

## 摩登大师2015版发布释疑

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：2015年4月10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：<http://company.wizards.com/contactus>。

「通则释疑」段落内含上市信息并解释本系列中的机制与概念。

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

-----

### 通则释疑

#### 什么是摩登大师？

*摩登大师2015版*系列是2013年原版*摩登大师*系列之续作。近代赛制中的一些最热门、最经典的卡牌将再次汇聚于同一个补充包内。你能在轮抽赛中抽选到你过往的最爱，感受新鲜的精彩刺激，享受全新的限制赛体验。*摩登大师2015版*系列将牌手带回近年最具特色的几个时空中，包括赞迪卡、秘罗地、拉尼卡、洛温、神河和阿拉若。

#### 上市信息

*摩登大师2015版*系列包括249张牌（101张普通牌，80张非普通牌，53张稀有牌，以及15张秘稀牌）。

上市日期：2015年5月22日

**万智牌线上版**发售日期：2015年5月29日

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

**摩登大师周末：2015年5月28-31日**

与全球万千牌手一同欢庆*摩登大师2015版*系列的上市，一起来创造**万智牌**的历史。这个周末同时举行三场大奖赛：拉斯维加斯，千叶，以及乌特勒支。欲知更多公开赛事、画家签售，以及此次历史性周末的其他店内活动等相关信息，请参见下列页面：[拉斯维加斯大奖赛](#)，[千叶大奖赛](#)，以及[乌得勒支大奖赛](#)。

#### 赛制合法性

*摩登大师2015版*系列中的所有卡牌均可用于近代赛制。牌张在*摩登大师2015版*系列中发行，并不会改变其原本的赛制合法性。

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

## 复出机制

*摩登大师2015*版系列中的所有卡牌都曾在其他的**万智牌**系列中登场。几个关键字和其他机制也同样在此系列中复出。

## 神器共鸣

神器共鸣最早见于*秘罗地*，你每操控一个神器，它便能让你施放咒语的费用相应减少。

共鸣的正式规则解析如下：

### 702. 40. 共鸣

702. 40a 共鸣属于静止式异能，当咒语在堆叠中时生效。「[文字]共鸣」意指「你每操控一个[文字]，此咒语便减少{一}来施放。」

702. 40b 共鸣异能只会减少咒语操控者需支付之一般法术力的数量，而不会减少该牌手需要支付之有色法术力的数量。

702. 40c 如果某个咒语上有多个共鸣异能，则每个都会分别生效。

\* 共鸣不会改变咒语的法术力费用或总法术力费用。它只改变你施放此咒语需要支付的法术力数量。

\* 在你支付咒语的任何费用之前，便已经设定了这种减少费用的效应。值得一提的是，你可以先行锁定由于你操控某个神器而减少的费用数量，而后再牺牲该神器来起动法术力异能。

\* 如果对于具共鸣异能的咒语而言，尚有其他会对其生效的额外费用或增加费用，则会先让这部分效应生效，之后才轮到减少费用的效应生效。

## 歼灭

歼灭是奥札奇的标志性机制，最早见于*奥札奇再起*。

歼灭的正式规则解析如下：

### 702. 85. 歼灭

702. 85a 歼灭属于触发式异能。「歼灭N」意指「每当此生物攻击时，防御牌手牺牲N个永久物。」

702. 85b 若某生物具有数个歼灭异能，则每一个都会分别触发。

\* 歼灭异能会在宣告攻击者步骤中触发与结算。防御牌手在宣告阻挡者之前，就要选择并牺牲掉所指定数量的永久物。任何以此法牺牲的生物都无法拿来阻挡。

\* 如果具有歼灭的生物攻击鹏洛客，并且防御牌手决定牺牲该鹏洛客，则该攻击生物依旧继续攻击。它也可以被阻挡。如果它没被阻挡，它就是不会对任何东西造成战斗伤害。

\* 于双头巨人游戏中，具歼灭异能之攻击生物的操控者选择由哪位防御牌手受到此异能的影响。只有该牌手要牺牲永久物。于结算此异能时作出选择；一旦选择了牌手，任何人就已来不及作任何回应。

-----

## 嗜血

如果某生物进战场那回合稍早的时段中，对手曾经受过伤害，嗜血异能就会让该生物进战场时上面有若干+1/+1指示物。它最早见于*十会盟*。

嗜血的正式规则解析如下：

### 702. 53. 嗜血

702. 53a 嗜血属于静止式异能。「嗜血N」意指「如果某对手本回合曾受过伤害，此永久物进战场时上面有N个+1/+1指示物。」

702. 53b 「嗜血X」是嗜血的特殊格式之一。「嗜血X」意指「如果所有对手本回合总共已受过X点伤害，此永久物进战场时上面有X个+1/+1指示物。」

702. 53c 若某物件具有多个嗜血异能，则每一个都会分别生效。

\* 嗜血会检查任何类型的伤害，而不只是战斗伤害。

\* 并非由伤害所导致的失去生命（举例来说，由于以血立契所导致的失去生命）并不会让具有嗜血的生物进战场时上面有+1/+1指示物。

\* 它不在乎向对手造成伤害的来源是由谁操控。

\* 「嗜血X」并未出现在任何本系列的牌上。

-----

## 召集

召集能让你的生物协助你施放咒语。它最早见于*拉尼卡公会城*，最近一次登场是在*万智牌2015*核心系列。

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之后，其规则已有少许更改，但与该机制在**万智牌2015**核心系列中出现时相比并无更动。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，即使你横置七个生物来施放压服（其法术力费用为{五}{绿}{绿}），它的总法术力费用还是7。

\* 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。举例来说，如果战场上有一个磁石魔像（它使非神器咒语增加{一}来施放），则你可以横置六个生物并支付{绿}{绿}来施放压服（其法术力费用为{五}{绿}{绿}）。

\* 由于召集不属于替代性费用，因此可将其与替代性费用（例如呼魂）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。

## 呼魂

呼魂能让你以支付替代性费用的方式施放生物咒语。该生物随即就得牺牲；不过，这让你能以较低的费用来获得该生物的进场异能。呼魂异能最早见于**洛温**。

呼魂的正式规则解析如下：

### 702. 73. 呼魂

702. 73a 呼魂代表两个异能：在任何能够施放具呼魂异能之牌的区域都生效的静止式异能，以及在战场上生效的触发式异能。「呼魂[费用]」意指「你可以支付[费用]来施放此牌，而非支付其法术力费用」以及「当此永久物进战场时，若曾支付其呼魂费用，则其操控者将它牺牲。」支付牌的呼魂费用时，需依照规则601. 2b与601. 2e至g之规范来支付替代性费用。

\* 无论你支付的是否为该生物的呼魂费用，其上的进战场异能或离开战场异能都会生效。你可以如常施放这类咒语，这样的话就不需要牺牲生物。

\* 以呼魂费用施放咒语，需遵循施放该咒语的所有规则。它不会改变可以施放该咒语的时机。

\* 呼魂不会改变咒语的法术力费用或总法术力费用。

\* 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放咒语，就无法利用其呼魂异能。（不过这时你大概也不会想用就是了。）

## 颂威

颂威能让单独攻击的生物获得加成。颂威最早见于*阿拉若断片*。

颂威的正式规则解析如下：

### 702. 82. 颂威

702. 82a 颂威属于触发式异能。「颂威」意指「每当一个由你操控的生物单独攻击时，该生物得+1/+1直到回合结束。」

702. 82b 若在某个战斗阶段当中，某生物是被宣告为攻击者的唯一生物，则该生物便是「单独攻击」。请参见规则506. 5。

\* 如果你宣告了单一生物为攻击者，则对由你操控的每个永久物来说，上面的每个颂威异能都会触发（也可能包含该攻击生物本身的）。此加成会赋予该进行攻击的生物，而不是具有颂威的永久物。最终来说，你有几个颂威异能，该进行攻击的生物就会得到几次+1/+1。

\* 为触发颂威异能，你必须利用恰好一个生物发动攻击。举例来说，如果你使一个生物攻击牌手，同时使另一个生物攻击鹏洛客，则颂威异能不会触发。

\* 有些具有颂威异能的牌所具有的其他异能，也会在由你操控的生物单独攻击时触发。每当一个由你操控的生物单独攻击时，将同时触发颂威异能和上述的其他异能。

\* 如果你宣告数个生物一起攻击，但之后这些生物除了其中一个之外全部都移出战斗，则你的颂威异能不会触发。

\* 某些效应会将生物放进战场且进行攻击。由于这些生物从未被宣告为攻击者，并不会影响到颂威异能。它们不会触发颂威异能。如果任何颂威异能已经触发（因为只宣告了正好一个攻击者），则即使实际上有数个生物进行攻击，这些异能依旧会正常结算。

\* 在宣告阻挡者之前，颂威异能便已结算。

\* 颂威的加成会持续到回合结束。若某效应在你的回合中产生了额外的战斗阶段，则在新的战斗阶段中，你于第一个战斗阶段中单独攻击的生物依旧具有颂威的加成。如果某个由你操控的生物于第二个战斗阶段中单独攻击，则你所有的颂威异能都会再度触发。

\* 于双头巨人游戏中，若某个生物是被你全队宣告为唯一攻击者的生物，它才算是「单独攻击」。如果你操控了该攻击的生物，则你的颂威异能会触发，但你队友的颂威异能则不会。

## 接殖

接殖在你的生物上放置可换置的部件：能放置于其他生物上的+1/+1指示物。接殖异能最早见于*纷争*。

接殖的正式规则解析如下：

#### 702. 57. 接殖

702. 57a 接殖代表了两部分的异能，一个是静止式异能，另一个则是触发式异能。「接殖N」意指「此永久物进战场时，上面有N个+1/+1指示物」以及「每当另一个生物进战场时，若此永久物上面有+1/+1指示物，则你可以将此永久物上的一个+1/+1指示物移到该生物上。」

702. 57b 若某生物具有数个接殖异能，则每一个都会分别触发。

\* 你于接殖异能结算时，才选择是否移动+1/+1指示物。一旦该异能开始结算，则不论你是否决定要让刚进战场的生物夺得+1/+1指示物，任何人都已来不及回应。

\* 不论进战场的生物是由谁操控，接殖异能都会触发。你能将一个+1/+1指示物移到由对手操控的生物上。

\* 接殖异能并不指定任何永久物为目标。举例来说，你可以将一个+1/+1指示物移到某个具帷幕异能的生物上。

\* 如果具有接殖的生物与另一个生物同时进场，则会触发接殖异能。该异能的操控者可以将一个+1/+1指示物移给后者。

\* 许多具有接殖的生物同时也拥有起动式异能，能够以其上有+1/+1指示物的生物为目标。大多数的情况下，这代表它能以自己为目标。该目标生物上面可以有任意数量的+1/+1指示物。该目标生物并不一定要具有接殖异能。

