

## 拉尼卡：重制版发布释疑

编纂：Eric Levine

此文件最近更新日期：2023 年 11 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

*拉尼卡：重制版* 的牌张可用于原本即允许使用该牌张的构组赛制。特别一提，其中多数牌都无法在标准或先驱赛制中利用。

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。

---

### 复出机制

*拉尼卡：重制版* 系列中会有许多旧有关键字异能、关键字动作、异能提示及未单独命名机制复出，总数达二十余种。具有复出机制之牌张如需个别说明，便会在「单卡解惑」部分列出。这些机制的规则，并未因此系列发行而改变。

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

---

#### 复出机制：连体牌

有时候一张牌只有一个牌面会不太够用，因此就有连体牌来帮忙。虽然这样子解决不了所有问题，但有多个选项总是好的！

威击  
{红/绿}{红/绿}  
瞬间  
目标由你操控的生物对目标不由你操控的生物或鹏洛客造成伤害，其数量等同于前者的力量。  
///  
威胁  
{二}{红}{绿}  
法术  
派出一个 4/4，红绿双色，具践踏异能的野兽衍生生物。

- 施放连体牌时，你需要选择要施放哪半边。本系列中的连体牌都无法一同施放两边。
- 连体牌在一张牌上有两个牌面。只要该咒语在堆叠中，你未施放的另外半边之特征便会被忽略。
- 每张连体牌都只算是一张牌。举例来说，如果你弃掉一张连体牌，只算是你弃了一张牌，而非两张。如果有效应要计算你坟墓场中瞬间和法术牌的数量，则威击//威胁只会算作一张，而非两张。
- 每张连体牌有两个名字。如果有效应让你选择一个牌名，则你可以选择其中之一，但不能同时选择两个。
- 当连体牌不在堆叠上时，其特征会是其两边特征的加总。举例来说，当威击//威胁在你的牌库中时，它的法术力值为 6。如果有效应让你从你牌库中搜寻一张法术力值等于或小于 4 的牌，则你不能找出威击//威胁。
- 如果有效应让你能施放具特定特征的咒语，则只需考虑你所施放的那半边。举例来说，如果有效应让你从你坟墓场中施放法术力值等于或小于 2 的瞬间或法术咒语，你能够以此法施放威击，但不能以此法施放威胁。

---

### 复出机制：电震地

最初于*拉尼卡*环境登场的全部十个电震地，都在*拉尼卡：重制版*当中复出。

晃动大地  
地 ~ 山脉 / 树林  
{横置}: 加{红}或{绿}。  
于晃动大地进战场时，你可以支付 2 点生命。如果你未如此作，则晃动大地须横置进战场。

- 与大多数双色地不同，此地具有两种基本地类别。它没有基本此超类别，因此你无法通过打开大门找到它；但它又具有相应的地类别，能够满足诸如水没墓穴（出自*依夏兰*系列）这类效应的检查。
- 如果有效应将此地横置放进战场，则你可以支付 2 点生命，但它仍是横置进战场。

---

### 复出机制：门

最初于*再访拉尼卡*环境登场的十个公会门这组地，也在*拉尼卡：重制版*当中复出。

伊捷公会门  
地~门  
伊捷公会门须横置进战场。  
{横置}: 加{蓝}或{红}。

- 「门」此副类别并没有特殊的规则含义，但其他咒语和异能可能会提及它。
- 门并非基本地类别。

---

### 复出机制：召集

瑟雷尼亚盟会深知，集众齐心便能成就大事，在战斗之外也是如此。具召集异能的咒语，能让你藉由横置由你操控且未横置的生物来协助支付费用。你每横置一个生物，便能支付一点该生物颜色的法术力或一点一般法术力。

和声召集  
{X}{绿}{绿}{绿}  
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。)*  
从你牌库中搜寻一张法术力值等于或小于 X 的生物牌，将之放进战场，然后洗牌。

- 你可以横置任意一个由你操控且未横置生物来召集咒语，包括你并未在本回合开始时就已持续操控的生物。
- 横置一个未横置且正进行攻击或阻挡的生物来召集咒语，也不会让该生物停止攻击或阻挡。
- 在计算咒语的总费用时，需将所有替代性费用、额外费用及其他任何增加或减少施放该咒语所需之费用的效应计算在内。召集会在总费用计算完成之后生效。召集不会改变咒语的法术力费用或法术力值。
- 假设某个由你操控的生物具有费用中包含{横置}的法术力异能，如果你在施放具召集异能的咒语时起动该异能，则你会是在为该咒语支付费用之前横置该生物。你无法将该生物为召集异能再度横置。同样，如果你在施放具召集异能的咒语的时候，牺牲了某个生物来起动法术力异能，则等到你为该咒语支付费用时，该生物已不在战场，你也无法为召集异能横置该生物。

---

### 复出机制：发掘

你可以把牌置入坟墓场，但这并不意味它们会乖乖待在该处不动。在葛加理群落手中，那就是肯定不会。只需花费磨几张牌的代价，就可以不抓牌而改为将一张具发掘异能的牌从你的坟墓场移回你手上。

葛加理墓地巨魔

{四}{绿}

生物 ~ 巨魔 / 骷髅妖

0/0

你坟墓场中每有一张生物牌，葛加理墓地巨魔进战场时上面便有一个+1/+1指示物。

{一}，从葛加理墓地巨魔上移去一个+1/+1指示物：

重生葛加理墓地巨魔。

发掘 6 (若你将抓一张牌，则你可以改为磨六张牌。

如果你如此作，则将此牌从你的坟墓场移回你手上。

)

- 发掘可以替代任何抓牌，而非仅限你在抓牌步骤中那一次抓牌。
- 如果有咒语或异能让你将牌置于你手上，且用词不包括「抓」，则你并非抓牌。发掘无法替代这类事件。
- 多个发掘异能不能替代同一次抓牌。
- 如果你牌库中没有足够数量的牌，便无法尝试利用发掘异能。
- 一旦你宣告要让某牌的发掘异能生效以替代抓牌，则直到你将该牌置于你手上，并磨牌之后，牌手才能有所行动。
- 如果你要抓多张牌，则你是逐次抓一张牌。举例来说，如果有效应让你抓两张牌，且你利用发掘异能替代了第一次抓牌，则之后你还可以利用另一张牌的发掘异能（包括刚因第一个发掘异能而磨掉的牌）来替代第二次抓牌。

---

### 复出机制：训导

你手下芸芸众生当中的无名小卒，要怎样才能立志成长为伟大英雄？当然是靠波洛斯教团的些微训导！谁说这精神没法教的来着？当一个具训导异能的生物攻击时，你在一个力量比它小且也在进行攻击的生物上放置一个+1/+1指示物。

教团战首

{二}{红}

生物 ~ 鬼怪 / 士兵

2/2

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

在你回合的战斗开始时，派出一个 1/1 红色鬼怪衍生生物。该衍生生物获得敏捷异能直到回合结束，且本次战斗若能攻击，则必须攻击。

- 训导异能会在以下两个时机比较具此异能之生物和该目标生物的力量：在此触发式异能进入堆叠时比较一次，在此触发式异能结算时还会比较一次。如果你想要提升某个生物的力量，好令其训导异能可以指定更大的生物为目标，则战斗开始步骤是你能如此作的最后时机。

- 如果于异能结算时，该目标生物的力量不再小于此攻击生物的力量，则训导不会加上这个+1/+1 指示物。举例来说，如果两个都具训导异能的 3/3 生物攻击，且这两个训导异能触发时，都指定同一个 2/2 生物为目标，则结果会是：第一个训导异能结算时，在该 2/2 生物上放置一个+1/+1 指示物，但第二个训导异能没有效果。
- 如果某具训导异能的生物于其训导异能还在堆叠上的时候就离开了战场，则利用该生物最后在战场上时的力量，来确定该目标生物的力量是否小于它。

### 复出机制：敲诈

欧佐夫集团喜欢让别人都觉得欠了他们点什么。就敲诈机制而言，别人欠的就是 1 点生命，而每当你施放咒语的时候，支付{白/黑}就能从对手处汲取之。

大教堂守卫

{二}{白}

生物 ~ 人类 / 士兵

1/4

守军

敲诈 (每当你施放咒语时，你可以支付{白/黑}。若你如此作，则每位对手各失去 1 点生命，且你获得等量的生命。)

- 每一次敲诈异能触发时，你最多只能为该触发支付一次{白/黑}。当此异能结算时，你才决定是否要支付费用。
- 你因敲诈所获得的生命之数量，是根据牌手失去的生命总和决定，此数量不一定等同于你的对手数量。举例来说，如果对手的总生命不能改变（可能是由于该牌手操控着白金皇像），你不会获得任何生命。
- 敲诈异能并不指定牌手为目标。
- 敲诈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。

### 复出机制：揭幕

拉铎司宗派钟爱劲爆演出，而他们的演出真的会爆炸。如果本回合中有对手失去过生命，你便能支付咒语的揭幕费用来施放之，同时获得费用减免或额外效应！

照亮舞台

{二}{红}

法术

揭幕{红} (如果本回合有对手曾失去生命，则你可以支付此咒语的揭幕费用而非法术力费用来施放它。)

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。

- 对牌手造成的伤害会让牌手失去等量的生命值。

- 揭幕异能能意的就只有本回合中是否有对手失去过生命，而不是对手当前的总生命是否比之前低。举例来说，如果对手失去 1 点生命，然后在同一回合中获得 2 点生命，则你在该回合可以用揭幕费用施放咒语。
- 揭幕异能不会改变你能够施放咒语的时机。举例来说，除非有其他效应允许你如此作，否则你便无法在对手的回合中施放具揭幕的魔法，就算当回合中该对手曾失去生命也是一样。
- 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（例如揭幕费用），加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量。无论施放咒语的总费用为何，该咒语的法术力值都不会改变。
- 无论你对对手曾失去多少点生命，或你有多少位对手曾失去生命，牌张上的揭幕费用都不会变化。
- 在多人游戏中，如果某位对手曾失去生命，且在该回合稍后离开了游戏，则你仍能支付揭幕费用来施放咒语。（如果牌手在自己的回合中离开游戏，则会以没有主动牌手的状态继续完成该回合。）

### 复出机制：进化

对析米克联合来说，保护自然原貌是其头等大事，但变化也是自然原貌的一部分。具进化异能的生物便充分体现了这点：它们在有力量或防御力更大的生物在你的操控下进战场时，自己也会成长。

云鳍掠食者

{蓝}

生物 ~ 鸟 / 突变体

0/1

飞行

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

- 对进化异能而言，在对两个生物进行比较时，始终是用力量与力量、防御力与防御力进行对比。
- 每当一个生物在你的操控下进战场时，将该生物的力量及防御力与具进化异能之生物的力量及防御力分别进行比较。如果这两者的比较结果均不存在新生物的数值较大的情况，则进化异能根本不会触发。
- 如果进化异能触发，则会在该异能试图结算时再次进行数值比较。如果此时不存在新生物力量或防御力之一数值较大的情况，则此异能不会生效。如果新进战场的生物在进化异能试图结算之前便已离开战场，则利用其最后已知的力量和防御力来进行数值比较。
- 如果某生物进战场时上面有 +1/+1 指示物，则在判断进化异能是否会触发时，须将该些指示物考虑在内。举例来说，一个进战场时上面有两个 +1/+1 指示物的 1/1 生物，会触发 2/2、具进化异能之生物的进化异能。
- 如果多个生物同时进战场，进化异能可能会多次触发，但在每个此类异能试图结算的时候，都会进行一次数值比较。举例来说，如果你操控一个 2/2、具进化异能的生物，同时有两个 3/3 生物进入战场，则进化异能会触发两次。第一个异能将结算并且在具进化异能的生物上放置一个 +1/+1 指示物。当第二个异能试图结算时，新生物的力量和防御力都不大于具进化异能的生物，因此该异能不会生效。

- 于进化异能结算且进行数值比较的时候，可能出现原本力量数值较大变为后来防御力数值较大的情况，反之亦然。在此情况下，此异能依然能够结算，你能在具进化异能的生物上放置一个+1/+1 指示物。举例来说，如果你操控一个 2/2、具进化异能的生物，同时有一个 1/3 生物在你的操控下进入战场，由于后者的防御力较大，因此进化异能会触发。作为回应，1/3 生物得+2/-2。当该进化触发式异能试图结算时，变成了该生物的力量较大。你将在具进化异能的生物上放置一个+1/+1 指示物。

---

### 复出机制：殖民

瑟雷尼亚盟会一直在物色新人。而殖民机制正好就能以某个由你操控的衍生生物为原版，源源不断地派出复制品生力军。

苍穹之眼

{三}{白}

瞬间

派出一个 1/1 白色，具飞行异能的鸟衍生生物，然后殖民。*（派出一个衍生生物，此衍生生物为由你操控的某衍生生物之复制品。）*

- 殖民并不会指定你要操控的衍生生物为目标。你是于执行殖民此动作的过程选定衍生生物。你可以选择任何由你操控之衍生生物。如果某咒语或异能令你派出一个衍生生物，然后让你殖民（正如苍穹之眼一般），则你可以选择复制刚派出的衍生生物，也可以选择复制其他由你操控的衍生生物。
- 如果你选择要复制的衍生生物本身已经是另一个生物的复制品，则新衍生生物复制的会是所选衍生生物的原版生物之特征。
- 新衍生生物会复制派出原衍生生物之效应原本所注明的特征。
- 新衍生生物不会复制下列状态：原衍生生物是否为横置，它上面有没有指示物、贴附了灵气或武具，或是其他改变了其力量，防御力，颜色等等的非复制效应。
- 当此衍生生物进战场时，所复制的衍生生物之任何进战场异能都会触发。所复制的衍生生物上面任何「于[此生物]进战场时」或「[此生物]进战场时上面有…」的异能也都会生效。
- 若你于殖民时未操控任何衍生生物，则什么都不会发生。

---

### 单卡解惑

安全球罩

{四}{白}

结界

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

- 如果你操控安全球罩，则对于注明「此生物若能攻击，则必须进行攻击」的生物而言，你的对手不一定要支付费用来让这些生物攻击。如果该生物没有可攻击的其他牌手或鹏洛客，则该生物就不攻击。

---

暗渠跛行兽

{二}{黑}

生物 ~ 灵俑

2/1

沼泽行者（只要防御牌手操控沼泽，此生物便不能被阻挡。）

食腐{二}{黑}（{二}{黑}，从你的坟墓场放逐此牌：在目标生物上放置若干+1/+1指示物，其数量等同于此牌的力量。只能于法术时机食腐。）

- 放逐具食腐异能的生物牌是起动食腐异能费用的一部分。一旦已起动该异能并支付完费用，就已来不及通过试图将该生物牌移出坟墓场的方式，来阻止牌手起动该异能。

---

暗影巷居民

{黑}

生物 ~ 吸血鬼 / 浪客

1/1

每当另一个黑色生物在你操控下进战场时，目标生物获得威吓异能直到回合结束。（它只能被神器生物和 / 或与它有共通颜色的生物阻挡。）

- 你可以将刚进战场的这个黑色生物指定为暗影巷居民之异能的的目标，但除非该生物同时具有敏捷异能，否则该生物此回合也不能攻击。
- 你可以将暗影巷居民选为其自身异能的的目标。

---

百相拉札夫

{蓝}{黑}

传奇生物 ~ 变形兽

1/3

当百相拉札夫进战场时，刺探 1。（检视你牌库顶的牌。你可以将其置入你的坟墓场。）

{X}：选择目标在你坟墓场中且法术力值为 X 的生物牌。百相拉札夫成为该牌的复制品，但其名称仍是百相拉札夫，额外具有传奇此超类别，且具有此异能。

- 拉札夫所复制的，就只有原版牌张上所印制的东西而已（其特别加注的特征除外）。它不会复制该牌在被置入你的坟墓场前物件具有的任何信息。

- 拉札夫成为另一张牌的复制品后，之前对其生效的所有效应仍旧会生效。拉札夫上的所有指示物也是同理。
- 如果你坟墓场中某张牌的法术力费用包括{X}，则 X 视为 0。
- 由于拉札夫成为某张牌的复制品时并未「进入战场」，因此被复制的牌所具有的任何「当[此生物]进战场」或「[此生物]进战场时上面有…」异能均不会生效。
- 如果被复制的牌具有每回合只能起动一次的异能，则再复制一次该牌就能再起动该异能一次。

