

摩登新篇 3 发布释疑

编纂：Eric Levine

此文件最近更新日期：2024 年 5 月 15 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

摩登新篇 3 系列中印制之系列代码为 MH3 的牌张可在近代赛制中使用，此外也能用于指挥官、薪传和特选赛。本系列印出的牌张不可在标准或先驱赛制中使用。

系列代码为 MH3 的各牌中，有 42 张（收藏编号为 262-303 者）为出自 *万智牌* 过往系列的重印牌。这类牌张的文字栏中会有浮水印，注明其最初发行版本的系列符号。虽然这些牌因在本系列中登场而得以在近代赛制中使用，但在 *摩登新篇 3* 里面出现，并不会改变它们在其他赛制中的允用情况。

对于 *摩登新篇 3* 指挥官产品中的牌张：其上印制之系列代码为 M3C、编号为 1-8 和 84-135（及编号 9-83 和 136-151 的特别版）的牌张可在指挥官、薪传和特选赛制中使用；其上印制之系列代码为 M3C、编号为 152 往后的牌张则只能用于该牌原本允用的赛制。对于系列代码为 M3C 的牌张而言，除原本就有可在近代赛中使用的同名牌之外，其余均不可在近代中使用。

「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 *摩登新篇 3* 里有 10 张特别登场牌张。它们的系列代码是 SPG，只能用于该牌原本允用的赛制。

你在现开赛事中从 *摩登新篇 3* 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。

摩登新篇 3 聚珍补充包中除了有系列代码为 MH3 及 M3C 之牌张的「补充包添趣」版本之外，还包含出自 *摩登新篇* 和 *摩登新篇 2* 这两个系列的重印牌张。这些重印牌均以复古边框印制，其上面均为其最初登场之版本的系列符号。关于这些重印牌张的单卡解惑，敬请移步 [Gatherer.Wizards.com](https://gatherer.wizards.com)。

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 查询有关指挥官玩法的详情。

请至 Locator.Wizards.com 查询你附近的活动或贩售店。

复出机制

摩登新篇 3 系列中会有许多旧有关键字异能、关键字动作、异能提示及未单独命名机制复出，总数达七十余种。这些机制的规则，并未因此系列发行而改变。不过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。

这部分段落，主要就用于说明本系列中出现频率较高、运作较为复杂、牌手不太熟悉的一些机制。

复出机制：能量

有的时候，光靠法术力还不够。摩登新篇 3 系列中的部分牌张能让你得到 *能量指示物*，之后你就可以用它们来加强由你操控的咒语和永久物。如果你能够组出一副充分利用这一主题的套牌，你便会有充足的能量指示物储备，并有各种方法可以用掉它们！

导灵僧

{白}

生物 ~ 人类 / 僧侣

1/2

每当另一个生物在你的操控下进战场时，你获得 1 点生命且得到{能}（一个能量指示物）。

每当你攻击时，你可以支付{能}{能}{能}。当你如此作时，在目标进行攻击的生物上放置两个+1/+1 指示物和一个飞行指示物。它成为天使，且仍具有原本类别。

原初祷言

{二}{绿}{绿}

结界

当原初祷言进战场时，你得到{能}{能}（两个能量指示物）。

你可以藉由「支付{能}，而不支付其法术力费用」之方式施放法术力值等于或小于 3 的生物咒语。如果你以此法施放咒语，则你可以将之视同具有闪现异能地来施放。

- {能}是能量符号。它代表一个能量指示物。
- 能量指示物是玩家可具有的一种指示物。它们没有与任何特定的永久物相关联。
- 务必仔细记录每位牌手得到的能量指示物数量。记录方式可以是纸笔或骰子，只要是清晰明确且双方同意的形式都没问题。（在高级别的比赛中，可能不允许利用骰子来记录牌手具有的指示物。）

- 如果有效应让你得到一个或数个{能}，你会得到该数量的能量指示物。支付一个或数个{能}，你便失去等量的能量指示物。你所支付的能量指示物不能超过你目前拥有的能量指示物数量。而其他会与牌手得到、具有或失去指示物互动的效应，都会如此与能量指示物产生互动。
- 能量指示物不是法术力。它们不会因步骤、阶段，以及回合结束而消失，且加「任一类别」之法术力的效应无法让你得到能量指示物。
- 有些触发式异能指示你「可以支付」一定数量的{能}。你无法多次支付该数量好让效应翻倍。在这类异能结算时，你仅需选择是否要支付该数量的{能}。
- 有些注记「你『可以支付』一定数量的{能}」之触发式异能，其后利用「若你如此作」的字眼来带出其所产生的效应。若是这种情况，则在你作出决定后，便没有牌手能有所行动来阻止异能的该部分效果产生效应。如果该支付字句之后是用「当你如此作」来带出后续文字，则牌手虽能以行动回应后续效应，但也需等到你为该自身触发式异能选择目标并将之放入堆叠后才能如此。
- 如果某个具一个或数个目标的咒语或异能注记着「你『可以支付』一定数量的{能}」，且其指定的所有目标都已不合法，则该咒语或异能不会结算。你无法支付任何{能}，就算你希望如此作也不行。
- 某些让你得到{能}的咒语或异能可能需要你指定目标。如果于该咒语或异能试图结算时，其所选的全部目标都已经是非法目标，则它不会结算。你不会得到任何{能}。

复出的牌张类别：亲缘

亲缘（在过往的系列中称作「部族」）是出现在非生物牌上的牌张类别，令其也能具有生物类别。随着**摩登新篇 3**发售，原本具有部族此牌张类别的牌张，都会更新为具有亲缘此牌张类别。（欲知此牌张类别更名的原因，可移步阅读此篇[于 2023 年 11 月末发布的公告](#)。）

永恒回响

{三}{无}{无}{无}

亲缘结界 ~ 奥札奇

如果由你操控之无色咒语或由你操控之其他无色永久物的某触发式异能触发，则该异能额外触发一次。

每当你施放无色咒语时，将它复制。你可以为该复制品选择新的目标。（*永久物咒语的复制品会成为衍生生物。*）

寇基雷的指命

{X}{无}{无}

亲缘瞬间 ~ 奥札奇

选择两项 ~

- 目标牌手派出 X 个 0/1 无色奥札奇 / 后裔衍生生物，且具有「牺牲此生物：加{无}。」
- 目标牌手占卜 X，然后抓一张牌。
- 放逐目标法术力值等于或小于 X 的生物。
- 将至多 X 张目标牌从坟墓场放逐。

- 亲缘属于牌张类别，能让非生物牌也具有生物类别。举例来说，永恒回响在战场上时，它是个奥札奇（尽管不是生物），在战场以外的区域时，它是奥札奇牌（尽管不是生物牌）。
- 虽然亲缘只会在已有其他牌张类别的牌上出现，它本身也是一个单独的牌张类别，且对于关心某区域内各牌张之间牌张类别数量的效应而言，也会将此类别计算在内。

复出机制：双面牌

摩登新篇 3 系列中既有模式双面牌，也有转化式双面牌。本系列中的 20 张模式双面牌正面都是非地，背面都是地。

妃雅丽兹的信徒

{三}{绿}{绿}{绿}

生物 ~ 妖精 / 德鲁伊

3/3

当妃雅丽兹的信徒进战场时，你可以牺牲另一个生物。若你如此作，则你获得 X 点生命且抓 X 张牌，X 为该生物的力量。

//

妃雅丽兹的花园

地

于妃雅丽兹的花园进战场时，你可以支付 3 点生命。

如果你未如此作，则它须横置进战场。

{横置}: 加{绿}。

- 在判断某张模式双面牌能否合法使用时，只会考虑你正使用的那一面之特征是否符合规则，而会完全忽略另一面的特征。举例来说，如果有效应阻止你施放生物咒语，则你不能施放妃雅丽兹的信徒，但你依然可以使用妃雅丽兹的花园。
- 如果有效应让你能「使用」某张模式双面牌，则你可以将之作为咒语施放，或作为地来使用，具体由你选择使用的那一面来决定。如果有效应让你能「施放」（而非「使用」）某张模式双面牌，则你不能将之作为地来使用。
- 如果有效应允许你从一组牌之中使用地或施放咒语，且这组牌中包含模式双面牌，则只要该些牌的正面或背面有符合效应规定者，你便能使用或施放之。举例来说，如果有效应允许你从你的坟墓场使用地，则你可以使用妃雅丽兹的花园，但你不能施放妃雅丽兹的信徒。
- 如果有效应让你将具特定特征的牌放进战场，但并非让你使用或施放之，则对模式双面牌而言，你在判断其是否符合条件时，只能考虑其正面的特征。如果此等特征中有符合条件者，则该牌会以正面朝上的方式来进战场。举例来说，如果有效应让你将一张生物牌从你的坟墓场放进战场，则你可以将妃雅丽兹的信徒放进战场。但让你将一张地牌从你的坟墓场移回你手上的效应，并不能让你将妃雅丽兹的花园移回你手上：这是因为该牌在坟墓场期间只会具有其正面的特征。
- 模式双面牌的法术力值，会依据对应面的特征来确定：当这类牌在堆叠或战场上时，对应的便是目前朝上的那一面；当这类牌在其他区域时，就只会考虑其正面的特征。这与转化式双面牌的法术力值计算方式不同。

- 模式双面牌不能转化，也不能以「已转化」的状态放进战场。当有效应要求你转化模式双面牌或将这类牌放进战场且已转化时，忽略这部分的叙述。

本系列中的五张转化式双面牌正面都是单色传奇生物，且均具有放逐自身并转化为背面之多色鹏洛客的异能。

风雨法师拉尔

{一}{红}

传奇生物 ~ 人类 / 法师

1/3

你施放的瞬间与法术咒语减少{一}来施放。

每当你在你的回合中施放瞬间或法术咒语时，掷一枚硬币。如果你猜错此掷，风雨法师拉尔对你造成 1 点伤害。如果你猜对此掷，你可以放逐拉尔。若你如此作，则将他在其拥有者的操控下移回战场且已转化。

//

地脉逸才拉尔

传奇鹏洛客 ~ 拉尔

2

地脉逸才拉尔进战场时上面额外有数个忠诚指示物，其数量等同于你本回合中施放过的瞬间与法术咒语数量。

+1: 直到你的下一个回合，你施放的瞬间与法术咒语减少{一}来施放。

-2: 拉尔对任意一个或两个目标造成共 2 点伤害，你可以任意分配。如果你除拉尔以外还操控蓝色永久物，则抓一张牌。

-8: 放逐你牌库顶的八张牌。本回合中，你可以从其中施放瞬间和法术咒语，且不需支付其法术力费用。

- 转化式双面牌的两个牌面都各自具有一组特征值：名称、类别、副类别、异能等等。当转化式双面永久物在战场上时，则只考虑目前朝上之牌面的特征。另一组特征则会被忽略。
- 本系列所有转化式双面牌施放时均为正面朝上。在战场以外的其他区域，都只需考虑其正面的特征。如果它在战场上，只考虑目前朝上之牌面的特征；另一面的特征会被忽略。
- 转化式双面牌无论是哪一面朝上，其法术力值均为其正面的法术力值。
- 转化式双面牌的背面通常具有颜色标志，用以注明其颜色。不过如果背面是无色的话（例如地），就不会有该标志。
- 在指挥官玩法中，双面牌的标识色由其两面的法术力费用和规则叙述的法术力符号来共同决定。如果任一面上有颜色标志或基本地类别，则也会将这些特征考虑在内。举例来说，风雨法师拉尔的标识色是蓝红双色：因为其正面是红色，且背面之颜色标志为蓝红双色。
- 通常情况下，转化式双面牌会正面朝上地进入战场；但在以下例外情况中，该永久物就会背面朝上地进入战场：有咒语或异能指示你将该永久物「放进战场且已转化」，或者允许你施放「已转化」的该永久物。

- 如果有效能让你将某张不是双面牌的牌以「放进战场且已转化」形式放进战场，则该牌根本不会进战场。在此情况下，它会留在先前所在的区域。举例来说，如果某张单面牌成为风雨法师拉尔的复制品，则若在其触发式异能的结算过程中选择放逐该永久物，便会使其留在放逐区中。

复出关键字异能：本影甲

本影甲此关键字异能（在过往的系列中称作「替身甲」）只会出现在灵气上。具本影甲的灵气能保护其所贴附的永久物；若该永久物将被消灭，便会改为消灭该灵气！

狗本影

{一}{白}

结界~灵气

闪现

结附于生物

只要所结附的生物是由另一位牌手操控，它便不能进行攻击或阻挡。若否，则狗本影具有本影甲异能。

（如果所结附的生物将被消灭，则改为移除其上所有伤害并消灭此灵气。）

狮本影

{绿}{绿}

结界~灵气

结附于有饰装的生物（*武具，指示物，以及由其操控者操控的灵气均为饰装。*）

所结附的生物得+3/+3且具有警戒与延势异能。

本影甲 *（如果所结附的生物将被消灭，则改为移除其上所有伤害并消灭此灵气。）*

- 本影甲的效应为强制性。如果所结附的生物将被消灭，则你必须改为移除它上面的所有伤害（如有），并消灭这个具有本影甲异能的灵气。
- 不论所结附的生物是因为何种原因而将被消灭，包括：由于受到致命伤害；或由于它被记着「消灭」的效应所影响（例如最终一息），本影甲的效应都会生效。在这两种状况下，都会改为移除此永久物上的所有伤害，且消灭该灵气。
- 如果某个由你操控的生物上面结附了数个具有本影甲的灵气，且所结附的生物将被消灭，则改为消灭其中一个灵气~且只有一个。由于你操控了所结附的永久物，便由你来选择该是哪一个。
- 如果某个生物上面结附了具有本影甲的灵气，且将因数个状态动作而被消灭（最有可能的原因是，某个具死触异能的生物对其造成了等于或大于其防御力的伤害），本影甲的效应将会把它们全部替代掉，并拯救此生物。
- 如果某咒语或异能将同时消灭具本影甲的灵气与它所结附的生物，本影甲的效应将会让所结附的永久物不会被消灭。此咒语或异能将改为同时以两种方法消灭此灵气，但结果与消灭它一次相同。
- 本影甲的效应并非重生。特别来说，如果某本影甲的效应已生效，则所结附的生物并不会成为横置，也不会因此移出战斗。记着所结附的永久物不能重生的效应不会让本影甲的效应无法生效。

- 如果某咒语或异能标记着它会「消灭」某生物，且其上结附了具本影甲的灵气，则该咒语或异能会改为使得此灵气被消灭。并不是本影甲消灭此灵气；而是它改变了此咒语或异能的效应。另一方面来说，如果某咒语或异能将对某生物造成致命伤害，且它结附了具本影甲的灵气，则是由于规范致命伤害的游戏规则使得此灵气被消灭，而不是由于该咒语或异能。
- 如果所结附的生物因任何其他理由置入坟墓场，包括：它被牺牲；「传奇规则」生效；或它的防御力为 0 或更少，本影甲都不会生效。
- 如果某个不灭异能的永久物上面结附了具有本影甲的灵气，则致命伤害与试图消灭它的效应就单纯地不会生效。本影甲不会作任何事，因为它根本不用。

复出关键字异能：神授

神授是一种会在部分结界生物上出现的异能。具神授异能的生物除了能够如常当作生物来施放之外，还能够将其当作灵气，指定某个生物为目标来施放。当所结附的生物离开战场时，该具神授的灵气就不再是灵气，而会变回生物并留在战场上。

图符元素

{一}{白}

结界生物 ~ 元素

2/2

神授{一}{白} (如果你支付此牌的神授费用来施放它，则它便是具「结附于生物」的灵气咒语。如果它未贴附，就会再度成为生物。)

地落 ~ 每当一个地在你的操控下进战场时，在图符元素上放置一个+1/+1 指示物。

图符元素上每有一个+1/+1 指示物，所结附的生物便得+1/+1。

破浪屈东

{蓝}

结界生物 ~ 人鱼 / 法师

1/1

神授{一}{蓝} (如果你支付此牌的神授费用来施放它，则它便是具「结附于生物」的灵气咒语。如果它未贴附，就会再度成为生物。)

只要破浪屈东是生物，它便具有灵技异能。(每当你施放非生物咒语时，此生物得+1/+1 直到回合结束。)

)

所结附的生物得+1/+1 且具有灵技异能。

- 在堆叠中，具有神授异能的咒语不是生物咒语，就是灵气咒语，不会两者皆是。不过它始终都是结界咒语。
- 与其他灵气咒语不同之处，在于具有神授的灵气咒语结算时，如果其目标是非法目标，则它不会被反击，而是使它成为灵气咒语的效应结束，它失去「结附于生物」、变回结界生物咒语，然后结算并当作结界生物进战场。

- 与其他灵气不同之处，在于如果具有神授的灵气变成未结附，则它不会置入其拥有者的坟墓场，而是使它成为灵气的效应结束，它失去「结附于生物」，并当作结界生物留在战场上。对于此永久物而言，如果你从你最近的一回合开始便持续操控之（其为灵气的时段也计算在内），则它在成为未结附的同一回合当中就能够攻击（及启动{横置}异能，如有）。
- 如果具神授异能的永久物通过施放之外的其他方式进入战场，则它会是结界生物。你不能选择支付其神授费用而让其成为灵气。
- 当灵气所结附的生物成为横置时，该灵气并不会一起被横置。除了极少数的情况之外，当具神授异能的灵气未结附于生物上而成为生物时，它仍会为未横置的状态。

复出关键字异能：虚色

奥札奇在*摩登新篇 3*回归，*虚色*异能也随之复出。对具虚色异能的牌而言，无论其法术力费用为何，该牌都是无色。

窃生恶体

{一}{无}{绿}

生物 ~ 奥札奇

3/4

虚色（此牌没有颜色。）

当你施放此咒语时，放逐至多一个目标由对手操控、法术力值等于或小于 4 且既非生物也非地的永久物。若你如此作，则窃生恶体获得「当此生物离开战场时，目标对手抓一张牌。」

深奥挪用

{二}{白}{黑}

瞬间

虚色（此牌没有颜色。）

放逐目标非地永久物。于该牌持续放逐的时段内，你可以施放该牌，且你可以将无色法术力视同任意颜色的法术力来施放该咒语。

- 具虚色异能的牌就只是无色。它不会既是无色，又是其法术力费用中包含之法术力的颜色。
- 其他牌张或异能会让具虚色异能的牌具有颜色。如果发生这种状况，那后者只会是新的颜色，不会既是新的颜色又是无色。
- 虚色异能所有区域都生效，而不只是在战场上。
- 如果某张牌失去了虚色异能，则它将仍是无色。这是因为要等改变物件颜色的效应（例如由虚色异能产生者）生效之后，该物件才会失去虚色异能。
- 对指挥官玩法而言，虚色异能并不会影响牌张的标识色。举例来说，虽然深奥挪用因具有虚色异能而是无色，但其标识色仍是白黑双色，不能加入指挥官之标识色并未同时包括白黑这两种颜色的指挥官套牌中。

复出游戏用词：饰装

摩登新篇 3 系列里有几张牌提到了「有饰装」的生物。若某个由你操控的生物符合以下条件之一，便算作「有饰装」：（1）其上有至少一个指示物；（2）佩带有武具；（3）结附有由你操控的灵气。

空骑士队长亚娜肯吕德

{二}{白}{蓝}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 骑士

4/4

飞行，系命

守护 ~ 弃一张牌。

每当一个由你操控且有饰装的生物攻击时，将其上每种指示物的数量加倍。然后对每个贴附其上且非衍生物的永久物而言，派出一个为该永久物之复制品的衍生物并贴附在该生物上。

无常泥枝兽

{三}{绿}

生物 ~ 流浆 / 丛枝兽

4/4

{二}{绿}：演化 2。（如果此生物上没有 +1/+1 指示物，则在其上放置两个 +1/+1 指示物。）

由你操控且有饰装的生物具有践踏异能。（武具，指示物，以及由你操控的灵气均为饰装。）

- 如果由你操控的生物上贴附了由其他牌手操控的灵气，则并不会算作「有饰装」。
- 只要某生物上面有指示物，就都会算作「有饰装」~ 至于为何种指示物、是由哪位牌手放置在该生物上的则并不重要。
- 只要某生物佩带有武具，就都会算作「有饰装」~ 贴附在该生物上的武具由谁操控并不重要。
- 只有生物才会有「饰装」。如果某个有饰装的生物不再是生物，则它便也不会算作有饰装。

复出关键字动作：演化

展望新篇章，发现新机遇。适应新环境才能成功！演化异能蕴含发展潜力，能够增强生物的力量和防御力，而这一切只需要支付法术力便能起动。

腥臭巨罟兽

{四}{黑}

生物 ~ 惊惧兽

4/4

{二}{黑}: 演化 2。 (如果此生物上没有+1/+1 指示物, 则在其上放置两个+1/+1 指示物。)

每当在腥臭巨罟兽上放置一个或数个+1/+1 指示物时, 你可以抓两张牌。若你如此作, 则你失去 2 点生命。

多头龙驯师

{一}{绿}

生物 ~ 人类 / 战士

1/1

你可以于多头龙驯师攻击时耗竭之。当你如此作时, 目标生物得+X/+X 直到回合结束, X 为由你操控的永久物上之指示物总数量。 (已耗竭的生物于你的下一个重置步骤中不能重置。)

{二}{绿}: 演化 2。 (如果此生物上没有+1/+1 指示物, 则在其上放置两个+1/+1 指示物。)

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

复出关键字异能: 歼灭

奥札奇久据此地, 与之敌, 下场难提。歼灭属于触发式异能, 能让某些奥札奇生物在攻击时更加残暴。

漂虚体

{七}

生物 ~ 奥札奇 / 元素

4/4

当你施放此咒语时, 抓两张牌。

飞行

歼灭 1 (每当此生物攻击时, 防御牌手牺牲一个永久物。)

呼魂{二}{蓝} (你可以支付此咒语的呼魂费用来施放它。若你如此作, 当它进战场时便牺牲之。)

- 歼灭异能会在宣告攻击者步骤中触发与结算。防御牌手在宣告阻挡者之前, 就要选择并牺牲掉所指定数量的永久物。任何以此法牺牲的生物都无法拿来阻挡。
- 如果具有歼灭的生物攻击鹏洛客, 并且防御牌手决定牺牲该鹏洛客, 则该攻击生物依旧继续攻击。它也可以被阻挡。如果它没被阻挡, 它就只是不会对任何东西造成战斗伤害。

摩登新篇 3 主系列单卡解惑

艾维欣诞生记

{一}{黑}{黑}

结界 ~ 传记

(于此传记进战场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。到 III 后牺牲之。)

I — 从你牌库中搜寻一张牌，将它牌面朝下地放逐，然后洗牌。

II — 将所放逐的牌翻回正面。如果它是生物牌，则你失去等同于其法术力值的生命。

III — 若所放逐的牌是生物牌，你可以将它放进战场。如果你未将它放进战场，则将它置于其拥有者手上。

- 每个由你操控的艾维欣诞生记所牌面朝下放逐的牌，都是各自成组。（不过在大多数情况下，每组都只会有一张牌。）艾维欣诞生记之第二个和第三个章节异能，所指的都是本身放逐的那组牌，而非由其他艾维欣诞生记所放逐者。
- 在少见的情形下，会发生艾维欣诞生记之第一个章节异能牌面朝下地放逐了两张或更多牌的状况（可能是因为有效复制了该触发式异能，或该异能多触发了一次），则其第二个章节异能会将所有已放逐的牌都翻回牌面朝上。如果其中至少有一张生物牌，则你就会失去所有已放逐的牌法术力值加总的生命。
- 在少见的情形下，会发生艾维欣诞生记之第一个章节异能牌面朝下地放逐了两张或更多牌的状况，此时当其第三个章节异能结算时，如果所放逐的牌中至少有一张是生物牌，则你便可以选择是要将所放逐之牌其中的永久物牌全部都放进战场，还是都不放进战场。无论你的选择为何，剩余所放逐的牌都会置入其拥有者手上。

昂度结绳师

{二}{白}{黑}

生物 ~ 寇族 / 浪客

2/2

系命

每当另一个由你操控且有饰装的生物死去时，在昂度结绳师上放置两个+1/+1 指示物。

////

掷索相助

{白}{黑}

法术 ~ 历险

将两个+1/+1 指示物分配给一个或两个目标生物。

(然后放逐此牌。之后你还可以从放逐区施放该生物。)

- 你于施放昂度结绳师时，便须一并决定指示物的分配方式。每个目标至少要获得一个+1/+1 指示物。
 - 如果你为掷索相助选择了两个目标，但于掷索相助试图结算时，其中一个生物成为不合法目标，则原来的指示物分配方式依然有效，只是原先会放在不合法目标上的指示物不会放上去。
 - 在堆叠以外的其他区域当中，历险者牌都是永久物牌；如果你并未将其当作历险来施放，则它在堆叠上时也是永久物牌。在上述情况中，忽略该牌的副特征。举例来说，当昂度结绳师在你的坟墓场中时，它是一张法术力值为 4 的黑白双色生物牌。它不能成为顶尖修行僧最后一个异能（「当顶尖修行僧进战场时，将目标瞬间或法术牌从你的坟墓场移回你手上」）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，如果你操控寇维达领袖艾拉达力（「你便可以从你的牌库顶施放生物咒语」）且昂度结绳师在你的牌库顶，则你可以施放昂度结绳师，但不能施放掷索相助。
 - 如果某咒语是作为历险来施放，则于其结算时，该咒语的操控者改为将其放逐，而非置入其拥有者的坟墓场。于该咒语持续被放逐期间，该牌手可以将它当作永久物咒语来施放。如果历险咒语以正常结算之外的其他方式离开堆叠（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），则该牌不会被放逐，且该咒语的操控者无法在稍后时段再将它当作永久物来施放。
 - 如果历险者牌因故进到放逐区，但不是因为结算时放逐自身而如此，这种情况下它也不会让你能够将它再度当作永久物咒语来施放。
 - 你从放逐区施放该永久物咒语时，仍须遵循该咒语本身所具有的时机限制和许可。通常情况下，你只能在你行动阶段且堆叠为空的时候如此施放。
 - 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。
-

白骨帝王

{一}{黑}

生物 ~ 骷髅妖 / 贵族

2/2

在你回合的战斗开始时，将至多一张目标牌从坟墓场放逐。

{一}{黑}: 演化 2。

每当在白骨帝王上放置一个或数个+1/+1 指示物时，将一张以白骨帝王放逐的生物牌在你操控下放进战场，且上面有一个终命指示物。它获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时，将它牺牲。

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

白兰幽魅

{白}{白}

生物 ~ 精怪 / 骑士

2/2

飞行，先攻

当白兰幽魅进战场时，消灭至多一个目标非基本地。其操控者可以从其牌库中搜寻一张基本地牌，将之横置放进战场，然后洗牌。

- 如果在白兰幽魅的最后一个异能试图结算时，该目标地已经是不合法目标，则此异能不会结算，且其所有效应都不会生效。该地的操控者将无法搜寻基本地牌。
- 如果该目标地未被白兰幽魅的最后一个异能消灭（可能是因为该地具有不灭异能），则其操控者仍可以搜寻基本地牌。

百熊之王库多

{绿}{白}

传奇生物 ~ 熊

2/2

其他生物的基础力量与防御力为 2/2，且额外具有熊此类别。

- 百熊之王库多的异能会盖过先前设定生物力量和防御力的效应。现有之其他提升、降低或交换生物力量和 / 或防御力的效应或指示物，也会继续对该生物新设定的力量和防御力生效。其他设定力量或防御力的效应，如果是在库多进战场之后生效，则将会盖过此效应。
- 如果有效应将非生物永久物变成生物，且设定了它成为生物时的力量和防御力，则该生物的基础力量和防御力便会是新设定的值；它不会是 2/2。特别一提，搭载载具不会重新设定载具的力量和防御力，所以载具经搭载后会成为 2/2 生物。
- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此生物受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中库多进入或离开战场而变成致命伤害。

豹猫群

{白}

生物 ~ 猫

1/1

先攻，系命

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

在你的结束步骤开始时，若你本回合中获得过生命，则派出一个 1/1 白色的猫衍生生物。然后如果你有黄金城祝福，则对每个由你操控且于本回合进战场的衍生生物而言，派出一个为其复制品的衍生生物。

- 一旦你得到了黄金城祝福，你就会在本盘游戏接下来的时段中一直受到祝福，就算你失去部分或全部永久物的操控权也是一样。黄金城祝福本身不是永久物，无法被任何效应移除。
- 在战场上的物件都属于永久物，包括衍生物和地。咒语和徽记都不是永久物。
- 如果你操控十个永久物，但并未操控具登殿异能的永久物或结算中的咒语，则你不会得到黄金城祝福。举例来说，如果你操控了十个永久物，失去了其中两个的操控权，然后施放豹猫群，则你不会获得黄金城祝福。
- 如果你的第十个永久物进入战场，然后一个永久物紧接该时点后离开战场（最有可能是因为「传奇规则」或由于该生物的防御力为 0），则你会在该永久物离开战场前得到黄金城祝福。
- 永久物上的登殿异能不是触发式异能，且不用到堆叠。牌手可以回应会让你得到第十个永久物的咒语，但不能回应你在操控第十个永久物后「得到黄金城祝福」此事。也就是说，如果你的第十个永久物是一张你使用的地，则牌手无法在你得到黄金城祝福之前有所回应。
- 豹猫群不需在你获得生命时就要在战场上。举例来说，如果有具系命异能的生物在你的回合造成了战斗伤害，且你在你的第二个行动阶段中施放豹猫群，则它的最后一个异能会在你的结束步骤开始时触发。
- 如果豹猫群最后一个异能派出之衍生生物是你的第十个永久物，则你会在该异能检查之前，就得到黄金城祝福。
- 豹猫群的最后一个异能并不指定任一衍生物为目标。

- 你派出的复制品衍生物，会复制派出原版衍生物之效应原本所注明的特征。新派出的衍生物不会复制下列状态：该衍生物是否为横置，它上面是否有指示物、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。
- 如果原版衍生物本身已经复制了别的东西，则新派出的复制品衍生物会复制原版衍生物当前的可复制特征值。在大多数情况下，它会成为原版衍生物所复制东西的复制品。如果它复制的是法术力费用中包含{X}的永久物，则 X 为 0。
- 当你派出的衍生物进战场时，它们所具有的任何进战场异能都会触发。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。

变幻林地 地

除非你操控树林，否则变幻林地须横置进战场。

{横置}：加{绿}。

躁狂~{二}{绿}{绿}：变幻林地成为目标在你坟墓场中的永久物牌之复制品直到回合结束。只能于你坟墓场中牌的牌张类别有四种或更多时起动。

- 你必须在「于变幻林地进战场」之时刻就操控有树林，它才会未横置地进战场。如果它是与某个树林同时进战场，且你未操控其他树林，则它会横置进战场。
- 变幻林地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。
- 原本在变幻林地变成另一张牌之复制品前就已对它生效的效应，在它成为复制品后仍会继续对它生效。在变幻林地上的任何指示物也是如此。
- 如果你坟墓场中某张牌的法术力费用包含{X}，则 X 视为 0。
- 由于变幻林地成为某张牌的复制品时并未「进入战场」，因此被复制的牌所具有的任何「当[此生物]进战场」或「[此生物]进战场时上面有…」异能均不会生效。

标志撼击

{二}{绿}

瞬间

在目标由你操控的生物上放置一个+1/+1 指示物，然后每个由你操控且有饰装的生物各依其力量对目标不由你操控的生物造成伤害。（*武具，指示物，以及由你操控的灵气均为饰装。*）

- 如果于标志撼击试图结算时，由你操控的生物成为不合法目标，但不由你操控的生物依然是合法目标，则每个由你操控且有饰装的生物（如果该目标由你操控的生物还在战场上的话，也会将它包括在内）仍会依其力量来对该不由你操控的生物造成伤害。
- 如果于标志撼击试图结算时，该不由你操控的生物为不合法目标，但由你操控的生物是合法目标，则你仍会在目标由你操控的生物上放置一个+1/+1 指示物。

不可知智者

{一}{蓝}

生物 ~ 人类 / 法师

0/4

{横置}: 加{无}。此法术力只能用来施放无色咒语, 或是起动异能。

- 不可知智者的起动式异能所产生之法术力可用于起动任何异能, 而非仅限无色来源者。
-

不稳定的护身符

{一}{红}

神器

当不稳定的护身符进战场时, 你得到{能}{能} (两个能量指示物)。

每当你从你手牌以外的任何区域施放咒语时, 不稳定的护身符向每位对手各造成 1 点伤害。

{横置}, 支付{能}{能}: 放逐你的牌库顶牌。直到你以不稳定的护身符放逐另一张牌为止, 你可以使用该牌。

- 不稳定的护身符的第一个异能, 会将所有从你手牌以外之其他区域施放的任何咒语都计算在内。此类咒语通常会是从放逐区、坟墓场或统帅区等区域施放。从游戏外施放的咒语, 也会被该异能计算在内, 例如以愿望术或独眼嘉斯之异能施放者。
 - 以不稳定的护身符的最后一个异能来使用牌时, 你仍须支付所有费用, 并遵循正常时机规则。举例来说, 如果所放逐的牌是地牌, 你只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候使用之。
 - 如果你使用最近一张被放逐的牌之前, 不稳定的护身符就已经离开战场, 则只要该牌仍在放逐区中, 你便能使用该牌。
-

怖惧突袭

{绿}

法术

目标由你操控的生物对目标不由你操控的生物或鹏洛客造成伤害, 其数量等同于前者的力量。如果你操控奥札奇, 则你获得 3 点生命。

- 如果于怖惧突袭试图结算时, 其中任一目标已经是不合法目标, 则由你操控的生物不会造成伤害。只要任一目标仍是合法目标且你操控奥札奇, 你便会获得 3 点生命。
-

残酷仆从

{三}{黑}

生物 ~ 灵俑 / 邪术师

3/2

威慑

当残酷仆从进战场时，从你牌库中搜寻一张法术力值等于或小于你黑色献力的牌，展示该牌，将它置于你手上，然后洗牌。你失去 3 点生命。（由你操控之永久物的法术力费用当中每含有一个{黑}，你的黑色献力就加一。）

