

万智牌～指挥官（2014 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：2014 年 9 月 23 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。由于新的机制与互动模式不断增加，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，让牌手更能享受新牌的乐趣。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

上市信息

万智牌～指挥官（2014 版）包含五个不同的游戏包。每个游戏包都有一副包含 100 张不同牌的套牌，再加上一张大型指挥官闪卡。这五副套牌分别是「顽石锤炼」，「历时探寻」，「效忠黑暗」，「从头打造」和「自然引领」。

上市日期：2014 年 11 月 7 日

请至 Wizards.com/Locator 查询你附近的赛事或贩售店。

新卡牌和赛制规则

万智牌～指挥官（2014 版）套牌中有 61 张过去从未发行过的**万智牌**。这些牌只可用于特选赛制和薪传赛制。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**规则的信息，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。

概览

指挥官玩法是由万智牌牌手创造并广为推行，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。每位牌手的套牌都由一名指挥官率领～这通常是传奇生物，不过此系列中引入了五位同样可以担任套牌指挥官的鹏洛客。牌手对指挥官的选择决定了套牌可以利用哪些其他牌。

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。**万智牌线上版**的指挥官赛制遵从此禁用牌列表。

指挥官套牌构组

- * 指挥官套牌由正好 100 张牌组成，其中包括套牌的指挥官。
 - * 套牌的指挥官必须是传奇生物，或者此系列中的五位鹏洛客之一。
 - * 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。
 - * 你的指挥官标识色决定了你的套牌能够选用哪些牌。
 - * 一张牌的标识色包含其颜色（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来定义。
 - * 如果某张牌的标识色中包含的任一种颜色不属于你的指挥官标识色，那么它就不能加入你的套牌。
 - * 标识色在一盘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。
 - * 只出现在规则提示中的有色法术力符号的颜色，则并不属于牌张的标识色。
 - * 对于一个或数个基本地类型的地牌而言，如果它能够产生的某种法术力颜色并不属于你的指挥官标识色，则它就不能加入你的套牌。
 - * 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。
-

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）和鹏洛客创造的徽记也会利用之。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，你于本盘游戏中此前的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置入你的坟墓场或被放逐，你可以选择改为将它置入统帅区。

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。如果你的指挥官是鹏洛客，那么这种情况不太可能发生；不过如果该鹏洛客成为生物并造成战斗伤害，那么此规则依旧会生效。

* 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**（2014 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，你就需要利用标准的**万智牌**卡牌。

新异能提示：副官

「副官」属于异能提示，它会以斜体字的型态（译注：中文版的文字栏并未以斜体印刷）出现在一组生物上，提醒你如果与之同时操控你的指挥官，那么这些生物会更强大。（异能提示并无规则含义。）

伴君巨龙
{五}{红}{红}
生物~龙
5/5
飞行，敏捷

副官～只要你操控你的指挥官，伴君巨龙便得+2/+2 且具有「每当伴君巨龙攻击时，它对目标由防御牌手操控的生物造成 7 点伤害。」

- * 只有当你的指挥官在战场上且由你操控时，副官异能才会生效。
- * 副官异能只看你是否操控你的指挥官，而非其他牌手的指挥官。
- * 如果你获得由另一位牌手拥有、且具副官异能之生物的操控权，该异能会检查你是否操控你的指挥官；如果是，它就会生效。它不会检查其拥有者是否操控其指挥官。
- * 如果你失去了你指挥官的操控权，由你操控之生物的副官异能会立刻失效。如果这会导致某生物的防御力等于或小于标记其上的伤害数量，则此生物会被消灭。
- * 如果副官异能所赋予的某个触发式异能触发了，并且你由于回应该触发而失去了你指挥官的操控权（这会导致该副官失去该异能），则该触发式异能依旧会结算。

组合：乐施

乐施是一组有两种正面效应的牌。每一种乐施都能让你和你所选择的对手得到好处。

智识乐施

{四} {蓝}

瞬间

选择一位对手。你和该牌手各抓三张牌。

选择一位对手。重置由你操控的所有非地永久物和由该牌手操控的所有非地永久物。

- * 你可以为这两个效应选择同一位对手，也可以选择不同的对手。受影响的牌手并非该咒语的目标。
- * 除了火山乐施（相关条目内容请在「单卡解惑」段落中查看）之外，你为其他每个乐施之效应选择对手的时机，都是于相应咒语结算的时候才决定。