#### 暴动之王拉铎司

{黑}{黑}{红}{红}

传奇生物 ~ 恶魔

6/6

除非本回合中有对手失去过生命，否则你不能施放此咒语。

飞行，践踏

你的对手于本回合中每失去 1 点生命，你施放的生物咒语便减少{-1}来施放。

- 对牌手造成的伤害会让牌手失去等量的生命值。
- 拉铎司可由其他咒语或异能放进战场，即使该回合没有对手失去生命。
- 拉铎司的最后一个异能在乎的是失去生命的总量，而不是某个对手当前的总生命与其本回合开始时的总生命之间的差值。举例来说，如果某个对手在该回合中失去 5 点生命，然后获得 10 点生命，则你施放的生物咒语将减少{五}来施放。
- 如果有对手失去生命，然后输掉了游戏，则这样就能满足拉铎司第一个异能的要求，且其最后一个异能也会将该牌手失去的生命数量计算在内。
- 拉铎司的最后一个异能无法减少由你施放的生物咒语的有色法术力要求。
- 如果施放某个生物咒语需要支付额外费用（例如增幅费用或指挥官税），则先由增加费用的效应生效，才轮到减少费用者生效。
- 拉铎司的最后一个异能不会减少施放拉铎司本身的费用。只有当拉铎司在战场上时，该异能才会对你施放的生物咒语生效。

#### 暴君残虐者

{四}{红}{红}

生物 ~ 龙

6/5

飞行，践踏

每当暴君残虐者对任一牌手造成战斗伤害时，获得所有由该牌手操控之神器的操控权。

在你的维持开始时，若你操控二十个或更多神器，则你赢得这盘游戏。

- 在你的维持开始时，若你没有操控二十个或更多神器，则暴君残虐者的最后一个异能不会触发。如果此异能触发，则当它试图结算时，还会再进行一次检查。如果在该时刻，你没有操控二十个或更多神器，则该异能不会生效。

---

暴民头目克仑可

{二}{红}{红}

传奇生物 ~ 鬼怪 / 战士

3/3

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

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

---

暴行大师

{三}{黑}{红}

生物 ~ 恶魔

1/4

先攻，死触

暴行大师只能单独进行攻击。

每当暴行大师攻击任一牌手且未受阻挡时，该牌手的总生命成为 1。暴行大师本次战斗中不分配战斗伤害

。

- 满足以下条件时，当某物「攻击且未受阻挡」时触发的异能会在宣告阻挡者步骤中宣告完阻挡者后触发：(1)该生物正进行攻击，且(2)没有宣告生物来阻挡它。就算该生物是以「正进行攻击」的状态进入战场，而非在宣告攻击者步骤中被宣告为攻击者，该异能依然会触发。
  - 暴行大师不一定要攻击，但如果它攻击，就必须单独进行攻击。如果你操控另一个注明「此生物若能攻击，则必须进行攻击」的生物，则该生物必须攻击，而暴行大师不能攻击。
  - 如果暴行大师单独攻击，其他以「正进行攻击」状态进战场的生物不会对其产生影响。暴行大师将继续是个进行攻击的生物。无论暴行大师最后一个异能是否触发，其他进行攻击的生物都会如常分配战斗伤害。
  - 如果暴行大师攻击鹏洛客或战役，则其最后一个异能不会触发。
  - 要让某牌手的总生命成为 1，实际发生的事情是该牌手会因此失去（或在某些罕见的情况下，获得）对应数量的生命。举例来说，如果最后一个异能结算时，该牌手的总生命是 4，则这会使得该牌手失去 3 点生命。而其他会与失去生命（或获得生命）互动的牌，都会如此与这个效应产生互动。
  - 「不分配战斗伤害」与「防止该伤害」是两回事。若没有分配战斗伤害，则使得伤害不能被防止的效应就不会生效。
-

爆响龙兽

{蓝}{蓝}{红}{红}

生物 ~ 龙兽

\*/4

飞行

爆响龙兽的力量等同于放逐区中由你拥有之瞬间与法术牌数量和你坟墓场中这两类牌数量的加总。

当爆响龙兽进战场时，抓一张牌。

- 如果放逐区内由你拥有的牌为牌面朝下，则它没有特征。就算它们在通常情况下是法术或瞬间，也不会将这类牌计算在内。
  - 设定爆响龙兽力量的异能会在所有区域生效。
- 

悲剧舞台

地

{横置}: 加{无}。

{二}, {横置}: 悲剧舞台成为目标地的复制品，但它具有此异能。

- 最后一个起动式异能产生的复制效应未注明持续时限。它将会持续到悲剧舞台离开战场，或被另一个复制效应盖过为止。该永久物将不再具有悲剧舞台的第一个异能。
  - 地的「可复制值」是其上印制的字样，并可能被其他复制效应修正过。指示物与其他效应则不会包含在复制结果内。值得一提的是，如果你复制的地因暂时效应之故同时也是生物（例如天界廊柱），悲剧舞台将只会成为「未变成生物」的地。
  - 当悲剧舞台成为复制品时，不会将其重置，就算其目标地是未横置也是如此。
  - 悲剧舞台所复制之地上面的进战场异能不会触发。因为悲剧舞台已经在战场上。类似地，任何「于此地进战场时」或「此地进战场时上面有…」的异能（例如黑暗深渊所具有者）也都不会生效。
- 

迸增

{蓝/红}{蓝/红}

瞬间

复制目标法术力值等于或小于 4 的瞬间或法术咒语。

你可以为该复制品选择新的目标。

///

迸裂

{X}{蓝}{蓝}{红}{红}

瞬间

迸裂对任意一个目标造成 X 点伤害。目标牌手抓 X 张牌。

- 迸增能复制任何满足法术力值条件的瞬间或法术咒语，而非仅限于具有目标者。

- 如果某咒语法术力费用中包含{X}，则在确定该咒语的法术力值时，会将X的值计算在内。
- 该复制品是在堆叠中产生，所以它并不是被「施放」的。会因牌手施放咒语而触发的异能并不会触发。
- 该复制品的目标将与原版咒语相同，除非你选择新的目标。你可以改变任意数量的目标，不论全部改变或部分改变都行。如果对其中的一个目标而言，你无法选择一个新的合法目标，则它会保持原样而不改变（即使现在的目标并不合法）。
- 如果所复制的咒语具有模式（也就是说，它记着「选择一项～」或类似者），则复制品的模式会与原版咒语相同。你不能选择其他的模式。
- 如果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。
- 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。
- 任何于咒语结算时才需作出的决定，在复制咒语时仍未作出。需于复制品结算时逐一作出此类决定。
- 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。
- 如果迸裂的两个目标中有一个因故成为不合法的目标，则另一个目标仍会受到相应影响。

#### 变化巨兽

{五}{绿}{绿}

生物～野兽

6/6

当变化巨兽死去时，从你牌库中搜寻任意数量的生物牌，且这些牌法术力值的总和须等于或小于6，将它们放进战场，然后洗牌。

- 如果你牌库中某张牌的法术力费用包括{X}，则X视为0。
- 只要你找出的所有生物牌之法术力值总和等于或小于6，找出的生物牌数量并没有限制。举例来说，你可以找出八张法术力值为0的生物牌，外加三张法术力值为2的生物牌，但你不能找出两张法术力值为4的生物牌。

#### 变节

{二}{蓝}{蓝}

瞬间

选择神器，生物或地。横置由目标牌手操控之所有未横置的该类别永久物，或重置由该牌手操控之所有已横置的该类别永久物。

- 你是在结算时才决定是要横置还是重置，同时确定你会影响哪种永久物。

---

波洛斯精兵

{白}

生物~人类 / 士兵

1/1

*协战*~每当波洛斯精兵与至少两个其他生物攻击时，波洛斯精兵得+2/+2 直到回合结束。

- 这三个进行攻击的生物不一定要攻击同一位牌手、同一个鹏洛客或同一个战役。
- 一旦协战异能触发，在该异能结算时有多少生物仍然在攻击并不重要。

---

播疫师

{二}{黑}

生物~人类 / 祭师

3/2

当播疫师进战场时，每位牌手各牺牲一个生物或鹏洛客。每位无法如此作的牌手各弃一张牌。

- 于播疫师的异能结算时，首先由轮到该回合的牌手选择一个由其操控的生物或鹏洛客，然后其他牌手按照回合顺序依次作出选择，牌手在作选择时已知道之前牌手的选择为何。然后所有牌手同时牺牲所有被选择的永久物。接下来，每位无法牺牲永久物的牌手依照同样的顺序各从手上选择一张牌（但不需展示），而后同时弃掉所选的牌。
- 每位牌手是从由各自操控的生物和鹏洛客中选择一个永久物来牺牲。你不能选择其他牌手要牺牲的永久物类别。
- 播疫师的操控者在为其异能选择要牺牲的生物时，可以选择播疫师本身。

---

不当遗产

{三}{黑}

结界

在你的维持开始时，不当遗产向每位对手各造成 1 点伤害且你获得 1 点生命。

{五}{黑}，牺牲不当遗产：它向目标对手造成 4 点伤害且你获得 4 点生命。

- 在双头巨人游戏中，不当遗产的第一个异能会让对手队伍失去 2 点生命且你获得 1 点生命。
-

撤回

{X}{蓝}

瞬间

将目标法术力值为 X 的非地永久物移回其拥有者手上。

抓一张牌。

- 如果在撤回试图结算时，该目标永久物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你不会抓牌。
- 如果战场上的永久物的法术力费用中包含{X}，则 X 视为 0。
- 衍生物通常没有法术力费用（除非它已复制了别的东西）。而在正常情况下没有法术力费用的东西，其法术力值为 0。

---

城门巨像

{八}

神器生物 ~ 组构体

8/8

你每操控一个门，此咒语便减少{一}来施放。

城门巨像不能被力量等于或小于 2 的生物阻挡。

每当一个门在你操控下进战场时，你可以将城门巨像从你的坟墓场置于你的牌库顶。

- 一旦有力量等于或大于 3 的生物已阻挡城门巨像，再改变该阻挡生物的力量，也不会使城门巨像成为未受阻挡。

---

穿髓金针

{一}

神器

于穿髓金针进战场时，选择一个牌名。

除了法术力异能之外，具有该名称之来源的起动式异能都不能起动。

- 无论牌在什么区域，都会受穿髓金针的影响。这包括手上的牌，坟墓场中的牌和被放逐的牌。举例来说，如果战场有一个选择之牌名为「弄混配方」的穿髓金针，则牌手便不能起动弄混配方上的易质异能。
- 你可以说出任何牌名，就算该牌通常并没有任何起动式异能也是一样。你不能说出衍生物的名称，除非该衍生物正好与某张牌同名。
- 如果你说出名称的牌具有法术力异能与另一个起动式异能，则该法术力异能可以起动，但另一个异能则不行。
- 一旦穿髓金针已离开战场，则其所选名称之来源的起动式异能就可以再度起动。

- 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。鹏洛客的忠诚异能是起动式异能。触发式异能（以「当~」，「每当~」或「在~时」为开头）不受穿髓金针的影响。

---

#### 逮捕人热忱

{白}

瞬间

目标生物得+2/+2 直到回合结束。

附案~如果你是在你的行动阶段施放此咒语，则该生物获得飞行异能直到回合结束。

- 瞬间咒语上的附案异能是在咒语结算过程中生效，而非在施放此类咒语后立即生效。如果该咒语被反击，你不会获得附案加成。
- 如果有效应于具附案异能的咒语在堆叠上时将其复制，则由于该复制品未经施放，因此不会得到附案加成。

---

#### 导向闪电

{二}{红}{红}

瞬间

导向闪电对目标生物和每个与之同名的其他生物各造成 4 点伤害。

- 导向闪电只有一个目标。其他同名生物并非其目标。举例来说，如果某个具辟邪异能的生物与目标生物同名，它将会受到伤害。
- 除非某衍生物为另一个永久物的复制品，或是产生此衍生物的效应特别给予它名称，否则其名称会是产生它时所赋予的生物类别加上「衍生物」这几个字。举例来说，如果有效应派出一个 1/1 士兵衍生物，该衍生物的名称为「士兵衍生物」（Soldier Token）。

---

#### 得享安息

{一}{白}

结界

当得享安息进战场时，放逐所有坟墓场。

如果某牌或衍生物将从任何区域进入坟墓场，则改为将它放逐。

- 当得享安息在战场上时，所有将在「每当一个生物死去」时触发的异能都不会触发，因为牌和衍生物将永远不会进到牌手的坟墓场。
- 如果得享安息被某个咒语消灭，则得享安息将被放逐，然后该咒语会进入其拥有者的坟墓场。

- 如果于得享安息在战场期间，有人弃掉了某张牌，则那些在弃牌时生效的异能（例如疯魔）仍将生效，尽管这张牌永远不会碰到坟墓场也是如此。另外，会检查所弃牌之牌的特征值之咒语或异能（例如激昂茜卓的第一个异能），会在放逐区找到该牌。

---

#### 地底城之拥

{二}{黑}

瞬间

目标对手牺牲一个生物。如果你操控力量等于或大于4的生物，则你获得4点生命。

- 就算对手无法牺牲生物，你仍能获得4点生命。
- 检查你是否操控力量等于或大于4之生物的时机，是在对手牺牲生物后。如果一个由你操控且力量等于或大于4的生物被放逐，且期限是所牺牲的生物离开战场为止，则该生物会在进行检查前就回到战场，因此会将其计算在内。不过，在检查由你操控的生物特征时，因所牺牲的生物死去而触发的异能都还没有结算。
- 你只会获得4点生命，就算你操控多个力量等于或大于4的生物也是一样。

---

#### 多密雷德

{一}{红}{绿}

传奇鹏洛客~多密

3

+1: 检视你的牌库顶牌。如果它是生物牌，则你可以展示该牌并置于你手上。

-2: 目标由你操控的生物与另一个目标生物互斗。

-7: 你获得具有以下异能的徽记~「由你操控的生物具有连击、践踏、辟邪与敏捷异能。」

- 在结算多密的第一个异能时，若你检视的牌不是生物牌，或虽然是生物牌，但你不将牌置于你手上，则你只需将其放回牌库顶。你不需展示该牌，或说明要将之放回的原因。
  - 多密之第二个异能的第二个目标可以是另一个由你操控的生物，但是它不能和第一个目标是同一个生物。
  - 如果当多密之第二个异能试图结算时，该异能的任一目标已经是不合法的目标，则这两个生物都不会造成和受到伤害。
  - 如果某生物同时具有连击与践踏异能，则在第二个战斗伤害步骤中决定该生物可践踏的伤害数量时，它在第一个战斗伤害步骤中已分配的战斗伤害也会纳入计算。如果所有阻挡它的生物均已在第一个战斗伤害步骤中被消灭，则在第二个战斗伤害步骤中，必须将所有伤害分配给防御牌手、鹏洛客或战役。
-

夺念团块

{五}{蓝}{黑}{黑}

生物 ~ 惊惧兽

6/6

践踏

每当夺念团块对任一牌手造成战斗伤害时，你可以检视该牌手的手牌。若你如此作，则你可以从这些牌之中施放一个咒语，且不需支付其法术力费用。

- 如果你以此法施放永久物咒语，则当它结算时，它会在你的操控下进战场。如果你以此法施放了瞬间或法术咒语，则当该牌结算时，该牌会进入其拥有者的坟墓场。
- 你通过触发式异能所施放的咒语，是在该咒语结算的中途一并施放之。不会受到牌张类别的施放时机限制。其他的使用限制则不会被忽略，例如「只能在对手的回合中施放[此咒语]」。
- 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，例如超载费用。你可以支付额外费用，例如增幅费用。如果该咒语有强制的额外费用，则你必须支付之。

---

俄佐立变节者拉温妮

{白}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 士兵

2/2

每位对手均不能施放法术力值大于由其操控之地数量的非生物咒语。

每当任一对手施放咒语，若施放它时未支付过法术力，则反击该咒语。

- 改变或替代施放咒语所需费用的效应（例如返照异能，或因延缓之故而以「不支付其法术力费用」的方式来施放咒语）不会影响咒语的法术力值，因此某咒语是否会因拉温妮的第一个异能之影响而不能施放，不会因此类效应的存在而改变。
  - 就算牌手知道咒语会被拉温妮的第二个异能反击，其仍能施放之。会因施放咒语而触发的异能仍会触发并结算（若适用），且任何计算施放过咒语数量的效应也会如常计算（若适用）。
  - 对于法术力费用中包含{X}的咒语，则利用为X所选的值来确定该咒语的法术力值。
  - 如果有效应让牌手以「不需支付其法术力费用」的方式来施放某咒语，该牌手就不能以支付其法术力费用的方式施放之，除非有其他规则或效应允许其如此作。不过，如果该咒语同时还有需要支付法术力的额外费用，则支付该费用就能让拉温妮的最后一个异能不会触发。
-

