

多明纳里亚：重制版发布释疑

编纂：Jess Dunks 和 Matt Tabak

此文件最近更新日期：2022 年 10 月 30 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

自正式发售当日（2023 年 1 月 13 日）起，*多明纳里亚：重制版*系列便可在有认证的限制赛制中使用。本次发行中包含的其他牌张可用于原本即允许使用该牌张的构组赛制；也就是说，出现在在*多明纳里亚：重制版*中并不会改变各牌张原本的允用赛制。特别一提，其中多数牌都无法在标准或先驱赛制中利用。

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

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

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

复出异能

有部分过往登场的关键字和机制在*多明纳里亚：重制版*系列中再度登场。本段落会详细介绍其中部分较为常见者，未能尽述的部分，会在后文「单卡解惑」段落中以规则说明的形式来解说。虽然这些复出机制的异能并未因本系列发行而有所更改，但自从具这些规则的牌张首次发行以来，部分游戏规则已有所改变。

复出关键字：返照

返照回光了。再度回光了。返照能让你坟墓场中的部分瞬间和法术有机会再显辉煌。

兽群的呼唤

{二}{绿}

法术

派出一个 3/3 绿色的象衍生生物。

返照{三}{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。)

- 「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。
- 就算某张牌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）。

复出关键字：疯魔

被弃牌时往往只能看着翻盘机会从手中流逝～因为本来可以施放它的！但有了疯魔，你就施放弃牌两不误。一举两得。

黯境枯萎

{四}{黑}{黑}

瞬间

消灭目标非黑色生物。

疯魔{黑} (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。)

- 万智牌游戏中的「弃牌」此事只指牌手从手上弃牌。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其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，便将其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，先从要支付的法律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。咒语的法律术力值仅由其法律术力费用决定，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启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～但请记住你所弃的牌现在还不在于你的坟墓场中。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。

复出机制：连体牌

连体牌在一张牌上印制了两个牌面，让你有更多选择。虽然你可能仍无法用一张牌来应付所有状况，但你至少能应付多一种！

突袭//冲击
 {红}
 法术
 突袭对任意一个目标造成 2 点伤害。
 //
 冲击
 {三}{绿}
 法术
 派出一个 3/3 绿色的象衍生生物。

- 施放连体牌时，你需要选择要施放哪半边。本系列中的连体牌都无法一同施放两边。
- 连体牌在一张牌上有两个牌面。只要该咒语在堆叠中，你未施放的另外半边之特征便会被忽略。
- 每张连体牌都只算是一张牌。举例来说，如果你弃掉一张连体牌，只算是你弃了一张牌，而非两张。如果有效应要计算你坟墓场中的法律术牌数量，则突袭//冲击只会算作一张，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，当突袭//冲击在你的牌库中时，它的法术力值为 5。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，则你不能找出突袭//冲击。
- 如果有效应让你能施放具特定特征的咒语，则只需考虑你所施放的那半边。举例来说，如果有效应让你从你坟墓场中施放法术力值等于或小于 2 的法术咒语，你能够以此法施放突袭，但不能以此法施放冲击。

单卡解惑

(以下按中文牌名拼音顺序排列)

阿卡迪萨巴斯

{二}{绿}{绿}{白}{白}{蓝}{蓝}

传奇生物 ~ 长老 / 龙

7/7

飞行

在你的维持开始时，除非你支付{绿}{白}{蓝}，否则牺牲阿卡迪萨巴斯。

对每个由你操控且未横置的生物而言，只要它未进行攻击，便得+0/+2。

{白}：阿卡迪萨巴斯得+0/+1 直到回合结束。

- 只要阿卡迪萨巴斯未横置且未进行攻击，它便会因自己的第三个异能得+0/+2。

白鬃狮

{一}{白}

生物 ~ 猫

2/2

闪现

当白鬃狮进战场时，将一个由你操控的生物移回其拥有者手上。

- 于白鬃狮的触发式异能结算时，你可以将其本身移回其拥有者手上。如果你并未操控其他生物，则你必须将它移回。
- 白鬃狮的异能并不指定任何生物为目标，因此在你选择要移回的生物和实际移回该生物之间，没有牌手能有所行动。

宝石矿脉
地

宝石矿脉进战场时上面有三个采矿指示物。

{横置}，从宝石矿脉上移去一个采矿指示物：加一点任意颜色的法术力。如果宝石矿脉上没有采矿指示物，则将它牺牲。

- 如果宝石矿脉上的最后一个采矿指示物是以起动其异能之外的方式被移去，则你不需因此牺牲宝石矿脉（但它的异能也没法再起动）。

变节
{二}{蓝}{蓝}

瞬间

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

- 你是在结算时才决定是要横置还是重置，同时确定你会影响哪种永久物。

变节鬼怪

{一}{黑}

生物 ~ 鬼怪 / 佣兵

2/1

牺牲一个鬼怪：重生变节鬼怪。（此生物下一次将被消灭时，改为将它横置、移出战斗，并治愈其上所有伤害。）

- 起动该异能后会产生一个替代性效应，而该效应的运作方式类似于护盾：本回合中变节鬼怪下一次将被消灭时，就会替代此事件。该护盾对试图消灭变节鬼怪的效应和将对变节鬼怪造成的致命伤害都有效。
- 就算变节鬼怪不在战斗中，已横置或未受伤害，它也能重生。
- 就算变节鬼怪无被消灭之虞，你也能起动重生异能。有时你只是想牺牲鬼怪罢了。我们懂你。

补偿

{一}{白}

瞬间

防止本回合中接下来将对任意数量的目标造成之共 5 点伤害，你可以任意分配。

- 你施放补偿时，便要分配防止性效应应该如何防止伤害；而不是于它结算时。每个目标必须至少分配 1 点防止性「护盾」。你不能选择多于五个目标，且不给其中某个目标分配护盾。

- 如果其中某些目标成为不合法目标，则原本的防止性效应分配方式依然适用，只是原本要为非法目标产生的效应就根本不会产生。
- 如果有多个来源同时要对某一个受影响的目标造成伤害，则由该目标（或该目标的操控者）来决定每点伤害「护盾」要防止哪个来源的伤害。
- 如果有多个替代性效应会对受到伤害之牌手或永久物生效，则由该牌手（或该永久物的操控者）来决定这些效应生效的顺序，而非伤害来源的操控者。

不熄愤怒

{二}{红}

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物得+2/+2 且不能进行阻挡。

当不熄愤怒从战场进入坟墓场时，将不熄愤怒移回其拥有者手上。

- 如果在不熄愤怒试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。它会从堆叠进入其拥有者的坟墓场（而非战场），因此其最后一个异能不会触发。

颤栗再现

{二}{黑}{黑}

法术

将目标生物牌从你的坟墓场移回战场。

返照~牺牲三个生物。（你可以从你坟墓场中施放此牌，并支付其返照费用，然后将它放逐。）

- 你在支付颤栗再现的任何费用之前，就需决定目标，因此无法做到利用返照来施放之，并以此将所牺牲生物之一移回。

唱反调

{二}{蓝}{蓝}

结界

横置一个由你操控且未横置的生物：横置目标神器，生物或地。

- 一旦有牌手宣告其正在施放咒语或起动物异能，则直到其支付完相关费用，没有牌手能有所行动。特别一提，其他牌手不能试图横置该牌手的永久物来阻止其支付{横置}或阻止其产生足够的法术力。
 - 你可横置任意一个由你操控且未横置生物来起动物唱反调的异能，包括你并未在你的最近一回合开始时就已持续操控的生物。
-

超卖墓园

{一}{黑}

结界

在你的维持开始时，若你坟墓场中有四张或更多生物牌，则你可以将目标生物牌从你的坟墓场移回你手上。

- 超卖墓园会于你维持一开始就检查你的坟墓场，此时没有牌手有机会行动。如果在该时刻你坟墓场中的生物牌数量少于四张，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。如果在该时点你坟墓场中的生物牌数量少于四张，则该异能没有效果。
-

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。

- 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。
-

打肢怪

{四}

神器生物 ~ 魔像

3/3

如果由对手操控的咒语或异能使得你弃掉打肢怪，则改为将它放进战场且上面有两个+1/+1 指示物，而非置入你的坟墓场。

- 如果由对手操控的咒语或异能让你选择一张牌并弃掉，且你弃掉了打肢怪，则你会将它放进战场。
 - 如果你弃掉打肢怪并将它放进战场，则你仍算是将它弃掉。注记于「每当你弃一张牌时」触发的异能会因此触发。
 - 如果你弃掉打肢怪的咒语或异能提及「所弃之牌」（或类似字样），则它指的是战场上的打肢怪。
-

大自然的知识

{一}{绿}

法术

从你牌库中搜寻一张树林牌，将该牌放进战场，然后洗牌。

- 你可以找出一张基本树林，或是任何具有树林此地类别的地牌。

赌博

{红}

法术

从你牌库中搜寻一张牌，将该牌置于你手上，随机弃一张牌，然后洗牌。

- 你可能会弃掉你所搜寻到的那张牌。这是赌博!

