

依夏兰迷窟发布释疑

编纂：Jess Dunks 和 Eric Levine

此文件最近更新日期：2023 年 11 月 2 日；中文版更新日期：2023 年 11 月 11 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

依夏兰迷窟系列中印制之系列代码为 LCI 的牌张可在以下赛制中使用：标准、先驱、近代，此外也能用于指挥官及其他赛制。自系列发售始，标准赛制中将可使用下列牌张系列：*依尼翠：黯夜猎踪*，*依尼翠：腥红婚誓*，*神河霓朝纪*，*新卡佩纳：喧嚣黑街*，*多明纳里亚：众志成城*，*兄弟之战*，*非瑞克西亚：万界归一*，*邪军压境*，*邪军压境：终战回响*，*艾卓仙踪*以及 *依夏兰迷窟*。

于 *依夏兰迷窟* 指挥官中首次印刷、系列代码为 LCC 的新牌，可在指挥官、薪传和特选赛中使用。

「古珍」是一个 20 张牌的小补充系列，可从轮抽补充包和系列补充包盒中获得。这二十个神器是备受爱好者期待的复出牌，其上印制的系列代码也为 LCC。

「特别登场」重印牌则是从各种不同地方来到本系列。你肯定猜不到是谁或有什么会露面！在 *依夏兰迷窟* 里有 18 张特别登场的牌。它们的系列代码是 SPG。

古珍牌、特别登场牌，以及系列代码为 LCC 且此前印制过的指挥官牌可继续用于其原本允用的赛制。也就是说，只要其同名牌可在某赛制中使用，便可以在该赛制中使用上述牌张。

出自 *侏罗纪世界合集*、系列代码为 REX 的新牌，可在指挥官、薪传和特选赛中使用。但不得用于标准、先驱或近代；

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。

新关键字异能：化炼

复出机制：转化式双面牌

依夏兰地底四通八达的洞窟里有许多宝藏（可别跟游戏里的珍宝搞混了），但就像依夏兰本身一样，许多宝藏的内涵远比外观精彩。只要佐以合适材料，原本平淡无奇的发掘品也能变作强力无匹的神奇。你无需耗时多年从事研究也能知道需要使用何种材料；*化炼*此关键字会告诉你所需的東西！

焦炬连枷

{红}

神器 ~ 武具

佩带此武具的生物得+2/+0。

佩带{—}

以神器化炼{三}{红}{红} (*{三}{红}{红}*)，放逐此神器，放逐另一个由你操控的神器或一张你坟墓场中的神器牌：将此牌在其拥有者的操控下移回且已转化。只能于法术时机化炼。)

////

焦炬短炮

神器 ~ 武具

佩带此武具的生物得+3/+0 且具有「每当此生物攻击时，你可以牺牲一个焦炬短炮以外的神器。当你如此作时，此生物对目标生物造成伤害，其数量等同于前者的力量。」

佩带{—}

- 化炼异能是起动式异能，其费用由法术力部分和额外的「材料」部分组成。
- 化炼异能的格式为「以[材料]化炼[法术力]」，意指「[法术力]，放逐此永久物，从由你操控的其他永久物和 / 或你坟墓场的牌中放逐[材料]物件：将此牌在其拥有者的操控下移回且已转化。只能于法术时机起动。」
- 有些具化炼异能之牌的背面会提到「用以化炼」它的牌。这指的是在支付其正面的化炼异能之费用时所放逐的牌。只要满足以下条件，这些所放逐的牌便视作「用以化炼」该永久物：（1）它们仍持续被放逐；（2）该永久物仍在战场上，包括该永久物的操控者改变，或其特征有所变化（例如受复制效应影响）之情形。
- 如果材料的部分要求多个物件，则你可以从由你操控的永久物中放逐一部分，之后再放逐你的坟墓场中相应类别之牌来补齐剩下的部分。所放逐的不必全是永久物，也不必全是坟墓场中的牌。
- 你可以放逐由你操控的衍生物，来充当所需之材料。不过由于衍生物不是牌，且不会留在放逐区中，因此任何提及你「用以化炼」其背面之异能会看不到它们。
- 如果某张不是转化式双面牌的牌成为了具化炼异能之牌的复制品，且你起动其化炼异能，则该牌会留在放逐区中。它不会移回战场。

自从双面牌上次出现后，其机制没有任何变化。以下是更多详细信息：

- 转化式双面牌的两个牌面都各自具有一组特征值：名称、类别、副类别、异能等等。当转化式双面永久物在战场上时，则只考虑目前朝上之牌面的特征。另一组特征则会被忽略。

- 本系列所有转化式双面牌施放时均为正面朝上。在战场以外的其他区域，都只需考虑其正面的特征。如果它在战场上，只考虑目前朝上之牌面的特征；另一面的特征会被忽略。
- 转化式双面牌无论是哪一面朝上，其法术力值均为其正面的法术力值。
- 转化式双面牌的背面通常具有颜色标志，用以注明其颜色。不过如果背面是无色的话（例如地），就不会有该标志。
- 通常情况下，转化式双面牌会正面朝上地进入战场；但在以下例外情况中，该永久物就会背面朝上地进入战场：有咒语或异能指示你将该永久物「放进战场且已转化」；你施放「已转化」的该永久物。
- 如果有效应让你将某张不是双面牌的牌以「放进战场且已转化」形式放进战场，则该牌根本不会进战场。在此情况下，它会留在先前所在的区域。举例来说，如果某张单面牌成为焦炬连枷的复制品，且你在支付其化炼异能之费用放逐它，则会令它留在放逐区中。

新关键字动作：倾探

倾探是一次激动人心的行动。你绝对想不到会发现什么！其实，你多少能略加预测，因为 *倾探* 此关键字动作是让你挖掘自己的牌库，然后免费施放某些东西。

先祖同行

{四}{绿}

法术

将至多一张目标永久物牌从你的坟墓场移回你手上。

倾探 4。 *(从你的牌库顶开始放逐牌，直到放逐一张法术力值等于或小于 4 的非地牌为止。施放之且不需支付其法术力费用，或将之置于你手上。将其余的牌以随机顺序置于你牌库底。)*

- 「倾探 N」意指「从你的牌库顶开始放逐牌，直到放逐一张法术力值等于或小于 N 的非地牌为止。该牌便是『所倾探』之牌。如果施放该牌所成之咒语的法术力值等于或小于 4，你便可以施放之，且不需支付其法术力费用。如果你未施放，则将该牌置于你手上。将其余所放逐的牌以随机顺序置于你牌库底。」
- 咒语的法术力值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。
- 当你倾探时，你必须放逐牌。你是要施放所放逐的牌，还是将之置于你手上，才是此异能中唯一可以作选择的部分。
- 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」的方式来施放咒语，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。如果该咒语含有任何强制性的额外费用，则你必须支付之才能施放。
- 如果所倾探之牌的法术力费用包含{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。
- 如果你无法施放所倾探之牌（也许是因为该咒语没有合法目标），则你会将其置于你手上。

- 某些令你倾探之咒语或异能可能会需要指定目标。如果于该咒语或异能试图结算时，其所指定的所有目标均不合法，则其不会结算，你也不会倾探。
- 连体牌的法术力值由其两边的法术力费用加总决定。如果你能经倾探异能施放一张连体牌，则你能够施放其中任一半边（只要该半边的法术力值等于或小于该效应之倾探值），但不能一同施放两边。
- 如果你倾探出的是历险牌、连体牌或模式双面牌，则你能够施放该牌的哪部分特征，是由该效应的倾探值来决定。举例来说，如果你倾探 4 且展示出电流巨人（出自艾卓幻野系列的一张历险牌，其法术力值为 4），则你可以施放电流巨人，但不能施放计读风暴（该牌的历险部分，其法术力值为 7）。如果你倾探 7 且展示出电流巨人，则电流巨人和风暴计读都可以施放。

新异能提示：落坟 N / 落坟无边

新机制：（有）落坟

你在依夏兰地表下的洞窟里走得越深，发现的东西就会越珍奇。当然，你落下得越深，周围也会变得越危险。落坟这一新的规则用语，检查的是永久物牌从任何区域进入你坟墓场的次数。

钟乳石伏客

{黑}

生物 ~ 鬼怪 / 浪客

1/1

威慑

在你的结束步骤开始时，若你本回合中有落坟，则在钟乳石伏客上放置一个+1/+1 指示物。（如果有永久物牌从任何区域进入你的坟墓场，便算作你有落坟。）

{二}{黑}，牺牲钟乳石伏客：目标生物得-X/-X 直到回合结束，X 为钟乳石伏客的力量。

- 有些牌会提及「本回合中有落坟」的牌手。这意味着本回合中有永久牌从任何区域进入了该牌手的坟墓场。
- 有些牌会提及某牌手本回合中落坟的次数。这类牌关心的是本回合中从任何区域进入该牌手坟墓场之永久物牌的数量。
- 无论是哪种情形，相关永久物牌是否仍在该牌手的坟墓场中都不重要。
- 永久物牌包括神器、战役、生物、结界、地以及鹏洛客牌。衍生物不是牌，尽管衍生物会先进入坟墓场再消失，但是该动作不会算作牌手有落坟。
- 有数张牌具有如此开头之异能：「在你的结束步骤开始时，若你本回合中有落坟。」对这些牌而言，当你落坟的时候，它们不一定要受你操控。举例来说，如果有永久物牌在你的第一个行动阶段中进入你的坟墓场，且你在你的第二个行动阶段中施放钟乳石伏客，则其异能会在你的结束步骤开始时触发。
- 以「在你的结束步骤开始时，若你本回合中有落坟」开头之异能，只会在你的结束步骤中触发一次，无论你本回合中落坟了几次都是如此。不过，如果到了你的结束步骤开始时，你本回合中都还

没有落坟过，则该异能根本不会触发。没有办法让永久物牌在结束步骤中及时进入你的坟墓场，好令该异能触发。

落坟 N 和落坟无边都属异能提示。它们会出现在部分异能的开头，提醒你这类异能会留意给定时点时你坟墓场中的永久物牌数量~无论它们是何时进入该处都会计算在内。

遗世者厉嚎

{蓝}{黑}

法术

落坟 8 ~ 选择一项。如果于你施放此咒语时你坟墓场中有八张或更多永久物牌，则改为选择一项或多项。

- 将目标非地永久物移回其拥有者手上。
- 目标对手弃一张牌。
- 检视你牌库顶的三张牌。将其中一张置于你手上，其余则置入你的坟墓场。

- 某牌上若出现了「落坟 N 」此异能提示，便表明其具有之异能会留意你坟墓场中是否至少有 N 张永久物牌。
- 某牌上若出现了「落坟无边」此异能提示，便表明其具有之异能会留意你坟墓场中的永久物牌数量。
- 有些落坟触发式异能会带有「以『若』开头的子句」（即是说，在异能当中出现诸如「若你坟墓场中有[四张或八张]永久物牌」的句子）。这类异能会在其将触发的时候检查你的坟墓场，来决定其是否会触发。如果在该时刻你坟墓场中的永久物牌数量不足所需数字，则该异能根本不会触发。如果此异能触发，则于它试图结算时，还会再进行一次检查。如果在该时刻你坟墓场中的永久物牌数量未达所需数字，则该异能不会结算且其所有效应都不会生效。

复出关键字动作：勘察

勘察此关键字最初便是在依夏兰首先登场。我们原本在该系列中游历的是本世界的地表风光，现在是时候去勘察一个全新的生态系统。

化石复生

{四}{黑}

法术

将目标生物牌从你的坟墓场移回战场。令该生物勘察，然后再勘察。（展示你的牌库顶牌。如果该牌是地，则置于你手上。若否，则在该生物上放置一个 $+1/+1$ 指示物，然后将所展示的牌放回原位或置入你的坟墓场。然后重复此流程。）

- 如果有异能令某生物勘察，则其操控者展示其牌库顶牌。若它是地牌，该牌手就会将之置于其手上。若否，其便会在该生物上放置一个 $+1/+1$ 指示物，然后选择是要将该牌留在牌库顶还是要置入坟墓场。

- 一旦令生物勘察的异能开始结算，则直到整个流程结束为止，没有牌手能作其他行动。特别一提，如果你的某个生物正勘察，则对手没有机会在你展示出一张非地牌之后，但在该生物得到指示物之前去除该生物。
- 如果未展示任何牌（最有可能是因为该牌手的牌库为空），则正勘察的生物会得到一个+1/+1 指示物。
- 如果某个正结算的咒语或异能令某特定生物勘察，但该生物已离开战场，则该生物仍会勘察。如果你以此法展示出一张非地牌，则虽然你不会在任何东西上放置+1/+1 指示物，但你可以将所展示的牌置入你的坟墓场。此时仍会触发注记于「每当一个生物勘察时」触发的效应。
- 有些咒语或异能可能会令某生物连续勘察数次。如果你在生物勘察时展示出一张非地牌，并决定将之留在你的牌库顶，则当该生物立即再勘察时，你展示的仍是这一张牌。
- 在一些不寻常的情况下，也会发生非生物永久物勘察的状况。举例来说，如果化石复生移回的生物牌在战场上时因故不是生物，则它仍能勘察。勘察的流程没有任何变化，且最后甚至有可能要在该永久物上放置+1/+1 指示物。（请注意，某些效应会指定某个生物为目标，且这类效应须有合法目标才能令该生物勘察。）

新机制：地图衍生物

深入未知地域时需要搭把手吗？如果告诉你面前这片未知领域能变得…已知一点…会怎样？你可能需要张地图？

无名城哨卫

{二}{绿}

生物~人鱼 / 战士 / 斥候

3/4

警戒

每当无名城哨卫进战场或攻击时，派出一个地图衍生物。*（它是具有「{-}, {横置}, 牺牲此神器：令目标由你操控的生物勘察。只能于法术时机起动」的神器。）*

- 地图衍生物是一种预定义衍生物。它是无色神器，具有地图此神器副类别，且具有如下异能~「{-}, {横置}, 牺牲此神器：令目标由你操控的生物勘察。只能于法术时机起动。」

新机制：终命指示物

将某人（或物）从坟墓场带回并不总是件轻松事。有时此事有这次就没下次，所以就该终命指示物登场了。

无畏古生物学家

{一}{绿}

生物~人类 / 德鲁伊

2/2

{横置}: 加一点任意颜色的法术力。

{二}: 将目标牌从坟墓场放逐。

你可以从由你拥有且以无畏古生物学家放逐的牌之中施放恐龙生物咒语。如果你以此法施放咒语, 则该生物进战场时上面有一个终命指示物。*(如果其上有终命指示物的生物将死去, 则改为放逐之。)*

- 终命指示物能作用于所有永久物, 而非仅限于生物。如果其上有终命指示物的永久物将从战场进入坟墓场, 则改为将之放逐。
- 终命指示物不会阻止永久物从战场进入坟墓场以外的区域。举例来说, 如果某个其上有终命指示物的永久物将从战场移回其拥有者的手上, 则它会如常移回。
- 终命指示物并非关键字指示物, 且终命指示物也不会让其上有这类指示物的永久物获得异能。如果该永久物失去所有异能, 然后将进入坟墓场, 则它仍然会被放逐。
- 同一永久物上的数个终命异能不会累计。

复出地组合: 不息地

本套地组合的前五个成员曾在 *艾卓仙踪* 系列中率先登场, 另外五个成员则会在本次 *依夏兰迷窟* 系列中亮相。

不息锚岸

地

不息锚岸须横置进战场。

{横置}: 加{白}或{蓝}。

{一}{白}{蓝}: 直到回合结束, 不息锚岸成为 2/3, 白

蓝双色, 具飞行异能的鸟生物。它仍然是地。

每当不息锚岸攻击时, 派出一个地图衍生物。

- 对这组合中的地而言, 如果其因自身异能以外的效应而成为生物, 则其最后一个异能仍会在每当其攻击时触发。
- 对这组合中的地而言, 如果其成为生物, 但你并未在最近的一回合开始时持续操控它, 则你在该回合中无法起动其法术力异能, 也无法以之攻击。

中文版勘误

- 主系列中的「市集侏械」牌上, 其第一个异能的触发条件误植作「当市集侏械进战场时」, 该异能的正确叙述应为「当市集侏械死去时, 你获得 1 点生命且抓一张牌」。特别一提, 此生物在进战场时不会触发异能。

- 指挥官系列中的「翻涌之魂哈巴尔」牌上，其第一个异能在「人鱼」之后漏植「生物」两字，该异能的正确叙述应为「在你回合的战斗开始时，令每个由你操控的人鱼生物勘察」。
- 主系列中的「巨窟洞口」牌上，其第二个起动式异能的起动条件中，在「由你操控的」和「洞窟数量」之间漏植「其他」二字。该异能完整的正确叙述应为：「{二}：巨窟洞口成为 3/3 元素生物直到回合结束。它仍然是洞窟地。只能于由你操控的其他洞窟数量与你坟墓场中的洞窟牌数量之总和等于或大于三时起动。」特别一提，在检查起动条件时，不会将起动此异能本身这个巨窟洞口计算在内。

(以下各部分单卡解惑，牌张系按照中文名称的汉语拼音顺序排列)

依夏兰迷窟主系列单卡解惑

阿洛佐兹放血魔

{一}{黑}{黑}{黑}

生物~吸血鬼 / 恶魔

2/4

飞行

如果某对手将于你的回合中失去生命，则改为其失去两倍于该数量的生命。(伤害会导致失去生命。)

- 阿洛佐兹放血魔的最后一个异能不会改变向对手造成的伤害数量。举例来说，如果一个具系命异能的 1/1 生物在你回合中向对手造成战斗伤害，则该对手会失去 2 点生命，但你仍只会获得 1 点生命。

阿洛佐兹狂徒维托

{二}{白}{黑}

传奇生物~吸血鬼 / 恶魔

4/4

飞行

每当你牺牲另一个永久物时，如果这是此异能在本回合第一次的结算，则你获得 2 点生命。如果是第二次的结算，则每位对手各失去 2 点生命。如果是第三次的结算，则派出一个 4/3，白黑双色，具飞行异能的吸血鬼 / 恶魔衍生生物。

- 维托的触发式异能，在每回合第四次及之后的结算都没有效果。
 - 如果你牺牲维托的同时也牺牲其他永久物，则每有一个此类永久物，维托的异能都会触发一次。
-

阿玛利亚贝纳维德阿格雷

{白}{黑}

传奇生物 ~ 吸血鬼 / 斥候

2/2

守护 ~ 支付 3 点生命。

每当你获得生命时，令阿玛利亚贝纳维德阿格雷勘察。然后如果其力量为正好 20，则消灭所有其他生物。*(令此生物勘察的流程是展示你的牌库顶牌。如果该牌是地，则置于你手上。若否，则在此生物上放置一个+1/+1 指示物，然后将所展示的牌放回原位或置入你的坟墓场。)*

- 如果你操控的数个具系命之生物同时造成战斗伤害，则每个生物所造成之伤害都是个别的获得生命事件，且阿玛利亚贝纳维德阿格雷之异能会触发同样次数。
- 在结算阿玛利亚贝纳维德阿格雷最后一个异能时，它的力量要在完成勘察后正好是 20，才会消灭所有其他生物。如果其力量大于或等于 20，则不会消灭任何东西。
- 阿玛利亚贝纳维德阿格雷的力量，只在触发式异能结算时检查一次。如果此时它已不在战场上，便利用其最后在战场上时的力量。
- 令阿玛利亚贝纳维德阿格雷勘察的指示，以及阿玛利亚贝纳维德阿格雷的力量恰好为 20 时发生的效应，都属于同一个异能。牌手没有机会在得知勘察结果之后，再来回应该异能。

霸司的掘隧机

{二}{红}

传奇神器

当霸司的掘隧机进战场时，弃任意数量的牌，然后抓该数量加一的牌。

在你的结束步骤开始时，若你本回合中有落坟，则在霸司的掘隧机上放置一个钻孔指示物。然后如果其上有三个或更多钻孔指示物，则移去这些指示物并转化它。*(如果有永久物牌从任何区域进入你的坟墓场，便算作你有落坟。)*

////

炙热裂缝蒂库澜

传奇地 ~ 洞窟

(由霸司的掘隧机转化。)

{横置}: 加{红}。

每当你利用炙热裂缝蒂库澜产生之法术力来施放永久物咒语时，倾探 X，X 为该咒语的法术力值。

- 你是在霸司的掘隧机第一个异能结算时，才决定要弃多少张牌。你可以选择不弃牌，而就只是抓一张牌。
- 如果你将炙热裂缝蒂库澜产生的法术力用来施放法术力费用包含{X}的永久物咒语，则在计算该咒语的法术力值时，会用到为 X 所选的值。

- 炙热裂缝蒂库澜的触发式异能会比触发它的咒语先一步结算。

豹王欧奇尼亚豪

{二}{绿}{白}

传奇生物 ~ 猫 / 贵族

3/4

守护{二}

每当豹王欧奇尼亚豪攻击时，对每个由你操控且力量比其基础力量大的生物而言，在该生物上放置等同于该差距数量的+1/+1 指示物。

- 通常来说，生物的基础力量与防御力，就是印制在牌上的力量和防御力；对衍生物而言，则是派出该衍生物之效应所设定的力量和防御力。如果有效应将某生物的力量和防御力设定为具体数值，则新设定的值就会是该生物的基础力量与防御力。如果有效应更改了某生物的力量和 / 或防御力，但未将其设定为具体数值，则在确定该生物的基础力量与防御力时，不会将这类修正计算在内。
- 如果某生物具有设定其力量和防御力的特征设定异能（其标志为该生物的攻防框中印有*/*或类似者），则在确定该生物的基础力量与防御力时，会将这类异能考虑在内。
- 有些生物的基础力量与防御力为 0/0，并具有依照特定条件获得加成的异能。这类异能不属于特征设定异能，不会改变该生物的基础力量与防御力。

豹族模范库琪

{一}{绿}{白}

传奇生物 ~ 猫 / 战士

3/3

所有对手在你的回合中都不能施放咒语。

每当一个或数个由你操控且力量比其基础力量大的生物对任一牌手造成战斗伤害时，你抓一张牌。

- 通常来说，生物的基础力量与防御力，就是印制在牌上的力量和防御力；对衍生物而言，则是派出该衍生物之效应所设定的力量和防御力。如果有效应将某生物的力量和防御力设定为具体数值，则新设定的值就会是该生物的基础力量与防御力。如果有效应更改了某生物的力量和 / 或防御力，但未将其设定为具体数值，则在确定该生物的基础力量与防御力时，不会将这类修正计算在内。
 - 如果某生物具有设定其力量和防御力的特征设定异能（其标志为该生物的攻防框中印有*/*或类似者），则在确定该生物的基础力量与防御力时，会将这类异能考虑在内。
 - 有些生物的基础力量与防御力为 0/0，并具有依照特定条件获得加成的异能。这类异能不属于特征设定异能，不会改变该生物的基础力量与防御力。如果这类异能会将该生物的力量提升至比 0 大，该生物便算作「力量比其基础力量大」的生物。
-

豹族战符文

{绿}

法术

选择目标由你操控的生物和目标不由你操控的生物。

如果该由你操控的生物是于本回合进战场，则在其上放置一个+1/+1 指示物。然后这些生物互斗。

- 于豹族战符文结算时，如果该目标由你操控的生物是于本回合进战场，且在此时仍是合法目标，但该不由你操控的生物已是不合法目标，则你仍会在该由你操控的生物上放置一个+1/+1 指示物。这些生物不会互斗。

不屈拆械人

{一}{白}

生物 ~ 人类 / 神器师

1/4

由对手操控的神器须横置进战场。

{X}{X}{白}，牺牲不屈拆械人：消灭所有法术力值为 X 的神器。

- 如果在不屈拆械人进战场的同时，有神器在对手的操控下进战场，则该对手之神器不会受到不屈拆械人效应的影响。
- 不屈拆械人的最后一个异能，只会消灭法术力值正好为 X 的神器。

不稳雕符桥

{三}{白}{白}

神器

当不稳雕符桥进战场时，若它经你施放，则为每位牌手各选择一个由其操控且力量等于或小于 2 的生物。

然后消灭所有生物，但以此法选中的生物除外。

以神器化炼{三}{白}{白} (*{三}{白}{白}*)，放逐此神器，放逐另一个由你操控的神器或一张你坟墓场中的神器牌：将此牌在其拥有者的操控下移回且已转化。只能于法术时机化炼。)

////

砂旋漫游符

神器生物 ~ 魔像

5/3

飞行

每当任一对手于其回合中施放咒语时，该牌手本回合中不能攻击你或由你操控的鹏洛客。

每位本回合中攻击过你或由你操控之鹏洛客的对手均不能施放咒语。

- 无论你从哪个区域施放不稳雕符桥，其第一个异能都会触发。如果你是未经施放便径直将不稳雕符桥放进战场，则该异能便不会触发。
- 对每位牌手而言（包括你自己），若其可以，都必须选择并救下一个力量等于或小于 2 的生物。
- 一旦砂旋漫游符的第二个异能结算，则当回合中该对手就不能攻击你或由你操控的鹏洛客，就算砂旋漫游符已不在战场上也一样。
- 如果在某位对手攻击过你或由你操控的鹏洛客的回合中，砂旋漫游符离开了战场（也许是因为它在战斗中死去，或另一位牌手施放了咒语来消灭之），则该对手能够施放咒语。
- 砂旋漫游符的异能，并不会让施放过咒语的对手不能攻击由你防卫的战役，也不能让攻击过由你防卫之战役的对手不能施放咒语。
- 在双头巨人游戏中，攻击队伍在宣告攻击者时，要为每个进行攻击的生物宣告其所攻击的防御牌手、鹏洛客或战役。砂旋漫游符的异能，只在乎攻击你或由你操控之鹏洛客的生物，而不在于攻击你队友或攻击由其操控之鹏洛客的生物。

