

摩登大师2017版发布释疑

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

此文件最近更新日期：2017年1月3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2017版*系列是之前曾于2013年和2015年推出之*摩登大师*系列的续作。近代赛制中一些最热门、最经典的卡牌将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2017版*系列将牌手带回近年最具特色的几个时空中，包括依尼翠、赞迪卡、新非瑞克西亚、阿拉若和拉尼卡。

上市信息

*摩登大师2017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：2017年3月17日

万智牌线上版发售日期：2017年3月23日

请至Wizards.com/Locator查询你附近的的活动或販售店。

赛制合法性

*摩登大师2017版*系列中的所有卡牌均可用于近代赛制。牌张在*摩登大师2017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2017版系列中的所有卡牌都曾其他的**万智牌**系列中登场。几个关键字和其他机制也同样在此系列中复出。这些机制自其上次出现过之后，其规则均没有更改。

血激

血激属于异能提示，最早见于**兵临古城**系列。代表让你弃掉生物牌来给某个进行攻击的生物提供加成之异能。异能提示并无规则含义。

屠角兽

{二} {绿}

生物～野兽

3/2

血激～{绿}，弃掉屠角兽：目标进行攻击的生物得+3/+2直到回合结束。

* 起动生物牌上的血激异能，与「施放此生物牌」是两回事。放入堆叠的是其血激异能，而不是这张生物牌。与起动式异能互动的咒语或异能（例如阻抑）会与血激产生互动，但与咒语互动的咒语或异能（例如取消）则不会。

协力

协力异能原见于**暗影荒原**系列，让你的生物一同帮你将咒语变得更强。横置两个生物，就能复制咒语。

饵诱巨人

{二} {红/绿}

法术

派出一个4/4，红绿双色，具敏捷异能的巨人 / 战士衍生生物。在下一个结束步骤开始时，将它放逐。

协力（于你施放此咒语时，你可以横置两个由你操控、且与此咒语有共通颜色的未横置生物。当你如此作时，复制此咒语。）

* 一旦你开始施放具协力异能的咒语，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横置的生物。

* 你只能选择支付一次协力费用。你不能横置更多生物，好获得数个该咒语的复制品。

* 如果你支付某多色咒语时选择支付其协力费用，则你拿来横置的两个生物并不需要具有共通的颜色。这些生物只需要与该协力咒语有共通的颜色就可以。举例来说，你始终可以横置一个红色生物和一个绿色生物来支付饵诱巨人的协力费用，至于你是如何支付其法术力费用中{红/绿}的部分则并不重要。

* 就算原版咒语被反击，协力异能仍然会产生该咒语的复制品。

* 你不能为该复制品支付任何替代性或额外费用。不过，基于为原版咒语所支付的任何替代性或额外费用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。

* 该复制品是在堆叠中产生，所以它并不是被「施放」的。会因牌手施放咒语而触发的异能（例如协力异能）不会因该复制品而触发。

* 该复制品的目标将与其所复制的咒语相同，除非你选择新的目标。你可以改变任意数量的目标，不论全部改变或部分改变都行。如果对其中的一个目标而言，你无法选择一个新的合法目标，则它会保持原样而不改变（即使现在的目标并不合法）。

返照

返照此异能能让你从坟墓场中施放咒语。它最早出现于**奥德赛**环境，最近一次是在**依尼翠**环境中登场。

掀坟仪式

{四}{黑}

法术

将目标生物牌从你的坟墓场移回战场。

返照{三}{白}（*你可以从你的坟墓场施放此牌，并支付其返照费用，然后将它放逐。*）

* 必须遵循其时机限制和许可，包括其牌张类别所具有者。举例来说，在你能如常施放法术的时机下，你才能以返照方式施放法术。

* 以返照方式施放某咒语时，并不会改变该咒语的法术力费用（或总法术力费用）。你只是改为支付其返照费用。

* 让你增加或减少支付咒语费用的效应，于你以返照方式施放咒语时也会生效。

* 以返照方式施放的咒语在之后一定会被放逐，不论它是结算了，被反击，或以其他方式离开堆叠。

* 就算咒语由于某种原因未经施放就被置入你的坟墓场，你也能利用其返照异能施放之。

「明灭」

有部分牌张能将某牌完全带离战场，而后再将之移回～有时是为了保护其受害，有时则是为了防止其使坏。此机制俗称「明灭」。

明灭翔灵

{一}{白}{白}

生物～元素

3/1

飞行

当明灭翔灵进战场时，放逐另一个目标永久物。在下一个结束步骤开始时，将所放逐的牌在其拥有者的操控下移回战场。

鬼影闪烁

{二}{蓝}

瞬间

放逐两个目标由你操控的神器，生物和 / 或地，然后将这些牌在你的操控下移回战场。

* 有些明灭效应会将所放逐的永久物立即移回战场，而有些则会等到在稍后的时段再将之移回。有些明灭效应会将所放逐的永久物在其拥有者的操控下移回战场，而有些则无论该永久物的拥有者为谁，都将之在你的操控下移回。请务必仔细阅读牌面叙述，确定每张牌的具体规则。

* 被放逐的永久物回到战场后，会是个全新的物件，与先前的存在状况毫无关联。结附于所放逐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。

* 对于会将所放逐牌张立即移回的明灭效应而言，该效应所移回的永久物不会再度成为之前指定其为目标之咒语或异能的目标。但未指定其为目标之咒语（例如破灭）仍会对其产生影响。

* 对于会将所放逐牌张「在[某步骤]开始时」移回的明灭效应而言，如果该效应所移回的永久物也具有「在[该步骤]开始时」触发之异能，该异能不会在永久物移回战场之后立即触发。

* 对于会将所放逐的牌「在你的操控下」移回的明灭效应而言，该效应所移回的永久物此后会一直由你操控。在多人游戏中，当你离开游戏时，所有在你操控下被放进战场、但不由你拥有的物件都会被放逐。

* 如果以此法放逐某个衍生物，它将会完全消失且不会移回战场。

奇迹

艾维欣重临系列启示我们，适时出现的奇迹足以扭转乾坤。奇迹此关键字让你在本回合第一抓即抓上咒语并立即就施放时，能以极少的法术力来施放之。具有奇迹异能的牌都具有不同的牌框，好让你在抓到的时候就能立刻知道。

终始

{四}{白}{白}

法术

将所有生物分别置于其拥有者的牌库底。

奇迹{白}（当你抓此牌时，如果它是你于本回合抓的第一张牌，你可以支付其奇迹费用来施放它。）

* 请务必在将具有奇迹异能的牌混入其他手牌前展示之。

* 如果具有奇迹异能的牌是你于该回合中抓的第一张牌，即使不是你的回合，你都可以展示并施放该牌。

* 如果某效应将牌置于你手上，但其叙述中并未出现「抓」这个字眼，则这牌不算你抓的牌。

* 如果你不希望在抓到具有奇迹异能的牌时马上施放，便不必展示它。

* 你只有于奇迹触发式异能结算时，才可以支付其奇迹费用来施放该牌。如果当时你不想施放（或无法施放，可能是由于没有可用的合法目标），你便无法在稍后时段通过支付该牌的奇迹费用来施放它。

* 你是在触发式异能结算的时候施放具有奇迹异能的牌。不会受到牌张类别的使用时机规则限制。

* 抓多张牌始终视为一连串地抓单张牌。举例来说，如果你在回合中尚未抓任何牌，而施放了一个指示你抓三张牌的咒语，你会逐一抓起这三张牌。只有以此法抓到的第一张牌，才可以利用该牌的奇迹异能展示并施放。

* 如果具有奇迹异能的牌在触发式异能结算前离开了你的手牌，你将无法利用该牌的奇迹异能来施放它。

* 无论你是否要利用奇迹异能，你依然是抓了这张牌。举例来说，任何注记着在「每当你抓一张牌时」触发的异能都将会触发。如果你并未利用该牌的奇迹异能来施放它，此牌会留在你手上。

* 在回合尚未开始之前，你便抓了你的起手牌。你起手抓到的牌不能利用奇迹异能来施放。

* 当你支付某牌的奇迹费用来施放时，你可以支付该牌的额外费用，例如协力费用。

超载

超载异能原见于 *再访拉尼卡* 系列中的某些瞬间或法术，使其生效范围更广～如果能一举囊括，又何必费心选择？

龙卷裂空

{一}{蓝}

瞬间

将目标不由你操控的非地永久物移回其拥有者手上。

超载{六}{蓝}（你可以支付此咒语的超载费用来施放它。如果你如此作，将其中的「目标」字样全部更改为「每个」。）

* 若你不支付某个咒语的超载费用，该咒语将有单一目标。若你支付超载费用，则该咒语不会有任何目标。

* 由于在支付超载费用后，具超载异能的咒语不需指定目标，所以它可能会影响具帷幕或辟邪异能的永久物。举例来说，若你施放龙卷裂空并支付其超载费用，不由你操控且具辟邪的生物将移回其拥有者的手上。

* 超载异能不会改变咒语可以施放的时机。

* 以超载异能施放咒语不会改变该咒语的法术力费用或总法术力费用。你只是改为支付其超载费用。

* 让你在施放咒语时需额外或减少支付费用的效应，也会让你在支付其超载费用时同样生效。

* 如果某个具超载异能的咒语已经支付超载费用来施放，则你复制该咒语时，所得之复制品也已超载。

* 如果有效应指示你施放某个具超载异能的咒语且「不需支付其法术力费用」，则你不能选择改为支付其超载费用。当你支付其他替代性费用（例如返照费用）来施放咒语时也是如此。你可以支付额外费用，例如协力费用。

