***异月传奇*发布释疑**

编纂：Eli Shiffrin和Matt Tabak，且有Laurie Cheers，Carsten Haese，Zoe Stephenson，及Thijs van Ommen的贡献

此文件最近更新日期：2016年6月24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**](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。

-----

**通则释疑**

**上市资讯**

*异月传奇*系列包括205张牌（74张普通牌，70张非普通牌，47张稀有牌，以及14张秘稀牌）。

售前赛：2016年7月16日-17日

上市周末：2016年7月22日-24日

欢乐日：2016年8月13日-14日

自正式发售当日起，*异月传奇*系列便可在有认证之构组赛中使用；此日期为：2016年7月22日（周五）。在该时刻，标准赛制中将可使用下列牌张系列：*鞑契龙王*，*万智牌：起源*，*再战赞迪卡*，*守护者誓约*，*依尼翠暗影*，以及*异月传奇*。

请至[**Magic.Wizards.com/Rules**](http://magic.wizards.com/rules)查询各种赛制与可用牌张系列的完整列表。

请至[**Wizards.com/Locator**](http://www.wizards.com/locator)查询你附近的活动或贩售店。

-----

**新机制：融合牌**

伊莫库降临依尼翠，其影响力腐化了其间居民，将人类、狼人和吸血鬼悉数转化为怪物。伊莫库的非凡影响不仅能够扭曲生灵，还能*融合*万物：有些生物与他者融合～还有些甚至与周遭环境融合～形成恐怖巨物，向世间昭示伊莫库的强大力量。

作为下面这对融合牌组示例的两张牌是*渐逝之光布鲁娜*和*破碎之刃姬瑟拉*。绝大多数情况下，这两张牌的运作方式与普通**万智牌**牌张无异。但如果这一融合牌组的两个部分同时出现在战场上，且均由你拥有及操控，则他们会组成一张大型奥札奇牌：*梦魇异音布瑟拉*。布瑟拉的上半部分印在姬瑟拉此牌的背面，而下半部分则印在布鲁娜此牌的背面。

渐逝之光布鲁娜

{五}{白}{白}

传奇生物～天使／惊惧兽

5/7

当你施放渐逝之光布鲁娜时，你可以将目标天使或人类生物牌从你的坟墓场移回战场。

飞行，警戒

（*与破碎之刃姬瑟拉融合。）*

/////

破碎之刃姬瑟拉

{二}{白}{白}

传奇生物～天使／惊惧兽

4/3

飞行，先攻，系命

在你的结束步骤开始时，若由你拥有且由你操控的永久物中同时有破碎之刃姬瑟拉与一个名称为渐逝之光布鲁娜的生物，则放逐它们，然后将它们融合为梦魇异音布瑟拉。

/////

梦魇异音布瑟拉

传奇生物～奥札奇／天使

9/10

飞行，先攻，警戒，系命

所有对手都不能施放总法术力费用等于或小于3的咒语。

\* 当渐逝之光布鲁娜与破碎之刃姬瑟拉融合时，得到的会是一个生物：梦魇异音布瑟拉。只不过这个生物是由两张牌来代表。如果布瑟拉死去，这两张牌都会进入你的坟墓场。于布瑟拉离开战场时，这两张牌都会翻回正面。如果这些牌被置于你的牌库顶或牌库底，由你来决定这两张牌之间的顺序。

\* 虽然融合牌外观上与双面牌类似，但融合牌不算是双面牌。这类牌不转化～而是会将其背面组合起来，形成一个大型牌面。

\* 每对融合牌组中都会有一张牌具有这样的异能：让你放逐此组两张牌并将其融合。如果对该异能中提及的各名称而言，由你操控且具该名称的物件多于一个，则你选择其中一个来放逐。

\* 当放逐这两张牌并融合时，这些牌均离开战场，然后作为一个全新的未横置物件移回，此物件与任一离开战场者毫无关联。曾影响这两张牌的指示物、灵气、武具及其他效应，不会影响已融合的永久物。

\* 只有属于同一融合牌组的两张牌才能融合。衍生物，不是融合牌之牌张，以及不属于同一融合牌组的融合牌不能融合。如果某效应要求牌手融合不能融合的牌张，则这些牌会留在放逐区。

\* 当融合牌处于战场之外的其他区域时，或当其以正面朝上的状态位于战场时，它只有正面所述的特征值。

\* 当已融合的永久物在战场上时，它只有其组合背面所述的特征值。会影响新物件将如何进战场的任何效应，都只会将组合背面视作一个整体来对待。

\* 请注意，组合背面为无色。

\* 已融合的永久物之总法术力费用，等同于其正面两张牌之总法术力费用的总和。成为已融合永久物之复制品的生物，只有其组合背面所属的特征值，且其总法术力费用为0。

\* 当要求牌手说出一张牌的名称时，该牌手可以说出组合背面的名称，且所有牌手随时均有权利了解组合背面之特征值。

\* 如果有效应将已融合的永久物移至新的区域，然后会影响「该牌」，则该效应会同时影响两张牌。

融合牌的正式规则解析如下：

701.34.融合

701.34a 融合属于关键字动作，融合牌组当中会有一张牌的异能用到这个关键字动作。（请参见规则712，「融合牌」。）融合同一融合牌组的两张牌，意指将它们以背面朝上且已组合的方式放进战场。所得之永久物为由两张牌代表的单一物件。

701.34b 只有同一融合组的两张牌才能融合。衍生物，不是融合牌之牌张，以及不属于同一融合牌组的融合牌不能融合。

701.34c 如果某效应要求牌手融合不能融合的牌张，则这些牌会留在当前区域。

*例：某位牌手同时拥有并操控午夜拾荒客和一个为墓地鼠群复制品的衍生物。在战斗开始时，两者都会被放逐，但不能融合。午夜拾荒客会留在放逐区。*

712.融合牌

712.1.融合牌一面是**万智牌**卡牌牌面，另一面则是一张大型**万智牌**卡牌牌面的一半。融合牌没有**万智牌**牌背。

712.1a 目前有三对融合牌组。每对融合牌组均由两张牌组成，这两张牌的背面组合起来后能形成一张大型**万智牌**卡牌牌面：午夜拾荒客与墓地鼠群融合，组成吱响寄主；翰威驻防兵与翰威城垛融合，组成纠拧镇区翰威；渐逝之光布鲁娜与破碎之刃姬瑟拉融合，组成梦魇异音布瑟拉。

712.1b 融合牌不是双面牌。它不能转化，也不能进入战场且已转化。（请参见规则711，「双面牌」。）

712.2.每对融合牌组中都有一张牌具有下述异能：放逐此物件及同组当中之另一物件，并融合两者。融合同一融合牌组中的两张牌，意指将它们以背面朝上且已组合的方式放进战场。（请参见规则701.34，「融合」。）所得之永久物为由两张牌代表的单一物件。

712.3.每张融合牌的正面与同对两张融合牌组合形成之组合面各有属于自己的特征值。

712.3a 当融合牌处于战场之外的其他区域时，或当其以正面朝上的状态位于战场时，它只有正面所述的特征值。

712.3b 当同组两张融合牌作为已融合的永久物在战场上时，由这两张牌表示的物件只有组合背面所述的特征值，但其总法术力费用为其正面两张牌之总法术力费用的总和。如果某永久物复制了已融合的永久物，则复制品的总法术力费用为0。请参见规则202.3c。

712.3c 如果有效应需要得知融合牌的资讯，则只会看到目前朝上之牌面所提供的资讯。

*例：仿生妖作为吱响寄主（一对融合牌组之组合背面）的复制品进入战场。它会具有吱响寄主所述的特征值，就算用来表示它所成之物件只有一张牌也是如此。*

712.4.如果已融合的永久物离开战场，则只有一个永久物离开战场，但会有两张牌进入相应的区域。

*例：吱响寄主（已融合之永久物）死去。注记于「每当一个生物死去时」触发的异能只会触发一次。注记于「每当一张牌从任何区域进入坟墓场时」触发的异能会触发两次。*

712.4a 如果已融合的永久物将被置入其拥有者的坟墓场或牌库，则该牌手可以任意安排代表该永久物之两张牌的顺序。如果该永久物被置入其拥有者的牌库，则该牌手无需展示排列的顺序。

712.4b 如果牌手要放逐已融合的永久物，则由该牌手来确定这两张牌放逐时的相对时间印记顺序。这是规则613.6j所述规范的例外情况。

*例：窃形兽此牌具有下列异能：「当窃形兽进战场时，你可以放逐目标非衍生物的生物」及「只要以窃形兽放逐的某张牌是生物牌，窃形兽便具有以窃型兽放逐之最后一张生物牌的力量、防御力和生物类别。它仍然是变形兽。」于窃形兽的第一个异能放逐吱响寄主（已融合的永久物）时，窃形兽的操控者要决定其放逐的最后一张生物牌是午夜拾荒客还是墓地鼠群。*

712.4c 如果某效应能找到已融合之永久物离开战场时所成为的新物件，则该效应能找到两张牌。（请参见规则400.7。）如果该效应会对该些牌张执行动作，则该动作会分别对每张牌执行。

*例：诈死此灵气具有异能「当所结附的生物死去时，将该牌在你的操控下移回战场。」有个其上结附有诈死的吱响寄主死去。诈死的触发式异能会将午夜拾荒客和墓地鼠群都移回战场。*

*例：异界之旅此瞬间注记着：「放逐目标生物。在下一个结束步骤开始时，将该牌在其拥有者的操控下移回战场，且上面有一个+1/+1指示物。」某牌手以吱响寄主（已融合的永久物）为目标施放异界之旅。吱响寄主被放逐。在下一个结束步骤开始时，午夜拾荒客会和墓地鼠群都会被移回战场，且其上各有一个+1/+1指示物。*

712.4d 如果已融合的永久物要移动到其他区域，则两张牌都会移动到该区域。如果会有数个替代式效应对此区域转换生效，则对其中任何一张牌生效之效应都会同时对两张牌产生影响。如果已融合的永久物为指挥官，则可不受此规则约束；请参见规则903.9a。

*例：虚空地脉此结界的一项异能注记着：「如果某牌将从任何区域置入对手的坟墓场，则改为将它放逐。」日月回轮此灵气具有「结附于牌手」与下列异能：「如果某牌将从任何区域置入所结附之牌手的坟墓场，则改为展示该牌，并将其置于其拥有者的牌库底。」如果吱响寄主的操控者同时受到这两张牌之效应的影响，则由该牌手选择其中一个效应来对此事件生效，午夜拾荒客和墓地鼠群都会被移到对应的区域。*

712.5.能检视融合牌之牌手可以检视该牌背面那一半的组合背面。牌手可以随时参阅该对融合牌组另一张及组合面之Oracle牌张参考文献（请参见规则108.1）。

712.6.牌手套牌中的融合牌可用列表牌来代表。请参见规则713，「列表牌」。

712.8.如果融合牌是以咒语的方式来施放，则它放入堆叠时其正面朝上。请参见规则601，「施放咒语」。

712.9.除非它跟同组当中之另一张牌融合，否则融合牌进战场时都会是正面朝上。

712.10.如果有效应允许牌手将融合牌作为牌面朝下的咒语来施放，或如果融合牌要面朝下地进战场，则它会具有让它翻为牌面朝下之咒语或效应所赋予之特征值。须使用面朝下的列表牌或不透明的牌套确保该牌不被他人看到。请参见规则707，「牌面朝下的咒语和永久物」。

712.11.在战场上的融合牌和已融合的永久物不会被翻为牌面朝下。如果某咒语或异能要让该永久物翻为牌面朝下，则什么都不会发生。

712.12.如果某效应要某牌手说出一个牌名，则该牌手可以说出融合牌正面的名称，或一对融合牌组之组合背面的名称。

**-----**

**新机制：化生**

化生机制能让你能用小型生物作引，从而在召唤奥札奇异兽时得到费用减免。

古渊魔蛸

{八}

生物～奥札奇／章鱼

5/6

闪现

化生{五}{蓝}{蓝}（*你可以牺牲一个生物并支付化生费用来施放此咒语，此时总费用会扣除该生物之总法术力费用。）*

当你施放古渊魔蛸时，横置至多四个目标永久物。

化生的正式规则解析如下：

702.118.化生

702.118a 化生代表了两个静止式异能，两者都是当具化生异能的咒语在堆叠上时产生作用。「化生[费用]」的字样意指：「你可以支付[费用]并牺牲一个生物来施放此咒语，而不支付其法术力费用」以及「如果你选择支付此咒语的化生费用，则其总费用会减少一定数量的一般法术力，其数量等同于所牺牲生物之总法术力费用。」支付某张牌的化生费用时，需依照规则601.2b与601.2f至h之规范来支付替代性费用。

702.118b 你是在于你选择是否要支付咒语的化生费用时，一并选择要牺牲哪个生物（请参见规则601.2b），且你是于你支付总费用的时候牺牲该生物（请参见规则601.2h）。

