

非瑞克西亚：万界归一发布释疑

编纂：Jess Dunks

此文件最近更新日期：2023 年 1 月 20 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

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

对于 *非瑞克西亚：万界归一* 指挥官产品中的牌张：其上印制之系列代码为 ONC、编号为 1-28（及编号 31-58 的特别版）的牌张可以在以下赛制中使用：指挥官、特选和薪传；其上印制之系列代码为 ONC、编号为 59 往后的牌张则只能用于该牌原本允用的赛制。

请至 [Magic.Wizards.com/Formats](https://magic.wizards.com/formats) 查询各种赛制可用牌张系列与禁用牌的完整列表。

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

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

新关键字异能：下毒

复出机制：中毒指示物

中毒指示物回来了！中毒指示物是放置在牌手（而非生物）上的指示物。具有十个或更多中毒指示物的牌手会输掉这盘游戏。

下毒这一全新的关键字异能，会让具有此异能的生物对某牌手造成战斗伤害时，在后者上放置中毒指示物。「下毒」字样之后总会有一个数字接着出现，此数字称作「下毒值」。生物会让牌手获得的中毒指示物数量，便是由下毒值来确定。此异能与侵染不同。侵染异能是使生物以中毒指示物的方式来向牌手造成伤害；下毒异能则是会产生一个额外的效应~生物会如常造成战斗伤害，*同时*受到该生物战斗伤害的牌手会得到中毒指示物。

末日繁生威袭瑰

{二}{白}{黑}{绿}

传奇生物~非瑞人/昆虫

3/3

威慑，下毒 1 (受此生物战斗伤害的牌手还会得到一个中毒指示物。)

当末日繁生威袭瑰进战场时，派出三个 1/1 无色非瑞人/虫械衍生神器生物，且具有下毒 1 与「此生物不能进行阻挡。」

你的所有对手每有一个中毒指示物，威袭瑰便得 +1/+1。

望化兽腾空

{蓝}

瞬间

直到回合结束，目标生物得+1/+3 且获得飞行与下毒 1。(受该生物战斗伤害的牌手还会得到一个中毒指示物。)

「下毒」通则：

- 具有十个或更多中毒指示物的牌手会输掉这盘游戏。此为状态动作，不会用到堆叠。换句话说，这件事会立即发生，且牌手不能回应，就像牌手因总生命为 0 或更低而输掉这盘游戏一样。
- 下毒不会改变生物所造成的战斗伤害数量。举例来说，如果一个具下毒 1 的 2/2 生物对某牌手造成战斗伤害，则该生物会造成 2 点伤害。该伤害的结果为：该牌手失去 2 点生命且得到一个中毒指示物。
- 该伤害的其他效应（例如因系命而获得生命）仍会生效。
- 如果一个具下毒异能的生物对某生物或鹏洛客造成伤害，或是它要造成的是非战斗伤害，则下毒异能没有效果，没有牌手会得到中毒指示物。
- 无论具下毒异能的生物会造成多少伤害，其让牌手获得的指示物数量都不会改变。特别一提，如果有替代性效应以某种方式改变这份伤害（例如无端暴力这类），其所给出的指示物数量也不会变化。
- 另一方面，要对在牌手上放置的指示物数量生效的替代性效应，则会改变以此法放置的指示物数量。举例来说，畸巨劫怪弗霖凯的最后两个异能都会对以此法放置的指示物生效。
- 数个下毒异能可以累加。举例来说，如果某个原本具有下毒 2 的生物再因其他效应而获得下毒 1，则该生物对牌手造成的战斗伤害，会令后者得到 3 个中毒指示物。

新关键字异能：秘罗万岁！

这一见于部分武具牌上的全新关键字异能，见证了秘罗人对抗非瑞克西亚势力的不懈决心。具此异能的武具牌进战场时，会带着一个挥舞此武具的生物一同出现。

带刺轰拳

{一}{红}

神器~武具

秘罗万岁！（当此武具进战场时，派出一个 2/2 红色反抗军衍生生物，然后将它贴附于其上。）

佩带此武具的生物得+1/-1。

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。）

龙翼滑翔筝

{三}{红}{红}

神器~武具

秘罗万岁！（当此武具进战场时，派出一个 2/2 红色反抗军衍生生物，然后将它贴附于其上。）

佩带此武具的生物得+2/+2 且具有飞行与敏捷异能。

佩带{三}{红}{红}

「秘罗万岁！」通则：

- 反抗军进战场时就是一个 2/2 生物，然后该武具再贴附于其上。会于生物进战场时触发的异能，看到的是有一个 2/2 生物进战场。
- 如果该反抗军被消灭，则武具会留在战场上。跟其他武具一样，你可以支付其上的佩带费用，来将其从反抗军衍生生物移到另一个由你操控的生物上。
- 如果该异能会派出两个反抗军指示物（例如由于受到荣光圣主蒙垂克这类效应影响），则该武具只会贴附到其中一个上面。

新异能提示：腐化

腐化这一异能提示，表示这异能会关心某对手是否已具有三个或更多中毒指示物。

移行使徒

{四}{白}{白}

生物~非瑞人 / 天使

4/4

飞行

腐化~只要某对手具有三个或更多中毒指示物，移行使徒便具有连击异能。

曲志好奇

{二}{蓝}

法术

腐化~如果某对手具有三个或更多中毒指示物，则此咒语减少{二}来施放。

抓两张牌。

- 在多人游戏中，腐化异能只需有一位对手具有三个或更多中毒指示物即会生效，无需所有对手均如此。
- 部分腐化异能属于起动式异能，只能在某对手具有三个或更多中毒指示物时起动。一旦已起动此类异能，在异能试图结算时是否仍满足原起动条件就已不再重要。
- 有些瞬间和法术咒语上也会出现腐化异能。在有对手具有三个或更多中毒指示物的情况下，其中部分的腐化异能会在咒语原本效应的基础上，再产生额外效应；而另一部分的腐化异能（其叙述中包括「改为」字眼者），则会产生另一种效应，完全取代原始版本。

新机制：炼油指示物

本系列中有许多牌，它们不是进战场时上面就有炼油指示物，就是会在其他永久物上放置此类指示物。虽然对咒语和异能而言，它们有油腻的方式与其上有这类指示物的永久物互动，但炼油指示物本身并没有特殊的规则含义。

吉塔厦派猛禽

{二}{蓝}

生物~非瑞人 / 鸟

1/4

飞行

吉塔厦派猛禽进战场时上面有三个炼油指示物。

从吉塔厦派猛禽上移去一个炼油指示物：吉塔厦派猛禽得+1/-1直到回合结束。

复出机制：增殖

增殖这一复出机制，能够增加永久物和牌手上的指示物数量。

杂音恶兽

{红}

生物 ~ 非瑞人 / 鬼怪 / 战士

1/1

每当杂音恶兽对任一牌手造成战斗伤害时，你可以将它牺牲。若你如此作，则增殖。*(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。)*

当杂音恶兽死去时，它对任意一个目标造成等同于其力量的伤害。

狱界行者伊祖黎

{二}{绿}{蓝}

传奇生物 ~ 非瑞人 / 妖精 / 战士

3/3

当狱界行者伊祖黎进战场时，你可以支付{三}。若你如此作，则增殖两次。

每当你增殖时，抓一张牌。

「增殖」 通则

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

非瑞克西亚：万界归一主系列单卡解惑

(以下按中文牌名拼音顺序排列)

安塔斯的翻新师

{二}{蓝}

生物 ~ 非瑞人 / 神器师

2/3

下毒 1 (受此生物战斗伤害的牌手还会得到一个中毒指示物。)

当安塔斯的翻新师进战场时，于其仍在战场上的时段内，至多一个目标由你操控的神器成为基础力量与防御力为 4/4 的神器生物。

- 安塔斯的翻新师不会移除该目标神器所具有的任何异能。
- 该目标神器将保留所有原本的类别、副类别或超类别。
- 如果该神器已经是生物，则其基础力量与防御力会成为 4/4。先前将其基础力量和 / 或防御力设定为特定数值的效应，都会被它盖掉。其他设定力量或防御力的效应，如果是在安塔斯的翻新师之异能结算后才生效，则将会盖过此效应。
- 会改变生物之力量和 / 或防御力的效应（例如渐烈热焰产生者，或 +1/+1 指示物），则不论其效应是在何时开始，都会对它生效。
- 如果你在最近的一回合开始时便持续操控该神器，则所变成的神器生物在你的回合中就能进行攻击。也就是说，这永久物变成生物多久并不重要，重要的是它在战场上待了多久。
- 如果在安塔斯的翻新师进战场异能结算前，它就已经离开战场，则该异能没有效果。该目标神器根本不会成为神器生物。

暗峰山崖

地

除非你操控两个或更少其他地，否则暗峰山崖须横置进战场。

{横置}: 加{黑}或{红}。

- 此类地在你操控下进战场时，如果你操控的其他地数量为零个、一个或两个，则它会未横置地进战场。如果你操控的其他地数量为三个或更多，则它便须横置进战场。
- 如果这类地与一个或数个其他地同时进战场（可能由于夺忆恶体或歪曲世相），则在决定由你操控的其他地数量时，不会计算那些地。

暗光海滨

地

除非你操控两个或更少其他地，否则暗光海滨须横置进战场。

{横置}: 加{蓝}或{黑}。

- 此类地在你操控下进战场时，如果你操控的其他地数量为零个、一个或两个，则它会未横置地进战场。如果你操控的其他地数量为三个或更多，则它便须横置进战场。

- 如果这类地与一个或数个其他地同时进战场（可能由于夺忆恶体或歪曲世相），则在决定由你操控的其他地数量时，不会计算那些地。

百胜战车格拉兹

{八}

传奇神器生物 ~ 攻城巨车

7/5

由你操控的攻城巨车每次战斗若能攻击，则必须攻击。

由你操控的攻城巨车不能被墙阻挡。

由你操控的其他生物之基础力量与防御力为 5/3，且额外具有攻城巨车此生物类别。

- 如果格拉兹因故失去其异能，则由你操控的攻城巨车便不需每次战斗都必须攻击，且也能够被墙阻挡。不过依照持续性效应的生效层级规则，由你操控的其他生物将会继续是 5/3 攻城巨车，且仍具有原本类别。百胜战车当真势不可挡！

背叛毒刺瓦丝卡

{四}{黑}{黑/非}

传奇鹏洛客 ~ 瓦丝卡

6

完化 (*{黑/非}可用{黑}或 2 点生命来支付。如果以生命支付，则此鹏洛客进战场时上面少两个忠诚指示物。)*

0: 你抓一张牌且失去 1 点生命。增殖。

-2: 目标生物成为具「{横置}，牺牲此神器：加一点任意颜色的法术力」的珍宝神器，且失去所有其他牌张类别和异能。

-9: 如果目标牌手具有少于九个中毒指示物，则其得到等同于此差距数量的中毒指示物。

- 对于瓦丝卡的第二个忠诚异能而言，其目标将失去所有原本具有之副类别和牌张类别，就只会变成一个珍宝神器。它会保留原本具有之超类别。
- 对于瓦丝卡的最后一个忠诚异能而言，大多数情况下其目标的中毒指示物数量最后会来到九个。不过，一旦你计算完差距数量之后，其他替代性效应便有可能改变该牌手实际会得到的中毒指示物数量。举例来说，如果该牌手操控了活疗方梅梨菜，则无论其原本具有的中毒指示物是八个还是更少，最后都只会得到一个。
- 在计算牌张的法术力值时，其上的每个非瑞克西亚法术力符号会被算作 1，就算是用生命来支付该符号也是如此。特别一提，瓦丝卡的法术力值始终是 6。
- 完化异能只会检查牌手在施放咒语过程中是否选择「为非瑞克西亚法术力符号支付 2 点生命」此事。如果牌手在施放咒语过程中是由于其他原因支付了生命，则如此并不会减少该鹏洛客进战场时上面的忠诚指示物数量。

