

决胜依夏兰发布释疑

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

此文件最近更新日期: 2017 年 10 月 24 日

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

Wizards.com/CustomerService。

「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

上市信息

决胜依夏兰系列包括会在补充包中出现的 196 张牌 (5 张基本牌, 70 张普通牌, 60 张非普通牌, 48 张稀有牌, 以及 13 张秘稀牌), 本系列还有 9 张只会在决胜依夏兰鹏洛客套牌中出现的牌。

万智牌体验日: 2018 年 1 月 6-7 日

售前赛: 2018 年 1 月 13-14 日

轮抽周末: 2018 年 1 月 20-21 日

万智牌联盟赛: 2018 年 1 月 22 日开始

标准赛对决: 2018 年 1 月 27 日开始

店家冠军赛: 2018 年 4 月 7-8 日

自正式发售当日起, 决胜依夏兰系列便可在有认证之构组赛制中使用, 此日期为: 2018 年 1 月 19 日 (周五)。在该时刻, 标准赛制中将可使用下列牌张系列: 卡拉德许, 乙太之乱, 阿芒凯, 幻灭时刻, 依夏兰, 以及决胜依夏兰。出自欢迎套牌 (及其他辅助产品) 中带有「W17」系列标识符号之牌张也允许在标准赛制中使用。

请至 Magic.Wizards.com/Rules 查询各种赛制可用牌张系列与禁用牌的完整列表。

请至 Wizards.com/Locator 查询你附近的的活动或贩售店。

决胜依夏兰故事焦点牌

决胜依夏兰故事中包含了诸多重要时刻, 其中的一些关键时刻~称之为「故事焦点」~会在牌张上呈现。你可以在 mtgstory.com 上阅读到更多有关这些事件的**万智牌**故事。

故事焦点 1: 回忆满盈

故事焦点 2：引发失忆

故事焦点 3：主脑得逞

故事焦点牌会在牌张的文字栏内出现鹏洛客符号。该符号和游戏进行并无关系。印制的牌张上还包括 **mtgstory.com** 的网址，以及一个表示牌张在故事中出现顺序的数字。

新关键字：登殿

随着 *决胜依夏兰* 故事展开，依夏兰系列相互敌对的四股势力都已抵达传说中的黄金城，如今他们为了争夺永生圣阳而展开激烈争夺。如果你能够成功抵达欧拉兹卡的最高殿堂～圣阳圣所，便能够感受其强大力量，推动战局向朝你有利的方向发展。

速腾舰队仗剑客

{一} {红}

生物～人类 / 海盗

2/2

登殿（如果你操控十个或更多永久物，则于这盘游戏接下来的时段中，你得到黄金城祝福。）

只要有黄金城祝福，速腾舰队仗剑客便具有连击异能。

征服者之傲

{一} {白}

瞬间

登殿（如果你操控十个或更多永久物，则于这盘游戏接下来的时段中，你得到黄金城祝福。）

由你操控的生物得+1/+1 直到回合结束。如果你有黄金城祝福，则改为这些生物得+2/+2 直到回合结束。

登殿的正式规则解析如下：

702.130 登殿

702.130a 瞬间或法术咒语上的登殿代表咒语异能。意指「如果你操控十个或更多永久物，且你没有黄金城祝福，则于这盘游戏接下来的时段中，你得到黄金城祝福。」

702.130b 永久物上的登殿代表静止式异能。意指「但凡你操控十个或更多永久物，且你没有黄金城祝福，你便于这盘游戏接下来的时段中得到黄金城祝福。」

702.130c 「得到黄金城祝福」此称号并无规则含义，仅用作标记，供其他规则和效应辨识只用。在同一时刻可有任意数量的牌手得到黄金城祝福。

702.130d 在牌手得到黄金城祝福之后，所有持续性效应会重新生效，然后游戏才会检查游戏状态或之前的事件是否满足触发条件。

* 一旦你得到了黄金城祝福，你就会在本盘游戏接下来的时段中一直受到祝福，就算你失去部分或全部永久物的操控权也是一样。黄金城祝福本身不是永久物，无法被任何效应移除。

* 在战场上的物件都属于永久物，包括衍生物和地。咒语和徽记都不是永久物。

* 如果你施放一个具登殿异能的咒语，则你要到咒语结算时才能得到黄金城祝福。牌手可以回应该咒语，来试图改变你是否能得到祝福。

* 永久物上的登殿异能不是触发式异能，且不用到堆叠。牌手可以回应会让你得到第十个永久物的咒语，但不能回应你在操控第十个永久物后「得到黄金城祝福」此事。也就是说，如果你的第十个永久物是一张你使用的地，则牌手无法在你得到黄金城祝福之前有所回应。

* 如果你操控十个永久物，但并未操控具登殿异能的永久物或结算中的咒语，则你不会得到黄金城祝福。举例来说，如果你操控十个永久物，失去了其中一个的操控权，然后施放金光殒命，则你不会得到黄金城祝福，且此咒语会影响由你操控的生物。

* 如果你的第十个永久物进入战场，然后一个永久物紧接其后离开战场（最有可能是因为「传奇规则」或由于该生物的防御力为 0），则你会在该永久物离开战场前得到黄金城祝福。

* 某些牌所具有之触发式异能会检查你是否具有黄金城祝福，且这类异能中包含「以『若』开头的子句」。其叙述为「『触发条件』，若你有黄金城祝福，『效应』。」你必须已得到黄金城祝福，才会让这类异能触发；否则什么都不会发生。换句话说，如果你没有黄金城祝福，便无法让这类异能触发，就算是你想要以回应此触发式异能的方式得到黄金城祝福也不行。

* 而另一些牌上检查你是否具有黄金城祝福的触发式异能并未出现「以『若』开头的子句」。无论你是否具有黄金城祝福，这类异能都会触发，且仅在其结算时才会检查你是否已得到祝福。

* 某些牌会在你具有黄金城祝福时得到力量、防御力加成和 / 或获得异能。如果另一张牌上的异能会在具有特定特征值之生物进战场时触发（例如驯良明师或元素羁绊），则利用你具有黄金城祝福状态下进战场之永久物的特征值来确定这类异能是否会触发。就算进战场之永久物恰好是你第十个永久物也是如此。

复出的依夏兰主题和机制

决胜依夏兰系列含有若干来自依夏兰系列的复出机制。欲知「部族」加成、双面牌、勘察、激怒和突击的更多信息，请参见[依夏兰发布释疑](#)。

单卡解惑

白色

不知所终

{一} {白}

结界

当不知所终进战场时，放逐目标由对手操控且总法术力费用等于或小于 3 的生物。

当不知所终离开战场时，目标对手派出一个 3/3 绿色，具践踏异能的恐龙衍生物。

* 虽然不知所踪的两个异能在风味上有所关联，但实际上是两个独立的异能。如果第一个异能未能结算（也许是因为该目标获得了辟邪异能），第二个异能依然会在不知所踪离开战场的时候派出恐龙衍生物。

