

万智牌 2015 发布释疑

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

此文件最近更新日期：2014 年 5 月 19 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

上市信息

万智牌 2015 核心系列包括 269 张牌（101 张普通牌，80 张非普通牌，53 张稀有牌，15 张秘稀牌，以及 20 张基本地）。

此外还包含 15 张不会出现在**万智牌 2015** 补充包中的牌。这些牌的编号是从 270 排到 284。这些先前系列的重印牌，会随示范套牌和套牌构组工具包这类补充产品一道分发。它们具有**万智牌 2015** 的系列符号，并且只要是可使用**万智牌 2015** 的赛制中，这些牌都能使用。

这十五张牌是：庇护天使、明圣裁定、鼓舞冲锋、撒拉天使、取消、神灯巨灵、梦魇、辛格氏吸血鬼、行尸、熔炉幼龙、地动袭击、西瓦巨龙、半人骏马、贾路的兽群长和躁地猛兽。

售前赛：2014 年 7 月 12-13 日

上市周末：2014 年 7 月 18-20 日

欢乐日：2014 年 8 月 9-10 日

自正式发售当日起，**万智牌 2015** 核心系列便可在有认证之构组赛中使用；此日期为：2014 年 7 月 18 日（周五）。在该时刻，标准赛制中将可使用下列牌张系列：*再访拉尼卡*、*兵临古城*、*巨龙迷城*、**万智牌 2014**、*塞洛斯*、*天神创生*、*尼兹之旅* 以及 **万智牌 2015**。

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

请至 Wizards.com/Locator 查询你附近的赛事或贩售店。

牌面式样更新

随着**万智牌 2015** 核心系列的推出，牌张及衍生物的牌面式样也有所改进与更改。这些改变与游戏进行并无关联。

* 牌面上部分位置的文字（例如名称及类别栏）使用了名为「Beleren」的全新字体。（中文版译注：中文版牌面的字体未作更改。）

* 稀有牌和秘稀牌的牌面下部将会印上反光戳记。

* 「印在文字栏下方」的信息（例如版权文字和收集编号）重新进行编排，且底色统一为黑色。收集信息现包括系列代码与语言版本的信息，两者之间以圆点（普通版本的牌张）或星号（特卡版本的牌张）相隔。

* 牌框周边的黑色边框宽度略有缩减。

特邀设计者卡牌及设计者信息

万智牌 2015 核心系列中有十四张牌源自游戏业内知名人物的独创设计。另外，物尽其用这张牌则从「[You Make the Card 4](#)」活动中脱颖而出；这项在 [DailyMTG.com](#) 上进行的活动让**万智牌**社群的所有成员都参与到牌张设计的过程中来，逐步选出自己心目中的牌张。这十五张牌的文字框底部都会包含设计者信息。设计者信息与游戏进行并无关联。

复出关键字：召集

召集异能在**万智牌 2015** 核心系列中再度复出。此异能最早见于**拉尼卡公会城**系列。召集属于静止式异能，能让你藉由横置由你自己操控的生物来协助支付咒语的费用。

无尽服从

{四}{黑}{黑}

法术

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。）

将目标生物牌在你的操控下从坟墓场放进战场。

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。」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. 50b 同一个咒语上的数个召集异能并无意义。

* 自召集异能上次在延伸系列中出现过之后，其规则已有少许更改。此前，召集异能是减少施放咒语所需的费用。而根据当前规则，你是在你为该咒语支付费用的时机下横置生物。以此法横置生物不过是支付法术力的另一种方式而已。

* 召集不会改变咒语的法术力费用或总法术力费用。举例来说，即使你横置六个生物来施放无尽服从，它的总法术力费用还是 6。

* 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，如果你施放和声召集（一个具有召集异能且法术力费用为{X}{绿}{绿}{绿}的咒语）且选择X为3，则其总费用为{三}{绿}{绿}{绿}。如果你横置两个绿色生物和两个红色生物，你将需要支付{一}{绿}。
- * 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启动该异能，则你会是在为该咒语支付费用时横置该生物。你将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，牺牲了某个生物来启动法术力异能，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。

复出主题：裂片妖

万智牌 2015核心系列包含几个新的裂片妖。这类生物广受牌手喜爱，能够与其他裂片妖共享异能和攻防加成。

好斗裂片妖
{二}{红}
生物～裂片妖
2/2

由你操控的裂片妖生物具有「此生物只能被两个或更多生物阻挡。」

- * 此系列里的裂片妖只会影响由你操控的裂片妖生物。它们不会给你对手的裂片妖提供加成。这和**万智牌 2014**核心系列里裂片妖的运作方式一样；而较早系列的裂片妖会给所有裂片妖提供加成。
- * 裂片妖提供的异能以及攻防加成可以累积。但是，对一些异能而言，比如不灭以及好斗裂片妖所赋予者，具有一个以上该异能不会提供额外的好处。
- * 若将由你操控之某裂片妖的生物类别更改为不是裂片妖，则它的异能就不再影响自己。但它依旧会影响所有其它的裂片妖。

组合：时空之魂

万智牌 2015核心系列中包含六个来自多重宇宙当中不同世界的圣者生物，他们是各自时空的守护者。

赞迪卡之魂
{四}{绿}{绿}
生物～圣者
6/6
延势

{三}{绿}{绿}：将一个 3/3 绿色野兽衍生生物放进战场。
{三}{绿}{绿}，从你的坟墓场放逐赞迪卡之魂：将一个 3/3 绿色野兽衍生生物放进战场。

- * 只有当时空之魂在你的坟墓场时，你才能启动它的最后一个异能。

* 从你的坟墓场放逐时空之魂是起动其上最后一个异能费用的一部分。牌手无法藉由回应将时空之魂移走来阻止你起动该异能。

复出组合：法师杖

本系列中包含一组五个的神器组合，每种颜色各对应一个，让你能在施放该色咒语时，或是当具该色对应之基本地类别的地进战场时获得生命。

太阳法师杖

{三}

神器

每当你施放白色咒语或每当一个平原在你的操控下进战场时，你获得 1 点生命。

* 这类神器检查的是具有对应基本地类别的地。举例来说，太阳法师杖的异能会当任何具有「平原」此副类别的地进入战场时触发，而不限名称为「平原」者。

* 大多数非基本地并不具有基本地类别，就算他们能产生有色法术力也是一样。举例来说，喀洛斯洞窟既不是平原，也不是沼泽。喀洛斯洞窟在你的操控下进战场时不会触发太阳法师杖的异能。

* 如果你施放的是某色牌的复制品，则该色法师杖的异能会触发。不过，如果你是复制某个在堆叠上的咒语且并未施放该复制品，则该异能不会触发。

复出的牌类别：鹏洛客

鹏洛客是与你并肩作战的强大伙伴。鹏洛客此牌张类别的规则并未因此系列发行而改变。

现世十会盟杰斯

{二} {蓝} {蓝}

鹏洛客～杰斯

5

+1：检视你牌库顶的两张牌。将其中一张置入你的坟墓场。

-3：将另一个目标非地永久物移回其拥有者手上。

-8：每位牌手各将其手牌和坟墓场洗回其牌库。你抓七张牌。

* 鹏洛客为永久物。你只可以于你能施放法术的时机下施放之。当你的鹏洛客咒语结算时，它会在你的操控下进战场。

* 如果任何时候你操控多于一个具有相同副类别的鹏洛客（类别栏中位于「～」符号后的名称，例如「杰斯」），你选择一个留在战场上，并将其余鹏洛客置入其拥有者的坟墓场。这属于状态动作，称为「鹏洛客独一无二规则」。

* 鹏洛客并非生物。会影响生物的咒语与异能不会影响它们。

* 鹏洛客具有忠诚。鹏洛客进战场时上面有若干忠诚指示物，其数量等同于它右下角所印制的数字。起动它的其中一个异能，可能会让它增加或减少忠诚指示物。对鹏洛客造成的伤害，会让该鹏洛客失去该数量的忠诚指示物。如果它上面没有忠诚指示物了，就会因状态动作而置入其拥有者的坟墓场。

* 每个鹏洛客都具有数个起动式异能，称为「忠诚异能」。对由你操控的每个鹏洛客而言，在每回合都只能起动它的一个忠诚异能，并且只在你能施放法术的时机下才行。

* 起动鹏洛客异能所支付的费用，是由内含数字的箭号来表示。向上的箭号包括了加号，例如「+1」；意思就是「在此鹏洛客上放置一个忠诚指示物」。向下的箭号包括了减号，例如「-8」；意思就是「从此鹏洛客上移去八个忠诚指示物」。包含「0」的符号意指「在此鹏洛客上放置零个忠诚指示物」。

* 起动费用为 0 的忠诚异能将不改变该鹏洛客上的忠诚指示物数量。

* 如果你想起动会减少忠诚指示物的鹏洛客异能，则该鹏洛客上至少要有该数量的忠诚指示物，你才能起动之。

* 鹏洛客不能发动攻击（除非有某个效应将鹏洛客变为生物）。不过，你可以攻击他们。对你的每个生物而言，它可以各自攻击你的对手或是由他操控的鹏洛客。你于宣告攻击者时就要个别说明。