剥成碎片

{四}{红}{红}

法术

剥成碎片对每个生物各造成 4 点伤害。

循环{二}{红} (*{二}{红}*, *弃掉此牌: 抓一张牌。*)

当你循环剥成碎片时，你可以使它每个生物各造成 1 点伤害。

- 当你循环这张牌时，首先是循环异能进入堆叠，然后该触发式异能进入堆叠并位于循环异能之上。该触发式异能会先一步结算，然后你才会因循环异能而抓一张牌。
- 循环异能和触发式异能分属两个不同的异能。如果该触发式异能没有结算（举例来说，由于被反击或其所有目标都不合法），则循环异能仍会结算，且你会抓一张牌。

风暴灵

{一}{红}

生物 ~ 元素

1/1

敏捷

风暴灵进战场时上面有数个+1/+1 指示物，其数量为本回合中施放过的其他咒语数量。

- 于风暴灵进战场时，才决定本回合中施放的其他咒语数量。这会将风暴灵在堆叠期间所施放的咒语计算在内。此数量不会计算直接在堆叠上产生之咒语复制品的数量。

风生谬思

{三}{白}

生物 ~ 精怪

2/3

飞行

对每个生物而言，除非其操控者为其支付{二}，否则它不能攻击你。

- 生物在其操控者未支付费用的情况下，仍能攻击由你操控的鹏洛客。

疯狗

{绿}

生物 ~ 狗

2/1

在你的维持开始时，若某牌手的总生命比每位其他牌手都多，则总生命最高的牌手获得疯狗的操控权。

循环{二} ({二}, 弃掉此牌: 抓一张牌。)

- 疯狗的第一个异能会于你维持一开始就检查所有牌手的总生命值，此时没有牌手有机会行动。如果在该时刻没有牌手的总生命比每位其他牌手都多（换句话说，有两位或更多牌手的总生命同为最高），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。如果在该时点没有牌手的总生命比每位其他牌手都多，则该异能没有效果。在异能触发和异能结算这两个时点总生命最高的牌手不一定要是同一位。

高潮

{蓝}

瞬间

直到回合结束，每当任一牌手横置海岛以产生法术力时，该牌手额外加{蓝}。

- 该延迟触发式异能指的是任何具有海岛此地类别的地，而非仅限名称为海岛者。
- 就算该海岛是在高潮结算后才进战场，此效应也会对其生效。

攻城巨车

{四}

神器生物 ~ 攻城巨车

5/3

攻城巨车每次战斗若能攻击，则必须攻击。

攻城巨车不能被墙阻挡。

- 如果攻城巨车因故无法攻击（例如已横置，或者当回合才受你操控），则它便不能攻击。如果要支付费用才能让它攻击，则这并不会强迫你必须支付该费用，所以这种情况下，它也不至于必须要攻击。
-

攻城指挥官

{三}{红}{红}

生物 ~ 鬼怪

2/2

当攻城指挥官进战场时，派出三个 1/1 红色鬼怪衍生生物。

{一}{红}，牺牲一个鬼怪：攻城指挥官对任意一个目标造成 2 点伤害。

- 你可以牺牲任何由你操控的鬼怪来启动攻城指挥官的启动式异能，包括攻城指挥官本身。
-

寒冰操弄器

{四}

神器

{一}，{横置}：横置目标神器，生物或地。

- 一旦有牌手宣告其正在施放咒语或启动异能，则直到其支付完相关费用，没有牌手能有所行动。特别一提，其他牌手不能试图横置该牌手的永久物来阻止其支付{横置}或阻止其产生足够的法术力。
-

黑暗深渊

传奇雪境地

黑暗深渊进战场时上面有十个寒冰指示物。

{三}：从黑暗深渊上移去一个寒冰指示物。

当黑暗深渊上没有寒冰指示物时，将它牺牲。若你如此作，则派出传奇衍生生物玛莉雷基，其为 20/20 黑色，具飞行与不灭异能的圣者。

- 黑暗深渊没有法术力异能。你不能横置它来产生无色法术力。
 - 黑暗深渊的最后一个异能为「状态触发式」。只要该异能位于堆叠上，它就不会反复触发；但如果该异能被反击，且黑暗深渊还在战场上，其上也没有寒冰指示物，则该异能便会立刻再次触发。
 - 如果黑暗深渊在其最后一个异能结算前就已离开战场，则由于你无法牺牲之，你也不会派出玛莉雷基。
-

黑藤遍野

{二}{绿}{绿}

普世结界

对每位牌手而言，除非该牌手于其上回合中曾施放咒语或将非衍生生物的永久物放进战场，否则生物不能攻击该牌手。

- 黑藤遍野不会阻止生物攻击鹏洛客，这和其操控者在其上一个回合做了什么或没做什么无关。

- 黑藤遍野之效应在乎的是某牌手「是否曾将非衍生物的永久物放进战场」此事。相对于关注永久物「是在谁操控下进战场」的其他大多数异能来说，这个关注永久物「是谁放进战场」的异能颇不同寻常。
- 黑藤遍野之效应在乎的是牌手的行为，而非其行为的结果。如果某牌手在其上回合中施放过咒语，但该咒语被反击，则生物仍可以攻击该牌手。对于某牌手在其上回合中将一个非衍生物的永久物放进战场，但在回合结束前该永久物就已离开战场的情况，也是同理。
- 如果两个或更多永久物具有普世此超类别，则除了具普世此类别时间最短的永久物之外，其余的永久物都会进入其拥有者的坟墓场。如果有同为时间最短的情况，则所有普世永久物都会被置入坟墓场。

滑溜脓水

{二}{黑}

法术

目标生物得-3/-3直到回合结束。

循环{二} ({二}, 弃掉此牌: 抓一张牌。)

疯魔{三}{黑} (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。)

- 如果你循环滑溜脓水，你可以支付其疯魔费用来施放它。你是在因循环异能抓牌之前，就需决定是否要以疯魔方式施放之。

化剑为犁

{白}

瞬间

放逐目标生物。其操控者获得等同于其力量的生命。

- 利用该生物最后在战场上时的力量来决定获得多少生命。

灰烬兽

{二}{红}

生物~野兽

3/4

灰烬兽不能单独进行攻击或阻挡。

- 除非同时用其他生物来进行攻击或阻挡，否则灰烬兽不能攻击或阻挡。值得一提的是，两个灰烬兽可以一起攻击或阻挡。
- 一旦灰烬兽被宣告为攻击者或阻挡者之后，其他生物的情况如何并不重要。
- 用来与灰烬兽一同攻击的生物不一定要与它攻击同一位牌手或鹏洛客。用来与灰烬兽一同阻挡的生物不一定要与它阻挡同一个生物。

魂魅山猫

{一}{白}

生物 ~ 猫 / 精怪

2/1

反绿保护

{黑}: 重生魂魅山猫。(此生物下一次将被消灭时, 改为将它横置、移出战斗, 并治愈其上所有伤害。)

- 起动该异能后会产生一个替代性效应, 而该效应的运作方式类似于护盾: 本回合中魂魅山猫下一次将被消灭时, 就会替代此事件。该护盾对试图消灭魂魅山猫的效应和将对魂魅山猫造成的致命伤害都有效。
- 就算魂魅山猫不在战斗中, 已横置或未受伤害, 它也能重生。
- 就算魂魅山猫无被消灭之虞, 你也能起动重生异能。

畸变妖精

{五}{绿}

生物 ~ 妖精 / 突变体

4/5

{横置}: 加{绿}{绿}{绿}。

循环树林{二} ({二}, 弃掉此牌: 从你牌库中搜寻一张树林牌, 展示该牌, 将它置于你手上, 然后洗牌。)

- 循环树林是循环此异能的一种变化。与普通循环(这会让你抓一张牌)不同, 循环树林会让你从你牌库中搜寻一张树林牌。你可以找出一张基本树林, 或是任何具有树林此地类别的地牌。
- 注记于「每当循环一张牌时」触发的异能, 也会因你起动循环树林异能而触发。

脊椎强殖

{三}{蓝}{蓝}{黑}

瞬间

只能于战斗中施放此咒语。

重置目标不由你操控的生物并获得其操控权。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。若你如此作, 则你获得等同于其防御力的生命。

- 如果于延迟触发式异能结算时, 你仍操控该生物, 则你必须将它牺牲。
-

坚果采集者

{五}{绿}

生物 ~ 人类 / 德鲁伊

1/1

在你的维持开始时，你可以派出一个 1/1 绿色松鼠衍生生物。

门槛~ 只要你坟墓场中有七张或更多牌，所有松鼠便得+2/+2。

- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此某松鼠受到之非致命伤害，可能会因为在该回合你坟墓场中牌的数量降到少于七张而变成致命伤害。