单卡解惑

白色

厄时天使

{五} {白} {白}

生物～天使

5/4

闪现

飞行

当厄时天使进战场时，若你从你手上施放之，则放逐所有进行攻击的生物。

- * 直到战斗阶段结束为止，以下生物都处于「进行攻击」的状态：宣告为攻击者的生物；进战场且正进行攻击的生物。如果你在战斗伤害步骤或战斗结束步骤中施放厄时天使，就有可能在进行攻击的生物造成战斗伤害之后再将它们放逐。

* 如果你在战斗以外施放厄时天使，则它的触发式异能将会触发，但不会产生效应。

* 若某咒语或异能让你将厄时天使从你的手上放进战场，这就意味着你没有施放它，所以其触发式异能不会触发。

善心乐施

{三}{白}

瞬间

选择一位对手。你和该牌手各将三个 1/1 白色，具飞行异能的精怪衍生生物放进战场。

选择一位对手。你每操控一个生物，你便获得 2 点生命，且该牌手每操控一个生物，他便获得 2 点生命。

* 在一些特殊的情况下，这些精怪衍生物于进战场时其防御力将等于或小于 0；原因可能是对手操控的结界让你的生物得-1/-1。因为状态动作不会在咒语结算中执行，因此每一个这类的精怪衍生物仍能让你获得 2 点生命。在善心乐施结算完毕之后，这些精怪衍生物会死去、然后消失。

自业自得

{三}{白}

瞬间

于本回合中，防止不由你操控的来源将对你和由你操控的鹏洛客造成的所有伤害。如果以此法防止了某个来源为生物的伤害，则自业自得对该生物造成等量的伤害。如果以此法防止了某个来源为非生物的伤害，则自业自得对该来源的操控者造成等量的伤害。

* 自业自得的效应并非伤害转移效应。如果它防止了伤害，则在执行此防止效应时，自业自得（而非原始来源）会一并对该目标生物或牌手造成伤害。自业自得是这份新伤害的来源，因此原始来源的特征（例如其颜色，或是否具有系命或死触异能）都不会影响此新伤害。就算原本所防止的是战斗伤害，这份新伤害也并非战斗伤害。

* 如果自业自得将对一位对手造成伤害，你可以将此伤害移转到由该牌手操控的某个鹏洛客上。

围护僧侣

{一}{白}

生物～人类 / 僧侣

2/2

闪现

如果某非衍生物的生物将进战场，且未有牌手施放之，则改为将它放逐。

* 对于以施放方式产生且非衍生物的生物而言，包括从非正常区域（比如你的坟墓场）施放者，围护僧侣的最后一个异能不会产生影响。

* 围护僧侣的最后一个异能不会防止衍生生物进入战场。它也不会影响已经在战场上的生物。

* 如果围护僧侣未经施放便进入战场，则它不会放逐自己。

* 如果围护僧侣与其他生物同时进入战场，则其异能不会影响那些生物。

以弱制强

{四}{白}

法术

消灭所有力量大于目标生物的生物。

* 利用目标生物于以弱制强结算时的力量，来决定哪些生物会被消灭。以弱制强并未以任何会被消灭的生物为目标，所以具辟邪异能或反白保护异能的生物如果力量够高，也会被消灭。

* 以弱制强不会消灭目标生物。

* 如果在以弱制强试图结算前，该目标生物已经是不合法目标，则它将被反击，且其所有效应都不会生效。不会消灭任何生物。

圣洁灵卫

{一}{白}{白}

生物～圣者

3/2

警戒

当圣洁灵卫死去时，将 X 个 1/1 白色，具飞行异能的精怪衍生生物放进战场，X 为你坟墓场中生物牌的数量。

* 于此触发式异能结算时，才会计算你坟墓场中的生物牌数量（如果此时圣洁灵卫仍在坟墓场中，则也会将之计算在内），并以此来决定要产生多少个精怪。

蓝色

乙太狂风

{三}{蓝}{蓝}

法术

将六个目标非地永久物移回其拥有者手上。

* 你必须能够选择六个不同的合法目标，才能施放乙太狂风。如果该些目标当中的一部分（并非全部）在乙太狂风结算之前变成不合法目标，则余下之合法目标仍会被置入其拥有者的手中。

