

# 光雷驿镖客发布释疑

编纂：Eric Levine

此文件最近更新日期：2024 年 3 月 7 日；中文版最近更新日期：2024 年 4 月 8 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

光雷驿镖客系列中印制之系列代码为 OTJ 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*，*卡洛夫庄园谋杀案*，以及光雷驿镖客。

「满载而归」这一内含 30 张牌的系列也将随同光雷驿镖客一起推出，其系列代码为 BIG。该系列中的新牌也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。

对于光雷驿镖客指挥官产品中的牌张：其上印制之系列代码为 OTC、编号为 1-40（及编号 41-76 的特别版）的牌张可以在以下赛制中使用：指挥官、特选和薪传；其上印制之系列代码为 OTC、编号为 77-342 的复出牌张则只能用于该牌原本允用的赛制。

随同光雷驿镖客一起推出的，还有「号外新闻」牌，其系列代码为 OTP。这些复出牌张可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！在光雷驿镖客中有十张特别登场牌张。它们的系列代码是 SPG，只能用于该牌原本允用的赛制。

你在现开赛事中从光雷驿镖客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。

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](http://Magic.Wizards.com/Commander) 查询有关指挥官玩法的详情。

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

---

### 新用词：狂徒

不打破常规，不能发大财。至少，*狂徒*会这么说！狂徒这一新的游戏用词，指的是具以下生物类别的任何牌张：杀手、佣兵、海盗、浪客或邪术师。

欢乐榴弹手砸瓶女

{黑}{红}

传奇生物 ~ 鬼怪 / 佣兵

3/2

每当另一个狂徒在你的操控下进战场时，欢乐榴弹手砸瓶女向目标对手造成 1 点伤害。（*杀手、佣兵、海盗、浪客和邪术师是狂徒。*）

狂徒之怒

{二}{红}

瞬间

由你操控的生物得+2/+0 直到回合结束。如果你操控狂徒，则放逐你的牌库顶牌。直到你下一个回合的回合结束，你可以使用该牌。（*杀手、佣兵、海盗、浪客和邪术师是狂徒。*）

- 如果某牌、某咒语或某永久物具有杀手、佣兵、海盗、浪客或邪术师的生物类别，其便是狂徒。其有几种上述生物类别并不重要 ~ 只要它有其中一种，它就是狂徒。
- 狂徒不是生物类别。如果有效应让你选择一种生物类别，你不能选择狂徒。
- 如果某异能提及「(某个)狂徒」或检查某牌手是否操控狂徒时，其仅指具一种或数种上述生物类别的永久物。特别一提，这类异能不会将咒语或不在战场上的牌考虑在内。不过可能也有其他异能会在叙述中用到「狂徒咒语」或（在战场以外区域的）「狂徒牌」这类字眼。这类异能所指的，便是具有一种或数种上述生物类别的咒语和牌张。

---

### 新用词：罪行

有了不法狂徒，接下来会发生什么？当然是*罪行*！无论是平凡抢案还是惊天劫案，贼赃最后仍旧是贼赃。光雷驿这里也说罪有应得 ~ 不过你要确保的是你有所得！

恶兆乌鸦

{一}{黑}

生物~鸟

1/2

飞行

每当你犯下罪行时，每位对手各失去 1 点生命且你获得 1 点生命。此异能每回合只会触发一次。（将对手，任何由其操控的东西和 / 或其坟墓场中的牌指定为目标，即属罪行。）

强夺秘密

{二}{蓝}

法术

如果你本回合中曾犯下罪行，则此咒语减少{一}来施放。（将对手，任何由其操控的东西和 / 或其坟墓场中的牌指定为目标，即属罪行。）

抓两张牌。

- 任一牌手出现以下行为时，即属犯下罪行：于其施放咒语、起动异能或将触发式异能放进堆叠时，将至少一位对手，至少一个由对手操控的永久物、咒语或异能，和 / 或至少一张在对手坟墓场中的牌指定为目标。
- 不需等到构成罪行之咒语或异能完成结算（就算没结算也不影响）。一旦你完成施放这类咒语、起动这类异能或将这类触发式异能放进堆叠，你就已经犯下罪行。
- 举例来说，注记于「当你施放以任一对手为目标的咒语时」触发的异能，会跟注记于「每当你犯下罪行」时触发的异能同时触发。你可以将这两个异能以任意顺序放进堆叠（若两者都由你操控），且都会比触发它们的咒语先一步结算。
- 一个咒语或异能，只会令其操控者犯下一起罪行。以同一个咒语或异能将数个对手、永久物、异能和 / 或牌指定为目标，并不会算作你同时犯下多起罪行。
- 全部或部分改变咒语或异能的目标，也不会影响该咒语或异能的操控者是否已犯下罪行。只会利用该咒语或异能最初选定的目标，来确定其操控者是否犯下罪行。

---

### 新关键字异能：设谋

如果你已准备好动手大干一场，你需要事先设谋，届时才能计上心来。你可以支付某牌的设谋费用并放逐该牌，这样在之后的回合中不需支付该牌的费用便可以施放它。

墨钩沼兀鹰

{二}{黑}

生物~鸟

2/1

飞行

如果本回合中有生物死去，则墨钩沼兀鹰进战场时上面有一个+1/+1 指示物。

设谋{-}{黑} (你可以支付{-}{黑}并从你手上放逐此牌。过了该回合后，便可于法术时机施放之，且不需支付其法术力费用。只能于法术时机设谋。)

实力作福

{三}{绿}{蓝}

法术

检视你牌库顶的三张牌。你可以放逐其中一张非地牌。如果你如此作，则它成为已设谋。将其余的牌置于你手上。(你过了该回合后，便可于法术时机施放之，且不需支付其法术力费用。)

- 设谋异能的格式为「设谋[费用]」，意指「你于你的行动阶段中具有优先权且堆叠为空的时机下，你可以支付[费用]并从你手上放逐此牌。它成为已设谋。」
- 利用某牌的设谋异能将之放逐属于特殊动作。一旦你宣告要执行该动作，其他牌手就不能以试图从你手上移除该牌的方式来回应。
- 你不能在某牌成为已设谋的当回合中施放已设谋的该牌。在之后的任一回合中，你于你的行动阶段中且堆叠为空的时，可以从放逐区中施放该牌，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」的方式来从放逐区施放某张已设谋的牌，则你就不能选择支付其他替代性费用来施放。不过，你可以支付额外费用，例如增幅费用。如果该已设谋之牌含有任何强制性的额外费用，则必须支付该费用，才能施放此咒语。
- 如果该已设谋之牌的法术力费用中包含{X}，则你在以「不需支付其法术力费用」的方式施放它时，必须将X的值选为0。

---

### 新关键字动作：乘驾

闯荡光雷驿的最佳方式，就是驾驭坐骑驰骋四方。光雷驿镖客系列中有部分生物具有坐骑此全新生物类别和乘驾异能。横置一些由你操控的生物，配鞍乘驾坐骑，获得额外加成！

驱群灰熊

{二}{绿}

生物~熊 / 坐骑

4/2

每当驱群灰熊于已乘驾时攻击，由你操控的生物获得践踏异能直到回合结束。

乘驾 1 (横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于 1 的其他生物：此坐骑成为已乘驾直到回合结束。只能于法术时机乘驾。)

- 「乘驾 N」意指「横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于 N 的其他生物：此永久物成为已乘驾直到回合结束。只能于法术时机起动。」
- 「已乘驾」并不是生物所具有的异能。而只是该生物目前的样子。直到回合结束或该生物离开战场为止，它都会是已乘驾的状态。
- 具乘驾异能的生物本身能够如常进行攻击或阻挡，就算未乘驾也是一样。
- 如果某永久物成为一个已乘驾坐骑的复制品，则所成的复制品不会是已乘驾。
- 就算某永久物已乘驾，你也可以再次起动该永久物的乘驾异能。
- 注记于「当某生物『于已乘驾时攻击』」触发的异能，只会在该生物宣告为攻击者时就已经是已乘驾的状态下才会触发。

---

## 新关键字异能：追欢

待你召好人手、作好计划之后，最后便是干好这一票。不要让别人有时间研究你的计划，干脆追欢加急一次全搞定！具追欢异能的咒语都有一个基础费用和数个分别与不同效应关联的额外费用。

征用突袭

{白}

法术

追欢 (选择一个或数个额外费用。)

+{—}~ 消灭目标神器。

+{—}~ 消灭目标结界。

+{—}~ 在由目标牌手操控的每个生物上各放置一个

+1/+1 指示物。

- 具追欢的咒语在牌框右上角都有一个+（加号）标志作为提示。该标志并无规则含义，只用来提醒牌手施放此咒语时须选择至少一个额外费用。
- 牌上文字框内的每个额外费用及与之关联的模式前面，也同样有一个+号标志。这些符号同样也没有规则含义，只用于提醒牌手此处所列出的费用为额外费用。
- 你必须选择至少一项所列模式并支付与之关联的额外费用，才能够施放具追欢的咒语。
- 你于施放具追欢的咒语时，便一并选择模式。模式选择完毕后，不得更改。

- 如果某模式需要指定目标，则你只能在有合法目标的情况下才能选择该模式。忽略你未选择之模式的目标要求。
- 无论你最终选择了哪些模式，你都是依照牌面上印制的指示顺序依次执行。
- 你不能多次选择同一项。
- 具追欢异能之咒语的法术力值，仅由其法术力费用（即牌张右上角的费用）来决定。无论你选择了哪些模式、支付了哪些费用（包括由其他效应所增加的额外费用），都对其法术力值没有影响。
- 在结算某咒语的各模式过程中，没有牌手能施放咒语或起动异能。在此期间触发的异能，要等到咒语完成结算之后，才会进入堆叠。
- 如果有效应复制了具追欢的咒语，则产生复制品之效应可能会允许你选择新的目标。你不能选择新的模式。
- 如果在具追欢的咒语结算时，所选模式的所有目标均已不合法，则该咒语不会结算，其上所有效应都不会生效。如果此时仍有至少一个目标合法，则咒语将照常结算，但对所有不合法目标都没有效果。
- 如果有效应让你施放具追欢异能的咒语「且不需支付其法术力费用」，则你仍须选择至少一项模式并支付与之关联的额外费用。

#### 复出地类别：沙漠

光雷驿上黄沙漫天，举目望去满是干燥炽热的大片沙漠，唯有零星城镇散布其上。穿越危机四伏的沙漠时一定要做好准备。

蜃景台地

地 ~ 沙漠

蜃景台地须横置进战场。于它进战场时，选择一种颜色。

{横置}：加一点该色的法术力。

- 沙漠这一地副类别本身没有特别含义。该类别不会让地获得固有法术力异能。部分牌张可能会留意哪些地同时具有沙漠此类别。

#### 复出地组合：对色「快地」

最初于卡拉德许系列登场的这一组五张能够产生两种颜色的法术力，但你若操控两个或更多其他地便须横置进战场的地牌，如今也在光雷驿镖客系列中复出。

启迪胜地

地

除非你操控两个或更少其他地，否则启迪胜地须横置进战场。

{横置}：加{红}或{白}。

- 如果这些地中的某一张是你的第一个、第二个，或第三个地，则它会为未横置地进战场。如果你操控三个或更多其他地，则它须横置进战场。
- 如果这些地中的某一张与一个或数个其他地同时进战场，则在决定由你操控的其他地数量时，不会计算同时进战场的那些地。

---

## 中文版勘误

- 主系列 (OTJ) 印制之「唤生挽歌」牌张 (收藏编号 0093) 中文版之规则叙述有误。其第二项模式 (+{二}项) 多出「目标」二字，应予删去，特此勘误。其正确的规则叙述详见后文单卡解惑部分。
- 号外新闻 (OTP) 印制之「档案陷阱」牌张 (收藏编号 0007) 中文版之规则叙述有误，将术语「搜寻」误植作「搜索」，特此勘误。其正确的规则叙述详见后文单卡解惑部分。
- 满载而归 (BIG) 印制之「恶狱镇街景」牌张 (收藏编号 0030、0060、0095) 中文版之规则叙述或会产生误解，特此将其第二个异能之叙述订正为「{横置}: 加一点所选颜色的法术力。」其正确的规则叙述详见后文单卡解惑部分。

---

## 主系列单卡解惑

艾纶缇的摇篮曲

{一}{白}

法术

消灭目标已横置的生物。你获得 2 点生命。

- 如果在艾纶缇的摇篮曲试图结算时，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。

---

安妮入伙

{一}{红}{绿}{白}

传奇结界

当安妮入伙进战场时，它向目标由对手操控的生物或鹏洛客造成 5 点伤害。

如果由你操控的传奇生物之触发式异能触发，则该异能额外触发一次。

- 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安妮入伙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。
- 安妮入伙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「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为传奇的情况下，才会额外触发。
- 一旦某个由你操控之生物的异能已经触发，此时再将该生物变作传奇，也不会令该异能额外触发。类似地，一旦某个由你操控之传奇生物的异能已因安妮入伙的最后一个异能额外触发了一次，此时再将该生物变作非传奇生物，也不会将额外触发的异能移出堆叠。

#### 安全径警长

{二}{白}

生物~人类 / 骑士

0/0

安全径警长进战场时上面有数个+1/+1 指示物，其数量为由你操控的其他生物数量加一。

设谋{一}{白} (你可以支付{一}{白}并从你手上放逐此牌。过了该回合后，便可于法术时机施放之，且不需支付其法术力费用。只能于法术时机设谋。)

- 如果在安全径警长进战场的同时，还有一个或数个其他生物也一起进战场，则在决定其进战场时上面带着的+1/+1 指示物数量时，不会将前述生物考虑在内。



帮凶魔头拉铎司

{二}{黑}{黑}{红}

传奇生物 ~ 恶魔 / 佣兵

6/5

飞行, 践踏

每当你牺牲另一个生物时, 放逐目标牌手牌库顶的若干牌, 其数量等同于该生物的法术力值。直到你的下一个结束步骤, 你可以使用这些牌, 且能用任意种类的法术力来施放这些咒语。

牺牲另一个生物: 帮凶魔头拉铎司获得不灭异能直到回合结束。将它横置。每回合只能起动一次。

- 利用所牺牲之生物最后在战场上的法术力值, 来决定要放逐的牌数量。
- 如果所牺牲之生物的法术力费用中包含{X}, 则在确定该牌的法术力值时, X 为 0。
- 你利用拉铎司的触发式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。

---

宝库秘钥

{一}{蓝}

传奇神器 ~ 武具

每当佩带此武具的生物对任一牌手造成战斗伤害时, 检视你牌库顶等量的牌。你可以放逐其中一张非地牌。将其余的牌以随机顺序置于你的牌库底。你可以施放所放逐的牌, 且不需支付其法术力费用。

佩带{二}{蓝}

- 你是于宝库秘钥的触发式异能结算时, 才决定是否要施放所放逐的牌。如果你如此作, 则你是在该异能结算的中途一并施放之。你不能等到本回合内稍后时段再施放。不会受到牌张类别的施放时机限制。
- 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放咒语, 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。如果该咒语含有任何强制性的额外费用, 则必须支付之, 才能施放此咒语。
- 如果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。

---

暴力异音寇姆

{二}{蓝}{红}

传奇生物 ~ 灵俑 / 惊惧兽

2/3

飞行

每当你施放每回合中你的第二个咒语时, 在暴力异音寇姆上放置一个+1/+1 指示物且抓一张牌。

- 在寇姆进战场之前施放的咒语，也会被计算在内。如果寇姆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。

---

#### 暴躁滚枝兽

{二}{绿}

生物 ~ 丛枝兽 / 坐骑

2/2

在你回合的战斗开始时，在目标生物上放置一个+1/+1 指示物。

每当暴躁滚枝兽于已乘驾时攻击，将目标生物上的+1/+1 指示物数量加倍。

乘驾 2 (横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于 2 的其他生物：此坐骑成为已乘驾直到回合结束。只能于法术时机乘驾。)

- 将永久物上面的+1/+1 指示物数量加倍之流程是：在其上放置等同于上面已有之数量的+1/+1 指示物。而其他会与放置指示物互动的牌，都会如此与这个效应产生互动。

---

#### 爆破手布里奇

{一}{蓝}{红}

传奇生物 ~ 鬼怪 / 海盗

3/3

威慑

每当你施放每回合中你的第二个咒语时，你可以牺牲一个神器。若你如此作，则掷一枚硬币。当你猜对此掷时，复制该咒语。你可以为该复制品选择新的目标。当你猜错此掷时，爆破手布里奇对任意一个目标造成伤害，其数量等同于该咒语的法术力值。

- 在布里奇进战场之前施放的咒语，也会被计算在内。如果布里奇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。
- 布里奇的触发式异能触发时不需指定目标。它会产生两个延迟触发式异能：一个会在你猜对此掷时触发，另一个则会在你猜错时触发。根据最终掷硬币的结果，这两个异能只有一个会触发。如果你猜错，则你便是在猜错时为对应的延迟触发式异能选择目标。牌手可以如常回应该延迟触发式异能，此时已知道其目标为何、会造成多少点伤害。
- 如果你未牺牲神器，则你也不会掷硬币，这样两个延迟触发式异能都不会触发。
- 如果你猜对，则布里奇之延迟触发式异能所产生的复制品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。新的目标必须合法。
- 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。

- 你不能选择去支付该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。
- 由布里奇之延迟触发式异能而得的复制品是直接堆叠上产生，所以它并不是被「施放」的。

---

### 爆破箱

{二}

神器

{六}, {横置}, 牺牲爆破箱: 消灭至多一个目标神器, 至多一个目标生物和至多一个目标地。

- 你可以为爆破箱的异能选择零个, 一个, 两个或三个目标。

---

### 贝特伦灰水男爵

{二}{白}{黑}

传奇生物 ~ 吸血鬼 / 贵族

3/4

每当一个或数个衍生物在你的操控下进战场时, 派出一个 1/1 黑色, 具系命异能的吸血鬼 / 浪客衍生物。此异能每回合只会触发一次。

{一}{黑}, {横置}, 牺牲另一个生物或神器: 抓一张牌。

- 如果贝特伦灰水男爵在你的操控下进战场且本身是个衍生物, 则它自己的异能会触发, 你会派出一个吸血鬼 / 浪客衍生物。如果你还操控一个非衍生物的贝特伦灰水男爵, 则那个的异能也会触发, 让你再得到一个吸血鬼 / 浪客。当然, 由于两个贝特伦灰水男爵都是传奇, 因此其中一个贝特伦灰水男爵很快就要上路。一路走好, 贝特伦灰水男爵。

---

### 边疆导师尔莎乔

{二}{红}{白}

传奇生物 ~ 寇族 / 参谋

2/4

当边疆导师尔莎乔进战场时, 派出一个 1/1 红色佣兵衍生物, 且具有「{横置}: 目标由你操控的生物得 +1/+0 直到回合结束。只能于法术时机起动。」

每当你起动以生物或牌手为目标的异能时, 复制该异能。你可以为该复制品选择新的目标。

- 起动式异能会包含冒号。通常会写成「[费用]: [效应]。」有些关键字异能也属于起动式异能, 例如佩带; 它们的规则提示中会包含冒号。
- 复制品的来源与原版异能的来源相同。

- 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。新的目标必须合法。
- 如果该异能具有模式（也就是说，它注记着「选择一项~」或类似者），则该模式也会一并被复制品复制，且你不能更改。
- 如果该异能会在若干目标之间分配伤害或指示物，则分配方式和目标数量都不能更改。如果你选择了新的目标，你必须选择相同数量的目标。
- 如果该起动式异能的费用中包含选择，例如牺牲一个生物或移去若干指示物，则复制品会利用相同的信息。你无法再次支付该费用，就算你希望如此作也不行。
- 任何当该异能结算时才作出的选择，在它被复制时还没有作出。当复制品逐一结算时，将会分别决定这些选择。
- 由尔莎乔之触发式异能而得的复制品是直接在堆叠上产生，所以它并不是被「起动」的。
- 如果某异能与另一异能有连结关系，则前者异能的所有复制品都会与后者异能有同样的连结关系。如果后者异能提到「所放逐的牌」，则它指的是以前者异能及其复制品放逐的所有牌。举例来说，如果复制了狱窖的任一起动式异能并放逐了两张牌，则当狱窖从战场进入坟墓场时，这两张牌都会被移回。

#### 变幻诈欺

{蓝}{蓝}

法术

追欢 *(选择一个或数个额外费用。)*

+{二}~ 交换两个目标生物的操控权。

+{-}~ 交换两个目标神器的操控权。

+{-}~ 交换两个目标结界操控权。

- 就算获得某永久物之操控权，也不会让你同时获得其上任何灵气或武具之操控权。
- 如果任一目标永久物于变幻诈欺结算时已不是合法目标，则有该永久物参与的交换不会发生。
- 变幻诈欺各模式的效应都将一直持续。它们不会在清除步骤中消除，且在变幻诈欺结算之后，就算任一目标永久物不再具有相应永久物类别，这些交换效应也不会终止。
- 你不必是任一永久物的操控者。
- 如果当某交换发生时，该次交换所涉及的两个永久物都由同一位牌手操控，这两个永久物什么事情都不会发生。

不败花枪莉拉  
{一}{蓝}{红}  
传奇生物 ~ 人类 / 浪客  
3/3

灵技 (每当你施放非生物咒语时, 此生物得+1/+1直到回合结束。)

每当你从你手上施放多色瞬间或法术咒语, 于该咒语结算时, 改为将它放逐, 而非置入你的坟墓场。若你如此作, 则它成为已设谋。(你过了该回合后, 便可于法术时机施放之, 且不需支付其法术力费用。)

- 该咒语会如常产生其正常效应, 而后再被放逐。如果该咒语的正常效应就包括放逐本身, 则莉拉的效应不会对该咒语生效, 它也不会成为已设谋。
- 如果某咒语遭反击或未结算, 则不败花枪莉拉也不会放逐它。

---

不毛拱门  
地 ~ 沙漠  
不毛拱门须横置进战场。

当不毛拱门进战场时, 将一个由你操控的地移回其拥有者手上。如果以此法移回的是另一个沙漠, 则刺探1。(检视你牌库顶的牌。你可以将其置入你的坟墓场。)

{横置}: 加{无}{无}。

- 如果在不毛拱门的进战场异能结算时你未操控其他地(或虽然操控有其他地, 但仍选择将它移回其拥有者手上), 则不毛拱门便会将自己移回其拥有者手上。基本上, 你不会想要在第一回合就使用它。

---

草原犬鼠  
{一}{白}  
生物 ~ 松鼠  
2/2  
系命

在你的结束步骤开始时, 若你本回合中未从你手上施放过咒语, 则在草原犬鼠上放置一个+1/+1指示物。

{四}{白}: 直到回合结束, 如果你将在某个由你操控的生物上放置一个或数个+1/+1指示物, 则改为在其上放置该数量加一的+1/+1指示物。

- 在你的结束步骤开始时, 草原犬鼠的触发式异能会检查你本回合中是否从你手上施放过咒语。如果你施放过, 则此异能根本不会触发。如果触发了此异能, 则于它试图结算时, 还会再进行一次检查。如果从该异能触发开始到此刻的这段时间内, 你从你手上施放过咒语, 则该异能不会生效。

- 在草原犬鼠的最后一个异能已结算过一次的情况下，如果某个由你操控的生物将以「上面有若干+1/+1 指示物」的状态进战场，则改为它进场时上面有该数量加一的指示物。
  - 你可以在同一回合中多次启动草原犬鼠的最后一个异能。如果它结算过两次，则会在由你操控的生物上放置的+1/+1 指示物数量便是原数量加二。启动并结算三次便是加三，以此类推。
  - 如果有两个或更多效应都试图修改在你永久物上放置指示物的数量，则无论这些效应来源的操控者是谁，都会由你来决定这些效应的生效顺序。
- 

#### 策划劫案

{二}{蓝}{蓝}

法术

如果你没有手牌，则刺探 3。然后抓三张牌。*（刺探 3 的流程，是检视你牌库顶的三张牌，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。）*

设谋{三}{蓝} *（你可以支付{三}{蓝}并从你手上放逐此牌。过了该回合后，便可于法术时机施放之，且不需支付其法术力费用。只能于法术时机设谋。）*

- 你只有在策划劫案结算时没有手牌的情况下才会刺探 3，不过无论该时刻你有没有手牌，都会抓三张牌。
- 

#### 畅行帮突击手

{二}{绿}

生物 ~ 半人马 / 佣兵

3/3

如果畅行帮突击手未经施放或施放时未支付过法术力，则它进战场时上面有两个+1/+1 指示物。

设谋{三}{绿} *（你可以支付{三}{绿}并从你手上放逐此牌。过了该回合后，便可于法术时机施放之，且不需支付其法术力费用。只能于法术时机设谋。）*

- 如果你在施放畅行帮突击手时虽然未支付其法术力费用，但为其额外费用或增加的费用（例如因阻咒艾文所增加者）支付了法术力，则畅行帮突击手进场时上面也不会有+1/+1 指示物。
- 

#### 诚实的鲁斯登

{一}{黑}{绿}

传奇生物 ~ 人类 / 邪术师

3/2

当诚实的鲁斯登进战场时，将目标生物牌从你的坟墓场移回你手上。

你施放的生物咒语减少{一}来施放。

- 诚实的鲁斯登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。它只改变你施放生物咒语需支付的总费用。
  - 诚实的鲁斯登最后一个异能不会减少你需要为咒语支付的有色法术力数量。它只能减少该咒语费用中一般法术力的部分。
- 

#### 惩罚者凯雷威克

{一}{黑}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 邪术师

3/3

每当你犯下罪行时，将至多一张目标黑色牌从你的坟墓场放逐并将它复制。你可以施放该复制品。若你如此作，则你失去 2 点生命。*(将对手，任何由其操控的东西和 / 或其坟墓场中的牌指定为目标，即属罪行。永久物咒语的复制品会成为衍生物。)*

- 你是在该异能结算的过程中，且其仍在堆叠上的时候，施放该复制品。你不能等到本回合内稍后时段再施放。
  - 由于你仍要支付该咒语的费用，因此如果其法术力费用中包含{X}，你也能如常选择其数值。
  - 若你不想施放该复制品，便可以不放；该复制品会在下一次检查状态动作时消失。
  - 该复制品是在放逐区中产生并从该处施放，因此类似于阻咒艾文最后一个异能这样的效应会生效。
- 

#### 持刀相逼

{一}{黑}{红}

结界

只要是在你的回合中，由你操控的狂徒生物便具有先攻异能。*(杀手、佣兵、海盗、浪客和邪术师是狂徒。)*

每当你犯下罪行时，派出一个 1/1 红色佣兵衍生物，且具有「{横置}: 目标由你操控的生物得+1/+0 直到回合结束。只能于法术时机起。」此异能每回合只会触发一次。

- 如果某生物已造成过先攻战斗伤害，但在其他生物造成常规战斗伤害之前失去了先攻，则除非该生物还具有连击，否则它就不会再次造成战斗伤害。这意味着，你不能通过令持刀相逼离开战场，好让你的狂徒在同一回合中造成两次战斗伤害。
-

### 重新觉醒的杰斯

{蓝}{蓝}

传奇鹏洛客 ~ 杰斯

3

本盘游戏中，你在你的第一，第二或第三回合都不能施放此咒语。

+1：抓一张牌，然后弃一张牌。

+1：你可以从你手上放逐一张法术力值等于或小于 3 的非地牌。若你如此作，则它成为已设谋。

-6：直到回合结束，每当你施放咒语时，将它复制。你可以为该复制品选择新的目标。

- 如果有其他效应让你在其它牌手的回合施放重新觉醒的杰斯（例如维多肯星像仪），你便可以在其它牌手的第一，第二或第三回合中施放它。
- 重新觉醒的杰斯只在乎你已经进行的回合数，这不一定是游戏实际进行的回合数，因为你可能会有额外回合。
- 如果游戏重新开始（由于重获自由的卡恩），则在此新游戏之中，你不能在你的第一、第二、或第三回合施放重新觉醒的杰斯。
- 重新觉醒的杰斯之最后一个异能所产生之复制品，其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。新的目标必须合法。
- 如果所复制的咒语具有模式（也就是说，它注记着「选择一项 ~」或类似者），则复制品的模式会与原版咒语相同。你不能选择其他的模式。
- 如果所复制的咒语会在若干目标之间分配伤害或指示物，则分配方式和目标数量都不能更改。如果你选择了新的目标，你必须选择相同数量的目标。
- 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。
- 你不能选择去支付该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。
- 由重新觉醒的杰斯最后一个异能而得的复制品是直接堆叠上产生，所以它并不是被「施放」的。