结界大师祖尔

{一}{白}{蓝}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 法师

1/4

飞行

每当结界大师祖尔攻击时，你可以从你牌库中搜寻一张法术力值等于或小于 3 的结界牌，将之放进战场，然后洗牌。

- 如果你以祖尔的异能将一张灵气牌放进战场，则你于其进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，所以它能结附于对手具辟邪的永久物），但该灵气的结附异能会限制它能结附在什么上面。如果该灵气没有能够合法贴附的对象，则你会留在你的牌库中。

晶掌放火鬼

{二}{红}

生物 ~ 鬼怪

2/1

循环{一}{红} (*{一}{红}*, *弃掉此牌: 抓一张牌。*)

当你循环晶掌放火鬼时，你可以使它为目标生物造成 X 点伤害，X 为战场上的鬼怪数量。

- 就算其触发式异能没有合法目标，你也能循环此牌。
 - 当你循环这张牌时，首先是循环异能进入堆叠，然后该触发式异能进入堆叠并位于循环异能之上。该触发式异能会先一步结算，然后你才会因循环异能而抓一张牌。
 - 循环异能和触发式异能分属两个不同的异能。如果该触发式异能没有结算（举例来说，由于被反击或其所有目标都不合法），则循环异能仍会结算，且你会抓一张牌。
-

警醒的哨兵

{一}{白}{白}

生物~人类 / 游牧人

2/2

门槛~ 只要你坟墓场中有七张或更多牌，警醒的哨兵便得+1/+1 且具有「{横置}: 目标进行攻击或阻挡的生物得+3/+3 直到回合结束。」

- 一旦你启动了警醒的哨兵让其本身获得的异能之后，你坟墓场中牌的数量是否发生变化便不再重要。就算有牌手作出回应，令该数量降到少于七张，该异能也仍会结算。
- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此警醒的哨兵受到之非致命伤害，可能会因为在该回合你坟墓场中牌的数量降到少于七张而变成致命伤害。

净空繁殖地

{三}{红}

法术

派出两个 1/1 红色鬼怪衍生生物。

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。)

- 这些复制品会直接放到堆叠上。它们未经施放，不会被该回合稍后时段施放之其他具风暴异能的咒语计算在内。
- 从牌手手牌以外区域施放的咒语，以及被反击或未结算的咒语也会被风暴异能计算在内。
- 你能像反击其他咒语一样反击咒语的复制品，但每个复制品都需分别反击。反击具有风暴异能的咒语不会影响复制品。
- 产生复制品的触发式异能可以被能反击触发式异能的任何东西反击。如果它被反击，则不会将复制品放到堆叠上。

惧像大师崔纳

{三}{黑}{黑}

传奇生物~人类 / 奴仆

3/3

所有梦魇得+1/+1。

{黑}{黑}{黑}，支付 3 点生命：将目标生物牌在你的操控下从坟墓场放进战场。该生物是黑色，且额外具有梦魇此生物类别。

当惧像大师崔纳离开战场时，放逐所有梦魇。

- 利用崔纳的启动式异能放进战场的生物只是黑色，而非额外具有「黑色」此颜色。不过，该生物额外具有「梦魇」此生物类别。它于进战场时就已经是黑色梦魇（同时可能还具有其他生物类别），而不是先进战场，而后再成为黑色梦魇。

锯齿潜鸟

{二}{白}{蓝}

生物~鸟

2/2

飞行

当锯齿潜鸟进战场时，将一个由你操控的白色或蓝色生物移回其拥有者手上。

当锯齿潜鸟进战场时，抓两张牌，然后将两张牌从你手上置于你的牌库底。

- 于第一个触发式异能结算时，你才决定要将哪个由你操控的白色或蓝色生物移回其拥有者手上。此异能并未将该生物指定为目标。你可以选择锯齿潜鸟本身。如果在该时刻锯齿潜鸟是你操控的唯一白色或蓝色生物，则你必须将它移回其拥有者手上。

聚集

{三}{白}

瞬间

战场上每有一个生物，目标牌手便获得 2 点生命。

- 于聚集结算时，才会计算生物数量，并以此来决定获得多少生命。

绝不宽贷

{二}{黑}{黑}

结界

每当一个生物对你造成伤害时，将它消灭。

- 绝不宽贷的异能任何生物（包括由你操控的生物）每次对你造成伤害时都会触发，而不仅限于战斗伤害时。

卡甫大君

{三}{绿}

生物~卡甫

3/3

增幅{四}（你施放此咒语时可以额外支付{四}。）

召集（此咒语能用你的生物来协助施放。你于施放此咒语时每横置一个生物，就能为此咒语支付{-}或一点该生物颜色之法术力。）

如果卡甫大君已增幅，则它进战场时上面有四个 +1/+1 指示物。

- 你可以横置任意一个由你操控且未横置生物来召集咒语，包括你并未在本回合开始时就已持续操控的生物。
- 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。

凯尔顿传人拉坦

{红}{绿}

传奇生物 ~ 妖精 / 战士

2/2

每当凯尔顿传人拉坦攻击时，你可以加{红}{红}。

{横置}：加{绿}。

- 由于拉坦的触发式异能并非因其他法术力异能触发，因此该异能不属于法术力异能。它会进入堆叠，且可以被回应。
- 拉坦异能产生的这份法术力需要在宣告阻挡者之前加以利用，否则就会消失。

克洛萨返璞师

{二}{绿}

生物 ~ 人类 / 德鲁伊

1/2

{横置}：重置目标地。

/门槛~{横置}：重置至多三个目标地。只能于你坟墓场中有七张或更多牌时起动。

- 克洛萨返璞师的所有起动式异能都不属于法术力异能。它们都会用到堆叠，且可以被回应。特别一提，你不能在施放咒语或起动其他异能的过程中起动这些异能。如果你希望利用克洛萨返璞师的异能来加够法术力好支付咒语或异能的费用，则你可以在开始施放咒语或起动异能之前，先横置由你操控的地，利用克洛萨返璞师将其重置，然后再重置它们。

克洛萨铁卫卡马尔

{四}{绿}{绿}

传奇生物 ~ 人类 / 德鲁伊

4/3

{绿}: 目标地成为 1/1 生物直到回合结束。它仍然是地。

{二}{绿}{绿}{绿}: 直到回合结束, 由你操控的生物得 +3/+3 且获得践踏异能。

- 成为生物的地会保留原有之任何其他超类别、牌张类别、副类别和异能。
 - 非生物永久物成为生物后, 除非其操控者在他最近的一回合开始时便持续操控它, 它才能攻击, 其{横置}异能也才可以起动。该永久物成为生物的时间长短并不重要。特别一提, 如果你在某地进战场的当回合就将它变成生物, 则你便不能横置它来产生法术力。
 - 卡马尔最后一个异能只影响它结算时由你操控的生物。在该时点之后才受你操控的生物(包括在这之后才成为生物的地)都不会得到结成。
-

狂搜乱寻

{二}{蓝}

瞬间

抓两张牌, 然后弃两张牌。重置至多三个地。

- 于狂搜乱寻结算时, 你才决定要重置哪些地。这不会指定该些地为目标, 也不仅限于只能重置由你操控的地。
-

黎明使者莱拉

{三}{白}{白}

传奇生物 ~ 天使

5/5

飞行, 先攻, 系命

由你操控的其他天使得+1/+1 且具有系命异能。

- 同一个生物上的数个系命异能不会累计。
 - 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除, 因此由你操控的天使受到之非致命伤害, 可能会因为在该回合莱拉离开战场而变成致命伤害。
-

力量护手

{五}

神器

于力量护手进战场时，选择一种颜色。

该色生物得+1/+1。

每当横置一个基本地以产生所选颜色之法术力时，其操控者额外加一点该色的法术力。

- 如果力量护手因故没有为其第一个异能选择生物类别就进到战场，则没有生物会得+1/+1，且其最后一个异能不会触发。它不会影响无色生物，也不会影响横置以产生无色法术力的基本地。
 - 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此由你操控的所选颜色生物受到之非致命伤害，可能会因为在该回合力量护手离开战场而变成致命伤害。
-

连锁闪电

{红}

法术

连锁闪电对任意一个目标造成 3 点伤害。然后该牌手或该永久物的操控者可以支付{红}{红}。如果该牌手如此作，则其可以复制此咒语，且可以为该复制品选择新的目标。

- 于连锁闪电结算时（无论是原版或复制品），被指定为其目标的牌手（或被指定为其目标之永久物的操控者）都可以将它复制。该复制品具有与正在结算之咒语相同的叙述、目标和颜色，不过要产生复制品的牌手可以为其选择新的目标。在产生（或未产生）复制品之后，先前的连锁闪电便会结算并离开堆叠。
 - 将该咒语之复制品放进堆叠的牌手，便是该复制品的操控者。
 - 连锁闪电的复制品是在堆叠上产生，所以它并非被「施放」的。会因牌手施放咒语而触发的异能并不会触发。牌手可以在该咒语结算前回应该咒语。
 - 如果于连锁闪电试图结算时，该目标牌手或永久物已经是不合法目标，则该咒语不会结算，且其所有的效应都不会生效。无法复制此咒语。
-