俄佐立大司法  
{二}{白}{白}  
生物~人类 / 法师  
2/2

当俄佐立大司法进战场时，拘留至多两个目标由对手操控的生物。*(直到你的下一个回合，这些生物不能进行攻击或阻挡，其起动式异能也不能起动。)*

- 这两个生物可由同一对手操控，也可由不同对手操控。
- 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。被拘留的永久物其上的起动式异能都不能起动，包括法术力异能。
- 被拘留永久物的静止式异能仍将生效。被拘留永久物的触发式异能仍可触发。
- 如果某个生物在被拘留时正进行攻击或阻挡，它不会被移出战斗。它将继续攻击或阻挡。
- 如果某个永久物在被拘留时，它的起动式异能已在堆叠上，则该异能将不受影响。
- 若某个非生物永久物在被拘留后变为生物，它将不能攻击或阻挡。
- 当一位牌手离开多人游戏时，任何持续到该牌手下一个回合或持续到该回合中特定时点的持续性效应仍将继续生效，直到该牌手原本将开始这一回合的时刻为止。它们既不会立即终止，也不会无限期持续。

---

俄佐立逮捕人  
{一}{白}  
生物~人类 / 士兵  
2/1

当俄佐立逮捕人进战场时，拘留目标由对手操控的生物。*(直到你的下一个回合，该生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。被拘留的永久物其上的起动式异能都不能起动，包括法术力异能。
  - 被拘留永久物的静止式异能仍将生效。被拘留永久物的触发式异能仍可触发。
  - 如果某个生物在被拘留时正进行攻击或阻挡，它不会被移出战斗。它将继续攻击或阻挡。
  - 如果某个永久物在被拘留时，它的起动式异能已在堆叠上，则该异能将不受影响。
  - 若某个非生物永久物在被拘留后变为生物，它将不能攻击或阻挡。
  - 当一位牌手离开多人游戏时，任何持续到该牌手下一个回合或持续到该回合中特定时点的持续性效应仍将继续生效，直到该牌手原本将开始这一回合的时刻为止。它们既不会立即终止，也不会无限期持续。
-

俄佐立公会法师

{白/蓝}{白/蓝}

生物~维多肯 / 法术师

2/2

{二}{白}: 横置目标生物。

{二}{蓝}: 反击目标起动式异能。(其目标不能是法术力异能。)

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

---

恶臭毒气

{二}{黑}

法术

所有生物得-1/-1直到回合结束。

刺探 2。(检视你牌库顶的两张牌,然后将其中任意数量的牌置入你的坟墓场,其余则以任意顺序置于你牌库顶。)

- 于你刺探时,那些因受-1/-1而要死去的生物仍在战场上。它们要等到恶臭毒气全部完成结算之后,才会进入各自拥有者的坟墓场。如果刺探此动作会触发这些生物上的异能,则虽然这些异能会触发,但要等到生物都离开战场后才会结算。
- 恶臭毒气只会影响它结算时已经在战场上的生物。本回合稍后时段才进战场的生物不会得-1/-1。
- 当你刺探时,你可以将所有看过的牌放回你的牌库顶,或是可以将所有这些牌置入你的坟墓场,或是可以将这些牌部分放到牌库顶,部分置入坟墓场。

---

恶意破坏

{一}{蓝}{蓝}

瞬间

反击目标咒语。

刺探 1。(检视你牌库顶的牌。你可以将其置入你的坟墓场。)

- 注记着「不能被反击」的咒语是恶意破坏的合法目标。当恶意破坏结算时,该咒语不会被反击,但你依旧会刺探 1。

---

繁生多头龙

{二}{绿}{白}{白}

生物~植物 / 多头龙

1/1

如果繁生多头龙将受到伤害,则改为在其上放置等量的+1/+1指示物。

- 繁生多头龙的异能不会防止伤害。注记着「不能被防止」的伤害，仍会被「在繁生多头龙上放置 +1/+1 指示物」此事替代。
- 如果还有其他效应会防止繁生多头龙将受到的伤害，或是将这份伤害替代为其他东西，则会由繁生多头龙的操控者来决定要让哪个效应先生效。
- 如果繁生多头龙阻挡具先攻或连击异能的生物，或被此类生物阻挡，则繁生多头龙会在先攻战斗伤害步骤中获得指示物，然后在第二个战斗伤害步骤中造成自己那份战斗伤害。

粉碎祭师

{红}{红}{绿}{绿}

生物 ~ 巨人 / 祭师

5/5

粉碎祭师不能被多于一个生物阻挡。

每当粉碎祭师对任一牌手造成战斗伤害时，消灭目标由该牌手操控的神器或结界。

- 如果粉碎祭师获得威慑异能，它便完全不能被阻挡。

粉碎无歇

{红}

法术

覆诵{红}

消灭目标神器。

- 于覆诵的触发式异能结算时，你每支付过一次粉碎无歇的覆诵费用，便将它复制一次，就算原版咒语此时已不在堆叠上（可能是因为它已被反击）也是一样。
- 覆诵异能所产生的复制品都是在堆叠中产生，所以它们并不是被「施放」的。会因牌手施放咒语而触发的异能并不会触发。

奉还

{一}{蓝}

瞬间

反击目标咒语。如果以此法反击该咒语，则改为将它置于其拥有者手上，而非置入该牌手的坟墓场。

抓一张牌。

- 奉还可以指定不能被反击的咒语为目标。该咒语不会被反击，也不会移回其拥有者手上，但你会抓一张牌。
- 如果你将某个以返照施放的咒语指定为奉还的目标，则前者依然会被放逐。

浮夸的布鲁瓦

{二}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 参谋

1/4

如果某对手将磨一张或数张牌，则改为其磨该数量两倍的牌。

- 如果有效应要求牌手将牌置入其坟墓场且用词不包括「磨」（例如栏外探子的触发式异能），则布鲁瓦的异能不会生效。
- 由于布鲁瓦是传奇，所以不大可能出现同一位牌手操控两个的情况。不过，若真如此，则每位对手磨牌时，所磨的数量会是原先要求数量的四倍。如果该牌手操控了三个，则其对手磨牌时就会磨掉原先要求数量的八倍，依此类推。

---

腐烂

{一}{黑}{绿}

瞬间

消灭目标神器或生物。它不能重生。

- 此咒语并不具有模式。当此咒语结算时，只要其目标为生物或神器其中任一，就会受此咒语影响而被消灭，就算在为咒语指定目标及其结算之间，该目标的类别从其中一种变为另一种也没有影响。

---

负债者驮兽

{五}{黑}

生物 ~ 索尔兽

5/3

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

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

---

复除

{绿/蓝}{绿/蓝}

瞬间

反击目标起动手或触发式异能。（其目标不能是法术力异能。）

///

复造

{一}{绿}{蓝}

法术

派出一个衍生物，此衍生物为目标由你操控的生物之复制品。

- 起动式异能的格式为「[费用]: [效应]。」有些关键字异能也属于起动式异能，它们的规则提示中会包含冒号（例如佩带）。鹏洛客的忠诚异能是起动式异能。
- 触发式异能会运用「当~」，「每当~」或「在~时」等字眼。此类异能的格式通常为「[触发条件], [效应]」。有些关键字异能也属于触发式异能，例如往生；它们的规则提示中会出现「当~」、「每当~」或「在~时」等字眼。
- 如果某个起动式异能同时满足以下条件，则它便属于起动式法术力异能：（1）于结算时产生法术力；（2）不需要指定目标；以及（3）不属于忠诚异能。如果某个触发式异能同时满足下列条件，则它便属于触发式法术力异能：（1）加法术力；（2）因起动式法术力异能而触发。
- 不能指定产生替代性效应之异能为目标，例如「永久物须横置进战场」或「永久物进战场时上面有指示物」。注记在「于[此生物]进战场时」生效的异能也属于替代性效应，同样不能指定为目标。
- 如果你反击某个是在「下一个」特定步骤或阶段开始时触发的延迟触发式异能，则该异能不会在后续的同阶段或步骤中再度触发。
- 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（举例来说，如果所复制的生物是镜身影），则此衍生物进战场时，会是所选的生物已经复制的样子。
- 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。

#### 复制结界

{二}{蓝}

#### 结界

你可以使复制结界当成战场上任一结界的复制品来进入战场。

- 复制结界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：该永久物是否为横置，它上面有没有指示物、结附了灵气，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。
- 如果所选永久物的法术力费用中包含{X}，则X为0。
- 如果所选择的永久物已经复制了别的东西（举例来说，如果所选的永久物是另一个复制结界），则复制结界进战场时，会是所选的永久物目前所复制的东西。
- 如果所选择的永久物是个衍生物，则复制结界会复制派出该衍生物的效应原本所注明的特征。复制结界不会成为衍生物。
- 如果复制结界以此法复制了一个灵气，则你要在灵气进战场前为其选择要结附的对象。你不能选择会与该灵气同时进战场的其他永久物。这样并未指定它要结附的牌手或永久物为目标，因此你能以

此法选择对手具辟邪的永久物。但该灵气必须要能合法结附在所选择的对象上面，因此你不能以此法选择具反「该灵气所具有之特征」保护的牌手或永久物。如果没有能让该灵气合法结附的东西，则复制结界就会留在它当前所在的区域（它是咒语的情况除外，这样的话它会进入其拥有者的坟墓场）。

- 当复制结界进战场时，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[此结界]进战场时」或「[此结界]进战场时上面有…」的异能也都会生效。
- 如果复制结界因故与另一个永久物同时进战场，则复制结界不能成为该永久物的复制品。你只可选择已在战场上的永久物。
- 你可以选择不复制任何东西。在此情况下，复制结界就只会是作为一个具有无关紧要异能的结界来进入战场。我们确信你一定有要如此作的理由。

---

#### 葛加理墓地巨魔

{四}{绿}

生物 ~ 巨魔 / 骷髅妖

0/0

你坟墓场中每有一张生物牌，葛加理墓地巨魔进战场时上面便有一个+1/+1 指示物。

{一}，从葛加理墓地巨魔上移去一个+1/+1 指示物：

重生葛加理墓地巨魔。

发掘 6 (若你将抓一张牌，则你可以改为磨六张牌。

如果你如此作，则将此牌从你的坟墓场移回你手上。)

- 如果你将葛加理墓地巨魔从你的坟墓场移回战场，则其第一个异能会将其本身计算在内。
- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此葛加理墓地巨魔受到的非致命伤害，可能会因为在该回合中你从其上移去+1/+1 指示物而变成致命伤害。若是此状况，则它在能重生它的起动机异能结算之前就已死去。

---

#### 葛加理女王撒芙儿

{二}{黑}{绿}

传奇生物 ~ 妖精 / 祭师

2/2

每当你牺牲一个黑色生物时，你可以支付 2 点生命。

若你如此作，则每位其他牌手各牺牲一个生物。

每当你牺牲一个绿色生物时，你可以获得 2 点生命。

- 撒芙儿本身不会让你牺牲生物。它的异能会在每当你因其他咒语、异能或费用让你牺牲黑色或绿色生物的时候触发。
  - 牺牲一个黑绿双色的生物，则会同时触发两个异能。你可以自行安排它们进入堆叠的顺序。
-

根生卫护

{二}{白}

瞬间

殖民。由你操控的生物获得不灭异能直到回合结束。

(殖民的流程是派出一个衍生物，此衍生物为由你操控的某衍生物之复制品。)

- 根生卫护只会影响它结算时（且在殖民后）由你操控的生物。你派出的生物会获得不灭异能，但于该回合稍后时段才受你操控的生物则不会。
- 

鬼怪电流术士

{蓝}{红}

生物 ~ 鬼怪 / 法师

2/2

你施放的瞬间与法术咒语减少{一}来施放。

- 两个鬼怪电流术士将使你施放的瞬间与法术咒语减少{二}来施放，以此类推。
  - 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。
  - 鬼怪电流术士的效应只会减少咒语总费用中一般法术力的部分。
- 

鬼影密径

{二}{白}

瞬间

放逐所有由你操控的生物。在下一个结束步骤开始时，将这些牌在其拥有者的操控下移回战场。

- 贴附于所放逐生物上的灵气将被置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。所放逐生物上的任何指示物都会消失。
  - 如果衍生物被放逐，它将会消失。它将不会移回战场。
- 

鬼影议会的卡洛夫

{白}{黑}

传奇生物 ~ 精怪 / 参谋

2/2

每当你获得生命时，在鬼影议会的卡洛夫上放置两个+1/+1指示物。

{白}{黑}，从鬼影议会的卡洛夫上移去六个+1/+1指示物：放逐目标生物。

- 每个获得生命的事件只会让此异能触发一次，不论是由于具系命异能之攻击生物获得 1 点生命，还是由于信念枷锁获得 4 点生命。
- 一个具有系命异能的生物造成战斗伤害是单一的获得生命事件。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，则此异能会触发两次。但是，如果某个具系命之生物同时对数个牌手或永久物造成战斗伤害（也许是因为它具有践踏异能或者被一个以上的生物阻挡），则此异能只会触发一次。
- 在双头巨人游戏中，尽管由你队友获得的生命也能增加队伍的总生命，但这不会触发此异能。

### 寒意蔓延

{三}{黑}

法术

寒意蔓延向每位对手各造成 3 点伤害，且你获得 3 点生命。

当寒意蔓延从你的牌库置入你的坟墓场时，你可以将它放逐。若你如此作，则寒意蔓延向每位对手各造成 3 点伤害，且你获得 3 点生命。

- 在双头巨人游戏中，寒意蔓延会让对手队伍失去 6 点生命，且你获得 3 点生命。

### 和声召集

{X}{绿}{绿}{绿}

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。）

从你牌库中搜寻一张法术力值等于或小于 X 的生物牌，将之放进战场，然后洗牌。

- 如果牌手牌库里某张牌的法术力费用中包括{X}，则 X 视为 0。
- 当利用召集异能施放法术力费用中含有{X}的咒语时，首先选择 X 的数值。X 的数字确定之后，再加上费用增加或减少的数量，该咒语的总费用便随之确定。然后你能横置由你操控的生物来协助支付该费用。举例来说，如果你施放和声召集且选择 X 为 3，则其总费用为{三}{绿}{绿}{绿}。如果你横置两个绿色生物和两个红色生物，你将需要支付{—}{绿}。

### 黑暗亲信

{—}{黑}

生物~人类 / 法师

2/1

在你的维持开始时，展示你的牌库顶牌，并将该牌置于你手上。你失去等同于其法术力值的生命。

- 如果牌手牌库里某张牌的法术力费用中包括{X}，则 X 视为 0。

---

轰炸队

{一}{红}

生物 ~ 人类 / 士兵

1/2

协战 ~ 每当轰炸队与至少两个其他生物攻击时，轰炸队对任意一个目标造成 1 点伤害。

- 这三个进行攻击的生物不一定要攻击同一位牌手、同一个鹏洛客或同一个战役。
- 一旦协战异能触发，在该异能结算时有多少生物仍然在攻击并不重要。

---

弧光凤凰

{三}{红}

生物 ~ 凤凰

3/2

飞行，敏捷

在你回合的战斗开始时，若你本回合中施放过三个或更多瞬间与法术咒语，则将弧光凤凰从你的坟墓场移回战场。

- 由于战斗开始步骤是在宣告攻击者之前，因此你可以在将弧光凤凰移回战场的当次战斗中利用其攻击。

---

滑地颅

{黑/绿}

生物 ~ 植物 / 灵俑

1/1

食腐{零} (*{零}*，从你的坟墓场放逐此牌：在目标生物上放置若干+1/+1 指示物，其数量等同于此牌的力量。只能于法术时机食腐。)

- 放逐具食腐异能的生物牌是起动食腐异能费用的一部分。一旦已起动该异能并支付完费用，就已来不及通过试图将该生物牌移出坟墓场的方式，来阻止牌手起动该异能。

---

怀恨吸血鬼

{三}{黑}

生物 ~ 吸血鬼

2/3

每当另一个由你操控的生物死去时，怀恨吸血鬼向每位对手各造成 1 点伤害且你获得 1 点生命。

- 如果怀恨吸血鬼与一个或数个其他由你操控的生物同时死去，则每有一个其他此类生物，怀恨吸血鬼的异能便触发一次。
- 如果在由你操控的生物受到致命伤害之同时，你的总生命也降至 0 或更少，则在怀恨吸血鬼的触发式异能进入堆叠之前，你就已输掉这盘游戏。
- 在双头巨人游戏中，怀恨吸血鬼的异能会让对手队伍失去 2 点生命且你获得 1 点生命。

