

# *Magic: The Gathering—Fallout*® (万智牌~辐射) 发布释疑

编纂：Eric Levine

此文件最近更新日期：2024 年 1 月 8 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—Fallout* 系列中印制之系列代码为 PIP 的牌张可在以下赛制中使用：指挥官、薪传和特选。系列代码为 PIP、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：拉德指示物

「大战」从根本上改变了世界面貌，这其中有许多方面是看得见的，但废土上的深刻威胁之一则是看不见的：辐射。本系列中有些牌会令牌手得到 *拉德指示物*，用来计量其当前受到的辐射量。你具有的拉德指示物越多，你的状况就越糟~ 不过有些人会觉得高剂量辐射的益处多多。在你战斗前的行动阶段开始时，你需磨掉等同于你具有之拉德指示物数量的牌，然后依你以此法磨掉的非地牌数量来失去生命并移去你具有的拉德指示物。

## 炸弹镇命运

{五}{红}

法术

选择一项～

- **拆除炸弹**～消灭目标神器。派出四个珍宝衍生物。
- **引爆炸弹**～炸弹镇命运对每个生物各造成 8 点伤害。每位牌手各得到四个拉德指示物。

- 拉德指示物是牌手可具有的一种指示物。它们没有与任何特定的永久物相关联。
- 务必仔细记录每位牌手得到的拉德指示物数量。记录方式可以是纸笔或骰子，只要是清晰明确且双方同意的形式都没问题。
- 拉德指示物不会随步骤、阶段或回合结束而消失。只会在有效应令牌手移去自身的拉德指示物时才会不见。
- 「具有拉德指示物」此事会带来一个与之关联的固有触发式异能。该触发式异能没有来源，且由主动牌手操控。该异能的完整叙述为「在具有拉德指示物之牌手战斗前的行动阶段开始时，该牌手磨掉等同于其具有之拉德指示物数量的牌。每以此法磨掉一张非地牌，该牌手便失去 1 点生命并从自己上移去一个拉德指示物。」
- 在采用队友共享回合玩法的游戏中（例如魔王或双头巨人游戏），与拉德指示物关联之固有触发式异能，会为主动队伍中每位具有拉德指示物的牌手各触发一次。每个触发的异能都由相应牌手操控。
- 而其他会与牌手得到、具有或失去指示物互动的效应（例如增殖），都会如此与拉德指示物产生互动。
- 这些牌都是同时被全部磨掉，也就是说，只要磨掉了至少一张非地牌，注记于「每当一位或多位牌手磨掉一张或数张非地牌时」触发的异能便会触发，且只会触发正好一次。
- 如果当拉德指示物的触发式异能结算时，该牌手牌库中剩余的牌张数量少于其所具有的拉德指示物，则该牌手需磨掉尽可能多的牌。

---

## 新机制：废料衍生物

无论你走到废土何处，身边总是少不了废料。乍看之下这些东西跟垃圾无异，但聪明的废土居民什么垃圾都能找到用法。在法术时机下，你能够横置并牺牲一个废料衍生物来放逐你的牌库顶牌，然后在当回合中你可以使用该牌。

垃圾喷射炮

{一}{红}

神器~ 武具

当垃圾喷射炮进战场时，派出一个废料衍生物。（它是具有「{横置}，牺牲此神器：放逐你的牌库顶牌。本回合中，你可以使用该牌。只能于法术时机起动的神器。」）

{三}，牺牲另一个神器：将佩带此武具的生物之力量加倍直到回合结束。

佩带{一}

- 你不能牺牲同一个废料衍生物来支付多个费用。举例来说，你不能牺牲一个废料衍生物，好同时启动其本身的异能和垃圾喷射炮的第二个异能。
- 你利用废料衍生物的异能来从放逐区使用牌时，仍须支付所有费用且遵循正常时机规则。举例来说，如果所放逐的牌是地牌，你只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候使用之。
- 有些能派出废料衍生物的咒语和异能可能需要你指定目标。如果在该类咒语或异能试图结算时，所选的目标都已经不合法，则它不会结算，且其所有效应都不会生效。你不会派出废料衍生物。

---

## 复出机制：能量

动力装甲、电浆武器和卫星火炮之间有什么共通点？都需要能源。不过这边不需要你去实际收集聚变核心、能量电池或大型电厂，我们已经打点好了一切；你需要的就只有**能量指示物**。跟拉德指示物一样，能量指示物会放在牌手上。但跟拉德指示物不同的地方在于，能量指示物不会令你磨牌、失去生命或发生变异。（至少到现在为止，还没有观察到因此产生的变异。）

T-45 动力装甲

{二}

神器~ 武具

当 T-45 动力装甲进战场时，你得到{能}{能}（两个**能量指示物**）。

佩带此武具的生物得+3/+3，且于其操控者的重置步骤中不能重置。

在你的维持开始时，你可以支付{能}。若你如此作，则重置佩带此武具的生物，然后在其上依你的选择放置一个威慑，践踏或系命指示物。

佩带{三}

- {能}是能量符号。它代表一个能量指示物。
- 能量指示物是玩家可具有的一种指示物。它们没有与任何特定的永久物相关联。
- 务必仔细记录每位牌手得到的能量指示物数量。记录方式可以是纸笔或骰子，只要是清晰明确且双方同意的形式都没问题。（在高级别的比赛中，可能不允许利用骰子来记录牌手具有的指示物。）

- 如果有效应让你得到一个或数个{能}，你会得到该数量的能量指示物。支付一个或数个{能}，你便失去等量的能量指示物。你所支付的能量指示物不能超过你目前拥有的能量指示物数量。而其他会与牌手得到、具有或失去指示物互动的效应，都会如此与能量指示物产生互动。
- 能量指示物不是法术力。它们不会因步骤、阶段，以及回合结束而消失，且加「任一类别」之法术力的效应无法让你得到能量指示物。
- 有些触发式异能指示你「可以支付」一定数量的{能}。你无法多次支付该数量好让效应翻倍。在这类异能结算时，你仅需选择是否要支付该数量的{能}。
- 有些注记「你『可以支付』一定数量的{能}」之触发式异能，其后利用「若你如此作」的字眼来带出其所产生的效应。若是这种情况，则在你作出决定后，便没有牌手能有所行动来阻止异能的该部分效果产生效应。如果该支付字句之后是用「当你如此作」来带出后续文字，则你需先为该自身触发式异能来选择目标并将之放入堆叠，之后牌手才能有所行动。
- 如果某个具一个或数个目标的咒语或异能注记着「你『可以支付』一定数量的{能}」，且其指定的所有目标都已不合法，则该咒语或异能不会结算。你无法支付任何{能}，就算你希望如此作也不行。
- 某些让你得到{能}的咒语或异能可能需要你指定目标。如果于该咒语或异能试图结算时，其所选的全部目标都已经是不合法目标，则它不会结算。你不会得到任何{能}。

## 复出机制：增殖

废土虽资源极其稀缺，但富者仍能不断累积其财富。类似地，已遭辐射者仍会继续遭到辐射。本系列中会利用增殖机制来反映这一现状；该机制能让你为其上已有指示物的永久物和牌手增加指示物。

化作原子

{二}{黑}{绿}

瞬间

消灭目标非地永久物。增殖。*(选择任意数量的永久物和 / 或牌手，然后为其已有之每种指示物各多放置一个同类的指示物。)*

- 你可以选择任何具有指示物的永久物，包括由对手操控者。你也可以选择任何其上有指示物的牌手，包括对手。你不能选择在战场以外区域中的牌，就算其上有指示物者亦然。
- 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。
- 如果某牌手或永久物上有多于一种指示物，且你选择要让其额外获得指示物，则你必须为其上每种指示物的数量都加一。你不能只增加其上的某一种指示物，而不改变其他指示物的数量。
- 牌手可以回应效应中包含增殖的咒语或异能。不过，一旦该咒语或异能开始结算，并且其操控者已着手选择哪些永久物与牌手将得到新的指示物，则任何牌手就已来不及去回应此事。
- 某些令你增殖之咒语或异能可能需要你指定目标。如果于该咒语或异能试图结算时，其所选的全部目标都已经是不合法目标，则它不会结算。你也不会增殖。

---

## 复出机制：探索指示物

废土上有许多人在苦苦探索自己想要寻找的事物，可能是知识，可能是正义，可能是核子可乐收藏品。本系列中会利用探索指示物来体现这点；本指示物最早见于**赞迪卡**系列。探索指示物本身没有特殊规则，但有些牌会特别提及这类指示物。

阿卡德·甘农

{二}{白}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 医生

2/3

{横置}：抓一张牌，然后弃一张牌。在阿卡德·甘农上放置一个探索指示物。

*友谊地久天长* ~ 仅于你的每个回合中且限一次，你可以从你的坟墓场中施放法术力值等于或小于阿卡德·甘农上探索指示物数量的神器或人类咒语。

指南作者莫伊拉·布朗

{一}{红}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 市民

2/3

当指南作者莫伊拉·布朗进战场时，派出一个无色，名称为废土生存指南的武具衍生神器，且具有「所有由你操控的永久物上每有一个探索指示物，佩带此武具的生物便得+1/+1」与佩带{一}。

每当你攻击时，在目标由你操控的非地永久物上放置一个探索指示物。

---

## 复出机制：小队

人多力量大，强权即公理。这些俗谚你可能已经听腻了，但它们在废土上同样正确：想要在此处活下去，结伴组成**小队**最易达成。于施放具小队异能的咒语时，你可以支付其小队费用任意次数，以作为该咒语的额外费用。当该生物进战场时，若支付过其小队费用，则其操控者派出若干为该生物复制品的衍生物，其数量等同于支付小队费用的次数。

盖瑞克隆体

{一}{白}

生物 ~ 人类 / 市民

1/3

小队{二}（你可以支付{二}任意次数，以作为施放此咒语的额外费用。当此生物进战场时，派出等量为其复制品的衍生物。）

每当盖瑞克隆体攻击时，每个由你操控且名称为盖瑞克隆体的生物各得+1/+0 直到回合结束。

- 你支付小队费用的次数不受限制。你每支付过一次小队费用，便会派出一个为该永久物复制品的衍生物。如果你多次支付小队费用，则所派出的衍生物是同时进战场。
- 如果该咒语被反击，则小队异能不会触发，你不会派出衍生物。
- 如果该咒语结算，但该具小队异能的生物在其小队异能结算前就已经离开战场，则你仍会派出复制品衍生物。
- 由小队异能派出的衍生物并未被「施放」，因此会于施放咒语时触发的异能，并不会因产生复制品而触发。
- 如果某生物进到战场后因故不具有小队异能，则就算你已支付一次或多次小队费用，该异能也不会触发。

## 单卡解惑

0 号避难所贝西摩斯

{六}

神器生物 ~ 机器人

6/6

践踏

当 0 号避难所贝西摩斯进战场时，你得到

{能}{能}{能}{能} (四个能量指示物)。

当 0 号避难所贝西摩斯死去时，你可以支付等同于目

标非地永久物之法术力值的{能}。当你如此作时，消

灭该永久物。

- 你于 0 号避难所贝西摩斯的最后一个异能触发时便须为其选择目标，但你要到该异能结算时，才需决定是否要支付能量。
- 当你于 0 号避难所贝西摩斯最后一个异能结算过程中，支付等同于该目标非地永久物之法术力值的{能}时，另一个「自身」异能会触发并进入堆叠。此异能没有目标。每位牌手都可以如常回应此触发式异能。

101 号避难所：生日派对

{三}{白}

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 — 派出一个 1/1 白色人类 / 士兵衍生物和一个食品衍生物。(食品衍生物是具有「{二}, {横置}, 牺牲此神器：你获得 3 点生命」的神器。)

II, III — 你可以将一张灵气或武具牌从你手上或你坟墓场中放进战场。如果以此法将武具放进战场，则你可以将它贴附在一个由你操控的生物上。

- 以此法放进战场的灵气并未以任何东西为目标（举例来说，所以它能结附于对手具辟邪的永久物），但该灵气的结附异能会限制它能贴附在什么上面。如果该灵气没有能够合法贴附的对象，则你就根本不能选择将它放进战场。

---

11 号避难所：投票困境

{二}{白}{黑}

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 — 每有一位对手，你便派出一个 1/1 白色人类 / 士兵衍生生物。

II, III — 每位牌手各私下投票选择至多一个生物，然后展示投票结果。如果没有生物得票，则每位牌手各抓一张牌。若否，则消灭票数最多或与他者同为最多的所有生物。

- 私下投票的流程是，每位牌手各写下自己的选项，但不要让其他人看到。之后每位牌手均需保密其投票选项，直到所有牌手同时展示投票结果时为止。
- 在展示私下投票之结果前，各牌手可公布其投票意向，但要等到同时展示所有投票结果时，牌手才能展示其结果。在展示投票结果前，牌手可对其投票意向作虚假陈述。
- 注记于「每当所有牌手完成投票时」触发的异能，会于所有牌手都已投票或所有私下投票结果均已展示时触发一次，但这类异能要等到当前咒语或异能完成结算后才会进入堆叠。
- 牌手要等到 11 号避难所最后一个异能结算时，才会投票。牌手在决定是否要回应该异能时，不会知道投票结果。