不幸坠落

{三}{蓝}

瞬间

目标神器或生物的拥有者将它置于其牌库顶或牌库底。

- 由该永久物的拥有者来选择是要将它置于牌库顶还是牌库底。如果会以此法将数张牌置入牌库（例如当该咒语指定一个已融合之永久物为目标时），则该永久物的拥有者须将所有牌都置于牌库顶或牌库底。该牌手可以自行决定牌张之间的顺序，且不需展示之。

藏宝图

{二}

神器

{一}, {横置}: 占卜 1。在藏宝图上放置一个地标指示物。然后如果其上有三个或更多地标指示物，则移去这些指示物，转化藏宝图，并派出三个珍宝衍生物。

(它们是具有「{横置}, 牺牲此神器: 加一点任意颜色的法术力」的神器。)

////

藏宝海湾

地

(由藏宝图转化。)

{横置}: 加{无}。

{横置}, 牺牲一个珍宝: 抓一张牌。

- 如果第三个地标指示物是由于结算其异能以外的其他因素而放置在其上（包括因相应的替代性效应修正之后情况），则你还不能移去这些指示物、转化藏宝图并得到珍宝。你要等到你下一次启动其异能的时候才行。

- 如果藏宝图在其异能结算之前就已经离开战场，则你不能在其上放置地标指示物。不过，如果其因故在离开战场之前上面就已经有三个地标指示物，则你会派出三个珍宝衍生物。

缠魂毒蛇

{二}{黑}

生物 ~ 蛇

2/3

{黑}, {横置}, 牺牲缠魂毒蛇: 将目标生物牌从你的坟墓场移回战场, 且上面有一个终命指示物。只能于法术时机起动。(如果其上有终命指示物的生物将死去, 则改为放逐之。)

- 由于你在支付「牺牲缠魂毒蛇」此费用之前, 就需要为其异能选择目标, 因此不能将缠魂毒蛇选为自身异能的目标。

缠攫阴影

{三}{黑}

结界

每当一个由你操控的生物单独攻击时, 它获得死触与系命异能直到回合结束。在缠攫阴影上放置一个怖惧指示物。然后如果其上有三个或更多怖惧指示物, 则转化它。

////

阴影巢穴

地 ~ 洞窟

(由缠攫阴影转化。)

{横置}: 加{黑}。

{黑}, {横置}, 从阴影巢穴上移去一个怖惧指示物: 你抓一张牌且失去 1 点生命。

- 若在宣告攻击者步骤当中, 某生物是唯一宣告为攻击者的生物, 则该生物便是「单独攻击」。举例来说, 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, 则缠攫阴影的触发式异能不会触发。
 - 一旦缠攫阴影的异能已经触发, 再有其他生物以正进行攻击的状态进入战场, 也不会影响该异能。
 - 缠攫阴影转化为阴影巢穴后, 怖惧指示物会留在其上。
-

沉没殿堂

地~洞窟

沉没殿堂须横置进战场。于它进战场时，选择一种颜色。

{横置}: 加一点该色的法术力。

{横置}: 加两点该色的法术力。此法术力只能用来启动地来源的异能。

- 「地来源」包括所有具有地此牌张类别的物件。举例来说，这意味着你可以用该法术力来启动由你操控之地或者你手上或坟墓场中地牌的异能。
 - 最后一个异能产生的两点法术力，可以全部都用在同一个异能上，也可以分别用在两个不同的异能上。
-

磁石针尖

{一}{蓝}

神器

闪现

当磁石针尖进战场时，横置至多一个目标神器或生物并在其上放置两个晕眩指示物。

以神器化炼{二}{蓝} (*{二}{蓝}*), 放逐此神器, 放逐另一个由你操控的神器或一张你坟墓场中的神器牌: 将此牌在其拥有者的操控下移回且已转化。只能于法术时机化炼。)

////

导石罗盘

神器

{一}, {横置}: 令目标由你操控的生物勘察。只能于法术时机启动。(展示你的牌库顶牌。如果该牌是地, 则置于你手上。若否, 则在该生物上放置一个+1/+1指示物, 然后将所展示的牌放回原位或置入你的坟墓场。)

- 磁石针尖之进战场异能，可以指定已横置的神器或生物为目标。若如此，则你就只是在该神器或生物上放置两个晕眩指示物。
-

翠玉种石

{三}{绿}

神器

当翠玉种石进战场时，将三个+1/+1 指示物分配给一个，两个或三个目标由你操控的生物。

以生物化炼{五}{绿}{绿} ({五}{绿}{绿})，放逐此神器，放逐一个由你操控的生物或一张你坟墓场中的生物牌：将此牌在其拥有者的操控下移回且已转化。只能于法术时机化炼。)

////

玉心随员

神器生物 ~ 魔像

7/7

当玉心随员进战场时，你获得若干生命，其数量等同于用以化炼它所放逐之牌的法术力值。

- 于你将翠玉种石的第一个异能放进堆叠时，便须一并选择其目标数量，同时决定指示物的分配方式。每个目标至少要分配一个指示物。
- 如果于翠玉种石的第一个异能试图结算时，某些生物已经是不合法目标，则原本的指示物分配方式依然适用，只是已成为不合法目标者不会获得指示物。这些指示物不会改为放在合法目标上。
- 在一些不寻常的情况下，你可能会放逐数张牌来化炼玉心随员。举例来说，如果某效应将翠玉种石变为另一个具化炼异能之永久物的复制品，且后者的化炼异能需要多个材料，则当你化炼翠玉种石、令其离开战场并作为玉心随员返回时，该复制效应便会终止。该进战场异能会计算所有被放逐的牌，且你会获得等同于它们法术力值加总的生命。

大胆发现

{四}{红}

法术

至多三个目标生物本回合不能进行阻挡。

倾探 4。 (从你的牌库顶开始放逐牌，直到放逐一张法术力值等于或小于 4 的非地牌为止。施放之且不需支付其法术力费用，或将之置于你手上。将其余的牌以随机顺序置于你牌库底。)

- 你可以不指定目标就施放大胆发现，只是为了倾探 4。不过，如果你选择了任何目标，且在大胆发现试图结算时，所有目标都已经不合法，则大胆发现不会结算，且其所有效应都不会生效。你不会倾探 4。只要仍有一个目标合法，则本回合中所有仍合法的目标都不能进行阻挡，但不合法的目标不会受到影响，且你会倾探 4。
-

大师装配画

{三}{白}{蓝}

神器

当大师装配画进战场时，派出一个 4/4，白蓝双色的魔像衍生神器生物。

以神器化炼{四}{白}{白}{蓝} (*{四}{白}{白}{蓝}*，放逐此神器，放逐另一个由你操控的神器或一张你坟墓场中的神器牌：将此牌在其拥有者的操控下移回且已转化。只能于法术时机化炼。)

////

大师组装厂

神器

{横置}：派出一个 4/4，白蓝双色的魔像衍生神器生物。只能于大师组装厂或另一个神器在你操控下进战场的回合中起动。

- 神器在你的操控下进战场之后，无论它发生了什么，你都可以起动大师组装厂的异能。它可能会离开战场，不再是神器，或受其他牌手操控。

胆识旅人凯澜

{一}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 仙灵 / 斥候

2/3

每当胆识旅人凯澜攻击时，展示你的牌库顶牌。如果它是法术力值等于或小于 3 的生物牌，则将它置于你手上。若否，则你可以将它置入你的坟墓场。

//ADV//

继续冒险

{绿}

法术 ~ 历险

派出 X 个地图衍生物，X 为操控神器的对手数量加一。（然后放逐此牌。之后你还可以从放逐区施放该生物。）

- 如果你未将因凯澜之触发式异能展示出的牌置于你手上，且你选择不将其置入你的坟墓场，则该牌会留在你的牌库顶。
- 继续冒险计算的是操控至少一个神器之对手的数量，而不是所有对手操控之神器的总数量。
- 在堆叠以外的其他区域当中，历险者牌都是永久物牌；如果你并未将其当作历险来施放，则它在堆叠上时也是永久物牌。在上述情况中，忽略该牌的副特征。举例来说，当胆识旅人凯澜在你的坟墓场中时，它是一张法术力值为 2 的白色生物牌。于其在该处期间，它不能成为仅能指定瞬间或法术牌为目标之咒语或异能的目标。
- 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，如果你操控魔法师学徒约翰（「限每回合一次，你可以从你的牌库顶施放瞬间或法术咒语」）且胆识旅人凯澜在你的牌库顶，则你可以施放继续冒险，但不能施放胆识旅人凯澜。
- 如果某咒语是作为历险来施放，则于其结算时，该咒语的操控者改为将其放逐，而非置入其拥有者的坟墓场。于该咒语持续被放逐期间，该牌手可以将它当作永久物咒语来施放。如果历险咒语以正常结算之外的其他方式离开堆叠（最有可能的情况是被反击，或因所有目标都不合法而没有结算），则该牌不会被放逐，且该咒语的操控者无法在稍后时段再将它当作永久物来施放。
- 如果历险者牌因故进到放逐区，但不是因为结算时放逐自身而如此，这种情况下它也不会让你能够将它再度当作永久物咒语来施放。
- 你从放逐区施放该永久物咒语时，仍须遵循该咒语本身所具有的时机限制和许可。通常情况下，你只能在你行动阶段且堆叠为空的时候如此施放。
- 如果有效复制了历险咒语，则所成的复制品于结算的时候会被放逐。之后会由于状态动作而消失；你无法将该复制品当作永久物来施放。
- 某些出自其他系列的牌可能会提及「具（有）历险」的牌、咒语或永久物。如果某牌、咒语或永久物上面有另一组属于历险者牌的特征，其便算作「具历险」，就算当前并没有用到其副特征，或从未将该牌当作历险来施放也是一样。
- 如果有效提及具历险的牌、咒语或永久物，则它无法找到堆叠上作为历险施放的瞬间或法术咒语。
- 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。

得胜撕咬

{红}

法术

得胜撕咬对目标生物造成伤害，其数量等同于 2 与

「由你操控之恐龙中的最大力量」两者间较大者。

- 得胜撕咬所造成的伤害数量，是在其结算时决定。如果你在该时刻未操控任何恐龙，或由你操控的恐龙都意外地较小，则得胜撕咬会造成 2 点伤害。

动荡断层

地 ~ 洞窟

{横置}: 加{无}。

{一}, {横置}, 牺牲动荡断层: 消灭目标由对手操控的非基本地。该牌手可以从其牌库中搜寻一张基本地牌, 将之放进战场, 然后洗牌。你派出一个珍宝衍生物。

- 如果于动荡断层的最后一个异能试图结算时, 其目标已经不合法, 则它不会结算, 且其所有效应都不会生效。你不会派出珍宝衍生物。
- 如果动荡断层的异能结算, 则就算其未消灭目标非基本地, 该地的操控者也能搜寻一张基本地牌。如果该地具有不灭异能, 就会发生此状况。在此情况下, 你依然会派出珍宝衍生物。

洞窟踩地龙

{四}{绿}{绿}

生物 ~ 恐龙

7/7

当洞窟踩地龙进战场时, 占卜2。(检视你牌库顶的两张牌, 然后将其中任意数量的牌以任意顺序置于你牌库底, 其余则以任意顺序置于你牌库顶。)

{三}{绿}: 洞窟踩地龙本回合不能被力量等于或小于2的生物阻挡。

- 在洞窟踩地龙被一个或数个力量等于或小于2的生物阻挡后, 此时再启动其最后一个异能, 并不会改变或撤销阻挡。
- 在某生物阻挡了洞窟踩地龙后, 再降低其力量, 并不会将该进行阻挡的生物移出战斗, 也不会让洞窟踩地龙成为未受阻挡。

毒蕈菇偶

{一}{黑}

生物 ~ 真菌

1/1

死触

当毒蕈菇偶进战场时, 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。)

- 如果你的牌库中没有至少两张牌, 你就不能选择磨两张牌。
-

恶意蔽日

{一}{黑}{黑}

法术

所有生物得-2/-2 直到回合结束。如果本回合中由对手操控的生物将死去，则改为将它放逐。

- 无论由对手操控的生物在该回合中将因任何原因死去，都会被放逐，而非仅限其因防御力被恶意蔽日降至 0 以下而死去的情况。
 - 虽然-2/-2 这部分效应只会对恶意蔽日结算时在战场上的生物生效，但恶意蔽日的替代性效应会在当回合中对所有由对手操控的生物生效，包括在恶意蔽日结算后才进战场的生物、在其结算后才成为生物的非生物，以及在其结算后才受对手操控的生物。
-

繁根林朝圣

{一}{蓝}

结界

每当一个或数个由你操控且非衍生物的人鱼成为横置时，派出一个 1/1 蓝色，具辟邪异能的人鱼衍生物。

- 如果数个由你操控且非衍生物的人鱼同时成为横置（举例来说，支付适境卫石械之起动式异能的费用），则繁根林朝圣的异能只会触发一次。
-

古墓奇鬼

{红}

生物 ~ 鬼怪 / 海盗

1/2

只要你操控神器，古墓奇鬼便得+1/+0 且具有敏捷异能。

- 一旦古墓奇鬼已被宣告为攻击者，此时再通过移除所有由你操控的神器来令其失去敏捷异能，也不会令古墓奇鬼停止攻击，就算它是当回合才进入战场或受你操控也是一样。
-

汨汨涌井

{二}{蓝}

传奇神器

当汨汨涌井进战场时，磨两张牌，然后抓两张牌。

落坟 8~ 在你的维持开始时，若你坟墓场中有八张或更多永久物牌，则转化汨汨涌井。

////

连绵灌池

传奇神器地

(由汨汨涌井转化。)

{横置}: 加{蓝}。

每当你利用连绵灌池产生之法术力来施放永久物咒语时，至多另一个目标由你操控的永久物成为该咒语的复制品直到回合结束。

- 连绵灌池的触发式异能会比触发它的咒语先一步结算。
- 该目标永久物会复制原版牌上所印制的东西，外加施放咒语时所作的选择。
- 如果所复制咒语的法术力费用中包含{X}，则在要确定战场上之永久物的法术力值时，仍会将 X 视为 0。
- 已经对该目标永久物生效的非复制效应会持续对它生效。举例来说，如果它是生物，它仍会受到其上+1/+1 指示物影响。
- 由于该目标永久物在成为永久物咒语的复制品时并未「进入战场」，因此所复制咒语其上具有之任何「当[此永久物]进战场」或「[此永久物]进战场上面有…」异能均不会对该目标永久物生效。

骨孢连结点

{六}{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。

每当一个或数个由你操控且非衍生物的生物死去时，派出一个绿色真菌 / 恐龙衍生物，其基础力量和防御力各等同于死去生物之力量总和。

{二}, {横置}: 将目标生物的力量加倍直到回合结束。

- 施放咒语的第一步是将它放进堆叠。如果这使得由你操控的生物中的最大力量数值发生改变（举例来说，某个由你操控的生物具有「此生物的力量等同于你的手牌数量」这类异能），则会利用新的力量数值来决定费用减少的数量。
- 在确定施放骨孢连结点的费用之后，你就可以起动法术力异能来支付该费用。如果在起动法术力异能过程中，由你操控的生物中的最大力量数值发生改变，则施放骨孢连结点的费用仍会是你先前决定的样子。

- 利用死去之非衍生物最后在战场上时的力量，来决定第二个异能派出之衍生物的基础力量与防御力。
 - 将某生物的力量加倍，意指该生物得+X/+0，X为该生物于骨孢连结点之起动式异能结算时的力量。
-

光蕈明灯

{绿}

神器 ~ 武具

佩带此武具的生物具有「你可以随时检视你的牌库顶牌」与「每当此生物攻击时，令它勘察。」（展示你的牌库顶牌。如果该牌是地，则置于你手上。若否，则在该生物上放置一个+1/+1指示物，然后将所展示的牌放回原位或置入你的坟墓场。）

佩带{二}

- 光蕈明灯赋予的异能让你只要想检视你的牌库顶牌，就随时可以检视（但有一处限制~参见下文），就算你没有优先权也一样。此动作不用到堆叠。这张牌成为你可知信息的一部分，就像你可以检视手牌一样。
 - 如果你施放咒语，使用地或起动异能的过程中，你的牌库顶牌已经改变，则要等到你完成上述动作之后，才能检视新的牌库顶牌。这意味着，如果你施放你的牌库顶牌，则你要等到支付完该咒语的费用之后，才能检视牌库顶的下一张牌。
 - 如果光蕈明灯没有贴附在由你操控的生物上，你便不能检视你的牌库顶牌。这盏明灯没有那么亮。
-

航箏盗贼

{二}{蓝}

生物 ~ 人类 / 海盗

2/3

飞行，守护{一}

当航箏盗贼进战场时，为每位牌手各选择至多另一个目标由该牌手操控的神器或生物。于航箏盗贼仍在战场上的时段内，所选永久物成为珍宝神器，且具有「{横置}，牺牲此神器：加一点任意颜色的法术力」，并失去所有其他异能。

- 对于航箏盗贼的进战场异能而言，其目标会失去所有原本具有之副类别和牌张类别，且只要航箏盗贼仍在战场上，就只是珍宝神器。它们会保留原本具有之超类别。
- 如果航箏盗贼在其进战场异能结算前就已离开战场，则该异能没有效果。目标永久物根本不会成为珍宝。
- 如果于该异能结算时部分目标（但并非全部）成为不合法，则不合法目标不会受影响。只有剩余之合法目标会成为珍宝。

好斗颇锤龙

{二}{绿}

生物 ~ 恐龙

6/6

每当好斗颇锤龙于你未操控另一个恐龙时攻击，在其上放置一个晕眩指示物。（如果其上有晕眩指示物的永久物将成为未横置，则改为从其上移去一个晕眩指示物。）

- 如果你在宣告好斗颇锤龙为攻击者时未操控其他恐龙，则你在该异能结算时是否操控便不再重要。你都会好在好斗颇锤龙上放置一个晕眩指示物。

好斗幼龙

{一}{红}

生物 ~ 恐龙

3/2

践踏

每当另一个恐龙在你操控下进战场时，你可以使好斗幼龙的基础力量成为等同于该生物的力量直到回合结束。

- 先前将好斗幼龙之力量设定为特定值的效应，都会被其异能盖掉，包括同一异能先前结算所产生者。其他将其力量设定为某特定值的效应若稍后生效，则将会盖过此效应（包括同一异能之后结算会产生者）。
- 会改变好斗幼龙力量，但并非将其设为特定值的效应，则不论其是何时开始，都会继续对新的基础力量生效。会影响其力量的指示物也是如此生效。

好战者号

{二}{蓝}{红}

传奇神器 ~ 载具

5/5

每当好战者号攻击时，派出一个珍宝衍生物。直到回合结束，你可以随时检视你的牌库顶牌，且你可以从你的牌库顶使用地和施放咒语。

搭载 3

- 好战者号的触发式异能结算之后，直到回合结束，只要你想检视你的牌库顶牌，便随时可以检视（但有一处限制 ~ 参见下文），就算你没有优先权也一样。此动作不用到堆叠。这张牌成为你可知信息的一部分，就像你可以检视手牌一样。

- 如果你施放咒语，使用地或起动物异能的过程中，你的牌库顶牌已经改变，则要等到你完成上述动作之后，才能检视新的牌库顶牌。这意味着，如果你从你的牌库顶施放咒语，则你要等到支付完该咒语的费用之后，才能检视牌库顶的下一张牌。
- 如果你的牌库顶牌具历险，则你便能以此法施放历险咒语。
- 以此法从你的牌库顶施放咒语和使用地时，你仍须支付所有费用，并遵循所有时机规则。

合众诗人华特莉

{二}{绿}

传奇生物 ~ 人类 / 战士 / 诗人

2/3

当合众诗人华特莉进战场时，从你牌库中搜寻一张基本牌，展示该牌，将它置于你手上，然后洗牌。

{三}{红/白}{红/白}：放逐华特莉，然后将她在其拥有者的操控下移回战场且已转化。只能于法术时机起时。

////

第五势力之吼

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 IV 后牺牲之。)

I — 派出两个 3/3 绿色恐龙衍生生物。

II — 第五势力之吼获得「由你操控的生物具有『{横置}：加{红}，{绿}或{白}。』」

III — 从你牌库中搜寻一张恐龙牌，展示该牌，将它置于你手上，然后洗牌。

IV — 由你操控的恐龙获得连击与践踏异能直到回合结束。

- 第五势力之吼的第二个章节异能并未注明持续时限。只要第五势力之吼仍在战场上，该异能便会持续生效。

华辉天使

{一}{白}{白}

生物 ~ 天使

3/3

飞行

在每个结束步骤开始时，若本回合中你获得了 5 点或更多生命，则派出一个 4/4 白色，具飞行与警戒异能的天使衍生生物。

{三}{白}{白}{白}：直到回合结束，华辉天使得+2/+2且获得系命异能。

- 华辉天使的触发式异能会检查你是否于该回合获得过 5 点或更多生命。它不关心你是否也失去过生命，也不关心你当前的总生命是否比该回合开始时的总生命要高。获得生命的事件发生时华辉天使是否在战场上也不重要。
 - 你无须一次性获得 5 点生命也能满足华辉天使触发式异能的触发条件。
 - 如果在该回合的结束步骤开始前，你没有获得过生命，则华辉天使的触发式异能根本不会触发。在结束步骤中获得生命不会触发该异能。
 - 无论你获得 5 点或更多生命的次数有多少，你都只能派出一个天使衍生物。
 - 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，但这不会满足华辉天使触发式异能的触发条件。
-

回响深渊

地 ~ 洞窟

你可以使回响深渊当成坟墓场中任一地牌的复制品来横置进入战场，但它额外具有洞窟此类别。

{横置}: 加{无}。

- 如果你选择让回响深渊不复制任何东西，则它会以未横置的状态进战场。
 - 回响深渊所复制的，就只有原版地牌上所印制的东西而已，且会具有所述但书。
 - 当回响深渊进战场时，所复制的地牌之任何进战场异能都会触发。所复制之地牌上面任何「于[此地]进战场时」或「[此地]进战场时上面有…」的异能也都会生效。
-

饥饿复灵

{二}{黑}{黑}

生物 ~ 精怪 / 惊惧兽

4/4

当饥饿复灵进战场时，刺探 2。然后你每将一张牌置于你的牌库顶，便抓一张牌且失去 3 点生命。

落坟 8~ 每当你抓一张牌时，若你坟墓场中有八张或更多永久物牌，则目标对手失去 1 点生命且你获得 1 点生命。

- 除了某些不寻常的情况外，你刺探时放到你牌库顶上的那些牌，便是你会抓上的牌。
 - 对饥饿复灵的进战场异能而言，你是先经刺探将牌置入坟墓场（如有），然后再抓牌。如果在抓牌时，你坟墓场中已有八张或更多永久物牌，则当次抓牌便会触发落坟 8 异能。
-

基撒斯之后伊金斯

{红}{绿}

传奇生物 ~ 恐龙

2/3

敏捷

当基撒斯之后伊金斯进战场时，你可以支付{二}。当你如此作时，目标由你操控的恐龙对另一个目标生物造成伤害，其数量等同于前者的力量。

- 在基撒斯之后伊金斯的触发式异能触发时，你不需为其选择目标。而是当你以此法支付{二}时，会触发另一个「自身」异能。于该异能进入堆叠时，你需为其选择目标。每位牌手都可以如常回应此触发式异能。

基岩驮龟

{三}{绿}

生物 ~ 龟

0/6

只要是在你的回合中，由你操控的生物便具有辟邪异能。

每个由你操控且防御力比力量大的生物皆依照其防御力来分配战斗伤害，而不是依照力量。

- 基岩驮龟的异能非实际改变生物的力量。它只是改变生物所分配的战斗伤害数量。所有其他检查力量或防御力的规则与效应，都会利用原本的数值，包括造成「等同于该生物力量的伤害」者。

焦炬连枷

{红}

神器 ~ 武具

佩带此武具的生物得+2/+0。

佩带{-}

以神器化炼{三}{红}{红} ({三}{红}{红})，放逐此神器，放逐另一个由你操控的神器或一张你坟墓场中的神器牌：将此牌在其拥有者的操控下移回且已转化。只能于法术时机化炼。)

////

焦炬短炮

神器 ~ 武具

佩带此武具的生物得+3/+0 且具有「每当此生物攻击时，你可以牺牲一个焦炬短炮以外的神器。当你如此作时，此生物对目标生物造成伤害，其数量等同于前者的力量。」

佩带{-}

- 当焦距短炮所赋予的触发式异能触发时，你不需为其选择目标。而是当你以此法牺牲另一个神器时，会触发另一个「自身」异能。于该异能进入堆叠时，你需为其选择目标。每位牌手都可以如常回应此触发式异能。
- 利用焦距短炮赋予之自身触发式异能结算时佩带此武具生物的力量，来决定要造成多少点伤害。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。
- 如果于焦距短炮赋予之自身触发式异能结算时，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。