### 幻影师护臂

{二}

神器 ~ 武具

每当起动佩带此武具之生物的异能时，若它不是法术力异能，则复制该异能。你可以为该复制品选择新的目标。

佩带{三}

- 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。
- 该复制品的目标将与原版异能相同，除非你选择新的目标。你可以改变任意数量的目标，不论全部改变或部分改变都行。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）。
- 如果该异能具有模式（也就是说，它记着「选择一项 ~」或类似者），则复制品的模式会与原版异能相同。你不能选择其他的模式。
- 如果此异能的费用中包含{X}，则 X 的数值也会被复制。
- 如果起动式异能的费用中含有要求牺牲幻影师护臂或者佩带此武具的生物的部分，则此异能不会被复制。等到算作「起动异能」的时候（所有的费用都已支付完毕），幻影师护臂已不再佩带在该生物上。
- 如果幻影师护臂因故佩带在由对手操控的生物上，且对手起动了该生物上的某个起动式异能（且不属于法术力异能），则该异能的复制品将由你来操控。
- 符合下列条件的异能，便属于法术力异能：(1)并非忠诚异能；(2)不指定目标；以及(3)异能结算时会加法术力。

### 荒野韵律

{一}{红}{绿}

结界

由你操控的生物咒语不能被反击。

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。）

- 能够反击其他咒语的咒语或异能仍能以由你操控的生物咒语为目标。当这类咒语结算时，该生物咒语不会被反击，但该咒语或异能具有的任何其他效应仍会如常生效。
- 一旦具起事异能的生物已进入战场，则就算它失去起事，也会保留其+1/+1 指示物或敏捷。
- 如果某个既非衍生物也非生物永久物在进战场后成为生物，则它虽然会具有起事异能，但该异能的持续性效应已来不及生效。
- 正好会作为生物来进战场的非生物牌也会具有起事异能（例如在你回合中的乌锋基定）。类似情况：作为非生物来进战场的生物牌就不会具有起事异能（例如你的其他永久物的蓝色献力只有四点时的海神塔萨）。
- 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。
- 如果生物进战场时具有起事异能，但因故无法在其上放置+1/+1 指示物，则它获得敏捷异能。
- 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。
- 如果生物进战场时上面有两个起事异能，则你可以选择让它得到两个+1/+1 指示物，一个+1/+1 指示物和敏捷，或两个敏捷。同一个生物上的数个敏捷异能不会累计，但我们不需要教古鲁人何谓正确的生活之道。
- 如果在非衍生物的生物进战场的同时，荒野韵律也离开战场（最有可能的原因是该生物具有替代性效应，例如救援史芬斯），则该生物仍会得+1/+1 指示物或敏捷。

辉袍祭师

{黑}{绿}

生物 ~ 妖精 / 祭师

3/1

当辉袍祭师进战场时，磨三张牌。你可以将一张地牌从你坟墓场置于你的牌库顶。（磨一张牌的流程是将你牌库顶的牌置入你坟墓场。）

- 你置于牌库顶的地牌，可以是刚刚磨掉的，也可以是此前已在坟墓场中者。

辉光统领

{六}{白}{白}{白}

生物 ~ 统领

5/6

飞行

生物不能攻击你。

- 不能攻击你的生物依然能够攻击由你操控的鹏洛客或由你防卫的战役。（类似效应会清楚写明生物不能攻击的对象。）

回击  
{红/白}{红/白}  
瞬间  
回击对目标进行攻击或阻挡的生物造成 5 点伤害。  
///  
回神  
{三}{红}{白}  
法术  
由你操控的生物获得先攻与警戒异能直到回合结束。  
在此行动阶段后，额外多出一个战斗阶段，以及接于  
其后之一个额外的行动阶段。

- 「进行攻击的生物」是指在这次战斗中宣告为攻击者的生物，或是在本次战斗中放进战场并为攻击状态者。除非该生物离开战斗，否则直到战斗结束步骤为止，它都一直是个进行攻击的生物，即使它所攻击的牌手离开游戏，或者它所攻击的鹏洛客离开战斗，也不会有影响。类似地，「进行阻挡的生物」是指在这次战斗中宣告为阻挡者的生物，或是在本次战斗中放进战场并为阻挡状态者。
- 回神只影响它结算时由你操控的生物。该回合稍后时段中才由你操控的生物将不会获得先攻与警戒异能。
- 如果回神并非是在行动阶段结算（也许是因为你将它视同具有闪现地来施放），则就不会多出来的战斗阶段及接于其后的行动阶段。

---

火花替身  
{三}{蓝}  
生物 ~ 虚影  
0/0  
你可以使火花替身当成任一由你操控之生物或鹏洛客的复制品来进入战场，但它不是传奇，且于其进战场时，如果是生物，则上面额外有一个+1/+1 指示物，如果是鹏洛客，则上面额外有一个忠诚指示物。

- 火花替身所复制的，就只有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。
- 如果火花替身复制了传奇永久物，它也不是传奇，且此但书可被复制。如果有东西稍后复制了火花替身，则所成的复制品也不是传奇。如果你同时操控两个或更多同名永久物，但只有其中一个是传奇，则「传奇规则」不会生效。
- 如果所复制之永久物的法术力费用中包含{X}，则 X 视为 0。
- 如果所选择的永久物已经复制了别的东西（举例来说，如果所选的生物是另一个火花替身），则火花替身进战场时，会是所选的永久物目前所复制的东西。
- 如果所选择的永久物是个衍生物，则火花替身会复制派出该衍生物的效应原本所注明的特征。在此情况下，火花替身不会成为衍生物。

- 当火花替身进战场时，它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。
- 如果火花替身复制了鹏洛客，则它进战场时上面也会有相应数量的忠诚指示物，具体为原版牌上印制的数值加一。如果火花替身复制了生物，则它进战场时上面除了有它所复制的异能及其他物件所具有的异能令它具有的指示物之外，还有多一个+1/+1 指示物。
- 如果所复制的永久物受到改变类别的效应影响，则火花替身进战场时的永久物类别可能会与原版永久物现有的类别不同。会利用火花替身进战场时的特征（而非原版永久物的特征）来决定它进战场时上面是否会有额外的指示物。特别一提，如果某个基础鹏洛客是由于其本身让自己变成鹏洛客生物的忠诚异能之故而同时也是生物，且火花替身复制了他，则火花替身进战场时是一个非生物的鹏洛客，不会得+1/+1 指示物。另一方面，如果火花替身是在你的回合内复制了乌锋基础，则火花替身进战场时是一个鹏洛客生物，且会同时额外得到两种指示物。
- 如果火花替身与另一个永久物同时进战场，则它不能成为该永久物的复制品。你只可选择已在战场上的生物或鹏洛客。

#### 火树族破坏者

{二}{红}

生物~人类 / 浪客

2/1

起事 *(于此生物进战场时，你选择「+1/+1 指示物」或「敏捷」异能。它进战场时上面有所选加成。)*

每当火树族破坏者攻击时，你可以弃一张牌。若你如此作，则抓一张牌。

- 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。
- 如果生物进战场时具有起事异能，但因故无法在其上放置+1/+1 指示物，则它获得敏捷异能。
- 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。

#### 激进创想

{一}{蓝}

瞬间

抓一张牌。

再起 *(你可以从你的坟墓场施放此牌，但必须支付其所需费用并额外弃一张牌。然后放逐此牌。)*

- 利用再起异能来施放咒语时，仍须遵循该咒语的施放时机限制和许可，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，你才能以再起方式施放法术。
- 以再起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。

- 如果有效应允许你支付某替代性费用而不支付咒语的法术力费用，则在你以再起方式施放咒语时，你可以选择支付该替代性费用。此时你仍需弃一张牌，以作为施放此咒语的额外费用。
- 如果具再起异能的牌在你的回合当中进入你的坟墓场，且你能够合法施放之，则你有机会在对手能有所行动前立刻施放之。

---

即决审判

{一}{白}

瞬间

即决审判对目标已横置的生物造成 3 点伤害。

*附案*~如果你是在你的行动阶段施放此咒语，则改为它造成 5 点伤害。

- 瞬间咒语上的附案异能是在咒语结算过程中生效，而非在施放此类咒语后立即生效。如果该咒语被反击，你不会获得附案加成。
- 如果有效应于具附案异能的咒语在堆叠上时将其复制，则由于该复制品未经施放，因此不会得到附案加成。

---

集团信使

{三}{白}

生物~鸟

2/3

飞行

往生 1 (当此生物死去时，派出一个 1/1, 白黑双色, 具飞行异能的精怪衍生生物。)

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

---

加快

{蓝}

瞬间

你本回合中施放的下一个法术咒语能视同具有闪现异能地来施放。

抓一张牌。

- 你不需要在加快结算时就决定要施放哪个法术咒语。它只是会设定一个仅对你生效的规则，且其时限只到当回合结束，或你施放下一个法术咒语时为止（即便该法术是在你通常无法施放的时机下施放）。
  - 如果你在同一个回合中施放多个加快，则它们全部都会对你之后施放的第一个法术咒语生效。
-

贱民之盾

{五}

神器 ~ 武具

将对你造成的所有伤害改为对佩带此武具的生物造成之。

佩带{三}

- 如果贱民之盾没有贴附在生物上，则所有将对你造成的伤害会如常对你造成。
- 

教团尖锋塔疾克

{一}{红}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 士兵

3/2

敏捷

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

防止将对由你操控的其他生物造成的所有非战斗伤害。

{红}{白}：教团尖锋塔疾克获得先攻异能直到回合结束。

- 如果塔吉克和其他由你操控的生物将同时受到致命的非战斗伤害，则将对你的其他生物造成之伤害会被防止。
- 

教团战首

{二}{红}

生物 ~ 鬼怪 / 士兵

2/2

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

在你回合的战斗开始时，派出一个 1/1 红色鬼怪衍生生物。该衍生物获得敏捷异能直到回合结束，且本次战斗若能攻击，则必须攻击。

- 如果该衍生物因故无法攻击（例如已横置），则它便不能攻击。如果要支付费用才能让其攻击，则这并不会强迫其操控者必须支付该费用，所以这种情况下，该生物也不至于必须要攻击。
-

杰出倡议人托米克

{白}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 参谋

2/3

飞行

战场上的地和坟墓场中的地牌不能成为由对手操控之咒语或异能的目标。

对手不能从坟墓场使用地牌。

- 虽然托米克的第二个异能类似于辟邪，但是会与辟邪异能互动的效应不会将这些地或地牌视作具有辟邪异能。
  - 牌手通常不能从坟墓场中使用地牌。如果牌手找到了能够让他这么作的办法，托米克的最后一个异能的「限制」也会先于该「许可」优先生效。
- 

借力打力

{一}{白}

瞬间

于本回合中，接下来将对目标生物造成的 1 点伤害，改为对另一个目标生物造成之。

抓一张牌。

- 如果任一目标在伤害将要造成前就已经离开战场，则不会转移该伤害。
  - 借力打力的操控者是于借力打力结算时抓牌，而非实际转移伤害时。
- 

烬火藤蔓

{红}{绿}

结界

每当任一对对手施放非生物咒语时，烬火藤蔓对该牌手造成 1 点伤害。

{一}，牺牲烬火藤蔓：消灭目标神器或结界。烬火藤蔓对该永久物的操控者造成 2 点伤害。

- 烬火藤蔓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。
  - 如果在烬火藤蔓的起动式异能试图结算时，该目标永久物已经是不合法目标，则此异能不会结算。没有牌手会受到伤害。如果该目标仍合法，但未被消灭（最有可能是因为它具有不灭异能），则其操控者会受到伤害。
  - 烬火藤蔓可以指定其本身为其起动式异能的目标。虽然这样的话该异能会因为无合法目标而不会结算、没有牌手会受到伤害，但你能藉此在没有其他东西可指定为目标的情况下牺牲烬火藤蔓。
-

精炎队长

{红}{红}{白}{白}

生物~人类 / 骑士

4/3

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

每当精炎队长受到伤害时, 它对目标牌手造成等量的伤害。

- 就算精炎队长受到了致命伤害, 它的最后一个异能也会触发。举例来说, 如果它阻挡一个 7/7 生物, 且受到该生物的伤害, 则精炎队长之异能会触发, 并对目标牌手造成 7 点伤害。
  - 如果你的总生命在精炎队长受到伤害的同时降至 0 或更少, 则你会在其触发式异能进入堆叠之前就输掉这盘游戏。
- 

究探

{黑/绿}{黑/绿}

法术

将至多两张目标生物牌从你的坟墓场移回你手上。

///

究终

{四}{黑}{绿}

法术

你可以在一个由你操控的生物上放置两个+1/+1 指示物。然后所有生物得-4/-4 直到回合结束。

- 究终并未指定要获得+1/+1 指示物之生物为目标。就算你未操控生物, 也能施放之。
  - 究终的效应只会影响它结算时已经在战场上的生物。本回合稍后时段才进战场的生物不会得-4/-4。
- 

巨身争斗

{一}{绿}

瞬间

如果此咒语以由你操控且其上有+1/+1 指示物的生物为目标, 则它减少{一}来施放。

目标由你操控的生物与目标不由你操控的生物互斗。

(它们各向对方造成等同于本身力量的伤害。)

- 如果于巨身争斗的异能结算时, 其中任一目标已经是不合法的目标, 则两个生物都不会造成或受到伤害。
-

### 军械库守卫

{三}{白}

生物 ~ 巨人 / 士兵

2/5

只要你操控门，军械库守卫便具有警戒异能。

- 警戒异能只在将军械库守卫宣告为攻击生物的时候有特殊意义。如果军械库守卫已经进行攻击，则就算失去了你仅有的一个门之操控权，也不会使得军械库守卫成为横置或离开战斗。

---

### 卡恩关堡

地

{横置}: 加{无}。

{四}, {横置}: 增殖。

- 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。

---

### 开锁浪客

{三}{蓝}

生物 ~ 人类 / 浪客

3/2

开锁浪客不能被阻挡。

当开锁浪客进战场时，将一个由你操控的生物移回其

拥有者手上。

- 开锁浪客的最后一个异能为强制性。在其结算时，如果开锁浪客是唯一一个由你操控的生物，则你必须将它移回其拥有者手上。
-

看管

{白/蓝}{白/蓝}

瞬间

将目标进行攻击或阻挡的生物置于其拥有者的牌库顶。

///

看护

{三}{白}{蓝}

法术

派出一个 4/4，白蓝双色，具飞行与警戒异能的史芬斯衍生生物。

- 「进行攻击的生物」是指在这次战斗中宣告为攻击者的生物，或是在本次战斗中放进战场并为攻击状态者。除非该生物离开战斗，否则直到战斗结束步骤为止，它都一直是个进行攻击的生物，即使它所攻击的牌手离开游戏，或者它所攻击的鹏洛客离开战斗，也不会有影响。类似地，「进行阻挡的生物」是指在这次战斗中宣告为阻挡者的生物，或是在本次战斗中放进战场并为阻挡状态者。

---

克蜜娜的易质术

{一}{蓝}

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物失去所有异能，且基础力量与防御力为 1/1。

- 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，都会被克蜜娜的易质术盖掉。任何设定力量或防御力的效应若在克蜜娜的易质术结附于生物之后生效，则将会盖过此效应。
- 会更改受影响的生物之力量和 / 或防御力的效应，例如最终喘息，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，也会如此生效。

---

苦力甲虫

{一}{绿}

生物~昆虫

2/2

食腐{五}{绿} (*{五}{绿}*, 从你的坟墓场放逐此牌：在目标生物上放置若干+1/+1 指示物，其数量等同于此牌的力量。只能于法术时机食腐。)

- 放逐具食腐异能的生物牌是起动食腐异能费用的一部分。一旦已起动该异能并支付完费用，就已来不及通过试图将该生物牌移出坟墓场的方式，来阻止牌手起动该异能。
-

跨行亡者

{一}{蓝}{黑}

生物 ~ 骷髅妖

1/1

当跨行亡者死去时，将它移回其拥有者手上。

- 只有当跨行亡者的异能结算时，它还在坟墓场里，才会将其移回其拥有者手上。
- 

拉铎司暗渊巨龙

{二}{红}{红}

生物 ~ 龙

3/3

{红}{红}：拉铎司暗渊巨龙获得飞行异能直到回合结束。

{红}：拉铎司暗渊巨龙得+1/+0直到回合结束。

背水战 ~ 只要你没有手牌，拉铎司暗渊巨龙便具有连击异能。

- 如果拉铎司暗渊巨龙在造成先攻战斗伤害后失去连击异能，则它不会在常规战斗伤害步骤中造成伤害。
- 

拉铎司公会法师

{黑/红}{黑/红}

生物 ~ 灵俑 / 祭师

2/2

{三}{黑}，弃一张牌：目标生物得-2/-2直到回合结束。

{三}{红}：派出一个 2/1 红色，具敏捷异能的鬼怪衍生生物。在下一个结束步骤开始时将它放逐。

- 如果是在结束步骤中起动的第二个异能，则该衍生生物要等到之后一个回合的结束步骤中才会被放逐。
- 

拉铎司火轮师

{黑}{黑}{红}{红}

生物 ~ 人类 / 浪客

4/3

当拉铎司火轮师进战场时，它向目标对手造成 2 点伤害，且对至多一个目标生物或鹏洛客造成 2 点伤害。

- 如果你无法将任何对手指定为拉铎司火轮师异能的的目标，则该异能就不会进入堆叠。你不能令其对任何生物或鹏洛客造成 2 点伤害。另一方面，如果你指定了两个合法目标，但在该异能试图结算时，其中任一目标已经不合法，则另一个目标仍会受到相应的影响。