- 如果某张在牌手牌库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。
- 由你操控的永久物之法术力费用中的无色及一般法术力符号（{无}、{零}、{一}、{二}、{X}等等）不会增加你的颜色献力。
- 由你操控的永久物文字栏中的法术力符号不会增加你的颜色献力。
- 混血法术力符号、单色的混血法术力符号和非瑞克西亚法术力符号会增加你的相应颜色献力。
- 计算由你操控之永久物的法术力费用中黑色法术力符号的数量并据此决定你的黑色献力之时机，是于残酷仆从的触发式异能结算时。如果此时残酷仆从仍在战场上，则其异能会将它本身计算在内。
- 如果你将灵气贴附在对手的永久物上，则你仍然是该灵气的操控者，其法术力费用中的法术力符号也会增加你的献力。类似地，如果你令某对手成为由你操控之围攻的防卫者，则该战役法术力费用中的法术力符号也会计入你的献力当中。

超导独眼巨人

{一}{蓝}{红}

生物 ~ 独眼巨人 / 法师

2/2

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。）

当超导独眼巨人进战场时，你得到{能}{能}{能}（三个能量指示物）。

当超导独眼巨人死去时，你可以支付{能}{能}{能}。当你如此作时，超导独眼巨人对任意一个目标造成等同于其力量的伤害。

- 在超导独眼巨人的最后一个异能触发时，你不需为其选择目标。而是当你以此法支付{能}{能}{能}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。
 - 利用超导独眼巨人最后在战场上时的力量，来决定超导独眼巨人因其自身触发式异能造成多少伤害。
-

沉船地伏击虫

{七}

生物 ~ 奥札奇 / 三叶虫

7/7

警戒

当你施放或循环沉船地伏击虫时，派出一个 0/1 无色奥札奇 / 后裔衍生生物，且具有「牺牲此生物：加{无}。」

循环{二}{蓝} ({二}{蓝}, 弃掉此牌: 抓一张牌。)

- 沉船地伏击虫的触发式异能，会比相应的沉船地伏击虫本身或其循环异能先一步结算。如果沉船地伏击虫或其循环异能因有人回应该触发式异能而被反击或因故离开堆叠，则该触发式异能仍会如常结算。

冲销

{红}{红}

结界

每当任一对手施放咒语时，你可以展示你的牌库顶牌。若你如此作，则如果施放该牌所成之咒语的法术力值与对手咒语的法术力值相同，你可以施放该牌，且不需支付其法术力费用。

- 如果对手施放法术力费用中包含{X}的咒语，则会利用施放它时所选择之 X 的数值，来决定该咒语的法术力值。
- 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。
- 对连体牌而言，不在堆叠上的连体牌，以及在堆叠上之已融咒连体咒语，其法术力值均是由两边的法术力费用加总来决定。其他状况下，于连体牌在堆叠上期间，其法术力值是由要施放之那半边的法术力费用来决定。
- 你是于冲销的触发式异能结算时，才决定是否要施放被放逐的牌。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。
- 如果所展示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。
- 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。
- 在一些不常见的情形下，可能会出现虽然你展示之牌库顶牌的法术力值与对手施放的咒语不同，但由于你牌库顶牌所成之咒语的法术力值相同，最后你仍能施放该牌的状况。举例来说，如果有对手施放了法术力值为 4 的咒语，且你展示出了执法蛙秘耳（法术力费用为{七}、试作费用为{三}{红}的试作牌），则你可以将执法蛙秘耳当作试作咒语来施放（因为该咒语的法术力值为 4）。

重诵击

{一}{红}

法术

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

重诵击对目标生物或鹏洛客造成 3 点伤害。

- 咒语的复制品可以像其他咒语一样被反击, 但须另行反击之。反击具覆诵异能的咒语不会影响其复制品。

创新拱门

地

除非你操控海岛, 否则创新拱门须横置进战场。

{横置}: 加{蓝}。

{蓝}, {横置}: 你本回合中施放的下一个咒语具有拼造异能。 (该咒语能用你的神器来协助施放。你启动完法术力异能之后每横置一个神器, 就能为此咒语支付{一}。)

- 你必须在「于创新拱门进战场」之时刻就操控有海岛, 它才会未横置地进战场。如果它是与某个海岛同时进战场, 且你未操控其他海岛, 则它会横置进战场。
 - 数个拼造异能不会累计。
 - 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。拼造会在总费用计算完成之后生效。拼造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神器具有费用中包含{横置}的法术力异能, 如果你在施放具拼造异能的咒语时启动该异能, 则你会是在为该咒语支付费用之前横置该神器。你无法将该神器为拼造异能再度横置。同样, 如果你在施放具拼造异能之咒语的时候, 牺牲了某个神器来启动法术力异能, 则等到你为该咒语支付费用时, 该神器已不在战场, 你也无法为拼造异能横置该神器。
 - 由于拼造不属于替代性费用, 因此可将其与替代性费用结合利用。
 - 当利用拼造异能施放法术力费用中包含{X}的咒语时, 首先选择 X 的数值。X 的数值确定之后, 再加上费用增加或减少的数量, 该咒语的总费用便随之确定。然后你能横置由你操控的神器来协助支付该费用。举例来说, 如果你启动创新拱门的最后一个异能, 然后施放天空之怒 (法术力费用为 {X}{白}{白}的咒语), 并将 X 的数值选为 3, 则其总费用为 {三}{白}{白}。如果你横置两个神器, 则需要支付 {一}{白}{白}。
-

春溢螳人

{一}{绿}

结界生物 ~ 昆虫 / 修行僧

1/1

神授{一}{绿}

所结附的生物得+1/+1。

地落~ 每当一个地在你的操控下进战场时，如果春溢螳人贴附在由你操控的生物上，你可以支付{一}{绿}。若你如此作，则派出一个衍生物，此衍生物为该生物的复制品。如果你未以此法派出衍生物，派出一个 1/1 绿色昆虫衍生生物。

- 如果你未支付{一}{绿}（可能是因为你只是不想支付，或是春溢螳人未贴附在由你操控的生物上），则当春溢螳人的地落异能结算时，你仍会派出一个 1/1 绿色昆虫衍生生物。

促蚀福音师

{一}{白}

生物 ~ 非瑞人 / 人类 / 僧侣

3/1

每当另一个非衍生物的生物在你的操控下进战场时，增殖。*（选择任意数量的永久物和 / 或牌手，然后为其已有之每种指示物各多放置一个同类的指示物。）*

- 当你增殖时，你可以选择任何具有指示物的永久物，包括由对手操控者。你也可以选择任意数量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。
- 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。

诞生仪式

{一}{绿}

结界

在你的结束步骤开始时，若你操控生物，则检视你牌库顶的七张牌。然后你可以牺牲一个生物。若你如此作，你可以将这些牌其中一张法术力值等于或小于 X 的生物牌放进战场，X 为所牺牲之生物的法术力值加 1。将其余的牌以随机顺序置于你的牌库底。

- 诞生仪式之异能会在你的结束步骤开始时检查你是否操控生物。如果未操控，则该异能不会触发。

- 如果诞生仪式的异能触发，但在它试图结算时你未操控生物，则该异能没有效果。
- 利用所牺牲之生物最后在战场上时的法术力值，来决定 X 的数值。
- 如果所展示的生物牌之中有法术力费用包含{X}者，则在确定该牌的法术力值时，X 为 0。

导灵僧

{白}

生物 ~ 人类 / 僧侣

1/2

每当另一个生物在你的操控下进战场时，你获得 1 点生命且得到{能}（一个能量指示物）。

每当你攻击时，你可以支付{能}{能}{能}。当你如此作时，在目标进行攻击的生物上放置两个+1/+1 指示物和一个飞行指示物。它成为天使，且仍具有原本类别。

- 在导灵僧的最后一个异能触发时，你不需为其选择目标。而是当你以此法支付{能}{能}{能}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。
- 该自身触发式异能的类别改变效应会一直持续下去。它不会在清除步骤中消除，且就算导灵僧离开战场，其效应也不会终止。

电流涌射

{红}

瞬间

选择目标生物或鹏洛客。你得到{能}{能}{能}（三个能量指示物），然后你可以支付任意数量的{能}。电流涌射对该永久物造成等量的伤害。

- 你可以支付零个{能}。你会获得{能}{能}{能}，但电流涌射不会造成任何伤害。

订制陆行舰

{三}{蓝}

神器 ~ 载具

5/6

{横置}: 你得到{能}{能}（两个能量指示物）。

{横置}, 支付{能}{能}: 横置目标生物。

{横置}, 支付{能}{能}{能}: 抓一张牌。

支付{能}{能}{能}{能}: 订制陆行舰成为神器生物直到回合结束。

搭载 4

- 只要订制陆行舰不是生物，则就算你并未从你最近一回合开始便持续操控它，也能够起动它的{横置}异能。不过，如果它是个生物，便会在该期间内受到「召唤失调」的影响。
-

冬之月

{二}

神器

牌手于其重置步骤中所重置的非基本地不能多于一个。

- 如果战场上有数个冬之月，则其效应不会累计。每位牌手在其重置步骤依旧最多只能重置一个非基本地。
 - 如果冬之月在战场上，同时还有其他效应以不同方式来对重置地或永久物进行限制，则这些效应可以累加。举例来说，如果你同时操控冬之月和静态球，则每位牌手于其重置步骤中便只能重置不多于两个的永久物，其中至多一个可以是非基本地。
-

动荡暴龙兽

{一}{蓝}

生物 ~ 龙兽

3/2

飞行，反起动式与触发式异能辟邪

当动荡暴龙兽进战场时，交换动荡暴龙兽和目标由对手操控之生物的操控权。若你如此作，则你得到{能}{能}{能}{能}，然后除非你支付等同于后者生物之法术力值数量的{能}，否则牺牲之。

- 动荡暴龙兽不能成为由对手操控之任何起动式或触发式异能的目标。
 - 动荡暴龙兽的最后一个异能的效应会一直持续下去。该效应不会在清除步骤中消除，且就算动荡暴龙兽离开战场，其效应也不会终止。
 - 于动荡暴龙兽的最后一个异能结算时，动荡暴龙兽必须在战场上，且该目标生物必须是合法目标。如果这两点有任一不满足，则此异能就不会生效。
 - 在多人游戏中，如果有牌手离开游戏，则所有由该牌手拥有的牌也会一同离开。如果你离开游戏，则让你获得目标生物之操控权的效应会终止。
-

读界秽体钨拉莫

{十}

传奇生物 ~ 奥札奇

7/7

当你施放此咒语时，目标对手放逐其牌库顶上一半数量的牌，小数点后进位。

守护 ~ 牺牲两个永久物。

读界秽体钨拉莫进战场时上面有数个+1/+1 指示物，其数量等同于放逐区中牌的最大法术力值。

钨拉莫具有歼灭 X，X 为其上的+1/+1 指示物数量。

- 读界秽体钨拉莫的规则叙述有细部更新，以厘清其功能。它第一个异能之目标所放逐的，是其牌库顶上那一半的牌。其更新版的 Oracle 叙述文字如上所示。
- 读界秽体钨拉莫的第一个异能会比钨拉莫本身先一步结算。如果钨拉莫因有人回应该触发式异能而被反击或因故离开堆叠，则该触发式异能仍会如常结算。
- 如果钨拉莫直接从放逐区进战场，则在决定放逐区中哪张牌的法术力值最大时，它会看到自己。如果正是钨拉莫最大（这很有可能），则其进场时上面会有十个+1/+1 指示物。
- 利用钨拉莫的歼灭异能结算时其上的+1/+1 指示物数量，来决定防御牌手要牺牲多少个永久物。

多美代遇传典会

{一}{蓝}

结界 ~ 传纪

(于此传纪进战场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。到 III 后牺牲之。)

I — 直到你的下一个回合，每当一个生物攻击你或由你操控的鹏洛客时，它得-2/-0 直到回合结束。

II — 弃任意数量的牌，然后每以此法弃掉一张牌，便探查两次。

III — 将至多三张目标牌从你的坟墓场洗入你的牌库。

- 如果有效应要求你探查数次，则这些动作为顺序发生，意味着你会是逐一派出线索衍生物，直到达到相应数量为止。
-

多头龙驯师

{一}{绿}

生物 ~ 人类 / 战士

1/1

你可以于多头龙驯师攻击时耗竭之。当你如此作时，目标生物得+X/+X 直到回合结束，X 为由你操控的永久物上之指示物总数量。（已耗竭的生物于你的下一个重置步骤中不能重置。）

{二}{绿}：演化 2。（如果此生物上没有+1/+1 指示物，则在其上放置两个+1/+1 指示物。）

- 如果已耗竭的永久物在你的下个重置步骤中已处于未横置状态（最有可能的原因是已被其他效应重置），则耗竭之「令其不能重置」的效应没有效果，就此失效。
- 如果你获得其他牌手之永久物的操控权直到回合结束，且耗竭了该永久物，然后该牌手又重新获得其操控权，则该永久物会在该牌手重置步骤中重置。
- 你能在将多头龙驯师宣告为攻击生物时一并耗竭之。你不能等到战斗中的稍后时段再决定是否耗竭，且你也不能耗竭以「正进行攻击」状态放进战场的生物。耗竭攻击生物时触发的异能，会在宣告阻挡者之前结算。
- 在多头龙驯师的第一个异能触发时，你不需为其选择目标。而是当你以此法耗竭多头龙驯师时，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。
- X 的数值，只在该自身触发式异能结算时确定一次。

恶意眩闪

{二}{黑}{黑}

瞬间

你可以牺牲一个非衍生物的黑色生物，而不支付此咒语的法术力费用。

每位对手各牺牲一个生物或鹏洛客，且须是由其操控的生物和鹏洛客中法术力值最大者。

- 如果某对手有数个生物和 / 或鹏洛客的法术力值同为最大，则由该牌手来决定要牺牲哪一个。
 - 由依照回合顺序轮到下一位对手开始（如果你是在对手回合中施放恶意眩闪，则是由轮到回合的那位对手开始），每位对手依照回合顺序，各从由其操控的生物和鹏洛客中选择一个要牺牲之法术力值最大的生物或鹏洛客。随后，将这些永久物同时牺牲。
-

颚齿笋

{白}

神器 ~ 武器

活化武器 (当此武器进战场时, 派出一个 0/0 黑色非瑞人 / 病菌衍生生物, 然后将它贴附于其上。)

佩带此武器的生物得+1/+1 且具有飞行异能。

佩带{三}{白}

- 非瑞人 / 病菌衍生生物是以 0/0 生物来进入战场, 但在状态动作会令它死去之前, 该武器就已经贴附于其上。会在该衍生生物进战场时触发的异能, 会看到其是以 0/0 生物的状态进战场。
 - 一如其他武器, 每个具活化武器的武器都具有佩带费用。你可以支付此费用来将武器贴附在另一个由你操控的生物上。一旦该非瑞人 / 病菌衍生生物不再佩带武器, 它将会置入你的坟墓场然后消失, 除非其他效应让其防御力大于 0。
 - 如果该非瑞人 / 病菌衍生生物被消灭, 该武器会如其他武器一样继续留在战场上。
 - 如果活化武器异能触发且派出两个非瑞人 / 病菌 (由于诸如倍产旺季之类的效应), 则该武器只会装备在其中一个上面。另一个则会进入你的坟墓场然后消失, 除非有其他效应让其防御力大于 0。
-

发明家之斧

{红}

神器 ~ 武器

闪现

当发明家之斧进战场时, 你得到{能}{能} (两个能量指示物)。

当发明家之斧进战场时, 将它贴附在目标由你操控的生物上。

佩带此武器的生物得+2/+0。

佩带 ~ 支付{能}{能}。

- 发明家之斧并非进战场时就贴附在生物上。而是发明家之斧先进战场, 然后其触发式异能才将它贴附在生物上。就算你未操控生物, 你也可以施放发明家之斧。
 - 如果该目标生物成为了不合法目标, 则发明家之斧会以未装备的状态留在战场上。
-

繁衍野兽

{一}{绿}

生物 ~ 奥札奇 / 野兽

2/2

虚色 (此牌没有颜色。)

由你操控的衍生生物具有进化异能。(它们具有「每当一个生物在你的操控下进战场时, 若该生物的力量或防御力大于此衍生物, 则在后者上放置一个+1/+1指示物。」它们能看到此生物进战场。)

{三}{绿}: 派出一个 0/1 无色奥札奇 / 后裔衍生物, 且具有「牺牲此生物: 加{无}。」

- 对进化异能而言, 在对两个生物进行比较时, 始终是用力量与力量、防御力与防御力进行对比。
 - 每当一个生物在你的操控下进战场时, 将该生物的力量及防御力与具进化异能之生物的力量及防御力分别进行比较。如果这两者的比较结果均不存在新生物的数值较大的情况, 则进化异能根本不会触发。
 - 如果进化异能触发, 则会在该异能试图结算时再次进行数值比较。如果此时不存在新生物力量或防御力之一数值较大的情况, 则此异能不会生效。如果新进战场的生物在进化异能试图结算之前便已离开战场, 则利用其最后已知的力量和防御力来进行数值比较。
 - 如果某生物进战场时上面有+1/+1指示物, 则在判断进化异能是否会触发时, 须将该些指示物考虑在内。举例来说, 一个进战场时上面有两个+1/+1指示物的 1/1 生物, 会触发 2/2、具进化异能之生物的进化异能。
 - 如果多个生物同时进战场, 进化异能可能会多次触发, 但在每个此类异能试图结算的时候, 都会进行一次数值比较。举例来说, 如果你操控一个 2/2、具进化异能的生物, 同时有两个 3/3 生物进入战场, 则进化异能会触发两次。第一个异能将结算并且在具进化异能的生物上放置一个+1/+1指示物。当第二个异能试图结算时, 新生物的力量和防御力都不大于具进化异能的生物, 因此该异能不会生效。
 - 于进化异能结算且进行数值比较的时候, 可能出现原本力量数值较大变为后来防御力数值较大的情况, 反之亦然。在此情况下, 此异能依然能够结算, 你能在具进化异能的生物上放置一个+1/+1指示物。举例来说, 如果你操控一个 2/2、具进化异能的生物, 同时有一个 1/3 生物在你的操控下进入战场, 由于后者的防御力较大, 因此进化异能会触发。作为回应, 1/3 生物得+2/-2。当该进化触发式异能试图结算时, 变成了该生物的力量较大。你将在具进化异能的生物上放置一个+1/+1指示物。
 - 同一个生物上的数个进化异能会分别触发, 且与上文所述情形类似, 在每个进化异能试图结算时, 都会单独进行一次数值比较。
-

妃雅丽兹的信徒

{三}{绿}{绿}{绿}

生物 ~ 妖精 / 德鲁伊

3/3

当妃雅丽兹的信徒进战场时，你可以牺牲另一个生物。若你如此作，则你获得 X 点生命且抓 X 张牌，X 为该生物的力量。

//

妃雅丽兹的花园

地

于妃雅丽兹的花园进战场时，你可以支付 3 点生命。

如果你未如此作，则它须横置进战场。

{横置}: 加{绿}。

- 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。
-

纷扰笛

{二}

神器

闪现

于纷扰笛进战场时，选择一个牌名。

具该名称的咒语增加{三}来施放。

除了法术力异能之外，具有该名称之来源的起动式异能都不能起动。

- 你可以选择任何牌的名称。你不能选择衍生物的名称，除非它正好与某张牌同名。
 - 有些牌会具有其他名称，例如连体牌、历险者牌、双面牌等等。你可以选择这些牌所具有的两个名称之一，但纷扰笛的异能不会对另一个名称产生任何影响。举例来说，如果你选择了昂度结绳师，则掷索相助仍只需{白}{黑}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，加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量。无论施放咒语的总费用为何，该咒语的法术力值都不会改变。
 - 如果你说出名称的牌具有法术力异能与另一个起动式异能，则该法术力异能可以起动，但另一个异能则不行。
 - 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。起动式法术力异能是于结算时产生法术力的异能，而非要支付法术力才能起动的异能。
-

丰碑石阵

地

除非你操控平原，否则丰碑石阵须横置进战场。

{横置}: 加{白}。

{二}{白}{白}, {横置}: 检视你牌库顶的五张牌。你可以展示其中一张史迹牌并置于你手上。将其余的牌以随机顺序置于你的牌库底。（神器、传奇和传记是史迹。）

- 你必须在「于丰碑石阵进战场」之时刻就操控有平原，它才会未横置地进战场。如果它是与某个平原同时进战场，且你未操控其他平原，则它会横置进战场。

风雨法师拉尔

{一}{红}

传奇生物 ~ 人类 / 法师

1/3

你施放的瞬间与法术咒语减少{一}来施放。

每当你于你的回合中施放瞬间或法术咒语时，掷一枚硬币。如果你猜错此掷，风雨法师拉尔对你造成 1 点伤害。如果你猜对此掷，你可以放逐拉尔。若你如此作，则将他在其拥有者的操控下移回战场且已转化。

//

地脉逸才拉尔

传奇鹏洛客 ~ 拉尔

2

地脉逸才拉尔进战场时上面额外有数个忠诚指示物，其数量等同于你本回合中施放过的瞬间与法术咒语数量。

+1: 直到你的下一个回合，你施放的瞬间与法术咒语减少{一}来施放。

-2: 拉尔对任意一个或两个目标造成共 2 点伤害，你可以任意分配。如果你除拉尔以外还操控蓝色永久物，则抓一张牌。

-8: 放逐你牌库顶的八张牌。本回合中，你可以从其中施放瞬间和法术咒语，且不需支付其法术力费用。

- 在一些罕见的情况下，某些咒语或异能可能会使风雨法师拉尔于其是生物（正面朝上）的时候在战场上转化。如果发生了这情况，则地脉逸才拉尔上面不会有任何忠诚指示物，然后被置入其拥有者的坟墓场。
- 你能在地脉逸才拉尔进战场的回合便起动其上任一忠诚异能。不过，你只能于你的任一行动阶段中，且堆叠为空的时候如此作。举例来说，如果地脉逸才拉尔是在战斗当中进入战场，则在你能起动其上异能之前，对手就有机会将其去除。

- 你是于风雨法师拉尔的触发式异能结算过程中掷硬币。在看到掷硬币结果，以及根据所掷结果发生效应之间，没有牌手能有所行动。
- 如果风雨法师拉尔于数个其触发式异能仍在堆叠上的时候被放逐并返回且已转化，则这些异能仍会结算。不过，如果这些异能其中之一的操控者猜对了该掷，则由于该异能所提及的物件已不在战场上，因此什么都不会发生。
- 地脉逸才拉尔的第一个异能会计算你本回合施放过的任何瞬间和法术咒语，包括被反击的、因故未能结算的，以及仍在堆叠上的。
- 于你起动该异能时，便一并选择地脉逸才拉尔第二个忠诚异能的目标数量，同时决定伤害的分配方式。每个目标至少要分配 1 点伤害。
- 如果于地脉逸才拉尔的第二个忠诚异能试图结算时，某些目标已经不合法，则原本的伤害分配方式依然适用，只是已成为不合法目标者不会受到伤害。伤害不会改为对合法目标造成之。如果所有目标都成为不合法目标，则该异能不会结算，且其所有效应都不会生效。你不会抓牌。
- 你利用地脉逸才拉尔最后一个异能的许可施放咒语时，仍须遵守所有正常时机规则。举例来说，如果这些被放逐的牌其中之一是法术，则你只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候施放之。
- 如果被放逐的牌之一的法术力费用中包含{X}，则你在以「不需支付其法术力费用」的方式施放它时，必须将 X 的值选为 0。
- 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放咒语，就无法选择支付替代性费用来施放之。不过，你可以支付额外费用，例如增幅费用。如果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。

腐化变形兽

{三}{蓝}

生物 ~ 奥札奇 / 变形兽

/

虚色 (此牌没有颜色。)

于腐化变形兽进战场时，它依你的选择成为具飞行异能的 3/3 生物，具警戒异能的 2/5 生物，或具守军异能的 0/12 生物。

- 腐化变形兽不在战场上时，是一张 0/0 的生物牌。它不具有飞行、警戒或守军异能。
- 如果战场上的物件成为腐化变形兽的复制品，则它会复制由后者进战场替代性效应所设定的数值。
- 如果有永久物作为腐化变形兽的复制品进战场，则会有两个复制效应对它生效。其中一个效应会复制为原版腐化变形兽所选的数值。同时你还要为复制品本身的进战场替代性效应选择数值。所成之永久物会同时具有两个效应的异能，而其力量和防御力则由最后生效的效应决定。举例来说，如果某个进战场的生物要复制 0/12、具守军异能的腐化变形兽，则你可以令该进战场的生物成为 3/3，此时它会同时具有飞行与守军异能。

复态眩闪

{一}{红}{红}

瞬间

你可以牺牲一个非衍生物的红色生物，而不支付此咒语的法术力费用。

复制目标瞬间或法术咒语。你可以为该复制品选择新的目标。

- 该复制品是在堆叠中产生，所以它并不是被「施放」的。会因牌手施放咒语而触发的异能并不会触发。
- 该复制品的目标将与原版咒语相同，除非你选择新的目标。你可以改变任意数量的目标，不论全部改变或部分改变都行。如果对其中的一个目标而言，你无法选择一个新的合法目标，则它会保持原样而不改变（即使现在的目标并不合法）。
- 如果所复制的咒语具有模式（也就是说，它记着「选择一项～」或类似者），则复制品的模式会与原版咒语相同，无法选择不同的模式。
- 如果所复制的咒语包括了于施放时决定的 X 数值（例如寇基雷的指命这类），则此复制品的 X 数值与原版咒语相同。
- 如果该咒语于施放时一并决定了其伤害的分配方式，则你无法更改这一分配方式（但你依旧能更改将受到伤害的目标）。对于分配指示物的咒语来说也是一样。
- 复制品的操控者不能选择为该复制品支付任何替代性费用或额外费用。不过，基于为原版咒语所支付的任何替代性或额外费用产生的效应都会被复制，就好像每个复制品都支付过同样的费用一样。
- 如果你复制某个咒语，则是由你操控该复制品。它会比原版咒语先一步结算。

复新佣兽

{三}{黑}

神器生物 ~ 灵俑 / 老鼠

2/1

神器共鸣（你每操控一个神器，此咒语便减少{一}来施放。）

飞行

当复新佣兽进战场时，每位对手各弃一张牌。每有一位无法如此作的对手，你便抓一张牌。

- 当复新佣兽的最后一个异能结算时，由依照回合顺序接下来轮到的对手（如果当前正是某对手回合，则即为该对手）选择一张手牌（但不需展示），然后其他对手（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。

覆雪荒野

雪境基本地

{横置}: 加{无}。

- 由于覆雪荒野属于基本地，所以你可以在你的构组赛套牌中放入任意数量。
- 在限制赛中（包括现开赛和轮抽赛），你只能在你的套牌中加入你牌池里有的覆雪荒野。你无法如加入其他基本地一般，往你的牌池中任意加入覆雪荒野。
- 荒野不属于地类别。如果有东西让你说出一种地类别的名称，你不能选择荒野。
- 雪境属于超类别，而非牌张类别。此超类别本身并没有特殊的规则含义或作用，但咒语和异能可能会提及「雪境」。

刚毅眩闪

{二}{白}{白}

瞬间

你可以牺牲一个非衍生物的白色生物，而不支付此咒语的法术力费用。

直到回合结束，你的总生命不会改变，且由你操控的永久物获得辟邪与不灭异能。

- 于你的总生命不会改变期间，通常情况下会令你获得或失去生命的咒语或异能仍会结算，就只是获得生命或失去生命那部分没有效果。
- 如果某费用中包含令你获得生命的一部分，则也不能支付此费用。类似地，如果某费用中包含需要支付一定数量生命的一部分，则你便不能支付此费用（除非需要支付的是 0 点生命）。不过，你可以选择受到伤害，即使该伤害不会改变你的总生命也是一样。
- 刚毅眩闪的效应并非防止伤害。而是会改变该份伤害的结果。举例来说，如果某个具系命异能的生物对你造成伤害，则你不会失去生命，但其操控者仍会获得等量的生命。类似地，如果某个由你操控且具系命异能的生物对其他牌手造成伤害，则该牌手会失去生命，但你不会获得生命。
- 由于仍然对你造成了伤害，因此注记于「每当你受到伤害时」触发的异能依旧会触发，即便你的总生命未因此改变也是一样。
- 由于你不会获得生命，因此会将「你获得生命」此事替代为其他事件的效应也不会生效。
- 对会将事件替代为「你获得生命」（例如崇敬箴言的效应）或「你失去生命」的效应而言，其结果会是将原本事件替代为「无事发生」。
- 如果某效应会将你的总生命设定特定数值，则该部分效应没有效果。
- 如果某效应会令你与其他牌手交换总生命，则不会发生交换。双方牌手的总生命都不会改变。
- 在指挥官游戏中，依旧会如常累计指挥官对你造成的伤害，就算该伤害并未让你失去生命也是一样。

高傲负重犀

{二}{白}

生物~犀牛

3/3

当高傲负重犀进战场时，选择一项~

- 在目标永久物上放置一个后盾指示物。*(如果它将受到伤害或将被消灭，则改为从其上移去一个后盾指示物。)*
- 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。)*

- 后盾指示物并不会让牌手不能牺牲生物。
- 在永久物将要受到伤害或消灭时移去后盾指示物，与重生永久物不是一回事。
- 如果某个永久物上有数个后盾指示物，且其将受到伤害，则会防止该伤害，同时也只会从其上移去一个后盾指示物。
- 如果某个其上有后盾指示物的永久物受到之伤害不能被防止，则该伤害仍会造成，且依旧会从其上移去一个后盾指示物。
- 就算生物上面还有后盾指示物，它仍有可能被消灭，比如其上标记有等同于其防御力的伤害，或是受到具死触的来源造成之伤害，且该伤害不能被防止。
- 「后盾」并非该生物具有之异能，且后盾指示物并非关键字指示物。如果某个上面有后盾指示物的生物失去了所有异能，则该后盾指示物仍能如常保护该生物。
- 当你增殖时，你可以选择任何具有指示物的永久物，包括由对手操控者。你也可以选择任意数量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。
- 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。

攻城猛击

{一}{红}

瞬间

转瞬*(只要此咒语在堆叠上，牌手便不能施放咒语或起动不是法术力异能的异能。)*

选择一项~

- 消灭目标神器。
- 直到回合结束，目标生物得+3/+2且获得践踏异能。

。

- 具转瞬异能的咒语在堆叠上时，牌手依旧会得到优先权；不过此时牌手能做的事情仅限于起动法术力异能和执行某些特殊动作。
- 具转瞬异能的咒语在堆叠上时，牌手能将牌面朝下的生物翻回正面。
- 转瞬不会让触发式异能无法触发（例如虚空圣杯所具有者）。若有异能触发，则其操控者将它放入堆叠，且替它选择目标（如果有的话）。这些异能将会如常结算。
- 施放具转瞬的咒语不会影响已经在堆叠上的咒语和异能。
- 如果某触发式异能结算时要求牌手施放咒语，则如果此时堆叠上已有具转瞬的咒语，牌手便不能施放。
- 在具转瞬的咒语结算（或因故离开堆叠）后，牌手便能再度于堆叠上的后续物件结算前施放咒语和起动异能。

狗本影

{一}{白}

结界 ~ 灵气

闪现

结附于生物

只要所结附的生物是由另一位牌手操控，它便不能进行攻击或阻挡。若否，则狗本影具有本影甲异能。

（如果所结附的生物将被消灭，则改为移除其上所有伤害并消灭此灵气。）

- 狗本影会持续检查，确定其所结附之生物的操控者是否与狗本影的操控者为同一牌手。如果上述任一永久物的操控者发生变化，其效应就可能改变。
- 将狗本影贴附在由另一位牌手操控、但已进行攻击或阻挡的生物上，并不会将该生物移出战斗。

海疆先兆师

{一}{蓝}{蓝}

生物 ~ 人鱼 / 法术师

2/2

非基本地都是海岛。

- 如果某个非基本地具有会在「当」其进战场时触发的异能，则在该异能触发之前，该地就已失去此异能。
- 如果某个非基本地具有会让其横置进战场的异能，则在该异能生效之前，该地就已失去此异能。对于其他会影响地如何进战场之异能，或是会在「于」其进战场时生效之异能（例如维苏瓦或灵魂洞窟的异能）也是同理。
- 非基本地会失去其原本具有之其他地类别和异能。它们会获得海岛此地类别，并获得异能「{横置}：加{蓝}。」

- 海疆先兆师不会影响名称和超类别。它不会将任何地变为基本地，不会移除传奇地之传奇超类别，地的名称也不会变为「海岛」。
 - 如果海疆先兆师失去其异能，也会继续将非基本地变成海岛。这是因为要等改变副类别的效应生效之后，才轮到移除异能的效应生效，与这些效应开始生效的顺序无关。
-

骇怖纺影怪

{一}{蓝}{黑}

生物 ~ 惊惧兽

2/3

系命

每当骇怖纺影怪攻击时，你可以抓等同于其力量的牌。若你如此作，则弃等量的牌。

- 你所弃的牌数量，等同于你决定抓牌时骇怖纺影怪的力量，就算有其他效应改变了你所抓的牌数量、或是出现在你决定抓牌后骇怖纺影怪之力量发生变化的状况，也是如此。
-

好问学徒多美代

{蓝}

传奇生物 ~ 月人 / 法师

0/3

飞行

每当好问学徒多美代攻击时，探查。（派出一个线索衍生物。它是具有「{二}，牺牲此神器：抓一张牌」的神器。）

每当你抓同一回合中你的第三张牌时，放逐多美代，然后将她在其拥有者的操控下移回战场且已转化。

//

博闻学者多美代

传奇鹏洛客 ~ 多美代

2

+2：直到你的下一个回合，每当一个生物攻击你或由你操控的鹏洛客时，它得-1/-0直到回合结束。

-3：将目标瞬间或法术牌从你的坟墓场移回你手上。如果它是绿色牌，则加一点任意颜色的法术力。

-7：抓等同于你牌库中牌数量一半的牌，小数点后进位。你获得具有以下异能的徽记 ~ 「你的手牌数量没有上限。」

- 在一些罕见的情况下，某些咒语或异能可能会使好问学徒多美代于其是生物（正面朝上）的时候在战场上转化。如果发生了这情况，则博闻学者多美代上面不会有任何忠诚指示物，然后被置入其拥有者的坟墓场。