---

12 号避难所：古城墓地

{四}{黑}{黑}

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 — 每位牌手各得到三个拉德指示物。

II — 派出 X 个 2/2 黑色灵俑 / 突变体衍生生物，X 为所有牌手上的拉德指示物总数量。

III — 在每个由你操控且为灵俑或突变体的生物上各放置两个 +1/+1 指示物。

- 利用 12 号避难所第二个章节异能结算时，仍在游戏中之所有牌手上的拉德指示物数量来决定 X 的数值。
  - 由你操控且既是灵俑也是突变体的生物，只会因 12 号避难所的最后二个异能得到两个 +1/+1 指示物。
-

13 号避难所：居民旅途

{三}{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 — 为每位牌手各进行以下流程～放逐至多另一个目标由其操控的结界或生物，直到 13 号避难所离开战场为止。

II — 你获得 2 点生命且占卜 2。

III — 将两张以 13 号避难所放逐的牌在其拥有者操控下移回战场，其余则置于其拥有者的牌库底。

- 如果 13 号避难所在第一个章节异能结算之前就已经离开战场，则该目标永久物根本不会被放逐。
- 有可能出现这样一种不常见的情况：以 13 号避难所放逐的各牌中，有数张由同一位牌手所拥有，且 13 号避难所第三个章节异能结算时，该牌手需将它们都置于其牌库底。在这种情况下，这些牌置于牌库底时彼此之间的顺序，由其拥有者来决定。

---

21 号避难所：豪斯赌城

{一}{红}

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, II — 弃一张牌，然后抓一张牌。

III — 从你手上展示至多五张非地牌。其中每有一张法术力值与其他以此法展示之牌相同的牌，便派出一个珍宝衍生物。

- 如果你手上某张牌的法术力费用包括{X}，则 X 为 0。

---

76 号避难所监管人

{二}{白}

传奇生物～人类 / 参谋

3/3

*第一次接触*～每当 76 号避难所监管人或另一个力量等于或小于 3 的生物在你操控下进战场时，在 76 号避难所监管人上放置一个探索指示物。

在你回合的战斗开始时，你可以从由你操控的永久物上移去总共三个探索指示物。当你如此作时，在每个由你操控的生物上各放置一个+1/+1 指示物，且它们获得警戒异能直到回合结束。

- 如果 76 号避难所监管人与一个或数个力量等于或小于 3 的其他生物同时在你的操控下进战场，则每有一个此类指示物，76 号避难所监管人的第一个异能便会触发一次。



- 当 76 号避难所监管人的最后一个异能结算时，它是让你从所有由你操控的永久物上总共移去正好三个探索指示物。你不能移去更多探索指示物，好让此效应多次生效。

---

87 号避难所：强制进化

{三}{绿}{蓝}

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 — 于你操控 87 号避难所的时段内，获得目标非突变体生物的操控权。

II — 在目标由你操控的生物上放置一个+1/+1 指示物。它成为突变体，且仍具有原本类别。

III — 抓若干牌，其数量等同于由你操控之突变体中的最大力量。

- 如果 87 号避难所在第一个章节异能结束前就已经离开战场，则你根本不会得到该目标生物的操控权。
- 87 号避难所第一个章节异能的目标，只需要在该异能进入堆叠时和该异能结算时这两个时点是非突变体。如果它稍后成为突变体（也许因为第二个章节异能的效应），该操控效应也不会终止。
- 利用 87 号避难所最后一个异能结算时由你操控之突变体中的最大力量，来决定你所抓的牌数。

---

C.A.M.P.

{三}

神器~工事

每当横置受此工事的地以产生法术力时，在目标由你操控的生物上放置一个+1/+1 指示物。如果该生物与所产生的法术力具共通颜色，则派出一个废料衍生物。*(它是具有「{横置}，牺牲此神器：放逐你的牌库顶牌。本回合中，你可以使用该牌。只能于法术时机起动」的神器。)*

构工{三} ({三}: 贴附在目标由你操控的地上。只能于法术时机构工。)

- 工事影响地的方式，就有如武具影响生物一样。除了能够贴附的永久物之类别不同，工事与武具所依循的规则都相同。
  - 如果受此工事的地产生数种颜色的法术力，则只要该目标生物是其中至少一种颜色，你便会派出一个废料衍生物。
-

T-45 动力装甲

{二}

神器 ~ 武器

当 T-45 动力装甲进战场时，你得到{能}{能}（两个能量指示物）。

佩带此武器的生物得+3/+3，且于其操控者的重置步骤中不能重置。

在你的维持开始时，你可以支付{能}。若你如此作，则重置佩带此武器的生物，然后在其上依你的选择放置一个威慑，践踏或系命指示物。

佩带{三}

- 数个威慑异能不会累计。践踏与系命也是如此。

---

V.A.T.S.

{二}{黑}{黑}

瞬间

转瞬（只要此咒语在堆叠上，牌手便不能施放咒语或起动不是法术力异能的异能。）

选择任意数量目标防御力相等的生物。消灭这些生物。

- 具转瞬异能的咒语在堆叠上时，牌手依旧会得到优先权；不过此时牌手能够进行的行动仅限于法术力异能和某些特殊动作。
  - 具转瞬异能的咒语在堆叠上时，牌手能将牌面朝下的生物翻回正面。
  - 转瞬异能不会让触发式异能无法触发。若有异能触发，则其操控者将它放入堆叠，且替它选择目标（如果有的话）。这些异能将会如常结算。
  - 施放具转瞬的咒语不会影响已经在堆叠上的咒语和异能。
  - 如果某触发式异能结算时要求牌手施放咒语，则如果此时堆叠上已有具转瞬的咒语，牌手便不能施放。
  - 在具转瞬的咒语结算（或因故离开堆叠）后，牌手便能再度于堆叠上的后续物件结算前施放咒语和起动异能。
  - 如果你只为 V.A.T.S. 选择了一个目标，则当 V.A.T.S. 结算时，只要该生物仍是合法目标，就会将之消灭，无论其防御力在 V.A.T.S. 施放之后有没有改变过都不重要。
  - 在罕见的情况下，会出现当 V.A.T.S. 试图结算时，所有合法目标之防御力都不再相同（也许是因为受触发式异能或特殊动作影响），则 V.A.T.S. 不会结算。不会消灭任何所选生物。
-

阿卡德·甘农

{二}{白}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 医生

2/3

{横置}: 抓一张牌, 然后弃一张牌。在阿卡德·甘农上放置一个探索指示物。

*友谊地久天长* ~ 仅于你的每个回合中且限一次, 你可以从你的坟墓场中施放法术力值等于或小于阿卡德·甘农上探索指示物数量的神器或人类咒语。

- 你必须遵守你从坟墓场中施放咒语的正常施放时机许可条件与限制。
- 你必须支付施放该咒语所需的费用。如果该牌具有替代性费用, 你可以改为支付该费用来施放之。
- 一旦你已开始施放该咒语, 此时再失去阿卡德·甘农的操控权也没有影响。
- 如果你是利用其他许可来从你坟墓场中施放神器或人类咒语, 则阿卡德·甘农的效应不会生效。你还能从你坟墓场中施放另一个神器或人类咒语。
- 如果你已从你坟墓场中施放了一个神器或人类咒语, 然后在同一回合中操控了一个新的阿卡德·甘农, 则你在该回合中可以再从你的坟墓场中施放一个神器或人类咒语, 但该咒语的法术力值须等于或小于新阿卡德·甘农上的探索指示物数量。
- 如果某张神器或人类牌在你的行动阶段进入你的坟墓场, 且堆叠为空, 则你有机会在任何牌手试图将该牌从你的坟墓场移除前施放之。

---

奥特姆上校

{一}{白}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 士兵

2/3

系命

*榨取 (当此生物进战场时, 你可以牺牲一个生物。)*

由你操控的其他传奇生物具有榨取异能。

每当一个由你操控的生物榨取生物时, 在每个由你操控的生物上各放置一个+1/+1 指示物。

- 对具榨取异能的生物而言, 当该榨取异能的操控者于该异能结算时牺牲了生物, 此生物即「榨取生物」。
- 于榨取异能结算时, 你才选择是否要牺牲及牺牲哪个生物。
- 如果此时具榨取异能的生物仍在战场上, 你也可以牺牲这生物。如果它具有会于「当它榨取生物时」(或是此牌的状况, 于「当任何由你操控的生物榨取生物时」) 触发的异能, 则该异能会触发。
- 如果于任一由你操控之生物的榨取异能结算时, 奥特姆上校不在战场上, 则奥特姆上校的最后一个异能不会触发。就算你牺牲了生物, 也不会得+1/+1 指示物。
- 对任一榨取异能而言, 你不能牺牲多于一个生物。

---

### 白手套饕客

{二}{白}{黑}

生物~人类 / 贵族

2/2

当白手套饕客进战场时，派出两个 1/1 白色人类 / 士兵衍生物。

在你的结束步骤开始时，若本回合中有另一个人类在你的操控下死去，则派出一个食品衍生物。

- 白手套饕客不需在人类死去时就要在战场上。举例来说，如果有人类在你回合的战斗中死去，且你在你的第二个行动阶段中施放白手套饕客，则它的最后一个异能会在你的结束步骤开始时触发。
- 无论本回合中有多少人类在你的操控下死去，白手套饕客的最后一个异能都只会在你的结束步骤中触发一次。不过，如果到结束步骤开始时，本回合中都没有人类在你的操控下死去，则该异能根本不会触发。没有办法让人类在结束步骤中及时在你的操控下死去，好令该异能触发。

---

### 变异优势

{一}{绿}{蓝}

瞬间

由你操控且其上有指示物的永久物获得辟邪与不灭异能直到回合结束。于本回合中，防止将对这些永久物造成的所有伤害。增殖。*(选择任意数量的永久物和 / 或牌手，然后为其已有之每种指示物各多放置一个同类的指示物。)*

- 受变异优势影响的永久物，在变异优势结算时便已确定。该回合稍后时段才获得指示物的永久物不会受到此效应的影响，且已受影响之永久物就算在该回合稍后时段失去了所有指示物，也不会因此变得不受影响。

---

### 超凡首脑主教

{一}{黑}{绿}{蓝}

传奇神器生物~突变体

2/4

当超凡首脑主教进战场时，目标牌手得到两个拉德指示物。

{横置}: 选择目标在坟墓场中的生物牌，且须为本回合中磨掉者。将该牌在你操控下从该处放进战场。它是基础力量与防御力为 3/3 的绿色突变体。*(它失去原本具有的其他颜色和生物类别。)*

- 如果有效应要求牌手将牌从其牌库置入其坟墓场且用词不包括「磨」(例如，*艾卓仙踪*系列中*梦婉苦探*的效应)，则这类牌不是主教最后一个异能的合法目标。

- 主教的最后一个异能，会盖过该生物所具有之任何设定其力量和 / 或防御力的特征设定异能。举例来说，如果你利用主教最后一个异能将机器脑战争心智放进战场，则它的基础力量与防御力会是 3/3，你的手牌数量完全不会影响其力量。
  - 会更改生物之力量和 / 或防御力的效应，仍会如常对该生物生效。而会改变该生物之力量和 / 或防御力的指示物也是如此。
- 

充分休息

{一}{绿}

结界 ~ 灵气

结附于生物

所结附的生物具有「每当此生物成为未横置时，在其上放置两个+1/+1 指示物，然后你获得 2 点生命且抓一张牌。此异能每回合只会触发一次。」

- 如果充分休息赋予之异能在重置步骤中触发，则它会在下一个步骤开始时（通常是维持）进入堆叠。
- 

创始人亚拉德什

{二}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 士兵

1/4

征列 *(于此生物攻击时，你可以横置一个由你操控、不具召唤失调且未进行攻击的生物。当你如此作时，将所横置生物的力量加至此生物直到回合结束。)*

每当一个由你操控的生物攻击时，若它本次战斗中征列过生物，则它获得连击异能直到回合结束。如果该进行攻击之生物的力量等于或大于 4，则抓一张牌。

- 攻击牌手在横置其决定用以攻击的生物后，便需立即决定是否要为征列异能横置生物。你不能于稍后时段再决定。
- 要征列生物，受征列的生物必须为未横置，不能为正进行攻击（就算该生物具有警戒异能也一样），且必须从攻击牌手当前回合开始就受其操控（或具有敏捷异能）。
- 当一位牌手为某个攻击生物的征列异能横置一个生物时，该攻击生物得+X/+0 直到回合结束，X 为所横置生物的力量。这属于触发式异能，会在宣告攻击者步骤中宣告完攻击者后立即进入堆叠。
- 对于一个攻击生物上的每处征列异能而言，你只能为该异能横置一个生物，而对于你要横置的生物而言，同一个生物至多只能因一处征列异能而被横置。
- 亚拉德什的最后一个异能包含「以『若』开头的子句」。如果某攻击生物本次战斗未征列过生物，则该生物根本不会触发此异能。
- 在亚拉德什最后一个异能触发后，被征列的生物再发生什么都不再重要。只要该攻击生物本次战斗重征列过生物，则当亚拉德什最后一个异能结算时，该攻击生物便仍会获得连击异能，且若该生物的力量等于或大于 4，则你仍会抓一张牌。

