

指挥官大师发布释疑

编纂：Eric Levine

此文件最近更新日期：2023 年 5 月 15 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

对于 *指挥官大师* 中系列代码为 CMM 的新牌而言，这类牌张可在以下赛制中使用：指挥官、薪传和特选。系列代码为 CMM 的重印牌张，则可以用于其原本允用的赛制。

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 *指挥官大师* 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。
- 对于具基本类别之地而言，如果其具有之基本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至少 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。

*指挥官大师*系列中包含大量可以担任指挥官的备选牌张，同时希望能够降低各位牌手选用自己心中最爱担任指挥官的难度。在利用*指挥官大师*系列之补充包进行的指挥官轮抽赛事中，你能将标识色为一种或更少且本身不具拍档异能的指挥官（「符合条件的指挥官」）视同具有拍档。（参见下文的「拍档」部分。）如此便会产生许多前所未见的组合，不妨尝试看看！芭澜与达雷迪！特律克斯与血爪！雅骨尔与钨拉莫！尽情混合搭配，找到你的最爱拍档。

虹彩魔笛手

{五}

传奇生物 ~ 变形兽

3/3

如果虹彩魔笛手是你的指挥官，则在游戏开始前选择一种颜色。虹彩魔笛手是该色。

拍档（你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。）

尽管*指挥官大师*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~虹彩魔笛手能帮到你。大概每六包*指挥官大师*轮抽补充包中就会有一包在普通牌的位置上出现虹彩魔笛手这张牌。轮抽结束后，你可以将至多两张虹彩魔笛手加到你的牌池中，来用作你套牌的指挥官。（参见下文的「拍档」部分。）这就是说，就算你没有抽选虹彩魔笛手，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何处获得者。

虹彩魔笛手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，则你可以利用两张虹彩魔笛手，并将其中一张指定为红色，另一张指定为绿色。如果你抽选了一个绿色传奇生物，则你可以利用该生物外加一个指定为红色的虹彩魔笛手。

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！

复出机制

指挥官大师系列中会有许多旧有关键字异能、关键字动作、异能提示及未单独命名机制复出，总数达五十余种。具有复出机制之牌张如需个别说明，便会在「单卡解惑」部分列出。这些机制的规则，并未因此系列发行而改变。

本文的这一部分，主要用于说明本系列中出现频率较高、运作方式较为复杂的部分机制。

关键字异能：拍档

如前文所述，*拍档*异能在*指挥官大师*系列回归。*拍档*这一关键字异能可让你将两个都具有拍档的传奇永久物共同用作你指挥官或指挥官轮抽套牌的指挥官。（中文版译注：本系列中拍档异能的规则叙述只提到了生物的情况，不过只要双方都具有拍档异能，这两个永久物的组合可以是两个生物、一个生物和一个鹏洛客或两个鹏洛客。）

阳鬃佣兽凯勒丝

{一}{白}

传奇生物 ~ 马

1/1

每当一个由你操控的指挥官攻击时，在其上放置一个 +1/+1 指示物。

拍档（你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。）

明月巨海兽碧鳞

{六}{蓝}{蓝}

传奇生物 ~ 巨海兽

6/8

当明月巨海兽碧鳞进战场和每当你施放法术力值等于或大于 6 的咒语时，你可以将目标非地永久物移回其拥有者手上。

拍档（你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。）

- 除了使用*指挥官大师*轮抽补充包进行之指挥官轮抽赛中的拍档异能例外（参见前文），拍档异能的规则自最后一次出现后并未发生改变。
- 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。如果你将凯勒丝和碧鳞用作你的指挥官，则你的套牌中能包含标识色含白色和 / 或蓝色的牌，但不得放入标识色含黑色、红色或绿色的牌。

- 两个指挥官在游戏开始时都位于统帅区，另外 98 张牌（若是指挥官轮抽游戏，则为 58 张牌）洗牌后成为你的牌库。
- 要将两张牌共同用作指挥官，这两张牌须在游戏开始时均具有拍档异能。就算两者之任一个在游戏中失去拍档异能，也不会令其不再是你的指挥官。（在*指挥官大师*指挥官轮抽中，如果你将「符合条件的生物」视同具有拍档异能地来构组套牌，则上述原则也适用；就算改变该生物的特征，也不会令其不再是你的指挥官。）
- 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。
- 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。
- 你可以将两个都具有拍档，且颜色或颜色组合相同的永久物用作指挥官。在指挥官轮抽中，若你抽到的话，你甚至可以将两张具拍档异能的相同永久物都用作指挥官。要是你真这样作的话，请确保你为每个指挥官明确记录你从统帅区中施放它的次数，好分别计算每个指挥官的「指挥官税」。

机制：君主

「君主」 是牌手可以获得的称号。欲戴其冠，必承其重。固然你能尽享每回合多抓一张牌的好处，但也会吸引其他牌手不必要的觊觎。你的统治是否能经受时间考验，还是会经历王权争霸，被其他牌手夺去君位？

玛切莎女王

{一}{红}{白}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 杀手

3/3

死触，敏捷

当玛切莎女王进战场时，你成为君主。

在你的维持开始时，若任一对手是君主，则你派出一个

1/1 黑色，具死触与敏捷异能的杀手衍生生物。

- 游戏开始时没有君主。一旦有效应让某牌手成为君主，则从该时点开始，游戏中就会有正好一位君主。于某牌手成为君主时，当前的君主（如有）便不再是君主。
- 「身为君主」会自然产生与之关联的两个触发式异能。这两个触发式异能没有来源，其操控者为异能触发时为君主的牌手。这两个异能的完整叙述为「在君主的结束步骤开始时，该牌手抓一张牌」及「每当任一生物对君主造成战斗伤害时，其操控者成为君主」。
- 如果让君主抓一张牌的触发式异能已进入堆叠，但在该异能结算前君位已易主，则仍会是前任君主抓牌。
- 如果君主在其他牌手的回合中离开游戏，则当前进行回合的牌手成为君主。如果君主在自己的回合离开游戏，则依回合顺序的下一位牌手成为君主。

- 如果对君主造成的战斗伤害会让该牌手输掉这盘游戏，则令攻击生物之操控者成为君主的触发式异能不会结算。不过在大多数状况下，由于此时基本上都会是攻击生物之操控者的回合，最终也会是由该牌手成为君主。

异能提示：副官

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

岚涛巨海兽
{三}{蓝}{蓝}
生物~巨海兽
5/5
辟邪
副官~ 只要你操控你的指挥官，岚涛巨海兽便得
+2/+2 且具有「每当岚涛巨海兽被阻挡时，你可以抓
两张牌。」

- 只有当你的指挥官在战场上且由你操控时，副官异能才会生效。如果你有两个指挥官，你只需操控其中一个即可。就算你操控多个指挥官，副官异能只会生效一次。
- 副官异能在意的是你是否操控「你的指挥官」，而非其他牌手的指挥官。
- 如果你获得由另一位牌手拥有、且具副官异能之生物的操控权，该异能会检查你是否操控你的指挥官；如果是，它就会生效。它不会检查其拥有者是否操控其指挥官。
- 如果你失去了你指挥官的操控权，由你操控之生物的副官异能会立刻失效。如果这会导致某生物的防御力等于或小于标记其上的伤害数量，则此生物会被消灭。
- 如果副官异能所赋予的某个触发式异能触发了，但有牌手由于回应该触发令你失去了你指挥官的操控权（这会导致该副官失去该异能），则该触发式异能依旧会结算。

关键字异能：返照

返照这一复出机制让瞬间和法术牌张有机会再度发挥作用。

丧信掠夺
{红}
法术
抓两张牌，然后弃两张牌。
返照{二}{红}（你可以从你的坟墓场使用此牌，并支付其返照费用，然后将它放逐。）

- 「返照[费用]」的字样意指：「你可以从你的坟墓场施放此牌，并支付[费用]，而非支付其法术力费用。」以及「若其返照费用已支付，当此牌将于任何时机下离开堆叠时，改为将它放逐，而非置入任何地方。」

- 必须遵循其时机限制和许可，包括其牌张类别所具有者。举例来说，在你能如常施放法术的时机下，你才能以返照的方式施放法术。
- 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（例如返照费用），加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量。咒语的法术力值仅由其法术力费用决定，与施放该咒语时所支付的总费用无关。
- 以返照方式施放的咒语在之后一定会被放逐，不论它是结算了，被反击，或以其他方式离开堆叠。
- 就算咒语由于某种原因未经施放就被置入你的坟墓场，你也能利用其返照异能施放之。
- 如果具返照异能的牌是于你的回合中进入你的坟墓场，则你能在其他牌手有所行动之前再度施放之（在你能合法施放它的情况下）。

关键字异能：循环

循环异能回归，让你有机会用整个咒语交换一次抓牌机会～偶尔你还能在循环时得到些许额外效应。

唤风艾文
 {四}{蓝}{蓝}
 生物～鸟 / 法师
 4/3
 飞行
 循环{蓝} ({{蓝}, 弃掉此牌: 抓一张牌。)
 当你循环唤风艾文时，目标生物获得飞行异能直到回合结束。

- 某些具循环异能的牌同时也具有会在当你循环它们时触发的异能，还有些牌则具有会在每当你循环牌的时候触发的异能。这类触发式异能会先一步结算，而后你才会因循环异能抓牌。
- 因循环牌张而触发的触发式异能，以及循环异能本身都不是咒语。会与咒语产生互动的效应（例如反击咒语之效应）不会影响它们。
- 对于同时具有循环及会因循环而触发的触发式异能之牌而言，就算后者异能没有合法目标，你也能循环之。这是因为循环异能和触发式异能分属两个不同的异能。这也意味着，如果其中任意一个异能被反击，另一个异能也会照常结算。

关键字动作：增殖

增殖这一复出机制，能够增加永久物和牌手上的指示物数量。

飘萍斩

{四}{白}

法术

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

- 增殖时，你可以选择任何具有指示物的永久物，包括由对手操控者。你也可以选择任何其上有指示物的牌手，包括对手。你不能选择在战场以外区域中的牌，就算其上有指示物者亦然。
- 你不一定要选择每一个具有指示物的永久物或牌手，只要选择你想要增加指示物者即可。由于「任意数量」包括零，你甚至完全不用选择任何永久物，也完全不用选择任何牌手。
- 如果某牌手或永久物上有多于一种指示物，且你选择要让其额外获得指示物，则你必须为其上每种指示物的数量都加一。你不能只增加其上的某一种指示物，而不改变其他指示物的数量。
- 对注册于「每当你增殖时」触发的异能而言，就算在如此作时未选择任何永久物或牌手，此类异能也会触发。
- 牌手可以回应效应中包含增殖的咒语或异能。不过，一旦该咒语或异能开始结算，并且其操控者已着手选择哪些永久物与牌手将得到新的指示物，则任何牌手就已来不及去回应此事。
- 如果某个永久物上确实同时有+1/+1和-1/-1指示物，则状态动作会成对移除这两类指示物，直到该永久物上只剩其中一种指示物为止。

牌张组合：指挥官免费咒语

这五张自依克黎指挥官套牌中复出的牌张，正代表了传奇生物在自己套牌中全力发挥的时刻。如果你操控指挥官，则你可以免费施放这些咒语。

致命嬉闹

{三}{黑}

瞬间

如果你操控指挥官，则你可以施放此咒语，且不需支付其法术力费用。

放逐目标生物。

- 一旦你开始施放此咒语，则你完成施放咒语的各步骤后，牌手才能有所行动。值得一提的是，其他牌手不能试图去除由你操控的指挥官，好让你需要支付施放咒语的费用。
- 你操控的是谁的指挥官并不重要。谁的指挥官都行。如果你有两个指挥官，你只需操控其中一个即可。

牌张组合：交汇

最初于指挥官 2015 系列中登场，「交汇」咒语都具有模式，且你可以多次选择同一项。

秘法交汇

{三}{蓝}{蓝}

瞬间

选择三项。你可以多次选择同一项。

- 除非目标咒语的操控者支付{三}，否则反击之。
- 将目标生物移回其拥有者手上。
- 抓一张牌。

- 你于施放咒语时便一并选择模式。模式选择完毕后，不得更改。
- 如果某模式需要指定目标，则你只能在有合法目标的情况下才能选择该模式。忽略你未选择之模式的目标要求。你每次选择该模式时，都可以选择不同的目标，也可以选择相同的目标。
- 无论你最终选择的模式组合为何，你都是依照牌面上印制的指示顺序依次执行。
- 如果你多次选择了同一种模式，则你需于施放咒语时一并决定这些选择之间执行的相对顺序。举例来说，如果你多次选择秘法交汇的第二项模式，则会由你来决定多项移回目标生物之间的相对顺序。
- 在结算某咒语的各模式过程中，没有牌手能施放咒语或起动异能。在此期间触发的异能，要等到咒语完成结算之后，才会进入堆叠。
- 如果某效应要复制交汇，则产生复制品的该效应通常会让你为复制品选择新的目标，但是你不能重新选择模式。
- 如果在交汇结算时，所选模式的所有目标均已不合法，则该咒语不会结算，其上所有效应都不会生效。如果此时仍有至少一个目标合法，则咒语将照常结算，但对所有不合法目标都没有效果。

牌张组合：徽章

最初于暴风雨系列中登场，这五个宝石徽章能减少你施放对应颜色咒语时需支付的费用。

翡翠徽章

{二}

神器

你施放的绿色咒语减少{一}来施放。

- 该异能不会改变任何咒语的法术力费用或法术力值。它只改变你需要支付的总费用。
 - 该异能不会减少你需要为咒语支付的有色法术力数量。它只能减少该费用中一般法术力的部分。
 - 如果施放某个咒语需要支付额外费用，或是施放咒语的费用因某效应之故而增加（例如由瑟班守护者莎利雅之异能产生的效应），则先由增加费用的效应生效后，才轮到减少费用者生效。
 - 此减少费用的效应对替代性费用生效，例如返照费用。
 - 如果你施放之咒语的法术力费用中包含{X}，则你是先决定X的值，而后才去计算咒语的总费用。
-

牌张组合：双色地

原本出自*指挥官传奇*系列之五张偏重多人游戏的双色地于本系列中回归，令你的法术力基础更加稳固。

回春喷泉

地

除非你有两位或更多对手，否则回春喷泉须横置进战场。

{横置}：加{绿}或{蓝}。

- 计算的是你当前有的对手数量，而非你在游戏开始时有的对手数量。如果一盘四人游戏进行到只剩你和另一位对手，则这类地会横置进战场。
- 如果有效应是将这类地「横置放进战场」，则就算你有两位或更多对手，它也不会以未横置状态进战场。

指挥官大师主系列单卡解惑

(以下按中文牌名拼音顺序排列)

阿基夫监管人贝尔德

{二}{白}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 士兵

2/4

警戒

对每个生物而言，除非其操控者为其支付{一}，否则它不能攻击你或由你操控的鹏洛客。

- 如果你操控贝尔德，则对于注明「此生物若能攻击，则必须进行攻击」的生物而言，你的对手不一定要支付费用来让这些生物攻击。如果该生物没有可攻击的其他牌手、鹏洛客或战役，则该生物就不攻击。
- 在双头巨人游戏中，生物可以攻击你的队友或由你队友操控的鹏洛客，而无需支付法术力。

阿拉辛守护者哈姆札

{四}{绿}{白}

传奇生物 ~ 象 / 战士

5/5

你每操控一个其上有+1/+1 指示物的生物，此咒语便减少{一}来施放。

你每操控一个其上有+1/+1 指示物的生物，你施放的生物咒语便减少{一}来施放。

- 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，加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量（例如阿拉辛守护者哈姆札的效应）。在支付费用之前，总费用就已锁定。咒语的法术力值仅由其法术力费用决定，与施放该咒语时所支付的总费用无关。
- 一旦你宣告施放咒语，则直到你支付完该咒语的费用为止，没有牌手能有所行动。特别一提，对手不能试图改变由你操控且其上有+1/+1 指示物的生物数量。
- 哈姆札的第一个异能只会影响一般法术力费用的部分。此异能无法将施放此咒语的费用降到少于{白}{绿}。

矮人战锤

{二}{红}

神器 ~ 武器

当矮人战锤进战场时，你可以支付{二}。若你如此作，则派出一个 2/1 红色矮人 / 狂战士衍生生物，然后将矮人战锤贴附于其上。

佩带此武器的生物得+3/+0 且具有践踏异能。

佩带{三}

- 你是于进战场异能结算时，才决定是否要支付{二}。若你如此作，则你是立即派出矮人 / 狂战士衍生生物并将矮人战锤贴附于其上。牌手不能回应你是否要支付费用的决定，且在此流程中没有牌手能有所行动。
- 矮人 / 狂战士衍生生物是以 2/1 生物来进入战场。将于具特定数值之力量或防御力的生物进战场时触发的异能，会看到衍生生物是以 2/1 生物的状态进战场。

霸占

{五}{蓝}{蓝}

瞬间

你可以从你手上放逐两张蓝色牌，而不支付此咒语的法术力费用。

获得目标非生物咒语的操控权。你可以为它选择新的目标。*（如果该咒语是神器，结界或鹏洛客，则所成之永久物是在你的操控下进战场。）*

- 如果你以霸占获得了某个瞬间或法术咒语的操控权，则该咒语结算时依旧会进入其拥有者的坟墓场。
- 霸占结算后，由你来操控该目标咒语。该咒语上任何「你」的字样，现在都是指你；而「对手」则是指你的对手，其余依此类推。此般操控权的转变会在你选择新目标前发生，所以诸如「目标对手」或「目标由你操控的生物」之类的目标限制，现在均以你为参考基准，而非该咒语的原操控者。你可以将这些目标改为以你作参考基准下的合法目标；而如果该咒语只能选择这些目标，则该咒语会因没有合法目标而不会结算。当该咒语结算时，它将无法影响任何不合法的目标，并且执行该咒语的效应时都由你来作决定。
- 你可以更改该目标咒语的任何目标。如果你改变了其中一个，便必须为该咒语选择一个合法的目标。如果你改不了，则必须维持现有目标（就算该目标现已不合法也是一样）。

- 如果该目标咒语具有能够复制自身的触发式异能（例如覆诵或风暴），则复制品会由施放该咒语的牌手来操控。
 - 你可以支付该牌的替代性费用，而非一定要支付其法术力费用。但额外费用仍须如常支付。
 - 如果你手上没有两张对应颜色的牌，则你便不能利用该咒语的替代性费用来施放之。
 - 你不能从你手上放逐某张牌本身，来支付其自身的费用。于你需支付费用时，该牌已经在堆叠上，而非你手上。
 - 如果你以霸占操控了一个已支付购回费用的咒语，则该牌会移回其拥有者手上。
-

抱光德鲁伊

{一}{绿}

生物 ~ 妖精 / 德鲁伊

1/1

当抱光德鲁伊进战场时，选择一项 ~

- 在目标生物上放置一个+1/+1 指示物。
- 增殖。（选择任意数量的永久物和 / 或牌手，然后为其已有之每种指示物各多放置一个同类的指示物。）

- 你可以将抱光德鲁伊本身选为其异能的目标。
-

暴风窑艺术家

{三}{红}

生物 ~ 矮人 / 祭师

2/2

你每操控一个神器，暴风窑艺术家便得+1/+0。

魔艺 ~ 每当你施放或复制瞬间或法术咒语时，派出一个珍宝衍生物。

- 虽然所有魔艺异能的触发条件都一样（「每当你施放或复制一个瞬间或法术咒语」），但每个异能的效应却有所不同。
 - 举例来说，如果你操控暴风窑艺术家，并在此时施放了一个瞬间或法术咒语，则暴风窑艺术家的魔艺异能会因此触发，且你会派出一个珍宝衍生物。
 - 如果有效应会产生某个瞬间或法术咒语的复制品，则魔艺异能也会因此触发。
 - 如果有效应产生同一个瞬间或法术咒语的数个复制品，则每有一个此类复制品，魔艺异能就会因此触发一次。
 - 有些效应会令你在堆叠以外的区域复制一张瞬间或法术牌。产生这类复制品时，不会触发魔艺异能。不过，大多数令你如此作的效应也会让你能够施放这些复制品；当你施放这类复制品时，就会触发魔艺异能。
-

暴民头目克仑可

{二}{红}{红}

传奇生物 ~ 鬼怪 / 战士

3/3

{横置}: 派出 X 个 1/1 红色鬼怪衍生生物, X 为由你操控的鬼怪数量。

- 此异能会计算由你操控的每个鬼怪, 包括克仑可本身, 而非仅限于其派出的衍生物。
-

倍产旺季

{四}{绿}

结界

如果某效应将在你的操控下派出一个或数个衍生物, 则改为它派出两倍数量的该类衍生物。

如果某效应将在由你操控的永久物上放置一个或数个指示物, 则改为在该永久物上放置两倍数量的该类指示物。

- 倍产旺季会影响以「上面有若干数量指示物」状态进战场的永久物。
 - 鹏洛客进战场时上面的忠诚指示物数量会是原本的两倍。不过, 如果你是起动鹏洛客上费用为在其上放置忠诚指示物的异能, 则你以此放置的指示物数量不会加倍。这是因为此状况为「某费用」在其上放置指示物, 而非「效应」。
 - 战役进战场时上面的布防指示物数量会是原本的两倍。
 - 如果战场上有两个倍产旺季, 则所得的衍生物和指示物数量会是原本的四倍。如果战场上有三个倍产旺季, 则所得的衍生物和指示物数量会是原本的八倍, 以此类推。
-

不休饥渴钨拉莫

{十}

传奇生物 ~ 奥札奇

10/10

当你施放此咒语时, 放逐两个目标永久物。

不灭

每当不休饥渴钨拉莫攻击时, 防御牌手放逐其牌库顶的二十张牌。

- 一旦钨拉莫和其第一个触发式异能放进堆叠后, 它们的结算便相互独立。如果钨拉莫被反击, 则该触发式异能仍会结算。该触发式异能总总会比钨拉莫先一步结算。
- 被钨拉莫第一个与第三个异能放逐的牌是牌面朝上被放逐。
- 如果该牌手牌库中的牌少于二十张, 则放逐全部牌。该牌手不会马上输掉这盘游戏, 直到该牌手需要从空的牌库抓牌为止。

不朽见证人

{一}{绿}{绿}

生物~人类 / 祭师

2/1

当不朽见证人进战场时，你可以将目标牌从你的坟墓场移回你手上。

- 如果某个咒语是在结算过程中将不朽见证人放进战场，则不朽见证人的异能能够指定该牌为目标（如果该咒语在结算时是进入你的坟墓场）。

拆解学究达雷迪

{三}{红}

传奇鹏洛客~达雷迪

3

+2: 弃至多两张牌，然后抓等量的牌。

-2: 牺牲一个神器。如果你如此作，则将目标神器牌从你的坟墓场移回战场。

-10: 你获得具有以下异能的徽记~「每当一个神器从战场进入你的坟墓场，在下一个结束步骤开始时，将该牌移回战场。」

拆解学究达雷迪可用作指挥官。

- 于第一个异能结算时，你可以选择弃零张牌。这样的话，你不会抓牌。
- 你是于第二个异能结算时，才需选择要牺牲哪个神器。如果你此时操控至少一个神器，就必须牺牲一个神器。举例来说，如果你起动第二个异能时操控两个神器，但你想要牺牲的神器被以回应的方式消灭了，则当此异能结算时，你必须牺牲另一个神器。
- 对达雷迪徽记的异能而言，它只有于该延迟触发式异能在下一个结束步骤开始结算的时候，该神器牌仍在你坟墓场中的情况下才会将之移回。如果此神器牌在此时点以前离开你的坟墓场（就算它又被放回你的坟墓场），此异能也不会将它移回战场。

朝圣客灰儿

{一}{红}

传奇生物~元素 / 祭师

1/1

{一}{红}: 在朝圣客灰儿上放置一个+1/+1 指示物。

如果这是此异能在本回合第三次的结算，则从朝圣客灰儿上移去所有+1/+1 指示物，且它对每个生物和每位牌手各造成该数量的伤害。

- 「该数量的伤害」指定是从朝圣客灰儿上移去的+1/+1 指示物数量。由于移掉了指示物，因此其造成的这部分伤害很可能会杀死自己。

- 朝圣客灰儿之启动式异能计算的是结算次数，而不是启动次数。仍在堆叠上的此异能不会算进总数之内。
- 当该异能结算时，它会计算本回合中，此生物上面同一个异能已结算的次数。至于此生物或此异能之前结算时是由谁操控，则并不重要。此异能之复制品（例如明炉戒所产生者）也会算进总数之内。其他同名生物的异能则不会算进总数之内。被反击的异能也不会算进去。
- 你只有在该异能第三次结算时才会得到额外效应。在其该回合第四次、第五次、第六次或此后结算时均不会获得此额外效应。

冲动小偷

{红}

生物 ~ 鬼怪 / 海盗

1/1

当冲动小偷死去时，派出一个珍宝衍生物。（它是具有「{横置}」，牺牲此神器：加一点任意颜色的法术力的神器。）

返场{三}{红}（{三}{红}，从你的坟墓场放逐此牌：为每位对手各进行以下流程 ~ 派出一个衍生复制品，且其本回合若能攻击该对手，便须如此作。它们获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时，将它们牺牲。只能于法术时机启动。）

- [放逐该具返场异能的牌]是启动异能的费用。一旦你宣告启动返场异能，则直到你完成启动为止，没有牌手能有所行动。其他人人都不能试图将该牌从你的坟墓场移除，来让你无法支付该费用。
- 在你派出衍生物时，不会为已离开游戏的对手执行该流程。
- 所派出的衍生物只会复制印在原版牌张上的东西。不会复制该生物之前在战场上时受影响的任何效应。
- 对每个衍生物而言，如果它能够攻击相应牌手，便须如此攻击。
- 如果其中某衍生物因故无法攻击（例如被横置），则它便不用攻击。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。
- 如果有效应阻止某衍生物攻击相应牌手，则该衍生物能攻击其他任意牌手、鹏洛客或战役，或是根本不攻击。如果该阻止衍生物攻击牌手的效应是要求支付费用才能攻击，则你也不是必须要支付该费用（除非你真的想攻击该牌手）。
- 如果于衍生物的延迟触发式异能结算时，其中有衍生物因故受其他牌手操控，则你在此时无法将之牺牲。这类衍生物会一直留在战场上，就算你在稍后时段重新获得其操控权，也不用牺牲。

冲锋残虐者

{四}{红}{红}

生物 ~ 龙

5/5

飞行, 敏捷

每当冲锋残虐者攻击时, 你可以支付{五}{红}{红}。若你如此作, 则重置所有进行攻击的生物, 且在此阶段后, 额外多出一个战斗阶段。

- 你是于冲锋残虐者的异能结算时, 才决定是要支付{五}{红}{红}。
- 如果你支付{五}{红}{红}, 则在目前的战斗阶段结束后, 马上会开始新的战斗阶段。中间不会夹着行动阶段。
- 由于冲锋残虐者的异能会让它有数次攻击的机会, 其异能可能会在同一回合中多次触发。它每次结算时, 你都可以产生一个额外的战斗阶段。
- 如果两个冲锋残虐者同时攻击, 则两个的异能都会触发。如果你为每一个都支付{五}{红}{红}, 则会产生出两个新的战斗阶段。不过, 所有进行攻击的生物都是于这些异能结算时重置, 而不是于该战斗阶段开始时。于第二个战斗阶段中攻击的生物, 到了第三个战斗阶段时会保持横置状态。

崇轮贤者

{二}{红}

生物 ~ 人类 / 法师

3/3

{一}{红}, {横置}, 牺牲崇轮贤者: 每位牌手弃掉其手牌, 然后各抓七张牌。

- 如果于崇轮贤者的异能结算时, 每位牌手牌库中的牌均少于七张, 则这盘游戏会以平手告终。

抽地税

{白}

结界

在你的维持开始时, 若某对手操控的地比你多, 则你可以从你牌库中搜寻至多三张基本地牌, 展示这些牌, 将它们置于你手上, 然后洗牌。

- 你可以找出任意「覆雪」地, 因为它们也具有「基本」此超类别。
 - 此异能包含「以『若』开头的子句」。这意味着: (1)除非有对手操控的地数量比你多, 否则此异能便完全不会触发; 以及(2)如果此异能结算时, 你操控的地数量跟每位对手比较结果都是数量相等或你操控的地更多, 此异能便没有效果。
 - 如果你搜寻了牌库, 你就需要洗牌, 就算你没有将任何基本地牌置于你手上也是一样。
-

穿心弓

{二}

神器 ~ 武具

每当佩带此武具的生物攻击时，穿心弓对目标由防御牌手操控的生物造成 1 点伤害。

佩带{一} ({一}: 贴附在目标由你操控的生物上。只能于法术时机佩带。)

- 该触发式异能的来源和伤害的来源都是穿心弓（而非佩带此武具的生物）。这意味着，就算佩带穿心弓的是一个绿色生物，你可以将一个具反绿保护异能的生物指定为其触发式异能的的目标，但不能指定具反神器保护的生物。
 - 如果某生物攻击的是鹏洛客，则该鹏洛客的操控者便是防御牌手。如果某生物攻击的是战役，则该战役的防卫者便是防御牌手。
-

传异魔

{四}{黑}{黑}

生物 ~ 恶魔

6/6

飞行

于传异魔进战场时，选择两位牌手。

每当所选牌手其中一位受到伤害时，另一位也失去等量的生命。

- 你必须选择两位不同的牌手。你可以是其中之一。
 - 传异魔的触发式异能会令另一位牌手失去生命。这并不是伤害，且也不是对第一位牌手造成伤害之来源所造成之结果。
 - 如果在传异魔受到致命伤害的同时，两位牌手其中之一也受到伤害，则传异魔的异能会使另一位牌手失去生命。
 - 如果在两位牌手其中之一受到伤害的同时，传异魔的操控者也受到会使其输掉游戏的伤害，则传异魔的触发式异能不会结算，所选的另一位牌手不会失去生命。
-

簇捧孔雀

{三}{蓝}{蓝}

生物 ~ 鸟

3/4

飞行

每当簇捧孔雀攻击时，你可以煽惑目标由防御牌手操控的生物。（直到你的下一个回合，该生物每次战斗若能攻击，则必须攻击，且若能攻击除你以外的牌手，则必须如此作。）

- 如果在某牌手的宣告攻击者步骤中，某个由该牌手操控且被煽惑的生物处于以下状况：该生物已横置；它正受某咒语或异能之影响而不能攻击；或该牌手并未从本回合一开始时便持续操控它（且它不具敏捷），则它便不能攻击。如果要支付费用才能让某生物攻击牌手，则这并不会强迫其操控者必须支付该费用，所以该生物也并非必须要攻击。
- 如果该生物不符合上述任一条例外条件，且能够攻击，则它若能攻击煽惑它之咒语或异能的操控者以外的牌手，就必须如此作。如果该生物能够攻击，但只是不能攻击前述任一应攻击的牌手，则它必须攻击一个由对手操控的鹏洛客，一个由对手防卫的战役，或是煽惑此生物的牌手。
- 「被煽惑」并不是生物所具有的异能。一旦某生物被煽惑，则就算它失去了所有异能，也必须依照前述要求进行攻击。
- 以已煽惑的生物攻击，并不会取消其已煽惑的状态。如果该回合中有额外的战斗阶段，或如果另一牌手在该生物被煽惑的时限结束之前获得了它的操控权，则该生物若能再度攻击，则必须如此作。
- 如果某个由你操控的生物被多位对手煽惑，则必须从未曾煽惑它的对手中选一位进行攻击，如此才能最大数量地满足所有煽惑要求。如果某个由你操控的生物被你的所有对手都煽惑了，则该生物必须攻击一位对手（而不能攻击鹏洛客或战役），但你可以选择它要攻击哪位对手。

崔斯特随从

{四}{绿}

生物 ~ 妖精 / 士兵

4/4

当崔斯特随从进战场时，你成为君主。

只要你是君主，崔斯特随从每次战斗便可以额外多阻挡一个生物。

- 只有在宣告阻挡者的时候，崔斯特随从才会检查你是否为君主。如果它阻挡了两个攻击生物，就算其他牌手成为君主，也不会更改或撤销本次阻挡。
- 如果某生物阻挡了两个生物，则会依照一个生物被多个生物阻挡时分配伤害的规则，来为进行阻挡和被阻挡的生物来分配战斗伤害。

代用军火

{一}{红}

结界

{一}，牺牲一个神器或生物：代用军火对任意一个目标造成 1 点伤害。

- 如果某神器或生物具有可牺牲来产生法术力的异能，则你也不能在牺牲该永久物来产生法术力的同时，支付代用军火起动式异能中「牺牲一个神器或生物」这部分费用。

带原鬼卒

{一}{黑}

生物~吸血鬼

2/1

当带原鬼卒死去时，派出一个 1/1 无色奥札奇 / 孽裔
衍生生物。它具有「牺牲此生物：加{无}。」

- 奥札奇 / 孽裔与先前见于赞迪卡环境的奥札奇 / 后裔类似。值得注意的是，奥札奇 / 孽裔是 1/1，而不是 0/1。
- 奥札奇与孽裔是两个不同的生物类别。举例来说，所有会影响到奥札奇的效应都会影响这些衍生物。
- 牺牲奥札奇 / 孽裔衍生生物来加{无}到你的法术力池中属于法术力异能。它不用到堆叠，且不能被回应。

