

## 邪军压境发布释疑

编纂：Jess Dunks, Eric Levine 及 Matt Tabak

此文件最近更新日期：2023 年 4 月 14 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

*邪军压境* 系列中印制之系列代码为 MOM 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。自本系列售前赛活动始，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*，*新卡佩纳：喧嚣黑街*，*神河霓朝纪*，*多明纳里亚：众志成城*，*兄弟之战*，*非瑞克西亚：万界归一*，以及 *邪军压境*。

对于 *邪军压境* 指挥官产品中的牌张：其上印制之系列代码为 MOC、编号为 1-79（及编号 80-138 的特别版）的牌张可在以下赛制中使用：指挥官、特选和薪传；至于复出牌张（系列代码为 MOC、编号为 139-444 者），则只能用于该牌原本允用的赛制。

*邪军压境* 系列之三张用作售前赛赠卡的新牌（系列代码为 MOC、编号为 445-447 者，包括其编号 448-450 的特别版）可在以下赛制中使用：指挥官、特选和薪传。

此外，本系列中还有 65 张属于「多重宇宙传奇」增补系列的复出牌张，这些牌上印制之系列代码为 MUL，编号范围为 1-65。这些复出牌张可用于该牌原本允用的赛制。此外，你在现开赛事中开到之「多重宇宙传奇」牌也属于你牌池的一部分。你在轮抽赛事中抽选到的此类牌张也是如此。

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。

---

## 新的牌张类别：战役

### 复出机制：转化式双面牌

如今非瑞克西亚大军遍布整个多重宇宙，同时进军各个时空。这一恢宏事件，在《邪军压境》系列中便是以各战役牌来代表。战役牌是一种新类别的永久物牌，牌手可以像攻击鹏洛客一样，向这类牌进行攻击。本系列的战役都属于「围攻」，这也是首个战役的副类别。

进军厄加蒙

{红}{绿}

战役~围攻

5

*(于围攻进战场时，选择一位对手来防卫之。你和其他牌手能攻击围攻。当围攻失守时，将它放逐，然后你施放已转化的此牌。)*

当进军厄加蒙进战场时，派出一个珍宝衍生物。然后你可以弃一张牌。若你如此作，则抓一张牌。

////

楚加冲崖犀

生物~犀牛

3/4

践踏

当楚加冲崖犀进战场时，你可以弃一张牌。若你如此作，则从你牌库中搜寻一张地牌或战役牌，展示该牌，将它置于你手上，然后洗牌。

战役牌在游戏开始时位于你的套牌中，且你（战役牌的操控者）能在自己的行动阶段中、堆叠为空的时候将战役作为咒语来施放。战役进战场时上面有若干布防指示物，其数量等同于该牌右下角所示之布防值。各种来源都可以对战役造成伤害，且对战役造成的伤害，会使其失去等量的布防指示物。当移去战役上最后一个布防指示物时，战役便失守。围攻战役（例如在《邪军压境》系列中登场者）本身具有一个固有异能，会于其失守时触发。当此异能结算时，该围攻的操控者将之放逐，且可以施放已转化的此牌，且不需支付其法术力费用。特别一提，「任意一个目标」如今包括战役；牌手在施放或起动规则叙述中包含此字眼的咒语或异能时，可以将战役指定为其目标。举例来说，牌手在施放闪电击时，可以将某个战役指定为其目标。

### 围攻和战斗

跟鹏洛客类似，牌手也可以攻击战役，不过两者的机制有一点显著区别。于战役进战场时，其操控者要选择一位牌手作为该战役的「防卫者」。对围攻而言，其防卫者只能由战役操控者的对手来担任。在战斗阶段中，该战役的防卫者便是该战役的防御牌手，且本盘游戏中的所有其他牌手都能够攻击战役。没错，这就意味着战役的操控者可利用其生物来向该战役进行攻击，且被选作战役防卫者的对手则可以指派他自己的生物来阻挡攻击者。当有规则或效应需要确定某战役的防御牌手时，其指的是该战役的防卫者，而非其操控者。某战役的防卫者不能攻击该战役，且其他牌手也不能为其进行阻挡，包括该战役的操控者。

除此之外，攻击围攻时所涉及的步骤，与攻击牌手或鹏洛客无异。于牌手宣告将生物作为攻击者时，若某战役的防卫者（而非操控者）在当此战斗中属于防御牌手，则进行攻击之牌手可以使该生物攻击该战役。在大多数游戏中，这意味着除该战役的防卫者之外的其他牌手都可以攻击之。如果攻击牌手确实选择如此

攻击，则于当此战斗阶段中要宣告阻挡者时，该战役的防卫者可选择要用哪些由其操控的生物（如有）来阻挡进行攻击者。如果该攻击生物被阻挡，则进行攻击和阻挡的生物之间便会如常彼此造成战斗伤害。如果该攻击生物未被阻挡，则它便会对其所攻击的战役造成战斗伤害。如果该攻击生物具有践踏异能，则它仍需先为进行阻挡的生物分配致命伤害，但之后还剩余的过量伤害，便可以分配给其所攻击的战役。

下文是关于战役和围攻之运作机制的详细通则。为完整起见，本节中会重复前文已提到之部分信息，以便参考。若想了解关于更多详细资讯，请参阅《万智牌完整规则》。

- 战役是新的牌张类别。围攻是战役的副类别。围攻此战役会受特殊规则规范，限制能担任其防卫者的牌手；且这类战役失守时，会令其操控者将之放逐并施放已转化的此牌。现有的所有战役都是围攻，但未来系列可能会出现其他副类别的战役，届时可能会有新的规则来规范其防卫者，且其失守时的效应也会有所不同。
- 所有围攻都具有以下这个固有异能：「当从此永久物上移去最后一个布防指示物时，将它放逐，然后你可以施放已转化的此牌，且不需支付其法术力费用。」
- 于围攻进战场时，其操控者选择一位对手来作为其防卫者。
- 围攻的操控者不能选择自己作为防卫者。如果围攻的防卫者因故获得了该围攻之操控权，则其须选择一位新牌手作为其防卫者。此为状态动作。
- 如果某个已在战场上的非战役永久物成为了围攻的复制品，则其操控者选择一位对手作为该战役的防卫者。不过，它很有可能会因其上没有布防指示物而进入其拥有者的坟墓场（后文将详述）。
- 战役的「布防值」如牌张右下角的数字所示。战役进战场时上面有该数量的布防指示物。如果另一个永久物作为战役的复制品来进战场，则它进战场时上面也会有该数量的布防指示物。
- 只有由某战役之防卫者操控的生物才能够阻挡向该战役进行攻击的生物。对围攻来说，这就意味着轮不到其操控者指派生物为其阻挡。
- 战役可以受到伤害，也可以成为指定「任意一个目标」之咒语和 / 或异能的目标。
- 对战役造成的伤害，会让它失去该数量的布防指示物。
- 除了战役的防卫者，所有牌手都可以攻击该战役。特别一提，这就是说围攻的操控者可以攻击它。
- 如果某战役上没有布防指示物，且其不是已触发但尚未离开堆叠之触发式异能的来源，则该战役会被置入其拥有者的坟墓场。此为状态动作。这不会触发围攻的固有触发式异能。
- 特别一提，如果围攻上从未放置过布防指示物（也许是有永久物成为某围攻的复制品），则就不会发生「从其上移去最后一个布防指示物」此事。它会被置入其拥有者的坟墓场。你不会将它放逐或施放其另一面。
- 如果某个衍生物或某张并非由转化式双面牌代表的牌张成为某围攻的复制品，则就不能在围攻之触发式异能结算时施放它。它会留在放逐区。如果它是衍生物，则其于下一次检查状态动作时就会消失。
- 如果某张由转化式双面牌代表的牌张成为某围攻的复制品，则于该围攻的触发式异能结算时它会被放逐并施放已转化的那面。请注意，这仅适用于转化式双面牌，而平时即能选面施放的模式双面牌则不能如此。

- 在多人游戏中，如果某战役的防卫者离开游戏，且其目前未受攻击，则其操控者便须为其选择一个新的防卫者，此为状态动作。如果该战役目前正受攻击，则其操控者便要等到不存在「正向其进行攻击」的生物后，再为其选择防卫者。这就是说，此时该战役仍会继续受攻击，且会如常受到战斗伤害。
- 如果某个正受攻击的战役因故不再是战役，则它便会被移出战斗。类似地，如果其操控者在战斗期间发生变化，则该战役也会被移出战斗。
- 战役不能进行攻击或阻挡，就算其因故额外具有生物此类别也是如此。如果某个进行攻击或阻挡的生物因故额外获得战役此类别，则它也会被移出战斗。

## 新关键字异能：后援

在对抗非瑞克西亚的战斗中，我们必须携手同心、相互支援，才能赢得一线生机。后援此新关键字异能可让生物在进战场时作到这点。

飞锤掷手

{三}{白}

生物~猫 / 士兵

2/2

后援 1 (当此生物进战场时，在目标生物上放置一个 +1/+1 指示物。若后者是另一个生物，则它获得下文之异能直到回合结束。)

每当此生物攻击时，横置目标由对手操控的神器或生物。

蔑死者的斗士

{二}{红}

生物~人类 / 战士

2/1

掩袭{三}{红} (你可以支付此咒语的掩袭费用来施放它。如果你如此作，则它获得敏捷异能，且在下个结束步骤开始时便需从战场移回其拥有者手上。)

后援 1 (当此生物进战场时，在目标生物上放置一个 +1/+1 指示物。若后者是另一个生物，则它获得下文之异能直到回合结束。)

连击

每个后援异能都会带着一个数字，表示在该异能结算时会在目标生物上放置的+1/+1 指示物数量。如果该目标生物并非此异能的来源，则其同时也会获得印制在该具后援的生物后援字样之下的所有异能。举例来说，如果蔑死者的斗士进战场，且其操控者选择灰棕熊来作为后援异能的的目标，则于异能结算时，该灰棕熊会得到一个+1/+1 指示物且会获得连击异能，但它不会获得掩袭。

「后援」通则：

- 如果后援指定具该后援异能的生物本身为目标，则该生物会得到相应数量的+1/+1 指示物，但不会另获异能。
- 如果后援让其他生物获得异能，具该后援异能的生物本身也不会失去相应异能。
- 如果某永久物作为某张具后援异能之牌的复制品来进战场（或派出一个为该牌之复制品的衍生物），则原版牌上异能印制的顺序也不会变动。
- 后援只会给出实际印制在其之下的异能；它会忽略具后援之永久物获得的所有异能，包括因结算咒语或异能而获得者以及因复制效应而获得者。
- 会因后援而赋予该目标生物的异能，只会确定一次，时机是在后援异能触发时。就算该具后援异能的生物在后援结算前失去了异能，所赋予的异能也不会改变。

**新关键字动作：抚育**  
**新机制：转化式衍生物**

铭亮兵团运种鲨  
 {二}{蓝}  
 生物 ~ 非瑞人 / 鲨鱼  
 2/4  
 飞行  
 每当你施放非生物咒语时，抚育 X，X 为该咒语的法术力值。（派出一个上面有 X 个 +1/+1 指示物的抚育器衍生物，且具有「{二}：转化此神器。」它转化为 0/0 非瑞人神器生物。）

抚育是全新的关键字动作，该字样后始终会带着一个数字。「抚育 N」意指派出一个进战场时上面有 N 个 +1/+1 的抚育器衍生物。抚育器衍生物是转化式双面衍生物。其正面是无色抚育器神器，且具有「{二}：转化此神器。」其背面是无色 0/0 非瑞人神器生物。

此前，只有转化式双面牌能转化。由于抚育器衍生物并非牌，游戏规则也因此稍加拓展，变成让「转化式双面永久物」能够转化，如此一来便能将抚育器衍生物包括在内。类似地，作为转化式双面永久物之复制品而派出的衍生物本身也是转化式双面永久物。如此一来，作为抚育器衍生物之复制品而派出的衍生物在功能上就跟原版衍生物完全一样。它进战场时朝上的那一面，也与其原版之复制品相同。不过请留意。对抚育器衍生物来说，由于这样不会带上 +1/+1 指示物，因此所派出的生物可能立刻就会死去！

上述变更，亦适用于作为其他转化式双面永久物（或位于战场以外其他区域中的转化式双面牌）之复制品而派出的衍生物。举例来说，如果你操控火焰异能师，且有效应派出一个为其复制品的衍生物，则所成的永久物便是为火焰异能师之复制品的转化式双面衍生物。它进战场时是正面朝上，且能够转化。如果它转化，则便会成为烈焰具象（火焰异能师的背面）。类似地，如果你操控烈焰具象，并派出了一个为其复制品的衍生物，则该衍生物也会是个一模一样的转化式双面衍生物，不过这次会是背面朝上地进战场。

对已在战场上并成为其他永久物之复制品的永久物而言，其规则并未发生变化，无论这两者之间有没有转化式永久物都一样。特别一提，本身并非转化式的永久物，不能通过复制效应而成为转化式，且这类永久物不能转化，就算有效应要求牌手转化之也是如此。

---

## 竞逐时空新规则用词：引发混沌

### 激流岛

时空 ~ 多明纳里亚

当你时空换入激流岛和在你的维持开始时，派出两个1/1 无色裂片妖衍生生物。

每当引发混沌时，直到回合结束，由你操控的裂片妖获得敏捷异能且得+X/+X，X为由你操控的裂片妖数量。

### 烈焰术士的路途

{四}{红}

法术

弃掉你的手牌。加若干{红}，其数量等同于以此法弃掉的牌数，然后抓该数量加一的牌。

*鹏洛客议定* ~ 由你开始，每位牌手各投票选择「时空换境」或「混沌」。若时空换境票数较多，则时空换境。若混沌票数较多或两者同为最多，则引发混沌。

在此前的时空牌上，混沌异能的触发条件均注记为「每当你掷出[混沌]时。」自*邪军压境*系列始，此条件会被替换为「每当引发混沌时。」就时空骰子而言，因运作机制并未变化，当你掷出[混沌]时，仍会触发混沌异能。不过，现在有了其他方式来触发这些异能（例如在结算烈焰术士的路途时投票给「混沌」），甚至可以完全不用到时空骰子。

## 邪军压境主系列单卡解惑

(以下按中文牌名拼音顺序排列)

艾蕾依

{二}{白}{白}

传奇生物 ~ 非瑞人 / 魔判官

3/5

警戒

每当一个由对手操控的来源对你或任一由你操控的永久物造成伤害时，除非该来源的操控者支付{一}，否则其失去 2 点生命。

{二}{白}，牺牲三个其他生物：放逐艾蕾依，然后将它在其拥有者的操控下移回战场且已转化。只能于法术时机起动。

////

银蚀圣典

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 — 抚育 2 五次，然后转化所有由你操控的抚育器衍生物。

II — 直到回合结束，由你操控的生物得+1/+1 且获得连击异能。

III — 消灭所有其他永久物，但神器、地和非瑞人除外。放逐银蚀圣典，然后将它移回战场 (移回时为正面朝上)。

- 对艾蕾依的触发式异能而言，如果同一个由对手操控的来源对数个由你操控的永久物造成伤害，此异能便会触发相同次数，此外，如果该来源同时也对你造成伤害，则就会再多触发一次。举例来说，如果对手施放的某个咒语对你和两个由你操控的生物造成伤害，则艾蕾依的异能会触发三次。在每个触发结算时，该对手都要选择是否支付{一}，否则便会失去 2 点生命。
- 类似地，如果是由数个由对手操控的来源对你或同一个由你操控的永久物造成伤害，艾蕾依的触发式异能也会触发相同次数。举例来说，如果三个由对手操控的生物阻挡同一个由你操控且进行攻击的生物，且对后者造成伤害，则艾蕾依的异能会触发三次。

---

艾蕾依的审判官

{一}{白}

生物 ~ 非瑞人 / 骑士

1/1

当艾蕾依的审判官进战场时，抚育 2。(派出一个上面有两个+1/+1 指示物的抚育器衍生物，且具有「{二}：转化此神器。」它转化为 0/0 非瑞人神器生物。)

每当一个由你操控的永久物转化为非瑞人时，在其上放置一个+1/+1 指示物。

- 只有转化式双面永久物（包括转化式双面牌和抚育器衍生物）能够转化。将牌面朝上的永久物翻成牌面朝下并不算作转化，将牌面朝下的永久物翻回正面亦然。
  - 如果某个由你操控的永久物转化，则无论它是朝哪一面转化（例如从正面转化成背面，或是反过来），只要转化之后它是个非瑞人，艾蕾依的审判官最后一个异能便会触发。
- 

#### 艾紫培的重击

{白}

瞬间

艾紫培的重击对目标进行攻击或阻挡的生物造成 3 点伤害。如果本回合中该生物将死去，则改为将它放逐。

- 生物不一定要受到艾紫培的重击之致命伤害才会被放逐。这些生物在受到伤害之后，如果本回合中因故将死去，就会改为将之放逐。
- 

#### 巴罗与卡丽泽夫

{一}{蓝}{红}

传奇生物 ~ 人类

2/4

先攻，威慑

每当你施放每回合中你的第一个瞬间或法术咒语时，你可以从你手上施放一个法术力值比它小、又与之具共通牌张类别的咒语，且不需支付其法术力费用。若你未如此作，则派出传奇衍生生物勒格文大副，其为 2/1 红色的猴 / 海盗。它获得敏捷异能直到回合结束。

- 巴罗与卡丽泽夫会将你在一回合中施放的所有瞬间和法术牌都计算在内，就算它当时还不在于战场上也是如此。这就是说，如果你在某一回合中先施放了瞬间或法术咒语，然后巴罗与卡丽泽夫才受你操控，则其触发式异能该回合不会触发。
  - 你以「不需支付其法术力费用」的方式从手上施放的咒语，是在该触发式异能结算的过程中施放。忽略该咒语基于牌张类别的时机限制。它会在触发该异能的咒语之前结算。
  - 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。如果该咒语有强制的额外费用，则你必须支付之。
  - 如果该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。
-



碑出告与开璃

{二}{蓝}{蓝}{黑}

传奇生物 ~ 食人魔 / 恶魔 / 龙

5/4

飞行

当碑出告与开璃进战场时，抓三张牌，然后将两张牌从你手上以任意顺序置于你的牌库顶。

当碑出告与开璃死去时，放逐你的牌库顶牌。目标对手失去等同于其法术力值的生命。如果它是瞬间或法术牌，则你可以施放它且不需支付其法术力费用。

- 你放回牌库顶的两张，可以从你刚刚抓到的三张牌之中选择，也可以从此前已在你手上的牌之中选择。
- 最后一个触发式异能是以对手为目标。如果在于异能试图结算时，该牌手已经是不合法目标，则此异能不会结算，且其所有效应都不会生效。你不会放逐牌。
- 你是于最后一个触发式异能结算时，才决定是否要施放该瞬间或法术牌。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。

---

闭合回路

{五}{蓝}

瞬间

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{-1}或一点该生物颜色之法术力。)

本回合中，你可以将法术咒语视同具有闪现异能地来施放。

本回合中，当你施放你的下一个瞬间或法术咒语时，将该咒语复制两次。你可以为每个复制品选择新的目标。

- 「视同具有闪现异能」之效应，仅对施放法术咒语此事生效。举例来说，它不会影响你能起动的注记只能于「法术时机」起动的异能。
- 你可以为每个复制品分别选择不同的新目标。
- 咒语的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。
- 如果你复制某个咒语，则是由你操控该复制品。它会比原版咒语先一步结算。

- 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，其叙述中包括以项目列表形式列出之效应，让你从中作出选择），则复制品的模式会与原版咒语相同。无法选择不同的模式。
- 如果所复制的咒语包括了于施放时决定的 X 数值，则复制品的 X 数值与原版咒语相同。
- 如果该咒语于施放时一并决定了其伤害的分配方式，则你无法更改这一分配方式（但你依旧能更改将受到伤害的目标）。对于分配指示物的咒语来说也是一样。
- 你不能为该复制品支付任何替代性或额外费用。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。

#### 不安易化

{一}{蓝}

结界 ~ 灵气

闪现

结附于生物

当不安易化进战场时，每位牌手各磨两张牌。

所结附的生物得 -X/-0，X 为其操控者坟墓场中牌的数量。

- X 的数值会随着对应坟墓场中牌的数量变化而变动。

#### 草药学讲师

{一}{绿}

生物 ~ 树妖 / 德鲁伊

1/3

当草药学讲师进战场时，你获得 3 点生命。

{六}{黑/非}: 转化草药学讲师。只能于法术时机起  
动。 ({黑/非}可用{黑}或 2 点生命来支付。)

////

#### 疫病召现师

生物 ~ 非瑞人 / 树妖

3/3

当此生物转化为疫病召现师时，目标由对手操控的生物得 -0/-X 直到回合结束，X 为疫病召现师的力量。

- 利用疫病召现师异能结算时的力量来决定 X 的数值。如果此时疫病召现师已不在战场，则利用它最后在战场上时的力量来决定。

缠结天际

{四}{绿}

结界

当缠结天际进战场时，你获得 5 点生命且抚育 5。

(派出一个上面有五个+1/+1 指示物的抚育器衍生物，且具有「{二}: 转化此神器。」它转化为 0/0 非瑞人神器生物。)

由你操控的非瑞人具有延势异能。

- **中文版勘误：**本系列印制之「缠结天际」牌上，其规则叙述中提及自身牌名时，将之误植为「缠结天际线」。其正确的规则叙述如上所示。特此勘误。
- 

常任挥油师

{三}{黑}

生物 ~ 非瑞人 / 法师

2/4

威慑 (此生物只能被两个或更多生物阻挡。)

只要任一对手的坟墓场中有八张或更多牌，常任挥油师便得+3/+0。

每当常任挥油师攻击或阻挡时，每位牌手各磨一张牌。

- 只要有任意一位对手的坟墓场中有八张或更多牌，常任挥油师的第二个异能便会生效；不需要所有对手都满足此条件。
- 

大天使艾紫培

{二}{白}{白}

传奇鹏洛客 ~ 艾紫培

4

+1: 派出一个 1/1 白色，具系命异能的士兵衍生物。

-2: 在目标生物上放置两个+1/+1 指示物。它成为天使，且仍具有原本类别，并获得飞行异能。

-6: 将所有法术力值等于或小于 3 的非地永久物牌从你坟墓场移回战场。

- 第二个异能的效应未注明持续时限。它会持续到该生物离开战场为止。
  - 如果第二个异能的目标在此异能结算后因故不再是生物，则在此期间它也不会是天使；若它再度成为生物，则会又成为天使。
  - 对最后一个异能而言，如果你坟墓场中某张牌的法术力费用包括{X}，则 X 为 0。
-

带刃战扇

{一}{黑}

神器 ~ 武具

闪现

当带刃战扇进战场时，将它贴附在目标由你操控的生物上。该生物获得不灭异能直到回合结束。

佩带此武具的生物得+1/+0。

佩带{一} ({一}: 装备在目标由你操控的生物上。只能于法术时机佩带。)

- 生物因带刃战扇的触发式异能获得不灭后，会在该回合余下时段均具有该异能，就算带刃战扇稍后从其上卸装也是一样。

---

当场打断

{二}{白}

瞬间

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。)

消灭目标本回合中已起动的鹏洛客或已横置的生物。

- 如果有牌手在某回合中已起动过一个鹏洛客上的任一异能，则该鹏洛客在当回合中便算作「已起动」。这包括其忠诚异能，以及其他可能会具有的起动式异能。该异能可以仍在堆叠上，也可以是已结算、无法结算、已被反击，或是因故移离堆叠等状态。
- 一旦已起动鹏洛客上的某个异能，则该鹏洛客是否失去了该异能就不再重要。该鹏洛客在当回合中仍是「已起动」。
- 徽记与令你获得该徽记的鹏洛客之间并无关联。起动徽记之异能，并不会让任何鹏洛客成为「已起动」。

---

洞穿多重宇宙

{五}{黑}{黑}

法术

每位牌手各磨十张牌。为每位牌手各选择一张在其坟墓场中的生物或鹏洛客牌。将这些牌在你的操控下放进战场。然后每个由你操控的生物均成为非瑞人，且仍具有原本类别。

- 你选择的，可以是刚刚磨掉的牌，也可以是此前已在坟墓场中者。
  - 由你操控的生物直到它们离开战场为止，都会一直是非瑞人。如果其中有部分因故不再是生物，则在此期间它也不会是非瑞人；若它再度成为生物，则会又成为非瑞人。
-

## 都市遭染

{四}{蓝}

结界

当都市遭染进战场时，抚育 4。*(派出一个上面有四个+1/+1 指示物的抚育器衍生物，且具有「{二}：转化此神器。」它转化为 0/0 非瑞人神器生物。)*

每当一个由你操控的永久物转化或一个永久物以已转化之状态在你的操控下进战场时，你可以抓一张牌。每回合只能如此作一次。

- 只有转化式双面永久物能够以「已转化」之状态进战场，且只有此类永久物是背面朝上地进战场时才符合此条件。特别一提，已融合的永久物不能以已转化的状态来进战场；模式双面永久物也不能以此状态来进战场，就算它是背面朝上地进战场也是如此。
- 类似地，只有转化式双面永久物（包括转化式双面牌和抚育器衍生物）能够转化。将牌面朝上的永久物翻成牌面朝下并不算作转化，将牌面朝下的永久物翻回正面亦然。
- 如果某个由你操控的永久物转化，则无论它是朝哪一面转化（例如从正面转化成背面，或是反过来），都市遭染的最后一个异能都会触发。
- 一旦你已选择要因最后一个异能抓牌（大多数情况下你都会迫不及待地要抓，但也会有你不想立即抓牌的状况），则在同一回合剩余的时段内，该异能都不会再触发。

---

## 厄芳拉的驱散

{二}{蓝}

瞬间

如果此咒语以进行攻击的生物为目标，则它减少{二}来施放。

将目标生物移回其拥有者手上。刺探 2。*(检视你牌库顶的两张牌，然后将其中任意数量置入你坟墓场，其余则以任意顺序置于你牌库顶。)*

- 厄芳拉的驱散之减少费用异能不会影响其法术力费用和法术力值。它只影响你需要支付的总费用。特别一提，它的法术力值始终是 3。

---

## 恶邪倦眠

{三}{蓝}

瞬间

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{-}或一点该生物颜色之法术力。)*

横置至多两个目标生物。在其中之一上放置一个晕眩指示物。然后在其中之一上放置一个晕眩指示物。

*(如果某个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。)*

- 恶邪倦眠可以指定已横置的生物为目标。
- 这两个晕眩指示物既可以都放在同一个生物上，也可以分别放在两个目标生物之一上。
- 如果你选择了两个目标生物，但是于恶邪倦眠结算时，其中一个已经是不合法目标，则不合法的目标不会受到影响。你会将两个晕眩指示物都放置在剩余的合法目标上。如果这两个目标都不合法，则恶邪倦眠根本就不会结算。

#### 繁根林探路人

{一}{绿}

生物 ~ 人鱼 / 斥候

2/3

每当繁根林探路人对任一牌手或战役造成战斗伤害时，刺探 1，然后你可以将一张地牌从你的坟墓场横置移回战场。（刺探 1 的流程是检视你牌库顶的牌。你可以将该牌置入你的坟墓场。）