破浪海怪

{七}{蓝}{蓝}

生物～海怪

9/9

当破浪海怪进战场时，若你从你手上施放之，则横置所有非蓝色的生物。这些生物于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

* 此触发式异能会影响所有非蓝色生物，包括由你操控的。

* 此触发式异能追踪的是生物，而非其操控者。如果任一受影响的生物于其原先操控者的下一个重置步骤到来前改变了操控者，则它于其新操控者的下一个重置步骤中不能重置。

意志霸揽

{三} {蓝}

瞬间

目标牌手获得至多三个目标非进行攻击之生物的操控权直到回合结束。重置这些生物。它们本回合若能进行阻挡，则必须如此作。

* 这些生物的操控者依旧得分别为这三个目标生物选择要阻挡的攻击生物。

* 对每一个这类生物而言，除非在宣告阻挡者步骤开始时能够将它宣告为阻挡者，它才能进行阻挡。如果此时，这些生物中的一个处于以下状况：该生物已横置；它正受某咒语或异能之影响而不能阻挡；或没有生物攻击其操控者或由该操控者所操控的鹏洛客，则它便不能进行阻挡。如果要支付费用才能让该生物阻挡，则这并不会强迫该牌手必须支付此费用，所以这情况下，该生物也不至于必须要阻挡。

* 值得注意的是，意志霸揽并不会让目标生物具有敏捷异能。除非它们通过其他方法获得了敏捷异能，否则他们在此回合就不能攻击。

悦曲塞连

{二} {蓝}

生物～塞连

1/3

{蓝}，{横置}：目标生物本回合若能攻击目标对手，则必须如此作。

变身{蓝}（你可牌面朝下地施放此牌并支付{三}，将其当成 2/2 生物。可随时支付其变身费用使其翻回正面。）

* 「目标对手」指的是你的一位对手。也就是说，悦曲塞连的异能不能让生物攻击你。

* 目标生物如果能攻击，则必须攻击目标对手，而不是由该牌手操控的鹏洛客。

* 如果于宣告攻击生物时，目标生物处于以下状况：该生物已横置；它正受某咒语或异能之影响而不能攻击；或其操控者并未在他最近的一回合开始时持续操控它（且它不具敏捷异能），则它便不能攻击。如果要支付费用才能让该生物攻击此对手，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该牌手。

* 如果该生物因为以上的原因之一而无法攻击该牌手，但它依旧能够攻击其他目标，它的操控者可以选择让它攻击另一位牌手、鹏洛客，或者不攻击。

* 当该起动式异能试图结算时，如果目标生物或目标牌手是不合法的目标，则该异能不会产生效应。该生物不会被迫攻击该对手，但如果该生物可以攻击，它仍可以如此做。

拼接师基拉夫

{三} {蓝} {蓝}

传奇生物～人类 / 法师

3/4

{二}{蓝}, {横置}: 每位牌手各将其牌库顶的三张牌置入其坟墓场。放逐至多两张以此法置入坟墓场的生物牌。将一个 X/X 蓝色灵俑衍生生物放进战场, X 为以此法放逐之牌力量的总和。

* 「以此法放逐」指的是该异能的效应描述中, 关于放逐的那一部分。如果牌手将要置入其坟墓场的牌会因某个替代性效应之故而被放逐, 则这些牌就根本不会进到坟墓场中留待该异能的后面部分的叙述将之放逐。在这种情况下, X 的值会为 0。你会将一个 0/0 衍生物放进战场, 然后此衍生物将死去, 随后消失 (除非有另外的原因让其防御力大于 0)。