\* 如果在前述之起动式异能结算前，其目标上面已经没有+1/+1指示物，则该异能将会由于目标不合法而被反击。如果在前述之起动式异能结算后，其目标上面没有了+1/+1指示物，则该异能让此生物获得的加成并不会消失。

-----

### 活化武器

活化武器是非瑞克西亚的标志性机制，它可将武器与宿主结合。它最早见于*围攻秘罗地*。

活化武器的正式规则解析如下：

#### 702. 91. 活化武器

702. 91a 活化武器属于触发式异能。「活化武器」意指「当此武器进战场时，将一个0/0黑色病菌衍生生物放进战场，然后将此武器装备上去。」

\* 一如其他武器，每个具有活化武器的武器都具有佩带费用。你可以支付此费用来将武器装备在另一个由你操控的生物上。一旦该病菌衍生物不再佩带武器，它将会置入你的坟墓场，除非其他效应让其防御力大于0。

-----

### 留存

留存能让生物特别不易死去。它最早见于*暗影荒原*。

留存的正式规则解析如下：

## 702. 78. 留存

702. 78a 留存属于触发式异能。「留存」意指「当此永久物从战场上进入坟墓场时，若其上没有-1/-1指示物，则将它在其拥有者的操控下移回战场，且其上有一个-1/-1指示物。」

\* 留存异能会在该永久物置入坟墓场时触发。其最后已知信息（也就是该生物最后在战场上的样子）会用来决定其上是否有-1/-1指示物。

\* 如果具有留存异能的生物上面有+1/+1指示物，并且即将获得的-1/-1指示物之数量足以让它因致命伤害而被消灭，或是让其防御力降为0或更少，则留存不会触发，该牌也不会回到战场。这是因为留存会在它离开战场的前一刻检查生物的样子，而此时生物上面仍有前述的所有指示物。

\* 如果具留存异能的生物不再是生物，留存依旧会生效。

\* 当具留存异能的永久物回到战场时，它会是全新的物件，并且与先前的存在状况并无关联。

\* 如果数个具有留存异能的生物同时死去（例如因为战斗伤害或能消灭所有生物的咒语），主动牌手（目前这回合的牌手）先将自己所有的留存触发依任意顺序放入堆叠，然后其他牌手以回合进行的顺序比照办理。最后放进堆叠的触发将会最早结算。也就是说在双人对战游戏中，非主动牌手的留存生物会先回到战场，然后才轮到主动牌手的留存生物。这些生物将逐一移回战场。

## 增殖

增殖属于关键字动作，能让你在牌手和永久物上增加指示物的数量。它最早见于*秘罗地创痕*。

增殖的正式规则解析如下：

## 701. 24. 增殖

701. 24a 「增殖」的流程是：选择任意数量其上有指示物的永久物和 / 或牌手，然后在每个所选的永久物或牌手上各放置正好一个该永久物或牌手已有之类别的指示物。

701. 24b 如果以此法选择的永久物或牌手具有数个类别的指示物，则进行增殖的牌手选择要增加哪个类别的指示物。

701. 24c 在双头巨人游戏中，「增殖」的流程是：选择任意数量其上有指示物的永久物和 / 或队伍，然后在每个所选的永久物或队伍上放置恰好一个该永久物或队伍已有之类别的指示物。请参见规则810，「双头巨人玩法」。

\* 你可以选择任何具有指示物的牌手，包括你自己。

\* 你可以选择任何具有指示物的永久物，包括由对手操控者。你不能选择战场区域以外的牌，即使其上有指示物也是一样；例如已延缓的咒语，或是堆叠中的闪电风暴。

\* 你不一定要选择每一个具有指示物的永久物或牌手，只要选择你想要增加指示物者即可。由于「任意数量」包括零，你甚至完全不用选择任何永久物，也完全不用选择任何牌手。

\* 如果以此法选择的永久物上面有数个不同类别的指示物，则只会在该永久物上放置一个新的指示物。

\* 增殖异能并不以任何永久物或牌手为目标。举例来说，你可以在由对手操控且具辟邪异能的生物上再放置一个-1/-1指示物，或在具辟邪异能的手上再放置一个中毒指示物。

\* 牌手可以回应在意效应中包含了增殖之指示的咒语或异能。不过，一旦该咒语或异能开始结算，并且其操控者选择那些永久物与牌手将新得到指示物，则任何牌手已经无法去回应此事。

-----

## 干枯

具干枯异能的来源对生物造成的伤害特别有效。干枯最早见于*暗影荒原*。

干枯的正式规则解析如下：

### 702. 79. 干枯

702. 79a 干枯属于静止式异能。具干枯异能的来源对生物造成的伤害并不会标记在该生物上。而是会把该数量的-1/-1指示物放置在该生物上。请参见规则119. 3。

702. 79b 若有效应使某个永久物在造成伤害之前就已离开战场，则利用其最后已知信息来确定该永久物是否具有干枯。

702. 79c 不论具干枯异能的物件是从哪个区域造成伤害，干枯规则都会生效。

702. 79d 同一个物件上的数个干枯异能并无意义。

\* 干枯的效应适用于任何伤害，而不只是战斗伤害。

\* 这些-1/-1指示物会一直留在该生物上。它们不会因为该生物重生或是回合结束而移除。

\* 由于具有干枯异能之来源是确实造成了伤害，它会依照所有与伤害相关的规则来运作。它可以被防止或转移。其他会于造成伤害时生效的异能，例如系命或死触，也会如常运作。

\* 具有干枯异能的来源则会如常地影响牌手与（同时并非生物的）鹏洛客。

-----

## 混血法术力，单色混血法术力，以及非瑞克西亚法术力

混血法术力符号代表了可以用其中一种法术力支付的费用。举例来说，{白/蓝}可以用{白}或{蓝}来支付。它既是蓝色法术力符号，也是白色法术力符号。

单色的混血法术力符号代表了可用两种方式支付的费用：一点指定颜色的法术力，或是两点任意颜色的法术力。举例来说，{二/绿}可以用{二}或{绿}来支付。它属于绿色法术力符号。

非瑞克西亚法术力符号代表了可用两种方式支付的费用：可以用一点与该背景色相同之有色法术力来支付，或是用2点生命来支付。非瑞克西亚法术力符号看来就像非瑞克西亚的识别符号（给划穿的圆圈），并且背景会是五色法术力的其中一种颜色。举例来说，{绿/非}可用{绿}或2点生命来支付。它属于绿色法术力符号。

\* 在计算牌张的总法术力费用时，牌上的每个混血法术力符号与非瑞克西亚法术力符号都算是1。每个单色混血法术力符号都算是2。

\* 你于施放费用中包含上述法术力符号的咒语或起动某起动式异能时，便要一并选择如何分别支付上述符号。

\* 如果你的总生命为1或更少，则你无法为非瑞克西亚法术力符号而支付2点生命。

\* 非瑞克西亚法术力并非颜色。你无法将非瑞克西亚法术力加入你的法术力池中。

### 单卡解惑

无色

尽归尘土

{七}

部族法术～奥札奇

每位牌手各牺牲由他所操控的所有有色永久物。

\* 所谓有色永久物，是指有一个或数个颜色的永久物。

\* 地没有法术力费用，所以它们是无色，除非某效应如此注记。

\* 所有的有色永久物会同时牺牲。

\* 尽归尘土并不会消灭永久物。而是让它们被牺牲掉。重生与不灭异能都无法让永久物免遭尽归尘土此劫。

万世创伤伊莫库

{十五}

传奇生物～奥札奇

15/15

万世创伤伊莫库不能被反击。

当你施放伊莫库时，于本回合后进行额外的一个回合。

飞行，反有色咒语保护，歼灭6

当伊莫库从任何区域置入坟墓场时，其拥有者将其坟墓场洗入其牌库。

\* 试图反击伊莫库的咒语（例如奉还）能指定它为目标。这些咒语依旧会结算，但原本会反击伊莫库的那部份效应不会生效。这些咒语的任何其他效应仍会如常生效。举例来说，奉还不会反击伊莫库，也不会将其移回其拥有者手上，但奉还的操控者仍会抓一张牌。

\* 「反有色咒语保护」意指伊莫库不能成为有色咒语的目标（包括有色的灵气咒语），或是来源为有色咒语的异能之目标（例如被画家仆役变成红色的无尽轮回钨拉莫之「当你施放」异能）。它也意指有色咒语将对伊莫库造成的所有伤害都会被防止。而如同所有保护异能，它只于伊莫库在战场时生效。

\* 「有色咒语」并不完全等同于「有色的瞬间与法术」。举例来说，如果某牌手循环了轰然浪潮，则其触发式异能可以选择伊莫库为目标，因为轰然浪潮并非以咒语的方式来施放。

\* 伊莫库能被不以它为目标或不对它造成伤害的有色咒语所影响，包括那些会使它被阻挡的。有色永久物之异能（例如未知旅程）可以选择它为目标。灵气可以由于异能或不以它为目标有色咒语（例如灵气移植）移到其上。

-----

重获自由的卡恩

{七}

鹏洛客～卡恩

6

+4：目标牌手从其手上放逐一张牌。

-3：放逐目标永久物。

-14：重新开始游戏，但将所有以重获自由的卡恩放逐之非灵气永久物牌留在放逐区。然后将这些牌在你的操控下放进战场。

\* 卡恩的第一个与第三个异能有连结关系。卡恩的第二个与第三个异能也有类似的连结关系。当游戏重新开始时，只有卡恩的前两个异能所放逐的牌会留在放逐区。

\* 利用卡恩的第三个异能重新开始游戏的流程是：立即结束当前这盘游戏；参与该盘游戏的牌手然后立刻开始新的游戏。原本的游戏不会因卡恩的第三个异能而让任何牌手赢、输或是平手。

\* 在多人游戏中（一开始时就有三位或更多牌手参与的游戏），若有牌手在卡恩的第三个异能让游戏重新开始之前便已经离开游戏，则他将无法参与新的游戏。

\* 操控了重新开始游戏之异能的牌手，会是新游戏中的先手牌手。新游戏开始时会与一般游戏相同：

- 每位牌手洗自己的套牌（但被卡恩之异能放逐的牌除外）。
- 每位牌手的总生命成为20（或是所玩赛制所规定的起始总生命）。
- 每位牌手分别抓七张手牌。牌手可以执行再调度。
- 牌手可以利用在其起手牌中能让其采取任何行动的牌，例如督长与地脉。

\* 在游戏前流程处理完毕之后、且在第一个回合开始之前，卡恩的第三个异能会结算完毕，并将留在放逐区的牌放进战场。若这会触发任何触发式异能，则这些异能会在第一个维持步骤开始时进入堆叠。