- 你在博闻学者多美代进战场的当回合便能启动其上任一忠诚异能。不过，你只能于你的任一行动阶段中，且堆叠为空的时候如此作。举例来说，如果博闻学者多美代是在战斗当中进入战场，则在你能够启动其上异能之前，对手就有机会将其去除。
- 如果数个效应修订你的手牌上限，则它们以时间印记的顺序生效。举例来说，如果你将死冥霸权（会让你的手牌上限成为五张的结界）放进战场，然后启动博闻学者多美代的最后一个异能，则你将不会有手牌上限。不过，如果是博闻学者多美代最后一个异能先产生徽记，而后才将死冥霸权放进战场，则你的手牌上限会是五张。

后裔指挥官

{三}{红}{红}

生物 ~ 奥札奇 / 鬼怪

2/2

虚色（此牌没有颜色。）

当你施放此咒语时，派出三个 0/1 无色奥札奇 / 后裔衍生生物，且具有「牺牲此生物：加{无}。」

{一}{无}，牺牲一个奥札奇：后裔指挥官对任意一个目标造成 2 点伤害。

- 后裔指挥官的触发式异能会比后裔指挥官本身先一步结算。如果后裔指挥官因有人回应该触发式异能而被反击或因故离开堆叠，则该触发式异能仍会如常结算。

幻法仙灵的麋鹿

{二}{绿}

结界生物 ~ 麋鹿

3/3

神授{一}{绿}（如果你支付此牌的神授费用来施放它，则它便是具「结附于生物」的灵气咒语。如果它未贴附，就会再度成为生物。）

所结附的生物失去所有异能，且是基础力量与防御力为 3/3 的绿色麋鹿生物。

- 如果所结附的生物在受幻法仙灵的麋鹿贴附之后才获得异能，则它会保留该异能。
- 所结附的生物原本所具有的颜色和生物类别都会被幻法仙灵的麋鹿盖掉。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）。
- 如果所结附的生物具有生物类别以外的其他副类别（例如武具、载具或「克撒的」这类），则它也会一并失去这些副类别。
- 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，都会被幻法仙灵的麋鹿盖掉。其他将其力量或防御力设定为某特定值的效应，如果是在这之后才生效，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，例如翼时起飞，则不论其效应是在何时开始，都会对它生效。而会改变该生物之力量和 / 或防御力的指示物，以及将其力量与防御力互换的效应，也会如此生效。

- 你能将幻法仙灵的麋鹿结附在只于短时内是生物永久物上，例如载具。若出现此情况，则幻法仙灵的麋鹿的效应会让所结附的永久物一直是 3/3 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，可能会因为其在该回合中受幻法仙灵的麋鹿贴附、或同回合中稍后时段幻法仙灵的麋鹿不再贴附，而成为致命伤害。

皇室谏臣珠耳

{一}{白}{白}

传奇生物 ~ 狐 / 参谋

3/4

系命

你施放的结界咒语具有灵气共鸣异能。*(你每操控一个灵气，它们便减少{一}来施放。)*

每当你施放以由你操控且有饰装之永久物为目标的灵气咒语时，抓一张牌。*(武具，指示物，以及由你操控的灵气均为饰装。)*

- 如果某个咒语上有多个共鸣异能，则每个都会分别生效。举例来说，如果你因故操控了两个皇室谏臣珠耳且你操控两个灵气，则每个你施放的结界咒语会减少{四}来施放。
- 如果你将灵气贴附在对手的永久物上，则你仍然是该灵气的操控者，你具有灵气共鸣异能的咒语仍会将之计算在内。
- 对成为由你操控之灵气咒语的目标之由你操控的生物而言，除非它本身上面就已经指示物，或是贴附了武具或由你操控的灵气，否则成为目标此时本身并不会让它算作「有饰装」。

魂火密使

{一}{白}{蓝}

生物 ~ 巨灵 / 修行僧

1/4

当魂火密使进战场时，你得到{能}{能}{能} *(三个能量指示物)*。

支付{能}{能}：在目标由你操控的生物上放置一个颂威指示物。只能于法术时机起动。*(每当一个由你操控的生物单独攻击时，由你操控的永久物上每有一个颂威异能，进行攻击的生物便得+1/+1直到回合结束。)*

- 若在宣告攻击者步骤当中，某生物是唯一宣告为攻击者的生物（包括由队友操控的生物，如果有队友的话），则该生物便是单独攻击。举例来说，如果你宣告数个生物一起攻击，但之后这些生物除了其中一个之外全部都移出战斗，则颂威异能不会触发。类似地，在战斗中稍后才以「正进行攻击」状态进战场的生物，也不会影响已经触发或结算的颂威异能。
- 具有多个颂威指示物的生物会具有相同数量的颂威异能。

火热重生

{二}{黑}{红}

瞬间

将目标神器或生物牌从你的坟墓场移回你手上。火热重生对至多一个目标生物或鹏洛客造成等同于所移回之牌法术力值的伤害。

- 如果当火热重生试图结算时，该目标在你坟墓场中的牌已经是不合法目标，则不会造成伤害。
- 如果当火热重生试图结算时，如果该目标生物或鹏洛客已经是不合法目标，则你仍会将目标神器或生物牌从你的坟墓场移回你手上。

饥潮崛起

{二}{绿}

结界 ~ 传纪

(于此传纪进战场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。到 IV 后牺牲之。)

I, II, III — 派出一个 1/1，黑绿双色的昆虫衍生生物。

IV — 牺牲任意数量的生物。从你牌库和 / 或你坟墓场中搜寻一张法术力值等于或小于以此法牺牲之生物数量的生物牌，并将之放进战场。如果你以此法搜寻你的牌库，则洗牌。

- 如果牌手牌库中的牌法术力费用中包含{X}，则在确定其法术力值时，X 为 0。

饥谨君父席更格

{三}{黑}{黑}

传奇生物 ~ 长老 / 恶魔

6/6

飞行

牺牲另一个生物：派出一个血滴衍生生物。如果你以此法牺牲的是天使，则改为派出等同于其防御力数量的血滴衍生生物。

{白/黑}{白/黑}{白/黑}，牺牲六个血滴衍生生物：将所有生物牌从你的坟墓场移回战场，且上面都有一个终命指示物。这些生物均额外具有吸血鬼此类别。

- 如果你是牺牲天使来支付席更格第二个异能的费用，则利用该天使最后在战场上时的防御力来决定派出的血滴衍生生物数量。
- 终命指示物能作用于所有永久物，而非仅限于生物。如果其上有终命指示物的永久物将从战场进入坟墓场，则改为将之放逐。

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

畸变狮头象

{三}{绿}

生物 ~ 奥札奇 / 野兽

6/6

虚色 (此牌没有颜色。)

当你施放此咒语时，若施放它时未支付过{无}，则目标对手可以将一张生物牌从其手上放进战场。

践踏

- 畸变狮头象的触发式异能会比畸变狮头象本身先一步结算。如果畸变狮头象因有人回应该触发式异能而被反击或因故离开堆叠，则该触发式异能仍会如常结算。

激放迅猛龙

{一}{红}

生物 ~ 恐龙

2/1

先攻

当激放迅猛龙进战场时，你得到{能}{能} (两个能量指示物)。然后若你从你手上施放之，则从你的牌库顶开始放逐牌，直到放逐一张非地牌为止。你可以施放该牌，但须支付等同于其法术力值数量的{能}，而不支付其法术力费用。

- 以激放迅猛龙的触发式异能放逐的地牌会留在放逐区。如果你选择不施放所放逐的地牌 (可能是因为你没有足够的{能}，或只是你单纯不想施放)，则该牌也会留在放逐区。
 - 你是于激放迅猛龙的触发式异能结算时，才决定是否要施放被放逐的非地牌。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。
 - 如果你是以其他费用来施放咒语「而不支付其法术力费用」的话，则你就不能选择支付该咒语的替代性费用来施放。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。
-

极性反转

{蓝}{蓝}{红}

瞬间

选择目标咒语，然后掷一枚硬币。如果你猜对此掷，则获得该咒语的控制权，且你可以为其选择新的目标。如果你猜错此掷，则反击该咒语。

- 你是要等到你猜对掷硬币的时候，才需要决定新目标为何。
 - 如果你为该目标咒语选择新的目标，则该新的目标必须合法。
 - 如果该目标咒语的目标数量可变动，则你不能更改目标的数量。
 - 如果该咒语于施放时一并决定了其伤害的分配方式，则你无法更改这一分配方式（但你依旧能更改将受到伤害的目标）。对于分配指示物的咒语或异能来说也是一样。
-

歼灭径道

{三}{绿}

结界

虚色（此牌没有颜色。）

当歼灭径道进战场时，派出两个 0/1 无色奥札奇 / 后裔衍生生物，且具有「牺牲此生物：加{无}。」

由你操控的奥札奇具有「{横置}：加一点任意颜色的法术力。」

每当你施放法术力值等于或大于 7 的生物咒语时，你获得 4 点生命。

- 在罕见情形下，会出现歼灭径道本身是奥札奇的情况，此时它会赋予自己「{横置}：加一点任意颜色的法术力」此异能。
 - 歼灭径道的最后一个异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击或因故离开堆叠，该异能仍会结算。
-

渐入迷眠

{一}{蓝}{蓝}

瞬间

将目标由对手操控的咒语或非地永久物移回其拥有者手上。

//

昏眠喷泉

地

于昏眠喷泉进战场时，你可以支付 3 点生命。如果你未如此作，则它须横置进战场。

{横置}：加{蓝}。

- 如果某咒语被移回其拥有者手上，它便会自堆叠中移出，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。
- 如果某咒语的复制品回到其拥有者的手上，它会被移到该处，然后由于状态动作而消失。不能再次施放此复制品。

教团引领

{一}{红/白}

瞬间

直到回合结束，将目标生物的力量加倍且它获得先攻异能。

//

教团要塞

地

教团要塞须横置进战场。

{横置}: 加{红}或{白}。

- 将某生物的力量加倍之流程是：该生物得+X/+0，X为它于教团引领结算时的力量。

金尾训练师

{一}{绿}{白}

生物~狐/武士

1/3

你施放的灵气与武具咒语减少{X}来施放，X为金尾训练师的力量。

每当金尾训练师攻击时，由你操控且有饰装的其他生物得+X/+X直到回合结束，X为金尾训练师的力量。

(武具，指示物，以及由你操控的灵气均为饰装。)

- 施放咒语所需之全部费用，在你实际起动法术力异能并支付费用之前就已经锁定。如果在费用锁定后，金尾训练师的力量有所改变，或当你起动法术力异能或支付费用时金尾训练师离开了战场，则该减少费用的效应不会受到影响，施放咒语的总费用也不会改变。
 - 要计算咒语的总费用，先从要支付的法术力费用或替代性费用开始，加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量。无论施放咒语的总费用为何，该咒语的法术力值都不会改变。
 - 金尾训练师最后一个异能之X的数值于异能结算时决定。
-

静态拘禁

{白}

结界

当静态拘禁进战场时，放逐目标由对手操控的非地永久物，直到静态拘禁离开战场为止。你得到{能}{能}（两个能量指示物）。

在你战斗前的行动阶段开始时，除非你支付{能}，否则牺牲静态拘禁。

- 如果静态拘禁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。
-

纠缠孵化蛹

{二}{红}{绿}

生物 ~ 奥札奇 / 妖兽

2/3

虚色（此牌没有颜色。）

当你施放此咒语时，派出两个 0/1 无色奥札奇 / 后裔衍生物，且具有「牺牲此生物：加{无}。」

延势

每当你牺牲另一个奥札奇时，在纠缠孵化蛹上放置一个+1/+1 指示物。

- 纠缠孵化蛹的第二个异能会比纠缠孵化蛹本身先一步结算。如果纠缠孵化蛹因有人回应该触发式异能而被反击或因故离开堆叠，则该触发式异能仍会如常结算。
-

究极微渺

{一}{蓝}

结界 ~ 灵气

闪现

结附于生物

所结附的生物失去所有异能，且基础力量与防御力为 1/1。

{二}{无}：放逐所结附的生物。

- 如果在受究极微渺贴附之后，所结附的生物才获得异能，则它会保留该异能。
- 先前将该生物基础力量与防御力设定为某特定值的效应，都会被究极微渺盖掉。其他将其力量或防御力设定为某特定值的效应，如果是在这之后才生效，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，例如翼时起飞，则不论其效应是在何时开始，都会对它生效。而会改变该生物之力量和 / 或防御力的指示物，以及将其力量与防御力互换的效应，也会如此生效。
- 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，可能会因为其在该回合中受究极微渺贴附而变成致命伤害。

巨兽漩涡

{三}{绿}

结界

每当你施放力量等于或大于 5 的生物咒语时，倾探 X，X 为该咒语的法术力值。*(从你的牌库顶开始放逐牌，直到放逐一张法术力值等于或小于该数值的非地牌为止。施放之且不需支付其法术力费用，或将之置于你手上。将其余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。
 - 当你倾探时，你必须放逐牌。你是要施放所放逐的牌，还是将之置于你手上，才是此异能中唯一可以作选择的部分。
 - 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。如果该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。
 - 如果所倾探之牌的法术力费用包含{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。
 - 如果你无法施放所倾探之牌（也许是因为该咒语没有合法目标），则你会将其置于你手上。
 - 某些令你倾探之咒语或异能可能会需要指定目标。如果于该咒语或异能试图结算时，其所指定的所有目标均不合法，则其不会结算，你也不会倾探。
 - 连体牌的法术力值由其两边的法术力费用加总决定。如果你能经倾探异能施放一张连体牌，则你能够施放其中任一半边（只要该半边的法术力值等于或小于该效应之倾探值），但不能一同施放两边。
 - 如果你倾探出的是历险者牌、连体牌或模式双面牌，则你能够施放该牌的哪部分特征，是由该效应的倾探值来决定。举例来说，如果你倾探 4 且展示出电流巨人（出自艾卓幻野系列的一张历险者牌，其法术力值为 4），则你可以施放电流巨人，但不能施放计读风暴（该牌的历险部分，其法术力值为 7）。如果你倾探 7 且展示出电流巨人，则电流巨人和风暴计读都可以施放。
-

巨物先锋

{三}{红}{绿}

生物 ~ 奥札奇

5/5

虚色 (此牌没有颜色。)

当你施放此咒语和每当巨物先锋攻击时，在每个由你操控的无色生物上各放置一个+1/+1 指示物。

践踏

- 当你施放巨物先锋时，其触发式异能会比巨物先锋本身先一步结算。如果巨物先锋因有人回应该触发式异能而被反击或因故离开堆叠，则该触发式异能仍会如常结算。
 - 由于巨物先锋的触发式异能会比巨物先锋本身先一步结算，因此当该异能结算时，巨物先锋还不在于战场上，也不会得到+1/+1 指示物。
-

卡隆尼亚利齿

{一}{绿}

法术

在目标由你操控的生物上放置一个+1/+1 指示物，然后将每个以此法在其上放置了+1/+1 指示物的生物上之+1/+1 指示物数量加倍。

超载{四}{绿}{绿} (你可以支付此咒语的超载费用来施放它。若你如此作，则将其叙述中的「目标」更改为「每个」。)

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

亢奋牧犬费利亚

{一}{白}

传奇生物 ~ 狗

2/2

闪现

每当亢奋牧犬费利亚攻击时，放逐至多另一个目标非地永久物。在下一个结束步骤开始时，将该牌在其拥有者的操控下移回战场。如果它是在你的操控下进战场，则在费利亚上放置一个+1/+1 指示物。

- 在结束步骤开始时，即使费利亚已不在战场，依旧会将所放逐的牌移回战场。
- 如果你移回的永久物具有会在结束步骤开始时触发的异能，则该异能于同一个回合中不会触发。
- 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。贴附于所放逐永久物上的武具将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。被放逐的永久物回到战场后，会是个全新的物件，与先前的存在状况毫无关联。
- 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。
- 费利亚是条好狗。

空骑士队长亚娜肯吕德

{二}{白}{蓝}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 骑士

4/4

飞行，系命

守护 ~ 弃一张牌。

每当一个由你操控且有饰装的生物攻击时，将其上每种指示物的数量加倍。然后对每个贴附其上且非衍生物的永久物而言，派出一个为该永久物之复制品的衍生物并贴附在该生物上。

- 将永久物上面的各种指示物数量加倍之流程是：对永久物上已有的每个指示物而言，在其上放置一个同样的指示物。其他会与「在永久物上放置指示物」此事互动的效应（例如分枝演化），都会产生对应的互动。
 - 如果（无论任何原因）以亚娜肯吕德最后一个异能派出之衍生灵气将无法贴附至相应的生物上，则不会派出该衍生物。如果将派出一个无法贴附至相应生物上的衍生武具，则该衍生物会以未贴附的状态进战场。
-

寇基雷的指命

{X}{无}{无}

亲缘瞬间 ~ 奥札奇

选择两项 ~

- 目标牌手派出 X 个 0/1 无色奥札奇 / 后裔衍生生物，且具有「牺牲此生物：加{无}。」
- 目标牌手占卜 X，然后抓一张牌。
- 放逐目标法术力值等于或小于 X 的生物。
- 将至多 X 张目标牌从坟墓场放逐。

- 如果于寇基雷的指命试图结算时，其所有目标都已经不合法，则它没有效果。如果至少有一个目标依然合法，则它会结算，且其效应会尽可能多地生效。
- 如果某生物法术力费用中包含{X}，则在计算其法术力值时，X 为 0。

寇基雷解印

{二}{蓝}

结界

虚色 (此牌没有颜色。)

每当你施放法术力值为 4, 5 或 6 的生物咒语时，派出两个 0/1 无色奥札奇 / 后裔衍生生物，且具有「牺牲此生物：加{无}。」

每当你施放法术力值等于或大于 7 的生物咒语时，抓三张牌。

- 寇基雷解印的触发式异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击或因故离开堆叠，该异能仍会结算。
- 当你施放法术力费用中包含{X}的生物咒语时，会利用施放它时所选择之 X 的数值，来决定其法术力值。

寇维达领袖艾拉达力

{一}{绿}{绿}

传奇生物 ~ 妖精 / 战士

3/3

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。

{绿}, {横置}, 横置两个由你操控且未横置的生物：

展示你的一张手牌或牌库顶牌。如果你以此法展示出一张生物牌，则将之放进战场。只能于你的回合中启动。

- 只要你想检视你的牌库顶牌，便随时可以检视（但有一处限制 ~ 参见下文），就算你没有优先权也一样。此动作不用到堆叠。这张牌成为你可知信息的一部分，就像你可以检视手牌一样。

- 如果你施放咒语，使用地或起动异能的过程中，你的牌库顶牌已经改变，则要等到你完成上述动作之后，才能检视新的牌库顶牌。这意味着，如果你从你的牌库顶施放咒语，则你要等到支付完该咒语的费用之后，才能检视牌库顶的下一张牌。
- 以此法从你的牌库顶施放咒语时，你仍须支付所有费用，并遵循所有时机规则。
- 由于你不能「施放」地牌，寇维达领袖艾拉达力并不允许你从你的牌库顶使用地生物（例如树灵乔木）。

拉尔与隐匿迷宫

{三}{红}{红}

结界~ 传记

（于此传记进战场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。到 III 后牺牲之。）

I — 拉尔与隐匿迷宫向每个由对手操控的生物和鹏洛客各造成 2 点伤害。

II — 你可以弃一张牌。若你如此作，则放逐你牌库顶的两张牌。直到你下一个回合的回合结束，你可以使用之。

III — 派出一个咒润怪奇衍生物。*（它是{二}{红}，2/2 的怪奇生物，且具有「每当你施放非生物咒语时，在咒润怪奇上放置一个+1/+1 指示物。」）*

- 在利用拉尔与隐匿迷宫的第二个章节异能来使用牌时，仍须支付所有费用，并遵循正常时机规则。举例来说，如果所放逐的牌之一是地牌，则你只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候使用之。
- 拉尔与隐匿迷宫最后一个异能所派出的衍生物，是 Oracle 牌张叙述文献当中之 Spellgorger Weird/咒润怪奇此牌的复制品。Spellgorger Weird/咒润怪奇的正式规则叙述可在风云集牌张资料库中找到：Gatherer.Wizards.com。

利齿烈焰

{一}{红}

法术

虚色 *（此牌没有颜色。）*

利齿烈焰对目标生物或鹏洛客造成 4 点伤害。如果本回合中该生物或鹏洛客将死去，则改为将它放逐。

- 如果该目标生物或鹏洛客在该回合中因故将死去，利齿烈焰的替代性效应就会将之放逐，而不是只有在其因致命伤害而死去的情况下才会放逐。

炼狱诱引魔

{三}{红}

生物 ~ 魔鬼 / 浪客

3/3

榨取 (当此生物进战场时, 你可以牺牲一个生物。)

当炼狱诱引魔榨取生物时, 获得目标神器或生物的控制权直到回合结束。重置该永久物。它获得敏捷异能直到回合结束。

- 对具榨取异能的生物而言, 当该榨取异能的操控者于该异能结算时牺牲了生物, 此生物即「榨取生物」。
- 于榨取异能结算时, 你才选择是否要牺牲及牺牲哪个生物。
- 如果此时具榨取异能的生物仍在战场上, 你也可以牺牲这生物。这会触发该生物的其他异能。
- 如果于榨取异能结算时, 该具榨取异能的生物已不在战场上, 则就算你牺牲了生物, 也不会从该具榨取异能的生物上得到任何好处。这是因为该具榨取异能的生物已经不在战场上, 因此它其他的触发式异能不会触发。
- 对任一榨取异能而言, 你不能牺牲多于一个生物。
- 你可以为炼狱诱引魔的最后一个异能指定一个已经由你操控的神器或生物 (包括炼狱诱引魔) 为目标, 好只重置该永久物并让它获得敏捷异能。

领地绞杀体

{四}{绿}

生物 ~ 奥札奇

7/5

虚色 (此牌没有颜色。)

延势

地落 ~ 每当一个地在你的操控下进战场时, 检视你的牌库顶牌。若它是生物牌, 你可以展示该牌并置于你手上。如果你未将该牌置于你手上, 则你可以将它置入你的坟墓场。

- 就算该牌是生物牌, 你也不一定要展示它。你可以将它留在你的牌库顶, 或将它置入你的坟墓场。
-

流电样本

{二}{蓝}

生物 ~ 怪奇

1/4

闪现

当流电样本进战场时，选择目标仅指定单一目标的瞬间或法术咒语，你可以将其目标更改为流电样本。

//

流电实验室

地

于流电实验室进战场时，你可以支付 3 点生命。如果你未如此作，则它须横置进战场。

{横置}: 加{蓝}。

- 只有流电样本是咒语的合法目标时，才会将该咒语的目标更改为流电样本。
- 如果某咒语有数个不同目标，则你就不能将流电样本异能的目标指定为该咒语，就算该咒语各目标中只有一个是生物，或只剩一个目标还是合法目标也是如此。
- 如果某咒语有数处「目标」，且每处均指定同一个生物（例如指定同一个生物三次为目标的力量种子），则你可以将流电样本异能的目标指定为该咒语。若是这种情况，你会将该咒语的所有目标更改为流电样本。

六树妖

{二}{绿}

传奇生物 ~ 树妖

2/4

延势

每当六树妖攻击时，磨三张牌。你可以将其中一张地牌置于你手上。

只要是在你的回合中，你坟墓场中的非地永久物牌便具有追溯异能。（你可以从你的坟墓场施放永久物牌，但必须支付其所需费用并额外弃一张地牌。）

- 如果你以追溯施放的咒语被反击，则它会回到你的坟墓场。你可以再度利用追溯异能来施放它。

颅骨冲甲

{黑}{红}

神器 ~ 武具

活化武器（当此武具进战场时，派出一个 0/0 黑色非瑞人 / 病菌衍生生物，然后将它贴附于其上。）

佩带此武具的生物得 +X/+1，X 为由你操控的神器数量。

佩带{二}

- 非瑞人 / 病菌衍生物是以 0/0 生物来进入战场，但在状态动作会令它死去之前，该武具就已经贴附于其上。会在该衍生物进战场时触发的异能，会看到其是以 0/0 生物的状态进战场。
- 一如其他武具，每个具活化武器的武具都具有佩带费用。你可以支付此费用来将武具贴附在另一个由你操控的生物上。一旦该非瑞人 / 病菌衍生物不再佩带武具，它将会置入你的坟墓场然后消失，除非其他效应让其防御力大于 0。
- 如果该非瑞人 / 病菌衍生物被消灭，该武具会如其他武具一样继续留在战场上。
- 如果活化武器异能触发且派出两个非瑞人 / 病菌（由于诸如倍产旺季之类的效应），则该武具只会装备在其中一个上面。另一个则会进入你的坟墓场然后消失，除非有其他效应让其防御力大于 0。

乱心饰品

{一}

神器

每当任一牌手施放咒语，若施放它时未支付过法术力，则反击该咒语。

{一}, {横置}, 牺牲乱心饰品：抓一张牌。

- 就算牌手知道咒语会被乱心饰品反击，其仍能施放之。会因施放咒语而触发的异能仍会触发并结算（若适用），且任何计算施放过咒语数量的效应也会如常计算（若适用）。
- 如果施放某咒语时支付的是包括法术力的替代性费用（例如返照），则乱心饰品的第一个异能不会触发，也不会反击该咒语。类似地，如果施放某咒语时虽然没有支付其法术力费用，但该牌手为额外费用支付了法术力（例如增幅或紫水晶刺所要求者），则乱心饰品的第一个异能不会触发，也不会反击该咒语。

罗纳斯的狂徒

{一}{绿}

生物 ~ 蛇 / 德鲁伊

1/4

{横置}: 加{绿}。

威猛 ~ {横置}: 加{绿}{绿}{绿}{绿}。只能于你操控力量等于或大于 4 的生物时起动。

永生 {二}{绿}{绿} (*{二}{绿}{绿}*, 从你的坟墓场放逐此牌: 派出一个为其复制品的衍生物, 但它是 4/4 黑色灵俑 / 蛇 / 德鲁伊, 且没有法术力费用。只能于法术时机永生。)

- 如果具永生异能的生物牌是在你的行动阶段中进入你的坟墓场，则你会在这之后立刻获得优先权。你能够在有牌手能够试图将它放逐时，就起动该牌的永生异能（若你可以合法如此作）。
- 一旦你已起动某牌的永生异能，该牌就会立刻被放逐。对手不能通过放逐该牌的方式来试图阻止该异能。
- 该衍生物所复制的，就只有原版牌张上所印制的东西而已（永生异能特别加注的特征除外）。它不会复制该牌在被置入你的坟墓场前物件具有的任何信息。

- 该衍生物会额外具有灵俑此类别，但只是黑色而不是其他颜色。其基础力量与防御力会 4/4。它没有法术力费用，因此法术力值为 0。这是该衍生物供其他效应复制的可复制特征值。

马可夫家族的索霖

{一}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 贵族

1/4

系命

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

在你战斗后的行动阶段开始时, 若你本回合中获得过 3 点或更多生命, 则放逐马可夫家族的索霖, 然后将他在其拥有者的操控下移回战场且已转化。

//

贪婪稚儿索霖

传奇鹏洛客 ~ 索霖

3

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

+2: 派出一个食品衍生物。

-1: 贪婪稚儿索霖对任意一个目标造成伤害, 其数量等同于你本回合中获得过的生命数量。

-6: 获得目标生物的操控权。它成为吸血鬼, 且仍具有原本类别。如果你除该生物或索霖之外还操控白色永久物, 则在该生物上放置一个系命指示物。

- 在一些罕见的情况下, 某些咒语或异能可能会使马可夫家族的索霖于其是生物 (正面朝上) 的时候在战场上转化。如果发生了这情况, 则贪婪稚儿索霖上面不会有任何忠诚指示物, 然后被置入其拥有者的坟墓场。
- 你在贪婪稚儿索霖进战场的当回合便能起动其上任一忠诚异能。不过, 你只能于你的任一行动阶段中, 且堆叠为空的时候如此作。举例来说, 如果你操控另一个永久物, 且其具有会在你战斗后的行动阶段开始时触发之异能, 同时该异能在堆叠上位于马可夫家族的索霖的最后一个异能下方, 则对手便有机会在你能够起动贪婪稚儿索霖之任一异能之前将它移除。
- 每一次敲诈异能触发时, 你最多只能为该触发支付一次{白/黑}。当此异能结算时, 你才决定是否要支付费用。
- 你因敲诈所获得的生命之数量, 是根据牌手失去的生命总和决定, 此数量不一定等同于你的对手数量。举例来说, 如果对手的总生命不能改变 (可能是由于该牌手操控着白金皇像), 你不会获得任何生命。
- 敲诈异能并不指定牌手为目标。

- 马可夫家族的索霖不需在你获得生命时就要在战场上。举例来说，如果你在你的维持中获得了3点或更多生命，且你在你的第一个行动阶段施放了马可夫家族的索霖，则其最后一个异能会在你的战斗后行动阶段开始时触发。
- 马可夫家族的索霖的最后一个异能只会你的战斗后行动阶段触发一次，不论你在本回合中获得了多少生命都是一样。不过，如果到战斗后行动阶段开始时，本回合中你都没有获得过生命，则该异能根本不会触发。没有办法在战斗后的行动阶段中及时获得生命，好让该异能触发。
- 贪婪稚儿索霖的第二个异能只会计算你在本回合中获得过的生命数量，而不会考虑你在该回合中失去的数量。举例来说，如果你在本回合稍早时段获得了3点生命且失去过3点生命，则贪婪稚儿索霖会对该目标造成3点伤害。
- 贪婪稚儿索霖的最后一个异能产生的操控效应会一直持续。它不会在清除步骤中消除，且就算贪婪稚儿索霖离开战场，其效应也不会终止。

茂生孽菌体

{三}{绿}

生物 ~ 奥札奇 / 真菌

3/3

虚色 (此牌没有颜色。)

增幅{-}{无} (你施放此咒语时可以额外支付{-}{无}。)

当你施放此咒语时，从你牌库中搜寻一张地牌，将之放进战场，然后洗牌。

当你施放此咒语时，若它已增幅，则放逐目标地。

- 茂生孽菌体的触发式异能会比茂生孽菌体本身先一步结算。如果茂生孽菌体因有人回应该触发式异能而被反击或因故离开堆叠，则这些触发式异能仍会如常结算。

蒙债精怪

{白}

结界生物 ~ 精怪

1/1

神授{二}{白} (如果你支付此牌的神授费用来施放它，则它便是具「结附于生物」的灵气咒语。如果它未贴附，就会再度成为生物。)

往生 1 (当此永久物从战场进入坟墓场时，派出一个 1/1，白黑双色，具飞行异能的精怪衍生生物。)

所结附的生物得+1/+1 且具有往生 1。

- 由于所有阻挡者需一次性选择完毕，因此你无法先用具往生异能的生物进行阻挡，待其死后，再用所得的精怪衍生生物来阻挡。
- 如果蒙债精怪是在其为灵气期间从战场进入坟墓场，则其往生异能仍会触发。

- 如果已神授的蒙债精怪和其所贴附的生物是同时从战场进入坟墓场，则这两者的往生异能都会触发。

猛泉夜曲

{蓝}

瞬间

反击目标神器，生物或鹏洛客咒语。其操控者派出一个 2/2 蓝色，具飞行异能的鸟衍生物。

- 猛泉夜曲可以指定不能被反击的咒语为目标。当猛泉夜曲结算时，该咒语不会被反击，但其操控者仍会获得鸟衍生物。（这不会太常见，但真出现了的话，值得好好嘲讽一下。）

梦潮鲸鱼

{二}{蓝}

生物 ~ 鲸鱼

7/5

消逝 2（此生物进战场时上面有两个计时指示物。在你的维持开始时，从其上移去一个计时指示物。当移去最后一个时，将它牺牲。）

每当任一牌手施放每回合中其第二个咒语时，你增殖。（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。）

- 如果从某个具消逝异能的永久物上移去最后一个计时指示物时，「将它牺牲」的异能被反击，则此永久物会一直留在战场上，并且上面没有计时指示物。只要该永久物上没有计时指示物，则消逝的两个触发式异能都不会再度触发。
- 如果有个上面没有计时指示物的永久物在战场，并且它变成某个具消逝异能之永久物的复制品，则它会一直留在战场上（除非有效应稍后又其上放置了计时指示物）。而如果有个上面已有数个计时指示物的永久物变成某个具消逝异能的永久物之复制品，则它会如常消逝。如果有个进战场的永久物是作为某个具消逝异能之永久物的复制品来进战场，则它进战场时上面会有相应数量的计时指示物，且会如常消逝。
- 当你增殖时，你可以选择任意数量其上有指示物的永久物，包括由对手操控者。你也可以选择任意数量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。
- 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。

谜语门石像鬼

{白}{蓝}

神器生物 ~ 石像鬼

2/2

飞行

当谜语门石像鬼进战场时，你得到{能}{能}{能}（三个能量指示物）。

每当你攻击时，你可以支付{能}{能}。当你如此作时，目标由你操控的生物获得系命异能直到回合结束。

- 在谜语门石像鬼的最后一个异能触发时，你不需为其选择目标。而是当你以此法支付{能}{能}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。

密探长地窖

地

除非你操控沼泽，否则密探长地窖须横置进战场。

{横置}：加{黑}。

{黑}，{横置}：令目标由你操控的生物筹谋 X，X 为本回合中死去的生物数量。（抓 X 张牌，然后弃 X 张牌。每以此法弃掉一张非地牌，便在该生物上放置一个+1/+1 指示物。）

- 你必须在「于密探长地窖进战场」之时刻就操控有沼泽，它才会未横置地进战场。如果它是与某个沼泽同时进战场，且你未操控其他沼泽，则它会横置进战场。
 - 「筹谋 X」是筹谋的一种变化。如果某生物筹谋 X，则其操控者抓 X 张牌、弃 X 张牌，然后在正筹谋的永久物上放置若干+1/+1 指示物，其数量等同于以此法弃掉的非地牌数量。
 - 一旦令某生物筹谋的异能开始结算，则直到整个流程结束为止，没有牌手能有其他行动。值得一提的是，对手不能在你弃牌之后但在它获得+1/+1 指示物（如有）之前，对手不能试图去除筹谋的生物。
 - 如果牌手未以此法弃牌（最有可能的原因是该牌手没有手牌，且有效应注记其不能抓牌），则正筹谋的生物不会得到+1/+1 指示物。
 - 如果某个正在结算的咒语或异能令特定生物筹谋，但该生物已离开战场，则它仍会筹谋，但你不能在其上放置+1/+1 指示物。注记于「当[该生物]筹谋时」触发的异能仍会触发。
-

