

诡局：王权争霸发布释疑

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：2016年6月29日

本「发布释疑」文章当中含有与**万智牌**新系列发布相关之信息，同时集合该系列牌张中所有厘清与判定。随着新机制与互动的不断增加，新的牌张不免会让牌手用错误的观念来解读，或是混淆其用法；此文的目的就在于厘清这些常见问题，让牌手能尽情享受新牌的乐趣。随着新系列发售，**万智牌**的规则更新有可能让本文的资讯变得过时。如果您的疑问在本文找不到解答，请到此与我们联系：<http://company.wizards.com/contactus>。

「通则释疑」段落内含上市信息并解释本系列中的机制与概念。

「单卡解惑」段落则为牌手解答本系列牌最重要，最常见，以及最易混淆的疑问。「单卡解惑」段落将为您列出完整的规则叙述。惟因篇幅所限，仅列举本系列部分的牌。特别一提：本文章中未包含出自以往**万智牌**产品的牌张释疑。

通则释疑

上市资讯

*诡局：王权争霸*系列包括221张牌（90张普通牌，67张非普通牌，50张稀有牌，以及14张秘稀牌）。

*诡局：王权争霸*系列包含80张此前从未见于**万智牌**游戏的全新牌张。当中有12张牌的牌张类别为「诡局」（请参见下文「复出的牌类别：诡局」），具有此类别的牌张不可用于有认证之构组赛。另68张新牌自正式发售当日起，便可在特选赛与薪传赛中使用；此日期为：2016年8月26日（周五）。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。意即在本产品中发行并不改变牌张原本的赛制合法性。

请至Wizards.com/MagicFormats查询各种赛制与可用牌张系列的完整列表。

请至Wizards.com/Locator查询你附近的的活动或販售店。

嘿...嘿，你！就是你！

接下来会用一定的篇幅来向未曾玩过诡局轮抽的牌手介绍此玩法的魅力所在。如果你此前曾参与诡局，更希望了解本系列中的全新内容，不妨直接跳至后文的「君主」章节。请仔细阅读该部分～下一个戴上皇冠的，可能就是你。

诡局轮抽

诡局轮抽是一种轮抽的变化休闲玩法。参与此玩法的牌手通常利用 *诡局：王权争霸* 和 / 或 *万智牌～诡局* 补充包进行轮抽，但加入其他系列也未尝不可。牌手完成套牌构组之后，分划成一个或数个小组，在组内进

行多人自由乱斗游戏。原本就乐趣无穷的游戏对局更添尔虞我诈、密布诡局、设计暗算等诸多元素，让你的对手每回合都如坐针毡。

诡局轮抽最理想的参加人数是8人，牌手进行轮抽之后分划成两个四人小组分别进行游戏；不过任意数量的牌手都可藉此玩法同乐。在此建议在同一桌进行轮抽的牌手不要多于10人，且每场游戏的参与人数不要多于5人。如果要参与轮抽的人分划成多个小组进行游戏，则采用随机方式将牌手分组。应在轮抽结束后、套牌构组开始之前完成分组。之后应随机决定每组游戏内各牌手的位次；牌手在游戏中的位次与牌手轮抽时的位次无关。

多人游戏

双人游戏和多人游戏的主要区别在于，你需要击败更多对手才能获得胜利。随着游戏的进行，你可能会与其他牌手短暂谈和、达成交易、组成同盟～上兵伐谋！但到头来你还是得靠自己。就算你与其他牌手达成了短暂的和平，他们终究还是你需要战胜的对手。

- * 每位牌手的起始生命值为20。

- * 牌手第一次进行再调度时，重新抓七张牌而不是六张。而之后的再调度则会如常地要少抓一张。如果某牌手保留了一副只有六张或更少牌的起手，他在游戏的第一回合开始前可以占卜1。

- * 每位牌手分别进行各自的回合，如常进行其间各步骤和阶段。值得一提的是，先手牌手不需略过其第一个回合的抓牌步骤。

- * 在战斗中，你可以攻击任意对手与任意由对手操控的鹏洛客。你甚至可以攻击多位牌手和 / 或鹏洛客。

- * 如果有多位防御牌手，则他们依照回合顺序宣告阻挡者。每位牌手的生物只能阻挡攻击自己的生物，或阻挡攻击由自己操控之鹏洛客的生物。

- * 依照顺时针方向进行游戏。即是说，你完成回合之后，由你左手边的牌手进行回合。

- * 你的咒语和异能可以影响游戏中的任意牌手、永久物、咒语或牌，无论你与他们相距多远。

- * 一旦其他所有牌手均已退出，你便赢得这盘游戏。

离开游戏

- * 牌手输掉游戏时便会离开游戏。

- * 由该牌手所拥有的所有永久物、咒语和其他牌都会离开游戏。让牌手获得任何物件操控权之效应均终止。

- * 如果堆叠中有由该牌手操控之咒语或异能的复制品，则这些复制品消失。它们将不结算。

- * 如果该牌手依旧操控物件，则放逐这些物件。

- * 没有东西能对已离开游戏的牌手产生影响。举例来说，不能对该牌手造成战斗伤害，由该牌手操控的延迟触发式异能也不会放进堆叠。

* 如果需要已离开游戏的牌手作出选择，则该咒语或异能的操控者选择另一名牌手（或对手，视情况而定）来作选择。

* 如果某牌手在自己的回合中离开游戏，则就算该回合的主动牌手已不存在，回合也会继续进行。每当主动牌手将获得优先权时，会由回合顺序上排在该牌手后面的牌手获得优先权。

君主

我们为了什么如此勾心斗角？当然是为了翡欧拉的至高荣誉：帕兰诺的王座。「君主」是牌手可在游戏过程中获得的全新称号，成为君主的牌手可享受某些特权... 直到该牌手被赶下台为止。

枢护巫妖

{三}{黑}{黑}

生物～灵俑 / 僧侣

4/2

当枢护巫妖进战场时，你成为君主。

每当你成为君主时，目标牌手牺牲一个生物。

君主的正式规则解析如下：

716. 君主

716. 1. 「君主」是牌手可获得的称号。有些牌上会记着「某牌手成为君主」。

716. 2. 「身为君主」会自然产生与之关联的两个触发式异能。这两个触发式异能没有来源，其操控者为异能触发时为君主的牌手。这是规则112. 8的例外情况。这两个异能的完整叙述为「在君主的结束步骤开始时，该牌手抓一张牌」及「每当任一生物对君主造成战斗伤害时，其操控者成为君主」。

716. 3. 同一时间只有一位牌手能成为君主。于某位牌手成为君主时，当前的君主便不再是君主。

716. 4. 如果君主离开游戏，则主动牌手成为君主。如果离开游戏的君主恰为主动牌手，则依回合顺序的下一位牌手成为君主。

* 游戏开始时没有君主。一旦有效应让某位牌手成为君主，则自时点开始，游戏中就会有正好一位君主。

* 记着在「每当你『成为君主时』」触发的异能，只会在你还不是君主的时候触发。举例来说，于枢护巫妖进战场时，如果你已经是君主，则其最后一个异能不会触发。

* 如果让君主抓一张牌的触发式异能已进入堆叠，但在该异能结算前君位已易主，则仍会是前任君主抓牌。

煽惑

高挂免战牌的敌手惹人心烦。煽惑此新关键字动作能迫使对手的生物进攻。

簇捧孔雀

{三}{蓝}{蓝}

生物～鸟

3/4

飞行

每当簇捧孔雀攻击时，你可以煽惑目标由防御牌手操控的生物。（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。）