---

粗暴演员壮壮

{四}{绿}{绿}

传奇生物 ~ 突变体 / 狂战士

7/7

守护{二}

激怒~ 每当壮壮受到伤害时，你得到三个拉德指示物

并在壮壮上放置三个+1/+1 指示物。

你会因辐射量而获得生命，而非失去生命。

- 如果数个来源同时对壮壮造成伤害（最有可能的原因是有数个生物同时阻挡它），则其激怒异能只会触发一次。
- 如果壮壮受到了致命伤害，其激怒异能仍会触发。由于在该异能结算前，壮壮就已经离开战场，因此你不会在其上放置三个+1/+1 指示物。在此情况下（或其他当壮壮的激怒异能结算时，它已不在战场上的情况），你仍会得到三个拉德指示物。
- 壮壮的最后一个异能，会改变当具有拉德指示物所关联之固有触发式异能结算时所发生的事情。虽然你仍要磨掉等同于你具有之拉德指示物数量的牌，且每磨掉一张非地牌，还是会从身上移去一个拉德指示物，但会改为在每磨掉一张非地牌时，你获得 1 点生命，而非失去生命。

---

大角羊牧主

{四}{绿}

生物 ~ 人类 / 游侠

2/5

警戒

{横置}: 加若干{绿}，其数量等同于由你操控之生物中的最大力量。

牺牲大角羊牧主: 你获得若干生命，其数量等同于由你操控之其他生物中的最大防御力。

- 大角羊牧主的第二个异能属于法术力异能。它不用到堆叠，且不能被回应。如果由你操控之生物中的最大力量因故为 0 以下，则不会加法术力。
  - 你因大角羊牧主最后一个异能而获得的生命数量，是在该异能结算时决定。如果在该时刻由你操控之生物中的最大防御力为 0 以下（也许是有牌手回应消灭了你的其他生物会令其离开战场），则你不会获得任何生命。
-

### 大教堂追随者

{一}{绿}

生物~人类 / 僧侣

1/2

每个由你操控且其上有指示物的生物均具有守护{一}。*(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{一}, 否则反击之。)*

{横置}: 在目标本回合进战场的生物上放置一个+1/+1 指示物。

- 大教堂追随者的第一个异能之效应, 对任何由你操控且其上有指示物的生物都会生效, 而非仅限于其上有+1/+1 指示物者。
  - 一旦生物的守护异能已触发, 则此时再去除大教堂追随者好让该生物失去守护, 也不会影响已触发之异能。相应牌手仍需支付{一}, 否则便只能眼睁睁地看着自己的咒语或异能被反击。
- 

### 得力助手科兹沃斯

{二}{白}

传奇神器生物~机器人

2/3

由你操控的指挥官具有守护{二}。

{横置}: 加{白}{白}。此法术力只能用来施放灵气和 / 或武具咒语。

{横置}: 将目标由你操控的灵气或武具贴附在目标由你操控的生物上。只能于法术时机起动。

- 一旦指挥官的守护异能已触发, 则此时再去除科兹沃斯好让该指挥官失去守护, 也不会影响已触发之异能。相应牌手仍需支付{二}, 否则便只能眼睁睁地看着自己的咒语或异能被反击。
  - 你不能将科兹沃斯第二个异能产生的法术力, 用于支付起动灵气或武具之异能的费用。包括用于支付佩带费用。
  - 你以科兹沃斯最后一个异能指定为目标的灵气或武具, 不需在选择目标时就贴附在由你操控的生物上。只需保证该指定为目标的灵气或武具和指定为目标的生物都是由你操控即可。
  - 如果于科兹沃斯最后一个异能结算时, 其中任一目标已经不合法, 则该异能没有效果。如果两个目标都已成为不合法, 则该异能不会结算。如果该目标灵气或武具已经贴附在该目标生物上, 则什么都不会发生。
  - 于科兹沃斯最后一个异能结算时, 如果该目标灵气或武具不能合法贴附在该目标生物上 (举例来说, 因为该生物具有反结界保护或反神器保护), 则该目标灵气或武具不会移动。
-

灯火小镇市长麦奎迪

{白}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 参谋

1/3

每当一个由你操控且力量等于或小于 2 的生物攻击时，它获得潜匿异能直到回合结束。（它不能被力量比它大的生物阻挡。）

每当一个力量等于或大于 4 的生物攻击你时，其操控者失去 2 点生命且你获得 2 点生命。

- 只有在麦奎迪的第一个异能触发时，才会检查攻击生物的力量。一旦它触发，该生物便会在此异能结算时获得潜匿异能直到回合结束，无论在该时刻其力量是否仍等于或小于 2 都是如此。
- 类似地，只有在麦奎迪的第二个异能触发时，才会检查正攻击你之生物的力量。一旦它触发，此异能结算时，该生物的操控者便会失去 2 点生命，且你获得 2 点生命，无论在该时刻该生物之力量是否仍等于或大于 4，或它是否仍在战场上，都是如此。

---

电浆投射器

{一}{红}

神器 ~ 武具

佩带此武具的生物得 +1/+1。

每当佩带此武具的生物攻击时，你得到{能}{能}（两个能量指示物）。

支付{能}{能}：选择目标生物，且须为对佩带此武具的生物进行阻挡者。掷一枚硬币。如果你猜对此掷，则放逐所选生物。若否，则电浆投射器对其造成 1 点伤害。

佩带{二}

- 如果当电浆投射器第三个异能试图结算时，该目标生物已不在战场或已不阻挡佩带此武具的生物，则它不会结算，且其所有效应都不会生效。你不会掷硬币。
- 如果当电浆投射器第三个异能结算时，它已不在战场或不再贴附在同一个生物上，则该异能会如常结算。

---

动物朋友

{一}{绿}

结界 ~ 灵气

结附于生物

所结附的生物具有「每当此生物攻击时，派出一个 1/1 绿色松鼠衍生生物。此生物上每贴附一个动物朋友以外的灵气和武具，便在该衍生物上放置一个 +1/+1 指示物。」



- 该衍生物是先进战场，然后再在其上放置指示物。在大多数情况下，对于可能因此触发的异能而言（例如 76 号避难所监管人的第一个异能），游戏看到的是一个 1/1 生物进战场。

---

发光种

{二}{绿}

生物 ~ 灵俑 / 突变体

2/2

死触

每当发光种对任一牌手造成战斗伤害时，该牌手得到四个拉德指示物。

每当任一牌手磨掉一张非地牌时，你获得 1 点生命。

- 如果有效应要求某牌手磨多于一张牌，则执行过程中该牌手每磨掉一张非地牌，发光种的最后一个异能便会触发一次。举例来说，具有四个拉德指示物的牌手会在其战斗前的行动阶段开始时磨四张牌。如果这四张牌都是非地牌，则发光种的异能会触发四次。

---

发光种先知杰森·布莱特

{二}{蓝}

传奇生物 ~ 灵俑 / 突变体 / 参谋

2/3

每当一个由你操控的灵俑或突变体死去时，若其力量与其基础力量不同，则抓一张牌。

*伴我飞翔* ~ {二}，牺牲一个生物：在目标由你操控的生物上放置一个 +1/+1 指示物。它获得飞行异能直到回合结束。

- 通常来说，生物的基础力量，就是印制在牌上的力量；对衍生物而言，则是派出该衍生物之效应所设定的力量。如果有效应将某生物的力量设定为具体数值，则新设定的值就会是该生物的基础力量。如果有效应更改了某生物的力量，但未将其设定为具体数值，则在确定该生物的基础力量时，不会将这类修正计算在内。
  - 如果某生物具有设定其力量的特征设定异能（其标志为该生物的攻防框中印有\*或类似者），则在确定该生物的基础力量时，会将这类异能考虑在内。
  - 有的生物基础力量为 0，但具有之异能会令其在特定条件下得到加成。这类异能并非特征设定异能，且该异能也不会改变该生物的基础力量。对这类生物而言，如果该异能会令其力量成为 0 以外的任意数值，便算是其力量与其基础力量不同。
-

愤怒祖母莉莉·鲍恩

{三}{绿}

传奇生物 ~ 突变体 / 战士

0/0

警戒

愤怒祖母莉莉·鲍恩进战场时上面有两个+1/+1 指示物。

在你的维持开始时，如果莉莉·鲍恩的力量等于或小于 16，则将其上的+1/+1 指示物数量加倍。若否，则其上的+1/+1 指示物只留下一个并将其余的移去，然后每以此法移去一个+1/+1 指示物，你便获得 1 点生命。

- 将莉莉·鲍恩上面的+1/+1 指示物数量加倍之流程是：在其上放置等同于上面已有之数量的+1/+1 指示物。会改变在由你操控之生物上放置的指示物数量的替代性效应（例如分枝演化之效应），则会如常对此异能生效。

---

伏身夜行者

{二}{蓝}{黑}

生物 ~ 突变体 / 战士

4/4

守护{二}（每当此生物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。）

当伏身夜行者进战场时，目标牌手得到四个拉德指示物。

只要防御牌手具有拉德指示物，伏身夜行者便不能被阻挡。

- 一旦伏身夜行者已被阻挡，此时再让防御牌手得到拉德指示物，也不会使得伏身夜行者成为未受阻挡。

---

辐射风暴

{三}{蓝}

瞬间

风暴（当施放此咒语时，本回合于它之前每施放过一个咒语，便将此咒语复制一次。）

增殖。（选择任意数量的永久物和 / 或牌手，然后为其已有之每种指示物各多放置一个同类的指示物。）

- 辐射风暴因其风暴异能产生的复制品是直接放进堆叠。它们未经施放，不会被该回合中之后的其他具风暴异能的咒语计算在内。
- 至于从手牌以外之其他区域施放的咒语，以及被反击或因故未能结算的咒语，则都会被风暴异能计算在内。

- 咒语的复制品可以像其他咒语一样被反击，但它必须单独被反击。反击具有风暴异能的咒语不会影响复制品。
- 

#### 辐射蝇大群

{三}{黑}

生物 ~ 昆虫 / 突变体

0/0

飞行

辐射蝇大群进战场时上面有五个+1/+1 指示物。

如果辐射蝇大群于其上有+1/+1 指示物时将受到伤害，则防止该伤害，从其上移去等量的+1/+1 指示物，然后每以此法移去一个+1/+1 指示物，每位牌手便各得到一个拉德指示物。

- 如果辐射蝇大群将受到不能被防止的伤害，则你仍要从其上移去等量的+1/+1 指示物，且每以此法移去一个+1/+1 指示物，便会让每位牌手都得到一个拉德指示物。
- 

#### 复仇之手卡斯

{二}{红}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 游侠

4/3

警戒

每当卡斯或另一个由你操控的生物死去时，若它受有灵气或佩带武器，则将任意数量原贴附在死去生物上的灵气牌从你的坟墓场移回战场并贴附在目标生物上，然后将任意数量原贴附在死去生物上的武器也贴附在该生物上。

- 你无法移回不能合法贴附在该目标生物上的灵气牌。举例来说，如果该目标生物具有反红保护异能，则你不能以卡斯的最后一个异能将死神的冲刺移回战场。
- 

#### 感知娃娃

{三}

神器 ~ 娃娃

{横置}: 加一点任意颜色的法术力。

{三}, {横置}: 检视你牌库顶的 X 张牌，X 为由你操控的娃娃数量。你可以从其中施放一个法术力值等于或小于 3 的咒语，且不需支付其法术力费用。将其余的牌以随机顺序置于你的牌库底。

- X 的数值，只在感知娃娃最后一个异能结算时确定一次。

- 于感知娃娃最后一个异能结算时，你便须决定是否要从你检视的牌之中施放咒语。你不能等到该回合内稍后时段再施放。不会受到牌张类别的施放时机限制。
- 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放咒语，就无法选择支付替代性费用来施放之。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，则必须支付之，才能施放此咒语。
- 如果你施放的咒语法术力费用中包含{X}，则你在以「不需支付其法术力费用」的方式施放它时必须将X的值选为0。

---

钢铁独行侠圣骑士丹斯

{二}{白}

传奇神器生物 ~ 合成人 / 骑士

3/3

警戒, 系命

放逐钢铁独行侠圣骑士丹斯：每个由你操控且为神器或人类的生物均获得不灭异能直到回合结束。

- 受圣骑士丹斯最后一个异能影响的生物，于该异能结算时便已确定。该回合稍后时段才受你操控的神器生物和人类生物，以及该回合稍后时段才成为神器生物或人类生物之由你操控的永久物，都不会获得不灭异能。

---

钢铁旗舰普利德温号

{四}{白}{白}

传奇神器 ~ 载具

6/6

飞行

每当另一个非衍生物的神器在你操控下进战场时，派出一个 2/2 白色人类 / 骑士衍生生物，且具有「只要本回合中有神器在你操控下进战场，此生物便得 +2/+2。」

搭载 2

- 一旦当回合中有神器在你的操控下进了战场，该神器之后的去向如何并不重要。钢铁旗舰普利德温号第二个异能派出的骑士衍生生物仍会在该回合剩余时段内得+2/+2。
-

割喉帮掠夺者萝丝

{二}{红}{红}

传奇神器生物 ~ 机器人

3/2

先攻

**突击**~ 在你回合的战斗结束时，若你本回合中攻击过，则你每攻击过一位对手，便派出一个废料衍生物。（它是具有「{横置}，牺牲此神器：放逐你的牌库顶牌。本回合中，你可以使用该牌。只能于法术时机起动」的神器。）

每当你牺牲一个废料时，加{红}。

- 萝丝的突击异能在意的就只有你本回合中是否有以至少一个生物攻击过。至于攻击生物是否还在战场上，或其所攻击的牌手或永久物是否仍在游戏中或战场上都不重要。
- 萝丝的最后一个异能，在每当你因为任何原因牺牲废料时都会触发，并不仅限于起动废料之起动式异能的情况。

