

## 万智牌：起源发布释疑

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5月21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

### 上市资讯

**万智牌：起源**系列包含272张牌（101张普通牌，80张非普通牌，55张稀有牌，16张秘稀牌，以及20张基本地）。

此外还包含16张不会出现在**万智牌：起源**补充包中的牌。这些牌的编号是从273排到288。这些先前系列的重印牌，会随示范套牌和**套牌构组工具包**这类补充产品一道分发。它们具有**万智牌：起源**的系列符号，并且只要是可使用**万智牌：起源**的赛制中，这些牌都能使用。

这十六张牌是：庇护天使、明圣裁定、守望雄鹰、撒拉天使、驱入虚空、神灯巨灵、编纺命运、肉身化尘、心之衰、梦魇、辛格氏吸血鬼、火热地狱犬、西瓦巨龙、铅直落下、珍奇独角兽和踩地猛兽。

售前赛：2015年7月11-12日

上市周末：2015年7月17-19日

欢乐日：2015年8月8-9日

自正式发售当日起，**万智牌：起源**系列便可在有认证之构组赛中使用；此日期为：2015年7月17日（周五）。在该时刻，标准赛制中将可使用下列牌张系列：**塞洛斯**、**天神创生**、**尼兹之旅**、**万智牌2015**、**鞑契可汗**、**龙命殊途**、**鞑契龙王**以及**万智牌：起源**。

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。

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

## 五位标志性鹏洛客：起源故事

**万智牌：起源**此系列将探索**万智牌**当中最为浓墨重彩之五位鹏洛客的起源故事，他们是：基定尤拉、杰斯贝连、莉莲娜维斯、茜卓纳拉和妮莎瑞文。你将在整个系列当中看到描述这五位鹏洛客出身时空生活的牌张，见证点燃这五位鹏洛客之火花的事件，共同经历他们成为鹏洛客之后的第一次时空旅途。**万智牌：起源**便围绕这五位鹏洛客展开，而他们也以双面牌的形式出现在本系列当中。

## 复出机制：双面牌

双面牌最早出现于**依尼翠**环境。与一面为普通牌面，另一面为**万智牌**牌背的牌不同，双面牌拥有两个牌面：正面与背面。**万智牌：起源**中有五张双面牌。这些牌的正面都是传奇生物，代表所表示之角色的早年生活。而背面则都是鹏洛客，象征着他们火花点燃后所展现出来的真实力量。

维林逸才杰斯

{一}{蓝}

传奇生物～人类 / 法师

0/2

{横置}：抓一张牌，然后弃一张牌。如果你的坟墓场中有五张或更多牌，则放逐维林逸才杰斯，然后将他在其拥有者的操控下移回战场且已转化。

通念杰斯

\*蓝\*

鹏洛客～杰斯

5

+1：至多一个目标生物得-2/-0直到你的下一个回合。

-3：本回合中，你可以从你坟墓场中施放目标瞬间或法术牌。如果该牌于本回合中将置入你的坟墓场，则改为将其放逐。

-9：你获得具有「每当你施放咒语时，目标对手将其牌库顶的五张牌置入其坟墓场」的徽记。

处理双面牌的规则自**依尼翠**系列以后并无重大更改（这类牌与显化此动作的互动除外；下文详述）。值得一提的是，**万智牌：起源**中的五张双面牌都没有让其在战场上转化（改变哪一面朝上）的异能；而是会先放逐自己，然后再进战场且已转化。

\* 双面牌的两个牌面都各自具有一组特征值：名称、类别、副类别、力量和防御力、忠诚、异能等等。当双面牌在战场上，只考虑目前朝上之牌面的特征。另一组特征则会被忽略。当双面牌不在战场上，则只考虑其正面的特征。举例来说，对于上文所提及之牌张而言，该牌在坟墓场中就只有维林逸才杰斯的特征值，就算它在置入坟墓场之前、在战场上时是通念杰斯也是一样。

\* 不在战场上的双面牌之总法术力费用，为其正面的总法术力费用。

\* 双面牌的背面并没有法术力费用；背面朝上的双面永久物之总法术力费用为0。每张双面牌的背面都有一个颜色标志，用于设定该牌的颜色。举例来说，通念杰斯是蓝色永久物。

\* 无法施放双面牌的背面（在**万智牌：起源**中，即是鹏洛客那面）。

\* 尽管「传奇规则」与「鹏洛客独一无二规则」这两条规则很类似，但这两条规则所影响的永久物种类并不相同。你可以同时操控维林逸才杰斯和通念杰斯。不过，如果维林逸才杰斯的异能将其放逐并移回战场且已转化，则你便会操控两个具有相同副类别的鹏洛客。你要选择一个留在战场上，另一个会置入其拥有者的坟墓场。

\* 通常情况下，双面牌会正面朝上地进入战场；但有咒语或异能指示你将该永久物「放进战场且已转化」的情况为例外，此时该永久物会背面朝上地进入战场。

\* *万智牌：起源*的鹏洛客因其正面的异能之故而返回战场时，上面会如常地带有忠诚指示物。

\* 在一些罕见的情况下，某些咒语或异能可能会使这五张牌之一于其是生物（正面朝上）的时候在战场上转化。如果发生了这情况，则转化所成的鹏洛客上面不会有任何的忠诚指示物，然后被置入其拥有者的坟墓场。

\* 你能在这类鹏洛客进战场的回合便起动其上任一忠诚异能。不过，你只能于你回合的行动阶段中，且堆叠为空的时候如此作。举例来说，如果该鹏洛客是在战斗当中进入战场，则在你能够起动其上异能之前，对手就有机会将其去除。

\* 如果某张双面牌被显化，那么它会牌面朝下地放进战场（如果它因其他原因牌面朝下地放进战场，情况也是如此）。请注意，「牌面朝下」的意义与「背面朝上」的意义并不相同。显化的双面牌为没有名称，没有法术力费用，没有生物类别，没有异能的2/2生物。于其处于牌面朝下之状态期间，它不能转化。如果被显化的双面牌正面是生物牌，那么你可以支付其法术力费用来将它翻为牌面朝上。若你如此作，则朝上的会是该牌之正面。战场上的双面牌不能翻为牌面朝下。

### 复出的游戏辅助用品：列表牌

让你套牌中每张牌都不会特别突显出来，是本游戏很重要的事。为了让双面牌也能如此，你可以利用某些*万智牌：起源*补充包与*万智牌：起源*售前组合之中的列表牌。当双面牌处于不公开区域或需要隐藏其内容的场合（例如放逐区中牌面朝下地被放逐者）时，可以用列表牌代替之。使用列表牌并非强制，但在比赛中，利用双面牌的牌手必须使用列表牌或不透明的牌套（或是使用列表牌的同时使用不透明的牌套）。

\* 列表牌必须与用它代表的双面牌一同利用。该双面牌应与你套牌的其余部份以及你的备牌分开放。

\* 除非你要用某张列表牌来代表双面牌，才能将它放入你的套牌。

\* 你只能在列表牌上的单一填入圈上作记号，用来表示它代表哪张双面牌。

\* 在游戏中，会将列表牌视为它所代表的那张双面牌。

\* 如果某张列表牌进入了公开区域（战场，坟墓场，堆叠，或是被放逐～但牌面朝下地被放逐则是例外状况），就改为利用双面牌，并将这张列表牌放到一旁。如果此双面牌放入不公开区域（手牌或牌库），则再度利用该列表牌。

\* 如果某张双面牌是牌面朝下地被放逐，或是牌面朝下地放进战场，则应利用列表牌或不透明的牌套（或两者皆用）来确保其内容不被泄漏。

-----

### 新关键字：铭勇

铭勇这一触发式异能会让你麾下的生物因奋勇击敌而得到嘉奖，以一个或数个+1/+1指示物（有时还有其他异能）的形式铭记其武勇。

威烈隆护卫

{二}{绿}

生物～人类 / 修行僧

1/3

铭勇2（当此生物对任一牌手造成战斗伤害时，若它未铭勇，则在其上放置两个+1/+1指示物且它已铭勇。）  
每当一个由你操控的生物铭勇时，抓一张牌。

铭勇的正式规则解析如下：

#### 702. 111. 铭勇

702. 111a 铭勇属于触发式异能。「铭勇N」意指「当此生物对任一牌手造成战斗伤害时，若它未铭勇，则在其上放置N个+1/+1指示物且它已铭勇。」

702. 111b 「已铭勇」此字样并无规则含义，此代称仅用作标记，供铭勇异能及其他咒语和异能辨识之用。只有永久物能够铭勇。一旦某永久物已铭勇后，它便会一直保持已铭勇，直到它离开战场为止。「已铭勇」不属于异能，也不是该永久物之可复制特征值之一。

702. 111c 如果某生物具有数个铭勇异能，则每一个都会分别触发。第一个结算的此类异能会让该生物铭勇，后续的异能不会生效（参见规则603.4）。

\* 当生物对鹏洛客或另一个生物造成伤害时，铭勇异能不会触发。当生物对任一牌手造成非战斗伤害时，它也不会触发。

\* 如果某个具铭勇异能的生物因其造成的伤害被转移，而对其操控者造成了战斗伤害，则铭勇会触发。

\* 如果铭勇异能触发，但在该异能结算前，该生物离开了战场，则该生物不会铭勇。记着在「每当一个生物铭勇时」触发的异能不会触发。

#### 新异能提示：精熟咒语

精熟咒语是见于部分瞬间和法术上的新异能提示，提醒你如果你的坟墓场中有两张或更多的瞬间和 / 或法术牌，则此咒语会得到加强。斜体字的异能提示并无规则含义（译注：中文版的文字栏并未以斜体印刷）。

暴烈冲动

{红}

瞬间

暴烈冲动对目标生物造成2点伤害。

*精熟咒语*～如果你坟墓场中有两张或更多的瞬间和 / 或法术牌，则改为暴烈冲动对该生物造成3点伤害。

\* 于咒语结算时，才会去检查你的坟墓场中是否有两张或更多的瞬间和 / 或法术牌，并以此来决定精熟咒语异能是否生效。由于你在进行检查时，该咒语仍然在堆叠上，因此这个咒语本身不会结算在内。

\* 有些精熟咒语异能会产生额外的效应，另一些则会部分或全部代替咒语原本的正常效应。欲知具精熟咒语异能单卡的详细信息，请参阅本文的「单卡解惑」部分。

#### 新关键字：威慑

一些生物十分可怕，以至于敌对生物都不敢单独面对它们。威慑是代表某个现存异能的新关键字。具威慑异能的生物只能被两个或更多生物阻挡。

威慑的正式规则解析如下：

702. 110. 威慑

702. 110a 威慑属于躲避式异能。

702. 110b 具威慑异能的生物只能被两个或更多生物阻挡。（参见规则509，「宣告阻挡者步骤」。）

702. 110c 同一个生物上的数个威慑异能并无意义。

\* 对于某个具威慑异能且正进行攻击的生物而言，一旦它被两个或更多生物合法阻挡之后，再将其中的一个或数个阻挡者移出战斗，并不会更改或撤销这次阻挡。

-----

### 复出关键字：灵技

灵技从*万智牌：起源*此系列开始成为「常青」异能，这意味着它可以在任一*万智牌*系列中出现（但这并不是说以后的每个系列它就一定会出现）。它最早见于*焔契可汗*。灵技此关键字会让生物在你每次施放非生物咒语时变得更强。