* 在多人游戏中，要派出恐龙衍生物的目标对手，不一定要是生物被放逐的那位对手。

镇魂主教

{三} {白}

生物～吸血鬼 / 僧侣

1/1

当镇魂主教进战场时，放逐目标由对手操控的生物，直到镇魂主教离开战场为止。

每当镇魂主教攻击时，目标吸血鬼得+X/+X 直到回合结束，X 为所放逐之牌的力量。

* 如果镇魂主教在其第一个触发式异能结算前离开战场，则该目标生物不会被放逐。

* 结附于所放逐生物上的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。武器则会被卸装并留在战场上。被放逐的生物上的任何指示物都会消失。

* 如果以此法放逐某个衍生物，它将会完全消失且不会移回战场。

* X 的数值于镇魂主教的第二个异能结算时决定。就算该牌在本回合稍后时段离开放逐区，该数值也不会改变。

* 如果于镇魂主教的最后一个异能结算时，所放逐之牌不存在（最有可能是因为在该异能还在堆叠上的时候，镇魂主教已离开战场），则 X 为 0。如果所放逐之牌没有力量（最有可能是因为它本身是非生物牌但因故成为了生物），结果相同。

* 如果以镇魂主教放逐了载具，则利用其印制的力量来决定 X 的数值。

霞辉斗士

{一} {白} {白}

生物～人类 / 士兵

2/2

防止将对霞辉斗士造成的所有战斗伤害。

* 尽管将对霞辉斗士造成的战斗伤害会被防止，但仍可如常向其分配战斗伤害。举例来说，如果霞辉斗士阻挡了一个具有践踏异能的 4/4 生物，则该攻击牌手可将该生物所造成之战斗伤害中的 2 点分配给其攻击的牌手或鹏洛客。

帝国犄角龙

{四} {白}

生物～恐龙

3/5

激怒～每当帝国犄角龙受到伤害时，你获得 2 点生命。

* 如果你的总生命在帝国犄角龙受到伤害的同时降至 0 或更少，则你会在帝国犄角龙的激怒异能结算之前就输掉这盘游戏。

得胜之时

{白}

瞬间

目标生物得+2/+2 直到回合结束。你获得 2 点生命。

* 如果在得胜之时试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则咒语会被反击。你不会获得 2 点生命。

赎罪神圣武士

{一}{白}

生物~吸血鬼 / 骑士

1/1

在每个维持开始时，若你上回合曾失去生命，则在赎罪神圣武士上放置一个+1/+1 指示物。

当赎罪神圣武士死去时，你获得等同于其防御力的生命。

* 赎罪神圣武士的第一个异能只关心你是否在上回合中失去过生命，就算在失去生命时赎罪神圣武士还不在于战场上也是一样。它不关心你失去了多少生命，你在该回合中是否获得过生命，甚至也不关心你获得的生命是否比失去的生命更多。

* 利用赎罪神圣武士最后在战场时的防御力来决定你会因其最后一个异能获得多少生命。如果它的防御力小于 0，则你不会获得生命。（你也不会失去生命。）

征服者之傲

{一}{白}

瞬间

登殿（如果你操控十个或更多永久物，则于这盘游戏接下来的时段中，你得到黄金城祝福。）

由你操控的生物得+1/+1 直到回合结束。如果你有黄金城祝福，则改为这些生物得+2/+2 直到回合结束。

* 征服者之傲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到加成。

* 征服者之傲给予你生物加成的大小，在其结算时就已决定。如果你在该回合稍后时段才得到黄金城祝福，你的生物也只会得+1/+1。

辉煌命运

{二}{白}

结界

登殿（如果你操控十个或更多永久物，则于这盘游戏接下来的时段中，你得到黄金城祝福。）

于辉煌命运进战场时，选择一种生物类别。

由你操控的该类别生物得+1/+1。只要你有黄金城祝福，它们便具有警戒异能。

* 在你选择让某生物攻击之后再让其获得警戒异能也不会使得该生物成为未横置；在该时点之后让生物失去警戒异能也不会使得该生物成为横置。

斩杀猛兽

{一}{白}{白}

法术

每位牌手各选择任意数量由其操控的生物且力量总和等于或小于 4 的生物，然后牺牲所有由其操控的其他生物。

* 斩杀猛兽会让每位牌手各选择任意数量的生物，然后检查各牌手以此法选择的生物之力量总和是否等于或小于 4。举例来说，你能救下两个 2/2 生物，或一个 1/1 生物和一个 3/3 生物，但不能全部救下这四个生物。

* 如果某生物的力量因故小于 0，则在计算力量总和时会将其当作负数计算（其他生物的力量加总后减去此数值）。这样就能让力量总和等于或大于 5 的生物活下来。

* 每位牌手依照回合顺序（从目前这回合的牌手开始）选择相应数量的生物，然后其他牌手按照回合顺序依次比照办理。然后，所有牌手同时牺牲所有未选中的生物。牌手在作决定时，会知道先前牌手所作的选择。

史芬斯的裁决

{一} {白}

法术

每位对手于各自的下一个回合中不能施放瞬间或法术咒语。

* 如果有多个效应注明某对手于其下一个回合中不能施放瞬间或法术咒语，则所有此类效应会在同一个回合中生效。

扈从随行

{二} {白}

结界～灵气

结附于生物

所结附的生物得+1/+1 且具有系命异能。

当扈从随行进战场时，派出一个 1/1 白色，具系命异能的吸血鬼衍生生物。

* 于施放扈从随行时，你需要为其指定一个生物作为目标。你无法让它进战场并结附在它派出的吸血鬼衍生生物上。

* 如果在扈从随行试图结算时，此灵气将结附的生物已经是不合法目标，则此灵气咒语会被反击。它不会进战场，因此其异能也不会触发。

旭盔翼牙龙

{四} {白}

生物～恐龙

2/5

飞行

只要你操控另一个恐龙，旭盔翼牙龙便具有警戒异能。

* 在你选择让旭盔翼牙龙攻击之后再让其获得警戒异能也不会使得该生物成为未横置；在该时点之后让其失去警戒异能也不会使得它成为横置。

殿堂硕伟龙

{四} {白}

生物～恐龙

3/4

如果某来源将对另一个由你操控的恐龙造成伤害，则防止其中除了 1 点以外的所有伤害。

*可如常向其他由你操控的恐龙分配战斗伤害，只是其中大部分伤害都会被防止。举例来说，如果一个由你操控的 3/3 恐龙阻挡了一个具践踏异能的 5/5 生物，则该攻击牌手可将该生物所造成之战斗伤害中的 2 点分配给其攻击的牌手或鹏洛客，而殿堂硕伟龙则会防止分配给防御恐龙的 3 点伤害中的 2 点。