\* 所有具化生异能的牌均为无色，且都有一个包含有色法术力的化生费用。如果你支付化生费用，这些牌也依旧是无色。

\* 生物的总法术力费用仅由印制在其右上角的法术力符号确定（除非该生物是双面牌的背面，是已融合的永久物，或复制了其他东西；后文将详述）。如果法术力费用中包含{X}，则X视为0。如果该生物为单面牌，但其右上角没有法术力符号（举例来说，一个变成生物的地），则其总法术力费用为0。忽略于施放该生物时支付的任何替代性费用或额外费用（例如增幅）。

\* 化生费用中的有色法术力部分无法以此法减免。

\* 你可以牺牲一个总法术力费用为0的生物（例如并非其他永久物之复制品的衍生物）来支付某咒语的化生费用施放之。你需要支付全额的化生费用，没有任何减免。

\* 你可以牺牲总法术力费用等于或大于化生费用的生物。若你如此作，你只需支付化生费用中的有色法术力部分。

\* 如果你牺牲了一个法术力费用中包含{X}的生物，则X视为0。

\* 双面牌背面的总法术力费用为其正面的总法术力费用。已融合的永久物之总法术力费用为其正面的两个总法术力费用之总和。复制上述任一类永久物之生物的总法术力费用为0。

\* 是否支付具化生异能之生物咒语的化生费用，不会影响该咒语的总法术力费用。举例来说，如果你支付古渊魔蛸的化生费用来施放之，并牺牲了一个总法术力费用为3的生物，古渊魔蛸的总法术力费用仍旧是8。

\* 你选择要牺牲的生物一直到你起动法术力费用的时候都还留在战场上。该生物的异能仍可能影响该咒语的费用，仍可以起动来产生法术力，等等。不过，如果该生物具有会于「当施放咒语时」触发的异能，它在此异能有机会触发前就已被牺牲。

\* 一旦你开始施放具化生异能的咒语，则直到你完成施放之前，没有牌手能有所行动。特别一提，对手不能试图去除你想要牺牲的生物。

-----

**新机制：增效**

具增效异能的模式咒语让你在协助依尼翠抵御超凡惧物时能有更多选择。

携手反抗

{一}{红}{红}

法术

增效{一}（*第一个模式之外每多选一个模式，便须支付一次此费用。）*

选择一项或多项～

• 目标牌手弃掉其手牌，然后抓等量的牌。

• 携手反抗对目标生物造成4点伤害。

• 携手反抗向目标对手造成3点伤害。

增效的正式规则解析如下：

702.119.增效

702.119a 增效属于具有模式之咒语的静止式异能（请参见规则700.2），当具增效异能的咒语位于堆叠上时产生作用。「增效[费用]」的字样意指：「除你为此咒语选择的第一个模式之外，你每为其多选择一个模式，便须额外支付一次[费用]。」利用增效异能时，需依照规则601.2b与规则601.2f至h之规范来选择模式以及支付额外费用。

702.119b 如果选择了数个模式，则于咒语结算时按照牌面上印制的叙述顺序，依序执行所选各模式。

\* 你是同时选择所有所需要的模式。你不能等到先执行完某个模式的动作之后，再决定是否要选择更多的模式。

\* 你不能多次选择同一项模式。

\* 如果所选的模式中有两项需指定生物为目标，则你可以将同一个生物选为不同模式之目标，也可以选择不同的生物为目标。所选的模式中有多项需指定牌手（或对手）为目标之情形亦比照办理。

\* 如果增效咒语其中一个目标成为不合法，则其他的目标依旧会受到影响。如果所有的目标均成为不合法，则该咒语会被反击。

\* 减少咒语费用的效应减少的是总费用，其中包含任何增加的增效费用。

\* 如果有效应让你以「不需支付其法术力费用」的方式施放具增效异能的咒语，则你可以为该咒语支付增效费用。

\* 额外费用不会影响咒语的总法术力费用。举例来说，携手反抗的总法术力费用为3，无论选择多少项模式都是如此。

**-----**

**复出的奥札奇主题：「当你施放[此咒语]」触发式异能**

类似于此前的系列，*异月传奇*中的许多奥札奇牌具有的触发式异能，会在你施放该咒语时触发。

污劣骏鹭

{七}

生物～奥札奇／骏鹰

3/4

化生{五}{蓝}（*你可以牺牲一个生物并支付化生费用来施放此咒语，此时总费用会扣除该生物之总法术力费用。）*

当你施放污劣骏鹭时，抓一张牌。

飞行

\* 「当你施放[此咒语]」触发式异能会比原版咒语先一步结算。

\* 即使原版咒语被反击，「当你施放[此咒语]」触发式异能也会结算；反之，即使该触发式异能被反击，原版咒语也会结算。

-----

**复出的*依尼翠暗影*主题和机制**

*异月传奇*含有若干来自*依尼翠暗影*系列的复出机制。欲知双面牌、列表牌、躁狂、疯魔，以及潜匿的更多信息，请参见*依尼翠暗影*发布释疑。

-----

**单卡解惑**

无色

屠省野猪

{十}

生物～奥札奇／野猪

7/7

化生{六}{绿}{绿}{绿}（*你可以牺牲一个生物并支付化生费用来施放此咒语，此时总费用会扣除该生物之总法术力费用。）*

当你施放屠省野猪时，直到回合结束，由你操控的生物得+2/+2且获得践踏异能。

践踏，敏捷

\* 受该触发式异能影响的生物，在该异能结算时便已确定。于该回合稍后时段才受你操控的生物不会得+2/+2，也不会获得践踏异能。

\* 该触发式异能在屠省野猪进战场之前便已结算，所以屠省野猪不会因自己的触发式异能而得+2/+2。

-----

曲智臃体

{八}

生物～奥札奇／昆虫

5/5

化生{五}{黑}{黑}（*你可以牺牲一个生物并支付化生费用来施放此咒语，此时总费用会扣除该生物之总法术力费用。）*

当你施放曲智臃体时，目标对手展示其手牌。你选择其中一张总法术力费用等于或小于3的非地牌和一张总法术力费用等于或大于4的牌。该牌手弃掉这些牌。

\* 曲智臃体的最后一个异能只有在你已经完成施放咒语的所有必需行动之后才会触发。

\* 如果牌手某张手牌的法术力费用包含{X}，则X视为0。

\* 如果你能够选择两张符合条件的牌，则须如此作。

\* 如果没有两张符合条件的牌可选，则选择你能选的那张，且该牌手弃掉该牌。

-----

沉船地巨蟹

{九}

生物～奥札奇／蟹

5/7

闪现（*你可以于你能够施放瞬间的时机下施放此咒语。）*

化生{七}{蓝}（*你可以牺牲一个生物并支付化生费用来施放此咒语，此时总费用会扣除该生物之总法术力费用。）*

只要沉船地巨蟹是于本回合进战场，它便具有辟邪异能。

\* 沉船地巨蟹进战场之回合的任何时刻均具有辟邪异能。对手最早能指定它为目标的时机是在下回合的维持步骤中。

-----

绝望终局伊莫库

{十三}

传奇生物～奥札奇

13/13

你坟墓场中每有一种牌的类别，绝望终局伊莫库便减少{一}来施放。

当你施放伊莫库时，目标对手在他下个回合由你来操控。在该回合后，该牌手进行额外的一个回合。

飞行，践踏，反瞬间保护

\* 坟墓场中的牌上出现的类别包括神器、生物、结界、瞬间、地、鹏洛客、法术，以及部族（见于某些旧版牌张上的牌类别）。不会计算超类别（例如传奇和基本）和副类别（例如人类和武具）的数量。伊莫库自己的异能能够提供的最大费用减少为{八}。

\* 反瞬间保护意指：伊莫库不能成为瞬间咒语或瞬间牌来源之起动式或触发式异能的目标，且瞬间咒语或牌将会对它造成的伤害都会被防止。瞬间仍能以其他方式对其产生影响；举例来说，它依旧能得到来自暂借美德的加成。

\* 只有当具保护异能的物件在战场上时，该异能才会生效。特别一提，当伊莫库位于堆叠上时，它可以成为咒语（例如回旋）的目标。

\* 在你操控其他牌手时，你可以看到他在这盘游戏中能看到的所有牌。这包括了该牌手的手牌、由他操控且牌面朝下的牌，以及在他牌库中且他能检视的牌。

\* 操控某位牌手并不会让你能检视该牌手的备牌。如果某效应要该牌手选择一张游戏外的牌，你无法为该牌手选择任何牌。这与过往的规则不同。

\* 被操控的牌手，依旧会是主动牌手。

\* 在你操控其他牌手时，你依旧可以作出自己的选择与决定。

\* 在你操控其他牌手时，若该牌手可以（或是必须）作出选择与决定，则由你来作出所有选择与决定。这包括要施放什么咒语，要起动什么异能，以及由触发式异能或其他原因之故要作出的一切决定。

\* 你不能让受影响的牌手认输。而该牌手可以决定在任何时刻认输，就算是正被你操控也是一样。

\* 你不能作出任何不合法的决定或选择～你不能作该牌手办不到的事。除非是因应游戏规则或任何牌、永久物、咒语及异能等的要求，否则你不能任意为该牌手作出选择或决定。如果某效应使得另一位牌手替受影响之牌手来作决定（例如神妙兵法），则该效应会优先执行。换句话说，如果受影响之牌手无法作决定，你就无法代替他来作决定。

\* 你替该牌手所作的选择或决定也不能关乎于比赛规则（例如是否要再调度或是否要找裁判）。

\* 你只能利用该牌手的资源（牌，法术力等）来替该牌手支付费用；你不能用上自己的资源。类似状况：该牌手的资源只能用来支付该牌手的费用；你不能用它们来支付你的费用。

\* 你操控的只是牌手。你并未操控该牌手任何永久物、咒语或异能。

\* 如果该目标牌手略过他的下个回合，你将在受影响之牌手实际轮到的下个回合中操控该牌手，而该牌手额外的一个回合会在之后进行。

\* 若数个操控牌手的效应影响同一位牌手，则这些效应会互相覆盖。只有最后一个制造出来的效应才能生效。如果有多位牌手施放伊莫库，并都以同一位牌手为目标，则每个异能的效应都会产生一个额外的回合。

\* 在多人游戏中，如果该目标牌手在你操控其回合期间输掉这盘游戏，则不会产生额外的回合。

\* 在双头巨人游戏中，「某牌手由你来操控」此事会使得该牌手所在队伍的所有牌手都由你来操控。

-----

恒久祸害

{三}

生物～奥札奇／惊惧兽

3/3

你可以从放逐区施放恒久祸害。

当恒久祸害成为由对手操控之咒语或异能的目标时，放逐恒久祸害。

\* 你从放逐区施放恒久祸害时，必须遵守恒久祸害正常施放时机的许可条件与限制，同时必须支付其费用。

\* 恒久祸害的触发式异能只有于它在战场上的时候才会触发。举例来说，以恒久祸害为目标施放回旋，并不会触发它的异能。

\* 就算以恒久祸害为目标的咒语或异能被反击，你也要放逐之。

-----

白色

受福协作

{一}{白}

瞬间

增效{二}（*第一个模式之外每多选一个模式，便须支付一次此费用。）*

选择一项或多项～

• 目标牌手获得4点生命。

• 重置至多两个目标生物。

• 目标对手牺牲一个进行攻击的生物。

\* 是由目标对手选择要牺牲他的哪个进行攻击的生物，而不是你。

\* 如果重置进行攻击的生物，并不会将它移出战斗。

-----

渐逝之光布鲁娜

{五}{白}{白}

传奇生物～天使／惊惧兽

5/7

当你施放渐逝之光布鲁娜时，你可以将目标天使或人类生物牌从你的坟墓场移回战场。

飞行，警戒

（*与破碎之刃姬瑟拉融合。）*

/////

破碎之刃姬瑟拉

{二}{白}{白}

传奇生物～天使／惊惧兽

4/3

飞行，先攻，系命

在你的结束步骤开始时，若由你拥有且由你操控的永久物中同时有破碎之刃姬瑟拉与一个名称为渐逝之光布鲁娜的生物，则放逐它们，然后将它们融合为梦魇异音布瑟拉。

/////

梦魇异音布瑟拉

传奇生物～奥札奇／天使

9/10

飞行，先攻，警戒，系命

所有对手都不能施放总法术力费用等于或小于3的咒语。

\* 增加或减少施放咒语所需费用的效应（例如增效和化生的效应）不会影响咒语的总法术力费用，因此某咒语是否会因布瑟拉的最后一个异能之影响而不能施放，并不会因此类效应的存在而改变。

\* 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等于或小于3。举例来说，对手施放法术力费用为{X}{红}的内火自燃时，X可以等于3，但不能等于2。

\* 在指挥官游戏中，你可以将渐逝之光布鲁娜或破碎之刃姬瑟拉当作你的指挥官，且可以将另一张牌放在你的套牌中。如果它们融合为梦魇异音布瑟拉，则布瑟拉也是你的指挥官；但如果布瑟拉离开战场，只有在游戏开始时你选择作为你指挥官的那张牌才可以放入统帅区。