---

公共报社记者派普·莱特

{一}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 侦探

1/2

每当派普·莱特对任一牌手造成战斗伤害时，探查等量次数。（探查的流程，是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。）

每当你牺牲一个线索时，在目标由你操控的生物上放置一个+1/+1 指示物。

- 如果有效应提及「一个线索」，则其意指任意一个线索神器，而非仅限线索衍生神器。举例来说，如果你牺牲一个非衍生物的线索神器（例如 *艾卓仙踪的糖果小径*），则派普·莱特的最后一个异能会触发。
- 派普·莱特的最后一个异能，在每当你由于任何原因牺牲线索时都会触发，并不仅限于起动线索之起动式异能的情况。

---

孤独眼球机器人 ED-E

{三}

传奇神器生物 ~ 机器人

2/1

飞行

**最爱 ED-E**~ 每当你攻击时，若进行攻击的生物数量大于孤独眼球机器人 ED-E 上的探索指示物数量，则在其上放置一个探索指示物。

{二}，牺牲 ED-E：抓一张牌，然后 ED-E 上每有一个探索指示物，便再抓一张牌。

- 当你攻击时，如果进行攻击的生物数量并未大于 ED-E 上的探索指示物数量，则其第二个异能根本不会触发。当该异能试图结算时，如果进行攻击的生物数量已不再大于 ED-E 上的探索指示物数量，则该异能不会结算，且你不会在 ED-E 上放置探索指示物。

---

#### 合成根除者

{二}{红}

神器生物 ~ 合成 / 士兵

3/3

敏捷

每当合成根除者攻击时，放逐你的牌库顶牌。你可以得到{能}{能}（两个能量指示物）。若你未如此作，则本回合中，你可以使用该牌。

{横置}，支付{能}{能}{能}：合成根除者对任意一个目标造成 3 点伤害。

- 你利用合成根除者的第二个异能来从放逐区使用牌时，仍须支付所有费用且遵循正常时机规则。举例来说，如果所放逐的牌是地牌，你只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候使用之。

---

#### 合成渗透者

{三}{蓝}{蓝}

神器生物 ~ 合成

0/0

拼造（此咒语能用你的神器来协助施放。你起动完法术力异能之后每横置一个神器，就能为此咒语支付{—}。）

你可以使合成渗透者当成战场上任一生物的复制品来进入战场，但它是合成神器生物，且仍具有原本类别。

- 拼造异能不会改变合成渗透者的法术力费用或法术力值，也不能将合成渗透者的费用降到{蓝}{蓝}以下。
- 合成渗透者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），但就在原本类别之外，还额外是个合成神器生物。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、贴附了灵气或武具，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 为 0。
- 如果所复制的生物是个衍生物，则合成渗透者会复制将该衍生物放进战场的效应原本所注明的特征，但具有所注特例。
- 如果所复制之生物本身已经复制了别的东西，则该合成渗透者进战场时，会是所选的生物复制的样子，但具有所注特例。

- 当合成人渗透者进战场时，它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。
- 于合成人渗透者进战场时，你可以选择不让其成为另一个生物的复制品。若你如此作，它可能就会因防御力为 0 而死去。（这应该不是学院认可的创新。）

---

合成人之父尚恩

{三}{蓝}{红}

传奇生物 ~ 人类 / 科学家

3/4

每当你攻击时，你可以派出一个已横置且正进行攻击的衍生物，此衍生物为目标尚恩以外由你操控且进行攻击之传奇生物的复制品，但它不是传奇，是合成人神器生物，且仍具有原本类别。

当尚恩离开战场时，放逐所有由你操控的合成人衍生物。

- 此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），但具有所注特例。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、贴附了灵气或武具，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 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原版衍生物的效应本来所注明的特征，但具有所注特例。
  - 如果所复制之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，但具有所注特例。
  - 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。
  - 虽然此衍生物正进行攻击，但它从未被宣告为攻击生物。这就是说，对注册于「每当一个生物攻击时」触发的异能而言，这类异能不会因它进战场且进行攻击而触发。
  - 你将此衍生物放进战场时，要宣告它所攻击的牌手、鹏洛客或战役。它攻击的对象可以和尚恩不一样。
  - 尚恩的最后一个异能会放逐所有由你操控的合成人衍生物，而非仅限于以其第一个异能派出者。
-

核子核弹发射器

{二}

神器 ~ 武具

佩带此武具的生物得+3/+0 且具有威吓异能。（它只能被神器生物和 / 或与它有共通颜色的生物阻挡。）

每当佩带此武具的生物攻击时，直到防御牌手下一个回合的回合结束，每当该牌手施放咒语时，其得到两个拉德指示物。

佩带{三}

- 一旦佩带此武具的生物已被阻挡，此时再改变其颜色或进行阻挡之生物的颜色，或是令进行阻挡的生物不再是神器，也不会使得佩带此武具的生物成为未受阻挡。

---

核子可乐贩卖机

{三}

神器

{一}, {横置}: 派出一个食品衍生物。（它是具有「{二}, {横置}, 牺牲此神器: 你获得 3 点生命」的神器。）

每当你牺牲一个食品时，派出一个已横置的珍宝衍生物。（它是具有「{横置}, 牺牲此神器: 加一点任意颜色的法术力」的神器。）

- 如果有效应提及「一个食品」，则其意指任意一个食品神器，而非仅限食品衍生神器。举例来说，如果你牺牲一个非衍生物的食品神器（例如艾卓仙踪的糖果小径），则核子可乐贩卖机的最后一个异能会触发。
- 核子可乐贩卖机的最后一个异能，在每当你因为任何原因牺牲食品时都会触发，并不仅限于起动物品之起动物品式异能的情况。

---

核子可乐迷妹西雅拉

{三}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 市民

3/4

核子可乐大挑战 ~ 每当由你操控的一个或数个生物对任一牌手造成战斗伤害时，在核子可乐迷妹西雅拉上放置一个探索指示物并派出一个食品衍生物。

每当你牺牲一个食品时，目标由你操控的生物得 +X/+X 直到回合结束，X 为西雅拉上的探索指示物数量。

- 如果有效应提及「一个食品」，则其意指任意一个食品神器，而非仅限食品衍生神器。举例来说，如果你牺牲一个非衍生物的食品神器（例如艾卓仙踪的糖果小径），则核子可乐迷妹西雅拉的最后一个异能会触发。



- 西雅拉的最后一个异能，在每当你因为任何原因牺牲食品时都会触发，并不仅限于起动食品之起动式异能的情况。

---

### 后天变异

{二}{红}

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物得+2/+2 且已煽惑。*(它每次战斗若能攻击，则必须攻击，且若能攻击除你以外的牌手，则必须如此作。)*

每当所结附的生物攻击时，防御牌手得到两个拉德指示物。

- 如果在某牌手的宣告攻击者步骤中，某个由该牌手操控且被煽惑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；或该牌手并未从本回合一开始时便持续操控它（且它不具敏捷），则它便不能攻击。如果要支付费用才能让某生物攻击牌手，则这并不会强迫其操控者必须支付该费用，所以该生物也并非必须要攻击。
- 如果该生物不符合上述任一条例外条件，且能够攻击，则它若能攻击煽惑它之咒语或异能的操控者以外的牌手，就必须如此作。如果该生物能够攻击，但只是不能攻击前述任一应攻击的牌手，则它必须攻击一个由对手操控的鹏洛客，或是一个由对手防卫的战役，或是煽惑此生物的牌手。
- 「被煽惑」并不是生物所具有的异能。一旦某生物被煽惑，则就算它失去了所有异能，也必须依照前述要求进行攻击。
- 以已煽惑的生物攻击，并不会取消其已煽惑的状态。如果该回合中有额外的战斗阶段，或如果另一牌手在该生物被煽惑的时限结束之前获得了它的操控权，则该生物若能再度攻击，则必须如此作。

---

### 胡佛大坝之战

{三}{白}

结界

于胡佛大坝之战进战场时，选择 NCR 或军团。

•NCR~在你的结束步骤开始时，将目标法术力值等于或小于3的生物牌从你的坟墓场移回战场，且上面有一个终命指示物。

•军团~每当一个由你操控的生物死去时，在目标由你操控的生物上放置两个+1/+1 指示物。

- 终命指示物能作用于所有永久物，而非仅限于生物。如果其上有终命指示物的永久物将从战场进入坟墓场，则改为将之放逐。
- 终命指示物不会阻止永久物从战场进入坟墓场以外的区域。举例来说，如果某个其上有终命指示物的永久物将从战场移回其拥有者的手上，则它会如常移回。
- 终命指示物并非关键字指示物，且终命指示物也不会让其上有这类指示物的永久物获得异能。如果该永久物失去所有异能，然后将进入坟墓场，则它仍然会被放逐。

- 同一永久物上的数个终命异能不会累计。
- 如果你因故操控了胡佛大坝之战，但未有机会为其作选择（也许是因为另一个战场上的永久物成为了它的复制品），则它不会具有任何触发式异能。

---

#### 虎背

{二}{绿}

结界~灵气

结附于生物

你起动且以所结附之生物为目标的佩带异能减少{三}来起动。

你施放且以所结附之生物为目标的灵气咒语减少{三}来施放。

所结附的生物上每贴附一个灵气和武具，便得+2/+2。

- 虎背的异能，只会减少以所结附的生物为目标之佩带异能，或是以前述生物为目标之灵气咒语总费用这两者当中的一般法术力数量。举例来说，它可将动物朋友的总费用从{一}{绿}降至{绿}。
- 虎背的第三个异能不会减少其本身的费用。
- 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，且虎背的第二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*新卡佩纳：喧嚣黑街*系列中动土仪式锹的「佩带市民」异能）仍属于佩带异能，虎背的第二个异能会减少其费用。

---

#### 缓行巨型树懒

{十}{绿}{绿}

生物~树懒/突变体

8/8

所有牌手和永久物上每有一个指示物，此咒语便减少{一}来施放。

践踏

缓行巨型树懒须横置进战场。

- 缓行巨型树懒减少费用的异能，不会改变它的法术力费用或法术力值，只会改变你支付的总费用。特别一提，缓行巨型树懒的法术力值始终是12。
  - 一旦你宣告施放缓行巨型树懒，则直到你完成施放为止，没有牌手能有所行动。特别一提，牌手不能从牌手或永久物上移去指示物，来试图改变缓行巨型树懒的总费用。
-

机器保安中队

{一}{白}

神器生物 ~ 机器人

2/2

小队{三} (你可以支付{三}任意次数, 以作为施放此咒语的额外费用。当此生物进战场时, 派出等量为其复制品的衍生物。)

警戒

每当一个衍生物在你操控下进战场时, 在其上放置一个+1/+1 指示物。

- 如果机器保安中队与一个或数个衍生物同时进战场, 则每有一个此类衍生物, 机器保安中队的最后一个异能便会触发一次。如果该机器保安中队本身就是衍生物, 则它的最后一个异能在它本身进战场时也会触发。
- 举例来说, 如果你支付机器保安中队的小队费用三次, 则在其小队异能结算时, 你会派出三个机器保安中队的复制品衍生物。这些衍生物都是同时进战场。当它们进战场时, 它们的最后一个异能每个都会触发三次 (两个其他衍生物各一次, 自己一次)。如果原版的机器保安中队仍在战场上, 则它的最后一个异能也会触发三次。在这些触发式异能都结算后, 这三个机器保安中队的复制品衍生物每个上面都会有四个+1/+1 指示物。

---

机器脑战争心智

{三}{蓝}

神器生物 ~ 机器人

\*/5

机器脑战争心智的力量等同于你的手牌数量。

当机器脑战争心智进战场时, 你得到若干{能} (能量指示物), 其数量等同于由你操控的神器生物数量。

每当机器脑战争心智攻击时, 你可以支付

{能}{能}{能}。若你如此作, 则抓一张牌。

- 设定机器脑战争心智的力量之异能会在所有区域生效, 而不是只在战场上生效。
- 利用机器脑战争心智第二个异能结算时由你操控的神器生物数量 (若机器脑战争心智仍在战场, 则也会将它包括在内), 来决定你会得到的能量指示物数量。

---

汲取电能

{蓝}{蓝}{红}

瞬间

反击目标咒语。你得到若干{能} (能量指示物), 其数量等同于该咒语的法术力值。

- 对于法术力费用中包含{X}的咒语, 则利用为 X 所选的值来确定该咒语的法术力值。
-

几乎完美

{四}{绿}{白}

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物之基础力量与防御力为 9/10 且具有不灭异能。

- 对该生物而言，先前将其基础力量与防御力设定为某特定值的效应，都会被几乎完美盖掉。任何设定力量或防御力的效应若在此异能结算之后生效，则其将会盖过此效应。
- 会更改变受影响的生物之力量和 / 或防御力的效应，例如偶像声望所赋予之异能的效应，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。

---

尖鸣辐尸兽

{四}{黑}{黑}

生物~蝙蝠 / 突变体

5/5

飞行, 威慑

每当尖鸣辐尸兽攻击时，每位牌手各得到两个拉德指示物。

每当一位或多位牌手磨掉一张或数张非地牌时，你可以派出等量的 2/2 黑色灵俑 / 突变体衍生生物。每回合只能如此作一次。

- 如果有效应要求多位牌手同时磨牌（例如由于惹事射手劳尔的起动式异能之故），则只要此过程中磨掉至少一张非地牌，尖鸣辐尸兽的最后一个异能便会触发，且只会因此触发一次。
- 「每回合只能如此作一次」这部分让你能于触发式异能结算时选择是否要派出相应数量的 2/2 黑色灵俑 / 突变体衍生生物。如果你选择不派出衍生生物，则当下一次满足条件时，该异能会再度触发。如果你选择如此作，则在该回合的剩余时段中，此异能都不会再触发。

