

2020 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：2019 年 5 月 31 日

本「发布释疑」文章当中含有与 *万智牌* 新系列发布相关之信息，同时集合该系列牌张中所有厘清与判定。随着新机制与互动的不断增加，新的牌张不免会让牌手用错误的观念来解读，或是混淆其用法；此文之目的就在于厘清这些常见问题，让牌手能尽情享受新牌的乐趣。随着新系列发售，*万智牌* 的规则更新有可能让本文的资讯变得过时。如果您的疑问在本文找不到解答，请到此与我们联系：[Support.Wizards.com](https://support.wizards.com)。

「通则释疑」段落内含上市信息并解释本系列中的机制与概念。

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

通则释疑

上市资讯

2020 核心系列 包括会在补充包中出现的 280 张牌（20 张基本牌，112 张普通牌，80 张非普通牌，53 张稀有牌，以及 15 张秘稀牌），本系列还有 63 张只会在 *2020 核心系列* 鹏洛客套牌和入门产品中出现的牌，以及 1 张独有赠卡（作为 *2020 核心系列* 系列店内「买一盒」促销赠卡分发）。

自正式发售当日（2019 年 7 月 12 日，周五）起，*2020 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：依夏兰，决胜依夏兰，多明纳里亚，2019 核心系列，峰会拉尼卡，效忠拉尼卡，火花之战，以及 *2020 核心系列*。

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

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

系列主题：茜卓纳拉

2020 核心系列 突出展现烈火鹏洛客茜卓纳拉的成长历程～你不仅能从本系列当中看到描绘其特色咒语的各类牌张，还能从补充包中得到三种不同的茜卓鹏洛客牌（一张非普通，一张稀有，以及一张秘稀）。

舞焰新手茜卓
{三}{红}
传奇鹏洛客～茜卓
5

- +1: 由你操控的元素得+2/+0 直到回合结束。
- 2: 加{红}{红}。
- 2: 舞焰新手茜卓对任意一个目标造成 2 点伤害。

鹏洛客牌的规则，并未因此系列发行而改变。

- 鹏洛客牌上具有副类别（例如「茜卓」或「阿耶尼」）。其他牌上可能会提及此副类别，但鹏洛客副类别本身并没有规则含义。举例来说，你不能同时操控两个名称为舞焰新手茜卓的鹏洛客（这是因为它们都是传奇永久物，因此受「传奇规则」限制），但你可以同时操控舞焰新手茜卓和火焰侍僧茜卓。
- 鹏洛客牌右下角印制的数字是其初始忠诚值，鹏洛客进战场时上面会有与该数字等量的忠诚指示物。所有对鹏洛客造成的伤害都会使它失去等量的忠诚指示物。
- 如果鹏洛客的忠诚降到 0，它便会跟防御力为 0 的生物一样，进入其拥有者的坟墓场。你没办法先将鹏洛客的忠诚降到 0，然后将其牺牲给其他效应。
- 对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。要起动鹏洛客的忠诚异能，你需要支付其忠诚费用：增加或减少相应数量的忠诚指示物。
- 如果鹏洛客上有触发式异能或静止式异能，则这类异能在你起动过该鹏洛客的忠诚异能之后，也依然会生效。
- 于你的回合中，在由你操控的鹏洛客咒语结算后，会先由你来获得优先权，此时还没有轮到其他牌手来施放咒语（包括瞬间咒语）或起动异能。如果当前是你的行动阶段，且堆叠为空，则你可以在有人试图将你的鹏洛客移出战场之前，先行起动其上的任一异能。
- 攻击鹏洛客，是解决他们的最简单办法。于你选择攻击生物时，你得为每个生物分别说明它是攻击对手，还是攻击由对手操控的某个鹏洛客。牌手可以利用由自己操控的生物来阻挡攻击其鹏洛客的生物。如果攻击鹏洛客的生物未受阻挡，则它会对该鹏洛客造成战斗伤害，但该鹏洛客不会回敬伤害。
- 有些咒语可以直接对鹏洛客造成伤害。它们可能会在叙述中特别说明能指定鹏洛客为目标，或能对鹏洛客造成伤害，也可能只是说明它能对「任意一个目标」（或类似字样）造成伤害。「任意一个目标」字样意指「目标生物，鹏洛客或牌手」。

复出关键字：保护

从 2020 核心系列/本系列开始，保护关键字将回归现役，重新成为各系列中的常客。此关键字表示永久物和牌手不受四类事件影响。

净光宗徒
{一}{白}
生物～人类 / 僧侣
2/1
反黑保护（此生物不能被黑色的东西阻挡、指定为目标、造成伤害、结附或是装备。）
{二}：将目标牌从坟墓场放逐。

保护的规则，并未因此系列发行而改变。

- 如果某永久物具有反某色保护，则意味着以下四点：
 - 该永久物所受到之该色来源的伤害会被防止。
 - 该永久物不能被该色的灵气与武具贴附。
 - 该永久物不能被该色生物阻挡。
 - 该永久物不能成为该色咒语或该色来源之异能的目标。
- 除了上述四类之外，此异能不会防止其余事件，也不会令其余事件成为不合法。具反白保护的生物仍然会被净化时空消灭；具反绿保护的生物仍会因压袭而得+2/+2并获得践踏；而具反黑保护的生物仍会受到枯萎甲虫效应的影响而无法在上面放置+1/+1指示物。
- 永久物获得保护异能后，可能会令堆叠上之咒语或异能原本的目标变为不合法。如果在咒语或异能试图结算时，其所有的目标已经是不合法目标，则该咒语或异能不会结算。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，且其他的效应也仍会生效。
- 只有于具保护异能的物件在战场上，保护异能才会生效。举例来说，具有反蓝保护的生物咒语可以成为要反击它之蓝色咒语的目标；在坟墓场中之具有反黑保护的生物牌可以成为要将它移回之黑色咒语的目标。

复出机制：地脉

地脉是一组五张具有特殊功能的结界：如果你起手的手牌包含了这些地脉，你可以在游戏开始前就将它们放进战场！

虚空地脉
{二}{黑}{黑}
结界
如果你的起手牌中包含了虚空地脉，则你可以让它在战场上来开始游戏。
如果某张牌将从任何区域置入对手的坟墓场，则改为将它放逐。

与地脉有关的规则，并未因此系列发行而改变。

- 牌手的「起手牌」是指在所有牌手均完成再调度之后该牌手的手牌。

- 如果牌手手上有会在某牌手起手牌中让该牌手能采取任何行动的牌，则从先手牌手开始执行相关行动。该牌手可以按任意顺序执行此类行动，然后其他牌手依回合进行的顺序同样如此作。之后本盘游戏的第一个回合便开始。

规则更新：再调度

今年早些时候，我们曾对一种全新的再调度流程作了测试，结果大获成功。因此这一流程会随着 *2020 核心系列* 的发售而在本游戏中普遍采用。此规则变动会从 2019 年 7 月 12 日（周五）起于所有赛制的比赛中生效。

再调度流程的新版完整规则如下：

103.4 每位牌手各抓若干牌，其数量等同于各自的起始手牌张数，通常为七。（某些效应会调整牌手的起始手牌张数。）如果牌手对其起始手牌不满意，便可以再调度。首先，由先手牌手宣告他是否要进行再调度。然后其他每位牌手按照回合顺序依次作此宣告。所有牌手均作出宣告之后，每位决定再调度的牌手同时执行再调度。牌手再调度的流程如下：该牌手将其手牌洗入其牌库，抓一副等同于起始手牌张数的新手牌，然后再将其中若干牌以任意顺序置于其牌库底，其数量等同于该牌手已再调度的次数。一旦牌手决定不继续再调度之后，此时仍在该牌手手上的牌便成为该牌手的起手牌，且该牌手不得再选择再调度。然后重复此流程，直到没有牌手选择再调度为止。牌手可以不断再调度，直到最终起手牌数量为零张为止。

- 在抓完七张牌之后，牌手可以选择直接声明自己要再调度而不将任何牌张置于其牌库底，以简化再调度流程。不过，如果某效应允许牌手「除了再调度之外，也可以采取其他行动」，则该牌手必须先将相应数量的牌置于其牌库底，而后才能执行相关行动。
- 在多人游戏中，牌手第一次再调度是「免费」的。这意味着，牌手第一次再调度时，不需将任何牌置于其牌库底。牌手第二次再调度时，需将一张牌置于其牌库底，以此类推。

单卡解惑

白色

空中突袭
{二}{白}
法术
消灭目标已横置的生物。你每操控一个具飞行异能的生物，便获得 1 点生命。

- 如果在空中突袭试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你不会获得生命。如果该目标仍合法，但没有被消灭（最有可能的原因是它具有不灭异能），则你会获得生命。
 - 所有于该目标生物被消灭时触发的异能，要等到你获得生命之后才会结算。
 - 如果有生物被放逐，且其期限是「直到该目标生物离开战场为止」，则这些被放逐的生物会在你获得生命前就移回。
-

狮群之力阿耶尼

{二}{白}{白}

传奇鹏洛客～阿耶尼

5

+1：你获得若干生命，其数量等同于由你操控的生物数量与由你操控的鹏洛客数量之总和。

-2：派出一个 2/2 白色，名称为阿耶尼的群伴之猫 / 士兵衍生物，且具有「每当你获得生命时，在阿耶尼的群伴上放置一个+1/+1 指示物。」

0：如果你的总生命比你的起始总生命至少多 15 点，则放逐狮群之力阿耶尼和所有由对手操控的神器与生物。

- 如果某个由你操控的鹏洛客同时也是生物（最有可能因为它是基定），则于阿耶尼第一个异能结算时，会将该永久物计算两次。
- 阿耶尼的第二个异能所派出的衍生物跟阿耶尼的群伴此牌几乎完全相同，只不过衍生物没有法术力费用，且其总法术力费用为 0。
- 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，不论是激情雄辩家的 1 点生命或拂晓天使的 4 点生命。如果你获得若干数量的生命，且该数量是根据「每有一个」某东西或「等同于」某东西之数量确定，则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。
- 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，则阿耶尼的群伴之异能会触发两次。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。
- 于阿耶尼的最后一个异能结算时，才会检查你的总生命是否比你的起始总生命至少多 15 点。
- 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，但这不会触发阿耶尼的群伴之异能。
- 在双头巨人游戏中，只要你队伍的总生命比你队伍的起始总生命多 15 点以上，阿耶尼的最后一个异能就会放逐永久物。

祖传宝刃

{一}{白}

神器～武具

当祖传宝刃进战场时，派出一个 1/1 白色士兵衍生物，然后将祖传宝刃装备于其上。

佩带此武具的生物得+1/+1。

佩带{一}（{一}：装备在目标由你操控的生物上。佩带的时机视同法术。）

- 你派出的士兵衍生物进战场时会是个 1/1 生物。会于具特定数值之力量的生物进战场时触发的异能，会看到衍生物是以 1/1 生物的状态进战场。

- 在你派出士兵衍生物和祖传宝刃装备于其上之间，没有牌手能有所行动。

活力天使

{二}{白}

生物～天使

2/2

飞行

如果你将获得生命，则改为你获得原数量加 1 点生命。

只要你的总生命为 25 或更多，活力天使便得+2/+2。

- 如果你操控两个活力天使，且你将获得生命，则你会获得原数量加 2 点生命。操控三个活力天使会让你获得原数量加 3 点生命，以此类推。
- 每个获得生命的事件只会让活力天使第二个异能触发一次，不论是激情雄辩家的 1 点生命或拂晓天使的 4 点生命。如果你获得若干数量的生命，且该数量是根据「每有一个」某东西或「等同于」某东西之数量确定，则这只会算作一个获得生命事件，活力天使的异能只会生效一次。
- 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，则活力天使的第二个异能会生效两次。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），则此异能只会生效一次。
- 如果活力天使受到伤害，但在检查状态动作之前，你的总生命增加到了 25 以上（最有可能的原因是活力天使在受到战斗伤害的同时，由你操控且具系命异能的生物也造成了战斗伤害），则在检查活力天使是否会因其上标记了致命伤害而被消灭时，其上的最后一个异能会先生效。
- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此活力天使受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中你的总生命减少到 25 以下而变成致命伤害。
- 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，但这不会让活力天使的第二个异能生效。
- 在起始总生命为 20 以外之其他数值的多人赛制中，活力天使的最后一个异能仍会在你的总生命为 25 以上时生效。
- 在双头巨人游戏中，只要你队伍的总生命为 25 或更多，活力天使的最后一个异能便会生效。

天使赋礼

{一}{白}

结界～灵气

结附于生物

当天使赋礼进战场时，抓一张牌。

所结附的生物具有飞行异能。

- 如果在天使赋礼试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。它不会进入战场，你也不会因此抓牌。
-

圣翼主教

{白}{白}

生物～人类 / 僧侣

1/4

每当一个天使在你的操控下进战场时，你获得 4 点生命。

每当一个由你操控的天使死去时，派出一个 1/1 白色，具飞行异能的精怪衍生生物。

- 如果圣翼主教与一个或数个其他由你操控的天使同时死去，则每有一个此类天使，它的最后一个异能便触发一次。
- 如果有效应（例如玄秘适境的效应）使得圣翼主教成为天使，则它的第一个异能会于它进战场时触发，且其最后一个异能于它死去时也会触发。

召令归返

{白}{白}

瞬间

选择至多两张目标在你坟墓场中的永久物牌，且须为本回合中从战场进入该处者。将它们横置移回战场。

- 永久物牌包括神器、生物、结界、地以及鹏洛客牌。
- 如果你以此法移回灵气，则你得在灵气进战场前为其选择要结附的对象，但你不能选择会与该结界同时进战场的其他永久物牌。以此法移回战场的灵气并未指定它要结附的牌手或永久物为目标，因此你可以选择具辟邪异能的永久物或牌手；不过，该灵气必须要能合法结附在所选择的对象上面，因此你不能以此法选择具反「该灵气所具有之特性」保护的牌手或永久物。如果没有该灵气能够合法结附的对象，则它会留在坟墓场中。
- 在本回合先前时段被反击的永久物咒语从未进过战场，因此不是召令归返的合法目标。