---

拉尔查雷克

{二}{蓝}{红}

传奇鹏洛客 ~ 拉尔

4

+1: 横置目标永久物，然后重置另一个目标永久物。

-2: 拉尔查雷克对任意一个目标造成 3 点伤害。

-7: 掷五枚硬币。每有一枚硬币掷出正面，便在本回合后进行额外的一个回合。

- 拉尔查雷克的第一个异能可以指定任意两个永久物为目标。它们是已横置还是未横置并不重要。如果于该异能结算时，第一个目标就已经是已横置，则它就只是会保持横置而已。类似地，如果于该异能结算时，第二个目标就已经是未横置，则它就保持未横置。
- 你为拉尔查雷克最后一个异能所掷的五枚硬币并不用「猜」，因此也不会有人猜对或猜错。会在意牌手猜对或猜错掷硬币结果的异能，都不会考虑这几掷。

---

栏外探子

{三}{黑}

生物 ~ 吸血鬼 / 浪客

2/3

飞行

当栏外探子进战场时，目标牌手从其牌库顶开始展示牌，直到展示出一张地牌为止，然后将这些牌置入其坟墓场。

- 牌手展示出的地牌（如有）也会被一起置入其坟墓场。
- 如果该目标牌手的牌库中没有地牌，则会展示该牌库中的所有牌并全部置入其坟墓场。

---

狼血托西密

{四}{绿}{白}

传奇生物 ~ 妖精 / 战士

3/4

由你操控的其他绿色生物得+1/+1。

由你操控的其他白色生物得+1/+1。

{横置}: 派出传奇衍生生物沃亚，其为 2/2，绿白双色的狼。

- 由你操控且为绿白双色的其他生物，包括沃亚，会得+2/+2。
-

理时泰菲力  
{一}{白}{蓝}  
传奇鹏洛客~泰菲力  
4

对手只可以于其能施放法术的时机下施放咒语。

+1: 直到你的下一个回合, 你可以将法术咒语视同具有闪现异能地来施放。

-3: 将至多一个目标神器, 生物或结界移回其拥有者手上。抓一张牌。

- 如果有效应允许对手能够视同咒语具有闪现异能地来施放 (举例来说, 如果对手也操控理时泰菲力, 且起动了他的+1 忠诚异能), 则泰菲力第一个异能产生的「限制」会先于前述「许可」而优先执行。
- 你可以在不选择任何目标的情况下起动手泰菲力的最后一个异能。你就只会抓一张牌。不过, 如果你选择了目标, 且在泰菲力的最后一个异能试图结算时, 该目标永久物已经是不合法目标, 则该异能不会结算。你不会抓牌。

---

联会豪族  
{白}{黑}  
生物~人类 / 参谋  
2/2

牺牲另一个生物: 选择一种颜色。联会豪族获得反该颜色保护异能直到回合结束。

- 你在此异能结算时选择颜色。

---

林鼠群  
{一}{黑}  
生物~老鼠  
\*/\*

林鼠群的力量和防御力各等同于由你操控的老鼠数量。

{二}{黑}, 弃一张牌: 派出一个衍生物, 此衍生物为林鼠群的复制品。

- 林鼠群的第一个异能会计算由你操控且具有老鼠此生物类别的任何生物, 而非仅限于林鼠群。该异能在所有区域都会生效, 而不只是在战场上。
- 该衍生物会复制林鼠群的两个异能。其力量和防御力会等同于由你操控的老鼠之数量 (而非于该衍生物进战场时由你操控的老鼠之数量)。它还能够产生其本身的复制品。
- 该衍生物不会复制林鼠群上面的指示物, 也不会复制其他改变了林鼠群之力量、防御力、类别、颜色等等的效应。通常来说, 这代表了此衍生物就只会是个林鼠群。但如果任何复制效应已影响了那个林鼠群, 就必须将它们列入考虑。

- 如果林鼠群在其启动式异能结算前就已离开战场，该衍生物仍将作为林鼠群的复制品进战场，并利用林鼠群最后在战场上时的可复制特征值。

---

领法师之石

{二}

神器

{一}, {横置}: 重置目标具有启动式异能的生物，且此异能之费用须包含{横置}。

- 启动式异能会包含冒号。通常会写成「[费用]: [效应]。」有些关键字也属于启动式异能；它们的规则提示中会包含冒号。

---

龙卷裂空

{一}{蓝}

瞬间

将目标不由你操控的非地永久物移回其拥有者手上。

超载{六}{蓝} (你可以支付此咒语的超载费用来施放它。若你如此作，则将其叙述中的「目标」更改为「每个」。)

- 如果你不支付龙卷裂空的超载费用，则该咒语将具有单一目标。如果你支付超载费用，则该咒语不会有任何目标。
  - 由于在支付超载费用后，具超载异能的咒语不需指定目标，它可能会影响具辟邪异能或所对应颜色之反色保护的永久物。
  - 要计算咒语的总费用，先从要支付的法术力费用或替代性费用开始（例如超载费用），加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量。无论施放咒语的总费用为何，该咒语的法术力值都不会改变。
  - 如果有效应让你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放具超载异能的咒语，则你不能改为选择支付其超载费用。
-

龙尊尼可波拉斯  
{蓝}{黑}{黑}{黑}{红}  
传奇鹏洛客~波拉斯  
4

龙尊尼可波拉斯具有战场上所有其他鹏洛客的所有忠诚异能。

+1: 你抓一张牌。每位对手各放逐一张手牌或一个由其操控的永久物。

-3: 消灭目标生物或鹏洛客。

-8: 每位未操控传奇生物或传奇鹏洛客的对手各输掉这盘游戏。

- 尼可波拉斯不会移除其他鹏洛客上的忠诚异能。
- 尼可波拉斯不会获得其他鹏洛客上的静止式异能或触发式异能；如果其他鹏洛客上因故具有不属于忠诚异能的起动式异能，尼可波拉斯也不会获得这类异能。
- 虽然可能最后尼可波拉斯会有数量惊人的忠诚异能，但你在你的每回合中仍只能起动龙尊尼可波拉斯上的一个忠诚异能。
- 如果某鹏洛客忠诚异能的叙述中利用名称提及原本印有此异能之牌张本身，则将尼可波拉斯版本的该异能视作用「龙尊尼可波拉斯」此名称来提及本身。举例来说，如果拉尔查雷克在战场上，则如果你起动尼可波拉斯上从拉尔那获得的第二个异能，则会是由尼可波拉斯来造成伤害。
- 如果某鹏洛客上具有能够放逐牌张的异能，同时该鹏洛客上还有其他忠诚异能提及「所放逐的牌张」，则这两个异能之间有连结关系。如果尼可波拉斯是从同一个鹏洛客处获得这两个异能，则尼可波拉斯版的这两个异能之间也有类似的连结关系。这些具有连结关系的异能，无法看到以尼可波拉斯其他异能（例如他自己的第一个忠诚异能）所放逐的牌张。
- 如果在结算尼可波拉斯第一个忠诚异能的过程中，有异能因你抓牌而触发，则这类异能要等到对手放逐完手牌或永久物后才会结算。
- 在结算尼可波拉斯第一个忠诚异能时，于你抓完牌后，由依照回合顺序接下来轮到的对手（如果因故当前正是某位对手的回合，则即为该对手）来决定是选择一个由其操控的永久物，还是一张手牌（但不展示）。然后其他对手按照回合顺序依次作出选择，牌手在作选择时已知道之前牌手的选择为何。之后，所有牌手同时放逐自己选择永久物和牌。
- 在双头巨人游戏中，如果队伍中有一位牌手输掉了这盘游戏，则整个队伍都会输掉这盘游戏，就算另一位牌手操控了传奇生物或传奇鹏洛客也是一样。

---

旅人杖

{一}  
神器

{二}, 牺牲旅人杖: 放逐目标生物。在下一个结束步骤开始时, 将所放逐之牌在其拥有者的操控下移回战场。

- 如果旅人杖放逐了一个衍生生物，则它会消失。它不会移回战场。

---

迈入永恒

{八}{蓝}{蓝}{蓝}{蓝}

法术

抓若干牌，其数量等同于你牌库中牌的数量，然后将一张牌从你手上置于你的牌库顶。直到你的下一个回合，你的手牌数量没有上限。

- 在你施放迈入永恒这一回合的清除步骤当中，你不需弃牌。在你下个回合的清除步骤当中，你要将手牌弃掉，直到满足手牌上限为止。
  - 如果你以展示牌库顶的方式进行游戏，则你每抓一张牌前都要展示之。
- 

蛮野猪神衣哈格

{三}{红}{红}

传奇生物 ~ 野猪 / 神

6/6

践踏

每当蛮野猪神衣哈格攻击时，你可以将一张生物牌从你手上横置放进战场且正进行攻击。在下一个结束步骤开始时，将该生物移回你手上。

当蛮野猪神衣哈格死去或从战场进入放逐区时，你可以将它置于其拥有者牌库顶数来第三张的位置。

- 你要为该新的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衣哈格不一样。
- 虽然这一新生物正进行攻击，但它从未被宣告为进行攻击的生物（举例来说，有些异能会在当有生物攻击时触发，比如杂牌大队所具有者）。
- 如果这一新生物在结束步骤之前离开了战场（最可能是因为它在战斗中死去），该牌会留在其当前所在的区域。它不会移回你手上。
- 如果这一新生物具有会在结束步骤开始时触发的异能，就算该生物已在结束步骤中该异能结算之前就移回你手上，此异能也会照常触发并结算。
- 如果衣哈格于其最后一个异能在堆叠上时就离开了坟墓场或放逐区，则它会留在新的区域当中，就算所移往的区域是坟墓场或放逐区也一样。
- 如果衣哈格的操控者牌库里的牌少于三张，则于其最后一个异能结算时，会将它置于其拥有者的牌库底。
- 如果由其他牌手拥有的衣哈格因故受你操控，则当它死去时，由你来决定是否要将其置于其拥有者的牌库中。
- 如果有效应将衣哈格放逐，然后立刻将其移回战场，则其上最后一个异能虽然会触发，但没有效果。不过，如果是将衣哈格放逐，然后在稍后时段才将其移回战场的效应，则衣哈格本身的异能可能会先该效应一步，将其本身移回其拥有者的牌库中。如果是将之移回牌库，则前述放逐效应不会在稍后时段将其移回。

- 在多人游戏中，如果你将其他牌手的衣哈格在你操控下放进战场，则它会于你离开游戏时被放逐。如果你在离开游戏前仍是该衣哈格的操控者，则虽然原本其因此触发的异能也会由你来操控，但由于你已经离开游戏，因此该异能不会结算，该牌就会留在放逐区中。类似地，如果你输掉游戏的同时，前述由其他牌手拥有但是在你操控下进战场的衣哈格被消灭，则它会留在其拥有者的坟墓场中。
- 如果衣哈格死去且它是你的指挥官，在其异能将它置入你的牌库时，你可以将它置入统帅区。如果你以此法救下了你的指挥官，你就不会将它置入你的牌库。如果在它将要被放逐时你作了同样选择，其结果也是一样。

---

#### 莽闯猛兽

{四}{绿}

生物 ~ 野兽

4/4

起事 (于此生物进战场时，你选择「+1/+1 指示物」或「敏捷」异能。它进战场时上面有所选加成。)

- 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。
- 如果生物进战场时具有起事异能，但因故无法在其上放置+1/+1 指示物，则它获得敏捷异能。
- 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。

---

#### 冒险尝试

{三}{绿}{绿}

结界

{一}，牺牲一个生物：从你牌库中搜寻一张具基本地区类别的地牌，将之横置放进战场，然后洗牌。

- 你可以找出任意一张类别栏中包含平原、海岛、沼泽、山脉或树林的地牌。该地不一定要是基本地区，因此你可以找出蔓生墓园或 Tropical Island (热带岛屿) 这类地牌。

---

#### 梦生阿米巴

{一}{蓝}

生物 ~ 虚影

1/1

飞行

当梦生阿米巴从你的牌库进入你坟墓场时，你可以将它放进战场。

- 如果在将梦生阿米巴从你牌库移至坟墓场的过程中需展示或检视之（例如以栏外探子将之置入坟墓场的情况），则其异能会在它进入你的坟墓场时触发。当你展示或检视的时候，它仍在你的牌库中。
  - 如果梦生阿米巴在其异能结算之前，就已经移离你的坟墓场，则你不能将其放进战场。
- 

### 迷宫终点 地

迷宫终点须横置进战场。

{横置}: 加{无}。

{三}, {横置}, 将迷宫终点移回其拥有者手上: 从你牌库中搜寻一张门牌, 将之放进战场, 然后洗牌。如果你操控十个或更多名称各不相同的门, 则你赢得这盘游戏。

- 「将迷宫终点移回其拥有者手上」是起动其最后一个异能之费用的一部分。只要你宣告起动该异能, 牌手便得等到你完成起动费用的支付并将迷宫终点移回手上之后, 才能够回应之。
  - 当迷宫终点的最后一个异能结算时, 你是先搜寻一个门并将之放进战场, 然后再检查你是否赢得游戏。就算你并未以此法将门放进战场, 也会执行此检查。此检查只会在该异能结算的时候才执行, 其他时机均不会。
  - 以迷宫终点将门放进战场此动作并不会计入「你在自己回合中可以使用一张地」的限制。如果当前是你的回合, 你可以在迷宫终点的异能结算完毕之后, 再度从手中使用它或其他地牌。
  - 操控多个具有相同名称的门对你能否以迷宫终点赢得游戏并无影响。多余的门会被忽略。
- 

### 迷途的夫毕佐

{一}{蓝}

传奇生物 ~ 造妖

1/1

当迷途的夫毕佐进战场时, 抓一张牌。若它是从你的牌库进战场或从你的牌库施放, 则改为抓两张牌。

当夫毕佐成为咒语的目标时, 将夫毕佐洗入其拥有者的牌库。

- 通常情况下, 你没有办法从你的牌库中施放夫毕佐, 或让它从你的牌库进入战场。你得利用其他效应来找到夫毕佐, 才能抓额外的牌。
- 如果某效应将夫毕佐从你的牌库放逐, 然后让你施放该牌, 则会算是从放逐区施放该牌, 而非从你的牌库施放。
- 夫毕佐的最后一个异能, 只有夫毕佐在战场上的时候成为咒语的目标才会触发。
- 夫毕佐的最后一个异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击, 此异能仍会结算。

- 如果以夫毕佐为目标的咒语没有其他目标，则它不会结算（因为夫毕佐已经在你的牌库里完全迷途，该咒语并没有合法目标）。

---

### 米捷兹的精研

{三}{红}

法术

将目标在你坟墓场中且为瞬间或法术的牌放逐。对每张以此法放逐的牌而言，将其复制，你可以施放该复制品，且不需支付其法术力费用。放逐米捷兹的精研。

超载{五}{红}{红}{红}（你可以支付此咒语的超载费用来施放它。若你如此作，则将其叙述中的「目标」更改为「每张」。）

- 如果米捷兹的精研放逐了多张牌，则你能以任意顺序施放它们的复制品。你最后施放的复制品会最早结算。
- 如果你未施放某个复制品（也许是因为没有可用的合法目标，或只是你不想施放），则该复制品便会消失。
- 米捷兹的精研结算时，它仍在堆叠上。如果你支付了超载费用，米捷兹的精研不会复制自己。
- 这些复制品是在结算米捷兹的精研过程中产生并施放。你不能等到该回合内稍后时段再施放它们。不会受到复制品类别的施放时机限制。其他的使用限制则不会被忽略，例如「只能在战斗中施放[此咒语]」。
- 如果你以「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。
- 如果该复制品的法术力费用中包含了{X}，则你必须将 X 的值选为 0。
- 无论这些复制品上有何变化，原版的牌均一直会被放逐。

