

卡洛夫庄园谋杀案发布释疑

编纂：Eric Levine

此文件最近更新日期：2024 年 1 月 25 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

卡洛夫庄园谋杀案系列中印制之系列代码为 MKM 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*，*新卡佩纳：喧嚣黑街*，*神河霓朝纪*，*多明纳里亚：众志成城*，*兄弟之战*，*非瑞克西亚：万界归一*，*邪军压境*，*邪军压境：终战回响*，*艾卓仙踪*，*依夏兰迷窟*，以及卡洛夫庄园谋杀案。

对于卡洛夫庄园谋杀案指挥官产品中的牌张：其上印制之系列代码为 MKC、编号为 1-48（及编号为 312-358 的特别版）的牌张可在以下赛制中使用：指挥官、特选和薪传；其上印制之系列代码为 MKC、编号为 53-311 的牌张则只能用于该牌原本允用的赛制。

对于 *Ravnica: Clue Edition* (*Ravnica: Cluedo Edition*，拉尼卡：妙探寻凶) 产品中的牌张：其上印制之系列代码为 CLU、编号为 1-6 和 12-51 的新牌，可在以下赛制中使用：指挥官、特选和薪传；其上印制之系列代码为 CLU、编号为 7-11 和 52-283 的牌张，则只能用于该牌原本允用的赛制。

「特别登场」牌张则是从各种不同地方来到本系列的重印牌张。你肯定猜不到是谁或有什么会露面！在卡洛夫庄园谋杀案中有 10 张特别登场牌张。它们的系列代码是 SPG，只能用于该牌原本允用的赛制。

你在现开赛事中从卡洛夫庄园谋杀案常规补充包开得的所有牌张，都属于你牌池的一部分。你在轮抽赛事中抽选到的此类牌张也是如此。这可能包含特别登场牌张或精选列表里的牌。

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 查询你附近的的活动或贩售店。

复出机制：牌面朝下的牌

新关键字异能：伪装

新关键字动作：匿伏

每部优秀的侦探作品中都会有神秘人物；万智牌中的终极神秘任务便是「牌面朝下的牌」！卡洛夫庄园谋杀案系列中有两个关键字能将牌张翻为牌面朝下：伪装和匿伏。

漂泊破码客

{一}{红}

生物 ~ 鬼怪 / 浪客

2/1

灵技，敏捷

伪装{五}{红}。你坟墓场中每有一张瞬间与法术牌，此费用便减少{一}。（你可以牌面朝下地施放此牌并支付{三}，将其当成 2/2、具守护{二}的生物。可随时支付其伪装费用使其翻回正面。）

当漂泊破码客翻回正面时，弃掉你的手牌，然后抓三张牌。

- 伪装让你在宣告以伪装异能来施放某牌时，可以支付{三}来将该牌以牌面朝下的方式施放。你能在任何你具有优先权的时机下，支付牌面朝下之永久物的伪装费用，将其翻成牌面朝上。
- 牌面朝下的咒语没有法术力费用，且法术力值为 0。当你施放牌面朝下的咒语时，将它牌面朝下地放进堆叠，好让其他牌手不知道它是什么，然后支付{三}来施放。这属于替代性费用。
- 该生物咒语是 2/2、具守护{二}的生物咒语，且没有名称、法术力费用和生物类别。所成的生物是 2/2、具守护{二}的生物，且没有名称、法术力费用和生物类别。该咒语和所成的生物都是无色，且法术力值为 0。其他会对此类咒语或生物生效的效应，仍能让其获得它原本不具有的特征，或是改变它原本具有的特征。
- 在你拥有优先权的时机下，你可以展示牌面朝下之生物的伪装费用并支付此费用，来将其翻回牌面朝上。这属于特殊动作。它不用到堆叠，且不能被回应。只有牌面朝下的永久物才能以此法翻回正面；牌面朝下的咒语不行。

隐密大衣

{二}{蓝}

神器 ~ 武具

当隐密大衣进战场时，匿伏你的牌库顶牌，然后将隐密大衣贴附于其上。（匿伏某牌的流程，是将该牌牌面朝下地放进战场，当成 2/2、具守护{二}的生物。如果该牌是生物牌，则可随时支付其法术力费用使其翻回正面。）

佩带此武具的生物得+1/+0 且不能被阻挡。

{一}{蓝}：将隐密大衣移回其拥有者手上。

- 要匿伏某牌，便是将该牌牌面朝下地放进战场。它成为 2/2、具守护{二}的牌面朝下生物、且没有名称、法术力费用和生物类别。此生物为无色，且法术力值为 0。其他会对此永久物生效的效应，仍能让其获得它原本不具有的特征，或是改变它原本具有的特征。
- 在你拥有优先权的时机下，你可以展示由你操控之匿伏生物的正面以示其为生物牌（忽略所有可能作用于该牌之复制效应或更改类别的效应）并支付其法术力费用，来将它翻回正面。这属于特殊动作。它不用到堆叠，且不能被回应。
- 如果匿伏的生物牌于牌面朝上之状态会具有伪装（或变身）异能，则你也可以支付其伪装（或变身）费用来将它翻回正面。
- 与利用伪装或变身异能施放而成的牌面朝下生物不同，如果匿伏的生物是生物牌，则就算此生物失去了所有异能，也依然能将其翻回正面。
- 如果某张双面牌被匿伏，那么它会牌面朝下地放进战场。于其处于牌面朝下之状态期间，它不能转化。如果该牌的正面是生物牌，则你可以支付其法术力费用，来将其翻成牌面朝上。若你如此作，则朝上的会是该牌之正面。

「牌面朝下的牌」通则：

- 如今你在利用变身异能来施放牌面朝下的生物咒语时，须宣告你是在利用变身异能如此作。（你此前可能已经这样作了，但现在为了区分变身和伪装，得每次都这么作。）
- 在任何时候，你都可以检视由你操控之牌面朝下的咒语或永久物。除非有效应要求或允许你如此作，否则你不能检视不由你操控之牌面朝下的永久物或咒语。
- 如果某个牌面朝下的生物失去了所有异能，则由于其在牌面朝上的状态下不再具有伪装异能（或伪装费用），故无法利用该异能将其翻回正面。
- 由于永久物翻回正面前后都在战场上，因此将永久物翻回正面不会触发进战场异能。
- 由于牌面朝下的生物没有名称，所以这类生物不可能与其他生物同名，包括其他牌面朝下的生物。
- 虽然永久物转为牌面朝上或朝下会改变其特征，但依旧是同一个永久物。对于以该永久物为目标的咒语和异能，以及已贴附在该永久物上的灵气和武具而言，除非该物件因此等改变而成的新特征会使前述目标或贴附条件不合法，否则这类咒语、异能、灵气、武具都不会受到影响。
- 将某永久物翻转为牌面朝上或朝下时，并不会影响它是已横置或未横置。
- 如果某个牌面朝下的咒语离开堆叠并进入除战场之外的其他区域（举例来说，它被反击），你必须将之展示。类似的，如果某个牌面朝下的永久物离开战场，你也必须展示它。如果你离开游戏或如果游戏结束，则你也必须展示所有由你操控之牌面朝下的咒语和永久物。
- 你必须随时确保你牌面朝下的咒语和永久物之间有显著的分别。你不能弄乱在战场上用于代表此类永久物的牌张，以此来迷惑其他牌手。对于牌面朝下之永久物而言，应保证其进战场的顺序、因何异能而牌面朝下这两点清晰不致混淆。（这包括伪装、匿伏，在会用到过往系列牌张的游戏中还会有变身与显化，以及其他能将牌张翻为牌面朝下的效应。）常见做法包括使用指示物或骰子来做标记，或者只是将它们依照顺序在战场上排列。
- 如果某东西试图将战场上之牌面朝下的瞬间或法术牌翻回正面，则向所有牌手展示该牌，以示其为瞬间或法术牌。该永久物依然会以牌面朝下的状态留在战场上。注记于「每当一个永久物翻回正面时」触发的异能不会因此触发，这是因为尽管你展示了此牌，但它却从未翻回正面。

新结界类别：案件

你提到谋杀案来着？我们倒是有个好消息：拉尼卡各路侦探都在抓紧侦办案件！好吧，其实是各种案件。先前真是积压了不少事情。你能帮上忙也说不定；我们手上正好还有几宗未侦结的案件想请你帮忙看看，如果你能侦办好这些案件，我们的热心市民甚至备好了厚礼！

绯红线脉案

{二}{红}

结界~案件

当此案件进战场时，弃一张牌，然后抓两张牌。

侦办~你没有手牌。（若本案未侦结，则在你的结束步骤开始时侦办。）

侦结~在你的维持开始时，弃掉你的手牌，然后抓两张牌。

- 每个案件都有两个特殊的关键字异能：*侦办*和*侦结*。
- 「*侦办*~[条件]」意指「在你的结束步骤开始时，若[条件]，且本案未侦结，则它成为已侦结。」
- 「*侦结*」的意义则根据其后所接的异能类型而有所不同。「*侦结*~[启动式异能]」意指「[启动式异能]。只能于此案件已侦结时启动。启动式异能会包含冒号。通常会写成「[费用]: [效应]。」
- 「*侦结*~[触发式异能]」意指「[触发式异能]。此异能只有于此案件已侦结时才会触发。」触发式异能会运用「当~」，「每当~」或「在~时」等字眼。此类异能常见的格式为「[触发条件], [效应]」。
- 「*侦结*~[静止式异能]」意指「只要此案件已侦结, [静止式异能]。」静止式异能都会写成陈述性的语句，例如「由你操控的生物得+1/+1」或「你施放之瞬间与法术咒语减少{—}来施放」这类。
- 「*侦办*」异能会检查其条件两次：一次是在该异能将要触发时，另一次是在它结算时。如果在你的结束步骤开始时，该条件未满足，则该异能根本不会触发。如果在该异能结算时，该条件未满足，则案件不会成为已侦结。
- 一旦某案件已侦结，它便会一直保持已侦结，直到它离开战场为止。
- 当案件成为已侦结时，不会失去其上的其他异能。
- 「已侦结」此事并非永久物的可复制特征值。成为已侦结案件之复制品的永久物不会是已侦结。如果某个已侦结案件因故成为了另一个案件的复制品，则它仍会是已侦结。

新关键字动作：搜证

在拉尼卡，我们并非单凭直觉来破案。像你这样的有志侦探更应该多跑现场，加强*搜证*，这样才能摸清事实真相。要「*搜证* N」，便是从你坟墓场中放逐任意数量的牌，但这些牌的法术力值加总须达到 N 或更多。

维图加基巡检员

{一}{绿}

生物 ~ 妖精 / 侦探

1/3

你可以搜证 6，以作为施放此咒语的额外费用。（从你坟墓场中放逐法术力值加总达到 6 或更多的牌。）

延势

当维图加基巡检员进战场时，若已搜证，则在目标生物上放置一个 +1/+1 指示物且你获得 2 点生命。

- 如果你无法放逐足够多的牌来使法术力值加总达到（或超过）所需数值，则你就根本无法选择进行搜证。
- 一旦你宣告施放咒语，则直到你完成施放为止，没有牌手能有所行动。特别一提，对手不能试图移除你坟墓场中的牌，好让你无法搜证。

新关键字动作：怀疑

看你自信满满的样子，是不是已经确定凶手是谁了？现在还暂时不用带来讯问，你可以随意怀疑任何人。有些咒语和异能会让你去怀疑某个生物。已遭疑的生物具有威慑异能且不能进行阻挡。

涉案凶嫌

{三}{红}

生物 ~ 人类 / 浪客

2/2

当涉案凶嫌进战场时，怀疑它。派出一个 2/2，白蓝双色的侦探衍生生物。（已遭疑的生物具有威慑异能且不能进行阻挡。）

- 当有效应怀疑某个生物时，它会成为已遭疑。它于已遭疑期间获得威慑异能与「此生物不能进行阻挡」。直到它离开战场，或有其他效应使其不再遭疑为止，它都会是已遭疑。
- 如果某个已遭疑的生物失去所有异能，则它会失去威慑与「此生物不能进行阻挡」，但这样不会改变它已遭疑的状态。
- 「已遭疑」此事并非可复制特征值。如果有永久物成为某个已遭疑生物的复制品，则它不会是已遭疑。
- 如果某生物已遭疑，则再怀疑它便没有效果。
- 同时处于已遭疑的生物数量并无限制。怀疑新的生物，并不会让其他生物不再遭疑。

复出机制：线索衍生物

复出关键字动作：探查

但你是如何确定凶手的？我都说了，不能光凭直觉。你得到现场去找到至少一条线索才行。当然，越多越好。每当你探查时，你派出一个线索衍生物。

悬案破解灵

{三}{蓝}

生物 ~ 精怪 / 侦探

3/3

飞行

当悬案破解灵死去时，探查。（派出一个线索衍生物。它是具有「{二}，牺牲此神器：抓一张牌」的神器。）

- 线索是神器类别。即便它在某些牌上会跟其他永久物类别一同出现，它也不会是生物类别、地类别或是其他牌张类型的副类别，就只会是神器类别。
- 如果有效应提及「一个线索」，则是指任一线索神器，而非仅限线索衍生神器。举例来说，你可以牺牲扳手来支付大侦探阿奎斯波费的起动机异能。
- 你不能牺牲同一个线索来支付多个费用。举例来说，你不能牺牲一个线索衍生物，好同时起动机本身的异能和大侦探阿奎斯波费的异能。
- 有些会探查的咒语或异能可能需要你指定目标。如果于该咒语或异能试图结算时，其所选的全部目标都已经是不合法目标，则它不会结算。你不会派出线索衍生物。
- 某些异能会于「每当你牺牲一个线索时」触发。每当你因为任何原因牺牲线索时，这类异能都会触发，而非仅限于起动机线索的起动机异能而将之牺牲的情况。

复出机制：连体牌

拉尼卡的侦探须作出大量抉择，你在施放连体牌时也是一样！每张连体牌有两个牌面，每个牌面都代表一个你能单独施放的咒语。

停止

{一}{黑/绿}

瞬间

将至多两张目标在同一坟墓场中的牌从该处放逐。目标牌手获得 2 点生命且抓一张牌。

//

终止

{四}{绿/白}{绿/白}

法术

消灭所有神器和结界。

- 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与法术牌的数量，则停止//终止只会算作一张，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，当停止//终止在你的牌库中时，它的法术力值为 8。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，则你不能找出停止//终止。
- 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，你能够以此法施放停止，但不能以此法施放终止。

复出机制：延缓

卡洛夫庄园谋杀案指挥官套牌内包括带有延缓机制的牌张。此机制让你可以支付较低的费用并放逐一张牌数回合，之后再施放它。随着本系列的发布，延缓异能在功能上会有一些更新：现在当你从已延缓的牌张上移去最后一个计时指示物时，可以选择是否要施放该咒语。如果你不施放，则该牌便会一直留在放逐区。

护时史芬斯

{五}{蓝}

生物 ~ 史芬斯

6/6

飞行，守护{三}

每当你于护时史芬斯被放逐期间从其上移去一个计时指示物时，刺探 1。

延缓 6 ~ {一}{蓝} (除了从你手上施放此牌，你可以支付{一}{蓝}并将它放逐，且上面有六个计时指示物。

在你的维持开始时，从其上移去一个计时指示物。当移去最后一个时，你可以施放它且不需支付其法术力费用。它具有敏捷异能。)

- 延缓这个关键字代表了三个异能。第一个属于静止式异能，让你能够支付某牌的延缓费用（波浪号后所列明者），来将它从你手上放逐并在上面放置相应数量的计时指示物（即波浪号前的数字）。第二个属于触发式异能，会在你的每个维持开始时从已延缓的牌上移去一个计时指示物。第三个也属于触发式异能，让你在移去最后一个计时指示物时选择是否施放该牌。
- 你可以于任何可以施放某牌的时机利用延缓异能将它从手上放逐。你是否能够如此作，以及能够如此作的时机，系考虑以下因素后决定：该牌本身的牌张类别、其他影响你能够施放该牌之时机的效应（例如闪现异能），以及其他会阻止你施放该牌的效应（例如扰咒法师的异能）。你具体能否实际完成施放该牌的所有步骤并没有影响。举例来说，你能够利用延缓异能放逐一张没有法术力费用的牌或一张需要目标的牌（就算如此作时还没有合法目标也是一样）。
- 利用延缓异能放逐的牌，是牌面朝上地放逐。
- 利用延缓异能放逐牌不算是施放该牌。此动作不用到堆叠，且不能回应。

- 如果该咒语需要目标，则所需目标是在最终施放咒语时决定，而不是在放逐时。
- 如果有效应提及「已延缓的牌」，则其是指符合以下条件的牌：（1）具延缓异能；（2）在放逐区中；以及（3）其上具有一个或数个计时指示物。
- 如果延缓的第一个触发式异能（移去计时指示物者）被反击，则不会移去计时指示物。该异能会在该牌拥有者的下一个维持开始时再度触发。
- 当移去最后一个计时指示物时，延缓的第二个触发式异能（让你施放该牌者）就会触发。至于最后一个计时指示物是为何被移走，又或是因何效应被移去则并不重要。
- 如果第二个触发式异能被反击，便不能施放该牌。它会以上面没有计时指示物的方式留在放逐区中，且不再属于「已延缓」。
- 由于最近对延缓的规则更新，现在于延缓的第二个触发式异能结算时，不再是你「必须」施放已延缓的牌。而是改为了第二个触发式异能结算时，你「可以」施放该牌。不会受到牌张类别的施放时机限制。如果你不施放该牌，则它会持续放逐，且其上没有计时指示物，且不再是已延缓。
- 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放牌（例如利用延缓），就无法选择支付替代性费用来施放之。不过，你能够支付额外费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用，则若你想要施放此牌，就必须支付此类额外费用，才能够施放。
- 如果该牌的法术力费用中包含{X}，则你在以「不需支付其法术力费用」的方式施放它时必须将 X 的值选为 0。
- 就算咒语是以不支付法术力费用的方式来施放，它的法术力值也仍是由其法术力费用决定，即使没有人支付过该费用也是一样。
- 利用延缓异能施放的生物进战场时具有敏捷异能。直到其他牌手获得其操控权为止，它都会具有敏捷异能。（在某些罕见情况下，其他牌手可能会获得该生物咒语本身的操控权。如果发生此情况，则该生物会以不具敏捷异能的状态进战场。）

复出关键字动作：煽惑

卡洛夫庄园谋杀案指挥官套牌和 *Ravnica: Clue Edition*（拉尼卡：妙探寻凶）产品当中包括能够煽惑生物牌张。有人想要留着重要生物用来阻挡？那就「鼓励」他们进攻吧！

噬荒灵

{五}{红}{红}

生物 ~ 元素

3/3

飞行

当噬荒灵进战场时，为每位对手各进行以下流程 ~ 煽惑至多一个目标由其操控的生物。在噬荒灵上放置 X 个 +1/+1 指示物，X 为以此法煽惑之生物的力量总和。

- 如果在某牌手的宣告攻击者步骤中，某个由该牌手操控且被煽惑的生物处于以下状况：该生物已横置；它正受某咒语或异能之影响而不能攻击；或该牌手并未从本回合一开始时便持续操控它（且它

不具敏捷)，则它便不能攻击。如果要支付费用才能让某生物攻击牌手，则这并不会强迫其操控者必须支付该费用，所以该生物也并非必须要攻击。

- 如果该生物不符合上述任一条例外条件，且能够攻击，则它若能攻击煽惑它之咒语或异能的操控者以外的牌手，就必须如此作。如果该生物能够攻击，但只是不能攻击前述任一应攻击的牌手，则它必须攻击一个由对手操控的鹏洛客，或是一个由对手防卫的战役，或是煽惑此生物的牌手。
- 「被煽惑」并不是生物所具有的异能。一旦某生物被煽惑，则就算它失去了所有异能，也必须依照前述要求进行攻击。
- 以已煽惑的生物攻击，并不会取消其已煽惑的状态。如果该回合中有额外的战斗阶段，或如果另一牌手在该生物被煽惑的时限结束之前获得了它的操控权，则该生物若能再度攻击，则必须如此作。