殖民

殖民异能原见于 *再访拉尼卡* 系列，让你能够复制由你操控的衍生生物来壮大势力。

苍穹之眼

{三}{白}

瞬间

派出一个1/1白色，具飞行异能的鸟衍生生物，然后殖民。（派出一个衍生物，此衍生物为由你操控的某衍生生物之复制品。）

* 一旦你开始结算能够殖民的咒语或异能，则直到你全部执行完其上叙述之前，没有牌手能有所行动。特别一提，对手无法通过去除该衍生生物来阻止你复制它。

* 你可选择任何由你操控之衍生生物。如果某咒语或异能派出一个由你操控的衍生生物，然后让你殖民（正如苍穹之眼一般），则你可以选择复制刚派出的衍生生物，也可以选择复制其他又你操控的衍生生物。

* 如果你选择要复制的衍生生物本身已经是另一个生物的复制品，则新衍生生物复制的会是所选之衍生生物原版生物之特征。

* 新衍生生物会复制派出原衍生生物之效应原本所注明的特征。

* 新衍生生物不会复制下列状态：原衍生生物是否为横置，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，颜色等等的非复制效应。

* 新衍生生物上面任何「于[此生物]进战场时」或「[此生物]进战场时上面有...」的异能都会生效。

* 若你于殖民时未操控任何衍生生物，则什么都不会发生。

重生

重生此关键字常见于**万智牌**历史中的许多系列，此次也复出登场。

屠戮角斗士

{二}{黑}{红}

生物～骷髅妖 / 战士

4/2

每当一个生物阻挡时，该生物的操控者失去1点生命。

{一}{黑}{红}：重生屠戮角斗士。

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

* 就算某永久物已横置，也能重生。

* 如果有效应注明某永久物「不能重生」，则虽仍能产生重生「护盾」，但如果该永久物将被消灭，该替代式效应不会生效。

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

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

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

魂系

魂系此异能原见于 *艾维欣重临* 系列，具魂系异能的生物会寻求同伴彼此协作，共获加成。

翰威枪骑兵

{二} {红}

生物～人类 / 骑士

2/2

魂系（*你可以将此生物与另一未搭档的生物在它们任一进战场时组搭档。于你同时操控这两者的时段内，它们持续搭档。*）

只要翰威枪骑兵与另一生物搭档，此两者便具有先攻异能。

* 魂系此关键字代表两个触发式异能，其规则提示中也有概述。这两个触发式异能的完整叙述包含于魂系异能的正式规则当中：「魂系」意指「当此生物进战场时，若你同时操控此生物及另一生物，且两者皆未搭档，则你可以让此生物与另一由你操控且未搭档的生物于它们持续在战场上仍是生物且都由你操控的时段内组搭档。」以及「每当另一生物在你的操控下进战场时，若你同时操控该生物及此生物，且两者皆未搭档，则你可以让该进战场的生物与此生物于它们持续在战场上仍是生物且都由你操控的时段内组搭档。」

* 两个搭档生物在各方面仍是个别的生物：他们将各自进行攻击和阻挡，他们将各自成为咒语或异能的目标并受其影响，且也会各自改变区域。举例来说，如果两个已搭档生物进行攻击，则阻挡其中之一不会对另一生物产生影响。

* 一个生物只能与另一个搭档。你不能因为想让其与新生物搭档，就解除原本的搭档关系。

* 当具有魂系异能的生物进战场时，你必须操控有另一个未搭档的生物，魂系异能才会触发；若否，则魂系异能根本不会触发。不过，至于要用哪个生物与具有魂系异能的生物组搭档，则是要等到魂系异能结算的时候才需作出选择。

* 如果你操控多个具魂系异能的未搭档生物，且另一生物进入战场，则每个魂系异能都将触发。在你为该生物组搭档之后，其余试图结算的魂系异能均不会产生效应。

* 如果搭档关系被解除，则这两个生物获得的加成和异能均将立即消失。如果消失的加成包括增加防御力的部分，且有生物受到了伤害，则失去这份加成可能会导致其所受的伤害成为致命伤害。如果发生这种情况，该生物会被消灭。同样，如果失去这份加成会使得该生物的防御力变为0，则它会被置入其拥有者的坟墓场。

* 如果成为未搭档后，会导致生物不再具有某个起动式异能，则已起动且已进入堆叠的该异能将不受影响。

* 具有魂系异能的生物使自身及与其搭档之生物获得的某些异能，其规则叙述中可能会含有「此生物」的字样。在这类异能中，「此生物」仅指具该异能的生物，而不是与该生物搭档的生物。

* 如果一个具魂系异能的生物与另一个具魂系异能的生物搭档，则二者都将同时获得双方的加成。

陷阱

陷阱牌曾在**赞迪卡**系列所展现出的狂野世界中登场，令粗心莽撞的牌手受到惩罚。虽然陷阱此咒语类别并没有特别的规则意义，但每个陷阱都有一个异能，只要满足了某条件，就能大幅减少其费用。

坠穴陷阱

{二} {白}

瞬间～陷阱

如果正好一个生物进行攻击，你可以支付{白}而不支付坠穴陷阱的法术力费用。

消灭目标进行攻击且不具飞行异能的生物。

* 你可以忽略陷阱的替代性费用条件而直接以它的正常费用来施放。就算此条件已经达成，你也可以这么作。

* 支付替代性费用来施放陷阱并不会改变其法术力费用或总法术力费用。

* 会增加或减少施放陷阱时所需支付的费用之效应，不论你选择要支付那种费用，都会对其生效。即使某陷阱的替代性费用为{零}也是一样。

* 如果你是以支付其他替代性费用（例如返照费用）的方式来施放陷阱咒语，则你不能选择支付其上印制的替代性费用。

* 当你支付牌张的替代式费用来施放时，你可以支付该牌的额外费用，例如协力费用。

破坟

如果想要重新利用咒语，返照异能会来帮忙，但如果想要重新利用生物时怎么办？**阿拉若断片**系列为我们解答了这一问题：破坟此关键字能让你复活生物打出最后一击。

渣境灵俑

{一} {黑}

生物～灵俑

2/1

破坟{黑}（{黑}：将此牌从你的坟墓场移回战场。它获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时，或若它将离开战场，将它放逐。破坟的时机视同法术。）

* 不论牌是如何进入你的坟墓场，都可以启动其上的破坟异能。

* 起动生物牌上的破坟异能，与「施放此生物牌」是两回事。放入堆叠的是其破坟异能，而不是这张生物牌。与起动式异能互动的咒语或异能（例如阻抑）会与破坟异能产生互动，但与咒语互动的咒语或异能（例如取消）则不会。

* 如果你起动了某牌的破坟异能，但在此异能结算前，它便被移出你的坟墓场，则破坟异能依旧会结算但不会生效。

* 在下一个结束步骤开始时，以破坟方式返回战场的生物会被放逐。这属于延迟触发式异能，并且如不予承认这类能反击触发式异能的效应都反击之。如果此异能被反击，则该生物将留在战场上，且该延迟触发式异能不会再次触发。不过，如果该生物离场，此替代性效应依旧会将它放逐。

* 如果以破坟方式返回战场的生物将因任何理由离开战场，则它会改为被放逐～除非使此生物离开战场的咒语或异能确实是要把它放逐。在这情况下，它会成功放逐该生物。如果此生物牌在稍后又回到战场（举例来说，由于明灭翔灵之故），则此生物牌回到战场时会是个全新的物件，与先前的存在状况并无关联。破坟效应不再对它生效。

* 如果某物件复制了破坟生物，则该复制品在下一个结束步骤开始时，或若它将离开战场时不会被放逐。

单卡解惑

白色

敦请天使

{X} {X} {白} {白} {白}

法术

派出X个4/4白色，具飞行异能的天使衍生生物。

奇迹{X} {白} {白}（当你抓此牌时，如果它是你于本回合抓的第一张牌，你可以支付其奇迹费用来施放它。）

* {X} {X} 这一法术力费用，表示你需要支付{X}两次。如果你希望X的值为3，则在施放敦请天使时需要支付{六} {白} {白} {白}。

* 敦请天使的总法术力费用，是根据其{X} {X} {白} {白} {白}的法术力费用来计算，就算你是支付其奇迹费用来施放也是如此。举例来说，如果你支付敦请天使的奇迹费用来施放，并选择X的值为4，则其总法术力费用为11。

优雅免难

{一} {白}

瞬间

本回合中，当目标生物死去时，将该牌在其拥有者的操控下移回战场。

* 优雅免难的效应只会生效一次。若该目标生物离开战场后又返回战场，则它算是另一个物件。如果上述永久物又置入坟墓场，就无法二度返回战场。

* 优雅免难可以拿衍生生物为目标，但由于衍生物离开战场后便不存在，因此无法返回战场。

寇族使钩大师

{二} {白}

生物～寇族 / 士兵

2/2

当寇族使钩大师进战场时，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。

* 寇族使钩大师的异能能够指定已横置的生物为目标。它于其操控者的下一个重置步骤中依旧不能重置。

寇族空渔人

{一} {白}

生物～寇族 / 士兵

2/3

飞行

当寇族空渔人进战场时，将一个由你操控的永久物移回其拥有者手上。

* 寇族空渔人的触发式异能不指定永久物为目标。你于异能结算时选择要将哪个永久物移回其拥有者手上。任何牌手都无法回应该选择。

* 如果寇族空渔人的触发式异能结算时，它仍在战场上，则你可以移回寇族空渔人本身。

寂静守卫琳法拉

{二} {白} {白}

传奇生物～天使

3/4

飞行

由对手操控的生物之起动式异能都不能起动。

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

* 由对手操控的生物之所有异能都不能起动，包括法术力异能。

* 琳法拉的最后一个异能只会影响战场上的生物。在其他区域中生效的起动式异能（例如血激或破坟）依旧可以起动。触发式异能（以「当～」，「每当～」或「在～时」为开头）不受影响。