介斯盗贼

{二}{蓝}

生物～人类 / 浪客

1/3

灵技（每当你施放非生物咒语时，此生物得+1/+1直到回合结束。）

每当介斯盗贼对任一牌手造成战斗伤害时，抓一张牌。

灵技的正式规则解析如下：

702. 107. 灵技

702. 107a 灵技属于触发式异能。「灵技」意指「每当你施放非生物咒语时，此生物得+1/+1直到回合结束。」

702. 107b 如果某生物具有数个灵技异能，则每一个都会分别触发。

\* 只要你施放的咒语不含生物此类别，灵技异能便会触发。对于具多个类别的咒语而言，只要此咒语诸类别中包含生物（例如神器生物），灵技异能便不会在你施放此咒语时触发。使用地同样不会触发灵技异能。

\* 灵技异能进入堆叠时会位于触发此异能之咒语的上方。它会比该咒语先一步结算。

\* 灵技异能触发之后，便与触发此异能之咒语再无关联。就算该咒语被反击，灵技异能仍将结算。

-----

### 复出关键字动作：占卜

占卜从*万智牌：起源*开始成为「常青」关键字动作，这意味着它可以在任一*万智牌*系列中出现（但这并不是说以后的每个系列它就一定会出现）。占卜最近曾在*塞洛斯*环境中出现。占卜让你可以瞥视自己的未来，并可能将其一手改写。

解读骨卦

{二}{黑}

法术

占卜2，然后抓两张牌。你失去2点生命。（占卜2的流程是检视你牌库顶的两张牌，然后将其中任意数量的牌以任意顺序置于你牌库底，其余则以任意顺序置于你牌库顶。）

占卜的正式规则解析如下：

#### 701. 18. 占卜

701. 18a 「占卜N」的字样意指检视你牌库顶的N张牌，然后将其中任意数量的牌以任意顺序置于你牌库底，其余则以任意顺序置于你牌库顶。

\* 当你占卜时，你可以将所有看过的牌放回你的牌库顶，或是可以将所有这些牌放到你的牌库底，或是可以将这些牌部分放到牌库顶，部分放到牌库底。

\* 不论你要将这些牌放到何处，都由你选择其顺序。

\* 你依照牌上所述的顺序来执行各项动作。对某些咒语与异能来说，这代表了你将最后才占卜；而对其他的来说，这代表了你将先占卜、然后才执行其他动作。

\* 占卜会出现在一些具有一个或多个目标的咒语和异能上。若该咒语或异能试图结算时所有目标均不合法，则它会被反击，且其所有效应都不会生效。你将不会占卜。

#### 有关践踏异能的说明

从*万智牌：起源*开始，践踏异能有了新的规则提示，如下所示。践踏的运作方式并无变化。更改规则提示只为更加清晰和简洁。

践踏（此生物攻击时造成之过量战斗伤害能对防御牌手或鹏洛客造成之。）

#### 组合：「对色痛地」

*万智牌：起源*包含了一组五个非基本地，它们能横置产生两种敌对颜色之一。

罗堰荒野

地

{横置}：加{一}到你的法术力池中。

{横置}：加{黑}或{绿}到你的法术力池中。罗堰荒野对你造成1点伤害。

\* 对你造成伤害是第二个法术力异能的一部分。它不用到堆叠，且不能被回应。

\* 和大多数地一样，这个组合中的所有地都是无色。对你造成之伤害的来源是无色来源。

## 单卡解惑

白色

什一税大天使

{一} {白} {白} {白}

生物～天使

3/5

飞行

只要什一税大天使未横置，则对每个生物而言，除非其操控者为其支付{一}，否则它不能攻击你或由你操控的鹏洛客。

只要什一税大天使正进行攻击，则对每个生物而言，除非其操控者为其支付{一}，否则它不能进行阻挡。

\* 如果你操控未横置的什一税大天使，则对手能选择不让记着「若能攻击，则必须攻击」的生物攻击。同理，你操控正进行攻击的什一税大天使时，对手也能选择不让「若能阻挡，则必须阻挡」的生物进行阻挡。

\* 在双头巨人游戏中，如果一位牌手操控了什一税大天使，则对每个生物而言，除非其操控者为其支付{一}，否则它不能攻击前者牌手的队伍或由该牌手操控的鹏洛客。而生物依旧可以不需支付此费用来攻击由该牌手的队友操控的鹏洛客。

福佑精怪

{二} {白}

生物～精怪

2/2

飞行

每当你施放结界咒语时，在福佑精怪上放置一个+1/+1指示物。

\* 福佑精怪的异能会比触发它的结界咒语先一步结算。

天界火光

{白} {白}

瞬间

目标牌手牺牲一个进行攻击或阻挡的生物。

\* 天界火光仅指定牌手为目标，它并不指定任何生物为目标。举例来说，能以此法牺牲具辟邪或反白保护异能的生物。

\* 如果该牌手牺牲某个进行阻挡的生物，则该生物曾阻挡的所有攻击生物仍已被阻挡。除非属于下列情形之一，否则该攻击生物便不会造成战斗伤害：该生物具有践踏异能；该生物同时被其他生物阻挡。

\* 直到战斗结束步骤结束为止，生物依旧处于「进行攻击」或「进行阻挡」的状态。牌手仍有可能在战斗当中，但于战斗伤害已造成之后（具体说来，于战斗伤害步骤或战斗结束步骤当中）再施放天界火光。在此时点，只有那些进行了攻击或阻挡，且自战斗伤害存活下来的生物可以牺牲。

前锋团僧侣

{一} {白}

生物~人类 / 僧侣

2/2

当前锋团僧侣进战场时，你每操控一个名称为前锋团僧侣的生物，便获得2点生命。

\* 于该异能结算时，才会计算由你操控且名称为前锋团僧侣的生物数量，并以此来决定获得多少生命。如果触发了该异能的前锋团僧侣此时仍然在战场上，那么它会将自己计算在内。

-----

阿喀洛斯英雄库忒昂

{白}

传奇生物~人类 / 士兵

2/1

在战斗结束时，若阿喀洛斯英雄库忒昂和至少两个其他生物在本次战斗中攻击过，则放逐库忒昂，然后将他在其拥有者的操控下移回战场且已转化。

{二} {白}：库忒昂获得不灭异能直到回合结束。

百战基定

\*白\*

鹏洛客~基定

3

+2：至多一个目标由对手操控的生物于其操控者的下一个回合中若能攻击百战基定，则须如此作。

+1：直到你的下一个回合，目标生物获得不灭异能。重置该生物。

0：直到回合结束，百战基定成为4/4，具不灭异能的人类 / 士兵生物，且仍是鹏洛客。防止本回合中将对它造成的所有伤害。

\* 库忒昂的第一个异能会将攻击过但已不在战场上的生物（也许是因为他们受到战斗伤害后没能活下来）计算在内。它不会将「放进战场且正进行攻击」的生物计算在内，这是因为这类生物从未被宣告为攻击者。

\* 基定的第一个异能会使得一个生物若能攻击他，则必须攻击之。如果某生物在其操控者的宣告攻击者步骤中处于以下状况：该生物已横置；它正受某咒语或异能之影响而不能攻击；或其操控者并未在其回合开始时持续操控它，该生物便不能攻击。如果要支付费用才能让某生物攻击，则这并不会强迫其操控者必须支付该费用。如果他不支付费用，则该生物不至于必须要攻击。

\* 如果基定不能被攻击，也许是因为他在该生物操控者的下一个战斗之前就离开了战场，那么该生物可以攻击你，攻击由你操控的另一个鹏洛客，或其操控者也可以选择完全不用它攻击。

\* 如果被基定第一个异能选择为目标的生物在它有机会攻击基定之前改变了操控者，则该异能会在其新操控者的下一个回合中对其生效。

\* 如果基定由于他的第三个异能而成为生物，这并不算是有生物进战场。基定已经在战场上；他只是改变了类别而已。会因生物进战场而触发的异能并不会触发。

\* 基定的第三个异能会使他成为具有人类 / 士兵这样生物类别组合的生物。他依旧是鹏洛客，且依旧有基定这个鹏洛客类别。（他也保有其他原本可能具有的牌张类别或副类别。）每个副类别都分别归于所属的牌张类别：基定就只是鹏洛客类别（而非生物类别），人类与士兵也就只是生物类别（而非鹏洛客类别）。



\* 如果你起动基定的第三个异能，然后他受到无法防止的伤害，则该伤害会产生所有能够生效的结果：特别来说，伤害会标记在基定上（因为他是个生物），并且将使得该数量的忠诚指示物从他上面移去（因为他是鹏洛客）。如果基定上没有忠诚指示物，则他会于处理状态动作时置入其拥有者的坟墓场。（只要他还具有不灭异能，标记在其上的伤害不会导致他被消灭。）

\* 假设你起动基定的第三个异能，然后某对手在战斗前获得他的操控权。你可以利用自己任意数量的生物来攻击基定（因为他依旧是鹏洛客）。然后基定可以进行阻挡（因为他是生物）。他可以阻挡任何合法进行攻击的生物，甚至包括攻击他的！在战斗中，他同时以被攻击的鹏洛客和 / 或阻挡生物的身分运作，依实际状况来决定。举例来说，他会对被他阻挡的任何生物造成战斗伤害，但他不会对任何攻击他、且未受阻挡的生物造成战斗伤害。

-----

### 基定的方阵兵团

{五} {白} {白}

瞬间

将四个2/2白色，具警戒异能的骑士衍生生物放进战场。

*精熟咒语*～如果你坟墓场中有两张或更多的瞬间和 / 或法术牌，则由你操控的生物获得不灭异能直到回合结束。

\* 如果精熟咒语异能生效，这四个骑士衍生物也将获得不灭异能直到回合结束。

-----

### 圣术士之攫

{一} {白}

结界～灵气

结附于生物

所结附的生物得+1/+1且具有「每当此生物攻击时，横置目标由防御牌手操控的生物。」

\* 赋予所结附生物的触发式异能会在宣告阻挡者之前就将生物横置。

\* 所结附的生物获得之触发式异能的来源为圣术士之攫所结附的生物，而非圣术士之攫本身。举例来说，如果所结附的生物不是白色，则该异能可以指定具反白保护异能的生物为目标。

-----

### 圣洁月光

{一} {白}

瞬间

直到回合结束，如果某生物将进战场，且未有牌手施放之，则改为将它放逐。

抓一张牌。

\* 圣洁月光结算之后，如果有衍生生物将被放进战场，则会改为它被置入放逐区，然后消失。就算牌手确实施放了能产生衍生生物的咒语，所成的衍生生物也从未被施放过。

\* 牌手施放的生物不会受到圣洁月光的影响，至于生物是从哪个区域施放的，或是施放该生物时是否支付过其法术力费用，这两点都不重要。

-----

### 典狱长希瑟思

{三} {白} {白}

传奇生物～人类 / 士兵

4/4

闪现（你可以于你能够施放瞬间的时机下施放此咒语。）

每当一个生物对你造成战斗伤害时，若典狱长希瑟思是于本回合进战场，则放逐该生物，直到希瑟思离开战场为止。（该生物会在其拥有者的操控下移回。）

\* 希瑟思的异能会产生一个有持续时限的区域转变。这类异能诸如遗忘轮的这类过往卡牌上异能有相似之处。但是，和遗忘轮不同，类似于希瑟思这样的牌只有一个异能，产生两个一次性效应：一个在该异能结算时放逐生物，另一个在希瑟思离开战场之后立刻将所放逐的牌移回战场。