中文版勘误

- 主系列中的「锡街爵主克仑可」牌上，其起动式异能的起动费用误植作「{一}，牺牲一个神器」，其正确的起动费用应为「{横置}，牺牲一个神器」。
- 主系列无边框版本的刺探双色地中，以下四张牌之规则叙述结尾的「刺探 1」后均漏植句号，应予补上：树篱迷宫（收集编号 0326）、整洁档案库（收集编号 0328）、喧闹剧院（收集编号 0329）、暗影后巷（收集编号 0330）。
- 指挥官系列中的「Mirko, Obsessive Theorist」牌上，中文名称误植作「偏执理论家米尔柯」，其正确的名称应为「偏执理论家梅可」。

卡洛夫庄园谋杀案主系列单卡解惑

安札格的狂愤

{三}{红}{红}

法术

消灭所有不由你操控的神器，然后放逐你牌库顶的 X 张牌，X 为本回合中从战场进入坟墓场的神器数量。

你可以将以此法放逐的一张生物牌放进战场。它获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时，将它移回你手上。

- 安札格的狂愤会计算本回合中由任何原因从战场进入坟墓场中的神器数量，而不仅限于被安札格的狂愤消灭者。这包括本回合从战场进入坟墓场的所有衍生神器，例如线索、食品和珍宝等衍生物。
-

案宗审计员

{二}{白}

生物~人类 / 侦探

1/4

当案宗审计员进战场或每当你侦办一个案件时，检视你牌库顶的六张牌。你可以展示其中一张结界牌并置于你手上。将其余的牌以随机顺序置于你的牌库底。你可以将法术力视同任意颜色的法术力来施放案件咒语。

- 案宗审计员的第一个异能，会在每当一个由你操控的「侦办」异能结算时触发。
-

暗中杀出

{X}{黑}

瞬间

此咒语不能被反击。（包括不能被守护异能反击。）

目标生物得-X/-X直到回合结束。

- 如果你指定一个具守护异能的生物为目标，则你仍可以支付其守护费用，但即便你不支付，暗中杀出也不会被反击。
-

暴露罪犯

{一}{红}

瞬间

选择一项或都选~

- 将目标牌面朝下的生物翻回正面。
- 放逐任意数量由你操控、具伪装异能且牌面朝上的生物并放作牌面朝下的一堆，将该堆洗牌，然后匿伏这些牌。（匿伏某牌的流程，是将该牌牌面朝下地放进战场，当成2/2、具守护{二}的生物。如果该牌是生物牌，则可随时支付其法术力费用使其翻回正面。）

- 将该牌堆洗牌之目的是要迷惑对手，让对手无从知晓所成的生物分别是由哪张牌匿伏而来。在你匿伏这些生物之后，你能够检视它们。
-

背水恶徒

{四}{红}

生物~凡尔西诺 / 战士

5/4

当背水恶徒进战场时，你可以牺牲一个神器。当你如此作时，背水恶徒对任意一个目标造成3点伤害。

- 在背水恶徒的异能触发时，你不需为其选择目标。而是当你以此法牺牲一个神器时，会触发另一个「自身」异能。于该异能进入堆叠时，你需为其选择一个目标。每位牌手都可以如常回应此触发式异能。

笨拙洗衣像

{五}

神器生物 ~ 魔像

4/5

{二}: 直到回合结束，你可以随时检视不由你操控且牌面朝下的生物。

伪装{五} (你可以牌面朝下地施放此牌并支付{三}, 将其当成 2/2、具守护{二}的生物。可随时支付其伪装费用使其翻回正面。)

- 一旦笨拙洗衣像的第一个异能结算，该异能便让你在回合结束之前，只要想检视牌面朝下的生物，就随时可以检视，就算你没有优先权也一样。此动作不用到堆叠。「知道这些牌是什么」会成为你能获取的信息之一，就好像你可以检视你的手牌一样。不过，一到回合结束，你就不能再检视这些生物。
- 笨拙洗衣像的第一个异能，并不会使你能够检视堆叠上不由你操控且牌面朝下的咒语。

逼供有招

{一}{黑}

法术

你可以搜证 6，以作为施放此咒语的额外费用。(从你坟墓场中放逐法术力值加总达到 6 或更多的牌。)

每位对手各牺牲一个生物。如果已搜证，则改为每位对手各牺牲一个由其操控之生物中力量最大的生物。

- 由依照回合顺序轮到的下一位对手开始（如果你是在对手的回合中施放逼供有招，则是由轮到回合的那位对手开始），每位对手依照回合顺序，各从由其操控的生物中选择一个要牺牲的。随后，将这些生物同时牺牲。
- 如果已搜证，且某对手具有数个力量同为最大的生物，则由该牌手决定要牺牲哪个生物。

便捷目标

{红}

结界 ~ 灵气

结附于生物

当便捷目标进战场时，怀疑所结附的生物。(它具有威慑异能且不能进行阻挡。)

所结附的生物得+1/+1。

{二}{红}: 将便捷目标从你的坟墓场移回你手上。

- 如果便捷目标离开了战场，则它此前所结附的生物依然会是已遭疑，直到该生物离开战场或另一个效应使其不再遭疑为止。

波费的清晰记忆

{一}{蓝}

传奇结界

当波费的清晰记忆进战场时，抓一张牌。

你的手牌数量没有上限。

在你回合的战斗开始时，若你本回合中抓过的牌多于一张，则在目标由你操控的生物上放置 X 个 +1/+1

指示物，X 为你本回合已抓的牌数量减一。

- 如果你回合中战斗步骤开始的时候，你所抓的牌仍未多过一张，则波费的清晰记忆之最后一个异能根本不会触发。
- 波费的清晰记忆之最后一个异能会检视整个回合，计算你在此期间所抓的牌数，就算你抓牌时它还不在于战场上时也是一样。
- X 的数值，只在波费的清晰记忆之最后一个异能结算时确定一次。

布控监视员

{三}{蓝}

生物 ~ 维多肯 / 侦探

3/3

当布控监视员进战场时，你可以搜证 4。*(从你坟墓场中放逐法术力值加总达到 4 或更多的牌。)*

每当你搜证时，派出一个 1/1 无色，具飞行异能的振翼机衍生神器生物。

- 布控监视员的最后一个异能，在每当你因任何原因搜证时都会触发，而不仅限于你因其第一个异能搜证时。

苍天铁律欧瑞梨

{三}{红}{白}

传奇生物 ~ 天使

4/4

飞行，警戒，敏捷

每当任一牌手以三个或更多生物攻击时，你抓一张牌。

每当任一牌手以五个或更多生物攻击时，苍天铁律欧瑞梨向你的每位对手各造成 3 点伤害且你获得 3 点生命。

- 对这两个触发式异能而言，无论该进行攻击的生物因牌手回应下落如何，都不重要。只要你曾以不少于相应数量的生物进行攻击，欧瑞梨之触发式异能的效应便仍会生效。
-

测谎法球

{四}{黑}

神器

当测谎法球进战场时，检视你牌库顶的四张牌。将其中两张置于你手上，其余则置入你的坟墓场。你失去 2 点生命。

{二}, {横置}, 搜证 3: 对每位对手而言，除非其弃一张牌或牺牲一个生物，否则失去 3 点生命。*(搜证 3 的流程, 是从你坟墓场中放逐法术力值加总达到 3 或更多的牌。)*

- 在结算测谎法球最后一个异能时，对手先选择一张要弃掉的牌（但不需展示），或选择一个要牺牲的生物，或选择两者都不作。然后该牌手弃掉该牌，或牺牲该生物，或失去 3 点生命。对手始终可以选择失去 3 点生命，就算其有牌可弃或有生物可牺牲也是一样。
 - 在多人游戏中，每位对手各依回合顺序作出各自的选择，然后所有动作同时发生。后续对手在做决定时，会知道先前牌手的选择为何（虽然以此法弃掉的牌要到实际弃掉时才会展示）。
 - 在双头巨人游戏中，测谎法球的最后一个异能会令两位对手需分别选择是要牺牲一个生物、弃一张牌，还是失去 3 点生命。
-

重现过去

{五}{绿}{白}

法术

将至多一张目标神器牌，至多一张目标地牌和至多一张目标非灵气结界牌从你的坟墓场移回战场。它们是 5/5 元素生物，且仍具有原本类别。

- 如果以此法将神器生物、地生物或结界生物移回，则其会是个 5/5 生物，且额外具有元素此生物类别。
 - 如果某个不具重配异能的武具同时也是生物，则它就无法贴附到其他东西上。你可以起动其佩带异能，但它不会贴附到其他生物上。
 - 如果稍后又有其他效应将移回的永久物变成生物，且设定了它成为生物时的力量和防御力，则所成之生物的力量和防御力便会是新设定的值；它不会是 5/5。特别一提，搭载载具的时候不会重新设定载具的力量和防御力，所以如果你搭载载具，该载具仍将是 5/5 生物。
-

重现罪行

{一}{蓝}{蓝}{蓝}

瞬间

放逐目标在坟墓场中的非地牌，且须为本回合中从任何区域置入该处者。将它复制。你可以施放该复制品，且不需支付其法术力费用。

- 你是在重现罪行结算的过程中，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。
- 如果咒语的法术力费用中包含{X}，则你在以「不需支付其法术力费用」的方式施放它时，必须将X的值选为0。
- 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放咒语，就无法选择支付替代性费用来施放之。不过，你可以支付额外费用，例如增幅费用。如果此咒语含有任何强制性的额外费用（例如索求回答），则你必须支付之，才能施放此咒语。
- 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，便可以不施放；该复制品会在下一次检查状态动作时消失。

磁性嗅探械

{五}

神器生物 ~ 组构体

4/4

当磁性嗅探械进战场时，将目标武器牌从你的坟墓场移回战场并贴附在磁性嗅探械上。

每当你牺牲一个神器时，在磁性嗅探械上放置一个+1/+1指示物。

- 你可以将一张不能合法贴附在磁性嗅探械上的武器牌，指定为其第一个异能的目标。如果你如此作，则它便会以未装备的状态进战场。

带刺随侍

{三}{黑}

神器生物 ~ 组构体

1/1

不灭

当带刺随侍进战场时，怀疑它。（它具有威慑异能且不能进行阻挡。）

每当带刺随侍对任一牌手造成战斗伤害时，你抓一张牌且失去1点生命。

每当带刺随侍受到伤害时，目标对手失去等量的生命。

- 生物可以受到大于其防御力的伤害。举例来说，如果带刺随侍受到了 3 点伤害，则其最后一个异能会使得目标对手失去 3 点生命。
 - 如果在带刺随侍受到伤害的同时，你的总生命也降至 0 或更少，则在其触发式异能进入堆叠之前，你就已输掉这盘游戏。
-

灯火凤凰

{一}{红}{红}

生物 ~ 凤凰

3/3

飞行

当灯火凤凰死去时，你可以将它放逐并搜证 4。若你如此作，则将灯火凤凰横置移回战场。（*搜证 4 的流程，是从你坟墓场中放逐法术力值加总达到 4 或更多的牌。*）

- 你不能从你的坟墓场放逐灯火凤凰，来支付其触发式异能的搜证费用。
-

地底城索命客

{三}{黑}{黑}

生物 ~ 蛇发妖 / 杀手

3/3

当地底城索命客进战场时，你可以牺牲一个神器或生物。当你如此作时，放逐目标由对手操控的生物。

- 地底城索命客的异能触发时，你不需为其选择目标。而是当你以此法牺牲另一个神器或生物时，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。
-

地动鼯鼠安札格

{二}{红}{绿}

传奇生物 ~ 鼯鼠 / 神

8/4

每当地动鼯鼠安札格被阻挡时，重置所有由你操控的生物。在此战斗阶段后，额外多出一个战斗阶段。

{三}{红}{红}{绿}{绿}：本回合中，安札格每次战斗若能被阻挡，则须如此作。

- 如果有数个生物同时阻当地动鼯鼠安札格，则其第一个异能也只会触发一次。
- 地动鼯鼠安札格的第一个异能可能会在同一回合中多次触发。它每次结算时，你都会产生一个额外的战斗阶段。

- 如果你起动了地动鼯鼠安札格的最后一个异能，则本回合的每次战斗中都只需用一个生物去阻挡它即可。其他生物同样可以去阻挡它，也可以任意阻挡其他生物，甚至不进行阻挡。
- 如果你启动地动鼯鼠安札格的最后一个异能，但是由防御牌手操控的所有生物因故不能进行阻挡，安札格便不会被阻挡。如果要支付费用才能阻挡安札格，则这并不会强迫防御牌手必须支付该费用，所以这种情况下，也不至于必须要如此阻挡。

第十区勇士

{一}{白}

生物~人类

2/3

{一}{白}，搜证 2：第十区勇士成为基础力量与防御力为 4/4 的人类 / 侦探且获得警戒异能。

{二}{白}，搜证 4：如果第十区勇士是侦探，则它成为名称为坚兵米勒娃的传奇生物，其基础力量与防御力为 5/5，且获得「由你操控的其他生物具有不灭异能。」

- 这两个异能均未注明持续时限。如果其中一个结算，则它会始终有效，直到下列情形之一发生：
(1) 游戏结束；(2) 第十区勇士离开战场；(3) 有后续效应改变其特征。
 - 通常来说，第十区勇士的异能会依照所印制的顺序来依序启动。不过，如果第十区勇士已经是 5/5、名称为坚兵米勒娃、具有警戒与「由你操控的其他生物具有不灭异能」的传奇人类 / 侦探，此时你再启动其第一个异能，则它会成为 4/4、名称为坚兵米勒娃的传奇人类 / 侦探，且仍具有相同异能，外加多一个（已然作用重复的）警戒异能。
 - 无论第十区勇士的生物类别为何，你都可以启动它的第二个异能。该异能是在其结算时才检查第十区勇士的生物类别。如果在该时刻第十区勇士不是侦探，则该异能没有效果。
 - 第十区勇士的第二个异能只检查它是不是侦探。而它是如何当上侦探的，则并不重要。
 - 对第十区勇士各异能的效应而言，只有其他设定生物力量和 / 或防御力的效应是在第十区勇士的异能结算前便已存在的情况下，前者才会将之盖过。它们并不会盖过下列效应：
(1) 修正力量或防御力，但未将之设为特定数值者（无论是来自静止式异能、指示物还是已结算的咒语或异能）；
(2) 设定力量或防御力，且在此异能结算之后才发生者。将该生物的力量与防御力交换的效应，始终都会等到其他更改力量或防御力的效应生效之后再生效（包括第十区勇士的这两个异能），不论何者先发生都一样。
-

夺命逃犯艾庄塔

{一}{蓝}{黑}

传奇生物 ~ 吸血鬼 / 杀手

1/4

死触

由你操控且牌面朝下的生物具有「{二}{蓝}{黑}：将此生物翻回正面。若你无法如此作，则将它放逐，然后你可以施放所放逐的牌，且不需支付其法术力费用。」

每当一个由你操控的杀手向任一对手造成战斗伤害时，匿伏该牌手的牌库顶牌。

- 如果牌面朝下的生物其正面是瞬间或法术，你就无法将该生物翻回正面。此外，诸如卡洛夫看守犬的异能也有可能让你无法将任何牌面朝下的生物翻回正面。在这类情况中，你就只会放逐该生物，然后决定是否要施放该牌，且不需支付其法术力费用。
- 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放咒语，就无法选择支付替代性费用来施放之。不过，你可以支付额外费用，例如增幅费用。如果该牌含有任何强制性的额外费用（例如索求回答），则你必须支付之，才能施放该咒语。
- 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。
- 对手不能检视由其拥有但由你匿伏的牌。
- 在多人游戏中，如果有对手离开了游戏，由其拥有但由你匿伏的牌也会离开。如果你离开了游戏，你以夺命逃犯艾庄塔之触发式异能匿伏的生物会被放逐。

厄时爆炸

{二}{蓝}{红}

法术

抓两张牌。然后你可以弃两张牌。当你如此作时，厄时爆炸对每个生物各造成X点伤害，X为以此法所弃各牌中的最大法术力值。

- 如果以此法弃掉之牌的法术力费用包括{X}，则X为0。
-

法院佣兽

{白}

生物~猫

1/1

伪装{-}{白} (你可以牌面朝下地施放此牌并支付{三}, 将其当成 2/2、具守护{二}的生物。可随时支付其伪装费用使其翻回正面。)

当法院佣兽翻回正面时, 将另一个目标由你操控的永久物移回其拥有者手上, 并在法院佣兽上放置一个+1/+1 指示物。

- 如果于法院佣兽的最后一个异能试图结算时, 其目标已经不合法, 则它不会结算, 且其所有效应都不会生效。你不会在法院佣兽上放置+1/+1 指示物。

法证灵械师

{二}{蓝}

生物~维多肯 / 神器师 / 侦探

2/3

每当你施放神器咒语时, 探查。(派出一个线索衍生生物。它是具有「{二}, 牺牲此神器: 抓一张牌」的神器。)

由你操控的神器之起动式异能减少{-}来起动。此效应无法将该费用中的法术力减少到少于一点法术力。

- 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。触发式异能(以「当~」, 「每当~」或「在~时」为开头)不受法证灵械师的减少费用异能影响。
- 法证灵械师的最后一个异能只会影响战场上由你操控之神器的异能。不会减少神器牌上会在其他区域生效之起动式异能的费用(例如循环)。

反人淤泥

{二}{绿}

法术

派出一个 0/0 绿色, 具践踏异能的流浆衍生生物。在其上放置 X 个+1/+1 指示物, X 为放逐区和你坟墓场中由你拥有且为流浆或名称为反人淤泥者之牌的数量加二。

名称为反人淤泥的牌, 在套牌中的数量不受限制。

- 反人淤泥要等到其完成结算之后才会进入你的坟墓场, 它本身的效应不会将自己计算在内。
- 如果放逐区中有由你拥有且牌面朝下的牌, 则这些牌不会计入 X 的数值当中, 就算你能够检视这些牌, 且知道它们是流浆牌或名称为反人淤泥的牌也一样。

- 反人淤泥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，在卡洛夫庄园谋杀案的限制赛中，你不能将个人牌张收藏中的反人淤泥加入套牌。
 - 反人淤泥的最后一个异能还会让你忽略指挥官等赛制中的「无双」规则。
-

非法易容

{三}{黑}

结界

闪现

当非法易容进战场时，在每个由你操控的生物上各放置一个冒名指示物。

每当一个由你操控且其上有冒名指示物的生物死去时，将它放逐。将至多另一张目标生物牌从你的坟墓场移回战场。

- 非法易容的最后一个异能会影响所有由你操控且其上有冒名指示物的生物，而非仅限于以非法易容之第二个异能而在上面放置了冒名指示物者。
-

绯红线脉案

{二}{红}

结界~案件

当此案件进战场时，弃一张牌，然后抓两张牌。

侦办~你没有手牌。（若本案未侦结，则在你的结束步骤开始时侦办。）

侦结~在你的维持开始时，弃掉你的手牌，然后抓两张牌。

- 如果于绯红线脉案的第一个异能结算时，你没有手牌，则你不会弃牌，但仍能抓两张牌。类似地，如果当绯红线脉案的最后一个异能结算时，你没有手牌，则你不会弃牌，但仍能抓两张牌。
-

分析花粉

{绿}

法术

你可以搜证 8，以作为施放此咒语的额外费用。（从你坟墓场中放逐法术力值加总达到 8 或更多的牌。）

从你牌库中搜寻一张基本地牌。如果已搜证，则改为从你牌库中搜寻一张生物或地牌。展示该牌，将它置于你手上，然后洗牌。

- 分析花粉的搜证异能允许你搜寻非基本地牌。
-

浮夸游荡客

{二}{绿}

生物~人类 / 市民

4/2

只要是在你的回合中，浮夸游荡客便具有辟邪异能。
浮夸游荡客不能被没有名称的生物阻挡。

- 除非有效应特别说明，否则牌面朝下的生物没有名称。
 - 一旦浮夸游荡客已被生物阻挡，此时再将该生物翻为牌面朝下或以其他方式令其失去名称，也不会令其不再阻挡浮夸游荡客。
-

