

2019 核心系列发布释疑

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 4 月 12 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.CustHelp.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

2019 核心系列 包括会在补充包中出现的 280 张牌（20 张基本牌，111 张普通牌，80 张非普通牌，53 张稀有牌，以及 16 张秘稀牌），本系列还有 25 张只会在 *2019 核心系列* 鹏洛客套牌出现的牌，以及 1 张独有赠卡（作为 *2019 核心系列* 系列店内「买一盒」促销赠卡分发）。此外，欢迎套牌中还有 8 张原本出自 *依夏兰*、*决胜依夏兰* 及 *多明纳里亚* 等系列的 8 张普通牌和非普通牌，这些牌所具有的也是 *2019 核心系列* 的系列符号。

万智牌 体验日：2018 年 6 月 30 日-7 月 1 日

售前周末：2018 年 7 月 7-8 日

轮抽周末：2018 年 7 月 14-15 日

店家冠军赛：2018 年 9 月 15-16 日

自正式发售当日（2018 年 7 月 13 日，周五）起，*2019 核心系列* 便可在有认证的构组赛制中使用。在该时刻，标准赛制中将可使用下列牌张系列：*卡拉德许*，*乙太之乱*，*阿芒凯*，*幻灭时刻*，*依夏兰*，*决胜依夏兰*，*多明纳里亚*，以及 *2019 核心系列*。出自去年的欢迎套牌（及其他辅助产品）中带有「W17」系列标识符号之牌张也允许在标准赛制中使用。

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 查询你附近的的活动或販售店。

复出机制：双面牌

尼可波拉斯是多重宇宙有史料记载以来最古老的鹏洛客。早在有记载流传的时代之前，波拉斯就已经在多处时空中创立属于自己的帝国，掩盖无数秘密，囤积巨量珍宝，铲除一切异己，从恶魔海怪到其他远古巨龙一个不留。2019 核心系列中有一张牌准确刻画了波拉斯在火花点燃前一刻的形象～同时也展现出其火花点燃后所获得的可怕力量。这正是本系列唯一一张用到回归的双面牌机制的牌：烈龙尼可波拉斯。

烈龙尼可波拉斯

{一}{蓝}{黑}{红}

传奇生物～长老 / 龙

4/4

飞行

当烈龙尼可波拉斯进战场时，每位对手各弃一张牌。

{四}{蓝}{黑}{红}：放逐烈龙尼可波拉斯，然后将他在其拥有者的操控下移回战场且已转化。只可以于你能施放法术的时机下启动此异能。

////

飞升尼可波拉斯

传奇鹏洛客～波拉斯

7

+2：抓两张牌。

-3：飞升尼可波拉斯对目标生物或鹏洛客造成 10 点伤害。

-4：将目标生物或鹏洛客牌在你的操控下从坟墓场放进战场。

-12：放逐目标牌手牌库中除了最后一张以外的所有牌。

双面牌的规则与其上一次在依夏兰环境中出现时相比并无更动。

- 双面牌的两个牌面都各自具有一组特征值：名称、类别、副类别、异能等等。当双面牌在战场上，只考虑目前朝上之牌面的特征。另一组特征则会被忽略。
- 当双面牌不在战场上，只考虑其正面的特征。举例来说，尼可波拉斯在坟墓场中时就只有生物那一面的特征，就算它在被置入坟墓场之前，在战场上时还是鹏洛客也一样。

- 双面牌的总法术力费用为其正面的总法术力费用，就算该牌是以背面朝上的状态出现在战场上也是一样。举例来说，飞升尼可波拉斯的总法术力费用为 4。
- 飞升尼可波拉斯的类别栏上有颜色标志。其颜色标志表示其为蓝黑红三色永久物。
- 通常情况下，双面牌会正面朝上地进入战场；但有咒语或异能指示你将该永久物「放进战场且已转化」的情况为例外，此时该永久物会背面朝上地进入战场。你不能使用双面牌的背面。
- 在一些罕见的情况下，某些咒语或异能可能会使尼可波拉斯是生物的时候在战场上转化。如果发生了这情况，则转化所成的鹏洛客上面不会有任何的忠诚指示物，然后被置入其拥有者的坟墓场。
- 你能在该鹏洛客进战场的回合便起动其上任一忠诚异能。
- 如果另一个不是双面牌的永久物（例如镜身影）成为了烈龙尼可波拉斯的复制品，则起动其上将之放逐并移回战场且已转化的异能，结果只会将之放逐。它根本不会移回战场。

游戏辅助用品：列表牌

让你套牌中每张牌都不会特别突显出来，是本项目很重要的一件事。为了让双面牌也能如此，你可以利用对应系列部分补充包中的「列表牌」。当双面牌处于非公开区域或需要隐藏其内容的场合（例如放逐区中牌面朝下地被放逐者）时，可以用列表牌代替之。使用列表牌并非强制，但在比赛中，利用双面牌的牌手必须使用列表牌或不透明的牌套（或是使用列表牌的同时使用不透明的牌套）。

- 在 *2019 核心系列* 补充包中的列表牌只能用来代表一张牌：烈龙尼可波拉斯。这张牌上既没有真正意义上的「列表」，也无需你在上面作记号，但在游戏进行和比赛规则方面来看，这仍属于列表牌。
- 列表牌必须与用它代表的双面牌一同利用。该双面牌应与你套牌的其余部份以及你的备牌分开放。
- 除非你要用某张列表牌来代表双面牌，才能将它放入你的套牌。
- 在游戏中，会将列表牌视为它所代表的那张双面牌。
- 如果某张列表牌进入了公开区域（战场，坟墓场，堆叠，或是被放逐～但牌面朝下地被放逐则是例外状况），就改为利用双面牌，并将这张列表牌放到一旁。如果此双面牌放入不公开区域（手牌或牌库），则再度利用该列表牌。
- 如果某张双面牌是牌面朝下地被放逐，或是牌面朝下地放进战场，则应利用列表牌或不透明的牌套（或两者皆用）来确保其内容不被泄漏。

单卡解惑

白色

抗暴阿耶尼

{二}{白}{白}

传奇鹏洛客～阿耶尼

4

+1: 在至多两个目标生物上各放置一个+1/+1 指示物。

-2: 将目标总法术力费用等于或小于 2 的生物牌从你的坟墓场移回战场。

-7: 你获得具有「在你的结束步骤开始时，派出三个 1/1 白色，具系命异能的猫衍生生物」的徽记。

- 如果你坟墓场中某张牌的法术力费用包括{X}，则 X 视为 0。

睿智参谋阿耶尼（仅出现在鹏洛客套牌中）

{三}{白}{白}

传奇鹏洛客～阿耶尼

5

+2: 你每操控一个生物，便获得 1 点生命。

-3: 由你操控的生物得+2/+2 直到回合结束。

-9: 在目标生物上放置 X 个+1/+1 指示物，X 为你的总生命。

- 阿耶尼的第二个异能只影响它结算时由你操控的生物。于该回合稍后时段才受你操控的生物不会得+2/+2。
- X 的数值会于阿耶尼的第三个异能结算时决定。如果你的总生命在稍后时段发生变化，该生物也不会获得或失去+1/+1 指示物。

阿耶尼的威能（仅出现在鹏洛客套牌中）

{二}{白}{白}

法术

在目标生物上放置两个+1/+1 指示物。

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

- 你不能在没有生物作为目标的情况下施放阿耶尼的威能。如果在阿耶尼的威能试图结算时，该目标生物已是不合法的目标，则此咒语不会结算。你不会检视你牌库顶的五张牌。

阿耶尼奋绝抗击

{二}{白}{白}

结界

每当一个由你操控的生物或鹏洛客死去时，你可以牺牲阿耶尼奋绝抗击。若你如此作，则派出一个 4/4 白色，具飞行异能的圣者衍生生物。

当由对手操控的咒语或异能使得你弃掉此牌时，若你操控平原，则派出一个 4/4 白色，具飞行异能的圣者衍生生物。

- 如果数个由你操控的生物和 / 或鹏洛客同时死去，则阿耶尼奋绝抗击的第一个异能也会触发同样次数。但由于你只能牺牲它一次，因此你只会得到一个指示物。
- 万智牌游戏中的「弃牌」此事仅指牌手从手上弃牌。将牌张从某牌手的牌库置入其坟墓场的效应不会使牌手弃掉这些牌。
- 如果由对手操控之咒语或异能让你作选择，且你选择弃掉阿耶尼奋绝抗击，则其最后一个异能也会触发。

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，不论是阿耶尼相迎的 1 点生命或再现活力的 3 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。

- 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，阿耶尼的群伴之异能只会触发一次。
- 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。

黎明天使

{四}{白}

生物～天使

3/3

飞行

当黎明天使进战场时，直到回合结束，由你操控的生物得+1/+1 且获得警戒异能。（它们攻击时不需横置。）

- 黎明天使的触发式异能只影响它结算时由你操控的生物。于该回合稍后时段中才由你操控的生物不会得+1/+1，也不会获得警戒异能。

庭园僧侣（仅出现在鹏洛客套牌中）

{白}

生物～人类 / 僧侣

1/1

系命（此生物所造成的伤害会让你获得等量的生命。）

只要你操控阿耶尼鹏洛客，庭园僧侣便得+1/+1。

- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此庭园僧侣受到的非致命伤害，可能会因为在该回合中你不再操控阿耶尼鹏洛客而变成致命伤害。