豆茎巨人

{六}{绿}

生物~巨人

/

豆茎巨人的力量和防御力各等同于由你操控的地数量。

//ADV//

丰沃脚步

{二}{绿}

法术~历险

从你牌库中搜寻一张基本地牌，将之放进战场，然后
洗牌。（然后放逐此牌。之后你还可以从放逐区施放
该生物。）

- 设定豆茎巨人的力量和防御力之异能会在所有区域生效，而不是只在战场上。
- 在堆叠以外的其他区域当中，历险者牌都是生物牌；如果你并未将其当作历险来施放，则它在堆叠上时也是生物牌。在上述情况中，忽略该牌的副特征。举例来说，豆茎巨人在你的坟墓场中时，它是一张法术力值为 7 的绿色生物牌。你不能将它指定为船难探寻客之触发式异能的目标。
- 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。举例来说，如果你操控幽灵酋长卡拉多，且豆茎巨人在你的坟墓场中，则你不能将它当作丰沃脚步来施放。
- 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生物咒语来施放。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在将它当作生物来施放。
- 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生物咒语来施放。

- 你从放逐区施放该生物咒语时，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，你只能够在你的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；你无法将该复制品当作生物来施放。
- 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。

毒雨倾盆

{二}{黑}

法术

支付 X 点生命，以作为施放此咒语的额外费用。

所有生物得 -X/-X 直到回合结束。

- 如果你以不支付法术力费用的方式来施放毒雨倾盆，则你仍然要选择 X 的数值并支付 X 点生命。这是因为其法术力费用中没有 {X}。
- 所有于毒雨倾盆结算时在战场上的生物都会受影响。在本回合稍后时段才进战场或变为生物者则不会受到影响。

独眼巨人电流术士

{四}{红}

生物 ~ 独眼巨人 / 法师

4/2

当独眼巨人电流术士进战场时，它向目标由对手操控的生物造成 X 点伤害，X 为你坟墓场中瞬间与法术牌的数量加总。

- 只有于独眼巨人电流术士的异能结算时，才会计算在你坟墓场中瞬间与法术牌的数量。
- 如果某张连体牌既是瞬间又是法术，则独眼巨人电流术士的异能也只会将其计算一次。

恶魔领主贝赞洛

{四}{黑}{黑}

传奇生物 ~ 长老 / 恶魔

6/6

飞行, 践踏

当恶魔领主贝赞洛进战场时, 从你的牌库顶开始放逐牌, 直到放逐一张非地牌为止, 然后将该牌置于你手上。若该牌的法术力值等于或大于 4, 则重复此流程。每以此法将一张牌置于你手上, 恶魔领主贝赞洛便对你造成 1 点伤害。

- 该触发式异能一旦结算, 它便会持续放逐你的牌库顶牌, 直到发生以下任一情况: 你放逐了一张法术力值等于或小于 3 的牌; 因你未能在此流程中放逐任何非地牌而将你的整个牌库放逐。你不能选择提前停止接受恶魔领主贝赞洛的祝福。
- 以此法放逐的地牌会持续被放逐。
- 恶魔领主贝赞洛的异能会一次性对你造成全部数量的伤害; 它不是多次对你造成 1 点伤害。
- 如果所展示的非地牌之法术力费用包括{X}, 则 X 视为 0。
- 如果该非地牌没有法术力费用, 则其法术力值为 0。
- 连体牌 (例如阿芒凯环境中具余响异能的牌) 的法术力值是牌两边法术力值的加总。

恶戏之王兰卡

{二}{黑}{黑}

传奇生物 ~ 仙灵 / 浪客

3/3

飞行, 敏捷

每当恶戏之王兰卡对任一牌手造成战斗伤害时, 选择任意数量的模式 ~

- 每位牌手各弃一张牌。
- 每位牌手失去 1 点生命且各抓一张牌。
- 每位牌手各牺牲一个生物。

- 如果你真的愿意, 你确实可以为兰卡的触发式异能选择零项模式, 不过请务必想清楚这样作背后潜藏的风险 ~ 没让恶戏之王开心, 后果自负。
- 你不能多次选择同一模式。
- 就算有部分或所有牌手都不会受某模式影响, 你依然能选择该模式。
- 对于选中的每项模式而言, 你是依照牌面上印制的顺序, 等待前一项模式执行完成之后, 再执行下一项。
- 在执行第一项模式时, 首先由轮到该回合的牌手从手上选择一张牌而不展示, 然后其他每位牌手按照回合顺序依次比照办理。然后所有牌手同时弃掉所选的牌。

- 在执行第三项模式时，首先由轮到该回合的牌手选择一个由其操控的生物，然后其他牌手按照回合顺序依次作出选择，牌手在作选择时已知道之前牌手的选择为何。然后所有牌手同时牺牲所选的生物。
 - 在双头巨人游戏中，兰卡的第二项模式会令每支队伍失去两次 1 点生命。
-

繁茂地境
地

繁茂地境须横置进战场。

{横置}: 加{无}。

{二}, {横置}, 牺牲繁茂地境: 从你牌库中搜寻至多两张具共通地类别的基本地牌, 将它们横置放进战场, 然后洗牌。

- 你可以选择只用繁茂地境得最后一个异能来找到一张基本地牌。
-

放干鲜血

{X}{黑}{黑}

法术

每位对手各失去 X 点生命。你获得若干生命, 其数量等同于以此法失去的生命总和。

- 牌手可以失去多于其当前数值的生命。举例来说, 在一盘多人游戏中, 你一位对手有 3 点生命, 你另一位对手有 10 点生命。如果你施放 X 为 4 的放干鲜血, 则你对手的生命会分别变成 -1 和 6。你获得 8 点生命。
-

飞刺鬼怪

{二}{红}

生物 ~ 鬼怪 / 祭师

1/2

{红}, {横置}: 飞刺鬼怪对任意一个目标造成等同于其力量的伤害。

- 飞刺鬼怪的力量于其异能结算时才确定。如果飞刺鬼怪已离开战场, 便利用其最后在战场时的力量。
-

非凡耐力

{黑}

瞬间

直到回合结束, 目标生物得 +2/+0 且获得「当此生物死去时, 将它在其拥有者的操控下横置移回战场。」

- 非凡耐力的效应只会生效一次。如果该目标生物死去后又返回战场，则它算是一个全新生物。如果上述新生物再次死去，就无法二度返回战场。

非瑞克西亚摄食兽

{六}{蓝}

生物 ~ 非瑞人 / 野兽

3/3

压印 ~ 当非瑞克西亚摄食兽进战场时，你可以放逐目标非衍生生物的生物。

非瑞克西亚摄食兽得 +X/+Y，X 为所放逐之生物牌的力量，Y 为该牌的防御力。

- 非瑞克西亚摄食兽将会依据该牌在放逐区中的力量与防御力得到加成。该牌被放逐前其上有的指示物，结附的灵气或佩带的武器都不会增加此数值。
- 定义生物力量和防御力的异能在该牌处于放逐区时仍会生效，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，*丝金随员的异能*会生效，在确定非瑞克西亚摄食兽之力量和防御力时需加以考虑，但*天使元帅的异能*则不然。如果所放逐的牌之力量和 / 或防御力发生变化，非瑞克西亚摄食兽的力量和防御力也会不断变化。
- 如果进到放逐区的牌并非生物牌（也许由于它是战场上暂时变成生物的地），则非瑞克西亚摄食兽不会获得加成。

风华骑士娅耶尔

{二}{白}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 骑士

4/4

警戒

{二}{白}, {横置}: 派出一个 2/2 白色，具警戒异能的骑士衍生生物。

{黑}, {横置}, 横置 X 个由你操控且未横置的骑士：
消灭目标力量等于或小于 X 的生物。

- 如果娅耶尔正进行攻击，横置它来起动的本身任意一个异能都不会将其移出战斗。
 - 支付娅耶尔的最后异能费用时，你可以横置任意由你操控且未横置的骑士；这包括了并未在自己最近的一回合开始时就已持续操控者。不过，你必须在你最近的一回合开始时就已持续操控娅耶尔，才能够起动的其任意一个起动的异能。
 - 一旦你宣告起动的娅耶尔的最后异能，则直到该异能的费用支付完毕，没有牌手能有所行动。特别一提，牌手无法通过移除或横置你的骑士来使 X 的值无效。
 - 如果于娅耶尔的最后异能试图结算时，目标生物的力量大于 X，则该异能不会结算。在起动的该异能之后，你就不能再额外横置骑士。
-

符眼茵嘉

{三}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 法师

3/3

当符眼茵嘉进战场时，占卜 3。

当符眼茵嘉死去时，如果本回合中有三个或更多生物死去，则抓三张牌。

- 于最后一个异能结算时，才会检查本回合中死去的生物数量。在计算该数量时，会将符眼茵嘉本身、与符眼茵嘉同时死去的其他生物，以及于该异能在堆叠上等待结算期间死去的生物都包括在内。
 - 无论死去的生物操控者是谁，最后一个异能都会将它计算在内。
-

腐肉幼虫

{三}{黑}

生物 ~ 昆虫

0/5

腐肉幼虫得 +X/+0，X 为你坟墓场内生物牌中的最大力量。

当腐肉幼虫进战场时，磨四张牌。（将你牌库顶的四张牌置入你的坟墓场。）

- 腐肉幼虫的第一个异能只会于它在战场上时生效。在所有其他区域中，它的力量都是 0。
 - 对生物牌而言，其死去时上面所具有之指示物，或其受到之任何「直到回合结束」终止的效应，于该牌在其拥有者坟墓场中时都不会生效。
-

复仇诱惑

{X}{红}

法术

诱引 ~ 派出 X 个 1/1 红色，具敏捷异能的元素衍生生物。每位对手各可以派出 X 个 1/1 红色，具敏捷异能的元素衍生生物。每有一位如此作的对手，你便派出 X 个 1/1 红色，具敏捷异能的元素衍生生物。

- 你的对手依照回合次序轮流决定是否要接受你的诱引，从你左手边的对手开始作选择。每位对手在作出决定时，会知道回合次序在他之前其他对手的决定为何。
 - 在每位对手都作出决定后，该效应会对所有接受诱引的牌手同时生效。然后该效应对你生效若干次，其数量等于接受诱引的对手数量。
-

刚愎剑齿龙

{二}{绿}

生物 ~ 恐龙

5/5

登殿 (如果你操控十个或更多永久物, 则于这盘游戏接下来的时段中, 你得到黄金城祝福。)

你在自己的每个回合中可以额外使用一个地。

除非你有黄金城祝福, 否则刚愎剑齿龙不能进行攻击或阻挡。

- 如果你操控多个刚愎剑齿龙, 它们的第二个异能可以累加。它们也会与其他让你额外使用地的效应累加, 例如踏入迷境。
- 一旦你得到了黄金城祝福, 你就会在本盘游戏接下来的时段中一直受到祝福, 就算你失去部分或全部永久物的操控权也是一样。黄金城祝福本身不是永久物, 无法被任何效应移除。
- 在战场上的物件都属于永久物, 包括衍生物和地。咒语和徽记都不是永久物。
- 如果你施放具登殿异能的咒语, 则你要到咒语结算时才会得到黄金城祝福。牌手可以回应该咒语, 来试图改变你是否能得到祝福。
- 如果你操控十个永久物, 但所操控之永久物或正在结算之咒语中没有具登殿异能者, 则你不会得到黄金城祝福。
- 如果你的第十个永久物进入战场, 然后一个永久物紧接该时点后离开战场 (最有可能是因为「传奇规则」或由于该生物的防御力为 0), 则你会在该永久物离开战场前得到黄金城祝福。
- 永久物上的登殿异能不是触发式异能, 且不用到堆叠。牌手可以回应会让你得到第十个永久物的咒语, 但不能回应你在操控第十个永久物后「得到黄金城祝福」此事。也就是说, 如果你的第十个永久物是一张你使用的地, 则牌手无法在你得到黄金城祝福之前有所回应。

高效建造

{三}{蓝}

结界

每当你施放神器咒语时, 派出一个 1/1 无色, 具飞行异能的振翼机衍生神器生物。

- 高效建造的触发式异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击, 此异能仍会结算。

个人导师

{蓝}

法术

从你牌库中搜寻一张法术牌, 展示该牌, 然后洗牌, 并将该牌置于牌库顶。

- 由于「搜寻」这部分是要求你找到具特定特征的牌张, 因此如果你不想的话, 也可以找不到该牌。

宫殿狱卒

{二}{白}{白}

生物 ~ 人类 / 士兵

2/2

当宫殿狱卒进战场时，你成为君主。

当宫殿狱卒进战场时，放逐目标由对手操控的生物，

直到任一对手成为君主为止。

- 如果于宫殿狱卒的第二个异能结算时，你不是君主，则该生物会一直放逐到由你的某位对手新成为君主时才能移回。该生物不会因为君主是对手就马上移回。
- 贴附于所放逐生物上的灵气会进入其拥有者的坟墓场。贴附于所放逐生物上的武具会被卸装并留在战场上。所放逐的生物上的指示物会消失。
- 如果衍生生物被放逐，它将会消失。它不会移回战场。
- 宫殿狱卒离开战场不会使所放逐的生物移回。等到下一次有对手成为君主的时候，游戏会将之移回。
- 并非要等到原本操控所放逐牌张的那位对手成为君主，才能将该牌移回战场。任何一位对手成为君主都会将该牌移回。

光谱探照灯

{三}

神器

{横置}: 选择一位牌手。该牌手加一点法术力，其颜色由其选择。

- 你可以选择你自己。

鬼怪总督斯奎

{二}{红}

传奇生物 ~ 鬼怪

1/1

在你的维持开始时，你可以将鬼怪总督斯奎从你的坟墓场移回你手上。

- 如果于你的维持开始时，斯奎不在你的坟墓场中，则其异能不会触发。到了你的回合后，你没办法在维持开始之前有所行动。
-

鬼影闪烁

{二}{蓝}

瞬间

放逐两个目标由你操控的神器，生物和 / 或地，然后将这些牌在你的操控下移回战场。

- 这两个目标的牌张类别可以不同。举例来说，你可以为鬼影闪烁指定一个神器和一个生物为目标。
-

好斗共感者

{二}{绿}

生物 ~ 妖精

1/1

当好斗共感者进战场时，你可以从你牌库中搜寻一张法术力值等于或大于 6 的生物牌，展示该牌，将它置于你手上，然后洗牌。

- 如果牌手牌库里某张牌的法术力费用中包括{X}，则 X 视为 0。
-

浩劫小丑

{四}{红}

生物 ~ 魔鬼

5/5

每当你牺牲一个永久物时，浩劫小丑对任意一个目标造成 1 点伤害。

- 浩劫小丑的异能为触发式异能，不是起动式异能。此异能无法让你在想牺牲永久物时就牺牲；你需要利用其他方式来牺牲永久物。
 - 如果你是在支付咒语或异能之费用的过程中牺牲永久物，则浩劫小丑的异能会比该咒语或异能先一步结算。
 - 当你牺牲浩劫小丑时，其异能会因此触发。如果你同时也牺牲了其他永久物，也会触发此异能。
 - 因「传奇规则」而被置入坟墓场的传奇永久物并非被牺牲。
-

黑山之威血爪

{三}{绿}

传奇生物 ~ 熊

4/3

由你施放且力量等于或大于 4 的生物咒语减少{二}来施放。

每当黑山之威血爪攻击时，直到回合结束，每个由你操控且力量等于或大于 4 的生物均得+1/+1 且获得践踏异能。

- 如果你施放的生物咒语是「进战场时上面有数个+1/+1 指示物」者（例如野林祸害），则在确定血爪是否会减少该咒语的费用时，不会将这类指示物考虑在内。类似地，会在生物进战场之后立刻提升该生物力量的效应也在考虑之外。
- 如果其他生物具有会在其攻击时改变自身力量的异能（例如莽闯霆伟龙），则你可以先结算完这类异能之后，再去结算血爪的最后一个异能。
- 血爪的最后一个异能只会影响其结算时由你操控且力量达相应数值的生物。于该回合稍后时段才受你操控的生物不会得到任何加成，且就算由你操控的生物在该回合稍后时段力量变小，也不会失去任何加成。

轰然撞倒

{一}{绿}

瞬间

目标由你操控的生物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。如果该由你操控的生物具有践踏异能，则过量伤害改为对后者生物的操控者造成之。

- 如果于轰然撞倒试图结算时，其中任一生物已经是不合法目标，则由你操控的生物不会对任何生物或牌手造成伤害。
- 咒语或异能所造成之「过量伤害」的计算方式，与处理具践踏异能之生物造成之战斗伤害的情形类似。先从将要对该生物造成的伤害数量入手，确定「适量」，亦即构成致命伤害的数值。此数值可通过利用该生物的防御力减去已标记在该生物上的伤害数量得到，此时需忽略可能会改变实际造成之伤害数量的替代性效应或防止性效应。如果生物具有异能，会让在它受到这份伤害后不至于被消灭（例如不灭），则在计算致命伤害时也需忽略这点。
- 如果该目标由你操控的生物具有死触异能，则它造成的 1 点伤害就构成致命伤害。
- 一旦你确定具体的「过量」数值后，该由你操控的生物便会同时对该生物及其操控者造成伤害。替代性效应或防止性效应可以改变这部分伤害的数值。

护墓灵叶朵拉

{四}{绿}

传奇生物 ~ 树妖 / 德鲁伊

5/5

每当另一个由你操控且非衍生物的生物死去时，你可以将它在其拥有者的操控下牌面朝下地移回战场。它是树林地。（它没有其他类别和异能。）

- 牌面朝下的牌没有名称或颜色。它就只有地这一牌张类别，树林这一副类别，以及「{横置}: 加{绿}。」这一异能。
- 如果该牌面朝下的牌具有变身异能，则你可以支付其变身费用来将之翻回正面。

- 如果这些树林中有翻回正面者，则对其来说，将之变成树林的效应就会终止。该牌面朝上的永久物会再度具有其印制的名称、类别栏、法术力费用、类别等等特征。

幻灭终时

{X}{绿}{绿}

法术

从你牌库和 / 或你坟墓场中搜寻一张法术力值等于或小于 X 的生物牌，并将之放进战场。如果你以此法搜寻你的牌库，则洗牌。如果 X 等于或大于 10，则直到回合结束，由你操控的生物得 +X/+X 且获得敏捷异能。

- 如果你牌库或坟墓场中某张生物牌的法术力费用包括 {X}，则 X 视为 0。
- 如果幻灭终时的 X 等于或大于 10，则你刚放进战场的生物牌也会得 +X/+X 和敏捷。
- 在你展示要放进战场的生物牌和它得 +X/+X 并获得敏捷（若 X 在 10 以上）之间，没有牌手能有所行动。于该生物进战场时触发的异能，会在你的生物得 +X/+X 并获得敏捷之后进入堆叠。
- 如果你未找到法术力值等于或小于 X 的生物牌，则由你操控的生物仍能得 +X/+X 且获得敏捷（如果 X 在 10 以上）。

唤尸依萨蕾

{一}{黑}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 法师

3/3

死触

每当唤尸依萨蕾攻击时，你可以支付 {X}。当你如此作时，将目标法术力值为 X 的生物牌从你坟墓场移回战场，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。

- 依萨蕾的触发式异能进堆叠时不指定目标。在该异能结算过程中，你可以支付 {X}。当你如此作时，会触发另一个异能，让你选择要移回的目标生物牌。这类异能与注记「若你如此作...」之异能的区别在于，在决定支付法术力费用和选择目标生物牌之后，实际将该牌移回之前，牌手仍有机会来施放咒语和起动异能。
- 由于所有攻击生物需一次性选择完毕，因此以此法移回的生物无法在被移回的同一次战斗中进行攻击，就算它具有敏捷也是一样。
- 如果你坟墓场中某张牌的法术力费用包括 {X}，则 X 视为 0。
- 就算你设法移掉了依萨蕾移回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会继续生效。此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。
- 如果依萨蕾离开战场，则该替代性效应也会继续生效。如果它移回的某个生物将离开战场，则会改为将它放逐。

- 由于「死去」意指「从战场进入坟墓场」，因此改为将它放逐的生物并未「死去」。会在这类生物死去时触发的异能不会触发。

唤醒亡者

{X}{黑}{黑}

瞬间

只能于对手回合的战斗中施放此咒语。

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

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

荒野之心塞瓦拉

{一}{绿}{绿}

传奇生物 ~ 妖精 / 斥候

2/3

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

{绿}, {横置}: 加 X 点法术力，其颜色组合由你选择，X 为由你操控之生物中的最大力量。

- 于第一个异能结算时，才会将新进战场的生物之力量与战场上的其他生物进行比较。如果有其他生物的力量等于或大于新进战场生物之力量，则没有牌手能抓牌。
- 如果于第一个异能结算时，新进战场的生物已不在战场上，则利用其离开战场时的力量来决定其操控者能否抓牌。请注意，需考虑该生物离开战场前所受之降低其力量效应的影响。
- 塞瓦拉的最后一个异能属于法术力异能。它不用到堆叠，且不能被回应。如果在该时点由你操控的生物中力量最大者的数值为 0 以下，则不会加法术力到你的法术力池中。

毁灵师奈库萨

{二}{蓝}{黑}{红}

传奇生物 ~ 天使 / 法师

2/4

在每位牌手的抓牌步骤开始时，该牌手额外抓一张牌。

每当任一对手抓一张牌时，毁灵师奈库萨对该牌手造成 1 点伤害。

- 如果某咒语或异能让你将牌置于你手上，且用词不包括「抓」，则这不会算作抓牌，且不会触发奈库萨的第二个异能。
-

贿赂

{三}{蓝}{蓝}

法术

从目标对手的牌库中搜寻一张生物牌，并将该牌在你的操控下放进战场。然后该牌手洗牌。

- 因为是由你来将该生物放进战场，所以也会由你来操控它以及它具有的所有「进战场」异能。
- 由于「搜寻」这部分是要求你找到具特定特征的牌张，因此如果你不想的话，也可以找不到该牌。

火焰冲拳

{一}{红}

瞬间

抓一张牌。直到回合结束，目标生物获得践踏异能，且你本回合中每抓过一张牌，便得+1/+0。

- 如果在火焰冲拳试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你不会抓牌。
- 该目标生物所得的加成，会于火焰冲拳结算时决定；火焰冲拳第一个效应所抓的牌会计入此加成。如果你在该回合稍后时段另外抓了一张牌，该生物不会再获得+1/+0。
- 如果某咒语或异能让你将牌置于你手上，且用词不包括「抓」，则火焰冲拳的效应不会将这类牌计算在内。

疾风暴特律克斯

{三}{蓝}{蓝}

传奇生物 ~ 元素 / 巨人

4/5

闪现

飞行

你施放之法术力值等于或大于 5 的咒语减少{一}来施放，且不能被反击。

- 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，加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量（例如特律克斯的异能）。无论施放咒语的总费用为何，该咒语的法术力值都不会改变。
- 对于法术力费用中包含{X}的咒语，则利用为 X 所选的值来确定该咒语的法术力值。
- 当特律克斯还是咒语时，其最后一个异能不会对它本身生效。
- 能够反击其他咒语的咒语或异能，仍能以由你操控且法术力值为 5 以上的咒语为目标。当这类咒语或异能结算时，你的咒语不会被反击，但用于反击的咒语或异能具有的任何其他效应仍会如常生效。
- 如果特律克斯进战场，且此时堆叠上还有你施放之法术力值为 5 以上的咒语，则尽管你没有享受到{一}的费用减少，该咒语也不能被反击。

- 牌手不能试图去除特律克斯来提高你想要施放之咒语的费用，但可以去除它好让自己能用咒语或异能来反击你的咒语。

记忆壁垒

{二}{黑}

结界

当记忆壁垒进战场时，派出一个 1/1 白色人类 / 士兵衍生生物。

每当一个由你操控的生物死去时，每位对手各失去 1 点生命且你获得 1 点生命。

- 如果在由你操控的一个或数个生物死去的同时，记忆壁垒也离开战场，则每有一个此类生物，其最后一个异能便触发一次。
- 如果在由你操控的生物受到致命伤害的同时，你的总生命也降至 0 或更少，则在其最后一个异能进入堆叠之前，你就已输掉这盘游戏。
- 在双头巨人游戏中，记忆壁垒的最后一个异能会让对手队伍失去 2 点生命，且你获得 1 点生命。

继位盛宴

{四}{黑}{黑}

法术

所有生物得 -4/-4 直到回合结束。你成为君主。

- 在战场上没有生物时，你也能施放继位盛宴，好成为君主。
- 继位盛宴只会影响它结算时已经在战场上的生物。本回合稍后时段才进战场的生物不会得 -4/-4。

寄舱客黏足

{一}{黑}{绿}

传奇生物 ~ 真菌

2/3

每当一个由你操控的腐生物死去时，寄舱客黏足向每位对手各造成 1 点伤害且你获得 1 点生命。

{四}: 派出一个 1/1 绿色腐生物衍生生物。

- 如果由你操控的一个或数个腐生物和黏足同时死去，则每有一个死去的腐生物，黏足的第一个异能便会触发一次。
-

甲虫神

{三}{蓝}{黑}

传奇生物 ~ 神

5/5

在你的维持开始时，每位对手各失去 X 点生命且你占卜 X，X 为被你操控的灵俑数量。

{二}{蓝}{黑}：将目标生物牌从坟墓场放逐。派出一个为该牌复制品的衍生物，但它是 4/4 黑色灵俑。

当甲虫神死去，在下一个结束步骤开始时，将它移回其拥有者手上。

- 如果此生物死去，但在下一个结束步骤之前就离开了你的坟墓场，则它会留在新的区域。
- 「下一个结束步骤」指的是下一个发生的结束步骤，不是下一个回合的结束步骤。如果此生物在一个回合的结束步骤之前死去（例如在战斗中），它会在该回合的结束步骤开始时移回其拥有者手上。
- 于甲虫神的第一个异能结算时，才会计算由你操控之灵俑的数量。牌手可以回应该异能来试图改变该数量（例如起动其第二个异能）。
- 在双头巨人游戏中，甲虫神的第一个异能会使得对手的队伍失去两倍于由你操控之灵俑数量的生命，但你只能占卜等同于由你操控之灵俑数量的牌。

劫济僧

{三}{白}

生物 ~ 猫 / 僧侣

3/4

闪现

如果某对手将抓两张或更多牌，则改为你和该牌手各抓一张牌。

- 对注记要抓多于一张牌之叙述而言，会是先由劫济僧的替代性效应生效之后，再轮到其他替代性效应对单次抓牌生效。举例来说，如果你坟墓场中有一张具发掘异能的牌，且你施放了卜卦，则你要等到劫济僧之替代性效应修正完前述抓牌效应后，才能发掘该牌。
- 一旦某替代性效应已对一个事件生效，则该效应就不会对同一事件之后续事件生效。举例来说，一旦劫济僧的替代性效应已经修正了某牌手之卜卦，而后心念映像便能让该牌手后续抓牌的数量翻倍，此时劫济僧的替代性效应不会再度生效。
- 计算效应叙述中「抓」此字眼出现的次数，来判断该效应是令牌手一次抓多张牌，还是多次抓一张牌。劫济僧的替代性效应留意的是只出现一个「抓」字，但会令牌手抓多张牌的叙述（包括「每…便抓一张牌」这类）。
- 如果某效应是将牌张径直置入牌手手上，但完全未用到「抓」这一字眼，则劫济僧的替代性效应不会生效。
- 如果有两位牌手各操控一个劫济僧，且有效应让这两位牌手各抓两张或更多牌，则每个劫济僧的替代性效应都会生效，且这两位牌手最后每人会抓两张牌。

- 如果有两位牌手各操控一个劫济僧，然后有另一位牌手要抓两张或更多牌，则由要抓牌的这位牌手来决定要让哪个劫济僧的效应生效（即决定前述两位牌手中哪一位会抓一张牌）。

解读骨卦

{二}{黑}

法术

占卜 2，然后抓两张牌。你失去 2 点生命。

- 失去生命是该咒语效应的一部分。它并非该咒语的额外费用。如果解读骨卦被反击，你不会失去生命。
- 当你占卜时，你可以将所有看过的牌放回你的牌库顶，或是可以将所有这些牌放到你的牌库底，或是可以将这些牌部分放到牌库顶，部分放到牌库底。
- 无论你最终决定将牌放至何处，占卜后将牌移回牌库时，都是由你来决定这些牌的顺序。
- 你依照牌上所述的顺序来执行各项动作。对某些咒语与异能来说，这代表了你将最后才占卜；而对其他的来说，这代表了你将先占卜，然后才执行其他动作。

金夜之刃姬瑟拉

{四}{红}{白}{白}

传奇生物 ~ 天使

5/5

飞行，先攻

如果某来源将向任一对手或由对手操控的永久物造成伤害，则改为该来源对该牌手或永久物造成两倍的伤害。

如果某来源将对你或任一由你操控的永久物造成伤害，则防止该伤害的一半，小数点后进位。

- 姬瑟拉会使任一来源向对手或由你对手操控之永久物造成的伤害加倍，这包括由这些对手操控的来源。
 - 如果有多个替代性效应会影响「将如何造成伤害」此事，则由受到伤害的牌手（或受到伤害的永久物之操控者）来决定这些效应生效的顺序。
 - 如果某个由你操控的来源将造成的伤害需要分配给由对手操控的多个永久物，或是需要同时分配给对手及由其操控的一个或数个永久物，则你是依原本数值来分配伤害，然后再将结果加倍。举例来说，如果你以一个具践踏异能的 5/5 生物攻击，且你的对手以一个 2/2 生物阻挡，则你可以将 2 点伤害分配给阻挡者，并将 3 点伤害分配给防御牌手。然后这些数字分别加倍成为 4 与 6。你不能先将伤害加倍成为 10，然后将 2 点伤害分配给该阻挡者，剩余的 8 点分配给防御牌手。
-

晶石磨工查坦

{三}{红}

传奇生物 ~ 鬼怪 / 伙伴

3/3

每当你施放仅以晶石磨工查坦为目标的瞬间或法术咒语时，该咒语每能以一个由你操控的其他生物为目标，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。

- 每当你施放仅以查坦为目标（且没有以其他物件或牌手为目标）的瞬间或法术咒语时，查坦的异能便会触发。
- 如果你施放了具有多处「目标」字样的瞬间或法术咒语，且每一处「目标」字样均指定查坦为目标，则查坦的异能会触发。所得到的复制品也会与原版咒语一样，仅指定你其他生物之一为目标。你不能将复制品当中的部分或全部目标更改为其他生物。
- 任何由你操控且不能被原版咒语指定为目标生物（因为帷幕、保护异能、目标限制，或任何其他原因），会被查坦的异能忽略。
- 所有复制品都由你操控。由你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，所以它们并非被施放的。会因牌手施放咒语而触发的异能（例如查坦本身的异能）并不会触发。
- 如果所复制的咒语具有模式（也就是说，它记着「选择一项～」或类似者），则复制品的模式会与原版咒语相同。你不能选择其他的模式。
- 如果所复制的咒语包括了于施放时决定的 X 数值（例如旋雷这类），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。

晶岩魔像

{五}

神器生物 ~ 魔像

5/3

践踏

每当晶岩魔像对任一牌手造成战斗伤害时，你可以从统帅区施放你的指挥官，且不需支付其法术力费用。

（你依旧要支付额外费用。）

- 如果你想通过「不需支付其法术力费用」的方式来施放你的指挥官，则你必须在晶岩魔像的触发式异能结算过程中一并施放之。你不能等到本回合内稍后时段再免费施放。虽然你可以在通常无法施放生物咒语的时机下来施放你的指挥官，但仍须满足其他限制条件的规定（诸如「只能从你的坟墓场中施放此牌」这类）。

- 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放牌，就无法选择支付替代性费用来施放之，例如神授费用。不过，你能够支付额外费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用（例如指挥官税），则你必须支付之，才能施放此牌。
- 如果咒语的法术力费用中包含{X}，则你在以「不需支付其法术力费用」的方式施放它时，必须将 X 的值选为 0。
- 就算晶岩魔像在对牌手造成战斗伤害时你的指挥官不在统帅区内，它的触发式异能也会触发。如果你的指挥官在该触发结算前能回到统帅区中，则你就能施放之。
- 就算晶岩魔像在对牌手造成战斗伤害的同时受到了致命伤害，它的触发式异能也会触发。

精英鳞卫

{四}{白}

生物~人类 / 士兵

2/3

当精英鳞卫进战场时，*振励 2。*（于由你操控的生物中选择一个防御力最低的生物，在其上放置两个 +1/+1 指示物。）

每当一个由你操控且其上有 +1/+1 指示物的生物攻击时，横置目标由防御牌手操控的生物。

- 振励本身并不会指定任何生物为目标，但某些会振励生物的咒语或异能会具有其他需指定生物为目标的效应。举例来说，你可以利用精英鳞卫的振励异能，来在具反白保护的生物上放置指示物。
- 你是于指示你振励生物的咒语或异能结算的时候，才决定要在哪个生物上放置指示物。