猎场看守人

{三}{绿}

生物~妖精

2/2

当猎场看守人死去时，你可以将它放逐。若你如此作，则从你牌库顶开始展示牌，直到展示出一张生物牌为止。将该牌放进战场，并将所有以此法展示的其他牌置入你的坟墓场。

- 如果于猎场看守人的触发式异能结算时，它已不在你的坟墓场，则你就不能选择将它放逐。这样就不会从你的牌库展示牌。

乱心史芬斯

{一}{蓝}{蓝}

生物~史芬斯

4/4

飞行

累积维持~弃一张牌。*(在你的维持开始时,在此永久物上放置一个岁月指示物,然后除非你为其上的每个岁月指示物各支付维持费用,否则牺牲之。)*

当乱心史芬斯死去时,其上每有一个岁月指示物,便抓一张牌。

- 你始终可以选择是否支付累积维持的费用。如果未支付该费用,就要牺牲该具累积维持的永久物。你不能只支付完整累积维持费用中的一部分。举例来说,如果当乱心史芬斯的累积维持异能触发时其上有三个岁月指示物,则它会再得到一个岁月指示物,然后其操控者要么弃四张牌,要么牺牲乱心史芬斯。

轮耕法

{绿}

瞬间

牺牲一个地,以作为施放此咒语的额外费用。

从你牌库中搜寻一张地牌,将该牌放进战场,然后洗牌。

- 你无法不牺牲地就施放轮耕法,且你也不能牺牲一个以上的地。

没收

{四}{蓝}{蓝}

结界~灵气

结附于永久物

你操控所结附的永久物。

- 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。
- 获得灵气或武具的操控权也不会改变它当前所贴附的对象。

煤司炉

{三}{红}

生物~元素

3/3

当煤司炉进战场时,若你从你手上施放之,则加{红}{红}{红}。

- 如果某个非衍生物的生物是作为此生物的复制品来进战场，则只要该最终成为非衍生物之生物的咒语是你从你手上施放，该复制品的进战场异能便会触发。
- 如果有效应派出为煤司炉复制品的衍生物，则由于该衍生物未经施放，因此煤司炉的异能不会触发。类似地，如果某效应于煤司炉还在堆叠上时将它复制，则该复制品会成为衍生物，但由于该复制品是在堆叠上产生、未从你手上施放，因此在此状况下，该异能也不会触发。
- 煤司炉的异能不是法术力异能。它会用到堆叠，且可以被回应。

米斯拉的工厂

地

{横置}: 加{无}。

{一}: 米斯拉的工厂成为 2/2 组装工人神器生物直到回合结束。它仍然是地。

{横置}: 目标组装工人生物得+1/+1 直到回合结束。

- 成为生物后，米斯拉的工厂仍会具有其所有异能。
- 非生物永久物成为生物后，除非其操控者在他最近的一回合开始时便持续操控它，它才能攻击，其{横置}异能也才可以起动。该永久物成为生物的时间长短并不重要。特别一提，如果你在米斯拉的工厂进战场的当回合将它变成生物，则你就不能起动它的第一个和最后一个异能。

秘教狂信者

{三}{白}

生物~人类 / 游牧人 / 秘教徒

2/4

/门槛~ 只要你坟墓场中有七张或更多牌，秘教狂信者

便得+1/+1 且具有飞行异能。

- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此秘教狂信者受到之非致命伤害，可能会因为在该回合你坟墓场中牌的数量降到少于七张而变成致命伤害。

秘教执法者

{二}{绿}{白}

生物~人类 / 游牧人 / 秘教徒

3/3

反黑保护

/门槛~ 只要你坟墓场中有七张或更多牌，秘教执法者

便得+3/+3 且具有飞行异能。

- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此秘教执法者受到之非致命伤害，可能会因为在该回合你坟墓场中牌的数量降到少于七张而变成致命伤害。

木万弗黎隐士裘蕾尔

{一}{绿}

传奇生物 ~ 人类 / 德鲁伊

1/2

每当你抓每回合中你的第二张牌时，派出一个 2/2 绿色的猫衍生生物。

{四}{绿}{绿}：直到回合结束，由你操控的生物之基础力量与防御力为 X/X，X 为你的手牌数量。

- 该触发式异能每回合只会触发一次。你抓第一张牌时裘蕾尔是否在战场上并不重要；但如果你抓第二张牌时它不在战场上，则当回合中该异能就根本不会触发。
- 先前将受影响的生物之力量和 / 或防御力设定为特定值的效应，都会被裘蕾尔的最后一个人异能盖掉。如果将上述特征设为特定值的其他效应，是在裘蕾尔的异能结算之后才开始生效，则它们又会盖掉裘蕾尔异能效应中的相应部分。
- 会更改受影响的生物之力量和 / 或防御力而非设定其数值的效应，则不论其效应是在何时开始，都会生效。而会改变该生物力量和 / 或防御力的指示物，也会如此生效。
- X 的数值会于裘蕾尔的最后一个人异能结算时决定。一旦数值确定，就算该回合稍后时段你的手牌数量发生变化，X 的数值也不会改变。

耐力试炼

{二}{白}{白}

结界

在你的维持开始时，若你的总生命为 50 或更多，则你赢得这盘游戏。

- 耐力试炼会于你维持一开始就检查你的总生命，此时没有牌手有机会行动。如果在该时刻你的总生命不为 50 或更多，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。如果在该时点你的总生命降到少于 50，则该异能没有效果。

欧琳之雷

{二}{白}

瞬间

增幅{红} (你施放此咒语时可以额外支付{红}。)

消灭目标神器或结界。如果此咒语已增幅，则它依该永久物的法术力值对目标生物造成伤害。

- 如果欧琳之雷已增幅，则对该目标生物造成伤害之来源会是欧琳之雷，而不是该神器或结界。
- 如果欧琳之雷已增幅，但于欧琳之雷试图结算时，该神器或结界已经是不合法目标，则欧琳之雷无法确定该神器或结界的法术力值。就算此时该目标生物仍是合法目标，也不会对它造成伤害。如果只是该生物成为不合法目标，则该神器或结界仍会被消灭。（如果这两个目标都不合法，则欧琳之雷根本就不会结算。）

帕沙力克将军芒氏

{二}{红}

传奇生物 ~ 鬼怪 / 战士

2/2

每当帕沙力克将军芒氏或另一个由你操控的鬼怪死去时，帕沙力克将军芒氏对任意一个目标造成 1 点伤害。

{三}{红}，牺牲一个鬼怪：派出两个 1/1 红色鬼怪衍生生物。

- 如果帕沙力克将军芒氏与一个或数个其他由你操控的鬼怪同时死去，则每有一个同时死去的生物，其异能都会触发一次。
- 你可以牺牲帕沙力克将军芒氏来支付其本身最后一个异能的费用。

奇亚多石像鬼

{五}{白}

生物 ~ 石像鬼

3/3

飞行，先攻

每当奇亚多石像鬼造成伤害时，你获得等量的生命。

- 奇亚多石像鬼的异能在它每次对生物或对手造成任何伤害时都会触发，而不仅限于造成战斗伤害时。
- 与系命不同，奇亚多石像鬼最后一个异能属于触发式异能，它会进入堆叠，且可以被回应。特别一提，如果在奇亚多石像鬼造成伤害的同时，你也受到了足量伤害使得你的总生命会降到 0 以下，则在你能获得任何生命之前，就已经输掉了这盘游戏。

奇肢龙兽

{二}{蓝}

生物 ~ 梦魇 / 龙兽

3/4

飞行

当奇肢龙兽进战场时，除非你放逐一个奇肢龙兽以外由你操控的生物，否则牺牲之。

当奇肢龙兽离开战场时，将所放逐的牌在其拥有者的操控下移回战场。

- 于进战场异能结算时，你才决定要放逐哪个由你操控的生物（如有）。一旦你作出选择，直到所选生物被放逐（或奇肢龙兽被牺牲）与该异能完成结算之前，没有牌手能有所行动。
- 如果于该进战场异能结算时，你未操控任何其他生物，则你必须牺牲奇肢龙兽。

- 如果奇肢龙兽在其进战场异能结算前就已离开战场，则其「离开战场」异能会触发，并先一步结算。该异能不会移回任何东西。然后轮到进战场异能结算。如果你放逐一个由你操控的生物，则它会被一直放逐。奇肢龙兽不会将它移回。
-

脐带

{四}

神器

在每位牌手的维持开始时，该牌手可以支付 2 点生命。若其未如此作，则他将一个由其操控的永久物移回其拥有者手上。

- 于该触发式异能结算时，该牌手才需作决定。此异能并未将该牌手选择移回拥有者手上之永久物指定为目标。
-

前锋团僧侣

{一}{白}

生物~人类 / 僧侣

2/2

当前锋团僧侣进战场时，你每操控一个名称为前锋团僧侣的生物，便获得 2 点生命。

- 于该异能结算时，才会计算由你操控且名称为前锋团僧侣的生物数量，并以此来决定获得多少生命。如果触发了该异能的前锋团僧侣此时仍然在战场上，那么它会将自己计算在内。
-