曙光骁骑

{二}{白}{白}{白}

生物～元素 / 骑士

4/6

警戒

当曙光骁骑进战场时，消灭至多一个目标非地永久物。其操控者派出一个 3/3 无色魔像衍生神器生物。

当曙光骁骑死去时，将目标神器或结界牌从你的坟墓场移回你手上。

- 你可以在不选择任何目标的情况下将曙光骁骑的进战场异能放进堆叠。它会照常结算，但是没有效应。不过，如果你选择了目标，但在该异能试图结算时，该目标永久物已经是不合法目标，则此异能不会结算。没有牌手会派出魔像衍生生物。如果该目标仍合法，但未被消灭（最有可能的原因是它具有不灭异能），则其操控者会派出魔像。
-

虔诚裁决

{一}{白}

法术

放逐目标黑色或红色的生物或鹏洛客。占卜1。（*检视你牌库顶的牌。你可以将该牌置于你的牌库底。*）

- 如果在虔诚裁决试图结算时，该目标生物或鹏洛客已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你不会占卜1。

激光护手

{二}{白}

结界～灵气

结附于生物

所结附的生物得+0/+2，且依照其防御力来分配战斗伤害，而不是依照力量。

所结附的生物具有「{二}{白}：重置此生物。」

- 激光护手的效应非实际改变所结附之生物的力量；它只是改变该生物所分配之战斗伤害的数量。所有其他检查力量或防御力的规则与效应，都会利用原本的数值。举例来说，如果其上结附了激光护手的生物参与互斗，则该生物会依其力量造成伤害，而非其防御力。

眩光庇佑

{白}

结界～灵气

结附于生物

当眩光庇佑进战场时，横置目标由对手操控的生物。

所结附的生物得+1/+3。

- 如果在眩光庇佑试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。它不会进战场，因此其异能不会触发。

众神意旨

{白}

瞬间

选择一种颜色。目标由你操控的生物获得反该色保护异能直到回合结束。（*它不能被该色的东西阻挡、指定为目标、造成伤害、结附或是装备。*）

占卜1。（*检视你牌库顶的牌。你可以将该牌置于你的牌库底。*）

- 于你为众神意旨选择颜色时，你无法选择「神器」或「无色」，因为这些都不是颜色。
- 如果在众神意旨试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你不会占卜1。如果在众神意旨结算过程中，该目标生物成为了不合法目标（最有可能的原因是你让它获得反白保护），则你会占卜1。

奋勇队长

{三}{白}

生物～人类 / 骑士

3/3

当奋勇队长进战场时，由你操控的生物得+1/+1 直到回合结束。

- 奋勇队长的触发式异能只影响它结算时由你操控的生物。于该回合稍后时段才受你操控的生物不会得+1/+1。

象族颂生师

{五}{白}

生物～人类 / 士兵

4/6

当象族颂生师进战场时，你可以令你的总生命成为由你操控之生物的防御力总和。

{五}{白}：象族颂生师得+X/+X 直到回合结束，X 为你的总生命。

- 你可以在象族颂生师进战场后，但在其第一个异能结算之前，起动其最后一个异能。
- 你是在象族颂生师的触发式异能结算过程中，决定是否要改变自己的总生命，同时（如果你选择如此作）将你的总生命设定为相应数值。在你选择设定你的总生命以及你的总生命实际改变之间，没有牌手能有所行动。
- 若你的总生命成为特定数字，你实际会因此获得或失去相应数量的生命。举例来说，如果当此异能结算时，你的总生命为 4，且由你操控的生物防御力总和为 6，则此异能会令你获得 2 点生命；另一方面，如果此时你的总生命为 10，若你选择改变你的总生命，你便会失去 4 点生命。而其他会与获得生命或失去生命互动的牌，都会如此与这个效应产生互动。
- 如果你决定将你的总生命设定为与由你操控之生物防御力总和相等的数字，则此改变只会发生一次。如果于稍后时段由你操控的生物防御力总和有所变化，也不会影响你的总生命。
- X 的数值会于象族颂生师的最后一个异能开始结算时决定。就算你的总生命在该回合稍后时段中改变，X 的数值也不会改变。

忠诚飞马

{白}

生物～飞马

2/1

飞行

忠诚飞马不能单独进行攻击或阻挡。

- 如果你操控数个忠诚飞马，则它们可以一起攻击或阻挡，就算没有其他生物攻击或阻挡也是一样。

- 尽管忠诚飞马不能单独进行攻击，但其他进行攻击的生物不一定要与它攻击同一牌手或鹏洛客。举例来说，忠诚飞马可以攻击某位对手，而另一个生物则可以攻击由该对手所操控的某个鹏洛客。类似地，其他进行阻挡的生物无需与忠诚飞马阻挡同一个生物。
- 一旦忠诚飞马已攻击或阻挡，则就算你已不再操控另一个进行攻击或阻挡的生物，它也会留在战斗中。
- 如果某效应要求忠诚飞马「若能进行攻击或阻挡则须如此作」，且你操控另一个能进行攻击或阻挡的生物，则你必须用忠诚飞马和另一个生物进行攻击或阻挡。
- 在双头巨人游戏中，忠诚飞马可以与由你队友操控的生物一起攻击或阻挡，就算由你操控的其他生物并未一起进行攻击或阻挡也是一样。

接合大师

{三}{白}

生物～人类 / 神器师

1/1

当接合大师进战场时，派出一个 3/3 无色魔像衍生神器生物。

由你操控的魔像得+1/+1。

- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此由你操控的魔像受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中接合大师离开战场而变成致命伤害。

英勇一刻

{一}{白}

瞬间

直到回合结束，目标生物得+2/+2 且获得系命异能。

（该生物所造成的伤害会让其操控者获得等量的生命。）

- 同一个生物上的数个系命异能不会累计。

荒野审判官

{一}{白}

生物～人类 / 士兵

2/2

{二}{白}：荒野审判官获得先攻异能直到回合结束。

（它会比不具先攻异能的生物提前造成战斗伤害。）

- 同一个生物上的数个先攻异能不会累计。
-

依法治国

{二}{白}

结界

每位牌手每回合所施放的咒语不能多于一个。

- 依法治国会检视整个回合，检查牌手是否施放过咒语，就算该咒语施放时依法治国还不在战场上也是一样。值得一提的是，你不能在施放了依法治理的同一回合中再施放其他咒语。
- 如果你施放的咒语被反击，则你不能在同一回合施放另一个咒语。

驭空刃席斐拉

{四}{白}{白}{白}

传奇生物～天使

7/7

你可以支付{白}并横置四个由你操控、具飞行异能且未横置的生物，而不支付此咒语的法术力费用。

飞行，系命

由你操控且具飞行异能的其他生物具有不灭异能。

（伤害与注明「消灭」的效应不会将它们消灭。）

- 你可以横置任意一个由你操控且未横置并具飞行异能的生物来支付席斐拉的替代性费用，包括你并未在自己最近的一回合开始时持续操控者。
- 要计算咒语的总费用，先从要支付的法术力费用或替代性费用开始（例如席斐拉的替代性费用），加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量。无论施放咒语的总费用为何，该咒语的总法术力费用都不会改变。
- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此如果由你操控之具飞行异能的生物中有受到致命伤害者，可能会因在该回合中席斐拉离开战场而被消灭。

小队队长

{四}{白}

生物～人类 / 士兵

2/2

警戒（此生物攻击时不需横置。）

小队队长进战场时上面有数个+1/+1 指示物，其数量为由你操控之其他生物的数量。

- 如果小队队长因故和另一个由你操控的生物同时进战场，则它不会将这「另一个生物」计算在内。它只会计算已经在战场上的生物。
-

星域秘教徒

{一}{白}

生物～人类 / 僧侣

2/2

你施放的结界咒语减少{一}来施放。

每当一个由你操控的结界从战场进入坟墓场时，在星域秘教徒上放置一个+1/+1 指示物。

- 如果你以对手的永久物为目标施放灵气咒语，在其结算后，该灵气仍由你操控。

坚定的哨兵

{二}{白}

生物～人类 / 士兵

3/2

警戒（此生物攻击时不需横置。）

当坚定的哨兵死去时，在目标由你操控的生物上放置一个+1/+1 指示物。

- 如果另一个生物与坚定的哨兵同时受到致命伤害，则坚定的哨兵之触发式异能来不及在该生物上放置+1/+1 指示物，好让其活下来。

蓝色

乙太劲风

{一}{蓝}

瞬间

选择目标红色或绿色的咒语或永久物。该咒语或永久物的拥有者将它置于其牌库顶或牌库底。

- 是由该目标咒语或永久物的拥有者来选择是将该牌置于其牌库顶还是牌库底。
- 如果某咒语被置入其拥有者的牌库，便从堆叠中移出并且不会结算。该咒语并非被反击；它只是不存在了。这对不能被反击的咒语有奇效。

谗言密探

{五}{蓝}{蓝}

生物～人类 / 浪客

2/3

当谗言密探进战场时，获得目标永久物的操控权。

在你的结束步骤开始时，若你操控三个或更多不由你拥有的永久物，则抓三张牌。

- 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。获得灵气或武具的操控权也不会改变它当前所贴附的对象。

- 谗言密探的效应会一直持续下去。该效应不会在清除步骤中消除，且就算谗言密探离开战场，其效应也不会终止。不过在多人游戏中，此效应会因你离开游戏而终止。
- 衍生物的拥有者是派出该衍生物的牌手。
- 如果在你的结束步骤开始时，你并未操控三个不由你拥有的永久物，则谗言密探的最后一个异能不会触发。如果在该异能结算时，你不再操控三个不由你操控的永久物，则你不会抓三张牌。不过你在这两个时点所操控的三个此类永久物不必相同。
- 如果你获得了某个永久物的操控权，且其期限是「直到回合结束」，则该效应会在清除步骤中消除，而清除步骤是在结束步骤之后。在判断谗言密探最后一个异能是否会触发的时候，你仍操控该永久物。

全观爱缇席

{三}{蓝}{蓝}{蓝}

传奇生物～史芬斯

4/5

飞行

{二}{蓝}，{横置}：抓一张牌，然后弃一张牌。

每当全观爱缇席向任一对手造成伤害时，你可以展示你的手牌。若以此法展示出之各牌的总法术力费用有至少六种，则该对手输掉这盘游戏。

- 每张万智牌牌张都有正好一个总法术力费用。没有法术力费用的牌张之总法术力费用为 0，而 0 也会算作爱缇席之异能所关心之六种总法术力费用的其中一种。
- 如果你手上某张牌的法术力费用包括{X}，则 X 的值视为 0。
- 连体牌的总法术力费用由两边之总法术力费用加总决定。举例来说，在你手上的热火//寒冰，其总法术力费用为 4。
- 如果有效应让你以「展示手牌的方式」进行游戏，则你仍可以于爱缇席最后一个异能结算时展示手牌。该异能如常运作。

困惑不已

{二}{蓝}

瞬间

目标生物得-4/-0 直到回合结束。

抓一张牌。

- 如果在困惑不已试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你不会抓牌。

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。

北风元素
{四}{蓝}
生物～元素
3/4
飞行
对手施放之以北风元素为目标的咒语增加{二}来施放。

- 要计算咒语的总费用，先从要支付的法术力费用或替代性费用开始，加上费用增加的数量（例如北风元素的效应），然后再减去费用减少的数量。无论施放咒语的总费用为何，该咒语的总法术力费用都不会改变。
- 对手施放之咒语，就算数次指定北风元素为目标，也只会增加{二}来施放。

海生割喉客
{一}{蓝}
生物～人鱼 / 海盗
2/1
闪现（你可以于你能够施放瞬间的时机下施放此咒语。）
每当你在对手的回合中施放咒语时，在海生割喉客上放置一个+1/+1 指示物。

- 海生割喉客必须在战场上，其最后一个异能才会生效。值得一提的是，如果你是在对手的回合中施放海生割喉客，此异能不会触发。
- 海生割喉客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。

蔚蓝龙兽
{一}{蓝}
生物～龙兽
1/1
飞行
反红保护（此生物不能被红色的东西阻挡、指定为目标、造成伤害、结附或是装备。）
牺牲蔚蓝龙兽：反击目标咒语，且该咒语须以你为目标。

- 就算某个咒语有多个目标，只要其中一个目标是你，蔚蓝龙兽的起动式异能就能指定该咒语为目标。
-

地城游魂

{二}{蓝}{蓝}

生物～精怪

3/3

飞行

当地城游魂进战场时，横置目标由对手操控的生物。
于你操控地城游魂的时段内，该生物于其操控者的重置步骤中不能重置。

- 如果其他牌手获得了地城游魂的操控权，则它的效应会终止。它不会继续让该生物无法重置，就算你在稍后时段重新获得地城游魂的操控权也是一样。
- 地城游魂的触发式异能可以指定一个已横置的生物为目标。如果在此异能结算时，该目标生物已横置，则该生物会继续横置，并且于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。
- 如果地城游魂在其触发式异能结算之前就已离开战场，则该目标生物仍会被横置，但它能如常重置。

仙灵恶徒

{蓝}

生物～仙灵 / 浪客

1/1

飞行

当仙灵恶徒进战场时，若你操控另一个名称为仙灵恶徒的生物，则抓一张牌。

- 仙灵恶徒的触发式异能会在新的仙灵恶徒进战场的时候，检查你是否操控另一个名称为仙灵恶徒的生物。如果你未操控，则该异能不会触发。该异能在其试图结算时会再次检查。如果在该时刻，你没有操控另一个名称为仙灵恶徒的生物，则该异能不会生效。

