

艾卓王权发布释疑

编纂：Eli Shiffirin，且有 Laurie Cheers，Tom Fowler，Carsten Haese，Nathan Long，及 Thijs van Ommen 的贡献

此文件最近更新日期：2019 年 12 月 5 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。如果您的疑问在本文找不到解答，请到此与我们联系：[Support.Wizards.com](https://support.wizards.com)。

「通则释疑」段落内含上市信息并解释本系列中的机制与概念。

「单卡解惑」段落则为牌手解答本系列牌最重要，最常见，以及最易混淆的疑问。「单卡解惑」段落将为您列出完整的规则叙述。惟因篇幅所限，仅列举本系列部分的牌。

通则释疑

上市资讯

自正式发售当日（2019 年 10 月 4 日，周五）起，艾卓王权系列便可在有认证之构组赛制中使用。在该时刻，标准赛制中将可使用下列牌张系列：*烽火拉尼卡*，*效忠拉尼卡*，*火花之战*，*2020 核心系列*，以及艾卓王权。

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

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

新机制：历险者牌

艾卓王权系列具有一种新样式的牌。「历险者牌」本身都是生物牌，但这类牌下部文字框的左半边都有一个小型牌框，里面注记有本牌的一组副特征。你可以将该牌当作历险来施放～若你如此作，你能在稍后时段再将它当作生物来施放。

巨人杀手
{白}
生物～人类 / 平民
1/2
{一}{白}, {横置}: 横置目标生物。
//
连根砍倒
{二}{白}
瞬间～历险
消灭目标力量等于或大于 4 的生物。*(然后放逐此牌。之后你还可以从放逐区中施放该生物。)*

- 在堆叠以外的其他区域当中，历险者牌都是生物牌；如果你并未将其当作历险来施放，则它在堆叠上时也是生物牌。在上述情况中，忽略该牌的副特征。举例来说，当巨人杀手在你的坟墓场中时，它是一张总法术力费用为 1 的白色生物牌。你不能将它指定为神秘圣地之触发式异能的目标。
- 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、总法术力费用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，如果巨人杀手因荒野斗士薇薇安的最后一个异能而被放逐，则你不能将其当作连根砍倒来施放。
- 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生物咒语来施放。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在将它当作生物来施放。
- 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生物咒语来施放。
- 你从放逐区施放该生物咒语时，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，你只能够在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生物来施放。
- 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，即便算作「具有历险」，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。
- 对提及具有历险的生物牌、生物咒语或生物之效应而言，这类效应无法找到堆叠上当作历险来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。在判断能够能否选择该名称时，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。

新机制：固色

固色为艾卓王权系列的新机制，这一异能提示表明忠于某个颜色（用三点以上该色法术力来施放咒语）的额外回报。斜体字的异能提示并无规则含义（译注：中文版的文字栏并未以斜体印刷）。

化作南瓜

{三}{蓝}

瞬间

将目标非地永久物移回其拥有者手上。抓一张牌。

固色~如果施放此咒语时支付过至少三点蓝色法术力，则派出一个食品衍生物。（食品衍生物是具有「{二}，{横置}，牺牲此神器：你获得3点生命」的神器。）

- 如果瞬间或法术咒语具有固色异能，则你是按咒语上的顺序依指示行事。你不会在咒语结算，或是处理文字印制顺序先于固色异能的其他效应之前，就先去执行固色的指示。
- 如果有效应让你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放咒语，则你不能选择在施放它的时候支付法术力，除非还有其他规则或效应允许你在施放该咒语的时候支付费用。类似地，除非减少费用的效应上面记着「你可以」，否则你无法让这类效应不生效。
- 固色效应检查的是施放咒语时实际支付之法术力颜色种类。对于让你能够将法术力当成任意颜色或种类的法术力来支付费用之效应而言，虽然这类效应能让你利用原本无法用来支付的法术力来支付费用，但这不会改变你实际用来支付施放咒语之法术力种类。
- 如果你复制了一个具固色异能的咒语，则由于该复制品根本没有用过任何法术力来施放，所以固色异能也不会生效。

系列主题：食品

艾卓时空有丰富的烹饪文化，各式食品琳琅满目：有的看起来香甜可口，有的让人垂涎三尺，还有的一眼看起来就让人没有食欲。本系列中有部分牌张能够派出或利用食品神器，让你也能够亲身参与到这盛宴当中（如果你够胆的话）。

惑诱巫婆

{二}{黑}

生物~人类 / 邪术师

1/3

当惑诱巫婆进战场时，派出一个食品衍生物。（食品衍生物是具有「{二}，{横置}，牺牲此神器：你获得3点生命」的神器。）

{二}，{横置}，牺牲一个食品：目标牌手失去3点生命。

姜饼怪人

{一}

神器生物～食品 / 魔像

1/1

敏捷

{一}：姜饼怪人本回合只能被具敏捷异能的生物阻挡。

{二}，{横置}，牺牲姜饼怪人：你获得 3 点生命。

- 食品是神器类别。尽管某些生物类别栏中也会登记有此类别（例如姜饼怪人），「食品」并非生物类别。
- 如果有效应提及「一个食品」，则其意指任意一个食品神器，而非仅限食品衍生神器。举例来说，你能够牺牲姜饼怪人来启动惑诱巫婆的最后一个异能。
- 你不能牺牲同一个食品衍生物来支付多个费用。举例来说，你不能牺牲一个食品衍生物，好同时启动其本身的异能和惑诱巫婆的异能。
- 某些让你派出食品衍生物的咒语需要指定目标。如果你没办法选择足够的目标，你便不能施放此类咒语，且如果该咒语的所有目标都成为不合法目标，则该咒语便不会结算，你也不会派出任何食品。但如果只是其中部分目标成为不合法（而非全部），则你会尽可能地完成各项动作，包括派出食品。
- 无论如何，请不要将美味的卡牌本身当作食品吃掉。

系列主题：抓你的第二张牌

知识就是力量！*艾卓王权*系列当中，有部分牌具有会在你抓每回合中你的第二张牌时触发的异能。

莽撞仙灵

{一}{蓝}

生物～仙灵 / 浪客

1/2

闪现

飞行

每当你抓每回合中你的第二张牌时，在莽撞仙灵上放置一个+1/+1 指示物。

- 该触发式异能每回合只会触发一次。对于具此类异能的永久物而言，你抓第一张牌时它是否在战场上并不重要。但如果你抓第二张牌的时候它不在战场上，则此类异能在当回合中就不能触发。这类异能不会在你抓第三张或第四张牌的时候触发。
- 如果有效应让你抓数张牌，则该异能会在你抓上当回合中你的第二张牌时触发。你是在抓上并看到所有抓上来的牌，并结算完令你抓上这些牌的咒语或异能之后，才需为该异能选择目标（如有）。
- 如果有咒语或异能让你将牌置于你手上，且用词不包括「抓」，则它便不算是你抓的牌。

复出机制：混血法术力

混血法术力符号代表了可以用其中一种法术力支付的费用。举例来说，{绿/蓝}可以用{绿}或{蓝}来支付。它既是绿色法术力符号，也是蓝色法术力符号。

雷动巨嘴龟
{绿/蓝}{绿/蓝}{绿/蓝}{绿/蓝}
生物~龟 / 多头龙
4/4
每当你施放总法术力费用等于或大于 5 的咒语时，抓一张牌。

- 当你要施放或起动费用中具有混血法术力符号的咒语或起动式异能时，你选择要为每个混血法术力符号支付哪种颜色的法术力。你是与为咒语选择模式或决定法术力费用中 X 的数值的同时一并作此选择。举例来说，你选择施放雷动巨嘴龟时选择支付{绿}{绿}{绿}{绿}、{绿}{绿}{绿}{蓝}、{绿}{绿}{蓝}{蓝}、{绿}{蓝}{蓝}{蓝}或{蓝}{蓝}{蓝}{蓝}。
- 在计算牌张的总法术力费用时，每个双色混血法术力符号都算作 1。举例来说，雷动巨嘴龟的总法术力费用为 4。
- 若一张牌的法术力费用中有混血法术力符号，则该牌具有法术力费用中展示的每个颜色，不论你是支付哪种法术力来施放它。举例来说，雷动巨嘴龟既为绿色又为蓝色，即使你在施放它时仅支付了绿色法术力也是如此。
- 同样，牌张的标识色（用于指挥官玩法）会始终包含该牌上混血法术力符号中出现的所有颜色。尽管雷动巨嘴龟只需要支付绿色法术力就能施放，但仍不能在指挥官标识色为绿色单色的指挥官套牌中加入此牌。

组合：幻野地和世境地

艾卓王权系列当中有两组地组合，有一组为普通牌，另一组为稀有牌，展现了神秘幻野与世境城堡的各个地点。这十张牌都与基本地类别有关联。

神秘圣地
地~海岛
({横置}：加{蓝}。)
除非由你操控三个或更多其他海岛，否则神秘圣地须横置进战场。
当神秘圣地进战场且未横置时，你可以将目标瞬间或法术牌从你的坟墓场置于你的牌库顶。

凡翠丝堡
地
除非你操控海岛，否则凡翠丝堡须横置进战场。
{横置}：加{蓝}。
{二}{蓝}{蓝}，{横置}：占卜 2。

- 「海岛」指具有海岛此副类别的地，并非所有能够产生蓝色法术力的地都是海岛。举例来说，神秘圣地是海岛，但凡翠丝堡不是。

- 于这类地进战场时，它们会检查已在战场上的地。它们不会看到与自己同时进战场的地（举例来说，由于变境）。
- 如果有其他效应将这类地横置放进战场，则它们便会以横置的状态进战场，就算你操控之相应基本地类别的地数量足够也是一样。
- 一旦这类普通牌的地（例如神秘圣地）是以横置的状态进战场，便没有办法利用咒语或异能将之重置，好让它们最后一个异能触发。
- 虽然这类普通牌的地具有基本地类别，它们不是基本地。

组合：世境遗宝

世境的五家王室各拥一件象征自己传统美德的远古传奇神器。你可以在战斗中用它们替你助力～虽然它们的费用十分高昂，但你也有办法减少召唤费用。

魔法明镜
 {六}{蓝}{蓝}{蓝}
 传奇神器
 你坟墓场中每有一张瞬间与法术牌，此咒语便减少
 {一}来施放。
 你的手牌数量没有上限。
 在你的维持开始时，在魔法明镜上放置一个知识指示物，然后魔法明镜上每有一个知识指示物，便抓一张牌。

- 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，该咒语的总法术力费用都不会改变。
- 这类减少费用的异能只会减少遗宝费用中的一般法术力部分。你仍须支付有色法术力部分。
- 一旦你宣告施放咒语，则直到该咒语的费用支付完毕，没有牌手能有所行动。特别一提，对手不能试图改变遗宝费用减少的数量。

勘误（2019 年 12 月 5 日更新）

本系列牌张 Castle Ardenvale/雅登瓦堡之中文版内文叙述中，将所派出的衍生生物之类别误植为「士兵」，实际应为「人类」，特此勘误。

本牌的正确叙述如下：

雅登瓦堡
 地
 除非你操控平原，否则雅登瓦堡须横置进战场。
 {横置}：加{白}。
 {二}{白}{白}，{横置}：派出一个 1/1 白色人类衍生生物。

单卡解惑

白色

受誉竞争者
{二}{白}
生物～人类 / 骑士
3/3

当受誉竞争者进战场时，若你操控另一个骑士，则检视你牌库顶的五张牌。你可以展示其中的一张骑士、灵气、武具或传奇神器牌，并将它置于你手上。将其余的牌以随机顺序置于你的牌库底。

- 如果在受誉竞争者进战场之后的时点，你未操控另一个骑士，则它的异能不会触发。如果你于该异能结算时未操控另一个骑士，则该异能没有效果。不过你在这两个时点所操控的骑士不必相同。
- 无论你操控多少个其他骑士，受誉竞争者的异能都只会让你从牌库顶的五张牌中拿到最多一张牌。

闪光宝物
{一}{白}
结界～灵气
结附于生物
你每操控一个神器和 / 或结界，所结附的生物便得+1/+1。

- 由于闪光宝物本身是结界，所以所结附的生物通常至少会得+1/+1。
- 既是神器又是结界的永久物只会计算一次。
- 对于由你放进战场、但未结附在由你操控之永久物上的灵气而言，其操控者仍是你。

赦免统领
{三}{白}
生物～统领
3/2
飞行
反白保护（此生物不能被白色的东西阻挡、指定为目标、造成伤害、结附或是装备。）
对每个生物而言，除非其操控者为其支付{一}，否则它不能攻击你或由你操控的鹏洛客。

- 对于注记着「此生物若能攻击，则必须进行攻击」的生物而言，你的对手不一定要支付费用来让这些生物攻击。如果该生物没有可攻击的其他牌手或鹏洛客，则该生物就不攻击。
 - 在双头巨人游戏中，生物可以攻击你的队友或由你队友操控的鹏洛客，而无需支付法术力。
-

雅登瓦策士
{一}{白}{白}
生物～人类 / 骑士
2/3
飞行
//
眩目天降
{一}{白}
瞬间～历险
横置至多两个目标生物。（然后放逐此牌。之后你还可以从放逐区中施放该生物。）

- 如果你为眩目天降选择了两个目标，但其中有一个成为了不合法目标（另一个仍合法），则依然会横置剩余的合法目标，并将眩目天降放逐。如果这两个目标都不合法，则眩目天降会进入你的坟墓场。

待售乳牛
{三}{白}
生物～牛
3/3
当待售乳牛死去或当你弃掉它时，派出一个食品衍生物。（食品衍生物是具有「{二}，{横置}，牺牲此神器：你获得3点生命」的神器。）

- 待售乳牛的异能为触发式异能，不是起动式异能。此异能不会让你在想把它弃掉或牺牲掉时就能如此作；你需要利用其他方式来弃掉它或让它死去。

甜美公主
{白}
生物～人类 / 贵族
1/1
系命
甜美公主不能被力量等于或大于3的生物阻挡。

- 一旦已有力量等于或小于2的生物阻挡了此生物，则就算改变该阻挡生物的力量，也不会使此生物成为未受阻挡。

英俊王子
{一}{白}
生物～人类 / 贵族
2/2
当英俊王子进战场时，选择一项～

- 占卜2。
- 你获得3点生命。
- 放逐另一个目标由你拥有的生物。在下一个结束步骤开始时，将它在你的操控下移回战场。

- 英俊王子的第三种模式可以指定任一由你拥有的生物为目标，包括由其他牌手所操控者。
- 结附于所放逐生物上的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。装备在所放逐生物上的武具会被卸装并留在战场上。所放逐生物上的任何指示物都会消失。被放逐的生物回到战场后，会是个全新的物件，与先前的存在状况毫无关联。
- 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。

忠诚焰圈

{四}{白}{白}

传奇神器

你每操控一个骑士，此咒语便减少{一}来施放。

由你操控的生物得+1/+1。

每当你施放传奇咒语时，派出一个 2/2 白色，具警戒异能的骑士衍生物。

{三}{白}，{横置}：派出一个 2/2 白色，具警戒异能的骑士衍生物。

- 忠诚焰圈的触发式异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。
- 当你施放忠诚焰圈时，其触发式异能不会触发，因为它此时还不在于战场上。

震撼寂静

{白}

结界

每位牌手每回合所施放的非生物咒语不能多于一个。

- 牌手每回合可以施放任意数量的生物咒语，外加一个非生物咒语。
- 震撼寂静会检查牌手是否在这整个回合中施放过非生物咒语，就算该咒语施放时震撼寂静还不在战场上也是一样。特别一提，你不能在施放了震撼寂静的同一回合中再施放其他非生物咒语。
- 如果你已施放过非生物咒语，且其被反击，你在当回合中不能再施放其他非生物咒语。

