*烽会拉尼卡*发布释疑

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

此文件最近更新日期：2018年8月8日

本「发布释疑」文章当中含有与*万智牌*新系列发布相关之信息，同时集合该系列牌张中所有厘清与判定。随着新机制与互动的不断增加，新的牌张不免会让牌手用错误的观念来解读，或是混淆其用法；此文的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，请到此与我们联络：**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

*烽会拉尼卡*系列包括会在补充包中出现的259张牌（111张普通牌，80张非普通牌，53张稀有牌，以及15张秘稀牌），本系列还有12张只会在*烽会拉尼卡*鹏洛客套牌出现的牌，1张独有赠卡（作为*烽会拉尼卡*系列店内「买一盒」促销赠卡分发），以及5张会在鹏洛客套牌、Bundle（超值套装）和部分补充产品中出现的基本地牌。

*万智牌*体验日：2018年9月22-23日
售前周末：2018年9月29-30日
轮抽周末：2018年10月6-7日

自正式发售当日（2018年10月5日，周五）起，*烽会拉尼卡*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：*依夏兰*，*决胜依夏兰*，*多明纳里亚*，*2019核心系列*，以及*烽会拉尼卡*。

请至**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**查询你附近的活动或贩售店。

复出主题：公会和公会徽记

在此次重回拉尼卡世界的首个系列当中，会有五个公会登台亮相：底密尔会堂、伊捷联盟、葛加理群落、波洛斯教团，以及瑟雷尼亚盟会。

各公会均具有各自的符号，若牌张与某公会相关，其牌面上便会出现对应公会的徽记。这些公会徽记与游戏进行并无关联，也不会影响套牌构组。

底密尔关键字动作：刺探

对底密尔会堂来说，信息便是一切。*刺探*这一新的关键字动作，能让底密尔密探制订缜密计划，比对手更占先机。检视你的牌库顶若干张牌～如果满意的话，你便可设下完美布局。如果不满意，可以将它们送进坟墓场，离自身需要更进一步。

> 底密尔线人
> {二}{蓝}
> 生物～人类／浪客
> 1/4
> 当底密尔线人进战场时，刺探 2。 *（检视你牌库顶的两张牌，然后将其中任意数量的牌置入你的坟墓场，其余则以任意顺序置于你牌库顶。）*

刺探的正式规则解析如下：

701.41. 刺探

701.41a
「刺探N」的字样意指检视你牌库顶的N张牌，然后将其中任意数量的牌以任意顺序置入你的坟墓场，其余则以任意顺序置于你牌库顶。

701.41b
如果某效应允许你在刺探时检视额外的牌，那么这些牌包括在你置入坟墓场或以任意顺序置于你牌库顶的牌之中。

- 某些让你刺探的牌需要指定目标。你不能在未选择合法目标的情况下就施放咒语。如果该咒语的所有目标都已成为不合法，则该咒语不会结算，你也无法刺探。
- 当你刺探时，你可以将所有看过的牌放回你的牌库顶，或是可以将所有这些牌置入你的坟墓场，或是可以将这些牌部分放到牌库顶，部分置入坟墓场。
- 你依照牌上所述的顺序来执行各项动作。对某些咒语与异能来说，这代表了你将最后才刺探；而对其他的来说，这代表了你将先刺探，然后才执行其他动作。
- 注记于「每当你刺探时」触发的异能，会在你完成刺探后触发；就算你牌库中的牌张数量少于需刺探的数量，这类异能也依然会触发。就连你牌库中没有牌的时候，这类异能也会触发。

伊捷关键字异能：再起

实验、爆炸和刺激：伊捷热衷于创造新方法来赢得胜利。*再起*便是他们最新的重大成果。弃掉一张不需要的手牌，便可以从坟墓场重新施放一个具再起的咒语。如果咒语起初收效甚佳，那就再用一次。太棒了！

> 导引电流
> {一}{红}{红}
> 法术
> 导引电流对任意一个目标造成 2 点伤害。
> 再起 *（你可以从你的坟墓场施放此牌，但必须支付其所需费用并额外弃一张牌。然后放逐此牌。）*

再起的正式规则解析如下：

702.132. 再起

702.132a
再起会在某些瞬间与法术上出现。它代表两个静止式异能：一个会于此牌在某牌手的坟墓场中时生效，另一个则于此牌在堆叠中时生效。「再起」意指「你可以从你的坟墓场施放此牌，但必须弃一张牌，以作为施放它的额外费用」以及「若是以再起方式施放此咒语，则于此牌将于任何时机下离开堆叠时，改为将它放逐，而非置入其他任何区域。」以再起异能施放咒语时，需依照规则601.2b与规则601.2f至h之规范来支付额外费用。

- 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。
- 如果具再起异能的牌在你的回合当中进入你的坟墓场，且你能够合法施放之，则你有机会在对手能有所行动前立刻施放之。

葛加理异能提示：朽力

葛加理终年与死亡腐朽相伴。没有东西不能化腐为新，再度利用，反复循环。对于具*朽力*异能的牌而言，你坟墓场中的生物牌数量越多，其效应就会越强大。持续不断的战斗会产生越来越多的尸体，这为葛加理掌控终局提供了动力。

根茎狩猎菌
{二}{黑}{绿}
生物～真菌／灵俑
2/2
朽力～根茎狩猎菌进战场时上面有数个+1/+1 指示物，其数量等同于你坟墓场中的生物牌数量。

朽力属于异能提示。异能提示会以斜体字的型态（译注：中文版的文字栏并未以斜体印刷）出现在异能开头，但其并无规则含义。

- 朽力异能会计算同时属于其他类别的生物牌（例如神器生物）。
- 由于衍生物不属于牌，因此朽力异能不会将其计算在内。

波洛斯关键字异能：训导

随着拉尼卡世界愈发凶险，推崇武勇的波洛斯加紧训练，补强自身短板。当具*训导*异能的生物攻击时，它能让一位弱小的友伴变得更强大。由此可让天使、骑士、士兵紧密协作，在行动中相互提升，最终势如破竹击溃对手。

莽撞军士长
{四}{红}
生物～牛头怪／士兵
4/2
敏捷
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。）*

训导的正式规则解析如下：

702.133. 训导

702.133a
训导属于触发式异能。「训导」意指「每当此生物攻击时，在目标进行攻击且力量小于此生物的生物上放置一个+1/+1指示物。」

702.133b 如果某生物具有数个训导异能，则每一个都会分别触发。

- 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能如此作的最后时机。

- 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。

瑟雷尼亚关键字异能：召集

瑟雷尼亚认为，众人拾柴火焰高。此前曾选择加入自然之道的各位一定已经非常熟悉*召集*异能这一复出异能，它能让你倚靠群力，携手齐心。利用你的大量小型生物来协助施放巨型元素、庞巨亚龙及其他重磅生物。

> 攻城亚龙
> {五}{绿}{绿}
> 生物～亚龙
> 5/5
> 召集 *（此咒语能用你的生物来协助施放。召集（此咒语能用你的生物来协助施放。你于施放此咒语时每横置一个生物，就能为此咒语支付{一}或一点该生物颜色之法术力。）*
> 践踏

召集的正式规则解析如下：

702.50召集

702.50a
召集属于静止式异能，当具召集异能的咒语在堆叠中时生效。「召集」意指「对此咒语总费用中每一点有色法术力而言，你可以横置一个由你操控且未横置的该色生物，而不支付该法术力。对此咒语总费用中每一点一般法术力而言，你可以横置一个由你操控且未横置的生物，而不支付该法术力。」

702.50b 召集异能不属额外费用，也不属替代性费用，且仅在具召集异能之咒语的总费用确定之后生效。

702.50c 若以此法横置了某生物来支付咒语的总费用，便称为用此生物「召集」该咒语。

702.50d 同一个咒语上的数个召集异能并无意义。

- 你可以横置任意一个未横置的生物来召集咒语，包括并未在最近一回合开始时便持续操控者。
- 召集不会改变咒语的法术力费用或总法术力费用。

- 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。
- 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。
- 藉由召集异能横置一个多色生物可支付{一}或一点该生物颜色之一的法术力，具体颜色由你选择。
- 当利用召集异能施放法术力费用中含有{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，如果你施放世界之魂巨像（一个具有召集异能且法术力费用为{X}{绿}{白}的咒语）且选择 X 为 3，则其总费用为{三}{绿}{白}。如果你横置两个绿色生物和两个白色生物，你将需要支付{一}。
- 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。

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，{蓝/黑}可以用{蓝}或{黑}来支付。它既是蓝色法术力符号，也是黑色法术力符号。

> 细语密探
> {一}{蓝/黑}{蓝/黑}
> 生物～人类／浪客
> 3/2
> 闪现
> 当细语密探进战场时，刺探 1。 *（检视你牌库顶的牌。你可以将其置入你的坟墓场。）*

- 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，你可以选择支付{一}{蓝}{蓝}，{一}{蓝}{黑}，或{一}{黑}{黑}来施放细语密探。
- 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，细语密探的总法术力费用为 3。
- 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，细语密探为蓝色和黑色，即使你仅支付蓝色法术力来施放它也是如此。

- 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。尽管细语密探只需要蓝色法术力就能施放，但还是不能在指挥官标识色只有蓝色的指挥官套牌中加入此牌。

复出机制：连体牌

连体牌在*烽会拉尼卡*系列中复出，这次让你有更多选择！本系列中的连体牌有半边的法术力费用由混血法术力组成，而另半边的法术力费用则必需有两种颜色的法术力才能支付。

> 回击
> {红/白}{红/白}
> 瞬间
> 回击对目标进行攻击或阻挡的生物造成 5 点伤害。
> //
> 回神
> {三}{红}{白}
> 法术
> 由你操控的生物获得先攻与警戒异能直到回合结束。
> 在此行动阶段后，额外多出一个战斗阶段，以及接于
> 其后之一个额外的行动阶段。

- 施放连体牌时，你需要选择要施放哪半边。本系列中的连体牌无法两边一同施放。
- 所有连体牌都是在一张牌上有两个牌面，但你将连体牌放进堆叠时，其上只有你所施放的那半边。只要该咒语在堆叠中，你未施放的另外半边牌的特征便会被忽略。举例来说，如果有效应让你无法施放总法术力费用等于或大于 4 的咒语，则你仍可以施放回击。
- 每张连体牌都只算是一张牌。举例来说，如果你弃掉一张连体牌，只算是你弃了一张牌，而非两张。如果有效应要计算你坟墓场中瞬间和法术牌的数量，则回击//回神只会算作一张，而非两张。
- 每张连体牌有两个名字。如果有效应让你选择一个牌名，则你可以选择其中之一，但不能同时选择两个。
- 当连体牌在堆叠以外的区域，连体牌之特征始终为其两边之综合。举例来说，回击//回神既是瞬间牌也是法术牌，且其总法术力费用为 7。这意味着，如果有效应让你从手上施放总法术力费用等于或小于 5 的牌，你不能施放回击或回神。
- 如果你在复制咒语时，复制的是连体牌的半边，则该复制品也会是同一半边。举例来说，如果你复制回击，则复制品也会是回击，而非回神。