煽惑的正式规则解析如下：

701. 35. 煽惑

701. 35a 某些咒语和异能可以煽惑生物。直到此类咒语或异能之操控者的下一个回合，该生物每次战斗若能攻击，则必须攻击，且若能攻击除该咒语或异能之操控者以外的牌手，则必须如此作。

* 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，所以这种情况下，该生物也不至于必须要攻击。

* 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，则必须如此作。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，则它必须攻击任一对手的鹏洛客（受任何对手操控者均可），或是攻击煽惑此生物的玩家。

* 「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。

* 以被煽惑的生物攻击，并不会取消其被煽惑的状态。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，则必须如此做。

* 如果某个由你操控的生物被多位对手煽惑，则必须从未曾煽惑它的对手中选一位进行攻击，如此才能最大数量地满足所有煽惑要求。如果你的所有对手都煽惑了同一个由你操控的生物，则由你选择它要攻击哪一位对手。可怜虫。

乱斗

若要在翡欧拉取得成功，其策略中心不外乎以下两点：1）杀敌致果；2）大杀四方。乱斗此新异能会让你从同时攻击多位对手时获益。

侍卫羽伴

{一}{白}

生物～鸟

1/1

飞行

乱斗（每当此生物攻击时，本次战斗中每有一位受你以生物攻击的对手，此生物便得+1/+1直到回合结束。）

乱斗的正式规则解析如下：

702. 120. 乱斗

702.120a 乱斗属于触发式异能。「乱斗」意指「每当此生物攻击时，本次战斗中每有一位受你以生物攻击的对手，此生物便得+1/+1直到回合结束。」

702.120b 若某生物具有数个乱斗异能，则每一个都会分别触发。

* 于乱斗异能结算时，才会确定加成的大小。计算受你以一个或数个生物攻击之对手的数量。至于攻击生物是否仍在进行攻击，甚至还在不在战场上都不重要。受你以生物攻击的对手是否还在游戏中也不重要。

* 你以多少个生物来攻击某位牌手并不重要，重要的是该牌手有否受你以至少一个生物攻击。举例来说，如果你以侍卫羽伴攻击某位牌手，并以五个生物攻击另一个牌手，则侍卫羽伴会得+2/+2直到回合结束。

* 如果具乱斗异能的生物攻击鹏洛客，此异能也会触发。不过，其效应在决定加成大小时，只会计算你以生物攻击之对手的数量（受攻击的鹏洛客数量不会计算在内）。

* 对于「放进战场且正进行攻击」的生物而言，由于此类生物从未宣告为攻击者，因此在计算乱斗的效应时，不会将其计算在内。类似情况：如果某个具乱斗异能的生物被「放进战场且正进行攻击」，乱斗异能不会触发。

* 在双头巨人游戏中，攻击对手队伍视作同时攻击两位牌手。每有一个受攻击的队伍，乱斗就能让生物得一次+2/+2。

议争

诸多重权，皆与议会休戚相关，牌手所争者...不过镜花水月耳。议争属于异能提示，会在某些异能前面出现，提醒牌手须在两个效应之间进行投票，决定异能的最终效果。异能提示并无规则含义。

果园元素

{五} {绿}

生物～元素

2/2

议争～当果园元素进战场时，由你开始，每位牌手各投票选择「萌芽」或「丰收」。在果园元素上放置若干+1/+1指示物，其数量等同于投票选择「萌芽」之总票数的两倍。你获得若干生命，其数量等同于投票选择「丰收」之总票数的三倍。

* 「议争」之运作方式与原版 *诡局* 系列中的议定不同。原版的议定是让多数人来决定最后的效果为何，而议争中投下的每一票均影响最后的效果。

* 议争异能之效应均是按牌上印制的顺序生效。首先进行投票，然后第一个效应生效，最后轮到第二个效应生效。

* 由于牌手依回合顺序进行投票，因此牌手会知道之前投票的人选择哪些选项。

* 你必须从提供的选项中投票选择其中一项。你不能弃权。

* 对于具进战场议争异能的生物而言，如果它在该异能结算之前就已离开战场，则牌手仍能投票选择会在该生物上放置+1/+1指示物的选项，就算这类票最后不会产生任何效果也是一样～或许这才是牌手如此投票的原因。

* 牌手是在咒语或异能结算时才会投票。你在决定是否要对该咒语或异能进行回应时，并不会知道投票的结果。

* 在「投票」与「包含投票之咒语或异能完成结算」这两件事之间，牌手不能作任何事情。

复出主题：轮抽异能

在游戏尚未开始前就设局克敌。数张 *诡局：王权争霸* 系列的牌上具有的异能会在轮抽过程中发挥作用。

列沃德的特务

{二} {绿}

生物～妖精 / 浪客

3/2

列沃德的特务以牌面朝上的方式进行轮抽。

于你抽选牌时，你可以从该补充包中额外抽选一张牌。如果你如此作，将列沃德的特务翻为牌面朝下，然后传出下一包补充包且不抽选其中的牌。（*你可以检视该补充包。*）

* 某些牌具有的异能会让你将该牌以牌面朝上的方式进行轮抽。这些牌在整个轮抽过程中均会保持牌面朝上，这些牌上与轮抽相关之异能会在此牌牌面朝上时生效。这类异能其中有些会让你将该牌翻回牌面朝下，以产生某些效应。

* 其他某些牌具有的异能则会让你于抽选该牌时展示之。这类异能上还会有额外说明，你需于抽选该牌时一并完成。你完成牌面上的指示之后，便将该牌面朝下地与你其他已抽选的牌放在一起。

* 有些牌会让你于抽选它们时一并记录下某些信息，例如数字或另一张牌。其他在游戏过程中生效的异能会提及这类信息。这类信息在轮抽过程及后续的游戏过程中视为公开信息。

* 如果某张牌让你在轮抽过程中展示之或将其以牌面朝上的方式进行轮抽，则除非你如此明确宣告，否则这不会算作是你为了满足其他你已抽选且牌面朝上之牌的要求而进行展示。

* 某些牌会提及「轮抽圈次」。大多数补充包轮抽由三个轮抽圈次构成，所有牌手打开一个补充包并完成其中所有牌张之抽选的过程即为一个轮抽圈次。此术语与轮抽后开始的游戏无关。

* 在轮抽过程中，没有主动牌手、优先权或堆叠。如果两位牌手希望在轮抽过程中同时有所行动，则他们随机决定行事顺序。

* 在轮抽过程当中，确保所有牌手同时抽选并传出补充包，会对轮抽顺利进行颇有裨益。即是说，不要让补充包“堆”在某牌手处。

复出的牌类别：诡局

诡局牌让游戏更添诡谲变数，外加些许波澜。开始游戏时便将诡局牌置于统帅区中，牌上的异能也会在该处引导战局发展。

坚守阵线

诡局

（开始游戏时将此诡局牌面朝上地置于统帅区。）

在你的第一个维持开始时，将一个1/2白色，具守军异能的士兵衍生生物放进战场。

在每位其他牌手的第一个维持开始时，该牌手将一个1/1红色鬼怪衍生生物放进战场，且具有「此生物不能进行阻挡。」

* 诡局牌并不属于你套牌的一部分。他们以这样的方式运作：于游戏开始时，你将你牌池中任意数量的诡局牌置于统帅区中。除了具 **秘案**（请参见下文「复出关键字：秘案」）或其新变化 **双重秘案**（请参见下文「单卡解惑」中的召唤师羁绊）这两种异能的诡局需要以牌面朝下的方式开始游戏之外，其余的诡局牌均是以牌面朝上的方式置于统帅区中。