矮人僧侣

{三}{白}

生物～矮人 / 僧侣

2/4

当矮人僧侣进战场时，你每操控一个生物，便获得 1 点生命。

- 只有于矮人僧侣的异能结算时，才会计算由你操控的生物数量。如果矮人僧侣仍在战场上，则会将它本身也计算在内。

圣术士囚笼

{三}{白}

结界

当圣术士囚笼进战场时，放逐目标由对手操控的非地永久物，直到圣术士囚笼离开战场为止。

- 如果圣术士囚笼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。武器则会被卸装并留在战场上。所放逐永久物上的任何指示物将会消失。
- 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。

召现神力

{二}{白}

瞬间

消灭目标神器或结界。你获得 4 点生命。

- 如果在召现神力试图结算时，该目标神器或结界已是不合法的目标，则此咒语不会结算。你不会获得任何生命。

孤立

{白}

瞬间

放逐目标总法术力费用为 1 的永久物。

- 如果某个永久物的法术力费用中包含 {X}，则 X 视为 0。

骑士骁勇

{四}{白}

结界～灵气

结附于生物

当骑士骁勇进战场时，派出一个 2/2 白色，具警戒异能的骑士衍生物。（它攻击时不需横置。）

所结附的生物得+2/+2 且具有警戒异能。

- 于施放骑士骁勇时，你需要为其指定一个生物作为目标。你无法让它进战场并结附在它派出的骑士衍生物上。
- 如果在骑士骁勇试图结算时，此灵气将结附的生物已是不合法的目标，则此灵气咒语不会结算。它不会进战场，因此其异能不会触发。

无私斗士莉娜

{四}{白}{白}

传奇生物～人类 / 骑士

3/3

当无私斗士莉娜进战场时，你每操控一个非衍生物的生物，便派出一个 1/1 白色士兵衍生物。

牺牲莉娜：由你操控且力量小于莉娜的生物获得不灭异能直到回合结束。

- 只有在莉娜的第一个异能结算时，才会计算由你操控之非衍生物的生物数量。如果莉娜仍在战场上（且未因故变成衍生物），则它会将自己计算在内。
- 利用莉娜最后在战场时的力量，来决定哪些生物会在莉娜最后一个异能结算时获得不灭异能。
- 莉娜的最后一个异能只会影响其结算时由你操控且力量达相应数值的生物。于该回合稍后时段才受你操控的生物不会获得不灭异能，且就算由你操控的生物在该回合稍后时段力量变大，也不会失去不灭异能。

狮族先锋

{白}

生物～猫 / 士兵

1/1

在你回合的战斗开始时，若你操控三个或更多生物，则狮族先锋得+1/+1 直到回合结束，且你获得 1 点生命。

- 如果你并未在你的战斗阶段一开始时就操控三个或更多生物，则狮族先锋的异能根本不会触发。让永久物在战斗开始步骤变成生物，也不会触发狮族先锋的异能。
- 如果在狮族先锋的异能结算时，你并未操控三个或更多生物，则该异能不会生效。不过，如果你在该异能结算时确实操控三个或更多生物，则就算你在该回合稍后时段所操控的生物数量低于三个，这份+1/+1 加成也不会消失。

领战狮族

{二}{白}{白}

生物～猫 / 士兵

4/4

每当领战狮族攻击时，派出两个 1/1 白色，具系命异能的猫衍生生物，它们为横置且正进行攻击。

- 你得为这两个衍生物选择要攻击哪位牌手或哪个鹏洛客。它们攻击的对象（牌手或鹏洛客）可以和领战狮族不一样，且这两个衍生物可以分别攻击不同的牌手和 / 或鹏洛客。
- 虽然这些衍生物正进行攻击，但它们从未宣告为进行攻击的生物（举例来说，注记于「每当一个生物攻击时」触发的异能便会检查生物是否宣告为攻击者）。

驯良明师

{二}{白}

生物～人类 / 士兵

2/2

每当另一个力量等于或小于 2 的生物在你的操控下进战场时，你可以支付{一}。若你如此作，则抓一张牌。

- 驯良明师的异能只会于其他生物进战场时检查其力量。如果该生物的力量等于或小于 2，则异能会触发。一旦此异能触发后，就算将其力量增加到大于 2，也不会影响此异能。类似状况：若于生物进战场后才将力量减少到小于或等于 2，也不会触发此异能。
- 检查驯良明师的异能是否会触发时，要将该生物进战场时带有的指示物，以及英勇骑士这类的持续性效应等都算进去。
- 在结算驯良明师的触发式异能时，你无法多次支付{一}，好抓多张牌。

大步飞跃

{一}{白}

瞬间

目标生物得+2/+2 且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。如果你想要对阻挡造成影响，则你必须最迟在宣告攻击者步骤中施放大步飞跃。

新手骑士

{白}

生物～人类 / 骑士

2/3

守军（此生物不能攻击。）

只要新手骑士上结附了灵气或佩带了武具，它便能视同不具守军异能地进行攻击。

- 一旦新手骑士已攻击，则就算它不再结附灵气或佩带武具，它也会留在战斗中。

华辉天使

{一}{白}{白}

生物～天使

3/3

飞行

在每个结束步骤开始时，若本回合中你获得了 5 点或更多生命，则派出一个 4/4 白色，具飞行与警戒异能的天使衍生生物。

{三}{白}{白}{白}：直到回合结束，华辉天使得+2/+2 且获得系命异能。

- 华辉天使的触发式异能会检查你是否于该回合获得过 5 点或更多生命。它不关心你是否也失去过生命，也不关心你当前的总生命是否比该回合开始时的总生命要高。获得生命的事件发生时华辉天使是否在战场上也不重要。
- 你无须一次性获得 5 点生命也能满足华辉天使触发式异能的触发条件。
- 如果在该回合的结束步骤开始前，你没有获得过生命，则华辉天使的触发式异能根本不会触发。在结束步骤中获得生命不会触发该异能。
- 无论你获得 5 点或更多生命的次数有多少，你都只能派出一个天使衍生物。
- 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，但这不会满足华辉天使触发式异能的触发条件。

承阳净化僧

{一}{白}

生物～人类 / 僧侣

1/4

当承阳净化僧进战场时，选择一项～

- 移去目标生物上的所有指示物。于承阳净化僧仍在战场上的时段内，该生物上不能放置指示物。
- 目标对手失去所有指示物。于承阳净化僧仍在战场上的时段内，该牌手不能得到指示物。
- 如果异能的费用或咒语的额外费用需要在受承阳净化僧影响的生物或牌手上放置指示物，则无法支付该费用。如果结算中的咒语或异能注明某牌手可以让该生物或牌手得到指示物，则该牌手不能选择如此作。
- 如果某替代性效应允许牌手修改或替代某事件，但需在受承阳净化僧影响的生物或牌手上放置指示物，则该牌手可以使该替代式效应生效，但它们无法获得指示物。如果原版事件完全被替代（例如让灼灵法师的替代性效应生效），则原版事件不会发生。

英勇骑士

{三}{白}

生物～人类 / 骑士

3/4

由你操控的其他骑士得+1/+1。

{三}{白}{白}：由你操控的骑士获得连击异能直到回合结束。

- 同一个生物上的数个连击异能不会累计。
- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此由你操控的骑士受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中英勇骑士离开战场而变成致命伤害。

蓝色

艾文风法师

{二}{蓝}

生物～鸟 / 法术师

2/2

飞行

每当你施放瞬间或法术咒语时，艾文风法师得+1/+1直到回合结束。

- 艾文风法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。

白骨化灰

{二}{蓝}{蓝}

瞬间

反击目标生物咒语。

抓一张牌。

- 注记着「不能被反击」的生物咒语是白骨化灰的合法目标。当白骨化灰结算时，该生物咒语将无法被反击，但你依旧会抓一张牌。

灵异水手

{一}{蓝}

生物～精怪 / 海盗

2/2

当灵异水手成为咒语的目标时，将它牺牲。

灵异水手只能被精怪阻挡。

{三}{蓝}：另一个目标由你操控的生物本回合只能被精怪阻挡。

- 就算你反击了指定灵异水手为目标的咒语，你也要牺牲它。
- 如果以灵异水手为目标的咒语没有其他目标，则它不会结算（因为在灵异水手牺牲后，该咒语已没有合法目标）。
- 在某生物已被非精怪的生物阻挡之后再启动灵异水手的最后一个异能，不会使前者生物成为未受阻挡。

祈愿巨灵

{三}{蓝}{蓝}

生物～巨灵

4/4

飞行

祈愿巨灵进战场时上面有三个祈愿指示物。

{二}{蓝}{蓝}，从祈愿巨灵上移去一个祈愿指示物：展示你的牌库顶牌。你可以使用该牌，且不需支付其法术力费用。如果你不使用，则将它放逐。

- 如果你想要施放所展示的牌，则你必须在祈愿巨灵的最后一个异能结算的过程中如此作。你不能等到本回合内稍后时段再使用。以此法施放咒语时，你虽然可以在通常无法施放该类别之咒语的时机下施放之，但仍须遵循其他限制（例如「只能在战斗中施放此咒语」）。
- 如果展示出的牌是地，则除非目前是你的回合、且你先前尚未使用过地，你才能使用它。
- 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（例如折磨幽声），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。