幻翼灵狐

{一}{白}

生物~狐

2/2

只要你操控神器或结界，幻翼灵狐便具有飞行异能。

- 在幻翼灵狐被阻挡后再让其获得飞行异能，并不会将该进行阻挡的生物移出战斗，也不会令幻翼灵狐成为未被阻挡。
 - 对于由你放进战场、但结附在不由你操控之永久物上的灵气而言，该灵气仍由你操控。
-

玻璃棺

{一}{白}

神器

当玻璃棺进战场时，放逐目标由对手操控且总法术力费用等于或小于 3 的生物，直到玻璃棺离开战场为止。

- 如果玻璃棺在其触发式异能结算前离开战场，则目标生物不会被放逐。
- 结附于所放逐生物上的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。武器则会被卸装并留在战场上。所放逐生物上的任何指示物都会消失。当该牌移回战场之时，它会是一个全新物件，与先前所放逐的牌毫无关联。
- 如果以此法放逐某个衍生物，它将会完全消失且不会移回战场。

圆满结局

{二}{白}

结界

当圆满结局进战场时，每位牌手获得 5 点生命且各抓一张牌。

在你的维持开始时，若由你操控的永久物之中所包括的颜色有五种，且由你操控的永久物和 / 或在你坟墓场中的牌之中牌张类别有六种或更多，且你的总生命等于或大于你的起始总生命，则你赢得这盘游戏。

- 圆满结局第二个触发式异能包含一个特别长的以「若」开头的子句。这意味着，在你的维持开始时，你必须满足其上的条件，此异能才会触发～你必须操控包括全部五种颜色的永久物，你的永久物和坟墓场中必须包含六种或更多牌张类别，且你的总生命必须足够高～否则它便根本不会触发。如果于该异能结算时，这些条件当中有一点未满足，你就不会赢得这盘游戏。
 - 到了你的回合后，牌手没办法在维持开始之前有所行动。
 - 包括五种颜色的永久物数量，可以是一个五色永久物，也可以是任意数量不同颜色的永久物。
 - 地通常都是无色，就算它们能横置产生有色法术力也是一样。
 - 你战场上的永久物和坟墓场中的牌可能具有的牌张类别包括：神器、生物、结界、瞬间、地、鹏洛客和法术。某些早期系列当中还会出现部族牌。超类别（例如传奇和基本）不是牌张类别。
 - 忽略你坟墓场中历险者牌的副特征。在计算你坟墓场中各牌所具有的牌张类别种类时，不会将历险者牌副特征上的牌张类别计算在内。
 - 在双头巨人游戏中，圆满结局的第一个异能会让每支队伍各获得两次 5 点生命。
-

谐和统领

{四}{白}{白}

生物～统领

4/5

飞行

非统领生物的基础力量与防御力为 3/3。

当谐和统领进战场时，派出两个 1/1 白色人类衍生生物。

- 先前将某生物的基础力量与防御力设定为某特定值的效应，都会被谐和统领盖掉。其他将其力量或防御力设定为某特定值的效应，如果是在谐和统领进战场之后生效，则会盖过此效应。
- 如果有效应将非生物的永久物变成生物，且设定了它成为生物时的力量和防御力，则该生物的基础力量和防御力便会是新设定的值；它不会是 3/3。特别一提，搭载载具的时候不会重新设定载具的力量和防御力，所以此时搭载了生物的载具会成为 3/3 生物。
- 会更改受影响的生物之力量和 / 或防御力的效应，例如葬仪庆典，则不论其效应是在何时开始，都会对它生效。而会改变该生物之力量和 / 或防御力的指示物，也会如此生效。
- 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谐和统领进入或离开战场而变成致命伤害。

静音仙子

{一}{白}

生物～仙灵

1/2

飞行，系命

进战场或死去的生物不会触发异能。

- 静音仙子会影响生物本身的触发式异能，也会影响其他会在该生物进战场或死去时触发的触发式异能。这类触发式异能会以「当～」或「每当～」开头。
- 替代性效应不受静音仙子异能的影响。举例来说，注记着「进战场时上面有一个+1/+1 指示物」的生物仍只会得到一个+1/+1 指示物，将死去的生物也仍会被虚空地脉放逐。
- 会在「于[此生物]进战场时」生效的异能（例如为晶钻骑士选择一种颜色）不会受到影响。
- 并非只有叙述中明确提及「生物」的触发事件才会受到影响。在此类情形中，触发事件可能还会提及某东西「从战场进入坟墓场」。举例来说，对于会在「每当一个神器从战场进入坟墓场时」触发的异能而言，如果某个神器生物于静音仙子在战场上时死去，则该异能不会触发。
- 与静音仙子同时进战场或者死去的生物（包括静音仙子本身进战场或死去）不会触发异能。
- 虽然有些事件会导致生物死去，但因这些事件而触发的异能仍然会触发。举例来说，注记于「每当你牺牲一个生物时」触发的异能仍会触发。
- 对于会在牌张离开区域时触发的异能（例如冷酷孔纳德爵士的异能）而言，如果该牌离开先前区域之后是作为生物进入战场，则这类异能不会在其离开先前区域时触发。
- 利用永久物进入战场后的特征，同时考虑其在进战场后或死去前会受到之持续性效应的影响，来确定是否会让触发式异能不会触发。举例来说，如果某个成为生物的地死去，则原本会在它死去时触发的异能不会触发。

- 对于注记在生物「离开战场」时触发的异能而言，如果该生物是因死去而离开战场，则这类异能不会触发。
- 对于注记在一张牌「从任何区域」置入坟墓场时触发的异能而言，则就算是有生物死去而置入坟墓场，这类异能也会触发。在以下几种情形中，相应的触发式异能都会触发：死去的生物上具有之仅在该生物从任何区域置入坟墓场时触发的异能；进入坟墓场的牌恰是静音仙子本身；或死去的生物与静音仙子同时离开战场。

神秘引路灵

{二}{白}

生物～仙灵

2/2

飞行

每个由你操控且具有历险的生物进战场时上面额外有一个+1/+1 指示物。（它不需先完成历险。）

- 如果由你操控且具有历险的生物原本进战场时上面没有+1/+1 指示物，则它现在进战场时上面会有一个+1/+1 指示物。

侧翼突破

{白}

瞬间

侧翼突破对目标进行攻击或阻挡的生物造成伤害，其数量等同于由你操控的生物数量。

- 于侧翼突破结算时，才会计算由你操控的生物数量，并以此来决定侧翼突破造成多少伤害。

保皇动员

{二}{白}

瞬间

派出两个 1/1 白色人类衍生生物。

固色～如果施放此咒语时支付过至少三点白色法术力，则你每操控一个生物，便获得 1 点生命。

- 你是在保皇动员结算的过程中派出人类并获得生命。在这两个动作之间无法发生任何事情，且没有牌手能采取任何动作。
-

闪光盔甲

{一}{白}

神器～武具

闪现

当闪光盔甲进战场时，将它装备在目标由你操控的骑士上。

佩带此武具的生物得+0/+2 且具有警戒异能。

佩带{三}（{三}：装备在目标由你操控的生物上。佩带的时机视同法术。）

- 在你选择以某生物攻击之后再让其获得警戒异能，不会使它成为未横置。
- 如果当闪光盔甲进战场时，没有骑士可供其装备，则它只是会以未装备的状态留在战场上。

银焰扈从

{一}{白}

生物～人类 / 士兵

2/1

//

警报戒备

{二}{白}

瞬间～历险

目标生物得+2/+2 直到回合结束。将之重置。（然后放逐此牌。之后你还可以从放逐区中施放该生物。）

- 警报戒备能够指定未横置的生物为目标。它仍会得+2/+2。

受困高塔

{一}{白}

结界～灵气

结附于不具飞行异能的生物

所结附的生物不能进行攻击或阻挡，且其起动式异能都不能起动。

- 如果所结附的生物获得飞行异能，则受困高塔会因为状态动作而置入你的坟墓场。当该生物失去飞行异能时，不会再度受困于高塔之中。
- 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。触发式异能（以「当～」，「每当～」或「在～时」为开头）不会被受困高塔影响。

真爱之吻

{二}{白}{白}

瞬间

放逐目标神器或结界。

抓一张牌。

- 如果在真爱之吻试图结算时，该目标神器或结界已是不合法的目标，则此咒语不会结算。你不会抓牌，也不会看到圆满结局。

高年骑士
{白}
生物～人类 / 骑士
2/1
当高年骑士死去时，在目标由你操控的骑士上放置一个+1/+1 指示物。

- 如果一个由你操控的骑士与高年骑士同时受到致命伤害，则它们会同时死去。高年骑士的异能来不及在该骑士上放置指示物，好让其活下来。

有能骑士
{一}{白}
生物～人类 / 骑士
2/2
每当你施放骑士咒语时，派出一个 1/1 白色人类衍生生物。

- 有能骑士的异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。
- 如果某效应提到了「[副类别]咒语」，则它仅指具有该副类别的咒语。举例来说，虽然骑士冲锋的牌名中含有「骑士」字眼，且能让骑士获益，但它不是骑士牌。
- 当你施放有能骑士时，其触发式异能不会触发，因为它此时还不在于战场上。

蓝色

赋生仙灵
{二}{蓝}
生物～仙灵
2/2
飞行
//
静物醒生
{二}{蓝}
法术～历险
目标由你操控的非生物神器成为 0/0 神器生物。在其上放置四个+1/+1 指示物。

- 静物醒生的效应会一直持续下去。它不会在清除步骤中消除。
- 如果某神器因静物醒生之故而成为生物，则除非你在你的回合开始时便持续操控该神器，否则它不能攻击。

- 同时也是生物的武具不能装备在任何东西上。你可以起动其佩带异能，但它不会装备到其他生物上。如果该武具是在装备在其他生物上面的时候成为生物，则它会被卸装。
- 如果稍后又其他效应将该神器变成生物，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 0/0。特别一提，搭载载具的时候不会重新设定载具的力量和防御力，所以如果你搭载载具，则载具的基础力量和防御力仍为 0/0。

礼数未至

{一}{蓝}{蓝}

瞬间

反击目标咒语。该咒语的操控者将其牌库顶的三张牌置入其坟墓场。

- 注记着「不能被反击」的咒语是礼数未至的合法目标。当礼数未至结算时，该咒语不会被反击，但该咒语的操控者仍要将其牌库顶的三张牌置入其坟墓场。

深湖潜妖艾莉

{二}{蓝}

传奇生物～人鱼 / 法师

1/2

你每操控一个神器，此咒语便减少{一}来施放。

当深湖潜妖艾莉进战场时，将你牌库顶的四张牌置入你的坟墓场。

{横置}：选择目标在你坟墓场中的神器牌。本回合中，你可以施放该牌。（你依旧要支付其费用，且仍须遵守施放时机规则。）

- 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（例如艾莉的异能）。无论施放咒语的总费用为何，该咒语的总法术力费用都不会改变。
 - 艾莉的减少费用异能只会减少其费用中的一般法术力部分。你仍须支付有色法术力部分。
 - 一旦你宣告施放咒语，则直到该咒语的费用支付完毕，没有牌手能有所行动。特别一提，对手不能试图改变艾莉费用减少的数量。
 - 如果艾莉的最后一个异能指定一张神器地牌为目标，则你不能使用它。让你「施放」某牌的效应，并不会让你能使用地牌。
 - 你必须遵守该目标神器牌的正常施放时机的许可条件与限制。除非它具有闪现异能，否则你通常只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候施放它。
 - 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。
 - 施放该目标牌会使其离开你的坟墓场并成为新的物件。如果它于本回合中回到你的坟墓场，你也不能再度施放它。
-

趁愿仙儿
{一}{蓝}
生物～仙灵 / 法术师
1/4
飞行
{一}{蓝}，弃两张牌：将趁愿仙儿移回其拥有者手上。
//
心愿得遂
{三}{蓝}
法术～历险
你可以从游戏外选择一张由你拥有的非生物牌，展示该牌，并将它置于你手上。

- 趁愿仙儿的起动式异能只有于趁愿仙儿在战场上的时候才能起动。
- 在休闲游戏中，你从游戏外选择的牌来自你收藏的所有牌。在正式赛事中，你只能从你的备牌中进行选择。你可以随时查看你的备牌。

奇术巨著
{一}{蓝}
神器
牌手的手牌数量都没有上限。
{X}{X}，{横置}：每位牌手各抓 X 张牌。
{二}{蓝}，{横置}：每位对手各将其牌库顶等同于其手牌数量的牌置入其坟墓场。

- 你不能支付 {X}{X}{二}{蓝} 来同时起动奇术巨著的两个异能。你需要设法将它重置，才能在同一个回合起动这两个异能。
- 支付 {X}{X} 的方法是，选择 X 的值，然后支付两倍于该数量的法术力。
- 如果某牌手牌库里的牌少于 X 张，则该牌手会在奇术巨著的第一个异能结算后输掉这盘游戏。如果所有牌手都以此法输掉这盘游戏，则本盘游戏为平手。

变蛙咒
{一}{蓝}
结界～灵气
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。（它会失去其他牌张类别和生物类别。）

- 若是在受变蛙咒结附之后，受影响的生物才获得某异能，则该生物依旧会具有此异能。
- 所结附的生物原本所具有的颜色和生物类别都会被变蛙咒盖掉。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）。

- 先前将该生物之基础力量与防御力设定为某特定值的效应，都会被变蛙咒盖掉。其他将其力量或防御力设定为某特定值的效应，如果是在变蛙咒结附于生物之后才生效，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，例如葬仪庆典，则不论其效应是在何时开始，都会对它生效。而会改变该生物之力量和 / 或防御力的指示物，也会如此生效。
- 你能将变蛙咒结附在只是短时内是生物的永久物上，例如载具。若出现此情况，则变蛙咒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变蛙咒结附于它而变成致命伤害。

老年法师盖威克

{X}{蓝}{蓝}{蓝}

传奇生物～人类 / 法师

3/3

当老年法师盖威克进战场时，抓 X 张牌。

每当你施放蓝色咒语时，横置目标由对手操控的非地永久物。

- 如果盖威克未经施放便进入战场，或是以支付其法术力费用以外的其他费用来施放，则其第一个异能之 X 的数值为 0。
- 盖威克的第二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。
- 当你施放盖威克时，其触发式异能不会触发，因为它此时还不在于战场上。

催眠仙子

{蓝}{蓝}

生物～仙灵

2/1

飞行

//

失神逼视

{二}{蓝}

瞬间～历险

反击目标总法术力费用等于或小于 3 的咒语。（然后放逐此牌。之后你还可以从放逐区中施放该生物。）

- 对于法术力费用中有 {X} 的咒语，则利用为 X 所选的值来确定该咒语的总法术力费用。
- 注记着「不能被反击」的咒语是失神逼视的合法目标。当失神逼视结算时，该咒语不会被反击，但你仍会放逐失神逼视。

亲历故事

{五}{蓝}{蓝}

瞬间

如果任一对手的坟墓场中有七张或更多牌，则此咒语减少{三}来施放。

抓四张牌。

- 亲历故事的费用减少只会将其费用减少{三}。就算有多位对手的坟墓场中有七张牌，或某位对手的坟墓场中有十四张牌，费用也不会被减得更少。
 - 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（例如亲历故事的异能）。无论施放咒语的总费用为何，该咒语的总法术力费用都不会改变。
-