*如果数个来源将对你操控的另一个恐龙造成伤害，则会分别防止每个此类来源中除了 1 点以外的所有伤害。

*两个殿堂硕伟龙的效应也不会将来自同一来源的伤害降至低于 1 点。

*如果有数个替代性效应和/或防止性效应能对某个由你操控的恐龙生效，则由你来决定这些效应生效的次序。举例来说，如果有其他效应会防止将对某个恐龙造成的 1 点伤害，则你可以让殿堂硕伟龙的效应先生效，防止其中除了 1 点以外的所有伤害，然后让另一个效应生效来防止剩余的 1 点伤害。

残暴笼颚龙
{三}{白}{白}
生物~恐龙
5/5

激怒~每当残暴笼颚龙受到伤害时，放逐目标由对手操控的生物，直到残暴笼颚龙离开战场为止。

*如果残暴笼颚龙在其触发式异能结算前离开战场（最有可能的原因是它受到了致命伤害），则目标生物不会被放逐。

*结附于所放逐生物上的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。武器则会被卸装并留在战场上。被放逐的生物上的任何指示物都会消失。

*如果以此法放逐某个衍生物，它将会完全消失且不会移回战场。

始辉泽塔帕
{六}{白}{白}
传奇生物~长老 / 恐龙
4/8

飞行，连击，警戒，践踏，不灭

*如果某个同时具有连击与践踏异能的生物在造成先攻战斗伤害的时候就消灭了所有阻挡它的生物，则它造成的所有普通战斗伤害都会分配给该生物所攻击的牌手或鹏洛客。

蓝色

水路入侵
{三}{蓝}
结界

当水路入侵进战场时，派出两个 1/1 蓝色，具辟邪异能的人鱼衍生物。（它们不能成为由对手操控之咒语或异能的目标。）

{三}{蓝}：目标人鱼本回合不能被阻挡。

*在某个人鱼被阻挡后起动水路入侵的最后一个异能，并不会使其成为未受阻挡。

狡智扒手

{三} {蓝}

生物～人类 / 海盗

2/2

闪现

当狡智扒手进战场时，所有将于本回合中在对手操控下派出的衍生物，改为在你的操控下派出之。

* 狡智扒手产生的替代性效应，将比其他任何会影响此衍生物如何进场的替代性效应先一步生效。举例来说，如果某对手操控圣洗者行列，则你狡智扒手所产生之效应会比圣洗者行列的效应先一步生效，你不会得到两倍数量的衍生物。

* 狡智扒手不会追溯并改变已进入战场之衍生物的操控权。

* 如果会以「横置且进行攻击」的状态派出某衍生物，但该衍生物的操控者并非进行攻击的牌手，则该衍生物会以横置的状态派出，但不进行攻击。如果会以「阻挡某生物」的状态派出某衍生物，但该衍生物的操控者并非防御牌手，则该衍生物会如常派出，但不进行阻挡。

* 如果派出衍生物的效应同时产生了延迟触发式异能，则狡智扒手不会改变是由谁来操控该异能。举例来说，如果对手起动裂镜奇奇几奇的异能，则该延迟触发式异能是由对手操控的。当该异能结算时，该牌手无法牺牲该衍生物，所以它会留在战场上。

* 另一方面，如果派出衍生物的效应将某个触发式异能赋予该衍生物，则在此异能触发时操控该衍生物的牌手，便是此异能的操控者。举例来说，如果对手起动了流离谋士杰斯的第二个异能，则所派出的衍生物具有相应的异能。如果此异能触发，则你会操控此异能，所以必须由你牺牲该衍生物。

* 如果两位或更多牌手都结算了狡智扒手的触发式异能，且会派出衍生物，则由本来要操控该衍生物的牌手决定要让哪一个可适用的狡智扒手效应生效。然后新一任之「将要操控该衍生物的牌手」针对剩下的狡智扒手效应来重复此流程，以此类推下去，直到没有可适用的此类效应为止。在此流程中，每个效应都只能对该衍生物生效一次。

* 上述的流程意指：如果在双人游戏中两位牌手在同一回合都结算了狡智牌手的触发式异能，并且其中一位牌手将派出一个衍生物，则它确实会在原本那位牌手的操控下进战场。该衍生物将要在 A 牌手的操控下进战场，所以 B 牌手的效应会影响它。这之后，既然该衍生物将要在 B 牌手的操控下进战场，所以 A 牌手的效应会影响它。如今两个替代性效应都已经用掉了，所以该衍生物会在 A 牌手的操控下进战场。

覆顶潮浪

{二} {蓝}

法术

只要你操控人鱼，覆顶潮浪便具有闪现异能。

将目标生物移回其拥有者手上。

抓一张牌。

* 一旦你宣告施放覆顶潮浪，则直到你完成施放为止，牌手都无法试图去除你的人鱼好让此咒语失去闪现异能。如果在施放之后覆顶潮浪失去了闪现异能，则如果它能够结算，则仍会照常结算。

* 如果在覆顶潮浪试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则咒语会被反击。你不会因此抓牌。

好奇求索

{蓝}

结界～灵气

结附于生物

所结附的生物得+1/+1 且具有「每当此生物对任一牌手造成战斗伤害时，你可以抓一张牌。」

在你的结束步骤开始时，若你于本回合中未以生物攻击，则牺牲好奇求索。

* 只要你本回合中曾以任何生物攻击，便能满足好奇求索最后一个异能的要求，这一点与突击异能类似。它所结附的生物不一定要攻击。

逐出欧拉兹卡

{一} {蓝}

瞬间

登殿（如果你操控十个或更多永久物，则于这盘游戏接下来的时段中，你得到黄金城祝福。）

将目标非地永久物移回其拥有者手上。如果你有黄金城祝福，则你可以改为将该永久物置于其拥有者的牌库顶。

* 如果你有黄金城祝福，并选择不将该目标非地永久物置于其拥有者的牌库顶，则它会被移回其拥有者手上。

招摇撞骗

{二} {蓝}

瞬间

反击目标生物咒语。你派出一个无色珍宝衍生神器，且具有「{横置}，牺牲此神器：加一点任意颜色的法术力到你的法术力池中。」

* 招摇撞骗能指定不能被反击的咒语为目标，例如始潮涅札哈。当招摇撞骗结算时，该咒语不会被反击，但你仍会得到一个珍宝。

引发失忆

{二} {蓝}

结界

当引发失忆进战场时，目标牌手牌面朝下地放逐其手牌，然后抓等量的牌。

当引发失忆从战场进入坟墓场时，将所放逐的牌移回其拥有者手上。

* 所有牌手均不可检视所放逐的牌。

* 如果引发失忆离开战场但未进入坟墓场，则所放逐的牌便会永远消失。就算有另一个引发失忆进入坟墓场，也无法移回这些牌，哪怕是用同一张牌代表的新引发失忆也一样。

* 如果引发失忆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（如适用）但不会生效。然后其第一个异能会结算，所放逐的牌会永远被放逐。