---

警醒辐射鹿

{二}{绿}

生物~麋鹿 / 突变体

2/2

进化（每当一个生物在你操控下进战场时，若该生物的力量或防御力大于此生物，则在后者上放置一个 +1/+1 指示物。）

每当警醒辐射鹿进化时，派出一个为其复制品的衍生生物。

- 对进化异能而言，在对两个生物进行比较时，始终是用力量与力量、防御力与防御力进行对比。

- 每当一个生物在你的操控下进战场时，将该生物的力量及防御力与具进化异能之生物的力量及防御力分别进行比较。如果这两者的比较结果均不存在新生物的数值较大的情况，则进化异能根本不会触发。
  - 如果进化异能触发，则会在该异能试图结算时再次进行数值比较。如果此时不存在新生物力量或防御力之一数值较大的情况，则此异能不会生效。如果新进战场的生物在进化异能试图结算之前便已离开战场，则利用其最后已知的力量和防御力来进行数值比较。
  - 如果某生物进战场时上面有+1/+1 指示物，则在判断进化异能是否会触发时，须将该些指示物考虑在内。举例来说，一个进战场时上面有两个+1/+1 指示物的 1/1 生物，会触发 2/2、具进化异能之生物的进化异能。
  - 如果多个生物同时进战场，进化异能可能会多次触发，但在每个此类异能试图结算的时候，都会进行一次数值比较。举例来说，如果你操控一个 2/2、具进化异能的生物，同时有两个 3/3 生物进入战场，则进化异能会触发两次。第一个异能将结算并且在具进化异能的生物上放置一个+1/+1 指示物。当第二个异能试图结算时，新生物的力量和防御力都不大于具进化异能的生物，因此该异能不会生效。
  - 于进化异能结算且进行数值比较的时候，可能出现原本力量数值较大变为后来防御力数值较大的情况，反之亦然。在此情况下，此异能依然能够结算，你能在具进化异能的生物上放置一个+1/+1 指示物。举例来说，如果你操控一个 2/2、具进化异能的生物，同时有一个 1/3 生物在你的操控下进入战场，由于后者的防御力较大，因此进化异能会触发。作为回应，1/3 生物得+2/-2。当该进化触发式异能试图结算时，变成了该生物的力量较大。你将在具进化异能的生物上放置一个+1/+1 指示物。
  - 当警醒辐射鹿的进化异能结算并在其上放置一个+1/+1 指示物时，它便「进化」。如果某替代性效应导致进化异能会在警醒辐射鹿上放置多于一个+1/+1 指示物，则其最后一个异能也只会触发一次。如果未在其上放置+1/+1 指示物（也许是因为它于其进化异能仍在堆叠上时就已经离开战场），则其最后一个异能不会触发。
  - 如果警醒辐射鹿因自身进化异能以外的缘故在上面放置+1/+1 指示物，则其最后一个异能不会触发。
  - 该复制品衍生物具有警醒辐射鹿的所有异能。它还能够产生其本身的复制品。
  - 该衍生物不会复制警醒辐射鹿上面的指示物或标记在其上的伤害，也不会复制其他改变了警醒辐射鹿之力量、防御力、类别、颜色等等的效应。通常来说，这代表了该衍生物就只会是个警醒辐射鹿，但如果任何复制效应已影响了原版的警醒辐射鹿，就必须将它们列入考虑。
  - 如果警醒辐射鹿在其最后一个异能结算前就已经离开战场，则该衍生物仍将作为警醒辐射鹿的复制品进战场，并利用警醒辐射鹿最后在战场上时的可复制特征值。
-

### 净水计划争夺战

{三}{蓝}

结界

于净水计划争夺战进战场时，选择兄弟会或英克雷。

- 兄弟会 ~ 在你的维持开始时，每位对手各抓一张牌。所有牌手每以此法抓一张牌，你便抓一张牌。
  - 英克雷 ~ 每当任一牌手以一个或数个生物攻击你时，该牌手得到该数量两倍的拉德指示物。)
- 攻击牌手在「英克雷」触发式异能结算时得到的拉德指示物数量，是根据其宣告为攻击者的生物数量来确定。把生物移出战斗，不会减少其得到的拉德指示物数量。类似地，以「正进行攻击」的状态进战场、但未宣告为攻击者的生物，也不会增加其得到的拉德指示物数量。
  - 如果你因故操控了净水计划争夺战，但未有机会为其作选择（也许是因为另一个战场上的永久物成为了它的复制品），则它不会具有任何触发式异能。
- 

### 军团皇帝凯撒

{一}{红}{白}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 士兵

4/4

每当你攻击时，你可以牺牲另一个生物。当你如此作时，选择两项 ~

- 派出两个 1/1，红白双色，具敏捷异能的士兵衍生生物，其为横置且正进行攻击。
  - 你抓一张牌且失去 1 点生命。
  - 军团皇帝凯撒向目标对手造成等同于由你操控之衍生生物数量的伤害。
- 在军团皇帝凯撒的异能触发时，你不需为其选择模式或目标。而是当你以此法牺牲另一个生物时，会触发另一个「自身」异能。你是于该异能进入堆叠时才选择模式，且如果你选择了第三项模式，则还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。
  - 凯撒异能所派出的士兵衍生生物，是以「横置」且「正进行攻击」的状态进入战场，但它们从未宣告为进行攻击的生物，因此登记于「每当一个生物攻击」或「每当你攻击时」（例如凯撒自身的异能）触发的异能不会触发。
- 

### 军械库圣骑士

{一}{红}{白}

生物 ~ 人类 / 骑士

3/3

践踏

每当你施放灵气或武具咒语时，放逐你的牌库顶牌。

直到你下一个回合的回合结束，你可以使用该牌。

- 一旦军械库圣骑士的最后一个异能结算，之后军械库圣骑士发生任何变化都不重要。你仍能在你的下一个回合的回合结束之前，使用所放逐的牌。
- 你以此法使用牌时，仍须支付所有费用且遵循正常时机规则。举例来说，如果所放逐的牌是地牌，你只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候使用之。
- 如果以军械库圣骑士最后一个异能放逐的是一张灵气或武具牌，则施放它会再度触发军械库圣骑士的最后一个异能。

#### 凯撒王牌特使拉尼厄斯

{二}{黑}{红}

传奇生物 ~ 人类 / 士兵

2/2

*十一抽杀律* ~ 当特使拉尼厄斯进战场时，每位对手各牺牲十分之一由其操控的生物，小数点后进位。

每当任一对手牺牲一个生物时，在特使拉尼厄斯上放置一个+1/+1指示物。

- 举例来说，当拉尼厄斯的第一个异能结算时，操控生物数量在一到十之间的对手需牺牲一个生物。操控生物数量在十一到二十之间的对手需牺牲两个生物，以此类推。

#### 库存管理

{红}{白}

瞬间

*转瞬* (只要此咒语在堆叠上，牌手便不能施放咒语或起动不是法术力异能的异能。)

对每个由你操控的灵气和武具而言，你可以将它贴附在一个由你操控的生物上。

- 具转瞬异能的咒语在堆叠上时，牌手依旧会得到优先权；不过此时牌手能够进行的行动仅限于法术力异能和某些特殊动作。
- 具转瞬异能的咒语在堆叠上时，牌手能将牌面朝下的生物翻回正面。
- 转瞬异能不会让触发式异能无法触发。若有异能触发，则其操控者将它放入堆叠，且替它选择目标（如果有的话）。这些异能将会如常结算。
- 施放具转瞬的咒语不会影响已经在堆叠上的咒语和异能。
- 如果某触发式异能结算时要求牌手施放咒语，则如果此时堆叠上已有具转瞬的咒语，牌手便不能施放。
- 在具转瞬的咒语结算（或因故离开堆叠）后，牌手便能再度于堆叠上的后续物件结算前施放咒语和起动异能。
- 如果某个灵气和武具无法合法贴附在某生物上，则你便不能尝试如此贴附。

丧尸鬼

{二}{黑}

生物 ~ 灵俑 / 突变体

2/2

威慑

每当另一个由你操控的生物死去时，在丧尸鬼上放置一个+1/+1 指示物。

当丧尸鬼死去时，每位对手各得到若干拉德指示物，其数量等同于其力量。

- 利用丧尸鬼最后在战场上时的力量，来决定每位对手会得到多少个拉德指示物。

---

狂野废土

{二}{红}

结界

略过你的抓牌步骤。

在你的维持开始时，放逐你牌库顶的两张牌。本回合中，你可以使用这些牌。

- 你利用狂野废土的异能来从放逐区使用牌时，仍须支付所有费用且遵循正常时机规则。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。

---

垃圾喷射炮

{一}{红}

神器 ~ 武器

当垃圾喷射炮进战场时，派出一个废料衍生物。（它是具有「{横置}，牺牲此神器：放逐你的牌库顶牌。本回合中，你可以使用该牌。只能于法术时机起动的神器。」）

{三}，牺牲另一个神器：将佩带此武器的生物之力量加倍直到回合结束。

佩带{一}

- 如果某效应让你将某生物的力量「加倍」，则该生物得+X/+0，X 为于该效应开始生效时它的力量。
- 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。举例来说，假设你操控侵扰辐射蟑螂这个 2/2 生物。如果有效应让侵扰辐射蟑螂得-4/-0，令其成为-2/2 生物，则将其力量加倍会令其得-2/-0，最终成为-4/2 生物。
- 如果你在同一个回合中将某生物的力量多次「加倍」，则每次加倍效应都会分别生效。举例来说，假设垃圾喷射炮贴附在侵扰辐射蟑螂这个 2/2 生物上。如果你起动垃圾喷射炮的第二个异能，则当该异能结算时，侵扰辐射蟑螂会得+2/+0，令其成为 4/2 生物。再次将其力量加倍会让它得+4/+0，令其成为 8/2 生物。



---

力量娃娃

{三}

神器~娃娃

{横置}: 加一点任意颜色的法术力。

{三}, {横置}: 在目标生物上放置 X 个+1/+1 指示物, X 为由你操控的娃娃数量。只能于法术时机起动。

- X 的数值, 只在力量娃娃最后一个异能结算时确定一次。

---

铃薯农夫

{二}{绿}

生物~灵俑 / 突变体 / 平民

1/4

地落~ 每当一个地在你操控下进战场时, 你可以得到两个拉德指示物。

{横置}: 选择目标在坟墓场中的地牌, 且须为本回合中磨掉者。将该牌在你的操控下横置放进战场。

- 如果有效应要求牌手将牌从其牌库置入其坟墓场且用词不包括「磨」(例如, 艾卓仙踪系列中萝婉苦探的效应), 则这类牌不是铃薯农夫最后一个异能的合法目标。

---

鲁莽的伊恩

{一}{红}

传奇生物~人类 / 战士

2/1

每当鲁莽的伊恩攻击时, 若它有饰装, 则你可以使它对你和任意一个目标各造成等同于其力量的伤害。

(*武器, 指示物, 以及由你操控的灵气均为饰装。*)

- 如果当鲁莽的伊恩攻击时, 它没有饰装, 则其异能根本不会触发。当它的异能试图结算时, 如果它在该时刻没有饰装, 则该异能不会结算。
  - 如果鲁莽的伊恩在其最后一个异能结算前就已经离开战场, 则只要它最后在战场上时有饰装, 便会利用它最后在战场上时的力量来决定该异能造成的伤害数量。
-

麦蒂森·黎博士

{蓝}{红}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 科学家

2/3

每当你施放神器咒语时，你得到{能}（一个能量指示物）。

{横置}，支付{能}：直到回合结束，目标生物得+1/+0且获得践踏与敏捷异能。

{横置}，支付{能}{能}{能}：抓一张牌。

{横置}，支付{能}{能}{能}{能}{能}：将目标神器牌从你的坟墓场横置移回战场。

- 麦蒂森·黎博士的第一个异能会比触发它的咒语先一步结算。
- 

莽闯妖怪

{X}{绿}{绿}{绿}

生物 ~ 熊 / 突变体

2/2

警戒，践踏

莽闯妖怪进战场时上面有 X 个+1/+1 指示物。

当莽闯妖怪进战场时，消灭任意数量目标神器和 / 或结界，且其法术力值总和须等于或小于 X。

- 如果某永久物法术力费用中包含{X}，则在计算其法术力值时，X 为 0。
  - 衍生物通常没有法术力费用（除非它已复制了别的东西）。而在正常情况下没有法术力费用的东西，其法术力值为 0。
- 