解构锤

{白}

神器 ~ 武具

佩带此武具的生物得+1/+1 且具有「{三}, {横置},
牺牲解构锤: 消灭目标神器或结界。」

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

- 如果解构锤因故贴附在由另一位牌手操控的生物上，则该牌手无法起动该生物所获得之异能，原因是其无法支付牺牲解构锤（一个并不由其操控之永久物）此费用。

金怒漫游像

{四}{红}

神器生物 ~ 魔像

3/5

践踏

横置两个由你操控且未横置的神器和 / 或生物: 目标
生物得+2/+0 直到回合结束。只能于法术时机起动。

- 支付金怒漫游像之起动式异能费用时，你可以横置任意两个由你操控且未横置的神器和 / 或生物; 这包括了金怒漫游像本身，以及你并未在自己最近的一回合开始时持续操控的其他生物。

聚骨骇威龙

{三}{红}{红}

生物 ~ 恐龙 / 龙

5/5

飞行, 先攻

在你的维持开始时，放逐你牌库顶的两张牌。本回合中，你可以使用这些牌。如果你以此法放逐了地牌，则派出一个 3/1 红色恐龙衍生生物。如果你以此法放逐了非地牌，则派出一个珍宝衍生生物。

- 以此法使用牌时，你仍须支付所有费用，并遵循正常时机规则。举例来说，如果所放逐的牌之一是地牌，则你只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候使用之。

- 如果你放逐了两张地牌，你也只会派出一个恐龙衍生物。类似状况：如果你放逐了两张非地牌，你也只会派出一个珍宝衍生物。
- 如果你放逐了一张地牌和一张非地牌，则你会派出一个恐龙衍生物，然后再派出一个珍宝衍生物。

巨窟洞口

地~洞窟

{横置}: 加{无}。

{二}: 巨窟洞口成为 3/3 元素生物直到回合结束。它仍然是洞窟地。只能于由你操控的其他洞窟数量与你坟墓场中的洞窟牌数量之总和等于或大于三时起动。

- **中文版勘误:** 本系列印制之「巨窟洞口」牌上，在其第二个起动式异能的起动条件中的「由你操控的」和「洞窟数量」之间漏植「其他」二字，应为「…由你操控的其他洞窟数量与…」其更正的规则叙述如上所示。特别一提，在检查起动条件时，不会将起动此异能本身这个巨窟洞口计算在内。

可怖头颅骨

{一}{黑}

神器

当可怖头颅骨进战场时，目标对手展示其手牌。你选择其中一张神器或生物牌。该牌手弃掉该牌。

以两个生物化炼{五}{黑} (*{五}{黑}*), 放逐此神器, 从由你操控的生物和 / 或你坟墓场中的生物牌中放逐前述物件达两个: 将此牌在其拥有者的操控下移回且已转化。只能于法术时机化炼。)

////

可怖骸骨龙

生物~恐龙 / 骷髅妖 / 惊惧兽

5/4

威慑

每当可怖骸骨龙进战场或攻击时，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。)

- 如果你的牌库中没有至少两张牌，你就不能选择磨两张牌。

恐惧浪潮

{二}{黑}{黑}

法术

落坟无边~所有生物得-X/-X 直到回合结束，X 为你坟墓场中的永久物牌数量。

- X 的数值，只在恐惧浪潮结算时检查一次。

矿坑蜘蛛

{三}{绿}

生物 ~ 蜘蛛

3/4

延势

当矿坑蜘蛛进战场时，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。)*

- 如果你的牌库中没有至少两张牌，你就不能选择磨两张牌。

昆托力康德

{三}{红}{白}

传奇鹏洛客 ~ 昆托力

4

每当你从放逐区施放咒语时，昆托力康德向每位对手各造成 2 点伤害且你获得 2 点生命。

+1: 派出一个 3/2，红白双色的精怪衍生生物。

-3: 倾探 4。

-6: 将任意数量目标牌从你的坟墓场放逐。每以此法放逐一张牌，便加{红}。本回合中，你可以使用这些牌。

- 在利用昆托力康德最后一个异能使用牌时，你仍须遵循正常的时机规则，且如果它是咒语，则你须支付其所有费用才能施放之。

拦路海盗

{三}{蓝}

生物 ~ 人类 / 海盗

3/3

当拦路海盗进战场时，若你操控神器，则横置目标由对手操控的神器或生物并在其上放置一个晕眩指示物。*(如果其上有晕眩指示物的永久物将成为未横置，则改为从其上移去一个晕眩指示物。)*

- 该进战场异能可以指定已横置的神器或生物为目标。若如此，则你就只是在该神器或生物上放置一个晕眩指示物。
-

烈阳绽辉莎希莉

{蓝}{红}

传奇生物 ~ 人类 / 神器师

2/2

{蓝}{红}, {横置}: 派出一个衍生物, 此衍生物为另一个目标由你操控的生物或神器之复制品, 但它额外具有神器此类别。它获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时, 将它牺牲。

- 衍生物所复制的, 就只有原版永久物上所印制的东西而已, 且会具有所述但书 (除非该永久物也复制了其他东西或是个衍生物; 后文将详述)。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, 或是其他改变了其类别、颜色、力量和防御力等等的非复制效应。
 - 如果所复制之永久物的法术力费用中包含{X}, 则 X 视为 0。
 - 如果所复制的永久物是个衍生物, 则派出的新衍生物会复制派出原版衍生物的效应本来所注明的特征 (且仍具有所述但书)。
 - 如果所复制的永久物本身已经复制了别的东西, 则该衍生物进战场时, 会是所选的永久物复制的样子, 且仍具有所述但书。
 - 当此衍生物进战场时, 所复制的永久物之任何进战场异能都会触发。该目标永久物上面任何「于 [此永久物]进战场时」或「[此永久物]进战场时上面有…」的异能也都会生效。
-

烈阳总督因提

{一}{红}

传奇生物 ~ 人类 / 骑士

2/2

每当你攻击时, 你可以弃一张牌。当你如此作时, 在目标进行攻击的生物上放置一个+1/+1 指示物。它获得践踏异能直到回合结束。

每当你弃一张或数张牌时, 放逐你的牌库顶牌。直到你的下一个结束步骤, 你可以使用该牌。

- 在烈阳总督因提的第一个异能触发时, 你不需为其选择目标。而是当你以此法弃牌时, 会触发另一个「自身」异能。于该异能进入堆叠时, 你需为其选择目标。每位牌手都可以如常回应此触发式异能。
 - 以最后一个异能来使用牌时, 你仍须支付所有费用, 并遵循正常时机规则。举例来说, 如果所放逐的牌是地牌, 你只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候使用之。
-

灵魂洞窟
地

于灵魂洞窟进战场时，选择一种生物类别。

{横置}: 加{无}。

{横置}: 加一点任意颜色的法术力。此法术力只能用来施放该类别的生物咒语，且该咒语不能被反击。

- 你必须选择现有的生物类别，例如人类或战士。不能选择「神器」等牌张类别。
- 只要以灵魂洞窟所产生的法术力来支付该咒语的任何费用，就会使该咒语不能被反击，即使是增幅费用之类的额外费用也一样。甚至，就算是在以「不需支付其法术力费用」的方式来施放某咒语的时候，只要用此法术力来支付该咒语的额外费用，也能符合此条件。

莽霸大剑师

{二}{红}

生物~半兽人 / 海盗

2/3

每当莽霸大剑师于你操控两个或更多神器时攻击，它得+2/+1直到回合结束。

- 如果你在宣告莽霸大剑师为攻击者时操控有至少两个神器，则你在该异能结算时仍操控几个便不再重要。莽霸大剑师仍会得+2/+1直到回合结束。

迷魂曲

{一}{蓝}

结界~灵气

结附于生物或载具

当迷魂曲进战场时，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。)*

落坟无边~所结附的永久物得-X/-0，X为你坟墓场中的永久物牌数量。

- 如果你的牌库中没有至少两张牌，你就不能选择磨两张牌。
 - X的数值会随着你坟墓场中永久物牌数量的变动而改变。
-

迷声恶棍马科姆

{一}{蓝}

传奇生物 ~ 塞连 / 海盗

2/1

闪现

飞行

每当迷声恶棍马科姆对任一牌手造成战斗伤害时，在其上放置一个合韵指示物。抓一张牌，然后弃一张牌。如果马科姆上有四个或更多合韵指示物，则你可以施放所弃之牌，且不需支付其法术力费用。

- 如果你利用迷声恶棍马科姆的最后一个异能来施放咒语，则你是在该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。不会受到牌张类别的施放时机限制。
- 你不能使用以迷声恶棍马科姆的最后一个异能弃掉的地牌。
- 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。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。
- 如果该咒语的法术力费用中包含了{X}，则你必须将 X 的值选为 0。
- 如果于迷声恶棍马科姆的触发式异能结算时，它已不在战场上，则虽然你不会在其上放置合韵指示物，但你仍会抓一张牌并弃一张牌。如果当马科姆最后在战场上时其上已有四个或更多合韵指示物，则你仍能施放所弃之牌，且不需支付其法术力费用。

谜奇珠宝

{蓝}

传奇神器

谜奇珠宝须横置进战场。

{横置}：加{无}{无}。此法术力只能用来起动能。

以四个或更多具起动能之非地物件化炼{八}{蓝}

({八}{蓝}，放逐此神器，从由你操控的其他永久物和 / 或你坟墓场的牌中放逐前述化炼物件达四个或更多：将此牌在其拥有者的操控下移回且已转化。只能于法术时机化炼。)

////

启蒙之核

传奇神器

启蒙之核具有所有用以化炼它所放逐之牌的所有起动能。每个此类异能每回合你都只能起动能一次。

每当你起动能不属法术力异能的异能时，将它复制。你可以为该复制品选择新的目标。

- 化炼异能属于起动能。举例来说，你可以将谜奇珠宝之起动能产生的法术力，用于起动能其本身的化炼异能。

- 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，它们的规则提示中会包含冒号。
- 启蒙之核只会具有所有用以化炼它所放逐之牌的所有起动式异能。它不会获得关键字异能（除非相应的关键字异能本身就是起动式）、触发式异能或静止式异能。
- 如果用以化炼启蒙之核所放逐之牌的起动式异能提及该牌的名称，则将启蒙之核版本的该异能改为视作提及了启蒙之核的名称。
- 「每回合只能起动一次」之限制是对每个异能分别生效，特别是你放逐了数张相同名称之牌以化炼启蒙之核的情况需尤为注意。举例来说，如果你化炼启蒙之核时，为此放逐了两张相同的牌，则启蒙之核便会具有两份该牌之起动式异能。每一份起动式异能在每个回合中都能够起动一次。
- 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。
- 启蒙之核的触发式异能所产生的起动式异能之复制品，会比原版异能先一步结算。
- 该复制品是在堆叠上产生，所以并非被「起动」的。注记于「当牌手起动异能时」触发的异能（例如启蒙之核本身所具有者）不会触发。
- 如果所复制的异能具有模式（也就是说，它注记着「选择一项~」或类似者），则复制品的模式会与原版异能相同。你不能选择其他的模式。
- 如果所复制的异能包括了于起动时决定的X数值，则该复制品的X数值与原版异能相同。
- 如果该异能于放到堆叠上时一并决定了其伤害的分配方式，则你无法更改分配方式（但你依旧能更改将受到伤害的目标）。分配指示物之异能也是如此。
- 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。
- 该复制品的目标将与原版异能相同，除非你选择新的目标。你可以改变任意数量的目标，不论全部改变或部分改变都行。

暮影蔷薇圣物箱

{白}

神器

牺牲一个神器或生物，以作为施放此咒语的额外费用。

守护{二}

当暮影蔷薇圣物箱进战场时，放逐目标由对手操控的神器或生物，直到暮影蔷薇圣物箱离开战场为止。

- 如果暮影蔷薇圣物箱在其最后一个异能结算前就已离开战场，则该目标永久物不会被放逐。
- 贴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将会消失。当该牌移回战场之时，它会是一个全新物件，与先前所放逐的牌毫无关联。
- 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。

- 如果以此法放逐某张双面牌，则无论它离开战场时是哪一面朝上，都会是正面朝上地返回战场。

内阳奇密理

{六}

传奇神器

由你操控的咒语不能被反击。

在你的结束步骤开始时，倾探 5。（从你的牌库顶开始放逐牌，直到放逐一张法术力值等于或小于 5 的非地牌为止。施放之且不需支付其法术力费用，或将之置于你手上。将其余的牌以随机顺序置于你牌库底。）

- 内阳奇密理的第一个异能只会于它在战场上时生效。当它还是咒语时，它可以如常被反击。
- 能够反击其他咒语的咒语或异能，仍能以「不能被反击」的咒语为目标。当这类咒语或异能结算时，不能被反击的咒语不会被反击，但用于反击的咒语或异能所具有的任何其他效应仍会如常生效。

内宇护卫

{白}

生物 ~ 人类 / 士兵

1/2

只要内宇护卫上有三个或更多指示物，它便具有飞行与警戒异能。

横置三个由你操控且未横置的神器和 / 或生物：在内宇护卫上放置一个+1/+1 指示物。占卜 1。只能于法术时机起动。

- 支付内宇护卫起动式异能的费用时，你可以横置三个由你操控且未横置的神器和 / 或生物；这包括内宇护卫本身，以及你并未在自己最近的一回合开始时持续操控的其他生物。

念世先父阿布罗

{一}{白}{蓝}

传奇生物 ~ 精怪

2/2

飞行，守护{二}

{一}{白}{蓝}：放逐另一个目标由你操控的生物或神器。在下一个结束步骤开始时，将它在其拥有者的操控下移回战场。

- 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。
- 在下一个结束步骤开始时，即使念世先父阿布罗已不在战场，依旧会将所放逐的牌移回战场。

- 如果以此法放逐某张双面牌，则无论它离开战场时是哪一面朝上，都会是正面朝上地返回战场。

欧拉兹卡密门

{蓝}

神器

{一}, {横置}, 牺牲欧拉兹卡密门: 检视你牌库顶的两张牌。将其中一张置于你手上, 另一张则置入你的坟墓场。

- 如果你牌库中只剩一张牌, 你会将它置于你手上。

帕拉尼的育幼龙

{三}{红}{绿}

生物 ~ 恐龙

5/3

由你操控的其他恐龙具有敏捷异能。

当帕拉尼的育幼龙进战场时, 派出两个 0/1 绿色恐龙 / 蛋衍生物。

在你回合的战斗开始时, 若你操控一个或数个蛋, 则牺牲一个蛋, 然后派出一个 3/3 绿色恐龙衍生物。

- 帕拉尼的育幼龙最后一个异能, 会将所有由你操控且具蛋此生物类别的生物都计算在内, 而非仅限于帕拉尼的育幼龙所派出之衍生物。

叛教帮传道士

{二}{黑}

生物 ~ 吸血鬼 / 僧侣

2/4

死触

每当叛教帮传道士攻击总生命最高或与他者同为最高的牌手时, 派出一个 1/1 白色, 具系命异能的吸血鬼衍生物。

每当叛教帮传道士于你是总生命最高或与他者同为最高的牌手时攻击, 你抓一张牌且失去 1 点生命。

- 如果你的总生命与其他牌手同为最高, 且叛教帮传道士向总生命同为最高之另一位牌手进行攻击, 则叛教帮传道士的第二个异能和最后一个异能都会触发。
- 叛教帮传道士的第二个异能, 只会在其攻击牌手时触发。如果叛教帮传道士攻击的是鹏洛客或战役, 则无论其攻击对象的操控者总生命状况如何, 该异能都不会触发。
- 一旦叛教帮传道士的第二个异能触发, 则在该异能结算前该牌手的总生命发生任何变化都不重要。就算于此异能结算时, 叛教帮传道士所攻击之牌手的总生命已经不是最高, 你也会派出一个吸血鬼衍生物。

- 类似状况：一旦叛教帮传道士的最后一个异能触发，则在该异能结算前，所有牌手的总生命发生任何变化都不重要。就算于此异能结算时，你的总生命已不是最高，你也会抓一张牌并失去 1 点生命。

千年历

{一}

传奇神器

每当你于你的重置步骤中重置一个或数个永久物时，在千年历上放置等量的计时指示物。

{二}, {横置}: 将千年历上的计时指示物数量加倍。

当千年历上有 1000 个或更多计时指示物时，将它牺牲且每位对手各失去 1000 点生命。

- 千年历的第一个异能会在重置步骤中触发。不过，由于牌手在重置步骤中不会获得优先权，因此这个异能要等到维持开始后才会进入堆叠。到那个时候，所有于「维持开始时」触发的异能也会触发。这类异能会与千年历的异能同时进入堆叠。
- 如果千年历的最后一个异能被反击或因故被移出堆叠，但千年历上仍有 1000 个或更多计时指示物，则该异能会立即再度触发。

千月军步兵

{二}{白}

生物~人类 / 士兵

2/4

于每位其他牌手重置步骤中，重置千月军步兵。

- 千月军步兵在你的重置步骤中仍会如常重置。
 - 千月军步兵与主动牌手的永久物同时重置。此时你无法选择不重置。
 - 注记着「千月军步兵于你的重置步骤中不能重置」的效应，于其他牌手重置步骤中不会生效。
-

千月军锻冶场

{二}{白}{白}

传奇神器

当千月军锻冶场进战场时，派出一个白色地侏 / 士兵衍生神器生物，且具有「此生物的力量和防御力各等同于由你操控之神器和 / 或生物的总数量。」

在你战斗前的行动阶段开始时，你可以横置五个由你操控且未横置的神器和 / 或生物。若你如此作，则转化千月军锻冶场。

////

千月军兵营

传奇神器地

(由千月军锻冶场转化。)

{横置}: 加{白}。

每当你利用千月军兵营产生之法术力来施放神器或生物咒语时，派出一个白色地侏 / 士兵衍生神器生物，且具有「此生物的力量和防御力各等同于由你操控之神器和 / 或生物的总数量。」

- 千月军兵营的触发式异能会比触发它的咒语先一步结算。
- 地侏 / 士兵衍生物的力量和防御力会随着你操控的神器和 / 或生物数量的变动而改变。
- 一个由你操控的神器生物，只会计入地侏 / 士兵的力量和防御力一次。
- 由于地侏 / 士兵的异能会计算地侏 / 士兵本身，所以它会至少是 1/1。

千月军轰击手

{一}{白}

生物 ~ 人类 / 士兵

2/2

每当千月军轰击手攻击时，你可以支付{二}{白}。当你如此作时，横置目标生物。

- 在千月军轰击手的触发式异能触发时，你不需为其选择目标。而是当你以此法支付{二}{白}时，会触发另一个「自身」异能。于该异能进入堆叠时，你需为其选择一个目标。每位牌手都可以如常回应此触发式异能。
-

千月统帅阿妮帕卡

{一}{红}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 士兵

1/2

每当你以一个或数个非地侏生物攻击时，在阿妮帕卡上放置一个+1/+1 指示物，然后派出 X 个 1/1 无色地侏衍生神器生物，其为横置且正进行攻击，X 为阿妮帕卡上的+1/+1 指示物数量。

- 就算你用以攻击的非地侏生物中不包括阿妮帕卡，其异能也会触发；当然如果包括了它也没问题。
 - 你要为该地侏衍生生物选择它所攻击的牌手、鹏洛客或战役。每个地侏衍生生物进战场时所攻击的牌手、鹏洛客或战役可以不同，且也不需与正进行攻击之非地侏生物的攻击对象相同。
 - 虽然这些地侏衍生生物是以正进行攻击的状态进入战场，但它们从未被宣告为进行攻击的生物。当它们以此状态进战场时，不会触发注记于「每当一个生物攻击时」触发的异能。
 - 如果当其触发式异能结算时，阿妮帕卡已不在战场上，则你仍会派出地侏。利用其最后在战场上时其上的+1/+1 指示物来决定数量。
-

潜窟人鱼

{二}{蓝}

生物 ~ 人鱼 / 斥候

2/4

每当一个由你操控的生物勘察时，潜窟人鱼得+1/+0 直到回合结束，且本回合不能被阻挡。

- 如果某生物在有效应令其勘察前，就已经离开战场，则它仍会勘察。注记于「每当一个由你操控的生物勘察时」触发之异能（例如潜窟人鱼所具有者）仍会触发。
-

曲身深海龙

{五}{蓝}

生物 ~ 恐龙

4/4

当曲身深海龙进战场时，检视你牌库顶的 X 张牌，X 为由你操控的洞窟数量与你坟墓场中的洞窟牌数量之总和。将其中两张置于你手上，其余则以随机顺序置于你牌库底。

- 如果 X 为 1，则你会检视你的牌库顶牌并将之置于你手上。如果 X 为 0，则你不会检视你牌库顶上的任何牌。
-

热切劫贼布里奇

{二}{红}

传奇生物 ~ 鬼怪 / 海盗

3/3

先攻

每当一个由你操控的海盗攻击时，选择一项，且不得是本轮中此前选过的~

- 派出一个珍宝衍生物。
- 目标生物本轮不能进行阻挡。
- 放逐你的牌库顶牌。本轮中，你可以使用该牌。

- 以此法使用牌时，你仍须支付所有费用，并遵循正常时机规则。举例来说，如果所放逐的牌是地牌，你只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候使用之。
 - 如果你不能合法选择任一模式（由于你本轮中已经三种模式都选过一遍），则该次异能便会移出堆叠，且没有效果。
 - 如果你因故操控了两个或更多的热切劫贼布里奇，则需为每个分别记录每回合其异能所选过的模式。
-

熔岩舌佐佐瓦

{黑}{红}

传奇生物 ~ 鬼怪 / 邪术师

2/2

死触

在你的结束步骤开始时，若你本轮中有落坟，则每位对手各可以弃一张牌或牺牲一个永久物。熔岩舌佐佐瓦向每位未如此作的对手各造成 3 点伤害。（如果有永久物牌从任何区域进入你的坟墓场，便算作你有落坟。）

- 如果对手手上没有牌，则其就不能选择弃一张牌。类似状况：如果对手未操控永久物，则其就不能选择牺牲一个永久物。
-

蠕菌突现

{一}{黑}{绿}

法术

落坟无边 ~ 将目标非地永久物牌从你的坟墓场移回战场，且其法术力值须等于或小于你坟墓场中的永久物牌数量。

- 对蠕菌突现的效应而言，该目标非地永久物牌依然计算在你坟墓场中的永久物牌数量之内。
- 跟所有需要指定目标的咒语一样，蠕菌突现于其试图结算时，也会再度检查以确保其目标依然合法。此时会用该时刻你坟墓场中的永久物牌数量来进行检查，尽管此数字可能会与你施放咒语时你

坟墓场中的永久物牌数量有所不同。如果在该时刻，该永久物牌的法术力值大于你坟墓场中的永久物牌数量，蠕菌突现不会结算。

三阳霆巨械

{七}

神器生物 ~ 地侏

0/0

三阳霆巨械进战场时上面有三个+1/+1 指示物。

每当三阳霆巨械进战场或攻击时，派出若干 1/1 无色

地侏衍生神器生物，其数量等同于其力量。

{二}，牺牲另一个神器：在三阳霆巨械上放置一个

+1/+1 指示物。

- 如果三阳霆巨械于其触发式异能仍在堆叠上的时候就离开战场，则利用其最后在战场上时的力量来决定派出的地侏数量。
-

莎希莉的格栅

{一}{红}

神器

当莎希莉的格栅进战场时，你可以弃一张牌。若你如此作，则抓两张牌。

以一个或更多恐龙化炼{四}{红} (*{四}{红}*，放逐此神器，从由你操控的恐龙和/或你坟墓场中的恐龙牌中放逐前述物件达一个或更多：将此牌在其拥有者的操控下移回且已转化。只能于法术时机化炼。)

////

巧艺迅猛龙

神器生物 ~ 恐龙

*/4

巧艺迅猛龙的力量等同于用以化炼它所放逐之牌的力量总和。

- 如果所放逐的各牌中，包括其上具有设定该牌之力量的特征设定异能者，则此类异能也会生效。举例来说，如果因故能用失落者灵魂以化炼巧艺迅猛龙（也许是因为前者成为了恐龙的复制品），则失落者灵魂在放逐区中的力量仍等同于你坟墓场中的永久物牌数量，且巧艺迅猛龙的力量也会随着你坟墓场中永久物牌数量的变动而改变。如果该特征设定异能无法生效，便使用 0。
-

深涧念世灵

{二}{绿}{蓝}

生物~人鱼 / 精怪

4/4

在你回合的战斗开始时，令深涧念世灵勘察。然后你可以使它成为另一个由你操控的生物之复制品直到回合结束。（令此生物勘察的流程是展示你的牌库顶牌。如果该牌是地，则置于你手上。若否，则在此生物上放置一个+1/+1指示物，然后将所展示的牌放回原位或置入你的坟墓场。）

- 一旦深涧念世灵成为另一个生物的复制品，则它便不再具有其触发式异能，直到回合结束时为止。
- 深涧念世灵所复制的，就只有所选生物上所印制的东西而已（除非该生物也复制了其他东西或是个衍生物；后文将详述）。它不会复制下列状态：该衍生物是否为横置，它上面有没有指示物、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。
- 已经对深涧念世灵生效的非复制效应会持续对它生效。举例来说，它仍会受到其上+1/+1指示物影响。
- 如果所复制之生物的法术力费用中包含{X}，则X为0。
- 如果某生物正复制其他东西，而深涧念世灵又成为该生物的复制品，则它就会成为该生物所复制之原版物件的复制品。
- 如果所复制的生物是个衍生物，则深涧念世灵会复制派出该衍生物的效应原本所注明的特征。深涧念世灵不会成为衍生物（不过它可能本来就是）。