---

### 创新翼匠

{二}{白}

生物 ~ 矮人 / 神器师

2/4

在你的结束步骤开始时，若你本回合中未从你手上施放过咒语且创新翼匠上没有飞行指示物，则在其上放置一个飞行指示物。

- 在你的结束步骤开始时，创新翼匠的异能会检查两件事：（1）你本回合中是否从手上施放过咒语；（2）创新翼匠上是否有飞行指示物。如果任一件结果为「是」，则该异能根本不会触发。如果触发了此异能，则于它试图结算时，还会再进行一次检查。如果该异能试图结算时，上述两件事任一一件的结果为「是」，则该异能不会生效。



---

刺针背惧龙

{二}{红}{红}

生物~蝎子 / 龙

7/7

飞行, 践踏

你每有一张手牌, 刺针背惧龙便得-1/-1。

设谋{二}{红} (你可以支付{二}{红}并从你手上放逐此牌。过了该回合后, 便可于法术时机施放之, 且不需支付其法术力费用。只能于法术时机设谋。)

- 如果有咒语或异能是令你抓牌, 然后再让你将部分牌张移离手上 (例如弃掉, 或将其置于你牌库顶), 则刺针背惧龙的防御力可能会在短暂时间内降到 0 以下。只要在该咒语或异能完成结算之后它的防御力还是 1 以上, 则它仍会留在战场上。
- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除, 因此刺针背惧龙在战斗中受到的伤害, 可能会因为你在该回合稍后时段内抓了牌而成为致命伤害。

---

大道抢劫

{一}{红}

法术

你可以弃一张牌或牺牲一个地。若你如此作, 则抓两张牌。

设谋{一}{红} (你可以支付{一}{红}并从你手上放逐此牌。过了该回合后, 便可于法术时机施放之, 且不需支付其法术力费用。只能于法术时机设谋。)

- 如果你没有手牌, 你便不能选择弃一张牌。类似地, 如果你未操控地, 你就不能选择牺牲一个地。

---

大法师的蝶螈

{一}{蓝}

生物~火蜥蜴 / 坐骑

2/2

每当大法师的蝶螈对任一牌手造成战斗伤害时, 目标在你坟墓场中的瞬间或法术牌获得返照异能直到回合结束。其返照费用等同于该牌的法术力费用。如果大法师的蝶螈已乘驾, 则改为该牌获得返照{零}直到回合结束。(你可以从你的坟墓场施放该牌, 并支付其返照费用, 然后将它放逐。)

乘驾 3

- 「返照[费用]」的字样意指: 「你可以从你的坟墓场施放此牌, 并支付[费用], 而非支付其法术力费用。」以及「若其返照费用已支付, 当此牌将于任何时机下离开堆叠时, 改为将它放逐, 而非置入任何地方。」

- 必须遵循其时机限制和许可，包括其牌张类别所具有者。举例来说，在你能如常施放法术的时机下，你才能以返照的方式施放法术。
- 要计算咒语的总费用，先从要支付的法术力费用或替代性费用开始（例如返照费用），加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量。咒语的法术力值仅由其法术力费用决定，与施放该咒语时所支付的总费用无关。
- 以返照方式施放的咒语在之后一定会被放逐，不论它是结算了，被反击，或以其他方式离开堆叠。
- 就算咒语由于某种原因未经施放就被置入你的坟墓场，你也能利用其返照异能施放之。
- 如果你施放之瞬间或法术的法术力费用中包括{X}，同时其返照费用等同于其法术力费用，则你依旧要在施放该咒语时一并选择 X 的数值并支付该费用。但如果该咒语具有的是返照{零}，则你便无法选择 X 的数值，其值就只会是 0。
- 如果你以返照的方式来施放咒语，就无法支付替代性费用，例如超载费用。你可以支付额外费用，例如增幅费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用，则你必须支付之，才能以返照的方式施放此咒语。
- 如果某张牌上有数个返照异能，你可以选择其中任何一个返照费用来支付。
- 如果某张没有法术力异能的牌，获得了费用等同于其法术力费用的返照异能，则它便没有返照费用。你也不能以此法施放它。

#### 悼者惊喜

{一}{黑}

法术

将至多一张目标生物牌从你的坟墓场移回你手上。派出一个 1/1 红色佣兵衍生生物，且具有「{横置}：目标由你操控的生物得+1/+0 直到回合结束。只能于法术时机起动。」

- 你不一定非要为悼者惊喜选择目标。不过，若你如此作，且在悼者惊喜试图结算时，该生物牌已经是不合法目标，则它不会结算，且其所有效应都不会生效。你不会派出佣兵衍生生物。

#### 毒蜥骑兽

{二}{红}

生物 ~ 蜥蜴 / 坐骑

4/2

每当毒蜥骑兽于已乘驾时攻击，放逐你的牌库顶牌。直到你下一个回合的回合结束，你可以使用该牌。  
乘驾 1 (横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于 1 的其他生物：此坐骑成为已乘驾直到回合结束。只能于法术时机乘驾。)

- 你利用毒蜥骑兽的第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。

---

厄亡者驯师

{三}{白}{蓝}

生物~人类 / 士兵

1/4

闪现

在你的结束步骤开始时，若你本回合中未从你手上施放过咒语，则派出一个 2/2 白色，具飞行异能的精怪衍生生物。

- 在你的结束步骤开始时，厄亡者驯师的最后一个异能会检查你本回合中是否从你手上施放过咒语。如果你施放过，则此异能根本不会触发。如果触发了此异能，则于它试图结算时，还会再进行一次检查。如果从该异能触发开始到此刻的这段时间内，你从你手上施放过咒语，则该异能不会生效。

---

放贷狂鲨

{三}{蓝}

生物~鲨鱼 / 浪客

3/4

当放贷狂鲨进战场时，若你本回合中施放过两个或更多咒语，则抓一张牌。

设谋{三}{蓝} (你可以支付{三}{蓝}并从你手上放逐此牌。过了该回合后，便可于法术时机施放之，且不需支付其法术力费用。只能于法术时机设谋。)

- 你在本回合中所施放之所有咒语，都会被放贷狂鲨计算在内，这可能包括放贷狂鲨本身。至于其他咒语是已结算、未能结算、被反击或仍在堆叠上，则都不重要。

---

放浪团伙

{二}{黑}

结界

当放浪团伙进战场时，派出一个 1/1 红色佣兵衍生生物，且具有「{横置}: 目标由你操控的生物得+1/+0直到回合结束。只能于法术时机起动。」

每当一个由你操控的狂徒死去时，每位对手各失去 1 点生命且你获得 1 点生命。(杀手、佣兵、海盗、浪客和那术师是狂徒。)

- 如果在放浪团伙离开战场时，还有一个或数个由你操控的狂徒一同死去，则每有一个此类狂徒，其最后一个异能便会触发一次。
-

飞掠鹞泉

{蓝}

生物~鸟

1/1

飞行

当飞掠鹞泉进战场时，横置目标永久物。

{二}{蓝}：抓一张牌，然后弃一张牌。

- 你可以将一个已经横置的永久物指定为飞掠鹞泉第二个异能的目标。（光雷驿的护鸟法律根本就不讲理。）
- 

风滚草翻舞

{一}{绿}

法术

追欢（选择一个或数个额外费用。）

+{一}~ 从你牌库中搜寻一张基本地牌或沙漠牌，将之放进战场，然后洗牌。

+{三}~ 派出一个 X/X 绿色元素衍生生物，X 为由你操控的地数量。

- X 的数值，只在风滚草翻舞结算时确定一次。就算由你操控的地数量稍后发生了改变，该衍生生物的力量和防御力也不会变化。
- 

风滚草涌起

{一}{绿}

法术

派出一个 X/X 绿色元素衍生生物，X 为由你操控之生物中的最大力量。

设谋{二}{绿}（你可以支付{二}{绿}并从你手上放逐此牌。过了该回合后，便可于法术时机施放之，且不需支付其法术力费用。只能于法术时机设谋。）

- X 的数值，只在风滚草涌起结算时确定一次。如果在该时刻你未操控生物，则你会派出一个 0/0 元素衍生生物。除非此时还有其他效应提升其防御力，否则该衍生生物很可能立刻就会死去。
-

峰顶惧龙

{三}{红}{红}

生物 ~ 龙

5/4

飞行

对手施放之以峰顶惧龙为目标的咒语须额外支付 3 点生命来施放。

每当另一个生物在你的操控下进战场时，峰顶惧龙对任意一个目标造成伤害，其数量等同于进战场生物之力量。

- 峰顶惧龙所造成的伤害数量，由该进战场生物于峰顶惧龙触发式异能结算时所具有之力量决定。如果该生物在此异能结算之前就已经离开战场，则利用它最后在战场上的力量来确定。

---

腐化信念

{黑}

瞬间

牺牲一个生物，以作为施放此咒语的额外费用。

抓两张牌。

- 施放此咒语时，你必须牺牲正好一个生物。你无法不牺牲生物就施放此咒语，且你也不能牺牲一个以上的生物。
- 一旦你宣告施放腐化信念，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，对手不能试图去除你的生物，好让你无法施放它。

---

骨场湮尸客

{三}{黑}

生物 ~ 灵俑 / 佣兵

3/4

威慑

{一}{黑}，牺牲另一个生物：在骨场湮尸客上放置一个+1/+1 指示物。如果以此法牺牲的是狂徒，则派出一个珍宝衍生物。（杀手、佣兵、海盗、浪客和邪术师是狂徒。）

- 利用所牺牲生物最后在战场时的生物类别，来决定它是否为狂徒。

---

光雷迸发

{一}{红}

瞬间

光雷迸发对目标生物造成 X 点伤害，X 为你本回合中施放过的其他咒语数量加 2。

- X 的数值，只在光雷迸发结算时确定一次。
  - 你在本回合中所施放之所有其他咒语，都会被光雷迸发计算在内。至于其他咒语是已结算、未能结算、被反击或仍在堆叠上，则都不重要。
- 

#### 光雷投索

{二}{白}

神器 ~ 武具

当光雷投索进战场时，将它贴附在目标由你操控的生物上。

佩带此武具的生物得+1/+1。

每当佩带此武具的生物攻击时，横置目标由防御牌手操控的生物。

佩带{二}

- 你可以指定一个已横置的生物，来作为光雷投索第三个异能的目标。
- 

#### 害兽涌袭

{三}{绿}

法术

派出 X 个 2/1 绿色害兽衍生生物，X 为你坟墓场中的生物牌数量。

设谋{二}{绿} (你可以支付{二}{绿}并从你手上放逐此牌。过了该回合后，便可于法术时机施放之，且不需支付其法术力费用。只能于法术时机设谋。)

- X 的数值，只在害兽涌袭结算时确定一次。
- 

#### 寒冰令止

{三}{蓝}

结界 ~ 灵气

闪现

结附于神器或生物

当寒冰令止进战场时，横置所结附的永久物。

所结附的永久物失去所有异能，且于其操控者的重置步骤中不能重置。

- 若是在被寒冰令止结附之后，受影响的永久物才获得某异能，则该生物依旧会具有此异能。
-

花枪帮撬锁客

{二}{蓝}

生物~人类 / 浪客

2/3

当花枪帮撬锁客进战场时，目标在你坟墓场中的瞬间或法术牌获得返照异能直到回合结束。其返照费用等同于该牌的法术力费用。（你可以从你的坟墓场施放该牌，并支付其返照费用，然后将它放逐。）

设谋{二}{蓝}（你可以支付{二}{蓝}并从你手上放逐此牌。过了该回合后，便可于法术时机施放之，且不需支付其法术力费用。只能于法术时机设谋。）

- 「返照[费用]」的字样意指：「你可以从你的坟墓场施放此牌，并支付[费用]，而非支付其法术力费用。」以及「若其返照费用已支付，当此牌将于任何时机下离开堆叠时，改为将它放逐，而非置入任何地方。」
- 必须遵循其时机限制和许可，包括其牌张类别所具有者。举例来说，在你能如常施放法术的时机下，你才能以返照的方式施放法术。
- 要计算咒语的总费用，先从要支付的法术力费用或替代性费用开始（例如返照费用），加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量。咒语的法术力值仅由其法术力费用决定，与施放该咒语时所支付的总费用无关。
- 以返照方式施放的咒语在之后一定会被放逐，不论它是结算了，被反击，或以其他方式离开堆叠。
- 就算咒语由于某种原因未经施放就被置入你的坟墓场，你也能利用其返照异能施放之。
- 如果你施放的瞬间或法术之法术力费用中包含{X}且返照费用等同于其法术力费用，则你依旧要在施放该咒语及支付费用时一并选择 X 的数值。
- 如果你以返照的方式来施放咒语，就无法支付替代性费用，例如超载费用。你可以支付额外费用，例如增幅费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用，则你必须支付之，才能以返照的方式施放此咒语。
- 如果某张牌上有数个返照异能，你可以选择其中任何一个返照费用来支付。
- 如果某张没有法术力异能的牌，获得了费用等同于其法术力费用的返照异能，则它便没有返照费用。你也不能以此法施放它。

---

唤生挽歌

{一}{黑}

法术

追欢（选择一个或数个额外费用。）

+{一}~ 从你牌库中搜寻一张牌，将它置入你的坟墓场，然后洗牌。

+{二}~ 将至多两张生物牌从你的坟墓场移回战场，且这些牌法术力值总和须等于或小于 4。

- 如果某张在你坟墓场中之牌的法术力费用包含{X}，则在确定该牌的法术力值时，X 为 0。

- 第二项模式并未指定任何牌为目标。你是于唤生挽歌结算时，才决定要移回哪些牌。你可以选择你刚以第一项模式置入坟墓场的牌（如适用），也可以选择已在该处者。一旦唤生挽歌开始结算，任何人都已来不及回应。
  - **中文版勘误：**本牌中文版的规则叙述中，第二项模式的文字多出「目标」二字，应予删去。其正确的规则叙述如上所示。如上文第二点释疑所述，该项模式不取目标。
- 

荒野明镜吉雷德

{红}{绿}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 祭师

3/3

敏捷

由你操控且非衍生物的生物具有「{横置}：派出一个衍生物，此衍生物为目标由你操控且为本回合进战场的衍生物之复制品。」

- 新的衍生物所复制的，就只有派出该目标衍生物的效应原本所注明的特征而已（除非该生物也复制了其他东西；后文将详述）。它不会复制下列状态：该衍生物是否为横置，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。
  - 如果所复制之衍生物的法术力费用中包含{X}，则 X 为 0。（除非复制了其他东西，否则大多数的衍生物没有法术力费用。）
  - 如果所复制的衍生物本身已经复制了别的东西，则新衍生物进战场时，会是所选的衍生物复制的样子。
  - 当此衍生物进战场时，所复制的衍生物之任何进战场异能都会触发。所复制的衍生物上面任何「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。
- 

活力走鹃

{一}{红}

生物 ~ 鸟

2/2

敏捷，反郊狼保护

{三}：活力走鹃本回合只能被具敏捷异能的生物阻挡。

- 在活力走鹃已被不具敏捷异能的生物阻挡后，再起动其最后一个异能，也不会使其成为未受阻挡。
-



## 火车大劫案

{红}

瞬间

追欢 (选择一个或数个额外费用。)

+{二}{红}~重置所有由你操控的生物。如果当前是你的战斗阶段，则在此阶段后额外多出一个战斗阶段。

+{二}~直到回合结束，由你操控的生物得+1/+0且获得先攻异能。

+{红}~选择目标对手。本回合中，每当一个由你操控的生物对该牌手造成战斗伤害时，派出一个已横置的珍宝衍生物。

- 特别一提，火车大劫案的第一项模式不会让你获得额外的行动阶段。这意味着你是直接从一个战斗阶段的战斗结束步骤推进至下一个战斗阶段的战斗开始步骤。
- 火车大劫案的第二项模式只会影响火车大劫案结算时由你操控的生物。于该回合稍后时段才由你操控的生物，以及于该回合稍后时段才变成生物的非生物永久物不会得+1/+0，也不会获得先攻异能。

---

## 惑志巫婆艾纶缇

{一}{白}{蓝}{黑}

传奇生物~人类 / 邪术师

4/4

系命

每当一个由你操控的灵气新贴附在任一由对手操控且法术力值等于或小于该灵气之法术力值的非地永久物上时，于该灵气贴附于后者上的时段内，你获得该永久物的操控权。

- 如果在艾纶缇的触发式异能结算前，该由你操控的灵气已不再贴附于某非地永久物上（最有可能是因为该灵气离开了战场），则你不会获得该非地永久物的操控权。
- 如果某永久物的法术力费用包含{X}，则在确定其法术力值时，X为0。

---

## 击杀警长

{一}{黑}

瞬间

消灭目标非狂徒生物。(杀手、佣兵、海盗、浪客和邪术师是狂徒。除此之外概不设定。)

- 光雷驿镖客系列中唯一的警官是个佣兵，所以，不，你不能击杀该警官。
-

疾驰狱火灾祸  
{四}{红}{红}  
传奇生物 ~ 马 / 坐骑  
4/6  
敏捷  
每当疾驰狱火灾祸于已乘驾时攻击，选择一个本回合中乘驾它的非传奇生物并派出一个为该生物之复制品的衍生物，其为横置且正进行攻击。在下一个结束步骤开始时牺牲该衍生物。将此流程再重复一次。  
乘驾 1

- 为灾祸的触发式异能选择生物时，不必两次都选择同一个生物。
- 此衍生物只会复制原版生物上所印制的东西而已（除非该生物也复制了其他东西或是个衍生物；后文将详述）。它不会复制下列状态：该生物是否为横置，它上面有没有指示物、贴附了灵气或武器，或是其他改变了其力量、防御力、类别、颜色等等的非复制效应。
- 如果所复制之生物的法术力费用中包含{X}，则 X 为 0。
- 如果所复制的生物是个衍生物，则派出的衍生物会复制派出该衍生物的效应原本所注明的特征。
- 如果所复制的生物本身已经复制了别的东西，则该衍生物进战场时，会是所选的生物复制的样子。
- 当此衍生物进战场时，所复制的生物之任何进战场异能都会触发。所复制的生物上面任何「于[此生物]进战场时」或「[此生物]进战场时上面有…」的异能也都会生效。
- 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。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。
- 于每个此类衍生物进战场时，你要选择它所攻击的对象（牌手、鹏洛客或战役）。它们攻击的对象与灾祸可以不一样，它们攻击的对象彼此之间也可以不一样。

---

棘群哨卫  
{一}{绿}  
生物 ~ 植物 / 狼  
3/3  
守军  
只要你操控力量等于或大于 4 的生物，棘群哨卫便能视同不具守军异能地进行攻击。

- 一旦棘群哨卫已合法攻击，则此时再去将其他生物移离战场或降低其他生物之力量、好让其最后一个异能不再生效，也不会让棘群哨卫停止攻击。
  - 如果你将棘群哨卫的力量提升到 4 以上，则它便能满足自身条件要求，能够视同不具守军异能地进行攻击。
-

### 界间漫步

{三}{蓝}{蓝}

法术

每位牌手各可以将其手牌与坟墓场洗入其牌库。每位如此作的牌手各抓七张牌。放逐界间漫步。

设谋{四}{蓝}{蓝} (你可以支付{四}{蓝}{蓝}并从你手上放逐此牌。过了该回合后，便可于法术时机施放之，且不需支付其法术力费用。只能于法术时机设谋。)

- 从主动牌手开始，每位牌手按照回合顺序决定并宣告自己是否要将其手牌和坟墓场洗入其牌库。然后，所有选择如此作的牌手便各自将自己的手牌和坟墓场洗入其牌库并抓七张牌。回合顺序上排在后面的牌手在做决定时，会知道前面牌手所作的选择为何。
  - 手上和 / 或坟墓场中没有牌的牌手，也可以选择将其手牌和坟墓场洗入其牌库。若其如此选择，则也会抓七张牌。
- 

### 金脉多头龙

{X}{绿}

生物 ~ 多头龙

0/0

警戒，践踏，敏捷

金脉多头龙进战场时上面有 X 个+1/+1 指示物。

当金脉多头龙死去时，派出若干已横置的珍宝衍生物，其数量等同于它的力量。

- 利用金脉多头龙最后在战场时的力量，来决定派出的珍宝衍生物数量。
- 

### 精准射手泰依瓦肯

{红}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 佣兵

2/3

每当一个由你操控的来源对任一生物造成等同于该生物防御力的非战斗伤害时，抓一张牌。

{X}, {横置}: 本回合中，如果某个由你操控的来源将对任一永久物或牌手造成非战斗伤害，则改为它造成原数量加 X 点伤害。

- 泰依瓦肯的第一个异能并不关心已经标记在生物上的伤害。它只关心由你操控之来源对生物造成的非战斗伤害是否等同于该生物的防御力。
- 额外造成的这 X 点伤害，也是由跟原本伤害来源相同之来源造成。这份伤害不会由泰伊瓦肯造成（除非原本的伤害来源就是泰伊瓦肯）。

- 如果同时有其他效应也会影响某来源将造成之伤害数量（包括防止伤害者），则会由受到伤害的牌手或受到伤害之永久物的操控者来决定这些效应的生效顺序。如果所有伤害都已被防止，则泰依瓦肯的效应便不再生效。

---

#### 竞演烈焰术士

{三}{红}

生物~人类 / 佣兵

3/4

每当你施放每回合中你的第一个咒语时，加  
{红}{红}。

- 竞演烈焰术士的异能不是法术力异能。它会用到堆叠，且可以被回应。
- 该异能只有于竞演烈焰术士在战场时才会触发。特别一提，该异能在你施放竞演烈焰术士的回合中不会触发，无论它是第几个咒语。

---

#### 惧尸猛冲

{一}{黑}{黑}

法术

追欢（选择一个或数个额外费用。）

+{一}~ 目标对手牺牲一半数量由其操控的生物，小数点后进位。

+{二}~ 目标对手弃一半数量的手牌，小数点后进位。

+{二}~ 目标对手失去一半生命，小数点后进位。

- 跟所有其他具有模式之咒语的效应一样，惧尸猛冲的效应也依序发生。如果前两项模式指定了不同的对手为目标，则第二项模式的目标对手在选择要弃哪些牌之前，会看到第一位对手牺牲了什么。

---

#### 聚群骏鹭

{一}{绿}{白}

生物~骏鹰 / 坐骑

1/4

飞行，系命

每当聚群骏鹭于已乘驾时攻击，它得+X/+X直到回合结束，X为由你操控的坐骑数量。

乘驾3（横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于3的其他生物：此坐骑成为已乘驾直到回合结束。只能于法术时机乘驾。）

- X的数值于聚群骏鹭的异能结算时决定。只要该时刻聚群骏鹭仍在战场上，X就至少会是1。
-

开拓急锋塞瓦拉

{二}{绿}{白}

传奇生物 ~ 妖精 / 斥候

4/5

警戒

每当你施放生物咒语时，派出一个 1/1 红色佣兵衍生生物，且具有「{横置}：目标由你操控的生物得 +1/+0 直到回合结束。只能于法术时机起时。」

{横置}：选择一种颜色。由你操控的生物中每有一种力量数值，便加一点该色的法术力。

- 塞瓦拉的最后一个异能属于法术力异能。它不用到堆叠，且不能被回应。
- 塞瓦拉的最后一个异能是于其结算时才检查由你操控的生物，并以此来决定要加的所选颜色法术力数量。举例来说，如果你操控塞瓦拉（一个 4/5 生物）、一个 1/1 生物和一个 2/1 生物，则由你操控的生物中便具有三种力量数值。
- 塞瓦拉的最后一个异能并不关心由你操控之生物的颜色或颜色组合。它只关心这些生物的力量。

---

凯澜入伙

{绿}{白}{蓝}

传奇结界

当凯澜入伙进战场时，你可以从你手上放逐一张法术力值等于或小于 3 的非地牌。若你如此作，则它成为已设谋。*（过了该回合后，你便可于法术时机施放之，且不需支付其法术力费用。）*

每当一个传奇生物在你的操控下进战场时，在每个由你操控的生物上各放置一个 +1/+1 指示物。

- 如果某牌没有法术力费用，则其法术力值为 0。
  - 如果某张你手上之牌的法术力费用包含 {X}，则在确定该牌的法术力值时，X 为 0。
  - 你手上连体牌的法术力值由其两边的法术力费用加总决定。
  - 如果有数个传奇生物在你的操控下同时进战场，则每有一个此类生物，凯澜入伙的最后一个异能便会触发一次。
-

凯澜小子

{绿}{白}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 仙灵 / 浪客

3/3

飞行, 系命

每当你从你手牌以外的任何区域施放咒语时, 你可以从你手上施放一个法术力值相等或较小的永久物咒语, 且不需支付其法术力费用。若你未如此作, 则你可以将一张地牌从你手上放进战场。

- 如果你施放并触发凯澜小子最后一个异能的咒语之法术力费用包含{X}, 则在决定其法术力值时, X 为于施放该咒语时为其所选的数值。
- 如果你施放并触发凯澜小子最后一个异能的咒语是由某张连体牌来代表, 则于该咒语在堆叠上期间, 会忽略你未施放之那半边的特征。举例来说, 如果你施放 *卡洛夫庄园谋杀案* 系列中停止//终止的停止那半边, 则该咒语的法术力值便为 2 (因为停止的法术力费用是{-}{黑/绿})。
- 永久物咒语包括神器、战役、生物、结界以及鹏洛客咒语。
- 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。不过, 你可以支付额外费用, 例如增幅费用。如果该咒语含有任何强制性的额外费用, 则必须支付之, 才能施放此咒语。
- 如果你施放的永久物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。
- 以凯澜的最后一个异能将地牌放进战场, 不算作使用地。就算你在该回合中已使用过地, 它仍能將一张地牌放进战场。

---

可动家舍

{二}

神器 ~ 载具

3/3

只要你操控坐骑, 可动家舍便具有敏捷异能。

每当可动家舍攻击时, 检视你的牌库顶牌。若它是地牌, 则你可以将之横置放进战场。

搭载 2 (横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于 2 的生物: 此载具成为神器生物直到回合结束。)

- 一旦某个此回合中刚受你操控的可动家舍已合法攻击, 则此时再移除所有由你操控的坐骑, 好让可动家舍失去敏捷异能, 也不会使得它停止攻击。
  - 以可动家舍的触发式异能将地牌放进战场, 不算作使用地。就算你在该回合中已使用过地, 它仍能將一张地牌放进战场。
-

克法蜥蜴

{一}{红}

生物 ~ 蜥蜴

1/4

每当任一牌手施放非生物咒语时，克法蜥蜴对该牌手造成伤害，其数量等同于其本回合中施放过的非生物咒语数量。

- 在克法蜥蜴进战场之前施放的非生物咒语，也会被计算在内。如果在某一回合中，是先有牌手施放过非生物咒语，而后克法蜥蜴才进战场，则若该牌手在同一回合中再施放另一个非生物咒语，克法蜥蜴的触发式异能会将其先前所施放之咒语也计算在内。
  - 克法蜥蜴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。
- 

空幽劫掠者

{六}{黑}

生物 ~ 幽灵 / 浪客

4/2

你坟墓场中每有一张生物牌，此咒语便减少{一}来施放。

飞行

当空幽劫掠者进战场时，任意数量的目标对手各弃一张牌。每有一位未弃掉法术力值等于或大于 4 之牌的对对手，你便抓一张牌。

- 空幽劫掠者的法术力值始终都是 7，不会因其第一个异能而改变。
  - 当空幽劫掠者的触发式异能结算时，由依照回合顺序接下来轮到目标对手（如果当前正是某目标对手的回合，则即为该对手）选择一张手牌（但不需展示），然后其他目标对手（如有）按照回合顺序依次比照办理。随后，所有牌手同时弃掉所有被选择的牌。
- 

库前背叛

{四}{绿}{绿}

瞬间

目标由你操控的生物对另两个目标生物各造成伤害，其数量均等同于前者的力量。

- 如果在库前背叛结算前，该由你操控的生物就已经离开战场，则库前背叛没有效果，不会造成伤害。
  - 如果在库前背叛结算前，另两个目标生物其中有一个已经离开战场，则该由你操控的生物仍会对剩下的那个目标生物造成伤害。
-