* 在判断套牌是否达到张数下限时，不会将诡局牌计算在内。（大多数轮抽的套牌张数下限为40张。）

* 你不一定要使用你抽选的诡局牌。但是在游戏中，你只有一次机会决定是否要将诡局牌置于统帅区，即是在于游戏开始时。在此时点之后，你便不能将诡局置于统帅区中。

* 你能随时检视任意牌手的牌面朝上之诡局。虽然你无法知道统帅区中牌面朝下之诡局内容，但你能知道每位牌手各有几个牌面朝下的诡局。

* 只要诡局牌面朝上在统帅区中，其上的静止式异能和触发式异能便会生效。牌手可以起动由其拥有且位于统帅区中之牌面朝上的诡局牌之起动式异能。

* 诡局没有颜色，没有法术力费用，且不能当作咒语施放。

* 诡局不得用于有认证的构组赛，但可以用于其他限制赛，例如方块轮抽。

复出关键字：秘案

秘案是见于某些诡局上的关键字。具秘案异能的诡局开始游戏时会牌面朝下地置于统帅区中，同时你私下决定一个牌名。每当你有优先权时，你可以将牌面朝下的诡局翻回正面以展示其异能。

雇佣抢匪

诡局

秘案（开始游戏时此诡局牌面朝下地置于统帅区，并私下决定一个牌名。你随时可以将此诡局翻回正面并公布该名称。）

每当一个由你操控且具该名称的生物对任一牌手造成战斗伤害时，你可以支付{蓝}。若你如此作，则抓一张牌。

* 你是于游戏开始并将该诡局置于统帅区时决定牌的名称，而不是于你将牌面朝下的诡局翻回牌面朝上时才决定。

* 有好几种方式可以用于私下决定牌名，包括将该名称写在一张纸上，并将这张纸与牌面朝下的诡局放在一起。如果你有数张牌面朝下的诡局，你可以为每一张决定不同的牌名。不过切记将每个所选名称与相应的诡局一一对应。

* 你决定的牌名必须是**万智牌**之牌的名称。值得一提的是，你不能使用衍生物的名称（衍生物的名称与现有的某张牌之英文名称相同的罕见情况下例外，例如「幻影 / 虚影」，两者的英文名称均是Illusion。）

* 你将牌面朝下的诡局翻回正面属于特殊动作。你可以于你拥有优先权的时机下如此作。此动作不用到堆叠，且不能回应。一旦翻回正面，诡局的异能就将影响游戏。

* 如果具秘案异能的诡局上有触发式异能，则只有在满足该异能的触发条件前，此牌已是牌面朝上的情况下，此触发式异能才能触发。在满足触发条件之后再将牌翻回正面并不会生效。

* 如果轮抽之后你要进行数盘游戏，那么每新开始一盘游戏时，你都可以为你具秘案的诡局决定不同的牌名。

* 在游戏结束时，你必须向所有牌手展示统帅区中所有由你拥有之牌面朝下的诡局。特别一提，你不能在游戏开始时将其他牌面朝下置于统帅区以冒充具秘案的诡局。

* 召唤师羁绊具有双重秘案异能，这是秘案异能的一种变化。它与秘案的运作方式并无差别，只不过双重秘案需要私下决定两个名称（而不是一个）。

单卡解惑

诡局

亚卓安娜之勇

诡局

秘案（开始游戏时此诡局牌面朝下地置于统帅区，并私下决定一个牌名。你随时可以将此诡局翻回正面并公布该名称。）

每当一个由你操控且具该名称的生物攻击时，你可以支付{白}。若你如此作，则该生物获得不灭异能直到回合结束。（伤害与注明「消灭」的效应不会将它消灭。）

* 每有一个具该名称的生物攻击时，最后一个异能便会触发一次。于此异能结算时，你才决定是否支付{白}。特别一提，其他牌手可以回应此异能，在生物获得不灭之前先行将之消灭。

恩泽回响

诡局

秘案（开始游戏时此诡局牌面朝下地置于统帅区，并私下决定一个牌名。你随时可以将此诡局翻回正面并公布该名称。）

每当你施放瞬间或法术咒语时，若它的目标是由你操控且具该名称的生物，则你可以复制该咒语，且可以为该复制品选择新的目标。

* 该瞬间或法术咒语同时也能指定其他物件为目标，只要其中一个目标是由你操控且具所选名称的生物就行。

* 当恩泽回响的异能结算时，它会产生该瞬间或法术咒语的复制品。该复制品是在堆叠中产生，所以它并不是被「施放」的。会于牌手施放咒语时而触发的异能并不会触发。然后在双方牌手有机会施放咒语与起动异能后，该复制品会先于原版咒语如常结算。

* 该复制品的目标将与其所复制的咒语相同，除非你选择新的目标。你可以改变任意数量的目标，不论全部改变或部分改变都行。如果你无法为其中的一个目标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）。

* 如果所复制的咒语具有模式（也就是说，它注记着「选择一项～」或类似者），则复制品的模式会与原版咒语相同。你不能选择其他的模式。

* 如果所复制的咒语包括了于施放时决定的X数值（例如地底震动这类），则此复制品的X数值与原版咒语相同。

* 如果该咒语于施放时一并决定了其伤害的分配方式，则你无法更改这一分配方式（但你依旧能更改将受到伤害的目标）。

* 如果该咒语支付了替代性费用（例如疯魔费用或潮涌费用），则复制品也视同支付了相同的替代性费用。

坚守阵线

诡局

（开始游戏时将此诡局牌面朝上地置于统帅区。）

在你的第一个维持开始时，将一个1/2白色，具守军异能的士兵衍生生物放进战场。

在每位其他牌手的第一个维持开始时，该牌手将一个1/1红色鬼怪衍生生物放进战场，且具有「此生物不能进行阻挡。」

* 这些鬼怪衍生生物在其放进战场的当回合中不能进行攻击。

荒野赞歌

诡局

（开始游戏时将此诡局牌面朝上地置于统帅区。）

你每回合中第一个施放的生物咒语减少{一}来施放。

你不能施放瞬间或法术咒语。

* 第一个异能不会改变任何生物咒语的法术力费用或总法术力费用。它只改变你实际支付的总费用。

如果你在统帅区中有数个荒野赞歌，则这些荒野赞歌的异能都会对你每回合中第一个施放的生物咒语生效。举例来说，如果你有两个荒野赞歌，则你每回合中第一个施放的生物咒语减少{二}来施放。后续施放的生物咒语不会得到费用减免。

* 该异能不能减少你需为咒语支付的有色法术力数量。它只能减少该费用中一般法术力的部分。

* 你每回合中施放的第一个生物咒语不一定会是你在该回合中施放的第一个咒语。举例来说，你可以先施放神器咒语，然后再施放生物咒语，这样该生物咒语依然会得到费用减免。

* 如果施放咒语需要支付任何额外费用，或有其他效应会增加施放咒语的费用，则先由增加费用的效应生效后，才轮到减少费用者生效。

* 此减少费用的效应能对替代性费用生效，例如疯魔费用。

* 如果你在某回合中第一个施放的生物咒语之法术力费用中包含{X}，则你是先决定X的值，而后才去计算咒语的总费用。举例来说，如果你在某回合中第一个施放的生物咒语之法术力费用为{X}{绿}，则你可以将X的值选为1，而后支付{绿}来施放该咒语。