-----

携手合力

{一}{白}{白}

法术

增效～横置一个由你操控且未横置的生物。（*第一个模式之外每多选一个模式，便须支付一次此费用。）*

选择一项或多项～

• 消灭目标力量等于或大于4的生物。

• 消灭目标结界。

• 在每个由目标牌手操控的生物上各放置一个+1/+1指示物。

\* 你可横置任意一个由你操控且未横置生物来支付增效费用，包括你并未在本回合开始时就已持续操控的生物。

\* 如果你选择第一及第三项模式，且消灭的生物会终止「放逐直到」这类效应（例如月主会审判官这类），则于你在生物上放置+1/+1指示物之前，因此被放逐的生物就已回到战场。同理，如果你选择第二及第三项模式，且消灭了类似的结界，结果也是一样。

-----

卸罪僧

{二}{白}

生物～人类／僧侣

0/3

当卸罪僧进战场时，你可以牺牲另一个永久物。若你如此作，将一个3/2无色奥札奇／惊惧兽衍生生物放进战场。

*躁狂*～在你的维持开始时，若你坟墓场中牌的类别有四种或更多，转化卸罪僧。

/////

卸体客

生物～奥札奇／惊惧兽

3/5

由你操控的奥札奇具有警戒异能。

{二}，{横置}，牺牲一个非奥札奇的生物：将一个3/2无色奥札奇／惊惧兽衍生生物放进战场。

\* 在结算卸罪僧的第一个异能时，你无法牺牲数个永久物来获得数个奥札奇／惊惧兽衍生物。

-----

坚贞信念

{三}{白}

结界～灵气

结附于由你操控的生物

当坚贞信念进战场时，放逐目标由对手操控的生物，直到坚贞信念离开战场为止。

所结附的生物得+2/+2。

\* 如果坚贞信念在其触发式异能结算前离开战场，则该目标生物不会被放逐。

\* 结附于所放逐生物上的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。武具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。

\* 如果衍生物被放逐，它将会消失。它将不会移回战场。

\* 所放逐的牌会在坚贞信念离开战场后立即返回战场。在这两个事件之间什么都不会发生，包括状态动作。但是，如果坚贞信念结附的生物离开战场，坚贞信念本身要等到游戏检查状态动作时才会离开战场。

\* 在多人游戏中，如果坚贞信念的拥有者离开了游戏，所放逐的牌将会移回战场。因为将该牌移回的这个一次性效应不属于会进入堆叠的异能，所以它也不会随着离开游戏之牌手在堆叠上的其他咒语或异能一同消失。

-----

邪鬼缚客

{三}{白}

生物～人类／士兵

3/2

每当邪鬼缚客攻击时，横置目标由防御牌手操控的生物。

\* 在多人游戏中，邪鬼缚客的触发式异能只能以由其正在攻击之牌手（或由其正在攻击之鹏洛客的操控者）操控的生物为目标。

-----

孤哨游魂

{一}{白}

生物～精怪／僧侣

2/3

守军，飞行

*躁狂*～只要你坟墓场中牌的类别有四种或更多，孤哨游魂便能视同不具守军异能地进行攻击。

\* 一旦你已以孤哨游魂进行攻击，就算减少你坟墓场中牌的类别数量，也不会将其移出战斗。

-----

独行孤骑

{一}{白}

生物～人类／骑士

1/1

先攻，系命

在结束步骤开始时，若本回合中你获得了3点或更多生命，转化独行孤骑。

/////

齐驭独体

生物～奥札奇／惊惧兽

4/4

先攻，践踏，系命

\* 就算本回合你获得生命时，独行孤骑还不在战场，它的最后一个异能也会触发。

\* 独行孤骑的异能检查该回合中你所获得的生命总量，而不是你当前总生命与回合开始时的总生命之间的差距。举例来说，如果你在本回合中获得4点生命，然后又失去7点生命，它依旧会触发。

\* 你必须在你的结束步骤开始前即获得过足够的生命。如果你未获得足够的生命，独行孤骑的最后异能便不会触发，就算某个同时触发的异能会让你获得生命也是一样。

\* 在双头巨人游戏中，使牌手获得生命的效应会对每位牌手分别生效，尽管其结果会对整个队伍的总生命产生影响。举例来说，如果你队友具系命异能的生物造成5点伤害，获得生命的是你的队友，而不是你，独行孤骑的最后一个异能不会触发。

-----

漫长归途

{一}{白}

瞬间

放逐目标生物。在下一个结束步骤开始时，将该牌在其拥有者的操控下移回战场，且上面有一个+1/+1指示物。

\* 如果该生物是在结束步骤中被放逐，则它要等到下一个回合的结束步骤中才会移回。

\* 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。

\* 在该生物被放逐时，结附于其上的灵气会被置入其拥有者的坟墓场。武具则会被卸装并留在战场上。此时其上具有的任何指示物都会消失。

\* 如果双面牌以此法被放逐，它会以其正面朝上的方式被移回。就算它不是生物，它也会获得一个+1/+1指示物。

\* 如果某个已融合的永久物以此法被放逐，两张牌会分别以正面朝上的方式被移回。每个生物各得到一个+1/+1指示物。

-----

月主会斗篷

{一}{白}

结界～灵气

结附于生物

所结附的生物得+2/+2且具有「{一}，牺牲一个永久物：此生物获得飞行异能直到回合结束。」

\* 只有所结附的生物之操控者能起动月主会斗篷的异能。

\* 你可以牺牲任何永久物来起动月主会斗篷赋予所结附之生物的异能，包括月主会斗篷或所结附的生物本身。

-----

祝祷眷恩

{五}{白}{白}

法术

你可以从你的起手牌中展示此牌。若你如此作，则在第一个维持开始时，你的总生命成为26。

你的总生命成为26。

\* 要让某牌手的总生命成为26，实际发生的事情是该牌手获得或失去某数量的生命。举例来说，如果当祝祷眷恩结算时，你的总生命是4，则它会让你获得22点生命；另一方面，如果当它结算时，你的总生命是40，则它会令你失去14点生命。而其他会与获得生命或失去生命互动的牌，都会如此与这个效应产生互动。

\* 牌手的「起手牌」是指在所有牌手均完成再调度，并进行完相应的「占卜」之后该牌手的手牌。如果牌手手上有会在某牌手起手牌中让该牌手能采取任何行动的牌，则先手开始游戏的牌手首先按照任意顺序依次执行该些行动，然后其他牌手依回合进行的顺序同样如此作。之后本盘游戏的第一个回合便开始。

\* 从你的起手牌中展示数张祝祷眷恩不会让你的总生命变成32，也不会变成26以外的其他数字。

\* 在双头巨人游戏中，祝祷眷恩会使队伍的总生命成为26，但只有你会实际上获得或失去生命。（双头巨人游戏中每支队伍的起始总生命通常为30。）

-----

逐退邪物

{一}{白}

瞬间

于本回合中，防止非人类的来源将造成之所有伤害。

\* 未具任何生物类别之来源属于非人类的来源；具生物类别，但该类别中不包含人类的来源也是如此。同时为人类及其他类别之生物，例如人类／狼人，仍然算是人类来源。

\* 如果咒语或异能会令其他东西造成伤害，则其叙述会写明是由哪个物件来造成伤害。造成伤害的物件可能不是该咒语本身。

-----

灵魂祝圣僧

{三}{白}

生物～人类／僧侣

2/3

每当另一个生物在你的操控下进战场时，灵魂祝圣僧得+1/+1直到回合结束。

{二}{白}，从你的坟墓场放逐一张生物牌：将一个1/1白色，具飞行异能的精怪衍生生物放进战场。

\* 最后一个异能只会于灵魂祝圣僧在战场上时才生效。当灵魂祝圣僧在你的坟墓场时，你无法起动该异能。

-----

无私精怪

{一}{白}

生物～精怪／僧侣

2/1

飞行

牺牲无私精怪：由你操控的生物获得不灭异能直到回合结束。

\* 受无私精怪的异能影响的生物，在该异能结算时便已确定。于该回合稍后时段才受你操控的生物不会获得不灭异能。

-----

席嘉妲僧侣

{一}{白}

生物～人类／僧侣

1/2

{一}，{横置}：横置目标非人类的生物。

\* 同时为人类及其他类别之生物，例如人类／狼人，不算是非人类的生物。

-----

护教军异端莎利雅

{二}{白}

传奇生物～人类／士兵

3/2

先攻

由对手操控的生物和非基本地须横置进战场。

\* 莎利雅的最后一个异能会让所有生物或非基本地横置进战场，就算对于其上有效应注明「除非满足某条件，否则该生物或地须横置进战场」的永久物而言，相关的条件均已满足也是如此。举例来说，你的对手在使用港镇（出自*依尼翠暗影*系列）时可以展示一个平原，但港镇仍然会横置进战场。

\* 如果莎利雅与由对手操控的生物或非基本地同时进战场，该些生物和地不会受到莎利雅的最后一个异能影响。

-----

蓝色

高等缝翼兽

{三}{蓝}{蓝}

生物～灵俑／惊惧兽

3/4

飞行

{二}{蓝}，弃两张牌：将高等缝翼兽从你的坟墓场横置移回战场。

\* 高等缝翼兽的最后一个异能只有于它在你坟墓场中的时候才能起动。

-----

召自黑暗虚空

{二}{蓝}

法术

你可以从游戏外或放逐区中选择一张由你拥有的奥札奇牌，展示该牌，并将它置于你手上。

\* 在休闲游戏中，你从游戏外选择的牌来自你收藏的所有牌。在正式赛事中，你只能从你的备牌中进行选择。

\* 牌面朝下被放逐的牌没有特征。你不能选择这类牌，就算你能检视之也是一样。

\* 「奥札奇牌」是指具有奥札奇此副类别的牌。*再战赞迪卡*环境中具虚色异能的非生物牌虽然具有奥札奇主题，但它们不属于奥札奇牌。

-----

好奇造妖

{一}{蓝}

生物～造妖

1/1

{横置}：加{无}到你的法术力池中。此法术力只能用来施放瞬间或法术咒语。

在你的维持开始时，若你坟墓场中有三张或更多瞬间和／或法术牌，转化好奇造妖。

/////

贪餍读客

生物～奥札奇／造妖

3/4

灵技（*每当你施放非生物咒语时，此生物得+1/+1直到回合结束。）*

你施放的瞬间与法术咒语减少{一}来施放。

\* 如果你于你的维持开始时在坟墓场中没有足够数量的瞬间和／或法术牌，则好奇造妖的最后一个异能不会触发。如果你于该异能结算时在坟墓场中没有足够数量的牌，则该异能没有效果。

\* 好奇造妖的第一个异能产生的法术力可用来支付咒语之额外费用中一般法术力的部分，例如同时选择两项模式的暂借恶意。该法术力不能用来支付咒语结算过程中需要支付的费用，例如回旋要求牌手支付者。

\* 先由会增加咒语费用之异能生效后，才轮到会减少咒语费用者生效。举例来说，如果你操控贪餍读客，则施放同时选择两项模式的暂借恶意需支付{一}{黑}。

\* 如果瞬间或法术咒语的法术力费用中包含{X}，则首先选择X的值，然后将该费用减少{一}。举例来说，如果你操控贪餍读客，则施放选择X等于2的黑暗救援需支付{三}{黑}。

\* 如果你以回应好奇造妖之触发式异能的方式，起动其法术力异能，则你可以在它转化为贪餍读客之后，仍于你的维持当中利用该法术力来施放瞬间咒语。如果你未消耗这份法术力，则它会在你的抓牌步骤开始前离开你的法术力池；你不能利用这份法术力来施放你抓上来的牌或施放法术。

-----

移形换位

{二}{蓝}

瞬间

放逐至多两个目标由你操控的生物，然后将这些牌在其拥有者的操控下移回战场。

\* 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。

\* 这些生物移回战场之后，都会是一个全新物件，与先前所放逐的生物毫无关联。它不会在战斗中，也不会具有它被放逐时可能具有的其他额外异能。生物上的指示物消失；其上结附的灵气进入其拥有者的坟墓场；且武具都会卸装。