- 你从你的坟墓场移回的地牌（如有）并非此异能的目标。你是于该异能结算时，才选择要移回哪张牌，此时是在你刺探 1 之后。你所移回的，可以是你刚刚置入你坟墓场中的牌，也可以是此前已在该处者。

#### 返生的波禄卡诺斯

{绿}{绿}{绿}

传奇生物 ~ 多头龙

4/5

延势

{六}{白/非}：转化返生的波禄卡诺斯。只能于法术时机起动。（{白/非}可用{白}或 2 点生命来支付。）

////

#### 破坏引擎波禄卡诺斯

传奇生物 ~ 非瑞人 / 多头龙

6/6

延势，系命

每当破坏引擎波禄卡诺斯或另一个由你操控且非衍生生物的多头龙死去时，派出一个 3/3，绿白双色，具延势异能的非瑞人 / 多头龙衍生生物和一个 3/3，绿白双色，具系命异能的非瑞人 / 多头龙衍生生物。

- 如果破坏引擎波禄卡诺斯和其他由你操控且非衍生生物的多头龙同时死去，则波禄卡诺斯的触发式异能会为本身触发一次，且每有一个此类其他多头龙，便也会触发一次。

非瑞克西亚人觉醒

{二}{白}

结界

当非瑞克西亚人觉醒进战场时，抚育 4。（派出一个上面有四个+1/+1 指示物的抚育器衍生物，且具有「{二}：转化此神器。」它转化为 0/0 非瑞人神器生物。）

由你操控的非瑞人具有警戒异能。

- 一旦由你操控的非瑞人合法攻击，从战场上移除非瑞克西亚人觉醒来令非瑞人失去警戒异能不会让那些非瑞人成为横置。

---

非瑞克西亚审阅师

{二}{白}

生物 ~ 非瑞人 / 法师

3/3

每位牌手每回合施放之不是非瑞人的咒语不能多于一个。

不是非瑞人的生物须横置进战场。

- 「不是非瑞人的咒语」即是指不具非瑞人此生物类别的咒语，就算其名称中出现「非瑞」或「非瑞克西亚」字样也不算。举例来说，神器咒语、战役咒语和鬼怪咒语这些便都属于「不是非瑞人的咒语」。
  - 非瑞克西亚审阅师会检视整个回合，检查牌手是否施放过不是非瑞人的咒语，就算施放该咒语时非瑞克西亚审阅师还在战场上也是一样。非瑞克西亚审阅师是非瑞人咒语，所以你可以在施放它的同一个回合中，再施放一个不是非瑞人的咒语。
  - 如果某牌手施放之不是非瑞人的咒语被反击，则其在同一个回合中也不能再施放其他不是非瑞人的咒语。
-

弗霖凯

{三}{绿}{绿}

传奇生物 ~ 非瑞人 / 魔判官

6/6

践踏, 延势

当弗霖凯进战场时, 从你牌库中搜寻至多两张树林牌, 展示这些牌, 将它们置于你手上, 然后洗牌。

{六}{绿}{绿}: 放逐弗霖凯, 然后将它在其拥有者的操控下移回战场且已转化。只能于法术时机起动手。

////

大进化

结界 ~ 传记

(于此传记进战场时及于你抓牌步骤后, 加一个学问指示物。)

I — 磨十张牌。将至多两张生物牌从所磨掉之牌中放进战场。

II — 将七个+1/+1 指示物分配给任意数量之目标由你操控的生物。

III — 直到回合结束, 由你操控的生物获得「{一}: 此生物与目标不由你操控的生物互斗。」放逐大进化, 然后将它移回战场 (移回时为正面朝上)。

- 你找到的树林牌, 可以是任何具树林此地类别的地牌, 而不仅限于名称为树林者。
- 于大进化的章节异能 II 进堆叠时, 你便一并为它选择目标数量, 且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。
- 如果于章节异能 II 试图结算时, 其部分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, 只是原本要放在现已成为不合法目标上的指示物会就此消失。这些指示物不会改为放在合法目标上。
- 于章节异能 III 结算时, 获得起动手互斗异能的生物便已确定。于该回合稍后时段才由你操控的生物, 以及于该回合稍后时段才变成生物的非生物永久物都不会获得该异能。特别一提, 由于弗霖凯此时还没有回到战场上, 所以它也不会获得该异能。

---

腐化信念

{黑}

瞬间

牺牲一个生物, 以作为施放此咒语的额外费用。

抓两张牌。

- 施放此咒语时, 你必须牺牲正好一个生物。你无法不牺牲生物就施放此咒语, 且你也不能牺牲一个以上的生物。
  - 牌手要等到施放完此咒语、支付完其所有费用之后, 才能回应之。没人能试图影响你所牺牲的生物来让你无法施放此咒语。
-



复眼幼龙

{三}{蓝}

生物 ~ 非瑞人 / 龙

3/2

飞行

只要你操控已转化的永久物，复眼幼龙便具有「当复眼幼龙死去时，抓一张牌。」

- 「已转化的永久物」指的是背面朝上之双面永久物。特别一提，对模式双面永久物和已融合的永久物而言，这两类永久物都不可能是已转化的永久物，无论它们是哪一面朝上都一样。
- 如果复眼幼龙与你已转化的永久物同时死去，则它的异能会触发，且你会抓一张牌。（如果你好奇为何要如此叙述的话，原因在于换种写法你就不能抓牌了。）

---

改变等式

{一}{蓝}

瞬间

选择一项 ~

- 反击目标法术力值等于或小于 2 的咒语。
- 反击目标法术力值等于或小于 6 的红色或绿色咒语。

- 如果某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。

---

戈厄塔与马仁

{三}{绿}{绿}{白}{白}

传奇生物 ~ 恐龙 / 吸血鬼

12/12

践踏

每当你攻击时，选择一项 ~

- 派出一个 X/X 绿色，具践踏异能的恐龙衍生生物，其为横置且正进行攻击，X 为进行攻击之其他生物中的最大力量。
- 派出 X 个 1/1 白色，具系命异能的吸血鬼衍生生物，X 为进行攻击之其他生物的数量。

- 对这两项模式而言，X 的数值均是在异能结算时确定。
- 如果你选择第一项模式，且此时没有其他进行攻击的生物，则你会派出一个 0/0 恐龙衍生生物。如果有其他效应能立刻提升其防御力，否则该衍生生物便会死去。你来不及利用咒语或异能进行回应，好试着救下它。如果进行攻击之其他生物中的最大力量为 0 以下，则也会发生类似状况。
- 虽然此恐龙衍生生物进战场时正进行攻击，但它从未宣告为进行攻击的生物（举例来说，有些异能会当有生物攻击时触发）。

- 你要为该恐龙衍生物选择它所攻击的牌手、鹏洛客或战役。它攻击的对象可以和戈厄塔与马仁不一样。
- 如果你选择第二项模式，且此时没有进行攻击的其他生物，则你不会派出吸血鬼衍生物。

---

铭亮兵团运种鲨

{二}{蓝}

生物 ~ 非瑞人 / 鲨鱼

2/4

飞行

每当你施放非生物咒语时，抚育 X，X 为该咒语的法术力值。（派出一个上面有 X 个 +1/+1 指示物的抚育器衍生物，且具有「{二}：转化此神器。」它转化为 0/0 非瑞人神器生物。）

- 如果该非生物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。

---

咕噜力莫与夫毕佐

{二}{绿}{蓝}{红}

传奇生物 ~ 独眼巨人 / 造妖

6/5

每当咕噜力莫与夫毕佐进战场或攻击时，抓一张牌，然后你可以弃任意数量的地牌。每当你以此法弃一张或数张牌时，咕噜力莫与夫毕佐对目标生物造成该数量两倍的伤害。

{一}{蓝}：将咕噜力莫与夫毕佐置于其拥有者的牌库顶数来第三张的位置。

- 咕噜力莫与夫毕佐的第一个异能触发并进堆叠时不需指定目标。如果你弃了一张或数张地牌，则第二个「自身」触发式异能便会触发。此时你才需要为该异能选择模式和目标（如有）。
- 你无法弃非地牌，就算你希望如此作也不行。
- 只有咕噜力莫与夫毕佐的操控者才能起动其最后一个异能，且只有它在战场上时才能如此作。
- 如果你牌库中的牌只有一张或更少，则咕噜力莫与夫毕佐会将它置于你的牌库底。

---

鼓舞冲锋

{二}{白}{白}

瞬间

由你操控的生物得 +2/+1 直到回合结束。

- 受鼓舞冲锋影响的生物，于该咒语结算时便已确定。于该回合稍后时段才由你操控的生物，以及于该回合稍后时段才变成生物的非生物永久物都不会得+2/+1。

---

#### 寰宇饥渴

{一}{绿}

瞬间

目标由你操控的生物对另一个目标生物，鹏洛客或战役造成伤害，其数量等同于前者的力量。

- 如果于寰宇饥渴试图结算时，其中任一目标已经不合法，则由你操控的生物不会造成伤害。

---

#### 火山之怨

{一}{红}

瞬间

火山之怨对目标生物，鹏洛客或战役造成 3 点伤害。  
你可以将一张牌从你手上置于你的牌库底。如果你如此作，则抓一张牌。

- 如果在火山之怨试图结算时，该目标生物、鹏洛客或战役已经是不合法目标，则它不会结算，且其所有效应都不会生效。你不会将一张手牌置于牌库底，也不会抓牌。

---

#### 济世翻涌

{白}

瞬间

你和由你操控的永久物获得辟邪异能直到回合结束。  
于本回合中，防止黑色和 / 或红色来源将对由你操控之生物造成的所有伤害。

- 会获得辟邪异能的永久物，于济世翻涌结算时便已确定。于该回合稍后时段才受你操控的永久物不会获得辟邪异能。不过，后半部分的伤害防止效应在整个回合中都会对所有由你操控的生物生效，包括于济世翻涌结算时还不受你操控（或还不是生物）者。

---

#### 坚忍护绊卫

{白}

生物 ~ 人类 / 斥候

0/1

后援 1（当此生物进战场时，在目标生物上放置一个 +1/+1 指示物。若后者是另一个生物，则它获得下文之异能直到回合结束。）

当此生物死去时，将它的指示物放置在目标由你操控的生物上。

- 坚忍护绊卫的最后一个异能，会将具此异能之生物上的所有指示物都放置在该目标生物上，而非仅限于+1/+1 指示物。
  - 坚忍护绊卫的最后一个异能，并非让你将指示物从具此异能的生物移到该目标生物上。而是你依照前者生物死去时其上具有之指示物的种类及其数量，在该目标生物上放置相同数量的同种指示物。
  - 在某些不寻常的状况中，你最后可能会在多个永久物上放置这些指示物。举例来说，如果坚忍护绊卫在你操控欧佐晶岩期间死去，则你就会在欧佐晶岩和该目标生物上同时放置相同数量的同种指示物。
  - 如果具坚忍护绊卫最后一个异能之生物死去时其上有-1/-1 指示物，则该异能放置指示物时也会将这类指示物包括在内。这可能会令获得指示物的生物也死去。
- 

#### 剑誓骑兵

{—}{白}

生物 ~ 人类 / 骑士

3/1

只要本回合中有另一个骑士在你的操控下进战场，剑誓骑兵便具有先攻异能。

- 就算在该回合中进战场的另一个骑士在此之后已离开战场、不再是骑士或受其他牌手操控，剑誓骑兵也会继续具有先攻异能。
  - 如果剑誓骑兵在同一回合中进战场、离开战场，然后再回到战场，则它在该回合中会具有先攻异能。它与此前所代表的物件毫无关联，因此会将之视为「另一个骑士」。
- 

#### 街头谈判员

{—}{绿}

生物 ~ 猫 / 市民

0/2

后援 1 (当此生物进战场时，在目标生物上放置一个+1/+1 指示物。若后者是另一个生物，则它获得下文之异能直到回合结束。)

此生物依照其防御力来分配战斗伤害，而不是依照力量。

- 街头谈判员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。特别一提，如果街头谈判员（或获得其异能的生物）与其他生物互斗，则它会里利用其实际力量来决定会造成多少点伤害。
-

杰鲁与哈佐蕾  
{二}{红}{红}{白}  
传奇生物 ~ 人类 / 神  
5/4

只要你的手牌为一张或更少，杰鲁与哈佐蕾便具有警戒与敏捷异能。

每当杰鲁与哈佐蕾攻击时，检视你牌库顶的六张牌。你可以放逐其中一张传奇生物牌。将其余的牌以随机顺序置于你牌库底。直到回合结束，你可以施放所放逐的牌，且不需支付其法术力费用。

- 一旦杰鲁与哈佐蕾已在它受你操控的当回合中合法攻击了，则此时再设法增加你手牌数量，好让它失去敏捷异能，也不会使得它停止攻击。类似地，在它已攻击之后，再让它失去警戒异能，也不会使得它成为横置。
- 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。如果该咒语有强制的额外费用，则你必须支付之。
- 如果该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。

---

洁白兵团调停人  
{五}{白}  
生物 ~ 非瑞人 / 武士  
3/4

当洁白兵团调停人进战场时，放逐目标由对手操控的生物，直到洁白兵团调停人离开战场为止。

循环平原{二} (*{二}*, 弃掉此牌: 从你的牌库中搜寻一张平原牌, 展示该牌, 将它置于你手上, 然后洗牌。)

- 如果洁白兵团调停人在其进战场异能结算前就已离开战场，则该目标生物不会被放逐。
-

金吉塔厦

{三}{蓝}{蓝}

传奇生物 ~ 非瑞人 / 魔判官

5/5

守护{二}

每当你施放法术力值等于或大于 3 的非生物咒语时，抓一张牌。

{三}{蓝}：放逐金吉塔厦，然后将它在其拥有者的操控下移回战场且已转化。只能于法术时机起动，且仅限你有七张或更多手牌时。

////

伟大合成

结界 ~ 传记

*(于此传记进战场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。)*

I — 抓等同于你手牌数量的牌。于你操控伟大合成的时段内，你的手牌数量没有上限。

II — 将所有不是非瑞人的生物移回其拥有者手上。

III — 你可以从你手上施放任意数量的咒语，且不需支付其法术力费用。放逐伟大合成，然后将它移回战场（移回时为正面朝上）。

- 一旦你已起动金吉塔厦的最后一个异能，你的手牌数量如何变化就不再重要。就算在该异能结算时，你的手牌数量为六张或更少，它也会正常结算。
  - 对伟大合成的章节 I 而言，你要抓的牌张数量，是于异能结算时确定。如果在该时刻你不再操控伟大合成，则其手牌数量上限便不会改变。
  - 你因章节 III 施放的所有咒语，都是在结算该异能的过程中施放。你能以任意顺序施放这些咒语，且不会受到牌张类别的使用时机限制。一旦你已完成施放咒语，则在这些咒语开始结算前，伟大合成便会被放逐并作为金吉塔厦移回。
  - 在你以此法按该顺序施放各咒语中，你能将较早施放的咒语指定为较晚施放者的目标。不过，以此法施放的永久物咒语要等到你施放完所有咒语之后才会结算，所以此类咒语所成的永久物不能成为依此法施放之咒语的目标。举例来说，如果你放逐的是双咒击和闪电炼击，则你可以施放闪电炼击，然后再以其为目标施放双咒击；但如果你放逐的是一张生物牌和一张灵气牌，则你施放该灵气牌时不能指定该生物为目标。
  - 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放咒语，就无法支付任何替代性费用。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，则必须支付之，才能施放此咒语。
  - 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。
-

### 金圆搜集灵

{一}{蓝}{黑}

生物 ~ 仙灵 / 浪客

3/1

飞行

当金圆搜集灵进战场时，你可以支付{X}。当你如此作时，你可以从任一坟墓场中施放目标法术力值为 X 的瞬间或法术牌，且不需支付其法术力费用。若该咒语将进入坟墓场，则改为将它放逐。

- 金圆搜集灵的进战场异能触发并进入堆叠时，不需要指定目标。如果你支付{X}，则第二个「自身」触发式异能便会触发。此时你才需要为该异能选择目标瞬间或法术牌，且受你为 X 所选的数值限制。X 可以为 0。
- 你是属于自身触发式异能结算时，才选择是否要施放该目标瞬间或法术牌。如果你如此作，则你是在该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。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。

---

### 进军阿凯维沃

{三}{蓝}{蓝}

战役 ~ 围攻

*(于围攻进战场时，选择一位对手来防卫之。你和其他牌手能攻击围攻。当围攻失守时，将它放逐，然后你施放已转化的此牌。)*

当进军阿凯维沃进战场时，从你牌库，你坟墓场和 / 或游戏外搜寻一张由你拥有的瞬间或法术牌，展示该牌，并将它置于你手上。如果你以此法搜寻你的牌库，则洗牌。

7

////

召现创院巨龙

结界

每当你从你手上施放瞬间或法术咒语时，你可以复制该咒语。你可以为该复制品选择新的目标。

- 在休闲游戏中，你从游戏外选择的牌来自你收藏的所有牌。在正式赛事中，你只能从你的备牌中进行选择。你可以随时查看你的备牌。
- 你不必事先宣告要从哪些区域进行搜寻。你可以搜寻牌库，停下，叹气，检查自己的坟墓场，紧锁眉头、意味深长地望向对手，然后最终从备牌中找出一举奠定胜局的法术牌。可能有点太入戏了。

- 咒语的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。
- 如果你复制某个咒语，则是由你操控该复制品。它会比原版咒语先一步结算。
- 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，其叙述中包括以项目列表形式列出之效应，让你从中作出选择），则复制品的模式会与原版咒语相同。无法选择不同的模式。
- 如果所复制的咒语包括了于施放时决定的 X 数值，则复制品的 X 数值与原版咒语相同。
- 如果该咒语于施放时一并决定了其伤害的分配方式，则你无法更改这一分配方式（但你依旧能更改将受到伤害的目标）。对于分配指示物的咒语来说也是一样。
- 你不能为该复制品支付任何替代性或额外费用。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。

进军阿拉若

{白}{蓝}{黑}{红}{绿}

战役 ~ 围攻

当进军阿拉若进战场时，从你的牌库顶开始放逐牌，直到放逐两张法术力值等于或小于 4 的非地牌为止。这两张牌中，你可以施放其中一张，且不需支付其法术力费用；将其中一张置于你手上。然后将以此法放逐的其他牌依随机顺序置于你牌库底。

7

////

唤醒涡心

法术

唤醒涡心是五色。

目标牌手抓两张牌。你可以将一张神器牌从你手上放进战场。派出一个衍生物，此衍生物为一个由你操控的永久物之复制品。将三个 +1/+1 指示物分配给一个，两个或三个由你操控的生物。消灭目标由对手操控的永久物。

- 对进军阿拉若的触发式异能而言，如果你放逐了两张法术力值等于或小于 4 的非地牌，但并未施放其中一张，则你未置于手上的那张牌会留在放逐区。它不会被置入你的牌库底。
- 如果你只放逐了一张法术力值等于或小于 4 的非地牌，则你可以施放它。如果你未如此作，则将它置于你手上。
- 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。如果该咒语有强制的额外费用，则你必须支付之。



- 如果该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。
- 唤醒涡心有二个目标：要抓牌的牌手，以及要被消灭之由对手操控的永久物。你必须要为这两者都选择合法目标，才能够施放唤醒涡心。除此之外的其他选择，都是在结算时决定。特别一提，这意味着你派出的衍生物，可以就是你刚放进战场之神器的复制品（这神器甚至也可以是你刚好抓上的）；如果该神器恰好也是个生物，之后你还能在其上放置+1/+1 指示物。
- 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，或是其他改变了其力量、防御力、类别、颜色等等的非复制效应。
- 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。
- 当此衍生物进战场时，所复制的永久物之任何进战场异能都会触发。所复制之永久物上面任何「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。

进军阿芒凯

{一}{蓝}{黑}

战役 ~ 围攻

*（于围攻进战场时，选择一位对手来防卫之。你和其他牌手能攻击围攻。当围攻失守时，将它放逐，然后你施放已转化的此牌。）*

当进军阿芒凯进战场时，每位牌手各磨三张牌，然后每位对手各弃一张牌，且你抓一张牌。*（磨三张牌的流程是牌手将其牌库顶的三张牌置入其坟墓场。）*

4

////

拉佐特变节者

生物 ~ 灵俑

4/4

你可以使拉佐特变节者当成坟墓场中任一生物牌的复制品来进入战场，但它是 4/4 黑色灵俑，且仍具有原本的颜色和类别。

- 结算进军阿芒凯之进战场异能的流程如下：首先，每位牌手先各磨三张牌。然后由依照回合顺序轮到的下一位对手（如果当前是某位对手的回合，则便是轮到回合的那位对手）选择一张手牌并放在一边，但不需展示。然后其他对手按照回合顺序依次比照办理。最后，所有对手同时展示并弃掉所有选中的牌。最后你抓一张牌。
- 为厘清功能，拉佐特变节者的正式规则叙述文字有所更新。其复制效应会令其保留其原有颜色和类别。
- 拉佐特变节者只会复制原版生物牌上所印制的东西而已，但不包括所列之特征。

- 当拉佐特变节者进战场时，所复制的生物牌之任何进战场异能都会触发。所选择的生物牌上面任何「于[此生物]进战场时」或「[此生物]进战场时上面有…」的异能也都会生效。

---

进军阿兹戈尔

{黑}{红}

战役 ~ 围攻

*(于围攻进战场时，选择一位对手来防卫之。你和其他牌手能攻击围攻。当围攻失守时，将它放逐，然后你施放已转化的此牌。)*

当进军阿兹戈尔进战场时，目标牌手牺牲一个生物或鹏洛客且失去 1 点生命。

4

////

灰烬镰刀手

生物 ~ 灵俑 / 元素

2/1

威慑

在你的结束步骤开始时，如果本回合中有永久物从战场进入坟墓场，则在灰烬镰刀手上放置一个+1/+1 指示物。

- 灰烬镰刀手的异能在你每个结束步骤开始时都会触发，就算该回合中没有东西从战场进入坟墓场也是如此。该异能到结算时才会检查，是否要在灰烬镰刀手上放置一个+1/+1 指示物。也就是说，如果有永久物因回应该异能而进入坟墓场，则便会将之计算在内。
- 此异能会将所有进入坟墓场的永久物都计算在内，包括衍生永久物。
- 如果某个非衍生物的永久物进入了坟墓场，则该牌之后的去向如何并不重要。就算灰烬镰刀手的异能结算时，该牌已经离开坟墓场，该异能也仍会将该牌计算在内。

---

进军艾卓

{三}{黑}

战役 ~ 围攻

*(于围攻进战场时，选择一位对手来防卫之。你和其他牌手能攻击围攻。当围攻失守时，将它放逐，然后你施放已转化的此牌。)*

当进军艾卓进战场时，目标对手弃两张牌。

4

////

戳刺仙灵

生物 ~ 仙灵

2/2

飞行

在每位对手的维持开始时，若该牌手的手牌为两张或更少，则戳刺仙灵对其造成 2 点伤害。

- 戳刺仙灵的异能，会于每位对手的维持开始时检查其手牌是否为两张或更少。如果其有三张或更多手牌，则该异能根本不会触发。如果此异能触发，则它会于其试图结算时再度检查该对手的手牌数量。如果在该时刻对手的手牌数量为三张或更多，则该异能不会结算，戳刺仙灵也不会对该牌手造成伤害。

---

#### 进军传令罗娜

{一}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 法师

1/3

每当你施放传奇咒语时，重置进军传令罗娜。

{横置}：抓一张牌，然后弃一张牌。

{五}{黑/非}：转化罗娜。只能于法术时机起动。 ({黑/非}可用{黑}或2点生命来支付。)

////

#### 陶拉里亚抹煞兽罗娜

传奇生物 ~ 非瑞人 / 法师

5/5

践踏

每当一个来源对陶拉里亚抹煞兽罗娜造成伤害时，该来源的操控者随机从其手上放逐一张牌。若它是地牌，则你可以将之在你的操控下放进战场。若否，则你可以施放该牌，且不需支付其法术力费用。

- 进军传令罗娜的第一个异能会比触发它的咒语先一步结算。
  - 使用传奇地牌不会触发第一个异能。
  - 你以「不需支付其法术力费用」的方式从放逐区施放的咒语，是在该触发式异能结算的过程中施放。忽略该咒语基于牌张类别的时机限制。
  - 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。如果该咒语有强制的额外费用，则你必须支付之。
  - 如果该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。
-

### 进军鞅契

{一}{红}

战役 ~ 围攻

*(于围攻进战场时，选择一位对手来防卫之。你和其他牌手能攻击围攻。当围攻失守时，将它放逐，然后你施放已转化的此牌。)*

当进军鞅契进战场时，从你手上展示任意数量的龙牌。当你如此作时，进军鞅契对任意另一个目标造成 X 加 2 点伤害，X 为以此法所展示之牌的数量。(X 可以为 0。)

5

////

无畏雷喉

生物 ~ 龙

4/4

飞行，践踏

每当一个由你操控的龙攻击时，它对任意一个目标造成 2 点伤害。

- 进军鞅契的进战场异能触发并进入堆叠时，不需要指定目标。于它结算时，你会从你手上展示任意数量的龙牌。于牌手规则提示文字所示，此数量可以是 0。然后其第二个「自身」触发式异能便会触发。此时你才需要为该异能选择目标。
- 如果你未从你手上展示任何龙牌，则该自身触发式异能会令进军鞅契对该异能的目标造成 2 点伤害。

---

### 进军厄格罗沙

{四}{黑}

战役 ~ 围攻

*(于围攻进战场时，选择一位对手来防卫之。你和其他牌手能攻击围攻。当围攻失守时，将它放逐，然后你施放已转化的此牌。)*

当进军厄格罗沙进战场时，它对任意另一个目标造成 3 点伤害且你获得 3 点生命。

5

////

拉薇辛格氏祖母

传奇生物 ~ 人类 / 法师

3/3

飞行

每当一个由对手操控的生物死去时，在拉薇辛格氏祖母上放置一个 +1/+1 指示物，且你获得 1 点生命。

- 如果由对手操控的生物与拉薇辛格氏祖母同时死去，则每有一个死去的对手生物，拉薇辛格氏祖母的最后一个异能便会触发一次。虽然你不会在其上放置 +1/+1 指示物，但你仍会获得一些生命。这已经很不错了，亲爱的。

---

进军翡欧拉

{四}{黑}{黑}

战役~围攻

*(于围攻进战场时, 选择一位对手来防卫之。你和其他牌手能攻击围攻。当围攻失守时, 将它放逐, 然后你施放已转化的此牌。)*

当进军翡欧拉进战场时, 选择一项或都选~

- 消灭所有传奇生物。
- 消灭所有非传奇生物。

4

////

坚毅君主玛切莎

传奇生物~人类/贵族

3/6

威慑, 死触

每当坚毅君主玛切莎攻击时, 移去至多一个目标永久物上的所有指示物。

在你的维持开始时, 若你在你上回合后都未受过战斗伤害, 则你抓一张牌且失去1点生命。

- 如果你为进军翡欧拉的进战场异能两项都选, 则会依照印制顺序执行各项模式。首先会消灭所有传奇生物, 然后再消灭所有非传奇生物。

---

进军高巴汗

{一}{白}

战役~围攻

*(于围攻进战场时, 选择一位对手来防卫之。你和其他牌手能攻击围攻。当围攻失守时, 将它放逐, 然后你施放已转化的此牌。)*

当进军高巴汗进战场时, 检视目标对手的手牌。你可以放逐其中一张非地牌。于该牌持续放逐的时段内, 其拥有者可以使用之。以此法施放的咒语增加{二}来施放。

3

////

光盾阵列

结界

在你的结束步骤开始时, 在每个本回合中攻击过的生物上各放置一个+1/+1指示物。

牺牲光盾阵列: 由你操控的生物获得辟邪与不灭异能直到回合结束。

- 使用所施放的牌须遵循所有正常使用时机限制。

- 如果所放逐的牌是模式双面牌，且其背面是地，则其拥有者可以将其当作地来使用。（值得注意的是，如果其正面也是地，你一开始就不能放逐它。）
  - 受光盾阵列最后一个异能影响的生物，于该异能结算时便已确定。于该回合稍后时段才由你操控的生物，以及于该回合稍后时段才变成生物的非生物永久物都不会获得辟邪与不灭异能。
- 

