出来。

单卡解惑

白色

斗客的遗产

{二} {白}

结界

每当一个或数个生物攻击时，你可以让目标进行攻击的生物获得连击异能直到回合结束。

* 每当任一牌手（而不是只有你）用一个或数个生物攻击时，斗客的遗产之异能都会触发。你在选择目标之前，就知道这些生物分别攻击哪位牌手或鹏洛客。

诱捕计略

{三} {白}

瞬间

目标牌手牺牲一个进行攻击的生物。你派出X个1/1白色士兵衍生生物，X为该生物的防御力。

* 「进行攻击的生物」是指在这次战斗中宣告为攻击者的生物，或是在本次战斗中放进战场并为攻击状态者。除非该生物离开战斗，否则直到战斗结束步骤为止，它都一直是个进行攻击的生物，即使它所攻击的牌手离开游戏，或者它所攻击的鹏洛客离开战斗，也不会有影响。

* 如果你在战斗伤害造成之后施放诱捕计略，则只能牺牲在战斗中存活下来的生物。

* 诱捕计略并未将要牺牲的生物指定为目标。目标牌手是于其结算时才选择要牺牲哪个生物。在目标牌手选择生物以及你派出士兵衍生生物之间，没有牌手能有所行动。

* 会检查所牺牲的生物最后在战场上时的防御力来决定派出多少个士兵衍生生物。

欧佐夫倡议人

{二}{白}

生物～人类 / 参谋

1/4

在你的维持开始时，每位牌手各可以在一个由其操控的生物上放置两个+1/+1指示物。若有牌手如此作，则直到你的下一个回合，由该牌手操控的生物不能攻击你或由你操控的鹏洛客。

* 在结算欧佐夫倡议人的异能时，先由你来选择一个由你操控的生物，或选择「不在生物上放置指示物」，然后每位牌手按照回合顺序依次进行选择。牌手会知道在自己之前作出选择的每位牌手各选了什么。然后所有选择了生物的手牌同时在各自所选的生物上放置两个+1/+1指示物。

* 欧佐夫倡议人的异能并未指定要得到+1/+1指示物的生物为目标。其操控者是于异能结算时选中该生物。从作出选择到放置+1/+1指示物之间，没有牌手能有所行动。

* 如果某位牌手选择接受欧佐夫倡议人的馈赠，则该牌手在他的下个回合中不能以任何生物攻击你或由你操控的鹏洛客，就连于欧佐夫倡议人的异能结算时还不战场上的生物也是一样。

* 就算欧佐夫倡议人离开战场，得到指示物之生物已不在战场，或是有效应从得到指示物的生物上将指示物移走并置于其他生物上，欧佐夫倡议人的效应依然会保护你不受生物攻击。

无私扈从

{三}{白}

生物～人类 / 士兵

1/1

闪现

当无私扈从进战场时，防止本回合中将对你造成的所有伤害。

每当任一效应防止将对你造成的伤害时，在无私扈从上放置等量的+1/+1指示物。

* 无私扈从的第一个触发式异能结算后，会防止本回合中将对你造成的所有伤害，就算无私扈从离开战场也是一样。

* 无私扈从的第二个异能并非只在其第一个异能之效应防止伤害时才会触发。任何注记着「防止」二字的效应都会触发该异能。

* 如果你在操控鹏洛客时将受到伤害，且有可以生效的防止性效应，则你能决定是要让防止性效应先生效，或是让鹏洛客的伤害转移效应先生效。如果你先让防止性效应生效，则鹏洛客的伤害转移效应不会生效。如果你让鹏洛客的伤害转移效应生效，且对手选择对由你操控的鹏洛客造成该伤害，则该伤害不会被防止。

蓝色

渊光鳐

{四}{蓝}

生物～鱼

3/3

当渊光鳐进战场时，选择任意数量的目标永久物。将这些永久物上面的各种指示物数量加倍。

* 如果你不希望将任何永久物上的指示物数量加倍，你可以不选择目标。

* 将永久物上面的各种指示物数量加倍之流程是：对永久物上已有的每个指示物而言，在其上放置一个同样的指示物。与在永久物上放置指示物互动的效应（例如占尸威逼和深测法师）如果适用便也会生效。举例来说，如果占尸威逼上面有两个+1/+1指示物和一个神威指示物，则渊光鳐的异能会让占尸威逼再得到四个+1/+1指示物和一个神威指示物。

* 于渊光鳐的异能结算时，你必须将被其指定为目标的永久物上的各种指示物数量加倍。

仙灵工匠

{三}{蓝}

生物～仙灵 / 神器师

2/2

飞行

每当一个非衍生物的生物在对手的操控下进战场时，派出一个衍生物，该衍生物为该生物的复制品，但额外具有神器此类别。然后放逐所有以仙灵工匠派出的其他衍生物。

* 如果你操控数个仙灵工匠，每个仙灵工匠的异能都只会放逐以自己异能派出的衍生物。

* 此衍生物只会复制原版永久物上所印制的东西而已（除非该永久物也复制了其他东西；后文将详述）。它不会复制下列状态：该永久物是否为横置，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。