深窟蝙蝠

{一}{黑}

生物~蝙蝠

1/1

飞行，系命

当深窟蝙蝠进战场时，检视目标对手的手牌。你可以放逐其中一张非地牌，直到深窟蝙蝠离开战场为止。

- 如果深窟蝙蝠在其最后一个异能结算前离开了战场，则你依然可以检视目标对手的手牌，但你不会放逐其中的牌。
-

深邃布生卡司勒尊神

{三}{绿}{绿}

传奇生物 ~ 神

6/5

践踏

每当卡司勒尊神对任一牌手造成战斗伤害时，从你的牌库顶展示等量的牌。你可以将其中一张生物牌和 / 或一张地牌放进战场。将其余的牌以随机顺序置于你牌库底。

当卡司勒尊神死去时，将它在其拥有者的操控下横置移回战场且已转化。

////

殖生殿堂

地

(由深邃布生卡司勒尊神转化。)

{横置}: 加{绿}。

{二}{绿}, {横置}: 转化殖生殿堂。只能于你操控十个或更多永久物时起动，且仅限法术时机。

- 结算深邃布生卡司勒尊神的第二个异能时，可能产生下列四种结果之一：你未将任何牌放进战场；你将一张生物牌放进战场；你将一张地牌放进战场；或你将一张生物牌和一张地牌放进战场。
- 如果某张不是转化式双面牌之牌成了深邃布生卡司勒尊神的复制品，则当它死去时，该牌不会返回战场。

深邃奠基础塔克尊神

{四}{白}{白}

传奇生物 ~ 神

6/6

警戒

如果将在你的操控下派出一个或数个衍生生物，则改为派出三倍数量的该类衍生生物。

当塔克尊神死去时，将它在其拥有者的操控下横置移回战场且已转化。

////

文明殿堂

地

(由深邃奠基础塔克尊神转化。)

{横置}: 加{白}。

{二}{白}, {横置}: 转化文明殿堂。只能于你以三个或更多生物攻击的回合中起动，且仅限法术时机。

- 派出原版衍生物之效应所附有的一切但书，均会对深邃奠基础塔克尊神之替代性效应额外派出的衍生物生效。举例来说，如果某效应让其派出的衍生物「为横置且正进行攻击」，则额外派出的衍生物也会是横置且正进行攻击。类似地，如果某效应派出衍生物的同时会在其上放置指示物，则额外派出的衍生物也会得到此类指示物。

- 如果某张不是转化式双面牌之牌成了深邃基础塔克尊神的复制品，则当它死去时，该牌不会返回战场。

深邃纪时巴帕提尊神

{二}{蓝}{蓝}

传奇生物 ~ 神

4/3

飞行

每当你从你手上施放瞬间咒语时，它获得弹回异能。

(于它结算时将之放逐。在你的下一个维持开始时，你可以从放逐区施放它，且不需支付其法术力费用。)

当巴帕提尊神死去时，将它在其拥有者的操控下移回战场，其为已横置、已转化且其上有三个计时指示物。

////

环时殿堂

地

(由深邃纪时巴帕提尊神转化。)

{横置}: 加{蓝}。从环时殿堂上移去一个计时指示物。

{二}{蓝}, {横置}: 转化环时殿堂。只能于其上没有计时指示物时起动，且仅限法术时机。

- 因弹回异能的延迟触发式异能再次施放此牌并非强制性。如果你选择不施放该牌，或你不能施放该牌（也许是因为有效应阻止），则该牌将持续被放逐。你没有机会在稍后的时段中再来施放此牌。如果你施放了此牌，则它结算时会如常置入其拥有者的坟墓场。
 - 如果你从你手上施放之具弹回异能的咒语因故未结算（包括被反击），则该咒语就不会结算且其上所有效应都不会生效，包括弹回。此咒语就只会放入你的坟墓场。你在下回合无法再次施放它。
 - 如果某张不是转化式双面牌之牌成了深邃纪时巴帕提尊神的复制品，则当它死去时，该牌不会返回战场。
-

深邃叛神阿洛佐兹

{三}{黑}{黑}

传奇生物 ~ 蝙蝠 / 神

4/4

飞行, 系命

每当阿洛佐兹攻击时, 每位对手各弃一张牌。每有一位无法如此作的对手, 你便抓一张牌。

每当任一对手弃一张地牌时, 你派出一个 1/1 黑色, 具飞行异能的蝙蝠衍生物。

当阿洛佐兹死去时, 将它在其拥有者的操控下横置移回战场且已转化。

////

亡者殿堂

地

(由深邃叛神阿洛佐兹转化。)

{横置}: 加{黑}。

{二}{黑}, {横置}: 转化亡者殿堂。只能于某牌手的手牌为一张或更少时起动, 且仅限法术时机。

- 如果某张不是转化式双面牌的牌成为了深邃叛神阿洛佐兹的复制品, 则它在死去时不会返回战场。
- 亡者殿堂的最后一个异能结算时, 即使你有两张或更多手牌, 它也会结算。

深邃勇力英雄理尊神

{二}{红}{红}

传奇生物 ~ 神

4/4

践踏

如果某个由你操控的红色来源将向任一对手造成数量小于英雄理尊神力量的非战斗伤害, 则改为该来源造成等同于英雄理尊神力量的伤害。

当英雄理尊神死去时, 将它在其拥有者的操控下横置移回战场且已转化。

////

力量殿堂

地

(由深邃勇力英雄理尊神转化。)

{横置}: 加{红}。

{二}{红}, {横置}: 转化力量殿堂。只能于由你操控的红色来源总共造成过 4 点或更多非战斗伤害的回合中起动, 且仅限法术时机。

- 于你操控深邃勇力英雄理尊神期间, 如果有效应 (例如茜卓的旋炎咒这类) 让你在目标之间分配伤害, 则你必须按照未经修正的伤害数字来分配。

- 把造成之非战斗伤害数量与安雄理尊神的力量进行比较此事，只会在将造成这份伤害时进行一次。在造成非战斗伤害之前就降低安雄理尊神的力量，可能会令后者之替代性效应不会对这份伤害生效。
- 如果在安雄理尊神的第二个异能之外，还有其他替代性效应会修正将造成伤害之方式，则会由受到伤害之牌手来决定这些效应的生效顺序。
- 如果某张不是转化式双面牌之牌成了深邃勇力安雄理尊神的复制品，则当它死去时，该牌不会返回战场。
- 对于力量殿堂的最后一个异能而言，你只需在伤害造成时操控此造成非战斗伤害之红色来源即可。如果该来源在该时点之后死去或操控权发生改变，其造成的伤害仍会计入力量殿堂的起动限制当中。
- 所要求的 4 点或更多非战斗伤害，可由数个由你操控之红色来源造成。举例来说，如果你施放一个红色咒语对某生物造成了 3 点伤害，然后一个由你操控的红色神器对生物造成了 1 点非战斗伤害，则你就可以起动力量殿堂的最后一个异能。

深渊虐袭怪

{四}{黑}{黑}

生物 ~ 惊惧兽

6/6

当深渊虐袭怪进战场时，每位牌手各牺牲两个生物。

- 于该进战场异能结算时，首先由轮到该回合的牌手选择两个要牺牲的生物，然后其他每位牌手按照回合顺序依次比照办理。牌手在作决定时，会知道先前牌手所作的选择。然后所有牌手同时牺牲各自选中的生物。
- 如果于该异能结算时，某牌手只操控一个生物，则其必须牺牲之。
- 你可以为深渊虐袭怪的异能牺牲其自己。如果它是你操控之唯一生物，或是你操控的两个生物之一，则你必须牺牲之。

生机雕符

{二}{蓝}

结界 ~ 灵气

结附于神器

所结附的神器是基础力量与防御力为 5/4 的魔像生物，且仍具有原本类别。

当生机雕符从战场进入坟墓场时，倾探 3。

- 该神器将保留所有原本的类别，副类别，或超类别。特别一提，成为神器生物的武具通常情况下就无法再贴附在另一个生物上。如果它已经贴附在生物上，则它会卸装。
- 如果该神器已经是生物，则其基础力量与防御力会成为 5/4。先前将该生物之基础力量与防御力设定为某特定值的效应，都会被它盖掉。任何设定力量或防御力的效应若在生机雕符贴附于神器之后生效，则将会盖过此效应。

- 会改变该生物之力量和 / 或防御力的效应（例如变巨术），则不论其效应是在何时开始，都会对它生效。而会改变该生物之力量和 / 或防御力的指示物，以及将其力量与防御力互换的效应，也会如此生效。
- 如果你在最近的一回合开始时便持续操控该神器，则所变成的神器生物在你的回合中就能进行攻击。也就是说，这永久物变成生物多久并不重要，重要的是它在战场上待了多久。
- 如果于生机雕符试图结算时，它将要结附的生物成为不合法目标，则它不会结算。它会从堆叠（而非战场）进入你的坟墓场，因此它最后一个异能不会触发。

圣阳造物监管人

{三}{红}

生物 ~ 人类 / 神器师

3/3

每当你倾探时，再度倾探相同数值。此异能每回合只会触发一次。

- 你展示牌，放逐一张符合要求的非地牌，施放该牌或将其置于你手上，将其余所放逐的牌以随机顺序置于你的牌库底 ~ 你完成这一系列流程后，就算作你「倾探」，即使你因故无法完成其中一项或数项动作也是一样。

失落者灵魂

{一}{黑}

生物 ~ 精怪

/+1

弃一张牌或牺牲一个永久物，以作为施放此咒语的额外费用。

落坟无边 ~ 失落者灵魂的力量等同于你坟墓场中的永久物牌数量，其防御力等同于该数量加 1。

- 设定失落者灵魂的力量和防御力之异能会在所有区域生效。只要失落者灵魂在你的坟墓场中，该异能便会将失落者灵魂本身计算在内。

失落者之骸

{二}{黑}

结界

由你操控的骷髅妖得+1/+0 且具有敏捷异能。

当失落者之骸进战场时，派出一个 2/2 黑色骷髅妖 / 海盗衍生生物。

在你的结束步骤开始时，若你本回合中有落坟，则你可以支付 1 点生命。若你如此作，则将失落者之骸移回其拥有者手上。（如果有永久物牌从任何区域进入你的坟墓场，便算作你有落坟。）

- 你是在最后一个异能结算时，才决定是否要支付 1 点生命。如果你决定支付 1 点生命，且失落者之骸仍在战场上，则它会立即返回其拥有者手上。在你决定支付生命和以此法移回它之间，没有牌手能有所行动。

诗情巧意

{二}{红}

结界

每当由你操控的一个或数个恐龙攻击时，派出等量的珍宝衍生物。

每当你施放神器咒语时，派出一个 3/1 红色恐龙衍生物。此异能每回合只会触发一次。

- 诗情巧意的最后一个异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该神器咒语被反击，你也会派出恐龙衍生物。

石化术

{一}{白}

结界~灵气

结附于神器或生物

所结附的永久物不能进行攻击或阻挡，且其起动式异能都不能起动。

- 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。

食人鱼撕咬

{一}{蓝}

结界~灵气

闪现

结附于生物

所结附的生物失去所有异能，且是基础力量与防御力为 1/1 的黑色骷髅妖生物。（它会失去其他牌张类别和生物类别。）

- 对该生物而言，先前将其基础力量与防御力设定为某特定值的效应，都会被食人鱼撕咬盖掉。其他将其力量或防御力设定为某特定值的效应，如果是在这之后才生效，则将会盖过此效应。
- 会更改受影响的生物之力量和 / 或防御力的效应，例如巨大体形，则不论其效应是在何时开始，都会对它生效。而会改变该生物之力量和 / 或防御力的指示物，以及将其力量与防御力互换的效应，也会如此生效。
- 如果所结附的生物具有生物类别以外的其他副类别（例如武具、载具或洞窟这类），则它也会一并失去这些副类别。

市集侏械

{白}

神器生物 ~ 地侏

0/3

当市集侏械死去时，你获得 1 点生命且抓一张牌。

当市集侏械于你起动任一化炼异能期间被从战场上放逐时，你获得 1 点生命且抓一张牌。

- 市集侏械最后一个异能进堆叠时，会位于触发它之化炼异能的上方。也就是说，你会先获得 1 点生命并抓一张牌，然后才轮到已转化的牌返回战场。
- 大多数时候，市集侏械的最后一个异能，是因为你将其作为化炼异能之材料放逐而触发。不过在某些不寻常的情况下，例如你是为了支付该化炼异能之费用而起动法术力异能时将市集侏械放逐，该异能也会触发。
- **中文版勘误：**本系列印制之「市集侏械」牌上，将其第一个异能的触发条件误植作「当市集侏械进战场时」，正确叙述应为「当市集侏械死去时」。其更正的规则叙述如上所示。特别一提，此生物在进战场时不会触发异能。

适境卫石械

{三}{白}

神器生物 ~ 地侏

3/3

横置两个由你操控且未横置的神器和 / 或生物：在适境卫石械上放置一个+1/+1 指示物。只能于法术时机起动。

- 支付适境卫石械之起动式异能费用时，你可以横置任意两个由你操控且未横置的神器和 / 或生物；这包括了适境卫石械本身，以及你并未在自己最近的一回合开始时持续操控的其他生物。

甩入历史

{三}{蓝}{蓝}

瞬间

反击目标神器或生物咒语。倾探 X，X 为该咒语的法术力值。（从你的牌库顶开始放逐牌，直到放逐一张法术力值等于或小于该数值的非地牌为止。施放之且不需支付其法术力费用，或将之置于你手上。将其余的牌以随机顺序置于你牌库底。）

- 如果该目标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。
-

水流通导师妮坎琪

{绿}{蓝}

传奇生物 ~ 人鱼 / 斥候

2/3

每当一个由你操控的生物勘察到地牌时，你可以将一张地牌从你手上横置放进战场。

每当一个由你操控的生物勘察到非地牌时，在水流通导师妮坎琪上放置一个+1/+1 指示物。

- 水流通导师妮坎琪的触发时异能关心的是生物勘察时所展示出来之牌的特征。过了该时点之后，无论该牌发生了什么都不重要。
- 妮坎琪的第一个异能，要等到你完成勘察之后才会结算。你可以将任意地牌从你手上放进战场，包括你刚勘察出来的地牌（如果它还在你的手上）或已经在你手上的地牌。
- 如果某生物在有效应令其勘察前，就已经离开战场，则它仍会勘察。注册于「每当一个由你操控的生物勘察时」触发之异能（例如妮坎琪所具有者）仍会触发。

司命王座

{二}

传奇神器

{横置}：磨两张牌。

以一个恐龙、一个人鱼、一个海盗和一个吸血鬼化炼
{四} *({四}，放逐此神器，从由你操控的其他永久物和/或你坟墓场的牌中放逐前述四种化炼物件：将此牌在其拥有者的操控下移回且已转化。只能于法术时机化炼。)*

////

司命

传奇生物 ~ 骷髅妖 / 精怪 / 海盗

7/7

威慑，践踏，系命，辟邪

每当司命攻击时，每位对手各牺牲一个非地永久物。

然后你可以将一张用以化炼司命所放逐之生物牌在你操控下放进战场，其为横置且正进行攻击。

- 支付司命王座之化炼费用所放逐的恐龙、人鱼、海盗和吸血鬼必须是四个不同的物件。光放逐一个具化形异能的生物可不够。
 - 虽然你放进战场的生物牌属于进行攻击的生物，但它从未宣告为攻击生物。这就是说，对注册于「每当一个生物攻击时」触发的异能而言，这类异能不会因它进战场且进行攻击而触发。
 - 对你放进战场的生物而言，于其进战场时，你要选择它所攻击的对象（牌手、鹏洛客或战役）。它攻击的对象可以和司命不一样。
-

送难化耀军

{二}{白}

生物~吸血鬼 / 士兵

3/2

当送难化耀军进战场时，你可以牺牲另一个生物或神器。当你如此作时，在至多两个目标生物上各放置一个+1/+1 指示物。

- 在送难化耀军的异能触发时，你不需为其选择目标。而是当你以此法牺牲另一个生物或神器时，会触发另一个「自身」异能。于该异能进入堆叠时，你需为其选择目标。每位牌手都可以如常回应此触发式异能。

岁月为证

{二}{绿}

瞬间

展示你牌库顶的四张牌。你可以将其中一张生物牌和 / 或一张地牌置于你手上。将其余的牌置入你的坟墓场。

- 结算岁月为证时，可能产生下列四种结果之一：你未将任何牌置于你手上；你将一张生物牌置于你手上；你将一张地牌置于你手上；或将一张生物牌和一张地牌置于你手上。

塔理安的日志

{一}{黑}

传奇神器

{横置}，牺牲另一个神器或生物：抓一张牌。只能于法术时机起动。

{二}，{横置}，弃掉你的手牌：转化塔理安的日志。

////

阿洛佐兹之墓

传奇地~洞窟

(由塔理安的日志转化。)

{横置}：加{黑}。

{横置}：本回合中，你可以从你坟墓场中施放一个生物咒语。若你如此作，则它进战场时上面有一个终命指示物，且额外具有吸血鬼此类别。(如果其上有终命指示物的生物将死去，则改为放逐之。)

- 就算你手上没有牌，你也可以选择弃掉你的手牌。
- 当你起动或结算阿洛佐兹之墓的最后一个异能时，你不需要立刻就决定要施放哪个生物咒语。该异能是产生一个许可，让你能够在该回合稍后时段中从你坟墓场中施放一个生物咒语。
- 你在利用阿洛佐兹之墓最后一个异能产生的许可来施放生物咒语时，你仍须遵循所有时机限制和规则许可。通常情况下，你只能够在你的行动阶段中堆叠为空的时候施放生物咒语。

- 你施放的生物咒语在堆叠上时，就会额外具有吸血鬼此类别。所成的生物也会额外具有吸血鬼此类别。
- 如果你因故能在同一个回合中多次启动阿洛佐兹之墓的异能，则每个异能产生的许可，都能让你施放一个生物咒语。类似地，如果还有其他效应允许你从你坟墓场中施放一个生物咒语，则你可以先利用该许可来施放，稍后再利用阿洛佐兹之墓的异能来施放另一个生物咒语。

探查洞穴

{二}{绿}

结界

当探查洞穴进战场时，抓一张牌，然后你可以将一张地牌从你手上放进战场。如果你以此法将洞窟放进战场，则你获得 4 点生命。

由你操控的地都未横置地进战场。

- 如果某个地具有注明其「须横置进战场」的异能，则会由你来选择该异能之效应和探查洞穴之效应生效的顺序。这意味着你能够决定该地是要横置还是未横置地进战场。如果某个由你操控的地只是被「横置放进战场」，且没有其他对它生效的替代性效应，则若你操控探查洞穴，这类地始终会是未横置地进战场。
- 如果在探查洞穴进战场的同时，某个由你操控的地将会横置进战场，则该地仍会以横置状态来进战场。

探地人

{二}{红}{红}

生物 ~ 人类 / 神器师

3/2

当探地人进战场时，若它经你施放，则倾探 3。（从你的牌库顶开始放逐牌，直到放逐一张法术力值等于或小于 3 的非地牌为止。施放之且不需支付其法术力费用，或将之置于你手上。将其余的牌以随机顺序置于你牌库底。）

- 无论你从哪个区域施放探地人，其异能都会触发。如果你是未经施放便径直将探地人放进战场，则该异能便不会触发。

探险家密储

{一}{绿}

神器

探险家密储进战场时上面有两个+1/+1 指示物。

每当一个由你操控且其上有+1/+1 指示物的生物死去时，在探险家密储上放置一个+1/+1 指示物。

{横置}: 将一个+1/+1 指示物从探险家密储移到目标生物上。只能于法术时机起动。

- 将指示物从一个生物移至另一个生物，意指将该指示物从前者上移去并放置在后者上。任何会检查在永久物上移去或放置指示物的异能都会生效。
- 如果探险家密储于其起动式异能结算时不在战场上，则由于你无法从其上移去+1/+1指示物，因此也不能在目标生物上放置+1/+1指示物。

探源装置

{一}{红}

神器

每当探源装置或另一个神器在你操控下进战场时，直到回合结束，至多一个目标由你操控的生物得+1/+0且获得敏捷异能。然后如果你操控四个或更多神器，则转化探源装置。

////

晶岩石室

地~洞窟

(由探源装置转化。)

{横置}: 加{红}。

{二}{红}, {横置}: 直到回合结束，目标生物获得敏捷异能且得+X/+0, X为由你操控的神器数量。只能于法术时机起动。

- 晶岩石室的最后一个异能中X的数值，于该异能结算时决定。一旦数值确定，就算该回合稍后时段由你操控的神器之数量发生变化，X的数值也不会改变。

提莎娜的缚潮师

{二}{蓝}

生物~人鱼/法师

3/2

闪现

当提莎娜的缚潮师进战场时，反击至多一个目标起动式或触发式异能。如果以此法反击神器，生物或鹏洛客的异能，则于提莎娜的缚潮师仍在战场上的时段内，该永久物失去所有异能。(其目标不能是法术力异能。)

- 如果提莎娜的缚潮师在其触发式异能结算前就离开了战场，则虽然目标起动式或触发式异能仍会被反击，但是该异能的来源根本不会失去其异能。
 - 若是在提莎娜的缚潮师之效应开始生效后，受影响的永久物才获得某异能，则其依旧会具有该异能。
 - 提莎娜的缚潮师之触发式异能会在结算时检查该异能的来源是否是神器、生物或鹏洛客。若不是，则该来源不会失去异能，就算其在起动异能或异能触发时曾是神器、生物或鹏洛客也是一样。
-

通核伟门玛察栏蒂

{三}

传奇神器

{横置}: 抓一张牌, 然后弃一张牌。

{四}, {横置}: 转化通核伟门玛察栏蒂。只能于你坟墓场中牌的永久物类别有四种或更多时起动。(永久物的类别包括神器、战役、生物、结界、地以及鹏洛客。)

////

世界核心

传奇地

(由玛察栏蒂转化。)

落坟无边~{横置}: 加 X 点任意颜色的单色法术力, X 为你坟墓场中的永久物牌数量。

- 转化玛察栏蒂不会使其离开战场。这也不会重置玛察栏蒂。
- 世界核心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。

挖掘点照护械

{二}

神器生物~地侏

2/1

牺牲挖掘点照护械: 将至多四张目标在同一坟墓场中的牌放逐。只能于法术时机起动。

当挖掘点照护械死去时, 你可以支付{四}。若你如此作, 则倾探 4。(从你的牌库顶开始放逐牌, 直到放逐一张法术力值等于或小于 4 的非地牌为止。施放之且不需支付其法术力费用, 或将之置于你手上。将其余的牌以随机顺序置于你牌库底。)

- 无论挖掘点照护械因任何原因死去, 其触发式异能都会触发, 而非仅限于其因自己的起动式异能被牺牲的情况。
-

蜿蜒径路

{绿}

结界

如果某个由你操控的生物将勘察，则改为你占卜 1，然后该生物勘察。

当蜿蜒径路进战场时，令目标由你操控的生物勘察。
当一个地在你操控下进战场时，若你操控七个或更多地，则转化蜿蜒径路。

////

智葶迷宫

地 ~ 洞窟

(由蜿蜒径路转化。)

{横置}: 加{绿}。

{三}{绿}, {横置}: 检视你牌库顶的四张牌。你可以展示其中一张生物牌并置于你手上。将其余的牌以随机顺序置于你的牌库底。

- 如果你操控两个蜿蜒径路且某个由你操控的生物将勘察，则改为你占卜 1，然后再占卜 1，然后才是该生物勘察。如果你操控三个蜿蜒径路，则你在该生物勘察前会再占卜 1 一次，以此类推。

伟门守护使

{白}{白}

生物 ~ 天使

4/4

横置四个由你操控且未横置的神器，生物和 / 或地，以作为施放此咒语的额外费用。

飞行

- 在支付施放伟门守护使之额外费用时，你可以横置任意四个由你操控且未横置的神器，生物和 / 或地；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。

巫视望远镜

{二}

神器

于巫视望远镜进战场时，检视任一对手的手牌，然后任意选择一个牌名。

除了法术力异能之外，具有该名称之来源的起动式异能都不能起动。

- 你可以选择任何牌名，就算该牌通常并没有任何起动式异能也是一样。并未限制只能选择于对手手牌中见到的名称。
- 你不能选择衍生物的名称，除非该衍生物正好与某张牌同名。

- 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。触发式异能（以「当~」，「每当~」或「在~时」为开头）不受巫视望远镜的最后一个异能影响。
- 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。
- 无论牌在什么区域，都会受巫视望远镜的影响。这包括手上的牌，坟墓场中的牌和被放逐的牌。

无畏古生物学家

{一}{绿}

生物~人类 / 德鲁伊

2/2

{横置}: 加一点任意颜色的法术力。

{二}: 将目标牌从坟墓场放逐。

你可以从由你拥有且以无畏古生物学家放逐的牌之中施放恐龙生物咒语。如果你以此法施放咒语，则该生物进战场时上面有一个终命指示物。（*如果其上有终命指示物的生物将死去，则改为放逐之。*）