\* 由于卡恩的第三个异能而放进战场的生物，是自第一个回合开始时就持续由其操控者所操控。它们能够攻击，且能够起动其费用中包含{横置}的起动式异能。

\* 由于卡恩的第三个异能而放进战场、且需横置进场的永久物，会于其操控者的第一个重置步骤中重置。

\* 被重新开始的游戏所需采取的行动，不会沿用到新的游戏中。举例来说，如果你在原本的游戏受过划鞭鞭手的伤害，它让你不能获得生命的效应并不会延续到新的游戏。

\* 牌手不会具有原本游戏中的任何中毒指示物或徽记。

- \* 在指挥官游戏中，牌手会在洗牌之前将其指挥官放入统帅区。
- \* 牌手从统帅区施放指挥官的次数重设为零。并且，每个指挥官对牌手造成的战斗伤害重设为0。
- \* 如果某牌手的指挥官在遭重新开始的游戏中被卡恩放逐，该指挥官不会在游戏开始时放入统帅区。当卡恩的第三个异能结算完毕时，会将它放进战场。它依旧是其拥有者的指挥官。
- \* 在适用影响距离限制的多人游戏中，所有牌手都会受影响且重新开始游戏，而不只限于此异能操控者影响距离内的牌手。

-----  
钨拉莫猛击手

{八}

生物～奥札奇

8/8

歼灭2（每当此生物攻击时，防御牌手牺牲两个永久物。）

钨拉莫猛击手每回合若能攻击，则必须攻击。

\* 如果在你的宣告攻击者步骤中，钨拉莫猛击手处于以下状况：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，则它便不能攻击。如果要支付费用才能让钨拉莫猛击手攻击，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。

\* 如果一回合中有数个战斗阶段，则钨拉莫猛击手只有在第一个能攻击的战斗阶段中才必须攻击。

-----  
白色

门徒加持

{一} {白/非}

瞬间

（{白/非}可用{白}或2点生命来支付。）

选择一种颜色。目标由你操控的神器或生物获得反神器保护或是反该色保护异能直到回合结束。

\* 你是于门徒加持结算时，才决定该目标神器或生物会获得哪种保护。一旦你已作出决定，则对手便已来不及对生物获得你所选择之保护异能作出回应。

\* 如果某个其上结附有灵气的生物获得了反该灵气之颜色的保护异能，则该灵气会成为未结附，并被置入其拥有者的坟墓场。如果某个佩带了武具的生物获得了反神器保护异能，则装备于其上的所有武具都会卸装，并留在战场上。

-----  
逮捕

{二} {白}

结界～灵气

结附于生物

所结附的生物不能进行攻击或阻挡，其起动式异能也不能起动。

\* 起动式异能会包含冒号。通常会写成「[费用]：[效应]。」有些关键字也属于起动式异能；它们的规则提示中会包含冒号。

-----  
战华天使

{三}{白}{白}

生物～天使

4/4

飞行

颂威（每当一个由你操控的生物单独攻击时，该生物得+1/+1直到回合结束。）

每当一个由你操控的生物单独攻击时，它获得系命异能直到回合结束。

\* 数个系命异能不会累计。若某个具系命异能的生物单独攻击，战华天使的异能并不会使你获得更多生命。

-----

破晓冠冕

{白}{白}

结界～灵气

结附于上面已结附其他灵气的生物

所结附的生物得+3/+3且具有先攻，警戒与系命异能。

\* 如果破晓冠冕所结附的生物上已结附的所有其他灵气都不再结附在该生物上，则破晓冠冕会被置入其拥有者的坟墓场。

\* 如果破晓冠冕未经施放便进入战场，则它进战场时必须结附在某个已结附其他灵气的生物上。不要考虑其他同时进入战场的灵气之影响。如果战场上没有已结附其他灵气的生物让破晓冠冕进战场时结附于其上，则破晓冠冕会留在其原本所在的区域。

-----

迅速了结

{白}

瞬间

横置目标生物。

金戈～如果你操控三个或更多神器，则放逐该生物。

\* 于迅速了结结算时，如果你操控三个或更多神器，则你将横置该生物，然后放逐它。

-----

大修道士艾蕾依

{五}{白}{白}

传奇生物～魔判官

4/7

警戒

由你操控的其他生物得+2/+2。

由对手操控的生物得-2/-2。

\* 如果某位牌手同时操控数个大修道士艾蕾依，则它们的所有静止式异能都会短暂生效。在因「传奇规则」而只留下一个艾蕾依、其余均置入其拥有者坟墓场的同时，任何防御力小于或等于0的生物，以及任何因此而算是标记了致命伤害的生物，都会一并死去。

\* 如果某个由对手操控的生物进战场时防御力为0或更低，则会它会被置入其拥有者的坟墓场。会在生物进战场或死去时触发的异能都会触发。

-----

暮光护卫秘加理

{三}{白}{白}

传奇生物～精怪

4/4

飞行

每当你施放精怪或古咒咒语时，你可以放逐暮光护卫秘加理。若你如此作，在下一个结束步骤开始时，将它在其拥有者的操控下移回战场。

\* 秘加理的异能会比触发它的精怪或古咒咒语先一步结算。

\* 如果秘加理的异能会使其在某回合的结束步骤被放逐，它将在下一回合的结束步骤开始时移回战场。

-----

伊美黎之盾艾欧娜

{六}{白}{白}{白}

传奇生物～天使

7/7

飞行

于伊美黎之盾艾欧娜进战场时，选择一种颜色。

所有对手都不能施放该色的咒语。

\* 艾欧娜的第三个异能包括了永久物咒语（神器、生物、结界以及鹏洛客），而不只是瞬间与法术咒语。它不影响地或是所选颜色之永久物的异能。

\* 一旦选择了颜色，对手就已来不及施放该色的咒语来回应。举例来说，如果所选择的颜色是黑色，则对手便无法施放送终刀锋来消灭伊美黎之盾艾欧娜。

-----

圣洁地脉

{二}{白}{白}

结界

如果你的起手牌中包含了圣洁地脉，你可以让它在战场上来开始游戏。

你具有辟邪异能。（*你不能成为由对手所操控之咒语或异能的目标。*）

\* 你的「起手牌」是指在决定是否再调度，并且结算完毕之后，你准备用来开始游戏的手牌。

\* 所有牌手都决定不进行任何再调度之后，如果将先手开始游戏的牌手其手上有任何地脉，则它可以将其一部分或全部放进战场。然后每位其他牌手依回合进行的顺序可以同样如此作。

\* 开始游戏时便在战场上的地脉，并非以咒语的方式来施放；所以不能被反击。

\* 在每位牌手都完成是否要将地脉放进战场的选择后，本盘游戏的第一个回合便开始。

-----

镜身灵

{二} {白}

生物～变形兽

1/1

化形（此牌随时都是所有生物类别。）

{X}：直到回合结束，由你操控的生物之基础力量与防御力为X/X且获得所有生物类别。

\* 在镜身灵的异能结算后才进入战场或由你操控的生物，不会受到影响。

\* 所有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，都会被镜身灵的异能覆盖。任何设定力量或防御力的效应若在此异能结算之后生效，则其将会盖过此效应。

\* 会更改变影响的生物之力量或防御力的效应，例如辉煌的赞美诗之效应，则不论其效应是在何时生效，都会对它生效。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。

-----

秘耳工匠

{一} {白}

生物～人类 / 神器师

2/1

每当你施放一个神器咒语时，你可以支付{一}。若你如此作，将一个1/1无色秘耳衍生神器生物放进战场。

\* 于此触发式异能结算时，你才决定是否支付{一}。每个异能结算时，你都只能做出一次决定，产生一个秘耳衍生物。

-----

遗忘轮

{二} {白}

结界

当遗忘轮进战场时，放逐另一个目标非地永久物。

当遗忘轮离开战场时，将所放逐的牌在其拥有者的操控下移回战场。

\* 如果遗忘轮在其第一个异能结算前便已离开战场，则它的第二个异能会触发但不会生效。然后其第一个异能将结算，把该目标非地永久物永远放逐。（请注意，遗忘轮异能之运作方式，与最近出现于逐令僧侣上的这类异能之运作方式有所不同。）

\* 如果所放逐的牌是灵气，则该牌回到战场上时，由其拥有者选择它要结附在哪个东西上面。以此法放进战场的灵气并未以任何东西为目标，但该灵气的结附异能会限制它能结附在什么东西上面。如果该灵气无法合法结附在任何东西上，则它会一直持续被放逐。

\* 结附于所放逐永久物的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。装备在所放逐永久物上的武具将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。

\* 假设战场上的非地永久物只有一个遗忘轮，并且其放逐的牌是另一个遗忘轮，如果此时施放第三个遗忘轮，便会产生一个没得选择的无限回圈，使本盘游戏平手（除非某牌手选择打破此回圈，例如将另一个非地永久物放进战场，或是消灭其中一个遗忘轮）。

-----

异界之旅

{一} {白}

瞬间～古咒

放逐目标生物。在下一个结束步骤开始时，将该牌在其拥有者的操控下移回战场，且上面有一个+1/+1指示物。

\* 该生物移回场上时，会是个全新的生物，并且上面有一个+1/+1指示物（以及它在正常状态下进场时会有其他指示物）。

\* 结附于所放逐永久物的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。装备在所放逐永久物上的武具将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。

\* 如果异界之旅是在某个回合的结束步骤结算，则该生物将在下一回合的结束步骤开始时移回战场。

-----

照罗至之攫

{二} {白}

法术～古咒

消灭目标神器或结界。你获得等同于其总法术力费用的生命。

\* 在照罗至之攫结算前，如果该永久物已经是不合法的目标，则照罗至之攫会被反击，且其所有效应都不会生效。你将不会获得生命。

-----

蓝色

银亮史芬斯

{二} {蓝} {蓝}

生物～史芬斯

4/3

飞行

金技～{蓝}：放逐银亮史芬斯。在下一个结束步骤开始时，将它在你的操控下移回战场。只能于你操控三个或更多神器时起动此异能。

\* 一旦启动了银亮史芬斯的异能，即使于此异能结算前，你已不操控三个或更多神器，也依旧会如常结算，并放逐银亮史芬斯。类似地，在下一个结束步骤开始时，无论你操控的神器数量为何，银亮史芬斯都会返回战场。

\* 如果银亮史芬斯的金技异能是在结束步骤中将之放逐，则银亮史芬斯会在下一个回合的结束步骤开始时返回战场。

\* 如果你暂时获得由其他牌手拥有之银亮史芬斯的操控权，并起动其金技异能，则其会在你的操控下移回战场。你对该生物的操控权将一直持续下去。

-----

地下指命

{一} {蓝} {蓝} {蓝}

瞬间

选择两项～

• 反击目标咒语。

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

\* 你于施放地下指命时，便一并选择两个模式。你必须选择两个不同的模式。

\* 将所选的两个模式视作一个整体，来确定地下指命的目标数量。举例来说，如果你选择第二个模式与第四个模式，则地下指命有一个目标：要将其移回拥有者手上的永久物。在地下指命结算前，如果该目标成为不合法，则地下指命会被反击，其任何效应都不会生效。你不会因此抓牌。