* 如果某个由你操控的鹏洛客正被攻击，则你可以如常地来阻挡攻击者。

* 如果某个攻击鹏洛客的生物未受阻挡，则它会对该鹏洛客造成伤害。对鹏洛客造成的伤害，会让该鹏洛客失去该数量的忠诚指示物。

* 如果由你操控的来源将向对手造成非战斗伤害，则你可以令该来源将此伤害改为向该对手所操控的一个鹏洛客造成之。举例来说，虽然你不能拿鹏洛客当作闪电炼击的目标，但你可以选择对手为闪电炼击的目标；并稍后于闪电炼击结算时，选择让闪电炼击向由对手操控的某个鹏洛客造成 3 点伤害。（你不能将该伤害拆开来分配在数个牌手和 / 或鹏洛客之间。）你如果藉由闪电炼击向鹏洛客造成伤害，则其上会移去三个忠诚指示物。

新规则用词：「基础力量与防御力」

对于将生物的力量与防御力设定为某一特定数值的牌而言，这类牌张的规则叙述格式将从 *万智牌 2015* 系列开始有所调整。

化蛙术（旧叙述）

{一} {蓝}

瞬间

直到回合结束，目标生物失去所有异能，并成为 1/1 蓝色的蛙。

化蛙术

{一} {蓝}

瞬间

直到回合结束，目标生物失去所有异能，且成为基础力量与防御力为 1/1 的蓝色蛙。

「基础力量与防御力」此规则用语令这类效应与其他改变力量与防御力的持续性效应之间互动更为清晰；如此一来，便能清楚表明由巨力成长或+1/+1 指示物产生的持续性效应会在生物的力量与防御力变动之后再生效。部分旧版牌在 Oracle 牌张参考文献中将得到更新版规则用词，以反映此次更动。这不属于功能改变。请注意，除个别罕见例外之外，具有能够为非生物之永久物「赋予生命」异能的牌（例如易形地窖和醒世师妮莎）不会使用此新版规则叙述格式。

中文版勘误

本系列蓝色生物善变冒名客/Mercurial Pretender 的规则叙述中出现了文字漏植，影响到牌张功能，特此勘误。

该牌的正确叙述如下：

善变冒名客

{四}{蓝}

生物～变形兽

0/0

你可以使善变冒名客当成任一**由你操控之**生物的复制品来进入战场，但它额外获得「{二}{蓝}{蓝}：将此生物移回其拥有者手上。」

单卡解惑

白色

坚定的阿耶尼

{三}{白}

鹏洛客～阿耶尼

4

+1：直到回合结束，至多一个目标生物得+1/+1 且获得先攻，警戒与系命异能。

-2：在由你操控的每个生物上各放置一个+1/+1 指示物，并在每个由你操控的其他鹏洛客上各放置一个忠诚指示物。

-7：你获得具有「如果某来源将对你或由你操控的鹏洛客造成伤害，则防止其中除了 1 点以外的所有伤害」的徽记。

* 你可以在不指定目标的情况下起动第一个异能。若你如此做，则你只需在阿耶尼上放置一个忠诚指示物，以支付该异能的费用。

* 如果某个由你操控的永久物既是生物也是鹏洛客，则阿耶尼的第二个异能将在该永久物上放置一个+1/+1 指示物和一个忠诚指示物。

* 徽记的异能不会考虑对你或由你操控的鹏洛客造成伤害之来源的操控者是谁。

* 每个进行攻击的生物都是单独的伤害来源。举例来说，如果有两个 3/3 的生物攻击你且未受阻挡，则对每个生物而言，徽记都会防止其中的 2 点伤害。你总共会受到 2 点伤害。

* 如果有数个效应会影响「如何造成伤害」此事，则由受到伤害的牌手或受到伤害之永久物的操控者来决定这些效应生效的顺序。举例来说，双子神的旨意注记着「若某来源将对任一永久物或牌手造成伤害，则改为它对该永久物或牌手造成两倍的伤害」。假设你将受到 3 点伤害，且战场上有双子神的旨意，你同时操控阿耶尼的徽记。你可以选择是要 (a) 先防止其中除了 1 点以外的所有伤害，然后让双子神的旨意之效应将剩下的伤害加倍，结果是受到 2 点伤害；或者是 (b) 先将伤害加倍至 6，然后防止其中除了 1 点以外的所有伤害。

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此异能触发一次，不论是愈灵师的 1 点生命或冥想谜题的 8 点生命。

* 一个具有系命异能的生物造成战斗伤害是单一的获得生命事件。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，则阿耶尼的群伴的异能会触发两次。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。

守护天使艾维欣

{二} {白} {白} {白}

传奇生物～天使

5/4

飞行，警戒

{一} {白}：选择一种颜色。于本回合中，防止该色来源将对另一个目标生物造成的所有伤害。

{五} {白} {白}：选择一种颜色。于本回合中，防止该色来源将对目标牌手造成的所有伤害。

* 你可以选择的颜色有白色、蓝色、黑色、红色、绿色。你不能选择神器、无色或其他词汇。

* 对这两个起动式异能而言，你都是于异能结算时选择颜色。不过，对于将对该生物或牌手造成伤害的来源而言，则是要等到它将要造成这份伤害时，才会检查它的颜色为何，而非于艾维欣的异能结算时检查。举例来说，如果你选择的是蓝色，则将由蓝色生物造成的伤害会被防止，就算该生物在艾维欣的异能结算时还不是蓝色（或是还不在战场上）也是一样。

* 在异能结算之后，便不会再检查该目标生物（或牌手）是否仍是合法目标。举例来说，如果指定为第一个异能之目标的生物在该异能结算之后、防止伤害之前获得了反白保护异能，则此效应仍能为其防止伤害。

* 第二个起动式异能不会防止将对由目标牌手操控之鹏洛客造成的伤害。如果该牌手是你，它将仍能防止你对手想要从你转移给某个由你操控之鹏洛客上的非战斗伤害。对该伤害的异能防止效应先生效，然后就没有任何可以转移的伤害了。

* 两个起动式异能都能防止所选颜色的所有伤害，而不仅仅是战斗伤害。

* 这两个起动式异能对已经造成的伤害都不会产生影响。

精研战技

{二} {白}

结界～灵气

结附于生物

所结附的生物具有连击异能。（它能造成先攻与普通战斗伤害。）

* 如果生物是在第一个战斗伤害步骤中造成过战斗伤害之后再失去连击异能，则它于第二个战斗伤害步骤中不会分配战斗伤害。

织福巨人

{六} {白}

生物～巨人 / 修行僧

4/4

当织福巨人进战场时，你可以从你的坟墓场，手牌和 / 或牌库中搜寻一张灵气牌，将之放进战场并结附在织福巨人上。如果你以此法搜寻你的牌库，则将它洗牌。

* 该灵气牌必须能够合法结附于织福巨人。举例来说，你无法将具「结附于地」异能的灵气以此法放进战场。

* 如果在织福巨人的异能结算时，它已不在战场上，则你无法将灵气放进战场。你仍可以搜寻相应的区域并将你的牌库洗牌（如果你搜寻了你的牌库）。

缠缚裂片妖

{五}{白}

生物～裂片妖

3/3

由你操控的裂片妖生物具有「当此生物进战场时，你可以放逐目标由对手操控的生物，直到此生物离开战场为止。」

* 缠缚裂片妖给予由你操控之裂片妖的异能会产生一个有持续时限的区域转变。这类较新式的异能与诸如遗忘轮的这类过往卡牌上异能有相似之处。但是，和遗忘轮不同，此异能产生两个一次性效应：一个在该异能结算时放逐生物，另一个在该裂片妖离开战场之后立刻将所放逐的牌移回战场。

* 当缠缚裂片妖进战场时，它给予自己的异能将会触发。

* 进战场的裂片妖是放逐生物之异能的来源。举例来说，如果一个蓝色裂片妖在你的操控下进战场，该异能可以指定一个具反白保护异能的生物为目标并将它放逐。

* 结附在被放逐的生物上的灵气，将会置入其拥有者的坟墓场（除非它们是塞洛斯环境具有神授异能的牌）。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。

* 如果衍生生物被放逐，它将会消失。它将不会移回战场。

* 如果一个裂片妖在它进战场异能结算前离开了战场，目标生物将不会被放逐。

* 如果由你操控的裂片妖离开战场，只有被该裂片妖放逐的牌才会移回战场。被其他裂片妖放逐的牌仍被持续放逐，直到放逐该牌的裂片妖离开战场为止。

* 所放逐的牌会在放逐它的裂片妖离开战场后立即返回战场。在这两个事件之间什么都不会发生，包括状态动作。这两个生物不会同时在战场上。举例来说，如果返回的生物是善变冒名客，它不能当成该裂片妖的复制品来进入战场。

* 所放逐的牌将在其拥有者的操控下返回战场。

* 就算以此异能放逐牌的裂片妖离开战场时已不具有此异能（可能是因为缠缚裂片妖已不在战场上），所放逐的牌仍能返回战场。

* 在多人游戏中，如果放逐牌之裂片妖的拥有者离开游戏，则其所放逐的牌将返回战场。因为将该牌移回的这个一次性效应不属于会进入堆叠的异能，所以它也不会随着离开游戏之牌手在堆叠上的其他咒语或异能一同消失。

明光吞噬

{一}{白}{白}

瞬间

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。）

放逐目标进行攻击或阻挡的生物。

* 你能横置由你操控且进行攻击或阻挡的未横置生物来协助施放明光吞噬。这不会将该些生物移出战斗。

* 如果想要在生物造成战斗伤害前施放明光吞噬，宣告阻挡者步骤是你最后的机会。不过，生物在战斗伤害步骤和战斗结束步骤中仍算作「进行攻击或阻挡的生物」。因此在生物造成战斗伤害之后，你仍有机会在前述的两个步骤当中以其中某个生物为目标来施放明光吞噬。