复出组合：*拉尼卡*双色地

*烽会拉尼卡*系列中有五张非基本地，每张都具有两种基本地类别。

> 积水墓地
> 地～海岛／沼泽
> *（{横置}：加{蓝}或{黑}。）*
> 于积水墓地进战场时，你可以支付 2 点生命。如果你未如此作，则积水墓地须横置进战场。

- 与大多数双色地不同，此地具有两种基本地类别。它没有基本此超类别，因此你无法通过城区向导找到它；但它又具有相应的地类别，能够满足诸如水没墓穴（出自*依夏兰*系列）这类效应的检查。
- 如果有效应将此地横置放进战场，则你可以支付 2 点生命，但它仍是横置进战场。

单卡解惑

白色

> 盟会裁定
> {三}{白}
> 结界
> 召集 *（此咒语能用你的生物来协助施放。你于施放此咒语时每横置一个生物，就能为此咒语支付{一}或一点该生物颜色之法术力。）*
> 当盟会裁定进战场时，放逐目标由对手操控的非地永久物，直到盟会裁定离开战场为止。

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

粉碎禁品
{三}{白}
瞬间
选择一项或都选～
•放逐目标神器。
•放逐目标结界。

- 如果你同时选择两个模式，且粉碎禁品的两个目标其中之一成为不合法目标，则仍会放逐另一个目标。

希望曙光
{一}{白}
结界
每当你获得生命时，你可以支付{二}。若你如此作，
则抓一张牌。
{三}{白}：派出一个 1/1 白色，具系命异能的士兵衍
生生物。

- 每个获得生命的事件只会让希望曙光的第一个触发式异能触发一次，不论是恶毒传言的 1 点生命或寒意蔓延的 3 点生命。
- 每次希望曙光的触发式异能结算时，你都无法多次支付{二}好抓多张牌。
- 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有系命异能的生物同时造成战斗伤害，则希望曙光的异能会触发两次。但是，如果某个由你操控且具系命异能的生物同时对数个生物、牌手和／或鹏洛客造成伤害（也许因为它具有践踏异能或者被一个以上的生物阻挡），则此异能将只会触发一次。
- 如果你因「每有一个」某东西便获得一定数量的生命，这只会算作一个获得生命事件，希望曙光的最后一个异能只会触发一次。
- 在双头巨人游戏中，尽管由你队友获得的生命也能增加队伍的总生命，但这不会触发此异能。

贬职
{白}
结界～灵气
结附于生物
所结附的生物不能进行阻挡，其起动式异能也不能起
动。

- 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）不受贬职影响。

神恩天降
{三}{白}{白}
结界
如果将在你的操控下派出一个或数个衍生生物，则改为派出等量的 4/4 白色，具飞行与警戒异能的天使衍生生物。

- 该衍生物的特征会完全替代为以下值：4/4 白色，具飞行与警戒异能的天使衍生生物。它不会具有原本效应会派出的衍生物所具有的任何异能。如果该原本效应派出的衍生物有任何但书（例如横置、正进行攻击、「该衍生物获得敏捷异能」或「在战斗结束时放逐该衍生物」），则此类状态仍会生效。
- 如果你原本派出的是非生物衍生物，但于其进战场时会变成生物（也许是因为受到器械进击之类效应的影响），则在派出这类衍生物时，神恩天降的效应不会生效。（这是因为神恩天降的效应影响的是派出「何种」衍生物，而器械进击的效应要等到需要确定衍生物会「如何」进战场时才会生效。）
- 如果有效应会改变将派出之衍生物的操控权，则会先是这类改变操控权的效应先生效，然后再轮到神恩天降的效应生效。

战斗准备
{白}
法术
在至多两个目标生物上各放置一个+1/+1 指示物。

- 你无法为了要让同一个生物得两个+1/+1 指示物，而两次都选择它为目标。

哈资达元帅
{白}
生物～人类／士兵
1/1
每当哈资达元帅与至少两个其他生物攻击时，派出一个 1/1 白色，具系命异能的士兵衍生生物。

- 一旦哈资达元帅的异能触发，则此异能结算时有多少生物仍然在攻击并不重要。

教团辉光使
{四}{白}{白}
生物～天使
5/5
飞行
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。）*
当教团辉光使死去时，在每个由你操控的白色生物上各放置一个+1/+1 指示物。

- 如果另一个由你操控的白色生物与教团辉光使同时受到致命伤害，它们将同时被消灭。教团辉光使的异能来不及在该生物上放置+1/+1 指示物，好让其活下来。

抖擞精神
{白}
瞬间
目标生物得+2/+2 直到回合结束。你每操控一个进行攻击的生物，便获得 1 点生命。

- 就算你未操控进行攻击的生物（也许是因为当前就不是你的回合），你仍能施放抖擞精神。尽管你不会获得生命，但该目标生物依旧能得+2/+2。
- 如果抖擞精神所指定的目标生物成为不合法目标，则此咒语不会结算。你不会获得生命。

景仰象族
{四}{白}
生物～人类／士兵
4/4
召集 *（此咒语能用你的生物来协助施放。你于施放此咒语时每横置一个生物，就能为此咒语支付{一}或一点该生物颜色之法术力。）*
当景仰象族进战场时，在每个召集它的生物上各放置一个+1/+1 指示物。

- 你召集景仰象族而横置的生物数量，不得多于支付其总费用所需的数量。也就是说，通常情况下你至多能横置五个生物来召集它。

蓝色

暗地掩饰
{二}{蓝}{蓝}
瞬间
反击目标咒语。如果以此法反击该咒语，则改为将其放逐，而非置入拥有者的坟墓场。你可以将至多四张目标牌从你的坟墓场洗入你的牌库。

- 暗地掩饰不能以其本身为目标。你不能试图利用它来反击自己，好将坟墓场中的牌洗回牌库；你也不能利用其效应来将其本身洗回你的牌库。
- 你可以指定你坟墓场中的零张牌为目标，此时你仍会将你的牌库洗牌。
- 注记着「不能被反击」的咒语是暗地掩饰的合法目标。虽然当暗地掩饰结算时，该咒语不会被反击，但你仍能将牌洗回你的牌库。

倨傲击
{一}{蓝}
瞬间
反击目标总法术力费用等于或大于 4 的咒语。

- 如果某咒语法术力费用中包含{X}，则在确定该咒语的总法术力费用时，会将 X 的值计算在内。

食梦史芬斯
{四}{蓝}{蓝}
生物～梦魇／史芬斯
4/3
闪现
飞行
当食梦史芬斯进战场时，刺探 4。当你如此作时，你可以将目标由对手操控的非地永久物移回其拥有者手上。*（刺探 4 的流程是检视你牌库顶的四张牌，然后将其中任意数量的牌置入你的坟墓场，其余则以任意顺序置于你牌库顶。）*

- 食梦史芬斯的触发式异能进堆叠时不指定目标。在结算该异能的过程中，你完成刺探之后，自身触发式异能触发，你是在此时选择目标非地永久物，并将它移回其拥有者手上。这类效应与注记「若你如此作...」之效应的区别在于，你是在完成刺探后才选择目标。
- 就算你的牌库中供刺探的牌数少于四张，食梦史芬斯自身的触发式异能也会触发。

冲尽秘密
{一}{蓝}
结界
每当你施放蓝色咒语时，目标牌手将其牌库顶的两张
牌置入其坟墓场。

- 只有于冲尽秘密在战场上的时候，其异能才会触发。施放它不会触发其本身的异能。
- 冲尽秘密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。

多加刺探
{一}{蓝}
结界
你每次刺探可以额外检视两张牌。
放逐多加刺探：将你的坟墓场洗入你的牌库。

- 因多加刺探异能而额外检视的牌，也算作你刺探的牌。在你决定要将牌置入坟墓场，还是以任意顺序放回牌库顶时，是将这些额外检视的牌和其他的牌放在一起考量。
- 如果你操控两个多加刺探，则两者的效应均会生效，你可以额外检视四张牌。如果你操控三个，则你可以额外检视六张牌，以此类推。
- 多加刺探的最后一个异能只于多加刺探在战场时才能起动。

任务简报
{蓝}{蓝}
瞬间
刺探 2，然后选择你坟墓场中的一张瞬间或法术牌。本回合中，你可以施放该牌。如果该牌于本回合中将被置入你的坟墓场，则改为将它放逐。*（刺探 2 的流程是检视你牌库顶的两张牌，然后将其中任意数量的牌置入你的坟墓场，其余则以任意顺序置于你牌库顶。）*

- 你利用任务简报选择的瞬间或法术牌，可以是你刚刺探进你坟墓场中的牌。
- 任务简报不会改变你能够施放所选择之牌的时机。举例来说，如果你选择了一张法术牌，则你只能在你的行动阶段当中且堆叠为空的时候施放之。
- 在你选择你坟墓场中的瞬间或法术牌时，任务简报仍在堆叠上。你无法通过任务简报的效应选择同一个任务简报。
- 如果你以此法施放了咒语，然后该牌被放逐，则它在新的区域中视作一个全新的物件。如果你于本回合的稍后时段内将其置入坟墓场，它不会被放逐。

细语秘教徒
{三}{蓝}
生物～人类／法术师
1/5
每当你施放瞬间或法术咒语时，派出一个 1/1 蓝色，具飞行异能的鸟／虚影衍生生物。

- 细语秘教徒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。

千咒专家
{四}{蓝}
生物～人类／法术师
3/4
{二}{蓝}，{横置}：你可以从你手上施放一张瞬间或法术牌，且不需支付其法术力费用。

- 就算当前不是你的回合，你也能以此法施放法术。

- 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放咒语，就无法选择支付替代性费用来施放之。不过，你可以支付额外费用，例如增幅费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用（例如斩断束缕），则你必须支付之，才能施放此牌。
- 如果咒语的法术力费用中包含{X}，则你在以「不需支付其法术力费用」的方式施放它时必须将 X 的值选为 0。

密墙专家
{一}{蓝}
生物～人类／法术师
1/3
{二}{蓝}：目标生物本回合不能被阻挡。

- 在某个生物被阻挡后再起动密墙专家的异能，不会使该生物成为未受阻挡。

伪体拟形
{一}{蓝}{蓝}
法术
派出一个衍生物，此衍生物为目标由你操控的生物之复制品。
再起 *（你可以从你的坟墓场施放此牌，但必须支付其所需费用并额外弃一张牌。然后放逐此牌。）*