-----  
智谋

{三}{蓝}{蓝}{蓝}

生物～元素 / 化身

6/6

智谋只能被三个或更多生物阻挡。

如果由你操控的咒语或异能将反击某咒语，则改为放逐该咒语，你可以使用该牌且不需支付其法术力费用。当智谋从任何区域置入坟墓场时，将它洗入其拥有者的牌库。

\* 如果一个或多个阻挡智谋的生物因故不再进行阻挡，也不会改变智谋已被阻挡此事实。

\* 智谋的第二个异能将「反击某咒语」替代为「放逐它，以及有机会立即施放它且不需支付其法术力费用」。于此异能结算时，如果你选择不施放它（或者是因为没有合法目标而无法施放），则它持续被放逐。如果试图反击咒语的那个咒语或异能具有额外的效应，它之后会继续结算。

\* 由于你已是在利用替代性费用（施放它且不需支付其法术力费用）来施放此牌，因此你便无法支付该牌的其他替代性费用，包括利用变身异能牌面朝下地施放该牌。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。

\* 如果被放逐的牌的法术力费用中包含了{X}，则你在施放它时必须将X的值选为0。

\* 如果由你操控的咒语或异能试图反击某个不能被反击的咒语，则依旧不能反击之。既然该咒语并未被反击，智谋的异能就不会对它生效。该咒语会如常继续结算。

\* 当智谋从任何区域（不只是战场上）置入其拥有者的坟墓场时，都会触发最后一个异能。该异能会在坟墓场触发。举例来说，如果智谋被显化且随后死去，其最后一个异能会触发。

\* 如果智谋在其最后一个异能结算前离开坟墓场，则不用将牌库洗牌。

-----  
河鼓的召还

{一}{蓝}

瞬间

将由目标牌手拥有的所有神器移回其手上。

\* 河鼓的召还会将目标牌手在战场上拥有的每个神器移回其手上，无论其操控者是谁。

\* 这些神器都不是河鼓的召还之目标。举例来说，具辟邪异能的神器可以因此法移回其拥有者手上。

难阻浪潮

{三}{蓝}{蓝}

结界

每当你施放咒语时，增殖。（你选择任意数量其上有指示物的永久物和／或牌手，然后在其上放置一个它已有之类别的指示物。）

\* 每当你施放一个咒语时，难阻浪潮的异能便触发进入堆叠，并且在该咒语之上方。它会比该咒语先一步结算（并且你将会增殖）。

-----

嗜睡症

{一}{蓝}

结界～灵气

结附于生物

在每个维持开始时，若所结附的生物为未横置，则横置它。

\* 嗜睡症的触发式异能包含「以『若』开头的子句」。这代表了(1)在每位牌手的维持开始时，如果所结附的生物并未横置，此异能才会触发；以及(2)如果此异能结算时，所结附的生物已经横置，此异能便失效。

\* 嗜睡症并不会让所结附的生物持续横置。该生物会如常在其操控者的重置步骤中重置，然后当嗜睡症的异能在维持中结算时因此被横置。因此有可能横置该生物来回应之（举例来说，如果它具有费用中包含{横置}的起动式异能）。

-----

诺维研智者

{四}{蓝}{蓝}

生物～人类 / 参谋 / 突变体

0/0

增殖4（此生物进战场时上面有四个+1/+1指示物。每当另一个生物进战场时，你可以将此生物上的一个+1/+1指示物移到前者上。）

{一}，从由你操控的生物上移去总共两个+1/+1指示物：抓一张牌。

\* 若要起动此起动式异能，你得从由你操控的同一个生物上移去两个+1/+1指示物，或是从由你操控的两个不同生物上各移去一个+1/+1指示物。

-----

寡欲抗辩

{一}{蓝}{蓝}

瞬间

金戈～如果你操控三个或更多神器，则寡欲抗辩减少{一}来施放。

反击目标咒语。

\* 为了决定减少费用的数值，是于你施放寡欲抗辩、并在你最后有机会起动法术力异能来支付它时检查由你操控的神器数量。举例来说，如果你操控三个神器，你可以决定寡欲抗辩要支付{蓝}{蓝}来施放，然后牺牲上述的其中一个神器来起动某法术力异能。

-----

咒刃苏拉卡

{一} {蓝} {蓝}

生物～苏拉卡

2/1

每当你施放瞬间或法术咒语时，你可以在咒刃苏拉卡上放置一个充电指示物。

每当咒刃苏拉卡对任一牌手造成战斗伤害时，你可以抓X张牌，X为其上充电指示物的数量。

\* 当咒刃苏拉卡的第二个异能结算时，你不是依照其上的充电指示物数量抓等量的牌，就是完全不抓牌。

\* 于咒刃苏拉卡的第二个异能结算时，如果它不在战场上，则利用它离开战场时其上充电指示物的数量来决定X的数值。

显现未来

{一} {蓝}

瞬间

检视你牌库顶的三张牌。将其中一张置于你手上，一张置于你的牌库顶，另一张置于你的牌库底。

\* 如果你牌库中的牌少于三张，则依照牌上指示的顺序来移动牌。

致知者泰兹瑞

{三} {蓝} {蓝}

鹏洛客～泰兹瑞

4

+1：重置至多两个目标神器。

-X：从你的牌库中搜寻一张总法术力费用等于或小于X的神器牌，并将之放进战场。然后将你的牌库洗牌。

-5：由你操控的神器均成为基础力量与防御力为5/5的神器生物直到回合结束。

\* 第一个异能可以指定零个，一个，或两个神器为目标。你可以不指定目标来起动它，好让泰兹瑞得到一个忠诚指示物。

\* 你在起动第二个异能时，便一并选择X的数值。当此异能结算时，你才搜寻你的牌库。（换句话说，你不能先看过自己的牌库，决定好要找哪个神器牌，然后才决定X的数值。）你所选择的X数值不能大于泰兹瑞上面忠诚指示物之数量。

\* 第三个异能会影响由你操控的所有神器，包括了原本就是生物的神器。

\* 由你操控的神器在受第三个异能影响时仍具有原有的任何其他类别、副类别或超类别。

\* 非生物永久物变成生物后，除非其操控者在他最近的一回合开始时便持续操控它，它才能攻击，其{横置}异能也才可以起动。

\* 如果第三个异能影响已经是生物的神器，先前将该生物之力量或防御力设定为特定数值的效应都会被该异能覆盖。不过，其他将其力量或防御力设定为某特定值的效应若在第三个异能结算后才生效，则将会盖过此效应。

\* 会更改变受影响的生物之力量或防御力的效应，例如辉煌的赞美诗之效应，则不论其效应是在何时生效，都会对它生效。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。

-----  
毒气阻碍

{蓝}

瞬间

将目标生物移回其拥有者手上。其操控者失去1点生命。

\* 在毒气阻碍结算前，如果该生物成为不合法的目标，则毒气阻碍会被反击，且其所有效应都不会生效。没有牌手会失去生命。

-----  
贝理贝之翼

{一}{蓝}

部族瞬间～变形兽

化形（此牌随时都是所有生物类别。）

直到回合结束，目标生物的基础力量与防御力为4/4，获得所有生物类别，且获得飞行异能。

\* 先前将该生物之力量或防御力设定为特定数值的效应都会被贝理贝之翼覆盖。不过，其他将其力量或防御力设定为某特定值的效应若是在贝理贝之翼结算后才生效，则将会盖过此效应。

\* 会改变受影响生物之力量或防御力的其他效应（例如变巨术或辉煌的赞美诗之效应），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或防御力的指示物（例如+1/+1指示物），以及将其力量与防御力互换的效应，也会如此生效。

-----  
黑色

碎骨贯身

{黑}

法术

牺牲一个生物，以作为施放碎骨贯身的额外费用。

消灭目标生物。

\* 施放碎骨贯身时，你必须牺牲正好一个生物。你无法不牺牲生物就施放此咒语，且你也不能牺牲一个以上的生物。

\* 牌手要等到支付完此咒语的所有费用之后，才能回应之。没人能试图去除你所牺牲的生物来让你无法施放碎骨贯身。

-----  
培育师恩德瑞克萨尔

{四}{黑}

传奇生物～人类 / 法术师

2/2

每当你施放生物咒语时，将X个1/1黑色索尔兽衍生生物放进战场，X为该咒语的总法术力费用。

当你操控七个或更多索尔兽时，牺牲培育师恩德瑞克萨尔。

\* 第二个异能为状态触发式。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。

\* 一旦第二个异能触发，则无论你在此异能结算之前操控了多少个索尔兽（即使是少于七个），都要牺牲恩德瑞克萨尔。

\* 牌面朝下之生物咒语的总法术力费用为0。

-----

### 残酷折磨

{二} {黑}

瞬间

在目标生物上放置一个-1/-1指示物，然后增殖。（你选择任意数量其上有指示物的永久物和/或牌手，然后在其上放置一个它已有之类别的指示物。）

\* 在残酷折磨结算前，如果该生物成为不合法的目标，则残酷折磨会被反击，且其所有效应都不会生效。你将不会增殖。

-----

### 掠行死灵

{一} {黑} {黑}

生物～元素

1/4

干枯（此来源会以-1/-1指示物的方式对生物造成伤害。）

每当一个由对手操控且其上有-1/-1指示物的生物死去时，你可以将该牌在你的操控下移回战场。

\* 此生物置入哪个坟墓场都不重要。重要的是当它死去时，它要由对手操控。

\* 该生物从场上置入坟墓场时，上面只要至少有一个-1/-1指示物即可，其数量并不重要。

\* 如果生物上面有+1/+1指示物，并且即将获得的-1/-1指示物之数量足以让它因致命伤害而被消灭，或是让其防御力降为0或更少，该牌也会在你的操控下移回场上。这是因为掠行死灵的触发式异能会在它离开战场的前一刻检查生物的样子，而此时生物上面仍有前述的所有指示物。

\* 该牌移回战场时，上面不会有任何-1/-1指示物（除非某些其他效应让它进战场时上面就带有）。

-----

### 读神指命

{X} {黑} {黑}

法术

选择两项～

- 目标牌手失去X点生命。
- 将目标总法术力费用等于或小于X的生物牌从你的坟墓场移回战场。
- 目标生物得-X/-X直到回合结束。
- 至多X个目标生物获得恐惧异能直到回合结束。