- 以此法从放逐区施放恐龙生物咒语时，你仍须支付所有费用，并遵循正常时机规则。通常情况下，你只能在你行动阶段且堆叠为空的时候如此施放。
- 你必须操控无畏古生物学家，才能够开始以其最后一个异能来施放恐龙咒语之流程；不过在整個施放咒语流程中乃至咒语结算时，你不必始终操控无畏古生物学家。举例来说，如果你牺牲无畏古生物学家来支付该咒语的额外费用，或是有牌手回应该咒语将之消灭，该咒语都会如常结算。

先父觉醒

{X}{三}{白}

法术

将目标神器或非灵气结界牌从你的坟墓场移回战场，且上面额外有 X 个+1/+1 指示物。它是 1/1，具飞行异能的精怪生物，且仍具有原本类别。

- 以此法移回之神器生物牌或结界生物牌，其基础力量与防御力会是 1/1。
 - 同时也是生物的武具不能贴附在任何东西上。你可以起动其佩带异能，但它不会贴附到其他生物上。
 - 如果稍后又有其他效应将移回的永久物变成生物，且设定了它成为生物时的力量和防御力，则所成之生物的力量和防御力便会是新设定的值；它不会是 1/1。特别一提，搭载载具的时候不会重新设定载具的力量和防御力，所以如果你搭载载具，该载具将仍是 1/1 生物。
-

先祖相助

{一}{红}

瞬间

直到回合结束，目标生物得+2/+0且获得先攻异能。

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。）

- 如果于先祖相助试图结算时，其目标已经不合法，则它不会结算，且其所有效应都不会生效。你不会派出珍宝衍生物。
-

献祭死渊

地~洞窟

献祭死渊须横置进战场。

当献祭死渊进战场时，将至多三张目标牌从坟墓场放

逐。

{横置}：加{无}。

{横置}：加一点法术力，其颜色为所放逐之牌的任一

颜色。

- 本游戏的五种颜色为：白色，蓝色，黑色，红色以及绿色。献祭死渊的最后一个异能不能产生{无}。
 - 如果没有以献祭死渊放逐的牌，则其最后一个异能就不能加法术力。
-

橡木塞连

{一}{蓝}

生物~塞连 / 海盗

1/2

飞行，警戒

{横置}：加{蓝}。此法术力只能用来施放神器咒语或

起动神器来源的异能。

- 「神器来源」是指具有神器此牌张类别的任意物件。举例来说，这意味着你可以用该法术力来起动由你操控之神器或者你手上或坟墓场中神器牌的异能。
-

炫日卡帕罗提
{二}{红}{白}
传奇生物 ~ 人类 / 士兵
4/4

每当炫日卡帕罗提攻击时，你可以横置两个由你操控且未横置的神器和 / 或生物。若你如此作，则倾探 3。*(从你的牌库顶开始放逐牌，直到放逐一张法术力值等于或小于 3 的非地牌为止。施放之且不需支付其法术力费用，或将之置于你手上。将其余的牌以随机顺序置于你牌库底。)*

- 如果在结算时炫日卡帕罗提的异能时，其本身为未横置（比如说它具有警戒异能），则可以为其异能横置本身。
- 在为炫日卡帕罗提的异能横置物件时，你可以横置任意两个由你操控且未横置的神器和 / 或生物；这包括了并未在自己最近的一回合开始时持续操控的生物。

寻得母脉
{四}{红}{红}{红}
法术

倾探 10。如果所倾探之牌的法术力值小于 10，则派出等同于该差距数量之已横置的珍宝衍生物。*(倾探 10 的流程是从你的牌库顶开始放逐牌，直到放逐一张法术力值等于或小于 10 的非地牌为止。施放之且不需支付其法术力费用，或将之置于你手上。将其余的牌以随机顺序置于你牌库底。)*

- 你是在完成倾探之后，才会派出珍宝衍生物。举例来说，如果所倾探之牌具有「牺牲一个神器，以作为施放此咒语的额外费用」，则你不能牺牲寻得母脉所派出的珍宝之一来支付该额外费用。

岩浆巨帆船
{三}{红}{红}
神器 ~ 载具
5/5

当岩浆巨帆船进战场时，它向目标由对手操控的生物造成 5 点伤害。

每当由对手操控的一个或数个生物受到过量的非战斗伤害时，你派出一个珍宝衍生物。

搭载 2

- 对生物造成伤害时，如果对该生物造成的伤害数量大于致命伤害所需的数值，便称为对该生物造成了过量伤害。通常情况下，「过量伤害」是指所造成之伤害大于该生物防御力这部分的数值，但在确定具体数量时，需将已标记在该生物上的伤害也计算在内。
-

阳击民兵

{一}{红}

生物~人类 / 士兵

1/3

横置两个由你操控且未横置的神器和 / 或生物：阳击民兵向每位对手各造成 1 点伤害。只能于法术时机启动。

- 支付阳击民兵之启动式异能费用时，你可以横置任意两个由你操控且未横置的神器和 / 或生物；这包括了并未在自己最近的一回合开始时持续操控的生物。
-

阳禽战旗

{三}

神器

{横置}：加一点任意颜色的法术力。

以一个或多个物件化炼{五} (*{五}，放逐此神器，从由你操控的其他永久物和 / 或你坟墓牌的牌中放逐前述物件达一个或多个：将此牌在其拥有者的操控下移回且已转化。只能于法术时机化炼。)*

////

阳禽战像

神器生物~鸟 / 组构体

/

飞行，警戒，敏捷

阳禽战像的力量和防御力各等同于用以化炼它所放逐之牌中的颜色数量。

{横置}：用以化炼阳禽战像所放逐之牌中每包括一种颜色，便加一点该色的法术力。

- 本游戏的五种颜色为白色、蓝色、黑色、红色和绿色，因此阳禽战像的特征设定异能最大只能将其力量与防御力设定为 5/5。类似地，阳禽战像的最后一个异能最多只能产生五点法术力（每种颜色各一点）。
-

阳焰炬

{红}

神器~武具

佩带此武具的生物得+1/+0 且具有「每当此生物攻击时，你可以牺牲阳焰炬。当你如此作时，此生物对任意一个目标造成 2 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。)*

- 阳焰炬赋予的触发式异能触发时，你不需为其选择目标。而是当你以此法牺牲一个阳焰炬时，会触发另一个「自身」异能。于该异能进入堆叠时，你需为其选择一个目标。每位牌手都可以如常回应此触发式异能。
 - 该伤害的来源是佩带了阳焰炬的生物，而非阳焰炬。
-

伊替莫成长仪式

{二}{绿}

传奇结界

当伊替莫成长仪式进战场时，检视你牌库顶的四张牌。你可以展示其中一张生物牌并置于你手上。将其余的牌以任意顺序置于你牌库底。

在你的结束步骤开始时，若你操控四个或更多生物，则转化伊替莫成长仪式。

////

烈阳育所伊替莫

传奇地

(由伊替莫成长仪式转化。)

{横置}: 加{绿}。

{横置}: 你每操控一个生物，便加{绿}。

- 如果你的结束步骤开始时，你未操控四个或更多生物，则伊替莫成长仪式的最后一个异能就不会触发。如果该异能触发，但你在其结算时并未操控四个或更多生物，则该异能不会生效。
 - 如果某个由你操控的生物会在「下一个结束步骤开始时」离开战场，则你可以在该生物离开战场之前，先结算伊替莫成长仪式的异能。
 - 如果你获得了某生物的操控权，且其期限为「直到回合结束」，或某个由你操控且非生物永久物成为生物，且其期限为「直到回合结束」，则这两者在整个结束步骤当中，仍会是受你操控的生物。
-

依夏理记史人

{绿}

生物~人类 / 德鲁伊

1/1

{横置}: 加一点任意颜色的法术力。此法术力只能用来施放恐龙咒语或起恐龙来源的异能。

- 「恐龙来源」是指具有恐龙此生物类别的任意物件。举例来说，这意味着你可以用该法术力来起由你操控之恐龙或者你手上或坟墓场中恐龙牌的异能。
-

遗宝呼吼

{蓝}

瞬间

直到回合结束，目标神器或生物成为基础力量与防御力为 4/3 的恐龙神器生物，且仍具有原本类别。

- 对该生物而言，先前将其基础力量与防御力设定为某特定值的效应，都会被遗宝呼吼盖掉。其他将其力量或防御力设定为某特定值的效应，如果是在这之后才生效，则将会盖过此效应。
 - 该神器或生物仍保留其原有异能和颜色（如有）。
-

遗世者厉嚎

{蓝}{黑}

法术

落纹 8~ 选择一项。如果于你施放此咒语时你坟墓场中有八张或更多永久物牌，则改为选择一项或多项。

- 将目标非地永久物移回其拥有者手上。
 - 目标对手弃一张牌。
 - 检视你牌库顶的三张牌。将其中一张置于你手上，其余则置入你的坟墓场。
- 如果在遗世者厉嚎结算前，其所选模式的所有目标均已不合法，则该咒语会被反击，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。
-

游荡王座

{四}

神器生物 ~ 魔像

4/4

守护{二}

于游荡王座进战场时，选择一种生物类别。

游荡王座额外具有所选类别。

如果由你操控且为所选类别之其他生物的触发式异能触发，则它额外触发一次。

- 游荡王座的异能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，例如是否要在永久物上放置指示物，也是在这两个异能结算时分别作决定。
 - 如果你操控两个游荡王座且两者都选择了同一种生物类别，则由你操控且为该类别之其他生物的触发式异能会触发三次。三个此类游荡王座则会触发四次，以此类推。
-

宇金交汇

{四}{绿}

法术

选择三项。你可以多次选择同一项。

- 从你牌库中搜寻一张洞窟牌，将之横置放进战场，然后洗牌。
 - 在一个由你操控的洞窟上放置三个+1/+1 指示物。它成为 0/0，具敏捷异能的元素生物。它仍然是地。
 - 消灭目标结界。
- 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。
 - 特别一提，其第二项模式不需要指定任何目标。你是于宇金交汇结算时，才决定哪个由你操控的洞窟要受其影响。你可以选择你利用第一项模式刚放进战场的洞窟（如有）。
 - 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，如果你多次选择宇金交汇的最后一项模式，则会由你来决定多项消灭目标结界之间的相对顺序。
 - 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，则该咒语会被反击，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，但其对任何不合法目标都不产生效应。
-

玉光探窟员

{X}{绿}

生物~人鱼 / 斥候

1/1

当玉光探窟员进战场时，令它勘察 X 次。（*勘察的流程是展示你的牌库顶牌。如果该牌是地，则置于你手上。若否，则在该生物上放置一个+1/+1 指示物，然后将所展示的牌放回原位或置入你的坟墓场。*）

- 如果玉光探窟员未经施放，或如果施放它时 X 等于 0，则虽然该进战场异能仍会触发，但玉光探窟员不会勘察。
-

遇难船哨卫

{一}{蓝}

生物 ~ 人类 / 海盗

3/3

守军

只要本回合中有神器在你操控下进战场，遇难船哨卫便能视同不具守军异能地进行攻击。

- 只要有神器在你的操控下进战场，遇难船哨卫便能在该回合中视同不具守军异能地进行攻击。该神器是否仍是神器，或是否仍由你操控则并不重要。
-

远古祖神

{蓝}{黑}

传奇生物 ~ 精怪 / 神

8/8

落坟 8 ~ 除非你的坟墓场中有八张或更多永久物牌，否则远古祖神不能进行攻击或阻挡。

{二}{蓝}{黑}, {横置}: 抓一张牌，然后弃一张牌。当你以此法弃一张牌时，目标牌手磨数量等同于其法术力值的牌。

- 一旦远古祖神已合法攻击或阻挡，此时再去移除你坟墓场中的永久物牌、让落坟 8 异能不再生效，也不会将远古祖神移出战斗。
 - 在启动远古祖神的最后一个异能时，你不需为其选择目标。而是当你以此法弃牌时，会触发另一个「自身」异能。于该异能进入堆叠时，你需为其选择一个目标。每位牌手都可以如常回应此触发式异能。
-

芸生班首阿卡帕卡

{二}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 参谋

1/5

在每位牌手的结束步骤开始时，若本回合中有神器在你操控下进战场，则检视你牌库顶的两张牌。将其中一张置于你手上，另一张则置入你的坟墓场。

- 无论该神器进战场后发生了什么，该异能都会触发。它可能会离开战场，受其他牌手操控，或不再是神器。
 - 如果你牌库中只剩一张牌，你会将它置于你手上。
-

再获良机

{二}{黑}

瞬间

你可以磨两张牌。然后将至多两张生物牌从你的坟墓场移回你手上。（磨两张牌的流程是将你牌库顶的两张牌置入你的坟墓场。）

- 如果你的牌库中没有至少两张牌，你就不能选择磨两张牌。
- 你移回手上的生物牌，不一定要是你刚磨掉那些牌其中之一。你可以选择在你磨牌之前就已经在你坟墓场中的牌。

争竞赛球

{二}

神器

每当你受到战斗伤害时，攻击牌手获得争竞赛球的操控权并将它重置。

{二}, {横置}: 抓一张牌并在争竞赛球上放置一个得分指示物。然后如果其上有五个或更多得分指示物，则牺牲它并派出一个珍宝衍生物。

- 争竞赛球的触发式异能，只会在每次你受到战斗伤害时触发一次，无论有多少个生物同时对你造成战斗伤害也是如此。
- 如果是以争竞赛球的最后一个异能之外的方式在其上放置得分指示物，则你不会牺牲它，也不会派出珍宝衍生物。其上是否有五个或更多得分指示物此事，只会在起动式异能结算时检查一次。
- 在双头巨人游戏中，攻击队伍中的每位牌手都算是攻击牌手。当争竞赛球的第一个异能结算时，由你来选择要让攻击队伍中的哪位牌手来获得争竞赛球之操控权。

织综渔网

{二}{蓝}

神器

织综渔网进战场时上面有三个罗网指示物。

{横置}, 从织综渔网上移去一个罗网指示物: 横置另一个目标非地永久物。于该永久物持续横置的时段内，其起动式异能都不能起动。

以神器化炼{一}{蓝}

////

织综奇普结

神器

{三}{蓝}, {横置}: 你每操控一个神器，便抓一张牌，然后将织综奇普结置于其拥有者的牌库顶数来第三张的位置。

- 织综渔网的起动式异能，能够指定另一个已横置的非地永久物为目标。
- 只要该目标非地永久物仍持续横置，就不能起动其上的起动式异能，就算起动式异能的费用中包括重置该永久物的部分也是一样。
- 一旦织综奇普结回到你的牌库中，其朝上的那一面就会变回织综渔网。
- 以织综奇普结的异能抓牌之后，如果你的牌库中只有两张或更少的牌，你会将织综奇普结置于你的牌库底。

炙阳骑兵

{一}{红}

生物 ~ 人类 / 骑士

2/2

每当炙阳骑兵于你操控恐龙时攻击或阻挡，炙阳骑兵得+1/+1直到回合结束。

- 如果你在宣告炙阳骑兵为攻击者时操控有恐龙，则你在该异能结算时是否仍操控便不再重要。炙阳骑兵依旧会得+1/+1直到回合结束。

智蕈暴君

{一}{黑}{绿}

传奇生物 ~ 长老 / 真菌

/

践踏

智蕈暴君的力量和防御力各等同于由你操控且为真菌和 / 或腐生物之生物的总数量。

在你的结束步骤开始时，派出 X 个 1/1 黑色真菌衍生生物，且具有「此生物不能进行阻挡」，X 为你本回合落坟的次数。（每有一张永久物牌从任何区域进入你的坟墓场，便算你落坟一次。）

- 设定智蕈暴君的力量与防御力之异能会在所有区域生效。只要智蕈暴君在战场上（且仍是真菌，或因故是腐生物），该异能就会将智蕈暴君本身计算在内。
- 如果某个由你操控的生物既是真菌又是腐生物，则智蕈暴君的第二个异能只会将该生物计算一次。

智蕈暴君菌须

{一}{绿}

生物 ~ 真菌 / 法师

2/2

{五}{绿}{绿}：在目标由你操控的非生物地上放置七个 +1/+1 指示物。它成为 0/0，具敏捷异能的真菌生物。它仍然是地。

- 智蕈暴君菌须的异能未注明持续时限。该地直到离开战场为止，都会是个生物。

终礼使者

{六}{黑}{黑}

生物 ~ 吸血鬼 / 恶魔

6/6

飞行

当终礼使者进战场时，若它经你施放，则每位牌手各牺牲所有由其操控的其他生物。然后每位牌手各从其坟墓场中将所有并非以此法进入该处的生物牌移回战场。

- 无论 you 从哪个区域施放终礼使者，其最后一个异能都会触发。如果你是未经施放便径直将终礼使者放进战场，则该异能便不会触发。

钟乳石伏客

{黑}

生物 ~ 鬼怪 / 浪客

1/1

威慑

在你的结束步骤开始时，若你本回合中有落坟，则在钟乳石伏客上放置一个+1/+1 指示物。（如果有永久物牌从任何区域进入你的坟墓场，便算作你有落坟。）

{二}{黑}，牺牲钟乳石伏客：目标生物得-X/-X 直到回合结束，X 为钟乳石伏客的力量。

- 利用钟乳石伏客最后在战场时的力量，来决定 X 的数值。
- 钟乳石是挂在岩洞顶、由上往下沉积而成的生成物。与从下往上生长的石笋不同。

装甲唤族龙

{二}{绿}

生物 ~ 恐龙

3/3

当装甲唤族龙进战场时，你可以从手上展示一张恐龙牌。若你如此作或你操控另一个恐龙，则你获得 3 点生命。

- 你是否操控另一个恐龙此事，只会在结算装甲唤族龙的异能时检查一次。在该时刻你是否仍操控装甲唤族龙，或其是否还是恐龙都不重要。
-

自省吾身

{四}{蓝}{蓝}

法术

派出一个衍生物，此衍生物为目标由你操控的生物之复制品。

返照{三}{蓝} *(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。)*

- 衍生物所复制的，就只有原版生物上所印制的东西而已（除非该生物也复制了其他东西或是个衍生物；后文将详述）。它不会复制下列状态：该生物是否为横置，它上面有没有指示物、贴附了灵气或武具，或是其他改变了其类别、颜色、力量和防御力等等的非复制效应。
- 如果所复制之生物的法术力费用中包含{X}，则 X 为 0。
- 如果所复制的生物是个衍生物，则派出的衍生物会复制派出前者衍生物的效应原本所注明的特征。
- 如果所复制的生物本身已经复制了别的东西，则该衍生物进战场时，会是所选的生物复制的样子。
- 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。该目标生物上面任何「于[此生物]进战场时」或「[此生物]进战场时上面有…」的异能也都会生效。

佐佑瓦断治

{一}{红}

瞬间

目标法术力值等于或大于 1 之神器或生物的拥有者将它洗入其牌库。然后该牌手倾探 X，X 为它的法术力值。*(该牌手从其的牌库顶开始放逐牌，直到放逐一张法术力值等于或小于该数值的非地牌为止。其施放之且不需支付其法术力费用，或将之置于手上，并将其余的牌以随机顺序置于牌库底。)*

- 如果该目标神器或生物法术力费用中包含 X，则在决定其法术力值时，X 为 0。

侏罗纪世界合集单卡解惑

别动

{三}{白}{白}

法术

消灭所有已横置的生物。直到你的下一个回合，每当一个生物成为横置时，将它消灭。

- 以横置状态进战场的生物，不会受到别动的影响。
-

残酷南巨龙
{五}{黑}{绿}
生物 ~ 恐龙
10/10

{十}{黑}{绿}: 蛮化 10。对手每操控一个力量等于或大于 4 的生物, 此异能便减少{-1}来起动。*(如果此生物未蛮化, 则在其上放置十个+1/+1 指示物且它已蛮化。)*

当残酷南巨龙蛮化时, 消灭残酷南巨龙以外的所有神器和生物。

- 一旦生物已蛮化, 它就不能再次蛮化。如果此生物在蛮化异能结算时已经蛮化, 则不会有任何效应。
- 「已蛮化」并不是生物所具有的异能。而只是该生物目前的样子。如果该生物不再是生物或失去了所有异能, 则它仍是已蛮化状态。
- 对于会在某生物蛮化时触发的异能而言, 如果该生物在其蛮化异能结算时不在战场上, 则此异能不会触发。

古生物学家艾丽与艾伦
{二}{绿}{白}{蓝}
传奇生物 ~ 人类 / 科学家
2/5

{横置}, 从你的坟墓场放逐一张生物牌: 倾探 X, X 为所放逐之牌的法术力值。只能于法术时机起动。

(从你的牌库顶开始放逐牌, 直到放逐一张法术力值等于或小于该数值的非地牌为止。施放之且不需支付其法术力费用, 或将之置于你手上。将其余的牌以随机顺序置于你牌库底。)

- 如果所放逐之牌的法术力费用中包含{X}, 则 X 为 0。
-

欢迎来到…

{一}{绿}{绿}

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。)

I — 为每位对手各选择至多一个目标由其操控的非生物神器。于你操控此传纪的时段内，这些神器成为 0/4，具守军异能的墙神器生物。

II — 派出一个 3/3 绿色，具践踏异能的恐龙衍生物。它获得敏捷异能直到回合结束。

III — 消灭所有墙。放逐此传纪，然后将它在你的操控下移回战场且已转化。

////

侏罗纪公园

传奇地

(由欢迎来到…转化。)

你坟墓场中的每张恐龙牌均具有逸脱异能。其逸脱费用等同于该牌的法术力费用加上从你的坟墓场放逐三张其他牌。(你可以从你的坟墓场施放牌，并支付其逸脱费用。)

{横置}: 你每操控一个恐龙，便加{绿}。

- 如果欢迎来到…在其第一个章节异能结算前就已离开战场，则该异能没有效果。目标非生物神器根本不会成为墙。
- 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。
- 如果你以逸脱异能来施放历险牌或连体牌，则你先决定要如何施放，然后支付相应费用（历险、生物或连体牌所选那半边的费用），外加放逐三张牌。
- 如果你以逸脱施放的咒语具有弃牌或牺牲永久物之额外费用，则你可以放逐以此法弃掉或牺牲掉之牌来支付该咒语的逸脱费用。
- 逸脱异能的许可不会改变你能够从坟墓场施放该咒语的时机。
- 要计算咒语的总费用，先从要支付的法术力费用或替代性费用开始（例如逸脱费用），加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量。咒语的法术力值始终不会改变，无论施放该咒语时支付的总费用为何，也无论施放该咒语时支付的是何种替代性费用。
- 已逸脱的咒语结算后，如果它不是永久物咒语，则它回到其拥有者的坟墓场。如果它是永久物咒语，则它进战场，且将来会在死去后回到其拥有者的坟墓场。它也许会再度逸脱~ 这年头好的冥界保安可不好找。
- 如果某张牌上有数个异能分别许可你用其施放它（例如两个逸脱异能，或一个逸脱异能和一个返照异能），则由你来选择要利用哪一个。没用到的许可就没有效果。
- 如果你利用咒语的逸脱许可来施放之，则你不能再选择要利用其他替代性费用或是以不需支付法术力的方式来施放。如果其含有任何额外费用，则你必须支付之。

- 如果具逸脱异能的牌是在你的回合中进入你的坟墓场，则你能在对手有所行动之前立即施放该牌（若你可以合法如此作）。
- 一旦你开始以逸脱异能来施放咒语，该咒语便会立刻进入堆叠。直到你完成施放咒语的各步骤后，牌手才能有所行动。

混沌学家伊恩·马科姆

{一}{蓝}{红}

传奇生物 ~ 人类 / 科学家

2/2

每当任一牌手抓每回合中其第二张牌时，该牌手放逐其牌库顶牌。

于每位牌手的回合中，该牌手可以从以混沌学家伊恩·马科姆放逐但不由其拥有的牌之中施放一个咒语，且能用任意种类的法术力来施放之。

- 混沌学家伊恩·马科姆的第一个异能，每回合中对每位牌手只会触发一次。该牌手抓其第一张牌时，伊恩是否在战场上并不重要。如果你在牌手抓该回合其第二张牌时操控它，则该异能便会触发。
- 在利用混沌学家伊恩·马科姆最后一个异能赋予之许可来施放咒语时，牌手仍须支付所有费用，并遵循正常时机规则。举例来说，如果该咒语是法术，则牌手只能在自己的行动阶段中且堆叠为空的时候施放之。
- 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。混沌学家伊恩·马科姆不会让你利用非雪境来源产生的法术力来支付雪境费用。

基因科技遗传学家吴亨利

{黑}{绿}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 科学家

1/4

基因科技遗传学家吴亨利和由你操控的其他人类生物具有榨取异能。（当具榨取异能的生物进战场时，你可以牺牲一个生物。）

每当一个由你操控的生物榨取一个非人类生物时，抓一张牌。如果所榨取的生物力量等于或大于 3，则派出一个珍宝衍生物。

- 如果某个由你操控的生物榨取了一个力量等于或大于 3 的人类生物，则基因科技遗传学家吴亨利的最后一个异能不会触发。你不会派出珍宝衍生物。
- 对具榨取异能的生物而言，当该榨取异能的操控者于该异能结算时牺牲了生物，此生物即「榨取生物」。
- 于榨取异能结算时，你才选择是否要牺牲及牺牲哪个生物。
- 如果此时具榨取异能的生物仍在战场上，你也可以牺牲这生物。