净钢神圣武士

{白}{白}

生物~人类 / 骑士

2/2

每当一个武具在你操控下进战场时，你可以抓一张牌。

金枝~ 只要你操控三个或更多神器，由你操控的武具便具有佩带{零}。

- 如果你要的话，也可以起动该武具的其他佩带异能。
 - 一旦起动了佩带{零}的异能，此时再令净钢神圣武士离开战场或使得其操控者操控的神器数量少于三个，也不会让该异能无法结算。
-

境道法师

{二}{蓝}

生物~人类 / 法师

2/2

闪现

当境道法师于宣告攻击者步骤中进战场时，你可以为目标进行攻击的生物重新选择其攻击的牌手或永久物。

(它不能攻击其操控者或其操控者的永久物。)

- 你也可以在宣告攻击者步骤以外的其他阶段来施放境道法师。如果境道法师是在宣告攻击者步骤以外的其他阶段进入战场，则它的异能就不会触发。
- 在为生物重新选择其攻击的牌手或永久物时，忽略所有与攻击相关的要求、限制与费用。
- 为生物重新选择其攻击的牌手或永久物，不会触发注记于「每当此生物攻击时」触发的异能。
- 如果你为某个进行攻击的生物重新选择其攻击的牌手或鹏洛客，则该生物仍视作攻击过其宣告攻击的牌手或永久物，只是现在正向新的牌手或永久物进行攻击而已。
- 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。

究研原理

{三}{蓝}{蓝}

法术

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

{一}。)

抓三张牌。

- 拼造不会改变咒语的法术力费用或法术力值。
- 在计算咒语的总费用时，需将所有替代性费用、额外费用及其他任何增加或减少施放该咒语所需之费用的效应计算在内。拼造会在总费用计算完成之后生效。
- 咒语总费用中{白}、{蓝}、{黑}、{红}、{绿}、{无}这些法术力符号不能利用拼造来支付。
- 拼造只能用于支付施放咒语本身的费用，不能支付其他任何费用。举例来说，在结算注记着「除非目标咒语的操控者支付{三}，否则反击之」的异能时，就不能利用拼造来支付费用。
- 假设某个由你操控的神器具有费用中包含{横置}的法术力异能，如果你在施放具拼造异能的咒语时起动该异能，则你会是在为该咒语支付费用时横置该神器。你无法将该神器为拼造异能再度横置。同样，如果你在施放具拼造异能之咒语的时候，牺牲了某个神器来起动法术力异能，则等到你为该咒语支付费用时，该神器已不在战场，你也无法为拼造异能横置该神器。
- 横置神器不会影响其上的异能生效与否，异能叙述中有明确注记者除外。
- 对贴附在生物上的武具而言，生物成为横置时，这类武具不会跟着被横置，而横置武具也不会导致生物也跟着被横置。

- 当利用拼造异能施放法术力费用中含有{X}的咒语时，首先选择 X 的数值。X 的数字确定之后，再加上费用增加或减少的数量，该咒语的总费用便随之确定。然后你能横置由你操控的神器来协助支付该费用。举例来说，如果你施放莎希莉的指令/Saheeli's Directive 且选择 X 为 3，则其总费用为 {三}{红}{红}{红}。如果你横置两个神器，则需要支付 {一}{红}{红}{红}。

枢护扈从

{四}{白}

生物 ~ 精怪 / 僧侣

3/3

飞行

议定~ 当枢护扈从进战场时，由你开始，每位牌手各投票选择一张在你坟墓场中的神器，生物或结界牌。将所有票数最多或与他者同为最多的牌移回你手上。

- 如果枢护扈从的异能结算时，它不在战场上，投票将依旧进行，获得票数最多的牌仍将移回你手上。
- 由于牌手依回合顺序进行投票，因此牌手会知道之前投票的人选择哪些选项。
- 你必须从提供的选项中投票选择其中一项。你不能弃权。
- 牌手是在咒语或异能结算时才会投票。你在决定是否要对该咒语或异能进行回应时，并不会知道投票的结果。
- 在完成投票之后，包含投票之叙述的咒语或异能完成结算之前，没有牌手能有所行动。
- 「同为最多」字样仅指有多个选项的票数同为最多的情形。举例来说，如果 5 位牌手在三个不同的选项中进行投票，结果是 3 票对 1 票对 1 票，此次投票并未出现「同为最多」的情形。
- 如果某选项未获投票，则它也不可能票数最多。如果所有选项均为零票，则该投票异能没有效果。

巨石圆阵

{七}{绿}{绿}

传奇神器

此咒语减少{X}来施放，X 为 由你操控的生物中力量最大者的数值。

{横置}: 加{绿}{绿}。你获得 2 点生命。

每当一个非衍生物的生物在你的操控下进战场时，在其上放置一个 +1/+1 指示物且抓一张牌。

- 施放咒语的第一步是将其放进堆叠。如果这会令由你操控的生物中力量最大者的数值发生改变，则利用新的力量数值来决定费用减少的数量。
- 在确定施放巨石圆阵的费用之后，你就可以起动手术力异能来支付该费用。如果在起动手术力异能的过程中，由你操控的生物中力量最大者的数值发生改变，则施放巨石圆阵的费用仍会是先前确定的数字。

- 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，加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量。无论施放咒语的总费用为何，该咒语的法术力值都不会改变。
- 巨石圆阵之减少费用的异能只会减少其费用中的一般法术力部分。你仍须支付有色法术力部分。
- 在巨石圆阵的最后一个异能触发后，就算你因故无法在该生物上放置+1/+1 指示物（最有可能的原因是它已离开战场），你也会抓一张牌。
- 一旦你宣告施放咒语，则直到该咒语的费用支付完毕，没有牌手能有所行动。特别一提，对手不能试图改变巨石圆阵费用减少的数量。

惧像大师崔纳
{三}{黑}{黑}
传奇生物 ~ 人类 / 奴仆
3/3

所有梦魇得+1/+1。
{黑}{黑}{黑}，支付 3 点生命：将目标生物牌在你的操控下从坟墓场放进战场。该生物是黑色，且额外具有梦魇此生物类别。
当惧像大师崔纳离开战场时，放逐所有梦魇。

- 利用崔纳的起动式异能放进战场的生物只是黑色，而非额外具有「黑色」此颜色。不过，该生物额外具有「梦魇」此生物类别。它于进战场时就已经是黑色梦魇（同时可能还具有其他生物类别），而不是先进战场，而后再成为黑色梦魇。

锯尾蝎
{黑}
生物 ~ 蝎子
1/2

当锯尾蝎死去时，它向每位对手各造成 2 点伤害且你获得 2 点生命。

- 在双头巨人游戏中，锯尾蝎的异能会让对手队伍失去 4 点生命，且你获得 2 点生命。

聚爆堆
{四}
神器
{横置}：掷一枚硬币。如果你猜对此掷，则消灭所有非地永久物。

- 你是于聚爆堆的异能结算时掷这枚硬币。在看到掷硬币的结果到消灭所有非地永久物之间，没有牌手能有所行动。
- 如果你猜对此掷，则聚爆堆会与所有其他的非地永久物一起被消灭（除非它具有不灭异能）。

绝望翼邪鬼

{六}{黑}{黑}

生物 ~ 恶魔

6/6

飞行

所有对手都不能获得生命。

在每个结束步骤开始时，每位对手各失去等同于该牌手本回合中曾失去之数量的生命。（伤害会导致失去生命。）

- 绝望翼邪鬼的最后一个异能只计算所失去的生命数量。它不关心牌手是否也获得过生命。
- 要失去的生命数量于绝望翼邪鬼的触发式异能结算时决定。举例来说，如果你操控两个此生物，且对手在本回合的早些时段内失去了3点生命，则第一个异能结算时会该牌手失去3点生命，第二个异能则会让该牌手失去6点生命。
- 在双头巨人游戏中，会分别计算每位牌手受到的伤害及失去的生命。如果某支队伍中的两位牌手各受到2点伤害，则这两位牌手各失去2点生命，队伍的总生命降低4点。当绝望翼邪鬼的异能结算时，该队伍的两位牌手分别再失去2点生命，队伍的总生命再降低4点；不会是每位牌手各失去4点生命。

军兆天使

{三}{白}{白}

生物 ~ 天使

4/4

飞行，警戒

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。）

- 就算这些因繁影异能产生的复制品会具有警戒异能，它们也须横置进战场。
- 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成为攻击生物时它所攻击的牌手，或是在前述时刻它所攻击之鹏洛客的操控者或所攻击之战役的防卫者。
- 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。
- 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、贴附了灵气或武具，或是其他改变了其力量、防御力、类别、颜色等等的非复制效应。
 - 当此衍生物进战场时，所复制的生物之任何进战场异能都会触发。所复制的生物上面任何「于此永久物进战场时」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。
-

慷慨赠礼

{二}{白}

瞬间

消灭目标永久物。其操控者派出一个 3/3 绿色的象衍生生物。

- 如果在慷慨赠礼试图结算时，该目标永久物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。没有牌手会派出象。如果该目标仍合法，但未被消灭（最有可能的原因是它具有不灭异能），则其操控者会派出象。
-

克戟实验体

{二}{绿}{绿}{蓝}{蓝}

传奇生物 ~ 流浆 / 突变体

4/6

克戟实验体具有每个其上有+1/+1 指示物之其他生物的所有起动式异能。

{横置}: 在目标生物上放置一个+1/+1 指示物。

- 与水银元素这类牌不同，克戟实验体所获得之起动式异能的费用，必须以正确颜色的法术力来支付。
 - 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。
-

空召师陶岚

{二}{蓝}{蓝}

传奇生物 ~ 人鱼 / 法师

2/2

每当你施放瞬间或法术咒语时，派出一个 2/2 蓝色，具飞行异能的龙兽衍生生物。

- 注记于「当牌手施放咒语」时触发的异能，会比触发它的咒语先一步结算，但此时该咒语的目标已经选定。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。
-

狂乱助手

{一}{蓝}

生物 ~ 人类 / 法师

1/1

{横置}，磨一张牌：加{无}。（磨一张牌的流程是将你牌库顶的牌置入你坟墓场。）

- 如果你在施放咒语的过程中启动狂乱助手的异能，则一旦你看到置入坟墓场中的卡牌为何，就不能选择倒回此异能。

狂搜乱寻

{二}{蓝}

瞬间

抓两张牌，然后弃两张牌。重置至多三个地。

- 你是在结算狂搜乱寻的过程中完成「抓两张牌并弃两张牌」这一系列动作。在这两个动作之间无法发生任何事情，且没有牌手能采取任何动作。
- 于此咒语结算时，你才决定要重置哪些地。这不会指定该些地为目标，也不仅限于只能重置由你操控的地。

拉米雷迪皮托的鬼魂

{二}{蓝}

传奇生物 ~ 精怪 / 海盗

2/3

拉米雷迪皮托的鬼魂不能被防御力等于或大于 3 的生物阻挡。

每当拉米雷迪皮托的鬼魂对任一牌手造成战斗伤害时，选择至多一张目标在坟墓场中的牌，且须为本回合中弃掉或从牌库进入该处者。将该牌置于其拥有者手上。
拍档（你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。）

- 一旦已有防御力等于或小于 2 的生物阻挡了此生物，则就算改变该阻挡生物的防御力，也不会使此生物成为未受阻挡。
- 在先前回合中弃掉的牌，或是在先前回合中从牌库置入坟墓场的牌，都不能选为第二个异能的的目标。

浪潮复生

{五}{蓝}

法术

你坟墓场中每有一张瞬间与法术牌，便派出一个已横置的 2/2 黑色灵俑衍生生物。

- 在计算你坟墓场中的瞬间与法术牌数量时，浪潮复生仍在堆叠上。它不会将本身计算在内。

浪人梅泽哲子

{一}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 浪客

1/3

由你操控且力量或防御力等于或小于 1 的生物不能被阻挡。

- 一旦某个由你操控的生物已被阻挡，此时再将其力量降低至 1 或以下，也不会使其成为未受阻挡。将其防御力变为 1 也不会使其成为未受阻挡，而将其防御力变为 1 以下，它便会死去。

蕾普莉凡丝船长

{二}{红}

传奇生物 ~ 人类 / 海盗

3/2

每当你施放每回合中你的第三个咒语时，在蕾普莉凡丝船放上放置一个+1/+1 指示物，然后它对任意一个目标造成等同于其力量的伤害。

- 蕾普莉凡丝船长不需要在战场上亲眼见证前两个咒语的施放过程。只要当你施放某回合中你的第三个咒语时它已经在战场上，它的异能就会触发。
- 不管你信不信，就算你施放的咒语没能结算，蕾普莉也会将其计算在内。也就是说，被反击的咒语也算数。
- 「复制咒语」与「施放咒语」不是一回事。

礼数不周

{二}{红}{红}

法术

煽惑所有不由你操控的生物。（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。）

- 在礼数不周结算后才进战场的生物不会被煽惑。
- 如果在某牌手的宣告攻击者步骤中，某个由该牌手操控且被煽惑的生物处于以下状况：该生物已横置；它正受某咒语或异能之影响而不能攻击；或该牌手并未从本回合一开始时便持续操控它（且它不具敏捷），则它便不能攻击。如果要支付费用才能让某生物攻击牌手，则这并不会强迫其操控者必须支付该费用，所以该生物也并非必须要攻击。

- 如果该生物不符合上述任一条例外条件，且能够攻击，则它若能攻击煽惑它之咒语或异能的操控者以外的牌手，就必须如此作。如果该生物能够攻击，但只是不能攻击前述任一应攻击的牌手，则它必须攻击一个由对手操控的鹏洛客，一个由对手防卫的战役，或是煽惑此生物牌手的牌手。
- 「被煽惑」并不是生物所具有的异能。一旦某生物被煽惑，则就算它失去了所有异能，也必须依照前述要求进行攻击。
- 以已煽惑的生物攻击，并不会取消其已煽惑的状态。如果该回合中有额外的战斗阶段，或如果另一牌手在该生物被煽惑的时限结束之前获得了它的操控权，则该生物若能再度攻击，则必须如此作。
- 如果某个由你操控的生物被多位对手煽惑，则必须从未曾煽惑它的对手中选一位进行攻击，如此才能最大数量地满足所有煽惑要求。如果某个由你操控的生物被你的所有对手都煽惑了，则该生物必须攻击一位对手（而不能攻击鹏洛客或战役），但你可以选择它要攻击哪位对手。

镰刀爪

{五}

神器 ~ 武器

活化武器（当此武器进战场时，派出一个 0/0 黑色非瑞人 / 病菌衍生生物，然后将它贴附于其上。）

佩带此武器的生物得 +1/+1。

每当佩带此武器的生物对任一牌手造成战斗伤害时，该牌手失去一半数量的生命，小数点后进位。

佩带{三}

- 镰刀爪的触发式异能在造成战斗伤害之后触发并结算。举例来说，如果病菌衍生生物对一位具有 10 点生命的牌手造成了 1 点伤害，战斗伤害会使该牌手的总生命降至 9。然后镰刀爪的异能会使该牌手失去 5 点生命，该牌手的总生命成为 4。
- 一如其他武器，每个具活化武器的武器都具有佩带费用。你可以支付此费用来将武器贴附在另一个由你操控的生物上。一旦该病菌衍生生物不再佩带武器，它将会进入你的坟墓场然后消失，除非有其他效应让其防御力大于 0。
- 病菌衍生生物是以 0/0 生物来进入战场，但在状态动作会令它死去之前，该武器就已经贴附于其上。于该衍生生物进战场时触发的异能，会看到其是以 0/0 生物的状态进战场。
- 如果该病菌衍生生物被消灭，则该武器会跟其他武器一样继续留在战场上。
- 如果活化武器异能触发且派出两个病菌（由于诸如倍产旺季之类的效应），则该武器只会贴附在其中一个上面。另一个则会进入你的坟墓场然后消失，除非有其他效应让其防御力大于 0。

炼狱泰坦

{四}{红}{红}

生物 ~ 巨人

6/6

{红}: 炼狱泰坦得 +1/+0 直到回合结束。

每当炼狱泰坦进战场或攻击时，它对任意一个，两个或三个目标造成共 3 点伤害，你可以任意分配。

- 你分配此伤害的时机，是于炼狱泰坦的触发式异能进入堆叠时，而不是于其结算时。每个目标必须至少分配 1 点伤害。（换句话说，于你将此异能放入堆叠时，你选择是要让它对单一目标造成 3 点伤害，或对一个目标造成 2 点伤害且对另一个目标造成 1 点伤害，或对三个目标各造成 1 点伤害。）

烈焰巨口卓库瑟

{四}{红}{红}

传奇生物 ~ 龙

7/7

飞行

每当烈焰巨口卓库瑟攻击时，它对任意一个目标造成 4 点伤害，且对至多两个其他目标各造成 3 点伤害。

- 你不能数次选择同一个目标，好对它造成 6 点、7 点或 10 点伤害。
- 如果卓库瑟攻击鹏洛客，但该鹏洛客因受到卓库瑟异能的伤害而忠诚降到 0，则卓库瑟仍会继续攻击。防御牌手可以阻挡它，但它如果未被阻挡，也不会造成战斗伤害。对于卓库瑟攻击战役，且该战役也因卓库瑟异能的伤害而布防降到 0 的情况，也是同样比照办理。

流放之径

{白}

瞬间

放逐目标生物。其操控者可以从其牌库中搜寻一张基本牌，将该牌横置放进战场，然后洗牌。

- 如果在流放之径试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。该生物的操控者将无法搜寻基本牌。
- 被放逐生物的操控者并非一定要搜寻牌库找出基本牌。如果该牌手不搜寻，便不需将其牌库洗牌。

流星锤

{四}{红}{红}

神器 ~ 武具

佩带此武具的生物得 +4/+0 且具有践踏异能。

佩带{四}

倾曳（当你施放此咒语时，从你的牌库顶开始放逐牌，直到放逐一张费用比此咒语低的非地牌为止。你可以施放该牌，且不需支付其法术力费用。将所放逐的牌以随机顺序置于你牌库底。）

- 咒语的法术力值是仅根据它的法术力费用来确定。忽略所有替代性费用、额外费用以及费用增加和费用减少的效应。

- 倾曳异能是在「当你施放咒语」时触发，这意味着它会比该咒语先一步结算。如果你最后决定施放所放逐的牌，它会进入堆叠并位于该具倾曳异能的咒语之上。
- 倾曳异能结算时，你必须放逐牌张。要不要施放你最后一张放逐的牌，才是此异能中你唯一可以选择的部分。
- 如果原本具倾曳异能的咒语被反击，倾曳异能仍会正常结算。
- 你是以牌面朝上的方式放逐牌张。所有牌手都可以看到它们。
- 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放牌，就无法选择支付替代性费用来施放之。不过，你能够支付额外费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用，则你必须支付之，才能施放此牌。
- 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。
- 倾曳异能在2021年时有过规则更新。你放逐到一张法术力值比具倾曳之咒语小的非地牌时，就需停止放逐；同时你施放该牌所成之咒语的法术力值，也须比该具倾曳的咒语小。此前，如果出现牌张的法术力值与施放该牌所成之咒语的法术力值不同的情形（例如某些模式双面牌，或是有历险的牌），就算该咒语的法术力值比所放逐的牌要大，你也可以施放之。
- 连体牌的法术力值由其两边的法术力值加总决定。如果你能经倾曳异能施放一张连体牌，则你能够施放其中任一半边，但不能一同施放两边。

龙卷裂空

{一}{蓝}

瞬间

将目标不由你操控的非地永久物移回其拥有者手上。

超载{六}{蓝}（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」。）

- 如果你不支付龙卷裂空的超载费用，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。
- 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（例如超载费用），加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量。无论施放咒语的总费用为何，该咒语的法术力值都不会改变。
- 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。

洛特离巨人

{六}{黑}

生物~灵俑 / 巨人

6/5

朽力~当洛特离巨人进战场时，选择目标对手。你坟墓场中每有一张生物牌，它便对该牌手造成1点伤害。

- 朽力异能会计算同时属于其他类别的生物牌（例如神器生物）。
 - 由于衍生物不属于牌，因此朽力异能不会将其计算在内。
-

掠宝鬼怪

{二}{红}

生物~鬼怪 / 浪客

3/2

每当任一对手横置一个神器以产生法术力时，你获得该神器的操控权直到你下一个回合的回合结束。

- 当牌手启动神器上包含{横置}（横置符号）的法术力异能时，就算「横置一个神器以产生法术力」。值得一提的是，横置神器来为具拼造此关键字异能的咒语来支付费用，并不算是横置该神器以产生法术力。
 - 如果该神器离开战场，掠宝鬼怪不会将它从所移入的区域掠回。
 - 当你获得该神器的操控权时，它依然处于已横置的状态。
 - 如果对手在你的回合中横置一个神器以产生法术力，则你会获得该神器的操控权，且此操控权会一直持续到你下一个回合的回合结束。
 - 如果你操控数个掠宝鬼怪，则它们的效应都会同时终止。你无法将神器留下更长时间。
 - 如果有多位牌手都操控掠宝鬼怪，则横置来产生法术力的神器会在桌子上绕上一大圈。举例来说，游戏中有牌手甲、乙、丙三人（回合次序也依此所示），且乙、丙各操控一个掠宝鬼怪。则当甲在自己的回合中横置某神器以产生法术力时，则丙的异能会比乙的异能先一步结算，丙会先获得该神器的操控权。然后乙再获得该神器的操控权。乙会在其回合中操控此神器。待其回合结束、其获得操控权的效应终止后，丙会再度获得该神器的操控权。最后待丙的效应终止后，甲才能把它拿回来。不过，如果乙或丙又再度横置该神器来产生法术力的话，他们中的另一位就又会占有其操控权。游戏过程中，需密切留意哪些更改操控权的效应仍在生效，哪些效应已经终止，以及这些效应的拥有者分别是谁。
 - 在多人游戏中，如果有牌手离开游戏，则所有由该牌手拥有的牌也会一同离开。如果该牌手操控任何掠夺来的珍宝，则令该牌手获得这些神器之操控权的效应也会随之终结。
-

掠食狂暴

{三}{绿}{绿}

法术

由你操控的生物得+3/+3直到回合结束。每个由对手操控的生物本回合若能进行阻挡，则均须如此作。

- 只有于掠食狂暴结算时正由你操控的生物才会得+3/+3。该回合稍后时段中才进战场的生物，或是该回合稍后时段中才受你操控的生物，都不会受到影响。
- 对于由对手操控的每个生物而言，它如果能够阻挡，则必须阻挡；就算于掠食狂暴结算时，该生物还不在于战场上，或它当时并非由对手操控也一样。
- 掠食狂暴不会强制任何生物进行攻击。
- 对于由对手操控的每个生物而言，除非在宣告阻挡者步骤开始时，能够宣告该生物为阻挡者，才需要如此作。如果此时它处于以下状况：该生物已横置；它正受某咒语或异能之影响而不能阻挡；或其操控者、由该操控者操控的鹏洛客或由该操控者防卫的战役未受到任何生物的攻击，则它便不能进行阻挡。如果要支付费用才能让该生物阻挡，则这并不会强迫该牌手必须支付此费用，所以这种情况下，该生物也不至于必须要阻挡。
- 每个由对手操控的生物要阻挡哪个进行攻击的生物此事仍由对手决定。

玛切莎女王

{一}{红}{白}{黑}

传奇生物~人类 / 杀手

3/3

死触，敏捷

当玛切莎女王进战场时，你成为君主。

在你的维持开始时，若任一对手是君主，则你派出一个

1/1 黑色，具死触与敏捷异能的杀手衍生生物。

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

蛮野冲击

{红}

法术

消灭目标不由你操控的神器。

超载{四}{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。
- 请注意，若具超载的咒语将造成伤害，与此咒语之颜色相对应的反色保护异能仍然将防止该伤害。
- 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。
- 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（例如超载费用），加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量。咒语的法术力值仅由其法术力费用决定，与施放该咒语时所支付的总费用无关。
- 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。

谜样君王叶妮特

{二}{白}{蓝}{黑}

传奇生物 ~ 史芬斯

3/5

飞行，警戒，威慑

每当谜样君王叶妮特攻击时，展示你的牌库顶牌。如果它的法术力值为奇数，则你可以施放该牌，且不需支付其法术力费用。若你未施放它，则抓一张牌。

- 如果所展示之牌的法术力值不是奇数，或虽然该牌的法术力值为奇数但你选择不施放，则你抓一张牌。请记住，展示某牌并不会改变该牌所在区域。这就是说，你抓的牌，就是你展示的那张牌。
- 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放牌，就无法选择支付替代性费用来施放之，例如呼魂费用。不过，你能够支付额外费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用（例如折磨幽声），则你必须支付之，才能施放此牌。
- 如果咒语的法术力费用中包含{X}，则你在以「不需支付其法术力费用」的方式施放它时，必须将X的值选为0。
- 如果你想以「不需支付其法术力费用」的方式来施放所展示的牌，则你必须在叶妮特之触发式异能的结算过程中一并施放之；你不能等到该回合稍后再免费施放。
- 由于所有攻击生物需一次性选择完毕，因此以此法施放的咒语不会影响你用以攻击的生物，但会影响将进行阻挡的生物。

觅咒师

{二}{蓝}

生物~人类 / 法术师

1/1

当觅咒师进战场时，你可以从你牌库中搜寻一张法术力值等于或小于2的瞬间或法术牌，展示该牌，将它置于你手上，然后洗牌。

- 如果你牌库中某张牌的法术力费用包括{X}，则X视为0。
-

秘耳工匠

{一}{白}

生物~人类 / 神器师

2/1

每当你施放一个神器咒语时，你可以支付{一}。若你如此作，则派出一个1/1无色秘耳衍生神器生物。

- 注记于「当牌手施放咒语」时触发的异能，会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。
 - 在结算秘耳工匠的触发式异能时，你不能多次支付{一}，好派出多个秘耳。
-

秘法交汇

{三}{蓝}{蓝}

瞬间

选择三项。你可以多次选择同一项。

- 除非目标咒语的操控者支付{三}，否则反击之。
 - 将目标生物移回其拥有者手上。
 - 抓一张牌。
- 如果你选择了第一和 / 或第二项模式，但在秘法交汇结算前，所有目标都已不合法，则此咒语不会结算。如果你此时还选择了一次或两次最后一项模式，则你不会抓牌。如果此时仍有至少一个目标合法，则咒语将照常结算，但对所有不合法目标都没有效果。
-

秘法印记

{二}

神器

{横置}：加一点法术力，其颜色为你指挥官标识色中的任一颜色。

- 如果你有两个指挥官，则此异能会加一点它们联合标识色中任一颜色的法术力。
- 如果你的指挥官是标识色中没有颜色的牌，则秘法印记不会产生法术力。它不会产生{无}。

- 如果你没有指挥官，则秘法印记不会产生法术力。

明月巨海兽碧鳞

{六}{蓝}{蓝}

传奇生物 ~ 巨海兽

6/8

当明月巨海兽碧鳞进战场和每当你施放法术力值等于或大于 6 的咒语时，你可以将目标非地永久物移回其拥有者手上。

拍档 (你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。)

- 对于法术力费用中包含{X}的咒语，则利用为 X 所选的值来确定该咒语的法术力值。
- 注记于「当牌手施放咒语」时触发的异能，会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。

魔鞭

{一}{红}

神器 ~ 武具

佩带此武具的生物得+2/+0 且具有延势异能。

每当佩带此武具的生物受到伤害时，它对目标牌手或鹏洛客造成等同于其力量的伤害。

佩带{二}{红}

- 利用佩带此武具的生物于此触发式异能结算时的力量，来决定将造成多少点伤害。如果在异能结算时佩带此武具的生物已不在战场上，则利用其最后在战场时的力量来决定。
- 如果于触发式异能结算时，佩带此武具的生物已不在战场上，但它在离开战场时具有系命异能，则你仍会获得生命。

魔力核欧那斯

{二}{绿}

传奇生物 ~ 元素

1/1

你不会因步骤与阶段结束失去未用尽的绿色法术力。

你每有一点未用尽的绿色法术力，魔力核欧那斯便得+1/+1。

- 于魔力核欧那斯在战场上期间，你能将绿色法术力一直留在你的法术力池中。这意味着，如果你在某个步骤或阶段加了一点绿色法术力到你的法术力池中，则你可以留到后续步骤或阶段（甚至回合）再用掉它。其他种类的法术力仍会随着每个步骤和阶段结束而从你的法术力池中清空。

- 如果你加入法术力池的绿色法术力附有限制条件或额外效应（例如远古金塔庙所产生者），则不论你是在什么时候用这点法术力来支付费用，其限制条件或额外效应都会生效。
- 一旦欧那斯离开战场，你法术力池中的绿色法术力便会如常在步骤或阶段结束时清空，因此你得在当前步骤或阶段结束之前尽量用掉你法术力池中剩余的绿色法术力。但就算你没用尽，除了会失去这些法术力之外，你也不会因此受到其他负面影响。

木万弗黎隐士裘蕾尔

{一}{绿}

传奇生物 ~ 人类 / 德鲁伊

1/2

每当你抓每回合中你的第二张牌时，派出一个 2/2 绿色的猫衍生生物。

{四}{绿}{绿}：直到回合结束，由你操控的生物之基础力量与防御力为 X/X，X 为你的手牌数量。

- 该触发式异能每回合只会触发一次。你抓第一张牌时裘蕾尔是否在战场上并不重要；但如果你抓第二张牌时它不在战场上，则当回合中该异能就根本不会触发。
- 先前将受影响的生物之力量和 / 或防御力设定为特定值的效应，都会被裘蕾尔的最后一个异能盖掉。如果将上述特征设为特定值的其他效应，是在裘蕾尔的异能结算之后才开始生效，则它们又会盖掉裘蕾尔异能效应中的相应部分。
- 会更改受影响的生物之力量和 / 或防御力而非设定其数值的效应，则不论其效应是在何时开始，都会生效。而会改变该生物力量和 / 或防御力的指示物，也会如此生效。
- X 的数值会于裘蕾尔的最后一个异能结算时决定。一旦数值确定，就算该回合稍后时段你的手牌数量发生变化，X 的数值也不会改变。

墓约

{一}{黑}{黑}{黑}

结界

每当一个由你操控的生物死去时，每位其他牌手各牺牲一个生物。

- 每有一个由你操控的生物进入坟墓场，每位其他牌手就须牺牲一个生物。
-

暮光先知

{二}{黑}{黑}

生物 ~ 吸血鬼 / 僧侣

2/4

飞行

登殿 (如果你操控十个或更多永久物, 则于这盘游戏接下来的时段中, 你得到黄金城祝福。)

在你的维持开始时, 若你有黄金城祝福, 则展示你的牌库顶牌, 并将它置于你手上。每位对手各失去 X 点生命且你获得 X 点生命, X 为该牌的法术力值。

- 如果所展示牌的法术力费用包括{X}, 则 X 视为 0。
- 如果所展示的牌没有法术力费用 (例如, 由于它是地牌), 则其总法术力费用为 0。
- 连体牌 (例如阿芒凯环境中具余响异能的牌) 的法术力值是该牌两边法术力值的加总。
- 在双头巨人游戏中, 暮光先知的最后一个异能会让对手队伍失去两倍于 X 的生命且你获得 X 点生命。
- 一旦你得到了黄金城祝福, 你就会在本盘游戏接下来的时段中一直受到祝福, 就算你失去部分或全部永久物的操控权也是一样。黄金城祝福本身不是永久物, 无法被任何效应移除。
- 在战场上的物件都属于永久物, 包括衍生物和地。咒语和徽记都不是永久物。
- 如果你施放具登殿异能的咒语, 则你要到咒语结算时才会得到黄金城祝福。牌手可以回应该咒语, 来试图改变你是否能得到祝福。
- 如果你操控十个永久物, 但所操控之永久物或正在结算之咒语中没有具登殿异能者, 则你不会得到黄金城祝福。
- 如果你的第十个永久物进入战场, 然后一个永久物紧接该时点后离开战场 (最有可能是因为「传奇规则」或由于该生物的防御力为 0), 则你会在该永久物离开战场前得到黄金城祝福。
- 永久物上的登殿异能不是触发式异能, 且不用到堆叠。牌手可以回应会让你得到第十个永久物的咒语, 但不能回应你在操控第十个永久物后「得到黄金城祝福」此事。也就是说, 如果你的第十个永久物是一张你使用的地, 则牌手无法在你得到黄金城祝福之前有所回应。
- 某些牌所具有之触发式异能会检查你是否具有黄金城祝福, 且这类异能中包含「以『若』开头的子句」。其叙述为「『触发条件』, 若你有黄金城祝福, 『效应』。」你必须已得到黄金城祝福, 才会让这类异能触发; 否则什么都不会发生。换句话说, 如果你没有黄金城祝福, 便无法让这类异能触发, 就算是你想要以回应此触发式异能的方式得到黄金城祝福也不行。