腐尸农场杀生虫

{三}{黑}

生物~昆虫

3/4

每当一张或数张生物牌离开你的坟墓场时，直到回合结束，腐尸农场杀生虫得+1/+0且获得威慑与系命异能。

- 如果有数张生物牌同时离开你的坟墓场，则腐尸农场杀生虫的异能也只会触发一次。
-

刚毅门卫

{一}{白}

生物~人类 / 士兵

3/2

伪装{一}{白} (你可以牌面朝下地施放此牌并支付{三}，将其当成2/2、具守护{二}的生物。可随时支付其伪装费用使其翻回正面。)

当刚毅门卫翻回正面时，放逐另一个目标非地永久物。如果你操控它，则将它横置移回战场。若否，则其操控者派出一个2/2，白蓝双色的侦探衍生生物。

- 如果该目标永久物虽在该回合早些时候受你操控，但在刚毅门卫的最后一个异能结算时并非如此，则你不会将它横置移回战场。在放逐该永久物之时刻操控该永久物的牌手会派出一个侦探。
 - 如果刚毅门卫最后一个异能的操控者于该异能开始结算的时刻操控了该目标永久物，则该永久物便会在该牌手的操控下横置移回战场，与其拥有者是谁无关。
-

高位德鲁伊护符

{绿}{绿}{绿}

瞬间

选择一项 ~

- 从你牌库中搜寻一张生物或地牌并展示之。如果它是地牌，则将它横置放进战场。若否，则将它置于你手上。然后洗牌。
 - 在目标由你操控的生物上放置一个+1/+1 指示物。它对目标不由你操控的生物造成伤害，其数量等同于前者的力量。
 - 放逐目标神器或结界。
-
- 除非你和另一位牌手都有可以指定为目标生物，否则你不能选择高位德鲁伊护符的第二项模式。
 - 如果你选择第二项模式，但于高位德鲁伊护符结算时，你的生物不是合法目标，则你不能在其上放置+1/+1 指示物，且不会造成任何伤害。
 - 如果你选择第二项模式，但于高位德鲁伊护符结算时，不由你操控的生物不是合法目标，则你仍会在你的生物上放置+1/+1 指示物。

更上层楼

{绿}

瞬间

直到回合结束，目标生物获得延势异能，且你每操控一个生物，它便得+1/+1。

- 由你操控的生物数量，只在更上层楼结算时检查一次。就算由你操控的生物数量在该回合稍后的时段中发生了改变，加成也不会变化。
- 如果你施放更上层楼时指定了某个由你操控的生物为目标，在计算生物数量时记得把它也计算在内。

公众通路

地

公众通路须横置进战场。

当公众通路进战场时，除非你横置一个由你操控且未横置的神器或地，否则牺牲之。

{横置}: 加一点任意颜色的法术力。

- 有可能出现这样一种不常见的情况：公众通路于其触发式异能结算时，本身处于未横置的状态。在这种情况下，你可以为其触发式异能横置其本身。
-

古神之吼雅鲁斯

{二}{红}{绿}

传奇生物 ~ 半人马 / 德鲁伊

4/4

由你操控的其他生物具有敏捷异能。

每当一个或数个由你操控且牌面朝下的生物对任一牌手造成战斗伤害时，抓一张牌。

每当一个由你操控且牌面朝下的生物死去时，如果它是永久物牌，则将它在其拥有者的操控下牌面朝下地移回战场，然后将它翻回正面。

- 通常来说，所有战斗伤害都是同时造成。在此情况下，每有一位受到由你操控且牌面朝下生物造成之战斗伤害的牌手，古神之吼雅鲁斯的最后一个异能便会触发一次，与造成该伤害的生物数量无关。如果这些牌面朝下的生物中有具连击或先攻异能者，则在每个战斗伤害步骤中每有一位受到伤害的牌手，该异能就会触发一次。
- 如果古神之吼雅鲁斯与一个或数个由你操控且牌面朝下的生物同时死去，则每有一个此类生物，它的最后一个异能便触发一次。
- 如果某牌面朝下的生物死去，但是在古神之吼雅鲁斯的最后一个异能结算之前，其所成之永久物牌已经离开了坟墓场，则不会将该牌移回战场。
- 如果将以古神之吼雅鲁斯最后一个异能移回战场的永久物牌因故无法翻回正面，则它仍会移回战场，但会保持牌面朝下。在此情况下，它会是 2/2 生物，没有名称、法术力费用、生物类别。由于它未匿伏或伪装，因此不会具有守护{二}。

官式讯问

{白}{蓝}

瞬间

此咒语在第一个目标之外每有一个目标，便增加

{白}{蓝}来施放。

选择任意数量的目标牌手。探查 X 次，X 为由这些牌手操控之生物的总数量。

- 当官式讯问结算时，若有目标牌手当前已不再是合法目标，则在确定你会派出多少个衍生物时，不会计算由这类牌手操控的生物数量。
- 于你施放官式讯问时，便需宣告该咒语的目标数量与所指定的目标为何。你不能多次选择同一个目标。虽然不指定目标便施放官式讯问此事合法，但该选择本身应经过严格审查。
- 无论官式讯问有多少个目标，其法术力值都不会改变。
- 如果有牌手复制此类咒语，且复制该咒语的效应允许其选择新的目标，则该牌手不能改变目标的数量。该牌手可以改变任意数量的目标，不论全部改变或完全不变都行。如果对其中的一个目标而言，该牌手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）。
- 如果某咒语或异能允许你施放官式讯问且不需支付其法术力费用，则你仍须为第一个目标以外的其他目标支付额外费用。

鬼崇通讯使

{二}{蓝}

生物~人鱼 / 参谋

3/2

只要你本回合中牺牲过神器，鬼崇通讯使便不能被阻挡。

每当鬼崇通讯使攻击时，抓一张牌，然后弃一张牌。

- 在鬼崇通讯使已被阻挡后再牺牲神器，并不会使它成为未受阻挡。

骇人劫案

{X}{黑}{黑}

瞬间

目标对手牌面朝下地放逐其牌库顶的 X 张牌。于这些牌持续放逐的时段内，你可以检视并使用它们。如果你以此法施放咒语，则你可以将法术力视同任意种类的法术力来施放。

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

合理疑团

{一}{蓝}

瞬间

除非目标咒语的操控者支付{二}，否则反击之。

怀疑至多一个目标生物。*(已遭疑的生物具有威慑异能且不能进行阻挡。)*

- 你不能就只为怀疑某个生物，就施放合理疑团。堆叠上还必须要有可选做合理疑团之合法目标的咒语才行。

核证员

{绿}{蓝}

生物~人鱼 / 侦探

2/2

在你回合的战斗开始时，你可以搜证 4。*(从你坟墓场中放逐法术力值加总达到 4 或更多的牌。)*

每当你搜证时，探查。*(派出一个线索衍生物。它具有 [二]，牺牲此神器：抓一张牌的神器。)*

- 核证员的最后一个异能，在每当你因任何原因搜证时都会触发，而不仅限于你因其第一个异能搜证时。

化妖成团

{X}{X}{X}{绿}{蓝}

法术

为 X 个目标永久物各进行以下流程 ~ 派出 X 个为该永久物复制品的衍生物。

- 这些衍生物只会复制原版永久物上所印制的东西而已（除非该永久物也复制了其他东西；后文将详述）。它们不会复制下列状态：该永久物是否为横置，它上面有没有指示物、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。
- 如果所复制的永久物本身已经复制了别的东西，则那些衍生物进战场时，会是所选的永久物复制的样子。
- 如果所复制之永久物的法术力费用中包含{X}，则 X 视为 0。
- 当这些衍生物进战场时，所复制的永久物之任何进战场异能都会触发。该永久物上面任何「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。

幻视发明家奇洛兹

{五}{蓝}{红}

传奇生物 ~ 凡尔西诺 / 神器师

4/4

威慑，守护{二}，敏捷

每当幻视发明家奇洛兹攻击时，牺牲任意数量的其他生物，然后放逐你牌库顶的 X 张牌，X 为这些生物的力量总和。你可以从所放逐的牌之中施放任意数量的瞬间和 / 或法术咒语，且不需支付其法术力费用。

- 利用所牺牲之生物最后在战场上时的力量，来决定 X 的数值。
 - 你是于幻视发明家奇洛兹的最后一个异能结算时，才决定要施放哪个咒语（如有）。如果你选择要施放咒语，则你是在该异能结算的中途一并施放之。你不能等到该回合内稍后时段再施放它们。不会受到牌张类别的施放时机限制。
 - 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放咒语，就无法选择支付替代性费用来施放之。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，则必须支付之，才能施放此咒语。
 - 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。
-

活体谜团

{四}{蓝}

生物 ~ 元素

2/5

辟邪

如果你将抓一张牌但牌库没有牌，则改为略过该次抓牌。

只要你牌库没有牌，活体谜团的基础力量与防御力便为 10/10 且具有飞行与警戒异能。

- 如果有效应让你抓多张牌，且其张数多于你牌库中的剩余牌数，则你会抓起你牌库中所有的牌，然后略过余下未抓的张数。
 - 如果有两个或更多替代性效应会对同一个抓牌事件生效，则由进行抓牌的牌手来决定这些效应的生效顺序。
-

加速遗赠

{红}{红}

结界

每当一个生物受到伤害时，其操控者可以从其牌库顶放逐等量的牌。直到该牌手下一个回合的回合结束，其可以使用这些牌。

- 牌手以加速遗赠的许可来从放逐区使用牌时，仍须支付所有费用且遵循正常时机规则。举例来说，如果所放逐的牌之一是地牌，则牌手只能在其行动阶段中且堆叠为空的时候使用之。
-

街头监哨德雷尼

{二}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 斥候

2/2

由你操控且力量等于或小于 2 的生物不能被力量等于或大于 3 的生物阻挡。

如果由你操控且力量等于或小于 2 之生物的异能触发，则该异能额外触发一次。

- 一旦某个由你操控的生物已被阻挡，此时再将其力量降到等于或小于 2 和 / 或将阻挡它的生物力量提升到等于或大于 3，均不会使其成为未受阻挡。
- 触发式异能会运用「当~」，「每当~」或「在~时」等字眼。此类异能的格式通常为「[触发条件], [效应]」。有些关键字异能也属于触发式异能，它们的规则提示中会出现「当~」、「每当~」或「在~开始时」等字眼。
- 替代性效应不会受到街头监哨德雷尼最后一个异能的影响。举例来说，以上面有一个+1/+1 指示物的状态在你操控下进战场的 1/1 生物，不会额外获得一个+1/+1 指示物。

- 注记「于[此生物]进战场时」生效的异能及注记「于[此生物]翻回正面时」生效的异能也不会受到影响。
- 街头监哨德雷尼的最后一个异能并非复制该触发式异能；它只是让这异能再触发一次。对于在异能进入堆叠时作出的选择，例如选择模式和目标，你是在这两个异能进堆叠时分别作决定。对于在异能结算时做出的选择，例如是否要在永久物上放置指示物，也是在这两个异能结算时分别作决定。
- 如果你因故操控两个街头监哨德雷尼，由你操控且力量等于或小于 2 的生物之异能会触发三次。三个德雷尼会使此类异能触发四次，四个则触发五次，以此类推。
- 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。
- 注记在「当[此生物]翻回正面时」生效的异能，只有在该生物翻回正面之后的力量仍为等于或小于 2 的情况下，才会额外触发。
- 一旦某个由你操控之生物的异能触发，此时再将其力量降为等于或小于 2，不会令该异能额外触发。类似地，一旦某个由你操控且力量等于或小于 2 之生物的异能已因街头监哨德雷尼而额外触发一次，此时再将其力量提升至 3 以上，也不会将额外触发的触发式异能移出堆叠。

尽心尽责

{二}{白}

结界~灵气

结附于生物

当尽心尽责进战场时，直到回合结束，目标所结附生

物以外由你操控的生物得+2/+2 且获得警戒异能。

所结附的生物得+2/+2 且具有警戒异能。

- 有可能出现这样一种不常见的情况：尽心尽责的第二个异能触发，然后在该异能结算前，尽心尽责贴附到了自己之触发式异能的目标上。在这种情况下，当该触发式异能试图结算时，它不会结算，所有的效应都不会生效。

紧急剖检

{二}{黑}{绿}

瞬间

搜证 X，以作为施放此咒语的额外费用，X 为此咒语

指定作目标之各永久物的法术力值总和。

消灭至多一个目标神器，至多一个目标生物，至多一

个目标结界和至多一个目标鹏洛客。

- X 的数值，在你决定目标数量之后、于你支付紧急剖检费用之前就已确定。就算出现这种极端罕见情况：于你支付费用时，其中一个或数个目标的法术力值发生变化，施放紧急剖检所需的费用（包括其额外费用）仍会是先前确定的数值。

卡洛夫看守犬

{三}{白}

生物 ~ 狗

3/2

警戒

由对手操控之永久物于你的回合中不能翻回正面。

每当你以三个或更多生物攻击时，由你操控的生物得

+1/+1 直到回合结束。

- 于卡洛夫看守犬在战场上期间，对手不能试图将牌面朝下的生物翻回正面，无论是要支付伪装或变身费用，还是要支付已匿伏或显化之生物的法术力费用来如此作都不行。
- 经牌手回应后，这些生物的下场如何并不重要。只要你以至少三个生物攻击，由你操控的生物便会在卡洛夫看守犬的触发式异能结算之后得+1/+1 直到回合结束。

壳进化组所做

{十}{绿}

传奇生物 ~ 鳄鱼 / 麋鹿 / 龟

2/15

此咒语减少{X}来施放，X 为由你操控之生物的防御力总和。

守军

{二}{蓝}{蓝}：直到回合结束，目标由你操控的生物得+1/+0，获得「每当此生物对任一牌手造成战斗伤害时，抓等同于其防御力的牌」，且能视同不具守军异能地进行攻击。

- 施放咒语的第一步是将其放进堆叠。如果这样会使得由你操控之生物的防御力总和数值发生改变（也许因为某个由你操控的生物之防御力是由你的手牌数量决定），则会利用该新数值来确定费用减值的大小。
- 在你确定施放壳进化组所做需求费用之后，你便能起动法术力异能来支付该费用。如果在起动法术力异能过程中，由你操控的生物防御力总和发生改变，则施放壳进化组所做所需的费用，仍会是先前步骤中决定的样子。
- 无论由你操控的生物防御力总和是多少，壳进化组所做的法术力值都不会改变。
- 壳进化组所做的减少费用异能无法将施放该咒语的总费用降到{绿}以下。
- 一旦你宣告施放咒语，则直到该咒语的费用支付完毕，没有牌手能有所行动。特别一提，对手不能试图降低由你操控之生物的防御力总和。

- 如果壳进化组所做最后一个异能的目标对牌手造成了战斗伤害，但在所赋予的触发式异能结算前，该目标就已经离开战场，则利用其最后在战场上时的防御力，来决定要抓多少张牌。

可疑爆炸

{四}{红}

法术

如果你本回合中牺牲过神器，则此咒语减少{三}来施放。

此咒语不能被反击。（包括不能被守护异能反击。）

可疑爆炸对目标生物造成 4 点伤害。

- 如果你指定一个具守护异能的生物为目标，则你仍可以支付其守护费用，但即便你不支付，可疑爆炸也不会被反击。

克仑可的喻坠虫

{二}{红}{红}

神器生物 ~ 昆虫 / 振翼机

4/4

飞行，践踏

当克仑可的喻坠虫进战场时，为每位牌手各进行以下流程 ~ 消灭至多一个由该牌手操控的非基本地。对每个以此法消灭的地而言，其操控者可以从其牌库中搜寻一张基本地牌，将之横置放进战场，然后洗牌。

- 克仑可的喻坠虫之触发式异能，并未指定任何一个非基本地为目标。

克瓦兽腿肉骨

{白}

神器 ~ 食品 / 武具

佩带此武具的生物得+2/+0。

{二}，{横置}，牺牲克瓦兽腿肉骨：你获得 3 点生命。

当克瓦兽腿肉骨从战场进入坟墓场时，你可以支付 {一}{白}。若你如此作，则派出两个 1/1 白色的狗衍生生物。

佩带{二}

- 如果有效应提及「一个食品」，则其意指任一个食品神器，而非仅限食品衍生神器。举例来说，你可以横置克瓦兽腿肉骨来支付 Apothecary White/白药师的起式异能。
-

控群护卫

{三}{绿}{白}

生物 ~ 半人马 / 士兵

4/4

于控群护卫进战场或翻回正面时，在其上放置 X 个 +1/+1 指示物，X 为由你操控的其他生物数量。

伪装{三}{绿/白}{绿/白} (你可以牌面朝下地施放此牌并支付{三}，将其当成 2/2、具守护{二}的生物。可随时支付其伪装费用使其翻回正面。)

- 如果控群护卫与一个或数个生物同时进战场，则控群护卫的第一个异能不会将这类生物计算在内。
-

阔绰寡头泰莎

{一}{白}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 参谋

2/3

死触

在你的结束步骤开始时，每有一位本回合中失去过生命的对手，你便探查一次。

每当一个由你操控的线索从战场进入坟墓场时，派出一个 1/1，白黑双色，具飞行异能的精怪衍生生物。

此异能每回合只会触发一次。

- 如果有对手失去生命，然后输掉了游戏，则在决定要探查多少次时，阔绰寡头泰莎的第二个异能仍会将该牌手计算在内。
-

老练顾问

{一}{白}

生物 ~ 人类 / 侦探

1/3

每当你以三个或更多生物攻击时，老练顾问得+2/+0直到回合结束。

- 经牌手回应后，这些生物的下场如何并不重要。只要你以至少三个生物攻击，老练顾问便会在其触发式异能结算后得+2/+0直到回合结束。
-

烙符杂耍客

{黑}{红}

生物~人类/祭师

2/2

当烙符杂耍客进战场时，怀疑至多一个目标由你操控的生物。（*已遭疑的生物具有威慑异能且不能进行阻挡。*）

{三}{黑}{红}，牺牲一个已遭疑的生物：目标生物得-5/-5 直到回合结束。

- 如果烙符杂耍客已遭疑，则你可以牺牲它来支付自己最后一个异能的费用。
-

连点成线

{一}{红}

结界

每当一个由你操控的生物攻击时，牌面朝下地放逐你的牌库顶牌。（*你不能检视之。*）

{一}{红}，弃掉你的手牌，牺牲连点成线：将所有以连点成线放逐的牌置于其拥有者手上。

- 每个由你操控的连点成线所牌面朝下放逐的牌，都是各自成组。其最后一个异能，只会将属于这个连点成线的那组牌置于你手上，而不会涉及其他连点成线所放逐的牌。
 - 如果你起动连点成线最后一个异能之前，它就已经离开战场，则所有以其触发式异能放逐的牌，在本盘游戏接下来的时段内都会持续牌面朝下地放逐。（你依然不能检视之。）就算你设法将同一张连点成线移回战场，则它回到战场上时会是一个全新物件，与该些牌面朝下的牌并无关联。
 - 就算你的手牌数为零，你也可以支付「弃掉你的手牌」此费用。
-

邻里守护兽

{一}{白}

生物~独角兽

2/2

每当另一个力量等于或小于2的生物在你操控下进战场时，目标由你操控的生物得+1/+1 直到回合结束。

- 邻里守护兽的异能，只会在某生物进到战场的那一刻检查其力量。如果它进战场时上面有指示物，则也会将该些指示物计算在内。如果该生物虽然在进战场时其力量等于或小于2，但在异能触发后力量因故提升至3以上，则该目标生物仍会得+1/+1 直到回合结束。
-