窃体者

{二}{黑}{黑}

生物~非瑞人 / 奴仆

2/2

当窃体者进战场时，除非你弃一张生物牌，否则放逐之。

当窃体者死去时，将它放逐并将目标生物牌从你的坟墓场移回战场。

- 于进战场异能结算时，你才决定是否要弃牌。
 - 尽管你可以将窃体者本身选为其最后一个异能的目标，但它在能被移回战场之前，就已经被放逐。
-

全能的阿卡尼思

{三}{蓝}{蓝}{蓝}

传奇生物 ~ 法师

3/4

{横置}: 抓三张牌。

{二}{蓝}{蓝}: 将全能的阿卡尼思移回其拥有者手上。

- 阿卡尼思的最后一个异能只于它在战场上的时候才能起动。

撒拉圣者

{四}{白}{白}{白}

生物 ~ 圣者

/

撒拉圣者的力量和防御力各等同于你的总生命。

当撒拉圣者从任何区域进入坟墓场时，将它洗入其拥有者的牌库。

- 设定撒拉圣者的力量与防御力之异能会在所有区域生效，而不是只在战场上。
- 如果撒拉圣者的触发式异能结算时，它已不在你的坟墓场中，则你不会将你的牌库洗牌。

三臂铁人

{六}

神器生物 ~ 组构体

1/1

三臂铁人进战场时上面有三个+1/+1 指示物。

从三臂铁人上移去一个+1/+1 指示物：它对任意一个目标造成 1 点伤害。

- 如果你在宣告阻挡者步骤中起动正进行攻击或阻挡之三臂铁人的异能，则它最后会造成较少的战斗伤害。如果你等到了战斗伤害步骤，但三臂铁人已经受到致命伤害，则在你有机会起动其异能之前，它便已被消灭。
 - 如果三臂铁人上已标记了伤害，则起动此异能可能会令这份伤害变成致命伤害。举例来说，假如有个其上有两个+1/+1 指示物的三臂铁人，它在本回合早些时候已经受过 2 点伤害。如果你从其上移去一个+1/+1 指示物来起动其异能，则它现在的防御力为 2，且会因状态动作被消灭。你不能从其上移去另一个+1/+1 指示物来再度起动此异能。你第一次起动的异能仍会结算。
-

森林图书馆

{一}{绿}

结界

在你的抓牌步骤开始时，你可以额外抓两张牌。若你如此作，则从你手上选择两张本回合所抓的牌。对每张这类牌而言，除非支付 4 点生命，否则便将该牌置于你的牌库顶。

- 你始终是先完成每回合的正常抓牌，再来执行此异能。在牌手的抓牌步骤中，是先完成正常抓牌后，才会将其他东西放进堆叠。
- 如果你操控其他能让你在抓牌步骤中抓牌的触发式异能，则你能决定森林图书馆之异能的顺序，是要在那些异能前面还是后面。由其他牌手操控的触发式异能会比由你操控的触发式异能先一步结算。
- 只要是你在森林图书馆之异能结算前抓上的牌，包括你在维持中所抓上者及你回应森林图书馆之触发式异能所抓上者，就都能利用此效应选择将之放回牌库。森林图书馆的操控者有责任确保自己手上的此类牌张可被清楚区分，例如将这类牌与回合开始时原本就在手上的牌分开。
- 如果你操控数个森林图书馆，则每个的触发式异能都会依次结算。你不能一次性抓起所有的牌，再一次性将之全部放回。
- 你可以放回零张、一张或两张牌。
- 如果你选择抓两张牌，然后将其中的一次或多次抓牌用其他的效应来替代，则森林图书馆之异能的剩余部分仍会生效。如果你该回合中实际上只抓起了一张牌，则你必须选择这张牌，然后决定是要支付 4 点生命还是要将它置于你的牌库顶。如果你该回合实际上未抓起任何牌，则该异能的剩余部分不会产生任何效应。
- 你无法在「抓牌」与「选择两张牌」之间采取任何动作。你不能施放刚刚抓起来的牌，来避免「选择两张牌」这事情发生。

闪电迸裂

{一}{红}

结界

每当任一牌手循环一张牌时，你可以支付{一}。若你如此作，则闪电迸裂对任意一个目标造成 2 点伤害。

- 你在将闪电迸裂的异能放进堆叠时，就需选择目标；但要等到该异能结算时，才需决定是否要支付法术力。一旦你决定要支付法术力，则在造成伤害与异能完成结算之前，没有牌手能有所行动。
-

闪电反射

{一}{红}

结界~灵气

你可以将闪电反射视同具有闪现异能地来施放。如果你是在无法施放法术的时机下施放之，则在下一个清除步骤开始时，它所成之永久物的操控者将它牺牲。

结附于生物

所结附的生物得+1/+0 且具有先攻异能。

- 只有你在利用其本身的异能来施放它的情况下，才需要将它牺牲。如果你是利用其他效应来施放（举例来说，其他允许你将它视同具有闪现异能地来施放的效应），则你就不用牺牲之。

神秘鱼阵

{蓝}

结界

累积维持{一}（在你的维持开始时，在此永久物上放置一个岁月指示物，然后除非你为其上的每个岁月指示物各支付其维持费用，否则牺牲之。）

每当任一对手施放非生物咒语时，除非该牌手支付{四}，否则你可以抓一张牌。

- 你始终可以选择是否支付累积维持的费用。如果未支付该费用，就要牺牲该具累积维持的永久物。你不能只支付完整累积维持费用中的一部分。举例来说，如果当神秘鱼阵的累积维持异能触发时其上有三个岁月指示物，则它会再得到一个岁月指示物，然后其操控者要么支付{四}，要么牺牲神秘鱼阵。

生命//死亡

{绿}

法术

所有由你操控的地成为 1/1 生物直到回合结束。它们仍然是地。

//

死亡

{一}{黑}

法术

将目标生物牌从你的坟墓场移回战场。你失去等同于其法术力值的生命。

- 成为生物的地会保留原有之任何其他超类别、牌张类别、副类别和异能。
- 非生物永久物变成生物后，除非其操控者在他最近的一回合开始时便持续操控它，它才能攻击，其{横置}异能也才可以起动。该永久物成为生物的时间长短并不重要。特别一提，如果你在某地进战场的当回合就将它变成生物，则你便不能横置它来产生法术力。
- 如果利用死亡移回战场之牌上的法术力费用包括{X}，则 X 为 0。

圣礼

{一}{白}{白}

结界

白色生物得+1/+1。

门槛~ 只要你坟墓场中有七张或更多牌，白色生物便再得+1/+1。

- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此由你操控的白色生物受到之非致命伤害，可能会因为你坟墓场中牌的数量降到少于七张或者圣礼离开战场而变成致命伤害。

狮鹫引领

{二}{白}

结界~ 灵气

结附于生物

所结附的生物得+2/+2 且具有飞行异能。

当所结附的生物死去时，派出一个 2/2 白色，具飞行异能的狮鹫衍生生物。

- 如果狮鹫引领和所结附的生物同时进入坟墓场，则狮鹫引领的最后一个异仍会触发。

石磨人偶

{二}

神器生物~ 组构体

0/1

{横置}，磨一张牌：加{无}。（磨一张牌的流程是将你牌库顶的牌置入你坟墓场。）

- 如果有效应让你能随时检视你的牌库顶牌，或令你以展示牌库顶的方式进行游戏，且你在施放咒语的过程中起动石磨人偶的法术力异能，则你要等到你完成施放该咒语之后，才能检视新到你牌库顶的那张牌。若是在起动另一个异能的过程中起动石磨人偶异能，也是同样处理。

时间延展

{八}{蓝}{蓝}

法术

目标牌手在本回合后进行额外的两个回合。

- 如果多个「额外回合」效应在同一回合结算，则按照那些效应结算顺序反过来进行这些额外回合。换句话说，最后产生的额外回合最先进行。
-

噬地兽

{一}{绿}{绿}

生物 ~ 拉高耶夫

/

践踏

噬地兽的力量和防御力各等同于所有坟墓场中的地牌数量。

- 设定噬地兽的力量与防御力之异能会在所有区域生效，而不只是在战场上。

水生阿米巴

{一}{蓝}

生物 ~ 元素 / 野兽

1/3

弃一张牌：将水生阿米巴的力量与防御力互换直到回合结束。

- 将力量与防御力互换的效应，会等到所有其他效应生效之后才生效，与效应产生的先后顺序无关。举例来说，如果水生阿米巴的异能结算，之后你在同回合稍后时段让它得+4/+0，则它会是 3/5 生物，而非 7/1。
- 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你交换其力量和防御力而变成致命伤害。
- 将某生物的力量与防御力互换两次（或是任意偶数次）会将其力量和防御力变回交换之前的数值。