君临全城 诡局

（开始游戏时将此诡局牌面朝上地置于统帅区。）

你的套牌中不能有基本地牌，且你的起始手牌张数为五。

从你手上放逐一张牌：本回合中，你可以使用游戏外的基本地牌。

由你操控的基本地具有「{横置}：加一点任意颜色的法术力到你的法术力池中。」

* 就算你的起手牌张数变成了五张，游戏前程序也没有其他变化。在多人游戏中，如果你没有再调度两次以上，你就不能在游戏开始前「占卜」。

* 除非有效应特别说明，否则你仍受「你的每个回合只能使用一个地」的限制。在你的回合内多次起动君临全城的异能不会有额外的好处。

* 在限制赛及构造赛中，「游戏外」意指你的备牌。在比赛的时候，会视同你的备牌中包含任意数量之名称为平原、海岛、沼泽、山脉及树林的牌。你不必抽选这类牌牌。

* 如果你们轮抽的时候还加入了其他的系列，同时抽选了上述五种之外的其他基本地牌（包括荒野及普通基本地的「覆雪」版本），则这些牌会在你的备牌当中，君临全城的起动式异能能让你使用这些基本地。另外，你们下一次轮抽时记得叫上我～你们玩得真疯狂。

* 君临全城的异能不会改变你能使用地的时机。你依然只能于你回合的行动阶段中，堆叠为空、你拥有优先权且你有可以使用地数的时候使用地。

* 你不能在其他牌手的回合中使用地。在对手的回合中起动君临全城的异能不会让你能在该回合中使用地。

召唤师羁绊 诡局

双重秘案（开始游戏时将此诡局牌面朝下地置于统帅区，并私下决定两个不同的牌名。你随时可以将此诡局翻回正面并公布这些名称。）

每当你施放具这两者之间任一名称的生物咒语时，你可以从你的牌库中搜寻一张具这两者之间另一名称的生物牌，展示该牌，将它置于你手上，然后将你的牌库洗牌。

* 双重秘案是秘案的一种变化。唯一的区别在于双重秘案需要私下决定两个名称（而不是一个）。

* 召唤师羁绊的最后一个异能会比触发它的生物咒语先一步结算。

体格优势 诡局

（开始游戏时将此诡局牌面朝上地置于统帅区。）

由你操控的每个生物皆依照其防御力来分配战斗伤害，而不是依照力量。

* 举例来说，2/3生物将分配3点战斗伤害，而不是2点。

* 体格优势的异能非实际改变生物的力量；它只是改变生物所分配的战斗伤害数量。所有其他检查力量与防御力的规则与效应，都会使用原本的数值。

白色

贿选掮客

{二}{白}

生物～人类 / 参谋

2/3

投票时你可以额外多投票一次。（可以投票选择不同的选项或相同的选项。）

* 你同时完成你的所有投票。在你后面投票的牌手作出投票决定前，会知道你所有投票的选项。

* 贿选掮客的异能可以累计。如果你操控两个，你能至多投票三次。

* 该异能只会影响注记「投票」字样的咒语和异能。其他包含选择的牌，例如Archangel of Strife，则不会受到影响。

* 投票时你必须投票一次，就算之后不愿多投票也是一样。

平乱枢护

{二}{白}

生物～人类 / 僧侣

2/3

于你抽选平乱枢护时展示之，并记下本轮抽圈次中包括平乱枢护在内你已抽选的牌数。

{白}，{横置}：横置目标生物，且其力量须等于或小于你替名称为平乱枢护之牌记下的各数字间之最大值。

* 举例来说，如果你在某个轮抽圈次的第三抽时抽选了平乱枢护，然后在某个轮抽圈次的第六抽时又抽选了一张平乱枢护，则这两个平乱枢护的异能都能横置一个力量等于或小于6的生物。

* 如果你获得了平乱枢护的操控权，但你未抽选过该牌，则「记下的各数字间之最大值」视为0。你只能利用它来横置力量等于或小于0的生物。

唤魂枢护

{一}{白}{白}

生物～人类 / 僧侣

1/2

乱斗（每当此生物攻击时，本次战斗中每有一位受你以生物攻击的对手，此生物便得+1/+1直到回合结束。）

每当唤魂枢护攻击时，将目标总法术力费用等于或小于X的生物牌从你的坟墓场移回战场，X为本次战斗中受你以生物攻击的牌手数量。

* 最后一个异能中X数值的计算方式，与计算乱斗加成大小的方式类似。相关生物是否还在攻击或在战场上都不重要。受你攻击的牌手是否还在游戏中也不重要。

贵族掌旗

{二}{白}{白}

生物～人类 / 骑士

3/3

贵族掌旗以牌面朝上的方式进行轮抽。

于你抽选生物牌时，你可以展示该牌，记下其名称，然后将贵族掌旗翻为牌面朝下。

对你替名称为贵族掌旗之牌记下的各名称而言，只要你操控一个或多个与任一前述名称同名的生物，贵族掌旗及这些生物便得+1/+1且具有系命异能。

* 你在轮抽过程中展示的生物牌可以是另一张贵族掌旗。然后第二张贵族掌旗会成为牌面朝上，供之后利用其异能来展示其他生物牌。如果你记下的各名称当中包含「贵族掌旗」，则作为唯一一个由你操控之生物的贵族掌旗会得+1/+1且具有系命异能。

* 如果你获得了贵族掌旗的操控权，但未抽选过贵族掌旗，则不存在「你替此牌记下的各名称」。它不会得+1/+1或具有系命异能。

宫殿狱卒

{二}{白}{白}

生物～人类 / 士兵

2/2

当宫殿狱卒进战场时，你成为君主。

当宫殿狱卒进战场时，放逐目标由对手操控的生物，直到任一对手成为君主为止。（该生物会在其拥有者的操控下移回。）

* 你能将宫殿狱卒的两个异能以任意顺序放进堆叠。最后进入堆叠的异能将会首先结算。

* 于第二个异能结算时，如果你不是君主，则该生物会一直放逐到由你的某位对手新成为君主时才能移回。该生物不会因为君主是对手就马上移回。

* 结附于所放逐生物上的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。装备在所放逐生物上的武具会被卸装并留在战场上。所放逐的生物上的指示物会消失。

* 如果衍生生物被放逐，它将会消失。它不会移回战场。

* 宫殿狱卒离开战场不会使所放逐的生物移回。等到下一次由对手成为君主的时候，游戏会将之移回。

* 并非要等到原本操控所放逐牌张的那位对手成为君主，才能将该牌移回战场。任何一位对手成为君主都会将该牌移回。

* 所放逐的生物牌会在有对手成为君主之后立即移回战场。

* 在某些罕见的情况下，宫殿狱卒的拥有者会在不是君主的情况下离开游戏。在此情况下，没有事情会立刻发生，但所放逐的生物会在下一次该牌手之任一对手成为君主时移回战场。

皇君守护者

{五}{白}

生物～巨人 / 士兵

2/5

当皇君守护者进战场时，你成为君主。
所有将对你造成的伤害改为对皇君守护者造成之。

* 皇君守护者的最后一个异能不在乎你是否为君主。就算对手是君主，它也依然会产生转移伤害效应。

* 就算让此转移伤害效应生效，也不会改变该伤害是否为战斗伤害。

* 如果你同时操控皇君守护者和一个鹏洛客，且你将受到非战斗伤害，则会由你来决定皇君守护者之转移伤害效应和鹏洛客的转移伤害效应生效的顺序。如果你先将伤害转移至皇君守护者，则鹏洛客的转移伤害效应便不生效。如果你先让鹏洛客的转移伤害效应生效，则由伤害来源的操控者来决定是要对鹏洛客造成伤害，还是最终造成在皇君守护者身上。

