

# *Magic: The Gathering—Assassin's Creed* (万智牌~刺客信条) 发布释疑

编纂：Eric Levine

此文件最近更新日期：2024 年 4 月 18 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

### 牌张允用范围

*Magic: The Gathering—Assassin's Creed* 系列中印制之系列代码为 ACR 的牌张可在近代赛中使用，此外也能用于指挥官、薪传和特选赛。在本系列中印制的牌不可用于标准赛和先驱赛。系列代码为 ACR、但此前曾在其他系列中印制过的牌张则可在允用该牌（以名称为准）的赛制中使用。

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贩售店。

---

## 新机制：自由奔跑

刺客教团的成员经常需要展现特技身法，好在悄无声息间接近目标，或是完成任务后安然脱身。攀爬建筑、跨越空隙、信仰之跃~刺客要 *自由奔跑*，这些都是必备技能。于你以杀手生物或任一指挥官对牌手造成过战斗伤害的回合中，你可以支付具自由奔跑异能之咒语的自由奔跑费用来施放之，以此得到费用减免或额外效应。

鹰眼视觉

{四}{蓝}

法术

自由奔跑{一}{蓝} (如果你本回合中曾以杀手或指挥官对任一牌手造成战斗伤害, 则你可以支付此咒语的自由奔跑费用来施放它。)

抓三张牌。

劫掠修道院

{二}{红}

法术

自由奔跑{X}{红} (如果你本回合中曾以杀手或指挥官对任一牌手造成战斗伤害, 则你可以支付此咒语的自由奔跑费用来施放它。)

放逐你牌库顶的两张牌。如果曾支付此咒语的自由奔跑费用, 则改为放逐你牌库顶的X张牌。直到你下一个回合的回合结束, 你可以使用所放逐的牌。

- 只要于本回合中有任一由你操控的杀手生物或指挥官对任一牌手造成过战斗伤害, 你就能在当回合余下的时段中支付咒语的自由奔跑费用来施放之。至于该杀手或指挥官在造成伤害后下场如何并不重要。

---

## 复出机制：史迹

无论你是正接受培训的阿布斯泰戈雇员, 还是购置了阿尼姆斯究极版 (Animus Omega) 的机主, 相信都已经利用过虚拟现实和基因记忆的力量来穿越时间, 徜徉过去。本系列中有许多牌会在意史迹的牌张、咒语或永久物~亦即具传奇此超类别、神器此牌张类别或传纪此结界类别的牌张、咒语和永久物。

巴辛姆·伊本·伊沙克

{蓝}{黑}

传奇生物~人类 / 杀手

2/2

每当你施放史迹咒语时, 抓一张牌。巴辛姆·伊本·伊沙克本回合不能被阻挡。此异能每回合只会触发一次。 (神器、传奇和传纪是史迹。)

每当巴辛姆·伊本·伊沙克对任一牌手造成战斗伤害时, 在其上放置一个+1/+1 指示物。

阿布斯泰戈娱乐

传奇地

{横置}: 加{无}。

{一}, {横置}: 加一点任意颜色的法术力。

{三}, {横置}, 放逐阿布斯泰戈娱乐: 将至多一张目标史迹牌从你的坟墓场移回你手上, 然后放逐所有坟墓场。 (神器、传奇和传纪是史迹。)

- 只要某牌、咒语或永久物具有传奇此超类别、神器此牌张类别或传纪此副类别，它便是史迹。就算物件同时符合上述两个条件之二，也不会让其史迹价值更高，亦不会提供额外加成～物件只分为「是史迹」和「不是史迹」两种情况。
- 有些异能注记于「每当你施放史迹咒语时」触发。此类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。
- 如果某史迹牌未经施放便被径直放进战场，则不会触发注记于「每当你施放史迹咒语时」触发的异能。
- 因为地牌永远不会被施放，所以使用传奇地不会触发注记于「每当你施放史迹咒语时」触发的异能。如果在战场上的牌转化成具传奇此超类别、神器此牌张类别或传纪此副类别的牌，也不会触发此类异能。

**复出机制：牌面朝下的牌**

**复出机制：伪装**

**复出机制：匿伏**

刺客都受过良好训练，擅于隐藏行踪、混入人群，能用各色手法躲避大众眼线。在本系列中复出的伪装与匿伏等机制，便是这些技能的完美体现。

锡瓦的巴耶克  
 {三}{红}{白}  
 传奇生物～人类 / 杀手  
 3/4  
 连击  
 只要是在你的回合中，由你操控的其他史迹生物便具有连击异能。  
 伪装{一}{红}{白} (你可以牌面朝下地施放此牌并支付{三}，将其当成 2/2、具守护{二}的生物。可随时支付其伪装费用使其翻回正面。)

- 伪装让你在宣告以伪装异能来施放某牌时，可以支付{三}来将该牌以牌面朝下的方式施放。你能在任何你具有优先权的时机下，支付牌面朝下之永久物的伪装费用，将其翻成牌面朝上。
- 牌面朝下的咒语没有法术力费用，且法术力值为 0。当你施放牌面朝下的咒语时，将它牌面朝下地放进堆叠，好让其他牌手不知道它是什么，然后支付{三}来施放。这属于替代性费用。
- 该生物咒语是 2/2、具守护{二}的生物咒语，且没有名称、法术力费用和生物类别。所成的生物是 2/2、具守护{二}的生物，且没有名称、法术力费用和生物类别。该咒语和所成的生物都是无色，且法术力值为 0。其他会对此类咒语或生物生效的效应，仍能让其获得它原本不具有的特征，或是改变它原本具有的特征。
- 在你拥有优先权的时机下，你可以展示牌面朝下之生物的伪装费用并支付此费用，来将其翻回牌面朝上。这属于特殊动作。它不用到堆叠，且不能被回应。只有牌面朝下的永久物才能以此法翻回正面；牌面朝下的咒语不行。

匿身于众

{二}{蓝}{蓝}

瞬间

放逐目标由你拥有且非衍生物的生物和你牌库顶的两张牌并牌面朝下地放作一堆，将该堆洗牌，然后匿伏这些牌。它们须横置进战场。（匿伏某牌的流程，是将该牌牌面朝下地放进战场，当成 2/2、具守护{二}的生物。如果该牌是生物牌，则可随时支付其法术力费用使其翻回正面。）

- 要匿伏某牌，便是将该牌牌面朝下地放进战场。它成为 2/2、具守护{二}的牌面朝下生物、且没有名称、法术力费用和生物类别。此生物为无色，且法术力值为 0。其他会对此永久物生效的效应，仍能让其获得它原本不具有的特征，或是改变它原本具有的特征。
- 在你拥有优先权的时机下，你可以展示由你操控之匿伏永久物的正面以示其为生物牌（忽略所有可能作用于该牌之复制效应或更改类别的效应）并支付其法术力费用，来将它翻回正面。这属于特殊动作。它不用到堆叠，且不能被回应。
- 如果匿伏的生物牌于牌面朝上之状态会具有伪装（或变身）异能，则你也可以支付其伪装（或变身）费用来将它翻回正面。
- 与利用伪装或变身异能施放而成的牌面朝下生物不同，如果匿伏的生物是生物牌，则就算此生物失去了所有异能，也依然能将其翻回正面。
- 如果某张双面牌被匿伏，那么它会牌面朝下地放进战场。于其处于牌面朝下之状态期间，它不能转化。如果该牌的正面是生物牌，则你可以支付其法术力费用，来将其翻成牌面朝上。若你如此作，则朝上的会是该牌之正面。