- 衍生物只会复制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、结附了灵气、装备了武具，或是其他改变了其力量、防御力、类别、颜色等等的非复制效应。
- 如果所复制之生物的法术力费用中包含{X}，则 X 视为 0。
- 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，会是所选的生物正复制的样子。
- 如果所复制的生物是个衍生物，则伪体拟形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。
- 当此衍生物进战场时，所复制的生物之任何进战场异能都会触发。所复制的生物上面任何「于[此生物]进战场时」或「[此生物]进战场时上面有...」的异能也都会生效。

拉尔的驱散 *（仅出现在鹏洛客套牌中）*
{三}{蓝}{蓝}
瞬间
将目标生物移回其拥有者手上。你可以从你的牌库和／或坟墓场中搜寻一张名称为风暴唤师拉尔的牌，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。

- 如果拉尔的驱散所指定之目标生物成为不合法目标，则此咒语不会结算。你不会搜寻风暴唤师拉尔。

拣择性圈套
{X}{蓝}
法术
选择一种生物类别，将 X 个目标该类别生物移回其拥有者手上。

- 选择生物类别时，你必须选择现有的生物类别，例如吸血鬼或骑士。你不能选择多个生物类别，例如「吸血鬼／骑士」，但选择「吸血鬼」就足以让你指定同时为吸血鬼和骑士的生物为目标。你不能选择牌的类别（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（如杰斯、载具或珍宝）。

恶意破坏
{一}{蓝}{蓝}
瞬间
反击目标咒语。
刺探 1。 *（检视你牌库顶的牌。你可以将该牌置入你的坟墓场。）*

- 注记着「不能被反击」的咒语是恶意破坏的合法目标。当恶意破坏结算时，该咒语不会被反击，但你依旧会刺探 1。

缚念幻象
{蓝}
生物～精怪
2/2
守军
每当你刺探时，在缚念幻象上放置一个+1/+1 指示物。
只要缚念幻象上面有三个或更多+1/+1 指示物，它便能视同不具守军异能地进行攻击。

- 你每次刺探时，无论你要检视多少张牌，都只会在缚念幻象上放置一个+1/+1 指示物。
- 一旦缚念幻象已进行攻击，移去其上的+1/+1 指示物并不会将它移出战斗。

黑色

鲜血特务
{一}{黑}{黑}
生物～吸血鬼／杀手
3/1
系命
当鲜血特务进战场时，你可以将目标牌从坟墓场放逐。
每当你刺探时，若鲜血特务在你的坟墓场，则你可以支付 3 点生命。若你如此作，则将鲜血特务移回你手上。

- 如果你进行刺探，且是在该次刺探过程中将鲜血特务置入坟墓场，则其异能会在你完成刺探后触发。
- 在你选择是否支付 3 点生命和将鲜血特务移回你手上之间，没有牌手能有所行动。

寒意蔓延
{三}{黑}
法术
寒意蔓延向每位对手各造成 3 点伤害，且你获得 3 点生命。
当寒意蔓延从你的牌库置入你的坟墓场时，你可以将它放逐。若你如此作，则寒意蔓延向每位对手各造成 3 点伤害，且你获得 3 点生命。

- 在双头巨人游戏中，寒意蔓延会让对手队伍失去 6 点生命，且你获得 3 点生命。

夺命造访
{三}{黑}{黑}
法术
消灭目标生物。
刺探 2。*（检视你牌库顶的两张牌，然后将其中任意数量的牌置入你的坟墓场，其余则以任意顺序置于你牌库顶。）*

- 你会先刺探，然后才结算会在该目标生物死去时触发的任何异能。
- 夺命造访能指定具不灭异能的生物为目标。它不会被消灭，但你仍能刺探。

兽群惧集
{三}{黑}{黑}
法术
从你坟墓场中的生物牌中，总法术力费用为 1，2，3 的生物牌各选择一张。将这些牌移回战场。

- 兽群惧集并未指定要移回的牌为目标。你是于其结算过程中决定要移回哪些牌在你作出所有选择和你将牌移回战场之间，没有牌手能有所行动。
- 如果你坟墓场中某张牌的法术力费用包括{X}，则 X 视为 0。
- 如果你坟墓场中的生物牌里没有其中某个总法术力费用的生物牌，那你就跳过该数字。
- 所有被移回的牌都是同时进战场。

陵墓奥秘
{一}{黑}
瞬间
朽力～从你的牌库中搜寻一张总法术力费用等于或小于你坟墓场中生物牌数量的黑色牌，展示该牌，将它置于你手上，然后将你的牌库洗牌。

- 地通常都是无色，就算是能够产生黑色法术力的地，甚至是沼泽，也是无色。
- 如果你牌库中某张牌的法术力费用包括{X}，则 X 视为 0。

恶臭毒气
{二}{黑}
法术
所有生物得-1/-1 直到回合结束。
刺探 2。*（检视你牌库顶的两张牌，然后将其中任意数量的牌置入你的坟墓场，其余则以任意顺序置于你牌库顶。）*

- 于你刺探时，那些因受-1/-1 而要死去的生物仍在战场上。它们要等到恶臭毒气全部完成结算之后，才会进入各自拥有者的坟墓场。如果刺探此动作会触发这些生物上的异能，则虽然这些异能会触发，但要等到生物都离开战场后才会结算。
- 恶臭毒气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得-1/-1。

午夜镰刀手
{二}{黑}
生物～灵俑／骑士
3/2
每当一个由你操控且非衍生物的生物死去时，午夜镰刀手对你造成 1 点伤害且你抓一张牌。

- 如果午夜镰刀手不是衍生物，则当它本身死去时，它的异能也会触发。
- 如果午夜镰刀手与一个或数个其他由你操控且非衍生物的生物同时死去，则每有一个此类生物，午夜镰刀手的异能便触发一次。

貌纹绘师
{二}{黑}{黑}
生物～人类／祭师
2/3
朽力～当貌纹绘师进战场时，直到回合结束，目标生物获得威慑异能且得+X/+0，X 为你坟墓场中的生物牌数量。*（它只能被两个或更多生物阻挡。）*

- X 的数值于朽力异能结算时便已确定。就算你坟墓场中的生物牌数量在该回合稍后时段中发生变化，该目标生物也不会受到影响。
- 如果你的坟墓场中没有生物牌，则该目标生物就只获得威慑异能直到回合结束。

溃疽伤
{黑}
瞬间
朽力～目标生物得-X/-X 直到回合结束，X 为你坟墓场中的生物牌数量。如果本回合中该生物将死去，则改为将它放逐。

- X 的数值于朽力异能结算时便已确定。就算你坟墓场中的生物牌数量在该回合稍后时段中发生变化，该目标生物也不会受到影响。
- 如果目标生物在该回合中因故将死去，溃疽伤的替代性效应就会将之放逐，而不是只有在溃疽伤结算后立刻死去才会放逐。
- 如果你的坟墓场中没有生物牌，则该目标生物得-0/-0，但如果它于本回合中将会死去，则仍会被放逐。

播疫师
{二}{黑}
生物～人类／祭师
3/2
当播疫师进战场时，每位牌手各牺牲一个生物或鹏洛客。每位无法如此作的牌手各弃一张牌。

- 于播疫师的异能结算时，首先由轮到该回合的牌手选择一个由其操控的生物或鹏洛客，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

牲所有被选择的永久物。接下来，每位无法牺牲永久物的牌手依照同样的顺序各从手上选择一张牌（但不需展示），而后同时弃掉所选的牌。

- 每位牌手是从由各自操控的生物和鹏洛客中选择一个永久物来牺牲。你不能选择其他牌手要牺牲的永久物类别。
- 播疫师的操控者在为其异能选择要牺牲的生物时，可以选择播疫师本身。好孩子千万别学播疫师，从事危险工作时请务必穿戴好防护用具。

名誉的代价
{三}{黑}
瞬间
如果此咒语以传奇生物为目标，则它便减少{二}来施放。
消灭目标生物。
刺探 2。*（检视你牌库顶的两张牌，然后将其中任意数量的牌置入你的坟墓场，其余则以任意顺序置于你牌库顶。）*

- 名誉的代价之总法术力费用为 4，就算在它能减少{二}来施放时也是一样。
- 你会先刺探，然后才结算会在该目标生物死去时触发的任何异能。
- 名誉的代价能指定具不灭异能的生物为目标。它不会被消灭，但你仍能刺探。

煤烟仪式
{二}{黑}{黑}
法术
消灭所有总法术力费用等于或小于 3 的生物。

- 衍生物通常没有法术力费用（除非它已复制了别的东西）。而在正常情况下没有法术力费用的东西，其总法术力费用为 0。
- 如果某个永久物的法术力费用中包含{X}，则 X 视为 0。

斩断束缕
{一}{黑}
法术
牺牲一个生物，以作为施放此咒语的额外费用。
你获得等同于所牺牲生物之防御力的生命。消灭目标
由对手操控的生物。

- 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。
- 牌手获得生命之数量，等同于所牺牲之生物最后在战场上时的防御力。
- 如果在斩断束缕试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你不会获得生命。
- 如果该目标生物是合法目标，但无法被消灭（最有可能的原因是它具有不灭异能），则你仍会获得生命。

脊椎百足虫
{二}{黑}
生物～昆虫
3/2
当脊椎百足虫死去时，在目标由你操控的生物上放置
一个+1/+1 指示物。

- 如果另一个由你操控的生物与脊椎百足虫同时受到致命伤害，它们将同时被消灭。脊椎百足虫的异能来不及在该生物上放置+1/+1 指示物，好让其活下来。

恶毒传言
{黑}
法术
恶毒传言向每位对手各造成 1 点伤害。每位对手各弃
一张牌，然后将其牌库顶牌置入其坟墓场。你获得 1
点生命。

- 于恶毒传言结算时，它向每位对手各造成 1 点伤害，然后由依照回合顺序接下来轮到的对手（如果当前正是某位对手的回合，则即为该对手）选择一张手牌（但不需展示），然后其他对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。接下来，每位对手同时将其牌库顶牌置入其坟墓场。最后，你获得 1 点生命。

- 在双头巨人游戏中，恶毒传言会让对手队伍失去 2 点生命。然后该队伍中的每位牌手各弃一张牌，并将其牌库顶牌置入其坟墓场。然后你获得 1 点生命。

细语告密客
{一}{黑}
生物～吸血鬼／浪客
1/3
每当你每回合首度刺探时，细语告密客向每位对手各造成 1 点伤害，且你获得 1 点生命。

- 如果你于细语告密客进战场前就已刺探过，则在该回合中再度进行刺探，也不会触发它的异能。
- 在双头巨人游戏中，细语告密客的异能会让对手队伍失去 2 点生命且你获得 1 点生命。