- 对任一榨取异能而言，你不能牺牲多于一个生物。

恐龙基因

{一}

神器

压印~{一}, {横置}: 将目标生物牌从坟墓场放逐。

只能于法术时机起动。

{六}: 派出一个衍生物，此衍生物为目标以恐龙基因放逐之生物牌的复制品，但它是 6/6 绿色，具践踏异能的恐龙生物。只能于法术时机起动。

- 该衍生物所复制的，就只有原版牌张上所印制的东西而已（其特别加注的特征除外）。
- 如果所复制之牌的法术力费用中包含{X}，则 X 为 0。
- 当此衍生物进战场时，所复制的牌之任何进战场异能都会触发。所复制的牌上面任何「于[此生物]进战场时」或「[此生物]进战场时上面有…」的异能也都会生效。

恐龙之首暴虐霸王龙

{一}{蓝/黑}{蓝/黑}{绿}{绿}

传奇生物 ~ 恐龙 / 突变体

6/6

于恐龙之首暴虐霸王龙进战场时，弃任意数量的生物牌。如果某张以此法弃掉的牌具有飞行异能，则它进战场时上面有一个飞行指示物。且先攻、连击、死触、辟邪、敏捷、不灭、系命、威慑、延势、践踏与警戒异能亦比照办理。

当暴虐霸王龙进战场时，其上每有一个指示物，便抓一张牌。

- 暴虐霸王龙的第一个异能上的每种指示物都只会给一个，就算你弃掉数张相应异能的生物牌也是如此。
 - 如果你是在暴虐霸王龙最后一个异能结算前还在其上放置其他指示物，则这些指示物也会计算在内。
 - 如果暴虐霸王龙于其最后一个异能结算时已不在战场上，则利用它最后在战场上时其上的指示物数量来决定要抓多少张牌。
-

狂咬沧龙

{六}{蓝}{蓝}

生物 ~ 恐龙

4/8

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

当狂咬沧龙进战场时, 若它经你施放, 则将所有非恐龙生物移回其拥有者手上。

- 无论 you 从哪个区域施放狂咬沧龙, 其最后一个异能都会触发。如果你是未经施放便径直将狂咬沧龙放进战场, 则该异能便不会触发。
- 如果你牺牲了一个法术力费用中包含{X}的生物, 则该 X 为 0。
- 生物的法术力值仅由印制在其右上角的法术力符号确定 (除非该生物是双面牌的背面, 是已融合的永久物, 或复制了其他东西; 后文将详述)。如果法术力费用中包含{X}, 则 X 为 0。如果该生物为单面牌, 但其右上角没有法术力符号 (举例来说, 它是变成生物的地), 则其法术力值为 0。忽略于施放该生物时支付的任何替代性费用或额外费用 (例如增幅)。
- 化生费用中的有色法术力部分无法以化生减免。
- 你可以牺牲一个法术力值为 0 的生物 (例如并非其他永久物之复制品的衍生生物) 来支付某咒语的化生费用施放之。你需要支付全额的化生费用, 没有任何减免。
- 你可以牺牲法术力值等于或大于化生费用的生物。若你如此作, 你只需支付化生费用中的有色法术力部分。
- 双面牌背面的法术力值为其正面的法术力值。已融合的永久物之法术力值为其正面的两个法术力值之总和。复制上述任一类永久物之生物的法术力值为 0。
- 是否支付具化生异能之生物咒语的化生费用, 不会影响该咒语的法术力值。举例来说, 如果你支付狂咬沧龙的化生费用来施放之, 并牺牲了一个法术力值为 3 的生物, 则狂咬沧龙的法术力值仍旧是 8。
- 你选择要牺牲的生物, 一直到你起动手术力异能的时候都还留在战场上。该生物的异能仍可能影响该咒语的费用, 仍可以起动手来产生法术力, 等等。不过, 如果该生物具有会于「当施放咒语时」触发的异能, 它在此异能有机会触发前就已被牺牲。
- 一旦你开始施放具化生异能的咒语, 则直到你完成施放之前, 没有牌手能有所行动。特别一提, 对手不能试图去除你想要牺牲的生物。

美颌龙大群

{一}{黑}{绿}

生物 ~ 恐龙

2/2

在你的结束步骤开始时, 若本回合中有生物死去, 则派出一个已横置的衍生物, 此衍生物为美颌龙大群的复制品。

- 该复制品衍生物具有美颌龙大群的异能。它还能够产生其本身的复制品。
- 该衍生物不会复制美颌龙大群上面的指示物或标记在其上的伤害，也不会复制其他改变了美颌龙大群之力量、防御力、类别、颜色等等的效应。通常来说，这代表了该衍生物就只会是个美颌龙大群，但如果任何复制效应已影响了原版的美颌龙大群，就必须将它们列入考虑。
- 如果美颌龙大群在其触发式异能结算前就已离开战场，该衍生物仍将作为美颌龙大群的复制品进战场，并利用美颌龙大群最后在战场上时的可复制特征值。

扑袭无齿翼龙

{三}{红}{白}

生物 ~ 恐龙

3/3

飞行，敏捷

每当扑袭无齿翼龙或另一个具飞行异能的恐龙在你操控下进战场时，获得目标由对手操控之生物的操控权直到回合结束。重置该生物。它获得飞行与敏捷异能直到回合结束。在下一个结束步骤开始时，目标地对该生物造成 3 点伤害。

- 扑袭无齿翼龙的触发式异能仅指定该由对手操控的生物为目标。你是于该延迟触发式异能在下一个结束步骤开始触发时，才决定目标地（也就这可怜生物要掉到的地方）。

权限遭拒

{白}{蓝}

瞬间

反击目标非生物咒语。所有对手本回合都不能施放非生物咒语。

- 如果在权限遭拒试图结算时，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。对手本回合仍能施放非生物咒语。
- 权限遭拒的效应会对所有对手生效，而非仅限于被指定为权限遭拒目标之咒语的操控者。
- 如果权限遭拒结算，但该咒语未被反击（也许是因为其不能被反击），则所有对手本回合中仍不能施放非生物咒语。

生命自有出路

{二}{绿}

结界

每当一个力量等于或大于 4 且非衍生物的生物在你的操控下进战场时，殖民。（派出一个衍生物，此衍生物为由你操控的某衍生物之复制品。）

- 若你于殖民时未操控任何衍生生物，则什么都不会发生。
- 新衍生生物会复制派出原衍生物之效应原本所注明的特征。
- 新衍生物不会复制下列状态：原衍生物是否为横置，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、颜色等等的非复制效应。
- 新衍生物上面任何「于[此生物]进战场时」或「[此生物]进战场时上面有…」的异能都会生效。

狩猎迅猛龙

{二}{红}

生物 ~ 恐龙

3/2

先攻

你施放的恐龙咒语具有伺机{二}{红}。*(如果你本回合中曾以与伺机咒语有共通生物类别的生物对任一牌手造成战斗伤害，则你可以支付该咒语的伺机费用来施放之。)*

- 只要一回合中，有由你操控且具有相应类别的生物对任一牌手造成过战斗伤害，你在当回合就能支付咒语的伺机费用来施放之。该牌手是否已离开游戏，该造成伤害的生物是否已离开战场或不再受你操控，或该生物是否已不再具有相应生物类别都不重要。
- 伺机异能会将该咒语所具有的生物类别，与本回合中对牌手造成过战斗伤害之各生物的生物类别进行比较。举例来说，这意味着在通常情况下，如果你操控狩猎迅猛龙，则只有你以恐龙对牌手造成过战斗伤害后，才能支付伺机费用来施放残酷南巨龙；但如果还有其他效应让咒语具有其他生物类别，则若有具该额外类别的生物对牌手造成过战斗伤害，也算是满足伺机异能的条件。

完美混种暴虐迅猛龙

{一}{黑/绿}{红}

传奇生物 ~ 恐龙 / 突变体

3/1

嗜血 X *(此生物进战场时上面有 X 个 +1/+1 指示物，X 为对手本回合受过的伤害数量。)*

威慑

激怒 ~ 每当完美混种暴虐迅猛龙受到伤害时，随机选择一位对手。除非该牌手牺牲一个非衍生物的生物，否则暴虐迅猛龙对该牌手造成等同于其力量的伤害。

- 完美混种暴虐迅猛龙的嗜血异能会计算本回合对手受到的所有伤害，而不仅限于由你操控之来源所造成者。
- 如果有数个来源同时对具激怒异能的生物造成伤害（最有可能的原因是有数个生物同时阻挡该生物），则激怒异能也只会触发一次。
- 如果暴虐迅猛龙受到了致命伤害，其激怒异能仍会触发。利用暴虐迅猛龙最后在战场上时的力量，来决定它对所选牌手造成的伤害数量（如果该牌手不牺牲非衍生物的生物的话）。

血口霸王龙

{四}{红}{绿}

生物 ~ 恐龙

6/6

吞噬 3 (于该生物进战场时, 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三倍的+1/+1 指示物。)

每当血口霸王龙攻击时, 它对至多另一个目标生物造成伤害, 其数量等同于前者的力量。过量伤害改为对该生物的操控者造成之。

- 血口霸王龙不能吞噬和它同时进战场的生物。
- 过量伤害的计算方式类似于处理践踏异能的方式。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。通常, 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。同时也会忽略该生物实际是否会被此伤害消灭 (也许因为其具有不灭异能)。
- 一旦你确定具体的「过量」数值后, 血口霸王龙便会同时对目标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。

迅猛龙驯师欧文·格雷迪

{一}{红}{绿}

传奇生物 ~ 人类 / 士兵 / 科学家

3/2

与忠诚迅猛龙布鲁拍档

{横置}: 在目标恐龙上依你的选择放置一个威慑, 践踏, 延势或敏捷指示物。只能于法术时机起动。

- 「与[名称]拍档」代表两个异能。第一个异能属于触发式异能, 意指「当此永久物进战场时, 目标牌手可以从其牌库中搜寻一张名称为[名称]的牌, 展示该牌, 将它置入其手上, 然后将其牌库洗牌。」
- 请注意, 搜寻牌库的是该被指定为目标的牌手 (因此会被诸如 Stranglehold 之类的效应所影响), 且该牌手找到相应牌张后须展示之, 就算该异能的规则提示中未包含「展示」字眼也须如此作。
- 「与[名称]拍档」所代表的第二个异能会影响指挥官玩法的套牌构组规则, 在该玩法之外没有任何作用。如果你将某张具「与[名称]拍档」的传奇生物牌指定为你的指挥官, 则你也可以同时将该异能中所提及名称的传奇生物牌指定为你的指挥官。
- 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。如果忠诚迅猛龙布鲁和迅猛龙驯师欧文·格雷迪同为你的指挥官, 你的套牌里可以用标识色为绿色、蓝色和 / 或红色的牌, 但不能是白色或黑色。
- 两个指挥官在游戏开始时都位于统帅区, 另外 98 张牌 (若是指指挥官轮抽游戏, 则为 58 张牌) 洗牌后成为你的牌库。

- 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或对应的「与○○拍档」异能。具「与○○拍档」异能之生物不能与其指定拍档之外的其他生物组成指挥官拍档。就算两者之任一在游戏过程中失去拍档异能，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。指挥信标的效应一次只能将一个指挥官从统帅区置于你手上，而不是两个。
- 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。
- 在指挥官玩法中，「与○○拍档」关键字的触发式异能仍会触发。如果你的另一个指挥官因故进入你的牌库，你能将其找出。无论另一位牌手的牌库中是否有该牌，你都能指定该牌手为目标。

忠诚迅猛龙布鲁

{二}{绿}{蓝}

传奇生物 ~ 恐龙

5/4

与迅猛龙驯师欧文·格雷迪拍档（当此生物进战场时，目标牌手可以将欧文从其牌库置于其手上，然后洗牌。）

每个由你操控的其他恐龙进战场时上面均有若干指示物，其种类与数量为「忠诚迅猛龙布鲁上的每种指示物各一个」。

- 如果在忠诚迅猛龙布鲁上面有一种或数种指示物的状态进战场的时候，还有其他由你操控的恐龙也进战场，则后者恐龙不会因忠诚迅猛龙布鲁的最后一个异能而额外获得指示物。
- 「与[名称]拍档」代表两个异能。第一个异能属于触发式异能，意指「当此永久物进战场时，目标牌手可以从其牌库中搜寻一张名称为[名称]的牌，展示该牌，将它置入其手上，然后将其牌库洗牌。」
- 请注意，搜寻牌库的是该被指定为目标的牌手（因此会被诸如 Stranglehold 之类的效应所影响），且该牌手找到相应牌张后须展示之，就算该异能的规则提示中未包含「展示」字眼也须如此作。
- 「与[名称]拍档」所代表的第二个异能会影响指挥官玩法的套牌构组规则，在该玩法之外没有任何作用。如果你将某张具「与[名称]拍档」的传奇生物牌指定为你的指挥官，则你也可以同时将该异能中所提及名称的传奇生物牌指定为你的指挥官。
- 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。如果忠诚迅猛龙布鲁和迅猛龙驯师欧文·格雷迪同为你的指挥官，你的套牌里可以用标识色为绿色、蓝色和 / 或红色的牌，但不能是白色或黑色。
- 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或对应的「与○○拍档」异能。具「与○○拍档」异能之生物不能与其指定拍档之外的其他生物组成指挥官拍档。就算两者之任一在游戏过程中失去拍档异能，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。指挥信标的效应一次只能将一个指挥官从统帅区置于你手上，而不是两个。
- 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。
- 在指挥官玩法中，「与○○拍档」关键字的触发式异能仍会触发。如果你的另一个指挥官因故进入你的牌库，你能将其找出。无论另一位牌手的牌库中是否有该牌，你都能指定该牌手为目标。

依夏兰迷窟古珍和特别登场单卡解惑

多态迅猛龙

{六}{绿}{绿}

生物~恐龙

5/5

激怒~每当多态迅猛龙受到伤害时，派出一个衍生物，此衍生物为多态迅猛龙的复制品。

- 该衍生物具有多态迅猛龙的异能。它还能够产生其本身的复制品。
- 该衍生物不会复制多态迅猛龙上面的指示物或标记在其上的伤害，也不会复制其他改变了多态迅猛龙之力量、防御力、类别、颜色等等的效应。通常来说，这代表了此衍生物就只会是个多态迅猛龙。但如果任何复制效应已影响了多态迅猛龙，就必须将它们列入考虑。
- 如果多态迅猛龙在其触发式异能结算前就已离开战场（最有可能的原因是它受到了致命伤害），该衍生物仍将作为多态迅猛龙的复制品进战场，并利用多态迅猛龙最后在战场上时的可复制特征值。
- 如果有数个来源同时对具激怒异能的生物造成伤害（最有可能的原因是有数个生物同时阻挡该生物），则激怒异能也只会触发一次。
- 如果某个具激怒异能的生物受到了致命伤害，该异能仍会触发。

繁星罗盘

{二}

神器

繁星罗盘须横置进战场。

{横置}: 加一点法术力，其颜色为由你操控的基本地能产生之任一颜色。

- 如果某个由你操控的基本地获得了其他基本地类别，或获得了其他让它能够产生法术力的异能，则在确定该地能产生什么颜色的法术力时，需要将这些效应考虑在内。
 - 法术力的颜色为白色，蓝色，黑色，红色和绿色。无色是一种类别，但不是一种颜色。
-

风华领主

{二}{黑}{红}{绿}

传奇鹏洛客 ~ 风华

5

+2: 弃一张牌，然后抓一张牌。如果以此法弃掉一张地牌，则额外抓一张牌。

-3: 将至多两张目标地牌从你的坟墓场移回战场。

-11: 消灭至多六个目标非地永久物，然后派出六个2/2 绿色，具树林行者异能的猫 / 战士衍生物。

风华领主可用作指挥官。

- 如果你于风华领主的第一个异能结算时没有手牌，则你就不用弃牌，然后会抓一张牌。
- 在结算风华领主的最后一个忠诚异能时，就算消灭的非地永久物数量少于六个，你也会派出六个猫 / 战士衍生物。不过，如果你为该异能选择了目标，且所有目标都不合法，则该异能不会结算，你不会派出衍生物。

汨汨圣杯

{零}

神器

多重增幅{二}

汨汨圣杯进战场时上面有数个充电指示物，其数量为它增幅过的次数。

{横置}: 汨汨圣杯上每有一个充电指示物，便加{无}。

- 只要你想，你也可以在施放汨汨圣杯时选择完全不增幅。不过，如果汨汨圣杯上没有充电指示物，启动其最后一个异能不会产生任何法术力。

唤风君龙卡勒麦

{一}{绿}{蓝}{红}

传奇生物 ~ 元素 / 恐龙

4/4

每当你施放每回合中你的第一个瞬间咒语时，若唤风君龙卡勒麦已横置，则复制该咒语。你可以为该复制品选择新的目标。

每当你复制瞬间咒语时，在卡勒麦上放置一个+1/+1指示物。

- 如果你施放某回合中你的第一个瞬间咒语时，横置了卡勒麦来支付其费用，则卡勒麦的第一个异能会触发。
- 卡勒麦的第一个异能会检视整个回合。如果你在卡勒麦成为横置前就已经施放过一个瞬间咒语，则当你施放你第二个瞬间咒语时，其第一个异能不会触发。

- 就算等到卡勒麦的异能结算时，触发该异能的咒语已经被反击，也仍会产生复制品。该复制品将会比原版咒语先一步结算。
- 如果所复制的咒语具有模式（也就是说，它注记着「选择一项~」或类似者），则卡勒麦第一个异能所产生之复制品会与原版咒语有相同的模式。你不能选择其他的模式。
- 如果该咒语于施放时一并决定了其伤害的分配方式，则你无法更改这一分配方式（但你依旧能更改将受到伤害的目标）。对于分配指示物的咒语或异能来说也是一样。
- 你不能选择去支付卡勒麦第一个异能所产生之复制品的任何额外费用。不过，会基于替原版咒语所支付的任何额外费用而产生的效应都会被复制，就好像每个复制品都支付过同样的费用一样。
- 卡勒麦第一个异能所产生的复制品，都是直接在堆叠产生的，所以它们从未「施放」过。会于牌手施放咒语而触发的异能并不会触发。
- 注记于「当牌手复制咒语时」触发的异能，会比该复制品先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。
- 如果某效应多次复制同一个瞬间咒语，则卡勒麦最后一个异能也会触发相应次数。
- 如果某效应复制的是牌而非咒语（例如永生煞神刻法涅所具有者），则该效应并不会触发卡勒麦的最后一个异能。

婚戒

{二}{白}{白}

神器

当婚戒进战场时，若它经牌手施放，则目标对手派出一个为其复制品的衍生物。

每当任一操控名称为婚戒的神器之对手于其回合中抓一张牌时，你抓一张牌。

每当任一操控名称为婚戒的神器之对手于其回合中获得生命时，你获得等量的生命。

- 婚戒的第二个和第三个异能的触发条件，所在乎的是操控任何名称为婚戒的神器之对手，而不只是操控婚戒第一个异能所派出的衍生物复制品之对手。

活力护身符

{一}

神器

每当一个永久物在你的操控下横置进战场时，将它重置。

- 如果你操控了数个活力护身符，当一个永久物在你的操控下横置进战场时，每个护身符的异能都会触发。最早结算的那个异能会重置该永久物。如果在下一个异能结算前，该永久物已因故横置，则下一个异能也会将它重置（其余依此类推）。

- 某永久物若要触发活力护身符的异能，它横置进战场的原因必须是由于「将[此永久物]横置进战场」，或是「[此永久物]须横置进战场」的效应。如果它进战场时并未横置，则就算你稍后横置此永久物，也不会触发此异能。

基尼共振器

{二}

神器

{二}, {横置}: 复制目标由你操控的触发式异能。你可以为该复制品选择新的目标。

- 触发式异能会运用「当~」，「每当~」或「在~时」等字眼。此类异能常见的格式为「[触发条件], [效应]」。
- 基尼共振器选择已经触发并且在堆叠上的触发式异能为目标，并将另一个同样的异能放进堆叠。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。
- 如果该触发式异能具有模式（也就是说，它注记着「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。
- 如果该触发式异能会在若干目标之间分配伤害或指示物（例如博卡登残虐者的异能），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。
- 任何当触发式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。如果触发式异能要求你支付费用（例如狂热鬼怪的触发式异能），则由你来支付复制品的费用。
- 如果某个触发式异能和另一个异能有连结关系，则该触发式异能的复制品也与后者异能有连结关系。如果另一个异能提到了「所放逐的牌」，则其指的是所有以该触发式异能及其复制品放逐的牌。举例来说，如果复制邪鬼猎人的进战场异能，然后放逐了两个生物，则邪鬼猎人离开战场时，两个生物都会被移回。
- 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。举例来说，如果复制了精英奥术师的进战场异能，则总共会放逐两张牌。如此一来，精英奥术师另一个异能之起动费用中 X 的数值，便是这两张牌法术力值的总和。于异能结算时，你产生两张牌的复制品，并且你可以选择都不施放、施放其中一个或以任何顺序施放两个复制品。

巨锤

{一}

神器~ 武具

佩带此武具的生物得+10/+10 且失去飞行异能。

佩带{八}

- 你可以将巨锤装备在起初就没有飞行异能的生物上。它只是没有飞行可失去而已。

- 如果佩带此武具的生物在巨锤装备在其上之后才获得飞行异能，则它会继续具有飞行。
 - 如果佩带此武具之生物的异能中，具有注记着「『只要』满足特定条件，该生物便具有飞行异能」者，则就算所述条件成真，该异能也不会让该生物获得飞行。举例来说，如果佩带此武具的生物具有「只要此生物正进行攻击，它便具有飞行异能」，则就算你先把巨锤装备在其上，然后再让它攻击，它也不会具有飞行异能。
-

冷酷袭劫者

{三}{黑}

生物~人类 / 海盗

1/4

每当另一个由你操控的生物死去时，派出一个珍宝衍生物。

- 如果冷酷袭劫者与另一个由你操控的生物同时死去，则你会得到一个珍宝。
-

蔓非沼吸血鬼

{四}{黑}{黑}

生物~吸血鬼

3/4

飞行

每个由你操控的生物均额外具有吸血鬼此生物类别，且具有「每当此生物对任一生物造成伤害时，在前者上放置一个+1/+1 指示物。」

- 蔓非沼吸血鬼赋予由你操控的生物之触发式异能，会被该生物造成的「任何伤害」触发，而非仅限于战斗伤害。
-

莽霸联盟袭劫者布里奇

{三}{红}

传奇生物~鬼怪 / 海盗

3/3

威慑

每当由你操控的一个或数个海盗向对手造成伤害时，放逐每位受到伤害之对手的牌库顶牌。本回合中，你可以使用这些牌，且你可以将法术力视同任意颜色的法术力来施放这些咒语。

拍档

- 只有受到伤害的对手会被放逐牌，不是你所有的对手都要放逐。
- 对每张所放逐的牌而言，你仍须遵守其正常施放时机的许可条件与限制。如果其中某张牌是地，则除非你有可使用地数，否则你不能使用它。

- 以此法施放咒语时，你仍需支付其所有费用，包括额外费用。如果该咒语有替代性费用，你也可以选择支付该费用。
- 如果你不使用所放逐的牌，该牌便会持续被放逐。你不能留到后续的回合中再使用。
- 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。如果你离开游戏，则你因布里奇霸道窃取的所有咒语和 / 或永久物都会被放逐。
- 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。
- 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。就算两者之任一在游戏过程中失去拍档异能，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」。

莽闯暴猛龙

{二}{红}

生物 ~ 恐龙

3/3

威慑

牌手不能获得生命。

每当另一个生物进战场时，莽闯暴猛龙对该生物的操控者造成 1 点伤害。

- 当莽闯暴猛龙在战场上时，会让牌手获得生命之咒语或异能仍会结算。虽然没有牌手会获得生命，但该咒语或异能的所有其他效应都会生效。
- 如果于莽闯暴猛龙在战场期间，有效应会将某牌手的总生命设定为一个高于其当前总生命的数值，则该牌手的总生命不会改变。
- 每当任一牌手（包括你）有生物进战场时，莽闯暴猛龙的最后一个异能都会触发。
- 如果莽闯暴猛龙与另一个生物同时进战场，则其最后一个异能也会触发。

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。

冥界裂隙

{一}{红}

结界

你坟墓场中的每张非地牌均具有逸脱异能。其逸脱费用等同于该牌的法术力费用加上从你的坟墓场放逐三张其他牌。

在结束步骤开始时, 牺牲冥界裂隙。

- 如果某牌没有法术力费用, 则其逸脱费用便是一个无法支付的费用, 因此你不能以此费用来施放之。
- 如果你以逸脱异能来施放历险牌或连体牌, 则你先决定要如何施放, 然后支付相应费用(历险、生物或连体牌所选那半边的费用), 外加放逐三张牌。
- 如果你以逸脱施放的咒语具有弃牌或牺牲永久物之额外费用, 则你可以放逐以此法弃掉或牺牲掉之牌来支付该咒语的逸脱费用。
- 逸脱异能的许可不会改变你能够从坟墓场施放该咒语的时机。
- 要计算咒语的总费用, 先从要支付的法术力费用或替代性费用开始(例如逸脱费用), 加上费用增加的数量, 然后再减去费用减少的数量。咒语的法术力值始终不会改变, 无论施放该咒语时支付的总费用为何, 也无论施放该咒语时支付的是何种替代性费用。
- 已逸脱的咒语结算后, 如果它不是永久物咒语, 则它回到其拥有者的坟墓场。如果它是永久物咒语, 则它进战场, 且将来会在死去后回到其拥有者的坟墓场。它也许会再度逸脱~这年头好的冥界保安可不好找。
- 如果某张牌上有数个异能分别许可你用其施放它(例如两个逸脱异能, 或一个逸脱异能和一个返照异能), 则由你来选择要利用哪一个。没用到的许可就没有效果。
- 如果你利用咒语的逸脱许可来施放之, 则你不能再选择要利用其他替代性费用或是以不需支付法术力的方式来施放。如果其含有任何额外费用, 则你必须支付之。
- 如果具逸脱异能的牌是在你的回合中进入你的坟墓场, 则你能在对手有所行动之前立即施放该牌(若你可以合法如此作)。
- 一旦你开始以逸脱异能来施放咒语, 该咒语便会立刻进入堆叠。直到你完成施放咒语的各步骤后, 牌手才能有所行动。