-----

精进讲师

{三}{蓝}{蓝}

生物～昆虫／惊惧兽

5/4

飞行

每当你施放瞬间或法术咒语时，将一个1/1蓝色人类／法术师衍生生物放进战场。然后如果你操控三个或更多法术师，转化精进讲师。

/////

复始完体

生物～奥札奇／昆虫

6/5

飞行

由你操控的法术师得+2/+1且具有飞行异能。

每当你施放瞬间或法术咒语时，将一个1/1蓝色人类／法术师衍生生物放进战场。

\* 如果你只是在操控精进讲师的同时还操控三个或更多法术师，则精进讲师还不会立刻转化。它只会在你施放瞬间或法术咒语之后，其触发式异能结算的过程中转化。

\* 精进讲师的触发式异能会比触发它的咒语先一步结算。复始完体的触发式异能也一样。

\* 当精进讲师转化为复始完体时，还在堆叠上的那个瞬间或法术咒语不会触发复始完体的触发式异能。

\* 所有由你操控的法术师都会得+2/+1且具有飞行异能，而不仅限于精进讲师或复始完体所产生者。

-----

拖入汪洋

{二}{蓝}

法术

将目标生物移回其拥有者手上。

抓一张牌。

\* 如果在拖入汪洋结算前，目标生物已经是不合法的目标，则你不会抓牌。

-----

命运眷宠

{三}{蓝}

瞬间

目标对手检视你牌库顶的四张牌，并分成牌面朝下与牌面朝上各一堆。将其中一堆置于你手上，另一堆置入你的坟墓场。

\* 由你选择要将哪一堆要置于你手上，另一堆要置入你的坟墓场。你要等到牌面朝下的牌堆移入新区域之后，才能检视之。

\* 任何一堆可以没有牌。在此情况下，你将选择是否将所有的牌置于你手上或置入你的坟墓场。

\* 在多人游戏中，如果该目标对手希望得到其他牌手关于如何将牌张分堆的建议，则他可以决定要将哪些信息与其他牌手共享，不过该牌手并非一定要跟其他牌手分享信息不可。

-----

苍鬓渔夫

{二}{蓝}

生物～人类

2/3

{横置}：将你牌库顶的两张牌置入你的坟墓场。然后如果你坟墓场中有无色生物牌，转化苍鬓渔夫。

/////

惨怖怪鱼

生物～奥札奇／鱼

4/5

{六}：由对手操控的生物本回合若能攻击，则必须攻击。

\* 如果你只是在操控苍鬓渔夫的同时坟墓场中有一张无色生物牌，则苍鬓渔夫还不会立刻转化。它只会在其起动式异能结算的过程中转化。

\* 如果某个受惨怖怪鱼之效应影响的生物处于以下状况，则它便不能攻击：其操控者并未在该回合开始时便操控它；它已横置；或它正受某咒语或异能之影响而不能攻击。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。

-----

身份窃贼

{二}{蓝}{蓝}

生物～变形兽

0/3

每当身份窃贼攻击时，你可以放逐另一个目标非衍生物的生物。若你如此作，则身份窃贼成为该生物的复制品直到回合结束。在下一个结束步骤开始时，将所放逐之牌在其拥有者的操控下移回战场。

\* 如果该目标生物具有会在当其攻击时触发的异能，则等到身份窃贼具有该异能时，就已经来不及触发。同理，如果其他物件具有会在具特定特征值之生物攻击时触发的异能，且身份窃贼要等到复制其他东西之后才获得这类特征，则此类异能也不会触发。

\* 身份窃贼所复制的是该生物上所印制的各项值，以及所有已经对该生物生效的复制效应。它不会复制其他改变了该目标生物的力量、防御力、类别、颜色等等的效应。它也不会复制该目标生物上的指示物。

\*如果该目标生物是双面永久物或已融合的永久物，则身份窃贼会复制当前朝上的那一面。由于身份窃贼不是双面牌或融合牌，因此它无法转化或融合。如果它复制的是已融合的永久物或双面牌的背面，则它的总法术力费用为0。所放逐的双面牌及所放逐的融合牌会以正面朝上的方式移回。

\* 如果该目标生物本身复制了其他东西，则身份窃贼会成为它所复制的东西，且可能被该复制效应修正过。举例来说，如果你指定已成为弥散大群之复制品的村庄队长为目标，则身份窃贼会成为弥散大群。

\* 此效应能使身份窃贼不再是生物。举例来说，如果你指定一个已变成为生物的基定尤拉（此鹏洛客具有能将他变成生物的忠诚异能），则只有印制在牌面上的文字会被复制；「成为生物」的效应则不会被复制。身份窃贼会成为一个非生物的基定且没有忠诚，会被移出战斗，之后被置入其拥有者的坟墓场。

\* 此效应能使身份窃贼成为某个通常无法进行攻击之生物（例如狼身原型或具守军异能之生物）的复制品。在这种情况，它仍然正进行攻击。

\* 已经对身份窃贼生效的非复制性效应会持续对其生效。举例来说，如果在本回合的稍早时段，身份窃贼就已因伐木工的勇气得+3/+3及具有辟邪异能，则它在复制生物之后，也仍然会具有这些加成。

\* 在下个结束步骤中当所放逐的牌移回时，身份窃贼仍然是该生物的复制品。如果该生物具有会在结束步骤开始时触发的异能，则身份窃贼的该异能会触发，而移回战场之生物的则不会。

\* 结附于所放逐生物上的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。武具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。

-----

禁锢于月

{二}{蓝}

结界～灵气

结附于生物，地或鹏洛客

所结附的永久物是无色地，并具有「{横置}：加{无}到你的法术力池中」且失去所有其他类别和异能。

\* 在永久物成为被结附的时刻，禁锢于月会令其失去除了所述之法术力异能以外的所有其他异能。该永久物在此时点之后获得的任何异能都会如常运作。

\* 该永久物会保留其原先具有的任何超类别。特别一提，如果禁锢于月结附在传奇永久物上，该永久物仍将继续为传奇。

\* 如果所结附的永久物是地且具有地类别，则它会保留原有的地类别，不过仍然会失去与该些地类别相关之固有法术力异能。举例来说，结附了禁锢于月的平原仍然是平原，不过它无法横置产生{白}，只能产生{无}。

\* 如果你在横置鹏洛客产生法术力之后，将其上的禁锢于月移除，则就算该鹏洛客已横置，你仍然可以起动该鹏洛客的忠诚异能。

\* 「成为地」此事可能会使得其他灵气变成不合法结附的状态。这些灵气会被置入其拥有者的坟墓场，且任何装备在该地上的武具都会卸装并留在战场上。该地上的指示物会留在上面，就算其没有任何效果也是一样。

-----

辉月之力

{二}{蓝}

结界

当任一对手施放咒语时，牺牲辉月之力并反击该咒语。

\* 你无法选择不牺牲辉月之力。

\* 就算该咒语已经被反击（也许是被另一个辉月之力异能所反击），或是该咒语不能被反击，你也要牺牲辉月之力。

\* 就算你无法牺牲辉月之力（最可能的原因是它已经离开战场），该咒语也仍然会被反击。回应对手辉月之力的触发式异能来施放咒语可不是什么好主意。

-----

心之所纵

{五}{蓝}{蓝}

结界

每当任一对手施放每回合中他的第一个咒语时，该牌手放逐其牌库顶牌。如果它为非地牌，则你可以施放它，且不需支付其法术力费用。

\* 如果你要施放所放逐的牌，则你是在心之所纵结算的中途一并施放之。你不能等到本回合内稍后时段再施放。不会受到牌张类别的使用时机限制，但其他的限制则不会被忽略（例如「只能在战斗中施放[此牌]」）。

\* 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放牌，就无法支付任何替代性费用，例如化生费用。不过，你可以支付额外费用，例如增效费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用，则你必须支付之。

\* 如果该牌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。

\* 如果你以此法施放牌，则它会被触发心之所纵之异能的咒语先一步结算。

\* 如果你以此法施放法术或瞬间咒语，则它会如常进入其拥有者的坟墓场。它不会回到放逐区。

\* 如果你不施放该牌，可能是因为你选择不施放，或因为它是一张地牌，那么它会持续被放逐。

-----

鬼雾传令

{二}{蓝}

生物～精怪

2/1

闪现（*你可以于你能够施放瞬间的时机下施放此咒语。）*

飞行

每当鬼雾传令或另一个精怪在你的操控下进战场时，横置目标由对手操控的生物。

\* 如果鬼雾传令和另一个精怪同时进战场，鬼雾传令的最后一个异能会为每个此类生物各触发一次。

-----

冰霜寒灵

{二}{蓝}{蓝}

生物～精怪

3/3

飞行

灵技（*每当你施放非生物咒语时，此生物得+1/+1直到回合结束。）*

每当你施放瞬间或法术咒语时，横置目标由对手操控的生物。该生物于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

\* 如果有数个效应注明某生物于其操控者的下一个重置步骤中不能重置，则所有此类效应会在同一个重置步骤中生效。举例来说，如果你在一个回合中施放了两个瞬间咒语，并将同一个生物两次指定为冰霜寒灵之异能的目标，则该生物也只会在一个重置步骤中不会重置。

-----

翻找实验室

{四}{蓝}{蓝}

瞬间

*躁狂*～如果你坟墓场中牌的类别有四种或更多，则翻找实验室减少{二}来施放。

抓三张牌。

\* 如果某效应允许你从你的坟墓场施放翻找实验室，则你是先将翻找实验室从你的坟墓场移至堆叠，而后再计算你坟墓场中牌的类别数量。如果此时其躁狂异能不再生效，则它需支付{四}{蓝}{蓝}来施放。

-----

自体异变

{蓝}

结界～灵气

闪现（*你可以于你能够施放瞬间的时机下施放此咒语。）*

结附于生物

所结附的生物得-X/-0，X为你坟墓场中牌的数量。

\* X的数值会随着你坟墓场中牌张数量变化而随之变化。

-----

即决驳斥

{二}{蓝}{蓝}

瞬间

放逐所有其他咒语，反击所有异能。

\* 不能被反击的咒语也会被即决驳斥放逐。它们将不结算。

\* 只有堆叠上的起动式异能和触发式异能会被反击。物件的静止式异能不会受到影响，且物件上的起动式异能和触发式异能在该回合中的稍后时段也能如常起动或触发。已经结算的咒语和异能不受影响。

-----

清点库存

{一}{蓝}

法术

抓一张牌，然后再抓若干牌，其数量等同于你坟墓场中名称为清点库存之牌的数量。

\* 由于清点库存结算时该咒语牌仍在堆叠上，还不在你的坟墓场中，因此不会影响你要抓的牌张数量。

-----

避开

{蓝}

瞬间

反击目标咒语，且该咒语须以由你操控的永久物为目标。

\* 对具有数个目标的咒语来说，只要其中的一个目标是由你操控的永久物，则避开就能以该咒语为目标。

-----

消解

{一}{蓝}

瞬间

将目标咒语或生物移回其拥有者手上。

\* 不能被反击的咒语也会被消解移回其拥有者的手上。它们将不结算。

\* 咒语复制品会在被移回其拥有者手上之后由于状态动作而消失。牌手不能施放复制品，且它也不会算作牌手手上的一张「牌」。

-----

码头渗透者

{一}{蓝}

生物～人类／惊惧兽

1/1

潜匿（*此生物不能被力量比它大的生物阻挡。）*

每当码头渗透者对任一牌手造成战斗伤害时，你可以抓一张牌。若你如此作，则弃一张牌。

每当你弃一张生物牌时，你可以支付{o2}。若你如此作，将一个3/2无色奥札奇／惊惧兽衍生生物放进战场。

\* 无论你在任何时间弃掉了一张生物牌，码头渗透者的最后一个异能都会触发，而不仅限于你因码头渗透者其他触发式异能而弃牌的时候。

\* 在结算码头渗透者的最后一个异能时，你无法多次支付{二}来获得数个奥札奇／惊惧兽衍生物。

-----

黑色

墓地征召

{一}{黑}

法术

将目标生物牌从你的坟墓场移回你手上。如果它是灵俑牌，则抓一张牌。

\* 如果你指定的目标是你坟墓场中的灵俑牌，你便会得到「抓一张牌」这个额外加成。这不会替代「将该灵俑牌移回你手上」此事。

-----

必死无疑

{五}{黑}

法术

消灭目标生物。其操控者失去2点生命且你获得2点生命。

\* 在目标生物之操控者失去2点生命且你的获得2点生命之前，该生物就已经离开战场。如果该生物具有任何与获得生命或失去生命有关联之异能，则这些异能不会生效。

\* 如果该生物成为必死无疑的不合法目标，则没有牌手会获得或失去生命。如果该生物为合法目标，但未被消灭（很可能是由于具有不灭异能），则其操控者仍然会失去2点生命且你获得2点生命。

-----

逃墓灵俑

{黑}

生物～灵俑

1/1

{一}{黑}，{横置}，弃一张牌：将一个2/2黑色灵俑衍生生物放进战场。

横置三个由你操控且未横置的灵俑：你抓一张牌且你失去1点生命。

\* 支付逃墓灵俑的第二个起动式异能费用时，你可以横置任意三个由你操控且未横置的灵俑；这包括了你并未在自己最近的一回合开始时就已持续操控者。这也包括逃墓灵俑本身。

-----

黑暗救援

{X}{X}{黑}

法术

选择目标牌手和至多一个目标生物。该牌手将X个2/2黑色灵俑衍生生物放进战场，然后他每操控一个灵俑，该生物便得-1/-1直到回合结束。

\* 你总共只选择至多一个目标生物，而不是该牌手每操控一个灵俑就选择一个目标生物。

\* 如果该目标生物成为不合法的目标，该目标牌手仍然会得到灵俑衍生物。

\* 你在施放黑暗救援时，可以选择X为0，好只让某生物依目标牌手操控的灵俑数量而得相应数量的-1/-1；你也可以不选择任何生物为目标，好只让某位牌手得到灵俑衍生物。如果你真的只是想施放咒语，你甚至可以在选择X为0的同时不指定任何生物为目标，这样其两个效应都没有任何作用。

-----

加渥尼孽物

{三}{黑}

生物～灵俑

2/4

每当另一个由你操控的生物死去时，在加渥尼孽物上放置一个+1/+1指示物。

\* 如果加渥尼孽物与另一个由你操控的生物同时死去（也许由于它们同时攻击或阻挡），则在加渥尼孽物的触发式异能结算时，它已不在战场上。原本将放置其上的+1/+1指示物无法用来拯救它。