* 该衍生物会额外具有神器此类别。这是该衍生物的可复制特征值，且其他效应可以复制。

* 如果所复制之永久物的法术力费用中包含 {X}，则X视为0。

* 如果所复制的永久物本身已经复制了别的东西（举例来说，如果所选的生物是仿生妖），则此衍生物进战场时，会是所选的永久物已经复制的样子。

* 如果该衍生物所复制的永久物上面具有任何「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。

* 复制了牌手指挥官的衍生生物不会是指挥官。

非瑞化之攫

{二}{蓝}

瞬间

获得目标武器的操控权，然后派出一个0/0黑色病菌衍生生物，并将该武器装备于其上。

* 在武器装备到其上之前，病菌衍生生物会有短暂时刻以0/0的状态存在于战场上。会于生物进战场时触发的异能，是依照病菌衍生生物原本的特征值检查是否触发，而非依照其佩带武器后所具有之特征值。

* 如果该武器不能提高生物的防御力，则你的病菌衍生生物就会因其防御力为0而死去。你仍操控该武器。

多相眼光

{二}{蓝}

法术

展示你牌库顶的十张牌。所有对手依照回合的顺序，从接下来的对手开始，各选择其中一张非地牌，且不能重复选择。将被选中的牌置于你手上，并将其余的牌以随机顺序置于你的牌库底。

* 如果非地牌的数量不足以让每位对手互不重复地各选择一张，则将所有非地牌置于你手上。

* 一旦你展示了你牌库顶的十张牌，则直到多相眼光完成结算，没有牌手能有所行动。

* 在多相眼光结算后，如果当前是你的回合，你可以在其他牌手能有所行动之前，使用其中一张牌（需规则允许）。

黑色

苦笑言欢

{六}{黑}

法术

选择目标牌手和另一位目标牌手。后者牌手在其下个回合由前者牌手操控，且前者牌手在其下个回合由后者牌手操控。

* 苦笑言欢的操控者可以将自己指定为目标之一，不过这样会少掉许多欢乐。

* 如果某位牌手在能操控另一位牌手之前就输掉了游戏，则后者牌手如常进行自己的回合。

* 操控方不能让受控方认输。牌手可以决定在任何时刻认输，就算是正被他人操控也是一样。

* 在自己回合中被操控的牌手，依旧会是主动牌手。

* 在操控其他牌手时，操控方依旧可以作出自己的选择与决定。

* 在操控其他牌手时，操控方可以看到受控方在这盘游戏中能看到的所有牌。这包括了该牌手的手牌、由他操控且牌面朝下的牌，以及在他牌库中且他能检视的牌。

* 在操控其他牌手时，若受控方可以（或是必须）作出选择与决定，则由操控方来作出所有选择与决定。这包括要施放什么咒语，要启动什么异能，以及由触发式异能或其他原因之故要作出的一切决定。

* 操控方不能作出任何不合法的决定或选择～他不能作受控方办不到的事。除非是因应游戏规则或任何牌、永久物、咒语及异能等的要求，否则操控方不能任意为受控方作出选择或决定。如果某效应使得另一位牌手替受控方来作决定（例如神妙兵法），则该效应会优先执行。换句话说，如果受控方无法作决定，操控方就无法代替他来作决定。

