

指挥官传奇：争战博德之门发布释疑

编纂：Jess Dunks

此文件最近更新日期：2022 年 3 月 28 日；中文版最近更新日期：2022 年 5 月 28 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

*指挥官传奇：争战博德之门*中印制之系列代码为 CLB 的牌张可以在以下赛制中使用：指挥官、特选和薪传。特别一提，此系列牌张不能用于标准、先驱或近代赛制。

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。

游戏玩法：指挥官

指挥官这一休闲赛制由万智牌牌手创造并广为推行，特点在于本赛制规定每位牌手均须用一位指挥官来指挥其套牌～原本指挥官只可由传奇生物来担任，不过也有部分非生物牌能够担任指挥官。

指挥官通常是休闲式的自由互斗多人游戏，不过双人游戏也很常见。每位牌手一开始的生命值是 40。每副套牌刚好由 100 张牌构成，包括其指挥官在内。指挥官玩法属于「无双」赛制。也就是说，套牌中除了基本牌以外，每一张牌的英文名称必须各不相同。

当利用 *指挥官传奇：争战博德之门*系列来轮抽时，请参阅下文「游戏玩法：指挥官轮抽」部分，了解如此轮抽时会用到的修正规则。

请至 [Magic.Wizards.com/Commander](https://magic.wizards.com/commander) 查询有关指挥官玩法的详情。

选作你套牌指挥官的传奇牌是游戏中举足轻重的角色，经常会多次出现在战场上。

- 通常来说，你的指挥官都是传奇生物，但有一小部分的传奇牌（如本系列其中三张新牌）也具有「[此牌]可用作指挥官」异能。除了具有此异能的非生物传奇牌之外，其他这类牌都不能用作你套牌的指挥官。
- 你的指挥官于游戏开始时就在独立的统帅区中。你套牌中的其他牌洗牌之后便成为你的牌库。
- 除有特别说明外，位于统帅区中的指挥官其上之异能不会对游戏产生影响。
- 你可以从统帅区施放你的指挥官。你每次如此施放时，你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}。此额外费用俗称「指挥官税」。
- 就算你是以替代性费用或以「不需支付其法术力费用」的方式来从统帅区中施放你的指挥官，也仍需支付指挥官税。
- 如果你的指挥官将从任何区域置入你手上或牌库中，则你可以选择改为将它置于统帅区。
- 如果你的指挥官将被置入你的坟墓场或放逐区，它会如常前往该处。等到游戏下一次执行状态动作时，如果你的指挥官仍在该区域，则你可以选择将它置于统帅区。

你的指挥官标识色决定了你的套牌能够选用哪些牌。牌张的标识色由其颜色决定，这包括其颜色标志（如有），以及其规则叙述中有色法术力符号的颜色。

- 标识色在游戏开始之前就已确定，整个游戏过程都不会改变，就算你的指挥官成为其他颜色或位于非公开区域中也是一样。
- 牌张叙述中出现的颜色文字不会算进该牌的标识色中。
- 如果某牌的标识色包含于你指挥官标识色，则你便可以将其加入你的套牌。举例来说，如果你指挥官的标识色是白蓝双色，则你的套牌中可以加入以下标识色的牌张：白色单色、蓝色单色或白蓝双色，以及标识色中没有颜色者。
- 对于具基本地类别之地而言，如果其具有之基本地类别固有的法术力异能会产生你指挥官标识色以外颜色的法术力，则你就不能将其加入你的套牌。

除了一般的输赢规则以外，指挥官赛制还有另一条规则：如果一位牌手在游戏过程中受到了来自同一个指挥官总共 21 点或更多的战斗伤害，则该牌手输掉这盘游戏。

- 牌手应分别记录游戏过程中各指挥官对自己造成之战斗伤害数量。
- 此规则对牌手自己的指挥官同样有效。这是因为它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。

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，则将它们的操控权赋予离开游戏之牌手的效应结束。如果不会因此将这类永久物的操控权给予另一位牌手（最有可能的原因是它们是在离开游戏之牌手的操控下进战场），则它们会被放逐。

游戏玩法：指挥官轮抽

指挥官轮抽将补充包轮抽和指挥官这两种玩法融合一体。在此玩法中，牌手无需事前构组好套牌，而是打开补充包进行轮抽，并在此过程中构组出一副指挥官轮抽套牌。每位牌手各需要备好三包补充包来轮抽。所有牌手应以随机顺序围坐桌边。轮抽开始时，每位牌手各打开一包补充包。每位牌手各从补充包中选择两张牌，并将它们面朝下地放于面前，然后将剩余牌张传给自己左手边的牌手。每位牌手各从传来的补充包中抽选两张牌，同样将它们面朝下地放于面前，与先前已抽选的牌张放作面朝下一堆。每位牌手再将剩余的牌转向自己左手边；重复此流程，直到第一圈补充包中的牌张都抽选完毕。然后牌手打开第二包补充包，重复上述流程，但这次是将牌张向右手边传。轮到第三包补充包时，牌手要再次传给左手边的牌手。

牌手总共会抽选六十张牌，这些牌便是其「牌池」。每位牌手各利用自己的轮抽牌池（以及任意数量的基本牌）构组出一副含指挥官在内正好 60 张牌的套牌。与构组式指挥官套牌一样，套牌中只能包含符合指挥官标识色的牌张。但跟构组式指挥官套牌不同的地方在于，指挥官轮抽赛中的套牌没有同名牌限一张的规定，因此如果同一张牌选到了数张也不用担心。

无面者

{五}

传奇结界生物~身世

3/3

如果无面者是你的指挥官，则在游戏开始前选择一种颜色。无面者是该色。

选择身世（你能用一个身世当作第二指挥官。）

尽管*指挥官传奇：争战博德之门*系列中有大量传奇生物，但你仍有可能到轮抽行至终盘时才意识到自己没有抽到适合你套牌的指挥官。别担心~无面者能帮到你。大概每六包*指挥官传奇：争战博德之门*补充包中就会有一包在普通牌的位置上出现无面者这张牌。轮抽结束后，你可以将至多两张无面者加到你的牌池中，来用作你套牌的指挥官。（参见下文的「选择身世」部分。）这就是说，就算你没有抽选无面者，你也能将它加进套牌中。如果你需要用它来作指挥官，你可以问轮抽中其他没用到的牌手借用，或是利用自己收藏或从他处获得者。

无面者的标识色则是根据你在套牌构组过程中为其选择的颜色来决定。举例来说，如果你抽选的主要是红色和绿色的牌张，但牌池中却没有红绿双色的传奇生物，则你可以利用两张无面者，并将其中一张指定为红色，另一张指定为绿色。如果你抽选了一个具选择身世异能的绿色传奇生物或一个绿色身世，则你便可以利用该牌，外加一个指定为红色的无面者。

等所有牌手都组好自己的套牌之后，便可坐下来进行传统的指挥官游戏。虽然这种轮抽赛制最适合由八位牌手进行轮抽然后分作两组四人混战，但你也可以尝试其他轮抽方式！

新结界类别：身世

新关键字异能：选择身世

在《龙与地下城》游戏中，创建角色时的一大乐趣，便是为角色决定身世。它会帮你决定游戏过程中扮演角色的要点，以及补充角色至今的生平历程。类似地，身世结界牌能够帮你刻画你的指挥官。每个身世结界都会赋予你拥有的指挥官生物异能，或以其他方式改变其特征。

巴哈姆特的侍僧

{一}{绿}

传奇结界 ~ 身世

由你拥有的指挥官生物具有「你每回合中施放的第一个龙咒语减少{二}来施放。」

本系列中的部分传奇生物具有「选择身世」此关键字异能。「选择身世」是拍档异能的一种变化。此异能意指，你可以将一张具有选择身世的牌和一张身世牌这两者共同用作你的指挥官。

异物贩商芮纳理

{三}{蓝}

传奇生物 ~ 龙 / 神器师

2/4

你可以将龙咒语与神器咒语视同具有闪现异能地来施放。

选择身世（你能用一个身世当作第二指挥官。）

- 尽管选择身世是拍档异能的新变化，但拍档异能的规则并没有其他修订。特别一提，身世及具有选择身世的牌，不会与具有其他拍档异能的牌互动。
- 有一张牌（无面者）既具有选择身世异能，其本身也是个身世。在使用*指挥官传奇：争战博德之门*补充包的指挥官轮抽中，你可以使用两张无面者作为你的指挥官（参见上文的「指挥官轮抽」部分）。请注意，在游戏过程中，如果这两张同时都受你操控，则「传奇规则」会对它们生效。
- 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。如果你将异物贩商芮纳理和巴哈姆特的侍僧用作你的指挥官，则你的套牌中能包含标识色含蓝色和 / 或绿色的牌，但不得放入标识色含白色、黑色或红色的牌。
- 两个指挥官在游戏开始时都位于统帅区，另外 98 张牌（若是指指挥官轮抽游戏，则为 58 张牌）洗牌后成为你的牌库。
- 如果你的指挥官在游戏过程中失去了「选择身世」异能或不再是身世（视实际情况），它依然是你的指挥官。
- 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（虽然通常情况下身世也不会是生物）。
- 当你有两个指挥官时，若有效应提及「你的指挥官」，则它指的是「你选择的那一个指挥官」。如果有效应要求对「你的指挥官」有所行动（例如因指挥信标而将它从统帅区置于你手上），则是由你在效应发生时选择其中一个指挥官执行之。
- 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。
- 你可以将两个颜色或颜色组合相同的永久物用作指挥官。

- *指挥官传奇：争战博德之门*中的许多牌会提及「由你拥有的指挥官生物」。由于通常情况下身世不是生物，因此一般不会受到这类效应影响。不过，如果有其他咒语或异能让你的身世成为生物，则前述效应就会将它包括在内。对于提及「你的指挥官」或「由你拥有（或操控）的指挥官」，但未指明是生物的效应而言，这类效应也会影响你用作指挥官的身世（视情况）。
- 如果你操控一个会赋予由你拥有之指挥官生物异能的身世，且你拥有数个指挥官生物，则每个此类生物都会具有此异能。这意味着，（举例来说）如果你在操控巴哈姆特的侍僧之同时，还操控两个由你拥有的指挥官生物，则你每回合施放的第一个龙咒语减少{四}来施放。

新关键字动作：深入地底城

本系列带来了一座全新地城：地底城。地底城的运作方式与先前的地城牌有所不同。你只能利用先制机制（见下文）来深入地底城。

地底城

地城 ~ 地底城

除非你「深入地底城」，否则你不能进入此地城。

秘密入口 ~ 从你牌库中搜寻一张基本牌，展示该牌，将它置于你手上，然后洗牌。（*通往：熔炼炉、失落井*）

熔炼炉 ~ 在目标生物上放置两个+1/+1 指示物。（*通往：陷阱！、斗技扬*）

失落井 ~ 占卜 2。（*通往：斗技扬、藏宝窖*）

陷阱！ ~ 目标牌手失去 5 点生命。（*通往：图书库*）

斗技扬 ~ 煽惑目标生物。（*通往：图书库、古陵墓*）

藏宝窖 ~ 派出一个珍宝衍生物。（*通往：古陵墓*）

图书库 ~ 抓一张牌。（*通往：死亡三神王座*）

古陵墓 ~ 派出一个 4/1 黑色，具威慑异能的骷髅妖衍生物。（*通往：死亡三神王座*）

死亡三神王座 ~ 展示你牌库顶的十张牌。将其中一张生物牌放进战场，且其上有三个+1/+1 指示物。它获得辟邪异能直到你的下一个回合。然后洗牌。

「地底城」说明

- 除非有效应要求你如此作，否则你不能深入地底城 ~ 这有可能是由于你在你的维持开始时握有先制，或是你因故掌握先制。特别一提，如果你不在地城中，且有效应要求你深入地城（*而非深入地底城*），则你不能改而开始地底城。
- 类似地，当有效应要求你深入地底城时，你不能改而开始地底城以外的其他地城。
- 当有效应要求你深入地底城时，如果你尚未身处地城，则你会将地底城置入统帅区，并将你的进度标记移至秘密入口（第一个房间）。
- 当有效应要求你深入地底城时，如果你已身处某个地城中，则你会移入该地城的下一个房间中。如果你已身处最后一个房间，则你会完成该地城并开始地底城。无论你是身处地底城还是其他地城，都是如此。

「地城」 通则

- 地城与深入地城的规则，与其上一次出现时相比并无显著更动。
- 你是将地城从游戏外置于统帅区。你利用进度标记来记录你穿行地城的进度。每个地城内都有一系列房间。每个房间都有一个触发式异能，其效应就印制在该房间的格子中，这类触发式异能的叙述均为「当你将进度标记移入此房间时，[效应]。」
- 在你将你的进度标记移入某地城的最后一个房间，且该房间的异能结算（或因故离开堆叠）后，该地城会离开游戏，且你就算作已完成该地城。
- 有些牌在意你是否完成过地城，或具有每当你完成地城时触发的异能。无论你完成的地城是地底城还是其他地城，这些异能都会同样生效。
- 每当有牌手开始地城时（无论是因深入地城还是深入地底城而如此），牌手都要等到该牌手进入地城且地城的第一个房间异能触发之后，才能有所行动。

先制

本系列里有些牌会令牌手**掌握先制**。「先制」是牌手可获得的称号（类似于君主）。具有先制此称号的牌手被称作「握有先制」。先制本身具有两重规则含义。其一，每当有牌手掌握先制时，以及在握有先制之牌手的维持开始时，该牌手深入地底城。其二，每当由某牌手操控的一个或数个生物对握有先制的牌手造成战斗伤害时，前者牌手掌握先制。此外，还有些异能也会提及「握有先制」此事，并提供其他加成。

飞羽族偷袭客

{三}{蓝}

生物 ~ 鸟 / 浪客

1/4

飞行

当飞羽族偷袭客进战场时，你掌握先制。

拉萨德殷巴希尔

{二}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 修行僧

0/3

每个由你操控的生物皆依照其防御力来分配战斗伤害，而不是依照力量。

每当拉萨德殷巴希尔攻击时，若你握有先制，则将每个由你操控之生物的防御力加倍直到回合结束。

选择身世（你能用一个身世当作第二指挥官。）

- 直到有效应令某牌手掌握先制之前，游戏中没有人握有先制。一旦有效应令某牌手掌握先制，则其便持续握有先制，直到有其他牌手掌握之。
- 同一时间只有一位牌手能握有先制。于某牌手握有先制，所有其他此前握有先制的牌手便不再握有。

- 当前已握有先制的牌手可以再次掌握先制。虽然这会令该牌手再度深入地底城，但并不会使其具有多个先制称号。
- 如果握有先制的牌手离开了游戏，则由主动牌手在前者离开游戏的同时掌握先制。如果离开游戏的是主动牌手，或当前没有主动牌手，则由依照回合顺序的下一位牌手掌握先制。
- 在双头巨人游戏中，如果同一支队伍的两牌手同时对握有先制的牌手造成伤害，则由握有先制的牌手决定触发式异能的顺序。然后，于触发式异能结算时，会先由其中一位团队成员握有先制（并深入地底城），然后再到另一位团队成员如此作。最终由最后掌握先制的牌手握有先制，直到先制权再次发生变动。

复出机制：历险者牌

历险者载誉归来，同你分享博德之门的故事。同其前次登场一样，「历险者牌」本身都是永久物牌，但这类牌下部文字框的左半边都有一个小型牌框，里面注记有本牌的一组副特征。你可以将该牌当作历险来施放~若你如此作，你能在稍后时段再将它当作永久物来施放。本系列中的新鲜事是，并非所有的历险者牌都是生物牌！如今历险也会出现在其他类别的永久物牌上。