「牌面朝下的牌」通则：

- 在任何时候，你都可以检视由你操控之牌面朝下的咒语或永久物。除非有效应要求或允许你如此作，否则你不能检视不由你操控之牌面朝下的永久物或咒语。
- 如果某个牌面朝下的生物失去了所有异能，则由于其在牌面朝上的状态下不再具有伪装异能（或伪装费用），故无法利用该异能将其翻回正面。
- 由于永久物翻回正面前后都在战场上，因此将永久物翻回正面不会触发进战场异能。
- 由于牌面朝下的生物没有名称，所以这类生物不可能与其他生物同名，包括其他牌面朝下的生物。
- 虽然永久物转为牌面朝上或朝下会改变其特征，但依旧是同一个永久物。对于以该永久物为目标的咒语和异能，以及已贴附在该永久物上的灵气和武具而言，除非该物件因此等改变而成的新特征会使前述目标或贴附条件不合法，否则这类咒语、异能、灵气、武具都不会受到影响。
- 将某永久物翻转为牌面朝上或朝下时，并不会影响它是已横置或未横置。
- 如果某个牌面朝下的咒语离开堆叠并进入除战场之外的其他区域（举例来说，它被反击），你必须将之展示。类似的，如果某个牌面朝下的永久物离开战场，你也必须展示它。如果你离开游戏或如果游戏结束，则你也必须展示所有由你操控之牌面朝下的咒语和永久物。
- 你必须随时确保你牌面朝下的咒语和永久物之间有显著的分别。你不能弄乱在战场上用于代表此类永久物的牌张，以此来迷惑其他牌手。对于牌面朝下之永久物而言，应保证其进战场的顺序、因何

异能而牌面朝下这两点清晰不致混淆。（这包括伪装、埋伏，在会用到过往系列牌张的游戏中还会有变身与显化，以及其他能将牌张翻为牌面朝下的效应。）常见做法包括使用指示物或骰子来做标记，或者只是将它们依照顺序在战场上排列。

- 如果某东西试图将战场上之牌面朝下的瞬间或法术牌翻回正面，则向所有牌手展示该牌，以示其为瞬间或法术牌。该永久物依然会以牌面朝下的状态留在战场上。注记于「每当一个永久物翻回正面时」触发的异能不会因此触发，这是因为尽管你展示了此牌，但它却从未翻回正面。

---

## 主系列单卡解惑

阿布斯泰戈娱乐

传奇地

{横置}: 加{无}。

{一}, {横置}: 加一点任意颜色的法术力。

{三}, {横置}, 放逐阿布斯泰戈娱乐: 将至多一张目标史迹牌从你的坟墓场移回你手上, 然后放逐所有坟墓场。*(神器、传奇和传记是史迹。)*

- 你起动阿布斯泰戈娱乐的最后一个异能时, 不一定要选择目标史迹牌。不过, 若你选择了目标, 且在该异能试图结算时, 该牌已经是不合法目标, 则该异能不会结算, 其所有效应都不会生效。没有坟墓场会被放逐。

---

阿德瑞斯提亚号

{三}

传奇神器 ~ 载具

4/3

海岛行者 *(只要防御牌手操控海岛, 此生物便不能被阻挡。)*

每当阿德瑞斯提亚号攻击时, 若本回合中有杀手搭载它, 则抓一张牌。直到回合结束, 阿德瑞斯提亚号成为杀手, 且仍具有原本类别。

搭载 1

- 阿德瑞斯提亚号的第二个异能, 只有于横置生物来支付阿德瑞斯提亚号之搭载异能费用的那一刻, 该生物就已经是刺客的情况下才会触发。
  - 只要本回合中有杀手搭载过它, 阿德瑞斯提亚号的第二个异能就会触发, 就算该生物在搭载后已离开战场或不再是杀手也是一样。
  - 当阿德瑞斯提亚号攻击时, 如果本回合中还未有杀手搭载过它, 则它的第二个异能根本不会触发。没有办法在它攻击之后再及时用刺客搭载它, 好令该异能触发。
-

阿尼姆斯

{二}

传奇神器

在你的结束步骤开始时，将至多一张目标传奇生物牌从坟墓场放逐，且上面有一个记忆指示物。

{横置}：直到你的下一个回合，目标由你操控的传奇生物成为目标在放逐区中且其上有记忆指示物之生物牌的复制品。只能于法术时机起动。

- 目标传奇生物只会复制放逐区之牌上所印制的东西而已。它不会复制该牌遭放逐前所成之物件具有的任何信息。
- 当阿尼姆斯的最后一个异能开始结算时，如果该异能的任意一个目标已经不合法，则当该异能结算时，什么都不会发生。

---

阿萨神族逃脱英灵殿

{二}{绿}

结界 ~ 传记

*(于此传记进战场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。)*

I — 从你的坟墓场放逐一张永久物牌。你获得等同于其法术力值的生命。

II — 在目标由你操控的生物上放置若干+1/+1 指示物，其数量等同于所放逐之牌的法术力值。

III — 将阿萨神族逃脱英灵殿和所放逐之牌移回其拥有者的手上。

- 如果某张在放逐区之牌的法术力费用包含{X}，则在确定该牌的法术力值时，X 为 0。

---

阿泰尔·伊本·拉阿哈德

{红}{白}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 杀手

3/3

先攻

每当阿泰尔·伊本·拉阿哈德攻击时，将至多一张目标杀手生物牌从你的坟墓场放逐，且上面有一个记忆指示物。然后对放逐区中每张由你拥有且其上有记忆指示物的生物牌而言，派出一个已横置且正进行攻击的衍生物，此衍生物为该牌的复制品。在战斗结束时，放逐这些衍生物。

- 这些衍生物各自只会复制放逐区之牌上所印制的东西而已。

- 如果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，则对应的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。
- 如果所放逐之牌的法术力费用中包含{X}，则 X 为 0。
- 你要为该衍生物选择它所攻击的牌手、鹏洛客或战役。每个衍生物进战场时所攻击的牌手、鹏洛客或战役可以不同，且也不需与阿泰尔的攻击对象相同。
- 虽然这些衍生物是以正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。当它们以此状态进战场时，不会触发注册于「每当一个生物攻击时」触发的异能。

艾芙琳·德·格朗普雷

{二}{绿}{绿}

传奇生物 ~ 人类 / 杀手

3/3

死触

每当一个由你操控且具死触异能的生物对任一牌手造成战斗伤害时，在该生物上放置等量的+1/+1 指示物。

伪装{黑}{绿} (你可以牌面朝下地施放此牌并支付{三}，将其当成 2/2、具守护{二}的生物。可随时支付其伪装费用使其翻回正面。)

- 如果由你操控且具死触异能的生物在对任一牌手造成战斗伤害的同时受到了致命伤害（可能是它具有践踏异能，且已被阻挡），则它会在艾芙琳的触发式异能有机会结算，并在其上放置+1/+1 指示物之前死去。