魔法力墓穴

{零}

神器

在你的维持开始时，掷一枚硬币。若你猜错此掷，则魔法力墓穴对你造成 3 点伤害。

{横置}: 加{无}{无}。

- 在掷硬币出现结果与你因猜错此掷而受到伤害这两件事之间，没有牌手能采取任何动作。
-

拟态缸

{三}

神器

压印~ 每当一个非衍生物的生物死去时，你可以放逐该牌。若你如此作，则将所有以拟态缸放逐的其他牌移回其拥有者的坟墓场。

{三}, {横置}: 派出一个衍生物，此衍生物为任一以拟态缸放逐之牌的复制品。它获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时将它放逐。

- 此压印异能会在一个非衍生物的生物从战场进入任何坟墓场时触发，而限于你的坟墓场。
- 「于第一个异能结算时放逐该牌」并非强制性。如果你选择不放逐它，或是因为该牌于此异能结算时已因故离开坟墓场、使你无法放逐它，则此异能结算时就不会生效。任何目前被拟态缸放逐的牌会被持续放逐。
- 如果数个非衍生物的生物同时从战场置入其拥有者的坟墓场，则此压印异能会触发同样次数。你可依任意顺序将这些触发式异能放入堆叠，所以你将决定它们结算的顺序。不过，由于是否要放逐这些牌并非强制性，且以此法放逐一张牌时会使得先前被放逐的牌置入其拥有者的坟墓场，此顺序通常没有意义：你最终会将至多一张牌放逐，而其他的则会置入所属的坟墓场。
- 你可以利用拟态缸的第一个异能来放逐非生物牌。举例来说，如果某个非衍生物的神器成为了生物，且从战场置入坟墓场，则会触发拟态缸的第一个异能，且你可以放逐该牌。
- 第二个异能所派出衍生物，会是「在该异能结算时」拟态缸所放逐的牌之复制品。这有可能与「在该异能起动机」拟态缸所放逐的牌不是同一张。它也可能不是张生物牌。
- 如果该衍生物是某张非生物牌的复制品，它依旧会具有敏捷，虽然这通常没有意义（除非该衍生物因故成为生物）。
- 即使拟态缸并未放逐任何牌，你依旧可以起动机第二个异能。如果此异能结算时，拟态缸仍未放逐任何牌，则不会派出衍生物。
- 如果所放逐之牌的法术力费用中包含{X}，则 X 为 0。
- 当该衍生物放进战场时，被放逐的牌之任何进战场异能都会触发。被放逐的牌上面任何「于[此永久物]进战场时」或「[此永久物]进战场时上面有…」的异能也都会生效。

- 在下一个结束步骤开始时，不论该衍生物的操控者是谁、那张被放逐的牌此时是否依旧被放逐、或拟态缸此时是否依旧在战场上，都会放逐该衍生物。
- 如果在结束步骤中启动拟态缸的第二个异能，则此衍生物会在下一个回合的结束步骤开始时被放逐。
- 如果当此延迟触发式异能结算时，此衍生物并未被放逐（也许由于阻抑），则它会持续留在战场上。它会持续具有敏捷。
- 如果某个已融合的永久物死去并触发拟态缸的触发式异能，则其两张组件牌都会被放逐。于拟态缸的第二个异能结算时，由其操控者来选择要派出哪张牌的复制品衍生物。
- 如果死去的生物是已显化的瞬间或法术牌，则拟态缸可能会放逐一张非永久物的牌。你不能派出为非永久物牌复制品的衍生物。在此情况下，便不会派出衍生物。

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。

- 在生物攻击之后再横置米丽，并不会将生物移出战斗。
- 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。

屈东英雄萨拉希洛斯

{绿}{蓝}

传奇生物 ~ 人鱼 / 法师

1/3

{四}: 占卜 1，然后展示你的牌库顶牌。如果它是地牌，则将其横置放进战场。若否，则抓一张牌。

拍档

- 在你结算该启动式异能期间，没有牌手能有所行动。
- 你展示的非地牌就是你要抓的那张牌。
- 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。
- 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过程中失去拍档异能，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」。

锐目领航员马科姆

{二}{蓝}

传奇生物 ~ 塞连 / 海盗

2/2

飞行

每当由你操控的一个或数个海盗向对手造成伤害时，

每有一位受到伤害的对手，你便派出一个珍宝衍生
物。

拍档

- 就算由你操控的海盗都是向同一位对手造成伤害，马科姆的触发式异能也会触发。分你同一份珍宝。吼。
- 马科姆的触发式异能会留意由你操控之海盗向对手造成的所有伤害，而非仅限战斗伤害。
- 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。
- 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过程中失去拍档异能，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」。

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作法术力异能的时机中，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}。

碎船巨人达戈

{六}{红}

传奇生物 ~ 巨人 / 海盗

7/5

你可以牺牲任意数量的神器和 / 或生物，以作为施放此咒语的额外费用。对此咒语而言，你每以此法牺牲一个永久物，它便减少{二}来施放，且你本回合中每牺牲过一个其他神器或生物，它便再减少{二}来施放。

践踏

拍档

- 达戈的第一个异能无法将它的费用降到少于{红}。就算已无法将达戈的费用降得更低，此异能也没有限制你能牺牲的神器和生物数量。
- 即便你没有牺牲神器和生物作为此咒语的额外费用，由你于本回合稍早时段牺牲过神器和生物而带来的费用减少效应仍会生效。
- 费用减少的数量为「每牺牲过一个永久物就减少{二}」，无论该永久物是神器、生物还是神器生物。

- 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，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（例如达戈的第一个异能）。无论施放达戈时的总费用是多少，其法术力值始终为 7。
- 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。
- 两个指挥官在游戏开始时都位于统帅区，另外 98 张牌（若是指指挥官轮抽游戏，则为 58 张牌）洗牌后成为你的牌库。
- 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。就算两者之任一在游戏过程中失去拍档异能，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」。

五彩星象仪

{七}

传奇神器

你可以将法术力视同任意颜色的法术力来支付费用。

{横置}：加{无}{无}{无}{无}。

{五}，{横置}：由你操控的永久物中每包括一种颜色，便抓一张牌。

- 五彩星象仪的最后一个异能能让你抓最多五张牌。「无色」、「神器」以及「金色」都不是颜色。

五阳护手

{三}

神器

你可以支付{白}{蓝}{黑}{红}{绿}，而不支付你施放之咒语的法术力费用。

- 五阳护手的异能属于施放咒语的替代性费用。你不能同时支付此费用和其他替代性费用（例如返照）。你能在支付此替代性费用的同时，支付额外费用（例如增幅）。
- 如果你利用五阳护手的替代性费用来施放法术力费用中包含{X}的咒语，则 X 为 0。

- 如果你施放的咒语允许你用任意颜色的法术力来施放，则你可以利用五阳护手之替代性费用来施放之，同时继续用任意颜色的法术力来支付该费用。

武装外衣

{五}

神器

对每个生物而言，战场上每有一个与它具共通生物类别的其他生物，它便得+1/+1。*(举例来说，有两个吸血鬼 / 僧侣和一个人类 / 僧侣的话，便会各得+2/+2)*

- 如果某个生物有数种生物类别，且其中一种与你正计算之类别相符，则便会将该生物计算在内。只要有一种类别相符，就会计算在加成的数量当中。
- 如果你的某个生物有多种生物类别，则可计算所有具其任一生物类别的生物数量。
- 生物与另一个生物之间具有多少种共通的生物类别，与此加成并无关联；武装外衣只计算生物，而非生物类别。

胁迫通道

{四}

神器

议定~ 在你的维持开始时，由你开始，每位牌手各投票选择「杀戮」或「俸禄」。若杀戮票数较多，则牺牲胁迫通道并消灭所有非地永久物。若俸禄票数较多或两者同为最多，则抓一张牌。

- 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。

虚空圣杯

{X}{X}

神器

虚空圣杯进战场时上面有 X 个充电指示物。
每当任一牌手施放法术力值等同于虚空圣杯上充电指示物数量的咒语时，反击该咒语。

- 像{X}{X}这样的法术力费用，其意义为：你要支付的费用是 X 的两倍。若你希望 X 等于 3，则你施放虚空圣杯时便须支付{六}。

- 「虚空圣杯上的充电指示物数量」，是以施放咒语那一刻的数目为准。在咒语完成施放后再改变虚空圣杯上的充电指示物数量，并不能改变该异能会否触发、能不能反击咒语。
 - 如果虚空圣杯上有零个充电指示物，则它会反击所有总法术力值为 0 的咒语。这包括通过支付变身的替代性费用施放之牌面朝下的生物咒语。
 - 在整个施放咒语的步骤结束时，虚空圣杯必须还在战场上，其异能才会触发。若你在施放某咒语时，将虚空圣杯牺牲掉以用来支付其费用，则虚空圣杯的异能就没有机会触发。不过，若虚空圣杯是在其异能触发后才离开战场，则其异能仍能反击该咒语。
-

迅雷护胫

{二}

神器 ~ 武具

佩带此武具的生物具有敏捷与帷幕异能。

佩带{零}

- 你不能单纯地将武具从生物上卸装。如果你只操控一个生物，且迅雷护胫已贴附于其上，则你便没办法再将其他武具贴附到该生物上（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。
-

阴界渡桥

{黑}{黑}{黑}

结界

每当一个非衍生物的生物从战场进入你的坟墓场时，若阴界渡桥在你的坟墓场中，则派出一个 2/2 黑色灵俑衍生物。

当一个生物从战场进入对手的坟墓场时，若阴界渡桥在你的坟墓场中，则放逐阴界渡桥。

- 阴界渡桥在战场上时并没有作用。它只会位于坟墓场时产生效应。你没看错，这（还是）挺奇怪的。
 - 阴界渡桥的两个异能都不在意死去的生物由谁操控，只关心该生物会置入谁的坟墓场。也就是说，如果某对手操控一个由你拥有的生物，则当该生物死去时，会触发的是阴界渡桥的第一个异能，而不是第二个。
 - 如果在某生物死去前那一刻，阴界渡桥不在你的坟墓场中，则其异能根本不会触发。如果于阴界渡桥第一个异能结算时，它已不在你的坟墓场中，你也不会派出衍生物。
 - 如果某个由你操控且非衍生物的生物和某个由对手操控的生物同时死去，则由你来决定阴界渡桥触发式异能结算的顺序。你可以先派出衍生物，然后再放逐阴界渡桥。
-

依夏兰迷窟指挥官单卡解惑

阿洛佐兹之诺

{一}{黑}

结界

在你的结束步骤开始时，你可以牺牲一个非恶魔生物。若你如此作，则殖民。*（派出一个衍生物，此衍生物为由你操控的某衍生物之复制品。）*

//ADV//

邪秽再生

{二}{黑}

法术 ~ 历险

牺牲一个非恶魔生物。若你如此作，则派出一个4/3，白黑双色，具飞行异能的吸血鬼 / 恶魔衍生物。

- 若你于殖民时未操控任何衍生物，则什么都不会发生。
- 新衍生物会复制派出原衍生物之效应原本所注明的特征。
- 新衍生物不会复制下列状态：原衍生物是否为横置，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、颜色等等的非复制效应。
- 新衍生物上面任何「于[此生物]进战场时」或「[此生物]进战场上面有…」的异能都会生效。
- 在堆叠以外的其他区域当中，历险者牌都是永久物牌；如果你并未将其当作历险来施放，则它在堆叠上时也是永久物牌。在上述情况中，忽略该牌的副特征。举例来说，当阿洛佐兹之诺在你的坟墓场中时，它是一张法术力值为2的黑色结界牌。于其在该处期间，它不能成为仅能指定瞬间或法术牌为目标之咒语或异能的目标。
- 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，该咒语的颜色、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，如果你操控魔法师学徒约翰（「限每回合一次，你可以从你的牌库顶施放瞬间或法术咒语」）且阿洛佐兹之诺在你的牌库顶，则你可以施放邪秽再生，但不能施放阿洛佐兹之诺。
- 如果某咒语是作为历险来施放，则于其结算时，该咒语的操控者改为将其放逐，而非置入其拥有者的坟墓场。于该咒语持续被放逐期间，该牌手可以将它当作永久物咒语来施放。如果历险咒语以正常结算之外的其他方式离开堆叠（最有可能的情况是被反击，或因所有目标都不合法而没有结算），则该牌不会被放逐，且该咒语的操控者无法在稍后时段再将它当作永久物来施放。
- 如果历险者牌因故进到放逐区，但不是因为结算时放逐自身而如此，这种情况下它也不会让你能够将它再度当作永久物咒语来施放。
- 你从放逐区施放该永久物咒语时，仍须遵循该咒语本身所具有的时机限制和许可。通常情况下，你只能在你行动阶段且堆叠为空的时候如此施放。
- 如果有效复制了历险咒语，则所成的复制品于结算的时候会被放逐。之后会由于状态动作而消失；你无法将该复制品当作永久物来施放。

- 其他效应可能会提及「具（有）历险」的牌、咒语或永久物。如果某牌、咒语或永久物上面有另一组属于历险者牌的特征，其便算作「具历险」，就算当前并没有用到其副特征，或从未将该牌当作历险来施放也是一样。
- 如果有效应提及具历险的牌、咒语或永久物，则它无法找到堆叠上作为历险施放的瞬间或法术咒语。
- 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。
- 如果有效应让你选择一个牌名，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。

卑骨祭坛

{二}{黑}

神器

当卑骨祭坛进战场时，你可以牺牲一个非衍生物的生物。若你如此作，则抓 X 张牌，然后磨 X 张牌，X 为该生物的力量。

以一个或更多生物化炼{二}{黑}{黑}

{二}{黑}：将卑骨祭坛从你的坟墓场移回你手上。

////

卑劣骨群

生物 ~ 骷髅妖 / 惊惧兽

/

卑劣骨群的力量和防御力各等同于用以化炼它所放逐之牌的力量总和。

只要某张用以化炼卑劣骨群所放逐之牌具有飞行异能，它便具有飞行；且先攻、连击、死触、敏捷、辟邪、不灭、系命、威慑、保护、延势、践踏与警戒异能亦比照办理。

- 如果所放逐的各牌中，包括其上具有设定该牌之力量和 / 或防御力的特征设定异能者，则此类异能也会生效。举例来说，如果用失落者灵魂以化炼卑劣骨群，则失落者灵魂在放逐区中的力量和防御力仍等同于你坟墓场中的永久物牌数量，且卑劣骨群的力量和防御力也会随着你坟墓场中永久物牌数量的变动而改变。如果该特征设定异能无法生效，便使用 0。

臂发击锚

{三}

神器 ~ 武具

佩带此武具的生物得+2/+2 且具有威慑异能。

每当佩带此武具的生物对任一牌手造成战斗伤害时，抓两张牌。然后除非你弃一张海盗牌，否则弃两张牌。

佩带{二}如果你的手牌为一张或更少，则此异能减少{二}来起动。

- 你可以决定要弃一张海盗牌，或是两张不论是否为海盗的牌。如果你真的想，你可以弃掉两张海盗牌。（霸司总帅会记住你的。）

变节军将唐安德烈

{一}{蓝}{黑}{红}

传奇生物 ~ 吸血鬼 / 海盗

4/3

每个由你操控但不由你拥有的生物各得+2/+2，具有威慑与死触异能，且额外具有海盗此类别。

每当你施放不由你拥有的非生物咒语时，派出两个已横置的珍宝衍生物。

- 派出衍生物的牌手，便是该衍生物的拥有者。
- 咒语之复制品的拥有者，便是在其操控下将之放进堆叠的那位牌手。

不沉传奇霸司总帅

{二}{蓝}{黑}{红}

传奇生物 ~ 人类 / 海盗

3/3

当不沉传奇霸司总帅进战场时，磨四张牌。

在你回合的战斗开始时，你可以将目标海盗生物牌从你的坟墓场移回战场，且其上有一个终命指示物。它的基础力量与防御力为 4/4。它获得敏捷异能直到回合结束。（如果其上有终命指示物的生物将死去，则改为放逐之。）

- 先前将移回的生物之力量与防御力设定为某特定数值的效应，都会被不沉传奇霸司总帅的效应盖掉。至于其他改变该所移回生物之力量和防御力的效应，则不论其是在何时开始，都会继续生效。+1/+1 指示物也是如此。
-

残忍天行客卡门

{三}{白}{黑}

传奇生物 ~ 吸血鬼 / 士兵

2/2

飞行

每当任一牌手牺牲一个永久物时，在残忍天行客卡门上放置一个+1/+1 指示物且你获得 1 点生命。

每当卡门攻击时，将至多一张目标法术力值等于或小于卡门力量的永久物牌从你的坟墓场移回战场。

- 如果是要牺牲永久物来支付咒语或异能的费用，则残忍天行客卡门的第二个异能会比该咒语或异能先一步结算。另一方面，如果是在咒语或异能结算的过程中牺牲永久物，则残忍天行客卡门的第二个异能会等到该咒语或异能完成结算之后才会进入堆叠。
- 如果你牺牲残忍天行客卡门，则其第二个异能仍会触发。
- 如果于残忍天行客卡门的最后一个异能试图结算时，有其他效应使得其力量小于该目标牌的法术力值，则该目标不合法。你不会将该目标牌移回战场。

大无畏号

{二}{蓝}{蓝}

传奇神器 ~ 载具

6/6

践踏

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。

搭载 3

只要你操控三个或更多已横置的海盗和 / 或载具，你便可以你的坟墓场施放大无畏号。

- 大无畏号的最后一个异能所赋予的施放许可，不会改变你能从你坟墓场中施放它的时机。
 - 从坟墓场施放它时，你仍要支付大无畏号的费用。
 - 如果大无畏号被反击，或在从你坟墓场中施放过后死去，则它会回到你的坟墓场。你可以在稍后时段重新利用此法施放之。
 - 一旦你开始从你的坟墓场施放咒语，该咒语便会立刻进入堆叠。直到你完成施放咒语的各步骤后，牌手才能有所行动。
 - 只有已横置的海盗和已横置的载具会计算到大无畏号最后一个异能的施放许可当中。
 - 大无畏号只会于你开始施放它时检查你是否操控了三个或更多已横置的海盗和 / 或载具。一旦你开始从你的坟墓场施放大无畏号，由你操控且已横置的海盗和 / 或载具有任何变化都不重要。
-

翻涌之魂哈巴尔

{二}{绿}{蓝}

传奇生物 ~ 人鱼 / 斥候

3/3

在你回合的战斗开始时，令每个由你操控的人鱼生物勘察。（展示你的牌库顶牌。如果该牌是地，则置于你手上。若否，则在令之勘察的生物上放置一个 +1/+1 指示物，然后将所展示的牌放回原位或置入你的坟墓场。）

每当翻涌之魂哈巴尔攻击时，你可以将一张地牌从你手上放进战场。若你未如此作，则抓一张牌。

- 在翻涌之魂哈巴尔的第一个异能之结算过程中，每个由你操控的人鱼生物都会勘察。牌手不能在两次勘察流程之间有所回应。
- 如果你操控数个人鱼，则由你来决定它们的勘察顺序。请在展示牌之前表明本次是为哪个人鱼勘察。
- **中文版勘误：**本系列印制之各版本「翻涌之魂哈巴尔」牌上，其第一个异能在「人鱼」之后漏植「生物」两字，其正确的牌张叙述如上所示。

繁根林史家

{三}{绿}

生物 ~ 人鱼 / 德鲁伊

3/3

你坟墓场中的人鱼与德鲁伊牌都具有追溯异能。（你可以从你的坟墓场施放具有追溯异能的牌，但必须支付其所需费用并额外弃一张地牌。）

- 如果你以追溯施放的咒语被反击，则它会回到你的坟墓场。你可以再度利用追溯异能来施放它。
-

富矿钟乳石

{一}{红}

神器

{横置}: 加{红}。此法术力只能用来施放瞬间或法术咒语。

以四张或更多红色的瞬间和 / 或法术牌化炼

{三}{红}{红} ({{三}{红}{红}}, 放逐此神器, 从你坟墓场放逐化炼物件达四个或更多: 将此牌在其拥有者的操控下移回且已转化。只能于法术时机化炼。)

////

宇金触媒

神器

{一}{红}, {横置}: 随机选择一张用以化炼宇金触媒所放逐之牌。你可以施放该牌, 且不需支付其法术力费用。

- 你是于宇金触媒的起式异能结算时, 才决定是否要施放被放逐的牌。如果你如此作, 则你是在该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。不会受到牌张类别的施放时机限制。
- 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放牌, 就无法支付任何替代性费用。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。

古生学家十字镐

{二}

神器 ~ 武具

每当佩带此武具的生物攻击时, 抓一张牌, 然后弃一张牌。

佩带{一}

以一个或更多生物化炼{五} ({{五}}, 放逐此神器, 从由你操控的生物和 / 或你坟墓场中的生物牌中放逐前述物件达一个或更多: 将此牌在其拥有者的操控下移回且已转化。只能于法术时机化炼。)

////

恐龙头饰

神器 ~ 武具

当恐龙头饰进战场时, 将它贴附在目标由你操控的生物上。

于恐龙头饰新贴附于某生物上时, 选择一张用以化炼恐龙头饰所放逐的生物牌。

佩带此武具的生物是最后所选之牌的复制品。

佩带{二}

- 每次恐龙头饰新贴附在某生物上时，你都需从用以炼化它所放逐的生物牌中选择一张。你可以选择你上次挑中的同一张牌。
- 佩带此武器的生物所复制的，就只有被放逐之牌上印制的东西而已。它不会复制该牌进入放逐区前，其物件所具有之任何信息。
- 如果所选之牌的法术力费用中包含{X}，则 X 为 0。

过往奇威

{绿}{绿}

法术

落坟 8~ 当你施放此咒语时，若你坟墓场中有八张或更多永久物牌，则将此咒语复制两次。你可以为每个复制品选择新的目标。

将目标永久物牌从你的坟墓场移回你手上。放逐过往奇威。

- 该触发式异能会比过往奇威本身先一步结算。如果有牌手回应过往奇威本身的触发式异能将其反击，则你仍会复制过往奇威两次。

辉亮漫游符

{四}{白}

神器生物 ~ 魔像

2/2

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。)

只要你有黄金城祝福，由你操控的其他神器生物便得 +2/+2。

在每个维持开始时，派出一个 1/1 无色地侏衍生神器生物。

- 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。
- 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。
- 如果你操控十个永久物，但并未操控具登殿异能的永久物或结算中的咒语，则你不会得到黄金城祝福。举例来说，如果你操控了十个永久物，失去了其中两个的操控权，然后施放辉亮漫游符，则你不会获得黄金城祝福。
- 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。

急流歌者

{一}{绿}{蓝}

生物~人鱼 / 祭师

3/2

闪现

当急流歌者进战场时，在另一个目标由你操控的生物上放置一个后盾指示物。（如果它将受到伤害或将被消灭，则改为从其上移去一个后盾指示物。）

你可以将人鱼咒语视同具有闪现异能地来施放。

- 后盾指示物并不会让牌手不能牺牲生物。
- 以此法移去一个后盾指示物，与重生某生物不是一回事。
- 如果某个永久物上有数个后盾指示物，且其将受到伤害，则会防止该伤害，同时也只会从其上移去一个后盾指示物。
- 如果某个其上有后盾指示物的永久物受到之伤害不能被防止，则该伤害仍会造成，且依旧会从其上移去一个后盾指示物。
- 就算生物上面还有后盾指示物，它仍有可能被消灭，比如其上标记有等同于其防御力的伤害，或是受到具死触的来源造成之伤害，且该伤害不能被防止。
- 「后盾」并非该生物具有之异能，且后盾指示物并非关键字指示物。如果某个上面有后盾指示物的生物失去了所有异能，则该后盾指示物仍能如常保护该生物。

救赎唱团

{二}{白}{白}

生物~吸血鬼 / 僧侣

3/3

系命

鸠集~每当救赎唱团进战场或攻击时，若你操控三个或更多力量各不相同的生物，则将目标法术力值等于或小于3的永久物牌从你坟墓场移回战场。

- 若要三个生物的力量「各不相同」，则每个生物的力量都要与他两者不同。一个1/1生物，一个2/1生物和另一个2/1生物并不算是三个力量各不相同的生物，就算这两个2/1生物的力量都与1/1生物不同也是一样。
 - 在鸠集异能触发和其试图结算时，你都必须操控三个或更多力量各不相同的生物才行。不过在这两个时间点，构成这三个力量各不相同的生物组合可以发生改变。
-