\* 你于施放读神指命时，便一并选择两种模式。你必须选择两种不同的模式。

\* 在读神指命结算前，如果读神指命的某些（并非全部）目标成为不合法，它对不合法的目标没有效果。读神指命对于剩余之合法目标会如常结算。

-----  
扩散病症

{四}{黑}

法术

消灭目标生物，然后增殖。（你选择任意数量其上有指示物的永久物和／或牌手，然后在其上放置一个它已有之类别的指示物。）

\* 在扩散病症结算前，如果该生物成为不合法的目标，则扩散病症会被反击，且其所有效应都不会生效。你将不会增殖。

\* 如果扩散病症结算，但此生物未被消灭（也许由于它已重生或具有不灭异能），则你依旧能够增殖。

-----

手术摘除

{黑/非}

瞬间

（{黑/非}可用{黑}或2点生命来支付。）

选择在坟墓场中的目标牌，且不能是基本牌。从其拥有者的坟墓场、手牌及牌库中搜寻任意数量与之同名的牌，并将它们放逐。然后该牌手将其牌库洗牌。

\* 你可以决定在该区域留下任意数量的与该目标牌同名之牌，这也包括原本的目标牌。

-----

划痕吸血鬼

{黑}

生物～吸血鬼 / 战士

2/2

在你的维持开始时，除非任一对手的总生命为10或更少，否则你失去1点生命。

\* 于该异能结算时，才会检查任一对手的总生命是否为10或更少。

-----

红色

禁咒焰

{X}{红}

法术

禁咒焰对目标生物或牌手造成X点伤害。

如果X等于或大于5，则禁咒焰不能被咒语或异能反击，且其伤害不能被防止。

\* 禁咒焰检查的是你为X选择的数字，而不是你实际支付的法术力数量。

\* 不论X的数值为何，试图反击禁咒焰的咒语或异能（例如奉还）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份效应不会生效。这些咒语的任何其他效应仍会如常生效。举例来说，如果X等于或大于5，则奉还不会反击禁咒焰，也不会将其移回其拥有者手上，但奉还的操控者仍会抓一张牌。

\* 如果禁咒焰由于其目标不合法而被游戏规则反击（比如说，其目标获得反红保护异能），其异能无法使它不会被反击。

-----

血丝学员

{三}{红}

生物～鬼怪 / 战士

2/3

{横置}：血丝学员对目标生物造成4点伤害。只能于血丝学员的力量等于或大于4时起动此异能。

\* 一旦启动了血丝学员的异能，即使于此异能结算时，血丝学员的力量已经小于4，也依旧会如常结算。

-----

烧燃

{一}{红}

瞬间

烧燃不能被咒语或异能反击。

烧燃对目标白色或蓝色生物造成5点伤害。此伤害不能被防止。

\* 试图反击烧燃的咒语或异能（例如奉还）能指定它为目标。这些咒语依旧会结算，但原本会反击烧燃的那部份效应不会生效。这些咒语与异能的任何其他效应仍会如常生效。举例来说，奉还不会反击烧燃，也不会将其移回其拥有者手上，但奉还的操控者仍会抓一张牌。

\* 如果烧燃由于其目标不合法而被游戏规则反击（比如说，其目标获得反红保护异能），其异能无法使它不会被反击。

\* 依旧可以施放会产生防止效应、且影响该目标生物的咒语，也依旧可以起动会产生防止效应、且影响该目标生物的异能。不过，伤害防止护盾（包括在烧燃施放前就已经产生的）并不会对烧燃所造成的伤害产生效应。如果这类防止效应具有额外的效应，则这些额外效应将如常生效（如果可能生效的话）。

\* 如果某静止式异能将防止该目标生物将受到的伤害，则它无法防止烧燃所造成的伤害。如果该异能具有额外的效应、且并不从属于所防止伤害之数量，则该额外效应依旧会生效。它只于烧燃结算时生效一次。

\* 对替代或转移伤害的效应而言，如果其内文不包含「防止」一词，则它们不会受到烧燃的影响；它们将如常生效。

\* 如果某生物因烧燃而受到致命伤害，它依旧可以重生。若它如此作，则标记于其上的伤害将会移除。

-----

彗星雨

{X}{红}{红}

瞬间

多重增幅{一}（你施放此咒语时可以任意次数地额外支付{一}。）

选择目标生物或牌手，然后彗星雨每增幅过一次，就选择另一个目标生物或牌手。彗星雨对它们各造成X点伤害。

\* 你为彗星雨所选择的目标总数，是它增幅的次数加一。你首先宣告要增幅此咒语多少次（就在你宣告X数值的同时），然后你依照此数字选择目标，然后你支付费用。在这一整个施放的过程当中，没人能作出回应。

\* 你所选的目标都必须不同。

\* 举例来说，如果你要利用彗星雨对三个不同目标各造成4点伤害，就要让X等于4，并且将此咒语增幅两次。你需要支付的法术力费用先是{四}{红}{红}，加上两次{一}的增幅费用，总共是{六}{红}{红}。

\* 只要在彗星雨结算时有任何依旧合法的目标，彗星雨就会对这些合法目标各造成X点伤害。

-----

龙魂骑士

{二}{红}

生物~人类 / 骑士

2/2

先攻

{白}{蓝}{黑}{红}{绿}：直到回合结束，龙魂骑士成为龙，得+5/+3，且获得飞行与践踏异能。

\* 当龙魂骑士的起动式异能结算时，龙魂骑士会额外获得飞行与践踏异能。它会变成龙并失去所有的其他生物类别。它不再是人类或是骑士。

\* 如果在受到不具飞行或延势异能的生物阻挡后，你起动龙魂骑士的起动式异能，则不会由于龙魂骑士获得飞行异能而改变或撤销此次阻挡。

-----

冲锋残虐者

{四}{红}{红}

生物~龙

5/5

飞行，敏捷

每当冲锋残虐者攻击时，你可以支付{五}{红}{红}。若你如此作，则重置所有进行攻击的生物，且在此阶段后，额外多出一个战斗阶段。

\* 于冲锋残虐者的异能结算时，你决定是否要支付{五}{红}{红}。每个异能结算时，你都只能做出一次决定。

\* 如果你支付{五}{红}{红}，则在目前的战斗阶段结束后，马上会开始新的战斗阶段。中间不会夹着行动阶段。

\* 由于冲锋残虐者的异能会让它有数次攻击的机会，其异能可能会在同一回合中触发数次。它每次结算时，你都可以制造一个额外的战斗阶段。

\* 如果两个冲锋残虐者同时攻击，则两个的异能都会触发。如果你为每一个都支付{五}{红}{红}，则会制造出两个新的战斗阶段。不过，所有进行攻击的生物都是于这些异能结算时重置，而不是于该战斗阶段开始时。于第二个战斗阶段中攻击的生物，到了第三个战斗阶段时会保持横置状态。

-----

心焰点燃人

{二}{红}

生物~元素 / 战士

2/2

{二} {红}：由你操控的生物得+1/+0直到回合结束。如果这是此异能在本回合第三次的结算，则由你操控的生物获得先攻异能直到回合结束。

\* 当此异能结算时，它会计算本回合中同一个生物上面同一个异能已结算的次数。至于此生物或此异能结算时是由谁操控，则并不重要。此异能之复制品（例如明炉戒所产生者）的结算也会算进总数之内。其他同名生物的异能则不会算进总数之内。被反击或从堆叠中移除的异能也不会算进去。依旧在堆叠中的异能也不会算进去。

-----

裂镜奇奇几奇

{二} {红} {红} {红}

传奇生物～鬼怪 / 祭师

2/2

敏捷

{横置}：将一个衍生物放进战场，此衍生物为目标由你操控且非传奇的生物之复制品。该衍生物具有敏捷异能。在下一个结束步骤开始时，将它牺牲。

\* 此衍生物只会复制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），并具有敏捷。它不会复制下列状态：该生物是否为横置，它上面有没有指示物、结附了灵气、装备了武器，或是否受其他改变了其力量、防御力、类别、颜色等等的非复制效应影响。

\* 如果所复制的生物之法术力费用中包含{X}（例如末日多头龙），则X为0。

\* 当异能结算时，如果所复制的生物本身已经复制了别的东西（举例来说，如果所复制的生物是仿生妖），则此衍生物进战场时，会是所选生物已经复制的样子，并具有敏捷。

\* 如果所复制的生物是个衍生物，则裂镜奇奇几奇产生的衍生物会复制将该衍生物放进战场的效应原本所注明的特征，并具有敏捷。

\* 当此衍生物放进战场时，所复制的生物之任何进战场异能都会触发。所复制的生物上面任何「于[此生物]进战场时」或「[此生物]进战场时上面有...」的异能也都会生效。（请注意，由于该衍生物并非被施放，因此，如果它所复制的生物具有辉映异能，就不会带有+1/+1指示物进战场。）

\* 此衍生物不会被增幅，就算它所复制的生物已增幅也是一样。

\* 如果在要求你牺牲该衍生物时，它并不由你操控，则什么事情都不会发生。该衍生物会一直留在战场上。

\* 如果奇奇几奇的起动式异能在某个回合的结束步骤结算，该衍生物会在下一回合的结束步骤开始时牺牲。

\* 如果该衍生物在此延迟触发式异能进入堆叠后未牺牲（可能是因为虚空黏泞），它将持续留在战场上。它会持续具有敏捷。

\* 如果其他生物成为该衍生物的复制品，或作为该衍生物的复制品进入战场，则该生物将具有敏捷异能，但你无需牺牲它。不过，如果奇奇几奇由于替代性效应之故（比如，倍产旺季所产生者）产生了数个衍生物，那么你需牺牲每所有此类衍生物。

-----

始卡克火鸟

{四} {红} {红}

生物～凤凰

3/3

嗜血3（如果对手本回合曾受过伤害，此生物进战场时上面有三个+1/+1指示物。）

飞行

{红} {红} {红}：将始卡克火鸟从你的坟墓场移回你手上。只能于对手受到伤害的回合中起动此异能。

\* 如果任何来源向对手造成伤害，你就可以起动始卡克火鸟的最后一个异能，即使你并不操控该来源也是一样。

-----

砸成碎片

{一} {红}

瞬间

消灭目标神器。砸成碎片对该神器的操控者造成3点伤害。

\* 在砸成碎片结算前，如果该神器已经是不合法的目标，则砸成碎片会被反击，且其所有效应都不会生效。不会因此造成伤害。

-----

编烟师

{一} {红}

生物～元素 / 祭师

1/1

{横置}：加两点法术力到你的法术力池中，其颜色组合由你选择。此法术力只能用来施放元素咒语，或是起动元素的异能。

\* 这可以是两点同色的法术力，也可以是两点不同颜色的法术力。该法术力不能是无色。

\* 你施放元素咒语时，可以用此法术力来支付替代性费用（例如呼魂）或是施放时的额外费用。并未限定它只能支付该咒语的法术力费用。

\* 不在战场上之元素来源的起动式异能，则不能用此法术力支付其费用。

-----

炫灵炎身

{一} {红}

生物～元素 / 祭师

2/1

{二}：目标生物获得践踏异能直到回合结束。如果这是此异能在本回合第三次的结算，你可以加{红} {红} {红} {红} {红} {红} {红}到你的法术力池中。

\* 炫灵炎身的异能不是法术力异能。它会用到堆叠，且可以被回应。

\* 当此异能结算时，它会计算本回合中，同一个生物上面同一个异能已结算的次数。至于此生物或此异能结算时是由谁操控，则并不重要。此异能之复制品（例如明炉戒所产生者）的结算也会算进总数之内。其他同名生物的异能则不会算进总数之内。被反击或从堆叠中移除的异能也不会算进去。依旧在堆叠中的异能也不会算进去。