-----

遭祟亡者

{三}{黑}

生物～灵俑

2/2

当遭祟亡者进战场时，将一个1/1白色，具飞行异能的精怪衍生生物放进战场。

{一}{黑}，弃两张牌：将遭祟亡者从你的坟墓场横置移回战场。

\* 遭祟亡者的最后一个异能只有于它在你坟墓场中的时候才能起动。

-----

最终救星莉莲娜

{一}{黑}{黑}

鹏洛客～莉莲娜

3

+1：至多一个目标生物得-2/-1直到你的下一个回合。

-2：将你牌库顶的两张牌置入你的坟墓场，然后你可以将一张生物牌从你的坟墓场移回你手上。

-7：你获得具有「在你的结束步骤开始时，将X个2/2黑色灵俑衍生生物放进战场，X为由你操控的灵俑数量加二」的徽记。

\* 你可以在不指定目标的情况下起动最终救星莉莲娜的第一个异能，好在其上放置一个忠诚指示物。

\* 莉莲娜的第二个异能并非指定目标后才将该牌移回你手上。在将你牌库顶的两张牌置入你的坟墓场之后，你可以从在你坟墓场中的牌里选择任何一张生物牌。

\* 在结算莉莲娜之徽记的触发式异能时，如果你未操控任何灵俑，你会得到两个灵俑衍生物。

-----

莉莲娜的精兵

{二}{黑}

生物～灵俑

1/1

你坟墓场中每有一张生物牌，莉莲娜的精兵便得+1/+1。

\* 此异能只会于莉莲娜的精兵在战场上时生效。

-----

马可夫圣战军

{四}{黑}

生物～吸血鬼／骑士

4/3

系命

只要你操控另一个吸血鬼，马可夫圣战军便具有敏捷异能。

\* 如果在马可夫圣战军进战场当回合的宣告攻击者步骤之前它就失去了敏捷异能，则它便无法攻击。一旦你已以马可夫圣战军攻击，使其失去敏捷异能也不会将其移出战斗。

-----

午夜拾荒客

{四}{黑}

生物～人类／浪客

3/3

当午夜拾荒客进战场时，你可以将目标总法术力费用等于或小于3的生物牌从你的坟墓场移回你手上。

（*与墓地鼠群融合。）*

/////

墓地鼠群

{一}{黑}

生物～老鼠

2/1

在你回合的战斗开始时，若由你拥有且由你操控的永久物中同时有墓地鼠群与一个名称为午夜拾荒客的生物，则放逐它们，然后将它们融合为吱响寄主。

/////

吱响寄主

生物～奥札奇／惊惧兽

5/6

敏捷

威慑（*此生物只能被两个或更多生物阻挡。）*

当吱响寄主进战场时，直到回合结束，由你操控的其他生物得+1/+0且获得威慑异能。

\* 如果坟墓场中某张牌的法术力费用中包括{X}，则X视为0。

\* 受吱响寄主之触发式异能影响的生物，在该异能结算时便已确定。于该回合稍后时段才受你操控的生物不会得+1/+0或获得威慑异能。

-----

绞墓暴民

{四}{黑}{黑}

生物～灵俑

0/0

绞墓暴民进战场时上面有五个+1/+1指示物。

每当任一牌手施放咒语时，从绞墓暴民上移去一个+1/+1指示物。若你如此作，则将一个2/2黑色灵俑衍生生物放进战场。

\* 于绞墓暴民的触发式异能结算时，如果它已不在战场上，或其上已经没有+1/+1指示物，则你无法从其上移去指示物，且也不会得到灵俑衍生物。

\* 你不能从绞墓暴民上一次性移去数个+1/+1指示物好得到数个灵俑衍生物，你也不能选择不移去指示物。

\* 绞墓暴民的触发式异能会比触发它的咒语先一步结算。

-----

莉莲娜的誓约

{二}{黑}

传奇结界

当莉莲娜的誓约进战场时，每位对手各牺牲一个生物。

在每个结束步骤开始时，若本回合中曾有鹏洛客在你的操控下进战场，则将一个2/2黑色灵俑衍生生物放进战场。

\* 对于莉莲娜的誓约最后一个异能而言，就算在你操控下进战场的那个鹏洛客在异能触发时属于下列情况之一，该异能仍会照常触发：该鹏洛客已不在战场上；该鹏洛客已不由你操控；或该鹏洛客已不是鹏洛客。就算当该鹏洛客进战场时，莉莲娜的誓约还不在战场上，此异能也会触发。

\* 最后一个异能每回合只会触发一次，就算有数个鹏洛客在你的操控下进战场也是一样。

\* 莉莲娜的誓约是传奇，和之前*守护者誓约*系列中的其他誓约一样。如果你已经操控一个莉莲娜的誓约，你仍然可以再施放一个莉莲娜的誓约以利用其进战场异能。它会进入战场，触发其第一个异能。你之后要选择留下哪一个，另一个则会被置入你的坟墓场。

-----

奥莉薇亚的重装兵

{一}{黑}

生物～吸血鬼／狂战士

2/2

弃一张牌：奥莉薇亚的重装兵获得飞行异能直到回合结束。

\* 你可以在一个回合内多次起动该异能，就算奥莉薇亚的重装兵已经具有飞行异能也是一样。

-----

窥心诘问

{二}{黑}

法术

目标对手失去3点生命并将一张手牌置于其牌库顶。

\* 窥心诘问可以指定没有手牌的牌手为目标。该牌手只是失去3点生命。

-----

坟场复生

{四}{黑}

法术

将目标生物牌在你的操控下从坟墓场放进战场。该生物额外具有黑色此颜色与「灵俑」此类别。

\* 如果该目标生物牌通常为无色，则它将直接成为黑色。它不会既为黑色又为无色。

-----

无情抛弃

{四}{黑}

法术

弃一张牌并牺牲一个生物，以作为施放无情抛弃的额外费用。

两个目标生物各得-13/-13直到回合结束。

\* 「弃一张牌」与「牺牲一个生物」都属于无情抛弃费用的一部分。你无法藉由弃掉多张牌或牺牲数个生物来指定数个生物为目标，且如果你没有手牌或未操控生物，你根本无法施放无情抛弃。

\* 你不能弃掉一张具疯魔异能的生物牌，施放之，然后再牺牲掉该生物来同时支付无情抛弃的两项额外费用。

\* 一旦你开始施放无情抛弃，则直到你完成施放之前，没有牌手能有所行动。特别一提，对手无法试图去除你想要牺牲的生物。

\* 你必须在能够将正好两个生物指定为目标的情况下，才能施放无情抛弃。不过，该咒语的其中一个目标可以是你打算牺牲用来支付无情抛弃之费用的生物。

\* 如果其中一个目标生物成为不合法的目标，则另一个生物仍然会得-13/-13直到回合结束。

\* 你无法为了要让一个生物得-26/-26，而两次都选择它为目标。

-----

史革达祈愿僧

{二}{黑}

生物～人类／僧侣

2/3

{黑}，{横置}，弃一张牌：每位牌手各失去2点生命。

\* 如果史革达祈愿僧的异能使每位牌手的总生命都变成0或更少，则这盘游戏以平手告终。

\* 在双头巨人游戏中，史革达祈愿僧的异能会使每位牌手各失去2点生命，所以每支队伍各会失去总共4点生命。

-----

溪堡凶徒

{黑}{黑}

生物～吸血鬼／惊惧兽

2/2

弃一张牌：由你操控的吸血鬼得+1/+1直到回合结束。此异能每回合只能起动一次。

\* 如果你弃一张具疯魔异能的吸血鬼牌并施放之，该生物在溪堡凶徒的异能结算前就已进战场。

\* 受溪堡凶徒之异能影响的生物，在该异能结算时便已确定。于该回合稍后时段才受你操控的吸血鬼不会得+1/+1。

-----

瑟班孽种犬

{二}{黑}

生物～灵俑／猎犬

3/2

*躁狂*～只要你坟墓场中牌的类别有四种或更多，瑟班孽种犬便得+1/+1且具有威慑异能。（*具威慑异能的生物只能被两个或更多生物阻挡。）*

\* 威慑异能只在选择阻挡者的时候才有意义。选定阻挡者后再让瑟班孽种犬获得威慑异能，不会使其成为未受阻挡。

-----

浩劫之树

{三}{黑}

生物～植物

0/13

守军

{横置}：将目标对手的总生命与浩劫之树的防御力交换。

\* 如果在此异能结算时，浩劫之树已不在战场上，则此交换不会发生，此异能不会生效。特别一提，起动该异能，同时回应该异能让浩劫之树得-13/-13，不会让对手输掉这盘游戏。

\* 当此异能结算时，浩劫之树的防御力会成为目标对手先前的总生命值，且该牌手会因此获得或失去若干生命值来让自己的总生命等同于浩劫之树先前的防御力。而其他会与获得生命或失去生命互动的牌，都会如此与这个效应产生互动。

\* 在其防御力用来设定该牌手先前的总生命后，任何修订其防御力的效应，指示物，灵气，或武具都会生效。举例来说，浩劫之树佩带了教众法杖（且让它成为2/15），而该牌手的总生命为7。在交换之后，浩劫之树将成为2/9的生物（其防御力成为7，然后被教众法杖修订），且该牌手的总生命将是15。

-----

沃达连贱民

{三}{黑}{黑}

生物～吸血鬼／惊惧兽

3/3

飞行

牺牲三个其他生物：转化沃达连贱民。

疯魔{黑}{黑}{黑}（*如果你弃掉此牌，将之弃到放逐区。当你如此作时，支付其疯魔费用施放之，否则便将其置入你的坟墓场。）*

/////

血脉破弃体

生物～奥札奇／吸血鬼

6/5

飞行

当此生物转化为血脉破弃体时，目标对手牺牲三个生物。

\* 于血脉破弃体的触发式异能结算时，如果目标对手操控的生物不足三个，该牌手需牺牲尽可能多的生物。

-----

红色

背弃理性

{二}{红}

瞬间

直到回合结束，至多两个目标生物各得+1/+0且获得先攻异能。

疯魔{一}{红}（*如果你弃掉此牌，将之弃到放逐区。当你如此作时，支付其疯魔费用施放之，否则便将其置入你的坟墓场。）*

\* 你无法为了要让同一个生物得+2/+0，而两次都选择它为目标。

-----

首领集群

{五}{红}

生物～狼

5/5

每当首领集群阻挡生物或被生物阻挡时，首领集群对该生物造成3点伤害，且对该生物的操控者造成3点伤害。

\* 每有一个阻挡首领集群的生物，或每有一个被首领集群阻挡的生物，此异能便会触发一次。该异能会在造成战斗伤害前结算并对相应生物造成伤害。如果该伤害能消灭所有阻挡首领集群的生物，首领集群也不会因此成为未受阻挡。

\* 就算生物未受到伤害（也许是因为该生物已离开战场或因为伤害已被防止），该触发式异能也对该生物的操控者造成伤害。

-----

骚乱欢魔

{六}{红}{红}

生物～魔鬼／惊惧兽

3/4

你坟墓场中每有一张瞬间与法术牌，骚乱欢魔便减少{一}来施放。

灵技（*每当你施放非生物咒语时，此生物得+1/+1直到回合结束。）*

当骚乱欢魔进战场时，弃掉你的手牌，然后抓三张牌。

\* 骚乱欢魔的第一个异能只能减少其费用中一般法术力的部分，而不能减少红色法术力的部分。

\* 于骚乱欢魔的最后一个异能结算时，如果你没有手牌，则你就只是抓三张牌。

-----

风暴唤狼

{二}{红}

生物～狼人／惊惧兽

2/3

每当风暴唤狼攻击，在本回合你的下一个行动阶段开始时，加{红}到你的法术力池中。

{三}{红}{红}：转化风暴唤狼。

/////

伊莫库唤体

生物～奥札奇／狼人

5/4

每当伊莫库唤狼攻击，在本回合你的下一个行动阶段开始时，加{无}{无}到你的法术力池中。

\* 在下一个行动阶段开始时，无论风暴唤狼或伊莫库唤体是否还在战场上，你都会将相应的法术力加到你的法术力池中。

\* 如果风暴唤狼攻击，且你稍后在战斗中将它转化为伊莫库唤体，则你会加{红}到你的法术力池中，而不是加{无}{无}，也不是加{无}{无}{红}。

-----

怒刃吸血鬼

{一}{红}

生物～吸血鬼／狂战士

1/2

践踏

在你回合的战斗开始时，你可以弃一张牌。若你如此作，则怒刃吸血鬼得+3/+0直到回合结束。

\* 在结算怒刃吸血鬼的触发式异能时，你无法多次弃牌来使加成加倍。

-----

电流轰炸

{红}

瞬间

电流轰炸对目标生物造成X点伤害，X为你坟墓场中名称为电流轰炸的牌之数量加2。

\* 由于在确定X的值时，电流轰炸仍在堆叠上，还不在你的坟墓场中，因此不会计入X的值当中。

-----

翰威驻防兵

{二}{红}

生物～人类／士兵

2/3

每当翰威驻防兵攻击时，将两个1/1红色人类衍生生物横置放进战场且正进行攻击。

（*与翰威城垛融合。）*

/////

翰威城垛

地

{横置}：加{无}到你的法术力池中。

{红}，{横置}：目标生物获得敏捷异能直到回合结束。

{三}{红}{红}，{横置}：如果由你拥有且由你操控的永久物中同时有翰威城垛与一个名称为翰威驻防兵的生物，则放逐它们，然后将它们融合为纠拧镇区翰威。

/////

纠拧镇区翰威

传奇生物～奥札奇／流浆

7/4

践踏，敏捷

每当纠拧镇区翰威攻击时，将两个3/2无色奥札奇／惊惧兽衍生生物横置放进战场且正进行攻击。

\* 于衍生物进战场时，你得分别为其选择它所攻击的对手或由对手操控的鹏洛客。衍生物攻击的对象与此触发之来源可以不一样，且这些衍生物也不必攻击同一位牌手或鹏洛客。

\* 在衍生物进战场的回合中，它们从未宣告为进行攻击的生物。它们进战场的时候就正已进行攻击。它们不会触发任何注记于「每当一个生物攻击时」触发的异能。

\* 如果由你操控的来源所具有的另一个异能会在宣告攻击者时触发（例如村庄队长的异能），则你可以选择要让该异能先于还是后于翰威驻防兵或纠拧镇区翰威的异能来结算。如果该异能具有目标，则它无法将该些衍生物指定为目标。