时间大法师泰菲力

{四}{蓝}{蓝}

鹏洛客~泰菲力

5

+1: 检视你牌库顶的两张牌。将其中一张置于你手上, 另一张置于你的牌库底。

-1: 重置至多四个目标永久物。

-10: 你获得具有「你可以在任意牌手的回合中, 于你能够施放瞬间的时机下, 起动由你操控之鹏洛客的忠诚异能」的徽记。

时间大法师泰菲力可用作指挥官。

* 如果你操控泰菲力的徽记, 「除非本回合内, 某永久物上的任一忠诚异能都没有起动过, 你才能够起动其忠诚异能」的规则依然生效。换言之, 对某个鹏洛客而言, 你可以在你的回合中起动其忠诚异能一次, 并可以在每位对手的回合中各起动其忠诚异能一次。

* 如果你操控锁链面纱 (出自 *万智牌 2015* 核心系列), 而且其起动式异能已经结算, 并且你还操控泰菲力的徽记, 那么对于每个由你操控的鹏洛客而言, 你就能在本回合内任何你能够施放瞬间的时机起动它的一个忠诚异能, 然后你可以于本回合内任何你能够施放瞬间的时机再次起动一个忠诚异能 (可选择相同的忠诚异能, 或者另一个忠诚异能)。

黑色

悲嚎恶魔

{三}{黑}{黑}

生物~恶魔

4/4

飞行

副官~只要你操控你的指挥官, 悲嚎恶魔便得+2/+2 且具有「每当悲嚎恶魔对任一牌手造成战斗伤害时, 该牌手牺牲一个生物。」

* 如果在悲嚎恶魔对一位牌手造成战斗伤害的同时, 你的指挥官也受到了致命伤害, 则此触发式异能仍会触发, 受到伤害的牌手将牺牲一个生物。

命雕师

{二}{黑}

生物~人类 / 法师

2/2

威吓

{一}{黑}，牺牲另一个生物：在命雕师上放置两个+1/+1 指示物。
当命雕师死去时，将一个 X/X 黑色惊惧兽衍生生物放进战场，X 为命雕师的力量。

* 利用命雕师死去时的力量（包括它所拥有的任何+1/+1 指示物）来决定 X 的数值。

炼狱乐施

{四}{黑}

法术

选择一位对手。你和该牌手各牺牲一个生物。每位以此法牺牲生物的牌手各抓两张牌。

选择一位对手。将一张生物牌从你的坟墓场移回战场，然后该牌手将一张生物牌从他的坟墓场移回战场。

* 该牺牲为强制性。如果你操控至少一个生物，你就必须牺牲一个生物。如果你并未操控生物，你就不会牺牲生物，也不会抓两张牌。而所选择的对手也是一样。

* 你选择将哪一张生物牌移回战场，然后被选中的对手选择将哪一张生物牌移回战场。直到炼狱乐施结算时，才会做出这些选择。这两张牌都不是炼狱乐施的目标。

恶毒折磨

{黑}{黑}

瞬间

丧心～当你施放恶毒折磨时，若本回合有生物死去，则你可以复制恶毒折磨，且可以为该复制品选择新的目标。

消灭目标非黑色的生物。

* 恶毒折磨的复制品是直接堆叠中产生。它并非被施放的，所以此复制品不会再度触发丧心异能。

* 如未特别声明，该复制品的目标将与原版咒语相同。如果你不想改变，或者不能改变该目标（也许是因为战场上没有其他非黑色生物），则你不必改变之。如果你改变了目标，新目标必须是恶毒折磨的合法目标。

物尽天择

{四}{黑}{黑}{黑}

法术

消灭所有生物，然后将一张以此法置入坟墓场的生物牌在你的操控下移回战场。它额外具有黑色此颜色与灵俑此类别。放逐物尽天择。

* 物尽天择不会覆盖该生物的任何颜色和类别；而是会添加其他颜色和其他生物类别。

* 如果该生物通常为无色，则它将直接成为黑色。它不会既为黑色又为无色。

怒号亡者

{四}{黑}

生物～灵俑

2/6

死触

在你回合的战斗开始时，随机选择一位对手。怒号亡者本次战斗若能攻击该牌手，则必须如此作。每当怒号亡者对任一牌手造成战斗伤害时，该牌手失去一半数量的生命，小数点后舍去。