临时束缚

{二}{白}

结界

当临时束缚进战场时，放逐目标由对手操控的生物，直到临时束缚离开战场为止。你获得 2 点生命。

- 如果临时束缚在其触发式异能结算前就已经离开战场，则该目标生物不会被放逐，但你仍能获得 2 点生命。
- 如果在临时束缚的异能试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则它不会结算，且其所有效应都不会生效。你不会获得生命。

灵魂判官卡娅

{二}{白}{黑}

传奇鹏洛客 ~ 卡娅

3

每当一个或数个由你操控的生物和 / 或一张或数张你坟墓场中的生物牌进入放逐区时，你可以选择其中一张生物牌。直到回合结束，目标由你操控的衍生物成为其复制品，但它具有飞行异能。

+2: 刺探 2，然后从任一坟墓场放逐一张牌。

+1: 派出一个 1/1，白黑双色，具飞行异能的精怪衍生生物。

-2: 放逐目标由你操控的生物。为每位其他牌手各进行以下流程 ~ 放逐至多一个目标由该牌手操控的生物。

- 该目标衍生物所复制的，就只有放逐区的牌上印制的东西，且会具有所述但书。该牌在战场上时是否其他东西的复制品并不重要。
- 如果当灵魂判官卡娅的第一个异能结算时，所放逐的生物牌不在放逐区（也许是因为拽入来世或类似效应），则你不能以此异能选择该生物牌。
- 灵魂判官卡娅最后一个异能的所有目标都由你来选择。

灵魂衰弱

{三}{黑}

结界

闪现

当灵魂衰弱进战场时，目标生物得 -4/-4 直到回合结束。

每当一张或数张生物牌离开你的坟墓场时，每位对手各失去 1 点生命且你获得 1 点生命。

- 如果有数张生物牌同时离开你的坟墓场，则灵魂衰弱的最后一个异能也只会触发一次。

漫长告别

{一}{黑}

瞬间

此咒语不能被反击。（包括不能被守护异能反击。）

消灭目标法术力值等于或小于 3 的生物或鹏洛客。

- 如果你指定一个具有守护异能的生物或鹏洛客为目标，则你仍可以支付守护费用，但即便你不支付，漫长告别也不会被反击。

密码械

{二}

神器

{横置}，搜证 3：加一点任意颜色的法术力。在密码械上放置一个解锁指示物。（搜证 3 的流程，是从你坟墓场中放逐法术力值加总达到 3 或更多的牌。）

牺牲密码械：刺探 3，然后抓三张牌。只能于密码械上有五个或更多解锁指示物时起动。

- 密码械的第一个异能属于法术力异能。它不用到堆叠，且不能被回应。

面会卓塔妮

{二}{绿}

法术

派出一个 0/1 绿色植物衍生生物，然后抓若干牌，其数量等同于由你操控之衍生生物中名称不同者的种数。

- 要决定由你操控之不同名称的衍生生物种数时，按它们的英文名称分别归类，凡是与他者名称并非完全相同者便算一种。
 - 除非某衍生生物为另一个永久物的复制品，或是产生此衍生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「衍生生物」这几个字。举例来说，面会卓塔妮派出的 0/1 绿色植物衍生生物之名称为「植物衍生生物」（Plant Token）。
-

面具焚迹案

{一}{红}{红}

结界~案件

当此案件进战场时，它向目标由对手操控的生物造成3点伤害。

侦办~本回合中有三个或更多由你操控的来源造成过伤害。*(若本案未侦结，则在你的结束步骤开始时侦办。)*

侦结~牺牲此案件：放逐你牌库顶的三张牌。选择其中一张。本回合中，你可以使用该牌。

- 对造成伤害的来源而言，你只需在其实际造成伤害时操控它们即可。如果这些来源在该时点之后已死去或操控权发生变化，则只要你仍操控面具焚迹案，则其「侦办」异能仍会在你的结束步骤开始时触发。
- 起动式异能和触发式异能本身不是伤害的来源。起动式异能的来源，是具有该已起动之异能的物件；触发式异能（延迟触发式异能除外）的来源，则是具有该已触发之异能的物件。
- 如果数个由你操控的生物造成战斗伤害，则每个生物都算作一个该回合中造成过伤害的来源。在同一回合中多次造成战斗伤害的单个生物（由于具有连击异能或有数次战斗），则仍算作一个来源。
- 改变了区域的东西会成为所在区域中的新物件，因此也会算作是新来源。举例来说，如果你施放焰舌卡甫，利用其进战场异能造成伤害，而后以瞬时闪动将它放逐并移回战场，再次造成伤害，然后再对焰舌卡甫返照瞬时闪动重复前述过程，则你就已经满足面具焚迹案「侦办」的触发条件。
- 未改变过区域的同一个永久物，就算多次造成伤害，也只会算作一个来源。举例来说，如果你以罪人焚龙攻击，且它造成战斗伤害，而后利用其触发式异能来造成伤害，然后利用强硬问题令它对另一个生物造成伤害，则尽管它在该回合中造成过三次伤害，它仍只算作是一个来源。
- 你以面具焚迹案的最后一个异能来从放逐区使用牌时，仍须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。

面具之下

{蓝}

瞬间

你可以搜证6，以作为施放此咒语的额外费用。*(从你坟墓场中放逐法术力值加总达到6或更多的牌。)*

直到回合结束，目标神器或生物成为基础力量与防御力为4/3的神器生物。如果已搜证，则改为它的基础力量与防御力为1/1直到回合结束。

- 先前将所结附生物或载具之力量与防御力设定为某特定数值的效应，都会被面具之下盖掉。至于其他改变它力量和防御力的效应，则不论其是在何时开始，都会继续生效。+1/+1指示物也是如此。
 - 如果面具之下使某载具成为神器生物，则对于会在「载具成为已搭载」时触发的异能而言，此举并不算作「搭载」载具。
-

描画轮廓

{三}{绿}

结界

每当一张或数张生物牌离开你的坟墓场时，派出一个2/2，白蓝双色的侦探衍生生物，然后探查。（派出一个线索衍生生物。它是具有「{二}，牺牲此神器：抓一张牌」的神器。）

- 如果有数张生物牌同时离开你的坟墓场，描画轮廓的异能也只会触发一次。

匿藏武器

{一}{红}

神器 ~ 武具

佩带此武具的生物得+3/+0。

伪装{二}{红}（你可以牌面朝下地施放此牌并支付{三}，将其当成2/2、具守护{二}的生物。可随时支付其伪装费用使其翻回正面。）

当匿藏武器翻回正面时，将它贴附在目标由你操控的生物上。

佩带{一}{红}

- 利用匿藏武器的触发式异能来将其贴附在生物上，与利用其佩带异能来贴附是两回事。本次贴附不需要你支付法术力，且也不会受到佩带异能的时机限制。
- 如果该目标生物成为了不合法目标，则匿藏武器会以未装备的状态留在战场上。
- 就算你未操控生物，你也可以将匿藏武器翻回正面。

欧瑞梨的雪恨使

{二}{白}{白}

生物 ~ 天使

4/2

飞行，系命，守护{二}

伪装{X}{三}{白}

当欧瑞梨的雪恨使翻回正面时，将若干其他目标战场上的生物和 / 或坟墓场中的生物牌从该处放逐，上述数量至多为X。

当欧瑞梨的雪恨使离开战场时，将所放逐的牌移回其拥有者手上。

- 如果欧瑞梨的雪恨使在其「翻回正面」异能结算前就已离开战场，则它的离开战场异能会触发但没有效果。然后其「翻回正面」异能将结算，把目标生物和 / 或生物牌永远放逐。
- 如果某个被「翻回正面」指定为目标生物在该异能结算前就死去，则尽管在异能结算时，它已是坟墓场中的一张生物牌，它也会是不合法目标。它不会被放逐。

排斥变异

{X}{绿}{蓝}

瞬间

在目标由你操控的生物上放置 X 个+1/+1 指示物。
然后除非至多一个目标咒语的操控者支付等同于由你
操控之生物中最大力量的法术力，否则反击之。

- 如果于排斥变异结算时，你未操控任何生物，则该目标咒语之操控者须支付，以避免自己咒语被反击的法术力数量为 0。该牌手可以选择不支付 0 点法术力，若其如此作，则该咒语会被反击。

排除杂项

{一}{蓝}

瞬间

探查。由对手操控的生物得-2/-0 直到回合结束。如
果其中有已遭疑的生物，则它们不再遭疑。*(探查的
流程，是派出一个线索衍生物。它是具有「{二}，牺
牲此神器：抓一张牌」的神器。)*

- 排除杂项只会影响它结算时由对手操控的生物。于该回合稍后时段才受其操控的生物不会得-2/-0，「不再遭疑」部分也不会对其生效。

咆哮血腥猎犬

{黑}

生物~狗

1/1

威慑

每当另一个力量等于或小于 2 的生物在你操控下进战
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。)*

- 咆哮血腥猎犬的异能，只会某生物进到战场的那一刻，才会检查其力量。如果它进战场时上面有指示物，则也会将该些指示物计算在内。如果该生物虽然在进战场时其力量等于或小于 2，但在异能触发后力量因故提升至 3 以上，则你依然会刺探 1。
-

漂流

{一}{绿/蓝}

瞬间

磨三张牌。探查。*(派出一个线索衍生物。它是具有「{二}, 牺牲此神器: 抓一张牌」的神器。)*

//

偏流

{四}{蓝/黑}{蓝/黑}

法术

每位对手各磨三张牌，然后你可以从每位对手的坟墓场中各施放一个咒语，且不需支付其法术力费用。若以此法施放的咒语将进入坟墓场，则改为将它放逐。

- 你是于偏流结算时，才决定是否要从对手的坟墓场中施放咒语。若你要如此作，则你是在偏流结算的中途一并施放之。你不能等到该回合内稍后时段再施放它们。不会受到牌张类别的施放时机限制。
- 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放咒语，就无法选择支付替代性费用来施放之。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，则必须支付之，才能施放此咒语。
- 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。

漂泊破码客

{一}{红}

生物 ~ 鬼怪 / 浪客

2/1

灵技, 敏捷

伪装{五}{红}。你坟墓场中每有一张瞬间与法术牌，此费用便减少{一}。*(你可以牌面朝下地施放此牌并支付{三}, 将其当成 2/2、具守护{二}的生物。可随时支付其伪装费用使其翻回正面。)*

当漂泊破码客翻回正面时，弃掉你的手牌，然后抓三张牌。

- 当漂泊破码客的最后一个异能结算时，如果你没有手牌，则你不会弃牌，但你仍能抓三张牌。
-

品戮佳人裘蒂丝

{三}{黑}{红}

传奇生物 ~ 人类 / 祭师

3/4

每当你施放瞬间或法术咒语时，选择一项 ~

- 该咒语获得死触与系命异能。
- 派出一个 2/2 红色小恶魔衍生生物，且具有「当此生物死去时，它向每位对手各造成 2 点伤害。」

- 品戮佳人裘蒂丝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。
- 具死触异能的瞬间或法术咒语，必须实际对生物造成伤害才能将其消灭。如果该咒语是令其他物件来造成伤害（例如强硬问题），则该咒语本身不会造成伤害，其上的死触异能不会生效。造成 0 点伤害不算作造成伤害。
- 类似地，具有系命异能的瞬间或法术咒语必须实际造成伤害才能让其操控者获得生命。如果该咒语是令其他物件来造成伤害，则造成伤害时其操控者不会获得生命。

曝谋史芬斯

{五}{蓝}{蓝}

生物 ~ 史芬斯 / 侦探

6/6

飞行

你可以搜证 10，而不支付你施放之咒语的法术力费用。（搜证 10 的流程，是从你坟墓场中放逐法术力值加总达到 10 或更多的牌。）

- 如果咒语的法术力费用中包含{X}，则你在以「不需支付其法术力费用」的方式施放它时，必须将 X 的值选为 0。
- 如果你是以「法术力费用以外」的其他费用来施放咒语，则你就不能通过支付替代性费用的方式来施放之。不过，你能够支付额外费用。如果此咒语含有任何强制性的额外费用（例如索求回答），则你必须支付之，才能施放该牌。
- 如果你是从你的坟墓场施放咒语（举例来说，具返照的咒语），则你不能将所施放的牌也放逐，来支付曝谋史芬斯所提供的替代式搜证费用。
- 如果你是以曝谋史芬斯提供之替代性搜证费用来施放咒语，同时你也支付了该咒语上要求之额外搜证费用，则永久物上登记于「每当你搜证」时触发的异能会触发两次。对登记于「每当一张或数张牌离开坟墓场」时触发的异能而言，也是如此。举例来说，假设你操控曝谋史芬斯和核证员。你施放止罪仙子，并选择搜证 10，而不支付其法术力费用。你同时选择支付搜证 6 此额外费用。则这每次搜证都会触发核证员的最后一个异能，结果你能探查两次。
- 如果某咒语具有包括搜证的额外费用（例如分析花粉所具有者），则所有会在「如果已搜证」下生效的额外效应，都只有在你实际支付了该额外费用之后才会生效。利用曝谋史芬斯的替代性费用并不会令此类额外效应生效。

奇洛兹的电行械

{一}{蓝}{红}

神器 ~ 载具

4/4

搜证 6: 奇洛兹的电行械成为神器生物直到回合结束。

每当奇洛兹的电行械攻击时, 你可以从以其放逐的牌之中施放一个瞬间或法术咒语。如果该咒语将进入坟墓场, 则改为将它置于其拥有者的牌库底。

搭载 2

- 你是于奇洛兹的电行械之触发式异能结算时, 才决定是否要从被放逐的牌中施放咒语。如果你如此作, 则你是在该异能结算的中途一并施放之。你不能等到本回合内稍后时段再施放。不会受到牌张类别的施放时机限制。

奇探逸才凯澜

{二}{绿}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 仙灵 / 侦探

3/4

飞行, 警戒

每当奇探逸才凯澜攻击时, 消灭至多一个目标神器。

如果你操控该永久物, 则抓一张牌。

//ADV//

跟踪嫌犯

{绿}{蓝}

法术 ~ 历险

探查。本回合中, 你可以额外使用一个地。(然后放逐此牌。之后你还可以从放逐区施放该生物。)

- 如果你为奇探逸才凯澜之触发式异能所指定的目标神器未被消灭(也许是因为其有不灭异能), 则只要你操控该神器, 你便仍能抓一张牌。
 - 跟踪嫌犯的效应中让你额外使用地的效应, 会与其他类似效应累加。举例来说, 在你施放了两个跟踪嫌犯的回合中, 你可以使用三个地。
-

千面变换拉札夫

{蓝}{黑}

传奇生物 ~ 变形兽 / 侦探

2/3

每当千面变换拉札夫攻击时，将目标牌从坟墓场放逐，然后探查。（派出一个线索衍生物。它是具有「{二}，牺牲此神器：抓一张牌」的神器。）

每当你牺牲一个线索时，你可以使拉札夫成为一张以其放逐之生物牌的复制品直到回合结束。

- 如果于千面变换拉札夫的第一个异能试图结算时，其目标已经不合法，则它不会结算，且其所有效应都不会生效。你不会探查。

潜伏繁根

{黑}{绿}

结界

由你操控的衍生生物具有「{横置}：加一点任意颜色的法术力。」

每当一张或数张生物牌离开你的坟墓场时，派出一个0/1绿色植物衍生物，然后在每个由你操控的植物上各放置一个+1/+1指示物。

- 如果潜伏繁根因故成为衍生生物，它会赋予自己「{横置}：加一点任意颜色的法术力」此异能。
- 如果有数张生物牌同时离开你的坟墓场，则潜伏繁根的最后-一个异能也只会触发一次。

扰神红鱼械

{一}{红}

神器生物 ~ 线索 / 鱼

2/2

敏捷

扰神红鱼械每次战斗若能攻击，则必须攻击。

{二}，牺牲扰神红鱼械：抓一张牌。

- 如果扰神红鱼械因故无法攻击（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。
-

入侵心灵

{三}{蓝}{蓝}

瞬间

展示你牌库顶的五张牌，并分成两堆。由任一对手选择其中一堆。将该堆牌置于你手上，另一堆则置入你的坟墓场。派出一个 0/0 无色，具飞行异能的振翼机衍生神器生物，然后每以此法将一张牌置入你的坟墓场，便在其上放置一个 +1/+1 指示物。

- 你是于结算入侵心灵时才决定要让哪位对手来选择牌堆。
 - 你可以选择将所有牌都分作一堆，将另一堆留空。如果你如此作，则对手可以选择将展示出的牌置于你手上还是置入你的坟墓场中。
-

杀手留念

{黑}{绿}

瞬间

消灭目标由对手操控的永久物。其操控者可以从其牌库中搜寻一张基本牌，将之放进战场，然后洗牌。

- 如果在杀手留念试图结算时，该目标永久物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。牌手不能搜寻牌库。
 - 如果该目标永久物仍是合法目标，但未被消灭（最有可能是因为它具有不灭异能），则其操控者可以搜寻牌库。
 - 如果该永久物的操控者选择不搜寻牌库，则其不能将其牌库洗牌。
-

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，所选目标已经不合法，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。
-

擅自脱逃

{一}{蓝}

瞬间

将目标非地永久物移回其拥有者手上。刺探 1。（检视你牌库顶的牌。你可以将其置入你的坟墓场。）

- 如果在擅自脱逃试图结算时，该目标非地永久物已经是不合法目标，则它不会结算，且其所有效应都不会生效。你不会刺探 1。

蛇发妖吻案

{黑}

结界 ~ 案件

当此案件进战场时，消灭至多一个目标本回合中受过伤害的生物。

侦办 ~ 本回合中有三张或更多生物牌从任何区域进入坟墓场。*(若本案未侦结，则在你的结束步骤开始时侦办。)*

侦结 ~ 此案件是 4/4，具死触与系命异能的蛇发妖生物，且仍具有原本类别。

- 蛇发妖吻案的「侦办」异能会利用牌张置入坟墓场之后的牌张类别来决定该异能是否会触发；至于该牌在置入坟墓场之前曾具有何种类别则并不重要。举例来说，如果某张生物牌在战场上时已成为非生物永久物，则当它进入坟墓场时，会计入该异能的条件当中。另一方面，如果某张非生物牌在战场上时已成为生物，则当它进入坟墓场时，并不会会计入该异能的条件当中。
- 衍生物不是牌，因此不会会计入蛇发妖吻案的「侦办」异能。

涉案凶嫌

{三}{红}

生物 ~ 人类 / 浪客

2/2

当涉案凶嫌进战场时，怀疑它。派出一个 2/2，白蓝双色的侦探衍生生物。*(已遭疑的生物具有威慑异能且不能进行阻挡。)*

- 如果当涉案凶嫌的触发式异能结算时，它已经不在战场上，则你仍会派出一个侦探衍生生物。

赦罪拉玛苏

{四}{白}

生物 ~ 拉玛苏

4/3

飞行

当赦罪拉玛苏进战场时，所有已遭疑的生物不再遭疑。

当赦罪拉玛苏死去时，你获得 3 点生命且怀疑至多一个目标由对手操控的生物。*(已遭疑的生物具有威慑异能且不能进行阻挡。)*

- 你不一定要为赦罪拉玛苏的最后一个异能选择目标。不过，若你如此作，且在该异能试图结算时，所选永久物已经是不合法目标，则该异能不会结算，且其所有效应都不会生效。你不会获得生命。

绳索

{绿}

神器 ~ 线索 / 武具

佩带此武具的生物得+1/+2，具有延势异能，且不能被多于一个生物阻挡。

{二}，牺牲绳索：抓一张牌。

佩带{三}

- 如果佩带此武具的生物也具有威慑异能，则它便完全不能被阻挡。

失忠贪欲

{一}{白}{黑}

瞬间

牺牲一个本回合中造成过伤害的生物，以作为施放此咒语的额外费用。

抓三张牌。每位对手各失去 3 点生命且你获得 3 点生命。

- 你可以牺牲任意数量由你操控且本回合中造成过伤害的生物，来支付失忠贪欲的额外费用，就算受到该生物伤害的永久物已不在战场，或受到其伤害的牌手已不在游戏之中也是一样。