爱德华·肯威

{二}{蓝}{黑}{红}

传奇生物 ~ 人类 / 杀手 / 海盗

5/5

在你的结束步骤开始时，你每操控一个已横置的杀手，海盗和 / 或载具，便派出一个珍宝衍生物。

每当一个由你操控的载具对任一牌手造成战斗伤害时，检视该牌手的牌库顶牌，然后牌面朝下地放逐它。于该牌持续放逐的时段内，你可以使用该牌。

- 如果某个由你操控且已横置的永久物，具有数个爱德华第一个异能所列之副类别，则在确定要派出的珍宝衍生物数量时，只会将该永久物计算一次。
- 如果你离开游戏，则那些牌会一直被牌面朝下地放逐。任何牌手都不可以检视它们。

### 必竟之事

{三}{白}{白}

法术

选择一项~

- *让世界烧毁*~ 消灭所有神器和生物。
- *释放朱诺*~ 将目标史迹永久物牌从你的坟墓场移回战场。如果它是生物，则它进战场时上面额外有两个+1/+1 指示物。（*神器、传奇和传记是史迹。*）

- 必竟之事的第二项模式，关心的是所移回的永久物进入战场后的特征，并会将可能更改其类别的静止式异能纳入考量。举例来说，如果该目标史迹永久物是神器牌（但并非生物牌），且你操控器械进击（「每个非生物神器均是神器生物，其力量和防御力各等同于其法术力值」），则它进战场时上面额外有两个+1/+1 指示物，因为它进战场后会是个生物。

### 不羁新手艾吉奥

{一}{红/白}

传奇生物~ 人类

1/1

每当不羁新手艾吉奥攻击时，在其上放置一个+1/+1 指示物。

只要艾吉奥上有两个或更多指示物，它便具有先攻异能且额外具有杀手此类别。

- 如果艾吉奥在其已造成先攻战斗伤害、但还未造成常规战斗伤害的时候，就失去了先攻异能，则它便不会造成常规战斗伤害（除非它因故还具有连击）。

### 出血效应

{二}{白}{黑}

结界

在你回合的战斗开始时，如果你坟墓场中的某张生物牌具有飞行异能，则由你操控的生物均获得飞行异能直到回合结束；且先攻、连击、死触、辟邪、不灭、系命、威慑、延势、践踏与警戒异能亦比照办理。

- 受出血效应的异能影响之生物及其受影响所获得的异能，在该异能结算时便都已确定。在该回合稍后时段才受你操控的生物不会获得异能，且在此异能结算后，如果还有牌进入或离开了你的坟墓场，其赋予的异能数量也不会改变。
- 如果你坟墓场中的生物牌之一具有所列各关键字异能的一种或数种变化（例如「反白辟邪」），则由你操控的生物会获得该异能之相同的变化版本。



### 第一文明灭亡

{二}{白}

结界~传纪

(于此传纪进战场时及于你抓牌步骤后, 加一个学问指示物。到 III 后牺牲之。)

I — 你和目标对手各抓两张牌。

II — 放逐目标由对手操控的神器。

III — 每位牌手各选择三个由其操控的非地永久物。

消灭所有其他非地永久物。

- 如果于第一文明灭亡的第一个章节异能试图结算时, 其目标已经不合法, 则它不会结算, 且其所有效应都不会生效。不会有牌手抓牌。
- 

### 毒芹药瓶

{一}{黑}

神器

当毒芹药瓶进战场时, 你抓一张牌且失去 1 点生命。

{黑}, {横置}, 牺牲毒芹药瓶: 每个由你操控且佩带武具的生物和每个由你操控的武具均获得死触异能直到回合结束。

- 要获得死触异能的生物, 在毒芹药瓶最后一个异能结算时便已确定。于该回合稍后时段才佩带武具之由你操控的生物不会获得死触异能, 就算新贴附在其上之武具本身具有死触异能也是一样。
- 

### 风暴之锤妙尔尼尔

{四}

传奇神器~武具

当妙尔尼尔进战场时, 将它贴附在目标由你操控的传奇生物上。

每当佩带此武具的生物攻击时, 横置目标由防御牌手操控的生物并在其上放置一个晕眩指示物。然后妙尔尼尔向每位对手各造成伤害, 其数量等同于由该对手操控且已横置的生物数量。

佩带{四}

- 如果于妙尔尼尔的第二个异能试图结算时, 该目标生物已经是不合法目标, 则它不会结算, 且其所有效应都不会生效。没有对手会受到伤害。
-

佛罗伦萨的艾吉奥·奥迪托雷

{一}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 杀手

3/2

威慑

你施放的杀手咒语具有自由奔跑{黑}{黑}。*(如果你本回合中曾以杀手或指挥官对任一牌手造成战斗伤害, 则你可以支付咒语的自由奔跑费用来施放它。)*每当艾吉奥对任一牌手造成战斗伤害时, 如果该牌手的总生命为 10 或更少, 则你可以支付 {白}{蓝}{黑}{红}{绿}。当你如此作时, 该牌手输掉这盘游戏。

- 当艾吉奥的触发式异能结算时, 它会检查该牌手于该时刻的总生命是否为 10 以下。若如此, 则你可以支付 {白}{蓝}{黑}{红}{绿}。当你支付此费用时, 会触发另一个「自身」异能。每位牌手都可以常回应该触发式异能, 但此时该受到伤害之牌手的总生命再发生任何变化都已经不重要; 当该自身触发式异能结算时, 无论该牌手的总生命为何, 其都会输掉这盘游戏。

---

干草垛

{一}{白}

神器

{二}, {横置}: 目标由你操控的生物跃离。*(直到你的下一个回合, 它及贴附于其上的所有东西都视作不存在。)*

- 跃离的永久物视同不存在。这类永久物不能成为咒语或异能的目标, 其静止式异能对游戏没有效果, 其触发式异能不会触发, 其不能进行攻击或阻挡, 诸如此类。
  - 于某生物跃离时, 所有贴附于其上的灵气和武具也会同时跃离。这类灵气和武具会与该生物一同跃回, 且跃回时依旧贴附于该生物上。
  - 永久物是于其操控者的重置步骤中, 在该牌手重置其永久物之前的时刻跃回。以此法跃回的生物能够在当回合中进行攻击及支付{横置}费用。如果某永久物跃离时其上有指示物, 则它跃回时上面也会有同样的指示物。
  - 如果进行攻击或阻挡的生物跃离, 则它会被移出战斗。
  - 跃离不会触发任何「离开战场」异能。类似地, 跃回时也不会触发任何「进战场」异能。
  - 任何注明「于…时段内」生效的持续性效应(例如援救能手所具有者)会忽略已跃离的物件。若如此会令此类效应的条件不再满足, 则该效应便会终止。
  - 永久物跃回时会记得牌手于其进战场时为它作的选择。
-

宫殿弓手

{二}{绿}

生物~人类 / 弓箭手

2/3

延势

每当一个具飞行异能的生物攻击你或由你操控的鹏洛客时，宫殿弓手对该生物造成伤害，其数量等同于宫殿弓手的力量。

- 如果当宫殿弓手的触发式异能结算时，它已不在战场上，则利用其最后在战场上时的力量来决定要造成的伤害数量。

---

海尔森·肯威

{二}{白}{蓝}

传奇生物~人类 / 骑士

3/3

反杀手保护

由你操控的其他骑士得+2/+2且具有反杀手保护异能。

当海尔森·肯威进战场时，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生物，直到海尔森·肯威离开战场为止。