---

### 难破妙阵

{二}{白}

瞬间

由你操控的生物获得不灭异能直到回合结束。

附案~如果你是在你的行动阶段施放此咒语，则在这些生物上各放置一个+1/+1 指示物，且它们获得警戒异能直到回合结束。

- 难破妙阵只会影响它结算时由你操控的生物。于该回合稍后时段才受你操控的生物不会获得不灭或警戒异能，也不会得到+1/+1 指示物。
- 瞬间咒语上的附案异能是在咒语结算过程中生效，而非在施放此类咒语后立即生效。如果该咒语被反击，你不会获得附案加成。

- 如果有效应于具附案异能的咒语在堆叠上时将其复制，则由于该复制品未经施放，因此不会得到附案加成。

---

虐杀手

{一}{黑}

生物~人类 / 杀手

1/2

死触

脱缰 (你可以让此生物进战场时上面有一个+1/+1指示物。只要其上有+1/+1指示物，它便不能进行阻挡。)

- 你选择是否让具脱缰异能的生物进战场时上面有一个+1/+1指示物的时机，是于此生物进战场的时刻。在那时，牌手已来不及回应此生物咒语，例如说试图反击之。
- 不论生物从何处进战场，脱缰异能均会生效。
- 只要其上有+1/+1指示物，具脱缰异能的生物就不能进行阻挡，而不仅限于因其脱缰异能而置于其上者。
- 对于一个具脱缰异能且正进行阻挡的生物而言，在其上放置+1/+1指示物并不会将其移出战斗。它将继续进行阻挡。

---

欧佐夫传人泰莎

{一}{白}{黑}

传奇生物~人类 / 参谋

2/3

牺牲三个白色生物：放逐目标生物。

每当另一个由你操控的黑色生物死去时，派出一个

1/1白色，具飞行异能的精怪衍生生物。

- 你可以牺牲泰莎本身来协助支付其第一个异能的费用，但是泰莎死去不会触发其第二个异能。你为支付其第一个异能之费用而牺牲的其他白色和黑色生物，都会触发第二个异能。
-

欧佐夫僭位卡娅

{一}{白}{黑}

传奇鹏洛客~卡娅

3

+1: 将至多两张目标在同一坟墓场中的牌放逐。如果以此法放逐了至少一张生物牌，则你获得 2 点生命。

-1: 放逐目标法术力值等于或小于 1 的非地永久物。

-5: 欧佐夫僭位卡娅对目标牌手造成伤害，其数量等同于放逐区中由该牌手拥有之牌的数量，且你获得等量的生命。

- 如果某个永久物的法术力费用中包含{X}，则 X 视为 0。
- 衍生物通常没有法术力费用（除非它已复制了别的东西）。而在正常情况下没有法术力费用的东西，其法术力值为 0。
- 卡娅的最后一个异能让你获得的「等量」生命，等同的是放逐区中由目标牌手拥有之牌的数量。就算有效应会让她对该牌手造成的伤害数量发生增减，也不会影响你获得的生命数量。

---

欧佐夫执法者

{一}{黑}

生物~人类 / 浪客

1/2

死触

往生 1 (当此生物死去时，派出一个 1/1, 白黑双色, 具飞行异能的精怪衍生生物。)

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

---

判罪

{白}

瞬间

将目标进行攻击的生物置于其拥有者的牌库底。其操控者获得等同于其防御力的生命。

- 利用该生物最后在战场时的防御力，来决定其操控者获得的生命数量。
-

庞巨原生质

{三}{蓝}

生物 ~ 变形兽

0/0

你可以使庞巨原生质当成战场上任一生物的复制品来进入战场，但它具有「{X}：此生物的基础力量与防御力为 X/X。」

- 庞巨原生质给予自己的起动式异能会成为其可复制特征的一部分。除非该异能被另一个复制效应覆盖，否则成为庞巨原生质之复制品的生物也将拥有此异能。
  - 不过，该异能的效应并非可复制特征。也就是说，如果庞巨原生质成为一个基础力量与防御力为 2/2 之生物的复制品，且你起动其异能，令其成为 4/4 生物，此时如果有其他生物要复制庞巨原生质，则所成之复制品的基础力量与防御力会是 2/2。
  - 庞巨原生质赋予自己的起动式异能没有时限。它会持续到庞巨原生质离开战场或另一个效应盖过它（举例来说，如果你在有了更多法术力之后再度起动该异能）为止。每次该异能结算时，它都会盖过之前设定其力量和防御力的其他效应，包括之前起动此异能产生者。至于其他改变庞巨原生质力量和 / 或防御力的效应，包括 +1/+1 指示物，则不论其是在何时开始，都会继续生效。
  - 庞巨原生质所复制的，就只有原版生物上所印制的东西而已（除非该生物也复制了其他东西或是个衍生物；后文将详述）。它不会复制下列状态：该生物是否为横置，它上面有没有指示物、贴附了灵气，或是其他改变了其力量、防御力、类别、颜色等等的非复制效应。
  - 如果庞巨原生质不是生物（也许因为它复制了暂时成为生物的地），则你仍能起动其「{X}：此生物的基础力量与防御力为 X/X。」此异能，不过此异能不会产生任何效应，它也不会将庞巨原生质变成生物。
  - 如果所选生物之法术力费用中包含{X}，则 X 为 0。庞巨原生质给予自己的异能不会影响法术力费用中的{X}。
  - 如果所选生物已经复制了别的东西（举例来说，如果所选的生物是另一个庞巨原生质），则庞巨原生质进战场时，会是所选的生物目前所复制的东西（外加其在复制过程中一并获得的所有异能，如果有的话）。
  - 如果所选生物是个衍生物，则庞巨原生质会复制派出该衍生物的效应原本所注明的特征。庞巨原生质并非衍生物，即使复制了衍生物也是一样。
  - 当庞巨原生质进战场时，它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。
  - 如果庞巨原生质因故与另一个生物同时进战场，则庞巨原生质不能成为该生物的复制品。你只可选择已在战场上的生物。
  - 你可以选择不复制任何东西。在该情况下，庞巨原生质进战场时会是个 0/0 变形兽生物，并且很有可能立刻进入坟墓场。
-

### 贫窟伏击客

{二}{红}

生物 ~ 鬼怪 / 祭师

2/2

每当你施放瞬间或法术咒语时，贫窟伏击客向每位对手各造成 2 点伤害。

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

### 破坏魔鬼

{一}{黑}{红}

生物 ~ 魔鬼

3/3

每当任一牌手牺牲一个永久物时，破坏魔鬼对任意一个目标造成 1 点伤害。

- 无论是哪位牌手牺牲的永久物，破坏魔鬼的触发式异能都是由你操控并由你来选择目标。
  - 如果是要牺牲永久物来支付咒语或异能的费用，则破坏魔鬼的异能会比该咒语或异能先一步结算。另一方面，如果是在咒语或异能结算的过程中牺牲永久物，则破坏魔鬼的异能会等到该咒语或异能完成结算之后才会进入堆叠。
  - 破坏魔鬼本身并不会让牌手能藉此牺牲永久物。每当任一牌手由于其他要该牌手如此作的咒语或是费用而牺牲一个永久物时，此异能都会触发。
  - 如果你牺牲了破坏魔鬼，则其异能会触发。
  - 因「传奇规则」而被置入坟墓场的传奇永久物并非被牺牲。
- 

### 奇奥拉的夷坝怪

{五}{蓝}

生物 ~ 海怪

5/6

当奇奥拉的夷坝怪进场时，增殖。*(选择任意数量的永久物和 / 或牌手，然后为其已有之每种指示物各多放置一个同类的指示物。)*

- 增殖时，你可以选择任何具有指示物的永久物，包括由对手操控者。你也可以选择任何其上有指示物的牌手，包括对手。你不能选择在战场以外区域中的牌，就算其上有指示物者亦然。
- 你不一定要选择每一个具有指示物的永久物或牌手，只要选择你想要增加指示物者即可。由于「任意数量」包括零，你甚至完全不用选择任何永久物，也完全不用选择任何牌手。
- 如果某牌手或永久物上有多于一种指示物，且你选择要让其额外获得指示物，则你必须为其上每种指示物的数量都加一。你不能只增加其上的某一种指示物，而不改变其他指示物的数量。

- 对注册于「每当你增殖时」触发的异能而言，就算在如此作时未选择任何永久物或牌手，此类异能也会触发。
- 牌手可以回应效应中包含增殖的咒语或异能。不过，一旦该咒语或异能开始结算，并且其操控者已着手选择哪些永久物与牌手将得到新的指示物，则任何牌手就已来不及去回应此事。

---

#### 起义民众

{二}{白}

生物~人类

2/2

每当另一个由你操控的生物或鹏洛客死去时，在起义民众上放置一个+1/+1指示物。

- 如果某个鹏洛客同时也是生物，则它死去时起义民众的异能只会触发一次。
- 如果起义民众与另一个由你操控的生物同时死去（也许由于它们同时在战斗中受到致命伤害），则起义民众的触发式异能结算时，它已不在战场上。它无法及时得到原本会放在上面的+1/+1指示物，也就无法让自己活下来。

---

#### 弃神僧侣

{一}{黑}

生物~人类 / 僧侣

1/2

{横置}，牺牲两个其他生物：任意数量的目标牌手各失去2点生命且牺牲一个生物。你加{黑}{黑}且抓一张牌。

- 只要你想，你也可以在不指定任何目标的情况下来起弃神僧侣的异能。你仍会加{黑}{黑}且抓一张牌。
- 你可以指定无法牺牲生物的牌手为目标。他们仍会失去2点生命。
- 由于弃神僧侣的异能可能会具有目标，因此它不是法术力异能。就算你并未为其指定目标，该异能也会用到堆叠，且牌手可以回应之。

---

#### 潜行报复者

{五}{红}{红}

生物~圣者

5/5

敏捷

每当另一个由你操控的生物死去时，它对目标牌手或鹏洛客造成等同于其力量的伤害。

- 利用所牺牲生物最后在战场时的力量，来决定它造成的伤害数量。

---

强制探寻

{二}{蓝}

法术

目标牌手抓三张牌。然后除非该牌手弃一张地牌，否则其弃两张牌。

- 该目标牌手可以决定要弃一张地牌，或是两张不论是否为地的牌。该牌手也可以决定要弃一张地牌和一张其他牌或是两张地牌。

---

全城有眼

{二}{蓝}

结界

在你的维持开始时，占卜 1。

{五}{蓝}：交换全城有眼与目标非地永久物的操控权。只能于法术时机起动。

- 全城有眼最后一个异能的效应会一直持续下去。该效应不会在清除步骤中消除，且就算全城有眼离开战场，其效应也不会终止。
- 于全城有眼的最后一个异能结算时，全城有眼必须在战场上，且该目标非地永久物必须是合法目标。如果这两点有任一个不满足，则此异能就不会生效。
- 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，则让你获得目标非地永久物之操控权的效应会终止。

---

丧仪祭师

{黑/绿}

生物 ~ 妖精 / 祭师

1/2

{横置}：将目标地牌从坟墓场放逐。加一点任意颜色的法术力。

{黑}, {横置}：将目标瞬间或法术牌从坟墓场放逐。

每位对手各失去 2 点生命。

{绿}, {横置}：将目标生物牌从坟墓场放逐。你获得 2 点生命。

- 由于第一个异能需要目标，因此其并非法术力异能。它会用到堆叠，且可以被回应。
  - 对于丧仪祭师的三个异能的任意一个而言，如果在该异能试图结算前，其目标已不合法，则该异能不会结算，其所有效应均不会生效。相应地，你不能加法术力，或者所有的对手均不会失去生命，或者你不会获得生命。
-

瑟雷尼亚福音师

{绿}{白}

生物 ~ 妖精 / 祭师

1/2

{-}, {横置}, 横置一个由你操控且未横置的生物:  
派出一个 1/1 绿色腐生物衍生生物。

- 支付瑟雷尼亚福音师之起动机异能费用时, 你可以横置任意一个由你操控且未横置的生物; 这包括了你并未在自己最近的一回合开始时持续操控的生物。不过, 你必须在自己最近的一回合开始时就已持续操控瑟雷尼亚福音师。

---

杀戮女郎

{三}{黑}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 杀手

4/4

威慑

当杀戮女郎进战场时, 每个其他生物各得-1/-1 直到回合结束。本回合中, 每当一个生物死去时, 杀戮女郎以外的每个生物各得-1/-1 直到回合结束。

- 杀戮女郎的进战场触发式异能及其延迟触发式异能都只会影响那些异能结算时在战场上的生物。于该回合稍后时段才进战场或才变成的生物不会得-1/-1 (除非该延迟触发异能在稍后时段再次触发并结算)。
- 一旦杀戮女郎的进战场异能触发, 杀戮女郎是否还在战场上并不重要。这一延迟触发式异能是在进战场异能结算时产生。
- 于杀戮女郎的触发式异能仍在堆叠上时就死去的生物, 不会触发这一延迟触发式异能, 因为此时该异能还未产生。
- 防御力为 0 的生物不会立即死去。而是要等到下一次有牌手将获得优先权时才会死去。这意味着, 于杀戮女郎进战场异能结算而防御力变为 0 的生物, 在延迟触发式异能刚产生之时, 都还在战场上。
- 如果同时有数个生物死去, 则杀戮女郎的延迟触发式异能也会触发相应次数。

---

鲨蛸蟹

{二}{绿}{蓝}

生物 ~ 鲨鱼 / 章鱼 / 蟹

4/4

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

每当在鲨蛸蟹上放置一个或数个+1/+1 指示物时, 横置目标由对手操控的生物。该生物于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

- 鲨蛸蟹的异能能够指定已横置的生物为目标。该生物于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。
- 对于注记「在永久物上放置指示物时」触发的异能而言，这类异能在该永久物因故以上面有指示物的状态进战场时也会触发。
- 你始终都可以起动令生物演化的异能。于该异能结算时，如果生物上面因故已有+1/+1 指示物，则你就不会在上面新放置+1/+1 指示物。
- 如果生物因故失去了其上的所有+1/+1 指示物，则你可以令其再度演化来获得新的+1/+1 指示物。

---

#### 闪电螺旋

{红}{白}

瞬间

闪电螺旋对任意一个目标造成 3 点伤害且你获得 3 点生命。

- 如果在闪电螺旋试图结算时，所选目标已经是不合法目标，则它不会结算，且其所有效应都不会生效。你不会获得 3 点生命。

---

#### 神恩天降

{三}{白}{白}

结界

如果将在你的操控下派出一个或数个衍生生物，则改为派出等量的 4/4 白色，具飞行与警戒异能的天使衍生生物。

- 该衍生生物的特征会完全替代为以下值：4/4 白色，具飞行与警戒异能的天使衍生生物。它不会具有原本效应会派出的衍生生物所具有的任何异能。如果该原本效应派出的衍生生物有任何但书（例如横置、正进行攻击、「该衍生生物获得敏捷异能」或「在战斗结束时放逐该衍生生物」），则此类状态仍会生效。
  - 如果你原本派出的是非生物衍生生物，但于其进战场时会变成生物（也许是因为受到器械进击之类效应的影响），则在派出这类衍生生物时，神恩天降的效应不会生效。（这是因为神恩天降的效应影响的是派出「何种」衍生生物，而器械进击的效应要等到需要确定衍生生物会「如何」进战场时才会生效。）
  - 如果有效应会改变将派出之衍生生物的操控权，则会先是这类改变操控权的效应先生效，然后再轮到神恩天降的效应生效。如果有效应会改变「衍生生物在谁的操控下进战场」此事，则会是神恩天降的效应先生效，然后再轮到这类效应生效。
-

十会盟印

{五}

神器

于十会盟印进战场时，选择两种颜色。

对你施放的咒语而言，该咒语每有一种所选颜色，便减少{一}来施放。

- 你必须选择两种不同的颜色。
- 十会盟印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。
- 十会盟印的最后一个异能不能减少你需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。
- 此减少费用的效应也能对替代性费用生效，例如呼魂费用。
- 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，如果该咒语的法术力费用是{X}{红}{绿}，且你选择了红色和绿色，则你能将X的值选为5，然后支付{三}{红}{绿}来施放该咒语。

---

石水融怪

{三}{蓝/红}

生物~怪奇

3/3

当石水融怪成为咒语或异能的目标时，将石水融怪移回其拥有者手上。

- 石水融怪的异能，只有石水融怪在战场上的时候成为咒语或异能的目标才会触发。
- 石水融怪的触发式异能会比触发它的咒语或异能先一步结算。就算该咒语或异能被反击，此异能仍会结算。
- 如果以石水融怪为目标的咒语或异能没有其他目标，则它不会结算（因为石水融怪被移回了其拥有者的手上，该咒语已没有合法目标）。