水银匕首

{一}{蓝}{红}

结界 ~ 灵气

结附于生物

所结附的生物具有「{横置}：此生物对目标牌手或鹏洛客造成 1 点伤害。你抓一张牌。」

- 对于该伤害异能和实际造成的伤害，其来源都是水银匕首所结附的生物，而非水银匕首。

水闸

{三}{蓝}

生物 ~ 墙

0/5

守军

当水闸具有飞行异能时，将它牺牲。

当水闸离开战场时，它对每个不具飞行异能的非蓝色生物各造成伤害，其数量等同于由你操控之海岛数量的一半，小数点后舍去。

- 水闸的第一个触发式异能为「状态触发式」。只要该堆叠位于堆叠上，它就不会反复触发；但如果该异能被反击，且水闸仍具有飞行异能，则它便会立刻再次触发。

瞬时闪动

{一}{白}

瞬间

放逐目标由你操控的生物，然后将它在其拥有者的操控下移回战场。

返照{三}{蓝} (你可以从你的坟墓场使用此牌，并支付其返照费用，然后将它放逐。)

- 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。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。被放逐的生物上的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。

司克探矿者

{红}

生物~鬼怪

1/1

牺牲一个鬼怪：加{红}。

- 你可以牺牲任何由你操控的鬼怪来起动司克探矿者的起动式异能，包括司克探矿者本身。请注意，你一旦牺牲了司克探矿者，便无法再度起动其异能，因此如果你希望牺牲数个鬼怪（其中包括司克探矿者）来产生法术力，请务必最后再牺牲司克探矿者。

撕肉魔

{一}{黑}

生物~非瑞人 / 惊惧兽

4/4

每当撕肉魔对任一生物或对手造成伤害时，撕肉魔对你造成等量的伤害。

- 撕肉魔的异能在它每次对生物或对手造成任何伤害时都会触发，而不仅限于造成战斗伤害时。

隼龙兽

{四}{蓝}

生物~龙兽

2/3

飞行

当隼龙兽进战场时，重置至多五个地。

- 于该触发式异能结算时，你才决定要重置哪些地。这不会指定该些地为目标，也不仅限于只能重置由你操控的地。

索蓝医师约格莫夫

{二}{黑}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 僧侣

2/4

反人类保护

支付 1 点生命，牺牲另一个生物：在至多一个目标生物上放置一个 -1/-1 指示物且抓一张牌。

{黑}{黑}，弃一张牌：增殖。*(选择任意数量的永久物和 / 或牌手，然后为其已有之每种指示物各多放置一个同类的指示物。)*

- 如果某个永久物上同时有 +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。
- 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。
- 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。

台地咒术师

{一}{白}{白}

生物 ~ 人类 / 德鲁伊

0/2

每当你施放结界咒语时，你可以抓一张牌。

- 台地咒术师的异能会比触发它的咒语先一步结算。
- 如果该结界咒语被反击，台地咒术师的异能仍会结算并让你抓一张牌。
- 未经施放而径直放进战场的结界，不会触发台地咒术师的最后一个异能。

弹指

{一}{蓝}

瞬间

将目标生物移回其拥有者手上。重置至多两个地。

- 于此咒语结算时，你才决定要重置哪些地。这不会指定该些地为目标，也不仅限于只能重置由你操控的地。

探险

{绿}

结界

你在自己的每个回合中可以额外使用一个地。

- 探险的异能会与其他让你额外使用地的效应累加，包括由你操控的其他冒险所产生者。

螳人僧院

地

{横置}: 加{无}。

门槛~{绿}{白}: 螳人僧院成为 4/4, 绿白双色, 具先攻异能的昆虫 / 修行僧生物直到回合结束。它仍然是地。只能于你坟墓场中有七张或更多牌时起动。

- 成为生物后, 螳人僧院仍会具有其所有异能。
- 一旦你起动了最后一个异能之后, 你坟墓场中牌的数量是否发生变化便不再重要。就算该数量降到少于七张, 螳人僧院在该回合也继续是个生物。
- 非生物永久物变成生物后, 除非其操控者在他最近的一回合开始时便持续操控它, 它才能攻击, 其{横置}异能也才可以起动。该永久物成为生物的时间长短并不重要。特别一提, 如果你在螳人僧院进战场的当回合就将它变成生物, 则你便不能横置它来产生法术力。

吞世龙

{三}{红}{红}{红}

生物~梦魇 / 龙

7/7

飞行, 践踏

当吞世龙进战场时, 放逐所有由你操控的其他永久物。

当吞世龙离开战场时, 将所放逐的牌在其拥有者的操控下移回战场。

- 如果吞世龙在其进战场异能结算前就已离开战场, 则其「离开战场」异能会触发, 并先一步结算。该异能不会移回任何东西。然后该进战场异能会将所有由你操控的其他永久物一直放逐。
 - 如果吞世龙放逐了灵气并在稍后将之移回, 则由该灵气进战场时的操控者来决定它要结附的对象。以此法放进战场的灵气并未以任何东西为目标(举例来说, 所以它能结附于对手具辟邪的永久物), 但该灵气的结附异能会限制它能结附在什么上面。如果该灵气无法合法贴附在任何东西上, 则它会留在放逐区种。它不需回到原本所结附的东西上。不能选择让该灵气结附在与之同时进战场的永久物上来进入战场。
-

乌尔博格式起义

{四}{黑}

法术

将至多两张目标生物牌从你的坟墓场移回你手上。

抓一张牌。

- 如果你只想抓一张牌，你完全可以不指定目标来施放乌尔博格式起义。
- 如果你选择至少一个目标，且于乌尔博格式起义试图结算时，所有目标都不合法，则该咒语不会结算，你也不能抓牌。

无面屠夫

{二}{黑}{黑}

生物~梦魇/惊惧兽

2/3

当无面屠夫进战场时，放逐另一个目标生物。

当无面屠夫离开战场时，将所放逐的牌在其拥有者的操控下移回战场。

- 无面屠夫的第一个异能为强制性。如果其他牌手都未操控生物，但你操控了生物，则你必须将一个由你操控的生物指定为目标。
- 如果无面屠夫放逐了一个衍生生物，则该衍生物在被放逐之后就会消失。它不会因第二个异能而移回战场。
- 如果无面屠夫放逐了另一个无面屠夫，然后有第三个无面屠夫进战场将第一个放逐，则第二个无面屠夫便会回到战场。如果此时战场上没有其他生物，则第二个无面屠夫便会将第三个放逐，此时第一个便会回到战场，以此类推。如果没有牌手能打破此回圈，则这盘游戏便会以平手告终。

吸收

{白}{蓝}{蓝}

瞬间

反击目标咒语。你获得3点生命。

- 注记着「不能被反击」的咒语是吸收的合法目标。当吸收结算时，该咒语不会被反击，但你依旧会获得3点生命。

熙藤的愿望

{二}{绿}

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物得+2/+2。

门槛~只要你坟墓场中有七张或更多牌，所有能够阻挡所结附之生物的生物皆须阻挡之。

- 如果某个由防御牌手操控的生物因故无法阻挡所结附的生物（例如已横置），它便不用阻挡该生物。如果要支付费用才能让某生物阻挡所结附的生物，则这不会强迫防御牌手必须支付该费用，所以这种情况下，该生物也不至于必须要阻挡。

狭窄空间

{三}

神器

每次战斗攻击你的生物不能多于两个。

- 每次战斗，对手仍可以用任意数量的生物来攻击由你操控的鹏洛客。

仙灵云群

{一}{蓝}

生物 ~ 仙灵

1/1

飞行

当仙灵云群进战场时，重置至多两个地。

循环{二} (*{二}*, 弃掉此牌: 抓一张牌。)

- 于该触发式异能结算时，你才决定要重置哪些地。这不会指定该些地为目标，也不仅限于只能重置由你操控的地。

霰散弹

{一}{红}

法术

霰散弹对任意一个目标造成 1 点伤害。

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。你可以为每个复制品选择新的目标。)*

- 这些复制品会直接放到堆叠上。它们未经施放，不会被该回合稍后时段施放之其他具风暴异能的咒语计算在内。
 - 从牌手手牌以外区域施放的咒语，以及被反击或未结算的咒语也会被风暴异能计算在内。
 - 你能像反击其他咒语一样反击咒语的复制品，但每个复制品都需分别反击。反击具有风暴异能的咒语不会影响复制品。
 - 产生复制品的触发式异能可以被能反击触发式异能的任何东西反击。如果该触发式异能被反击，就不会将任何复制品放进堆叠。
 - 你可以为每个复制品选择新的目标。你可以为各复制品选择不同的目标。
-

