

## 被遗忘国度战记发布释疑

编纂：Jess Dunks，且有 Tom Fowler，Carsten Haese，Nathan Long，及 Thijs van Ommen 的贡献。

此文件最近更新日期：2021 年 7 月 12 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」段落内含上市信息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

### 上市资讯

自正式发售当日（2021 年 7 月 23 日，周五）起，*被遗忘国度战记* 系列便可在有认证之构组赛制中使用。在该时刻，标准赛制中将可使用下列牌张系列：*艾卓王权*，*塞洛斯：冥途求生*，*依克黎：巨兽时空*，*2021 核心系列*，*赞迪卡再起*，*凯德海姆*，*斯翠海文：魔法学校* 以及 *被遗忘国度战记*。

封入 *被遗忘国度战记* 的轮抽补充包和主题补充包（Theme Booster）中之牌张均包含在标准赛制可用牌张范围内。这类牌张印制的系列代码均为 AFR，其收藏编号范围为 1-281（包括二十张基本地）。

*被遗忘国度战记* 指挥官套牌中则封入了六十二张新牌。这些牌只可用于指挥官、特选和薪传赛制，而不可用于标准赛、先驱赛或近代赛。这类牌张印制的系列代码均为 AFC，其收藏编号范围为 1-62。指挥官套牌中的其他牌张可用于原本即允许使用该牌张的赛制。也就是说，出现在此产品中并不会改变各牌张原本可合法利用的赛制。这类复出牌张印制的系列代码也为 AFC，其收藏编号范围为 63-331。

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

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

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

---

新的牌张类别：地城

新关键字动作：深入地城

地城是仅见于非传统万智牌牌张上的新牌张类别。具此类别的牌不具万智牌牌背，也不会被洗入牌库，待你从该处抓到；而是游戏开始时位于游戏之外，且会在游戏过程中被带入统帅区。这类牌张希冀能把龙与地下城游戏过程那种「探索未知谨慎搜寻，历尽艰险得获珍宝」感受带入本游戏中。当你看到地城牌时，你第一眼可能会注意到所有的地城都有一个入口，一个出口以及两者之间的若干房间。在进一步解释之前，请先看以下两张牌张示例：一张地城相关牌和一张地城牌。

老练地城专家

{三}{白}

生物~人类/战士

3/4

当老练地城专家进战场时，深入地城。（进入第一个房间，或前进至下一个房间。）

凡戴尔的失落矿坑

地城

洞穴入口 - 占卜1。（通往：哥布林巢穴、矿坑隧道）

哥布林巢穴 — 派出一个1/1红色鬼怪衍生生物。

（通往：储物房间、黑暗之池）

矿坑隧道 — 派出一个珍宝衍生生物。（通往：黑暗之池、真菌洞窟）

储物房间 — 在目标生物上放置一个+1/+1指示物。

（通往：杜马松神殿）

黑暗之池 — 每位对手各失去1点生命，且你获得1点生命。（通往：杜马松神殿）

真菌洞窟 — 目标生物得-4/-0直到你的下一个回合。（通往：杜马松神殿）

杜马松神殿 — 抓一张牌。

有些牌（例如老练地城专家）会让你「深入地城」。这是新的关键字动作。如果你尚未身处地城，这意味着将一张由你拥有的地城牌置入统帅区，然后在第一个房间放置一个进度标记。你可以用任何物品来当作进度标记（例如硬币或微缩模型），以此记录你当前所处的房间。你下一次再深入地城时，你需要按照牌面上箭头指示移入下一个房间。如果有多个能够移入的房间，则由你选择要移入哪一个。

每个房间都有与之关联的触发式异能。这些异能的效应都会印制在相应房间的格子当中，其叙述都写作「当你将进度标记移入此房间时，[效应]。」例如：「当你将进度标记移入洞穴入口时（凡戴尔的失落矿坑第一个房间），占卜1。」

在你移入某地城的最后一个房间，且该房间的异能结算（或因故离开堆叠）后，该地城会离开游戏，且你就算作已完成该地城。当你再度深入地城时，你又会从某地城的第一个房间开始。你可以选择探索一个全新地城，也可以再跑一次你刚完成的地城。

有些牌还会在意你是否完成过地城，或具有在你完成地城时触发的异能，地城僵尸就是其中一例。

地城匍尸

{黑}

生物~灵俑

2/1

地城匍尸须横置进战场。

每当你完成地城时，你可以将地城匍尸从你的坟墓场移回你手上。

以上就是地城简述。被遗忘国度战记系列中总共有三个地城，且会在补充包中频繁出现。在限制赛中，就算你牌池中没有某地城，你也可以选择深入之。这意味着地城牌不需与补充包内的其他牌张一同轮抽，且现开赛中也并不需要开到才能利用。牌手随时都可以选用三个地城中的任一个。

- 地城牌在游戏开始时位于游戏之外，且只能透过注记「深入地城」的牌张带入游戏。
- 由深入地城的牌手来选择其要深入的地城。
- 地城牌不会计入牌手的主牌或备牌。牌手可以利用由其拥有的所有地城。
- 你在地城中只能向前（向下似乎更准确），绝不能向后或横向移动。
- 「将地城移出游戏」此为状态动作。
- 如果你因故在某房间之异能仍在堆叠上的时候再深入地城，则你会在该地城中继续前进。若你已身处最后一个房间，则你就完成该地城并重开一个新的地城。
- 每当有牌手深入地城时，牌手要等到该其选择要进入哪个地城且第一个房间的异能触发之后，才能回应之。

---

## 风味提示

风邪教元素

{四}{蓝}{蓝}

生物~元素

2/5

飞行

旋风~当风邪教元素进战场时，将至多另一个目标生物移回其拥有者手上。

你发现一尊诅咒雕像

{一}{绿}

法术

选择一项~

- 砸碎雕像~消灭目标神器。
- 解除诅咒~消灭目标结界。
- 偷走双眼~派出一个珍宝衍生物并深入地城。（进入第一个房间，或前进至下一个房间。）

在*被遗忘国度战记*系列中，牌张背景叙述的地位有所提高，如今甚至以斜体字的形式（中文版译注：中文版中则是以楷体印制）出现在个别异能之前，好令相关叙述更显鲜活。这类文字有时会出现在牌上触发式或起动式异能之前，有时则以更生动的方式来让你选择模式。风味提示与异能提示一样，本身没有规则含义。

---

## 新机制：掷骰

哥布林聚群

{四}{红}

生物 ~ 鬼怪

4/3

当哥布林聚群进战场时，掷一颗 d20。

1 ~ 9 | 派出一个 1/1 红色鬼怪衍生生物。

10 ~ 19 | 派出两个上述衍生生物。

20 | 派出三个上述衍生生物。

皮克精向导

{一}{蓝}

生物 ~ 仙灵

1/3

飞行

*赋予优势* ~ 如果你将掷一颗或数颗骰子，则改为掷原数量加一颗骰子并忽略最小点数。

会心一击

{一}{红}

瞬间

目标生物获得连击异能直到回合结束。

当你掷出原值 20 时，将会心一击从你的坟墓场移回你手上。（原值 20 是指掷骰后骰子显示的结果即正好为 20。）

在*被遗忘国度战记*系列中，首度将掷骰机制引入黑边环境的*万智牌*游戏当中。有许多牌会让你掷一颗骰子，然后基于你的掷骰结果产生对应的功效。有些牌则具有会在「每当你掷骰时」或「每当你掷出特定结果时」触发的异能。还有些牌能够修正掷骰点数。

- 骰子依照其面数，按照「d+面数」的方式命名。举例来说，d20 即是 20 面骰。骰子需为无偏骰子（即每面向上的几率相等），且掷骰须以公正方式行之。虽然推荐采用实物骰子，但也允许利用电子程序来替代 ~ 只要其每个点数产生的概率与原骰子相同即可。
- 让你掷骰的异能也会说明各结果对应的功效。通常这会体现在规则叙述中的「结果表」中。
- 掷骰及其结果对应的功效均属于同一异能。牌手没有机会在得知掷骰结果之后再来回应该异能。

- 注记「选择一个目标，然后掷一颗 d20」或采类似叙述的效应，依然遵循通常将异能放进堆叠并结算的规范。牌手需在将该异能放进堆叠时一并指定目标，之后要等到异能结算时才掷 d20。
- 某些效应或能修正掷骰结果。这类效应可能出现在掷骰的同一段叙述中，也可能是由其他牌张具有。提及掷骰「结果」的效应，会采用经修正后的点数。而提及「原值」结果的效应，则会采用修正前骰子面上显示的结果。
- 某些异能（例如上述的皮克精向导和下面提到的职业：野蛮人），会让将「掷一颗骰子」此事用「多掷一颗骰子并忽略最小点数」来替代。所忽略点数的那一掷，并不会算到令你掷骰的效应当中，也不会触发异能。就游戏中所有意图与互动而言，一旦你决定要利用哪颗骰子的点数之后，额外掷过的骰子就会当作从未掷过。
- 某些效应会让你再掷一次。这是指利用原本掷骰时用到之相同数量和种类的骰子来掷骰，且本掷所得各结果的几率与原掷相同。
- 在竞逐时空玩法中，掷时空骰此时会令注记于「每当任一牌手掷一颗或数颗骰子时」触发的异能触发。不过，关注数字结果的效应会忽略掷时空骰的结果。

## 新结界类别：职业

职业：野蛮人

{红}

结界~职业

*(获得下一等级便能新增相应异能；只能于法术时机如此作。)*

如果你将掷一颗或数颗骰子，改为掷原数量加一颗骰子并忽略最小点数。

{一}{红}：等级 2

每当你掷一颗或数颗骰子时，直到回合结束，目标由你操控的生物得+2/+0 且获得威慑异能。

{二}{红}：等级 3

由你操控的生物具有敏捷异能。

谁敢不选职业、不知道如何升级就踏上冒险之旅呢？本系列中引入了一种全新的结界类别~职业结界。每个职业结界一开始都只有一个基础异能，但当它升级到等级 2 和等级 3 之后，就会获得更多异能！

- 每个职业结界都有五个异能。其文字栏中三个主要段落之异能属于*职业异能*。职业异能可以是静止式，起动式或触发式异能。另外两个异能属于*等级异能*，其中一个起动式异能会将职业升到等级 2，另一个则会将职业升到等级 3。
- 每个职业一开始就只有三个职业异能中的第一个。于第一个等级异能结算时，该职业成为等级 2，且获得第二个职业异能。于第二个等级异能结算时，该职业成为等级 3，且获得第三个职业异能。
- 某职业升级，不会移除其先前级别已获得的异能。
- 升级此事与普通起动式异能无异。它会用到堆叠，且可以被回应。

- 某职业的第一个等级异能，只有在该职业是等级 1 时才能起动。类似地，某职业的第二个等级异能，只有在该职业是等级 2 时才能起动。
- 你可以兼职，甚至可以操控多个同职业的职业结界。每个职业永久物会分别记录各自的等级。
- 某些职业牌所具有的效应，会随着你操控更多相同的效应而变得更强。举例来说，如果你操控多张职业：野蛮人牌，则你就能额外掷相同数量的骰子，并忽略其中对应数量的较小点数。

---

### 新异能提示：集群战术

在《龙与地下城》的遭遇战中，有时候你需要细心规划、专业沟通、完美执行才能取得最终胜利。而有时就只用所有东西攻击，期待最后大获全胜就好。集群战术是新的异能提示，提醒你该异能会在该生物会在偕同其他生物一同攻击，且攻击生物的力量总和为 6 或更多时触发。

大哥布林队长

{—}{红}

生物 ~ 鬼怪 / 野蛮人

3/1

*集群战术* ~ 每当大哥布林队长攻击时，若你本次战斗中用以攻击之生物力量总和等于或大于 6，则大哥布林队长获得先攻异能直到回合结束。

- 对具集群战术异能的生物而言，如果该生物没有攻击，则该异能就不会触发，就算你用以攻击的其他生物力量总和已等于或大于 6 了也是一样。
- 一旦集群战术异能触发后，攻击生物发生什么事便不再重要。就算其中部分或全部生物因其他牌手回应而离开战场，或是其力量总和降至小于 6，该异能也会正常结算。
- 集群战术异能只会考虑你用以攻击时，该些生物的力量总和。如果有其他的静止式异能是在「只要某生物正进行攻击时」提升该生物的力量，则这份加成也会计算在内。不过，如果某生物具有的是「每当它攻击时」提升其力量的触发式异能，则这份加成就来不及算进去。

---

### 中文版规则用语变更：贴附 (Attach)

过往系列中，中文版的规则叙述文字会根据行文（例如是灵气还是武具）选用「结附」或「装备」来对译英文版「attach」这一术语。从本系列起，无论是灵气还是武具的情形，此术语均统一作「贴附」。

示例（仅列举相关部分叙述）：

钢铁之魂威烈斯/Wyleth, Soul of Steel (CMR)

- Oracle 叙述：Whenever Wyleth, Soul of Steel attacks, draw a card for each Aura and Equipment attached to it.

- 原指挥官传奇系列叙述：每当钢铁之魂威烈斯攻击时，其上每结附一个灵气或每装备一个武具，便抓一张牌。
- 用语变更后的中文叙述：每当钢铁之魂威烈斯攻击时，其上每贴附一个灵气或武具，便抓一张牌。

---

## 被遗忘国度战记主系列单卡解惑

白色

闪现犬

{二}{白}

生物~狗

1/1

连击

传送~{三}{白}：闪现犬跃离。（直到你的下一个回合，它及贴附于其上的所有东西都视作不存在。）

- 跃离的永久物视同不存在。这类永久物不能成为咒语或异能的目标，其静止式异能对游戏没有效果，其触发式异能不会触发，其不能进行攻击或阻挡，诸如此类。
- 于闪现犬跃离时，所有贴附于其上的灵气和武具也会同时跃离。这类灵气和武具会与闪现犬一同跃回，且跃回时依旧贴附于闪现犬上。
- 永久物是在其操控者的重置步骤中，在该牌手重置其永久物之前的时刻跃回。以此法跃回的生物能够在当回合中进行攻击及支付{横置}费用。如果某永久物跃离时其上有指示物，则它跃回时上面也会有同样的指示物。
- 如果进行攻击或阻挡的生物跃离，则它会被移出战斗。
- 跃离不会触发任何「离开战场」异能。类似地，跃回时也不会触发任何「进战场」异能。
- 任何注明「于…时段内」生效的持续性效应（例如夺心魔所具有者）会忽略已跃离的物件。若如此会令此类效应的条件不再满足，则该效应便会终止。
- 永久物跃回时会记得牌手于其进战场时为它作的选择。
- 如果你的闪现犬因效应之故受对手操控，而后该对手起动其传送异能，但该改变操控权的效应在其跃回前就已终止，则闪现犬会于该对手的下一个重置步骤开始时在你的操控下跃回。如果该对手在其下一个重置步骤到来前就离开了游戏，则闪现犬会在过了其本来要开始下一个回合之时点后的下一个重置步骤中跃回。

---

天界独角兽

{二}{白}

生物~独角兽

3/2

每当你获得生命时，在天界独角兽上放置一个+1/+1指示物。

- 如果在天界独角兽受到致命伤害的同时，你获得了生命，则它的异能还来不及在其上放置+1/+1指示物，它就已经死去。
  - 注记于「每当你获得生命时」触发的异能，只会因每个获得生命之事件而触发一次，不论获得了多少生命都是一样。
  - 每个具系命异能的生物造成战斗伤害，都是不同的获得生命事件。举例来说，如果两个由你操控且具有系命异能的生物同时造成战斗伤害，则「每当你获得生命」此异能会触发两次。但是，如果某个由你操控且具系命异能的生物同时对数个生物、牌手和 / 或鹏洛客造成伤害（也许因为它具有践踏异能或者被一个以上的生物阻挡），则此异能将只会触发一次。
  - 如果你因「『每有一个』某东西便获得若干生命」这类效应而获得生命，这只会算作一个获得生命事件，该异能只会触发一次。
- 

职业：牧师

{白}

结界~职业

*(获得下一等级便能新增相应异能；只能于法术时机如此作。)*

如果你将获得生命，则改为你获得原数量加 1 点生命。

{三}{白}：等级 2

每当你获得生命时，在目标由你操控的生物上放置一个+1/+1指示物。

{四}{白}：等级 3

当此职业成为等级 3 时，将目标生物牌从你的坟墓场移回战场。你获得等同于其防御力的生命。

- 如果在某生物受到致命伤害的同时，你获得了生命，则职业：牧师的等级 2 异能还来不及在其上放置+1/+1指示物，它就已经死去。
  - 注记于「每当你获得生命时」触发的异能，只会因每个获得生命之事件而触发一次，不论获得了多少生命都是一样。
  - 每个具系命异能的生物造成战斗伤害，都是不同的获得生命事件。举例来说，如果两个由你操控且具有系命异能的生物同时造成战斗伤害，则你会因职业：牧师的第一个异能额外获得 2 点生命，且其等级 2 异能会触发两次。但是，如果某个由你操控且具系命异能的生物同时对数个生物、牌手和 / 或鹏洛客造成伤害（也许因为它具有践踏异能或者被一个以上的生物阻挡），则你只会额外获得 1 点生命，且上述的等级 2 异能只会触发一次。
  - 如果你因「『每有一个』某东西便获得若干生命」这类效应而获得生命，这只会算作一个获得生命事件，该异能只会触发一次。
  - 当职业：牧师的等级 3 异能结算时，你获得的生命数量等同于该生物在战场上的防御力，此数值可能与其在坟墓场中的防御力不同。
-