* 如果你操控数个皇君守护者，则由你选择让哪个转移伤害效应生效。你不能分散同一个来源造成的伤害。举例来说，如果某个进行攻击的生物将会对你造成6点伤害，且你操控两个皇君守护者，则你可以选择将此伤害转移到其中一个皇君守护者上面。你不能选择让每个守护者各受到3点伤害。

圣所教长

{一}{白}{白}

生物~人类 / 僧侣

2/2

于圣所教长进战场时，选择一个数字。

不能施放总法术力费用为该数字的非生物咒语。

* 增加或减少施放咒语所需费用的效应不会影响该咒语的总法术力费用。

* 对于法术力费用中有{X}的咒语，则利用为X所选的值来决定该咒语的总法术力费用是否为所选之数字。举例来说，如果所选的数字为4，则对于法术力费用为{X}{红}{红}的非生物咒语而言，选择X等于2时此咒语不能施放，选择X为其他数值的时候此咒语就可以施放。

王座护卫

{一}{白}

生物~人类 / 士兵

2/2

在你的结束步骤开始时，若你是君主，则在王座护卫上放置一个+1/+1指示物。

* 王座护卫的最后一个异能，会于你的结束步骤开始时就检查你是否是君主。如果此时你不是君主，则该异能不会触发。就算你在结束步骤中设法让自己成为君主，此时已来不及让此异能触发。该异能在试图结算时，还会再次检查你是否是君主。如果此时你已不是君主，则该异能不会生效。

蓝色

玄秘学者

{三}{蓝}{蓝}

生物~人类 / 法师

3/3

于你将你的套牌洗牌准备开始游戏前，你可以从你的套牌中展示此牌，并放逐一张你已抽选但不在你套牌中的瞬间或法术牌。

当玄秘学者进战场时，复制一张你以名称为玄秘学者之牌放逐的牌。你可以施放该复制品，且不需支付其法术力费用。

* 如果你套牌中有数张玄秘学者，则你可以展示任意数量该牌，并放逐等量你已抽选但不在你套牌中的瞬间或法术牌。

* 如果你以数张名称为玄秘学者的牌放逐了多张牌，则于玄秘学者最后一个异能结算时，你选择其中一张来复制。

* 该复制品在放逐区产生，并从放逐区施放。你是在玄秘学者最后一个异能结算的过程中施放该复制品。你不会受到所复制的牌之类别的使用时机限制。但其他的使用时机限制则不会被忽略（例如「只能在战斗中施放[此咒语]」）。

* 你无法支付该牌具有之替代性费用。你可以支付额外费用，且如果该咒语有强制的额外费用，你必须支付之。

* 如果所复制的牌的法术力费用中包含了 {X}，则你在施放复制品时，必须将其值选为0。

运河讯使

{五}{蓝}

生物～人类 / 浪客

3/5

当运河讯使进战场时，你成为君主。

每当运河讯使与另一个生物攻击不同的牌手时，运河讯使本次战斗不能被阻挡。

* 「攻击鹏洛客」与「攻击牌手」不是一回事。只有当运河讯使和其他生物确实是攻击不同的牌手时，其最后一个异能才会触发。

征用

{七}{蓝}{蓝}

法术

议争～由你开始，每位牌手各投票选择「时间」或「金钱」。于本回合后进行额外的若干回合，其数量等同于投票选择「时间」的总票数。对投票选择「金钱」的各牌手而言，该牌手每如此投票一次，便选择一个由他拥有的永久物；你获得这些永久物的操控权。放逐征用。

* 征用并未指定任何你会获得操控权之永久物为目标。举例来说，你可以选择一个具有辟邪异能的永久物。（有钱能使鬼推磨嘛。）

* 你可以投票选择「金钱」好获得由你拥有之永久物的操控权，至于眼下由谁操控并不重要。

待议假象

{蓝}

瞬间

本回合中，由你选择每位牌手如何投票。

抓一张牌。

* 如果在同一回合中有多位牌手施放了待议假象，则由最后结算之待议家乡的操控者来决定该回合中各位牌手如何投票。

* 如果有牌手操控贿选掮客，则该牌手首先进行其「正常」投票，其结果由你决定，然后该牌手选择是否要多投票一次。如果要多投票一次，则再由你来决定其结果。

虚幻信使

{一} {蓝}

生物～鸟 / 虚影

1/3

虚幻信使以牌面朝上的方式进行轮抽。

于轮抽中，你可以将虚幻信使翻为牌面朝下。如果你如此作，选择一位牌手，检视该牌手抽选的下一张牌。

飞行

* 一旦某位牌手已将牌与他之前已抽选的牌张放成一堆，你已来不及将虚幻信使翻为牌面朝下来检视该牌手抽选的牌。你应在该牌手接到别人传来的补充包时就提醒对方，以示礼貌。

钥匙看守

{三} {蓝} {蓝}

生物～人类 / 浪客 / 突变体

4/4

当钥匙看守进战场时，你成为君主。

在你的维持开始时，若你是君主，则由你操控的生物本回合不能被阻挡。

* 钥匙看守的最后一个异能，会于你的维持开始时就检查你是否是君主。如果此时你不是君主，则该异能不会触发。就算你在维持中设法让自己成为君主，此时已来不及让此异能触发。该异能在试图结算时，还会再次检查你是否是君主。如果此时你已不是君主，则该异能不会生效。

* 钥匙看守的最后一个异能会影响该回合中所有受你操控的生物，就算该些生物于异能结算时还不在于战场上或还不是生物，也会受到影响。

高塔幻象

{二} {蓝} {蓝}

生物～石像鬼 / 虚影

3/2

于你抽选高塔幻象时展示之。下一次有牌手从此补充包中抽选牌时，你猜该牌的名称。然后该牌手展示所抽选的牌。

飞行

当高塔幻象进战场时，若你此前曾猜对替名称为高塔幻象之牌所猜之任一名称，则抓一张牌。

* 通常情况下，会是下一位牌手将他打算抽选的牌张放在旁边，你猜该牌的名称，然后展示该牌。你当然可以在该牌手还没抽选牌之间就作猜来搞怪炒热气氛。

* 如果高塔幻象是最后一张从补充包中抽选的牌，则不会来玩猜猜看。

特技替身

{三}{蓝}

生物～变形兽

0/0

闪现

你可以使特技替身当成战场上任一生物的复制品来进入战场。

* 特技替身所复制的，就只有原版生物上所印制的东西而已（除非该生物也复制了其他东西或是个衍生物；后文将详述）。它不会复制下列状态：该衍生物是否为横置，它上面有没有指示物、结附了灵气、装备了武器，或是其他改变了其力量，防御力，类别，颜色等等的非复制效应。

* 如果所复制之生物的法术力费用中包含 {X}，则X视为0。

* 如果所选择的生物已经复制了别的东西（举例来说，如果所选的生物是另一个特技替身），则特技替身进战场时，会是所选的生物目前所复制的东西。

* 如果所选择的生物是个衍生物，则特技替身会复制将该衍生物放进战场的效应原本所注明的特征。特技替身不是衍生物。

* 当特技替身进战场时，它所复制的生物之任何进战场异能都会触发。所选择的生物上面任何「于[此生物]进战场时」或「[此生物]进战场时上面有...」的异能也都会生效。