泪如泉涌

{四}{蓝}{蓝}

法术

将所有非地永久物移回其拥有者手上。如果你以此法移回四个或更多由你操控且非衍生物的永久物，则你可以将一张永久物牌从你手上放进战场。

- 如果你移回了四个或更多非衍生物的永久物，则你放进战场的永久物牌可以是你以此法移回手上的牌之一。
 - 移回非地永久物牌时触发的异能，会跟将永久物牌放进战场时触发的异能（如有）同时进入堆叠。
 - 如果某永久物将被移回手上，但最后被置于其他区域（最有可能的原因是它改为被放逐，或所移回的是某位牌手的指挥官），对于泪如泉涌而言，在判断你是否将四个或更多非衍生物的永久物移回时，仍会将前述之永久物计算在内。
-

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。

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不能重置。

书页等身
{蓝}
结界～灵气
结附于生物
所结附的生物得+0/+2 且具有「{横置}：抓一张牌，
然后弃一张牌。」

- 你是在赋予生物之异能结算的过程中抓牌并弃牌。在这两个动作之间无法发生任何事情，且没有牌手能采取任何动作。
- 一旦牌手已起动书页等身所赋予的异能，则就算书页等身在其结算之前就已离开战场，该异能也会照常结算。

精妙复造
{五}{蓝}
瞬间
选择一项～

- 派出两个 3/3 无色魔像衍生神器生物。
- 选择目标由你操控的神器。每个由你操控的其他神器均成为该神器的复制品直到回合结束。

- 精妙复造所复制的是该目标神器上所印制的各项值。它不会复制该神器上的指示物，也不会复制改变了其力量、防御力、种类、颜色等等的效应。值得一提的是，如果该目标神器本身通常不是神器生物，则也不会复制令它成为神器生物的效应。
- 如果装备在生物上的武具成为生物的复制品，则它会卸装。如果装备在生物上的武具成为另一个武具的复制品，则它会继续装备在该生物上。

- 如果该目标神器复制了其他东西，则你的神器就会成为该目标神器正复制的样子。
 - 成为其他神器的复制品不会改变其本身是否为衍生物。
-

舞空沐燕灵

{一}{蓝}{蓝}

传奇鹏洛客～燕灵

2

+2：直到你的下一个回合，至多一个目标生物得-2/-0且

失去飞行异能。

-3：派出一个 4/4 蓝色，具飞行异能的元素 / 鸟衍生物。

-8：你获得具有「由你操控的海岛具有『{横置}：抓一张牌』」的徽记。

- 沐燕灵的第一个异能可以指定不具飞行异能的生物为目标。该生物就只是得-2/-0。
 - 如果在沐燕灵第一个异能结算之后，有效应让该目标生物再度获得飞行异能，则该生物会具有飞行。
 - 「海岛」指具有海岛此副类别的地，并非所有具有能够产生蓝色法术力之法术力异能的地都是海岛。
 - 横置海岛产生法术力属于起动式异能。对同一个海岛而言，你不能既起动这一异能，又起动它因沐燕灵之徽记所获得的异能。
 - 在多人游戏中，如果你在沐燕灵的第一个异能结算后、但在你的下一个回合开始前离开了游戏，则其效应会持续至你原本将开始你下一个回合的时刻为止。该效应既不会立即终止，也不会一直持续。
-

庇护通道

{二}{蓝}

神器

{一}，{横置}：将目标由你操控的生物与结附于其上的所有灵气各移回其拥有者手上。只能于你的回合中起动此异能。

- 装备在该目标生物上的武具仍留在战场上。
-

享誉兵匠

{一}{蓝}

生物～人类 / 神器师

1/3

{横置}：加{无}{无}。此法术力只能用来施放神器咒语，或是起动神器的异能。

{蓝}，{横置}：从你的牌库中搜寻一张名称为穿心弓或龙炎瓶的牌，展示该牌，将它置于你手上，然后将你的牌库洗牌。

- 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，例如佩带；它们的规则提示中会包含冒号。你不能用此异能产生的法术力来支付神器之触发式异能的费用，例如茜卓的稳焰器之第一个异能。
 - 享誉兵匠的第一个异能产生之法术力不能用来支付不在战场上的神器来源之起动式异能的费用。
-

岁月学者

{五}{蓝}{蓝}

生物～人类 / 法师

3/3

当岁月学者进战场时，将至多两张目标瞬间和 / 或法术牌从你的坟墓场移回你手上。

- 你不能利用岁月学者的触发式异能同时移回两张瞬间牌和另外两张法术牌；该异能最多只能移回两张牌。
-

睡眠瘫痪症

{三}{蓝}

结界～灵气

结附于生物

当睡眠瘫痪症进战场时，横置所结附的生物。

所结附的生物于其操控者的重置步骤中不能重置。

- 如果在睡眠瘫痪症试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。它不会进战场，因此其异能不会触发。
-

传说终结

{一}{蓝}

瞬间

反击目标起动式异能，触发式异能或传奇咒语。

- 传说终结不能以起动式或触发式的法术力异能为目标。如果某个起动式异能同时符合下列条件，则它便属于法术力异能：(1)于结算时将法术力加入牌手的手牌中；(2)没有目标；(3)不是忠诚异能。如果某个触发式异能同时符合下列条件，则它便属于法术力异能：(1)将法术力加入牌手的手牌中；(2)因起动式法术力异能而触发。

- 起动式异能的格式为「[费用]: [效应]。」有些关键字异能也属于起动式异能，例如佩带；它们的规则提示中会包含冒号，如适用。
- 触发式异能会运用「当～」，「每当～」或「在～时」等字眼。此类异能的格式通常为「[触发条件], [效应]」。有些关键字异能也属于触发式异能，它们的规则提示中会出现「当～」，「每当～」或「在～时」等字眼。
- 不能指定产生替代性效应之异能为目标，例如「永久物须横置进战场」或「永久物进战场时上面有指示物」。注记在「于[此生物]进战场时」生效的异能也属于替代性效应，同样不能指定为目标。
- 如果你反击某个是在「下一个」特定步骤或阶段开始时触发的延迟触发式异能，则该异能不会在后续的同阶段或步骤中再度触发。

伊弗斯岛护卫
 {二}{蓝}
 生物～鸟 / 法术师
 2/2
 飞行
 你施放之具飞行异能的生物咒语减少{一}来施放。

- 不具有飞行异能的生物咒语不能减少费用，即使有效应会让它在进战场后获得飞行异能也是一样。就算该生物咒语在战场上会具有满足特定条件即可获得飞行的异能，且当前已达成相关条件，它也不算作是具飞行异能。
- 伊弗斯岛护卫的最后一个异能不能减少具飞行异能的生物咒语之有色法术力要求。

翼散良言
 {二}{蓝}
 法术
 如果你操控具飞行异能的生物，则此咒语减少{一}来施放。
 抓两张牌。

- 一旦你宣告施放翼散良言，则直到该咒语的费用支付完毕，没有牌手能有所行动。特别一提，对手不能试图改变你是否「操控具飞行异能的生物」此事。
- 如果你操控数个具飞行异能的生物，翼散良言的费用也只会减少{一}来施放。

雅若克的破浪灵
 {三}{蓝}
 生物～元素
 4/4
 当雅若克的破浪灵进战场时，将另一个由你操控的生物移回其拥有者手上。

- 如果当该触发式异能结算时，你未操控其他生物，则你就不需移回任何生物。无法这么作也没有惩罚。

黑色

苦痛吸魂

{三}{黑}

法术

苦痛吸魂对任意一个目标造成 3 点伤害，且你获得 3 点生命。

- 如果苦痛吸魂所指定的目标成为不合法目标，则此咒语不会结算。你不会获得生命。

炙烤剑尖

{一}{黑}

瞬间

目标生物获得死触异能直到回合结束。（它对生物造成的任何数量伤害都足以消灭后者。）

抓一张牌。

- 如果在炙烤剑尖试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你不会抓牌。

枯萎甲虫

{一}{黑}

生物～昆虫

1/1

反绿保护（此生物不能被绿色的东西阻挡、指定为目标、造成伤害、结附或是装备。）

由对手操控的生物上不能放置+1/+1 指示物。

- 枯萎甲虫不会移去由对手操控的生物上已有的+1/+1 指示物。
 - 由对手操控的生物不会获得「于其进战场时」上面有的+1/+1 指示物。
 - 如果某替代性效应允许牌手修改或替代某事件，但需在受枯萎甲虫影响的生物上放置+1/+1 指示物，则该牌手可以使该替代式效应生效，但相关生物无法获得指示物。如果原版事件完全被替代（例如让活力的替代性效应生效），则原版事件不会发生。
 - 如果异能的费用或咒语的额外费用需要在受枯萎甲虫影响的生物上放置+1/+1 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在该生物上放置+1/+1 指示物，则该牌手不能选择如此作。
-

祭血谋骨

{三}{黑}

法术

牺牲一个生物，以作为施放此咒语的额外费用。

将一张生物牌从你的坟墓场移回战场，然后将另一张生物牌从你的坟墓场移回你手上。

- 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。
- 一旦你开始施放祭血谋骨，则直到你完成施放之前，没有牌手能有所行动。特别一提，对手不能试图去除你想要牺牲的生物。
- 祭血谋骨并未指定要从你坟墓场中移回的生物牌为目标。这就是说，于该咒语结算的过程中，在你选择生物牌并将它们移回之间，没有牌手能有所行动。
- 你可以将牺牲来施放祭血谋骨之生物选为移回的生物牌之一。
- 所有于该生物移回战场时触发的异能，要等到祭血谋骨完成结算之后才会开始结算。

嗜血舞空客

{一}{黑}{黑}

生物~吸血鬼 / 浪客

2/3

飞行

每当你获得生命时，在嗜血舞空客上放置一个+1/+1指示物。

- 每个获得生命的事件只会让嗜血舞空客之异能触发一次，不论是激情雄辩家的 1 点生命或拂晓天使的 4 点生命。如果你获得若干数量的生命，且该数量是根据「每有一个」某东西或「等同于」某东西之数量确定，则这只会算作一个获得生命事件，嗜血舞空客之异能只会触发一次。
- 如果在嗜血舞空客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，则嗜血舞空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。
- 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。

碎骨贯身

{黑}

法术

牺牲一个生物，以作为施放此咒语的额外费用。

消灭目标生物。

- 施放此咒语时，你必须牺牲正好一个生物。你无法不牺牲生物就施放此咒语，且你也不能牺牲一个以上的生物。
- 一旦你开始施放碎骨贯身，则直到你完成施放之前，没有牌手能有所行动。特别一提，对手不能试图去除你想要牺牲的生物。

暮夜骁骑

{二}{黑}{黑}{黑}

生物～元素 / 骑士

4/5

系命

当暮夜骁骑进战场时，你可以牺牲另一个生物。当你如此作时，消灭目标由对手操控的生物。

当暮夜骁骑死去时，将目标总法术力费用等于或小于 3 的生物牌从你的坟墓场移回战场。

- 暮夜骁骑的进战场异能进堆叠时不指定目标。在该异能结算过程中，你可以牺牲另一个生物。当你如此作时，自身触发式异能触发，你是在此时选择目标生物，并消灭它。这类效应与注记「若你如此作...」之效应的区别是在：于你牺牲生物之后，但在该目标生物被消灭之前，牌手仍能有所行动。
- 于结算暮夜骁骑的进战场异能时，你不能牺牲多于一个生物。
- 如果坟墓场中某张牌的法术力费用包括{X}，则 X 视为 0。
- 如果某个总法术力费用为 3 以下的生物牌成为暮夜骁骑的复制品，则当它死去时，它的最后一个异能可以指定它自己为目标。

颤栗鬼影

{三}{黑}

生物～梦魇

3/3

每当一个沼泽在你的操控下进战场时，选择一项～

- 你抓一张牌且你失去 1 点生命。
- 颤栗鬼影对任意一个目标造成 2 点伤害，且你获得 2 点生命。

- 「沼泽」指具有沼泽此副类别的地，并非所有具有能够产生黑色法术力之法术力异能的地都是沼泽。
 - 如果你选择了第二个模式，但在颤栗鬼影的触发式异能试图结算时，所选目标已经是不合法目标，则此异能不会结算。你不会获得 2 点生命，此异能也不会换成第一个模式。
-

苦痛具象

{一}{黑}{黑}

生物～恶魔

0/0

飞行，死触

苦痛具象进战场时上面有数个+1/+1 指示物，其数量

等同于你坟墓场中非地牌间不同法术力费用的种数。

（举例来说，{二}{黑}和{一}{黑}{黑}属于两种不同的法术力费用。）

- 每张万智牌牌张，不是没有法术力费用，就是只有正好一个法术力费用。没有法术力费用的牌，不会被苦痛具象的异能计算在内。法术力费用为{零}的牌会被计算在内。
- 苦痛具象会检查牌张法术力费用中的法术力符号是否相同。举例来说，{X}这一法术力费用便和{零}这一法术力费用属于两种不同的费用。
- 混血法术力符号整体是一个完整的符号，不会算作两部分之一。举例来说，{黑/红}、{黑}和{红}是三种不同的法术力费用。
- 连体牌的法术力费用由两边的法术力费用加总决定。举例来说，你坟墓场中热火//寒冰的法术力费用是{二}{蓝}{红}，与拉尔的爆发之法术力费用相同。
- 苦痛具象会忽略所有你能支付的替代性费用和额外费用，也不会计算费用增加与费用减少等效应。
- 如果你将苦痛具象从你的坟墓场移回战场，则它最后一个异能会将其本身计算在内。

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，不论是激情雄辩家的 1 点生命或拂晓天使的 4 点生命。如果你获得若干数量的生命，且该数量是根据「每有一个」某东西或「等同于」某东西之数量确定，则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。
 - 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。
 - 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。
 - 在双头巨人游戏中，鲜血饕客会令对手队伍失去两次 1 点生命。
-