回廊石像鬼

{二}{白}

神器生物 ~ 石像鬼

0/4

当回廊石像鬼进战场时，深入地城。*(进入第一个房间，或前进至下一个房间。)*

只要你完成过地城，回廊石像鬼便得+3/+0 且具有飞行异能。

- 就算你原本完成地城时回廊石像鬼还不在于战场上，其最后一个异能仍会如常生效。
- 

舞空剑

{一}{白}

神器 ~ 武具

佩带此武具的生物得+2/+1。

当佩带此武具的生物死去时，你可以使舞空剑成为2/1，具飞行与守护{一}的组构体神器生物。若你如此作，则它不是武具。

佩带{一}

- 如果于舞空剑的触发式异能结算时，你选择不使舞空剑成为生物，则它便仍是武具，且能够如常佩带至其他生物上。
- 

至圣斩

{一}{白}

瞬间

目标由对手操控的生物或鹏洛客跃离。如果该永久物是黑色，则改为将它放逐。*(如果其跃离，则直到其操控者的下一个回合，它及贴附于其上的所有东西都视作不存在。)*

- 永久物在跃离期间视作不存在。这类永久物不能成为咒语或异能的目标，其静止式异能对游戏没有效果，其触发式异能不会触发，其不能进行攻击或阻挡，诸如此类。
- 于某生物跃离时，所有贴附于其上的灵气和武具也会同时跃离。这类灵气和武具会与该生物一同跃回，且跃回时依旧贴附于该生物上。
- 永久物是于其操控者的重置步骤中，在该牌手重置其永久物之前的时刻跃回。以此法跃回的生物能够在当回合中进行攻击及支付{横置}费用。如果某永久物跃离时其上有指示物，则它跃回时上面也会有同样的指示物。
- 如果进行攻击或阻挡的生物跃离，则它会被移出战斗。
- 跃离不会触发任何「离开战场」异能。类似地，跃回时也不会触发任何「进战场」异能。

- 任何注明「于…时段内」生效的持续性效应（例如夺心魔所具有者）会忽略已跃离的物件。若如此会令此类效应的条件不再满足，则该效应便会终止。
- 永久物跃回时会记得牌手于其进战场时为它作的选择。
- 如果你的某个非黑色生物因效应之故受对手操控，且你以至圣斩将之跃离，但该改变操控权的效应在其跃回前就已终止，则你的生物会于该对手的下一个重置步骤开始时在你的操控下跃回。如果该对手在其下一个重置步骤到来前就离开了游戏，则该永久物会在过了其本来要开始下一个回合之时间点后的下一个重置步骤中跃回。

---

### 传龙武徒

{一}{白}

生物 ~ 人类 / 修行僧

1/3

于传龙武徒进战场时，你可以从手上展示一张龙牌。  
如果你如此作或如果你操控龙，则传龙武徒进战场时上面有一个+1/+1 指示物。

由你操控的龙具有守护{一}。（每当一个由你操控的龙成为由对手操控之咒语或异能的目标时，除非该牌手支付{一}，否则反击之。）

- 龙牌是指类别栏中具有龙此生物类别的牌。类似地，如果战场上的某生物具有龙此生物类别，则它就是龙。而名称中带有龙字的牌（例如传龙武徒）本身不一定是龙牌 ~ 得依靠其是否具有龙此生物类别来判断。
- 你是在传龙武徒结算的过程中展示龙牌。这并非施放此咒语的额外费用。
- 如果你选择从你手上展示一张龙牌，且你同时也操控龙，则传龙武徒也只会得到一个+1/+1 指示物。
- 牌手可以在传龙武徒仍在堆叠上时有所行动，但不能回应于其进战场时是否展示龙牌此决定。特别一提，这意味着其他牌手不能等到你决定不展示龙牌之后再将你的龙移离战场，好让传龙武徒得不到指示物。

---

### 吠噜怪

{一}{白}

生物 ~ 水母

0/4

守军, 飞行

每当吠噜怪受到伤害时，你和目标对手各抓一张牌。

- 就算吠噜怪受到了致命伤害，它的最后一个异能也会触发。
- 吠噜怪每次受到伤害时，其异能只会触发一次，就算是有多个来源同时对它造成伤害也是如此。
- 吠噜怪的触发式异能为强制性。如果能够指定某对手为目标，则必须如此作。

- 如果当味噌怪的异能试图结算时，该对手因故已经是不合法目标，则没有牌手会抓牌。

---

#### 幽光伏击客

{二}{白}

生物 ~ 矮人 / 游侠

2/3

只要你完成过地城，幽光伏击客便具有连击异能。

- 就算你原本完成地城时幽光伏击客还在战场上，它仍会具有连击异能。

---

#### 百花宗师

{二}{白}{白}

传奇鹏洛客 ~ 巴哈姆特

3

只要百花宗师上有七个或更多忠诚指示物，他便是  
7/7，具飞行与不灭异能的龙 / 神生物。

+1: 直到你的下一个回合，目标不具先攻，连击或警戒异能的生物不能进行攻击或阻挡。

+1: 从你的牌库和 / 或坟墓场中搜寻一张名称为散打武僧的牌，展示该牌，并将它置于你手上。如果你以此法搜寻你的牌库，则洗牌。

- 于百花宗师是生物期间，他不是鹏洛客。生物不能攻击他，且他于生物期间受到的伤害不会减少他具有的忠诚指示物数量。不过你仍能如常起动其忠诚异能。
- 就算你牌库或坟墓场中没有名称为散打武僧的牌，你也可以起动百花宗师的最后一个异能。
- 百花宗师的第一个异能不用到堆叠，且不能回应。类似地，牌手也不能回应为异能支付「加忠诚指示物」之费用此事。因此，如果百花宗师已有六个忠诚指示物，且你起动其任一异能，则在牌手有机会回应该忠诚异能之前，他就已经是 7/7，具飞行与不灭异能的龙 / 神。
- 如果百花宗师在受生物攻击期间因故获得足够的忠诚指示物而变成生物，则它会被移出战斗。如果此时尚未宣告阻挡者，则它可以立即进行阻挡。它甚至可以阻挡先前攻击它的生物。先前攻击它、且之后未受阻挡的生物不会造成战斗伤害。

---

#### 信实守卫

{一}{白}{白}

生物 ~ 精怪 / 骑士

3/2

闪现

警戒

当信实守卫进战场时，任意数量目标由你操控的其他生物跃离。（直到其操控者的下一个回合，它们及贴附于其上的所有东西都视作不存在。）

- 永久物在跃离期间视作不存在。这类永久物不能成为咒语或异能的目标，其静止式异能对游戏没有效果，其触发式异能不会触发，其不能进行攻击或阻挡，诸如此类。
- 于某生物跃离时，所有贴附于其上的灵气和武具也会同时跃离。这类灵气和武具会与该生物一同跃回，且跃回时依旧贴附于该生物上。
- 永久物是在其操控者的重置步骤中，在该牌手重置其永久物之前的时刻跃回。以此法跃回的生物能够在当回合中进行攻击及支付{横置}费用。如果某永久物跃离时其上有指示物，则它跃回时上面也会有同样的指示物。
- 如果进行攻击或阻挡的生物跃离，则它会被移出战斗。
- 跃离不会触发任何「离开战场」异能。类似地，跃回时也不会触发任何「进战场」异能。
- 任何注明「于…时段内」生效的持续性效应（例如夺心魔所具有者）会忽略已跃离的物件。若如此会令此类效应的条件不再满足，则该效应便会终止。
- 永久物跃回时会记得牌手于其进战场时为它作的选择。
- 如果你的一个生物因效应之故受对手操控，然后该生物跃离，但该改变操控权的效应在其跃回前就已终止，则该生物会于该对手的下一个重置步骤开始时在你的操控下跃回。如果该对手在其下一个重置步骤到来前就离开了游戏，则该永久物会在过了其本来要开始下一个回合之时点后的下一个重置步骤中跃回。

#### 微缩牢笼

{二}{白}

结界~灵气

结附于非地永久物

所结附的永久物是珍宝神器，并具有「{横置}，牺牲此神器：加一点任意颜色的法术力」，且它失去所有其他异能。（如果它之前是生物，则它不再是生物。）

- 结附了微缩牢笼的生物就不再是生物。贴附于该生物上的武具会卸装。贴附于该生物上的灵气会进入其拥有者的坟墓场（除非该灵气同时也能够结附于珍宝神器）。
- 所结附的永久物仍具有其原本的名称、颜色、法术力费用和法术力值。除非它本身就是衍生物，否则它也不会变成衍生物。
- 如果有效应提及「一个珍宝」，则其指的是任何珍宝神器，而非仅限于珍宝衍生神器。

#### 散打武僧

{白}

生物~妖精 / 修行僧

1/1

疾风连击~每当你施放每回合中你的第二个咒语时，在散打武僧上放置一个+1/+1指示物。

- 散打武僧不需要于你施放第一个咒语时就在战场上。举例来说，如果散打武僧是你施放的第一个咒语，然后你在散打武僧结算后又施放了另一个咒语，则后者会触发疾风连击异能。
- 如果散打武僧是你一回合中施放的第二个咒语，则你当回合中后续时刻再施放的咒语都不会触发疾风连击异能。

---

无私圣武士那达尔

{二}{白}

传奇生物 ~ 龙 / 骑士

3/3

警戒

每当无私圣武士那达尔进战场或攻击时，深入地城。

*(进入第一个房间，或前进至下一个房间。)*

只要你完成过地城，由你操控的其他生物便得

+1/+1。

- 就算你原本完成地城时无私圣武士那达尔还不在于战场上，其最后一个异能也会生效。

---

奥斯华费多班德

{一}{白}

传奇生物 ~ 地侏 / 神器师

2/2

*魔法工艺* ~ {白}, {横置}, 牺牲一个神器：从你的牌库中搜寻一张神器牌，且其法术力值须等同于所牺牲之神器的法术力值加 1，将之放进战场，然后洗牌。

只能于法术时机起动。

- 神器的法术力值由印制在其右上角法术力符号决定（除非该神器复制了其他东西；后文将详述）。如果其法术力费用中包含{X}，则 X 视为 0。如果它右上角没有法术力符号（举例来说，由于它是个变成生物的地，且同时也是神器），则它的法术力值为 0。忽略于施放该神器咒语时支付的任何替代性费用或额外费用（例如增幅）。
  - 对衍生物而言，除非它复制了其他东西，否则其法术力值为 0。
  - 如果某神器复制了其他东西，则它所复制东西的法术力值就是它的法术力值。
-

职业：圣武士

{白}

结界~职业

(获得下一等级便能新增相应异能；只能于法术时机如此作。)

对手于你的回合中施放的咒语增加{一}来施放。

{二}{白}：等级 2

由你操控的生物得+1/+1。

{四}{白}：等级 3

每当你攻击时，直到回合结束，目标进行攻击的生物获得连击异能，且每有一个其他进行攻击的生物，便得+1/+1。

- 数张职业：圣武士牌要求的额外费用效果会累加。举例来说，如果你操控两张职业：圣武士牌，则由对手施放的咒语增加{二}来施放。
- 如果职业：圣武士为等级 3，且你以正好一个生物攻击，则虽然它不会得力量和防御力加成，但它仍会获得先攻。

---

铠甲

{二}{白}

神器~武具

佩带此武具的生物得+3/+3 且具有守护{一}。(每当佩带此武具的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{一}，否则反击之。)

佩带{三}你每操控一个其他武具，此异能便减少{一}来起动。

- 如果某个具守护异能的生物佩带了铠甲，则当它成为由对手操控之咒语或异能的目标时，两个守护异能都会触发。

---

携带式次元洞

{白}

神器

当携带式次元洞进战场时，放逐目标由对手操控且法术力值等于或小于 2 的非地永久物，直到携带式次元洞离开战场为止。

- 如果携带式次元洞在其触发式异能结算就已离开战场，则目标永久物不会被放逐。
- 结附于所放逐永久物上的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。武具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。

- 如果以此法放逐某个灵气，则会由其拥有者于该灵气返回战场时选择它要结附的对象。以此法放进战场的灵气并未以任何东西为目标（举例来说，所以它能贴附于具帷幕的永久物），但该灵气的结附异能会限制它能贴附在什么上面。如果该灵气无法合法贴附在任何东西上，则它本盘游戏剩余的时段内都会停留在放逐区。
  - 在此建议确保百宝囊（次元袋）远离此物。
- 

#### 鼓舞战技

{二}{白}

瞬间

直到回合结束，目标生物得+2/+0 且获得先攻异能。  
直到回合结束，至多另一个目标生物得+0/+2 且获得系命异能。

- 你不能两次都将同一个生物指定为目标。
  - 第一个目标只会得+2/+0 且获得先攻异能。如果你只指定一个生物为目标，则你不能选择让其得+0/+2 且具有系命异能。
- 

#### 圣洁之书

{白}{白}{白}

传奇神器

在你的结束步骤开始时，若你本回合中获得了 3 点或更多生命，则派出一个 3/3 白色，具飞行异能的天使衍生生物。

{白}{白}{白}，{横置}，放逐圣洁之书：在目标天使上放置一个启化指示物。它获得「你这盘游戏不会输，对手也不会赢。」只能于法术时机起动。

- 最后一个异能所放置的启化指示物只是用来辅助记忆。它与所赋予的异能之间并无关联。就算该天使失去了启化指示物，它也仍会保留该异能。类似地，如果该指示物因故移到了其他永久物上，该永久物也不会获得该异能。
  - 如果在最后一个异能结算后，该天使因故不再是天使，它也不会失去该异能。
- 

#### 白龙

{四}{白}{白}

生物 ~ 龙

4/4

飞行

寒冷喷吐 ~ 当白龙进战场时，横置目标由对手操控的生物。该生物于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

- 白龙的寒冷喷吐异能可以指定已横置的生物为目标。该生物于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。
- 

## 蓝色

蓝龙

{五}{蓝}{蓝}

生物~龙

5/5

飞行

*闪电喷吐*~当蓝龙进战场时，直到你的下一个回合，目标由对手操控的生物得-3/-0，至多另一个目标生物得-2/-0，且至多再另一个目标生物得-1/-0。

- 蓝龙的闪电喷吐异能不能多次指定同一个生物为目标。
  - 指定第二和第三个异能并非强制性，但你必须指定某生物为第一个目标。如果某对手操控至少一个该异能可以指定为目标生物，则你就必须选择一个目标让其得-3/-0。（请注意，之后两个目标可以是任何生物，而非仅限由对手操控者。）
- 

机敏咒法师

{二}{蓝}

生物~地侏 / 法术师

2/3

*法师帮手*~{横置}: 重置目标名称不为机敏咒法师的永久物。只能于法术时机起动。

- 如果机敏咒法师因故失去了「机敏咒法师」此名称（也许是因为你将另一个生物合变其上，或以冒充客逆岛复制它），则它仍能以其法师帮手异能指定自己为目标。真机敏!
- 

半巫妖

{蓝}{蓝}{蓝}{蓝}

生物~骷髅妖 / 法术师

4/3

你本回合中每施放过一个瞬间和法术咒语，此咒语便减少{蓝}来施放。

每当半巫妖攻击时，将至多一张目标瞬间或法术牌从你的坟墓场放逐。将其复制。你可以施放该复制品。你可以从你的坟墓场中施放半巫妖，但在其他费用以外，还须从你的坟墓场放逐四张瞬间和 / 或法术牌。



- 如果你施放半巫妖时，你需要支付含有一般法术力部分之额外费用，则半巫妖的减少费用效应也会对这部分费用生效。举例来说，如果你在施放半巫妖时需额外支付{一}（也许是因为阻力球），且你本回合中已施放五个或更多瞬间和 / 或法术咒语，则你只需支付{零}即可施放半巫妖。
- 如果于该触发式异能结算时，你放逐了一张牌，则无论你是否施放复制品，该牌都会持续放逐。
- 你是在半巫妖触发式异能结算的中途一并施放之。如果你选择施放，则你必须立刻如此作。如果你不立刻施放，则该复制品会在下一次将有牌手获得优先权时消失。
- 你施放该复制品时须如常支付其所有费用。
- 半巫妖的最后一个异能不会改变你能够施放它的时机。在大多数情况下，你只能在你的行动阶段中施放半巫妖。

#### 龙龟

{一}{蓝}{蓝}

生物 ~ 龙 / 龟

3/5

闪现

*拖入水底* ~ 当龙龟进战场时，将它和至多一个目标由对手操控的生物横置。它们于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

- 如果你将对手的某个生物指定为龙龟之拖入水底异能的目标，且于此异能试图结算时，该生物已经是不合法目标，则整个异能都会移出堆叠，且没有效果。龙龟仍为未横置状态，且会于其操控者的下一个重置步骤中如常重置。
- 不过，如果当龙龟进战场时，战场上没有拖入水底的合法目标（或你决定不指定目标），则龙龟的异能仍会结算，且最终会将之横置，并令它在其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