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。

由你操控的魔像生物得+1/+1。

* 如果某个生物受到伤害，则直到清除步骤，该伤害都会标记在其上。假设某个由你操控的魔像受过伤害，且接合大师离开战场，则如果此时其受到的伤害已成致命伤害，则该生物便会被消灭。同样，如果接合大师离开战场会使得魔像的防御力降到0或更低，则它便会置入其拥有者的坟墓场。

流放之径

{白}

瞬间

放逐目标生物。其操控者可以从其牌库中搜寻一张基本牌，将该牌横置放进战场，然后将其牌库洗牌。

* 如果在流放之径试图结算前，该目标生物已经是不合法目标，则整个咒语都会被反击。该生物的操控者将无法搜寻基本牌。

* 被放逐生物的操控者并非一定要搜寻牌库找出基本牌不可。如果该牌手不搜寻，便不需将其牌库洗牌。

亿欧护林兵

{三}{白}

生物～人类 / 士兵

3/2

当亿欧护林兵进战场时，你可以从你的牌库中搜寻至多两张生物牌，且每张牌的总法术力费用均须等于或小于1，展示这些牌，并将它们置于你手上。若你如此作，则将你的牌库洗牌。

* 你可以选择从你的牌库中搜寻零张，一张，或两张生物牌。你找到的每张牌，其总法术力费用都必须为1或更少。

根生卫护

{二}{白}

瞬间

殖民。由你操控的生物获得不灭异能直到回合结束。（殖民的流程是派出一个衍生物，此衍生物为由你操控的某衍生物之复制品。）

* 根生卫护只会影响它结算时由你操控的生物。你派出的生物会获得不灭异能，但于该回合稍后时段才受你操控的生物则不会。

降灵

{二}{白}{白}

结界

在每个维持开始时，你可以将目标生物牌从你的坟墓场放逐。若你如此作，则派出一个衍生物，此衍生物为该牌的复制品，但额外具有精怪此类别。在下一个结束步骤开始时，将它放逐。

* 此衍生物并不具有敏捷（除非它所复制的牌具有敏捷）并且通常不能攻击。

* 此衍生物只会复制原版牌上所印制的东西而已。它不会复制该牌在被置入你的坟墓场前物件具有的任何信息。

* 该衍生物会额外具有精怪此类别。这是该衍生物的可复制特征值，且其他效应可以复制。

* 将衍生物放逐这一延迟触发式异能，不属于该衍生物的特征。如果某效应（例如殖民）复制了该衍生物，则新产生的衍生物不会被放逐。

* 如果所复制之牌的法术力费用中包含{X}，则X视为0。

* 如果该衍生物所复制的牌上面具有任何「当[此永久物]进战场时」的异能，则该衍生物也具有这些异能，且会在派出时触发。类似情况：该衍生物所复制的任何「于[此永久物]进战场时」或「[此永久物]进战场时上面有...」的异能也都会生效。

沉重静寂

{一}{白}

结界

神器的起动式异能都不能起动。

* 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。

* 所有神器的所有异能都不能起动，包括法术力异能。

* 沉重静寂的异能只会影响在战场上的神器。在其他区域生效的起动式异能（例如循环）依旧可以起动。触发式异能（以「当～」，「每当～」或「在～时」为开头）不受影响。

终始

{四}{白}{白}

法术

将所有生物分别置于其拥有者的牌库底。

奇迹{白}（当你抓此牌时，如果它是你于本回合抓的第一张牌，你可以支付其奇迹费用来施放它。）

* 每位牌手自行决定各自拥有的生物置于牌库底的顺序。不用将此顺序展示给其他牌手。

蓝色

咳笑复身

{一}{蓝}{蓝}

瞬间

派出一个衍生物，此衍生物为目标由你操控的生物之复制品。

返照{五}{蓝}{蓝}（你可以从你的坟墓场施放此牌，并支付其返照费用，然后将它放逐。）

* 咳笑复身所复制的，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。

* 如果所复制的生物是个衍生物，则派出的衍生物会复制派出该衍生物的效应原本所注明的特征。

* 如果所复制的生物本身已经复制了别的东西（举例来说，如果所选的生物是邪恶双生子），则此衍生物进战场时，会是所选的生物已经复制的样子。

* 当此衍生物进战场时，所复制的生物之任何进战场异能都会触发。所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。

强制探寻

{二}{蓝}

法术

目标牌手抓三张牌。然后除非该牌手弃一张地牌，否则他弃两张牌。

* 该目标牌手可以决定要弃一张地牌，或是两张不论是否为地的牌。该牌手也可以决定要弃一张地牌和一张其他牌或是两张地牌。

致残冰寒

{二} {蓝}

瞬间

横置目标生物。它于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

抓一张牌。

* 致残冰寒能够指定已横置的生物为目标。它于其操控者的下一个重置步骤中依旧不能重置。

神准导灵

{四} {蓝} {蓝}

生物～精怪

5/5

魂系（你可以将此生物与另一未搭档的生物在它们任一进战场时组搭档。于你同时操控这两者的时段内，它们持续搭档。）

只要神准导灵与另一生物搭档，它们便各自具有「{一} {蓝}：放逐此生物，然后将其在你的操控下移回战场。」

* 如果你起动神准导灵赋予的异能，该生物会被放逐，两生物之间的搭档关系立即解除，然后该牌会返回战场。神准导灵的魂系异能会在该牌进战场时触发，两生物之后便可恢复搭档。

* 一旦神准导灵或与其搭档的生物被放逐，另一个生物将不再具有该起动式异能。然而，你可以起动一个生物的异能来回应「起动另一生物的异能」此事。

佣兽诈术

{蓝} {蓝}

瞬间

将一个由你操控的生物移回其拥有者手上，以作为施放佣兽诈术的额外费用。

反击目标咒语。

* 如果无法指定咒语为目标，便不能施放佣兽诈术。它无法以本身为目标。

鬼影闪烁

{二} {蓝}

瞬间

逐两个目标由你操控的神器，生物和 / 或地，然后将这些牌在你的操控下移回战场。

* 这两个目标的牌张类别可以不同。举例来说，你可以为鬼影闪烁指定一个神器和一个生物为目标。

未送出的礼物

{三} {蓝}

瞬间

从你的牌库中搜寻至多四张名称各不相同的牌并展示之。目标对手选择其中两张牌。将所选的牌置入你的坟墓场，其余则置于你手上。然后将你的牌库洗牌。

* 如果你要的话，所选的牌也可以少于四张。如果你只找出了一张或两张牌，则就算对手不甘愿，也只能选择将这些牌全部置入你的坟墓场。

幻象身影

{一} {蓝}

生物～虚影

0/0

你可以使幻象身影当成战场上任一生物的复制品来进入战场，但它额外具有虚影此类别，且获得「当此生物成为咒语或异能的目标时，将它牺牲。」

* 幻象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），且它获得虚影此生物类别与所述之触发式异能。它不会复制下列状态：该生物是否为横置，它上面有没有指示物、结附了灵气，或是其他改变了其力量，防御力，类别，颜色等等的非复制效应。

* 幻象身影因其复制效应而获得的虚影生物类别与触发式异能属于可复制特征值，且其他效应可以复制。

* 如果所选择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幻象身影），则幻象身影进战场时，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，则幻象身影会复制派出该衍生生物的效应原本所注明的特征。此时，幻象身影并非衍生物。

* 当幻象身影进战场时，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。

* 如果幻象身影因故与另一个生物同时进战场，则幻象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。

倒退

{二} {蓝} {蓝}

瞬间

反击目标咒语。重置至多四个地。

* 倒退只会将咒语作为其目标。它并不指定任何地为目标。地在结算之时选择。

* 你可以选择至多四个地，它们由谁操控并不重要。这些地会重置一次。举例来说，你不能选择一个地并将其重置四次。

* 如果在倒退试图结算时，该咒语为不合法目标（可能是由于它被其他咒语或异能反击），则倒退将被反击，且其所有效应都不会生效。你将不会重置任何地。

* 如果倒退结算，但目标咒语不能被反击，则你依然会重置地。

海户先知

{二} {蓝}

生物～人类 / 法师

1/3

当海户先知进战场时，检视你牌库顶的两张牌。将其中一张置于你手上，另一张置于你的牌库底。

* 如果于海户先知的异能结算时，你牌库只有一张牌，则你会将它置于你的手上。

迅咒法师

{一} {蓝}

生物～人类 / 法师

2/1

闪现

当迅咒法师进战场时，目标在你坟墓场中的瞬间或法术牌获得返照异能直到回合结束。其返照费用等同于该牌的法术力费用。（*你可以从你的坟墓场施放该牌，并支付其返照费用，然后将它放逐。*）