\* 如果希瑟思在它的触发式异能结算前离开战场，则对你造成战斗伤害的生物不会被放逐。

\* 结附于所放逐永久物的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。装备在所放逐生物上的武具会被卸装并留在战场上。所放逐生物上的任何指示物都会消失。

\* 如果衍生生物被放逐，它将会消失。它将不会移回战场。

\* 所放逐的牌会在希瑟思离开战场后立即返回战场。在这两个事件之间什么都不会发生，包括状态动作。

\* 在多人游戏中，如果希瑟思的操控者离开了游戏，所放逐的牌将会移回战场。因为将牌移回的这个一次性效应不属于会进入堆叠的异能，所以它也不会随着离开游戏之牌手在堆叠上的其他咒语或异能一同消失。

-----

白兰骑士

{白}{白}

生物～人类 / 骑士

2/2

先攻

当白兰骑士进战场时，若由某对手操控的地比你多，则你可以从你牌库中搜寻一张平原牌，将之放进战场，然后将你的牌库洗牌。

\*白兰骑士的触发式异能包括了「以『若』开头的子句」。这代表了(1)如果任一对手操控的地都没有比你多，此异能便完全不会触发；以及(2)如果此异能结算时，任一对手操控的地都没有比你多，此异能便失效。

\* 你搜寻的平原不一定要是基本地。举例来说，你可以将一个圣洁锻炉放进战场。

-----

骑士骁勇

{四}{白}

结界～灵气

结附于生物

当骑士骁勇进战场时，将一个2/2白色，具警戒异能的骑士衍生生物放进战场。（此生物攻击时不需横置。）所结附的生物得+2/+2且具有警戒异能。

\* 你必须将某个生物指定为目标来施放骑士骁勇。如果在骑士骁勇试图结算时，该生物已为不合法目标，则骑士骁勇将被反击，且不会进入战场。你不会获得骑士衍生物。

-----

大步飞跃

{一}{白}

瞬间

直到回合结束，目标生物得+2/+2且获得飞行异能。（它只能被具飞行或延势异能的生物阻挡。）

\* 在一个生物被阻挡后让它获得飞行异能将不会更改或撤销该次阻挡。如果你想要让飞行异能对阻挡造成影响，则你必须最迟在宣告攻击者步骤中施放大步飞跃。

-----

调查谋杀

{一}{白}

结界～灵气

结附于由你操控的生物

当所结附的生物死去时，将X个1/1白色士兵衍生生物放进战场，X为其力量。

\* 会检查所结附的生物最后在战场上时的力量来决定产生多少个士兵衍生物。

\* 如果另一位牌手获得调查谋杀或是所结附的生物这两者其一的操控权（而非两者都获得），则调查谋杀将会是结附在不合法的永久物上。此灵气将会因状态动作置入其拥有者的坟墓场。

-----

虚位印记

{三}{白}{白}

结界

每当你施放结界咒语时，将一个4/4白色，具飞行异能的天使衍生生物放进战场。

\* 此触发式异能会比触发它的结界咒语先一步结算。

\* 当你施放结界咒语时，在此异能将天使衍生生物放进战场前，你必须先为该咒语选择目标。换句话说，你不能施放灵气咒语，并试图结附于将会制造出的天使。

\* 施放虚位印记不会触发它自己的异能。它必须在战场上才能让其异能触发。

-----

尼兹星域

{四}{白}

结界

在你的维持开始时，你可以将目标结界牌从你的坟墓场移回战场。

只要你操控五个或更多结界，则每个由你操控且非灵气的其他结界均是生物，其基础力量与基础防御力各等同于本身的总法术力费用，且仍具有原本类别。

\* 如果第一个异能将一张灵气牌移回战场，则于该灵气进战场时，为其选择一个要结附的对象。如果没有该灵气能够合法结附的对象，则它留在坟墓场中。

\* 值得一提的是，如果灵气以此法移回战场，则它结附的任何东西既不是尼兹星域异能的目标，也不是该灵气牌本身的目标。举例来说，你能够将灵气以此法放进战场，并结附于由对手操控且具辟邪异能的生物。

\* 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。该永久物成为生物的时间长短并不重要。

-----

压制栓链

{三}{白}

结界～灵气

结附于非地永久物

所结附的永久物不能进行攻击或阻挡，其起动式异能也不能起动。

\* 压制栓链能够结附于任何非地永久物，不仅仅是生物。

\* 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。鹏洛客的忠诚异能是起动式异能。

报应迅至

{一}{白}

法术

*精熟咒语*～如果你坟墓场中有两张或更多的瞬间和 / 或法术牌，则你可以将报应迅至视同具有闪现异能地来施放。（你可以于你能够施放瞬间的时机下施放之。）

消灭目标已横置的生物。

\* 只有于你开始施放报应迅至时，你坟墓场中瞬间和 / 或法术牌的数量才重要。一旦它被施放后，该数量就不重要了，且不会影响报应迅至结算。

偏执致悲

{三}{白}{白}

法术

对每位牌手而言，你从由该牌手操控的永久物中选择一个神器，一个生物，一个结界和一个鹏洛客。然后每位牌手各牺牲所有由他操控的其他非地永久物。

\* 所选的永久物都不是偏执致悲的目标。

\* 如果某个永久物具有多于一个受影响的类别，则它可以算成其中任一个。举例来说，你可以选择一个神器生物作为留下的神器，另一的生物作为留下的生物，一个结界生物作为留下的结界。类似的，你可以选择一个结界生物，既作为留下的生物，又当作留下的结界，就算该牌手还操控了另一个生物和 / 或另一个结界也是一样。

维林翼驹

{二}{白}

生物～飞马

2/1

飞行

非生物咒语增加{一}来施放。

\* 此异能会影响每个不是生物的咒语，包括你自己的。

\* 此异能会影响你施放每个非生物咒语所需支付的费用（其总费用），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。

-----

## 蓝色

高等仲裁者阿哈玛瑞特

{五}{蓝}{蓝}

传奇生物～史芬斯

5/5

飞行

于高等仲裁者阿哈玛瑞特进战场时，每位对手各展示其手牌。你选择一个以此法展示之非地牌的名称。

所有对手都不能施放具该名称的咒语。（只要此生物在战场上，对手就不能如此作。）

\* 阿哈玛瑞特的第二个异能是在「于阿哈玛瑞特进战场时」这一时点生效。在选择牌名称与阿哈玛瑞特的最后一个异能开始生效这两个时点之间，没有牌手能够施放咒语或起动异能。

\* 你只选择一个牌名，而非每有一位对手便选择一个牌名。

\* 虽然所有对手都不能施放具该名称的咒语，但咒语或异能仍能将具该名称的永久物牌放进战场。

\* 如果你的所有对手手上都没有非地牌，则你不能选择牌的名称。在此情况下，阿哈玛瑞特的最后一个异能不会影响任何咒语的施放。

\* 如果具所选之名称的牌具有变身异能，则对手仍能牌面朝下地施放之。具有所选名称的牌也能被显化。

-----

神器师的顿悟

{二}{蓝}

瞬间

抓两张牌。如果你未操控神器，则弃一张牌。

\* 如果你操控至少一个神器，则就算你想要弃牌，你也不能如此作。

-----

精心驱散

{二}{蓝}

瞬间

除非目标咒语的操控者支付{三}，否则反击之。

精熟咒语～如果你坟墓场中有两张或更多的瞬间和 / 或法术牌，则占卜2。（占卜2的流程是检视你牌库顶的两张牌，然后将其中任意数量的牌以任意顺序置于你牌库底，其余则以任意顺序置于你牌库顶。）

\* 如果精熟咒语异能生效，则就算该咒语的操控者支付了{三}，你也会占卜2。

\* 有一种少见情况：当你坟墓场里已经有一张瞬间或法术牌的情况下，你以自己操控的某个瞬间或法术咒语为目标施放精心驱散。此时，如果你不支付{三}，该咒语便会被反击，并置入你的坟墓场。然后精熟咒语异能会生效，你将占卜2。

-----

幽闭恐怖症  
{一}{蓝}{蓝}

结界～灵气

结附于生物

当幽闭恐怖症进战场时，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。

\* 幽闭恐怖症的目标与结附对象既可以是已横置的生物，也可以是未横置的生物。

\* 所结附的生物依旧能以其他方式重置。幽闭恐怖症仍结附于该生物上，且该生物于其操控者的重置步骤中依然不能重置。

-----

重启一日  
{二}{蓝}

法术

每位牌手将其手牌与坟墓场洗入其牌库，然后各抓七张牌。如果是在你的回合中，则结束本回合。（放逐堆叠中所有咒语与异能，包括这张牌。你将手牌弃掉，直到满足手牌上限为止。生物上的伤害消失，并且记着「本回合」与「直到回合结束」的效应均结束。）

\* 若以此方法结束回合，意指下列事情会依序发生：1) 放逐堆叠中的所有咒语与异能。这包括不能被反击的咒语和异能。2) 如果有进行攻击或阻挡的生物，则它们被移出战斗。3) 检查状态动作。牌手都不会获得优先权，且触发式异能不会进入堆叠。4) 目前的阶段和 / 或步骤结束。游戏一路略过，直到清除步骤。5) 清除步骤会完整执行。

\* 如果此流程中触发了任何触发式异能，它们会在清除步骤中进入堆叠。如果发生此状况，双方牌手将有机会施放咒语与起动异能，然后在该回合完全结束前会有另一个清除步骤。

\* 所有被放逐的其他咒语与异能将没有机会结算，它们依旧不算是被反击。

\* 任何「在下一个结束步骤开始时」的触发式异能在该回合都没有机会触发，因为结束步骤已被略过。这些异能会在下个回合的结束步骤开始时触发。在其他阶段或步骤开始时触发的异能亦比照办理。

\* 于重启一日开始结算时，如果你的手牌和坟墓场里都没有牌，你依旧要将你的牌库洗牌，然后抓七张牌。

-----

深海惧蛇  
{四}{蓝}{蓝}

生物～巨蛇

6/6

除非你的坟墓场中有七张或更多牌，否则深海惧蛇不能攻击。

\* 只有于宣告攻击者的时候，深海惧蛇的异能才会进行检查。在深海惧蛇合法攻击后，减少你坟墓场中牌的数量不会使它停止攻击。

-----

迫离浪潮  
{X}{蓝}{蓝}

法术

将所有总法术力费用等于或小于X的非地永久物移回其拥有者手上。

\* 如果永久物的法术力费用中包含 {X}，则X为0。

\* 衍生物的总法术力费用为0，除非它已经复制了别的东西；如果是这种情况，则它的法术力费用与它所复制的东西相同。

-----

仙灵恶徒

{蓝}

生物～仙灵 / 浪客

1/1

飞行（此生物只能被具飞行或延势异能的生物阻挡。）

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。

\* 如果多个仙灵恶徒同时进战场，则它们的触发式异能都会触发。

-----

水流鞭

{二} {蓝}

瞬间

进行攻击的生物得-2/-0直到回合结束。

抓一张牌。

\* 就算没有进行攻击的生物，你也可以只为了抓一张牌而施放水流鞭。

-----

维林逸才杰斯

{一} {蓝}

传奇生物～人类 / 法师

0/2

{横置}：抓一张牌，然后弃一张牌。如果你的坟墓场中有五张或更多牌，则放逐维林逸才杰斯，然后将他在其拥有者的操控下移回战场且已转化。

通念杰斯

\*蓝\*

鹏洛客～杰斯

5

+1：至多一个目标生物得-2/-0直到你的下一个回合。

-3：本回合中，你可以从你坟墓场中施放目标瞬间或法术牌。如果该牌于本回合中将置入你的坟墓场，则改为将其放逐。

-9：你获得具有「每当你施放咒语时，目标对手将其牌库顶的五张牌置入其坟墓场」的徽记。

\* 维林逸才杰斯的起动式异能会在你弃一张牌之后检查你的坟墓场中是否有五张或更多牌。在其他时候将第五张牌置入你的坟墓场并不会放逐杰斯，且就算你坟墓场里有五张或更多牌，杰斯也不会进战场的时候就被放逐。