#### 古怪学徒

{二}{蓝}

生物 ~ 魔人 / 法师

2/2

飞行

*当古怪学徒进战场时，深入地城。（进入第一个房间，或前进至下一个房间。）*

在你回合的战斗开始时，若你完成过地城，则直到回合结束，至多一个目标生物成为基础力量与防御力为1/1，具飞行异能的鸟。

- 即便你原本完成地城时古怪学徒还不在于战场上，其最后一个异能仍会生效，就算你是在先前的回合中完成地城也是如此。
- 以此法变成鸟的生物会失去其他所有生物类别，但不会失去其异能。

- 先前将该生物之力量与防御力设定为某特定数值的效应，都会被最后一个异能盖掉。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。
- 

灵吸怪学者葛拉吉拉克斯

{一}{蓝}{蓝}

传奇生物 ~ 惊惧兽

3/2

每当一个由你操控的生物被阻挡时，你可以将它移回其拥有者手上。

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，抓一张牌。

- 葛拉吉拉克斯的第一个异能是在造成战斗伤害前触发。如果你选择将该生物移回你手上，则它不会造成或受到战斗伤害。
- 

沙漠厄运艾穆莉丝

{三}{蓝}{蓝}

传奇生物 ~ 龙

5/5

飞行

只要沙漠厄运艾穆莉丝未横置，它便具有守护{四}。

每当艾穆莉丝对任一牌手造成战斗伤害时，抓一张牌。然后若你的手牌数量少于三张，则抓等同于该差距数量的牌。

- 如果某个由对手操控的咒语或异能是于沙漠厄运艾穆莉丝横置期间指定它为目标，则就算你有办法回应该咒语或异能来重置艾穆莉丝，也不会触发其守护异能。
- 

夺心魔

{三}{蓝}{蓝}

生物 ~ 惊惧兽

3/3

*支配怪物* ~ 当夺心魔进战场时，于你操控夺心魔的时段内，获得目标生物的操作权。

- 如果于夺心魔的支配怪物异能结算前，夺心魔就已离开战场或不受你操控，则该目标生物的操作权根本不会改变。
-

魔邓肯

{四}{蓝}{蓝}

传奇鹏洛客~ 魔邓肯

5

+2: 抓两张牌，然后将一张牌从你手上置于你的牌库底。

-2: 派出一个蓝色狗 / 虚影衍生物，且具有「此生物的力量和防御力各等同于你手牌数量的两倍。」

-10: 交换你的手牌和牌库，然后洗牌。你获得具有以下异能的徽记~ 「你的手牌数量没有上限。」

- 这个狗 / 虚影衍生物的力量和防御力会随着你手牌数量的变化而变动。
  - 以魔邓肯最后一个异能置于你手上的牌不算是你「抓」到的。其他在意你是否抓牌的效应，不会注意到你的手牌突然之间就变得非常非常充实。
- 

魔邓肯变形术

{一}{蓝}

瞬间

直到回合结束，目标生物成为基础力量与防御力为4/4的龙，且获得飞行异能。（它失去所有其他生物类别。）

- 该生物不会失去其异能。
  - 先前将该生物之力量与防御力设定为某特定数值的效应，都会被魔邓肯变形术盖掉。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。
- 

冷冻射线

{一}{蓝}

结界~ 灵气

闪现

结附于生物

当冷冻射线进战场时，若所结附的生物是红色，则将它横置。

只要所结附的生物是红色，它便失去所有异能。

所结附的生物于其操控者的重置步骤中不能重置。

- 如果所结附的生物是红色（或如果它成为红色），则它会失去冷冻射线新贴附于其上之前具有的所有异能。它在冷冻射线贴附于其上之后再获得的异能则会保留。
- 如果所结附的生物是红色，且具有定义其类别或颜色的特征设定异能，则该异能仍会生效~ 因为这是这类异能先生效，而后该生物才失去此异能。

- 如果所结附的生物是红色，且具有定义其力量和 / 防御力的特征设定异能，则该异能没有效果。在此情况下，它的力量和 / 或防御力相应地就会成为 0。
- 在某些情况下，非生物永久物可能会因其具有的静止式异能而成为生物（例如百花宗师）。如果冷冻射线新贴附到此类生物上，且该生物是红色或成为红色，则虽然该永久物在冷冻射线的异能生效后失去令它成为生物之异能，但它仍然是生物。

---

#### 分团行动

{三}{蓝}{蓝}

法术

选择目标牌手。将一半数量由其操控的生物移回其拥有者手上，小数点后进位。

- 由操控分团行动的牌手于该咒语结算时决定要将哪些生物移回其拥有者手上。

---

#### 豁然领悟

{四}{蓝}{蓝}

瞬间

你坟墓场中的非地牌间每一种不同的法术力值，便抓一张牌。

- 如果你坟墓场中的牌法术力费用中含有{X}，则在确定该牌的法术力值时，X 为 0。
- 虽然此效应明确排除了地牌，但法术力值为 0 的非地牌会计入你能抓牌的张数中。举例来说，如果你坟墓场中只有以下两张牌：一张法术力费用为{X}的神器牌，以及一张法术力费用为{二}{蓝}的法术牌，则你会抓两张牌。

---

#### 诈术师神符

{蓝}

神器 ~ 武具

召唤分身 ~ 佩带此武具的生物得+1/+1 且具有「每当此生物对任一牌手造成战斗伤害时，你可以牺牲诈术师神符。若你如此作，则派出一个为此生物之复制品的衍生物。」

佩带{二}

- 如果你的诈术师神符因故佩带在其他牌手操控的生物上，则由于该牌手并不操控诈术师神符，因此便不能于该触发式异能结算时选择将它牺牲。
-

### 完全变形术

{四}{蓝}{蓝}

瞬间

目标神器或生物成为另一个目标神器或生物的复制品。

- 完全变形术的效应未注明持续时限。只要前者目标仍在战场上，其产生的复制效应便会持续生效。
- 完全变形术会使前者目标永久物复制后者目标永久物上所印制的值，包括已对后者生效之所有复制和合变效应。它不会复制后者上的指示物，也不会复制改变了该永久物之力量、防御力、种类、颜色等等的效应。
- 如果前者目标要复制的永久物本身已经复制了别的东西，则前者会是第二个目标正复制的样子。
- 如果前者目标在成为另一个生物的复制品之前，就有效应对其生效，则在前者成为复制品之后，该效应会继续生效。
- 如果前者目标在其进战场的当回合成为生物，则除非它具有敏捷异能，否则你不能用它进行攻击或利用其任何{横置}异能。
- 如果该目标永久物原本是已装备在生物上的武器，且它成为非武器永久物的复制品，则它会卸装。如果它成为另一个武器的复制品，则它会继续贴附在生物上。
- 如果于完全变形术结算时，其中任一目标已成为不合法目标，则该咒语没有效果。

---

### 法师法术书

{五}{蓝}{蓝}

神器

{横置}：将目标瞬间或法术牌从坟墓场放逐。掷一颗d20。只能于法术时机起动。

1~9 | 复制该牌。你可以施放该复制品。

10~19 | 复制该牌。你可以施放该复制品，但须支付{—}，而非支付其法术力费用。

20 | 复制所有以法师法术书放逐的牌。你可以施放任意数量的复制品，且不需支付其法术力费用。

- 如果掷骰结果是1~9，则你在施放该复制品时，仍须支付其所有费用。你可以支付该咒语含有的任何额外费用或替代性费用。如果其含有任何强制性的额外费用，则你必须支付之。
- 如果掷骰结果是10~19，则你可以支付{—}，而不支付其法术力费用。你不能支付该复制品的常规法术力费用，也不能支付其含有的任何替代性费用。你可以支付任何额外费用，且必须支付强制性的额外费用。
- 如果掷骰结果是20，则你可以施放所有复制品，且不需支付其法术力费用。你不能支付其常规法术力费用，也不能支付复制品含有的任何替代性费用。你可以支付任何额外费用，且必须支付强制性的额外费用。你可以按任意顺序来施放这些复制品。
- 无论如何，所有你未施放的复制品都会在此咒语完成结算后消失。
- 如果你操控数个法师法术书，则每个都会分别记录各自放逐的牌。

---

你来到一条河边

{一}{蓝}

瞬间

选择一项~

- **强渡急流**~ 将目标非地永久物移回其拥有者手上。
- **绕路通过**~ 目标生物得+1/+0 直到回合结束，且本回合不能被阻挡。

- 如果你施放此咒语，选择绕路通过此模式，并指定一个已被阻挡之进行攻击的生物为目标，则如此作不会更改或撤销该次阻挡。不过，它仍会得+1/+0。
- 

## 黑色

高阶巫妖阿瑟瑞拉克

{二}{黑}

传奇生物~ 灵俑 / 法师

5/5

当高阶巫妖阿瑟瑞拉克进战场时，若你未曾完成湮灭之墓，则将高阶巫妖阿瑟瑞拉克移回其拥有者手上并深入地城。

每当高阶巫妖阿瑟瑞拉克攻击时，对每位对手而言，除非该牌手牺牲一个生物，否则你派出一个 2/2 黑色灵俑衍生生物。

- 高阶巫妖阿瑟瑞拉克的第一个触发式异能中含有「以『若』开头的子句」。如果你已完成湮灭之墓，则该异能根本不会触发。如果该异能触发，但你于该异能仍在堆叠上的时候因故完成了湮灭之墓，则该异能没有效果。你不会将阿瑟瑞拉克移回其拥有者手上，且你也不会深入地城。
  - 如果阿瑟瑞拉克于其第一个异能结算时已不在战场上，且你未曾完成湮灭之墓，则你仍会深入地城。
  - 在多人游戏中，每位对手依回合顺序决定其是否要牺牲生物，以及牺牲哪个生物。每位对手在自身作选择时，已知道之前其他人的选择为何。然后，当所有对手都作出选择后，便会同时牺牲所有生物并派出衍生物。
-

魔王阿斯摩蒂斯

{四}{黑}{黑}

传奇生物 ~ 魔鬼 / 神

6/6

魔鬼契约~ 如果你将抓一张牌，改为牌面朝下地放逐你的牌库顶牌。

{黑}{黑}{黑}: 抓七张牌。

{黑}: 将所有以魔王阿斯摩蒂斯放逐的牌移回其拥有者手上，且你失去等量的生命。

- 如果牌面朝下地放逐某牌，但未允许牌手检视之，则在该牌持续牌面朝下地放逐期间，没有牌手能看到其内容。
- 如果你的牌库为空，则虽然不会放逐牌，但你也不会因要从空牌库抓牌而输掉这盘游戏。
- 如果你起动魔王阿斯摩蒂斯最后一个异能之前，它就已经离开战场，则所有以其替代性效应放逐的牌在本盘游戏的剩余时段都会持续牌面朝下地放逐。就算你设法将同一张魔王阿斯摩蒂斯牌移回战场，则它也会是一个全新物件，与这些牌面朝下的牌并无关联。

---

恶邪眼魔

{四}{黑}{黑}

生物 ~ 眼魔

6/5

当恶邪眼魔进战场时，选择一项~

- 防魔法锥~ 每位对手各牺牲一个结界。
- 恐惧射线~ 由你操控的生物获得威慑异能直到回合结束。（具威慑异能的生物只能被两个或更多生物阻挡。）

- 在多人游戏中，每位对手依回合顺序决定要牺牲哪个结界；他们在作决定时，已知道之前其他人的选择为何。当所有牌手都作出决定后，便会同时牺牲所选结界。

---

米尔寇的死亡牧师

{二}{黑}{黑}

生物 ~ 魔人 / 僧侣

2/2

由你操控的骷髅妖、吸血鬼和灵俑得+1/+1。

在你的结束步骤开始时，若本回合中有生物死去，则你可以支付{-}。若你如此作，则派出一个 1/1 黑色骷髅妖衍生生物。

- 如果某个由你操控的生物同时具有数种第一个异能所列之生物类别，则该生物也只会得+1/+1。

- 米尔寇的死亡牧师不需在生物死去时就要在战场上。举例来说，如果有生物在你回合的战斗中死去，且你在你的第二个行动阶段中施放米尔寇的死亡牧师，则它的最后一个异能会在你的结束步骤开始时触发。
  - 无论这回合中有多少生物死去，米尔寇的死亡牧师之最后一个异能都只会在你的结束步骤中触发一次。不过，如果到结束步骤开始时，本回合中都还没有生物死去，则该异能根本不会触发。没有办法让生物在结束步骤中及时死去，好令该异能触发。
- 

#### 狄魔高根之攫

{二}{黑}

法术

目标对手弃两张牌，磨两张牌并失去 2 点生命。（磨

一张牌的流程是牌手将其牌库顶的牌置入其坟墓

场。）

- 狄魔高根之攫是要求其目标先弃牌，而后再磨牌。这意味着该牌手决定要弃哪些牌时，还不知道会磨掉什么牌。
- 

#### 龙巫妖黑檀死神

{二}{黑}{黑}

传奇生物 ~ 灵俑 / 龙

5/2

闪现

飞行

龙巫妖黑檀死神须横置进战场。

如果本回合中有名称不为龙巫妖黑檀死神的生物死去，则你可以从你的坟墓场中施放龙巫妖黑檀死神。

- 龙巫妖黑檀死神的最后异能只关心本回合中是否有名称不为龙巫妖黑檀死神的生物死去，就算该生物死去时龙巫妖黑檀死神还不在于你坟墓场中也无所谓。至于是否有名称有龙巫妖黑檀死神的生物也一同死去，以及前述生物死去之后发生了什么，都没有关系。举例来说，如果该死去的生物是衍生物，或是该生物牌在该回合稍后时段离开了坟墓场，则你依然能施放龙巫妖黑檀死神。
  - 龙巫妖黑檀死神关心的是该生物最后在战场上时的名称，而不是它在坟墓场中的称呼。举例来说，如果某个其他名称的生物成为了龙巫妖黑檀死神的复制品，然后死去，则你便无法从你的坟墓场中施放龙巫妖黑檀死神。
  - 从你的坟墓场中施放龙巫妖黑檀死神时，需遵循施放该牌的所有一般规则。你必须支付其费用，也必须遵循其使用时机限制等等。
-



### 凝胶怪

{二}{黑}{黑}

生物 ~ 流浆

4/3

吞没 ~ 当凝胶怪进战场时，放逐目标由对手操控的非流浆生物，直到凝胶怪离开战场为止。

消化 ~ {X}{黑}：将目标以凝胶怪放逐且法术力值为 X 的生物牌置入其拥有者的坟墓场。

- 如果凝胶怪在其吞没异能结算前就已离开战场，则该目标非流浆生物不会被放逐。
- 结附于所放逐生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。所放逐生物上的任何指示物都会消失。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。
- 如果被吞没的生物牌离开放逐区（也许是因为消化异能），则它不会在凝胶怪离开战场之后返回。

---

### 残酷报赏

{二}{黑}{黑}

法术

消灭目标生物或鹏洛客。派出一个珍宝衍生物。（*珍宝衍生物是具有「{横置}，牺牲此神器：加一点任意颜色的法术力」的神器。*）

- 如果于残酷报赏试图结算时，该目标已经是不合法目标（也许是因为该生物或鹏洛客已不在战场上），则其没有效果。你不会派出珍宝衍生物。

---

### 残酷漫游者

{一}{黑}

生物 ~ 鬼怪 / 邪术师

5/3

闪现

悲剧背景 ~ 只能于有生物死去的回合中施放此咒语。

- 残酷漫游者的异能不关心死去生物的操控者是谁。
-

蜘蛛神后罗丝

{三}{黑}{黑}

传奇鹏洛客~罗丝

4

每当一个由你操控的生物死去时，在蜘蛛神后罗丝上放置一个忠诚指示物。

0：你抓一张牌且失去 1 点生命。

-3：派出两个 2/1，具威慑与延势异能的蜘蛛衍生生物。

-8：你获得具有以下异能的徽记~「每当任一对手受到由你操控之一个或数个生物的战斗伤害时，若该牌手本回合中失去过的生命小于 8 点，则其失去等同于该差距数量的生命。」

- 该徽记的触发式异能，是在由你操控的生物向某对手造成战斗伤害后，检查该牌手于整个回合过程中失去过的生命总量。如果该数量为 8 或更多，则该异能不会触发。
- 该异能只看牌手所失去的生命总量，而不会考虑其可能获得的生命数量。举例来说，如果某对手失去 4 点生命，然后获得 5 点生命，之后由你操控的生物对其造成 3 点战斗伤害，则该徽记的异能会触发，且该对手会失去 1 点生命。

---

律令死亡

{一}{黑}

瞬间

消灭目标非天使、非恶魔、非魔鬼且非龙的生物。

- 某生物要同时都不具有上述四种生物类别的任一种，才会是律令死亡的合法目标。如果它具有这四种生物类别的任一种，则它就不会是合法目标，就算它同时也具有这四种类别以外的其他类别也是如此。举例来说，恶魔 / 浪客生物便不是此咒语的有效目标。