* 如果特技替身因故与另一个生物同时进战场，则特技替身不能成为该生物的复制品。你只可选择已在战场上的生物。

* 你可以选择不复制任何东西。在这情况下，特技替身进战场时会是个0/0生物，并且会立刻置入坟墓场（除非有其他东西提高其防御力）。

黑色

帕兰诺大恶魔

{二}{黑}{黑}

生物～恶魔

5/4

帕兰诺大恶魔以牌面朝上的方式进行轮抽。

于轮抽过程中，只要帕兰诺大恶魔牌面朝上，你便不能检视补充包，且必须随机抽选牌张。于你以此法抽选三张牌后，将帕兰诺大恶魔翻为牌面朝下。（你抽选后就可以检视牌张。）

飞行

* 一旦帕兰诺大恶魔翻回牌面朝下，你便可以检视补充包并如常抽选牌张。

* 在你随机抽选完牌之后，检视该牌，检查该牌是否具有「于抽选时展示之」或「以牌面朝上的方式进行轮抽」这类异能。如有，则依牌面叙述行事。

* 如果你有多张牌面朝上的帕兰诺大恶魔，则分别记录你为每个大恶魔随机抽选的牌张数量。你随机抽选的每张牌，都算是为所有大恶魔抽了一张。你在记录时，请仔细反思你为什么深得大恶魔垂青。

依法处死

{四}{黑}{黑}

法术

议争~由你开始，每位牌手各投票选择「死亡」或「纳税」。每位对手各牺牲若干生物，其数量等同于投票选择「死亡」的总票数；每位对手各弃若干牌，其数量等同于投票选择「纳税」的总票数。

* 每位对手依照回合顺序选择适量要牺牲的生物，然后这些生物同时被牺牲。在此完成之后，每位对手依照回合顺序将适量要弃的牌放到旁边，然后同时展示这些牌并将其弃掉。

* 如果某位对手操控的生物数量或手牌的数较对应选项的票数为少，则该牌手便须牺牲所有生物，或须弃掉所有牌，视具体情况确定。

夺命筹划

{一}{黑}

结界

{二}：在夺命筹划上放置一个秘谋指示物。任何牌手均可以起动此异能。

当夺命筹划上有五个或更多秘谋指示物时，将它牺牲。若你如此作，则消灭至多两个目标生物。

* 无论是谁起动的异能在夺命筹划上放置第五个密谋指示物，其最后一个异能都是由你操控。于其最后一个异能结算时，你必须牺牲夺命筹划。不过，如果你希望的话，大可以选择零个目标生物。

* 如果于夺命筹划最后一个异能触发时此永久物的操控者，与于该异能结算时此永久物的操控者不是同一人，则夺命筹划不会被牺牲。不过，如果它还在战场上，且其上有五个或更多密谋指示物，则其最后一个异能会立刻再度触发。

善辩奉承者

{二}{黑}

生物~人类 / 参谋

1/4

在你的结束步骤开始时，若你是君主，则每位对手各失去1点生命且你获得1点生命。

* 善辩奉承者的最后一个异能，会于你的结束步骤开始时就检查你是否是君主。如果此时你不是君主，则该异能不会触发。就算你在结束步骤中设法让自己成为君主，此时已来不及让此异能触发。该异能在试图结算时，还会再次检查你是否是君主。如果此时你已不是君主，则该异能不会生效。

弑君

{黑}

瞬间

于你抽选弑君时展示之。你右手边的牌手选择一种颜色，你选择另一种颜色，然后你左手边的牌手再选择另外一种颜色。

消灭目标生物，且其须与于你抽选名称为弑君之牌时被选中的各颜色之间有共通的颜色。

* 所选的三种颜色必须各不相同。

* 如果你另外又抽选了一张弑君，则额外选择的颜色也会算到你已抽选的其他弑君之「被选中的颜色」里面。

* 只要目标生物与被选中的各颜色之间有共通的颜色即可，它是否具有未被选中的颜色并不重要。举例来说，如果被选中的颜色为红色、白色、绿色，则弑君可以指定白黑生物为目标。

* 弑君不能指定无色生物为目标。

* 如果你未抽选过弑君，但有牌允许你施放之，则你会由于无法选择合法目标，从而无法施放该牌。

* 如果你未抽选过弑君，但却复制或操控了已在堆叠上的弑君，则你无法选择新的目标，且该弑君会在试图结算时被反击。目标生物不会被消灭。另一方面，如果你抽选过弑君，则利用你在抽选名称为弑君之牌张时被选中的各颜色来确定新选择的目标（如适用）或正在结算之弑君的目标是否合法。

扭曲病媒

{一}{黑}

生物～老鼠 / 惊惧兽

2/2

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

只要扭曲病媒已蛮化，它便具有威慑异能。（它只能被两个或更多生物阻挡。）

* 一旦扭曲病媒已经被一个生物合法阻挡，之后再启动其蛮化异能让它获得威慑异能，也不会更改或撤销本次阻挡。

走私船长

{三}{黑}

生物～人类 / 海盗

2/2

走私船长以牌面朝上的方式进行轮抽。

于你抽选牌时，你可以展示该牌，记下其名称，然后将走私船长翻为牌面朝下。

当走私船长进战场时，你可以从你的牌库中搜寻一张与你替名称为走私船长之牌记下的任一名称同名的牌，展示该牌，将它置于你手上，然后将你的牌库洗牌。

* 如果走私船长在你的操控下进战场，但你未抽选过该牌，则不存在「你替此牌记下的各名称」。你可以搜寻你的牌库并将之洗牌，但你无法找到任何牌。

红色

弄脏

{一}{红}{红}

法术

直到回合结束，获得目标生物的操控权，且它获得敏捷异能。重置并煽惑该生物。（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。）

- * 你获得操控权的生物如果在你的回合中也能够进行攻击，则它也必须攻击。
 - * 你可以指定任何生物当成弄脏之目标，包括已经由你操控的或是未横置的。
 - * 就算获得某生物之操控权，也不会让你同时获得其上任何灵气或武具之操控权。
-

猎王佣兵

{四} {红}

生物～食人魔 / 佣兵

4/4

当猎王佣兵进战场时，你成为君主。

除非防御牌手是君主，否则猎王佣兵不能攻击。

- * 猎王佣兵只能攻击君主或由君主操控的鹏洛客。只有在宣告攻击者时才会进行此项检查。如果在此时点之后，该牌手不再是君主，猎王佣兵也不会被移出战斗。
-

弃物烈焰

{二} {红}

瞬间

于你抽选弃物烈焰时展示之，并记下本轮抽圈次中包括弃物烈焰在内你已抽选的牌数。

弃物烈焰对目标生物造成伤害，其数量等同于你替名称为弃物烈焰之牌记下的各数字间之最大值。

- * 举例来说，如果你在某个轮抽圈次的第三抽时抽选了弃物烈焰，然后在某个轮抽圈次的第十二抽时又抽选了一张弃物烈焰，则这两个弃物烈焰的每个都能造成12点伤害。就是这么厉害。

- * 如果你未抽选过弃物烈焰，但却因故施放、复制或操控了弃物烈焰，则「记下的各数字间之最大值」视为0。弃物烈焰不会造成任何伤害。
-

滋事头格伦佐

{红} {红}

传奇生物～鬼怪 / 浪客

2/2

每当一个由你操控的生物对任一牌手造成战斗伤害时，选择一项～

- 煽惑目标由该牌手操控的生物。
- 放逐该牌手的牌库顶牌。直到回合结束，你可以施放该牌，且你可以将法术力视同任意颜色的法术力来支付施放该牌的费用。

- * 以第二个模式放逐的牌为牌面朝上地放逐。

- * 如果你以此法放逐一张地牌，你无法使用之。

- * 施放所放逐的牌时，需遵循施放该牌的所有一般规则。你必须支付其费用，也必须遵循其使用时机限制等等。举例来说，如果你以此法放逐一张生物牌，你必须等到你的行动阶段才能施放之。