魅力娃娃

{三}

神器 ~ 娃娃

{横置}：加一点任意颜色的法术力。

{四}，{横置}：派出 X 个 1/1 白色士兵衍生生物，X 为由你操控的娃娃数量。只能于法术时机起动。

- X 的数值，只于魅力娃娃最后一个异能结算时计算一次。
-

萌动智慧居里

{一}{蓝}

传奇神器生物~机器人

1/3

每当萌动智慧居里对任一牌手造成战斗伤害时，抓等同于其基础力量的牌。

{一}{蓝}，放逐另一个由你操控且非衍生物的神器生物：居里成为所放逐生物的复制品，但它具有「每当此生物对任一牌手造成战斗伤害时，抓等同于其基础力量的牌。」

- 通常来说，生物的基础力量，就是印制在牌上的力量；对衍生物而言，则是派出该衍生物之效应所设定的力量。如果有效应将某生物的力量设定为具体数值，则新设定的值就会是该生物的基础力量。如果有效更改了某生物的力量，但未将其设定为具体数值，则在确定该生物的基础力量时，不会将这类修正计算在内。
- 如果某生物具有设定其力量的特征设定异能（其标志为该生物的攻防框中印有\*或类似者），则在确定该生物的基础力量时，会将这类异能考虑在内。
- 如果当居里的第一个异能结算时，它已不在战场上，则利用其最后在战场上时的基础力量来决定抓牌数量。
- 居里的最后一个异能提到的是「所放逐的生物」，而非「所放逐的牌」。在大多数情况下，这意味着居里就只会复制原版生物上所印制的东西而已，再加上其但书额外给予的异能。不过，如果所放逐的生物在战场上时已经复制了别的东西，则居里会复制该生物原本所复制的样子，再加上其但书额外给予的异能。
- 居里的最后一个异能不会复制下列状态：所放逐的生物是否为横置，它上面有没有指示物、贴附了灵气，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。
- 如果所复制之生物的法术力费用中包含{X}，则X为0。

---

敏捷娃娃

{三}

神器~娃娃

{横置}：加一点任意颜色的法术力。

{三}，{横置}：至多X个目标由你操控的生物各获得敏捷异能直到回合结束，且本回合只能被具敏捷的生物阻挡，X为于你起动此异能时由你操控的娃娃数量。

- 你于起动敏捷娃娃的最后一个异能时，便须一并决定该异能的目标数量。在此之后，任何由你操控的娃娃发生了什么便不再重要。
  - 如果某生物已被不具敏捷异能的目标阻挡，此时再以前者为目标起动敏捷娃娃的最后一个异能，也不会使得该生物成为未受阻挡。
-

耐力娃娃

{三}

神器~娃娃

{横置}: 加一点任意颜色的法术力。

{三}, {横置}: 直到回合结束, 至多 X 个目标由你操控的生物得+1/+0 且获得不灭异能, X 为于你起动此异能时由你操控的娃娃数量。只能于法术时机起动。

- 你于起动敏捷娃娃的最后一个异能时, 便须一并决定该异能的目标数量。在此之后, 任何由你操控的娃娃发生了什么便不再重要。
- 

尼普顿彩票

{二}{黑}{红}

法术

随机选择一个生物。你获得该生物的操控权直到回合结束。将之重置。它获得敏捷异能直到回合结束。然后消灭所有其他生物。

- 这样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具帷幕的生物或由对手操控且具辟邪的生物。
  - 在随机选择生物与其他效应发生之间, 没有牌手能有所行动。
- 

诺瓦克警卫克雷格·布恩

{一}{红}{白}

传奇生物~人类/士兵

3/3

延势, 系命

*给我的宝贝*~每当你以两个或更多生物攻击时, 在诺瓦克警卫克雷格·布恩上放置两个探索指示物。当你如此作时, 选择至多一个目标生物。除非该生物的操控者使克雷格·布恩对他造成等同于其上探索指示物数量的伤害, 否则克雷格·布恩对该生物造成相同数量的伤害。

- 在克雷格·布恩的最后一个异能触发时, 你不需为其选择目标。而是当你以此法在克雷格·布恩上放置两个探索指示物时, 会触发另一个「自身」异能。于该异能进入堆叠时, 你需为其选择至多一个目标。每位牌手都可以如常回应此触发式异能。
  - 如果当该自身触发式异能结算时, 克雷格·布恩已经不在战场上, 则利用其最后在战场时其上的探索指示物数量来决定所造成的伤害数量。
-

### 偶像声望

{一}{白}

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物具有「每当此生物单独攻击时，它得+X/+X直到回合结束，X为被你操控的非地永久物数量。」

- 若在宣告攻击者步骤当中，某生物是唯一宣告为攻击者的生物（包括由队友操控的生物，如果有队友的话），则该生物便是单独攻击。举例来说，如果你宣告数个生物一起攻击，但之后这些生物除了其中一个之外全部都移出战斗，则偶像声望赋予的异能不会触发。类似地，在确定某生物是否为单独攻击时，也不会将在战斗中稍后进战场且正进行攻击的生物计算在内。

---

### 瓶盖冲击

{四}{红}

瞬间

拼造（此咒语能用你的神器来协助施放。你起动完法术力异能之后每横置一个神器，就能为此咒语支付{一}。）

瓶盖冲击对任意一个目标造成5点伤害。如果以此法对某永久物造成过量伤害，则派出等量之已横置的珍宝衍生物。（它们是具有「{横置}，牺牲此神器：加一点任意颜色的法术力」的神器。）

- 拼造异能不会改变瓶盖冲击的法术力费用或法术力值，也不能将瓶盖冲击的费用降到{红}以下。
- 对生物造成伤害时，如果对该生物造成的伤害数量大于致命伤害所需的数值，便称为对该生物造成了过量伤害。通常情况下，「过量伤害」是指所造成之伤害大于该生物防御力这部分的数值，但在确定具体数量时，需将已标记在该生物上的伤害也计算在内。
- 对鹏洛客来说，过量伤害指的是数量超过鹏洛客的忠诚（它上面忠诚指示物的数量）之伤害。对战役来说，过量伤害指的是数量超过战役的布防（它上面布防指示物的数量）之伤害。

---

### 枪手征召兵

{一}{绿}

生物~人类/佣兵

2/2

践踏

枪手征召兵上每贴附一个灵气和武具，便得+1/+1。  
当枪手征召兵死去时，若它受有灵气，则派出一个废料衍生物。  
当枪手征召兵死去时，若它佩带武具，则派出一个废料衍生物。

- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此枪手征召兵受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中贴附于其上的灵气或武具离开战场或从枪手征召兵上卸装而变成致命伤害。

---

#### 侵扰辐射蟑螂

{二}{黑}

生物 ~ 昆虫 / 突变体

2/2

飞行

侵扰辐射蟑螂不能进行阻挡。

每当侵扰辐射蟑螂对任一牌手造成战斗伤害时，该牌手得到等量的拉德指示物。

每当任一对手磨掉一张非地牌时，若侵扰辐射蟑螂在你的坟墓场中，则你可以将它移回你手上。

- 如果在对手磨掉一张非地牌的同时，你也磨掉了侵扰辐射蟑螂（举例来说，由于惹事射手劳尔的起动机异能之故），则侵扰辐射蟑螂的异能会触发。

---

#### 青年死亡爪

{二}{黑}{绿}

生物 ~ 蜥蜴 / 突变体

4/2

威慑（此生物只能被两个或更多生物阻挡。）

你坟墓场中的每张生物牌均具有食腐异能。其食腐费用等同于该牌的法术力费用。（从你的坟墓场放逐一张生物牌并支付其法术力费用：在目标生物上放置若干+1/+1指示物，其数量等同于该牌的力量。只能于法术时机食腐。）

- 放逐具食腐异能的生物牌是起动机腐异能费用的一部分。一旦已起动机腐异能并支付完费用，就已来不及通过试图将该生物牌移出坟墓场的方式，来阻止牌手起动机腐异能。
  - 于青年死亡爪在战场期间，在你坟墓场中的每张生物牌的食腐费用均等同于其法术力费用，包括任何有色法术力需求。
  - 一张牌的食腐异能在生物上放置的指示物数量，是根据该牌最后在坟墓场时的力量。
  - 如果你食腐的生物牌之法术力费用中包含{X}，则X为零。
  - 如果某张生物牌具有多个食腐异能，则你可以起动机中任意一个（但不能同时起动机，因为起动机中之一时需要将该牌放逐）。青年死亡爪的异能不会影响该生物其他食腐异能的食腐费用。
-

惹事射手劳尔

{一}{蓝}{黑}

传奇生物 ~ 灵俑 / 突变体 / 浪客

1/4

仅于你的每个回合中且限一次，你可以从你坟墓场内本回合磨掉的牌之中施放咒语。

{横置}：每位牌手各磨一张牌。（牌手各将其牌库顶的牌置入其坟墓场。）

- 如果有效应要求你将牌从你的牌库置入你的坟墓场且用词不包括「磨」（例如，*艾卓仙踪*系列中*梦婉苦探*的效应），则劳尔的第一个异能不会让你施放它。
- 你必须遵守你从坟墓场中施放咒语的正常施放时机许可条件与限制。
- 你必须支付施放该咒语所需的费用。如果该牌具有替代性费用，你可以改为支付该费用来施放之。
- 一旦你已开始施放该咒语，此时再失去劳尔的操控权也不会影响。
- 如果你是利用其他许可来从你坟墓场内本回合磨掉的牌之中施放咒语，则劳尔的效应不会生效。你还可以利用劳尔第一个异能赋予的许可，来从你坟墓场内本回合磨掉的牌之中施放另一个咒语。
- 如果你已利用劳尔第一个异能赋予的许可从你坟墓场内本回合磨掉的牌之中施放了一个咒语，然后在同一回合中操控了一个新的惹事射手劳尔，则你在该回合中可以再从你坟墓场内本回合磨掉的牌之中施放一个咒语。

---

莎拉·里昂斯铁卫

{三}{红}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 骑士

4/4

敏捷

只要本回合中有神器在你操控下进战场，由你操控的生物便得+2/+2。

*协战* ~ 每当莎拉·里昂斯铁卫与至少两个其他生物攻击时，莎拉·里昂斯铁卫对目标牌手造成伤害，其数量等同于由你操控的神器数量。

- 莎拉·里昂斯铁卫的第二个异能在意的就只有本回合中是否有过神器在你的操控下进战场。就算当回合中有多于一个神器在你的操控下进战场，你的生物也不会因此变得更强大。
- 一旦当回合中有神器在你的操控下进了战场，该神器之后的去向如何并不重要。只要莎拉·里昂斯铁卫仍在战场上且由你操控，由你操控的生物在该回合中便依然会得+2/+2。
- 莎拉·里昂斯铁卫不需于本回合中神器在你操控下进战场的那一刻就要在战场上。如果已有神器在你的操控下进战场，然后当回合稍后时段莎拉·里昂斯铁卫才在你的操控下进战场，则只要莎拉·里昂斯铁卫仍在战场上且由你操控，由你操控的生物在该回合中就会得+2/+2。
- 这三个进行攻击的生物不一定要攻击同一位牌手、同一个鹏洛客或同一个战役。

- 一旦莎拉·里昂斯铁卫的协战异能触发，在该异能结算时有多少生物仍然在攻击并不重要。莎拉·里昂斯铁卫本身是否仍在攻击或仍在战场上也不重要。
- 利用莎拉·里昂斯铁卫协战异能结算时由你操控的神器数量，来决定要造成的伤害数量。

---

#### 神秘客

{二}{红}{红}

生物~人类 / 浪客

3/2

闪现

当神秘客进战场时，为每个其中有瞬间或法术牌的坟墓场各进行以下流程~将目标瞬间或法术牌从该坟墓场放逐。如果以此法放逐两张或更多牌，则随机选择其中一张并将它复制。你可以施放该复制品，且不需支付其法术力费用。

- 你是在神秘客的最后一个异能结算的过程中，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。
- 如果咒语的法术力费用中包含{X}，则你在以「不需支付其法术力费用」的方式施放它时，必须将X的值选为0。
- 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放咒语，就无法选择支付替代性费用来施放之。不过，你能够支付额外费用。如果此咒语含有任何强制性的额外费用，则你必须支付之，才能施放此牌。
- 若你不想施放该复制品，便可以不放；该复制品会在下一次检查状态动作时消失。

---

#### 生化狗雷克斯

{一}{白}{蓝}

传奇神器生物~机器人 / 狗

2/2

每当生化狗雷克斯对任一牌手造成战斗伤害时，该牌手磨两张牌且你得到{能}{能}（两个能量指示物）。

支付{能}{能}：选择目标在坟墓场中的生物牌。将它放逐，且上面有一个大脑指示物。只能于法术时机起动作。

雷克斯具有放逐区中所有其上有大脑指示物之牌的所有起动作异能。

- 雷克斯只会获得起动作异能。它不会获得触发式异能或静止式异能。起动作异能会包含冒号。通常会写成「[费用]: [效应]。」有些关键字也属于起动作异能；它们的规则提示中会包含冒号。
- 如果放逐区中某张其上有大脑指示物的牌上之起动作异能的叙述中，利用名称提及原本印有异能的牌张本身，则将雷克斯版本的该异能视作用「生化狗雷克斯」此名称来提及本身。举例来说，假设阿卡德·甘农（其具有以下异能：「{横置}：抓一张牌，然后弃一张牌。在阿卡德·甘农上放置一个探



索指示物。』) 在放逐区中, 且上面有一个大脑指示物。则你会将雷克斯版本异能的叙述视作「{横置}: 抓一张牌, 然后弃一张牌。在生化狗雷克斯上放置一个探索指示物。」

---

圣骑士伊丽莎白·塔格蒂

{一}{红}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 骑士

3/2

*协战* ~ 每当圣骑士伊丽莎白·塔格蒂与至少两个其他生物攻击时, 抓一张牌, 然后你可以将一张法术力值等于或小于 X 的生物牌从你手上横置放进战场且正进行攻击, X 为圣骑士伊丽莎白·塔格蒂的力量。