- 所有会改变瓦丝卡进战场时上面带有之忠诚指示物数量的其他替代性效应，也都会如常生效。

不息怨念娜希丽

{一}{红}{红/白/非}{白}

传奇鹏洛客 ~ 娜希丽

5

完化 ({红/白/非}可用{红}, {白}或2点生命来支付。

如果以生命支付, 则此鹏洛客进战场时上面少两个忠诚指示物。)

+1: 直到你的下一个回合, 至多一个目标生物每次战斗若能攻击牌手, 则必须如此作。

+1: 弃一张牌, 然后抓一张牌。

0: 将目标法术力值小于娜希丽忠诚的生物或武具牌从你的坟墓场放逐。派出一个为其复制品的衍生物。该衍生物获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时将它放逐。

- 对于第一个忠诚异能而言, 如果该指定为目标生物因故无法攻击(例如已横置), 则它便不能攻击。如果要支付费用才能让它攻击, 则这并不会强迫其操控者必须支付该费用。如果该牌手不支付费用, 它也不至于必须要攻击。
- 对于最后一个忠诚异能而言, 它会于其试图结算时检查娜希丽的忠诚, 并以此判断该目标是否仍合法。如果不合法, 则该异能不会结算, 且其所有的效应都不会生效。不会放逐该牌, 也不会派出衍生物。
- 在计算牌张的法术力值时, 其上的每个非瑞克西亚法术力符号会被算作1, 就算是用生命来支付该符号也是如此。特别一提, 娜希丽的法术力值始终是4。
- 完化异能只会检查牌手在施放咒语过程中是否选择「为非瑞克西亚法术力符号支付2点生命」此事。如果牌手在施放咒语过程中是由于其他原因支付了生命, 则如此并不会减少该鹏洛客进战场时上面的忠诚指示物数量。
- 所有会改变娜希丽进战场时上面带有之忠诚指示物数量的其他替代性效应, 也都会如常生效。

锤炼巨身兽柯特刻

{二}{黑}{红}

传奇生物 ~ 非瑞人 / 野兽

4/4

在你的结束步骤开始时, 你可以牺牲另一个生物。若你如此作, 则从你的牌库顶开始展示牌, 直到展示出一张法术力值比它小的非传奇生物牌为止, 将该牌放进战场, 其余则以随机顺序置于你的牌库底。

- 如果战场上生物的法术力费用中包含{X}, 则X为0。
-

纯净督理麻卡特

{一}{白}{蓝}

传奇生物 ~ 非瑞人 / 象 / 法术师

1/1

当纯净督理麻卡特进战场时，派出一个 3/3 无色非瑞人 / 魔像衍生神器生物。

在你的结束步骤开始时，若本回合中有三个或更多神器在你的操控下进战场，则派出一个 3/3 无色非瑞人 / 魔像衍生神器生物。

- 麻卡特会将当回合早些时候在你操控下进战场的神器也计算在内，就算当时你还未操控麻卡特也是如此。至于由你操控之原本为非神器，但因故成为神器的永久物，麻卡特就不会计算在内。

大一统飞将亚崔夏

{三}{绿}{白}{蓝}{黑}

传奇生物 ~ 非瑞人 / 天使

7/7

飞行，警戒，死触，系命

当大一统飞将亚崔夏进战场时，展示你牌库顶的十张牌。对每种牌张类别而言，你可以将一张为该类别的牌从所展示牌之中置于你手上。将其余的牌以随机顺序置于你牌库底。（牌张类别包括神器、战役、生物、结界、瞬间、地、鹏洛客以及法术。）

- 如果所展示的牌有数种牌张类别，则你可以决定是要将它当作其上哪一类别来置于你手上。举例来说，对神器生物牌而言，你可以将它当作神器牌来置于你手上，也可以将它当作生物牌来置于你手上。如果你选择将它当作神器牌来置于你手上，则你就还可以再拿回一张生物牌；反之亦然。
- 于此文发表时，你绝无可能以此法展示出一张战役牌。不过这点会随着时间的推移而变化。

毒焰冲击波

{三}{红}

法术

毒焰冲击波向每个由对手操控的生物各造成 1 点伤害。由对手操控的生物本回合不能进行阻挡。

- 无论由对手操控的生物是否受到毒焰冲击波的伤害，它们在毒焰冲击波结算的当回合中都不能进行阻挡。这包括在毒焰冲击波结算之后才进入战场的生物，或是在此之后才成为生物的永久物。
-

多美代的日志簿

{二}{蓝}

神器

{五}{蓝}, {横置}: 抓一张牌。你每操控一个其他神器, 此异能便减少{-1}来起动。

- 该起动式异能的费用减少只会对起动费用中一般法术力的部分生效。它不会减少有色法术力费用。就算你有五个或更多神器, 此异能仍需支付{蓝}来起动。

翻舞阴影魁渡

{二}{蓝}{黑}

传奇鹏洛客 ~ 魁渡

3

每当由你操控的一个或数个生物对任一牌手造成战斗伤害时, 你可以将其中一个移回其拥有者手上。若你如此作, 则你本回合中可以起动魁渡的忠诚异能两次, 而不是只能起动一次。

+1: 直到你的下一个回合, 至多一个目标生物不能进行攻击或阻挡。

0: 抓一张牌。

-2: 派出一个 2/2 无色奴兽衍生神器生物, 且具有死触与「当此生物离开战场时, 每位对手各失去 2 点生命且你获得 2 点生命。」

- 如果你以魁渡的第一个异能, 将某个生物移回其拥有者手上, 则你便可以起动魁渡的同一个忠诚异能两次, 也可以起动他两个不同的忠诚异能各一次。
- 就算魁渡的触发式异能同一回合中多次触发 (也许是因为一个或数个攻击生物具有先攻, 或是你的生物对多位牌手造成战斗伤害, 或是本回合中有数次战斗), 且你每次都将一个进行攻击的生物移回手上, 你在该回合中能够起动魁渡之忠诚异能的次数不会多于两次。也就是说, 魁渡的触发式异能不会相加。

非瑞克西亚抹煞兽

{黑}{黑}{黑}{黑}

生物 ~ 非瑞人 / 惊惧兽

5/5

践踏

每当一个来源对非瑞克西亚抹煞兽造成伤害时, 该来源的操控者牺牲等量的永久物。

- 如果某对手在对非瑞克西亚抹煞兽造成伤害的同时, 也有由其操控的生物受到致命伤害, 则在该牌手能选择要牺牲的永久物之前, 这些生物就已经死去。
-

非瑞克西亚雪恨兽
{白}{白}{白}{白}
生物 ~ 非瑞人 / 惊惧兽
5/5
飞行
如果非瑞克西亚雪恨兽将受到伤害，则防止该伤害。
当以此法防止伤害时，非瑞克西亚雪恨兽对任意另一个目标造成等量的伤害。

- 如果有多个替代性效应或防止性效应试图更改将对某个生物造成的伤害数量，则由该生物的操控者来决定这些效应的生效顺序。

铬亮海岸
地
除非你操控两个或更少其他地，否则铬亮海岸须横置进战场。
{横置}: 加{白}或{蓝}。

- 此类地在你的操控下进战场时，如果你操控的其他地数量为零个、一个或两个，则它会未横置地进战场；如果你操控的其他地数量为三个或更多，则它便须横置进战场。
- 如果这类地与一个或数个其他地同时进战场（可能由于夺忆恶体或歪曲世相），则在决定由你操控的其他地数量时，不会计算那些地。

共魂利刃
{二}{蓝}
神器 ~ 武具
秘罗万岁！*（当此武具进战场时，派出一个 2/2 红色反抗军衍生生物，然后将它贴附于其上。）*
每当共魂利刃新贴附在任一生物上时，于共魂利刃持续贴附于其上期间，你可以使该生物成为另一个目标由你操控之生物的复制品。
佩带{二}

- 该生物所复制的，就只有所选生物上所印制的东西而已（除非该生物受到其他复制效应的影响，复制了其他东西或是个衍生物；后文将详述）。它不会复制下列状态：该衍生物是否为横置，它上面有没有指示物、是否贴附灵气和武具，或是其他改变了其力量、防御力、类别、颜色等等的非复制效应。
- 已经对佩带了此武具之生物生效的非复制效应会持续对它生效。举例来说，它仍会受到其上+1/+1指示物影响。
- 共魂利刃所参照的可复制特征值，于其复制效应开始生效时便已锁定。在此时点之后，无论所复制的原创生物离开战场，或其上的可复制特征值发生变化，就都不重要。

- 如果该目标生物本来不是生物（举例来说，变成生物的完美丰碑），则佩带此武具的生物会成为该非生物永久物的复制品。共魂利刃会卸装，且其复制效应终止。先前佩带该武具的生物会变回复制效应生效前的样子。
- 如果该目标生物已经复制了别的东西（举例来说，如果该生物佩带了另一个共魂利刃），则佩带此武具的生物会是该目标生物已经复制的样子。
- 如果该目标生物是个衍生物，则佩带此武具的生物会复制派出该衍生物的效应原本所注明的特征。如果佩带此武具的生物不是衍生物，则复制衍生物不会使其变为衍生物。类似地，如果佩带此武具的生物是衍生物，则复制非衍生物也不会使它变为非衍生物。
- 如果该目标生物是双面永久物或已融合的永久物，则佩带此武具的生物会复制当前朝上的那一面。如果佩带此武具的生物复制了一个融合永久物或一张双面牌的背面，则其法术力值为 0。

构生菌园

地 ~ 域界

{横置}: 加{无}。

{一}, {横置}: 加一点任意颜色的法术力。

{X}, {横置}: 构生菌园成为目标由你操控、法术力值为 X 且非衍生物的神器之复制品。

- 构生菌园只会复制原版神器上所印制的东西而已（除非该永久物也复制了其他东西；后文将详述）。它不会复制下列状态：该神器是否为横置，它上面有没有指示物、是否贴附灵气和武具等。
- 如果所复制之神器的法术力费用中包含{X}，则 X 为 0。
- 如果所复制的神器已经复制了别的东西，则构生菌园会成为该神器已经复制的样子。

古银异狮

{五}

神器生物 ~ 非瑞人 / 异狮

5/5

先攻，反多色保护

在你的维持开始时，除非你弃一张牌，否则牺牲古银异狮。当你以此法弃牌时，消灭目标由对手操控的非地永久物，且其法术力值须等于或小于所弃之牌的法术力值。

- 在古银异狮的维持触发式异能触发时，你不需为其选择目标。而是当你以此法弃牌时，会触发另一个「自身」异能。于该异能进入堆叠时，你需为其选择一个目标。每位牌手都可以如常回应此触发式异能。
- 特别一提，这意味着，就算第二个触发式异能没有合法目标，你也可以弃一张牌，好让古银异狮留在战场上。在此情况下，没有牌手能够回应第二个触发式异能，且该异能不会结算。

黑阳垂暮

{X}{黑}

瞬间

至多一个目标生物得-X/-X直到回合结束。如果X等于或大于5，则将一张法术力值等于或小于X的生物牌从你的坟墓场横置移回战场。

- 你移回的生物牌（如有）并未指定为黑阳垂暮的目标。如果X等于或大于5，你是在黑阳垂暮结算时才决定要移回哪张。
- 你可以不指定任何目标来施放黑阳垂暮（此时X最好是等于或大于5），只为了要移回一张生物牌。不过，如果你选择了目标，且于此咒语试图结算时，该目标已经不合法，则此咒语不会结算，其所有的效应都不会生效。你不能将生物牌移回战场。

红阳垂暮

{X}{红}{红}

法术

消灭至多X个目标神器。如果X等于或大于5，则每以此法消灭一个神器，便派出一个为其复制品的衍生物。这些衍生物获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时将它们放逐。

