

精英大师发布释疑

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

此文件最近更新日期：2017年6月29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，请到此与我们联系：Wizards.com/CustomerService。

「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

什么是精英大师？

*精英大师*将携各位牌手领略**万智牌**超过23年历史中的一些强大牌张。本系列将汇集大量的天使、史芬斯、恶魔、龙以及多头龙，另有一些我们欣赏且最令人难忘的咒语，许多牌张还拥有了全新的插画。设计*精英大师*的目的在于：将原本散落不同轮抽环境的牌张汇聚一处，为大家带来刺激而独特的限制赛体验。

上市资讯

*精英大师*系列包括249张牌（101张普通牌，80张非普通牌，53张稀有牌，以及15张秘稀牌）。

上市日期：2017年11月17日

请至Wizards.com/Locator查询你附近的的活动或贩售店。

赛制合法性

*精英大师*系列中的所有卡牌均可用于薪传赛和特选赛这两个「经典」赛制。牌张在*精英大师*系列中发行，并不会改变其原本的赛制合法性。

请至Magic.Wizards.com/Rules查询各种赛制与可用牌张系列的完整列表。

复出机制

*精英大师*系列中的所有卡牌都曾在其他的**万智牌**系列中登场。几个关键字和其他机制也同样在此系列中复出。这些机制自其上次出现过之后，其规则均没有更改。

延生

延生此关键字于 **鞑契可汗** 系列中首度登场。该异能让生物刻苦备战，以在后期战斗中大显身手。

阿布赞训隼兵

{二} {白}

生物～人类 / 士兵

2/3

延生{白}（{白}，{横置}：在此生物上放置一个+1/+1指示物。延生的时机视同法术。）

每个由你操控且其上有+1/+1指示物的生物均具有飞行异能。

* 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某生物，否则其上的延生异能便不能起动。

* 本系列中所有具延生异能的生物同时也会使由你操控且其上有+1/+1指示物的生物（包括前者本身在内）获得异能。虽然这些指示物多半会是源自延生异能，但生物上任何+1/+1指示物都会使生物从中得益。

保护

保护此异能过去曾是**万智牌**系列中的常客。它用四种方式来保护永久物不受其他物件影响。

欧瑞克斗士

{白} {白}

生物～人类 / 僧侣

1/1

反黑保护，反红保护

每当另一个生物进场时，你可以获得1点生命。

* 如果某永久物具有反某颜色保护，则意味着以下四点：

- 1) 该永久物将受到的来自该颜色之来源的伤害都会被防止。
- 2) 该永久物不能被该颜色的灵气与武具结附或装备。
- 3) 该永久物不能被该颜色的生物阻挡。
- 4) 该永久物不能成为该颜色之咒语或异能的目标。

* 除了上文说明的四项事件之外，其他的事件都会如常生效。具反白保护异能的生物会被严峻指命消灭，具反黑保护异能的生物会因叛魂之夜而得-1/-1，具反红保护异能的生物不能忽略隐匿者洼巴司的替代式效应。

* 赋予某永久物保护异能，可能会导致堆叠上咒语或异能具有不合法的目标。于咒语或异能试图结算时，如果其上所有的目标均不合法，则该咒语或异能便会被反击，其上所有的效应都不会生效，包括与该目标无关的效应。如果该咒语或异能仍至少有一个合法目标，则它便会尽可能对剩余所有合法目标产生影响，且它其他的效应也仍会生效。

* 有些牌会让你「选择一个颜色」并赋予对应颜色的反色保护异能。你无法以此法选择「神器」或「无色」，因为这些都不是颜色。

弹回

弹回此关键字最早见于**奥札奇再起**系列，最近曾在**鞑契龙王**系列中复出。该异能可让你某些瞬间和法术效果加倍～目前一次，下个维持中再一次。

撼动击

{二}{红}

瞬间

撼动击对目标生物或牌手造成2点伤害。

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

*「因其延迟触发式异能再次施放此牌」并非强制性。如果你选择不施放该牌，或你不能施放该牌（也许是因为没有合法目标），则该牌将持续被放逐。你没有机会在稍后的时段中再来施放此牌。

*如果你从手上施放的具有弹回之咒语因故被反击（由于另一个咒语或异能，或是由于它试图结算时所有目标均已不合法），则此咒语不会结算，其所有的效应都不会生效，包括弹回。此咒语就只会放入你的坟墓场。你在下回合无法再次施放它。

*在你的维持开始时，所有因弹回之效应而产生的延迟触发式异能都会触发。你可以决定其顺序。如果你要以此法来施放某张牌，则你是在其延迟触发式异能结算的中途一并施放之。不会受到牌张类别（如果是法术）之允许施放时机限制。其他的限制则不会被忽略（例如「只能在战斗中施放[此咒语]」）。

*只要你是从手上施放具弹回之咒语，则无论你是支付此咒语的法术力费用，或是支付其他效应允许你支付之替代性费用，弹回都会生效。

*如果你从自己手上之外的任何区域施放具弹回异能之咒语，则弹回不会产生效应。

*如果某替代性效应将使得从你手上施放、且具有弹回的咒语结算时不会进入你的坟墓场，而是放在其他地方（例如由于得享安息产生者），则于此异能结算时，由你选择是要让弹回效应生效，或是要让另一个效应生效。

*弹回不会作用在咒语的复制品上，因为你并非从手上施放之。

*如果你因弹回的延迟触发式异能从放逐区施放牌，则在它结算或被反击时，都会被置入其拥有者的坟墓场。它不会再次被放逐。

重生

重生此关键字常见于**万智牌**历史中的许多系列，此次也复出登场。它能让生物逃过被消灭的命运。

屠夫之喜

{二}{黑}

瞬间

直到回合结束，目标生物得+3/+0且获得系命异能。将它重生。

* 当你重生某永久物时，实际上是产生一个留待稍后使用的替代式效应「护盾」。此效应意为「如果[该永久物]下一次于本回合中将被消灭，则改为移除标记于其上的所有伤害并将它横置。如果它为生物且正进行攻击或阻挡，则将之移出战斗。」

* 就算某永久物已横置，也能重生。

* 重生的永久物并未离开战场，也不会重新进入战场。如果某生物重生，则会于生物死去或进入战场时触发的异能不会触发。

* 永久物会因受注记「消灭」字眼的效应影响而被消灭。对于生物而言，其也会因其上标记了致命伤害而被消灭。牺牲永久物不算是消灭该永久物，将某生物的防御力降至0也不算是消灭。

* 如果有两个效应将在同一时间消灭某永久物，则只需一个重生护盾就能全部抵销。举例来说，如果某个生物受到来自具死触异能之生物的伤害，且此份伤害等于或大于前者之防御力，就属于前述情形。

铭勇

铭勇此关键字出自 *万智牌：起源* 系列。这一触发式异能会让你麾下的生物因奋勇击敌而得到嘉奖，以一个或数个+1/+1指示物（有时还有其他异能）的形式铭记其武勇。

壮硕艾文

{二} {白}

生物～鸟 / 士兵

1/3

飞行

铭勇1（当此生物对任一牌手造成战斗伤害时，若它未铭勇，则在其上放置一个+1/+1指示物且它已铭勇。）

* 当生物对鹏洛客或另一个生物造成伤害时，铭勇异能不会触发。当生物对任一牌手造成非战斗伤害时，它也不会触发。

* 生物「已铭勇」这件事本身并没有任何好处。除了它会因新放上的+1/+1指示物而得到加成之外，生物本身的特征值没有任何变化。

* 如果某生物因本身铭勇异能以外的效应而获得+1/+1指示物，则它本身尚未铭勇。如果该生物对某牌手造成战斗伤害，铭勇异能仍会触发。

风暴

风暴此关键字原本曾在 *劫运降临* 和 *时间漩涡* 系列中登场。如果你觉得一个咒语光用一两次还不够，这异能可让你有机会将该咒语多复制几次～本回合所有人加起来施放过多少个其他咒语，就复制多少次。

行猎兽群

{五} {绿} {绿}

瞬间

派出一个4/4绿色野兽衍生生物。

风暴（当施放此咒语时，本回合于它之前每施放过一个咒语，便将此咒语复制一次。）

* 咒语的复制次数，是于你施放具风暴的咒语时确定。只会计算在你施放该咒语之前所施放过的咒语数量，此数量包括已被反击或仍在堆叠之上的咒语，但不包括在你施放该咒语之后，而在风暴触发式异能结算前施放的咒语。

* 所有牌手施放的咒语都会计算在内，而不仅限于由具风暴之咒语的操控者所施放的咒语。

* 就算所施放的咒语在风暴触发式异能结算之前已被反击，风暴也可以复制该咒语。

* 这些复制品是在堆叠中产生，所以它们并不是被「施放」的。会因牌手施放咒语而触发的异能（例如风暴本身）不会触发。

* 该复制品的目标将与其所复制的咒语相同，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）。

延缓

延缓此关键字于*时间漩涡*环境引入，让你能以咒语生效时间为代价，换取其费用的大幅减少。

稿林巴洛西

{四}{绿}{绿}

生物～野兽

5/5

延缓5～{绿}（除了从你手上施放此牌，你可以支付{绿}并将它放逐，且上面有五个计时指示物。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，施放它且不需支付其法术力费用。它具有敏捷。）

* 只要你处于能够施放某牌的时机，你就可以利用延缓从你手上放逐该牌。要确定你是否能够施放该牌，以及能够施放该牌的时机，则需考虑该牌之牌张类别，是否有影响你能够施放该牌之时机的效应（例如闪现），以及是否有其他能够阻止你施放该牌的效应（例如扰咒法师的效应）。至于你是否能够实际完成施放该牌所需的全部步骤，则并不重要。举例来说，在以下情况中，你都可以依照延缓方式将牌放逐：