巴尔的祭坛

{一}{黑}

神器

{二}{黑}, {横置}, 放逐一个由你操控的生物：将目标生物牌从你的坟墓场移回战场。只能于法术时机起
动。

//

白骨献祭

{二}{黑}

法术~历险

派出一个已横置的 4/1 黑色，具威慑异能的骷髅妖衍生生物。（然后放逐此牌。之后你还可以从放逐区施放该神器。）

- 在堆叠以外的其他区域当中，历险者牌都是永久物牌；如果你并未将其当作历险来施放，则它在堆叠上时也是永久物牌。在上述情况中，忽略该牌的副特征。举例来说，巴尔的祭坛在你的坟墓场中时，它是一张法术力值为 2 的神器牌。
- 在将咒语作为历险来施放时，用到的是该牌的副特征，忽略该牌所有的正常特征。此时，该咒语之颜色、法术力费用、法术力值等特征的值都仅由该牌的副特征决定。如果该咒语离开堆叠，便会立即恢复其正常特征。
- 在将咒语作为历险来施放时，仅会利用其副特征来决定此时能否合法施放该咒语。
- 如果某咒语是作为历险来施放，则于其结算时，该咒语的操控者改为将其放逐，而非置入其拥有者的坟墓场。于该咒语持续被放逐期间，该牌手可以将它当作永久物咒语来施放。如果历险咒语以正常结算之外的其他方式离开堆叠（最有可能的情况是被反击，或因所有目标都不合法而没有结算），则该牌不会被放逐，且该咒语的操控者无法在稍后时段再将它当作永久物来施放。

- 如果历险者牌因故进到放逐区，但不是因为结算时放逐自身而如此，这种情况下它也不会让你能够将它再度当作永久物咒语来施放。
- 你从放逐区施放该永久物咒语时，仍须遵循该咒语本身所具有的时机限制和许可。通常情况下，你只能在你行动阶段且堆叠为空的时候如此施放。
- 如果有效复制了历险咒语，则所成的复制品于结算的时候会被放逐。之后会由于状态动作而消失；你无法从放逐区施放该复制品。
- 其他效应可能会提及「具有历险」的牌、咒语或永久物。如果某牌、咒语或永久物上面有另一组属于历险者牌的特征，其便算作「具有历险」，就算当前并没有用到其副特征，或从未将该牌当作历险来施放也是一样。
- 如果某物件成为了其他具有历险之物件的复制品，则所成的复制品同样具有历险。如果该物件因故改变区域，则它要么会消失（如果它是衍生物），要么就不再是复制品（如果它是非衍生物的永久物），因此你也没法将它当作历险来施放。
- 如果有效让你选择一个牌名，则你可以选择副特征上的历险名称。在判断能够能否选择该名称时，仅会考虑副特征上的各值。
- 将某牌当作历险来施放，并不属于你以替代性费用来施放。对于让你能以替代性费用或以「不需支付其法术力费用」的方式来施放咒语的效应而言，这类效应也会对历险咒语生效。

复出机制：掷骰

掷骰此机制，是在*被遗忘国度战记*系列中首度引入黑边环境的*万智牌*游戏当中。本系列中此机制再度复出。有许多牌会让你掷一颗骰子，然后基于你的掷骰结果产生对应的功效。有些牌则具有会在「每当你掷骰时」或「每当你掷出特定结果时」触发的异能。还有些牌能够修正掷骰点数。

远古黄铜龙

{五}{黑}{黑}

生物~长老 / 龙

7/6

飞行

每当远古黄铜龙对任一牌手造成战斗伤害时，掷一颗d20。当你如此作时，将任意数量的目标生物牌从坟墓场在你操控下放进战场，且这些牌的法术力值总和须等于或小于X，X为掷骰结果。

- 骰子依照其面数，按照「d+面数」的方式命名。举例来说，d20即是20面骰。骰子需为无偏骰子（即每面向上的几率相等），且掷骰须以公正方式行之。虽然推荐采用实物骰子，但也允许利用电子程序来替代~只要其每个点数产生的概率与原骰子相同即可。
- 让你掷骰的异能也会说明各结果对应的功效。通常会体现在规则叙述中的「结果表」中。
- 掷骰及其结果对应的功效通常属于同一异能。牌手没有机会在得知掷骰结果之后再回来应该该异能。不过，如果是在掷骰之后触发了其他异能（例如远古黄铜龙异能的情况），则牌手在将该自身触发式异能放进堆叠、为其决定目标时，就已经知道掷骰结果。

- 注记「选择一个目标，然后掷一颗 d20」或采类似叙述的效应，依然遵循通常将异能放进堆叠并结算的规范。牌手需在将该异能放进堆叠时一并指定目标，之后要等到异能结算时才掷 d20。
- 某些效应或能修正掷骰结果。这类效应可能出现在掷骰的同一段叙述中，也可能是由其他牌张具有。提及掷骰「结果」的效应，会采用经修正后的点数。而提及「原值」结果的效应，则会采用修正前骰子面上显示的结果。
- 某些异能（例如上述的皮克精向导和下面提到的职业：野蛮人），会让将「掷一颗骰子」此事用「多掷一颗骰子并忽略最小点数」来替代。所忽略点数的那一掷，并不会算到令你掷骰的效应当中，也不会触发异能。就游戏中所有意图与互动而言，一旦你决定要利用哪颗骰子的点数之后，额外掷过的骰子就会当作从未掷过。
- 某些效应会让你再掷一次。这是指利用原本掷骰时用到之相同数量和种类的骰子来掷骰，且本掷所得各结果的几率与原掷相同。
- 在竞逐时空玩法中，掷时空骰此时会令注记于「每当任一牌手掷一颗或数颗骰子时」触发的异能触发。不过，关注数字结果的效应会忽略掷时空骰的结果。

复出机制：繁影

繁影这一触发式异能让生物能够同时向所有对手发动进攻。

元素裔执法者

{一}{红}

生物 ~ 元素 / 祭师

1/3

繁影（每当此生物攻击时，对防御牌手之外的每位对手而言，你可以派出一个为此生物复制品的衍生物，其为横置且正向该牌手或某个由他操控的鹏洛客进行攻击。在战斗结束时，放逐这些衍生物。）

{一}{红}：由你操控且名称为元素裔执法者的生物得 +1/+0 直到回合结束。

- 繁影异能（或攻击生物上的其他异能）规则叙述中所称之「防御牌手」，指的是本次战斗中具繁影异能的生物在该异能结算时所攻击的牌手，或是在前述时刻它所攻击之鹏洛客的操控者。如果该生物不再进行攻击，则「防御牌手」指的便是它上次进行攻击时所攻击的牌手或鹏洛客之操控者。
- 如果防御牌手是你唯一的对手，则不会将衍生物放进战场。
- 你是于衍生物产生时，为每个衍生物分别决定它的攻击对象是牌手还是该牌手操控的某个鹏洛客。如果要攻击鹏洛客，则你决定要具体攻击哪个。
- 虽然这些衍生物是以正在进行攻击的状态进入战场，但它们从未被宣告为攻击生物。注记于「每当一个生物攻击时」触发的异能不会触发，包括这些衍生物本身的繁影异能。如存在须支付费用才能让生物攻击的效应，则这些费用也不会对这些衍生物生效。
- 这些衍生物会同时进战场。

- 这些衍生物都只会复制原版生物上所印制的东西而已。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、结附了灵气、装备了武具，或是其他改变了其力量、防御力、类别、颜色等等的非复制效应。
- 当这类衍生物进战场时，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「于此永久物进战场时」或「于此永久物进战场时上面有...」的异能也都会生效。
- 如果对于某位特定牌手而言，繁影异能产生了多于一个的衍生物（由于诸如倍产旺季所产生的这类效应），则你得为每个衍生物分别选择其是要攻击该牌手还是要攻击由该牌手操控的某个鹏洛客。

中文版勘误

- 本系列印制之「残暴实验」牌张（收藏编号 115/361）中文版之规则叙述有误。其所取目标误植作「目标对手」，应为「目标牌手」，特此勘误。本牌更新后的规则叙述请见后文单卡解惑部分。
- 本系列印制之「死云术」牌张（收藏编号 121/361）中文版之规则叙述有误。其-X/-X效应后漏植「直到回合结束」字样，实际只会持续到回合结束，特此勘误。本牌更新后的规则叙述请见后文单卡解惑部分。
- 本系列印制之「钻机鼯鼠」牌张（收藏编号 311/361）中文版之规则叙述有误。其放置在自己身上的指示物误植作「+1/1 指示物」，应为「+1/+1 指示物」，特此勘误。本牌更新后的规则叙述请见后文单卡解惑部分。

指挥官传奇：争战博德之门单卡解惑 白色

葛力安养子阿波戴尔亚德恩

{四}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 战士

4/4

当葛力安养子阿波戴尔亚德恩进战场时，放逐任意数量由你操控的其他非地永久物，直到阿波戴尔亚德恩离开战场为止。每以此法放逐一个永久物，便派出一个 1/1 白色士兵衍生生物。

选择身世（你能用一个身世当作第二指挥官。）

- 就算所放逐的牌已移回，这些士兵衍生生物也还留在战场上。
 - 如果阿波戴尔亚德恩于其进战场异能结算前便已离开战场，则你无法放逐任何非地永久物。在此情况下，你不会派出任何士兵衍生生物。
 - 如果你以此法放逐任何衍生非地永久物，则该衍生物会消失。它不会移回战场。但你仍能因此派出士兵衍生生物。
 - 在阿波戴尔亚德恩离开战场后返回的牌，是在其拥有者的操控下返回战场。
-

欧格玛的档案师

{一}{白}

生物 ~ 半身人 / 僧侣

2/2

闪现

每当任一对手搜寻其牌库时，你获得 1 点生命且抓一张牌。

- 欧格玛的档案师之触发式异能，要等到令对手搜寻牌库的咒语或异能完成结算之后，才会进入堆叠。特别一提，如果该搜寻牌库的咒语或异能会触发其他异能（举例来说，如果该对手搜寻一张牌并将它放进战场），则因此触发的异能会和欧格玛的档案师之触发式异能同时进入堆叠。主动牌手将其所有异能以任意顺序放进堆叠，然后其他每位牌手按照回合顺序如此作。以此法放进堆叠的最后一个异能首先结算，以此类推。
 - 如果你搜寻对手的牌库，或是某位对手搜寻另一位牌手的牌库，则欧格玛的档案师之触发式异能不会触发。
-

提尔的战斗天使

{二}{白}{白}

生物 ~ 天使 / 骑士

4/4

飞行，繁影

每当提尔的战斗天使对任一牌手造成战斗伤害时，如果该牌手的手牌数量比每位其他牌手都多，则你抓一张牌。然后如果该牌手操控的地比每位其他牌手都多，则你派出一个珍宝衍生物。然后如果该牌手的总生命比每位其他牌手都多，则你获得 3 点生命。

- 所列条件都是于触发式异能结算时检查，而非于将其放进堆叠上时。
 - 所列条件都会检查，就算你没有因其中一项或多项获益也是如此。举例来说，就算你没有抓牌，也还能派出珍宝衍生物。
-

达成协议

{二}{白}

法术

每位对手各抓一张牌，然后每有一位以此法抓牌的对手，你便抓一张牌。

- 虽然抓牌是强制性的，但如果对手未抓牌（也许是因为替代性效应用另一个效应替代了抓牌），则在决定你抓多少牌时，不会计入该牌手。
 - 如果有对手因替代性效应之故以此法抓了多张牌，你仍只会因该牌手而抓一张牌。
-

大忙人艾琳哈碧兹

{三}{白}

生物~人类 / 平民

2/4

{横置}: 检视你牌库顶的 X 张牌, X 为你本回合中派出过的衍生物数量。将其中一张置于你手上, 其余的牌则以随机顺序置于你的牌库底。

选择身世 (你能用一个身世当作第二指挥官。)

- 艾琳的异能计算的是, 你该回合中于此异能结算之前派出过的所有衍生物数量, 包括衍生非生物和衍生生物。至于这些衍生物是否还在战场上或受你操控, 则并不重要。
 - 如果有效应会产生永久物咒语的复制品, 则虽然该咒语结算后会变成衍生物在你的操控下进入战场, 但你并未「派出」这类衍生物。因此艾琳的异能不会将它计算在内。
-

远地旅者

{二}{白}

传奇结界~身世

由你拥有的指挥官生物具有「在你的结束步骤开始时, 放逐至多一个目标由你操控且已横置的生物, 然后将它在其拥有者的操控下移回战场。」

- 当该牌移回战场之时, 它会是一个全新物件, 与先前所放逐的牌毫无关联。贴附于所放逐生物上的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。武器则会被卸装并留在战场上。所放逐永久物上的任何指示物将会消失。
 - 如果以此法放逐某个衍生物, 它将会完全消失且不会移回战场。
-

冰风谷坚卫

{三}{白}

生物~魔人 / 战士

3/3

防御战斗风格~当冰风谷坚卫进战场时, 放逐至多一个目标由你操控的非战士生物, 然后将它在其拥有者的操控下移回战场。

- 当该牌移回战场之时, 它会是一个全新物件, 与先前所放逐的牌毫无关联。贴附于所放逐生物上的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。武器则会被卸装并留在战场上。被放逐的生物上的任何指示物都会消失。
 - 如果以此法放逐某个衍生物, 它将会完全消失且不会移回战场。
-

莱埃泽尔的巧躯

{三}{白}

瞬间

放逐所有由你操控且非衍生物的生物，然后掷一颗 d20。

1 ~ 9 | 在下一个结束步骤开始时，将这些牌在其拥有者的操控下移回战场。

10 ~ 20 | 将这些牌在其拥有者的操控下移回战场，然后再度将它们放逐。在下一个结束步骤开始时，将这些牌在其拥有者的操控下移回战场。

- 结附于所放逐生物上的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。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。当这些牌移回战场时，它们会是全新物件，与先前所放逐的牌毫无关联。
- 由你操控的生物在你掷骰之前就被放逐。特别一提，这意味着如果这些生物具有能够替代掷骰或因掷骰而触发的异能，此类效应都不会生效。
- 所有在结算莱埃泽尔的巧躯过程中触发的异能，都要等到莱埃泽尔的巧躯完成结算之后才会进入堆叠。也就是说，如果你掷出 10 ~ 20，则所有会于生物首度放逐、返回战场、二度放逐时触发的异能，都能以任意顺序放进堆叠。首先由主动牌手将其所有异能以任意顺序放进堆叠，然后其他每位牌手按照回合顺序如此作。最后放进堆叠的异能将会最早结算。

贵族后人

{一}{白}

传奇结界 ~ 身世

由你拥有的指挥官生物具有「当此生物进战场和在你的维持开始时，每位牌手各可以在一个由其操控的生物上放置两个 +1/+1 指示物。对每位如此作的对手而言，你获得反该牌手保护异能直到你的下一个回合。」（*你不能被由该牌手操控的东西指定为目标，造成伤害或是被结附。*）

- 「反牌手保护」意指你具有反由该牌手操控的所有物件保护。如果某物件没有操控者（例如坟墓场中的牌），便会将其拥有者视作其操控者。
 - 虽然你会具有针对享受了你慷慨馈赠之牌手的保护异能，但由你操控的永久物并未一同享受此待遇。
 - 就算你具有反某生物之操控者保护，该生物也仍能如常攻击你，只不过其将对你造成的伤害都会被防止。
-

飞马守护者

{五}{白}

生物 ~ 飞马

3/3

飞行

在你的结束步骤开始时，若本回合中有由你操控的永久物离开战场，则派出一个 1/1 白色，具飞行异能的飞马衍生生物。

//

拯救幼驹

{一}{白}

瞬间 ~ 历险

放逐目标由你操控的生物，然后将该牌在其拥有者的操控下移回战场。（然后放逐此牌。之后你还可以从放逐区施放该生物。）

- 就算在由你操控的永久物离开战场时你还不操控飞马守护者，飞马守护者的触发式异能也会触发。
- 当以拯救幼驹放逐的牌移回战场时，它会是一个全新物件，与先前所放逐的牌毫无关联。贴附于所放逐生物上的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。武器则会被卸装并留在战场上。被放逐的生物上的任何指示物都会消失。
- 如果以此法放逐某个衍生生物，它将会完全消失且不会移回战场。