* 操控方替受控方所作的选择或决定也不能关乎于比赛规则（例如是否要再调度或是否要找裁判）。

* 操控方操控的只是牌手。操控方并未操控受控方任何永久物、咒语或异能。

* 操控方只能利用受控方的资源（牌，法术力等）来替该牌手支付费用；操控方不能用上自己的资源。类似状况：操控方不能用受控方的资源来支付自己的费用。

* 如果要被操控的牌手略过他的下个回合，则另一位牌手将在受影响之牌手实际轮到的下个回合中操控该牌手。

* 若数个操控牌手的效应影响同一位牌手，则这些效应会互相覆盖。只有最后一个制造出来的效应才能生效。

* 操控某位牌手并不会让操控方能检视该牌手的备牌。如果某效应要该牌手选择一张游戏外的牌，操控方无法为该牌手选择任何牌。

复仇诅咒

{黑}

结界～灵气 / 诅咒

结附于牌手

每当所结附的牌手施放咒语时，在复仇诅咒上放置一个怨恨指示物。

当所结附的牌手输掉这盘游戏时，你获得X点生命且抓X张牌，X为复仇诅咒上怨恨指示物的数量。

* 复仇诅咒的第一个触发式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。

* 如果你和所结附的牌手之生命同时达到0或更少，你会在复仇诅咒的第二个异能让你获得生命之前输掉游戏。

谢幕演出

{五}{黑}

瞬间

不屈（每有一位对手，此咒语便减少{一}来施放。）

消灭两个目标生物。

* 你不能在没有两个生物作为目标的情况下施放谢幕演出。在你施放谢幕演出之后，如果其中一个成为不合法的目标，另一个仍会被消灭。

意志贤者

{二}{黑}

生物～人类 / 法师

3/3

{二}{黑}，{横置}，放逐意志贤者：直到回合结束，你可以使用你坟墓场中的牌。如果本回合中某张牌将从任何区域置入你的坟墓场，则改为放逐该牌。

* 所有将进入你坟墓场的牌都会被放逐（例如将死去的非衍生物之生物），就算不是你在本回合中使用的牌也是一样。

* 衍生物会如常进入你的坟墓场（随后消失）。会在生物死去时触发的异能，将于衍生物进入你坟墓场时触发，但在非衍生物的生物由「进入坟墓场」改为「被放逐」时不会触发。

* 如果你施放坟墓场中的某张牌，则你要为其支付费用。你可以支付该牌的替代性费用（例如化生费用），而非一定要支付其法术力费用。

* 你只能于你仍有可使用地数的时候，才能从你的坟墓场使用地。

* 意志贤者不会改变你坟墓场中牌的使用时机。举例来说，如果你坟墓场中有一张不具有闪现异能的生物牌，则你只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候施放之。

* 如果有其他效应试图于结算时改变咒语去向（例如弹回或购回异能所具有者），则你可以选择是要将该牌依意志贤者之效应被放逐，还是要让其他效应生效。

临终思绪

{二}{黑}

法术

消灭目标生物。你抓X张牌且失去X点生命，X为该生物上的指示物数量。

* 临终思绪可以指定其上没有指示物的生物为目标。你不会失去生命，也不会抓牌。

* 该生物上的各种指示物都会被临终思绪计算在内。但诸如变巨术、灵气和武器等效应并不算指示物。

* 如果某个生物同时具有+1/+1和-1/-1指示物，则状态动作会先成对移除这两类指示物，直到该生物上只剩其中一种指示物为止。等到临终思绪计算时，上面已经没有另一种指示物了。

红色

烬角蛮牛

{三}{红}

生物～元素 / 牛

4/2

敏捷

在每位牌手的结束步骤开始时，若本回合中没有生物攻击过，则在烬角蛮牛上放置一个狂怒指示物。然后烬角蛮牛对该牌手造成伤害，其数量等同于其上狂怒指示物的数量。

* 如果本回合有生物攻击过，则烬角蛮牛的异能根本不会触发。它不会得到狂怒指示物，也不会造成伤害。

* 如果没有生物攻击过，则烬角蛮牛的异能便会在每位牌手的结束步骤开始时触发（包括你的结束步骤），就算在战斗时它还不在于战场上也是一样。

* 如果有人回应烬角蛮牛的触发式异能让它离开战场，则它不会得到新的狂怒指示物，但它会依照其离开战场前其上的狂怒指示物数量来造成伤害。

* 如果某位牌手在自己的回合中输掉游戏，则会继续完成该回合。如果没有生物攻击过，则烬角蛮牛仍会得到一个狂怒指示物，但它不会对任何牌手造成伤害。

趋异转化

{六} {红}

瞬间

不屈（每有一位对手，此咒语便减少{一}来施放。）

放逐两个目标生物。为每个这类生物各进行以下流程～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，然后将其余的牌洗回牌库。

* 你不能在没有两个生物作为目标的情况下施放趋异转化。在施放趋异转化后，如果某个被指定的生物成为对它而言不合法的目标，则其操控者不会放逐或替换该生物，但另一个生物依然会受影响。

* 如果以此法放逐了两位牌手的生物，则从轮到该回合的牌手开始。如果以此法放逐了由该牌手操控的生物，则他依照趋异转化上所述之流程替换该生物。若否，则依照回合顺序检查下一位牌手。重复上述步骤，直到所放逐之生物的操控者均已替换了此类生物。

* 如果以此法放逐了同一位牌手的两个生物，则该牌手重复此流程两次。

* 放进战场的两个生物会按照先后顺序进入战场。第二个生物的触发式异能无法看到第一个生物进入战场。

* 在结算趋异转化过程中触发的所有异能，都要等到趋异转化完成结算之后才会进入堆叠。如果第一个进战场的生物触发了某异能，其可以将第二个生物指定为目标，反之亦然。

* 如果以此法放逐之生物的操控者牌库中已没有生物牌，则该牌手展示其牌库，然后将之洗牌。

丧志神游

{三} {红}

结界～灵气

结附于永久物

当丧志神游进战场或在你的维持开始时，获得所结附之永久物的操控权直到回合结束。重置该永久物。它获得敏捷异能直到回合结束。

* 该触发式异能在丧志神游进战场时以及在你的维持开始时都会触发。并非只能选择其中一个时机。

* 于你的维持开始时，你还未操控所结附的永久物。该永久物具有之任何「在你的维持开始时」的异能不会在你的维持中触发（除非该永久物原本就受你操控）。类似地，如果你的某个「在你的维持开始」之异能需指定由你操控的永久物为目标，则你不能将所结附的永久物指定为该异能之目标。