可怖甩鞭客

{三}{黑}{黑}

生物～半兽人 / 战士

3/3

当可怖甩鞭客进战场时，它向目标对手或鹏洛客造成伤害，其数量等同于由你操控的生物数量。

- 于可怖甩鞭客的异能结算时，才会计算由你操控的生物数量。如果可怖甩鞭客仍在战场上，则会将它本身也计算在内。

黑檀军团骑士

{黑}

生物～吸血鬼 / 骑士

1/2

{二}{黑}：直到回合结束，黑檀军团骑士得+3/+3 且获得死触异能。

在你的结束步骤开始时，若本回合中有牌手失去过 4 点或更多生命，则在黑檀军团骑士上放置一个+1/+1 指示物。（伤害会导致失去生命。）

- 黑檀军团骑士会检视你的整个回合来判断是否有牌手失去过 4 点以上的生命。具体有多少位牌手失去过 4 点以上的生命并不重要，它只关心是否有人失去过。而牌手失去生命时黑檀军团骑士是否在战场上也不重要。
- 此异能不关心牌手的生命是否比回合开始时少 4 点以上。如果某牌手失去了 4 点生命，但后来又获得了 6 点生命，则该牌手仍然失去过 4 点生命。
- 牌手不需是一次性失去 4 点生命。如果有牌手在同一个回合中失去了两次 2 点生命，则该牌手该回合中失去过 4 点生命，黑檀军团骑士会得到一个+1/+1 指示物。
- 牌手支付生命会导致他们失去生命。

全军覆灭

{一}{黑}

法术

选择目标由对手操控且总法术力费用等于或小于 2 的生物。放逐该生物和所有由该牌手操控且与之同名的其他生物。然后该牌手展示其手牌，并放逐其手上和坟墓场中所有具该名称的牌。

- 如果战场上的生物的法术力费用中包含{X}，则 X 视为 0。
- 并非其他物件之复制品的衍生物总法术力费用为 0。复制了另一个物件的衍生物，其总法术力费用与该物件一致。
- 衍生生物的名称与派出时的生物类别相同，除非该衍生物为其他生物的复制品，或派出该衍生物的效应特别给予它另一个名称。

- 全军覆灭仅指定一个生物为目标。就算其他生物具有辟邪，也同样会被放逐；就算该生物的操控者具有辟邪，其手上和坟墓场中的相关牌也会被放逐。
 - 如果在全军覆灭试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。没有牌手展示其手牌，也没有东西会被放逐。
-

虚空地脉

{二}{黑}{黑}

结界

如果你的起手牌中包含了虚空地脉，则你可以让它在战场上来开始游戏。

如果某张牌将从任何区域置入对手的坟墓场，则改为将它放逐。

- 于虚空地脉在战场期间，由对手操控之非衍生物的生物不会死去。而是会改为将其放逐。会在这类生物死去时触发的异能不会触发。
 - 于虚空地脉在战场期间，衍生物仍然会死去。
-

恶毒缠身

{一}{黑}

瞬间

消灭目标绿色或白色的生物或鹏洛客。你获得 1 点生命。

- 如果在恶毒缠身试图结算时，该目标生物或鹏洛客已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你不会获得生命。如果该目标是合法目标，但没有被消灭（最有可能的原因是它具有不灭异能），则你会获得生命。
-

腐臭帝王龙

{二}{黑}

生物～灵俑 / 恐龙

7/6

在你的维持开始时，弃一张牌。

- 由于维持步骤在抓牌步骤之前，因此你是先为腐臭帝王龙的触发式异能弃牌，然后再抓本回合该抓的牌。
 - 如果当腐臭帝王龙的触发式异能结算的时候，你没有手牌，则你就不需弃牌。无法这么作也没有惩罚。
-

骄傲血领索霖
{二}{黑}
传奇鹏洛客～索霖
4

+1: 目标由你操控的生物获得死触与系命异能直到回合结束。如果它是吸血鬼，则在其上放置一个 +1/+1 指示物。
+1: 你可以牺牲一个吸血鬼。当你如此作时，骄傲血领索霖对任意一个目标造成 3 点伤害，且你获得 3 点生命。
-3: 你可以将一张吸血鬼生物牌从你手上放进战场。

- 同一个生物上的数个死触和 / 或系命异能不会累计。
- 索霖的第二个异能进堆叠时不指定目标。在该异能结算过程中，你可以牺牲一个吸血鬼。当你如此作时，自身触发式异能触发，你是在此时选择目标生物，并对它造成伤害。这类效应与注记「若你如此作...」之效应的区别是在：于你牺牲生物之后，但在实际造成伤害之前，牌手仍能有所行动。
- 如果于该自身触发式异能试图结算时，其目标已经是不合法目标，则此异能不会结算。你不会获得 3 点生命。

思想扭曲
{四}{黑}{黑}
法术
此咒语不能被反击。
目标对手展示其手牌。放逐该牌手手上和坟墓场中所有非生物且非地的牌。

- 能够反击其他咒语的咒语或异能仍能以思想扭曲为目标。当这类咒语或异能结算时，思想扭曲不会被反击，但该咒语或异能具有的任何其他效应仍会如常生效。
- 如果在思想扭曲试图结算时，该目标牌手成为了不合法的目标，则此咒语不会结算，并会被置入其拥有者的坟墓场且没有效果。就算它不能被反击，也会如此。

不死仆从
{三}{黑}
生物～灵俑
3/2
当不死仆从进战场时，你坟墓场中每有一张名称为不死仆从的牌，便派出一个 2/2 黑色灵俑衍生生物。

- 于该异能结算时，才会计算你坟墓场中不死仆从的数量，并以此来决定要将多少个衍生物放进战场。如果不死仆从回应其本身的触发式异能而死去，并于该异能结算时在你的坟墓场中，它会计入你获得的灵俑数量。
-

不洁身契

{二}{黑}

结界～灵气

结附于生物

当所结附的生物死去时，将该生物牌在你的操控下移回战场，且上面有一个+1/+1 指示物。

- 不洁身契将该生物移回到战场后，它会是个全新的物件，与先前的存在状况毫无关联。先前结附于其上的灵气不会返回战场（包括不洁身契本身）。先前装备在其上的武具仍会保持卸装状态。新生物也不会获得先前其上所具有的任何指示物。
- 该移回的生物会由你来操控，不论它死去前操控者为谁。
- 如果该移回的生物会以上面有其他指示物的状态进战场，则它进战场时除了有这些指示物外，还会额外有一个+1/+1 指示物。
- 如果不洁身契结附于衍生物，则当该衍生物死去时，不会将它移回战场。
- 如果在同一个生物上同时有多位牌手操控的不洁身契结附于其上，则最后该生物移回战场时的操控者，会是从该生物死去时轮到该回合的牌手开始，依照回合顺序排在最后一位的牌手。在双人游戏中，这会是当前未轮到回合的牌手。在多人游戏中，这会是轮到该回合的牌手右手边第一位牌手。
- 在多人游戏中，如果有牌手离开游戏，则所有由该牌手拥有的牌也会一同离开。如果你离开游戏，则因不洁身契的效应而受你操控的生物会被放逐。

复仇战酋长

{四}{黑}

生物～半兽人 / 战士

4/4

每当你每回合首度失去生命时，在复仇战酋长上放置一个+1/+1 指示物。（*伤害会导致失去生命。*）

- 无论你失去多少生命，都只会在复仇战酋长上放置一个+1/+1 指示物。
- 牌手支付生命会导致他们失去生命。
- 如果你支付生命来施放咒语或起动异能，则要等到你施放完咒语或起动完异能之后，才会在复仇战酋长上放置+1/+1 指示物。你是先在复仇战酋长上放置指示物，而后才结算该咒语或异能。
- 如果某回合中你是先失去过生命，之后复仇战酋长才进战场，则它的异能该回合不会触发。

鲜血捐客维利司

{五}{黑}{黑}{黑}

传奇生物～恶魔

8/8

飞行

{黑}，支付 2 点生命：目标生物得-1/-1 直到回合结束。

每当你失去生命时，抓等量的牌。（*伤害会导致失去生命。*）

- 牌手支付生命会导致他们失去生命。
- 如果你支付生命来施放咒语或起动异能，则要等到你施放完咒语或起动完异能之后，才会抓牌。你是先抓相应数量的牌，而后才结算该咒语或异能，但此时目标已选定。

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。

烈焰骁骑
 {二}{红}{红}{红}
 生物～元素 / 骑士
 6/5
 {一}{红}：直到回合结束，由你操控的生物得+1/+0
 且获得敏捷异能。
 当烈焰骁骑进战场时，弃任意数量的牌，然后抓等量的牌。
 当烈焰骁骑死去时，它向每位对手和每个由对手操控的鹏洛客各造成 X 点伤害，X 为你坟墓场中的地牌数量。

- 于烈焰骁骑的进战场异能结算时，你可以选择弃零张牌。你这样就不会抓牌，
- 在双头巨人游戏中，烈焰骁骑的最后一个异能会向对手队伍造成两次 X 点伤害。

火焰侍僧茜卓
 {一}{红}{红}
 传奇鹏洛客～茜卓
 4
 0：在每个由你操控的红色鹏洛客上各放置一个忠诚指示物。
 0：派出两个 1/1 红色元素衍生生物。它们获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时，将它们牺牲。
 -2：你可以从你的坟墓场中施放目标总法术力费用等于或小于 3 的瞬间或法术牌。如果本回合中该牌将置入你的坟墓场，则改为将其放逐。

- 茜卓的第一个异能会在她自己和你操控的其他红色鹏洛客上各放置一个忠诚指示物。这样不会启动其他鹏洛客的忠诚异能。
- 当你要以茜卓最后一个异能施放咒语时，你必须支付所需的费用。如果该咒语有替代性费用，则你可以支付这类费用。
- 如果某张在你坟墓场中的牌之法术力费用中包含{X}，则当你指定该牌为茜卓最后一个异能的目标时，X 视为 0；不过，你在开始施放该牌时，你得为 X 选择数值。就算这样会使得该咒语的总法术力费用大于 3，你仍能施放之。
- 如果你想要施放该目标牌，则你必须在茜卓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施放。

觉醒炼狱茜卓
{四}{红}{红}
传奇鹏洛客～茜卓
6

此咒语不能被反击。
+2：每位对手各获得具有「在你的维持开始时，此徽记对你造成 1 点伤害」的徽记。
-3：觉醒炼狱茜卓对每个非元素的生物各造成 3 点伤害。
-X：觉醒炼狱茜卓对目标生物或鹏洛客造成 X 点伤害。如果本回合中曾以此法受到伤害的永久物将死去，则改为将它放逐。

- 能够反击其他咒语的咒语或异能仍能以茜卓为目标。当这类咒语或异能结算时，茜卓不会被反击，但该咒语或异能具有的任何其他效应仍会如常生效。
 - 徽记不是永久物，不能将其放逐或消灭。一旦你获得了徽记，就没有办法将它移除。
 - 茜卓徽记之异能触发的时机，是在获得徽记之牌手的维持开始时，而不是茜卓之操控者的维持开始时。
 - 一位牌手可以获得多个茜卓徽记。每一个徽记的异能都会分别触发。
 - 如果该目标生物或鹏洛客在该回合中因故将死去，茜卓最后一个异能的替代性效应就会将之放逐，而不是只有在其因致命伤害而死去的情况下才会放逐。
 - 如果茜卓的最后一个异能没有造成伤害（最有可能的原因是该伤害因故被防止），则在该目标将死去时，它不会被放逐。
 - 在双头巨人游戏中，茜卓的第一个异能会让每位对手各获得一个徽记。对手队伍会在其维持阶段中受到两次 1 点伤害。
 - 在多人游戏中，如果你离开了游戏，对手仍会继续保留茜卓给出的徽记。对茜卓给出的徽记而言，每位对手即是自己所具有之徽记的拥有者。在多人游戏中，对手在你和茜卓离开游戏之后仍会继续灼烧。
-

舞焰新手茜卓
{三}{红}
传奇鹏洛客～茜卓
5

+1：由你操控的元素得+2/+0 直到回合结束。
-2：加{红}{红}。
-2：舞焰新手茜卓对任意一个目标造成 2 点伤害。

- 茜卓的第一个触发式异能只影响它结算时由你操控的元素。于该回合稍后时段才受你操控的元素不会得+2/+0。
- 茜卓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。

茜卓的焰猫
{一}{红}
生物～元素 / 猫
2/2
{横置}：加{红}。此法术力只能用来施放元素咒语或茜卓鹏洛客咒语。

- 「茜卓鹏洛客咒语」指具有茜卓此副类别的鹏洛客咒语。在牌名中出现茜卓此名称，或在插图中出现茜卓形象的牌（例如茜卓的稳焰器或茜卓的暴怒）不算是茜卓鹏洛客咒语。

茜卓的暴怒
{二}{红}{红}
瞬间
茜卓的暴怒对目标生物造成 4 点伤害，且对该生物的操控者造成 2 点伤害。

- 如果在茜卓的暴怒试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。没有牌手会受到伤害。

茜卓的稳焰器
{一}{红}
传奇神器
每当你起动茜卓鹏洛客的忠诚异能时，你可以支付{一}。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。
{一}，{横置}，弃一张山脉牌或红色牌：抓一张牌。

- 每次茜卓的稳焰器之触发式异能结算时，最多都只能支付一次{一}。
- 复制忠诚异能此事，不会增减任何物件上的忠诚指示物。
- 如果该忠诚异能的费用中包含-X，则该复制品会使用相同的 X 数值。

- 茜卓的稳焰器之触发式异能，以及它所产生的复制品都会比触发它的忠诚异能先一步结算。就算该忠诚异能被反击，此触发式和所成的复制品仍会结算。
- 「山脉牌」指具有山脉此副类别的地牌，并非所有具有能够产生红色法术力之法术力异能的地牌都是山脉牌。地牌通常是无色的，就算它们能产生红色法术力也是一样。

茜卓的喷火灵

{二}{红}

生物～元素

1/3

飞行

每当一位对手受到非战斗伤害时，茜卓的喷火灵得

+3/+0 直到回合结束。

- 「战斗伤害」指由进行攻击和阻挡的生物在战斗中自动造成的伤害。除此之外的其他伤害都算是非战斗伤害，包括由进行攻击或阻挡的生物在战斗阶段中另外造成者。
- 每个「对手受到非战斗伤害」之事件，都只会让茜卓的喷火灵最后一个异能触发一次，而不在乎该牌手实际受到之伤害数量多寡。
- 在多人游戏中，如果某来源同时向多位对手造成伤害，则有几位对手受到伤害，茜卓的喷火灵最后一个异能便会触发相同次数。