快速击火

{红}

瞬间

直到回合结束，目标由你操控的生物得+1/+1且获得先攻异能。由目标对手操控的生物均失去先攻与连击异能直到回合结束。

- 除非你操控一个能被指定为快速击火之合法目标的生物，否则你不能施放快速击火。
- 

狂徒拼接师

{三}{蓝}

生物~人类 / 邪术师

1/4

当狂徒拼接师进战场时，派出一个2/2，蓝黑双色的灵俑 / 浪客衍生生物，然后你于本回合施放的第一个咒语以外每多施放过一个咒语，便在该衍生物上放置两个+1/+1指示物。

设谋{四}{蓝} *(你可以支付{四}{蓝}并从你手上放逐此牌。过了该回合后，便可于法术时机施放之，且不需支付其法术力费用。只能于法术时机设谋。)*

- 狂徒拼接师会将你本回合除第一个咒语以外所施放的所有咒语都计算在内，包括它自己（若其不是第一个咒语），遭反击或未结算者以及仍在堆叠上者。
- 

狂徒之怒

{二}{红}

瞬间

由你操控的生物得+2/+0直到回合结束。如果你操控狂徒，则放逐你的牌库顶牌。直到你下一个回合的回合结束，你可以使用该牌。*(杀手、佣兵、海盗、浪客和邪术师是狂徒。)*

- 狂徒之怒只影响它结算时由你操控的生物。于该回合稍后时段才由你操控的生物，以及于该回合稍后时段才变成生物的非生物永久物都不会得+2/+0。
  - 你以此法从放逐区使用牌时，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。
-



魁首瓯柯

{二}{绿}{蓝}

传奇鹏洛客~瓯柯

3

在你回合的战斗开始时，魁首瓯柯成为至多一个目标由你操控的生物之复制品直到回合结束，但它具有辟邪异能。

+1：抓两张牌。如果你本回合中曾犯下罪行，弃一张牌。若否，则弃两张牌。

-1：派出一个 3/3 绿色麋鹿衍生生物。

-5：对每个由你操控的其他非地永久物而言，派出一个为该永久物之复制品的衍生生物。

- 瓯柯只会复制目标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生物；后文将详述），但具有所列特例。他不会复制下列状态：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。
  - 如果所复制的生物是个衍生生物，则瓯柯会复制将该衍生生物放进战场的效应原本所注明的特征，但具有所述特例。
  - 如果所复制的生物已经复制了别的东西，则瓯柯会是所选生物已经复制的样子，但具有所述特例。
  - 当瓯柯成为目标生物的复制品时，它既未进战场，也未离开战场。任何进战场异能或离开战场异能都不会触发。
  - 如果于瓯柯的第一个异能试图结算时，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。瓯柯不会获得辟邪异能。
  - 于瓯柯是生物的复制品期间，他不是鹏洛客。他不具有其忠诚异能，对他造成的伤害也不会使其失去忠诚指示物。
  - 瓯柯最后一个异能派出的所有衍生生物都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生物；后文将详述）。它不会复制下列状态：该生物是否为横置，它上面有没有指示物、贴附了灵气或武具，或是其他改变了其力量、防御力、类别、颜色等等的非复制效应。
  - 如果所复制之永久物的法术力费用中包含{X}，则 X 视为 0。
  - 如果所复制的永久物是个衍生生物，则派出的衍生生物会复制派出该衍生生物的效应原本所注明的特征。
  - 如果所复制的永久物本身已经复制了别的东西，则该衍生生物进战场时，会是所选的永久物复制的样子。
  - 当此衍生生物进战场时，所复制的永久物之任何进战场异能都会触发。所复制之永久物上面任何「于[此永久物]进战场时」或「[此永久物]进战场时上面有…」的异能也都会生效。
-

拉铎司入伙

{三}{黑}{红}

传奇结界

当拉铎司入伙进战场时，将目标生物牌从你的坟墓场移回战场，且上面额外有两个+1/+1指示物。

每当一个由你操控的传奇生物死去时，拉铎司入伙向目标对手造成伤害，其数量等同于该生物的力量。

- 利用该传奇生物最后在战场时的力量，来决定会造成多少点伤害。
- 

冷酷杀戮

{三}{黑}

法术

牺牲任意数量由你操控的永久物，然后抓等量的牌。

设谋{一}{黑}{黑} (你可以支付{一}{黑}{黑}并从你手上放逐此牌。过了该回合后，便可于法术时机施放之，且不需支付其法术力费用。只能于法术时机设谋。)

- 你在冷酷杀戮结算时一并牺牲这些永久物。这并非额外费用。如果冷酷杀戮遭反击或未能结算，你便牺牲不了任何东西。
  - 你可以选择牺牲零个永久物。（不过这样感觉简直是惨上加惨。）
  - 如果有任何于你牺牲永久物时触发的异能，则这些异能要等到你已抓完相应数量的牌之后才会进入堆叠。
- 

利落樵女伯妮帕

{三}{绿}{蓝}{蓝}

传奇生物 ~ 巨人 / 斥候

6/5

延势

当利落樵女伯妮帕进战场时，派出传奇衍生生物伯欧，其为蓝色的牛，且具有「此生物的力量和防御力各等同于由你操控的地数量。」

每当你攻击时，抓一张牌，然后你可以将一张地牌从你手上或你坟墓场中放进战场。

- 伯欧的力量和防御力会随着由你操控之地数量变动而改变。
  - 以伯妮帕的最后一个异能将一张地牌放进战场，不算作使用地。就算你该回合中已使用过地，你也能以此将一张地牌放进战场。
-

炼刺帮团匪首领

{二}{红}{红}

生物 ~ 蜥蜴 / 浪客

2/4

由你操控的其他狂徒具有敏捷异能。（杀手、佣兵、海盗、浪客和那术师是狂徒。）

当炼刺帮团匪首领进战场时，派出两个 1/1 红色佣兵衍生生物，且具有「{横置}：目标由你操控的生物得 +1/+0 直到回合结束。只能于法术时机起动。」

- 一旦某个此回合中刚受你操控的狂徒已合法攻击，则此时再移除炼刺帮团匪首领，好让该狂徒失去敏捷异能，也不会使得它停止攻击。

---

缭乱炫目师

{一}{蓝}

生物 ~ 人类 / 法师

1/2

每当你施放每回合中你的第二个咒语时，在缭乱炫目师上放置一个 +1/+1 指示物。它本回合不能被阻挡。

- 在缭乱炫目师进战场之前施放的咒语，也会被计算在内。如果缭乱炫目师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。
- 一旦缭乱炫目师已被阻挡，此时再施放你该回合中的第二个咒语，也不会将阻挡它的生物移出战斗，或令缭乱炫目师成为未受阻挡。

---

镣铐掷手

{二}{蓝}

生物 ~ 人类 / 士兵

3/2

每当你施放每回合中你的第二个咒语时，选择目标由对手操控的生物。如果它已横置，在其上放置一个晕眩指示物。若否，则将之横置。（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。）

- 在镣铐掷手进战场之前施放的咒语，也会被计算在内。如果镣铐掷手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。
-

裂时术师欧蓓卡

{一}{蓝}{黑}{红}

传奇生物 ~ 食人魔 / 邪术师

2/5

威慑

每当裂时术师欧蓓卡对任一牌手造成战斗伤害时，你在此阶段后额外得到等量的维持步骤。

- 由于维持步骤只会在开始阶段中出现，「在开始阶段以外得到一个或数个维持步骤」此事实上意味着，你每多得到一个维持，便会在当前阶段之后多得到一个开始阶段。会略过新得到的这些开始阶段中的重置和抓牌步骤。
- 包含新得到之维持步骤的开始阶段，会接在当前战斗阶段结束之后。战斗阶段的最后一个步骤是战斗结束步骤。
- 注记于「在[你的]维持开始时」触发的异能，在每个额外的维持步骤开始时也会触发。
- 在包含新得到之维持步骤的开始阶段过后，游戏会正常进入下一个阶段，通常应该是你的战斗后行动阶段。（除非还有其他效应新增了更多阶段；下文将详述）。
- 如果会在你回合中的同一时点多出数个阶段，则会先进行最后产生的那个阶段。举例来说，假设欧蓓卡造成了战斗伤害，且其异能在你的战斗伤害步骤中结算，让你在此战斗阶段结束后额外得到两个各包含一个维持步骤的开始阶段。在战斗结束步骤中，又有其他效应让你在此战斗阶段后额外获得一个战斗阶段。这样便会先进行额外的战斗阶段，之后才是两个包含维持步骤的开始阶段。

---

鳞暴唤师

{二}{红}

生物 ~ 人类 / 邪术师

3/3

每当鳞暴唤师攻击时，如果你操控力量等于或大于 4 的生物，则派出一个 3/1 红色恐龙衍生生物。

- 就算你未操控力量等于或大于 4 的生物，鳞暴唤师的异能也会触发。它只是于结算时才检查你是否满足条件。你可以回应该异能来提升某个由你操控之生物的力量，好派出恐龙指示物。

---

硫雾驱集

{一}{红}

结界

每当你施放每回合中你的第二个咒语时，派出一个 1/1 红色佣兵衍生生物，且具有「{横置}：目标由你操控的生物得+1/+0 直到回合结束。只能于法术时机起动。」

设谋{二}{红} (你可以支付{二}{红}并从你手上放逐此牌。过了该回合后，便可于法术时机施放之，且不需支付其法术力费用。只能于法术时机设谋。)

- 在硫雾驱集进战场之前施放的咒语，也会被计算在内。如果硫雾驱集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。
- 

落星学者罗珊妮

{三}{红}{绿}

传奇生物 ~ 猫 / 德鲁伊

4/3

每当落星学者罗珊妮进战场或攻击时，派出一个已横置，无色，名称为陨星的衍生神器，且具有「当陨星进战场时，它对任意一个目标造成 2 点伤害」与

「{横置}：加一点任意颜色的法术力。」

每当你横置一个衍生神器以产生法术力时，加一点该衍生神器已产生的类别之法术力。

- 所谓「横置某衍生神器以产生法术力」，是只有你起动某个衍生神器上费用中包括{横置}符号之法术力异能的时候，才算作如此。法术力异能之效应会产生法术力。
  - 法术力的类别包括白色，蓝色，黑色，红色，绿色和无色。
  - 多加的这点法术力是由罗珊妮产生，不是由你横置产生法术力之衍生神器来产生。
  - 罗珊妮不在乎该衍生神器对本身产生之法术力所附加的任何限制条件或额外效应。罗珊妮所产生的额外法术力不会附有类似但书。
- 

掠夺腐沼

{黑}{绿}

法术

检视你牌库顶的 X 张牌，X 为由你操控之地数量的两倍。将其中一张置于你手上，其余则以随机顺序置于你牌库底。

设谋{—}{黑}{绿} (你可以支付{—}{黑}{绿}并从你手上放逐此牌。过了该回合后，便可于法术时机施放之，且不需支付其法术力费用。只能于法术时机设谋。)

- X 的数值，只在掠夺腐沼结算时确定一次。
-

莽野帮开路人

{二}{绿}

生物~人类 / 德鲁伊

4/2

当莽野帮开路人进战场时，加一点任意颜色的法术力。

每当另一个力量等于或大于 4 的生物在你的操控下进战场时，抓一张牌。

设谋{二}{绿} (你可以支付{二}{绿}并从你手上放逐此牌。过了该回合后，便可于法术时机施放之，且不需支付其法术力费用。只能于法术时机设谋。)

- 莽野帮开路人的第一个异能不是法术力异能。它会用到堆叠，且可以被回应。
- 如果有一个或数个对进战场之生物生效的静止式异能会更改该生物之力量，则在决定莽野帮开路人的第二个异能是否会触发时，将把这类异能考虑在内。对于会影响进战场之生物的替代性效应，也是同样处理，例如进战场时上面有一个或数个+1/+1 指示物，或作为另一个生物的复制品来进战场这类。
- 一旦莽野帮开路人的第二个异能已触发，此时再降低触发此异能之生物的力量或将之移离战场，也不会阻止你抓一张牌。

---

莽野帮兽绊人

{二}{绿}

生物~人类 / 德鲁伊

3/3

当莽野帮兽绊人进战场时，若你操控力量等于或大于 4 的生物，则抓一张牌。

设谋{一}{绿} (你可以支付{一}{绿}并从你手上放逐此牌。过了该回合后，便可于法术时机施放之，且不需支付其法术力费用。只能于法术时机设谋。)

- 当莽野帮兽绊人进战场时，其触发式异能会检查你是否操控力量等于或大于 4 的生物。如果你不符合条件，则它根本不会触发。如果触发了此异能，则于它试图结算时，还会再进行一次检查。如果你不再操控力量等于或大于 4 的生物（通常是因为符合条件的生物已不在战场上），则该异能没有效果。
-

迷途边缘夫毕佐

{一}{蓝}{蓝}

传奇生物 ~ 造妖

1/1

守护{二}

你可以随时检视你的牌库顶牌。

你的牌库顶牌具有设谋异能。其设谋费用等同于其法术力费用。

你可以从你的牌库顶设谋非地牌。

- 于你操控夫毕佐期间，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。
- 如果你设谋你的牌库顶牌，则你要先放逐该牌并支付其设谋费用之后，才能检视新的牌库顶牌。
- 如果你的牌库顶牌本身就具有设谋异能，则你既可以利用其自身的设谋费用来设谋它，也可以利用夫毕佐赋予的设谋费用来如此作。

---

魔头骚动

{一}{红}

结界 ~ 灵气

结附于生物

所结附的生物得+1/+1 且具有威慑与践踏异能。

当魔头骚动从战场进入坟墓场时，抓一张牌。

设谋{红} (你可以支付{红}并从你手上放逐此牌。过了该回合后，便可于法术时机施放之，且不需支付其法术力费用。只能于法术时机设谋。)

- 如果在此灵气咒语结算时，魔头骚动将结附的生物已经是不合法目标，则整个咒语都不会结算。它会从堆叠（而非战场）进入你的坟墓场，因此它的触发式异能不会触发。

---

牟利镇长坎拔

{一}{白}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 参谋

2/4

每当一个或数个衍生物在对手的操控下进战场时，对每个此类衍生物而言，你派出一个已横置且为其复制品的衍生物。此异能每回合只会触发一次。

每当一个或数个衍生物在你的操控下进战场时，每位对手各失去 1 点生命且你获得 1 点生命。

- 每个新衍生物所复制的，就只有派出其对应之衍生物的效应原本所注明的特征而已（除非该生物也复制了其他东西；后文将详述）它不会复制对手衍生物的下列状态：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。

- 如果所复制之衍生物的法术力费用中包含{X}，则 X 为 0。（除非复制了其他东西，否则大多数的衍生物没有法术力费用。）
- 如果所复制的衍生物本身已经复制了别的东西，则新衍生物进战场时，会是对应衍生物复制的样子。
- 当此衍生物进战场时，所复制的衍生物之任何进战场异能都会触发。所复制的衍生物上面任何「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。

---

牧云飞马

{四}{白}

生物~飞马

4/3

飞行，警戒

当牧云飞马进战场时，将目标法术力值等于或小于 3 的永久物牌从你的坟墓场移回你手上。如果你操控坐骑，则改为将该牌移回战场。

- 永久物牌包括神器、战役、生物、结界、地以及鹏洛客牌。
- 如果某张在你坟墓场中之牌的法术力费用包含{X}，则在确定该牌的法术力值时，X 为 0。
- 如果你以此法将灵气移回战场，则你要在其进战场前那一刻选择它要结附的对象。以此法移回战场的灵气并未指定它要结附的牌手或永久物为目标，因此你可以选择具辟邪异能的永久物或牌手；不过，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「该灵气所具有之特性」保护的牌手或永久物。如果没有该灵气能够合法结附的对象，则它会留在坟墓场中。

---

难逃法索

{三}{白}

结界

当难逃法索进战场时，放逐目标由对手操控的非地永久物，直到难逃法索离开战场为止。

当难逃法索进战场时，派出一个 1/1 红色佣兵衍生物，且具有「{横置}：目标由你操控的生物得+1/+0 直到回合结束。只能于法术时机起动。」

- 如果难逃法索在其第一个触发式异能结算前就已经离开战场，则该目标永久物根本不会被放逐。
-



拟形冲击

{蓝}

瞬间

追欢 (选择一个或数个额外费用。)

+{一}~直到回合结束，目标生物成为基础力量与防御力为 0/1 的白色兔。

+{三}~目标牌手抓两张牌。

- 拟形冲击第一项模式的效应，会令该目标生物失去其他颜色和生物类别。它不会失去任何异能。
  - 先前将该生物之力量与防御力设定为某特定数值的效应，都会被拟形冲击第一项模式的效应盖掉。至于其他改变该目标生物之力量和防御力的效应，则不论其是在何时开始，都会继续生效。+1/+1 指示物也是如此。
- 

拧绞肉身基拉夫

{二}{蓝}

传奇生物~人类 / 邪术师

2/3

每当你于你回合中你的第一个咒语以外，该回合再施放咒语时，派出一个 2/2，蓝黑双色的灵俑 / 浪客衍生生物。

每当一个灵俑在你的操控下进战场时，本回合中每有一个其他灵俑在你操控下进过战场，便在该进战场的灵俑上放置一个+1/+1 指示物。

- 你在基拉夫进战场之前施放的咒语，也会被其第一个异能计算在内。举例来说，如果基拉夫是你在你回合中施放的第一个咒语，则你当回合中在它进战场之后再施放的每个咒语，都会触发它的第一个异能。
  - 如果数个灵俑同时在你操控下进战场，则每有一个此类灵俑，基拉夫的最后异能便会触发一次。每个所触发的异能，都会看到同时进战场的其他灵俑，加上除这些灵俑之外、本回合至今为止在你操控下进过战场的其他灵俑。
- 

扭身甩开

{白}

瞬间

扭身甩开对目标进行攻击或阻挡的生物造成 2 点伤害。如果你于施放此咒语时操控坐骑，则改为扭身甩开对该生物造成 4 点伤害。

- 如果你于完成施放扭身甩开时操控有坐骑，则你在此咒语结算时是否仍操控便不再重要。扭身甩开仍会造成 4 点伤害。
-

扒手细骨

{黑}

传奇生物 ~ 骷髅妖 / 浪客

1/1

死触

每当扒手细骨对任一牌手造成战斗伤害时，你可以从该牌手的坟墓场中施放目标非地永久物牌，且能用任意种类的法术力来施放该咒语。

- 你是于细骨的触发式异能结算时，才决定是否要施放该目标非地永久物牌。如果你如此作，则你是在该异能结算的中途一并施放之。你不能等到本回合内稍后时段再施放。不会受到牌张类别的施放时机限制。

---

庞巨响尾亚龙

{二}{绿}{绿}

生物 ~ 亚龙

6/5

只要你操控沙漠，庞巨响尾亚龙便具有闪现异能。

践踏

{一}{绿}，从你的坟墓场放逐庞巨响尾亚龙：从你牌库中搜寻一张沙漠牌，将之横置放进战场，然后洗牌。

- 游戏检查施放咒语是否合法的时机，是在咒语施放过程当中，确定咒语费用并为其起动手术力异能此步骤之前。如果你是过了该时点以后才不再操控沙漠（也许是因为你在起动手术力异能时牺牲了你的所有沙漠），这样并不会影响你能否合法施放庞巨响尾亚龙。

---

披坚犷狻

{白}

生物 ~ 犷狻

0/4

守护{—}（每当此生物成为由对手操控之咒语或异能的目标时，除非该牌手支付{—}，否则反击之。）

{三}{白}：披坚犷狻得+X/+0直到回合结束，X为其防御力。

- X的数值于披坚犷狻的起动手术力异能结算时决定。就算本回合稍后时段有其他效应修订披坚犷狻的防御力，该数值也不会改变。
-

### 巧手强盗

{二}{蓝}

生物~人类 / 浪客

1/3

如果你本回合中曾犯下罪行，则巧手强盗不能被阻挡。*(将对手，任何由其操控的东西和 / 或其坟墓场中的牌指定为目标，即属罪行。)*

每当巧手强盗对任一牌手造成战斗伤害时，抓一张牌。

- 一旦巧手强盗已经被阻挡，此时你再犯下罪行，也不会使巧手强盗成为未受阻挡。
- 

### 窃面盗匪

{三}{蓝}

生物~变形兽 / 浪客

2/2

你可以使窃面盗匪当成任一由你操控的生物之复制品来进入战场，但它额外是变形兽 / 浪客。

设谋{二}{蓝} *(你可以支付{二}{蓝}并从你手上放逐此牌。过了该回合后，便可于法术时机施放之，且不需支付其法术力费用。只能于法术时机设谋。)*

- 窃面盗匪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），但具有所列特例。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为0。
  - 如果所复制的生物是个衍生物，则窃面盗匪会复制将该衍生物放进战场的效应原本所注明的特征，但具有所述特例。
  - 如果所复制的生物已经复制了别的东西，则窃面盗匪进战场时，会是所选的生物复制的样子，但具有所述特例。
  - 当窃面盗匪进战场时，它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。
  - 如果窃面盗匪因故与另一个生物同时进战场，则窃面盗匪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。在此情况下，窃面盗匪进场时就只是一个2/2变形兽 / 浪客生物。
-

### 圈地跃兔

{二}{白}

生物 ~ 兔 / 佣兵

3/3

警戒

当圈地跃兔进战场时，若某对手操控的地比你多，则你可以从你牌库中搜寻一张平原牌，并将之横置放进战场。然后如果某对手操控的地比你多，则将此流程再重复一次。如果你以此法搜寻你的牌库，则洗牌。

- 当圈地跃兔进战场时，其触发式异能会检查是否有至少一位对手操控的地比你多。如果没有，则此异能根本不会触发。如果触发了此异能，则于它试图结算时，还会再进行一次检查。如果此时已没有对手操控的地比你多，该异能便没有效果。
- 举例来说，假设你操控三个地，有一位对手操控四个地，另一位对手操控五个地。于圈地跃兔的异能结算时，因为有至少一位对手操控的地比你多，所以你搜寻一张平原牌，并将之横置放进战场。现在你操控了四个地，但仍有一位操控的地比你多的对手，因此你将此流程再重复一次，再找出一张平原。你最后会操控五个地（两个已横置的平原加上原有的三个，虽然你可能也已经横置了原有的那三个地来施放圈地跃兔。）

---

### 全速前进

{三}{绿}{绿}

法术

直到回合结束，每个由你操控的生物各得+2/+2且获得践踏与「此生物不能被多于一个生物阻挡。」

- 全速前进只影响它结算时由你操控的生物。于该回合稍后时段才由你操控的生物，以及于该回合稍后时段才变成生物的非生物永久物不会得+2/+2，也不会获得任何所列异能。
- 如果某生物同时具有威慑与「此生物不能被多于一个生物阻挡」，则其完全不能被阻挡。

---

### 逡巡牧主布斯陶

{二}{红}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 战士

4/3

由你操控的牛具有连击异能。

每当逡巡牧主布斯陶进战场或攻击时，放逐你的牌库顶牌。如果它是地牌，派出一个2/2白色的牛衍生物。若否，则直到你下一个回合的回合结束，你可以施放该牌。

- 如果在由你操控的其他牛已造成先攻伤害、但还未造成常规战斗伤害时，逡巡牧主布斯陶就已经离开战场，则这些牛不会造成常规战斗伤害（除非它们因故仍具有连击异能）。
- 布斯陶的异能并不会让你能够使用其放逐的地牌。但来看啊，有牛等着你呢。

- 你利用布斯陶的最后一个异能来从放逐区施放咒语时，仍须支付所有费用且遵循正常时机规则。举例来说，如果你以此法放逐一张生物牌，你必须等到你的行动阶段才能施放之。

---

热泉龙兽

{二}{蓝}

生物 ~ 龙兽

2/3

飞行

只要不是在你的回合中，你施放的咒语便减少{一}来施放。

- 热泉龙兽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。它只改变你施放咒语需支付的总费用。
- 热泉龙兽的最后一个异能不能减少你需要为咒语支付的有色法术力数量。它只会减少该咒语费用中一般法术力的部分。

---

日正当中

{一}{白}

结界

每位牌手每回合所施放的咒语不能多于一个。

{四}{红}，牺牲日正当中：它对任意一个目标造成 5 点伤害。

- 如果日正当中是经你施放，则由于你在该回合中已施放过至少一个咒语（日正当中本身），你就要等到下一个回合才能施放其他咒语。如果日正当中是在一个你未施放过咒语的回合中进入战场，则你在该回合中能够施放一个咒语。
- 如果你施放了一个咒语，但它被反击，则只要日正当中仍在战场上，你便不能在同一个回合中再施放其他咒语。

---

锐刺播种师尖棘比利

{一}{绿}

传奇生物 ~ 植物 / 德鲁伊

2/2

地落~ 每当一个地在你的操控下进战场时，在目标生物上放置一个+1/+1 指示物。

{三}{绿}{绿}：将每个由你操控的生物上之+1/+1 指示物数量加倍。

- 将永久物上面的+1/+1 指示物数量加倍之流程是：在其上放置等同于上面已有之数量的+1/+1 指示物。而其他会与放置指示物互动的牌，都会如此与这个效应产生互动。
-

善射仙人掌

{二}{红}{绿}

生物 ~ 植物 / 佣兵

4/4

延势

守护{二} (每当此生物成为由对手操控之咒语或异能的目标时, 除非该牌手支付{二}, 否则反击之。)

在你回合的战斗开始时, 由你操控且力量等于或大于4的其他生物获得践踏与敏捷异能直到回合结束。

- 善射仙人掌的最后一个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且力量等于或大于4的生物不会获得践踏或敏捷异能。

---

奢华车头

{五}

神器 ~ 载具

6/5

每当奢华车头攻击时, 每有一个本回合中搭载它的生物, 便派出一个珍宝衍生物。(它们是具有「{横置}, 牺牲此神器: 加一点任意颜色的法术力」的神器。)

搭载1。每回合只能起动一次。(横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于1的生物: 此载具成为神器生物直到回合结束。)

- 你可以横置多于所需数量的生物来起动搭载异能。
- 一旦某位牌手宣告其正在起动某个搭载异能, 则直到该异能的费用支付完毕, 没有牌手能有所行动。特别一提, 牌手无法通过更改某个生物的力量或将某个生物移除或横置来阻止该异能。
- 奢华车头的触发式异能会将本回合中所有搭载过它的生物都计算在内, 包括该异能结算时已不在战场上者。

---

涉水遇险

{一}{蓝}

瞬间

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

- 如果在涉水遇险试图结算时, 该目标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。
-

### 神秘栓链

{二}{白}

结界

如果你施放神秘栓链时多支付{二}，则你可以将它视同具有闪现异能地来施放。

当神秘栓链进战场时，放逐目标由对手操控的神器或生物，直到神秘栓链离开战场为止。

- 如果神秘栓链在其进战场异能结算前就已离开战场，则该目标神器或生物根本不会被放逐。

---

### 神牛干预

{一}{白}

瞬间

消灭目标神器或生物。其操控者派出一个 2/2 白色的牛衍生物。

- 如果在神牛干预试图结算时，该目标神器或生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。没有牌手会派出牛衍生物。如果该目标仍合法，但未被消灭（最有可能的原因是它具有不灭异能），则其操控者会派出牛衍生物。

---

### 渗透者梅泽悟

{蓝}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 忍者 / 浪客

2/3

威慑

每当渗透者梅泽悟和 / 或一个或数个其他非衍生物的生物在你操控下进战场时，若它们都未经施放或施放它们时未支付过法术力，则抓一张牌。

- 如果你在施放某生物咒语时虽未支付其法术力费用，但为其额外费用或增加的费用（例如因阻咒艾文所增加者）支付了法术力，则梅泽悟的最后一个异能不会触发。

---

### 实力作福

{三}{绿}{蓝}

法术

检视你牌库顶的三张牌。你可以放逐其中一张非地牌。如果你如此作，则它成为已设谋。将其余的牌置于你手上。（你过了该回合后，便可于法术时机施放之，且不需支付其法术力费用。）

- 如果你牌库中的牌少于三张，则检视你牌库中的所有牌，然后按顺序依指示行事。举例来说，如果你牌库只有两张牌，则你会检视这两张牌，放逐并设谋其中一张非地牌，并将其余的牌置于你手上。似乎你的福气就要用完了。