航箏海盗

{一}{蓝}

生物～人类 / 海盗

2/1

只要航箏海盗正进行攻击，它便具有飞行异能。

* 航箏海盗是在攻击之后立刻具有飞行异能。这意味着，针对具飞行异能之生物的战斗限制（例如沙丘亚龙巢群所具有者）不会对其生效，但会在「具飞行异能的生物攻击」时触发的异能（例如风信史芬斯所具有者）会触发。

始潮涅札哈

{五}{蓝}{蓝}

传奇生物～长老 / 恐龙

7/7

始潮涅札哈不能被反击。

你的手牌数量没有上限。

每当任一对对手施放非生物咒语时，你抓一张牌。

弃三张牌：放逐涅札哈。在下一个结束步骤开始时，将它在拥有者的操控下横置移回战场。

* 只有在你回合的清除步骤中，才会检查你的手牌数量上限。如果你是在你回合的结束步骤之前起动涅札哈的最后一个异能，则它会在你的下一个清除步骤之前返回，且你的手牌数量没有上限。

* 涅札哈的触发式异能会比触发它的非生物咒语先一步结算。

* 在涅札哈的触发式异能结算之后，但在触发它的咒语结算之前，牌手有机会施放咒语和起动异能。特别一提，你刚抓上的那张牌就可以用来反击该咒语，也可以弃掉来起动涅札哈的最后一个异能。

* 涅札哈移回战场之后，它会是一个全新物件，与先前所放逐的生物毫无关联。它不会在战斗中，也不会具有它被放逐时可能具有的其他额外异能。其上的所有+1/+1 指示物与结附于其上的灵气均遭移除，且所有武具也不再装备于其上。

清风散形

{二}{蓝}

瞬间

放逐目标非地永久物。于该牌持续被放逐期间，其拥有者可以施放该牌，且不需支付其法术力费用。

* 不能施放以此法放逐的衍生物。

* 如果所放逐之牌的法术力费用中包含 {X}，则你在以「不需支付其法术力费用」的方式施放它时必须将 X 的值选为 0。

* 施放所放逐的牌时，需遵循施放该牌的所有一般时机规则。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。

* 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。不过，你能够支付额外费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用（例如银鳃专家），则你必须支付之，才能施放此牌。

通流卜算师

{三} {蓝}

生物～人鱼 / 魔术师

2/2

当通流卜算师进战场时，抓三张牌，然后从你手上将两张牌以任意顺序置于你的牌库顶。

* 你是在结算通流卜算师之异能的过程中完成「抓三张牌并将两张牌放回」这一系列动作。在这两个动作之间无法发生任何事情，且没有牌手能采取任何动作。

海床先知

{二} {蓝} {蓝}

生物～人鱼 / 魔术师

2/3

每当一个由你操控的人鱼对任一牌手造成战斗伤害时，抓一张牌。

* 如果在某个由你操控的人鱼对任一牌手造成战斗伤害的同时，海床先知受到了致命伤害，则你会抓一张牌。

矫捷恶棍

{二} {蓝}

生物～人类 / 海盗

2/2

登殿（如果你操控十个或更多永久物，则于这盘游戏接下来的时段中，你得到黄金城祝福。）

只要你有黄金城祝福，矫捷恶棍便具有辟邪异能且不能被阻挡。

* 一旦矫捷恶棍已被阻挡，你得到黄金城祝福也不会使其成为未受阻挡。

战箏劫掠者

{一} {蓝}

生物～人类 / 海盗

2/1

飞行

每当战箏劫掠者攻击时，直到回合结束，目标由防御牌手操控的生物失去所有异能，且基础力量与防御力为 0/1。

* 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，都会被战箏劫掠者的异能覆盖。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。

* 若战箏劫掠者的异能结算后，被影响的生物才获得某异能，则该生物依旧会具有此异能。如果受影响的生物具有之异能会赋予其他物件异能，则战箏劫掠者不会让它赋予异能。

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

黑色

血脉喷涌

{一} {黑} {黑}

法术

每位对手各弃两张牌。如果你操控吸血鬼，则每位对手各失去 2 点生命且你获得 2 点生命。

* 于血脉喷涌结算时，才会检查你是否操控吸血鬼。

* 如果你操控吸血鬼，则血脉喷涌会让每位对手各失去 2 点生命，就算其中部分或全部牌手无法弃牌也是一样。

* 在双头巨人游戏中，血脉喷涌会使对手队伍失去 4 点生命，且该队伍中的每位牌手各弃两张牌。你获得 2 点生命。

暮影斗士

{三} {黑} {黑}

生物～吸血鬼 / 骑士

4/4

当暮影斗士进战场时，你抓 X 张牌且你失去 X 点生命，X 为由你操控的吸血鬼数量。

* 只有于暮影斗士的异能结算时，才会计算由你操控的吸血鬼数量。如果暮影斗士仍在战场上，则会将它本身也计算在内。

死魂棺

{一} {黑}

结界～灵气

结附于由对手操控的生物

当所结附的生物死去时，放逐其拥有者牌库顶的若干牌，其数量等同于该生物的力量。于这些牌持续被放逐期间，你可以施放其中的非地牌，且你可以将法术力视同任意种类的法术力来支付施放这些咒语的费用。

* 如果你获得了所结附的生物之操控权，死魂棺会被置入你的坟墓场。

* 如果死魂棺和所结附的生物同时进入坟墓场，则死魂棺最后一个异能仍会触发。

* 利用所结附的生物最后在战场时的力量来决定要放逐之牌的数量。

* 如果代表某生物的牌张在游戏开始时就在你的套牌中，则你就是该生物的拥有者；若该生物为衍生物，则如果该衍生物是在你的操控下进入战场，则你就是该生物的拥有者。如果死魂棺是结附在一个由你拥有但由对手操控的生物上，则你会从自己的牌库放逐牌。