进军卡拉德许

{蓝}{红}

战役 ~ 围攻

*(于围攻进战场时，选择一位对手来防卫之。你和其他牌手能攻击围攻。当围攻失守时，将它放逐，然后你施放已转化的此牌。)*

当进军卡拉德许进战场时，派出一个 1/1 无色，具飞行异能的振翼机衍生神器生物。

4

////

金鳞旗舰乙太翼号

传奇神器 ~ 载具

\*/4

飞行

金鳞旗舰乙太翼号的力量等同于由你操控的神器数量。

搭载 1 *(横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于 1 的生物：此载具成为神器生物直到回合结束。)*

- 只要乙太翼号仍然是神器，其异能便会把自己算进去。
- 

进军凯德海姆

{三}{红}

战役 ~ 围攻

*(于围攻进战场时，选择一位对手来防卫之。你和其他牌手能攻击围攻。当围攻失守时，将它放逐，然后你施放已转化的此牌。)*

当进军凯德海姆进战场时，放逐你手上的所有牌，然后抓等量的牌。直到你下一个回合的回合结束，你可以使用以此法放逐的牌。

4

////

世界树葬火

结界

弃一张地牌：世界树葬火对任意一个目标造成 2 点伤害。

每当你弃一张地牌时，放逐你的牌库顶牌。本回合中，你可以使用该牌。

- 进军凯德海姆和世界树葬火都具有让你能从放逐区中使用牌的异能。就算具该异能的永久物离开战场，或你失去了其操控权，你也仍能在指定时限内使用这些牌。
- 使用所放逐的牌需遵循使用该牌的所有一般规则。你必须支付其费用，也必须遵循相应的时机规则。举例来说，如果这些牌其中之一是生物牌，则你只能在你的行动阶段中、堆叠为空的时候施放该牌，且需要支付其法术力费用。
- 除非有效应允许你在该回合额外使用地，否则只在你本回合还未使用过地牌的情况下，才能使用被放逐的地牌。
- 你未使用的牌均将持续被放逐。
- 世界树葬火的最后一个异能，在每当你因任何原因弃一张地牌时都会触发，而不仅限于你因起动其另一个异能而弃掉者。
- 如果该异能在清除步骤中触发（也许是因为你弃掉了一张地牌好让你的手牌数量满足上限），则你会在该异能结算之后获得优先权，所以你还有机会来施放所放逐之瞬间或具闪现异能的牌。无论你是否施放所放逐的牌，在此之后、回合结束前，都还会有另一个清除步骤。

进军凯勒姆

{二}{红}{白}

战役 ~ 围攻

*(于围攻进战场时，选择一位对手来防卫之。你和其他牌手能攻击围攻。当围攻失守时，将它放逐，然后你施放已转化的此牌。)*

当进军凯勒姆进战场时，直到回合结束，至多两个目标生物各得+2/+0且获得警戒与敏捷异能。

5

////

英勇巅联击队

法术

派出两个 3/2，红白双色的战士衍生生物，且具有

「每当此生物与至少另一个衍生生物攻击时，在此生物上放置一个+1/+1指示物。」

- 并非一定要让世界最强之英勇巅联击队的队员与其他衍生生物攻击相同的牌手、鹏洛客或战役，才能触发队员所具有之异能。
- 如果某个非衍生物的生物因故获得了队员衍生物之触发式异能，则异能也会照常生效。举例来说，如果一个非衍生物的生物成为了该衍生物的复制品，然后和一个衍生生物一起攻击，则该异能会触发。

进军拉尼卡

{五}

战役~围攻

*(于围攻进战场时, 选择一位对手来防卫之。你和其他牌手能攻击围攻。当围攻失守时, 将它放逐, 然后你施放已转化的此牌。)*

当进军拉尼卡进战场时, 放逐目标由对手操控且不是正好两色的非地永久物。

4

////

十会盟典范

神器生物~组构体

5/5

每当你施放正好两色的咒语时, 检视你牌库顶的六张牌。你可以展示其中一张正好两色的牌并置于你手上。将其余的牌以随机顺序置于你牌库底。

- 「不是正好两色」的非地永久物, 可以无色、单色或具三种或更多颜色者。
- 

进军玛凯迪亚

{一}{红}

战役~围攻

*(于围攻进战场时, 选择一位对手来防卫之。你和其他牌手能攻击围攻。当围攻失守时, 将它放逐, 然后你施放已转化的此牌。)*

当进军玛凯迪亚进战场时, 你可以弃一张牌。若你如此作, 则抓两张牌。

4

////

凯壬铸炎师

生物~鬼怪/塑法师

3/3

{二}{红}, {横置}, 弃一张牌: 派出两个 1/1, 蓝红双色的元素衍生物。直到回合结束, 由你操控的生物得+1/+0且获得敏捷异能。

- 受凯壬铸炎师的异能影响之生物, 在该异能结算时便已确定。所派出的元素衍生物会获得加成, 但于该回合稍后时段才由你操控的生物, 以及于该回合稍后时段才变成生物的非生物永久物都不会。
-



进军莫甘达

{四}{绿}

战役 ~ 围攻

*(于围攻进战场时, 选择一位对手来防卫之。你和其他牌手能攻击围攻。当围攻失守时, 将它放逐, 然后你施放已转化的此牌。)*

当进军莫甘达进战场时, 在目标由你操控的生物上放置一个+1/+1 指示物。然后该生物与至多一个目标不由你操控的生物互斗。

6

////

太初原质

生物 ~ 流浆

4/4

在你回合的战斗开始时, 直到回合结束, 另一个目标生物得+2/+2 且失去所有异能。

- 当你在为进军莫甘达的进战场异能选择目标时, 可以只选择一个由你操控的生物作为该异能的目  
标。
- 如果该异能试图结算时, 由你操控的生物已是不合法目标, 则你无法在其上放置+1/+1 指示物。如  
果该生物仍为合法目标, 但另一个生物已不是, 则你仍能在由你操控的生物上放置+1/+1 指示物,  
但没有生物会造成或受到伤害。
- 由于太初原质之异能(吸溜)失去所有异能的生物, 仍可以在稍后新获异能。
- 如果该受太初原质之异能(吸溜)影响的生物原本具有设定其力量和 / 或防御力的异能, 则该基础  
值会成为 0。在许多情况下, 基础防御力为 0 的话会是个大问题, 不过太初原质之异能(吸溜)还  
好心地提供了+2/+2, 因此那生物应该能活下来。

进军派鲁利亚

{绿}{蓝}

战役 ~ 围攻

*(于围攻进战场时, 选择一位对手来防卫之。你和其他牌手能攻击围攻。当围攻失守时, 将它放逐, 然后你施放已转化的此牌。)*

当进军派鲁利亚进战场时, 占卜 3, 然后展示你的牌  
库顶牌。若它是地牌或双面牌, 则抓一张牌。

4

////

板角巨兽

生物 ~ 野兽

4/4

践踏, 守护{二}

由你操控且已转化的其他永久物具有践踏与守护  
{二}。

- 如果你为进军派鲁利亚的异能展示出一张地牌或双面牌，则所展示的牌就会是你要抓的那一张。
- 「已转化的永久物」指的是背面朝上之双面永久物。特别一提，对模式双面永久物和已融合的永久物而言，这两类永久物都不可能是已转化的永久物，无论它们是哪一面朝上都一样。

---

进军瑞格沙

{二}{红}

战役 ~ 围攻

*(于围攻进战场时，选择一位对手来防卫之。你和其他牌手能攻击围攻。当围攻失守时，将它放逐，然后你施放已转化的此牌。)*

当进军瑞格沙进战场时，它向另一个目标战役或对手造成 4 点伤害，且对至多一个目标生物造成 1 点伤害。

5

////

炼狱门徒

生物 ~ 人类 / 修行僧

4/4

*灵技 (每当你施放非生物咒语时，此生物得+1/+1直到回合结束。)*

如果某个由你操控的非生物来源将向任一生物，战役或对手造成伤害，则改为它造成原数量加 2 点伤害。

- 炼狱门徒会改变将向任何生物（无论受谁操控）以及任何战役（无论受谁防卫）造成的伤害。你的队友不会有事。至少暂时如此。
  - 这额外的 2 点伤害是由原本的伤害来源所造成。并非由炼狱门徒造成。
  - 如果同时有其他效应也会影响某来源将造成的伤害数量（包括防止伤害者），则会由受到伤害的牌手或受到伤害之永久物的操控者来决定这些效应的生效顺序。如果所有伤害都已被防止，则炼狱门徒的效应便不再生效。
  - 如果某来源将造成的伤害，需要在由对手操控的数个永久物之间进行分配，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 2。举例来说，如果你施放的某个法术咒语会「对任意数量的目标造成共 4 点伤害，你可以任意分配」。则你可以让该咒语对一个生物造成 3 点伤害，并对一个战役造成 1 点伤害。然后这些伤害数值便会相应更改为 5 点和 3 点。
-

### 进军塞哥维亚

{二}{蓝}

战役 ~ 围攻

*(于围攻进战场时，选择一位对手来防卫之。你和其他牌手能攻击围攻。当围攻失守时，将它放逐，然后你施放已转化的此牌。)*

当进军塞哥维亚进战场时，派出两个 1/1 蓝色，具践踏异能的巨海兽衍生物。

4

////

塞哥维亚海暴君凯特斯

传奇生物 ~ 巨蛇

3/3

你施放的非生物咒语具有召集异能。*(这些咒语能用你的生物来协助施放。你于施放非生物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。)*

在你的结束步骤开始时，重置至多四个目标生物。

- 如果你在施放某个非生物咒语过程中牺牲了凯特斯（例如说是为了起动法术力异能），则等到你要为该咒语支付费用时，它就已经不具有召集异能（除非它又因其他方式而具有召集）。

### 进军塞洛斯

{二}{白}

战役 ~ 围攻

*(于围攻进战场时，选择一位对手来防卫之。你和其他牌手能攻击围攻。当围攻失守时，将它放逐，然后你施放已转化的此牌。)*

当进军塞洛斯进战场时，从你牌库中搜寻一张灵气，神或半神牌，展示该牌，将它置于你手上，然后洗牌。

4

////

尽责庇护厄芳拉

传奇结界生物 ~ 神

4/4

只要你操控至少三个其他结界，尽责庇护厄芳拉便具有系命与不灭异能。

每当另一个结界在你的操控下进战场时，抓一张牌。

- 就算厄芳拉具有不灭异能，也会照常记录其受到的伤害。举例来说，如果厄芳拉已受到了足以致命的伤害，且它稍后失去了不灭异能（也许是因为你失去了某些结界的操控权），则厄芳拉会在下一次执行状态动作的时候被消灭。不过，「受到具死触异能之来源伤害的生物会被消灭」此事，只会在该造成伤害事件发生后首度执行状态动作时检查一次。

- 如果厄芳拉与其他结界同时在你的操控下进战场，则每有一个此类其他结界，厄芳拉的最后一个异能便会触发一次。

---

进军神河

{三}{蓝}

战役~围攻

*(于围攻进战场时，选择一位对手来防卫之。你和其他牌手能攻击围攻。当围攻失守时，将它放逐，然后你施放已转化的此牌。)*

当进军神河进战场时，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。*(如果某个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。)*

4

////

屋顶破坏者

生物~月人/忍者

2/3

飞行

每当屋顶破坏者对任一牌手或战役造成战斗伤害时，抓一张牌。

- 进军神河之进战场异能，可以指定已横置的神器或生物为目标。

---

进军托瓦达

{三}{白}{黑}

战役~围攻

*(于围攻进战场时，选择一位对手来防卫之。你和其他牌手能攻击围攻。当围攻失守时，将它放逐，然后你施放已转化的此牌。)*

当进军托瓦达进战场时，将目标非战役永久物牌从你的坟墓场移回战场。

5

////

破碎苍穹

结界

由你操控的衍生生物得+1/+0且具有系命异能。

在你的结束步骤开始时，派出一个1/1，白黑双色，具飞行异能的精怪衍生生物。

- 破碎苍穹的第一个异能，对所有由你操控的衍生生物都会生效，而不仅限于由其另一个异能所派出者。
-

进军维林

{三}{蓝}

战役 ~ 围攻

*(于围攻进战场时，选择一位对手来防卫之。你和其他牌手能攻击围攻。当围攻失守时，将它放逐，然后你施放已转化的此牌。)*

当进军维林进战场时，抓三张牌，然后弃一张牌。

4

////

过负载法师环塔

神器

{一}, {横置}, 牺牲过负载法师环塔：复制目标由你操控的咒语。你可以为该复制品选择新的目标。*(永久物咒语的复制品会成为衍生物。)*

- 过负载法师环塔的规则叙述文字有所更新。原文不慎漏植让你能为复制品选择新的目标之叙述。
  - 咒语的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。
  - 如果你复制某个咒语，则是由你操控该复制品。它会比原版咒语先一步结算。
  - 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，其叙述中包括以项目列表形式列出之效应，让你从中作出选择），则复制品的模式会与原版咒语相同。无法选择不同的模式。
  - 如果所复制的咒语包括了于施放时决定的 X 数值，则复制品的 X 数值与原版咒语相同。
  - 如果该咒语于施放时一并决定了其伤害的分配方式，则你无法更改这一分配方式（但你依旧能更改将受到伤害的目标）。对于分配指示物的咒语来说也是一样。
  - 你不能为该复制品支付任何替代性或额外费用。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。
-

进军新非瑞克西亚

{X}{白}{蓝}

战役 ~ 围攻

*(于围攻进战场时，选择一位对手来防卫之。你和其他牌手能攻击围攻。当围攻失守时，将它放逐，然后你施放已转化的此牌。)*

当进军新非瑞克西亚进战场时，派出 X 个 2/2，白蓝双色，具警戒异能的骑士衍生生物。

6

////

赛菲尔的泰菲力亚柯撒

传奇鹏洛客 ~ 泰菲力

4

+1: 抓两张牌。然后除非你弃一张生物牌，否则弃两张牌。

-2: 你获得具有以下异能的徽记 ~ 「由你操控的骑士得+1/+0 且具有守护{-}。」

-3: 横置任意数量由你操控且未横置的生物。当你如此作时，将目标由对手操控且法术力值等于或小于 X 的非地永久物牌洗入其拥有者的牌库，X 为以此法横置的生物数量。

- 为厘清功能，泰菲力亚柯撒最后一个异能之正式规则叙述文字有所更新。更新后的叙述如上文所示。
  - 你在起动泰菲力亚柯撒最后一个异能时，不需选择目标，也不用在此时横置生物。于其结算时，你才选择要横置哪些由你操控且未横置的生物（如有）。如果你未横置任何生物（包括你未操控生物的情况），则 X 为 0。于你完成横置生物（或未横置任何生物）之后，「自身」触发式异能便会触发。于该异能进入堆叠时，你才需为其选择目标。
-

### 进军新卡佩纳

{白}{黑}

战役 ~ 围攻

*(于围攻进战场时, 选择一位对手来防卫之。你和其他牌手能攻击围攻。当它被击败时, 将它放逐, 然后施放已转化的此牌。)*

当进军新卡佩纳进战场时, 你可以牺牲一个神器或生物。当你如此作时, 放逐目标由对手操控的神器或生物。

4

////

神圣幽响炮

神器 ~ 武具

每当佩带此武具的生物攻击时, 在该生物和每个由你操控且与之具共通生物类别的其他生物上各放置一个 +1/+1 指示物。

佩带{-}

- 进军新卡佩纳的异能触发并进入堆叠时, 不需要指定目标。如果你牺牲一个神器或生物, 则第二个「自身」触发式异能便会触发。此时你便需要该异能选择目标神器或生物。
- 如果某生物与佩带此武具的生物之间有至少一个相同的生物类别, 便称为前者与后者「具共通生物类别」。同一个生物只会以此法得到一个 +1/+1 指示物, 就算它与佩带此武具的生物之间有数个相同的生物类别也是如此。

---

### 进军依克黎

{X}{绿}{绿}

战役 ~ 围攻

*(于围攻进战场时, 选择一位对手来防卫之。你和其他牌手能攻击围攻。当围攻失守时, 将它放逐, 然后你施放已转化的此牌。)*

当进军依克黎进战场时, 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 的非人类生物牌, 并将之放进战场。如果你以此法搜寻你的牌库, 则洗牌。

6

////

依克黎霸兽兹罗塔

传奇生物 ~ 恐龙

8/8

延势

对每个由你操控的非人类生物而言, 你可以使该生物视同未受阻挡地分配战斗伤害。

- 你是在要为非人类生物分配战斗伤害之前，决定是否要将该生物的战斗伤害视同未受阻挡地来分配。你可以为每个由你操控的非人类生物作出不同的决定～也就是说，你可以选择不让、让部分、或让全部此类生物视同未受阻挡地分配战斗伤害。
- 当你要将某生物的伤害「视同未受阻挡地分配」时，你只能选择要么将全部伤害都如此分配，要么就全部照常分配。你不能利用此效应将该生物的部分伤害分配给某个进行阻挡的生物，然后将剩余的伤害分配给它所攻击的牌手、鹏洛客或战役。
- 就算某生物是视同未受阻挡地分配其伤害，它仍会受到阻挡它之生物造成的伤害。

进军赞迪卡

{三}{绿}

战役～围攻

*(于围攻进战场时，选择一位对手来防卫之。你和其他牌手能攻击围攻。当围攻失守时，将它放逐，然后你施放已转化的此牌。)*

当进军赞迪卡进战场时，从你牌库中搜寻至多两张基本牌，将它们横置放进战场，然后洗牌。

3

////

觉醒空境

生物～元素

4/4

警戒，敏捷

只要觉醒空境在战场上，它便额外具有地此类别。

{横置}：加一点任意颜色的法术力。

- 觉醒空境是作为生物咒语来施放的。它可以被反击，或以其他方式来回应。要等它进到战场之后，才会额外具有地此类别。
- 如果觉醒空境进战场，则会触发注记于「每当一个地进战场时」触发的异能。

进入焰境

{二}{红}

法术

选择一项～

- 进入焰境对每个生物、鹏洛客和战役各造成 2 点伤害。

- 将任意数量的牌从你手上置于你的牌库底，然后抓该数量加一的牌。

- 如果你选择第二项模式，则你是于进入焰境结算时，才决定要将多少张牌置于你的牌库底。你可以选择不将任何牌置于你的牌库底，而就只抓一张牌。



### 静态力场

{一}{蓝}

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物之基础力量与防御力为 0/2，具有守军异能，且失去所有其他异能。

- 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，都会被静态力场盖掉。任何设定力量或防御力的效应若在此异能结算之后生效，则其将会盖过此效应。
  - 会更改变影响的生物之力量和 / 或防御力的效应，例如巨力成长，则不论其效应是在何时开始，都会对它生效。而会改变该生物之力量和 / 或防御力的指示物，以及将其力量与防御力互换的效应，也会如此生效。
  - 如果所结附的生物具有之异能，会让其他物件获得异能，则静态力场的效应会令给予异能这部分效应不会生效。若静态力场结算后，所结附的生物才获得某异能，则该生物依旧会具有该异能。
- 

### 镜盾重装步兵

{红}{白}

生物~人类 / 士兵

2/2

警戒

每当一个由你操控的生物成为任一后援异能的目标时，复制该异能。你可以为该复制品选择新的目标。此异能每回合只会触发一次。

- 复制品之来源，与原版后援异能之来源相同。如果成为该复制品目标的生物，恰好是具原后援异能的生物本身，则它仍会得到+1/+1 指示物，但不会新获异能。如果它是本身以外的其他生物，则它会得到+1/+1 指示物并获得异能。
  - 如果原版后援异能和复制品的目标，都是同一个生物，且该生物并非具后援异能的生物本身，则它最后会得到两份+1/+1 指示物并得到两次非后援异能。在某些情况下，重复的异能不会累计（例如两个飞行）。不过，如果它获得的是两个触发式异能（仅为示例），则这两个异能便会分别触发。
- 

### 卡瑟斯深渊卫士

{二}{红}

生物~凡尔西诺 / 战士

4/3

守军

只要卡瑟斯深渊卫士的力量等于或大于 5，它便能视同不具守军异能地进行攻击。

- 一旦卡瑟斯深渊卫士已合法攻击，则再通过降低其力量到 4 以下，好让其最后一个异能不生效，也不会让它停止攻击。
-

克罗刹与库诺罗斯

{三}{红}{白}{黑}

传奇生物 ~ 长老 / 巨人 / 狗

6/6

警戒, 威慑, 系命

每当克罗刹与库诺罗斯进战场或攻击时, 你可以从你的坟墓场放逐五张牌。当你如此作时, 将目标生物牌从你的坟墓场移回战场。

- 克罗刹与库诺罗斯的最后一个异能触发并进入堆叠时, 不需要指定目标。如果你从你的坟墓场中放逐五张牌, 则第二个「自身」触发式异能便会触发。此时你才需要为该异能选择目标生物牌。

---

寇格拉与依达罗

{二}{红}{红}{绿}{绿}

传奇生物 ~ 猿猴 / 恐龙 / 龟

7/7

当寇格拉与依达罗进战场时, 选择一项 ~

- 它获得践踏与敏捷异能直到回合结束。
- 它与目标不由你操控的生物互斗。

{二}{红}{绿}, 弃掉寇格拉与依达罗: 消灭至多一个目标神器或结界。将寇格拉与依达罗从你的坟墓场洗入你牌库, 然后抓一张牌。

- 你不一定非要为最后一个异能选择目标神器或结界。如果, 若你如此作, 且在异能试图结算时, 该永久物已经是不合法目标, 则该异能不会结算, 且其所有效应都不会生效。你不会将寇格拉与依达罗洗入你的牌库, 也不会抓牌。

---

兰卡与托班

{一}{黑}{黑}{红}{红}

传奇生物 ~ 仙灵 / 矮人

3/4

飞行, 先攻, 敏捷

每当兰卡与托班对任一牌手或战役造成战斗伤害时, 选择任意数量的模式 ~

- 每位牌手各派出一个珍宝衍生物。
- 每位牌手各牺牲一个生物。
- 如果某个来源本回合将对任一牌手或战役造成伤害, 则改为它造成原数量加 2 点伤害。

- 这些模式当中, 你可以都不选, 选择其中一部分, 或者都选。依照印制顺序执行所选之各项模式。
- 结算第二项模式流程如下: 从你开始 (或在罕见状况中, 若当前进行回合的牌手不是你, 则从该牌手开始) 并依照回合次序轮流, 每位牌手各从其操控的生物中选择一个要牺牲的。随后, 将这些生物同时牺牲。

- 这额外的 2 点伤害是由原本的伤害来源所造成。除非这原本的伤害来源就是兰卡与托班，否则这份伤害不会由它来造成。
- 如果同时有其他效应也会影响某来源将造成之伤害数量（包括防止伤害者），则会由受到伤害的牌手或受到伤害之永久物的操控者来决定这些效应的生效顺序。如果所有伤害都已被防止，则兰卡与托班的效应便不再生效。

---

#### 砾岩齐击

{红}

法术

此咒语不能被反击。

砾岩齐击对目标生物或鹏洛客造成 1 点伤害。如果该

目标为白色和 / 或蓝色，则改为它造成 5 点伤害。

- 「此咒语不能被反击」意指此咒语不会被反击，就连守护此关键字异能也反击不了。如果你在施放砾岩齐击时，指定了某个具守护异能的生物或鹏洛客为目标，则你虽然仍可以支付守护费用（如果你想的话），但就算不支付的话，砾岩齐击也不会被反击。
- 能反击咒语之咒语和异能，仍能指定砾岩齐击为目标。虽然这类咒语不会反击砾岩齐击，但该咒语或异能的其他额外效应仍会生效。

---

#### 烈日堕威

{三}{白}{白}

法术

放逐所有生物。抚育 X，X 为以此法放逐的生物数量。（派出一个上面有 X 个 +1/+1 指示物的抚育器衍生物，且具有「{二}：转化此神器。」它转化为 0/0 非瑞人神器生物。）

- 如果烈日堕威结算，但未放逐任何生物，则你会抚育 0，即会派出一个抚育器衍生物，但不会在其上放置 +1/+1 指示物。虽然它依然具有转化之异能，但你可能要先想清楚要怎样才能让它活下来。

---

#### 流芳与吉娅姐

{一}{白}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 天使

2/3

闪现

飞行

你可以随时检视你的牌库顶牌。

你可以从你的牌库顶施放具闪现或飞行异能的咒语。

- 流芳与吉娅姐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。

---

莽闯迅猛龙

{二}{红}{红}

生物~恐龙

4/4

践踏，敏捷

{二}{红}：莽闯迅猛龙得+2/+0 直到回合结束。

每当莽闯迅猛龙向任一对手造成战斗伤害时，它对目标由该牌手操控的鹏洛客或由该牌手防卫的战役造成等量的伤害。

- 与许多其他类似异能不同，莽闯迅猛龙的触发式异能，是在每当它向「任一对手」造成战斗伤害时触发，而非任一牌手。如果它因故对你造成战斗伤害（通常是由于转移伤害效应才会如此，这也已足够罕见），则该异能不会触发。

---

末日劫战士

{二}{绿}{绿}

生物~人类 / 战士

4/3

后援 1

践踏

每当此生物对任一牌手或战役造成战斗伤害时，检视你牌库顶等量的牌。你可以展示其中一张生物或地牌并置于你手上。将其余的牌以随机顺序置于你牌库底

。

- 在某些不寻常的状况中（大多数涉及伤害转移），末日劫战士可能会同时对数个牌手和 / 或战役造成战斗伤害。若发生此状况，则每有一个此类牌手和 / 或战役，其异能便会触发一次。每个异能会分别结算，而你每次能检视的牌张数量，则各等同于对该牌手或战役所造成的伤害数量。

---

娜希丽兴战

{一}{红}{红}

法术

娜希丽兴战对目标生物，鹏洛客或战役造成 5 点伤害。检视你牌库顶的 X 张牌，X 为以此法造成的过量伤害数量。你可以放逐其中一张牌。将其余的牌以随机顺序置于你牌库底。本回合中，你可以使用所放逐的牌。