魔法明镜

{六}{蓝}{蓝}{蓝}

传奇神器

你坟墓场中每有一张瞬间与法术牌，此咒语便减少{一}来施放。

你的手牌数量没有上限。

在你的维持开始时，在魔法明镜上放置一个知识指示物，然后魔法明镜上每有一个知识指示物，便抓一张牌。

- 在你坟墓场中的历险者牌既不是瞬间牌，也不是法术牌。
 - 如果某张连体牌既是瞬间牌也是法术牌，魔法明镜的减少费用异能也只会将这类牌计算一次。
 - 如果魔法明镜在其最后一个异能仍在堆叠上的时候就离开战场，则该异能会利用魔法明镜离开战场前上面的知识指示物数量来决定你会抓多少张牌。
-

浪潮斗篷

{蓝}

神器～武具

佩带此武具的生物得+1/+2。

每当你抓每回合中你的第二张牌时，将浪潮斗篷装备在目标由你操控的生物上。

佩带{三}（{三}：装备在目标由你操控的生物上。佩带的时机视同法术。）

- 浪潮斗篷的触发式异能可以指定正装备它的生物为目标。
 - 如果在浪潮斗篷的触发式异能试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此异能不会结算。浪潮斗篷会留在其原本装备它的生物上或保持卸装状态（若未装备在任何生物上）。
-

午夜怪钟

{二}{蓝}

神器

{横置}：加{蓝}。

{二}{蓝}：在午夜怪钟上放置一个时刻指示物。

在每个维持开始时，在午夜怪钟上放置一个时刻指示物。

当在午夜怪钟上放置第十二个时刻指示物时，将你的手牌和坟墓场洗入你的牌库，然后抓七张牌。放逐午夜怪钟。

- 你可以起动午夜怪钟的法术力异能来支付其第二个异能的费用。
- 在午夜怪钟上放置一个或数个指示物之后，若此动作前后满足以下条件，午夜怪钟的最后一个异能便会触发：在放置指示物之前，午夜怪钟上面的时刻指示物少于十二个，且于此动作之后，上面的时刻指示物为十二个或更多。
- 如果午夜怪钟在其最后一个异能仍在堆叠上的时候就离开战场，则它不会被放逐。
- 午夜怪钟的第一个触发式异能在每个维持开始时都会触发，而不仅限于你的维持。在双头巨人游戏中，注记于「每个维持开始时」触发的异能（区别于「在每位牌手的维持开始时」触发）在每个队伍的维持中只会触发一次。

魔镜映物

{一}{蓝}{蓝}

结界

你可以使魔镜映物当成战场上任一神器或结界的复制品来进入战场。

- 魔镜映物所复制的，就只有原版永久物上所印制的东西而已（除非该永久物也复制了其他东西或是个衍生物；后文将详述）。它不会复制下列状态：该永久物是否为横置，它上面有没有指示物、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。特别一提，如果魔镜映物复制了一个通常不是生物的神器生物或结界生物（例如受静物醒生所影响者），则魔镜映物不是生物。
- 如果所选择的永久物之法术力费用中包含{X}，则X视为0。
- 如果所选择的永久物已经复制了别的东西（举例来说，如果所选的生物是另一个魔镜映物），则魔镜映物进战场时，会是所选的永久物目前所复制的东西。
- 如果所选择的永久物是个衍生物，则魔镜映物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，魔镜映物不会成为衍生物。
- 当魔镜映物进战场时，它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。
- 如果魔镜映物与另一个神器或结界同时进战场，则它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。
- 如果魔镜映物以此法复制了一个灵气，则你得在灵气进战场前为其选择要结附的对象。你不能选择会与该结界同时进战场的其他永久物牌。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。但该灵气必须要能合法结附在所选择的对象上面，因此你不能以

此法选择具反「该灵气所具有之特征」保护的牌手或永久物。如果没有魔镜映物能够合法结附的对象，则它会留在原本所在区域（将魔镜映物当作咒语施放的情况除外，此时它就会进入其拥有者的坟墓场）。

月光拾荒客

{五}{蓝}

生物～人鱼 / 浪客

4/5

当月光拾荒客进战场时，若你操控神器或结界，则将目标由对手操控的生物移回其拥有者手上。

- 如果在月光拾荒客进战场之后的时点，你未操控神器或结界，则它的异能根本不会触发。如果你于该异能结算时未操控神器或结界，则该异能没有效果。不过你在这两个时点所操控的神器或结界不必相同。
- 即便你操控数个神器和 / 或结界，月光拾荒客的异能也不能移回数个生物。
- 对于由你放进战场、但未结附在由你操控之永久物上的灵气而言，其操控者仍是你。

过负学徒

{蓝}

生物～人类 / 法师

1/2

当过负学徒进战场时，每位对手各将其牌库顶的两张牌置入其坟墓场。然后你占卜 2。（检视你牌库顶的两张牌，然后将其中任意数量的牌以任意顺序置于你牌库底，其余则以任意顺序置于你牌库顶。）

- 你是在所有对手都将自己牌库顶的两张牌置入坟墓场之后才占卜 2。你不是每有一位对手便占卜 2 一次。

寒冰女王

{二}{蓝}

生物～人类 / 贵族 / 法师

2/3

每当寒冰女王对任一生物造成战斗伤害时，横置该生物。它于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

//

凛冬之怒

{一}{蓝}

法术～历险

横置目标生物。它于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。（然后放逐此牌。之后你还可以从放逐区中施放该生物。）

- 受到寒冰女王之战斗伤害的生物在其操控者的下一个重置步骤中不能重置，就算它在受到战斗伤害时已横置，甚至是寒冰女王在其操控者下一个重置步骤到来之前就已离开战场也是一样。（也许是该生物对寒冰女王造成了致命的战斗伤害。）
- 凛冬之怒能指定已横置的生物为目标。该生物于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

携手奔逃

{一}{蓝}

瞬间

选择两个目标由不同牌手操控的生物。将这些生物移回其拥有者手上。

- 如果这两个目标生物之一成为不合法目标，携手奔逃仍能确定该不合法目标的操控者，并由此检查另一个目标生物是否为合法目标。如果该不合法目标已离开战场，则会利用其最后已知信息。若另一个生物仍是合法目标，便会将它移回其拥有者的手上。
- 如果在携手奔逃试图结算时，这两个生物都由相同牌手操控，则这两个目标都不合法。此咒语不会结算。

瀑布智者

{四}{蓝}

生物～人鱼 / 法师

2/5

每当瀑布智者或另一个非人类生物在你的操控下进战场时，你可以抓一张牌。若你如此作，则弃一张牌。

- 你是在瀑布智者的异能结算过程中抓一张牌并弃一张牌。在这两个动作之间无法发生任何事情，且没有牌手能采取任何动作。
- 如果同时有数个非人类进战场，则每有一个此类生物，瀑布智者的异能便会触发一次。你将逐一结算这些异能～你不会同时抓等量的牌，然后再弃掉等量的牌。

小巧精致

{蓝}

结界～灵气

闪现

结附于生物

所结附的生物得-2/-0。只要该生物的操控者坟墓场中有七张或更多牌，便改为它得-6/-0。

- 小巧精致会持续检查所结附的生物之操控者的坟墓场，来决定所结附的生物有多小巧。
-

仙儿窃走

{X}{蓝}{蓝}

法术

将目标总法术力费用为 X 的生物移回其拥有者手上。你派出 X 个 1/1 蓝色，具飞行异能的仙灵衍生物。

- 如果战场上的生物之法术力费用中包含 {X}，则 X 视为 0。
- 如果在仙儿窃走试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你不会派出仙灵衍生物。

慧眼伊诺拉爵士

{三}{蓝}{蓝}

传奇生物～人类 / 骑士

*4

慧眼伊诺拉爵士的力量等同于你的手牌数量。

当伊诺拉爵士进战场时，抓一张牌。

对手施放之以伊诺拉爵士为目标的咒语增加 {二} 来施放。

- 设定伊诺拉爵士力量之异能会在所有区域生效，而不是只在战场上。
- 要计算对手以伊诺拉爵士为目标之咒语的总费用，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（例如伊诺拉爵士的效应），然后再减去费用减少的数量。无论施放咒语的总费用为何，该咒语的总法术力费用都不会改变。

化作南瓜

{三}{蓝}

瞬间

将目标非地永久物移回其拥有者手上。抓一张牌。

固色～如果施放此咒语时支付过至少三点蓝色法术力，则派出一个食品衍生物。（食品衍生物是具有「{二}，{横置}，牺牲此神器：你获得3点生命」的神器。）

- 如果在化作南瓜试图结算时，该目标非地永久物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你不会抓牌，且如果你支付了三蓝色法术力来施放该咒语，你也不会派出食品。
-

凡翠丝石像鬼
{一}{蓝}
神器生物～石像鬼

5/4

飞行

除非防御牌手的坟墓场中有七张或更多牌，否则凡翠丝石像鬼不能攻击。

除非你有四张或更多手牌，否则凡翠丝石像鬼不能进行阻挡。

{横置}：每位牌手各将其牌库顶牌置入其坟墓场。

- 如果凡翠丝石像鬼攻击的是鹏洛客，则该鹏洛客的操控者便是防御牌手。
- 凡翠丝石像鬼的攻击或阻挡限制，只会在你将其宣告为攻击生物或阻挡生物的那一刻进行检查。如果在凡翠丝石像鬼攻击之后防御牌手的坟墓场中牌张数量变少，或是在它阻挡之后你的手牌数量变少，则它仍然在战斗当中。

念愿人鱼
{一}{蓝}
生物～人鱼

3/2

守军

{一}{蓝}：直到回合结束，念愿人鱼失去守军异能且成为人类。

- 于念愿人鱼是人类期间，它不再是人鱼。

黑色

洛司温首领阿娅拉
{黑}{黑}{黑}
传奇生物～妖精 / 贵族

2/3

每当洛司温首领阿娅拉或另一个黑色生物在你的操控下进战场时，每位对手各失去 1 点生命且你获得 1 点生命。

{横置}，牺牲另一个黑色生物：抓一张牌。

- 在双头巨人游戏中，阿娅拉的第一个异能会让对手队伍失去两次 1 点生命，你获得一次 1 点生命。
-

乌枪团典范

{一}{黑}

生物～人类 / 骑士

3/1

闪现

当乌枪团典范进战场时，目标骑士获得死触与系命异能直到回合结束。

- 乌枪团典范可以指定其本身为其触发式异能的目标。

鼎镬佣兽

{黑}

生物～猫

1/1

当鼎镬佣兽进战场时，每位对手各失去 1 点生命且你获得 1 点生命。

牺牲一个食品：将鼎镬佣兽从你的坟墓场移回战场。

- 除非鼎镬佣兽在你的坟墓场中，否则你不能起动其最后一个异能。
- 在双头巨人游戏中，鼎镬佣兽的第一个异能会让对手队伍失去两次 1 点生命，且你获得一次 1 点生命。

鼎镬赋礼

{四}{黑}

法术

固色～如果施放此咒语时支付过至少三点黑色法术力，则将你牌库顶的四张牌置入你的坟墓场。

你可以选择一张在你坟墓场中的生物牌。如果你如此作，则将它移回战场，且上面额外有一个+1/+1 指示物。

- 你以鼎镬赋礼移回的生物牌，可以是你刚利用其固色异能置入你坟墓场中的牌。这是由于鼎镬赋礼并未指定你要移回的牌为目标。
 - 在你「将牌置入你的坟墓场」，「选择要移回的生物牌」、「将该牌移回战场」这三个动作之间，没有牌手能有所行动。
 - 如果该生物原本进战场时上面没有+1/+1 指示物，则它现在进战场时上面会有一个+1/+1 指示物。
-

响桥巨魔

{三}{黑}{黑}

生物～巨魔

8/8

践踏，敏捷

当响桥巨魔进战场时，目标对手派出三个 0/1 白色山羊衍生生物。

在你回合的战斗开始时，任意对手可以牺牲一个生物。若有牌手如此作，则横置响桥巨魔，你获得 3 点生命，且你抓一张牌。

- 如果牌手是因其他原因牺牲生物（也许是因为该生物是食品，且该牌手饿了），则响桥巨魔的异能不会将之横置，也不会让你获得生命或抓牌。
- 当响桥巨魔的最后一个异能结算时，由依照回合次序接下来轮到的对手选择是否要牺牲生物以及（如果要牺牲的话）牺牲哪个生物，然后其他对手按照回合顺序重复此流程，他们在做决定时已知道之前牌手的选择为何。然后所有牌手同时牺牲所有被选择的生物。如果以此法牺牲了一个或数个生物，则会横置响桥巨魔，且你获得 3 点生命并抓一张牌～你不会因为有多多个生物被牺牲而获得更多生命或抓更多牌。

轰然殒命

{一}{黑}

法术

放逐目标总法术力费用等于或大于 3 的生物。

- 如果战场上的生物之法术力费用中包含 {X}，则 X 视为 0。

葬仪庆典

{四}{黑}

瞬间

目标生物得 -X/-X 直到回合结束，X 为你坟墓场中牌的数量。

- X 的数值会于葬仪庆典开始结算时决定。如果本回合稍后时段还有其他牌进入你的坟墓场，该目标生物的力量和防御力也不会改变。
- 在决定 X 的数值时，葬仪庆典还在堆叠上。它不会计入 X 的数值。

预兆果实

{二}{黑}

法术

目标牌手抓两张牌并失去 2 点生命。

固色～如果施放此咒语时支付过至少三点黑色法术力，则派出一个食品衍生物。（食品衍生物是具有「{二}，{横置}，牺牲此神器：你获得 3 点生命」的神器。）

- 如果施放预兆果实时支付过至少三点黑色法术力，则始终会是你派出食品，就算你是让另一位牌手抓两张牌并失去 2 点生命也是一样。

青春永驻
{一}{黑}
法术
将任意数量的目标生物牌从你的坟墓场置于你的牌库顶。
抓一张牌。

- 这些置于牌库顶的生物牌之顺序由你决定。你不必向其他牌手展示此顺序。你抓起的牌，便是最后放在顶上的牌。
- 如果你只想抓一张牌，你完全可以不指定目标来施放青春永驻。
- 如果你指定了目标生物牌，且在青春永驻试图结算时，它们都已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你不会抓牌。

巨人烤叉
{一}{黑}
神器～武具
佩带此武具的生物得+2/+1。
每当佩带此武具的生物对任一生物造成战斗伤害时，
派出一个食品衍生物。（食品衍生物是具有「{二}，
{横置}，牺牲此神器：你获得 3 点生命」的神器。）
佩带{三}（{三}：装备在目标由你操控的生物上。佩带的时机视同法术。）

- 就算佩带此武具的生物死去，或受到伤害的生物没有死，巨人烤叉的触发式异能也会触发。

窃取记忆
{二}{黑}
法术
目标对手展示其手牌。你选择其中一张非地牌。该牌手弃掉该牌。你可以将一张由该牌手拥有且具有历险的牌从放逐区置入该牌手的坟墓场。

- 你是在看过对手手牌之后，再决定是要将哪张已放逐的历险者牌（如有）置入该牌手的坟墓场。即使对手手上没有非地牌，或是根本没有手牌，你也可以如此作。
 - 只要是由该牌手拥有、面朝上地被放逐、且具有历险的牌，你都可以利用窃取记忆来将其置入该牌手的坟墓场，而不仅限当作历险施放而被放逐者。
-

夺魂骑兵
{一}{黑}{黑}
生物～灵俑 / 骑士
2/3
系命
当夺魂骑兵死去时，将它置于其拥有者的牌库底。
//
迅速终结
{一}{黑}{黑}
瞬间～历险
消灭目标生物或鹏洛客。你失去 2 点生命。（然后放逐此牌。之后你还可以从放逐区中施放该生物。）