红色

弧光凤凰
{三}{红}
生物～凤凰
3/2
飞行，敏捷
在你回合的战斗开始时，若你本回合中施放过三个或更多瞬间与法术咒语，则将弧光凤凰从你的坟墓场移回战场。

- 由于战斗开始步骤是在宣告攻击者之前，因此你可以在将弧光凤凰移回战场的当次战斗中利用其攻击。

宙子散漫
{三}{红}
法术
宙子散漫向由对手操控的每个生物各造成 1 点伤害。
由对手操控的生物本回合不能进行阻挡。

- 由于宙子散漫不会改变任何永久物的特征，因此受其第二个效应影响的生物会不断变化。该回合稍后时段中才由对手操控的生物不能进行阻挡。

静电力场
{一}{红}
生物～墙
0/4
守军
每当你施放瞬间或法术咒语时，静电力场向每位对手
各造成 1 点伤害。

- 静电力场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。
- 在双头巨人游戏中，静电力场的触发式异能会让对手队伍失去 2 点生命。

乖僻独眼巨人
{三}{红}
生物～独眼巨人／祭师
0/8
践踏
每当你施放瞬间或法术咒语时，乖僻独眼巨人得
+X/+0 直到回合结束，X 为该咒语的总法术力费用。

- 如果某咒语法术力费用中包含{X}，则在确定该咒语的总法术力费用时，会将 X 的值计算在内。
- 乖僻独眼巨人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。

实验性狂乱
{三}{红}
结界
你可以随时检视你的牌库顶牌。
你可以使用你的牌库顶牌。
你不能从你手上使用牌。
{三}{红}：消灭实验性狂乱。

- 实验性狂乱让你只要想看你的牌库顶牌，就随时可以看（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。
- 如果在你施放咒语或起动异能的过程中，你的牌库顶牌已经改变，则要等到你完成咒语施放或异能起动之后，才能检视新的牌库顶牌。这意味着，如果你施放你的牌库顶牌，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。

- 你必须遵守你从牌库中施放之牌的正常施放时机的许可条件与限制。
- 你必须有可使用地数，才能从你的牌库顶使用地牌。
- 从你的牌库施放咒语时，你仍需支付其所有费用，包括额外费用。你也可以支付替代性费用。
- 你不能从你手上施放咒语或使用地，但你仍能利用手牌来执行其他动作（例如弃牌来起动循环或血激异能）。

火焰促狭鬼
{一}{红}
生物～元素
1/3
践踏
每当你施放瞬间或法术咒语时，火焰促狭鬼得+1/+0
直到回合结束。

- 火焰促狭鬼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。

重力冲拳
{三}{红}
法术
目标由你操控的生物对目标牌手造成伤害，其数量等
于前者的力量。
再起 *（你可以从你的坟墓场施放此牌，但必须支付其所需费用并额外弃一张牌。然后放逐此牌。）*

- 如果于重力冲拳试图结算时，该目标生物或该目标牌手已经是不合法的目标，则该生物不会造成伤害。

残虐者幼龙
{四}{红}
生物～龙
3/3
飞行
每当残虐者幼龙攻击时，它对目标由防御牌手操控的
生物造成 1 点伤害。

- 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。

- 在双头巨人游戏中，残虐者幼龙的触发式异能只能指定由它所攻击之牌手操控的生物为目标。不能指定由该牌手队友操控的生物为目标。

熔岩缠绕
{一}{红}
法术
熔岩缠绕对目标生物造成 4 点伤害。如果本回合中该生物将死去，则改为将它放逐。

- 如果该目标生物在该回合中因故将死去，熔岩缠绕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。就算熔岩缠绕并未对该目标生物造成伤害（由于防止性效应），放逐这部分效应仍会对该目标生物生效。

教团战首
{二}{红}
生物～鬼怪／士兵
2/2
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。）*
在你回合的战斗开始时，派出一个 1/1 红色鬼怪衍生生物。该衍生物获得敏捷异能直到回合结束，且本次战斗若能攻击，则必须攻击。

- 如果该衍生物因故无法攻击（例如已横置），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。

暴躁鬼怪
{一}{红}
生物～鬼怪／战士
2/1
每当暴躁鬼怪阻挡生物或被生物阻挡时，暴躁鬼怪对该生物造成 1 点伤害。

- 每有一个暴躁鬼怪阻挡的生物，或每有一个被暴躁鬼怪阻挡的生物，此异能便会触发一次。该异能会在造成战斗伤害前结算并对相应生物造成伤害。如果该伤害能消灭所有阻挡暴躁鬼怪的生物，暴躁鬼怪也不会因此成为未受阻挡。

风险因素
{二}{红}
瞬间
目标对手可以令风险因素对其造成 4 点伤害。如果该牌手未如此作，则你抓三张牌。
再起 *（你可以从你的坟墓场施放此牌，但必须支付其所需费用并额外弃一张牌。然后放逐此牌。）*

- 如果在风险因素试图结算时，该目标牌手已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你不会抓三张牌。

落跑汽身
{一}{红}
生物～元素
1/1
每当你施放红色咒语时，若落跑汽身上面的+1/+1 指示物数量少于三个，则在落跑汽身上放置一个+1/+1 指示物。
从落跑汽身上移去三个+1/+1 指示物：加 {红}{红}{红}。

- 落跑汽身必须在战场上才能让其异能触发。施放它不会触发其本身的异能。
- 落跑汽身的触发式异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。
- 如果在你为红色咒语支付完费用后，落跑汽身上面已有三个或更多+1/+1 指示物，则它的异能根本不会触发。如果于其触发式异能结算时，其上有三个或更多+1/+1 指示物，则它不会获得+1/+1 指示物。

熔炉区牛头怪
{二}{红}
生物～牛头怪／战士
2/3
每当你施放瞬间或法术咒语时，目标由对手操控的生物本回合不能进行阻挡。

- 在某个生物已进行阻挡后再结算熔炉区牛头怪的触发式异能，并不会将该进行阻挡的生物移出战斗，也不会令被其阻挡的生物成为未受阻挡。

- 熔护区牛头怪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。

沃耶克保镖
{二}{红}
生物～人类／士兵
3/3
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。）*
沃耶克保镖不能单独进行攻击或阻挡。

- 如果你操控数个沃耶克保镖，则它们可以一起攻击或阻挡，就算没有其他生物攻击或阻挡也是一样。
- 尽管沃耶克保镖不能单独进行攻击，但其他进行攻击的生物不一定要与它攻击同一牌手或鹏洛客。举例来说，沃耶克保镖可以攻击某位对手，而另一个生物则可攻击由该对手操控的某个鹏洛客。类似地，其他进行阻挡的生物无需与沃耶克保镖阻挡同一个生物。
- 一旦沃耶克保镖已攻击或阻挡，则就算你已不再操控另一个进行攻击或阻挡的生物，它也会留在战斗中。
- 如果某效应要求沃耶克保镖若能进行攻击或阻挡则须如此作，且你操控另一个能进行攻击或阻挡的生物，则你必须用沃耶克保镖和另一个生物进行攻击或阻挡。
- 在双头巨人游戏中，沃耶克保镖可以与由你队友操控的生物一起攻击或阻挡，就算由你操控的其他生物并未一起进行攻击或阻挡也是一样。

绿色

热情巨犀兽
{五}{绿}
生物～野兽
4/4
当热情巨犀兽进战场时，你可以让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。）*

- 你是于触发式异能进入堆叠时选择该异能的目标，但是于该异能结算时，才选择是否要让生物互斗。

- 如果当热情巨犀兽的异能试图结算时，该目标生物已经是不合法的目标，则此异能不会结算。如果热情巨犀兽已不在战场上，则该目标生物既不会造成伤害，也不会受到伤害。

低语唤兽师
{二}{绿}{绿}
生物～妖精／德鲁伊
2/3
每当你施放生物咒语时，抓一张牌。

- 低语唤兽师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。

葛加理突击队
{三}{绿}
生物～妖精／战士
0/0
敏捷
朽力～葛加理突击队进战场时上面有数个+1/+1 指示物，其数量等同于你坟墓场中的生物牌数量。

- 如果你将葛加理突击队从你的坟墓场移回战场，则其朽力异能会将其本身计算在内。

孵卵蜘蛛
{五}{绿}{绿}
生物～蜘蛛
5/7
延势
朽力～当你施放此咒语时，展示你牌库顶的 X 张牌，X 为你坟墓场中的生物牌数量。你可以将其中一张总法术力费用等于或小于 X 的绿色永久物牌放进战场。将其余的牌以随机顺序置于你的牌库底。

- 孵卵蜘蛛的异能是于你施放它的时候触发，其异能会比咒语本身先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。
- 如果你牌库中某张牌的法术力费用包括{X}，则 X 视为 0。
- 地通常都是无色，就算是能够产生绿色法术力的地，甚至是树林，也是无色。

铁壳甲虫
{一}{绿}
生物～昆虫
1/1
当铁壳甲虫进战场时，在目标生物上放置一个+1/+1
指示物。

- 你可以将铁壳甲虫本身选为其异能的目标。

刻洛鱼叉手
{一}{绿}
生物～昆虫／战士
3/2
延势
朽力～当刻洛鱼叉手进战场时，选择至多一个目标不
由你操控且具飞行异能的生物。刻洛鱼叉手得+X/+0
直到回合结束，X 为你坟墓场中的生物牌数量，然后
你可以让刻洛鱼叉手与该生物互斗。

- X 的数值于朽力异能结算时便已确定。就算你坟墓场中的生物牌数量在该回合稍后时段中改变，刻洛鱼叉手也不会受到影响。
- 你是于触发式异能进入堆叠时选择该异能的目标（或决定不选择目标），但是于该异能结算时，才选择是否互斗。
- 如果你为刻洛鱼叉手的异能选择了一个目标，但当该异能试图结算时，该目标生物已经是不合法的目标，则异能不会结算，且刻洛鱼叉手不会得+X/+0。如果目标生物是合法目标，但刻洛鱼叉手已不在战场上，则该目标生物既不会造成伤害，也不会受到伤害。
- 如果你不选择目标，则刻洛鱼叉手只会得+X/+0 直到回合结束。

众人之力
{绿}
瞬间
你每操控一个生物，目标生物便得+1/+1 直到回合结
束。

- 加成的大小于众人之力结算时决定。就算由你操控的生物数量在该回合稍后的时段中发生了改变，加成也不会改变。

- 如果你将某个由你操控的生物指定为众人之力的目标，则在确定加成大小的时候，别忘了将这个生物也计算在内。

韧皮龇牙兽
{二}{绿}{绿}
生物～野兽
6/6
辟邪
你不能施放非生物咒语。
{二}：韧皮龇牙兽失去所有异能直到回合结束。任何牌手均可以起动此异能。
如果由对手操控的咒语或异能使得你弃掉韧皮龇牙兽，则改为将它放进战场，而非置入你的坟墓场。