- 如果X等于或大于5，且所指定的目标神器中有部分不合法，则你只会为仍为合法目标的神器各派出一个衍生物。
- 此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：该神器是否为横置，它上面有没有指示物、是否贴附灵气和武器，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。
- 衍生物是在派出之后才获得敏捷异能。如果有东西复制了这些衍生物，则该复制品不会具有敏捷，但你也不用在下一个结束步骤开始时将它放逐。
- 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。该神器上面任何「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。

护管秘耳

{三}

神器生物 ~ 秘耳

2/3

当护管秘耳进战场时，占卜 2。然后每位对手各可以占卜 1。（占卜 X 的流程是牌手检视其牌库顶的 X 张牌，然后将其中任意数量的牌以任意顺序置于其牌库底，其余则以任意顺序置于其牌库顶。）

- 于该进战场异能结算时，首先是你占卜 2。然后每位对手依照回合次序来决定是否要占卜 1。决定要占卜的人（很可能是全部）同时检视各自的牌库顶牌，然后依照回合次序决定要将牌张置于何处。每位对手在作出决定时，会知道回合次序在他之前的其他牌手的决定为何。

欢腾斗客泰瓦

{一}{黑}{绿}

传奇鹏洛客 ~ 泰瓦

3

对你操控的生物而言，你可以将其视同具有敏捷异能地来起动其异能。

+1：重置至多一个目标生物。

-2：磨三张牌，然后你可以将一张法术力值等于或小于 2 的生物牌从你坟墓场移回战场。

- 对于泰瓦的第一个异能而言，它不会让任何生物获得敏捷异能，也不会让你能够将生物视同具有敏捷异能地进行攻击。不过，在生物受你操控后，你便能立刻起动其具有之起动费用中包含{横置}的起动式异能。
- 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。
- 对于泰瓦的最后一个异能而言，你可以将任一法术力费用等于或小于 2 的生物牌从你的坟墓场移回战场，就算它不是该异能结算时磨掉的三张牌之一也是一样。

活疗方梅梨菜

{绿}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 斥候

3/3

如果你将得到一个或数个中毒指示物，则改为你得到一个中毒指示物且你本回合中不能再得到中毒指示物。

放逐活疗方梅梨菜：选择另一个目标生物或神器。本回合中，当它进入坟墓场时，将该牌在其拥有者的操控下移回战场。

- 梅梨莱的第一个异能会产生一个替代性效应。如果有其他替代性效应也会改变牌手得到的中毒指示物数量（例如畸巨劫怪弗霖凯所具有者），则会由要得到指示物的牌手来决定是让哪个效应先生效，与永久物的操控者无关。此情况的结果，往往是牌手会选择让梅梨莱的效应最后生效，这样便只会得到一个指示物。不过，如果该牌手想的话，其也可以让梅梨莱的替代性效应先生效，这样会得到较多的指示物。
- 一旦梅梨莱的替代性效应在当回合中已生效，则后续将在牌手上放置中毒指示物的事件就不会发生，无论是否会受到其他替代性效应的影响。

饥渴圣主佐潘坠

{五}{绿}{绿}

传奇生物 ~ 非瑞人 / 惊惧兽

4/6

延势

在每次战斗开始时，将每个由你操控之生物的力量和防御力均加倍直到回合结束。

{绿/非}{绿/非}，牺牲两个其他生物：在饥渴圣主佐潘坠上放置一个不灭指示物。（{绿/非}可用{绿}或2点生命来支付。）

- 如果某效应让你将某生物的力量「加倍」，则该生物得+X/+0，X为于该效应开始生效时它的力量。类似地，如果某生物的防御力加倍，则该生物得+0/+X，X为该效应开始生效时它的防御力。
- 如果在加倍某生物的力量时，其力量小于0，则改为该生物得-X/-0，X为其当前力量的绝对值。举例来说，如果幼熊（Bear Cub，一个2/2生物）已受某效应影响得-4/-0成为-2/2生物，则此时将它得力量和防御力加倍，会让它得-2/+2，最后成为-4/4生物。
- 如果你因故操控数个佐潘坠，则每个都会单独生效。举例来说，如果你因故操控两个佐潘坠，则对于一个2/2幼熊来说，它会在第一个异能结算时成为4/4，然后在第二个异能结算时成为8/8。

机械之母艾蕾依

{四}{白}

传奇生物 ~ 非瑞人 / 魔判官

4/7

警戒

如果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。

进战场的永久物不会触发由对手操控之永久物的异能。

- 艾蕾依的第二个和第三个异能会影响进战场永久物本身的进战场触发式异能，也会影响该永久物进战场时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。有些关键字异能也包括当永久物进战场时触发的触发式异能，例如秘罗万岁！
- 替代性效应不受艾蕾依异能的影响。举例来说，在你的操控下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（例如为偏执信徒斯特恩选择一种牌张类别）也不会受影响。
- 艾蕾依的异能并不关心进战场之永久物的操控者是谁，只关心具有触发式异能之永久物的操控者是谁。举例来说，如果你操控艾蕾依和一个具有注记「每当一个生物进战场时，你获得1点生命」的永久物，则一个在对手操控下进战场的生物也会令该异能触发两次。
- 艾蕾依的第一个异能不是复制该触发式异能；它只是让这异能再触发一次。对于在异能进入堆叠时作出的选择，例如选择模式和目标，你是在这两个异能进堆叠时分别作决定。对于在异能结算时作出的选择，例如是否要在永久物上放置指示物，也是在这两个异能结算时分别作决定。
- 如果你因故操控两个艾蕾依，则进战场的永久物会使异能触发三次，而非四次。三个艾蕾依会使异能触发四次，四个则触发五次，以此类推。
- 如果某个永久物与艾蕾依同时进战场（包括艾蕾依自己），且触发了某个由你操控之永久物的触发式异能，则该异能额外触发一次。
- 类似地，与艾蕾依同时进战场的永久物（同样包括艾蕾依）不会触发由对手操控之永久物的异能。
- 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。
- 在双头巨人游戏中，艾蕾依不会影响由你队友操控之永久物的触发式异能。

渐烈热焰

{一}{红}

瞬间

目标生物得+3/+1 直到回合结束。

放逐你的牌库顶牌。直到你下一个回合的回合结束，

你可以使用该牌。

- 以此法使用牌时，你仍需支付所有费用且遵循正常时机规则。举例来说，如果所放逐的牌是地牌，你只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候使用之。
- 如果于此咒语试图结算时，该目标生物已经不合法（最有可能是有人回应将它移离战场），则此咒语不会结算。没有牌会被放逐。

浆液核盖美拉

{二}{蓝}{红}

生物 ~ 非瑞人 / 盖美拉

2/4

飞行

每当你施放非生物咒语时，在浆液核盖美拉上放置一个炼油指示物。

从浆液核盖美拉上移去三个炼油指示物：抓一张牌。然后你可以弃一张非地牌。当你以此法弃牌时，浆液核盖美拉对目标生物或鹏洛客造成 3 点伤害。只能于法术时机起动。

- 在起动浆液核盖美拉的最后一个异能时，你不需为其选择目标。而是当你以此法弃牌时，会触发另一个「自身」异能。于该异能进入堆叠时，你需为其选择一个目标。每位牌手都可以如常回应此触发式异能。
-

焦锻兽

{一}{黑}{红}

生物 ~ 非瑞人 / 野兽

2/3

当焦锻兽进战场时，派出一个 1/1 红色非瑞人 / 鬼怪衍生生物。

每当另一个由你操控的生物或神器从战场进入坟墓场时，在焦锻兽上放置一个炼油指示物。

从焦锻兽上移去三个炼油指示物：放逐你的牌库顶牌。本回合中，你可以使用该牌。

- 在利用焦锻兽最后一个异能使用牌时，你仍须遵循正常的时机规则，且如果它是咒语，则你必须支付所有费用才能施放之。
-

金坚卫之首尤克定

{红}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 反抗军

2/2

践踏

每当金坚卫之首尤克定攻击时，它得+X/+X直到回合结束，X为由你操控且佩带武具的生物数量。然后如果尤克定的力量等于或大于4，则抓一张牌。

- X的数值，只在该触发式异能结算时确定一次。在此之后，就算由你操控且佩带武具的生物数量发生变化，尤克定所赋予的加成大小也不会改变。
-

进化适境客

{绿}

生物 ~ 非瑞人 / 战士

0/0

进化适境客进战场时上面有一个烁油指示物。

进化适境客上每有一个烁油指示物，便得+1/+1。

每当另一个生物在你的操控下进战场时，若该生物的力量或防御力大于进化适境客，则在进化适境客上放置一个烁油指示物。

- 当你为进化适境客的最后一个异能对两个生物进行比较时，始终是用力量与力量、防御力与防御力进行对比。
- 每当另一个生物在你的操控下进战场时，将该生物的力量及防御力与进化适境客的力量及防御力分别进行比较。如果这两者的比较结果均不存在新生物的数值较大的情况，则最后一个异能根本不会触发。
- 如果该异能触发，则会在该异能试图结算时再次进行数值比较。如果此时不存在新生物力量或防御力之一数值较大的情况，则此异能不会生效。如果新进战场的生物在该异能试图结算之前便已离开战场，则利用其最后已知的力量和防御力来进行数值比较。
- 如果某生物进战场时上面有+1/+1 指示物，则在判断进化适境客的异能是否会触发时，须将该些指示物考虑在内。
- 于该异能结算且进行数值比较的时候，可能出现原本力量数值较大者后来变为防御力数值较大的情况，反之亦然。若发生此情况，则该异能仍会结算，且你会在进化适境客上放置一个烁油指示物。举例来收，如果你操控一个其上有两个烁油指示物的进化适境客，且有一个 1/3 生物在你的操控下进战场，则由于后者的防御力较大，因此该异能会触发。然后有人回应该异能，让这 1/3 生物得 +2/-2。当进化适境客的异能试图结算时，就变成进战场生物的力量较大。你会在进化适境客上放置一个烁油指示物。
- 如果数个生物同时进战场，进化适境客的异能可能会多次触发，但在每个此类异能试图结算的时候，都会进行一次数值比较。举例来说，如果你操控一个上面有两个烁油指示物的进化适境客，且有两个 3/3 生物进战场，则该异能会触发两次。第一个异能会结算，并在进化适境客上放置一个烁油指示物。当第二个异能试图结算时，由于新进战场的生物不管是力量或防御力都不大于进化适境客，因此该异能没有效果。

快意拼搏

{一}{红}

瞬间

弃一张牌，以作为施放此咒语的额外费用。

抓两张牌。

- 施放快意拼搏时，你必须弃掉正好一张牌。你无法不弃牌就施放此咒语，且你也不能弃掉一张以上的牌。
-

蓝阳垂暮

{X}{蓝}{蓝}

法术

获得目标法术力值等于或小于 X 的生物之操控权。

如果 X 等于或大于 5，则派出一个衍生物，此衍生物为该生物的复制品。

- 如果此咒语试图结算时，该目标生物已经不合法，则此咒语不会结算。就算 X 等于或大于 5，也不会派出衍生物。
-

流毒繁生

{二}{绿}

法术

派出一个 3/3 绿色，具下毒 1 的非瑞人 / 野兽衍生物。*（受到其战斗伤害的牌手还会得到一个中毒指示物。）*

腐化~ 只要某对手具有三个或更多中毒指示物且流毒繁生在你的坟墓场中，它便具有返照{二}{绿}。（你可以从你坟墓场中施放此牌，并支付其返照费用，然后将它放逐。）

- 「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）。
-

炉疆剑

{三}

神器 ~ 武器

佩带此武器的生物得+2/+2 且具有反红保护与反绿保护。

每当佩带此武器的生物对任一牌手造成战斗伤害时，放逐你牌库顶的两张牌。本回合中，你可以使用这些牌。本回合中，你可以额外使用一个地。

佩带{二}

- 你利用炉疆剑的第二个异能使用牌时，仍须遵循正常的时机规则，且如果它是咒语，则你必须支付所有费用才能施放之。
- 让你该回合额外使用地的效应会与其他让你如此作的效应累加，包括它本身。如果第二个异能在同一回合中多次触发（也许是因为有多次战斗），则你能够额外使用相同数量的地。
- 如果佩带此武器的生物因故在对手的回合中对任一牌手造成了战斗伤害，则第二个异能会触发。如果时机规则允许，则你仍能施放所放逐的牌（基本说来就只有瞬间），但你不能在对手的回合中使用地。