* 死魂棺的效应不会改变你能够施放所放逐之牌的时机。举例来说，如果你放逐了一张不具有闪现异能的生物牌，则你只能在你的行动阶段当中且堆叠为空的时候施放之。

* 施放所放逐之牌会导致其离开放逐区。你无法多次施放它。

* 在多人游戏中，如果有牌手离开游戏，则由该牌手拥有的所有牌也会一同离开。如果你离开了游戏，则所有你因死魂棺的异能而操控的咒语或永久物都会被放逐。

恐龙猎人

{一} {黑}

生物~人类 / 海盗

2/2

每当恐龙猎人对任一恐龙造成伤害时，消灭后者。

* 如果对手的恐龙具有激怒异能，且你的恐龙猎人在你的回合中对它造成伤害，则激怒异能会先结算，然后恐龙猎人的异能才会消灭恐龙。如果是在对手的回合，则恐龙会先被消灭，但之后它的激怒异能依然会结算。

莫测舰队强袭客

{二} {黑}

生物~半兽人 / 海盗

3/3

当莫测舰队强袭客进战场时，除非你操控另一个海盗，否则你失去 2 点生命。

* 无论你是否操控另一个海盗，莫测舰队强袭客的异能都会触发。于该异能结算时，才会检查你是否操控另一个海盗。

联盟先驱

{二} {黑}

生物~人类 / 海盗

2/2

当联盟先驱进战场时，你可以从你的牌库中搜寻一张海盗牌，展示该牌，然后将你的牌库洗牌，并将该牌置于其上。

每当另一个海盗在你的操控下进战场时，每位对手各失去 1 点生命。

* 在双头巨人游戏中，联盟先驱的最后一个异能会让对手队伍失去 2 点生命。

金光殒命

{一} {黑} {黑}

法术

登殿（如果你操控十个或更多永久物，则于这盘游戏接下来的时段中，你得到黄金城祝福。）

所有生物得-2/-2 直到回合结束。如果你有黄金城祝福，则改为只有由对手操控的生物得-2/-2 直到回合结束。

* 金光殒命只会影响它结算时已经在战场上的生物。于该回合稍后时段才进战场的生物不会得-2/-2。类似地，如果你有黄金城祝福，于该回合稍后时段才受对手操控的生物不会得-2/-2。

可怖命运

{二}{黑}

法术

你每操控一个生物，每位对手便各失去 1 点生命。

* 在双头巨人游戏中，你每操控一个生物，可怖命运便会让对手队伍失去 2 点生命。

主脑得逞

{二}{黑}{黑}

法术

选择一项～

- 从你的牌库中搜寻一张牌，将它置于你手上，然后将你的牌库洗牌。
- 从游戏外选择一张由你拥有的牌，并将它置于你手上。

* 在休闲游戏中，你从游戏外选择的牌来自你个人牌张收藏。在正式赛事中，你只能从你的备牌中进行选择。你可以随时查看你的备牌。

陵墓哈痞

{四}{黑}

生物～哈痞

3/3

飞行

登殿（如果你操控十个或更多永久物，则于这盘游戏接下来的时段中，你得到黄金城祝福。）

每当另一个由你操控的生物死去时，若你有黄金城祝福，则在陵墓哈痞上放置一个+1/+1 指示物。

* 如果在陵墓哈痞受到致命伤害的同时，另一个由你操控的生物也受到了致命伤害，则陵墓哈痞无法及时获得原本要放在其上的+1/+1 指示物，因此无法活下来。

渴血之时

{一}{黑}

瞬间

目标生物得-2/-2 直到回合结束。你获得 2 点生命。

* 如果在渴血之时试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则咒语会被反击。你不会获得 2 点生命。

* 就算该目标生物的防御力已被降至 0 或更低，它在你获得生命的时候也还在战场上。其具有之所有会与获得生命互动的效应，都会产生对应的互动。如果有因你获得生命而触发的异能，则该生物会在该异能触发之后、结算之前进入其拥有者的坟墓场。

立誓吸血鬼

{一}{黑}

生物～吸血鬼 / 骑士

2/2

立誓吸血鬼须横置进战场。

如果你于本回合中曾获得生命，则你可以从你的坟墓场中施放立誓吸血鬼。

* 立誓吸血鬼的最后一个异能只关心你是否在本回合中获得过生命，就算在获得生命时立誓吸血鬼还不在于坟墓场中也是一样。它不关心你获得了多少生命，你在该回合中是否失去过生命，甚至也不关心你失去的生命是否比获得的生命更多。

* 从你的坟墓场中施放立誓吸血鬼时，需遵循施放该牌的所有一般规则。你必须支付其费用，也必须遵循其使用时机限制等等。

冷酷袭劫者

{三}{黑}

生物~人类 / 海盗

1/4

每当另一个由你操控的生物死去时，派出一个无色珍宝衍生神器，且具有「{横置}」，牺牲此神器：加一点任意颜色的法术力到你的法术力池中。」

* 如果冷酷袭劫者与另一个生物同时死去，则你会得到一个珍宝。

始亡帝兹默

{四}{黑}{黑}

传奇生物~长老 / 恐龙

6/6

死触

{黑}，从你手上展示始亡帝兹默：在目标生物上放置一个猎物指示物。只能于你的回合中起动此异能。当帝兹默进战场时，消灭所有由对手操控且其上有猎物指示物的生物。

* 你可以在你的回合中多次起动帝兹默的起动式异能。

* 帝兹默的触发式异能不关心生物上的猎物指示物因何而来，也不关心是谁的帝兹默在该生物上放的指示物。能有对手的猎物让自己大快朵颐，帝兹默就已心满意足。

暮光先知

{二}{黑}{黑}

生物~吸血鬼 / 僧侣

2/4

飞行

登殿（如果你操控十个或更多永久物，则于这盘游戏接下来的时段中，你得到黄金城祝福。）

在你的维持开始时，若你有黄金城祝福，则展示你的牌库顶牌，并将它置于你手上。每位对手各失去 X 点生命且你获得 X 点生命，X 为该牌的总法术力费用。

* 如果所展示牌的法术力费用包括 {X}，则 X 视为 0。

* 如果所展示的牌没有法术力费用（例如，由于它是地牌），则其总法术力费用为 0。

* 连体牌（例如阿芒凯环境中具余响异能的牌）的总法术力费用是其两边之法术力费用相加。

* 在双头巨人游戏中，暮光先知的最后一个异能会让对手队伍失去两倍于 X 的生命且你获得 X 点生命。

沃娜血欲

{二}{黑}

瞬间

登殿（如果你操控十个或更多永久物，则于这盘游戏接下来的时段中，你得到黄金城祝福。）

每位对手各牺牲一个生物。如果你有黄金城祝福，则改为每位对手各牺牲一半数量由其操控的生物，小数点后进位。

* 在沃娜血欲结算时，首先由轮到该回合的牌手（如果该牌手为对手）选择要牺牲的生物，然后其他每位对手按照回合顺序依次比照办理，然后同时牺牲所选的生物。牌手在作决定时，会知道先前牌手所作的选择。