命运吞噬体

{五}{无}{无}

生物 ~ 奥札奇

6/6

你可以从你的起手牌中展示此牌。如果你如此作，则
在你的第一个维持开始时，检视你牌库顶的四张牌。
你可以将其中一张放回你的牌库顶。放逐其余的牌。
当你施放此咒语时，放逐目标有色的永久物。

- 如果你从你的起手牌中展示了数张命运吞噬体，则你会在你的第一个维持开始时将等量的触发式异能放进堆叠。其结果为，你每展示出一张命运吞噬体，便会执行一次「检视你牌库顶的四张牌，将至多一张放回牌库顶，放逐其余的牌」此流程。
- 牌手的「起手牌」是指在所有牌手均完成再调度之后该牌手的手牌。如果牌手手上有会在某牌手起手牌中让该牌手能采取任何行动的牌，则先手开始游戏的牌手首先按照任意顺序依次执行该些行动，然后其他牌手依回合进行的顺序同样如此作。之后本盘游戏的第一个回合便开始。
- 命运吞噬体的最后一个触发式异能会比命运吞噬体本身先一步结算。如果命运吞噬体因有人回应该触发式异能而被反击或因故离开堆叠，则该触发式异能仍会如常结算。

模仿盗

{二}{蓝}{蓝}

生物 ~ 变形兽 / 浪客

0/0

你可以使模仿盗当成战场上任一生物的复制品来进入
战场，但它具有「每当此生物攻击时，令它筹谋。」
(抓一张牌，然后弃一张牌。如果你弃的牌不是地，
则在此生物上放置一个+1/+1 指示物。)

- 模仿盗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、依附了灵气，或是其他改变了其力量、防御力、类别、颜色等等的非复制效应。
- 如果所选生物之法术力费用中包含{X}，则 X 为 0。
- 如果所选生物已经复制了别的东西（举例来说，如果所选生物是一个仿生妖），则你的模仿盗进战场时，会是所选生物已经复制的样子，但具有所列特例。
- 如果所选择的永久物是个衍生物，则模仿盗会复制将该衍生物放进战场的效应原本所注明的特征，但具有所列特例。模仿盗不会成为衍生物。
- 当模仿盗进战场时，它所复制的生物之任何进战场异能都会触发。所选择的永久物上面任何「于此生物进战场时」或「于此生物进战场时上面有…」的异能也都会生效。
- 如果模仿盗因故与另一个生物同时进战场，则模仿盗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。在这情况下，模仿盗进战场时就只是个 0/0 生物，并且很可能会立即进入你的坟墓场，除非有其他东西提高其防御力来让其活下来。它不会具有「每当此生物攻击时，令它筹谋。」
- 一旦令某生物筹谋的异能开始结算，则直到整个流程结束为止，没有牌手能有其他行动。特别一提，对正筹谋的生物而言，对手没有机会在你为其弃掉一张非地牌后、但在其获得指示物之前，来试图将之去除。
- 如果牌手未以此法弃牌（最有可能的原因是该牌手没有手牌，且有效应注记其不能抓牌），则正筹谋的生物不会得到+1/+1 指示物。
- 如果某个正在结算的咒语或异能令特定生物筹谋，但该生物已离开战场，则它仍会筹谋。如果你以此法弃掉一张非地牌，你也不会任何东西上放置+1/+1 指示物。注记于「当[该生物]筹谋时」触发的异能仍会触发。

莫葛暴群

{红}{红}{红}

生物 ~ 鬼怪

3/3

牺牲莫葛暴群：它对任意一个，两个或三个目标造成共 3 点伤害，你可以任意分配。

- 于你启动该异能时，便一并选择莫葛暴群之异能的目标数量，同时决定伤害的分配方式。每个目标至少要分配 1 点伤害。
- 如果于莫葛暴群的启动式异能试图结算时，某些目标已经不合法，则原本的伤害分配方式依然适用，只是已成为不合法目标者不会受到伤害。伤害不会改为对合法目标造成之。

没真恶体

{五}{绿/蓝}{绿/蓝}

生物 ~ 奥札奇

7/6

虚色 (此牌没有颜色。)

当你施放此咒语时，若施放它时支付过{无}，则派出两个 0/1 无色奥札奇 / 后裔衍生生物，且具有「牺牲此生物：加{无}。」

//

水没丛林

地

水没丛林须横置进战场。

{横置}：加{绿}或{蓝}。

- 没真恶体的触发式异能会比没真恶体本身先一步结算。如果没真恶体因有人回应该触发式异能而被反击或因故离开堆叠，则该触发式异能仍会如常结算。

拿卡地贱民阿耶尼

{一}{白}

传奇生物 ~ 猫 / 战士

1/2

当拿卡地贱民阿耶尼进战场时，派出一个 2/1 白色猫 / 战士衍生生物。

每当一个或数个由你操控的其他猫死去时，你可以放逐阿耶尼，然后将他在其拥有者的操控下移回战场且已转化。

//

拿卡地复仇者阿耶尼

传奇鹏洛客 ~ 阿耶尼

3

+2：在每个由你操控的猫上各放置一个+1/+1 指示物。

0：派出一个 2/1 白色猫 / 战士衍生生物。当你如此作时，若你除拿卡地复仇者阿耶尼以外还操控红色永久物，则他对任意一个目标造成伤害，其数量等同于由你操控的生物数量。

-4：每位对手各从由其操控的非地永久物中选择一个神器、一个生物、一个结界和一个鹏洛客，然后牺牲其余的非地永久物。

- 在一些罕见的情况下，某些咒语或异能可能会使拿卡地贱民阿耶尼于其是生物（正面朝上）的时候在战场上转化。如果发生了这情况，则拿卡地复仇者阿耶尼上面不会有任何忠诚指示物，然后被置入其拥有者的坟墓场。
- 你在拿卡地复仇者阿耶尼进战场的当回合便能启动其上任一忠诚异能。不过，你只能于你的任一行动阶段中，且堆叠为空的时候如此作。举例来说，如果拿卡地复仇者阿耶尼是在战斗当中进入战场，则在你能够启动其上异能之前，对手就有机会将其去除。
- 在启动拿卡地复仇者阿耶尼的第二个异能时，你不需为其选择目标。而是如果你在此时除拿卡地复仇者阿耶尼以外还操控红色永久物，则当你以此法派出猫 / 战士衍生生物时，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。
- 如果发生拿卡地复仇者阿耶尼的第二个异能派出数个猫 / 战士衍生生物的情形（举例来说，因为倍产旺季效应之故），则你每以此法派出一个猫 / 战士，该自身异能便会触发一次。如果有效应会让你改为派出不同类别的衍生物（举例来说，由于神恩天降异能之故），则派出新种类之衍生物时不会触发该自身异能。
- 当拿卡地复仇者阿耶尼的最后一个异能结算时，由依照回合顺序轮到的一位对手开始，每位对手按照回合顺序选择由其操控的永久物。每位对手在作出决定时，会知道在他之前其他牌手的决定为何。然后所有对手各同时牺牲所有其未选中的非地永久物。
- 如果某个永久物具有多种类别，则在为与之对应的类别作选择时，你可以在其中一种类别选它，也可以所有类别都选它。举例来说，你可以在选择一个神器或选择一个生物时选择某个神器生物，或者在选择一个神器或选择一个生物时都选择同一个神器生物。以此法两次选择同一个永久物与只选择一次的结果并无不同。

- 你不能因此选择地，且就算某地具有拿卡地复仇者阿耶尼最后一个异能提到的任何类别，其也不会被牺牲。
- 如果对手未操控其中某种类别的永久物，则他仍得为自己有操控的类别选出永久物。

脑力涌动

{二}{蓝}

瞬间

抓四张牌，然后将两张牌从你手上以任意顺序置于你的牌库顶。

- 你放回牌库顶的两张牌，可以从你刚刚抓到的四张牌及原本已在你手上的牌之中选择。

能缚兀鹰

{二}{黑}{黑}

神器生物 ~ 鸟

0/0

飞行

套件 3 (此生物进战场时上面有三个+1/+1 指示物。

当它死去时，你可以将它的+1/+1 指示物置于目标神器生物上。)

每当另一个神器在你的操控下进战场时，目标由对手操控的生物得

-1/-1 直到回合结束。

- 如果此生物是因为某效应在其上放置了足够数量的-1/-1 指示物而进入坟墓场，则套件异能仍能依照此生物离开战场前其上有的+1/+1 指示物数量，来在目标神器生物上放置等量的+1/+1 指示物。

拧曲长牙野猪

{七}

生物 ~ 奥札奇 / 野猪 / 野兽

6/8

延势

当你施放或循环拧曲长牙野猪时，派出一个 0/1 无色

奥札奇 / 后裔衍生生物，且具有「牺牲此生物：加{无}。」

循环{二}{绿} ({二}{绿}，弃掉此牌：抓一张牌。)

- 该触发式异能会比对应的拧曲长牙野猪本身或其循环异能先一步结算。如果拧曲长牙野猪或其循环异能因有人回应该触发式异能而被反击或因故离开堆叠，则该触发式异能仍会如常结算。
-

扭曲守谜体

{八}

生物 ~ 奥札奇 / 史芬斯

5/5

化生{五}{无}{蓝} (你可以牺牲一个生物并支付化生费用来施放此咒语, 此时总费用会扣除该生物之法术力值。)

当你施放此咒语时, 横置至多两个目标永久物。在其上各放置一个晕眩指示物。(如果其上有晕眩指示物的永久物将成为未横置, 则改为从其上移去一个晕眩指示物。)

飞行

- 该触发式异能会比扭曲守谜体本身先一步结算。如果扭曲守谜体因有人回应该触发式异能而被反击或因故离开堆叠, 则该触发式异能仍会如常结算。
- 该触发式异能可以指定已经横置的目标永久物为目标。它仍能在它们上面放置晕眩指示物。

弄偶学徒

{一}{黑}

生物 ~ 人类 / 神器师

1/2

装配 1 (当此生物进战场时, 在其上放置一个+1/+1指示物或派出一个 1/1 无色自动机衍生神器生物。)

每当另一个由你操控的生物或神器从战场进入坟墓场时, 每位对手各失去 1 点生命。

- 你是于装配异能结算过程中, 才选择是要在生物上放置+1/+1指示物或派出自动机衍生物。在你作出选择和增加指示物或派出衍生物之间, 没有牌手能有所行动。
- 装配不会让具该异能的生物以带有+1/+1指示物的状态进入战场。举例来说, 弄偶学徒进战场时会是个 1/2 生物, 然后其装配异能进入堆叠。于该异能正在等待结算时, 牌手可以采取动作 (例如施放瞬间)。
- 如果于装配异能结算时, 你因故无法在生物上放置+1/+1指示物 (举例来说, 如果其已经不在战场上), 则你只会派出自动机衍生物。

派对捣击客

{一}{红}

生物 ~ 蜥蜴 / 法师

1/4

你从放逐区施放的非生物咒语具有召集异能。（你于从放逐区施放非生物咒语时每横置一个生物，就能为其支付{一}或一点该生物颜色之法术力。）

在你战斗前的行动阶段开始时，你可以弃一张牌。若你如此作，则放逐你牌库顶的两张牌，然后选择其中一张。本回合中，你可以使用该牌。

- 如果你在从放逐区施放某个非生物咒语过程中牺牲了派对捣击客（例如说是为了起动法术力异能），则等到你要为该咒语支付费用时，它就已经不具有召集异能（除非它又因其他方式而具有召集）。
- 一个咒语上的数个召集异能不会累计。
- 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。
- 由于召集不属于替代性费用，因此可将其与替代性费用结合利用。
- 当利用召集异能施放费用中包含{X}的咒语时，首先选择 X 的数值。X 的数字确定之后，再加上费用增加或减少的数量，该咒语的总费用便随之确定。然后你能横置由你操控的生物来协助支付该费用。举例来说，如果你从放逐区施放天空之怒（法术力费用为{X}{白}{白}的咒语），将 X 的值选为 3，则其总费用为{三}{白}{白}。如果你横置一个白色生物和一个红色生物，你将需要支付{二}{白}。
- 你利用派对捣击客的第二个异能来从放逐区使用牌时，仍须支付所有费用，并遵循正常时机规则。举例来说，如果所选的被放逐之牌是地牌，则你只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候使用之。

判言低劣

{三}{蓝}

法术

你本回合中每抓过一张牌，此咒语便减少{一}来施放。

目标非地永久物的拥有者将它置于其牌库顶数来第二张的位置或牌库底。

- 由该永久物的拥有者来选择是要将它置于牌库顶数来第二张的位置还是牌库底。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数来第二张的位置或牌库底。该牌手可以自行决定牌张之间的顺序，且不需展示之。

庞巨血口面具

{四}{绿}{绿}

神器 ~ 武器

活化武器 (当此武器进战场时, 派出一个 0/0 黑色非瑞人 / 病菌衍生物, 然后将它贴附于其上。)

佩带此武器的生物得+6/+6 且具有践踏异能。

佩带{三}{绿}{绿}

- 非瑞人 / 病菌衍生物是以 0/0 生物来进入战场, 但在状态动作会令它死去之前, 该武器就已经贴附于其上。会在该衍生物进战场时触发的异能, 会看到其是以 0/0 生物的状态进战场。
- 一如其他武器, 每个具活化武器的武器都具有佩带费用。你可以支付此费用来将武器贴附在另一个由你操控的生物上。一旦该非瑞人 / 病菌衍生物不再佩带武器, 它将会置入你的坟墓场然后消失, 除非其他效应让其防御力大于 0。
- 如果该非瑞人 / 病菌衍生物被消灭, 该武器会如其他武器一样继续留在战场上。
- 如果活化武器异能触发且派出两个非瑞人 / 病菌 (由于诸如倍产旺季之类的效应), 则该武器只会装备在其中一个上面。另一个则会进入你的坟墓场然后消失, 除非有其他效应让其防御力大于 0。

咆哮先知罗欣

{二}{红}{绿}

传奇生物 ~ 巨人 / 祭师

4/4

当咆哮先知罗欣进战场时, 磨六张牌。你可以将其中一张法术力费用中包含{X}的牌置于你手上。

{横置}: 从你手上展示任意数量法术力费用中包含{X}的牌。每以此法展示一张牌, 便加{无}{无}。此法术力只能用来支付包含{X}的费用。

- 对于包含{X}的费用而言, 你可以将罗欣的最后一个异能产生的法术力用在该费用的任何部分上。并未限制你只能将这份法术力用于支付{X}。
 - 你不一定要将罗欣的最后一个异能产生的法术力都用在同一个费用上。
 - 你可以将罗欣的最后一个异能产生的法术力用任何你要支付之包含{X}的费用中, 包括咒语的法术力费用、起动费用, 甚至特殊动作 (例如变身) 的费用。但凡要你支付的法术力, 便是费用。
 - 「包含{X}的费用」可以是咒语的总费用、起动式异能的费用、延缓的费用, 或是咒语或异能结算过程中要求你支付的费用 (例如睥睨)。咒语的总费用则包括其法术力费用 (印制在牌张右上角者) 或其替代性费用 (例如返照), 再加上其所有额外费用 (例如增幅)。但凡你可以在上面消耗法术力的东西, 就是费用。如果该费用中包含{X}此符号, 你便可以以罗欣产生的法术力用在该费用上。
-

喷焰虚虐体赫厉轧

{九}

传奇生物 ~ 奥札奇 / 龙

6/6

化生{六}{红}{红} (你可以牺牲一个生物并支付化生费用来施放此咒语, 此时总费用会扣除该生物之法术力值。)

当你施放此咒语时, 你可以放逐你的手牌。若你如此作, 则抓三张牌。

飞行

每个你施放的生物咒语均具有化生异能。其化生费用等同于其法术力费用。

- 如果你牺牲了一个法术力费用中包含{X}的生物, 则该 X 为 0。
- 生物的法术力值仅由印制在其右上角的法术力符号确定 (除非该生物是双面牌的背面, 是已融合的永久物, 或复制了其他东西; 后文将详述)。如果法术力费用中包含{X}, 则 X 为 0。如果该生物为单面牌, 但其右上角没有法术力符号 (举例来说, 它是变成生物的地), 则其法术力值为 0。忽略于施放该生物时支付的任何替代性费用或额外费用 (例如增幅)。
- 化生费用中的有色法术力部分无法以化生减免。
- 你可以牺牲一个法术力值为 0 的生物 (例如并非其他永久物之复制品的衍生生物) 来支付某咒语的化生费用施放之。你需要支付全额的化生费用, 没有任何减免。
- 你可以牺牲法术力值等于或大于化生费用的生物。若你如此作, 你只需支付化生费用中的有色法术力部分。
- 双面牌背面的法术力值为其正面的法术力值。已融合的永久物之法术力值为其正面的两个法术力值之总和。复制上述任一类永久物之生物的法术力值为 0。
- 是否支付具化生异能之生物咒语的化生费用, 不会影响该咒语的法术力值。举例来说, 如果你支付赫厉轧的化生费用来施放之, 并牺牲了一个法术力值为 3 的生物, 则赫厉轧的法术力值仍旧是 9。
- 你选择要牺牲的生物, 一直到你启动法术力异能的时候都还留在战场上。该生物的异能仍可能影响该咒语的费用, 仍可以启动来产生法术力, 等等。不过, 如果它具有会于「当施放咒语时」触发的异能, 则在此异能有机会触发前就已被牺牲。
- 一旦你开始施放具化生异能的咒语, 则直到你完成施放之前, 没有牌手能有所行动。特别一提, 对手不能试图去除你想要牺牲的永久物。
- 如果你是以其他费用 (例如化生费用) 来施放咒语「而不支付其法术力费用」的话, 则你就不能选择支付该咒语的替代性费用来施放。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。
- 赫厉轧的触发式异能会比赫厉轧本身先一步结算。如果赫厉轧因有人回应该触发式异能而被反击或因故离开堆叠, 则该触发式异能仍会如常结算。
- 就算你手上没有牌, 你也可以选择放逐你的手牌。若你如此作, 你仍会抓三张牌。
- 如果某咒语有数个化生费用, 你可以选择以任意一个化生费用来支付。

- 一旦你已开始利用赫厉轧赋予的化生异能来施放咒语，则此时再失去赫厉轧的操控权也不会影响该咒语。你可以如常完成施放。举例来说，于你要支付某生物上从赫厉轧处获得之化生异能的化生费用时，你能够选择牺牲赫厉轧本身。

漂虚体

{七}

生物~奥札奇 / 元素

4/4

当你施放此咒语时，抓两张牌。

飞行

歼灭 1 (每当此生物攻击时，防御牌手牺牲一个永久物。)

呼魂{二}{蓝} (你可以支付此咒语的呼魂费用来施放它。若你如此作，当它进战场时便牺牲之。)

- 漂虚体的第一个触发式异能会比漂虚体本身先一步结算。如果漂虚体因有人回应该触发式异能而被反击或因故离开堆叠，则该触发式异能仍会如常结算。
- 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（例如呼魂费用），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。

警视绝望

{二}{红}

法术

放逐你牌库顶的三张牌。本回合中，你可以使用这些牌。在下一个结束步骤开始时，若这些牌中仍有被放逐者，则将它们置入你的坟墓场，然后每以此法将一张牌置入你的坟墓场，便派出一个 0/1 无色奥札奇 / 后裔衍生生物。这些衍生物具有「牺牲此生物：加{无}。」

- 你以此法使用牌时，仍须支付所有费用，并遵循正常时机规则。举例来说，如果所放逐的牌之一是地牌，则你只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候使用之。
 - 只有仍留在放逐区中的牌才会进入你的坟墓场。举例来说，以此法施放的永久物咒语会留在战场上。
-

破阵奥札奇

{一}{无}{红}

生物 ~ 奥札奇

3/3

虚色 (此牌没有颜色。)

践踏

在你回合的战斗开始时，直到回合结束，目标由你操控的生物获得敏捷异能且得+X/+0，X 为由你操控的奥札奇数量。

- X 的数值，只于破阵奥札奇的最后一个异能结算时计算一次。
-

潜能之轮

{二}{红}

法术

你得到{能}{能}{能} (三个能量指示物)，然后你可以支付 X 个{能}。

每位牌手各可以放逐其手牌并抓 X 张牌。如果 X 等于或大于 7，则直到你下一个回合的回合结束，你可以使用以此法放逐且由你拥有的牌。

- 从主动牌手开始，每位牌手按照回合顺序决定并作宣告自己是否要放逐手牌。然后，所有选择如此作的牌手放逐其手牌并抓 X 张牌。回合顺序上排在后面的牌手在做决定时，会已经知道前面的牌手是否要放逐手牌，但其无法看到之前牌手所放逐的牌，好帮助自己作决定。
 - 以此法使用牌时，你仍须支付所有费用，并遵循正常时机规则。举例来说，如果所放逐的牌之一是地牌，则你只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候使用之。
-

窃生恶体

{一}{无}{绿}

生物 ~ 奥札奇

3/4

虚色 (此牌没有颜色。)

当你施放此咒语时，放逐至多一个目标由对手操控、法术力值等于或小于 4 且既非生物也非地的永久物。若你如此作，则窃生恶体获得「当此生物离开战场时，目标对手抓一张牌。」

- 窃生恶体的触发式异能会比窃生恶体本身先一步结算。如果窃生恶体因有人回应该触发式异能而被反击或因故离开堆叠，则该触发式异能仍会如常结算。
 - 如果于窃生恶体的触发式异能试图结算时，其目标已经不合法，则它不会结算，且其所有效应都不会生效。窃生恶体不会获得其另一个异能。
-

驱逐未流

{一}{白}

法术

增幅{二}{白} (你施放此咒语时可以额外支付{二}{白}。)

选择目标法术力值等于或小于 3 的生物。如果此咒语已增幅，则改为选择目标生物。放逐所选生物，然后其操控者获得等同于其法术力值的生命。

- 利用该生物最后在战场时的法术力值，来决定其操控者获得的生命数量。
-

热熔守门像

{二}{红}

神器生物 ~ 魔像

2/3

每当另一个生物在你的操控下进战场时，热熔守门像向每位对手各造成 1 点伤害。

破坟{红} (*{红}*: 将此牌从你的坟墓场移回战场。它获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时，或若它将离开战场，将它放逐。破坟的时机视同法术。)

- 如果你启动了某牌的破坟异能，但在此异能结算前，它便被移出你的坟墓场，则破坟异能结算时没有效果。
 - 启动牌上的破坟异能，与「施放该牌」是两回事。放入堆叠的是其破坟异能，而不是这张牌。与启动式异能互动的咒语或异能会与破坟异能产生互动，但与咒语互动的咒语或异能（例如拒斥眩闪）则不会。
 - 在下一个结束步骤开始时，以破坟方式返回战场的永久物会被放逐。这属于延迟触发式异能，能反击触发式异能的效应都能反击之。如果此延迟触发式异能被反击，则该永久物将留在战场上，且该异能不会再次触发。不过，如果该永久物离开战场，破坟的替代性效应依旧会放逐该永久物。
 - 破坟会将敏捷异能赋予移回战场的永久物（就算它不是生物牌也是如此）。然而，它并未将这两个「放逐」异能赋予该永久物。如果该永久物失去其所有异能，则在下一个结束步骤开始时它仍将被放逐；而如果它要离开战场，则仍会改为将其放逐。
 - 如果以破坟方式返回战场的永久物将因任何理由离开战场，则它会改为被放逐~除非使此永久物离开战场的咒语或异能确实是要把它放逐！在这种情况下，该咒语或异能会成功放逐它。如果该咒语或异能随后再将其移回战场（例如静态拘禁），该永久物牌移回战场时将是全新的物件，与其之前的存在状况毫无关联。破坟效应不再对它生效。
-

荣光竞技场

地

除非你操控山脉，否则荣光竞技场须横置进战场。

{横置}: 加{红}。

{红}, {横置}, 耗竭荣光竞技场: 加{红}{红}。如果该法术力用以支付生物咒语，则它获得敏捷异能直到回合结束。*(已耗竭的永久物于你的下一个重置步骤中不能重置。)*

- 你必须在「于荣光竞技场进战场」之时刻就操控有山脉，它才会未横置地进战场。如果它是与某个山脉同时进战场，且你未操控其他山脉，则它会横置进战场。
- 如果已耗竭的永久物在你的下个重置步骤中已处于未横置状态（最有可能的原因是已被其他效应重置），则耗竭之「令其不能重置」的效应没有效果，就此失效。
- 如果你获得其他牌手之永久物的操控权直到回合结束，且耗竭了该永久物，然后该牌手又重新获得其操控权，则该永久物会在该牌手重置步骤中重置。
- 荣光竞技场最后一个异能所产生的法术力可以用来支付任何东西，而不仅限于生物咒语。
- 如果将荣光竞技场最后一个异能所产生的法术力用来支付两个不同生物咒语的费用，则这些咒语（及所成的生物）都将获得敏捷异能直到回合结束。
- 如果在支付生物咒语费用的任何部分时（包括替代性费用或额外费用），用到了荣光竞技场最后一个异能所产生的法术力，则该咒语（及所成的生物）将获得敏捷直到回合结束。
- 如果将荣光竞技场最后一个异能所产生的法术力用来施放会派出衍生生物的非生物咒语，则这些衍生生物不会获得敏捷。
- 如果某非生物咒语能在当回合稍后时段成为生物，且施放它时用掉了荣光竞技场最后一个异能所产生的法术力，则之后所成的生物也不会具有敏捷。

散裂喷发

{二}{红}

法术

消灭目标地。其操控者可以从其牌库中搜寻一张基本地牌，将之横置放进战场，然后洗牌。不具飞行异能的生物本回合不能进行阻挡。

//

火山裂隙

地

于火山裂隙进战场时，你可以支付 3 点生命。如果你未如此作，则它须横置进战场。

{横置}: 加{红}。

- 如果在散裂喷发试图结算时，该目标地已经是不合法目标，则它不会结算，且其所有效应都不会生效。该地的操控者不能搜寻基本地牌，且不具飞行异能的生物本回合仍能进行阻挡。

- 如果该目标地未被散裂喷发的效应消灭（也许是因为该地具有不灭异能），则其操控者仍会搜寻基本牌，且不具飞行异能的生物本回合也不能进行阻挡。
- 散裂喷发的效应，会令所有不具飞行异能的生物当回合都不能进行阻挡，包括在散裂喷发结算之后才失去飞行的生物，以及在该回合稍后时段才进战场之不具飞行的生物。如果不具飞行异能的生物在该回合稍后时段获得了飞行异能，则只要它们在宣告阻挡者时具有飞行，便能够进行阻挡。

深奥挪用

{二}{白}{黑}

瞬间

虚色（此牌没有颜色。）

放逐目标非地永久物。于该牌持续放逐的时段内，你可以施放该牌，且你可以将无色法术力视同任意颜色的法术力来施放该咒语。

- 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。你不能施放它。
- 深奥挪用不会改变你能够施放所放逐之牌的时机。举例来说，如果你放逐了一张不具有闪现异能的生物牌，则你只能在你的行动阶段当中且堆叠为空的时候施放之。
- 在罕见的情形下，会出现所放逐的牌是地牌的状况（也许是因为该地在战场上时成为了某个永久物的复制品），此时你便不能从放逐区使用它。
- 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，则你因深奥挪用而受你操控的任何咒语或异能都会被放逐，且所有仍以深奥挪用被放逐的牌都会留在该处。

深渊读体

{三}{蓝}{蓝}

生物~奥札奇

3/5

虚色（此牌没有颜色。）

增幅{无}（你施放此咒语时可以额外支付{无}。）

当你施放此咒语时，选择一项。如果它已增幅，则改为两项都选。

- 将目标生物移回其拥有者手上。
 - 目标牌手抓两张牌，然后弃一张牌。
- 该触发式异能会比深渊读体本身先一步结算。如果深渊读体因有人回应该触发式异能而被反击或因故离开堆叠，则该触发式异能仍会如常结算。如果深渊读体已增幅，你仍须依照这两项模式的指示行事。
 - 每项模式依照指定的顺序执行。会在执行其中一项模式过程中触发之异能，要等到深渊读体的触发式异能完成结算之后，才会进入堆叠。
-

深沼爪

{一}{黑}

神器~ 武器

活化武器 (当此武器进战场时, 派出一个 0/0 黑色非瑞人 / 病菌衍生生物, 然后将它贴附于其上。)

佩带此武器的生物得+1/+1。

每当佩带此武器的生物攻击时, 每位对手各失去 1 点生命。

佩带{二}

- 非瑞人 / 病菌衍生物是以 0/0 生物来进入战场, 但在状态动作会令它死去之前, 该武器就已经贴附于其上。会在该衍生物进战场时触发的异能, 会看到其是以 0/0 生物的状态进战场。
- 一如其他武器, 每个具活化武器的武器都具有佩带费用。你可以支付此费用来将武器贴附在另一个由你操控的生物上。一旦该非瑞人 / 病菌衍生物不再佩带武器, 它将会置入你的坟墓场然后消失, 除非其他效应让其防御力大于 0。
- 如果该非瑞人 / 病菌衍生物被消灭, 该武器会如其他武器一样继续留在战场上。
- 如果活化武器异能触发且派出两个非瑞人 / 病菌 (由于诸如倍产旺季之类的效应), 则该武器只会装备在其中一个上面。另一个则会进入你的坟墓场然后消失, 除非有其他效应让其防御力大于 0。

神日阴影

{四}{蓝}{蓝}

结界~ 灵气

结附于牌手

在所结附的牌手之战斗后的行动阶段开始时, 在该阶段后额外多出一个开始阶段。 (在新多出来的重置、维持和抓牌步骤后, 才是结束步骤。)

- 所结附的牌手将进行之额外的开始阶段, 跟其正常的开始阶段没有什么区别。在重置步骤中, 永久物会相应地跃回或跃离, 且该牌手会重置所有其已横置的永久物。所有由该牌手操控之记着会「在你的维持开始」或类似时点触发的东西, 都会在其维持步骤中触发, 最后其会在抓牌步骤中抓一张牌。
- 额外的开始阶段中所有步骤都是在你当前的回合中发生。牌手不会只因为多进行了一个开始阶段, 就令记着持续至「直到你的下一个回合」或类似时点的效应终止。
- 这个额外的开始阶段结束后, 游戏会进行至终结阶段 (除非还有其他效应又增加了其他阶段; 后文将详述)。
- 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, 假如你受神日阴影结附, 且其异能于你战斗后的行动阶段触发。而在此行动阶段的稍后时段, 又有效应令你在此行动阶段后额外多出一个战斗阶段。这样的话你会先进行额外的战斗阶段, 之后才到额外的开始阶段。
- 就算所结附的牌手在战斗中未以任何生物攻击, 其仍会进行其战斗后的行动阶段, 且神日阴影的异能依然触发。

- 如果所结附的牌手因故在同一回合中进行了多于两个的行动阶段，则除了第一个以外的其他行动阶段都是「战斗后行动阶段」，神日阴影的异能在每个此类阶段开始时都会触发。

狮本影

{绿}{绿}

结界~灵气

结附于有饰装的生物（武具，指示物，以及由其操控者操控的灵气均为饰装。）

所结附的生物得+3/+3 且具有警戒与延势异能。

本影甲（如果所结附的生物将被消灭，则改为移除其上所有伤害并消灭此灵气。）

- 除非某生物已经有饰装，否则狮本影不能新贴附于该生物上。
- 如果你操控的狮本影贴附到了某个由你操控的生物上，则只要狮本影持续贴附于其上，该生物就会一直是「有饰装的生物」，无论其上是否有指示物、是否贴附有其他武具或由你操控的灵气都是如此。不过，如果你操控的狮本影贴附到了某个不由你操控的生物上，且该生物上未贴附有武具或由其操控者操控的灵气、其上也没有指示物，则狮本影便会因贴附于不合法物件之故，在下一次执行状态动作时进入其拥有者的坟墓场。

石化干涉体

{四}{蓝}

生物~奥札奇

4/5

虚色（此牌没有颜色。）

当你施放此咒语时，横置至多一个目标生物并在其上放置一个晕眩指示物。（如果其上有晕眩指示物的永久物将成为未横置，则改为从其上移去一个晕眩指示物。）

延势

- 石化干涉体的触发式异能会比石化干涉体本身先一步结算。如果石化干涉体因有人回应该触发式异能而被反击或因故离开堆叠，则该触发式异能仍会如常结算。
-

实界破碎寇基雷

{九}

传奇生物 ~ 奥札奇

9/9

当你施放此咒语时，至多两位目标牌手各从其手上显化两张牌。每以此法显化一张牌，你便抓一张牌。

(显化某张牌的流程，是将该牌面朝下地放进战场，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。)

由你操控的其他无色生物得+3/+2。

- 实界破碎寇基雷的触发式异能会比寇基雷本身先一步结算。如果寇基雷因有人回应该触发式异能而被反击或因故离开堆叠，则该触发式异能仍会如常结算。
- 如果于寇基雷的触发式异能结算时，某位目标牌手的手上只有一张牌，则其显化该牌。
- 要显化某牌，便是将它牌面朝下地放进战场。它成为 2/2 牌面朝下的生物，且没有名称、法术力费用或生物类别。此生物为无色，且法术力值为 0。其他会对此永久物生效的效应，仍能让其获得它原本不具有的特征，或是改变它原本具有的特征。
- 在你拥有优先权的时机下，你可以展示显化生物的正面以示其为生物牌（忽略所有可能作用于该牌之复制效应或更改类别的效应）并支付其法术力费用，来将它翻回正面。这属于特殊动作。它不用到堆叠，且不能被回应。
- 如果某个已显化生物于正面朝上之状态下会具有变身或伪装异能，则你也可以支付其变身费用或伪装费用来将它翻回正面。
- 与利用伪装或变身异能施放而成的牌面朝下生物不同，如果某个已显化生物是生物牌，则就算此生物失去了所有异能，也依然能将其翻回正面。
- 如果某张双面牌被显化，那么它会牌面朝下地放进战场。于其处于牌面朝下之状态期间，它不能转化。如果该牌的正面是生物牌，则你可以支付其法术力费用，来将其翻成牌面朝上。若你如此作，则朝上的会是该牌之正面。
- 由于永久物翻回正面前后都在战场上，因此将永久物翻回正面不会触发进战场异能。
- 由于牌面朝下的生物没有名称，所以这类生物不可能与其他生物同名，包括其他牌面朝下的生物。
- 虽然永久物转为牌面朝上或朝下会改变其特征，但依旧是同一个永久物。对于以该永久物为目标的咒语和异能，以及已贴附在该永久物上的灵气和武具而言，除非该物件因此等改变而成的新特征会使前述目标或贴附条件不合法，否则这类咒语、异能、灵气、武具都不会受到影响。
- 将某永久物翻转为牌面朝上或朝下时，并不会影响它是已横置或未横置。
- 如果某个牌面朝下的永久物离开战场，你必须展示它。如果你离开游戏或如果游戏结束，则你也必须展示所有由你操控之牌面朝下的咒语和永久物。
- 你必须随时确保你牌面朝下的咒语和永久物之间有显著的分别。你不能弄乱在战场上用于代表此类永久物的牌张，以此来迷惑其他牌手。对于牌面朝下之永久物而言，应保证其进战场的顺序、因何异能而牌面朝下这两点清晰不致混淆。（这包括变身、显化、伪装、埋伏以及其他一些能将牌翻为牌面朝下的效应。）常见做法包括使用指示物或骰子来做标记，或者只是将它们依照顺序在战场上排列。