上天眷顾

{一}{白}

结界～灵气

结附于生物

当上天眷顾进战场时，你获得 3 点生命。

所结附的生物得+1/+3。

* 如果在上天眷顾试图结算时，成为其目标的生物已是不合法目标，则上天眷顾会被反击。它将不会进战场，且它的进战场异能将不会触发。

紧急救援

{三}{白}

结界

在每个维持开始时，若你上回合曾失去过生命，则将一个 1/1 白色士兵衍生生物放进战场。

* 对你造成的伤害会让你失去等量的生命。

* 紧急救援会检查上个回合的全程来判断其异能是否会触发。你失去生命时紧急救援是否在战场上并不重要。

* 紧急救援只会检查你在该回合是否曾失去过生命，而不是检查你的总生命在整个回合过程中是否有所减少。举例来说，如果上回合你失去了 2 点生命，然后获得了 8 点生命，紧急救援的异能仍将触发。

* 无论失去多少生命，都只会产生一个士兵。

* 该士兵在产生出来的回合中不能攻击（除非有东西赋予它敏捷异能）。

赫利欧德的朝圣客

{二}{白}

生物～人类 / 僧侣

1/2

当赫利欧德的朝圣客进战场时，你可以从你的牌库中搜寻一张灵气牌，展示该牌，并将它置于你手上，然后将你的牌库洗牌。

* 塞洛茹环境中具神授异能的结界生物在你牌库中并非灵气牌。你不能用赫利欧德的朝圣客来找到这类牌。

肃息骏鹭

{二}{白}

生物～骏鹰

2/1

闪现（你可以于你能够施放瞬间的时机下施放此咒语。）

飞行

进战场的生物不会触发异能。

* 触发式异能会使用「当～」，「每当～」或「在～时」等字眼。这类异能的格式通常为「[触发条件]，[效应]」。

* 会产生替代性效应的异能，例如会让某永久物进战场时需横置或带有指示物者，则不会受影响。

* 会在「于[此生物]进战场时」生效的异能，例如选择一个生物来让善变冒名客复制，则不会受影响。

* 肃息骏鹭的异能会阻止生物本身的进战场触发式异能，以及其他会因为有生物进战场而触发的触发式异能。

* 该触发事件并不需要特别提及「生物」进战场。举例来说，活力护身符记注着「每当一个永久物在你的操控下横置进战场时，将它重置。」如果此时某生物在你的操控下横置进战场，活力护身符将不会触发。如果此时某个地（并且并未同时是个生物）在你的操控下横置进战场，活力护身符则会触发。

* 在决定是否触发任何触发式异能时，要检查该永久物是如何存在于战场上，并考虑到持续性效应的影响。举例来说，如果你操控了器械进击，其一部份的异能记注着：「每个非生物的神器都是神器生物」，则每个神器进战场时同时也会是个生物，不会触发任何触发式异能。

* 如果肃息骏鹭和另一个生物同时进战场，则这两个进战场的生物都不会触发触发式异能。

压迫射线

{白}

结界～灵气

结附于生物

除非所结附之生物的操控者支付{三}，否则它不能进行攻击或阻挡。

所结附之生物的起动式异能增加{三}来起动。

* 就算所结附的生物若能进行攻击（或阻挡）就必须如此作，该生物的操控者仍能选择不以该生物攻击（或阻挡）。在需要支付费用才能攻击或阻挡时，不会强迫牌手支付该费用。

* 起动式异能的格式为「费用：效应。」有些关键字也属于起动式异能；它们的规则提示中会包含冒号。触发式异能与静止式异能不受压迫射线的影响。

杰出队长

{二}{白}

生物～洁英 / 士兵

2/2

先攻（此生物会比不具先攻异能的生物提前造成战斗伤害。）

每当杰出队长攻击时，你可以将一张士兵生物牌从你手上横置放进战场，且正进行攻击。

* 你得选择你放进战场之士兵的攻击对象。它不必与杰出队长攻击同一位牌手或同一个鹏洛客。

* 该士兵生物上任何「每当[此生物]攻击时」触发的异能都不会触发，因为该生物从未被宣告为进攻生物。

坚毅大天使
{五}{白}{白}
生物～天使
4/4
飞行

当坚毅大天使进战场时，若你的总生命小于你的起始总生命，则此数值成为等同于你的起始总生命。

* 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，你的起始总生命为 40。

* 如果你的总生命小于你的起始总生命，你实际上因此获得了某数量的生命。而其他会与获得生命互动的效应，都会如此与坚毅大天使的异能产生互动。

无私护教军
{白}
生物～人类 / 僧侣
1/1

{一}{白}，牺牲无私护教军：由你操控的生物得+1/+1 直到回合结束。

* 只有于无私护教军之异能结算时正由你操控的生物才会受影响。该回合稍后时段中才进战场的生物，或是该回合稍后时段中才由你操控的生物，都不会受到影响。

* 就算你并未操控其他生物，也可以起动无私护教军的异能。

众生炽天使
{五}{白}{白}
生物～天使

/

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。）

飞行

众生炽天使的力量和防御力各等同于由你操控的生物数量。

* 设定众生炽天使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。

* 只要众生炽天使在战场上，其异能就会将它本身算进去。

庄严献祭

{二} {白}

法术

消灭目标神器或结界。你获得 4 点生命。

* 如果在庄严献祭试图结算前，该目标永久物已是不合法目标，则庄严献祭会被反击，且其所有效应都不会生效。你不会获得任何生命。

纷彩守护

{三} {白} {白}

结界～灵气

结附于生物

所结附的生物得+2/+2 且具有反五色保护异能。此效应不会移除灵气。（它不能被任何白色、蓝色、黑色、红色或绿色的东西所阻挡，指定为目标，或是造成伤害。）

* 纷彩守护赋予的保护异能不会导致任何灵气置入其拥有者的坟墓场，包括纷彩守护它自己。不过，如果所结附的生物以其他方式再获得反白保护异能，则纷彩守护就会因状态动作而被置入其拥有者的坟墓场。

* 虽然已结附在该生物上的灵气不会受到纷彩守护的影响，但其他单色或多色灵气咒语不能指定所结附的生物为目标。

魂灵系缚

{一} {白}

结界

每当一个非衍生物的生物在你的操控下进战场时，你可以支付{白}。若你如此作，则将一个 1/1 白色，具飞行异能的精怪衍生物放进战场。

{一} {白}，牺牲一个精怪：目标非精怪的生物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。）

* 你于该触发式异能结算时，决定是否支付{白}。每个非衍生物的生物进战场时，你只能支付一次{白}并得到一个精怪衍生物。

* 你能牺牲任一精怪来起动最后一个异能，而不仅限于由魂灵系缚所产生者。

精魂之墙

{一} {白}

生物～墙

0/4

守军（此生物不能攻击。）

每当精魂之墙受到战斗伤害时，你获得等量的生命。

* 即使精魂之墙受到了致命伤害，它的触发式异能也将触发。举例来说，如果它受到了 7 点战斗伤害，其异能将会触发且你将获得 7 点生命。

他界护卫

{二} {白}

生物～人类 / 法师

2/2

警戒（此生物攻击时不需横置。）

只要放逐区中有对手拥有的牌，他界护卫便得+2/+2。

* 他界护卫的最后一个异能最多只能给它自己+2/+2，无论放逐区中的牌由几位对手拥有，或是放逐区中有几张由对手拥有的牌都是一样。

蓝色

乙太龙卷

{三}{蓝}{蓝}

瞬间

对每个进行攻击的生物而言，其拥有者将它置于其牌库顶或牌库底。

* 每个进行攻击之生物的操控者选择是将该生物置于其牌库顶或牌库底。先由主动牌手（轮到该回合的牌手）做出所有决定，之后其他牌手以回合进行的顺序依次比照办理。

* 若某效应同时将两张或更多的牌放在同一个牌库的顶部或底部，这些牌的拥有者可将它们依任意顺序排列。该牌库的拥有者不需展示这些牌进入牌库的顺序。

埃分径法师

{三}{蓝}

生物～火蜥蜴 / 法术师

3/2

{二}{蓝}：目标生物本回合不能被阻挡。

* 在宣告完阻挡者之后再启动此异能不会有任何效果。这样作不会改变或撤销任何阻挡。

深峡潜怪

{二}{蓝}

生物～乌贼 / 惊惧兽

1/1

每当你抓一张牌时，在深峡潜怪上放置一个+1/+1 指示物。

当深峡潜怪死去时，将 X 个 1/1 蓝色，具海岛行者异能的乌贼衍生生物放进战场，X 为深峡潜怪上+1/+1 指示物的数量。（只要防御牌手操控海岛，它们便不能被阻挡。）

* 如果你要抓数张牌，则第一个异能将触发同样次数。每个异能都会在深峡潜怪上放置一个+1/+1 指示物。

* 如果会于同一时间在深峡潜怪上放置足量的-1/-1 指示物使其防御力等于或小于 0，则利用在深峡潜怪上放置-1/-1 指示物之前其上+1/+1 指示物的数量来决定你将放进战场的乌贼衍生生物数量。举例来说，如果深峡潜怪上有两个+1/+1 指示物，且它获得三个-1/-1 指示物，则你将获得两个乌贼衍生生物。