鬼怪密探长

{二} {红}

生物～鬼怪 / 浪客

2/1

先攻

在每位对手的结束步骤开始时，该牌手派出一个1/1红色鬼怪衍生生物，且具有「由你操控的生物每次战斗若能攻击，则必须攻击。」

* 就算你操控了鬼怪密探长的衍生物，但如果在你的宣告攻击者步骤中，某个由你操控的生物处于以下状况：该生物已横置；它正受某咒语或异能之影响而不能攻击，则它便不能攻击。如果要支付费用才能让某生物攻击，则这并不会强迫你必须支付该费用，所以这种情况下，该生物也不至于必须要攻击。

符角残虐者

{五} {红}

生物～龙

5/5

飞行

{五} {红}，从你的坟墓场放逐符角残虐者：每位牌手弃掉其手牌，然后各抓七张牌。

* 从你的坟墓场放逐符角残虐者是起动其异能费用的一部分。对手无法藉由回应你起动异能的动作来将符角残虐者从你坟墓场中移除。

* 如果某位牌手没有手牌，则该牌手不会弃牌，然后他会抓七张牌。

绿色

施恩药剂

{一} {绿}

瞬间

重置所有生物。直到回合结束，每当一个由对手操控的生物阻挡时，抓一张牌。

抓一张牌。

* 你必须在宣告阻挡者之前施放施恩药剂，才能利用其延迟触发式异能抓牌。

* 在施恩药剂的延迟触发式异能结算后，但在实际造成战斗伤害之前，牌手仍有机会来施放瞬间和起动异能。

* 如果在同一回合中结算了多个施恩药剂，则每个施恩药剂都会产生一个延迟触发式异能，且在满足条件时所有此类异能都会触发。

进化升级

{一} {绿}

结界

在你的维持开始时，在目标由你操控的生物和目标由对手操控的生物上各放置三个+1/+1指示物。

* 你于进化升级的异能进入堆叠时便一并为其选择两个目标。在你回合中，没有牌手能在选定目标之前施放咒语或起动异能。

* 于进化升级的异能进入堆叠时，如果没有两个合法目标供选择，则该异能会被移出堆叠，没有生物会得到+1/+1指示物。

* 在进化升级的异能结算前，如果其中一个目标成为不合法，则你会在另一个仍旧合法的目标上放置三个+1/+1指示物。

太古守护灵

{十} {绿}

生物~圣者

10/10

所有对手每操控一个生物，太古守护灵便减少{一}来施放。

当太古守护灵进战场时，在每个由你操控的其他生物上各放置一个+1/+1指示物。

* 一旦某位牌手宣告要施放太古守护灵，任何牌手都无法采取行动试图通过改变由你的对手操控之生物数量，好增加太古守护灵的费用。

* 太古守护灵的异能无法将它的费用降到少于{绿}。

新生萌芽

{六} {绿}

法术

不屈（每有一位对手，此咒语便减少{一}来施放。）

将至多两张目标牌从你的坟墓场移回你手上。放逐新生萌芽。

* 于新生萌芽结算时，如果其中一个目标成为不合法目标，则你依然会将合法的目标从你的坟墓场移回你手上。

* 于新生萌芽结算时，如果所有的目标均为不合法目标，则新生萌芽会被反击，并置入其拥有者的坟墓场。它不会被放逐。

多色

远古发掘

{二} {蓝} {黑}

瞬间

抓等同于你手牌数量的牌，然后每以此法抓一张牌，便弃一张牌。

循环基本地{二}（{二}，弃掉此牌：从你的牌库中搜寻一张基本地牌，展示该牌，并置于你手上。然后将你的牌库洗牌。）

* 于远古发掘结算时，才会计算你的手牌数量。此时远古发掘在堆叠上，因此不会计入其中。

* 以此法抓上的牌数可能与你的手牌数量不同（举例来说，在抓其中某张牌的时候，你改为让死灵原浆的发掘异能生效）。你要弃牌的数量，会根据你实际抓上的牌数来确定。

魔判官之声亚崔夏

{绿}{白}{蓝}{黑}

传奇生物～天使 / 惊惧兽

4/4

飞行，警戒，死触，系命

在你的结束步骤开始时，增殖。（你选择任意数量其上有指示物的永久物和 / 或牌手，然后在其上放置一个它已有之类别的指示物。）

* 增殖时，你可以选择任何具有指示物的牌手，包括你自己。

* 你可以选择任何具有指示物的永久物，包括由对手操控者。你不能选择战场区域以外的牌，即使其上有指示物也是一样；例如已延缓的咒语，或是堆叠中的闪电风暴。

* 你不一定要选择每一个具有指示物的永久物或牌手，只要选择你想要增加指示物者即可。由于「任意数量」包括零，你甚至完全不用选择任何永久物，也完全不用选择任何牌手。

* 如果以此法选择的牌手或永久物上有数个不同类别的指示物，则该牌手或永久物只会得到一个新的指示物。你于增殖时选择要让该永久物或牌手得到哪种指示物。