（1）该牌没有法术力费用；或（2）该牌需要指定目标，但在延缓时没有合法目标。

* 以延缓方式放逐牌，并不算是施放该牌。此动作不用到堆叠，且不能回应。

* 如果该咒语需要指定目标，则是在最终施放该咒语的时候选择目标，而不是要放逐它时选择。

* 如果延缓的第一个触发式异能（移去计时指示物）被反击，则不会因此移去计时指示物。该异能会在此牌拥有者的下一个维持中再度触发。

* 当移去最后一个计时指示物时，会触发延缓的第二个触发式异能。而该计时指示物为何被移去、被哪个效应移去，则都不重要。

* 如果延缓的第二个触发式异能（施放该牌）被反击，便无法施放该牌。它会持续被放逐，上面没有计时指示物，且不再视为已延缓。

* 于第二个触发式异能结算时，如果你能够施放该牌，便必须施放。不会受到牌张类别之允许施放时机限制。

* 如果你无法施放该牌（也许是因为没有合法目标），则它会持续被放逐，上面没有计时指示物，且不再视为已延缓。

* 以延缓方式施放的生物进战场时会具有敏捷异能。直到有另一位牌手获得该生物的操控权（或在某些罕见情况中，获得该生物咒语本身的操控权）为止，它都具有敏捷异能。

脱缰

脱缰此关键字出自 *再访拉尼卡* 系列。这一异能可使生物更凶猛、无情且好斗。

溅血刺客

{二}{红}

生物～人类 / 战士

2/2

先攻

脱缰（*你可以让此生物进战场时上面有一个+1/+1指示物。只要其上有+1/+1指示物，它就不能进行阻挡。*）

* 你选择是否让具脱缰异能的生物进战场时上面有一个+1/+1指示物的时机，是于此生物进战场的时刻。在那时，牌手已来不及回应此生物咒语，例如说试图反击之。

* 不论生物从何处进战场，脱缰异能均会生效。

* 只要其上有+1/+1指示物，具脱缰异能的生物就不能进行阻挡，而不仅限于因其脱缰异能而置于其上者。

* 对于一个具脱缰异能且正进行阻挡的生物而言，在其上放置+1/+1指示物并不会将其移出战斗。它将继续进行阻挡。

中文版说明

铭刻石标/Graven Cairns此牌最早出于预知将来系列，后于暗影荒原系列中重印时，其中文名误植作「铭刻圆石」，现予订正。此牌之中文名以「铭刻石标」为准。

单卡解惑

白色

阿耶尼的群伴

{一}{白}

生物～猫 / 士兵

2/2

每当你获得生命时，你可以在阿耶尼的群伴上放置一个+1/+1指示物。

* 每个获得生命的事件只会让阿耶尼的群伴之异能触发一次，不论是欧瑞克斗士的1点生命或酒馆骗子的6点生命。

* 如果在阿耶尼的群伴受到致命伤害的同时，你获得了生命，则它无法及时因其异能获得指示物，也就无法让自己活下来。

* 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，则阿耶尼的群伴之异能会触发两次。但是，如果某个由你操控且具系命异能之生物同时对数个生物、牌手和 / 或鹏洛客造成伤害（也许是因为它具践踏异能或者被多于一个的生物阻挡），则此异能只会触发一次。

天恩相随

{三}{白}

结界

在每个结束步骤开始时，若本回合中你获得了4点或更多生命，则派出一个4/4白色，具飞行异能的天使衍生生物。

* 天恩相随的异能检查该回合所获得的生命总量，而不是你当前总生命与回合开始时的总生命之间的差距。举例来说，如果本回合开始时你有10点生命，本回合中获得了6点生命，并在同一回合稍后时段中失去了6点生命，则此异能会触发。

* 如果当结束步骤开始时，你于本回合中并未获得4点或更多生命，则此异能根本不会触发。在结束步骤中获得生命不会触发该异能。

图恩大天使

{三}{白}{白}

生物～天使

3/4

飞行，系命

每当你获得生命时，在每个由你操控的生物上放置一个+1/+1指示物。

* 每个获得生命的事件只会让图恩大天使的异能触发一次，不论是欧瑞克斗士的1点生命或酒馆骗子的6点生命。

* 如果在某生物受到致命伤害的同时，你获得了生命，则该生物无法及时因图恩大天使的最后一个异能获得指示物，也就无法让自己活下来。

* 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，则图恩大天使的最后一个异能会触发两次。但是，如果某个由你操控且具系命异能之生物同时对数个生物、牌手和 / 或鹏洛客造成伤害（也许是因为它具践踏异能或者被多于一个的生物阻挡），则此异能只会触发一次。

希望天使艾维欣

{五}{白}{白}{白}

传奇生物～天使

8/8

飞行，警戒，不灭

由你操控的其他永久物具有不灭异能。

* 具不灭异能的永久物无法被消灭，但仍可被牺牲、放逐、置入坟墓场等。特别一提，具不灭异能的永久物会因为「传奇规则」而被置入其拥有者的坟墓场。

* 尽管伤害不会消灭具不灭异能的生物，但该些生物上面仍会如常标记伤害。如果艾维欣离开战场，则因此失去不灭异能，但其上又标记了致命伤害的生物都会被消灭。

* 就算具有不灭异能，防御力为0的生物也还是会被置入其拥有者的坟墓场。

* 具不灭异能的鹏洛客在受到伤害时仍会失去忠诚。如果其忠诚为0，则它便会被置入其拥有者的坟墓场。

严峻指命

{四}{白}{白}

法术

选择两项～

- 消灭所有神器。
- 消灭所有结界。
- 消灭所有总法术力费用等于或小于3的生物。
- 消灭所有总法术力费用等于或大于4的生物。

* 所选的各项模式按印制顺序依次生效。如果某永久物具有会于它或其他永久物被消灭时触发的异能，则它能看到在其之前或与其同时被消灭的永久物，但看不到由顺序在其之后的模式所消灭的永久物。

* 如果选择了第一个与第三个模式，则总法术力费用为3或更少的神器生物得要重生两次才能活下来。这是因为各模式会按印制顺序生效，因此在第一个模式的时候就已经用掉了一次重生「盾」。（其他组合也可能发生类似的状况。）

* 如果某张牌是被放逐「直到另一个永久物离开战场为止」，则所放逐的牌会在对应的永久物于严峻指命结算过程中离开战场后立刻返回战场，且可能会被顺序在此之后的模式所消灭。

善心祖灵

{二}{白}

生物～精怪

0/4

守军

{横置}：于本回合中，防止接下来将对目标生物或牌手造成的1点伤害。

* 如果该目标生物或牌手将同时受到来自多个来源的伤害，则由该牌手或该生物的操控者于伤害将造成时选择其中一个来源，防止该来源中的1点伤害。

布连屯守炉师

{白}

生物～洁英 / 法师

1/1

反红保护

牺牲布连屯守炉师：选择一个红色来源，于本回合中，防止该来源将造成的所有伤害。

* 如果在实际造成伤害前，所选的红色来源改变了颜色，则此伤害防止效应不会生效。

* 布连屯守炉师的最后一个异能不以任何东西为目标。你于异能结算时选择一个伤害来源（如有）。就算没有可选择的来源，你也能启动此异能。

* 如果将永久物咒语选为伤害来源，则在该咒语所成的永久物进入战场后，布连屯守炉师的防止性效应会继续在本回合余下的时段内对该永久物生效。

大修道士艾蕾依

{五}{白}{白}

传奇生物～魔判官

4/7

警戒

由你操控的其他生物得+2/+2。

由对手操控的生物得-2/-2。

* 如果你获得了另一个大修道士艾蕾依的操控权，则在你因「传奇规则」需要将其中一个置入其拥有者之坟墓场的同时，你对手也需要将因受到-4/-4而防御力成为0或更少的生物置入其坟墓场。

大宗师之决断

{三}{白}

法术

由你操控的生物得+2/+1直到回合结束。

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

* 大宗师之决断的效应只影响它结算时由你操控的生物。它不会影响在该回合稍后时段才由你操控的生物。

神助一击

{一}{白}

瞬间

直到回合结束，目标生物得+1/+0且获得先攻异能。

抓一张牌。

* 如果在神助一击试图结算时，该生物已经是不合法的目标，则它将被反击，且其所有效应都不会生效。你不会因此抓牌。

勇行之途

{二} {白}

结界

只要你的总生命大于或等于你的起始总生命，由你操控的生物便得+1/+1。

每当由你操控的一个或数个生物攻击时，你获得若干生命，其数量等同于进行攻击的生物数量。

* 你的起始总生命就是你开始这盘游戏时的总生命。对大多数双人赛制来说，此数字是20。对双头巨人赛制来说，此数字是你的队伍开始这盘游戏时的总生命，通常是30。在指挥官游戏中，你的起始总生命是40。

* 如果有生物在你获得生命的同时受到伤害（最有可能的原因是某个由你操控且具系命的来源同时造成了伤害），且你的总生命会因此大于或等于你的起始总生命，则勇行之途的效应会先生效，而后再判断该生物受到的伤害是否为致命伤害。

* 勇行之途的触发式异能只会在宣告攻击生物后触发一次。举例来说，如果你用五个生物攻击，你会一次获得5点生命，这是单一的事件。

* 如果某生物在你完成宣告攻击生物之后才进入战场且进行攻击，则由于你并未宣告该生物为攻击生物，此异能不会再度触发。不过，如果该生物是在此异能结算之前进入战场，则在确定你会获得多少生命时，会将它计算在内。

复归天使

{三} {白}

生物~天使

3/4

闪现

飞行

当复归天使进战场时，你可以放逐目标由你操控且非天使的生物，然后将该牌在你的操控下移回战场。

* 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。结附于所放逐生物上的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。已装备在被放逐的生物上的武具，将会卸装并留在战场上。被放逐的生物上的任何指示物都会消失。