- 如果在迅速终结试图结算时，该目标生物或鹏洛客已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你不会失去 2 点生命或放逐迅速终结。如果该目标仍合法，但未被消灭（最有可能的原因是它具有不灭异能），则你会失去 2 点生命且放逐迅速终结。

守誓骑士
{一}{黑}{黑}
生物～人类 / 骑士
0/0
守誓骑士进战场时上面有四个+1/+1 指示物。
守誓骑士每次战斗若能攻击，则必须攻击。
如果守誓骑士于其上有+1/+1 指示物时将受到伤害，
则防止该伤害，并从守誓骑士上移去一个+1/+1 指示物。

- 如果守誓骑士因故无法攻击（例如已横置，或者当回合才受该牌手操控），则它便不能攻击。如果要支付费用才能让其攻击，则这并不会强迫其操控者必须支付该费用，所以这种情况下，该生物也不至于必须要攻击。
- 守誓骑士的最后一个异能，只会在它每次将受到伤害时移去一个指示物，而不是每防止 1 点伤害就移去一个指示物。
- 如果数个来源将同时对守誓骑士造成伤害（举例来说，数个阻挡生物），则其最后一个异能只会生效一次。所有伤害都会被防止，且只会移去一个指示物。
- 如果守誓骑士将受到不能被防止的伤害，则仍需要从其上移去一个指示物。

鼠群魔笛手
{一}{黑}
生物～人类 / 邪术师
1/3
由你操控的老鼠具有威慑异能。
{一}{黑}，{横置}：派出一个 1/1 黑色老鼠衍生生物。
{二}{黑}{黑}，{横置}，牺牲三个老鼠：获得目标生物的操控权。

- 鼠群魔笛手之最后一个异能的改变操控权效应会一直持续。它不会于清除步骤终止，也不会因鼠群魔笛手离开战场而结束。在多人游戏中，如果你离开游戏，则它会终止。

恶戏之王兰卡
{二}{黑}{黑}
传奇生物～仙灵 / 浪客
3/3

飞行，敏捷
每当恶戏之王兰卡对任一牌手造成战斗伤害时，选择任意数量的选项～

- 每位牌手各弃一张牌。
- 每位牌手失去 1 点生命且各抓一张牌。
- 每位牌手各牺牲一个生物。

- 如果你真的愿意，你确实可以为兰卡的触发式异能选择零种模式，不过请务必想清楚这样作背后潜藏的风险～没让恶戏之王开心，后果自负。
- 你不能多次选择同一模式。
- 就算有部分或所有牌手都不会受某模式影响，你依然能选择该模式。
- 对于选中的每种模式而言，你是依照牌面上印制的顺序，等待第一种模式执行完成之后，再执行下一种。
- 在执行第一种模式时，首先由轮到该回合的牌手从手上选择一张牌而不展示，然后其他每位牌手按照回合顺序依次比照办理。然后所有牌手同时弃掉所选的牌。
- 在执行第三种模式时，首先由轮到该回合的牌手选择一个由其操控的生物，然后其他牌手按照回合顺序依次作出选择，牌手在作选择时已知道之前牌手的选择为何。然后所有牌手同时牺牲所选的生物。
- 在双头巨人游戏中，兰卡的第二个模式会令每支队伍失去两次 1 点生命。

暗夜死神
{五}{黑}{黑}
生物～幽灵
4/5
每当暗夜死神攻击时，若防御牌手的手牌为两张或更少，则它获得飞行异能直到回合结束。
//
收割恐惧
{三}{黑}
法术～历险
目标对手弃两张牌。（然后放逐此牌。之后你还可以从放逐区中施放该生物。）

- 如果暗夜死神攻击的是鹏洛客，则该鹏洛客的操控者便是防御牌手。
- 如果于暗夜死神攻击时，防御牌手的手牌为三张或更多，则其异能根本不会触发。如果于该异能结算时，该牌手的手牌为三张或更多，则它不会获得飞行异能。

- 一旦暗夜死神的异能已经结算，防御牌手的手牌数量便不再重要。就算其手牌数量于该回合稍后时段发生变化，暗夜死神也不会再获得或失去飞行异能。

乌鸦复仇

{三}{黑}

结界

每当一个生物攻击你或由你操控的鹏洛客时，该生物的操控者失去 1 点生命且你获得 1 点生命。

- 乌鸦复仇的触发式异能会比由攻击牌手操控的任何异能先一步结算。如果这会让攻击牌手输掉这盘游戏，则该牌手的触发式异能不会结算，也不会造成任何战斗伤害。

痴迷剑师

{一}{黑}

生物～人类 / 骑士

2/1

系命

//

阿谀奉承

{黑}

法术～历险

你获得 X 点生命且每位对手各失去 X 点生命，X 为由你操控的骑士数量。

- 在双头巨人游戏中，阿谀奉承会让你获得一次 X 点生命后，令对手的队伍失去两次 X 点生命。

幽灵尖啸

{黑}

法术

目标对手展示其手牌。你可以选择其中一张非地牌。如果你如此作，则该牌手放逐该牌。如果以此法放逐一张非黑色的牌，则从你手上放逐一张牌。

- 如果你没有手牌，则你在令该牌手从其手上放逐一张非黑色的牌时，你不需放逐任何东西。

冷酷孔纳德爵士

{三}{黑}{黑}

传奇生物～人类 / 骑士

5/4

每当另一个生物死去，或一张生物牌从战场以外的任何区域进入坟墓场，或一张生物牌离开你的坟墓场时，冷酷孔纳德爵士向每位对手各造成 1 点伤害。

{一}{黑}：目标牌手将其牌库顶牌置入其坟墓场。

- 如果一个或更多生物和孔纳德爵士同时死去，则每有一个此类生物，其第一个异能便会触发一次。
- 在双头巨人游戏中，孔纳德爵士的第一个异能会让它造成两次 1 点伤害。

邪恶守护者

{三}{黑}

生物～人类 / 贵族

4/2

当邪恶守护者进战场时，你可以令它对另一个由你操控的生物造成 2 点伤害。若你如此作，则抓一张牌。

- 如果邪恶守护者在其触发式异能结算前就离开了战场，则你依旧可以让它对另一个由你操控的生物造成 2 点伤害并抓一张牌。
- 在结算邪恶守护者之触发式异能的过程中，你不能让它多次造成 2 点伤害或对多个生物造成伤害，好抓多张牌。
- 如果邪恶守护者造成的伤害被防止（也许是因为你选择让它对一个具反黑保护异能的生物造成 2 点伤害），则你仍会抓牌。
- 在你决定要让哪个生物（如有）受到伤害和你抓牌（如果你选择了一个生物）之间，没有牌手能有所行动。

愿爪饰符

{一}{黑}

神器

愿爪饰符进战场时上面有三个祈愿指示物。

{一}，{横置}，从愿爪饰符上移去一个祈愿指示物：从你的牌库中搜寻一张牌，将它置于你手上，然后将你的牌库洗牌。任一对手获得愿爪饰符的操控权。只能于你的回合中起动此异能。

- 愿爪饰符在用完其上的祈愿指示物后，会留在战场上。你根本不能起动其最后一个异能。
- 你是在愿爪饰符异能结算的过程中，决定要让那位对手获得其操控权。如果该牌手于稍后时段离开游戏，则你会重新获得愿爪饰符的操控权。

巫婆复仇

{一}{黑}{黑}

法术

选择一种生物类别。该类别生物得-3/-3 直到回合结束。

- 你是于巫婆复仇结算时，才选择一种生物类别，而不是于你施放时。在你选择生物类别和相应类别的生物得-3/-3 之间，没有牌手能有所行动。

- 选择生物类别时，你必须选择现有的生物类别，例如人类或骑士。你不能选择多个生物类别，例如「人类 / 骑士」，但选择「人类」就足以让你影响同时为人类和骑士的生物。你不能选择牌张类别（如神器）；也不能选择超类别（如传奇）；也不能选择不是生物类别的副类别（如载具）。
- 巫婆复仇只影响于其结算时在战场上之所选类别生物。这包括由你操控的生物、具辟邪异能的生物和具反黑保护异能的生物。本回合稍后时段才进战场或成为所选类别的生物不会得-3/-3。

红色

鲁莽闯入
{红}
瞬间
目标进行攻击的生物得+2/+2 直到回合结束。每个进行攻击的非人类生物均获得践踏异能直到回合结束。

- 如果在鲁莽闯入试图结算时，该目标进行攻击的生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你进行攻击的非人类生物不会获得践踏异能。

血迷狼獾
{一}{红}
生物～狼獾
2/1
每当你抓每回合中你的第二张牌时，直到回合结束，血迷狼獾得+1/+1 且获得先攻异能。

- 如果血迷狼獾是在先攻战斗伤害均已造成之后才获得先攻异能，则它只会造成普通战斗伤害。

碎骨巨人
{二}{红}
生物～巨人
4/3
每当碎骨巨人成为咒语的目标时，碎骨巨人对该咒语的操控者造成 2 点伤害。
//
一脚踩下
{一}{红}
瞬间～历险
本回合中，伤害不能被防止。一脚踩下对任意一个目标造成 2 点伤害。

- 一脚踩下只会让伤害不会被包含「防止」此字眼的效应防止。
- 保护异能的效应中包括「防止伤害」，因此在一脚踩下结算后，保护异能也无法防止伤害。不过，一脚踩下的效应不会让咒语或异能指定不合法的东西为目标，就算该咒语或异能会造成伤害也是一样。

- 如果在一脚踩下试图结算时，所选的目标已经是不合法目标，则此咒语不会结算。伤害能如常被防止。
- 碎骨巨人的异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。
- 如果有同一个咒语多次指定碎骨巨人为目标，则后者的触发式异能只会触发一次。

火岩抛石机

{二}{红}

神器生物～墙

1/3

守军，延势

{横置}：火岩抛石机向每位对手各造成 1 点伤害。

每当一个骑士在你的操控下进战场时，重置火岩抛石机。

- 如果同时有多于一个骑士在你的操控下进战场，则每有一个此类进战场的骑士，火岩抛石机的最后一个异能便会触发一次。在这类触发式异能结算的过程当中，牌手能有所行动，例如起动火岩抛石机的起动式异能。
- 在双头巨人游戏中，火岩抛石机的起动式异能会让它造成两次 1 点伤害。

索求初婴

{红}

法术

获得目标总法术力等于或小于 3 的生物之操控权直到回合结束。重置该生物。它获得敏捷异能直到回合结束。

- 你可以指定任何总法术力费用等于或小于 3 的生物当成索求初婴的目标，包括未横置的或是已经由你操控的。
- 如果战场上的生物的法术力费用中包含 {X}，则 X 视为 0。
- 就算获得某生物之操控权，也不会让你同时获得其上任何灵气或武具之操控权。

水晶舞鞋

{一}{红}

神器～武具

佩带此武具的生物得+1/+0 且具有敏捷异能。

佩带{一}（{一}：装备在目标由你操控的生物上。佩带的时机视同法术。）

- 如果某个生物在你的操控下进战场并获得敏捷异能，但在攻击前失去了该异能，则该生物无法进行攻击。这意味着你无法利用一个水晶舞鞋来让两个新的生物在同一回合中攻击。
-

鞍烬锋

{四}{红}{红}

传奇神器～武器

闪现

你每操控一个进行攻击的生物，此咒语便减少{一}来
施放。

当鞍烬锋进战场时，将它装备在目标由你操控的生物
上。

佩带此武器的生物得+1/+1 且具有连击与践踏异能。

佩带{三}

- 如果你是在你的战斗阶段以外施放鞍烬锋，则其费用不会减少。
- 如果当鞍烬锋进战场时，没有生物可供其装备，则它只是会以未装备的状态留在战场上。
- 如果某个同时具有连击与践踏异能的生物在造成先攻战斗伤害的时候就消灭了所有阻挡它的生物，则它造成的所有普通战斗伤害都会分配给该生物所攻击的牌手或鹏洛客。

热忱冠军

{红}

生物～人类 / 骑士

1/1

先攻，敏捷

每当热忱冠军攻击时，另一个目标由你操控且进行攻
击的骑士得+1/+0 直到回合结束。

你起动之以热忱冠军为目标的佩带异能减少{三}来起
动。

- 热忱冠军的最后一个异能只会减少佩带异能中的一般法术力部分。对于费用仅为{三}、{二}或{一}的佩带异能而言，若其目标为热忱冠军，则你可以免费起动该异能。

创新烈焰

{三}{红}

结界

你只能于你的回合中施放咒语，且你每回合所施放的
咒语不能多于两个。

对总法术力费用等于或小于由你操控之地数量的咒语
而言，你施放此类咒语时可以不需支付其法术力费
用。

- 如果有效应允许你或要求你在其他牌手的回合中施放咒语，你也不能如此作。创新烈焰所产生的「限制」会较前述「许可」优先生效。类似地，如果有效应允许你或要求你在自己的回合中施放第三个咒语，你也不能如此作。
- 创新烈焰并未对使用地或起动异能有所限制。
- 创新烈焰会检查你是否在这整个回合中已施放过两个咒语，就算你施放这些咒语时创新烈焰还不在战场上也是一样。特别一提，你不能在同一个回合中先施放创新烈焰，然后再施放两个其他咒语；

如果创新烈焰是你该回合中的第二（或第三、第四）个咒语，则你当回合根本不能再施放其他咒语。

- 如果你施放了咒语，但该咒语被反击，则其仍算作你能施放的两个咒语之一。
- 你仍可以选择为你施放的咒语支付法术力费用或替代性费用，就算该咒语的总法术力费用等于或小于由你操控的地数量也一样。
- 如果咒语的法术力费用中包含 {X}，则你在以「不需支付其法术力费用」的方式施放它时必须将 X 的值选为 0。
- 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放牌，就无法选择支付替代性费用来施放之。不过，你能够支付额外费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用（例如投掷），则你必须支付之，才能施放此牌。
- 如果有效应让你在支付替代性费用的情况下能够施放通常不能施放的牌（例如再起或返照等关键字的效应），则如果你要利用该效应之「许可」来施放该牌，则你必须支付相应的替代性费用。你不能选择以「不需支付其法术力费用」的方式来施放它。
- 如果你在同一个回合中两次施放同一张牌（例如将它当作历险来施放，然后再从放逐区中将它当作生物来施放），则你已施放了两个咒语。

投掷

{一}{红}

瞬间

牺牲一个生物，以作为施放此咒语的额外费用。

投掷对任意一个目标造成伤害，其数量等同于所牺牲生物的力量。

- 会检查所牺牲的生物在战场上已知的最后存在状况来决定其力量。
- 施放此咒语时，你必须牺牲正好一个生物。你无法不牺牲生物就施放此咒语，且你也不能牺牲一个以上的生物。
- 要等到施放完此咒语、支付完其所有费用之后，牌手才能回应之。没人能试图影响你所牺牲的生物来让你无法施放此咒语。

伊雷岩壮举

{一}{红}{红}{红}

法术

加七点{红}。本回合中，你只能再施放一个咒语。

- 伊雷岩壮举的效应不在乎你该回合中此前已施放过多少个咒语。你只能再施放一个。
- 如果你原本就不能施放某咒语，伊雷岩壮举的效应也不会让你能够施放之。举例来说，如果有有效应记着你每回合不能施放多于一个咒语，则伊雷岩壮举也不能让你施放第二个。
- 如果有效应允许你或要求你在已多施放一个咒语后再施放其他咒语，你也不能如此作。伊雷岩壮举所产生的「限制」会较前述「许可」优先生效。
- 伊雷岩壮举的效应不会阻止你起动异能或使用地。

骑马突刺

{一}{红}

法术

选择目标由你操控的生物和目标不由你操控的生物。
如果该由你操控的生物是骑士，则它得+2/+1直到回合结束。然后这些生物互斗。（它们各向对方造成等同于本身力量的伤害。）