* 怒号亡者若能攻击所选牌手，则必须如此作；它不能攻击由那位牌手操控的鹏洛客。

* 如果在宣告攻击者时，怒号亡者处于以下状况：它已横置；它正受某咒语或异能之影响而不能攻击；或你并未在你的回合开始时持续操控它（且它不具敏捷），则它便不能攻击。如果要支付费用才能让怒号亡者攻击所选牌手，则这并不会强迫你必须支付该费用，所以这种情况下，它也不至于必须要攻击该牌手。

* 如果怒号亡者因为以上的原因之一而无法攻击所选牌手，但它依旧能够攻击其他对象，你可以选择让它攻击另一位牌手，攻击某个鹏洛客，或者根本不攻击。

* 如果你的回合有数个战斗阶段，则怒号亡者的异能会在每个战斗阶段开始时触发。忽略该回合之前的战斗阶段所作出的任何选择。

* 最后一个异能在战斗伤害造成之后触发并结算。举例来说，如果一位对手有 17 点生命，怒号亡者对他造成 2 点战斗伤害，那么他的生命值最终将变为 8。

集血化生

{黑}

瞬间

将一个 X/X 黑色惊惧兽衍生生物放进战场，X 为本回合中死去的生物数量。

* 利用集血化生结算时本回合死去生物的数量来确定 X 的数值。换言之，回应集血化生而死去的生物也会被计算在内。

唤醒亡者

{X}{黑}{黑}

瞬间

只能于对手回合的战斗中施放唤醒亡者。

将 X 张目标生物牌从你的坟墓场移回战场。在下一个结束步骤开始时，牺牲这些生物。

* 让你牺牲这些生物的延迟触发式异能只会触发一次。如果此类生物当中有一个或数个并未被在此时牺牲（也许是因为另一位牌手获得了它们的操控权），则该异能将不会在以后的回合中再让你牺牲它们。

红色

苦涩世仇

{四}{红}

结界

于苦涩世仇进战场时，选择两位牌手。

如果由其中一位牌手操控的某个来源将对其中另一位牌手或由他操控的某个永久物造成伤害，则改为该来源对后者牌手或永久物造成两倍的伤害。

* 苦涩世仇会对由其中所选牌手之一操控的任何来源造成的伤害生效，不只是战斗伤害。

* 此伤害的来源不会改变。造成伤害的咒语会注明其伤害的来源；通常都是该咒语本身。可造成伤害的异能会注明此伤害的来源，但一定不会是该异能本身。该异能的来源通常会为此伤害的来源。

* 如果战场上有两个苦涩世仇，且每个苦涩世仇都选择了同样的两位牌手，则每个苦涩世仇都会使造成的伤害翻倍。也就是说，两个苦涩世仇会让伤害成为原先的四倍；三个苦涩世仇会让伤害成为原先的八倍，四个苦涩世仇会是十六倍。

* 如果有数个效应会影响「如何造成伤害」此事，则由受到伤害的牌手或受到伤害之永久物的操控者来决定这些效应生效的顺序。举例而言，功勋狮鹫的异能注记着「{一}{白}：于本回合中，防止接下来将对你造成的 1 点伤害。」假设你操控一个功勋狮鹫，且战场上有一个选择了你和某位对手的苦涩世仇。如果由该牌手操控的某生物将对你造成 3 点伤害，且功勋狮鹫的异能结算了一次，则你可以选择（a）先让功勋狮鹫的效应生效，防止 1 点伤害，然后让苦涩世仇；之效应将剩余的 2 点伤害加倍，最终你受到 4 点伤害或者（b）让苦涩世仇之效应先生效，将伤害加倍至 6 点，然后让功勋狮鹫之效应生效，防止 1 点伤害，结果你会受到 5 点伤害。

拆解学究达雷迪

{三}{红}

鹏洛客～达雷迪

3

+2：弃至多两张牌，然后抓等量的牌。

-2：牺牲一个神器。如果你如此作，则将目标神器牌从你的坟墓场移回战场。

-10：你获得具有「每当任一神器从战场进入你的坟墓场，在下一个结束步骤开始时，将该牌移回战场」的徽记。

拆解学究达雷迪可用作指挥官。

* 于第一个异能结算时，你可以选择弃零张牌。这样的话，你不会抓牌。

* 于第二个异能结算时，你才需决定要牺牲哪个神器。如果你此时操控至少一个神器，就必须牺牲一个神器。举例来说，如果你起动第二个异能时操控两个神器，但你想要牺牲的神器被以回应的方式消灭了，则当此异能结算时，你必须牺牲另一个神器。