总工程师

{一}{蓝}

生物～维多肯 / 神器师

1/3

你施放的神器咒语具有召集异能。（这些咒语能用你的生物来协助施放。你于施放神器咒语时每横置一个生物，就能为该咒语支付{一}或一点该生物颜色之法术力。）

* 一个咒语上的数个召集异能不会累计。

弥散裂片妖

{一} {蓝}

生物～裂片妖

1/1

每当任一由你操控的裂片妖生物成为由对手操控之咒语或异能的目标时，除非该咒语或异能的操控者支付{二}，否则反击之。

* 所赋予的异能会对由对手操控且以由你操控的裂片妖为目标任何咒语（包括灵气咒语）、起动式异能或触发式异能生效。

硬化外壳

{一} {蓝} {蓝}

结界～灵气

结附于神器或生物

所结附的永久物于操控者的重置步骤中不能重置，且其起动式异能都不能起动。

* 起动式异能的格式为「费用：效应。」有些关键字也属于起动式异能；它们的规则提示中会包含冒号。触发式异能与静止式异能不受硬化外壳的影响。

神器缚灵

{一} {蓝}

结界～灵气

结附于神器

所结附的神器是基础力量与防御力为 5/5 的生物，且仍具有原本类别。

* 该神器将保留所有原本的类别，副类别，或超类别。特别来说，如果某武器成为神器生物，它就不能装备在其他生物上。如果它已经装备在生物上，则它会卸装。

* 如果该神器已经是生物，则其基础力量与防御力都会成为 5。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，都会被它盖掉。任何设定力量或防御力的效应若在神器缚灵结附于神器之后生效，则将会盖过此效应。

* 会改变该生物之力量和 / 或防御力的其他效应（例如巨力成长或+1/+1 指示物之效应），则不论其效应是在何时开始，都会对它生效。而会改变该生物之力量和 / 或防御力的指示物，以及将其力量与防御力互换的效应，也会如此生效。

* 如果你在最近的一回合开始时便持续操控该神器，则所变成的神器生物在你的回合中就能进行攻击。也就是说，这永久物变成生物多久并不重要，重要的是它在战场上待了多久。

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。

* 冰霜山猫的异能可以指定已经横置的生物为目标。该生物于其操控者的下一个重置步骤中依旧不能重置。

* 冰霜山猫的异能追踪的是生物，而非其操控者。这就是说，如果该生物于其原先操控者的下一个重置步骤前改变了操控者，则它于其新任操控者的下一个重置步骤中不能重置。

* 如果该生物于其操控者的下一个重置步骤当中并非已横置的状态（可能是因为有咒语将其重置了），则冰霜山猫的异能不会生效。此异能不会在后续回合中让该生物不能重置。

冰川粉碎灵

{四} {蓝} {蓝}

生物～元素

5/5

践踏（如果此生物将分配的伤害足以消灭所有阻挡它的生物，你可以将它所剩余数量的伤害分配给防御牌手或鹏洛客。）

除非战场上有山脉，否则冰川粉碎灵不能攻击。

* 谁是山脉的操控者并不重要。

* 如果战场上唯一的山脉在冰川粉碎灵攻击之后离开了战场，则冰川粉碎灵仍为进行攻击状态。

虚幻天使

{二} {蓝}

生物～天使 / 虚影

4/4

飞行

只能于你本回合中施放过其他咒语之后施放虚幻天使。

* 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）。

现世十会盟杰斯

{二} {蓝} {蓝}

鹏洛客～杰斯

5

+1：检视你牌库顶的两张牌。将其中一张置入你的坟墓场。

-3：将另一个目标非地永久物移回其拥有者手上。

-8：每位牌手各将其手牌和坟墓场洗回其牌库。你抓七张牌。

* 当第一个异能结算时，你未置入坟墓场的那张牌仍在你的牌库顶。

* 如果在第三个异能结算时，某牌手手上和坟墓场中都没有牌，则该牌手不用洗他的牌库。

变型宗师贾丽拉

{三} {蓝}

传奇生物～人类 / 法师

2/2

{二} {蓝}，{横置}，牺牲另一个生物：从你的牌库顶开始展示牌，直到展示出一张非传奇的生物牌为止。将该牌放进战场，并将其余的牌以随机顺序置于你的牌库底。

* 如果你的牌库中没有非传奇的生物牌，则你将展示你牌库中所有牌，然后以随机顺序放回。虽然依照定义来说这并不算是将你的牌库洗牌，但牌手不得知道这些牌的确切顺序。

卓如拜沼伏黯蛭

{二} {蓝}

生物～蛭

1/3

只要你操控沼泽，卓如拜沼伏黯蛭便得+1/+1。

{一} {黑}：目标生物获得系命异能直到回合结束。（此生物所造成的伤害会让其操控者获得等量的生命。）

* 一个生物上的数个系命异能不会累计。多次给同一个生物系命异能不会让其操控者获得额外的生命。

凯普萧鸢鳍鱼

{四} {蓝} {蓝}

生物～鱼

3/3

飞行

每当凯普萧鸢鳍鱼或另一个生物在你的操控下进战场时，横置目标由对手操控的生物。

* 与凯普萧鸢鳍鱼同时在你操控下进战场的生物都将触发该触发式异能。

迷局大师

{三} {蓝} {蓝}

生物～史芬斯

4/4

飞行

每当迷局大师对任一牌手造成战斗伤害时，选择你手上的一张牌。该牌手猜该牌的总法术力费用是否大于4。若该牌手猜错，则你可以施放该牌且不需支付其法术力费用。

* 「选择你手上的一张牌」意指在不展示该牌的情况下，将其与你剩余的手牌显著区隔开来。

* 虽然你可以选择手上的地牌，但如此一来就算该牌手猜错，你也无法使用之。

* 如果你不施放该牌，不管是因为该牌手猜对了还是因为你选择不施放，则你就不需要展示它。对手将不会知道你为什么不施放该牌的原因。

* 如果该牌的法术力费用中包含 {X}，则 X 为 0。

* 你手上的那张牌是于此触发式异能结算时一并施放。不会受到牌张类别（例如生物或法术）的使用时机限制。其他的使用限制则不会被忽略（例如「只能在战斗中施放[此牌]」）。

* 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放牌，就无法支付替代性费用。特别一提，你不能以此法将一张具神授异能的牌当作灵气来施放。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，则你必须支付之。

* 如果该牌是连体牌，则它有两个总法术力费用，每边一个。如果连体牌两边的总法术力费用均大于 4 或均不大于 4，则可根据实际情况来判断对手的猜测是否正确。如果该牌有一边的总法术力费用大于 4，且另一边的总法术力费用不大于 4，则对手猜「该牌的总法术力费用大于 4」为猜对，猜「该牌的总法术力费用不大于 4」为猜错。如果该牌手猜错，且你以此法施放连体牌，则无论两边的总法术力费用为何，你都可以施放任一边（或两边一起施放，如果该牌具有融咒异能的话）。

善变冒名客

{四}{蓝}

生物~变形兽

0/0

你可以使善变冒名客当成任一由你操控之生物的复制品来进入战场，但它额外获得「{二}{蓝}{蓝}：将此生物移回其拥有者手上。」

* 善变冒名客的异能并未指定所选择的生物为目标。

* 善变冒名客给予自己的起动式异能会成为其可复制特征的一部分。除非该异能被另一个复制效应覆盖，否则成为善变冒名客之复制品的生物也将拥有此异能。

* 善变冒名客所复制的，就只有原版生物上所印制的东西而已（除非该生物也复制了其他东西或是个衍生物；后文将详述）。它不会复制下列状态：该生物是否为横置，它上面有没有指示物、结附了灵气，或是其他改变了其力量，防御力，类别，颜色等等的非复制效应。举例来说，如果善变冒名客当成结附了神器减灵的异端祷物之复制品来进入战场，善变冒名客将会是一个非生物异端祷物，并具有善变冒名客所添加的起动式异能。

* 如果所选择的生物之法术力费用中包含 {X}（例如创生多头龙），则 X 为 0。

* 如果所选择的生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善变冒名客），则善变冒名客进战场时，会是所选的生物目前所复制的东西（外加其在复制过程中一并获得的所有异能，如果有的话）。

* 如果所选择的生物是个衍生物，则善变冒名客会复制将该衍生物放进战场的效应原本所注明的特征。善变冒名客并非衍生物，即使复制了衍生物也是一样。

* 当善变冒名客进战场时，它所复制的生物之任何进战场异能都会触发。所选择的生物上面任何「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。

* 如果善变冒名客因故与另一个生物同时进战场，则善变冒名客不能成为该生物的复制品。你只可选择已在战场上的生物。

* 你可以选择不复制任何东西。在该情况下，善变冒名客进战场时会是个 0/0 变形兽生物，并且很有可能会立刻置入坟墓场。

军事情报

{一} {蓝}

结界

每当你以两个或更多生物攻击时，抓一张牌。

* 这些生物不一定要进攻同一位牌手或同一个鹏洛客。

* 一旦该异能触发，则此异能结算时还有多少个生物仍然在攻击并不重要。

慢雾守护者

{三} {蓝}

生物~人类 / 法师

2/2

由你操控的其他蓝色生物得+1/+1。

{蓝}，{横置}：另一个目标由你操控的蓝色生物获得飞行异能直到回合结束。

* 在一个生物被阻挡后让它获得飞行异能将不会更改或撤销该次阻挡。

变型术士恶戏

{一} {蓝} {蓝}

瞬间

直到回合结束，由目标牌手操控的所有生物均失去所有异能，且成为基础力量与防御力为 1/1 的蓝色蛙。

* 在变型术士恶戏结算之后才在目标牌手的操控下进战场或受该牌手操控的生物不会受到影响。

* 该些生物会失去所有其他颜色和生物类别，但会保持它们原本可能具有的其他牌类别（例如神器）或超类别（例如传奇）。

* 对该些生物而言，先前将其力量与防御力设定为某特定值的效应，都会被变型术士恶戏盖掉。其他将其力量或防御力设定为某特定值的效应，如果是在变型术士恶戏结算后才生效，则将会盖过此效应。