菌变船长哈维萨尔

{黑}{绿}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 真菌 / 海盗

3/3

{横置}, 从另一个由你操控的永久物上移去一个指示物: 殖民。只能于法术时机起动。(派出一个衍生生物, 此衍生生物为由你操控的某衍生生物之复制品。)

{横置}, 牺牲另一个生物: 增殖。只能于法术时机起动。(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。)

- 若你于殖民时未操控任何衍生生物, 则什么都不会发生。
- 新衍生生物会复制派出原衍生生物之效应原本所注明的特征。
- 新衍生生物不会复制下列状态: 原衍生生物是否为横置, 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、颜色等等的非复制效应。
- 新衍生生物上面任何「于[此生物]进战场时」或「[此生物]进战场时上面有…」的异能都会生效。
- 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。
- 对注记于「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。

恐龙蛋

{一}{绿}

生物 ~ 恐龙 / 蛋

0/3

进化 (每当一个生物在你操控下进战场时, 若该生物的力量或防御力大于此生物, 则在后者上放置一个 +1/+1 指示物。)

当恐龙蛋死去时, 你可以倾探 X, X 为其防御力。

- 对进化异能而言, 在对两个生物进行比较时, 始终是用力量与力量、防御力与防御力进行对比。
- 每当一个生物在你的操控下进战场时, 将该生物的力量及防御力与具进化异能之生物的力量及防御力分别进行比较。如果这两者的比较结果均不存在新生物的数值较大的情况, 则进化异能根本不会触发。

- 如果进化异能触发，则会在该异能试图结算时再次进行数值比较。如果此时不存在新生物力量或防御力之一数值较大的情况，则此异能不会生效。如果新进战场的生物在进化异能试图结算之前便已离开战场，则利用其最后已知的力量和防御力来进行数值比较。
- 如果多个生物同时进战场，进化异能可能会多次触发，但在每个此类异能试图结算的时候，都会进行一次数值比较。举例来说，如果你操控一个 2/2、具进化异能的生物，同时有两个 3/3 生物进入战场，则进化异能会触发两次。第一个异能将结算并且在具进化异能的生物上放置一个+1/+1 指示物。当第二个异能试图结算时，新生物的力量和防御力都不大于具进化异能的生物，因此该异能不会生效。
- 同一个生物上的数个进化异能会分别触发，且与上文所述情形类似，在每个进化异能试图结算时，都会单独进行一次数值比较。
- 于进化异能结算且进行数值比较的时候，可能出现原本力量数值较大者后来变为防御力数值较大的情况，反之亦然。在此情况下，此异能依然能够结算，你能在具进化异能的生物上放置一个+1/+1 指示物。举例来说，如果你操控一个 2/2、具进化异能的生物，同时有一个 1/3 生物在你的操控下进入战场，由于后者的防御力较大，因此进化异能会触发。作为回应，1/3 生物得+2/-2。当该进化触发式异能试图结算时，变成了该生物的力量较大。你将在具进化异能的生物上放置一个+1/+1 指示物。

骷髅妖船员

{三}{黑}

生物 ~ 骷髅妖 / 海盗

3/3

每个由你操控且为骷髅妖或海盗的其他生物各得+1/+1。

每当一张或数张生物牌离开你的坟墓场时，派出一个 2/2 黑色骷髅妖 / 海盗衍生生物。（此异能只会从战场上触发。）

{五}{黑}：将骷髅妖船员从你的坟墓场横置移回战场。

- 如果是在单一事件中有两张或更多牌离开你的坟墓场，则骷髅妖船员的第二个异能只会触发一次。如果该些牌是在不同的事件中离开坟墓场，则每有一个此类事件，该异能就会触发一次。
- 结算骷髅妖船员的最后一个异能不会触发其第二个异能。

利爪争斗

{一}{绿}

法术

目标由你操控的生物对另一个目标生物造成伤害，其数量等同于前者的力量。如果以此法造成过量伤害，则倾探 X，X 为该过量伤害之数值。*(从你的牌库顶开始放逐牌，直到放逐一张法术力值等于或小于该数值的非地牌为止。施放之且不需支付其法术力费用，或将之置于你手上。将其余的牌以随机顺序置于你牌库底。)*

- 对生物造成伤害时，如果对该生物造成的伤害数量大于致命伤害所需的数值，便称为对该生物造成了过量伤害。通常情况下，「过量伤害」是指所造成之伤害大于该生物防御力这部分的数值，但在确定具体数量时，需将已标记在该生物上的伤害也计算在内。

烈阳眷恩潘塔札

{二}{红}{绿}{白}

传奇生物 ~ 恐龙

4/4

每当烈阳眷恩潘塔札或另一个恐龙在你的操控下进战场时，你可以倾探 X，X 为该生物的防御力。每回合只能如此作一次。*(从你的牌库顶开始放逐牌，直到放逐一张法术力值等于或小于该数值的非地牌为止。施放之且不需支付其法术力费用，或将之置于你手上。将其余的牌以随机顺序置于你牌库底。)*

- X 的数值只于异能结算时计算一次。如果该生物已离开战场，则利用其最后在战场上时的防御力。
- 一旦你决定以潘塔札的异能倾探，则在同一回合剩余的时段内，该异能都不会再触发。

掠盗飞禽凡希科

{一}{黑}

传奇生物 ~ 鸟 / 海盗

0/1

飞行

掠盗飞禽凡希科不能进行阻挡。

每当由你操控的一个或数个海盗对任一牌手造成战斗伤害时，令凡希科勘察。

拍档 *(你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。)*

- 如果一个或数个由你操控的海盗同时对多位牌手造成伤害（例如，在战斗中，或是利用电擎船员的异能等），则每有一位此类牌手，掠盗飞禽凡希科的异能就会触发一次。

- 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。
- 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过程中失去拍档异能，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」。

漫雾舞者

{四}{蓝}

生物~人鱼 / 法师

3/3

飞行

由你操控的其他人鱼得+1/+0 且具有飞行异能。

返场{五}{蓝}{蓝} ({五}{蓝}{蓝}, 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。)

- 「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。

魅力征服者

{一}{白}

生物~吸血鬼 / 士兵

2/2

警戒

每当一个神器或生物在对手操控下未横置地进战场时，该牌手可以横置该永久物。如果其未如此作，则你派出一个 1/1 白色，具系命异能的吸血鬼衍生物。

- 如果于异能结算时，该永久物已横置，则该对手不能选择横置它，因此你会派出一个吸血鬼衍生物。类似状况：如果于异能结算时，它已不在战场上，则对手也不能选择横置它，因此你也会派出一个吸血鬼衍生物。

暮影军团军士长

{一}{黑}

生物~吸血鬼 / 士兵

2/2

威慑

{一}{黑}，牺牲暮影军团军士长：每个由你操控且非衍生物的吸血鬼生物均获得留存异能直到回合结束。
(当它死去时，若其上没有 -1/-1 指示物，则将它在其拥有者的操控下返回战场，且其上有一个 -1/-1 指示物。)

- 如果具留存异能的牌死去，但在其留存的触发式异能结算之前，就已被移离坟墓场，则它不会返回战场。
- 留存异能将该生物移回到战场后，它会是个全新的物件，与先前的存在状况毫无关联。先前结附于其上的灵气不会返回战场。先前装备在其上的武器仍会保持卸装状态。新生物也不会获得先前其所具有的任何指示物。
- 如果某个生物同时具有 +1/+1 和 -1/-1 指示物，则状态动作会先成对移除这两类指示物，直到该生物上只剩其中一种指示物为止。如果生物上的 -1/-1 指示物以此法被移除，则其留存异能便能再度将它移回。
- 如果具有留存异能的生物上面有 +1/+1 指示物，并且即将获得的 -1/-1 指示物之数量足以让它因致命伤害而被消灭，或是让其防御力降为 0 或更少而置入其拥有者的坟墓场，则留存不会触发，该牌

也不会回到战场。这是因为留存异能会检查该生物最后在战场时的样子，而该时刻其上仍有-1/-1指示物。

纳物讲师

{三}{绿}

生物~人鱼 / 祭师

4/4

训导 (每当此生物攻击时，在目标进行攻击且力量小于它的生物上放置一个+1/+1指示物。)

每当一个由你操控且其上有+1/+1指示物的生物死去时，抓一张牌。

- 训导异能会在以下两个时机比较具此异能之生物和该目标生物的力量：在此触发式异能进入堆叠时比较一次，在此触发式异能结算时还会比较一次。如果你想要提升某个生物的力量，好令其训导异能可以指定更大的生物为目标，则战斗开始步骤是你能如此作的最后时机。
 - 如果于异能结算时，该目标生物的力量不再小于此攻击生物的力量，则训导不会加上这个+1/+1指示物。举例来说，如果两个都具训导异能的3/3生物攻击，且这两个训导异能触发时，都指定同一个2/2生物为目标，则结果会是：第一个训导异能结算时，在该2/2生物上放置一个+1/+1指示物，但第二个训导异能没有效果。
 - 如果某具训导异能的生物于其训导异能还在堆叠上的时候就离开了战场，则利用该生物最后在战场上时的力量，来确定该目标生物的力量是否小于它。
-

潜势波涟

{一}{蓝}

瞬间

增殖，然后选择任意数量由你操控的永久物，且须为以此法在其上放置过指示物者。这些永久物跃离。

(增殖的流程，是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。直到其操控者的下一个回合，跃离的永久物及贴附于其上的所有东西都视作不存在。)

- 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。
- 对登记于「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。
- 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。
- 跃离的衍生物会在其操控者的重置步骤开始时跃回，这和非衍生物的永久物一样。
- 于某生物跃离时，所有贴附于其上的灵气和武具也会同时跃离。这类灵气和武具会与该生物一同跃回，且跃回时依旧贴附于该生物上。
- 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。
- 如果进行攻击或阻挡的生物跃离，则它会被移出战斗。
- 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」生效的持续性效应会忽略已跃离的物件。若这样会令此类效应的条件不再满足，则该效应便会终止。
- 永久物跃回后会记得牌手于其进战场时为它作的选择。

神圣暮影骑士团

{六}{白}{黑}

生物 ~ 吸血鬼 / 骑士

5/5

召集 (此咒语能用你的生物来协助施放。你于施放此咒语时每横置一个生物，就能为此咒语支付{一}或一点该生物颜色之法术力。)

飞行，系命，敏捷

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。)

由你操控的其他吸血鬼具有颂威异能。

- 你可横置任意一个由你操控且未横置生物来召集咒语，包括你并未在本回合开始时就已持续操控的生物。
- 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。召集会在总费用计算完成之后生效。召集不会改变咒语的法术力费用或总法术力费用。
- 假设某个由你操控的生物具有费用中包含{横置}的法术力异能，如果你在施放具召集异能的咒语时起动该异能，则你会是在为该咒语支付费用之前横置该生物。你无法将该生物为召集异能再度横置。同样，如果你在施放具召集异能的咒语的时候，牺牲了某个生物来起动法术力异能，则等到你为该咒语支付费用时，该生物已不在战场，你也无法为召集异能横置该生物。

- 若在宣告攻击者步骤当中，某生物是唯一宣告为攻击者的生物（包括由队友操控的生物，如果有队友的话），则该生物便是单独攻击。举例来说，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，则颂威异能不会触发。

圣徒行进

{X}{白}{白}

结界

当圣徒行进进战场时，派出 X 个 1/1 白色，具系命异能的吸血鬼衍生生物。

在你的维持开始时，若你的白黑两色献力等于或大于七，则派出一个 4/3，白黑双色，具飞行异能的吸血鬼 / 恶魔衍生生物。

- 你的甲乙两色献力，便是由你操控之永久物的法术力费用中，下列三种法术力符号之数量总和：甲色、乙色和甲乙双色。如果有效应要计算你的两色献力，则一个同时属于该两色的混血法术力符号只会为此类献力加一。
- 只有在你的维持开始时你的白黑两色献力等于或大于七，圣徒行进的最后一个异能才会触发。于该触发式异能试图结算时，如果你的白黑两色献力不足七，则该异能不会生效。
- 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。
- 转化式双面永久物的背面没有法术力费用。当转化式双面永久物以背面朝上的状态位于战场上时，其正面的法术力符号不会计算到你的献力数量当中。

始灾后裔

{三}{绿}{绿}

生物 ~ 恐龙

5/5

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。）

每当始灾后裔对任一牌手造成战斗伤害时，消灭目标由该牌手操控的神器或结界。

- 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」，指的是具繁影异能的生物在该异能结算时所攻击的牌手，在前述时刻它所攻击之鹏洛客的操控者，或是在前述时刻它所攻击

之战役的防卫者。如果该生物不再进行攻击，它指的便是根据该生物最后进行攻击之对象确定的相应牌手。

- 如果防御牌手是你唯一的对手，则不会将衍生物放进战场。
- 你是在衍生物产生时，为每个衍生物分别决定它的攻击对象是牌手还是该牌手操控的某个鹏洛客。如果要攻击鹏洛客，则你决定要具体攻击哪个。你不能让这类衍生物攻击战役。
- 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。注册于「每当一个生物攻击时」触发的异能不会触发，包括这些衍生物本身的繁影异能。如存在须支付费用才能让生物攻击的效应，则这些费用也不会对这些衍生物生效。
- 这些衍生物会同时进战场。
- 这些衍生物都只会复制原版生物上所印制的东西而已。它不会复制下列状态：该生物是否为横置，它上面有没有指示物、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。
- 当这类衍生物进战场时，所复制的生物之任何进战场异能都会触发。所复制的生物上面任何「于此永久物进战场时」或「于此永久物进战场时上面有...」的异能也都会生效。
- 如果对于某位特定牌手而言，繁影异能产生了多于一个的衍生物（由于诸如倍产旺季所产生的这类效应），则你得为每个衍生物分别选择其是要攻击该牌手还是要攻击由该牌手操控的某个鹏洛客。

司命宝箱

{三}{黑}

传奇神器

{横置}：刺探 1。（检视你牌库顶的牌。你可以将其置入你的坟墓场。）

{横置}：直到回合结束，每张在你坟墓场中的生物牌均获得「逸脱 ~{三}{黑}，从你的坟墓场放逐四张其他牌。」（你可以从你坟墓场中施放具逸脱异能的牌，并支付其逸脱费用。）

- 逸脱异能的许可不会改变你能够从坟墓场施放该咒语的时机。
 - 要计算咒语的总费用，先从要支付的法术力费用或替代性费用开始（例如逸脱费用），加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量。咒语的法术力值始终不会改变，无论施放该咒语时支付的总费用为何，也无论施放该咒语时支付的是何种替代性费用。
 - 如果某张牌上有数个异能分别许可你用其施放它（例如两个逸脱异能，或一个逸脱异能和一个返照异能），则由你来选择要利用哪一个。没用到的许可就没有效果。
 - 如果你利用咒语的逸脱许可来施放之，则你不能再选择要利用其他替代性费用或是以不需支付法术力的方式来施放。如果其含有任何额外费用，则你必须支付之。
 - 一旦你开始以逸脱异能来施放咒语，该咒语便会立刻进入堆叠。直到你完成施放咒语的各步骤后，牌手才能有所行动。
-

搜粮铜喙龙

{三}{白}

生物 ~ 恐龙

3/4

当搜粮铜喙龙进战场时，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的非地永久物，直到搜粮铜喙龙离开战场为止。

{X}{白}：将目标以搜粮铜喙龙放逐且法术力值为 X 的牌置入其拥有者的坟墓场。你获得 X 点生命。

- 如果搜粮铜喙龙在其第一个异能结算前就已离开战场，则所有目标永久物都不会被放逐。
- 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。
- 如果某张所放逐的永久物牌离开了放逐区（也许是因为搜粮铜喙龙最后一个异能之故），则它在搜粮铜喙龙离开战场后，也不会返回战场。

速腾舰队谈判员

{二}{蓝}

生物 ~ 塞连 / 海盗

2/2

飞行

论争 ~ 每当速腾舰队谈判员攻击时，每位牌手各展示其牌库顶牌。每以此法展示出一张非地牌，你便派出一个地图衍生物。然后每位牌手各抓一张牌。（*地图衍生物是具有「{-}, {横置}, 牺牲此神器：令目标由你操控的生物勘察。只能于法术时机起动」的神器。*）

- 除了一些确实很罕见的状况外，每位牌手所展示的牌，就会是其要抓的牌。
-

塔克尊神之眼

{三}

神器

{横置}: 加一点任意颜色的法术力。

以两个具共通牌张类别之物件化炼{六} ({六}, 放逐此神器, 从由你操控的其他永久物和 / 或你坟墓场的牌中放逐前述化炼物件达两个: 将此牌在其拥有者的操控下移回且已转化。只能于法术时机化炼。)

////

天顶观星台

神器

天顶观星台须横置进战场。于它进战场时, 选择一种牌张类别, 且须是用以化炼它所放逐之任两张牌间共通者。

{横置}: 你本回合中施放的下一个该类别咒语, 能以「不需支付其法术力费用」地来施放。

- 在通常的万智牌游戏中可能出现的牌张类别有神器、战役、生物、结界、瞬间、地、鹏洛客、法术以及部族（见于某些旧版牌张上的牌张类别）。你不能选择超类别（如雪境、基本这类）。也不能选择副类别（如鸟、武具和树林这类）。你虽然可以选择地, 但这不是什么好主意。

舷侧炮手

{二}{红}

生物 ~ 鬼怪 / 海盗

2/2

威慑, 敏捷

炫威 ~ 牺牲另一个生物或神器: 舷侧炮手对任意一个目标造成伤害, 其数量等同于所牺牲之永久物的法术力值加 2。 (只能于此生物攻击过的回合中起动, 且每回合仅限一次。)

- 炫威异能能够在具该异能的生物被宣告为攻击者之后的任何时点起动。这可以是: 在宣告阻挡者之前; 在宣告阻挡者之后但在造成战斗伤害之前; 在战斗中造成战斗伤害之后; 在战斗后的行动阶段中; 在结束步骤中; 或 (于特殊情况下) 在清除步骤中。
 - 如果当前不是你的回合, 但你在某具炫威异能的生物攻击过后获得了该生物的操控权, 则若该异能当回合还没有被起动过, 你就可以起动该生物的炫威异能。
 - 如果具炫威异能的生物是以「正进行攻击」的状态被放进战场, 则它从未被宣告为攻击者。当回合中不能起动其炫威异能。
 - 如果有异能在某回合中新增战斗阶段, 且某个具炫威异能的生物在该回合中多次攻击, 则该生物的炫威异能也只能起动一次。
 - 双面牌的背面并没有法术力费用; 背面朝上之双面永久物所具有的法术力值, 等同于其正面的法术力值。
-

笑面浪涛索拉托雅

{四}{绿}{蓝}

传奇生物 ~ 火蜥蜴 / 巨蛇

6/6

每当笑面浪涛索拉托雅进战场或攻击时，在目标地上放置一个洪水指示物。只要该地上有洪水指示物，它便额外具有海岛此类别。

在你的结束步骤开始时，重置所有由你操控且其上有指示物的永久物。

- 在移去洪水指示物之前，该地一直都会是海岛，就算笑面浪涛索拉托雅已离开战场也是一样。
 - 该地会保有原有的地类别和异能。海岛具有异能「{横置}: 加{蓝}。」
-

驯龙逸才薇塔

{红}{绿}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 战士

1/5

敏捷

{二}{绿}, {横置}: 目标由你操控的生物与另一个目标生物互斗。如果此异能以两个由你操控的生物为目标，则它减少{二}来起动。

如果由你操控之永久物的触发式异能因由你操控的生物受到伤害而触发，则该异能额外触发一次。

- 驯龙逸才薇塔的最后一个异能，只会影响触发条件中特别提及（造成 / 受到）「伤害」的触发式异能（例如蔓非沼吸血鬼所赋予者，或是怨怒迅猛龙的最后一个异能）。它不会影响由于该伤害结果而触发的触发式异能。举例来说，如果你操控阿耶尼的群伴（「每当你获得生命时，在阿耶尼的群伴上放置一个+1/+1 指示物」），且你起动驯龙逸才薇塔的第二异能，并指定一个由你操控且具系命异能的生物和另一个由你操控的生物为目标，则阿耶尼的群伴之触发式异能仍只会触发一次。
 - 驯龙逸才薇塔的最后异能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，例如是否要在永久物上放置指示物，也是在这两个异能结算时分别作决定。
 - 如果你因故操控了两个驯龙逸才薇塔，一个由你操控的生物受到伤害会让异能触发三次，而非四次。三个驯龙逸才薇塔会使异能触发四次，四个则触发五次，以此类推。
-

依莲达的法皇

{二}{白}

生物 ~ 吸血鬼 / 僧侣

1/1

飞行

每当你获得生命时，在依莲达的法皇上放置一个

+1/+1 指示物。

当依莲达的法皇死去时，派出 X 个 1/1 白色，具系命异能的吸血鬼衍生生物，X 为其力量。

- 依莲达的法皇之第二个异能只会因每个获得生命之事件而触发一次，不论获得了多少生命都是一样。
- 如果在依莲达的法皇受到致命伤害的同时，你获得了生命，则它无法及时因其第二个异能获得指示物，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有系命异能的生物同时造成战斗伤害，则依莲达的法皇之第二个异能会触发两次。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、牌手和 / 或鹏洛客造成伤害（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。
- 如果你因「『每有一个』某东西便获得若干生命」这类效应而获得生命，这只会算作一个获得生命事件，依莲达的法皇之第二个异能只会触发一次。
- 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，但这不会触发依莲达的法皇之第二个异能。

原祖符示

{三}

神器

于原祖符示进战场时，选择一种生物类别。

{横置}：加一点任意颜色的法术力。

{横置}：你本回合中施放的下一个该类别咒语能视同具有闪现异能地来施放。

- 如果原祖符示已在战场上，但因故没为其选择类别，则它的最后一个异能没有效果。

怨怒迅猛龙

{四}{红}

生物 ~ 恐龙

5/5

践踏

每当一个由你操控的恐龙受到伤害时，它对任意一个不为恐龙之目标造成等量的伤害。

- 「任意一个不为恐龙之目标」指的是任意一个非恐龙生物，任意一个鹏洛客或战役，以及任意一位牌手（无论其年龄几何）。
 - 如果于你操控怨怒迅猛龙期间，有数个来源同时对某个由你操控的恐龙造成伤害（最有可能的原因是有数个生物同时阻挡该恐龙），则怨怒迅猛龙的最后一个异能只会触发一次。
 - 如果于你操控怨怒迅猛龙期间，某个由你操控的恐龙受到了致命伤害，怨怒迅猛龙的最后一个异能仍会触发。
 - 如果怨怒迅猛龙与一个或数个由你操控的其他恐龙同时受到伤害，则每有一个此类其他恐龙，怨怒迅猛龙的异能便会触发一次，同时该异能也会因怨怒迅猛龙本身而触发一次，无论怨怒迅猛龙是否受到致命伤害都如此。
-

展威阳褶龙

{二}{绿}

生物 ~ 恐龙

3/3

每当展威阳褶龙攻击时，你可以使其成为另一个目标由你操控之恐龙的复制品，但其名称仍是展威阳褶龙且具有此异能。

- 展威阳褶龙所复制的，就只有原版生物上所印制的东西而已，且会具有所述但书（除非该生物也复制了其他东西或是个衍生物；后文将详述）。它不会复制下列状态：该生物是否为横置，它上面有没有指示物、贴附了灵气或武具，或是其他改变了其类别、颜色、力量和防御力等等的非复制效应。
 - 如果展威阳褶龙复制了一个传奇生物，展威阳褶龙也会是传奇，但由于其名称仍是展威阳褶龙，因此「传奇规则」不会将其中之一置入坟墓场。
 - 如果所复制之生物的法术力费用中包含{X}，则 X 为 0。
 - 如果所复制的生物本身已经复制了别的东西，则展威阳褶龙会是所选生物已经复制的样子。
 - 如果所复制的生物是个衍生物，则展威阳褶龙会复制派出该衍生物的效应原本所注明的特征。复制衍生物不会使展威阳褶龙变为衍生物。类似地，如果展威阳褶龙本身是衍生物，复制一个非衍生物的永久物不会让它不再是衍生物。
-

侏械斗士铁钦
{蓝}{红}{白}
传奇神器生物 ~ 地侏
2/2

每当铁钦或另一个双面神器在你的操控下进战场时，磨三张牌。你可以将其中的一张神器牌置于你手上。以六个神器化炼{四} (四)，放逐此神器，从由你操控的其他永久物和 / 或你坟墓场的牌中放逐前述化炼物件达六个：将此牌在其拥有者的操控下移回且已转化。只能于法术时机化炼。)

////

金轮巨像
传奇神器生物 ~ 地侏
6/6

警戒，践踏

每当金轮巨像进战场或攻击时，转化至多另一个目标由你操控的双面神器。派出两个 1/1 无色地侏衍生神器生物。

- 虽然你可以将任何由你操控的双面神器指定为金轮巨像之触发式异能的目标，但只有转化式双面牌和转化式永久物能够转化。选择一个以模式双面牌代表的神器（例如出自**斯翠海文**系列的瘟疫鼎镬）不会让该永久物转化。

©2023 Wizards of the Coast LLC 威世智，万智牌，对应上述名称的标志，Magic，以及 WUBRGCT 的符号，不论在美国或其他国家中，均为威世智公司的财产。美国专利字号 RE 37,957。

© Universal City Studios LLC and Amblin Entertainment, Inc. All Rights Reserved.