* 只有在下一个结束步骤开始，达雷迪徽记之延迟触发式异能结算时，此神器牌仍旧在你坟墓场中的情况下，此异能才会将它移回。如果此神器牌在此时间点以前离开你的坟墓场（即使它又被放回你的坟墓场），此异能也不会将它移回战场。

复咏法师

{一}{红}{红}

生物～人类 / 法师

2/2

闪现

当复咏法师进战场时，复制目标瞬间或法术咒语。你可以为该复制品选择新的目标。

* 你可以改变复制品任意数量的目标，不论全部改变或部分改变都行。如果对其中的一个目标而言，你无法选择一个新的合法目标，则它会保持原样而不改变（即使现在的目标并不合法）。

* 如果该目标咒语具有模式（也就是说，上面写着「选择一项～」或类似的文字），则你不能更改所选择的模式。

* 如果被复制的咒语以堆叠中的一个咒语为目标（例如取消），你不能将此咒语的目标改为它自己。

蹊径会的费顿

{一} {红} {红}

传奇生物～人类 / 神器师

2/3

{二} {红}, {横置}：将一个衍生物放进战场，此衍生物为目标在你坟墓场中生物牌的复制品，但它额外具有神器此类别。它获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时，将它牺牲。

* 此衍生物所复制的，就只有原版生物上所印制的东西而已（除了复制品还是个神器之外）。

* 如果所复制生物牌的法术力费用中包含 {X}，则 X 为 0。

* 当该衍生物进战场时，所复制的生物牌之任何进战场异能都会触发。所复制的生物牌上面任何「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。

* 如果另一个生物成为该衍生物的复制品，或者作为该衍生物的复制品进入战场，此生物将复制该衍生物所复制的生物牌，但它也同样会是个神器。即使被蹊径会的费顿所复制的生物牌此时已经不在坟墓场中，也是一样。不过，新的复制品不会获得敏捷异能，你在下一个结束步骤开始时也不需牺牲它。

* 如果费顿的异能由于替代性效应之故（比如倍产旺季所产生者）产生了数个衍生物，那么这些衍生物每一个都会获得敏捷异能，且你需牺牲所有此类衍生物。

冲击共振

{一} {红}

瞬间

冲击共振对任意数量的目标生物造成共 X 点伤害，你可以任意分配，X 为本回合单一来源对单一永久物或牌手造成的伤害中，数量最大者的数值。

* 你于施放冲击共振时，便一并确定 X 的数值，并宣告伤害的分配方式。必须要为每个目标分配至少 1 点伤害。一旦 X 的数值确定，就不会再改变，即使在冲击共振结算前，有来源造成了数量更大的伤害也是一样。（大多数情况下，效应中的 X 数值只有于该咒语结算时才会确定。不过，如果规则叙述注明伤害需要「分配」，则该信息会在该咒语进入堆叠的时候就确定。）

* 冲击共振会检查整个回合来确定单一来源对单一永久物或牌手所造成的最大数量伤害。举例而言，如果本回合中唯一造成过伤害的是地震；它对四个生物和两位牌手各造成 5 点伤害，那么 X 就是 5。

* 如果冲击共振指定数个生物为目标，但其中部分生物（并非全部）在冲击共振结算之前成为不合法目标，则冲击共振将仍会按照最初伤害分配的方式，对余下的合法目标造成伤害。