巨龙法师

{五}{红}{红}

生物～龙 / 法术师

5/5

飞行

每当巨龙法师对任一牌手造成战斗伤害时，每位牌手

弃掉其手牌，然后各抓七张牌。

- 如果某牌手牌库里的牌少于七张，则该牌手会在巨龙法师的触发式异能结算后输掉这盘游戏。如果所有牌手都以此法输掉这盘游戏，则本盘游戏为平手。

烈焰巨口卓库瑟

{四}{红}{红}{红}

传奇生物～龙

7/7

飞行

每当烈焰巨口卓库瑟攻击时，它对任意一个目标造成

4 点伤害，且对至多两个其他目标各造成 3 点伤害。

- 你不能数次选择同一个目标，好对它造成 6 点、7 点或 10 点伤害。
- 如果卓库瑟攻击鹏洛客，但该鹏洛客因受到卓库瑟异能的伤害而忠诚降到 0，则卓库瑟仍会继续攻击。防御牌手可以阻挡它，但它如果未被阻挡，也不会造成战斗伤害。

烈焰横扫

{二}{红}

瞬间

烈焰横扫对每个生物各造成 2 点伤害，但由你操控且具飞行异能的生物除外。

- 能够躲开烈焰横扫的生物，只有由你操控且具飞行异能者。具飞行但不由你操控的生物，和由你操控但不具飞行的生物都会受到伤害。

煎烤

{一}{红}

瞬间

此咒语不能被反击。

煎烤对目标白色或蓝色的生物或鹏洛客造成 5 点伤害。

- 能够反击其他咒语的咒语或异能仍能以前烤为目标。当这类咒语或异能结算时，煎烤不会被反击，但该咒语或异能具有的任何其他效应仍会如常生效。
- 如果在煎烤试图结算时，该目标生物或鹏洛客已经是不合法目标，则此咒语不会结算，并会被置入其拥有者的坟墓场且没有效果。就算它不能被反击，也会如此。

烁角海贼

{一}{红}{红}

生物～牛头怪 / 海盗

2/4

敏捷

每当你弃一张牌时，烁角海贼向每位对手各造成 1 点伤害。

{一}{红}，弃一张牌：抓一张牌。只能于烁角海贼进行攻击时起动此异能。

- 烁角海贼的第二个异能属于触发式异能，而非起动式异能。此异能不能让你在想弃牌时就能弃牌；你需要利用其他方式来弃牌，例如起动其最后一个异能。
- 在双头巨人游戏中，烁角海贼的触发式异能会让对手队伍受到两次 1 点伤害。

缠鸟鬼怪

{一}{红}

生物～鬼怪

2/1

{红}：缠鸟鬼怪获得飞行异能直到回合结束。只能于你操控具飞行异能的生物时起动此异能。

- 缠鸟鬼怪的异能只会在你起动此异能的时机检查你是否操控具飞行异能的生物。它不会于异能结算的时候，或是当回合稍后时段再次检查。

越货鬼怪

{二}{红}

生物～鬼怪 / 浪客

2/2

敏捷（此生物受你操控时便能攻击与{横置}。）

{横置}：另一个目标力量等于或小于 2 的生物本回合不能被阻挡。

- 如果于该起动式异能试图结算时，该目标生物的力量大于 2，则该异能不会结算。不过，如果反过来，是在该异能结算之后再将该生物的力量提升至 2 以上，则它该回合仍不能被阻挡。

熔身好斗灵

{三}{红}

生物～元素 / 战士

2/4

每当熔身好斗灵攻击时，你每操控一个元素，它便得 +1/+0 直到回合结束。

- 加成的大小，于熔身好斗灵最后一个异能开始结算时便已确定；就算由你操控的元素数量在该回合稍后时段中改变，该加成也不会变化。
- 由于熔身好斗灵本身就是一个元素，它的异能通常会让自己至少得+1/+0。

烧燃地脉

{二}{红}{红}

结界

如果你的起手牌中包含了烧燃地脉，则你可以让它在战场上来开始游戏。

每当你和 / 或至少一个由你操控的永久物成为由对手操控之咒语或异能的目标时，烧燃地脉向该对手造成 2 点伤害。

- 烧燃地脉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。
 - 如果有咒语或异能数次将你和 / 或同一个由你操控的永久物指定为目标，或有咒语或异能同时将你和 / 或一个或数个由你操控的永久物指定为目标，烧燃地脉的触发式异能只会触发一次。
-

劫掠迅猛龙

{一}{红}

生物～恐龙

2/3

你施放的生物咒语减少{一}来施放。

每当另一个生物在你的操控下进战场时，劫掠迅猛龙对它造成 2 点伤害。若有恐龙以此法受到伤害，则劫掠迅猛龙得+2/+0 直到回合结束。

- 减少咒语一般法术力费用的效应（例如劫掠迅猛龙的异能）无法减少该咒语的有色法术力需求。
- 劫掠迅猛龙减少费用的效应不会影响到本身。

烈焰面具

{一}{红}

神器～武具

当烈焰面具进战场时，派出一个 1/1 红色元素衍生物，然后将烈焰面具装备于其上。

佩带此武具的生物具有「牺牲此生物：它对任意一个目标造成 1 点伤害。」

佩带{二}（{二}：装备在目标由你操控的生物上。佩带的时机视同法术。）

- 在你派出元素衍生物和将烈焰面具装备其上之间，没有牌手能有所行动。
- 该起动式异能的来源和伤害的来源都是佩带烈焰面具的生物，而非烈焰面具本身。这就是说，如果烈焰面具装备在一个绿色生物上，则它能对具反红保护的生物造成伤害，但不能对具反绿保护的生物造成伤害。

烧成灰烬

{四}{红}

法术

烧成灰烬对目标生物造成 5 点伤害。如果本回合中该生物将死去，则改为将它放逐。

- 如果该目标生物在该回合中因故将死去，烧成灰烬的替代性效应就会将之放逐，而不是只有在其因致命伤害而死去的情况下才会放逐。

再三回响

{二}{红}{红}

瞬间

本回合中，当你下一次施放瞬间咒语，施放法术咒语或起动忠诚异能时，将该咒语或异能复制两次。你可以为每个复制品选择新的目标。

- 如果你在一个再三回响之后又施放一个再三回响，则你会将第二个再三回响复制两次。全部结算之后，会产生三个延迟触发式异能。你下一个施放的咒语或起动的忠诚异能会被复制六次。如果该咒语还是再三回响，则下一个咒语或异能会被复制十四次。第四个再三回响会将下一个咒语或异能复制三十次。回响再多下去就留给各位读者当课后练习。
- 再三回响的异能可以复制任何瞬间或法术咒语或忠诚异能，而不仅限于具有目标者。
- 就算触发再三回响异能的咒语或异能在该异能结算时已被反击，也仍能产生对应的复制品。复制品会比原版咒语或异能先一步结算。
- 复制品的目标将与原版咒语或异能相同，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。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。
- 如果所复制的咒语或异能包括了于施放时决定的 X 数值，则复制品的 X 数值与原版的相同。
- 你不能选择支付复制品的任何额外费用。不过，会基于替原版咒语或异能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。
- 再三回响的异能所产生的复制品在堆叠上产生，所以他们从未被「施放」或「起动」过。会因牌手施放咒语或起动异能而触发的异能并不会触发。
- 复制忠诚异能此事，不会增减任何物件上的忠诚指示物。

腾跃炙灵

{三}{红}

生物～元素

1/1

当腾跃炙灵进战场时，派出两个 1/1 红色元素衍生物。由你操控的元素获得敏捷异能直到回合结束。（它们此回合便能攻击与{横置}。）

- 腾跃炙灵的异能只会影响于该异能结算时（派出元素衍生物之后）由你操控的元素。这就是说，所派出的衍生物和腾跃炙灵本身会获得敏捷异能。于该回合稍后时段才受你操控的元素不会获得敏捷异能。

炙焰喷吐蜥

{红}

生物～元素 / 蜥蜴

1/1

每当炙焰喷吐蜥攻击时，它对所攻击之牌手或鹏洛客造成 1 点伤害。

- 炙焰喷吐蜥于其异能结算时造成的伤害不属于战斗伤害。
- 如果炙焰喷吐蜥攻击的鹏洛客因受到炙焰喷吐蜥异能的伤害而忠诚降到 0，则炙焰喷吐蜥仍会继续攻击。防御牌手可以阻挡它，但它如果未被阻挡，也不会造成战斗伤害。

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。

- 如果在地壳迸裂试图结算时，该目标地已经是不合法目标，则此咒语不会结算。不具飞行异能的生物能如常进行阻挡。如果该目标仍合法，但未被消灭（最有可能的原因是它具有不灭异能），则不具飞行异能的生物不能进行阻挡。
- 由于地壳迸裂并未更改生物的特征值，因此在该咒语结算后才进战场或失去飞行异能的生物也会受其影响，且如果生物获得了飞行异能，就不再受其影响。

雷身醒眠灵

{一}{红}

生物～元素 / 祭师

1/2

敏捷

每当雷身醒眠灵攻击时，选择目标在你坟墓场中的元素生物牌，且其防御力须小于雷身醒眠灵的防御力。将该牌横置移回战场且正进行攻击。在下一个结束步骤开始时，将它牺牲。

- 于雷身醒眠灵攻击和于其触发式异能结算时，该目标牌的防御力都须小于雷身醒眠灵的防御力。任何其他会在雷身醒眠灵攻击时触发的异能，都来不及提升其防御力，好让该异能可指定防御力更高的生物为目标。
- 如果雷身醒眠灵攻击，但在其触发式异能结算前，它就已经离开战场，则会利用其最后在战场上时的防御力，来判断该牌是否仍是合法目标。
- 你得为这一移回的生物选择要攻击的牌手或鹏洛客。它攻击的对象与雷身醒眠灵可以不一样。
- 虽然此移回的生物属于进行攻击的生物，但它从未宣告为攻击生物。这就是说，对登记于「每当一个生物攻击时」触发的异能（例如雷身醒眠灵自身的异能）而言，这类异能不会因此类生物进战场且进行攻击而触发。
- 如果此新移回的生物在结束步骤之前就已经离开战场，则该牌会留在它当前所在区域。它不会被牺牲。

绿色

树皮巨魔
{绿}{绿}
生物~巨魔
2/2

树皮巨魔进战场时上面有一个+1/+1 指示物。
{一}，从树皮巨魔上移去一个+1/+1 指示物：树皮巨魔获得辟邪异能直到回合结束。（它不能成为由对手操控之咒语或异能的目标。）

- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此树皮巨魔受到的非致命伤害，可能会因为在该回合中你起动其最后一个异能而变成致命伤害。

卫护恶龙加戈斯
{三}{绿}{绿}{绿}
传奇生物~多头龙
8/7
警戒

你施放的多头龙咒语减少{四}来施放。
每当一个由你操控的生物成为咒语的目标时，卫护恶龙加戈斯与至多一个目标不由你操控的生物互斗。

- 要计算咒语的总费用，先从要支付的法术力费用或替代性费用开始，加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量（例如加戈斯的异能）。无论施放咒语的总费用为何，该咒语的总法术力费用都不会改变。
 - 加戈斯减少费用之异能只会影响多头龙费用中一般法术力的部分。举例来说，如果你要施放法术力费用为{二}{绿}{绿}{绿}的多头龙咒语，则你需要支付{绿}{绿}{绿}来施放，而不是只有{绿}。
 - 如果某咒语的法术力费用中包含{X}，则你是先决定 X 的数值，而后减少费用的效应才会生效。举例来说，如果你要施放法术力费用为{X}{绿}{绿}的多头龙咒语，并将 X 的数值选为 6，则你需要支付{二}{绿}{绿}。该多头龙咒语中所有提及 X 的部分仍会将 6 用作 X 的数值，无论你实际支付的数量为何。
 - 加戈斯的减少费用异能只会于它在战场上时生效。加戈斯不会减少其本身的费用。
 - 是由加戈斯的操控者来选择加戈斯要与哪个生物互斗（如有），而非该咒语的操控者。
 - 如果某咒语数次将同一个由你操控的生物指定为目标，则加戈斯的异能也只会触发一次。如果该咒语将多个由你操控的生物指定为目标，则每有一个此类生物，加戈斯的异能便会触发一次。
 - 加戈斯的触发式异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。
 - 如果当加戈斯的异能试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此异能不会结算。如果加戈斯已不在战场上，则该目标生物既不会造成伤害，也不会受到伤害。
-

天堂赋礼

{二}{绿}

结界～灵气

结附于地

当天堂赋礼进战场时，你获得 3 点生命。

所结附的地具有「{横置}：加两点任意颜色的单色法术力。」

- 如果在天堂赋礼试图结算时，该目标地已经是不合法目标，则此咒语不会结算。它不会进入战场，你也不会获得 3 点生命。

生长循环

{一}{绿}

瞬间

目标生物得+3/+3 直到回合结束。你坟墓场中每有一张名称为生长循环的牌，它便再得一次+2/+2 直到回合结束。

- 加成的大小，于生长循环开始结算时便已确定：就算你坟墓场中生长循环的数量在该回合稍后时段中改变，该加成也不会变化。
- 因为你在依照生长循环上指示行事时，它仍在堆叠上，不在你的坟墓场中，因此正结算的这张牌不会增加该生物所得之加成。

丰足地脉

{二}{绿}{绿}

结界

如果你的起手牌中包含了丰足地脉，则你可以让它在战场上来开始游戏。

每当你横置一个生物以产生法术力时，额外加{绿}。

{六}{绿}{绿}：在每个由你操控的生物上各放置一个+1/+1 指示物。

- 注记着于「每当你横置一个生物以产生法术力时」触发的异能，只有在你起动生物上费用中包含{横置}之法术力异能时才会触发。如果法术力异能费用中未包含{横置}符号，而只是注明「横置一个由你操控且未横置的生物」或类似字样，则这类异能不会触发丰足地脉的第二个异能。类似状况：横置某个生物来起动其他物件的法术力异能（包括此法术力异能包含{横置}的情况），也不会触发这一异能。