* 所移回的生物不会再度成为之前指定其为目标之咒语或异能的目标。但未指定其为目标之咒语（例如严峻指命）仍会对其产生影响。

* 如果你以某个由你操控但不由你拥有的生物为目标，则你会在生物移回之后持续操控该生物。在多人游戏中，当你离开游戏时，所有在你操控下被放进战场、但不由你拥有的物件都会被放逐。

* 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。

灵道探求者

{一} {白}

灵道探求者

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。）

每当你施放非生物咒语时，灵道探求者获得系命异能直到回合结束。

* 同一个生物上的数个系命异能不会累计。

撒拉入圣僧

{白}

生物～人类 / 修行僧

1/1

系命

只要你的生命为30或更多，撒拉入圣僧便得+5/+5且具有飞行异能。

* 如果撒拉入圣僧在你获得生命的同时受到伤害（最有可能的原因是它对阻挡它或受它阻挡的生物造成战斗伤害），且你的总生命会因此大于或等于30，则它的最后一个效应会先生效，而后再判断它受到的伤害是否为致命伤害。

* 在双头巨人游戏中，任何在乎你总生命的东西都会检查你队伍的总生命。只要你的队伍有30点或更多生命，撒拉入圣僧便得+5/+5且具有飞行异能。

化剑为犁

{白}

瞬间

放逐目标生物。其操控者获得等同于其力量的生命。

* 牌手所获得生命的数量，等同于该目标生物最后在战场上时的力量。

* 如果该生物的力量为负数，则其拥有者既不会失去生命，也不会获得生命。

辉龙阳星

{四} {白} {白}

传奇生物～龙 / 精怪

5/5

飞行

当辉龙阳星死去时，目标牌手略过其下一个重置步骤。横置至多五个目标由该牌手操控的永久物。

* 如果辉龙阳星异能之各目标永久物中，有一些成为了不合法的目标，则其就不会被横置。

* 如果辉龙阳星异能之各目标永久物全部都成为了不合法的目标，则没有东西会被横置，但该目标牌手仍会略过其下一个重置步骤。

* 如果该牌手成为了不合法的目标，则这些目标永久物仍会被横置，但该牌手不需略过其重置步骤。

* 如果某永久物不会在其操控者的下一个重置步骤中重置，则该效应会等到该操控者下一个未被略过的重置步骤中生效。

* 如果有多个效应让牌手略过其下一个重置步骤（例如阳星在同一回合中多次死去），则牌手会略过相等数量的重置步骤。这与登记某物于重置步骤中不能重置的效应不同。

蓝色

乙太化

{三}{蓝}

瞬间

将所有进行攻击的生物移回其拥有者手上。

* 「进行攻击的生物」是指在这次战斗中宣告为攻击者的生物，或是在本次战斗中放进战场并为攻击状态者。除非该生物离开战斗，否则直到战斗结束步骤为止，它都一直是个进行攻击的生物，即使它所攻击的牌手离开游戏，或者它所攻击的鹏洛客离开战斗，也不会有影响。在战斗阶段之外，不存在「进行攻击的生物」这种特性。

积聚配方

{三}{蓝}

法术

抓三张牌，然后将一张牌从你手上置于你的牌库底。

* 如果你在施放积聚配方时，你牌库里的牌少于三张，则你将抓完你牌库中剩余的牌，将手上的一张牌置于你的牌库底，然后会在下次检查状态动作时，因从没有牌的牌库中抓牌而输掉此盘游戏。

茫然不已

{二}{蓝}

瞬间

目标生物得-3/-0直到回合结束。

抓一张牌。

* 如果在茫然不已试图结算时，该生物已经是不合法的目标，则茫然不已将被反击，且其所有效应都不会生效。你不会因此抓牌。

章人掳客

{三}{蓝}

生物～章人

2/2

{横置}：目标牌手抓两张牌，然后弃两张牌。

* 你是在结算章人掳客异能的过程中完成「抓两张牌并弃两张牌」这两个动作。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。

睥睨

{X}{蓝}

瞬间

除非目标咒语之操控者支付{X}，否则反击之。占卜2。

* 你必须在能够将另一个咒语指定为目标的情况下，才能施放睥睨。睥睨无法以本身为目标。

* 就算该咒语的操控者支付了{X}，你也能占卜2。

祝圣史芬斯

{四}{蓝}{蓝}

生物～史芬斯

4/6

飞行

每当任一对手抓一张牌时，你可以抓两张牌。

* 你可以抓两张牌，或是完全不抓。你不能决定只抓一张牌。

* 此异能会因对手所抓的每一张牌而触发一次。每次这类异能结算时，你分别决定是否要抓两张牌。

* 如果双方牌手各操控一个祝圣史芬斯，则它们的异能会不断彼此触发，直到其中一位牌手决定不抓牌为止。

地下指命

{一}{蓝}{蓝}{蓝}

瞬间

选择两项～

- 反击目标咒语。
- 将目标永久物移回其拥有者手上。
- 横置所有由对手操控的生物。
- 抓一张牌。

* 你施放地下指命时，便要选择两个模式。你必须选择两个不同的模式。

* 根据所选的模式来确定地下指命所具有的目标数量（如有）。如果它有至少一个目标，且当它试图结算时，所有的目标都不合法，则它会被反击，所有的效应都不会生效。举例来说，如果你选择了第二个和第四个模式，且当地下指命试图结算时，该永久物已经是不合法的目标，则你不会抓牌。

诸龙时光

{四}{蓝}{蓝}{蓝}

结界

当诸龙时光进入战场时，放逐所有由你操控的生物。然后派出等量的5/5红色，具飞行异能的龙衍生物。

当诸龙时光离开战场时，牺牲所有由你操控的龙。然后将所放逐的牌在你的操控下移回战场。

* 结附于所放逐生物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。

* 在确定你要派出多少个龙衍生物时，会将衍生物计算在内，但在诸龙时光离开战场时，这些衍生物不会返回战场。

* 如果诸龙时光在其第一个异能结算之前就已经离开战场，则它的第二个异能会触发，令你牺牲所有你已操控的龙。然后其第一个异能结算，永远放逐你的生物，留下等量的龙指示物。

* 所有你所放逐且非衍生物的生物都会在诸龙时光离开战场时返回，就算所派出的龙衍生物有部分或全部已离开战场也一样。

缩小

{蓝}

瞬间

目标生物的基础力量与防御力为1/1直到回合结束。

* 对该目标生物而言，先前将其力量或防御力设定为某特定值的效应，都会被缩小盖掉。其他将其力量或防御力设定为某特定值的效应，如果是在缩小结算后才生效，则将会盖过此效应。

* 会修正该目标生物之力量或防御力的效应，例如大修道士艾蕾依之效应或灵技，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或防御力的指示物（例如+1/+1指示物）也会如此生效。

匿迹咒拳僧

{一} {蓝}

生物～人类 / 修行僧

1/3

每当你施放非生物咒语时，匿迹咒拳僧得+1/+0直到回合结束，且本回合不能被阻挡。

* 一旦匿迹咒拳僧被阻挡，即使触发其异能也不会更改或撤销本次阻挡。

浓雾堤防

{一} {蓝}

生物～墙

0/2

守军，飞行

防止浓雾堤防将受到与造成的所有战斗伤害。

* 在为具践踏异能的生物分配战斗伤害时，不需考虑浓雾堤防的伤害防止效应。举例来说，如果它阻挡了一个5/5，具践踏异能的生物，则后者生物的操控者必须将该生物所造成之战斗伤害中的2点分配给浓雾堤防，而后才能将余下的伤害分配给防御牌手或鹏洛客。

冰霜山猫

{二} {蓝}

生物～元素 / 猫

2/2

当冰霜山猫进战场时，横置目标由对手操控的生物。该生物于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

* 冰霜山猫的异能能够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依旧不能重置。

伏击猫影

{四} {蓝}

生物～猫 / 虚影

4/1

闪现

每当伏击猫影受到伤害时，抓等量的牌。

* 生物能受到超过其防御力的伤害。举例来说，如果某来源对伏击猫影造成5点伤害，你会抓五张牌。

* 如果伏击猫影阻挡具践踏异能的生物，则该生物的操控者可以将任意数量的伤害分配给伏击猫影，此数量至少为1，至多为该生物之力量。并非一定要将过量伤害分配给防御牌手。

虚幻天使

{二} {蓝}

生物～天使 / 虚影

4/4

飞行

只能于你已施放过其他咒语的回合中施放虚幻天使。

* 另一个咒语是否结算并不重要。该咒语可以已被反击，甚至也可以还在堆叠上（如果你设法将虚幻天使视同具有闪现异能地来施放了的话）。

杰斯的幻象

{蓝}

生物～虚影

1/1

飞行

只要某对手坟墓场中有十张或更多牌，杰斯的幻象便得+4/+4。

* 杰斯的幻象之最后一个异能持续检查每位对手的坟墓场，来确定此加成是否生效。若所注明的条件不再成立，则此加成立即失效。

* 如果杰斯的幻象与由对手操控的生物同时受到致命伤害，且后者生物会成为对手坟墓场中的第十张牌，杰斯的幻象会在得+4/+4前就被消灭。这是由于所有受到致命伤害的生物是同时被消灭。

* 在多人游戏中，任一位对手的坟墓场必须有十张或更多牌，此加成才会生效：不过符合此条件的对手在游戏过程中有可能会换人。你不必挑选某一位对手；此异能将检查每位对手的坟墓场。

核心卜算师金吉塔厦

{八} {蓝} {蓝}

传奇生物～魔判官

5/4

闪现

在你的结束步骤开始时，抓七张牌。

每位对手的手牌上限减少七张。

* 如果某牌手的手牌数量于自己回合的清除步骤中超过了自已的手牌上限，则该牌手弃掉足量的牌，以使其符合手牌数量上限。只会在牌手自己的清除步骤中检查手牌上限，其余时段都不会检查。