十会盟地脉

{绿/白}{绿/蓝}{绿/黑}{绿/红}

结界

如果你的起手牌中包含了十会盟地脉，则你可以让它在战场上来开始游戏。

每个由你操控的非地永久物均是五色。

由你操控的地均额外具有所有基本地类别。

- 牌手的「起手牌」是指在所有牌手均完成再调度之后该牌手的手牌。如果牌手手上有会在某牌手起手牌中让该牌手能采取任何行动的牌，则先手开始游戏的牌手首先按照任意顺序依次执行该些行动，然后其他牌手依回合进行的顺序同样如此作。之后本盘游戏的第一个回合便开始。
 - 由你操控的地会具有以下的地类别：平原，海岛，沼泽，山脉，树林。它们也会具有每个基本地类别所固有的法术力异能（举例来说，树林有「{横置}：加{绿}」）。它们依旧保有其他的副类别与异能。
 - 让地获得额外的基本地类别，并不会改变其名称，也不会改变它是否为传奇或基本。
-

十会盟尼米捷
{白}{蓝}{黑}{红}{绿}
传奇生物 ~ 龙 / 圣者
6/6

飞行, 反多色辟邪
每当十会盟尼米捷对任一牌手造成战斗伤害时, 它对任意一个目标造成 X 点伤害, 目标牌手抓 X 张牌, 且你获得 X 点生命, X 为由你操控且为正好两色的永久物中不同双色色组的种数。

- 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。
- X 的数值, 只在十会盟尼米捷的触发式异能结算时确定一次。

受迫杀人
{三}{蓝}{黑}
结界 ~ 灵气
结附于生物
你操控所结附的生物。
所结附之生物的基础力量与防御力为 1/1, 具有死触异能, 且额外具有杀手此类别。

- 先前将该生物基础力量与防御力设定为某特定值的效应, 都会被受迫杀人盖掉。任何设定力量或防御力的效应若在此异能结算之后生效, 则其将会盖过此效应。
- 会更改变受影响的生物之力量和 / 或防御力的效应, 例如朗报到来, 则不论其效应是在何时开始, 都会对它生效。而会改变该生物之力量和 / 或防御力的指示物, 以及将其力量与防御力互换的效应, 也会如此生效。

树篱语者
{绿}
生物 ~ 妖精 / 德鲁伊 / 侦探
0/3
你可以选择于你的重置步骤中不重置树篱语者。
{三}{绿}, {横置}, 搜证 4: 于树篱语者持续横置的时段内, 目标由你操控的地成为 5/5 绿色, 具敏捷异能的植物 / 野猪生物。它仍然是地。只能于法术时机启动。(搜证 4 的流程, 是从你坟墓场中放逐法术力值加总达到 4 或更多的牌。)

- 如果树篱语者在其起动式异能结算前就已经离开战场, 则该目标地根本不会成为生物。
-

烁亮织网蛛

{五}{绿}{绿}

生物 ~ 蜘蛛

3/3

延势

当烁亮织网蛛进战场时，将三个+1/+1 指示物分配给一个，两个或三个目标生物，然后你获得若干生命，其数量等同于由你操控之生物中的最大防御力。

- 于烁亮织网蛛的触发式异能进堆叠时，你便一并为它选择目标数量，且同时决定指示物的分配方式。每个目标至少要分配一个指示物。
 - 如果于烁亮织网蛛的触发式异能试图结算时，其部分生物已经是不合法目标，则原本的指示物分配方式依然适用，只是原本要放在现已成为不合法目标上的指示物会就此消失。
-

搜索灵魂

{白}{黑}

法术

目标对手展示其手牌。你选择其中一张非地牌。放逐该牌。如果该牌的法术力值等于或小于 1，则派出一个 1/1，白黑双色，具飞行异能的精怪衍生生物。

- 如果所放逐之牌的法术力费用中包含{X}，则 X 为 0。
 - 如果所放逐的牌没有法术力费用，则其法术力值为 0。
-

隧道情报贩

{一}{绿}

生物 ~ 鼯鼠 / 斥候

1/1

在你的结束步骤开始时，若本回合中有牌面朝下的生物在你操控下进战场，则在隧道情报贩上放置一个 +1/+1 指示物。

{横置}: 加{绿}。

- 隧道情报贩的第一个异能，只要本回合中有牌面朝下的生物在你操控下进战场就会触发，就算该生物进战场后已翻回正面，或是已离开战场也是一样。以牌面朝上的状态进战场，而后再在当回合中翻为牌面朝下者，并不会触发隧道情报贩的第一个异能。
-

索尔兽门卫

{一}{白}

生物~索尔兽

1/2

闪现

飞行

进战场的神器和生物不会触发异能。

- 触发式异能会运用「当~」，「每当~」或「在~时」等字眼。此类异能的格式通常为「[触发条件], [效应]」。有些关键字异能也属于触发式异能，它们的规则提示中会出现「当~」、「每当~」或「在~开始时」等字眼。
- 替代性效应（例如会让某永久物进战场时需横置或带有指示物者）不会受到影响。注记「于[此永久物]进战场时」生效的异能属于替代性效应。
- 该触发事件并不需要特别提及神器或生物进战场。举例来说，不倦追迹人具有以下异能~「每当一个地在你的操控下进战场时，探查。」如果是神器地在你的操控下进战场，则该异能不会触发。如果是个非神器且非生物的地在你操控下进战场，则该异能会触发。
- 利用永久物进入战场后的特征，来确定是否有触发式异能触发，此时应将持续性效应纳入考量。举例来说，如果你操控了蛋白石光辉，其一部分的异能注记着「每个其他非灵气结界均是生物」，则每个结界进战场时同时也是个生物，不会触发任何触发式异能。
- 如果索尔兽门卫和另一个生物或神器同时进战场，则后两者进战场的时候，都不会触发异能。

索马拉哨卫

{绿}{白}

生物~妖精 / 弓箭手

1/3

延势

每当一个由你操控且牌面朝下的永久物翻回正面时，在其上放置一个+1/+1 指示物且在索马拉哨卫上放置一个+1/+1 指示物。

- 如果该翻回正面的永久物在索马拉哨卫的触发式异能结算时已经不在战场上，则你仍会在索马拉哨卫上放置一个+1/+1 指示物。类似地，如果此时索马拉哨卫已不在战场上，则你仍会在翻回正面的永久物上放置一个+1/+1 指示物。

突发挫败

{二}{蓝}{蓝}

瞬间

目标咒语或非地永久物的拥有者将它置于其牌库顶或牌库底。

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

脱逃暗道

地

{横置}，牺牲脱逃暗道：从你牌库中搜寻一张基本牌，将之横置放进战场，然后洗牌。

{横置}，牺牲脱逃暗道：目标力量等于或小于 2 的生物本回合不能被阻挡。

- 如果在启动脱逃暗道的最后一个异能之后、但在其结算前，该目标生物的力量提升到了 3 以上，则该异能不会结算。不过，如果反过来，是在该异能结算之后，再将该生物的力量提升至 3 以上，则它该回合仍不能被阻挡。
- 一旦有力量等于或小于 2 的生物已被阻挡，此时再启动脱逃暗道的最后一个异能，也不会使其成为未受阻挡。

脱逃专家

{一}{蓝}

生物 ~ 人类 / 侦探

2/1

脱逃专家不能被力量等于或大于 3 的生物阻挡。

伪装{一}{蓝}（你可以牌面朝下地施放此牌并支付{三}，将其当成 2/2、具守护{二}的生物。可随时支付其伪装费用使其翻回正面。）

当脱逃专家翻回正面时，将另一个目标生物移回其拥有者手上。

- 一旦脱逃专家已被阻挡，此时再将阻挡它之生物的力量提升到等于或大于 3，也不会使脱逃专家成为未受阻挡。
- 如果脱逃专家在其牌面朝下时被阻挡，此时再将其翻回正面，也不会使其成为未受阻挡。

维图加基巡检员

{一}{绿}

生物 ~ 妖精 / 侦探

1/3

你可以搜证 6，以作为施放此咒语的额外费用。（从你坟墓场中放逐法术力值加总达到 6 或更多的牌。）

延势

当维图加基巡检员进战场时，若已搜证，则在目标生物上放置一个+1/+1 指示物且你获得 2 点生命。

- 如果在维图加基巡检员的触发式异能试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则它不会结算，且其所有效应都不会生效。你不会获得生命。
-

温房密室案

{三}{绿}

结界 ~ 案件

你在自己的每个回合中可以额外使用一个地。

侦办 ~ 你操控七个或更多地。*(若本案未侦结，则在你的结束步骤开始时侦办。)*

侦结 ~ 你可以随时检视你的牌库顶牌，且你可以从你的牌库顶使用地和施放生物与结界咒语。

- 温房密室案让你额外使用地的效应，会与其他类似效应累加。举例来说，如果你操控两个温房密室案，你可以在你的每个回合中使用三个地。
-

无辜旁观客

{一}{红}

生物 ~ 鬼怪 / 市民

2/1

每当无辜旁观客受到 3 点或更多伤害时，探查。*(派出一个线索衍生物。它是具有「{二}，牺牲此神器：抓一张牌」的神器。)*

- 无辜旁观客的触发式异能，只有在它一次性受到 3 点或更多伤害时才会触发。如果是它多次受到伤害，总数量加总达到 3 点或更多的情况，则该异能不会触发。
-

误时青年

{三}{红}{白}

生物 ~ 人类 / 侦探

4/5

敏捷

每当你以三个或更多生物攻击时，探查。*(派出一个线索衍生物。它是具有「{二}，牺牲此神器：抓一张牌」的神器。)*

- 经牌手回应后，这些生物的下场如何并不重要。只要你以至少三个生物攻击，你便会在误时青年的触发式异能结算时探查。
-

锡街多嘴客

{二}{红}{绿}

生物 ~ 凡尔西诺 / 参谋

4/4

警戒

{横置}: 加{红}{绿}。此法术力只能用来施放牌面朝下的咒语, 或是将生物翻回正面。

- 锡街多嘴客产生的法术力不能用于施放让你匿伏或显化牌张之咒语。

锡街爵主克仑可

{二}{红}

传奇生物 ~ 鬼怪

3/3

敏捷

{横置}, 牺牲一个神器: 在每个由你操控的鬼怪上各放置一个+1/+1 指示物。

每当一个神器从战场进入坟墓场时, 你可以支付

{红}。若你如此作, 则派出一个 1/1 红色鬼怪衍生生物。它获得敏捷异能直到回合结束。

- 如果在锡街爵主克仑可死去的同时, 有一个或数个神器从战场进入坟墓场, 则克仑可的最后一个异能仍会触发, 且每有一个此类神器, 便会触发一次。
- **中文版勘误:** 本系列印制之各版本「锡街爵主克仑可」牌上, 将其起动式异能的起动费用误植作「{-}, 牺牲一个神器」, 其正确的起动费用应为「{横置}, 牺牲一个神器」。其更正的规则叙述如上所示。

熙熙

{蓝/红}

瞬间

目标生物本回合若能攻击或阻挡, 则须如此作。

//

攘攘

{四}{红/绿}{红/绿}

法术

直到回合结束, 由你操控的生物得+2/+2 且获得践踏异能。你可以将一个由你操控的生物翻回正面。

- 如果被熙熙指定为目标的生物已横置, 或受到咒语或异能影响而不能进行攻击或阻挡, 那么它本回合便不能攻击或阻挡。如果要支付费用才能让其进行攻击或阻挡, 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, 它也不至于必须要攻击或阻挡。
-

戏剧性指控

{二}{蓝}

结界~灵气

结附于生物

当戏剧性指控进战场时，横置所结附的生物。

所结附的生物于其操控者的重置步骤中不能重置。

{蓝}{蓝}：将所结附之生物洗入其拥有者的牌库。

- 只有戏剧性指控的操控者可以起动其异能。

凶手在侧

{四}{绿}

结界

当凶手在侧进战场时，派出一个 1/1 白色人类衍生生物，一个 1/1 蓝色人鱼衍生生物和一个 1/1 红色鬼怪衍生生物。然后私下选择人类，人鱼或鬼怪。

牺牲凶手在侧，展示所选生物类别：如果目标进行攻击的衍生生物为该类别，则在其上放置三个+1/+1 指示物且其获得死触异能直到回合结束。

- 有好几种方式可以用于私下选择生物类别，包括将该类别写在一张纸上，并将这张纸与凶手在侧放在一起。
- 如果你操控数个凶手在侧，则你为每个选择的生物类别可以都相同，也可以有所区别。请务必记好每个凶手在侧选择的是哪个类别。
- 凶手在侧的最后一个异能，可以指定任意一个进行攻击的衍生生物为目标，而非仅限由其第一个异能所派出者，亦非仅限为私下所选类别者。不过只有为所选类别之衍生生物才能得到加成。

血迹分析

{黑}{红}

结界

当血迹分析进战场时，它向目标由对手操控的生物造成 3 点伤害。

每当一个或数个生物死去时，磨一张牌并在血迹分析上放置一个血迹指示物。然后如果其上有五个或更多血迹指示物，则牺牲它。当你如此作时，将目标生物牌从你的坟墓场移回你手上。

- 只有于血迹分析的第二个异能结算过程中，其上有五个或更多血迹指示物的情况下，才会因此牺牲血迹分析。如果你是以其他方式在其上放置第五个指示物，则不会立刻将它牺牲。
- 在血迹分析的第二个异能触发时，你不需选择目标要从你坟墓场移回你手上的生物牌。而是当你以此法牺牲血迹分析时，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。

- 血迹分析的自身触发式异能，只有在你是于结算其第二个异能过程中将它牺牲时才会触发并将生物牌移回你手上。如果你是因其他缘故将它牺牲，则该自身异能不会触发。

血脉开膛手

{三}{黑}{黑}{黑}

生物~吸血鬼 / 杀手

6/5

飞行

守护~牺牲一个生物。

每当一个生物死去时，目标对手失去 2 点生命且你获得 2 点生命。

- 如果血脉开膛手与一个或数个其他生物同时死去，则每有一个此类生物，它的最后一个异能便触发一次。

巡市幽魅

{一}{白}

生物~精怪 / 侦探

2/2

每当另一个力量等于或小于 2 的生物在你操控下进战场时，巡市幽魅获得飞行异能直到回合结束。

- 巡市幽魅的异能，只会某生物进到战场的那一刻，才会检查其力量。如果它进战场时上面有指示物，则也会将这些指示物计算在内。如果该生物虽然在进战场时其力量等于或小于 2，但在异能触发后力量因故提升至 3 以上，则巡市幽魅依然会获得飞行异能直到回合结束。

烟火表演者

{一}{红}

生物~凡尔西诺 / 杀手

3/2

伪装{红} (你可以牌面朝下地施放此牌并支付{三}，将其当成 2/2、具守护{二}的生物。可随时支付其伪装费用使其翻回正面。)

每当烟火表演者或另一个由你操控的生物翻回正面时，该生物向每位对手各造成等同于其力量的伤害。

- 如果某个翻回正面的生物，在烟火表演者的触发式异能结算前就已经离开战场，则利用该生物最后在战场上时的力量，来决定它造成的伤害数量。
-

眼尖新手

{一}{绿}

生物~人类 / 侦探

2/2

警戒

每当一个生物在你操控下进战场时，若其力量大于眼尖新手的力量或其防御力大于眼尖新手的防御力，则在眼尖新手上放置一个+1/+1 指示物并探查。*(派出一个线索衍生物。它是具有「{二}，牺牲此神器：抓一张牌」的神器。)*

- 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眼尖新手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，则眼尖新手的触发式异能根本不会触发。
- 如果眼尖新手的触发式异能触发，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。如果该进战场生物在此异能试图结算前就已经离开战场，则会利用前者最后在战场上时的力量和防御力进行比较。
- 如果某生物进战场时上面有+1/+1 指示物，则在判断眼尖新手的触发式异能是否会触发时，须将这些指示物考虑在内。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 之眼尖新手的异能。
- 如果数个生物同时进战场，眼尖新手的触发式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 的眼尖新手，同时有两个 3/3 生物进入战场，则眼尖新手的触发式异能会触发两次。第一个异能会结算，且你会在眼尖新手上放置一个+1/+1 指示物并探查。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眼尖新手，因此该异能没有效果。
- 于眼尖新手的异能结算且进行数值比较的时候，可能出现原本力量数值较大者后来变为防御力数值较大的情况，反之亦然。在此情况下，此异能依然能够结算，你能在眼尖新手上放置一个+1/+1 指示物并探查。举例来说，如果你操控一个 2/2 的眼尖新手，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，因此眼尖新手的触发式异能会触发。然后有人回应该异能，让这 1/3 生物得+2/-2。当眼尖新手的异能试图结算时，另一个生物的力量较大，所以你会在眼尖新手上放置一个+1/+1 指示物并探查。

样本收集员

{二}{绿}

生物~巨魔 / 侦探

2/3

每当样本收集员攻击时，你可以搜证 3。当你如此作时，在目标由你操控的生物上放置一个+1/+1 指示物。*(搜证 3 的流程，是从你坟墓场中放逐法术力值加总达到 3 或更多的牌。)*

- 当样本收集员的异能触发时，你不需为其选择目标。而是当你以此法搜证 3 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。

咬定罪嫌

{三}{绿}

法术

你可以搜证 6，以作为施放此咒语的额外费用。如果已搜证，则此咒语减少{二}来施放。*(搜证 6 的流程，是从你坟墓场中放逐法术力值加总达到 6 或更多的牌。)*

目标由你操控的生物得+2/+0 直到回合结束。它对目标不由你操控的生物造成伤害，其数量等同于前者的力量。

- 如果于咬定罪嫌试图结算时，其中任一目标已经是不合法目标，则由你操控的生物不会造成伤害。

一冻不醒

{三}{蓝}

瞬间

此咒语不能被反击。*(包括不能被守护异能反击。)*
横置至多两个目标生物并在这些生物上各放置一个晕眩指示物。探查。*(如果其上有晕眩指示物的永久物将成为未横置，则改为从其上移去一个晕眩指示物。)*

- 如果你指定一个具守护异能的生物为目标，则你仍可以支付其守护费用，但即便你不支付，一冻不醒也不会被反击。
- 你不一定要为一冻不醒选择目标。不过，如果你选择了目标，且当一冻不醒试图结算时，所有目标都已经不合法，则它不会结算，其所有效应都不会生效。你不会探查。

阴沟伏击兽

{三}{绿}{绿}

生物 ~ 亚龙 / 惊惧兽

4/5

当阴沟伏击兽进战场或翻回正面时，目标生物本回合若能进行阻挡，则必须阻挡。

伪装{四}{绿} *(你可以牌面朝下地施放此牌并支付{三}，将其当成 2/2、具守护{二}的生物。可随时支付其伪装费用使其翻回正面。)*

- 如果该目标生物处于以下状况：该生物已横置；它正受某咒语或异能之影响而不能阻挡，则它便不能进行阻挡。如果要支付费用才能让该生物进行阻挡，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，它也不至于必须要进行阻挡。

饮灵吸血鬼

{二}{白}{黑}

生物~吸血鬼 / 浪客

2/4

飞行

每当另一个力量等于或小于 2 的生物在你操控下进战场时，每位对手各失去 1 点生命且你获得 1 点生命。

{五}{白}{黑}：由你操控且力量等于或小于 2 的生物获得死触与系命异能直到回合结束。

- 饮灵吸血鬼的触发式异能，只会某生物进到战场的那一刻，才会检查其力量。如果它进战场时上面有指示物，则也会将该些指示物计算在内。如果该生物虽然在进战场时其力量等于或小于 2，但在异能触发后力量因故提升至 3 以上，每位对手仍会失去 1 点生命且你仍会获得 1 点生命。
- 饮灵吸血鬼的启动式异能只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死触和系命异能。