* 变型术士恶戏不会反击已经触发或起动的异能。特别来说，施放它并无法让某生物的「在你的维持开始时」或「当此生物进战场时」不会触发。

* 若变型术士恶戏结算后，其中某个受影响的生物才获得某异能，则该生物依旧会具有此异能。

* 会更改受影响的生物之力量和 / 或防御力的效应，例如巨力成长，则不论其效应是在何时开始，都会对它们生效。而会改变该些生物之力量和 / 或防御力的指示物，以及将其力量与防御力互换的效应，也会如此生效。

* 对于塞洛斯环境的神而言，如果它受变型术士恶戏的影响，则会变成一个传奇的 1/1，不具异能的蓝色蛙结界生物。若其不再是生物（也许是因为你对该神颜色的献力变少），则其会变成不具异能的蓝色传奇结界。根据持续性效应运作的方式，神的类别改变异能会先生效，然后变型术士恶戏的效应才将它移除。

迅敏仙灵

{一}{蓝}

生物～仙灵 / 浪客

2/2

闪现（你可以于你能够施放瞬间的时机下施放此咒语。）

飞行

当迅敏仙灵进战场时，除非你将另一个由你操控的生物移回其拥有者手上，否则牺牲迅敏仙灵。

* 如果当此进战场异能结算时，你未操控其他生物，则你必须牺牲迅敏仙灵。

拉尼卡之魂

{四}{蓝}{蓝}

生物～圣者

6/6

飞行

{五}{蓝}{蓝}：由你操控的永久物间每有一种颜色，便抓一张牌。

{五}{蓝}{蓝}，从你的坟墓场放逐拉尼卡之魂：由你操控的永久物间每有一种颜色，便抓一张牌。

* 这两个起动式异能均是利用异能结算时由你操控的永久物之中的颜色数量，来决定要抓多少张牌。你将抓牌的数量介于零至五张。

拒绝令

{二}{蓝}{蓝}

瞬间

反击目标咒语。如果你操控蓝色生物，则抓一张牌，然后弃一张牌。

* 只有在拒绝令结算时，才会检查你是否操控蓝色生物。如果你操控蓝色生物，抓牌和弃牌是强制的。你不能选择不这么做。

暴潮海怪

{五}{蓝}{蓝}{蓝}

生物～海怪

8/8

海岛行者（只要防御牌手操控海岛，此生物就不能被阻挡。）

所有地均额外具有海岛此类别。

不具飞行或海岛行者异能的生物不能攻击。

* 暴潮海怪的第二个异能会使得战场上的所有地均具有海岛这个地类别每个地会因此具有「{横置}：加{蓝}到你的法术力池中。」此效应不会改变这些地的任何其他方面，包括其名称、其他副类别、其他异能，或它们是否为传奇或是基本。

* 如果暴潮海怪失去其异能，则战场上所有地（包括那些稍后才进战场的地）将仍额外具有海岛此类别，且仍能够横置产生{蓝}。根据持续性效应运作的方式，暴潮海怪的类别改变异能会先生效，然后才轮到移除此异能的效应生效。

* 暴潮海怪的第三个异能，会影响所有不具飞行或不具海岛行者异能的生物，且不论它们由谁操控。它们不能攻击任何牌手或鹏洛客。

化蛙术

{一} {蓝}

瞬间

直到回合结束，目标生物失去所有异能，且成为基础力量与防御力为 1/1 的蓝色蛙。

* 该生物会失去所有其他颜色和生物类别，但其将保留原有的其他类别（例如神器）或超类别（例如传奇）。

* 对该目标生物而言，先前将其基础力量与防御力设定为某特定值的效应，都会被化蛙术盖掉。其他将其力量或防御力设定为某特定值的效应，如果是在化蛙术结算后才生效，则将会盖过此效应。

* 化蛙术不会反击已经触发或起动的异能。特别来说，施放它并无法让某生物的「在你的维持开始时」或「当此生物进战场时」不会触发。

* 若化蛙术结算后，被影响的生物才获得某异能，则该生物依旧会具有此异能。

* 会更改受影响的生物之力量和 / 或防御力的效应，例如巨力成长，则不论其效应是在何时开始，都会对它生效。而会改变该生物之力量和 / 或防御力的指示物，以及将其力量与防御力互换的效应，也会如此生效。

* 对于塞洛斯环境的神而言，如果它受化蛙术的影响，则会变成一个传奇的 1/1，不具异能的蓝色蛙结界生物。若其不再是生物（也许是因为你对该神颜色的献力变少），则其会变成不具异能的蓝色传奇结界。根据持续性效应运作的方式，神的类别改变异能会先生效，然后化蛙术的效应才将它移除。

霜墙

{一} {蓝} {蓝}

生物～墙

0/7

守军（此生物不能攻击。）

每当霜墙阻挡一个生物时，该生物于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

* 霜墙的异能追踪的是生物，而非其操控者。也就是说，如果该生物于其原先操控者的下一个重置步骤前改变了操控者，则它于其新任操控者的下一个重置步骤中不能重置。

* 如果该生物于其操控者的下一个重置步骤当中并非已横置的状态（可能是因为有咒语将其重置了），则霜墙的异能不会生效。此异能不会在后续回合中让该生物不能重置。

黑色

血宴东主

{三}{黑}{黑}

生物~吸血鬼

3/3

{一}{黑}，牺牲另一个生物：在血宴东主上放置一个+1/+1 指示物，且你获得 2 点生命。

* 如果在血宴东主的异能结算时，它已不在战场上，则你不会在其上放置+1/+1 指示物，但你仍能获得 2 点生命。

鲜血盟约

{六}{黑}

法术

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。）

鲜血盟约对目标生物或牌手造成 4 点伤害，且你获得 4 点生命。

* 如果在鲜血盟约结算时，目标生物或牌手已是不合法目标，则鲜血盟约会被反击，其所有效应都不会生效。你不会获得任何生命。（你在施放鲜血盟约时横置的生物仍已横置。）

残酷凌虐狂

{黑}

生物~人类 / 杀手

1/1

{黑}，{横置}，支付 1 点生命：在残酷凌虐狂上放置一个+1/+1 指示物。

{二}{黑}，{横置}，从残酷凌虐狂上移去 X 个+1/+1 指示物：残酷凌虐狂对目标生物造成 X 点伤害。

* 你可以从残酷凌虐狂上移去任何+1/+1 指示物来起动其第二个异能，而不仅限于其第一个异能放置于其上者。

饱食死者

{二}{黑}

结界

在每个维持开始时，若上回合中有对手失去生命，则在目标由你操控的生物上放置一个+1/+1 指示物。

* 向对手造成的伤害会让该牌手失去等量的生命。

* 饱食死者会检查上个回合的全程来判断其异能是否会触发。对手失去生命时饱食死者是否在战场上并不重要。

* 饱食死者只会检查是否有对手在该回合中失去过生命，而不是检查该牌手的总生命在整个回合过程中是否有所减少。举例来说，如果上回合某对手失去了 2 点生命，然后获得了 8 点生命，饱食死者的异能仍将触发。

* 无论失去多少生命，都只会在目标生物上放置一个+1/+1 指示物。

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。

* 如果没有合法目标可以选择，也许因为所有对手都具有避邪异能，则该异能会从堆叠中移除且不产生效应。你不会因此抓牌。如果该目标牌手回应此异能而成为不合法的目标也是一样。

破枷的欧尼希兹
{四}{黑}{黑}
传奇生物～恶魔
4/4

飞行，践踏
每当一位对手搜寻其牌库时，该牌手牺牲一个生物且失去 10 点生命。
每当另一个生物死去时，在破枷的欧尼希兹上放置一个+1/+1 指示物。

* 如果你搜寻对手的牌库，或是某位对手搜寻另一位牌手的牌库，则欧尼希兹的第一个触发式异能将不会触发。

* 如果在第一个触发式异能结算时，该对手未操控生物，则他仍会失去 10 点生命。

* 直到让对手搜寻其牌库的咒语或异能结算完成后，第一个触发式异能才会进入堆叠。特别一提，如果该咒语或异能会触发其他异能（举例来说，如果对手搜寻一张生物牌并将它放进战场），则该些异能将与欧尼希兹的触发式异能一起进入堆叠。主动牌手将其所有异能以任意顺序放入堆叠，然后其他每位牌手按照回合顺序如此做。以此法放进堆叠的最后一个异能将会首先结算，以此类推。