煽动叛乱

{四} {红} {红}

法术

对每位牌手而言，煽动叛乱对该牌手和由该牌手操控的每个生物各造成伤害，其数量等同于由他操控的生物数量。

* 伤害会同时造成。如果这使得所有牌手生命都为 0 或更少，则此盘游戏为平手。

废铁究研

{三} {红} {红}

法术

每位牌手各从其坟墓场中放逐所有神器牌，然后牺牲由他操控的所有神器，然后将他以此法放逐的所有牌放进战场。

* 「以此法放逐」指的是废铁究研的效应描述中，关于放逐的那一部分。如果被牺牲的神器会因某个替代性效应之故而被放逐，则这些牌也不会被放进战场。

火山乐施

{四} {红}

瞬间

选择目标不由你操控的非基本地，任一对手选择目标不由你操控的非基本地，消灭这些地。

选择目标不由你操控的生物，任一对手选择目标不由你操控的生物，火山乐施对这些生物各造成 7 点伤害。

* 火山乐施与其它乐施不同之处，是你于施放时就要为它选择对手，因为这些对手要参与选择此咒语的目标。

* 在每一个效应中所选的对手可以选择和你所选相同的、且不由你操控的目标非基本地或者生物。

好战残虐者

{四} {红} {红}

生物～龙

5/5

飞行

所有生物每次战斗若能攻击，则必须攻击。

{一} {红}：进行攻击的生物得+1/+0 直到回合结束。

* 每个生物的操控者依旧得为该生物选择要攻击哪位牌手或鹏洛客。

* 如果在某牌手的宣告攻击者步骤中，某生物处于以下状况：该生物已横置；它正受某咒语或异能之影响而不能攻击；或其操控者并未在他最近的一回合开始时持续操控它（且它不具敏捷），则它不能攻击。如果要支付费用才能让某生物攻击，则这并不会强迫该牌手必须支付该费用，所以这种情况下，该生物也不至于必须要攻击。

* 当最后一个异能结算时，只有当时正进行攻击的生物会得+1/+0。也就是说，在宣告攻击生物之前起动该异能，并不会让任何生物得到加成，包括随后在本回合内进行攻击的生物。

* 如果某回合中有数个战斗阶段，生物在每一个战斗阶段中若能攻击，则必须攻击。

绿色

匍行巨蔓

{三} {绿} {绿}

生物～植物 / 元素

5/5

践踏

{一} {绿}：直到回合结束，目标由你操控的生物之基础力量与防御力为 5/5 且获得践踏异能。

* 此启动式异能会覆盖先前所有将目标生物的基础力量和 / 或防御力设定为某特定值的效应。如果在匍行巨蔓的异能结算之后，其他设定其基础力量和 / 或防御力的效应才生效，便会覆盖匍行巨蔓的效应。

* 会影响目标生物力量和 / 或防御力的效应，例如变巨术或者辉煌的赞美诗，则不论其效应是在何时开始，都会对它生效。会影响该目标生物之力量和防御力的指示物，以及将其力量与防御力互换的效应，也会如此生效。

筛坟兽

{五} {绿}

生物～元素 / 野兽

5/7

当筛坟兽进战场时，每位牌手各选择一个生物类别，并将任意数量该类别的牌从他的坟墓场移回其手上。

* 每一位牌手选择的生物类别只对该牌手有效。举例来说，如果另一位牌手选择了妖精，你不能将妖精牌移回手上，除非你也选择了妖精（或者你坟墓场中的一张妖精牌同时也是你所选择的生物类别）。

血脉多头龙

{X} {绿} {绿} {绿}

生物～多头龙

0/0

践踏

血脉多头龙进战场时上面有 X 个+1/+1 指示物。

当血脉多头龙死去时，你获得等同于其力量的生命，并抓该数量的牌。

* 利用当血脉多头龙死去时的力量（包括它所拥有的任何+1/+1 指示物）来决定获得多少生命，以及抓多少张牌。

攻城贝西摩斯

{五} {绿} {绿}

生物～野兽

7/4

辟邪

只要攻城贝西摩斯进行攻击，则对由你操控的每个生物而言，你可以让该生物视同未受阻挡地分配战斗伤害。

* 在某生物将造成战斗伤害之前，你决定是否要将该生物的战斗伤害视同未受阻挡地来分配。你可以为由你操控的每一个生物进行不同的选择～也就是说，你可以选择不让、让部分、或让全部生物视同未受阻挡地分配战斗伤害。

树灵幽歌

{二} {绿}

结界～灵气

结附于永久物

所结附的永久物是无色树林地。

* 所结附的永久物失去先前所拥有的任何牌类别、副类别和颜色。它保留所拥有的任何超类别，名称不变。它获得「{横置}：加{绿}到你的法术力池中」，并且失去其规则叙述中的其他所有异能。它仍然具有通过其他效应获得的任何异能。