- 如果某东西试图将战场上之牌面朝下的瞬间或法术牌翻回正面，则向所有牌手展示该牌，以示其为瞬间或法术牌。该永久物依然会以牌面朝下的状态留在战场上。注记于「每当一个永久物翻回正面时」触发的异能不会因此触发，这是因为尽管你展示了此牌，但它却从未翻回正面。
-

蚀刻斯立兹

{一}{黑}

神器生物 ~ 非瑞人 / 斯立兹

1/1

威慑

每当蚀刻斯立兹对任一牌手造成战斗伤害时，在其上放置一个+1/+1 指示物。当你如此作时，你可以从另一个目标永久物或对手上移去一个指示物。

- 在蚀刻斯立兹的最后一个异能触发时，你不需为其选择目标。而是当你以此法在蚀刻斯立兹上放置+1/+1 指示物时，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。
 - 如果在目标永久物或对手上面有多种指示物，则由蚀刻斯立兹的操控者来决定要移去哪个指示物。
 - 如果你以蚀刻斯立兹的最后一个异能在其本身上放置了数个+1/+1 指示物（举例来说，因为受到倍产旺季效应的影响），则你每以此法在其上放置一个+1/+1 指示物，该自身触发式异能便会触发一次。
-

示终恶体

{一}{无}

生物 ~ 奥札奇 / 野兽

2/2

你施放之法术力值等于或大于 7 的无色咒语减少{一}来施放。

由你操控的其他无色生物得+1/+1。

- 要计算咒语的总费用，先从要支付的法术力费用或替代性费用开始，加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量（例如示终恶体的效应）。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。
 - 对于法术力费用中包含{X}的咒语，则利用为 X 所选的值来确定该咒语的法术力值。
-

世界一新伊莫库

{十二}

传奇生物 ~ 奥札奇

12/12

当你施放此咒语时，获得由目标牌手操控的所有生物之操控权。

飞行，反咒语保护，反本回合施放之永久物保护

当世界一新伊莫库离开战场时，牺牲所有由你操控的生物。

病魔 ~ 支付六点{无}。

- 世界一新伊莫库的触发式异能会比伊莫库本身先一步结算。如果伊莫库因有人回应该触发式异能而被反击或因故离开堆叠，则该触发式异能仍会如常结算。
 - 伊莫库第一个异能产生之改变操控权的效应会一直持续下去。它不会在清除步骤中消除，且就算伊莫库离开战场，其效应也不会终止。
 - 如果你弃掉一张具病魔异能的牌，则你是改为将它弃到放逐区，而非弃到你的坟墓场。当你如此作时，你可以支付其病魔费用来从放逐区施放之，或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，病魔都会产生作用。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病魔。
 - 尽管弃掉具病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。
 - 支付病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。
 - 施放具病魔的咒语时，不会受到牌张类别的利用时机规则限制。举例来说，如果你在对手的回合中弃掉了具病魔异能的生物，则你可以施放它。
 - 如果当病魔触发式异能结算时，你选择不施放具病魔异能的牌，则它会进入你的坟墓场。病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病魔异能的牌，则该牌的法魔触发式异能（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病魔异能的牌，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不在于你的坟墓场中。其病魔触发式异能会在该咒语或异能结算完成之后进入堆叠。
-

噬铁魔依斯奇
{六}{黑}{红}
传奇生物 ~ 恶魔

5/5

神器共鸣 (你每操控一个神器, 此咒语便减少{—}来
施放。)

当噬铁魔依斯奇进战场时, 你抓 X 张牌且失去 X 点
生命, X 为被你操控之神器数量的一半, 小数点后舍
去。

{三}{红}, 牺牲一个神器: 依斯奇对任意一个目标造
成伤害, 其数量等同于所牺牲之神器的法术力值。

- X 的数值, 只于噬铁魔依斯奇的触发式异能结算时计算一次。
 - 利用该被牺牲神器最后在战场时的法术力值, 来决定造成的伤害数量。
 - 如果战场上的神器法术力费用中包含{X}, 则在确定其法术力值时, X 为 0。
-

噬物腐化

{黑}{黑}

瞬间

噬物腐化对目标生物或鹏洛客造成 X 点伤害且你获
得 X 点生命, X 为被你操控的沼泽数量。

- X 的数值只于噬物腐化结算时计算一次。
 - 如果于噬物腐化试图结算时, 该目标生物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。你不会获得生命。
-

受诅劫掠者

{—}{黑}

生物 ~ 灵俑 / 战士

2/1

当受诅劫掠者进战场时, 每位牌手各牺牲一个非衍生
物的生物。

- 于该受诅劫掠者的进战场异能结算时, 首先由轮到该回合的牌手选择要牺牲的生物, 然后其他每位牌手按照回合顺序依次比照办理。牌手在作决定时, 会知道先前牌手所作的选择。然后所有牌手同时牺牲各自选中的生物。
 - 你可以为受诅劫掠者的异能牺牲其自己。如果该异能结算时, 它是由你操控的唯一生物, 则你必须牺牲之。
-

树桩重踩

{一}{红/绿}

法术

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

//

焰柳旷林

地

焰柳旷林须横置进战场。

{横置}: 加{红}或{绿}。

- 如果于树桩重踩试图结算时，其中任一目标已经是不合法目标，则该由你操控的生物不会造成伤害。

死冥霸权

{黑}{黑}{黑}

传奇结界

略过你的抓牌步骤。

在你的结束步骤开始时，你可以支付任意数量的生命。若你如此作，则抓等量的牌。

你的手牌上限为五张。

如果某牌或衍生物将从任何区域进入你的坟墓场，则改为将它放逐。

- 如果牌手在自己回合的清除步骤中，其手牌数量超过了其手牌上限，则该牌手便需弃牌直到手牌数达上限为止。牌手的手牌上限只会自己的清除步骤中检查。
 - 如果数个效应修订你的手牌上限，则它们以时间印记的顺序生效。举例来说，如果你将死冥霸权放进战场，然后将法术书（注记着「你的手牌数量没有上限」的神器）放进战场，则你不会手牌数量上限。不过，如果这些永久物进战场的顺序反过来，则你的手牌上限会是五张。
 - 于死冥霸权在战场上由你操控时，注记于「每当一个由你拥有的永久物从战场进入你的坟墓场」（例如，「当此生物死去时…」）时触发的异能不会触发，因为此时牌和衍生物都不会被置入你的坟墓场。
 - 如果你操控的死冥霸权被由你拥有的咒语消灭，死冥霸权会被放逐，然后该咒语会被置入你的坟墓场。
 - 如果你于操控死冥霸权期间弃掉一张牌，则会在弃牌时生效的异能（例如疯魔）将依然生效，即使该牌从未碰到坟墓场也是如此。另外，会检查所弃牌之牌的特征值之咒语或异能（例如筹谋），会在放逐区找到该牌。
-

死冥盛花

{一}{白}{黑}{绿}

传奇生物 ~ 植物

2/7

地落~ 每当一个地在你的操控下进战场时，派出一个 0/1 绿色植物衍生生物。如果你操控七个或更多名称各不相同的地，则改为派出一个 2/2 黑色灵俑衍生生物。

你坟墓场中的地牌具有发掘 2。*(你可以将抓一张牌改为将一张地牌从你的坟墓场移回你手上并磨两张牌。)*

- 如果你操控数个具相同名称的地，则在计算你是否操控「七个或更多名称各不相同的地」时，这些同名地只会算一个。举例来说，如果你操控四个名称为树林的地，两个名称为平原的地，一个名称为沼泽的地，则你操控三个名称各不相同的地。
 - 如果有数个地同时也在你的操控下进战场，则这些地都会计算在内。举例来说，如果你在结算变境时牺牲了七个地，然后从你牌库中搜寻出了七个名称各不相同的地，则你会派出七个灵俑衍生生物。
 - 如果有咒语或异能让你将牌置于你手上，且用词不包括「抓」，则你并非抓牌。发掘无法替代这类事件。
 - 发掘可以替代任何抓牌，而非仅限你在抓牌步骤中那一次抓牌。多个发掘异能不能替代同一次抓牌。
 - 如果你牌库中没有足够数量的牌，便无法尝试利用发掘异能。
 - 一旦你宣告要让某牌的发掘异能生效以替代抓牌，则直到你将该牌置于你手上，并将牌库顶相应数量的牌置入你坟墓场之后，牌手才能有所行动。
 - 如果你要抓多张牌，则你是逐次抓一张牌。举例来说，如果有效应让你抓两张牌，且你利用发掘异能替代了第一次抓牌，则之后你还可以利用另一张牌的发掘异能（包括刚因第一个发掘异能而置入你坟墓场的牌）来替代第二次抓牌。
-

贪婪幼虫格蕊斯

{绿}

传奇生物 ~ 昆虫

1/2

死触

每当贪婪幼虫格蕊斯或另一个生物在你的操控下进战场时，若它是从你的坟墓场进入战场或是由你从你的坟墓场施放，你可以支付{绿}。若你如此作，则放逐格蕊斯，然后将它在其拥有者的操控下移回战场且已转化。

//

瘟疫虫群格蕊斯

传奇鹏洛客 ~ 格蕊斯

3

+1：派出一个 1/1，黑绿双色的昆虫衍生生物，然后磨两张牌。如果以此法磨掉一张黑色牌，则在该衍生生物上放置一个死触指示物。

-2：消灭目标神器或结界。

-6：对你坟墓场中的每张生物牌而言，派出一个为前者复制品的衍生物，但它是 1/1，黑绿双色的昆虫。

- 在一些罕见的情况下，某些咒语或异能可能会使贪婪幼虫格蕊斯于其是生物（正面朝上）的时候在战场上转化。如果发生了这情况，则瘟疫虫群格蕊斯上面不会有任何忠诚指示物，然后被置入其拥有者的坟墓场。
 - 你在瘟疫虫群格蕊斯进战场的当回合便可起动其上任一忠诚异能。不过，你只能于你的任一行动阶段中，且堆叠为空的时候如此作。举例来说，如果瘟疫虫群格蕊斯是于战斗当中进入战场，则在你能够起动其上异能之前，对手就有机会将其去除。
 - 如果贪婪幼虫格蕊斯于其触发式异能仍在堆叠上时就离开战场，则由于你无法从它新进入的区域将它放逐，因此你不会将它在其拥有者的操控下移回战场且已转化。
 - 瘟疫虫群格蕊斯的最后一个异能派出的衍生物都只会复制原版牌上所印制的东西而已，但具有所列特例。它们不会复制这些牌在进入你坟墓场前之物件具有的任何信息。
 - 这些衍生物是昆虫，而没有原有其他的生物类别，且是黑绿双色，而没有原有其他颜色。这是该衍生物供其他效应复制的可复制特征值。
 - 如果任何所复制之牌的法术力费用中包含{X}，则{X}为 0。
 - 如果任一此类衍生物所复制的牌上面具有任何「当[此生物]进战场时」的异能，则对应的衍生物也具有这些异能，且会在派出时触发。类似地，该衍生物所复制的任何「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。
-

天降蛙人

{二}{蓝}

结界~灵气

闪现

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。复制品会成为衍生物。)

结附于生物

所结附的生物失去所有异能, 且是基础力量与防御力为 1/1 的蓝色蛙生物。

- 这些复制品会直接放到堆叠上。它们未经施放, 不会被该回合中之后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, 但须另行反击之。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。
 - 如果在受天降蛙人贴附之后, 所结附的生物才获得异能, 则它会保留该异能。
 - 所结附的生物原本所具有的颜色和生物类别都会被天降蛙人盖掉。它就只是一个蓝色蛙。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)。
 - 如果所结附的生物具有生物类别以外的其他副类别 (例如武具、载具或「克撒的」这类), 则它也会一并失去这些副类别。
 - 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, 都会被天降蛙人盖掉。其他将其力量或防御力设定为某特定值的效应, 如果是在这之后才生效, 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, 例如翼时起飞, 则不论其效应是在何时开始, 都会对它生效。而会改变该生物之力量和 / 或防御力的指示物, 以及将其力量与防御力互换的效应, 也会如此生效。
 - 你能将天降蛙人结附在只于短时内是生物永久物上, 例如载具。若出现此情况, 则天降蛙人的效应会让所结附的永久物一直是 1/1 的蓝色蛙生物, 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天降蛙人结附于它而变成致命伤害。
-

天空之怒

{X}{白}{白}

法术

你得到 X 个{能} (能量指示物)，然后你可以支付任意数量的{能}。消灭所有法术力值等于或小于以此法支付之{能}数量的神器、生物和结界。

- 如果战场上的永久物法术力费用中包含{X}，则在确定该永久物的法术力值时，X 为 0。

天裔独角兽

{一}{白}

结界生物 ~ 独角兽

2/2

神授{三}{白} (如果你支付此牌的神授费用来施放它，则它便是具「结附于生物」的灵气咒语。如果它未贴附，就会再度成为生物。)

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

所结附的生物得+2/+2 且具有训导异能。

- 训导异能会在以下两个时机比较具此异能之生物和该目标生物的力量：在此触发式异能进入堆叠时比较一次，在此触发式异能结算时还会比较一次。如果你想要提升某个生物的力量，好令其训导异能可以指定更大的生物为目标，则战斗开始步骤是你如此作的最后时机。
- 如果于异能结算时，该目标生物的力量不再小于此攻击生物的力量，则训导不会加上这个+1/+1 指示物。举例来说，如果两个都具训导异能的 3/3 生物攻击，且这两个训导异能触发时，都指定同一个 2/2 生物为目标，则结果会是：第一个训导异能结算时，在该 2/2 生物上放置一个+1/+1 指示物，但第二个训导异能没有效果。
- 如果某具训导异能的生物于其训导异能还在堆叠上的时候就离开了战场，则利用该生物最后在战场上时的力量，来确定该目标生物的力量是否小于它。

托诸记忆

{蓝}

瞬间

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

反击目标触发式异能或无色咒语。

- 咒语的复制品可以像其他咒语一样被反击，但须另行反击之。反击具覆诵异能的咒语不会影响其复制品。

- 触发式异能会运用「当~」，「每当~」或「在~时」等字眼。此类异能的格式通常为「[触发条件], [效应]」。有些关键字异能也属于触发式异能（例如灵技），它们的规则提示中会出现「当~」、「每当~」或「在~时」等字眼。

剜心洞察

{一}{黑}

瞬间

牺牲一个神器或生物，以作为施放此咒语的额外费用。

抓两张牌。

返照{四}{黑}（你可以从你坟墓场中施放此牌，并支付其返照费用以及任何额外费用，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。」
- 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（在你合法施放它的情况下）。

顽强石像鬼

{一}{白}{黑}

神器生物~石像鬼

2/2

只要顽强石像鬼有饰装，它便具有飞行异能。（*武器，指示物，以及由你操控的灵气均为饰装。*）

留存（*当此生物死去时，若其上没有-1/-1指示物，则将它在其拥有者的操控下移回战场，且上面有一个-1/-1指示物。*）

- 一旦顽强石像鬼已被阻挡，此时再通过给其饰装好让它获得飞行异能，也不会使其成为未受阻挡。
- 如果具留存异能的牌死去，但在其留存的触发式异能结算之前，就已被移离坟墓场，则它不会返回战场。
- 如果某个生物同时具有+1/+1和-1/-1指示物，则状态动作会先成对移除这两类指示物，直到该生物上只剩其中一种指示物为止。如果生物上的-1/-1指示物以此法被移除，则其留存异能便能再度将它移回。

- 如果具有留存异能的生物上面有+1/+1 指示物，并且即将获得的-1/-1 指示物之数量足以让它因致命伤害而被消灭，或是让其防御力降为 0 或更少而置入其拥有者的坟墓场，则留存不会触发，该牌也不会回到战场。这是因为留存异能会检查该生物最后在战场时的样子，而该时刻其上仍有-1/-1 指示物。

伪神雕像

{二}

亲缘神器 ~ 奥札奇

{一}{无}, {横置}: 派出一个 0/1 无色奥札奇 / 后裔衍生生物，且具有「牺牲此生物: 加{无}。」

每当另一个由你操控的奥札奇死去时，在伪神雕像上放置一个+1/+1 指示物。

只要伪神雕像上有八个或更多+1/+1 指示物，它便是 0/0 生物，仍具有原本类别，且具有歼灭 2。

- 伪神雕像的第二个异能，会在每当另一个由你操控的奥札奇从战场进入你的坟墓场时触发，就算该奥札奇不是生物也是一样。
- 如果伪神雕像失去所有异能，则其最后一个异能所产生之改变类别的效应仍会继续对其生效。这是因为改变物件类别的效应，始终会比移除异能的效应先生效。在这种情况下，只要它上面有八个或更多+1/+1 指示物，它就会是奥札奇亲缘神器生物。就算它是在失去所有异能后其上的+1/+1 指示物才因故达到八个，也是如此。如果伪神雕像在获得第八个+1/+1 指示物之前失去所有异能，它会具有歼灭 2；反之，则它不会具有该异能。
- 在罕见的情形下，会出现伪神雕像上有足够的-1/-1 指示物，以在其因自身最后一个异能效应之故而是生物期间将之防御力降到 0 以下的状况，此时伪神雕像会在执行状态动作时进入其拥有者的坟墓场。在意伪神雕像死去时其上的指示物数量及种类之效应，会同时看到+1/+1 指示物和-1/-1 指示物，且登记于「每当任一有饰装的生物死去时」触发的效应也会触发。

未来塑师玄古

{二}{白}{蓝}

传奇生物 ~ 月人 / 法师

2/5

每当另一个由你操控且非衍生物的永久物离开战场时，选择一项，且不得是本回合中此前选过的。派出一个具相应特征的衍生生物。

• 2/2 白色的狐，且具警戒异能。

• 1/2 蓝色月人，且具飞行异能。

• 1/1 黑色老鼠，且具系命异能。

{三}{白}{蓝}: 在每个由你操控的生物上各放置一个+1/+1 指示物。

- 如果有数个由你操控且非衍生物的其他永久物同时离开战场，则你仍需为每个放进堆叠的触发式异能选择不同的模式。如果有多于三个由你操控且非衍生物的其他永久物同时离开战场，则只需为前三个此类永久物进行选择。

- 如果玄古和数个由你操控且非衍生物的永久物同时离开战场，则每有一个此类其他非衍生物的永久物，玄古的异能便会触发一次。
- 如果你不能合法选择任一模式（由于你本回合中已经三种模式都选过一遍），则该次异能便会移出堆叠，且没有效果。
- 如果你因故操控了两个或更多的未来塑师玄古，则须为每个分别记录每回合中各选过哪些模式。

乌金的迷宫

地

压印~ 当乌金的迷宫进战场时，你可以从你手上放逐一张法术力值等于或大于7的无色牌。

{横置}: 加{无}。如果仍有以乌金的迷宫放逐之牌，则改为加{无}{无}。

{横置}: 将所放逐之牌移回其拥有者手上。

- 在罕见的情形下，会出现以乌金的迷宫之压印异能放逐了数张牌之状况（可能是因为有效复制了该触发式异能，或该异能多触发了一次），此时其最后一个异能会将所有此类牌移回其拥有者手上。

乌金的束缚

{二}{蓝}

瞬间

虚色（此牌没有颜色。）

将目标不由你操控的非地永久物移回其拥有者手上。每当你施放法术力值等于或大于7的无色咒语时，你可以将乌金的束缚从你坟墓场放逐。当你如此作时，将所有不由你操控的非地永久物移回其拥有者手上。

- 乌金的束缚的最后一个异能，只有当乌金的束缚于你施放无色咒语时在你的坟墓场中才会触发。此异能会比该无色咒语先一步结算。如果该无色咒语因有人回应乌金的束缚的触发式异能而被反击或因故离开堆叠，则该触发式异能仍会如常结算。

无礼哨卫

{三}{黑}

生物~人类 / 骑士 / 浪客

2/3

威慑

每当无礼哨卫进战场或攻击时，令它筹谋。（抓一张牌，然后弃一张牌。如果你弃的牌不是地，则在此生物上放置一个+1/+1指示物。）

- 一旦令某生物筹谋的异能开始结算，则直到整个流程结束为止，没有牌手能有其他行动。特别一提，对正筹谋的生物而言，对手没有机会在你为其弃掉一张非地牌后、但在其获得指示物之前，来试图将之去除。
- 如果牌手未以此法弃牌（最有可能的原因是该牌手没有手牌，且有效应注记其不能抓牌），则正筹谋的生物不会得到+1/+1 指示物。
- 如果某个正在结算的咒语或异能令特定生物筹谋，但该生物已离开战场，则它仍会筹谋。如果你以此法弃掉一张非地牌，你也不会任何东西上放置+1/+1 指示物。注记于「当[该生物]筹谋时」触发的异能仍会触发。

无神征召

{二}{黑}

结界

当无神征召进战场和每当你抓每回合中你的第三张牌时，囤兵灵俑 3。（在一个由你操控的军队上放置三个+1/+1 指示物。它也是灵俑。如果你未操控军队，则先派出一个 0/0 黑色灵俑 / 军队衍生生物。）

- 在罕见的情形下，会出现你要囤兵灵俑时操控数个军队生物（也许是因为你使用了具化形异能的生物）之状况，此时会由你来选择要在你的哪个军队生物上放置+1/+1 指示物。如果该生物还不是灵俑，则它额外具有灵俑此类别。
- 如果你未操控军队，则你派出的灵俑 / 军队衍生生物是以 0/0 生物的状态进战场。会于具特定数值之力量的生物进战场时触发的异能（例如驯良明师），会看到一个 0/0 衍生生物进战场，而后才得到+1/+1 指示物。

舞焰客灰儿

{二}{红}{红}

传奇生物 ~ 元素 / 祭师

4/4

你不会因步骤与阶段结束失去未用尽的红色法术力。
 魔艺~ 每当你施放或复制瞬间或法术咒语时，弃一张牌，然后抓一张牌。如果这是此异能在本回合第二次的结算，则舞焰客灰儿向每位对手和每个由对手操控的生物各造成 2 点伤害。如果是第三次的结算，则加 {红}{红}{红}{红}。

- 于灰儿在战场上期间，你能一直留着未用尽的红色法术力。这意味着，如果你在某个步骤或阶段中加了一点红色法术力，则你可以等到后续步骤或阶段（甚至后续回合）中再用这点红色法术力来支付费用。你仍会随着每个步骤和阶段结束而失去未用尽的其他类别法术力。
- 如果你加的红色法术力附有限制条件或额外效应（举例来说，荣光竞技场的最后一个异能所产生者），则不论你是在什么时候用这点法术力来支付费用，其限制条件或额外效应都会生效。

- 一旦灰儿离开战场，你的红色法术力便会如常清空，因此你得在当前步骤或阶段结束之前尽量用掉你剩余的红色法术力。但就算你没用尽，除了会失去这些法术力之外，你也不会因此受到其他负面影响。
- 如果有效应产生同一个瞬间或法术咒语的数个复制品，则每有一个此类复制品，灰儿的最后一个异能就会因此触发一次。
- 有些效应会令你在堆叠以外的区域复制一张瞬间或法术牌。这些复制品不会触发灰儿的最后一个异能。不过，大多数令你如此作的效应也会让你能够施放这些复制品；当你施放这类复制品时，就会触发灰儿的最后一个异能。

先祖传音僧

{二}{白}

生物 ~ 人类 / 僧侣

2/3

延生{白} ({白}, {横置}: 在此生物上放置一个+1/+1指示物。只能于法术时机延生。)

由你操控且有饰装的生物具有系命异能。(武具, 指示物, 以及由你操控的灵气均为饰装。)

- 生物之延生异能的起动费用包含横置符号 ({横置})。除非你从你回合开始时便持续操控先祖传音僧，否则其上的延生异能便不能起动。

携手抵抗

{一}{绿}

瞬间

增效{绿} (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 ~

- 消灭目标神器。
 - 消灭目标结界。
 - 目标生物获得辟邪与不灭异能直到回合结束。
- 你是同时选择所有所需要的模式。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。
 - 无论你最终选择的模式组合为何，你都是依照牌面上印制的指示顺序依次执行。
 - 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，要等到携手抵抗完成结算之后，才会进入堆叠。
 - 如果你选择了多项模式，且其中一项模式之目标成为不合法，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，则携手抵抗不会结算。

- 如果有效应让你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放携手抵抗，若你选择了多项模式，则你仍需支付相应的增效费用。
 - 如果某效应要复制携手抵抗，则产生复制品的该效应通常会让你为复制品选择新的目标，但是你不能重新选择模式。
-

眩目片肉体

{二}{无}

生物 ~ 奥札奇 / 妖兽

2/2

每当你施放无色咒语时，派出一个 0/1 无色奥札奇 / 后裔衍生生物，且具有「牺牲此生物：加{无}。」

每当另一个无色生物在你的操控下进战场时，眩目片肉体向每位对手各造成 1 点伤害。

- 眩目片肉体的第一个异能进入堆叠时，会位于触发它的咒语上方，且会先一步结算。就算该咒语被反击或因故离开堆叠，该异能仍会结算。
-

压制射线

{三}{白/蓝}{白/蓝}

法术

横置所有由目标牌手操控的生物。你可以支付 X 个 {能}，然后选择至多 X 个以此法横置的生物。在其上各放置一个晕眩指示物。（如果其上有晕眩指示物的永久物将成为未横置，则改为从其上移去一个晕眩指示物。）

//

有序广场

地

有序广场须横置进战场。

{横置}：加{白}或{蓝}。

- 「以此法横置的生物」意指因压制射线效应之故而才成为横置的生物，而非在压制射线开始结算前便已经横置的生物。举例来说，如果有牌手操控了两个已横置的生物和一个未横置的生物，且你施放压制射线并指定该牌手为目标，则你只能选择令原本就为未横置的生物得到一个晕眩指示物（只要你支付了至少一个{能}）。
-

焰忿泰坦斐拉革

{一}{红}{白}

传奇生物 ~ 长老 / 巨人

6/6

当斐拉革进战场时，除非它已逸脱，否则牺牲之。

每当斐拉革进战场或攻击时，它对任意一个目标造成3点伤害且你获得3点生命。

逸脱 ~ {红}{红}{白}{白}，从你的坟墓场放逐五张其他牌。（你可以从你坟墓场中施放此牌，并支付其逸脱费用。）

- 如果你没有施放斐拉革，或是利用逸脱异能以外的其他许可来施放斐拉革，则它第一个异能就会令你将它牺牲。
- 就算斐拉革没有逸脱，它的第二个异能也会在它进战场时触发。
- 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。
- 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。
- 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。
- 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。它能再次逸脱。
- 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）。

伊捷产能所

{蓝}{红}

神器

如果你将得到一个或数个{能}（能量指示物），则改为你得到该数量加一的{能}。

{横置}：抓一张牌。只能于你已支付或失去四个或更多{能}的回合中起动。

- 如果你操控两个伊捷产能所（Generatorium的复数是 Generatoriums 还是 Generatoria?），你获得的{能}数量为原数量加二。三个伊捷产能所为原数量加三，依此类推。
-

乙太钉

{一}{蓝}

瞬间

选择目标咒语。你得到{能}{能}（两个能量指示物），然后你可以支付任意数量的{能}。除非该咒语的操控者为每个以此法支付的{能}各支付{一}，否则反击之。

- 你于施放乙太钉时，便要一并选择目标咒语。你是要等到乙太钉结算时，才需决定要支付多少个{能}。在你选择要支付多少个{能}与该目标咒语的操控者决定施放要为每个以此法支付的{能}各支付{一}之间，没有牌手能有所行动。
- 你可以支付零个{能}。这样你会得到{能}{能}，且只要目标咒语的操控者选择支付{零}，该咒语就会结算。大多数情况下，这无须任何艰难取舍。

乙太之乱

{二}{红}{红}

结界

反抗~ 只要本回合中有由你操控的永久物离开战场，如果某个由你操控的来源将向任一对手或由对手操控的永久物造成非战斗伤害，便改为它造成原数量加 2 点伤害。

每当你得到一个或数个{能}时，乙太之乱对任意一个目标造成等量的伤害。

- 一旦有由你操控的永久物离开战场，乙太之乱的反抗效应便会对由你操控之来源造成的非战斗伤害生效，直到以下时点之一到来为止，以先发生者为准：（1）当前回合结束；或（2）乙太之乱离开战场。至于离开战场的牌或衍生物之后的去向如何并不重要。
 - 这份额外伤害仍是由伤害的原来源造成，而非由乙太之乱造成。
 - 如果同时有其他效应也会影响某来源将向对手或由其操控之永久物造成的伤害数量（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，则乙太之乱的效应便不再生效。
 - 如果某个由你操控的来源将造成的非战斗伤害，需要在数位对手和 / 或数个由对手操控的永久物之间进行分配，则你是依原本数值来分配伤害，然后再将结果加 2。举例来说，如果你施放一个注记着「对任意数量的目标造成共 4 点伤害，你可以任意分配」的咒语，且你决定令该咒语对某生物造成 2 点伤害，并对该生物的操控者造成 2 点伤害，则该咒语会改为对他们各造成 4 点伤害。
 - 如果你同时获得数个{能}，则乙太之乱的最后一个异能只会触发一次。当该触发式异能结算时，它会对该目标造成等同于你得到之{能}数量的伤害。
 - 如果某效应是让你先得到一个或数个{能}，而后再让你支付{能}，则乙太之乱的最后一个异能会看见你得到的{能}数量。你之后支付多少个{能}则并不重要。
-

易生奥札奇

{二}{绿}

生物 ~ 奥札奇 / 妖兽

3/3

虚色 (此牌没有颜色。)

当你施放此咒语和当易生奥札奇死去时，派出一个
0/1 无色奥札奇 / 后裔衍生生物，且具有「牺牲此生物：加{无}。」

- 易生奥札奇的触发式异能会比易生奥札奇本身先一步结算。如果易生奥札奇因有人回应该触发式异能而被反击或因故离开堆叠，则该触发式异能仍会如常结算。

翼展智慧拿杜

{一}{绿}{蓝}

传奇生物 ~ 鸟 / 法师

3/4

飞行

由你操控的生物具有「每当此生物成为咒语或异能的目标时，展示你的牌库顶牌。若它是地牌，将之放进战场。若否，则将它置于你手上。此异能每回合只会触发两次。」

- 翼展智慧拿杜的最后一个异能，会让它自身和由你操控的其他生物都获得一个触发式异能。
- 对于拿杜赋予每个由你操控之生物的异能而言，该异能是每个生物自己独立运作，互不影响。特别一提，该异能是每个由你操控的生物每回合都可以触发两次，而不是所有生物加总只能触发两次。
- 如果拿杜于数个其赋予之异能仍在堆叠上时就离开了战场，则这些异能仍会如常结算。
- 如果拿杜因故于堆叠中有指定某个由你操控之生物为目标的咒语或异能时进入战场，则拿杜赋予之异能不会触发，因为当该生物成为该咒语或异能的目标时，它还不具有该异能。
- 如果你因故操控数个拿杜，则每个由你操控的永久物上都会有相应数量所赋予的异能。多个重复异能也有意义。举例来说，如果你操控两个拿杜，且其中一个成为某个咒语或异能的目标，则每个所赋予的异能都会触发。如果在该回合的稍后时段，同一个拿杜又成了某个咒语或异能的目标，则每个所赋予的异能也还会再触发一次，因为其该回合目前只触发过一次。
- 如果在同一回合中，拿杜先离开战场再返回，或是某个拿杜离开后有新的拿杜出现，则新拿杜所赋予的触发式异能，与旧拿杜所赋予者属于不同的异能。对每个由你操控的生物而言，就算旧拿杜赋予它的异能该回合中已触发过两次，它因新拿杜而获得的触发式异能在当回合中也能再度触发两次。(请注意：由你操控的生物此时已不具有旧拿杜所赋予的异能，且如果你操控了数个拿杜，则在处理「传奇规则」、令你只能保留一个拿杜之前，你没有机会有所行动。)

阴间耶夫

{黑}

生物~拉高耶夫

1+

阴间耶夫的力量等同于你坟墓场中牌的牌张类别数量，其防御力等同于该数量加1。

逸脱~{二}{黑}，从你的坟墓场中放逐任意数量牌张类别总数达四种或更多的其他牌。*(你可以从你坟墓场中施放此牌，并支付其逸脱费用。)*

- 设定阴间耶夫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。
- 阴间耶夫的第一个异能会计算牌张类别，而非牌张本身。如果你的坟墓场中就只有一张神器生物牌，阴间耶夫会是 2/3。如果你的坟墓场里有十张神器牌和十张生物牌，阴间耶夫也还是 2/3。
- 会在坟墓场中出现之牌张类别包括神器、战役、生物、结界、瞬间、亲缘、地、鹏洛客以及法术。传奇、基本和雪境属于超类别，不是牌张类别；拉高耶夫、树林和围攻属于副类别，不是牌张类别。
- 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。
- 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。
- 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。
- 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。它能再次逸脱。
- 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）。