- 如果海尔森·肯威在其最后一个异能结算前就已离开战场，则成为目标的生物不会被放逐。
- 贴附在被海尔森·肯威最后一个异能放逐之生物上的灵气会被置于其拥有者的坟墓场。贴附在它们上面的武器则会被卸装并留在战场上。所放逐生物上的任何指示物都会消失。当这些生物移回战场时，它们会是全新物件，与先前所放逐的牌毫无关联。
- 如果以海尔森·肯威的最后一个异能放逐某个衍生物，它会完全消失且不会移回战场。

---

寒鸦号

{一}{蓝}{红}

传奇神器~载具

4/4

每当寒鸦号对任一牌手造成战斗伤害时，你可以弃掉你的手牌。若你如此作，则你每操控一个神器，便抓一张牌。

搭载 3

- 如果于寒鸦号的第一个异能结算时，你没有手牌，则你依然可以选择弃掉你的手牌。
-

赫尔墨斯的双蛇杖

{二}{白}

传奇神器 ~ 武器

佩带此武器的生物具有系命异能。

只要你的总生命为 30 或更多，佩带此武器的生物便得 +5/+5 且具有不灭与「防止将对此生物造成的所有伤害。」

佩带{白}{白}

- 如果佩带此武器的生物在受到伤害的同时，你获得了生命（最有可能的原因是它阻挡了生物或受生物阻挡，且彼此造成了战斗伤害）、且你的总生命因此会达到 30 以上，则该伤害不会被防止。不过，由于佩带此武器的生物会在检查状态动作前就具有不灭异能，因此就算该伤害通常情况下会是致命伤害，该生物也不会被消灭。

---

劫掠修道院

{二}{红}

法术

自由奔跑{X}{红}（如果你本回合中曾以杀手或指挥官对任一牌手造成战斗伤害，则你可以支付此咒语的自由奔跑费用来施放它。）

放逐你牌库顶的两张牌。如果曾支付此咒语的自由奔跑费用，则改为放逐你牌库顶的 X 张牌。直到你下一个回合的回合结束，你可以使用所放逐的牌。

- 以此法使用牌时，你仍须支付所有费用，并遵循正常时机规则。举例来说，如果所放逐的牌之一是地牌，则你只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候使用之。

---

卡皮托里尼三神

{十}

传奇生物 ~ 神 / 神器师

7/7

先行者 ~ 你坟墓场中每有一张史迹牌，此咒语便减少

{一}来施放。（神器、传奇和传纪是史迹。）

从你坟墓场中放逐任意数量法术力值加总达到 30 或更多的史迹牌：你获得具有以下异能的徽记 ~ 「由你操控的生物之基础力量与防御力为 9/9。」

- 无论你的坟墓场中有多少张史迹牌，卡皮托里尼三神的法术力值都不会改变。
- 施放咒语的第一步是将它放进堆叠。如果这会改变你坟墓场中的史迹牌数量（可能是因为你是从坟墓场中施放卡皮托里尼三神），则会利用新的牌张数量来决定要减少多少费用。
- 在卡皮托里尼三神的施放费用确定之后，便可以起动手术力异能来支付该费用。如果在起动手术力异能的过程中，你坟墓场中的史迹牌数量发生改变，施放卡皮托里尼三神的费用仍会保持先前确定的数值不变。

- 一旦你宣告施放咒语，则直到该咒语的费用支付完毕，没有牌手能有所行动。特别一提，对手不能于此时来试图移除你坟墓场中的史迹牌。
- 如果某张在你坟墓场中之牌的法术力费用包含{X}，则在确定该牌的法术力值时，X为0。
- 卡皮托里尼三神产生之徽记的异能，会盖过先前将由你操控之生物的力量和防御力设定为具体数值的效应。如果此类效应是在派出徽记之后才开始生效，则它又会盖掉此效应，将对应的特征设为其他数值。
- 会更改生物之力量和 / 或防御力，但未设定为特定数值的效应，则不论其效应是在何时开始，都会对由你操控的生物生效。而会改变生物力量和 / 或防御力的指示物，也会如此生效。

---

拉顿哈给顿

{白}{蓝}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 杀手

3/3

只要拉顿哈给顿还没造成过伤害，它便具有辟邪异能且不能被阻挡。

每当拉顿哈给顿对任一牌手造成战斗伤害时，派出一个 1/1 黑色，具威慑异能的杀手衍生生物。当你如此作时，将目标武具牌从你的坟墓场移回战场，然后贴附在该衍生生物上。

- 在拉顿哈给顿的最后一个异能触发时，你不需为其选择目标。而是当你以此法派出一个杀手衍生生物时，会触发另一个「自身」异能。于该异能进入堆叠时，你需为其选择一个目标。每位牌手都可以如常回应此触发式异能。
- 你可以指定一张无法合法贴附于该杀手衍生生物的武具牌，来作为该自身触发式异能的的目标。如果你如此作，则它便会以未装备的状态进战场。

---

莱昂纳多·达·芬奇

{二}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 神器师

3/3

{三}{蓝}{蓝}：直到回合结束，由你操控的振翼机之基础力量与防御力均为 X/X，X 为你的手牌数量。

{二}{蓝}，{横置}：抓一张牌，然后弃一张牌。如果所弃之牌是神器牌，则将它从你的坟墓场放逐。若你如此作，则派出一个为其复制品的衍生生物，但它是 0/2，具飞行异能的振翼机神器生物，且仍具有原本类别。

- X 的数值于莱昂纳多的第一个异能结算时决定。一旦数值确定，就算该回合稍后时段你的手牌数量发生变化，X 的数值也不会改变。
- 此衍生生物只会复制所弃牌上所印制的东西而已，但所列特征除外。

- 该衍生物会是个振翼机神器生物，且仍具有原本类别。其力量和防御力是 0/2，且它具有飞行异能。这是该衍生物供其他效应复制的可复制特征值。
- 如果所复制之牌的法术力费用中包含{X}，则 X 为 0。
- 当此衍生物进战场时，所复制的牌之任何进战场异能都会触发。被复制的牌上面任何「于[此神器]进战场时」或「[此神器]进战场时上面有…」的异能也都会生效。

雷文斯索普领主西格德

{红}{绿}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 战士

3/3

警戒，践踏，系命

炫威 ~ {—}：在目标由你操控的传纪上放置或从其上移去一个学问指示物。*（只能于此生物攻击过的回合中起动，且每回合仅限一次。）*

每当你在一个由你操控的传纪上放置一个学问指示物时，在至多另一个目标生物上放置一个+1/+1 指示物。

- 炫威异能能够在具该异能的生物被宣告为攻击者之后的任何时点起动。这可以是：在宣告阻挡者之前；在宣告阻挡者之后但在造成战斗伤害之前；在战斗中造成战斗伤害之后；在战斗后的行动阶段中；在结束步骤中；或（于特殊情况下）在清除步骤中。
- 如果当前不是你的回合，但你在某具炫威异能的生物攻击过后获得了该生物的操控权，则若该异能当回合还没有被起动过，你就可以起动该生物的炫威异能。
- 如果具炫威异能的生物是以「正进行攻击」的状态被放进战场，则它从未被宣告为攻击者。当回合中不能起动其炫威异能。
- 如果有异能在某回合中新增战斗阶段，且某个具炫威异能的生物在该回合中多次攻击，则该生物的炫威异能也只能起动一次。
- 在传纪上放置学问指示物，通常会触发传纪的下一个章节异能。不过如果该传纪上已有等同于其最终章节数量的学问指示物，便不会触发任何异能。特别来说，这样不会再度触发最后一个章节异能。
- 从传纪上移去学问指示物并不会触发该传纪的任何章节异能。不过当下一次新放一个或数个学问指示物时，会触发相应顺序的一个（或数个）章节异能。