隐密大衣

{二}{蓝}

神器~武具

当隐密大衣进战场时，匿伏你的牌库顶牌，然后将隐密大衣贴附于其上。*(匿伏某牌的流程，是将该牌牌面朝下地放进战场，当成 2/2、具守护{二}的生物。如果该牌是生物牌，则可随时支付其法术力费用使其翻回正面。)*

佩带此武具的生物得+1/+0 且不能被阻挡。

{一}{蓝}：将隐密大衣移回其拥有者手上。

- 于隐密大衣的第一个异能结算时，即使它不在战场上，你仍将匿伏你的牌库顶牌。
 - 隐密大衣没有佩带异能。如果没有别的牌来协助，则除了它第一个触发式异能以外，就没有其他办法将它贴附在生物上。实在太隐密了！
-

葬于花园

{二}{绿}{白}

结界~灵气

结附于地

当葬于花园进战场时，放逐目标不由你操控的非地永久物，直到葬于花园离开战场为止。

每当横置所结附的地以产生法术力时，其操控者额外加一点任意颜色的法术力。

- 如果葬于花园在其第一个触发式异能结算前就已经离开战场，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。

遭窃猎鹰案

{蓝}

结界~案件

当此案件进战场时，探查。（派出一个线索衍生物。它是具有「{二}，牺牲此神器：抓一张牌」的神器。）

侦办~你操控三个或更多神器。（若本案未侦结，则在你的结束步骤开始时侦办。）

侦结~{二}{蓝}，牺牲此案件：在目标非生物的神器上放置四个+1/+1指示物。它成为 0/0，具飞行异能的鸟生物，且仍具有原本类别。

- 该神器将保留所有原本的牌张类别、副类别或超类别。
- 如果该目标神器是已贴附的武器，则它会卸装。如果某个不具重配异能的武器成为神器生物，则它就不能贴附到其他生物上。
- 如果该目标非生物神器是载具，则其力量和防御力会被设定为 0/0。搭载该载具不会将其力量和防御力恢复为原本数值。
- 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。

召集选手

{一}{白}

结界

你可以随时检视你的牌库顶牌。

限每回合一次，你可以从你牌库顶施放力量等于或小于 2 的生物咒语。

- 只要你想检视你的牌库顶牌，便随时可以检视（但有一处限制～参见下文），就算你没有优先权也一样。此动作不用到堆叠。这张牌成为你可知信息的一部分，就像你可以检视手牌一样。
- 如果你施放咒语，使用地或起动异能的过程中，你的牌库顶牌已经改变，则要等到你完成上述动作之后，才能检视新的牌库顶牌。这意味着，如果你从你的牌库顶施放咒语，则你要等到支付完该咒语的费用之后，才能检视牌库顶的下一张牌。
- 以此法从你的牌库顶施放咒语时，你仍须支付所有费用，并遵循所有时机规则。
- 如果在同一回合中，召集选手先离开战场再返回，则新召集选手所赋予的施放许可，与旧召集选手所赋予者不同。类似地，如果你操控数个召集选手，则每个都有不同的施放许可，能在同一回合中各利用一次。
- 由于你不能「施放」地牌，召集选手并不允许你从你的牌库顶使用地生物（例如树灵乔木）。
- 如果你的牌库顶牌具有伪装或变身异能，则就算该牌通常的力量大于2，你也可以从你的牌库顶牌面朝下地施放该牌。

珍异猎鹰

{一}{蓝}{蓝}

神器生物～鸟

1/4

飞行

每当珍异猎鹰攻击时，获得目标由你拥有但不由你操控之永久物的操控权。

伪装{一}{蓝}

当珍异猎鹰翻回正面时，目标对手获得任意数量目标由你操控之永久物的操控权。该牌手每以此法获得一个永久物的操控权，你便抓一张牌。

- 衍生物的拥有者是派出该衍生物的牌手。

蒸气核学者

{二}{蓝}

生物～怪奇 / 侦探

2/2

飞行，警戒

当蒸气核学者进战场时，抓两张牌。然后除非你弃一张瞬间或法术牌或一张具飞行异能的生物牌，否则弃两张牌。

- 你可以弃掉一张瞬间牌、一张法术牌、一张具飞行异能的生物牌，也可以弃掉任意两张牌，就算其中一张（或两张均是）具有所述特征也是一样。

证据拖累

{一}{蓝}

结界~灵气

闪现

结附于生物

只要所结附之生物是由你操控的侦探，它便得+2/+2。若否，则它的基础力量与防御力为1/1且不能阻挡侦探。

- 一旦某侦探已被阻挡，此时再将证据拖累贴附在正阻挡它的生物上，也不会使得该侦探成为未受阻挡。

证人成炬

{X}{红}

法术

证人成炬对目标生物造成两倍于X数量的伤害。如果以此法对该生物造成过量伤害，则探查。*(派出一个线索衍生物。它是具有「{二}，牺牲此神器：抓一张牌」的神器。)*

- 当某生物受到一个或数个来源的伤害时，若此时所造成的伤害数量已超过达到致命伤害所需之最小值，它便算「受到过量伤害」。在大多数情况下，这是指它受到大于自己防御力数量之伤害，不过生物本回合中已受过的伤害数量也需考虑在内。
- 对具死触异能的来源而言，来自此类来源的1点伤害就算作致命伤害。如果证人成炬具有死触异能（也许是因为品戮佳人裘蒂丝的效应），则其只要造成的伤害超过1点，就算是对该生物造成了过量伤害，尽管造成的伤害总数并未超过该生物的防御力也是如此。

知名凶手杀戮女郎

{二}{黑}{黑}

传奇生物~人类/杀手

4/4

威慑

由你操控的生物具有干枯异能。*(它们会以-1/-1指示物的方式对生物造成伤害。)*

每当一个由对手操控的生物死去时，若其防御力小于1，则你抓一张牌。

- 干枯异能，对由你操控之生物向其他生物造成的任何伤害都会生效。这包括战斗伤害，以及会让你操控的生物造成的非战斗伤害（例如罪人焚龙的自身触发式异能，或强硬问题的效应）。
 - 利用生物最后在战场上时的防御力，来决定是否会触发杀戮女郎的异能。
-

止罪仙子

{二}{蓝}

生物 ~ 仙灵 / 侦探

2/2

你可以搜证 6，以作为施放此咒语的额外费用。（从你坟墓场中放逐法术力值加总达到 6 或更多的牌。）

飞行

当止罪仙子进战场时，横置目标生物。如果已搜证，则在后者上放置一个晕眩指示物。（如果其上有晕眩指示物的永久物将成为未横置，则改为从其上移去一个晕眩指示物。）

- 你可以指定一个已横置的生物，来作为止罪仙子最后一个异能的目标。如果于该异能结算时（且你已搜证），该目标生物已横置，则你仍会在其上放置一个晕眩指示物。
-

致命掩盖

{三}{黑}{黑}

法术

你可以搜证 6，以作为施放此咒语的额外费用。

消灭所有生物。如果已搜证，则从对手的坟墓场中放逐一张牌。然后从其拥有者的坟墓场、手牌及牌库中搜寻任意数量具该名称的牌，并将它们放逐。该牌手洗牌，然后每以此法从其手上放逐一张牌，其便抓一张牌。

- 与其他类似效应不同，致命掩盖允许其操控者放逐一张基本地。
-

茁壮花身

{一}{绿}

生物 ~ 植物 / 元素

0/0

你每操控一个树林，茁壮花身便得+1/+1。

伪装{四}{绿}

当茁壮花身翻回正面时，从你牌库中搜寻至多两张树林牌并展示之。将其中一张横置放进战场，另一张则置于你手上，然后洗牌。

- 如果你以茁壮花身的最后一个异能仅找到一张树林牌，则你会将它横置放进战场。你没有机会来选择是否要将它置于你手上。
-

罪人焚龙
{四}{红}{红}
生物 ~ 龙
6/6

飞行, 践踏

每当罪人焚龙对任一牌手造成战斗伤害时, 你可以搜证 X。当你如此作时, 罪人焚龙对由该牌手操控的每个生物和每个鹏洛客各造成 X 点伤害。(搜证 X 的流程, 是从你坟墓场中放逐法术力值加总达到 X 或更多的牌。)

- 你可以搜证 0, 不过这样你就是个懒惰侦探, 没有焦香酥脆的凶手等着你。然而, 如果你选择如此作, 则注记于「每当你搜证时」触发的异能 (例如布控监视员和核证员的异能) 仍会触发。

卡洛夫庄园谋杀案指挥官新牌单卡解惑

暴民裁定
{二}{红}{红}
法术

密议 ~ 每位牌手各私下投票选择另一位牌手, 然后展示投票结果。对每位对手而言, 其每得一票, 暴民裁定便对该牌手和由该牌手操控的每个生物各造成 2 点伤害。你每得一票, 便抓一张牌。

- 私下投票的流程是, 每位牌手各写下自己的选项, 但不要让其他人看到。之后每位牌手均需保密其投票选项, 直到所有牌手同时展示投票结果时为止。
- 在展示私下投票之结果前, 各牌手可公布其投票意向, 但要等到同时展示所有投票结果时, 牌手才能展示其结果。在展示投票结果前, 牌手可对其投票意向作虚假陈述。
- 注记于「每当所有牌手完成投票时」触发的异能, 会于所有牌手都已投票或所有私下投票结果均已展示时触发一次, 但这类异能要等到当前咒语或异能完成结算后才会进入堆叠。
- 牌手必须投票选择另一位牌手。不能投弃权票。
- 投票发生在暴民裁定的结算过程中, 因此牌手在回应暴民裁定时, 不会知道投票的结果为何。

缠宝海藻
{五}{蓝}{蓝}
神器生物 ~ 线索 / 植物
6/6

守护{二}

在每次战斗开始时, 直到回合结束, 由你操控的其他线索成为 6/6 植物生物, 且仍具有原本类别。

{二}, 牺牲缠宝海藻: 抓一张牌。

- 如果当缠宝海藻的第二个异能结算时，某个由你操控的线索已经是生物，则缠宝海藻的第二个异能会盖过任何之前将该生物的力量和防御力设为特定数值的效应。至于其他改变它力量和防御力的效应，则不论其是在何时开始，都会继续生效。+1/+1 指示物也是如此。
 - 由你操控的线索于其是生物期间，仍具有它们原本所具有的异能。
-

冲动控官内莉博卡

{二}{红}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 侦探

2/4

警戒

每当冲动控官内莉博卡攻击时，怀疑目标生物。然后煽惑所有已遭疑的生物。*(已遭疑的生物具有威慑异能且不能进行阻挡。)*

每当由对手操控的一个或数个生物向你的一位或多位对手造成战斗伤害时，你和这些生物的操控者各抓一张牌。

- 你可以为冲动控官内莉博卡的第二个异能指定已遭疑的生物为目标。
-

对点反论

{三}{蓝}{黑}

瞬间

反击目标咒语。你可以从你的坟墓场中施放一个法术力值等于或小于该咒语的生物，瞬间，法术或鹏洛客咒语，且不需支付其法术力费用。

- 如果该目标咒语的法术力费用中包含{X}，则在决定该咒语的法术力值时，会用到为 X 所选的值。
 - 如果在对点反论试图结算时，该目标咒语已经是不合法目标，则它不会结算，且其所有效应都不会生效。
 - 另一方面，如果该目标咒语仍是合法目标，但不能被反击，则对点反论仍会结算，且你可以从你的坟墓场施放法术力值等于或小于该咒语的咒语。
 - 你是于对点反论的结算过程中从你的坟墓场施放牌。你不能等到本回合内稍后时段再施放。不会受到牌张类别的施放时机限制。
 - 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放咒语，就无法选择支付替代性费用来施放之。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，则必须支付之，才能施放此咒语。
 - 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。
-

恶兆汽船
{三}{黑}{黑}
神器~载具
5/7

当恶兆汽船进战场时，每位牌手各选择两个由其操控且既非衍生物也非载具的生物。放逐它们，直到恶兆汽船离开战场为止。

每当恶兆汽船攻击时，将一张以其放逐的牌置入其拥有者的坟墓场。若你如此作，则探查。

搭载 2

- 从轮到该回合的牌手开始，每位牌手按照回合顺序选择两个由其操控、既非衍生物也非载具的生物，然后所有牌手选中的所有生物同时放逐。牌手都会知道在自己之前其他牌手所作的选择为何。
- 如果恶兆汽船在其第一个触发式异能结算前就已经离开战场，则所选生物不会被放逐。

复体捕捉灵
{一}{蓝}
生物~仙灵
2/1
飞行

每当你刺探时，你可以支付{一}{蓝}。若你如此作，则派出一个为复体捕捉灵之复制品的衍生物。

- 注记于「每当你刺探时」触发的异能，会在你完成刺探后触发；就算你牌库中的牌张数量少于需刺探的数量，这类异能也依然会触发。就连你牌库中没有牌的时候，这类异能也会触发。
 - 复制品衍生物会具有复体捕捉灵的异能，所以也能派出自己的复制品。
 - 它不会复制下列状态：复体捕捉灵是否为横置，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。
 - 如果复体捕捉灵在其触发式异能结算前就已离开战场，该衍生物仍将作为复体捕捉灵的复制品进战场，并利用复体捕捉灵最后在战场上时的可复制特征值。
 - 有可能出现这样一种不常见的情况：复体捕捉灵的触发式异能已进入堆叠，但在其结算之前，复体捕捉灵已成为其他东西的复制品。在这种情况下，该衍生物进战场时会是复体捕捉灵所复制东西的复制品。（你复制到了吗？结束。）
-

幻变外貌案

{一}{蓝}{蓝}

结界~案件

在你的维持开始时，刺探 1。

侦办~你的坟墓场中有十五张或更多牌。(若本案未侦结，则在你的结束步骤开始时侦办。)

侦结~每当你施放非传奇的生物咒语时，复制该咒语。(所成之复制品会成为衍生物。)

- 幻变外貌案侦结后所具有的触发式异能，以及其产生的复制品都会比触发该异能的咒语先一步结算。
- 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。
- 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。
- 如果复制的是永久物咒语，则会在咒语结算时将该咒语的复制品作为衍生物放进战场，而不是直接将咒语复制品放进战场。用于规范永久物咒语成为永久物的这部分规则，也适用于咒语的复制品成为衍生物的情形。
- 永久物咒语之复制品结算所成的衍生物并不算是「派出」，所以不会与关心派出衍生物的异能（例如证据遭窃案的异能）互动。

唤尸夜曲

{四}{黑}{黑}

法术

刺探 3，然后将一张生物牌从你的坟墓场移回战场，且上面有一个终命指示物。放逐唤尸夜曲，且上面有三个计时指示物。

延缓 3~{二}{黑} (除了从你手上施放此牌，你可以支付{二}{黑}并将它放逐，且上面有三个计时指示物。

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

- 你选择的生物牌不需要是你利用刺探异能置入坟墓场的牌。你可以选择在你刺探之前就已经在你坟墓场中的生物牌。
- 终命指示物能作用于所有永久物，而非仅限于生物。如果其上有终命指示物的永久物将从战场进入坟墓场，则改为将之放逐。

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

辉光仲裁使飞羽

{红}{白}{白}

传奇生物 ~ 天使

4/3

飞行，系命

每当你施放仅以辉光仲裁使飞羽为目标的非生物咒语时，你可以选择任意数量该咒语能指定为目标的其他生物并为每个此类生物各支付{二}。若你如此作，则每有一个此类生物，便复制一次该咒语，此复制品以该生物为目标。（永久物咒语的复制品会成为衍生物。）

- 每当你施放仅以飞羽为目标（且没有以其他物件或牌手为目标）的非生物咒语时，辉光仲裁使飞羽的异能便会触发。
- 如果你施放了具有多处「目标」字样的非生物咒语，且每一处「目标」字样均指定辉光仲裁使飞羽为目标，则飞羽的最后一个异能会触发。在此情况下，每个所成之复制品，都只会以一个所选的生物为目标。
- 所有的复制品都由你操控，且由你决定这些复制品进入堆叠的顺序。原版咒语会在所有这些复制品的下方，且会最后结算。
- 辉光仲裁使飞羽的最后一个异能产生的复制品是在堆叠上产生，所以它们从未「施放」过。会因牌手施放咒语而触发的异能（例如飞羽本身的异能）不会触发。
- 如果所复制的咒语具有模式（也就是说，它记着「选择一项～」或类似者），则复制品的模式会与原版咒语相同。你不能选择不同的模式。
- 如果所复制的咒语包括了于施放时决定的 X 数值，则复制品的 X 数值与原版咒语相同。
- 你不能为复制品支付任何替代性或额外费用。不过，基于为原版咒语所支付的任何替代性或额外费用产生的效应都会被复制，就好像每个复制品都支付过同样的费用一样。
- 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。
- 如果复制的是永久物咒语，则会在咒语结算时将该咒语的复制品作为衍生物放进战场，而不是直接将咒语复制品放进战场。用于规范永久物咒语成为永久物的这部分规则，也适用于咒语的复制品成为衍生物的情形。
- 永久物咒语之复制品结算所成的衍生物并不算是「派出」，所以不会和关心派出衍生物的异能（例如证据遭窃案的异能）互动。

祸事成双

{二}{白}{白}

结界

如果某对手将开始额外的一个回合，则改为该牌手略过该回合。

每当任一对手以两个或更多生物攻击你，抓每回合中其第二张牌或施放每回合中其第二个咒语时，你抓一张牌。

- 「额外的回合」指由咒语或异能产生的回合。特别一提，这包括比赛中于某局时间结束之后额外进行的延长回合。
- 于祸事成双在战场上期间，其他效应仍可以产生额外的回合。由于是等到将开始这类回合时才会将其略过，所以如果祸事成双在此之前就已离开战场，则该额外的回合不会受到影响。
- 祸事成双的最后一个异能在同一个回合中可以为同一位对手触发多次。举例来说，如果有对手在一个回合里抓了两张牌，施放了第二个咒语，且以两个或更多生物攻击你，则每当这些事件各自发生时，祸事成双的最后一个异能都会触发一次，总共三次。
- 如果有对手在同一个回合中数次以两个或更多生物攻击你（也许是因为它们有额外的战斗步骤），则每次它们如此攻击时，祸事成双的最后一个异能都会触发。
- 对手在一回合中抓上其第一张牌，或施放其第一个咒语时，祸事成双并不一定要在战场上。只要当对手该回合中抓其第二张牌或施放其第二个咒语时，它已经在战场就行。
- 就算施放过的咒语没能结算，祸事成双也会将其计算在内。也就是说，被反击的咒语也算数。

狂怒熊母杜卡娜

{二}{红}{绿}{白}

传奇生物 ~ 熊

5/5

当狂怒熊母杜卡娜进战场时，你每操控一个基础力量与防御力为 2/2 的生物，便抓一张牌。

每当一个由你操控且基础力量与防御力为 2/2 的生物攻击时，它得+3/+3 直到回合结束。

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

林地之眼寇斯特

{红/白}{绿}

传奇生物 ~ 树灵 / 侦探

2/2

每当一个由你操控且为本回合中翻回正面的生物对任一牌手造成战斗伤害时，抓一张牌。

{横置}：将目标由你操控、牌面朝下且正进行攻击的生物翻回正面。

- 该生物必须在对任一牌手造成战斗伤害之前就已经翻回正面，才能够触发林地之眼寇斯特的第一个异能。

暮篷之眼

{五}{黑}{黑}

生物 ~ 眼

3/8

飞行，系命

你可以从你坟墓场内本回合刺探过的牌之中使用地和施放咒语。如果你以此法施放咒语，则你支付等同于其法术力值的生命，而不支付其法术力费用。

- 「你坟墓场内本回合刺探过的牌」包括你于刺探过程中置入你坟墓场中的牌。至于你在刺探过程中看到、留在牌库顶，而后在该回合稍后时段再以其他方式置入坟墓场中的牌，则不包括在内。
- 你只有支付相应数量的生命，才能以此法来施放咒语。你不能支付其通常费用，也不能支付其他替代性费用。你仍然可以支付额外费用，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。
- 如果你以此法施放一个法术力费用中包含{X}的咒语，则你只能将 X 选为 0。