\* 该异能只在每回合第三次结算时才会产生法术力。它在其第四次、第五次、第六次或此后结算时均不会产生法术力。

-----

飞刺长老

{红}

生物～鬼怪 / 祭师

1/1

{一} {红} {红}：飞刺长老对目标生物或牌手造成伤害，其数量等同于前者的力量。

\* 在飞刺长老的异能结算时，才会依照它此时的力量来决定此异能会造成多少伤害。如果那时飞刺长老已不在战场上，则检查它最后在战场上的状况来决定其力量。

-----

分裂双身

{二} {红} {红}

结界～灵气

结附于生物

所结附的生物具有「{横置}：将一个衍生物放进战场，该衍生物为此生物的复制品。该衍生物具有敏捷异能。在下一个结束步骤开始时，将它放逐。」

\* 分裂双身会将起动式异能赋与所结附的生物。该生物的操控者（这不一定会是该灵气的操控者）可以起动它。是由该生物的操控者得到此衍生物。

\* 放进战场的衍生物只会复制所结附的生物上所印制的东西（除非它也复制了其他东西或是个衍生物；后文将详述），并具有敏捷。它不会复制下列状态：所结附的生物是否为横置，它上面有没有指示物、结附了灵气、装备了武具，或是否受其他改变其力量、防御力、类别、颜色等等的非复制效应影响。特别来说，它并不会复制分裂双身赋与所结附的生物之异能。

\* 如果所结附的生物之法术力费用中包含 {X}（例如末日多头龙），则X为0。

\* 如果当此异能结算时，所结附的生物复制了其他东西（举例来说，如果它是仿生妖），则该衍生物进战场时，会是所结附的生物已经复制的样子，并具有敏捷。

\* 如果所结附的生物是衍生物，则新的衍生物会复制将原版衍生物放进战场的效应原本所注明的特征，并具有敏捷。

\* 当衍生物放进战场时，所结附的生物之任何进战场异能都会触发。所结附的生物上面任何「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。（请注意，由于该衍生物并非被施放，因此，如果它所复制的生物具有辉映异能，就不会带有+1/+1指示物进战场。）

\* 此衍生物不会被增幅，就算它所复制的生物已增幅也是一样。

\* 如果你起动此异能，且在此异能结算前，所结附的生物已离开战场，则你依旧会得到衍生物。会检查所结附的生物最后在战场上时的样子，来决定它当时是什么（特别来说，是要确定它是它自己或是其他东西的复制品）。

\* 该衍生物会在下一个结束步骤开始时被放逐，不论它当时的操控者是谁，也不论分裂双身或所结附的生物当时是否仍在战场上。

- \* 如果该异能在某个回合的结束步骤结算，则该衍生物会在下一回合的结束步骤开始时被放逐。
- \* 如果该衍生物在延迟触发式异能进入堆叠后未被放逐（可能是因为虚空黏泞），则它会持续留在战场上。它会持续具有敏捷。
- \* 如果其他生物成为该衍生物的复制品，或作为该衍生物的复制品进入战场，则该生物将具有敏捷异能，但你不需放逐它。不过，如果分裂双身由于替代性效应之故（比如，倍产旺季所产生者）产生了数个衍生物，那么你需放逐所有此类衍生物。

-----

#### 部族焰火

{一} {红}

法术

领土～部族焰火对目标生物或牌手造成X点伤害，X为由你操控的地之中基本地类别的数量。

- \* X的数值介乎0到5之间，视你操控平原、海岛、沼泽、山脉和 / 或树林的情况而定。由你操控的地之中每种类别的数量并不重要，只要你操控至少一个该类别的地即可。
- \* 有一部分非基本地也具有基本地类别。举例来说，如果你操控一个崇圣喷泉（平原 / 海岛），以及一个山脉，则X为3。

-----

#### 野火

{四} {红} {红}

法术

每位牌手各牺牲四个地。野火对每个生物各造成4点伤害。

- \* 轮到该回合的牌手首先选择要将牺牲的地。然后其他每位牌手按照回合顺序依次选择自己的地。然后所有牌手同时牺牲该些地。然后野火对每个生物造成伤害。

-----

#### 源核凤凰

{三} {红}

生物～凤凰

2/2

飞行

你可以支付{白}{蓝}{黑}{红}{绿}来从你的坟墓场施放源核凤凰，而非支付其法术力费用。如果你如此作，则它进场时上面有两个+1/+1指示物。

- \* 若支付源核凤凰的替代性费用来从坟墓场施放之，也不会改变你可施放它的时机。通常这指的是在你的行动阶段当中，且当堆叠为空的时候。

- \* 如果你以此法施放源核凤凰，则它是咒语且能被反击。

- \* 一旦你从你的坟墓场施放源核凤凰，此牌便进入堆叠。在此时，对手已经来不及试图将它移出你的坟墓场，好让你无法施放它。

-----

### 火焰包覆

{三} {红}

法术

火焰包覆对至多三个目标生物各造成1点伤害。这些生物本回合不能进行阻挡。

\* 即使火焰包覆并未对其中的一个或数个生物造成伤害（举例来说，由于防止性效应），或火焰包覆对其他生物造成伤害（由于转移效应），此「不能进行阻挡」效应依旧会对每个目标生物生效～且只对这些生物生效。

\* 如果在火焰包覆结算前，其中任一个目标生物已经是不合法目标，则它不会受到伤害且可以进行阻挡。其他的目标生物则依旧会被影响。

### 绿色

#### 五色晨曦

{四} {绿}

法术

对每种颜色而言，将至多一张目标该颜色的牌从你的坟墓场移回你手上。放逐五色晨曦。

\* 五色晨曦施放时指定的目标数量可以是零个到五个，每种颜色各选一个。

\* 你于施放五色晨曦时，便须一并决定为每种颜色选择的目标各是什么。举例来说，你可以为白色选择一张白蓝双色牌为目标，为蓝色选择一张蓝红双色牌为目标，为红色选择一张红白双色牌为目标。

#### 麻卡喧闹人

{二} {绿}

生物～人类 / 战士

\*/\*

领土～麻卡喧闹人的力量和防御力各等同于由你操控的地之中基本地类别的数量。

\* 设定麻卡喧闹人的力量与防御力之异能会在所有区域生效，而不只是在战场上。

\* 由你操控的地之中基本地类别的数量介乎零与五之间，视你操控平原、海岛、沼泽、山脉和 / 或树林的情况而定。由你操控的地之中每种类别的数量并不重要，只要你操控至少一个该类别的地即可。

\* 有一部分非基本地也具有基本地类别。举例来说，如果你操控一个崇圣喷泉（平原 / 海岛）、一个山脉，以及一个树林，麻卡喧闹人将为4/4。

#### 压倒性蹄响

{三} {绿} {绿}

法术

直到回合结束，由你操控的生物获得践踏异能且得+X/+X，X为由你操控的生物中力量最大者的数值。

\* 于压倒性蹄响结算时，才会检查由你操控的生物之力量，并以此来决定X的数值。

\* 如果由你操控的生物中最大的力量值为负数，则由你操控的生物之力量和防御力会减少。举例来说，于压倒性蹄响结算时，如果你操控两个生物，且其中一个为-2/3，另一个为-3/1，则这些生物会得-2/-2直到回合结束。

-----

本身盟友

{四} {绿} {绿}

生物～元素 / 战士

3/3

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。）

横置两个由你操控且未横置的生物：本身盟友得+2/+2直到回合结束。

\* 由于本身盟友的起动式异能费用中不包含{横置}符号，你可以横置任意两个由你操控且未横置的生物，这包括了并未在自己最近的一回合开始时持续操控者。值得注意的是，你可以于本身盟友进战场的该回合横置本身盟友来起动该异能。

-----

蛮荒后裔

{一} {绿} {绿}

生物～圣者

\*/\*

蛮荒后裔的力量和防御力各等同于由你操控的生物数量。

\* 设定蛮荒后裔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。如果蛮荒后裔在战场上，该异能会计算蛮荒后裔本身。

-----

硬盔虫大群

{绿}

生物～昆虫

1/1

在你的维持开始时，若你操控五个或更多地，在硬盔虫大群上放置四个+1/+1指示物。

\* 硬盔虫大群的异能包括了「以『若』开头的子句」。这代表了(1)于你的维持开始时，如果你操控的地有五个或更多，此异能才会触发；以及(2)如果此异能结算时，你操控的地少于五个，此异能便失效。

-----

塔莫耶夫

{一} {绿}

生物～拉高耶夫

\*/1+\*

塔莫耶夫的力量等同于所有坟墓场中牌的类别之数量，其防御力等同于该数量加1。

\* 塔莫耶夫的异能在所有区域都会生效，而不只是在战场上。如果塔莫耶夫在坟墓场中，其异能会将它本身算进去。

\* 坟墓场中的牌上出现的类别包括神器、生物、结界、瞬间、地、鹏洛客、法术，以及部族。

\* 瞬间和法术置入坟墓场的时机是于其结算时，并在检查生物致命伤害之前。如果闪电击（其对目标生物或牌手造成3点伤害）以塔莫耶夫为目标，此时坟墓场中有一张地牌以及一张法术牌，则在结算时，塔莫耶夫会受到3点伤害，闪电击会置入坟墓场，且在游戏规则检查致命伤害前，塔莫耶夫变成3/4且其上标记了3点伤害。

强旺

{X} {绿}

法术

在X个目标生物上各放置一个+1/+1指示物。

\* 每个目标必须是不同的生物。你不能仅利用强旺来在任何一个生物上放置多于一个+1/+1指示物。

广林藤蔓

{绿}

瞬间

增幅{绿}（你施放此咒语时可以额外支付{绿}。）

目标生物本回合不能成为由你的对手操控之咒语或异能的目标。如果广林藤蔓已增幅，则该生物得+4/+4直到回合结束。

\* 这与辟邪有所不同。举例来说，如果你以对手的一个生物为目标，则对手的咒语或异能不能以该生物为目标。

多色

苦痛歪曲

{蓝} {黑}

瞬间

目标生物得-3/-0直到回合结束。

目标生物得-0/-3直到回合结束。

\* 这两个目标可以是同一个生物，也可以不同。

\* 如果这两个目标是不同的生物，且在苦痛歪曲结算前，其中一个目标成为不合法，则苦痛歪曲仍然会对剩下那个合法目标产生影响。不过在此情况下，你无法改变将对它生效的效应。举例来说，如果第二个目标成为不合法的目标，你不能再决定让第一个目标得-0/-3而非-3/-0。

末日多头龙

{X} {红} {绿}

生物~多头龙

0/0

末日多头龙进战场时上面有X个+1/+1指示物。如果X等于或大于5，则它进战场时上面额外有X个+1/+1指示物。

{一} {红}，从末日多头龙上移去一个+1/+1指示物：末日多头龙对目标生物或牌手造成1点伤害。

\* 举例来说，如果X为4，则末日多头龙进战场时上面有四个+1/+1指示物；但如果X为5，则它进战场时上面有十个+1/+1指示物。

\* 第一个异能检查的是你为X选择的数字，而不是你实际支付的法术力数量，或末日多头龙进战场时上面的+1/+1指示物数量。

\* 如果某个咒语或异能能让你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放末日多头龙，则你必须选择X的值为0。