---

跌落深坑

{二}{黑}

结界~灵气

结附于生物

当跌落深坑进战场时，深入地城。（进入第一个房间，或前进至下一个房间。）

所结附的生物得-2/-2。只要你完成过地城，便改为它得-5/-5。

- 就算你原本完成地城时跌落深坑还不在于战场上，它也能让所结附的生物得-5/-5。
  - 是由跌落深坑的操控者深入地城，而不是所结附生物的操控者。类似地，跌落深坑关心的是其操控者是否完成过地城，而非该生物的操控者是否完成过地城。
-

死神神符

{黑}

神器 ~ 武具

每当佩带此武具的生物攻击时，它获得死触异能直到回合结束。

每当佩带此武具的生物单独攻击时，防御牌手失去 2 点生命，且你获得 2 点生命。

佩带{二} ({二}: 装备在目标由你操控的生物上。只能于法术时机佩带。)

- 当佩带此武具的生物单独攻击时，会同时触发两个异能。
- 

毁灭黑洞

{X}{黑}

神器

毁灭黑洞进战场时上面有 X 个虚空指示物。

在你的维持开始时，放逐毁灭黑洞、所有法术力值等于或小于其上虚空指示物数量的生物和鹏洛客，以及所有坟墓场中的所有法术力值等于或小于其上虚空指示物数量之生物和鹏洛客牌。

- 如果战场上的永久物或坟墓场中的牌法术力费用中包含{X}，则在确定该牌的法术力值时，X 为 0。
- 

秽暗之书

{黑}{黑}{黑}

传奇神器

在你的结束步骤开始时，若你本回合中失去了 2 点或更多生命，则派出一个 2/2 黑色灵俑衍生生物。

{横置}，放逐秽暗之书和由你操控且名称为威可那法眼与威可那魔手的神器：派出传奇衍生生物威可那，其为 8/8 黑色灵俑 / 神，且具有不灭与所放逐之牌的所有触发式异能。

- 秽暗之书有所修订。其当前的 Oracle 文字如上所示。需特别指出的是，在新版叙述中，威可那所获得的触发式异能也属于其可复制特征值。也就是说，它因此获得的进战场触发式异能（例如威可那法眼所具有者）都会触发。
  - 在绝大多数情况下，威可那就只会获得威可那魔手上印制的触发式异能，以及威可那法眼上印制的两个触发式异能。
  - 在某些怪异情形中，你可能会令其他东西成为威可那法眼和 / 或威可那魔手的复制品，然后放逐该复制品来启动秽暗之书的异能。由于派出威可那的异能会检视放逐区中的牌（而非战场上的永久物）来决定它所具有的异能，因此这样就有可能令威可那获得不同的触发式异能。
-

### 小偷工具

{一}{黑}

神器~ 武具

当小偷工具进战场时，派出一个珍宝衍生物。（珍宝衍生物是具有「{横置}，牺牲此神器：加一点任意颜色的法术力」的神器。）

只要佩带此武具之生物的力量等于或小于 3，它便不能被阻挡。

佩带{二}（{二}：装备在目标由你操控的生物上。只能于法术时机佩带。）

- 只有在宣告阻挡者步骤中，才会检查佩带此武具之生物的力量。如果其力量在宣告阻挡者之后再成为 4 以上，则它依然不能被阻挡。类似地，如果其力量在其被阻挡之后再成为 3 以下，也不会让它变为未受阻挡。

---

### 职业：邪术师

{黑}

结界~ 职业

（获得下一等级便能新增相应异能；只能于法术时机如此作。）

在你的结束步骤开始时，若本回合中有生物死去，则每位对手各失去 1 点生命。

{一}{黑}：等级 2

当此职业成为等级 2 时，检视你牌库顶的三张牌。将其中一张置于你手上，其余的牌则置入你的坟墓场。

{六}{黑}：等级 3

在你的结束步骤开始时，每位对手各失去等同于其本回合中曾失去之数量的生命。（伤害会导致失去生命。）

- 职业：邪术师的第一个异能不需要生物死去时职业：邪术师就在战场上。举例来说，如果有生物在战斗中死去，且你在你的第二个行动阶段施放职业：邪术师，则该异能会在你的结束步骤开始时触发。
- 无论这回合中有多少生物死去，职业：邪术师的第一个异能都只会在你的结束步骤中触发一次。不过，如果到结束步骤开始时，本回合中都还没有生物死去，则该异能根本不会触发。没有办法让生物在结束步骤中及时死去，好令该异能触发。

---

### 灵俑食人魔

{三}{黑}{黑}

生物~ 灵俑 / 食人魔

3/5

在你的结束步骤开始时，若本回合中有生物死去，则深入地城。（进入第一个房间，或前进至下一个房间。）

- 就算原本生物死去时灵俑食人魔还在战场上，其异能也会如常生效。
  - 无论本回合中有多少个生物死去，灵俑食人魔的异能都只会在你的结束步骤中触发一次。不过，如果到结束步骤开始时，本回合中都还没有生物死去，则该异能根本不会触发。没有办法让生物在结束步骤中及时死去，好令该异能触发。
- 

## 红色

战吼哥布林

{一}{红}

生物~鬼怪

2/2

{一}{红}: 直到回合结束，由你操控的鬼怪得+1/+0

且获得敏捷异能。

*集群战术*~每当战吼哥布林攻击时，若你本次战斗中用以攻击之生物力量总和等于或大于6，则派出一个1/1红色鬼怪衍生生物，其为横置且正进行攻击。

- 战吼哥布林的起动式异能只会影响于其结算时由你操控的鬼怪。如果你在攻击前起动该异能，然后于战斗中因其触发式异能派出一个鬼怪，则你派出的鬼怪不会得+1/+0。
- 

混沌通联师

{二}{红}{红}

生物~人类/祭师

4/3

*狂野魔法浪涌*~每当混沌通联师攻击时，掷一颗d20。

1~9 | 放逐你的牌库顶牌。本回合中，你可以使用该牌。

10~19 | 放逐你牌库顶的两张牌。本回合中，你可以使用这些牌。

20 | 放逐你牌库顶的三张牌。本回合中，你可以使用这些牌。

- 这些牌是牌面朝上地被放逐。
  - 如果你没有在这些牌被放逐的当回合使用之，则它们便会一直留在放逐区。
  - 以此法使用的牌须正常支付其费用，并遵循通常的使用时机限制。如果你本回合中已经使用过一个地，则除非有效应让你在回合中额外使用地，否则你不能使用以此法放逐的地。
-

### 狂野法师德莉娜

{三}{红}

传奇生物 ~ 妖精 / 祭师

3/2

每当狂野法师德莉娜攻击时，选择目标由你操控的生物，然后掷一颗 d20。

1 ~ 14 | 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，但它不是传奇，且具有「在战斗结束时，放逐此生物。」

15 ~ 20 | 派出一个上述衍生物。你可以再掷一次。

- 狂野法师德莉娜的 Oracle 叙述文字有所更新。其正式叙述文字如上文所示。需特别指出的是，在新版叙述中，掷出 15-20 点之结果的「再掷一次」并非强制性。
- 你将此衍生物放进战场时，得宣告它所攻击的牌手或鹏洛客。它攻击的对象可以与狂野法师德莉娜不一样。
- 虽然此衍生物正进行攻击，但它从未宣告为攻击生物（举例来说，有些异能会当有生物攻击时触发）。

---

### 龙火

{一}{红}

瞬间

你可以从你手上展示一张龙牌或选择一个由你操控的龙，以作为施放此咒语的额外费用。

龙火对目标生物或鹏洛客造成 3 点伤害。如果你于施放此咒语时展示了龙牌或选择了龙，则改为龙火造成等同于该牌或生物之力量的伤害。

- 龙牌是指类别栏中具有龙此生物类别的牌。类似地，如果战场上的某生物具有龙此生物类别，则它就是龙。而名称中带有龙字的牌（例如龙火）本身不一定是龙牌 ~ 得依靠其是否具有龙此生物类别来判断。
- 如果你选择一个由你操控的龙，则利用该龙于龙火结算时的力量，来决定将造成多少点伤害。如果于龙火结算时，你所选之龙已不在战场上，则龙火会依其最后在战场上时的力量来造成伤害。

---

### 土邪教元素

{四}{红}{红}

生物 ~ 元素

6/6

攻城怪物 ~ 当土邪教元素进战场时，掷一颗 d20。

1 ~ 9 | 每位牌手各牺牲一个永久物。

10 ~ 19 | 每位对手各牺牲一个永久物。

20 | 每位对手各牺牲两个永久物。

- 从主动牌手开始（如果主动牌手没东西可牺牲，则为依照回合顺序的下一位对手），各牌手按照回合顺序依次决定要牺牲哪个永久物。较后进行回合的牌手在作决定时，已知道之前牌手选择的永久物为何。待所有牌手都作完决定后，便同时牺牲所有永久物。

---

烈焰骷髅

{一}{红}{红}

生物~ 骷髅妖

3/1

飞行

烈焰骷髅不能进行阻挡。

返魂~ 当烈焰骷髅死去时，将它放逐。若你如此作，则放逐你的牌库顶牌。直到你下一个回合的回合结束，你可以使用这些牌其中的一张。（如果你以此法施放烈焰骷髅，你就不能使用另一张牌，反之亦然。）

- 「于烈焰骷髅的触发式异能结算时将之放逐」此事为强制性，但如果在该异能开始结算之前，烈焰骷髅就已经离开坟墓场，则你便无法放逐它或你的牌库顶牌。
- 以此法施放咒语时，你仍须支付所有费用且遵循所有使用时机规则。类似地，以此法使用地也须遵循使用地的各项规范。

---

大哥布林山贼王

{一}{红}{红}

生物~ 鬼怪 / 浪客

2/3

由你操控的其他鬼怪得+1/+1。

{红}, {横置}: 大哥布林山贼王对任意一个目标造成伤害，其数量等同于本回合中在你的操控下进战场的鬼怪数量。

- 大哥布林山贼王的起动式异能只计算本回合中进过战场的鬼怪数量。至于当它结算时这些鬼怪还在不在场，则并不重要。
  - 如果本回合中没有鬼怪进过战场，该异能便不会造成伤害。注记于「每当造成伤害时」触发的异能不会触发。
-

星之山脉的狱火

{四}{红}{红}

传奇生物 ~ 龙

6/6

此咒语不能被反击。

飞行, 敏捷

{红}: 星之山脉的狱火得+1/+0 直到回合结束。当它的力量以此法成为 20 时, 它对任意一个目标造成 20 点伤害。

- 当你启动该触发式异能时, 你不需选择目标。仅当有连结关系的该触发式异能因星之山脉的狱火之力量成为 20 而触发时, 你才需要为该触发式异能选择目标。
- 该触发式异能只有在前述启动式异能使星之山脉的狱火之力量成为正好 20 时才会触发。如果其力量是以任何其他方式成为 20, 则该异能不会触发。如果其力量是以此方式成为 21 以上, 则该异能也不会触发。
- 不过, 如果你有办法降低星之山脉的狱火之力量, 则你能在同一回合中多次触发该触发式异能。

---

魔法飞弹

{一}{红}{红}

法术

此咒语不能被反击。

魔法飞弹对任意一个, 两个或三个目标造成共 3 点伤害, 你可以任意分配。

- 你施放魔法飞弹时, 便要分配这些伤害。每个目标至少要分配 1 点伤害。
- 如果魔法飞弹有一个或数个目标, 但于它试图结算时, 其中部分 (而非全部) 目标已成为不合法目标, 则对剩余合法目标造成之伤害数量不会改变。如果所有目标都成为不合法目标, 则魔法飞弹不会结算。

---

陨星爆

{X}{红}{红}{红}

法术

陨星爆对 X 个目标生物和 / 或鹏洛客造成共 8 点伤害, 你可以任意分配。

- 你施放陨星爆时, 便要分配这些伤害。每个目标必须至少分配 1 点伤害。由于最多只能有八个目标, 因此 X 不能大于 8。
  - 如果陨星爆有一个或数个目标, 但于它试图结算时, 其中部分 (而非全部) 目标已成为不合法目标, 则对剩余合法目标造成之伤害数量不会改变。如果所有目标都成为不合法目标, 则陨星爆不会结算。
-



强者奴仆

{红}

生物 ~ 鬼崽

0/1

威慑

**集群战术** ~ 每当强者奴仆攻击时，若你本次战斗中用以攻击之生物力量总和等于或大于 6，则你可以将一张龙生物牌从你的手上横置放进战场，且正进行攻击。

- 龙生物牌是指具有龙此生物类别的生物牌，而名称中带有龙字的生物牌却不一定是龙生物牌。
  - 你将此龙放进战场时，得选择它所攻击的牌手或鹏洛客。它攻击的对象与强者奴仆可以不一样。
  - 该生物牌放进战场时，就是已横置且正进行攻击的状态。注记于「每当某生物成为横置时」或「每当某生物攻击时」触发的异能不会触发。
- 

龙珠

{一}{红}

神器

{一}, {横置}: 加两点法术力，其颜色组合由你选择。此法术力只能用来施放龙咒语，或是起动龙的异能。

{红}, {横置}, 牺牲龙珠: 检视你牌库顶的七张牌。

你可以展示其中的一张龙牌，并将它置于你手上。将其余的牌以随机顺序置于你的牌库底。

- 龙牌是指类别栏中具有龙此生物类别的牌。类似地，如果战场上的某生物具有龙此生物类别，则它就是龙。而名称中带有龙字的牌（例如龙珠）本身不一定是龙牌 ~ 得依靠其是否具有龙此生物类别来判断。
- 

猛虎部落猎人

{三}{红}{红}

生物 ~ 人类 / 野蛮人

4/4

践踏

**集群战术** ~ 每当猛虎部落猎人攻击时，若你本次战斗中用以攻击之生物力量总和等于或大于 6，则你可以牺牲另一个生物。当你如此作时，猛虎部落猎人对目标生物造成伤害，其数量等同于所牺牲之生物的力量。

- 该集群战术异能进堆叠时不指定目标。如果你于该异能结算时牺牲了另一个生物，则自身触发式异能便会触发，你需要在该时刻为后者选择目标。

- 利用所牺牲生物最后在战场时的力量，来决定会造成多少点伤害。

---

愿望术

{二}{红}

法术

本回合中，你可以从游戏外使用一张由你拥有的牌。

- 你是于实际使用的时候，才需要从游戏外选择一张要使用的牌，而不是在愿望术结算的时候就要决定。
- 你以此法使用牌时，仍需支付其所有费用，且必须遵循所有正常施放时机限制。
- 在休闲游戏中，你从游戏外选择的牌来自你收藏的所有牌。在正式赛事中，你只能从你的备牌中进行选择。在限制赛事中，你的备牌里包含任意数量的基本地。你可以随时查看你的备牌。

---

索尔石怪

{二}{红}

生物 ~ 元素

3/2

如果你将派出一个或数个珍宝衍生物，则改为派出该些衍生物加上一个额外的珍宝衍生物。

- 如果你操控数个索尔石怪，则你会额外派出相同数量的珍宝衍生物。

---

你来到豺狼人营地

{一}{红}

瞬间

选择一项 ~

- 吓阻他们 ~ 至多两个目标生物本回合不能进行阻挡。
- 避开他们 ~ 目标生物得+3/+1 直到回合结束。

- 如果你在宣告阻挡者之后才施放此咒语并选择吓阻它们模式，则如此作不会更改或撤销该次阻挡。
-

你发现有人被囚

{一}{红}

瞬间

选择一项 ~

- **砸开铁链** ~ 消灭目标神器。
- **审问他们** ~ 放逐目标对手牌库顶的三张牌。选择其中一张。直到你下一个回合的回合结束，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支付施放它的费用。

- 对审问他们此模式而言，你未选择的牌会持续被放逐。如果你不使用所选的牌，它也会持续被放逐。
  - **中文版勘误：**本系列此牌中文版规则叙述中，将「你可以使用该牌」中的「使用」误植作「施放」。其正确的规则叙述如上文所示。特别一提，如果你以此法放逐了地牌，你可以使用之。
- 

火巨人公爵札尔托

{三}{红}{红}

传奇生物 ~ 巨人 / 野蛮人

7/3

践踏

每当火巨人公爵札尔托受到伤害时，深入地城。（*进入第一个房间，或前进至下一个房间。*）

- 如果火巨人公爵札尔托受到致命伤害，你仍能够深入地城。
  - 如果火巨人公爵札尔托同时受到多个来源的伤害（常见情形是它被数个生物阻挡），则你只会深入地城一次。
- 