* 如果你以此法施放的瞬间或法术之法术力费用中包括{X}，则你依旧要在施放该咒语时一并选择X的数值并支付该费用。

* 如果你坟墓场中的某张瞬间或法术牌原本就具有返照，则你可以利用这两个返照异能中的任一个来从你的坟墓场中施放之。

* 你可以支付该咒语任何非强制性的额外费用，例如协力费用。你必须支付该咒语任何强制性的额外费用，例如碎骨贯身的额外费用。

协力警戒员

{二} {蓝}

生物～人类 / 斥候

2/1

魂系（*你可以将此生物与另一未搭档的生物在它们任一进战场时组搭档。于你同时操控这两者的时段内，它们持续搭档。*）

只要协力警戒员与另一生物搭档，它们便各具有「每当此生物向任一对手造成伤害时，抓一张牌。」

* 如果协力警戒员或与之搭档的生物在受到致命伤害的同时，向对手造成了战斗伤害，则其上的异能会触发。就算该生物不再具有此异能，也会抓一张牌。

塑形学者凡瑟

{二} {蓝} {蓝}

传奇生物～人类 / 法师

2/2

闪现

当塑形学者凡瑟进战场时，将目标咒语或永久物移回其拥有者手上。

* 如果凡瑟的触发式异能所指定之目标咒语是以返照方式来使用，该咒语会被放逐，而不会移回其拥有者手上。

* 如果某咒语移回其拥有者手上，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。

* 如果某咒语的复制品回到其拥有者的手上，它会被移到该处，然后由于状态动作而消失。不能再次施放此复制品。

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。

* 你在施放碎骨贯身时，可以将你打算牺牲用来支付费用的生物指定为该咒语的目标。这是因为要先选定目标，而后再支付费用。此时，碎骨贯身会于其试图结算时被反击。

恐惧畏缩

{一} {黑} {黑}

瞬间

由对手操控的生物得-1/-1直到回合结束。

* 恐惧畏缩只会影响它结算时对手所操控的生物。它不会影响在该回合稍后时段才由对手操控的生物。

死亡阴影

{黑}

生物～圣者

13/13

死亡阴影得-X/-X，X为你的总生命。

* 死亡阴影的异能只会于死亡阴影在战场上时生效。在所有其他区域中，它的力量和防御力都是13。

* X的数值会随着你获得和失去生命而改变。它并不会于死亡阴影进战场时锁定。

* 如果你的总生命是13或更多（并且没有东西增加死亡阴影的防御力），死亡阴影会由于状态动作而放入其拥有者的坟墓场。

* 于双头巨人游戏中，你的总生命即为你队伍总生命。

错乱术缕

{二}{黑}

法术

每位牌手各弃三张牌。

* 当错乱术缕结算时，首先由轮到该回合的牌手决定要弃掉哪三张牌，然后每位其他牌手依照回合顺序作出选择，然后同时弃掉所选的牌。在决定要弃掉哪些牌之前，没有人能看到其他牌手为此所弃的牌。

读圣恶魔

{二}{黑}{黑}

生物～恶魔

6/6

飞行

在每次战斗开始时，任意对手可以牺牲一个生物。若有牌手如此作，则横置读圣恶魔且在其上放置一个+1/+1指示物。

* 牌手在决定是否要牺牲生物时，不会知道读圣恶魔要攻击的是哪位牌手或鹏洛客，甚至不会知道读圣恶魔是否会进行攻击。

* 每位对手依照回合顺序决定是否要牺牲生物，即便在本次战斗中，已有一位对手决定要牺牲生物，其他对手也可以如此作。在每次战斗中，无论对手共牺牲了多少个生物，最多都只能将一个+1/+1指示物放置在读圣恶魔上。

榨取恶魔

{四}{黑}{黑}

生物～恶魔

5/5

飞行

每当另一个生物离开战场时，你可以令目标牌手将其牌库顶的两张牌置入其坟墓场。

破坟{二}{黑}（{二}{黑}：将此牌从你的坟墓场移回战场。它获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时，或若它将离开战场，将它放逐。破坟的时机视同法术。）

* 如果榨取恶魔与另一个生物同时离开战场，榨取恶魔的触发式异能会触发。

* 你可以将任何牌手当成榨取恶魔的触发式异能之目标。此目标不一定要是该离开战场之生物的操控者。

伐肯纳贵族

{三}{黑}

生物～吸血鬼

2/2

飞行

每当伐肯纳贵族或另一个生物死去时，目标牌手失去1点生命且你获得1点生命。

* 如果伐肯纳贵族与另一个生物同时死去，则每有一个同时死去的生物，其异能都会触发一次。

恐怖景象

{二}{黑}{黑}

瞬间

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

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

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

面纱的莉莲娜

{一}{黑}{黑}

鹏洛客～莉莲娜

3

+1：每位牌手各弃一张牌。

-2：目标牌手牺牲一个生物。

-6：将由目标牌手操控的所有永久物分成两堆。该牌手选择其中一堆，并牺牲该堆永久物。

* 当莉莲娜的第一个异能结算时，首先你选择要弃掉哪张牌，然后每位其他牌手依照回合顺序作出选择，然后同时弃掉所选的牌。在决定要弃掉哪些牌之前，没有人能看到其他牌手为此所弃的牌。

* 于莉莲娜的第二个异能结算时，该目标牌手才选择要牺牲哪个生物。此异能并不指定任何生物为目标。

* 当第三个异能结算时，你把由该牌手操控的每个永久物在两堆之间选一堆放进去。举例来说，你可以将某生物放入一堆，并把结附于该生物的灵气放入另一堆。

* 可以有一堆是空的。如果该牌手选择空的那一堆，则不会牺牲任何永久物。

殡葬甲虫

{黑}

生物～昆虫

1/1

每当任一牌手牺牲一个生物时，你可以在殡葬甲虫上放置一个+1/+1指示物。

* 每当任一牌手（包括你），由于其它要该牌手如此作的咒语，异能，或是费用而牺牲一个生物时，殡葬甲虫的异能都会触发。殡葬甲虫本身并不会让你能藉此牺牲生物。

* 如果是在施放咒语或起动异能过程中支付费用而牺牲生物，则殡葬甲虫的异能会比该咒语或异能先一步结算。

逃狱食人魔

{三}{黑}

生物～食人魔 / 浪客

4/4

守军

只要你操控门，逃狱食人魔便能视同不具守军异能地进行攻击。

* 守军异能只会在能将逃狱食人魔宣告为攻击生物的时候有特殊意义。如果逃狱食人魔已经进行攻击，则就算失去了你仅有的一个门之操控权，也不会使得逃狱食人魔离开战斗。

斩断血脉

{三} {黑}

法术

放逐目标生物和所有与该生物同名的其他生物。

返照 {五} {黑} {黑} (你可以从你的坟墓场施放此牌，并支付其返照费用，然后将它放逐。)

* 只有在战场的生物才会被放逐。在其他区域中，它们会是「生物牌」，而不是「生物」。

* 如果在斩断血脉的异能试图结算前，该目标生物已经是不合法目标，则它将被反击，且其所有效应都不会生效。没有生物会被放逐。

* 除非某衍生物为另一个生物的复制品，或是产生此衍生物的效应特别给予它名称，否则其名称会是产生它时所赋予的生物类别。举例来说，犄牙兽和巴洛西囚笼陷阱派出的野兽衍生物之名称都是「野兽」。

红色

战响祭师

{三} {红}

生物～鬼怪 / 祭师

2/2

在你回合的战斗开始时，你可以使目标生物得+2/+0 直到回合结束。

* 战响祭师的异能是在你每个回合的战斗开始步骤一开始时触发。它会在你宣告攻击者之前结算。

* 如果某咒语或异能使你的回合拥有数个战斗阶段，则在每个这些阶段中，战响祭师的异能都会触发。

腥红之月

{二} {红}

结界

所有非基本地都是山脉。

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

* 腥红之月的效应，不会影响名称或超类别。它不会将任何地变为基本地，不会移除传奇地之传奇超类别，地的名称也不会变为「山脉」。

* 如果某基本地具有会让其横置进战场的异能，该异能仍会生效。举例来说，如果进战场的是血腥墓穴，则其操控者可以支付2点生命，来让它以未横置的状态进入战场。但无论其操控者是否支付生命，血腥墓

穴都会只是山脉，而不是沼泽。对于其他会影响地如何进战场之异能，或是会在「于」其进战场时生效之异能（例如灵魂洞窟的第一个异能）也是同理。

* 如果某个非基本地具有会在「当」其进战场时触发的异能，则在该异能触发之前，该地就已失去此异能。

厄亡者葬火

{X} {X} {红}

法术

厄亡者葬火对目标牌手与由他操控的每个生物各造成X点伤害。

奇迹 {X} {红}（当你抓此牌时，如果它是你于本回合抓的第一张牌，你可以支付其奇迹费用来施放它。）

* 厄亡者葬火仅指定牌手为目标。如果厄亡者葬火结算，由该牌手操控且具帷幕或辟邪异能的生物也会受到伤害。

* {X} {X} 这一法术力费用，表示你需要支付{X}两次。如果你希望X的值为3，则在施放厄亡者葬火时需要支付{六} {红}。

* 厄亡者葬火的总法术力费用，是根据其 {X} {X} {红} 的法术力费用来计算，就算你是支付其奇迹费用来施放也是如此。举例来说，如果你支付厄亡者葬火的奇迹费用来施放，并选择X的值为4，则其总法术力费用为9。