---

市民配刀

{一}

神器~武具

佩带此武具的生物每有一种颜色，便得+1/+0。

佩带{一}

- 市民配刀的加成范围可为+0/+0（无色生物）到+5/+0（具有全部五种颜色的生物）。

- 若佩带此武器的生物成为其他的颜色组合，该加成也将根据其颜色数量而改变。

---

守责主礼人

{二}{白}

生物~人类 / 僧侣

2/1

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

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

---

首号实验体

{绿}

生物~人类 / 流浆

1/1

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

从首号实验体上移去两个+1/+1 指示物：重生首号实  
验体。(此生物下一次将被消灭时，改为将它横置、  
移出战斗，并治愈其上所有伤害。)

- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此首号实验体受到的非致命伤害，可能会因为在该回合中你从其上移去+1/+1 指示物而变成致命伤害。若是此状况，则它在能重生它的起动机异能结算之前就已死去。

---

首席洁加娜

{二}{绿}{绿}{蓝}{蓝}

传奇生物~人鱼 / 魔术师

1/1

首席洁加娜进战场时上面有 X 个+1/+1 指示物，X 为  
由你操控的其他生物中力量最大者的数值。

当首席洁加娜进战场时，抓等同于其力量的牌。

- X 的数值为于首席洁加娜进战场时，由你操控的生物中力量最大者的数值。如果在该时刻你未操控任何生物，则 X 为 0。
  - 你抓牌的数量等同于当首席洁加娜的最后一个异能结算时它的力量。
  - 如果首席洁加娜和另一个由你操控的生物同时进战场，则在决定由你操控的生物力量最大者的数值时，不会将该生物计算在内。
-

受迫适应

{绿}

结界~灵气

结附于生物

在你的维持开始时，在所结附的生物上放置一个

+1/+1 指示物。

- 获得此+1/+1 指示物的生物，是当此异能结算时，受迫适应所结附者。
- 如果受迫适应的异能触发，但是当此异能结算时，受迫适应已不在战场上，则会在它离开战场前最后结附的生物上放置一个+1/+1 指示物。

---

碎颅击

{一}{红}

瞬间

本回合中，牌手不能获得生命。本回合中，伤害不能

被防止。碎颅击对目标牌手或鹏洛客造成 3 点伤害。

- 碎颅击仅指定牌手或鹏洛客为目标。如果当碎颅击试图结算时，该目标牌手或鹏洛客已经是不合法目标，则它不会结算，且其所有效应都不会生效。
- 会使牌手获得生命或将防止伤害的咒语或异能依旧会结算，只是「获得生命」和「防止伤害」这部分不会生效。
- 将会以其他效应代替获得生命的效应不会生效，因为牌手无法获得生命。
- 如果某效应会将该牌手的总生命设定在某个数值，并且该数值比该牌手目前的总生命要多，则该部分效应没有效果。（如果该数值比该牌手目前的总生命要低，则该效应会如常生效。）

---

天使颂赞

{三}{白}

结界

每当一个由你操控的生物单独攻击时，它得+X/+X

直到回合结束，X 为被你操控的生物数量。

- 若在宣告攻击者步骤当中，某生物是唯一宣告为攻击者的生物（包括由队友操控的生物，如果有队友的话），则该生物便是单独攻击。举例来说，如果你宣告数个生物一起攻击，但之后这些生物除了其中一个之外全部都移出战斗，则天使颂赞的异能不会触发。
  - X 的数值于天使颂赞的异能开始结算时便已确定。就算由你操控的生物数量在该回合稍后时段中改变，X 的数值也不会改变。
-

填土祭师

{二}{绿}

生物~半人马 / 祭师

3/2

当填土祭师进战场时，目标牌手将任意数量的目标牌从其坟墓场洗入其牌库。

- 如果填土祭师的触发式异能指定某牌手为目标，但未指定该牌手坟墓场中的任何牌为目标，则该牌手只是将其牌库洗牌。
  - 如果作为目标的牌成为不合法目标，则该目标牌手仍需将其牌库洗牌。如果该目标牌手成为了不合法目标，则填土祭师的异能没有效果。
- 

铁木拳

{一}{绿}

结界~灵气

结附于生物

当铁木拳进战场时，派出两个 1/1 绿色腐生物衍生物。

所结附的生物具有践踏异能。

- 就算铁木拳进战场时是贴附在其他牌手的生物上，也还是由你来派出腐生物衍生物。
  - 由于这些衍生物要等到铁木拳来到战场上之后才会派出，所以不可能将铁木拳施放在它所制造的腐生物上。
  - 如果在铁木拳试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则铁木拳不会结算，且不会进入战场。你不会派出腐生物。
- 

万创卡恩

{四}

传奇鹏洛客~卡恩

5

由对手操控的神器之起动式异能都不能起动。

+1: 直到你的下一个回合，至多一个目标非生物神器成为神器生物，其力量和防御力各等同于其法术力值。

-2: 你可以从游戏外展示一张由你拥有的神器牌或选择一张放逐区中由你拥有且牌面朝上的神器牌。将该牌置于你手上。

- 起动式异能会包含冒号。通常会写成「[费用]: [效应]。」有些关键字异能也属于起动式异能；它们的规则提示中会包含冒号。触发式异能（以「当~」，「每当~」或「在~时」为开头）不受卡恩影响。

- 卡恩第一个异能只会影响在战场上的神器。在其他区域中生效的起动式异能依旧可以起动。
- 非生物永久物变成生物后，除非其操控者在他最近的一回合开始时便持续操控它，它才能攻击，其{横置}异能也才可以起动。该永久物成为生物的时间长短并不重要。
- 如果某个永久物的法术力费用中包含{X}，则X视为0。
- 卡恩的最后一个异能不能拿回放逐区中牌面朝下的牌，就算你知道它是神器牌也不行。
- 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。

亡者华尔兹

{一}{黑}

法术

将至多两张目标生物牌从你的坟墓场移回你手上，然后弃一张牌。

- 如果你没有手牌，则需要弃掉一张刚移回你手上的生物牌。
- 施放亡者华尔兹时，你可以指定一张或零张生物牌为目标。就算你未指定生物牌为目标，你依旧要弃一张牌。

威击

{红/绿}{红/绿}

瞬间

目标由你操控的生物对目标不由你操控的生物或鹏洛客造成伤害，其数量等同于前者的力量。

///

威胁

{二}{红}{绿}

法术

派出一个4/4，红绿双色，具践踏异能的野兽衍生生物。

- 如果在威击试图结算时，其中任一目标已是不合法目标，则由你操控的生物不会造成伤害。

伪体拟形

{一}{蓝}{蓝}

法术

派出一个衍生物，此衍生物为目标由你操控的生物之复制品。

再起（你可以从你的坟墓场施放此牌，但必须支付其所需费用并额外弃一张牌。然后放逐此牌。）

- 衍生物只会复制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。
- 如果所复制之生物的法术力费用中包含{X}，则 X 视为 0。
- 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，会是所选的生物正复制的样子。
- 如果所复制的生物是个衍生物，则伪体拟形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。
- 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。
- 利用再起异能来施放咒语时，仍须遵循该咒语的施放时机限制和许可，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，你才能以再起方式施放法术。
- 以再起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。
- 如果有效应允许你支付某替代性费用而不支付咒语的法术力费用，则在你以再起方式施放咒语时，你可以选择支付该替代性费用。此时你仍需弃一张牌，以作为施放此咒语的额外费用。
- 如果具再起异能的牌在你的回合当中进入你的坟墓场，且你能够合法施放之，则你有机会在对手能有所行动前立刻施放之。

---

#### 卫护计划

{三}{绿}

#### 结界

每当一个非衍生物的生物在你操控下进战场时，若它与由你操控的其他生物和你坟墓场中的生物牌都不同名，则抓一张牌。

- 于该生物进战场和于卫护计划的异能结算时，都将检查由你操控的生物和你坟墓场的生物牌中是否有与进战场的生物同名者。如果进战场的生物存在同名情况，则该异能根本不会触发；如果于异能结算时，出现了同名的情况，你也不会抓牌。
  - 如果于卫护计划的异能仍在堆叠上的时候，该进战场的生物就已进入你的坟墓场，则这同一张牌就成为你坟墓场中的生物牌，令原本在战场上的生物与之同名，因此你不会抓牌。
  - 如果于卫护计划的异能仍在堆叠上的时候，该进战场的生物先离开战场再返回，则这同一张牌会算作一个全新生物，算在「由你操控的其他生物」当中，令原本在战场上的生物与之同名，因此你不会抓牌。不过这「全新生物」也会触发卫护计划的异能，你会于这新触发的异能结算时抓牌。
  - 牌面朝下的生物没有名称，且不会与任何东西同名，包括其他没有名称的生物。
-

### 沃耶克保镖

{二}{红}

生物 ~ 人类 / 士兵

3/3

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

沃耶克保镖不能单独进行攻击或阻挡。

- 如果你操控数个沃耶克保镖, 则它们可以一起攻击或阻挡, 就算没有其他生物攻击或阻挡也是一样。
- 尽管沃耶克保镖不能单独进行攻击, 但其他进行攻击的生物不一定要与它攻击同一牌手、同一个鹏洛客或同一个战役。举例来说, 沃耶克保镖可以攻击某位对手, 而另一个生物则可攻击由该对手操控的某个鹏洛客。类似地, 其他进行阻挡的生物无需与沃耶克保镖阻挡同一个生物。
- 一旦沃耶克保镖已攻击或阻挡, 则就算你已不再操控另一个进行攻击或阻挡的生物, 它也会留在战斗中。
- 如果某效应要求沃耶克保镖若能进行攻击或阻挡则须如此作, 且你操控另一个能进行攻击或阻挡的生物, 则你必须用沃耶克保镖和另一个生物进行攻击或阻挡。
- 在双头巨人游戏中, 沃耶克保镖可以与由你队友操控的生物一起攻击或阻挡, 就算由你操控的其他生物并未一起进行攻击或阻挡也是一样。

### 乌锋基定

{一}{白}{白}

传奇鹏洛客 ~ 基定

4

只要是在你的回合中, 乌锋基定便是 4/4, 具不灭异能的人类 / 士兵生物, 且仍然是鹏洛客。

防止于你的回合中将对乌锋基定造成的所有伤害。

+1: 选择警戒, 系命或不灭。至多另一个目标由你操控的生物获得该异能直到回合结束。

-6: 放逐目标非地永久物。

- 如果有效应令基定在你的回合中失去所有异能, 则它仍是人类 / 士兵生物和基定鹏洛客。这是因为他的第一个异能会先生效, 而后再失去。
- 如果在基定是生物期间将武具装备于其上, 则该武具会在下一个不属于你的回合之维持中卸装。对于不能结附在非生物鹏洛客上的灵气而言, 也会在该时点不再结附于基定上。
- 在基定上放置的指示物, 于其不是生物期间仍会留在他上面, 就算这些永久物对非生物的鹏洛客没有效果也是一样。
- 如果在你的回合中, 基定受到无法防止的伤害, 则该伤害会产生所有能够生效的效果: 特别来说, 伤害会标记在基定上 (因为他是个生物), 并且将使得该数量的忠诚指示物从他上面移去 (因为他是鹏洛客)。即使基定具有不灭异能, 但如果其上没有忠诚指示物, 则他仍会被置入其拥有者的坟墓场。

- 你是在基定的第一个忠诚异能结算时才选择该目标生物要获得的异能，而不是于你起动它时。

---

五彩宫灯

{三}

神器

由你操控的地具有「{横置}: 加一点任意颜色的法术力。」

{横置}: 加一点任意颜色的法术力。

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

---

午夜镰刀手

{二}{黑}

生物~灵俑 / 骑士

3/2

每当一个由你操控且非衍生物的生物死去时，午夜镰刀手对你造成 1 点伤害且你抓一张牌。

- 如果午夜镰刀手不是衍生物，则当它本身死去时，它的异能也会触发。
- 如果午夜镰刀手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，午夜镰刀手的异能便触发一次。

---

西哈纳檐行者

{一}{绿}

生物~妖精 / 浪客

1/1

辟邪 (此生物不能成为由对手操控之咒语或异能的目标。)

西哈纳檐行者只能被具飞行异能的生物阻挡。

- 具延势异能的生物并非真的具有飞行异能，因此这类生物不能阻挡西哈纳檐行者

---

析米克公会法师

{绿/蓝}{绿/蓝}

生物~妖精 / 法师

2/2

{一}{绿}: 将一个+1/+1 指示物从目标生物移到另一个目标生物上，且两者的操控者须相同。

{一}{蓝}: 将目标贴附在一个永久物上的灵气贴附到另一个永久物上，且两者的操控者须相同。

- 对第一个异能而言，其第一个目标不需其上一定要有+1/+1指示物。如果其上没有指示物，则该异能没有效果。
- 对第一个异能而言，如果当该异能结算时，这两个目标生物的操作者并不相同，则该异能没有效果。在异能结算时这两个生物的操作者，并不需要跟启动异能时的操作者相同，且该操作者也不一定要是析米克公会法师的操作者。
- 对第二个异能而言，其就仅指定灵气为目标。当该异能结算时，你需要选择一个要将该灵气移过去的永久物。该永久物不能是该灵气现在贴附的永久物、操作者须与该灵气现在贴附的永久物相同，且须能被该灵气所结附。（至于灵气的操作者和析米克公会法师的操作者是谁并不重要。）如果此类永久物不存在，则该灵气不会移动。

锡街躲闪客

{红}

生物 ~ 鬼怪 / 浪客

1/1

敏捷

{红}: 锡街躲闪客本回合只能被具守军异能的生物阻挡。

- 在锡街躲闪客被不具守军异能的生物阻挡后再启动其异能，不会使得其成为未受阻挡。

细语秘教徒

{三}{蓝}

生物 ~ 人类 / 法师

1/5

每当你施放瞬间或法术咒语时，派出一个 1/1 蓝色，具飞行异能的鸟 / 虚影衍生生物。

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

翔空轻骑兵

{三}{白}{蓝}

生物 ~ 人类 / 骑士

4/3

飞行

当翔空轻骑兵进战场时，重置所有由你操控的生物。  
 预报 ~ 横置两个由你操控且未横置的白色和 / 或蓝色生物，从你手上展示翔空轻骑兵：抓一张牌。（*只能于你的维持中启动，且每回合限一次。*）

- 支付翔空轻骑兵的预报异能费用时，你可以横置任意两个由你操控且未横置的白色和 / 或蓝色生物；这包括了你并未在自己最近的一回合开始时持续操控的生物。

---

携手出击

{二}{绿}

瞬间

至多两个目标由你操控的生物各依其力量对另一个目标生物造成伤害。

- 如果于携手出击结算时，这两个由你操控的目标生物之一已经是不合法目标，则剩下那个由你操控的生物仍会造成等同于其力量的伤害。
- 如果于携手出击结算时，最后那个不由你操控的目标生物已经是不合法目标，或是前两个由你操控的生物都已经是不合法目标，则没有生物会造成或受到伤害。

---

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。

---

信念拘锁

{三}{白}

结界 ~ 灵气

结附于永久物

当信念拘锁进战场时，你获得 4 点生命。

所结附的永久物不能进行攻击或阻挡，且除了法术力异能之外，其起动式异能也不能起动。

- 如果在信念拘锁试图结算时，该目标永久物已经是不合法的目标，则此咒语不会结算。它不会进战场，其进战场异能也不会触发。
- 起动式异能会包含冒号。通常会写成「[费用]: [效应]。」有些关键字（例如佩带）也属于起动式异能，它们的规则提示中会包含冒号。鹏洛客的忠诚异能属于起动式异能。
- 信念拘锁无法阻止静止式异能，触发式异能或法术力异能。「法术力异能」系指产生法术力的异能，而不是需要支付法术力的异能。

---

虚空领主

{四}{黑}{黑}{黑}

生物~恶魔

7/7

飞行

每当虚空领主对任一牌手造成战斗伤害时，放逐该牌手牌库顶的七张牌，然后将其中一张生物牌在你操控下放进战场。

- 虚空领主的异能为强制性。如果你放逐的七张牌中有生物牌，则你必须将其中一张在你的操控下放进战场。

---

虚空黏泞

{绿}{蓝}{蓝}

瞬间

反击目标咒语，起动式异能或触发式异能。（其目标不能是法术力异能。）

- 起动式异能的格式为「[费用]: [效应]。」有些关键字异能也属于起动式异能，它们的规则提示中会包含冒号（例如佩带）。鹏洛客的忠诚异能是起动式异能。
- 触发式异能会运用「当~」，「每当~」或「在~时」等字眼。此类异能的格式通常为「[触发条件], [效应]」。有些关键字异能也属于触发式异能，例如往生；它们的规则提示中会出现「当~」、「每当~」或「在~时」等字眼。
- 如果某个起动式异能同时满足以下条件，则它便属于起动式法术力异能：（1）于结算时产生法术力；（2）不需要指定目标；以及（3）不属于忠诚异能。如果某个触发式异能同时满足下列条件，则它便属于触发式法术力异能：（1）加法术力；（2）因起动式法术力异能而触发。
- 不能指定产生替代性效应之异能为目标，例如「永久物须横置进战场」或「永久物进战场时上面有指示物」。注记在「于[此生物]进战场时」生效的异能也属于替代性效应，同样不能指定为目标。
- 如果你反击某个是在「下一个」特定步骤或阶段开始时触发的延迟触发式异能，则该异能不会在后续的同阶段或步骤中再度触发。