缩微

{二}{蓝}

结界～灵气

结附于生物

所结附的生物得-6/-0。

当所结附的生物进行阻挡时，将它消灭。（*攻击生物仍已被阻挡。*）

- 一旦所结附的生物被消灭，则除非进行攻击的生物具有践踏异能，或仍有其他生物阻挡之，否则它就不会分配或造成战斗伤害。

刃鳍巨海蛇

{四}{蓝}{蓝}

生物～巨蛇

4/6

{五}{蓝}{蓝}：刃鳍巨海蛇本回合不能被阻挡。

- 一旦刃鳍巨海蛇已被阻挡，此时再起动其异能也不会更改或撤销该次阻挡。

拟形变幻

{一}{蓝}

结界～灵气

结附于生物

于拟形变幻进战场时，选择一个生物。

所结附的生物是所选生物的复制品。

- 你只可选择已在战场上的生物。
- 拟形变幻所复制的，就只有所选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：该衍生物是否为横置，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。
- 将复制的特征值，于拟形变幻之效应一开始生效时就已确定。就算所选生物的可复制值稍后发生改变，或该生物已离开战场，所结附之生物的特征值也不受影响。
- 如果所选择的生物已经复制了别的东西（举例来说，如果所选的生物上结附有其他拟形变幻），则所结附的生物会是所选的生物已经复制的样子。

- 如果所选择的生物是个衍生物，则拟形变幻会复制将该衍生物放进战场的效应原本所注明的特征。在此情况下，所结附的生物不会成为衍生物。
- 于所结附的生物死去时，它仍是所选生物的复制品，因此它因复制效应而获得的所有「当此生物死去时」异能都会触发。它原本通常会具有的「当此生物死去时」异能都不会触发。
- 如果拟形变幻因故与另一个生物同时进战场，则它不能让所结附的生物成为同时进战场之生物的复制品。你只可选择已在战场上的生物。

镜身影

{二}{蓝}

生物～变形兽

0/0

你可以使镜身影当成任一由你操控之生物的复制品来进入战场。

- 镜身影所复制的，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：该衍生物是否为横置，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镜身影），则镜身影进战场时，会是所选的生物已经复制的样子。
- 如果所选择的生物是个衍生物，则镜身影会复制将该衍生物放进战场的效应原本所注明的特征。在此情况下，镜身影不会成为衍生物。
- 当镜身影进战场时，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。
- 如果镜身影因故与另一个生物同时进战场，则镜身影不能成为该生物的复制品。你只可选择已在战场上的生物。

漫雾师

{蓝}

生物～人鱼 / 法师

1/1

牺牲漫雾师：直到回合结束，如果某非衍生物的生物将进战场，且未有牌手施放之，则改为将它放逐。

- 对于施放的非衍生物的生物而言，包括从非正常区域（比如你的坟墓场）施放者，漫雾师的异能不会产生影响。
- 漫雾师的异能不会防止衍生生物进入战场。它也不会影响已经在战场上的生物。
- 如果漫雾师与其他生物同时进战场，则无法及时启动其异能，好影响那些生物。

龙命连结点（「买一盒」赠卡）

{五}{蓝}{蓝}

瞬间

于本回合后进行额外的一个回合。

如果龙命连结点将从任何区域置入坟墓场，则改为展示龙命连结点，并将它洗入其拥有者的牌库。

- 只要龙命连结点将以任何方式进入坟墓场（包括结算时），其最后一个异能都会生效。

全知全能

{七}{蓝}{蓝}{蓝}

结界

你可以从你手上施放咒语，且不需支付其法术力费用。

- 你必须遵守每个你施放之咒语的正常施放时机的许可条件与限制。
- 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（例如折磨幽声），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。
- 在你施放全知全能之后，如果当前是你的回合，你会在其结算之后立刻获得优先权。你能在其他牌手有机会用咒语或异能来去除全知全能之前施放其他咒语。

机械融合

{三}{蓝}

法术

抓若干牌，其数量等同于由你操控的神器间最高之总法术力费用。

- 如果某个永久物的法术力费用中包含 {X}，则 X 视为 0。

耐心复原

{三}{蓝}{蓝}

结界

在你的维持开始时，目标对手将其牌库顶的三张牌置入其坟墓场，然后每以此法将一张地牌置入该坟墓场，你便抓一张牌。

- 耐心复原的触发式异能每次结算时，都只会计算在该异能结算过程中进入该坟墓场的地牌数量。举例来说，如果对手在某个维持中将两张地牌置入其坟墓场，然后在下一个维持中又将三张地牌置入坟墓场，则你在这两个维持中会分别抓两张牌和三张牌，而不是两张和五张。
- 如果对手将牌从牌库移除，但并未置入坟墓场（也许是因为你操控得享安息），则你不会抓牌。

心灵侵蚀

{二}{蓝}

结界

每当你抓一张牌时，每位对手各将其牌库顶的两张牌置入其坟墓场。

- 如果某咒语或异能让你将牌置于你手上，且用词不包括「抓」，则心灵侵蚀的异能不会触发。

扑翼大师塞埃

{二}{蓝}

传奇生物～人类 / 神器师

1/4

每当你施放神器咒语时，派出一个 1/1 无色，具飞行异能的振翼机衍生神器生物。

{一}{蓝}，牺牲两个神器：抓一张牌。

- 塞埃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。

卓越赋生师

{二}{蓝}

生物～人类 / 神器师

1/3

当卓越赋生师进战场时，于卓越赋生师仍在战场上的时段内，目标由你操控的神器成为基础力量与防御力为 5/5 的神器生物。

- 卓越赋生师不会移除目标神器所具有的任何异能。
- 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。
- 如果该神器已经是个生物，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。其他将其力量或防御力设定为某特定值的效应，如果在卓越赋生师的异能结算之后生效，则会盖过此效应。
- 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，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。

眠梦咒

{二}{蓝}{蓝}

法术

横置所有由目标牌手操控的生物。这些生物于该牌手的下一个重置步骤中不能重置。

- 于眠梦咒结算时，眠梦咒异能的第二个部份会影响由该目标牌手所操控的所有生物，而不是只影响实际被眠梦咒横置的生物。

超凡幽魅

{一}{蓝}

生物～精怪

1/3

飞行

由你操控的其他精怪得+1/+1。

- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此由你操控的精怪受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中超凡幽魅离开战场而变成致命伤害。

私密交换

{四}{蓝}

法术

交换两个目标生物的操控权。

- 如果其中一个目标永久物于私密交换结算时已不是合法目标，则交换不会发生。
- 你不一定要操控目标之一。
- 如果于私密交换结算时，这两个生物由同一位牌手操控，则什么都不会发生。
- 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。

神器大师泰兹瑞

{三}{蓝}{蓝}

传奇鹏洛客～泰兹瑞

5

+1：派出一个 1/1 无色，具飞行异能的振翼机衍生神器生物。

0：抓一张牌。如果你操控三个或更多神器，则改为抓两张牌。

-9：你获得具有「在你的结束步骤开始时，从你的牌库中搜寻一张永久物牌，将之放进战场，然后将你的牌库洗牌」的徽记。

- 如果你通过泰兹瑞徽记的异能将一个永久物放进战场，则该永久物所具有、且会在结束步骤触发的触发式异能不会在该结束步骤中触发。

残忍械师泰兹瑞（仅出现在鹏洛客套牌中）

{四}{蓝}{蓝}

传奇鹏洛客～泰兹瑞

4

+1：抓一张牌。

0：直到你的下一个回合，目标由你操控的神器成为 5/5 生物，且仍具有原本类别。

-7：将任意数量的牌从你手上面朝下地放进战场。它们是 5/5

神器生物。

- 泰兹瑞的第二个异能不会移除目标神器所具有的任何异能。
- 在你的回合开始之前，该神器就已不再是生物。在你的重置步骤中，它会是生物神器。
- 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。
- 如果该神器已经是个生物，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。其他将其力量或防御力设定为某特定值的效应，如果在泰兹瑞的异能结算后才生效，则将会盖过此效应。
- 会改变该生物之力量与 / 或防御力的其他效应，例如巨力成长或+1/+1 指示物，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与 / 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。
- 利用泰兹瑞的第三个异能放进战场的牌是当成 5/5 神器生物来进入战场。它们并非先以自己的特征进战场，然后再变成 5/5。
- 如果你将双面牌（例如烈龙尼可波拉斯）面朝下地放进战场，则在此过程中你无需揭晓该双面牌为何。该牌背面的特征不会生效。
- 你可以随时检视由你操控且牌面朝下的永久物。
- 如果某个由你操控之牌面朝下的永久物离开战场，你必须向所有牌手展示它。
- 如果某个生物作为某个面朝下的生物之复制品来进战场，或是派出了一个衍生物、且该衍生物是某个面朝下的生物之复制品，则这类复制品的特征与面朝下的生物相同（此情况下为 5/5 神器生物，且不具其他特征），尽管此复制品为面朝上。