纳札之锤

{四}

传奇神器 ~ 武器

每当纳札之锤或另一个武器在你的操控下进战场时, 你可以将该武器贴附在目标由你操控的生物上。

佩带此武器的生物得+2/+0 且具有不灭异能。

佩带{四}

- 如果纳札之锤与由你操控的其他武器同时进战场，则每有一个同时进战场的武器，其异能就会触发一次。
- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此佩带此武器的生物受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中你将纳札之锤贴附至其他生物上而变成致命伤害。

奈拓族的莫伦

{二}{黑}{绿}

传奇生物 ~ 人类 / 祭师

3/4

每当另一个由你操控的生物死去时，你得到一个经验指示物。

在你的结束步骤开始时，选择目标在你坟墓场中的生物牌。若该牌的法术力值等于或小于你具有的经验指示物数量，则将它移回战场。若否，则将它置于你手上。

- 如果在其他由你操控的生物死去的同时，奈拓族的莫伦也离开了战场，则每有一个同时死去的生物，其第一个异能便会触发一次。
- 如果该生物牌的法术力值等于或小于此异能结算时你具有的经验值指示物数量，则你不能选择将该牌置于你手上。
- 如果你坟墓场中某张生物牌的法术力费用包括{X}，则X为0。
- 无论你是以何种方式获得，所有经验指示物都一样。举例来说，无论你的经验指示物是通过第一个异能而得，还是通过其他异能，通过增殖等等方式而得，最后一个异能都会将其计算在内。

孽物米凯耶

{三}{黑}{黑}{黑}

传奇生物 ~ 灵俑 / 僧侣

5/5

威吓

每当一个人类对你造成伤害时，将它消灭。

由你操控的其他非人类生物得+1/+1且具有不息异能。

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

- 人类对你造成的非战斗伤害，以及由你操控的人类对你造成的伤害，都会触发米凯耶的触发式异能。
- 如果在某人类对你造成伤害的同时，米凯耶也受到了致命伤害，则米凯耶的触发式异能会触发。就算米凯耶已离开战场，该人类也会被消灭。
- 如果某个由你操控且其上没有+1/+1指示物的非人类生物与米凯耶同时死去，则该生物因米凯耶而获得的不息异能会触发，并将它移回战场。

- 米凯耶并非以指示物的形式赋予其他非人类生物+1/+1 加成，并且也不会因此阻止不息异能触发。

弄沙维齐尔

{二}{蓝}

生物 ~ 人类 / 僧侣

1/3

{横置}: 重置另一个目标永久物。

循环{一}{蓝} (*{一}{蓝}*, 弃掉此牌: 抓一张牌。)

当你循环弄沙维齐尔时, 重置目标永久物。

- 当你循环这张牌时, 首先是循环异能进入堆叠, 然后该触发式异能进入堆叠并位于循环异能之上。该触发式异能会先一步结算, 然后你才会因循环异能而抓一张牌。
- 循环异能和触发式异能分属两个不同的异能。如果该触发式异能没有结算 (举例来说, 由于被反击或其所有目标都不合法), 则循环异能仍会结算, 且你会抓一张牌。

怒火昂扬

{二}{红}

结界

在你的结束步骤开始时, 若你操控力量等于或大于 4 的生物, 则放逐你的牌库顶牌。你可以使用该牌, 直到你以怒火昂扬放逐另一张牌为止。

- 如果你在自己的结束步骤开始时, 并未操控力量等于或大于 4 的生物, 则怒火昂扬的异能不会触发。如果你于该异能结算时未操控符合条件的生物, 则该异能没有效果。不过你这两个时点所操控之符合条件的生物不必是同一个。
 - 只要你操控有力量等于或大于 4 的生物, 怒火昂扬的异能便会让你放逐牌, 但无论你操控多少个前述生物, 都只会放逐一张牌。
 - 怒火昂扬的效应不会改变你能够使用所放逐之牌的时机。举例来说, 如果你放逐了一张法术牌, 则你只能在你的行动阶段当中且堆叠为空的时候施放之。如果你放逐了地牌, 则除非你有可使用地数, 否则你不能使用它。
 - 使用被放逐的牌会导致其离开放逐区。你无法多次使用它。
 - 如果你使用最后一张被放逐的牌之前, 怒火昂扬就已经离开战场, 则在该牌持续被放逐的时段内, 你都能使用之。
-

欧然霜牙蛇

{三}{绿}{绿}

雪境生物 ~ 蛇

2/6

由你操控且进行攻击的生物具有死触异能。

每当一个由你操控的生物对任一牌手造成战斗伤害时，抓一张牌。

- 雪境属于超类别，而非卡牌类别。此超类别本身并没有特殊的规则含义或特殊作用，但其他牌张和异能可能会提及「雪境永久物」。
 - 如果你操控的一个或多个生物对牌手造成战斗伤害的同时，欧然霜牙蛇也受到了致命伤害，则每有一个造成伤害的生物，后者的异能便会触发一次。
-

排拒

{二}{蓝}

瞬间

反击目标生物咒语。

抓一张牌。

- 排拒可以将不能被反击的生物咒语指定为目标。当排拒结算时，该咒语不会被反击，但你仍能抓一张牌。
 - 如果在排拒试图结算时，该目标咒语已经是不合法目标，则它不会结算，且其所有效应都不会生效。你不会抓牌。
-

培育师恩德瑞克萨尔

{四}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 法师

2/2

每当你施放生物咒语时，派出 X 个 1/1 黑色索尔兽衍生生物，X 为该咒语的法术力值。

当你操控七个或更多索尔兽时，牺牲培育师恩德瑞克萨尔。

- 第二个异能为状态触发式。一旦触发之后，只要此异能还在堆叠中，便不会再度触发。如果此异能被反击、且触发条件依然符合，则它会立刻再度触发。
 - 当第二个异能结算时，无论你在那时操控了多少个索尔兽（即使是少于七个），都要牺牲恩德瑞克萨尔。
 - 牌面朝下的咒语也是生物咒语，不过这类咒语的法术力值为 0。
-

皮默乱匠李什克

{二}{绿}

传奇生物 ~ 妖精 / 德鲁伊

2/2

当皮默乱匠李什克进战场时，在至多两个目标生物上各放置一个+1/+1 指示物。

每个由你操控且其上有指示物的生物均具有「[{横置}]: 加{绿}。】

- 李什克可以指定其本身为其触发式异能的目标。
 - 你无法两次都选择同一个生物为目标，好只让一个生物得到两个+1/+1 指示物。
 - 对由你操控的生物而言，只要其上有任一种类的指示物，该生物便具有李什克的法术力异能。并非只有其上有+1/+1 指示物者才会受到此效应影响。
-

偏转击

{二}{红}

瞬间

如果你操控指挥官，则你可以施放此咒语，且不需支付其法术力费用。

你可以为目标咒语或异能选择新的目标。

- 如果你为该目标咒语或异能选择新的异能目标，则该新的目标必须合法。
 - 如果该目标咒语或异能的目标数量可变动，则你不能更改目标的数量。
 - 如果该目标咒语或异能于放到堆叠上时一并决定了其伤害的分配方式，则你无法更改这一分配方式，但你依旧能更改将受到伤害的目标。对于分配指示物的咒语或异能来说也是一样。
-

漂浪骑士芭澜

{二}{白}{白}

传奇生物 ~ 猫 / 骑士

3/3

先攻

只要漂浪骑士芭澜上贴附有两个或更多武具，它便具有连击异能。

{一}{白}: 将所有由你操控的武具贴附在芭澜上。

- 芭澜的起动式异能没有时机限制。你能在任何你有优先权的时机下起动。
 - 如果芭澜造成了先攻伤害，然后获得连击异能（最有可能的原因是它在造成先攻伤害后，用其起动式异能佩带上了其他武具），则它还会造成普通战斗伤害。
-

拼接师基拉夫
{三}{蓝}{蓝}
传奇生物 ~ 人类 / 法师
3/4

{二}{蓝}, {横置}: 每位牌手各磨三张牌。放逐至多两张以此法进入坟墓场的生物牌。派出一个 X/X 蓝色灵俑衍生生物, X 为以此法放逐各牌的力量总和。

- 「以此法放逐」指的是该异能之效应中放逐牌张的那部分叙述。如果牌手将要置入其坟墓场的牌会因某个替代性效应之故而被放逐, 则这些牌就根本不会进到坟墓场中, 从而也不会被该异能后面部分的叙述放逐。在这情况下, X 的值会为 0。你会将一个 0/0 衍生物放进战场, 然后此衍生物将死去, 随后消失 (除非有其他效应使其防御力大于 0)。

贫窟霸食人魔
{三}{黑}{黑}
生物 ~ 食人魔 / 浪客
3/3

每当另一个非衍生物的生物死去时, 你可以派出一个 1/1 黑色老鼠衍生生物。
由你操控的老鼠具有死触异能。

- 于贫窟霸食人魔在战场上期间, 由你操控的所有老鼠都具有死触异能, 而不仅限于贫窟霸食人魔所派出者。

贫窟伏击客
{二}{红}
生物 ~ 鬼怪 / 祭师
2/2

每当你施放瞬间或法术咒语时, 贫窟伏击客向每位对手各造成 2 点伤害。

- 贫窟伏击客的触发式异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击, 此异能仍会结算。
- 在双头巨人游戏中, 贫窟伏击客的异能会让对手队伍失去 4 点生命。

扑翼大师塞埃
{二}{蓝}
传奇生物 ~ 人类 / 神器师
1/4

每当你施放神器咒语时, 派出一个 1/1 无色, 具飞行异能的振翼机衍生神器生物。
{一}{蓝}, 牺牲两个神器: 抓一张牌。

- 塞埃的触发式异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。

骑士秘耳

{二}{白}

神器生物 ~ 秘耳 / 骑士

2/2

{二}{白}: 演化 1。 (如果此生物上没有+1/+1 指示物, 则在其上放置一个+1/+1 指示物。)

每当在骑士秘耳上放置一个或数个+1/+1 指示物时, 它获得连击异能直到回合结束。

- 你始终都可以起动令生物演化的异能。于该异能结算时, 如果生物上面因故已有+1/+1 指示物, 那你就不会在上面新放置+1/+1 指示物。
- 如果生物因故失去了其上的所有+1/+1 指示物, 则你可以令其再度演化来获得新的+1/+1 指示物。

启迪塑像

{三}

神器

你施放的非神器咒语具有拼造异能。 (这些咒语能用你的神器来协助施放。你起动完法术力异能之后每横置一个神器, 就能为此咒语支付{-}。)

- 数个拼造异能不会累计。
- 如果你施放的某个非神器咒语包含须牺牲一个永久物的额外费用, 则你可以先为该咒语的拼造异能横置该永久物 (如果其为神器), 然后再牺牲它来支付额外费用。
- 拼造不会改变咒语的法术力费用或法术力值。
- 在计算咒语的总费用时, 需将所有替代性费用、额外费用及其他任何增加或减少施放该咒语所需之费用的效应计算在内。拼造会在总费用计算完成之后生效。
- 由于拼造不属于替代性费用, 因此可将其与替代性费用结合利用。
- 咒语总费用中{白}、{蓝}、{黑}、{红}、{绿}、{无}这些法术力符号不能利用拼造来支付。
- 拼造只能用于支付施放咒语本身的费用, 不能支付其他任何费用。举例来说, 在结算记着「除非目标咒语的操控者支付{三}, 否则反击之」的异能时, 就不能利用拼造来支付费用。
- 假设某个由你操控的神器具有费用中包含{横置}的法术力异能, 如果你在施放具拼造异能的咒语时起动该异能, 则你会是在为该咒语支付费用时横置该神器。你无法将该神器为拼造异能再度横置。同样, 如果你在施放具拼造异能之咒语时, 牺牲了某个神器来起动法术力异能, 则等到你为该咒语支付费用时, 该神器已不在战场, 你也无法为拼造异能横置该神器。
- 横置神器不会影响其上的异能生效与否, 异能叙述中有明确注记者除外。

- 对贴附在生物上的武具而言，生物成为横置时，这类武具不会跟着被横置，而横置武具也不会导致生物也跟着被横置。
- 当利用拼造异能施放法术力费用中含有{X}的咒语时，首先选择 X 的数值。X 的数字确定之后，再加上费用增加或减少的数量，该咒语的总费用便随之确定。然后你能横置由你操控的神器来协助支付该费用。举例来说，如果你施放创发隆响（一个具有拼造异能且法术力费用为{X}{蓝}{蓝}{蓝}的咒语）且选择 X 为 3，则其总费用为{三}{蓝}{蓝}{蓝}。如果你横置两个神器，则需要支付{一}{蓝}{蓝}{蓝}。

千印莱菲

{一}{绿}{白}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 骑士

3/3

颂威（每当一个由你操控的生物单独攻击时，该生物得+1/+1直到回合结束。）

每当一个由你操控的生物单独攻击时，它获得连击异能直到回合结束。

- 如果你宣告了单一生物为攻击者，则对由你操控的每个永久物来说，上面的每个颂威异能都会触发（也可能包含该攻击生物本身的）。此加成会赋予该进行攻击的生物，而不是具有颂威的永久物。最终来说，你有几个颂威异能，该进行攻击的生物就会得到几次+1/+1。
- 如果你宣告数个生物一起攻击，但之后这些生物除了其中一个之外全部都移出战斗，则你的颂威异能不会触发。
- 某些效应会将生物放进战场且进行攻击。由于这些生物从未被宣告为攻击生物，并不会影响到颂威异能。它们不会触发颂威异能。如果任何颂威异能已经触发（因为只宣告了正好一个攻击者），则就算最后实际上是有多个生物正进行攻击，这些异能依旧会正常结算。
- 颂威异能会在宣告阻挡者之前结算。
- 颂威的加成会持续到回合结束。若某效应在你的回合中产生了额外的战斗阶段，则在新的战斗阶段中，你于第一个战斗阶段中单独攻击的生物依旧具有颂威的加成。如果某个由你操控的生物于第二个战斗阶段中单独攻击，则你所有的颂威异能都会再度触发。
- 在双头巨人游戏中，若某个生物是被你全队宣告为唯一攻击者的生物，它才算是「单独攻击」。如果该进行攻击的生物是由你操控，则只有你的颂威异能会触发，你队友的颂威异能不会。

前线好战者

{三}{红}

生物 ~ 人类 / 战士

4/4

每当一个或数个生物攻击你的一位对手或一个由其操控的鹏洛客时，这些生物获得威慑异能直到回合结束。

- 由对手操控的生物向你的任一对手攻击时，会触发前线好战者的异能。

潜藏密探珊迦

{一}{黑}{红}

传奇生物 ~ 非瑞人 / 奴仆

5/5

于潜藏密探珊迦进战场时，选择一位对手。珊迦在该牌手的操控下进战场。

珊迦每次战斗若能攻击，则必须攻击；且珊迦不能攻击其拥有者或由其拥有者操控的鹏洛客。

{三}：珊迦的操控者失去 2 点生命且你抓一张牌。任何牌手均可以起动此异能。

- 珊迦的第一个异能属于替代性效应，会改变其进入战场的方式；这并非触发式异能。于珊迦进到战场受另一位牌手操控之前，没有牌手能有所行动（例如起动其最后一个异能）。
- 如果珊迦因故无法攻击（例如已横置，或者当回合才受该牌手操控），则它便不能攻击。如果要支付费用才能让其攻击，则这并不会强迫该牌手必须支付该费用，所以这种情况下，它也不至于必须要攻击。
- 当珊迦的最后一个异能结算时，是由起动该异能之牌手来抓一张牌。
- 珊迦的操控者可以起动其最后一个异能。在此情况下，是由同一位牌手失去 2 点生命并抓一张牌。
- 如果某牌手派出一个为珊迦复制品的衍生物，则该衍生物的拥有者是将之派出的那位牌手，而非在其操控下进战场的那位牌手。
- 在多人游戏中，如果珊迦的拥有者离开游戏，则珊迦会与其一起离开游戏。如果珊迦的操控者离开游戏，则珊迦会被放逐。这与过往的解释不同，因为珊迦的规则叙述文字已有改动。

清辉宫殿

地

{横置}：加{无}。

{一}，{横置}：加一点法术力，其颜色为你指挥官标识色中的任一颜色。如果你将此法术力用来施放你的指挥官，则它进战场时上面额外有数个+1/+1 指示物，其数量等同于本盘游戏中从统帅区施放过它的次数。

- 如果你有两个指挥官，则最后一个异能会加一点它们联合标识色中任一颜色的法术力。
- 如果你的指挥官是标识色中没有颜色的牌，则清辉宫殿的最后一个异能不会产生法术力。它不会产生{无}。
- 如果你没有指挥官，则清辉宫殿的最后一个异能不会产生法术力。
- 「本盘游戏中从统帅区中施放它的次数」包括最近这一次。举例来说，如果你在一盘游戏首度从统帅区施放你的指挥官时，花费了清辉宫殿最后一个异能产生的法术力，则指挥官进战场时上面会有一个+1/+1 指示物。

- 如果清辉宫殿的最后一个异能产生了两点法术力（最有可能的原因是受魔力映像影响），且你将这两点法术力全部用来施放指挥官，则它进战场时上面会有「本盘游戏中从统帅区中施放它的次数」两倍的指示物。
-

晴空号斗士米丽

{一}{绿}{白}

传奇生物 ~ 猫 / 战士

3/2

先攻

每当晴空号斗士米丽攻击时，本次战斗中每位对手均不能以多于一个生物进行阻挡。

只要晴空号斗士米丽已横置，每次战斗攻击你的生物便不能多于一个。

- 米丽横置期间，并不会限制能够攻击由你操控之鹏洛客或由你防卫之战役的生物数量。
 - 在生物攻击之后再横置米丽，并不会将生物移出战斗。
-

求新执政珀蒂

{三}{蓝}

传奇生物 ~ 维多肯 / 神器师

1/4

由你操控的神器具有辟邪异能。

在你的维持开始时，若你操控法术力值最大或与他者同为最大的神器，则抓一张牌。

- 该由你操控的神器，只需是战场上所有神器中法术力值最大的即可，而非是在战场上所有永久物之间比较。
 - 如果某个神器的法术力费用包含{X}，则 X 视为 0。
 - 如果在你的维持开始时，你并未操控法术力值最大的神器，珀蒂的第二个异能不会触发。到了你的回合后，你没办法在维持开始之前施放瞬间来消灭对手的神器。
 - 如果在珀蒂的触发式异能结算时，你不再操控法术力值最大的神器，则你不会抓牌。
-

曲恶憎恨兽

{五}{黑}

生物~灵俑 / 突变体

5/3

{黑}: 重生曲恶憎恨兽。(此生物下一次将被消灭时, 改为将它横置、移出战斗, 并治愈其上所有伤害。)

循环沼泽{二} ({二}, 弃掉此牌: 从你的牌库中搜寻一张沼泽牌, 展示该牌, 将它置于你手上, 然后洗牌。)

- 与普通的循环异能不同, 循环沼泽异能并不能让你抓一张牌, 而是让你从你的牌库中搜寻一张沼泽牌。你从牌库中选择一张沼泽牌之后, 你展示该牌, 将其置于你手上, 然后将你的牌库洗牌。
- 循环沼泽是循环异能的变化。若牌手循环牌时会触发任何牌, 则在利用循环沼泽时也会触发。若有某异能可阻止循环异能, 则也会阻止循环沼泽异能。
- 循环沼泽属于起动式异能。与起动式异能互动的效应(例如阻抑或明炉戒)会与循环沼泽产生互动。与咒语互动的效应(例如移魂术或仙灵嘲弄)则不会。
- 你可以选择找到任何一张具沼泽此地类别的牌, 包括非基本地。就算牌库中有沼泽牌, 你也可以选择不将其找出来。

趋异转化

{六}{红}

瞬间

不屈(每有一位对手, 此咒语便减少{一}来施放。)

放逐两个目标生物。对每个这类生物而言, 其操控者从其牌库顶开始展示牌, 直到展示出一张生物牌为止, 将该牌放进战场, 然后将其余的牌洗入其牌库。

- 你不能在没有两个生物作为目标的情况下施放趋异转化。在施放趋异转化后, 如果某个被指定的生物成为对它而言不合法的目标, 则其操控者不会放逐或替换该生物, 但另一个生物依然会受影响。
- 如果以此法放逐了两位牌手的生物, 则从轮到该回合的牌手开始。如果以此法放逐了由该牌手操控的生物, 则该牌手依照趋异转化上所述之流程替换该生物。若否, 则依照回合顺序检查下一位牌手。重复上述步骤, 直到所放逐之生物的操控者均已替换了此类生物。
- 如果以此法放逐了同一位牌手的两个生物, 则该牌手重复此流程两次。
- 放进战场的两个生物会按照先后顺序进入战场。第二个生物的触发式异能无法看到第一个生物进入战场。
- 在结算趋异转化过程中触发的所有异能, 都要等到趋异转化完成结算之后才会进入堆叠。如果第一个进战场的生物触发了某异能, 其可以将第二个生物指定为目标, 反之亦然。
- 如果以此法放逐之生物的操控者牌库中已没有生物牌, 则该牌手展示其牌库, 然后将之洗牌。
- 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。

日冠赫利欧德
{二}{白}
传奇结界生物 ~ 神
5/5
不灭
只要你的白色献力小于五，赫利欧德便不是生物。
每当你获得生命时，在目标由你操控的生物或结界上
放置一个+1/+1 指示物。
{一}{白}：另一个目标生物获得系命异能直到回合结
束。

- 每个获得生命的事件只会让赫利欧德的触发式异能触发一次，不论是纳迪尔的夜刃手的 1 点生命或始灾札卡玛的 3 点生命。如果你获得若干数量的生命，且该数量是根据「每有一个」某东西或「等同于」某东西之数量来确定，则这只会算作一个获得生命事件，赫利欧德的异能只会触发一次。
- 如果在某生物受到致命伤害的同时，你获得了生命，则它无法及时因赫利欧德的异能获得指示物，也就无法活下来。
- 每个具系命异能的生物造成战斗伤害，都是不同的获得生命事件。举例来说，如果两个由你操控且具系命异能的生物同时造成战斗伤害，则赫利欧德的异能会触发两次。但是，如果某个由你操控且具系命异能的生物同时对数个生物、牌手、鹏洛客和 / 或战役造成伤害（也许因为它具有践踏异能或者被一个以上的生物阻挡），则此异能将只会触发一次。
- 赫利欧德可以指定其本身为其触发式异能的目標。
- 上面有+1/+1 指示物的非生物结界在它还不是生物时不会受到该指示物的影响，但当它成为生物后，它会因该指示物得+1/+1。
- 同一个生物上的数个系命异能不会累计。
- 在双头巨人游戏中，尽管由你队友获得的生命也能增加队伍的总生命，但这不会触发此异能。
- 由你操控的永久物之法术力费用中的无色及一般法术力符号（{无}、{零}、{一}、{二}、{X}等等）不会增加你的颜色献力。
- 由你操控的永久物文字栏中的法术力符号不会增加你的颜色献力。
- 混血法术力符号、单色的混血法术力符号和非瑞克西亚法术力符号会增加你的相应颜色献力。
- 如果某起动式异能或触发式异能的效应取决于你的某色献力，则是于异能结算时才会去计算由你操控的永久物之法术力费用中的该色法术力符号总数量。如果具有该异能的永久物此时仍在战场上，则它也会被计算在内。
- 如果你将灵气结附在对手的永久物上，你仍然是该灵气的操控者，其法术力费用中的法术力符号也会增加你的献力。
- 这个「使神不是生物」的类别更改异能只在战场上产生作用。无论你的该色献力是多少，神在其他区域当中始终都是生物牌。神在堆叠上时始终都是生物咒语。

- 于神进战场时，会利用你对该神颜色之献力来决定其他会影响生物进战场之替代性效应是否会对该神生效。由于替代性效应在神进到战场前就会生效，因此对上述效应而言，神本身法术力费用当中的法术力符号不会增加你的该色献力。
- 当神进战场时，会利用你对该神颜色之献力（包括神本身法术力费用当中的法术力符号）来决定是否有生物进战场，从而确定会在「每当一个生物进战场」时触发的异能是否触发。
- 如果神不再是生物，则它会失去生物此牌张类别及神此生物类别。它仍然是传奇结界。
- 只要神在战场上，其异能即会生效，无论它们是否为生物。
- 如果神正进行攻击或阻挡，而它因故不再是生物，则它会被移出战斗。如果它在同一次战斗稍后重新成为生物，它也不会重新加入战斗。
- 神上的指示物于其不是生物期间仍会留在其上，就算指示物本身没有效果也是一样。
- 如果有效应令神失去所有异能，则它本身令其不是生物之异能在献力不足的情况下仍会生效。

日矛猎户

{一}{白}

生物~猫 / 士兵

2/2

只要日矛猎户佩带武具，它便具有先攻与系命异能。

- 如果于日矛猎户在先攻战斗伤害步骤中造成战斗伤害后，所有贴附于其上的武具都因故卸装，则它在常规战斗伤害步骤中不会分配战斗伤害。

熔锻锤炼的阿那克斯

{一}{红}{红}

传奇结界生物~半神

*/3

阿那克斯的力量等同于你的红色献力。*（由你操控之永久物的法术力费用当中每含有一个{红}，你的红色献力就加一。）*

每当阿那克斯或另一个由你操控且非衍生物的生物死去时，派出一个 1/1 红色羊蹄人衍生物，且具有「此生物不能进行阻挡。」若该生物的力量等于或大于 4，则改为派出两个此类衍生物。

- 设定阿那克斯力量之异能会在所有区域生效，而不是只在战场上。
- 如果阿那克斯与另一个由你操控且非衍生物的生物同时死去，则每有一个此类生物，阿那克斯的异能便会触发一次。
- 在判断是否会派出两个衍生物时，系通过检查死去的生物进入坟墓场前所具有的力量来决定。
- 如果你派出了一个为阿那克斯复制品的衍生物，则它的最后一个异能会在它死去时触发。

- 由你操控的永久物之法术力费用中的无色及一般法术力符号（{无}、{零}、{一}、{二}、{X}等等）不会增加你的颜色献力。
- 由你操控的永久物文字栏中的法术力符号不会增加你的颜色献力。
- 混血法术力符号、单色的混血法术力符号和非瑞克西亚法术力符号会增加你的相应颜色献力。
- 如果某起动式异能或触发式异能的效应取决于你的某色献力，则是于异能结算时才会去计算由你操控的永久物之法术力费用中的该色法术力符号总数量。如果具有该异能的永久物此时仍在战场上，则它也会被计算在内。
- 如果你将灵气结附在对手的永久物上，你仍然是该灵气的操控者，其法术力费用中的法术力符号也会增加你的献力。

熔锻神普罗烽斯

{三}{红}

传奇结界生物 ~ 神

6/5

不灭

只要你的红色献力小于五，普罗烽斯便不是生物。

每当另一个生物在你的操控下进战场时，普罗烽斯向

每位对手各造成 2 点伤害。

{二}{红}：由你操控的生物得+1/+0 直到回合结束。

- 由你操控的所有永久物之法术力费用中的数字法术力符号（{零}，{一}等等）不会增加你的颜色献力。
- 由你操控的永久物文字栏中的法术力符号不会增加你的颜色献力。
- 混血法术力符号、单色的混血法术力符号和非瑞克西亚法术力符号会增加你的相应颜色献力。
- 如果某起动式异能或触发式异能的效应取决于你的某色献力，则是于异能结算时才会去计算由你操控的永久物之法术力费用中的该色法术力符号总数量。如果具有该异能的永久物此时仍在战场上，则它也会被计算在内。
- 这个「使神不是生物」的类别更改异能只在战场上产生作用。无论你的该色献力是多少，神在其他区域当中始终都是生物牌。神在堆叠上时始终都是生物咒语。
- 于神进战场时，会利用你对该神颜色之献力来决定其他会影响生物进战场之替代性效应是否会对该神生效。由于替代性效应在神进到战场前就会生效，因此对上述效应而言，神本身法术力费用当中的法术力符号不会增加你的该色献力。
- 当神进战场时，会利用你对该神颜色之献力（包括神本身法术力费用当中的法术力符号）来决定是否有生物进战场，从而确定会在「每当一个生物进战场」时触发的异能是否触发。
- 如果神不再是生物，则它会失去生物牌张类别及神此生物类别。它仍然是传奇结界。
- 只要神在战场上，其异能即会生效，无论它们是否为生物。
- 如果神正进行攻击或阻挡，而它因故不再是生物，则它会被移出战斗。如果它在同一次战斗稍后重新成为生物，它也不会重新加入战斗。

- 神上的指示物于其不是生物期间仍会留在其上，就算指示物本身没有效果也是一样。
- 如果有效应令神失去所有异能，则它本身令其不是生物之异能在献力不足的情况下仍会生效。

蠕爬侵扰

{二}{绿}

结界

在你的维持开始时，你可以磨两张牌。（你可以将你牌库顶的两张牌置入你的坟墓场。）

每当一张或数张生物牌于你的回合中从任何区域进入你的坟墓场时，派出一个 1/1 绿色昆虫衍生生物。此异能每回合只会触发一次。

- 蠕爬侵扰必须在战场上，其异能才会触发。如果它与数个由你拥有的生物同时被消灭，则其最后一个异能不会触发。

乳齿巨象

{五}{红}{红}

生物 ~ 野兽

7/5

践踏

延缓 4 ~ {一}{红}（除了从你手上施放此牌，你可以支付{一}{红}并将它放逐，且上面有四个计时指示物。

在你的维持开始时，从其上移去一个计时指示物。当移去最后一个时，施放它且不需支付其法术力费用。

它具有敏捷。）

- 延缓这个关键字代表了三个异能。第一个属于静止式异能，让你能够支付某牌的延缓费用（波浪号后所列明者），来将它从你手上放逐并在上面放置相应数量的计时指示物（即波浪号前的数字）。第二个属于触发式异能，会在你的每个维持开始时从已延缓的牌上移去一个计时指示物。第三个也属于触发式异能，让你在移去最后一个计时指示物施放该牌。如果你以此法施放生物咒语，则它会获得敏捷异能，直到你失去该生物之操控权为止（或，在罕见情况下，直至于该生物咒语在堆叠上期间你失去其操控权为止。）
- 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（例如扰咒法师的异能）。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费用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）。
- 利用延缓异能放逐的牌，是牌面朝上地放逐。
- 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。
- 如果该咒语需要目标，则所需目标是在最终施放咒语时决定，而不是在放逐时。

- 如果有效应提及「已延缓的牌」，则其是指符合以下条件的牌：（1）具延缓异能；（2）在放逐区中；以及（3）其上具有一个或数个计时指示物。
- 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开始时再度触发。
- 当移去最后一个计时指示物时，延缓的第二个触发式异能（让你施放该牌者）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。
- 如果第二个触发式异能被反击，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。就算该咒语需要指定目标，且仅有的合法目标你又不希望指定，你也必须要施放。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」。
- 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放牌（例如利用延缓），就无法选择支付替代性费用来施放之。不过，你能够支付额外费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用，则若你想要施放此牌，就必须支付此类额外费用，才能够施放。
- 游戏不会强迫你起动手术力异能来支付费用，所以如果需要支付强制性的额外法术力费用（例如瑟班守护者莎利雅产生者），你也可以拒绝起动手术力费用来支付，因此就无法施放所放逐的牌，它会留在放逐区。
- 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。
- 就算咒语是以不支付法术力费用的方式来施放，它的法术力值也仍是由其法术力费用决定，就算没有人支付过该费用也是一样。
- 利用延缓异能施放的生物进战场时具有敏捷异能。直到其他牌手获得其操控权为止，它都会具有敏捷异能。（在某些罕见情况下，其他牌手可能会获得该生物咒语本身的操控权。如果发生此情况，则该生物会以不具敏捷异能的状态进战场。）

丧信掠夺

{红}

法术

抓两张牌，然后弃两张牌。

返照{二}{红}（你可以从你的坟墓场使用此牌，并支付其返照费用，然后将它放逐。）

- 你是在结算丧信掠夺的过程中完成「抓两张牌并弃两张牌」这一系列动作。在这两个动作之间无法发生任何事情，且没有牌手能采取任何动作。

瑟班巡检官

{白}

生物~人类 / 士兵

1/2

当瑟班巡检官进战场时，探查。（派出一个线索衍生物。它是具有「{二}，牺牲此神器：抓一张牌」的神器。）

- 该衍生物名称为「线索衍生物」，且具有线索此神器副类别。线索不属于生物类别。
 - 这些衍生物就是普通的神器。举例来说，你能够牺牲它们来施放天使涤净，也可以将它们指定为追根究底的目标。
 - 如果你因其他牌的费用或效应之故而牺牲线索（例如天使涤净或多美代的札记），则你不能同时支付{二}并牺牲之来抓一张牌。
-

砂岩先知

{七}

神器生物~史芬斯

4/4

飞行

当砂岩先先进战场时，选择一位对手。若该牌手的手牌比你多，则你抓等同于该差距数量的牌。

- 你是在结算砂岩先知异能的过程中，选择一位对手。在你作选择和抓牌之间，没有牌手能有所行动。
 - 要抓「等同于该差距数量」的牌，首先决定你要抓牌的张数，然后抓等量的牌，但实际抓牌的数量会受到替代性效应的影响。举例来说，如果你有两张手牌，而所选的对手有五张手牌，则心念映象会令你实际抓六张牌，而不是原本差距数量的三张。
-