---

血斗巨人

{二}{红}{红}

生物~巨人

4/3

践踏

脱缰（你可以让此生物进战场时上面有一个+1/+1指示物。只要其上有+1/+1指示物，它便不能进行阻挡。）

- 你选择是否让具脱缰异能的生物进战场时上面有一个+1/+1 指示物的时机，是于此生物进战场的时刻。在那时，牌手已来不及回应此生物咒语，例如说试图反击之。
- 不论生物从何处进战场，脱缰异能均会生效。
- 只要其上有+1/+1 指示物，具脱缰异能的生物就不能进行阻挡，而不仅限于因其脱缰异能而置于其上者。
- 对于一个具脱缰异能且正进行阻挡的生物而言，在其上放置+1/+1 指示物并不会将其移出战斗。它将继续进行阻挡。

#### 压缩尺寸

{蓝}

瞬间

目标不由你操控的生物得-4/-0 直到回合结束。

超载{二}{蓝} (你可以支付此咒语的超载费用来施放它。若你如此作，则将其叙述中的「目标」更改为「每个」。)

- 如果你不支付压缩尺寸的超载费用，则该咒语将具有单一目标。如果你支付超载费用，则该咒语不会有任何目标。
- 由于在支付超载费用后，具超载异能的咒语不需指定目标，它可能会影响具辟邪异能或所对应颜色之反色保护的永久物。
- 要计算咒语的总费用，先从要支付的法术力费用或替代性费用开始（例如超载费用），加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量。无论施放咒语的总费用为何，该咒语的法术力值都不会改变。
- 如果有效应让你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放具超载异能的咒语，则你不能改为选择支付其超载费用。

#### 亚龙召卷

{四}{绿}{绿}

结界~ 灵气

结附于绿色生物

所结附的生物得+6/+6。

{绿}{绿}{绿}，牺牲亚龙召卷：派出一个 6/6 绿色亚龙衍生生物。

- 亚龙召卷只能结附于绿色生物。它不能以「贴附在一个非绿色生物上」的状态进战场，不能将它移到非绿色的生物上，且它所贴附的生物因故不再是绿色，则该灵气会进入其拥有者的坟墓场。

研谋

{二}{蓝/黑}{蓝/黑}

法术

获得目标力量等于或小于 2 的生物之操控权。

///

研药

{三}{蓝}{黑}

法术

刺探 3，然后将一张生物牌从你的坟墓场移回战场。

- 研谋的效应会一直持续下去。该效应不会在清除步骤中消除，且就算生物的力量在研谋结算后变大，其效应也不会终止。
- 你利用研药移回的生物牌，可以是你刚刺探进你坟墓场中的牌。
- 在你刺探和将一张生物牌移回战场之间，没有牌手能有所行动。

---

伊捷公会法师

{蓝/红}{蓝/红}

生物~人类 / 法师

2/2

{二}{蓝}：复制目标由你操控且法术力值等于或小于 2 的瞬间咒语。你可以为该复制品选择新的目标。

{二}{红}：复制目标由你操控且法术力值等于或小于 2 的法术咒语。你可以为该复制品选择新的目标。

- 伊捷公会法师的异能可以复制任何满足法术力值条件的瞬间或法术咒语，而非仅限于具有目标者。
- 如果某咒语法术力费用中包含{X}，则在确定该咒语的法术力值时，会将 X 的值计算在内。
- 该复制品是在堆叠中产生，所以它并不是被「施放」的。会因牌手施放咒语而触发的异能并不会触发。
- 该复制品的目标将与原版咒语相同，除非你选择新的目标。你可以改变任意数量的目标，不论全部改变或部分改变都行。如果对其中的一个目标而言，你无法选择一个新的合法目标，则它会保持原样而不改变（即使现在的目标并不合法）。
- 如果所复制的咒语具有模式（也就是说，它记着「选择一项~」或类似者），则复制品的模式会与原版咒语相同。你不能选择其他的模式。
- 如果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。
- 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。
- 任何于咒语结算时才需作出的决定，在复制咒语时仍未作出。需于复制品结算时逐一作出此类决定。
- 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。

---

伊捷护符

{蓝}{红}

瞬间

选择一项 ~

- 除非目标非生物咒语的操控者支付{二}，否则反击之。
- 伊捷护符对目标生物造成 2 点伤害。
- 抓两张牌，然后弃两张牌。

- 如果你选择了最后一项模式，则你是在结算伊捷护符的过程完成「抓两张牌然后弃两张牌」这一系列动作。在这两个动作之间无法发生任何事情，且没有牌手能采取任何动作。
- 

乙太原质怪

{二}{蓝}{蓝}

生物 ~ 虚影

1/1

每当乙太原质怪阻挡一个生物时，则你可以将乙太原质怪移回其拥有者手上。若你如此作，你可以将一张生物牌从你手上放进战场且正阻挡该生物。

- 乙太原质怪会在分配战斗伤害前移回你手上。
  - 如果你想的话，你也可以只将乙太原质怪移回你手上，而不将任何东西放进战场。该进行攻击的生物仍算作已被阻挡，因此除非它具有践踏或类似异能，否则它就不会对你造成战斗伤害。
  - 你放进战场的生物，可以是你刚刚移回手上的乙太原质怪。
  - 你放进战场的生物，会是以「正阻挡该进攻生物」的状态进入，就算是原本无法正常宣告该阻挡也是如此（举例来说，包括该生物是横置进战场，其不能进行阻挡，或该进行攻击的生物具有针对它的保护异能等情况）。
  - 虽然此生物进战场时正进行阻挡，但它从未宣告为进行阻挡的生物（举例来说，有些异能会当有生物阻挡时触发，比如乙太原质怪自己的异能）。
- 

翼蜥

{蓝}

生物 ~ 火蜥蜴 / 龙兽

1/1

飞行

{七}{蓝}：演化 4。你坟墓场中每有一张瞬间与法术牌，此异能便减少{-}来起动。（如果此生物上没有 +1/+1 指示物，则在其上放置四个 +1/+1 指示物。）

- 翼蜥的起动式异能无法将其起动费用减少至{蓝}以下。

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

---

#### 元祖尼米捷

{蓝}{蓝}{蓝}{红}{红}{红}

传奇生物 ~ 龙 / 魔法师

5/5

此咒语不能被反击。

飞行

每当你抓一张牌时，元祖尼米捷对任意一个目标造成

1点伤害。

每当任一牌手施放瞬间或法术咒语时，你抓一张牌。

- 如果有效应让你抓数张牌，则尼米捷的第一个触发式异能也会触发同样次数。你是在抓完所有牌后，再逐一为每个触发的异能选择目标。
- 如果有咒语或异能让你将牌置于你手上，且用词不包括「抓」，则尼米捷的第一个触发式异能不会触发。
- 尼米捷的第二个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。这会导致其第一个触发式异能触发，该异能也会比咒语先一步结算。
- 牌手能在尼米捷的第二个触发式异能结算之后，且在触发该异能的咒语结算之前施放咒语和起动异能。特别一提，你可以用刚抓上来的牌来反击该咒语。

---

#### 远眺

{一}{绿}

法术

从你牌库中搜寻一张平原，海岛，沼泽或山脉牌，将之横置放进战场，然后洗牌。

- 远眺可以找到任何具有所列地类别之一的地，包括非基本地，就算该地在上述类别之外还同时具有树林此类别也是一样。
-

远祖之剑

{四}

神器 ~ 武具

只要佩带此武具的生物已横置，由你操控且已横置的生物便得+2/+0。

只要佩带此武具的生物未横置，由你操控且未横置的生物便得+0/+2。

{三}：你可以横置或重置佩带此武具的生物。

佩带{三}

- 如果佩带此武具的生物成为横置，由你操控且未横置的生物会立即失去+0/+2的加成。这可能会使已对它们造成的非致命伤害变成致命伤害。远祖希望你能谨慎一些。

---

杂牌大队

{二}{白}

生物 ~ 人类 / 士兵

3/2

协战 ~ 每当杂牌大队与至少两个其他生物攻击时，在杂牌大队上放置一个+1/+1指示物。

- 杂牌大队和其他进行攻击的生物不必攻击同一位牌手、同一个鹏洛客或同一个战役。
- 一旦杂牌大队的异能触发，则此异能结算时有多少生物仍然在攻击并不重要。

---

再生

{白/黑}{白/黑}

法术

将目标法术力值等于或小于3的生物牌从你的坟墓场移回战场。

///

再战

{四}{白}{黑}

法术

将你的总生命加倍。目标对手失去一半生命，小数点后进位。

- 如果坟墓场中某张牌的法术力费用包括{X}，则X视为0。
  - 将某位牌手的总生命加倍之流程是：该牌手获得若干生命，以使其总生命成为原数量的两倍。如果该牌手的总生命为负数，则指该牌手失去若干生命，以使其总生命的绝对值成为原数值的两倍。而其他会与获得生命或失去生命互动的效应，都会如此互动。
-

### 召集战团

{三}{红}{白}

结界

在你的维持开始时，在召集战团上放置一个召集指示物。然后召集战团上每有一个召集指示物，便派出一个 1/1，红白双色，具敏捷异能的士兵衍生物。

- 如果召集战团于其异能结算时已不在战场上，则利用它最后在战场上时其上的召集指示物数量，来决定派出多少士兵衍生物。
- 

### 照亮舞台

{二}{红}

法术

揭幕{红} (如果本回合有对手曾失去生命，则你可以支付此咒语的揭幕费用而非法术力费用来施放它。)

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。

- 照亮舞台不会改变你能够使用所放逐之牌的时机。举例来说，如果你放逐了一张法术牌，则你只能在你的行动阶段当中且堆叠为空的时候施放之。如果你放逐了一张地牌，则你只能于你的行动阶段中，且你有可以使用地数的时候使用之。
  - 使用被放逐的牌会导致其离开放逐区。你无法多次使用它。
  - 如果你未以此法使用某张牌，则该牌留在放逐区。
- 

### 真菌再生

{二}{绿}

瞬间

将目标永久物牌从你的坟墓场移回你手上。如果本回合中有生物死去，则派出两个 1/1 绿色腐生物衍生物。

- 永久物牌包括神器、战役、生物、结界、地以及鹏洛客牌。
  - 如果本回合中有生物死去，则你除了能将该永久物牌移回手上之外，还能得到一个腐生物衍生物。
  - 真菌再生只会检查本回合中是否有过生物死去。就算有数个生物死去，你也不会得到多个腐生物。
-

震惧军将莉莲娜

{四}{黑}{黑}

传奇鹏洛客 ~ 莉莲娜

6

每当一个由你操控的生物死去时，抓一张牌。

+1：派出一个 2/2 黑色灵俑衍生生物。

-4：每位牌手各牺牲两个生物。

-9：每位对手各从由其操控的永久物中为每种永久物类别各选择一个，然后牺牲其余永久物。

- 如果莉莲娜与一个或数个其他由你操控的生物同时死去，则每有一个此类生物，她的第一个异能便触发一次。
- 如果莉莲娜因故成为生物且死去时，其第一个异能会触发。
- 于莉莲娜的第二个忠诚异能结算时，首先由轮到该回合的牌手选择由其操控的两个生物，然后其他牌手按照回合顺序依次作出选择，牌手在作选择时已知道之前牌手的选择为何。然后所有牌手同时牺牲所有被选择的生物。如果有牌手只能选择一个生物，则该牌手必须如此作。
- 于莉莲娜的最后一个异能结算时，由依照回合顺序接下来轮到的对手（如果因故当前正是某位对手回合，则即为该对手）为该异能作出所有选择，然后其他对手按照回合顺序依次作出选择，牌手在作选择时已知道之前牌手的选择为何。然后所有牌手同时牺牲所有未被选择的永久物。
- 永久物的类别包括神器、战役、生物、结界、地和鹏洛客。超类别（如传奇）不是永久物类别。
- 为莉莲娜的最后一个异能作选择时，如果某个永久物有多种永久物类别，则它可以算成其中任一种。举例来说，你可以选择一个神器生物作为留下的神器，另一个生物作为留下的生物，一个结界生物作为留下的结界。类似地，你可以选择一个结界生物，既作为留下的生物，又当作留下的结界，就算你还操控了另一个生物和 / 或另一个结界也是一样。

---

正义模范欧瑞梨

{二}{红}{白}

传奇生物 ~ 天使

2/5

飞行

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

在你回合的战斗开始时，选择至多一个目标由你操控的生物。直到回合结束，该生物得+2/+0，且如果它是红色，则获得践踏异能，如果它是白色，则获得警戒异能。

- 欧瑞梨的最后一个异能会在决定攻击者之前结算。
- 如果该目标生物为红白双色，则它会同时获得践踏与警戒异能。但就算它同时是这两色，也只会得到一次+2/+0，且就算它不是这两色，也会有此+2/+0的加成。

- 一旦欧瑞梨的最后一个异能结算，则就算该生物改变颜色，它仍会具有原先因此异能而获得的加成。

---

执着诉愿人

{一}{蓝}

生物~人类 / 参谋

1/3

{一}, {横置}: 目标牌手磨一张牌。*(他将其牌库顶的牌置入其坟墓场。)*

横置四个由你操控且未横置的参谋: 目标牌手磨十二张牌。

名称为执着诉愿人的牌, 在套牌中的数量不受限制。

- 你可以横置并未从你回合开始就持续操控的参谋, 来支付执着诉愿人第二个异能的费用。这包括本回合中刚受你操控的执着诉愿人本身。
- 你无法横置同一个执着诉愿人来同时起动其上的(第一和第二)两个异能, 你也无法如此来起动它和另一个执着诉愿人上的第二个异能。也就是说, 如果你横置四个执着诉愿人, 则该目标牌手只会磨掉其牌库顶上的十二张牌, 而非四十八张。
- 执着诉愿人的最后一个异能会让你忽略「四张同名牌」规则。但不会让你忽略赛制本身的要求。举例来说, 在*拉尼卡: 重制版*的限制赛中, 你不能将个人牌张收藏中的执着诉愿人加入套牌, 无论它们有多执着。

---

炙烤剑尖

{一}{黑}

瞬间

目标生物获得死触异能直到回合结束。

抓一张牌。

- 如果在炙烤剑尖试图结算时, 该目标生物已经是不合法目标, 则此咒语不会结算。你不会抓牌。

---

终极代价

{一}{黑}

瞬间

消灭目标单色生物。

- 单色生物就只有正好一种颜色。无色生物不是单色的。
-

### 众塔围城

{一}{红}

法术

覆诵{一}{红} (当你施放此咒语时, 每支付一次覆诵费用, 就可以将它复制一次。你可以为每个复制品选择新的目标。)

目标山脉成为 3/1 生物。它仍然是地。

- 该山脉在本盘游戏接下来的时段都会是生物。它没有生物类别。
- 非生物永久物变成生物后, 除非其操控者在他最近的一回合开始时便持续操控它, 它才能攻击, 其{横置}异能也才可以起动。该永久物成为生物的时间长短并不重要。
- 于覆诵的触发式异能结算时, 你每支付过一次众塔围城的覆诵费用, 便将它复制一次, 就算原版咒语此时已不在堆叠上(可能是因为它已被反击)也是一样。
- 覆诵异能所产生的复制品都是在堆叠中产生, 所以它们并不是被「施放」的。会因牌手施放咒语而触发的异能并不会触发。

---

### 灼热先知

{一}{红}

生物~人类/法术师

1/3

每当你施放非生物咒语时, 灼热先知得+1/+0 直到回合结束, 然后占卜 1。

- 灼热先知的异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击, 此异能仍会结算。

---

### 自然传令使叶娃

{二}{绿}{绿}

传奇生物~妖精/祭师

4/4

闪现

你可以将绿色生物咒语视同具有闪现异能地来施放。

- 你依然要支付你施放绿色生物咒语所需的费用。
- 叶娃的异能对在任何区域中的绿色生物牌均会生效, 只要有东西允许你施放便可。举例来说, 如果你牌库的顶牌为一张绿色生物牌, 且你操控贾路的兽群, 则你可以将该牌视同具有闪现异能来施放。