-----

无害献物

{二}{红}

法术

目标对手获得目标由你操控的永久物之操控权。

\* 对手不能拒绝你的慷慨捐赠。

-----

急切魔鬼

{二}{红}{红}

生物～魔鬼

6/1

践踏，敏捷

每当急切魔鬼攻击时，至多一个目标由防御牌手操控的生物本次战斗中若能阻挡它，则必须如此作。

在结束步骤开始时，牺牲急切魔鬼。

\* 如果某个受急切魔鬼之第一个触发式异能影响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阻挡，则它便不会阻挡。如果要支付费用才能让某生物进行阻挡，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进行阻挡。

-----

烈焰涌动

{一}{红}

法术

烈焰涌动对目标生物或牌手造成3点伤害。如果本回合中曾以此法受到伤害的生物将死去，则改为将它放逐。

\* 如果受到伤害的生物在该回合中因故将死去，就会将之放逐，而不是只有在其因烈焰涌动的伤害死去的情况下才会放逐。

-----

无餍噬客

{二}{红}{红}

生物～吸血鬼／狂战士

5/3

无餍噬客每次战斗若能攻击，则必须攻击。

疯魔{三}{红}（*如果你弃掉此牌，将之弃到放逐区。当你如此作时，支付其疯魔费用施放之，否则便将其置入你的坟墓场。）*

\* 如果无餍噬客处于以下状况：你并未在当回合开始时便操控它；它已横置；它正受某咒语或异能之影响而不能攻击，则它便不能攻击。如果要支付费用才能使其攻击，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。

-----

镜翼巨龙

{三}{红}{红}

生物～龙

4/5

飞行

每当任一牌手施放仅以镜翼巨龙为目标的瞬间或法术咒语时，该咒语每能以一个由他操控的其他生物为目标，该牌手便将该咒语复制一次。每个复制品都要以这些生物之一为目标，且不能重复选择。

\* 只会产生足够指定由该咒语之操控者操控之各生物为目标数量的复制品。产生之复制品的数量并非依据战场上的生物数量而定，且受影响的生物之操控者可能会与镜翼巨龙的操控者不同。特别一提，如果你以对手的镜翼巨龙为目标施放谋杀，则会是你的每个生物各得一个谋杀，而非对手的。

\* 每当任一牌手施放仅以镜翼巨龙为目标（且没有以其他物件或牌手为目标）的瞬间或法术咒语时，该异能便会触发。

\* 如果有牌手施放了具有多处「目标」字样的瞬间或法术咒语，且每一处「目标」字样均指定镜翼巨龙为目标，则镜翼巨龙的异能会触发。每个复制品都会如此指定该牌手的其他单个生物为目标。

\* 任何由该牌手操控且不能被原版咒语指定为目标的生物（因为帷幕、保护异能、目标限制，或任何其他原因），会被镜翼巨龙的异能忽略。如果该咒语具有数个目标，除非某个生物能对于所有目标都合法，否则复制品不会因该生物而产生。

\* 由施放原版咒语的牌手操控所有复制品。该牌手选择这些复制品进入堆叠的顺序。原版咒语会在所有这些复制品的下方，且会最后结算。

\* 该异能产生的复制品都是在堆叠上产生，所以它们从未施放过。会因牌手施放咒语而触发的异能（例如镜翼巨龙的异能本身）不会触发。

\* 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。无法选择不同的模式。

\* 如果所复制的咒语包括了于施放时决定的X数值（例如内火自燃这类），则复制品的X数值与原版咒语相同。

\* 复制品的操控者不能选择为该复制品支付任何替代性费用或额外费用。不过，基于为原版咒语所支付的任何替代性或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。

-----

娜希丽之怒

{二}{红}

法术

弃X张牌，以作为施放娜希丽之怒的额外费用。

娜希丽之怒对至多X个目标生物和／或鹏洛客各造成伤害，其数量等同于所弃各牌之总法术力费用的总和。

\* 无论所弃各牌弃掉之后会进入什么区域，包括未置入坟墓场（例如，由于疯魔）或已不在该区域当中者，娜希丽之怒都会将该些牌的总法术力费用计算在内。

\* 不需分配伤害。娜希丽之怒会对每个目标各造成等量的伤害。

\* 你无法将同一个生物或鹏洛客多次指定为目标好对其造成更多伤害。

\* 如果所弃之牌的法术力费用中包含{X}，则X视为0。

\* 如果你施放娜希丽之怒且不需支付其法术力费用，则你仍需选择X的数值并弃X张牌。

\* 如果你复制娜希丽之怒，则复制品的目标数量与原版相同，且会造成跟原版同样数量的伤害。

-----

异界爆发

{红}

瞬间

目标生物得+1/+0直到回合结束。本回合中，当该生物死去时，将一个3/2无色奥札奇／惊惧兽衍生生物放进战场。

\* 如果该目标生物本回合中没有死去，则该延迟触发式异能不会触发。

\* 如果该目标生物在异界爆发结算前便死去，则该咒语会被反击。你不会获得奥札奇／惊惧兽衍生物。

-----

蛮野协作

{二}{红}

瞬间

增效{一}（*第一个模式之外每多选一个模式，便须支付一次此费用。）*

选择一项或多项～

• 由目标牌手操控的生物获得践踏异能直到回合结束。

• 蛮野协作对目标生物造成2点伤害。

• 蛮野协作向每个由目标对手操控的生物各造成1点伤害。

\* 在确定具践踏异能的生物会对它所攻击的牌手或鹏洛客造成多少点伤害时，会将阻挡生物此前已受到过的伤害计算在内。举例来说，如果一个4/4、具践踏异能的生物被一个4/4、其上标记了2点伤害的生物阻挡，则它可以为该生物分配2点伤害，并为防御牌手分配2点伤害。

\* 如果你选择第二及第三项模式，且该目标生物同时也是该目标对手所操控的生物，则该生物会受到2加1点，总计3点伤害。会在「每当该生物受到伤害时」触发的异能会触发两次。

-----

碾碎心智

{二}{红}

法术

将至多一张目标瞬间牌和至多一张目标法术牌从你的坟墓场移回你手上，然后弃一张牌。放逐碾碎心智。

\* 你可以弃掉一张刚移回你手上的牌。如果你没有手牌，则你必须弃掉一张刚移回你手上的牌。

\* 你在施放碾碎心智时，可以仅指定一个目标。如果你只想弃牌，你还可以不指定目标便施放之。

\* 如果你指定两张牌为目标，且其中一张目标牌成为不合法的目标，则你依旧会将一张牌移回，弃一张牌，然后放逐碾碎心智。如果所有目标牌都成为不合法的目标，则碾碎心智会被反击，且你不会弃牌，也不用放逐碾碎心智。

-----

闷燃狼人

{二}{红}{红}

生物～狼人／惊惧兽

3/2

当闷燃狼人进战场时，它对至多两个目标生物各造成1点伤害。

{四}{红}{红}：转化闷燃狼人。

/////

纵焰恐狼

生物～奥札奇／狼人

6/4

每当纵焰恐狼攻击时，它对目标生物或牌手造成2点伤害。

\* 在决定阻挡者之前，纵焰恐狼的触发式异能就已结算。因此法受到致命伤害的生物活不到能阻挡的时候。

\* 如果你在闷燃狼人攻击之后再将它转化为纵焰恐狼，则后者的触发式异能在该次战斗中不会触发。

-----

挥洒烈焰

{六}{红}

瞬间

挥洒烈焰对任意数量的目标生物造成共6点伤害，你可以任意分配。

\* 你要于施放挥洒烈焰时一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。

\* 如果挥洒烈焰指定了数个目标，但其中部分目标（并非全部）在挥洒烈焰试图结算时为不合法目标，则挥洒烈焰将仍会按照最初伤害分配的数值，对余下的合法目标造成伤害。如果所有的目标均不合法，则此咒语会被反击。

-----

史顿襄盛宴

{二}{红}

法术

史顿襄盛宴向目标对手造成伤害，其数量等同于由你操控的吸血鬼数量。

抓一张牌。

\* 就算你并未操控任何吸血鬼，你也可以指定某位对手为目标施放史顿襄盛宴。你依旧会抓牌。

\* 只有于施放史顿襄盛宴结算时，才会计算由你操控的吸血鬼数量。

-----

溪堡神秘学者

{二}{红}

生物～吸血鬼／惊惧兽

3/2

践踏

每当溪堡神秘学者对任一牌手造成战斗伤害时，放逐你的牌库顶牌。直到回合结束，你可以使用该牌。

疯魔{一}{红}（*如果你弃掉此牌，将之弃到放逐区。当你如此作时，支付其疯魔费用施放之，否则便将其置入你的坟墓场。）*

\* 以溪堡神秘学者的第二个异能放逐的牌为面朝上地放逐。

\* 就算溪堡神秘学者已不在战场上或已不由你操控，你也可以在该回合中使用该牌。

\* 使用以溪堡神秘学者的第二个异能放逐之牌时，需遵循使用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，如果该牌是生物牌，你只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候施放之，且需支付其法术力费用。

\* 你可以为该牌支付替代性费用和额外费用，例如化生费用和增效费用。如果其含有任何强制性的额外费用，则你必须支付之。

\* 除非有效应允许你在该回合额外使用地，否则只在你本回合还未使用过地牌的状况下，才能使用以溪堡神秘学者之异能放逐的地牌。

\* 如果你不使用它，该牌将持续被放逐。

-----

热力炼金术士

{一}{红}

生物～人类／祭师

0/3

守军

{横置}：热力炼金术士向每位对手各造成1点伤害。

每当你施放瞬间或法术咒语时，重置热力炼金术士。

\* 热力炼金术士的最后一个异能会比触发它的咒语先一步结算。

\* 在双头巨人游戏中，热力炼金术士的起动式异能会向每位对手各造成1点伤害，因此每支对手队伍各会受到总共2点伤害。

-----

闪电织匠

{二}{红}

生物～人类／祭师

1/4

延势

每当你施放瞬间或法术咒语时，闪电织匠向目标由对手操控的生物造成1点伤害。

\* 闪电织匠之触发式异能会比触发它的咒语先一步结算，但此时在该咒语的目标已经被选定。

-----

绿色

血荆灵

{二}{绿}

生物～植物／元素

2/3

每当你牺牲另一个永久物时，在血荆灵上放置一个+1/+1指示物。

\* 血荆灵的异能不会让你去牺牲永久物。需要有另一效应指示你牺牲永久物时才能如此作。

\* 如果你是在支付咒语或异能之费用的过程中牺牲永久物，则血荆灵的异能会比该咒语或异能先一步结算。

-----

精准一击

{二}{绿}

瞬间

目标由你操控的生物得+1/+1直到回合结束。它对目标不由你操控的生物造成伤害，其数量等同于前者的力量。

\* 于精准一击试图结算时，如果其中任一生物已是不合法的目标，则由你操控的生物不会造成伤害。如果由你操控的生物仍是合法目标，但不由你操控的生物已是不合法目标，则你的生物仍然会得+1/+1。

-----

邪异进化

{一}{绿}{绿}

法术

牺牲一个生物，以作为施放邪异进化的额外费用。

从你的牌库中搜寻一张总法术力费用等于或小于X的生物牌，X为所牺牲之生物的总法术力费用加2。将该牌放进战场，然后将你的牌库洗牌。放逐邪异进化。

\* 「牺牲一个生物」属于邪异进化费用的一部分。你无法藉由牺牲数个生物来搜寻数张生物牌，且如果你未操控生物，你根本不能施放邪异进化。

\* 一旦你开始施放邪异进化，则直到你完成施放之前，没有牌手能有所行动。特别一提，对手不能试图去除你想要牺牲的生物。

\* 生物的总法术力费用仅由印制在其右上角的法术力符号确定（除非该生物是双面牌的背面，是已融合的永久物，或复制了其他东西；后文将详述）。如果法术力费用中包含{X}，则X视为0。如果该生物为单面牌，但其右上角没有法术力符号（举例来说，一个变成生物的地），则其总法术力费用为0。忽略于施放该生物时支付的任何替代性费用或额外费用（例如增幅）。