- * 如果你不施放，该牌便会持续被放逐。
-

猎焰灵

{四} {红}

生物～元素 / 猫

0/0

于你抽选猎焰灵时展示之，并记下本轮抽圈次中包括猎焰灵在内你已抽选的牌数。

威慑（此生物只能被两个或更多生物阻挡。）

猎焰灵进战场时上面有X个+1/+1指示物，X为你替名称为猎焰灵之牌记下的各数字间之最大值。

* 举例来说，如果你在某个轮抽圈次的第三抽时抽选了猎焰灵，然后在某个轮抽圈次的第四抽时又抽选了一张猎焰灵，则这两个猎焰灵进战场时上面都会有四个+1/+1指示物。

* 如果猎焰灵在你的操控下进战场，但你未抽选过该牌，则「记下的各数字间之最大值」视为0。它进战场时上面有零个+1/+1指示物，且会被置入其拥有者的坟墓场（除非有其他东西提高其防御力）。

天际霸王

{五} {红} {红}

生物～龙

5/5

飞行

当天际霸王进战场时，你成为君主。

在你的维持开始时，若你是君主，则将一个5/5红色，具飞行异能的龙衍生生物放进战场。

* 天际霸王的最后一个异能，会于你的维持开始时就检查你是否是君主。如果此时你不是君主，则该异能不会触发。就算你在维持中设法让自己成为君主，此时已来不及让此异能触发。该异能在试图结算时，还会再次检查你是否是君主。如果此时你已不是君主，则该异能不会生效。

无常盖美拉

{二} {红}

生物～元素 / 盖美拉

3/2

于你将你的套牌洗牌准备开始游戏前，你可以从你的套牌中展示此牌，并放逐三张或更多你已抽选但不在你套牌中的生物牌。

{一} {红}：随机选择一张你以名称为无常盖美拉之牌放逐的牌。无常盖美拉成为该牌的复制品，并获得此异能。

* 与具此类异能的其他两张牌（奥秘学者和野兽唤师）不同，如果你套牌中有数张无常盖美拉，你也只需展示其中一张，因为这样就可以任意放逐不在你套牌中的生物牌（至少三张）。如果你在洗牌之前展示了数张无常盖美拉，则你就需要为每张展示的无常盖美拉放逐至少三张生物牌。

* 其起动式异能产生的复制效应未注明持续时限。它会持续到无常盖美拉离开战场，或被另一个复制效应盖过它为止。

* 无常盖美拉所复制之生物牌上的所有的进战场异能都不会触发。因为无常盖美拉已经在战场上。

* 在无常盖美拉复制了一张生物牌之后，该牌依然会留在下次起动最后一个异能时随机选择的范围之内。

绿色

掠食原心

{四} {绿}

生物～圣者

4/4

掠食原心以牌面朝上的方式进行轮抽。

于你抽选牌时，你可以将该牌面朝上地移出轮抽。（此牌不属于你的牌池。）

如果你以名称为掠食原心之牌移出轮抽的某张生物牌具有飞行异能，则掠食原心具有飞行异能。且先攻、连击、死触、敏捷、辟邪、不灭、系命、威慑、延势与警戒异能亦比照办理。

* 你能将在掠食原心之后抽选的任何牌移出轮抽。

* 如果你要移出轮抽的某张牌上注记着「于你抽选～时展示之」，则你依然要如此行事，并执行与抽选该牌相关之一切附加叙述。不过，如果你要移出轮抽的某张牌上注记着「～以牌面朝上的方式进行轮抽」，则此类牌张虽然是牌面朝上，但其没有任何效果，你也不能将之翻为牌面朝下来利用异能。

* 有些牌能让你在游戏开始前，放逐你已抽选但不在你套牌中的其他牌。你不能以此法放逐你利用掠食原心移出轮抽的牌张，因为这些牌不属于你的牌池。

* 掠食原心的最后一个异能只有当掠食原心在战场上时才会生效。举例来说，当掠食原心在你牌库或坟墓场中时，它不是一张具飞行异能的生物牌。

边境探险家

{一} {绿}

生物～妖精 / 斥候

3/1

当边境探险家进战场时，每位牌手各可以弃一张牌。每位以此法弃牌的牌手可以从其牌库中搜寻一张基本牌，展示该牌，将它置于手上，然后将各自的牌库洗牌。

* 牌手依照回合顺序决定自己是否要弃牌。每位牌手都会知道自己前一位牌手是否要弃牌，但不知道他要弃的是什么牌。所有牌手都把要弃的牌放在旁边，然后同时展示这些牌并将其弃掉。类似地，所有搜寻出来的基本牌都会放到旁边，然后同时展示。

野兽唤师

{三} {绿}

生物～妖精 / 祭司

2/4

于你将你的套牌洗牌准备开始游戏前，你可以从你的套牌中展示此牌，并放逐一张你已抽选但不在你套牌中的生物牌。

{X}，{横置}：将一个衍生物放进战场，此衍生物为任一你以名称为野兽唤师之牌放逐的牌之复制品。X为该牌的总法术力费用。

* 如果你套牌中有数张野兽唤师，则你可以展示任意数量该牌，并放逐等量你已抽选但不在你套牌中的生物牌。

* 如果你以数张名称为野兽唤师的牌放逐了多张总法术力费用等同于X的牌，则于野兽唤师最后一个异能结算时，你选择其中一张。衍生物会是该牌的复制品。

* 如果所放逐之生物牌的法术力费用中包含 {X}，则其法术力费用中的X为0。切勿将其与野兽唤师异能起动费用中的 {X} 混在一起。

崔斯特随从

{四} {绿}

生物～妖精 / 士兵

4/4

当崔斯特随从进战场时，你成为君主。

只要你是君主，崔斯特随从每次战斗便可以额外多阻挡一个生物。

* 只有在宣告阻挡者的时候，崔斯特随从才会检查你是否为君主。如果它阻挡了两个攻击生物，就算其他牌手成为君主，也不会更改或撤销本次阻挡。

列沃德的特务

{二} {绿}

生物～妖精 / 浪客

3/2

列沃德的特务以牌面朝上的方式进行轮抽。

于你抽选牌时，你可以从该补充包中额外抽选一张牌。如果你如此作，将列沃德的特务翻为牌面朝下，然后传出下一包补充包且不抽选其中的牌。（你可以检视该补充包。）

* 你可以将数张列沃德的特务翻为牌面朝下好从同一包补充包中额外抽选数张牌。不过，每有一个你翻为牌面朝下的列沃德的特务，你就得略过一次从传来的补充包中抽选牌张的机会。举例来说，如果你在从某包补充包中抽选牌的时候，你将三个列沃德的特务翻为牌面朝下，则你可以从该补充包中额外抽选三张牌。然后你无法从接下来三包传给你（和 / 或你打开）的补充包中抽选牌。

威严贝西摩斯

{四} {绿} {绿}

生物～蜥蜴

5/5

践踏

当威严贝西摩斯进战场时，你成为君主。

每当由于你是君主的时段内横置一个地以产生法术力时，加一点任意颜色的法术力到你的法术力池中。

（会得到原本该有的法术力，并加上此份法术力。）

* 威严贝西摩斯的最后一个异能是触发式的法术力异能。它不用到堆叠，且不能被回应。

荒野之心塞瓦拉

{一} {绿} {绿}

传奇生物～妖精 / 斥候

2/3

每当另一个生物进战场时，如果其力量比每个其他生物都大，则其操控者可以抓一张牌。

{绿}，{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为由你操控的生物中力量最大者的数值。

* 于第一个异能结算时，才会将新进战场的生物之力量与战场上的其他生物进行比较。如果有其他生物的力量等于或大于新进战场生物之力量，则没有牌手能抓牌。

* 于第一个异能结算时，如果新进战场的生物已不在战场上，则利用其离开战场时的力量来决定其操控者能否抓牌。请注意，需考虑该生物离开战场前所受之降低其力量效应的影响。