饕腐蛆
{四}{黑}
生物～昆虫
3/5

当饕腐蛆进战场时，将目标生物牌从坟墓场放逐。你获得等同于该牌防御力的生命。

* 饕腐蛆异能为强制性。如果你是唯一一位坟墓场中有生物牌的牌手，则你必须以其中一张生物牌为目标。

玷污心智
{四}{黑}
法术

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。）

说出一个非地牌的名称。从目标牌手的坟墓场，手牌及牌库中搜寻任意数量该名称的牌，并将它们放逐。然后该牌手将其牌库洗牌。

* 你可以将该名称的任何牌留在其身处的区域。你不一定要将它们放逐。

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。

* 失去生命不是费用。如果在溃烂试图结算时，目标生物已是不合法目标，则溃烂会被反击，且其所有效应都不会生效。你不会失去生命。

断肢墙

{二}{黑}

生物~灵俑 / 墙

0/3

守军（此生物不能攻击。）

每当你获得生命时，在断肢墙上放置一个+1/+1 指示物。

{五}{黑}{黑}，牺牲断肢墙：目标牌手失去 X 点生命，X 为断肢墙的力量。

* 每个获得生命的事件只会让此异能触发一次，不论是愈灵师的 1 点生命或冥想谜题的 8 点生命。

* 使用断肢墙最后在战场时的力量，包括上面的+1/+1 指示物，来决定 X 的数值。

* 如果你在断肢墙受到致命伤害的同时获得生命（也许是因为某个由你操控的阻挡生物具有系命异能），则断肢墙的触发式异能仍会触发，但它会在该异能结算之前被消灭。

红色

逞性妄为

{二}{红}

法术

放逐你牌库顶的三张牌。直到回合结束，你可以使用以此法放逐的牌。（如果你以此法施放咒语，你依旧要支付其费用。你只能于你仍有可使用地数的时候，才能以此法使用地。）

* 这些牌会牌面朝上被放逐。

* 以此法使用牌需遵循使用该牌的一般规则。你必须支付其费用，也必须遵循其使用时机限制等等。举例来说，如果这些牌其中之一是生物牌，你只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候施放该牌。

* 通常情况下，你只有在本回合还未使用过地牌时，才能使用以逞性妄为放逐的地牌。

* 你未使用的牌将持续被放逐。

大举掘藏

{三}{红}

结界

你不能使用地。

牺牲一个地：抓两张牌。此异能每回合中只能起动一次。

* 你能在每位牌手的回合中各起动一次该异能，而非仅能在你自己的回合中起动。

* 大举掘藏不会阻止咒语或异能将地放进战场。它只会阻止使用地此特殊动作。

奥塔克觅血人

{一}{红}

生物～人类 / 狂战士

2/1

每当任一由对手操控的生物死去时，直到回合结束，奥塔克觅血人得+2/+0 且获得先攻与敏捷异能。（它会比不具先攻异能的生物提前造成战斗伤害，而且它受你操控时便能攻击与{横置}。）

* 若一个战斗阶段中有两个战斗伤害步骤（因为有攻击者或阻挡者具有先攻或连击异能），则奥塔克觅血人可能会在第一个战斗伤害当中获得先攻异能。如果发生此情况，则它会在第二个战斗伤害步骤中，与尚未在该次战斗中分配战斗伤害的其他生物一起在第二个战斗伤害步骤中分配战斗伤害。

* 如果此异能在同一回合中多次触发，则力量加成会累计，但多个先攻与敏捷异能并无意义。

爆炎击

{五}{红}

瞬间

爆炎击对目标生物造成 5 点伤害。消灭所有装备在该生物上的武具。

* 爆炎击可以指定任何生物为目标，而限于装备了武具的生物。即便该生物没有装备武具，它也会受到伤害。

* 如果在爆炎击试图结算时，目标生物已是不合法目标，则爆炎击会被反击，且其所有效应都不会生效。不会消灭任何武具。

育卵师

{三}{红}

生物～人类 / 祭师

2/3

每当任一灵气新结附在育卵师上时，将一个 2/2 红色，具飞行异能的龙衍生生物放进战场。它具有「{红}：此生物得+1/+0 直到回合结束。」

* 当发生下列两种情形之一时，育卵师的异能便会触发：每当任一灵气进战场且结附在育卵师上时；每当一个在战场上且原结附于其他物件的灵气结附到育卵师上时。

* 若新结附在育卵师上的灵气会使其他牌手获得育卵师的操控权，则由此触发之能产生龙的触发式异能也会由该牌手来操控。

怒气成焰

{四} {红}

结界～灵气

结附于生物

所结附的生物具有「{横置}：此生物对目标生物或牌手造成伤害，其数量等同于前者的力量。」

* 利用所结附的生物于此起动式异能结算时的力量，来决定将造成多少点伤害。如果在异能结算时该生物已不在战场上，则利用其最后在战场时的力量来决定。请注意，此异能的运作方式与互斗此关键字不同；互斗要求两个生物都在战场上才能造成伤害。

* 起动式异能的来源是所结附的生物，而非怒气成焰。举例来说，如果所结附的生物是绿色，则你在起动此异能时，可以选择某个具反红保护异能的生物为此异能的目标。

火焰大师茜卓

{二} {红} {红}

鹏洛客～茜卓

4

+1：火焰大师茜卓对目标牌手造成 1 点伤害，并对至多一个目标由该牌手操控的生物造成 1 点伤害。该生物本回合不能进行阻挡。

0：放逐你的牌库顶牌。本回合中，你可以使用该牌。

-7：放逐你牌库顶的十张牌。选择一张以此法放逐的瞬间或法术牌，并将之复制三次。你可以施放这些复制品，且不需支付其法术力费用。

* 要起动第一个异能，你必须指定某牌手为目标，但是你可以选择不以任何生物为目标。

* 如果第一个异能结算，但其伤害被全部防止或转移，目标生物该回合中仍不能进行阻挡。

* 以第二个异能放逐的牌均为面朝上地放逐。使用该牌需遵循使用该牌的所有一般规则。你必须支付其费用，也必须遵循其使用时机限制等等。举例来说，如果它是生物牌，你只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候施放之。

* 如果你用第二个异能放逐了地牌，则你只能在你仍有可使用地数的时候，才能够使用该地。通常情况下，这意味着只有你本回合还未使用过地牌，才能使用之。

* 第三个异能中的「以此法放逐」指的是你在结算该异能时刚刚放逐的牌。以第二个异能放逐的牌，或是你此前起动第三个异能而放逐者都不会计算在内。

* 在结算第三个异能时，你是在放逐区中产生该牌的复制品，同时是从放逐区中施放该些复制品。你可以施放零个、一个、两个或所有三个复制品。所施放的不是该牌本身。它依旧被放逐。

* 在施放第三个异能产生的复制品时，不会受到牌张类别（例如生物或法术）的使用时机限制。其他的使用限制则不会被忽略，例如「只能在战斗中施放[此咒语]」。

* 因为你是以「不需支付其法术力费用」的方式来施放这些复制品，所以你不能支付替代性费用。不过，你可以支付额外费用，例如增幅费用。如果该些复制有强制的额外费用，则你必须支付之。

* 如果所复制的牌的法术力费用中包含了 {X}，则你在施放复制品时必须选择此值为 0。

火焰围圈

{一} {红}

结界

每当一个不具飞行异能的生物攻击你或由你操控的鹏洛客时，火焰围圈对该生物造成 1 点伤害。

* 火焰围圈的异能只在不具飞行异能的生物于宣告攻击者步骤中被宣告为攻击者时才会触发。下列两种情形不会触发此异能：某生物在攻击你或由你操控的鹏洛客时仍具有飞行异能，只是之后才失去飞行；或是某个不具飞行异能的生物被放进战场且正攻击你或由你操控的鹏洛客。

火炎锥

{三} {红} {红}

法术

火炎锥对目标生物或牌手造成 1 点伤害，对另一个目标生物或牌手造成 2 点伤害，并对第三个目标生物或牌手造成 3 点伤害。

* 三个目标必须各不相同。

* 如果在火炎锥结算时，其中目标之一或之二已是不合法目标，则你也无法更改将对剩余之合法目标分别造成的伤害数量。

锻炉魔鬼

{红}

生物～魔鬼

1/1

当锻炉魔鬼进战场时，它对目标生物造成 1 点伤害，且对你造成 1 点伤害。

* 锻炉魔鬼的异能为强制性。如果它是战场上唯一的生物，则你必须选择它为目标，并让它对本身造成 1 点伤害，且对你造成 1 点伤害。

电机仆役

{一} {红}

生物～元素

2/1

{横置}，牺牲电机仆役：加 {二} 到你的法术力池中。如果该法术力用以支付生物咒语，则该生物获得敏捷异能直到回合结束。（该生物受你操控时便能攻击与 {横置}。）

* 如果以此法术力来支付两个不同的生物咒语的费用，则这些咒语（及所成的生物）都将获得敏捷异能直到回合结束。

* 如果以此法术力来支付生物咒语的额外费用或替代性费用，则该生物也将获得敏捷异能。

* 瞬间或法术咒语不是生物咒语，就算该咒语会产生衍生生物也是一样。

轰隆鬼怪

{一} {红}

生物～鬼怪 / 战士

1/2

在你的维持开始时，将一个名称为地雷的无色衍生神器放进战场，且具有「{红}」，牺牲此神器：此神器对目标进行攻击且不具飞行异能的生物造成 2 点伤害。」然后掷一枚硬币。如果你输掉此掷，轰隆鬼怪对本身造成 2 点伤害。