莉迪娅·弗莱

{二}{蓝/黑}

传奇生物 ~ 人类 / 杀手

3/2

莉迪娅·弗莱不能被力量等于或大于 3 的生物阻挡。

在你的结束步骤开始时，刺探 X，X 为由你操控且已横置的杀手数量。（检视你牌库顶的 X 张牌，然后将其中任意数量置入你坟墓场，其余则以任意顺序置于你牌库顶。）

- 一旦莉迪娅·弗莱已被阻挡，此时再将阻挡它之生物的力量提升到等于或大于 3，也不会使莉迪娅·弗莱成为未受阻挡。
  - X 的数值，只于莉迪娅·弗莱的最后一个异能结算时计算一次。
- 

连续刺杀

{二}{黑}{黑}

瞬间

自由奔跑{一}{黑}（如果你本回合中曾以杀手或指挥官对任一牌手造成战斗伤害，则你可以支付此咒语的自由奔跑费用来施放它。）

消灭目标生物。如果本回合中有另一个生物死去，则抓一张牌。

- 如果在连续刺杀试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则它不会结算，且其所有效应都不会生效。就算本回合中有另一个生物死去，你也不会抓牌。
  - 如果该目标生物仍是合法目标但没有被消灭（最有可能是它具有不灭异能），则若本回合中有其他生物死去，你会抓一张牌。
- 

列奥尼达斯之矛

{二}{红}

传奇神器 ~ 武具

每当佩带此武具的生物攻击时，选择一项 ~

- 公牛猛冲 ~ 它获得连击异能直到回合结束。
- 召来弗伯斯 ~ 派出传奇衍生物弗伯斯，其为 3/2 红色的马。
- 揭露 ~ 弃两张牌，然后抓两张牌。

佩带{二}

- 就算你的手牌为一张或更少，你也可以选择「揭露」模式。
-

猎人弓

{一}{绿}

神器 ~ 武具

当猎人弓进战场时，将它贴附在目标由你操控的生物上。该生物对至多一个目标不由你操控的生物造成伤害，其数量等同于前者的力量。

佩带此武具的生物具有延势与守护{二}。

佩带{一}

- 于猎人弓的第一个异能试图结算时，如果其中任一生物已经是不合法目标，则由你操控的生物不会造成伤害。

---

零星窃盗

{三}{黑}

法术

自由奔跑{一}{黑} (如果你本回合中曾以杀手或指挥官对任一牌手造成战斗伤害，则你可以支付此咒语的自由奔跑费用来施放它。)

检视目标对手牌库顶的两张牌并牌面朝下地放逐这些牌。于这些牌持续放逐的时段内，你可以使用它们，且能用任意种类的法术力来施放。派出一个珍宝衍生物。

- 以此法使用牌时，你仍须支付所有费用，并遵循正常时机规则。举例来说，如果所放逐的牌之一是地牌，则你只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候使用之。
- 如果你离开游戏，则那些牌会一直被牌面朝下地放逐。任何牌手都不可以检视它们。

---

流亡法老克利奥帕特拉

{二}{黑}{绿}

传奇生物 ~ 人类 / 贵族

2/4

结盟~ 在你的结束步骤开始时，在至多两个其他目标传奇生物上各放置一个+1/+1 指示物。

背叛~ 每当一个其上有指示物的传奇生物死去时，其上每有一个指示物，你便抓一张牌。你失去 2 点生命

。

- 当克利奥帕特拉的最后一个异能结算时，无论死去的传奇生物上面有多少个指示物，你都只会失去 2 点生命。
-



### 密室钥匙伊甸权杖

{六}

传奇神器

当密室钥匙伊甸权杖进战场时，将目标名称不为密室钥匙伊甸权杖的传奇永久物牌在你的操控下从坟墓场放进战场。

{横置}：每有一个由你操控但不由你拥有的永久物，便抓一张牌。

- 衍生物的拥有者是派出该衍生物的牌手；对于结算永久物咒语之复制品而成的衍生物而言，其拥有者为该咒语结算时操控该咒语的牌手。
- 

### 密探肖恩与瑞贝卡

{一}{绿}{白}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 杀手 / 科学家

4/4

警戒

当密探肖恩与瑞贝卡进战场时，从你的坟墓场、手牌和牌库中搜寻一张名称为阿尼姆斯的牌，将之放进战场，然后洗牌。

{横置}：加{无}。当你如此作时，磨两张牌。

- 如果你是在施放咒语、起动异能过程当中，或是在结算咒语或异能时需支付费用而能够起动法术力异能之时机下起动肖恩与瑞贝卡的法术力异能，则你不会立即磨牌。而是每当你起动该异能时，会触发另一个「自身」异能。直到你完成施放、起动或结算对应的咒语或异能之后，该异能才会进入堆叠。每位牌手都可以如常回应此触发式异能。
- 

### 匿身于众

{二}{蓝}{蓝}

瞬间

放逐目标由你拥有且非衍生物的生物和你牌库顶的两张牌并牌面朝下地放作一堆，将该堆洗牌，然后匿伏这些牌。它们须横置进战场。*(匿伏某牌的流程，是将该牌牌面朝下地放进战场，当成 2/2、具守护{二}的生物。如果该牌是生物牌，则可随时支付其法术力费用使其翻回正面。)*

- 将该牌堆洗牌之目的是要迷惑对手，让对手无从知晓所成的生物分别是由哪张牌匿伏而来。在你匿伏这些牌之后，你能够检视它们。
-

破枷人阿德瓦勒

{一}{蓝}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 杀手 / 海盗

4/1

当阿德瓦勒进战场时，展示你牌库顶的六张牌。将其中一张杀手，海盗或载具牌置于你手上，其余则以随机顺序置于你牌库底。

每当一个由你操控的载具对任一牌手造成战斗伤害时，你可以将阿德瓦勒从你的坟墓场移回你手上。

- 阿德瓦勒的最后一个异能，只有于由你操控的载具对任一牌手造成战斗伤害的那一刻，阿德瓦勒就已经在你的坟墓场中才会触发。
  - 如果阿德瓦勒在其最后一个异能结算前就已经离开你的坟墓场，则该异能不会生效，就算该牌在该异能结算前又回到你的坟墓场中也一样。
- 

锐目卫鹰赛努

{一}{白}

传奇生物 ~ 鸟 / 斥候

2/1

飞行，警戒

{横置}，放逐锐目卫鹰赛努：你获得 2 点生命且占卜

2。

当一个由你操控的传奇生物攻击且未受阻挡时，若赛努已放逐，则将它放进战场且正进行攻击。

- 赛努的最后一个异能，只有在宣告完阻挡者此时点赛努就已被放逐、且有至少一个由你操控的传奇生物攻击且未受阻挡的情况下才会触发。没有办法在宣告阻挡者步骤中及时放逐赛努，好令该异能触发。
  - 虽然赛努会因其最后一个异能以「正进行攻击」的状态进入战场，但它从未被宣告为进行攻击的生物。当赛努以此状态进战场时，不会触发注记于「每当一个生物攻击时」触发的异能。
  - 你将赛努放进战场且正进行攻击时，要宣告它所攻击的牌手、鹏洛客或战役。它所攻击的对象，可以与由你操控之未受阻挡的传奇生物不同。
- 