- 2019 核心系列之中没有将这些牌翻回正面的办法。如果利用本系列之外牌张的效应将这类牌翻回正面，则使其成为 5/5 神器生物的效应终止。如果这类效应试图翻回正面的牌张为瞬间或法术牌，则该牌会被展示，然后仍以面朝下的方式留在战场。这种情况下，它仍是 5/5 神器生物。
- 牌面朝下的生物离开战场后，如果有效应会将其移回战场（例如多明纳里亚系列中泰菲力的誓约或本系列的异常耐力），则该效应会将该牌面朝上地移回。如果该效应试图以此法将瞬间或法术牌放进战场，则改为该牌留在其当前所在区域。

风信史芬斯

{五}{蓝}{蓝}

生物～史芬斯

3/7

飞行

每当一个具飞行异能的生物攻击时，你可以抓一张牌。

- 此异能不关心具飞行异能的生物操控者是谁，亦不关心该生物攻击的是哪位牌手或鹏洛客。是由风信史芬斯的操控者来选择是否要抓牌。
- 风信史芬斯本身攻击时，也会触发其异能。
- 此生物必须在宣告为攻击者之后一刻就具有飞行异能，才会触发风信史芬斯的异能。举例来说，用航筝海盗攻击会触发此异能。类似情况：用飞天骏马和一个不具飞行异能的生物攻击只会使该异能触发一次；而用两个飞行生物攻击会使该异能触发两次。

黑色

异常耐力

{一}{黑}

瞬间

直到回合结束，目标生物得+2/+0 且获得「当此生物死去时，将它在其拥有者的操控下横置移回战场。」

- 异常耐力的效应只会生效一次。若该目标生物死去后又返回战场，则它算是一个全新生物。如果上述新生物再次死去，就不会再度返回战场。

鲜血占卦

{三}{黑}

法术

牺牲一个生物，以作为施放此咒语的额外费用。

抓三张牌。

- 施放鲜血占卦时，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。
- 要等到施放完鲜血占卦、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。

死亡爵主

{一}{黑}{黑}

生物～灵俑 / 法术师

2/2

由你操控的骷髅妖与由你操控的其他灵俑得+1/+1 且具有死触异能。

- 既是骷髅妖也是灵俑的生物只会得到一次这种加成。
- 死亡爵主通常不会影响到本身。不过如果你让它变成骷髅妖，则它会让本身得+1/+1 并具有死触异能。
- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此由你操控的骷髅妖或灵俑受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中死亡爵主离开战场而变成致命伤害。

灾变恶魔

{二}{黑}{黑}

生物～恶魔

6/6

牺牲一个生物，以作为施放此咒语的额外费用。

飞行，践踏

- 施放灾变恶魔时，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。

- 要等到施放完灾变恶魔、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。

鲜血饕客

{四}{黑}

生物～吸血鬼

4/4

每当你获得生命时，每位对手各失去 1 点生命。

- 每个获得生命的事件只会让鲜血饕客的异能触发一次，不论是阿耶尼相迎的 1 点生命或再现活力的 3 点生命。
- 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，则鲜血饕客的异能会触发两次。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，鲜血饕客的异能只会触发一次。
- 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。

全能渐散

{三}{黑}{黑}

法术

每位牌手各失去一半数量的生命，然后各弃一半数量的手牌，然后各牺牲一半数量由其操控的生物。各数量小数点后均进位。

- 要进位的是要失去生命（弃掉手牌、牺牲生物）的数量，而非留下之东西的数量。举例来说，如果某位牌手有 5 点生命、五张手牌和五个生物，则他会失去 3 点生命，弃三张牌，牺牲三个生物。
- 由于咒语的指示将按顺序执行，因此牌手在失去生命、弃牌和 / 或牺牲生物时，可能会受到牌手所操控生物之异能的影响，或触发前述异能。以此法触发的异能，要等到全能渐散结算完成之后才会结算。
- 在结算全能渐散时，首先，每位牌手同时失去相应数量的生命。然后，由轮到该回合的牌手选择相应数量的手牌但不展示，接着每位其他牌手按照回合顺序依次比照办理，之后所有牌手同时弃牌。最后，由轮到该回合的牌手选择相应数量由其操控的生物。接着每位其他牌手按照回合顺序依次比照办理，他们在作决定时已知道之前牌手的选择为何。之后，所有牌手同时牺牲自己选择的生物。

- 在双头巨人游戏中，全能渐散会使每位牌手各失去其队伍总生命数量的一半，小数点后进位。这就是说，总生命为偶数的队伍最后会变成 0 点生命，而总生命为奇数的队伍最后会变成-1 点生命。之后这场游戏会以平局告终。

醒尸灵鸟（仅出现在鹏洛客套牌中）

{四}{黑}{黑}

生物～鸟 / 精怪

5/5

飞行

{五}{黑}{黑}：将目标生物牌从你的坟墓场横置移回战场。

- 醒尸灵鸟的异能只有于它在战场上时才能起动。它不能将自己从你的坟墓场中移回。

播疫惊惧兽

{三}{黑}

生物～灵俑 / 惊惧兽

2/2

每当播疫惊惧兽攻击时，每位对手各失去 2 点生命。

- 在双头巨人游戏中，播疫惊惧兽的异能会让对手队伍失去 4 点生命。

狱境报复

{黑}

瞬间

放逐目标无色生物。你获得等同于其力量的生命。

- 所获得生命的数量，等同于该生物最后在战场上时的力量。
 - 如果该生物的力量为负数，则你既不会失去生命，也不会获得生命。
-

炼狱留痕

{一}{黑}

结界～灵气

结附于生物

所结附的生物得+2/+0 且具有「当此生物死去时，抓一张牌。」

- 在该生物死去时操控它的牌手得抓这张牌。
- 如果炼狱留痕和所结附的生物同时被消灭，则该牌手会抓一张牌。

唤尸依萨蕾

{一}{黑}{黑}

传奇生物～人类 / 法师

3/3

死触

每当唤尸依萨蕾攻击时，你可以支付{X}。当你如此作时，将目标总法术力费用为 X 的生物牌从你的坟墓场移回战场，且其上有一个尸体指示物。如果该生物将离开战场，则改为将它放逐，而非置入其他区域。

- 依萨蕾的触发式异能进堆叠时不指定目标。在该异能结算过程中，你可以支付{X}。当你如此作时，会触发另一个异能，让你选择要移回的目标生物牌。这类异能与注记「若你如此作...」之异能的区别在于，在决定支付法术力费用和选择目标生物牌之后，实际将该牌移回之前，牌手仍有机会来施放咒语和起动异能。
- 由于所有攻击生物需一次性选择完毕，因此以此法移回的生物无法在被移回的同一次战斗中进行攻击，就算它具有敏捷也是一样。
- 如果你坟墓场中某张牌的法术力费用包括{X}，则 X 视为 0。
- 就算你设法移掉了依萨蕾移回战场之生物上面的尸体指示物，原本会放逐该生物的替代性效应也会继续生效。此指示物仅起提示作用，帮助你分清哪些生物会在将离开战场时被放逐。
- 如果依萨蕾离开战场，则该替代性效应也会继续生效。如果它移回的某个生物将离开战场，则会改为将它放逐。
- 由于「死去」意指「从战场进入坟墓场」，因此改为将它放逐的生物并未「死去」。会在这类生物死去时触发的异能不会触发。

巫妖抚慰

{三}{黑}{黑}

法术

消灭目标生物。你获得 3 点生命。

- 如果在巫妖抚慰试图结算时，该目标生物已是不合法的目标，则此咒语不会结算。你不会获得任何生命。

死灵术士莉莲娜（仅出现在鹏洛客套牌中）

{三}{黑}{黑}

传奇鹏洛客～莉莲娜

4

+1：目标牌手失去 2 点生命。

-1：将目标生物牌从你的坟墓场移回你手上。

-7：消灭至多两个目标生物。将至多两张生物牌在你的操控下从坟墓场放进战场。

- 对于莉莲娜的最后一个异能而言，你是在目标生物被消灭后才选择要移回战场的生物。在你选择要移回的两张生物牌和它们被移回之间，没有牌手能有所行动。你可以将刚被消灭的牌移回战场。
- 如果有任何异能会因这些目标生物被消灭而触发，则这些异能要等到你将生物牌从坟墓场放进战场后才会进入堆叠。
- 你可以在未选择任何目标生物的情况下起动莉莲娜的最后一个异能。你就只是将两张生物牌从坟墓场放进战场。但是，如果你选择了目标，且在该异能试图结算之前，所有的目标都已成为不合法，则该异能不会结算，你也无法将任何牌放进战场。
- 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，则原本来自其他牌手坟墓场，但因莉莲娜的第三个异能而受你操控的所有永久物都会被放逐。