* 塞瓦拉的最后一个异能属于法术力异能。它不用到堆叠，且不能被回应。如果在该时点由你操控的生物中力量最大者的数值是0，则不会加法术力到你的法术力池中。

塞瓦拉的狂奔

{四}{绿}{绿}

法术

议争～由你开始，每位牌手各投票选择「狂野」或「自由」。从你的牌库顶开始展示牌，直到你展示出若干张生物牌为止，其数量等同于投票选择「狂野」的总票数。将这些生物牌放进战场，然后将其余的牌洗回牌库。你可以将若干永久物牌从你手上放进战场，其数量等同于投票选择「自由」的总票数。

* 因「狂野」票数而展示之所有生物牌会同时进战场，之后轮到因「自由」票数而从你手上放进战场的永久物牌进战场。

* 所有会因前述各类牌张进战场而触发的异能都会在塞瓦拉的狂奔完成结算之后同时进入堆叠。先由你来决定由你操控之异能进入堆叠的顺序，之后轮到其他牌手依照回合顺序决定由其操控之异能进入堆叠的顺序。最后进入堆叠的异能将会首先结算。

裂生黏菌

{三}{绿}{绿}

生物～流浆

3/3

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

当裂生黏菌蛮化时，将一个衍生物放进战场，此衍生物为裂生黏菌的复制品。（此衍生物没有指示物且未蛮化。）

* 放进战场的衍生物起初并未蛮化。如果你起动该衍生物的异能，它便会获得指示物，蛮化，并将新的衍生物放进战场。

多色

妙手逆贼达雷迪

{一}{黑}{红}

鹏洛客～达雷迪

3

+1：将一个1/1无色，具守军异能的组构体衍生神器生物放进战场。

-1：你可以牺牲一个神器。若你如此作，则消灭目标神器或生物。

-6：选择目标在坟墓场中的神器牌或在战场上的神器。将三个衍生物放进战场，这些衍生物为其复制品。

* 对于第二个异能而言，你于起动该异能时，便一并选择目标神器或生物。于该异能结算时，你才需决定是否要牺牲神器，以及要牺牲哪个神器。

* 对于最后一个异能而言，如果你指定战场上的某个神器为目标，但于异能试图结算时，该神器已不在战场上，则该异能会被反击，其所有效应都不会生效。你不会得到任何衍生物。就算代表该神器的牌如今在坟墓场中也是一样。这牌在战场上和在坟墓场中属于两个不同的物件。

驱鬼卡娅

{二}{白}{黑}

鹏洛客～卡娅

5

0：放逐驱鬼卡娅或至多一个目标生物。在你的下一个维持开始时，将该牌在其拥有者的操控下移回战场。你失去2点生命。

-1：每位对手各失去2点生命且你获得2点生命。

-2：每位对手各弃一张牌且你抓一张牌。

* 于起动第一个异能时，便需一并决定是否要指定生物为目标。如果你选择要指定生物为目标，则你是在该异能结算时，才选择时要放逐卡娅还是该生物。如果你选择某个生物为目标，但于异能试图结算时该生物已不再是合法目标，则该异能会被反击，且其所有效应都不会生效。你不能放逐卡娅，也不会失去2点生命。

* 如果第一个异能你未指定目标生物，且于异能结算时卡娅已不在战场上，则你只是会失去2点生命。不会放逐任何牌，也没有牌会被移回战场。

* 于最后一个异能结算时，每位对手各选择一张要弃的牌，将其放在旁边。然后他们同时展示这些牌并将其弃掉。

黑蔷薇骑士

{三}{白}{黑}

生物～人类 / 骑士

4/4

当黑蔷薇骑士进战场时，你成为君主。

每当任一对手成为君主时，若于此回合开始时你是君主，则该牌手失去2点生命且你获得2点生命。

* 只要满足「于此回合开始时你是君主」这一条件，则就算此前最后一位君主是你之外的其他牌手，黑蔷薇骑士的最后一个异能也会触发。

崔斯特密使列沃德

{黑}{绿}{蓝}

传奇生物～妖精 / 参谋

3/3

每位对手每回合所抓的牌不能多于一张。

每当你或一个由你操控的永久物成为由对手操控之咒语或异能的目标时，你可以抓一张牌。

* 你的对手在每位牌手的回合中最多只能抓一张牌。忽略后续的抓牌效应。

* 如果某位对手在某回合中未抓过牌，且有咒语或异能让该牌手抓数张牌，则该牌手只抓一张牌。不过，如果此处的抓牌属于为产生额外效应而支付之可选择费用（诸如注记着「[该牌手]可以抓两张牌。如果他如此作，则[效应]」这一类的叙述），则该牌手无法完整支付此费用，无法抓任何牌。

* 列沃德在进战场的当回合中就能「看到」对手于该回合早些时段中抓过的牌，但他无法影响在他还没进战场前就已抓起的牌。举例来说，如果某牌手抓了两张牌，然后列沃德进战场，则该对手本回合中无法再抓更多的牌，但此前抓起的两张牌不受影响。

* 列沃德未准许牌手进行的抓牌，亦无法利用替代式效应将之替代为其他动作。

* 如果你和某个由你操控的永久物都成为了同一个由对手操控之咒语或异能的目标，则列沃德的异能会触发两次。

玛切莎女王

{一}{红}{白}{黑}

传奇生物～人类 / 杀手

3/3

死触，敏捷

当玛切莎女王进战场时，你成为君主。

在你的维持开始时，若任一对手是君主，则将一个1/1黑色，具死触和敏捷异能的杀手衍生生物放进战场。

* 玛切莎女王（万岁女王）的最后一个异能会于你的维持开始时就检查是否有对手是君主。如果没有对手是君主，则玛切莎女王（万岁女王）的异能不会触发。玛切莎女王（万岁女王）的异能在试图结算时，还会再次检查是否有对手是君主。如果此时没有对手是君主，则玛切莎女王（万岁女王）的异能不会生效。

无色

谍报用具

{二}

神器～武具

佩带此武具的生物得+1/+1，且额外具有所有非传奇生物牌之名称。

佩带{二}

* 佩带此武具的生物会具有的名称，涵盖Oracle牌张参考文献中所有非传奇生物牌的名称，包括双面牌背面的名称。特别一提，佩带此武具的生物不会获得衍生物（诸如灵俑、鬼怪这类）的名称。它也不会获得已变成生物之非生物牌的名称（例如变成生物的漫游喷发孔）。

* 如果你为秘案或与战场上的生物有关之轮抽异能说出了非传奇生物牌的名称，则佩带此武具的生物同样会具有该名称，且会享受到与此相关的加成。举例来说，让贵族掌旗佩带谍报用具就能使前者的最后一个异能生效（只要你曾为贵族掌旗记下非传奇牌的名称）。

* 某些生物会具有这样一组异能：其中一个会在轮抽的过程中生效，另外一个则与你以「名称为[此牌]的牌」放逐的牌或记录的信息相关。这两个异能属于关联异能，所以让这类生物佩带谍报用具对它所放逐的牌或你记下的信息没有影响。

万智牌，Magic，万智牌～诡局，以及诡局：王权争霸，不论在美国或其他国家中，均为威世智有限公司的财产。©2016威世智。