* 如果于厄亡者葬火试图结算时，该牌手已经是不合法目标，则此咒语会被反击，其所有效应都不会生效。没有生物或牌手将会受到伤害。

* 防止对该牌手造成的部分或全部伤害之效应，不会影响对由该牌手操控的每个生物各造成的伤害数量。对于会减少或增加对该牌手造成的伤害数量的任何效应，也是一样。

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。

* 如果在茜卓的暴怒结算时，该目标生物已是不合法目标，则整个咒语都会被反击。没有牌手会受到伤害。

动力灌注

{红}

瞬间

目标由你操控的生物得+2/+0直到回合结束。

超载 {二} {红}（你可以支付此咒语的超载费用来施放它。如果你如此作，将其中的「目标」字样全部更改为「每个」。）

* 已超载的动力灌注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得+2/+0。

鬼怪突袭

{二} {红}

结界

在你的维持开始时，派出一个1/1红色，具敏捷异能的鬼怪衍生生物。

鬼怪生物每回合若能攻击，则必须攻击。

* 鬼怪突袭的第二个异能会影响由所有牌手操控的所有鬼怪生物。并不是只对其第一个异能派出衍生物生效。

地狱骑士

{二} {红} {红}

生物～恶魔

3/3

敏捷

每当一个由你操控的生物攻击时，地狱骑士对防御牌手造成1点伤害。

* 地狱骑士之触发式异能所造成的伤害并非战斗伤害，可以转移给由防御牌手操控的任一鹏洛客。

* 如果你操控的生物攻击鹏洛客，则防御牌手便是该鹏洛客的操控者。

* 在某些多人玩法中，由你操控的生物可以攻击数位牌手和 / 或鹏洛客。对每个攻击生物而言，地狱骑士都会向所对应的牌手造成伤害。

岩浆飞射

{一} {红}

瞬间

岩浆飞射对目标生物或牌手造成2点伤害。占卜2。

* 如果在岩浆飞射试图结算前，该目标生物或牌手已经是不合法目标，则岩浆飞射将被反击，且其所有效应都不会生效。你不会占卜2。

莫葛跟班

{一} {红}

生物～鬼怪

3/3

莫葛跟班不能单独进行攻击或阻挡。

* 莫葛跟班只能与其他生物同时被宣告为攻击者。同样，莫葛跟班只能与其他生物同时被宣告为阻挡者。

* 两个或更多莫葛跟班可同时攻击或阻挡。

* 尽管莫葛跟班不能单独进行攻击，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，莫葛跟班可以攻击某位对手，而另一个生物则可攻击由该对手所操控的某个鹏洛客。

* 如果某效应要求莫葛跟班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，则你必须用莫葛跟班和该生物进行攻击或阻挡。

* 在双头巨人游戏（或其他采用队友共享回合玩法的赛制）中，莫葛跟班可以与由你队友操控的生物一起攻击或阻挡，即使由你操控的其他生物并未一起进行攻击或阻挡也是一样。在其他多人游戏赛制中，其他牌手进行阻挡的生物不会计算在内。

过往成焰

{三} {红}

法术

你坟墓场中的每张瞬间与法术牌都获得返照异能直到回合结束。其返照费用等同于该牌的法术力费用。

返照 {四} {红}（你可以从你的坟墓场施放此牌，并支付其返照费用，然后将它放逐。）

* 于过往成焰结算时在你坟墓场中的瞬间与法术牌才会获得返照异能。该回合稍后的时段才置入你坟墓场的瞬间与法术牌，包括正在结算的这个过往成焰，都不会获得返照。

* 如果你以此法施放的瞬间或法术之法术力费用中包括 {X}，则你依旧要在施放该咒语时一并选择X的数值。

* 如果你坟墓场中的某张瞬间或法术牌原本就具有返照，则你可以利用这两个返照异能中的任一个来从你的坟墓场中施放之。

* 你可以支付该咒语任何非强制性的额外费用，例如协力费用。你必须支付该咒语任何强制性的额外费用，例如碎骨贯身的额外费用。

葬火林祭师

{二} {红}

生物～鬼怪 / 祭师

3/1

血激～{一} {红}，弃掉葬火林祭师：目标进行攻击的生物得+3/+1直到回合结束。

每当由你操控的一个或数个生物对任一牌手造成战斗伤害时，若葬火林祭师在你的坟墓场中，你可以支付 {三}。若你如此作，将葬火林祭师移回你手上。

* 不论你有几个生物造成了战斗伤害，葬火林祭师的最后一个异能在每次造成战斗伤害时都只会触发一次。

* 葬火林祭师的异能每个战斗伤害步骤时都会触发。举例来说，如果一个具有先攻异能的生物造成了战斗伤害，你可以将葬火林祭师移回手上，并立即利用其血激异能将之弃掉，让某个不具先攻异能且进行攻击的生物变大。然后，当该生物造成战斗伤害时，你可以将葬火林祭师再度移回手上。

* 葬火林祭师的最后一个异能只在生物造成战斗伤害时它在你的坟墓场中才会触发。在异能结算时，它必须依然在坟墓场中，才会被移回你手中。值得一提的是，如果葬火林祭师在某个由你操控的生物对任一牌手造成战斗伤害的同时受到了致命伤害，葬火林祭师的异能不会触发。

* 如果你操控的生物同时对多于一位牌手造成了战斗伤害（也许因为是多人游戏），则每有一位这样的牌手，葬火林祭师的异能就会触发一次。然而，只有其中你支付费用的第一个异能才会将葬火林祭师移回

你手中。就算在其他异能结算之前，它再度回到你的坟墓场中，则这个葬火林祭师也会被算作与先前异能触发者完全不同的另一个物件。

焰侯腾扬

{一} {红}

结界

每当你施放与你坟墓场中任一张牌同名的瞬间或法术咒语时，你可以在焰侯腾扬上放置一个探索指示物。每当你于焰侯腾扬上有两个或更多探索指示物时施放瞬间或法术咒语，你可以复制该咒语。你可以为该复制品选择新的目标。

* 如果焰侯腾扬的任一个异能触发，它会进入堆叠且位于触发它之咒语上方。此异能会先一步结算。如果触发的是焰侯腾扬的第二个异能，则它产生的复制品也将比原版咒语先一步结算。就算原版咒语被反击，也会产生此复制品。

* 如果焰侯腾扬的第一个异能触发，即使在它结算前，那张牌已离开你的坟墓场，你依旧可以在其上放置一个探索指示物。

* 如果你从坟墓场中施放某个瞬间或法术咒语（举例来说，由于返照这一类异能），则除非你坟墓场中还有另一张与该牌同名的牌，焰侯腾扬的第一个异能才会触发。

* 你施放某个瞬间或法术咒语时，除非焰侯腾扬上面已经有两个探索指示物，其第二个异能才会触发。也就是说，一个咒语无法先让焰侯腾扬放上第二个指示物，然后又因此被复制。这同时表示，牌手无法通过回应你施放瞬间或法术咒语而去除焰侯腾扬，来防止该异能触发。

* 焰侯腾扬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。

* 该复制品是在堆叠中产生，所以它并不是被「施放」的。会因牌手施放咒语而触发的异能并不会触发。

* 该复制品的目标将与其所复制的咒语相同，除非你选择新的目标。你可以改变任意数量的目标，不论全部改变或部分改变都行。如果对其中的一个目标而言，你无法选择一个新的合法目标，则它会保持原样而不改变（即使现在的目标并不合法）。

* 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。无法选择不同的模式。

* 如果所复制的咒语包括了于施放时决定的X数值（例如厄亡者葬火这类），则复制品的X数值与原版咒语相同。

* 如果该咒语于施放时一并决定了其伤害的分配方式（例如火热正义这类），则你无法更改分配方式（但你依旧能更改将受到伤害的目标）。

* 你不能为该复制品支付任何替代性或额外费用。不过，基于为原版咒语所支付的任何替代性或额外费用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。

祸害魔鬼

{四} {红}

生物～魔鬼

3/3

当祸害魔鬼进战场时，由你操控的生物得+1/+0直到回合结束。

破坟{二}{红}（{二}{红}：将此牌从你的坟墓场移回战场。它获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时，或若它将离开战场，将它放逐。破坟的时机视同法术。）

* 祸害魔鬼的触发式异能只会影响在它结算时由你操控的生物，包括祸害魔鬼本身。于该回合稍后时段才受你操控的生物不会得+1/+0。

绿色

缠网蜘蛛

{五}{绿}

生物～蜘蛛

5/7

延势

横置一个由你操控且未横置的蜘蛛：从你的坟墓场和 / 或牌库中搜寻一张名称为蛛缠网的牌，将之放进战场并结附在目标生物上。如果你以此法搜寻你的牌库，则将它洗牌。

* 支付缠网蜘蛛的起动式异能费用时，你可以横置任一个由你操控且未横置的蜘蛛；这包括了你并未在自己最近的一回合开始时持续操控的蜘蛛。你甚至可以横置缠网蜘蛛本身来支付此费用。

* 如果你选择以此法搜寻你的牌库，就算里面确实有名称为蛛缠网的牌，也不一定要找出来。你搜寻完毕后依旧要将牌库洗牌。

* 你可以搜寻自己的坟墓场以及牌库，但最多只能找出一张名称为蛛缠网的牌。

蛛缠网

{二}{绿}

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。

在结束步骤开始时，若所结附的生物之力量为4或更多，则消灭蛛缠网。

* 蛛缠网的触发式异能会在每个回合的结束步骤开始时检查，而不是只在你的回合。

* 如果在结束步骤开始时，所结附的生物之力量并未等于或大于4，则最后一个异能完全不会触发。

* 如果蛛缠网的最后一个异能触发，但在此异能结算前，所结附的生物之力量已经减少为3或更少，则此异能不会产生效应。蛛缠网不会被消灭。

* 如果蛛缠网进战场且结附于某个进行攻击或阻挡的生物上（举例来说，由于缠网蜘蛛的异能），则该生物将继续进行攻击或阻挡。

* 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。

* 触发式异能（以「当～」，「每当～」或「在～时」为开头）不受影响。

巴洛西囚笼陷阱

{三} {绿} {绿}

瞬间～陷阱

如果本回合中某对手有神器在其操控下进战场，你可以支付{一} {绿}，而不支付巴洛西囚笼陷阱的法术力费用。

派出一个4/4绿色野兽衍生生物。

* 巴洛西囚笼陷阱会检查本回合是否某对手有神器在其操控下进战场。它不在乎是否该永久物依旧在战场上或是否仍是神器，也不在乎该对手是否还在游戏中。如果本回合的某时段中已经发生了此事件，就可以利用替代性费用来施放巴洛西囚笼陷阱。