狡诈蛇发妖瓦丝卡（仅出现在鹏洛客套牌中）

{四}{黑}{黑}

传奇鹏洛客～瓦丝卡

5

+2：由你操控的生物得+1/+0 直到回合结束。

-3：消灭目标生物。

-10：直到回合结束，由你操控的生物获得死触异能与「每当此生物向任一对手造成伤害时，该牌手输掉这盘游戏。」

* 瓦丝卡的第一个和最后一个异能都只会影响其结算时由你操控的生物。于该回合稍后时段才受你操控的生物不会得+1/+0 或获得异能。

* 瓦丝卡的第三个异能赋予生物的触发式异能会在这些生物造成任何伤害时触发，包括非战斗伤害。如果受影响的生物同时对数位牌手造成伤害，则由你决定这些触发结算的顺序。如果你的所有对手都已输掉游戏，则你会在剩余触发结算之前获胜。

红色

腥红之日

{二}{红}

结界

当腥红之日进战场时，抓一张牌。

所有地均失去法术力异能以外的所有异能。

* 「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。

* 不在战场上的地牌不受影响。

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

* 如果某个地具有会让其横置进战场的异能，则在该异能生效之前，该地就已失去此异能。对于其他会影响地如何进战场之异能，或是会在「于」其进战场时生效之异能（例如无主领地的第一个异能）也是同理。

* 如果腥红之日进战场后，某地才获得某异能，则它依旧会具有此异能。

* 如果某地具有会持续改变其他地之类别的异能（例如约格莫夫之墓乌尔博格），则此类异能会先生效，而后才轮到腥红之日移除异能的效应生效。如果某个地具有的异能会赋予其他物件异能，则腥红之日不会让它赋予异能。

冲锋巨牙龙
{三} {红} {红}
生物～恐龙
4/4
践踏

如果冲锋巨牙龙将对某牌手造成战斗伤害，则改为它对该牌手造成两倍的伤害。

* 如果要为冲锋巨牙龙向牌手分配践踏伤害，则先依照其实际力量来分配，此份伤害只会在实际要向牌手造成时才加倍。举例来说，如果冲锋巨牙龙被一个 3/3 生物阻挡，则进行攻击的牌手可向防御牌手分配 1 点伤害，然后冲锋巨牙龙对该牌手造成 2 点伤害。

* 冲锋巨牙龙所造成之加倍伤害依然算作战斗伤害。

焦炬舰队冒险客
{一} {红}
生物～人类 / 海盗
2/1
先攻

当焦炬舰队冒险客进战场时，将目标瞬间或法术牌从对手的坟墓场放逐。本回合中，你可以施放该牌，且你可以将法术力视同任意种类的法术力来支付施放该咒语的费用。如果该牌于本回合中将被置入坟墓场，则改为将其放逐。

* 焦炬舰队冒险客的效应不会改变你能够施放所放逐之牌的时机。举例来说，如果你放逐了一张法术牌，则你只能在你的行动阶段当中且堆叠为空的时候施放之。

* 施放被放逐的牌会导致其离开放逐区。你无法多次施放它。

始啸埃泰力
{四} {红} {红}
传奇生物～长老 / 恐龙
6/6

每当始啸埃泰力攻击时，放逐每位牌手的牌库顶牌，然后你可以施放任意数量以此法放逐的非地牌，且不需支付其法术力费用。

* 如果所放逐之牌的法术力费用中包含 {X}，则你在以「不需支付其法术力费用」的方式施放它时必须将 X 的值选为 0。

* 如果你要施放任何所放逐的牌，则你是在触发式异能结算的中途一并施放之。你不能等到该回合内稍后时段再施放它们。不会受到牌张类别的施放时机限制，且咒语会在宣告阻挡者之前结算。

* 如果你要施放数张所放逐的牌，则由你决定这些牌的施放顺序。在你以此法按该顺序施放的各咒语中，你能将较早施放的咒语指定为较晚施放者的目标。不过，以此法施放的永久物咒语要等到你施放完所有咒语之后才会结算，所以此类咒语所成的永久物不能成为依此法施放之咒语的目标。举例来说，如果你放逐的是双咒击和闪电炼击，则你可以施放闪电炼击，然后再以其为目标施放双咒击；但如果你放逐的是一张生物牌和一张灵气牌，则你施放该灵气牌时不能指定该生物为目标。

* 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。不过，你能够支付额外费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用（例如银鳃专家），则你必须支付之，才能施放此牌。

* 所有未施放的牌（包括地牌）会留在放逐区中。你不能在稍后的回合中再施放之，就算埃泰力再次攻击也是一样。

* 由于所有攻击生物需一次性选择完毕，因此以此法施放的生物不能与埃泰力在同一次战斗中进行攻击，就算该生物具有敏捷异能也是一样。

* 在多人游戏中，如果有牌手离开游戏，则由该牌手拥有的所有牌也会一同离开。如果你离开了游戏，则所有你因埃泰力的异能而操控之咒语或永久物都会被放逐。

化身恐龙

{四} {红} {红}

结界

当化身恐龙进战场时，你的总生命成为 15。

在你的维持开始时，化身恐龙向目标由对手操控的生物造成 15 点伤害，且该生物对你造成等同于其力量的伤害。

* 若你的总生命成为 15，你实际上会因此获得或失去若干数量的生命。举例来说，如果当化身恐龙结算时，你的总生命是 4，则它会让你获得 11 点生命；另一方面，如果当它结算时，你的总生命是 40，则它会令你失去 25 点生命。而其他会与获得生命或失去生命互动的牌，都会如此与这个效应产生互动。

* 化身恐龙的最后一个异能为强制性。只要有合法目标，你就必须与对手的一个生物来互斗一场。如果成为化身恐龙异能之目标的生物在该异能结算之前就已经离开战场，则你不会受到伤害。

* 在双头巨人游戏中，化身恐龙会令你队伍的总生命成为 15。只有你会以此法获得或失去生命。

褶皱漫毒龙

{二} {红}

生物～恐龙

3/2

激怒～每当褶皱漫毒龙受到伤害时，它向目标对手造成 2 点伤害。

* 如果你的总生命在褶皱漫毒龙受到伤害的同时降至 0 或更少，则你会在其激怒异能结算前就输掉这盘游戏。

哗变

{红}

法术

目标由对手操控的生物向另一个目标由该牌手操控的生物造成伤害，其数量等同于前者的力量。

* 如果当啐变结算时，其目标之一或两者均为不合法，则没有生物会造成伤害，也没有生物会受到伤害。

难遏怒火

{红}

瞬间

难遏怒火对目标不由你操控的生物造成 4 点伤害，且对目标由你操控的生物造成 2 点伤害。

* 除非你能同时指定一个由你操控的生物和一个不由你操控的生物为目标，否则你不能施放难遏怒火。

* 如果于难遏怒火结算时，其中任一目标已经是不合法目标，则另一个生物仍会受到伤害。

复焰凤凰

{二} {红} {红}

生物～凤凰

4/3

飞行

当复焰凤凰死去时，派出一个 0/1 红色元素衍生生物，且具有「在你的维持开始时，牺牲此生物，并将目标名称为复焰凤凰的牌从你的坟墓场移回战场。它获得敏捷异能直到回合结束。」