戮日者格莉莎

{一}{黑}{绿}

传奇生物 ~ 非瑞人 / 灵俑 / 妖精

3/3

先攻，死触

每当戮日者格莉莎对任一牌手造成战斗伤害时，选择一项 ~

- 你抓一张牌且失去 1 点生命。
 - 消灭目标结界。
 - 从目标永久物上移去至多三个指示物。
- 对于第三个模式而言，你是在该异能结算时，才决定要移去哪些指示物。就算该目标永久物上有多种指示物，你也选择移去任意三个（或更少）的指示物。

绿阳垂暮

{X}{绿}

法术

展示你牌库顶的 X 加一张牌。选择其中一张生物牌和 / 或一张地牌。将这些牌置于你手上，其余则以随机顺序置于你的牌库底。如果 X 等于或大于 5，则改为将所选的牌都放进战场或置于你手上，其余则以随机顺序置于你的牌库底。

- 如果 X 等于或大于 5，则你选择是要将这两张牌都置于你手上，还是要它们都放进战场。你不能选择将其中一张置于你手上，另一张放进战场。

迷林骨击弹

{一}

神器

{一}, 牺牲迷林骨击弹: 抓一张牌。

{二}{绿}, 牺牲迷林骨击弹: 直到回合结束, 目标由你操控的生物得+3/+3且获得践踏异能。抓一张牌。只能于法术时机起动。

- 如果于迷林骨击弹的最后一个异能试图结算时, 其目标已经不合法(可能是它已经离开战场), 则你不会抓牌。

谜样巨身兽欧威卡

{五}{蓝}{红}

传奇生物 ~ 非瑞人 / 梦魇

6/6

飞行

守护 ~ {三}, 支付 3 点生命。

每当你施放非生物咒语时, 派出 X 个 1/1 红色非瑞人 / 鬼怪衍生生物, X 为该咒语的法术力值。它们获得敏捷异能直到回合结束。

- 当法术力费用中包含{X}的咒语位于堆叠中时, 会利用施放它时所选择之 X 的数值, 来决定该咒语的法术力值。
- **中文版勘误:** 本系列印制之「谜样巨身兽欧威卡」牌张所有版本(收藏编号 213、322、474)中文版规则叙述文字中, 守护异能「支付 3 点生命」的部分漏植「点」字, 正确的规则叙述如上所示, 特此勘误。

秘罗避难屋

{三}

神器

只要秘罗避难屋在战场上, 它便具有所有坟墓场中所有地牌的所有起动式异能。

- 秘罗避难屋只会获得起动式异能, 包括起动式法术力异能。它不会获得关键字异能(除非相应的关键字异能本身就是起动式)、触发式异能或静止式异能。
- 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。
- 具有基本地类别的牌本身便会具有相对应的法术力异能, 就算该牌的文字框中并未印出这类异能也是一样。秘罗避难屋也会获得那些异能。举例来说, 如果你坟墓场中有一张平原, 则秘罗避难屋便会具有「{横置}: 加{白}」, 尽管该平原上可能并没有印出该叙述。

- 如果坟墓场中地牌的起动机异能提及该牌名称，则将秘罗避难屋版本的该异能改为提及秘罗避难屋的名称。

命定大劫卢卡

{二}{红}{红/绿/非}{绿}

传奇鹏洛客 ~ 卢卡

5

完化 (*{红/绿/非}可用{红}, {绿}或 2 点生命来支付。如果以生命支付, 则此鹏洛客进战场时上面少两个忠诚指示物。)*

+1: 加{红}{绿}。此法术力只能用来施放生物咒语, 或是起动物体的异能。

-1: 派出一个 3/3 绿色, 具下毒 1 的非瑞人 / 野兽衍生生物。

-4: 卢卡对任意数量的目标生物和 / 或鹏洛客造成共 X 点伤害, 你可以任意分配, X 为于你起动机异能时由你操控之生物中的最大力量。

- 对于卢卡的最后一个异能而言, 于你起动机异能时, 便须一并宣告目标及伤害的分配方式。一旦已起动机异能, 对它来说, 由你操控之生物中的最大力量为何便已不再重要。也就是说, 一旦你已宣告起动机异能, 便没有牌手能够回应它, 好降低由你操控的生物中的最大力量数值, 并由此减少卢卡能造成的伤害数量。
- 你选择的目标数量, 不能多于你起动机异能时由你操控之生物中的最大力量, 且须为每个所选目标分配至少 1 点伤害。
- 对该异能而言, 如果其中某些目标成为不合法, 则原本的伤害分配方式依然适用, 只是已成为不合法目标者不会受到伤害。
- 在计算牌张的法术力值时, 其上的每个非瑞克西亚法术力符号会被算作 1, 就算是用生命来支付该符号也是如此。特别一提, 卢卡的法术力值始终是 5。
- 完化异能只会检查牌手在施放咒语过程中是否选择「为非瑞克西亚法术力符号支付 2 点生命」此事。如果牌手在施放咒语过程中是由于其他原因支付了生命, 则如此并不会减少该鹏洛客进战场时上面的忠诚指示物数量。
- 所有会改变卢卡进战场时上面带有之忠诚指示物数量的其他替代性效应, 也都会如常生效。

娜希丽献身

{一}{红}

法术

牺牲一个法术力值为 X 的神器或生物, 以作为施放此咒语的额外费用。

娜希丽献身对任意数量的目标生物造成共 X 点伤害, 你可以任意分配。

- 于你施放娜希丽献身时，便须一并决定 X 的数值，目标数量及伤害的分配方式。
 - 你不能选择多于 X 个目标，且须为每个所选目标分配至少 1 点伤害。
 - 如果最后一个异能的某些目标成为不合法目标，则原本的伤害分配方式依然适用，只是已成为不合法目标者不会受到伤害。
-

脓水合成师

{一}{蓝}

生物 ~ 非瑞人 / 法师

1/3

每当你施放非生物咒语时，在脓水合成师上放置一个炼油指示物。

只要脓水合成师上有四个或更多炼油指示物，它便得 +2/+0 且不能被阻挡。

- 在脓水合成师被阻挡后再在上面放置第四个炼油指示物，不会使其成为未受阻挡。
-

脓水甲魔像

{三}

神器生物 ~ 非瑞人 / 魔像

2/3

每当一个生物在你的操控下进战场时，若其上有一个或数个炼油指示物，则在其上放置一个炼油指示物。

由你操控且其上有炼油指示物的生物得 +1/+1。

- 第一个异能会检查生物在进战场的那一刻其上是否有炼油指示物。如果没有，则该异能就根本不会触发。这意味着，如果该生物并非以「上面有若干炼油指示物」的状态来进战场，便不会有机会来在它进战场之后再在其上放置炼油指示物，好触发脓水甲魔像的第一个异能。如果触发了此异能，则于它试图结算时，还会再进行一次检查。如果在该时刻进战场的生物上没有炼油指示物，则该异能不会生效。
 - 如果某生物上面有至少一个炼油指示物，则它便会因脓水甲魔像的效应而得 +1/+1。它不会因上面有更多的炼油指示物而得到更多的加成。
-

脓水月拳套

{二}{蓝}

神器

由你操控的鹏洛客具有「[0]: 增殖」与「[-12]: 于本回合后进行额外的一个回合。」

每当你施放非生物咒语时，选择目标永久物上的一个指示物。在该永久物上额外放置一个同种类的指示物。

- 对同一个鹏洛客而言，无论它获得了多少忠诚异能，你在每个回合中只能起动其上的一个。

侵蚀构生菌

{三}{蓝}

神器

由你操控的非地永久物额外具有神器此类别。由你操控的永久物咒语和由你拥有且不在战场上的非地永久物牌也额外具有该类别。

- 侵蚀构生菌会将所有由你操控的非地永久物都变成神器。由你操控的永久物咒语会额外是个神器咒语，且在其他区域中由你拥有的非地永久物牌也都会额外具有神器此类别。
- 侵蚀构生菌的异能会使灵气成为神器。这会令这些灵气更容易因其他效应之故（例如器械进击所具有者）而成为生物。灵气若同时是个生物，便不能结附于任何东西；当下次检查状态动作时，它便会成为未贴附的状态，之后便会因第二个状态动作立即进入其拥有者的坟墓场。

任性龙煞

{三}{红}{红}{红}

生物 ~ 非瑞人 / 龙

4/4

如果你坟墓场中有九张或更多牌，则此咒语减少{三}来施放。

飞行

当任性龙煞进战场时，随机从你的坟墓场放逐三张牌。选择其中一张非生物且非地的牌并将它复制。你可以施放该复制品，且不需支付其法术力费用。

- 你所放逐的三张牌，是从你坟墓场中的所有牌之中随机选出。如果你以此法放逐的三张牌都是生物和 / 或地牌，则你便不能选择其中任何一张来复制并施放。确实很任性。
 - 你是在该异能结算的过程中，且其仍在堆叠上的时候，施放该复制品。你不能等到本回合内稍后时段再施放。
 - 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。
 - 如果你施放的咒语法术力费用中包含{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。
 - 若你不想施放该复制品，便可以不放；该复制品会在下一次检查状态动作时消失。
-

荣光圣主蒙垂克

{二}{白}{白}

传奇生物 ~ 非瑞人 / 惊惧兽

4/4

如果将在你的操控下派出一个或数个衍生物，则改为派出两倍数量的该类衍生物。

{一}{白/非}{白/非}，牺牲两个其他神器和 / 或生物：

在荣光圣主蒙垂克上放置一个不灭指示物。({白/非}可用{白}或2点生命来支付。)

- 派出原版衍生物之效应所附有的一切但书，均会对蒙垂克之替代性效应额外派出的衍生物生效。举例来说，如果某效应让其派出的衍生物「为横置且正进行攻击」，则额外派出的衍生物也会是横置且正进行攻击。类似地，如果某效应派出衍生物的同时会在其上放置指示物（例如分灵衍生物），则额外派出的衍生物也会得到此类指示物。

熔炉骨击弹

{一}

神器

{一}，牺牲熔炉骨击弹：抓一张牌。

{一}{红}，牺牲熔炉骨击弹：在目标由你操控的神器或生物上放置两个炼油指示物。抓一张牌。只能于法术时机起动。

- 如果于熔炉骨击弹的最后一个异能试图结算时，其目标已经不合法（可能是它已经离开战场），则你不会抓牌。

锐草陞灌丛

地

除非你操控两个或更少其他地，否则锐草陞灌丛须横置进战场。

{横置}：加{绿}或{白}。

- 此类地在你的操控下进战场时，如果你操控的其他地数量为零个、一个或两个，则它会未横置地进战场。如果你操控的其他地数量为三个或更多，则它便须横置进战场。
 - 如果这类地与一个或数个其他地同时进战场（可能由于夺忆恶体或歪曲世相），则在决定由你操控的其他地数量时，不会计算那些地。
-

锐锋城塞灾祸梨依沃

{二}{白}{黑}

传奇生物 ~ 非瑞人 / 骑士

3/4

战嚎 (每当此生物攻击时, 每个进行攻击的其他生物各得+1/+0 直到回合结束。)

在你回合的战斗开始时, 选择目标生物。于本次战斗中, 防止该生物下一次将对一位或多位牌手造成的战斗伤害。如果以此法防止伤害, 则派出等量的 1/1 无色非瑞人 / 虫械衍生神器生物, 且具有下毒 1 与「此生物不能进行阻挡。」