难甩盯梢客

{二}{黑}

生物 ~ 灵俑 / 侦探

3/2

当难甩盯梢客进战场和在你的维持开始时，刺探 1。

每当一张或数张生物牌从你的牌库进入你的坟墓场时，探查。（派出一个线索衍生物。它是具有

「{二}，牺牲此神器：抓一张牌」的神器。）

{二}，牺牲一个线索：将难甩盯梢客从你的坟墓场移回你手上。

- 如果有效应是将数张牌从牌库置入坟墓场，则所有牌会是同时移动。举例来说，当事后分析师的进战场触发式异能结算时，你是同时磨三张牌。如果其中一张或数张是生物牌，则难甩盯梢客的第二个异能就会触发。

偏执理论家梅可

{一}{蓝}{黑}

传奇生物 ~ 吸血鬼 / 侦探

1/3

飞行, 警戒

每当你刺探时，在偏执理论家梅可上放置一个+1/+1指示物。

在你的结束步骤开始时，你可以将目标力量小于梅可的生物牌从你坟墓场移回战场，且上面有一个终命指示物。（如果它将死去，则改为放逐之。）

- 注记于「每当你刺探时」触发的异能，会在你完成刺探后触发；就算你牌库中的牌张数量少于需刺探的数量，这类异能也依然会触发。就连你牌库中没有牌的时候，这类异能也会触发。
- 终命指示物能作用于所有永久物，而非仅限于生物。如果其上有终命指示物的永久物将从战场进入坟墓场，则改为将之放逐。
- 终命指示物不会阻止永久物从战场进入坟墓场以外的区域。举例来说，如果某个其上有终命指示物的永久物将从战场移回其拥有者的手上，则它会如常移回。
- 终命指示物并非关键字指示物，且终命指示物也不会让其上有这类指示物的永久物获得异能。如果该永久物失去所有异能，然后将进入坟墓场，则它仍然会被放逐。
- 同一永久物上的数个终命异能不会累计。
- **中文版勘误：**指挥官系列印制之各版本「Mirko, Obsessive Theorist」牌上，印制的中文版名称误作「偏执理论家米尔柯」，其正确的名称应为「偏执理论家梅可」。特此勘误。Mirko 此前曾见于巨龙迷城系列的 Mirko Vosk, Mind Drinker/饮灵者梅可沃斯。

穷追不舍

{一}{红}

结界

当穷追不舍进战场时，怀疑目标由对手操控的生物。

只要穷追不舍仍在战场上，该生物也为已煽惑。

在你回合的战斗开始时，若已有两位或更多牌手输掉这盘游戏，则获得所有已煽惑和 / 或遭疑生物的操控权直到回合结束。将它们重置。它们获得敏捷异能直到回合结束。

- 如果穷追不舍在其第一个触发式异能结算前就已经离开战场，则虽然目标生物会成为已遭疑，但它根本不会成为已煽惑。

- 穷追不舍的第二个触发式异能会使你获得所有已煽惑、已遭疑或两者兼具之生物的操作权。你不用作任何选择。

囚徒困境

{三}{红}{红}

法术

每位对手各私下选择「缄默」或「告发」，然后展示选择结果。如果所有对手均选择「缄默」，则囚徒困境对其各造成 4 点伤害。如果所有对手均选择「告发」，则囚徒困境对其各造成 8 点伤害。若以上皆非，则囚徒困境向每位选择「缄默」的对手各造成 12 点伤害。

返照{五}{红}{红}

- 私下投票的流程是，每位牌手各写下自己的选项，但不要让其他人看到。之后每位牌手均需保密其投票选项，直到所有牌手同时展示投票结果时为止。
- 在展示私下投票之结果前，各牌手可公布其投票意向，但要等到同时展示所有投票结果时，牌手才能展示其结果。在展示投票结果前，牌手可对其投票意向作虚假陈述。
- 注记于「每当所有牌手完成投票时」触发的异能，会于所有牌手都已投票或所有私下投票结果均已展示时触发一次，但这类异能要等到当前咒语或异能完成结算后才会进入堆叠。
- 每位牌手必须从提供的选项中投票选择其中一项。不能投弃权票。
- 投票发生在囚徒困境的结算过程中，因此牌手在回应囚徒困境时，不会知道投票的结果为何。祝分析愉快！

裘蒂丝的地狱犬特煞

{三}{红}

传奇生物 ~ 元素 / 狗

3/3

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。)

由你操控的其他狗具有脱缰异能。

由你操控且其上有指示物的生物具有敏捷异能。

每当裘蒂丝的地狱犬特煞攻击时，每有一个进行攻击的生物，便加{红}。

- 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。
 - 当裘蒂丝的地狱犬特煞之最后一个异能结算时，才会计算进行攻击的生物数量（如果特煞仍在战场上，则会将自己包括在内），并以此来决定加多少点法术力。
-

曲电师

{三}{红}

生物 ~ 鬼怪 / 法师

4/2

伪装{一}{红} (你可以牌面朝下地施放此牌并支付{三}，将其当成 2/2、具守护{二}的生物。可随时支付其伪装费用使其翻回正面。)

当曲电师翻回正面时，你可以为任意数量的其他咒语和 / 或异能选择新的目标。

- 如果你为咒语或异能选择新的目标，则该新的目标必须合法。
 - 如果某咒语或异能的目标数量可变动，则你不能更改目标的数量。
 - 如果某咒语或异能已决定了伤害的分配方式，则你无法更改这一分配方式（但你依旧能更改将受到伤害的目标）。对于分配指示物的咒语或异能来说也是一样。
-

全域映射镜

{四}

神器

{横置}：你本回合中施放之下一个牌面朝下的生物咒语减少{三}来施放。

如果你操控之永久物具有的触发式异能因牌面朝下的永久物翻回正面而触发，则该异能额外触发一次。

- 全域映射镜的最后一个异能会影响永久物本身因其翻回正面而触发的异能，以及会在该永久物翻回正面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。
 - 替代性效应不受全域映射镜之最后一个异能的影响。举例来说，「于[此永久物]翻回正面时」生效的异能（例如控群护卫的异能）不受影响。
 - 全域映射镜的最后一个异能并非复制该触发式异能；它只是让这异能再触发一次。对于在异能进入堆叠时作出的选择，例如选择模式和目标，你是在这两个异能进堆叠时分别作决定。对于在异能结算时做出的选择，例如是否要在永久物上放置指示物，也是在这两个异能结算时分别作决定。
 - 如果你操控两个全域映射镜，则牌面朝下的永久物翻回正面时会使异能触发三次，而非四次。三个全域映射镜会使异能触发四次，四个则触发五次，以此类推。
-

吞饵上钩

{二}{红}{白}

瞬间

只能于对手回合中施放此咒语，且仅限战斗中。

于本回合中，防止将对你和由你操控之鹏洛客造成的

所有战斗伤害。重置所有进行攻击的生物并煽惑它

们。在此阶段后，额外多出一个战斗阶段。

- 将进行攻击的生物重置并煽惑，并不会将它们移出战斗，就算它们是攻击你也一样。
- 吞饵上钩并不会让当前轮到回合的对手获得额外的行动阶段。他们会直接从一个战斗阶段的结束战斗步骤，推进至下一个战斗阶段的战斗开始步骤。

无害研究员

{三}{绿}

生物~半人马 / 侦探

3/4

论争~每当无害研究员攻击时，每位牌手各展示其牌

库顶牌。每以此法展示出一张非地牌，你便探查一次。

然后每位牌手各抓一张牌。

在你的结束步骤开始时，你可以重置所有由你操控的

地。若你如此作，则直到你的下一个回合，你不能施

放咒语。

- 除了一些确实很罕见的状况外，每位牌手所展示的牌，就会是其要抓的牌。
- 在重置所有由你操控的地之后，但在无害研究员最后一个异能中「你不能施放咒语」的部分生效之前，没有时机能让你来施放咒语。一旦该异能结算，无害研究员是否还留在战场上就已不重要；直到你的下一个回合开始时，你都不能施放咒语。

循尸调查

{二}{蓝}

法术

坟场风暴 *(当你施放此咒语时，本回合中每有一个永久物从战场进入坟墓场，便将此咒语复制一次。)*

探查。 *(派出一个线索衍生物。它是具有「{二}，牺牲此神器：抓一张牌」的神器。)*

- 坟场风暴会计算本回合从战场进入坟墓场的所有永久物。谁操控那些永久物，谁拥有它们，它们是不是衍生物，这些都不重要。
- 循尸调查因其坟场风暴异能产生的复制品是在堆叠上产生，所以它们从未「施放」过，且会因牌手施放咒语而触发的异能不会触发。
- 咒语的复制品可以像其他咒语一样被反击，但它必须个别被反击。反击具有坟场风暴异能的咒语不会影响其复制品。

- 产生复制品的触发式异能可以被能反击触发式异能的任何东西反击。如果它被反击，则不会将复制品放到堆叠上。

月度侦探

{二}{蓝}

生物 ~ 人类 / 侦探

2/3

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

只要你有黄金城祝福, 由你操控的侦探便不能被阻挡。

每当你抓每回合中你的第二张牌时, 派出一个 2/2, 白蓝双色的侦探衍生生物。

- 如果你施放具登殿异能的咒语, 则你要到咒语结算时才会得到黄金城祝福。牌手可以回应该咒语, 来试图改变你是否能得到祝福。
- 一旦你得到了黄金城祝福, 你就会在本盘游戏接下来的时段中一直受到祝福, 就算你失去部分或全部永久物的操控权也是一样。黄金城祝福本身不是永久物, 无法被任何效应移除。
- 在战场上的物件都属于永久物, 包括衍生物和地。咒语和徽记都不是永久物。
- 如果你操控十个永久物, 但并未操控具登殿异能的永久物或结算中的咒语, 则你不会得到黄金城祝福。举例来说, 如果你操控了十个永久物, 失去了其中两个的操控权, 然后施放月度侦探, 则你不会获得黄金城祝福。
- 如果你的第十个永久物进入战场, 然后一个永久物紧接该时点后离开战场 (最有可能是因为「传奇规则」或由于该生物的防御力为 0), 则你会在该永久物离开战场前得到黄金城祝福。
- 永久物上的登殿异能不是触发式异能, 且不用到堆叠。牌手可以回应会让你得到第十个永久物的咒语, 但不能回应你在操控第十个永久物后「得到黄金城祝福」此事。也就是说, 如果你的第十个永久物是一张你使用的地, 则牌手无法在你得到黄金城祝福之前有所回应。
- 在某个由你操控的侦探已被阻挡之后再获得黄金城祝福, 也不会让该侦探成为未受阻挡。

真相商人

{二}{白}{白}

生物 ~ 天使 / 侦探

2/5

飞行

每当一个由你操控且非衍生物的生物死去时, 探查。
由你操控的线索具有颂威异能。(每当一个由你操控的生物单独攻击时, 由你操控的永久物上每有一个颂威异能, 该生物便得+1/+1 直到回合结束。)

- 如果真相商人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, 其第二个异能便触发一次。

- 若在宣告攻击者步骤当中，某生物是唯一宣告为攻击者的生物（包括由队友操控的生物，如果有队友的话），则该生物便是单独攻击。举例来说，如果你宣告数个生物一起攻击，但之后这些生物除了其中一个之外全部都移出战斗，则颂威异能不会触发。类似地，在战斗中稍后进战场且正在进行攻击的生物不会影响已经触发或结算的颂威异能。
- 如果你操控数个真相商人，则由你操控的线索会具有多个颂威异能。

镇场惊喜

{三}{红}{红}

瞬间

选择目标由你操控的生物。如果它牌面朝下，则将它翻回正面。然后它对每个其他生物各造成伤害，其数量等同于前者的力量。

- 如果该目标生物是因故不能翻回正面的牌面朝下生物，则它会继续以牌面朝下的状态留在战场上，并对所有其他生物各造成等同于其力量（很可能就是 2）的伤害。

证物防身

{二}{白}

结界

当证物防身进战场时，探查两次。（探查的流程，是派出一个线索衍生物。它是具有「{二}，牺牲此神器：抓一张牌」的神器。）

由你操控的线索额外具有武具此类别，且具有「佩带此武具的生物得+2/+0」与佩带{二}。

- 如果证物防身离开战场，线索便不再是武具。如果那时它们贴附在生物上，则会卸装。
- 如果你操控数个证物防身，则你每操控一个证物防身，则由你操控且佩带了线索 / 武具的生物便会得一次+2/+0。佩带费用依然是{二}。
- 如果某个不具重配异能的武具同时也是生物，则它就无法贴附到其他东西上。你可以起动其佩带异能，但它不会贴附到其他生物上。举例来说，如果你同时操控扰神红鱼械和证物防身，则扰神红鱼械会成为神器生物 ~ 线索 / 武具 / 鱼，且具有「佩带此武具的生物得+2/+0」与佩带{二}，但是起动其佩带异能不会使它贴附在目标生物上。

终言幽魅

{二}{蓝}

生物 ~ 精怪 / 侦探

1/4

闪现

飞行

在每位对手的开始步骤中，你可以将咒语视同具有闪现异能地来施放。

- 终言幽魅的最后一个异能只会对施放咒语生效。举例来说，它不会影响你可否启动注记只能于「法术时机」启动的异能。

RAVNICA: CLUE EDITION (RAVNICA: CLUEDO EDITION, 拉尼卡：妙探寻凶) 单卡解惑

Aegis of the Legion/教团之盾

{红}{白}

神器 ~ 武具

佩带此武具的生物得+1/+1 且具有训导异能。(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。)

每当佩带此武具的生物训导生物时，在该生物上放置一个后盾指示物。(如果该生物将受到伤害或将被消灭，则改为从其上移去一个后盾指示物。)

佩带{三}

- 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。
- 当佩带此武具之生物的训导异能结算时，Aegis of the Legion/教团之盾的最后一个异能会触发。如果在佩带此武具之生物的训导异能结算前，此武具从生物上卸装，则当该异能结算时，AAegis of the Legion/教团之盾的最后一个异能不会触发。类似地，如果于某训导异能仍在堆叠上的时候，Aegis of the Legion/教团之盾贴附到该异能的来源生物上，则当该训导异能结算时，Aegis of the Legion/教团之盾的最后一个异能会触发。

Afterlife Insurance/往生保险

{一}{白/黑}

瞬间

由你操控的生物获得往生 1 直到回合结束。抓一张牌。(当具有往生 1 的生物死去时，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。
-

Amzu, Swarm's Hunger/虫群之饥阿木祖

{三}{黑}{绿}

传奇生物 ~ 昆虫 / 祭师

3/3

飞行, 威慑

由你操控的其他昆虫具有威慑异能。

每当一张或数张牌离开你的坟墓场时, 你可以派出一个 1/1, 黑绿双色的昆虫衍生生物, 然后在其上放置若干 +1/+1 指示物, 其数量等同于这些牌中最大的法术力值。每回合只能如此作一次。

- 如果有数张牌同时离开你的坟墓场, 则 Amzu, Swarm's Hunger/虫群之饥阿木祖的异能也只会触发一次。

Apothecary White/白药师

{三}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 僧侣

3/4

警戒

每当你攻击时, 每有一位牌手受到攻击, 你便派出一个食品衍生生物。*(它是具有「{二}, {横置}, 牺牲此神器: 你获得 3 点生命」的神器。)*

{白}, {横置}, 横置 X 个由你操控且未横置的食品, 派出 X 个 1/1 白色人类衍生生物。

- 如果有效应提及「一个食品」, 则其意指任一个食品神器, 而非仅限食品衍生神器。举例来说, 你可以横置克瓦兽腿肉骨来支付 Apothecary White/白药师起动式异能的费用。

Boros Strike-Captain/波洛斯强攻队长

{一}{红/白}{红/白}

生物 ~ 牛头怪 / 士兵

3/3

协战 ~ 每当 Boros Strike-Captain/波洛斯强攻队长与至少两个其他生物攻击时, 放逐你的牌库顶牌。于你以三个或更多生物攻击过的回合中, 你可以使用该牌。

- 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。
- 类似地, 一旦你在某回合中用过三个或更多生物来攻击, 则无论这些生物后续如何, 你都可以该回合中使用所放逐的牌。

- 如果 Boros Strike-Captain/波洛斯强攻队长离开战场，则该「你以三个或更多生物攻击便允许你使用所放逐的牌」之效应仍会继续生效，甚至会延续到之后的回合当中，只要你在某回合中以三个或更多生物攻击，就能符合条件。
- 你以此法使用牌时，仍须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。

Carnage Interpreter/杀戮解释魔

{一}{黑/红}{黑/红}

生物 ~ 魔鬼 / 侦探

3/3

当 Carnage Interpreter/杀戮解释魔进战场时，弃掉你的手牌，然后探查四次。*(探查的流程，是派出一个线索衍生物。它是具有「{二}，牺牲此神器：抓一张牌」的神器。)*

只要你的手牌为一张或更少，Carnage Interpreter/杀戮解释魔便得+2/+2 且具有恐惧异能。

- 一旦 Carnage Interpreter/杀戮解释魔被阻挡，减少你的手牌使其获得威慑异能不会使其成为未受阻挡。

Commander Mustard/黄军官

{三}{红}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 士兵

5/5

警戒

由你操控的其他士兵具有警戒，践踏与敏捷异能。

{二}{红}{白}：直到回合结束，由你操控的士兵获得「每当此生物攻击时，它对防御牌手造成 1 点伤害。」

- 数次起动 Commander Mustard/黄军官的最后一个异能，会令有你操控的士兵获得数个该触发式异能。举例来说，如果你起动 Commander Mustard/黄军官最后一个异能两次，然后以 Commander Mustard/黄军官攻击，则它会有两个触发式异能。这两个异能都会触发，防御牌手会受到 2 点伤害。
-

Conclave Evangelist/盟会福音师

{三}{绿/白}{绿/白}

生物~人类 / 士兵

4/4

繁影 (每当此生物攻击时, 对防御牌手之外的每位对手而言, 你可以派出一个为此生物复制品的衍生物, 其为横置且正向该牌手或某个由他操控的鹏洛客进行攻击。在战斗结束时, 放逐这些衍生物。)

每当 Conclave Evangelist/盟会福音师对任一牌手造成战斗伤害时, 派出一个衍生物, 此衍生物为 Conclave Evangelist/盟会福音师的复制品。

- 繁影异能 (或攻击生物上的其他异能) 规则叙述中所称之「防御牌手」, 指的是本次战斗中具繁影异能的生物成为攻击生物时它所攻击的牌手, 或是在前述时刻它所攻击之鹏洛客的操控者或所攻击之战役的防卫者。
 - 如果防御牌手是你唯一的对手, 则不会将衍生物放进战场。
 - 你是于衍生物产生时, 为每个衍生物分别决定它的攻击对象是牌手还是该牌手操控的某个鹏洛客。
 - 虽然这些衍生物是以正在进行攻击的状态进入战场, 但它们从未被宣告为攻击生物。注记于「每当一个生物攻击时」触发的异能不会触发, 包括这些衍生物本身的繁影异能。如存在须支付费用才能让生物攻击的效应, 则这些费用也不会对这些衍生物生效。
 - 这些衍生物会同时进战场。
 - 这些衍生物都只会复制原版生物上所印制的东西而已。它不会复制下列状态: 该生物是否为横置, 它上面有没有指示物、贴附了灵气或武具, 或是其他改变了其力量、防御力、类别、颜色等等的非复制效应。
 - 当此衍生物进战场时, 所复制的生物之任何进战场异能都会触发。所复制的生物上面任何「于[此永久物]进战场时」或「[此永久物]进战场时上面有…」的异能也都会生效。
 - 如果对于某位特定牌手而言, 繁影异能产生了多于一个的衍生物 (由于诸如倍产旺季所产生的这类效应), 则你得为每个衍生物分别选择其是要攻击该牌手还是要攻击由该牌手操控的某个鹏洛客。
 - 如果 Conclave Evangelist/盟会福音师的繁影异能派出的衍生物对任一牌手造成伤害, 其最后一个异能派出的衍生物不会在战斗结束时被放逐。
-