禽绝地狱大公扎瑞尔

{二}{红}{红}

传奇鹏洛客 ~ 扎瑞尔

4

+1: 直到回合结束，由你操控的生物得+1/+0且获得敏捷异能。

0: 派出一个 1/1 红色魔鬼衍生生物，且具有「当此生物死去时，它对任意一个目标造成 1 点伤害。」

-6: 你获得具有以下异能的徽记 ~ 「在你回合首个战斗阶段的战斗结束时，重置目标由你操控的生物。在此阶段后，额外多出一个战斗阶段。」

- 这两个战斗阶段之间没有行动阶段。你是从第一个战斗阶段直接移入第二个战斗阶段。
- 该徽记的异能可以指定任一由你操控的生物为目标，而不仅限于已横置者。

- 如果当该徽记异能试图结算时，其目标已经是不合法目标，则该咒语不会结算，且其所有的效应都不会发生。你不会获得额外的战斗阶段。
- 如果你有数个扎瑞尔的徽记，则每个徽记的异能都会在你回合第一个战斗阶段的战斗结束时分别触发。你可以为多个此类异能选择同一个生物为弥补i奥。所选目标是在开始进行额外战斗阶段之前重置。生物在两个额外战斗阶段之间不会重置（无论是第一个跟第二个之间，还是第二个和第三个之间都是如此，诸如此类，等等，你到底操控了扎瑞尔多久?!）

## 绿色

选择你的武器

{二}{绿}

瞬间

选择一项~

- **双武器战斗**~ 将目标生物的力量与防御力加倍直到回合结束。
  - **弓箭射击**~ 此咒语对目标具飞行异能的生物造成 5 点伤害。
- 如果某效应让你将某生物的力量「加倍」，则该生物得+X/+0，X 为于该效应开始生效时它的力量。防御力也比照处理。
  - 如果在加倍某生物的力量时，其力量小于 0，则改为该生物得-X/-0，X 为其当前力量的绝对值。举例来说，如果某 2/2 生物已受某效应影响得-4/-0，成为-2/2 生物，则将之力量与防御力加倍会让其得-2/+2，最后是-4/4 生物。

强令对决

{一}{绿}

法术

直到回合结束，目标生物得+3/+3，且本回合若能被阻挡，则须如此作。

- 只需用一个生物去阻挡受影响的生物即可。其他生物同样可以去阻挡它，也可以任意阻挡其他生物，甚至不进行阻挡。
- 如果由防御牌手操控的所有生物均因故无法阻挡（例如已横置），该牌手便不能阻挡受影响生物。如果要支付费用才能阻挡受影响生物，则这并不会强迫防御牌手必须支付该费用，所以这种情况下，也不至于必须要阻挡它。

职业：德鲁伊

{一}{绿}

结界~职业

(获得下一等级便能新增相应异能；只能于法术时机如此作。)

每当一个地在你的操控下进战场时，你获得 1 点生命。

{二}{绿}：等级 2

你在自己的每个回合中可以额外使用一个地。

{四}{绿}：等级 3

当此职业成为等级 3 时，目标由你操控的地成为生物，且具有敏捷与「此生物的力量和防御力各等同于由你操控的地数量。」它仍然是地。

- 如果你有数个等级 2 或更高的职业：德鲁伊，则你每回合可以额外使用该数量的地。举例来说，如果你有两个等级 2 的职业：德鲁伊，则你可以在你的回合中使用三个地。
- 对第三个异能而言，该生物的力量和防御力会随着由你操控的地数量的变化而变动。

---

艾利薇鼓琴

{二}{绿}{绿}

传奇鹏洛客~艾利薇

4

+1：深入地城。(进入第一个房间，或前进至下一个房间。)

-2：检视你牌库顶的六张牌。你可以展示其中的一张生物牌并将它置于你手上。如果它是传奇，则你获得 3 点生命。将其余的牌以随机顺序置于你的牌库底。

-7：你获得具有以下异能的徽记~「由你操控的生物具有践踏与敏捷异能，且你完成过的地城中每有一个不同名称便得+2/+2。」

- 艾利薇鼓琴的最后一个异能会计算所有你完成过的地城，无论是你在获得徽记之前还是之后完成者都会包括在内。
  - 就算你尚未完成任何地城，该徽记仍能让你的生物获得践踏与敏捷异能。
-

绿龙

{四}{绿}{绿}

生物~龙

4/4

飞行

*剧毒喷吐*~当绿龙进战场时，直到回合结束，每当一个由对手操控的生物受到伤害时，消灭受到伤害的该生物。

- 绿龙的剧毒喷吐异能效应会持续到回合结束，就算绿龙被消灭或因故离开战场也是如此。要过上一段时间毒气才会散去。
  - 绿龙的剧毒喷吐异能与死触异能不同。特别一提，生物仍需要对阻挡生物造成等同于后者防御力的伤害，才能继续对其他阻挡它的生物造成伤害或将伤害践踏给牌手或鹏洛客。
- 

长休

{X}{绿}{绿}

法术

选择X张目标在你坟墓场中的牌，且其法术力值须各不相同。将它们从该处移回你手上。如果以此法将八张或更多牌移回你手上，则你的总生命成为等同于你的起始总生命。放逐长休。

- 将你的总生命设定为特定数值此事，会依照实际差额情况视作令你获得生命或失去生命。
- 

赭冻怪

{X}{绿}

生物~流浆

0/0

践踏

赭冻怪进战场时上面有X个+1/+1指示物。

*分裂*~当赭冻怪死去时，若其上有两个或更多+1/+1指示物，则在下一个结束步骤开始时，派出一个为其复制品的衍生物。该衍生物进战场时上面有该数量一半的+1/+1指示物，小数点后舍去。

- 举例来说，如果赭冻怪死去时上面有五个+1/+1指示物，则你派出的衍生物会以上面有两个+1/+1指示物的状态进战场。当该衍生物死去时，你下一个派出的衍生物进战场时上面有一个+1/+1指示物。
-

紫虫

{五}{绿}{绿}

生物 ~ 蠕虫

8/7

如果本回合中有生物死去，则此咒语减少{二}来施放。

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。）

- 无论这回合中有多少个生物死去，紫虫的第一个异能最多都只会将其费用减少{二}。
- 

职业：游侠

{一}{绿}

结界 ~ 职业

（获得下一等级便能新增相应异能；只能于法术时机如此作。）

当职业：游侠进战场时，派出一个 2/2 绿色的狼衍生生物。

{一}{绿}：等级 2

每当你攻击时，在目标进行攻击的生物上放置一个 +1/+1 指示物。

{三}{绿}：等级 3

你可以随时检视你的牌库顶牌。

你可以从你的牌库顶施放生物咒语。

- 无论你以多少生物攻击，职业：游侠于等级 2 获得的触发式异能每次战斗也只会触发一次。
  - 如果职业：游侠为等级 3，则只要你想检视你的牌库顶牌，便随时可以检视（但有一处限制 ~ 参见下文），就算你没有优先权也一样。此动作不用到堆叠。这张牌成为你可知信息的一部分，就像你可以检视手牌一样。
  - 如果你施放咒语，使用地或起动异能的过程中，你的牌库顶牌已经改变，则要等到你完成上述动作之后，才能检视新的牌库顶牌。这意味着，如果你从你的牌库顶施放咒语，则你要等到支付完该咒语的费用之后，才能检视牌库顶的下一张牌。
  - 职业：游侠不会改变可以施放该生物咒语的时机。通常这代表着你只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候施放，不过闪现异能能够改变此时机。
  - 你依旧要支付该咒语的全部费用，包括额外费用。如果该咒语有替代性费用，你也可以选择支付该费用。
-

狩猎收获

{二}{绿}

瞬间

选择目标由你操控的生物与目标由对手操控的生物。  
施放此咒语时每支付过一点来自珍宝的法术力，前者  
便得+1/+0 直到回合结束。然后前者对后者造成伤害，  
其数量等同于前者的力量。

- **中文版勘误：**本系列此牌中文版规则叙述中，「施放此咒语时每支付过一点来自珍宝的法术力，前者便得+1/+0」后漏植加成期限「直到回合结束」。其正确的规则叙述如上文所示。特此勘误。
- 

末日毁灭兽

{六}{绿}{绿}{绿}

传奇生物 ~ 恐龙

10/10

只要末日毁灭兽经牌手施放，它便具有敏捷与守护  
{十}。

每当末日毁灭兽攻击时，它与目标由防御牌手操控的  
生物互斗。

- 就算末日毁灭兽是从你手牌以外的其他区域施放，它也会具有敏捷与守护{十}。您看统帅区如何？
  - 该互斗为强制性。如果末日毁灭兽的最后一个异能至少有至少一个合法目标，则它必须与之互斗。
  - 互斗发生在宣告攻击者步骤当中，此时还未宣告阻挡者。与末日毁灭兽互斗的生物如果没能从互斗中存活下来，就无法在该次战斗中进行阻挡。
- 

狼人群首领

{绿}{绿}

生物 ~ 人类 / 狼人

3/3

*集群战术* ~ 每当狼人群首领攻击时，若你本次战斗中  
用以攻击之生物力量总和等于或大于 6，则抓一张  
牌。

{三}{绿}：直到回合结束，狼人群首领的基础力量与  
防御力为 5/3，获得践踏异能，且不是人类。

- 先前将狼人群首领之力量与防御力设定为某特定数值的效应，都会被最后一个异能盖掉。至于其他改变它力量和防御力的效应，则不论其是在何时开始，都会继续生效。+1/+1 指示物也是如此。举例来说，如果你施放了某个能让狼人群首领得+1/+1 的咒语，则该咒语结算后它会是 4/4 生物。如果你在此之后启动它的最后一个异能，则它会是 6/4 生物。
-



自然变身

{绿}

瞬间

选择一项。直到回合结束，目标由你操控的生物具有相应的基础力量与防御力，成为相应生物类别，且获得相应异能。

- 1/3 龟，辟邪。
- 1/5 蜘蛛，延势。
- 3/3 象，践踏。

- 宣告施放时，便须一并决定目标生物及模式。就算后续回应该咒语令情况有所改变，你也不能再选择其他形态。
  - 该生物会失去所有其他生物类别，但会保留其异能。先前将该生物之力量与防御力设定为某特定数值的效应，都会被自然变身盖掉。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。
- 

## 多色

职业：吟游诗人

{红}{绿}

结界~职业

*(获得下一等级便能新增相应异能；只能于法术时机如此作。)*

由你操控的传奇生物进战场时上面额外有一个+1/+1 指示物。

{红}{绿}：等级 2

你施放的传奇咒语减少{红}{绿}来施放。此效应仅减少你支付的有色法术力数量。

{三}{红}{绿}：等级 3

每当你施放传奇咒语时，放逐你牌库顶的两张牌。本回合中，你可以使用这些牌。

- 如果你操控数个职业：吟游诗人，则由你操控的传奇生物进战场时上面额外有相同数量的+1/+1 指示物。
  - 与大多数减少咒语费用的异能不同，职业：吟游诗人的等级 2 异能不会对费用中一般法术力部分生效。举例来说，要支付{二}{绿}来施放的咒语，会改为要支付{二}来施放。
  - 对以职业：吟游诗人之等级 3 异能放逐的牌而言，如果你没有在放逐该牌的当回合使用该牌，则它便会一直留在放逐区，后续回合也不能再使用。
  - 如果你以此法放逐一张模式双面牌，则你可以施放该牌的任一面。
-

乌杜尔部族的芭罗雯

{二}{白}{黑}

传奇生物 ~ 矮人 / 僧侣

3/3

当乌杜尔部族的芭罗雯进战场时，深入地城。（进入第一个房间，或前进至下一个房间。）

每当乌杜尔部族的芭罗雯攻击时，如果你完成过地城，则将至多一张法术力值等于或小于 3 的生物牌从你的坟墓场移回战场。

- 就算你原本完成地城时乌杜尔部族的芭罗雯还在战场上，其最后一个异能后续触发时仍会如常生效。

---

崔斯特杜歪登

{三}{绿}{白}

传奇生物 ~ 妖精 / 游侠

3/3

连击

当崔斯特杜歪登进战场时，派出传奇衍生生物关海法，其为 4/1 绿色，具践踏异能的猫。

每当一个生物死去时，若其力量大于崔斯特，则在崔斯特上放置等同于该差距数量的+1/+1 指示物。

- 崔斯特的最后一个异能在该生物死去和异能结算这两个时点都会检查崔斯特的力量。特别一提，这意味着，如果有数个力量大于崔斯特的生物同时死去，则虽然崔斯特的异能会触发相同次数，但可能其中有部分异能结算时不会在其上放置指示物。

---

职业：战士

{红}{白}

结界 ~ 职业

（获得下一等级便能新增相应异能；只能于法术时机如此作。）

当职业：战士进战场时，从你的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}{红}{白}：等级 2

你起动的佩带异能减少{二}来起动。

{三}{红}{白}：等级 3

每当一个由你操控的生物攻击时，至多一个目标生物本次战斗若能阻挡它，则须如此作。

- 减少佩带异能费用之效应，只对一般法术力的部分生效。如果你操控数个等级 2 或更高的职业：战士，则每有一个此类结界，佩带异能的费用就会减少一份{二}。这不会令该异能的费用降到少于{零}。

- 对最后一个触发式异能而言，如果该目标生物处于以下状况：该生物已横置；它正受某咒语或异能之影响而不能阻挡，则它便不能进行阻挡。如果要支付费用才能让某生物进行阻挡，则这并不会强迫其操控者必须支付该费用，所以这种情况下，该生物也不至于必须要阻挡。
  - 如果最后一个触发式异能在同一次战斗中数次触发，则可能会要求同一个生物去阻挡数个生物。只要求进行阻挡的生物不具让其能够如此阻挡的异能，其操控者便能选择任一个攻击生物来阻挡。
- 

格蕾琴微柳

{绿}{蓝}

传奇生物 ~ 半身人 / 德鲁伊

0/4

{二}{绿}{蓝}：抓一张牌。你可以将一张地牌从你手上放进战场。

- 将地以此法放进战场不算使用地，且就算你本回合已使用过地，甚或当前不是你的回合，也可以如此作。
- 

遗迹搜寻客哈玛帕沙

{一}{白}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 法师

2/3

由你拥有之地城的房间异能均额外触发一次。

- 遗迹搜寻客哈玛帕沙的异能是会让你刚深入地城到达之同一房间的异能再触发一次。它不会令你移入下一个房间。
- 

厚爱游侠明斯克

{红}{绿}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 游侠

3/3

当厚爱游侠明斯克进战场时，派出传奇衍生生物布布，其为 1/1 红色，具践踏与敏捷异能的仓鼠。

{X}：直到回合结束，目标由你操控的生物之基础力量与防御力为 X/X，且额外具有巨人此类别。只能于法术时机起动。

- 先前将该生物之力量与防御力设定为某特定数值的效应，都会被此起动式异能盖掉。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。
  - 明斯克（不厌其烦地）要我们向各位强调，布布是被遗忘的国度中唯一迷你超级宇宙仓鼠。
-

职业：武僧

{白}{蓝}

结界～职业

(获得下一等级便能新增相应异能；只能于法术时机如此作。)

你每回合中施放的第二个咒语减少{一}来施放。

{白}{蓝}：等级 2

当此职业成为等级 2 时，将至多一个目标非地永久物移回其拥有者手上。

{一}{白}{蓝}：等级 3

在你的维持开始时，放逐你的牌库顶牌。于其持续放逐的时段内，它具有「只要你本回合中施放过其他咒语，你便可以从放逐区施放此牌。」

- 如果职业：武僧是你施放的第一个咒语，则下一个咒语就会是第二个，因此会减少{一}来施放。如果职业：武僧是你施放的第二个咒语（或排在更后面），则它的效应要等到下一个回合才会生效。
- 如果你有数个职业：武僧在战场上，则其异能效应可以累加。举例来说，如果你操控了两个职业：武僧，则你每回合中施放的第二个咒语减少{二}来施放。

---

死亡王子欧库斯

{X}{二}{黑}{红}

传奇生物～恶魔

5/3

飞行，践踏

当死亡王子欧库斯进战场时，选择一项～

- 每个其他生物各得-X/-X直到回合结束。你失去X点生命。
  - 选择至多X张目标在你坟墓场中的生物牌，且其法术力值总和须等于或小于X。将它们从该处移回战场。它们获得敏捷异能直到回合结束。
- 你可以施放死亡王子欧库斯，并宣告X等于0。若你如此作，则该触发式异能结算时没有效果。
-

职业：盗贼

{蓝}{黑}

结界～职业

(获得下一等级便能新增相应异能；只能于法术时机如此作。)

每当一个由你操控的生物对任一牌手造成战斗伤害时，牌面朝下地放逐该牌手的牌库顶牌。于该牌持续放逐的时段内，你可以检视它。

{一}{蓝}{黑}：等级 2

由你操控的生物具有威慑异能。

{二}{蓝}{黑}：等级 3

你可以使用以职业：盗贼放逐的牌，且你可以将法术力视同任意颜色的法术力来支付施放这类咒语的费用。

- 如果你战场上有数个职业：盗贼，则每个结界会分别记录自己所放逐的牌。

---

亡者嗷声谢丝拉

{二}{黑}{绿}

传奇生物～人类 / 妖精 / 邪术师

1/3

感人低语～当亡者嗷声谢丝拉进战场时，目标生物本回合若能进行阻挡，则须如此作。

坟墓低语～在你的结束步骤开始时，若本回合中有生物死去，则你可以支付 2 点生命。若你如此作，则抓一张牌。

- 如果该受到感人低语异能影响的生物处于以下状况：该生物已横置；它正受某咒语或异能之影响而不能阻挡，则它便不能进行阻挡。如果要支付费用才能让该生物进行阻挡，则这并不会强迫其操控者必须支付该费用，所以这种情况下，它也不至于必须要进行阻挡。
  - 无论这回合中有多少生物死去，亡者嗷声谢丝拉的最后一个异能都只会在你的结束步骤中触发一次。不过，如果到结束步骤开始时，本回合中都还没有生物死去，则该异能根本不会触发。没有办法让生物在结束步骤中及时死去，好令该异能触发。
-