* 如果你坟墓场中没有名称为复焰凤凰的牌，则元素衍生生物的异能会在触发之后立刻从堆叠中移除，你不会牺牲该衍生物。如果是在异能触发之后、结算之前，该目标成为不合法，你也不会牺牲元素衍生物。在这两种情况下，该异能会在你的下个维持中再次触发。

* 如果另一张牌复制了复焰凤凰（例如变幻突击客），则元素衍生生物的触发式异能仍会去找一张名称为复焰凤凰的牌，而不是具复制了复焰凤凰之生物的名称的牌。就算复制复焰凤凰的牌会保留原有名称（例如底密尔首脑拉札夫），也是如此。

勃然大怒

{一} {红}

结界～灵气

结附于生物

所结附的生物得+2/+1 且具有先攻异能。

在你的结束步骤开始时，若你于本回合中未以生物攻击，则牺牲勃然大怒。

* 只要你本回合中曾以任何生物攻击，便能满足勃然大怒最后一个异能的要求，这一点与突击异能类似。它所结附的生物不一定要攻击。

银甲暴猛龙

{五} {红} {红}

生物～恐龙

8/5

激怒～每当银甲暴猛龙受到伤害时，每位对手各牺牲一个永久物。

*如果在银甲暴猛龙受到伤害的同时，对手也有由其操控的生物也受到了致命伤害，则在该牌手选择要牺牲的永久物之前，这些生物便已被消灭。

*在银甲暴猛龙的触发式异能结算时，首先由轮到该回合的牌手（如果该牌手为对手）选择要牺牲的生物，然后其他每位对手按照回合顺序依次比照办理，然后同时牺牲所选永久物。牌手在作决定时，会知道先前牌手所作的选择。

*简体中文版勘误：此牌印制之规则叙述中提及本牌名称的部分误植为「银背暴猛龙」，正确应为「银甲暴猛龙」，特此勘误。

狂奔角羽龙

{四}{红}

生物～恐龙

4/4

只要你操控另一个恐龙，狂奔角羽龙便具有敏捷异能。

*如果你操控狂奔角羽龙的同一个回合中，它在宣告成为攻击者之后失去敏捷异能，它会继续进行攻击。它不会被移出战斗。另一方面，如果它在你的宣告攻击者步骤之前失去敏捷异能，则它无法攻击。

速腾舰队仗剑客

{一}{红}

生物～人类 / 海盗

2/2

登殿（如果你操控十个或更多永久物，则于这盘游戏接下来的时段中，你得到黄金城祝福。）

只要你有黄金城祝福，速腾舰队仗剑客便具有连击异能。

*如果速腾舰队仗剑客在其造成普通战斗伤害之后才获得连击异能，则它不会回头造成先攻战斗伤害。另一方面，如果它因故获得了先攻异能，然后在造成先攻战斗伤害之后又获得了连击异能，则它会造成普通战斗伤害。

蒂洛纳理召唤师

{一}{红}

生物～人类 / 祭师

1/1

登殿（如果你操控十个或更多永久物，则于这盘游戏接下来的时段中，你得到黄金城祝福。）

每当蒂洛纳理召唤师攻击时，你可以支付{X}{红}。若你如此作，则派出X个1/1红色元素衍生生物，它们为横置且正进行攻击。在下一个结束步骤开始时，除非你有黄金城祝福，否则放逐这些衍生生物。

*于每个元素衍生生物进战场时，你得选择它所攻击的对手或对手的鹏洛客。它攻击的对象与蒂洛纳理召唤师可以不一样。

*只有在延迟触发式异能于结束步骤中结算时，才会检查你是否有黄金城祝福。你派出的衍生物能帮你登殿。

绿色

攻性驱策

{一} {绿}

瞬间

目标生物得+1/+1 直到回合结束。

抓一张牌。

* 如果在攻性驱策试图结算时，该目标生物已是不合法目标，则整个咒语都会被反击。你不会因此抓牌。

受护幼雏

{一} {绿}

生物～恐龙

2/1

当受护幼雏死去时，本回合中，你可以将恐龙咒语视同具有闪现异能地来施放，且本回合中，每当你施放恐龙咒语时，它获得「当此生物进战场时，你可以令它与另一个目标生物互斗。」

* 在受护幼雏死去的回合中，你可以将任意数量的恐龙视同具有闪现异能地来施放。

* 你必须支付以此法施放之咒语的费用。如果某个恐龙咒语允许你支付其替代式费用而不支付其法术力费用，则你可以改为如此支付之。

* 对于进战场的恐龙所获得之触发式异能而言，如果在该异能试图结算时，其目标已不合法，或进战场的恐龙已离开战场，则没有生物会造成伤害，也没有生物会受到伤害。

* 对于进战场的恐龙所获得之触发式异能而言，你在该异能进堆叠时便需选择一个目标，但你要等到该异能结算时，才需决定是否要让这两个生物互斗。

繁根林精兵

{一} {绿}

生物～人鱼 / 战士

1/1

每当另一个人鱼在你的操控下进战场时，在目标由你操控的人鱼上放置一个+1/+1 指示物。

* 繁根林精兵的异能能够指定触发该异能的人鱼为目标。它也能指定繁根林精兵本身为目标。

踏入迷境

{绿}

法术

令目标由你操控的生物勘察。（展示你的牌库顶牌。如果该牌是地，则置于你手上。若否，则在该生物上放置一个+1/+1 指示物，然后将所展示的牌放回原位或置入你的坟墓场。）

你本回合可以额外使用一个地。

* 踏入迷境的效应让你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。

* 同回合中的数个踏入迷境效应可以累加。它们也会与其他让你额外使用地的效应累加，例如刚愎剑齿龙。

* 如果你因故要在不是自己的回合中施放踏入迷境，则目标生物会在它结算时勘察，但你没办法在该回合使用地。

* 如果在踏入迷境试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则咒语会被反击。该目标生物不会勘察，你也不能额外使用一个地。

始饥戈厄塔

{十} {绿} {绿}

传奇生物~长老 / 恐龙

12/12

始饥戈厄塔减少 {X} 来施放，X 为由你操控之生物的力量总和。

践踏

* 要计算戈厄塔的总费用，先从要支付的法术力费用（或替代式费用，如果有其他牌的效应允许你改为支付此类费用的话）开始，加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量。无论施放戈厄塔的费用为何，其总法术力费用都不会改变。