* 金吉塔厦不会影响其操控者的手牌上限。由于清除步骤在结束步骤之后，其操控者可能会需要弃掉一些刚抓上的牌。

* 除非另一个咒语或异能影响了对手的手牌上限，否则金吉塔厦的异能将会使得每位对手的手牌上限变成零。每位对手轮到他的清除步骤时，都将会把手牌全部弃掉。

苍龙京河

{五} {蓝}

传奇生物～龙 / 精怪

5/5

飞行

当苍龙京河死去时，获得目标生物的操控权。

* 苍龙京河的效应会一直持续下去。它不会在清除步骤中消除。

汲取魔力

{蓝} {蓝}

瞬间

反击目标咒语。在你的下一个行动阶段开始时，加若干{无}到你的法术力池中，其数量等同于该咒语的总法术力费用。

* 汲取魔力能指定不能被反击的咒语为目标。当汲取魔力结算时，该咒语不会被反击，但你依旧能在你的下一个行动阶段开始时将法术力加到你的法术力池中。

* 如果当汲取魔力试图结算时，该目标咒语已经是不合法的目标，则汲取魔力将被反击，且其所有效应都不会生效。你不会得到任何法术力。

* 汲取魔力的延迟触发式异能通常会在你战斗前的行动阶段开始时触发。不过，如果你在你的战斗前行动阶段中或你的战斗阶段中施放了汲取魔力，则它的延迟触发式异能会在同一回合的战斗后行动阶段开始时触发。

欧祝泰的吐息

{二} {蓝}

瞬间

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。

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

* 欧祝泰的吐息能够指定已横置的生物为目标。它于其操控者的下一个重置步骤中依旧不能重置。

穹慧教诲

{三} {蓝}

结界

每当你施放非生物咒语时，你可以支付{一}{蓝}。若你如此作，则派出一个2/2蓝色，具飞行异能的巨灵 / 修行僧衍生生物。

* 在结算穹慧教诲的触发式异能时，你无法多次支付{一}{蓝}，好派出多个衍生物。

乌屯史芬斯
{五}{蓝}{蓝}
生物～史芬斯

5/6

飞行

当乌屯史芬斯进战场时，展示你牌库顶的五张牌。由任一对手将它们分成两堆。将其中一堆置于你手上，另一堆置于你的坟墓场。

* 由你（而非对手）选择那一堆要置于你手上，另一堆要置于你的坟墓场。

* 任何一堆可以没有牌。在此情况下，你将选择是否将所有已展示的牌置入你手上或你的坟墓场。

* 在多人游戏中，当此异能结算时，你选择一位对手来将牌分堆。这并不会指定该对手为目标。由于会展示这些牌，所有牌手都可以看到这些牌并提供意见。

赛费尔法师泰菲力
{二}{蓝}{蓝}{蓝}
传奇生物～人类 / 法师

3/4

闪现

由你拥有且不在战场上的生物牌具有闪现异能。

每位对手只可以于其能施放法术的时机下施放咒语。

* 泰菲力的最后一个异能基本上是指：对手若想要施放咒语，就必须在该对手回合的行动阶段中，且堆叠为空才行。而就算该牌手并没有可以施放的法术，或是某规则或效应让某咒语可以在其它时机施放，都不会有影响。

* 如果你战场上有泰菲力，便可以在能够施放瞬间的时机下，从手上将具延缓异能的生物牌移出对战。

* 如果某咒语或异能在结算其效应的中途让对手施放咒语（例如延缓和弹回的效应），则由于目前结算的异能还在堆叠上，该对手就无法施放该咒语。就算所施放的牌是瞬间也一样。

----- 黑色

深渊虐魔
{二}{黑}{黑}
生物～恶魔

6/6

飞行，践踏

你这盘游戏不会赢，对手也不会输。

* 当你操控深渊虐魔时，没有任何游戏效应会让你赢得这盘游戏，也不会让任何对手输掉这盘。就算在这些状况下也不会改变什么：某对手的总生命为0或更少，某对手必须抓牌但牌库为空，某对手拥有十个或更多中毒指示物，不可近的非姬向某对手造成战斗伤害，你操控晶角兽君王且总生命为40或更多。你继续玩下去。

* 不过，其他的情况依旧会让对手输掉这盘。这些情况包括：对手认输，认证比赛中的对手由于违背DCI规则而受到一盘负或一局负的惩罚，或该牌手的**万智牌线上版**计时钟的时间用完。

* 深渊虐魔不会让某对手的总生命无法变成0或更少。它只是不会让该牌手因此而输掉这盘游戏。

* 如果深渊虐魔离开战场时，某位对手的总生命为0或更少，则该对手将由于状态动作而输掉这盘游戏。在深渊虐魔离开战场与该牌手输掉这盘游戏这两个时间点之间，没有牌手能够作出回应。

* 即使你的对手不会输掉这盘游戏，牌手支付生命时依旧不能多于本身总生命的数量。如果某牌手的总生命为0或更少，则该牌手就无法支付生命；唯一的例外是：牌手一定可以支付0点生命。

栏外探子

{三} {黑}

生物~吸血鬼 / 浪客

2/3

飞行

当栏外探子进战场时，目标牌手从其牌库顶开始展示牌，直到展示出一张地牌为止，然后将这些牌置入其坟墓场。

* 如果目标牌手的牌库没有任何地牌，则将展示该牌库的所有牌，并全部置入坟墓场。

锋翼尸奴

{二} {黑} {黑}

生物~灵俑

3/3

只要你操控龙，锋翼尸奴便具有飞行异能。

当任一龙进战场时，你可以将锋翼尸奴从你的坟墓场移回战场。

* 就算龙是在对手的操控下进入战场，锋翼尸奴的第二个异能也会触发。最终操控锋翼尸奴的会是其拥有者，而非该龙的操控者。

沼炼巫师

{三} {黑}

生物~人类 / 法师

1/3

{二}，{横置}：从你的牌库中搜寻一张名称为腐臭水蛭或冒泡鼎镬的牌，将之横置进战场，然后将你的牌库洗牌。

* 当你起动沼炼巫师的异能时，你不必宣告你要搜寻哪张牌。你搜寻的时候可以找到两者之一。

屠夫之喜

{二} {黑}

瞬间

直到回合结束，目标生物得+3/+0且获得系命异能。将它重生。

* 同一个生物上的数个系命异能不会累计。

永恒饥渴

{一} {黑}

结界～灵气

结附于生物

所结附的生物具有系命异能与「每当一个由对手操控的生物死去时，在此生物上放置一个+1/+1指示物。」

* 同一个生物上的数个系命异能不会累计。

* 如果所结附的生物与由对手操控的生物同时受到致命伤害，则两者会同时被消灭。所结附的生物无法及时因其异能获得+1/+1指示物，也就无法让自己活下来。

腐臭水蛭

{黑}

生物～火蜥蜴

1/1

当腐臭水蛭死去时，目标由对手操控的生物得-1/-1直到回合结束。如果你操控名称为沼炼巫师的生物，则改为该生物得-4/-4。

* 只有在触发式异能结算时，才会检查你是否操控了名称为沼炼巫师的生物。如果你在本回合稍后时段新获得或失去所有沼炼巫师的操控权，该目标生物所受的修正效果也不会因此发生改变。

秽言祝愿

{二} {黑}

瞬间

你可以从你手上展示一张龙牌，以作为施放秽言祝愿的额外费用。

目标牌手牺牲一个生物。如果于你施放秽言祝愿时，你展示了龙牌或操控龙，则你获得4点生命。

* 施放秽言祝愿时，你可以指定未操控任何生物的牌手为目标。如果符合「龙威加成」的要求，你会只获得4点生命。

* 秽言祝愿只以受影响的牌手为目标。该牌手可以为此选择牺牲具辟邪或反黑保护异能的生物。

* 如果秽言祝愿是复制品，则只有在原版咒语曾支付「展示龙牌」此额外费用的情况下，复制品的操控者才会获得生命。由于复制品并非被施放，所以你是否操控龙并不重要。

* 你不能多展示龙牌来使获得之生命数量加倍。同时，就算你既支付了「展示龙牌」此额外费用，又于你施放此咒语操控龙，也不会有额外的好处。

* 如果你未从你手上展示龙牌，则你必须于你完成咒语施放的时候操控龙，才能得到此加成。举例来说，如果你在施放咒语的过程中，失去了唯一一个龙的操控权（可能是由于你牺牲它来启动某个法术力异能），那么你不会得到加成。