职业：术士

{蓝}{红}

结界~职业

(获得下一等级便能新增相应异能；只能于法术时机如此作。)

当职业：术士进战场时，抓两张牌，然后弃两张牌。

{蓝}{红}：等级 2

由你操控的生物具有「{横置}：加{蓝}或{红}。此法术力只能用来施放瞬间或法术咒语，或是获得职业等级。」

{三}{蓝}{红}：等级 3

每当你施放瞬间或法术咒语时，该咒语向每位对手各造成伤害，其数量等同于你本回合中施放过的瞬间和法术咒语数量。

- 最后一个异能计算的是在它结算之前施放过的咒语数量，不是它进入堆叠之前施放过的咒语数量。举例来说，如果你施放一个法术，然后回应职业：术士的触发式异能又施放了一个瞬间，则这两个职业：术士的触发式异能结算的时候都会造成 2 点伤害。
- 如果于最后一个异能结算时，触发该异能之咒语已被反击或已不在堆叠，则它依然会造成伤害。此时会利用该咒语的最后已知信息来决定所造成之伤害会附带的效应。举例来说，如果该咒语具有系命异能，则就算它已被反击，你依旧能因其造成伤害而获得生命。
- 复制咒语此事不会触发职业：术士的等级 3 异能，所复制的咒语也不会计入你本回合中施放过的咒语数量。不过如果某效应是让你复制某牌然后施放该复制品，则这样便会触发该异能，所施放的复制品也会计入咒语数量当中。

---

魔齿豺狼人塔格纳

{红}{绿}

传奇生物~豺狼人

2/2

集群战术~每当魔齿豺狼人塔格纳攻击时，若你本次战斗中用以攻击之生物力量总和等于或大于 6，则进行攻击的生物得+1/+0 直到回合结束。

{二}{红}{绿}：将塔格纳的力量与防御力加倍直到回合结束。

- 如果某效应让你将某生物的力量「加倍」，则该生物得+X/+0，X 为于该效应开始生效时它的力量。防御力也比照处理。
  - 如果在加倍某生物的力量时，其力量小于 0，则改为该生物得-X/-0，X 为其当前力量的绝对值。举例来说，如果某 2/2 生物已受某效应影响得-4/-0，成为-2/2 生物，则将之力量与防御力加倍会让其得-2/+2，最后是-4/4 生物。
-

提亚玛特

{二}{白}{蓝}{黑}{红}{绿}

传奇生物 ~ 龙 / 神

7/7

飞行

当提亚玛特进战场时，若它经你施放，则从你的牌库中搜寻至多五张名称各不相同的龙牌，且其名称都不能是提亚玛特，展示这些牌，将它们置于你手上，然后洗牌。

- 无论 you 从哪个区域施放提亚玛特（而不仅限于从你手上），它的进战场异能都会触发。在此再次推荐统帅区。
- 龙牌是指类别栏中具有龙此生物类别的牌。而名称中带有龙字的牌（例如传龙武徒）本身不一定是龙牌 ~ 得依靠其是否具有龙此生物类别来判断。

---

月舞者翠勒萨

{绿}{白}

传奇生物 ~ 妖精 / 僧侣

2/2

每当你获得生命时，在月舞者翠勒萨上放置一个 +1/+1 指示物且占卜 1。*（检视你牌库顶的牌。你可以将该牌置于你的牌库底。）*

- 如果在月舞者翠勒萨受到致命伤害的同时，你获得了生命，则它的触发式异能还来不及在其上放置 +1/+1 指示物，它就已经死去，但你仍能占卜 1。
- 注记于「每当你获得生命时」触发的异能，只会因每个获得生命之事件而触发一次，不论获得了多少生命都是一样。
- 每个具系命异能的生物造成战斗伤害，都是不同的获得生命事件。举例来说，如果两个由你操控且具有系命异能的生物同时造成战斗伤害，则「每当你获得生命」此异能会触发两次。但是，如果某个由你操控且具系命异能的生物同时对数个生物、牌手和 / 或鹏洛客造成伤害（也许因为它具有践踏异能或者被一个以上的生物阻挡），则此异能将只会触发一次。

---

公会首领札那瑟

{四}{蓝}{黑}

传奇生物 ~ 眼魔

5/6

在你的维持开始时，选择目标对手。直到回合结束，该牌手不能施放咒语，你可以随时检视其牌库顶牌，你可以使用其牌库顶牌，且你可以将法术力视同任意颜色的法术力来支付以此法施放之咒语的费用。

- 该目标对手仍能在你的维持中，以回应公会首领札那瑟之异能的方式来施放咒语。如果于札那瑟的异能试图结算时，该牌手因故已经是不合法目标，则该咒语没有效果。该牌手可以施放咒语，且你不能检视或使用其牌库顶牌。
  - 在你的回合中，只要你想检视所选对手的牌库顶牌，便随时可以检视（但有一处限制~参见下文），就算你没有优先权也一样。此动作不用到堆叠。这张牌成为你可知信息的一部分，就像你可以检视手牌一样。
  - 如果你施放咒语，使用地或起动异能的过程中，该牌库顶牌已经改变，则要等到你完成上述动作之后，才能检视新的牌库顶牌。这意味着，如果你从该牌库顶施放咒语，则你要等到支付完该咒语的费用之后，才能检视该牌库顶的下一张牌。
  - 札那瑟不会改变你能够施放咒语或使用地的时机。你仍必须遵循所有通常时机规则及可使用地数的限制。
  - 以此法施放咒语时，你仍需支付其所有费用，包括额外费用。如果该咒语有替代性费用，你也可以选择支付该费用。
- 

## 神器

### 百宝囊

{一}

#### 神器

每当你弃一张牌时，将该牌从你的坟墓场放逐。

{二}, {横置}: 抓一张牌，然后弃一张牌。

{四}, {横置}, 牺牲百宝囊: 将所有以百宝囊放逐的牌移回其拥有者的手上。

- 如果你弃一张牌，但于百宝囊的第一个异能结算时，该牌已不在你的坟墓场，则该牌会留在当前所在区域。
  - 如果你操控多个百宝囊，则你得选择要把所弃的牌装到哪一个里面。其他的百宝囊不能将该牌移回。
  - 你是在百宝囊的第二个异能结算的过程中抓牌并弃牌。要等你抓完并弃掉牌之后，牌手才能有所行动，其他事情也才会发生。
  - 如果当你牺牲百宝囊时，它进入了放逐区（也许是由于虚空地脉的效应），则它会留在放逐区。它不会移回你手上。
  - 如果百宝囊离开战场，则其中所有物品都会被永远放逐（并可能在星界中化作虚尘）。如果这一张百宝囊又移回战场，则它会是一个全新物件，无法拿到原本放在旧物件中的牌。
-



五十英尺长绳

{一}

神器

攀越~{横置}: 目标墙本回合不能进行阻挡。

捆绑~{三}, {横置}: 目标生物于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

降下~{四}, {横置}: 深入地城。只能于法术时机启动。*(进入第一个房间, 或前进至下一个房间。)*

- 在某个墙阻挡后, 再启动攀越异能, 也不会更改或撤销该次阻挡。
- 捆绑异能并不横置生物, 而只是让已横置或以其他方式将之横置的生物不能重置。

---

威可那魔手

{三}

传奇神器~ 武具

在你回合的战斗开始时, 佩带此武具的生物或一个由你操控且名称为威可那的生物得+X/+X 直到回合结束, X 为你手牌的数量。

佩带~你每有一张手牌, 便支付 1 点生命。

佩带{二}

- 如果你同时操控威可那和另一个佩带威可那魔手的生物, 则你会于该触发式异能结算时, 决定要让此加成对哪个生物生效。
- 威可那魔手的触发式异能会利用其结算时你的手牌数量, 来决定该生物所获得的加成大小。就算你的手牌数量在该回合稍后的时段中发生改变, 加成大小也不会变化。

---

铁魔像

{四}

神器生物~ 魔像

5/3

警戒

铁魔像每次战斗若能攻击或阻挡, 则须如此作。

- 如果铁魔像因故无法进行攻击或阻挡(例如已横置), 则它便不用攻击或阻挡。如果要支付费用才能让其进行攻击或阻挡, 则这并不会强迫其操控者必须支付该费用, 所以这种情况下, 它也不至于必须要攻击或阻挡。
-

皮甲

{一}

神器 ~ 武具

佩带此武具的生物得+0/+1 且具有守护{一}。 (每当佩带此武具的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{一}, 否则反击之。)

佩带{零}每回合只能起动一次。

- 如果某个具守护异能的生物佩带了皮甲, 则当它成为由对手操控之咒语或异能的目标时, 两个守护异能都会触发。
- 

拟身怪

{二}

神器 ~ 珍宝

{横置}, 牺牲拟身怪: 加一点任意颜色的法术力。

{二}: 拟身怪成为基础力量与防御力为 3/3 的变形兽

神器生物直到回合结束。

- 如果有效应提及「一个珍宝」, 则其指的是任何珍宝神器, 而非仅限于珍宝衍生神器。
  - 拟身怪在其最后一个异能结算之后仍是珍宝, 但珍宝属于神器类别, 不会是生物类别。
- 

万象无常牌

{五}

传奇神器

{二}, {横置}: 掷一颗 d20, 然后将点数减去你的手牌数量。如果掷骰结果等于或小于 0, 则弃掉你的手牌。

1 ~ 9 | 随机将一张牌从你的坟墓场移回你手上。

10 ~ 19 | 抓两张牌。

20 | 将一张生物牌在你的操控下从任一坟墓场放进战场。当该生物死去时, 其拥有者输掉这盘游戏。

- 万象无常牌上的结果表与其他结果表一样, 关心的是点数经修正后的掷骰结果, 例如减去你的手牌数量。也就是说, 除非你没有手牌, 否则通常没法掷出 20 的结果。
-

宝箱

{三}

神器

{四}, 牺牲宝箱: 掷一颗 d20。

1 | 陷阱! ~ 你失去 3 点生命。

2 ~ 9 | 派出五个珍宝衍生物。

10 ~ 19 | 你获得 3 点生命且抓三张牌。

20 | 从你的牌库中搜寻一张牌。如果它是神器牌, 则你可以将之放进战场。若否, 则将该牌置于你手上。然后洗牌。

- 最后一个异能中的「若否」是相对「你可以将之放进战场」这部分选择「不放进战场」的情况而言, 而不是相对「如果它是神器牌」这部分。就算它是神器牌, 你也可以将它置于你手上。
  - 如果你选择将该牌置于你手上, 则你不用展示它。
- 

## 地

霜龙洞穴

地

如果你操控两个或更多其他地, 则霜龙洞穴须横置进战场。

{横置}: 加{白}。

{四}{白}: 霜龙洞穴成为 3/4 白色, 具飞行异能的龙生物直到回合结束。它仍然是地。

- 如果霜龙洞穴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, 不会计算那些地。
  - 如果你将霜龙洞穴变成生物, 但并未在最近的一回合开始时持续操控它, 则你不能起动其法术力异能或以它攻击。
- 

熊哥布林窝巢

地

如果你操控两个或更多其他地, 则熊哥布林窝巢须横置进战场。

{横置}: 加{红}。

{三}{红}: 直到回合结束, 熊哥布林窝巢成为 3/2 红色鬼怪生物, 且具有「每当此生物攻击时, 派出一个 1/1 红色鬼怪衍生物, 其为横置且正进行攻击。」它仍然是地。

- 如果熊哥布林窝巢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, 不会计算那些地。

- 如果你将熊哥布林窝巢变成生物，但并未在最近的一回合开始时持续操控它，则你不能起动其法术力异能或用它攻击。
- 如果在同一个回合中多次起动静哥布林窝巢的最后一个异能，则它会具有数个该异能所赋予的触发式异能。举例来说，如果你起动该异能两次并攻击，则你会派出两个为横置且正进行攻击的 1/1 红色鬼怪衍生生物。

---

### 风暴巨人大厅

#### 地

如果你操控两个或更多其他地，则风暴巨人大厅须横置进战场。

{横置}: 加{蓝}。

{五}{蓝}: 直到回合结束，风暴巨人大厅成为 7/7 蓝色，具守护{三}的巨人生物。它仍然是地。*(每当它成为由对手操控之咒语或异能的目标时，除非该牌手支付{三}，否则反击之。)*

- 如果风暴巨人大厅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，不会计算那些地。
- 如果你将风暴巨人大厅变成生物，但并未在最近的一回合开始时持续操控它，则你不能起动其法术力异能或用它攻击。
- 如果你多次起动风暴巨人大厅的最后一个异能，则它会具有数个守护{三}。每个守护异能均会分别触发，要求操控该咒语或异能的对手支付{三}。如果该牌手未支付其中任一次所要求的费用，则该咒语或异能就会被反击。
- 如果对手施放咒语或起动异能，并指定风暴巨人大厅为其目标，然后你起动其最后一个异能作为回应，则风暴巨人大厅刚获得的守护异能不会触发。*(不过如果它在成为该咒语或异能之目标的时刻即具有守护异能，则该守护异能会触发。)*

---

### 魔眼暴君栖巢

#### 地

如果你操控两个或更多其他地，则魔眼暴君栖巢须横置进战场。

{横置}: 加{黑}。

{三}{黑}: 直到回合结束，魔眼暴君栖巢成为 3/3 黑色眼魔生物，且具有威慑与「每当此生物攻击时，将目标牌从防御牌手的坟墓场放逐。」它仍然是地。

- 如果魔眼暴君栖巢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，不会计算那些地。
- 如果你将魔眼暴君栖巢变成生物，但并未在最近的一回合开始时持续操控它，则你不能起动其法术力异能或用它攻击。

- 如果你多次启动魔眼暴君栖巢的最后一个异能，则它会获得多个放逐牌的触发式异能。举例来说，如果你启动该异能两次，并以其攻击，则你要选择两张目标牌并将它们放逐（要是你愿意的话，当然也可以选择同一张牌两次）。

---

#### 多头蛇蜥巢穴

地

如果你操控两个或更多其他地，则多头蛇蜥巢穴须横置进战场。

{横置}: 加{绿}。

{X}{绿}: 直到回合结束，多头蛇蜥巢穴成为 X/X 绿色多头龙生物。它仍然是地。X 不能为 0。

- 如果多头蛇蜥巢穴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，不会计算那些地。
- 如果你将多头蛇蜥巢穴变成生物，但并未在最近的一回合开始时持续操控它，则你不能启动其法术力异能或用它攻击。

---

#### 龙后神殿

地

于龙后神殿进战场时，你可以从手上展示一张龙牌。除非你以此法展示龙牌或你操控龙，否则龙后神殿须横置进战场。

于龙后神殿进战场时，选择一种颜色。

{横置}: 加一点该色的法术力。

- 龙牌是指类别栏中具有龙此生物类别的牌。类似地，如果战场上的某生物具有龙此生物类别，则它就是龙。而名称中带有龙字的牌（例如龙后神殿）本身不一定是龙牌~得依靠其是否具有龙此生物类别来判断。

---

### 被遗忘国度战记指挥官单卡解惑

白色

神圣复仇者

{二}{白}

神器~武具

佩带此武具的生物具有连击异能。

每当佩带此武具的生物造成战斗伤害时，你可以将一张灵气牌从你手上放进战场并贴附于其上。

佩带{二}{白}

- 你从手上放进战场且贴附在佩带此武具之生物上的灵气，要能够合法贴附在前述生物上才行。
-

## 不动权杖

{白}

神器

你可以选择于你的重置步骤中不重置不动权杖。

每当不动权杖成为未横置时，深入地城。

{三}{白}, {横置}: 于不动权杖持续横置的时段内，另一个目标永久物失去所有异能，且不能进行攻击或阻挡。

- 有些异能就算你将之移除，其效果依然存在。特别说来，能够改变物件之类别或改变物件之颜色的静止式异能就算被移除，这类异能也依旧会生效。
- 如果某个具有定义其力量和 / 或防御力异能的生物失去该异能，则其力量和 / 或防御力便会相应成为 0。
- 如果你将某灵气指定为不动权杖最后一个异能的的目标，则该灵气会失去其结附异能，并会因无法结附在任何东西上而进入其拥有者的坟墓场。失去所有异能的武器也会失去其佩带异能，因此你就无法利用该异能将它移到其他生物上，但如果它当前正贴附在某生物上的话，便仍会保留此状态。