---

什一税大天使  
{一}{白}{白}{白}

生物~天使

3/5

飞行

只要什一税大天使未横置，对每个生物而言，除非其操控者为其支付{一}，否则它不能攻击你或由你操控的鹏洛客。

只要什一税大天使正进行攻击，则对每个生物而言，除非其操控者为其支付{一}，否则它不能进行阻挡。

- 如果你操控未横置的什一税大天使，则对手能选择不让注记着「若能攻击，则必须攻击」的生物攻击。同理，你操控正进行攻击的什一税大天使时，对手也能选择不让「若能阻挡，则必须阻挡」的生物进行阻挡。

---

蚀液野马

{一}{黑}

生物~蛇 / 马 / 坐骑

2/2

每当蚀液野马攻击时，展示你的牌库顶牌并置于你手上。如果蚀液野马未乘驾，你失去等同于该牌法术力值的生命。若否，则每位对手各失去该数量的生命。乘驾 3 *(横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于 3 的其他生物：此坐骑成为已乘驾直到回合结束。只能于法术时机乘驾。)*

- 如果所展示的牌没有法术力费用（例如，由于它是地牌），则其总法术力费用为 0。
- 如果所展示的牌之法术力费用包含{X}，则在确定该牌的法术力值时，X 为 0。
- 如果所展示的牌是连体牌，则该牌的法术力值由其两边之法术力费用加总决定。
- 如果于蚀液野马的触发式异能结算时，它已经不在战场上，则利用其离开战场前是否已乘驾，来决定会是谁要失去生命。

---

噬人灰烬

{二}{黑}{黑}

瞬间

放逐目标生物。如果它的法术力值等于或小于 3，则刺探 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。)*



- 如果在噬人灰烬试图结算时，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。你不会刺探。
  - 利用生物最后在战场上时的法术力值，来决定你是否刺探。
  - 如果该目标生物的法术力费用中包含{X}，则在确定该牌的法术力值时，X为0。
- 

#### 熟面生客拉札夫

{一}{蓝}{黑}

传奇生物 ~ 变形兽

1/4

每当你犯下罪行时，在熟面生客拉札夫上放置一个+1/+1指示物。然后你可以从任一坟墓场放逐一张牌。如果以此法放逐的是生物牌，你可以使拉札夫成为该牌的复制品直到回合结束。此异能每回合只会触发一次。*(将对手，任何由其操控的东西和/或其坟墓场中的牌指定为目标，即属罪行。)*

- 拉札夫只会复制原版牌上所印制的东西而已。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。
  - 当拉札夫成为一张被放逐之生物牌的复制品时，它既未进战场，也未离开战场。任何进战场异能或离开战场异能都不会触发。
- 

#### 甩下鞍座

{一}{绿}

法术

目标由你操控的生物得+1/+1直到回合结束。如果它是坐骑，则改为在其上放置一个+1/+1指示物。然后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。

- 除非你能同时指定一个由你操控的生物和一个不由你操控的生物为目标，否则你不能施放甩下鞍座。
- 

#### 双倍加注

{三}{蓝}

结界

每当你施放狂徒咒语时，复制该咒语。*(杀手、佣兵、海盗、浪客和邪术师是狂徒。永久物咒语的复制品会成为衍生物。)*

- 双倍加注的异能及其产生的复制品，都会比触发该异能的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，它们也仍会结算。
- 于永久物咒语的复制品结算时，它是作为衍生物进入战场，而不是作为该咒语的复制品来进入战场。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」。提及派出衍生物的异能，不会与此类复制品结算互动。
- 如果某咒语具有亲缘此牌张类别并具有任一狂徒生物类别，双倍加注会复制该咒语。（原本称为部族的牌张类别现已起用「亲缘」这一新名称。未来 Oracle 叙述文字更新时，现有的部族牌都会订正为亲缘牌。）
- 如果某狂徒永久物未经施放便径直置入战场，则双倍加注的异能不会触发。

#### 顺势连环

{蓝}{红}

瞬间

顺势连环对任意一个目标造成 2 点伤害。如果你本回合中施放过另一个咒语，则抓一张牌。

- 只有于顺势连环结算时，它才会检查你在该回合中是否施放过另一个咒语。这里的另一个咒语可以是已遭反击或因故未能结算的，或是你回应此咒语所施放、目前尚在堆叠等待结算的。

#### 私商惊袭

{绿}

瞬间

追欢 (选择一个或数个额外费用。)

+{二}~ 磨四张牌。你可以将至多两张生物和 / 或地牌从所磨掉之牌中置于你手上。

+{四}{绿}~ 你可以将至多两张生物牌从你手上放进战场。

+{一}~ 由你操控且力量等于或大于 4 的生物获得辟邪与不灭异能直到回合结束。

- 私商惊袭最后一项模式只影响它结算时由你操控的生物。于该回合稍后时段才由你操控的生物，以及于该回合稍后时段才变成生物的非生物永久物不会获得辟邪与不灭异能。不过，如果你选择了私商惊袭的第二项模式，则对你以该法放进战场的生物而言，如果其力量等于或大于 4，则也会获得辟邪与不灭异能直到回合结束。

送终客玛切莎  
{蓝}{黑}{红}  
传奇生物 ~ 人类 / 浪客  
3/4

每当你犯下罪行时，你可以支付{黑}。若你如此作，则检视你牌库顶的两张牌。将其中一张置于你手上，另一张则置入你的坟墓场。（将对手，任何由其操控的东西和 / 或其坟墓场中的牌指定为目标，即属罪行。）

- 如果于玛切莎的触发式异能结算时，你牌库只有一张牌，则你会将它置于你的手上。
- 

弹跃晶角兽  
{五}{白}  
生物 ~ 猫 / 野兽 / 坐骑  
4/7

每当弹跃晶角兽于已乘驾时攻击，在每个由你操控的其他生物上各放置一个+1/+1 指示物。每有一个此类生物，你便获得 1 点生命。

乘驾 2（横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于 2 的其他生物：此坐骑成为已乘驾直到回合结束。只能于法术时机乘驾。）

- 在罕见的情形下，会出现无法在由你操控的一个或数个生物上放置+1/+1 指示物的状况，此时当弹跃晶角兽的第一个异能结算时，你仍会因每操控一个生物而获得 1 点生命。
- 

探空斥候简莱福  
{二}{白}{蓝}  
传奇生物 ~ 人类 / 斥候  
3/3

飞行，警戒  
在你的结束步骤开始时，若你本回合中未从你手上施放过咒语，则抓一张牌。

- 在你的结束步骤开始时，简莱福的异能会检查你本回合中是否从你手上施放过咒语。如果你施放过，则此异能根本不会触发。如果触发了此异能，则于它试图结算时，还会再进行一次检查。如果从该异能触发开始到此刻的这段时间内，你从你手上施放过咒语，则该异能不会生效。
-

探险老手电闪安妮

{三}{红}{绿}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 浪客

4/5

闪现

当探险老手电闪安妮进战场时，若它经你施放，则将目标法术力值等于或小于 3 的永久物牌从你坟墓场横置移回战场。

每当电闪安妮成为横置时，放逐你牌库顶的两张牌。

本回合中，你可以使用这些牌。

- 无论你从哪个区域施放电闪安妮，其第二个异能都会触发。如果你是未经施放便将电闪安妮放进战场，则该异能便不会触发。
- 永久物牌包括神器、战役、生物、结界、地以及鹏洛客牌。
- 如果某张在你坟墓场中之牌的法术力费用包含{X}，则在确定该牌的法术力值时，X 为 0。
- 如果你以此法将灵气移回战场，则你于其进战场时选择其选择要结附的对象。以此法移回战场的灵气并未指定它要结附的牌手或永久物为目标，因此你可以选择具辟邪异能的永久物或牌手；不过，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「该灵气所具有之特性」保护的牌手或永久物。如果没有该灵气能够合法结附的对象，则它会留在坟墓场中。
- 你利用电闪安妮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。

---

淘金热潮

{一}{绿}

瞬间

派出一个珍宝衍生物。选择至多一个目标生物，直到回合结束，你每操控一个珍宝，该生物便得+2/+2。

- 你不一定非要为淘金热潮选择目标。不过，若你如此作，且在淘金热潮试图结算时，该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。你不会派出珍宝衍生物。
- 由你操控的珍宝数量是于淘金热潮结算时计算，并以此来决定该目标生物会得到的加成大小。就算在当回合中由你操控的珍宝数量发生变化，该加成也不会改变。

---

天才灰熊道奥洛克

{绿}{蓝}

传奇生物 ~ 熊 / 德鲁伊

2/3

你从你坟墓场或放逐区中施放的咒语减少{二}来施放。

从你手上设谋牌的费用减少{二}。

- 道奥洛克这两个异能都不会改变任何咒语的法术力费用或法术力值，而只是改变你从相应区域施放咒语或设谋牌时需支付的总费用。
- 道奥洛克这两个异能并不会减少你需为咒语或异能支付的有色法术力数量。它只能减少该咒语或异能之费用中一般法术力的部分。

---

铁路好斗客

{三}{绿}{绿}

生物 ~ 犀牛 / 战士

5/5

延势，践踏

每当另一个生物在你的操控下进战场时，在其上放置 X 个 +1/+1 指示物，X 为该生物的力量。

设谋{三}{绿} *(你可以支付{三}{绿}并从你手上放逐此牌。过了该回合后，便可于法术时机施放之，且不需支付其法术力费用。只能于法术时机设谋。)*

- X 的数值于铁路好斗客的触发式异能结算时决定。

---

铁拳粉碎者

{四}{红}

生物 ~ 巨人 / 战士

4/5

延势

每当你施放每回合中你的第二个咒语时，铁拳粉碎者向目标对手造成 2 点伤害。占卜 1。 *(检视你牌库顶的牌。你可以将该牌置于你的牌库底。)*

- 在铁拳粉碎者进战场之前施放的咒语，也会被计算在内。如果铁拳粉碎者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。

---

同等回报

{红}{红}

瞬间

追欢 *(选择一个或数个额外费用。)*

+{—}~ 复制目标瞬间咒语，法术咒语，起动式异能或触发式异能。你可以为该复制品选择新的目标。

+{—}~ 为仅指定单一目标的目标咒语或异能更改目标。

- 同等回报第一项模式之效应所产生的复制品，其目标将与其所复制之咒语或异能相同，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。新的目标必须合法。

- 如果所复制的咒语或异能具有模式（也就是说，它注记着「选择一项～」或类似者），则复制品的模式会与原版相同。你不能选择其他的模式。
- 如果所复制的咒语或异能会在若干目标之间分配伤害或指示物，则分配方式和目标数量都不能更改。如果你选择了新的目标，你必须选择相同数量的目标。
- 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。包括了于启动时决定之 X 数值的异能，其复制品也是类似状况。
- 如果你以第一项模式复制了一个咒语，则你不能选择去支付该复制品的任何额外费用。不过，会基于替原版咒语所支付的任何额外费用而产生的效应都会被复制，就好像每个复制品都支付过同样的费用一样。
- 如果你以第一项模式复制了一个启动式异能，且该启动式异能的费用中包含选择（例如牺牲一个生物或移去若干指示物），则复制品会利用相同的信息。你无法再次支付该费用，就算你希望如此作也不行。
- 由同等回报第一项模式之效应而得的复制品是直接堆叠上产生，所以它并不是被「施放」或「启动」的。
- 你是在同等回报结算时，才需为同等回报第二项模式指定为目标之咒语或异能选择新的目标。你若能改变其目标，就必须改变。不过，你不能改变至不合法的目标上。如果没有合法目标可以选择，则目标不会改变。即使原本之目标已因故变成不合法目标，也没有影响。
- 如果某咒语或异能指定了许多目标，则就算它稍后只剩下一个合法目标，你依旧不能将它当成同等回报第二项模式的目标。

#### 同化神盾

{一}{白}{蓝}

神器 ~ 武具

当同化神盾进战场时，放逐至多一个目标生物，直到同化神盾离开战场为止。

每当同化神盾新贴附在任一生物上时，于同化神盾仍贴附于其上的时段内，该生物成为以同化神盾放逐之任一生物牌的复制品。

佩带{二}

- 如果同化神盾在其第一个异能结算之前就已经离开战场，则该目标生物根本不会被放逐。
- 如果你因故以同一个同化神盾放逐了数张生物牌（也许是因为你复制了其第一个异能，或是有效应令其多次触发），则你于其第二个触发式异能每次结算的时候，都可以从所放逐的生物牌张选择一张。你不一定每次都要选择同一张。
- 如果你因故以同化神盾的第一个异能放逐了一张非生物牌（也许是因为该牌在战场上时是某生物的复制品），则在同化神盾第二个异能结算时，你不能选择使同化神盾所贴附的生物成为该牌之复制品。
- 如果当同化神盾的第二个异能结算时，放逐区中没有以同化神盾放逐的生物牌，则同化神盾所贴附的生物不会成为其他东西的复制品。它就会是其当前的样子。

- 当同化神盾的第二个异能结算时，同化神盾所贴附的生物就只会复制原版生物牌上所印制的东西而已。它不会复制该牌遭放逐前所成之物件具有的任何信息。
- 任何在同化神盾所贴附的生物成为其他牌的复制品之前就已对它生效的非复制效应，在该生物成为复制品之后，仍会继续对它生效。在该生物上的任何指示物也是如此。
- 当同化神盾所贴附的生物成为某张所放逐之生物牌的复制品时，它既未进战场，也未离开战场。任何进战场异能或离开战场异能都不会触发。

#### 脱逃幻法

{白}

瞬间

追欢 (选择一个或数个额外费用。)

+{一}~放逐目标非衍生物的生物。在下一个结束步骤开始时，将它在其拥有者的操控下移回战场。

+{二}~选择目标生物。如果其他生物中没有力量比它大的，则将它消灭。

- 脱逃幻法的最后一项模式可以指定任一生物为目标，包括在该时刻力量是否为战场上最大还尚待商榷者。之后只会在脱逃幻法结算的过程中、第一项模式的效应生效之后（如适用），才会检查该生物的力量。

#### 顽固伏穴兽

{一}{绿}

生物~獾 / 野兽 / 坐骑

2/2

每当顽固伏穴兽每回合首度成为已乘驾时，磨两张牌，然后顽固伏穴兽得+X/+X直到回合结束，X为你坟墓场中的生物牌数量。

乘驾2 (横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于2的其他生物：此坐骑成为已乘驾直到回合结束。只能于法术时机乘驾。)

- X的数值于顽固伏穴兽的触发式异能结算时决定。

#### 无度承判人

{二}{黑}

生物~人类 / 杀手

3/2

当无度承判人进战场时，你可以牺牲一个生物。当你如此作时，目标牌手抓两张牌且失去2点生命。

设谋{二}{黑} (你可以支付{二}{黑}并从你手上放逐此牌。过了该回合后，便可于法术时机施放之，且不需支付其法术力费用。只能于法术时机设谋。)

- 在无度审判人的异能触发时，你不需为其选择目标。而是如果你以此法牺牲一个生物，会触发另一个「自身」异能。于该异能进入堆叠时，你需为其选择一个目标。每位牌手都可以如常回应此触发式异能。特别一提，该触发式异能不属于罪行，但随后的自身触发式异能有可能构成罪行。
- 

无情裁罚者

{一}{白}{黑}

生物~吸血鬼 / 杀手

3/2

当无情裁罚者进战场时，你可以牺牲另一个生物。当你如此作时，消灭目标非地永久物。

- 在无情裁罚者的异能触发时，你不需为其选择目标。而是当你以此法牺牲另一个生物时，会触发另一个「自身」异能。于该异能进入堆叠时，你需为其选择一个目标。每位牌手都可以如常回应此触发式异能。特别一提，该触发式异能不属于罪行，但随后的自身触发式异能有可能构成罪行。
- 

无畏展馆主

{一}{绿}

生物~人类 / 斥候

2/2

延势

{横置}: 加{绿}。

{横置}: 加两点任意颜色的单色法术力。此法术力只能用来施放坐骑或载具咒语。

- 你可以将最后一个异能所加的两点法术力全用在同一个坐骑或载具咒语，也可以用在两个不同的坐骑或载具咒语上。
- 

细骨入伙

{黑}

传奇结界

当细骨入伙进战场时，任意数量的目标牌手各弃一张牌。

每当一个传奇生物在你的操控下进战场时，任意数量的目标牌手各磨一张牌并失去 1 点生命。

- 当细骨入伙的第一个异能结算时，由依照回合顺序接下来轮到的目标牌手（如果当前正是某目标牌手的回合，则即为该牌手）选择一张手牌（但不需展示），然后其他目标牌手（如有）按照回合顺序依次比照办理。随后，所有牌手同时弃掉所有被选择的牌。
-



### 峡谷晶蟹

{一}{蓝}

生物~蟹

0/5

{一}{蓝}: 峡谷晶蟹得+2/-2直到回合结束。

在你的结束步骤开始时, 若你本回合中未从你手上施放过咒语, 则抓一张牌, 然后弃一张牌。

- 在你的结束步骤开始时, 峡谷晶蟹的异能会检查你本回合中是否从你手上施放过咒语。如果你施放过, 则此异能根本不会触发。如果触发了此异能, 则于它试图结算时, 还会再进行一次检查。如果从该异能触发开始到此刻的这段时间内, 你从你手上施放过咒语, 则该异能不会生效。

---

### 仙掌狼蛛

{四}{绿}{绿}

生物~植物/蜘蛛

6/5

如果你操控沙漠, 则此咒语减少{一}来施放。

延势

每当仙掌狼蛛成为由对手操控之咒语或异能的目标时, 你可以抓一张牌。

- 一旦你宣告施放仙掌狼蛛, 则直到该咒语的费用支付完毕, 没有牌手能有所行动。特别一提, 对手不能试图改变你是否「操控沙漠」此事。
- 如果你操控数个沙漠, 仙掌狼蛛的费用也只会减少{一}来施放。
- 仙掌狼蛛的最后一个异能会比触发它的咒语或异能先一步结算。就算该咒语被反击, 此异能仍会结算。
- 如果某咒语或异能多次指定仙掌狼蛛为目标, 其最后一个异能也只会触发一次。

---

### 鲜血诈徒

{一}{黑}

生物~吸血鬼/浪客

1/1

每当你犯下罪行时, 在鲜血诈徒上放置一个+1/+1指示物。此异能每回合只会触发一次。(将对手, 任何由其操控的东西和/或其坟墓场中的牌指定为目标, 即属罪行。)

{三}{黑}: 目标对手各失去1点生命且你获得1点生命。

- 如果于鲜血诈徒的起动式异能试图结算时, 该目标对手已经是不合法目标, 则它不会结算, 且其所有效应都不会生效。你不会获得生命。
-

响尾背药师

{二}{黑}

生物 ~ 蛇发妖 / 邪术师

3/2

死触

每当你犯下罪行时，目标由你操控的生物依你的选择获得威慑或系命异能直到回合结束。（将对手，任何由其操控的东西和 / 或其坟墓场中的牌指定为目标，即属罪行。）

- 你是于响尾背药师的触发式异能结算时，才决定要让该目标生物获得哪个异能。

---

销音蛇妖瓦丝卡

{一}{黑}{绿}

传奇生物 ~ 蛇发妖 / 杀手

3/3

死触

每当一个由对手操控且非衍生物的生物死去时，你可以支付{一}。若你如此作，则将该牌在你的操控下横置移回战场。它是具有「{横置}，牺牲此神器：加一点任意颜色的法术力」的珍宝神器，且失去所有其他牌张类别。

- 所移回的牌将失去所有原本具有之副类别和牌张类别，就只会变成一个珍宝神器。其超类别和异能会保留。

---

笑面客燧火贾斯珀

{一}{黑}{红}

传奇生物 ~ 蜥蜴 / 浪客

4/3

由你操控但不由你拥有的生物额外具有佣兵此类别。在你的维持开始时，放逐目标对手牌库顶的 X 张牌，X 为被你操控的狂徒数量。直到回合结束，你可以从这些牌之中施放咒语，且能用任意种类的法术力来施放。

- 笑面客燧火贾斯珀的第一个异能，是在「于其进战场」的时点对由你操控但不由你拥有的生物生效。举例来说，如果你操控笑面客燧火贾斯珀和欢乐榴弹手砸瓶女，则让一个由对手拥有且通常情况下不是狂徒的生物在你操控下进战场，将会触发砸瓶女的异能。
- X 的数值于笑面客燧火贾斯珀的最后一个异能结算时决定。
- 你利用笑面客燧火贾斯珀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，如果你以此法放逐一张生物牌，你必须等到你的行动阶段才能施放之。

---

### 心灵斗客

{一}{蓝}

生物 ~ 人类 / 参谋

\*/3

飞行, 警戒

心灵斗客的力量等同于你本回合已抓的牌数量。

每当你犯下罪行时, 你可以抓一张牌。若你如此作, 则弃一张牌。此异能每回合只会触发一次。

- 设定心灵斗客力量的异能会在所有区域生效, 而不是只在战场上。

---

### 新魂萦绕

{一}{蓝}

结界

在你的结束步骤开始时, 若你本回合中未从你手上施放过咒语且新魂萦绕不是生物, 则它成为 3/3, 具飞行异能的精怪生物, 且仍具有原本类别。

{二}{蓝}: 刺探 1。 (*检视你牌库顶的牌。你可以将其置入你的坟墓场。*)

- 在你的结束步骤开始时, 新魂萦绕的异能会检查两件事: (1) 你本回合中是否从你手上施放过咒语; (2) 新魂萦绕是否为生物。如果任一件结果为「是」, 则该异能根本不会触发。如果触发了此异能, 则于它试图结算时, 还会再进行一次检查。如果该异能试图结算时, 上述两件事任一件的结果为「是」, 则该异能不会生效。
- 新魂萦绕的第一个异能未注明持续时限, 这意味着它会一直是个生物。

---

### 血口坐骑噬人蛙怪

{三}{黑}{绿}

传奇生物 ~ 蛙 / 惊惧兽 / 坐骑

6/5

践踏, 敏捷

每当血口坐骑噬人蛙怪对任一牌手造成战斗伤害时, 你可以牺牲一个本回合中乘驾它的生物。若你如此作, 则你抓 X 张牌, 然后将至多 X 张地牌从你手上横置放进战场, X 为所牺牲生物的力量。

乘驾 1

- 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。
- 以噬人蛙怪的触发式异能将一张或数张地牌放进战场, 不算作使用地。就算你在该回合中已使用过地, 该异能仍可以将地牌放进战场。

---

延势展空

{三}{绿}

结界~灵气

闪现

结附于生物

所结附的生物得+3/+2 且具有延势异能。

当延势展空从战场进入坟墓场时，抓一张牌。

- 如果在延势展空结算时，该灵气将结附的生物已经是不合法目标，则整个咒语都不会结算。它会从堆叠（而非战场）进入你的坟墓场，因此它的触发式异能不会触发。

---

严厉惩罚

{X}{红}

法术

严厉惩罚对目标生物造成 X 点伤害。派出若干已横置的珍宝衍生物，其数量等同于以此法对该生物造成的过量伤害数量。

- 对生物造成伤害时，如果对该生物造成的伤害数量大于致命伤害所需的数值，便称为对该生物造成了过量伤害。通常情况下，「过量伤害」是指所造成之伤害大于该生物防御力这部分的数值，但在确定具体数量时，需将已标记在该生物上的伤害也计算在内。
- 在一些不寻常的情况下，严厉惩罚可能具有死触异能。对具死触异能的来源而言，由于来自此类来源的 1 点伤害就算作致命伤害，因此只要伤害超过该数值，就算是对该生物造成了过量伤害，尽管造成的伤害总数并未超过该生物的防御力也是如此。

---

眼目马科姆

{蓝}{红}

传奇生物~塞连 / 海盗

2/2

飞行，敏捷

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。）

- 在马科姆进战场之前施放的咒语，也会被计算在内。如果马科姆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。
-

易怒狼獾

{二}{红}

生物 ~ 狼獾

3/2

当易怒狼獾进战场时，放逐你的牌库顶牌。直到回合结束，你可以使用该牌。

设谋{二}{红} (你可以支付{二}{红}并从你手上放逐此牌。过了该回合后，便可于法术时机施放之，且不需支付其法术力费用。只能于法术时机设谋。)

- 你利用易怒狼獾的第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。

---

驿马车警卫

{四}{白}

生物 ~ 人类 / 士兵

4/5

当驿马车警卫进战场时，直到回合结束，由你操控的生物得+1/+1且获得警戒异能。

设谋{三}{白} (你可以支付{三}{白}并从你手上放逐此牌。过了该回合后，便可于法术时机施放之，且不需支付其法术力费用。只能于法术时机设谋。)

- 驿马车警卫的触发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由你操控的生物，以及于该回合稍后时段才变成生物的非生物永久物不会得+1/+1，也不会获得警戒异能。

---

阴谋诡计

{黑}

瞬间

直到回合结束，目标由你操控的生物得+1/+1且目标由对手操控的生物得-1/-1。

- 除非你能同时指定一个由你操控的生物和一个不由你操控的生物为目标，否则你不能施放阴谋诡计。
  - 如果你施放阴谋诡计后，但在其结算之前，其中任一目标已不合法，则另一个目标仍会受到相应的影响。
-

### 映影飞逝

{一}{蓝}

瞬间

目标由你操控的生物获得辟邪异能直到回合结束。重置该生物。直到回合结束，它成为至多另一个目标生物的复制品。

- 映影飞逝的第一个目标可以是未横置的生物。它仍会获得辟邪异能，并成为另一个目标生物的复制品（如适用）。
- 第一个目标生物只会复制另一个目标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。
- 如果所复制的生物是个衍生物，则第一个目标生物会复制派出该衍生物的效应原本所注明的特征。
- 如果所复制的生物已经复制了别的东西，则第一个目标生物会是所选生物已经复制的样子。
- 任何在第一个目标生物成为其他生物的复制品之前就已对它生效的非复制效应，在其成为复制品之后，仍会继续对它生效。在前者生物上的任何指示物也是如此。
- 第一个目标生物成为另一个目标生物的复制品时，它既未进战场，也未离开战场。任何进战场异能或离开战场异能都不会触发。
- 如果于映影飞逝试图结算时，第二个目标生物已经是不合法目标，则第一个目标生物仍会获得辟邪异能直到回合结束，且若它已横置，你也能重置它。

---

### 硬鬃镇盗匪

{一}{绿}

生物 ~ 植物 / 浪客

1/1

{横置}：加一点任意颜色的法术力。

每当你犯下罪行时，重置硬鬃镇盗匪。此异能每回合只会触发一次。（将对手，任何由其操控的东西和/或其坟墓场中的牌指定为目标，即属罪行。）

- 硬鬃镇盗匪的最后一个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。

---

### 越狱阴谋

{蓝}

法术

追欢（选择一个或数个额外费用。）

+{三} ~ 在目标生物上放置一个+1/+1 指示物。它本回合不能被阻挡。

+{二} ~ 目标神器或生物的拥有者将它置于其牌库顶或牌库底。

- 由该永久物的拥有者来选择是要将它置于牌库顶还是牌库底。
  - 如果会以此法将数张牌置入牌库（例如当该咒语指定一个已融合的永久物为目标时），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。
- 

再来一杯

{X}{X}{二}{白}

法术

放逐任意数量由你操控的生物，然后将它们在其拥有者的操控下移回战场。然后将此流程再重复 X 次。

- 如果 X 为 0，则当再来一杯结算时，整个流程就只会执行一次。
  - 你重复此流程时，不必每次都选择同一组生物。
  - 被放逐的生物回到战场后，会是个全新的物件，与先前的存在状况毫无关联。贴附于所放逐生物上的灵气会进入其拥有者的坟墓场。贴附于所放逐生物上的武具会被卸装并留在战场上。被放逐的生物上之任何指示物都会消失。
  - 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。
  - 注记于「当[此生物]进战场」或「当[此生物]离开战场」时触发的异能，在每次生物因再来一杯之效应而进入或离开战场时都会触发。如果此类异能需指定目标，则你要等到再来一杯完成结算后、这些异能进入堆叠时，才需为其选择。
  - 所有于再来一杯结算过程中触发的异能，都会等到再来一杯完成结算之后再进入堆叠。前述触发的异能当中，先是由轮到该回合的牌手所操控者进入堆叠，然后再是由依照回合顺序的下一位牌手所操控者进入堆叠，以此类推。每位牌手都可以任意决定由其操控之异能进入堆叠的顺序。不需按照触发顺序来将这些异能放进堆叠。
- 