* 牌手可以回应效应中包含了增殖的咒语或异能。不过，一旦该咒语或异能开始结算，并且其操控者选择那些永久物与牌手将新得到指示物，则任何牌手均已无法去回应此事。

* 如果某个生物同时具有+1/+1和-1/-1指示物，则状态动作会先成对移除这两类指示物，直到该生物上只剩其中一种指示物为止。你增殖时，上面已经没有另一种指示物让你新放上去了。

乙金塑师布莱娅

{白}{蓝}{黑}{红}

传奇神器生物～人类

4/4

当乙金塑师布莱娅进战场时，派出两个1/1蓝色，具飞行异能的振翼机衍生神器生物。

{二}，牺牲两个神器：选择一项～

- 布莱娅对目标牌手造成3点伤害。
- 目标生物得-4/-4直到回合结束。
- 你获得5点生命。

* 你于起动此异能时选择要利用哪个模式。

* 你可以牺牲任两个由你操控的神器来支付布莱娅之异能的费用，包括布莱娅本身。

粗鲁牧人布斯陶

{二} {红} {白}

传奇生物～人类 / 伙伴

3/3

每当粗鲁牧人布斯陶进战场或攻击时，目标由你操控的生物获得连击与系命异能直到回合结束。

拍档（*你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。*）

* 该触发式异能在布斯陶进战场和每当布斯陶攻击时都会触发。并非只能选择其中一个时机。

僭位之徒依夸希迪奇

{三} {黑} {绿}

传奇生物～那伽 / 法师

3/7

威慑

每当一个由你操控的生物对任一牌手造成战斗伤害时，你获得等同于该生物防御力的生命。

拍档（*你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。*）

* 你获得生命之数量于依夸希迪奇的触发式异能结算时决定。如果该生物已不在战场上，则利用其最后在战场时的防御力来决定要获得多少生命。

欧祝泰族龙语者依谢

{二} {白} {蓝}

传奇生物～鸟 / 修行僧

1/1

飞行

每当任一对手施放咒语时，在欧祝泰族龙语者依谢上放置一个+1/+1指示物。

拍档（*你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。*）

* 依谢的触发式异能会比触发它的咒语先一步结算。即使该咒语被反击，此异能仍会结算。

卢德维佳作寇姆

{三} {蓝} {红}

传奇生物～灵俑 / 惊惧兽

4/4

飞行，敏捷

每当任一对手施放每回合中他的第二个咒语时，抓一张牌。

拍档（*你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。*）

* 只有在同一位牌手施放了两个咒语的情况下，寇姆的触发式异能才会触发。不同对手共施放了两个咒语的情况下不会触发该异能。

* 每位对手在同一个回合内只会触发一次寇姆的异能。

* 无论该对手在本回合中施放的第一个或第二个咒语是已结算，被反击，还是仍在堆叠上，寇姆的触发式异能都会结算。值得注意的是，此异能总会比第二个咒语先一步结算。

* 寇姆的异能会检查整个回合来确定哪个咒语是牌手所施放的第二个咒语。牌手施放其第一个咒语时寇姆是否在战场上并不重要。

克罗芬斯眷宠库黛勒

{二} {绿} {蓝}

传奇生物～人类 / 法师

2/3

{横置}：加若干{无}到你的法术力池中，其数量等同于你本回合已抓的牌数量。

拍档（*你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。*）

* 只要是在本回合中所抓过的牌，都会计入库黛勒的异能中，不论这些牌是否还在你手上，也不论你在抓这些牌时库黛勒是否在战场或受你操控。

* 未经包含「抓」牌之叙述而径直置入你手上的牌（例如利用循环基本地异能找到者），不算是「已抓的牌」。

* 如果你在本回合中未抓任何牌，则你可以起动库黛勒的异能，但它不会产生任何法术力。

迈勒提斯的库瑞斯与提罗

{红} {绿} {白} {蓝}

传奇生物～人类 / 士兵

2/8

在你的结束步骤开始时，抓一张牌。每位牌手各可以将一张地牌从其手上放进战场，然后每位未如此作的对手各抓一张牌。

* 由你开始并按照回合顺序，每位牌手各从其手上选择一张地牌，或选择「不如此作」，但此时还不需展示所选之地。待所有牌手都作出选择后，所有牌手展示自己所选之地，并将其同时放进战场。