阴冥魔境

{一}{黑}

结界

当阴冥魔境进战场时，你得到{能}{能}{能}（三个能量指示物）。

支付X个{能}，牺牲一个生物，将阴冥魔境移回其拥有者手上：将目标法术力值为X的生物牌从你坟墓场移回战场。只能于法术时机起动。

- 幽冥魔境的最后一个异能必须有目标才能起动。你不能在没有目标的情况下就起动该异能，好将幽冥魔境移回你手上。
 - 如果你坟墓场中某张牌的法术力费用包含{X}，则在确定其法术力值时，X为0。
 - **中文版勘误：**本牌中文版之通常版本（收集编号0083）的规则叙述中，第二个异能提及本牌牌名的部分多出「梦」字，误作「幽冥梦魔境」，应予订正。其正确的规则叙述如上所示。本牌中文版之其他版本（收集编号0330、0406）规则叙述无误。
-

银蚀高台

{一}{白}

神器

银蚀高台进战场时上面有两个炼油指示物。

每当两个或更多生物攻击时，在银蚀高台上放置一个炼油指示物。

{二}，{横置}，从银蚀高台上移去两个炼油指示物：

放逐另一个目标非地永久物。其操控者抓两张牌。

- 银蚀高台的第二个异能，在每当有两个或更多生物攻击时都会触发，而不仅限于你以两个或更多生物攻击的时候。
 - 如果于银蚀高台最后一个异能试图结算时，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。不会有牌手抓牌。
-

饮梦吸血鬼

{一}{黑}

生物~吸血鬼

2/1

系命

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

每当在饮梦吸血鬼上放置一个或数个+1/+1指示物时，它获得威慑异能直到回合结束。

- 同一个生物上的数个威慑异能不会累计。
 - 一旦饮梦吸血鬼已被某生物阻挡，则此时再在其上放置一个或多个+1/+1指示物好让它获得威慑异能，也不会使其成为未受阻挡。
-

永恒回响

{三}{无}{无}{无}

亲缘结界 ~ 奥札奇

如果由你操控之无色咒语或由你操控之其他无色永久物的某触发式异能触发，则该异能额外触发一次。

每当你施放无色咒语时，将它复制。你可以为该复制品选择新的目标。（永久物咒语的复制品会成为衍生物。）

- 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永恒回响第一个异能的影响。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无色生物，不会额外获得一个+1/+1 指示物。
- 注记「于[此永久物]进战场时」生效的异能及注记「于[此永久物]翻回正面时」生效的异能也不会受到影响。
- 永恒回响的第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。
- 如果你操控了两个永恒回响，则由你操控之无色咒语和由你操控之其他无色永久物的异能便会触发三次。三个永恒回响会如此令异能触发四次，四个则触发五次，依此类推。
- 如果某个触发式异能和另一个异能有连结关系，则多次触发的同一触发式异能也与后者异能有连结关系。如果另一个异能提到了「所放逐的牌」，则其指的是以该触发式异能的所有触发放逐之全部牌。
- 在某些涉及连结异能的情况中，异能需要「所放逐的牌」的信息。当此情况发生时，此异能会得到多个答案。如果是利用这些答案来决定某变量的数值，则会用到其总和。举例来说，如果精英奥术师的进战场异能触发两次，则总共会放逐两张牌。如此一来，精英奥术师另一个异能之起动费用中 X 的数值，便是这两张牌法术力值的总和。于异能结算时，你产生两张牌的复制品，并且你可以选择都不施放、施放其中一个或以任何顺序施放两个复制品。
- 注记「当[此永久物]翻回正面时」生效的异能，只有在该永久物翻回正面之后为无色的情况下，才会额外触发。
- 一旦某个由你操控之永久物的异能已经触发，此时再将该生物变作无色，也不会令该异能额外触发。类似地，一旦某个无色永久物的异能已因永恒回响额外触发了一次，此时再让该永久物得到一个或数个颜色，也不会将该额外触发的异能移离堆叠。
- 如果你操控了两个永恒回响，此时你施放一个无色咒语，则每个永恒回响的第二个异能都会触发。然后，每个永恒回响的第一个异能，都会使另一个永恒回响的第二个异能额外触发一次。你在原版咒语之外，总计还会得到四个该咒语的复制品。如果你操控了三个永恒回响，则最后你会在原版咒语之外，再得到九个复制品。四个永恒回响则是原版加十六个复制品，五个则会是原版加二十五个复制品，依此类推。
- 永恒回响最后一个异能所产生的复制品是直接放进堆叠。它未经施放，因此所有注记于「当你施放[此咒语]」时生效的异能都不会触发。

浴血洞察

{五}{黑/红}{黑/红}

法术

所有对手本回合中每失去过 1 点生命，此咒语便减少 {一} 来施放。

目标对手放逐其牌库顶的三张牌。直到你下一个回合的回合结束，你可以使用这些牌。如果你以此法施放咒语，则可以用任意种类的法术力来施放。

//

血色泥沼

地

血色泥沼须横置进战场。

{横置}: 加{黑}或{红}。

- 在利用浴血洞察赋予的许可来使用牌时，你仍须支付所有费用，并遵循正常时机规则。举例来说，如果所放逐的牌之一是地牌，则你只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候使用之。

原初祷言

{二}{绿}{绿}

结界

当原初祷言进战场时，你得到{能}{能}（两个能量指示物）。

你可以藉由「支付{能}，而不支付其法术力费用」之方式施放法术力值等于或小于 3 的生物咒语。如果你以此法施放咒语，则你可以将之视同具有闪现异能地来施放。

- 如果你以此法施放之咒语的法术力费用中包含{X}，则你在施放它时必须将 X 的值选为 0。
- 如果你是以其他费用来施放咒语「而不支付其法术力费用」的话，则你就不能选择支付该咒语的替代性费用来施放。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。

遭忘者守卫

{三}{白}

生物 ~ 象 / 战士

4/4

警戒

每当一个由你操控且有饰装的生物死去时，显化你的牌库顶牌。（*武具，指示物，以及由你操控的灵气均为饰装。显化某牌的流程，是将你牌库顶牌面朝下地放进战场，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。*）

- 要显化某牌，便是将它牌面朝下地放进战场。它成为 2/2 牌面朝下的生物，且没有名称、法术力费用或生物类别。此生物为无色，且法术力值为 0。其他会对此永久物生效的效应，仍能让其获得它原本不具有的特征，或是改变它原本具有的特征。
- 在你拥有优先权的时机下，你可以展示显化生物的正面以示其为生物牌（忽略所有可能作用于该牌之复制效应或更改类别的效应）并支付其法术力费用，来将它翻回正面。这属于特殊动作。它不用到堆叠，且不能被回应。
- 如果某个已显化生物于正面朝上之状态下会具有变身或伪装异能，则你也可以支付其变身费用或伪装费用来将它翻回正面。
- 与利用伪装或变身异能施放而成的牌面朝下生物不同，如果某个已显化生物是生物牌，则就算此生物失去了所有异能，也依然能将其翻回正面。
- 如果某张双面牌被显化，那么它会牌面朝下地放进战场。于其处于牌面朝下之状态期间，它不能转化。如果该牌的正面是生物牌，则你可以支付其法术力费用，来将其翻成牌面朝上。若你如此作，则朝上的会是该牌之正面。
- 由于永久物翻回正面前后都在战场上，因此将永久物翻回正面不会触发进战场异能。
- 由于牌面朝下的生物没有名称，所以这类生物不可能与其他生物同名，包括其他牌面朝下的生物。
- 虽然永久物转为牌面朝上或朝下会改变其特征，但依旧是同一个永久物。对于以该永久物为目标的咒语和异能，以及已贴附在该永久物上的灵气和武具而言，除非该物件因此等改变而成的新特征会使前述目标或贴附条件不合法，否则这类咒语、异能、灵气、武具都不会受到影响。
- 将某永久物翻转为牌面朝上或朝下时，并不会影响它是已横置或未横置。
- 如果某个牌面朝下的永久物离开战场，你必须展示它。如果你离开游戏或如果游戏结束，则你也必须展示所有由你操控之牌面朝下的咒语和永久物。
- 你必须随时确保你牌面朝下的咒语和永久物之间有显著的分别。你不能弄乱在战场上用于代表此类永久物的牌张，以此来迷惑其他牌手。对于牌面朝下之永久物而言，应保证其进战场的顺序、因何异能而牌面朝下这两点清晰不致混淆。（这包括变身、显化、伪装、埋伏以及其他一些能将牌翻为牌面朝下的效应。）常见做法包括使用指示物或骰子来做标记，或者只是将它们依照顺序在战场上排列。
- 如果某东西试图将战场上之牌面朝下的瞬间或法术牌翻回正面，则向所有牌手展示该牌，以示其为瞬间或法术牌。该永久物依然会以牌面朝下的状态留在战场上。注记于「每当一个永久物翻回正面时」触发的异能不会因此触发，这是因为尽管你展示了此牌，但它却从未翻回正面。

造物破坏体

{六}{无}{无}

生物 ~ 奥札奇

8/4

当你施放此咒语时，你每操控一个无色永久物，便获得 1 点生命。

反五色辟邪

歼灭 2（每当此生物攻击时，防御牌手牺牲两个永久物。）

- 造物破坏体的触发式异能会比造物破坏体本身先一步结算。如果造物破坏体因有人回应该触发式异能而被反击或因故离开堆叠，则该触发式异能仍会照常结算。

憎恶蟹

{四}{黑}{黑}

生物 ~ 蟹 / 恶魔

5/5

神器化生{五}{黑}{黑} (你可以牺牲一个神器并支付化生费用来施放此咒语，此时总费用会扣除该神器之法术力值。)

当憎恶蟹进战场时，目标对手放逐其牌库顶牌，其坟墓场中随机一张牌，以及其手上随机一张牌。你可以从以此法放逐的牌之中施放一个咒语，且不需支付其法术力费用。

- 「神器化生」是化生异能的一种变化。除了是让你牺牲神器（而非生物）之外，其运作方式与化生无异。
- 神器的法术力值仅由印制在其右上角的法术力符号确定（除非该神器是双面牌的背面，是已融合的永久物，或复制了其他东西；后文将详述）。如果法术力费用中包含{X}，则X为0。如果该生物为单面牌，但其右上角没有法术力符号（举例来说，它是变成生物的地），则其法术力值为0。忽略于施放该神器时支付的任何替代性费用或额外费用（例如增幅）。
- 化生费用中的有色法术力部分无法以化生减免。
- 你可以牺牲一个法术力值为0的神器（例如食品衍生物）来支付憎恶蟹的化生费用施放之。你需要支付全额的化生费用，没有任何减免。
- 你可以牺牲法术力值等于或大于化生费用的神器。若你如此作，你只需支付化生费用中的有色法术力部分。
- 双面牌背面的法术力值为其正面的法术力值。已融合的永久物之法术力值为其正面的两个法术力值之总和。复制上述任一类永久物之神器的法术力值为0。
- 是否支付具化生异能之生物咒语的化生费用，不会影响该咒语的法术力值。举例来说，如果你支付憎恶蟹的化生费用来施放之，并牺牲了一个法术力值为3的神器，则憎恶蟹的法术力值仍旧是6。
- 你选择要牺牲的神器，一直到你起动法术力异能的时候都还留在战场上。其异能仍可能影响该咒语的费用，仍可以动起来产生法术力，等等。不过，如果它具有会于「当施放咒语时」触发的异能，则在此异能有机会触发前就已被牺牲。
- 一旦你开始施放具化生异能的咒语，则直到你完成施放之前，没有牌手能有所行动。特别一提，对手不能试图去除你想要牺牲的永久物。
- 你以「不需支付其法术力费用」的方式所施放的咒语，是在憎恶蟹之触发式异能结算的过程中施放。忽略该咒语基于牌张类别的时机限制。
- 憎恶蟹的触发式异能并不会让你能够使用地牌，因此以憎恶蟹之触发式异能放逐的地牌都会留在放逐区。如果你选择不施放任何所放逐的非地牌（无论是你不能施放，还是你不想施放），这些牌也会留在放逐区中。

- 你是于憎恶蟹的触发式异能结算时，才决定是否要施放所放逐的牌之一。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。
- 如果你是以其他费用来施放咒语「而不支付其法术力费用」的话，则你就不能选择支付该咒语的替代性费用来施放。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。

栈桥争斗

{二}{绿}

法术

目标由你操控的生物得+2/+2直到回合结束。它与至多一个目标不由你操控的生物互斗。*(它们各向对方造成等同于本身力量的伤害。)*

//

蜿结谷栈桥

地

于蜿结谷栈桥进战场时，你可以支付3点生命。如果你未如此作，则它须横置进战场。

{横置}: 加{绿}。

- 你在施放栈桥争斗时，可以仅指定「由你操控的生物」这部分目标。
- 如果你选择了两个目标生物，且于栈桥争斗试图结算时，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。
- 如果于栈桥争斗试图结算时，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，但不由你操控的生物不是，则该由你操控的生物仍然会得+2/+2。

召集逝者

{二}{白}

结界

当召集逝者进战场时，派出一个1/1白色，具飞行异能的精怪衍生生物。

丧心~ 在你的结束步骤开始时，若本回合中有生物死去，则殖民。(派出一个衍生物，此衍生物为由你操控的某衍生生物之复制品。)

- 召集逝者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召集逝者，则它的最后一个异能会在你的结束步骤开始时触发。
- 无论本回合中有多少生物在你的操控下死去，召集逝者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，本回合中都没有生物在你的操控下死去，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在你的操控下死去，好令该异能触发。
- 若你于殖民时未操控任何衍生生物，则什么都不会发生。

- 新衍生物会复制派出原衍生物之效应原本所注明的特征。
 - 新衍生物不会复制下列状态：原衍生物是否为横置，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、颜色等等的非复制效应。
 - 新衍生物上面任何「于[此生物]进战场时」或「[此生物]进战场时上面有…」的异能都会生效。
-

侦探的凤凰

{二}{红}

结界生物 ~ 凤凰

2/2

神授 ~ {红}, 搜证 6。 (要支付此神授费用, 你需支付{红}并从你坟墓场中放逐法术力值加总达到 6 或更多的牌。)

飞行, 敏捷

所结附的生物得+2/+2 且具有飞行与敏捷异能。

你可以从你的坟墓场中利用侦探的凤凰之神授异能来施放之。

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

震动唤醒

{白}

法术

选择至多一张目标在你坟墓场中的神器或生物牌。你得到{能}{能} (两个能量指示物)。然后你可以支付等同于该牌法术力值数量的{能}。若你如此作, 则将其从你的坟墓场移回战场。

循环{二} ({二}, 弃掉此牌: 抓一张牌。)

- 如果你坟墓场中某张牌的法术力费用包含{X}, 则在确定其法术力值时, X 为 0。
-

征赋济贫

{一}{白}

结界

非生物咒语增加{一}来施放。

每当任一牌手施放非生物咒语时，在征赋济贫上放置一个收藏指示物。然后如果其上有三个或更多收藏指示物，将它牺牲。若你如此作，则抓一张牌，然后你可以从你牌库中搜寻一张平原牌，将之横置放进战场，然后洗牌。

- 要计算咒语的总费用，先从要支付的法术力费用或替代性费用开始，加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量。无论施放咒语的总费用为何，该咒语的法术力值都不会改变。
- 征赋济贫的触发式异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击或因故离开堆叠，该异能仍会结算。
- 在罕见的情形下，会出现某牌手于征赋济贫最后一个异能触发时仍操控该永久物、但在该异能结算时已失去其操控权的状况，则就算此时征赋济贫上有三个或更多收藏指示物，该牌手也无法将它牺牲。

执法蛙秘耳

{七}

神器生物 ~ 蛙 / 秘耳

4/4

神器共鸣 (你每操控一个神器，此咒语便减少{一}来施放。)

//

{三}{红}

试作 (你施放此咒语时可选不同法术力费用、颜色和攻防的版本，其异能与类别不变。)

2/2

- 试作牌在除了堆叠或战场以外的其他所有区域中，都是无色牌，若某张试作牌未作为试作咒语施放，则其在堆叠或战场上也是无色牌。在上述情况中，忽略该牌的副特征。举例来说，执法蛙秘耳在你的坟墓场期间，它便是一张法术力值为7的无色生物牌。它不能成为重新入列（一个须指定一张法术力值等于或小于3的神器或生物牌为目标的咒语）的目标。
- 当某张试作牌被作为试作咒语施放时，该咒语便会具有以有色边框嵌印之副文字框中注明的法术力费用、力量及防御力等特征，而不具有这三项特征的通常数值。其颜色和法术力值会由其第二特征注明的法术力费用来决定。该咒语结算时所成之永久物，会具有与该咒语相同的特征。如果该咒语以结算之外的其他方式离开堆叠，或它所成之永久物离开了战场，则它便会立即恢复成正常特征。
- 对于试作牌而言，无论其施放方式为何，其名称、异能、类别等其他特征始终不会改变。只有法术力费用、法术力值、颜色、力量和防御力这五项特征，会随着这类牌是否作为试作咒语施放而变化。
- 试作异能在任何能施放该咒语的区域中都会生效。举例来说，如果某效应允许你从你坟墓场中施放神器咒语，则你可以从你坟墓场中施放试作版的执法蛙秘耳。

- 「施放试作咒语」与「支付该咒语的替代性费用来施放」是两回事。你施放试作咒语时，其他替代性费用也可能对其生效。举例来说，如果某效应允许你施放一张神器牌，且不需支付其法术力费用，则你既可将执法蛙秘耳当作正常咒语来施放，也可将它作为试作咒语来施放。
- 在施放试作咒语时，只会利用其试作特征来决定其能否合法施放。举例来说，如果你以盛装茜卓的最后一个异能放逐了执法蛙秘耳，则你能够支付{三}{红}此费用来施放之（因为此时它是红色咒语），不过你没办法支付其正常费用来将之当作无色咒语来施放。
- 如果某效应复制了试作咒语，则该复制品（以及它所成之进到战场上的衍生物）会具有与试作咒语相同的特征。类似地，如果某效应派出一个为某试作永久物之复制品的衍生物，或使另一个永久物成为前述试作永久物之复制品，则所成的复制品会具有与该试作衍生物相同的特征。
- 当你按试作版来施放执法蛙秘耳时，其神器共鸣异能仍会生效。

终望寇特蛇

{二}{蓝}

生物 ~ 奥札奇 / 蛇

2/2

虚色 (此牌没有颜色。)

闪现

当你施放此咒语时，除非目标由对手操控的咒语之操控者支付{一}，否则反击之。

飞行

- 终望寇特蛇的触发式异能会比终望寇特蛇本身先一步结算。如果终望寇特蛇因有人回应该触发式异能而被反击或因故离开堆叠，则该触发式异能仍会如常结算。

诅咒袋熊

{黑}{绿}

生物 ~ 梦魇 / 袋熊

2/3

{二}{黑}{绿}：演化 2。 (如果此生物上没有+1/+1指示物，则在其上放置两个+1/+1指示物。)

由你操控的永久物具有「每当在此永久物上放置一个或数个+1/+1指示物时，在其上额外放置一个+1/+1指示物。此异能每回合只会触发一次。」

- 诅咒袋熊的最后一个异能，会让它本身和由你操控的其他永久物都获得一个触发式异能，就算这些永久物本身没有力量或防御力也一样。
- 如果另一个永久物将以「上面有数个+1/+1指示物」的状态在你操控下进战场，则诅咒袋熊赋予该永久物的异能会在「当该永久物进战场」之时机触发。
- 如果正当某个会在由你操控之一或数个永久物上放置一个或多个+1/+1指示物的咒语或异能仍在堆叠上时，诅咒袋熊离开了战场，则当要在这些永久物上放置指示物时，该些永久物就已经不具有诅咒袋熊所赋予的额外异能，因此这些额外异能便不会触发。

- 如果在诅咒袋熊所赋予之异能所产生之一或数个触发式异能仍在堆叠上时，诅咒袋熊离开了战场，则这些异能仍会如常结算并在对应的永久物上放置额外的+1/+1 指示物。
- 如果你操控数个诅咒袋熊，则每个由你操控的永久物上都会有相应数量所赋予的异能。数个重复异能也有意义。举例来说，如果你操控两个诅咒袋熊，且其上均没有+1/+1 指示物，然后你起动其中一个诅咒袋熊上的演化异能，则你会在该诅咒袋熊上放置两个+1/+1 指示物，然后其上具有之两个所赋予的异能都会触发。当这些所赋予的异能结算时，每个此类异能都会在该诅咒袋熊上放置一个额外的+1/+1 指示物。由于此类异能每回合只会触发一次，因此额外放置的这些指示物不会在同一回合中再度触发这些异能。（咒死你！）
- 如果诅咒袋熊在同一个回合中离开战场后再返回，或是某个诅咒袋熊离开战场而后又有其他诅咒袋熊出现，则旧的诅咒袋熊所赋予的异能与新的诅咒袋熊所赋予的异能不同。这意味着，对于已因旧的触发式异能而获得额外+1/+1 指示物的永久物而言，如果在该回合中还有效应在其上放置+1/+1 指示物的话，它仍能再因新的触发式异能而得到另一个额外的+1/+1 指示物。

最终一息

{一}{黑}{黑}

瞬间

消灭目标生物或鹏洛客。它每有一种颜色，你便获得 1 点生命。

- 如果该目标是无色生物或鹏洛客，则你不会获得任何生命。

摩登新篇 3「新进近代」重印牌单卡解惑

艾丝翠的祝愿

{二}{蓝}

结界

你可以使艾丝翠的祝愿当成任一由你操控的结界之复制品来进入战场，但它具有「在你的维持开始时，你可以放逐此结界。若你如此作，则将它在其拥有者的操控下移回战场。」

- 如果艾丝翠的祝愿未在于其进战场时复制结界，则它不会具有在你的维持开始时放逐自身的异能。你不能让它复制自己，好获得此异能。
- 艾丝翠的祝愿回到战场后，会是个全新的物件，与先前的存在状况毫无关联。你必须选择一个当前已在战场上的结界来复制（或是不复制任何东西）。原本贴附于其上的灵气会被置入该灵气拥有者的坟墓场。原本在其上的指示物会消失。
- 艾丝翠的祝愿所复制的，就只有原版结界上所印制的东西而已（除非该结界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：该结界是否为横置，它上面有没有指示物、结附了灵气，或是其他改变了其类别、颜色等等的非复制效应。
- 如果所复制之结界的法术力费用中包含{X}，则 X 视为 0。

- 如果所选择的结界已经复制了别的东西（举例来说，如果所选的结界是另一个艾丝翠的祝愿），则艾丝翠的祝愿进战场时，会是所选的结界已经复制的样子。
- 如果所选择的结界是个衍生物，则艾丝翠的祝愿会复制派出该衍生物的效应原本所注明的特征。在此情况下，艾丝翠的祝愿不会成为衍生物。
- 如果所选的结界是个灵气，则你是在艾丝翠的祝愿进战场前一刻选择其要结附的东西。所选的对象必须能够被艾丝翠的祝愿将成为之灵气合法结附。这样并未指定它要结附的牌手或永久物为目标，因此你能以此法选择对手具辟邪的永久物。
- 如果所选结界是灵气，但艾丝翠的祝愿无法合法结附于任何东西上，则艾丝翠的祝愿会留在当前区域，不会进入战场。如果艾丝翠的祝愿在堆叠上，它会被置入其拥有者的坟墓场。
- 当艾丝翠的祝愿进战场时，所复制的结界之任何进战场异能都会触发。所选结界上面任何「于[此结界]进战场时」或「[此结界]进战场时上面有…」的异能也都会生效。
- 如果艾丝翠的祝愿因故与另一个结界同时进战场，则艾丝翠的祝愿不能成为该结界的复制品。你只可选择已在战场上的结界。

悲鸣龙兽

{蓝}

生物 ~ 龙兽

1/1

飞行

当悲鸣龙兽进战场时，将一个由你操控的生物移回其拥有者手上。

- 于悲鸣龙兽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。
- 悲鸣龙兽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它之间，没有牌手能有所行动。

重铸利锋拉耶梨

{二}{红}

传奇生物 ~ 精怪 / 战士

2/2

敏捷

每当重铸利锋拉耶梨攻击时，放逐你的牌库顶牌。本回合中，你可以使用该牌。

每当一张或数张牌从你牌库和 / 或你坟墓场进入放逐区时，在拉耶梨上放置一个+1/+1 指示物。

- 以重铸利锋拉耶梨放逐的牌是牌面朝上地放逐。
- 最后一个异能，在你每次有牌从你牌库和 / 或你坟墓场进入放逐区时，都只会触发一次，无论是同时放逐多少张牌都是如此。

- 你必须遵守所放逐的牌之正常施放时机的许可条件与限制。如果它是地，则除非你有可使用地数，否则你不能使用它。
- 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。
- 如果你以此法使用了一张牌，则它会离开放逐区并成为全新物件。如果它在该回合稍后时段回到放逐区，你也不能再次使用。
- 如果有效应要求牌手从其牌库开始放逐牌「直到」特定事件发生（举例来说，由于具倾曳或倾探异能之咒语的触发式异能），则该牌手是逐一放逐相关牌张。拉耶梨的最后一个异能会触发相同次数。
- 拉耶梨的最后一个异能并不关心实际从你的牌库或坟墓场放逐牌的是哪位牌手。无论任何原因，只要将牌从你的牌库或坟墓场置入放逐区（例如掘穴异能），都会触发该异能。

毒雨倾盆

{二}{黑}

法术

支付 X 点生命，以作为施放此咒语的额外费用。

所有生物得 -X/-X 直到回合结束。

- 如果你以不支付法术力费用的方式来施放毒雨倾盆，则你仍然要选择 X 的数值并支付 X 点生命。这是因为其法术力费用中没有 {X}。
- 所有于毒雨倾盆结算时在战场上的生物都会受影响。在本回合稍后时段才进战场或变为生物者则不会受到影响。

翡翠徽章

{二}

神器

你施放的绿色咒语减少 {一} 来施放。

- 该异能不会改变任何咒语的法术力费用或法术力值。它只改变你需要支付的总费用。
- 该异能不会减少你需要为咒语支付的有色法术力数量。它只能减少该费用中一般法术力的部分。
- 如果施放某个咒语需要支付额外费用，或是施放咒语的费用因某效应之故而增加（例如由瑟班守护者莎利雅之异能产生的效应），则先由增加费用的效应生效后，才轮到减少费用者生效。
- 此减少费用的效应能对替代性费用生效，例如返照费用。
- 如果你施放之咒语的法术力费用中包含 {X}，则你是先决定 X 的值，而后才去计算咒语的总费用。

分枝演化

{二}{绿}

结界

如果将在某个由你操控的生物上放置一个或数个+1/+1指示物，则改为在该生物上放置该数量两倍的+1/+1指示物。

- 如果某个由你操控的生物在进战场时其上将会带有若干+1/+1指示物，则改为它带有两倍于该数量的指示物进战场。
 - 如果你操控了两个分枝演化，在生物上放置的+1/+1指示物的数量为原数量的四倍。三个分枝演化则为原数量的八倍，依此类推。
 - 如果有两个或更多效应都试图修改在你生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。
-

黑玉徽章

{二}

神器

你施放的黑色咒语减少{一}来施放。

- 该异能不会改变任何咒语的法术力费用或法术力值。它只改变你需要支付的总费用。
 - 该异能不会减少你需要为咒语支付的有色法术力数量。它只能减少该费用中一般法术力的部分。
 - 如果施放某个咒语需要支付额外费用，或是施放咒语的费用因某效应之故而增加（例如由瑟班守护者莎利雅之异能产生的效应），则先由增加费用的效应生效后，才轮到减少费用者生效。
 - 此减少费用的效应能对替代性费用生效，例如返照费用。
 - 如果你施放之咒语的法术力费用中包含{X}，则你是先决定X的值，而后才去计算咒语的总费用。
-

红宝石徽章

{二}

神器

你施放的红色咒语减少{一}来施放。

- 该异能不会改变任何咒语的法术力费用或法术力值。它只改变你需要支付的总费用。
- 该异能不会减少你需要为咒语支付的有色法术力数量。它只能减少该费用中一般法术力的部分。
- 如果施放某个咒语需要支付额外费用，或是施放咒语的费用因某效应之故而增加（例如由瑟班守护者莎利雅之异能产生的效应），则先由增加费用的效应生效后，才轮到减少费用者生效。
- 此减少费用的效应能对替代性费用生效，例如返照费用。
- 如果你施放之咒语的法术力费用中包含{X}，则你是先决定X的值，而后才去计算咒语的总费用。

活埋

{二}{黑}

法术

从你牌库中搜寻至多三张生物牌，将它们置入你的坟墓场，然后洗牌。

- 你可以先检视你的牌库，然后再决定是要从中找出几张生物牌（从零到三之间的任意数字）。

杰出咒法师

{一}{白}

生物 ~ 人类 / 法术师

1/2

每当另一个生物在你的操控下进战场时，你获得 1 点生命。

{四}{白}, {横置}: 放逐另一个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。

- 当以第二个异能放逐的牌移回战场时，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。
- 杰出咒法师的第一个异能，会在每当它以外的其他生物在你的操控下进战场时触发，包括以其最后一个异能移回者。

克撒的抚育设备

{三}

神器

于克撒的抚育设备进战场时，选择一种生物类别。

该类别的生物咒语减少{二}来施放。

- 如果你操控数个克撒的抚育设备，且均为其选择了相同的生物类别，则这些效应会累加。举例来说，如果你操控两个克撒的抚育设备，且都为其选择了「蟹」，则你能够支付{黑}{黑}来施放憎恶蟹（法术力费用为{四}{黑}{黑}的蟹 / 恶魔生物牌）。

蓝宝石徽章

{二}

神器

你施放的蓝色咒语减少{一}来施放。

- 该异能不会改变任何咒语的法术力费用或法术力值。它只改变你需要支付的总费用。

- 该异能不会减少你需要为咒语支付的有色法术力数量。它只能减少该费用中一般法术力的部分。
- 如果施放某个咒语需要支付额外费用，或是施放咒语的费用因某效应之故而增加（例如由瑟班守护者莎利雅之异能产生的效应），则先由增加费用的效应生效后，才轮到减少费用者生效。
- 此减少费用的效应能对替代性费用生效，例如返照费用。
- 如果你施放之咒语的法术力费用中包含{X}，则你是先决定X的值，而后才去计算咒语的总费用。

流星锤

{四}{红}{红}

神器 ~ 武具

佩带此武具的生物得+4/+0 且具有践踏异能。

佩带{四}

倾曳（当你施放此咒语时，从你的牌库顶开始放逐牌，直到放逐一张费用比此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。
- 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。

恼怒硕伟龙

{五}{绿}{绿}

生物~恐龙

6/5

延势，践踏

倾曳 (当你施放此咒语时，从你的牌库顶开始放逐牌，直到放逐一张费用比此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。
- 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。

欧琳的吟颂

{白}

瞬间

增幅{白} (你施放此咒语时可以额外支付{白}。)

目标牌手本回合不能施放咒语。如果此咒语已增幅，则生物本回合不能攻击。

- 对手在你施放欧琳的吟颂前所施放的咒语（包括仍然在堆叠上的咒语），并不会受到欧琳的吟颂之影响。在你施放欧琳的吟颂之后、到它结算之前的时段，也不会让你的对手无法施放咒语。
- 欧琳的吟颂也不会影响已经在攻击的生物，不会把它们移出战斗。

- 该目标对手仍然可以起动异能，包括其手牌上的异能（例如循环）。其触发式异能如常运作，且依旧可以使用地牌，诸如此类。
- 不能施放咒语的牌手也不能延缓牌。

穹境的卡莉雅

{一}{红}{白}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 僧侣

2/2

飞行

每当穹境的卡莉雅攻击任一对手时，你可以将一张天使，恶魔或龙生物牌从你手上横置放进战场，且正向该对手进行攻击。

- 如果卡莉雅攻击的是鹏洛客或战役，则其异能不会触发。
- 虽然你放进战场的生物属于进行攻击的生物，但它从未宣告为攻击生物。这就是说，对注册于「每当一个生物攻击时」触发的异能而言，这类异能不会因前述生物以「正进行攻击」的状态进战场而触发。
- 注明该天使、恶魔或龙生物不能攻击的效应（例如宣告所具有者，或该生物具有守军）只会在宣告攻击生物的过程中生效。这类效应无法阻止你将该生物放进战场且进行攻击。
- 如果当卡莉雅的异能结算时，它攻击的对手已不在游戏中，则你虽然可以将一个天使、恶魔或龙生物牌横置放进战场，但它不会向任何牌手进行攻击，也不属于进行攻击的生物。
- 如果卡莉雅攻击了某对手，则因其异能而进战场的生物就会向该牌手进行攻击，就算于其触发式异能结算时，卡莉雅因故改为攻击鹏洛客或其他牌手也是一样。

瑟纹的复还

{二}{白}

法术

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战场。如果此咒语是从坟墓场施放，则你可以复制此咒语，且可以为该复制品选择新的目标。

返照{四}{白}（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。）

- 瑟纹的复还所产生之复制品，是接在堆叠中产生，因此它未被「施放」。会因牌手施放咒语而触发的异能并不会触发。该复制品并非从坟墓场施放，因此不会再复制自己一次。
- 永久物牌包括神器、战役、生物、结界、地以及鹏洛客牌。
- 如果坟墓场中某张牌的法术力费用包含{X}，则 X 视为 0。
- 如果在瑟纹的复还试图结算时，该目标牌已经是不合法目标，则此咒语不会结算。如果你是从坟墓场中施放，则也不会复制。

- 如果你从你的坟墓场施放瑟纹的复还，则任何会于该永久物牌返回战场的异能，都会在瑟纹的复还之复制品结算之前完成结算，但此时你已为该复制品决定了新的目标。
- 「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于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）。

深入分析

{三}{蓝}

法术

目标牌手抓两张牌。

返照~{一}{蓝}，支付3点生命。（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于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）。

生体活祭

{二}{黑}

法术

从你的坟墓场中选择两张目标生物牌。牺牲一个生物。如果你如此作，则将被选中的牌横置移回战场。

- 你必须选择两个目标。你不能只指定一张生物牌为目标就施放生体活祭。
- 如果其中一张目标生物牌已经是不合法的目标（例如它在生体活祭结算之前就已离开你的坟墓场），则你依然要牺牲一个生物，并将另一张牌放进战场。如果两个目标都成了不合法目标，生体活祭不会结算。你不会牺牲任何生物。
- 等到生体活祭结算时，才需决定要牺牲哪个生物。你无法将你所牺牲的生物移回战场，因为在你选择目标的时候，该生物还在战场上。
- 于生体活祭结算时，如果你能牺牲生物，就必须如此作。你无法反悔并选择不牺牲。