长生不死莉莲娜

{二}{黑}{黑}

传奇鹏洛客～莉莲娜

+1: 将你牌库顶的三张牌置入你的坟墓场。如果其中至少有一张是灵俑牌，则每位对手各失去 2 点生命且你获得 2 点生命。

-2: 目标生物得-X/-X 直到回合结束，X 为由你操控的灵俑数量。

-3: 本回合中，你可以从你坟墓场中施放灵俑牌。

- X 的数值于莉莲娜的第二个异能结算时决定。就算稍后由你操控的灵俑数量发生了改变，该目标生物的力量和防御力也不会改变。
- 莉莲娜的第三个异能结算后，你从你坟墓场中施放灵俑牌时需遵循施放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。
- 莉莲娜的第三个异能结算后，在当回合中，你可以施放你坟墓场中的所有灵俑牌，包括于该回合稍后时段才进入你坟墓场者。
- 在双头巨人游戏中，莉莲娜的第一个异能会让对手队伍失去 4 点生命且你获得 2 点生命。

莉莲娜的契约

{三}{黑}{黑}

结界

当莉莲娜的契约进战场时，你抓四张牌且失去 4 点生命。

在你的维持开始时，若你操控四个或更多恶魔，且其名称各不相同，则你赢得这盘游戏。

- 如果你没有在你的维持一开始时就操控四个名称各不相同的恶魔，则莉莲娜的契约之第二个异能不会触发。到了你的回合后，你没办法在维持开始之前有所行动。
- 如果第二个异能触发，但该异能结算时你不再操控四个名称各不相同的恶魔，则你不会赢得这盘游戏。

莉莲娜的斩获（仅出现在鹏洛客套牌中）

{三}{黑}

法术

目标对手弃一张牌。

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

- 你可以施放莉莲娜的斩获，并以任何对手为目标，就算是没有手牌者也一样。即便该目标对手无法弃牌，你也仍能执行其第二个异能的动作。

亡者华尔兹

{一}{黑}

法术

将至多两张目标生物牌从你的坟墓场移回你手上，然后弃一张牌。

- 如果你没有手牌，则你需要弃掉一张刚移回你手上的生物牌。
- 施放亡者华尔兹时，你可以指定一张或零张生物牌为目标。就算你未指定生物牌为目标，你依旧要弃一张牌。

梦魇饥渴

{黑}

瞬间

你获得 1 点生命。目标生物得-X/-X 直到回合结束，X 为你于本回合中所获得的生命数量。

- 梦魇饥渴计算的是你在本回合中所获得的生命数量，而非你总生命的变化情况。举例来说，如果你在梦魇饥渴结算前已获得 5 点生命，同时还失去了 8 点生命，则梦魇饥渴会让你多获得 1 点生命，然后令目标生物得-6/-6。
- 如果在梦魇饥渴试图结算时，该目标生物已是不合法的目标，则此咒语不会结算。你不会获得 1 点生命。

开坟现墓

{三}{黑}{黑}

结界

每当一个由你操控且非衍生物的生物死去时，派出一个 2/2 黑色灵俑衍生物。

- 如果一个非衍生物的生物在开坟现墓离开战场的同时死去，则你会得到一个灵俑衍生物。

避邪符巫妖

{黑}{黑}{黑}

生物～灵俑

5/5

不灭

于避邪符巫妖进战场时，在一个由你操控的神器上放置一个避邪符指示物。

当你未操控其上有避邪符指示物的永久物时，牺牲避邪符巫妖。

- 避邪符巫妖的第一个异能并不以该神器为目标。在你选择神器和在其上放置一个避邪符指示物之间，没有牌手能有所行动。
- 如果于避邪符巫妖进战场时，你并未操控神器，则其第一个异能不会生效。在它进战场的同时，其最后一个异能便触发（除非你操控了其他上面有避邪符指示物的永久物），且你必须将它牺牲。
- 如果避邪符巫妖与某神器同时在你的操控下进战场，则你无法在该神器上放置避邪符指示物。你必须选择已在战场上、且由你操控的神器。
- 避邪符巫妖的最后一个异能为「状态触发式异能」。一旦触发之后，只要此异能还在堆叠中，便不会再度触发。如果此异能被反击、且触发条件依然符合，则它会立刻再度触发。
- 避邪符巫妖的最后一个异能检查的是你的永久物上有没有避邪符指示物，而不会特别检查它让你放上某神器的那个指示物。举例来说，如果你操控两个避邪符巫妖，并将避邪符指示符放在了两个不同的神器上，则就算其中一个神器离开战场，两个避邪符巫妖也都不会被牺牲。

散疫牝马

{一}{黑}{黑}

生物～梦魇 / 马

2/2

散疫牝马不能被白色生物阻挡。

当散疫牝马进战场时，由对手操控的生物得-1/-1直到回合结束。

- 散疫牝马的第二个异能只会影响它结算时由对手操控的生物。于该回合稍后时段才受其操控的生物不会得-1/-1。

坟场复生

{四}{黑}

法术

将目标生物牌在你的操控下从坟墓场放进战场。该生物额外具有黑色此颜色与灵俑此类别。

- 坟场复生不会覆盖任何先前的颜色或类别，而是会添加其他颜色和其他副类别。
- 如果该生物通常为无色，则它将直接成为黑色。它不会既为黑色又为无色。
- 若后生效的效应会改变受影响生物的颜色，则该效应会覆盖坟场复生的部分效应，即该生物只会具有新的颜色。若有效应会改变受影响生物的种类或副类别，该效应也会如此生效。

褴褛木乃伊（仅出现在鹏洛客套牌中）

{一}{黑}

生物～灵俑 / 豺狼

1/2

当褴褛木乃伊死去时，每位对手各失去 2 点生命。

- 如果你的总生命在褴褛木乃伊受到致命伤害的同时降至 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。
- 在双头巨人游戏中，褴褛木乃伊的触发式异能会让对手队伍失去 4 点生命。

吸血稚儿

{黑}

生物～吸血鬼

0/3

{二}, {横置}: 每位对手各失去 1 点生命且你获得 1 点生命。

- 在双头巨人游戏中，吸血稚儿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

叛行

{二}{红}

法术

获得目标生物的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}。）

- 你可以指定任何生物当成叛行之目标，包括未横置的或是已经由你操控的。
- 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。

月轮山影

{红}

结界

于月轮山影进战场时，选择一个非基本地牌的名称。

由对手操控且具有该名称的地失去所有地类别和异能，且获得「{横置}：加一点任一颜色的法术力。」

- 月轮山影的效应，不会影响超类别或其他牌类别。它不会移除神器地上的「神器」此类别，也不会移除传奇地上的「传奇」此超类别。
- 如果受影响的地具有会在「当」其进战场时触发的异能，则在该异能触发之前，该地就已失去此异能。
- 如果受影响的地具有会让其横置进战场的异能，则在该异能生效之前，该地就已失去此异能。对于其他会影响该地如何进战场之异能，或是会在「于」其进战场时生效之异能，也是同理。

无上力量

{七}{红}{红}{红}

法术

放逐你牌库顶的七张牌。直到回合结束，你可以施放以此法放逐的非地牌。

如果此咒语是从你手上施放，则加十点任意颜色的单色法术力。

- 无上力量不会改变你能够施放所放逐之牌的时机。举例来说，如果你放逐了一张法术牌，则你只能在你的行动阶段当中且堆叠为空的时候施放之。
- 施放被放逐的牌会导致其离开放逐区。你无法多次施放它。
- 所有未施放的牌（包括地牌）会留在放逐区中。
- 如果某效应复制无上力量，则由于该复制品并未被施放，因此你不会加十点法术力。

禁咒焰

{X}{红}

法术

禁咒焰对任意一个目标造成 X 点伤害。

如果 X 等于或大于 5，则此咒语不能被反击，且其伤害不能被防止。

- 在判断禁咒焰是否会被反击，或其伤害是否能被防止时，利用的是你为 X 所选的数值，而非你实际为其支付的法术力数量，或其实际造成的伤害。
- 不论 X 的数值为何，试图反击禁咒焰的咒语都能指定它为目标。如果 X 等于或大于 5，这些咒语依旧会结算，但原本会反击禁咒焰的那部分效应不会生效。这些咒语的任何其他效应仍会如常生效。
- 如果在禁咒焰试图结算时，其目标已是不合法的目标，则此咒语不会被反击，但不会结算。该目标不会受到伤害。

全力突破

{红}

法术

由你操控的生物获得践踏异能直到回合结束。（具践踏异能的生物造成之过量战斗伤害能对所攻击的牌手或鹏洛客造成之。）

抓一张牌。

- 全力突破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践踏异能。

- 你就算未操控生物，也能施放全力突破。如果于此咒语结算时，你并未操控生物，则你就是只抓一张牌。

暗栖先知

{一}{红}

生物～鬼怪 / 祭师

2/2

{一}，牺牲一个生物：放逐你的牌库顶牌。本回合中，你可以使用该牌。（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。）

- 暗栖先知不会改变你能够施放所放逐之牌的时机。举例来说，如果你放逐了一张法术牌，则你只能在你的行动阶段当中且堆叠为空的时候施放之。如果你放逐了一张地牌，则你只能于你的行动阶段中，且你有可使用地数的时候使用之。
- 施放被放逐的牌会导致其离开放逐区。你无法多次施放它。
- 如果你不施放所放逐的牌，该牌便会持续被放逐。
- 你可以牺牲暗栖先知来支付其本身异能的费用。