- 除非你能同时指定一个由你操控的生物和一个不由你操控的生物为目标，否则你不能施放骑马突刺。
- 该目标由你操控的生物只有在骑马突刺时是骑士，才会得+2/+1。如果它没得+2/+1，则它依然会互斗。
- 如果在骑马突刺试图结算时，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。
- 如果在骑马突刺试图结算时，由你操控的生物已经是不合法目标，则它不会得+2/+1。如果该生物是合法目标，但该不由你操控的生物是不合法目标，则如果前者是骑士，它仍会得+2/+1直到回合结束。

溪谷商人

{二}{红}

生物~人类 / 平民

2/3

{二}{红}，弃一张牌：抓一张牌。

//

讨价还价

{红}

瞬间~历险

你可以弃一张牌。若你如此作，则抓一张牌。（然后放逐此牌。之后你还可以从放逐区中施放该生物。）

- 你是在讨价还价的过程中，决定要弃掉哪张牌（如有）。另一方面，你必须要先弃一张牌，才能启动溪谷商人的异能。

守成巨龙

{二}{红}{红}

生物~龙

4/3

飞行

当守成巨龙进战场时，选择目标由对手操控的人类或神器。对该永久物而言，于守成巨龙仍在战场上的时段内，你获得它的操控权、它失去所有异能且它不能进行攻击或阻挡。

- 如果守成巨龙在其触发式异能结算前就已经离开战场，则对手会继续操控其人类或神器，且该永久物不会失去异能，且仍能如常攻击或阻挡。你根本不会获得它的操控权。
- 如果其他牌手获得了守成巨龙的操控权，或是守成巨龙失去了所有异能，其效应也不会终止。此效应只有在守成巨龙不在战场上后才会终止。
- 如果其他牌手获得了守成巨龙所绑架之永久物的操控权，该永久物也不会重新获得原有异能，且仍然不能进行攻击或阻挡。
- 如果守成巨龙偷来的永久物原本具有会于守成巨龙死去时触发的异能，则这类异能不会触发。

红帽客突击队

{二}{红}

生物～鬼怪 / 战士

3/2

每当红帽客突击队攻击时，你可以横置一个由你操控且未横置的非人类生物。若你如此作，则直到回合结束，红帽客突击队得+1/+1 且获得践踏异能。

- 结算红帽客突击队的异能时，你无法横置多于一个生物，好得多次+1/+1 加成。
- 如果在支付红帽客突击队异能的费用时，横置的是一个具警戒异能的攻击生物，这样并不会令该生物离开战斗或停止攻击。
- 在你决定是否要横置生物和红帽客突击队得+1/+1 且获得践踏异能之间，没有牌手能有所行动。

劫富侠客

{一}{红}

生物～人类 / 弓箭手 / 浪客

2/2

延势，敏捷

每当劫富侠客攻击时，若防御牌手的手牌数量比你多，则放逐防御牌手的手牌顶牌。于你以浪客攻击过的回合中，你可以施放该牌，且你可以将法术力视同任意颜色的法术力来支付施放该咒语的费用。

- 如果某生物攻击的是鹏洛客，则该鹏洛客的操控者便是防御牌手。
- 如果在劫富侠客攻击之后的时点，防御牌手的手牌数量没有你多，则其异能根本不会触发。如果于该异能结算时，该牌手的手牌数量没有你多，则此异能没有效果。在这两个时点之间是否出现过「该牌手的手牌数量比你少或跟你相同」的情况并不重要；于稍后时段是否出现过前述情况也不重要。
- 劫富侠客所放逐的牌是牌面朝上地放逐。
- 如果劫富侠客离开战场，则原本「如果你以浪客攻击过便能施放所放逐的牌」之效应仍会继续生效，且会持续到后续回合～只要是在你以浪客攻击过的回合中，你就能施放。
- 无论攻击过的浪客是否还在战斗中、是否已离开战斗、是否已离开战场，也无论战斗已经结束，你都能施放所放逐的牌。

- 让你「施放」某张牌的效应无法让你使用地。
- 如果你通过劫富侠客施放了一个历险，则能在稍后时段将之当成生物来施放的牌手会是你，而非该牌的拥有者。
- 劫富侠客不会改变你能够施放所放逐之牌的时机。举例来说，如果你放逐了一张法术牌，则你只能在你的行动阶段当中且堆叠为空的时候施放之。
- 施放被放逐的牌会导致其离开放逐区。你无法多次施放它。
- 在多人游戏中，如果有牌手离开游戏，则由该牌手拥有的所有牌也会一同离开。如果你离开了游戏，则你因劫富侠客的效应而操控的所有咒语和 / 或永久物都会被放逐。

焦热龙炎

{一}{红}

瞬间

焦热龙炎对目标生物或鹏洛客造成 3 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，焦热龙炎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。就算焦热龙炎并未对该目标生物或鹏洛客造成伤害（最有可能的原因是由于防止性效应），放逐这部分效应仍会对该目标生物或鹏洛客生效。

炙火齐射

{四}{红}

瞬间

炙火齐射对目标生物造成 5 点伤害。

固色～如果施放此咒语时支付过至少三点红色法术力，则炙火齐射对该生物的操控者造成 3 点伤害。

- 炙火齐射的固色异能是让它额外造成伤害。不会替代掉原本将对该目标生物造成的那份伤害。
- 如果在炙火齐射试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。即使你支付了三点红色法术力，也没有牌手会受到伤害。

七个矮人

{一}{红}

生物～矮人

2/2

你每操控一个其他名称为七个矮人的生物，七个矮人便得+1/+1。

名称为七个矮人的牌，在套牌中的数量能有至多七张。

- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此七个矮人受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中另一个七个矮人离开战场而变成致命伤害。

- 七个矮人的最后一个异能会让你忽略「四张同名牌」规则。但不会让你忽略赛制本身的要求。举例来说，在 *艾卓王权* 的限制赛中，你不能将个人牌张收藏中的七个矮人加入套牌，无论它们有多乐意。
- 如果你足够幸运，在限制赛当中开到或抽到八张或更多七个矮人，你也只能在套牌中加入其中七张。其余的牌只能留在备牌中。

莽顶食人魔

{三}{红}

生物～食人魔

4/3

每当莽顶食人魔向任一对手造成伤害时，该牌手随机弃一张牌。若该牌手如此作，则其抓一张牌。

- 如果该牌手只有一张手牌，则随机弃掉该牌（虽然这不是那么随机）。该牌手抓一张牌。

碎裂斩

{六}{红}

法术

碎裂斩对任意一个，两个或三个目标造成共 7 点伤害，你可以任意分配。如果施放此咒语时支付过至少七点红色法术力，则改为碎裂斩对每个这些永久物和 / 或牌手各造成 7 点伤害。

- 你宣告碎裂斩时，便须分配这些伤害，就算你打算支付七点红色法术力来施放它也是一样。如果你复制了碎裂斩，则由于所成的复制品根本没有支付过任何法术力来施放，因此该复制品会按所分配的方式来造成伤害。
- 每个目标至少要分配 1 点伤害。
- 如果碎裂斩其中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。
- 如果有效应让你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放碎裂斩，你就不能以支付其法术力费用的方式施放之，除非有其他规则或效应允许你如此作。
- 碎裂斩检查的是施放它时实际支付之法术力颜色种类。对于让你能够将法术力当成任意颜色或种类的法术力来支付费用之效应而言，虽然这类效应能让你利用原本无法用来支付的法术力来支付费用，但这不会改变你实际用来支付施放咒语之法术力种类。

勇威凯拉爵士
{三}{红}{红}
传奇生物～人类 / 骑士
3/3

每当勇威凯拉爵士或由你操控的瞬间或法术咒语对任一牌手造成伤害时，放逐你的牌库顶牌。本回合中，你可以使用该牌。

{横置}：凯拉爵士对任意一个目标造成 1 点伤害。

- 如果凯拉爵士或由你操控的瞬间或法术咒语同时对两位或更多牌手造成伤害，则每有一位此类牌手，凯拉爵士的第一个异能便会触发一次。
- 就算在由你操控的瞬间或法术咒语对一位牌手造成伤害的同时，凯拉爵士受到了致命伤害，凯拉爵士的第一个异能也会触发。
- 凯拉爵士不会改变你能够施放所放逐之牌的时机。举例来说，如果你放逐了一张法术牌，则你只能在你的行动阶段当中且堆叠为空的时候施放之。如果你放逐了一张地牌，则你只能于你的行动阶段中，且你有可以使用地数的时候使用之。
- 使用被放逐的牌会导致其离开放逐区。你无法多次使用它。
- 如果你不使用所放逐的牌，该牌便会持续被放逐。

快意拼搏
{一}{红}
瞬间
弃一张牌，以作为施放此咒语的额外费用。
抓两张牌。

- 施放快意拼搏时，你必须弃掉正好一张牌。你无法不弃牌就施放此咒语，且你也不能弃掉一张以上的牌。

赤岭邑主托班
{一}{红}{红}{红}
传奇生物～矮人 / 贵族
2/4

如果某个由你操控的红色来源将向任一对手或任一由对手操控的永久物造成伤害，则改为它造成原数量加 2 点伤害。

- 这额外的 2 点伤害是由原本的伤害来源所造成。除非这原本的伤害来源就是托班，否则这份伤害不会由它来造成。
- 如果同时有其他效应也会影响你的红色来源将造成的伤害数量（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，则托班的效应便不再生效。
- 如果由你操控的某来源将造成的伤害，需要在由对手操控的数个永久物之间进行分配，或是需要同时分配给对手及由其操控的一个或数个永久物，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，如果你以一个具践踏异能的 5/5 红色生物攻击，且你的对手以一个 2/2 生物阻挡，则你可以将 2 点伤害分配给阻挡者，并将 3 点伤害分配给防御牌手。然后实际造成的数量会相应增至 4 点和 5 点。

绿色

豆茎巨人
{六}{绿}
生物～巨人
*/
豆茎巨人的力量和防御力各等同于由你操控的地数量。
//
丰沃脚步
{二}{绿}
法术～历险
从你的牌库中搜寻一张基本地牌，将之放进战场，然后将你的牌库洗牌。（然后放逐此牌。之后你还可以从放逐区中施放该生物。）

- 设定豆茎巨人的力量和防御力之异能会在所有区域生效，而不是只在战场上。

边墙镇旅店主
{绿}
生物～人类 / 平民
1/1
每当你施放具有历险的生物咒语时，抓一张牌。（它不需先完成历险。）

- 边墙镇旅店主的异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。

暴食巨魔侯
{二}{绿}{绿}{绿}{绿}
生物～巨魔 / 贵族
7/6
警戒，践踏
当暴食巨魔侯进战场时，若你从你手上施放之，则派出三个食品衍生物。（食品衍生物是具有「{二}，{横置}，牺牲此神器：你获得 3 点生命」的神器。）
牺牲三个食品：将暴食巨魔侯从你的坟墓场移回战场。只能于你的回合中起动此异能。

- 如果你是从手上将暴食巨魔侯放进战场，但并未施放它，则其进战场异能不会触发。

- 如果你施放了某个生物咒语，且其是作为暴食巨魔侯的复制品来进战场（例如仿生妖），则其进战场异能会触发。

金发入侵者
{绿}
生物～人类 / 狂战士
1/2
每当金发入侵者对任一牌手造成战斗伤害时，你可以将它牺牲。当你如此作时，消灭目标神器或结界。
//
欢迎回家
{五}{绿}{绿}
法术～历险
派出三个 2/2 绿色的熊衍生生物。（然后放逐此牌。
之后你还可以从放逐区中施放该生物。）

- 金发入侵者的触发式异能进堆叠时不指定目标。在该异能结算过程中，你可以牺牲它。当你如此作时，自身触发式异能触发，你是在此时选择目标神器或结界，并消灭它。这类效应与注记「若你如此作...」之效应的区别是在：于你牺牲金发入侵者之后，但在该神器或结界被消灭之前，牌手仍能有所行动。

盖伦碧神圣武士
{四}{绿}
生物～巨人 / 骑士
4/4
固色～如果施放此咒语时支付过至少三点绿色法术力，则盖伦碧神圣武士进战场时上面有一个+1/+1 指示物。
盖伦碧神圣武士不能被力量等于或小于 2 的生物阻挡。

- 一旦已有力量等于或大于 3 的生物阻挡了此生物，则就算改变该阻挡生物的力量，也不会使此生物成为未受阻挡。

盖伦碧扈从
{一}{绿}
生物～人类 / 士兵
2/2
每当你施放具有历险的生物咒语时，盖伦碧扈从得 +1/+1 直到回合结束。（它不需先完成历险。）

- 盖伦碧扈从的异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。
-

伟大机遇

{二}{绿}

法术

你可以牺牲两个食品。如果你如此作，则派出一个 7/7 绿色巨人衍生生物。若否，则派出三个食品衍生生物。（*食品衍生生物是具有「{二}，{横置}，牺牲此神器：你获得 3 点生命」的神器。*）

- 你是于伟大机遇结算时选择是否要牺牲两个食品，而不是在你施放它时决定。
- 你不能牺牲多于两个食品，好派出多个巨人衍生生物。

巨石圆阵

{七}{绿}{绿}

传奇神器

此咒语减少 {X} 来施放，X 为由你操控的生物中力量最大者的数值。

{横置}：加 {绿}{绿}。你获得 2 点生命。

每当一个非衍生生物的生物在你的操控下进战场时，在其上放置一个 +1/+1 指示物且抓一张牌。

- 施放咒语的第一步是将它放进堆叠。如果这会令由你操控的生物中力量最大者的数值发生改变，则利用新的力量数值来决定费用减少的数量。
- 在确定施放巨石圆阵的费用之后，你就可以起动法术力异能来支付该费用。如果在起动法术力异能的过程中，由你操控的生物中力量最大者的数值发生改变，则施放巨石圆阵的费用仍会是先前确定的数字。
- 在巨石圆阵的最后一个异能触发后，就算你因故无法在该生物上放置 +1/+1 指示物（最有可能的原因时它已离开战场），你也会抓一张牌。

无饕食欲

{一}{绿}

瞬间

你可以牺牲一个食品。如果你如此作，则目标生物得 +5/+5 直到回合结束。若否，则该生物得 +3/+3 直到回合结束。

- 你在施放无饕食欲时便需选择目标生物，但你要到咒语结算时，才需决定是否要牺牲食品。
 - 如果在无饕食欲试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你不会牺牲食品。
-

寓言守护兽

{三}{绿}{绿}

生物～猫

4/5

每当一个或数个由你操控的非人类生物对任一牌手造成战斗伤害时，抓一张牌。

- 如果你操控的非人类生物同时对两位或更多牌手造成战斗伤害，则每有一位这类牌手，寓言守护兽的异能便会触发一次。
- 就算在由你操控的非人类对牌手造成战斗伤害的同时，寓言守护兽受到了致命伤害，其异能也会触发。
- 由于具先攻异能的生物会比不具先攻异能的生物先一步造成伤害，因此如果你有生物在一次战斗的不同时机分别对同一位牌手造成战斗伤害，则寓言守护兽的异能会触发两次。