小丑帽

{四}

神器

{二}, {横置}, 牺牲小丑帽: 从目标牌手的牌库中搜寻三张牌, 并将它们放逐。然后该牌手洗牌。

- 只要该牌库中有三张或更多牌, 你就必须找到三张牌并将它们放逐。如果该牌手牌库中牌的数量少于三张, 则你会将这些牌全部放逐。
-

心灵贩子

{三}{黑}{绿}

生物~野兽

6/6

每当心灵贩子对任一生物造成伤害时, 在心灵贩子上放置一个+1/+1 指示物。

{黑}: 重生心灵贩子。

{绿}: 选择一种颜色, 心灵贩子成为该色直到回合结束。

- 心灵贩子的最后一个异能会使它就只是所选的颜色。它不再具有此前的颜色。
 - 起动第二个异能后会产生一个替代性效应, 而该效应的运作方式类似于护盾: 本回合中心灵贩子下一次将被消灭时, 就会替代此事件。该护盾对试图消灭心灵贩子的效应和将对心灵贩子造成的致命伤害都有效。
 - 就算心灵贩子不在战斗中, 已横置或未受伤害, 它也能重生。
 - 就算心灵贩子被消灭之虞, 你也能起动重生异能。
-

心灵羁绊

{白}

结界~灵气

结附于生物

每当所结附的生物造成伤害时, 你获得等量的生命。

- 该触发式异能在它每次对生物或对手造成任何伤害时都会触发, 而不仅限于造成战斗伤害时。
 - 与系命异能不同, 心灵羁绊的异能属于触发式异能, 它会进入堆叠, 且可以被回应。特别一提, 如果在所结附的生物造成伤害的同时, 你也受到了足量伤害使得你的总生命会降到 0 以下, 则在你能获得任何生命之前, 就已经输掉了这盘游戏。
-

醒眠龙王丽丝

{三}{红}{绿}{白}

传奇生物 ~ 龙

6/6

飞行

每当醒眠龙王丽丝对任一牌手造成战斗伤害时，你可以支付{二}{绿}。若你如此作，则选择一种颜色，然后每有一个该色的永久物，便派出一个 1/1 绿色腐生物衍生生物。

- 于此异能结算时，你才决定是否支付{二}{绿}。一旦已作出选择，则直到派出腐生物（若你决定支付）与异能完成结算之前，没有牌手能有所行动。
-

熊人

{一}{绿}

生物 ~ 人类 / 熊 / 德鲁伊

1/1

{横置}: 加{绿}。

门槛 ~ 只要你坟墓场中有七张或更多牌，熊人便得 +3/+3。

- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此熊人受到之非致命伤害，可能会因为在该回合你坟墓场中牌的数量降到少于七张而变成致命伤害。
-

循环逻辑

{二}{蓝}

瞬间

除非目标咒语的操控者为每张在你坟墓场的牌支付{一}，否则反击之。

疯魔{蓝} (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。)

- 于循环逻辑结算时，才会计算你坟墓场中牌的数量，并以此决定该目标咒语的操控者要支付多少费用。此时循环逻辑还在堆叠上。它不会将本身计算在内。
-

炎阳冲击波

{三}{红}

瞬间

炎阳冲击波对任意一个目标造成 3 点伤害。

循环{一}{红}{红} ({一}{红}{红}, 弃掉此牌: 抓一张牌。)

当你循环炎阳冲击波时, 你可以使它对任意一个目标造成 1 点伤害。

- 就算其触发式异能没有合法目标, 你也能循环此牌。
 - 当你循环这张牌时, 首先是循环异能进入堆叠, 然后该触发式异能进入堆叠并位于循环异能之上。该触发式异能会先一步结算, 然后你才会因循环异能而抓一张牌。
 - 循环异能和触发式异能分属两个不同的异能。如果该触发式异能没有结算 (举例来说, 由于被反击或其所有目标都不合法), 则循环异能仍会结算, 且你会抓一张牌。
-

焰舌卡甫

{三}{红}

生物~卡甫

4/2

当焰舌卡甫进战场时, 它对目标生物造成 4 点伤害。

- 焰舌卡甫的异能可以指定它本身为目标。如果于此异能结算时, 它是战场上唯一的生物, 则其异能必须以它本身为目标。
-

羊化术

{一}{蓝}

瞬间

直到回合结束, 目标生物失去所有异能, 且基础力量与防御力为 0/1。

- 先前将该生物之基础力量与防御力设定为特定值的效应, 都会被羊化术盖掉。如果将力量或防御力设定为特定值的其他效应, 是在羊化术结算之后才开始生效, 则它们又会盖掉此效应。
 - 会更改受影响的生物之力量和 / 或防御力而非设定其数值的效应, 则不论其效应是在何时开始, 都会生效。而会改变该生物力量和 / 或防御力的指示物, 也会如此生效。
 - 若羊化术结算后, 被影响的生物才获得某异能, 则该生物依旧会具有此异能。
-

羊化术师

{二}{蓝}

生物~人类 / 法术师

0/1

当羊化术师进战场时，除非你将三个由你操控的基本地移回其拥有者手上，否则牺牲之。

{横置}，将羊化术师移回其拥有者手上：消灭目标生物。它不能重生。该生物的操控者派出一个 0/1 绿色绵羊衍生生物。

- 羊化术师是其本身异能的合法目标。由于启动该异能须将羊化术师移回其拥有者手上，这样一来该异能的目标便不合法。它不会结算，没有牌手会派出绵羊衍生生物。

妖精精怪向导

{二}{绿}

生物~妖精 / 精怪

2/2

从你手上放逐妖精精怪向导：加{绿}。

- 如果某咒语或异能的费用中包括「将一个生物移回你手上」与「支付法术力」这两部分，则你不能先将妖精精怪向导移回你手上，然后再启动妖精精怪向导的法术力异能。这是因为你必须在开始支付费用前，就启动法术力异能。

夜景院佣兽

{一}{黑}

生物~灵俑

1/1

你施放的蓝色和红色咒语减少{一}来施放。

{一}{黑}：重生夜景院佣兽。（此生物下一次将被消灭时，改为将它横置、移出战斗，并治愈其上所有伤害。）

- 你施放之同时含有蓝色和红色两种颜色的咒语，也只会减少{一}来施放，而不是减少{二}。
 - 启动该异能后会产生一个替代性效应，而该效应的运作方式类似于护盾：本回合中夜景院佣兽下一次将被消灭时，就会替代此事件。该护盾对试图消灭夜景院佣兽的效应和将对夜景院佣兽造成的致命伤害都有效。
 - 就算夜景院佣兽不在战斗中，已横置或未受伤害，它也能重生。
 - 就算夜景院佣兽无被消灭之虞，你也能启动重生异能。
-

伊斯的迷宫
地

{横置}: 重置目标进行攻击的生物。于本回合中, 防止该生物将受到与造成的所有战斗伤害。

- 伊斯的迷宫没有法术力异能。你不能横置它来产生无色法术力。
- 伊斯的迷宫能指定未横置且进行攻击的生物为目标。其效应仍能防止该生物将造成或受到的战斗伤害。
- 该生物并未被移出战斗; 只不过它造成的伤害都会被防止。它直到战斗阶段结束, 都依旧会是个进行攻击的生物。
- 你可以在战斗伤害步骤或战斗结束步骤中, 以某个由你操控且进行攻击的生物为目标起动伊斯的迷宫之异能, 就算它已经造成了战斗伤害也是一样。这会重置该生物。它已造成的伤害不会受影响。

遗世先人
{三}{绿}
生物 ~ 元素
0/3

每当任一牌手施放咒语时, 你可以在遗世先人上放置一个+1/+1 指示物。

在你的维持开始时, 你可以将遗世先人上任意数量的+1/+1 指示物移到其他生物上。

- 遗世先人的第一个异能会比触发它的咒语先一步结算。在遗世先人上放置+1/+1 指示物此事并非强制性。
- 遗世先人的最后一个异能不指定任何生物为目标。于该异能结算时, 你才决定要移动多少个+1/+1 指示物 (以及要移到哪些生物上)。特别一提, 一旦该异能开始结算, 且你已决定移动方式, 则直到该异能完成结算前, 没有牌手能有所行动。

意志之力
{三}{蓝}{蓝}
瞬间

你可以支付 1 点生命并从你手上放逐一张蓝色牌, 而不支付此咒语的法术力费用。

反击目标咒语。

- 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 (例如意志之力的替代性费用), 加上费用增加的数量, 然后再减去费用减少的数量。意志之力的法术力值始终是 5, 这与你支付何种费用来施放它无关。
-

隐密闸门

{五}

神器

横置两个由你操控且未横置的生物：你可以将一张与每个以此法横置的生物都具共通生物类别的生物牌从你手上放进战场。

- 你横置来起此异能的两个生物间并不一定要有共通的生物类别，但你放进战场的生物牌必须要跟这两个生物之间都有共通的生物类别。举例来说，你可以横置一个妖精 / 法师和一个人类 / 战士，来将一张妖精 / 战士牌放进战场。
 - 你能横置任意数量由你操控且未横置的生物来支付战呼的返照费用；这包括了你并未在自己最近的一回合开始时持续操控的生物。
-