连咒击

{红}{红}

法术

本回合中，当你施放你的下一个瞬间或法术咒语时，复制该咒语。你可以为该复制品选择新的目标。

- 如果你连续施放两个连咒击，则你会复制第二个连咒击。全部结算之后，会产生两个延迟触发式异能。此后你施放的下一个咒语会被复制两次。如果该咒语还是连咒击，则再之后的咒语就会被复制三次，以此类推。
- 连咒击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。
- 就算使得连咒击的异能触发之咒语在该触发式异能结算前就被反击，也仍能产生对应的复制品。该复制品将会比原版咒语先一步结算。
- 该复制品的目标将与原版咒语相同，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，则此复制品的 X 数值与原版咒语相同。
- 你不能选择去支付该复制品的任何额外费用。不过，会基于替原版咒语所支付的任何额外费用而产生的效应都会被复制，就好像每个复制品都支付过同样的费用一样。
- 连咒击的异能会直接在堆叠上产生复制品，因此它未被「施放」。会因牌手施放咒语而触发的异能并不会触发。

坏物鬼怪

{二}{红}{红}

生物～鬼怪 / 战士

3/3

由你操控的其他鬼怪得+1/+1。

牺牲一个鬼怪：消灭目标神器。

- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此由你操控的鬼怪受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中坏物鬼怪离开战场而变成致命伤害。
- 你可以牺牲坏物鬼怪来支付其本身异能的费用。

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，贫窟伏击客的异能会让对手队伍失去 4 点生命。

业火地狱兽

{三}{红}

生物～地狱兽

践踏（此生物造成之过量战斗伤害能对所攻击的牌手或鹏洛客造成之。）

在每个结束步骤开始时，若业火地狱兽本回合曾进行攻击或阻挡，则其拥有者将它洗入其牌库。

- 只有于业火地狱兽的最后一个异能结算时，它还在战场上，其拥有者才会将它洗入其牌库。

龙魂合一萨坎（仅出现在鹏洛客套牌中）

{四}{红}{红}

传奇鹏洛客～萨坎

5

+2：龙魂合一萨坎向每位对手和每个由对手操控的生物各造成 1 点伤害。

-3：龙魂合一萨坎对目标牌手或鹏洛客造成 4 点伤害。

-9：从你的牌库中搜寻任意数量的龙生物牌，将它们放进战场，然后将你的牌库洗牌。

- 在双头巨人游戏中，萨坎的第一个异能会让对手队伍失去 2 点生命。

炎血萨坎

{一}{红}{红}

传奇鹏洛客～萨坎

3

+1：你可以弃一张牌。若你如此作，则抓一张牌。

+1：加两点法术力，其颜色组合由你选择。此法术力只能用来施放龙咒语。

-7：派出四个 5/5 红色，具飞行异能的龙衍生生物。

- 萨坎的第二个异能是忠诚异能，因此不是法术力异能。你只可以于你能施放法术的时机下起动此异能。它会用到堆叠，且可以被回应。

- 「龙咒语」仅指具有「龙」这一副类别的咒语，与咒语的名称无关。举例来说，巨龙宝库不是龙咒语。

萨坎的龙炎（仅出现在鹏洛客套牌中）

{三}{红}{红}

法术

萨坎的龙炎对任意一个目标造成 3 点伤害。

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

- 如果在萨坎的龙炎试图结算时，所选的目标已是不合法的目标，则此咒语不会结算。你不会检视你牌库顶的五张牌。

萨坎解印

{三}{红}

结界

每当你施放力量为 4，5 或 6 的生物咒语时，萨坎解印对任意一个目标造成 4 点伤害。

每当你施放力量等于或大于 7 的生物咒语时，萨坎解印向每位对手和每个由对手操控的生物和鹏洛客各造成 4 点伤害。

- 如果你施放的生物咒语是「进战场时上面有数个+1/+1 指示物」者（例如饥渴多头龙），则在确定萨坎解印的两个异能是否会触发时，不会将这类指示物考虑在内。类似地，会在生物进战场之后立刻提升该生物力量的效应也在考虑之外。
- 萨坎解印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。
- 如果某个生物牌印制的力量为*，且具有定义其力量的异能，则当该生物咒语在堆叠上时，该异能会生效。萨坎解印只会在你支付完费用后检查力量；开始施放咒语时与触发式异能结算时该咒语的力量是多少并不重要。
- 在双头巨人游戏中，萨坎解印的最后一个异能会让对手队伍失去 8 点生命。

破围巨人

{三}{红}{红}

生物～巨人 / 战士

6/3

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。）

{三}{红}：目标生物本回合不能进行阻挡。

- 在某个生物已进行阻挡后再起动破围巨人的最后一个异能，并不会将该进行阻挡的生物移出战斗，或令被其阻挡的生物成为未受阻挡。

啸电巨龙

{三}{红}{红}

生物～龙

3/3

飞行

当啸电巨龙进战场时，你可以支付{二}{红}。当你如此作时，它对任意一个目标造成 3 点伤害。

- 啸电巨龙的触发式异能进堆叠时不指定目标。在该异能结算过程中，你可以支付{二}{红}。当你如此作时，会触发另一个异能，让你选择要受到伤害的目标。这类异能与注记「若你如此作...」之异能的区别在于，在决定支付法术力费用之后，实际造成伤害之前，牌手仍有机会来施放咒语和起动异能。
- 在结算啸电巨龙的触发式异能时，你无法多次支付{二}{红}，好使其造成超过 3 点伤害。

地壳迸裂

{三}{红}

法术

消灭目标地。不具飞行异能的生物本回合不能进行阻挡。

- 如果地壳迸裂试图结算时，该地已是不合法的目标，则地壳迸裂不会结算，且其所有效应都不会生效。不具飞行异能的生物能如常进行阻挡。
- 由于地壳迸裂效应的第二部分不会改变任何永久物的特征，因此受影响的生物会不断变化。在该回合内稍后时段才进战场、且不具飞行异能的生物不能进行阻挡；在该回合内稍后时段获得飞行异能的生物能进行阻挡。

掷物有声

{红}

法术

牺牲一个生物，以作为施放此咒语的额外费用。

掷物有声对任意一个目标造成伤害，其数量等同于所牺牲生物的力量。

- 会检查所牺牲的生物在战场上已知的最后存在状况来决定其力量。
- 施放掷物有声时，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。
- 要等到施放完掷物有声、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。

折磨幽声

{一}{红}

法术

弃一张牌，以作为施放此咒语的额外费用。

抓两张牌。

- 施放折磨幽声时，你必须弃掉正好一张牌。你无法不弃牌就施放此咒语，且你也不能弃掉一张以上的牌。

齐射老手

{三}{红}

生物～鬼怪 / 战士

4/2

当齐射老手进战场时，它向目标由对手操控的生物造成伤害，其数量等同于由你操控的鬼怪数量。

- 只有于齐射老手的异能结算时，才会计算由你操控的鬼怪数量。如果齐射老手仍在战场上，则会将它本身也计算在内。

绿色

鬃毛野猪

{三}{绿}

生物～野猪

4/3

鬃毛野猪不能被多于一个生物阻挡。

- 如果鬃毛野猪获得威慑异能，它便不能被阻挡。

巨兽扬威

{二}{绿}

结界

在你的维持开始时，若你操控力量等于或大于 4 的生物，则抓一张牌。

- 如果你并未在你的维持一开始时就操控力量等于或大于 4 的生物，则巨兽扬威的异能不会触发。到了你的回合后，你没办法在维持开始之前有所行动。
- 如果在巨兽扬威的异能结算时，你并未操控力量等于或大于 4 的生物，则你不会抓牌。
- 你于「巨兽扬威的异能触发」和「巨兽扬威的异能结算」这两个时点操控之力量等于或大于 4 的生物不一定非得是同一个。
- 你只会抓一张牌，无论你操控多少个力量等于或大于 4 的生物都是如此。

宣示威权

{三}{绿}{绿}

法术

目标生物得+3/+3 直到回合结束。本回合中，所有能够阻挡它的生物皆须阻挡之。

- 如果某个由防御牌手操控的生物因故无法阻挡该目标生物（例如已横置），它便不用阻挡该生物。如果要支付费用才能让某生物阻挡该进行攻击的生物，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。

犄角德鲁伊

{三}{绿}

生物～人类 / 德鲁伊

2/3

每当你施放一个以犄角德鲁伊为目标的灵气咒语时，
派出一个 3/3 绿色野兽衍生生物。

- 犄角德鲁伊的异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。

寻碧树灵

{一}{绿}

生物～树灵

1/3

{横置}：检视你的牌库顶牌。如果该牌是地牌，你可以展示该牌并置于你手上。

- 如果你的牌库顶牌不是地牌，或你选择不展示它，则它仍留在你的牌库顶。

吉拉波向导

{二}{绿}

生物～妖精 / 斥候

3/2

{二}{绿}：目标由你操控的生物本回合不能被力量等于或小于 2 的生物阻挡。

- 一旦某个生物已被力量等于或小于 2 的生物阻挡，此时再启动吉拉波向导的异能也不会更改或撤销该次阻挡。
 - 一旦某个力量等于或大于 3 的生物已阻挡该目标生物，此时再改变进行阻挡之生物的力量也不会更改或撤销该次阻挡。
-