* 如果你抓到的是一张地牌，你可以选择将它放进战场。

死灵炼金术士卢德维

{一} {蓝} {红}

传奇生物～人类 / 法师

1/4

在每位牌手的结束步骤开始时，对该牌手而言，如果本回合中曾有你以外的牌手失去生命，则他可以抓一张牌。

拍档（*你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。*）

* 对牌手造成的伤害会让该牌手损失等量的生命值。

* 不论失去了多少点生命，也不论有多少位牌手失去生命，都只能抓一张牌。

* 如果有牌手曾失去生命，然后输掉了游戏，则轮到该回合的牌手可以抓一张牌。

* 卢德维的触发式异能在每位牌手的结束步骤开始时（包括你的结束步骤）都会触发，就算在该回合中没有牌手失去过生命也是一样。只有于此触发式异能结算时，才会检查是否曾有牌手失去生命。

* 如果在本回合中，曾有卢德维操控者以外的任何牌手失去生命（包括轮到该回合之牌手），则卢德维的触发式异能便会让该牌手抓一张牌。

* 卢德维的异能会检查整个回合来判断牌手是否可以抓牌。对手失去生命时卢德维是否在战场上并不重要。

* 卢德维的异能只会检查该回合中是否曾有其他牌手失去生命，而不是检查该牌手的总生命在该回合中是否有下降。举例来说，如果某位卢德维操控者以外的牌手在本回合中先失去了2点生命，再获得了8点生命，则轮到该回合的牌手可以抓一张牌。

阿布赞末代可汗蕾翰

{一} {黑} {绿}

传奇生物～人类 / 战士

0/0

阿布赞末代可汗蕾翰进战场时上面有三个+1/+1指示物。

每当一个由你操控的生物死去或置入统帅区时，若其上有一个或数个+1/+1指示物，则你可以在目标生物上放置等量的+1/+1指示物。

拍档（*你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。*）

* 如果会于同一时间在某生物上放置足量的-1/-1指示物使其防御力等于或小于0，则利用在该生物上放置-1/-1指示物之前其上+1/+1指示物的数量来决定你将在目标生物上放置的指示物数量。举例来说，如果蕾翰上面有三个+1/+1指示物，且它得到了六个-1/-1指示物，则目标生物会得到三个+1/+1指示物。