\* 如果你起动了通念杰斯的第二个异能，你必须遵循对应牌类别之施放时机规则举例来说，如果你选择一张法术牌作为目标，则你只能在你的行动阶段当中且堆叠为空的时候施放之。你要支付该咒语的所有费用。

\* 如果你不在该回合中施放该牌，则什么都不会发生。它依然留在你的坟墓场中。

\* 该牌只有从坟墓场中施放且被放回坟墓场（由于完成结算或被反击）的情况下才需将之放逐。如果在任何时候，该牌前往不公开区域（例如你的手牌或你的牌库），则此效应便无法找到这张牌。它不会被放逐，就算该牌于本回合的稍后时段内进入你的坟墓场中也是一样。

#### 杰斯的圣所

{三}{蓝}

结界

你施放的瞬间与法术咒语减少{一}来施放。

每当你施放一个瞬间或法术咒语时，占卜1。（检视你牌库顶的牌。你可以将该牌置于你的牌库底。）

\* 杰斯的圣所之第一个异能不能减少瞬间或法术咒语的有色法术力要求。

\* 如果施放瞬间或法术咒语需要支付额外费用，则先由其效应生效后，才轮到减少费用者生效。

\* 杰斯的圣所可以减少替代性费用，例如奇迹或超载费用。

\* 杰斯的圣所的占卜异能会比触发它的瞬间或法术咒语先一步结算。

#### 米捷干涉师

{二}{蓝}

生物~维多肯 / 法师

1/4

闪现（你可以于你能够施放瞬间的时机下施放此咒语。）

当米捷干涉师进战场时，你可以将目标咒语或异能的一个目标改为米捷干涉师。

\* 如果将某咒语或异能的一个目标转为米捷干涉师后，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，则于米捷干涉师的异能结算时，你选择哪一个目标将会改成米捷干涉师。

\* 除非米捷干涉师符合目标的所有条件，才会改变该咒语或异能的目标。如果某咒语或异能具有数个目标，例如送入梦乡，则你只可能将其中的一个目标改为米捷干涉师。

\* 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。

\* 如果米捷干涉师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。



\* 即使米捷干涉师并非某咒语或异能的合法目标，米捷干涉师的触发式异能依旧能选择该咒语或异能为目标。不过，该咒语或异能的目标将维持不变。

\* 如果米捷干涉师的触发式异能指定一个没有目标的咒语或异能为目标，则什么都不会发生。

## 心灵抗辩

{一} {蓝}

### 瞬间

反击目标瞬间或法术咒语，且该咒语须以你为目标。

*精熟咒语*~如果你坟墓场中有两张或更多的瞬间和 / 或法术牌，则你可以复制以此法被反击的咒语。你可以为该复制品选择新的目标。

\* 目标瞬间或法术咒语可以有其他目标，只要其中一个是你就行。

\* 如果精熟咒语异能生效，则只有心灵抗辩反击了该瞬间或法术咒语，你才能产生其复制品。如果该咒语不能被咒语或异能反击，则你不会获得复制品。

\* 如果心灵抗辩产生了该咒语的复制品，则你操控该复制品。该复制品是在堆叠上产生，所以它并非被「施放」的。会因牌手施放咒语而触发的异能并不会触发。然后在双方牌手有机会施放咒语与起动异能后，该复制品如常结算。

\* 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。你不能选择其他的模式。

\* 如果所复制的咒语包括了于施放时决定的X数值，则此复制品的X数值与原版咒语相同。

\* 你不能选择去支付该复制品的任何额外费用。不过，会基于替原版咒语所支付的任何额外费用而产生的效应都会被复制，就好像每个复制品都支付过同样的费用一样。举例来说，如果某牌手牺牲了某个3/3生物来施放投掷，且你复制了它，则投掷之复制品会对其目标造成3点伤害。

\* 如果某复制品注记着它会影响「你」，则它会影响该复制品的操控者，而非原版咒语的操控者。类似状况：如果某复制品注记着它会影响某位「对手」，则它会影响该复制品的操控者之对手，而非原版咒语的操控者之对手。

## 送入梦乡

{一} {蓝}

### 瞬间

横置至多两个目标生物。

*精熟咒语*~如果你坟墓场中有两张或更多的瞬间和 / 或法术牌，则这些生物于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

\* 如果精熟咒语异能生效，受送入梦乡影响的生物于其原先操控者的下一个重置步骤开始前，已经由其他牌手操控，则送入梦乡会使它于其新任操控者的下一个重置步骤中不能重置。

\* 送入梦乡能够选择已横置的生物为目标。如果在此咒语结算（且精熟咒语异能生效）时，任一目标生物已横置，则该生物会持续横置，并且于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

\* 如果你选择了两个目标（且精熟咒语异能生效），且其中一个目标于送入梦乡结算时已不合法，则该生物不被横置，且它于其操控者的下一个重置步骤中仍能如常重置。它不会受到送入梦乡的任何影响。

-----  
独立派销法师

{三}{蓝}

生物～人类 / 法师

2/2

当独立派销法师进战场时，你可以将目标生物移回其拥有者手上。

\* 独立派销法师的异能可以选择它自己为目标。

-----  
魂刃巨灵

{三}{蓝}{蓝}

生物～巨灵

4/3

飞行

每当你施放非生物咒语时，由你操控的生物得+1/+1直到回合结束。

\* 只要你施放的咒语不含生物此类别，魂刃巨灵的异能便会触发。对于具多个类别的咒语而言，只要此咒语诸类别中包含生物（例如神器生物），该异能便不会在你施放此咒语时触发。使用地同样不会触发灵技异能。

\* 魂刃巨灵的异能进入堆叠时会位于触发此异能之咒语的上方。它会比该咒语先一步结算。

-----  
史芬斯的指导

{二}{蓝}

结界

每当你抓一张牌时，目标对手将其牌库顶的两张牌置入其坟墓场。若这两张牌都为非地牌，且两者之间具共通的颜色，则重复此流程。

{五}{蓝}：抓一张牌，然后弃一张牌。

\* 无色不是颜色，所以将两张无色牌置入坟墓场不会重复此流程。

\* 只要两张牌具有共通颜色，且都不是地牌，则此流程会一直重复。

-----  
读心天赋

{二}{蓝}{蓝}

法术

目标对手展示其牌库顶的七张牌。你可以施放其中的一张瞬间或法术牌，且不需支付其法术力费用。然后该牌手将其余的牌置入其坟墓场。

*精熟咒语*~如果你坟墓场中有两张或更多的瞬间和 / 或法术牌，则改为你可以如此施放至多两张所展示的瞬间和 / 或法术牌，而非一张。

- \* 如果精熟咒语异能生效，则你将按顺序施放这两张牌。你后施放的牌将会先结算。
- \* 于读心天赋结算时，你从对手的牌库中施放瞬间和 / 或法术牌。不会受到牌张类别的使用时机限制。其他的使用时机限制则不会被忽略（例如「只能在战斗中施放[此牌]」）。
- \* 这些牌结算后会置入其拥有者的坟墓场，而非你的。
- \* 如果你无法施放任何瞬间或法术牌（也许因为没有合法目标）或者你选择不施放，则读心天赋完成结算。被展示出来且你未施放的牌会置入该牌手的坟墓场。
- \* 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放牌，就无法支付替代性费用。你可以支付额外费用，例如增幅费用。如果该牌有强制的额外费用，则你必须支付之。
- \* 如果该牌的法术力费用中包含了{X}，则你必须选择此值为0。

#### 振翼机情报网

{二}{蓝}{蓝}

结界

在你的维持开始时，若你操控神器，则将一个1/1无色，具飞行异能的振翼机衍生神器生物放进战场。每当由你操控的一个或数个神器生物对任一牌手造成战斗伤害时，抓一张牌。

- \* 振翼机情报网的第一个异能包括以「若」开头的子句。这代表了(1)于你的维持开始时，如果你操控了神器，此异能才会触发；以及(2)如果此异能结算时，你未操控神器，此异能便不会生效。
- \* 最后一个异能每个战斗伤害步骤最多触发一次。不过，如果至少一个由你操控的神器生物具有先攻异能，而其他的不具有该异能；或者如果一个由你操控的神器生物具有连击异能，则振翼机情报网的最后一个异能每次战斗能触发两次：每个战斗伤害步骤各一次。

#### 化蛙术

{一}{蓝}

瞬间

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

- \* 该生物会失去所有其他颜色和生物类别，但其将保留原有的其他类别（例如神器）或超类别（例如传奇）。
- \* 对该目标生物而言，先前将其基础力量与防御力设定为某特定值的效应，都会被化蛙术盖掉。其他将其力量或防御力设定为某特定值的效应，如果是在化蛙术结算后才生效，则将会盖过此效应。
- \* 化蛙术不会反击已经触发或起动的异能。特别来说，施放它并无法让某生物的「在你的维持开始时」或「当此生物进战场时」不会触发。
- \* 若化蛙术结算后，被影响的生物才获得某异能，则该生物依旧会具有此异能。

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

-----

#### 旋翼浪客

{二}{蓝}{蓝}

生物~人类 / 浪客 / 神器师

2/2

当旋翼浪客进战场时，将两个1/1无色，具飞行异能的振翼机衍生神器生物放进战场。

横置两个由你操控且未横置的神器：目标生物本回合不能被阻挡。

\* 你可以横置任意两个由你操控且未横置的神器，包括你并未在自己最近的一回合开始时持续操控的神器生物。

\* 在某个生物被阻挡后起动旋翼浪客的第二个异能，并不会使其成为未受阻挡。

-----

#### 破志师

{三}{蓝}{蓝}

生物~人类 / 法术师

2/3

每当一个由对手操控的生物成为由你操控之咒语或异能的目标时，于你操控破志师的时段内，获得该生物的操控权。

\* 如果破志师离开战场，则你不再操控它，且其改变操控权的效应结束。

\* 如果在破志师的异能结算前，你失去其操控权，则你完全不会获得该生物的操控权。

\* 如果另一位牌手获得破志师的操控权，则其改变操控权的效应结束。即使你重获破志师的操控权，也不会使你重获该生物的操控权。

-----

#### 黑色

#### 枯灵法师

{三}{黑}

生物~人类 / 法术师

2/3

每当你施放结界咒语时，你可以使目标生物得-2/-2直到回合结束。

\* 枯灵法师的异能会比触发它的结界咒语先一步结算。

\* 如果当枯灵法师的异能触发时，你是唯一操控生物的牌手，则你必须选择其中一个生物作为目标，但是你可以选择不让它-2/-2。

-----

#### 以血祝圣

{二}{黑}{黑}

结界～灵气

结附于生物

所结附的生物得+2/+2且具有飞行异能与「牺牲两个其他生物：重生此生物。」（如果该生物下一次于本回合中将被消灭，则它不会被消灭，而是改为将它横置，移除受过的所有伤害，并将它移出战斗。）