陨蹄贝西摩斯

{五} {绿} {绿} {绿}

生物～野兽

5/5

敏捷

当陨蹄贝西摩斯进战场时，直到回合结束，由你操控的生物获得践踏异能且得+X/+X，X为由你操控的生物数量。

* X的数值于陨蹄贝西摩斯的触发式异能结算时决定，此数值可能会包含陨蹄贝西摩斯本身。就算由你操控的生物数量在该回合稍后时段中改变，X的数值也不会改变。

* 陨蹄贝西摩斯的触发式异能只影响它结算时由你操控的生物。它不会影响在该回合稍后时段才由你操控的生物。

德鲁伊的解救

{一} {绿}

瞬间

于本回合中，防止将对你造成的所有战斗伤害。殖民。（*派出一个衍生物，此衍生物为由你操控的某衍生生物之复制品。*）

* 即使你未操控任何衍生生物，你仍可施放德鲁伊的解救。

* 不会防止对由你操控的生物或鹏洛客造成的战斗伤害。

* 不会防止在双头巨人游戏中，对你队友造成的战斗伤害。

探索大地

{一} {绿}

法术

你本回合可以额外使用一个地。

抓一张牌。

* 探索大地的效应让你在在自己的行动阶段中可以额外使用一个地。你仍需遵循使用地的一般时机规则。特别是，你并不是于探索大地结算的同时就能够使用一个地；探索大地会先完全结算（并且你会抓一张牌，说不定这张牌会是你稍后要使用的地）。

* 同回合中的数个探索大地效应可以累加。它们也会与其他让你额外使用地的效应累加，例如城市演化。

* 如果你因故要在不是自己的回合中施放探索大地，你会在它结算时抓一张牌，但你没办法在该回合使用地。

铁木拳

{一} {绿}

结界～灵气

结附于生物

当铁木拳进战场时，派出两个1/1绿色腐生物衍生生物。

所结附的生物具有践踏异能。

* 即使铁木拳进场时结附在其他牌手的生物上，依旧是由你来派出这些腐生物。

* 要等到铁木拳进场后，这些腐生物才会出现，所以不可能将铁木拳施放在它所制造的腐生物上。

* 如果在铁木拳试图结算时，该目标生物已为不合法目标，则铁木拳会被反击，不会进入战场。你不会派出腐生物。

古克洛萨之力

{绿}

瞬间

目标生物得+2/+2直到回合结束。如果你在你的行动阶段施放此咒语，则改为该生物得+4/+4直到回合结束。

* 如果某效应复制堆叠上之古克洛萨之力，则所得的复制品只会让生物得+2/+2，就算此时是你的行动阶段也是一样。这是因为你并未施放该复制品。

原初指命

{三} {绿} {绿}

法术

选择两项～

- 目标牌手获得7点生命。
- 将目标非生物永久物置于其拥有者的牌库顶。
- 目标牌手将其坟墓场洗回其牌库。
- 从你的牌库中搜寻一张生物牌，展示该牌，将它置于你手上，然后将你的牌库洗牌。

* 原初指命的模式会依照它们在牌上印制的顺序生效。如果你将某个非生物永久物置于其拥有者的牌库顶，并让该牌手将其坟墓场洗回牌库，则这样会将该永久物牌洗掉。

* 原初指命要等到完成结算之后才会进入你的坟墓场，这意味着如果你选择第三个模式并指定自己为目标，也不能利用原初指命的效应将自身洗回牌库。

腐食流浆

{一} {绿}

生物～流浆

2/2

{绿}：将目标牌从坟墓场放逐。如果它是生物牌，则在腐食流浆上放置一个+1/+1指示物，且你获得1点生命。

* 如果当此异能试图结算时，该目标牌已成为不合法目标，则该异能将被反击，且其所有效应都不会生效。腐食流浆上不会放置指示物，你也不会获得生命。特别一提，这意味着如果你以同一张生物牌为目标多次起动腐食流浆的异能，则只有第一个结算的异能才会生效。

原基绒印

{一} {绿}

结界

牺牲原基绒印：消灭目标神器或结界。

* 如果你只是想让原基绒印离开战场，则你可以指定原基绒印本身为目标来起动原基绒印的异能。这是因为要先选定目标，而后再支付费用。此异能会于其试图结算时被反击。

人多力量大

{一} {绿}

瞬间

直到回合结束，目标生物获得践踏异能且得+X/+X，X为进行攻击的生物数量。

* X的数值于人多力量大结算时决定。就算由你操控之进行攻击的生物数量在该回合稍后时段中改变，X的数值也不会改变。

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。

* 塔莫耶夫计算的是牌张类别的数量，而不是牌的数量。如果所有坟墓场中只有一张神器生物牌，塔莫耶夫会是2/3。如果所有坟墓场中只有十张神器生物牌，塔莫耶夫还是2/3。

* 坟墓场中的牌上出现之类别包括神器、生物、结界、瞬间、地、鹏洛客、法术，以及部族（见于某些旧版牌张上的牌类别）。传奇和基本为超类别，而非牌类别。

荆景院战法术师

{二} {绿}

生物～妖精 / 魔术师

2/2

增幅{红}和 / 或{白} oW (你施放此咒语时可以额外支付{红}和 / 或{白}。)

当荆景院战魔术师进战场时，若曾以{红}增幅之，则它对目标生物或牌手造成2点伤害。

当荆景院战魔术师进战场时，若曾以{白}增幅之，则消灭目标神器。

* 你于施放咒语时，便一并选择是否增幅，然后在支付此咒语之法术力费用的同时支付之。可以选择是否支付增幅费用。

* 每个增幅费用都只能支付一次。你不能多次支付，好让该触发式异能多次触发。

* 如果荆景院战魔术师是因咒语或异能之故而被放进战场，则没有机会来增幅。

* 增幅费用不会改变咒语的法术力费用或总法术力费用。

沃文森追猎人

{绿}

生物～人类 / 祭师

1/1

{一} {绿}，{横置}：由你操控的目标生物与另一个目标生物互斗。

* 沃文森追猎人异能的第二个目标可以是其他由你操控的生物，但不能与第一个目标相同。

* 如果当沃文森追猎人的异能试图结算时，该异能的任一目标已经是不合法的目标，则这两个生物都不会造成和受到伤害。

多色

突发衰败

{黑} {绿}

瞬间

突发衰败不能被咒语或异能反击。

消灭目标非地永久物，且其总法术力费用等于或小于3。

* 除非某衍生物为另一生物的复制品，否则衍生生物的总法术力费用为0；在前述情况下，衍生物会一同复制该生物的法术力费用。

* 如果某个永久物的法术力费用包含{X}，则X视为0。

乙太法师之触

{二} {白} {蓝}

瞬间

展示你牌库顶的四张牌。你可以将其中一张生物牌放进战场。它获得「在你的结束步骤开始时，将此生物移回其拥有者手上。」然后将以此法展示的其他牌以任意顺序置于你的牌库底。

* 如果你未展示出生物牌，或是选择不将展示出的生物牌放进战场，则所有展示的牌都置于你的牌库底。

* 如果你放进战场的生物在你的下一个结束步骤到来之前便离开战场，则它不会在该步骤开始时回到你手上。

* 如果你在自己的回合结束步骤中将一个生物以此法放进战场，则该生物要等到你的下一个结束步骤才会被移回你手上。

* 对于会派出该生物复制品之衍生物的效应，或让另一物件成为该生物之复制品的效应而言，此类效应不会复制该生物所获得的这个触发式异能。

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。

屠戮角斗士

{二}{黑}{红}

生物～骷髅妖 / 战士

4/2

每当一个生物阻挡时，该生物的操控者失去1点生命。

{一}{黑}{红}：重生屠戮角斗士。

* 屠戮角斗士的异能会在任何生物进行阻挡时触发，无论该生物的操控者是谁，受该生物阻挡的生物为何。

* 如果某生物能阻挡多个生物，且也如此进行阻挡，屠戮角斗士的异能只会触发一次。

残酷通牒

{蓝}{蓝}{黑}{黑}{黑}{红}{红}

法术

目标对手牺牲一个生物，弃三张牌，然后失去5点生命。你将一张生物牌从你的坟墓场移回你手上，抓三张牌，然后获得5点生命。

* 残酷通牒只能以对手为目标。你是在残酷通牒结算时，才需决定要把哪张生物牌从坟墓场移回手上。

* 残酷通牒所有这些动作都会依照所印制的顺序逐一执行。稍早的动作可能会影响你会如何执行接下来的动作。举例来说，如果对手牺牲某生物，而其拥有者是你，则它会进入你的坟墓场。当残酷通牒让你将一张生物牌从你的坟墓场移回你手上时，你可以选择这张牌。

* 如果，于残酷通牒开始结算时，对手的总生命为5或更少，且你牌库中的牌少于或等于两张，则本盘游戏会是平手。对手的总生命会降到0或更少，但残酷通牒必须完全结算完毕，才会检查状态动作。你将必须抓三张牌，并且要抓其中一张时会抓不到。最后到执行状态动作时，你与对手会同时输掉游戏，也就是说本盘游戏是平手。