刚毅的撒姬亚

{黑} {红} {绿} {白}

传奇生物～人类 / 士兵

3/4

警戒，敏捷

当刚毅的撒姬亚进战场时，选择一位牌手。

每当一个由你操控的生物对任一牌手造成战斗伤害时，它对所选择的牌手造成等量的伤害。

* 如果一个由你操控的生物对所选择的牌手造成战斗伤害，则它会再对该牌手造成等量的伤害。

* 撒姬亚的异能令生物造成的伤害不属于战斗伤害。

* 一旦所选择的牌手离开游戏，撒姬亚的触发式异能便没有效果。

* 如果撒姬亚离开战场后又移回，则你需要重新选择一位牌手。它将不会记得之前所选择的牌手。

杰姆拉的西达将军刚多

{二} {绿} {白}

传奇生物～人类 / 骑士

2/5

侧面攻击（每当一个不具侧面攻击异能的生物阻挡此生物时，该阻挡生物得-1/-1直到回合结束。）

由对手操控且不具飞行或延势异能的生物不能阻挡力量等于或小于2的生物。

拍档（你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。）

* 就算某位对手攻击的是你以外的其他牌手，西达将军刚多的阻挡限制依然会向由对手操控的生物生效。

* 一旦进行攻击的生物已被不具飞行或延势异能的生物阻挡，将其力量减少到2或更少不会更改或撤销该次阻挡。

致知专家赛拉司雷恩

{一} {蓝} {黑}

传奇神器生物～人类

2/2

死触

每当致知专家赛拉司雷恩对任一牌手造成战斗伤害时，选择目标在你坟墓场中的神器牌。本回合中，你可以施放该牌。

拍档（你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。）

* 如果你施放目标神器牌，则你要为其支付费用。你可以支付该牌的替代性费用，而非一定要支付其法术力费用。

* 你可以在本回合中施放该牌，就算赛拉司雷恩离开战场也是一样。

* 赛拉司雷恩不会改变你能够施放该目标神器牌的时机。举例来说，如果你指定了某张不具闪现异能的神器牌为目标，则你只能在你的行动阶段当中且堆叠为空的时候施放之。

* 某个指示你「施放」某张牌的效应无法让你使用地。

* 施放该牌会使其离开你的坟墓场并成为一个新的物件。你无法多次施放它。

* 如果你不施放该牌，它依然留在你的坟墓场中。

屈东英雄萨拉希洛斯

{绿} {蓝}

传奇生物～人鱼 / 法术师

1/3

{四}：占卜1，然后展示你的牌库顶牌。如果该牌是地牌，则将之横置放进战场。若否，则抓一张牌。

拍档（你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。）

* 在你结算该起动式异能期间，没有牌手能有所行动。

织命使堤谟娜

{一} {白} {黑}

传奇生物～人类 / 僧侣

2/2

系命

在你战斗后的行动阶段开始时，你可以支付X点生命，X为本回合中曾受到战斗伤害的对手数量。若你如此作，则抓X张牌。

拍档（*你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。*）

* 你必须支付正好X点生命，或者不支付生命。你不能支付较少的生命来抓较少的牌。

* 如果有牌手曾受到战斗伤害，然后输掉了游戏，堤谟娜的触发式异能在确定X的值时会将该牌手计算在内。

* 如果有效应会在回合中产生额外的战斗阶段，则它可能会同时产生一个接于其后的额外行动阶段。在每个此类战斗后的行动阶段开始时，堤谟娜的异能都会触发。

砸瓶女汉子

{一} {黑} {红}

传奇生物～鬼怪 / 狂战士

2/3

每当你施放每回合中你的第一个咒语时，砸瓶女汉子向随机选择的某位对手造成伤害，其数量等同于该咒语的总法术力费用。

拍档（*你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。*）

* 无论轮到该回合的牌手是谁，你施放每回合中你的第一个咒语时，都会触发砸瓶女汉子的触发式异能。

* 在你施放第一个咒语时，砸瓶女汉子必须已在战场上。如果施放该咒语的额外费用会让砸瓶女汉子离开战场，则砸瓶女汉子的异能也不会触发。如果该咒语是砸瓶女汉子本身，砸瓶女汉子的异能也不会触发。

* 对于法术力费用中有{X}的咒语，则利用为X所选的值来确定该咒语的总法术力费用。

* 砸瓶女汉子的触发式异能会比触发它的咒语先一步结算。

* 如果砸瓶女汉子的异能结算，而触发该异能的咒语已被反击，则会依照该咒语最后在堆叠上时的总法术力费用来决定造成多少伤害。

* 要受到伤害的对手是在结算触发式异能的过程中随机选择。在选定牌手与对该牌手造成伤害之间，没有牌手能有所行动。

涡心法师依吉

{蓝} {黑} {红} {绿}

传奇生物～食人魔 / 法术师

5/4

践踏

每当涡心法师依吉对任一牌手造成战斗伤害时，对你从你手上施放的咒语而言，它于你本回合中你如此施放时获得倾曳异能。（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其低的非地牌为止。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。）

* 就算依吉离开战场，你在本回合中从你手上施放的咒语也会获得倾曳异能。

* 如果在同一回合中多次结算了依吉，则你从你手上施放的咒语会获得等量的倾曳异能。每个倾曳异能会分别触发；结算完一个倾曳触发及由此施放的咒语后，再结算下一个倾曳触发。

* 倾曳异能是在「当你施放咒语」时触发，这意味着倾曳异能会比该咒语先一步结算。如果你施放被倾曳异能所放逐的牌，则该咒语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作选择的部分。

* 如果原本具倾曳异能的咒语被反击，倾曳异能也会正常结算。

* 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。

* 你并非必须施放以倾曳异能最后放逐的那张牌。如果你选择如此作，则你是把它当成咒语来施放。它可以被反击。由于它是从放逐区中施放，依吉的异能不会赋予此新咒语倾曳异能。

神器

军械库机械兽

{三}

神器生物～组构体

2/2

每当军械库机械兽进战场或攻击时，你可以将任意数量的目标武具装备于其上。（武具的操控权并未改变。）

* 该触发式异能在军械库机械兽进战场和每当军械库机械兽攻击时都会触发。并非只能选择其中一个时机。

* 如果你不希望将任何武具装备于军械库机械兽上，则你可以选择不指定任何武具为目标。由于该异能并非强制性，你于异能结算时并非一定要把指定为目标的武具装备上去。不过，你只能在「将所有目标武具装备于其上」与「什么武具都不装备」之间作选择。

* 军械库机械兽的异能会使得武具装备到由其他牌手操控的生物上。武具的操控者可以支付佩带费用将武具移至由自己操控的生物上，但只能在其能施放法术的时机下如此作。军械库机械兽的操控者不能支付不由自己操控之武具的佩带费用，好将它移到其他生物上。

* 如果由对手操控的武具装备于由你操控的生物上，则该武具上任何注记「你」的异能均指该对手。不过，如果武具是让佩带此武具的生物具有异能，则该异能中的「你」指的就是作为生物操控者的你。