暂借坐骑

{二}{红}

法术

只要你本回合中曾犯下罪行，暂借坐骑便具有闪现异能。（将对手，任何由其操控的东西和 / 或其坟墓场中的牌指定为目标，即属罪行。）

获得目标生物的操控权直到回合结束。重置该生物。

它获得敏捷异能直到回合结束。

- 暂借坐骑可以指定任何生物为目标，包括未横置的或已经由你操控者。
  - 就算获得某生物之操控权，也不会让你同时获得贴附其上之任何灵气或武具的操控权。
-

### 遭弃矿工

{黑}

生物 ~ 骷髅妖 / 浪客

2/2

遭弃矿工不能进行阻挡。

每当你犯下罪行时，你可以支付{黑}。若你如此作，则将遭弃矿工从你的坟墓场移回战场。*(将对手，任何由其操控的东西和 / 或其坟墓场中的牌指定为目标，即属罪行。)*

- 遭弃矿工的最后一个异能，只有于你在施放带有一个或数个构成罪行之目标的咒语（或是起动类似的异能、将类似的触发式异能放进堆叠）的那一刻，遭弃矿工已经在你的坟墓场中的情况下才会触发。举例来说，如果你施放了一个会消灭两个目标生物的法术咒语，且你指定遭弃矿工和一个由对手操控的生物为目标，则遭弃矿工的异能不会触发。不过，如果你施放具有「牺牲一个生物」之额外费用的咒语，且你牺牲了遭弃矿工来支付该费用，则只要你以该咒语犯下罪行，遭弃矿工的最后一个异能便会触发。
- 于此触发式异能结算时，你才决定是否支付{黑}。一旦该异能开始结算，任何人就已来不及回应该异能、试图将遭弃矿工从你的坟墓场移除，好让你无法将之移回。

---

### 早想三步

{蓝}

瞬间

追欢 *(选择一个或数个额外费用。)*

+{一}{蓝} ~ 反击目标咒语。

+{三} ~ 派出一个衍生物，此衍生物为目标由你操控的神器或生物之复制品。

+{二} ~ 抓两张牌，然后弃一张牌。

- 如果选择了第一项和 / 或第二项模式，则早想三步便会具有一个或数个目标。若如此，且于其试图结算时，它的所有目标都已经不合法，则早想三步不会结算，其所有效应都不会生效。如果有至少一个目标仍合法，则该咒语便会结算，且仍具有合法目标的模式（以及第三项模式，若选择了该模式）都会生效。
- 此衍生物只会复制原版永久物上所印制的东西而已（除非该永久物也复制了其他东西或是个衍生物；后文将详述）。它不会复制下列状态：该生物是否为横置，它上面有没有指示物、贴附了灵气或武器，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。
- 如果所复制之永久物的法术力费用中包含{X}，则X视为0。
- 如果所复制的永久物是个衍生物，则派出的衍生物会复制派出该衍生物的效应原本所注明的特征。
- 如果所复制的永久物本身已经复制了别的东西，则该衍生物进战场时，会是所选的永久物复制的样子。
- 当此衍生物进战场时，所复制的永久物之任何进战场异能都会触发。所复制之永久物上面任何「于此永久物进战场时」或「[此永久物]进战场时上面有…」的异能也都会生效。



---

忠诚骏骑福琼

{二}{白}

传奇生物 ~ 野兽 / 坐骑

2/4

当忠诚骏骑福琼进战场时，占卜 2。

每当福琼于已乘驾时攻击，在战斗结束时，将它和至多一个本回合中乘驾它的生物放逐，然后将这些牌在其拥有者的操控下移回战场。

乘驾 1

- 福琼的第二个异能会产生一个延迟触发式异能，且在战斗结束时触发。无论届时福琼是否仍在战场上，该异能都会触发。如果它已不在战场上，你仍能放逐至多一个本回合中乘驾它的生物。
- 该延迟触发式异能并不指定任何生物为目标。于该异能结算时，你才决定要放逐哪个其他生物（如有）。在该时刻，任何牌手都已来不及回应。
- 被该延迟触发式异能放逐的衍生物不会返回战场。如果福琼本身就是衍生物，乘驾它可能不是什么好主意。

---

诸途黎库

{绿}{蓝}{红}

传奇生物 ~ 人类 / 法师

3/3

每当你施放具有模式的咒语时，选择至多 X 项，X 为你选中该咒语各项模式的次数总和 ~

- 放逐你的牌库顶牌。直到你下一个回合的回合结束，你可以使用该牌。
  - 在诸途黎库上放置一个 +1/+1 指示物。它获得践踏异能直到回合结束。
  - 派出一个 1/1 蓝色，具飞行异能的鸟衍生物。
- 如果某咒语上具有两项或更多以项目列表列出的选项、规则叙述中也有让牌手从这些选项中选择若干项（例如「选择一项」或「选择一项或多项」）的字眼，则该咒语便算是「具有模式」。每个选项都是模式之一。具追欢异能的咒语亦属于具有模式的咒语。
  - 在 *戮契可汗* 系列之前印制的模式咒语并未采用项目列表的形式来列出其模式；这些牌已在 Oracle 牌张参考文献中得到勘误。
  - 黎库异能中的 X，指的是你为所施放之具有模式的咒语选择各项模式的总次数，而非你选择之不同模式的项数种类总数。举例来说，如果你施放之具有模式的咒语让你能够「多次选择同一项」，且你选择同一项模式三次，则 X 便是三，你至多也可以全选黎库的所有模式。
  - 黎库的触发式异能每次触发你要为其选择模式时，都不能多次选择同一项模式。
  - 你利用黎库的触发式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。

---

自伪身故

{一}{黑}

瞬间

直到回合结束，目标生物得+2/+0且获得「当此生物死去时，将它在其拥有者的操控下横置移回战场，且你派出一个珍宝衍生物。」（它是具有「{横置}，牺牲此神器：加一点任意颜色的法术力」的神器。）

- 最后派出珍宝衍生物的，是该生物的操控者。这可能与自伪身故的操控者或该生物的拥有者不是同一位牌手。
- 如果该目标生物是衍生物，则当该衍生物死去时，此异能仍会触发。虽然其操控者不会将该衍生物移回战场，但仍会派出珍宝衍生物。

---

阻咒艾文

{一}{白}{白}

生物~鸟 / 浪客

2/2

闪现

飞行

当阻咒艾文进战场时，放逐目标咒语。它成为已设谋。（过了该回合后，其拥有者便可于法术时机施放之，且不需支付其法术力费用。）

对手从坟墓场或放逐区中施放的咒语增加{二}来施放。

- 不能被反击的咒语仍然能被阻咒艾文的触发式异能所放逐。它们不会结算。
- 如果已设谋之牌的拥有者施放该牌，该咒语与该牌手原本所施放的咒语毫无关系。任何为原版咒语作出的选择，或是任何会影响原版咒语的效应都不会沿用至此新咒语上。

---

最后一票

{二}{白}

法术

追欢（选择一个或数个额外费用。）

+{二}~ 将目标生物牌从你的坟墓场移回战场。

+{一}~ 将目标坐骑或载具牌从你的坟墓场移回战场。

+{一}~ 将目标灵气或武具牌从你的坟墓场移回战场并贴附在一个由你操控的生物上。

- 以第三项模式所移回之灵气或武具进战场时所贴附之生物，并非该模式的目标，且是于最后一票结算时才需选择。特别一提，如果你以第二项模式移回了一个载具，则你没有机会在为第三项模式选择要贴附的生物前搭载它。在大多数情况下，该载具当时不会是生物。
- 该灵气或武具必须能够合法贴附在你选择的生物上。如果没有能结附的东西，你便不能将灵气移回战场。不过，如果你未操控生物（也未利用前两项模式移回），则你可以将一张武具牌以「未贴附于任何东西」的状态移回战场。

#### 最终对决

{白}

瞬间

追欢 *(选择一个或数个额外费用。)*

+{一}~所有生物失去所有异能直到回合结束。

+{一}~选择一个由你操控的生物。它获得不灭异能直到回合结束。

+{三}{白}{白}~消灭所有生物。

- 最终对决的第二项模式并未指定该生物为目标。你是在咒语结算时，才需决定要让哪个生物获得不灭异能。在该时刻，任何人都已经来不及回应咒语。
- 如果某效应是在最终对决令所有生物失去所有异能之后，再让某生物获得某异能，则该生物不会失去该异能。

## 指挥官新牌单卡解惑

爆响施咒师

{三}{红}{红}

生物~人类 / 法师

2/2

闪现

当爆响施咒师进战场时，若它经你施放，则你本回合中施放的下一个瞬间或法术咒语具有风暴异能。*(当施放该咒语时，本回合于它之前每施放过一个咒语，便将该咒语复制一次。你可以为每个复制品选择新的目标。)*

- 无论你从哪个区域施放爆响施咒师，其第二个异能都会触发。如果你是未经施放便径直将爆响施咒师放进战场，则该异能便不会触发。
- 对具风暴异能的咒语而言，其因风暴产生的咒语复制品是直接放进堆叠。它们未经施放，不会被该回合中之后的其他具风暴异能的咒语计算在内。
- 至于从手牌以外之其他区域施放的咒语，以及被反击或因故未能结算的咒语，则都会被风暴异能计算在内。

- 咒语的复制品可以像其他咒语一样被反击，但它必须单独被反击。反击具有风暴异能的咒语不会影响复制品。

---

不见明日

{三}{红}

瞬间

直到回合结束，由你操控的狂徒生物得+1/+0且获得「{横置}：此生物对目标生物造成伤害，其数量等同于前者的力量。」（杀手、佣兵、海盗、浪客和邪术师是狂徒。）

- 对获得不见明日所赋予之异能的生物而言，如果某个此类生物在该异能还在堆叠上时就已离开战场，则会利用该生物最后在战场上时的力量，来决定要造成的伤害数量。

---

地脉探寻械

{二}

神器

{一}，{横置}：磨一张牌。你可以将以此法磨掉的一张瞬间或法术牌置于你手上。

横置一个由你操控且未横置的传奇生物：重置地脉探寻械。

- 支付地脉探寻械之第二个起动式异能费用时，你可以横置任意一个由你操控且未横置的传奇生物；这包括了你并未在自己最近的一回合开始时便持续操控者。

---

风暴之吼埃力斯

{八}{蓝}{红}

传奇生物 ~ 元素 / 邪术师

4/4

你坟墓场中的瞬间和法术牌间每有一种不同的法术力值，此咒语便减少{二}来施放。

飞行，灵技

每当你施放每回合中你的第二个咒语时，派出一个4/4红色，具飞行与灵技异能的龙 / 元素衍生生物。

- 对你坟墓场中的连体牌而言，其法术力值是该牌两边法术力值的加总。它不会具有两种法术力值。
- 对在你坟墓场中的双面牌而言，其法术力值始终为其正面的法术力值。
- 如果某张在你坟墓场中之牌的法术力费用包含{X}，则在确定该牌的法术力值时，X为0。
- 在埃力斯进战场之前施放的咒语，也会被计算在内。如果埃力斯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。

---

高傲护卫毓玛  
{五}{红}{绿}{白}  
传奇生物 ~ 人类 / 游侠  
6/6

你坟墓场中每有一张地牌，此咒语便减少{一}来施放。

每当高傲护卫毓玛进战场或攻击时，你可以牺牲一个地。若你如此作，则抓一张牌。

每当一张沙漠牌从任何区域进入你的坟墓场时，派出一个 4/2 绿色，具延势异能的植物 / 战士衍生生物。

- 毓玛必须在战场上，其最后一个异能才会触发。如果它和某张由你拥有的沙漠牌一起进入坟墓场，则该异能不会触发。

---

灰水的息事客  
{二}{黑}{红}  
生物 ~ 蜥蜴 / 佣兵  
4/4

你坟墓场中的每张狂徒生物牌均具有返场{X}，X 为其法术力值。*(放逐它并支付其返场费用：为每位对手各进行以下流程 ~ 派出一个衍生复制品，且其本回合若能攻击该对手，便须如此作。它们获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时，将它们牺牲。只能于法术时机起动。)*

- 灰水的息事客本身不具有返场异能。其异能只会于它在战场上时生效。
- 如果某张在你坟墓场中之牌的法术力费用包含{X}，则在确定该牌的法术力值时，X 为 0。
- 「放逐该具返场异能的牌」是起动异能的费用。一旦你宣告起动返场异能，则直到你完成起动为止，没有牌手能有所行动。其他人都不能试图将该牌从你的坟墓场移除，来让你无法支付该费用。
- 在你派出衍生物时，不会为已离开游戏的对手执行该流程。
- 所派出的衍生物只会复制印在原版牌张上的东西。不会复制该生物之前在战场上时受影响的任何效应。
- 对每个衍生物而言，如果它能够攻击相应牌手，便须如此攻击。
- 如果其中某衍生物因故无法攻击（例如被横置），则它便不用攻击。如果要支付费用才能使其攻击，则这并不会强迫你必须支付该费用，所以这种情况下，它也不至于必须要攻击。
- 如果有效应阻止某衍生物攻击相应牌手，则该衍生物能攻击其他任意牌手、鹏洛客或战役，或是根本不攻击。如果该阻止衍生物攻击牌手的效应是要求支付费用才能攻击，则你也不是必须要支付该费用（除非你真的想攻击该牌手）。

- 如果于衍生物的延迟触发式异能结算时，其中有衍生物因故受其他牌手操控，则你在此时无法将之牺牲。这类衍生物会一直留在战场上，就算你在稍后时段重新获得其操控权，也不用牺牲。
- 

#### 火热冲锋

{四}{红}

法术

弃掉你的手牌，然后抓四张牌。每以此法弃掉一张牌，由你操控的生物便得+1/+0直到回合结束。

设谋{三}{红} (你可以支付{三}{红}并从你手上放逐此牌。过了该回合后，便可于法术时机施放之，且不需支付其法术力费用。只能于法术时机设谋。)

- 火热冲锋只影响它结算时由你操控的生物。于该回合稍后时段才由你操控的生物，以及于该回合稍后时段才变成生物的非生物永久物不会得到「每以此法弃掉一张牌便得+1/+0」之加成。
- 

#### 机敏贩商

{三}{绿}

生物~人类/市民

3/3

当机敏贩商进战场时，将目标永久物牌从你的坟墓场放逐。于该牌持续放逐的时段内，你可以使用该牌。你从你手牌以外的任何区域施放之咒语减少{-1}来施放。

- 就算机敏贩商已离开战场，你仍可以使用以机敏贩商第一个异能所放逐的牌。如果另一位牌手获得机敏贩商的操控权，则该牌手无法使用所放逐的牌，但你依然可以。
  - 你利用机敏贩商的第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。
  - 机敏贩商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。它只会改变你从你手牌以外的任何区域施放咒语时要支付的总费用。
  - 机敏贩商的最后一个异能不会减少你需要为咒语支付的有色法术力数量。它只能减少该咒语费用中一般法术力的部分。
-

焦炙劫墓妖

{二}{黑}

生物 ~ 骷髅妖 / 佣兵

3/1

当焦炙劫墓妖进战场时，将目标狂徒牌从你的坟墓场移回你手上。

逸脱 ~ {三}{黑}{黑}，从你的坟墓场放逐四张其他牌。

*(你可以从你坟墓场中施放此牌，并支付其逸脱费用。)*

焦炙劫墓妖逸脱时上面有一个+1/+1 指示物。

- 逸脱异能的许可不会改变你能够从坟墓场施放该咒语的时机。
- 要计算咒语的总费用，先从要支付的法术力费用或替代性费用开始（例如逸脱费用），加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量。咒语的法术力值始终不会改变，无论施放该咒语时支付的总费用为何，也无论施放该咒语时支付的是何种替代性费用。
- 已逸脱的咒语结算后，如果它不是永久物咒语，则它回到其拥有者的坟墓场。如果它是永久物咒语，则它进战场，且将来会在死去后回到其拥有者的坟墓场。它也许会再度逸脱 ~ 这年头优秀的冥界保安可不好找。
- 如果某张牌上有数个异能分别许可你用其施放它（例如两个逸脱异能，或一个逸脱异能和一个返照异能），则由你来选择要利用哪一个。没用到的许可就没有效果。
- 如果你利用咒语的逸脱许可来施放之，则你不能再选择要利用其他替代性费用或是以不需支付法术力的方式来施放。如果其含有任何额外费用，则你必须支付之。
- 如果具逸脱异能的牌是在你的回合中进入你的坟墓场，则你能在对手有所行动之前立即施放该牌（若你可以合法如此作）。
- 一旦你开始以逸脱异能来施放咒语，该咒语便会立刻进入堆叠。直到你完成施放咒语的各步骤后，牌手才能有所行动。

---

精明占徒贡提

{二}{黑}{绿}{蓝}

传奇生物 ~ 乙太种 / 浪客

5/5

你施放之不由你拥有的咒语减少{-1}来施放。

每当由你操控的一个或数个生物对任一牌手造成战斗伤害时，检视该牌手的牌库顶牌，然后牌面朝下地放逐它。于该牌持续放逐的时段内，你可以使用该牌，且能用任意种类的法术力来施放该咒语。

- 你可以检视和使用以贡提最后一个异能面朝下放逐的牌（且能用任意种类的法术力来施放），就算贡提已离开战场也是如此。如果另一位牌手获得贡提的操控权，则该牌手无法检视或使用已以贡提所放逐的牌，但你依然可以。

- 你利用贡提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。
- 使用被放逐的牌会导致其离开放逐区。你无法多次使用它。
- 如果你离开游戏，则所有剩余之牌面朝下地被放逐的牌都会一直处于该状态。任何牌手都不可以检视它们。

---

狂野王牌史黛拉李

{一}{蓝}{红}

传奇生物 ~ 人类 / 浪客

2/4

每当你施放每回合中你的第二个咒语时，放逐你的牌库顶牌。直到你下一个回合的回合结束，你可以使用该牌。

{横置}: 复制目标由你操控的瞬间或法术咒语。你可以为该复制品选择新的目标。只能于你施放过三个或更多咒语的回合中起动。

- 在史黛拉李进战场之前施放的咒语，也会被计算在内。如果史黛拉李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。
  - 你利用史黛拉李的第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。
  - 史黛拉李最后一个异能所产生之复制品，其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。新的目标必须合法。
  - 如果所复制的咒语具有模式（也就是说，它注记着「选择一项 ~」或类似者），则复制品的模式会与原版咒语相同。你不能选择其他的模式。
  - 如果所复制的咒语会在若干目标之间分配伤害或指示物，则分配方式和目标数量都不能更改。如果你选择了新的目标，你必须选择相同数量的目标。
  - 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。
  - 你不能选择去支付该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。
  - 由史黛拉李最后一个异能而得的复制品是直接堆叠上产生，所以它并不是被「施放」的。
-



雷鸣龙兽

{一}{蓝}

生物 ~ 龙兽

2/1

飞行

你施放的瞬间与法术咒语减少{一}来施放。

{二}{蓝}，牺牲雷鸣龙兽：本回合中，当你施放你的下一个瞬间或法术咒语时，你本盘游戏中每从统帅区施放过一次你的指挥官，便将该咒语复制一次。你可以为每个复制品选择新的目标。

- 牌上不慎漏植雷鸣龙兽规则叙述文字中的最后一句话。其更新版的 Oracle 叙述文字如上所示。
- 雷鸣龙兽的第二个异能不会改变任何咒语的法术力费用或法术力值。它只会改变你施放瞬间与法术咒语时支付的总费用。
- 雷鸣龙兽的第二个异能不会减少你需要为咒语支付的有色法术力数量。它只能减少该咒语费用中一般法术力的部分。
- 如果你有数个指挥官，则你每施放过你任一指挥官一次，便会将你本回合中施放的下一个瞬间或法术咒语复制一次。举例来说，如果你施放了其中一个指挥官一次，另一个指挥官两次，则你会将该咒语复制三次。
- 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。
- 如果所复制的咒语会在若干目标之间分配伤害或指示物，则分配方式和目标数量都不能更改。
- 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。
- 你不能选择支付复制品的任何额外费用。不过，会基于替原版咒语或异能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。
- 由雷鸣龙兽的延迟触发式异能而得的复制品是直接堆叠上产生，所以并非被「起动」的。

---

裂魂蛇人

{五}{黑}

生物 ~ 蛇 / 忍者 / 浪客

5/4

忍术{三}{黑} ({三}{黑})，将一个由你操控且未受阻挡的攻击生物移回其拥有者手上：将此牌从你手上横置放进战场，且正进行攻击。）

每当由你操控的一个或数个生物对任一牌手造成战斗伤害时，派出一个珍宝衍生物并显化该牌手的牌库顶牌。（将它面朝下地放进战场，当成 2/2 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。）

- 忍术异能只有在宣告完阻挡者之后才能起动。在完成宣告之前，所有的攻击生物既没有「被阻挡」，也没有「未受阻挡」。
- 你于起动忍术异能时，需从你手上展示该忍者牌，并将进行攻击的生物移回其拥有者手上。你需要一直展示该忍者牌，且它要等到异能结算之后才会被放进战场。如果在异能结算之前该牌就已离开你的手牌，则它根本不会进战场。
- 具忍术异能的生物进战场的时候，其攻击的牌手或鹏洛客与所移回之攻击生物的攻击对象相同。此为忍术异能特有的规则；在其他情况下，当生物以「且正进行攻击」的状态置入战场时，该生物的操控者得选择其攻击的战役、牌手或鹏洛客。
- 虽然该忍者进行攻击，但它从未宣告为进行攻击的生物（举例来说，某些异能会在有生物攻击时触发）。
- 你可以在宣告阻挡者步骤、战斗伤害步骤或战斗结束步骤中起动忍术异能。在大多数情形中（参见下文），如果你等到战斗伤害步骤或战斗结束步骤再起动忍术，则因为此时生物都已造成战斗伤害，因此新进战场的忍者不会造成战斗伤害。
- 但如果战斗中有生物具有先攻或连击异能，则你可以在先攻战斗伤害步骤中起动忍术异能。这样该忍者便会在常规战斗伤害步骤中造成战斗伤害，就算它具有先攻异能也是一样。
- 对手不能检视由其拥有但由你显化的牌。

#### 隆滚草

{十}{绿}

生物 ~ 植物 / 元素

8/8

你坟墓场中每有一张地牌，此咒语便减少{一}来施放。

警戒，延势，践踏

当隆滚草进战场时，直到回合结束，由你操控的其他生物得+3/+3且获得践踏异能。

- 隆滚草的法术力值始终都是 11，不会因其第一个异能而改变。
- 隆滚草的最后一个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由你操控的生物，以及于该回合稍后时段才变成生物的非生物永久物不会得+3/+3，也不会获得践踏异能。

#### 闷燃驿马车

{三}{红}

神器 ~ 载具

\*/5

闷燃驿马车的力量等同于你坟墓场中瞬间与法术牌的数量加总。

每当闷燃驿马车攻击时，你本回合中施放的下一个瞬间咒语和下一个法术咒语均具有倾曳异能。

搭载 2

- 设定闷燃驿马车的力量之异能会在所有区域生效，而不是只在战场上。
- 「倾曳」意指「当你施放此咒语时，从你的牌库顶开始放逐牌，直到放逐一张法术力值比此咒语低的非地牌为止。如果施放该牌所成之咒语的法术力值小于此咒语的法术力值，你便可以施放之，且不需支付其法术力费用。然后将所有以此法展示且未被施放的牌以随机顺序置于你牌库底。」
- 咒语的法术力值是仅根据它的法术力费用来确定。忽略所有替代性费用、额外费用以及费用增加和费用减少的效应。
- 倾曳异能是在「当你施放咒语」时触发，这意味着它会比该咒语先一步结算。如果你最后决定施放所放逐的牌，它会进入堆叠并位于该具倾曳异能的咒语之上。
- 倾曳异能结算时，你必须放逐牌张。要不要施放你最后一张放逐的牌，才是此异能中你唯一可以选择的部分。
- 如果原本具倾曳异能的咒语被反击，倾曳异能仍会正常结算。
- 你是以牌面朝上的方式放逐牌张。所有牌手都可以看到它们。
- 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放咒语，就无法选择支付替代性费用来施放之。不过，你能够支付额外费用。如果此咒语含有任何强制性的额外费用，则你必须支付之，才能施放此牌。
- 如果该牌的法术力费用中包含{X}，则你在以「不需支付其法术力费用」的方式施放它时，必须将X的值为0。
- 倾曳异能在2021年时有过规则更新。你放逐到一张法术力值比具倾曳之咒语小的非地牌时，就需停止放逐；同时你施放该牌所成之咒语的法术力值，也须比该具倾曳的咒语小。此前，如果出现牌张的法术力值与施放该牌所成之咒语的法术力值不同的情形（例如某些模式双面牌，或是有历险的牌），就算该咒语的法术力值比所放逐的牌要大，你也可以施放之。
- 连体牌的法术力值由其两边的法术力费用加总决定。如果你能经倾曳异能施放一张连体牌，则你能够施放其中任一半边，但不能一同施放两边（除非该牌具有融咒异能）。

弥偿天使

{五}{白}

生物~天使 / 战士

5/5

飞行, 系命

当弥偿天使进战场时，将目标法术力值等于或小于4的永久物牌从你坟墓场移回战场。

返场{六}{白}{白} ({六}{白}{白})，从你的坟墓场放逐此牌：为每位对手各进行以下流程~ 派出一个衍生复制品，且其本回合若能攻击该对手，便须如此作。它们获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时，将它们牺牲。(只能于法术时机起动。)

- 永久物牌包括神器、战役、生物、结界、地以及鹏洛客牌。
- 如果某张在你坟墓场中之牌的法术力费用包含{X}，则在确定该牌的法术力值时，X为0。

- 如果你以此法将灵气移回战场，则你于其进战场时选择其选择要结附的对象。以此法移回战场的灵气并未指定它要结附的牌手或永久物为目标，因此你可以选择具辟邪异能的永久物或牌手；不过，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「该灵气所具有之特性」保护的牌手或永久物。如果没有该灵气能够合法结附的对象，则它会留在坟墓场中。
- 「放逐该具返场异能的牌」是起动异能的费用。一旦你宣告起动返场异能，则直到你完成起动为止，没有牌手能有所行动。其他人人都不能试图将该牌从你的坟墓场移除，来让你无法支付该费用。
- 在你派出衍生物时，不会为已离开游戏的对手执行该流程。
- 所派出的衍生物只会复制印在原版牌张上的东西。不会复制该生物之前在战场上时受影响的任何效应。
- 对每个衍生物而言，如果它能够攻击相应牌手，便须如此攻击。
- 如果其中某衍生物因故无法攻击（例如被横置），则它便不用攻击。如果要支付费用才能使其攻击，则这并不会强迫你必须支付该费用，所以这种情况下，它也不至于必须要攻击。
- 如果有效应阻止某衍生物攻击相应牌手，则该衍生物能攻击其他任意牌手、鹏洛客或战役，或是根本不攻击。如果该阻止衍生物攻击牌手的效应是要求支付费用才能攻击，则你也不是必须要支付该费用（除非你真的想攻击该牌手）。
- 如果于衍生物的延迟触发式异能结算时，其中有衍生物因故受其他牌手操控，则你在此时无法将之牺牲。这类衍生物会一直留在战场上，就算你在稍后时段重新获得其操控权，也不用牺牲。

### 秘法劫案

{二}{蓝}{蓝}

#### 法术

你可以从对手坟墓场中施放目标瞬间或法术牌，且不需支付其法术力费用。如果该咒语将进入其坟墓场，则改为将它放逐。

*暗码（然后你可以放逐此咒语牌，并赋码于一个由你操控的生物上。每当该生物对任一牌手造成战斗伤害时，其操控者可以施放所赋码之牌的复制品，且不需支付其法术力费用。）*

- 你是于秘法劫案结算时，才决定是否要施放该目标瞬间或法术牌。如果你如此作，则你是在秘法劫案结算的中途一并施放之。你不能等到本回合内稍后时段再施放。不会受到牌张类别的施放时机限制。
- 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放咒语，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。如果该咒语含有任何强制性的额外费用，则必须支付之，才能施放此咒语。
- 如果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。
- 具暗码异能的咒语赋码于生物上的时机，是在该咒语结算的过程当中，完成该咒语的其他效应之后。该牌会直接从堆叠进入放逐区。它不会进坟墓场。