* 你是在产生地雷衍生物之后掷硬币，而不是在牺牲地雷之后才掷。即使你输掉此掷，衍生物仍已产生。

* 就算轰隆鬼怪将自己炸飞或因故离开战场，地雷衍生物仍具有该异能。

鬼怪闹事头

{二} {红}

生物～鬼怪 / 战士

2/2

由你操控的其他鬼怪生物每回合若能攻击，则必须攻击。

在你回合的战斗开始时，将一个 1/1 红色，具敏捷异能的鬼怪衍生生物放进战场。

每当鬼怪闹事头攻击时，每有一个进行攻击的其他鬼怪，它便得+1/+0 直到回合结束。

* 虽然鬼怪闹事头本身不致必须攻击，但如果你操控两个鬼怪闹事头，则彼此都会变成「若能攻击，则必须攻击」。

* 如果在你的宣告攻击者步骤中，某个若能攻击则必须攻击的生物处于以下状况：该生物已横置；它正受某咒语或异能之影响而不能攻击；或你并未在最近的一回合开始时持续操控它（且它不具敏捷），则它便不能攻击。如果要支付费用才能让某生物攻击，则这并不会强迫你必须支付该费用，所以这种情况下，该生物也不至于必须要攻击。

* 于最后一个异能结算时，才会结算进行攻击的鬼怪数量，且所得的加成数值也于这时锁定。

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，放逐此牌，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。

* 该神器牌是牌面朝上地放逐。

* 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。

炼狱冲拳

{一} {红}

结界～灵气

结附于由你操控的生物

所结附的生物得+2/+0。

{红}，牺牲炼狱冲拳：炼狱冲拳对目标生物或牌手造成 2 点伤害。

* 一旦炼狱冲拳离开战场，其力量加成便不再生效。这意味着，如果你在战斗伤害造成之前牺牲炼狱冲拳（也许是为了消灭某个可能会进行阻挡的生物），则其原本所结附的生物在造成战斗伤害时就已没有加成。

* 如果其他牌手获得了所结附生物的操控权，或炼狱冲拳结附在了由其他牌手操控的生物上，则炼狱冲拳会因状态动作而置入其拥有者的坟墓场。

欧纳克先人库科许

{二} {红} {红}

传奇生物～食人魔 / 精怪

4/3

每当你起动任一神器的异能时，若它不是法术力异能，则你可以支付 {红}。若你如此作，则复制该异能。你可以为该复制品选择新的目标。

* 起动式异能的格式为「费用：效应。」有些关键字也属于起动式异能；它们的规则提示中会包含冒号。

* 符合下列条件的异能，便属于法术力异能：(1) 异能结算时会将法术力加入牌手的花法力池中；(2) 并非忠诚异能；以及 (3) 不指定目标。

* 该复制品的目标将与原版的异能相同，除非你选择新的目标。你可以改变任意数量的目标，不论全部改变或部分改变都行。如果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）。

* 如果该异能具有模式（也就是说，它注记着「选择一项～」或类似者），则复制品的模式会与原版异能相同。你不能选择其他的模式。

* 如果此异能的费用中包含 {X}，则 X 的数值也会被复制。

* 如果支付该异能的起动费用包括牺牲库科许，则该异能将不会被复制。等到算作「起动异能」的时候（所有的费用都已支付完毕），库科许已不在战场上。

强者为王

{五} {红}

结界

在你回合的战斗开始时，若战场上力量最大的所有生物均由你操控，则获得目标由对手操控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。（它此回合便能攻击与{横置}。）

* 如果其他所有生物的力量都较小，则「战场上力量最大的所有生物」可能只有一个生物。

* 只有于战斗开始步骤开始时，战场上力量最大的所有生物均由你操控，此异能才会触发。如果此时其他牌手操控的生物中有战场上力量最大或力量同为最大者，则此异能根本不会触发。

* 该异能于其试图结算时会再度检查触发条件。如果此时其他牌手操控的生物中有战场上力量最大或力量同为最大者，则此异能没有效果。

* 该异能可以指定由对手操控的任一生物为目标，而不仅限于横置者。

* 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。

碎片冲击

{一} {红}

瞬间

牺牲一个神器，以作为施放碎片冲击的额外费用。

碎片冲击对目标生物或牌手造成 5 点伤害。

* 施放此咒语时，你必须牺牲正好一个神器。你无法不牺牲神器就施放此咒语，且你也不能牺牲一个以上的神器。

* 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。没人能试图消灭你所牺牲的神器来让你无法施放此咒语。

山德拉之魂

{四} {红} {红}

生物～圣者

6/6

先攻

{三} {红} {红}：山德拉之魂对目标牌手造成 3 点伤害，且对至多一个目标由该牌手操控的生物造成 3 点伤害。

{三} {红} {红}，从你的坟墓场放逐山德拉之魂：山德拉之魂对目标牌手造成 3 点伤害，且对至多一个目标由该牌手操控的生物造成 3 点伤害。

* 要起动这两个异能之一，你必须指定某牌手为目标，但是你可以选择不以任何生物为目标。

绿色

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。

* 创生多头龙第一个异能会比创生多头龙本身先一步结算。特别一提，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。

* 如果你以此法将一个灵气放进战场，则你于灵气进战场是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。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。

* 如果该非地永久物牌的法术力费用中包含 {X}，则 X 为 0。

* 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。

黄蜂巢

{二} {绿}

生物～昆虫

0/2

守军（此生物不能攻击。）

每当黄蜂巢受到伤害时，将等量的 1/1 绿色，具飞行与死触异能的昆虫衍生生物放进战场。（具有死触异能的生物对生物造成的任何数量伤害都足以消灭后者。）

* 即使黄蜂巢受到了致命伤害，它的触发式异能也将触发。举例来说，如果它受到了 7 点伤害，其异能将触发，且你将七个昆虫衍生生物放进战场。

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。

* 如果当猎捕弱者的异能试图结算时，其中任一目标已是不合法目标，则两个生物都不会造成或受到伤害。

* 当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，则你仍在由你操控的生物上放置 +1/+1 指示物。

猎者伏击

{二} {绿}

瞬间

于本回合中，防止非绿色的生物将造成的所有战斗伤害。

* 只要是非绿色的生物将于本回合中造成的战斗伤害，此防止性效应都会对其生效，就算该生物在猎者伏击结算时曾是绿色，或是在其结算时该生物还不在于战场上，也是一样。

侵袭虫群

{二} {绿}

生物～昆虫

3/3

当侵袭虫群进战场时，将另一个由你操控的永久物移回其拥有者手上。

* 该异能并未指定任何永久物为目标。当此异能结算时，你才选择要将哪个永久物移回。一旦异能开始结算，便没有牌手能够回应此选择。

卡隆尼亚双生林

{五} {绿}

生物～树妖 / 战士

/

卡隆尼亚双生林之力量和防御力各等同于由你操控的树林数量。

当卡隆尼亚双生林进战场时，将一个绿色树妖 / 战士衍生生物放进战场，且具有「此生物之力量和防御力各等同于由你操控的树林数量。」

* 设定卡隆尼亚双生林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。

* 卡隆尼亚双生林及其产生之衍生物的力量和防御力会随着你操控的树林数量的变化而变化。

化生遗赠

{一} {绿}

法术

牺牲一个生物，以作为施放化生遗赠的额外费用。

抓等同于所牺牲生物之力量的牌。

* 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。没人能试图消灭你所牺牲的生物来让你无法施放此咒语。

醒世师妮莎

{三} {绿} {绿}

鹏洛客～妮莎

3

+1: 目标由你操控的地成为 4/4，具践踏异能的元素生物。它仍然是地。

+1: 重置至多四个目标树林。

-7: 从你的牌库中搜寻任意数量的基本牌，将它们放进战场，然后将你的牌库洗牌。这些地成为 4/4，具践踏异能的元素生物。它们仍然是地。

* 第一个和第三个异能的改变类别的效应没有持续时限。它们将一直持续。

* 如果被第一个异能指定为目标的地于本回合刚进战场，则它不能攻击，其上费用包含 {横置} 的起动式异能（包括其法术力异能）也不能起动（除非有东西赋予它敏捷异能）。以第三个异能放进战场的地也是如此。

植生巨汉

{四} {绿} {绿}

生物～植物 / 元素

7/2

当植生巨汉死去，在其拥有者的下一个维持开始时，将植生巨汉在其操控下横置移回战场。

* 只有在植生巨汉的延迟触发式异能结算时，植生巨汉仍在坟墓场中，该异能才会将之移回战场。如果它不在，则它不会移回战场。

咆哮原踪兽

{三} {绿}

生物～野兽

4/4

在你的维持开始时，将一个由你操控的生物移回其拥有者手上。

* 咆哮原踪兽的异能为强制性。在其结算时，如果咆哮原踪兽是唯一一个由你操控的生物，则你必须将它移回其拥有者手上。

* 该异能并未指定任何生物为目标。当此异能结算时，你才选择要将哪个永久物移回。一旦该异能开始结算，任何牌手都无法回应该选择。

矮丛食腐妖

{三} {绿}

生物～真菌 / 惊惧兽

0/0

矮丛食腐妖进战场时上面有数个+1/+1 指示物，其数量等同于所有坟墓场中生物牌的数量。

* 如果矮丛食腐妖是从坟墓场进入战场，则在决定它进战场时上面有多少个+1/+1 指示物时，会将它本身算进去。

新绿庇护地

{二} {绿}

结界～灵气

结附于地

当新绿庇护地进战场时，你获得 2 点生命。

每当所结附的地横置以产生法术力时，其操控者加一点任意颜色的法术力到其法术力池中（会得到原本该有的法术力，并加上此份法术力）。

* 如果在新绿庇护地试图结算时，成为其目标的地已是不合法目标，则新绿庇护地会被反击。它将不会进战场，且它的进战场异能将不会触发。

纺藤结蔓

{绿}

结界～灵气

结附于生物

所结附的生物得+1/+1。

{四} {绿}：将纺藤结蔓从你的坟墓场移回你的手上。

* 只有当纺藤结蔓在你的坟墓场时，你才能起动它的最后一个异能。

云游诗人伊散

{二} {绿}

传奇生物～人类 / 浪客

2/3

{二} {绿}，{横置}，在云游诗人伊散上放置一个词句指示物：从你的牌库中搜寻一张生物牌，且此牌之总法术力费用须等同于伊散上的词句指示物之数量，将之放进战场，然后将你的牌库洗牌。