山崖暴君克卒

{三}{红}{红}

传奇生物~食人魔 / 战士

5/4

每当一个由对手操控的生物攻击时，若你是防御牌手，则除非该生物的操控者支付{三}，否则你派出一个3/3 红色食人魔衍生物。

- 如果有生物攻击你、由你所操控的鹏洛客或是由你防卫的战役，你将会是防御牌手。
- 如果你是防御牌手，克卒的异能会因每个攻击生物而各触发一次，而不是在每次战斗中只触发一次。每次结算一个这种异能时，攻击牌手便选择是否要支付{三}，或是要让你得到一个食人魔衍生物。
- 于此异能结算时，你必须明确地让对手选择是否要支付{三}，否则就不能将食人魔衍生物放进战场；就算攻击牌手忘记这个异能也是一样。

- 此异能会在宣告攻击者步骤中触发与结算。如果你因此将食人魔衍生物放进战场，就可以在这个战斗阶段中用它来阻挡。
- 如果某攻击生物具有「每当此生物进行攻击时」的异能，此异能会先放入堆叠，然后克卒的异能才放入堆叠。虽然克卒的异能会先结算，并且可能会派出食人魔衍生物，但另一个异能的任何目标在此时应该都早已选择完毕，所以不能选择这些新产生的食人魔衍生物为目标。
- 在多人游戏中，此异能会为每个进行攻击的生物来检查你是否为防御牌手。举例来说，如果某个生物攻击你，且另两个生物攻击另一位牌手，则克卒的异能只会触发一次。

山贼王伍堂

{五}{红}

传奇生物 ~ 人类 / 野蛮人

3/3

当山贼王伍堂进战场时，你可以从你牌库中搜寻一张武具牌，将之放进战场，然后洗牌。

每当伍堂每回合首度攻击时，重置它和所有由你操控的武士。在此阶段后，额外多出一个战斗阶段。

- 山贼王伍堂的异能不会让你额外得到一个行动阶段。在第一个战斗阶段结束后，便立刻开始额外的战斗阶段。

闪光宝物

{一}{白}

结界 ~ 灵气

结附于生物

你每操控一个神器和 / 或结界，所结附的生物便得 +1/+1。

- 由于闪光宝物本身是结界，所以所结附的生物通常至少会得+1/+1。
- 既是神器又是结界的永久物只会计算一次。
- 对于由你放进战场、但未结附在由你操控之永久物上的灵气而言，其操控者仍是你。

奢华领主贡提

{二}{黑}{黑}

传奇生物 ~ 乙太种 / 浪客

2/3

死触

当奢华领主贡提进战场时，检视目标对手牌库顶的四张牌，将其中一张牌面朝下地放逐，然后将其余的牌以随机顺序置于该牌库底。于该牌持续放逐的时段内，你可以施放该牌，且能用任意种类的法术力来施放。

- 你可以检视并施放该牌（且可以将法术力视同任意种类的法术力来支付施放它的费用），就算贡提离开战场也是如此。如果另一位牌手获得贡提的操控权，该牌手无法检视或施放该牌，但你依然可以。
- 让你「施放」某张牌的效应无法让你使用地。
- 如果你施放所放逐的牌，则你要为其支付费用。你可以支付该牌的替代性费用（例如化生费用），而非一定要支付其法术力费用。
- 贡提不会改变你能够施放所放逐之牌的时机。举例来说，如果你放逐了一张不具有闪现异能的生物牌，则你只能在你的行动阶段当中且堆叠为空的时候施放之。
- 施放该牌会导致其离开放逐区。你无法多次施放它。
- 如果你离开游戏，则该牌会一直牌面朝下地被放逐。任何牌手都不可以检视它。
- 法术力的类别总共有六种：白色、蓝色、黑色、红色、绿色和无色。雪境法术力并非单独类别的法术力。奢华领主贡提不会让你利用非雪境来源产生的法术力来支付雪境费用。

摄政狮王肯芭

{一}{白}{白}

传奇生物 ~ 猫 / 僧侣

2/4

在你的维持开始时，摄政狮王肯芭上每贴附一个武具，便派出一个 2/2 白色的猫衍生生物。

- 贴附在肯芭上的武具数量，是于该异能结算时确定。如果此时肯芭已不在战场上，则会利用其最后在战场上时的样子来决定装备在其上之武具的数量。

升灵吐息

{六}{白}

法术

不屈 *(每有一位对手，此咒语便减少{一}来施放。)*

消灭所有生物。

- 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。

生体活祭

{二}{黑}

法术

选择两张目标在你坟墓场中的生物牌。牺牲一个生物。

如果你如此作，则将所选之牌横置移回战场。

- 你必须选择两个目标。你不能只指定一张生物牌为目标就施放生体活祭。
- 如果其中一张目标生物牌已经是不合法的目标（例如它在生体活祭结算之前就已离开你的坟墓场），则你依然要牺牲一个生物，并将另一张牌放进战场。如果两个目标都成了不合法目标，生体活祭不会结算。你不会牺牲任何生物。
- 等到生体活祭结算时，才需决定要牺牲哪个生物。你无法将你所牺牲的生物移回战场，因为在你选择目标的时候，该生物还在战场上。
- 于生体活祭结算时，如果你能牺牲生物，就必须如此作。你无法反悔并选择不牺牲。

生体闪电

{三}{红}

生物 ~ 元素 / 祭师

3/2

当生体闪电死去时，将目标瞬间或法术牌从你的坟墓场移回你手上。

- 如果某个你拥有的瞬间或法术咒语令生体闪电死去，则生体闪电的异能可以指定在你坟墓场中的该瞬间或法术牌为目标。

圣物塔

地

你的手牌数量没有上限。

{横置}: 加{无}。

- 如果数个效应修订你的手牌上限，则它们以时间印记的顺序生效。举例来说，如果你将虚空满盈（会让你的手牌上限成为两张的结界）放进战场，然后再将圣物塔放进战场，则你的手牌上限会是没有数量限制。不过，如果这些永久物进场的顺序反过来，则你的手牌上限会是两张。

尸体卜算师

{三}{黑}

生物 ~ 灵俑 / 法术师

4/2

当尸体卜算师死去时，你抓 X 张牌且失去 X 点生命，X 为目标牌手坟墓场中的生物牌数量。

- 于此异能进入堆叠时，你便需一并为其选择目标牌手，但 X 的数值则是要到此异能结算时才会确定。如果你以自己为目标，且于此异能结算时尸体卜算师仍在坟墓场，则其异能便会将自己计算在内。
-

失宠

{二}{蓝}

结界~灵气

结附于生物

当失宠进战场时，横置所结附的生物，且你成为君主。

除非所结附之生物的操控者是君主，否则它于该牌手
的重置步骤中不能重置。

- 如果在失宠试图结算时，该目标生物已经是不合法的目标，则此咒语不会结算。它不会进战场，其进战场异能也不会触发。

时间大法师泰菲力

{四}{蓝}{蓝}

传奇鹏洛客~泰菲力

5

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

-1: 重置至多四个目标永久物。

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

时间大法师泰菲力可用作指挥官。

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

实界变化

{一}{蓝}

瞬间

放逐目标生物。其操控者显化其牌库顶牌。*(该牌手将其牌库顶牌面朝下地放进战场，当成 2/2 生物。若该牌是生物牌，则可随时支付其法术力费用来翻回正面。)*

- 牌面朝下的永久物为 2/2 的生物，没有名称、法术力费用、生物类别和异能。此生物为无色，且法术力值为 0。此永久物仍有可能受其他效应之影响而具有或改变前述任一特征。
- 在你拥有优先权的时机下，你可以展示显化生物的正面以示其为生物牌（忽略所有可能作用于该牌之复制效应或更改类别的效应）并支付其法术力费用，来将它翻回正面。这属于特殊动作。它不用到堆叠，且不能被回应。
- 如果显化的生物牌正面朝上之状态下会具有变身异能，则你也可以支付其变身费用来将它翻回正面。

- 与利用变身异能施放而成的牌面朝下生物不同，如果显化的生物是生物牌，则就算此生物失去了所有异能，也依然能将其翻回正面。
- 由于永久物翻回正面前后都在战场上，因此将永久物翻回正面不会触发进战场异能。
- 由于牌面朝下的生物没有名称，所以这类生物不可能与其他生物同名，包括其他牌面朝下的生物。
- 虽然永久物转为牌面朝上或朝下会改变其特征，但依旧是同一个永久物。以该永久物为目标的咒语或异能，以及贴附在该永久物上的灵气和武具均不受影响。
- 将某永久物翻转为牌面朝上或朝下时，并不会影响它是已横置或未横置。
- 你可以随时检视由你操控之牌面朝下的永久物。除非有效应允许或要求你如此作，否则你不能检视不由你操控之牌面朝下的永久物。
- 如果某个由你操控之牌面朝下的永久物离开战场，你必须展示它。如果你离开游戏或如果游戏结束，则你也必须展示所有由你操控之牌面朝下的咒语和永久物。
- 你必须随时确保你牌面朝下的咒语和永久物之间有显著的分别。你不能弄乱在战场上用于代表此类永久物的牌张，以此来迷惑其他牌手。应保证牌面朝下之永久物进场的顺序清晰不致混淆。常见作法包括利用指示物或骰子来做标记，或者单纯将它们依照顺序在战场上排列。你也须记录每个牌面朝下之永久物是如何成为牌面朝下的（是显化的，还是利用变身异能牌面朝下施放的，等等）。
- 如果某东西试图将战场上之牌面朝下的瞬间或法术牌翻回正面，则向所有牌手展示该牌，以示其为瞬间或法术牌。该永久物依然会以牌面朝下的状态留在战场上。注记于「每当一个永久物翻回正面时」触发的异能不会因此触发，这是因为尽管你展示了此牌，但它却从未翻回正面。
- 如果某张双面牌被显化，那么它会牌面朝下地放进战场。当转化式双面牌为牌面朝下时，它不能转化或转换。如果某张牌面朝下之双面牌的正面是生物牌，则你可以支付其法术力费用来将它翻为牌面朝上。若你如此作，则朝上的会是该牌之正面。

使节曼格拉

{三}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 僧侣

2/4

系命

每当任一对对手以生物攻击时，若其中有两个或更多生物攻击你和 / 或由你操控的鹏洛客，则你抓一张牌。

每当任一对对手施放每回合中其第二个咒语时，你抓一张牌。

- 如果有部分进行攻击的生物于曼格拉的触发式异能仍在堆叠上的时候就离开战场，则利用这些生物离开战场前所攻击的牌手或鹏洛客来决定你是否会抓一张牌。另一方面，如果这些生物是被「移出战斗」但没有离开战场，便会利用它们当前的资讯，判断出其已不再攻击你和 / 或由你操控的鹏洛客。
- 如果对手用两个生物攻击，其中一个攻击你，另一个攻击你的鹏洛客，则你会抓一张牌。
- 无论除了两个攻击你和由你操控的鹏洛客之生物以外，还有多少个生物也如此攻击，你都只会抓一张牌。

- 注记于「当牌手施放咒语」时触发的异能，会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。
- 在所触发的异能结算之后，但在触发它的咒语结算之前，牌手能够施放咒语和起动物能。

始辉泽塔帕

{六}{白}{白}

传奇生物 ~ 长老 / 恐龙

4/8

飞行，连击，警戒，践踏，不灭

- 如果某个同时具有连击与践踏异能的生物在造成先攻战斗伤害的时候就消灭了所有阻挡它的生物，则它造成的所有普通战斗伤害都会分配给该生物所攻击的牌手、鹏洛客或战役。

始饥戈厄塔

{十}{绿}{绿}

传奇生物 ~ 长老 / 恐龙

12/12

此咒语减少{X}来施放，X 为由你操控之生物的力量总和。

践踏

- 要计算戈厄塔的总费用，先从要支付的法术力费用（或替代性费用，如果有其他牌的效应允许你改为支付此类费用的话）开始，加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量。无论施放咒语的总费用为何，戈厄塔的法术力值都不会改变。
 - 在你支付戈厄塔的费用之前，其总费用便已锁定。举例来说，如果你操控三个 2/2 生物，并且你能够牺牲其中一个来加{无}到你的法术力池中，则戈厄塔的总费用为{四}{绿}{绿}。然后在你支付其费用之前能够起动物能异能的时机中，便可以牺牲该生物。
 - 如果某生物的力量因故小于 0，则在计算力量总和时会将其当作负数计算（其他生物的力量加总后减去此数值）。如果你生物的力量总和小于或等于为 0，则戈厄塔的费用仍为{十}{绿}{绿}。
 - 戈厄塔的第一个异能无法将它的费用降到少于{绿}{绿}。
-

始灾札卡玛

{六}{红}{绿}{白}

传奇生物 ~ 长老 / 恐龙

9/9

警戒, 延势, 践踏

当始灾札卡玛进战场时, 若它经你施放, 则重置所有
由你操控的地。

{二}{红}: 札卡玛对目标生物造成 3 点伤害。

{二}{绿}: 消灭目标神器或结界。

{二}{白}: 你获得 3 点生命。

- 你从任何区域施放札卡玛都能触发其触发式异能。如果你未经施放便将札卡玛放进战场, 该异能就不会触发。
- 你可以在战斗中启动札卡玛之造成伤害的异能 (比如说指定阻挡它的生物为目标)。如果所有阻挡札卡玛的生物都已被消灭, 则札卡玛所造成的战斗伤害便会因其践踏异能而分配给它所攻击的牌手、鹏洛客或战役。如果阻挡生物受到了非致命伤害, 则在分配践踏伤害时, 会考虑先前已受到的伤害。

嗜血饕魔

{四}{黑}{黑}

生物 ~ 恶魔

5/5

牺牲一个生物, 以作为施放此咒语的额外费用。

飞行, 践踏

当嗜血饕魔进战场时, 每位对手各牺牲一个生物。

- 于嗜血饕魔的触发式异能结算时, 首先由依照回合顺序接下来轮到的对手 (如果当前正是某位对手的回合, 则为该对手) 选择一个由其操控的生物, 然后其他对手按照回合顺序依次比照办理。牌手作选择时已知道之前其他人的选择为何。然后所有牌手同时牺牲所选的生物。

守责主礼人

{二}{白}

生物 ~ 人类 / 僧侣

2/1

往生 2 (当此生物死去时, 派出两个 1/1, 白黑双色,
具飞行异能的精怪衍生生物。)

- 由于所有阻挡者需一次性选择完毕, 因此你无法先用具往生异能的生物进行阻挡, 待其死后, 再用所得的精怪衍生物来阻挡。
-

树灵幽歌

{二}{绿}

结界~灵气

结附于永久物

所结附的永久物是无色树林地。

- 所结附的永久物会失去先前所具有的所有牌张类别、副类别和颜色。它保留先前具有的任何超类别，且其名称不变。它获得「{横置}: 加{绿}」，并失去其规则叙述中的所有其他异能。它仍会具有通过其他效应获得的任何异能。
 - 如果该永久物是灵气或武具，则它将从所贴附的物件上卸装。
-

水面院史家歌穗

{二}{蓝}{蓝}

传奇生物~人类 / 法师

2/2

当水面院史家歌穗进战场时，从你牌库中搜寻至多三张瞬间牌，将它们放逐，然后洗牌。

{X}, {横置}: 你可以从以歌穗放逐的牌之中施放一个法术力值为X的咒语，且不需支付其法术力费用。

- 如果有效应将歌穗放逐的牌移离放逐区，你便不能利用歌穗的异能来施放该牌。
 - 如果其他牌手获得了歌穗的操控权，则该牌手可以施放任意一张以歌穗异能放逐的牌。
 - 歌穗的起动式异能仅指以其触发式异能放逐的牌。如果是由其他效应将牌放逐，则你不能利用歌穗来施放这类牌。
-

税赋压身

{三}{白}

结界

每当任一对手抓一张牌时，该牌手可以支付{二}。若该牌手未如此作，则你派出一个珍宝衍生物。（它是具有「{横置}, 牺牲此神器: 加一点任意颜色的法术力」的神器。）

- 如果有效应要求牌手抓多张牌，则该牌手先抓起全部的牌，然后再决定要支付几次税赋压身触发式异能的费用。
-

烁光秘耳

{三}

神器生物 ~ 秘耳

2/2

闪现

你可以将神器咒语视同具有闪现异能地来施放。

- 一旦你宣告施放咒语，牌手便不能试图将烁光秘耳从战场上移除，好让本次施放不合法。待你施放完咒语后再移除烁光秘耳，并不会影响该咒语。
- 烁光秘耳对神器地没有影响，因为后者并非以咒语来施放。

丝金随员

{二}{蓝}{蓝}

神器生物 ~ 造妖

*/3

飞行

丝金随员的力量等同于由你操控之神器数量。

- 设定丝金随员力量之异能会在所有区域生效，而不是只在战场上。

肆虐火光

{X}{红}{红}

瞬间

肆虐火光对目标生物造成 X 点伤害。

精熟咒语 ~ 如果你坟墓场中有两张或更多的瞬间和 / 或法术牌，则肆虐火光再对该生物的操控者造成 X 点伤害。

- 肆虐火光只以生物为目标。就算精熟咒语异能生效，它也不会指定任何牌手为目标。
 - 如果肆虐火光试图结算时，该生物已成为不合法目标，则肆虐火光不会结算，且其所有效应都不会生效。该生物和其操控者都不会受到伤害。
 - 于咒语结算时，才会去检查你的坟墓场中是否有两张或更多的瞬间和 / 或法术牌，并以此来决定精熟咒语异能是否生效。由于你在进行检查时，该咒语仍然在堆叠上，因此这个咒语本身不会计算在内。
-

肃穆仪式师阿哈卢

{四}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 修行僧

3/3

当肃穆仪式师阿哈卢进战场时，在至多两个其他目标生物上各放置一个+1/+1 指示物。

每当一个由你操控、其上有+1/+1 指示物且非衍生物的生物死去时，派出一个 1/1 白色，具飞行异能的精怪衍生物。

拍档 (你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。)

- 你只会派出一个精怪衍生物，而非死去的生物上每有一个+1/+1 指示物便派出一个。
 - 如果由你操控且其上有+1/+1 指示物的生物和阿哈卢同时死去，则阿哈卢的异能会因该生物而触发。
 - 如果阿哈卢上有+1/+1 指示物，且它死去，则它的异能会因自己而触发。
-

太初龙

{四}{白}{蓝}{黑}{红}{绿}

传奇生物 ~ 龙 / 圣者

10/10

威仪 ~ 只要太初龙在统帅区中或战场上，由你施放的其他龙咒语便减少{-1}来施放。

飞行

每当一个或数个由你操控的龙攻击时，抓等量的牌，然后你可以将一张永久物牌从你手上放进战场。

- 每有一个在你操控下攻击的龙，你便抓一张牌，就算其中某些在太初龙的触发式异能结算前就已离开战场，也不会影响你的抓牌数量。
 - 你只能将一张永久物牌从你手上放进战场，无论你以多少个龙攻击，或是这些龙攻击了多少位牌手都是如此。
 - 如果某个龙是以「正进行攻击」的状态进战场，则它不会触发太初龙的最后一个异能。
 - 太初龙的触发式异能，是在决定所有攻击者之后结算。你不能以一些龙攻击，将一张具敏捷异能的生物牌放进战场，然后再以该生物攻击。类似地，你放进战场之永久物牌上任何注记于「每当一个生物攻击时」触发的异能都不会触发。
-

泰莎卡洛夫

{二}{白}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 参谋

2/4

如果由你操控之永久物具有的触发式异能因生物死去而触发，则该异能额外触发一次。

由你操控的衍生生物具有警戒与系命异能。

- 泰莎会影响生物本身具有的「当此生物死去时」之触发式异能，也会影响当该生物死去时会触发的其他触发式异能。这类触发式异能会以「当~」或「每当~」开头。
- 泰莎的效应不是复制该触发式异能；它只是让这异能再触发一次。对于在异能进入堆叠时作出的选择，例如选择模式和目标，你是在这两个异能进堆叠时分别作决定。对于在异能结算时作出的选择，例如是否要为该触发式异能支付费用，也是在这两个异能结算时分别作决定。
- 并非只有叙述中明确提及「生物」的触发事件才会受到影响。在此类情形中，触发事件可能还会提及某东西「从战场置入坟墓场」。举例来说，对会在「每当一个神器从战场置入坟墓场时」触发的异能而言，如果某个神器生物于泰莎卡洛夫在战场上时死去，则该异能会触发两次。
- 对会在一个生物「离开战场」时触发的异能而言，如果该生物是因死去而离开战场，则该异能会触发两次。
- 虽然有些事件会导致生物死去，但因这些事件而触发的异能不会因此触发两次。举例来说，注记于「每当你牺牲一个生物时」触发的异能只会触发一次。
- 利用生物在战场上的特征，来确定是否有触发式异能会多次触发，此时应将持续性效应纳入考量。举例来说，如果某个地在变成生物后死去，则会在「当其死去时」触发的异能会触发两次。
- 如果某个由你操控的永久物具有会在生物死去时触发的异能，且在该永久物离开战场的同时有另一个生物死去并触发前述异能，则该异能会额外触发一次。
- 如果某生物与泰莎同时死去（包括泰莎自己死去），且触发了某个由你操控之永久物的触发式异能，则该异能会额外触发一次。
- 如果你因故操控两个泰莎，则生物死去会使异能触发三次，而非四次。三个泰莎会使异能触发四次，四个则触发五次，以此类推。也就是说，如果你在操控泰莎的情况下施放了另一个泰莎，则当其中一个由于「传奇规则」死去时触发的异能会触发三次。
- 某些永久物具有会在「当某张牌从『任何区域』置入坟墓场时」触发的异能，这类异能只有在死去的生物进入坟墓场时，泰莎和具此异能的永久物都在战场上的情况下才会触发两次。

替身妖

{四}{蓝}

生物 ~ 变形兽

0/0

你可以使替身妖当成坟墓场中任一生物牌的复制品来进入战场。

- 在替身妖进场时，将它当成是所选的那张牌。该牌上任何「于此牌进场时」，「此牌进场时上面有…」，以及「当此牌进场时」的异能都会生效。
- 你不一定要选择牌来复制。如果你不选，替身妖会作为 0/0 生物进战场且可能会立即进入你的坟墓场，除非有东西提高其防御力来让其活下来。

天际霸王

{五}{红}{红}

生物~龙

5/5

飞行

当天际霸王进战场时，你成为君主。

在你的维持开始时，若你是君主，则派出一个 5/5 红

色，具飞行异能的龙衍生生物。

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

天界大剑使

{五}{白}

生物~天使

3/6

飞行，连击

当天界大剑使进战场时，你可以将任意数量由你操控的灵气和武具贴附于其上。

天界大剑使上每贴附一个灵气和武具，由你操控的其他生物便得+1/+1。

- 你是于天界大剑使的触发式异能结算时，才会移动灵气和武具。如果此时天界大剑使已不在战场上，则你原本想要贴附到它身上的灵气和武具都会留在原处。
- 如果某个灵气和武具无法合法贴附在天界大剑使上，则你便不能尝试如此贴附。
- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此由你操控的生物受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中天界大剑使离开战场或从其上移去了灵气或武具而变成致命伤害。

铁木尔战怒

{一}{红}

瞬间

目标生物获得连击异能直到回合结束。

威猛~如果你操控力量等于或大于 4 的生物，则该目

标生物再获得践踏异能直到回合结束。

- 于铁木尔战怒结算时，才会检查你是否操控力量等于或大于 4 的生物。如果你在此时操控这类生物，则就算你在该回合稍后时段不再操控力量等于或大于 4 的生物，该目标生物也仍会具有践踏异能。
 - 如果某个同时具有连击与践踏异能的生物在造成先攻战斗伤害的时候就消灭了所有阻挡它的生物，则它造成的所有普通战斗伤害都会分配给该生物所攻击的牌手、鹏洛客或战役。
-

同族霸权

{五}{黑}{黑}

法术

选择一种生物类别。消灭所有不为该类别的生物。

- 一旦同族霸权开始结算，则直到其结算完毕前，没有牌手能有所行动。值得一提的是，在你决定生物类别之后，牌手就不能再设法拯救自己的生物了。
 - 你必须选择现有的生物类别，例如吸血鬼或猫。不能选择「神器」等牌张类别。
 - 你不能选择多个生物类别，例如「猫 / 战士」。一个猫 / 战士既是猫也是战士。所有对其中任一类别产生影响的东西都会对其产生影响；所有会对「非猫」或「非战士」生物产生影响的东西都不会影响它。
-

突击装

{四}

神器 ~ 武具

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

在每位对手的维持开始时，你可以令该牌手获得佩带

此武具之生物的操控权直到回合结束。若你如此作，

则将它重置。

佩带{三}

- 佩带此武具的生物不能因任何原因而被牺牲。如果某效应要求你牺牲它，则你将无法如此作，且它会继续留在战场上。你也不能牺牲它来支付需要你牺牲生物来支付的费用。
 - 如果某效应要求你牺牲一个生物，且你在佩带突击装之生物以外还操控着其他生物，则你必须牺牲后述生物中的一个。你不能试图牺牲佩带突击装的生物，发现无法成功，然后便因此而忽略这一效应。
-

图兹迪商队长苏碧拉

{二}{红}

传奇生物 ~ 人类 / 祭师

2/3

敏捷

{一}: 另一个目标力量等于或小于 2 的生物本回合不能被阻挡。

{一}{红}, {横置}, 弃掉你的手牌: 直到回合结束, 每当一个由你操控且力量等于或小于 2 的生物对任一牌手造成战斗伤害时, 抓一张牌。

- 如果于第一个起动式异能试图结算时, 该目标生物的力量大于 2, 则该异能不会结算。不过, 如果反过来, 是在该异能结算之后再将该生物的力量提升至 2 以上, 则它该回合仍不能被阻挡。
 - 一旦某个力量等于或小于 2 的生物已被阻挡, 苏碧拉的第二个异能不会使其成为未受阻挡。
 - 如果你没有手牌, 你也能起动苏碧拉的最后一个异能。你就只是弃掉零张牌。
 - 苏碧拉的最后一个异能结算后, 是利用个别生物造成伤害之后时点所具有之力量来检查该延迟触发式异能是否会触发, 而不是利用各生物于该异能结算时所具有之力量来判断。
-

屠杀化身

{六}{红}{红}

生物 ~ 圣者

8/8

所有生物具有连击异能, 且每次战斗若能攻击, 则必须攻击。

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

驮墓龟高雷兹

{六}{黑}{黑}

传奇生物 ~ 灵俑 / 龟

4/4

你可以从你坟墓场放逐任意数量的生物牌, 以作为施放此咒语的额外费用。每以此法放逐一张牌, 此咒语便减少{二}来施放。

死触

每当驮墓龟高雷兹攻击或死去时, 随机选择一张以高雷兹放逐的牌, 并将该牌置于其拥有者手上。

- 高雷兹的第一个异能无法将它的费用降到少于{黑}{黑}。就算已不能进一步减少高雷兹的费用，你也能从你坟墓场中放逐任意数量的生物牌。
- 先计算施放高雷兹时需支付的额外费用，再计算因其本身减少费用之效应减少的部分。举例来说，如果高雷兹是你的指挥官，且其因「指挥官税」而需要额外支付{六}，则你可以通过从你坟墓场中放逐四张生物牌并支付{四}{黑}{黑}来施放高雷兹。

王座祸害

{四}{红}{红}

生物 ~ 龙

5/5

飞行

义勇 (每当此生物攻击生命最多或与他者同为最多的牌手时，在其上放置一个+1/+1指示物。)

每当王座祸害每回合首度攻击时，若其正向生命最多或与他者同为最多的牌手进行攻击，则重置所有进行攻击的生物。在此阶段后，额外多出一个战斗阶段。

- 王座祸害的异能包括以「若」开头的子句。在它宣告为攻击者、以及异能开始结算的这两个时段，它所攻击之牌手均为生命最多或与他者同为最多，其异能才会生效。如果在上述任一时段，该牌手并非生命最多或与他者同为最多，则该异能将不会生效。特别一提，这和义勇异能的运作方式不同。(义勇异能只会在决定它是否触发时检查。)
- 如果生物攻击鹏洛客，则就算该鹏洛客的操控者生命最多，义勇异能也不会触发。如果生物攻击战役，则就算该战役的防卫者生命最多，义勇异能也不会触发。
- 一旦义勇异能触发之后，该牌手的总生命在此异能结算前发生任何变化都不重要。就算于该异能结算时，防御牌手的生命已不是最多，你仍将在该生物上放置一个+1/+1指示物。
- +1/+1指示物将在宣告阻挡者前放置在生物上。
- 在双头巨人游戏中，如果该生物攻击生命最多或与他者同为生命最多的队伍时，义勇异能将触发。

威严贝西摩斯

{四}{绿}{绿}

生物 ~ 恐龙

5/5

践踏

当威严贝西摩斯进战场时，你成为君主。

每当于你是君主的时段内横置一个地以产生法术力时，额外加一点任意颜色的法术力。

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

喂饱虫群

{一}{黑}

法术

消灭目标由对手操控的生物或结界。你失去等同于该永久物之法术力值的生命。

- 如果在喂饱虫群试图结算时，该目标永久物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你不会失去生命。如果该目标仍合法，但未被消灭（最有可能的原因是它具有不灭异能），则你会失去生命。
- 你失去的生命数量，是由该永久物最后在战场上时的法术力值决定。
- 如果战场上的永久物的法术力费用中包含{X}，则 X 视为 0。

涡心漫游怪

{五}{绿}{蓝}{红}

传奇生物 ~ 元素

7/5

由你操控的生物具有敏捷异能。

倾曳，倾曳（当你施放此咒语时，从你的牌库顶开始放逐牌，直到放逐一张费用比此咒语低的非地牌为止。

你可以施放该牌，且不需支付其法术力费用。将所放逐的牌以随机顺序置于你的牌库底。然后再作一次。

）

- 涡心漫游怪会让它自己获得敏捷异能。
- 每个倾曳异能会分别触发并结算。你通过第一个倾曳异能施放的咒语会进入堆叠，位于第二个倾曳异能之上。该咒语会在你为第二个倾曳异能放逐牌之前结算。
- 无论你通过第一个倾曳触发（或由施放该咒语而后续产生的其他倾曳触发）而施放的咒语为何，第二个倾曳异能依然会将咒语的法术力值与涡心漫游怪的数值（8）来比较，确定是否能施放。
- 咒语的法术力值是仅根据它的法术力费用来确定。忽略所有替代性费用、额外费用以及费用增加和费用减少的效应。
- 倾曳异能是在「当你施放咒语」时触发，这意味着它会比该咒语先一步结算。如果你最后决定施放所放逐的牌，它会进入堆叠并位于该具倾曳异能的咒语之上。
- 倾曳异能结算时，你必须放逐牌张。要不要施放你最后一张放逐的牌，才是此异能中你唯一可以选择的部分。
- 如果原本具倾曳异能的咒语被反击，倾曳异能仍会正常结算。
- 你是以牌面朝上的方式放逐牌张。所有牌手都可以看到它们。
- 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放牌，就无法选择支付替代性费用来施放之。不过，你能够支付额外费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用，则你必须支付之，才能施放此牌。
- 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。

- 倾曳异能在 2021 年时有过规则更新。你放逐到一张法术力值比具倾曳之咒语小的非地牌时，就需停止放逐；同时你施放该牌所成之咒语的法术力值，也须比该具倾曳的咒语小。此前，如果出现牌张的法术力值与施放该牌所成之咒语的法术力值不同的情形（例如某些模式双面牌，或是有历险的牌），就算该咒语的法术力值比所放逐的牌要大，你也可以施放之。
- 连体牌的法术力值由其两边的法术力值加总决定。如果你能经倾曳异能施放一张连体牌，则你能够施放其中任一半边，但不能一同施放两边。

乌鸦群

{三}{蓝}{蓝}

生物 ~ 鸟

4/4

飞行

每当另一个生物死去时，你可以抓一张牌。若你如此作，则弃一张牌。

- 如果另一个生物与乌鸦群同时死去，则乌鸦群的最后一个异能会触发。
- 在抓牌与弃牌之间，你无法作任何事情，包括施放或循环你刚抓到的牌。

钨拉莫夷径者

{十一}

生物 ~ 奥札奇

9/9

歼灭 3（每当此生物攻击时，防御牌手牺牲三个永久物。）

钨拉莫夷径者只能被三个或更多生物阻挡。

- 歼灭异能会在宣告攻击者步骤中触发与结算。防御牌手在宣告阻挡者之前，就要选择并牺牲掉所指定数量的永久物。任何以此法牺牲的生物都无法拿来阻挡。
- 如果具有歼灭的生物攻击鹏洛客，并且防御牌手决定牺牲该鹏洛客，则该攻击生物依旧继续攻击。它也可以被阻挡。如果它没被阻挡，它就是不会对任何东西造成战斗伤害。