\* 如果在战斗伤害造成之前启动重生异能，则你牺牲的两个生物不会造成战斗伤害。不过，由于你必须在生物将被消灭之前便重生之，所以如果你要等到造成伤害之后再启动重生异能，则所结附的生物可能会在有机会重生之前便被战斗伤害所消灭。

-----

暗法小试

{二}{黑}

瞬间

重生目标生物。抓一张牌。（如果该生物下一次于本回合中将被消灭，则它不会被消灭，而是改为将它横置，移除受过的所有伤害，并将它移出战斗。）

精熟咒语～如果你坟墓场中有两张或更多的瞬间和 / 或法术牌，则再重生每个由你操控的其他生物。

\* 你抓一张牌的时机，是于暗法小试结算时，而非实际重生该生物时。

\* 无论精熟咒语是否生效，暗法小试都只以一个生物为目标。暗法小试试图结算时，如果该生物成为不合法目标，则暗法小试将会被反击，且其所有效应都不会生效。生物不会重生，且你也无法抓一张牌。

-----

恶魔契约

{二}{黑}{黑}

结界

在你的维持开始时，选择一项，且不得是此前选过的～

- 恶魔契约对目标生物或牌手造成4点伤害且你获得4点生命。
- 目标对手弃两张牌。
- 抓两张牌。
- 你输掉这盘游戏。

\* 你是于触发式异能进入堆叠时选择模式。你只有在存在合法目标的情况下，才能选择需要选择目标的模式。

\* 如果此异能被反击（或是因为其目标不合法，或是因为被咒语或异能反击），则为这一异能选择的模式仍视为已选过。

\* 「不得是此前选过的」此字眼仅针对某一特定的恶魔契约而言。如果你操控一个恶魔契约并施放了另一个，则在第二个恶魔契约的异能首度触发时，你能为其选择任一模式。

\* 选过的模式是由谁来选择的并不重要。举例来说，假设你操控恶魔契约，且已选过了前两个模式。如果对手获得了恶魔契约的操控权，则该牌手只能选择第三或第四个模式。

\* 在某些非常罕见的情况中，你可能无法选择任何模式，原因可能是(1)此前已选过所有的模式；或(2)剩余的模式都需要目标，但不存在合法目标供选择。在这样的情况下，此异能会从堆叠中移除且不产生效应。

\* 没错，如果只剩第四个模式没选过，那你就必须选择它。你一定读过了整篇契约的，对吧？

-----

厄睿柏斯的泰坦  
{一}{黑}{黑}{黑}  
生物～巨人

5/5

只要所有对手均未操控任何生物，厄睿柏斯的泰坦便具有不灭异能。（伤害与注明「消灭」的效应不会将它消灭。）

每当一张生物牌离开对手的坟墓场时，你可以弃一张牌。若你如此作，则将厄睿柏斯的泰坦从你的坟墓场移回你手上。

\* 具不灭异能的生物受到的伤害依然会标记在该生物上。如果厄睿柏斯的泰坦上标记了致命伤害，且它失去了不灭异能（也许是因为你的多对手原本未操控生物，然后操控了一个），则厄睿柏斯的泰坦会被消灭。

\* 厄睿柏斯的泰坦的最后一个异能只有当它在你的坟墓场中时才会触发。

\* 在多人游戏中，这最后一个异能在某位坟墓场中有生物牌的牌手离开游戏时不会触发。

肉囊劫掠者  
{二}{黑}  
生物～灵俑 / 战士

3/1

当肉囊劫掠者进战场时，每位牌手各牺牲一个生物。

\* 当此异能结算时，你可以牺牲肉囊劫掠者本身。如果你未操控其他生物，则你必须牺牲肉囊劫掠者。

\* 当肉囊劫掠者的异能结算时，首先你选择要牺牲的生物，然后每位其他牌手依照回合顺序选择要牺牲的生物，然后这些生物会同时牺牲。

墓刃劫掠者  
{二}{黑}  
生物～人类 / 战士

1/4

死触（它对生物造成的任何数量伤害都足以消灭后者。）

每当墓刃劫掠者对任一牌手造成战斗伤害时，该牌手失去等同于你坟墓场中生物牌数量的生命。

\* 利用于该异能结算时你坟墓场中的生物牌数量，来决定失去多少生命。值得一提的是，这可能包括其他任何由你拥有且在战斗中死去的生物，甚至有可能包括墓刃劫掠者自己。

炼狱留痕  
{一}{黑}  
结界～灵气  
结附于生物

所结附的生物得+2/+0且具有「当此生物死去时，抓一张牌。」

\* 在该生物死去时操控它的牌手得抓这张牌。

无限抹灭

{一}{黑}{黑}

法术

说出一个生物牌的名称。从目标对手的坟墓场、手牌以及牌库中搜寻任意数量该名称的牌，并将它们放逐。然后该牌手将其牌库洗牌。

\* 你必须说出一张实际存在之生物牌的名称。举例来说，就算你操控一张已经变成生物且名称为沼泽的牌，你也不能说「沼泽」此名称。

\* 你能将任何具有该名称的牌留在其所在区域。你不一定要放逐它们。

-----

贮魂恶魔柯索非

{四}{黑}{黑}

传奇生物～恶魔

6/6

飞行

每当一个由其他牌手拥有的永久物从战场进入坟墓场时，你抓一张牌且你失去1点生命。

\* 该永久物置入坟墓场时由谁操控并不重要。

\* 此触发式异能为强制性。你无法选择不抓牌且不失去生命，就算你想要这样也不行。

-----

异端治疗师莉莲娜

{一}{黑}{黑}

传奇生物～人类 / 僧侣

2/3

系命

每当另一个由你操控且非衍生物的生物死去时，放逐异端治疗师莉莲娜，然后将她在其拥有者的操控下移回战场且已转化。若你如此作，则将一个2/2黑色灵俑衍生生物放进战场。

无畏死灵术士莉莲娜

\*黑\*

鹏洛客～莉莲娜

3

+2: 每位牌手各弃一张牌。

-X: 将目标总法术力费用为X且非传奇的生物牌从你的坟墓场移回战场。

-8: 你获得具有「每当一个生物死去，在下一个结束步骤开始时，将它在你的操控下移回战场」的徽记。

\* 如果数个由你操控且非衍生物的生物死去，则异端治疗师莉莲娜的异能会触发同样次数。不过，由于莉莲娜只能被放逐并移回战场一次，因此只有第一个结算的异能才会产生灵俑衍生生物。其他异能会照常结算，但没有效果。

\* 当无畏死灵术士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。

-----

### 空壳螳人

{二} {黑}

生物～灵俑 / 昆虫

2/2

牺牲一个生物：空壳螳人得+2/+2直到回合结束。

\* 你可以牺牲空壳螳人本身来起动其异能。不过，这只会将空壳螳人置入坟墓场。

-----

### 深夜圈套

{三} {黑}

法术

目标对手展示其手牌。你可以选择其中一张非地牌。如果你如此作，则该牌手弃掉该牌。如果你未如此作，则该牌手弃两张牌。

\* 如果你未选择一张非地牌来让该牌手弃掉，则该牌手选择要弃哪两张牌。

-----

### 解读骨卦

{二} {黑}

法术

占卜2，然后抓两张牌。你失去2点生命。（占卜2的流程是检视你牌库顶的两张牌，然后将其中任意数量的牌以任意顺序置于你牌库底，其余则以任意顺序置于你牌库顶。）

\* 失去生命是该咒语效应的一部分。它并非该咒语的额外费用。如果解读骨卦被反击，你不会失去生命。

-----

### 复仇者

{四} {黑}

生物～精怪

\*/\*

飞行

复仇者的力量和防御力各等同于你坟墓场中的生物牌数量。

\* 设定复仇者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。如果复仇者在你的坟墓场，其异能会把自己算进去。

-----

### 往昔阴影

{一} {黑}

结界

每当一个生物死去时，占卜1。（检视你的牌库顶牌。你可以将该牌置于你的牌库底。）

{四} {黑}：每位对手各失去2点生命且你获得2点生命。只能于你的坟墓场中有四张或更多生物牌时起动此异能。

\* 一旦你合法地起动了最后一个异能，于它结算时你坟墓场中有多少生物牌便不重要了。

-----

### 染毒疗法



{二}{黑}

结界

如果某对手将获得生命，改为该牌手失去等量的生命。

\* 如果多于一个替代性效应试图对某个获得生命事件生效，则由将获得生命的牌手选择生效的顺序。举例来说，如果操控阿哈玛瑞特的档案库的牌手将获得3点生命，且染毒疗法在战场上，则该牌手可以选择让3点生命翻倍成为6点生命，然后失去6点生命。该牌手也可以让染毒疗法先生效，将「获得3点生命」变为「失去3点生命」。然后阿哈玛瑞特的档案库将不会生效。

\* 战场上如果有多于一个染毒疗法，对获得生命不会有任何明显的效应。只要一个染毒疗法的效应生效后，由于不会获得生命，其他的也就没有机会生效了。

-----

受虐思绪

{二}{黑}

法术

牺牲一个生物，以作为施放受虐思绪的额外费用。

目标牌手弃若干牌，其数量等同于所牺牲生物的力量。

\* 施放受虐思绪时，你必须牺牲正好一个生物。你无法不牺牲生物就施放此咒语，且你也不能牺牲一个以上的生物。

\* 要等到施放完此咒语、支付完其所有费用之后，牌手才能回应之。没人能试图消灭你所牺牲的生物来让你无法施放此咒语。

-----

月地黄之触

{黑}

瞬间

直到回合结束，目标由你操控的生物得+1/+0且获得死触异能。本回合中，每当一个曾受到该生物伤害的生物死去时，后者生物的操控者失去2点生命。（具有死触异能的生物对生物造成的任何数量伤害都足以消灭后者。）

\* 受到目标生物伤害之生物的操控者会失去2点生命，而非目标生物的操控者。

-----

不死仆从

{三}{黑}

生物～灵俑

3/2

当不死仆从进战场时，你的坟墓场中每有一张名称为不死仆从的牌，便将一个2/2黑色灵俑衍生生物放进战场。

\* 于该异能结算时，计算你坟墓场中不死仆从的数量，来决定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。

-----

红色

科瑞尔要塞僧长

{一} {红}

生物～人类 / 修行僧

2/1

灵技（每当你施放非生物咒语时，此生物得+1/+1直到回合结束。）

当科瑞尔要塞僧长进战场时，放逐你的牌库顶牌。直到回合结束，你可以使用该牌。

\* 以科瑞尔要塞僧长异能放逐的牌为面朝上地放逐。

\* 就算科瑞尔要塞僧长已不在战场上或已不由你操控，你也可以在该回合中使用该牌。

\* 使用以科瑞尔要塞僧长之异能放逐的牌时，需遵循使用该牌的所有一般规则。你必须支付其费用，也必须遵循其使用时机限制等等。举例来说，如果该牌是生物牌，你只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候施放之，且需支付其法术力费用。