拉萨德殷巴希尔

{二}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 修行僧

0/3

每个由你操控的生物皆依照其防御力来分配战斗伤害，而不是依照力量。

每当拉萨德殷巴希尔攻击时，若你握有先制，则将每个由你操控之生物的防御力加倍直到回合结束。

选择身世（你能用一个身世当作第二指挥官。）

- 拉萨德殷巴希尔的第一个异能没有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。所有其他检查力量或防御力的规则与效应，都会利用原本的数值。
- 将某生物的防御力加倍之流程是：该生物得+0/+X，X 为它于此触发式异能结算时的防御力。

塑形阳炎爆

{三}{白}{白}

法术

选择一个由你操控的生物，然后每位对手各选择一个由其操控且力量相等或较小的生物。如果你以此法选择了生物，则放逐所有未被牌手以此法选中的生物。

- 如果你未选择生物（最有可能是原因是你未操控生物），则没有生物会被放逐。
- 塑形阳炎爆并不指定任何所选的生物为目标。所有选择都是于塑形阳炎爆结算时决定。

历战士兵

{一}{白}

传奇结界 ~ 身世

由你拥有的指挥官生物具有「每当此生物攻击任一牌手时，若没有对手的总生命比该牌手多，则对每位对手而言，你派出一个 1/1 白色士兵衍生生物，其为横置且正向该对手进行攻击。」

- 历战士兵赋予的异能，在乎的是攻击牌手的对手中，是否有人的总生命比防御牌手多。攻击牌手的总生命并未纳入比较。
- 历战士兵的 Oracle 叙述文字有所更新，以厘清其功能。特别一提，是对进行攻击之指挥官的操控者而言，该牌手每有一位对手，便派出一个士兵衍生生物。

塑风异界神侍

{四}{白}

生物 ~ 天使

4/4

闪现

飞行

当塑风异界神侍于宣告攻击者步骤中进战场时，对每个进行攻击的生物而言，你可以为该生物重新选择所攻击的牌手或鹏洛客。（它不能攻击其操控者或其操控者的鹏洛客。）

- 你也可以在宣告攻击者步骤以外的步骤施放塑风异界神侍。如果塑风异界神侍是在宣告攻击者以外的步骤进战场，则它的异能就根本不会触发。
 - 在为生物重新选择其要攻击的牌手或鹏洛客时，会忽略所有与此次进攻相关联的要求、限制及费用。
 - 在为生物重新选择其要攻击的牌手或鹏洛客时，不会触发注记「每当此生物攻击时」的异能。
 - 如果你为某个攻击生物重新选择其要攻击的牌手或鹏洛客，则该生物仍视同攻击过其宣告时所攻击的牌手或鹏洛客，但它现在正向新的牌手或鹏洛客进行攻击。
 - 如果攻击生物的某个异能指定了某个由「防御牌手」操控的东西为目标，但在此异能结算之前，该生物所指的防御牌手已更改，则此异能便会因目标不合法而不会结算。
-

蓝色

班恩的触发术

{一}{蓝}{蓝}

瞬间

反击目标咒语。如果该咒语以某个由你操控的指挥官为目标，则改为反击该咒语，占卜2，然后抓一张牌。

- 「某个由你操控的指挥官」指的是战场上某个受你操控的指挥官。它可以是你的指挥官，或是由其他牌手拥有者。你在其他区域中的指挥官不属于此类。特别一提，如果牌手甲施放其指挥官，牌手乙施放咒语想要反击前者，然后牌手甲再施放班恩的触发术来反击的话，牌手甲不会占卜或抓牌。

朦胧术

{二}{蓝}

瞬间

放逐目标由你操控的生物，然后将该牌在其拥有者的操控下移回战场。
抓一张牌。

- 当该牌移回战场之时，它会是一个全新物件，与先前所放逐的牌毫无关联。贴附于所放逐生物上的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。武器则会被卸装并留在战场上。被放逐的生物上的任何指示物都会消失。
- 如果以此法放逐某个衍生物，它将会完全消失且不会移回战场。

烛堡启示

{四}{蓝}

法术

直到回合结束，由你操控之生物的基础力量与防御力为 X/X，X 为放逐区和你的坟墓场中由你拥有之瞬间牌、法术牌和 / 或具历险之牌的总数量。

- 烛堡启示结算时，X 的数值便已锁定。受其影响之生物的力量和防御力，不会因为牌张进出放逐区和 / 或你坟墓场而变化。
- 烛堡启示结算时，受其影响的生物便已锁定。其效应不会影响在其结算后才受你操控的生物。

移位幼兽

{三}{蓝}

生物 ~ 猫 / 野兽

2/2

回避 ~ 每当你施放非生物咒语时，放逐至多一个目标由你操控的非地永久物，然后将该牌在其拥有者的操控下移回战场。

- 当该牌移回战场之时，它会是一个全新物件，与先前所放逐的牌毫无关联。贴附于所放逐生物上的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。武器则会被卸装并留在战场上。所放逐永久物上的任何指示物将会消失。
 - 如果以此法放逐某个衍生物，它将会完全消失且不会移回战场。
-

龙族传说

{五}{蓝}

瞬间

如果你操控龙，则此咒语减少{二}来施放。

抓三张牌。

- 于你施放龙族传说的过程中，其费用于你起动手能回应之前，就已确定并锁定。特别一提，这就是说，在费用减少之前，没有牌手能回应来去除你的龙以防止此事，且如果你在起动手能回应过程中牺牲掉了唯一的龙，其费用也不会增加。
-

地城探索者

{一}{蓝}

传奇结界 ~ 身世

由你拥有的指挥官生物具有「由你拥有之地城的房间

异能均额外触发一次。」

- 地城探索者赋予的异能，会使你刚深入的地城房间异能额外触发一次。它不会令你移入下一个房间。
 - 如果你操控数个具此异能的永久物，或一个具数个此异能的永久物，则该房间会额外触发等量次数。举例来说，如果你操控遗迹搜寻客哈玛帕沙、地城探索者和一个由你拥有的指挥官生物，则由你拥有的地城房间异能会额外触发两次。
-

魔力泉涌

{三}{蓝}

结界

你本盘游戏中每从统帅区施放过一次指挥官，你施放

的瞬间与法术咒语便减少{一}来施放。

- 这包括你用作指挥官的身世。
-

盖尔的倒转术

{三}{蓝}{蓝}

瞬间

放逐目标咒语，然后掷一颗 d20，并将点数加上该咒语的法术力值。

1 ~ 14 | 于该牌持续放逐的时段内，你可以施放之，且你可以将法术力视同任意颜色的法术力来支付施放该咒语的费用。

15+ | 于该牌持续被放逐期间，你可以施放之，且无需支付其法术力费用。

- 如果所放逐的是历险者牌，则你能以此法施放历险咒语。
 - 如果该咒语的法术力费用中有{X}，则计算其法术力值的时候，X 会是它在堆叠上的数值。
 - 盖尔的倒转术是将咒语径直从堆叠上放逐，而不是反击。因此它对不能被反击的咒语有奇效。
-

汲魄灵吸怪

{四}{蓝}

生物 ~ 惊惧兽

4/4

蜕变 ~ 当汲魄灵吸怪进战场时，将任意数量目标已横置且非衍生物的生物翻为牌面朝下。它们是 2/2 惊惧兽生物。

//

种植幼体

{X}{蓝}{蓝}

法术 ~ 历险

横置 X 个目标生物。它们于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。（然后放逐此牌。之后你还可以从放逐区施放该生物。）

- 一旦永久物已翻为牌面朝下，牌手便不能在战场上将这牌混入某处，或试图以其他方式隐瞒或欺骗，好让别人不知道对应牌张。
 - 牌手可以随时检视由其操控的牌面朝下永久物。
 - 汲魄灵吸怪的触发式异能不能将双面牌翻为牌面朝下。
 - 如果某个牌面朝下的永久物离开战场，其拥有者必须向所有牌手展示它。
 - 如果某个生物作为某个牌面朝下的生物之复制品来进战场，或是派出了一个为某个牌面朝下的生物之复制品的衍生物，则这类复制品的特征与牌面朝下的生物相同（此情况下为 2/2 惊惧兽生物，且不具其他特征），尽管此复制品为面朝上。
 - *指挥官传奇：争战博德之门*系列中没有办法将这些牌翻为牌面朝上。如果利用本系列之外牌张的效应将这类牌翻回正面，则使其成为 2/2 惊惧兽生物的效应终止。
-

神秘诡术师爱蒙

{二}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 浪客 / 法术师

2/3

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。)

在你的结束步骤开始时, 若你握有先制, 则抓一张牌。如果你完成过地城, 则再抓一张牌。

选择身世 (你能用一个身世当作第二指挥官。)

- 你只有于你结束步骤开始时就握有先制, 爱蒙的第二个异能才会触发。如果触发了此异能, 则于它试图结算时, 还会再检查一次你是否握有先制。如果在该时刻你已不握有先制, 则该异能不会结算, 且其所有效应都不会生效。特别一提, 如果你于你结束步骤开始时未握有先制, 但你完成过地城, 则该异能不会触发, 你不能抓牌。

艾瑞尼克斯的邪恶副体

{三}{蓝}

法术

派出一个衍生物, 此衍生物为目标由你操控之生物的复制品, 但此衍生物具有飞行异能, 且如果该生物是传奇, 则此衍生物不是传奇。

- 为厘清误读, 艾瑞尼克斯的邪恶副体之 Oracle 叙述文字有所更新。即便要复制的原版生物不是传奇, 所派出的衍生物仍会具有飞行异能。

天狗奇械师

{二}{蓝}

生物 ~ 鸟 / 神器师

1/1

人工生命仆从 ~ 当天狗奇械师进战场时, 在至多一个目标非生物的神器上放置三个+1/+1 指示物。该神器成为 0/0, 具飞行异能的造妖神器生物。

- 天狗奇械师不会移除该目标神器所具有的任何异能。
- 该神器将保留所有原本的牌张类别、副类别或超类别。
- 如果该目标神器是已贴附的武具, 则它会卸装。如果某个不具重配异能武具成为神器生物, 则它就不能贴附到其他生物上。
- 如果该目标非生物神器是载具, 则其力量和防御力会被设定为 0/0。搭载该载具不会将其力量和防御力恢复为原本数值。
- 如果你在最近的一回合开始时便持续操控该神器, 则所变成的神器生物在你的回合中就能进行攻击。也就是说, 这永久物变成生物多久并不重要, 重要的是它在战场上待了多久。

同族发现

{三}{蓝}{蓝}

结界

于同族发现进战场时，选择一种生物类别。

每当一个由你操控的该类别生物进战场或攻击时，抓一张牌。

- 你是于同族发现进战场时，才需决定生物类别。在你作出选择与其进战场之间，没有牌手能有所行动。特别一提，这意味着，如果它是与其他具所选类别之生物同时进战场，则其最后一个异能会触发。
- 你必须选择现有的生物类别，例如人类或战士。你不能选择牌张类别（如神器），也不能选择超类别（如传奇）。

青金龙珠

{二}{蓝}

神器

{横置}：加{蓝}。当你将此法术力用来施放龙生物咒语时，占卜2。（检视你牌库顶的两张牌，然后将其中任意数量的牌以任意顺序置于你牌库底，其余则以任意顺序置于你牌库顶。）

- 青金龙珠产生的法术力可以用来支付任何东西，而不仅限于龙生物咒语。
- 无论青金龙珠是否仍在战场上，该延迟触发式异能都会触发。
- 如果施放同一龙生物咒语时支付了多点来自青金龙珠的{蓝}，则与花费的每点法术力相关联的延迟触发式异能都会触发。你会占卜2等量次数。

月影岛皮克精

{三}{蓝}

生物~仙灵

2/2

飞行

当月影岛皮克精进战场时，抓若干牌，其数量等同于本回合中受过战斗伤害的对手数量。

//

皮克精尘

{一}{蓝}

瞬间~历险

至多三个目标生物获得飞行异能直到回合结束。（然后放逐此牌。之后你还可以从放逐区施放该生物。）

- 月影岛皮克精的触发式异能只会计算还在游戏里的牌手。如果某个对手受过伤害，但之后离开了游戏，便不会将该牌手计算在内。

异物贩商芮纳理

{三}{蓝}

传奇生物 ~ 龙 / 神器师

2/4

你可以将龙咒语与神器咒语视同具有闪现异能地来施放。

选择身世 *(你能用一个身世当作第二指挥官。)*

- 第一个异能对从任何区域施放之所有龙咒语和神器咒语都会生效，不过你得有其他效应允许你从该处施放。举例来说，如果有其他效应允许你从你坟墓场施放龙咒语，则芮纳理便会允许你视同该咒语具有闪现异能地来施放。

携手奔逃

{一}{蓝}

瞬间

选择两个目标由不同牌手操控的生物。将这些生物移回其拥有者手上。

- 如果这两个目标生物之一成为不合法目标，携手奔逃仍能确定该不合法目标的操控者，并由此检查另一个目标生物是否为合法目标。如果该不合法目标已离开战场，则会利用其最后已知信息。若另一个生物仍是合法目标，便会将它移回其拥有者的手上。
- 如果在携手奔逃试图结算时，这两个生物都由相同牌手操控，则这两个目标都不合法。此咒语不会结算。

无耻骗子

{一}{蓝}

传奇结界 ~ 身世

由你拥有的指挥官生物具有「{二}{蓝}：此生物成为另一个目标生物的复制品。」

- 此复制效应没有时限。它会持续到指挥官离开战场为止，不过如果它又受到时间印记较晚之其他复制效应影响（也许是再度启动无耻骗子赋予的异能），则后者会在其持续生效的时段内盖过之前的复制效应。
- 如果你操控无耻骗子期间，你的指挥官成为了其他东西的复制品，则它仍是你的指挥官，且仍会具有无耻骗子赋予之异能。
- 如果你将无耻骗子用作指挥官、它因故成为生物，且你利用它赋予自身的异能将它变为其他生物的复制品，则由于它不再具有此异能，因此也不会使由你操控的指挥官生物（包括它自身）获得此启动式异能。

剑湾水手

{一}{蓝}

传奇结界 ~ 身世

由你拥有的指挥官生物具有「每当此生物攻击任一牌手时，若没有对手的总生命比该牌手多，则此生物本回合不能被阻挡。」

- 剑湾水手赋予的异能，在乎的是攻击牌手的对手中，是否有人总生命比防御牌手多。攻击牌手的总生命并未纳入比较。

剑湾巨蛇

{五}{蓝}{蓝}

生物 ~ 巨蛇 / 龙

6/6

只要你本回合中施放过非生物咒语，剑湾巨蛇便不能被阻挡。

//

倾覆浪涛

{一}{蓝}

瞬间 ~ 历险

将目标生物移回其拥有者手上。*(然后放逐此牌。之后你还可以从放逐区施放该生物。)*

- 在剑湾巨蛇被阻挡之后再施放非生物咒语，不会使它成为未受阻挡。

恐惧之墓冒险家

{五}{蓝}

生物 ~ 妖精 / 修行僧

4/4

当恐惧之墓冒险家进战场时，你掌握先制。

每当你施放每回合中你的第二个咒语时，将之复制。

如果你完成过地城，则改为将该咒语复制两次。你可以为每个复制品选择新的目标。*(永久物咒语的复制品会成为衍生物。)*

- 当恐惧之墓冒险家的触发式异能结算时，它产生一个或两个同一咒语的复制品。这些复制品都由你操控。这些复制品是在堆叠中产生，所以它们并不是被「施放」的。会因牌手施放咒语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物异能后，这些复制品如常结算。
- 就算触发此触发式异能的咒语在该异能结算之前就被反击，此异能也仍会产生该咒语的复制品。
- 这些复制品的目标将与原版咒语相同，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）。如果有数个复制品，则你可以将每个复制品的目标都更改为不同的合法目标。