- 你是于咒语结算时才选择生物。暗码异能不会指定该生物为目标。
- 如果具暗码异能的咒语未能结算，则其所有效应都不会生效，包括暗码异能。此牌会置入其拥有者的坟墓场，并且不会赋码于生物上。
- 如果此生物离开战场，则所放逐的牌将不再赋码于任何生物上。它将持续被放逐。
- 在为该牌选择要赋码的对象时，你只能选择生物。
- 具暗码异能的牌之复制品是在放逐区中产生，并从放逐区施放。
- 你是于该触发式异能结算的过程中，一并施放具暗码异能之牌的复制品。不会受到牌张类别的使用时机限制。
- 如果你选择不施放，或者你不能施放该复制品（也许是因为没有合法目标），则该复制品会在下次检查状态动作时消失。你没有机会在稍后的时段中再来施放此复制品。
- 所放逐之具暗码异能的牌，会将一个触发式异能赋予它所赋码的生物。如果该生物失去了此异能，并在此种状态下对牌手造成战斗伤害，则该触发式异能不会触发。但是，所放逐的牌将依旧赋码于该生物上。
- 如果其他牌手获得了该生物的操控权，则此触发式异能便会由该牌手操控。所赋码之牌的复制品会由该牌手产生，且他可以施放之。
- 如果某个有牌赋码于其上的生物同时对多位牌手造成了战斗伤害（可能是因为部分战斗伤害被转移），则每有一位牌手受到该生物的战斗伤害，此触发式异能就会触发一次。每个异能都将产生一个所放逐之牌的复制品并让你施放。

#### 辟匿栖所

{三}{黑}

结界~灵气

结附于地

所结附的地具有「{横置}：加两点任意颜色的单色法术力。此法术力只能用来施放狂徒咒语，或是起动狂徒来源的异能。」（杀手、佣兵、海盗、浪客和邪术师是狂徒。）

每当你施放每回合中你的第一个狂徒咒语时，你抓一张牌且失去 1 点生命。

- 「狂徒来源」包括具有杀手、佣兵、海盗、浪客和邪术师这些生物类别中至少一种的任何物件。举例来说，这意味着你可以将该法术力用于起动某个由你操控之狂徒生物的异能，或是起动某张在你手上或坟墓场中之狂徒牌的异能。
- 你可以将辟匿栖所赋予之异能所加的两点法术力全用在同一个咒语或起动式异能，也可以用在两个不同的咒语和 / 或起动式异能上。

### 破晓策马

{二}{白}

结界

你施放的传奇生物咒语具有召集异能。（这些咒语能用你的生物来协助施放。你于施放传奇生物咒语时每横置一个生物，就能为该咒语支付{-}或一点该生物颜色之法术力。）

每当你的指挥官攻击时，派出一个 1/1 红色佣兵衍生生物，且具有「{横置}：目标由你操控的生物得 +1/+0 直到回合结束。只能于法术时机起动。」

- 你可横置任意一个由你操控且未横置生物来召集咒语，包括你并未在本回合开始时就已持续操控的生物。
- 在计算咒语的总费用时，需将所有替代性费用、额外费用及其他任何增加或减少施放该咒语所需之费用的效应计算在内。召集会在总费用计算完成之后生效。召集不会改变咒语的法术力费用或法术力值。
- 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。
- 如果你操控其他牌手的指挥官，则当你以该生物攻击时，不会派出佣兵。不过，如果其他牌手操控了你的指挥官，当它攻击时，你会派出佣兵。
- 如果你有两个指挥官，且同时将它们宣告为攻击者，则破晓策马的最后一个异能会触发两次。

---

### 窃梦贼头巾

{二}

神器 ~ 武具

每当佩带此武具的生物对任一牌手造成战斗伤害时，检视该牌手的牌库顶牌，然后牌面朝下地放逐它。于该牌持续放逐的时段内，你可以使用它，且能用任意种类的法术力来施放该咒语。

佩带{-}

- 你可以检视和使用以窃梦贼头巾第一个异能面朝下放逐的牌（且能用任意种类的法术力），就算窃梦贼头巾和 / 或佩带此武具的生物已离开战场也是如此。如果另一位牌手获得窃梦贼头巾和 / 或佩带此武具之生物的操控权，则该牌手无法检视或使用已以窃梦贼头巾所放逐的牌，但你依然可以。
- 你利用窃梦贼头巾的第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。
- 使用被放逐的牌会导致其离开放逐区。你无法多次使用它。
- 如果你离开游戏，则所有剩余之牌面朝下地被放逐的牌都会一直处于该状态。任何牌手都不可以检视它们。

---

窃物害兽

{一}{黑}

生物~害兽

2/1

死触, 系命

{横置}, 支付 1 点生命: 加两点任意颜色的单色法术力。此法术力只能用来施放不由你拥有的咒语。

- 你可以将最后一个异能所加的两点法术力用在同一个不由你拥有的咒语, 也可以用在两个都不由你拥有的不同咒语上。

---

窃笑劫咒客

{四}{蓝}

生物~巨灵 / 法师 / 浪客

3/3

闪现

飞行

当窃笑劫咒客进战场时, 放逐目标由对手操控的咒语。

每当窃笑劫咒客攻击时, 若仍有以它放逐的牌, 则你可以施放所放逐之牌, 且不需支付其法术力费用。

- 不能被反击的咒语仍然能被窃笑劫咒客的触发式异能所放逐。它们不会结算。
  - 你是于窃笑劫咒客的最后一个异能结算时, 才决定是否要施放所放逐的牌。如果你如此作, 则你是在该异能结算的中途一并施放之。你不能等到本回合内稍后时段再施放。不会受到牌张类别的施放时机限制。
  - 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放咒语, 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。如果该咒语含有任何强制性的额外费用, 则必须支付之, 才能施放此咒语。
  - 如果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。
  - 如果你施放以窃笑劫咒客放逐的牌, 它会进入堆叠。在这之后, 它可能的去处就有进到战场, 或回到其拥有者坟墓场。就算它回到放逐区, 则它也不再是以窃笑劫咒客放逐的咒语, 因此你也不能再施放一次。
-

探沙斥候

{一}{白}

生物 ~ 人类 / 斥候

2/2

当探沙斥候进战场时，若某对手操控的地比你多，则从你的牌库中搜寻一张沙漠牌，将之横置放进战场，然后洗牌。

每当一张或数张地牌从任何区域进入你的坟墓场时，派出一个 1/1，红绿白三色的砂 / 战士衍生生物。此异能每回合只会触发一次。

- 探沙斥候必须在战场上，其最后一个异能才会触发。如果它与一个或数个由你拥有的地同时进入你的坟墓场，则其异能不会触发。
- 

天资新芽奇利

{一}{红}{绿}{白}

传奇生物 ~ 植物 / 德鲁伊

0/3

由你操控的其他植物和树妖得+2/+0。

在你战斗后的行动阶段开始时，将目标植物，树妖或地牌从你的坟墓场移回你手上。

- 同时为植物和树妖的生物只会因天资新芽奇利的异能得+2/+0。
- 

无情征召

{六}{黑}{黑}

法术

放逐所有生物。对每张以此法放逐的牌而言，于该牌持续放逐的时段内，你可以使用该牌，且能用任意种类的法术力来施放该咒语。放逐无情征召。

- 你以此法从放逐区使用牌时，仍须支付所有费用且遵循正常时机规则。举例来说，如果所放逐的是一张不具闪现异能的生物牌，则你只能在你的行动阶段当中且堆叠为空的时候施放之。
  - 如果其中有任何牌是地牌（也许因为它们在当时成为生物了的地），则你可以从放逐区中使用之，但须遵守使用地的正常时机规则。
-



## 五靴菲利斯

{二}{黑}{绿}{蓝}

传奇生物 ~ 流浆 / 浪客

5/4

威慑, 守护{二}

如果由你操控之永久物的触发式异能因由你操控的生物对任一牌手造成战斗伤害而触发, 则该异能额外触发一次。

- 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。
- 菲利斯的最后一个异能, 只会影响触发条件中特别提及「造成伤害」的触发式异能。它不会影响由于该伤害结果而触发的触发式异能。举例来说, 如果你操控菲利斯和阿耶尼的群伴(「每当你获得生命时, 在阿耶尼的群伴上放置一个+1/+1 指示物」), 且有一个由你操控且具系命异能的生物对某牌手造成战斗伤害, 则阿耶尼的群伴之触发式异能仍只会触发一次。
- 替代性效应不受菲利斯最后一个异能的影响。举例来说, 如果冲锋巨牙龙(「如果冲锋巨牙龙将对某牌手造成战斗伤害, 则改为它对该牌手造成两倍的伤害」)要对某牌手造成战斗伤害, 则菲利斯的异能并不会令其造成的伤害数量再次加倍。
- 菲利斯的最后一个异能不是复制该触发式异能; 它只是让这异能再触发一次。对于在异能进入堆叠时作出的选择, 例如选择模式和目标, 你是在这两个异能进堆叠时分别作决定。对于在异能结算时作出的选择, 例如是否要在永久物上放置指示物, 也是在这两个异能结算时分别作决定。
- 如果你因故操控两个菲利斯, 一个由你操控的生物对任一牌手造成战斗伤害, 会令由你操控之永久物的异能触发三次。三个菲利斯会如此令异能触发四次, 四个则触发五次, 以此类推。

---

## 仙掌保护地

地 ~ 沙漠

仙掌保护地须横置进战场。

{横置}: 加一点法术力, 其类别为由你操控的地能产生之任一类别。

{三}: 直到回合结束, 仙掌保护地成为 X/X 绿色, 具延势异能的植物生物, X 为你指挥官中的最大法术力值。它仍然是地。

- 法术力的类别包括白色, 蓝色, 黑色, 红色, 绿色和无色。
- 改变地的类别, 或让地获得异能, 都会影响该地能产生的法术力之类别。
- 仙掌保护地的第二个异能会检查由你操控之地上能够产生法术力的异能之效应, 但不会检查其费用或起动条件。举例来说, 工业尖塔注明「{横置}, 支付 1 点生命: 加一点任意颜色的法术力。只能于你操控神器时起动。」如果你操控工业尖塔和仙掌保护地, 则你可以横置仙掌保护地来产生任意颜色的法术力。至于你是否操控神器, 是否能支付 1 点生命, 或是工业尖塔是否未横置, 则并不重要。

- 仙掌保护地不在乎你的地对本身产生之法术力所附加的任何限制条件或额外效应，例如乡野牧场或辟匿栖所赋予之异能这类）。它只会产生一点相应类别的法术力，且不会附有类似但书。
- 如果仙掌保护地成为生物，但你并未在最近的一回合开始时持续操控它，则你在该回合中无法起动其法术力异能，也无法以之攻击。
- 你的指挥官在哪并不重要（无论是只有一个指挥官，还是因为拍档之类异能的缘故有多位指挥官）。X 的数值会利用你指挥官当前的特征来计算。（虽然通常来说法术力值不会改变，但你的指挥官可能会成为其他东西的复制品。）

#### 醒金师威翰

{红}{白}{黑}

传奇生物 ~ 矮人 / 邪术师

3/3

由你操控的其他狂徒具有警戒与敏捷异能。（*杀手、佣兵、海盗、浪客和邪术师是狂徒。*）

在你回合的战斗开始时，你可以使由你操控的珍宝都成为 3/3 组构体 / 杀手神器生物直到回合结束，且其均仍具有原本类别。

- 如果当威翰的第二个异能结算，某个由你操控的珍宝已经是生物，则该效应会盖过先前所有将该生物之力量与防御力设定为特定数值的其他效应。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。
- 由你操控的珍宝于其是生物期间，仍具有它们原本所具有的异能。

#### 悬赏板

{三}

神器

{横置}：加一点任意颜色的法术力。

{一}, {横置}：在目标生物上放置一个赏金指示物。

只能于法术时机起动。

每当一个其上有赏金指示物的生物死去时，其操控者的每位对手各抓一张牌且各获得 2 点生命。

- 悬赏板的最后一个异能检查的是所有生物上的任何赏金指示物，而不仅限于因悬赏板而放置者。举例来说，假设牌手 A 和牌手 B 各操控一个悬赏板，且牌手 C 操控一个其上有赏金指示物的生物（它是怎么得到赏金指示物则不重要）。当该生物死去时，每个悬赏板的异能都会触发。每个所触发的异能都会令牌手 A 和牌手 B 各抓一张牌并获得 2 点生命，因此这两位牌手总共都会抓两张牌并获得 4 点生命。牌手 C 就只能望着死去生物暗自神伤，心中燃起熊熊复仇怒火。

拥抱未知

{二}{红}

法术

放逐你牌库顶的两张牌。直到你下一个回合的回合结束，你可以使用这些牌。

追溯 *(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地牌。)*

- 你以此法从放逐区使用牌时，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。
- 以咒语之追溯异能来施放它时，与施放其他的咒语大致上并无不同，除了以下两点：你是从坟墓场来施放该牌（而非从你手上），并且你必须支付其所需费用再额外弃掉一张地牌。
- 从你坟墓场中施放追溯牌时，必须遵循该类别之牌的正常时机规则。
- 当你从你坟墓场施放的追溯咒语结算，未能结算或被反击，都是将它置入你的坟墓场。你可以再度利用追溯异能来施放它。
- 若主动牌手施放了具追溯异能的咒语，则该牌手可以在它结算后再度施放该牌，并且其他牌手无法先一步将该牌移出坟墓场。这是因为主动牌手在咒语结算后会拥有优先权，所以其可以立即施放新的咒语。而由于利用追溯异能从坟墓场施放咒语时会将该牌移到堆叠上，其他人都来不及于它还在坟墓场时作事来影响它。

---

元素爆发

{四}{红}{红}

法术

派出一个 4/4 红色，具飞行与灵技异能的龙 / 元素衍生生物。

风暴 *(当施放此咒语时，本回合于它之前每施放过一个咒语，便将此咒语复制一次。)*

- 元素爆发因其风暴异能产生的复制品是直接放进堆叠。它们未经施放，不会被该回合中后续的其他具风暴异能的咒语计算在内。
  - 至于从手牌以外之其他区域施放的咒语，以及被反击或因故未能结算的咒语，则都会被风暴异能计算在内。
  - 咒语的复制品可以像其他咒语一样被反击，但它必须单独被反击。反击具有风暴异能的咒语不会影响复制品。
-

### 怨仇怒放

{四}{绿}{绿}

#### 法术

将至多三张目标地牌从你的坟墓场横置移回战场。派出等量的 4/2 绿色，具延势异能的植物 / 战士衍生物。

返照{六}{绿}{绿} (你可以从你的坟墓场施放此牌，并支付其返照费用，然后将它放逐。)

- 派出的植物 / 战士衍生物数量，等同于以怨仇怒放从你坟墓场移回战场之地牌的数量。举例来说，如果你施放怨仇怒放并以你坟墓场中的三张树林牌为目标，且之后有牌手回应应将其中两张树林牌放逐，则你将会把剩余的那张树林牌放进战场并派出一个植物 / 战士衍生物。

### 铸匠煅炉

{二}{蓝}

#### 神器

{横置}：加{蓝}。当你将此法术力用来施放法术力值等于或小于 3 的瞬间或法术咒语，于该咒语结算时，你可以改为将它放逐，而非置入其拥有者的坟墓场。

{三}{蓝}{蓝}，{横置}：你可以从以铸匠煅炉放逐的牌之中施放任意数量的咒语，且不需支付其法术力费用。只能于法术时机起动。

- 铸匠煅炉所加的法术力可以用于任何东西，而非仅限于法术力费用等于或小于 3 的瞬间与法术咒语。
- 无论铸匠煅炉是否仍在战场上，该延迟触发式异能都会触发。
- 在利用铸匠煅炉所加的法术力来施放法术力费用中包含{X}的瞬间或法术咒语时，会用到你在施放该咒语时为 X 选择的数值，来决定该延迟触发式异能是否会触发。
- 你是于铸匠煅炉的最后一个异能结算时，才决定要施放哪个咒语（如有）。如果你如此作，则你是于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。
- 你是于铸匠煅炉的最后一个异能结算时逐一施放这些牌，依次为之选择模式与目标等等。你最后施放的咒语将首先结算。不会受到牌张类别的使用时机限制。其他的使用时机限制则不会被忽略（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。如果该咒语含有任何强制性的额外费用，则必须支付之，才能施放此咒语。
- 如果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。

装填上膛

{二}{蓝}

法术

抓一张牌，然后你本回合中每施放过一个其他瞬间或法术咒语，便抓一张牌。

设谋{三}{蓝} (你可以支付{三}{蓝}并从你手上放逐此牌。过了该回合后，便可于法术时机施放之，且不需支付其法术力费用。只能于法术时机设谋。)

- 你在本回合中所施放之所有其他瞬间和法术咒语，都会被装填上膛计算在内。至于其他咒语是已结算、未能结算、被反击或仍在堆叠上，则都不重要。

---

## 满载而归单卡解惑

财势剑

{三}

神器 ~ 武器

佩带此武器的生物得+2/+2 且具有反瞬间保护与反法术保护。

每当佩带此武器的生物对任一牌手造成战斗伤害时，派出一个珍宝衍生物。本回合中，当你下一次施放瞬间或法术咒语时，复制该咒语。你可以为该复制品选择新的目标。

佩带{二}

- 「反瞬间保护与反法术保护」意指：佩带此武器的生物不能成为瞬间咒语、法术咒语及瞬间或法术牌之异能的目标（例如瞬间牌上会在循环该牌时触发的异能）且会防止瞬间或法术咒语及瞬间或法术牌将对其造成的所有伤害。除此之外的其他事件都会如常发生。
  - 财势剑的延迟触发式异能所产生之复制品，其目标将与所复制的咒语相同，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。新的目标必须合法。
  - 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。
  - 如果所复制的咒语会在若干目标之间分配伤害或指示物，则分配方式和目标数量都不能更改。如果你选择了新的目标，你必须选择相同数量的目标。
  - 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。
  - 你不能选择去支付该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。
  - 由财势剑之延迟触发式异能而得的复制品是直接于堆叠上产生，所以它并不是被「施放」的。
-

## 迟钝法球

{二}

神器

进战场的生物不会触发异能。

- 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。
- 迟钝法球会阻止生物本身的进战场触发式异能，以及其他会因为生物进战场而触发的触发式异能。
- 替代性效应不会受到迟钝法球异能的影响。举例来说，注记着「进战场时上面有一个+1/+1 指示物」的生物仍会带着+1/+1 指示物进场。
- 该触发事件并不需要特别提及「生物」进战场。举例来说，依夏兰迷窟系列的宇金劫客速腾船长具有以下叙述的异能：「每当一个神器在你的操控下进战场时，在目标由你操控的海盗上放置一个+1/+1 指示物。」如果此时某个神器生物在你的操控下进战场，则该异能不会触发。如果此时某个非生物神器在你的操控下进战场，则该异能会触发。
- 会在「于[此生物]进战场时」生效的异能，包括许多会让生物之操控者选择一种颜色或选择一种生物类别的异能，则不会受影响。
- 利用永久物进入战场后的特征，来确定是否会有触发式异能触发，此时应将持续性效应纳入考量。举例来说，如果你操控了器械进击，其一部份的异能注记着：「每个非生物的神器都是神器生物」，则每个神器进战场时同时也是个生物，不会触发任何触发式异能。
- 如果迟钝法球和一个生物同时进战场，则该生物进战场不会触发触发式异能。

---

## 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（例如病魔）仍将生效，尽管这张牌永远不会碰到坟墓场也是如此。另外，会检查所弃掉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。
-

### 恶狱镇街景

地

恶狱镇街景须横置进战场。于它进战场时，选择一种颜色。

{横置}：加一点所选颜色的法术力。

{一}，{横置}：由你操控的单色永久物间每一种颜色，便加一点该色的法术力。

- 恶狱镇街景的最后一个异能属于法术力异能。它不用到堆叠，且不能被回应。
  - 本游戏的五种颜色为白色、蓝色、黑色、红色和绿色，因此恶狱镇街景的最后一个异能最多只能产生五点法术力。
  - **中文版说明：**本牌中文版规则叙述中两个「该色」所指不同：第一个异能和第二个异能之间有连结关系，所以第二个异能的「该色」指的是进场时为第一个异能选择的颜色；第三个异能与第一个异能之间没有连结关系，「该色」指的是前半句中对应的颜色。为厘清功能，将该牌第二个异能的叙述订正为「{横置}：加一点所选颜色的法术力。」该牌修正后的规则叙述如上所示，特此说明。
- 

### 害虫防治

{白}{黑}

法术

消灭所有法术力值等于或小于 1 的非地永久物。

循环{二} ({二}，弃掉此牌：抓一张牌。)

- 如果某永久物的法术力费用包含{X}，则在确定其法术力值时，X 为 0。
  - 不为其他物件之复制品的衍生物法术力值为 0。复制了另一个物件的衍生物，其法术力费用与该物件一致。
- 

### 棘芽农夫

{二}{绿}{绿}

生物 ~ 植物 / 德鲁伊

5/5

践踏

当棘芽农夫进战场时，派出两个食品衍生物。（食品衍生物是具有「{二}，{横置}，牺牲此神器：你获得 3 点生命」的神器。）

每当棘芽农夫攻击时，你可以牺牲一个食品。若你如此作，则磨三张牌。你可以将其中一张永久物牌置于你手上。

- 食品是神器类别。尽管在其他系列中，你可能会在某些生物类别栏中也见到此字眼，但它从不是生物类别。
- 如果有效应提及「一个食品」，则其意指任意一个食品神器，而非仅限食品衍生神器。

- 你不能牺牲同一个食品衍生物来支付多个费用。
  - 永久物牌包括神器、战役、生物、结界、地以及鹏洛客牌。
- 

#### 记忆皿

{三}{红}{红}

#### 神器

{横置}，放逐记忆皿：每位牌手各放逐其牌库顶的七张牌。直到你的下一个回合，所有牌手都可以使用其以此法从各自牌库放逐的牌，且不能从其手上使用牌。只能于法术时机起动。

- 记忆皿的规则叙述有细部更新，以厘清其功能；牌手只能使用起动式异能之效应令他从其牌库放逐的牌，而不能使用起动该异能所放逐的记忆皿。其更新版的 Oracle 叙述文字如上所示。
  - 牌手利用记忆皿的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，如果某张放逐的牌是地牌，其拥有者只能在其行动阶段中且堆叠为空的时候使用之。
  - 只要有效应允许，牌手仍可以从其手牌以外的其他区域来使用牌。
- 

#### 慷慨劫掠客

{一}{红}

生物~人类 / 浪客

2/2

#### 威慑

在你的维持开始时，你可以派出一个珍宝衍生物。当你如此作时，目标对手派出一个已横置的珍宝衍生物。

每当慷慨劫掠客攻击时，它向防御牌手造成等同于由其操控之神器数量的伤害。

- 在慷慨劫掠客的第一个触发式异能触发时，你不需为其选择目标。而是当你以此法派出一个珍宝衍生物时，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。特别一提，该触发式异能不属于罪行，但随后的自身触发式异能有可能构成罪行。
-



苦痛纳索灵

{三}{黑}{黑}

生物 ~ 精怪

5/4

威慑

当苦痛纳索灵进战场时，其他生物得-2/-2直到回合结束。

{一}{黑}，弃掉苦痛纳索灵：目标生物得-2/-2直到回合结束。

- 苦痛纳索灵的第二个异能只会影响它结算时已经在战场上的其他生物。于该回合稍后时段才进战场的生物，以及于该回合稍后时段才变成生物的非生物永久物不会得-2/-2。

---

库生暴霸龙

{五}{绿}{绿}

生物 ~ 恐龙

6/6

践踏

每当库生暴霸龙或另一个力量等于或大于4的生物在你操控下进战场时，你获得3点生命且抓一张牌。

当库生暴霸龙死去时，若它不是衍生物，则派出一个为其复制品的衍生物，但它额外具有神器此类别。

- 如果有一个或数个对进战场之生物生效的静止式异能会更改该生物之力量，则在决定库生暴霸龙的第二个异能是否会触发时，会将这类异能考虑在内。对于会影响进战场之生物的替代性效应，也是同样处理，例如进战场时上面有一个或数个+1/+1指示物，或作为另一个生物的复制品来进战场这类。
- 一旦库生暴霸龙的第二个异能已触发，则此时再降低触发此异能之生物的力量或将之移离战场，也不会阻止你获得生命并抓一张牌。
- 此衍生物只会复制库生暴霸龙上所印制的东西而已（除非库生暴霸龙也复制了其他东西；后文将详述），但具有所列特例。它不会复制下列状态：库生暴霸龙是否为横置，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。
- 如果库生暴霸龙最后在战场上时正复制别的東西，但是因故仍具有其最后一个异能，那么进战场的衍生物会是库生暴霸龙复制的东西，但具有所列特例。
- 当库生暴霸龙的衍生物复制品进战场时，其第二个异能会触发。

---

领地煅冶炉

{四}{红}

神器

当领地煅冶炉进战场时，若它经你施放，则放逐目标神器或地。

领地煅冶炉具有所放逐之牌的所有起动式异能。

- 领地煅冶炉只会获得起动式异能。它不会获得触发式异能或静止式异能。起动式异能会包含冒号。通常会写成「[费用]: [效应]。」有些关键字也属于起动式异能; 它们的规则提示中会包含冒号。
- 如果所放逐牌之起动式异能的叙述中, 利用名称提及原本印有异能的牌张本身, 则将领地煅冶炉版本的该异能视作用「领地煅冶炉」此名称来提及本身。举例来说, 如果所放逐的牌为劫匪赃物(其异能为「{二}, {横置}, 从劫匪赃物上移去两个掠物指示物: 抓一张牌。」), 则你会将领地煅冶炉版本异能的叙述视作「{二}, {横置}, 从领地煅冶炉上移去两个掠物指示物: 抓一张牌。」

#### 秘传复制仪

{二}{蓝}

神器~线索

每当你牺牲秘传复制仪或另一个神器时, 你可以支付

{二}。若你如此作, 则在下一个结束步骤开始时, 派

出一个为该神器复制品的衍生物。

{二}, 牺牲秘传复制仪: 抓一张牌。

- 此衍生物只会复制原版神器上所印制的东西而已(除非该神器也复制了其他东西或是个衍生物; 后文将详述)。它不会复制下列状态: 该神器是否为横置, 它上面有没有指示物、贴附了灵气或武器, 或是其他改变了其力量、防御力、类别、颜色等等的非复制效应。
- 如果所复制之神器的法术力费用中包含{X}, 则X为0。
- 如果所复制的神器是个衍生物, 则派出的衍生物会复制派出该衍生物的效应原本所注明的特征。
- 如果所复制的神器本身最后在战场上时已经复制了别的东西, 则该衍生物进战场时, 会是所选的神器先前复制的样子。
- 当此衍生物进战场时, 所复制的神器之任何进战场异能都会触发。被复制的神器上面任何「于[此神器]进战场时」或「[此神器]进战场时上面有…」的异能也都会生效。

#### 拟像融合议

{二}{蓝}

神器

当拟像融合议进战场时, 占卜2。

每当另一个法术力值等于或大于3的神器在你操控下

进战场时, 派出一个0/0无色组构体衍生神器生物,

且具有「你每操控一个神器, 此生物便得+1/+1。」

- 如果某个战场上的神器之法术力费用包含{X}, 则在确定其法术力值时, X为0。
- 由于拟像融合议的最后一个异能派出之衍生组构体的异能确实会将组构体本身计算在内, 因此它至少会是个1/1。

### 欧尔特克织质匠

{二}{白}

生物~人类 / 神器师

2/4

每当你施放生物咒语时，选择一项~

- 派出一个 1/1 无色地侏衍生神器生物。
- 派出一个衍生物，此衍生物为目标由你操控的衍生神器之复制品。

- 欧尔特克织质匠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。
  - 新的衍生物所复制的，就只有派出目标衍生物的效应本来所注明的特征而已（除非该生物也复制了其他东西；后文将详述）。它不会复制下列状态：该衍生物是否为横置，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。
  - 如果所复制之衍生物的法术力费用中包含{X}，则 X 为 0。（除非复制了其他东西，否则大多数的衍生物没有法术力费用。）
  - 如果所复制的衍生物本身已经复制了别的东西，则新衍生物进战场时，会是所选的衍生物复制的样子。
  - 当此衍生物进战场时，所复制的衍生物之任何进战场异能都会触发。所复制的衍生物上面任何「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。
- 