无际曲相寇基雷

{八}{无}{无}

传奇生物 ~ 奥札奇

12/12

当你施放此咒语时，若你的手牌数量少于七张，则抓等同于该差距数量的牌。

威慑

弃一张法术力值为 X 的牌：反击目标法术力值为 X 的咒语。

- 寇基雷的触发式异能是在你施放寇基雷的时候，检查你手牌数量是否少于七张。此时寇基雷在堆叠上，而不在你手牌中。如果你不满足条件，则它根本不会触发。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，你的手牌数量为七张或更多，此异能不会生效。
- 必须要有合法目标（堆叠上的咒语），才能起动最后一个异能。该目标将决定 X 的数值，以及你所弃之牌的法术力值。除非你手上有法术力值与堆叠上咒语相同的牌，否则你不能起动此异能。
- 就算咒语是以支付其替代性费用（例如呼魂费用）来施放，其法术力值也不会改变。举例来说，以支付其呼魂费用{一}{红}{红}来施放的怨吼灵（一个法术力费用为{五}{红}的咒语），其法术力值仍为 6。
- 如果你所弃之牌的法术力费用中包含{X}，则 X 为 0。该目标咒语法术力费用中所有的{X}均为施放咒语时决定的数值。

无拘潜能

{一}{白}

瞬间

选择一项 ~

- 在至多两个目标生物上各放置一个+1/+1 指示物。
 - 增殖。（选择任意数量的永久物和 / 或牌手，然后为其已有之每种指示物各多放置一个同类的指示物。）
- 打包{三}{白}（如果你支付打包费用，则两项都选。）

- 如果你施放此咒语且支付其打包费用，你能增殖你以第一项模式放置的指示物。

无惧旅人娅奇丽

{一}{红}{白}

传奇生物 ~ 寇族 / 战士

3/3

每当你以一个或数个佩带武器的生物攻击一位牌手时，抓一张牌。

{白}：你可以将任一由你操控的生物上之一个武器卸装。如果你如此作，则横置该生物且它获得不灭异能直到回合结束。

- 娅奇丽的第一个异能，只会因每有一位「你以佩带武器的生物攻击」这样的牌手，而让你抓一张牌，但不论你以多少个佩带武器的生物攻击同一位对手，也无论在某个攻击该牌手的生物上佩带了多少个武器，你都只会抓一张牌。
- 佩带武器的生物攻击鹏洛客或战役，并不会触发娅奇丽的第一个异能。
- 卸装的武器会留在战场上。
- 你是在娅奇丽的第二个异能之结算过程中，才决定要将哪个武器卸装。从生物上卸装武器，不会影响已贴附在该生物上的其他武器。在你将武器卸装与该生物成为横置并获得不灭异能之间，没有牌手能有所行动。

- 如果该生物已横置，则它就只会获得不灭异能直到回合结束。

无情手段

{一}{黑}

瞬间

选择一项 ~

- 消灭目标其上没有指示物的生物。
 - 从目标生物上移去至多三个指示物。
- 如果你选择无情手段的第二项模式，则无论该目标生物的操控者为谁，都是由你来决定要从该生物上移去哪些指示物。你可以选择不同种类的指示物。
 - 如果你选择第一项模式，但有牌手回应让该生物获得了指示物，则你不能改为从其上移去指示物；该咒语就只是不会结算。类似地，如果你选择第二项模式，但有牌手回应让该生物失去了指示物，则你也不能改为将之消灭。

无形莫洛丰

{七}

传奇生物 ~ 变形兽

6/6

化形 (此牌是所有生物类别。)

于无形莫洛丰进战场时，选择一种生物类别。

你施放的该类别咒语减少{白}{蓝}{黑}{红}{绿}来施放。

此效应仅减少你支付的有色法术力数量。

由你操控的其他该类别生物得+1/+1。

- 你必须选择现有的生物类别，例如裂片妖或战士。你不能选择牌的类别（如神器），也不能选择超类别（如传奇或雪境）。
 - 莫洛丰的效应在减少总费用时，只会为每种颜色减少至多一点该色的法术力。举例来说，如果某个所选类别之咒语费用为{四}{红}{白}{白}，则在莫洛丰的效应生效后，其费用会变为{四}{白}。
 - 如果某咒语的法术力费用中有混血法术力符号，则在确定咒语的总费用之前，你需要先确定你要支付哪一半。举例来说，如果某个所选类别之咒语费用为{二}{白/蓝}{白/蓝}，你可以选择要以{二}{白}{蓝}来支付该费用，然后该费用最后减少为{二}。
 - 由于是在其他调整费用的效应生效之后，才轮到减少费用的效应生效，所以莫洛丰也可以减少所选类别之咒语的额外费用或替代式费用。
 - 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此由你操控的所选类别生物受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中莫洛丰离开战场而变成致命伤害。
-

吴国君主孙权
{四}{蓝}{蓝}
传奇生物 ~ 人类 / 士兵
4/4
由你操控的生物具有马术异能。 (它们只能被具马术异能的生物阻挡。)

- 虽然马术与飞行这两个异能的运作机制颇为相似，但马术与飞行或延势之间并没有互动。
- 孙权的异能会影响孙权自己。

五彩宫灯
{三}
神器
由你操控的地具有「{横置}：加一点任意颜色的法术力。」
{横置}：加一点任意颜色的法术力。

- 由你操控的地不会失去它们所具有的任何其他异能。它们也不会获得或失去任何地类别。

希望天使艾维欣
{五}{白}{白}{白}
传奇生物 ~ 天使
8/8
飞行，警戒，不灭
由你操控的其他永久物具有不灭异能。

- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此由你操控的生物受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中艾维欣离开战场而变成致命伤害。
- 具不灭异能的鹏洛客于受到伤害时依旧会失去忠诚指示物。如果其忠诚降到 0，则仍会进入其拥有者的坟墓场。
- 具不灭异能的战役于受到伤害时依旧会失去布防指示物。如果它是围攻，则当从它上面移去最后一个布防指示物时，它仍会被放逐，其操控者依然能施放已转化的此牌，且不需支付其法术力费用。

细语秘教徒
{三}{蓝}
生物 ~ 人类 / 法师
1/5
每当你施放瞬间或法术咒语时，派出一个 1/1 蓝色，具飞行异能的鸟 / 虚影衍生生物。

- 细语秘教徒的触发式异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。

仙灵工匠

{三}{蓝}

生物 ~ 仙灵 / 神器师

2/2

飞行

每当一个非衍生物的生物在对手操控下进战场时，派出一个衍生物，此衍生物为该生物的复制品，但额外具有神器此类别。然后放逐所有以仙灵工匠派出的其他衍生物。

- 如果你操控数个仙灵工匠，则每个仙灵工匠的异能都只会放逐以自己异能派出的衍生物。
- 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；后文将详述）。它不会复制下列状态：该生物是否为横置，它上面有没有指示物、贴附了灵气或武具，或是其他改变了其力量、防御力、类别、颜色等等的非复制效应。
- 该衍生物会额外具有神器此类别。这是该衍生物的可复制特征值，且其他效应可以复制。
- 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本身已经复制了别的东西（举例来说，如果所选的生物是仿生妖），则此衍生物进战场时，会是所选的永久物已经复制的样子。
- 如果该衍生物所复制的永久物上面具有任何「当[此永久物]进战场时」的异能，则该衍生物也具有这些异能，且会在派出时触发。类似情况：该衍生物所复制的任何「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。
- 复制了牌手指挥官的衍生物不会是指挥官。

先人瓦德洛司

{四}{绿}{绿}

传奇生物 ~ 树妖

4/7

增幅{X}（你施放此咒语时可以额外支付{X}。）

腐生物生物和其他树妖生物得+1/+1。

当先人瓦德洛司进战场时，若它已增幅，则派出X

个 1/1 绿色腐生物衍生物。

- 除非瓦德洛司自己因故成为了腐生物，否则它不会让自己得+1/+1。
-

鲜血求索客

{一}{红}

生物 ~ 羊蹄人 / 狂战士

1/1

每当你牺牲一个永久物时，在鲜血求索客上放置一个 +1/+1 指示物。

{一}{红}, {横置}, 牺牲一个生物或结界：鲜血求索客对目标生物造成 1 点伤害。该生物本回合不能进行阻挡。

- 鲜血求索客的第一个异能为触发式异能，不是起动式异能。此异能不能让你在想牺牲永久物时就牺牲；你需要利用其他方式来牺牲永久物，例如它的第二个异能。
- 如果你是在支付咒语或异能之费用的过程中牺牲永久物，则鲜血求索客的第一个异能会比该咒语或异能先一步结算。
- 你可以牺牲鲜血求索客来支付其本身最后一个异能的费用。
- 如果在鲜血求索客的最后一个异能试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此异能不会结算。该生物仍能如常进行阻挡。如果该目标依然合法，但未受到伤害（最有可能的原因是该伤害被防止性效应所防止），则它本回合依然不能进行阻挡。

鲜血仪礼师魏飒璞

{三}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 僧侣

2/2

{横置}, 牺牲两个生物：将目标生物牌从你的坟墓场移回战场。

- 你可以牺牲魏飒璞（同时再牺牲另外一个生物）来起动本身的异能。
- 在为魏飒璞的异能选择目标时，不能选择为此牺牲的生物。

陷入悲痛

{一}{黑}{黑}

法术

所有生物得 -2/-2 直到回合结束。占卜 1。

- 陷入悲痛只会影响它结算时已经在战场上的生物。本回合稍后时段才进战场或变为生物者不会得 -2/-2。
-

享誉兵匠

{一}{蓝}

生物~人类 / 神器师

1/3

{横置}: 加{无}{无}。此法术力只能用来施放神器咒语,或是启动神器的异能。

{蓝}, {横置}: 从你牌库中搜寻一张名称为穿心弓或龙炎瓶的牌,展示该牌,将它置于你手上,然后洗牌。

- 启动式异能会包含冒号。通常会写成「[费用]: [效应]。」有些关键字异能也属于启动式异能,例如佩带;它们的规则提示中会包含冒号。你不能用此异能产生的法术力来支付神器之触发式异能的费用,例如矮人战锤的第一个异能。
 - 享誉兵匠的第一个异能产生之法术力不能用来支付不在战场上的神器来源之启动式异能的费用。
-

邪魔导师

{一}{黑}

法术

从你牌库中搜寻一张牌,将该牌置于你手上,然后洗牌。

- 你是在结算的时候挑选一张牌。
 - 你不需将该牌展示给对手看。
 - 该牌会直接置于你手上。这不算作抓牌。
-

心神光辉

{蓝}

法术

携手~由你开始,每位牌手各可以支付任意数量的法术力。每位牌手各抓X张牌,X为以此法支付的法术力总数量。

- 抓牌部分的效应为强制性。牌手不能选择抓少于X张牌。
-

新绿交汇

{四}{绿}{绿}

法术

选择三项。你可以多次选择同一项。

- 在目标生物上放置两个+1/+1指示物。
- 将目标永久物牌从你的坟墓场移回你手上。
- 从你牌库中搜寻一张基本地牌,将之横置放进战场,然后洗牌。

- 永久物牌包括神器、战役、生物、结界、地以及鹏洛客牌。

兴潮罗佐司

{五}{蓝}{蓝}{蓝}

传奇生物 ~ 章鱼

8/8

每当兴潮罗佐司攻击时，你可以支付{八}。若你如此作，横置至多八个目标永久物。这些永久物于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

- 你可以指定任意八个（或更少）永久物。其中可以包含已横置者，也可以包含由防御牌手以外之其他牌手操控者。
- 如果某个为其目标的永久物在其操控者下一个重置步骤开始时为未横置状态，则此异能对该永久物没有效果。不会在该目标永久物稍后再次被横置时生效。
- 对于受影响之永久物而言，如果于其原先操控者的下一个重置步骤开始前，此永久物已经由其他牌手操控，则此异能会使它于其新任操控者的下一个重置步骤中不能重置。

凶蛮打击

{三}{红}{红}

瞬间

只能于你的回合中施放此咒语，且仅限战斗中。

选择一项 ~

- 由你操控的生物获得连击异能直到回合结束。
- 重置所有由你操控的生物。在此阶段后，额外多出一个战斗阶段。

打包{一}{红}

- 在施放凶蛮打击的战斗阶段结束后，便立刻开始额外的战斗阶段。两个战斗阶段中间不会夹着行动阶段。

汹涌巨械

{四}{蓝}{蓝}

神器生物 ~ 组构体

5/6

闪现

当汹涌巨械进战场时，你可以从你坟墓场中施放目标瞬间牌，且不需支付其法术力费用。如果该咒语将进入你的坟墓场，则改为将它放逐。

- 如果你要施放该牌，则你是在汹涌巨械之触发式异能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。施放时机限制（例如「只能在战斗中施放[此牌]」）依旧会生效。

- 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放牌，就无法选择支付替代性费用来施放之，例如化生费用。不过，你能够支付额外费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用（例如烈焰破坏），则你必须支付之，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。
-

雄威化身兹罗塔

{三}{红}{绿}

传奇生物 ~ 恐龙

7/3

践踏

对由你操控的生物而言，利用其力量来决定是否受到致命伤害，而不是防御力。

- 游戏每次检查伤害数量是否致命，或是检查生物上是否已标记了致命伤害应被消灭时，都是利用你生物的力量而非防御力来判断之。这包括对手为其分配践踏伤害，计算烈焰如注的伤害等等场合。
 - 力量为 0 的生物不会直接被消灭，除非其上标记了至少 1 点伤害。
 - 防御力为 0 的生物会被置入其拥有者的坟墓场。这是状态动作，而非造成伤害的结果，因此不受兹罗塔影响。
 - 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此生物受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中兹罗塔进入或离开战场而变成致命伤害。
-

熊爪图雅

{一}{红}{绿}

传奇生物 ~ 人类 / 战士

2/2

每当熊爪图雅攻击时，它得+X/+X 直到回合结束，X 为由你操控之其他生物中的最大力量。

- X 的数值于熊爪图雅的异能结算时决定。如果此时你未操控其他生物，或由你操控之其他生物中力量最大者的数值为 0 或更低，则 X 会是 0。
 - 一旦此异能结算且加成生效，则就算由你操控之其他生物中力量最大者的数值发生变化，加成的大小也不会改变。
-

玄铁异变

{一}{白}

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物是昆虫神器生物，其基础力量与防御力为 0/1，具有不灭异能，且失去所有其他异能、牌张类别和生物类别。

- 玄铁异变会覆盖所结附生物上所印制的力量和防御力，也会盖过定义其力量和 / 或防御力的特征设定异能。
- 先前将所结附的生物之力量和 / 或防御力设定为特定值的效应，都会被玄铁异变盖掉。在玄铁异变进战场后才生效的此类效应，则都会如常运作。
- 不过，玄铁异变不会覆盖改变所结附生物之力量或防御力、但并未将之设定为特定数值的效应（例如变巨术或辉煌赞美诗所产生者）。它也不会盖过指示物的效应。
- 所结附的生物就只会是神器和生物，而不会具有除此以外的牌张类别。它就只是昆虫，也没有其他的生物类别。
- 在一些罕见的情况下，该生物在受玄铁异变结附之前，可能会具有生物类别以外的其他副类别。如果它原先具有其他神器副类别（例如武具），则它会保留这些副类别。如果它原先具有神器类别和生物类别以外的其他副类别（例如祭祀），则它就不会保留。
- 该生物会保留其原先具有的任何超类别。值得一提的是，如果玄铁异变结附了传奇生物，则该生物会继续是传奇。此外，如果它结附在指挥官上，则该生物也会继续是指挥官。
- 玄铁异变不会影响所结附生物的颜色（若有）。它会继续保留玄铁异变进战场前所具有的颜色。
- 玄铁异变会令所结附的生物失去于其受结附时具有的所有异能（不灭除外）。该生物在此时点之后获得的任何异能都会如常运作。

旋翼浪客

{二}{蓝}{蓝}

生物~人类 / 浪客 / 神器师

2/2

当旋翼浪客进战场时，派出两个 1/1 无色，具飞行异能的振翼机衍生神器生物。

横置两个由你操控且未横置的神器：目标生物本回合不能被阻挡。

- 你可以横置任意两个由你操控且未横置的神器，包括你并未在自己最近的一回合开始时持续操控的神器生物。
 - 在某个生物被阻挡后再启动旋翼浪客的第二个异能，也不会使其成为未受阻挡。
-

血孢叉齿蜥

{二}{绿}{绿}

生物 ~ 蜥蜴

2/2

吞噬 1 (于它进战场时, 你可以牺牲任意数量的生物。

此生物进战场时上面有该数量的+1/+1 指示物。)

由你操控的其他生物进战场时上面额外有 X 个+1/+1 指示物, X 为血孢叉齿蜥上的+1/+1 指示物数量。

- 如果血孢叉齿蜥与由你操控的其他生物同时进战场, 则这些生物不会因血孢叉齿蜥的最后一个异能而获得额外的+1/+1 指示物, 同时血孢叉齿蜥也不能吞噬这些生物。

血侯腾扬

{黑}

结界

在每个结束步骤开始时, 若有对手本回合失去过 2 点或更多生命, 则你可以在血侯腾扬上放置一个探索指示物。(伤害会导致失去生命。)

每当一张牌从任何区域进入对手的坟墓场时, 若血侯腾扬上有三个或更多探索指示物, 则你可以令该牌手失去 2 点生命。若你如此作, 则你获得 2 点生命。

- 血侯腾扬的第一个异能包含「以『若』开头的子句」。如果到了结束步骤开始时, 还没有对手失去过 2 点生命, 则该异能根本不会触发。
 - 血侯腾扬的第一个异能检查的是每位对手整个回合中失去过的生命数量, 包括血侯腾扬还不在于战场上的时段。
 - 要触发其第一个异能, 必须要有同一位对手失去过 2 点生命。有两位对手各失去 1 点生命不会触发此异能。无论在一个回合中有多少位对手失去过 2 点或更多生命, 此异能最多也只会触发一次。
 - 血侯腾扬的第一个异能只检查是否失去了生命。它不在乎是否也曾获得生命。举例来说, 如果某对手该回合失去了 4 点生命, 并且获得了 6 点生命, 则该牌手目前的总生命比起他在该回合开始时还要多 ~ 但血侯腾扬的第一个异能依旧会触发。
 - 血侯腾扬的第二个异能处理方式与离开战场触发式异能略有不同, 这是因为进入对手坟墓场中的牌可能来自任何区域。举例来说, 如果其上有三个指示物的血侯腾扬和一个由对手拥有的衍生物同时被消灭, 则游戏不会「回溯」检视游戏状态, 且血侯腾扬的第二个异能不会触发。
-

血脉多头龙

{X}{绿}{绿}

生物~多头龙

0/0

践踏

血脉多头龙进战场时上面有 X 个+1/+1 指示物。

当血脉多头龙死去时，你获得等同于其力量的生命，并抓该数量的牌。

- 利用血脉多头龙死去时的力量（包括其上的+1/+1 指示物）来决定获得生命及抓牌的数量。
-

迅雷护胫

{二}

神器~武器

佩带此武器的生物具有敏捷与帷幕异能。（它不能成为咒语或异能的目标。）

佩带{零}

- 你不能单纯地将武器从生物上卸装。如果你只操控一个生物，且迅雷护胫已贴附于其上，则你没办法再将其他武器忒夫到该生物上（或将该生物指定为任何东西的目标），直到你操控其他生物，能将迅雷护胫移过去为止。
 - 如果某个生物在你的操控下进战场并获得敏捷异能，但在攻击前失去了该异能，则此生物在当回合中无法进行攻击。这意味着你无法利用一个迅雷护胫来让两个新的生物在同一回合中攻击。
-

牙卫队长

{二}{绿}

生物~人类/战士

2/3

延生{绿}（{绿}，{横置}：在此生物上放置一个+1/+1 指示物。只能于法术时机延生。）

每个由你操控且其上有+1/+1 指示物的生物均具有践踏异能。

- 生物之延生异能的起动费用包含横置符号（{横置}）。除非你从你回合开始时便持续操控某生物，否则其上的延生异能便不能起动。
 - 部分具延生异能的生物同时也会使由你操控且其上有+1/+1 指示物的生物（包括前者本身在内）获得异能。虽然这些生物上的指示物可能源自延生异能，但生物上任何+1/+1 指示物都会使生物从中得益。
-

炎劫巨龙
{五}{红}{红}
生物 ~ 龙
6/6
飞行

每当炎劫巨龙对任一牌手造成战斗伤害时，它对每个由该牌手操控的生物各造成等量的伤害。

- 炎劫巨龙的触发式异能所造成之伤害并非战斗伤害。

焰流交汇
{二}{红}{红}
法术

选择三项。你可以多次选择同一项。

- 焰流交汇对每个生物各造成 1 点伤害。
- 焰流交汇向每位对手各造成 2 点伤害。
- 消灭目标神器。

- 如果你多次选择第一项或第二项模式，则每个此类模式都代表一个独立的造成伤害事件。举例来说，如果你的对手施放焰流交汇，并选了第二项模式三次，且你操控守护炽天使（具有注记着「如果由对手操控的任一来源将对你造成伤害，则防止此伤害中的 1 点」之异能的生物），则你总共会受到 3 点伤害。

野林祸害
{X}{绿}
生物 ~ 多头龙
0/0

野林祸害进战场时上面有 X 个 +1/+1 指示物。

每当在另一个由你操控的非多头龙生物上放置一个或数个 +1/+1 指示物时，在野林祸害上放置一个 +1/+1 指示物。

- 注记于「在生物上放置指示物时」触发的异能，在生物以上面有指示物的状态进战场，以及牌手在生物上放置指示物的时候都会触发。
 - 无论会在该非多头龙的生物上放置多少个 +1/+1 指示物，野林祸害都只会得到一个 +1/+1 指示物。
 - 如果你有两个非多头龙生物，且它们都具有野林祸害的异能（也许是以依克黎：巨兽时空的合变异能合变而成），则在任何一个由你操控的非多头龙生物上放置 +1/+1 指示物，都会让这两个异能一直相互触发。如果没有牌手采取行动来打破此回圈，则这盘游戏会以平手告终。
-

伊捷守护者梅列克

{四}{蓝}{红}

传奇生物 ~ 怪奇 / 法师

2/4

你以展示牌库顶牌的方式进行游戏。

你可以从你的牌库顶牌施放瞬间和法术咒语。

每当你从你的牌库施放瞬间或法术咒语时，将它复制。

你可以为该复制品选择新的目标。

- 梅列克不会影响与「何时能够施放该牌」相关的时机规则。如果你的牌库顶牌是法术牌，则你只能在你的行动阶段当中且堆叠为空的时候施放之。
 - 你依然要支付该咒语的全部费用，包括额外费用。你也可以支付替代性费用，例如超载费用。虽然你不能为产生的复制品支付额外费用，但由于支付原版咒语之任何额外费用所产生的效应都会被复制，就好像也为该复制品支付过同样的费用一样。举例来说，如果某牌手牺牲了某个 3/3 生物来施放投掷，且你复制了它，则投掷之复制品会对其目标造成 3 点伤害。
 - 梅列克的最后一个异能会复制你从你的牌库施放的任何瞬间或法术咒语，而非仅限具目标者。
 - 当其最后一个异能结算时，它会产生该咒语的复制品。该复制品由你操控。该复制品是在堆叠上产生，所以它并非被「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机能后，该复制品如常结算。
 - 该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）。
 - 如果所复制的咒语具有模式（也就是说，它记着「选择一项~」或类似者），则复制品的模式会与原版咒语相同。你不能选择其他的模式。
 - 如果所复制的咒语包括了于施放时决定的 X 数值（例如不亡者债务这类），则此复制品的 X 数值与原版咒语相同。
 - 具有奇迹异能的瞬间或法术咒语允许牌手在抓到它后立即施放之。如果你以此种方式施放咒语，则你是从手上施放，而不是从牌库中。梅列克的异能不会触发。
 - 你牌库顶牌不在你手上，所以你不能将其延缓、循环、弃掉，或是起动机能上的起动机能。
 - 如果你施放某咒语、使用地或起动机能的流程中，你的牌库顶牌有所改变，则要等到你完成上述行动之后，才会展示新的牌库顶牌。
 - 当你以展示牌库顶牌的方式进行游戏时，如果某效应要你抓数张牌，则在抓起每张牌之前都要先展示之。
-

伊捷首法师米捷兹

{二}{蓝}{红}

传奇生物 ~ 鬼怪 / 法师

2/2

每当你施放法术力值大于你具有之经验指示物数量的瞬间或法术咒语时，你得到一个经验指示物。

你每有一个经验指示物，你施放的瞬间与法术咒语便减少{-}来施放。

- 你是先完成施放咒语（包括支付其费用）之后，米捷兹的第一个异能才会触发。让你获得经验指示物的异能会比触发它的咒语先一步结算。
- 米捷兹的最后一个异能不会改变任何咒语的法术力费用或法术力值。它只改变你需要支付的总费用。
- 米捷兹的最后一个异能不会减少你需要为咒语支付的有色法术力数量。它只能减少该费用中一般法术力的部分。
- 如果施放某个咒语需要支付额外费用，或是施放咒语的费用因某效应之故而增加（例如由瑟班守护者莎利雅之异能产生的效应），则先由增加费用的效应生效后，才轮到减少费用者生效。
- 此减少费用的效应能对替代性费用生效，例如返照费用。
- 如果你施放的瞬间或法术力咒语的法术力费用中包含{X}，则你是先确定 X 的值之后，再去计算该咒语的总费用。举例来说，如果该咒语的法术力费用是{X}{红}，且你有一个经验指示物，则你能将 X 的值选为 5，然后支付{四}{红}来施放此咒语。
- 无论你是以何种方式获得，所有经验指示物都一样。举例来说，无论你的经验指示物是通过第一个异能而得，还是通过其他异能，通过增殖等等方式而得，最后一个异能都会将其计算在内。

依吕夏女像柱

{一}{绿}

生物 ~ 植物

1/1

{T}：加一点任意颜色的法术力。如果你操控力量等于或大于 4 的生物，则改为加两点任意颜色的单色法术力。

- 依吕夏女像柱的起动式异能属于法术力异能。它不用到堆叠，且不能被回应。

乙太狂风

{三}{蓝}{蓝}

法术

将六个目标非地永久物移回其拥有者手上。

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

义缘犬人

{一}{白}

生物 ~ 狗 / 士兵

2/1

衍生{一}{白} ({一}{白}, {横置}: 在此生物上放置一个+1/+1 指示物。只能于法术时机衍生。)

每个由你操控且其上有+1/+1 指示物的生物均具有先攻异能。

- 生物之衍生异能的起动费用包含横置符号 ({横置})。除非你从你回合开始时便持续操控某生物, 否则其上的衍生异能便不能起动。
- 部分具衍生异能的生物同时也会使由你操控且其上有+1/+1 指示物的生物 (包括前者本身在内) 获得异能。虽然这些生物上的指示物可能源自衍生异能, 但生物上任何+1/+1 指示物都会使生物从中得益。

侏界雕像

{二}

神器

{横置}: 抓一张牌。只能于你派出过衍生物的回合中起动。

{八}, {横置}, 牺牲侏界雕像: 派出一个 10/10 无色奥札奇衍生物。

- 就算你是在侏界雕像进战场前就派出了衍生物, 或是所派出的衍生物已经离开战场, 你也能起动侏界雕像的第一个异能。

隐密巨蛇

{五}{蓝}{蓝}

生物 ~ 巨蛇

6/5

你坟墓场中每有一张瞬间与法术牌, 此咒语便减少

{一}来施放。

- 隐密巨蛇的异能不会改变它的法术力费用或法术力值。它就只是减少施放咒语时的费用。
 - 如果某张连体牌既是瞬间又是法术, 则隐密巨蛇的异能也只会将其计算一次。
 - 隐密巨蛇的异能不能将其费用降到{蓝}{蓝}以下。
-

英勇干预

{一}{绿}

瞬间

由你操控的永久物获得辟邪与不灭异能直到回合结束。

- 受英勇干预影响的永久物，于该咒语结算时便已确定。于该回合稍后时段才受你操控的永久物不会获得辟邪与不灭异能。
- 具不灭异能的鹏洛客于受到伤害时依旧会失去忠诚指示物，且如果其忠诚降到 0，则仍会进入其拥有者的坟墓场。
- 具不灭异能的战役于受到伤害时依旧会失去布防指示物。如果它是围攻，则当从它上面移去最后一个布防指示物时，它仍会被放逐，其操控者依然能施放已转化的此牌，且不需支付其法术力费用。

永生抗军耶赫尼

{二}{黑}

传奇生物 ~ 乙太种 / 吸血鬼

2/2

敏捷

每当一个由对手操控的生物死去时，在永生抗军耶赫尼上放置一个+1/+1 指示物。

牺牲另一个生物：耶赫尼获得不灭异能直到回合结束。

- 如果耶赫尼与对手操控的生物同时死去（也许由于它们互斗或在战斗中厮杀），则在耶赫尼的触发式异能结算时，它已不在战场上。它无法及时得到原本会放在上面的+1/+1 指示物，也就无法让自己活下来。

永生内赫布

{三}{红}{红}

传奇生物 ~ 灵俑 / 牛头怪 / 战士

4/6

折磨 3（每当此生物被阻挡时，防御牌手失去 3 点生命。）

在你战斗后的行动阶段开始时，所有对手本回合中每失去过 1 点生命，你便加{红}。

- 对牌手造成的伤害会让牌手失去等量的生命值。
- 由于内赫布的最后—个异能是在阶段开始时触发，因此该异能不属于法术力异能。它会用到堆叠，且能被与触发式异能产生互动的效应所反击（例如巧手干扰师所具有者）。
- 就算在某回合中你没有以生物攻击，你也会进行「战斗后的行动阶段」。内赫布的最后—个异能仍会触发。
- 如果某对手失去了生命，但内赫布在你战斗后的行动阶段开始之前就已离开战场，则其最后—个异能不会触发。

- 内赫布的异能只检查所有对手在该回合中失去的生命总量，而不是其当前总生命与回合开始时的总生命之间的差距。举例来说，如果某对手在你战斗后的行动阶段开始之前先失去了 2 点生命，然后又获得了 8 点生命，则你会加{红}{红}到你的法术力池中。
- 如果某对手在你战斗后的行动阶段开始之前曾失去生命，然后输掉了游戏，内赫布的最后一个异能仍会将这部分失去的生命计算在内。
- 如果你因故在同一回合中有多于两个行动阶段，则在你第一个行动阶段之后的所有行动阶段都算是战斗后的行动阶段，内赫布的最后一个异能在每个这类行动阶段开始时都会触发。
- 如果有数个生物阻挡同一个具折磨异能的生物，折磨也只会触发一次。
- 折磨会导致防御牌手失去生命；这不属于伤害或战斗伤害。
- 如果某生物攻击的是鹏洛客，则该鹏洛客的操控者便是防御牌手。如果某生物攻击的是战役，则该战役的防卫者便是防御牌手。
- 折磨异能会在造成战斗伤害前结算。如果牌手失去生命之后的总生命会变成 0 或更少，则该牌手便会立刻输掉这盘游戏。具系命异能的阻挡生物还来不及造成战斗伤害来挽救该牌手。

永生圣阳

{六}

传奇神器

牌手不能起动鹏洛客的忠诚异能。

在你的抓牌步骤开始时，额外抓一张牌。

你施放的咒语减少{-1}来施放。

由你操控的生物得+1/+1。

- 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，加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量。无论施放咒语的总费用为何，该咒语的法术力值都不会改变。

勇者战锤

{二}{白}

神器 ~ 武具

佩带此武具的生物具有警戒异能，且勇者战锤上每有一个充电指示物，它便得+1/+1。

每当一个生物在你的操控下进战场时，在勇者战锤上放置一个充电指示物。

佩带{三}

- 就算勇者战锤上没有充电指示物，佩带此武具的生物也具有警戒异能。

幽灵酋长卡拉多

{五}{白}{黑}{绿}

传奇生物 ~ 半人马 / 精怪

3/4

你坟墓场中每有一张生物牌，此咒语便减少{一}来施放。

仅于你的每个回合中且限一次，你可以从你的坟墓场施放生物咒语。

- 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，加上费用增加的数量（例如指挥官税），然后再减去费用减少的数量（例如卡拉多的异能）。咒语的法术力值仅由其法术力费用决定，与施放该咒语时所支付的总费用无关。
- 你必须遵守你从坟墓场中施放咒语的正常施放时机许可条件与限制。
- 你必须支付施放该咒语所需的费用。如果该牌具有替代性费用，你可以改为支付该费用来施放之。
- 一旦你已开始施放咒语，此时再失去卡拉多的操控权也不会影响。你可以如常完成施放。
- 如果有多个效应许可你从你的坟墓场使用牌，则于你开始使用该牌时，必须宣告你利用的是哪个效应赋予的许可。
- 如果你已从你的坟墓场中施放了一个生物咒语，然后在同一回合中操控了一个新的卡拉多，则你在该回合中可以再从你的坟墓场施放一个生物咒语。
- 如果某张生物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。