填土祭师

{二}{绿}

生物～半人马 / 祭师

3/2

当填土祭师进战场时，目标牌手将任意数量的目标牌从其坟墓场洗入其牌库。

- 如果填土祭师的触发式异能指定某牌手为目标，但未指定该牌手坟墓场中的任何牌为目标，则该牌手只是将其牌库洗牌。
- 如果作为目标的牌成为不合法目标，则该目标牌手仍需将其牌库洗牌。如果该目标牌手成为了不合法目标，则填土祭师的异能没有效果。

众人之力

{绿}

瞬间

你每操控一个生物，目标生物便得+1/+1 直到回合结束。

- 加成的大小，于众人之力开始结算时便已确定；就算由你操控的生物数量在该回合稍后时段中改变，该加成也不会变化。
- 如果你将某个由你操控的生物指定为众人之力的目标，则在确定加成大小的时候，别忘了将这个生物也计算在内。

自然终结

{二}{绿}

瞬间

消灭目标神器或结界。你获得 3 点生命。

- 如果在自然终结结算时，该目标神器或结界已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你不会获得生命。如果该目标仍合法，但未被消灭（最有可能的原因是它具有不灭异能），则你会获得生命。

夜群袭狼

{二}{绿}{绿}

生物～狼

4/4

闪现

由你操控的其他狼和狼人得+1/+1。

在你的结束步骤开始时，若本回合中你未施放过咒语，则派出一个 2/2 绿色的狼衍生生物。

- 同时为狼和狼人的生物只会因夜群袭狼的异能得+1/+1。
 - 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此由你操控的其他狼和狼人受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中夜群袭狼离开战场而变成致命伤害。
 - 夜群袭狼会检视整个回合，检查你是否施放过咒语，就算该咒语施放时夜群袭狼还不在战场上也是一样。值得一提的是，如果你在回合中施放了夜群袭狼，则你不会在你的结束步骤中得到狼衍生生物。
 - 如果你施放的咒语被反击，则夜群袭狼的最后一个异能也不会触发。
-

压袭

{三}{绿}{绿}

法术

直到回合结束，由你操控的生物得+2/+2且获得践踏异能。（它们造成之过量战斗伤害能对所攻击的牌手或鹏洛客造成之。）

- 压袭只会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+2/+2，也不会获得践踏异能。

茂生元素

{二}{绿}

生物～元素

3/2

当茂生元素进战场时，在另一个目标由你操控的元素上放置一个+1/+1指示物。

每当另一个由你操控的生物死去时，你获得1点生命。若该生物是元素，则在茂生元素上放置一个+1/+1指示物。

- 如果在由你操控的生物死去的同时，你的总生命成为0或更少，则你会在茂生元素最后一个异能有机会拯救你之前便输掉这盘游戏。
- 如果茂生元素与一个或数个其他由你操控的生物同时死去，则每有一个其他此类生物，茂生元素的最后一个异能便触发一次。每有一个此类生物，你便会获得1点生命，但如果这类生物当中有元素，则由于茂生元素已离开战场，它不会得到+1/+1指示物。

姆拉撒的脉动

{二}{绿}

瞬间

将目标生物或地牌从坟墓场移回其拥有者手上。你获得6点生命。

- 如果当姆拉撒的脉动试图结算时，该目标牌已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你不会获得6点生命。

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伤害，其数量等同于前者的力量。

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

成长季节

{一}{绿}

结界

每当一个生物在你的操控下进战场时，占卜1。（*检视你牌库顶的牌。你可以将该牌置于你的牌库底。*）

每当你施放以由你操控之生物为目标的咒语时，抓一张牌。

- 如果有数个生物在你的操控下同时进战场，则每有一个此类生物，你便占卜1一次。你不会一次从你的牌库中检视多于一张牌。
- 成长季节的最后一个异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。
- 当你施放具数个目标的咒语时，只要其中至少一个目标是由你操控的生物，成长季节的最后一个异能就会触发。但如果你在施放咒语时，数次将由你操控的生物指定为其目标，或是将数个由你操控的生物指定为目标，该异能也不会触发多次。

变幻犄角龙

{二}{绿}{绿}

生物～恐龙

5/4

此咒语不能被反击。

反蓝保护（*此生物不能被蓝色的东西阻挡、指定为目标、造成伤害、结附或是装备。*）

{绿}：选择延势，践踏或敏捷。变幻犄角龙获得该异能直到回合结束。

- 能够反击其他咒语的咒语或异能仍能以变幻犄角龙为目标。当这类咒语或异能结算时，变幻犄角龙不会被反击，但该咒语或异能具有的任何其他效应仍会如常生效。
- 同一个生物上的数个延势、践踏和 / 或敏捷异能不会累计。

夏色帘幕

{绿}

瞬间

如果本回合中有对手施放过蓝色或黑色咒语，则抓一张牌。由你操控的咒语本回合不能被反击。你和由你操控的永久物获得反蓝辟邪与反黑辟邪异能直到回合结束。（*你和它们不能成为由对手操控之蓝色或黑色咒语或异能的目标。*）

- 夏色帘幕直到结算后才会生效。它可以被反击。
 - 如果对手施放过多个蓝色或黑色咒语，你也只会于夏色帘幕结算时抓一张牌。
 - 在夏色帘幕结算后，能够反击其他咒语的咒语或异能仍能以你的咒语为目标。当这类咒语或异能结算时，你的咒语不会被反击，但用于反击的咒语或异能具有的任何其他效应仍会如常生效。
-

神弓游侠薇薇安
{一}{绿}{绿}{绿}
传奇鹏洛客～薇薇安
4

+1: 将两个+1/+1 指示物分配给至多两个目标生物。
它们获得践踏异能直到回合结束。
-3: 目标由你操控的生物对目标生物或鹏洛客造成
伤害，其数量等同于前者的力量。
-5: 你可以从游戏外选择一张由你拥有的生物牌，
展示该牌，并将它置于你手上。

- 你分配指示物的时机，是于你起动薇薇安的第一个异能时。每个目标生物至少要分配一个指示物。这就是说，你不能将两个指示物都放在同一个生物上，而让两个生物获得践踏异能。
- 你可以在不选择任何目标的情况下起动薇薇安的第一个异能。这样便不会在任何东西上放置指示物。这与过往分配指示物的规则不同。
- 如果有人回应薇薇安的第一个异能，让两个目标生物之一成为不合法目标，则原本要放在该生物上的+1/+1 指示物会消失。不能将该指示物改成放在仍合法的目标之上。
- 如果于薇薇安的第二个异能试图结算时，其中任一目标已经是不合法，则由你操控的生物不会造成伤害。
- 在休闲游戏中，你从游戏外选择的牌来自你收藏的所有牌。在正式赛事中，你只能从你的备牌中进行选择。你可以随时查看你的备牌。

贪饕多头龙
{X}{绿}{绿}
生物～多头龙
0/1
践踏

贪饕多头龙进战场时上面有 X 个+1/+1 指示物。
当贪饕多头龙进战场时，选择一项～
• 将贪饕多头龙上的+1/+1 指示物数量加倍。
• 贪饕多头龙与目标不由你操控的生物互斗。

- 如果于贪饕多头龙第二种模式结算时，该异能的目标已经是不合法目标，或贪饕多头龙已离开战场，则没有生物会造成或受到伤害。如果该目标不合法，该异能也不会换成第一种模式。
- 由于互斗不属于战斗伤害，因此践踏异能在互斗中没有效果。

醒根元素
{四}{绿}{绿}
生物～元素
5/5

{绿}{绿}{绿}{绿}{绿}: 重置目标由你操控的地。它
成为 5/5，具敏捷异能的元素生物。它仍然是地。
(只要该地仍在战场上，此效应便持续生效。)

- 醒根元素的异能可以指定已是生物的地或已重置的地为目标。该异能会重置它（如可能）并将其基础力量与防御力设定为 5/5。这样会盖过所有将该生物力量和防御力设为特定数值的效应，但所有会影响该生物之力量和防御力的效应仍会继续生效。

狼族羁绊

{四}{绿}

结界～灵气

结附于生物

当狼族羁绊进战场时，派出一个 2/2 绿色的狼衍生物。

所结附的生物得+2/+2。

- 于施放狼族羁绊时，你需要为其指定一个生物作为目标。它无法进战场并结附在它派出的狼衍生物上。
- 如果在狼族羁绊试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。它不会进战场，因此其异能不会触发。

狼骑兵座鞍

{三}{绿}

神器～武具

当狼骑兵座鞍进战场时，派出一个 2/2 绿色的狼衍生物，然后将狼骑兵座鞍装备于其上。

佩带此武具的生物得+1/+1，且不能被多于一个生物阻挡。

佩带{三}（{三}：装备在目标由你操控的生物上。佩带的时机视同法术。）

- 你派出的狼衍生物进战场时会是个 2/2 生物。会于具特定数值之力量的生物进战场时触发的异能，将看到衍生物是以 2/2 生物的状态进战场，而后狼骑兵座鞍才装备于其上。
- 在你派出狼衍生物和狼骑兵座鞍装备于其上之间，没有牌手能有所行动。
- 如果佩带此武具的生物具有威慑异能，则它完全不能被阻挡。

林地斗士

{一}{绿}

生物～妖精 / 斥候

2/2

每当一个或数个衍生物在你的操控下进战场时，在林地斗士上放置等量的+1/+1 指示物。

- 你在林地斗士上放置的+1/+1 指示物数量，等同于在你操控下进战场的衍生物数量，即使其中部分或全部在该触发式异能结算前就已离开战场也是如此。
-

多色

腐尸骑士

{白}{黑}

生物～灵俑 / 骑士

2/2

每当另一个生物在你的操控下进战场时，每位对手各

失去 1 点生命。

- 在双头巨人游戏中，腐尸骑士会令对手队伍失去两次 1 点生命。

匍行开路灵

{红}{绿}

生物～元素

2/2

由你操控的其他元素得+1/+0。

{二}{红}{绿}：你每操控一个元素，匍行开路灵便得+1/+1 直到回合结束。

- 加成的大小，于匍行开路灵最后一个异能开始结算时便已确定；就算由你操控的元素数量在该回合稍后时段中改变，该加成也不会变化。
- 由于匍行开路灵本身就是一个元素，它的异能通常会让自己至少得+1/+1。

苍穹灵鹰

{一}{白}{蓝}

生物～鸟 / 精怪

2/3

飞行

由你操控且具飞行异能的其他生物得+1/+1。

- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此由你操控的其他具飞行异能的生物受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中苍穹灵鹰离开战场而变成致命伤害。

铁根军头

{一}{绿}{白}

生物～树妖 / 士兵

*5

铁根军头的力量等同于由你操控的生物数量。

{三}{绿}{白}：派出一个 1/1 白色士兵衍生生物。

- 设定铁根军头力量之异能会在所有区域生效，而不是只在战场上。
 - 只要铁根军头在战场，其第一个异能就会计算它本身，因此它的力量至少是 1。
-

探峰卡莉雅
{红}{白}{黑}
传奇生物～人类 / 僧侣
3/3

飞行, 警戒

当探峰卡莉雅进战场时, 检视你牌库顶的六张牌。你可以展示其中的一张天使牌, 一张恶魔牌和 / 或一张龙牌, 并将它们置于你手上。将其余的牌以随机顺序置于你的牌库底。

- 你以此法至多能将三张牌至于你手上: 一张天使牌, 一张恶魔牌和 / 或一张龙牌。如果某张牌同时具有其中数种类别, 则你得选择是按哪种类别将之置于你手上。

幕宾柯希斯
{白}{黑}{绿}
传奇生物～妖精 / 参谋
3/4

你施放的传奇咒语减少{一}来施放。

从你的坟墓场中放逐两张传奇牌: 直到回合结束, 你坟墓场中的每张传奇牌均获得「你可以从你的坟墓场中使用此牌。」

- 柯希斯的最后一个异能只会影响于其结算时在你坟墓场中的传奇牌。该回合稍后时段置入你坟墓场的传奇牌不会获得该异能。如果你使用了某张传奇牌, 而然后它又回到你的坟墓场, 则它便不再具有该异能。
- 柯希斯的最后一个异能不会改变你能够使用相应传奇牌的时机。举例来说, 如果你的坟墓场中有传奇生物牌, 则你只能在你的行动阶段当中且堆叠为空的时候施放之。如果你的坟墓场中有传奇地牌, 则你只能于你的行动阶段中, 且你有可以使用地数的时候使用之。
- 以此法施放传奇咒语时, 你仍需支付其所有费用, 包括额外费用。你也可以支付替代性费用。

狂风怒火凯卡
{一}{蓝}{红}{白}
传奇生物～鸟 / 法师
3/3

飞行

每当你施放非生物咒语时, 派出一个 1/1 白色, 具飞行异能的精怪衍生生物。

牺牲一个精怪: 加{红}。

- 凯卡的触发式异能会比触发它的咒语先一步结算; 但由于此时该咒语已经选定目标, 因此将派出的精怪不能成为该咒语的目标。就算该咒语被反击, 凯卡的异能仍会结算。
-

腐蔓复碧

{三}{黑}{绿}

结界

每当一个由你操控的生物死去时，你获得 1 点生命且抓一张牌。

- 如果腐蔓复碧在与一个或数个由你操控的生物死去的同时离开战场，则每有一个死去的生物，其异能便会触发一次。
- 如果在由你操控的生物死去的同时，你的总生命成为 0 或更少，则你会在腐蔓复碧的异能有机会拯救你之前便输掉这盘游戏。