### 绕世者头盔

{二}{蓝}

神器

如果你将派出一个或数个衍生神器，则改为派出该些衍生物加上一个额外的地图衍生物。（它是具有「{-}, {横置}, 牺牲此神器：令目标由你操控的生物勘察。只能于法术时机起动」的神器。）

{一}{蓝}, {横置}：派出一个衍生物，此衍生物为目标由你操控的衍生神器之复制品。

- 绕世者头盔的第一个异能，对其操控者派出的各种衍生神器都会生效，而非仅限于地图衍生物。
- 额外派出的地图衍生物，不会具有该效应所派出之其他衍生物所具有的异能。于派出衍生物之效应中注明的其他状态（例如已横置或「在战斗结束时放逐该衍生物」等）则对原本派出之衍生物及额外派出的地图都会生效。
- 要让绕世者头盔的第一个异能生效，只需要是由你来实际派出衍生物即可，至于该派出衍生物之咒语或异能是否由你操控则并不重要。
- 绕世者头盔最后一个异能所派出的新衍生物所复制的，就只有派出目标衍生物的效应本来所注明的特征而已（除非该衍生物也复制了其他东西；后文将详述）。它不会复制下列状态：该目标衍生物是否为横置，它上面有没有指示物、贴附了灵气或武具，或是其他改变了其力量、防御力、类别、颜色等等的非复制效应。

- 如果所复制之衍生物的法术力费用中包含{X}，则 X 为 0。（除非复制了其他东西，否则大多数的衍生物没有法术力费用。）
- 如果所复制的衍生物本身已经复制了别的东西，则新衍生物进战场时，会是所选的衍生物复制的样子。
- 当此衍生物进战场时，所复制的衍生物之任何进战场异能都会触发。所复制的衍生物上面任何「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。

#### 熔铸复体

{一}{红}

法术

派出一个衍生物，此衍生物为目标由你操控的神器或生物之复制品，但它额外具有神器此类别。它获得敏捷异能直到回合结束。在下一个结束步骤开始时，将它牺牲。

- 此衍生物只会复制原版永久物上所印制的东西而已（除非该永久物也复制了其他东西或是个衍生物；后文将详述），但具有所列特例。它不会复制下列状态：该生物是否为横置，它上面有没有指示物、贴附了灵气或武具，或是其他改变了其力量、防御力、类别、颜色等等的非复制效应。
- 如果所复制之永久物的法术力费用中包含{X}，则 X 视为 0。
- 如果所复制的永久物是个衍生物，则派出的衍生物会复制派出原版衍生物的效应本来所注明的特征，但具有所述特例。
- 如果所复制之永久物本身已经复制了别的东西，则该衍生物进战场时，会是所选的永久物复制的样子，但具有所述特例。
- 当此衍生物进战场时，所复制的永久物之任何进战场异能都会触发。所复制之永久物上面任何「于[此永久物]进战场时」或「[此永久物]进战场时上面有…」的异能也都会生效。

#### 沙暴回收客

{二}{绿}

生物 ~ 人类 / 神器师

1/1

当沙暴回收客进战场时，派出一个 3/3 无色魔像衍生物神器生物。

{二}，{横置}：在每个由你操控的衍生物上各放置一个+1/+1 指示物。它们获得践踏异能直到回合结束。

。

- 在罕见的情形下，会出现无法在由你操控的一个或数个生物上放置+1/+1 指示物的状况，此时这些生物仍会获得践踏异能直到回合结束。

### 失落的十手

{一}

传奇神器 ~ 武具

每当佩带此武具的生物造成战斗伤害时，在失落的十手上放置一个充电指示物。

从失落的十手上移去一个充电指示物：选择一项 ~

- 重置目标地。
- 目标生物本回合不能进行阻挡。
- 在佩带此武具的生物上放置一个+1/+1 指示物。

佩带{一}

- 你可以将未横置的地指定为失落的十手起动式异能之第一个模式的目标。
- 将一个已被宣告为阻挡者的生物指定为该起动式异能第二个模式的目标，也不会使该生物不再进行阻挡。

### 收集者秘笈

{一}{白}

神器

掩蔽 5 (当此神器进战场时，检视你牌库顶的五张牌，将其中一张牌面朝下地放逐，然后将其余的牌以随机顺序置于牌库底。)

{一}, {横置}: 在目标由你操控的生物上放置一个+1/+1 指示物。然后如果你操控三个或更多力量各不相同的生物，则你可以使用所放逐的牌，且不需支付其法术力费用。

- 对具掩蔽异能的永久物和以其放逐的牌而言，牌手须从该牌被放逐起便持续操控该永久物，才可以检视该牌。
- 之前，具掩蔽异能的永久物须横置进战场。这部分异能已从掩蔽的定义中移除。具掩蔽异能的旧版牌张均已获得勘误，会在叙述中多出一段「[此永久物]须横置进战场」，且现在会具有掩蔽 4。
- 掩蔽现在会令你将其余牌以随机顺序置于你的牌库底，而非以任意顺序。
- 收集者秘笈最后一个异能是于其结算时才检查由你操控的生物，并以此决定你能否使用所放逐的牌。举例来说，如果你操控一个 4/5 生物，一个 1/1 生物和一个 2/1 生物，则由你操控的生物中便有三种不同的力量数值。
- 你是于收集者秘笈最后一个异能结算时，才决定是否要使用所放逐的牌。如果如此作，则你是在该异能结算的中途一并使用之。你不能等到本回合内稍后时段再使用。不会受到牌张类别的施放时机限制。不过，你不能在其他牌手的回合中使用地。
- 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。如果该咒语含有任何强制性的额外费用，则必须支付之，才能施放此咒语。

- 如果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。
- 

#### 万物关键烂宝

{绿}{蓝}{红}

传奇生物 ~ 野兽 / 贵族

1/2

守护{-}

在你的维持开始时，放逐你牌库顶的 X 张牌，X 为由你操控之其他非地永久物间牌张类别的数量。本回合中，你可以使用这些牌。

- X 的数值于烂宝的最后一个异能结算时决定。
  - 你的非地永久物间可能出现的牌张类别有：神器、战役、生物、结界、鹏洛客和亲缘。（原本称为部族的牌张类别现已起用「亲缘」这一新名称。未来 Oracle 叙述文字更新时，现有的部族牌都会订正为亲缘牌。）
  - 在计算 X 的数值时，一律不会把地的情况考虑在内。举例来说，如果你操控有神器地，但未操控其他神器，则此处 X 的数值便不会把神器计算在内。
  - 你利用烂宝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。
- 

#### 形变连结点

{六}

神器

在你回合的战斗开始时，抓一张牌。然后你可以从你手上放逐一张神器或生物牌。若你如此作，则派出一个为所放逐牌之复制品的衍生物，但它是 3/3 魔像神器生物，且仍具有原本类别。

- 此衍生物只会复制被放逐的牌上所印制的东西而已，但具有所列特例。
  - 如果所放逐之牌的法术力费用中包含{X}，则 X 为 0。
  - 当此衍生物进战场时，所复制的牌之任何进战场异能都会触发。所复制的牌上面任何「于[此永久物]进战场时」或「[此永久物]进战场时上面有…」的异能也都会生效。
-

### 预兆路旅程

{三}{绿}

结界

当预兆路旅程进战场时，从你牌库中搜寻至多五张名称各不相同的地牌，将它们放逐，然后洗牌。

在你的结束步骤开始时，随机选择一张以预兆路旅程放逐的牌并将之横置放进战场。

- 你要是乐意，也可以从你牌库中只搜寻出一张地牌并将它放逐。
  - 在你牌库中的双面牌，只具有其正面的名称。你不能以此法展示两张相同的双面牌。
- 

### 远古羊角

{二}{绿}

神器

每当你施放有色的咒语时，该咒语每有一种颜色，你就可以获得 1 点生命。每回合只能如此作一次。

{横置}：加一点任意颜色的法术力。

- 一旦你选择要利用远古羊角的触发式异能获得生命，则此异能在该回合中便不会再度触发。
  - 远古羊角的触发式异能计算的是某咒语所具有的颜色数量（数值范围从一到五），而不是其法术力费用中包含的有色法术力符号数量，或你支付之法术力的颜色数量。
  - 远古羊角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。如果该咒语被反击，则利用其最后已知信息来确定它具有的颜色数量。
- 

### 止咒高僧

{白}{白}

生物~人类 / 僧侣

2/2

于你的回合中，所有对手都不能施放咒语或起动神器，生物或结界的异能。

- 止咒高僧并不会使对手不能起动位于战场以外区域之神器、生物或结界牌的异能（例如循环异能这类）。
  - 止咒高僧不会影响触发式异能或静止式异能。
- 

## 号外新闻单卡解惑

哀恸归虚

{一}{白}{黑}

瞬间

放逐目标非地永久物。你失去 3 点生命。

- 如果在哀恸归虚试图结算时，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。你不会失去 3 点生命。
- 

霸占

{五}{蓝}{蓝}

瞬间

你可以从你手上放逐两张蓝色牌，而不支付此咒语的法术力费用。

获得目标非生物咒语的操控权。你可以为它选择新的目标。

- 如果你以霸占获得了某个瞬间或法术咒语的操控权，则该咒语结算时依旧会进入其拥有者的坟墓场。
  - 霸占结算后，由你来操控该目标咒语。该咒语上任何「你」的字样，现在都是指你；而「对手」则是指你的对手，其余依此类推。此般操控权的转变会在你选择新目标前发生，所以诸如「目标对手」或「目标由你操控的生物」之类的目标限制，现在均以你为参考基准，而非该咒语的原操控者。你可以将这些目标改为以你作参考基准下的合法目标；而如果该咒语只能选择这些目标，则该咒语会因没有合法目标而不会结算。当该咒语结算时，它将无法影响任何不合法的目标，并且执行该咒语的效应时都由你来作决定。
  - 你可以更改该目标咒语的任何目标。如果你改变了其中一个，便必须为该咒语选择一个合法的目标。如果你改不了，则必须维持现有目标（就算该目标现已不合法也是一样）。
  - 如果该目标咒语具有能够复制自身的触发式异能（例如覆诵或风暴），则复制品会由施放该咒语的牌手来操控。
  - 你可以支付该牌的替代性费用，而非一定要支付其法术力费用。但额外费用仍须如常支付。
  - 你不能从你手上放逐某张牌本身，来支付其自身的费用。于你需支付费用时，该牌已经在堆叠上，而非你手上。
- 

暴君的轻蔑

{蓝}{黑}

瞬间

选择一项 ~

- 消灭目标法术力值等于或小于 3 的生物。
- 将目标生物移回其拥有者手上。

- 不为其他物件之复制品的衍生物，其法术力值为 0。复制了另一个物件的衍生物，其法术力费用与该物件一致。



---

### 捕捉菁华

{蓝}{蓝}

瞬间

反击目标生物咒语。在至多一个目标由你操控的生物上放置一个+1/+1 指示物。

- 你不能在没有生物咒语作为目标的情况下施放捕捉菁华。如果在捕捉菁华试图结算时，其中任一目标已是不合法目标，另一个目标仍会如常受到影响。
- 注记着「不能被反击」的生物咒语是捕捉菁华的合法目标。当捕捉菁华结算时，该咒语不会被反击，但你仍会在目标生物上放置一个+1/+1 指示物。

---

### 不义之财

{X}{黑}{绿}{蓝}

法术

目标对手放逐其牌库顶的 X 张牌。你可以从其中施放任意数量法术力值等于或小于 X 的咒语，且不需支付其法术力费用。

- 你是于不义之财结算时，才决定要施放哪个咒语（如有）。如果你如此作，则你是在不义之财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。
- 你是于不义之财结算时逐一施放这些牌，依次为之选择模式与目标等等。你最后施放的咒语将首先结算。不会受到咒语类别的使用时机限制。其他的使用时机限制则不会被忽略（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。如果该咒语含有任何强制性的额外费用，则必须支付之，才能施放此咒语。
- 如果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。
- 任何你未以此法施放的牌会留在放逐区中。

---

### 残酷通牒

{蓝}{蓝}{黑}{黑}{黑}{红}{红}

法术

目标对手牺牲一个生物，弃三张牌，然后失去 5 点生命。你将一张生物牌从你的坟墓场移回你手上，抓三张牌，然后获得 5 点生命。

- 如果于残酷通牒试图结算时，该目标对手已经是不合法目标，则它不会结算，且其所有效应都不会生效。（这边就不把所有不会生效的事情列在这里了，因为你听到这些事情统统都不会发生时，一定很失望。）
  - 残酷通牒只能以对手为目标。你是在残酷通牒结算时，才需决定要把哪张生物牌从坟墓场移回手上。
  - 残酷通牒所有这些动作都会依照所印制的顺序逐一执行。稍早的动作可能会影响你会如何执行接下来的动作。举例来说，如果对手牺牲由其操控的生物，而其拥有者是你，则它会进入你的坟墓场。当残酷通牒让你将一张生物牌从你的坟墓场移回你手上时，你可以选择这张牌。
  - 如果，于残酷通牒开始结算时，对手的总生命为 5 或更少，且你牌库中的牌少于或等于两张，则本盘游戏会是平手。对手的总生命会降到 0 或更少，但残酷通牒必须完全结算完毕，才会检查状态动作。你将必须抓三张牌，并且要抓其中一张时会抓不到。最后到执行状态动作时，你与对手会同时输掉游戏，也就是说本盘游戏是平手。
- 

### 传染引擎

{六}

神器

当传染引擎进战场时，在每个由目标牌手操控的生物上各放置一个-1/-1 指示物。

{四}, {横置}: 增殖两次。*(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。然后再作一次。)*

- 如果某个永久物上确实同时有 +1/+1 和 -1/-1 指示物，则状态动作会成对移除这两类指示物，直到该永久物上只剩其中一种指示物为止。
  - 你在「增殖两次」时，没有牌手能在两次增殖之间有所回应。
  - 如果你要增殖两次，你每次增殖所选之要增加指示物数量的牌手和 / 或永久物不必相同。
  - 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。
-

摧残

{二}{红}{绿}

法术

消灭目标神器，目标生物，目标结界和目标地。（除非你能够选出所有合法目标，否则便不能施放此咒语。）

- 你必须为摧残要求的每种目标各指定一个合法的目标。不过，如果某永久物具有多种牌张类别，则你可以为多处「目标」字样反复指定此永久物为目标。举例来说，在施放摧残时，你指定一个神器生物、一个结界和一个地为目标也能满足其要求。
- 

大法师的护符

{蓝}{蓝}{蓝}

瞬间

选择一项 ~

- 反击目标咒语。
- 目标牌手抓两张牌。
- 获得目标法术力值等于或小于 1 的非地永久物之操控权。

- 不为其他物件之复制品的衍生物，其法术力值为 0。复制了另一个物件的衍生物，其法术力费用与该物件一致。
- 

档案陷阱

{三}{蓝}{蓝}

瞬间 ~ 陷阱

如果任一对手本回合中搜寻过其牌库，则你可以支付{零}，而不支付此咒语的法术力费用。  
目标对手磨十三张牌。

- 你可以忽略陷阱的替代性费用条件而直接以它的正常费用来施放。就算此条件已经达成，你也可以这么作。
- 支付替代性费用来施放陷阱并不会改变其法术力费用或法术力值。唯一的区别在于你实际支付的费用。
- 会增加或减少施放陷阱时所需支付的费用之效应，不论你选择要支付哪种费用，都会对其生效。
- 档案陷阱只检查本回合中某对手是否搜寻过其牌库。它不在乎该牌手在该次搜寻中是否找到了牌。
- 除非某咒语或异能在内文叙述中包括了「搜寻」一词，才会使得某牌手搜寻其牌库。如果某咒语或异能让某牌手检视其牌库顶的四张牌，并对其中一张牌作某些事情，则这并不算是搜寻。
- 如果某搜寻效应受到艾文核灵师的异能所影响（使得该牌手改为搜寻其牌库顶的四张牌），这依旧算是搜寻过该牌库。
- 你指定为目标的对手不一定要是搜寻其牌库的对手。

- 如果该目标对手牌库中的牌少于十三张，该牌手会将整个牌库都置入其坟墓场。
  - **中文版勘误：**本版本之档案陷阱中文版牌张的规则叙述中，将「搜寻」误植作「搜索」。其正确的规则叙述如上所示，特此勘误。
- 

#### 地脉束缚

{五}{白}

结界

闪现

领土~ 由你操控的地中每一种基本地类别，此咒语便减少{一}来施放。

当地脉束缚进战场时，放逐目标由对手操控的非地永久物，直到地脉束缚离开战场为止。

- 地脉束缚的法术力值始终都是 6，不会因其领土异能而改变。
  - 领土异能计算的是由你操控的地中基本地类别的数量，而不是由你操控的地数量，或是其中某一种类别的地数量。
  - 基本地类别包括平原、海岛、沼泽、山脉和树林。基本地类别以外的地类别（例如沙漠）不会计入领土异能当中。
  - 如果地脉束缚在其进战场异能结算前就已离开战场，则该目标永久物不会被放逐。
  - 贴附于所放逐永久物上的灵气会进入其拥有者的坟墓场。贴附于所放逐生物上的武器会被卸装并留在战场上。所放逐永久物上的任何指示物将会消失。
  - 如果衍生物被放逐，它将会消失。它将不会移回战场。
  - 在多人游戏中，如果地脉束缚的拥有者离开了游戏，所放逐的牌将移回战场。因为将该牌移回的这个一次性效应不属于会进入堆叠的异能，所以它也不会随着离开游戏之牌手在堆叠上的其他咒语或异能一同消失。
- 

#### 电离化

{一}{蓝}{红}

瞬间

反击目标咒语。电离化对该咒语的操控者造成 2 点伤害。

- 注记着「不能被反击」的咒语是电离化的合法目标。虽然当电离化结算时，该咒语不会被反击，但电离化仍会对该咒语的操控者造成 2 点伤害。
-

## 遏止倒彩

{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。)

遏止倒彩对任意一个目标造成 3 点伤害。

- 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法术, 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。)

---

## 返身再战

{四}{黑}{绿}

瞬间

将目标生物牌从你的坟墓场移回战场。当你如此作时, 它与至多一个目标不由你操控的生物互斗。

- 在施放返身再战时, 你不需选择目标不由你操控的生物。而是当你将目标生物牌从你的坟墓场移回战场时, 会触发一个「自身」异能。于该异能进入堆叠时, 你需为其选择一个目标。每位牌手都可以如常回应此触发式异能。特别一提, 返身再战不属于罪行, 但随后的自身触发式异能有可能构成罪行。
  - 返身再战的自身触发式异能, 会与该生物进战场时触发的其他触发式异能同时进入堆叠。
  - 如果当该自身触发式异能试图结算时, 该目标生物已经是不合法目标, 则此异能不会结算; 如果此时你放进战场的生物已不在战场上或已不再是生物, 则该目标生物不会造成伤害, 也不会受到伤害。
-

害虫侵扰

{X}{X}{绿}

法术

消灭至多 X 个目标神器和 / 或结界。派出两倍于 X 数量的 1/1，黑绿双色的害虫衍生生物，且具有「每当此生物死去时，你获得 1 点生命。」

- 无论消灭了多少个神器和结界，派出的害虫衍生生物数量始终是为 X 所选数值的两倍。
- 如果有神器或结界被选为目标，且于害虫侵扰试图结算时，这些目标已经全都不合法，则害虫侵扰不会结算，且其效应都不会生效。不会派出害虫。

---

化作虚无

{白}{蓝}{黑}

瞬间

此咒语不能被反击。

消灭目标非地永久物。

- 能够反击其他咒语的咒语或异能仍能以化作虚无为目标。当这类咒语或异能结算时，化作虚无不会被反击，但用于反击的咒语或异能具有的任何其他效应仍会如常生效。
- 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，化作虚无也不会被反击。

---

活尸法

{黑}

法术

将目标生物牌在你的操控下从坟墓场放进战场。你失去等同于其法术力值的生命。

- 如果某张在牌手坟墓场中之牌的法术力费用包含 {X}，则在确定该牌的法术力值时，X 为 0。
  - 会利用该牌在你坟墓场中的法术力值来决定你要失去的生命数量，而非其进到战场上后所成的生物。
  - 你是在该生物已经进到战场上后才失去生命。该生物上所具有之任何会与失去生命互动的异能（例如白金皇像所具有者），都会对此生效。
  - 如果该生物进战场会触发任何异能，则这些异能要在你失去生命之后才会结算。如果失去生命会令你输掉这盘游戏，则这些异能就不会结算。
  - 在多人游戏中，如果有牌手离开游戏，则所有由该牌手拥有的牌也会一同离开。如果你离开游戏，则你因活尸法而操控的生物会被放逐。
-

### 汲取魔力

{蓝}{蓝}

瞬间

反击目标咒语。在你的下一个行动阶段开始时，加若干{无}，其数量等同于该咒语的法术力值。

- 如果在汲取魔力试图结算时，该目标咒语已经是不合法目标，则汲取魔力不会结算。你不会在你的下一个行动阶段开始时加法术力。如果该目标仍然合法，但不能被反击（最有可能的原因是有效应注记该咒语不能被反击），则你依然会加法术力。
- 汲取魔力的延迟触发式异能通常会在你战斗前的行动阶段开始时触发。不过，如果你在你的战斗前行动阶段或战斗阶段当中施放汲取魔力，则其延迟触发式异能会在该回合的战斗后行动阶段开始时触发。

---

### 歼智陷阱

{二}{蓝}{蓝}

瞬间~陷阱

如果任一对手本回合中施放过三个或更多咒语，则你可以支付{零}，而不支付此咒语的法术力费用。放逐任意数量的目标咒语。

- 你可以忽略陷阱的替代性费用条件而直接以它的正常费用来施放。就算此条件已经达成，你也可以这么作。
- 支付替代性费用来施放陷阱并不会改变其法术力费用或法术力值。唯一的区别在于你实际支付的费用。
- 会增加或减少施放陷阱时所需支付的费用之效应，不论你选择要支付哪种费用，都会对其生效。
- 歼智陷阱的替代性费用条件会检查本回合中某对手是否施放了三个或更多咒语，而不管这些咒语是否结算。
- 如果某咒语被放逐，它便从堆叠中移出并且不会结算。该咒语并非被反击；它只是不存在了。这对不能被反击的咒语有奇效。

---

### 贱民

{二}{白}

结界~灵气

结附于生物

所有将对你造成的伤害改为对所结附的生物造成之。

- 如果你将受到战斗伤害，则将改为对所结附的生物造成之伤害也仍是战斗伤害。
- 如果你操控数个贱民且都结附于不同的生物，则由你选择要让哪个转移伤害效应生效。如果将对你造成的这份伤害是同一来源造成的伤害，或是数个生物同时造成的战斗伤害，则你不能将它分散。举例来说，如果有咒语将对你造成 6 点伤害且你操控数个贱民，则你可以选择将这 6 点伤害改为对其中一个所结附的生物造成，但你不能选择让每个所结附的生物都受到 3 点伤害。

---

### 精准一击

{二}{绿}

瞬间

目标由你操控的生物得+1/+1 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。

- 除非你能同时指定一个由你操控的生物和一个不由你操控的生物为目标，否则你不能施放精准一击。
- 如果于精准一击试图结算时，其中任一生物已经是不合法目标，则由你操控的生物不会造成伤害。如果由你操控的生物仍是合法目标，但另一个生物已经是不合法目标，则你的生物仍会得+1/+1。

---

### 聚力劈响

{X}{X}{X}{红}{红}

法术

聚力劈响对至多 X 个目标各造成五倍于 X 数量的伤害。

- 如果你选择 X 的值为 1，则施放聚力劈响时需支付{三}{红}{红}，且会对单一目标造成五点伤害。如果你选择 X 的值为 2，则它施放时需支付{六}{红}{红}，并对至多两个目标各造成十点伤害，以此类推。

---

### 攫取思绪

{黑}

法术

目标牌手展示其手牌。你选择其中一张非地牌。该牌手弃掉该牌。你失去 2 点生命。

- 就算该目标牌手手上没有非地牌可弃，你也会失去 2 点生命。

---

### 控驭电能

{X}{红}{红}

瞬间

控驭电能对任意一个目标造成 X 点伤害。你可以从你手上施放一个法术力值等于或小于 X 的咒语，且不需支付其法术力费用。

- 如果于控驭电能试图结算时，该目标已经不合法，则它不会结算，且其所有效应都不会生效。你不会从你手上施放咒语。
- 让你「施放」某牌的效应，并不会让你能使用地牌。



- 如果以此法对该目标造成了致命伤害，则于你从你手上施放牌的过程中，该目标仍然还留在战场上。它要等控驭电能全部完成结算后才会死去。如果该目标上具有任何会于你施放咒语时触发的异能，则这类异能会触发，但要等到该目标死去之后才会结算。
- 你是在控驭电能结算的过程中施放该咒语。不会受到咒语类别的使用时机限制。
- 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。如果此咒语含有任何强制性的额外费用（例如负债清偿），则你必须支付之，才能施放此牌。
- 如果咒语的法术力费用中包含{X}，则你在以「不需支付其法术力费用」的方式施放它时，必须将 X 的值选为 0。

### 扣留法球

{一}{白}{蓝}

#### 结界

当扣留法球进战场时，你可以放逐目标名称不为扣留法球的非地永久物，以及所有与该永久物同名的其他永久物。

当扣留法球离开战场时，将所放逐的牌在其拥有者的操控下移回战场。

- 虽然进战场异能的目标不得为地，但所有与该永久物同名的地也会被放逐。
- 进战场异能只有一个目标。其他具有该名称的永久物未被指定为目标。举例来说，对于某个具有反白保护的永久物而言，如果其名称与作为目标的非地永久物相同，则它也会被放逐。
- 如果在进战场异能试图结算时，该目标非地永久物已经是不合法目标，则此异能不会结算，且其所有效应都不会生效。没有永久物会被放逐，包括与目标同名者。
- 如果扣留法球在其进战场异能结算前就已经离开战场，则它的离开战场异能会触发但没有效果。然后其进战场异能将会结算，把目标非地永久物和其他同名的永久物永远放逐。

### 狂徒嬉戏

{一}{红}{白}{白}

#### 结界

在你的维持开始时，随机选择一项。派出一个具相应特征的红白双色衍生物。

- 3/1 的人类 / 战士，且具践踏与敏捷。
- 2/1 的人类 / 僧侣，且具系命与敏捷。
- 1/2 的人类 / 浪客，且具敏捷与「当此生物进战场时，它对任意一个目标造成 1 点伤害。」

- 于你将狂徒嬉戏的触发式异能放进堆叠时，模式就已通过随机方式选定。牌手会知道该异能将派出怎样的衍生物，并能据此回应。

流放之径

{白}

瞬间

放逐目标生物。其操控者可以从其牌库中搜寻一张基本牌，将该牌横置放进战场，然后洗牌。

- 如果在流放之径试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。该生物的操控者将无法搜寻基本牌。
  - 被放逐生物的操控者并非一定要搜寻牌库找出基本牌。如果该牌手不搜寻，便不需将其牌库洗牌。
- 

蛮野猛击

{一}{红}{绿}

法术

目标由你操控的生物得+2/+2直到回合结束。它与目标不由你操控的生物互斗。

- 除非你能同时指定一个由你操控的生物和一个不由你操控的生物为目标，否则你不能施放蛮野猛击。
  - 如果于蛮野猛击结算时，其中任一目标已经是不合法目标，则两个生物都不会造成或受到伤害。
  - 如果于蛮野猛击试图结算时，该由你操控的生物已经是不合法目标，则它不会得+2/+2。如果该生物是合法目标，但另一个生物不是，则该由你操控的生物仍然会得+2/+2。
- 

破颅假想

{三}{蓝}{红}

瞬间

抓两张牌。然后你可以弃一张非地牌。当你如此作时，破颅假想对目标生物造成4点伤害。

- 在施放破颅假想时，你不需选择目标生物。而是当你弃一张非地牌时，会触发另一个「自身」异能。于该异能进入堆叠时，你需为其选择一个目标。每位牌手都可以如常回应此触发式异能。特别一提，该触发式异能不属于罪行，但随后的自身触发式异能有可能构成罪行。
-