恐怖景象

{二}{黑}{黑}

瞬间

消灭目标非神器生物。其操控者将其牌库顶若干牌置入其坟墓场，其数量等同于该生物的力量。

* 会利用此生物最后在战场上时的力量来决定它的操控者要将多少张牌置入其坟墓场。

* 如果当恐怖景象试图结算时，此生物已经是不合法的目标，则恐怖景象将被反击，且其所有效应都不会生效。此生物的操控者不会将任何牌置入其坟墓场中。

放纵拷问魔

{三}{黑}{黑}

生物～恶魔

5/3

飞行

在你的维持开始时，除非目标对手牺牲一个生物或支付3点生命，否则你抓一张牌。

* 对手选择是要牺牲一个生物，支付3点生命，还是让你抓一张牌。该牌手不能做出不可能的选择，例如他不能在未操控生物时选择牺牲一个生物。

暗渊之王

{四}{黑}{黑}{黑}

生物～恶魔

7/7

飞行，践踏

在你的维持开始时，牺牲一个暗渊之王以外的生物。若你无法如此作，则暗渊之王对你造成7点伤害。

* 如果当暗渊之王的触发式异能结算时，你操控任何其他生物，则你必须牺牲其中一个。你不能选择改为受到7点伤害。

* 如果暗渊之王已获得系命异能，则尽管你在受到其造成的7点伤害后确实失去并获得了生命，但这样不会使你的总生命发生改变。如果你的总生命小于7，你不会输掉这盘游戏。

* 如果你有两个暗渊之王，则你可以两个都牺牲以满足彼此的要求。

死冥权能

{黑}{黑}{黑}

结界

略过你的抓牌步骤。

每当你弃一张牌时，将该牌从你的坟墓场放逐。

支付1点生命：牌面朝下地放逐你的牌库顶牌。在你的下一个结束步骤开始时，将该牌置于你手上。

* 如果所弃的牌未进入你的坟墓场（由于诸如顽强巴洛西这类效应）或已离开你的坟墓场（或许是因为有其他效应将它移回你手上），则该牌不会被放逐。

* 如果你弃掉一张具疯魔异能的牌且希望施放该牌，则死冥权能的异能不会放逐该牌。如果你不希望施放，则由你来选择它最终是被放逐还是进入你的坟墓场。

* 死冥权能的最后一个异能会产生延迟触发式异能，将所放逐的牌置于你手上。就算在你的结束步骤之前，死冥权能就已被移离战场，该异能也仍会触发。

叛魂之夜

{二}{黑}{黑}

传奇结界

所有生物得-1/-1。

* 如果你获得了另一个叛魂之夜的操控权，则在你因「传奇规则」需要将其中一个置入其拥有者之坟墓场的同时，所有牌手也需要将因受到-2/-2而防御力成为0或更少的生物置入各自的坟墓场。

细语者希欧蕊

{五}{黑}{黑}

传奇生物～魔判官

6/6

沼泽行者

在你的维持开始时，将目标生物牌从你的坟墓场移回战场。

在每位对手的维持开始时，该牌手牺牲一个生物。

* 沼泽行者这一关键字异能意指「如果防御牌手操控沼泽，此生物便不能被阻挡」。大多数非基本地没有基本地类别，就算它们能产生有色法术力也是一样。举例来说，铭刻石标既不是沼泽，也不是山脉；但血腥墓穴则同时具有这两种类别。

* 如果在你的维持中有另一个触发式异能让你牺牲生物（例如暗渊之王），则你无法在将希欧蕊的异能放进堆叠时就指定要牺牲的生物为目标。

* 当希欧蕊的第二个异能结算时，轮到该维持的牌手选择一个生物并牺牲。

* 于双头巨人游戏中，最后一个异能可能会在对手队伍的维持开始时触发两次～因该队的每位牌手各触发一次。每位牌手只会各牺牲一个由他操控的生物。

酒馆骗子

{一}{黑}

生物～人类 / 浪客

2/2

{横置}，支付3点生命：掷一枚硬币。如果你赢得此掷，你获得6点生命。

* 如果你的总生命小于3，则你无法起动酒馆骗子的异能。如果你的总生命为3，则你可以起动异能，但这很可能是个坏主意。你将在该异能结算前输掉这盘游戏。

溃烂

{黑}

瞬间

目标生物得-3/-3直到回合结束。你失去3点生命。

* 失去生命并不是费用。如果在溃烂试图结算时，该目标生物已经是不合法的目标，则溃烂将被反击，且其所有效应都不会生效。你不会失去任何生命。

第六城区老妖

{一} {黑}

生物~灵俑

1/1

所有对手的坟墓场中每有一张生物牌，第六城区老妖便得+1/+1。

* 第六城区老妖的异能只会于它在战场上时生效。在所有其他区域中，它都是1/1生物。

* 如果所结附的生物与由对手操控的生物同时受到致命伤害，则两者会同时被消灭。它不会因其异能额外得+1/+1好及时让自己活下来。

红色

众神之怒

{一} {红} {红}

法术

众神之怒对每个生物各造成3点伤害。如果本回合中曾以此法受到伤害的生物将死去，则改为将它放逐。

* 生物不一定要受到众神之怒的致命伤害才会被放逐。这些生物在受到伤害之后，如果本回合中因故将死去，就会改为将之放逐。

博卡登残虐者

{六} {红} {红}

生物~龙

5/5

闪现

飞行

当博卡登残虐者进战场时，它对任意数量的目标生物和 / 或牌手造成共5点伤害，你可以任意分配。

* 你在将博卡登残虐者的触发式异能放进堆叠时，便一并为该异能选择目标数量，同时决定伤害的分配方式。每个目标至少要分配1点伤害。

* 你无法利用博卡登残虐者的触发式异能来同时对某位牌手和由该牌手操控的某位鹏洛客造成伤害。你也不能对由同一位牌手操控的数个鹏洛客造成伤害。如果你选择将对某位牌手造成的伤害转移给鹏洛客，你必须将所有伤害转移给单个鹏洛客。

* 如果于博卡登残虐者的触发式异能试图结算时，某些生物或牌手已经是不合法的目标，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或牌手不会受到伤害。不会将此份伤害改为对合法目标造成之。

断符魔鬼

{五} {红}

生物~魔鬼

4/4

在你的维持开始时，随机将一张瞬间或法术牌从你的坟墓场移回你手上。

每当你施放瞬间或法术咒语时，断符魔鬼得+4/+0直到回合结束。

* 于断符魔鬼的第一个异能结算时，才随机选择那张将移回你手上的瞬间或法术牌。如果任何牌手回应此异能，则该牌手在此时还无法知道移回的会是哪张牌。

* 由于第一个异能并未以该瞬间或法术牌为目标，任何回应该异能而置入你坟墓场的瞬间或法术牌都有可能移回你手上。

* 在你将牌移回手上的时候，所有牌手都能看到随机选出的是哪一张。

龙语怒吼

{一} {红}

瞬间

你可以从你手上展示一张龙牌，以作为施放龙语怒吼的额外费用。

龙语怒吼对目标生物造成3点伤害。如果于你施放龙语怒吼时，你展示了龙牌或操控龙，则龙语怒吼对所影响之生物的操控者造成3点伤害。

* 龙语怒吼仅会指定该生物为目标，而不指定其操控者。如果在龙语怒吼结算前，该生物已经是不合法的目标，则该咒语将被反击，且其所有效应都不会生效。不会因此造成伤害。

* 如果龙语怒吼是复制品，则只有在原版咒语曾支付「展示龙牌」此额外费用的情况下，该目标生物的操控者才会受到伤害。由于复制品并非被施放，所以你是否操控龙并不重要。

* 你不能多展示龙牌来使伤害加倍。同时，就算你既支付了「展示龙牌」此额外费用，又于你施放此咒语操控龙，也不会有额外的好处。

* 如果你未从你手上展示龙牌，则你必须于你完成咒语施放的时候操控龙，才能得到此加成。举例来说，如果你在施放咒语的过程中，失去了唯一一个龙的操控权（可能是由于你牺牲它来起动某个法术力异能），那么你不会得到加成。

龙袭风暴

{一} {红}

结界

每当一个具飞行异能的生物在你的操控下进战场时，它获得敏捷异能直到回合结束。

每当一个龙在你的操控下进战场时，它对目标生物或牌手造成X点伤害，X为由你操控之龙的数量。

* 龙进战场时造成伤害的数量，是根据该异能结算时，由你操控的龙之数量决定。

* 如果某个进战场的龙触发了龙袭风暴的第二个异能，但在异能结算之前，该龙就已经离开战场，则此龙依然会造成伤害。

* 这两个异能不会相互排斥。如果某个具飞行异能的龙（通常都有）在你的操控下进战场，则两个异能均会触发。

火球

{X} {红}

法术

火球对任意数量的目标生物和 / 或牌手各造成伤害，其数量为「将X平均分配给所有目标，小数点后舍去」。

火球在第一个目标之外每有一个目标，便增加{一}来施放。

* 举例来说，如果你让X为5且选择了三个目标生物，则火球的总费用为{七} {红}（虽然它的法术力费用只有{五} {红}，且总法术力费用为6）。如果于火球结算时，这些生物都还是合法目标，则火球会对它们各造成1点伤害。

* 无论你将X的值选为多少，你在施放火球的时候都可以选择零个目标。如果你如此作，则它就不是具有目标的咒语，在其结算时也不会实际造成伤害。

* 火球的伤害是于火球结算时分配，而不是于它施放时；因为这并不带有选择。这分配只会包含当时仍为合法目标者。

* 你可以选择多于X个目标生物和 / 或牌手。不过，如果火球结算时其合法目标数量多于X，则它们都不会受到任何伤害。

怒火护符

{一} {红}

瞬间

选择一项～

- 消灭目标神器。
- 直到回合结束，目标生物得+1/+1且获得践踏异能。
- 从目标永久物或已延缓的牌上移去两个计时指示物。

* 如果某永久物或已延缓的牌上面只有一个计时指示物，怒火护符的最后一个模式会移去这最后一个指示物。

贫窟伏击客

{二} {红}

生物～鬼怪 / 祭师

2/2

每当你施放瞬间或法术咒语时，贫窟伏击客向每位对手各造成2点伤害。

* 贫窟伏击客的异能会比触发它的咒语先一步结算。

贮宝巨龙

{三} {红} {红}

生物～龙

4/4

飞行

当贮宝巨龙进战场时，你可以从你的牌库中搜寻一张神器牌，将它放逐，然后将你的牌库洗牌。

当贮宝巨龙死去时，你可以将所放逐的牌置于其拥有者手上。

* 你找到的神器牌是牌面朝上地放逐。所有牌手都能看到这张牌。

* 贮宝巨龙的两个异能之间有连结关系。第二个异能仅指以同一个贮宝巨龙之第一个异能放逐的牌。换句话说，每条巨龙都有其专属的宝库。

* 如果贮宝巨龙在其第一个异能结算前便已死去，则它第二个异能会触发但不会生效。然后其第一个异能将结算。如果你选择从你的牌库中放逐一张神器牌，它将永远被放逐。

裂镜奇奇几奇

{二} {红} {红} {红}

传奇生物～鬼怪 / 祭师

2/2

敏捷

{横置}：派出一个衍生物，此衍生物为目标由你操控且非传奇的生物之复制品。该衍生物具有敏捷异能。在下一个结束步骤开始时，将它牺牲。

* 此衍生物只会复制该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为0。

* 如果所复制的生物本身已经复制了别的东西，则衍生物进战场时，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，则裂镜奇奇几奇产生的衍生物会复制将该衍生物放进战场的效应原本所注明的特征。