狂搅核欧那斯

{一}{绿}{蓝}{红}

传奇生物～元素

3/3

当狂搅核欧那斯进战场时，它对任意一个目标造成伤害，其数量等同于由你操控的元素数量。

每当一个地在你的操控下进战场时，在目标由你操控的元素上放置一个+1/+1 指示物。若你操控八个或更多地，则抓一张牌。

- 于欧那斯的第一个异能结算时，才会计算由你操控之元素的数量。如果欧那斯仍在战场上，则会将它本身也计算在内。
- 你可以将欧那斯本身选为其第二个异能的目标。
- 如果在欧那斯的第二个异能试图结算时，该目标元素已经是不合法目标，则此异能不会结算。就算你操控了八个或更多地，你也不会抓牌。如果该目标合法，但是不能在上面放置+1/+1 指示物（最有可能的原因是有对手操控了枯萎甲虫），则若你操控了八个或更多地，你会抓一张牌。

醒转暗礁

{一}{绿}{蓝}

生物～元素

1/1

每当醒转暗礁或另一个元素在你的操控下进战场时，检视你的牌库顶牌。若该牌是地牌，则你可以将之横置放进战场。若你未将该牌放进战场，则将它置于你手上。

- 如果你将该牌置于你手上，则你不用展示它。你也不需要让对手知道，这张牌是非地牌，还是你决定不横置进战场的地牌。
-

空骑士先锋
{红}{白}
生物～人类 / 骑士
1/2
飞行
每当空骑士先锋攻击时，派出一个 1/1 白色战士衍生生物，其为横置且正进行攻击。

- 你得为该衍生物选择要攻击的牌手或鹏洛客。它攻击的对象与空骑士先锋可以不一样。
- 虽然此衍生物属于进行攻击的生物，但它从未宣告为攻击生物。这就是说，对登记于「每当一个生物攻击时」触发的异能而言，这类异能不会因该衍生物进战场且进行攻击而触发。

册缚巫妖
{一}{蓝}{黑}
生物～灵俑 / 法术师
1/3
死触（它对生物造成的任何数量伤害都足以消灭后者。）
系命（此生物所造成的伤害会让你获得等量的生命。）
每当册缚巫妖进战场或对任一牌手造成战斗伤害时，抓一张牌，然后弃一张牌。

- 你是在册缚巫妖的触发式异能结算的过程中抓一张牌并弃一张牌。在这两个动作之间无法发生任何事情，且没有牌手能采取任何动作。

秽灵雅若克
{二}{黑}{绿}{蓝}
传奇生物～元素 / 惊惧兽
3/5
死触，系命
如果某个进战场的永久物触发由你操控之永久物的触发式异能，则该异能额外触发一次。

- 雅若克会影响进战场永久物本身的进战场触发式异能，也会影响其他会在该永久物进战场时触发的触发式异能。这类触发式异能会以「当～」或「每当～」开头。
- 替代性效应不受雅若克异能的影响。举例来说，登记着「进战场时上面有一个+1/+1 指示物」的生物不会额外获得一个+1/+1 指示物。
- 会在「于[此生物]进战场时」生效的异能（例如为晶钻骑士选择一种颜色）则不会受影响。
- 你不需操控进战场的永久物，只需操控具有这类触发式异能的永久物即可。
- 雅若克的效应不是复制该触发式异能；它只是让这异能再触发一次。对于在异能进入堆叠时作出的选择，例如选择模式和目标，你是在这两个异能进堆叠时分别作决定。对于在异能结算时做出的选择，例如是否要在永久物上放置指示物，也是在这两个异能结算时分别作决定。

- 如果你因故操控两个雅若克，则进战场的永久物会使异能触发三次，而非四次。三个雅若克会使异能触发四次，四个则触发五次，以此类推。
- 如果某个永久物与雅若克同时进战场（包括雅若克本身进战场时）且会触发某个由你操控之永久物的触发式异能，则该异能会多触发一次。
- 如果某个触发式异能和另一个异能有连结关系，则多次触发的同一触发式异能也与后者异能有连结关系。如果另一个异能提到了「所放逐的牌」，则其指的是以该触发式异能的所有触发放逐之全部牌。
- 在某些涉及连结异能的情况中，异能需要「所放逐的牌」的信息。当此情况发生时，此异能会得到多个答案。如果是利用这些答案来决定某变量的数值，则会用到其总和。举例来说，如果精英奥术师的进战场异能触发两次，则总共会放逐两张牌。精英奥术师其他异能之起动费用中 X 的数值为两张牌总法术力费用的总和。于异能结算时，你产生两张牌的复制品，并且你可以选择都不施放、施放其中一个或以任何顺序施放两个复制品。

神器

百宝囊

{一}

神器

每当你弃一张牌时，将该牌从你的坟墓场放逐。

{二}，{横置}：抓一张牌，然后弃一张牌。

{四}，{横置}，牺牲百宝囊：将所有以百宝囊放逐的牌移回其拥有者的手上。

- 如果你弃一张牌，但于百宝囊的第一个异能结算时，该牌已不在你的坟墓场，则该牌会留在当前所在区域。
- 如果你操控多个百宝囊，则你得选择要把所弃的牌装到哪一个里面。其他的百宝囊不能将该牌移回。
- 你是在百宝囊的第二个异能结算的过程中抓牌并弃牌。要等你抓完并弃掉牌之后，牌手才能有所行动，其他事情也才会发生。
- 如果百宝囊离开战场，则其中所有物品都会被永远放逐（并可能在星光界中化作虚尘）。如果这同一张百宝囊又移回战场，则它会是一个全新物件，无法拿到原本放在旧物件中的牌。

巨锤

{一}

神器～武具

佩带此武具的生物得+10/+10 且失去飞行异能。

佩带{八}（{八}：装备在目标由你操控的生物上。佩带的时机视同法术。）

- 你可以将巨锤装备在起初就没有飞行异能的生物上。它只是没有飞行可失去而已。
- 如果佩带此武具的生物在巨锤装备在其上之后才获得飞行异能，则它会继续具有飞行。

- 如果佩带此武具之生物的异能中，具有注记着「『只要』满足特定条件，该生物便具有飞行异能」者，则就算所述条件成真，巨锤的效应也会让该生物不具飞行异能。举例来说，如果佩带此武具的生物具有「只要此生物正进行攻击，它便具有飞行异能」，则就算你先把巨锤装备在其上，然后再让它攻击，它也不会具有飞行异能。

晶钻骑士

{三}

神器生物～骑士

1/1

警戒（此生物攻击时不需横置。）

于晶钻骑士进战场时，选择一种颜色。

每当你施放该色的咒语时，在晶钻骑士上放置一个+1/+1指示物。

- 于晶钻骑士要求你选择一种颜色时，你必须选择万智牌的五种颜色其中一种。你不能选择「神器」、「无色」或「查特酒绿」。
- 如果你因故操控了晶钻骑士，但没人曾有机会为其选择颜色，则它最后一个异能永远不会触发。
- 晶钻骑士的异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。

先知密柜

{四}

神器

{一}，{横置}：选择一个牌名，然后展示你的牌库顶牌。如果该牌具有该名称，则牺牲先知密柜且抓三张牌。只可以于你能施放法术的时机下起动此异能。

- 如果你的牌库顶牌不具有所选名称，则它会留在你的牌库顶。但如果你找到了合适的钥匙，就能重置先知密柜，并在已经知道牌库顶是什么牌的情况下再猜一次。
- 如果你的牌库顶牌具有所选名称，则它会连同要抓的三张牌一起被你抓起。

不倦朝圣械戈罗斯

{五}

传奇神器生物～斥候

3/5

当不倦朝圣械戈罗斯进战场时，你可以从你的牌库中搜寻一张地牌，将该牌横置放进战场，然后将你的牌库洗牌。

{二}{白}{蓝}{黑}{红}{绿}：放逐你牌库顶的三张牌。本回合中，你可以使用这些牌，且不需支付其法术力费用。

- 如果你没有使用以戈罗斯的最后一个异能所放逐的牌，则那些牌会留在放逐区。

- 戈罗斯的最后一个异能不会改变你能够使用所放逐之牌的时机。举例来说，如果你放逐了一张法术牌，则你只能在你的行动阶段当中且堆叠为空的时候施放之。如果你放逐了一张地牌，则你只能于你的行动阶段中，且你有可以使用地数的时候使用之。
- 如果咒语的法术力费用中包含 {X}，则你在以「不需支付其法术力费用」的方式施放它时必须将 X 的值选为 0。
- 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放牌，就无法选择支付替代性费用来施放之。不过，你能够支付额外费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用（例如碎骨贯身），则你必须支付之，才能施放此牌。

挖坟人囚笼

{一}

神器

坟墓场和牌库中的生物牌不能进战场。

牌手不能从坟墓场或牌库中施放咒语。

- 如果有效应允许牌手从坟墓场或牌库使用地，则他们仍能如此作。
- 如果有效应从牌库放逐牌，并允许某牌手施放之，则该牌手可以如此作。该咒语是从放逐区中施放，而非牌库。

穿心弓

{二}

神器～武具

每当佩带此武具的生物攻击时，穿心弓对目标由防御

牌手操控的生物造成 1 点伤害。

佩带 {一} (*{一}：装备在目标由你操控的生物上。佩带的时机视同法术。)*

- 该触发式异能的来源和伤害的来源都是穿心弓（而非佩带此武具的生物）。这就是说，如果穿心弓装备在一个绿色生物上，则它能将具反绿保护的生物指定为该触发式异能的目标，但不能将具反神器保护的生物指定为目标。
- 如果某生物攻击的是鹏洛客，则该鹏洛客的操控者便是防御牌手。

先祖绘像

{三}

神器

于先祖绘像进战场时，选择一种生物类别。

由你操控的该类别生物得 +1/+1。

{三}：检视你牌库顶的三张牌。你可以展示其中一张该类别的生物牌，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。

- 你必须选择现有的生物类别，例如吸血鬼或战士。你不能选择牌张类别（如神器），也不能选择超类别（如传奇）。

多相钥匙

{一}

神器

{一}, {横置}: 重置另一个目标神器。

{三}, {横置}: 目标生物本回合不能被阻挡。

- 嘿，瞧！是一把钥匙！
- 在某个生物被阻挡后再起动多相钥匙的最后一个异能，不会使该生物成为未受阻挡。

神秘熔炉

{四}

神器

你可以随时检视你的牌库顶牌。

如果你的牌库顶牌是神器牌或无色非地牌，你可以施放之。

{横置}, 支付 1 点生命：放逐你的牌库顶牌。

- 神秘熔炉让你只要想检视你的牌库顶牌，就随时可以检视（但有一处限制～参见下文），就算你没有优先权也一样。此动作不用到堆叠。这张牌成为你可知信息的一部分，就像你可以检视手牌一样。
- 如果你施放咒语，使用地或起动异能的过程中，你的牌库顶牌已经改变，则要等到你完成上述动作之后，才能检视新的牌库顶牌。这意味着，如果你施放你的牌库顶牌，则你要等到支付完该咒语的费用之后，才能检视牌库顶的下一张牌。
- 你必须遵守你从牌库中施放之咒语的正常施放时机的许可条件与限制。
- 从你的牌库施放咒语时，你仍需支付其所有费用，包括额外费用。你也可以支付替代性费用。

配模魔像

{四}

神器生物～魔像

3/3

当配模魔像进战场时，你可以从你的牌库中搜寻一张牌，且此牌须与另一个由你操控的生物同名，展示该牌，将它置于你手上，然后将你的牌库洗牌。

- 就算你未操控其他生物，你也可以选择搜寻牌库不找东西，并将它洗牌。
 - 如果第二个配模魔像在你的操控下进战场，你可以让它看一眼第一个配模魔像后再找一个出来。
-

报复法杖

{三}

神器

{三}，{横置}：报复法杖对任意一个目标造成 1 点伤害。

当报复法杖从战场进入坟墓场时，它对任意一个目标造成 5 点伤害。

- 报复法杖的最后一个异能不会让你在想牺牲它的时候就把它牺牲。你需要其他咒语或异能来打碎它。。

遗迹回收械

{三}

神器生物～组构体

2/1

牺牲遗迹回收械：选择目标在你坟墓场中的永久物牌，且须为于本回合中从战场进入该处者。将该牌移回你手上。

- 由于在起动异能时，是先为其选择目标，之后再支付费用（例如「牺牲遗迹回收械」），因此你不能将遗迹回收械自身指定为其异能的目标。
- 永久物牌包括神器、生物、结界、地以及鹏洛客牌。
- 遗迹回收械的异能，能将本回合中于遗迹回收械进战场之前即从战场进入你坟墓场中的永久物牌指定为目标。
- 在本回合先前时段被反击的永久物咒语从未进过战场，因此不是遗迹回收械的合法目标。

急跑草人

{三}

神器生物～稻草人

2/2

{横置}：加一点任意颜色的法术力。

{横置}：选择一种或多种颜色。目标生物成为该些颜色直到回合结束。

- 急跑草人最后一个异能结算时，你必须选择万智牌的五种颜色其中一种或多种。你不能选择「神器」、「无色」或「查特酒绿」。
 - 该目标生物只会具有急跑草人赋予它的颜色～急跑草人的异能会盖过该生物先前具有的所有颜色。
 - 在指挥官玩法中，牌张的标识色于游戏开始时就已确定。改变某位牌手指挥官的颜色，不会影响该指挥官的标识色，也不会影响能够合法加入该指挥官套牌中的牌张。
-

钢铁督军

{二}

神器生物～组构体

1/1

{横置}：在每个由你操控的神器生物上各放置一个+1/+1 指示物。

- 钢铁督军的异能会在每个由你操控的神器生物上各放置一个+1/+1 指示物，包括钢铁督军自己。

地

隐密洞窟

地

{横置}：加{无}。

{一}，{横置}，牺牲隐密洞窟：抓一张牌。只能于你操控五个或更多地时起动此异能。

- 「你操控的五个或更多地」中包括隐密洞窟。你不需要除隐密洞窟外再操控五个其他地。在你起动完隐密洞窟的最后一个异能后只操控四个地也没关系。
- 如果你操控两个隐密洞窟和正好三个其他地，则你只能起动其中一个隐密洞窟的最后一个异能。你支付完该异能的费用后，所操控的地数量就不足以再起第二个隐密洞窟的异能。