- 当某生物受到娜希丽兴战的伤害时，若此时所造成的伤害数量已超过达到致命伤害所需之最小值，它便算「受到过量伤害」。在大多数情况下，这是指该生物受到大于自己防御力数量之伤害，不过生物本回合中已受过的伤害数量也需考虑在内。
- 对鹏洛客来说，过量伤害指的是数量超过鹏洛客的忠诚（它上面忠诚指示物的数量）之伤害。对战役来说，过量伤害指的是数量超过战役的布防（它上面布防指示物的数量）之伤害。
- 使用所放逐的牌需遵循使用该牌的所有一般规则。你必须支付其费用，也必须遵循相应的时机规则。举例来说，如果它是生物牌，你只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候施放之，且需支付其法术力费用。
- 除非有效应允许你在该回合额外使用地，否则只在你本回合还未使用过地牌的情况下，才能使用所放逐的地牌。
- 如果你不使用该牌，则它会持续被放逐。

#### 脓水阴魂

{二}{黑}

生物 ~ 非瑞人 / 阴魂

2/3

在你的结束步骤开始时，若本回合中有神器或生物从战场进入坟墓场，则在脓水阴魂上放置一个+1/+1指示物。

- 脓水阴魂的异能，会于你的结束步骤开始时检查本回合中是否有神器或生物从战场进入坟墓场。如果没有，则此异能根本不会触发。
- 该异能会将所有进入坟墓场的神器或生物都计算在内，包括衍生物。
- 如果某个非衍生物的神器或生物进入了坟墓场，则该牌之后的去向如何并不重要。就算脓水阴魂的异能结算时，该牌已经离开坟墓场，该异能也仍会将该牌计算在内。

#### 诺特瓦隐者

{三}{绿}

生物 ~ 巨魔

4/4

{五}{蓝/非}: 转化诺特瓦隐者。只能于法术时机起  
动。({蓝/非}可用{蓝}或2点生命来支付。)

////

#### 铭亮兵团巨兽

生物 ~ 非瑞人 / 巨魔

5/5

每当铭亮兵团巨兽攻击时，至多另一个目标生物的基础力量与防御力为 5/5 直到回合结束。

- 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，都会被铬亮兵团巨兽的最后一个异能盖掉。不过，如果此类效应是在该异能结算之后才开始生效，则它又会盖掉该异能的效应，将对应的特征设为其他数值。
- 会更改变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，都会对它生效。而会改变该生物力量或防御力的指示物也会如此生效。

---

#### 破碎尖塔欧佐晶岩

{一}{绿}

传奇神器

如果将在某个由你操控的神器或生物上放置一个或数个+1/+1 指示物，则改为在其上放置该数量加一的+1/+1 指示物。

{一}{绿}, {横置}: 在目标由你操控的神器或生物上放置一个+1/+1 指示物。只能于法术时机起。

循环{二} ({二}, 弃掉此牌: 抓一张牌。)

- 如果另一个由你操控的神器或生物在进战场时其上将会带有若干+1/+1 指示物，则改为它带有该数量加一的指示物进战场。
- 不过，如果破碎尖塔欧佐晶岩因故要带着+1/+1 指示物来进战场，则其第一个异能不会对本身生效。
- 如果你因故操控两个破碎尖塔欧佐晶岩，则要放在由你操控之神器或生物上的+1/+1 指示物数量会是原本数量加二。三个欧佐晶岩就加三，依此类推。
- 如果有两个或更多效应都试图修改在你永久物上放置指示物的数量，则无论这些效应来源的操控者是谁，都会由你来决定这些效应的生效顺序。

---

#### 琦梦与迪娜

{黑}{绿}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 树灵

3/4

每当你抓每回合中你的第二张牌时，目标对手失去 2 点生命且你获得 2 点生命。

{横置}, 牺牲另一个生物: 抓一张牌。你可以将一张地牌从你手上横置放进战场。如果你操控八个或更多地，则将此流程再重复一次。

- 你不需从你抓第一张牌时起就操控琦梦与迪娜，才能让它的异能触发。只要当你抓某回合中你的第二张牌时操控它，该异能就会触发。
- 对该起动式异能而言，「将此流程再重复一次」是指将效应再重复一次，而不包括费用。你不需要（实际上也不能）牺牲另一个生物。你会再抓一张牌，然后你可以再将一张地牌从你手上横置放进战场。由于这是你第二次完成此流程，该异能会就此完成结算。

---

潜砂棘蜥

{一}{绿}{绿}

生物 ~ 蜥蜴

4/2

闪现

当潜砂棘蜥进战场时，若本回合中有对手施放过蓝色和 / 或黑色咒语，则检视你牌库顶的四张牌。你可以展示其中一张永久物牌并置于你手上。将其余的牌以随机顺序置于你牌库底。

- 至于对手在该回合中施放的蓝色和 / 或黑色咒语是已结算、未结算、被反击或仍在堆叠上则都不重要。

---

轻盈游击灵

{二}{黑}

生物 ~ 仙灵 / 浪客

2/2

飞行

当轻盈游击灵死去时，每位牌手各磨两张牌。然后你可以放逐轻盈游击灵。当你如此作时，将目标生物或战役牌从你的坟墓场置于你牌库顶。（磨两张牌的流程是牌手将其牌库顶的两张牌置入其坟墓场。）

- 轻盈游击灵的触发式异能触发并进入堆叠时，不需要指定目标。如果你放逐轻盈游击灵，则第二个「自身」触发式异能便会触发。此时你才需要为该异能选择目标生物或战役牌。你选为目标的，可以是刚刚磨掉的牌，也可以是此前已在你坟墓场中者。

---

全城起火

{五}{红}{红}{红}

结界

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。）

如果某个由你操控的来源将对任一永久物或牌手造成伤害，则改为它造成三倍的伤害。

- 于你操控全城起火期间，如果有由你操控且具践踏异能的生物将对一个进行阻挡的生物造成战斗伤害，则你在分配伤害时，须依照未经修正的伤害数字来进行。举例来说，一个 2/2 生物阻挡了一个具践踏异能的 3/3 生物，则后者可以将 1 点伤害分配给防御牌手。接下来，它会对进行阻挡的生物造成 6 点伤害（2 的三倍），并对防御牌手造成 3 点伤害（1 的三倍）。
- 如果有效应（例如茜卓的旋炎咒）要求你在一定数量的目标之间分配伤害，则你分配时，须依照未经修正的伤害数字来进行。

- 如果你操控两个全城起火，则由你操控之来源造成的伤害便会乘以 9。如果你操控三个，则该伤害便会乘以 27，以此类推。

---

熔炉怪灵

{一}{红}

生物 ~ 非瑞人 / 怪灵

1/2

{一}{红}: 熔炉怪灵得+1/+0 直到回合结束。

当熔炉怪灵死去时，抚育 X，X 为其力量。（派出一个上面有 X 个+1/+1 指示物的抚育器衍生物，且具有「{二}: 转化此神器。」它转化为 0/0 非瑞人神器生物。）

- 利用熔炉怪灵最后在战场上时的力量来决定 X 的数值。

---

芮恩的决心

{一}{红}

法术

放逐你牌库顶的两张牌。直到你下一个回合的回合结束，你可以使用这些牌。

- 你从放逐区使用牌时，须遵循其通常的时机限制，且须支付所施放咒语的费用。
- 你未使用的牌均会留在放逐区中。

---

芮恩与洞境树

{一}{绿}{绿}

传奇鹏洛客 ~ 芮恩

4

由你操控的地具有「{横置}: 加一点任意颜色的法术力。」

+1: 至多一个目标由你操控的地成为 3/3，具警戒、辟邪与敏捷异能的元素生物直到你的下一个回合。它仍然是地。

-2: 磨三张牌。你可以将一张永久物牌从所磨掉之牌中置于你手上。

-7: 你获得具有以下异能的徽记 ~ 「你可以从你的坟墓场中使用地和施放永久物咒语。」

- 你从你坟墓场中使用地和施放咒语时，须遵循其通常的时机限制，且须支付所施放咒语的费用。
-



### 赛费尔塑形术

{一}{蓝}

瞬间

目标生物的基础力量与防御力为 4/3 直到回合结束。

抓一张牌。

- 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，都会被赛费尔塑形术盖掉。任何设定力量或防御力的效应若在此异能结算之后生效，则其将会盖过此效应。
- 会更改受影响的生物之力量和 / 或防御力的效应，例如巨力成长，则不论其效应是在何时开始，都会对它生效。而会改变该生物之力量和 / 或防御力的指示物，以及将其力量与防御力互换的效应，也会如此生效。
- 赛费尔塑形术不会影响该生物的牌张类别、生物类别和异能。

---

### 莎利雅与噬人蛙怪

{一}{白}{黑}{绿}

传奇生物 ~ 人类 / 蛙 / 惊惧兽

4/4

先攻，死触

你在自己的每个回合中可以额外使用一个地。

由对手操控的生物和非基本地须横置进战场。

每当莎利雅与噬人蛙怪攻击时，牺牲一个生物或地，

然后抓一张牌。

- 莎利雅与噬人蛙怪异能中让你额外使用地的效应，会与其他类似效应累加。举例来说，如果你操控莎利雅与噬人蛙怪和另一个具该异能的永久物，则你能在你的每个回合中使用三个地。
- 于最后一个异能结算时，牺牲一个生物或地此事为强制性。如果你操控生物或地（且如果你此时操控莎利雅与噬人蛙怪的话，你很大概率会符合条件）的话，则你必须牺牲一个。

---

### 失去活性

{二}{黑}

法术

从目标永久物上移去至多五个指示物。

抓一张牌。

- 无论该永久物由谁操控，都是由你来选择要从其上移去哪些指示物。你可以选择不同种类的指示物。
  - 你可以选择其上没有指示物的永久物作为目标。你依旧会抓牌。
-

时间涤净

{三}{蓝}

法术

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。)

目标非地永久物的拥有者将它置于其牌库顶数来第二张的位置或牌库底。

- 由该永久物的拥有者来决定该牌的最终去向。所有牌手都知道其选择。
- 在一些不寻常的状况下 (不过现在也越来越寻常了), 会出现一个永久物由数张牌组成的情形, 例如已融合的永久物或已合变的生物。在这类状况中, 该永久物的操控者要么将所有牌都置于牌库顶数来第二张的位置 (即牌库顶牌的下面), 要么将其全部都置于牌库底; 此时该牌手可以任意决定这些牌的顺序。虽然其他牌手能知道这些牌是去到了牌库顶数来第二张的位置, 还是去到了牌库底, 但无法知道这些牌之间的相对顺序。

---

识古宗师昆托力

{三}{红}{白}

传奇生物 ~ 象 / 僧侣

3/5

警戒

在你的结束步骤开始时, 将目标既非生物也非地的牌从你的坟墓场放逐。派出一个 3/2, 红白双色的精怪衍生生物。

{一}{红}{白}, {横置}, 牺牲一个精怪: 选择目标以昆托力放逐的牌。本回合中, 你可以施放该牌, 且不需支付其法术力费用。如果该咒语将进入坟墓场, 则改为将它置于其拥有者的牌库底。

- 如果昆托力的触发式异能试图结算时, 其目标已经不合法, 则该异能不会结算, 且其所有的效应都不会发生。你不会派出精怪衍生生物。
  - 昆托力的最后两个异能有连结关系。最后一个异能只能指定以触发式异能放逐的牌。如果你牺牲了某个精怪来起动最后一个异能, 且该精怪因替代性异能之故最终进到了放逐区, 则你也不能将该牌指定为最后一个异能的目标。
  - 你施放被放逐的牌时需遵循所有适用的时机限制。举例来说, 如果该牌是法术牌, 你只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候施放之。
  - 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。
-

始霸埃泰力

{五}{红}{红}

传奇生物 ~ 长老 / 恐龙

7/7

践踏

当始霸埃泰力进战场时，每位牌手各从其牌库顶开始放逐牌，直到放逐一张非地牌为止。你可以从以此法放逐的非地牌之中施放任意数量的咒语，且不需支付其法术力费用。

{九}{绿/非}：转化始霸埃泰力。只能于法术时机起  
动。

////

始病埃泰力

传奇生物 ~ 非瑞人 / 长老 / 恐龙

11/11

践踏，不灭

每当始病埃泰力对任一牌手造成战斗伤害时，该牌手得到等量的中毒指示物。（具有十个或更多中毒指示物的牌手会输掉这盘游戏。）

- 如果你要施放任何所放逐的牌，则你是在触发式异能结算的中途一并施放之。你不能等到该回合内稍后时段再施放它们。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。
  - 如果所放逐之牌的法术力费用中包含{X}，则你在以「不需支付其法术力费用」的方式施放它时，必须将X的值选为0。
  - 如果你要施放数张所放逐的牌，则由你决定这些牌的施放顺序。在你以此法按该顺序施放各咒语中，你能将较早施放的咒语指定为较晚施放者的目标。不过，以此法施放的永久物咒语要等到你施放完所有咒语之后才会结算，所以此类咒语所成的永久物不能成为依此法施放之咒语的目标。举例来说，如果你放逐的是双咒击和闪电炼击，则你可以施放闪电炼击，然后再以其为目标施放双咒击；但如果你放逐的是一张生物牌和一张灵气牌，则你施放该灵气牌时不能指定该生物为目标。
  - 所有未施放的牌（包括地牌）会留在放逐区中。你不能留到之后的回合再施放。
  - 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，则你所有因埃泰力的异能而操控之咒语或永久物都会被放逐。
  - 牌手（最好是对手）由于具有十个或更多中毒指示物而输掉游戏，属于游戏规则的一部分。当有人（最好是对手）得到第十个中毒指示物时，不需要始病埃泰力仍在战场上。
-

### 世境寡人阿娅拉

{一}{黑}{黑}

传奇生物 ~ 妖精 / 贵族

3/3

{横置}，牺牲另一个生物或神器：世境寡人阿娅拉向目标对手或战役造成 X 点伤害且你获得 X 点生命，X 为所牺牲永久物的法术力值。

{五}{红/非}：转化阿娅拉。只能于法术时机起动。

*({红/非}可用{红}或 2 点生命来支付。)*

////

### 熔炉女王阿娅拉

传奇生物 ~ 非瑞人 / 妖精 / 贵族

4/4

在你回合的战斗开始时，将至多一张目标神器或生物牌从你的坟墓场移回战场。它获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时将它放逐。

- 世境寡人阿娅拉的第一个起动式异能，利用的是你所牺牲之永久物最后在战场上时的法术力值，而不是它在坟墓场中的法术力值。

### 视影成双

{二}{蓝}{蓝}

瞬间

此咒语不能被复制。

选择一项。如果任一对手的坟墓场中有八张或更多牌，则你可以两项都选。

- 复制目标咒语。你可以为该复制品选择新的目标。

*(永久物咒语的复制品会成为衍生物。)*

- 派出一个衍生物，此衍生物为目标生物之复制品。

- 只要有任意一位对手的坟墓场中有八张或更多牌，你就可以两项都选；不需要所有对手都满足此条件。
- 一旦你已施放视影成双并合法地两项都选，则对手坟墓场中的牌张数量是否发生变化，就都不再重要。
- 咒语的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。
- 如果你复制某个咒语，则是由你操控该复制品。它会比原版咒语先一步结算。
- 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，其叙述中包括以项目列表形式列出之效应，让你从中作出选择），则复制品的模式会与原版咒语相同。无法选择不同的模式。

- 如果所复制的咒语包括了于施放时决定的 X 数值，则复制品的 X 数值与原版咒语相同。
- 如果该咒语于施放时一并决定了其伤害的分配方式，则你无法更改这一分配方式（但你依旧能更改将受到伤害的目标）。对于分配指示物的咒语来说也是一样。
- 你不能为咒语的复制品支付任何替代性或额外费用。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。
- 此衍生物只会复制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、贴附了灵气或武器，或是其他改变了其力量、防御力、类别、颜色等等的非复制效应。
- 如果所复制之生物的法术力费用中包含{X}，则 X 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该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。所复制的生物上面任何「于[此生物]进战场时」或「[此生物]进战场时上面有…」的异能也都会生效。

#### 守式骑士

{三}{蓝}

生物 ~ 人类 / 骑士

3/4

当守式骑士进战场时，横置目标由对手操控的生物。  
如果你操控另一个骑士，则在该目标生物上放置一个晕眩指示物。*（如果某个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。）*

- 守式骑士的异能可以指定已横置的生物为目标。
- 只有于守式骑士的异能结算时，才会检查你是否操控另一个骑士。至于此时你是否还操控守式骑士，或者守式骑士是否还是骑士，就都不重要。

#### 书卷挪移

{二}{白}

瞬间

放逐至多一个目标由你操控的神器，生物或结界，然后将它在其拥有者的操控下移回战场。

抓一张牌。

- 你不一定非要为书卷挪移选择目标。不过，若你如此作，且在书卷挪移试图结算时，该永久物已经是不合法目标，则它不会结算，且其所有效应都不会生效。你不会抓牌。

曙光耀辉赫利欧德

{二}{白}{白}

传奇结界生物 ~ 神

4/4

当曙光耀辉赫利欧德进战场时，将目标不是神的结界牌从你坟墓场移回你手上。

{三}{蓝/非}：转化曙光耀辉赫利欧德。只能于法术时机起动。（{蓝/非}可用{蓝}或 2 点生命来支付。）

////

扭曲日蚀赫利欧德

传奇结界生物 ~ 非瑞人 / 神

4/6

你可以将咒语视同具有闪现异能地来施放。

所有对手本回合中每抓过一张牌，你施放的咒语便减少{一}来施放。

- 「视同具有闪现异能」之效应，仅对施放咒语此事生效。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。
- 扭曲日蚀赫利欧德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。
- 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。
- 此减少费用的效应能对替代性费用生效，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。举例来说，如果某咒语的法术力费用是{X}{红}，且对手本回合中抓过两张牌，则你能将 X 的值选为 5，然后支付{三}{红}来施放该咒语。

---

鼠人无拘车手

{三}{黑}

生物 ~ 老鼠 / 武士

3/3

威慑

当鼠人无拘车手进战场时，每位牌手各磨三张牌。

（磨三张牌的流程是牌手将其牌库顶的三张牌置入其坟墓场。）

{五}{白/非}：转化鼠人无拘车手。只能于法术时机起动。（{白/非}可用{白}或 2 点生命来支付。）

////

骇人筋肉车手

生物 ~ 非瑞人 / 老鼠

3/3

威慑（此生物只能被两个或更多生物阻挡。）

当此生物转化为骇人筋肉车手时，将目标法术力值等于或小于 2 的永久物牌在你的操控下从坟墓场放进战场。

- **中文版勘误：**本系列印制之「骇人筋肉车手」（鼠人无拘车手之背面）牌上，「放进战场」字样重复出现了一次，此乃误植。其正确的规则叙述如上所示。特此勘误。

---

烁油没顶

{一}{黑}{黑}

法术

所有生物得-1/-1 直到回合结束。绿色和 / 或白色的生物额外得-2/-2 直到回合结束。

- 烁油没顶的所有效应于其结算时就已确定。该回合稍后才进战场的生物不会得-1/-1 或-3/-3；结算后才变成生物的非生物永久物也是如此。对已得-1/-1 的生物而言，就算其稍后时段变成绿色和 / 或白色，也不会再额外得-2/-2。对已得-3/-3 的绿色和 / 或白色生物而言，就算它稍后不再是绿色或白色，也不会撤销已得的-2/-2。

---

探险队警戒员

{一}{蓝}

生物 ~ 人鱼 / 浪客

2/3

守军

只要任一对手的坟墓场中有八张或更多牌，探险队警戒员便能视同不具守军异能地进行攻击，且不能被阻挡。

- 只要有任意一位对手的坟墓场中有八张或更多牌，探险队警戒员的最后一个异能便会生效；不需要所有对手都满足此条件，甚至不需要探险队警戒员所攻击的对手满足此条件。
- 一旦探险队警戒员已合法攻击，则再通过从坟墓场中移去牌张，好让其最后一个异能不生效，也不会让它停止攻击。不过，如果你在宣告阻挡者前如此作（且它正向你攻击），则你就能阻挡它。

---

突袭树种核心

{二}{绿}{绿}

法术

将四个+1/+1 指示物分配给至多四个目标由你操控的生物。由你操控的生物获得警戒与践踏异能直到回合结束。

- 于你施放突袭树种核心时，便一并选择突袭树种核心的目标数量，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。

- 如果于突袭树种核心试图结算时，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，只是原本要放在现已成为不合法目标上的指示物会就此消失。这些指示物不会改为放在合法目标上。
  - 如果当突袭树种核心试图结算时，其所有目标均不合法，则它不会结算，且其所有效应都不会生效。由你操控的生物不会获得警戒和践踏异能。
- 

托望神

{二}{绿}

生物~精怪

1/1

如果将在某个由你操控的永久物上放置一个或数个+1/+1指示物，则改为在该永久物上放置该数量加一的+1/+1指示物。

{横置}: 加X点任意颜色的单色法术力，X为托望神的力量。

- 如果另一个由你操控的永久物在进战场时其上将会带有若干+1/+1指示物，则改为它带有该数量加一的指示物进战场。
  - 不过，如果托望神因故要带着+1/+1指示物来进战场，则其第一个异能不会对本身生效。
  - 如果你操控两个托望神，则要放在永久物上的+1/+1指示物数量会是原本数量加二。三个托望神就加三，以此类推。
  - 如果有两个或更多效应都试图修改在你永久物上放置指示物的数量，则无论这些效应来源的操控者是谁，都会由你来决定这些效应的生效顺序。
  - 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。
-



洼巴司

{二}{红}{红}

传奇生物 ~ 非瑞人 / 魔判官

4/4

先攻

每当你施放瞬间或法术咒语时，洼巴司向目标对手造成 1 点伤害。加{红}。

{红}：放逐洼巴司，然后将它在其拥有者的操控下移回战场且已转化。只能于法术时机起动，且仅限你施放过三个或更多瞬间和 / 或法术咒语的回合。

////

伟大志业

结界 ~ 传记

*(于此传记进战场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。)*

I — 伟大志业向目标对手和每个由其操控的生物各造成 3 点伤害。

II — 派出三个珍宝衍生物。

III — 直到回合结束，你可以从任意坟墓场中施放瞬间和法术咒语。若以此法施放的咒语将进入坟墓场，则改为将它放逐。放逐伟大志业，然后将它移回战场*(移回时为正面朝上)*。

- 尽管洼巴司的第二个异能会让你加法术力，但它仍不是法术力异能。它会用到堆叠，且可以被回应。
  - 你在该回合中所施放之所有瞬间或法术咒语，都会被洼巴司计算在内，无论该咒语是已结算、未结算、被反击或以其他方式离开堆叠。洼巴司不会计算直接在堆叠上产生、未被施放之瞬间和法术咒语的复制品。
  - 在伟大志业的章节 III 结算后，从坟墓场中施放咒语须遵循施放这些牌之一般规则。你必须支付其费用，也必须遵循相应的时机规则。举例来说，如果你要从坟墓场中施放法术咒语，则只能在你的行动阶段中、堆叠为空的时候如此作，且需要支其法术力费用。
  - 如果由多位牌手能够施放同一张牌，则在任意时点，都是由该时刻具有优先权的牌手来决定谁能施放。当前进行回合的牌手会于每个步骤和阶段开始时获得优先权，且在每个咒语或异能结算之后也会获得优先权。这就是说，在章节 III 结算之后的那一刻，你会具有优先权，能够比其他牌手先一步来施放咒语。
-

万物核欧那斯  
{白}{蓝}{黑/非}{红}{绿}  
传奇生物 ~ 非瑞人 / 元素  
4/4

如果你将失去未用尽的法术力，则改为该份法术力都成为黑色。

在你战斗前的行动阶段开始时，检视你的牌库顶牌。如果该牌的法术力费用中包括三个或更多有色法术力符号，则你可以展示之。若你如此作，则加三点法术力到你的法术力池中，其颜色为该牌颜色的任意组合，并将该牌置于你手上。若你未展示之，则将它置于你手上。

- 只要你持续操控万物核欧那斯，便能将未用尽的法术力留到后续步骤与阶段，只是这些法术力都会变成黑色。这意味着你能提前加好法术力，好在未来的步骤、阶段或回合中利用。一旦你不再操控欧那斯，你就必须在当前步骤或阶段结束之前利用这些法术力，否则这些法术力就会消失。
- 如果未用尽的法术力具有与之关联的限制条件或额外效应（举例来说，由预兆贩商产生的法术力），则这类法术力在变为黑色时，仍会具有与之关联的限制条件或额外效应。
- 尽管欧那斯的最后一个异能会令你加法术力，但它不是法术力异能。它会用到堆叠，且可以被回应。
- 你所展示之牌上的法术力符号，可以是各种颜色的组合。举例来说，以下的牌都符合条件，可以展示：法术力费用为{一}{红}{红}{红}的牌、法术力费用为{四}{蓝}{红}{白}的牌、法术力费用为{白}{蓝}{黑}{红}{绿}的牌，或法术力费用为{红/绿}{绿}{绿/白}的牌。**中文版勘误：**本系列印制之「万物核欧那斯」牌上，将此条件误植为「包含三种或更多」有色法术力符号，实际上应为「包含三个或更多」，即如上文所示，若某牌有三个一样的有色法术力符号，也应算符合条件，可以展示之。本牌正确的规则叙述如上所示，特此勘误。

---

未往剑  
{三}  
神器 ~ 武器  
佩带此武器的生物得+2/+2 且具有反蓝保护与反黑保护。  
每当佩带此武器的生物对任一牌手造成战斗伤害时，刺探 2。然后你可以从你坟墓场中施放一个法术力值等于或小于 2 的瞬间或法术咒语，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。  
佩带{二}

- 于该触发式异能结算时，你才决定是否要施放该瞬间或法术牌。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。
- 你施放的，可以是刚刚以刺探置入坟墓场的牌，也可以是此前已在你坟墓场中者。

- 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。
- 

沃达连逐乐客

{二}{红}

生物~吸血鬼 / 战士

1/1

后援 2 (当此生物进战场时，在目标生物上放置两个+1/+1指示物。若后者是另一个生物，则它获得下文之异能直到回合结束。)

{一}，牺牲此生物：它对任意一个目标造成等同于其力量的伤害。

- 利用该生物最后在战场时的力量，来决定它对目标造成之伤害数量。
- 

无情重构

{四}{黑}{黑}

瞬间

放逐目标生物。抚育 3。(派出一个上面有三个+1/+1指示物的抚育器衍生物，且具有「{二}：转化此神器。」它转化为0/0非瑞人神器生物。)

- 如果于无情重构试图结算时，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。你不会抚育。
- 

西风歌者

{二}{蓝}{蓝}

生物~塞连 / 海盗

3/4

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，警戒

当西风歌者进战场时，在每个召集它的生物上各放置一个飞行指示物。

- 你召集西风歌者而横置的生物数量，不得多于支付该咒语费用所需的数量。在大多数情况下，就是不得多于四个生物。不过，如果施放西风歌者时需要支付额外费用，则你也可以利用召集来支付之。