- 如果恐惧之墓冒险家的异能所复制的咒语具有模式（也就是说，其叙述中带有以项目列表格式注明的选项），则复制品的模式会与原版相同。你不能选择其他的模式。
 - 如果恐惧之墓冒险家所复制的咒语包括了于施放时决定的 X 数值（例如火球这类），则复制品的 X 数值与原版咒语相同。
 - 你不能选择支付复制品的任何额外费用。不过，会基于替原版咒语或异能所支付的任何额外费用而产生的效应都会被复制，就好像每个复制品都支付过同样的费用一样。举例来说，如果你牺牲了一个 3/3 生物来施放投掷，并利用恐惧之墓冒险家来复制它，则投掷之所有复制品会对其目标造成 3 点伤害。
 - 永久物咒语的复制品结算后自然成为衍生物，因此该衍生物并不会算作「派出」。在意派出衍生物之效应，不会与因此触发式异能复制永久物咒语而进战场的衍生物产生互动。
-

黑色

影贼的密探

{一}{黑}

传奇结界 ~ 身世

由你拥有的指挥官生物具有「每当此生物攻击任一牌手时，若没有对手的总生命比该牌手多，则在此生物上放置一个 +1/+1 指示物。它获得死触与不灭异能直到回合结束。」

- 影贼的密探赋予的异能，在乎的是攻击牌手的对手中，是否有人的总生命比防御牌手多。攻击牌手的总生命并未纳入比较。
-

阿斯代伦的饥渴

{三}{黑}

瞬间

放逐目标生物。在一个由你操控的指挥官生物上放置 X 个 +1/+1 指示物，X 为以此法放逐之生物的力量。

- 利用该生物最后在战场时的力量，来决定 X 的数值。
-

残暴实验

{二}{黑}

法术

目标牌手磨两张牌，抓两张牌并失去 2 点生命。

- **中文版勘误：**本系列印制的规则叙述中，将所取的目标误植作「对手」，实际上应是「目标牌手」，其正确的规则叙述如上所示。特别一提，你可以将自己指定为此咒语的目标。
-

不义金钱

{五}{黑}{黑}

法术

消灭所有生物。每以此法消灭一个非衍生物的生物，
你便派出一个已横置的珍宝衍生物。

- 如果某生物因故未以此法被消灭（例如具有不灭或已重生），则不义金钱的操控者不会因此类生物而派出珍宝衍生物。
-

召骨牧师

{一}{黑}

生物 ~ 人类 / 僧侣

2/1

{三}{黑}，牺牲召骨牧师：将目标生物牌从你的坟墓
场移回战场。只能于法术时机起动。

- 召骨牧师不能指定其本身为其异能的目标。这是因为在起动异能时，是先决定目标，再支付费用（例如「牺牲召骨牧师」这类）。
-

虚空召唤

{四}{黑}

法术

每位牌手各私下选择一个由其操控的生物和一个不由
其操控的生物。然后展示所有选择。消灭每个以此法
选中的生物。

- 每位牌手在私下选择生物时，应将自己决定的生物写下，且不要让其他人看到。每位牌手均不应透露自身选择，直到所有牌手同时公布为止。
 - 如果某生物被选中多次，它也只会消灭一次。举例来说，它上面只需有一个后盾指示物，就能够活下来。
-

死云术

{四}{黑}{黑}

法术

所有生物得-X/-X直到回合结束，X为战场上或统帅
区内由你拥有之指挥官中的最大法术力值。

- 如果于死云术结算时，你的指挥官受另一位牌手操控，则它仍算是在战场上，且会被用于决定 X 的数值。
 - **中文版勘误：**本系列印制的中文版规则叙述在 -X/-X 后漏植「直到回合结束」字样，其正确的规则叙述如上文所示。特别一提，此效应不会一直持续下去。
-

前科罪犯

{二}{黑}

传奇结界 ~ 身世

由你拥有的指挥官生物具有威慑与「此生物得 +X/+0，X 为你坟墓场中的生物牌数量。」（具威慑异能的生物只能被两个或更多生物阻挡。）

- 如果你操控前科罪犯期间，有对手操控了某个由你拥有的指挥官生物，则 X 会是该牌手坟墓场中的生物牌数量，而不是你的。
-

主脑

{五}{黑}{黑}

生物 ~ 惊惧兽

6/6

威慑

每当主脑攻击任一牌手时，从该牌手手上放逐所有牌，然后他抓等量的牌。于这些牌持续放逐的时段内，你可以从其中使用地和施放咒语。如果你以此法施放咒语，则你可以将法术力视同任意颜色的法术力来支付施放它的费用。

- 这些牌是牌面朝上地被放逐。
-

噬脑怪

{三}{黑}

生物 ~ 惊惧兽

2/4

吞噬智力 ~ 当噬脑怪进战场时，每位对手各从其手上放逐一张牌，直到噬脑怪离开战场为止。

窃夺躯体 ~ 你可以从以噬脑怪放逐的牌之中使用地和施放咒语。如果你以此法施放咒语，则你可以将法术力视同任意颜色的法术力来支付施放它的费用。

- 以此法使用牌时，你仍须遵循正常时机规则。举例来说，只有在你自己的行动阶段中，且本回合此前未使用过地的情况下，你才能使用以此法放逐的地。
- 如果噬脑怪在吞噬智力异能结算前就离开了战场，对手便不用从手上放逐任何牌。

- 如果某张以吞噬智力放逐的牌因故离开了放逐区（很可能是因为藉由窃夺躯体异能来使用），则它便不会在噬脑怪离开战场时移回对手手上。

契约武器

{三}{黑}

神器 ~ 武具

只要契约武器贴附在某生物上，你便不会因总生命为 0 或更少而输掉这盘游戏。

每当佩带此武具的生物攻击时，抓一张牌并展示之。

该生物得 +X/+X 直到回合结束，且你失去 X 点生

命，X 为该牌的法术力值。

佩带 ~ 弃一张牌。

- 如果某对手获得了贴附有契约武器之生物的操控权，但没有获得契约武器的操控权，则你仍然操控契约武器，且只要它持续贴附在某生物上，你就仍不会因总生命为 0 或更少而输掉这盘游戏。
- 类似地，如果某对手获得了佩带契约武器之生物的操控权，但未获得契约武器的操控权，且以该生物攻击，则你仍会抓一张牌、展示该牌、失去生命。
- 如果抓牌此动作被其他效应替代，则佩带此武具的生物不会获得力量和防御力加成，且你也不会失去生命。就算此次抓牌是被其他抓牌效应替代也是如此。

卡林港割喉客莎法娜

{二}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 浪客

3/2

威慑

在你的结束步骤开始时，若你握有先制，则派出一个珍宝衍生物。如果你完成过地城，则改为派出三个此类衍生物。

选择身世（你能用一个身世当作第二指挥官。）

- 你只有于你结束步骤开始时就握有先制，莎法娜的第二个异能才会触发。如果触发了此异能，则于它试图结算时，还会再检查一次你是否握有先制。如果在该时刻你已不握有先制，则该异能不会结算，且其所有效应都不会生效。特别一提，如果你于你结束步骤开始时未握有先制，但你完成过地城，则该异能不会触发，你不会派出珍宝。
-

米尔寇的印记

{二}{黑}

结界

在你回合的战斗开始时，磨一张牌。当你如此作时，若你的坟墓场中有四张或更多生物牌，则在目标由你操控的生物上放置一个+1/+1 指示物，且它获得死触异能直到回合结束。（磨一张牌的流程是将你牌库顶的牌置入你的坟墓场。）

- 米尔寇的印记的触发式异能始终都会触发，且进堆叠时不需要指定目标。在你磨一张牌之后，如果你坟墓场中有四张或更多生物牌，则自身触发式异能会触发。你在此时才需要为该异能选择目标。

梦魇语者希历斯

{三}{黑}

传奇生物 ~ 蛇 / 僧侣 / 邪术师

3/3

{横置}，牺牲另一个生物或一个神器：对每位对手而言，你磨一张牌，然后除非该牌手支付 3 点生命，否则将该牌从你的坟墓场移回你手上。（磨一张牌的流程是将你牌库顶的牌置入你的坟墓场。）

选择身世（你能用一个身世当作第二指挥官。）

- 结算该启动式异能的流程如下：先从依照回合次序轮到的下一位对手开始，你磨一张牌；该牌手选择是否要支付 3 点生命；除非他支付生命，否则将该牌移回你手上。然后轮到下一位对手，以此类推。
- 如果希历斯因故成为神器，你可以为其异能牺牲自己。

召唤不死生物

{四}{黑}

法术

你可以磨三张牌。然后将一张生物牌从你的坟墓场移回战场。（磨一张牌的流程是将你牌库顶的牌置入你的坟墓场。）

- 如果你牌库中的牌少于三张，则你就不能选择以此法磨牌。
 - 就算你选择不磨三张牌，如果你有可移回的生物牌，你也可以将之移回。
 - 你所移回的，可以是刚磨掉的生物牌，也可以是之前已在你坟墓场中者。
-

邪恶战怒者

{三}{黑}

生物 ~ 矮人 / 野蛮人

1/5

当邪恶战怒者进战场时，你掌握先制。

尖刺反击 ~ 每当邪恶战怒者被一个生物阻挡时，该生物的操控者失去 5 点生命。

- 如果邪恶战怒者被多于一个生物阻挡，则每有一个阻挡它的生物，其触发式异能便会触发一次。
-

红色

琥珀葛斯特欧茂尔

{三}{红}

传奇生物 ~ 矮人 / 僧侣

3/3

敏捷

每当琥珀葛斯特欧茂尔攻击时，你可以弃掉你的手牌。若你如此作，则每有一位受攻击的牌手，便抓一张牌。

选择身世 (你能用一个身世当作第二指挥官。)

- 你是于琥珀葛斯特欧茂尔的异能结算时，才决定是否要弃掉你的手牌。在你决定弃掉手牌之后，到你实际抓牌之前，没有牌手能有所回应。
 - 就算你没有手牌，你也可以选择弃掉你的手牌。你没有手牌时更应如此。
-

紫晶龙

{四}{红}{红}

生物 ~ 龙

4/4

飞行，敏捷

//

爆裂水晶

{四}{红}

法术 ~ 历险

爆裂水晶对任意数量的目标造成共 4 点伤害，你可以任意分配。 (*然后放逐此牌。之后你还可以从放逐区施放该生物。*)

- 你于爆裂水晶进入堆叠时，便一并为该咒语选择目标数量，且同时决定伤害的分配方式。每个目标至少要分配 1 点伤害。

- 如果于爆裂水晶试图结算时，某些目标已经不合法，则原本的伤害分配方式依然适用，只是已成为不合法目标者不会受到伤害。伤害不会改为对合法目标造成之。

红玉髓龙珠

{二}{红}

神器

{横置}: 加{红}。如果该法术力用以支付龙生物咒语，则它获得敏捷异能直到回合结束。

- 红玉髓龙珠产生的法术力可以用来支付任何东西，而不仅限于龙生物咒语。
- 如果红玉髓龙珠产生的法术力用于支付龙生物咒语之任意部分的法律力（包括替代性费用或额外费用），则该龙会获得敏捷异能直到回合结束。
- 瞬间或法术咒语不是生物咒语，就算该咒语会派出龙衍生生物也是一样。
- 如果该法术力用于非龙咒语，则就算它本回合稍后时段再成为龙，该生物也不会具有敏捷异能。

混沌洞穴冒险家

{三}{红}

生物 ~ 人类 / 野蛮人

5/3

践踏

当混沌洞穴冒险家进战场时，你掌握先制。

每当混沌洞穴冒险家攻击时，放逐你的牌库顶牌。如果你完成过地城，则本回合中，你可以使用该牌且不需支付其法术力费用。若否，则本回合中，你可以使用该牌。

- 混沌洞穴冒险家的最后一个异能，是在你放逐牌的时候检查你是否完成过地城。如果你在当时尚未完成过地城，则你就不能以「不支付其法术力费用」的方式来施放之，就算你在当回合稍后时段完成了地城也是如此。
- 如果当混沌洞穴冒险家的最后一个异能结算时，你完成过地城，则你就只能以「不支付其法术力费用」的方式来使用所放逐的牌。你不能选择如常使用它。

拜龙教徒

{四}{红}

传奇结界 ~ 身世

由你拥有的指挥官生物具有「在你的结束步骤开始时，若某个由你操控的来源本回合中造成过 5 点或更多伤害，则派出一个 4/4 红色，具飞行异能的龙衍生生物。」

- 拜龙教徒赋予的触发式异能，检查的是由单一来源造成的伤害总量，就算是这些伤害并非同时造成，或是并非都对同一牌手或永久物造成，也都会计算在内。举例来说，如果某个具连击的 3/3 生物进行攻击，它在先攻战斗伤害步骤中对一个阻挡生物造成 3 点伤害，然后在常规战斗伤害步骤中又对另一个阻挡生物造成 3 伤害，则它总共造成了 6 点伤害，会触发此异能。
- 该来源只需要在实际造成伤害时受你操控。就算它在造成伤害后死去或易主，则只要你仍操控一个具此异能的指挥官生物，该异能就会在你的结束步骤开始时触发。

隐逸巨人笛手

{四}{红}{红}

生物 ~ 巨人 / 诗人

4/4

醉人表演 ~ 当隐逸巨人笛手进战场时，获得目标不由你操控之生物的操控权直到回合结束。将它重置。它获得敏捷与繁影异能直到回合结束。（每当它攻击时，对防御牌手之外的每位对手而言，你可以派出一个为该生物复制品的衍生物，其为横置且正向该牌手或某个由他操控的鹏洛客进行攻击。在战斗结束时，放逐这些衍生物。）

- 隐逸巨人笛手的触发式异能可以指定任何不由你操控的生物为目标，即使是未横置者。
- 就算获得某生物之操控权，也不会让你同时获得贴附其上之任何灵气或武具的操控权。

豺狼人战团

{五}{红}

生物 ~ 豺狼人

5/5

每有一位本回合中受过伤害的对手，此咒语便减少 {一} 来施放。

威慑

繁影（每当此生物攻击时，对防御牌手之外的每位对手而言，你可以派出一个为此生物复制品的衍生物，其为横置且正向该牌手或某个由他操控的鹏洛客进行攻击。在战斗结束时，放逐这些衍生物。）

- 决定有多少对手本回合受到过伤害时，离开游戏的对手不会被计算在内。
-

公会工匠

{一}{红}

传奇结界 ~ 身世

由你拥有的指挥官生物具有「每当此生物攻击任一牌手时，若没有对手的总生命比该牌手多，则你派出两个珍宝衍生物。」（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。）

- 公会工匠赋予的异能，在乎的是攻击牌手的对手中，是否有人总生命比防御牌手多。攻击牌手的总生命并未纳入比较。
-

真灵狂信徒古特

{二}{红}

传奇生物 ~ 鬼怪 / 祭师

2/2

每当你攻击时，你可以牺牲另一个生物或一个神器。若你如此作，则派出一个 4/1 黑色，具威慑异能的骷髅妖衍生物，其为横置且正进行攻击。（它只能被两个或更多生物阻挡。）

选择身世（你能用一个身世当作第二指挥官。）

- 你需要为该骷髅妖选择要攻击的牌手或鹏洛客。
 - 古特本身不一定要是攻击生物。
 - 虽然该骷髅妖为正进行攻击，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。
 - 注明该骷髅妖不能攻击的效应（例如宣告所具有者）只会在宣告攻击生物的过程中有作用。这类效应无法阻止你将该骷髅妖以正进行攻击的状态进战场。
 - 如果古特因故成为神器，你可以为其异能牺牲自己。
-