* 当衍生物进战场时，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。

红月贤者

{二} {红}

生物～人类 / 法师

2/2

所有非基本地都是山脉。

* 非基本地会失去其具有的其他地类别及异能。它们会获得山脉此地类别，并获得异能「{横置}：加{红}到你的法术力池中。」

* 红月贤者的效应，不会影响名称或超类别。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「山脉」。

* 如果某个非基本地具有会在「于[此地]进战场时」生效的异能，或是会让其横置进战场或是进战场时上面有指示物的异能，则该地会在该异能生效之前，就已失去此异能。这与过往的规则不同。

* 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。

反乱印记

{二} {红}

法术

获得目标生物的操控权直到回合结束。在上面放置一个+1/+1指示物并重置它。该生物获得敏捷异能直到回合结束。

* 反乱印记可以指定任何生物为目标，包括已经由你操控的，或是未横置的。

* 在改变操控者的效应结束后，此+1/+1指示物依旧留在该生物上。

火焰柱

{红}

法术

火焰柱对目标生物或牌手造成2点伤害。如果本回合中曾以此法受到伤害的生物将死去，则改为将它放逐。

* 如果某个生物受到火焰柱的伤害，并在该回合死去，则就算它不是火焰柱的目标（例如由于该伤害因故被转移到此生物上），该生物也将被放逐。如果该目标生物未受到伤害（最有可能的原因是伤害被防止），则如果该生物在当回合中死去，它也不会被放逐。

* 受到火焰柱伤害的生物，无论死去的原因为何，都会被放逐。这包括其防御力降至等于或小于0，或者被其他咒语或异能消灭。

伐卡兹祸害

{二} {红} {红} {红}

生物～龙

4/4

飞行

每当伐卡兹祸害或另一个龙在你的操控下进战场时，它对目标生物或玩家造成X点伤害，X为由你操控的龙数量。

{红}：伐卡兹祸害得+1/+0直到回合结束。

* 龙进战场时造成伤害的数量，是根据该异能结算时，由你操控的龙之数量决定。

* 如果某个进战场的龙触发了伐卡兹祸害的第二个异能，但在异能结算之前，该龙就已经离开战场，则此龙依然会造成伤害。

虚幻回忆

{三} {红}

法术

随机将一张瞬间牌从你的坟墓场移回你手上。

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

* 虚幻回忆不指定目标。直到它结算时，你才需要从你的坟墓场随机选择一张瞬间牌。一旦你随机选择了牌，牌手就已来不及作任何回应。

* 如果虚幻回忆结算时，你的坟墓场只有一张瞬间牌，则它就会是你移回手上的牌。

* 在你将牌移回手上的时候，所有牌手都能看到随机选出的是哪一张。

雷喉残虐者

{三} {红} {红}

生物～龙

5/5

飞行，敏捷

当雷喉残虐者进战场时，它对所有由你的对手操控、且具有飞行异能的每个生物造成1点伤害。横置这些生物。

* 雷喉残虐者将对每个由你的对手操控、且具飞行异能的生物造成1点伤害，不论这些生物是否为横置。

* 如果将要某个具飞行异能的生物造成的这种伤害被防止，该生物依然会被横置。如果该伤害被转移到另一个生物，会被横置的依然是此具飞行异能的生物，而不一定是最终受到伤害的生物。

折磨幽声

{一} {红}

法术

弃一张牌，以作为施放折磨幽声的额外费用。

抓两张牌。

* 由于弃一张牌属于额外费用，所以如果你手上没有其他牌，便不能施放折磨幽声。

隐匿者洼巴司

{三} {红} {红}

传奇生物～魔判官

4/4

由你操控的生物具有敏捷异能。

由对手操控的生物须横置进战场。

* 隐匿者洼巴司在战场上时会赋予自己敏捷异能

* 如果于隐匿者洼巴司在你的操控下进战场的同时，某个生物也在对手的操控下进战场，则洼巴司的效应不会对该对手的生物生效。

绿色

空中猎捕

{二} {绿}

瞬间

消灭目标具飞行异能的生物。你获得2点生命。

* 你必须在能够将某个具飞行异能的生物指定为目标的情况下，才能施放空中猎捕。

* 如果在空中猎捕试图结算前，该具飞行异能的生物已经是不合法目标，则它将被反击，且其所有效应都不会生效。你不会获得2点生命。

突袭阵型

{一} {绿}

结界

由你操控的每个生物皆依照其防御力来分配战斗伤害，而不是依照力量。

{绿}：目标具守军异能的生物于本回合中能视同不具守军异能地进行攻击。

{二} {绿}：由你操控的生物得+0/+1直到回合结束。

* 举例来说，2/3生物将分配3点战斗伤害，而不是2点。

* 突袭阵型的第一个异能并非实际改变生物的力量；它只是改变生物所分配的战斗伤害数量。所有其他检查力量与防御力的规则与效应，都会使用原本的数值。举例来说，猎捕弱者不会令生物利用其防御力来互斗。

魔力通道

{绿} {绿}

法术

直到回合结束，于你能够起动法术力异能的时机下，你可以支付任意数量的生命。如果你如此作，则加等量的{无}到你的法术力池中。

* 你的总生命一旦为0，就无法再支付更多生命，就算你因故尚未输掉这盘游戏也是一样。

猎捕诅咒

{二} {绿}

结界～灵气 / 诅咒

结附于牌手

每当一个生物攻击所结附的牌手时，在该生物上放置一个+1/+1指示物。

* 生物攻击由所结附牌手操控的鹏洛客时不会触发猎捕诅咒的异能。

增大

{三} {绿} {绿}

法术

目标生物得+7/+7且获得践踏异能直到回合结束。它本回合若能被阻挡，则须如此作。

* 如果该生物进行攻击，且防御牌手在宣告阻挡者步骤中操控了能阻挡它的生物，则他必须为之至少指派一个阻挡者。由该牌手操控的其他生物既可以去阻挡其他攻击生物，也可以完全不进行阻挡。

创生多头龙

{X} {绿} {绿}

生物~植物 / 多头龙

0/0

当你施放创生多头龙时，展示你牌库顶的X张牌。你可以将其中一张总法术力费用等于或小于X的非地永久物牌放进战场。然后将其余的牌洗入你的牌库。

创生多头龙进战场时上面有X个+1/+1指示物。

* 创生多头龙的第一个异能会比创生多头龙本身先一步结算。值得一提的是，如果你以此法将某张灵气牌放进战场，则其不能结附创生多头龙。

* 如果你牌库中的牌少于X张，则将它们全部展示。

* 如果牌手牌库中某张牌的法术力费用包含 {X}，则X视为0。

* 非地永久物牌包括神器、生物、结界以及鹏洛客牌。

* 如果你以此法将一个灵气放进战场，则你于灵气进战场时选择它要结附的对象。这并未指定任何永久物或牌手为目标，但该灵气必须能够结附在该永久物或牌手上。举例来说，你可以将某个灵气放进战场并结附在由对手操控之某个具辟邪异能的生物上，但不能结附在具反绿保护异能的生物上。

* 如果「其余的牌」为零张牌（可能因为X为0，或因为X为1且该牌被放进了战场），则依旧要洗牌库。

创生浪潮

{X} {绿} {绿} {绿}

法术

展示你牌库顶的X张牌。你可以将其中任意数量总法术力费用等于或小于X的永久物牌放进战场。然后将所有有以此法展示且未放进战场的牌置入你的坟墓场。

* 如果你牌库中的牌少于X张，则将它们全部展示。

* 如果牌手牌库中某张牌的法术力费用包含 {X}，则X视为0。

* 永久物牌包括神器、生物、结界、地以及鹏洛客牌。

* 如果你牌库中某张牌在右上角没有法术力符号（举例来说，由于它是地），则其总法术力费用为0。这类的牌总是可以与创生浪潮一同放进战场。

* 不论依此法展示的永久物牌之总法术力费用为何，只要你选择不要将它们放进战场，就可以不放。

* 所有以此法放进战场的永久物是同时进战场。如果这些永久物上面有会于其他东西进战场时触发的触发式异能，则它们能看到彼此进战场。

英雄灾祸

{三} {绿} {绿}

生物~多头龙

0/0

英雄灾祸进战场时上面有四个+1/+1指示物。

{二} {绿} {绿}：在英雄灾祸上放置X个+1/+1指示物，X为其力量。

* X的数值，将根据异能结算时英雄灾祸的力量来决定。

* 如果于英雄灾祸的第二个异能结算时，其力量少于0，则X视为0。

猎捕弱者

{三} {绿}

法术

在目标由你操控的生物上放置一个+1/+1指示物。然后该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。）

* 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，否则你不能施放猎捕弱者。

* 如果于猎捕弱者的异能试图结算时，其中任一目标已经是不合法的目标，则两个生物都不会造成或受到伤害。

* 于猎捕弱者试图结算时，如果由你操控的生物已是不合法目标，则你无法在其上放置+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，则你仍可以在由你操控的生物上放置指示物。