汀洛瓦惊惧兽
{四}{蓝}{黑}
生物～惊惧兽
4/4

当汀洛瓦惊惧兽进战场时，将目标永久物移回其拥有者手上，然后该牌手弃一张牌。

* 如果当汀洛瓦惊惧兽的异能试图结算时，目标永久物已经是不合法的目标，则此异能将会被反击，且其所有效应都不会生效。没有牌手需要弃牌。

* 如果某牌手没有手牌，且汀洛瓦惊惧兽将一张牌移回其手上，则该牌手必须弃掉此牌。他没有机会在弃牌前施放之（或用它作其他事情）。

多密雷德
{一}{红}{绿}
鹏洛客～多密
3

+1：检视你的牌库顶牌。如果该牌为生物牌，你可以展示该牌并置于你手上。

-2：由你操控的目标生物与另一个目标生物互斗。

-7：你获得具有「由你操控的生物具有连击，践踏，辟邪与敏捷异能」的徽记。

* 在结算多密的第一个异能时，若你检视的牌不是生物牌，或虽然是生物牌，但你不将牌置于你手上，则你只需将其放回牌库顶。你不需展示该牌，或说明要将其放回的原因。

* 多密之第二个异能的第二个目标可以是另一个由你操控的生物，但是它不能和第一个目标是同一个生物。

* 如果当多密之第二个异能试图结算时，该异能的任一目标已经是不合法的目标，则这两个生物都不会造成和受到伤害。

* 如果某生物同时具有连击与践踏异能，则在第二个战斗伤害步骤中决定该生物可践踏的伤害数量时，它在第一个战斗伤害步骤中已分配的战斗伤害也会纳入计算。如果所有阻挡它的生物均已在第一个战斗伤害步骤中被消灭，则在第二个战斗伤害步骤中，必须将所有伤害分配给防御牌手或鹏洛客。

邪恶双生子
{二}{蓝}{黑}
生物～变形兽
0/0

你可以使邪恶双生子当成战场上任一生物的复制品来进入战场，但它获得「{蓝}{黑}，{横置}：消灭目标与此生物同名的生物。」

* 邪恶双生子所复制的，除了该起动式异能之外，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、装备了武器，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。

* 邪恶双生子因其复制效应而获得的起动式异能属于可复制特征值，且其他效应可以复制。

* 如果所选择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邪恶双生子），则你的邪恶双生子进战场时，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，则邪恶双生子会复制派出该衍生物的效应原本所注明的特征。邪恶双生子在此情况下并非衍生物。

* 除非某衍生物为另一个生物的复制品，或是产生此衍生物的效应特别给予它名称，否则其名称会是产生它时所赋予的生物类别。举例来说，犄牙兽和巴洛西囚笼陷阱派出的野兽衍生物之名称都是「野兽」。

* 当邪恶双生子进战场时，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。

* 如果邪恶双生子因故与另一个生物同时进战场，则邪恶双生子不能成为该生物的复制品。你只可选择已在战场上的生物。

* 你可以选择不复制任何东西。在这情况下，邪恶双生子进战场时会是个0/0生物，并且很有可能会立刻置入坟墓场。

伐肯纳豪族

{二} {黑} {红}

生物~吸血鬼

4/1

飞行，敏捷

牺牲一个生物：伐肯纳豪族获得不灭异能直到回合结束。如果牺牲的生物是人类，在伐肯纳豪族上放置一个+1/+1指示物。

* 伐肯纳豪族的起动式异能会检查所牺牲的生物最后在战场时是否为人类，而不会在乎它在坟墓场中的生物类别。

* 如果牺牲的生物是人类，伐肯纳豪族会获得不灭异能且得到一个+1/+1指示物。

火热正义

{红} {绿} {白}

法术

火热正义对任意数量的目标生物和 / 或牌手造成共5点伤害，你可以任意分配。目标对手获得5点生命。

* 于你施放该咒语时，便一并选择火热正义的目标数量，同时决定伤害的分配方式。就其造成伤害这部分效应而言，每个目标至少要分配1点伤害。

* 如果其中某些目标（非全部目标）成为不合法目标，则原本的伤害分配方式依然适用，只是已成为不合法目标之生物不会受到伤害。如果所有的目标都成为不合法（包括为获得生命这部分效应而指定的目标对手），则火热正义会被反击。如果为其造成伤害这部分效应指定的所有目标都不合法，但为其获得生命这部分效应指定的目标仍合法，则即便不会造成任何伤害，该牌手也能获得5点生命。

* 为获得生命效应指定为目标对手，也可以是造成伤害效应的目标。如果发生此情况，且所造成的伤害会将该牌手的总生命降至0或以下，获得生命这部分效应会在该牌手输掉游戏之前，将其总生命再度升至0以上。

鬼怪电流术士

{蓝} {红}

生物～鬼怪 / 法师

2/2

你施放的瞬间与法术咒语减少{一}来施放。

* 两个鬼怪电流术士将使你施放的瞬间与法术咒语减少{二}来施放，以此类推。

* 鬼怪电流术士无法减少瞬间或法术咒语费用中的有色法术力费用或{无}。

* 如果施放某个咒语需要支付额外费用，例如增幅费用或由其他效应增加的费用（如由瑟班守护者莎利雅的异能增加的费用），则先由增加费用的效应生效后，才轮到减少费用者生效。

* 鬼怪电流术士可以减少替代性费用，例如超载费用和返照费用。

卡刹立轰击师

{一} {黑} {红}

生物～鸟 / 祭司

2/2

飞行

当卡刹立轰击师对任一牌手造成战斗伤害时，派出两个1/1红色鬼怪衍生生物并牺牲卡刹立轰击师。

破坟{三} {黑} {红}（{三} {黑} {红}：将此牌从你的坟墓场移回战场。它获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时，或若它将离开战场，将它放逐。破坟的时机视同法术。）

* 当卡刹立轰击师的触发式异能结算时，不论卡刹立轰击师对该牌手造成了多少战斗伤害，你都是只派出两个鬼怪衍生生物。就算你无法牺牲卡刹立轰击师，也能派出衍生生物。

神秘创生

{二} {绿} {蓝} {蓝}

瞬间

反击目标咒语。派出一个X/X绿色流浆衍生生物，X为该咒语的总法术力费用。

* 如果当神秘创生试图结算时，该目标咒语已经是不合法的目标，则神秘创生将会被反击，且其所有效应都不会生效。你不会获得流浆衍生生物。

* 你可以指定一个不能被反击的咒语为目标。当神秘创生结算时，目标咒语不受影响，但你仍将得到一个流浆衍生生物。

欧节达鬼影议会

{一} {白} {白} {黑} {黑}

传奇生物～精怪 / 参谋

5/5

当欧节达鬼影议会进战场时，目标对手失去2点生命且你获得2点生命。

在你的结束步骤开始时，你可以放逐欧节达。若你如此作，在你下一个维持开始时，将它在其拥有者之操控下移回战场。它获得敏捷异能。

* 欧节达在其异能将之移回战场后，便会于其持续在战场的时段内，具有敏捷异能。如果对手获得它的操控权（或许是因为奥莉薇亚沃达连或掳魂勒赎），它在当回合就能攻击。

* 如果你获得欧节达的操控权「直到回合结束」，则在你结束步骤当中是由你来操控它，你能选择是否要将它放逐。若你如此作，则它在其拥有者操控下返回战场的时机，是在你的下一个维持开始时，而非其拥有者的下一个维持。

奥莉薇亚沃达连

{二}{黑}{红}

传奇生物～吸血鬼

3/3

飞行

{一}{红}：奥莉薇亚沃达连对另一个目标生物造成1点伤害。该生物额外具有吸血鬼此类别。在奥莉薇亚沃达连上放置一个+1/+1指示物。

{三}{黑}{黑}：于你操控奥莉薇亚沃达连的时段内，获得目标吸血鬼的操控权。

* 如果奥莉薇亚沃达连的第一个起动式异能向某生物造成致命伤害，则该生物死去之前会成为吸血鬼。

* 如果你起动奥莉薇亚沃达连的最后一个异能，然后在该异能结算前，你失去奥莉薇亚沃达连的操控权，则此异能将结算但不会产生效应。你不会获得该目标吸血鬼的操控权。

掳魂勒赎

{二}{蓝}{黑}

结界～灵气

结附于生物

你操控所结附的生物。

弃两张牌：掳魂勒赎的操控者牺牲它，然后抓两张牌。只有对手可以起动此异能。

* 大多数情况下，你会将掳魂勒赎结附于由对手操控的某个生物上，让你获得该生物的操控权。任何对手都可以弃两张牌来起动掳魂勒赎的最后一个异能。当该异能结算时，你将牺牲掳魂勒赎并抓两张牌。

* 就算你无法牺牲掳魂勒赎（可能它已因回应本身异能的行动而离开战场），你依旧会抓两张牌。

寡欲天使

{一}{绿}{白}{蓝}

生物～天使

3/4

飞行，警戒

牌手于其重置步骤中所重置的生物不能多于一个。

* 如果战场上有数个寡欲天使，它们的效应不会累计。每位牌手在其重置步骤依旧最多只能重置一个生物。

* 非生物永久物的重置步骤中如常重置。

远距传送

{蓝}{红}

法术

目标由你操控的生物得+1/+0直到回合结束，且本回合不能被阻挡。

超载{三}{蓝}{红}（你可以支付此咒语的超载费用来施放它。如果你如此作，将其中的「目标」字样全部更改为「每个」。）

* 因已超载的远距传送而得+1/+0的生物，于该咒语结算时便已确定。于该回合稍后时段才受你操控的生物不会得+1/+0。不过，由于远距传送之效应的第二部分不会改变任何永久物的特征，因此不能被阻挡的生物会不断变化。于决定阻挡者时你操控的所有生物都不能被阻挡。