---

## 先贤披风

{三}{白}{白}

结界 ~ 灵气

结附于由你操控的生物

当先贤披风进战场时，选择任意数量之目标在你坟墓场中且能够贴附于所结附的生物之灵气和 / 或武器牌。将这些牌从该出移回战场并贴附于所结附的生物上。

所结附的生物上每贴附一个灵气或武器，便得 +1/+1。

- 先贤披风的 Oracle 叙述文字有所更新。其正式叙述文字如上文所示。需特别指出的是，在新版叙述中，你只能选择你坟墓场中能够合法贴附于先贤披风所结附的生物之上的灵气和武器牌。
  - 于该进战场异能结算时，所有不能合法贴附于先贤披风所结附的生物之上的目标都会留在你的坟墓场中。
  - 如果有牌手回应先贤披风的进战场异能，将它新贴附到其他生物上，则虽然「所结附的生物」指的是于该异能结算时先贤披风实际贴附者，但你仍须依照其原本结附之生物的限制来选择目标。这意味着其中某些目标可能会因此成为不合法。
  - 如果于先贤披风的进战场异能结算前，它就已经离开战场，则「所结附的生物」便是指它在离开战场前最后贴附的永久物（就算该永久物已不再是生物也是如此）。
-

辉光炽天神侍

{五}{白}

生物~天使

3/6

飞行, 系命

每当辉光炽天神侍或另一个非衍生物的生物在你的操控下进战场时, 深入地城。*(进入第一个房间, 或前进至下一个房间。)*

{白}, 弃掉辉光炽天神侍: 深入地城, 且你获得 3 点生命。

- 为辉光炽天神侍复制品的衍生物进战场时会触发自己的进战场异能, 但不会触发其他辉光炽天神侍的该异能。

---

星光法袍

{一}{白}

神器~武具

佩带此武具的生物得+0/+3。

*星界投射~{一}{白}: 佩带此武具的生物跃离。 (直到其操控者的下一个回合, 该生物及贴附于其上的所有东西都视作不存在。)*

佩带{一}

- 永久物在跃离期间视作不存在。这类永久物不能成为咒语或异能的目标, 其静止式异能对游戏没有效果, 其触发式异能不会触发, 其不能进行攻击或阻挡, 诸如此类。
- 特别一提, 这意味着于星光法袍跃离期间, 你不能将它佩带给其他生物。如果你回应星光法袍的佩带异能而起动其星界投射异能, 则在佩带异能结算之前, 星光法袍就已经跃离, 不会移到其他生物上。
- 于某生物跃离时, 所有贴附于其上的灵气和武具也会同时跃离。这类灵气和武具会与该生物一同跃回, 且跃回时依旧贴附于该生物上。
- 永久物是在其操控者的重置步骤中, 在该牌手重置其永久物之前的时刻跃回。以此法跃回的生物能够在当回合中进行攻击及支付{横置}费用。如果某永久物跃离时其上有指示物, 则它跃回时上面也会有同样的指示物。
- 如果进行攻击或阻挡的生物跃离, 则它会被移出战斗。
- 跃离不会触发任何「离开战场」异能。类似地, 跃回时也不会触发任何「进战场」异能。
- 任何注明「于…时段内」生效的持续性效应(例如夺心魔所具有者)会忽略已跃离的物件。若如此会令此类效应的条件不再满足, 则该效应便会终止。
- 永久物跃回时会记得牌手于其进战场时为它作的选择。
- 如果你的某个生物因效应之故受对手操控, 然后该生物跃离, 但该改变操控权的效应在其跃回前就已终止, 则该生物会于该对手的下一个重置步骤开始时在你的操控下跃回。如果该对手在其下一个

重置步骤到来前就离开了游戏，则该永久物会在过了其本来要开始下一个回合之时点后的下一个重置步骤中跃回。

---

#### 详细调查

{二}{白}

#### 结界

每当你攻击时，探查。（派出一个无色线索衍生神器，且具有「{二}，牺牲此神器：抓一张牌。」）  
每当你牺牲一个线索时，深入地城。（进入第一个房间，或前进至下一个房间。）

- 无论你以多少个生物攻击，详细调查的第一个异能也只会每次战斗中触发一次。
- 

## 蓝色

#### 老成幻术师珉恩

{一}{蓝}{蓝}

传奇生物 ~ 地侏 / 法师

1/3

每当你抓每回合中你的第二张牌时，派出一个 1/1 蓝色虚影衍生生物，且具有「你每操控一个其他虚影，此生物便得+1/+0。」  
每当一个由你操控的虚影死去时，你可以将一张法术力值等于或小于该生物力量的永久物牌从你手上放进战场。

- 珉恩的最后一个异能会利用该虚影最后在战场上的力量，来决定你可以将哪些牌放进战场。
- 

#### 耐瑟瑞尔谜团结界

{三}{蓝}

#### 结界

汇聚光线 ~ 在你的维持开始时，掷一颗 d4。占卜 X，X 为掷骰结果。

完美亮度 ~ 每当你掷出某骰子的最大原值结果时，抓一张牌。

- 如果你于结算汇聚光线过程中掷出原值 4，则你会先占卜，之后再因完美亮度异能而抓一张牌。
- 如果有效应让你掷多颗骰子（此处有一个例外，下文将详述），且有多个骰子掷出了最高原值结果，则完美亮度异能会触发相同次数。
- 点数要忽略的掷骰（例如因皮克精向导的效应而忽略者）不会触发完美亮度异能。



---

### 魅影驹

{三}{蓝}

生物 ~ 马 / 虚影

4/3

闪现

当魅影驹进战场时，放逐另一个目标由你操控的生物，直到魅影驹离开战场为止。

每当魅影驹攻击时，派出一个已横置且正进行攻击的衍生物，该衍生物为所放逐之牌的复制品，但它额外具有虚影此类别。在战斗结束时，牺牲该衍生物。

- 如果于魅影驹的异能结算前，它就已经离开战场，则该目标生物不会被放逐。
- 魅影驹有非功能性的修订，其当前的 Oracle 文字如上所示。牌张上印制的文字为「所放逐之生物」，正确的叙述应为「所放逐之牌」。
- 贴附于所放逐生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。所放逐生物上的任何指示物都会消失。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。魅影驹的最后一个异能不会派出任何衍生物。
- 虽然该触发式异能所派出的衍生物正进行攻击，但它从未宣告为进行攻击的生物（举例来说，有些异能会当有生物攻击时触发）。
- 你将此衍生物放进战场时，得宣告它所攻击的牌手或鹏洛客。它攻击的对象可以与魅影驹不一样。
- 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。
- 如果魅影驹因故放逐了一张非生物牌（例如变成生物的地），则当它攻击时仍会派出一个该牌的复制品。它仍会横置进战场，且会在战斗结束时牺牲。不过它不会正进行攻击，且也不是虚影。

---

### 吸收法力权杖

{二}{蓝}

神器

每当任一牌手施放瞬间或法术咒语，于该咒语结算时，改为将它放逐，而非置入坟墓场。

{X}, {横置}, 牺牲吸收法力权杖：你可以从以吸收法力权杖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，但这些咒语的法术力值总和须等于或小于 X。

- 如果战场上同时有数个吸收法力权杖，则任何牌手在施放瞬间或法术咒语时，会触发所有吸收法力权杖的异能。于该咒语结算时，由其操控者决定要让哪个法杖放逐它。
- 每个吸收法力权杖都会分别记录各自放逐的牌。如果吸收法力权杖被消灭，然后再被移回战场，则它就再也无法利用它此前放逐的任何牌。
- 如果某咒语被反击或从未结算，吸收法力权杖就不会将之放逐。
- 当吸收法力权杖的最后一个异能结算时，你可以从所放逐的牌之中依任意顺序施放任意数量的咒语，只要确保其法术力值总和等于或小于 X 即可。未以此法施放的牌会一直留在放逐区。
- 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。如果此牌含有任何强制性的额外费用，则你必须支付之，才能施放此咒语。
- 如果该牌的法术力费用中包含{X}，则你在以「不需支付其法术力费用」的方式施放它时必须将 X 的值选为 0。

## 黑色

### 吞噬袋

{黑}

神器

每当你牺牲另一个非衍生物的神器或生物时，将它放逐。

{二}, {横置}, 牺牲另一个神器或生物：抓一张牌。

{三}, {横置}, 牺牲吞噬袋：掷一颗 d10。将以吞噬袋放逐之牌中的至多 X 张移回其拥有者手上，X 为掷骰结果。

- 吞噬袋的第一个异能属于触发式异能，会在你牺牲永久物时触发，但此异能不会让你想牺牲永久物时就牺牲。你需要其他方法来如此作，例如起动吞噬袋的第二个异能。
- 如果你牺牲的牌于第一个异能结算时不在坟墓场中，则它不会被放逐。如此一来，它就不属于第三个异能所指之「以吞噬袋放逐的牌」。

### 骷髅之舞

{三}{黑}{黑}

法术

每位牌手各牺牲一个非衍生物的生物。掷一颗 d20，然后将点数加上你以此法牺牲之生物的防御力。

1 ~ 14 | 将一张以此法进入坟墓场的生物牌在你的操控下移回战场。

15+ | 将至多两张以此法进入坟墓场的生物牌在你的操控下移回战场。

- 由你开始，每位牌手各依回合顺序决定要牺牲的生物。牌手在作决定时，已经知道之前其他人的选择为何。然后同时牺牲所有生物。
- 在掷骰之前，就已经选定并牺牲所有生物。你不能先看到掷骰结果，然后再选择要牺牲哪个生物。
- 你只会将点数加上你以此法牺牲之生物的防御力，不会加上你对手牺牲之任何生物的防御力。如果你未以此法牺牲生物，则你仍须掷一颗 d20，但点数就不会有任何加成。
- 如果有牌手以此法牺牲其指挥官，则他要等到骷髅之舞完成结算之后，才能选择是否要将指挥官置入统帅区。特别一提，这意味着对该咒语的操控者而言，他可以合法选择所牺牲的指挥官并将其移回战场。如果该牌手以此法选择指挥官，则该指挥官会在其操控下留在战场上。

### 炼狱叱喝

{二}{黑}

瞬间

直到回合结束，由对手操控的永久物获得「当此永久物对施放炼狱叱喝的牌手造成伤害时，牺牲此永久物。你失去 2 点生命。」

- 当炼狱叱喝赋予永久物的触发式异能结算时，如果该永久物的操控者无法牺牲该永久物，则他仍会失去 2 点生命。类似地，如果他无法失去生命，则他仍要牺牲该永久物。
- 如果有牌手在同一回合中施放数个炼狱叱喝，则永久物会获得数个触发式异能。每个触发式异能都会分别触发并结算。举例来说，如果你施放两次炼狱叱喝，则每个对你造成伤害的永久物都会使其操控者失去 4 点生命。
- 如果在同一回合中有多位牌手施放炼狱叱喝，则某些永久物可能会获得多个触发式异能，但每个此类异能所指的牌手各不相同。在此情况下，这些触发式异能就只会针对条件满足各自所指牌手（即赋予其该异能之炼狱叱喝的施放者）时才会个别触发。
- 虽然未经施放之炼狱叱喝的复制品仍会让对手的永久物获得此异能，但由于没有牌手施放过该炼狱叱喝的复制品，因此该异能没有效果。
- 如果当炼狱叱喝在堆叠上时，有咒语或异能令其他牌手获得炼狱叱喝的操控权，则最后会是由该牌手之对手操控的永久物获得该异能（这可能就包括由你操控的永久物）。不过，你依然是这个炼狱叱喝的施放者，因此该异能仍会在每当此类永久物对你（而非炼狱叱喝结算时操控它的牌手）造成伤害时触发。

邪术师收集魔洛坎

{五}{黑}{黑}

传奇生物 ~ 魔鬼

6/6

飞行

每当一张生物牌从任何区域进入对手的坟墓场时，你可以支付等同于其法术力值的生命。若你如此作，则将它在你的操控下放进战场。它额外具有邪术师此类别。

如果某个由你操控的邪术师将死去，则改为将它放逐。

- 邪术师收集魔洛坎的第二个异能只检视该牌在坟墓场中是否具有生物此类别，而非它之前在其他区域中的状况。举例来说，变成生物的地死去时不会触发此异能。如果某牌进到坟墓场之后才是生物，也是依此原则处理。举例来说，如果某个作为历险施放的生物被反击，则它在坟墓场中是张生物牌，因此该触发式异能会触发。
  - 洛坎的最后一个异能会影响所有由你操控的邪术师，而不仅限于他从对手坟墓场中收集者。
- 

## 红色

狂战士狂热

{二}{红}

瞬间

只能于战斗前或战斗中宣告阻挡者前施放此咒语。

掷两颗 d20 并忽略较小点数。

1 ~ 14 | 选择任意数量的生物。它们本回合若能进行阻挡，则须如此作。

15 ~ 20 | 本回合中，由你选择哪些生物进行阻挡，以及这些生物将如何阻挡。

- 如果你掷骰出对，则就忽略其中一个点数，并利用另一个骰子的结果。
  - 所忽略点数的那一掷实际上就当从未掷过。所忽略那一掷不会触发任何异能。
  - 在为不由你操控的生物选择如何阻挡时，你依然须作出合法选择。举例来说，你不能选择让不具飞行或延势异能的生物去阻挡具飞行的生物。
  - 如果要支付费用才能让某生物进行阻挡，且你选择让该生物进行阻挡，则其操控者可选择是否支付该费用。若该牌手决定不支付该费用，则你必须重新提议一组进行阻挡的生物。
-

混乱巨龙

{一}{红}{红}

生物~龙

4/4

飞行, 敏捷

混乱巨龙每次战斗若能攻击, 则必须攻击。

在你回合的战斗开始时, 每位牌手各掷一颗 d20。如果一位或数位对手的掷骰结果最大, 则混乱巨龙本次战斗中不能攻击这些牌手或由其操控的鹏洛客。

- 你和所有对手都要掷一颗 d20。如果你的掷骰结果比所有对手的都要大, 则混乱巨龙的攻击对象没有限制。

---

魔鞭

{一}{红}

神器~武具

佩带此武具的生物得+2/+0 且具有延势异能。

每当佩带此武具的生物受到伤害时, 它对目标牌手或鹏洛客造成等同于其力量的伤害。

佩带{二}{红}

- 利用佩带此武具的生物于此触发式异能结算时的力量, 来决定将造成多少点伤害。如果在异能结算时佩带此武具的生物已不在战场上, 则利用其最后在战场时的力量来决定。
- 如果于触发式异能结算时, 佩带此武具的生物已不在战场上, 但它在离开战场时具有系命异能, 则你仍会获得生命。

---

癫狂巫咒

{一}{红}{红}

结界~灵气 / 诅咒

结附于牌手

每当所结附的牌手施放非生物咒语时, 你掷一颗 d6。癫狂巫咒对该牌手造成等同于掷骰结果的伤害。然后你随机选择另一位对手并将癫狂巫咒贴附于其上。

- 如果你只有一个对手, 且癫狂巫咒已贴附于其上, 则当该异能结算时, 它会继续贴附在该牌手之上。
-

### 分享战利品

{一}{红}

#### 结界

当分享战利品进战场或任一对手输掉这盘游戏时，放逐每位牌手的牌库顶牌。

每位牌手于自己的回合中，可以从以分享战利品放逐的牌之中使用一个地或施放一个咒语，且其可以将法术力视同任意颜色的法术力来支付施放该咒语的费用。当他如此作时，放逐其牌库顶牌。

- 一旦某牌手已从所放逐的牌之中使用一个地或施放一个咒语，则他在当回合中就不能再从其中施放任何牌。换句话说，只能是一个地或一个咒语，不能两者兼得。
- 以此法使用牌需遵循使用该牌的所有一般时机规则。举例来说，如果你以此法使用地，则你只能于你回合的行动阶段中，堆叠为空且你还没有使用过地的情况（除非有效应允许你额外使用地）下使用之。
- 如果你操控某对手的股份战利品，且该牌手输掉了这盘游戏，则分享战利品会随着他一起离开游戏，其第一个异能不会触发。
- 一旦分享战利品离开战场，牌手便不能再使用所放逐的牌。如果分享战利品被消灭，之后又因故返回战场，则它会是个全新物件，与先前所放逐的牌并无关联。

### 狂乱魔法术士

{三}{红}

生物~半兽人 / 祭师

4/3

你每回合中从放逐区施放的第一个咒语具有倾曳异能。*（当你从放逐区施放你的第一个咒语时，从你的牌库顶开始放逐牌，直到放逐一张费用比该咒语低的非地牌为止。你可以施放该牌，且不需支付其法术力费用。将所放逐的牌以随机顺序置于你的牌库底。）*

- 你每回合中从放逐区施放的第一个咒语都会具有倾曳异能，就算该咒语不是你该回合施放的第一个咒语也是如此。
- 不过，如果你是先从放逐区中施放了一个咒语，然后该回合的稍后时段狂乱魔法术士受你操控，则当回合中狂乱魔法术士不会让你从放逐区中施放的其他咒语获得倾曳异能。
- 如果你操控数个狂乱魔法术士，则你从放逐区施放的第一个咒语会具有相应数量的倾曳异能，且每个此类异能都会分别触发。
- 如果于你结算你每回合中放逐区施放的第一个咒语之倾曳异能时，又倾曳到一个狂乱魔法术士，则该咒语不会再度倾曳。
- 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。举例来说，狂乱魔法术士的法术力值始终是4。