受启打造

{四}{红}

法术

放逐你牌库顶的三张牌。直到你下一个回合的回合结束，你可以使用这些牌。

派出三个珍宝衍生物。（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。）

- 以此法使用牌时，你仍须支付所有费用，并遵循所有时机规则。举例来说，只有在你自己的行动阶段中，且本回合此前未使用过地的情况下，你才能使用以此法放逐的地。
-

闪电长枪

{一}{红}

神器 ~ 武具

闪现

当闪电长枪进战场时，将它贴附在目标由你操控的生物上。

只要是在你的回合中，佩带此武具的生物便得+2/+0且具有先攻异能。

佩带{四} (*{四}*: 贴附在目标由你操控的生物上。只能于法术时机佩带。)

- 利用武具的进战场触发式异能来将其贴附在生物上，与利用其佩带异能来贴附是两回事。本次贴附不需要你支付法术力，且也不会受到佩带异能的时机限制。
- 如果该目标生物成为不合法的目标，则该武具会以未装备的状态留在战场上。
- 闪电长枪并非进战场时就贴附在生物上。而是该武具先进战场，然后其触发式异能才将它贴附在生物上。就算你未操控生物，你也可以施放闪电长枪。

禽绝地狱之怒卡莱琪

{四}{红}

传奇生物 ~ 魔人 / 野蛮人

5/4

每当你攻击时，若当前是本回合的首个战斗阶段，则重置所有进行攻击的生物。它们获得先攻异能直到回合结束。在此阶段后，额外多出一个战斗阶段。

选择身世 (*你能用一个身世当作第二指挥官。)*

- 特别一提，卡莱琪的触发式异能不会让你获得额外的行动阶段。这意味着你是直接从一个战斗阶段的战斗结束步骤推进至下一个战斗阶段的战斗开始步骤。
- 卡莱琪本身不一定要是攻击生物。

风暴君王之雷霆

{X}{红}{红}{红}

瞬间

本回合中，当你施放你的下一个瞬间或法术咒语时，将该咒语复制 X 次。你可以为每个复制品选择新的目标。

- 当风暴君王之雷霆的延迟触发式异能结算时，它会产生 X 个同一咒语的复制品。这些复制品都由你操控。这些复制品是在堆叠中产生，所以它们并不是被「施放」的。会因牌手施放咒语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，这些复制品如常结算。
- 就算触发风暴君王之雷霆的延迟触发式异能之咒语在该异能结算之前就已被反击，风暴君王之雷霆也仍会产生该咒语的复制品。

- 这些复制品的目标将与原版咒语相同，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）。如果有数个复制品，则你可以将每个复制品的目标都更改为不同的合法目标。
- 如果风暴君王之雷霆的异能所复制的咒语具有模式（也就是说，其叙述中带有以项目列表格式注明的选项），则复制品的模式会与原版相同。你不能选择其他的模式。
- 如果风暴君王之雷霆所复制的咒语包括了于施放时决定的 X 数值（例如火球这类），则此复制品的 X 数值与原版咒语相同。
- 你不能选择支付复制品的任何额外费用。不过，会基于替原版咒语或异能所支付的任何额外费用而产生的效应都会被复制，就好像每个复制品都支付过同样的费用一样。举例来说，如果你牺牲了一个 3/3 生物来施放投掷，并利用风暴君王之雷霆来复制它，则投掷之所有复制品会对其目标造成 3 点伤害。

街头流浪儿

{一}{红}

传奇结界 ~ 身世

由你拥有的指挥官生物具有「{一}，牺牲另一个生物
或一个神器：此生物对任意一个目标造成 1 点伤害。

」

- 如果你的指挥官是神器生物，则你可以牺牲它来支付此异能的费用。
- 如果你具有街头流浪儿赋予之异能的指挥官在此异能结算时因故不是生物，则它仍会造成 1 点伤害。

双手斧

{二}{红}

神器 ~ 武器

每当佩带此武器的生物攻击时，将其力量加倍直到回合结束。

佩带{一}{红}

//

扫荡劈斩

{一}{红}

瞬间 ~ 历险

目标由你操控的生物获得连击异能直到回合结束。
(然后放逐此牌。之后你还可以从放逐区施放该神器。)

- 将某生物的力量加倍之流程是：该生物得 +X/+0，X 为它于此触发式异能结算时的力量。

仓库盗贼

{三}{红}

生物 ~ 魔人 / 浪客

4/2

{二}, {横置}, 牺牲一个神器或生物: 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。

- 以此法使用地或施放咒语时, 你仍须支付所有费用, 并遵循所有时机规则。举例来说, 只有在你的行动阶段中、堆叠为空, 且本回合此前未使用过地的情况下, 你才能以此法使用地。
-

威迹的逆转术

{二}{红}

瞬间

选择目标咒语或异能, 且其须具一个或数个目标。掷一颗 d20, 然后将点数加上由你操控之生物中的最大力量。

1 ~ 14 | 你可以为该咒语或异能选择新的目标。

15+ | 你可以为该咒语或异能选择新的目标。然后将它复制。你可以为该复制品选择新的目标。

- 尽管你不会获得原版咒语或异能的操控权, 你仍操控该复制品。该复制品是在堆叠中产生, 所以它并不是被「施放」的。会因牌手施放咒语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, 该复制品如正常咒语或异能一般结算。该复制品会比原版咒语或异能先一步结算。
 - 该复制品的目标将与原版咒语或异能相同, 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)。
 - 如果该目标咒语或异能具有模式 (也就是说, 其叙述中带有以项目列表格式注明的选项), 则复制品的模式会与原版相同。你不能选择其他的模式。
 - 如果目标咒语或异能包括了于施放、起动或进入堆叠时决定的 X 数值 (例如火球这类), 则此复制品的 X 数值与原版相同。
 - 你不能选择去支付该复制品的任何额外费用。不过, 基于为原版咒语或异能所支付的任何额外费用产生的效应都会被复制, 就好像每个复制品都支付过同样的费用一样。举例来说, 如果你牺牲了一个 3/3 生物来施放投掷, 并利用威迹的逆转术来复制它, 则投掷之复制品会对其目标造成 3 点伤害。
 - 如果该咒语是具有目标的永久物咒语 (例如灵气咒语), 且你派出了它的复制品, 则该复制品会成为由你操控的衍生物。由于是咒语成为的衍生物, 因此该衍生物并不会算作「派出」。在意派出衍生物之效应, 不会与因威迹的逆转术复制永久物咒语而进战场的衍生物产生互动。
-

绿色

雄心龙裔

{三}{绿}

生物 ~ 龙 / 野蛮人

0/0

雄心龙裔进战场时上面有 X 个+1/+1 指示物，X 为由你操控之生物与你坟墓场内生物牌中的最大力量。

- 由于当雄心龙裔的效应检查生物或生物牌中的最大力量时，它还不在于战场上，因此如果有生物具有因战场上生物数量而对力量有加成的效应，也要等到雄心龙裔带着指示物进战场之后才会将它计算在内。

酒廊斗殴

{一}{绿}

法术

目标由你操控的生物与目标由你左边对手操控的生物互斗。然后该牌手可以复制此咒语，且可以为该复制品选择新的目标。

- 每个酒廊斗殴的复制品都能让牌手产生新的复制品 ~ 只要战场还有合法目标，所成的复制品仍可以成功结算，斗殴就能继续下去。
- 你左边的对手在复制咒语时，可以选择已参与原先互斗之由其操控的生物作为复制品的第一个目标，就算是该生物在原版咒语完成结算后会死去也是一样。不过，如果该生物真的死去，则于复制品试图结算时，它会成为不合法目标。
- 如果于酒廊斗殴结算时，其两个目标只剩一个合法，则没有生物会造成伤害。但你左手边的对手仍能选择复制酒廊斗殴。
- 如果于酒廊斗殴试图结算时，其两个目标都已经不合法，则它没有效果。不会产生复制品。
- 在双人游戏中，你之外的那位牌手便是你左边的对手。
- 如果你左边的对手选择复制酒廊斗殴，但不更改其目标，则于复制品试图结算时，原本的目标可能都已经不合法（至少，这两个目标都要活过互斗，且有人回应复制品交换两者操控权，才能确保复制品结算时两者仍是合法目标），这样的话该牌手左边的对手便不能再复制之。

无忧驯猪师

{二}{绿}

生物 ~ 地侏 / 游侠

1/4

每当无忧驯猪师攻击时，你可以支付{一}{绿}。若你如此作，则派出一个 2/2 绿色野猪衍生生物，其为横置且正进行攻击。

- 在结算无忧驯猪师的触发式异能时，你不能多次支付费用，好派出多个衍生物。

- 你是于野猪衍生生物进战场时，决定它是要攻击哪位牌手或鹏洛客。它攻击的对象与无忧驯猪师攻击的对象可以不一样。
 - 虽然所派出的衍生物为正进行攻击，但它们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。
-

斗篷森林隐士

{二}{绿}

传奇结界 ~ 身世

由你拥有的指挥官生物具有「在你的结束步骤开始时，若本回合中有生物牌从任何区域进入你的坟墓场，则派出两个已横置的 1/1 绿色松鼠衍生生物。」

- 对斗篷森林隐士赋予的异能而言，如果你是在结束步骤开始时操控具该异能的生物，且本回合中有生物牌从任何区域进入你的坟墓场，则该异能就会触发。就算在生物牌进入坟墓场时你不操控具此异能的生物，或是于你的结束步骤开始时该生物已不在坟墓场中，该异能也会触发。
 - 特别一提，这就是说，如果你的指挥官生物死去，你选择将它从你的坟墓场移回统帅区，然后在同一回合中再度施放，则斗篷森林隐士赋予它的异能会在该回合的结束步骤开始时触发。
-

惧栗蛇龙

{六}{绿}

生物 ~ 蛇 / 龙

7/6

惧栗蛇龙不能被力量等于或小于 3 的生物阻挡。

//

龙鳞反射

{三}{绿}

瞬间 ~ 历险

在目标生物上放置两个 +1/+1 指示物并重置它。它获得辟邪异能直到回合结束。*(然后放逐此牌。之后你还可以从放逐区施放该生物。)*

- 在惧栗蛇龙被某生物阻挡之后，再将阻挡生物的力量降到 3 以下，也不会使惧栗蛇龙成为未受阻挡。
 - 龙鳞反射可以指定未横置的生物为目标。如果于龙鳞反射结算时，该目标生物已是未横置，则你仍会在其上放置两个 +1/+1 指示物，且它仍会获得辟邪异能。
-

德鲁伊仪式

{二}{绿}

法术

你可以磨三张牌。然后将至多一张生物牌和至多一张地牌从你的坟墓场移回你手上。（磨一张牌的流程是
将你牌库顶的牌置入你的坟墓场。）

- 如果你牌库中的牌少于三张，则你就不能选择以此法磨牌。
 - 所移回的生物和 / 或地牌不一定要是刚磨掉的牌之一。可以是其结算时在你坟墓场中的任何牌。
-

地震巨龙

{十四}{绿}

生物 ~ 元素 / 龙

10/10

此咒语减少{X}来施放，X 为由你操控之龙的法术力值总和。

飞行，践踏

{二}{绿}，牺牲一个地：将地震巨龙从你的坟墓场移回你手上。

- 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。
 - 在你支付地震巨龙的费用之前，其总费用便已锁定。举例来说，如果你操控三个龙，且每个龙的法术力值均为 4（其中包括一个你能牺牲来加{无}的），则地震巨龙的总费用为{二}{绿}。然后在你支付其费用之前能够起动手术力异能的时机中，便可以牺牲该龙。
 - 如果你操控之龙的法术力值总和为 14 以上，则地震巨龙只需支付{绿}来施放。
 - 一旦有牌手宣告施放地震巨龙，便没有牌手能在咒语费用锁定之前采取行动，来试图改变其操控者所操控的龙数量。
 - 只有当地震巨龙在你的坟墓场时，才能起动手术力最后一个异能。
-

翡翠龙

{四}{绿}{绿}

生物 ~ 龙

4/4

飞行，践踏

//

刺耳音波

{二}{绿}

瞬间 ~ 历险

反击目标来源为非生物的起动手术式或触发式异能。（然后放逐此牌。之后你还可以从放逐区施放该生物。）

- 起动式异能的格式为「[费用]: [效应]。」有些关键字异能也属于起动式异能，它们的规则提示中会包含冒号（例如佩带）。
- 触发式异能会使用「当~」，「每当~」或「在~时」等字眼。此类异能的格式通常为「[触发条件], [效应]」。有些关键字异能也属于触发式异能（例如灵技和繁影），它们的规则提示中会出现「当~」、「每当~」或「在~时」等字眼。
- 如果你反击某个是在「下一个」特定步骤或阶段开始时触发的延迟触发式异能，则该异能不会在后续的同阶段或步骤中再度触发。
- 其目标不能是法术力异能。如果某个起动式异能同时满足以下条件，则它便属于起动式法术力异能：（1）于结算时产生法术力；（2）不需要指定目标；以及（3）不属于忠诚异能。如果某个触发式异能同时满足以下条件，则它便属于触发式法术力异能：（1）于结算时产生法术力；（2）于起动式法术力异能结算时或加法术力时触发；以及（3）不需要指定目标。
- 不能指定产生替代性效应之异能为目标，例如「永久物须横置进战场」或「永久物进战场时上面有指示物」。注记在「于[此生物]进战场时」生效的异能也属于替代性效应，同样不能指定为目标。
- 「来源为非生物的起动式和触发式异能」包括非生物牌上能从其他区域起动或触发的异能（例如循环）。

翠绿大德鲁伊哈尔欣

{三}{绿}

传奇生物 ~ 妖精 / 德鲁伊

2/4

{一}: 直到回合结束，目标由你操控的衍生物成为基础力量与防御力为 4/4 的绿色熊生物，且仍具有原本颜色与类别。

选择身世 *（你能用一个身世当作第二指挥官。）*

- 先前将该生物之基础力量与防御力设定为某特定值的效应，都会被翠绿大德鲁伊哈尔欣的起动式异能盖掉。其他将其力量或防御力设定为某特定值的效应，如果是在哈尔欣的异能结算之后生效，则将会盖过此效应。
- 会改变该生物之力量和 / 或防御力的效应，例如巨力成长，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。

强健化外之民

{一}{绿}

传奇结界 ~ 身世

由你拥有的指挥官生物具有「每当此生物攻击任一牌手时，若没有对手的总生命比该牌手多，则另一个目标由你操控的生物得+X/+X直到回合结束，X为此生物的力量。」

- 强健化外之民赋予的异能，在乎的是攻击牌手的对手中，是否有人的总生命比防御牌手多。攻击牌手的总生命并未纳入比较。
- X 的数值于所赋予之触发式异能结算时才决定。数值确定后，就算该指挥官生物的力量在该回合稍后时段中发生变化，X 的数值也不会改变。
- 如果指挥官生物在其触发式异能结算前就已离开战场，则利用其最后在战场上时的力量来决定 X 的数值。
- 如果于触发式异能结算时，该指挥官生物的力量为负数，则 X 视为 0。

翠玉龙珠

{二}{绿}

神器

{横置}: 加{绿}。当你将此法术力用来施放龙生物咒语，它进战场时上面额外有一个+1/+1 指示物，且获得辟邪异能直到你的下一个回合。（它不能成为由对手操控之咒语或异能的目标。）

- 翠玉龙珠产生的法术力可以用来支付任何东西，而不仅限于龙生物咒语。
- 无论翠玉龙珠是否仍在战场上，该延迟触发式异能都会触发。
- 如果施放同一龙生物咒语时支付了多点来自翠玉龙珠的{绿}，则与花费的每点法术力相关联的延迟触发式异能都会触发。该生物进战场时上面有等量的+1/+1 指示物。
- 如果该法术力用于支付龙生物咒语，则该生物一进战场就会具有辟邪异能。牌手没有机会在「该生物获得辟邪」之前来指定该生物为目标。