* 如果在伊散的异能结算时，它不在战场上，则利用它离开战场时其上词句指示物的数量来决定可以将哪张生物牌放进战场。此数量包括你为起动伊散异能而放上去的指示物。

多色

无上猎者贾路

{五} {黑} {绿}

鹏洛客～贾路

5

+1：消灭另一个目标鹏洛客。

+1：将一个 3/3 黑色，具死触异能的野兽衍生生物放进战场。

-3：消灭目标生物。你获得等同于其防御力的生命。

-8：目标对手获得具有「每当一个生物攻击你时，直到回合结束，它得+5/+5 且获得践踏异能」的徽记。

* 第一个异能可以指定由另一位牌手操控的贾路鹏洛客为目标，并将其消灭。

* 如果你起动第三个异能，且当该异能试图结算时，目标生物已是不合法目标，则该异能会被反击，且其所有效应都不会生效。你不会获得任何生命。

* 如果生物攻击鹏洛客，则徽记的异能不会触发。

* 该徽记的拥有者与操控者，是被指定为产生此徽记之异能的那位目标牌手。在多人游戏中，如果贾路的拥有者离开游戏，该徽记不会离开游戏。

裂片妖巢穴领主

{白} {蓝} {黑} {红} {绿}

传奇生物～裂片妖

5/5

由你操控的裂片妖生物具有不灭异能。（伤害与注明「消灭」的效应不会将它们消灭。）

* 对具有不灭异能的裂片妖造成之伤害仍会标记于该生物上。如果上面标记了致命伤害的此裂片妖失去了不灭异能（也许是因为裂片妖巢穴领主离开了战场），则它便会被消灭。

神器

锁链面纱

{四}

传奇神器

在你的结束步骤开始时，若本回合中你未起动过鹏洛客的忠诚异能，则你失去 2 点生命。

{四}，{横置}：对每个由你操控的鹏洛客而言，于本回合中，你能起动一次该鹏洛客上的任一忠诚异能，且能视同此回合未起动过其忠诚异能地来起动之。

* 对第一个异能而言，你起动了忠诚异能的鹏洛客于你的回合步骤开始时是否还在战场上并不重要。只要你在该回合中曾起动过该鹏洛客上的任一忠诚异能，锁链面纱的异能便不会触发。

* 由于最后一个异能改变了游戏规则，所以不仅只有你在该异能结算时就已操控的鹏洛客，就连该回合中稍后时段才由你操控的鹏洛客也会受该异能的影响。

* 最后一个异能结算之后，基本上即意味着每个由你操控的鹏洛客在你的回合中能够起动两次忠诚异能。不过每次起动时仍必须遵循起动忠诚异能的时机限制；你必须在你的行动阶段且堆叠为空的时机下，才能起动忠诚异能。

* 你两次可以起动不同的忠诚异能。举例来说，你可以起动某个鹏洛客的第一个异能两次，也可以起动某个鹏洛客的第一个异能，然后起动该鹏洛客的第二个异能。

* 锁链面纱最后一个异能每多结算一次，每个由你操控的鹏洛客就能多起动一次忠诚异能。举例来说，如果你起动了锁链面纱的最后一个异能，将其重置，然后再次起动，则在该回合中，由你操控的鹏洛客能起动三次忠诚异能。

碎末时钟

{二}

神器

{横置}：在碎末时钟上放置一个充电指示物。

{横置}：目标牌手将其牌库顶的 X 张牌置入其坟墓场，X 为碎末时钟上充电指示物的数量。

* 如果在碎末时钟的最后一个异能结算时它已不在战场上，则利用它离开战场时其上充电指示物的数量来决定将多少张牌置入坟墓场。

遭祟板甲

{四}

神器～武具

佩带此武具的生物得+4/+4。

{零}：直到回合结束，遭祟板甲成为 4/4 精怪神器生物，且不再是武具。你只可以于你未操控生物时起动此异能。

佩带{四}（{四}：装备在目标由你操控的生物上；佩带的时机视同法术。）

* 虽然此「变为生物」异能于你未操控生物时才能起动，但回应此异能将生物放进战场并不会阻止其结算。

* 你可以回应某个遭祟板甲第一个异能的起动，来起动另一个遭祟板甲的异能，好让它们都变成生物直到回合结束。

* 当遭崇板甲不是武器时，你可以起动它的佩带异能，但是该异能不会生效。遭崇板甲不会装备给任何生物。

攻城巨车

{四}

神器生物～攻城巨车

5/3

攻城巨车每回合若能攻击，则必须攻击。

攻城巨车不能被墙阻挡。

* 如果在你的宣告攻击者步骤中，攻城巨车处于以下状况：它已横置；它正受某咒语或异能之影响而不能攻击；或你并未在最近的一回合开始时持续操控它（且它不具敏捷），则它便不能攻击。如果要支付费用才能让攻城巨车攻击，则这并不会强迫你必须支付该费用，所以这种情况下，它也不至于必须要攻击。

* 记着「只能被墙阻挡」的效应（举例来说，隐身术的效应）不会盖过攻城巨车最后一个异能的叙述。如果攻城巨车受到此效应的影响，则它不能被阻挡。

邬德碑

{六}

神器

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。）

于邬德碑进战场时，选择一种生物类别。

由你操控的该类别生物得+2/+2。

* 你必须选择现有的生物类别。

* 于邬德碑进战场时，才需选择生物类别。牌手不能回应此选择。加成立即开始生效。

非瑞克西亚断念妖

{二}

神器生物～惊惧兽

2/1

于非瑞克西亚断念妖进战场时，说出一个非地牌的名称。

具有该名称之来源的起动式异能都不能起动。

* 起动式异能的格式为「费用：效应。」有些关键字也属于起动式异能；它们的规则提示中会包含冒号。具有该名称之来源的静止式异能和触发式异能都不受影响。

* 不论具该名称之来源处于哪个区域中，非瑞克西亚断念妖的异能都会影响它。举例来说，如果所选择的名称是拉尼卡之魂，则其上「从坟墓场将其放逐」的异能便不能起动。

异端祷物

{一}

神器

每当任一生物牌从任何区域置入对手的坟墓场时，你获得 1 点生命。

- * 衍生生物死去不会触发异端祷物的异能。
- * 当一个由你操控但由对手拥有的非衍生生物死去时，异端祷物的异能将会触发。
- * 如果异端祷物是在有生物牌进入对手坟墓场的同时被置入你的坟墓场，则其异能不会触发。

疾步毁灭引擎

{六}

神器生物～组构体

6/6

疾步毁灭引擎不能被力量等于或小于 2 的生物阻挡。

当疾步毁灭引擎死去时，它向目标对手造成 6 点伤害。

- * 一旦疾步毁灭引擎被生物阻挡，将该生物的力量降至等于或小于 2 不会更改或撤销该次阻挡。

地

玄铁殿堂

神器地

不灭（注明「消灭」的效应不会消灭此地。）

{横置}： 加{一}到你的法术力池中。

- * 虽然玄铁殿堂是神器，但它不能当成咒语来施放。使用该牌需遵循使用地的所有一般规则。

裂片妖母巢

地

{横置}： 加{一}到你的法术力池中。

{横置}： 加一点任意颜色的法术力到你的法术力池中。此法术力只能用来施放裂片妖咒语。

{五}，{横置}： 将一个 1/1 无色裂片妖衍生生物放进战场。只能于你操控裂片妖时起动此异能。

- * 只会在你起动最后一个异能的时候，才会检查你是否操控裂片妖；于该异能结算时不会进行检查。如果在此异能结算时，你未操控裂片妖，则你仍能获得一个裂片妖衍生物。

约格莫夫之墓乌尔博格

传奇地

每个地额外具有沼泽此地类别。

- * 如果约格莫夫之墓乌尔博格不在场上，便不是沼泽。

- * 乌尔博格的异能会使得战场上的所有地均具有沼泽这个地类别。每个地会因此具有「{横置}：加{黑}到你的法术力池中。」此异能。此效应不会改变这些地的任何其他方面，包括其名称、其他副类别、其他异能，或它们是否为传奇或是基本。

* 如果乌尔博格失去异能（举例来说，它成为生物，然后被指定为化蛙术的目标），则战场上包括乌尔博格在内的所有地依旧会是沼泽，但乌尔博格不会具有「每个地额外具有沼泽此地类别」这异能。乌尔博格也无法横置以产生{黑}，但其他地（包括本回合稍后才进战场的）都可以。根据持续性效应运作的方式，乌尔博格的类别改变异能会先生效，然后才轮到将此类别改变异能与它本身的法术力异能移除的效应生效。

万智牌、Magic、再访拉尼卡、兵临古城、巨龙迷城、塞洛斯、天神创生、尼兹之旅和拉尼卡公会城，不论在美国或其他国家，均为威世智有限公司的商标。©2014 Wizards.