\* 并非其他永久物之复制品的衍生物，其总法术力费用为0。复制了其他东西的衍生物，或已成为另一永久物之复制品的生物，其总法术力费用会是所复制的东西之总法术力费用。

\*背面朝上之双面牌永久物的总法术力费用为其正面的总法术力费用。已融合的永久物之总法术力费用为其正面的两个总法术力费用之总和。复制上述任一类永久物之生物的总法术力费用为0。

\* 如果牌库中某张牌的法术力费用包含{X}，则X视为0。如果你以此法找到一张此类牌，则你没有机会来为{X}支付法术力。

-----

伊莫库的福音师

{二}{绿}

生物～人类／惊惧兽

3/2

{横置}，牺牲伊莫库的福音师与任意数量其他非奥札奇的生物：每以此法牺牲一个生物，便将一个3/2无色奥札奇／惊惧兽衍生生物放进战场。

\* 你可以选择不以此法牺牲其他的非奥札奇生物。伊莫库的福音师之异能会将其本身计算在内，因此你会得到一个奥札奇／惊惧兽衍生物。

-----

伊莫库威能

{二}{绿}{绿}

结界

每当你施放总法术力等于或大于7的奥札奇生物咒语时，抓两张牌。

\* 伊莫库威能不在乎你施放奥札奇生物咒语时支付了多少点法术力，只在乎该生物咒语之总法术力费用的数值。此异能是否会触发，不会因是否存在减少费用的效应（例如化生）而改变。

-----

邪秽密使

{二}{绿}

生物～人类／惊惧兽

1/1

当邪秽密使进战场时，检视你牌库顶的四张牌。你可以展示其中的一张生物牌，并将其置于你手上。将其余的牌以任意顺序置于你牌库底。

当你于施放具化生异能之咒语的过程中牺牲邪秽密使时，将一个3/2的无色奥札奇／惊惧兽衍生生物放进战场。

\* 如果你于施放具化生异能之咒语的过程中，邪秽密使因故被牺牲，则不论你是否是支付该咒语的化生费用来施放之，邪秽密使的最后一个异能都会触发。举例来说，于你支付{十}来施放屠省野猪的过程中，你牺牲它来起动阿士诺祭坛的异能，则它的异能也会触发。

-----

纠结过往

{一}{绿}

瞬间

将你牌库顶的三张牌置入你的坟墓场，然后你可以将一张生物或地牌从你的坟墓场移回你手上。

\* 纠结过往并非指定目标后才将该牌移回你手上。在将你牌库顶的三张牌置入你的坟墓场之后，你可以从在你坟墓场中的牌里选择任何一张生物或地牌。

-----

墓寡妇伊什卡娜

{四}{绿}

传奇生物～蜘蛛

3/5

延势

*躁狂*～当墓寡妇伊什卡娜进战场时，若你坟墓场中牌的类别有四种或更多，则将三个1/2绿色，具延势异能的蜘蛛衍生生物放进战场。

{六}{黑}：你每操控一个蜘蛛，目标对手便失去1点生命。

\* 只有于伊什卡娜的最后一个异能结算时，才会计算由你操控的蜘蛛数量。如果伊什卡娜依旧在战场上，该异能会计算其本身。

-----

凯锡革巡狼

{绿}

生物～狼人／惊惧兽

2/1

{四}{绿}：转化凯锡革巡狼。

/////

扭曲掠体

生物～奥札奇／狼人

4/4

扭曲掠体不能被多于一个生物阻挡。

\* 如果扭曲掠体获得威慑异能，则它既不能只被一个生物阻挡，又不能被多于一个生物阻挡，因此就是不能被阻挡。

-----

弥散大群

{绿}

生物～精怪

1/3

每当弥散大群对任一生物造成战斗伤害时，该生物成为弥散大群的复制品。

\* 在战斗中受到了致命伤害的生物撑不到能够成为弥散大群的时候。如果弥散大群在战斗中受到了致命伤害，则受到弥散大群伤害的生物依旧会成为它的复制品。

\* 对于其上已经标记了3点或更多伤害的生物而言，如果它要成为弥散大群的复制品的话，则会在复制弥散大群之后立刻被消灭。

\* 受到伤害的生物所复制的是弥散大群上所印制的各项值。它不会复制其上的指示物或改变了其力量，防御力，类别，颜色等等的效应。特别一提，这意味着复制了弥散大群的生物也会具有能够继续在生物间弥散复制品的异能。

\* 如果在弥散大群的触发式异能结算前，它已成为另一个生物的复制品，则受到伤害的生物也会成为弥散大群所复制之生物的复制品。

\* 已经对受到伤害的生物生效的效应会持续对它们生效。举例来说，如果在本回合的稍早时段，该生物就已经因变巨术而得+3/+3，则它会是4/6。

-----

捕食

{绿}

法术

目标由你操控的生物与目标不由你操控的生物互斗。

\* 如果当捕食试图结算时，其目标之一或两者均为不合法，则没有生物会造成伤害，也没有生物会受到伤害。

-----

尖声嚎狼

{二}{绿}

生物～狼人／惊惧兽

3/1

力量小于尖声嚎狼的生物不能阻挡它。

{五}{绿}：转化尖声嚎狼。

/////

惧嚎韵集

生物～奥札奇／狼人

3/5

力量小于惧嚎韵集的生物不能阻挡它。

每当惧嚎韵集对任一牌手造成战斗伤害时，将一个3/2无色奥札奇／惊惧兽衍生生物放进战场。

\* 只有在选择阻挡者时，你才比较尖声嚎狼与阻挡生物的力量。在此之后再改变任一生物的力量，都不会使得尖声嚎狼成为未受阻挡。同理，惧嚎韵集也是如此。

-----

松柏森雄鹿

{三}{绿}{绿}

生物～麋鹿

4/3

当松柏森雄鹿进战场时，你可以让它与目标不由你操控的生物互斗。

\* 你是于触发式异能进入堆叠时选择该异能的目标，但是于该异能结算时，才选择是否互斗。

\* 当松柏森雄鹿的异能试图结算时，如果该目标生物已经是不合法的目标，则该异能会被反击。如果松柏森雄鹿已不在战场上，则该目标生物既不会造成伤害，也不会受到伤害。

-----

绚烂复生

{三}{绿}

法术

将所有地牌从你的坟墓场横置移回战场。

\* 绚烂复生的效应会将所有地牌横置放进战场，就算对于其上有效应注明「除非满足某条件，否则该地须横置进战场」的地而言，相关的条件均已满足也是如此。举例来说，你可以于港镇（出自*依尼翠暗影*系列）移回战场时展示一个平原，但港镇依旧会横置进战场。

-----

回春智者祭礼

{三}{绿}

瞬间

消灭目标神器或结界。你获得4点生命。

\* 如果该神器或结界成为不合法的目标，回春智者祭礼会被反击。你不会获得4点生命。

-----

曲爪狼人

{二}{绿}{绿}

生物～狼人／惊惧兽

2/4

曲爪狼人每次战斗可以额外多阻挡一个生物。

{六}{绿}：转化曲爪狼人。

/////

须触缠体

生物～奥札奇／狼人

4/6

警戒

若能阻挡须触缠体，则必须阻挡之。

须触缠体每次战斗可以额外多阻挡一个生物。

\* 只需用一个奥札奇去阻挡须触缠体即可。其他生物同样可以去阻挡它，也可以任意阻挡其他生物，甚至不进行阻挡。

\* 会由防御牌手而非你来决定由哪个生物来阻挡须触缠体。

\* 如果每个能阻挡须触缠体的生物都处于以下状况：该生物已横置；它正受某咒语或异能之影响而不能阻挡，则它们都不能阻挡。如果要支付费用才能让那些生物进行阻挡，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，那些生物也不至于必须要进行阻挡。

\* 如果曲爪狼人是在攻击时转化为须触缠体，后者具有警戒异能这点也不会使其成为未横置。

-----

沃文森观客

{四}{绿}{绿}

生物～树妖

6/6

每当一个由你操控且防御力等于或大于4的生物死去时，抓一张牌。

\* 如果沃文森观客与其他防御力等于或大于4的生物同时死去，则每有一个此类生物，此异能便会触发一次。

\* 当沃文森观客死去时，如果其防御力依旧等于或大于4，其异能会触发。

-----

月盈之时

{一}{绿}

瞬间

转化至多一个目标由你操控的狼人。由你操控的生物获得践踏异能直到回合结束。

\* 你可以在不指定任何狼人为目标的情况下施放月盈之时。如果你选择了目标，之后该目标成为不合法，则月盈之时会被反击，且你的生物不会获得践踏异能。

-----

狼族羁绊

{四}{绿}

结界～灵气

结附于生物

当狼族羁绊进战场时，将一个2/2绿色的狼衍生生物放进战场。

所结附的生物得+2/+2。

\* 当狼族羁绊还在堆叠上时，如果其目标成为不合法，该咒语会被反击。它不会进入战场，你也不会获得狼衍生物。

-----

多色

血厅僧侣

{二}{黑}{红}

生物～吸血鬼／僧侣

4/4

当血厅僧侣进战场或攻击时，若你没有手牌，则血厅僧侣对目标生物或牌手造成2点伤害。

疯魔{一}{红}{黑}（如果你弃掉此牌，将之弃到放逐区。当你如此作时，支付其疯魔费用施放之，否则便将其置入你的坟墓场。）

\* 该触发式异能在血厅僧侣进战场和每当血厅僧侣攻击时都会触发。并非只能选择其中一个时机。

\* 如果你在发生触发条件的时刻手上有牌，则血厅僧侣的异能不会触发，就算你能在发生触发条件后立刻将手牌丢掉也是一样。于该异能结算时，如果你有手牌，则它不会生效。不会造成任何伤害。

-----

复仇行动

{三}{白}{黑}

结界

每当一个由你操控的生物攻击时，防御牌手失去1点生命且你获得1点生命。

\* 如果生物攻击鹏洛客，则防御牌手便是该鹏洛客的操控者。

\* 在多人游戏中，每个异能都只会影响一位防御牌手。举例来说，如果你用两个生物攻击牌手A，同时用两个生物攻击牌手B，则这两位牌手会各失去2点生命，而非4点。

\* 在双头巨人游戏中，你需要选择一位防御牌手，复仇行动之触发式异能会让该牌手失去1点生命。防御团队不会失去2点生命。

-----

基沙与基拉夫

{二}{蓝}{黑}

传奇生物～人类／法术师

4/4

当基沙与基拉夫进战场时，将你牌库顶的四张牌置入你的坟墓场。

你于你的每个回合中可以从你的坟墓场施放一张灵俑生物牌。

\* 你必须遵守你从坟墓场中施放之灵俑牌的正常施放时机许可条件与限制。

\* 你必须支付施放该灵俑牌所需的费用。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。

\* 一旦你开始施放该灵俑牌，失去基沙与基拉夫的操控权不会影响该咒语。

\* 如果你已从你的坟墓场中施放了一张灵俑生物牌，然后在同一回合中操控了一个新的基沙与基拉夫，则你在该回合中可以再从你的坟墓场施放一张灵俑生物牌。

\* 如果某张灵俑牌在你的行动阶段进入你的坟墓场，且堆叠为空，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。

\* 如果有数个效应许可你从你的坟墓场施放灵俑生物牌（例如基沙与基拉夫及Karador, Ghost Chieftain的效应），则于你开始施放该咒语时，必须宣告你利用的是哪个效应赋予的许可。

\* 尽管这些牌表现的都是同样的角色，但基沙与基拉夫此牌的名称和「尸鬼牧者基沙」与「拼接师基拉夫」这两张牌的名称不同。在操控基沙与基拉夫的同时还操控尸鬼牧者基沙或拼接师基拉夫不会违反「传奇规则」。

-----

悲柳妖

{一}{黑}{绿}

生物～植物／骷髅妖

3/2

敏捷

*躁狂*～当悲柳妖进战场时，若你坟墓场中牌的类别有四种或更多，则力量等于或小于2的生物本回合不能进行阻挡。

\* 由于最后一个异能的效应不会改变任何永久物的特征，因此受影响的生物会不断变化。在选择阻挡者时力量等于或小于2的生物都不能进行阻挡。

-----

踏平

{红}{白}

瞬间

消灭目标进行阻挡的生物。本次战斗中被该生物阻挡的生物获得践踏异能直到回合结束。

\* 对于进行攻击的生物而言，即使消灭了阻挡它的生物，它仍处于已被阻挡的状态（就算已没有其他生物来阻挡它也是一样）。对于具践踏异能的攻击生物而言，如果已没有生物阻挡它，它会对防御牌手或鹏洛客造成战斗伤害。