振奋呼号

{二} {绿}

瞬间

你每操控一个其上有+1/+1指示物的生物，便抓一张牌。这些生物获得不灭异能直到回合结束。

* 一旦某生物获得不灭异能，它在这回合中就会一直具有此异能，就算它失去其上所有+1/+1指示物也是一样。

* 在振奋呼号结算之后才在上面放置+1/+1指示物之由你操控的生物不会获得不灭异能。

碧龙珠眼

{三} {绿} {绿} {绿}

传奇生物～龙 / 精怪

5/5

飞行

当碧龙珠眼死去时，你可以将五个+1/+1指示物以任意方法分配至任意数量的目标生物上。

* 你在将碧龙珠眼的触发式异能放进堆叠时，便一并为该异能选择目标数量，同时决定指示物的分配方式。每个目标必须获得至少一个指示物。

* 如果于碧龙珠眼的触发式异能试图结算时，某些生物已经是不合法的目标，则原本的指示物分配方式依然适用，只是已成为不合法目标的生物不会得到指示物。不会将这些指示物改为放在合法目标上。

莲花眼镜蛇

{一} {绿}

生物～蛇

2/1

地落～每当一个地在你的操控下进战场时，你可以加一点任意颜色的法术力到你的法术力池中。

* 莲花眼镜蛇的异能不属于法术力异能。对手可以在你获得法术力之前回应之。

诱饵

{一} {绿} {绿}

结界～灵气

结附于生物

所有能够阻挡所结附之生物的生物皆须阻挡之。

* 诱饵并非给予生物某异能来阻挡目标生物。它只是强迫这些已经可以阻挡它的生物一定要如此作。

* 于宣告阻挡者时，已处于以下状况的生物不能进行阻挡：该生物已横置；正受某咒语或异能之影响而不能阻挡。如果要支付费用才能让该生物阻挡，则这并不会强迫其操控者必须支付此费用，所以这情况下，该生物也不至于必须要阻挡。

还诸自然

{绿}

瞬间

消灭目标神器或结界。其操控者获得4点生命。

* 如果在还诸自然试图结算前，该目标生物已经是不合法的目标，则整个咒语都将被反击。没人会获得生命。

顽强巴洛西

{二} {绿} {绿}

生物～野兽

4/4

当顽强巴洛西进战场时，你获得4点生命。

如果由对手操控的咒语或异能使你弃掉顽强巴洛西，则改为将它放进战场，而非置入你的坟墓场。

* 如果由对手所操控的咒语或异能使你弃掉顽强巴洛西，并且顽强巴洛西的异能与另一个异能（例如对手的虚空地脉）都要你改为将顽强巴洛西放到其他地方、而非置入你的坟墓场，则由你选择要让哪个生效。

* 如果你弃掉顽强巴洛西、且最后将它放进战场，则你依旧是将它弃掉了。会因你弃牌而触发的异能（例如突袭残迹）依旧会触发。

蔓生城垛

{一} {绿}

生物～墙

0/4

守军

{横置}：你每操控一个具守军异能的生物，便加{绿}到你的法术力池中。

* 蔓生城垛的最后一个异能属于法术力异能。它不用到堆叠，且不能被回应（例如去除由你操控之具守军异能的生物）。

幽魅虎

{二} {绿}

生物～猫 / 精怪

1/0

幽魅虎进战场时上面有两个+1/+1指示物。

如果幽魅虎将受到伤害，则防止该伤害。从幽魅虎上移去一个+1/+1指示物。

* 如果幽魅虎同时受到数个来源的伤害（最有可能的原因是它在战斗中受多个生物阻挡），则防止所有这类伤害，且你只需从上面移去一个指示物。

* 如果幽魅虎受到不能被防止的伤害，则尽管防止效应未能生效，你也仍需移去一个指示物。

* 如果有效增加了幽魅虎的防御力，让它能在其上没有+1/+1指示物的情况下仍能留在战场上，则就算你已无法从上面移去+1/+1指示物，幽魅虎的异能依旧能防止其将受到的所有伤害。

太古泰坦

{四} {绿} {绿}

生物～巨人

6/6

践踏

每当太古泰坦进战场或攻击时，你可以从你的牌库中搜寻至多两张地牌，将之横置放进战场，然后将你的牌库洗牌。

* 你可以找出任何地牌，而不是只能找基本地牌。

苏勒台剥皮师

{三} {绿}

生物～那伽 / 祭司

3/4

每当一个由你操控且防御力等于或大于4的生物死去时，你获得4点生命。

* 如果苏勒台剥皮师死去时其防御力仍然为4或更多，则会触发本身的异能。

林地向导

{一} {绿}

生物～人类 / 斥候

1/1

当林地向导进战场时，在目标生物上放置一个+1/+1指示物。

* 你可以将林地向导本身选为其异能的目标。

饥饿之声弗霖凯

{六} {绿} {绿}

传奇生物～魔判官

7/6

践踏

每当你横置一个地以产生法术力时，加一点该地已产生的类别之法术力到你的法术力池中。

每当任一对手横置地以产生法术力时，该地于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

* 法术力的类别包括白色，蓝色，黑色，红色，绿色，以及无色。

* 如果某个由你操控的地能够产生多于一种类别的数点法术力，则弗霖凯的第一个触发式异能只能加一点前述任一类别的法术力到你的法术力池中。由你选择要加哪种法术力。

* 如果弗霖凯在其第二个异能触发但尚未结算之前就已经离开战场，则该异能依然会结算，且受影响的地于其操控者的下一个重置步骤中无法重置。

根墙

{一} {绿}

生物～植物 / 墙

0/5

守军

在根墙上放置一个-0/-1指示物：加{绿}到你的法术力池中。此异能每回合只能起动一次。

* 对于除了法术力要求之外还必须牺牲生物之施放或起动费用而言（例如冒泡鼎镬之异能），你在支付此类费用时，可以先在根墙上放置一个-0/-1指示物，让其防御力为0，然后再牺牲根墙。

多色

俄佐立护符

{白}{蓝}

瞬间

选择一项～

- 由你操控的生物获得系命异能直到回合结束。
- 抓一张牌。
- 将目标进行攻击或阻挡的生物置于其拥有者的牌库顶。

* 同一个生物上的数个系命异能不会累计。

暴风雪幽灵

{二}{蓝}{黑}

雪境生物～幽灵

2/3

飞行

每当暴风雪幽灵对任一牌手造成战斗伤害时，选择一项～

- 该牌手将由他操控的一个永久物移回其拥有者手上。
- 该牌手弃一张牌。

* 你将暴风雪幽灵的触发式异能放进堆叠时便一并选择模式。就算该牌手没有手牌，你也可以选择暴风雪幽灵的第二个模式。

* 如果你选择了暴风雪幽灵的第一个模式，则受到伤害的牌手是在异能结算时才选择要将哪个永久物移回手上。该牌手可以为此选择具辟邪或反黑保护异能的生物。

英雄年代史家

{一}{绿}{白}

生物～半人马 / 法师

3/3

当英雄年代史家进战场时，如果你操控其上有+1/+1指示物的生物，则抓一张牌。

* 只有在英雄年代史家的异能结算时，才会检查你是否操控其上有+1/+1指示物的生物。

僵尸威逼

{二}{黑}{绿}

生物～真菌

4/4

如果将会某个由你操控的生物上放置一个或数个+1/+1指示物，则改为在其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。

* 如果你操控了两个僵尸威逼，则在生物上放置的+1/+1指示物数量为原来数量之四倍。三个僵尸威逼则为原数量的八倍，以此类推。

电解

{一} {蓝} {红}

瞬间

电解对一个或两个目标生物和 / 或牌手造成共2点伤害，你可以任意分配。

抓一张牌。

* 你施放电解时，便要分配这些伤害；而不是于它结算时。每个目标至少要分配1点伤害。换句话说，于你施放电解时，你选择是要让它对单一目标造成2点伤害，或对两个目标各造成1点伤害。

* 如果电解以两个生物为目标且一个成为不合法的目标，则该剩余的目标受到1点伤害，而非2点。你依旧会抓牌。

* 如果于电解试图结算时，所有选择的目标都已成为不合法，则电解会被反击，且其所有效应都不会生效。不会造成任何伤害，你也无法抓牌。

炎鬃天使

{三} {红} {白} {白}

生物～天使

4/3

飞行，先攻

在你的维持开始时，若炎鬃天使在你的坟墓场中或战场上，则你可以获得1点生命。

{六} {红} {红} {白} {白}：将炎鬃天使从你的坟墓场移回战场。只能于你的维持中起动此异能。

* 如果你在自己的维持中，并且炎鬃天使的触发式异能尚未结算前，它就从战场进入坟墓场或从坟墓场移回战场，你不会获得1点生命。

极音速巨龙

{三} {蓝} {红}

生物～龙

4/4

飞行，敏捷

你可以将法术咒语视同具有闪现异能地来施放。

* 极音速巨龙的最后一个异能对在任何区域的法律牌均会生效，只要有其他的东西允许你施放便可。举例来说，你可以将具有返照异能的法术视同具有闪现异能来施放。

* 极音速巨龙的最后一个异能对「于你能够施放法术的时机下」起动的异能不会生效。

圣物骑士

{一} {绿} {白}

生物～人类 / 骑士

2/2

你的坟墓场中每有一张地牌，圣物骑士便得+1/+1。

{横置}，牺牲一个树林或平原：从你的牌库中搜寻一张地牌，将之放进战场，然后将你的牌库洗牌。

* 圣物骑士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，它都是2/2生物。

* 此起动式异能的费用会检查地的副类别，而非其名称。如果某张非基本地的副类别包括了树林或平原，你也可以此法将它牺牲。大多数非基本地没有基本地类别，就算它们能产生有色法术力也是一样。举例来说，遍野林冠既不是树林，也不是平原；但殿堂花园则同时具有这两种类别。