肯理斯化身

{一}{绿}

结界～灵气

结附于生物

当肯理斯化身进战场时，抓一张牌。

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。（它会失去其他牌张类别和生物类别。）

- 如果在肯理斯化身结算时，此灵气将要结附的生物已经是不合法目标，则整个咒语都不会结算。它不会进战场，因此其异能不会触发。
 - 若在受肯理斯化身结附后，被影响的生物才获得某异能，则该生物依旧会具有此异能。
 - 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，都会被肯理斯化身盖掉。任何设定力量或防御力的效应若在肯理斯化身结附于生物之后生效，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，例如葬仪庆典，则不论其效应是在何时开始，都会对它生效。而会改变该生物之力量和 / 或防御力的指示物，也会如此生效。
 - 所结附的生物原本所具有的颜色和生物类别都会被肯理斯化身盖掉。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）。
 - 你可以将肯理斯化身结附在只是短时内是生物永久物的永久物上，例如魔法马车。若出现此情况，则此灵气的效应会让所结附的永久物一直是绿色麋鹿生物，就算前述短时效应结束之后也是如此。
 - 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此某生物受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中肯理斯化身结附于它而变成致命伤害。
-

热恋野兽
{二}{绿}
生物～野兽 / 贵族
5/5
除非你操控 1/1 生物，否则热恋野兽不能攻击。
//
心之所爱
{绿}
法术～历险
派出一个 1/1 白色人类衍生生物。（然后放逐此牌。
之后你还可以从放逐区中施放该生物。）

- 你不是非要让 1/1 生物一同攻击，才能让热恋野兽进行攻击。你只需操控有 1/1 生物即可。
- 一旦热恋野兽进行攻击后，即使你不再操控 1/1 生物，它也会继续攻击。
- 如果热恋野兽本身的力量和防御力被降至 1/1，它便会领悟热爱自己才是迈向幸福生活的第一步，且能在你未操控其他的 1/1 生物之情况下进行攻击。

马利夫骑兵
{一}{绿}
生物～妖精 / 骑士
3/1
牺牲一个食品：目标生物本回合若能阻挡马利夫骑
兵，则须阻挡之。

- 如果该目标生物因故无法进行阻挡（例如已横置），则它便不用阻挡。如果要支付费用才能让其阻挡，则这并不会强迫其操控者必须支付该费用，所以这种情况下，该生物也不至于必须要阻挡。
- 如果该目标生物能阻挡其他生物，但无法阻挡马利夫骑兵，则该生物可自由选择是要阻挡另外的生物或是根本不进行阻挡。

王脉永传
{三}{绿}
瞬间
将目标牌从你的坟墓场移回你手上。将至多另一张目
标牌从你坟墓场置于你的牌库顶。放逐王脉永传。
固色～如果施放此咒语时支付过至少三点绿色法术
力，则改为将这些牌移回你手上并放逐王脉永传。

- 于你选择将哪些牌指定为目标时，便须一并决定哪张要移回你手上，哪张要置于你的牌库顶，而不是等到王脉永传结算时才选择。
 - 如果在王脉永传结算时，如果这两张目标牌其中之一已经是不合法目标，则你仍会将另一张牌置于相应区域并放逐王脉永传。如果两个目标都成为不合法目标，则该咒语不会结算，且你不会放逐王脉永传。
-

很久以前

{一}{绿}

瞬间

如果此咒语是你本盘游戏中施放的第一个咒语，则你施放它时可以不需支付其法术力费用。

检视你牌库顶的五张牌。你可以展示其中的一张生物或地牌，并将它置于你手上。将其余的牌以随机顺序置于你的牌库底。

- 你能施放很久以前的最早时机，是在先手牌手的维持当中，此时该牌手还没有机会使用地。

膂力过人

{三}{绿}

法术

在目标由你操控的生物上放置一个+1/+1 指示物，然后它与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。*）固色

～如果施放此咒语时支付过至少三点绿色法术力，则该由你操控的生物获得不灭异能直到回合结束。

- 除非你能同时指定一个由你操控的生物和一个不由你操控的生物为目标，否则你不能施放膂力过人。
- 如果在膂力过人试图结算时，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。
- 如果在膂力过人试图结算时，由你操控的生物已经是不合法目标，则没有生物会得到+1/+1 指示物。如果该生物仍为合法目标，但不由你操控的该生物是不合法目标，则由你操控的生物仍会得到+1/+1 指示物并获得不灭异能（若适用）。
- 由于游戏是在将有牌手获得优先权的时候，才会检查状态动作并消灭其上标记了致命伤害的生物，因此如果你的生物在互斗中受到了致命伤害，它也能凭借从膂力过人处获得的不灭异能而活下来。

寻水兽

{二}{绿}{绿}

传奇生物～野兽

4/4

警戒，死触，敏捷

寻水兽不能被力量等于或小于 2 的生物阻挡。

由你操控之生物所造成的战斗伤害不能被防止。

每当寻水兽向任一对手造成战斗伤害时，它对目标由该牌手操控的鹏洛客造成等量的伤害。

- 一旦已有力量等于或大于 3 的生物阻挡了此生物，则就算改变该阻挡生物的力量，也不会使此生物成为未受阻挡。
- 寻水兽只会让战斗伤害不会被包含「防止」此字眼的效应防止。

- 寻水兽于其最后一个异能结算时对目标鹏洛客造成的伤害不属于战斗伤害。
- 如果受到伤害的对手未操控任何鹏洛客，寻水兽的最后一个异能就只是没有效果。

玫茨长戟
{绿}
神器～武具
当玫茨长戟进战场时，将它装备在目标由你操控的非人类生物上。
佩带此武具的生物得+2/+1。
佩带{五}（{五}：装备在目标由你操控的生物上。佩带的时机视同法术。）

- 如果当玫茨长戟进战场时，没有生物可供其装备，则它只是会以未装备的状态留在战场上。

阵锤芳纶爵士
{绿}{绿}
传奇生物～人类 / 骑士
2/2
每当阵锤芳纶爵士攻击时，另一个目标进行攻击的生物得+X/+X直到回合结束，X为芳纶爵士的力量。

- X的数值会于芳纶爵士的触发式异能结算时决定。数值确定后，就算芳纶爵士的力量在该回合稍后时段中发生变化，X的数值也不会改变。
- 如果芳纶爵士在其触发式异能结算前就已离开战场，则利用其最后在战场上时的力量来决定X的值。
- 如果于芳纶爵士的触发式异能结算时，其力量为负数，则X视为0。

碎屑路径
{一}{绿}
结界
当碎屑路径进战场时，派出一个食品衍生物。（食品衍生物是具有「{二}，{横置}，牺牲此神器：你获得3点生命」的神器。）
每当你牺牲一个食品时，你可以支付{一}。若你如此作，则检视你牌库顶的两张牌。你可以展示其中的一张永久物牌，并将它置于你手上。将其余的牌以任意顺序置于你牌库底。

- 在结算第二个触发式异能的过程中，你不能多次支付{一}，好多次检视牌。
 - 永久物牌包括神器、生物、结界、地以及鹏洛客牌。
-

恶狼

{二}{绿}{绿}

生物～狼

3/3

当恶狼进战场时，它与至多一个目标不由你操控的生物互斗。

牺牲一个食品：在恶狼上放置一个+1/+1 指示物。它获得不灭异能直到回合结束。将之横置。

- 如果当恶狼的异能试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此异能不会结算。如果恶狼已不在战场上，则该目标生物既不会造成伤害，也不会受到伤害。
- 你可以于恶狼的第一个异能在堆叠上的时候，起动它的最后一个异能任意次数。
- 就算恶狼已横置，你也可以起动它的最后一个异能。

幻境保卫者

{一}{绿}

生物～妖精 / 弓箭手

2/2

闪现

延势

每当另一个非人类生物在你的操控下进战场时，你可以支付{X}。当你如此作时，在幻境保卫者上放置 X 个+1/+1 指示物。

- 如果你于幻境保卫者的触发式异能结算过程中支付了{X}，则其自身触发式异能便会触发并另行结算。这类效应与笔记「若你如此作...」之效应的区别是在：在你支付法术力之后，但在该生物获得+1/+1 指示物之前，牌手仍能有所行动。

幻野林侦猎手

{绿}

生物～妖精 / 战士

1/1

每当幻野林侦猎手进行攻击或阻挡时，若你操控另一个非人类生物，则幻野林侦猎手得+1/+1 直到回合结束。

- 如果在幻野林侦猎手攻击或阻挡后的时点，你未操控另一个非人类生物，则其异能根本不会触发。如果你于该异能结算时未操控另一个非人类生物，则该异能没有效果。在这两个时点之间是否出现过「你操控非人类生物」的情况并不重要；于当回合稍后时段是否出现过前述情况也不重要。
-

盖伦碧王约沃
{绿}{绿}{绿}
传奇生物～巨人 / 贵族
0/0

盖伦碧王约沃进战场时上面有四个+1/+1 指示物。
每当另一个绿色生物在你的操控下进战场时，在约沃上放置一个+1/+1 指示物。然后如果前者的力量大于约沃的力量，则在约沃上放置另一个+1/+1 指示物。

- 约沃的触发式异能是于你在约沃上放置一个+1/+1 指示物之后，再拿进战场之绿色生物的力量作比较。如果所放置的指示物会让约沃的力量大于或等于进战场生物之力量，则约沃不会再得一个+1/+1 指示物。
- 如果该进战场的绿色生物在约沃的触发式异能结算前就已死去，则利用其最后在战场上的力量数值来决定约沃是否能再得一个+1/+1 指示物。

多色

全宅起舞
{X}{白}{蓝}
法术
选择至多 X 张目标在你坟墓场中的神器和 / 或非灵气结界牌，且其总法术力费用均须等于或小于 X。将它们移回战场。如果 X 等于或大于 6，则这些永久物为 4/4 生物，且仍具有原本类别。

- 如果坟墓场中某张牌的法术力费用中包括{X}，则 X 视为 0。
- 如果 X 为 6 或更多，则这些神器和 / 或结界是当成 4/4 生物来进战场。它们不是先作为非生物永久物进入战场，而后再变成生物。
- 以此法移回战场的神器生物或结界生物会是 4/4 生物。
- 同时也是生物的武具不能装备在任何东西上。你可以起动其佩带异能，但它不会装备到其他生物上。
- 如果稍后又有其他效应将移回的永久物变成生物，且设定了它成为生物时的力量和防御力，则所成之生物的力量和防御力便会是新设定的值；它不会是 4/4。特别一提，搭载载具的时候不会重新设定载具的力量和防御力，所以如果你搭载载具，该载具将仍是 4/4 生物。

末日前兆
{二}{白}{黑}
结界
在每位牌手的维持开始时，该牌手牺牲一个非地且非衍生物的永久物。若该牌手无法如此作，则他弃一张牌、失去 2 点生命，你抓一张牌、获得 2 点生命、派出一个 2/2，具警戒异能的白色骑士衍生生物；然后你牺牲末日前兆。

- 如果末日前兆在其异能还在堆叠上的时候就已离开战场或改变操控权，则其效应仍会生效。你只是不能在效应要求你牺牲它时如此作。
- 如果该牌手既无法牺牲永久物，也无法弃牌，则他仍会失去 2 点生命，且末日前兆其余的效应仍会生效。
- 如果该牌手能牺牲一个非地且非衍生物的永久物，则该牌手必须如此作。他不能选择提前迎接末日。
- 在你的维持中，你在为末日前兆的异能选择要牺牲的永久物时，可以选择末日前兆本身。
- 在双头巨人游戏中，末日前兆的异能会在队伍的维持步骤中触发两次。你可以将这些异能依照任意顺序排序，而该队伍的两位牌手都要牺牲一个永久物。如果有牌手无法如此作，就会面临完整后果，就算你已在第一个触发式异能结算过程中牺牲掉末日前兆也是如此。

拖入湖底
 {蓝}{黑}
 瞬间
 选择一项～

- 反击目标咒语，且其总法术力费用须等于或小于其操控者坟墓场中牌的数量。
- 消灭目标生物，且其总法术力费用须等于或小于其操控者坟墓场中牌的数量。
- 对于法术力费用中有 {X} 的咒语，则利用为 X 所选的值来确定该咒语的总法术力费用。
- 如果战场上的生物的法术力费用中包含 {X}，则 X 视为 0。

逃往幻野
 {三}{红}{绿}
 法术
 放逐你牌库顶的五张牌。直到你下一个回合的回合结束，你可以使用以此法放逐的牌。
 本回合中，你可以额外使用一个地。

- 你额外使用的地，不一定要在所放逐的牌之中。
- 逃往幻野不会改变你能够使用所放逐之牌的时机。举例来说，如果你放逐了一张法术牌，则你只能在你的行动阶段当中且堆叠为空的时候施放之。如果你放逐了一张地牌，则你只能于你的行动阶段中，且你有可以使用地数的时候使用之。
- 施放被放逐的牌会导致其离开放逐区。你无法多次施放它。
- 如果你未以此法使用某张牌，则该牌留在放逐区。

仙林境接骨木
{一}{绿}{白}
生物～树妖 / 德鲁伊
0/0

警戒

由你操控的永久物中每包括一种颜色，仙林境接骨木便得+1/+1。

{横置}：由你操控的永久物中每包括一种颜色，便加一点该色的法术力。

- 仙林境接骨木的第二个异能最多能让它+5/+5，即因白色、蓝色、黑色、红色和绿色各得+1/+1。「金色」、「多色」和「无色」不是颜色。类似地，仙林境接骨木最后一个异能最多能产生五点法术力。
- 由于仙林境接骨木本身是绿白双色永久物，其第二个异能通常能让它能得+2/+2，且其最后一个异能通常至少能产生{绿}{白}。

遭诅猎人贾路
{四}{黑}{绿}
传奇鹏洛客～贾路
5

0：派出两个 2/2，黑绿双色的狼衍生物，它们具有「当此生物死去时，在每个由你操控的贾路上各放置一个忠诚指示物。」

-3：消灭目标生物。抓一张牌。

-6：你获得具有「由你操控的生物得+3/+3 且具有践踏异能」的徽记。

- 如果在贾路的任一狼衍生物受到致命伤害的同时，贾路的忠诚降为 0 或更低，则在狼的触发式异能能够将他救下来之前，贾路就已经进入你的坟墓场。
- 如果在贾路的第二个异能试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此异能不会结算。你不会抓牌。如果该目标是合法目标，但没有被消灭（最有可能的原因是它具有不灭异能），则你仍会抓牌。

慷慨的咕加力
{一}{红}{绿}
传奇生物～鬼怪 / 祭师
3/3

每个由你操控的其他非人类生物进战场时上面均额外有一个+1/+1 指示物。

- 如果由你操控的非人类生物原本进战场时上面没有+1/+1 指示物，则它现在进战场时上面会有一个+1/+1 指示物。
- 与咕加力同时进战场的其他非人类生物不会得到+1/+1 指示物。

- 如果非人类生物是作为人类生物的复制品来进战场，则它不会得到+1/+1 指示物。类似地，如果人类生物是作为非人类生物来进战场，则它会得到+1/+1 指示物。

密尔湖巨蛇

{四}{蓝}{黑}

生物～巨蛇

7/7

闪现

{蓝}，牺牲一个海岛：密尔湖巨蛇本回合不能被阻挡。

{黑}，牺牲一个沼泽：你获得 1 点生命且抓一张牌。

{蓝}{黑}：将五张目标在同一对手坟墓场中的牌放逐。将密尔湖巨蛇从你的坟墓场移回你手上。只可以于你能施放法术的时机下起动此异能。

- 「海岛」指具有海岛此副类别的地，并非所有能够产生蓝色法术力的地都是海岛。举例来说，神秘圣地是海岛，但凡翠丝堡不是。类似地，「沼泽」指具有沼泽此副类别的地，并非所有能够产生黑色法术力的地都是沼泽。
- 在密尔湖巨蛇已被阻挡后再起动其第一个起动式异能，并不会使其成为未受阻挡。
- 如果你无法指定在同一对手坟墓场中的五张牌作为目标，便不能起动密尔湖巨蛇的最后一个异能。
- 如果在密尔湖巨蛇的最后一个异能结算时，只有至多四张目标牌成为不合法目标，则剩余的合法目标仍会被放逐，且密尔湖巨蛇会移回你手上。
- 如果在密尔湖巨蛇的最后一个异能结算时，所有目标牌都已经是不合法目标，则整个异能不会结算。不会移回密尔湖巨蛇。