树林之友贾希拉

{二}{绿}

传奇生物 ~ 人类 / 妖精 / 德鲁伊

2/3

由你操控的衍生物具有「{横置}: 加{绿}。」

选择身世（你能用一个身世当作第二指挥官。）

- 贾希拉的异能会让所有由你操控的衍生物都具有该法术力异能，而非仅限于衍生物。
- 对由你操控的衍生物而言，除非它们具有敏捷，否则你不能在派出它们的当回合中起动这一法术力异能。另一方面，对由你操控的衍生非生物而言，你能够在派出它们的当回合起动这一法术力异能（只要它们处于未横置状态）。

伏击绿龙

{三}{绿}

生物 ~ 龙

4/4

飞行

除非防御牌手操控具飞行异能的生物，否则伏击绿龙不能进行攻击。

- 伏击绿龙的第二个异能只会于你宣告攻击者时生效。在你宣告伏击绿龙为攻击生物后，就算该具飞行异能的生物离开战场，改变操控者，或是失去飞行异能，伏击绿龙也不会被移出战斗。
 - 如果生物攻击鹏洛客，则该鹏洛客的操控者是防御牌手。
-

威严创生

{六}{绿}{绿}

法术

展示你牌库顶的 X 张牌，X 为战场上或统帅区内由你拥有之指挥官中的最大法术力值。你可以将其中任意数量的永久物牌放进战场。将其余的牌以随机顺序置于你牌库底。

- 如果于威严创生结算时，你的指挥官受另一位牌手操控，则它仍算是在战场上，且会被用于决定 X 的数值。
-

顶级厨师

{二}{绿}

传奇结界 ~ 身世

由你拥有的指挥官生物具有「此生物进战场时上面额外有一个+1/+1 指示物」与「由你操控的其他生物进战场时上面额外有一个+1/+1 指示物。」

- 如果你的指挥官与其他生物同时进战场，则该指挥官进战场时上面会有一个额外的+1/+1 指示物，但其他生物不会。这是因为，由进战场之物件产生的替代性效应只会影响该进战场之物件本身。
-

桌头熊牧者

{二}{绿}

生物 ~ 鬼怪 / 德鲁伊

1/4

在你的结束步骤开始时，若由你操控之生物的力量总和等于或大于 8，则抓一张牌。

- 桌头熊牧者的异能包含「以『若』开头的子句」，这意味着它在异能触发和异能结算这两个时点，都会检查由你操控之生物的力量总和是否达到 8 以上。如果到了该异能试图结算时，其他牌手已设法去除足够的生物，或将这些生物的力量总和降到小于 8，则你不会抓牌。
-

铁骑马鞍

{二}{绿}

神器 ~ 武器

佩带此武器的生物得 +3/+3，且不能被力量等于或小于 3 的生物阻挡。

佩带{三}

- 在某生物阻挡了佩带铁骑马鞍的生物后再降低其力量，不会将该进行阻挡的生物移出战斗，也不会让佩带此武器的生物成为未受阻挡。
-

覆鳞滋养人

{一}{绿}

生物 ~ 龙 / 德鲁伊

0/2

{横置}: 加{绿}。当你将此法术力用来施放龙生物咒语时，你获得 2 点生命。

- 覆鳞滋养人产生的法术力可以用来支付任何东西，而不仅限于龙生物咒语。
 - 无论覆鳞滋养人是否仍在战场上，该延迟触发式异能都会触发。
 - 如果施放同一龙生物咒语时支付了多点来自覆鳞滋养人的{绿}，则与花费的每点法术力相关联的延迟触发式异能都会触发。你会获得等量次数的 2 点生命。
-

精灵神箭手

{二}{绿}

生物 ~ 妖精 / 游侠

*/2

延势

精灵神箭手的力量等同于由你操控的生物数量。

当精灵神箭手进战场时，它向目标由对手操控且具飞行异能的生物造成伤害，其数量等同于前者的力量。

- 如果精灵神箭手于其最后一个异能仍在堆叠上的时候就离开战场，则利用其最后在战场上时的力量来决定它会造成多少伤害。
-

颅骨响尾蛇

{二}{绿}

生物~蛇

1/3

死触

当颅骨响尾蛇进战场时，将目标牌从你的坟墓场移回你手上，然后选择一位对手。该牌手将一张牌从其坟墓场移回其手上。

- 颅骨响尾蛇的进战场异能仅以你坟墓场中的牌为目标。如果在此异能试图结算时，该牌已经是不合法目标，则此异能不会结算，且其所有效应都不会生效。没有牌会被移回任何牌手的手上。
- 你于将颅骨响尾蛇的触发式异能放进堆叠时，就需决定目标牌，但要等到将该牌移回你手上之后，才需要选择一位对手。
- 所选对手能自行决定要将哪张牌从其坟墓场移回其手上。
- 你可以选择坟墓场中没有牌的对手。在此情况下，其无法移回任何牌。

分割战利品

{二}{绿}

法术

将至多五张目标永久物牌从你的坟墓场放逐，并分为两堆。由任一对手选择其中一堆。将该堆牌置于你手上，另一堆则置入你的坟墓场。（牌堆可以是空的。）

- 你是于结算分割战利品时才决定要让哪位对手来选择牌堆。
- 虽然牌堆中可以有零张牌，但如果你对手选择了这一堆，你就要把所有牌都放回你的坟墓场。

多色

先知阿兰多

{二}{绿}{蓝}

传奇生物~人类 / 祭师

3/5

{横置}: 抓一张牌，然后从你手上放逐一张牌，并在其上放置若干计时指示物，其数量等同于其法术力值。它获得「当从此牌上移去最后一个计时指示物时，若它已放逐，则你可以施放它且不需支付其法术力费用。若你以此法施放生物咒语，则它获得敏捷异能直到回合结束。」然后从放逐区中每张由你拥有的其他牌上各移去一个计时指示物。

- 阿兰多的异能和延缓异能不是一回事。不过，如果你以此法放逐了某张具延缓异能的牌，则延缓异能也会让你从上面移去计时指示物。
 - 阿兰多的异能会从放逐区中所有由你拥有的牌上移去计时指示物，包括因其他方式进入该处者（例如延缓异能）。
 - 如果你放逐了一张法术力值为 0 的牌（例如地牌），则不会在其上放置计时指示物。除非你有办法在放逐区中的该牌上放置计时指示物，否则它因阿兰多获得的触发式异能永远不会触发。
-

暗夜女巫芭芭莱萨迦

{一}{黑}{绿}

传奇生物 ~ 人类 / 邪术师

3/3

{横置}，牺牲至多三个永久物：如果所牺牲的永久物中包括三种或更多牌张类别，则每位对手各失去 3 点生命，你获得 3 点生命，且你抓三张牌。

- 虽然你也可以牺牲牌张类别彼此相同的永久物来支付芭芭莱萨迦起动机异能的费用，但如果你如此作，该异能会没有效果。
 - 会检查所牺牲的永久物最后在战场时所具有类别，来确定它们之中是否包括三种或更多牌张类别。
-

黑暗之主班恩

{一}{白}{蓝}{黑}

传奇生物 ~ 神

5/2

只要你的总生命等于或小于你起始总生命的一半，黑暗之主班恩便具有不灭异能。

每当另一个由你操控且非衍生物的生物死去时，目标对手可以令你抓一张牌。若他未如此作，则你可以将一张防御力相等或较小的生物牌从你手上放进战场。

- 如果黑暗之主班恩在受到致命伤害的同时，其操控者的总生命也降至其起始总生命的一半以下，则在游戏执行状态动作时，班恩已具有不灭异能，且会因此活下来。
 - 班恩的最后一个异能是拿死去生物的防御力来比较，而非班恩的。
-

谋杀之主巴尔
{二}{黑}{红}{绿}
传奇生物 ~ 神
4/4

只要你的总生命等于或小于你起始总生命的一半，谋杀之主巴尔便具有不灭异能。
每当另一个由你操控且非衍生物的生物死去时，在目标生物上放置一个+1/+1 指示物并煽惑它。

- 如果谋杀之主巴尔在受到致命伤害的同时，其操控者的总生命也降至其起始总生命的一半以下，则在游戏执行状态动作时，巴尔已具有不灭异能，且会因此活下来。

莉瑞亚波提尔指挥官
{三}{红}{白}
传奇生物 ~ 人类 / 士兵
5/3

每当你攻击时，本回合中，你从放逐区施放的咒语减少{X}来施放，X 为受攻击的牌手数量。放逐你牌库顶的 X 张牌。直到回合结束，你可以从所放逐的牌之中施放咒语。

- 莉瑞亚波提尔指挥官的触发式异能减少的是你从放逐区中施放之所有咒语的费用，就算是你利用其他许可来从该处施放者也会得到减免。举例来说，如果你在此触发式异能结算的同一回合，从放逐区施放具有历险异能的永久物咒语，则它会减少{X}来施放。
- 如果你攻击某个鹏洛客，但未攻击该鹏洛客的操控者，则在计算 X 的数值时不会计入该牌手。
- 莉瑞亚波提尔指挥官本身不一定要是攻击生物。

塑能专家戴娜黑
{一}{蓝}{红}{白}
传奇生物 ~ 人类 / 法师
4/4
敏捷

你可以将由你操控的其他生物视同它们具有敏捷异能地来起动其异能。

{横置}: 本回合中，当你下一次支付四点或更多法术力来起动非法术力异能的异能时，复制该异能。你可以为该复制品选择新的目标。

- 塑能专家戴娜黑并不是真让由你操控的生物获得敏捷异能，也不会让你能将它们视同具有敏捷异能地来进行攻击。
- 戴娜黑的 Oracle 叙述文字有所更新。特别一提，如果你起动了需要一个支付四点或更多法术力来起动法术力异能，则该延迟触发式异能不会触发。

遣施怪古朗奇

{一}{绿}{白}

传奇生物 ~ 水母

0/5

飞行

在你的结束步骤开始时，选择一位牌手。他在一个由其操控的生物上放置两个+1/+1指示物。选择另一位牌手令其抓一张牌。再选择第三位牌手令其派出两个珍宝衍生物。

- 被选中的第一位牌手可自行决定要在哪个生物上放置指示物。
- 你可以将未操控生物的牌手选为第一人。
- 所选的三位必须是不同的牌手，不过其中一位可以是你自己。如果游戏中只有两位牌手，则你就无法选择第三位牌手，所以没人会派出珍宝衍生物。

睿智导师葛力安

{绿}{白}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 法师

3/4

警戒

每当你施放历险咒语时，你可以将它复制。你可以为该复制品选择新的目标。

- 历险咒语指具有历险咒语类别的瞬间或法术。你施放之具有历险的永久物咒语（且你并未将之当作历险来施放）不会触发此异能。

破碎之人琼艾瑞尼卡斯

{二}{蓝}{黑}

传奇生物 ~ 妖精 / 法师

3/3

在你的结束步骤开始时，目标对手获得至多一个目标由你操控之生物的操控权。在其上放置两个+1/+1指示物并横置它。它在本盘游戏接下来的时段均已煽惑，且它获得「此生物不能被牺牲。」（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。）

每当一个由你拥有但不由你操控的生物攻击时，你抓一张牌。

- 衍生物的拥有者是派出该衍生物的牌手。

- 当琼艾瑞尼卡斯的第一个异能结算时，该对手会在异能结算过程中获得一个生物的控制权，且该生物会立即获得「此生物不能被牺牲」。在该生物获得此异能前，该牌手并没有能够牺牲它的时机。

暗影大德鲁伊卡格佳

{二}{黑}{绿}

传奇生物 ~ 妖精 / 德鲁伊

1/4

每当暗影大德鲁伊卡格佳攻击时，它获得死触异能直到回合结束。磨两张牌。（将你牌库顶的两张牌置入你的坟墓场。）

仅于你的每个回合中且限一次，你可以从本回合自你牌库进入你坟墓场的牌之中使用一个地或施放一个永久物咒语。

- 以此法从你的坟墓场使用牌时，你仍须遵循该牌的正常时机规则。
- 你仍须支付以此法施放之咒语的所有费用。
- 一旦你已开始施放咒语，此时再失去卡格佳的控制权也不会影响。你可以如常完成施放。
- 如果你利用其他许可来从你坟墓场使用地或施放永久物咒语，则此举不会算进卡格佳效应之「仅于你的每个回合中且限一次」限制中。
- 如果你通过卡格佳从你坟墓场使用了地或施放永久物咒语，且在同一回合中又操控了新的卡格佳，则你可以在该回合中再如此作一次。

锐鳞歌手蔻丽莎

{绿}{蓝}

传奇生物 ~ 龙 / 诗人

1/4

你可以随时检视你的牌库顶牌。

你可以从你的牌库顶施放龙咒语。

- 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，使用地或起动异能的过程中，你的牌库顶牌已经改变，则要等到你完成上述动作之后，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。
- 蔻丽莎不会改变龙咒语可以施放的时机。通常这代表着你只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候施放，不过闪现异能能够改变此时机。
- 你依旧要支付该咒语的全部费用，包括额外费用。如果该咒语有替代性费用，你也可以选择支付该费用。

- 你的牌库顶牌不在你手上，因此你不能利用它来执行原本允许利用手牌进行的行动，例如因效应将之弃掉、起动循环异能等。。

龙族传承洛珊

{三}{蓝}{红}

传奇生物 ~ 龙 / 祭师

4/2

飞行

每当你施放历险咒语或龙咒语时，龙族传承洛珊对任意一个不为指挥官的目标造成伤害，其数量等同于该咒语的法术力值。

- 如果你施放的是具有历险的非龙永久物咒语（而非施放历险本身），则洛珊的触发式异能不会触发。
- 历险咒语的法术力值是根据历险的法术力费用来确定，而非具有历险之永久物牌的法术力费用。
- 「任意一个不为指挥官的目标」包括任意一位牌手，以及任意一个不是指挥官的生物或鹏洛客。

真剑圣武士麦琪

{一}{红}{绿}{白}

传奇生物 ~ 半身人 / 骑士

3/4

每当一个受有灵气的生物攻击你的任一对手时，直到回合结束，它得+2/+0且获得践踏异能。

每当一个由你操控的灵气从战场进入你的坟墓场时，将它放逐。直到你下一个回合的回合结束，你可以施放该牌。

- 当你从放逐区施放牌时，你仍须支付所有费用，并遵循所有时机规则。
- 在一些不寻常的情况下，进入你坟墓场的灵气本身并非灵气牌。诸如复制效应之类都有可能导致此情形。在此情况下，你仍会放逐该牌，且你也还可以施放之。

上古龙卫米瑞穆

{三}{绿}{蓝}{红}

传奇生物 ~ 龙 / 精怪

6/6

飞行，守护{二}

每当另一个非衍生物的龙在你操控下进战场时，派出一个衍生物，此衍生物为前者的复制品，但如果该龙是传奇，则此衍生物不是传奇。

- 上古龙卫米瑞穆的触发式异能所复制的，就只有进战场的龙上所印制的值而已。它不会复制该生物上的指示物，也不会复制改变了其力量、防御力、种类、颜色等等的效应。
- 如果于该触发式异能结算时，该进战场的龙复制了别的东西，则衍生物会是该生物复制的样子。

历时英雄明斯克与布布

{二}{红}{绿}

传奇鹏洛客 ~ 明斯克

3

当历时英雄明斯克与布布进战场和在你的维持开始时，你可以派出传奇衍生生物布布，其为 1/1 红色，具践踏与敏捷异能的仓鼠。

+1: 在至多一个目标具践踏或敏捷异能的生物上放置三个 +1/+1 指示物。

-2: 牺牲一个生物。当你如此作时，历时英雄明斯克与布布对任意一个目标造成 X 点伤害，X 为该生物的力量。如果所牺牲的生物是仓鼠，则抓 X 张牌。

历时英雄明斯克与布布可用作指挥官。

- 对明斯克与布布的第二个忠诚异能而言，如果其中的自身触发没有合法目标，或于该异能试图结算时其目标已不合法，则你不会抓牌，就算你牺牲的生物是仓鼠也是一样。
- 就算你喊出「瞄准眼睛，布布！」，明斯克与布布的第二个忠诚异能也不会造成额外伤害，不过也不会有坏事就是了。