- 如果有多个替代性效应或防止性效应试图更改将对某位牌手造成的伤害数量, 则由受到伤害的牌手来选择这些效应的生效顺序。

锐锋城塞战鞭

{一}{红}{白}

神器 ~ 武具

秘罗万岁! (当此武具进战场时, 派出一个 2/2 红色反抗军衍生生物, 然后将它贴附于其上。)

你起动的其他武具之佩带异能减少{一}来起动。

佩带此武具的生物具有连击异能。

佩带{三}{红}{白}

- 锐锋城塞战鞭的第二个异能只能减少佩带费用中的一般法术力数量。举例来说, 它会将{一}的佩带费用减少到{零}, 但对{绿}的佩带费用没有效果。
- 就算其他武具当前未贴附于生物上, 其也会受到锐锋城塞战鞭第二个异能的影响。
- 见于其他系列当中的部分武具牌具有重配异能, 虽然此异能也能将武具贴附到生物上, 但仍与佩带异能有所不同。重配不属于佩带异能, 且锐锋城塞战鞭的第二个异能不会减少重配费用。

杀戮圣主缀文诺

{三}{黑}{黑}

传奇生物 ~ 非瑞人 / 惊惧兽

8/3

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。

{黑/非}{黑/非}, 从你的坟墓场放逐三张生物牌: 在杀戮圣主缀文诺上放置一个不灭指示物。({黑/非}可用{黑}或 2 点生命来支付。)

- 缀文诺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。

- 缀文诺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「从战场进入坟墓场」。举例来说，对于会在「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杀戮圣主缀文诺在战场上时死去，则该异能会触发两次。
- 对于会在一个生物「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，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。
- 如果某生物与杀戮圣主缀文诺同时死去（包括缀文诺自己死去），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缀文诺，则生物死去会使异能触发三次，而非四次。三个缀文诺会使异能触发四次，四个则触发五次，以此类推。也就是说，如果你在操控缀文诺的情况下施放了另一个缀文诺，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。
- 某些永久物会具有记于「每当一张牌『从任何区域』进入坟墓场时」触发的异能，此类异能只有在非衍生物之生物死去后那一刻缀文诺和具此异能的永久物均仍在战场上的情况下，才会因缀文诺而触发两次。

善变舞咒客

{一}{蓝}

生物 ~ 非瑞人 / 浪客

2/1

善变舞咒客不能被阻挡。

每当你施放非生物咒语时，在善变舞咒客上放置一个炼油指示物。

每当善变舞咒客对任一牌手造成战斗伤害时，你可以从其上移去两个炼油指示物。若你如此作，则本回合中，当你施放你的下一个瞬间或法术咒语时，复制该咒语。你可以为该复制品选择新的目标。

- 就算使得延迟触发式异能触发之咒语在该延迟触发式异能结算前就已被反击，也仍能产生对应的复制品。该复制品将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。如果该咒语是具有目标的永久物咒语（例如灵气），你也可以为该咒语选择

一个新的目标。新的目标必须合法。对其中任一目标而言，如果你无法为其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）。

- 该复制品是在堆叠中产生，所以它并不是被「施放」的。注记于「当牌手施放咒语时」触发的异能，不会因产生复制品而触发。
- 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，则该复制品的 X 数值与原版咒语相同。
- 你不能选择支付该咒语复制品的任何额外费用。不过，会基于替原版咒语所支付的任何额外费用而产生的效应都会被复制，就好像每个复制品都支付过同样的费用一样。
- 如果该咒语于放到堆叠上时一并决定了其伤害的分配方式，则你无法更改这一分配方式，但你依旧能更改将受到伤害的目标。对于分配指示物的咒语来说也是一样。
- 任何当该咒语结算时才作出的选择，在它被复制时还没有作出。当复制品逐一结算时，将会分别决定这些选择。

稍微失足

{蓝}

瞬间

反击目标法术力值等于或小于 1 的咒语。

- 当法术力费用中包含{X}的咒语位于堆叠中时，会利用施放它时所选择之 X 的数值，来决定该咒语的法术力值。通常来说，这意味着法术力费中包含含{X}的咒语，其法术力值都会大于 1。

深沼骨击弹

{一}

神器

{一}，牺牲深沼骨击弹：抓一张牌。

{二}{黑}，牺牲深沼骨击弹：将目标生物牌从你的坟墓场移回你手上。抓一张牌。只能于法术时机起动。

- 如果于深沼骨击弹的最后一个异能试图结算时，其目标已经不合法（可能是它已经离开坟墓场），则你不会抓牌。
-

深沼翼邪鬼

{二}{黑}{黑}

生物 ~ 非瑞人 / 恶魔

6/6

飞行

深沼翼邪鬼进战场时上面有四个炼油指示物。

在你的维持开始时，从深沼翼邪鬼上移去一个炼油指示物。然后如果其上没有炼油指示物，则你输掉这盘游戏。

每当一个由对手操控的生物死去时，其操控者失去 2 点生命。

- 如果深沼翼邪鬼受自身维持触发式异能以外之效应影响，因故失去了所有炼油指示物，则你也不会马上输掉这盘游戏，而是要等到其维持触发式异能下次结算时才会如此。
- 如果于深沼翼邪鬼的维持触发式异能结算时，它已不在战场上，则利用其最后在战场时上面的炼油指示物数量，来决定你是否会输掉这盘游戏。如果它已经不在战场上，你也无法从其上移去炼油指示物，因此如果深沼翼邪鬼离开战场前其上只有一个炼油指示物，你也不会在此情况下输掉这盘游戏。

升华物灵师妮莎

{三}{绿}{绿}{绿/非}{绿/非}

传奇鹏洛客 ~ 妮莎

7

完化 (*{绿/非}可用{绿}或 2 点生命来支付。每有一点以生命支付的{绿/非}，此鹏洛客进战场时上面便少两个忠诚指示物。)*

+1: 派出一个 X/X 绿色非瑞人 / 惊惧兽衍生物，X 为升华物灵师妮莎的忠诚。

-1: 消灭目标神器或结界。

-7: 直到回合结束，由你操控的生物获得践踏异能，且你每操控一个树林，它们便得+1/+1。

- 对于妮莎的第一个异能而言，其派出之衍生物的力量和防御力，只会于该异能结算时设定一次。其力量和防御力不会随着妮莎上忠诚指示物数量增减而发生变化。
- 如果于妮莎第一个异能结算时，她已不在战场上，则利用她最后在战场上时的忠诚指示物数量，来决定 X 的数值。
- 对于妮莎的最后一个异能而言，其给予生物的力量和防御力加成，只会于该异能结算时确定一次。此加成不会随着由你操控的树林数量增减而发生变化。类似地，它只会对它结算时由你操控的生物生效。在它结算后才受你操控的生物不会得到这份加成。
- 在计算牌张的魔法力值时，其上的每个非瑞克西亚魔法力符号会被算作 1，就算是用生命来支付该符号也是如此。特别一提，妮莎的魔法力值始终是 7。

- 完化异能只会检查牌手在施放咒语过程中是否选择「为非瑞克西亚法术力符号支付 2 点生命」此事。如果牌手在施放咒语过程中是由于其他原因支付了生命，则如此并不会减少该鹏洛客进战场时上面的忠诚指示物数量。
 - 所有会改变妮莎进战场时上面带有之忠诚指示物数量的其他替代性效应，也都会如常生效。
-

时空干扰

{一}{白}

结界~灵气

结附于神器，生物或鹏洛客

所结附的永久物不能进行攻击或阻挡，其起动式异能也不能起动。

- 起动式异能会包含冒号。通常会写成「[费用]: [效应]。」有些关键字也属于起动式异能；它们的规则提示中会包含冒号。特别一提，鹏洛客的忠诚异能是起动式异能。
-

世间导径

{二}{绿}{绿}

神器

你可以从你的坟墓场中使用地牌。

{横置}: 选择目标在你坟墓场中的非地永久物牌。如果你本回合中未施放过咒语，则你可以施放该牌。若你如此作，则你本回合中不能再施放咒语。只能于法术时机起动。

- 世间导径不会改变你能够使用地牌的时机。你每回合依旧只能使用一个地，而且只能在自己的行动阶段，拥有优先权，并且堆叠空着时使用。
 - 世间导径的第二个异能，是让你能够于该异能结算时施放目标牌。你不能等到本回合内稍后时段再施放。如果你施放该牌，则你本回合中就不可以再施放其他咒语，就算有其他效应让你施放也不行。
 - 世间导径的第二个异能，会将你在当回合稍早时段施放的咒语也计算在内，就算当时世间导径还不在于战场上或还不受你操控也是如此。你施放但后续被反击或未能结算的咒语，也会被此异能计算在内。特别一提，在你施放世间导径的当回合中，该异能也会将世间导径本身计算在内。
-

丝金同兆

{二}

传奇神器

{横置}: 在丝金同兆上放置一个炼油指示物。

{横置}, 牺牲丝金同兆: 消灭所有法术力值等同于丝金同兆上炼油指示物数量的非地永久物。

{横置}, 从由你操控的永久物上移去总共十个炼油指示物并牺牲丝金同兆: 它对任意一个目标造成 10 点伤害。

- 如果某永久物法术力费用中包含{X}, 则在计算其法术力值时, X 为 0。
-

碎片投掷兽

{一}{红}

神器生物 ~ 非瑞人 / 野兽

2/2

当碎片投掷兽进战场时, 你可以牺牲一个生物。当你如此作时, 消灭目标由对手操控的神器。

- 在碎片投掷兽最后一个异能触发时, 你不需为其选择目标。而是当你以此法牺牲一个生物时, 会触发另一个「自身」异能。于该异能进入堆叠时, 你需为其选择一个目标。每位牌手都可以如常回应此触发式异能。
-

踏行伟厦

{二}{黑}

神器生物 ~ 非瑞人 / 组构体

3/2

当踏行伟厦进战场时, 你可以支付 2 点生命。当你如此作时, 目标生物得 -1/-1 直到回合结束。

- 在踏行伟厦的最后一个异能触发时, 你不需为其选择目标。而是当你以此法支付 2 点生命时, 会触发另一个「自身」异能。于该异能进入堆叠时, 你需为其选择一个目标。每位牌手都可以如常回应此触发式异能。
-

铜索峡谷

地

除非你操控两个或更少其他地, 否则铜索峡谷须横置进战场。

{横置}: 加{红}或{绿}。

- 此类地在你操控下进战场时, 如果你操控的其他地数量为零个、一个或两个, 则它会未横置地进战场。如果你操控的其他地数量为三个或更多, 则它便须横置进战场。

- 如果这类地与一个或数个其他地同时进战场（可能由于夺忆恶体或歪曲世相），则在决定由你操控的其他地数量时，不会计算那些地。

头足哨卫

{二}{白}{蓝}

神器生物 ~ 非瑞人 / 乌贼

*/5

飞行

头足哨卫的力量等同于由你操控的神器数量。

- 设定头足哨卫力量的异能会在所有区域生效，而非仅在战场上。只要头足哨卫在战场上（且仍然是神器），该异能便会将头足哨卫本身计算在内。

蜕变斯宾驼登

{二}{绿}{绿}

生物 ~ 非瑞人 / 野兽

5/5

蜕变斯宾驼登进战场时上面有四个炼油指示物。

只要蜕变斯宾驼登上有两个或更少炼油指示物，它具有践踏异能。若否，则它具有辟邪异能。

在你的维持开始时，从蜕变斯宾驼登上移去一个炼油指示物。然后若其上没有炼油指示物，则将它牺牲。

- 如果蜕变斯宾驼登受自身维持触发式异能以外之效应影响，因故失去了所有炼油指示物，则这也不会令其操控者须立刻将它牺牲，而是要等到其维持触发式异能下次结算时才会如此。