Corporeal Projection/实体投影

{蓝}{红}

法术

目标由你操控的生物获得繁影异能直到回合结束。

(每当它攻击时, 对防御牌手之外的每位对手而言, 你可以派出一个为该生物复制品的衍生物, 其为横置且正向该牌手或某个由他操控的鹏洛客进行攻击。在战斗结束时, 放逐这些衍生物。)

超载{三}{蓝}{蓝}{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「每个」。)*

- 繁影异能（或攻击生物上的其他异能）规则叙述中所称之「防御牌手」，指的是本次战斗中具繁影异能的生物成为攻击生物时它所攻击的牌手，或是在前述时刻它所攻击之鹏洛客的操控者或所攻击之战役的防卫者。
- 如果防御牌手是你唯一的对手，则不会将衍生物放进战场。
- 你是于衍生物产生时，为每个衍生物分别决定它的攻击对象是牌手还是该牌手操控的某个鹏洛客。
- 虽然这些衍生物是以正在进行攻击的状态进入战场，但它们从未被宣告为攻击生物。注记于「每当一个生物攻击时」触发的异能不会触发，包括这些衍生物本身的繁影异能。如存在须支付费用才能让生物攻击的效应，则这些费用也不会对这些衍生物生效。
- 这些衍生物会同时进战场。
- 这些衍生物都只会复制原版生物上所印制的东西而已。它不会复制下列状态：该生物是否为横置，它上面有没有指示物、贴附了灵气或武具，或是其他改变了其力量、防御力、类别、颜色等等的非复制效应。
- 当此衍生物进战场时，所复制的生物之任何进战场异能都会触发。所复制的生物上面任何「于[此永久物]进战场时」或「[此永久物]进战场时上面有...」的异能也都会生效。
- 如果对于某位特定牌手而言，繁影异能产生了多于一个的衍生物（由于诸如倍产旺季所产生的这类效应），则你得为每个衍生物分别选择其是要攻击该牌手还是要攻击由该牌手操控的某个鹏洛客。
- 如果你不支付某个咒语的超载费用，则该咒语将具有单一目标。如果你支付超载费用，则该咒语不会有任何目标。
- 由于在支付超载费用后，具超载异能的咒语不需指定目标，它可能会影响具辟邪异能或所对应颜色之反色保护的永久物。
- 超载异能不会改变咒语可以施放的时机。
- 以超载异能施放咒语，不会改变该咒语的法术力费用。你只是改为支付其超载费用。
- 让你在施放咒语时需额外或减少支付费用的效应，也会让你在支付其超载费用时同样生效。
- 如果有效应让你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放具超载异能的咒语，则你不能改为选择支付其超载费用。

- 要计算咒语的总费用，先从要支付的法术力费用或替代性费用开始（例如超载费用），加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量。咒语的法术力值仅由其法术力费用决定，与施放该咒语时所支付的总费用无关。

Covetous Elegy/贪婪挽歌

{四}{白}{黑}

法术

每位牌手各选择至多两个由其操控的生物，然后牺牲其余生物。然后所有对手每操控一个生物，你便派出一个已横置的珍宝衍生物。

- 从轮到该回合的牌手开始，每位牌手按照回合顺序选择至多两个由其操控的生物，然后所有未被任何牌手选中的生物均同时被牺牲。牌手都会知道在自己之前其他牌手所作的选择为何。
- 就算牌手操控两个或更多生物，其选择的生物数量也可以少于两个。

Dimir Strandcatcher/底密尔捕缕灵

{二}{蓝/黑}{蓝/黑}

生物 ~ 仙灵 / 浪客

3/3

飞行

每当你攻击时，刺探 X，X 为受攻击的对手数量。
在每个结束步骤开始时，若本回合有三张或更多牌从战场以外的任何区域进入你的坟墓场，则抓一张牌。

- X 的数值，只在 Dimir Strandcatcher/底密尔捕缕灵的第二个异能结算时确定一次。如果在该异能触发之后，但在其结算之前，有牌手离开游戏，则在异能结算时，不会将该牌手计算在内。

Emissary Green/绿特使

{四}{绿}

传奇生物 ~ 人类 / 参谋

3/3

每当 Emissary Green/绿特使攻击时，从你开始，每位牌手各投票选择「利润」或「安全」。你派出若干珍宝衍生物，其数量等同于「利润」票数的两倍。在每个由你操控的生物上各放置若干+1/+1 指示物，其数量等同于「安全」的票数。

- 注记于「每当所有牌手完成投票时」触发的异能，会于所有牌手都已投票或所有私下投票结果均已展示时触发一次，但这类异能要等到当前咒语或异能完成结算后才会进入堆叠。
- 在采非私下投票的情况下，牌手依回合顺序进行投票，因此牌手会知道之前投票的人选择哪些选项。

- 每位牌手必须从提供的选项中投票选择其中一项。不能投弃权票。
- 牌手是在咒语或异能结算时才会投票。你在决定是否要对该咒语或异能进行回应时，并不会知道投票的结果。

Frenzied Gorespawn/狂热血裔

{三}{黑}{红}

生物 ~ 惊惧兽

4/4

当 Frenzied Gorespawn/狂热血裔进战场时，为每位对手各进行以下流程 ~ 煽惑目标由该牌手操控的生物。*(直到你的下一个回合，那些生物每次战斗若能攻击，则必须攻击，且若能攻击除你以外的牌手，则必须如此作。)*

每当一个或数个生物攻击你的一位对手时，这些生物获得威慑异能直到回合结束。

- 由对手操控的生物向你的任一对手攻击时，会触发 Frenzied Gorespawn/狂热血裔的异能。
- 只有正向你对手进行攻击的生物会获得威慑异能直到回合结束。正向鹏洛客或战役进行攻击的生物不会获得威慑异能，无论该鹏洛客或战役的操控者或防卫者是谁都一样。

Furious Spinesplitter/暴怒碎脊魔

{二}{红/绿}{红/绿}

生物 ~ 食人魔 / 战士

3/3

践踏

在你的结束步骤开始时，本回合每有一位对手受过伤害，便在 Furious Spinesplitter/暴怒碎脊魔上放置一个+1/+1 指示物。

- 造成伤害时，Furious Spinesplitter/暴怒碎脊魔不一定要在战场上。

Headliner Scarlett/红头牌

{三}{红}

传奇生物 ~ 人类 / 邪术师

3/3

敏捷

当 Headliner Scarlett/红头牌进战场时，由目标牌手操控的生物本回合不能进行阻挡。

在你的维持开始时，牌面朝下地放逐你的牌库顶牌。本回合中，你可以检视并使用该牌。

- 一旦回合结束，你便不能检视或使用该回合中以 Headliner Scarlett/红头牌放逐的牌。它会牌面朝下地留在放逐区，且没有人能检视之。
- 如果 Headliner Scarlett/红头牌离开战场，则允许你检视并使用所放逐之牌的效应会在本回合的剩余时段中继续生效。
- 你以此法使用牌时，仍须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。

Herald of Ilharg/衣哈格先锋

{二}{红}{绿}

生物 ~ 野猪 / 野兽

3/3

践踏

每当你施放生物咒语时，在 Herald of Ilharg/衣哈格先锋上放置两个+1/+1 指示物。如果该咒语的法术力值等于或大于 5，则 Herald of Ilharg/衣哈格先锋向每位对手各造成伤害，其数量等同于其上指示物的数量。

- Herald of Ilharg/衣哈格先锋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 Herald of Ilharg/衣哈格先锋在其最后一个异能结算之前就已经离开战场，则利用 Herald of Ilharg/衣哈格先锋最后在战场上时其上的指示物数量，来决定造成多少伤害。

Lavinia, Foil to Conspiracy/挫谋人拉温妮

{一}{白/蓝}{白/蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 侦探

2/3

警戒

每当你施放每回合中你的第二个咒语时，探查。*(派出一个线索衍生物。它是具有「{二}，牺牲此神器：抓一张牌」的神器。)*

{横置}：加{无}{无}。只能于对手回合中起动。

- 在 Lavinia, Foil to Conspiracy/挫谋人拉温妮之前施放的咒语也会计算在内。如果拉温妮是你本回合中施放的第一个咒语，则你在当回合中施放的下一个咒语便是你的第二个咒语。

Lonis, Genetics Expert/遗传学专家罗尼斯

{-}{绿/蓝}{绿/蓝}:

传奇生物 ~ 蛇 / 妖精 / 侦探

1/2

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。)

每当在 Lonis, Genetics Expert/遗传学专家罗尼斯上放置一个或更多 +1/+1 指示物时, 探查等量的次数。

每当你牺牲一个线索时, 在目标另一个由你操控的生物上放置一个 +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。
-

Memory Vampire/记忆吸血鬼

{四}{蓝}{黑}

生物~吸血鬼 / 侦探

4/4

飞行

每当 Memory Vampire/记忆吸血鬼对任一牌手造成战斗伤害时，任意数量的目标牌手各磨等量的牌。然后你可以搜证 9。当你如此作时，你可以从防御牌手的坟墓场施放目标非地牌，且不需支付其法术力费用。

- 如果你不想，你就不需要为 Memory Vampire/记忆吸血鬼的最后一个异能选择任何目标牌手。在此情况下，该异能仍会结算，且你仍有机会来搜证 9。
- 于 Memory Vampire/记忆吸血鬼的最后一个异能触发时，你不需选择目标非地牌。而是当你以此法搜证 9 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。

Ordruun Mentor/欧度鲁明师

{二}{红}{白}

生物~牛头怪 / 士兵

3/2

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。)

每当你攻击一位牌手时，目标正向该牌手进行攻击的生物获得先攻异能直到回合结束。

- 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。
-

Portal Manipulator/境道操弄师

{二}{白/蓝}{白/蓝}

生物~人类 / 法师

3/2

闪现

当 Portal Manipulator/境道操弄师于宣告攻击者步骤中进战场时，选择目标牌手和任意数量目标由该牌手之对手操控且进行攻击的生物。这些生物现正向该牌手进行攻击。

- 你也可以在宣告攻击者步骤以外的其他阶段来施放 Portal Manipulator/境道操弄师。如果 Portal Manipulator/境道操弄师是在宣告攻击者步骤以外的其他阶段进战场，则它的异能就不会触发。
- Portal Manipulator/境道操弄师的触发式异能会忽略所有与攻击有关的要求、限制和费用。
- Portal Manipulator/境道操弄师的触发式异能不会触发注记于「每当此生物攻击时」触发的异能。
- 一旦 Portal Manipulator/境道操弄师的触发式异能结算，被指定为目标之攻击生物仍视为攻击过其宣告时所攻击的牌手、鹏洛客或战役，但它们现在转而向目标牌手进行攻击。
- 如果攻击生物的某个异能指定了某个由「防御牌手」操控的东西为目标，但在此异能结算之前，该生物所指的防御牌手已更改，则此异能便会因目标不合法而不会结算。

Resonance Technician/共振技师

{三}{蓝/红}{蓝/红}

生物~怪奇 / 侦探

4/4

飞行

当 Resonance Technician/共振技师进战场时，你可以弃一张牌。若你如此作，则探查两次。

{横置}，横置 X 个由你操控且未横置的神器：复制目标由你操控且法术力值为 X 的瞬间或法术咒语。你可以为该复制品选择新的目标。

- 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。
- 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。无法选择不同的模式。
- 如果某咒语或异能已决定了伤害的分配方式，则你无法更改这一分配方式（但你依旧能更改将受到伤害的目标）。对于分配指示物的咒语或异能来说也是一样。
- 你不能选择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。

- 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。
- 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）。

Scuttling Sentinel/凿孔哨卫

{一}{绿/蓝}{绿/蓝}

生物~蟹 / 妖精

3/2

闪现

警戒

当 Scuttling Sentinel/凿孔哨卫进战场时，在另一个目标由你操控的生物上放置一个+1/+1 指示物。直到回合结束，该生物成为蓝色蟹，仍具有原本类别，且获得辟邪异能。（它不能成为由对手操控之咒语或异能的目标。）

- 该目标生物将保留所有原本的类别，副类别或超类别。
- 该目标生物不会保留原本的颜色；它就只会是蓝色，直到回合结束。
- 就算因故无法在该生物上放置指示物，它也会成为蓝色蟹，仍具有原本类别，并获得辟邪异能。

Senator Peacock/蓝议员

{三}{蓝}{蓝}

传奇生物~人类 / 参谋

3/4

由你操控的神器额外具有线索此类别且具有「{二}，牺牲此神器：抓一张牌。」

每当你牺牲一个线索时，目标生物本回合不能被阻挡。

- 该神器将保留所有原本的类别、副类别、超类别和异能。
- 如果 Senator Peacock/蓝议员因故成为神器，它也会是个线索。

Stampede Surfer/狂奔冲击手

{三}{红/绿}{红/绿}

生物~人类/战士

4/4

敏捷

每当 Stampede Surfer/狂奔冲击手攻击时，每有一位对手，你便派出一个 2/2 绿色野猪衍生生物，其为横置且正攻击该对手。

- 虽然这些衍生生物是以正在进行攻击的状态进入战场，但它们从未被宣告为攻击生物。注记于「每当一个生物攻击时」触发的异能不会触发。如存在须支付费用才能让生物攻击的效应，则这些费用也不会对这些衍生生物生效。
- 这些衍生生物会同时进战场。

Sumala Rumlbers/索马拉撼地龙

{二}{绿/白}{绿/白}

生物~亚龙

*/4

Sumala Rumlbers/索马拉撼地龙的力量等同于由你操控的生物数量。

繁影（每当此生物攻击时，对防御牌手之外的每位对手而言，你可以派出一个为此生物复制品的衍生生物，其为横置且正向该牌手或某个由他操控的鹏洛客进行攻击。在战斗结束时，放逐这些衍生生物。）

- 设定 Sumala Rumlbers/索马拉撼地龙力量的异能会在所有区域生效，而不是只在战场上。
- 繁影异能（或攻击生物上的其他异能）规则叙述中所称之「防御牌手」，指的是本次战斗中具繁影异能的生物成为攻击生物时它所攻击的牌手，或是在前述时刻它所攻击之鹏洛客的操控者或所攻击之战役的防卫者。
- 如果防御牌手是你唯一的对手，则不会将衍生生物放进战场。
- 你是于衍生生物产生时，为每个衍生生物分别决定它的攻击对象是牌手还是该牌手操控的某个鹏洛客。
- 虽然这些衍生生物是以正在进行攻击的状态进入战场，但它们从未被宣告为攻击生物。注记于「每当一个生物攻击时」触发的异能不会触发，包括这些衍生生物本身的繁影异能。如存在须支付费用才能让生物攻击的效应，则这些费用也不会对这些衍生生物生效。
- 这些衍生生物会同时进战场。
- 这些衍生生物都只会复制原版生物上所印制的东西而已。它不会复制下列状态：该生物是否为横置，它上面有没有指示物、贴附了灵气或武具，或是其他改变了其力量、防御力、类别、颜色等等的非复制效应。
- 当此衍生生物进战场时，所复制的生物之任何进战场异能都会触发。所复制的生物上面任何「于[此永久物]进战场时」或「[此永久物]进战场时上面有...」的异能也都会生效。

- 如果对于某位特定牌手而言，繁影异能产生了多于一个的衍生物（由于诸如倍产旺季所产生的这类效应），则你得为每个衍生物分别选择其是要攻击该牌手还是要攻击由该牌手操控的某个鹏洛客。

Suppressor Skyguard/抑压巡空卫

{二}{白}{蓝}

生物~人类 / 骑士

2/4

飞行

每当任一牌手攻击你时，若该牌手有其他对手未受到攻击，则防止本次战斗中将对对你造成的所有战斗伤害。

- Suppressor Skyguard/抑压巡空卫的异能，只要攻击牌手存在除你之外未受攻击之对手，便会触发。至于该牌手是否正向这些对手操控的鹏洛客或其防卫的战役进行攻击，则并不重要。
- 如果当 Suppressor Skyguard/抑压巡空卫最后一个异能试图结算时，其「以『若』开头的子句」部分所述条件不再满足，则该异能不会结算，且其所有的效应不会发生。举例来说，如果攻击你的牌手是以一个具繁影异能的生物攻击，且当 Suppressor Skyguard/抑压巡空卫最后一个异能试图结算时，该繁影异能派出的衍生物仍在战场上且正向该牌手的所有其他对手进行攻击，则该异能的条件便不再满足，所以该异能不会结算，伤害也不会被防止。类似地，如果该攻击牌手的所有其他对手在 Suppressor Skyguard/抑压巡空卫的最后一个异能结算前都已经离开游戏，则当该异能试图结算时，相关条件也不再满足，所以该异能不会结算，伤害也不会被防止。

Syndicate Heavy/集团壮汉

{二}{白}{黑}{白}{黑}:

生物~巨人 / 浪客

4/4

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。）

在每个结束步骤开始时，若你本回合中获得过4点或更多生命，则探查。（派出一个线索衍生物。它是具有[{二}，牺牲此神器：抓一张牌]的神器。）

- 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。
- 无论你在获得4点生命后又获得了几点生命，你都只会探查一次。

- Syndicate Heavy/集团壮汉的最后一个异能会检视整个回合，计算你在此期间获得的生命数量，就算你获得生命时 Syndicate Heavy/集团壮汉还不在于战场上也是一样。它不关心你是否也失去过生命，就算是你失去的生命比你获得的生命更多也是如此。
 - 如果当结束步骤开始时，你于本回合中并未获得 4 点或更多生命，则 Syndicate Heavy/集团壮汉的异能根本不会触发。
-

Undercover Butler/卧底管家

{二}{蓝/黑}

生物~人类 / 浪客

2/3

每当 Undercover Butler/卧底管家攻击生命最多或与他者同为最多的牌手时，它本回合不能被阻挡。

- 如果 Undercover Butler/卧底管家攻击鹏洛客或战役，则其异能不会触发，无论该鹏洛客的操控者或战役的防卫者之总生命是多少都一样。
 - 一旦 Undercover Butler/卧底管家的异能触发之后，各牌手的总生命在该异能结算之前发生任何变化都不重要。就算于该异能结算时，防御牌手的生命已不是最多或同为最多，Undercover Butler/卧底管家本回合仍不能被阻挡。
-

Unruly Krasis/难驭融合体

{一}{绿/蓝}

生物~鲨鱼 / 章鱼 / 蜥蜴

4/4

践踏

每当 Unruly Krasis/难驭融合体攻击时，你可以使另一个目标由你操控之生物的基础力量和防御力成为 X/X 直到回合结束，X 为 Unruly Krasis/难驭融合体的力量。

{三}{绿/蓝}：演化 3。（如果此生物上没有+1/+1 指示物，则在其上放置三个+1/+1 指示物。）

- X 的数值，只在 Unruly Krasis/难驭融合体的第二个异能结算时确定一次。该回合中，如果 Unruly Krasis/难驭融合体的力量再度发生其他改变，也不会令该目标生物的基础力量和防御力发生变化。
 - 先前将该生物之力量与防御力设定为某特定数值的效应，都会被 Unruly Krasis/难驭融合体的第二个异能盖掉。至于其他改变它力量和防御力的效应，则不论其是在何时开始，都会继续生效。+1/+1 指示物也是如此。
 - 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。
-

万智牌，Magic，依尼翠，新卡佩纳，神河，多明纳里亚，兄弟之战，非瑞克西亚，艾卓，以及依夏兰不论在美国或其他国家中，均为威世智有限公司的商标。©2024 Wizards.