骸骨之主米尔寇

{四}{白}{黑}{绿}

传奇生物 ~ 神

7/5

只要你的总生命等于或小于你起始总生命的一半，骸骨之主米尔寇便具有不灭异能。

每当另一个由你操控且非衍生物的生物死去时，你可以将它放逐。若你如此作，则派出一个衍生物，此衍生物为该牌的复制品，但它是结界且失去所有其他牌张类别。

- 如果骸骨之主米尔寇在受到致命伤害的同时，其操控者的总生命也降至其起始总生命的一半以下，则在游戏执行状态动作时，米尔寇已具有不灭异能，且会因此活下来。
 - 最后一个异能所派出之该牌的复制品，会是它最后在坟墓场中的样子，而非它最后在战场上的样子。
-

狂野法师妮拉

{四}{蓝}{红}

传奇生物 ~ 人类 / 妖精 / 祭师

2/7

每当你施放咒语时，你可以将它置于其拥有者的牌库底。若你如此作，则从你的牌库顶开始展示牌，直到展示出一张非地牌为止。你可以施放该牌，且不需支付其法术力费用。然后将所有以此法展示且未施放的牌依随机顺序置于你的牌库底。此异能每回合只会触发一次。

- 如果某咒语需要目标，则你必须在有合法目标的情况下才能施放之，就算是你原本只是想以此法将它置于你牌库底也是如此。
- 狂野法师妮拉的 Oracle 叙述文字有细部更新，以厘清其功能。特别一提，如果你选择不施放该非地牌，则它便会与其他所展示的牌张一起置于你的牌库底。

九指姬恩

{一}{黑}{绿}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 浪客

4/4

威慑

守护 ~ 支付 9 点生命。

每当九指姬恩对任一牌手造成战斗伤害时，检视你牌库顶的九张牌。你可以将其中一张门牌放进战场。然后如果你操控九个或更多门，其余的牌则置于你手上。若否，则以随机顺序置于你牌库底。

- 如果你未以此法将一张门牌放进战场，但已操控九个或更多门，则你就会将所有牌置于你手上。

精刻利刃欧寄

{二}{白}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 修行僧

2/3

当精刻利刃欧寄进战场时，你获得 2 点生命且占卜

2。

每当你施放每回合中你的第二个咒语时，放逐至多一个目标由你操控的生物，然后将它在其拥有者的操控下移回战场。

- 当该牌移回战场之时，它会是一个全新物件，与先前所放逐的牌毫无关联。贴附于所放逐生物上的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。武器则会被卸装并留在战场上。被放逐的生物上的任何指示物都会消失。
- 如果以此法放逐某个衍生物，它将会完全消失且不会移回战场。

蛮血帮首脑拉噶达噶

{二}{红}{绿}

传奇生物 ~ 人类 / 野猪

4/4

每个由你操控且具法术力异能的生物均得+2/+2。

每当一个由你操控且具法术力异能的生物攻击时，将它重置。

每当你施放咒语，若施放它时支付过至少七点法术力，则重置目标生物。直到回合结束，它得+7/+7且获得践踏异能。

- 大多数见于生物上的法术力异能都属于起动式法术力异能。如果某起动式异能同时满足以下三个条件，该异能便算作起动式法术力异能：（1）于结算时产生法术力；（2）不需要指定目标；以及（3）不属于忠诚异能。
- 有些生物可能会具有触发式法术力异能。如果某触发式异能同时满足以下三个条件，该异能便算作触发式法术力异能：（1）于结算时产生法术力；（2）于起动式法术力异能结算时或加法术力时触发；以及（3）不需要指定目标。
- 拉噶达噶的最后一个异能可以指定任何生物为目标，包括未横置者。

巫后塔莎

{三}{蓝}{黑}

传奇鹏洛客 ~ 塔莎

4

每当你施放不由你拥有的咒语时，派出一个 3/3 黑色恶魔衍生生物。

+1: 抓一张牌。为每位对手各进行以下流程 ~ 将至多一张目标瞬间或法术牌从该牌手的坟墓场放逐，并在其上放置一个书页指示物。

-3: 你可以从放逐区里其上有书页指示物的牌之中施放一个咒语，且不需支付其法术力费用。

巫后塔莎可用作指挥官。

- 你只能于巫后塔莎最后一个忠诚异能结算过程期间，从所放逐的牌之中施放一个咒语。你不能等到稍后时段再从中施放。
-

屠夫斯拉库斯
{三}{红}{绿}
传奇生物 ~ 龙 / 平民
3/4

践踏

每当屠夫斯拉库斯攻击时，将每个由你操控之龙的力量加倍直到回合结束。

- 将某生物的力量加倍之流程是：该生物得+X/+0，X为它于此触发式异能结算时的力量。

埃尔托瑞尔黜人泽夫罗
{一}{蓝}{黑}{红}
传奇生物 ~ 魔人 / 战士
4/2

敏捷

{二}, {横置}: 本回合中，当你下一次施放仅以单一对手或单一由对手操控的永久物为目标的瞬间或法术咒语时，对每位其他对手而言，你选择该牌手或一个由其操控的永久物并复制该咒语，且该复制品须以所选牌手或永久物为目标。

- 埃尔托瑞尔黜人泽夫罗的 Oracle 叙述文字有所更新。所印制的牌张上不慎漏植「仅」此字，其更新后的叙述如上所示。特别一提，指定了多个目标的瞬间或法术咒语不会触发泽夫罗的延迟触发式异能，就算其中一个目标是某位对手或某个由对手操控的永久物也是如此。
- 当埃尔托瑞尔黜人泽夫罗的延迟触发式异能结算时，它可以产生一个或更多某咒语的复制品。这些复制品都由你操控。这些复制品是在堆叠中产生，所以它们并不是被「施放」的。会因牌手施放咒语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，这些复制品如常结算。
- 就算触发延迟触发式异能之咒语在该异能结算之前就已被反击，也仍会产生该咒语的复制品。
- 于你为每位其他对手作选择时，你可以选择该对手或任何由其操控的永久物，但如果所选牌手或永久物并非该咒语的合法目标，便不会产生对应的复制品。
- 跟咒语一样，每个复制品会在其试图结算时检查其目标是否仍合法。
- 如果瞬间或法术咒语原本能指定数个目标，但当你施放它时仅指定了一个目标，则该咒语会触发泽夫罗的延迟触发式异能。所成之复制品同样也只会有一个目标。举例来说，如果你施放火爆登场（「消灭至多一个目标神器。在至多一个目标生物上放置一个+1/+1指示物。」）且仅指定一个生物为目标，则所成的复制品也都只能指定一个生物为其合法目标。
- 如果该咒语具有模式（也就是说，其叙述中带有以项目列表格式注明的选项），则复制品的模式会与原版相同。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（例如火球这类），则复制品的 X 数值与原版咒语相同。

- 你不能选择支付复制品的任何额外费用。不过，会基于替原版咒语或异能所支付的任何额外费用而产生的效应都会被复制，就好像每个复制品都支付过同样的费用一样。举例来说，如果你牺牲了一个 3/3 生物来施放投掷，且你复制了它，则投掷的复制品也会对其目标造成 3 点伤害。
-

神器

凶暴拟身怪

{二}

神器 ~ 珍宝

闪现

{横置}，牺牲凶暴拟身怪：加一点任意颜色的法术力。

{三}：凶暴拟身怪成为基础力量与防御力为 5/5 的变形兽神器生物直到回合结束。

- 如果有效应提及「一个珍宝」，则其指的是任何珍宝神器，而非仅限于珍宝衍生神器。
 - 凶暴拟身怪在其最后一个异能结算之后仍是珍宝，但珍宝属于神器类别，不会是生物类别。
-

钻机鼯鼠

{一}

神器生物 ~ 鼯鼠

1/1

{二}，{横置}：在钻机鼯鼠上放置一个+1/+1 指示物，并在至多一个目标由你操控的指挥官生物上放置一个+1/+1 指示物。

- 如果你用钻机鼯鼠的起动式异能指定一个指挥官生物为目标，且于该异能结算时该生物不再是合法目标，则你不会在钻机鼯鼠上放置+1/+1 指示物。另一方面，如果该目标依然合法，则你就会在该由你操控的指挥官生物上放置指示物，就算于钻机鼯鼠的异能结算时它已不在战场上也是如此。
 - **中文版勘误：**本系列印制的中文版规则叙述中，异能中第一处「+1/1 指示物」字样为误植，实际应为「+1/+1 指示物」，其正确的规则叙述如上文所示。
-

钢铁獒犬

{四}

神器生物 ~ 狗

4/4

每当钢铁獒犬攻击时，掷等同于受攻击之牌手数量的d20并忽略除最高点数以外的其他结果。

1~9 | 钢铁獒犬对你造成等同于其力量的伤害。

10~19 | 钢铁獒犬对防御牌手造成等同于其力量的伤害。

20 | 钢铁獒犬向每位对手各造成等同于其力量的伤害。

- 一旦钢铁獒犬的触发式异能开始结算，则直到它完成结算前，没有牌手能施放咒语或起动物能。特别一提，这意味着，牌手不能在知道掷骰结果后、牌手受到伤害前来采取行动试图改变钢铁獒犬的力量。

勒克欧的强力仆役

{三}

神器 ~ 载具

6/6

践踏

守护 ~ 弃一张牌。

每当勒克欧的强力仆役每回合首度成为已搭载时，若它由正好两个生物搭载，则它获得「每当此生物对任一牌手造成战斗伤害时，抓两张牌」直到回合结束。

搭载 4

- 注记于每当载具「成为已搭载」时触发的异能，会在其搭载异能结算时触发。在此情况下，该异能只有在同时满足以下条件的情况下才会触发：（1）正好横置了两个生物来支付异能的搭载费用；且（2）本次起动物能令勒克欧的强力仆役于该回合中首度成为已搭载。

螺壳船

{四}

神器 ~ 载具

5/5

飞行

当螺壳船进战场时，放逐目标牌手的坟墓场。

每当螺壳船对任一牌手造成战斗伤害时，你可以将一张以螺壳船放逐的生物牌在你的操控下放进战场。

搭载 3

- 如果螺壳船离开战场稍后再返回，则它会是一个全新的物件，与先前的存在状况并无关联。特别一提，你不能利用其第三个异能，来将其前一次在战场上时放逐的牌放进战场。
-

石语者水晶

{四}

神器

{横置}: 加{无}{无}。

{二}, {横置}, 牺牲石语者水晶: 放逐任意数量目标牌手的坟墓场。抓一张牌。

- 你于将石语者水晶的异能放进堆叠时, 就需决定任意数量的目标牌手, 然后于该异能结算时, 才放逐其坟墓场。你不能指定某位牌手为目标之后, 再选择不放逐其坟墓场。
- 如果你只是想抓一张牌, 你可以在起动最后一个异能时不指定任何牌手为目标。

乱心魔盒

{三}

神器

每当你掷一颗或数颗骰子时, 在乱心魔盒上放置若干充电指示物, 其数量等同于掷骰结果。

{T}: 加一点任意颜色的法术力。掷一颗 d20。

{横置}, 从乱心魔盒上移去 100 个充电指示物: 从你牌库中搜寻一张神器牌, 将该牌放进战场, 然后洗牌。

- 如果某效应让你掷一颗或数颗骰子, 而后再在点数上加上修正值, 则掷骰结果为点数加上修正值之后的数值。
- 如果某效应让你掷数颗骰子, 而后忽略其中的一颗或多颗, 则掷骰结果只计算未被忽略之骰子的点数。
- 在时空竞速游戏中, 掷时空骰的掷骰结果不是数字, 不会令乱心魔盒的第一个异能在上面放置充电指示物。
- 尽管乱心魔盒的第二个异能中包括掷骰子的部分, 但它仍属于法术力异能。它不用到堆叠, 且不能被回应。

指挥官传奇: 争战博德之门指挥官单卡解惑

蓝色

底栖魔鱼后裔

{二}{蓝}

生物 ~ 鱼 / 惊惧兽

2/3

闪现

守护{二}

心灵探索 ~ 每当一个生物之触发式异能因该生物在对手操控下进战场而触发时, 你可以复制该异能。你可以为该复制品选择新的目标。

- 触发式异能会运用「当~」，「每当~」或「在~时」等字眼。此类异能常见的格式为「[触发条件], [效应]」。
- 会影响生物将如何进场的效应不属于触发式异能，因此不会受到底栖魔鱼后裔异能影响。这包括（但不限于）「当成另一个永久物的复制品来进入战场」，「进战场时上面有若干指示物」，以及「横置进战场」此类。
- 底栖魔鱼后裔的异能进堆叠时，会始终位于触发该异能之进战场生物的触发式异能上方。它产生的复制品，也是直接在堆叠中产生，且位于进战场生物的触发式异能上方。该复制品会比该异能先一步结算。
- 底栖魔鱼后裔的异能只在意进战场生物本身的触发式异能，而不关心当该生物进战场时其他永久物之异能。
- 该复制品的目标将与原版异能相同，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）。
- 如果该异能具有模式（也就是说，其叙述中带有以项目列表格式注明的选项），则复制品的模式会与原版相同。你不能选择新的模式。

职业：奇械师

{一}{蓝}

结界~职业

(获得下一等级便能新增相应异能；只能于法术时机如此作。)

你每回合中施放的第一个神器咒语减少{一}来施放。

{一}{蓝}：等级 2

//等级 2//

当此职业成为等级 2 时，从你的牌库顶开始展示牌，直到展示出一张神器牌为止。将该牌置于你手上，其余则以随机顺序置于你的牌库底。

{五}{蓝}：等级 3

//等级 3//

在你的结束步骤开始时，派出一个衍生物，此衍生物为目标由你操控的神器之复制品。

- 职业是复出的结界类别。每个职业结界都有五个异能。其文字栏中三个主要段落之异能属于职业异能。职业异能可以是静止式，起动式或触发式异能。另外两个异能属于等级异能，其中一个起动式异能会将职业升到等级 2，另一个则会将职业升到等级 3。
- 每个职业一开始就只有三个职业异能中的第一个。于第一个等级异能结算时，该职业成为等级 2，且获得第二个职业异能。于第二个等级异能结算时，该职业成为等级 3，且获得第三个职业异能。
- 某职业升级，不会移除其先前级别已获得的异能。
- 升级此事与普通起动式异能无异。它会用到堆叠，且可以被回应。

- 某职业的第一个等级异能，只有在该职业是等级 1 时才能起动。类似地，某职业的第二个等级异能，只有在该职业是等级 2 时才能起动。
- 你可以兼职，甚至可以操控多个同职业的职业结界。每个职业永久物会分别记录各自的等级。

星界巨龙

{六}{蓝}{蓝}

生物~龙

4/4

飞行

投影术~当星界巨龙进战场时，派出两个衍生物，这些衍生物均为目标非生物永久物的复制品，但都是 3/3 的龙生物，仍具有原本类别，且具有飞行异能。

- 此衍生物只会复制原版永久物上所印制的东西而已（除非该永久物也复制了其他东西或是个衍生物；后文将详述），但力量、防御力、类别和飞行异能这些特征除外。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、贴附了灵气和武具等。
- 如果所复制之永久物的法术力费用中包含{X}，则 X 视为 0。
- 如果所复制的永久物是个衍生物，则派出的新衍生物会复制原版衍生物的特征，且会同样排除上文提及的几项特征。
- 如果所复制的永久物本身已经复制了别的东西，则该衍生物进战场时，会是所选的永久物复制的样子，且会同样排除上文提及的几项特征。
- 当此衍生物进战场时，所复制的永久物之任何进战场异能都会触发。所选永久物上面任何「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。
- 如果你将灵气指定为星界巨龙的目标，则不会派出衍生物。
- 由于这些衍生物是生物，因此如果它们不具有敏捷异能，便需要等到你的下一个回合才能攻击或{横置}。