- 韧皮龇牙兽的起动式异能只有于它在战场上的时候才能起动。举例来说，牌手不能通过起动该异能，来试图阻止它因其替代性效应而进入战场。
- 一旦韧皮龇牙兽的起动式异能已完成结算，它就能再获得新的异能。它不会失去这类新获得的异能。
- 一旦韧皮龇牙兽已因其本身的起动式异能失去所有异能后（这包括这一起动式异能），便要等到该回合结束后，才能再度起动该异能。

兽皮收集客
{绿}
生物～妖精／战士
1/1
每当另一个由你操控的生物进战场或死去时，若该生物的力量大于兽皮收集客，则在兽皮收集客上放置一个+1/+1 指示物。
只要兽皮收集客上面有三个或更多+1/+1 指示物，它便具有践踏异能。

- 在确定生物进战场是否会触发兽皮收集客的第一个异能时，是利用该生物受到能改变其力量之静止式异能（例如异声卓塔妮所具有者）影响之后的力量数值来做判断。
- 在确定生物死去是否会触发兽皮收集客的第一个异能时，是利用其最后在战场上的力量数值来做判断。

- 如果是力量小于或等于兽皮收集客的生物进战场或死去，则兽皮收集客的第一个异能根本不会触发。你无法试图提升该生物的力量（或降低兽皮收集客的力量）来获得指示物。
- 如果于兽皮收集客的第一个异能结算时，该进战场（或死去）之生物的力量不再大于兽皮收集客的力量，或兽皮收集客的力量已提升至等于或大于该生物力量的数值，则兽皮收集客不会得到+1/+1 指示物。需特别指出的是，这意味着：如果在兽皮收集客还是 1/1 生物的时候，有两个 2/2 生物死去，则它只会于其第一个触发式异能结算的时候得到+1/+1 指示物；等到第二个触发式异能结算时，它就因力量过高而无法再得到指示物。
- 如果于兽皮收集客的触发式异能还在堆叠上时，该进战场的生物就已离开战场，则利用该生物最后在战场上的力量来决定兽皮收集客是否能得+1/+1 指示物。
- 如果兽皮收集客的力量因故变为小于 0，则力量为 0 的生物（或力量小于 0 但数值仍大于兽皮收集客的生物）进战场或死去时会触发其第一个异能。
- 如果兽皮收集客与另一个由你操控的较大生物同时受到致命伤害，它们将同时被消灭。兽皮收集客来不及由其异能得到+1/+1 指示物，从而无法活下来。

闸门藤蔓
{绿}
生物～植物／墙
0/3
守军
{二}，{横置}，牺牲一个具守军异能的生物：抓一张牌。

- 你可以牺牲闸门藤蔓来支付其本身异能的费用。
- 如果你牺牲的是正进行阻挡的生物，则它所阻挡的攻击生物也不会因此成为未受阻挡。除非该攻击生物具有践踏异能，或还剩下有其他阻挡它的生物，否则它不会造成战斗伤害。

捕食
{绿}
法术
目标由你操控的生物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。）

- 如果当捕食试图结算时，其目标之一或两者均为不合法，则没有生物会造成伤害，也没有生物会受到伤害。

城市理想境
{一}{绿}
结界～灵气
结附于地
当城市理想境进战场时，抓一张牌。
所结附的地具有「{横置}：加一点任意颜色的法术力。」

- 所结附的地不会失去它原有的任何其他异能。它也不会获得或失去任何地类别。

弘孢亚龙
{五}{绿}
生物～亚龙
6/4
朽力～当弘孢亚龙进战场时，直到回合结束，目标生物获得警戒异能且得+X/+X，X 为你坟墓场中的生物牌数量。
弘孢亚龙不能被多于一个生物阻挡。

- X 的数值于朽力异能结算时便已确定。就算你坟墓场中的生物牌数量在该回合稍后时段中发生变化，该目标生物也不会受到影响。
- 如果你的坟墓场中没有生物牌，则该目标生物就只会获得警戒异能直到回合结束。
- 如果弘孢亚龙获得威慑异能，它便完全不能被阻挡。

霓彩复生
{四}{绿}
法术
将至多三张目标多色牌从你的坟墓场移回你手上。放逐霓彩复生。

- 如果霓彩复生的部分目标（并非全部）成为不合法目标，则仍会将剩余的合法目标移回你手上并放逐。如果其所有目标均成为不合法的目标，则霓彩复生不会结算，且会被置入你的坟墓场。

多色

巧妙击倒
{二}{蓝}{黑}
瞬间
选择一项或都选～
• 横置目标生物。
• 目标生物得-2/-4 直到回合结束。

- 巧妙击倒的两个模式可以指定同一个生物为目标，也可以指定两个不同的生物为目标。

杀手留念
{黑}{绿}
瞬间
消灭目标由对手操控的永久物。该永久物的操控者可
以从其牌库中搜寻一张基本地牌，将它放进战场，然
后将其牌库洗牌。

- 如果在杀手留念试图结算时，该目标永久物已经是不合法的目标，则此咒语不会结算。牌手不能搜寻牌库。
- 如果该目标永久物仍是合法目标，但未被消灭（最有可能是因为它具有不灭异能），则其操控者可以搜寻牌库。
- 如果该永久物的操控者选择不搜寻牌库，则其不能将其牌库洗牌。
- ***中文版勘误***本牌之中文版规则叙述内文误植为「将它横置放进战场」。该牌的正确叙述如上文所示，搜寻而得的基本地应是以「未横置」的状态放进战场。特此勘误。

瓦丝卡的随员 *（仅出现在鹏洛客套牌中）*
{一}{黑}{绿}
生物～灵俑／士兵
3/3
当瓦丝卡的随员死去时，若你操控瓦丝卡鹏洛客，则
你获得等同于瓦丝卡的随员之力量的生命。

- 所获得生命的数量，等同于瓦丝卡的随员最后在战场上时的力量。
- 如果瓦丝卡的随员之力量为负数，则你既不会失去生命，也不会获得生命。

- 如果于瓦丝卡的随员之触发式异能结算时，你未操控瓦丝卡鹏洛客（可能是因为瓦丝卡与瓦丝卡的随员同时离开战场），则你不会获得生命。

正义模范欧瑞梨
{二}{红}{白}
传奇生物～天使
2/5
飞行
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。）*
在你回合的战斗开始时，选择至多一个目标由你操控的生物。直到回合结束，该生物得+2/+0，且如果它是红色，则获得践踏异能，如果它是白色，则获得警戒异能。

- 欧瑞梨的最后一个异能会在决定攻击者之前结算。
- 如果该目标生物为红白双色，则它会同时获得践踏与警戒异能。但就算它同时是这两色，也只会得到一次+2/+0，且就算它不是这两色，也会有此+2/+0 的加成。
- 一旦欧瑞梨的最后一个异能结算，则就算该生物改变颜色，它仍会具有原先因此异能而获得的加成。

信标电击
{一}{蓝}{红}
法术
信标电击对目标生物造成伤害，其数量等同于放逐区中由你拥有之瞬间与法术牌数量和你坟墓场中这两类牌数量的加总。
再起 *（你可以从你的坟墓场施放此牌，但必须支付其所需费用并额外弃一张牌。然后放逐此牌。）*

- 于你计算你坟墓场中和放逐区你的瞬间与法术牌数量时，信标电击仍在堆叠上。它不会将本身计算在内。
- 如果放逐区内由你拥有的牌为牌面朝下，则它没有特征。就算它们在通常情况下是法术或瞬间，也不会将这类牌计算在内。

分束法师
{蓝}{红}
生物～维多肯／法术师
2/2
每当你施放仅以分束法师为目标的瞬间或法术咒语时，若由你操控的其他生物中有能被该咒语指定为目标者，则从这类生物中选择一个。复制该咒语。该复制品以所选生物为目标。

- 此触发式异能仅在同时满足以下条件时才会触发：你施放了一个仅以分束法师为目标（且同时未以其他物件或牌手为目标）的瞬间或法术咒语；你操控另一个该咒语能够指定为目标的生物。如果你施放了具有多处「目标」字样的瞬间或法术咒语，且每一处「目标」字样均指定分束法师为目标，则分束法师的异能会触发。
- 如果于分束法师的触发式异能结算时，你未操控另一个该咒语能够指定为目标的生物，则你不会复制该咒语。
- 如果分束法师离开战场，或已成为触发其异能之咒语的不合法目标，则仍会复制该咒语。
- 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。
- 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（例如分束法师的异能本身）不会触发。
- 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。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（例如拣择性圈套这类），则复制品的 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。
- 有时会出现原版咒语能够指定另一个生物为目标，但复制品却不能指定的罕见情况（最可能的原因是，有效应修改了堆叠上原版咒语的特征，但不会影响复制品）。如果复制品不能以所选生物为目标，则根本不会产生复制品。

瀚力恩泽
{四}{绿}{绿}
瞬间
目标生物得+3/+3 直到回合结束。
目标生物得+3/+3 直到回合结束。
目标生物得+3/+3 直到回合结束。

- 由于瀚力恩泽包含多处「目标生物」字样，你决定目标时可以多次都选择同一个生物。你可以让三个不同的生物各得+3/+3，或是一个得+6/+6 而另一个得+3/+3，或是让某个生物得+9/+9。

同袍情谊
{四}{绿}{白}
法术
你获得 X 点生命且抓 X 张牌，X 为由你操控的生物
数量。由你操控的生物得+1/+1 直到回合结束。

- 同袍情谊的效应之第二部分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得+1/+1。

半人马调停人
{一}{绿}{白}
生物～半人马／僧侣
3/3
当半人马调停人进战场时，每位牌手各获得 4 点生
命。

- 在双头巨人游戏中，半人马调停人的异能会让每支队伍各获得 8 点生命。

成仁拼搏
{一}{红}{白}
瞬间
由你操控的生物获得不灭异能。于本回合后进行额外
的一个回合。在该回合的结束步骤开始时，你输掉这
盘游戏。

- 如果你因故略过了成仁拼搏给你的额外回合，或略过了该回合的结束步骤，则这一延迟触发式异能就不会触发。
- 成仁拼搏的第一个效应只影响它结算时由你操控的生物。于这盘游戏稍后时段才受你操控的生物不会获得不灭异能。
- 由你操控的生物获得不灭异能的效应会一直持续下去。如果你在你的下一个回合中有办法让自己不会输掉这盘游戏，则这些生物会在它们持续在战场上的时段内具有不灭异能。

阴森巨魔
{一}{黑}{绿}
生物～巨魔
4/4
践踏
在你的维持开始时，将一张生物牌从你的坟墓场放逐。若你如此作，则在阴森巨魔上放置一个+1/+1 指示物。若否，则牺牲之。
{黑}{绿}，弃一张生物牌：在阴森巨魔上放置一个+1/+1 指示物。