- 这三个进行攻击的生物不一定要攻击同一位牌手、同一个鹏洛客或同一个战役。
  - 一旦圣骑士伊丽莎白·塔格蒂的协战异能触发, 在该异能结算时有多少生物仍然在攻击并不重要。
  - 如果当圣骑士伊丽莎白·塔格蒂的协战异能结算时, 它已不在战场上, 则利用其最后在战场时的力量来决定 X 的数值。
  - 虽然你放进战场的生物正进行攻击, 但它从未宣告为攻击生物。这就是说, 对注册于「每当一个生物攻击时」触发的异能而言, 这类异能不会因它进战场且进行攻击而触发。
  - 对你放进战场的生物而言, 于其进战场时, 你要选择它所攻击的对象(牌手、鹏洛客或战役)。它攻击的对象可以和圣骑士伊丽莎白·塔格蒂不一样。
- 

尸鬼市长汉考克

{二}{黑}

传奇生物 ~ 灵俑 / 突变体 / 参谋

2/1

每个由你操控且为灵俑或突变体的其他生物各得

+X/+X, X 为尸鬼市长汉考克上的指示物数量。

*不息* (当此生物死去时, 若其上没有+1/+1指示物, 则将它在其拥有者的操控下移回战场, 且其上有一个+1/+1指示物。)

- 既是灵俑也是突变体的生物只会因汉考克的第一个异能得到一次+X/+X。
-

私家侦探尼克·瓦伦坦

{二}{蓝}

传奇神器生物 ~ 合成 / 侦探

2/2

私家侦探尼克·瓦伦坦只能被神器生物阻挡。

每当尼克·瓦伦坦或另一个由你操控的神器生物死去时，你可以探查。（探查的流程，是派出一个线索衍生生物。它是具有「{二}，牺牲此神器：抓一张牌」的神器。）

- 一旦尼克·瓦伦坦已被阻挡，此时再让进行阻挡的生物变成不是神器，也不会使得尼克·瓦伦坦成为未受阻挡。

---

私人机器保安好好先生

{二}{白}

传奇神器生物 ~ 机器人

2/2

{横置}：目标对手获得私人机器保安好好先生的操控权。当其如此作时，你抓两张牌并在好好先生上放置一个探索指示物。只能于你的回合中起动。

万能牌 ~ 当好好先生离开战场时，其上每有一个探索指示物，其拥有者便派出一个已横置的 1/1 白色士兵衍生生物。

- 如果好好先生于其第一个异能结算时不在战场上，或如果于该异能试图结算时，该目标对手已经是不合法目标，则什么都不会发生。你不会抓两张牌，因为该效应属于自身触发式异能一部分，且该异能只会于目标对手获得好好先生的操控权时触发。
- 当好好先生的操控者离开游戏，若该牌手并非其拥有者，则让该牌手获得好好先生操控权的效应便会终止。好好先生的操控权将回到其仍在游戏中的上一位操控者手中，但会忽略已经终止的操控权效应。
- 当好好先生的拥有者离开游戏时，好好先生会随该牌手一起离开游戏。它只是遵循命令行事。

---

死神的冲刺

{四}{红}

结界 ~ 灵气

丧心 ~ 如果本回合中有生物死去，则此咒语减少{三}来施放。

结附于生物

当死神的冲刺进战场时，重置所有由你操控的生物。若当前是你的行动阶段，则在此阶段后额外多出一个战斗阶段。

所结附的生物得+2/+2 且具有敏捷异能。

- 如果在死神的冲刺将结算时，死神的冲刺将结附的生物已经是不合法目标，则整个咒语都不会结算。它会从堆叠直接进入坟墓场，所以其触发式异能不会触发，你不会重置你的生物，也不会得到额外的战斗阶段。

---

死亡爪首领

{四}{黑}{绿}

生物 ~ 蜥蜴 / 突变体

6/6

威慑，践踏

当死亡爪首领进战场或变化时，消灭目标永久物。

{五}{黑}{绿}：变化 4。（如果此生物未变化，则在其上放置四个+1/+1 指示物且它已变化。）

- 一旦生物已变化，它就不能再次变化。如果此生物在变化异能结算时已经变化，则不会有任何效应。
- 「已变化」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，则它仍是已变化状态。
- 对于会在某生物变化时触发的异能而言，如果该生物在其变化异能结算时不在战场上，则此异能不会触发。

---

碎船蟹红色死神

{蓝}{红}

传奇生物 ~ 蟹 / 突变体

1/3

诱人蟹眼 ~ {横置}：煽惑目标由对手操控的生物。该牌手抓一张牌。你加{红}。（直到你的下一个回合，该生物每次战斗若能攻击，则必须攻击，且若能攻击除你以外的牌手，则必须如此作。）

- 如果于红色死神的异能试图结算时，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。你不会加法术力，且该生物的操控者不会抓牌。
- 尽管红色死神的异能会令你加法术力，但它仍不属于法术力异能。它会用到堆叠，且可以被回应。
- 如果在某牌手的宣告攻击者步骤中，某个由该牌手操控且被煽惑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；或该牌手并未从本回合一开始时便持续操控它（且它不具敏捷），则它便不能攻击。如果要支付费用才能让某生物攻击牌手，则这并不会强迫其操控者必须支付该费用，所以该生物也并非必须要攻击。
- 如果该生物不符合上述任一条例外条件，且能够攻击，则它若能攻击煽惑它之咒语或异能的操控者以外的牌手，就必须如此作。如果该生物能够攻击，但只是不能攻击前述任一应攻击的牌手，则它必须攻击一个由对手操控的鹏洛客，或是一个由对手防卫的战役，或是煽惑此生物的牌手。
- 「被煽惑」并不是生物所具有的异能。一旦某生物被煽惑，则就算它失去了所有异能，也必须依照前述要求进行攻击。

- 以已煽惑的生物攻击，并不会取消其已煽惑的状态。如果该回合中有额外的战斗阶段，或如果另一牌手在该生物被煽惑的时限结束之前获得了它的操控权，则该生物若能再度攻击，则必须如此作。

---

隧道蛇布奇·德罗里亚

{一}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 浪客

2/2

威慑 (此生物只能被两个或更多生物阻挡。)

隧道蛇最威! ~ 每当隧道蛇布奇·德罗里亚攻击时，你每操控一个其他浪客和 / 或蛇，它便得+1/+1 直到回合结束。

{一}{黑}: 在另一个目标生物上放置一个威慑指示物。它成为浪客，且仍具有原本类别。

- 既是浪客又是蛇的永久物只会被布奇·德罗里亚的第二个异能计算一次。

---

太阳神一号

地

{横置}: 加{无}。

{一}, {横置}: 你得到{能} (一个能量指示物)。

{三}, {横置}, 支付 X 个{能}, 牺牲太阳神一号: 消灭目标法术力值为 X 的非地永久物。只能于法术时机起动。

- 如果某永久物法术力费用中包含{X}，则在计算其法术力值时，X 为 0。
- 衍生物通常没有法术力费用 (除非它已复制了别的东西)。而在正常情况下没有法术力费用的东西，其法术力值为 0。

---

特工法兰克·荷瑞根

{五}{黑}{绿}

传奇生物 ~ 突变体 / 战士

8/6

践踏

只要特工法兰克·荷瑞根本回合中攻击过，它便具有不灭异能。

每当特工法兰克·荷瑞根进战场或攻击时，增殖两次。(增殖的流程，是选择任意数量的永久物和 / 或牌手，然后为其已有之每种指示物各多放置一个同类的指示物。)

- 使特工法兰克·荷瑞根具有不灭之异能，在你将它宣告为攻击者的时刻便会开始生效，并会在该回合剩余的时段内持续生效。在该时点后，其所攻击的牌手或永久物发生了什么便不再重要。

- 如果特工法兰克·荷瑞根是以「正进行攻击」状态进战场，则由于它并未宣告为攻击者，因此它不会具有不灭异能。
  - 你在「增殖两次」时，没有牌手能在两次增殖之间有所回应。
  - 如果你要增殖两次，你每次增殖所选之要增加指示物数量的牌手和 / 或永久物不必相同。
- 

#### 天蛾人智者

{一}{黑}{绿}{蓝}

传奇生物 ~ 昆虫 / 突变体

3/3

飞行

每当天蛾人智者进战场或攻击时，每位牌手各得到一个拉德指示物。

每当一位或多位牌手磨掉一张或数张非地牌时，你在至多 X 个目标生物上各放置一个+1/+1 指示物，X 为以此法磨掉的非地牌数量。

- 如果有效应要求多位牌手同时磨牌（例如由于惹事射手劳尔的起动式异能之故），则只要此过程中磨掉至少一张非地牌，天蛾人智者的最后一个异能便会触发，且只会因此触发一次。
- 

#### 铁笼拳手凯特

{红}{绿}

传奇生物 ~ 人类 / 战士

1/1

只要是在你的回合中，铁笼拳手凯特便具有不灭异能。

每当凯特攻击时，你和防御牌手各抓一张牌，然后各弃一张牌。如果你弃掉之牌的法术力值在这些牌中最大或同为最大，则在凯特上放置两个+1/+1 指示物。

- 如果你弃掉的牌之法术力费用包含{X}，则 X 视为 0。
  - 如果你因故无法弃牌（也许是因为你没有手牌，且有其他效应阻止你抓牌），则无论防御牌手是否弃牌，也无论其所弃的牌法术力值为何，你都不会在凯特上放置任何指示物。
-

铁卫兵

{四}{白}

神器生物 ~ 机器人

2/5

闪现

每有一个正向你进行攻击的生物，此咒语便减少{一}来施放。

当铁卫兵进战场时，每有一个正向你进行攻击的生物，你便得到{能}。

在你回合的战斗开始时，你可以支付{能}{能}{能}。若你如此作，则在每个由你操控的生物上各放置一个+1/+1 指示物。

- 铁卫兵减少费用的异能，不会改变它的法术力费用或法术力值，只会改变你支付的总费用。特别一提，铁卫兵的法术力值始终是 5。
- 一旦你宣告施放铁卫兵，则直到你完成施放为止，没有牌手能有所行动。特别一提，牌手不能将生物移出战斗，来试图改变铁卫兵的总费用。
- 利用铁卫兵第三个异能结算时正向你进行攻击的生物数量，来决定你得到的能量指示物数量。

---

突袭者支配者

{一}{红}

神器生物 ~ 机器人

2/2

当突袭者支配者进战场时，你得到{能}{能} (两个能量指示物)。

每当一个由你操控的神器生物攻击时，你可以支付{能}。若你如此作，则在该生物上依你的选择放置一个+1/+1，先攻或践踏指示物。

- 如果有数个由你操控的神器生物同时攻击，则每有一个此类生物，突袭者支配者的最后一个异能便会触发一次。

---

挖掘机器人主矿脉

{三}{红}{红}

传奇神器生物 ~ 机器人

5/5

当挖掘机器人主矿脉进战场时，选择目标对手。你得到若干{能} (能量指示物)，其数量等同于由该牌手操控的非基本地数量。

每当挖掘机器人主矿脉攻击时，你可以支付{能}{能}{能}{能}。当你如此作时，消灭目标由防御牌手操控的非基本地，且由该牌手操控且不具飞行异能的生物本回合不能进行阻挡。

- 利用主矿脉第一个异能结算时，该目标对手操控的非基本地数量来决定你能得到多少个能量指示物。
- 于挖掘机器人主矿脉的最后一个异能触发时，你不需选择目标非基本地。而是当你以此法支付{能}{能}{能}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。
- 主矿脉的自身触发式异能，会令由该牌手操控之所有不具飞行异能的生物当回合都不能进行阻挡，包括在此异能结算之后才失去飞行的生物，以及在该回合稍后时段才进战场或受该牌手操控之不具飞行的生物。
- 如果于主矿脉的自身触发式异能试图结算时，该目标非基本地已经是不合法目标，则它不会结算，且其所有效应都不会生效。由防御牌手操控之不具飞行异能的生物此回合仍能进行阻挡。

#### 危险心灵克罗格

{一}{黑}{红}

传奇生物 ~ 人类 / 佣兵

3/2

先攻，敏捷

每当危险心灵克罗格攻击时，派出一个珍宝衍生物。

牺牲五个珍宝：于你操控克罗格的时段内，获得目标生物的操控权。只能于法术时机起动。

- 如果在克罗格的最后一个异能结算前，你失去其操控权，则你完全不会获得该生物的操控权。

#### 无情辐射鼠

{一}{黑}{黑}

生物 ~ 老鼠 / 突变体

2/2

小队 ~ 从你的坟墓场放逐四张牌。*(你可以支付其小队费用任意次数，以作为施放此咒语的额外费用。当此生物进战场时，派出等量为其复制品的衍生物。)*

威慑 *(此生物只能被两个或更多生物阻挡。)*

- 一旦你宣告施放无情辐射鼠，则直到你完成施放为止，没有牌手能有所行动。特别一提，对手不能试图移除你坟墓场中的牌，好让你无法支付无情辐射鼠的小队费用。
- **中文版勘误：**此生物的生物类别为「Rat Mutant」（老鼠 / 突变体），中文版牌张印制之类别漏植一字，误作「鼠 / 突变体」，其正确的类别应是「老鼠 / 突变体」。特此勘误。

兄弟会飞鸟直升机

{三}

神器~载具

\*/4

飞行

兄弟会飞鸟直升机的力量等同于由你操控的神器数量。

搭载 2 (横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于 2 的生物: 此载具成为神器生物直到回合结束。)