无尽邪恶

{二}{蓝}

结界~灵气

结附于由你操控的生物

在你的维持开始时，派出一个衍生物，此衍生物为所结附的生物之复制品，但它是 1/1。

当所结附的生物死去时，若该生物是惊惧兽，则将无尽邪恶移回其拥有者手上。

- 此衍生物只会复制原版生物上所印制的东西而已（除非该永久物也复制了其他东西或是个衍生物；后文将详述），但力量和防御力等特征除外。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、贴附了灵气和武具等。

- 如果所复制之生物的法术力费用中包含{X}，则 X 视为 0。
- 如果所复制的生物是个衍生物，则派出的新衍生物会复制原版衍生物的特征，且会同样排除上文提及的几项特征。
- 如果所复制的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，唯上文提到的各项特征仍会除外。
- 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。

曲心触须怪

{二}{蓝}

生物 ~ 惊惧兽 / 法师

1/4

畸变工艺 ~ 当曲心触须怪进战场和在你的维持开始时，选择目标由对手操控的神器。直到回合结束，每个由你操控的惊惧兽均获得该神器之所有起动式异能。你可以将蓝色法术力视同任意颜色的法术力来支付起动这些异能的费用。

- 曲心触须怪只会让惊惧兽获得起动式异能。它们不会获得关键字异能（除非相应的关键字异能本身就是起动式）、触发式异能或静止式异能。
- 所赋予的异能实际上会利用「此永久物」字眼来代替「[该牌名称]」，因此你可以将这些异能当作实际印在获得此异能之生物上一般来利用。举例来说，如果该神器是万溶剂，具有「{七}，{横置}，牺牲万溶剂：消灭目标永久物。」此异能。如果曲心触须怪获得该异能，则你会将它当作写成「{七}，{横置}，牺牲曲心触须怪：消灭目标永久物。」
- 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。

嘲讽变形怪

{三}{蓝}

生物 ~ 变形兽

0/0

闪现

你可以使嘲讽变形怪当成任一由对手操控之生物的复制品来进入战场，但它具有「与此生物同名的其他生物均已煽惑。」（它们每次战斗若能攻击，则必须攻击，且若能攻击除你以外的牌手，则必须如此作。）

- 嘲讽变形怪所复制的，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），但会具有新增加之异能。它不会复制下列状态：该永久物是否为横置，它上面是否有指示物、贴附了灵气和 / 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。

- 如果所选择之生物的法术力费用中包含{X}，则 X 视为 0。
- 如果所选生物是个衍生物，则嘲讽变形怪会复制该衍生物原本特征，但会具有新增加之异能。在此情况下，嘲讽变形怪不会成为衍生物。
- 如果所选的生物本身已经复制了别的东西，则嘲讽变形怪会利用所选生物之可复制特征值。在大多数情况下，它会成为所选生物所复制的东西。
- 当嘲讽变形怪进战场时，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。
- 如果嘲讽变形怪因故与另一个由对手操控的生物同时进战场，则嘲讽变形怪不能成为该生物的复制品。你只可选择已在战场上的生物。

黑色

来自陵墓

{三}{黑}{黑}

法术

将目标生物牌在你的操控下从坟墓场放进战场，且上面有一个尸体指示物。如果该生物将离开战场，则改为将它放逐，而非置入其他区域。

你掌握先制。

逸脱 ~ {三}{黑}{黑}，从你的坟墓场放逐五张其他牌。

(你可以从你坟墓场中施放此牌，并支付其逸脱费用。)

- 此尸体指示物仅起提示作用，帮助你分清哪些生物会在将离开战场时被放逐。就算你设法移掉了以此法放进战场之生物上面的尸体指示物，原本会放逐该生物的替代性效应也还会继续生效。类似地，将尸体指示物移到另一个生物上不会影响该生物；该替代性效应只会继续对原本的生物生效。
- 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。
- 来自陵墓结算后，它会回到你的坟墓场。你可以从该处利用其逸脱异能再度施放。当然，你还要再放逐五张牌。
- 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。如果其含有任何额外费用，则你必须支付之。
- 如果具逸脱异能的牌是在你的回合中进入你的坟墓场，则你能在对手有所行动之前立即施放该牌（若你可以合法如此作）。

- 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。
-

红色

斗技业主贝洛斯巴瑞提尔

{四}{红}

传奇生物 ~ 妖精 / 祭师

2/5

由对手操控且力量小于贝洛斯巴瑞提尔的生物都已煽惑。*（它们每次战斗若能攻击，则必须攻击，且若能攻击除你以外的牌手，则必须如此作。）*

每当一个已煽惑且进行攻击或阻挡的生物死去时，你派出一个珍宝衍生物。

选择身世*（你能用一个身世当作第二指挥官。）*

- 与其他类似效应不同，贝洛斯巴瑞提尔的第一个异能并不只是让某生物成为「已煽惑」的状态直到你的下一个回合。实际上，此异能会让该生物于贝洛斯巴瑞提尔在战场上、具有此异能且力量足够大的时段内，持续被煽惑。
-

恼人夸塞魔

{二}{红}

生物 ~ 恶魔

3/2

威慑

由对手操控且已煽惑的生物不能进行阻挡。

每当你施放非生物咒语时，煽惑目标由对手操控的生物。*（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。）*

- 在已将某生物宣告为阻挡者后再煽惑它，不会将它移出战斗。
-

死吻之眼

{五}{红}

生物~眼魔

5/5

每当一个由对手操控的生物攻击你的任一对手时，将其力量加倍直到回合结束。

{X}{X}{红}: 变化 X。 (如果此生物未变化, 则在其上放置 X 个+1/+1 指示物且它已变化。)

当死吻之眼变化时, 煽惑至多 X 个目标由对手操控的生物。

- 将某生物的力量加倍之流程是: 该生物得+X/+0, X 为它于此异能结算时的力量。
 - 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。
-

延迟爆裂火球

{一}{红}{红}

瞬间

延迟爆裂火球向每位对手和每个由对手操控的生物各造成 2 点伤害。如果此咒语是从放逐区施放, 则改为它向每位对手和每个由对手操控的生物各造成 5 点伤害。

预示{四}{红}{红} (在你的回合中, 你可以支付{二}并从你手上牌面朝下地放逐此牌。过了该回合后, 便可利用其预示费用来施放之。)

- 如果延迟爆裂火球因任何原因从放逐区施放, 则它就会造成 5 点伤害~ 而不仅限于利用其预示异能如此施放。
- 由于从你手上放逐具预示异能的牌属于特殊动作, 你可以在自己的回合中任何具有优先权的时机下如此作, 包括在回应其他咒语和异能时。一旦你宣告要执行此动作, 则其他牌手就不能以试图移除你手牌的方式来回应。
- 从放逐区中施放已预示的牌, 须遵循该牌之施放时机规则。如果你预示的是瞬间牌, 则你最快在下一位牌手的回合中就能施放。在大多数情形中, 如果你预示了一张不是瞬间 (或不具闪现异能) 的牌, 则要等到你的下一个回合才能施放。
- 如果你支付某张已放逐之牌的预示费用来从放逐区中施放它, 则你就不能选择支付其他替代性费用来如此作。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。

精彩对决

{一}{红}

法术

在目标生物上放置一个连击指示物，然后煽惑每个其上以此法放置了连击指示物的生物。*（直到你的下一个回合，那些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。）*

超载{四}{红}{红}{红} *（你可以支付此咒语的超载费用来施放它。若你如此作，则将其叙述中的「目标」更改为「每个」。）*

- 如果你不支付某个咒语的超载费用，则该咒语将具有单一目标。如果你支付超载费用，则该咒语不会有任何目标。
- 由于在支付超载费用后，具超载异能的咒语不需指定目标，它可能会影响具辟邪异能或所对应颜色之反色保护的永久物。
- 超载异能不会改变咒语可以施放的时机。
- 以超载异能施放咒语，不会改变该咒语的法术力费用。你只是改为支付其超载费用。
- 让你在施放咒语时需额外或减少支付费用的效应，也会让你在支付其超载费用时同样生效。
- 如果有效应让你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放具超载异能的咒语，则你不能改为选择支付其超载费用。

绿色

呵欠大门的杜尔南

{三}{绿}

传奇生物 ~ 人类 / 战士

3/3

每当杜尔南攻击时，检视你牌库顶的四张牌。你可以放逐其中的一张生物牌。将其余的牌以任意顺序置于你牌库底。于该牌持续放逐的时段内，你可以施放之。该咒语具有不屈异能。*（每有一位对手，此咒语便减少{一}来施放。）*

选择身世 *（你能用一个身世当作第二指挥官。）*

- 当你以此法施放咒语时，你仍须支付所有费用（受不屈异能修正），并遵循所有时机规则。
- 在你已宣告施放具不屈异能的咒语且其总费用确定之后，即使有对手输掉游戏，也不会增加你需要支付的费用。
- 减少施放咒语时所支付之费用的效应不会影响咒语的法术力值。

绿史莱姆

{二}{绿}

生物~流浆

2/2

闪现

当绿史莱姆进战场时，反击目标来源为神器或结界的起动式或触发式异能。如果以此法反击了某永久物的异能，则消灭该永久物。

预示{绿} (在你的回合中，你可以支付{二}并从你手上牌面朝下地放逐此牌。过了该回合后，便可利用其预示费用来施放之。)

- 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。
- 触发式异能会运用「当~」，「每当~」或「在~时」等字眼。此类异能常见的格式为「[触发条件], [效应]」。
- 法术力异能不会用到堆叠，且不能被回应，所以不能以此法反击这类异能。
- 由于从你手上放逐具预示异能的牌属于特殊动作，你可以在自己的回合中任何具有优先权的时机下如此作，包括在回应其他咒语和异能时。一旦你宣告要执行此动作，则其他牌手就不能以试图移除你手牌的方式来回应。
- 从放逐区中施放已预示的牌，须遵循该牌之施放时机规则。如果你预示的是绿史莱姆（或瞬间牌），则你最快在下一位牌手的回合中就能施放。在大多数情形中，如果你预示了一张不是瞬间（或不具闪现异能）的牌，则要等到你的下一个回合才能施放。
- 如果你支付某张已放逐之牌的预示费用来从放逐区中施放它，则你就不能选择支付其他替代性费用来如此作。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。

蝎人族猎手

{五}{绿}{绿}

生物~蝎子 / 斥候

7/7

践踏

限每回合一次，你可以支付{零}，而不支付你从放逐区施放之生物咒语的法术力费用。

//

取回猎物

{一}{绿}

法术~历险

将目标生物牌从你的坟墓场放逐。直到你下一个回合的回合结束，你可以施放该牌。（然后放逐此牌。之后你还可以从放逐区施放该生物。）

- 蝎人族猎手的异能并未许可你从放逐区施放任何咒语。你需要找到其他方法来如此作，例如取回猎物。
 - 利用取回猎物从放逐区施放生物牌时，你必须支付所有费用，并遵循所有正常时机规则。一般来说，这意指你只能在你回合的行动阶段中且堆叠为空的时候施放该牌。
-

继续向前

{三}{绿}

法术

从你的牌库顶开始放逐牌，直到放逐一张地牌为止。

将该牌放进战场，其余则以随机顺序置于你的牌库

底。放逐继续向前，且上面有三个计时指示物。

延缓 3 ~ {一}{绿}

- 你可以于任何可以施放某牌的时机利用延缓异能将它从手上放逐。你是否能够如此作，以及能够如此作的时机，系考虑以下因素后决定：该牌本身的牌张类别、其他影响你能够施放该牌之时机的效应（例如闪现异能），以及其他会阻止你施放该牌的效应（例如陶醉静寂的异能）。你具体能否实际完成施放该牌的所有步骤并没有影响。举例来说，你能够利用延缓异能放逐一张没有法术力的牌或一张需要目标的牌（就算如此作时还没有合法目标也是一样）。
 - 利用延缓异能放逐牌不算是施放该牌。此动作不用到堆叠，且不能回应。
 - 如果延缓的第一个触发式异能（移去计时指示物者）被反击，则不会移去计时指示物。该异能会在该牌拥有者的下一个维持中再度触发。
 - 当移去最后一个计时指示物时，延缓的第二个触发式异能就会触发。至于最后一个计时指示物为何被移走，又或是因何效应被移去则并不重要。
 - 如果延缓的第二个触发式异能（让你施放该牌者）被反击，则便不能施放该牌。它会以上面没有计时指示物的方式留在放逐区中，且不再属于「已延缓」。
 - 于第二个触发式异能结算时，如果你能够施放该牌，则须如此作。不会受到牌张类别的施放时机限制。
 - 如果你不能施放该牌（也许是没有可以选择的合法目标），则它会以上面没有计时指示物的方式留在放逐区中，且不再属于「已延缓」。
-

多色

惧栗狼使法多
{一}{红}{绿}
传奇生物 ~ 人类 / 德鲁伊
3/3
每当你从放逐区施放咒语或有地在你的操控下从放逐区进战场时，派出一个 2/2 绿色的狼衍生生物。
{一}, {横置}, 弃一张牌：放逐你的牌库顶牌。本回合中，你可以使用该牌。

- 以此法使用牌时，你仍须支付所有费用且遵循正常时机规则。举例来说，只有在你的行动阶段中、堆叠为空，且本回合此前未使用过地的情况下，你才能以此法从放逐区使用地。

黠智煽动者费尔克拉格
{三}{蓝}{红}
传奇生物 ~ 龙
3/3
飞行，敏捷
每当由你操控的一个或数个龙攻击一位对手时，煽惑目标由该牌手操控的生物。
每当一个生物向你的任一对手造成战斗伤害时，若该生物本次战斗受限必须攻击，则你在黠智煽动者费尔克拉格上放置一个+1/+1 指示物且你抓一张牌。

- 检查生物是否「受限必须攻击」的异能，实际检查的是于将该生物宣告为攻击者时，该生物本身是否受到任何「必须攻击」要求之影响。如果某异能是要求该生物的操控者必须攻击，而非要求该特定生物必须攻击（例如诱人珍宝的效应），则该生物造成战斗伤害时不会触发费尔克拉格的最后一个异能，就算该生物是该牌手唯一能用来满足要求的生物也是如此。

娜丽亚德阿尼斯
{一}{白}{黑}
传奇生物 ~ 人类 / 浪客
3/3
你可以随时检视你的牌库顶牌。
你可以从你牌库顶施放僧侣、浪客、战士和法术师咒语。
在你回合的战斗开始时，若你的冒险团满编，则在每个由你操控的生物上各放置一个+1/+1 指示物且这些生物获得死触异能直到回合结束。

- 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，使用地或起动异能的过程中，你的牌库顶牌已经改变，则要等到你完成上述动作之后，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。

- 娜丽亚不会改变可以施放该生物咒语的时机。通常这代表着你只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候施放，不过闪现异能能够改变此时机。
- 你依旧要支付该咒语的全部费用，包括额外费用。如果该咒语有替代性费用，你也可以选择支付该费用。
- 你的牌库顶牌不在你手上，因此你不能利用它来执行原本允许利用手牌进行的行动，例如因效应将之弃掉、起动循环异能等。。
- 如果你冒险团中的生物数量为四（也就是说，你操控一个僧侣、一个浪客、一个战士和一个法师，且它们是四个不同的生物），这算作你的「冒险团满编」。
- 娜丽亚的最后一个异能会在你回合的战斗开始时检查你的冒险团是否满编。如果未满编，则该异能不会触发。如果触发了此异能，则于它试图结算时，还会再进行一次检查。如果在该时刻你的冒险团没有满编，该异能不会结算且其所有效应都不会发生。
- 在最后一个异能结算后，就算冒险团不再满编，也不会使得已获得死触异能的生物失去该异能。

万智牌， Magic， 龙与地下城， 博德之门以及被遗忘国度战记， 不论在美国或其他国家中， 均为威世智有限公司 的商标。 ©2022 Wizards.