- 如果你坟墓场中有生物牌，则你便不能选择不去作「将一张生物牌从你的坟墓场放逐」此事。
- 你可以在你的维持中，阴森巨魔的触发式异能结算前，起动它自己的最后一个异能。
- 由于维持步骤是在重置步骤之后，此时你的地都已重置，好让你在维持中能够起动阴森巨魔的最后一个异能。不过，由于维持步骤是在抓牌步骤之前，此时你还没抓起本回合该该抓的牌。

爆响龙兽
{蓝}{蓝}{红}{红}
生物～龙兽
*/4
飞行
爆响龙兽的力量等同于放逐区中由你拥有之瞬间与法术牌数量和你坟墓场中这两类牌数量的加总。
当爆响龙兽进战场时，抓一张牌。

- 如果放逐区内由你拥有的牌为牌面朝下，则它没有特征。就算它们在通常情况下是法术或瞬间，也不会将这类牌计算在内。
- 设定爆响龙兽力量的异能会在所有区域生效。

震耳号角
{一}{红}{白}
法术
选择一项或都选～
•震耳号角对每个生物各造成 3 点伤害。
•由你操控的生物获得系命异能直到回合结束。

- 震耳号角的第二个模式只影响它结算时由你操控的生物。于该回合稍后时段才受你操控的生物不会获得系命异能。
- 如果某个由你操控的生物受到震耳号角第一个模式造成的致命伤害后，并不会马上死去；而是会留在战场上，因该咒语的第二个模式获得系命异能之才死去。

底密尔窃听虫
{蓝}{黑}
生物～昆虫
1/1
飞行
威慑 *（此生物只能被两个或更多生物阻挡。）*
每当你刺探时，在底密尔窃听虫上放置一个+1/+1 指
示物。

- 你每次刺探时，无论你要检视多少张牌，都只会在底密尔窃听虫上放置一个+1/+1 指示物。

散布谣言
{一}{蓝}{黑}
结界
当散布谣言进战场时，你抓一张牌且每位对手各弃一
张牌。
每当你刺探时，将散布谣言移回其拥有者的手上。

- 散布谣言的最后一个异能，只有于其在战场上的时候才会触发。它不会从你的坟墓场移回。

协音之魂艾玛拉
{绿}{白}
传奇生物～妖精／僧侣
2/2
当协音之魂艾玛拉成为横置时，派出一个 1/1 白色，
具系命异能的士兵衍生生物。

- 艾玛拉的异能为触发式异能，不是起动式异能。此异能不能让你在想横置艾玛拉时就能把它横置；你需要利用其他方式来横置它，例如攻击。
- 艾玛拉必须确实发生从未横置成为横置此动作，才会触发该异能。如果某个效应试图横置艾玛拉，但此时其已经横置，则该异能不会触发。

灭口艾庄塔
{二}{蓝}{黑}
传奇生物～吸血鬼／杀手
3/5
灭口艾庄塔不能被阻挡。
每当艾庄塔对任一牌手造成战斗伤害时，放逐目标由
该牌手操控的生物并在该牌上放置一个灭口指示物。
如果放逐区中由该牌手拥有且上面有灭口指示物的牌
有三张或更多，则该牌手输掉这盘游戏。艾庄塔的拥
有者将艾庄塔洗入其牌库。

- 如果该牌手未操控生物，则艾庄塔的异能不会结算。艾庄塔会留在战场上，且其拥有者不会将其牌库洗牌。如果当艾庄塔的异能试图结算时，该目标生物已经是不合法的目标，情况也是如此。
- 如果艾庄塔在其触发式异能还在堆叠上时就已离开战场，则它会留在新的区域，且艾庄塔的拥有者要将其牌库洗牌。
- 如果艾庄塔的异能放逐了一个衍生生物，则在确定放逐区中是否有三张上面有灭口指示物的牌时，不会将该衍生物计算在内。
- 于艾庄塔的触发式异能结算时，无论放逐区中有多少牌，也无论该牌手是否输掉了这盘游戏，艾庄塔的拥有者都需将它洗回其牌库。
- 在指挥官游戏中，如果艾庄塔是你的指挥官，则你可以于其异能结算时，将它置入统帅区。你仍要将你的牌库洗牌。

炎灵研究
{蓝}{红}
结界
每当你施放瞬间或法术咒语时，在炎灵研究上放置一个充电指示物。
{一}{蓝}，从炎灵研究上移去两个充电指示物：抓一张牌。
{一}{红}，从炎灵研究上移去五个充电指示物：它对任意一个目标造成 5 点伤害。

- 炎灵研究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。

辉孢祭师
{黑}{绿}
生物～妖精／祭师
3/1
当辉孢祭师进战场时，将你牌库顶的三张牌置入你的坟墓场。你可以将一张地牌从你的坟墓场置于你的牌库顶。

- 你能以此法将刚放进坟墓场中的地牌置于你的牌库顶。

鬼怪电流术士
{蓝}{红}
生物～鬼怪／法术师
2/2
你施放的瞬间与法术咒语减少{一}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，该咒语的总法术力费用都不会改变。
- 鬼怪电流术士的效应只会减少咒语总费用中一般法术力的部分。

会堂公会法师
{蓝}{黑}
生物～人类／法术师
2/2
{一}{蓝}，{横置}：目标生物于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。
{二}{黑}，{横置}：刺探 2。*（检视你牌库顶的两张牌，然后将其中任意数量的牌置入你的坟墓场，其余则以任意顺序置于你牌库顶。）*

- 会堂公会法师的第一个触发式异能不会横置生物。它可以指定任何生物为目标，无论它是否已横置。如果该生物在其操控者的下一个重置步骤中已重置，则该效应不会生效。

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

- 破颅假想进堆叠时不指定目标。在结算该咒语的过程中，你可以弃一张牌。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...」之效应的区别在于，你是在抓两张牌后才选择目标。

电离化
{一}{蓝}{红}
瞬间
反击目标咒语。电离化对该咒语的操控者造成 2 点伤害。

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

千目依佐妮
{二}{黑}{黑}{绿}{绿}
传奇生物～妖精／祭师
2/3
*朽力*当千目依佐妮进战场时，你坟墓场中每有一张生物牌，便派出一个 1/1，黑绿双色的昆虫衍生生物。
{黑}{绿}，牺牲另一个生物：你获得 1 点生命且抓一张牌。

- 你可以于依佐妮的朽力异能还在堆叠上的时候，就起动它的最后一个异能。这样能增加你派出的昆虫衍生物数量。

架盾守护
{三}{绿}{白}
瞬间
重置所有由你操控的生物。它们获得辟邪与不灭异能直到回合结束。*（它们不能成为由对手操控之咒语或异能的目标。伤害与注明「消灭」的效应不会将它们消灭。）*

- 虽然由你操控且未横置的生物不能再度重置，但这些生物仍能获得辟邪与不灭异能。

百相拉札夫
{蓝}{黑}
传奇生物～变形兽
1/3
当百相拉札夫进战场时，刺探 1。*（检视你牌库顶的牌。你可以将其置入你的坟墓场。）*
{X}：选择目标在你坟墓场中且总法术力费用为 X 的生物牌。百相拉札夫成为该牌的复制品，但其名称仍是百相拉札夫，额外具有传奇此超类别，且具有此异能。

- 拉札夫所复制的，就只有原版牌张上所印制的东西而已（其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。
- 拉札夫成为另一张牌的复制品后，之前对其生效的所有效应仍旧会生效。拉札夫上的所有指示物也是同理。

- 如果你坟墓场中某张牌的法术力费用包括{X}，则 X 视为 0。
- 由于拉札夫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]进战场时」或「[此]进战场时上面有...」异能均不会生效。
- 如果被复制的牌具有每回合只能起动一次的异能，则再复制一次该牌就能再起动该异能一次。

联盟公会法师
{蓝}{红}
生物～人类／法术师
2/2
{三}{蓝}，{横置}：抓一张牌。
{X}{红}，{横置}：复制目标由你操控且总法术力费用为 X 的瞬间或法术咒语。你可以为该复制品选择新的目标。

- 如果某咒语法术力费用中包含{X}，则在确定该咒语的总法术力费用时，会将 X 的值计算在内。
- 联盟公会法师的第二个异能可以复制任何由你操控的瞬间或法术咒语，而不是只能选择具有目标者。
- 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。
- 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。
- 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。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（例如禁咒焰这类），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。

列夫斗士
{一}{绿}{白}
生物～妖精／骑士
2/2
每当列夫斗士攻击时，你可以横置任意数量由你操控且未横置的生物每以此法横置一个生物，列夫斗士便得+1/+1 直到回合结束。
{三}{绿}{白}：派出一个 1/1 白色，具系命异能的士兵衍生生物。

- 对于列夫斗士的第一个异能而言，你是于异能结算时，才需决定要横置哪些生物。在你选择要横置的生物与列夫斗士获得力量和防御力加成之间，没有牌手能有所行动。
- 在结算列夫斗士的第一个异能时，你可以横置具警戒异能且正进行攻击的生物。如果列夫斗士本身具有警戒异能，则你也可以依此法将之横置。这些生物不会被移出战斗。
- 在结算列夫斗士的第一个异能时，你可以横置本回合才受你操控的生物。
- 你只能在结算列夫斗士的触发式异能时以此法横置生物来让其获得加成。你不能稍后在战斗中横置更多生物来让其再度得+1/+1。

教团公会法师
{红}{白}
生物～人类／法术师
2/2
{五}{红}，{横置}：教团公会法师向每位对手各造成 3 点伤害。
{二}{白}，{横置}：横置另一个目标生物。

- 在双头巨人游戏中，教团公会法师的第一个异能会让对手队伍失去 6 点生命。

记忆叛离
{一}{蓝}{黑}
法术
放逐所有对手坟墓场中的所有牌。本回合中，你可以施放这些牌，且你可以将法术力视同任意种类的法术力来支付施放这些咒语的费用。在下一个结束步骤开始时，若仍有被持续放逐的这类牌，则将它们移回其拥有者的坟墓场。
放逐记忆叛离。

- 你不能使用以此法放逐的地牌。
- 记忆叛离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。
- 如果你以此法施放了咒语，然后该牌被放逐，则它会视作一个全新的物件。你无法再通过记忆叛离的效应施放之。当记忆叛离的延迟触发式异能结算时，它会留在放逐区。
- 只有一直留在放逐区中的牌才会被移回其拥有者的坟墓场。举例来说，以此法施放的永久物咒语会留在战场上。
- 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，则你因记忆叛离的效应而操控的所有咒语或永久物都会被放逐。如果你在记忆叛离的延迟触发式异能结算前离开游戏，这些牌会持续被放逐。

腐霉巨汉
{七}{黑}{绿}
生物～真菌／灵俑
6/6
朽力～你坟墓场中每有一张生物牌，此咒语便减少{一}来施放。
当腐霉巨汉进战场时，将目标地牌从你的坟墓场移回战场。