黑山之威血爪

{三}{绿}

传奇生物～熊

4/3

由你施放且力量等于或大于 4 的生物咒语减少{二}来施放。

每当黑山之威血爪攻击时，直到回合结束，每个由你操控且力量等于或大于 4 的生物各得+1/+1 且获得践踏异能。

- 如果你施放的生物咒语是「进战场时上面有数个+1/+1 指示物」者（例如饥渴多头龙），则在确定血爪是否会减少该咒语的费用时，不会将这类指示物考虑在内。类似地，会在生物进战场之后立刻提升该生物力量的效应也在考虑之外。
- 如果其他生物具有会在其攻击时改变自身力量的异能（例如殴斗食人魔），则你可以先结算完这类异能之后，再去结算血爪的最后一个异能。
- 血爪的最后一个异能只会影响其结算时由你操控且力量达相应数值的生物。于该回合稍后时段才受你操控的生物不会得到任何加成，且就算由你操控的生物在该回合稍后时段力量变小，也不会失去任何加成。

狂疾啃咬

{一}{绿}

法术

目标由你操控的生物对目标不由你操控的生物造成等同于前者力量的伤害。

- 于狂疾啃咬试图结算时，如果其中任一生物已是不合法的目标，则由你操控的生物不会造成伤害。

符脊悍扫龙

{一}{绿}{绿}

生物～恐龙

2/5

每当任一对手起动生物或地上不属法术力异能之异能时，你可以抓一张牌。

- 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。起动式法术力异能是于结算时产生法术力的异能，而非要支付法术力才能起动的异能。
- 当对手起动手上某张牌的异能（例如*阿芒凯*环境中的循环异能）或坟墓场中某张牌的异能时，符脊悍扫龙的异能不会触发，就算如此作会将牌张放进战场也是一样。
- 符脊悍扫龙的异能会比触发它的异能先一步结算。在该触发式异能结算之后，但在触发它的起动式异能结算之前，牌手有机会施放咒语和起动异能。

变境

{二}{绿}{绿}

法术

牺牲任意数量的地。从你的牌库中搜寻至多该数量的地牌，将它们横置进战场，然后将你的牌库洗牌。

- 你在变境结算时一并牺牲这些地。这并非额外费用。如果变境被反击，你不会牺牲任何地。

荆棘副官

{一}{绿}

生物～妖精 / 战士

2/3

每当荆棘副官成为由对手操控之咒语或异能的目标时，派出一个 1/1 绿色妖精 / 战士衍生生物。

{五}{绿}：荆棘副官得+4/+4 直到回合结束。

- 荆棘副官的触发式异能会比触发它的咒语或异能先一步结算。就算该咒语或异能被反击，此异能仍会结算。

方舟神弓薇薇安（仅出现在鹏洛客套牌中）

{四}{绿}{绿}

传奇鹏洛客～薇薇安

+2: 在至多一个目标生物上放置两个+1/+1 指示物。

-3: 目标由你操控的生物对目标不由你操控的生物造成伤害，其数量等同于前者的力量。

-9: 直到回合结束，由你操控的生物得+4/+4 且获得践踏异能。

- 于薇薇安的第二个异能试图结算时，如果其中任一生物已是不合法的目标，则由你操控的生物不会造成伤害。
- 薇薇安的最后一个异能只影响它结算时由你操控的生物。于该回合稍后时段中才由你操控的生物不会得+4/+4，也不会获得践踏异能。

薇薇安召现

{五}{绿}{绿}

法术

检视你牌库顶的七张牌。你可以将其中的一张生物牌放进战场。将其余的牌以随机顺序置于你的牌库底。当以此法将生物放进战场时，它向目标由对手操控的生物造成伤害，其数量等同于前者的力量。

- 你在施放薇薇安召现时不指定目标。在该咒语结算时，你可以从你检视的牌中将一张生物牌放进战场。当你如此作时，会触发另一个异能，让你选择目标由对手操控的生物来对其造成伤害。
- 如果你放进战场的生物在伤害造成前离开战场，则利用其战场上已知的最后存在状况来决定它对该目标生物造成多少点伤害。

薇薇安的猎豹（仅出现在鹏洛客套牌中）

{二}{绿}

生物～猫 / 精怪

3/2

延势（此生物能阻挡具飞行异能的生物。）

{二}{绿}: 将薇薇安的猎豹从你的坟墓场移回你手上。只能于你操控薇薇安鹏洛客时起动此异能。

- 如果薇薇安鹏洛客和薇薇安的猎豹同时受到致命伤害（最有可能是战斗所导致），则它们是同时进入其拥有者的坟墓场。你无法在薇薇安离开战场前起动薇薇安的猎豹之最后一个异能。

多色

智龙阿卡迪

{一}{绿}{白}{蓝}

传奇生物～长老 / 龙

3/5

飞行，警戒

每当一个具守军异能的生物在你的操控下进战场时，抓一张牌。

每个由你操控且具守军异能的生物皆依照其防御力来分配战斗伤害，而不是依照力量；且能视同不具守军异能地进行攻击。

- 阿卡迪的最后一个异能没有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。所有其他检查力量或防御力的规则与效应，都会使用原本的数值。举例来说，狂疾啃咬不会让生物依照其防御力来造成伤害。
- 如果在某个守军异能的生物攻击之后，阿卡迪离开了战场，则该生物仍是进行攻击的生物，但会依照其力量来分配战斗伤害。

殴斗食人魔

{二}{黑}{红}

生物～食人魔 / 战士

3/3

威慑（此生物只能被两个或更多生物阻挡。）

每当殴斗食人魔攻击时，你可以牺牲另一个生物。若你如此作，则殴斗食人魔得+2/+2 直到回合结束。

- 你无法在结算殴斗食人魔的过程中牺牲数个生物，好让它多次得+2/+2。
- 一旦殴斗食人魔的触发式异能开始结算，则直到其结算完毕前，没有牌手能有所行动。特别一提，牌手没有机会于你牺牲生物之后、殴斗食人魔得+2/+2 之前对其造成伤害。

化龙铬米恩

{四}{白}{蓝}{黑}

传奇生物～长老 / 龙

7/7

闪现

此咒语不能被反击。

飞行

弃一张牌：直到回合结束，化龙铬米恩成为基础力量与防御力为 1/1 的人类，失去所有异能，并获得辟邪异能。它本回合不能被阻挡。

- 一旦化龙铬米恩的最后一个异能结算，它在当回合内就不再是「长老 / 龙」。它仍是传奇生物，名称仍为化龙铬米恩。
- 先前将铬米恩之基础力量与防御力设定为某特定值的效应，都会被其起动式异能盖掉。其他将其力量或防御力设定为某特定值的效应，如果是在此异能结算之后生效，则将会盖过此效应。
- 会更改（提高或降低）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。
- 若铬米恩的起动式异能结算后，它才获得某异能，则它依旧会具有该异能。
- 在铬米恩已被阻挡之后再起动其最后一个异能，不会使其成为未受阻挡。

谜翼龙兽

{一}{蓝}{红}

生物～龙兽

*4

飞行

谜翼龙兽的力量等同于你坟墓场中瞬间与法术牌的数量加总。

- 就算某连体牌同时是瞬间和法术（例如**阿芒玳**环境中的连体牌），谜翼龙兽的异能也只会将这类牌计算一次。
 - 设定谜翼龙兽力量的异能会在所有区域生效。
-

英勇增援

{二}{红}{白}

法术

派出两个 1/1 白色士兵衍生生物。直到回合结束，由你操控的生物得+1/+1 且获得敏捷异能。（*它们此回合便能攻击与{横置}。*）

- 英勇增援效应的第二部分只影响它生效时由你操控的生物，包括其效应的第一部分派出的衍生物。于该回合稍后时段才受你操控的生物不会得+1/+1，也不会获得敏捷异能。

烈龙尼可波拉斯

{一}{蓝}{黑}{红}

传奇生物～长老 / 龙

4/4

飞行

当烈龙尼可波拉斯进战场时，每位对手各弃一张牌。

{四}{蓝}{黑}{红}：放逐烈龙尼可波拉斯，然后将他在其拥有者的操控下移回战场且已转化。只可以于你能施放法术的时机下起动此异能。

////

飞升尼可波拉斯

传奇鹏洛客～波拉斯

7

+2：抓两张牌。

-3：飞升尼可波拉斯对目标生物或鹏洛客造成 10 点伤害。

-4：将目标生物或鹏洛客牌在你的操控下从坟墓场放进战场。

-12：放逐目标牌手牌库中除了最后一张以外的所有牌。

- 当尼可波拉斯的进战场触发式异能结算时，首先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。
- 如果在起动尼可波拉斯生物那一面的起动式异能之后，但在其结算之前尼可波拉斯已离开战场，则该牌会留在其原本移至的区域。它不会被放逐，也不会被移回战场且已转化。
- 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，则原本来自其他牌手坟墓场，但因莉莲娜的第三个忠诚异能而受你操控的所有永久物都会被放逐。

烬龙派蒂墨司

{三}{红}{绿}{白}

传奇生物～长老 / 龙

6/6

飞行，警戒，践踏

如果烬龙派蒂墨司还没造成过伤害，则它具有辟邪异能。

- 如果派蒂墨司离开战场然后回到战场，就会算是一个全新的物件，即便是用同一张牌来表示一样。它会在造成伤害之前再次具有辟邪异能。
- 如果某个触发式异能是在派蒂墨司首度造成伤害时触发，则在为其选择目标时，派蒂墨司已不具有辟邪异能。