\* 除非有效应允许你在该回合额外使用地，否则只在你本回合还未使用过地牌的状况下，才能使用以科瑞尔要塞僧长之异能放逐的地牌。

\* 如果你不使用它，该牌将持续被放逐。

-----

炼狱侍僧

{二} {红}

生物～人类 / 修行僧

3/1

铭勇1（当此生物对任一牌手造成战斗伤害时，若它未铭勇，则在其上放置一个+1/+1指示物且它已铭勇。）

每当炼狱侍僧被一个生物阻挡时，它对该生物造成2点伤害。

\* 每有一个阻挡炼狱侍僧的生物，炼狱侍僧的最后一个异能便会触发一次。这些生物每个都会受到2点伤害。

\* 炼狱侍僧的最后一个异能会在造成战斗伤害之前触发并结算。如果所有阻挡炼狱侍僧的生物都因此而被消灭，则炼狱侍僧依旧已被阻挡，且既不会造成，也不会受到战斗伤害。

-----

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。

-----

满月的呼唤

{一} {红}

结界～灵气

结附于生物

所结附的生物得+3/+2且具有践踏异能。（它攻击时造成之过量战斗伤害能对防御牌手或鹏洛客造成之。）  
在每个维持开始时，若某牌手上回合施放了两个或更多咒语，牺牲满月的呼唤。

\* 满月的呼唤的最后一个异能会检查上个回合的全程，即使满月的呼唤只在该回合的某一部份在战场上，甚至完全不在战场上也是一样。举例来说，如果你在同一回合施放满月的呼唤和另一个咒语，则你在接下来回合的维持开始时，必须牺牲满月的呼唤。

\* 对于满月的呼唤的最后一个异能而言，必须要有某位牌手在上个回合施放了两个或更多咒语，该异能才会触发。如果几位牌手在上个回合分别只施放了一个咒语，则不会触发此异能。

-----

卡拉德许之火茜卓

{一} {红} {红}

传奇生物～人类 / 祭师

2/2

每当你施放红色咒语时，重置卡拉德许之火茜卓。

{横置}：卡拉德许之火茜卓对目标牌手造成1点伤害。如果茜卓本回合已造成3点或更多伤害，则放逐她，然后将她在其拥有者的操控下移回战场且已转化。

咆哮烈焰茜卓

\*红\*

鹏洛客～茜卓

4

+1：咆哮烈焰茜卓对目标牌手造成2点伤害。

-2：咆哮烈焰茜卓对目标生物造成2点伤害。

-7：咆哮烈焰茜卓向每位对手各造成6点伤害。以此法受到伤害的每位牌手均获得具有「在你的维持开始时，此徽记对你造成3点伤害」的徽记。

\* 卡拉德许之火茜卓的起动式异能会计算该回合中茜卓对任何永久物或牌手造成过的所有伤害，包括战斗伤害。

\* 卡拉德许之火茜卓的起动式异能最后一个句子并不是单独的异能。只有于该起动式异能结算时，才会进行检查。若要放逐茜卓并将她移回战场且已转化，你必须要起动该异能才能作到，就算茜卓已在本回合中造成了3点伤害也是一样。

\* 咆哮烈焰茜卓产生的徽记是无色。它造成的伤害是来自无色来源。

\* 只有实际受到咆哮烈焰茜卓第三个异能伤害的牌手才会获得徽记。如果对某位牌手造成的所有伤害都被防止，则该牌手不会获得徽记。如果其中任何伤害转移至茜卓的操控者，则该牌手会获得徽记。

\* 茜卓徽记的拥有者，便是获得该徽记的那位牌手。在多人游戏中，只要徽记的拥有者仍在游戏当中，徽记也就还在游戏中，就算茜卓的拥有者离开了游戏也是一样。

-----

茜卓的怒火

{四} {红}

瞬间

茜卓的怒火对目标牌手造成4点伤害，且对每个由该牌手操控的生物各造成1点伤害。

\* 茜卓的怒火仅将牌手作为目标，而不以任何生物作为目标。举例来说，茜卓的怒火将会对具辟邪异能的生物造成1点伤害。

-----

茜卓扬焰

{三}{红}{红}

法术

目标由你操控的生物向每个其他生物和每位对手各造成伤害，其数量等同于该生物的力量。

\* 伤害的来源是该生物，而非茜卓扬焰。举例来说，茜卓扬焰能让一个白色生物对具反红保护异能的生物造成伤害。

\* 利用目标生物于茜卓扬焰结算时的力量，来决定它向每个其他生物和每位对手造成多少伤害。

\* 当茜卓扬焰试图结算时，如果该生物成为不合法目标（也许因为其他牌手操控了它或它离开了战场），则茜卓扬焰将被反击，且其所有效应都不会生效。不会造成任何伤害。

-----

烬喉地狱兽

{三}{红}{红}

生物～地狱兽

4/5

践踏（此生物攻击时造成之过量战斗伤害能对防御牌手或鹏洛客造成之。）

如果你操控的其他红色来源将对任一永久物或牌手造成伤害，则改为它对该永久物或牌手造成原数量加1点伤害。

\* 烬喉地狱兽的最后一个异能并不是令烬喉地狱兽来造成伤害；它只是会影响由原本之红色来源造成的伤害数量。

\* 如果受到伤害的该牌手或永久物同时也受伤害防止效应的影响，则由该牌手或该永久物的操控者来决定此伤害防止效应与烬喉地狱兽之效应的生效顺序。如果某份伤害被全部防止，则烬喉地狱兽的效应便无法对这份伤害生效。

\* 数个烬喉地狱兽可以累加。如果你操控了其中两个，那么另一个由你操控之红色来源造成的伤害会增加2点。在这样的情况下，在战斗中任一烬喉地狱兽造成的伤害也会增加1点。

-----

威服英豪

{三}{红}

生物～人类 / 战士

3/2

当威服英豪进战场时，获得目标由对手操控且力量等于或小于2的生物之操控权直到回合结束。重置该生物。它获得敏捷异能直到回合结束。（它此回合便能攻击与{横置}。）

\* 一旦威服英豪的异能结算且你获得了某生物的操控权，将后者生物的力量提升至2以上不会让你失去该生物的操控权。类似地，威服英豪是否离开战场，或你是否失去威服英豪的操控权也不重要。成为该异能目标的生物直到回合结束都将受你操控。

\* 威服英豪的异能可以指定未横置的生物为目标。你仍会获得它的操控权，且它也会获得敏捷异能。

-----  
精巧火术

{一} {红} {红}

法术

精巧火术对目标生物或牌手造成4点伤害。

*精熟咒语*~如果你坟墓场中有两张或更多的瞬间和 / 或法术牌，则精巧火术不能被咒语或异能反击。

\* 就算精熟咒语异能生效，试图反击精巧火术的咒语或异能也能指定它为目标。虽然原本要反击精巧火术的那部分效应不会生效，但这类咒语可能具有的其他任何效应都依然会有效果。

-----

暴烈终局

{一} {红}

瞬间

牺牲一个生物，以作为施放暴烈终局的额外费用。

暴烈终局对目标生物造成5点伤害。

\* 施放爆裂终局时，你必须牺牲正好一个生物。你无法不牺牲生物就施放此咒语，且你也不能牺牲一个以上的生物。

\* 要等到施放完此咒语、支付完其所有费用之后，牌手才能回应之。没人能试图消灭你所牺牲的生物来让你无法施放此咒语。

-----

召现焰影

{三} {红}

结界

每当一个非衍生物的生物在你的操控下进战场时，你可以支付{红}。若你如此作，则将一个衍生物放进战场，该衍生物为该生物的复制品。该衍生物获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时，将它放逐。

\* 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；后文将详述）。它不会复制下列状态：该生物是否为横置，它上面有没有指示物、结附了灵气、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。

\* 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，则此衍生物进战场时，会是所选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。所复制的生物上面任何「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。

\* 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。

\* 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。

\* 如果该衍生物在下一个结束步骤开始时未被放逐（也许是因为该延迟触发式异能被反击），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，则该生物将不具有敏捷异能，也不会被放逐。

-----

吉拉波以太网

{二} {红}

结界

横置两个由你操控且未横置的神器：吉拉波以太网对目标生物或牌手造成1点伤害。

\* 你可以横置任意两个由你操控且未横置的神器，包括你并未自己最近的一回合开始时持续操控的神器生物。

-----

流布嗜血欲

{一} {红}

结界～灵气

结附于生物

所结附的生物得+2/+1，具有敏捷异能，且每回合若能攻击，则必须攻击。

当所结附的生物死去时，你可以从你牌库中搜寻一张名称为流布嗜血欲的牌，展示该牌，将它置于你手上，然后将你的牌库洗牌。

\* 如果所结附生物在其操控者的宣告攻击者步骤中处于以下状况：它已横置；它正受某咒语或异能之影响而不能攻击，则它便不能攻击。如果要支付费用才能让某生物攻击，则这并不会强迫其操控者必须支付该费用。如果他不支付费用，则该生物不至于必须要攻击。

-----

法师环塔恶霸

{一} {红}

生物～人类 / 战士

2/2

灵技（每当你施放非生物咒语时，此生物得+1/+1直到回合结束。）

法师环塔恶霸每回合若能攻击，则必须攻击。

\* 如果在法师环塔恶霸之操控者的宣告攻击者步骤中，它处于以下状况：它已横置，或者它正受某咒语或异能之影响而不能攻击，则法师环塔恶霸便不能攻击。如果要支付费用才能让它攻击，则这并不会强迫其操控者必须支付该费用。如果他不支付费用，则法师环塔恶霸不至于必须要攻击。

-----

岩浆洞察

{红}

法术

弃一张地牌，以作为施放岩浆洞察的额外费用。

抓两张牌。

\* 你必须弃掉正好一张地牌来施放岩浆洞察。你无法不弃地牌就施放它，且你也不能弃一张以上的牌。

-----

肆虐火光

{X} {红} {红}

瞬间

肆虐火光对目标生物造成X点伤害。

*精熟咒语*~如果你坟墓场中有两张或更多的瞬间和 / 或法术牌，则肆虐火光再对该生物的操控者造成X点伤害。

\* 肆虐火光只以生物为目标。即使精熟咒语异能生效，它也不以任何牌手为目标。

\* 如果肆虐火光试图结算时，该生物成为不合法目标，则肆虐火光会被反击，且其所有效应都不会生效。该生物和其操控者都不会受到伤害。

-----

地动元素

{三} {红} {红}

生物~元素

4/4

当地动元素进战场时，不具飞行异能的生物本回合不能进行阻挡。

\* 该回合中，不具飞行异能的生物不能进行阻挡，包括地动元素的异能结算后失去飞行异能的生物，以及该异能结算后进战场的生物。

-----

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。

\* 砸成碎片只以神器为目标，不将任何牌手作为目标。\* 在砸成碎片试图结算时，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。

-----

绿色

对空齐射

{绿}

瞬间

对空齐射对一个，两个或三个目标具飞行异能的生物造成共3点伤害，你可以任意分配。

\* 于你施放该咒语时，便一并选择对空齐射的目标数量，同时决定伤害的分配方式。每个目标至少要分配1点伤害。

\* 在对空齐射试图结算前，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。如果所有目标都成为不合法目标，则对空齐射会被反击。