* 如果该永久物是灵气或武具，则它将从所结附或佩带的物件上成为未结附或卸装。

唤狼师之吼

{三} {绿}

结界

在你的维持开始时，将 X 个 2/2 绿色的狼衍生生物放进战场，X 为有四张或更多手牌之对手的数量。

* 利用该异能结算时有四张或更多手牌之对手的数量来确定 X 的数值。

神器

突击装

{四}

神器～武具

佩带此武具的生物得+2/+2，具有敏捷异能，不能攻击你或由你操控的鹏洛客，且不能被牺牲。

在每位对手的维持开始时，你可以让该牌手获得佩带此武具之生物的操控权直到回合结束。若你如此作，则将它重置。

佩带 {三}

* 佩带此武具的生物不能因任何原因而被牺牲。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。

* 如果某效应要求你牺牲一个生物，且你在佩带突击装之生物以外还操控着其他生物，则你必须牺牲后述生物中的一个。你不能试图牺牲佩带突击装的生物，发现无法成功，然后便因此而忽略这一效应。

指挥官法球

{三}

神器

{横置}：加一点法术力到你的法术力池中，其颜色为你指挥官标识色中的任一颜色。

牺牲指挥官法球：抓一张牌。

* 你指挥官的标识色在游戏开始前就已确定，不会在游戏中改变；即使你的指挥官处于不公开区域（比如你的手牌或者你的牌库），或者某个效应改变了你指挥官的颜色都是一样。

* 如果你的指挥官是无色，则它的标识色中没有颜色，所以指挥官法球不会产生法术力。

* 在指挥官赛制以外的游戏中，指挥官法球不会产生法术力。

末日冠冕

{三}

神器

每当一个生物攻击你或由你操控的鹏洛客时，它得+2/+0 直到回合结束。

{二}：末日冠冕之拥有者以外的目标牌手获得末日冠冕的操控权。只能于你的回合中起动此异能。

* 如果末日冠冕于游戏开始时在你的套牌中，你就是末日冠冕的拥有者。因此，一旦你送出末日冠冕，你的对手将无法通过起动其异能把它交还给你（不过其他一些效应，比如至善赛特鲁之异能产生者，可以做到这一点）。

觅智者灵石

{六}

神器

{三}，{横置}：抓三张牌。你手上每有一张牌，此异能便增加{一}来起动。

* 利用你起动该异能时的手牌数量来确定起动费用中需额外支付的法术力。

巧手神兵

{一}

神器～武具

你可以使巧手神兵当成战场上任一武具的复制品来进入战场。

* 尽管巧手神兵没有佩带异能，但它会具有它所复制武具的佩带异能。

* 所选武具的任何进战场异能都将触发。所选武具上面任何「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。

地

玄秘灯塔

地

{横置}：加{一}到你的法术力池中。

{一}，{横置}：直到回合结束，由对手操控的生物失去辟邪与帷幕异能，且不能具有辟邪或帷幕异能。

* 第二个异能生效的对象，仅限于当它结算时由对手操控的生物。该回合稍后时段才进战场并由该对手操控的生物则不会受影响。

* 在第二个异能结算以后，因咒语或异能结算而产生，且会赋予所影响之生物辟邪或帷幕异能的持续性效应根本不会生效。举例来说，在第二个异能结算之后，由对手施放、且让由其操控的生物具有辟邪异能的咒语并不会使该些生物具有辟邪。（如果该咒语还有其他效应，比如增加该生物的力量，则这些效应会如常生效。）

* 由静止式异能产生的持续性效应（比如赋予生物辟邪异能的灵气）在本回合中不会生效，但会在回合结束之后恢复生效。

繁茂地境 地

繁茂地境须横置进战场。

{横置}：加{一}到你的法术力池中。

{二}，{横置}，牺牲繁茂地境：从你的牌库中搜寻至多两张具共通地类别的基本地牌，将它们横置进战场，然后将你的牌库洗牌。

* 你可以选择利用第二个起动式异能找出一张基本地牌，将它横置放进战场。

万智牌，Magic，万智牌线上版，以及万智牌～指挥官，不论在美国或其他国家中，均为威世智有限公司的商标。©2014 威世智。