邵君

{一}{蓝}{红}

传奇生物 ~ 人类 / 杀手

3/3

跃击 ~ 只要是在你的回合中，邵君便具有飞行与先攻异能。

绳镖 ~ 横置两个由你操控且未横置的神器：邵君向每位对手各造成 1 点伤害。

- 支付邵君最后一个异能的费用时，你可以横置任意两个由你操控且未横置的神器；这包括了你并未在自己最近的一回合开始时就已持续操控的神器生物。

---

### 圣殿骑士

{一}{白}

生物~人类 / 骑士

3/1

警戒

{白}，横置五个由你操控、未横置、进行攻击且名称

为圣殿骑士的生物：从你牌库中搜寻一张传奇神器

牌，将之放进战场，然后洗牌。

名称为圣殿骑士的牌，在套牌中的数量不受限制。

- 圣殿骑士的最后一个异能会让你忽略「四张同名牌」规则。但不会让你忽略赛制本身的要求。举例来说，你不能往标准或先驱套牌中加入圣殿骑士。
- 圣殿骑士的最后一个异能还会让你忽略指挥官等赛制中的「无双」规则。

---

### 收税员

{一}{白}

生物~人类 / 参谋

2/2

当收税员进战场时，选择一项~

- *征税*~直到你的下一个回合，所有对手施放的咒语增加{一}来施放。

- *逮捕*~拘留目标由对手操控的生物。（直到你的下一个回合，该生物不能进行攻击或阻挡，其起动式异能也不能起动。）

- 起动式异能包含一个冒号，其格式为「[费用]: [效应]。」被拘留的永久物其上的起动式异能都不能起动，包括法术力异能。
  - 被拘留永久物的静止式异能仍将生效。被拘留永久物的触发式异能仍可触发。
  - 如果某个生物在被拘留时正进行攻击或阻挡，它不会被移出战斗。它将继续攻击或阻挡。
  - 如果某个永久物在被拘留时，它的起动式异能已在堆叠上，则该异能将不受影响。
  - 若某个非生物永久物在被拘留后变为生物，它将不能攻击或阻挡。
  - 当一位牌手离开多人游戏时，任何持续到该牌手下一个回合或持续到该回合中特定时点的持续性效应（例如拘留的效应）仍将继续生效，直到该牌手原本将开始这一回合的时刻为止。它们既不会立即终止，也不会无限期持续。
-

逃脱侦测

{一}{蓝}{蓝}

瞬间

自由奔跑 ~ 将一个由你操控的蓝色生物移回其拥有者手上。*(如果你本回合中曾以杀手或指挥官对任一牌手造成战斗伤害, 则你可以支付此咒语的自由奔跑费用来施放它。)*

将目标生物移回其拥有者手上。

抓一张牌。

- 如果在逃脱侦测试图结算时, 该目标生物已经是不合法目标, 则它不会结算, 且其所有效应都不会生效。你不会抓牌。
- 

同步鸟瞰点

{四}{绿}

法术

自由奔跑{二}{绿} *(如果你本回合中曾以杀手或指挥官对任一牌手造成战斗伤害, 则你可以支付此咒语的自由奔跑费用来施放它。)*

从你牌库中搜寻至多三张基本地牌并展示之。将其中两张横置放进战场, 另一张则置于你手上, 然后洗牌。

- 如果你找出两张或更少的基本地牌, 则你是将它们全都横置放进战场。即使你想, 你也不能将其中任一置于你手上。
- 

无形者导师罗珊

{三}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 杀手

4/4

由你操控的其他生物均额外具有杀手此类别。由你操控的生物咒语和由你拥有且不在战场上的生物牌也是如此。

由你操控且牌面朝下的生物具有威慑异能。

每当一个由你操控的永久物翻回正面时, 你抓一张牌且失去 1 点生命。

- 一旦某个由你操控的生物已被单一生物阻挡, 则此时再设法将其翻为牌面朝下好让它获得威慑异能, 也不会令其成为未受阻挡。
-

无形者起源

{三}{红}

结界~传记

(于此传记进战场时及于你抓牌步骤后, 加一个学问指示物。到 III 后牺牲之。)

I — 无形者起源对任意一个目标造成 4 点伤害。

II — 派出两个 1/1 黑色, 具威慑异能的杀手衍生生物。

III — 本回合中, 每当一个由你操控的杀手攻击时, 派出一个 1/1 黑色, 具威慑异能的杀手衍生生物, 其为横置且正进行攻击。

- 虽然以第三个章节异能派出的衍生物是以正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。当它们以此状态进战场时, 不会触发注记于「每当一个生物攻击时」触发的异能。
- 你要为这些杀手衍生物选择它所攻击的牌手、鹏洛客或战役。每个杀手衍生物进战场时所攻击的牌手、鹏洛客或战役可以不同, 且也不需与由你操控之杀手的攻击对象相同。

---

谢伊·寇马可

{白}{黑}

传奇生物~人类 / 骑士 / 浪客

1/1

{一}: 由对手操控的永久物均失去辟邪、不灭、保护、帷幕与守护异能直到回合结束。

每当一个由对手操控的生物成为由你操控之咒语或异能的目标时, 在该生物上放置一个赏金指示物。

每当一个其上有赏金指示物的生物死去时, 在谢伊·寇马可上放置两个+1/+1 指示物。

- 如果具辟邪、不灭、保护、帷幕和 / 或守护异能之生物, 是在谢伊·寇马可第一个异能结算之后, 才在对手的操控下进战场, 则它不会失去前述异能 (直到你再次起动作谢伊·寇马可的第一个异能为止)。如果对手的永久物是在谢伊·寇马可第一个异能结算之后, 再获得所述任一异能, 也是一样。
  - 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除, 因此某具不灭异能的生物之前受到的伤害, 可能会因为在该回合中谢伊·寇马可第一个异能的结算, 而能够消灭该生物。需特别指出的是, 此状况并不适用于保护异能, 因为保护异能会防止伤害。
  - 谢伊·寇马可的第二个异能会比触发它的咒语或异能先一步结算。就算该咒语或异能被反击, 此异能仍会结算。
  - 谢伊·寇马可的最后一个异能检查的是生物上的任何赏金指示物, 而不仅限于谢伊·寇马可而放置者。举例来说, 如果牌手 A 和牌手 B 各操控一个谢伊·寇马可, 且牌手 A 在牌手 C 的某个生物上放置了一个赏金指示物, 则当该生物死去时, 牌手 A 和牌手 B 各会在自己的谢伊·寇马可上放置两个+1/+1 指示物。
-

兄弟会总部

地

{横置}: 加{无}。

{横置}: 加一点任意颜色的法术力。此法术力只能用来施放杀手咒语或具自由奔跑异能的咒语, 或是起动杀手来源的异能。

- 就算你并非是要支付具自由奔跑异能之咒语的自由奔跑费用, 你也可以利用兄弟会总部最后一个异能所产生的法术力来施放具自由奔跑的咒语。
- 「杀手来源」包括所有具有杀手此生物类别的物件。举例来说, 这意味着你可以将此法术力用于启动具化形异能 (此关键字会让永久物具有所有生物类别) 的永久物的异能, 或是用之来起动你手上或坟墓场中之杀手牌的异能。