* 如果军械库机械兽在其异能结算之前就已离开战场，则被指定为目标的武具什么事都不会发生。如果它们已经装备在其他生物上，则它们仍旧装备在那些生物上。

* 武具上注记「每当佩带此武具的生物攻击时」触发之异能，只会将该生物宣告为攻击者时即佩带该武具的情况下才会触发，此时这类效应中的「该生物」指的是异能触发时佩带此武具的生物。

聚爆堆

{四}

神器

{横置}：掷一枚硬币。如果你赢得此掷，则消灭所有非地永久物。

* 你是于聚爆堆的异能结算时掷这枚硬币。在看到掷硬币的结果到消灭所有非地永久物之间，没有牌手能有所行动。

* 如果你赢得此掷，则聚爆堆会与所有其他的非地永久物一起被消灭。

征服者连枷

{二}

神器～武具

由你操控的永久物之中每有一种颜色，佩带此武具的生物便得+1/+1。

只要征服者连枷装备在生物上，所有对手在你的回合中便都不能施放咒语。

佩带{二}

* 征服者连枷的第一个异能之加成会随着由你操控的永久物之中颜色数量的变化而不断改变。如果颜色数量减少，使得本回合中早些时候标记在佩带此武具的生物上之伤害成为致命伤害，则该生物会被消灭。同样地，如果这样会使该生物的防御力变为0，则该生物会被置入其拥有者的坟墓场。

* 五种颜色为：白色，蓝色，黑色，红色以及绿色。征服者连枷给予生物的加成不会超过+5/+5。（金色，神器和无色不是颜色。）

* 如果你将征服者连枷从一个生物移到另一个生物上，则在整个过程都不会出现「它未装备在生物上」的情况。如果当前是你的回合，所有对手都不能施放咒语。

晶澈匍体

{四}

神器生物～组构体

1/1

聚辉～晶澈匍体进战场时上面有数个+1/+1指示物，其数量为施放它时用来支付费用的法术力颜色数量。

从晶澈匍体上移去一个+1/+1指示物：加一点任意颜色的法术力到你的法术力池中。

{横置}：在晶澈匍体上放置一个+1/+1指示物。

* 法术力的颜色为白色，蓝色，黑色，红色和绿色。「无色」不算是一种颜色。

* 除非某咒语或异能允许你额外支付法术力，否则你不能为了支付更多法术力颜色而支付超出具聚辉异能之咒语费用的法术力。同理，如果某咒语或异能减少了施放具聚辉异能之咒语的费用，你也不能为了支付更多法术力颜色而忽略此减少费用的效应。

* 如果在施放具聚辉异能的咒语时选择支付替代性费用或者额外费用，则会计算用来支付这些费用的法术力。举例来说，如果某个效应使得晶澈卮体增加{一}来施放，你可以支付{白}{蓝}{黑}{红}{绿}来施放它，且其进入战场时上面有五个+1/+1指示物。

* 如果你施放具聚辉异能的咒语时并未支付任何法术力（可能是因为某效应允许你施放它且不支付其法术力费用），那么施放此咒语时支付费用的颜色数量为零。

虹彩地镜

{五}

神器

虹彩地镜须横置进战场。

领土~{横置}：加X点法术力到你的法术力池中，其颜色组合可任意选择，X为由你操控的地之中基本地类别的数量。

* 虹彩地镜能产生之法术力的颜色与由你操控的地之中特定的基本地类别并无关联。举例来说，如果你操控一个平原和一个海岛，你可以起动虹彩地镜的异能加{红}{绿}到你的法术力池中。

* 如果由你操控的地之中不包含任何基本地类别，你也可以起动虹彩地镜的法术力异能，但是不会产生任何法术力。

* 虹彩地镜无法产生无色法术力。

* 要决定由你操控的地之中基本地类别的数量时，留意由你操控的地是否具有平原，海岛，沼泽，山脉以及树林这些副类别。每有一种出现过至少一次的副类别，由你操控的地之中基本地类别的数量便加一。此数量不会超过五。

* 你操控了多少个某特定基本地类别的地，与领土异能并无关联；只要数量大于零就可以。在考虑领土异能时，十个树林与一个树林都是一样的。

* 大多数非基本地没有基本地类别，就算它们能产生有色法术力也是一样。举例来说，喀洛斯洞窟既不是平原，也不是沼泽。

* 有些非基本地会具有基本地类别。领土异能并不计算你操控了多少个地~而是计算在由你操控的地之中包含了多少种基本地类别，甚至可以为此将同一个地计算两次。举例来说，如果你操控了Tundra、血腥墓穴以及树林，则由你操控的地之中共包含了平原、海岛、沼泽、山脉、以及树林。你的领土异能将会发挥最大效用。

万智牌，万智牌~指挥官，以及Magic，不论在美国或其他国家中，均为威世智有限公司的商标。©2016威世智。