-----

物灵师唤醒

{X} {绿}

法术

展示你牌库顶的X张牌。将其中所有地牌横置放进战场，并将其余的牌以随机顺序置于你的牌库底。  
*精熟咒语*～如果你坟墓场中有两张或更多的瞬间和 / 或法术牌，则重置这些地。

\* 没有牌手会知道这些置于你牌库底之牌的顺序。就实际上的操作而言，应将这些牌洗牌（但这并不是「洗牌」这一游戏动作）。

\* 如果精熟咒语生效，则你只会重置以物灵师唤醒放进战场的地。

\* 如果你牌库里的牌等于或少于X张，则你会展示你牌库的所有牌，将其中的所有地牌横置放进战场，然后将其余的牌以随机顺序放回你的牌库。（虽然这与将你的牌库洗牌无异，但这严格来说不属于「洗牌」。）

金叶猎领德维恩

{二} {绿} {绿}

传奇生物～妖精 / 战士

3/4

延势

由你操控的其他妖精生物得+1/+1。

每当金叶猎领德维恩攻击时，你每操控一个进行攻击的妖精，便获得1点生命。

\* 于德维恩的最后一个异能结算时，才会计算由你操控，且进行攻击的妖精数量，并以此来决定获得多少生命。

元素羁绊

{二} {绿}

结界

每当一个力量等于或大于3的生物在你的操控下进战场时，抓一张牌。

\* 该生物进战场时力量就必须等于或大于3，否则元素羁绊的异能不会触发。会考虑提升（或降低）生物力量之静止式异能的影响。不过，你不能让一个力量为2以下的生物进战场，然后再尝试用咒语、起动式异能或触发式异能来提升其力量，以期触发此异能。

飞跃进化

{一} {绿}

结界

{绿}，牺牲一个生物：从你的牌库顶开始展示牌，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。

\* 没有牌手会知道这些置于你牌库底之牌的顺序。就实际上的操作而言，应将这些牌洗牌（但这并不是「洗牌」这一游戏动作）。

\* 如果你没能展示出生物牌，则你会展示你牌库的所有牌，然后将它们以随机顺序放回你的牌库。（虽然这与将你的牌库洗牌无异，但这严格来说不属于「洗牌」。）

盖亚复仇灵

{五} {绿} {绿}



生物～元素

8/5

盖亚复仇灵不能被反击。

敏捷

盖亚复仇灵不能成为非绿色咒语或非绿色来源的异能之目标。

\* 盖亚复仇灵的第一个异能只于它是堆叠上的咒语时生效。盖亚复仇灵的最后一个异能只于它在战场上时生效。

\* 试图反击盖亚复仇灵的咒语或异能确实能指定它为目标。虽然原本要反击盖亚复仇灵的那部分效应不会生效，但这类咒语可能具有的其他任何效应都依然会有效果。

\* 盖亚复仇灵的最后一个异能会对所有非绿色咒语和非绿色来源的异能生效，包括由你操控的。举例来说，你无法让武器的佩带异能选择它为目标（除非该武器因故是绿色）。

\* 如果某咒语有一个或多个颜色，且其中一个颜色是绿色，则该咒语可以指定盖亚复仇灵为目标。

-----

伟大极光

{六} {绿} {绿} {绿}

法术

每位牌手将其所有手牌和由他拥有的所有永久物洗入其牌库，然后各抓等量的牌。每位牌手可以将任意数量的地牌从其手上放进战场。放逐伟大极光。

\* 你抓牌的数量，等同于你洗入牌库之战场上永久物的数量，与你洗入牌库之手牌数量两者之和。

\* 衍生物的拥有者是它首度进战场时操控它的那位牌手。虽然衍生物进入牌库之后便会立刻消失，但在计算要抓的牌数时，仍会将洗入牌库的衍生物数量计算在内。无论你是用什么来代表衍生物，你都不会将这些实体物品洗入你的牌库中。

\* 如果某位牌手要抓牌的张数，多于其牌库中牌的张数，则该牌手便输掉这盘游戏。如果所有牌手都以此法输掉这盘游戏，则本盘游戏为平手。

\* 于伟大极光结算时，首先由你来从手上选择任意数量要放进战场的地牌，然后每位其他牌手以回合进行的顺序比照办理。这些地同时进战场。

-----

诸神传令使

{一} {绿}

生物～半人马 / 祭师

2/2

你施放的结界咒语减少{一}来施放。

每当你施放结界咒语时，你获得1点生命。

\* 诸神传令使的第一个异能不能减少结界咒语的有色法术力要求。

\* 如果施放结界咒语需要支付额外费用，则先由其效应生效后，才轮到减少费用者生效。

\* 诸神传令使能够减少替代性费用，例如神授费用。

-----  
玖瑞加祝愿  
{四} {绿} {绿}  
法术

直到回合结束，每个由你操控的生物各得+3/+3，且本回合若能被阻挡，则须如此作。

\* 如果有数个进行攻击的生物同时必须被阻挡，则防御牌手在分配阻挡者时，须尽可能为每个这类进行攻击的生物各指派至少一个阻挡者。举例来说，如果有两个这类生物正进行攻击，且对手可以用两个生物进行阻挡，则对手不能指派这两个生物去阻挡同一个生物。

\* 玖瑞加祝愿并未强制特定生物非得阻挡特定攻击生物不可。防御牌手仍得选择由其操控的生物如何进行阻挡。

-----  
吞魔多头龙  
{二} {绿}  
生物~多头龙  
1/1

践踏（此生物攻击时造成之过量战斗伤害能对防御牌手或鹏洛客造成之。）

每当任一牌手施放咒语时，在吞魔多头龙上放置一个+1/+1指示物。

\* 吞魔多头龙的最后一个异能会比触发它的咒语先一步结算。

-----  
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结算时决定。就算由你操控的生物数量在该回合稍后的时段中发生了改变，加成也不会改变。

\* 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。

-----  
广林预言师妮莎  
{二} {绿}  
传奇生物~妖精 / 斥候  
2/2

当广林预言师妮莎进战场时，你可以从你牌库中搜寻一张基本的树林牌，展示该牌，将它置于你手上，然后将你的牌库洗牌。

每当一个地在你的操控下进战场时，若你操控七个或更多地，则放逐妮莎，然后将她在其拥有者的操控下移回战场且已转化。

物灵智者妮莎  
\*绿\*

## 鹏洛客～妮莎

3

+1：展示你的牌库顶牌。如果该牌是地牌，则将其放进战场。若否，则将其置于你手上。

-2：将一个传奇的4/4，名称为醒转天地艾莎娅之绿色元素衍生生物放进战场。

-7：重置至多六个目标地。它们成为6/6元素生物。它们仍然是地。

\* 物灵智者妮莎第二个异能产生的衍生物名称就只是醒转天地艾莎娅。它的名称不是元素。

\* 就算你已经操控了醒转天地艾莎娅，你也可以起动物灵智者妮莎的第二个异能。第二个衍生物产生之后，你要立即选择其中一个留在战场上。另一个会置入你的坟墓场，随后消失。

\* 如果地成为生物，但其操控者并未在他最近的一回合开始时持续操控它，则它便不能攻击，且其费用中包含{横置}的异能（包括法术力异能）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。

-----

## 妮莎的朝圣

{二}{绿}

法术

从你的牌库中搜寻至多两张基本的树林牌，展示这些牌，然后将一张横置放进战场，其余的牌则置于你手上。然后将你的牌库洗牌。

*精熟咒语*～如果你坟墓场中有两张或更多的瞬间和 / 或法术牌，则改为从你的牌库中搜寻至多三张基本的树林牌，而非两张。

\* 如果你只找到一张树林，则你将它横置放进战场。即使你想，你也不能将它置于你手上。

\* 如果精熟咒语异能生效，且你找到三张基本的树林牌，则其中之一会横置放进战场，另外两张会置于你手上。

-----

## 妮莎的启示

{五}{绿}{绿}

法术

占卜5，然后展示你的牌库顶牌。如果该牌是生物牌，则你抓等同于其力量的牌，且获得等同于其防御力的生命。

\* 如果你的牌库顶牌不是生物牌，或者它是力量等于或小于0的生物牌，则你不会抓牌。否则，你抓的第一张牌便是你展示的牌。

-----

## 松柏森首领

{三}{绿}

生物～狼

3/2

每当一个由你操控的生物被阻挡时，它得+1/+1直到回合结束。

{一}{绿}：目标由你操控的生物获得践踏异能直到回合结束。（它攻击时造成之过量战斗伤害能对防御牌手或鹏洛客造成之。）

\* 松柏森首领的第一个异能会赋予每个由你操控，且被阻挡的生物+1/+1直到回合结束。有多少个对手的生物阻挡每个你的生物并不重要。

-----

### 藤蔓圈套

{二} {绿}

瞬间

于本回合中，防止力量等于或小于4的生物将造成之所有战斗伤害。

\* 于每个生物将造成战斗伤害时才会检查其力量，并以此来决定是否防止该伤害。藤蔓圈套结算时生物的力量是多少并不重要。

-----

### 野性本能

{三} {绿}

法术

目标由你操控的生物得+2/+2直到回合结束。它与目标由对手操控的生物互斗。（它们各向对方造成等同于本身力量的伤害。）

\* 你必须能够同时选择由你操控的某个生物和由对手操控的某个生物为目标，才能施放野性本能。

\* 如果当野性本能试图结算时，由对手操控的生物为不合法目标，但由你操控的生物仍然是合法目标，则由你操控的那个生物将得+2/+2，但彼此不会互斗。野性本能结算时，两个生物都不会造成或受到伤害。

-----

### 林地咆哮兽

{四} {绿} {绿}

生物~野兽

6/5

当林地咆哮兽进战场时，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且非传奇的绿色生物牌，将之放进战场，然后将你的牌库洗牌。

\* 如果某张牌的法术力费用包括{X}，则X为0。

-----

### 多色

#### 血诅骑士

{一} {白} {黑}

生物~吸血鬼 / 骑士

3/2

只要你操控结界，血诅骑士便得+1/+1且具有系命异能。（此生物所造成的伤害会让你获得等量的生命。）

\* 如果你以某个由对手操控的生物为目标施放灵气咒语，则你仍操控该灵气。血诅骑士的异能会将该灵气计算在内。

-----

### 着魔尸嵌

{三} {蓝} {黑}

生物～灵俑

3/2

当着魔尸嵌进战场时，将目标瞬间，法术或生物牌从你的坟墓场移回你手上。

如果着魔尸嵌将死去，则改为将它放逐。

\* 无论着魔尸嵌为何死去（致命伤害、被牺牲、足量的-1/-1指示物等），其最后一个异能都会生效。着魔尸嵌不会进入坟墓场。它会从战场置入放逐区。会因生物死去而触发的异能并不会触发。