窃冠瓯柯

{一}{绿}{蓝}

传奇鹏洛客～瓯柯

4

+2：派出一个食品衍生物。（*食品衍生物是具有「{二}，{横置}，牺牲此神器：你获得 3 点生命」的神器。*）

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

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

。

- 瓯柯的第二个和第三个异能将一直持续。它们不会于清除步骤终止，也不会因你或瓯柯离开游戏而结束。如果你换到的生物在稍后时段力量提升到大于 3，瓯柯的第三个异能也不会终止。
- 若瓯柯的第二个异能结算后，被影响的生物才获得某异能，则该生物依旧会具有此异能。

- 对该生物而言，先前将其基础力量与防御力设定为某特定值的效应，都会被瓯柯的第二个异能盖掉。其他将其力量或防御力设定为某特定值的效应，如果是在瓯柯的第二个异能结算后才生效，则将会盖过此效应。
- 会更改变影响的生物之力量和 / 或防御力的效应，例如葬仪庆典，则不论其效应是在何时开始，都会对它生效。而会改变该生物之力量和 / 或防御力的指示物，也会如此生效。
- 受影响的生物原本所具有的颜色和生物类别都会被瓯柯的第二个异能盖掉。它就只是一个绿色麋鹿。该生物会保留其拥有的超类别（例如传奇），但会失去其他任何牌张类别（例如神器）。
- 瓯柯的第二个异能能指定只是短时内是神器或生物的永久物为目标，例如幻法仙灵瓯柯。若出现此情况，此效应会让该永久物一直是绿色麋鹿生物，就算前述短时效应结束之后也是如此。
- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此某生物受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中瓯柯的第二个异能改变其防御力而变成致命伤害。
- 如果任一目标永久物于瓯柯的最后一个异能结算时已不是合法目标，则此交换不会发生。
- 就算获得某永久物之操控权，也不会让你同时获得其上任何灵气或武具之操控权。获得武具的操控权不会令它卸装，不过武具的新操控者可以在自己的行动阶段起动其上的佩带异能。

狂徒嬉戏

{一}{红}{白}{白}

结界

在你的维持开始时，随机选择一项。派出一个具相应特征的红白双色衍生生物。

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

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

皇族双子

{一}{蓝}{红}

传奇鹏洛客～威尔 / 萝婉

5

- +1：抓一张牌，然后弃一张牌。
- +1：直到回合结束，目标生物得+2/+0 且获得先攻与践踏异能。
- 8：抓四张牌。当你如此作时，皇族双子对任意一个目标造成等同于你手牌数量的伤害。

- 你是在皇族双子的第一个异能结算的过程中抓一张牌并弃一张牌。在这两个动作之间无法发生任何事情，且没有牌手能采取任何动作。

- 皇族双子的最后一个异能进堆叠时不指定目标。在该异能结算过程中，你抓四张牌。当你如此作时，自身触发式异能触发，你是在此时选择目标生物，并对它造成伤害。这类效应与注记「若你如此作...」之效应的区别是在：你是在看到所抓的牌为何之后才选择目标。
- 如果于结算皇族双子最后一个异能的过程中，你抓的牌不足四张，则它的自身触发式异能不会触发。
- 如果于结算皇族双子最后一个异能的过程中，有替代性效应令你抓了五张或更多牌，它的自身触发式异能仍只会触发一次，就算你抓了八张牌也是一样。

逐宝仙灵

{一}{白}{蓝}

生物～仙灵

1/1

飞行，警戒

只要你操控神器，逐宝仙灵便得+1/+1。

只要你操控结界，逐宝仙灵便得+1/+1。

- 既是神器又是结界的永久物能同时满足逐宝仙灵的两个异能，因此能让逐宝仙灵得+2/+2。

钢爪长枪

{黑}{红}

神器～武具

佩带此武具的生物得+2/+2。

佩带骑士{一}

佩带{三}

- 只会在佩带骑士异能起动时，以及该异能结算时，才检查该目标生物是否是骑士。如果该生物在之后因故成为非骑士的生物，钢爪长枪仍会装备于其上。

雷拳圣战军

{黑}{红}

生物～人类 / 骑士

2/2

威慑

在你的维持开始时，每位牌手各抓一张牌且失去 1 点生命。

- 在双头巨人游戏中，雷拳圣战军的触发式异能会让每支队伍的牌手各抓一张牌后，令每支队伍各失去两次 1 点生命。

离群良驹

{一}{绿}{白}

生物～马

3/3

每当你施放具有历险的生物咒语时，在离群良驹上放置一个+1/+1 指示物。（它不需先完成历险。）

- 离群良驹的异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。

冬霜沼指挥官

{白}{黑}

生物～人类 / 骑士

2/*

死触

冬霜沼指挥官的防御力等同于由你操控的骑士数量。
每当冬霜沼指挥官攻击时，另一个目标由你操控的骑士获得不灭异能直到回合结束。（伤害与注明「消灭」的效应不会将它消灭。）

- 设定冬霜沼指挥官防御力之异能会在所有区域生效，而不是只在战场上。
- 只要冬霜沼指挥官在战场，其异能就会计算它本身，因此它至少会是 2/1。
- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此冬霜沼指挥官受到的非致命伤害，可能会因为在该回合中由你操控的骑士离开战场而变成致命伤害。

混血

贪婪索求

{蓝/黑}{蓝/黑}{蓝/黑}{蓝/黑}

法术

目标对手展示其手牌。你从该牌手的坟墓场或手牌选择一张非地牌将该牌放逐。于该牌持续放逐的时段内，你可以施放该牌，且你可以将法术力视同任意颜色的法术力来支付施放该咒语的费用。

- 如果你通过贪婪索求施放了某个历险，则能在稍后时段将之当成生物来施放的牌手会是你，而非该牌的拥有者。
 - 贪婪索求不会改变你能够施放所放逐之牌的时机。举例来说，如果你放逐了一张法术牌，则你只能在你的行动阶段当中且堆叠为空的时候施放之。
 - 施放被放逐的牌会导致其离开放逐区。你无法多次施放它。
 - 在多人游戏中，如果有牌手离开游戏，则由该牌手拥有的所有牌也会一同离开。如果你离开游戏，则你因贪婪索求的效应而操控的咒语或永久物会被放逐。
-

不亡骑士

{黑/绿}{黑/绿}{黑/绿}{黑/绿}

生物～骷髅妖 / 骑士

4/2

敏捷

每当你每回合首度获得生命时，将不亡骑士从你的坟墓场移回你手上。

- 不亡骑士必须于你获得生命时那一刻就在你的坟墓场中，才会让其最后一个异能触发。如果你因具系命异能之来源的伤害而获得生命，且在造成这份伤害的同时，不亡骑士也受到了致命伤害，则它要等到游戏稍后检查状态动作的时候才会进入坟墓场，因此不能触发该异能。
- 如果不亡骑士进入坟墓场的当回合中，你已在稍早时段获得过生命，则其最后一个异能该回合不能触发。

猎首精英

{黑/红}{黑/红}{黑/红}{黑/红}

生物～人类 / 骑士

2/3

威慑（此生物只能被两个或更多生物阻挡。）

{黑/红}{黑/红}{黑/红}，牺牲另一个生物或一个神器：猎首精英对目标生物或鹏洛客造成 2 点伤害。

- 如果猎首精英因故成为神器，则你便能牺牲它以支付本身起动式异能的费用。

坚毅骑兵

{白/黑}{白/黑}{白/黑}{白/黑}

生物～人类 / 骑士

4/2

{白/黑}{白/黑}：坚毅骑兵获得系命异能直到回合结束。

{白/黑}{白/黑}{白/黑}：坚毅骑兵获得不灭异能直到回合结束。（伤害与注明「消灭」的效应不会将它消灭。）

- 同一个生物上的数个系命或不灭异能不会累计。

雷动巨嘴龟

{绿/蓝}{绿/蓝}{绿/蓝}{绿/蓝}

生物～龟 / 多头龙

4/4

每当你施放总法术力费用等于或大于 5 的咒语时，抓一张牌。

- 对于法术力费用中有 {X} 的咒语，则利用为 X 所选的值来确定该咒语的总法术力费用。

- 雷动巨嘴龟的异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。

神器

姜饼怪人

{一}

神器生物～食品 / 魔像

1/1

敏捷

{一}：姜饼怪人本回合只能被具敏捷异能的生物阻挡。

{二}，{横置}，牺牲姜饼怪人：你获得 3 点生命。

- 在姜饼怪人被不具敏捷异能的生物阻挡后，再起动其第二个异能，不会使其成为未受阻挡。

纹章旗帜

{三}

神器

于纹章旗帜进战场时，选择一种颜色。

由你操控的该色生物得+1/+0。

{横置}：加一点该色的法术力。

- 你只能为纹章旗帜的异能选择白色、蓝色、黑色、红色或绿色。你不能选择「多色」、「金色」或「无色」。
- 如果因故没有选择颜色，则纹章旗帜的静止式异能没有效果，其法术力异能起动后也不会产生法术力。无色生物不会得+1/+0，你也不会产生{无}。

洛司温石像鬼

{一}

神器生物～石像鬼

0/3

{四}：直到回合结束，洛司温石像鬼得+2/+0 且获得飞行异能。

- 你可以在同一个回合中多次起动洛司温石像鬼的异能，就算它已具有飞行异能也一样。

幸运苜蓿

{二}

神器

每当你施放历险瞬间或法术咒语时，将其复制。你可以为该复制品选择新的目标。

- 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生物来施放。
- 幸运苜蓿可以复制任何历险咒语，而非仅限具有目标者。
- 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）。
- 幸运苜蓿的异能及其产生的复制品都会比该历险咒语先一步结算。就算该历险咒语在复制品产生前就已被反击，幸运苜蓿的异能和所成的复制品仍会结算。

跛行铠甲

{三}

神器生物～组构体

*3

跛行铠甲的力量等同于由你操控之神器和 / 或结界的总数量。

- 设定跛行铠甲力量之异能会在所有区域生效，而不是只在战场上。
- 只要跛行铠甲在战场，其第一个异能就会计算它本身，因此它至少会是 1/3。
- 既是神器又是结界的永久物只会计算一次。

术士扫帚

{二}

神器生物～精怪

2/1

每当你牺牲另一个永久物时，你可以支付{三}。若你如此作，则派出一个衍生物，此衍生物为术士扫帚的复制品。

- 术士扫帚的异能属于触发式异能，而非起动式异能。它不会让你想牺牲永久物时就能牺牲；你需要一些其他方法来牺牲永久物，例如食品衍生生物的起动式异能。
- 如果你同时牺牲术士扫帚和另一个永久物，术士扫帚的异能会因该永久物触发。
- 在结算术士扫帚的触发式异能时，你无法多次支付{三}，好派出多个衍生物。不过，如果你操控数个术士扫帚，则你能为每个术士扫帚的异能各支付{三}。
- 所成之衍生物会具有术士扫帚的异能。它还能够产生其本身的复制品。
- 该衍生物不会复制术士扫帚上面的指示物、灵气或武具，也不会复制其他改变了术士扫帚之力量、防御力、类别、颜色等等的效应。通常来说，这代表了此衍生物就只会是个术士扫帚。但如果任何复制效应已影响了原版的术士扫帚，就必须将它们列入考虑。

- 如果术士扫帚在其触发式异能结算前离开战场，该衍生物仍将作为术士扫帚的复制品进战场，并利用术士扫帚最后在战场上时的可复制特征值。

巫视望远镜

{二}

神器

于巫视望远镜进战场时，检视任一对手的手牌，然后任意选择一个牌名。

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。

- 你可以选择任何牌名，就算该牌通常并没有任何起动式异能也是一样。并未限制只能选择于对手手牌中见到的名称。
- 你不能选择衍生物的名称（例如「食品」），除非该衍生物的名称与某张牌同名。
- 起动式异能会包含冒号。通常会写成「[费用]: [效应]。」有些关键字异能也属于起动式异能（例如佩带和搭载），它们的规则提示中会包含冒号。触发式异能（以「当～」，「每当～」或「在～」为开头）不受巫视望远镜的最后一个异能影响。
- 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。
- 无论牌在什么区域，都会受巫视望远镜的影响。这包括手上的牌，坟墓场中的牌和被放逐的牌。

武器架

{四}

神器

武器架进战场时上面有三个+1/+1 指示物。

{横置}: 将一个+1/+1 指示物从武器架移到目标生物上。只可以于你能施放法术的时机下起动此异能。

- 除非武器架因故变成生物，否则其上的+1/+1 指示物不会影响其本身。
- 武器架在用完其上的+1/+1 指示物后，会留在战场上。虽然你可以起动其最后一个异能，但不会有任何效果。
- 如果于武器架的起动式异能结算时，它已经离开战场或其上没有+1/+1 指示物，则你不会在该目标生物上放置+1/+1 指示物。如果该生物成为不合法目标，或因故不能在其上放置+1/+1 指示物，则你不会从武器架上移去+1/+1 指示物。

巫婆炉灶

{一}

神器

{横置}, 牺牲一个生物: 派出一个食品衍生物。如果所牺牲的生物之防御力等于或大于 4, 则改为派出两个食品衍生物。（食品衍生物是具有「{二}, {横置}, 牺牲此神器: 你获得 3 点生命」的神器。）

- 在你宣告起动巫婆炉灶的异能和你牺牲生物之间，没有牌手能有所行动。特别一提，他们不能试图去除或缩小你要烘烤的生物。

地

盖伦碧堡

地

除非你操控树林，否则盖伦碧堡须横置进战场。

{横置}：加{绿}。

{二}{绿}{绿}，{横置}：加六点{绿}。此法术力只能用来施放生物咒语，或是起动生物的异能。

- 盖伦碧堡的最后一个异能产生之法术力，不能用来支付不在战场上的生物牌之起动式异能的费用。

洛司温堡

地

除非你操控沼泽，否则洛司温堡须横置进战场。

{横置}：加{黑}。

{一}{黑}{黑}，{横置}：抓一张牌，然后你失去等同于你手牌数量的生命。

- 在你抓牌与失去生命之间，没有牌手能有所行动。

神奇小径

地

{横置}，牺牲神奇小径：从你的牌库中搜寻一张基本地牌，将之横置放进战场，然后将你的牌库洗牌。然后如果你操控四个或更多地，则重置该地。

- 在判断你是否操控四个或更多地时，会将你刚放进战场的地计算在内，但不会算上神奇小径。
- 如果你操控四个或更多地，则该基本地并非以未横置的状态进战场；它是先横置进入，而后你再将它重置。

竞技场

地

{横置}：加{无}。

{横置}：加{红}，{白}或{黑}。此法术力只能用来施放骑士或武具咒语。

- 竞技场第二个异能产生之法术力不能用来起动异能，包括佩带异能。
- 如果某效应提到了「[副类别]咒语」，则它仅指具有该副类别的咒语。举例来说，虽然骑士冲锋的牌名中含有「骑士」字眼，且能让骑士获益，但它不是骑士牌。

「买一盒」赠卡、鹏洛客套牌和争锋套牌

复归国王肯理斯（「买一盒」赠卡）

{四}{白}

传奇生物～人类 / 贵族

5/5

{红}：所有生物获得践踏与敏捷异能直到回合结束。

{一}{绿}：在目标生物上放置一个+1/+1 指示物。

{二}{白}：目标牌手获得 5 点生命。

{三}{蓝}：目标牌手抓一张牌。

{四}{黑}：将目标生物牌在其拥有者的操控下从坟墓场放进战场。

- 肯理斯的第一个异能只会影响它结算时已经在战场上的生物。本回合稍后时段才进战场的生物不会获得践踏或敏捷异能。
- 肯理斯的最后一个异能可以指定在任何一位牌手坟墓场种的生物牌为目标。会是由其拥有者来操控生物，且就算你离开游戏，它也会留在战场上。