侍卫队征召员

{二}{白}

生物~人类 / 士兵

1/1

当侍卫队征召员进战场时，你可以从你牌库中搜寻一张防御力等于或小于 2 的生物牌，展示该牌，将它置于你手上，然后洗牌。

- 如果某生物牌的防御力为「*」，则设定其防御力的异能在所有区域都会生效。举例来说，如果阴间耶夫在你的牌库中，则其防御力便会由「阴间耶夫的力量等同于你坟墓场中牌的牌张类别数量，其防御力等同于该数量加 1」此异能来设定。如果你坟墓场中有一张神器牌、一张生物牌和一张瞬间牌，则由于此时阴间耶夫的防御力是 4，你无法利用侍卫队征召员来找到它。

泰坦尼亚牧师

{一}{绿}

生物~妖精 / 德鲁伊

1/1

{横置}: 战场上每有一个妖精，便加{绿}。

- 泰坦尼亚牧师的异能会计算战场上所有妖精。这包括泰坦尼亚牧师自己以及由其他牌手操控的妖精。
 - 泰坦尼亚牧师的异能属于法术力异能。它不用到堆叠，且牌手不能回应之。特别一提，这意味着在你起动异能后、但在其结算前，其他牌手都不能试图从战场上移除妖精。
-

舞蛇术士

{二}{黑}

生物~人类 / 祭师

2/2

在每个维持开始时，若你未操控蛇，则派出一个 1/1

黑色，具死触异能的蛇衍生生物。

- 舞蛇术士的异能会在每个维持开始时检查你是否操控蛇。如果你操控，则该异能不会触发。
 - 如果该异能触发，但在它试图结算时你操控蛇，则该异能没有效果。不会产生蛇衍生生物。
 - 舞蛇术士的异能会考虑由你操控且具有蛇此生物类别的任何永久物，而非仅限舞蛇术士所派出的衍生物。
-

修索林共生体

{绿}

生物~昆虫

1/1

将一个由你操控的妖精移回其拥有者手上：重置目标

生物。每回合只能起动一次。

- 「将一个由你操控的妖精移回其拥有者手上」是起动该异能的费用。一旦你起动了该异能，便没有人能够试图对该妖精有所行动，好阻止你起动该异能。
 - 你可以将任何生物指定为修索林共生体的目标，而非仅限已横置的生物。
-

乙金塑师布莱娅

{白}{蓝}{黑}{红}

传奇神器生物~人类

4/4

当乙金塑师布莱娅进战场时，派出两个 1/1 蓝色，具飞行异能的振翼机衍生神器生物。

{二}，牺牲两个神器：选择一项~

- 布莱娅对目标牌手或鹏洛客造成 3 点伤害。
- 目标生物得 -4/-4 直到回合结束。
- 你获得 5 点生命。

- 在你牺牲用来支付布莱娅最后一个异能之费用的两个神器中，其中一个可以是布莱娅本身。
-

约格莫夫之子格锐克

{四}{黑/非}{黑/非}{黑/非}

传奇生物 ~ 非瑞人 / 惊惧兽 / 奴仆

2/2

({黑/非}可用{黑}或 2 点生命来支付。)

系命

对任一费用中的每个{黑}而言，你可以支付 2 点生命，而不支付该法术力。

每当你施放黑色咒语时，在约格莫夫之子格锐克上放置一个+1/+1 指示物。

- 在计算牌张的法术力值时，其上的每个非瑞克西亚法术力符号会被算作 1，就算是用生命来支付该符号也是如此。特别一提，格锐克的法术力值始终是 7。
- 格锐克的最后一个异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。
- 格锐克的异能，会让你能为任何你要支付之费用中的{黑}支付 2 点生命，包括咒语的法术力费用、起动费用，甚至特殊动作（例如变身）的费用。但凡要你支付的法术力，便是费用。
- 格锐克的异能不会改变或减少你要支付的费用。它只会改变你支付这些费用的方式。
- 你不能以支付 2 点生命的方式，来支付你要支付之费用中的一般法术力部分，就算是有效应要求你必须用黑色法术力来支付的一般法术力，也是如此。
- 如果费用中包含有能以多种方式支付的法术力符号（例如{黑/红}、{黑/非}或{二/黑}这类），则你是在实际支付费用之前，先决定其支付方式。如果你决定要以此法来支付{黑}，则格锐克的异能会允许你支付生命，而非支付该法术力。

珍珠徽章

{二}

神器

你施放的白色咒语减少{一}来施放。

- 该异能不会改变任何咒语的法术力费用或法术力值。它只改变你需要支付的总费用。
 - 该异能不会减少你需要为咒语支付的有色法术力数量。它只能减少该费用中一般法术力的部分。
 - 如果施放某个咒语需要支付额外费用，或是施放咒语的费用因某效应之故而增加（例如由瑟班守护者莎利雅之异能产生的效应），则先由增加费用的效应生效后，才轮到减少费用者生效。
 - 此减少费用的效应能对替代性费用生效，例如返照费用。
 - 如果你施放之咒语的法术力费用中包含{X}，则你是先决定 X 的值，而后才去计算咒语的总费用。
-

正义的宣判

{X}{X}{二}{白}{白}

法术

派出 X 个 4/4 白色，具飞行异能的天使衍生生物。

循环{二}{白} ({二}{白}，弃掉此牌：抓一张牌。)

当你循环正义的宣判时，你可以支付{X}。若你如此作，则派出 X 个 1/1 白色士兵衍生生物。

- 法术力费用中的「{X}{X}」，意指你需要支付两倍于 X 数值的法术力。如果你希望 X 为 3，则施放正义的宣判时需要支付{八}{白}{白}。
- 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），则循环异能仍会结算，且你会抓一张牌。

筑巢栖地

地

{横置}：加{无}。

{一}，{横置}：将一个指示物从目标由你操控的永久物移到另一个目标永久物上。只能于法术时机起动。

- 于筑巢栖地的第二个异能进入堆叠时，你便须决定两个目标永久物为何。待到该异能结算时，才决定要移动哪种指示物。
- 将指示物从一个生物移至另一个生物，意指将该指示物从前者上移去并放置在后者上。任何会检查在永久物上移去或放置指示物的异能都会生效。
- 如果这两个永久物中任意一个成为不合法目标，便不会移去或放置指示物。
- 这两个目标永久物之间并不一定要有共通的类别，如此以来可能会令有些指示物出现在平常不会出现的永久物上面，例如生物上的忠诚指示物，或是地上的+1/+1 指示物。关键字指示物会让该永久物获得相应的关键字异能，就算并无意义也会如此（例如结界上的践踏指示物）；除非该永久物是生物，否则+1/+1 指示物便对其没有影响；除非接收方之永久物上有异能提及，否则大多数有名称的指示物（例如「灵魂指示物」）也不会有效应。

诅咒魔镜

{二}{红}

神器

{横置}：加{红}。

于诅咒魔镜进战场时，你可以使其成为战场上任一生物的复制品直到回合结束，但它具有敏捷异能。

- 当诅咒魔镜进战场时，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「于此生物进战场时上面有…」的异能也都会生效。

- 于诅咒魔镜正复制某生物期间，它没有「{横置}：加{红}」此异能（除非它所复制的生物具有此异能）。
- 如果于诅咒魔镜是某生物复制品期间，有其他东西成为了诅咒魔镜的复制品，则其不会一并复制诅咒魔镜效应之持续时间。所成的复制品在诅咒魔镜于回合结束时不再是复制品之后，仍会是生物（且具有敏捷异能）。
- 诅咒魔镜所复制的，就只有原版生物上所印制的东西而已（除非该生物也复制了其他东西或是个衍生物；后文将详述）。它不会复制下列状态：该生物是否为横置，它上面有没有指示物、贴附了灵气或武器，或是其他改变了其类别、颜色、力量和防御力等等的非复制效应。
- 如果所复制之生物的法术力费用中包含{X}，则X视为0。
- 如果所复制的生物本身已经复制了别的东西，则诅咒魔镜进战场时，会是所选生物已经复制的样子。
- 如果所复制的生物是个衍生物，则诅咒魔镜会复制派出该衍生物的效应原本所注明的特征。复制衍生物不会使诅咒魔镜变为衍生物。类似地，如果诅咒魔镜本身是衍生物，复制一个非衍生物的永久物不会让它不再是衍生物。
- 如果诅咒魔镜因故与另一个生物同时进战场，则诅咒魔镜不能成为该生物的复制品。你只可选择已在战场上的生物。

摩登新篇3「特别登场」单卡解惑

悲恸

{二}{黑}{黑}

生物~元素/化身

3/2

威慑

当悲恸进战场时，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。

呼魂~从你手上放逐一张黑色牌。

- 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（例如呼魂费用），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。
- 如果你支付了呼魂费用，则你可以让生物本身的触发式异能先结算，然后再结算呼魂触发式异能。在生物本身的异能结算之后，但在你需要牺牲生物之前，你还有机会来施放咒语。

虹彩终局

{X}{白}

法术

聚辉~如果目标非地永久物的法术力值等于或小于施放此咒语时用来支付费用的法术力颜色数量，则放逐该非地永久物。

- 法术力值的要求并非取目标的限制条件。而是于咒语结算时才会检查。
- 你可以为 X 选择任何数值。为 X 选择较大数值，就能让你支付更多法术力，因此施放此咒语时用来支付费用的法术力颜色数量就会变多。举例来说，如果你为 X 选择 0，并支付{白}来施放虹彩终局，则你只能放逐法术力值为 0 或 1 的非地永久物。如果你为 X 选择 4 并支付{白}{蓝}{黑}{红}{绿}，则你就可以放逐法术力值等于或小于 5 的非地永久物。
- 你能用来支付费用的法术力颜色数量最大为五。「无色」不算是一种颜色。
- 如果在施放具聚辉异能的咒语时选择支付替代性费用或者额外费用，则会计算用来支付这些费用之法术力的颜色。
- 如果你施放具聚辉异能的咒语时并未支付任何法术力（可能是因为某效应允许你施放它且不支付其法术力费用），那么施放此咒语时支付费用的颜色数量为零。
- 如果有效复制具聚辉异能的咒语，则由于不存在「施放该复制品时支付的法术力」，因此对此复制品而言，施放此咒语时支付费用的颜色数量为零。施放原版咒语时所支付费用的颜色数量不会被复制。

坚忍

{一}{绿}{绿}

生物 ~ 元素 / 化身

3/4

闪现

延势

当坚忍进战场时，至多一位目标牌手将其坟墓场中的所有牌以随机顺序置于其牌库底。

呼魂 ~ 从你手上放逐一张绿色牌。

- 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（例如呼魂费用），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。
- 如果你支付了呼魂费用，则你可以让生物本身的触发式异能先结算，然后再结算呼魂触发式异能。在生物本身的异能结算之后，但在你需要牺牲生物之前，你还有机会来施放咒语。

怒火

{三}{红}{红}

生物 ~ 元素 / 化身

3/3

连击

当怒火进战场时，它对任意数量的目标生物和 / 或鹏洛客造成共 4 点伤害，你可以任意分配。

呼魂 ~ 从你手上放逐一张红色牌。

- 你分配此伤害的时机，是于此异能进入堆叠时，而不是于其结算时。每个目标必须至少分配 1 点伤害。你不能选择多于四个目标，并给其中某个目标分配 0 点伤害。

- 如果该触发式异能试图结算时，某些目标成为不合法目标，则原本的伤害分配方式依然适用，只是已成为不合法目标之生物不会受到伤害。
- 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（例如呼魂费用），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。
- 如果你支付了呼魂费用，则你可以让生物本身的触发式异能先结算，然后再结算呼魂触发式异能。在生物本身的异能结算之后，但在你需要牺牲生物之前，你还有机会来施放咒语。

锐敏

{二}{蓝}{蓝}

生物~元素 / 化身

3/3

闪现

飞行

当锐敏进战场时，选择至多一个目标生物咒语或鹏洛客咒语。该咒语的拥有者将它置于其牌库顶或牌库底。

呼魂~ 从你手上放逐一张蓝色牌。

- 锐敏的触发式异能是以堆叠上的咒语为目标，而不能指定战场上的生物或鹏洛客。
- 虽然被置入其拥有者牌库的咒语不会结算，但这不算作是「被反击」。因此这对注记着「不能被反击」的咒语也有效。
- 是由该咒语的拥有者来决定是要将该咒语置于其牌库顶还是牌库底。所有牌手都会知道其选择。
- 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（例如呼魂费用），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。
- 如果你支付了呼魂费用，则你可以让生物本身的触发式异能先结算，然后再结算呼魂触发式异能。在生物本身的异能结算之后，但在你需要牺牲生物之前，你还有机会来施放咒语。

幽寂

{三}{白}{白}

生物~元素 / 化身

3/2

闪现

系命

当幽寂进战场时，放逐至多另一个目标生物。该生物的操控者获得等同于其力量的生命。

呼魂~ 从你手上放逐一张白色牌。

- 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（例如呼魂费用），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。
- 如果你支付了呼魂费用，则你可以让生物本身的触发式异能先结算，然后再结算呼魂触发式异能。在生物本身的异能结算之后，但在你需要牺牲生物之前，你还有机会来施放咒语。

展现迭代

{蓝}{红}

法术

检视你牌库顶的三张牌。将其中一张置于你手上，一张置于你的牌库底，一张放逐。本回合中，你可以使用所放逐的牌。

- 除非放逐牌的效应特别注明放逐方式，否则放逐牌时始终是牌面朝上地放逐。
- 如果你选择在本回合中使用所放逐的牌，则你依然须支付该牌的所有费用，同时遵循其所有使用时机限制。如果它是地，则除非你有可使用地数，否则你不能使用它。
- 如果你不使用所放逐的牌，该牌便会持续被放逐。你不能留到后续回合中再使用。

肢解

{一}{黑/非}{黑/非}

瞬间

目标生物得-5/-5直到回合结束。

- 在计算牌张的法术力值时，其上的每个非瑞克西亚法术力符号会被算作 1，就算是用生命来支付该符号也是如此。特别一提，肢解的法术力值始终是 3。

摩登新篇 3 指挥官新牌单卡解惑

奥札奇交汇

{二}{无}{无}

瞬间

选择三项。你可以多次选择同一项。

- 目标生物得+3/-3直到回合结束。
 - 放逐目标非地永久物，然后将它在其拥有者的操控下横置移回战场。
 - 派出一个 1/1 无色奥札奇 / 孽裔衍生生物，且具有「牺牲此生物：加{无}。」
- 你于施放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。你每次选择该模式时，都可以选择不同的目标，也可以选择相同的目标。
- 无论你最终选择的模式组合为何，你都是依照牌面上印制的指示顺序依次执行。
- 如果你多次选择了同一种模式，则你需于施放咒语时一并决定这些选择之间执行的相对顺序。举例来说，如果你多次选择奥札奇交汇的第二项模式，则会由你来决定多项放逐并移回目标永久物之间的相对顺序。
- 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。
- 如果某效应要复制交汇，则产生复制品的该效应通常会让你为复制品选择新的目标，但是你不能重新选择模式。
- 如果在交汇结算时，所选模式的所有目标均已不合法，则该咒语会被反击，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，但其对任何不合法目标都不产生效应。

暴食残虐者

{X}{X}{黑}{红}{绿}

生物 ~ 龙

3/3

当你施放此咒语时，每位牌手各牺牲 X 个生物。暴食残虐者进战场时上面有数个 +1/+1 指示物，其数量等同于以此法牺牲之生物数量的两倍。

飞行，践踏

- 暴食残虐者的触发式异能会比暴食残虐者本身先一步结算。如果暴食残虐者因有人回应该触发式异能而被反击或因故离开堆叠，则该触发式异能仍会如常结算。
- 利用实际以此法牺牲的生物数量，而非 X 的数值，来决定暴食残虐者进战场时上面应有的 +1/+1 指示物数量。

爆裂巨身械

{六}{红}{红}

神器生物 ~ 海盗

8/8

你本回合中每支付或失去过一个{能} (能量指示物)，此咒语便减少{—}来施放。

敏捷

每当爆裂巨身械攻击时，你得到{能}{能}，然后你可以支付八个{能}。当你如此作时，爆裂巨身械对至多八个目标造成共 8 点伤害，你可以任意分配。

- 施放爆裂巨身械并不会让你能支付{能}。它只会计算当回合中你施放它前已支付或失去的{能}数量。

- 在爆裂巨身械的最后一个异能触发时，你不需为其选择目标。而是当你以此法支付八个{能}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。
- 于爆裂巨身械的自身异能触发时，你一并选择其目标数量，同时决定伤害的分配方式。每个目标至少要分配 1 点伤害。
- 如果于爆裂巨身械的最后一个异能试图结算时，某些目标已经不合法，则原本的伤害分配方式依然适用，只是已成为不合法目标者不会受到伤害。伤害不会改为对合法目标造成之。若所有目标均不合法，则它不会结算，且其所有效应都不会生效。

贝理贝行军

{二}{蓝}

法术

选择一种非基本地类别。所有由你操控且为该类别的地均成为目标由你操控之生物的复制品直到回合结束，且均获得敏捷异能直到回合结束。

返照{四}{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。)*

- 这些地只会复制原版生物上所印制的东西而已（除非该永久物也复制了其他东西；后文将详述）。它们不会复制下列状态：该生物是否为横置，它上面有没有指示物、是否贴附灵气和武具等。
- 如果所复制之生物的法术力费用中包含{X}，则 X 为 0。
- 如果所复制的生物本身已经复制了别的东西，则这些地会是所选的生物复制的样子。
- 由于这些地成为某张牌的复制品时并未「进入战场」，因此被复制的生物所具有的任何「当[此生物]进战场」或「[此生物]进战场时上面有…」异能均不会生效。
- 「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于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）。

秘瑟裂思体

{三}{黑}

生物 ~ 奥札奇

4/3

虚色 (此牌没有颜色。)

威慑

每当秘瑟裂思体对任一牌手造成战斗伤害时，该牌手从其牌库顶开始放逐牌，直到放逐一张非地牌为止。你可以施放该牌，但须支付等同于其法术力值的生命，而不支付其法术力费用。

- 你是于秘瑟裂思体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。
- 如果你以此法施放之咒语的法术力费用中包含{X}，则你在施放它时必须将 X 的值选为 0。
- 如果你是以其他费用来施放咒语「而不支付其法术力费用」的话，则你就不能选择支付该咒语的替代性费用来施放。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。
- 如果你选择不施放该牌，则它会留在放逐区。

病变叉齿蜥

{三}{黑}{绿}

生物 ~ 蜥蜴

4/4

闪现

当病变叉齿蜥进战场时，直到回合结束，每当一个由你操控且非生物的生物死去时，派出若干 1/1 绿色腐生物衍生物，其数量等同于该生物的力量。

- 利用死去生物最后在战场时的力量，来决定会派出的腐生物衍生物数量。

残暴合体钨拉雷

{无/白}{无/蓝}{无/黑}{无/红}{无/绿}

传奇生物 ~ 奥札奇

2/5

虚色 (此牌没有颜色。)

每当你施放奥札奇咒语时，你可以支付{无}{无}。若你如此作，则复制所有由你操控的咒语，然后复制所有由你操控的其他起动式和触发式异能。你可以为每个复制品选择新的目标。(不会复制法术力异能。)

- 钨拉雷必须在战场上，其触发式异能才会触发。施放钨拉雷本身不会触发该异能。

- 复制品的目标将与原版的咒语或异能相同，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。如果该咒语是具有目标的永久物咒语（例如灵气），你也可以为该咒语选择一个新的目标。新的目标必须合法。对其中任一目标而言，如果你无法为其选择一个新的合法目标，则它会保持原样而不改变（即使现在的目标并不合法）。
- 这些复制品都是直接在堆叠产生的，所以它们从未「施放」或「起动」过。注记于「当牌手施放咒语或起动异能时」触发的异能，不会因产生复制品而触发。所复制咒语具有之「当你施放[此咒语]时」的异能不会触发。
- 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咒语相同。你不能选择其他的模式。
- 如果所复制的咒语或异能包括了于施放或起动时决定的 X 数值，则此复制品的 X 数值与原版咒语或异能相同。
- 如果被复制的咒语或异能于施放或起动时一并决定了其伤害的分配方式起动，则你无法更改这一分配方式（但你依旧能更改将受到伤害的目标）。对于分配指示物的咒语或异能来说也是一样。
- 复制品的操控者不能选择为该复制品支付任何替代性费用或额外费用。不过，基于为原版咒语所支付的任何替代性或额外费用产生的效应都会被复制，就好像每个复制品都支付过同样的费用一样。
- 永久物咒语的复制品结算时，会于其进入战场时成为衍生物。当衍生物以此方式进战场时，并不算作「派出」。

超频电流术士

{二}{红}

生物 ~ 蜥蜴 / 法师

2/2

在你回合的战斗开始时，你可以支付{能}{能}{能}。若你如此作，则在超频电流术士上放置一个+1/+1 指示物。

每当超频电流术士攻击时，将其力量加倍直到回合结束。

每当超频电流术士对任一生物造成战斗伤害时，若该生物本回合中曾受到过量伤害，则你得到 X 个{能}，X 为该过量伤害之数值。

- 将超频电流术士的力量加倍之流程是：该生物得+X/+0，X 为它于第二个异能结算时的力量。
- 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。

沉落宫殿

地 ~ 洞窟

沉落宫殿须横置进战场。

{横置}: 加{蓝}。

{一}{蓝}, {横置}, 从你的坟墓场中放逐七张牌: 加{蓝}。当你将此法术力用来施放咒语或起动异能时, 复制该咒语或异能。你可以为该复制品选择新的目标。(不会复制法术力异能。)

- 起动式异能会包含冒号。通常会写成「[费用]: [效应]。」有些关键字异能也属于起动式异能; 它们的规则提示中会包含冒号。
- 就算使得延迟触发式异能触发之咒语或异能在该延迟触发式异能结算前就已被反击, 也仍能产生对应的复制品。该复制品将会比原版咒语先一步结算。
- 该复制品的目标将与原版咒语或异能相同, 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。如果该咒语是具有目标的永久物咒语(例如灵气), 你也可以为该咒语选择一个新的目标。新的目标必须合法。对其中任一目标而言, 如果你无法为其选择一个新的合法目标, 则它会保持原样而不改变(即使现在的目标并不合法)。
- 该复制品是在堆叠上产生, 所以它并不是被「施放」或被「起动」的。注记于「当牌手施放咒语或起动异能时」触发的异能, 不会因产生复制品而触发。
- 如果所复制的咒语或异能具有模式(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咒语相同。你不能选择其他的模式。
- 如果所复制的咒语或异能包括了于施放或起动时决定的 X 数值, 则此复制品的 X 数值与原版咒语或异能相同。
- 如果该咒语或异能于施放或起动时一并决定了其伤害的分配方式起动, 则你无法更改这一分配方式(但你依旧能更改将受到伤害的目标)。对于分配指示物的咒语或异能来说也是一样。
- 复制品的操控者不能选择为该复制品支付任何替代性费用或额外费用。不过, 基于为原版咒语所支付的任何替代性或额外费用产生的效应都会被复制, 就好像每个复制品都支付过同样的费用一样。
- 永久物咒语的复制品结算时, 会于其进入战场时成为衍生物。当衍生物以此方式进战场时, 并不算作「派出」。

除根熔岩械父

{二}{黑}{红}

神器生物 ~ 非瑞人 / 组构体

5/3

每当你施放仅以由对手操控之单一非地永久物为目标的一瞬间或法术咒语时, 若有另一位对手操控一个或数个该咒语能够指定为目标的非地永久物, 则你从这些永久物中选择一个。复制该咒语。该复制品以所选永久物为目标。

{一}{黑}: 重生除根熔岩械父。

- 如果其他对手都没有操控任何该咒语能够指定为目标的非地永久物，则除根熔岩械父的第一个异能不会触发。如果该异能触发，但是该异能结算时，其他对手都没有操控任何该咒语能够指定为目标的非地永久物，则该异能不会生效。
- 如果某咒语有数处「目标」，且每处均指定同一个由对手操控之非地永久物为目标，则只要还有其他对手操控一个或数个该咒语能够指定为目标的非地永久物，除根熔岩械父的异能便会触发。该复制品只会指定所选的永久物为目标，不会指定其他永久物为目标。
- 就算触发该异能的咒语于异能结算时已经被反击，也仍能产生相应的复制品。该复制品将会比原版咒语先一步结算。
- 除根熔岩械父之异能所产生的复制品都是在堆叠中产生，所以它并不是被「施放」的。会于牌手施放咒语而触发的异能并不会触发。
- 如果所复制的咒语具有模式（也就是说，它记着「选择一项～」或类似者），则复制品的模式会与原版咒语相同。你不能选择其他的模式。
- 如果所复制的咒语包括了于施放时决定的 X 数值，则该复制品的 X 数值与原版咒语相同。
- 复制品的操控者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。特别一提，如果你复制的咒语已增幅，则复制品也会是已增幅。

丛生巨蛙兽

{二}{绿}

生物~蛙

3/3

践踏

每有一位输掉这盘游戏的牌手，丛生巨蛙兽便得

+10/+10。

每当丛生巨蛙兽对任一牌手造成战斗伤害时，你可以

磨等量的牌。将其中任意数量的地牌横置放进战场。

- 丛生巨蛙兽的第二个异能，会将在丛生巨蛙兽进战场前就已经输掉游戏的牌手也计算在内。
- 无论牌手是如何输掉游戏的，丛生巨蛙兽的第二个异能都会将之计算在内：包括由于状态动作落败（总生命为 0 或更少，试图从空牌库抓牌，具有 10 个或更多中毒指示物）；由于有咒语或效应令其输掉游戏；由于你英明神武而只好认输；或是由于其他原因输掉游戏。
- 如果你牌库中剩余的牌张数量，少于丛生巨蛙兽对牌手造成之战斗伤害数量，则你就不能选择以丛生巨蛙兽最后一个异能移去等量的牌。

翻涌灾祸兹拉克

{三}

传奇生物 ~ 奥札奇

2/2

每当翻涌灾祸兹拉克或另一个由你操控的无色生物死去时，你得到一个经验指示物。

{白}{蓝}{黑}{红}{绿}：由你操控的生物得+X/+X 直到回合结束，X 为你具有的经验指示物数量。由你操控的孽裔和后裔获得不灭与歼灭 1 直到回合结束。

- 无论你是以何种方式获得，所有经验指示物都一样。举例来说，无论你的经验指示物是通过第一个异能而得，还是通过其他异能，通过增殖等等方式而得，最后一个异能都会将其计算在内。
- X 的数值，只在兹拉克的最后一个异能结算时确定一次。

翻转巨体

{二}{无}{无}

生物 ~ 奥札奇

2/9

在你回合的战斗开始时，选择任意数量的目标生物。

将这些生物各自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，如果你将一个 2/4 生物的力量与防御力互换，然后在当回合稍后时段让它得+2/+0，则它会是 4/4 生物，而非 6/2 生物。
- 由于标记在生物上的伤害，要到清除步骤或是有效应移除此类伤害时才会移除，因此某生物受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中你交换其力量和防御力而变成致命伤害。

复体耶夫

{二}{绿}

生物 ~ 拉高耶夫

* / 1 + *

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

复体耶夫的力量等同于所有坟墓场中牌的牌张类别数量，其防御力等同于该数量加 1。

- 繁影异能（或攻击生物上的其他异能）规则叙述中所称之「防御牌手」，指的是本次战斗中具繁影异能的生物成为攻击生物时它所攻击的牌手，或是在前述时刻它所攻击之鹏洛客的操控者或所攻击之战役的防卫者。
- 如果防御牌手是你唯一的对手，则不会将衍生物放进战场。

- 你是于衍生物产生时，为每个衍生物分别决定它的攻击对象是牌手还是该牌手操控的某个鹏洛客。
- 虽然这些衍生物是以正在进行攻击的状态进入战场，但它们从未被宣告为攻击生物。注记于「每当一个生物攻击时」触发的异能不会触发，包括这些衍生物本身的繁影异能。如存在须支付费用才能让生物攻击的效应，则这些费用也不会对这些衍生物生效。
- 这些衍生生物会同时进战场。
- 这些衍生物都只会复制原版生物上所印制的东西而已。它不会复制下列状态：该生物是否为横置，它上面有没有指示物、贴附了灵气或武具，或是其他改变了其力量、防御力、类别、颜色等等的非复制效应。
- 当此衍生物进战场时，所复制的生物之任何进战场异能都会触发。所复制的生物上面任何「于[此永久物]进战场时」或「[此永久物]进战场时上面有…」的异能也都会生效。
- 如果对于某位特定牌手而言，繁影异能产生了多于一个的衍生物（由于诸如倍产旺季所产生的这类效应），则你得为每个衍生物分别选择其是要攻击该牌手还是要攻击由该牌手操控的某个鹏洛客。
- 设定复体耶夫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。
- 设定复体耶夫力量和防御力的异能计算的是牌张类别数量，而非牌张数量。如果所有坟墓场中就只有一张神器生物牌，复体耶夫会是 2/3。如果所有坟墓场中的牌就只有十张神器牌和十张生物牌，复体耶夫也只会是 2/3。
- 会在坟墓场中出现之牌张类别包括神器、战役、生物、结界、瞬间、亲缘、地、鹏洛客以及法术。传奇、基本和雪境属于超类别，不是牌张类别；拉高耶夫、树林和围攻属于副类别，不是牌张类别。

复制土地

{二}{蓝}

结界

你可以使复制土地当成战场上任一地的复制品来进入战场，但它额外具有结界此类别。

- 复制土地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：该永久物是否为横置，它上面有没有指示物、贴附了灵气，或是其他改变了其力量、防御力、类别、颜色等等的非复制效应。
- 有可能出现这样一种不常见的情况：该所选永久物有法术力费用，且其中包含{X}，则 X 为 0。
- 如果所选永久物已经复制了别的东西（举例来说，如果所选永久物是另一个复制土地），则你的复制土地进战场时，会是所选永久物已经复制的样子，但具有所列特例。
- 如果所选择的永久物是个衍生物，则复制土地会复制派出该衍生物的效应原本所注明的特征，但具有所列特例。复制土地不会成为衍生物。
- 当复制土地进战场时，所复制的永久物之任何进战场异能都会触发。所选永久物上面任何「于[此地]进战场时」或「[此地]进战场时上面有…」的异能也都会生效。
- 如果复制土地因故与另一个永久物同时进战场，则复制土地不能成为该永久物的复制品。你只可选择已在战场上的永久物。

- 你可以选择不复制任何东西。在此情况下，复制土地就只会是作为一个具有无关紧要异能的结界来进入战场。我们确信你一定有要如此作的理由。

攻城副官

{三}{红}

生物 ~ 鬼怪

2/2

副官 ~ 在你回合的战斗开始时，若你操控你的指挥官，则派出两个 1/1 红色鬼怪衍生生物。这些衍生生物获得敏捷异能直到回合结束。

{二}，牺牲一个鬼怪：攻城副官对任意一个目标造成 1 点伤害。

- 如果于副官异能结算时，你并未操控你的指挥官，则你就不会获得其效应。
- 如果你有数个指挥官，则只要你操控至少一个指挥官，副官效应就会生效。但就算你同时操控数个指挥官，它也只会生效一次。

骇人工头

{六}{红}

生物 ~ 奥札奇

7/2

虚色 (此牌没有颜色。)

当你施放此咒语时，为每位对手各进行以下流程 ~ 获得至多一个目标由该牌手操控的生物之操控权直到回合结束。重置这些生物。它们获得践踏、敏捷与歼灭 1 直到回合结束。

践踏，敏捷，歼灭 1 (每当此生物攻击时，防御牌手牺牲一个永久物。)

- 骇人工头的第二个异能会比骇人工头本身先一步结算。如果骇人工头因有人回应该触发式异能而被反击或因故离开堆叠，则该触发式异能仍会如常结算。

好斗生机术

{X}{X}{绿}{蓝}

法术

派出 X 个衍生生物，这些衍生生物为目标由你操控之生物的复制品，但它们具有「当此生物进战场时，它与至多一个目标不由你操控的生物互斗。」

- 这些衍生生物只会复制原版永久物上所印制的东西而已（除非该永久物也复制了其他东西；后文将详述），但具有所列特例。它们不会复制下列状态：该生物是否为横置，它上面有没有指示物、贴附了灵气，或是其他改变了其力量、防御力、类别、颜色等等的非复制效应。

- 如果所复制之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，但具有所列特例。
- 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，则好斗生机术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，但具有所列特例。
- 当这类衍生物进战场时，所复制的生物之任何进战场异能都会触发。该生物上面任何「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。

畸变天使

{五}{白}

生物 ~ 奥札奇 / 天使

4/4

虚色 (此牌没有颜色。)

飞行, 警戒

当畸变天使进战场时，牺牲任意数量基础力量或防御力等于或小于 1 的生物。派出等量的 4/4 无色，具飞行与警戒异能的奥札奇 / 天使衍生生物。

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

极光变幻客

{一}{蓝}

生物 ~ 变形兽

1/3

每当极光变幻客对任一牌手造成战斗伤害时，你得到等量的{能}。

在你回合的战斗开始时，你可以支付{能}{能}。当你如此作时，极光变幻客成为另一个目标由你操控之生物的复制品，但它具有此异能与「每当此生物对任一牌手造成战斗伤害时，你得到等量的{能}。」

- 在极光变幻客的最后一个异能触发时，你不需为其选择目标。而是当你以此法支付{能}{能}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。

- 极光变幻客只会复制原版生物上所印制的东西而已（除非该永久物也复制了其他东西；后文将详述），但具有所注特例。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、是否贴附灵气和武具等。
- 如果所复制之生物的法术力费用中包含{X}，则 X 为 0。
- 如果所复制的生物已经复制了别的东西，则极光变幻客会是所选生物已经复制的样子，但具有所注特例。
- 由于极光变幻客成为某张牌的复制品时并未「进入战场」，因此被复制的牌所具有的任何「当[此生物]进战场」或「[此生物]进战场时上面有…」异能均不会生效。