沾毒箭手

{二}{黑}{绿}

生物～妖精 / 弓箭手

2/3

延势（此生物能阻挡具飞行异能的生物。）

死触（它对生物造成的任何数量伤害都足以消灭后者。）

每当另一个生物死去时，每位对手各失去 1 点生命。

- 如果沾毒箭手与另一个生物同时死去，则每位对手各失去 1 点生命。

- 在双头巨人游戏中，沾毒箭手的最后一个异能会让对手队伍失去 2 点生命。

心灵共生体

{四}{蓝}{黑}

生物～梦魇 / 惊惧兽

3/3

飞行

当心灵共生体进战场时，目标对手弃一张牌且你抓一张牌。

- 心灵共生体的最后一个异能可以指定没有手牌的对手为目标。就算没有对手弃牌，你依旧会抓牌。

威严血领

{三}{白}{黑}

生物～吸血鬼 / 士兵

2/4

飞行

在每个结束步骤开始时，若本回合中你曾获得生命，则派出一个 1/1 黑色，具飞行异能的蝙蝠衍生物。

- 威严血领的最后一个异能会检查你是否曾这回合获得过生命。它不关心你是否也失去过生命，也不关心你当前的总生命是否比回合开始时的总生命要高。获得生命的事件发生时威严血领是否在战场上也不重要。
- 如果在该回合的结束步骤开始前，你没有获得过生命，则威严血领的最后一个异能根本不会触发。在结束步骤中获得生命不会触发该异能。
- 无论你获得过多少生命，你都只会派出一个蝙蝠衍生物。
- 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，但这不会满足威严血领最后一个异能的触发条件。

施咒羊蹄人

{一}{绿}{白}

生物～羊蹄人 / 德鲁伊

2/2

每当你施放结界咒语时，抓一张牌。

- 施咒羊蹄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。

驭空巡侦员

{二}{绿}{蓝}

生物～妖精 / 斥候

2/3

飞行

在你回合的战斗开始时，你可以支付{绿}{蓝}。当你如此作时，在另一个目标由你操控的生物上放置一个+1/+1指示物，且该生物获得飞行异能直到回合结束。

- 驭空巡侦员的触发式异能进堆叠时不指定目标。在该异能结算过程中，你可以支付{绿}{蓝}。当你如此作时，会触发另一个异能，让你选择一个目标生物。这类异能与注记「若你如此作...」之异能的区别在于，在决定支付法术力之后，该目标实际获得指示物与飞行异能之前，牌手仍有机会来施放咒语和起动异能。
- 在结算驭空巡侦员的触发式异能时，你无法多次支付{绿}{蓝}，好让生物获得多个+1/+1指示物。

怖龙瓦威提阿玛迪

{三}{黑}{红}{绿}

传奇生物～长老 / 龙

6/6

飞行

每当怖龙瓦威提阿玛迪攻击时，为每位牌手各选择目标由该牌手操控的永久物。这些牌手牺牲这些永久物。每位以此法牺牲永久物的牌手各展示其牌库顶牌，然后如果它是永久物牌，该牌手便将它放进战场。

- 你也必须指定一个你的永久物来牺牲。
- 瓦威提的触发式异能会在宣告攻击者步骤中结算，此时还未决定阻挡者。等到选择阻挡者时，被它的异能指定为目标生物已不在战场，因此不能用来阻挡，而利用其异能放进战场的生物可以用来阻挡。
- 如任一目标永久物没有被牺牲（最有可能的原因是其中之一成为不合法目标，例如获得辟邪异能），则该永久物的操控者不会展示其牌库顶牌，也不会将其放进战场。
- 如有牌手未操控永久物，则由于无法为瓦威提的异能选取足够数量的合法目标，因此该异能会从堆叠中移除，且没有效果。

神器

混沌法杖

{三}

神器

{四}，{横置}：目标对手从其牌库顶开始放逐牌，直到放逐一张瞬间或法术牌为止。你可以施放该牌，且不需支付其法术力费用。然后将所有以此法放逐且未施放的牌以随机顺序置于该牌库底。

- 一旦对手放逐了一张瞬间牌或一张法术牌，他就可以停止此流程。你无法指定具体是到哪种类别牌为止。
- 如果对手直到放逐整个牌库为止，都没有放逐到瞬间或法术牌，则该牌手停止此流程，并将所放逐的牌以随机顺序置回其牌库。
- 如果你不施放所放逐的瞬间或法术牌，则它会与其他牌一起被置于该牌库底。
- 如果你想要施放所放逐的牌，则你必须在混沌法杖异能结算的过程中如此作。你不能等到本回合内稍后时段再施放。以此法施放咒语时，你虽然可以在通常无法施放该类别之咒语的时机下施放之，但仍须遵循其他限制（例如「只能在战斗中施放此咒语」）。
- 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放牌，就无法选择支付替代性费用来施放之。不过，你能够支付额外费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用（例如折磨幽声），则你必须支付之，才能施放此牌。
- 如果所放逐之牌的法术力费用中包含 {X}，则你在以「不需支付其法术力费用」的方式施放它时必须将 X 的值选为 0。

世间锤炼

{三}

神器

你可以从你的坟墓场中使用地牌。

- 世间锤炼并不影响你能够使用地牌的时机。你每回合依旧只能使用一个地，而且只能在自己的行动阶段，拥有优先权，并且堆叠空着时使用。
- 世间锤炼并不让你能够从坟墓场起动地牌上的起动式异能（例如循环）。

受洩陵墓

{三}

神器

每当一张或数张生物牌离开你的坟墓场时，派出一个 1/1 黑色，具飞行异能的蝙蝠衍生生物。

- 每次受洩陵墓的异能触发时，你只会派出一个蝙蝠指示物，无论有多少张牌离开你的坟墓场都是如此。

执政官的权杖

{三}

神器

{四}，{横置}：在执政官的权杖上放置一个充电指示物。

{横置}：从执政官的权杖上移去三个充电指示物：于本回合后进行额外的一个回合。

- 如果将在本回合之后进行数个额外回合（也许是因为多位牌手都起动了各自执政官的权杖的最后一个异能），则最先进行的是最后产生的那一个。

威烈隆饰印剑

{三}

神器～武具

佩带此武具的生物得+2/+0，具有警戒异能，且额外具有骑士此类别。

每当佩带此武具的生物攻击时，派出一个 2/2 白色，具警戒异能的骑士衍生生物，且正进行攻击。

佩带{三}

- 你得为该衍生物选择要攻击的牌手或鹏洛客。它攻击的对象与佩带此武具的生物可以不一样。
- 虽然此衍生物进行攻击，但它从未宣告为进行攻击的生物（举例来说，有些异能会当有生物攻击时触发）。

可疑书架

{二}

神器生物～墙

0/4

守军（此生物不能攻击。）

{三}，{横置}：目标生物本回合不能被阻挡。

- 在某个生物被阻挡后启动可疑书架的异能，不会使该生物成为未受阻挡。

泰兹瑞的破门械（仅出现在鹏洛客套牌中）

{四}

神器

当泰兹瑞的破门械进战场时，检视你牌库顶的五张牌。你可以展示其中的一张蓝色或神器牌，并将它置于你手上。将其余的牌以随机顺序置于你的牌库底。

{五}{蓝}，{横置}，牺牲泰兹瑞的破门械：由你操控的生物本回合不能被阻挡。

- 由于泰兹瑞的破门械之最后一个异能不会改变任何永久物的特征，因此受影响的生物会不断变化。该回合稍后时段中才由你操控的生物不能被阻挡。

突变法杖

{三}

神器

突变法杖进战场时上面有三个充电指示物。

{一}，{横置}，从突变法杖上移去一个充电指示物：
消灭目标生物。其操控者派出一个 2/4 白色的牛衍生
生物。只可以于你能施放法术的时机下起动此异能。

- 如果在突变法杖的异能试图结算时，该目标生物已是不合法的目标，则此异能不会结算。没有牌手会派出牛衍生物。
- 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)，则其操控者得到一个牛衍生物，且依旧操控该目标生物。

地

探测塔

地

{横置}：加{无}。

{一}，{横置}：直到回合结束，对具辟邪异能的对手
及由对手操控且具该异能的生物而言，你能将其视同
不具该异能地指定为由你操控之咒语或异能的目标。

- 对手和由对手操控的生物实际并未失去辟邪异能，不过你在为由你操控的咒语或异能选择目标时，能够忽略此异能。
- 你也可以将由对手操控且具「反[特性]辟邪」异能之生物视同不具该异能地将其指定为目标。
- 由于探测塔的最后一个异能不会改变任何永久物的特征，因此受影响的生物会不断变化。该回合中稍后时段才受你对手操控的生物，也能被视同不具辟邪异能地将其指定为目标。

万智牌，Magic，依夏兰，决胜依夏兰，多明纳里亚，卡拉德许，乙太之乱，阿芒凯，幻灭时刻，以及鹏洛客套牌，不论在美国或其他国家中，均为威世智有限公司的商标。©2018 威世智。