---

希欧蕊

{三}{黑}{黑}

传奇生物 ~ 非瑞人 / 魔判官

4/5

威慑

当希欧蕊进战场时，每位对手各牺牲一个非衍生物的生物或鹏洛客。

{四}{黑}：放逐希欧蕊，然后将它在其拥有者的操控下移回战场且已转化。只能于法术时机起动，且仅限任一对手的坟墓场中有八张或更多牌时。

////

化真经文

结界 ~ 传记

*(于此传记进战场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。)*

I — 为每位对手各进行以下流程 ~ 消灭至多一个目标由该牌手操控的生物或鹏洛客。

II — 每位对手各弃三张牌，然后各磨三张牌。

III — 将所有坟墓场中的所有生物牌在你的操控下放进战场。放逐化真经文，然后将它移回战场 *(移回时为正面朝上)*。

- 在多人游戏中，结算希欧蕊进战场异能的流程如下：首先由依照回合顺序轮到的下一位对手（如果当前是某位对手的回合，则便是轮到回合的那位对手）从由其操控的生物中选择一个要牺牲的。然后其他对手按照回合顺序依次比照办理。随后，将这些生物同时牺牲。
  - 只要有任意一位对手的坟墓场中有八张或更多牌，你就可以起动希欧蕊的最后一个异能；不需要所有对手都满足此条件。
  - 一旦你已起动希欧蕊的最后一个异能，则对手坟墓场中的牌张数量是否发生变化，就都不再重要。就算到异能结算时，已经没有对手的坟墓场中有八张或更多牌，它也会照常结算。
  - 在多人游戏中，结算化真经文章节 II 的流程如下：首先由依照回合顺序轮到的下一位对手（如果当前是某位对手的回合，则便是轮到回合的那位对手）选择三张手牌。若某对手的手牌数量不足三张，则其选择其所有手牌。该牌将所选之牌放在一边，但不需展示。然后其他对手按照回合顺序依次比照办理。接着，展示所有选中的牌并全部弃掉。然后，每位对手各磨三张牌。
-

希望信标茜卓

{四}{红}{红}

传奇鹏洛客 ~ 茜卓

5

每当你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。此异能每回合只会触发一次。

+2: 加两点法术力，其颜色组合由你选择。

+1: 放逐你牌库顶的五张牌。直到你下一个回合的回合结束，你可以从所放逐的牌之中施放一个瞬间或法术咒语。

-X: 希望信标茜卓对至多两个目标各造成 X 点伤害。

- 咒语的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。
- 如果你复制某个咒语，则是由你操控该复制品。它会比原版咒语先一步结算。
- 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，其叙述中包括以项目列表形式列出之效应，让你从中作出选择），则复制品的模式会与原版咒语相同。无法选择不同的模式。
- 如果所复制的咒语包括了于施放时决定的 X 数值，则复制品的 X 数值与原版咒语相同。
- 如果该咒语于施放时一并决定了其伤害的分配方式，则你无法更改这一分配方式（但你依旧能更改将受到伤害的目标）。对于分配指示物的咒语来说也是一样。
- 你不能为该复制品支付任何替代性或额外费用。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。
- 对第二个忠诚异能而言，你最终施放的必须是瞬间或法术咒语，不过所放逐的牌则并不一定要是这两种类别。举例来说，如果你放逐了一张具有历险的生物牌，则你可以施放该历险咒语。

---

仙灵才俊

{一}{蓝}

生物 ~ 仙灵 / 浪客

2/1

闪现

飞行

每当任一对手抓每回合中其第二张牌时，你抓一张牌。

{三}{蓝}: 每位牌手各抓一张牌。

- 你不需从对手抓第一张牌时起就操控仙灵才俊，才能让它的异能触发。只要当对手抓某回合中其第二张牌时你操控它，该异能就会触发。

---

#### 线报鼠人

{一}{黑}

生物 ~ 老鼠 / 浪客

1/1

当线报鼠人进战场时，每位对手各弃一张牌。

- 在多人游戏中，结算线报鼠人的流程如下：首先由依照回合顺序轮到的下一位对手（如果当前是某位对手的回合，则便是轮到回合的那位对手）选择一张手牌并放在一边，但不需展示。然后其他对手按照回合顺序依次比照办理。最后，所有对手同时展示并弃掉所有选中的牌。

---

#### 协力放倒

{一}{绿}{绿}

瞬间

至多两个目标由你操控的生物各得+1/+0 直到回合结束。它们各依其力量对另一个目标生物，鹏洛客或战役造成伤害。

- 如果于协力放倒结算时，这两个由你操控的目标生物之一已经是不合法目标，则另一个由你操控的生物仍会得+1/+0，并在之后依其力量造成伤害。
- 如果于协力放倒结算时，其最后一个目标（「另一个目标生物，鹏洛客或战役」）已经不合法，或是前两个目标（「至多两个由你操控的生物」）均已不合法，则没有东西会造成或受到伤害。

---

#### 新卡佩纳炽天使

{二}{白}

生物 ~ 天使 / 士兵

2/2

飞行

{四}{黑/非}: 转化新卡佩纳炽天使。只能于法术时机起动。({黑/非}可用{黑}或2点生命来支付。)

////

新非瑞克西亚炽天使

生物 ~ 非瑞人 / 天使

3/3

飞行

每当新非瑞克西亚炽天使攻击时，你可以牺牲另一个生物或神器。若你如此作，则新非瑞克西亚炽天使得+2/+1 直到回合结束。

- 任何牌手均可回应新非瑞克西亚炽天使的触发式异能，不过一旦该异能开始结算，则在你决定牺牲另一个生物或神器和新非瑞克西亚炽天使得+2/+1 之间，没有牌手能有所行动。

---

血口卡甫

{三}{绿}

生物~卡甫

3/3

后援 1 (当此生物进战场时，在目标生物上放置一个 +1/+1 指示物。若后者是另一个生物，则它获得下文之异能直到回合结束。)

此生物不能被力量等于或小于 2 的生物阻挡。

- 一旦血口卡甫被生物合法阻挡，之后再阻挡生物的力量降至 2 以下，也不会撤销该次阻挡。

---

血羽凤凰

{一}{红}

生物~凤凰

2/2

飞行

血羽凤凰不能进行阻挡。

每当一个由你操控的瞬间或法术咒语向任一对手或战役造成伤害时，你可以支付{红}。若你如此作，则将血羽凤凰从你的坟墓场移回战场。它获得敏捷异能直到回合结束。

- 血羽凤凰的最后一个异能，只有于由你操控之瞬间或法术咒语向对手或战役造成伤害的那一刻，血羽凤凰仍位于你坟墓场中的情况下才会触发。举例来说，如果你施放的某个法术咒语在向某对手造成伤害的同时，也会对血羽凤凰造成足量的伤害将之消灭，则血羽凤凰的异能不会触发。
- 于此触发式异能结算时，你才决定是否支付{红}。一旦该异能开始结算，任何人已来不及回应此事来将血羽凤凰从你的坟墓场移除，好让你无法将之移回。
- 虽然大多数瞬间或法术咒语都是由其本身来造成伤害，但也有少部分是使其他来源来再造成伤害。举例来说，注记着「目标由你操控的生物对任意一个目标造成等同于其力量的伤害」的法术咒语，便不会触发血羽凤凰的异能，就算受到伤害的是对手或战役也是如此，因为实际造成伤害的是生物，而不是咒语。

---

寻仇大地

{一}{绿}

瞬间

直到回合结束，目标由你操控的生物或地成为 4/4，具敏捷异能的元素生物，且仍具有原本类别。它本回合若能被阻挡，则须如此作。

- 如果寻仇大地指定一个由你操控的生物为目标，则先前将该生物力量和防御力设定为某特定数值的效应，都会被寻仇大地的效应盖过。至于其他改变该目标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。
- 该目标生物或地或保留其原有的任何异能。
- 如果所成的生物攻击，只要防御牌手操控能够阻挡它的生物，则他在宣告阻挡者步骤中必须为之至少分配一个阻挡者。
- 你可以指定已经是生物的地为目标。举例来说，如果你指定一个同时是 0/0 生物的地为目标，且该地上有三个+1/+1 指示物，则所成的地生物会是 7/7。

雅骨尔与穆塔尼  
 {三}{黑}{黑}{绿}  
 传奇生物 ~ 蛙 / 精怪 / 元素  
 18/6

- 呱呱。

阳佑守护者  
 {一}{白}  
 生物 ~ 人类 / 僧侣  
 2/2  
 {五}{红/非}: 转化阳佑守护者。只能于法术时机起  
 动。({红/非}可用{红}或 2 点生命来支付。)  
 ///

炉佑征服者  
 生物 ~ 非瑞人 / 僧侣  
 3/3

每当炉佑征服者攻击时，派出一个为它复制品的衍生物，其为横置且正进行攻击。炉佑征服者上每有一个 +1/+1 指示物，便在该衍生物上放置一个 +1/+1 指示物。在下一个结束步骤开始时牺牲该衍生物。

- 该衍生物不会复制下列状态：炉佑征服者是否为横置（虽然该效应本身会让复制品横置进战场），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。
- 该衍生物是先进战场，然后再在其上放置指示物。在大多数情况下，游戏看到的是有个 3/3 的生物进战场，并依此来确定有关异能是否会触发。
- 虽然此衍生物进战场时正进行攻击，但它从未宣告为进行攻击的生物（举例来说，有些异能会当有生物攻击时触发，比如它自己的异能）。



### 妖精司缸

{一}{黑}{绿}

生物 ~ 非瑞人 / 妖精

3/3

当妖精司缸进战场时，抚育 2。*(派出一个上面有两个 +1/+1 指示物的抚育器衍生物，且具有「{二}：转化此神器。」它转化为 0/0 非瑞人神器生物。)*

{五}：转化目标由你操控的抚育器衍生物。将其上的 +1/+1 指示物数量加倍。

- 该目标抚育器指示物是先转化，而后其上的 +1/+1 指示物数量才加倍，因此对在乎在生物上放置 +1/+1 指示物的效应而言，便会看到「在非瑞人神器生物上放置 +1/+1 指示物」此事发生。

### 移行洞境树

{三}

传奇神器

{二}，{横置}：目标牌手磨三张牌。将一张地牌在你的操控下从其坟墓场横置放进战场。它获得「如果此地将离开战场，则改为将它放逐，而非置入其他区域。」

{十}，{横置}，牺牲移行洞境树：从你牌库中搜寻任意数量的魔判官牌，将它们放进战场，然后洗牌。

- 你放进战场的地牌，可以是刚刚磨掉的，也可以是此前已在其坟墓场中者。
- 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，则所有你以洞境树之异能而操控的地都会被放逐。

### 遗世封印

{一}{白}{白}

结界

守护{三} *(每当此结界成为由对手操控之咒语或异能的目标时，除非该牌手支付{三}，否则反击之。)*

当遗世封印进战场时，放逐目标由对手操控的非地永久物，直到遗世封印离开战场为止。

- 遗世封印的最后一个异能会产生两个一次性效应：一个在该异能结算时放逐永久物，另一个在遗世封印离开战场之后立刻将所放逐的牌移回战场。
- 如果遗世封印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。所放逐永久物上的任何指示物将会消失。
- 如果衍生物被放逐，它将会消失。它将不会移回战场。

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

---

#### 亿欧游侠骑士

{四}{白}

生物 ~ 人类 / 骑士

4/4

召集

当亿欧游侠骑士进战场时，检视你牌库顶的六张牌。你可以展示其中至多两张法术力值等于或小于 X 的生物牌，X 为召集亿欧游侠骑士的生物数量。将所展示的牌置于你手上，然后洗牌。

- 对亿欧游侠骑士的进战场异能而言，于其结算时召集亿欧游侠骑士的生物是否还在战场上并不重要。在决定 X 的数值时，你都会把它们算上。
- 你召集亿欧游侠骑士而横置的生物数量，不得多于支付该咒语费用所需的数量。在大多数情况下，就是不得多于五个生物。不过，如果施放亿欧游侠骑士时需要支付额外费用，则你也可以利用召集来支付之。

---

#### 优美拒斥

{四}{蓝}{蓝}

瞬间

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{-}或一点该生物颜色之法术力。）

选择一项或都选 ~

- 反击目标咒语。
- 抓两张牌，然后弃一张牌。

- 如果你两项都选，且在优美拒斥试图结算时其第一个模式的目标已经不合法（也许该咒语已被其他东西反击），则优美拒斥不会结算，其所有效果都不会生效。你不会因此抓牌或弃牌。

---

#### 油亮曙光

{二}{绿}{绿}

法术

抚育 X 两次，X 为由你操控的地数量。（抚育 X 的流程是，派出一个上面有 X 个+1/+1 指示物的抚育器衍生物，且具有「{二}：转化此神器。」它转化为 0/0 非瑞人神器生物。）

- 于油亮曙光结算时，才会计算由你操控的地数量，并以此来决定 X 的数值。

---

诱油鉴赏家

{一}{绿}{蓝}

生物 ~ 维多肯 / 突变体

0/5

飞行, 警戒

你每操控一个已转化的永久物, 诱油鉴赏家便得

+1/+0。

- 「已转化的永久物」指的是背面朝上之双面永久物。特别一提, 对模式双面永久物和已融合的永久物而言, 这两类永久物都不可能是已转化的永久物, 无论它们是哪一面朝上都一样。

---

愉悦塑风师

{三}{蓝}{红}

生物 ~ 人类 / 祭师

2/3

当愉悦塑风师进战场时, 派出两个 1/1, 蓝红双色的元素衍生生物。

每当你施放具召集异能的咒语时, 愉悦塑风师向每位对手和每个由其防卫的战役各造成 1 点伤害。

- 只要你施放的咒语具有召集异能, 则无论你施放它时是否横置过生物来支付其费用, 愉悦塑风师的最后一个异能都会触发。

---

远古骄暴龙

{五}{绿}{绿}

生物 ~ 恐龙

6/6

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。)

践踏, 守护{二}

远古骄暴龙进战场时上面有数个+1/+1 指示物, 其数量等同于召集它之生物数量的两倍。

- 你召集远古骄暴龙而横置的生物数量, 不得多于支付该咒语费用所需的数量。在大多数情况下, 就是不得多于七个生物。不过, 如果施放远古骄暴龙时需要支付额外费用, 则你也可以利用召集来支付之。
-

遭囚怪奇

{蓝}

生物 ~ 怪奇

1/3

守军

{三}{红/非}: 转化遭囚怪奇。只能于法术时机起动。

(*{红/非}可用{红}或 2 点生命来支付。)*

////

完化成体

生物 ~ 非瑞人 / 怪奇

3/3

当此生物转化为完化成体时，放逐你的牌库顶牌。直到你下一个回合的回合结束，你可以使用该牌。

- 就算完化成体已离开战场或不再受你操控，你也仍能使用以完化成体放逐的牌。
- 使用以完化成体放逐的牌，需遵循使用该牌的所有一般规则。你必须支付其费用，也必须遵循相应的时机规则。举例来说，如果该牌是生物牌，你只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候施放之，且需支付其法术力费用。
- 除非有效应允许你在该回合额外使用地，否则只在你本回合还未使用过地牌的情况下，才能使用以完化成体放逐的地牌。
- 如果你不使用该牌，则它会持续被放逐。

---

斩断门户

{一}{白}

法术

选择一项 ~

• 消灭目标由对手操控且非衍生物的神器或结界。抚育 2。 (*派出一个上面有两个+1/+1 指示物的抚育器衍生物，且具有「{二}: 转化此神器。」它转化为 0/0 非瑞人神器生物。)*

• 抚育 2，然后转化一个由你操控的抚育器衍生物。

- 对第一项模式而言，如果在斩断门户试图结算时，该目标非衍生物的神器或结界已经是不合法目标，则它不会结算，且其所有效应都不会生效。你不会抚育。
  - 对第二项模式而言，你是于斩断门户结算时，才需选择抚育器衍生物。你可以转化刚派出的抚育器衍生物，也可以转化你已操控者。
-

战事史家

{二}{绿}

生物~人类 / 修行僧

3/3

延势

只要战事史家本回合中攻击过任一战役，它便具有不灭异能。

- 只要你将战事史家宣告为正向战役进行攻击的攻击生物，战事史家的最后一个异能便会立即生效，且会持续整个回合。过了此时点之后，该战役如何就不再重要。
- 

哲娜与琳法拉

{一}{白}{白}{黑}

传奇生物~吸血鬼 / 天使

3/4

飞行，警戒

由对手操控的生物之起动式异能都不能起动。

哲娜与琳法拉具有所有由对手操控之生物的所有起动式异能。你可以将法术力视同任意颜色的法术力来起动这些异能。

- 哲娜与琳法拉只能获得起动式异能。它不会获得触发式异能或静止式异能。起动式异能会包含冒号。通常会写成「[费用]: [效应]。」有些关键字也属于起动式异能；它们的规则提示中会包含冒号。
  - 如果某起动式异能提及具此异能之生物的名称，则将哲娜与琳法拉版本的该异能改为视作提及的是哲娜与琳法拉之名称。举例来说，如果某对手操控欧纳克掷枪魔，则哲娜与琳法拉便具有异能「[横置]: 哲娜与琳法拉对目标牌手或战役造成 2 点伤害。」
  - 一旦已起动某异能，则哲娜与琳法拉是否会因对手具该异能的生物离开战场（或是更好的状况~它受你操控）而失去该异能就不再重要。
  - 如果有多位牌手均分别操控哲娜与琳法拉，则要确定每个哲娜与琳法拉所具有之异能的准确情况就变得相当复杂~不过基本上是依照它们进战场的顺序来确定。不过，由于所有哲娜与琳法拉上的异能都不能起动，在此也就不耗费大量空白来写下它了。
- 

真相时刻

{一}{蓝}

瞬间

检视你牌库顶的三张牌。将其中一张置于你手上，一张置入你的坟墓场，一张置于你的牌库底。

- 如果你牌库中的牌少于三张，则检视你牌库中的所有牌，然后按顺序依指示行事。举例来说，如果你牌库中只剩两张牌，则你会检视这两张牌，将一张置于你手上，然后将另一张置入坟墓场。
-

### 征兆追迹客

{一}{绿}

生物 ~ 羊蹄人 / 斥候

1/1

{横置}: 重置目标地。

{横置}: 选择目标战役。如果任一对手防卫之, 则从其上移去一个布防指示物。若否, 则在其上放置一个布防指示物。只能于法术时机起动。

- 征兆追迹客的第一个异能不是法术力异能。特别一提, 你不能在起动异能或施放咒语过程中利用之。如果你打算利用该异能来产生足够的法术力好起动异能或施放咒语, 则你须提前作好准备。
- 

### 植生好斗者

{绿}{白}

生物 ~ 元素 / 战士

0/0

践踏

植生好斗者进战场时上面有两个+1/+1 指示物。

每当在另一个由你操控的永久物上放置一个或数个+1/+1 指示物时, 若这是本回合中第一次在该永久物上放置+1/+1 指示物, 则在植生好斗者上放置一个+1/+1 指示物。

- 对每个由你操控的其他生物而言, 只要是于同一回合中放置其上的+1/+1 指示物, 就会被植生好斗者计算在内, 就算放置指示物时植生好斗者还不在于战场上也是一样。举例来说, 如果是先在某个由你操控的生物上放置一个+1/+1 指示物, 然后你施放植生好斗者, 而后再在前者生物上放置一个+1/+1 指示物, 则植生好斗者最后一个异能不会触发。
  - 每当有另一个永久物在你的操控下进战场, 且上面有一个或数个+1/+1 指示物时, 植生好斗者的最后一个异能会触发。
- 

### 致命嘲弄

{二}{黑}{黑}

瞬间

消灭目标生物或鹏洛客。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。)

- 如果于致命嘲弄试图结算时, 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。
-

致燃恶戏魔

{一}{红}

生物 ~ 魔鬼

2/1

{三}{黑/非}: 转化致燃恶戏魔。只能于法术时机起  
动。 ({黑/非}可用{黑}或 2 点生命来支付。)

////

烁亮嗜血魔

生物 ~ 非瑞人 / 魔鬼

3/2

当烁亮嗜血魔死去时，每位对手各牺牲一个神器或生  
物。

- 如果某对手只操控神器而未操控生物（或是反过来，只操控生物而未操控神器），则其也必须从由其操控的永久物中选择一个来牺牲。牌手不能在只操控生物的时候选择要牺牲一个神器，从而出现「办不到」的情形。

---

珠高与欧祝泰

{二}{蓝}{红}{白}

传奇生物 ~ 半兽人 / 龙

4/4

飞行，敏捷

只要珠高与欧祝泰是于本回合进战场，它便具有辟邪  
异能。

每当由你操控的一个或数个龙对任一牌手或战役造成  
战斗伤害时，检视你牌库顶的三张牌。将其中一张置  
于你手上，其余则以任意顺序置于你的牌库底。你可  
以将这些龙之一移回其拥有者手上。

- 对该触发式异能而言，每有一个受到由你操控的龙造成之战斗伤害的牌手或战役，该异能就会触发一次，无论是多少个龙对该牌手或战役造成伤害都是如此。举例来说，如果你以三个龙攻击某牌手，并以两个龙攻击某个该由该牌手防卫的战役，且它们全部打中，则该异能会触发两次。
  - 由于具先攻异能的生物会比不具先攻异能的生物先一步造成伤害，因此根据由你操控的龙对同一位牌手造成战斗伤害的时机不同，有可能会令此异能在同一次战斗中触发两次。如果某个由你操控且进行攻击的龙具有连击异能，则也有可能发生此状况。
  - 你是于该触发式异能结算过程中，才选择是否要将对该牌手或战役造成过战斗伤害的龙其中之一移回。这并未将任何龙指定为目标。
-

贮宝族领

{五}{黑}{黑}{黑}

生物~龙

7/6

召集

飞行

当贮宝族领进战场时，从你牌库中搜寻一张牌，将它牌面朝下地放逐，然后洗牌。于该牌持续放逐的时段内，你可以使用之。

你从放逐区施放的咒语具有召集异能。

- 于该牌持续放逐的时段内，你可以检视之。在贮宝族领离开战场后，你也仍能如此作。
- 如果其他牌手获得了贮宝族领的操控权，所放逐的牌依然也只有你能检视并施放；该牌手并不能检视并施放该牌。

---

注金圆尸嵌

{四}{蓝}

生物~灵俑

4/4

当注金圆尸嵌进战场时，每位牌手各磨两张牌。然后你可以将一张瞬间，法术或战役牌从你的坟墓场置于你牌库顶。（磨两张牌的流程是牌手将其牌库顶的两张牌置入其坟墓场。）

- 你放到牌库顶的牌（如有），可以是刚刚磨掉的，也可以是此前已在你坟墓场中者。

---

兹雷兹频闪骑士

{二}{蓝}

生物~人类 / 骑士

2/2

飞行，警戒

{横置}：派出一个 2/2，白蓝双色，具警戒异能的骑士衍生生物。只能于你施放过两个或更多咒语的回合中起动。

- 你在本回合中所施放之所有咒语，都会被兹雷兹频闪骑士计算在内。该咒语是已结算、未结算、被反击或仍在堆叠上则都不重要。

---

## 邪军压境速战单卡解惑

（以下按中文牌名拼音顺序排列）



裁判小队

{二}{蓝}

生物 ~ 造妖

2/2

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。)

警戒

当裁判小队进战场时, 横置目标由对手操控的生物并在其上放置一个晕眩指示物。(如果某个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。)

- 裁判小队的进战场异能可以指定已横置的生物为目标。

---

都和市惧魔

{二}{黑}{黑}

生物 ~ 非瑞人 / 食人魔

4/3

死触

每当都和市惧魔攻击时, 你可以支付{三}{黑}。当你如此作时, 将目标生物牌从你的坟墓场移回战场。它额外具有非瑞人此类别。

- 都和市惧魔的触发式异能触发并进入堆叠时, 不需要指定目标。如果你选择支付{三}{黑}, 则第二个「自身」触发式异能便会触发。此时你才需要为该异能选择目标生物牌。
- 令该生物成为非瑞人的效应未注明持续时限。它会持续到该生物离开战场为止。
- 如果该生物在此异能结算后因故不再是生物, 则在此期间它也不会是非瑞人; 若它再度成为生物, 则会又成为非瑞人。

---

熔缘城英雄欧希恩

{三}{红}

传奇生物 ~ 人类 / 士兵

3/3

{一}{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之复制品。它获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时将它牺牲。只能于法术时机起时。

{六}{红}{红}{红}, {横置}: 派出五个衍生物, 这些衍生物为另一个目标由你操控的生物之复制品。它们获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时将它们牺牲。只能于法术时机起时。

- 此衍生物只会复制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、贴附了灵气或武器，或是其他改变了其力量、防御力、类别、颜色等等的非复制效应。
- 如果所复制之生物的法术力费用中包含{X}，则 X 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该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。所复制的生物上面任何「于[此生物]进战场时」或「[此生物]进战场时上面有…」的异能也都会生效。

展区鸣象

{二}{绿}

生物~象

2/2

在每个结束步骤开始时，若本回合中曾在由你操控的永久物上放置+1/+1 指示物，则在展区鸣象上放置一个+1/+1 指示物。

- 对展区鸣象的异能而言，如果于该回合中的任一时点曾在由你操控的永久物上放置过+1/+1 指示物，该异能就会触发。你是否依旧操控该永久物，或其上是否依旧有指示物都不重要。
- 如果在结束步骤开始时尚未放置+1/+1 指示物，则展区鸣象的异能根本不会触发。在结束步骤中，如果另一个异能触发且在某个由你操控的永久物上放置一个+1/+1 指示物，你不会在展区鸣象上放置一个+1/+1 指示物。

## 邪军压境指挥官释疑

（以下按中文牌名拼音顺序排列）

### 新异能提示：鹏洛客议定

在用于指挥官游戏的全新牌张中，有一组专为竞逐时空游戏准备的法术，能让牌手投票决定后续动向。其中一条道路通向新的世界。而另一条道路将引发混沌。你的游戏会走向何方？

物灵师的路途

{三}{绿}

法术

从你牌库中搜寻至多两张基本地牌，将它们横置放进战场，然后洗牌。

*鹏洛客议定*~ 由你开始，每位牌手各投票选择「时空换境」或「混沌」。若时空换境票数较多，则时空换境。若混沌票数较多或两者同为最多，则引发混沌。

- 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。
  - 牌手是在咒语结算时才会投票。在决定是否要进行回应时，并不会知道投票的结果。
  - 在完成投票之后、咒语全部结算之前，没有牌手能有所行动。
  - 如果你因故于你不是时空操控者时施放了这组牌张其中之一（亦即不是在你的回合中施放），且时空换境票数较多，则进行时空换境的会是当前的时空操控者，而不是你。
- 

#### 艾紫培的天分

{二}{白}{白}

结界~灵气

结附于鹏洛客

所结附的鹏洛客具有「[+1]: 派出三个 1/1 白色士兵

衍生生物。」

每当你起动所结附的鹏洛客之忠诚异能时，直到回合结束，由你操控的生物得+2/+2 且获得警戒异能。

- 对鹏洛客所具有之忠诚异能而言，无论是其原本具有者，还是因艾紫培的天分而获得者，你在你的每个回合中都只能起动每个由你操控之鹏洛客其上这类异能中的其中一个。
  - 受艾紫培的天分之最后一个异能影响的生物，在该异能结算时便已确定。于该回合稍后时段才由你操控的生物，以及于该回合稍后时段才变成生物的非生物永久物都既不会得+2/+2，也不会获得警戒异能。
  - 最后一个异能会比触发它的忠诚异能先一步结算。特别一提，如果该忠诚异能会派出衍生生物，则在所有生物得+2/+2 并获得警戒时，这些衍生生物还没来到战场上。
- 