- 如果有效应允许你从你的坟墓场施放腐霉巨汉，则其朽力异能不会将其本身计算在内。在确定施放它的总费用时，它已位于堆叠上。
- 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（例如腐霉巨汉的朽力异能）。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。

元祖尼米捷
{蓝}{蓝}{蓝}{红}{红}{红}
传奇生物～龙／法术师
5/5
此咒语不能被反击。
飞行
每当你抓一张牌时，元祖尼米捷对任意一个目标造成
1 点伤害。
每当任一牌手施放瞬间或法术咒语时，你抓一张牌。

- 如果有效应让你抓数张牌，则尼米捷的第一个触发式异能也会触发同样次数。你是在抓完所有牌后，再逐一为每个触发的异能选择目标。
- 如果有咒语或异能让你将牌置于你手上，且用词不包括「抓」，则尼米捷的第一个触发式异能不会触发。
- 尼米捷的第二个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。这会导致其第一个触发式异能触发，该异能也会比咒语先一步结算。
- 牌手能在尼米捷的第二个触发式异能结算之后，且在触发该异能的咒语结算之前施放咒语和起动异能。特别一提，你可以用刚抓上来的牌来反击该咒语。

瓯坎杀手
{一}{黑}{绿}
生物～妖精／杀手
1/1
死触
所有能够阻挡瓯坎杀手的生物皆须阻挡之。

- 切记，具死触异能的来源，须确实对生物造成伤害，才能消灭该生物。如果瓯坎杀手的力量仍为 1，而此时有五个生物阻挡它，则只有其中一个（由瓯坎杀手的操控者决定）会受到伤害并被消灭。你必须提升瓯坎杀手的力量才能让它消灭多个生物。
- 如果某个由防御牌手操控的生物因故无法阻挡瓯坎杀手（例如已横置），它便不用阻挡瓯坎杀手。如果要支付费用才能让某生物阻挡瓯坎杀手，则这不会强迫防御牌手必须支付该费用，所以这种情况下，该生物也不至于必须要阻挡。

风暴唤师拉尔 *（仅出现在鹏洛客套牌中）*
{四}{蓝}{红}
传奇鹏洛客～拉尔
4
+1：抓一张牌。
−2：风暴唤师拉尔对任意一个，两个，或三个目标造成共 3 点伤害，你可以任意分配。
-7：抓七张牌。风暴唤师拉尔向由对手操控的每个生物各造成 7 点伤害。

- 如果拉尔的第二个异能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。

伊捷总督拉尔
{三}{蓝}{红}
传奇鹏洛客～拉尔
5
+1：检视你牌库顶的两张牌。将其中一张置入你手上，另一张置入你的坟墓场。
-3：伊捷总督拉尔对目标生物造成伤害，其数量等同于放逐区中由你拥有之瞬间与法术牌数量和你坟墓场中这两类牌数量的加总。
-8：你获得具有「每当你施放瞬间或法术咒语时，此徽记对任意一个目标造成 4 点伤害且你抓两张牌」的徽记。

- 如果你的牌库里只有一张牌，则拉尔的第一个异能会将它置于你手上。没有牌会被置入你的坟墓场。
- 如果放逐区内由你拥有的牌为牌面朝下，则它没有特征。就算它们在通常情况下是法术或瞬间，拉尔的第二个异能也不会将这类牌计算在内。
- 由拉尔的最后一个异能产生的徽记是无色。它造成的伤害是来自无色来源。
- 拉尔徽记的触发式异能都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。
- 如果拉尔徽记的触发式异能所指定的目标永久物或牌手成为不合法目标，则该异能不会结算。你不会抓两张牌。

拉尔的静电术士 *（仅出现在鹏洛客套牌中）*
{二}{蓝}{红}
生物～凡尔西诺／法术师
3/3
践踏 *（此生物攻击时造成之过量战斗伤害能对防御牌手或鹏洛客造成之。）*
每当拉尔的静电术士攻击时，若你操控拉尔鹏洛客，则你每有一张手牌，拉尔的静电术士便得+1/+0 直到回合结束。

- 只有在拉尔的静电术士之触发式异能结算时，才会检查你的手牌数量。就算该数量在该回合稍后时段中发生变化，其力量也不会受到影响。
- 该异能触发及结算时，都会检查你是否操控拉尔鹏洛客。如果在该异能结算时，你操控拉尔鹏洛客，则就算你稍后失去了该鹏洛客，拉尔的静电术士也会在该回合剩余时段中继续保有该加成。

根茎狩猎菌
{二}{黑}{绿}
生物～真菌／灵俑
2/2
朽力～根茎狩猎菌进战场时上面有数个+1/+1 指示物，其数量等同于你坟墓场中的生物牌数量。

- 如果你将根茎狩猎菌从你的坟墓场移回战场，则其朽力异能会将其本身计算在内。

音波来袭
{一}{蓝}{红}
瞬间
横置目标生物。音波来袭对该生物的操控者造成 2 点伤害。
再起 *（你可以从你的坟墓场施放此牌，但必须支付其所需费用并额外弃一张牌。然后放逐此牌。）*

- 音波来袭可以指定已横置的生物为目标。该生物无法再次被横置，但音波来袭仍能对该生物的操控者造成 2 点伤害。
- 如果音波来袭所指定的目标生物成为不合法目标，则此咒语不会结算。没有牌手会受到伤害。

劈扫巨人

{四}{红}{白}
生物～巨人／士兵
5/5
警戒
每当劈扫巨人攻击时，它对由防御牌手操控的每个生物各造成 1 点伤害。

- 如果生物攻击鹏洛客，则该鹏洛客的操控者是防御牌手。
- 在双头巨人游戏中，劈扫巨人会对受其攻击的牌手所操控的每个生物各造成 1 点伤害。另一位牌手的生物不会受到影响。

雪恨快剑手

{红}{白}
生物～人类／士兵
1/1
连击，警戒，践踏

- 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。

教团尖锋塔疾克

{一}{红}{白}
传奇生物～人类／士兵
3/2
敏捷
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。）*
防止将对由你操控的其他生物造成的所有非战斗伤害。
{红}{白}：教团尖锋塔疾克获得先攻异能直到回合结束。

- 如果塔吉克和其他由你操控的生物将同时受到致命的非战斗伤害，则将对你的其他生物造成之伤害会被防止。

心智窃贼
{一}{蓝}{黑}
生物～幽灵
2/2
飞行
每当心智窃贼对任一牌手造成战斗伤害时，检视该牌手牌库顶的三张牌，将其中一张牌面朝下地放逐，然后将其余的牌置入其坟墓场。于该牌持续放逐的时段内，你可以检视之，你可以施放之，且你可以将法术力视同任意种类的法术力来支付施放该咒语的费用。

- 心智窃贼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。
- 让你「施放」某张牌的效应无法让你使用地。
- 就算心智窃贼离开战场，或不再受你操控，你仍能施放所放逐的牌。如果另一位牌手获得了心智窃贼的操控权，该牌手无法施放所放逐的牌。
- 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，则所有你因心智窃贼的效应而操控的咒语或永久物都会被放逐，且所有牌面朝下被放逐的牌都会永远保持牌面朝下。任何牌手都不可以检视它们。

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

- 就算对手没有弃牌（也许是因为该牌手根本没有手牌），你仍能刺探 1。

千年风暴
{四}{蓝}{红}
结界
每当你施放瞬间或法术咒语时，你本回合于此咒语之前每施放过一个瞬间或法术咒语，便将此咒语复制一次。你可以为每个复制品选择新的目标。

- 你所施放但被反击的咒语仍算作「施放过」的咒语，因此在结算该回合中稍后施放的其他咒语而触发的千年风暴异能时，会将前述咒语计算在内。
- 如果有效应让你施放多个咒语，则你是以任意顺序逐一施放各个咒语。
- 千年风暴的异能可以复制任何瞬间或法术咒语，而不仅限于具有目标者。
- 就算触发千年风暴异能的咒语在该异能结算时已被反击，也仍能产生对应的复制品。复制品会比原版咒语先一步结算。
- 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。新的目标必须合法。
- 如果所复制的咒语具有模式（也就是说，它注记着「选择一项～」或类似者），则复制品的模式会与原版咒语相同。你不能选择其他的模式。
- 如果所复制的咒语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。
- 你不能选择支付复制品的任何额外费用。不过，会基于替原版咒语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。
- 千年风暴的异能所产生的复制品，都是直接在堆叠产生的，所以它们从未「施放」过。会由于牌手施放咒语而触发的异能（例如千年风暴本身的异能）不会触发。

异声卓塔妮
{三}{绿}{白}
传奇生物～树灵
1/4
由你操控的其他生物得+1/+1。
当异声卓塔妮进战场时，派出两个 1/1 白色，具系命异能的士兵衍生生物。
在你的结束步骤开始时，每位牌手各获得所有由其拥有之生物的操控权。

- 衍生物的拥有者是派出该衍生物的牌手。
- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此由你操控的其他生物受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中卓塔妮离开战场而变成致命伤害。
- 如果某生物具有会在「每个结束步骤开始时」触发的异能，且异声卓塔妮的异能让你获得该生物的操控权，则该生物当回合所触发之异能的操控者仍是其原操控者。如果该生物具有会在「你的结束步骤开始时」触发的异能，则当你获得其操控权后，这类异能不会触发。

精炎队长
{红}{红}{白}{白}
生物～人类／骑士
4/3
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。）*
每当精炎队长受到伤害时，它对目标牌手造成等量的伤害。

- 就算精炎队长受到了致命伤害，它的最后一个异能也会触发。举例来说，如果它阻挡一个 7/7 生物，且受到该生物的伤害，则精炎队长之异能会触发，并对目标牌手造成 7 点伤害。
- 如果你的总生命在精炎队长受到伤害的同时降至 0 或更少，则你会在其触发式异能进入堆叠之前就输掉这盘游戏。

地底城尸蜥
{三}{黑}
生物～灵俑／蜥蜴
3/3
{一}，牺牲另一个生物：在地底城尸蜥上放置一个+1/+1 指示物。它获得威慑异能直到回合结束。只可以于你能施放法术的时机下起动此异能。*（它只能被两个或更多生物阻挡。）*

- 同一个生物上的数个威慑异能不会累计。

地底城抗暴
{二}{黑}{绿}
法术
由你操控的生物获得死触异能直到回合结束。然后目标由你操控的生物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。）