亡者旷野

地

亡者旷野须横置进战场。

{横置}：加{无}。

每当亡者旷野或另一个地在你操控下进战场时，若你操控七个或更多地，且其名称各不相同，则派出一个 2/2 黑色灵俑衍生生物。

- 要利用此异能派出灵俑，你需要至少七种不同名称的地（中文版加注：此异能并非要求所有由你操控的地名称都不相同，而是只要其中有至少七个地名称各不相同即可），由你操控之多个具相同名称的地在计算名称种数时只会算作一种。举例来说，如果你操控四个名称为平原的地，两个名称为海岛的地，一个名称为亡者旷野的地，则你操控三种不同名称的地。
 - 亡者旷野的最后一个异能除了会计算你已操控的其他地之外，还会算上它本身和要进战场的那个地。
 - 如果有数个地同时进战场（可能其中包括亡者旷野本身），则这些地都会计算在内。举例来说，如果你在结算变境时牺牲了八个地，并从你的牌库中搜寻了五张不同的基本地牌，两张亡者旷野牌，还有一张其他名称的地牌，则你会派出十六个灵俑衍生生物。
-

莲花田野

地

辟邪

莲花田野须横置进战场。

当莲花田野进战场时，牺牲两个地。

{横置}：加三点任意颜色的单色法术力。

- 如果莲花田野在由你操控的其他地数量不足两个时进入战场，则你必须牺牲所有由你操控的地，包括莲花田野。

「买一盒」赠卡、鹏洛客套牌和其他入门产品

重生天使蕊恩（「买一盒」赠卡）

{二}{红}{绿}{白}

传奇生物～天使

5/4

飞行

由你操控的其他多色生物得+1/+0。

每当另一个由你操控的多色生物死去，在下一个结束步骤开始时，将它移回其拥有者手上。

- 如果某个由你操控的多色生物死去，但在延迟触发式异能结算之前，它就已经离开坟墓场，则它不会移回其拥有者的手上。
- 如果有效应令某个非多色的生物成为多色，且该生物死去，则该非多色的生物会被移回其拥有者手上。
- 如果蕊恩与一个或数个其他由你操控的多色生物同时死去，则每有一个此类生物，其最后异能便触发一次。
- 如果蕊恩的异能已触发，但在下一个结束步骤之前它已离开战场，则其延迟触发式异能仍会将牌移回。

励志领袖阿耶尼（仅出现在鹏洛客套牌中）

{四}{白}{白}

传奇鹏洛客～阿耶尼

5

+2：你获得 2 点生命。在至多一个目标生物上放置两个+1/+1 指示物。

-3：放逐目标生物。其操控者获得 2 点生命。

-10：由你操控的生物获得飞行与连击异能直到回合结束。

- 你可以在不选择任何目标的情况下起动阿耶尼的第一个异能。若你如此作，则你获得 2 点生命。不过，如果你选择了目标，但在该异能试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此异能不会结算。你不会获得 2 点生命。

- 如果在阿耶尼的第二个异能试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此异能不会结算。没有牌手会获得生命。
- 阿耶尼的最后一个异能只影响它结算时由你操控的生物。于该回合稍后时段才受你操控的生物不会获得飞行与连击异能。

撒拉守护使（出现在鹏洛客套牌、欢迎套牌和 *Starter Kit* 中）

{四}{白}{白}

生物～天使

5/5

飞行（此生物只能被具飞行或延势异能的生物阻挡。）

警戒（此生物攻击时不需横置。）

由你操控的其他生物具有警戒异能。

- 生物攻击之后再失去警戒异能（最有可能的原因是撒拉守护使离开了战场）不会使它成为横置。

双刃神圣武士（仅出现在鹏洛客套牌中）

{三}{白}

生物～人类 / 骑士

3/3

每当你获得生命时，在双刃神圣武士上放置一个

+1/+1 指示物。

只要你的总生命为 25 或更多，双刃神圣武士便具有

连击异能。（它能造成先攻与普通战斗伤害。）

- 每个获得生命的事件只会让双刃神圣武士的第一个异能触发一次，不论是激情雄辩家的 1 点生命或拂晓天使的 4 点生命。如果你获得若干数量的生命，且该数量是根据「每有一个」某东西或「等同于」某东西之数量确定，则这只会算作一个获得生命事件，双刃神圣武士的异能只会触发一次。
 - 如果在双刃神圣武士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，则双刃神圣武士的异能会触发两次。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。
 - 如果你因受到先攻战斗伤害而使你的总生命低于 25，则双刃神圣武士会立即失去连击异能。除非你在常规战斗伤害步骤之前将总生命提升回 25 以上，否则它不会造成常规战斗伤害。
 - 如果双刃神圣武士在已有生物造成过战斗伤害之后才获得连击异能（最有可能的原因是具系命异能的生物造成了战斗伤害），则双刃神圣武士只会造成常规战斗伤害。
 - 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，但这不会触发其第一个异能。
 - 在双头巨人游戏中，只要你队伍的总生命为 25 或更多，双刃神圣武士便具有连击异能。
-

传音青鸟（仅出现在鹏洛客套牌中）

{二}{蓝}{蓝}

生物～鸟 / 精怪

3/2

闪现（你可以于你能够施放瞬间的时机下施放此牌。）

飞行

只要你操控燕灵鹏洛客，传音青鸟便得+1/+1。

- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此传音青鸟受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中燕灵鹏洛客离开战场而变成致命伤害。

天界清风沐燕灵（仅出现在鹏洛客套牌中）

{四}{蓝}{蓝}

传奇鹏洛客～燕灵

5

+1：直到你的下一个回合，至多一个目标生物得-5/-0。

-3：将至多两个目标生物移回其拥有者手上。

-7：由你操控且具飞行异能的生物得+5/+5直到回合结束。

- 沐燕灵的最后一个异能只影响它结算时由你操控且具飞行异能的生物。于该回合稍后时段才由你操控的生物，以及于该回合稍后时段才获得飞行异能的生物不会得+5/+5。
- 在多人游戏中，如果你在沐燕灵的第一个异能结算后、但在你的下一个回合开始前离开了游戏，则其效应会持续至你原本将开始你下一个回合的时刻为止。该效应既不会立即终止，也不会一直持续。

醒尸灵鸟（出现在鹏洛客套牌和欢迎套牌中）

{四}{黑}{黑}

生物～鸟 / 精怪

5/5

飞行（此生物只能被具飞行或延势异能的生物阻挡。）

{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候才能起动。它不能将自己从你的坟墓场中移回。
-

粗蛮饕客（仅出现在鹏洛客套牌中）

{一}{黑}{黑}

生物～吸血鬼

1/1

飞行

在你的结束步骤开始时，若本回合中有对手失去过生命，则在粗蛮饕客上放置一个+1/+1 指示物。（伤害会导致失去生命。）

- 粗蛮饕客会检视你的整个回合来判断是否有对手失去过生命。具体有多少位牌手失去过生命、失去过多少生命都不重要，它只关心是否有人失去过。而牌手失去生命时粗蛮饕客是否在战场上也不重要。
- 此异能不关心牌手的生命是否比回合开始时少。如果某牌手失去了 4 点生命，但后来又获得了 6 点生命，则该牌手仍然失去过 4 点生命。
- 牌手支付生命会导致他们失去生命。

投机吸血鬼（仅出现在鹏洛客套牌中）

{一}{黑}

生物～吸血鬼

2/1

{六}{黑}：每位对手各失去 2 点生命且你获得 2 点生命。

- 在双头巨人游戏中，投机吸血鬼的异能会让对手队伍失去 4 点生命且你获得 2 点生命。

吸血领主索霖（仅出现在鹏洛客套牌中）

{四}{黑}{黑}

传奇鹏洛客～索霖

4

+1：至多一个目标生物得+2/+0 直到回合结束。

-2：吸血领主索霖对任意一个目标造成 4 点伤害。你获得 4 点生命。

-8：直到回合结束，每个由你操控的吸血鬼均获得「{横置}：获得目标生物的操控权。」

- 如果在索霖的第二个异能试图结算时，所选目标已经是不合法目标，则此异能不会结算。你不会获得 4 点生命。
 - 索霖最后一个异能赋予之异能所产生的改变操控权效应会一直持续下去。该效应不会在清除步骤中消除，且就算索霖和起动了异能的吸血鬼离开战场，其效应也不会终止。在多人游戏中，如果你离开游戏，则它会终止。
-

索霖的饥渴（仅出现在鹏洛客套牌中）

{黑}{黑}

瞬间

索霖的饥渴对目标生物造成 2 点伤害，且你获得 2 点生命。

- 如果在索霖的饥渴试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你不会获得 2 点生命。

切望血领（仅出现在鹏洛客套牌中）

{二}{黑}{黑}

生物～吸血鬼

3/3

由你操控的其他吸血鬼得+1/+1。

- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此由你操控的其他吸血鬼受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中切望血领离开战场而变成致命伤害。

盛焰怒火茜卓（仅出现在鹏洛客套牌中）

{四}{红}{红}

传奇鹏洛客～茜卓

4

+1：盛焰怒火茜卓对任意一个目标造成 2 点伤害。

-2：盛焰怒火茜卓对目标生物造成 4 点伤害，且对该生物的操控者造成 2 点伤害。

-8：盛焰怒火茜卓对目标牌手和每个由该牌手操控的生物各造成 10 点伤害。

- 如果在茜卓的第二个异能试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此异能不会结算。没有牌手会受到伤害。类似状况：如果在茜卓的最后一个异能试图结算时，该目标牌手已经是不合法的目标，则没有生物会受到伤害。
- 茜卓的最后一个异能是以牌手为目标，而非他们的生物。能以此法对具辟邪异能的生物造成伤害。

茜卓的火焰波（仅出现在鹏洛客套牌中）

{三}{红}{红}

法术

茜卓的火焰波对目标牌手和每个由该牌手操控的生物各造成 2 点伤害。从你的牌库和 / 或坟墓场中搜寻一张名称为盛焰怒火茜卓的牌，展示该牌，并将它置于你手上。如果你以此法搜寻你的牌库，则将它洗牌。

- 如果在茜卓的火焰波试图结算时，该目标牌手已经是不合法目标，则此咒语不会结算。没有生物或牌手会受到伤害，你也不会搜寻盛焰怒火茜卓。
- 茜卓的火焰波是以牌手为目标，而非他们的生物。能以此法对具辟邪异能的生物造成伤害。

永生凤凰（仅出现在欢迎套牌中）

{四}{红}{红}

生物～凤凰

5/3

飞行（此生物只能被具飞行或延势异能的生物阻挡。）

当永生凤凰死去时，将它移回其拥有者手上。

- 如果永生凤凰死去，但在其触发式异能结算前，它就已经离开坟墓场，则它不会移回其拥有者手上。

瓦砾区隐世魔（仅出现在欢迎套牌中）

{四}{红}

生物～食人魔 / 狂战士

6/5

瓦砾区隐世魔每次战斗若能攻击，则必须攻击。

- 如果瓦砾区隐世魔因故无法攻击（例如已横置，或者当回合才受该牌手操控），则它便不能攻击。如果要支付费用才能让其攻击，则这并不会强迫其操控者必须支付该费用，所以这种情况下，该生物也不至于必须要攻击。

野火元素（仅出现在鹏洛客套牌中）

{二}{红}{红}

生物～元素

3/3

每当任一对手受到非战斗伤害时，由你操控的生物得+1/+0直到回合结束。

- 「战斗伤害」指由进行攻击和阻挡的生物在战斗中自动造成的伤害。除此之外的其他伤害都算是非战斗伤害，包括由进行攻击或阻挡的生物在战斗阶段中另外造成者。
- 每个「对手受到非战斗伤害」之事件，都只会让野火元素的异能触发一次，而不在乎该牌手实际受到之伤害数量多寡。
- 野火元素的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+1/+0。
- 在多人游戏中，如果某来源同时向多位对手造成伤害，则有几位对手受到伤害，野火元素的异能便会触发相同次数。

鬃毛野猪（仅出现在欢迎套牌中）

{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。

糙背犀牛（仅出现在鹏洛客套牌中）

{二}{绿}{绿}

生物～犀牛

4/4

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。）

每当你施放以糙背犀牛为目标的咒语时，抓一张牌。

- 糙背犀牛的最后一个异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。
- 当你施放具数个目标的咒语时，只要其中至少一个目标是糙背犀牛，糙背犀牛的最后一个异能就会触发。但如果你在施放咒语时，数次将糙背犀牛指定为其目标，该异能也不会触发多次。

珍奇独角兽（仅出现在欢迎套牌中）

{三}{绿}

生物～独角兽

2/2

所有能够阻挡珍奇独角兽的生物皆须阻挡之。

- 如果某个由防御牌手操控的生物因故无法阻挡珍奇独角兽（例如已横置），它便不用阻挡珍奇独角兽。如果要支付费用才能让该生物阻挡珍奇独角兽，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。
- 如果有多个珍奇独角兽进行攻击，则所有能够阻挡的生物都必须选一个珍奇独角兽来阻挡，但不需全部都阻挡同一个珍奇独角兽。

护世侠客薇薇安（仅出现在鹏洛客套牌中）

{四}{绿}{绿}

传奇鹏洛客～薇薇安

3

+1：在至多一个目标生物上放置三个+1/+1 指示物。

-1：从你牌库顶开始展示牌，直到展示出一张生物牌为止。将该牌置于你手上，并将其余的牌以随机顺序置于你的牌库底。

-6：直到回合结束，目标生物得+10/+10 且获得践踏异能。

- 如果于薇薇安的第二个异能结算时，你的牌库中没有生物牌，则你是展示你的牌库，然后将其以随机顺序放回。
-

薇薇安的鳄鱼（仅出现在鹏洛客套牌中）

{二}{绿}

生物～鳄鱼 / 精怪

3/3

只要你操控薇薇安鹏洛客，薇薇安的鳄鱼便得
+1/+1。

- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此薇薇安的鳄鱼受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中薇薇安鹏洛客离开战场而变成致命伤害。

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