隐居神器师

{二} {蓝} {红}

生物～人类 / 神器师

2/3

敏捷（此生物受你操控时便能攻击与{横置}。）

当隐居神器师进战场时，你可以令它对目标生物造成伤害，其数量等同于由你操控的神器数量。

\* 于隐居神器师的触发式异能结算时，计算由你操控的神器数量来决定造成多少伤害。

\* 如果当隐居神器师的异能触发时，你是唯一操控生物的牌手，则你必须选择其中一个生物作为目标，但是你可以选择不对它造成伤害。

猎群祭师

{一} {黑} {绿}

生物～妖精 / 祭师

3/2

当猎群祭师进战场时，目标对手失去等同于由你操控之妖精数量的生命。

\* 于猎群祭师的异能结算时，才会计算由你操控的妖精数量，并以此来决定失去多少生命，如果猎群祭师仍在战场上，则会将它本身也计算在内。

赞迪卡化身

{二} {红} {绿}

生物～元素

\*/4

赞迪卡化身的力量等同于由你操控的地数量。

\* 设定赞迪卡化身力量的异能会在所有区域生效，而不是只在战场上。赞迪卡化身的力量随着由你操控之地数量的变化而改变。

神器

炼金术士药瓶

{二}

神器

当炼金术士药瓶进战场时，抓一张牌。

{一}，{横置}，牺牲炼金术士药瓶：目标生物本回合不能进行攻击或阻挡。

\* 以已正进行攻击或阻挡的生物为目标来起动炼金术士药瓶的最后一个异能，不会使得该生物不再进行攻击或阻挡。在某些少见情况中，这会使得该生物无法在同一回合中可能发生的额外战斗阶段中进行攻击或阻挡。

-----

## 阿哈玛瑞特的档案库

{五}

### 传奇神器

如果你将获得生命，则改为你获得该数量两倍的生命。

如果你将抓一张牌，且这不是你于自己的每个抓牌步骤中所抓的第一张牌，则改为抓两张牌。

\* 如果某效应会将你的总生命设定在特定数值，并且该数值比你目前的总生命要多，则该效应会让你获得其间差异之数量的生命。阿哈玛瑞特的档案库便会将该效应使你获得的生命数量翻倍。举例来说，你目前总生命为3点，并且某个效应让你的总生命「成为10点」，则你的总生命实际上会成为17点。

\* 如果有两个或更多替代性效应会对同一个抓牌事件生效，则由进行抓牌的牌手来决定这些效应的生效顺序。

\* 由于阿哈玛瑞特的档案库是传奇，所以不大可能出现同一位牌手操控两个的情况。不过，如果真发生了这种情况，则该牌手获得的生命会变成四倍。三个档案库会让获得的生命变成八倍，以此类推。

\* 类似地，数个档案库的最后一个异能之效应也可以累加。如果你操控两个，则你将抓的牌会变成四倍，以此类推。

\* 在双头巨人游戏中，只有阿哈玛瑞特的档案库的操控者会受它影响。如果该牌手的队友获得生命，阿哈玛瑞特的档案库并不会生效，就算所获得的生命会让此队伍所共享的总生命增加也是一样。

-----

## 天使之墓

{三}

### 神器

每当任一生物在你的操控下进战场时，你可以令天使之墓成为3/3白色，具飞行异能的天使神器生物直到回合结束。

\* 如果当某个生物进战场时，天使之墓已经是生物，则其异能会覆盖将其基础力量和防御力设定为特定值的任何效应，但其他影响其力量和防御力的效应（例如巨力成长的效应）仍将生效。

\* 对于会将天使之墓的基础力量与防御力设定为特定值的效应而言，如果这类效应是在天使之墓已成为生物之后才开始生效，则它会盖掉天使之墓本身的效应。举例来说，如果某个效应使3/3的天使之墓成为0/1，则直到另一个效应（例如天使之墓的异能再度触发，或将之指定为巨力成长的目标）改变这些数值为止，天使之墓都将是0/1。

-----

## 奉从组构体

{一}

### 神器生物～组构体

2/1

奉从组构体不能单独进行攻击。

\* 奉从组构体只能与其他生物同时被宣告为攻击者。

\* 如果你操控数个不能单独进行攻击的生物，则它们可以一起攻击，即使没有其他生物攻击也是一样。

\* 尽管奉从组构体不能单独进行攻击，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，奉从组构体可以攻击某位对手，而另一个生物则可以攻击由该对手所操控的某个鹏洛客。

\* 如果某个生物同时为「不能单独进行攻击」及「若能攻击则必须攻击」，则其操控者若能以该生物与另一个生物进行攻击，就必须如此作。

\* 在双头巨人游戏（或其他采用队友共享回合玩法的赛制）中，奉从组构体可以与由你队友操控的生物一起攻击，即使由你操控的其他生物并未一起进行攻击也是一样。

-----

### 守护机械兽

{四}

神器生物～组构体

3/3

当守护机械兽死去时，你获得3点生命。

\* 如果守护机械兽死去的同时，你的总生命降到0或更少，则你会在触发式异能结算前输掉这盘游戏。

-----

### 行走机库

{X} {X}

神器生物～组构体

0/0

行走机库进战场时上面有X个+1/+1指示物。

当行走机库死去时，其上每有一个+1/+1指示物，便将一个1/1无色，具飞行异能的振翼机衍生神器生物放进战场。

{一}，{横置}：在行走机库上放置一个+1/+1指示物。

\* 行走机库法术力费用中所有X的数值必须相同。举例来说，如果X为2，则你要支付{四}来施放行走机库，且它进战场时上面会有两个+1/+1指示物。

\* 如果会于同一时间在行走机库上放置足量的-1/-1指示物使其防御力等于或小于0，则利用在行走机库上放置-1/-1指示物之前其上+1/+1指示物的数量来决定你将放进战场的振翼机衍生物数量。举例来说，如果行走机库上有三个+1/+1指示物，且它获得四个-1/-1指示物，则你将获得三个振翼机衍生物。这是因为行走机库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。

-----

### 众神之盔

{一}

神器～武具

你每操控一个结界，佩带此武具的生物便得+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。）

\* 如果你以某个由对手操控的生物为目标施放灵气咒语，则你仍操控该灵气。

-----  
法师环塔守卫

{七}

神器生物～魔像

7/7

法师环塔守卫于你的重置步骤中不能重置。

{七}：重置法师环塔守卫。

每当法师环塔守卫攻击时，它对目标由防御牌手操控的生物造成7点伤害。

\* 最后一个异能会在宣告阻挡者之前触发并结算。如果目标生物因该伤害而被消灭，则它不会在战场上进行阻挡。

-----  
卫护法球

{五}

神器

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。*）

如果某生物将对你造成伤害，则防止该伤害中的1点。

\* 只要你具有辟邪异能，对手便不能把你选为造成伤害之咒语或让其来源造成伤害之异能的目标，就算他们打算将该伤害转移给由你操控的鹏洛客也是一样。

\* 卫护法球无法防止生物对由你操控之鹏洛客造成的伤害。不过，如果由对手操控的生物将对你造成非战斗伤害，你能让卫护法球的效应生效，从而在对手选择是否将该伤害转移给由你操控的鹏洛客之前防止其中1点。

\* 多个卫护法球的伤害防止效应可以累加。

-----  
烈焰术士护目镜

{五}

传奇神器

{横置}：加{红}到你的法术力池中。当该法术力用来施放红色瞬间或法术咒语时，复制该咒语，且你可以为该复制品选择新的目标。

\* 烈焰术士护目镜产生的法术力能用来支付任何费用，而不仅仅是红色瞬间或法术咒语。

\* 你用该法术力施放的任何红色瞬间或法术咒语都会被复制，而不仅仅是需要目标者。

\* 无论烈焰术士护目镜是否仍在战场上，该延迟触发式异能都会触发。

\* 如果由烈焰术士护目镜产生的多于一点红色法术力用来施放了一个红色瞬间或法术咒语，则每一点法术力对应的延迟触发式异能都会触发。这会产生该数量的复制品。这些红色法术力是由一个烈焰术士护目镜产生还是由多个烈焰术士护目镜产生，并不重要。

\* 如果产生了复制品，则你操控该复制品。该复制品是在堆叠上产生，所以它并非被「施放」的。会因牌手施放咒语而触发的异能并不会触发。然后在双方牌手有机会施放咒语与起动异能后，该复制品如常结算。



\* 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，它记着「选择一项～」或类似者），则复制品的模式会与原版咒语相同。你不能选择其他的模式。

\* 如果所复制的咒语包括了于施放时决定的X数值，则此复制品的X数值与原版咒语相同。

\* 你不能选择去支付该复制品的任何额外费用。不过，会基于替原版咒语所支付的任何额外费用而产生的效应都会被复制，就好像每个复制品都支付过同样的费用一样。举例来说，如果你牺牲了一个3/3生物来施放投掷，且你复制了它，则投掷的复制品也会对其目标造成3点伤害。

\* 如果某复制品记着它会影响「你」，则它会影响该复制品的操控者，而非原版咒语的操控者。类似状况：如果某复制品记着它会影响某位「对手」，则它会影响该复制品的操控者之对手，而非原版咒语的操控者之对手。

#### 冲城车

{三}

神器生物～攻城巨车

2/3

冲城车每回合若能攻击，则必须攻击。

只要你操控另一个神器，冲城车便得+2/+0。

\* 如果在冲城车的操控者宣告攻击者步骤中，它处于以下状况：它已横置，或者它正受某咒语或异能之影响而不能攻击，则冲城车便不能攻击。如果要支付费用才能让它攻击，则这并不会强迫其操控者必须支付该费用。如果他不支付费用，则冲城车不至于必须要攻击。

#### 骁勇印记

{二}

神器～武具

每当佩带此武具的生物单独攻击时，你每操控一个其他生物，它便得+1/+1直到回合结束。

佩带{一}（{一}：装备至由你操控的目标生物上。佩带的时机视同法术。）

\* 于骁勇印记的异能结算时，计算佩带此武具之生物外由你操控的生物数量，并以此来决定加成的数量。\* 一旦此异能结算，则就算由你操控的生物数量发生变化，也不会改变此加成的大小。

\* 若在宣告攻击者步骤当中，某生物是被宣告为攻击者的唯一生物（包括由队友操控的生物，如果有队友的话），则该生物便是单独攻击。举例来说，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，则骁勇印记的异能不会触发。

#### 物灵师之剑

{二}

传奇神器～武具

佩带此武具的生物得+1/+1。

每当佩带此武具的生物攻击时，你可以从你的牌库中搜寻一张基本牌，将之横置放进战场，然后将你的牌库洗牌。

佩带{二}

\* 让广林预言师妮莎佩带物灵师之剑不会有额外好处，但这很酷。如果你做到了，请务必在推特上发张照片，并挂上#EquippedNissa 的标签。

-----

飞刀

{二}

神器～武具

佩带此武具的生物得+2/+0。

每当佩带此武具的生物攻击时，你可以牺牲飞刀。若你如此作，则飞刀对目标生物或牌手造成2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。）

\* 飞刀的触发式异能会在宣告阻挡者之前触发。如果你利用此异能对目标生物造成了致命伤害并将其消灭，则它不会留在战场上进行阻挡。

\* 飞刀是其触发式异能造成之伤害的来源。举例来说，即使飞刀佩带在一个红色生物上，你也可以牺牲飞刀对具反红保护异能的生物造成2点伤害。

-----

地

浪客小径

地

{横置}：加{一}到你的法术力池中。

{四}，{横置}：目标生物本回合不能被阻挡。

\* 在某个生物被阻挡后起动浪客小径的第二个异能，并不会使其成为未受阻挡。

-----

万智牌，Magic，万智牌：起源，鞑契可汗，龙命殊途，鞑契龙王，塞洛斯，天神创生，尼兹之旅，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。