- 倾曳异能是在「当你施放咒语」时触发，这意味着它会比该咒语先一步结算。如果你最后决定施放所放逐的牌，它会进入堆叠并位于该具倾曳异能的咒语之上。
- 倾曳异能结算时，你必须放逐牌张。要不要施放你最后一张放逐的牌，才是此异能中你唯一可以选择的部分。
- 如果原本具倾曳异能的咒语被反击，倾曳异能仍会正常结算。
- 你是以牌面朝上的方式放逐牌张。所有牌手都可以看到它们。
- 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放牌，就无法选择支付替代性费用来施放之。不过，你能够支付额外费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用，则你必须支付之，才能施放此牌。
- 如果该牌的法术力费用中包含{X}，则你在以「不需支付其法术力费用」的方式施放它时必须将 X 的值选为 0。
- 由于最近对倾曳异能的规则更新，现在你不仅是要在放逐一张法术力值较该具倾曳异能之咒语为小的非地牌时就停止放逐，而且因此施放之咒语也要满足法术力值较之为小这一条件。此前，如果出现牌张的法术力值与因此施放之咒语的法术力值不同的情形（例如某些模式双面牌，或是有历险的牌），就算该咒语的法术力值比所放逐的牌要大，你也可以施放之。
- 连体牌的法术力值由其两边的法术力费用加总决定。如果你能经倾曳异能施放一张连体牌，则你能够施放其中任一半边，但不能一同施放两边。

## 绿色

### 魔术袋

{一}{绿}

神器

{四}{绿}, {横置}: 掷一颗 d8。从你的牌库顶开始展示牌，直到展示出一张法术力值等同于该掷骰结果的生物牌为止。将该牌放进战场，其余则以随机顺序置于你的牌库底。

- 如果你牌库中没有法术力值等同于掷骰结果的生物牌，则你就会展示你的整个牌库，然后将之以随机顺序放回。
- 就算你以此法展示你的整个牌库，将其中的牌以随机顺序置于牌库底并不算是将牌库「洗牌」。

### 巨力腰带

{一}{绿}

神器 ~ 武具

佩带此武具的生物之基础力量和防御力为 10/10。

佩带{十}此异能减少{X}来起动，X 是为此异能目标之生物的力量。

- 先前将该生物之力量与防御力设定为某特定数值的效应，都会被巨力腰带盖掉。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。

---

净化之德鲁伊

{三}{绿}

生物~人类 / 德鲁伊

2/3

当净化之德鲁伊进战场时，由你开始，每位牌手各可以选择一个不由你操控的神器或结界。消灭所有以此法选择的永久物。

- 各牌手按照回合顺序依次作决定，轮到他时已经知道之前其他人的选择为何。牌手可以选择已由他人选中的神器或结界。待所有牌手都作完决定后，便同时消灭所有永久物。

---

不屈勇武

{三}{绿}

结界~灵气

闪现

结附于生物

所结附的生物得+3/+3。

所结附之生物的操控者可以让此生物视同未受阻挡地分配战斗伤害。

- 当你要将某生物的伤害「视同未受阻挡地分配」时，你只能选择要么将全部伤害都如此分配，要么就全部照常分配。你不能利用此效应将该生物的部分伤害分配给某个进行阻挡的生物，然后将剩余的伤害分配给防御牌手或鹏洛客。
- 就算某生物是视同未受阻挡地分配其伤害，它仍会受到阻挡它之生物造成的战斗伤害。

---

## 多色

秘银厅的凯蒂布莉儿

{绿}{白}

传奇生物~人类 / 弓箭手

2/2

先攻，延势

每当秘银厅的凯蒂布莉儿攻击时，在其上放置若干+1/+1 指示物，其数量等同于贴附于其上的武具数量。

{一}，从凯蒂布莉儿上移去所有+1/+1 指示物：它对目标由对手操控且进行攻击或阻挡的生物造成 X 点伤害，X 为以此法移去的指示物数量。



- 如果某个进行阻挡的生物因此法造成的伤害而被消灭，则它原本所阻挡的生物仍视作已被阻挡。除非该进行攻击的生物具有践踏异能，否则它便不会对它所攻击的牌手或鹏洛客造成任何伤害。
- 如果秘银厅的凯蒂布莉儿上面没有指示物，你依然可以起动其最后一个异能。虽然这样不会造成任何伤害，但对于妖精荒野骏鹿这类生物的异能来说，也算作有东西成为目标。

---

#### 龙裔斗士

{二}{红}{绿}

生物 ~ 龙 / 战士

5/3

践踏

每当一个由你操控的来源对任一牌手造成 5 点或更多伤害时，你抓一张牌。

- 龙裔斗士的最后一个异能，只有在单一来源单次造成 5 点或更多伤害时才会触发。如果某来源是先对某牌手造成 3 点伤害，又在稍后时刻再对该牌手造成 2 点伤害，则这样不会触发此异能。

---

#### 狂热怀疑

{六}{黑}{红}

法术

每位对手各从其牌库顶开始放逐牌，直到放逐一张非地牌为止。你可以从这些非地牌之中施放任意数量的咒语，且不需支付其法术力费用。

弹回 *(如果你从你手上施放此咒语，于它结算时将之放逐。在你的下一个维持开始时，你可以从放逐区施放此牌，且不需支付其法术力费用。)*

- 你是于狂热怀疑结算时施放以其放逐的牌。如果你选择不施放这些牌，则你便不能于稍后时段再施放。
  - 你可以按任意顺序来施放所放逐的牌，而并非只能按照放逐顺序逐一施放。
  - 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放咒语，就无法选择支付替代性费用来施放之。不过，你能够支付额外费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用，则你必须支付之，才能施放此咒语。
  - 如果该牌的法术力费用中包含{X}，则你在以「不需支付其法术力费用」的方式施放它时必须将 X 的值选为 0。
  - 你未以此法施放的牌（包括所放逐的地牌）会一直留在放逐区中。
-

燃望者盖莉娅  
{一}{绿}{白}{蓝}  
传奇生物 ~ 妖精 / 骑士  
4/4  
警戒

你可以随时检视你的牌库顶牌。  
你可以从你的牌库顶施放灵气和武具咒语。当你以此法施放武具咒语时，它获得「当此武具进战场时，将它贴附在目标由你操控的生物上。」

- 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。
- 如果你在你施放咒语，使用地或起动异能的过程中，你的牌库顶牌已经改变，则要等到你完成上述动作之后，才能检视新的牌库顶牌。这意味着，如果你从你的牌库顶施放咒语，则你要等到支付完该咒语的费用之后，才能检视牌库顶的下一张牌。
- 燃望者盖莉娅不会改变你能够施放灵气和武具咒语的时机。通常这代表着你只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候施放，不过闪现异能能够改变此时机。
- 你依旧要支付该咒语的全部费用，包括额外费用。如果该咒语有替代性费用，你也可以选择支付该费用。

---

直坠噩梦  
{二}{黑}{红}  
瞬间  
放逐目标生物。直到你下一个回合的回合结束，你可以施放该牌，且你可以将法术力视同任意颜色的法术力来支付施放该咒语的费用。

- 你仍必须遵循施放该咒语之所有一般时机规则限制。
- 如果你放逐的生物实际上是一张变成生物的地牌，则你无法从放逐区中使用该地牌。

---

旷代古龙克劳斯  
{五}{红}{绿}  
传奇生物 ~ 龙  
4/4  
飞行，敏捷  
每当旷代古龙克劳斯攻击时，加 X 点法术力，其颜色组合由你选择，X 为所有进行攻击之生物的力量总和。此法术力只能用来施放咒语。直到回合结束，你不会因步骤与阶段结束失去这份法术力。

- 虽然克劳斯的触发式异能会于结算时产生法术力，但由于该异能并非因起动某个起动式法术力异能，或某个起动式法术力异能结算而触发，因此它不属于法术力异能。这意味着该异能会用到堆

叠，且可以被回应。特别一提，牌手能通过回应此异能来消灭进行攻击的生物，好减少产生的法术力数量。

---

克劳斯的意志

{X}{红}{红}{绿}

瞬间

选择一项。如果你于施放此咒语时操控指挥官，则你可以两项都选。

• **喷吐烈焰**~ 克劳斯的意志对每个不具飞行异能的生物各造成 X 点伤害。

• **粉碎遗宝**~ 消灭至多 X 个目标神器和 / 或结界。

- 你操控的指挥官不一定要是你自己的指挥官。
  - 一旦你宣告施放克劳斯的意志，则直到你完成施放为止，没有牌手能有所行动。特别一提，对手不能试图去除你的指挥官来改变你能选择的模式数量。
  - 你是否操控指挥官此事，只在你为此咒语选择模式时检查一次。如果你因故在完成施放咒语之前就失去该指挥官的操控权（也许是因为你将之牺牲来起动法术力异能），也不会改变所选的模式数量。
- 

午夜引路人

{二}{白}{蓝}

生物~ 人类 / 法师

2/3

由你操控的生物只能被传奇生物阻挡。

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，深入地城。（*进入第一个房间，或前进至下一个房间。*）

- 如果某未受阻挡的生物具有连击异能，则它会造成两次伤害，这样会触发两次午夜引路人的最后一个异能。
- 

奈席洛

{二}{白}{蓝}{黑}

传奇生物~ 惊惧兽

3/5

当奈席洛进战场时，为每位对手各进行以下流程~ 横置至多一个由你操控且未横置的生物。当你如此作时，选择目标由该牌手操控的生物，且其力量须等于或小于所横置者。于你操控奈席洛的时段内，获得所选生物之操控权。

每当你以一个由对手拥有的生物攻击时，你获得 2 点生命，且该牌手失去 2 点生命。

- 于奈席洛的第一个触发式异能结算时，你为每位对手各选择至多一个生物，然后同时横置所有生物。然后，你每有一个以此法横置的生物，便会有另一个单独的触发式异能进入堆叠。你可以依任意顺序将这些异能放进堆叠。如果横置生物会触发其他由你操控的异能，则这些异能也是于此时进入堆叠。
- 在你将异能放进堆叠时，以及在该异能结算时，都会检查所横置生物的力量和该目标生物的力量，以确保所选目标依然合法。
- 如果于此触发式异能结算时，所横置的生物已经不在战场，则利用其最后在战场上的力量，来判断其目标在异能结算时是否仍是合法目标。
- 如果某个你以奈席洛之异能横置的生物于自身触发式异能结算时因故不再是已横置，则该异能依然会结算，且只要该目标生物的力量小于你横置之生物的力量，你也仍能获得前者的操控权。
- 如果于奈席洛之进战场异能或各自身触发式异能结算前，它就已经离开战场，则你不会获得任何生物的操控权。

#### 书契坡斯博

{二}{黑}{红}

传奇生物 ~ 魔人 / 邪术师

1/4

死触

玄奥秘法 ~ 在你的结束步骤开始时，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。

魔契之赐 ~ 每当你从放逐区使用牌时，派出一个珍宝衍生物。

- 利用玄奥秘法施放牌时，你仍须支付所有费用并遵循所有使用时机规则。
- 魔契之赐异能在你每次从放逐区中使用任何牌时都会触发，而不仅限于以玄奥秘法放逐者。

#### 山崩之威

{绿}{蓝}

瞬间

你本回合中施放的下一个咒语能视同具有闪现异能地来施放。本回合中，当你施放你的下一个咒语时，在至多一个目标生物上放置 X 个 +1/+1 指示物，X 为该咒语的法术力值。

- 施放山崩之威时不需要指定目标。在你施放你的下一个咒语后将延迟触发式异能放进堆叠时，才需要决定目标生物（如有）。

密宗法师塞弗莉丝

{白}{蓝}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 法师

2/3

每当一张或数张生物牌从任何区域进入你的坟墓场时，深入地城。此异能每回合只会触发一次。（*深入地城的流程是进入第一个房间，或前进至下一个房间。*）

*唤起死灵* ~ 每当你完成地城时，将目标生物牌从你的坟墓场移回战场。

- 密宗法师塞弗莉丝的第一个异能只检视该牌在坟墓场中是否具有生物此类别，而非它之前在其他区域中的状况。举例来说，变成生物的地死去时不会触发此异能。如果某牌进到坟墓场之后才是生物，也是依此原则处理。举例来说，如果某个作为历险施放的生物被反击，则它在坟墓场中是张生物牌，因此第一个异能会触发。

---

霜巨人头目斯托瓦

{四}{绿}{白}{蓝}

传奇生物 ~ 巨人

7/7

守护{三}

由你操控的其他生物具有守护{三}。

每当斯托瓦进战场或攻击时，选择一项或都选 ~

- 目标生物的基础力量与防御力为 7/7 直到回合结束。
- 目标生物的基础力量与防御力为 1/1 直到回合结束。

- 先前将该生物之力量与防御力设定为某特定数值的效应，都会被斯托瓦的触发式异能盖掉。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。
- 如果你两项都选，则其效应会按叙述所列顺序依次生效。
- 你可以将两个模式的目标都选为同一个生物…我想想，这样一来你就能 ~ 在它缩小之前，让它短暂得享浩瀚宇宙磅礴之力，好令它能够安心生活在微缩空间当中？

---

冰风谷的沃夫加

{三}{红}{绿}

传奇生物 ~ 人类 / 野蛮人

4/4

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

如果由你操控之永久物的触发式异能因由你操控的生物攻击而触发，则该异能额外触发一次。

- 冰风谷的沃夫加之最后一个异能，只会影响到触发条件写明关乎生物攻击此事的触发式异能，例如「每当此生物攻击时」或「每当你以一个或数个生物攻击时」。触发条件为其他表述的触发式异能则不会受其影响，例如「每当此生物成为横置」等。
  - 沃夫加之最后一个异能会使其乱斗异能额外触发一次。
- 

## 神器

黏土魔像

{四}

神器生物 ~ 魔像

4/4

{六}，掷一颗 d8：蛮化 X，X 为掷骰结果。（如果此生物未蛮化，则在其上放置 X 个 +1/+1 指示物且它已蛮化。）

狂暴态 ~ 当黏土魔像蛮化时，消灭目标永久物。

- 一旦生物已蛮化，它就不能再次蛮化。如果此生物在蛮化异能结算时已经蛮化，则不会有任何效应。不过，由于掷一颗 d8 属于起该异能的费用，如果你不喜欢结果，且手边还有{六}可用，则你可以回应该异能再度起之。祝你好运！
  - 「已蛮化」并不是生物所具有的异能。而只是该生物目前的样子。如果该生物不再是生物或失去了所有异能，则它仍是已蛮化状态。
  - 对于会在某生物蛮化时触发的异能而言，如果该生物在其蛮化异能结算时不在战场上，则此异能不会触发。
  - 就算黏土魔像已蛮化，你也可以起黏土魔像的第一个异能。虽然它不会再度蛮化，且你不会在其上放置任何指示物，但你仍是掷骰子来起异能，这样可能会触发其他永久物上的异能。
- 

黑檀苍蝇

{二}

神器

黑檀苍蝇须横置进战场。

{横置}：加{无}。

{四}：掷一颗 d6。你可以使黑檀苍蝇成为 X/X，具飞行异能的昆虫神器生物直到回合结束，X 为掷骰结果。

每当黑檀苍蝇攻击时，另一个目标进行攻击的生物获得飞行异能直到回合结束。

- 你是于第二个起式异能结算时，才决定是否要使黑檀苍蝇成为生物，此时你已经看到掷骰结果。如果你在该时刻选择不让它成为生物，则你便不能在当回合的稍后时段再改变心意 ~ 除非你再度起该异能。

---

日晷魔剑

{二}

神器 ~ 武具

每当佩带此武具的生物攻击时，在其上放置一个 +1/+1 指示物。

每当佩带此武具的生物造成战斗伤害时，掷一颗 d12。如果掷骰结果大于所造成的伤害或掷骰结果为 12，则将该生物上的 +1/+1 指示物数量加倍。

佩带{二} ({二}: 装备在目标由你操控的生物上。只能于法术时机佩带。)

- 要将永久物上的 +1/+1 指示物加倍，先计算其上当前有多少个 +1/+1 指示物，然后在其上放置同样数量的指示物。能改变放置指示物数量之替代性效应，也会依此对此动作生效。
- 如果佩带此武具的生物在造成战斗伤害的同时受到了致命伤害，则它在其上的指示物数量有机会加倍之前就已经死去。不过，你仍会掷一颗 d12，这样可能会触发其他永久物上的异能。

---

## 地

幽暗地域裂缝

地

{横置}: 加{无}。

{五}, {横置}, 放逐幽暗地域裂缝: 掷一颗 d10。将目标神器, 生物或鹏洛客置于其拥有者的牌库顶第 X 张牌正下面, X 为掷骰结果。只能于法术时机起动。

- 如果该永久物之拥有者牌库里的牌少于 X 张, 则将该永久物置于其拥有者的牌库底。

---

万智牌, Magic, 被遗忘国度战记, 龙与地下城, 斯翠海文: 魔法学校, 凯德海姆, 赞迪卡, 艾卓, 塞洛斯以及依克黎, 不论在美国或其他国家中, 均为威世智有限公司的标志。©2021 Wizards.