- 设定兄弟会飞鸟直升机的力量之异能会在所有区域生效，而不是只在战场上。只要兄弟会飞鸟直升机在战场上（且仍是神器），该异能便会将兄弟会飞鸟直升机本身计算在内。

兄弟会流放者

{二}{白}

生物~人类/士兵

3/2

当兄弟会流放者进战场时，选择一项~

- 将目标法术力值等于或小于 3 的灵气或武器牌从你的坟墓场移回战场。
  - 在目标生物上放置一个后盾指示物。(如果它将要受到伤害或将被消灭，则改为从其上移去一个后盾指示物。)
- 如果灵气未经施放便进入战场，则会由将要成为其操控者的牌手于该灵气返回战场时选择它要结附的东西。以此法放进战场的灵气并未以任何东西为目标(举例来说，所以它能结附于对手具辟邪的永久物)，但该灵气的结附异能会限制它能结附在什么上面。如果该灵气无法合法结附在任何东西上，则它会停留在其当前的区域。
  - 后盾指示物并不会让牌手不能牺牲生物。
  - 在永久物将要受到伤害或消灭时移去后盾指示物，与重生生物不是一回事。
  - 如果某个永久物上有数个后盾指示物，且其将受到伤害，则会防止该伤害，同时也只会从其上移去一个后盾指示物。
  - 如果某个其上有后盾指示物的永久物受到之伤害不能被防止，则该伤害仍会造成，且依旧会从其上移去一个后盾指示物。
  - 就算生物上面还有后盾指示物，它仍有可能被消灭，比如其上标记有等同于其防御力的伤害，或是受到具死触的来源造成之伤害，且该伤害不能被防止。
  - 「后盾」并非该生物具有之异能，且后盾指示物并非关键字指示物。如果某个上面有后盾指示物的生物失去了所有异能，则该后盾指示物仍能如常保护该生物。



亚瑟·麦克森长老

{一}{白}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 骑士

4/2

由你操控的衍生生物具有见习异能。（每当一个由你操控的衍生生物与另一个力量比它大的生物一起攻击时，在该衍生生物上放置一个+1/+1 指示物。）

盲目的背叛~ 牺牲另一个生物：亚瑟·麦克森长老获得不灭异能直到回合结束。

- 某生物上的见习异能，只有在牌手将该生物与另一个力量较之为大的生物同时宣告为攻击者时才会触发。在宣告完攻击者后再提升生物的力量，也不会触发见习异能。
  - 一旦某生物的见习异能已触发，此时再消灭另一个攻击生物或将后者的力量降低，也不会让具见习异能的生物无法获得+1/+1 指示物。
- 

义勇兵普雷斯敦·加维

{二}{红}{绿}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 士兵

4/4

在你回合的战斗开始时，派出一个绿色，名称为聚落的灵气衍生结界，并贴附在至多一个目标由你操控的地上。它具有「结附于地」与「所结附的地具有

『{横置}：加一点任意颜色的法术力。』」

每当义勇兵普雷斯敦·加维攻击时，重置所有由你操控且受有灵气的永久物。

- 如果于普雷斯敦·加维的第一个异能试图结算时，该目标地已经是不合法目标，则它不会结算，且其所有效应都不会生效。不会派出聚落衍生生物。
  - 在罕见的情况下，会出现该目标地于普雷斯敦·加维第一个异能结算时仍是合法目标，但该目标地不能被聚落衍生生物合法结附的情形，此时，则根本不会派出衍生生物。
- 

银河新闻主持三狗

{一}{红}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 诗人

1/5

每当你攻击时，你可以支付{二}并牺牲一个贴附在银河新闻主持三狗上的灵气。当你以此法牺牲灵气时，为每个由你操控且进行攻击的其他生物各派出一个为该灵气复制品的衍生生物并贴附在该生物上。

- 由于三狗的自身触发式异能不取目标，因此该异能派出的灵气衍生生物能够贴附在由你操控且进行攻击、但具有帷幕异能的生物上。

- 如果要派出的任一灵气衍生物不能合法贴附在相应进行攻击的生物上面（由于其具有类似于反结界保护之类异能的原因），则不会派出该灵气衍生物。
- 衍生物只会复制原版灵气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：该灵气是否为横置，它上面有没有指示物、结附了灵气，或是其他改变了其类别、颜色等等的非复制效应。
- 如果所复制的灵气本身已经复制了别的东西，则该衍生物进战场时，会是所选的灵气正复制的样子。
- 如果所复制之灵气的法术力费用中包含{X}，则X为0。
- 当这些衍生物进战场时，所复制的灵气之任何进战场异能都会触发。该灵气上面任何「于[此灵气]进战场时」或「[此灵气]进战场时上面有…」的异能也都会生效。

#### 银衣怪客服装

{二}

神器~ 武具

闪现

当银衣怪客服装进战场时，将它贴附在目标由你操控的生物上。该生物获得帷幕异能直到回合结束。（它不能成为咒语或异能的目标。）

佩带此武具的生物不能被阻挡。

佩带{三}

- 将银衣怪客服装贴附到已被阻挡的生物上，不会使其成为未受阻挡。

#### 远行父亲詹姆斯

{二}{蓝}

传奇生物~ 人类 / 科学家

2/4

{横置}: 加{无}{无}。此法术力只能用来起动异能。

//

追随足迹

{X}{蓝}{蓝}

瞬间~ 历险

探查X次。（然后放逐此牌。之后你还可以从放逐区施放该生物。）

- 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。

### 运气娃娃

{三}

神器~娃娃

{横置}: 加一点任意颜色的法术力。

{一}, {横置}: 掷 X 颗六面骰, X 为由你操控的娃娃数量。每有一个掷骰结果为偶数, 便派出一个已横置的珍宝衍生物。如果你掷出 6 正好七次, 则你赢得这盘游戏。

- X 的数值, 只在运气娃娃最后一个异能结算时确定一次。
  - 如果 X 是个非常大的数字, 则你须在合理用时范围内掷完所有骰子, 而这有可能实际上根本无法做到。若是这种情况, 在此建议你利用电子方式来模拟掷骰结果或产生随机数字。
  - 你只有在单次结算运气娃娃最后一个异能过程中, 正好掷出七次 6 的情况下, 才会赢得这盘游戏。此前掷骰的结果, 无论是先前结算运气娃娃最后一个异能时掷出, 还是因其他要求你掷骰子的效应而掷出, 都不会计入此效应之中。
- 

### 战前正装

{二}{白}

神器~武具

当战前正装进战场时, 将目标法术力值等于或小于 3 的生物牌从你的坟墓场移回战场并将战前正装贴附于其上。

佩带此武具的生物得+2/+2 且具有警戒异能。

佩带{三}

- 如果战前正装不能贴附在因其第一个异能移回战场的永久物上 (也许因为该永久物此时不是生物), 则战前正装会以未贴附的状态留在战场上。
- 

### 智力娃娃

{三}

神器~娃娃

{横置}: 加一点任意颜色的法术力。

{五}, {横置}: 抓 X 张牌, X 为由你操控的娃娃数量。

- X 的数值, 只在智力娃娃最后一个异能结算时确定一次。
-

忠心同伴狗肉

{红}{绿}{白}

传奇生物 ~ 狗

3/3

当狗肉进战场时，磨五张牌，然后将一张灵气或武器牌从你的坟墓场移回你手上。

每当一个由你操控且受有灵气或佩带武器的生物攻击时，派出一个废料衍生物。（它是具有「{横置}，牺牲此神器：放逐你的牌库顶牌。本回合中，你可以使用该牌。只能于法术时机起动」的神器。）

- 你以狗肉第一个异能移回之牌，不一定要是你以该异能磨掉的牌之一。

---

专家级保险箱

{二}

神器

当专家级保险箱进战场时，牌面朝下地放逐你牌库顶的两张牌。

{一}，{横置}：你和目标对手各私下选择 1，2 或 3。

然后展示选择结果。如果结果相符，则牺牲专家级保险箱并将所有以它放逐的牌置于其拥有者手上。若否，则牌面朝下地放逐你的牌库顶牌。

- 你不能检视以专家级保险箱之异能放逐的牌。
- 私下选择数字时，你和该目标对手应分别写下所选之 1，2 或 3 其中一个数字，且不能让别人看到。直到同时展示结果之前，都不能让别人知道你的选择为何。

---

自由尖锋戴瑟蒙娜

{二}{红}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 浪客

3/4

警戒

每当自由尖锋戴瑟蒙娜攻击时，选择目标在你坟墓场中的生物牌，且须为神器或法术力值等于或小于 3 者。该牌获得逸脱异能直到回合结束。其逸脱费用等同于其法术力费用加上从你的坟墓场放逐两张其他牌。（你可以从你坟墓场中施放它，并支付其逸脱费用。）

- 如果你以逸脱施放的咒语具有弃牌或牺牲永久物之额外费用，则你可以放逐以此法弃掉或牺牲掉之牌来支付该咒语的逸脱费用。
- 逸脱异能的许可不会改变你能够从坟墓场施放该咒语的时机。

- 要计算咒语的总费用，先从要支付的法术力费用或替代性费用开始（例如逸脱费用），加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量。咒语的法术力值始终不会改变，无论施放该咒语时支付的总费用为何，也无论施放该咒语时支付的是何种替代性费用。
- 已逸脱的永久物咒语结算后，它会进战场，且如果它之后死去，还会再回到其拥有者的坟墓场。
- 如果某张牌上有数个异能分别许可你用其施放它（例如两个逸脱异能，或一个逸脱异能和一个返照异能），则由你来选择要利用哪一个。没用到的许可就没有效果。
- 如果你利用咒语的逸脱许可来施放之，则你不能再选择要利用其他替代性费用或是以不需支付法术力的方式来施放。你可以支付该咒语任何非强制性的额外费用，例如增幅费用。如果其含有任何强制性的额外费用，则你必须支付之。
- 一旦你开始以逸脱异能来施放咒语，该咒语便会立刻进入堆叠。直到你完成施放咒语的各步骤后，牌手才能有所行动。

总裁兼执行官豪斯先生

{红}{白}{黑}

传奇神器生物 ~ 人类

0/4

每当你骰子掷出 4 或更大时，派出一个 3/3 无色机器人衍生神器生物。如果你骰子掷出 6 或更大，则改为派出一个上述衍生物和一个珍宝衍生物。

{四}, {横置}: 掷一颗六面骰，且起动此异能时每支付过一点来自珍宝的法术力，便多掷一颗六面骰。

- 出自其他系列的部分牌张让你掷骰时，可能会用到六面骰以外的其他骰子。这类骰子掷出 4 或更大的点数时，也会触发豪斯先生的第一个异能。
- 豪斯先生最后一个异能所掷之骰子本身不具任何效应。注记于「每当你掷骰」或「每当你掷出特定结果」时触发的异能（例如豪斯先生的第一个异能）仍会触发。

钻石城

地

钻石城进战场时上面有一个后盾指示物。*（如果它将受到伤害或将被消灭，则改为从其上移去一个后盾指示物。）*

{横置}: 加{无}。

{横置}: 将一个后盾指示物从钻石城移到目标生物上。只能于两个或更多生物在你操控下进战场的回合中起动。

- 后盾指示物并不会让牌手不能牺牲永久物。
- 在永久物将要受到伤害或消灭时移去后盾指示物，与重生永久物不是一回事。

- 如果某个永久物上有数个后盾指示物，且其将受到伤害，则会防止该伤害，同时也只会从其上移去一个后盾指示物。
- 如果某个其上有后盾指示物的永久物受到之伤害不能被防止，则该伤害仍会造成，且依旧会从其上移去一个后盾指示物。
- 就算生物上面还有后盾指示物，它仍有可能被消灭，比如其上标记有等同于其防御力的伤害，或是受到具死触的来源造成之伤害，且该伤害不能被防止。
- 「后盾」并非该永久物具有之异能，且后盾指示物并非关键字指示物。如果某个上面有后盾指示物的永久物失去了所有异能，则该后盾指示物仍能如常保护它。

#### 最初树人哈罗德与鲍勃

{二}{绿}

传奇生物 ~ 树妖 / 突变体

3/3

警戒，延势

当最初树人哈罗德与鲍勃死去时，若它是生物，则将它移回战场。它是灵气结界，且具有「结附于由你操控的树林」与「所结附的树林具有『{横置}：加三点任意颜色的单色法术力。你得到两个拉德指示物。』」哈罗德与鲍勃失去所有其他异能。

- 如果你操控哈罗德与鲍勃，则当它于其为生物期间死去时，是由你来将之移回战场。谁是它的拥有者并不重要。你是于它移回战场时，决定要将它结附在哪个由你操控的树林上。
- 如果此时没有哈罗德与鲍勃可以合法结附的东西，则它会留在其拥有者的坟墓场中，不会返回战场。
- 为哈罗德与鲍勃之复制品的衍生物，不会从其拥有者的坟墓场返回战场。
- 如果某个为哈罗德与鲍勃之复制品的非衍生物永久物于其为生物期间死去，则它会作为灵气返回战场，且只具有将它移回战场之效应所赋予的异能。虽然它仍会保留其名字、颜色和超类别，但只会是灵气结界，而没有其他类别或副类别。

万智牌，Magic，赞迪卡，新卡佩纳和艾卓，不论在美国或其他国家中，均为威世智的财产。©2024 Wizards.

© 2024 ZeniMax Media Inc. All Rights Reserved.