御风法师

{二}{蓝}

生物 ~ 人类 / 法术师

2/2

飞行

每当你施放瞬间，法术或法术师咒语时，你可以抓一张牌。若你如此作，则弃一张牌。

- 你是在御风法师的最后一个异能结算过程中抓一张牌并弃一张牌。在这两个事件之间，没有牌手能有所行动，也不会发生任何事情。
 - 注记于「每当任一牌手施放咒语时」触发的异能，会比触发它的咒语先一步结算，但此时该咒语的目标已经选定（若其有目标）。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。
 - 法术师咒语是具有法术师此生物类别的咒语。符合法术师主题的咒语不一定是法术师咒语（例如遗产护身符）。
-

源火斗士

{一}{红}

生物 ~ 人类 / 战士

1/1

践踏

源火斗士上每贴附一个灵气和武具，便得+2/+2。

- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此源火斗士受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中贴附于其上的灵气或武具离开战场或贴附给另一个生物而变成致命伤害。
-

源火守卫瓦杜克

{二}{红}

传奇生物 ~ 人类 / 祭师

3/2

在你回合的战斗开始时，源火守卫瓦杜克上每贴附一个灵气和武具，便派出一个 3/1 红色，具践踏与敏捷异能的元素衍生生物。在下一个结束步骤开始时放逐这些衍生物。

- 瓦杜克会计算所有贴附于其上之灵气和武具的数量，而非仅限由你操控者。
 - 如果瓦杜克在其异能已触发但未结算时就离开战场，则会利用瓦杜克离开战场前贴附在其上的灵气和武具数量来决定要派出多少个衍生物。
 - 如果瓦杜克在其触发式异能结算后离开战场，则在下一个结束步骤开始时仍须放逐所派出的衍生物。
-

怨仇巫妖

{三}{黑}

生物 ~ 灵俑 / 法术师

4/1

当怨仇巫妖死去时，选择一项或多项。每项均须以不同的牌手为目标。

- 目标对手牺牲一个生物。
- 目标对手弃两张牌。
- 目标对手失去 5 点生命。

- 你为怨仇巫妖之触发式异能选择的模式数量不得多于你的对手数量，但如果你能够以某位对手为目标，则你也须选择至少一项。
 - 你不一定要为每位对手都选择一项模式。举例来说，你可以只让一位对手失去 5 点生命，同时放过其他对手一马。不过善心不一定有善报。
-

怨吼灵
{五}{红}
生物 ~ 元素
6/1

当怨吼灵离开战场时，它对目标生物造成 6 点伤害。
呼魂{一}{红}{红} (你可以支付此咒语的呼魂费用来施放它。若你如此作，当它进战场时便牺牲之。)

- 呼魂异能不会改变你施放具有该异能之生物的时机。如果你只能在能够施放法术的时机下施放该生物咒语，则你在利用呼魂来施放它时也是如此。
- 如果在以呼魂施放的生物咒语进战场前，它的操控者便已改变，则当它进战场时依旧得牺牲之。相似情况：如果在以呼魂施放的生物进战场后、并在其牺牲异能结算前，它的操控者便已改变，则依旧得牺牲之。在这两种情况下，都是由该生物离开战场时的操控者来操控其离开战场异能。
- 当你支付某咒语的呼魂费用来施放它时，并不会改变其法术力费用。你只是改为支付其呼魂费用。
- 让你在施放咒语时需额外或减少支付费用的效应，也会让你在支付其呼魂费用时同样生效。这是因为它们影响的是该咒语的总费用，而非其法术力费用。
- 关于呼魂的牺牲异能是否会在该生物进战场时触发，则是取决于该咒语的操控者是否「选择」要支付其呼魂费用，而非他实际支付的费用（举例来说，其他异能可能会减少或改变原本应支付的费用）。
- 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放咒语，就无法利用其呼魂异能。

云游诗人伊散
{二}{绿}
传奇生物 ~ 人类 / 浪客 / 诗人
2/3

{二}{绿}，{横置}，在云游诗人伊散上放置一个词句指示物：从你牌库中搜寻一张法术力值等同于伊散上词句指示物数量的生物牌，将之放进战场，然后洗牌。

- 如果在伊散的异能结算时，它已不在战场上，则利用它离开战场时其上词句指示物的数量来决定可以将哪张生物牌放进战场。此数量包括你为启动伊散异能而放上去的指示物。

云游者梓纱
{二}{绿}
传奇生物 ~ 人类 / 修行僧
1/2

你在自己的每个回合中可以额外使用两个地。

- 梓纱的异能会与其他让你额外使用地的效应累加，例如刚愎剑齿龙。
-

陨蹄贝西摩斯
{五}{绿}{绿}{绿}

生物 ~ 野兽

5/5

敏捷

当陨蹄贝西摩斯进战场时，直到回合结束，由你操控的生物获得践踏异能且得+X/+X，X为由你操控的生物数量。

- X的数值于陨蹄贝西摩斯的触发式异能结算时决定，此数值可能会包含陨蹄贝西摩斯本身。就算由你操控的生物数量在该回合稍后时段中改变，X的数值也不会改变。
 - 陨蹄贝西摩斯的触发式异能只影响它结算时由你操控的生物。它不会影响在该回合稍后时段才由你操控的生物。
-

灾祸歌伶裘蒂丝

{一}{黑}{红}

传奇生物 ~ 人类 / 祭师

2/2

由你操控的其他生物得+1/+0。

每当一个由你操控且非衍生物的生物死去时，灾祸歌伶裘蒂丝对任意一个目标造成1点伤害。

- 当裘蒂丝死去时，如果它不是衍生物，则它最后一个异能会触发。
 - 如果裘蒂丝与一个或数个其他由你操控且非衍生物的生物同时死去，则每有一个此类生物，裘蒂丝的异能便触发一次。
 - 如果在由你操控且非衍生物的生物受到致命伤害的同时，你的总生命也降至0或更少，则在裘蒂丝的触发式异能进入堆叠之前，你就已输掉这盘游戏。
-

遭崇斗篷

{三}

神器 ~ 武器

佩带此武器的生物具有警戒、践踏与敏捷异能。

佩带{—} ({—}: 贴附在目标由你操控的生物上。只能于法术时机佩带。)

- 如果某个生物在你的操控下进战场并获得敏捷异能，但在攻击前失去了该异能，则此生物在当回合中无法进行攻击。这意味着你无法利用一个遭崇斗篷来让两个新的生物在同一回合中攻击。
-

造反

{五}{红}{红}{红}

法术

重置所有生物并获得它们的操控权直到回合结束。它们获得敏捷异能直到回合结束。

- 是由你来重置所有生物、操控所有生物并让所有生物获得敏捷。
-

战呼

{二}{白}{白}

法术

派出两个 1/1 白色，具飞行异能的鸟衍生生物。

返照 ~ 横置三个由你操控且未横置的白色生物。（你可以从你坟墓场中施放此牌，并支付其返照费用，然后将它放逐。）

- 你能横置任意数量由你操控且未横置的白色生物来支付战呼的返照费用；这包括了你并未在自己最近的一回合开始时持续操控的生物。
-

战术名家欧吉克

{二}{白}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 士兵

3/4

先攻

每当战术名家欧吉克与至少三个其他生物攻击时，本次战斗中由你选择哪些生物来阻挡，以及它们如何阻挡。

- 你可决定让某个生物不进行阻挡。
 - 所有宣告的阻挡必须仍为合法。
 - 如果要支付费用才能让某生物进行阻挡，且你选择让该生物进行阻挡，则其操控者可选择是否支付该费用。若该牌手决定不支付该费用，则你必须重新提议一组进行阻挡的生物。
-

战野之石

{二}

神器

{横置}: 加一点法术力，其颜色为由对手操控的地能产生之任一颜色。

- 就算该地能产生多于一点法术力，战野之石的异能也只会产生一点法术力。

- 就算对手的地全都已横置，此异能也会生效。此异能只检查该地能够产生的法术力种类，而不在乎能够产生该类法术力的异能眼下是否可以起动。
- 如果对手未操控能产生法术力的地，此异能虽然也可以起动，但其效应也无法生成任何法术力。
- 法术力的颜色为白色，蓝色，黑色，红色和绿色。就算某个由对手操控的地能够产生无色法术力，你也不能横置战野之石来产生无色法术力。
- 战野之石会检查由对手操控之地上的所有能够产生法术力的异能，但不会检查这些异能的费用。举例来说，虹霓峭壁具有以下异能：「{横置}，从虹霓峭壁上移去一个充电指示物：加一点任意颜色的法术力。」如果有对手操控虹霓峭壁且你操控战野之石，则你可以横置战野之石来产生任意颜色的法术力。虹霓峭壁上有没有充电指示物都没有关系，而且它是否处于未横置状态也无所谓。
- 在确定由对手操控的地能产生哪些颜色的法术力时，若存在会对这些地的法术力异能生效之替代性效应，则需将这些效应考虑在内（例如污化的效应）。如果有数个此类效应，则需将不同生效顺序产生的结果都纳入考量。
- 战野之石不在乎对手的地对本身产生之法术力所附加的任何限制条件或额外效应，例如远古金塔庙或山贼王大厅这类。它只关注法术力的颜色。

召猎人苏拉克

{二}{绿}{绿}

传奇生物 ~ 人类 / 战士

5/4

强横~ 在你回合的战斗开始时，若由你操控之生物的力量总和等于或大于 8，则目标由你操控的生物获得敏捷异能直到回合结束。

- 如果你操控力量小于 0 的生物，则在计算由你操控之生物的力量总和时，采用这些生物力量的实际数值。举例来说，如果由你操控的三个生物力量分别为 4、5，以及 -2，则由你操控之生物的力量总和为 7。
- 有些强横异能（例如这个）属于包含「以『若』开头的子句」之触发式异能。这类异能检查由你操控之生物的力量总和两次：在异能触发时会检查一次，确定该异能是否会触发；在异能试图结算时，也会再度检查。如果在该时刻，由你操控之生物的力量总和不再等于或大于 8，则该异能没有效果。

遮蔽

{一}{白}

瞬间

选择一种颜色。目标由你操控的生物获得反该色保护异能直到回合结束。

抓一张牌。

- 「反某色保护」意指：该目标生物不能被该色生物阻挡，不能成为该色咒语或该色来源之异能的目标，不能被该色灵气结附，不能佩带该色武器，且会防止该色来源将对其造成的所有伤害。除此之外的其他事件都会如常发生。

- 永久物获得保护异能后，可能会令堆叠上之咒语或异能原本的目标变为不合法。如果在咒语或异能试图结算时，其所有的目标已经是不合法目标，则该咒语或异能不会结算。其上所有的效应都不会生效，包括与该目标无关的效应。如果该咒语或异能仍至少有一个合法目标，则它便会尽可能对剩余所有合法目标产生影响，且其他的效应也仍会生效。
 - 于你为遮蔽选择颜色时，你无法选择「神器」或「无色」，因为这些都不是颜色。
 - 咒语的目标是否合法，只会于咒语开始结算的时候检查一次。如果遮蔽让该目标生物获得反白保护异能，你也仍能抓一张牌。
-

真伪莫辨

{三}{蓝}

瞬间

展示你牌库顶的五张牌。由任一对手将它们分成两堆。
将其中一堆置于你手上，另一堆则置入你的坟墓场。

- 牌堆可以是空的。
-

正气交汇

{三}{白}{白}

法术

选择三项。你可以多次选择同一项。

- 派出一个 2/2 白色，具警戒异能的骑士衍生生物。
 - 放逐目标结界。
 - 你获得 5 点生命。
- 如果多次选择第三项模式，则每个此类模式都代表一个独立的获得生命事件。举例来说，如果你选择第三项模式三次，且你操控日冠赫利欧德（具有注记「每当你获得生命时，在目标由你操控的生物或结界上放置一个+1/+1 指示物」之异能的生物），则赫利欧德的异能会触发三次，总共获得三个+1/+1 指示物。
-

止咒高僧

{白}{白}

生物~人类 / 僧侣

2/2

于你的回合中，所有对手都不能施放咒语或起动神器，
生物或结界的异能。

- 止咒高僧并不会使对手不能起动位于战场以外区域之神器、生物或结界牌的异能（例如循环异能这类）。
 - 止咒高僧不会影响触发式异能或静止式异能。
-

指虎

{四}

神器 ~ 武具

当你施放此咒语时，将它复制。（所成之复制品会成为衍生物。）

只要佩戴此武具的生物上贴附了两个或更多武具，它便具有连击异能。

佩带{-}（{-}：贴附在目标由你操控的生物上。只能于法术时机佩带。）

- 数个连击异能不会进一步增加生物攻击的次数。该生物仍只能造成两次战斗伤害。
 - 永久物咒语的复制品会作为衍生物来进战场。这与派出衍生物之类的效应不是一回事，且提及派出衍生物之效应，并不会对永久物咒语的复制品生效。
-

指挥塔

地

{横置}：加一点法术力，其颜色为你指挥官标识色中的任一颜色。

- 如果你有两个指挥官，则此异能会加一点它们联合标识色中任一颜色的法术力。
 - 如果你的指挥官是标识色中没有颜色的牌，则指挥塔的异能不会产生法术力。它不会产生{无}。
 - 如果你没有指挥官，则指挥塔的异能不会产生法术力。
-

制甲艺评审

{三}{绿}

生物 ~ 妖精 / 神器师

3/3

当制甲艺评审进战场时，你每操控一个其上有+1/+1指示物的生物，便抓一张牌。

- 只有于制甲艺评审的触发式异能结算时，才会计算由你操控且其上有+1/+1指示物的生物数量。牌手可以回应该触发式异能来改变此类生物的数量。
 - 制甲艺评审计算的是生物的数量，而非指示物的数量。其上有多于一个+1/+1指示物的生物不会使你抓多张牌。
-

忠臣

{二}{白}

生物 ~ 人类 / 参谋

1/1

牺牲忠臣：将目标传奇生物牌从你的坟墓场移回战场。

只能于你的回合中、宣告攻击者之前起动。

- 如果某回合中有多个战斗阶段，则此异能只能在当回合第一个战斗阶段的宣告攻击者步骤之前起动。

忠诚独角兽

{三}{白}

生物 ~ 独角兽

3/4

警戒

副官 ~ 在你回合的战斗开始时，若你操控你的指挥官，则于本回合中，防止将对由你操控之生物造成的所有伤害。由你操控的其他生物获得警戒异能直到回合结束。

- 一旦忠诚独角兽的副官异能于你操控你的指挥官期间结算，其效应便会持续整个回合，就算你失去了你指挥官或忠诚独角兽的操控权也是一样。
- 忠诚独角兽的效应会防止将对由你操控之生物造成的所有战斗伤害，包括此效应结算时还不在于战场上或还不是生物者。

忠诚旅伴默武

{三}{绿}

传奇生物 ~ 狗

3/3

警戒，践踏

如果将会在忠诚旅伴默武上放置一个或数个+1/+1指示物，则改为在其上放置该数量加一的+1/+1指示物。

- 由于默武的替代性效应只会影响默武自己，因此如果默武因故以上面有一个或数个+1/+1指示物的状态来进战场，则此效应会生效，让默武多得一个+1/+1指示物。

终归浮尘

{二}{白}{白}

瞬间

放逐目标神器或结界。如果你是在你的行动阶段施放此咒语，则你可以放逐至多另一个目标神器或结界。

- 你始终可以为终归浮尘指定第二个目标神器或结界；只是如果你不是在你的行动阶段施放终归浮尘，这第二个目标便不会被放逐。
- 如果有咒语或异能复制了终归浮尘，则该复制品只会放逐第一个目标神器或结界。这是由于复制品并非被「施放」的。

咒法专家布蕾德

{二}{蓝}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 法术师

2/2

在每位牌手的维持开始时，该牌手可以将一张神器、生物或地牌从其手上放进战场。

- 如果你用布蕾德的效应将地放进战场，这不算使用地。你仍然可以在你的行动阶段中使用当回合的地。
- 如果你放进战场的永久物具有会在你的维持开始时触发的异能，则该异能于同一个维持中不会触发。

贮宝巨龙

{三}{红}{红}

生物 ~ 龙

4/4

飞行

当贮宝巨龙进战场时，你可以从你牌库中搜寻一张神器牌，将它放逐，然后洗牌。

当贮宝巨龙死去时，你可以将所放逐的牌置于其拥有者手上。

- 你找到的神器牌是牌面朝上地放逐。所有牌手都能看到它是什么。
- 贮宝巨龙的两个异能之间有连结关系。第二个异能仅指以同一个贮宝巨龙之第一个异能放逐的牌。换句话说，每条巨龙都有其专属的宝库。
- 如果贮宝巨龙在其第一个异能结算前便已死去，则它第二个异能会触发但没有效果。然后其第一个异能将结算。如果你选择从你的牌库中放逐一张神器牌，它将永远被放逐。

铸生智者奥薇亚帕西理

{绿}

传奇生物 ~ 人类 / 神器师

1/2

{二}{绿}, {横置}: 派出一个 1/1 无色自动机衍生神器生物。

{四}{绿}, {横置}: 派出一个 X/X 无色组构体衍生神器生物，X 为由你操控的生物数量。

- X 的数值于奥薇亚帕西理的最后一个异能结算时决定。该衍生物的力量和防御力不会随着由你操控之生物数量变化而改变。
- 派出的组构体衍生物不会计入产生此衍生物之异能的 X 当中。

铸物勋爵克撒

{二}{蓝}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 神器师

1/4

当铸物勋爵克撒进战场时，派出一个 0/0 无色组构体衍生神器生物，且具有「你每操控一个神器，此生物便得+1/+1。」

横置一个由你操控且未横置的神器：加{蓝}。

{五}：将你的牌库洗牌，然后放逐顶牌。直到回合结束，你可以使用该牌且不需支付其法术力费用。

- 由克撒的第一个异能派出的衍生物会将自己计算在内，因此它至少是 1/1。
- 支付该法术力异能之费用时，你可以横置任意一个由你操控且未横置的神器；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的神器生物。以此法横置武具不会影响该武具的异能或佩带该武具的生物。
- 如果你不使用以克撒最后一个异能放逐的牌，该牌将持续被放逐。
- 克撒的最后一个异能不会改变你能够使用所放逐之牌的时机。举例来说，如果你放逐了一张法术牌，则你只能在你的行动阶段当中且堆叠为空的时候施放之。如果你放逐了一张地牌，则你只能于你的行动阶段中，且你有可以使用地数的时候使用之。
- 如果咒语的法术力费用中包含{X}，则你在以「不需支付其法术力费用」的方式施放它时必须将 X 的值选为 0。
- 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放牌，就无法选择支付替代性费用来施放之。不过，你能够支付额外费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用，则你必须支付之，才能施放此牌。

铸造厂监工

{三}

神器生物 ~ 组构体

3/2

你施放的神器咒语减少{-}来施放。

- 如果神器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{-}。举例来说，如果你操控铸造厂监工，则施放选择 X 等于 4 的神器需支付{三}。
 - 一旦某位牌手宣告某个神器咒语，则在该咒语的费用锁定前，任何牌手都无法采取行动试图从战场上移除铸造厂监工。
-

卓莫克雷提

{五}{蓝}{蓝}

传奇生物 ~ 巨海兽

8/8

除非卓莫克雷提正进行攻击或阻挡，否则它便具有辟邪异能。

除非由防御牌手操控的所有生物均阻挡之，否则卓莫克雷提便不能被阻挡。（如果任一由该牌手操控的生物未阻挡此生物，则它便不能被阻挡。）

- 防御牌手可以用其操控的所有生物来阻挡卓莫克雷提。如果该牌手无法如此作，可能是因为其中某个生物已横置，或者其选择不如此作，则卓莫克雷提不能被阻挡。
- 直到战斗结束步骤完毕为止，卓莫克雷提（像所有进行攻击和阻挡的生物一样）一直都是进行攻击或阻挡的生物。值得一提的是，它在战斗伤害步骤中还是进行攻击或阻挡的生物，所以由对手操控、且在某生物因战斗伤害而死去时触发的异能可以指定卓莫克雷提为目标。

滋事头格伦佐

{红}{红}

传奇生物 ~ 鬼怪 / 浪客

2/2

每当一个由你操控的生物对任一牌手造成战斗伤害时，选择一项 ~

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

- 以第二项模式放逐的牌为牌面朝上地放逐。
- 如果你以此法放逐一张地牌，则你无法使用之。
- 施放所放逐的牌时，需遵循施放该牌的所有一般规则。你必须支付其费用，也必须遵循相应的时机规则。举例来说，如果你以此法放逐一张生物牌，你必须等到你的行动阶段才能施放之。
- 如果你不施放，该牌便会持续被放逐。
- 如果在某牌手的宣告攻击者步骤中，某个由该牌手操控且被煽惑的生物处于以下状况：该生物已横置；它正受某咒语或异能之影响而不能攻击；或该牌手并未从本回合一开始时便持续操控它（且它不具敏捷），则它便不能攻击。如果要支付费用才能让某生物攻击牌手，则这并不会强迫其操控者必须支付该费用，所以该生物也并非必须要攻击。
- 如果该生物不符合上述任一条例外条件，且能够攻击，则它若能攻击煽惑它之咒语或异能的操控者以外的牌手，就必须如此作。如果该生物能够攻击，但只是不能攻击前述任一应攻击的牌手，则它必须攻击一个由对手操控的鹏洛客，一个由对手防卫的战役，或是煽惑此生物的牌手。
- 「被煽惑」并不是生物所具有的异能。一旦某生物被煽惑，则就算它失去了所有异能，也必须依照前述要求进行攻击。

- 以已煽惑的生物攻击，并不会取消其已煽惑的状态。如果该回合中有额外的战斗阶段，或如果另一牌手在该生物被煽惑的时限结束之前获得了它的操控权，则该生物若能再度攻击，则必须如此作。
- 如果某个由你操控的生物被多位对手煽惑，则必须从未曾煽惑它的对手中选一位进行攻击，如此才能最大数量地满足所有煽惑要求。如果某个由你操控的生物被你的所有对手都煽惑了，则该生物必须攻击一位对手（而不能攻击鹏洛客或战役），但你可以选择它要攻击哪位对手。

颤栗再现

{二}{黑}{黑}

法术

将目标生物牌从你的坟墓场移回战场。

返照 ~ 牺牲三个生物。（你可以从你坟墓场中施放此牌，并支付其返照费用，然后将它放逐。）

- 你在支付颤栗再现的任何费用之前，就需决定目标，因此无法做到利用返照来施放之，并以此将所牺牲生物之一移回。

族群暴君谢迪西

{一}{黑}{绿}{蓝}

传奇生物 ~ 那伽 / 祭师

3/3

每当族群暴君谢迪西进战场或攻击时，磨三张牌。

每当一张或数张生物牌从你的牌库进入你坟墓场时，派出一个 2/2 黑色灵俑衍生生物。

- 谢迪西的最后一个异能，会在生物牌从你牌库中任何部分置入坟墓场时触发，而不仅限于从牌库顶置入坟墓场的情况。
- 在执行记注「将数张牌从某牌库置入坟墓场」之叙述（包括谢迪西的第一个异能）时，均是同时将所有牌张移至坟墓场。举例来说，如果谢迪西进战场，且你将三张生物牌置入你的坟墓场，则谢迪西的最后一个异能只会触发一次，你将一个灵俑衍生生物放进战场。

族树之灵阿娜芬札

{白}{白}

传奇生物 ~ 精怪 / 士兵

2/2

每当另一个非衍生生物的生物在你操控下进战场时，振励 1。（于由你操控的生物中选择一个防御力最小的生物，在其上放置一个 +1/+1 指示物。）

- 振励本身并不会指定任何生物为目标，但某些会振励生物的咒语或异能会具有其他需指定生物为目标的效应。举例来说，你可以利用族树之灵阿娜芬札的振励异能，来在具反白保护的生物上放置指示物。

- 你是于指示你振荡生物的咒语或异能结算的时候，才决定要在哪个生物上放置指示物。该生物可以是该具振荡异能的生物，如果它仍然由你操控且防御力最小。

祖传宝刃

{一}{白}

神器 ~ 武具

当祖传宝刃进战场时，派出一个 1/1 白色士兵衍生物，然后将祖传宝刃贴附于其上。

佩带此武具的生物得 +1/+1。

佩带{一} ({一}: 贴附在目标由你操控的生物上。只能于法术时机佩带。)

- 你派出的士兵衍生物进战场时会是个 1/1 生物。将于具特定数值之力量的生物进战场时触发的异能，会看到衍生物是以 1/1 生物的状态进战场。虽然其他影响该士兵之力量和防御力的静止式效应可能会改变这一点，但在游戏检查该士兵的防御力是否为 0 或更少之前，祖传宝刃就已贴附在其上。举例来说，如果战场上有行伍疫疾（「衍生物得 -1/-1」），则该士兵会以 0/0 生物的状态进战场，但之后祖传宝刃会令其成为 1/1，因此衍生物能活下来。
- 在你派出士兵衍生物和祖传宝刃装备于其上之间，没有牌手能有所行动。
- 如果该触发式异能会派出两个士兵（由于诸如倍产旺季之类的效应），则祖传宝刃只会贴附在其中一个上面。

祖灵径道

地

祖灵径道须横置进战场。

{横置}: 加一点法术力，其颜色为你指挥官标识色中的任一颜色。当该法术力用来施放与你指挥官具共通生物类别的生物咒语时，占卜 1。

- 如果你有两个指挥官，则最后一个异能会加一点它们联合标识色中任一颜色的法术力。当你将该法术力用来施放与你任一指挥官具共通生物类别的生物咒语时，你会占卜 1。
- 在你将祖灵径道最后一个异能产生的法术力用来施放生物咒语后，便会立刻检查你指挥官的生物类别。指挥官的生物类别并未在游戏开始前就确定，且其此时所具有的类别可能与你启动祖灵径道异能时就有所不同。
- 如果你的指挥官是标识色中没有颜色的牌，则祖灵径道的异能不会产生法术力。它不会产生{无}。
- 如果你没有指挥官，则祖灵径道的异能不会产生法术力。
- 如果你利用祖灵径道的法术力来施放你的指挥官，且你的指挥官并未在堆叠上时因故失去其所有生物类别，则你会占卜 1。
- 如果你的指挥官没有生物类别，它便不会与你施放的任何咒语有共通的生物类别。

- 如果祖灵径道的最后一个异能产生了两点法术力（最有可能的原因是受魔力映像影响），则你将这两点法术力用来施放与你的指挥官具共通生物类别的生物咒语时，会触发两次异能。每个触发的异能都会让你占卜1。你不会占卜2。无论你是将这两点法术力都用于施放同一个生物咒语，还是用于施放两个生物咒语，结果都一样。

指挥官大师指挥官单卡解惑

（以下按中文牌名拼音顺序排列）

昂度灵舞者

{四}{白}

生物~寇族 / 僧侣

3/3

每当一个结界在你的操控下进战场时，你可以派出一个为其复制品的衍生物。每回合只能如此作一次。

- 一旦你在昂度灵舞者的异能结算过程中选择派出某结界的衍生复制品，则该异能在本回合内就不会再度触发，无论还有多少结界在你的操控下进战场也是如此。
 - 如果堆叠上有数项此异能（也许是因为同时有数个结界在你的操控下同时进战场），则你只能利用其中一项来派出其中一个结界的衍生复制品。一旦你如此作后，其他的异能结算时就没有效果。
 - 如果灵气未经施放便进入战场（例如派出此类衍生物），则会由将要成为其操控者的牌手于该灵气进战场时选择它要结附的东西。以此法放进战场的灵气并未以任何东西为目标（举例来说，所以它能结附于对手具辟邪的永久物），但该灵气的结附异能会限制它能结附在什么上面。如果某个灵气衍生物不能合法地结附在任何东西上，则便不会派出此类衍生物。
 - 此衍生物只会复制原版结界上所印制的东西而已（除非该结界也复制了其他东西或是个衍生物；后文将详述）。它不会复制下列状态：该结界是否为横置，它上面有没有指示物、贴附了灵气或武具，或是其他改变了其力量，防御力，类别，颜色等等的非复制效应。
 - 如果所复制之结界的法术力费用中包含{X}，则X视为0。
 - 如果所复制的结界是个衍生物，则派出的衍生物会复制派出该衍生物的效应原本所注明的特征。
 - 如果所复制的结界本身已经复制了别的东西，则该衍生物进战场时，会是所选的结界复制的样子。
 - 当此衍生物进战场时，所复制的结界之任何进战场异能都会触发。该结界上面任何「于[此结界]进战场时」或「[此结界]进战场时上面有…」的异能也都会生效。
-

触火花猎狮雷奥力
{蓝}{红}{白}
传奇生物 ~ 元素 / 猫
3/3

飞行, 警戒

每当触火花猎狮雷奥力对任一牌手造成伤害时, 选择一种鹏洛客类别。直到回合结束, 每当你起动为该类别之鹏洛客的异能时, 复制该异能。你可以为每个复制品选择新的目标。

- 你必须选择现有的鹏洛客类别, 例如茜卓或古夫。
- 复制忠诚异能此事, 不会增减任何物件上的忠诚指示物。
- 如果该忠诚异能的费用中包含-X, 则该复制品会使用相同的 X 数值。
- 雷奥力的最后一个异能产生的延迟触发式异能, 以及它产生的复制品, 都会比触发它异能先一步结算。就算该异能被反击, 它们也仍会结算。

定命恶魔
{四}{黑}{黑}
结界生物 ~ 恶魔
6/6

飞行, 践踏

仅于你的每个回合中且限一次, 你可以藉由「支付等同于其法术力值数量的生命, 而不支付其法术力费用」之方式施放结界咒语。

{二}{黑}, 牺牲另一个结界: 定命恶魔得+X/+0 直到回合结束, X 为所牺牲结界的法术力值。

- 如果你是以「而不支付其法术力费用」以外的费用来施放咒语, 则你就不能通过支付替代性费用的方式来施放之。不过, 你能够支付额外费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用, 则你必须支付之, 才能施放此牌。
- 如果你以此法施放一个法术力费用中包含{X}的咒语, 则你只能将 X 选为 0。

夺忠恶体
{八}{无}{无}
生物 ~ 奥札奇
10/10

当你施放此咒语时, 获得目标生物的操作权直到回合结束。重置该生物。直到回合结束, 它的基础力量与防御力为 10/10, 且获得践踏、歼灭 2 与敏捷异能。

歼灭 2 (每当此生物攻击时, 防御牌手牺牲两个永久物。)

践踏

- 歼灭异能会在宣告攻击者步骤中触发与结算。防御牌手在宣告阻挡者之前，就要选择并牺牲掉所指定数量的永久物。任何以此法牺牲的生物都无法拿来阻挡。
- 如果具有歼灭的生物攻击鹏洛客，并且防御牌手决定牺牲该鹏洛客，则该攻击生物依旧继续攻击。它也可以被阻挡。如果它没被阻挡，它就是不会对任何东西造成战斗伤害。

厄睿柏斯之手阿尼克霞

{二}{白}{黑}{绿}

传奇结界生物 ~ 半神

4/4

威慑

由你操控的其他结界生物具有威慑异能。

每当阿尼克霞进战场或攻击时，将至多一张目标非灵气结界牌从你的坟墓场放逐。派出一个衍生物，此衍生物为该牌的复制品，但它是 3/3 黑色灵俑生物，且仍具有原本类别。

- 此衍生物只会复制原版牌上所印制的东西而已，但所列特征除外。它不会复制该牌在被置入你的坟墓场前物件具有的任何信息。
- 该衍生物会额外具有灵俑此类别，但只是黑色而不是其他颜色。其基础力量与防御力为 3/3。这是该衍生物供其他效应复制的可复制特征值。
- 如果所复制之牌的法术力费用中包含{X}，则 X 为 0。
- 如果该衍生物所复制的牌上面具有任何「当[此永久物]进战场时」的异能，则该衍生物也具有这些异能，且会在派出时触发。类似情况：该衍生物所复制的任何「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。