瓦丝卡沦落

{二}{黑}

瞬间

每位对手各牺牲一个生物或鹏洛客并得到一个中毒指示物。

- 每位对手都会得到一个中毒指示物，就算其不能牺牲任何永久物也是一样。

外展骨击弹

{一}

神器

{一}，牺牲外展骨击弹：抓一张牌。

{二}{蓝}，牺牲外展骨击弹：将目标生物移回其拥有者手上。抓一张牌。只能于法术时机起动。

- 如果于外展骨击弹的最后一个异能试图结算时，其目标已经不合法（可能是它已经离开战场），则你不会抓牌。

完美丰碑

{二}

神器

{三}, {横置}: 从你牌库中搜寻一张基本，域界或处所地牌，展示该牌，将它置于你手上，然后洗牌。

{三}: 完美丰碑成为 9/9 非瑞人 / 组构体神器生物，失去所有异能，并获得不灭与下毒 9。只能于你操控九个或更多不同名称的基本、域界与处所地时起动。

- 完美丰碑的最后一个异能会一直持续下去。
- 由于最后一个异能会让完美丰碑失去所有异能，因此在第一次起动该异能之后再多次起动之，也不会让它具有多个「下毒 9」。

万界归一

{三}{红}{红}

结界

每当你在一个永久物或一位牌手上放置一个或数个指示物时，万界归一对目标对手，由对手操控的生物或由对手操控的鹏洛客造成等量的伤害。

- 万界归一的异能，于你每次在任一永久物上放置一个或数个指示物时都会触发。这可能是由于咒语或异能结算、由你操控的永久物带着指示物进战场，或是由具下毒、侵染或干枯异能的来源造成战斗伤害。
- 如果数个具下毒异能的生物同时对同一位牌手造成战斗伤害，则这些永久物是在一个单一事件中全部放置在该牌手上，此异能只会触发一次。

望化兽腾空

{蓝}

瞬间

直到回合结束，目标生物得+1/+3 且获得飞行与下毒 1。（受该生物战斗伤害的牌手还会得到一个中毒指示物。）

- 对进行攻击的生物而言，在其成为阻挡之后再使它获得飞行异能，也不会令其成为未受阻挡，就算该进行阻挡的生物通常不能阻挡具飞行异能的生物也是如此。
-

无魂狱卒

{二}

神器生物 ~ 非瑞人 / 魔像

0/4

坟墓场中的永久物牌不能进战场。

牌手不能从坟墓场或放逐区中施放非生物咒语。

- 如果有效应允许牌手从坟墓场及放逐区中施放生物咒语，则他们仍能如此作。
- 当无魂狱卒在战场上时，「将永久物牌从坟墓场放进战场」属于不可能的动作。

虚形克星卡娅

{三}{白}{白}{黑}{黑}

传奇鹏洛客 ~ 卡娅

6

辟邪

+2: 每位对手各失去 3 点生命且你获得 3 点生命。

0: 你抓两张牌。然后每位对手各可以占卜 1。

-3: 放逐目标生物或结界。如果它不是灵气，则派出一个为其复制品的衍生物，但它是 1/1 白色，具飞行异能的精怪生物，且仍具有原本类别。

- 对于第二个忠诚异能而言，每位对手是依照回合次序来决定是否要占卜。决定要占卜的人（很可能是全部）同时检视各自的牌库顶牌，然后依照回合次序决定要将牌张置于何处。每位对手在作出决定时，会知道回合次序在他之前的其他牌手的决定为何。
 - 此衍生物只会复制原版永久物上所印制的东西而已（除非该永久物也复制了其他东西或是个衍生物；后文将详述），但所列特征除外。它不会复制下列状态：该生物是否为横置，它上面有没有指示物、是否贴附灵气和武具等。
 - 如果所复制之生物的法术力费用中包含{X}，则 X 为 0。
 - 如果所复制的生物是个衍生物，则派出的新衍生物会复制派出原版衍生物的效应本来所注明的特征，且会同样排除上文提及的几项特征。
 - 如果所复制的永久物本身已经复制了别的东西，则该衍生物进战场时，会是所选的永久物复制的样子，且会同样排除上文提及的几项特征。
 - 当此衍生物进战场时，所复制的永久物之任何进战场异能都会触发。所选永久物上面任何「于[此永久物]进战场时」或「[此永久物]进战场时上面有…」的异能也都会生效。
 - 卡娅的最后一个异能，检查的是该永久物最后在战场上时是否时灵气，而非该牌在坟墓场中是否是灵气牌。举例来说，如果某个具神授（允许牌手将生物牌改为当作灵气来施放的异能）的结界生物是灵气，且卡娅的最后一个异能将它指定为目标，则该异能不会派出此生物的复制品。
-

亚崔夏的锐足虫

{三}

神器生物 ~ 非瑞人 / 昆虫

2/2

亚崔夏的锐足虫进战场时上面有三个炼油指示物。

在你回合的战斗开始时，你可以从亚崔夏的锐足虫上移去一个炼油指示物。当你如此作时，选择飞行，警戒，死触或系命，目标由你操控的生物获得该异能直到回合结束。

- 在亚崔夏的锐足虫最后一个异能触发时，你不需为其选择目标。而是当你以此法移去一个炼油指示物时，会触发另一个「自身」异能。于该异能进入堆叠时，你需为其选择一个目标。每位牌手都可以如常回应此触发式异能。
- 你是在该自身异能结算时，才选择要让该目标生物获得哪个异能。牌手不能等到你决定是哪个异能后，再想是否要回应。

野猎神圣武士

{五}{绿}{绿}

生物 ~ 非瑞人 / 骑士

6/7

下毒 6 (受此生物战斗伤害的牌手还会得到六个中毒指示物。)

野猎神圣武士不能被力量等于或小于 2 的生物阻挡。

- 一旦野猎神圣武士已被阻挡，此时再将阻挡它的生物之力量降到小于 2，也不会使它成为未受阻挡。

移行使徒

{四}{白}{白}

生物 ~ 非瑞人 / 天使

4/4

飞行

腐化 ~ 只要某对手具有三个或更多中毒指示物，移行使徒便具有连击异能。

- 在多人游戏中，如果所有具有三个或更多中毒指示物的对手在移行使徒于先攻战斗伤害步骤中造成伤害后都离开了游戏，则移行使徒在此情况下会失去连击异能。（很可能就是因为这份战斗伤害把对手击败的，干得好！）这样的话，它在常规战斗伤害步骤中便不会造成任何战斗伤害。
-

硬化

{一}{白}

结界~灵气

结附于由你操控的基本地

当硬化进战场时，放逐目标由对手操控的生物或鹏洛客，直到硬化离开战场为止。

- 如果在硬化的触发式异能结算前，它就已经离开战场，则该目标永久物不会被放逐。
- 贴附于所放逐永久物上的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。武器则会被卸装并留在战场上。所放逐永久物上的任何指示物将会消失。当该牌移回战场之时，它会是一个全新物件，与先前所放逐的牌毫无关联。
- 如果以此法放逐某个衍生物，它将会完全消失且不会移回战场。

永世飘萍

{四}{白}{白}

传奇鹏洛客

5

每次战斗中，攻击永世飘萍的生物不能多于一个。

+1：放逐至多一个目标神器或生物。在其拥有者的下一个结束步骤开始时，将该牌在其拥有者的操控下移回战场。

0：派出一个 2/2 白色，具连击异能的武士衍生物。

-4：为每位牌手各选择一个由其操控的生物。每位牌手各牺牲所有由其操控但未以此法选中的生物。

- 永世飘萍没有鹏洛客类别。
 - 对于第一个忠诚异能而言，在该牌手下一个结束步骤开始时，就算永世飘萍已不在战场，依旧会将所放逐的牌移回战场。
 - 如果你移回的永久物具有会在结束步骤开始时触发的异能，则该异能于同一个回合中不会触发。
 - 贴附于所放逐永久物上的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。贴附于所放逐永久物上的武器将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。被放逐的永久物回到战场后，会是个全新的物件，与先前的存在状况毫无关联。
 - 如果以此法放逐某个衍生物，它将会完全消失且不会移回战场。
 - 对于最后一个忠诚异能而言，该异能并未将所选之任何生物指定为目标。举例来说，你可以选择具有辟邪异能的生物，且如此选择一个具守护异能的生物时，也不会触发守护异能。
-

狱界行者伊祖黎

{二}{绿}{蓝}

传奇生物 ~ 非瑞人 / 妖精 / 战士

3/3

当狱界行者伊祖黎进战场时，你可以支付{三}。若你如此作，则增殖两次。

每当你增殖时，抓一张牌。

- 你在「增殖两次」时，没有牌手能在两次增殖之间有所回应。
- 如果你要增殖两次，你每次增殖所选之要增加指示物数量的牌手和 / 或永久物不必相同。

杂音恶兽

{红}

生物 ~ 非瑞人 / 鬼怪 / 战士

1/1

每当杂音恶兽对任一牌手造成战斗伤害时，你可以将它牺牲。若你如此作，则增殖。*(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。)*

当杂音恶兽死去时，它对任意一个目标造成等同于其力量的伤害。

- 你是于杂音恶兽的第一个异能结算时，才决定是否要将它牺牲。在你牺牲它与增殖之间，没有牌手能有所回应。

栅刃螳螂

{三}{绿}

生物 ~ 非瑞人 / 昆虫

4/3

栅刃螳螂进战场时上面有两个炼油指示物。

每当栅刃螳螂攻击时，你可以从其上移去一个炼油指示物。若你如此作，则将它重置且它得+1/+1 直到回合结束。

- 栅刃螳螂于其最后一个异能结算时被重置，并不会使其因此而移出战斗。

折磨赐圣

{一}{黑}

瞬间

如果目标生物的法术力值等于或小于 3，则放逐之。

腐化 ~ 如果该生物的操控者具有三个或更多中毒指示物，则改为放逐该生物。

- 就算没有牌手具有三个或更多中毒指示物，你也可以指定一个法术力值大于 3 的生物为目标。
- 于折磨赐圣结算时，如果该生物的操控者具有三个或更多中毒指示物，则无论该生物法术力值为多少，它都会被放逐；如果其操控者并不满足此条件，则该生物只有在其法术力值等于或小于 3 的情况下才会被放逐。

至美心智杰斯
{二}{蓝}{蓝/非}
传奇鹏洛客 ~ 杰斯

5

完化 (*{蓝/非}可用{蓝}或 2 点生命来支付。如果以生命支付，则此鹏洛客进战场时上面少两个忠诚指示物。)*

+1: 直到你的下一个回合，至多一个目标生物得-3/-0。

-2: 目标牌手磨三张牌。然后如果某坟墓场中有二十张或更多牌，则你抓三张牌。若否，则你抓一张牌。

-X: 目标牌手磨三倍于 X 数量的牌。

- 杰斯的第二个忠诚异能，并不关心是哪位牌手的坟墓场中有二十张或更多牌。这可以是该目标牌手的坟墓场，也可以是其他牌手的坟墓场。
- 在计算牌张的法术力值时，其上的每个非瑞克西亚法术力符号会被算作 1，就算是用生命来支付该符号也是如此。特别一提，杰斯法术力值始终是 4。
- 完化异能只会检查牌手在施放咒语过程中是否选择「为非瑞克西亚法术力符号支付 2 点生命」此事。如果牌手在施放咒语过程中是由于其他原因支付了生命，则如此并不会减少该鹏洛客进战场时上面的忠诚指示物数量。
- 所有会改变杰斯进战场时上面带有之忠诚指示物数量的其他替代性效应，也都会如常生效。

志士烈火寇斯
{二}{红}{红}
传奇鹏洛客 ~ 寇斯

4

+2: 从你牌库中搜寻一张基本的山脉牌，展示该牌，将它置于你手上，然后洗牌。

-3: 志士烈火寇斯对目标生物造成伤害，其数量等同于由你操控的山脉数量。

-7: 你获得具有以下异能的徽记 ~ 「每当一个山脉在你的操控下进战场时，此徽记对任意一个目标造成 4 点伤害。」

- 寇斯的徽记是无色。特别一提，这意味着就算某永久物或牌手具有反红保护异能，也不会令其无法成为该徽记异能的目标，亦不能防止该异能将造成的伤害。在意来自红色来源之伤害的替代性效应，也不会对该徽记造成的伤害生效。