#### 伴群幽魅

{四}{白}{蓝}

生物~精怪

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{-}或一点该生物颜色之法术力。）

飞行，警戒

每当伴群幽魅攻击时，你本回合中施放的下一个咒语具有召集异能。

- 如果你在伴群幽魅的异能结算之后施放的下一个咒语本身就具有召集异能，则再让它获得召集异能，也不会有什么实质上的益处。横置一个由你操控的生物依然只能为该咒语支付{-}或一点该生物颜色的法术力。
-

### 播痛打手

{二}{红}

生物 ~ 魔鬼 / 市民

2/3

威慑

每当任一牌手施放每回合中其第一个咒语时，该牌手派出一个珍宝衍生物。

每当一个由对手操控的神器从战场进入坟墓场时，播痛打手对该牌手造成 1 点伤害。

- 播痛打手的第二个异能，在每当牌手施放每回合其第一个咒语时都会触发，而不仅限于其在自己回合中施放者。
- 该牌手施放第一个咒语时，播痛打手必须已在战场上。特别一提，在你施放播痛打手的当回合中，你就没有机会再触发播痛打手的第一个异能；但如果其他牌手是等到播痛打手进到战场上之后，再施放其该回合中的第一个咒语的话，就会触发播痛打手的第一个异能。如果施放咒语的额外费用会让播痛打手离开战场，则播痛打手的异能不会触发。
- 虽然播痛打手的异能会比触发它的咒语先一步结算，但还不会早过你要为原版咒语支付费用的时候。你不能利用派出的珍宝衍生物来支付其费用。

---

### 铲除不净

{一}{白}{白}

瞬间

放逐目标非地永久物。其操控者抚育 X，X 为其法术力值。（派出一个上面有 X 个 +1/+1 指示物的抚育器衍生物，且具有「{二}：转化此神器。」它转化为 0/0 非瑞人神器生物。）

- 如果在铲除不净试图结算时，该目标非地永久物已经是不合法目标，则它不会结算，且其所有效应都不会生效。其操控者不会抚育。

---

### 俄瑞恣荒王布黎玛

{二}{白}{黑}

传奇生物 ~ 非瑞人 / 猫

3/4

每当你施放非瑞人生物或神器生物咒语时，抚育 X，X 为该咒语的法术力值。（派出一个上面有 X 个 +1/+1 指示物的抚育器衍生物，且具有「{二}：转化此神器。」它转化为 0/0 非瑞人神器生物。）

在每个结束步骤开始时，若本回合中有非瑞人在你的操控下死去，则增殖。

- 如果你施放了一个非瑞人神器生物咒语，布黎玛的第一个异能只会触发一次。

- 布黎玛的最后一个异能，会于结束步骤开始时检查本回合中是否有非瑞人在你的操控下死去。如果没有，则该异能根本不会触发。

---

伏特里亚波涛骑士

{二}{白}{蓝}

生物~人鱼 / 骑士

3/3

每当你抓一张牌时，在每个由你操控的其他人鱼和 / 或骑士上各放置一个+1/+1 指示物。

- 如果某个由你操控的生物既是人鱼也是骑士，则它会得到一个+1/+1 指示物。

---

割喉谈判员

{二}{蓝}{红}

生物~半兽人 / 海盗

4/3

论争~ 每当割喉谈判员攻击时，每位牌手各展示其牌库顶牌。每以此法展示出一张非地牌，你便派出一个已横置的珍宝衍生物。然后每位牌手各抓一张牌。

- 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。

---

骨碌骨碌与梅泽悟（售前赛赠卡）

{蓝}{黑}{红}

传奇生物~鬼怪 / 人类

3/4

每当由你操控的一个或数个本回合进战场之生物对任一牌手造成战斗伤害时，派出一个 5/5 红色，具飞行异能的龙 / 精怪衍生物。

{一}{红}：由你操控的生物获得敏捷异能直到回合结束。

- 受最后一个异能影响的生物，在该异能结算时便已确定。于该回合稍后时段才由你操控的生物，以及于该回合稍后时段才变成生物的非生物永久物都不会获得敏捷异能。只要骨碌骨碌与梅泽悟仍然在战场上且受你操控，它便会获得敏捷异能。
-

怪灵逸才金宝  
{二}{绿}{蓝}{红}  
传奇生物 ~ 怪灵 / 神器师  
4/4

由你操控的神器生物具有践踏异能。  
在你的结束步骤开始时，派出一个 0/0 红色怪灵衍生神器生物。在其上放置 X 个 +1/+1 指示物，X 为由你操控之不同名称的衍生神器种数。

- 要决定由你操控之不同名称的衍生神器种数时，按它们的英文名称分别归类，凡是与他者名称并非完全相同者便算一种。
- 除非衍生物正复制其他物件，或派出该衍生物之效应规定了名称，否则衍生物的名称就是其所有副类别加上「衍生物」。举例来说，金宝的最后一个异能派出之衍生物名称为「怪灵衍生物」。此衍生物与放出怪灵所派出之 2/2 红色怪灵衍生生物同名。

---

豪华赛车  
{四}{蓝}  
神器 ~ 载具  
4/3

豪华赛车只能被载具阻挡。  
每当豪华赛车对任一牌手造成战斗伤害时，你可以从该牌手的坟墓场中施放目标瞬间或法术牌，且不需支付其法术力费用。若该咒语将进入坟墓场，则改为将它放逐。  
搭载 2

- 如果你要施放该瞬间或法术牌，则你是在触发式异能结算的中途一并施放之。你不能等到该回合内稍后时段再施放它们。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。
- 如果所放逐之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。

---

狐身收割兽  
{三}{白}  
生物 ~ 非瑞人 / 狐  
3/3

每当由你操控的一个或数个非瑞人攻击时，选择在你坟墓场中的目标神器牌。如果该牌之法术力值等于或小于前述各生物的力量总和，则将它从该处移回战场。

- 你可以选择你坟墓场中任意一张神器牌作为狐身收割兽之触发式异能的目标。进行攻击之非瑞人的力量总和，只会于此异能结算时检查，并依此来决定该牌是否会返回战场。此时会利用每个生物在该时点的力量，就算有生物不再进行攻击，或不再是是非瑞人也是一样。如果该生物不在战场上，则利用其最后在战场上时的力量。如果该神器牌之法术力值大于此力量总和，则该牌会留在你的坟墓场中。

---

晶石引爆鬼

{二}{红}

生物 ~ 鬼怪 / 神器师

2/3

每当一个神器在你的操控下进战场时，晶石引爆鬼向

目标对手造成 1 点伤害。

{横置}，牺牲两个神器：放逐你的牌库顶牌。本回合中，你可以使用该牌。

- 就算晶石引爆鬼已离开战场或不再受你操控，你也仍能使用以晶石引爆鬼放逐的牌。
- 使用以晶石引爆鬼放逐的牌，需遵循使用该牌的所有一般规则。你必须支付其费用，也必须遵循相应的时机规则。举例来说，如果该牌是生物牌，你只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候施放之，且需支付其法术力费用。
- 除非有效应允许你在该回合额外使用地，否则只在你本回合还未使用过地牌的状况下，才能使用以晶石引爆鬼放逐的地牌。
- 如果你不使用该牌，则它会持续被放逐。

---

凯蒂姐与列尔（售前赛赠卡）

{绿}{白}{蓝}

传奇生物 ~ 人类

3/3

每当你施放人类咒语时，目标在你坟墓场中的瞬间或法术牌获得返照异能直到回合结束。其返照费用等同于该牌的法术力费用。（你可以从你的坟墓场施放该牌，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在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）。
- 如果你以此法施放的瞬间或法术之法术力费用中包括{X}，则你依旧要在施放该咒语时一并选择 X 的数值。
- 如果你以返照的方式来施放咒语，就无法支付替代性费用，例如超载费用。你可以支付额外费用，例如增幅费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用，则你必须支付之，才能以返照的方式施放此咒语。
- 如果某张牌上有数个返照异能，你可以选择其中任何一个返照费用来支付。
- 如果某张没有法术力费用的牌获得返照异能，则它也没有返照费用。你也不能以此法施放它。

#### 莉莲娜的天分

{黑}{黑}

结界 ~ 灵气

结附于鹏洛客

所结附的鹏洛客具有「[-8]：将所有生物牌在你的操控下从所有坟墓场放进战场。」

每当一个生物对所结附的鹏洛客造成伤害时，消灭该生物。

- 对鹏洛客所具有之忠诚异能而言，无论是其原本具有者，还是因莉莲娜的天分而获得者，你在你的每个回合中都只能起动每个由你操控之鹏洛客其上这类异能中的其中一个。
- 莉莲娜的天分之最后一个异能，在每当一个生物对所结附的鹏洛客造成任何伤害时都会触发，而不仅限于战斗伤害。

#### 列施蜜与勒格文

{一}{绿}{蓝}{红}

传奇生物 ~ 妖精 / 猴

2/4

每当你施放自己每个回合中你的第一个咒语时，放逐目标对手的牌库顶牌并派出一个珍宝衍生物。然后如果它是法术力值小于由你操控之神器数量的咒语，则你可以施放所放逐的牌，且不需支付其法术力费用。若你未以此法施放之，则你本回合中可以施放该牌。

- 在你施放你的第一个咒语时，列施蜜与勒格文必须已在战场上。特别一提，在你施放列施蜜与勒格文的当回合中，该异能不会为你触发。如果施放咒语的额外费用会让列施蜜与勒格文离开战场，则列施蜜与勒格文的异能不会触发。
- 虽然列施蜜与勒格文的异能会比触发它的咒语先一步结算，但还不会早过你要为原版咒语支付费用的时候。你不能利用派出的珍宝衍生物来支付其费用。



- 于该异能结算时，才会检查由你操控的神器数量（包括你刚刚派出的珍宝衍生物），并以此来确定你是否能施放所放逐的牌，且不需支付其法术力费用。
- 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式施放该咒语，则你是在该触发式异能结算中途一并施放之。忽略该咒语基于牌张类别的时机限制。它会在触发该异能的咒语之前结算。
- 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。如果该咒语有强制的额外费用，则你必须支付之。
- 如果该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。
- 如果你并未以「不需支付其法术力费用」的方式来施放该咒语，而是留到该回合稍后再施放，则你必须支付其费用，且须遵循相关施放时机限制。举例来说，如果该牌是生物牌，你只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候施放之，且需支付其法术力费用。
- 如果你根本不施放该牌，则它会持续被放逐。

#### 烈焰术士的路途

{四}{红}

法术

弃掉你的手牌。加若干{红}，其数量等同于以此法弃掉的牌数，然后抓该数量加一的牌。

*鹏洛客议定*~ 由你开始，每位牌手各投票选择「时空换境」或「混沌」。若时空换境票数较多，则时空换境。若混沌票数较多或两者同为最多，则引发混沌。

- 如果于烈焰术士的路途结算时，你没有手牌，则你不会加任何法术力，但你能抓一张牌。

#### 萝婉的天分

{二}{红}{红}

结界~灵气

结附于鹏洛客

所结附的鹏洛客具有「[+1]: 直到回合结束，至多一个目标生物得+2/+0且获得先攻与践踏异能。」

每当你起动物所结附的鹏洛客之忠诚异能时，复制该异能。你可以为该复制品选择新的目标。

- 对鹏洛客所具有之忠诚异能而言，无论是其原本具有者，还是因萝婉的天分而获得者，你在你的每个回合中都只能起动物每个由你操控之鹏洛客其上这类异能中的其中一个。
- 复制忠诚异能，不会增减所结附之鹏洛客其上的忠诚指示物数量。

洛司温枪骑兵  
{四}{黑}  
生物~人类 / 骑士  
5/5

威慑

每当一个由你操控且非衍生物的骑士死去时，每位对手各失去 1 点生命且你抓一张牌。

- 如果洛司温枪骑兵和其他由你操控且非衍生物的骑士同时死去，则其异能会为本身触发一次（假设它不是衍生物），且每有一个此类其他骑士，便也会触发一次。
- 

蛮野不歇

{四}{红}

结界

由你操控且非衍生物的生物具有起事异能。（于这类生物进战场时，你选择「+1/+1 指示物」或「敏捷」。它们进战场时上面有所选加成。）

如果某个由你操控且其上有 +1/+1 指示物的生物将对任一永久物或牌手造成伤害，则改为它造成两倍的伤害。

- 起事属于替代性效应。牌手无法等你决定是要 +1/+1 指示物还是敏捷之后再作回应，且于生物已在战场上但还没有决定其加成时，也没有牌手能有所行动。
  - 如果你选择让该生物具有敏捷，则它会持续具有该异能。它不会因回合结束或受其他牌手操控而失去该异能。
  - 新的伤害仍是由原本的伤害来源造成。除非原本的伤害来源因故就是蛮野不歇，否则这份加倍后的伤害不会由其造成之。
  - 如果同时有（一个或数个）其他效应也会影响由你操控且上面有 +1/+1 指示物之生物将造成的伤害数量（例如防止其中部分伤害者），则会由受到伤害的牌手或受到伤害之永久物的操控者来决定这些效应（包括蛮野不歇）的生效顺序。如果所有伤害都已被防止，则蛮野不歇的效应便不再生效。
  - 如果由你操控且上面有 +1/+1 指示物的生物造成之伤害，需要分配给数个永久物和 / 或牌手，则你是先分配伤害，然后再将结果加倍。举例来说，如果你一个进行攻击之 5/5 具践踏异能的巨人，被某个 2/2 生物阻挡，则你可以将 2 点伤害分配给该阻挡者，剩余的 3 点伤害则分配给防御牌手。然后实际造成的数量会相应增至 4 点和 6 点。
-

盟会巨锤队长  
{五}{绿}  
生物~象 / 士兵  
4/4

后援 1, 后援 1, 后援 1 (当此生物进战场时, 在目标生物上放置一个+1/+1 指示物。若后者是另一个生物, 则它获得下文之异能直到回合结束。每个后援异能都会分别触发。)

践踏

每当此生物对任一牌手造成战斗伤害时, 在其上放置等量的+1/+1 指示物。

- 如果数个盟会巨锤队长之后援异能将同一个生物指定为目标, 则后者会得到相同数量的触发式异能。这些触发式异能每个都会分别触发。如果该生物对任一牌手造成战斗伤害, 则它便会多次得到「等量的+1/+1 指示物」。(虽然它也会获得多次践踏异能, 但这无趣多了。)

---

黏足与斯奎 (售前赛赠卡)  
{黑}{红}{绿}  
传奇生物~真菌 / 鬼怪  
3/3

每当黏足与斯奎进战场或攻击时, 派出一个 1/1 绿色腐生物衍生物。

{一}{黑}{红}{绿}, 牺牲一个腐生物: 将黏足与斯奎和至多另一张目标生物牌从你的坟墓场移回战场。只能于法术时机起动。

- 你起动最后一个异能时不一定要选择目标。不过, 如果你选择了目标, 但该异能试图结算时, 该目标已经不合法, 则它不会结算, 且其所有效应都不会生效。不会将黏足与斯奎移回战场。

---

破镜宗大师  
{四}{红}{红}  
生物~人类 / 战士  
3/3

后援 1 (当此生物进战场时, 在目标生物上放置一个+1/+1 指示物。若后者是另一个生物, 则它获得下文之异能直到回合结束。)

每当此生物攻击时, 你每操控一个进行攻击且有饰装的生物, 便派出一个为该生物之复制品的衍生物, 其为横置且正在进行攻击。在战斗结束时放逐这些衍生物。(武具, 指示物, 以及由你操控的灵气均为饰装。)

- 所有衍生物都是同时进战场。

- 虽然这些衍生物进战场时正进行攻击，但它们从未宣告为进行攻击的生物（举例来说，注册于「每当一个生物攻击时」触发的异能便会检查生物是否宣告为攻击者）。
- 此衍生物只会复制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，或是其他改变了其力量、防御力、类别、颜色等等的非复制效应。（基本上来说，它不会复制它之前的任何饰装。生活如此。）
- 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该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。所复制的生物上面任何「于[此生物]进战场时」或「[此生物]进战场时上面有…」的异能也都会生效。

#### 破碎光环卡丝拉

{三}{蓝}{红}{白}

传奇生物 ~ 天使 / 伙伴

5/4

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{-}或一点该生物颜色之法术力。）

飞行，警戒，敏捷

每当你施放另一个具召集异能的咒语时，占卜2，然后抓一张牌。

- 只要你施放的咒语具有召集异能，则无论你施放它时是否横置过生物来支付其费用，破碎光环卡丝拉的最后一个异能都会触发。

#### 赛费尔的西达将军贾巴力

{一}{白}{蓝}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 骑士

4/3

威仪 ~ 每当你以一个或数个骑士攻击时，若赛费尔的西达将军贾巴力在统帅区中或战场上，则抓一张牌，然后弃一张牌。

飞行，先攻

每当西达将军贾巴力对任一牌手造成战斗伤害时，将目标骑士牌从你的坟墓场移回战场。

- 于你以一个或数个骑士攻击，以及于该触发时异能试图结算这两个时点，西达将军贾巴力必须都在战场上或都在统帅区中。特别一提，如果西达将军贾巴力在战场上，且其威仪异能触发，但在该异能结算之前它就已经进入统帅区，则该异能结算时什么都不会发生。这是由于改变区域的物件会被视为全新的物件。

---

沙原战骑兵

{三}{绿}

生物~人类 / 战士

4/4

践踏

在你回合的战斗开始时，振励 X，X 为由你操控之衍生神器中名称不同者的种数。（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 X 个+1/+1 指示物。）

- 要决定由你操控之不同名称的衍生神器种数时，按它们的英文名称分别归类，凡是与他者名称并非完全相同者便算一种。
- 除非衍生物正复制其他物件，或派出该衍生物之效应规定了名称，否则衍生物的名称就是其所有副类别加上「衍生物」。举例来说，秘耳衍生物的名称是「秘耳衍生物」，其与非瑞人 / 秘耳衍生物的名称不同，后者的名称为「非瑞人 / 秘耳衍生物」。

---

圣沙弗与连卡洛

{蓝}{红}{白}

传奇生物~精怪 / 人类

3/4

每当圣沙弗与连卡洛成为横置时，如果这是此异能在本回合第一次的结算，则派出一个 1/1 红色人类衍生物。如果是第二次的结算，则派出一个 1/1 蓝色，具飞行异能的精怪衍生物。如果是第三次的结算，则派出一个 4/4 白色，具飞行异能的 angel 衍生物。每当你施放具召集异能的咒语时，重置圣沙弗与连卡洛。

- 如果是第一个异能本回合第四次（及之后）的结算，则什么都不会发生。
- 只要你施放的咒语具有召集异能，则无论你施放它时是否横置过生物来支付其费用，圣沙弗与连卡洛的最后一个异能都会触发。

---

世界之魂法杖

{二}{白}

神器

世界之魂法杖须横置进战场。

{横置}: 加{白}。

{横置}: 你本回合中施放的下一个咒语具有召集异能。

- 如果你在世界之魂法杖的异能结算之后施放的下一个咒语本身就具有召集异能，则再让它获得召集异能，也不会有什么实质上的益处。横置一个由你操控的生物依然只能为该咒语支付{一}或一点该生物颜色的法术力。

---

#### 丝金介体

{三}{白}

神器生物 ~ 非瑞人 / 组构体

1/1

当丝金介体进战场时，在任意数量的目标生物上各放置一个+1/+1 指示物，并在任意数量的目标神器上各放置一个充电指示物。

{一}，{横置}，牺牲另一个神器：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。)*

- 你可以将该触发式异能的两个部分，都指定同一个神器生物为目标。则它会得到一个+1/+1 指示物和一个充电指示物。

---

#### 泰菲力的天分

{三}{蓝}{蓝}

结界 ~ 灵气

结附于鹏洛客

所结附的鹏洛客具有「[-12]: 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。』」

每当你抓一张牌时，在所结附的鹏洛客上放置一个忠诚指示物。

- 对鹏洛客所具有之忠诚异能而言，无论是其原本具有者，还是因泰菲力的天分而获得者，你在你的每个回合中都只能起动每个由你操控之鹏洛客其上这类异能中的其中一个。

---

#### 突怒林地亚龙

{六}{绿}

生物 ~ 亚龙

4/4

后援 3 *(当此生物进战场时，在目标生物上放置三个+1/+1 指示物。若后者是另一个生物，则它获得下文之异能直到回合结束。)*

每当此生物攻击时，检视你牌库顶的 X 张牌，X 为其力量。你可以将其中一张法术力值等于或小于 X 的永久物牌放进战场。将其余的牌以随机顺序置于你牌库底。

- 利用该生物于该触发式异能结算时的力量来决定 X 的数值。如果此时该生物已不在战场上，则利用其最后在战场上时的力量。

---

#### 图纸窃贼

{三}{蓝}

生物 ~ 维多肯 / 浪客 / 神器师

3/3

飞行

每当图纸窃贼对任一牌手造成战斗伤害时，派出一个衍生物，此衍生物为目标由该牌手操控之神器的复制品。

- 每个衍生物只会复制原版神器上所印制的东西而已（除非该神器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、贴附了灵气或武器，或是其他改变了其力量、防御力、类别、颜色等等的非复制效应。
- 如果所复制之神器的法术力费用中包含{X}，则 X 为 0。
- 如果所复制的神器是个衍生物，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。
- 如果所复制的神器本身已经复制了别的东西，则该衍生物进战场时，会是所选的神器复制的样子。
- 当此衍生物进战场时，所复制的神器之任何进战场异能都会触发。被复制的神器上面任何「于[此神器]进战场时」或「[此神器]进战场时上面有…」的异能也都会生效。

---

#### 薇薇安的天分

{一}{绿}{绿}

结界 ~ 灵气

结附于鹏洛客

所结附的鹏洛客具有「[+1]: 检视你牌库顶的四张牌。你可以展示其中一张生物或地牌并置于你手上。将其余的牌以随机顺序置于你牌库底。」

每当一个非衍生物的生物在你的操控下进战场时，在所结附的鹏洛客上放置一个忠诚指示物。

- 对鹏洛客所具有之忠诚异能而言，无论是其原本具有者，还是因薇薇安的天分而获得者，你在你的每个回合中都只能起动每个由你操控之鹏洛客其上这类异能中的其中一个。
-

玄铁接合师

{六}{白}

生物 ~ 非瑞人 / 神器师

1/1

每当玄铁接合师或另一个非衍生物的非瑞人在你操控下进战场时，派出 X 个 3/3 无色非瑞人 / 魔像衍生神器生物，X 为你的对手数量。

由你操控的魔像具有不灭异能。

- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此由你操控的魔像受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中玄铁接合师离开战场而变成致命伤害。

---

炎鬃突击使

{三}{白}

生物 ~ 天使 / 士兵

4/3

飞行

每当你以两个或更多生物攻击时，抓一张牌。

每当另一位牌手以两个或更多生物攻击时，如果这些生物都没有攻击你，则其抓一张牌。

- 对这两个触发式异能而言，一旦该异能已触发，则无论该进行攻击的生物因牌手回应下落如何，便都不重要。
- 最后一个触发式异能，只在乎是否满足「所有进行攻击的生物都没有攻击你」此事。举例来说，如果另一位牌手以两个或更多生物攻击某个由你操控的鹏洛客或某个由你护卫的战役，则该牌手也会抓一张牌。
- 无论另一位牌手以多少个生物攻击，炎鬃突击使的最后一个异能均是检查其整体，来判断是否满足「所有进行攻击的生物都没有攻击你」此事。只要其中有一个生物攻击的是你，该牌手便不会抓牌。

---

依莲达与俄佐

{三}{白}{蓝}{黑}

传奇生物 ~ 吸血鬼 / 骑士 / 史芬斯

6/6

飞行，守护{二}

每当依莲达与俄佐攻击时，你可以支付

{X}{白}{蓝}{黑}。若你如此作，则抓 X 张牌。

在每个结束步骤开始时，你可以支付 4 点生命。若你如此作，则派出若干 1/1 黑色，具系命异能的吸血鬼 / 骑士衍生生物，其数量等同于你本回合已抓的牌数量。

- 你是于第一个触发式异能结算时，才决定 X 的数值。



- 你是于最后一个异能结算时，才决定是否要支付 4 点生命。你不能多次支付生命，好派出多个吸血鬼 / 骑士衍生物。
- 

#### 阴谋家的路途

{四}{黑}

法术

每位牌手各磨两张牌。然后你将一张生物牌在你的操控下从坟墓场放进战场。它额外具有神器此类别。

*鹏洛客议定*~ 由你开始，每位牌手各投票选择「时空换境」或「混沌」。若时空换境票数较多，则时空换境。若混沌票数较多或两者同为最多，则引发混沌。

- 你放进战场的生物牌，可以是刚刚磨掉的，也可以是此前已在坟墓场中者。
- 

#### 灾祸同舞

{七}{红}

法术

将你的牌库洗牌。依你选择的次数，重复「你可以放逐你的牌库顶牌」此流程。如果所有以此法放逐的牌之法术力值总和等于或小于 13，则你可以从这些牌之中施放任意数量的咒语，且不需支付其法术力费用。

- 你可以先检视已放逐的每张牌，然后再决定是要继续拼运气还是就此停手。
  - 如果你与灾祸同舞稍有越界，且所放逐之牌的法术力值总和已超过 13，则所放逐的所有牌都会留在放逐区中，你一张都施放不了。
  - 如果你要施放任何所放逐的牌，则你是在该咒语结算的中途一并施放之。你不能等到该回合内稍后时段再施放它们。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。
  - 如果所放逐之牌的法术力费用中包含{X}，则你在以「不需支付其法术力费用」的方式施放它时，必须将 X 的值选为 0。
  - 如果你要施放数张所放逐的牌，则由你决定这些牌的施放顺序。在你以此法按该顺序施放各咒语中，你能将较早施放的咒语指定为较晚施放者的目标。不过，以此法施放的永久物咒语要等到你施放完所有咒语之后才会结算，所以此类咒语所成的永久物不能成为依此法施放之咒语的目标。举例来说，如果你放逐的是双咒击和闪电炼击，则你可以施放闪电炼击，然后再以其为目标施放双咒击；但如果你放逐的是一张生物牌和一张灵气牌，则你施放该灵气牌时不能指定该生物为目标。
  - 所有未施放的牌（包括地牌）会留在放逐区中。你不能留到之后的回合再施放。
-

咒法师肩甲

{一}{白}

神器 ~ 武具

佩带此武具的生物得+1/+1 且具有警戒异能。

每当佩带此武具的生物攻击时，检视你牌库顶的六张牌。你可以展示其中一张与该生物具共通生物类别的牌并置于你手上。将其余的牌以随机顺序置于你牌库底。

佩带{一}

- 如果某生物与佩带此武具的生物之间有至少一个相同的生物类别，便称为前者与后者「具共通生物类别」。
- 如果于该触发式异能结算时，佩带此武具的生物已不在战场上，则利用其最后在战场上时的生物类别。

---

筑巢鸬鹰

{三}{白}

生物 ~ 鸟

2/2

飞行

在你回合的战斗开始时，殖民。*（派出一个衍生物，此衍生物为由你操控的某衍生生物之复制品。）*

每当一个衍生生物在你的操控下进战场时，在筑巢鸬鹰上放置一个+1/+1 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。

---

## 邪军压境竞逐时空单卡解惑

(以下按中文牌名拼音顺序排列)