窃冠瓯柯

{一}{绿}{蓝}

传奇鹏洛客~瓯柯

4

+2: 派出一个食品衍生物。

+1: 目标神器或生物失去所有异能，且成为基础力量与防御力为 3/3 的绿色麋鹿生物。

-5: 选择目标由你操控的神器或生物和目标由对手操控且力量等于或小于 3 的生物。交换两者的操控权。

- 瓯柯的第二个异能将一直持续。它们不会于清除步骤终止，也不会因你或瓯柯离开游戏而结束。
- 若瓯柯的第二个异能结算后，被影响的生物或神器才获得某异能，则该生物依旧会具有此异能。
- 对该生物而言，先前将其基础力量与防御力设定为某特定值的效应，都会被瓯柯的第二个异能盖掉。其他将其力量或防御力设定为某特定值的效应，如果是在瓯柯的第二个异能结算后才生效，则将会盖过此效应。
- 会更改受影响的生物之力量和 / 或防御力的效应，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。
- 受影响的生物原本所具有的颜色和生物类别都会被瓯柯的第二个异能盖掉。它就只是一个绿色麋鹿。该生物会保留其拥有的超类别（例如传奇），但会失去其他任何牌张类别（例如神器）。
- 瓯柯的第二个异能可以指定只于短时内是神器或生物的永久物为目标。若出现此情况，此效应会让该永久物一直是绿色麋鹿生物，就算前述短时效应结束之后也是如此。
- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此某生物受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中瓯柯的第二个异能改变其防御力而变成致命伤害。
- 瓯柯第三个异能的效应也会一直持续。它们不会于清除步骤终止，也不会因你获得之生物在稍后时刻力量提升到大于 3 而终止。
- 如果任一目标永久物于瓯柯的第三个异能结算时已经是不合法目标，则此交换不会发生。
- 就算获得某永久物之操控权，也不会让你同时获得其上任何灵气或武具之操控权。获得武具的操控权不会令它卸装，不过武具的新操控者可以在自己的行动阶段起动其上的佩带异能。

---

驱灵诗篇

{白}{黑}

瞬间

放逐目标单色永久物。

- 单色永久物就只有正好一种颜色。无色永久物不是单色的。
-

手术摘除

{黑/非}

瞬间

({黑/非}可用{黑}或 2 点生命来支付。)

选择目标在坟墓场中的牌，且不能是基本牌。从其拥有者的坟墓场、手牌及牌库中搜寻任意数量与之同名的牌，并将它们放逐。然后该牌手洗牌。

- 若一张牌的法术力费用中有非瑞克西亚法术力符号，则该牌具有法术力费用中展示的所有颜色，不论你是以何种方式来支付该费用。特别一提，手术摘除是黑色牌。在堆叠上时，它是黑色咒语，就算你是支付 2 点生命来施放也是一样。
- 要计算法术力费用中有非瑞克西亚法术力符号之牌张的法术力值，每个非瑞克西亚法术力符号算作 1。特别一提，手术摘除的法术力值为 1。
- 于你施放咒语或启动某启动式异能时，如果其费用中包含非瑞克西亚法术力符号，则你在选择此咒语的模式或选择 X 的数量时，一并选择要如何分别支付每个非瑞克西亚法术力符号。
- 如果你的总生命为 1 或更少，则你不能支付 2 点生命。
- 非瑞克西亚法术力并非颜色。牌手不能加非瑞克西亚法术力。
- 如果你想，你也可以选择将与该目标同名之牌的全部或部分留在原本所在区域内，包括该目标牌本身。

---

碎裂认同

{三}{白}{蓝}

法术

放逐目标非地永久物。其操控者以外的每位牌手各派出一个衍生物，此衍生物为该永久物的复制品。

- 此衍生物只会复制原版永久物上所印制的东西而已（除非该永久物也复制了其他东西或是个衍生物；后文将详述）。它不会复制下列状态：该永久物是否为横置，它上面有没有指示物、贴附了灵气和 / 或武具，或是其他改变了其力量、防御力、类别、颜色等等的非复制效应。
  - 如果所复制之永久物的法术力费用中包含{X}，则 X 为 0。
  - 如果所复制的永久物本身已经复制了别的东西，则该衍生物进战场时，会是所选的永久物复制的样子。
  - 如果所复制的永久物是个衍生物，则碎裂认同所派出的衍生物会复制将该衍生物放进战场的效应原本所注明的特征。
  - 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。所复制之永久物上面任何「于此永久物进战场时」或「[此永久物]进战场时上面有…」的异能也都会生效。
  - 如果所放逐的永久物是指挥官，则该衍生物不是指挥官。
-

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。）
- 

碎末石碾

{一}

神器

{三}, {横置}: 目标牌手磨两张牌。如果以此法磨掉两张具共通颜色的牌，则重复此流程。

- 如果这两张牌都是无色，则此效应不会重复。只有同时满足（1）这两张牌各自都有至少一种颜色与（2）这两张牌之间具至少一种共通颜色这两个条件，此效应才会重复。
  - 只要每次所磨的两张牌之间都具有共通的颜色，此流程便可一直重复下去。
- 

踏平

{红}{白}

瞬间

消灭目标进行阻挡的生物。本次战斗中被该生物阻挡的生物获得践踏异能直到回合结束。

- 对于进行攻击的生物而言，即使消灭了阻挡它的生物，它仍处于已被阻挡的状态（就算已没有其他生物来阻挡它也是一样）。对于具践踏异能的攻击生物而言，如果已没有生物阻挡它，它能够对防御牌手、鹏洛客或战役造成战斗伤害。
  - 在一些罕见的情况中，进行阻挡的生物在该次战斗中并未被宣告为阻挡者（举例来说，它属于进战场且正进行阻挡的情况）。在这情况下，即便该进行阻挡的生物已被消灭，被该生物阻挡的攻击生物也不会获得践踏异能。
-

投掷

{一}{红}

瞬间

牺牲一个生物，以作为施放此咒语的额外费用。

投掷对任意一个目标造成伤害，其数量等同于所牺牲生物的力量。

- 利用所牺牲生物最后在战场时的力量，来决定投掷会造成多少点伤害。
  - 施放此咒语时，你必须牺牲正好一个生物。你无法不牺牲生物就施放此咒语，且你也不能牺牲一个以上的生物。
  - 要等到施放完此咒语、支付完其所有费用之后，牌手才能回应之。没人能试图影响你所牺牲的生物来让你无法施放此咒语。
- 

突发衰败

{黑}{绿}

瞬间

此咒语不能被反击。

消灭目标法术力值等于或小于 3 的非地永久物。

- 能够反击其他咒语的咒语或异能仍能以突发衰败为目标。当这类咒语或异能结算时，突发衰败不会被反击，但该反击咒语或异能具有的任何其他效应仍会如常生效。
  - 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，突发衰败也不会被反击。
  - 不为其他物件之复制品的衍生物，其法术力值为 0。复制了另一个物件的衍生物，其法术力费用与该物件一致。
  - 如果某永久物法术力费用中包含{X}，则在确定该牌的法术力值时，X 为 0。
- 

未知旅程

{一}{白}

结界

当未知旅程进战场时，放逐目标生物。

当未知旅程离开战场时，将所放逐的牌在其拥有者的操控下移回战场。

- 如果未知旅程在其第一个异能结算前就已经离开战场，则它的第二个异能会触发但没有效果。然后其第一个异能将会结算，把目标生物永远放逐。
-

无尽迂回

{绿}{白}{蓝}

瞬间

选择目标咒语，非地永久物或坟墓场中的牌。其操控者将它置于其牌库顶或牌库底。

- 由该牌的拥有者来选择是要将它置于牌库顶还是牌库底。
  - 如果无尽迂回指定某个衍生物为目标，则该衍生物会先被置入牌库，然后消失。
  - 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。
  - 无尽迂回不会反击咒语。就算记着「不能被反击」的咒语，也能以此法将之置于其拥有者的牌库顶或牌库底。
- 

无牌灵车

{二}

神器~载具

\*/\*

{横置}：将至多两张目标在同一坟墓场中的牌放逐。

无牌灵车的力量和防御力各等同于以它放逐之牌的数量。

搭载 2

- 如果你在以无牌灵车的第一个异能放逐任何牌之前，就起动其搭载异能，则它的力量和防御力会是 0/0。除非此时有其他效应能够提高它的防御力，否则它便会因状态动作而进入其拥有者的坟墓场。
- 

无情劫掠

{二}{黑}

法术

目标对手弃两张牌。

突击~如果你本回合中攻击过，则派出一个珍宝衍生物。

- 如果你本回合中曾以生物攻击，便会得到珍宝衍生物，就算该目标对手只弃了一张或零张牌也是一样。
  - 如果你本回合中攻击过，你就会派出珍宝衍生物，但无论你以多少个生物攻击，都只会派出一个珍宝衍生物。
-

### 无畏创新

{X}{红}{红}{红}

#### 法术

消灭 X 个目标神器和 / 或生物。为每个以此法消灭的永久物各进行以下流程 ~ 其操控者从其牌库顶开始展示牌，直到展示出一张神器或生物牌为止，放逐该牌。这些牌手各将所放逐的牌放进战场，然后洗牌。

- 如果某牌手未操控以此法消灭的永久物，则该牌手便不需从其牌库展示牌，且不用洗牌。
- 如果某个神器或生物虽然被指定为目标，但未遭消灭（也许是由于它获得不灭异能或成为不合法目标），则它不会算入以此法被消灭的神器或生物当中。被消灭但却进了坟墓场以外其他区域的神器或生物（例如指挥官玩法中牌手的指挥官）则会算入。
- 在展示牌的过程中，牌手一旦展示出具神器或生物其中任一类别（或两者兼具）的牌便须停止。该牌手不能选择其中某种类别。
- 如果在此效应要求牌手展示牌时，该牌手牌库中已不含神器或生物牌，则该牌手展示整个牌库，不放逐牌，然后将牌库洗牌。
- 所有被放逐的牌会同时放进战场。

### 吸取视界

{蓝}{黑}

#### 瞬间

检视目标对手牌库顶的两张牌。将其中一张牌面朝下地放逐，另一张则置于该牌库底。于所放逐之牌持续放逐的时段内，你可以使用该牌，且你可以将法术力视同任意颜色的法术力来施放该咒语。

返照{—}{蓝}{黑}

- 只有你能检视被放逐的牌。当它在放逐区时，其拥有者无法得知它是什么，除非你主动告知。
- 你不必告知你放逐了哪张牌，也不必告知你把哪张牌置于牌库底。举例来说，如果对手知道其牌库顶是什么牌，然后你施放了吸取视界，你不用告诉对手你将那张牌置于何处。
- 即使那张牌是地，你也可以使用。
- 你使用以吸取视界放逐的牌时仍必须遵循所有正常时机限制。
- 「返照[费用]」的字样意指：「你可以从你的坟墓场施放此牌，并支付[费用]，而非支付其法术力费用。」以及「若其返照费用已支付，当此牌将于任何时机下离开堆叠时，改为将它放逐，而非置入任何地方。」
- 必须遵循其时机限制和许可，包括其牌张类别所具有者。举例来说，在你能如常施放法术的时机下，你才能以返照的方式施放法术。
- 要计算咒语的总费用，先从要支付的法术力费用或替代性费用开始（例如返照费用），加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量。咒语的法术力值仅由其法术力费用决定，与施放该咒语时所支付的总费用无关。



- 以返照方式施放的咒语在之后一定会被放逐，不论它是结算了，被反击，或以其他方式离开堆叠。
  - 就算咒语由于某种原因未经施放就被置入你的坟墓场，你也能利用其返照异能施放之。
  - 如果具返照异能的牌是在你的回合中进入你的坟墓场，则你能在其他牌手有所行动之前再度施放之（在你能合法施放它的情况下）。
- 

#### 小恶魔的作弄

{一}{黑}

瞬间

为仅指定单一目标的目标咒语更改目标。你失去等同于该咒语法术力值的生命。

- 你是在小恶魔的作弄结算时，才需为该咒语选择新的目标。你若能改变其目标，就必须改变。不过，你不能改变至不合法的目标上。如果没有合法目标可以选择，则目标不会改变。即使原本之目标已因故变成不合法目标，也没有影响。
  - 如果某咒语指定了数个不同东西为目标，则你就不能将其指定为小恶魔的作弄之目标，就算该咒语只剩一个目标仍为合法目标也是如此。
- 

#### 携手反抗

{一}{红}{红}

法术

增效{一}（第一个模式之外每多选一个模式，便须支付一次此费用。）

选择一项或多项~

- 目标牌手弃掉其手牌，然后抓等量的牌。
  - 携手反抗对目标生物造成 4 点伤害。
  - 携手反抗向目标对手或鹏洛客造成 3 点伤害。
- 你是同时选择所有需决定的模式。你不能等到先执行完某个模式的动作之后，再决定是否要选择更多的模式。
  - 你不能多次选择同一项模式。
  - 如果增效咒语其中一个目标成为不合法，则其他的目标依旧会受到影响。如果所有的目标均成为不合法，则该咒语不会结算。
  - 减少咒语费用的效应减少的是总费用，其中包含任何增加的增效费用。
  - 如果有效应让你以「不需支付其法术力费用」的方式施放具增效异能的咒语，且若你选择了多项模式，则你仍需支付该咒语的增效费用。
  - 额外费用不会影响咒语的法术力值。
-

凶暴报偿

{一}{白}

瞬间

贯通{五}{白} (你可以支付此咒语的贯通过用来施放它。如果你如此作, 则删去方括号内的叙述。)

消灭目标 [进行攻击的] 生物。

- 如果你支付某咒语的贯通过用来施放之, 则于该咒语在堆叠上时, 其叙述中就不会包含方括号中的字句。
- 贯通过用属于替代性费用, 你可以改为支付此费用, 而不支付该咒语的法术力费用。支付某咒语的贯通过用来施放之, 并不会改变该咒语的法术力值。
- 你在施放某咒语时, 不能既支付该咒语的贯通过用, 又支付该咒语的其他替代性费用。举例来说, 如果某效应让你坟墓场中的凶暴报偿获得{一}{白}之返照费用, 则你不能从你的坟墓场中支付其贯通过用来施放之。
- 如果有效应让你「施放咒语且不支付其法术力费用」, 则你就不能支付该咒语的贯通过用来施放之。

---

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, 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) 于结算时加法术力; (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。

---

以弱制强

{四}{白}

法术

消灭所有力量大于目标生物的生物。

- 利用该目标生物于以弱制强结算时的力量，来决定哪些生物会被消灭。以弱制强并未以任何会被消灭的生物为目标，所以具辟邪异能或反白保护异能的生物如果力量够高，也会被消灭。
- 以弱制强不会消灭该目标生物。
- 如果在以弱制强试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则以弱制强不会结算，且其所有效应都不会生效。不会消灭任何生物。

---

### 驭灵械

{六}

传奇神器

{四}, {横置}, 牺牲驭灵械: 目标牌手在其下个回合由你来操控。*(你能看所有该牌手能看到的牌, 并代该牌手作出所有决定。)*

- 被操控的牌手，依旧会是主动牌手。
- 虽然你可以利用驭灵械来获得你自己的操控权，但操控你自己并没有什么特殊之处。
- 你操控的只是牌手。你并未操控该牌手任何永久物、咒语或异能。
- 在你操控其他牌手时，你依旧可以作出自己的选择与决定。
- 在你操控其他牌手时，若该牌手可以（或是必须）作出选择与决定，则由你来作出所有选择与决定。这包括要施放什么咒语，要起动什么异能，以及由触发式异能或其他原因之故要作出的一切决定。
- 你不能让受影响的牌手认输。而该牌手可以决定在任何时刻认输，就算是正被你操控也是一样。
- 你不能作出任何不合法的决定或选择~你不能作该牌手办不到的事。除非是因应游戏规则或任何牌、永久物、咒语及异能等的要求，否则你不能任意为该牌手作出选择或决定。如果某效应使得另一位牌手替受影响之牌手来作决定（例如神妙兵法），则该效应会优先执行。换句话说，如果受影响之牌手无法作决定，你就无法代替该牌手来作决定。
- 你替该牌手所作的选择或决定也不能关乎于比赛规则（例如是否要约和或是否要找裁判）。
- 你只能利用受影响牌手的资源（牌，法术力等）来替该牌手支付费用；你不能用上自己的资源。类似状况：受影响牌手的资源只能用来支付该牌手的费用；你不能用它们来支付你的费用。
- 如果成该目标牌手略过其下一个回合，你将在受影响之牌手实际轮到的下个回合中操控该牌手。
- 若数个操控牌手的效应影响同一位牌手，则这些效应会互相覆盖。只有最后一个制造出来的效应才能生效。
- 在你操控其他牌手时，你可以看到该牌手在这盘游戏中能看到的所有牌。这包括了该牌手的手牌、由其操控且牌面朝下的牌，以及在其牌库中且其能检视的牌。
- 操控某位牌手并不会让你能检视该牌手的备牌。如果某效应要该牌手选择一张游戏外的牌，你无法为该牌手选择任何牌。
- 在双头巨人游戏中，「某牌手由你来操控」此事会使得该牌手所在队伍的所有牌手都由你来操控。

---

### 原初之力

{X}{绿}

法术

目标由你操控的生物得+X/+X 直到回合结束。然后它与至多一个目标不由你操控的生物互斗。

- 你在施放原初之力时，可以仅指定「由你操控的生物」这部分目标。
- 你在施放原初之力时，可以将 X 的数值选为 0，藉此只让两个目标生物互斗。
- 如果你选择了两个目标生物，且当原初之力试图结算时，其中任一目标已经是不合法目标，则两个生物都不会造成或受到伤害。
- 如果于原初之力试图结算时，该由你操控的生物已经是不合法目标，则没有生物会得+X/+X；如果该生物是合法目标，但不由你操控的那个生物不是，则你的生物仍然将得+X/+X。

---

### 原初指命

{三}{绿}{绿}

法术

选择两项 ~

- 目标牌手获得 7 点生命。
- 将目标非生物的永久物置于其拥有者的牌库顶。
- 目标牌手将其坟墓场洗入其牌库。
- 从你牌库中搜寻一张生物牌，展示该牌，将它置于你手上，然后洗牌。

- 原初指命的模式会依照它们在牌上印制的顺序生效。如果你将某个非生物的永久物置于其拥有者的牌库顶，并让该牌手将其坟墓场洗回牌库，则这样会将该永久物牌洗掉。
- 原初指命要等到完成结算之后才会进入你的坟墓场，这意味着如果你选择第三个模式并指定自己为目标，也不能利用原初指命的效应将自身洗回牌库。

---

### 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。

---

终极苦痛

{二}{黑}{红}

法术

消灭目标生物。

疯魔{黑}{红} (如果你弃掉此牌，将之弃到放逐区。

当你如此作时，支付其疯魔费用施放之，否则便将其置入你的坟墓场。)

- 「弃牌」此事仅指牌手从手上弃牌。将牌张从其他区域置入牌手坟墓场的效应，并不算是要将该牌「弃掉」。
- 不论你弃牌的原因为何，疯魔都会产生作用。你可能是因为要弃牌来支付费用，因为某咒语或异能要你弃牌，或是因为你在清除步骤时有太多手牌。不过，你不能只因为自己高兴就弃牌来利用疯魔。
- 尽管弃掉具疯魔异能的牌时是将它置入放逐区而非坟墓场，但依然算作被弃掉的牌。如果你是弃掉此牌来支付某费用，则依旧算是已经支付了该费用。由于弃牌而触发的异能依旧会触发。
- 支付疯魔费用施放的咒语也如同通常的咒语一般地进入堆叠。其他效应可以如常地反击之、复制之，诸如此类。于其结算时，如果它是永久物牌，便将之放进战场，如果它是瞬间或法术牌，便将之置入其拥有者的坟墓场。
- 施放具疯魔的咒语时，不会受到牌张类别的使用时机规则限制。举例来说，如果你在对手的回合中弃掉了具疯魔异能的法律术，则你可以施放它。
- 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（例如疯魔费用），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。
- 如果当疯魔触发式异能结算时，你选择不施放具疯魔异能的牌，则它会进入你的坟墓场。疯魔不会让你在之后还有机会来施放。
- 如果你是为了支付某个咒语或起动式异能的费用而弃掉具疯魔异能的牌，则该牌的疯魔触发式异能（及该牌所成之咒语，如果你选择施放它的话）会比你弃牌所支付费用之咒语或异能先一步结算。
- 如果你是在结算咒语或异能的过程中弃掉具疯魔异能的牌，则该牌会立刻进入放逐区。然后继续结算前述咒语或异能～但需记住你所弃的牌现在还在你的坟墓场中。其疯魔触发式异能会在该咒语或异能结算完成之后进入堆叠。

逐退

{二}{蓝}

瞬间

将目标生物移回其拥有者手上。

抓一张牌。

- 如果于逐退试图结算时，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。你不会抓牌。

---

恣意羞辱

{白}{黑}

法术

目标对手展示其手牌。你选择其中一张非地牌。该牌

手弃掉该牌。在一个由你操控的生物上放置一个

+1/+1 指示物。

- 你就算未操控生物，也能施放恣意羞辱。
- 你是在于结算恣意羞辱过程中，在对手展示过手牌之后，再决定要在哪个生物上放置+1/+1 指示物。

---

阻碍之光

{白}{蓝}

瞬间

反击目标咒语，且该咒语须以你或由你操控的永久物

为目标。

抓一张牌。

- 对具有数个目标的咒语来说，只要其中的一个目标是你或由你操控的永久物，阻碍之光就能以该咒语为目标。
- 你可以选择以一个记着「不能被反击」的咒语为目标。若你如此作，阻碍之光效应的第一部分不会生效，但你仍能抓一张牌。

---

罪行

{三}{白}{黑}

法术

将目标生物或结界牌在你的操控下从任一对手的坟墓

场放进战场。

///

惩罚

{X}{黑}{绿}

法术

消灭所有法术力值为 X 的神器、生物和结界。

- 施放连体牌时，你需要选择要施放哪半边。没有办法将罪行//惩罚的两边一同施放。
- 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，则罪行//惩罚只会算作一张，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，当罪行//惩罚在你的牌库中时，它的法术力值为 7。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，则你不能找出罪行//惩罚。
- 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。

## 特别登场单卡解惑

变境

{二}{绿}{绿}

法术

牺牲任意数量的地。从你牌库中搜寻至多该数量的地牌，将它们横置放进战场，然后洗牌。

- 你在变境结算时一并牺牲这些地。这并非额外费用。如果变境被反击，你不会牺牲任何地。

锻石秘教徒

{一}{白}

生物 ~ 寇族 / 神器师

1/2

当锻石秘教徒进战场时，你可以从你牌库中搜寻一张武具牌，展示该牌，将它置于你手上，然后洗牌。

{一}{白}, {横置}: 你可以将一张武具牌从你手上放进战场。

- 当锻石秘教徒的第二个异能结算时，你可以从手上将任一张武具牌放进战场，而非必须是你以第一个异能找出来的那张。此武具放进战场时并未贴附在任何东西上。

港口劫盗

{三}{红}{红}

生物 ~ 半兽人 / 海盗

4/4

每当港口劫盗对任一牌手造成战斗伤害时，重置所有由你操控的生物。在此阶段后，额外多出一个战斗阶段。

港口劫盗不能攻击它本回合中攻击过的牌手。

- 港口劫盗的最后一个异能并未阻止它在任何战斗阶段中攻击鹏洛客或战役。
- 在港口劫盗产生的额外战斗中，它也不一定非要攻击（当然它在其他时候也不是一定要攻击）。

---

厚颜借物灵

{一}{蓝}{蓝}

生物 ~ 仙灵 / 浪客

3/1

闪现

飞行

厚颜借物灵只能阻挡具飞行异能的生物。

//ADV//

小偷小摸

{一}{蓝}

瞬间 ~ 历险

将目标由对手操控的非地永久物移回其拥有者手上。

- 在堆叠以外的其他区域当中，厚颜借物灵是生物牌；如果你并未将其当作历险来施放，则它在堆叠上时也是生物牌。在上述情况中，忽略该牌的副特征。举例来说，当厚颜借物灵在你的坟墓场中时，它是一张法术力值为3的蓝色生物牌。你不能将它指定为神秘圣地之触发式异能的的目标。
- 在将咒语作为历险来施放时，用到的是该牌的副特征，忽略该牌所有的正常特征。此时，该咒语之颜色、法术力费用、法术力值等特征的值都仅由该牌的副特征决定。如果该咒语离开堆叠，便会立即恢复其正常特征。
- 在将咒语作为历险来施放时，仅会利用其副特征来决定此时能否合法施放该咒语。举例来说，如果厚颜借物灵因荒野斗士薇薇安的最后一个异能而被放逐，则你不能将其当作小偷小摸来施放。
- 如果你施放小偷小摸，于它结算时，改为将它放逐，而非置入你的坟墓场。于它持续被放逐期间，你可以将它当作厚颜借物灵来施放。如果小偷小摸以其他方式离开堆叠（最有可能的情况是被反击，或因所有目标都不合法而没有结算），则它不会被放逐，且你无法在稍后时段将它当作厚颜借物灵来施放。
- 如果厚颜借物灵因故进到放逐区，但不是因为小偷小摸结算时放逐自身而如此，则你也不会具有从放逐区将它当作厚颜借物灵来施放的许可。
- 如果有效复制了历险咒语，则所成的复制品于结算的时候会被放逐。之后会由于状态动作而消失；你无法将该复制品当作永久物来施放。



- 其他效应可能会提及「具（有）历险」的牌、咒语或永久物。如果某牌、咒语或永久物上面有另一组属于历险者牌的特征，其便算作「具历险」，就算当前并没有用到其副特征，或从未将该牌当作历险来施放也是一样。
- 如果有效应提及具历险的牌、咒语或永久物，则它无法找到堆叠上作为历险施放的瞬间或法术咒语。
- 如果某物件成为了其他具有历险之物件的复制品，则所成的复制品同样具有历险。如果该物件因故改变区域，则它要么会消失（如果它是衍生物），要么就不再是复制品（如果它是非衍生物的永久物），因此你也没法将它当作历险来施放。
- 如果有效应让你选择一个牌名，则你可以选择副特征上的历险名称。在判断能否选择该名称时，仅会考虑副特征上的各值。
- 将某牌当作历险来施放，并不属于你以替代性费用来施放。对于让你能以替代性费用或以「不需支付其法术力费用」的方式来施放咒语的效应而言，这类效应也会对历险咒语生效。

#### 离弃

{三}{蓝}{蓝}

#### 瞬间

反击目标咒语。如果以此法反击了神器或生物咒语，则改为将该牌在你的操控下放进战场，而非置入其拥有者的坟墓场。

- 虽然该牌会被置入战场，但对任何检查该牌原本是否「从你手上施放」的效应而言，其都不会触发，也不会认为该牌是从你手上施放。该牌是被改为以离弃的效应置入战场。
- 此咒语包含一个替代性效应。如果其目标是个神器或生物咒语，则该咒语从未进过坟墓场。
- 如果该咒语未被反击（因为离弃的目标咒语不能被反击），则离弃的异能便不会将该牌放进战场。该咒语会如常结算。

#### 沙漠

地 ~ 沙漠

{横置}: 加{无}。

{横置}: 沙漠对目标进行攻击的生物造成 1 点伤害。

只能于战斗结束步骤中起动。

- 战斗结束步骤是在战斗伤害已造成之后。你不能利用沙漠赶在某个进行攻击的生物造成战斗伤害前就把它消灭。

### 心念盗贼

{二}{蓝}{黑}

生物~人类 / 浪客

3/1

闪现

如果某对手将抓一张牌，且这不是其于自己的每个抓牌步骤中所抓的第一张牌，则改为该牌手略过该次抓牌且你抓一张牌。

- 如果有效应要求对手「抓一张牌，然后弃一张牌」，且心念盗贼改为由你来抓牌，则该对手仍需要弃一张牌。对于效应中要求对手执行的其他动作也是同理。
- 如果两位或更多牌手各操控一个心念盗贼，且有牌手在抓上其抓牌步骤中的第一张牌以外还将要抓牌，则该牌手决定要让哪一个可适用的心念盗贼效应生效。然后轮到操控被选中之心念窃贼效应的牌手重复此流程，在剩余的心念盗贼效应中作选择，之后以此类推，直到没有可生效的此类效应为止。在此流程中，每个效应都只能对该次抓牌生效一次。
- 上述的流程意指，如果在双人游戏中双方牌手各操控一个心念盗贼，且有牌手将抓一张牌，最后抓上牌的实际上就是原本要抓牌的那位牌手。

---

万智牌，Magic，光雷驿，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，依夏兰，卡拉德许，以及鞑契可汗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.