志士重逢

{一}{白}

瞬间

目标生物得+2/+2 直到回合结束。

由你操控且佩带武具的生物获得不灭异能直到回合结束。

- 具体会获得不灭异能的生物，是在志士重逢结算时确定。在此之后，已获得不灭异能之佩带武具的生物，不会因其卸装而失去不灭。类似地，如果某生物未因此获得不灭异能，也不会由于佩带武具而获得。
- 如果于志士重逢试图结算时，该目标生物已经不合法，则此咒语不会结算且没有生物会获得不灭异能。

铸锤百夫长

{二}{红}

生物 ~ 非瑞人 / 战士

3/2

每当另一个由你操控的生物或神器从战场进入坟墓场时，在铸锤百夫长上放置一个炼油指示物。

每当铸锤百夫长攻击时，你可以从其上移去两个炼油指示物。当你如此作时，目标生物本回合不能进行阻挡。

- 在铸锤百夫长的最后一个异能触发时，你不需为其选择目标。而是当你以此法移去两个炼油指示物时，会触发另一个「自身」异能。于该异能进入堆叠时，你需为其选择一个目标。每位牌手都可以如常回应此触发式异能。

装甲噬渣兽

{一}{绿}

生物 ~ 非瑞人 / 野兽

0/3

只要装甲噬渣兽上有三个或更多炼油指示物，它便得+3/+0。

{横置}: 加一点任意颜色的法术力。

每当装甲噬渣兽成为横置时，将目标牌从坟墓场放逐并在装甲噬渣兽上放置一个炼油指示物。

- 装甲噬渣兽的最后一个异能，于它每次因任何原因成为横置时都会触发，而非仅限因其法术力异能而成为横置时。
 - 如果于最后一个异能试图结算时，选择为其目标的牌已经不合法（最有可能是它因其他方式离开了坟墓场），则该异能便不会结算，其所有的效应都不会生效。装甲噬渣兽不会得到炼油指示物。
-

宗堂骨击弹

{一}

神器

{一}，牺牲宗堂骨击弹：抓一张牌。

{二}{白}，牺牲宗堂骨击弹：直到回合结束，目标由你操控的生物得+2/+2且获得飞行异能。抓一张牌。
只能于法术时机起动。

- 如果于宗堂骨击弹的最后一个异能试图结算时，其目标已经不合法（可能是它已经离开战场），则你不会抓牌。
-

非瑞克西亚：万界归一速战单卡解惑

(以下按中文牌名拼音顺序排列)

虫械督军

{三}{白}

生物~非瑞人/士兵

4/2

先攻

只要是在你的回合中，由你操控的衍生生物便得+1/+0且具有先攻异能。

{三}{白/非}：派出一个1/1无色非瑞人/虫械衍生神器生物，且具有下毒1与「此生物不能进行阻挡。」

(受到其战斗伤害的牌手还会得到一个中毒指示物。

{白/非}可用{白}或2点生命来支付。)

- 如果某生物在先攻战斗伤害步骤中造成战斗伤害之后失去了先攻异能，则除非它具有连击，否则它不会在后续的战斗伤害步骤中造成伤害。
-

浆液君王

{四}{蓝}

生物 ~ 非瑞人 / 史芬斯

4/4

飞行

每当你施放非生物咒语时，在浆液君王上放置一个烁油指示物。

{蓝}，从浆液君王上移去一个烁油指示物：抓一张牌，然后占卜 2。

- 「移去一个烁油指示物」是启动浆液君王最后一个异能之费用的一部分。牌手不能以咒语或异能回应之，试图从其上移去指示物好让你不能抓牌并占卜 2。

金角板袭鬼鲁刻

{二}{红}

传奇生物 ~ 鬼怪 / 反抗军

2/2

践踏，敏捷

每当一个金角板袭鬼鲁刻以外由你操控且佩带武器的生物攻击或死去时，你可以将所有贴附在该生物上的武器贴附于鲁刻。

- 如果该生物上贴附了数个武器，则你不是将所有武器都给鲁刻，就是所有武器都不给鲁刻。你不能只移动其中一部分，留下另一部分。

巨身兽孵化场

{四}{绿}{绿}

结界

当巨身兽孵化场进战场时，派出两个 3/3 绿色，具下毒 1 的非瑞人 / 野兽衍生生物。（受到其战斗伤害的牌手还会得到一个中毒指示物。）

腐化 ~ 在你的维持开始时，若某对手具有三个或更多中毒指示物，则你选择一个由你操控的生物，然后抓等同于其总下毒值的牌。

- 某生物的「总下毒值」，通常就只是该生物上跟在「下毒」字样之后的数字。不过，如果某生物获得了多个下毒异能，则该生物的总下毒值便是所有跟在「下毒」字样之后数字的总和。举例来说，如果一个具有下毒 2 的生物稍后因某效应获得了下毒 1，则它会同时具有下毒 1 和下毒 2，且其总下毒值为 3。
- 要等到腐化异能结算时，才需选择生物。特别一提，这意味着你可以回应该异能来让某生物获得下毒（或获得更多下毒），好抓起更多的牌。（当然，对手也可以回应来试图阻止你，你来我往才有趣。）

- 你可以选择任一由你操控的生物，包括不具下毒者，如果你不想抓牌的话。如果你未操控生物，你就不会抓牌。

峻集的琴祖

{四}{黑}

传奇生物 ~ 非瑞人 / 吸血鬼

5/4

飞行

每当另一个由你操控且非衍生物的生物死去时，你可以支付 2 点生命并将它放逐。若你如此作，则派出一个衍生物，此衍生物为该生物的复制品，但它是 1/1 且具有下毒 1。（受到其战斗伤害的牌手还会得到一个中毒指示物。）

- 该衍生物所复制的，是该生物死去前最后在战场时的样子，而不是被放逐前最后在坟墓场时的样子。
- 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；后文将详述），但所列特征除外。它不会复制下列状态：该生物是否为横置，它上面有没有指示物、是否贴附灵气和武具，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，且会同样排除上文提及的几项特征。
- 如果所复制之生物的法术力费用中包含{X}，则 X 为 0。
- 当此衍生物进战场时，所复制的生物之任何进战场异能都会触发。该生物上面任何「于[此生物]进战场时」或「[此生物]进战场时上面有…」的异能也都会生效。
- 如果该衍生物所复制的生物具有定义其力量与防御力的异能（这类生物通常印成*/*或类似情况），则该衍生物不会复制此定义其力量与防御力的异能。它依旧是 1/1 生物。
- 如果有东西成为了这个衍生物的复制品，则该复制品的基础力量与防御力也为 1/1，且也具有下毒 1。

非瑞克西亚：万界归一指挥官单卡解惑

（以下按中文牌名拼音顺序排列）

艾蕾依的裁决

{二}{白}

结界

每当由对手操控的一个或数个生物对你造成战斗伤害时，该对手得到一个中毒指示物。

每当任一牌手攻击时，若受攻击的牌手有一位或多位已中毒，则该攻击牌手抓一张牌。

- 如果某牌手具有一个或数个中毒指示物，该牌手便算作已中毒。

反抗咆哮

{一}{红}

结界

由你操控的衍生生物具有敏捷异能。

每当一个或数个生物攻击时，你可以支付{一}{红}。

若你如此作，正向你对手和 / 或由其操控之鹏洛客进行攻击的生物得+2/+0 直到回合结束。

- 反抗咆哮的最后一个异能，会在每当任一生物攻击时触发，而非只是由你操控的生物攻击时。

格莉莎的回收兽

{五}{绿}

生物 ~ 非瑞人 / 野兽

6/6

敏捷，下毒 3 (受此生物战斗伤害的牌手还会得到三个中毒指示物。)

格莉莎的回收兽不能被力量等于或小于 2 的生物阻挡。

腐化 ~ 当格莉莎的回收兽死去时，将它放逐。当你如此作时，将至多 X 张目标牌从你的坟墓场移回你手上，X 为具有三个或更多中毒指示物的对手数量。

- 在格莉莎的回收兽被力量等于或大于 3 的生物阻挡后，再去减少进行阻挡之生物的力量，也不会使格莉莎的回收兽成为未受阻挡。
- 在格莉莎的回收兽最后一个异能触发时，你不需为其选择目标。而是当你放逐它时，会触发另一个「自身」异能。于该异能进入堆叠时，你需为其选择一个目标。每位牌手都可以如常回应此触发式异能。

铬铜林织甲

{二}{绿}{绿}

神器 ~ 武器

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

佩带此武器的生物得+X/+X，X 为你指挥官中的最大法术力值。

佩带{四}

- 你的指挥官在哪并不重要 (无论是只有一个指挥官，还是因为拍档之类异能的缘故有多位指挥官)。加成大小会利用你指挥官当前的特征来计算。(虽然通常来说法术力值不会改变，但你的指挥官可能会成为其他东西的复制品。)

- 病菌衍生物是以 0/0 生物来进入战场，但在状态动作会令它死去之前，该武具就已经装备于其上。会在该衍生物进战场时触发的异能，会看到其是以 0/0 生物的状态进战场。
- 一如其他武具，每个具活化武器的武具都具有佩带费用。你可以支付此费用来将武具装备在另一个由你操控的生物上。一旦该病菌衍生物不再佩带武具，它将会置入你的坟墓场然后消失，除非其他效应让其防御力大于 0。
- 如果该病菌衍生物被消灭，该武具会如其他武具一样继续留在战场上。
- 如果活化武器异能触发且派出两个病菌（由于诸如倍产旺季之类的效应），则该武具只会装备在其中一个上面。另一个则会进入你的坟墓场然后消失，除非有其他效应让其防御力大于 0。

光映炮

{四}

神器

每当你施放神器生物咒语时，它获得辉映异能。（*用过几种颜色的法术力来施放它，其进战场时上面便有几个+1/+1 指示物。*）

在你的结束步骤开始时，若由你操控的神器和生物上总共有三十个或更多个指示物，则光映炮向每位对手各造成 10 点伤害。

- 如果该神器生物原本已具有辉映异能（或如果你操控了数个光映炮的复制品），则每个辉映异能都会分别生效。
- 光映炮的最后一个异能，会于你的结束步骤开始时检查由你操控的神器和生物上是否总共有三十个或更多指示物。如果没有，则此异能根本不会触发。如果有，则该异能会于它试图结算时再度检查。如果此时由你操控之神器和生物上的指示物数量已低于三十，则该异能没有效果。

幻影嘲弄

{二}{蓝}

法术

选择一项~

- 派出一个衍生物，此衍生物为目标由你操控的神器生物之复制品。
- 派出一个衍生物，此衍生物为目标由你操控的非神器生物之复制品。

打包{二}{蓝}（*如果你支付打包费用，则两项都选。*）

- 如果你支付该咒语的打包费用来施放它，则这些衍生物并非同时进战场。为神器生物之复制品的衍生物会先进战场，随后才是为非神器生物之复制品的衍生物进战场。然后因这两者任一进战场而触发的异能进入堆叠。

- 此衍生物只会复制原版生物上所印制的东西而已（除非该永久物也复制了其他东西或是个衍生物；后文将详述）。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、是否贴附灵气和武具等。
- 如果所复制之生物的法术力费用中包含{X}，则 X 为 0。
- 如果所复制的生物是个衍生物，则派出的衍生物会复制派出前者衍生物的效应原本所注明的特征。
- 如果所复制的生物本身已经复制了别的东西，则该衍生物进战场时，会是所选的生物复制的样子。
- 当此衍生物进战场时，所复制的生物之任何进战场异能都会触发。所选择的生物上面任何「于[此生物]进战场时」或「[此生物]进战场时上面有…」的异能也都会生效。