\* 在一些罕见的情况中，选作目标之进行阻挡的生物在该次战斗中并未被宣告为阻挡者（举例来说，它属于进战场且正进行阻挡的情况）。在这情况下，即便该进行阻挡的生物已被消灭，被该生物阻挡的攻击生物也不会获得践踏异能。

-----

镇咒灵

{一}{白}{蓝}

生物～精怪

2/3

闪现

飞行

当镇咒灵进战场时，放逐目标总法术力费用等于或小于4的咒语。

当镇咒灵离开战场时，所放逐之牌的拥有者可以施放该牌，且不需支付其法术力费用。

\* 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等于或小于4。

\* 不能被反击的咒语仍然能被镇咒灵的异能所放逐。它们将不结算。

\* 如果所放逐之牌的拥有者施放该牌，该咒语与该牌手原本所施放的咒语毫无关系。任何为原版咒语作出的选择，或是任何会影响原版咒语的效应都不会沿用至此新咒语上。

\* 如果该牌手施放所放逐的牌，则他是在镇咒灵的最后一个异能结算的中途一并施放之。该牌手不能等到本回合内稍后时段再施放。不会受到牌张类别的使用时机限制，但其他的限制则不会被忽略（例如「只能在战斗中施放[此牌]」）。

\* 如果某位牌手以「不需支付其法术力费用」的方式来施放牌，就无法支付任何替代性费用，例如化生费用。不过，该牌手可以支付额外费用，例如增效费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用，则必须支付之，才能施放此牌。

\* 如果该牌的法术力费用中包含{X}，则该牌手在以「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。

\* 如果镇咒灵在其进战场触发式异能结算前便已离开战场，则它的离开战场触发式异能会触发，结算，但不会生效。然后其第一个触发式异能结算，将该咒语永远放逐。

-----

勘验学者多美代

{一}{绿}{白}{蓝}

鹏洛客～多美代

4

+1：选择至多两个目标生物。直到你的下一个回合，每当这些生物之一造成战斗伤害时，你抓一张牌。

-2：横置至多两个目标非地永久物。它们于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

-7：抓三张牌。你获得具有「你可以从你手上施放非地牌，且不需支付其法术力费用」的徽记。

\* 多美代的第一个异能能指定不由你操控的生物为目标。如果它们造成战斗伤害，抓牌的会是你，而不是它们的操控者。

\* 多美代的第一个异能会产生一个延迟触发式异能，就算这些生物在造成战斗伤害前多美代就已经离开战场，该异能也会触发。

\* 你获得了多美代的徽记后，也必须遵守你施放之所有非地牌正常施放时机的许可条件与限制。

\* 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放牌，就无法支付任何替代性费用，例如化生费用。你可以支付额外费用，例如增效费用。如果该牌有强制的额外费用，则你必须支付之。

\* 如果该牌的法术力费用中包含了{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。

\* 你依旧可以如常支付非地牌的法术力费用来施放之。

-----

展爪的乌力奇

{三}{红}{绿}

传奇生物～人类／狼人

4/4

每当此生物进战场或转化为展爪的乌力奇时，目标生物得+4/+4直到回合结束。

在每个维持开始时，若上回合没有任一咒语施放过，转化展爪的乌力奇。

/////

服众首领乌力奇

\*红\*，\*绿\*

传奇生物～狼人

6/6

每当此生物转化为服众首领乌力奇时，你可以让它与目标不由你操控且非狼人的生物互斗。

在每个维持开始时，若某牌手上回合施放了两个或更多咒语，转化服众首领乌力奇。

\* 你是于服众首领乌力奇的第一个异能进入堆叠时选择该异能的目标，但是于该异能结算时，才选择是否互斗。

\* 当服众首领乌力奇的第一个异能试图结算时，如果目标生物已经是不合法目标，则该异能会被反击。

\* 于服众首领乌力奇的第一个异能结算时，如果乌力奇已不在战场上，该目标生物既不会造成伤害，也不会受到伤害。

\* 服众首领乌力奇的转化异能会检查上个回合的全程，就算乌力奇只在该回合的某一部份在战场上，甚至完全不在战场上也是一样。

\* 对于服众首领乌力奇的最后一个异能而言，必须要有某位牌手在上个回合施放了两个或更多咒语，该异能才会触发。如果几位牌手在上个回合分别只施放了一个咒语，则不会触发此异能。

-----

神器

秘石碎片

{三}

神器

秘石碎片须横置进战场。

{横置}：加一点任意颜色的法术力到你的法术力池中。每位牌手各失去1点生命。

在你的维持开始时，若每位牌手的总生命都为10或更少，转化秘石碎片。

/////

伊莫库极光

生物～奥札奇／映影

1/4

飞行，死触

每当伊莫库极光攻击时，每位对手各失去3点生命。

\* 秘石碎片的第二个异能属于法术力异能。牌手不能回应该异能，也不能回应此异能导致的失去生命。

\* 如果有任一牌手的生命于你的维持开始时为11或更多，秘石碎片的最后一个异能不会触发。如果有任一牌手的生命于该异能结算时为11点或更多，则该异能没有效果。

\* 在双头巨人游戏中，秘石碎片的法术力异能会使每位牌手各失去1点生命，所以每个队伍会失去2点生命。伊莫库极光的最后一个异能会使每位对手各失去3点生命，所以每个对手队伍会总共失去6点生命。

\* 在双头巨人游戏中，秘石碎片的最后一个异能检查的是每个队伍的总生命是否为10或更少。

-----

游魂焰稻草人

{四}

神器生物～稻草人

4/4

你施放的生物咒语增加{一}来施放。

\* 游魂焰稻草人的异能对所有生物咒语均会生效，就算是你藉由支付替代性费用（例如化生）来施放的也是一样。如果你施放某个生物咒语且不需支付其法术力费用，你仍然得支付{一}。

\* 先由会增加咒语费用之异能生效后，才轮到会减少咒语费用者生效。举例来说，当你操控游魂焰稻草人时，如果你坟墓场中瞬间和法术牌的数量为七张，骚乱欢魔需支付{红}{红}来施放。

-----

狼身原型

{二}

神器生物～狼／组构体

5/5

除非某位牌手没有手牌，否则狼身原型不能进行攻击或阻挡。

\* 只有在选择攻击者或阻挡者时，狼身原型的限制才会生效。如果有牌手在狼身原型已攻击或阻挡后再将牌置于其手上，此举不会将它移出战斗。

\* 如果有一个具有「除非你将一个永久物移回你手上，否则它不能进行攻击或阻挡」此异能的生物，且你的手牌为空，则你可以用该生物和狼身原型一起攻击。这是因为会首先检查所选之攻击者或阻挡者是否合乎规则，而后才需支付相关费用。

-----

克星砍刀

{三}

神器～武具

佩带此武具的生物得+3/+1且若能用奥札奇来阻挡之，则须如此作。

佩带{四}

\* 只需用一个奥札奇去阻挡佩带此武具的生物即可。其他奥札奇或非奥札奇的生物同样可以去阻挡该生物，也可以任意阻挡其他生物，甚至不进行阻挡。

\* 会由防御牌手而非攻击牌手来决定由哪个奥札奇来阻挡佩带此武具的生物。

\* 如果每个能阻挡佩带此武具之生物的奥札奇都处于以下状况：该生物已横置；它正受某咒语或异能之影响而不能阻挡，则它们都不能阻挡。如果要支付费用才能让该些生物进行阻挡，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，该些生物也不至于必须要进行阻挡。

\* 佩带了数个克星砍刀的生物，只需一个奥札奇去阻挡便可满足要求。

-----

分灵器

{三}

神器

{五}，{横置}，牺牲分灵器：将目标生物牌从你的坟墓场放逐。将一个衍生物放进战场，此衍生物为该牌的复制品，但它是1/1，额外具有精怪此类别，且具有飞行异能。将一个黑色灵俑衍生生物放进战场，其力量等同于该牌的力量，其防御力等同于该牌的防御力。

\* 如果你复制的是一张双面生物牌，则该精怪衍生物不能转化。

\* 如果所复制之生物牌的法术力费用中包含{X}，则X视为0。

\* 当该精怪衍生物进战场时，它所复制之生物牌的任何进战场异能都会触发。该生物牌上面任何「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。

\* 该精怪衍生物具有原版牌的颜色及法术力费用（和由此推出的总法术力费用）；而灵俑衍生物的总法术力费用为0。

\* 定义生物力量和防御力的异能在该牌处于你的坟墓场时仍会生效，但会增减力量或防御力的异能在这种状况下不会生效。举例来说，古训智者的异能会生效，在确定该灵俑衍生物之力量和防御力时需加以考虑，莉莲娜的精兵之异能则不然。

\* 如果所复制的生物牌具有设定其力量和防御力的异能（例如古训智者的异能），该精怪衍生物的基础力量和防御力仍然是1/1。

\* 灵俑衍生物的力量和防御力，系根据产生该衍生物时，该生物牌最后在你坟墓场中的力量和防御力来决定。就算所放逐之牌的力量和防御力发生改变，灵俑衍生物的力量和防御力也不会变化。

\* 精怪衍生物会比灵俑衍生物先一步进战场。

-----

拼接师义手

{一}

神器～武具

佩带此武具的生物得+3/+3。

每当佩带此武具的生物攻击时，它于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

每当拼接师义手从永久物上卸装时，牺牲该永久物。

佩带{二}

\* 如果有多个效应注明某生物于其操控者的下一个重置步骤中不能重置，则所有此类效应会在同一个重置步骤中生效。举例来说，如果某个佩带了两个拼接师义手的生物攻击，它也只会在一个重置步骤中不能重置。

\* 一旦发生下列任一情况，拼接师义手即从从该生物上卸装：你将之佩带到新的生物上；拼接师义手离开战场；佩带此武具的生物不再是生物；或拼接师义手不再是武具。（如果佩带此武具的生物离开战场，拼接师义手也会卸装，但在此情况下其触发式异能不会生效。）

\* 如果拼接师义手的最后一个触发式异能触发，但在异能结算时你并未操控卸装了该武具的永久物（也许是因为其他牌手因故获得了其操控权），则你无法牺牲该永久物。

-----

地力缸

{一}

神器

地力缸须横置进战场。

{二}，{横置}，牺牲地力缸：加两点法术力到你的法术力池中，其颜色组合由你选择。

当地力缸从战场进入坟墓场时，抓一张牌。

\* 你必须先决定地力缸所产生的法术力之颜色，而后才会因其最后一个异能抓一张牌。

\* 无论地力缸因何故从战场进入坟墓场，其最后一个异能都会触发。

-----

渴血斧

{三}

神器～武具

佩带此武具的生物得+4/+0。

在你的结束步骤开始时，若佩带此武具的生物本回合并未对任一生物造成战斗伤害，则牺牲该生物。

佩带{二}

\* 如果佩带此武具的生物仅对牌手或鹏洛客造成过战斗伤害，则渴血斧的触发式异能会触发。该生物没有造成任何战斗伤害的情况也是一样。

\* 渴血斧的触发式异能检查的是，在你回合结束步骤开始的时候佩带它的生物是否曾在本回合的早些时段对某生物造成战斗伤害。至于造成战斗伤害时渴血斧是否装备在该生物上（或是否装备在生物上）则并不重要。

-----

地

基尔山脉疯人院

传奇地

{横置}：加{无}到你的法术力池中。

{二}，{横置}：每位牌手各抓一张牌，然后弃一张牌。

\* 当你起动基尔山脉疯人院的最后一个异能时，首先每位牌手各抓一张牌。然后由轮到该回合的牌手从其手上选择一张牌并将其放在旁边，此时不需要展示该牌；然后其他每位牌手按照回合顺序依次进行此流程。然后同时弃掉所有放在旁边的牌。

\* 如果有多位牌手同时弃掉具疯魔异能的牌，则首先由轮到该回合的牌手将其疯魔异能放进堆叠，然后其他每位牌手按照回合顺序依次如此作。最后一个放进堆叠的疯魔异能首先结算，且以此法施放的咒语会比下一个疯魔异能先一步结算。

-----

涅非利亚学院

地

如果由对手操控的咒语或异能使你弃一张牌，你可以改为展示该牌并将其置于你的牌库顶，而非置入其他区域。

{横置}：加{无}到你的法术力池中。

\* **万智牌**游戏中的「弃牌」此事只指牌手从手上弃牌。将牌张从某牌手的牌库置入其坟墓场的效应不会使牌手弃掉这些牌。

\* 当涅非利亚学院的效应生效时，该牌依旧算是被弃掉的牌。由于弃牌而触发的异能依旧会触发。

\* 如果由对手操控之咒语或异能让你作选择，且你选择弃牌，则涅非利亚学院的异能也会生效。

\* 如果你弃掉一张具疯魔异能的牌，则你会选择是要放逐它还是要将它置于你的牌库顶。如果你将其置于你的牌库顶，你便无法利用疯魔异能来施放它。

-----

万智牌，Magic，依尼翠，异月传奇，鞑契龙王，万智牌：起源，再战赞迪卡，守护者誓约，以及依尼翠暗影，不论在美国或其他国家中，均为威世智有限公司的商标。©2016威世智。