幽魅尼索巴

{五}{绿}{白}

生物 ~ 猫 / 野兽 / 精怪

0/0

践踏

幽魅尼索巴进战场时上面有七个+1/+1 指示物。

每当幽魅尼索巴造成伤害时，你获得等量的生命。

如果幽魅尼索巴将受到伤害，则防止该伤害。从幽魅尼索巴上移去一个+1/+1 指示物。

- 如果幽魅尼索巴将同时受到来自多个来源的伤害（例如它被数个生物阻挡），则所有伤害都会被防止，且只需移去一个+1/+1 指示物。
 - 如果将对幽魅尼索巴造成的伤害不能被防止，则会在造成伤害的同时，从幽魅尼索巴上移去一个+1/+1 指示物。
 - 如果幽魅尼索巴上已没有+1/+1 指示物（但由于有其他东西提升其防御力而仍在战场上），则将对它造成的伤害仍都会被防止。
-

幽魅战群

{三}{白}{白}

生物 ~ 鸟 / 士兵 / 精怪

0/0

飞行

幽魅战群进战场时上面有三个+1/+1 指示物。

如果幽魅战群将受到伤害，则防止该伤害。从幽魅战群上移去一个+1/+1 指示物。

- 如果幽魅战群将同时受到来自多个来源的伤害（例如它被数个生物阻挡），则所有伤害都会被防止，且只需移去一个+1/+1 指示物。

- 如果将对幽魅战群造成的伤害不能被防止，则会在造成伤害的同时，从幽魅战群上移去一个+1/+1指示物。
 - 如果幽魅战群上已没有+1/+1指示物（但由于有其他东西提升其防御力而仍在战场上），则将对它造成的生物仍都会被防止。
-

幼龙

{二}{红}{红}

生物~龙

2/3

飞行

{红}: 幼龙得+1/+0直到回合结束。如果此异能本回合中启动过四次或更多，则在下一个结束步骤开始时牺牲幼龙。

- 你在同一回合中能够启动幼龙异能的次数，并没有限制。不过，当你在同一回合中第四次（及往后每次）启动该异能时，就会产生一个延迟触发式异能，令你在下一个结束步骤开始时牺牲幼龙。
 - 如果你在同一回合中第四次（或往后每次）启动幼龙异能的时机，是在该回合的结束步骤中，则该延迟触发式异能要等到下一个回合的结束步骤开始时才会触发。你在那时才须牺牲幼龙。
-

原始增力

{二}{绿}

瞬间

目标生物得+4/+4直到回合结束。

循环{二}{绿} ({二}{绿}, 弃掉此牌: 抓一张牌。)

当你循环原始增力时，你可以使目标生物得+1/+1直到回合结束。

- 就算其触发式异能没有合法目标，你也能循环此牌。
 - 当你循环这张牌时，首先是循环异能进入堆叠，然后该触发式异能进入堆叠并位于循环异能之上。该触发式异能会先一步结算，然后你才会因循环异能而抓一张牌。
 - 循环异能和触发式异能分属两个不同的异能。如果该触发式异能没有结算（举例来说，由于被反击或其所有目标都不合法），则循环异能仍会结算，且你会抓一张牌。
-

源火守卫瓦杜克

{二}{红}

传奇生物 ~ 人类 / 祭师

3/2

在你回合的战斗开始时，源火守卫瓦杜克上每贴附一个灵气或武具，便派出一个 3/1 红色，具践踏与敏捷异能的元素衍生生物。在下一个结束步骤开始时放逐这些衍生物。

- 瓦杜克会计算所有贴附于其上之灵气和武具的数量，而非仅限由你操控者。
 - 如果瓦杜克在其异能已触发但未结算时就离开战场，则会利用瓦杜克离开战场前贴附在其上的灵气和武具数量来决定要派出多少个衍生物。
 - 如果瓦杜克在其触发式异能结算后离开战场，则在下一个结束步骤开始时仍须放逐所派出的衍生物。
-

战场搜括者

{三}{绿}{绿}

生物 ~ 半人马

3/3

/门槛~ 将三张牌从你坟墓场置于你的牌库底：战场搜括者得+3/+3 直到回合结束。只能于你坟墓场中有七张或更多牌时起动，且每回合限一次。

- 检查你坟墓场中牌的数量此事，是在起动异能之前进行。如果起动异能会让此数量低于七张，则该异能仍会如常结算。
-

战呼

{二}{白}{白}

法术

派出两个 1/1 白色，具飞行异能的鸟衍生生物。

返照 ~ 横置三个由你操控且未横置的白色生物。（你可以从你坟墓场中施放此牌，并支付其返照费用，然后将它放逐。）

- 你能横置任意数量由你操控且未横置的白色生物来支付战呼的返照费用；这包括了你并未在自己最近的一回合开始时持续操控的生物。
-

真伪莫辨

{三}{蓝}

瞬间

展示你牌库顶的五张牌。由任一对手将它们分成两堆。将其中一堆置于你手上，另一堆则置入你的坟墓场。

- 牌堆可以是空的。

狰狞熔岩术士

{红}

生物 ~ 人类 / 法师

1/1

{红}, {横置}, 从你的坟墓场放逐两张牌: 狰狞熔岩术士对任意一个目标造成 2 点伤害。

- 是在支付狰狞熔岩术士异能的费用时一并放逐这两张牌。牌手不能回应支付费用此事，来将这些牌移到其他区域。

秩序//混沌

{三}{白}

瞬间

放逐目标进行攻击的生物。

//

混沌

{二}{红}

瞬间

生物本回合不能进行阻挡。

- 混沌会使得当回合中无法将任何生物宣告为阻挡者，包括于混沌结算时还不在战场上者。
- 在阻挡者宣告完毕之后再施放混沌，并不会撤销已宣告之阻挡。

滞阻法球

{二}

神器

如果横置某个地以产生两点或更多法术力，则它改为产生{无}，而非其他类别和数量。

牌手施放的咒语增加若干费用来施放，其数量为「该牌手本回合每施放过一个其他咒语，便增加{一}」。

- 如果有多个替代性效应会改变由你操控之异能所产生的法术力，则你选择其中一个来生效。在此之后，再判断是否还有其他此类效应也会生效。同一个替代性效应，不会对同一个事件多次生效。

- 滞阻法球的第二个异能，会计算整个回合中施放咒语的数量，包括滞阻法球还不在战场上时就已施放者。举例来说，如果滞阻法球本身是你在某回合中施放的第三个咒语，则你的下一个咒语增加{三}来施放。
- 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。

重拾信念

{二}{白}

瞬间

你获得 6 点生命。

循环{一}{白} (*{一}{白}*, 弃掉此牌: 抓一张牌。)

当你循环重拾信念时，你可以获得 2 点生命。

- 当你循环这张牌时，首先是循环异能进入堆叠，然后该触发式异能进入堆叠并位于循环异能之上。该触发式异能会先一步结算，然后你才会因循环异能而抓一张牌。
- 循环异能和触发式异能分属两个不同的异能。如果该触发式异能没有结算（举例来说，由于被反击或其所有目标都不合法），则循环异能仍会结算，且你会抓一张牌。

铸物勋爵克撒

{二}{蓝}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 神器师

1/4

当铸物勋爵克撒进战场时，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。」

横置一个由你操控且未横置的神器：加{蓝}。

{五}: 将你的牌库洗牌，然后放逐顶牌。直到回合结束，你可以使用该牌且不需支付其法术力费用。

- 由克撒的第一个异能派出的衍生物会将自已计算在内，因此它至少是 1/1。
- 支付该法术力异能之费用时，你可以横置任意一个由你操控且未横置的神器；这包括了你并未在自己最近的一回合开始时就已持续操控的神器生物。以此法横置武具不会影响该武具的异能或佩带该武具的生物。
- 如果你不使用以克撒最后一个异能放逐的牌，该牌将持续被放逐。
- 克撒的最后一个异能不会改变你能够使用所放逐之牌的时机。举例来说，如果你放逐了一张法术牌，则你只能在你的行动阶段当中且堆叠为空的时候施放之。如果你放逐了一张地牌，则你只能于你的行动阶段中，且你有可以使用地数的时候使用之。
- 如果咒语的法术力费用中包含{X}，则你在以「不需支付其法术力费用」的方式施放它时必须将 X 的值选为 0。

- 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放牌，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。

卓尔努的圣战

{一}{黑}{红}

结界

所有鬼怪得+1/+1。

所有鬼怪都是黑色，且均额外具有灵俑此生物类别。

- 由于卓尔努的圣战，鬼怪都只是黑色，而非额外具有「黑色」此颜色。不过，它们都额外具有「灵俑」此生物类别。鬼怪于进战场时就已经是黑色鬼怪 / 灵俑（同时可能还具有其他生物类别）并得+1/+1，而不是先进战场，而后再成为黑色鬼怪 / 灵俑并得+1/+1。

©2022 Wizards of the Coast LLC 威世智，万智牌，对应上述名称的标志，Magic，以及 WUBRGCT 的符号，不论在美国或其他国家中，均为威世智公司的财产。美国专利字号 RE 37,957。