---

雅典宗师苏格拉底

{一}{白}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 参谋

0/4

守军

只要雅典宗师苏格拉底未横置, 它便具有辟邪异能。  
*苏格拉底对话* ~ {横置}: 直到回合结束, 目标生物获得「如果此生物将对任一牌手造成战斗伤害, 则防止该伤害。此生物的操控者和该牌手各抓该数量一半的牌, 小数点后舍去。」

- 如果具苏格拉底最后一个异能所赋异能之生物造成的伤害因故不能被防止, 则相应玩家仍会抓该伤害数量一半的牌, 小数点后舍去。(这不会经常发生, 但未经审视的异能是不值得起动的。)

---

雅各布·弗莱

{二}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 杀手

3/2

与伊薇·弗莱拍档 (当此生物进战场时, 目标牌手可以将伊薇从其牌库置于其手上, 然后洗牌。)

每当由你操控的一个或数个杀手对任一牌手造成战斗伤害时, 将至多一张目标杀手牌或具自由奔跑异能的牌从你坟墓场放逐。若你如此作, 则将它复制。你可以施放该复制品。

- 你是在该异能结算的过程中, 且其仍在堆叠上的时候, 施放该复制品。你不能等到本回合内稍后时段再施放。
- 由于你仍要支付该咒语的费用, 因此如果其法术力费用中包含{X}, 你也能如常选择其数值。
- 如果你以此施放具自由奔跑异能的咒语, 则你需支付其法术力费用, 而非其自由奔跑费用。

- 若你不想施放该复制品，便可以不施放；该复制品会在下一次检查状态动作时消失。
- 「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。
- 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。如果你的指挥官是伊薇·弗莱和雅各布·弗莱，则你的套牌中可以放入标识色为蓝和 / 或黑的牌张，但不得出现标识色含白、红或绿的牌张。
- 两个指挥官在游戏开始时都位于统帅区，另外 98 张牌（若是指指挥官轮抽游戏，则为 58 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或对应的「与○○拍档」异能。具「与○○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○○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。无论另一位牌手的牌库中是否有该牌，你都能指定该牌手为目标。

•

烟雾弹

{三}

神器

闪现

所有生物都具有帷幕异能。（它们不能成为咒语或异能的<sup>1</sup>目标。）

在你的维持开始时，牺牲烟雾弹。当你如此作时，目标由你操控的生物本回合不能被阻挡。

- 在烟雾弹的最后一个异能触发时，你不需为其选择目标。而是当你以此法牺牲烟雾弹时，会触发另一个「自身」异能。于该异能进入堆叠时，你需为其选择一个目标。每位牌手都可以如常回应此触发式异能。

伊甸宝剑誓约胜利之剑

{十二}

传奇神器 ~ 武器

此咒语减少{X}来施放，X 为由你操控之史迹永久物的法术力值总和。（*神器、传奇和传记是史迹。*）

佩带此武器的生物得+10/+0 且具有警戒异能。

佩带传奇生物{二}

- 无论由你操控之史迹永久物的法术力值总和是多少，誓约胜利之剑的法术力值都不会改变。
  - 在誓约胜利之剑的施放费用确定之后，便可以起动物术力异能来支付该费用。如果在起动物术力异能的过程中，由你操控的史迹永久物法术力值总和发生改变（可能是因为你牺牲了一个或数个史迹永久物），施放誓约胜利之剑的费用仍会保持先前确定的数值不变。
  - 一旦你宣告施放咒语，则直到该咒语的费用支付完毕，没有牌手能有所行动。特别一提，对手不能于此时来试图移除战场上由你操控的史迹永久物。
- 

伊述观测仪水晶头骨

{二}{蓝}{蓝}

传奇神器

你可以随时检视你的牌库顶牌。

你可以从你的牌库顶使用史迹地和施放史迹咒语。

（*神器、传奇和传记是史迹。*）

{横置}：加{蓝}。

- 只要你想检视你的牌库顶牌，便随时可以检视（但有一处限制 ~ 参见下文），就算你没有优先权也一样。此动作不用到堆叠。这张牌成为你可知信息的一部分，就像你可以检视手牌一样。
  - 如果你施放咒语、使用地、起动物术或执行特殊动作的过程中，你的牌库顶牌有所改变，则要等到你完成上述行动之后，才能检视新的牌库顶牌。这意味着，如果你从你的牌库顶施放咒语，则你要等到支付完该咒语的费用之后，才能检视牌库顶的下一张牌。
  - 以此法从你的牌库顶施放咒语时，你仍须支付所有费用，并遵循所有时机规则。
  - 如果你的牌库顶牌是具伪装或变身异能的史迹牌，则你不能利用水晶头骨所赋予的许可来从你的牌库顶牌面朝下地施放它，这是因为所成的咒语不是史迹咒语。
- 

伊述遗宝伊甸苹果

{四}

传奇神器

{横置}，支付 4 点生命，牺牲伊甸苹果：检视目标对手的手牌并牌面朝下地放逐这些牌。本回合中，你可以使用这些牌，且能用任意种类的法术力来施放。直到回合结束，每当你以此法使用地或施放咒语时，其拥有者抓一张牌。在下一个结束步骤开始时，将所放逐的牌移回其拥有者手上。只能于法术时机起动物。



- 只有当伊甸苹果的异能结算时就在目标对手手上的牌张，才会被面朝下地放逐。该牌手于该回合稍后时段抓上的牌张（包括其因伊甸苹果之第一个延迟触发式异能所抓者），就直接进到其手牌中。你看不到这些牌，这些牌也不会被牌面朝下地放逐，且你也不能使用这些牌。
- 以此法使用牌时，你仍须支付所有费用，并遵循正常时机规则。举例来说，如果所放逐的牌之一是地牌，则你只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候使用之。
- 在下一个结束步骤开始时，只有仍被伊甸苹果之异能放逐的牌会回到其拥有者的手上。还留在放逐区的牌（可能因为使用过它们）不会回到其拥有者的手上，即使它们因故面朝下地回到放逐区也是一样。
- 如果在第二个延迟触发式异能结算前你就已经离开游戏，则这些牌会被一直牌面朝下地放逐。任何牌手都不可以检视它们。

伊薇·弗莱

{一}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 杀手

2/1

与雅各布·弗莱拍档（当此生物进战场时，目标牌手可以将雅各布从其牌库置于其手上，然后洗牌。）

{一}, {横置}: 抓一张牌，然后弃一张牌。当你以此法弃掉一张生物牌时，目标由你操控的生物本回合不能被阻挡。

- 在起动伊薇·弗莱的最后一个异能时，你不需为其选择目标。而是当你以此法弃掉一张生物牌时，会触发另一个「自身」异能。于该异能进入堆叠时，你需为其选择一个目标。每位牌手都可以如常回应此触发式异能。
- 「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。
- 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。如果你的指挥官是伊薇·弗莱和雅各布·弗莱，则你的套牌中可以放入标识色为蓝和 / 或黑的牌张，但不得出现标识色含白、红或绿的牌张。
- 两个指挥官在游戏开始时都位于统帅区，另外 98 张牌（若是指挥官轮抽游戏，则为 58 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或对应的「与○○拍档」异能。具「与○○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○○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。无论另一位牌手的牌库中是否有该牌，你都能指定该牌手为目标。