覆面判官伏罗诺斯/Vronos, Masked Inquisitor

{三}{蓝}{蓝}

传奇鹏洛客 ~ 伏罗诺斯

5

+1: 在下一个结束步骤开始时，至多两个其他目标由你操控的鹏洛客跃离。*(直到你的下一个回合，它们及贴附于其上的所有东西都视作不存在。)*

-2: 为每位对手各进行以下流程 ~ 将至多一个目标由该牌手操控的非地永久物移回其拥有者手上。

-7: 目标由你操控的神器成为 9/9 组构体神器生物且获得警戒、不灭与「此生物不能被阻挡。」

- 跃离的永久物视同不存在。这类永久物不能成为咒语或异能的的目标，其静止式异能对游戏没有效果，其触发式异能不会触发，其不能进行攻击或阻挡，诸如此类。

- 永久物是在其操控者的重置步骤中，在该牌手重置其永久物之前的时刻跃回。以此法跃回的生物能够在当回合中进行攻击及支付{横置}费用。如果某永久物跃离时其上有指示物，则它跃回时上面也会有同样的指示物。
- 跃离不会触发任何「离开战场」异能。类似地，跃回时也不会触发任何「进战场」异能。
- 任何注明「于…时段内」生效的持续性效应（例如援救能手所具有者）会忽略已跃离的物件。若如此会令此类效应的条件不再满足，则该效应便会终止。
- 永久物跃回时会记得牌手于其进战场时为它作的选择。
- 覆面判官伏罗诺斯的最后一个异能会使该目标神器失去它具有的其他生物类别。它会保留所有其他类别、副类别和超类别。
- 覆面判官伏罗诺斯的最后一个异能不会移除该目标神器所具有的任何异能。
- 如果受覆面判官伏罗诺斯最后一个异能影响的神器正贴附在另一个永久物上，则它会卸装。如果某个不具重配异能的武器成为神器生物，则它就不能贴附到其他生物上。
- 如果受覆面判官伏罗诺斯最后一个异能影响的神器已经是生物，则其基础力量和防御力会成为 9/9。先前将其基础力量和 / 或防御力设定为特定数值的效应，都会被它盖掉。其他设定力量或防御力的效应，如果是在覆面判官伏罗诺斯的最后一个异能结算后才生效，则将会盖过此效应。
- 会改变生物之力量和 / 或防御力的效应（例如变巨术或+1/+1 指示物的效应），则不论其效应是在何时开始，都会对它生效。
- 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。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。

古夫准将/Commodore Guff

{一}{蓝}{红}{白}

传奇鹏洛客 ~ 古夫

5

在你的结束步骤开始时，在另一个目标由你操控的鹏洛客上放置一个忠诚指示物。

+1: 派出一个 1/1 红色法术师衍生生物，且具有
「{横置}: 加{红}。此法术力只能用来施放鹏洛客咒语。」

-3: 你抓 X 张牌且古夫准将向每位对手各造成 X 点伤害，X 为由你操控的鹏洛客数量。

古夫准将可用作指挥官。

- X 的数值于古夫准将的第三个异能结算时决定。

后代怒火

{三}{红}

结界

每当由你操控的一个或数个生物对任一牌手造成战斗伤害时，你可以牺牲其中一个。若你如此作，则从你的牌库顶开始展示牌，直到展示出一张与所牺牲生物具共通生物类别的生物牌为止。将该牌放进战场，其余则以随机顺序置于你的牌库底。

- 如果你未能展示出一张与所牺牲之生物具共通生物类别的生物牌，则你就只是展示你的牌库，然后再将之随机化。
 - 如果所牺牲的生物没有生物类别，则便不会有牌与之具共通的生物类别。
 - 你需不断展示牌，直到找到一张与所牺牲之生物具至少一个共通生物类别的牌为止。举例来说，如果你牺牲的是猫 / 魔术师，则你在展示出人类 / 魔术师或猫 / 士兵后，便须停止。
 - 利用所牺牲之生物最后在战场上的样子（而非它在其拥有者坟墓场中的样子）来跟所展示的牌作比较，并以此来决定能将哪张牌从你的牌库放进战场。
-

几何策士泰佑/Teyo, Geometric Tactician

{二}{白}

传奇鹏洛客 ~ 泰佑

3

当几何策士泰佑进战场时，派出一个 0/4 白色，具守军和飞行异能的墙衍生物。

+1：你和目标对手各抓一张牌。

-2：选择左边或右边。直到你的下一个回合，每位牌手都只能攻击最后所选方向最近的手和由该对手操控的鹏洛客。

- 几何策士泰佑的最后一个异能只会影响每位牌手可以攻击的牌手和鹏洛客。这不会影响将牌手指定为咒语或异能的情形，也不会影响其他互动。
 - 几何策士泰佑的最后一个异能，不会影响以「正进行攻击」状态进战场的生物。
 - 如果几何策士泰佑的最后一个异能与其他类似效应所规定的攻击方向相互抵触，且影响到三位以上牌手，则所有的牌手便都不能攻击。
 - 在多人游戏中，牌手可利用彼此都认可的方式，在选定套牌后、开始游戏前决定每位牌手的座次。如果出现分歧，就应随机决定座次。
-

究奥古旅人

{四}

生物~圣者

3/4

警戒

{一}, {横置}: 复制目标由你操控且来源为无色的起
动式或触发式异能。你可以为该复制品选择新的目标。

(其目标不能是法术力异能。)

- 起动式异能会包含冒号。通常会写成「[费用]: [效应]。」有些关键字异能也属于起动式异能，例如佩带；它们的规则提示中会包含冒号。起动式法术力异能是于结算时产生法术力的异能，而非要支付法术力才能起动的异能。
 - 触发式异能会运用「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，它们的规则提示中会出现「当~」、「每当~」或「在~开始时」等字眼。
 - 究奥古旅人的异能是以堆叠上的异能为目标，然后在堆叠上再产生一个与之相同的异能。它不会让任何物件获得异能。
 - 复制品的来源与原版异能的来源相同。
 - 如果该异能具有模式（也就是说，它记着「选择一项~」或类似者），则该模式也会一并被复制品复制，且你不能更改。
 - 如果该异能会在若干目标之间分配伤害或指示物，则分配方式和目标数量都不能更改。如果你选择了新的目标，你必须选择相同数量的目标。
 - 如果该起动式异能的费用中包含选择，例如牺牲一个生物或移去若干指示物，则复制品会利用相同的信息。你无法再次支付该费用，就算你希望如此作也不行。
 - 任何当该异能结算时才作出的选择，在它被复制时还没有作出。当复制品逐一结算时，将会分别决定这些选择。如果有触发式异能要求你支付费用，你要为复制品单独支付该费用。
 - 如果某异能与另一异能有连结关系，则前者异能的所有复制品都会与后者异能有同样的连结关系。如果后者异能提到「所放逐的牌」，则它指的是以前者异能及其复制品放逐的所有牌。举例来说，如果复制潮窟渡船夫的进战场异能，然后放逐了两张牌，则当潮窟渡船夫离开战场时，这两张牌都会移回。
 - 在某些涉及连结异能的情况中，异能需要「所放逐的牌」的信息。当此情况发生时，此异能会得到多个答案。如果是利用这些答案来决定某变量的数值，则会用到其总和。如果某异能试图派出一个为「所放逐之牌」复制品的衍生物，则每有一张以此法放逐的牌，该异能就会派出一个衍生物，且此衍生物为该牌的复制品。
 - 究奥古旅人的异能可以复制地域、徽记、时空和异象的起动式和触发式异能。它不能复制时空竞速特有的「时空换境异能」，或是与君主或先制称号相关联的触发式异能，因为这些异能都没有来源。
-

巨物致灾

{四}{无}{无}

法术

从你手上展示一张无色生物牌，以作为施放此咒语的额外费用。

放逐所有法术力值比所展示之牌小的生物和鹏洛客。

- 该无色生物牌会继续展示，直到巨物致灾离开堆叠为止。
- 你展示无色生物牌于巨物致灾结算时不一定要在你的手牌中。如果它不在你的手牌中了，则利用其在你手牌中最后时刻的法术力值。

拉佐特裂片妖

{三}{黑}

生物 ~ 灵俑 / 裂片妖

4/4

由你操控的裂片妖生物具有折磨 2。*(每当一个具折磨 2 的生物被阻挡时，防御牌手失去 2 点生命。)*

每当一个由你操控且非衍生物的裂片妖死去时，囤兵裂片妖 2。*(在一个由你操控的军队上放置两个 +1/+1 指示物。它也是裂片妖。如果你未操控军队，则先派出一个 0/0 黑色裂片妖 / 军队衍生生物。)*

- 如果某生物具有数个折磨异能，则每一个都会分别触发。
 - 如果有数个生物阻挡同一个具折磨异能的生物，折磨也只会触发一次。
 - 折磨会导致防御牌手失去生命；这不属于伤害或战斗伤害。
 - 如果某生物攻击的是鹏洛客，则该鹏洛客的操控者便是防御牌手。如果某生物攻击的是战役，则该战役的防卫者便是防御牌手。
 - 折磨异能会在造成战斗伤害前结算。如果牌手失去生命之后的总生命会变成 0 或更少，则该牌手便会立刻输掉这盘游戏。具系命异能的阻挡生物还来不及造成战斗伤害来挽救该牌手。
 - 囤兵裂片妖 2 的流程是，如果你未操控军队生物，则先派出一个 0/0 黑色裂片妖 / 军队衍生生物。然后你选择一个由你操控的军队生物并其上放置两个 +1/+1 指示物。如果该军队还不是裂片妖，则它额外具有裂片妖此类别。
 - 当出现你要囤兵裂片妖时操控数个军队生物（也许是因为你使用了具化形异能的生物）之罕见情形，则由你来选择要在你的哪个军队生物上放置 +1/+1 指示物。如果该生物还不是裂片妖，则它额外具有裂片妖此类别。
 - 如果你未操控军队，你派出的裂片妖 / 军队衍生生物会先是以 0/0 生物来进战场，然后才获得指示物。将于具特定数值之力量的生物进战场时触发的异能（例如驯良明师），会看到一个 0/0 衍生生物进战场，而后才得到 +1/+1 指示物。
-

利雅拉泰坦

{四}{蓝}{蓝}

生物 ~ 虚影

6/6

于利雅拉泰坦进战场时，选择一种生物类别。

利雅拉泰坦额外具有该类别。

每当利雅拉泰坦进战场或攻击时，你可以抓若干牌，其数量等同于由你操控且与它具共通生物类别的其他生物数量。若你如此作，则弃一张牌。

- 于利雅拉泰坦进战场时，才需选择生物类别。牌手不能回应此选择。利雅拉泰坦的第二个异能立即生效。
- 选择生物类别时，你必须选择现有的生物类别，例如吸血鬼或骑士。你不能选择多种生物类别，例如「吸血鬼 / 骑士」。你不能选择牌张类别（如神器）；也不能选择不是生物类别的副类别（如杰斯、载具或珍宝）。

烈焰传承茜卓/Chandra, Legacy of Fire

{四}{红}

传奇鹏洛客 ~ 茜卓

3

在你的结束步骤开始时，烈焰传承茜卓向每位对手各造成 X 点伤害，X 为被你操控的鹏洛客数量。

+1：你每操控一个鹏洛客，便加{红}。

0：从任意数量由你操控的永久物上各移去一个忠诚指示物。从你的牌库顶放逐等量的牌。本回合中，你可以使用这些牌。

- 当你以烈焰传承茜卓的最后一个异能使用牌时，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。

裂片妖坟母

{白}{蓝}{黑}{红}{绿}

传奇生物 ~ 裂片妖

6/6

「传奇规则」不对由你操控的裂片妖生效。

你坟墓场中的每张裂片妖生物牌均具有返场{X}，X 为其法术力值。

返场{五} ({五}，从你的坟墓场放逐此牌：为每位对手各进行以下流程 ~ 派出一个衍生复制品，且其本回合若能攻击该对手，便须如此作。它们获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时，将它们牺牲。只能于法术时机起动。)

- 「传奇规则」是指：如果某牌手同时操控两个或更多同名的传奇永久物，则该牌手从中选择一个，并将其余的置入其拥有者的坟墓场。
- 于「传奇规则」不对由你操控的裂片妖生效期间，你可以操控任意数量同名的传奇裂片妖，且它们都不会被置入坟墓场。
- 如果你操控数个同名的传奇裂片妖，且「传奇规则」再度生效（也许是因为裂片妖坟母离开战场），则你须立即遵循规则要求，将多余的裂片妖置入坟墓场，只留一个在战场上。
- [放逐该具返场异能的牌]是起动异能的费用。一旦你宣告起动返场异能，则直到你完成起动为止，没有牌手能有所行动。其他人都不能试图将该牌从你的坟墓场移除，来让你无法支付该费用。
- 在你派出衍生物时，不会为已离开游戏的对手执行该流程。
- 所派出的衍生物只会复制印在原版牌张上的东西。不会复制该生物之前在战场上时受影响的任何效应。
- 对每个衍生物而言，如果它能够攻击相应牌手，便须如此攻击。
- 如果其中某衍生物因故无法攻击（例如被横置），则它便不用攻击。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。
- 如果有效应阻止某衍生物攻击相应牌手，则该衍生物能攻击其他任意牌手、鹏洛客或战役，或是根本不攻击。如果该阻止衍生物攻击牌手的效应是要求支付费用才能攻击，则你也不是必须要支付该费用（除非你真的想攻击该牌手）。
- 如果于衍生物的延迟触发式异能结算时，其中有衍生物因故受其他牌手操控，则你在此时无法将之牺牲。这类衍生物会一直留在战场上，就算你在稍后时段重新获得其操控权，也不用牺牲。

灵火新手欧玛迪斯

{X}{X}

传奇生物 ~ 精怪 / 那伽

0/0

灵火新手欧玛迪斯进战场时上面有 X 个+1/+1 指示物。

每当你在另一个无色生物上放置一个或数个+1/+1 指示物时，你可以在欧玛迪斯上放置一个+1/+1 指示物。

当欧玛迪斯死去时，显化你牌库顶若干牌，其数量等同于其上的指示物数量。

- 灵火新手欧玛迪斯的第二个异能，于你每次在另一个无色生物上放置一个或更多指示物时都会触发。这可能是由于咒语或异能结算，也可能是由你操控的无色生物带着指示物进战场。
- 如果灵火新手欧玛迪斯的最后一个异能会令其操控者显化数张牌，则是逐张显化各牌。
- 牌面朝下的永久物为 2/2 的生物，没有名称、法术力费用、生物类别和异能。此生物为无色，且法术力值为 0。此永久物仍有可能受其他效应之影响而具有或改变前述任一特征。

- 在你拥有优先权的时机下，你可以展示显化生物的正面以示其为生物牌（忽略所有可能作用于该牌之复制效应或更改类别的效应）并支付其法术力费用，来将它翻回正面。这属于特殊动作。它不用到堆叠，且不能被回应。
- 如果显化的生物牌正面朝上之状态下会具有变身异能，则你也可以支付其变身费用来将它翻回正面。
- 与利用变身异能施放而成的牌面朝下生物不同，如果显化的生物是生物牌，则就算此生物失去了所有异能，也依然能将其翻回正面。
- 由于永久物翻回正面前后都在战场上，因此将永久物翻回正面不会触发进战场异能。
- 由于牌面朝下的生物没有名称，所以这类生物不可能与其他生物同名，包括其他牌面朝下的生物。
- 虽然永久物转为牌面朝上或朝下会改变其特征，但依旧是同一个永久物。以该永久物为目标的咒语或异能，以及贴附在该永久物上的灵气和武具均不受影响。
- 将某永久物翻转为牌面朝上或朝下时，并不会影响它是已横置或未横置。
- 你可以随时检视由你操控之牌面朝下的永久物。除非有效应允许或要求你如此作，否则你不能检视不由你操控之牌面朝下的永久物。
- 如果某个由你操控之牌面朝下的永久物离开战场，你必须展示它。如果你离开游戏或如果游戏结束，则你也必须展示所有由你操控之牌面朝下的咒语和永久物。
- 你必须随时确保你牌面朝下的咒语和永久物之间有显著的分别。你不能弄乱在战场上用于代表此类永久物的牌张，以此来迷惑其他牌手。应保证牌面朝下之永久物进场的顺序清晰不致混淆。常见作法包括利用指示物或骰子来做标记，或者单纯将它们依照顺序在战场上排列。你也须记录每个牌面朝下之永久物是如何成为牌面朝下的（是显化的，还是利用变身异能牌面朝下施放的，等等）。
- 如果某东西试图将战场上之牌面朝下的瞬间或法术牌翻回正面，则向所有牌手展示该牌，以示其为瞬间或法术牌。该永久物依然会以牌面朝下的状态留在战场上。注记于「每当一个永久物翻回正面时」触发的异能不会因此触发，这是因为尽管你展示了此牌，但它却从未翻回正面。
- 如果某张双面牌被显化，那么它会牌面朝下地放进战场。当转化式双面牌为牌面朝下时，它不能转化或转换。如果某张牌面朝下之双面牌的正面是生物牌，则你可以支付其法术力费用来将它翻为牌面朝上。若你如此作，则朝上的会是该牌之正面。

掠行鸣蝉

{三}

生物 ~ 昆虫

2/2

闪现

你可以将无色咒语视同具有闪现异能地来施放。

每当你施放无色咒语时，直到回合结束，掠行鸣蝉获得践踏异能且得+X/+X，X为该咒语的法术力值。

- 掠行鸣蝉的第二个异能只会对施放咒语生效。举例来说，它不会影响你能起动注记只能于「法术时机」起动的异能。

- 掠行鸣蝉的最后一个异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。
- 如果该无色咒语的法术力费用中包含{X}，则在计算该咒语的法术力值时，会用到为 X 所选的值。

欧纳克守誓魔

{一}{白}

生物 ~ 食人魔 / 精怪

0/4

对每个生物而言，除非其操控者为其支付{一}，否则它不能攻击由你操控的鹏洛客。

{四}{白}{白}，从你的坟墓场放逐欧纳克守誓魔：将目标鹏洛客牌从你的坟墓场移回战场。

- 在双头巨人游戏中，生物可以攻击由你队友操控的鹏洛客，而无需支付法术力。

任性裂片妖

{三}{红}

生物 ~ 裂片妖

3/3

由你操控的裂片妖生物具有「每当此生物对任一牌手造成战斗伤害时，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。

生物学家陆卡陆梅

{白}{蓝}{黑}{红}{绿}

传奇生物 ~ 人类 / 法师

3/3

于生物学家陆卡陆梅进战场时，选择一种生物类别。由你操控的裂片妖和由你操控且非衍生物的生物均额外具有所选类别。由你操控的生物咒语和由你拥有且不在战场上的生物牌也是如此。

{三}，{横置}：派出一个 1/1 无色裂片妖衍生生物。

- 选择生物类别时，你必须选择现有的生物类别，例如吸血鬼或骑士。你不能选择多种生物类别，例如「吸血鬼 / 骑士」。你不能选择牌张类别（如神器）；也不能选择不是生物类别的副类别（如杰斯、载具或珍宝）。
 - 会改变特定类别之生物进战场方式的替代性效应，会在此效应生效之后再生效。举例来说，如果你选择的生物类别是战士，且你操控竹林美范，则符爪熊会带着额外一个+1/+1 指示物进战场。
-

尸鬼促动

{二}{黑}

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物得+1/+1，具有死触异能，且已煽惑。

当所结附的生物死去，在下一个结束步骤开始时将尸

鬼促动移回战场。

- 如果在某牌手的宣告攻击者步骤中，某个由该牌手操控且被煽惑的生物处于以下状况：该生物已横置；它正受某咒语或异能之影响而不能攻击；或该牌手并未从本回合一开始时便持续操控它（且它不具敏捷），则它便不能攻击。如果要支付费用才能让某生物攻击牌手，则这并不会强迫其操控者必须支付该费用，所以该生物也并非必须要攻击。
- 如果该生物不符合上述任一条例外条件，且能够攻击，则它若能攻击煽惑它之咒语或异能的操控者以外的牌手，就必须如此作。如果该生物能够攻击，但只是不能攻击前述任一应攻击的牌手，则它必须攻击一个由对手操控的鹏洛客，一个由对手防卫的战役，或是煽惑此生物的牌手。
- 「被煽惑」并不是生物所具有的异能。一旦某生物被煽惑，则就算它失去了所有异能，也必须依照前述要求进行攻击。
- 以已煽惑的生物攻击，并不会取消其已煽惑的状态。如果某个由你操控的生物被多位对手煽惑，则必须从未曾煽惑它的对手中选一位进行攻击，如此才能最大数量地满足所有煽惑要求。如果某个由你操控的生物被你的所有对手都煽惑了，则该生物必须攻击一位对手（而不能攻击鹏洛客或战役），但你可以选择它要攻击哪位对手。

塑火花幻视师

{二}{蓝}

生物~人类/法师

0/5

在你回合的战斗开始时，选择任意数量目标由你操控的鹏洛客。直到回合结束，它们成为 3/3 蓝色的鸟生物，且具有飞行、辟邪与「每当此生物对任一牌手造成战斗伤害时，占卜 1。」（它们不再是鹏洛客。仍能起动其忠诚异能。）

- 如果某鹏洛客因塑火花幻视师的异能之故而成为生物，则除非你在你的回合开始时便持续操控它，否则它不能攻击。
 - 一旦塑火花幻视师的异能结算，所选的鹏洛客在本回合剩余时间内都不再是鹏洛客。它们不会失去忠诚指示物或忠诚异能，且如果你本回合中还未起动过其上的忠诚异能，也还能起动之。如果它们于不是鹏洛客的时间段内受到伤害，它们也不会失去忠诚。
-

威严裂片妖

{三}{白}

生物~裂片妖

3/3

由你操控的裂片妖生物具有「当此生物进战场时，如果你是君主，则由你操控的裂片妖得+1/+1直到回合结束。若否，则你成为君主。」

- 游戏开始时没有君主。一旦有效应让某牌手成为君主，则从该时点开始，游戏中就会有正好一位君主。于某牌手成为君主时，当前的君主（如有）便不再是君主。
- 「身为君主」会自然产生与之关联的两个触发式异能。这两个触发式异能没有来源，其操控者为异能触发时为君主的牌手。这两个异能的完整叙述为「在君主的结束步骤开始时，该牌手抓一张牌」及「每当任一生物对君主造成战斗伤害时，其操控者成为君主」。
- 如果让君主抓一张牌的触发式异能已进入堆叠，但在该异能结算前君位已易主，则仍会是前任君主抓牌。
- 如果君主在其他牌手的回合中离开游戏，则当前进行回合的牌手成为君主。如果君主在自己的回合离开游戏，则依回合顺序的下一位牌手成为君主。
- 如果对君主造成的战斗伤害会让该牌手输掉这盘游戏，则令攻击生物之操控者成为君主的触发式异能不会结算。不过在大多数状况下，由于此时基本上都会是攻击生物之操控者的回合，最终也会是由该牌手成为君主。

为了先祖

{二}{绿}

瞬间

选择一种生物类别。检视你牌库顶的六张牌。你可以展示其中任意数量为该类别的牌，并将所展示的牌置于你手上。将其余的牌以随机顺序置于你牌库底。

返照{三}{绿} *(你可以从你的坟墓场施放此牌，并支付其返照费用，然后将它放逐。)*

- 「返照[费用]」的字样意指：「你可以从你的坟墓场施放此牌，并支付[费用]，而非支付其法术力费用。」以及「若其返照费用已支付，当此牌将于任何时机下离开堆叠时，改为将它放逐，而非置入任何地方。」
- 必须遵循其时机限制和许可，包括其牌张类别所具有者。举例来说，在你能如常施放法术的时机下，你才能以返照的方式施放法术。
- 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（例如返照费用），加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量。咒语的法术力值仅由其法术力费用决定，与施放该咒语时所支付的总费用无关。
- 以返照方式施放的咒语在之后一定会被放逐，不论它是结算了，被反击，或以其他方式离开堆叠。
- 就算咒语由于某种原因未经施放就被置入你的坟墓场，你也能利用其返照异能施放之。

- 如果具返照异能的牌是于你的回合中进入你的坟墓场，则你能在其他牌手有所行动之前再度施放之（在你能合法施放它的情况下）。

乌金的掌控

{四}

结界

每当你施放无色生物咒语时，显化你的牌库顶牌。

（将它面朝下地放进战场，当成 2/2 生物。如果该牌是生物牌，则可随时支付其法术力费用使其翻回正面。）

每当你以力量总和等于或大于 6 的生物攻击时，你可以将一个由你操控且牌面朝下的生物翻回正面。

- 牌面朝下的永久物为 2/2 的生物，没有名称、法术力费用、生物类别和异能。此生物为无色，且法术力值为 0。此永久物仍有可能受其他效应之影响而具有或改变前述任一特征。
- 在你拥有优先权的时机下，你可以展示显化生物的正面以示其为生物牌（忽略所有可能作用于该牌之复制效应或更改类别的效应）并支付其法术力费用，来将它翻回正面。这属于特殊动作。它不到堆叠，且不能被回应。
- 如果显化的生物牌正面朝上之状态下会具有变身异能，则你也可以支付其变身费用来将它翻回正面。
- 与利用变身异能施放而成的牌面朝下生物不同，如果显化的生物是生物牌，则就算此生物失去了所有异能，也依然能将其翻回正面。
- 由于永久物翻回正面前后都在战场上，因此将永久物翻回正面不会触发进场异能。
- 由于牌面朝下的生物没有名称，所以这类生物不可能与其他生物同名，包括其他牌面朝下的生物。
- 虽然永久物转为牌面朝上或朝下会改变其特征，但依旧是同一个永久物。以该永久物为目标的咒语或异能，以及贴附在该永久物上的灵气和武具均不受影响。
- 将某永久物翻转为牌面朝上或朝下时，并不会影响它是已横置或未横置。
- 你可以随时检视由你操控之牌面朝下的永久物。除非有效应允许或要求你如此作，否则你不能检视不由你操控之牌面朝下的永久物。
- 如果某个由你操控之牌面朝下的永久物离开战场，你必须展示它。如果你离开游戏或如果游戏结束，则你也必须展示所有由你操控之牌面朝下的咒语和永久物。
- 你必须随时确保你牌面朝下的咒语和永久物之间有显著的分别。你不能弄乱在战场上用于代表此类永久物的牌张，以此来迷惑其他牌手。应保证牌面朝下之永久物进场的顺序清晰不致混淆。常见作法包括利用指示物或骰子来做标记，或者单纯将它们依照顺序在战场上排列。你也须记录每个牌面朝下之永久物是如何成为牌面朝下的（是显化的，还是利用变身异能牌面朝下施放的，等等）。
- 如果某东西试图将战场上之牌面朝下的瞬间或法术牌翻回正面，则向所有牌手展示该牌，以示其为瞬间或法术牌。该永久物依然会以牌面朝下的状态留在战场上。注记于「每当一个永久物翻回正面时」触发的异能不会因此触发，这是因为尽管你展示了此牌，但它却从未翻回正面。

- 如果某张双面牌被显化，那么它会牌面朝下地放进战场。当转化式双面牌为牌面朝下时，它不能转化或转换。如果某张牌面朝下之双面牌的正面是生物牌，则你可以支付其法术力费用来将它翻为牌面朝上。若你如此作，则朝上的会是该牌之正面。

邪调现世

{五}{黑}{黑}

结界

当邪调现世进战场时，若它经你施放，则消灭所有非结界生物。

每当邪调现世或另一个结界在你的操控下进战场时，直到回合结束，邪调现世成为传奇的 6/6 梦魇 / 神生物，且具有威慑与死触异能。它仍然是结界。

- 非生物永久物变成生物后，除非其操控者在他最近的一回合开始时便持续操控它，它才能攻击，其{横置}异能也才可以起动。该永久物成为生物的时间长短并不重要。
- 于你施放具「结附于生物」的灵气时，除非邪调现世在你施放前就已经是施放，否则你不能将其指定为该灵气的目标。当邪调现世不再是生物时，所有此类灵气都会进入其拥有者的坟墓场。

衰读实界

{七}

瞬间

为每位对手各进行以下流程~放逐至多一个目标由该牌手操控且法术力值为偶数的永久物。（零是偶数。）

固色~如果施放此咒语时支付过至少三点无色法术力，则将一张法术力值为奇数的永久物牌从你的坟墓场移回战场。

- 没有法术力费用的牌（例如地牌），其法术力值为零。
 - 如果某张牌的法术力费用中包括{X}，则它在堆叠以外的区域中时，X 为零。
 - 如果有效应让你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放咒语，则你不能选择在施放它的时候支付法术力，除非还有其他规则或效应允许你在施放该咒语的时候支付费用。类似地，除非减少费用的效应上面注记着「你可以」，否则你无法让这类效应不生效。
 - 固色效应检查的是施放咒语时实际支付之法术力颜色种类。对于让你能够将法术力当成任意颜色或种类的法术力来支付费用之效应而言，虽然这类效应能让你利用原本无法用来支付的法术力来支付费用，但这不会改变你实际用来支付施放咒语之法术力种类。
 - 如果你复制了一个具固色异能的咒语，则由于该复制品根本没有用过任何法术力来施放，所以固色异能也不会生效。
-

虚空饕餮祖祿铎

{五}{无}

传奇生物 ~ 奥札奇

7/4

你从你手上施放之法术力值等于或大于 7 的无色咒语具有「倾曳，倾曳」。*(当你施放此类咒语时，从你的牌库顶开始放逐牌，直到放逐一张费用比此咒语低的非地牌为止。你可以施放该牌，且不需支付其法术力费用。将所放逐的牌以随机顺序置于你的牌库底。然后再作一次。)*

- 一旦你宣告施放咒语，则直到你完成施放为止，没有牌手能有所行动。在你从你手上施放法术力值等于或大于 7 的无色咒语之后，再令虚空饕餮祖祿铎离开战场，也不能阻止该咒语的倾曳异能结算。
- 每个倾曳异能会分别触发并结算。你通过第一个倾曳异能施放的咒语会进入堆叠，位于第二个倾曳异能之上。该咒语会在你为第二个倾曳异能放逐牌之前结算。
- 咒语的法术力值是仅根据它的法术力费用来确定。忽略所有替代性费用、额外费用以及费用增加和费用减少的效应。
- 倾曳异能是在「当你施放咒语」时触发，这意味着它会比该咒语先一步结算。如果你最后决定施放所放逐的牌，它会进入堆叠并位于该具倾曳异能的咒语之上。
- 倾曳异能结算时，你必须放逐牌张。要不要施放你最后一张放逐的牌，才是此异能中你唯一可以选择的部分。
- 如果原本具倾曳异能的咒语被反击，倾曳异能仍会正常结算。
- 你是以牌面朝上的方式放逐牌张。所有牌手都可以看到它们。
- 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放牌，就无法选择支付替代性费用来施放之。不过，你能够支付额外费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用，则你必须支付之，才能施放此牌。
- 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。
- 倾曳异能在 2021 年时有过规则更新。你放逐到一张法术力值比具倾曳之咒语小的非地牌时，就需停止放逐；同时你施放该牌所成之咒语的法术力值，也须比该具倾曳的咒语小。此前，如果出现牌张的法术力值与施放该牌所成之咒语的法术力值不同的情形（例如某些模式双面牌，或是有历险的牌），就算该咒语的法术力值比所放逐的牌要大，你也可以施放之。
- 连体牌的法术力值由其两边的法术力值加总决定。如果你能经倾曳异能施放一张连体牌，则你能够施放其中任一半边，但不能一同施放两边。

玄铁巨石

{八}

神器

不灭

限每回合一次，你可以支付{零}，而不支付你从你手上施放之无色咒语的法术力费用。

- 你从手上施放该无色咒语时，仍须遵循该咒语本身所具有的时机规则。
- 如果你以支付{零}此替代性费用来施放某牌，你就不能支付其他的替代性费用。不过，你仍能支付额外费用，例如增幅。如果此牌含有任何强制性的额外费用，则你必须支付之。

雅亚的凤凰

{四}{红}

生物 ~ 凤凰

3/3

飞行，敏捷

每当雅亚的凤凰对任一牌手或鹏洛客造成战斗伤害，本回合中，当你下一次起动忠诚异能时，复制该异能。

你可以为该复制品选择新的目标。

每当你施放鹏洛客咒语时，你可以将雅亚的凤凰从你的坟墓场移回战场。

- 复制忠诚异能此事，不会增减任何物件上的忠诚指示物。
- 如果该忠诚异能的费用中包含-X，则该复制品会使用相同的 X 数值。
- 该忠诚异能的复制品，会比其所复制的原版忠诚异能先一步结算。就算原版忠诚异能被反击，此复制品也仍会结算。

引战裂片妖

{三}{蓝}

生物 ~ 裂片妖

3/3

由你操控的裂片妖生物具有「当此生物进战场时，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。)*

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

- 如果某个由你操控的生物被多位对手煽惑，则必须从未曾煽惑它的对手中选一位进行攻击，如此才能最大数量地满足所有煽惑要求。如果某个由你操控的生物被你的所有对手都煽惑了，则该生物必须攻击一位对手（而不能攻击鹏洛客或战役），但你可以选择它要攻击哪位对手。

狱窖之战/Battle at the Helvault

{四}{白}{白}

结界~传纪

（于此传纪进战场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。到 III 后牺牲之。）

I, II — 为每位牌手各进行以下流程~放逐至多一个目标由该牌手操控且既非传纪也非地的永久物，直到狱窖之战离开战场为止。

III — 派出传奇衍生生物艾维欣，其为 8/8 白色，具飞行、警戒与不灭异能的天使。

- 如果狱窖之战于其第一或第二个章节异能结算前就已离开战场，则该目标永久物不会被放逐。
- 结附于所放逐永久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。
- 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。

寓言歌者娜尔提

{一}{白}{黑}{绿}

传奇生物~人类/诗人

3/3

系命

每当你牺牲一个结界时，抓一张牌。

每当一个由你操控的传纪之最终章节异能结算时，每位对手各失去 X 点生命且你获得 X 点生命，X 为该传纪的魔法力值。

- 某传纪的「最终章节异能」，指的是该传纪各章节异能中，章节数最大的那个异能。