坚定勇气

{一}{绿}{白}

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物得+2/+2且具有践踏与系命异能。

* 同一个生物上的数个系命异能不会累计。

城市演化

{三}{绿}{蓝}

法术

抓三张牌。你本回合可以额外使用一个地。

* 城市演化的效应让你在在行动阶段中可以额外使用一个地。你仍需遵循使用地的一般时机规则。特别是，你并不是于城市演化结算的同时就能够使用一个地；城市演化会先完全结算，并且你会抓三张牌，说不定其中有你稍后要使用的地。

* 同回合中的数个城市演化效应可以累加。它们也会与其他让你额外使用地的效应累加，例如探索大地。

* 如果你因故要在不是自己的回合中施放城市演化，你会在它结算时抓三张牌，但你没办法在该回合使用地。

褪入记忆

{二}{白}{蓝}

瞬间

放逐目标生物。你抓若干牌，其数量等同于该生物的力量。在你的下一个维持开始时，将该牌在其拥有者的操控下移回战场。若你如此作，则弃若干牌，其数量等同于该生物的防御力。

* 褪入记忆会检查该生物即将离开战场时的力量，以及它刚返回战场时的防御力。举例来说，如果你以其上有两个+1/+1指示物的2/2生物为目标，你会抓四张牌，然后当它以没有指示物的状态返回战场时，你将要弃两张牌。

* 如果被褪入记忆放逐的生物无法回到战场（例如衍生物），你便不需弃牌。

* 如果被褪入记忆放逐的生物并非生物牌（例如已搭载的载具），该牌依旧会移回战场，但并不会是生物。既然移回战场的牌并无防御力，你便不需弃牌。

复苏之音

{绿} {白}

生物～元素

2/2

每当对手在你的回合中施放咒语或当复苏之音死去时，派出一个绿白双色的元素衍生生物，且具有「此生物的力量与防御力各等同于由你操控的生物数量。」

* 如果复苏之音的异能由于对手在你的回合施放咒语而触发，则衍生物会在咒语结算之前产生。

* 衍生物的力量和防御力会随着你操控的生物数量的变化而改变。该衍生物的异能会计算它本身，因此它至少会是1/1。

* 该衍生物的复制品亦会具有设定其力量与防御力之异能。

行路殿堂

{一} {绿} {白}

生物～元素

* / *

行路殿堂的力量和防御力各等同于由你操控的生物数量。

每当行路殿堂对牌手造成战斗伤害时，殖民。（派出一个衍生物，此衍生物为由你操控的某衍生生物之复制品。）

* 设定行路殿堂的力量与防御力之异能会在所有区域生效，而不是只在战场上。

* 只要行路殿堂在战场，其第一个异能就会计算它本身，因此它至少会是1/1。

结界大师祖尔

{一} {白} {蓝} {黑}

传奇生物～人类 / 法术师

1/4

飞行

每当结界大师祖尔攻击时，你可以从你的牌库中搜寻一张总法术力费用等于或小于3的结界牌，并将它放进战场。若你如此作，则将你的牌库洗牌。

* 未经施放便放进战场的灵气并未以任何东西为目标，因此能结附在具帷幕或辟邪异能的永久物上。不过灵气本身的结附异能会限制它能结附在什么东西上面。

混血

波洛斯裁定师

{红/白} {红/白} {红/白}

生物～牛头怪 / 法师

3/3

每当波洛斯裁定师受到伤害时，它对目标生物或牌手造成等量的伤害。

{红/白}：波洛斯裁定师获得先攻异能直到回合结束。

* 即使波洛斯裁定师受到了致命伤害，它的第一个异能也将触发。举例来说，如果波洛斯裁定师阻挡了一个7/7生物，则它的异能会触发，且波洛斯裁定师对目标生物或牌手造成7点伤害。

* 波洛斯裁定师因其第一个异能造成的伤害不属于战斗伤害，就算此异能是因战斗伤害而触发也是一样。

* 如果波洛斯裁定师同时受到数个来源的伤害（例如两个生物同时阻挡它），则它的触发式异能只会触发一次，对一个目标生物造成等量的伤害。

火树族密使

{红/绿} {红/绿}

生物～人类 / 祭司

2/2

当火树族密使进战场时，加{红}{绿}到你的法术力池中。

* 火树族密使的异能不是法术力异能。它会用到堆叠，且可以被回应。

饵诱巨人

{二} {红/绿}

法术

派出一个4/4，红绿双色，具敏捷异能的巨人 / 战士衍生生物。在下一个结束步骤开始时，将它放逐。

协力（于你施放此咒语时，你可以横置两个由你操控、且与此咒语有共通颜色的未横置生物。当你如此作时，复制此咒语。）

* 将衍生物放逐这一延迟触发式异能，不属于该衍生物的特征。如果某效应（例如殖民）复制了该衍生物，则新产生的衍生物不会被放逐。

破散生长

{绿/白} {绿/白}

瞬间

消灭目标神器或结界，然后殖民。（派出一个衍生物，此衍生物为由你操控的某衍生生物之复制品。）

* 你必须在能够将某个神器或结界指定为目标的情况下，才能施放破散生长。如果在破散生长试图结算时，该神器或结界已经是不合法目标，则破散生长将被反击，且其所有效应都不会生效。你不会殖民。

灵魂奔流

{四} {黑/红}

法术

如果施放灵魂奔流时支付过{黑}，则将至多一张目标生物牌从你的坟墓场移回战场。如果施放灵魂奔流时支付过{红}，则直到回合结束，由目标牌手操控的生物得+2/+0且获得敏捷异能。（如果支付了{黑}{红}，则两者都作。）

* 灵魂奔流在乎的是支付其总费用时用了哪种法术力，而不是只在乎用了哪种法术力来支付混血部分的费用。

* 灵魂奔流在结算时，会检查是否用过黑色或红色法术力来支付其费用。不论任一色法术力支付了多少数量，都不会影响此结果。

* 如果灵魂奔流被复制，则从未用任何颜色法术力来支付该复制品，不论曾用过哪些颜色来支付原版咒语的费用都没影响。该复制品结算时不会有任何效果。

掠夺大妈麦汁

{四} {红/绿} {红/绿}

传奇生物～鬼怪 / 祭师

3/3

当掠夺大妈麦汁进战场时，派出两个1/1，红绿双色的鬼怪 / 战士衍生生物。

由你施放且为红色或绿色的瞬间或法术咒语都具有协力异能。（于你施放该咒语时，你可以横置两个由你操控、且与该咒语有共通颜色的未横置生物。当你如此作时，复制该咒语，且你可以为该复制品选择新的目标。）

* 如果某个咒语因麦汁的异能而获得第二个协力异能，则你可以选择支付其中一个协力异能的费用，同时支付两个异能的费用，或是都不支付这些费用。每个协力异能都只有在专门为之横置了两个生物的情况下才会触发。

* 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。无法选择不同的模式。

* 如果所复制的咒语包括了于施放时决定的X数值（例如厄亡者葬火这类），则复制品的X数值与原版咒语相同。

* 如果该咒语于施放时一并决定了其伤害的分配方式（例如火热正义这类），则你无法更改分配方式（但你依旧能更改将受到伤害的目标）。

* 有些咒语会指示你牺牲一个生物以作为施放该咒语的额外费用。如果你牺牲麦汁来支付此费用，则此咒语在完成施放时不会获得协力异能，因此就算你横置了两个生物，协力异能也不会触发。

* 如果你支付返照费用来施放咒语，你无法改为支付其他替代性费用（例如超载费用或陷阱的替代性费用）。你可以支付额外费用，例如协力费用。

神器

滞阻间质

{三}

神器

除了法术力异能之外，神器与生物的起动式异能都不能起动。

* 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。

* 「法术力异能」系指产生法术力的异能，而不是需要支付法术力的异能。

* 滞阻间质的异能只会影响战场上的神器和生物。在其他区域中生效的起动式异能（例如血激或破坟）依旧可以起动。触发式异能（以「当～」，「每当～」或「在～时」为开头）不受影响。

挖坟人囚笼

{一}

神器

生物牌不能从坟墓场或牌库进战场。

牌手不能从坟墓场或牌库施放牌。

* 如果某张生物牌试图从坟墓场或牌库进战场，则它会留在现今的区域。

* 第一个异能只会检查该牌在坟墓场或牌库中是否为生物牌。塑形钢这类牌仍能从坟墓场或牌库当作生物的复制品来进入战场。

* 第二个异能无法阻止牌手从坟墓场或牌库使用地，因为使用地不是施放牌。

地

灵魂洞窟

地

于灵魂洞窟进战场时，选择一个生物类别。

{横置}: 加{无}到你的法术力池中。

{横置}: 加一点任意颜色的法术力到你的法术力池中。此法术力只能用来施放该类别的生物咒语，且该咒语不能被反击。

* 你必须选择现有的生物类别，例如灵俑或战士。不能选择神器等牌张类别。

* 只要以灵魂洞窟所产生的法术力来支付该咒语的任何费用，就会使该咒语不能被反击，即使是增幅费用之类的额外费用也一样。甚至，就算是在以「不需支付其法术力费用」的方式来施放某咒语的时候，只要用此法术力来支付该咒语的额外费用，也能符合此条件。

万智牌、Magic、万智牌线上版、艾维欣重临、兵临古城、依尼翠、奥德赛、再访拉尼卡、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，均为威世智的商标。©2017威世智。