- 切记，具死触异能的来源须确实对生物造成伤害，才能消灭该生物。只要进行互斗的你这方生物力量大于 0（且伤害未被防止），互斗另一方的生物就会被消灭。
- 如果在地底城抗暴试图结算时，这两个目标生物之一已经是不合法的目标，则没有生物会造成伤害，也没有生物会受到伤害。由你操控的生物仍会获得死触异能。
- 如果在地底城抗暴试图结算时，这两个目标生物均已经是不合法目标，则此咒语不会结算。没有生物会造成伤害，也没有生物会获得死触异能。
- 地底城抗暴的效应之第一部分只会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获得死触异能。

地底境巫妖
{三}{黑}{绿}
生物～灵俑／妖精／祭师
4/3
如果你将抓一张牌，则改为检视你牌库顶的三张牌，然后将其中一张置于你手上，其余的牌则置入你的坟墓场。
支付 4 点生命：地底境巫妖获得不灭异能直到回合结束。将之横置。

- 如果有效应让你抓数张牌，则你是逐次抓起每一张牌～且每次抓牌都会被地底境巫妖的效应所替代。这意味着：如果你要抓两张牌，则你会先检视你牌库顶的三张牌，将其中一张置于你手上并把其余两张置入你的坟墓场，然后再针对你牌库顶的后三张牌重复此流程。
- 就算你牌库中的牌张数量少于三张，地底境巫妖的第一个异能仍会生效。如果你的牌库中没有牌，则你不会因为要抓牌但牌库无牌可抓而输掉游戏。
- 就算地底境巫妖已横置，你也可以起动它的最后一个异能。它无法再次被横置，但仍能获得不灭异能。

葛加理女王瓦丝卡
{二}{黑}{绿}
传奇鹏洛客～瓦丝卡
4
+2：你可以牺牲另一个永久物。若你如此作，则你获得 1 点生命且抓一张牌。
-3：消灭目标非地永久物，且其总法术力费用须等于或小于 3。
-9：你获得具有「每当一个由你操控的生物对任一牌手造成战斗伤害时，该牌手输掉这盘游戏」的徽记。

- 你是在结算瓦丝卡的第一个异能过程中决定是否要牺牲永久物（以及牺牲哪一个）。在你选择要牺牲的永久物和实际牺牲该永久物之间，没有牌手能有所行动。
- 衍生物通常没有法术力费用（除非它已复制了别的东西）。而在正常情况下没有法术力费用的东西，其总法术力费用为 0。
- 如果某个永久物的法术力费用中包含{X}，则 X 视为 0。

瓦丝卡的瞪视 *（仅出现在鹏洛客套牌中）*
{四}{黑}{绿}
法术
消灭目标生物。你获得等同于其防御力的生命。你可以从你的牌库和／或坟墓场中搜寻一张名称为蛇发女王瓦丝卡的牌，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。

- 牌手获得生命之数量，等同于被消灭的生物最后在战场上时的防御力。如果它未被消灭（最有可能的原因是它具有不灭异能），则你获得等同于该生物当前在战场上之防御力数量的生命。

- 如果瓦丝卡的瞪视所指定的目标生物成为不合法目标，则此咒语不会结算。你不会获得生命，也不能搜寻蛇发女王瓦丝卡。

袖珍龙航师
{一}{蓝}{红}
生物～仙灵／法术师
1/3
飞行
每当你施放瞬间或法术咒语时，袖珍龙航师得+2/+0
直到回合结束。

- 袖珍龙航师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。

连体

研谋
{二}{蓝/黑}{蓝/黑}
法术
获得目标力量等于或小于 2 的生物之操控权。
//
研药
{三}{蓝}{黑}
法术
刺探 3，然后将一张生物牌从你的坟墓场移回战场。

- 研谋的效应会一直持续下去。该效应不会在清除步骤中消除，且就算生物的力量在研谋结算后变大，其效应也不会终止。
- 你利用研药移回的生物牌，可以是你刚刺探进你坟墓场中的牌。
- 在你刺探和将一张生物牌移回战场之间，没有牌手能有所行动。

揭晓
{一}{蓝/黑}
法术
刺探 2，然后抓一张牌。*（刺探 2 的流程是检视你牌库顶的两张牌，然后将其中任意数量的牌置入你的坟墓场，其余则以任意顺序置于你牌库顶。）*
//
揭散
{三}{蓝}{黑}
瞬间
每位对手各将由其操控的永久物中总法术力费用最高的一个非地永久物移回其拥有者的手上，然后弃一张牌。

- 如果于揭散结算时，某对手只操控地，则该牌库不会将任何永久物移回其手上。该牌手仍要弃一张牌。
- 如果某个永久物的法术力费用中包含{X}，则 X 视为 0。
- 于揭散结算时，由依照回合顺序接下来轮到的对手（如果当前正是某位对手的回合，则即为该对手）从其操控的永久物中选择一个总法术力费用最高的非地永久物，然后其他对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。然后所有牌手同时移回所选的永久物。然后每位对手依照同样的顺序各从手上选择一张牌（但不需展示），然后同时弃掉所选的牌。

迸增
{蓝/红}{蓝/红}
瞬间
复制目标总法术力费用等于或小于 4 的瞬间或法术咒语。你可以为该复制品选择新的目标。
//
迸裂
{X}{蓝}{蓝}{红}{红}
瞬间
迸裂对任意一个目标造成 X 点伤害。目标牌手抓 X 张牌。

- 迸增能复制任何满足总法术力费用条件的瞬间或法术咒语，而不仅限于具有目标者。
- 如果某咒语法术力费用中包含{X}，则在确定该咒语的总法术力费用时，会将 X 的值计算在内。

- 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。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（例如禁咒焰这类），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。
- 如果逆裂的两个目标中有一个因故成为不合法的目标，则另一个目标仍会受到相应影响。

究探
{黑/绿}{黑/绿}
法术
将至多两张目标生物牌从你的坟墓场移回你手上。
//
究终
{四}{黑}{绿}
法术
你可以在一个由你操控的生物上放置两个+1/+1 指示物。然后所有生物得-4/-4 直到回合结束。

- 究终并未指定要获得+1/+1 指示物之生物为目标。就算你未操控生物，也能施放之。
- 究终的效应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得-4/-4。

滋蕾
{绿/白}
法术
从你的牌库中搜寻一张基本的树林或平原牌，展示该牌，将它置于你手上，然后将你的牌库洗牌。
//
滋长
{四}{绿}{白}
法术
由你操控的生物得+2/+2 直到回合结束。

- 滋长只影响它结算时由你操控的生物。该回合稍后时段中才由你操控的生物将不会得+2/+2。

致全
{红/白}
瞬间
目标生物得+2/+2 直到回合结束。
//
致善
{二}{红}{白}
瞬间
致善对任意一个目标造成 3 点伤害，且你获得 3 点生命。

- 如果在致善试图结算时，所选的目标已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你不会获得 3 点生命。

翻转
{蓝/红}
瞬间
将至多两个目标生物各自的力量与防御力互换。
//
翻新
{四}{蓝}{红}
瞬间
从你的牌库中搜寻一张瞬间和／或一张法术牌，展示这些牌，将它们置于你手上，然后将你的牌库洗牌。

- 如果你为翻转选择了两个目标，则它分别将这两个生物自身的力量与自身的防御力互换。而不是在这两个生物之间互换力量。
- 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，如果你以一个 1/2 生物为目标施放翻转，然后在同一回合的稍后时段让它得+2/+0，则它会是 2/3 生物，而非 4/1 生物。
- 结算翻新时可能产生下列四种结果之一：你未将任何牌置于你手上；你将一张瞬间牌置于你手上；你将一张法术牌置于你手上；或你将一张瞬间牌和一张法术牌置于你手上。

回击
{红/白}{红/白}
瞬间
回击对目标进行攻击或阻挡的生物造成 5 点伤害。
//
回神
{三}{红}{白}
法术
由你操控的生物获得先攻与警戒异能直到回合结束。
在此行动阶段后，额外多出一个战斗阶段，以及接于
其后之一个额外的行动阶段。

- 回神只影响它结算时由你操控的生物。该回合稍后时段中才由你操控的生物将不会获得先攻与警戒异能。
- 如果你是在行动阶段以外的阶段或步骤中施放回神（可能是利用千咒专家的异能来施放），则由你操控的生物会获得先攻与警戒异能，但不会有额外的战斗阶段或行动阶段。如果你是在对手的行动阶段中施放，则虽然会有额外多出的战斗阶段和行动阶段，但能在该战斗阶段中进行攻击的会是你的对手，而不是你。

神器

会盟堂哨卫
{X}
神器生物～组构体
0/0
会盟堂哨卫进战场时上面有数个+1/+1 指示物，其数量为施放它时用来支付费用的法术力颜色数量。
{X}，{横置}，从会盟堂哨卫上移去 X 个+1/+1 指示物：它对任意一个目标造成 X 点伤害。
{白}{蓝}{黑}{红}{绿}：将会盟堂哨卫从你的坟墓场移回你手上。

- 于你施放会盟堂哨卫时，你可以为 X 选择任何数值。为 X 所选的值不会直接影响会盟堂哨卫进战场时其上的+1/+1 指示物数量，但这可以让你支付更多法术力，从而可支付更多种颜色的法术力来施放它。
- 如果有效应让你在施放会盟堂哨卫时，能够将法术力当成任意颜色的法术力来支付其费用，则你是根据实际支付时的法术力颜色种类，来决定它会得到多少个指示物。
- 无色法术力不会让会盟堂哨卫多得一个+1/+1 指示物。「无色」不算是一种颜色。
- 如果会盟堂哨卫未经施放便进入战场，则它不会得到+1/+1 指示物。
- 如果有其他生物是以「当作会盟堂哨卫之复制品」的形式来进战场，则根据施放该生物时支付的法术力颜色种类，来决定它进战场时上面的+1/+1 指示物数量。
- 在起动会盟堂哨卫的第一个起动式异能时为 X 所选的数值，不需要与你施放它时为 X 所选的数值相同。

五彩宫灯
{三}
神器
由你操控的地具有「{横置}：加一点任意颜色的法术力。」
{横置}：加一点任意颜色的法术力。

- 由你操控的地不会失去它们所具有的任何其他异能。它们也不会获得或失去任何地类别。

十会盟巨剑
{二}
神器～武具
佩带此武具的生物具有警戒与威慑异能，且你每操控一个门，它便得+1/+0。*（具威慑异能的生物只能被两个或更多生物阻挡。）*
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。）*

- 就算你未操控门，佩带此武具的生物仍具有警戒与威慑异能。

莽闯碑像
{四}
神器生物～僧侣
0/0
践踏
莽闯碑像进战场时上面有三个+1/+1 指示物。
每当你施放多色咒语时，在莽闯碑像上放置一个+1/+1 指示物。

- 莽闯碑像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。

万智牌，Magic，烽会拉尼卡，依夏兰，决胜依夏兰，多明纳里亚，鹏洛客套牌，以及公会名称与符号，不论在美国或其他国家中，均为威世智有限公司的商标。©2018威世智。