-----

垂涎古汀兽

{三}{黑}{黑}{绿}

生物～野兽

4/3

{二}{黑}{绿}，牺牲一个生物：目标生物得+2/+2直到回合结束。另一个目标生物得-2/-2直到回合结束。

\* 你是先为起动式异能选择目标，然后再支付其费用。值得一提的是，你可以选择某个生物为目标，让它得+2/+2，再选择某个由你操控的生物为目标，让它得-2/-2，然后牺牲第二个生物，来支付垂涎古汀兽起动式异能之费用。另一个目标生物依旧会得+2/+2。

\* 垂涎古汀兽的起动式异能始终有两个目标。在该异能结算前，如果其中一个（但并非全部）目标成为不合法，则此异能对不合法的目标没有效果。该异能对于剩余之合法目标会如常结算。

-----

电解

{一}{蓝}{红}

瞬间

电解对一个或两个目标生物和 / 或牌手造成共2点伤害，你可以任意分配。

抓一张牌。

\* 你于施放电解时，便要一并宣告伤害的分配方式。每个目标必须至少分配1点伤害。

\* 如果电解有两个目标，且在电解结算之前，其中一个（但并非全部）目标成为不合法，则你不能改变伤害的分配方式。本该对不合法目标造成的伤害根本不会生效。

\* 你不能用电解同时对某位牌手及由该牌手操控的某个鹏洛客造成伤害。你也不能对由同一位牌手操控的数个鹏洛客造成伤害。如果你选择将电解对某位牌手造成的伤害转移给由该牌手操控的某个鹏洛客，你必须将所有伤害转移给单个鹏洛客。

\* 如果某个效应产生电解的复制品，则复制品的伤害分配及目标数量无法更改。不过，产生该复制品的效应可能允许你更改目标。

-----

欧佐瓦鬼影议会

{白}{白}{黑}{黑}

传奇生物～精怪

4/4

当欧佐瓦鬼影议会进战场时，目标对手失去1点生命且你获得1点生命。

{一}，牺牲一个生物：放逐欧佐瓦鬼影议会。在下一个结束步骤开始时，将它在其拥有者的操控下移回战场。

\* 如果欧佐瓦鬼影议会的第一个异能没有合法目标（可能因为你所有对手都具有辟邪异能），则此异能会从堆叠中移除且不会生效。你不会获得1点生命。

\* 若将欧佐瓦鬼影议会牺牲给自己的异能，则它最终会在坟墓场里，而不是在放逐区。

\* 当欧佐瓦鬼影议会被放逐时，其上的任何灵气都会成为未结附，其上的任何武具都会卸装，并且其上的指示物也得拿掉。当它移回战场时，将会以未横置的状态进战场，且视作全新的永久物，与其前一次在战场上的状况毫无关联。

\* 如果是在某个结束步骤中利用欧佐瓦鬼影议会的最后一个异能将之放逐，则欧佐瓦鬼影议会将在下一个回合的结束步骤开始时移回战场。

-----  
玻璃尘巨汉

{三} {白} {蓝}

神器生物～魔像

3/4

每当另一个神器在你的操控下进战场时，玻璃尘巨汉得+1/+1直到回合结束，且本回合不能被阻挡。

循环{白/蓝}（{白/蓝}，弃掉此牌：抓一张牌。）

\* 在玻璃尘巨汉受到阻挡后，即使有一个神器在你的操控下进入战场，也不会更改或撤销该次阻挡。

-----  
概念大群

{白} {蓝} {黑} {红} {绿}

传奇生物～元素

5/5

警戒，践踏，敏捷

{白} {蓝} {黑} {红} {绿}：你可以从你的坟墓场使用目标元素牌，且不需支付其法术力费用。

\* 如果你利用概念大群的最后一个异能施放一张元素牌，则你无法支付该牌的任何其他替代性费用，包括呼魂费用。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。

\* 如果该牌的法术力费用中包含了{X}，则你在施放它时必须选择X的数值为0。

-----  
秘术异蛇

{一} {绿} {蓝} {蓝}

生物～蛇

2/2

闪现

当秘术异蛇进战场时，反击目标咒语。

\* 即使堆叠中没有其他咒语，你依旧可以施放秘术异蛇。当秘术异蛇进战场时，如果堆叠中没有任何咒语，则此触发式异能会从堆叠中移除且不会生效。

死灵创生

{黑}{绿}

结界

{二}：将目标生物牌从坟墓场放逐。将一个1/1绿色腐生物衍生生物放进战场。

\* 此异能结算前，如果该目标牌已被移出坟墓场，则整个异能都会被反击，且其所有效应都不会生效。你将不会获得腐生物衍生物。

-----

无眠颈手枷

{一}{白}{黑}

结界～灵气

结附于生物

所结附的生物不能进行攻击或阻挡。

所结附的生物具有「在你的维持开始时，你失去1点生命。」

\* 所结附的生物会获得此触发式异能，且其操控者会因此失去生命值。

-----

印记加持

{绿}{白}

瞬间

直到回合结束，目标由你操控的生物得+3/+3且由你操控的其他生物得+1/+1。

\* 在印记加持结算前，如果该目标生物已经是不合法目标，则印记加持会被反击，且其所有效应都不会生效。你的其他生物不会得+1/+1。

\* 印记加持仅以一个生物为目标。其他由你操控的生物不是咒语的目标；即使它们无法成为印记加持的合法目标（可能是因为他们具有反绿或反白保护），它们依旧会得1/+1。

-----

含恨再生

{四}{红}{绿}

法术

将目标牌从你的坟墓场移回你手上。如果你以此法将一张非地牌移回你手上，则含恨再生对目标生物或牌手造成伤害，其数量等同于移回之牌的总法术力费用。

放逐含恨再生。

\* 你可以藉由含恨再生来将一张地牌移回你手上。如果你如此作，它就不会对该目标生物或牌手造成任何伤害。

\* 在含恨再生结算前，如果该目标生物或牌手成为不合法目标，但你坟墓场中的那张牌仍是合法目标，则含恨再生依旧会将该牌移回你手上，但不会造成任何伤害。含恨再生随后会被放逐。

\* 在含恨再生结算前，如果你坟墓场中的那张牌成为不合法目标，但该目标生物或牌手仍是合法目标，则含恨再生既不会将该牌移回你手上，也不会造成任何伤害（因为你并未以此法将一张非地的牌移回你手上）。含恨再生依旧会被放逐。

\* 在含恨再生结算前，如果两个目标都成为不合法，则含恨再生会被反击，且其所有效应都不会生效。它会进入你的坟墓场。

-----

## 混血

### 响枝林王侯

{一} {黑/绿} {黑/绿} {黑/绿}

生物～惊惧兽

2/2

由你操控的其他黑色生物得+1/+1。

由你操控的其他绿色生物得+1/+1。

在你的维持开始时，你可以将一个1/1，黑绿双色的蠕虫衍生生物放进战场。

\* 同为黑绿双色的生物（例如响枝林王侯产生之蠕虫衍生生物）会因前两个异能同时受益并得+2/+2。

-----

### 战场尊神

{红/白} {红/白} {红/白} {红/白} {红/白}

生物～精怪 / 圣者

3/4

飞行

由你操控且进行攻击的生物得+2/+0。

\* 最后一个异能属于静止式异能。你的生物得+2/+0的时段，是从你的生物宣告为攻击者（或是「进战场且正进行攻击」）开始，直到下列情形之一发生：战斗阶段结束，此生物被移出战斗，或是战场尊神离开战场。

-----

### 机伶幼雏

{三} {蓝/红}

生物～元素

6/6

机伶幼雏进战场时上面有四个-1/-1指示物。

{蓝/红}：目标生物本回合不能阻挡机伶幼雏。

每当你施放蓝色咒语时，从机伶幼雏上移去一个-1/-1指示物。

每当你施放红色咒语时，从机伶幼雏上移去一个-1/-1指示物。

\* 在机伶幼雏被合法阻挡后再起动其异能，也不会改变或撤销该次阻挡。

\* 如果你施放的是蓝红双色的咒语，则两个异能都会触发。你会从机伶幼雏上移去两个-1/-1指示物。

\* 当该触发式异能结算时，如果其上没有-1/-1指示物，则该异能不产生效应。无法移去指示物并不会带来什么负面影响。

-----

### 布莱雅各天鹅

{二} {白/蓝} {白/蓝}

生物～鸟 / 精怪

4/3

飞行

如果某来源将对布莱雅各天鹅造成伤害，则防止该伤害。该来源的操控者抓若干牌，其数量等同于以此法所防止的伤害。

\* 可造成伤害的咒语会注明其伤害的来源。这通常都是该咒语本身，但也可能是生物，例如该咒语使某个生物与布莱雅各天鹅互斗。类似状况：可造成伤害的异能会注明其伤害的来源，而且一定不会是该异能本身。该异能的来源通常会为此伤害的来源。战斗伤害的来源是造成该伤害的生物。

\* 如果该伤害的来源是永久物，则布莱雅各天鹅在防止该伤害时，就会检查谁是此永久物的操控者。如果该永久物在那之前已离开战场，则会检查其最后的操控者。如果该伤害的来源是其他区域的牌（例如循环掉的勇得旅居者），则布莱雅各天鹅会检查其拥有者，而非其操控者。

\* 如果某个具有干枯或侵染异能的生物将对布莱雅各天鹅造成伤害，则该伤害会如常被防止。该生物的操控者会抓牌。布莱雅各天鹅不会因此在其上放置任何-1/-1指示物。

-----

枯叶王侯

{一} {绿/白} {绿/白} {绿/白}

生物~妖精 / 骑士

4/4

由你操控的其他绿色生物得+1/+1。

由你操控的其他白色生物得+1/+1。

如果由对手操控的咒语或异能使你弃掉枯叶王侯，则改为将它放进战场，而非置入你的坟墓场。

\* 同为白绿双色的生物会因前两个异能同时受益并得+2/+2。

\* 枯叶王侯的最后一个异能不用到堆叠，且不能回应。

\* 如果你利用枯叶王侯的最后一个异能将其放进战场，则对于在乎你是否弃了牌的咒语或异能来说，你依旧是弃了这张牌。

-----

神器

盖美拉团块

{X}

神器

盖美拉团块进战场时上面有X个充电指示物。

{一}：直到回合结束，盖美拉团块成为组构体神器生物，且具有「此生物之力量和防御力各等同于其上充电指示物的数量。」

\* 如果盖美拉团块是生物时，其上的充电指示物数量有变动，则其力量与防御力也会随之变动。

\* 如果盖美拉团块上面没有充电指示物，且你起动其最后一个异能，则它将成为0/0生物，并且会由于状态动作而放入其拥有者的坟墓场。

\* 如果在盖美拉团块是生物时起动其最后一个异能，则会覆盖先前设定其力量和 / 或防御力为其他数值的效应，但会影响其力量和 / 或防御力、且不直接设定其数值的效应依旧会生效。