艾蕾依的树种核心

时空 ~ 新非瑞克西亚

当你时空换入艾蕾依的树种核心时，引发混沌。

每当引发混沌时，从你时空套牌顶开始展示牌，直到展示出一张时空牌为止。时空换入该处，但不时空换出任一时空。将其余所展示的牌以任意顺序置于你时空套牌底。

- 游戏会以在多重时空上的状态继续，直到有牌手时空换境为止。所有牌面朝上之时空牌的异能都会影响当前游戏。
- 如果有牌手掷出{混沌}，会引发混沌且所有混沌异能都会触发。该牌手可以自行安排这些异能进入堆叠的顺序。
- 下一次有牌手时空换境，他们会时空换出所有牌面朝上的时空。其拥有者将它们至于其时空牌库底，其顺序由其自行决定。不用将此顺序展示给其他牌手。

---

### 艾斯波

时空 ~ 艾斯波

神器咒语减少{一}来施放。

每当引发混沌时，直到回合结束，由你操控且为白色，蓝色和 / 或黑色的生物成为神器，且仍具有原本类别。然后每个由你操控的神器生物均获得警戒、威慑与系命异能直到回合结束。

- 艾斯波的第一个异能不会改变任何神器咒语的法术力费用或法术力值。它只改变牌手需要支付的总费用。
- 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。
- 如果施放某个神器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，例如试作费用。
- 如果你施放之咒语的法术力费用中含有{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，如果某神器咒语的法术力费用为{X}{X}，则你可以将 X 的值选为 2，而后支付{三}来施放该咒语。
- 受混沌异能影响的生物，在该异能结算时便已确定。于该回合稍后时段才受你操控的神器生物，以及于该回合稍后时段才成为神器生物的永久物都不会获得相应加成。

---

### 暗渊

时空 ~ 邃狱

当你时空换入暗渊时，每位牌手各依其选择派出一个 3/3 白色，具飞行异能的衍生生物；或 6/6 黑色恶魔衍生生物，且具有飞行、践踏与「在你的维持开始时，牺牲另一个生物。若你无法如此作，则此生物对你造成 6 点伤害」的恶魔衍生生物。

每当引发混沌时，每位牌手各牺牲一个非神器生物。

- 结算第一个异能的流程如下：从你开始并依照回合次序轮流，每位牌手各选择其要派出哪种衍生生物。然后所有衍生生物同时派出并进战场。

- **中文版勘误：**本系列印制之「暗渊」时空牌上，将本时空之副类别误植为「蜃狱」，其正确的副类别应为「邃狱」（如上所示），特此勘误。
- 

#### 都和市

时空 ~ 神河

由你操控且有饰装的生物具有践踏与「每当此生物对任一牌手或鹏洛客造成战斗伤害时，抓一张牌。」

*（武器，指示物，以及由你操控的灵气均为饰装。）*

每当引发混沌时，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。

- 你于混沌异能进堆叠时，便一并为它选择目标数量，且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。
  - 如果于混沌异能试图结算时，其部分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，只是原本要放在现已成为不合法目标上的指示物会就此消失。这些指示物不会改为放在合法目标上。
- 

#### 激流岛

时空 ~ 多明纳里亚

当你时空换入激流岛和在你的维持开始时，派出两个1/1无色裂片妖衍生生物。

每当引发混沌时，直到回合结束，由你操控的裂片妖获得敏捷异能且得+X/+X，X为被你操控的裂片妖数量。

- 于混沌异能结算时，才会计算由你操控的裂片妖数量，并以此来决定X的数值。
- 

#### 吉拉波

时空 ~ 卡拉德许

在你回合的战斗开始时，直到回合结束，每个由你操控且既非生物也非载具的神器均成为5/3载具，且仍具有原本类别，并获得践踏、敏捷与搭载2。

每当引发混沌时，将目标非生物神器牌从你的坟墓场移回你手上。

- 受吉拉波的第一个异能影响之神器，在该异能结算时便已确定。于该回合稍后时段才由你操控的神器，以及于该回合稍后时段才变成神器的非神器永久物都不会成为载具。
  - 受影响的神器会保留其原有的其他牌张类别、副类别和异能。
-

### 柯达亚

时空 ~ 卡佩纳

你从你手上施放的生物咒语具有急袭{三}。*(如果你支付咒语的急袭费用来施放之，则它获得敏捷与「当此生物死去时，抓一张牌。」在下一个结束步骤开始时，将它牺牲。)*

每当引发混沌时，将目标生物牌从你的坟墓场移回你手上。

- 如果你选择支付咒语的急袭费用，而不支付其法术力费用，则你依然是在施放此咒语。它会进入堆叠，且可以被回应和反击。只有在你正常能够施放该生物咒语的时机下，你才能够支付该咒语的急袭费用来施放之。通常这是指在你的行动阶段当中，且当堆叠为空的时候。
- 如果你支付急袭费用来施放某生物咒语，则只有在其触发式异能结算时，该永久物仍在战场上的情况下，才会将它牺牲。如果在此时刻之前，它已死去或进入其他区域，则它会留在原处。
- 你并不一定要以具急袭异能的生物进行攻击，除非另有异能要求你必须如此作。
- 对曾支付其急袭费用的生物而言，如果有其他生物作为前者之复制品来进战场，或是成为前者生物之复制品，则所成为之复制品没有敏捷异能、不会被牺牲，且当它死去时其操控者也不会抓牌。
- 于该生物死去时触发、让其操控者抓一张牌的触发式异能，无论该生物因何死去时都会触发，而非仅限你于结束步骤中将它牺牲时。

---

### 克崔亚

时空 ~ 依克黎

当你时空换入克崔亚和在你的维持开始时，在目标由你操控的生物上依你的选择放置一个警戒，威慑或践踏指示物。

每当引发混沌时，从你牌库顶开始放逐牌，直到放逐一张非地永久物牌为止。将该牌放进战场或置于你手上。

- 你是于克崔亚的第一个异能结算时，才选择要在目标生物上放置哪种指示物。
- 结算混沌异能时，在放逐一张非地永久物前放逐的所有牌，都会留在放逐区

---

### 利雅拉

时空 ~ 凯德海姆

当你时空换入利雅拉和在你的维持开始时，派出一个2/2 蓝色，具化形异能的变形兽衍生生物。*(它是所有生物类别。)*

每当引发混沌时，选择一种生物类别。在每个由你操控的该类别生物上各放置一个+1/+1 指示物。

- 如果有效应使具化形异能的生物失去所有异能，则它虽然不再具有化形异能，但仍会是所有生物类别。这是因为在移除异能之效应生效之前，化形异能的效应就已生效。

---

### 拿塔蒙

时空 ~ 阿芒凯

你坟墓场中的每张生物牌均具有遗存异能。其遗存费用等同于其法术力费用。*(从你的坟墓场放逐一张生物牌并支付其遗存费用：派出一个为其复制品的生物，但它是白色灵俑且没有法术力费用。只能于法术时机遗存。)*

每当引发混沌时，你可以弃一张牌。若你如此作，则抓一张牌。

- 如果有咒语或异能在你的行动阶段中结算并将生物牌置入你的坟墓场，则你会在这之后立刻获得优先权。你能够在有牌手有机会将它放逐之前，就启动该生物牌的遗存异能（若你可以合法如此作）。
- 一旦你已启动某牌的遗存异能，该牌就会立刻被放逐。对手不能利用放逐该牌或快速离开拿塔蒙来阻止该异能。

---

### 尼兹

时空 ~ 塞洛斯

非衍生物的生物都额外具有结界此类别。

*星彩* ~ 每当一个结界在你的操控下进战场时，你获得1点生命。

每当引发混沌时，选择一种颜色。加若干该色法术力，其数量等同于你的该色献力。

- 牌手的某色献力等同于由该牌手操控的所有永久物之法术力费用中该色法术力符号的总数量。
  - 尼兹的第一个异能，会从非衍生物的生物进战场的那一刻开始就对其生效。特别一提，非衍生物的生物进战场时会触发星彩异能。
  - 其混沌异能不是法术力异能。它会用到堆叠，且可以被回应。你在此异能结算时选择颜色。一旦此异能开始结算且你选择了颜色，任何人便都来不及回应来改变你的献力。
-

### 欧拉兹卡黄金城

时空 ~ 依夏兰

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。)

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, 派出一个珍宝衍生物。然后如果你有黄金城祝福, 则抓一张牌。

每当引发混沌时, 你可以将一张永久物牌从你手上横置放进战场。

- 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、时空和徽记都不是永久物。
- 如果你操控十个永久物但还未找到欧拉兹卡黄金城 (且你未操控具登殿的永久物, 或结算具登殿的咒语), 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, 失去了其中一个的操控权, 然后时空换境到欧拉兹卡黄金城, 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。
- 时空或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。

---

### 撒维尼亚沃土

时空 ~ 安陶西亚

每当任一牌手横置一个地以产生法术力时, 该牌手加一点该地已产生的类别之法术力。

每当引发混沌时, 从你时空套牌顶开始展示牌, 直到展示出一张时空牌为止。引发该时空上的混沌。然后将所有以此法展示的牌依任意顺序置于你的时空套牌底。

- 「引发该时空上的混沌」指的是该时空牌上的混沌异能会触发。当前时空的混沌异能 (即撒维尼亚沃土) 不会触发。

---

### 斯翠海文

时空 ~ 阿凯维沃

牌手施放的瞬间和法术咒语都具有示范异能。 (每当牌手施放瞬间或法术咒语时, 其可以将它复制。若其如此作, 则其选择一位对手一同复制。牌手可以为各自的复制品选择新的目标。)

每当引发混沌时, 将至多一张目标瞬间或法术牌从坟墓场移回其拥有者手上。

- 你是于示范异能结算时，才选择是否要产生复制品。而此时原版咒语还未结算。你的复制品会进入堆叠，并位于原版咒语之上。
- 如果该咒语需要指定目标，则你是于施放原版咒语时就一并为原版咒语选择目标。如果你产生该咒语的复制品，则你可以于产生复制品时为其选择新的目标。类似地，你让其产生复制品的那位对手，也可以于产生复制品时为其复制品选择新的目标。换句话说，对手能够知道你原版咒语和你复制品的目标，且如果你要为复制品选择新的目标，他也能知道新目标为何。
- 这意味着，如果你施放具示范异能的咒语，且你和一位对手均将它复制，则对手的复制品先结算，然后轮到你的复制品结算，最后才到原版咒语结算。
- 如果你施放咒语时选择不复制，则也不会有对手能够复制。

---

### 王龙巢

时空 ~ 鞅契

当你时空换入王龙巢和在你的维持开始时，振励 3。

*(于由你操控的生物中选择一个防御力最小的生物，在其上放置三个+1/+1指示物。)*

每当引发混沌时，选择至多一个目标由你操控的生物和至多一个目标由对手操控的生物。这些生物各向对方造成等同于本身防御力的伤害。

- 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。
- 你是于指示你振励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励异能的生物，如果它仍然由你操控且防御力最小。如果出现数值一样，则由你来选择哪个生物会获得指示物。
- 如果你为混沌异能指定了两个目标生物，且于混沌异能试图结算时，其中任一目标已经不合法，则此异能不会结算，且其所有效应都不会生效。没有生物会造成或受到伤害。

---

### 文亚若

时空 ~ 赛费尔

在你的结束步骤开始时，若你是于本回合中时空换入文亚若，则重置所有生物。它们跃离直到有牌手时空换境为止。*(它们及贴附其上的所有东西都视作不存在。)*

每当引发混沌时，派出两个 2/2 白蓝双色，具警戒异能的骑士衍生生物。

- 以文亚若跃离的生物不会如常地在其操控者的重置步骤中跃回。
- 于永久物跃离期间，它视作不存在。它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，它的触发式异能不会触发，它不能进行攻击或阻挡，诸如此类。
- 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。



- 任何等待「直到[此永久物]离开战场」才会发生的一次性效应（例如逐令僧侣所具有者），在该永久物跃离期间都不会发生。
- 任何注明「于…时段内」生效的持续性效应（例如塑潮人鱼所具有者）会忽略已跃离的物件。在忽略跃离的物件后，任何此类效应的条件若不再满足，则它们会终止。
- 贴附于跃离永久物上的灵气和武具也会跃离。它们会和该永久物一起跃回且仍旧贴附于其上。类似地，带着指示物跃离的永久物跃回时也带着那些指示物。
- 永久物跃回时会记得于它们进战场时为其作的选择。

---

西际狂云

时空 ~ 高巴汗

防止将对由你操控的生物和鹏洛客造成之所有伤害。

每当引发混沌时，派出三个已横置的珍宝衍生物。它们分别对每个生物和每个鹏洛客各造成 1 点伤害。

- 造成伤害的是珍宝衍生物，而非西际狂云。

---

新阿基夫

时空 ~ 多明纳里亚

每当一个由你操控的史迹生物攻击时，它得+2/+2直到回合结束。（神器、传奇和传纪是史迹。）

每当引发混沌时，从你牌库顶开始展示牌，直到展示出一张史迹牌为止。将该牌置于你手上，其余则以随机顺序置于你的牌库底。

- 一旦某个由你操控的史迹生物已攻击，它便会在整个回合中保留此+2/+2的加成，就算它在该回合稍后时段不再是史迹也是一样。
- 以传纪攻击并不简单，但这样就能写下浓墨重彩的一笔。

---

## 邪军压境多重宇宙传奇单卡解惑

（以下按中文牌名拼音顺序排列）

### 复出关键字：行侣

十个行侣回归，与你并肩展开全新冒险。不过你要先支付费用把它们从游戏外拿到你手上之后，才会真正并肩。

深渊灾祸翟鲁达

{四}{蓝/黑}{蓝/黑}

传奇生物 ~ 恶魔 / 巨海兽

6/6

行侣 ~ 你起始套牌中仅包含法术力值为偶数的牌。

*(如果你选择这张牌作为你的行侣，则你可以在法术时机下支付{三}来将它从游戏外置于你手上。)*

当翟鲁达进战场时，每位牌手各磨四张牌。你从所磨之牌中将一张法术力值为偶数的生物牌在你操控下放进战场。

- 游戏开始时，你的行侣位于游戏之外。在正式比赛中，这是指位于你的备牌。在休闲游戏中，便是指由你拥有、但不在你起始套牌中的任何牌张。
- 在你将套牌洗牌，令其成为你牌库之前，如果你的起始套牌满足某牌上行侣异能的要求，你便能从游戏外展示该牌，让其成为你的行侣。你所展示的牌不能超过一张。游戏开始时，该牌会以已展示的状态持续位于游戏外。
- 行侣异能的要求只适用于你的起始套牌。你的备牌构成不会受其限制。
- 如果有多位牌手想要展示行侣，则先由先手牌手展示之，然后其他牌手依照回合顺序展示。一旦牌手决定不展示行侣，他便不能改变心意。
- 如果你展示了游戏外的行侣，则于其仍在游戏外期间，你可以于你能够施放法术时机下支付{三}（能够施放法术的时机，是指在你的行动阶段、具有优先权，且堆叠为空的时候）。一旦你如此作，你便将它置于你手上，此后它便会像你带入游戏中的其他牌一样正常运作。举例来说，如果它被弃掉、反击或消灭，则它会进入你的坟墓场，仍然留在游戏中。这与过往的规则不同。
- 支付{三}将行侣置于你手上属于特殊动作。它不用到堆叠，且牌手不能回应之。一旦你执行此动作，则你能在其他牌手能有所行动之前施放它（如果你能合法施放的话）。
- 行侣的其他异能只有于该生物在战场上时才会生效。当行侣在游戏外时，其上的异能没有效果。
- 如果具行侣异能的牌在你的起始套牌中，则行侣异能没有效果；在此状况下，也不会对你的起始套牌构成有所限制。举例来说，就算你的套牌中有永久物牌不具起动式异能，你也能将泽尔达放进你的起始套牌中。
- 在指挥官玩法中，你可以有一个行侣。此时你的套牌（包括你的指挥官）必须满足它的行侣要求。你的行侣并非你套牌中的一百张牌之一。

---

冰冻烈焰埃加尔

{一}{蓝}{红}

传奇生物 ~ 巨人 / 魔法师

3/3

每当一个由对手操控的生物或鹏洛客受到过量伤害时，若本回合中有由你操控的巨人，魔法师或咒语对它造成过伤害，则你抓一张牌。

- 当某生物受到一个或数个来源的伤害时，若此时所造成的伤害数量已超过达到致命伤害所需之最小值，它便算「受到过量伤害」。在大多数情况下，这是指它受到大于自己防御力数量之伤害，不过生物本回合中已受过的伤害数量也需考虑在内。
  - 当某鹏洛客受到大于其当前忠诚之数量的伤害时，它便算「受到过量伤害」。
  - 当战役受到过量伤害时，埃加尔的异能不会触发。这不是它的错。当时战役还不存在。
  - 对具死触异能的来源而言，由于来自此类来源的 1 点伤害就算作致命伤害，因此只要伤害超过该数值，就算是对该生物造成了过量伤害，尽管造成的伤害总数并未超过该生物的防御力也是如此。请注意，此类来源造成的伤害对鹏洛客没有特殊效果。
  - 至于这份过量伤害是不是由你操控之巨人，法术师或咒语造成并不重要，只要该生物或鹏洛客受到过量伤害，且在本回合期间有由你操控的前述三种物件之一造成过伤害即可。举例来说，某对手操控一个 4/4 生物，本回合中你先用一个咒语对其造成过 2 点伤害，稍后另一位牌手再用另一个咒语对它造成 3 点伤害，则埃加尔的异能会触发。
  - 如果某永久物既是生物又是鹏洛客，则会利用它所需之两个致命伤害数值中较小的那个，来判断它是否受到过量伤害。举例来说，如果某个永久物既是 5/5 生物，又是上面有三个忠诚指示物的鹏洛客，且它受到 4 点伤害，则会算作它受到 1 点过量伤害，埃加尔的异能会触发。
- 

不死斯奎

{一}{红}{红}

传奇生物 ~ 鬼怪

2/1

你可以从你的坟墓场或放逐区中施放不死斯奎。

- 斯奎的异能并未阻止你从任何其他区域施放斯奎。
  - 你从你的坟墓场或放逐区施放斯奎时，必须遵守斯奎正常施放时机的许可条件与限制，同时必须支付其费用。
- 

持牙人芬恩

{一}{绿}

传奇生物 ~ 人类 / 战士

1/3

死触

每当一个由你操控且具死触异能的生物对任一牌手造成战斗伤害时，该牌手得到两个中毒指示物。*(具有十个或更多中毒指示物的牌手会输掉这盘游戏。)*

- 牌手（最好是对手）由于具有十个或更多中毒指示物而输掉游戏，属于游戏规则的一部分。当有人（最好是对手）获得第十个中毒指示物时，不需要芬恩仍在战场上。
-

大修道士艾蕾依

{五}{白}{白}

传奇生物 ~ 非瑞人 / 魔判官

4/7

警戒

由你操控的其他生物得+2/+2。

由对手操控的生物得-2/-2。

- 如果有另一个大修道士艾蕾依受你操控，则在你因「传奇规则」要将其中之一置入其拥有者坟墓场的同时，所有因得-4/-4 而防御力变成 0 或更低的生物也会进入各自拥有者的坟墓场。

---

恩赐主祭依莫提

{三}{绿}{蓝}

传奇生物 ~ 那伽 / 德鲁伊

3/1

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。)

你施放之法术力值等于或大于 6 的咒语具有倾曳异能。

- 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。
- 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因此施放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费用加总决定。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。

---

费米瑞甫之傲桂恩岱

{三}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 骑士

2/2

连击

由你操控且具先攻异能的生物具有连击异能。

- 同时具有先攻异能和连击异能的生物会如同具连击异能的生物一样造成伤害。它不会造成三次伤害，也不会比其他具先攻异能的生物先造成伤害。
- 如果某个由你操控的生物在桂恩岱进战场后才获得先攻异能，则该生物也会获得连击异能。
- 如果某生物在造成先攻伤害后失去连击异能，则它不会造成普通战斗伤害。

---

丰饶泉源杰甘沙

{四}{红/绿}

传奇生物 ~ 元素 / 麋鹿

5/5

行侣 ~ 你起始套牌中各牌之法术力费用内相同的法术力符号数量不得多于一个。*(如果你选择这张牌作为你的行侣，则你可以在法术时机下支付{三}来将它从游戏外置于你手上。)*

{横置}: 加{白}{蓝}{黑}{红}{绿}。此法术力不能用于支付一般法术力费用。

- 一般法术力费用的部分通常由数字符号（如{一}、{二}等等）及{X}来表示。你不能将杰甘沙之法术力异能产生的法术力用于这类费用。
- 你可以将杰甘沙之法术力异能产生的法术力用于诸如{二/白}这样的混血符号，但只有在你选择支付有色法术力的部分，而非支付一般法术力的部分时才能如此作。

---

丰饶曙光拉狄雷

{二}{绿}{白}

传奇生物 ~ 独角兽

2/2

系命

在每个结束步骤开始时，若你本回合中获得过生命，则将至多等量之+1/+1 指示物分配给任意数量的其他目标生物。

- 于每个结束步骤开始时，如果你该回合中没获得过生命，则拉狄雷的触发式异能根本不会触发。如果此异能触发，则你于将它放进堆叠时便需一并决定目标及+1/+1 指示物的分配方式。每个目标至少要获得一个+1/+1 指示物。

- 如果你希望的话，也可以不选择任何目标。在这种情况下，便不会在任何生物上放置+1/+1 指示物。
- 如果于该触发式异能结算时，其部分目标（并非全部）成为不合法目标，则原本的指示物分配方式依然适用，只是原本要放在现已成为不合法目标上的指示物会就此消失。如果所有生物都成为不合法目标，则此咒语不会结算。
- 以回应该触发式异能的方式再获得更多生命，不会改变总共要分配的指示物数量，也不会改变已决定的分配方式。
- 此触发式异能在乎的是你该回合中所获得的生命总量，而不是你总生命的变化情况。举例来说，如果某回合中你在回合开始时有 10 点生命，之后先获得 5 点生命，后失去 7 点生命，则你要分配五个+1/+1 指示物，尽管你当前的总生命比你回合开始时的总生命要低。

#### 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。

#### 复归国王肯理斯

{四}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 贵族

5/5

{红}: 所有生物获得践踏与敏捷异能直到回合结束。

{一}{绿}: 在目标生物上放置一个+1/+1 指示物。

{二}{白}: 目标牌手获得 5 点生命。

{三}{蓝}: 目标牌手抓一张牌。

{四}{黑}: 将目标生物牌在其拥有者的操控下从坟墓场放进战场。

- 肯理斯的第一个异能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获得践踏或敏捷异能。
- 肯理斯的最后一个异能可以指定在任何一位牌手坟墓场种的生物牌为目标。该生物会由其拥有者来操控，且就算你离开游戏，它也会留在战场上（如果你不拥有它）。

孤兽守卫卡席拉

{一}{绿/白}{绿/白}

传奇生物 ~ 猫 / 野兽

3/2

行侣 ~ 你起始套牌中各生物牌均为猫，元素，梦魇，恐龙或野兽牌。*(如果你选择这张牌作为你的行侣，则你可以在法术时机下支付{三}来将它从游戏外置于你手上。)*

警戒

由你操控且为猫，元素，梦魇，恐龙或野兽的其他生物得+1/+1 且具有警戒异能。

- 由你操控且为多个所列类别的生物，会因为卡席拉的最后一个异能得+1/+1 且获得警戒异能。

---

核心卜算师金吉塔厦

{八}{蓝}{蓝}

传奇生物 ~ 非瑞人 / 魔判官

5/4

闪现

在你的结束步骤开始时，抓七张牌。

每位对手的手牌上限均减少七张。

- 如果牌手在自己回合的清除步骤中，其手牌数量超过了其手牌上限，则他便需弃牌直到手牌数达上限为止。牌手的手牌上限只会自己的清除步骤中检查。
- 金吉塔厦不会影响其操控者的手牌上限。由于清除步骤在结束步骤之后，因此其操控者可能要弃掉一些刚抓上的牌。
- 除非有其他咒语或异能也在影响对手的手牌上限，否则金吉塔厦的异能会让对手的手牌上限变为零。该牌手需在其清除步骤中弃掉所有手牌。

---

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，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（例如殴斗食人魔），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。

#### 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。

#### 秽灵雅若克

{二}{黑}{绿}{蓝}

传奇生物 ~ 元素 / 惊惧兽

3/5

死触，系命

如果由你操控之永久物具有的触发式异能因永久物进战场而触发，则该异能额外触发一次。

- 雅若克会影响进战场永久物本身的进战场触发式异能，也会影响其他会在该永久物进战场时触发的触发式异能。这类触发式异能会以「当~」或「每当~」开头。
- 替代性效应不受雅若克异能的影响。举例来说，注记着「进战场时上面有一个+1/+1指示物」的生物不会额外获得一个+1/+1指示物。
- 会在「于[此生物]进战场时」生效的异能（例如为晶钻骑士选择一种颜色）则不会受影响。
- 你无需操控进战场的永久物，只需操控具有这类触发式异能的永久物即可。
- 雅若克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。对于在异能结算时做出的选择，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。
- 如果你因故操控两个雅若克，则进战场的永久物会使异能触发三次，而非四次。三个雅若克会使异能触发四次，四个则触发五次，以此类推。



- 如果某个永久物与雅若克同时进战场（包括雅若克本身进战场时）且会触发某个由你操控之永久物的触发式异能，则该异能会多触发一次。
- 如果某个触发式异能和另一个异能有连结关系，则多次触发的同一触发式异能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」，则其指的是以该触发式异能的所有触发放逐之全部牌。
- 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，如果精英奥术师的进战场异能触发两次，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。

饥饿之声弗霖凯

{六}{绿}{绿}

传奇生物 ~ 非瑞人 / 魔判官

7/6

践踏

每当你横置一个地以产生法术力时，加一点该地已产生的类别之法术力。

每当任一对手横置一个地以产生法术力时，该地于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

- 法术力的类别包括白色，蓝色，黑色，红色，绿色和无色。
- 如果某个由你操控的地会产生数点多种类别的法术力，则弗霖凯的第一个触发式异能也只能加一点法术力，其类别为所产生之各类别其中一种。由你来决定要加哪一种。
- 如果弗霖凯在其第二个异能触发后离开战场，则该异能仍会结算，且受影响的地在其操控者的下一个重置步骤中不会重置。

集晶流浆乌墨理

{二}{黑/绿}{黑/绿}

传奇生物 ~ 流浆

4/5

行侣 ~ 你起始套牌中各非地牌之间均具有共通的牌张类别。*（如果你选择这张牌作为你的行侣，则你可以在法术时机下支付{三}来将它从游戏外置于你手上。）*

于集晶流浆乌墨理进战场时，选择一种牌张类别。

你施放的该类别咒语减少{一}来施放。

- 乌墨理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。
- 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。
- 此减少费用的效应能对替代性费用生效，例如返照费用。
- 如果你施放的咒语的法术力费用中含有{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为{X}{红}，则你可以将 X 的值选为 2，而后支付{-}{红}来施放该咒语。

#### 监察长巴罗

{一}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 法师

1/3

你施放的瞬间与法术咒语减少{-}来施放。

每当由你操控的咒语或异能将咒语反击时，你可以抓一张牌。若你如此作，则弃一张牌。

- 此费用减少之效应只对你施放之瞬间和法术咒语费用中一般法术力的部分生效。
- 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（例如增幅费用），然后再减去费用减少的数量（例如巴罗第一个异能之效应）。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。
- 除非某咒语或异能在内文叙述中包括了「反击」一词，才会反击某咒语。如果由你操控的咒语或异能使得某咒语的所有目标都成为不合法目标，则该咒语不会结算，但不算作被反击。