金坚卫的计策

{六}{红}{红}

法术

武具共鸣（你每操控一个武具，此咒语便减少{—}来施放。）

派出五个 2/2 红色反抗军衍生生物。它们获得敏捷异能直到回合结束。为每个这类衍生物各进行以下流程～你可以将一个由你操控的武具贴附于其上。

- 你先为每个衍生物选择要将哪个武具贴附于其上，然后同时贴附所有武具。你不能在此异能结算时，将同一个武具在每个衍生物上都贴一遍。

聚合荚

{三}{蓝/非}

神器

（{蓝/非}可用{蓝}或 2 点生命来支付。）

{—}{蓝/非}，{横置}，放逐一个由你操控的咒语：目标对手从其牌库顶开始展示牌，直到展示出一张法术力值为所放逐咒语之法术力值加 1 的牌。放逐该牌，然后该牌手洗牌。你可以施放所放逐的牌，且不需支付其法术力费用。

- 要起动聚合荚的异能，你必须放逐一个堆叠上由你操控的咒语（咒语只存在于堆叠之上）。
- 如果你想要施放该牌，则你是在聚合荚异能结算的中途一并施放之。你不能等到稍后时段再施放。以此法施放的牌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」的方式来施放咒语，就无法选择支付替代性费用来施放之。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。
- 作为起动聚合荚异能费用之一部分所放逐的咒语，会留在放逐区中。

空猎特攻队

{二}{白}

生物~猫 / 骑士

2/2

飞行

乱斗 (每当此生物攻击时, 本次战斗中每有一位受你攻击的对手, 此生物便得+1/+1 直到回合结束。)

副官~ 只要你操控你的指挥官, 由你操控的其他生物便具有乱斗异能。

- 于乱斗异能结算时, 才会确定加成的大小。计算受你以一个或数个生物攻击之对手的数量。至于攻击生物是否仍在进行攻击, 甚至还在不在战场上都不重要。受你以生物攻击的对手是否还在游戏中也不重要。
- 你以多少个生物来攻击某位牌手并不重要, 重要的是该牌手有否受你以至少一个生物攻击。举例来说, 如果你以空猎特攻队攻击某位牌手, 并以五个生物攻击另一个牌手, 则空猎特攻队会得+2/+2 直到回合结束。
- 如果具乱斗异能的生物攻击鹏洛客, 此异能也会触发。不过, 其效应在决定加成大小时, 只会计算你以生物攻击之对手的数量 (受攻击的鹏洛客数量不会计算在内)。
- 对于「放进战场且正进行攻击」的生物而言, 由于此类生物从未宣告为攻击者, 因此在计算乱斗的效应时, 不会将其计算在内。类似情况: 如果某个具乱斗异能的生物被「放进战场且正进行攻击」, 乱斗异能不会触发。

六角板破墙槌

{三}{红}{红}

神器~ 武具

秘罗万岁! (当此武具进战场时, 派出一个 2/2 红色 反抗军衍生生物, 然后将它贴附于其上。)

佩带此武具的生物得+2/+2。

每当佩带此武具的生物攻击时, 若当前是本回合的首个战斗阶段, 则重置所有进行攻击的生物。在此阶段后, 额外多出一个战斗阶段。

佩带{三}{红}

- 如果重置进行攻击的生物, 并不会把它移出战斗。
- 这两个战斗阶段之间没有行动阶段, 因此你没有机会来施放或起动只能在法术时机下如此作的咒语或异能。举例来说, 在这两次战斗之间, 你不能施放其他生物, 也不能起动六角板破墙槌的佩带异能。
- 一旦佩带此武具的生物攻击, 且触发式异能结算, 则就算佩带此武具的生物没活过第一个战斗阶段, 你也会额外多出一个战斗阶段。

- 如果你在同一个战斗阶段中以数个佩带了六角板破墙槌的生物攻击（或以一个佩带了数个六角板破墙槌的生物攻击），则虽然你会多出相同数量的战斗阶段，但你进行攻击的生物只会在当前这个战斗阶段中重置。

猛爆非瑞化

{二}{黑}

法术

每位对手各得到一个中毒指示物。然后对每个由对手操控的生物而言，其操控者每有一个中毒指示物，它便得-1/-1直到回合结束。

- 某生物之力量和防御力所减少的数值，只会于猛爆非瑞化结算时确定一次。就算该生物的操控者稍后得到更多中毒指示物，或是有牌手在同一回合稍后获得了该生物的操控权，所减少的数值都不会改变。

末日繁生威袭瑰

{二}{白}{黑}{绿}

传奇生物 ~ 非瑞人 / 昆虫

3/3

威慑，下毒 1（受此生物战斗伤害的牌手还会得到一个中毒指示物。）

当末日繁生威袭瑰进战场时，派出三个 1/1 无色非瑞人 / 虫械衍生神器生物，且具有下毒 1 与「此生物不能进行阻挡。」

你的所有对手每有一个中毒指示物，威袭瑰便得+1/+1。

- 威袭瑰因其最后一个异能得到的加成，或能令它在某些情况中从战斗中存活下来。举例来说，如果威袭瑰进行攻击且被一个 3/3 生物阻挡，同时另外还有一个具下毒 1 的生物也进行攻击，但未受阻挡，则威袭瑰会在正好同一时刻造成 3 点伤害、受到 3 点伤害、得到+1/+1。最终，它会依然活在战场上，成为 4/4 生物，且其上标记了 3 点伤害。

巧妙隐蔽

{二}{白}{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{-}或一点该生物颜色之法术力。）

任意数量目标由你操控的非地永久物跃离。（直到你的下一个回合，它们及贴附于其上的所有东西都视作不存在。）

- 永久物在跃离期间视作不存在。这类永久物不能成为咒语或异能的目标，其静止式异能对游戏没有效果，其触发式异能不会触发，其不能进行攻击或阻挡，诸如此类。
- 于某永久物跃离时，所有贴附于其上的灵气和武具也会同时跃离。这类灵气和武具会与该永久物一同跃回，且跃回时依旧贴附于该永久物上。
- 永久物是于其操控者的重置步骤中，在该牌手重置其永久物之前的时刻跃回。以此法跃回的生物能够在当回合中进行攻击及支付{横置}费用。如果某永久物跃离时其上有指示物，则它跃回时上面也会有同样的指示物。
- 如果进行攻击或阻挡的生物跃离，则它会被移出战斗。
- 跃离不会令永久物离开或重新进入战场，因此不会触发「离开战场」或「进战场」的异能。
- 任何注明「于…时段内」生效的持续性效应（例如夺心魔所具有者）会忽略已跃离的物件。若如此会令此类效应的条件不再满足，则该效应便会终止。
- 永久物跃回时会记得牌手于其进战场时为它作的选择。

五阳荣光欧萨利

{三}{红}{白}

传奇生物 ~ 凤凰

3/3

飞行，系命，敏捷

每当五阳荣光欧萨利攻击时，你得到一个经验指示物。然后你每有一个经验指示物，便派出一个 2/2 红色反抗军衍生物，其为横置且正进行攻击。

{二}{红}{白}，横置一个由你操控且未横置的反抗军：
将欧萨利从你的坟墓场横置移回战场。

- 横置一个由你操控的反抗军，是起动在坟墓场中之五阳荣光欧萨利最后一个异能费用的一部分。一旦某牌手已开始起动该异能，则其他牌手便不能回应来将该反抗军移离战场，好让它不能被横置。

五阳先锋奈雅丽

{二}{红}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 反抗军

3/3

由你操控且进行攻击的衍生物具有连击异能。

每当由你操控的一个或数个衍生物攻击任一牌手时，放逐你的牌库顶牌。于你以衍生物攻击过的回合中，你可以使用该牌。

- 每有一位受你以一个或数个衍生物攻击的牌手，五阳先锋奈雅丽的第二个异能便会触发一次。但如果你是攻击某个由牌手操控的鹏洛客（而非攻击该牌手），则该异能不会触发。
- 奈雅丽所放逐的牌是牌面朝上地放逐。

- 「若你以衍生物攻击过便可施放所放逐之牌」此效应，就算奈雅丽已离开战场或受其他牌手操控，也会继续生效。此效应甚至在后续的回合中也会继续生效～只要你当回合中以衍生物攻击过即可。
- 只要衍生物攻击过，则无论该衍生物是还在战斗、已离开战斗、已离开战场，还是战斗已经结束，你都能施放所放逐的牌。
- 奈雅丽的效应不会改变你能够施放所放逐之牌的时机。举例来说，如果你放逐了一张法术牌，则你只能在你的行动阶段当中且堆叠为空的时候施放之。
- 施放被放逐的牌会导致其离开放逐区。你无法多次施放它。

亚崔夏赋使伊歌儿

{一}{白}{黑}{绿}

传奇生物～非瑞人 / 天使

2/5

飞行，警戒，下毒 2

腐化～在你的结束步骤开始时，每位具有三个或更多中毒指示物的对手各牌面朝下地放逐其牌库顶牌。于这些牌持续放逐的时段内，你可以检视并使用之，且你可以将法术力视同任意颜色的法术力来支付施放这些咒语的费用。

- 你可以检视并施放所放逐的牌（且可以将法术力视同任意颜色的法术力来支付施放费用），即使伊歌儿离开战场也是如此。如果另一位牌手获得伊歌儿的操控权，该牌手无法检视或施放所放逐的牌，但你依然可以。
- 如果你施放所放逐的牌，则你要为其支付费用。你可以支付该牌的替代性费用，而非一定要支付其法术力费用。
- 伊歌儿不会改变你能够施放所放逐之牌的时机。举例来说，如果你放逐了一张不具有闪现异能的生物牌，则你只能在你的行动阶段当中且堆叠为空的时候施放之。
- 施放被放逐的牌会导致其离开放逐区。你无法多次施放它。
- 如果你离开游戏，则那些牌会一直牌面朝下地被放逐。任何牌手都不可以检视它们。

亚龙暴震

{四}{绿}{绿}

法术

腐化～派出一个 X/X 绿色，具践踏与下毒 1 的非瑞人 / 亚龙衍生物，X 为施放此咒语时支付的法术力数量。然后每有一位具有三个或更多中毒指示物的对手，你便再派出一个前述衍生物。

返照{八}{绿}{绿}（你可以从你的坟墓场施放此牌，并支付其返照费用，然后将它放逐。）

- 亚龙暴震结算时派出的第一个衍生物，会先于其他衍生物进一步进战场；然后你再派出等同于具有三个或更多中毒指示物之对手数量的衍生物，这些衍生物会同时进战场。
- 在施放亚龙暴震时，你不能支付多于要求数量的法术力，好造出更大的亚龙。在大多数情况下，你第一次施放亚龙暴震时，会得到一个 6/6 的非瑞人 / 亚龙，然后当你以返照再度施放时，会得到一个 10/10 的非瑞人 / 亚龙。不过，如果你施放它时需支付任何额外费用，则支付这些费用时花费的法术力也会计算在内。
- 「返照[费用]」的字样意指：「你可以从你的坟墓场施放此牌，并支付[费用]，而非支付其法术力费用。」以及「若其返照费用已支付，当此牌将于任何时机下离开堆叠时，改为将它放逐，而非置入任何地方。」
- 必须遵循其时机限制和许可，包括其牌张类别所具有者。举例来说，在你能如常施放法术的时机下，你才能以返照的方式施放法术。
- 要计算咒语的总费用，先从要支付的法术力费用或替代性费用开始（例如返照费用），加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量。咒语的法术力值仅由其法术力费用决定，与施放该咒语时所支付的总费用无关。
- 以返照方式施放的咒语在之后一定会被放逐，不论它是结算了，被反击，或以其他方式离开堆叠。
- 就算咒语由于某种原因未经施放就被置入你的坟墓场，你也能利用其返照异能施放之。
- 如果具返照异能的牌是于你的回合中进入你的坟墓场，则你能在其他牌手有所行动之前再度施放之（在你能合法施放它的情况下）。