\* 举例来说，盖美拉团块上面有三个充电指示物，且你起动其最后一个异能。在结算后，你以它为目标施放变巨术。现在它为6/6。然后某牌手施放了缩小（「目标生物的基础力量与防御力成为1/1直到回合结束」）且以其为目标。当缩小结算时，盖美拉团块会是4/4。如果再度起动盖美拉团块的最后一个异能，会让它再度是6/6直到回合结束。

-----

#### 颅骨护甲

{二}

神器～武具

你每操控一个神器，佩带此武具的生物便得+1/+0。

{黑}{黑}：将颅骨护甲装备在目标由你操控的生物上。

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。）

\* 虽然第一个起动式异能会将颅骨护甲装备在由你操控的生物上，但它不是佩带异能。你能在任何你有优先权的时机下起动此异能。

-----

#### 闪光鹰雕像

{二}

神器

每当另一个神器在你的操控下进战场时，你可以令闪光鹰雕像成为2/2，具飞行异能的鸟神器生物直到回合结束。

{白}：直到回合结束，闪光鹰雕像成为2/2，具飞行异能的鸟神器生物。

\* 如果在闪光鹰雕像是生物时起动其最后一个异能，则会盖过先前设定其力量和 / 或防御力为其他数值的效应，但会影响其力量和 / 或防御力、且不直接设定其数值的效应依旧会生效。

\* 举例来说，你起动闪光鹰雕像的最后一个异能。在该异能结算后，你以其为目标施放了变巨术。现在它为5/5。然后某牌手施放了缩小（「目标生物的基础力量与防御力成为1/1直到回合结束」）且以其为目标。当缩小结算时，闪光鹰雕像会是4/4。如果再度起动闪光鹰雕像的最后一个异能，会让它再度是5/5直到回合结束。

-----

#### 磁石魔像

{四}

神器生物～魔像

5/3

非神器咒语增加{一}来施放。

\* 此异能会影响每个非神器咒语的总费用，但不会改变该咒语的法术力费用或总法术力费用。这份额外的法术力也不会改变你将此咒语增幅了几次，或其X数值为多少（如果有的话）。

\* 当决定某咒语的总费用时，增加其费用的效应会先生效，然后才轮到减少其费用的效应。

-----

#### 磁石秘耳

{四}

神器生物～秘耳

2/2

践踏

横置一个由你操控且未横置的神器：磁石秘耳得+1/+1直到回合结束。

\* 由于磁石秘耳的起动式异能费用中不包含{横置}符号，你可以横置任何由你操控且未横置的神器，这包括了并未在自己最近的一回合开始时便持续操控者。值得注意的是，你可以于磁石秘耳进战场的该回合横置磁石秘耳来起动该异能。

-----

久弃御币

{三}

神器

你施放的古咒咒语减少{一}来施放。

由你操控的精怪生物得+1/+1。

\* 此异能会影响每个古咒咒语的总费用，但不会改变该咒语的法术力费用或总法术力费用。

\* 当决定某咒语的总费用时，增加其费用的效应会先生效，然后才轮到减少其费用的效应。

-----

蛋白玛珂

{零}

传奇神器

金戈~{横置}：加一点任意颜色的法术力到你的法术力池中。只能于你操控三个或更多神器时起动此异能。

\* 如果你操控一个蛋白玛珂与另一个神器，然后另一个蛋白玛珂受你操控，在你能起动任一个蛋白玛珂的法术力异能前，「传奇规则」会使你将其中一个蛋白玛珂置入其拥有者的坟墓场。

-----

先驱魔像

{五}

神器生物~魔像

3/3

当先驱魔像进战场时，将两个3/3无色魔像衍生神器生物放进战场。

每当任一牌手施放仅以单一魔像为目标的瞬间或法术咒语时，该咒语每能以一个其他的魔像为目标，该牌手便将该咒语复制一次。每个复制品都要以这些魔像之一为目标，且不能重复选择。

\* 每当牌手施放一个仅以单一魔像为目标的瞬间或法术咒语时，都会触发第二个异能。该魔像可能会是先驱魔像本身，或是它所产生的魔像衍生物，或是任何其他其他的魔像。该魔像由谁操控并不重要。

\* 如果某瞬间或法术咒语具有数个目标，但它所有的目标都指定为同一个魔像（例如将苦痛歪曲的两个目标都选为同一个魔像），则先驱魔像的最后一个异能将会触发。

\* 对于无法成为原版咒语之目标的魔像（由于帷幕异能，保护异能，目标限制，或是任何其他理由）而言，先驱魔像的第二个异能则会将它忽略。

\* 使得先驱魔像的第二个异能触发之咒语的操控者，也会是所有复制品的操控者。该牌手选择这些复制品进入堆叠的顺序。此时原版咒语已进入堆叠，在所有这些复制品的下方，且会最后结算。

\* 先驱魔像的第二个异能所产生的复制品，都是直接在堆叠产生的，所以它们从未「施放」过。会由于牌手施放咒语而触发的异能（例如先驱魔像的第二个异能）并不会触发。

\* 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。其操控者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（例如禁咒焰这类），则此复制品的X数值与原版咒语相同。

\* 复制品的操控者不能选择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。举例来说，如果原版咒语未增幅，则复制品也无法增幅，但如果原版咒语已增幅，则复制品也会增幅。

#### 生锈遗物

{四}

神器

金茂～只要你操控三个或更多神器，生锈遗物便是5/5魔像神器生物。

\* 当生锈遗物进战场时，如果你操控三个或更多神器（包括生锈遗物本身），任何因「每当一个生物进战场时」而触发的异能都会触发。

\* 生锈遗物是否能攻击，视该永久物本身由你操控的时间长短，而非其成为生物的时间长短而定。需要特别指出的是，如果你是在你回合的开始阶段便已操控生锈遗物，且生锈遗物成为生物，则它能攻击。

\* 如果生锈遗物在战斗中不再是个生物（也许由于你操控的神器数量变少），则它会被移出战斗，且不会造成或受到战斗伤害。它所阻挡的生物依旧是被阻挡了。如果生锈遗物进行攻击，则它依旧为横置状态。它不会再度回到该次战斗，即使你在该战斗阶段中因故又操控了三个或更多神器也是一样。

#### 蔑咒兽

{二}

神器生物～惊惧兽

0/4

{蓝/非}：将目标咒语或异能的一个目标改为蔑咒兽。（{蓝/非}可用{蓝}或2点生命来支付。）

\* 即使蔑咒兽并非该咒语或异能的合法目标，你依旧可以起动蔑咒兽的异能。不过，该咒语或异能的目标将维持不变。你甚至能以没有目标的咒语或异能为目标起动蔑咒兽的异能，不过如此作不会有任何效果。

\* 如果将某咒语或异能的一个目标转为蔑咒兽后，会使得该咒语或异能的其他目标变得不合法，则原本的目标组合将维持不变。

\* 如果该咒语或异能的用词中包含了数个「目标」一词，则当蔑咒兽的异能结算时，你选择哪一个目标将会改成蔑咒兽。

\* 对用词中包含了数个「目标」一词的咒语或异能而言，如果多次起动蔑咒兽的异能，也有办法一次一个地将目标全部改为蔑咒兽。

\* 除非蔑咒兽符合目标的所有条件，才会改变该咒语或异能的目标，即使其用词中包含了数个「目标」一词也是一样。举例来说，你无法将弧光曳迹的两个目标都改为蔑咒兽。

\* 如果某咒语或异能具有数个目标，但其用词中并未多次用到「目标」一词（例如眩光扰神），则你只可能将其中的一个目标改为蔑咒兽。

\* 如果某咒语或异能的目标数量可变动，则你不能更改目标的数量。

\* 如果蔑咒兽在本身的异能结算前便已离开战场，则这些目标都将维持不变。

-----

## 铸阳锤

{三}

神器～武具

佩带此武具的生物得+4/+0。

{红}{白}，将铸阳锤卸装：从你的牌库中搜寻一张总法术力费用等于或小于4的红色或白色瞬间牌，并施放该牌，且不需支付其法术力费用。然后将你的牌库洗牌。

佩带{三}

\* 只有当铸阳锤装备在生物上时，你才能起动让你从牌库中搜寻瞬间牌的异能。

\* 你所找出的牌必须能够合法施放。举例来说，如其需要目标，则你必须能够为它选择一个合法的目标。如果你找不到能够施放的牌（或是选择找不到），你只是将你的牌库洗牌。

\* 该牌是从你的牌库中施放。在某些少见情况下，于你施放时，你牌库中牌的顺序可能产生影响。举例来说，如果施放的咒语包括额外费用（例如增幅费用），则在起动法术力异能时，你牌库中牌的顺序或内容可能会改变。在这种情况下，你在搜寻时必须保持你牌库中牌的顺序。

\* 如果该牌的法术力费用中包含了{X}，则你必须将X的值选为0。

\* 如果要利用铸阳锤的异能施放连体牌，则该牌至少有一边必须为红色或白色瞬间，且至少有一边的总法术力费用必须等于或小于4，但两者不必是同一边。于你施放该咒语时，便一并选择要施放哪一边。举例来说，你可以施放研究 / 开发中的任意一边，因为研究的总法术力费用为2（虽然开发的总法术力费用为5），且开发是红色（虽然开发既不是红色也不是白色）。

-----

## 地

光蛾连结点

地

{横置}：加{一}到你的法术力池中。

{一}：光蛾连结点成为1/1，具飞行异能的光蛾神器生物直到回合结束。它仍然是地。

{一}，{横置}：目标光蛾生物得+1/+1直到回合结束。

\* 最后一个异能可以指定任何光蛾生物为目标，包括变成生物的光蛾连结点，或具化形异能的生物。

\* 如果光蛾连结点成为生物，但其操控者并未在他最近的一回合开始时持续操控它，则光蛾连结点便不能攻击，且其费用中包含{横置}的异能（包括其法术力异能）也不能起动。换句话说，看的是永久物本身由你操控的时间长短，而非其成为生物的时间长短。

\* 如果在光蛾连结点已是生物的状态下起动使其成为生物的异能，则任何将其力量或防御力设定为特定数值的效应将被覆盖。不过，所有增加或降低力量和 / 或防御力的效应（例如变巨术、辉煌的赞美诗或+1/+1指示物产生的效应）仍会继续生效。

-----

万智牌，Magic，纷争，十会盟，洛温，秘罗地，围攻秘罗地，拉尼卡公会城，奥札奇再起，秘罗地创痕，暗影荒原，阿拉若断片，以及赞迪卡，不论在美国或其他国家中，均为威世智有限公司的商标。©2015威世智。