#### 进展之爪伊祖黎

{二}{绿}{蓝}

传奇生物 ~ 非瑞人 / 妖精 / 战士

3/3

每当一个力量等于或小于 2 的生物在你操控下进战场时，你得到一个经验指示物。

在你回合的战斗开始时，在另一个目标由你操控的生物上放置 X 个+1/+1 指示物，X 为你具有的经验指示物数量。

- 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。

浸灵迪娜

{黑}{绿}

传奇生物 ~ 树灵 / 德鲁伊

1/3

每当你获得生命时，每位对手各失去 1 点生命。

{一}，牺牲另一个生物：浸灵迪娜得+X/+0 直到回合结束，X 为所牺牲生物的力量。

- 迪娜的第一个触发式异能只会因每次获得生命之事件触发一次，不论获得几点生命都是一样。
- 当迪娜的第一个异能结算时，每位对手就只会失去 1 点生命，不论获得几点生命都是一样。
- 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「每当你获得生命」此异能会触发两次。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。
- X 为该生物在战场上时的力量，而非它在坟墓场中时具有之数值。

---

晶石磨工查妲

{三}{红}

传奇生物 ~ 鬼怪 / 伙伴

3/3

每当你施放仅以晶石磨工查妲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。

- 每当你施放仅以查妲为目标（且没有以其他物件或牌手为目标）的瞬间或法术咒语时，查妲的异能便会触发。
- 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」字样均指定查妲为目标，则查妲的异能会触发。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），会被查妲的异能忽略。
- 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（例如查妲本身的异能）并不会触发。
- 如果所复制的咒语具有模式（也就是说，它注记着「选择一项 ~」或类似者），则复制品的模式会与原版咒语相同。你不能选择其他的模式。
- 如果所复制的咒语包括了于施放时决定的 X 数值（例如旋雷这类），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。

---

静眠岛屿阿力马昔斯

{二}{绿}{蓝}

传奇生物 ~ 巨海兽

12/12

静眠岛屿阿力马昔斯须横置进战场，且上面有五个静眠指示物。

只要阿力马昔斯上有静眠指示物，它便是地。（它不是生物。）

每当你施放咒语时，你可以从阿力马昔斯上移去一个静眠指示物。

{横置}: 加{绿}{蓝}。

- 你不能像使用地一样来使用阿力马昔斯。
- 阿力马昔斯要等到它进战场之后才是地。它的进战场异能不会受到诸如腥红之月这类效应的影响。类似地，对会影响由你操控的生物如何进战场之替代性效应而言，也会看到阿力马昔斯是以生物（而非地）的状态来进战场。不过，触发式异能（例如地落异能）则会看到有地（而非生物）进入战场。
- 只要阿力马昔斯上有静眠指示物，它便能在进战场的当回合中横置以产生法术力。不过你还得先找到办法来重置它就是。
- 于阿力马昔斯是地的时段内，它仍是绿蓝双色，仍是传奇，且其法术力值仍是 4。
- 阿力马昔斯本身之「令其成为地」的效应，会盖过其他于早前生效并令其获得额外类别的效应。举例来说，对复制阿力马昔斯的非瑞克西亚蜕变妖而言，在其上的静眠指示物被移去前，它就只会是地，而不是神器地。
- 阿力马昔斯的触发式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。
- 一旦阿力马昔斯再度成为生物，则只要你在你最近的一回合开始时持续操控之，它便可以在当回合攻击。

---

剧团业主裘里

{黑}{红}

传奇生物 ~ 人类 / 祭师

1/1

每当你牺牲一个永久物时，在剧团业主裘里上放置一个+1/+1 指示物。

当裘里死去时，它对任意一个目标造成等同于其力量的伤害。

- 裘里的第一个异能并不会让你能够牺牲永久物。你需要找到其他方法来牺牲。

- 裘里的第二个异能，会利用它最后在战场上时的力量来决定会造成多少伤害。如果该力量为 0 或更低，则裘里不会造成伤害。

---

枯萎巨龙极兹锐

{三}{黑}{黑}

传奇生物 ~ 非瑞人 / 龙 / 骷髅妖

4/4

飞行

侵染 (此生物会以-1/-1 指示物的方式对生物造成伤害，并以中毒指示物的方式对牌手造成伤害。)

{黑}: 枯萎巨龙极兹锐获得敏捷异能直到回合结束。

{黑}{黑}: 重生极兹锐。

- 具侵染异能之生物造成伤害的结果，不是将伤害标记在生物上或令牌手失去生命。而是将等量的-1/-1 指示物放置在该生物上或令该牌手得到等量的中毒指示物。这类生物对鹏洛客造成伤害的结果，仍是令该鹏洛客失去等量的忠诚指示物。
- 具有十个或更多中毒指示物的牌手便输掉这盘游戏。此为状态动作。
- 这些-1/-1 指示物会一直留在该生物上。它们不会因为该生物重生或是回合结束而移除。
- 虽然结果不同，但来自具侵染之来源的伤害也还是伤害。如果该具侵染的来源也同时具有系命异能，则由该来源造成的伤害也会令其操控者获得等量的生命。来自具侵染之来源的伤害仍能被防止或转移。将于造成伤害时触发的异能，也会在具侵染之来源造成伤害时触发（假设其他条件均已满足）。

---

兰娜莉速腾船长

{二}{红}

传奇生物 ~ 人类 / 海盗

2/2

敏捷

每当兰娜莉速腾船长攻击时，派出一个珍宝衍生物。

每当你牺牲一个珍宝时，兰娜莉速腾船长得+1/+0 直到回合结束。

- 就算你没有地方来支付法术力，你也能起动珍宝的法术力异能。
  - 兰娜莉速腾船长的最后一个异能，在每当你因为任何原因牺牲珍宝时都会触发，并不仅限于起动珍宝之法术力异能的情况。
  - 如果你牺牲珍宝来支付兰娜莉速腾船长，则其最后一个异能不会因这些珍宝而触发。
-

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。

---

猎神召唤的瑞娜塔

{二}{绿}{绿}

传奇结界生物 ~ 半神

\*/3

瑞娜塔的力量等同于你的绿色献力。（由你操控之永久物的法术力费用当中每含有一个{绿}，你的绿色献力就加一。）

每个由你操控的其他生物进战场时上面均额外有一个 +1/+1 指示物。

- 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。
  - 如果你操控某战役，但防卫者是对手，则由于该战役依然由你操控，所以其法术力费用中的法术力符也会计入你的献力之中。
-

梦巢猫魔路拉斯

{一}{白/黑}{白/黑}

传奇生物 ~ 猫 / 梦魔

3/2

行侣 ~ 你起始套牌中各永久物牌的法术力值均为 2 或更少。*(如果你选择这张牌作为你的行侣, 则你可以在法术时机下支付{三}来将它从游戏外置于你手上。)*

系命

仅于你的每个回合中且限一次, 你可以从你坟墓场中施放法术力值等于或小于 2 的永久物咒语。

- 从你的坟墓场中施放永久物咒语时, 需遵循施放该咒语的所有一般规则。你必须支付其费用, 也必须遵循相应的时机规则。举例来说, 你只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候施放生物咒语, 且需支付其法术力费用。

---

冥履泰坦克罗刹

{黑}{红}

传奇生物 ~ 长老 / 巨人

6/6

当克罗刹进战场时, 除非它已逸脱, 否则牺牲之。  
每当克罗刹进战场或攻击时, 每位对手各弃一张牌, 然后每位未以此法弃掉非地牌的对手各失去 3 点生命。

逸脱 ~ {黑}{黑}{红}{红}, 从你的坟墓场放逐五张其他牌。*(你可以从你坟墓场中施放此牌, 并支付其逸脱费用。)*

- 在多人游戏中, 结算克罗刹第二个触发时异能的流程如下: 首先由依照回合顺序轮到的下一位对手 (如果当前是某位对手回合, 则便是轮到回合的那位对手) 选择一张手牌并放在一边, 但不需展示。然后其他对手按照回合顺序依次比照办理。接着, 同时展示并弃掉所有选中的牌。最后, 每位不能弃非地牌的对手各失去 3 点生命。

---

欧祝泰族宗师泰伽姆

{二}{白}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 修行僧

3/4

由你操控的瞬间、法术和龙咒语不能被反击。  
每当你从你手上施放瞬间或法术咒语时, 若欧祝泰族宗师泰伽姆本回合中攻击过, 则该咒语获得弹回异能。*(于该咒语结算时将之放逐。在你下一个维持开始时, 你可以从放逐区施放该牌, 且无须支付其法术力费用。)*

- 如果泰伽姆在攻击之后离开了战场，则你本回合中从手上施放瞬间或法术咒语时，都不会触发其最后一个异能。如果它是在咒语获得弹回异能之后才离开战场，则该咒语仍会具有弹回。一旦该牌已被放逐，则弹回的延迟触发式异能便会在你的下一个维持开始时触发，就算你不再操控泰伽姆也是一样。
- 如果有牌手回应你施放咒语来杀死泰伽姆，则如果泰伽姆攻击过，则其异能仍会触发，且你的咒语或获得弹回异能。
- 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（也许是因为没有合法目标），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。
- 如果你从手上施放的具有弹回之咒语因故未能结算（由于另一个咒语或异能反击了它，或是由于它试图结算时所有目标均已不合法），则此咒语不会结算，其所有的效应都不会生效，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。
- 如果某替代性效应将使得从你手上施放、且具有弹回的咒语结算时不会进入你的坟墓场，而是放在其他地方（例如由于得享安息产生者），则于此咒语结算时，由你选择是要让弹回效应生效，或是要让另一个效应生效。
- 如果某咒语是在结算过程中将自己移至其他区域（例如泰菲力的庇护、五色晨曦和不息信标），则弹回异能便没有机会生效。
- 在你的维持开始时，所有因弹回之效应而产生的延迟触发式异能都会触发。你可以决定其顺序。你以此法施放的咒语会先结算，然后你才能施放下一个咒语，所以弹回的咒语不能指定彼此为目标。此牌原有的时机限制（如果它是法术）会被忽略。其他的限制则不会被忽略（例如「只能在战斗中施放[此咒语]」）。
- 如果你以此法从放逐区施放牌，则无论它是否正常结算或是被反击，都会置入其拥有者的坟墓场。它不会再次被放逐。

#### 戕害狱兽奥巴什

{三}{黑/红}{黑/红}

传奇生物 ~ 地狱兽 / 惊惧兽

3/5

行侣 ~ 你起始套牌中仅包含地牌和法术力值为奇数的牌。*（如果你选择这张牌作为你的行侣，则你可以在法术时机下支付{三}来将它从游戏外置于你手上。）*

如果某个由你操控且法术力值为奇数的来源将对任一永久物或牌手造成伤害，则改为它对该永久物或牌手造成两倍的伤害。

- 新的伤害仍是由原本的伤害来源造成。除非原本的伤害来源就是奥巴什，否则这份加倍后的伤害不会由其造成之。
- 如果同时有（一个或数个）其他效应也会影响你奇数法术力值之生物来源将造成的伤害数量（例如防止其中部分伤害者），则会由受到伤害的牌手或受到伤害之永久物的操控者来决定这些效应（包括奥巴什）的生效顺序。如果所有伤害都已被防止，则奥巴什的效应便不再生效。



- 如果某个由你操控之奇数法术力值的生物的伤害，需要分配给数个永久物和 / 或牌手，则你是先分配伤害，然后再将结果加倍。举例来说，如果你一个进行攻击之 5/5 具践踏异能的生物，被某个 2/2 生物阻挡，则你可以将 2 点伤害分配给该阻挡者，剩余的 3 点伤害则分配给防御牌手。然后实际造成的数量会相应增至 4 点和 6 点。

---

巧手窃猴勒格文

{红}

传奇生物 ~ 猴 / 海盗

2/1

每当巧手窃猴勒格文对任一牌手造成战斗伤害时，派出一个珍宝衍生物并放逐该牌手的牌库顶牌。直到回合结束，你可以施放该牌。

掩袭{一}{红} (你可以支付此咒语的掩袭费用来施放它。如果你如此作，则它获得敏捷异能，且在下一个结束步骤开始时便需从战场移回其拥有者手上。)

- 就算该牌手的牌库中已经没有牌可放逐，你都会派出一个珍宝衍生物。
- 你在施放所放逐的牌时，仍须遵循时机限制并支付其费用。如果你放逐的是地牌，则你不能使用该牌。
- 如果你选择支付咒语的掩袭费用，而不支付其法术力费用，则你依然是在施放此咒语。它会进入堆叠，且可以被回应和反击。只有在你正常能够施放该生物咒语的时机下，你才能够支付该咒语的掩袭费用来施放之。通常这是指在你的行动阶段当中，且当堆叠为空的时候。
- 如果你支付掩袭费用来施放某生物咒语，则只有在其触发式异能结算时，该牌仍在战场上的情况下，才会将它移回其拥有者手上。如果在此时刻之前，它已死去或进入其他区域，则它会留在原处。
- 你并不一定要以具掩袭异能的生物进行攻击，除非另有异能要求你必须如此作。
- 对曾支付其掩袭费用的生物而言，如果有其他生物作为前者之复制品来进战场，或是成为前者生物之复制品，则所成为之复制品不会具有敏捷异能，也不会移回其拥有者手上。

---

晴空号忠贤拉夫

{白}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 法师

1/3

每当你施放瞬间或法术咒语时，你可以横置两个由你操控且未横置的生物。若你如此作，则抓一张牌。

{三}{白}{白}：直到回合结束，由你操控的生物得 +1/+1 且获得警戒异能。

- 晴空号忠贤拉夫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。

---

瑟班守护者莎利雅

{一}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 士兵

2/1

先攻

非生物咒语增加{一}来施放。

- 莎利雅的异能会影响每个不是生物的咒语，包括你自己的。
- 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。

---

深湖潜妖艾莉

{二}{蓝}

传奇生物 ~ 人鱼 / 法师

1/2

你每操控一个神器，此咒语便减少{一}来施放。

当深湖潜妖艾莉进战场时，磨四张牌。

{横置}: 选择目标在你坟墓场中的神器牌。本回合

中，你可以施放该牌。*(你依旧要支付其费用，且仍*

*须遵守施放时机规则。)*

- 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（例如艾莉的异能）。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。
  - 艾莉的减少费用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。
  - 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，对手不能试图改变艾莉费用减少的数量。
  - 如果艾莉的最后一个异能指定一张神器地牌为目标，则你不能使用它。让你「施放」某牌的效应，并不会让你能使用地牌。
  - 你必须遵守该目标神器牌的正常施放时机的许可条件与限制。除非它具有闪现异能，否则你通常只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候施放它。
  - 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。
  - 施放该目标牌会使其离开你的坟墓场并成为新的物件。如果它于本回合中回到你的坟墓场，你也不能再度施放它。
-

尸诞邪笑

{三}{蓝}{黑}

传奇生物 ~ 灵俑 / 战士

5/5

尸诞邪笑须横置进战场，且于你的重置步骤中不能重置。

牺牲另一个生物：重置邪笑并在其上放置一个+1/+1指示物。

每当邪笑攻击时，消灭目标由防御牌手操控的生物，然后在邪笑上放置一个+1/+1指示物。

- 如果邪笑的最后一个异能结算，但该目标生物并未被消灭（也许由于它重生了或具有不灭异能），则你仍会在邪笑上放置一个+1/+1指示物。

---

死神擢拔的提玛瑞

{黑}{黑}

传奇结界生物 ~ 半神

2/\*

提玛瑞的防御力等同于你的黑色献力。（由你操控之永久物的法术力费用当中每含有一个{黑}，你的黑色献力就加一。）

{一}{黑}：将至多两张目标牌从坟墓场放逐。每以此法放逐一张生物牌，你便获得 1 点生命。

- 设定提玛瑞防御力的异能会在所有区域生效，而不是只在战场上。只要提玛瑞由你操控，它自己法术力费用中的两点黑色法术力符号就会被计算在内。在大多数情况下，它至少是 2/2。
  - 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。
  - 如果你操控某战役，但防卫者是对手，则由于该战役依然由你操控，所以其法术力费用中的法术力符也会会计入你的献力之中。
-

钛可工程师布迪凯  
{四}{蓝}{红}  
传奇神器生物 ~ 非瑞人 / 神器师  
4/4

由你操控的衍生生物具有敏捷异能。  
在你回合的战斗开始时，派出一个 2/1 蓝色非瑞人 / 秘耳衍生神器生物。然后你可以选择一个由你操控的衍生生物。若你如此作，则每个由你操控的其他衍生生物均成为该衍生生物的复制品。

- 一旦某个回合中刚受你操控的衍生生物已合法攻击，则此时再移除钛可工程师布迪凯，好让该衍生生物失去敏捷异能，也会使得它停止攻击。
- 布迪凯之触发式异能的最后一个效应，会影响你所选之衍生生物以外的所有由你操控的其他衍生生物，包括刚派出者（如果其不是你所选的衍生生物）。
- 所有由你操控的其他衍生生物都会成为所选衍生生物的复制品，就算这些衍生生物原本属于不同牌张类型的衍生生物也是如此。举例来说，如果你操控一个珍宝衍生神器，并将布迪凯刚派出的秘耳衍生生物选为所选衍生生物，则你的珍宝也会成为该秘耳的复制品。
- 布迪凯的触发式异能之效应会一直持续下去。布迪凯离开战场之后也会继续生效。
- 布迪凯所复制的，就只有派出原版衍生生物时所设定的数值（除非该衍生生物也复制了其他东西；后文将详述）。它不会复制下列状态：该衍生生物是否为横置，它上面有没有指示物、贴附了灵气和武器，或是其他改变了其力量、防御力、类别、颜色等等的非复制效应。
- 如果所选的衍生生物复制了其他东西（举例来说，如果所选的衍生生物此前就受到布迪凯触发式异能之影响），则你的衍生生物会成为所选衍生生物所复制的东西。

---

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。

亡嚎崩老卑

{二}{黑}{黑}

传奇生物 ~ 精怪

4/4

飞行

每当任一生物成为咒语或异能的目标时，消灭该生物。

- 如果该生物是该咒语或异能的唯一目标，则该咒语或异能不会结算。

细语者希欧蕊

{五}{黑}{黑}

传奇生物 ~ 非瑞人 / 魔判官

6/6

沼泽行者（只要防御牌手操控沼泽，此生物便不能被阻挡。）

在你的维持开始时，将目标生物牌从你的坟墓场移回战场。

在每位对手的维持开始时，该牌手牺牲一个生物。

- 如果你维持中有另一个触发式异能要你牺牲一个生物（例如暗渊之王所具有者），则你于希欧蕊的触发时异能进堆叠时，无法将该生物指定为目标。
- 当希欧蕊的第二个触发时异能结算时，由轮到当前维持的对手来选择要牺牲哪个生物。

- 在双头巨人比赛中，最后一个异能会在对手队伍的维持开始时触发两次，该队伍里的每位牌手都会触发一次。每位牌手均只能牺牲由其操控的生物。

---

新生尼米捷

{白}{蓝}{黑}{红}{绿}

传奇生物 ~ 龙 / 圣者

6/6

飞行

当新生尼米捷进战场时，展示你牌库顶的十张牌。从中为每组双色色组各选择一张颜色正好为该色组的牌。将所选的牌置于你手上，其余则以随机顺序置于你的牌库底。

- 所谓「双色色组」，是指由正好两个颜色构成的颜色组合。万智牌此游戏中共有十组双色色组：白蓝、白黑、蓝黑、蓝红、黑红、黑绿、红绿、红白、绿白、绿蓝。
- 如果你牌库顶的十张牌并未包括全部十组双色色组，则你从中选择尽可能多的牌，然后将这些牌置于你手上。

---

虚实先知阿提理斯

{二}{蓝}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 参谋

3/2

威慑

当虚实先知阿提理斯进战场时，目标对手检视你牌库顶的三张牌，并分成牌面朝下与牌面朝上各一堆。将其中一堆置于你手上，另一堆则置入你的坟墓场。

- 你只选择一位目标对手，并由其来检视你牌库顶的三张牌并将它们分堆。其他牌手不能检视，但可以在不知道这些是什么牌的情况下尝试提供建议。实际检视牌张的牌手可以将所看到的牌张告诉其他人，当然这可以是真话，可以是假话，也可以半真不假 ~ 自己来当虚实先知。
  - 如果你将牌面朝下的那一堆置于你手上，则你不需要展示这些牌。
  - 该对手可以将这些牌分成一堆三张牌和一堆零张牌。他可以把三张牌分到牌面朝上那一堆，也可以把三张牌分到牌面朝下的那一堆。虽然有时对手会显得很友善，但不要忘记阿提理斯侍奉的是哪位神明。
-

阳神祝佑的达克索斯

{白}{白}

传奇结界生物 ~ 半神

2/\*

达克索斯的防御力等同于你的白色献力。*(由你操控之永久物之法术力费用当中每含有一个{白}, 你的白色献力就加一。)*

每当另一个由你操控的生物进战场或死去时, 你获得 1 点生命。

- 设定达克索斯防御力之异能会在所有区域生效, 而不是只在战场上。只要达克索斯由你操控, 它自己法术力费用中的两点白色法术力符号就会被计算在内。在大多数情况下, 它至少是 2/2。
- 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}、{X}、{零}、{一}、{二}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。
- 如果某启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。
- 如果你操控某战役, 但防卫者是对手, 则由于该战役依然由你操控, 所以其法术力费用中的法术力符也会计入你的献力之中。

---

隐匿者洼巴司

{三}{红}{红}

传奇生物 ~ 非瑞人 / 魔判官

4/4

由你操控的生物具有敏捷异能。

由对手操控的生物须横置进战场。

- 隐匿者洼巴司于其在战场上期间, 会让自己获得敏捷异能。
  - 如果洼巴司在你的操控下进战场的同时, 有生物在对手的操控下进战场, 则该对手生物不会受到洼巴司效应的影响。
-

英勇判官菲妍  
{二}{白}{黑}{黑}  
传奇生物 ~ 天使 / 僧侣  
2/4  
飞行, 系命  
每当你施放每回合中你的第二个咒语时, 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。

- 该触发式异能每回合只会触发一次。该异能会比第二个咒语先一步结算。你于该回合施放的第一个咒语是已结算未结算、被反击或是仍在堆叠之上则都不重要。
- 只有在你施放你的第二个咒语的时候, 具此类异能的生物就已在战场上, 这类异能才会触发。你在本回合中、该生物进战场前就已经施放的咒语也会计算在内。换句话说, 如果具此类异能的生物恰好是你一回合中施放的第二个咒语, 或你在当回合该生物进战场前就已经施放两个或更多咒语, 则此类异能就不会触发。

---

咏火与颂日  
{四}{红}{白}  
传奇生物 ~ 牛头怪 / 僧侣  
4/6  
由你操控的红色瞬间与法术咒语具有系命异能。  
每当一个白色瞬间或法术咒语令你获得生命时, 咏火  
与颂日对目标生物或牌手造成 3 点伤害。

- 如果某个由你操控且具系命异能的来源对你造成伤害, 则你会同时获得并失去等量的生命。你的总生命不会改变。
- 咏火与颂日的最后一个异能不能指定鹏洛客或战役为目标。
- 如果某咒语的费用或效应之指示中包含让你获得生命的部分, 或其费用或效应之指示受替代性效应影响而让你获得生命, 便视作该咒语让你获得生命。如果某咒语的费用或效应之指示中包含让你操控且具系命异能的来源对你造成伤害的部分, 则也视作是该咒语让你获得生命。
- 如果不由你操控的白色瞬间或法术咒语让你获得生命, 则咏火与颂日的最后一个异能也会触发。
- 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, 咏火与颂日的最后一个异能只会触发一次。
- 如果白色瞬间或法术咒语或牌的触发式异能让你获得生命 (例如循环重拾信念时的触发式异能), 则咏火与颂日的最后一个异能不会触发。
- 如果某个由你操控的红白双色咒语在同一次造成伤害的过程中向数个对象造成伤害 (该咒语的叙述当中每有一句带有「造成」字眼的完整句子, 便会造成一次伤害), 咏火与颂日的最后一个异能只会触发一次。类似状况: 如果某个红白双色咒语之效应会让其先向某一个对象造成伤害, 而后又在第二个带有「造成」字眼的完整句子中造成更多伤害, 则咏火与颂日的最后一个异能会触发两次。以此类推。



- 如果某个由你操控的红白双色咒语在造成伤害的同时，其指示中也包含让你获得生命的部分，则咏火与颂日的最后一个异能会触发两次。

---

#### 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。

---

#### 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。

---

#### 战领欧瑞梨

{二}{红}{红}{白}{白}

传奇生物 ~ 天使

3/4

飞行，警戒，敏捷

每当战领欧瑞梨每回合首度攻击时，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。

- 你重置所有由你操控的生物，包括未进行攻击者。
- 你不一定要在额外的战斗阶段中以生物攻击。

---

#### 逐咒獭灵拉翠

{一}{蓝/红}{蓝/红}

传奇生物 ~ 元素 / 水獭

3/2

行侣 ~ 你起始套牌中各非地牌的名称均不相同。*(如果你选择这张牌作为你的行侣，则你可以在法术时机下支付{三}来将它从游戏外置于你手上。)*

闪现

当逐咒獭灵拉翠进战场时，若它经你施放，则复制目标由你操控的瞬间或法术咒语。你可以为该复制品选择新的目标。

- 咒语的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。
- 如果你复制某个咒语，则是由你操控该复制品。它会比原版咒语先一步结算。
- 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，其叙述中包括以项目列表形式列出之效应，让你从中作出选择），则复制品的模式会与原版咒语相同。无法选择不同的模式。
- 如果所复制的咒语包括了于施放时决定的 X 数值，则复制品的 X 数值与原版咒语相同。
- 如果该咒语于施放时一并决定了其伤害的分配方式，则你无法更改这一分配方式（但你依旧能更改将受到伤害的目标）。对于分配指示物的咒语来说也是一样。
- 你不能为咒语的复制品支付任何替代性或额外费用。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。

---

#### 铸匠大师雷雅夫

{红}{白}

传奇生物 ~ 矮人 / 神器师

2/2

每当一个由你操控且受有灵气或佩带武具的生物攻击时，该生物获得连击异能直到回合结束。

- 对由你操控且既受有灵气、又佩带武具的生物而言，每个此类生物攻击时，雷雅夫的异能只会为它触发一次。（别担心。数个连击异能不会累计。你也没损失太多。）

- 该生物需在将它宣告为攻击者的时刻即受有灵气或佩带武具，才能触发雷雅夫的异能。如果于该异能试图结算时，该生物已既未受有灵气，也未佩带武具（或甚至是不再攻击），则该异能仍会结算。

---

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效应。
- 你是于指示你振励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励异能的生物，如果它仍然由你操控且防御力最小。如果出现数值一样，则由你来选择哪个生物会获得指示物。

---

万智牌，Magic，依尼翠，神河，新卡佩纳，多明纳里亚，以及兄弟之战，以及非瑞克西亚不论在美国或其他国家中，均为威世智有限公司的商标。©2023 Wizards.