星火勇花萝婉（鹏洛客套牌中的牌张）

{三}{红}{红}

传奇鹏洛客～萝婉

5

+1：直到回合结束，至多一个目标生物得+3/+0 且获得先攻异能。

-2：星火勇花萝婉对至多两个目标生物各造成 1 点伤害。这些生物本回合不能进行阻挡。

-9：获得所有生物的操控权直到回合结束。将它们重置。它们获得敏捷异能直到回合结束。

- 萝婉的第二个异能不能两次都选择同一个生物为目标，好对它造成 2 点伤害。
 - 如果萝婉的第二个异能的各目标仍是合法目标，但有效应防止了将对其造成的伤害，则该目标生物本回合仍不能进行阻挡。
 - 萝婉的第三个异能可影响已经由你操控或者已是未横置的生物。它会重置它们（如适用）并赋予它们敏捷异能。
 - 就算获得某生物之操控权，也不会让你同时获得其上任何灵气或武具之操控权。
-

幻法仙灵瓿柯（鹏洛客套牌中的牌张）

{四}{绿}{蓝}

传奇鹏洛客～瓿柯

4

+1：在至多一个目标由你操控的生物上放置两个
+1/+1 指示物。

0：直到回合结束，幻法仙灵瓿柯成为目标由你操控
的生物之复制品。防止本回合中将对它造成的所有伤
害。

-7：直到回合结束，每个由你操控的生物均获得践
踏异能，且基础力量与防御力都为 10/10。

- 如果瓿柯在他进战场的那回合就变成生物，则你不能用它进行攻击或利用其上的{横置}异能（如果他因故获得了异能）。
- 于瓿柯是生物期间，他不是鹏洛客。对它造成的伤害不会使他失去忠诚。
- 如果在瓿柯的第二个异能试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此异能不会结算。不会防止将对瓿柯造成的伤害。
- 瓿柯所复制的，就只有该目标生物上所印制的值而已。它不会复制该生物上的指示物，也不会复制改变了其力量、防御力、种类、颜色等等的效应。特别一提，如果该目标生物通常不是生物，则它也不会复制将其变为生物的效应。
- 如果该目标生物已经复制了别的东西，则瓿柯会成为该生物目前所复制的东西。
- 瓿柯的最后一个异能只影响它结算时由你操控的生物。于该回合稍后时段才受你操控的生物不会成为 10/10。
- 无论效应产生的顺序为何，都是由设定生物基础力量和防御力之效应先生效，而后才轮到会影响其力量和 / 或防御力、但并未将其设定为特定数字或数值的效应生效。会影响其力量和防御力之指示物，也是要等到设定基础力量和防御力的效应生效后才会生效。

瓿柯式恭迎（鹏洛客套牌中的牌张）

{三}{绿}{蓝}

瞬间

由你操控的生物之基础力量与防御力为 3/3 直到回
合结束。你可以从你的牌库和 / 或坟墓场中搜寻一张名
称为幻法仙灵瓿柯的牌，展示该牌，并将它置于你手
上。如果你以此法搜寻你的牌库，则将它洗牌。

- 你就算未操控生物，也能施放瓿柯式恭迎。你就只是搜寻幻法仙灵瓿柯。
 - 对该些生物而言，先前将其基础力量与防御力设定为某特定值的效应，都会被瓿柯式恭迎盖掉。其他将其力量或防御力设定为某特定值的效应，如果是在瓿柯式恭迎结算后才生效，则将会盖过此效应。
 - 会更改变影响的生物之力量和 / 或防御力的效应，例如葬仪庆典，则不论其效应是在何时开始，都会对它生效。而会改变该生物之力量和 / 或防御力的指示物，也会如此生效。
-

棘堡奥夫（鹏洛客套牌中的牌张）

{一}{绿}

生物～奥夫

2/2

{八}：棘堡奥夫之基础力量与防御力为 10/10 直到回合结束。只能于你操控瓯柯鹏洛客时起动此异能。

- 只有在你开始起动棘堡奥夫异能的时候，才会检查你是否操控瓯柯鹏洛客。之后就算瓯柯在异能结算前或当回合稍后时段离开战场，也没有影响。
- 无论效应产生的顺序为何，都是由设定棘堡奥夫基础力量和防御力之效应先生效，而后才轮到会影响棘堡奥夫力量和 / 或防御力、但并未将其设定为特定数字或数值的效应生效。会影响其力量和防御力之指示物，也是要等到设定基础力量和防御力的效应生效后才会生效。

勇者战锤（争锋套牌里的牌张）

{二}{白}

神器～武具

佩带此武具的生物具有警戒异能，且勇者战锤上每有一个充电指示物，它便得+1/+1。

每当一个生物在你的操控下进战场时，在勇者战锤上放置一个充电指示物。

佩带{三}

- 即使勇者战锤上没有充电指示物，佩带此武具的也具有警戒异能。

银翼小队（争锋套牌里的牌张）

{五}{白}

生物～人类 / 骑士

/

飞行，警戒

银翼小队的力量和防御力各等同于由你操控的生物数量。

每当银翼小队攻击时，派出若干 2/2 白色，具警戒异能的骑士衍生生物，其数量等同于你的对手数量。

- 设定银翼小队的力量和防御力之异能会在所有区域生效，而不是只在战场上。
 - 只要银翼小队在战场，其第一个异能就会计算它本身，因此它至少会是 1/1。
 - 在多人游戏中，银翼小队之触发式异能不会将已离开游戏的对手计算在内。
-

作坊元老（争锋套牌里的牌张）

{六}{蓝}

生物～人类 / 神器师

4/4

由你操控的神器生物具有飞行异能。

在你回合的战斗开始时，你可以令目标由你操控的非生物神器成为 0/0 神器生物。若你如此作，则在其上放置四个+1/+1 指示物。

- 作坊元老的触发式异能之效应会一直持续下去。它不会在清除步骤中消除。
- 如果某神器因作坊元老之故而成为生物，则除非你在你的回合开始时便持续操控该神器，否则它不能攻击。
- 如果稍后又有其他效应将该神器变成生物，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 0/0。特别一提，搭载载具的时候不会重新设定载具的力量和防御力，所以如果你搭载载具，则载具的基础力量和防御力仍为 0/0。

吱响巫婆（争锋套牌里的牌张）

{三}{黑}

生物～人类 / 邪术师

2/2

当吱响巫婆进战场时，派出若干 1/1 黑色老鼠衍生物，其数量等同于你的对手数量。

{一}{黑}，牺牲一个生物：目标生物得-2/-2 直到回合结束。

- 你可以牺牲吱响巫婆来支付其本身最后一个异能的费用。
- 在多人游戏中，吱响巫婆之触发式异能不会将已离开游戏的对手计算在内。

死亡滋味（争锋套牌里的牌张）

{四}{黑}{黑}

法术

每位牌手各牺牲三个生物。你派出三个食品衍生物。

（食品衍生物是具有「{二}，{横置}，牺牲此神器：你获得 3 点生命」的神器。）

- 于死亡滋味结算时，首先由轮到该回合的牌手选择三个由其操控的生物，然后其他牌手按照回合顺序依次作出选择，牌手在作选择时已知道之前牌手的选择为何。然后所有牌手同时牺牲所选的生物。
 - 如果某牌手操控三个或更少生物，则该牌手牺牲全部由其操控的生物。
 - 无论实际牺牲了多少个生物，也无论是否有部分或者全部牌手没有牺牲生物，你都会派出三个食品衍生物。
-

鞍博雷破空兵（争锋套牌里的牌张）

{三}{红}

生物～人类 / 骑士

4/3

只要是在你的回合中，鞍博雷破空兵便具有飞行异能。

每当鞍博雷破空兵攻击时，你可以支付{二}{红}。若你如此作，则由你操控的生物得+X/+0直到回合结束，X为你的对手数量。

- 在结算鞍博雷破空兵的触发式异能时，你无法多次支付{二}{红}，好得到多次加成。
- X的数值会于鞍博雷破空兵的触发式异能结算时决定。就算在该回合稍后时段有对手离开游戏，其数值也不会改变。
- 在多人游戏中，鞍博雷破空兵的触发式异能不会将在其结算之前就已离开游戏对手计算在内。

荆棘长毛象（争锋套牌里的牌张）

{五}{绿}{绿}

生物～象

6/6

践踏

每当荆棘长毛象或另一个生物在你的操控下进战场时，荆棘长毛象与至多一个目标不由你操控的生物互动。

- 如果当荆棘长毛象的异能试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此异能不会结算。如果荆棘长毛象已不在战场上，则该目标生物既不会造成伤害，也不会受到伤害。

祸水阿莉莱（争锋套牌里的牌张）

{一}{白}{蓝}{黑}

传奇生物～仙灵 / 邪术师

2/3

飞行，死触，系命

由你操控且具飞行异能的其他生物得+1/+0。

每当你施放神器或结界咒语时，派出一个 1/1 蓝色，具飞行异能的仙灵衍生生物。

- 阿莉莱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。
 - 既是神器又是结界的咒语只会让阿莉莱的最后一个异能触发一次。
-

逐入寓言（争锋套牌里的牌张）

{四}{白}{蓝}

瞬间

当你从你手上施放此咒语时，如果你操控神器则复制之，然后如果你操控结界则复制之。你可以为每个复制品选择新的目标。

将目标非地永久物移回其拥有者手上。你派出一个2/2 白色，具警戒异能的骑士衍生生物。

- 就算逐入寓言被反击，其上面会产生本身复制品的触发式异能也会照常结算并产生逐入寓言的复制品。该异能和所成的复制品都会比原版的逐入寓言先一步结算。
- 只有于该触发式异能结算时，才会检查你是否操控神器和 / 或结界。
- 如果你操控一个既是神器又是结界的永久物，则你会将逐入寓言复制两次。
- 如果在逐入寓言试图结算时，该目标非地永久物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你不会派出骑士衍生生物。

说书人楚兰（争锋套牌里的牌张）

{二}{绿}{白}{蓝}

传奇生物～人类 / 德鲁伊

2/4

警戒

每当你施放生物咒语时，抓一张牌，然后你可以将一张地牌从你手上放进战场。

{三}，{横置}：将目标由你操控的生物移回其拥有者手上。

- 楚兰的触发式异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。
- 楚兰的触发式异能不算使用地。就算你在该回合中已使用过地，或当前不是你的回合，此异能仍可以将地牌放进战场。

贪食巨魔（争锋套牌里的牌张）

{二}{黑}{绿}

生物～巨魔

3/3

践踏

当贪食巨魔进战场时，派出若干食品衍生物，其数量等同于你的对手数量。（食品衍生物是具有「{二}，{横置}，牺牲此神器：你获得3点生命」的神器。）

{一}{绿}，牺牲另一个非地永久物：贪食巨魔得+2/+2直到回合结束。

- 你可以牺牲贪食巨魔之触发式异能派出的食品衍生物，来支付其起动式异能的费用。
- 在多人游戏中，贪食巨魔之触发式异能不会将已离开游戏的对手计算在内。

骑士冲锋（争锋套牌里的牌张）

{一}{白}{黑}

结界

每当一个由你操控的骑士攻击时，每位对手各失去 1 点生命且你获得 1 点生命。

{六}{白}{黑}，牺牲骑士冲锋：将所有骑士生物牌从你的坟墓场移回战场。

- 在双头巨人游戏中，骑士冲锋的第一个异能会让对手队伍失去两次 1 点生命且你获得一次 1 点生命。

受诅国王寇沃（争锋套牌里的牌张）

{二}{黑}{红}{绿}

传奇生物～龙 / 贵族

4/4

飞行

每当受诅国王寇沃进战场或攻击时，牺牲另一个永久物。

每当你牺牲一个永久物时，在寇沃上放置一个+1/+1 指示物且抓一张牌。

- 如果你因故未操控其他永久物，则你仍可以用受诅国王寇沃攻击。你不会牺牲任何东西，无法这么作也没有惩罚。
- 寇沃的最后一个异能为触发式异能，不是起动式异能。此异能不能让你在想牺牲永久物时就能牺牲；你需要利用其他方式来牺牲永久物，例如寇沃的第一个触发式异能。
- 如果你是在支付咒语或异能之费用的过程中牺牲永久物，则寇沃的最后一个异能会比该咒语或异能先一步结算。
- 如果你牺牲了寇沃，则其最后一个异能会触发。你不会在任何东西上放置+1/+1 指示物，但你会抓一张牌。
- 因「传奇规则」而被置入坟墓场的传奇永久物并非被牺牲。

灰谷英雄葛雯爵士（争锋套牌里的牌张）

{三}{红}{白}{黑}

传奇生物～人类 / 骑士

5/5

警戒，威慑

每当一个由你操控且已佩带武具的生物攻击时，你抓一张牌且失去 1 点生命。

由你操控的武具具有佩带骑士{零}。

- 每个已佩带武具的攻击生物都只会触发一次葛雯爵士的触发式异能，无论该生物佩带了多少个武具都一样。

- 由你操控的武具除了佩带骑士{零}之外，仍具有原本其他的佩带异能。
- 只会在佩带骑士异能起动的时，以及该异能结算时，才检查该目标生物是否是骑士。如果该生物在之后因故成为非骑士的生物，该武具仍会装备于其上。
- 如果葛雯爵士在你起动佩带骑士异能之后就离开了战场，则尽管武具已经失去了该异能，已起动的异能仍会结算。

秘法印记（争锋套牌里的牌张）

{二}

神器

{横置}：加一点法术力，其颜色为你指挥官标识色中的任一颜色。

- 你指挥官的标识色在游戏开始前就已确定，不会在游戏中改变；即使你的指挥官处于不公开区域（比如你的手牌或者你的牌库），或者某个效应改变了你指挥官的颜色都是一样。
- 如果你的指挥官是标识色中没有颜色的牌，则秘法印记不会产生法术力。它不会产生{无}。
- 如果你没有指挥官，则秘法印记不会产生法术力。

传说集萃（争锋套牌里的牌张）

{二}

神器

传说集萃进战场时上面有一个书页指示物。

每当你的指挥官进战场或攻击时，在传说集萃上放置一个书页指示物。

{一}，{横置}，从传说集萃上移去一个书页指示物：抓一张牌。

- 如果你操控其他牌手的指挥官，则当你以该生物攻击时，不会在传说集萃上放置书页指示物。类似地，如果有其他牌手操控你的指挥官，则于它攻击时，你仍能在传说集萃上放置书页指示物。（也许这一页就是讲述你指挥官突然叛变的故事。）

指挥塔（争锋套牌里的牌张）

地

{横置}：加一点法术力，其颜色为你指挥官标识色中的任一颜色。

- 你指挥官的标识色在游戏开始前就已确定，不会在游戏中改变；即使你的指挥官处于不公开区域（比如你的手牌或者你的牌库），或者某个效应改变了你指挥官的颜色都是一样。
 - 如果你的指挥官是标识色中没有颜色的牌，则指挥塔的异能不会产生法术力。它不会产生{无}。
 - 如果你没有指挥官，则指挥塔的异能不会产生法术力。
-

万智牌，**Magic**，艾卓王权，烽火拉尼卡，效忠拉尼卡，火花之战，以及鹏洛客套牌，不论在美国或其他国家中，均为威世智有限公司的商标。©2019 Wizards.