进展天际

地

{横置}，支付 1 点生命：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}，{横置}：你可以将一张地牌从你手上横置放进战场。

{一}，{横置}，牺牲进展天际：抓一张牌。

- 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。
- 进展天际的第一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进展天际，则进展天际的第一个异能可以产生任意颜色的法术力。至于你是否操控神器，或是工业尖塔是否未横置，则并不重要。

救赎巨像

{六}{白}{白}

神器生物 ~ 组构体

9/9

飞行，警戒，践踏

每当你攻击时，直到回合结束，由你操控的其他生物得+2/+2 且获得不灭异能。

破坟 ~ 支付八个{能}。（支付八个能量指示物：将此牌从你的坟墓场移回战场。它获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时，或若它将离开战场，将它放逐。破坟的时机视同法术。）

- 如果你起动了某牌的破坟异能，但在此异能结算前，它便被移出你的坟墓场，则破坟异能结算时没有效果。
- 起动牌上的破坟异能，与「施放该牌」是两回事。放入堆叠的是其破坟异能，而不是这张牌。与起动式异能互动的咒语或异能会与破坟异能产生互动，但与咒语互动的咒语或异能（例如拒斥眩闪）则不会。

- 在下一个结束步骤开始时，以破坟方式返回战场的永久物会被放逐。这属于延迟触发式异能，能反击触发式异能的效应都能反击之。如果此延迟触发式异能被反击，则该永久物将留在战场上，且该异能不会再次触发。不过，如果该永久物离开战场，破坟的替代性效应依旧会放逐该永久物。
- 破坟会将敏捷异能赋予移回战场的永久物（就算它不是生物牌也是如此）。然而，它并未将这两个「放逐」异能赋予该永久物。如果该永久物失去其所有异能，则在下一个结束步骤开始时它仍将被放逐；而如果它要离开战场，则仍会改为将其放逐。
- 如果以破坟方式返回战场的永久物将因任何理由离开战场，则它会改为被放逐～除非使此永久物离开战场的咒语或异能确实是要把它放逐！在这情况下，该咒语或异能会成功放逐它。如果该咒语或异能随后再将其移回战场（例如静态拘禁），该永久物牌移回战场时将是全新的物件，与其先前的存在状况毫无关联。破坟效应不再对它生效。

锯角龙宿敌

{三}{红}

生物～恐龙

2/4

于锯角龙宿敌进战场时，选择一位牌手。

如果某来源将对该牌手或由任一其操控的永久物造成伤害，则改为它造成两倍的伤害。

- 新的伤害仍是由原本的伤害来源造成。除非原本的伤害来源就是锯角龙宿敌，否则这份加倍后的伤害不会由其造成之。
- 具围攻此副类别之战役的防卫者不是该战役的操控者。
- 如果有其他效应会改变某来源将对所选牌手或由其操控之永久物造成的伤害数量（例如防止其中部分伤害），则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（包括锯角龙宿敌的效应）的生效顺序。如果在锯角龙宿敌的效应将生效前，所有伤害都被防止，则锯角龙宿敌的效应不会生效。
- 如果将造成之伤害需要分配给数个永久物和 / 或牌手，则是先分配伤害，然后才轮到改变造成之伤害数量的效应生效。举例来说，如果你用一个 5/5、具践踏异能的生物攻击所选的牌手，且它被某个由该牌手操控的 2/2 生物阻挡，则你可以将 2 点伤害分配给该阻挡者，剩余的 3 点伤害则分配给防御牌手。然后实际造成的数量会相应增至 4 点和 6 点。

拉佐特采石场

地～沙漠

{横置}: 加{无}。

{横置}, 牺牲一个生物: 加一点任意颜色的法术力。

{X}{二}, {横置}, 牺牲一个沙漠: 将目标法术力值为 X 的生物牌从你的坟墓场放逐。派出一个为该牌复制品的衍生物，但它是 4/4 黑色灵俑。只能于法术时机起动。

- 拉佐特采石场的最后一个异能派出的衍生物，就只会复制原版牌上所印制的东西而已，但具有所列特例。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。
- 该衍生物只是灵俑而，非其他生物类别；它也只是黑色，而不是其他颜色。这是该衍生物供其他效应复制的可复制特征值。
- 如果所复制之牌的法术力费用中包含{X}，则 X 为 0。
- 如果该衍生物所复制的牌上面具有任何「当[此生物]进战场时」的异能，则该衍生物也具有这些异能，且会在派出时触发。类似情况：该衍生物所复制的任何「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。

烈焰耶夫

{三}{红}

生物 ~ 拉高耶夫

* / 1 + *

烈焰耶夫的力量等同于所有坟墓场中牌的牌张类别数量，其防御力等同于该数量加 1。

每当烈焰耶夫或另一个拉高耶夫生物在你的操控下进战场时，该生物对任意一个目标造成等同于其力量的伤害。

- 设定烈焰耶夫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。
- 设定烈焰耶夫力量和防御力的异能是牌张类别数量，而非牌张数量。如果所有坟墓场中就只有一张神器生物牌，烈焰耶夫会是 2/3。如果所有对手坟墓场中的牌就只有十张神器牌和十张生物牌，烈焰耶夫也只会是 2/3。
- 会在坟墓场中出现之牌张类别包括神器、战役、生物、结界、瞬间、亲缘、地、鹏洛客以及法术。传奇、基本和雪境属于超类别，不是牌张类别；拉高耶夫、树林和围攻属于副类别，不是牌张类别。
- 如果于烈焰耶夫最后一个异能还在堆叠上时，烈焰耶夫（或其他拉高耶夫生物）就离开战场，则利用后者最后在战场上时的力量，来决定所造成的伤害数量。

马达利爪门

地 ~ 门

当马达利爪门进战场时，至多一个目标生物跃离。

{横置}: 加{无}。

{一}, {横置}: 加一点任意颜色的法术力。

{四}: 将马达利爪门从你手上放进战场。

- 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。
- 于某永久物跃离时，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永久物一同跃回，且跃回时依旧贴附于该永久物上。

- 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。以此法跃离的生物在该回合能够攻击，可以起动它费用中包含{横置}的起动式异能。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」生效的持续性效应会忽略已跃离的物件。若这样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。
- 当你起动马达拉利爪门的最后一个异能时，你必须持续从你手上展示马达拉利爪门，直到该异能结算或因故离开堆叠为止。如果于该异能结算时，马达拉利爪门已不在你手上，则什么都不会发生。

迷宫智者

{二}{绿}

生物 ~ 妖精 / 法师

1/3

{横置}: 加两点法术力，其颜色组合由你选择。

{横置}: 直到回合结束，目标由你操控的地成为 X/X，具敏捷异能的市民生物，且仍具有原本类别，X 为由你操控之门数量的两倍。只能于法术时机起动。

横置一个由你操控且未横置的门：重置迷宫智者。

- X 的数值，只于迷宫智者的第二个异能结算时计算一次。

迷失者沙漏

{二}{白}

神器

{横置}: 加{白}。在迷失者沙漏上放置一个计时指示物。

{横置}: 从迷失者沙漏上移去 X 个计时指示物并放逐它：将所有法术力值为 X 的非地永久物牌从你坟墓场移回战场。只能于法术时机起动。

- 如果你坟墓场中某张牌的法术力费用包含{X}，则 X 视为 0。

墨格先人乔提
{二}{绿}{蓝}
传奇生物 ~ 元素
2/4

当墨格先人乔提进战场时，你本盘游戏中每从统帅区施放过一次你的指挥官，便派出一个 1/1 绿色树林 / 树灵衍生地生物。（它们会受召唤失调影响。）
在每次战斗开始时，由你操控的地生物得 +X/+X 直到回合结束，X 为乔提的力量。

- 如果你的指挥官被反击，则仍会算作你施放过一次。
- 如果你有数个指挥官，则乔提第一个异能所派出的 1/1 绿色树林 / 树灵衍生地生物数量，为你施放之你所有指挥官的次数加总。举例来说，如果你施放过其中一个指挥官一次，另一个指挥官两次，则你会派出三个树林 / 树灵。
- 乔提的最后一个异能中 X 的数值，只会于乔提的异能结算时计算一次。

墓冢耶夫
{二}{黑}
生物 ~ 拉高耶夫
/1+

死触，系命
墓冢耶夫的力量等同于所有坟墓场中牌的牌张类别数量，其防御力等同于该数量加 1。
每当墓冢耶夫对任一牌手造成战斗伤害时，你可以磨等量的牌。若你如此作，则你可以将其中一张生物牌置于你手上。

- 设定墓冢耶夫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。
 - 该设定墓冢耶夫力量和防御力的异能计算的是牌张类别数量，而非牌张数量。如果所有坟墓场中就只有一张神器生物牌，墓冢耶夫会是 2/3。如果所有坟墓场中的牌就只有十张神器牌和十张生物牌，墓冢耶夫也只会是 2/3。
 - 会在坟墓场中出现之牌张类别包括神器、战役、生物、结界、瞬间、亲缘、地、鹏洛客以及法术。传奇、基本和雪境属于超类别，不是牌张类别；拉高耶夫、树林和围攻属于副类别，不是牌张类别。
-

孽裔床保护体

{七}

生物 ~ 奥札奇

6/8

在你的结束步骤开始时，将至多一张目标奥札奇生物牌从你的坟墓场移回你手上。派出两个 1/1 无色奥札奇 / 孽裔衍生生物，且具有「牺牲此生物：加{无}。」

- 在你的结束步骤开始时，如果你的坟墓场中没有奥札奇生物牌，则孽裔床保护体的异能不会生效。一旦你的结束步骤开始，你就已经来不及再将一张或数张奥札奇生物牌置入你的坟墓场。
- 如果于孽裔床保护体的异能试图结算时，该目标奥札奇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。你不会派出奥札奇 / 孽裔衍生生物。

奇景智者

{一}{蓝}

生物 ~ 月人 / 魔术师

1/3

飞行

{横置}，将一个由你操控的地移回其拥有者手上：抓一张牌。然后除非该地具有非基本地类别，否则便弃一张牌。

- 奇景智者的最后一个异能，并不在乎所移回的地是否是非基本。它只在意该地是否有非基本之地类别。举例来说，如果你操控维苏瓦女皇欧莱，并将一个其上有万物指示物的树林移回你手上，来支付奇景智者最后一个异能的费用，则你不需弃牌。
- 利用所移回地最后在战场上时的副类别，来决定你是否须弃牌。举例来说，如果你将成为克撒的洞窟（类别为「克撒的」和「洞窟」的地）之复制品的复制土地移回你手上来支付奇景智者之最后一个异能的费用，则你不会弃牌。

启示史芬斯

{三}{白}{蓝}

神器生物 ~ 史芬斯

4/5

飞行，系命

每当你获得生命时，你得到等量的{能}（*能量指示物*）。

{白}{蓝}{蓝}，{横置}，支付 X 个{能}：抓 X 张牌。

- 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系命异能的生物同时造成战斗伤害，则启示史芬斯的触发式异能会触发两次。如果你操控的永久物具有之异能会在「每当你得到一个或数个{能}时」触发，这样就具有意义了。

锐草原贯裂犀

{二}{白}

神器生物 ~ 武具 / 犀牛

3/3

每当锐草原贯裂犀或佩带此武具的生物攻击时，你得到{能} (能量指示物)，然后它得+X/+X直到回合结束，X为你具有的{能}数量。

重配 ~ 支付{二}或{能}{能}{能} (支付{二}或{能}{能}{能}: 贴附在目标由你操控的生物上; 或从生物上卸装。重配的时机视同法术。它于贴附期间不是生物。)

- X的数值，只于锐草原贯裂犀触发式异能结算时计算一次。
 - 重配代表两个起动式异能。重配[费用]意指：「[费用]: 将此永久物贴附在另一个目标由你操控的生物上。只能于法术时机起动。」以及「[费用]: 将此永久物卸装。只能于此永久物贴附在某生物上时起动，且仅限法术时机。」
 - 「将具重配异能的武具贴附在某生物」此动作，会令该武具不再是生物，直到它卸装为止。它会失去所具有的所有生物副类别。
 - 武具不会随着其所贴附的永久物横置而一同成为已横置。举例来说，如果你以某个佩带了锐草原贯裂犀的生物攻击，然后在战斗后利用重配将锐草原贯裂犀卸装，则锐草原贯裂犀会是未横置的状态，且能在对手回合中进行阻挡。
 - 类似地，如果某武具已横置，则你仍可以起动其重配异能，且如此也能将它贴附到其他生物上。「成为已贴附」此变化不会将其重置。虽然在大多数情形中，「贴附在某生物上的武具为已横置」此事对游戏并无影响，但如果它在重置前就再度卸装的话，便需留意其卸装前的状态。
 - 如果某个具重配异能的武具于其贴附期间因故失去了所有异能，则令其「不再是生物」的效应仍会持续到其卸装为止。
 - 一旦具重配异能的武具生物不再是生物，则其上贴附的所有武具和具「结附于生物」异能之灵气都会卸装。而能结附于不是生物之武具的灵气则仍会贴附于其上。
 - 你也能利用重配异能以外的效应（例如黄铜扈从的起动式异能），来将具此异能的武具生物贴附在其他生物上。
 - 尽管你如此作也会令武具「成为」贴附在某生物上，但对于职业：战士和狮族猎户这类牌来说，重配并不算是「佩带异能」。
 - 武具生物永远不能贴附在自己身上。如果有效应试图如此作，则什么都不会发生。
 - 如果某个具重配异能的生物于贴附在其他生物上之后因故还是生物（也许是因为诸如器械进击之类的效应），则它便会立即从佩带此武具的生物上卸装。
-

沙漠战事

{三}{绿}

结界

每当你牺牲一个沙漠和每当一张沙漠牌从你手上或你牌库进入你的坟墓场，在你的下一个结束步骤开始时，将该牌在你的操控下放进战场。

在你回合的战斗开始时，若你操控五个或更多沙漠，则派出等量的 1/1，红绿白三色的砂 / 战士衍生生物。它们获得敏捷异能。

- 沙漠战事的第一个异能，并不会将在沙漠战事进战场前就已牺牲，或已从你手上或你牌库进入你坟墓场的沙漠移回。
- 如果在沙漠战事第一个异能结算时所产生的延迟触发式异能结算之前，该沙漠就已离开你的坟墓场，则当该异能结算时，不会将该沙漠从其新的区域放进战场。

深洋异体

{六}{蓝}

生物 ~ 奥札奇 / 巨蛇

7/8

虚色 (此牌没有颜色。)

当你施放此咒语时，为每位对手各选择一个由该牌手操控的生物。派出一个衍生物，此衍生物为所选生物其中之一的复制品，但其力量等同于这些生物的力量总和，防御力等同于这些生物的防御力总和，且是无色奥札奇生物。

- 深洋异体的触发式异能会比深洋异体本身先一步结算。如果深洋异体因有人回应该触发式异能而被反击或因故离开堆叠，则该触发式异能仍会如常结算。
 - 此衍生物只会复制原版牌上所印制的东西而已（除非该永久物也复制了其他东西；后文将详述），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、结附了灵气，或是其他改变了其力量、防御力、类别、颜色等等的非复制效应。
 - 如果所复制之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，但具有所列特例。
 - 如果所复制之生物的法术力费用中包含{X}，则 X 为 0。
 - 如果该目标生物本身就是衍生物，则深洋异体的异能派出的衍生物会复制派出原版衍生物之效应原本所注明的特征，但具有所列特例。
 - 该永久物是奥札奇生物，而非它的其他类别和副类别，且是无色，而不会保留其任何颜色。它仍具有原本的超类别（例如传奇或雪境）。这是该衍生物供其他效应复制的可复制特征值。
 - 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。该生物上面任何「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。
-

时空连接点

地

时空连接点是所有非基本地类别。*(非基本地类别包括洞窟、沙漠、门、巢穴、处所、矿脉、动力炉、域界、塔和克撒的。)*

{横置}: 加{无}。

{一}, {横置}: 加一点任意颜色的法术力。

- 规则提示文字中所列出的非基本地类别，系为截至摩登新篇 3 发售时的完整列表。最新的地类别完整列表，可于《万智牌完整规则》中找到。

丝金赛车

{三}{红}

神器 ~ 载具

5/5

当丝金赛车进战场时，你得到{能}{能}{能}{能} *(四个能量指示物)*。

每当丝金赛车攻击时，你可以支付{能}{能}。当你如此作时，目标在你坟墓场中的瞬间或法术牌获得再起异能直到回合结束。*(你可以从你的坟墓场施放该牌，但必须支付其所需费用并额外弃一张牌。然后将它放逐。)*

搭载 1

- 施放具再起异能的咒语时，你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，你才能以再起方式施放法术。
- 以再起方式施放的咒语在之后一定会被放逐，不论它是结算了，被反击，或以其他方式离开堆叠。
- 如果有效应允许你支付某替代性费用而不支付咒语的法术力费用，则在你以再起方式施放咒语时，你可以选择支付该替代性费用。此时你仍需弃一张牌，以作为施放此咒语的额外费用。

塔莫耶夫巢穴

{二}{绿}

亲缘结界 ~ 拉高耶夫 / 灵气

结附于地

所结附的地具有「{一}{绿}, {横置}: 派出一个塔莫耶夫衍生物。」*(它是一个{一}{绿}拉高耶夫生物，且具有「塔莫耶夫的力量等同于所有坟墓场中牌的类别之数量，其防御力等同于该数量加 1。」)*

- 塔莫耶夫巢穴的起动式异能派出的衍生物，是 Oracle 牌张叙述文献当中之 Tarmogoyf/塔莫耶夫此牌的复制品。Tarmogoyf/塔莫耶夫的规则叙述可在风云集牌张资料库中找到：
Gatherer.Wizards.com。

维苏瓦女皇欧莱

{二}{绿/蓝}

传奇生物 ~ 变形兽 / 贵族

1/5

每当维苏瓦女皇欧莱进战场或攻击时，在至多一个目标地和至多一个目标生物上各放置一个万物指示物。每个其上有万物指示物的地均额外具有所有地类别。每个其上有万物指示物的非地生物均是所有生物类别。

- 欧莱的第二个异能会让其上有万物指示物的地获得所有的地类别，而非仅限基本地类别。地类别的完整列表可以于《万智牌完整规则》中找到。

闻名械师恺思

{一}{蓝}{红}{白}

传奇生物 ~ 矮人 / 神器师

3/3

装配 1 (当此生物进战场时，在其上放置一个+1/+1指示物或派出一个 1/1 无色自动机衍生神器生物。)

由你操控且非衍生物的其他生物具有装配 1。

{二}, {横置}: 选择一项。

- 殖民。
- 增殖。

- 你是于装配异能结算过程中，才选择是要在生物上放置+1/+1指示物或派出自动机衍生物。在你作出选择和增加指示物或派出衍生物之间，没有牌手能有所行动。
- 装配不会让具该异能的生物以带有+1/+1指示物的状态进入战场。举例来说，闻名械师恺思进战场时会是个 3/3 生物，然后其装配异能进入堆叠。于该异能正在等待结算时，牌手可以采取动作（例如施放瞬间）。
- 如果于装配异能结算时，你因故无法在生物上放置+1/+1指示物（举例来说，如果其已经不在战场上），则你只会派出自动机衍生物。
- 若你于殖民时未操控任何衍生生物，则什么都不会发生。
- 新衍生生物会复制派出原衍生物之效应原本所注明的特征。
- 新衍生物不会复制下列状态：原衍生物是否为横置，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、颜色等等的非复制效应。
- 新衍生物上面任何「于[此生物]进战场时」或「[此生物]进战场时上面有…」的异能都会生效。
- 当你增殖时，你可以选择任何具有指示物的永久物，包括由对手操控者。你也可以选择任意数量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。
- 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。

钨拉莫惧霸体

{十}

生物～奥札奇

10/10

警戒

守护～牺牲一个法术力值等于或大于 1 的永久物。

{横置}: 派出一个 10/10 无色奥札奇衍生生物。

- 如果战场上的永久物法术力费用中包含{X}，则在确定其法术力值时，X 为 0。
- 牌面朝下的永久物的法术力值为 0。
- 不为其他物件之复制品的衍生物，其法术力值为 0。

邪异免疫

{无}

亲缘瞬间～奥札奇

目标由你操控的生物获得反五色保护异能直到回合结束。

超载{四}{无} (你可以支付此咒语的超载费用来施放它。若你如此作，则将其叙述中的「目标」更改为「每个」。)

- 如果你不支付某个咒语的超载费用，则该咒语将具有单一目标。如果你支付超载费用，则该咒语不会有任何目标。
- 由于在支付超载费用后，具超载异能的咒语不需指定目标，它可能会影响具辟邪异能或所对应颜色之反色保护的永久物。
- 超载异能不会改变咒语可以施放的时机。
- 让你在施放咒语时需额外或减少支付费用的效应，也会让你在支付其超载费用时同样生效。
- 如果有效应让你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放具超载异能的咒语，则你不能改为选择支付其超载费用。
- 要计算咒语的总费用，先从要支付的法术力费用或替代性费用开始（例如超载费用），加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量。咒语的法术力值仅由其法术力费用决定，与施放该咒语时所支付的总费用无关。

选择性抹煞

{三}{无}{无}

法术

每位牌手各选择一个颜色。然后对每个永久物而言，除非它是无色或仅为其操控者所选之颜色，否则放逐之。

- 从主动牌手开始，牌手按照回合顺序做决定并宣告选择哪个颜色。回合顺序上排在后面的牌手在做决定时，会知道前面牌手所选的颜色为何。
- 地没有法术力费用，所以它们是无色，除非某效应注记其有颜色。地能够产生的法术力颜色，并不会影响该地本身的颜色。
- 无论所有牌手选择了哪些颜色，所有的多色永久物都会被放逐。
- 牌手所选的颜色，就只会影响由其操控的永久物是否会被放逐。其所作的选择，并不会影响其他牌手操控的永久物是否会被放逐。
- 举例来说，你操控一个无色生物、一个蓝色生物、一个绿色生物和一个蓝绿双色生物。无论你选择了什么颜色，你的无色生物都不会被放逐，你的蓝绿双色生物都会被放逐。如果你选择了蓝色或绿色，则该由你操控且仅为该色的生物不会被放逐。其他人选择的颜色为何并不重要。

血辩挑战者

{三}{红}{绿}

生物 ~ 妖精 / 狂战士

4/3

倾曳

敏捷

逸脱 ~ {三}{红}{绿}，从你的坟墓场放逐三张其他牌。

(你可以从你坟墓场中施放此牌，并支付其逸脱费用。)

- 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。
- 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。
- 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。
- 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。
- 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。
- 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。它能再次逸脱。
- 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）。

乙太精炼所

{四}{红}{红}

神器

如果你将得到一个或数个{能}（能量指示物），则改为你得到两倍数量的{能}。

{横置}：你得到{能}，然后你可以支付一个或数个{能}。如果你如此作，则派出一个 X/X 黑色乙太种衍生生物，X 为以此法支付的{能}数量。

- 如果你操控两个乙太精炼所，则你获得的{能}数量是原数量的四倍。三个乙太精炼所则为原数量的八倍，依此类推。
- 如果有两个或更多效应都试图修改你获得的{能}数量（或是修改你将得到的指示物数量），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。

乙太流天才萨提亚

{一}{蓝}{红}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 神器师

3/5

威慑, 敏捷

每当乙太流天才萨提亚攻击时, 选择至多另一个目标由你操控且非衍生物的生物。派出一个为其复制品的衍生物, 其为横置且正进行攻击。你得到{能}{能}

(两个能量指示物)。在下一个结束步骤开始时, 除非你支付等同于该衍生物之法术力值的{能}, 否则牺牲之。

- 你派出此衍生物时, 要宣告它所攻击的牌手、鹏洛客或战役。它攻击的对象可以和萨提亚不一样。
- 此衍生物只会复制原版牌上所印制的东西而已 (除非该永久物也复制了其他东西; 后文将详述)。它不会复制下列状态: 该生物是否为横置, 它上面有没有指示物、结附了灵气, 或是其他改变了其力量、防御力、类别、颜色等等的非复制效应。
- 如果所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。
- 如果所复制之生物的法术力费用中包含{X}, 则 X 视为 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。该生物上面任何「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。

异变教众

{二}{黑}

生物 ~ 奥札奇 / 惊惧兽

1/3

虚色 (此牌没有颜色。)

当你施放此咒语时, 从至多一个目标永久物或对手上移去所有指示物。每以此法移去一个指示物, 你本回合中施放的下一个咒语便减少{一}来施放。

死触

- 异变教众的触发式异能会比异变教众本身先一步结算。如果异变教众因有人回应该触发式异能而被反击或因故离开堆叠, 则该触发式异能仍会如常结算。
- 该触发式异能可以指定由任何牌手操控的永久物为目标, 但就不能指定你为目标。它可以指定没有指示物的永久物或对手为目标。如果该目标永久物或对手上有数种指示物, 则你必须将所有种类的指示物都移去。
- 牌手能具有的指示物包含能量指示物、经验指示物、中毒指示物、拉德指示物和见于机飞系列的 ticket counter/票券指示物。

- 要计算咒语的总费用，先从要支付的法术力费用或替代性费用开始，加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量（例如异变教众的第二个异能）。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。

异音双体

{七}

生物~奥札奇

8/6

每当你攻击时，选择单数或双数。法术力值为该种数值的生物本回合不能进行阻挡。（零是偶数。）

每个由你操控的其他无色生物均具有嗜血 2。（如果对手本回合中受过伤害，则该生物进战场时上面额外有两个+1/+1 指示物。）

- 牌面朝下的生物的法术力值为 0。
- 不为其他物件之复制品的衍生物，其法术力值为 0。
- 如果战场上的生物法术力费用中包含{X}，则在确定其法术力值时，X 为 0。
- 数个嗜血异能可以累加。举例来说，你操控异音双体且一个具嗜血 1 的无色生物在你的操控下进战场，如果该回合有对手受到过伤害，则该生物进战场时上面有三个+1/+1 指示物。

银毫讲师

{四}{白}

生物~寇族 / 法术师

3/3

你施放的生物咒语具有示范异能。（每当你施放生物咒语时，你可以将它复制。若你如此作，则选择一位对手一同复制。所成之复制品都会成为衍生物。）

- 你是于示范异能结算时，才选择是否要产生复制品。而此时原版咒语还未结算。你的复制品会进入堆叠，并位于原版咒语之上。
- 如果你利用示范异能复制咒语，则你之后需立即选择一位对手。如果该对手也复制咒语，则所成的复制品会位于堆叠最顶上。
- 如果你施放具示范异能的咒语，且你和一位对手均将它复制，则对手的复制品先结算，然后轮到你的复制品结算，最后才到原版咒语结算。
- 如果你施放咒语时选择不复制，则也不会有对手能够复制。
- 如果咒语包括了于施放时选择的 X 数值，则复制品的 X 数值与原版咒语相同。
- 如果施放具示范异能的咒语时支付了额外费用或替代性费用，那些复制品也会看到那些选择。举例来说，如果咒语具有增幅异能且已增幅，那些复制品也算作已增幅。

- 永久物咒语的复制品结算时，会于其进入战场时成为衍生物。当衍生物以此方式进战场时，并不算作「派出」。

勇行者蒂莎

{二}{黑}{红}{绿}

传奇生物 ~ 人类 / 斥候

5/6

每当一张拉高耶夫永久物牌从战场以外的任何区域进入你的坟墓场时，将之放进战场。

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，派出一个塔莫耶夫衍生物。

- 勇行者蒂莎的最后一个异能所派出的衍生物，是 Oracle 牌张叙述文献当中之 Tarmogoyf/塔莫耶夫此牌的复制品。Tarmogoyf/塔莫耶夫的规则可在风云集的牌张资料库中找到：
Gatherer.Wizards.com。

幼伴暴君

{四}{黑}{红}{绿}

生物 ~ 龙

5/5

飞行

当幼伴暴君进战场时，派出一个 5/5 红色，具飞行异能的龙衍生物。

返场{五}{黑}{红}{绿}

- 返场是个起动式异能，在坟墓场中时生效。「返场[费用]」意指「[费用]，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。这些衍生物获得敏捷异能。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。」
- 「放逐该具返场异能的牌」是起动返场异能的费用。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。

诱以破坏

{一}{红}{红}

瞬间

诱引/~ 选择目标瞬间或法术咒语。每位对手均可以复制该咒语，且可以为由其操控的复制品选择新的目标。你将该咒语复制一次，且每有一位以此法复制该咒语的对手，便再多复制一次。你可以为由你操控的复制品选择新的目标。

- 从按照回合顺序的下一位对手开始（如果主动牌手是你的对手之一，则为该牌手），每位对手按照回合顺序决定是否要复制该咒语，且如果复制，是否要选择新的目标。然后，如果该牌手选择复制该咒语，复制品会进入堆叠。最后，你复制该咒语至少一次（希望破坏的引诱足够甜美而复制更多），并为你的复制品选择新的目标（若希望）。这意味着，你的咒语复制品会先结算，然后轮到对手产生的复制品按照产生时的相反顺序来结算。
 - 若发生所复制的咒语让一位或多位牌手获得额外回合的情形，则这些多出来的额外回合是逐一产生。当前的回合结算后，会先进行最后产生的回合。
 - 每个复制品的目标将与原版咒语相同，除非其操控者选择新的目标。该牌手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。对其中任一目标而言，如果该牌手无法为其选择一个新的合法目标，则它会保持原样而不改变（即使现在的目标并不合法）。
 - 这些复制品都是直接在堆叠产生的，所以它们从未「施放」过。注记于「当牌手施放咒语时」触发的异能，不会因产生复制品而触发。
 - 如果所复制的咒语具有模式（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。
 - 如果该咒语于施放时一并决定了其伤害的分配方式，则你无法更改这一分配方式（但你依旧能更改将受到伤害的目标）。对于分配指示物的咒语来说也是一样。
 - 复制品的操控者不能选择为该复制品支付任何替代性费用或额外费用。不过，基于为原版咒语所支付的任何替代性或额外费用产生的效应都会被复制，就好像每个复制品都支付过同样的费用一样。
 - 诱以破坏不能指定自己为目标。破坏也还是有限制的。
-

葬仪人寇劳

{一}{黑}{红}{绿}

传奇生物 ~ 人类 / 战士

0/5

葬仪人寇劳得+X/+0，X 为所有坟墓场内生物牌中的最大力量。

每当寇劳攻击时，每位牌手各磨一张牌。

于你的每个回合中，你可以从本回合自牌库进入坟墓场的牌之中使用一个地和施放一个咒语。

- 寇劳的第一个异能只会于它在战场上时生效。在所有其他区域中，它的力量都是 0。
- X 的数值会随着所有坟墓场内生物牌中的最大力量变动而改变。
- 你以此法使用地和施放咒语时，仍须支付所有费用，并遵循正常时机规则。
- 一旦你已开始以此法施放咒语，则此时再失去寇劳的操控权的操控权也不会影响该咒语。你可以如常完成施放。
- 如果你利用其他许可来从坟墓场使用地或施放咒语，则如此作并不会阻止你再当回合稍后时段再利用寇劳的许可来故技重施（只要你还没有利用过寇劳的许可来如此作）。
- 如果你已利用寇劳最后一个异能赋予的许可来使用地、施放咒语或两者兼作，然后在同一回合中有新的寇劳受你操控，则你便可以利用新寇劳的许可来再使用地、施放咒语或两者兼作。
- 如果在你的回合中，你操控寇劳，且其他牌手有许可来使用本回合从牌库进入坟墓场的某张牌（也许是一张由其拥有且具有返照异能的瞬间），则较早获得优先权的牌手会先有机会来使用该牌。在大多数情况下，这位牌手会是你，因为主动牌手会在咒语或异能结算之后获得优先权。

吱响调度体

{二}{绿}

生物 ~ 奥札奇 / 妖兽

2/3

虚色（此牌没有颜色。）

繁影

当吱响调度体离开战场时，派出一个 0/1 无色奥札奇 / 后裔衍生生物，且具有「牺牲此生物：加{无}。」

- 繁影属于触发式异能。每当一个具繁影异能的生物攻击时，对防御牌手之外的每位对手而言，你可以派出一个复制品衍生物，其为横置且正向该牌手或某个由他操控的鹏洛客进行攻击。在战斗结束时，放逐这些衍生物。
- 繁影异能（或攻击生物上的其他异能）规则叙述中所称之「防御牌手」，指的是本次战斗中具繁影异能的生物成为攻击生物时它所攻击的牌手，或是在前述时刻它所攻击之鹏洛客的操控者或所攻击之战役的防卫者。
- 如果防御牌手是你唯一的对手，则不会将衍生物放进战场。
- 你是于衍生物产生时，为每个衍生物分别决定它的攻击对象是牌手还是该牌手操控的某个鹏洛客。

- 虽然这些衍生物是以正在进行攻击的状态进入战场，但它们从未被宣告为攻击生物。注记于「每当一个生物攻击时」触发的异能不会触发，包括这些衍生物本身的繁影异能。如存在须支付费用才能让生物攻击的效应，则这些费用也不会对这些衍生物生效。
- 这些衍生生物会同时进战场。
- 这些衍生物都只会复制原版生物上所印制的东西而已。它不会复制下列状态：该生物是否为横置，它上面有没有指示物、贴附了灵气或武具，或是其他改变了其力量、防御力、类别、颜色等等的非复制效应。
- 当此衍生物进战场时，所复制的生物之任何进战场异能都会触发。所复制的生物上面任何「于[此永久物]进战场时」或「[此永久物]进战场时上面有…」的异能也都会生效。
- 如果对于某位特定牌手而言，繁影异能产生了多于一个的衍生物（由于诸如倍产旺季所产生的这类效应），则你得为每个衍生物分别选择其是要攻击该牌手还是要攻击由该牌手操控的某个鹏洛客。

最终谢幕

{四}{黑}{黑}

法术

选择一项或多项 ~

- 消灭所有生物。
 - 消灭所有鹏洛客。
 - 消灭所有战役。
 - 放逐所有坟墓场。
 - 每位对手均失去所有指示物。
- 如果你为最终谢幕选择了多个模式，则你需按照牌面上叙述的顺序依次执行各模式。
 - 牌手能具有的指示物包含能量指示物、经验指示物、中毒指示物、拉德指示物和见于机飞系列的 ticket counter/票券指示物。