* 牺牲一个树林或平原是圣物骑士的起动式异能之部分费用。通常来说所牺牲的地会置入你的坟墓场，则当支付此费用时，由于你的坟墓场多了一张地牌，圣物骑士的第一个异能便会让自己多得一次+1/+1。没人可以回应支付费用来作事（举例来说，用电震来回应）。

* 圣物骑士的起动式异能可让你找出任何地牌，而不是只能找基本地牌。

闪电螺旋

{红}{白}

瞬间

闪电螺旋对目标生物或牌手造成3点伤害，且你获得3点生命。

* 如果当闪电螺旋试图结算时，所选目标已成为不合法的目标，则闪电螺旋将被反击，且其所有效应都不会生效。你不会获得3点生命。

墨非葛

{二}{黑}{黑}{红}{红}

传奇生物～恶魔 / 龙

6/6

飞行

当墨非葛进战场时，弃掉你的手牌。每以此法弃掉一张牌，每位对手便各牺牲一个生物。

* 墨非葛的异能为强制性。不论对手操控了多少个生物，你都必须把手牌全部弃掉。

* 在你弃掉自己的手牌，并且决定每位对手必须牺牲的生物数量后，从目前回合的牌手开始（如果该牌手是你的对手），每位对手会依照回合顺序来选择自己要牺牲哪些生物，然后所有被选中的生物将同时牺牲。

漫步人罗欣

{三}{红/绿}

传奇生物～巨人 / 祭师

4/4

{横置}：加{无}{无}{无}{无}到你的法术力池中。此法术力只能用来支付包含{X}的费用。

* 「包含{X}的费用」可以是某咒语的总费用、某个起动式异能的费用、某个延缓费用，或是你在某咒语或异能结算时被要求支付的费用（例如睥睨）。咒语的总费用包括了其法术力费用（印制于牌的右上角）或是替代性费用（例如返照），再加上任何额外费用（例如增幅）。基本上，如果这是你能用法术力支付的，就会是费用。如果该费用包含了{X}这个法术力符号，你就能以罗欣产生的法术力来支付该费用。

* 你能以罗欣产生的法术力来支付包含了{X}之费用的任意部分。并不是只能用在{X}的部分中。

* 你能以罗欣产生的法术力来支付包含了{X}之费用，就算你选择X为0，或是该牌指定只能用有色法术力来支付X，都没有影响。（当然，你必须以罗欣产生的法术力来支付该费用的其他部份。）

* 你不需要把这四点法术力全部拿来支付同一个费用。

伟柯帕公会法师

{白}{黑}

生物～人类 / 法师

2/2

{一}{白}{黑}：目标生物获得系命异能直到回合结束。

{一}{白}{黑}：本回合中，每当你获得生命时，每位对手均失去等量的生命。

* 同一个生物上的数个系命异能不会累计。

* 伟柯帕公会法师的第二个异能每次结算的时候，都会产生一个延迟触发式异能。于该回合中，每当你获得生命时，都会触发所有此类异能。举例来说，如果你起动第二个异能两次（并让那些异能结算），然后再获得了2点生命，则每位对手会各失去总共4点生命。

* 在双头巨人游戏中，伟柯帕公会法师的延迟触发式异能让对手队伍失去的生命数量是你所获得之数量的两倍。

神器

乙太精瓶

{一}

神器

在你的维持开始时，你可以在乙太精瓶上放置一个充电指示物。

{横置}：你可以将一张生物牌从你手上放进战场，其总法术力费用须与乙太精瓶上的充电指示物数量相同。

* 如果乙太精瓶在其第二个异能还在堆叠上时就已经离开战场，则会利用其最后已知的充电指示物数量来确定你可以将什么生物牌从你手上放进战场。

* 如果牌手的某张手牌的法术力费用包含{X}，则X视为0。

浮龙雕像

{四}

神器生物～石像鬼

3/3

只要你操控龙，浮龙雕像便得+1/+1且具有飞行与践踏异能。

* 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此浮龙雕像受到的伤害，可能会因为该回合稍后时段你不再操控龙而变成致命伤害。

守护者雕像

{二}

神器

守护者雕像须横置进战场。

{横置}：加{无}到你的法术力池中。

{二}：直到回合结束，守护者雕像成为2/2魔像神器生物。

* 非生物永久物变成生物后，除非其操控者在他最近的一回合开始时便持续操控它，它才能攻击，其{横置}异能也才可以起动。该永久物成为生物的时间长短并不重要。

* 如果守护者雕像上有+1/+1指示物，则在守护者雕像不再是生物之后，这些指示物也会留在该永久物上面。于守护者雕像不是生物期间，这些指示物没有效果，但如果它在稍后时段再度成为生物，它们便会再度生效。

* 于守护者雕像已经变成生物的期间再度起动其上的最后一个异能，将会盖掉其他将其力量或防御力设定为特定数值的效应。会修正力量或防御力，但未将之设为特定数值的效应还会继续生效。

寇安甘纪念碑

{三}

神器

{横置}：加{黑}或{红}到你的法术力池中。

{四}{黑}{红}：直到回合结束，寇安甘纪念碑成为4/4，黑红双色，具飞行异能的龙神器生物。

* 非生物永久物变成生物后，除非其操控者在他最近的一回合开始时便持续操控它，它才能攻击，其{横置}异能也才可以起动。该永久物成为生物的时间长短并不重要。

* 如果寇安甘纪念碑上有+1/+1指示物，则在寇安甘纪念碑不再是生物之后，这些指示物也会留在该永久物上面。于寇安甘纪念碑不是生物期间，这些指示物没有效果，但如果稍后时段寇安甘纪念碑再度成为生物，它们便会再度生效。

* 于寇安甘纪念碑已经变成生物的期间再度起动其上的最后一个异能，将会盖掉其他将其力量或防御力设定为特定数值的效应。会修正力量或防御力，但未将之设为特定数值的效应还会继续生效。

凿灵钻

{二}

神器

每当任一对手失去生命时，该牌手将其牌库顶等量的牌置入其坟墓场。（*伤害会导致失去生命。*）

* 对手受到的伤害通常会导致他们失去生命。对手在支付生命时也会失去生命。

浆液粉末

{三}

神器

{横置}：加{无}到你的法术力池中。

如果你处于能够再调度的时机，且浆液粉末在你手上，你可以放逐你手上的所有牌，然后抓等量的牌。

（*你除了再调度之外，也可以如此作。*）

* 只有于浆液粉末在你手上，你才可以利用浆液粉末的第二个异能。若此牌在你手上，你便可以选择要再调度，或是利用浆液粉末的异能。就算用了此异能，抓了新的手牌之后依旧可以重新再调度；而若是你再调度后，新的手牌包含了浆液粉末，也依旧可以利用浆液粉末的异能。

* 浆液粉末的异能与正常的再调度不同之处，在于你重抓的手牌数量可以与先前相同，不必少抓一张。若你已经再调度一次，而重抓的六张手牌中包括了浆液粉末，你可以选择放逐这六张牌并重新抓六张手牌。

* 所放逐的手牌在本盘游戏中都一直被放逐；若你之后重新再调度，也不会被洗入你的牌库。除非放逐牌的效应特别说明，否则这些牌会牌面朝上被放逐。请记得在下一盘游戏中将这些牌放回你的牌库。

繁星罗盘

{二}

神器

繁星罗盘须横置进战场。

{横置}：加一点法术力到你的法术力池中，其颜色为由你操控的基本地能产生之任一颜色。

* 如果某个由你操控的基本地获得了其他基本地类别，或获得了其他让它能够产生法术力的异能，则在确定该地能产生什么颜色的法术力时，需要将这些效应考虑在内。

* 法术力的颜色为白色，蓝色，黑色，红色和绿色。无色是一种法术力的类别，但不是法术力的颜色。

环锯锋刃

{三}

神器～武具

每当佩带此武具的生物攻击时，防御牌手从其牌库顶开始展示牌，直到展示出一张地牌为止。每以此法展示一张牌，该生物便得+1/+0直到回合结束。该牌手将所展示的牌置入其坟墓场。

佩带{二}

* 这张地牌会算进加成的数量，且它会与其它已展示的牌一起置入坟墓场。

* 如果佩带此武具的生物攻击某鹏洛客（只要不是在双头巨人游戏中），该鹏洛客的操控者就是防御牌手。

* 如果佩带此武具的生物在双头巨人游戏中进行攻击，则由此攻击生物的操控者在两位防御牌手之间选择一位，就算该生物是攻击某鹏洛客也是一样。

地

玄云迷宫

地

{横置}：加{无}到你的法术力池中。

{横置}：加{白}到你的法术力池中。只能于你操控海岛时起动此异能。

{横置}：加{蓝}到你的法术力池中。只能于你操控平原时起动此异能。

* 玄云迷宫的最后两个异能会检查所有由你操控的地之副类别，而非其名称。只要你操控具相应副类别（平原或海岛）的地，你就能起动对应的异能。大多数非基本地没有基本地类别，就算它们能产生有色法术力也是一样。举例来说，玄云迷宫本身既不是海岛，也不是平原；但崇圣喷泉则同时具有这两种类别。

清泪长河

地

{横置}：加{蓝}到你的法术力池中。如果本回合中你使用过地，则改为加{黑}到你的法术力池中。

* 你使用清泪长河的该回合中，它横置产生法术力时会产生{黑}。

* 清泪长河只在你使用过地之后才会产生{黑}，若将地直接放置进场则不会（例如藉由成形野地）。

万智牌、Magic、万智牌线上版、鞑契龙王、鞑契可汗、万智牌：起源、再访拉尼卡、奥札奇再起、劫运降临以及时间漩涡，不论在美国或其他国家中，均为威世智有限公司的商标。©2017威世智。