---

#### 秩序神教德谟斯阿利克西欧斯

{三}{红}

传奇生物 ~ 人类 / 狂战士

4/4

践踏

秩序神教德谟斯阿利克西欧斯每次战斗若能攻击则必须攻击，不能被牺牲，也不能攻击其拥有者。

在每位牌手的维持开始时，该牌手获得阿利克西欧斯的操控权，将它重置并在其上放置一个+1/+1 指示物。它获得敏捷异能直到回合结束。

- 如果阿利克西欧斯因故无法攻击（例如已横置），则它便不能攻击。如果要支付费用才能让其攻击，则这并不会强迫其操控者必须支付该费用，所以这种情况下，该生物也不至于必须要攻击。
- 阿利克西欧斯不能因任何原因被牺牲。如果某效应要求你牺牲它，则你将无法如此作，且它会继续留在战场上。你也不能牺牲它来支付需要你牺牲生物来支付的费用。
- 如果有效应要求你牺牲一个生物，且你除阿利克西欧斯以外还操控其他生物，则你必须牺牲其他生物之一。你不能试图牺牲阿利克西欧斯。
- 阿利克西欧斯能攻击由其拥有者操控的鹏洛客和由其拥有者防卫的战役。
- 如果阿利克西欧斯由其拥有者以外的牌手操控，且其操控者离开了游戏，则给予该牌手阿利克西欧斯操控权之效应便会终止。阿利克西欧斯的操控权将回到其仍在游戏中的上一位操控者手中。
- 如果阿利克西欧斯的拥有者离开了游戏，则阿利克西欧斯也会一起离开游戏。

---

#### 众神之父至高者

{三}{红}{绿}{白}

传奇生物 ~ 神 / 战士

6/6

只要你坟墓场中有四张或更多史迹牌，众神之父至高者便具有不灭异能。（神器、传奇和传纪是史迹。）

圣者计划~ 每当至高者或另一个由你操控的传奇生物死去时，将目标法术力值比死去生物小的传奇生物牌从你的坟墓场横置移回战场。

- 生物受到的伤害，要到清除步骤或是有效应移除此类伤害时才会移除。如果至高者在该回合早些时候受到了致命伤害，然后它失去不灭异能（也许是因为你坟墓场中的一张或数张史迹牌离开了你的坟墓场），它会死去。
- 如果至高者和另一个由你操控的传奇生物同时死去，则每有一个此类死去的生物，至高者最后一个异能便会触发一次。
- 利用死去之传奇生物最后在战场上时的法术力值，来决定至高者最后一个异能可以指定哪些东西为目标。
- 如果某个永久物或某张在坟墓场中之牌的法术力费用包含{X}，则在确定该牌的法术力值时，X为0。
- 在罕见的情形下，会出现某个传奇生物成另一个法术力值比它大的传奇生物之复制品（举例来说，冒名客逆岛成为法术力值5以上之传奇生物的复制品），然后死去的状况，若该生物在坟墓场中还是传奇生物牌的话，至高者的最后一个异能可以指定其为目标。

## 入门套组单卡解惑

Battlefield Improvisation/战场急创

{一}{白}

瞬间

目标生物得+2/+2直到回合结束。如果该生物正进行攻击，则你可以将任意数量由你操控的武器贴附于其上。

- 如果某武器无法合法贴附在该目标生物上，你便不能试图如此作。

Brotherhood Spy/兄弟会探子

{一}{蓝}

生物~人类/杀手

1/3

在你回合的战斗开始时，若你操控传奇杀手，则兄弟会探子得+1/+0直到回合结束，且本回合不能被阻挡。

- 兄弟会探子的异能，只有在你的战斗步骤开始时你就操控传奇杀手的情况下才会触发。一旦该步骤开始，如果你未操控传奇杀手，就已来不及做任何事情，好让该异能触发。
- 当兄弟会探子的异能开始结算时，它会检查你是否仍操控至少一个传奇杀手。若否，则该异能没有效果。特别一提，它与你于该异能最初触发时所操控的传奇杀手不必是同一个。
- 一旦兄弟会探子的异能结算，此时再去除战场上所有由你操控的传奇杀手，或令其失去传奇此超类别或杀手此副类别，都不会使得兄弟会探子的异能在回合后续时段中失效。

Bureau Headmaster/联络处首领

{红}{白}

生物 ~ 人类 / 杀手

2/2

你施放的武具咒语减少{一}来施放。

你起动的佩带异能减少{一}来起动。

- 联络处首领的最后一个异能只能减少佩带费用中的一般法术力数量。举例来说，它会将{一}的佩带费用减少到{零}，但对{绿}的佩带费用没有效果。
- 见于其他系列当中的部分武具牌具有重配异能，虽然此异能也能将武具贴附到生物上，但仍与佩带异能有所不同。重配不属于佩带异能，且联络处首领的最后一个异能不会减少重配费用。佩带异能的变化及有限制的佩带异能（例如兄弟会盛装的「佩带传奇生物」异能）仍属于佩带异能，联络处首领的最后一个异能也会减少这类异能的费用。

---

Headsplitter/头颅劈开者

{一}{红}

神器 ~ 武具

当头颅劈开者进战场时，派出一个 1/1 黑色，具威慑异能的杀手衍生生物，然后将头颅劈开者贴附于其上。

佩带此武具的生物得+1/+0。

佩带{二} (*{二}: 贴附在目标由你操控的生物上。只能于法术时机佩带。)*

- 你派出的杀手衍生生物进战场时会是个 1/1 生物。将于具特定数值之力量的生物进战场时触发的异能，会看到衍生生物是以 1/1 生物的状态进战场。影响杀手力量和防御力的静止式异能会改变此数值。
- 在你派出杀手衍生生物和头颅劈开者贴附于其上之间，没有牌手能有所行动。
- 如果该触发式异能会派出两个杀手（由于诸如倍产旺季之类的效应），则头颅劈开者只会贴附在其中一个上面。

---

Labyrinth Adversary/迷宫仇敌

{三}{红}

生物 ~ 牛头怪

4/3

践踏 (*此生物造成之过量战斗伤害能对所攻击的牌手造成之。)*

每当你攻击时，你可以支付{一}{红}。当你如此作时，目标生物本回合不能进行阻挡。

- 在迷宫仇敌的最后一个异能触发时，你不需为其选择目标。而是当你以此法支付{—}{红}时，会触发另一个「自身」异能。于该异能进入堆叠时，你需为其选择一个目标。每位牌手都可以如常回应此触发式异能。

---

Tranquilize/安定致昏

{—}{蓝}

法术

横置目标由对手操控的生物并在其上放置三个晕眩指示物。*(如果其上有晕眩指示物的永久物将成为未横置，则改为从其上移去一个晕眩指示物。)*

- 你可以指定一个已横置的生物，来作为安定致昏的目标。如果于安定致昏结算时，该目标生物已横置，则你仍会在其上放置三个晕眩指示物。

---

© 2025 Ubisoft Entertainment.保留所有权利。Assassin's Creed, Ubisoft and the Ubisoft logo are registered or unregistered trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

万智牌，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。©2025 Wizards.