* 在你支付戈厄塔的费用之前，其总费用便已锁定。举例来说，如果你操控三个 2/2 生物，并且你能够牺牲其中一个来加 {无} 到你的法术力池中，则戈厄塔的总费用为 {四} {绿} {绿}。然后在你支付其费用之前能够启动法术力异能的时机中，便可以牺牲该生物。

* 如果某生物的力量因故小于 0，则在计算力量总和时会将其当作负数计算（其他生物的力量加总后减去此数值）。如果你生物的力量总和小于或等于为 0，则戈厄塔的费用仍为 {十} {绿} {绿}。

* 戈厄塔的第一个异能无法将它的费用降到少于 {绿} {绿}。

熠金林伏击客

{一} {绿}

生物~人鱼 / 战士

2/1

熠金林伏击客不能被力量等于或小于 2 的生物阻挡。

* 一旦已有力量等于或大于 3 的生物阻挡了此生物，则就算改变该阻挡生物的力量，也不会使此生物成为未受阻挡。

勇猛老兵

{一} {绿}

生物~人类 / 战士

2/2

只要是在你的回合中，勇猛老兵便得+0/+2。

* 勇猛老兵在你的整个回合中都会得+0/+2。如果它受到伤害，或受「-X/-X 直到回合结束」效应影响，这些都会在你的回合结束前消除。

猎捕弱者

{三} {绿}

法术

在目标由你操控的生物上放置一个+1/+1 指示物。然后该生物与目标不由你操控的生物互斗。（它们各向对方造成等同于本身力量的伤害。）

* 除非你能同时指定一个由你操控的生物和一个不由你操控的生物为目标，否则你不能施放猎捕弱者。

* 如果于猎捕弱者的异能结算时，其中任一目标已经是不合法的目标，则两个生物都不会造成或受到伤害。

* 如果于猎捕弱者试图结算时，如果该由你操控的生物已经是不合法的目标，则你无法在其上放置+1/+1 指示物。如果该生物仍为合法目标，但另一个生物是不合法目标，则你仍可以在由你操控的生物上放置指示物。

玉光巡林客

{一} {绿} {绿}

生物～人鱼 / 斥候

2/1

当玉光巡林客进战场时，令它勘察，然后再勘察。（展示你的牌库顶牌。如果该牌是地，则置于你手上。若否，则在此生物上放置一个+1/+1 指示物，然后将所展示的牌放回原位或置入你的坟墓场。然后重复此流程。）

* 如果你在玉光巡林客第一次勘察的时候展示了一张非地牌，并决定将它留在你的牌库顶，则在它第二次勘察的时候你会展示同一张牌。如果不假装惊讶的话，你可能会伤了玉光巡林客的心。

狂奔龙骑士

{三} {绿}

生物～人类 / 骑士

2/4

你施放的恐龙咒语减少{二}来施放。

* 要计算恐龙咒语的总费用，先从要支付的法术力费用或替代性费用开始，加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量。无论施放生物的总费用为何，其总法术力费用都不会改变。

发现之径

{三} {绿}

结界

每当一个生物在你的操控下进战场时，令它勘察。（展示你的牌库顶牌。如果该牌是地，则置于你手上。若否，则在该生物上放置一个+1/+1 指示物，然后将所展示的牌放回原位或置入你的坟墓场。）

* 发现之径的触发式异能会与其他注明「当生物进战场时，令它勘察」的异能一同触发，这包括生物本身所具有的异能，或数个发现之径。在结算每个勘察异能之间，你可以有所行动。

多态迅猛龙

{六} {绿} {绿}

生物～恐龙

5/5

激怒～每当多态迅猛龙受到伤害时，派出一个衍生物，此衍生物为多态迅猛龙的复制品。

* 该衍生物具有多态迅猛龙的异能。它还能够产生其本身的复制品。

* 该衍生物不会复制多态迅猛龙上面的指示物或标记在其上的伤害，也不会复制其他改变了多态迅猛龙之力量、防御力、类别、颜色等等的效应。通常来说，这代表了此衍生物就只会是个多态迅猛龙。但如果任何复制效应已影响了多态迅猛龙，就必须将它们列入考虑。

* 如果多态迅猛龙在其触发式异能结算前离开战场（最有可能的原因是它受到了致命伤害），则仍会派出衍生物，该衍生物会利用多态迅猛龙最后在战场上时的可复制特征值，当作其复制品来进入战场。

新叶树灵

{四} {绿}

生物～树灵

2/2

登殿（如果你操控十个或更多永久物，则于这盘游戏接下来的时段中，你得到黄金城祝福。）

在每个维持开始时，派出一个 1/1 绿色腐生物衍生物。

只要有黄金城祝福，由你操控的腐生物便得+2/+2。

* 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此由你操控的腐生物受受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中新叶树灵离开战场而变成致命伤害。

刚愎剑齿龙

{二} {绿}

生物～恐龙

5/5

登殿（如果你操控十个或更多永久物，则于这盘游戏接下来的时段中，你得到黄金城祝福。）

你在自己的每个回合中可以额外使用一个地。

除非你有黄金城祝福，否则刚愎剑齿龙不能进行攻击或阻挡。

* 如果你操控多个刚愎剑齿龙，它们的第二个异能可以累加。它们也会与其他让你额外使用地的效应累加，例如踏入迷境。

----- 多色

牛头怪海盗安戈斯（仅出现在鹏洛客套牌中）

{四} {黑} {红}

传奇鹏洛客～安戈斯

5

+2：牛头怪海盗安戈斯向目标对手与由其操控的生物各造成 1 点伤害。

-3：将目标海盗牌从你的坟墓场移回战场。

-11：消灭由目标对手操控的所有生物。牛头怪海盗安戈斯对该牌手造成伤害，其数量等同于这些生物的力量总和。

* 安戈斯的第一个和最后一个异能仅指定牌手为目标。由该牌手操控且具辟邪异能的生物也会受到影响。

* 安戈斯的最后一个异能利用这些生物最后在战场时的力量来决定它们的力量总和。如果某生物的力量因故小于 0，则在计算力量总和时会将其当作负数计算（其他生物的力量加总后减去此数值）。如果这些生物的力量总和小于或等于 0，则安戈斯不会造成伤害。

* 于安戈斯的最后一个异能结算时，如果某个由目标对手操控的生物未被消灭（最有可能是因为它具有不灭异能），则在决定要造成的伤害数量时，仍会计算该生物的力量。此时会利用其当前在战场上的力量来决定最后的生物力量总和。

* 在结算安戈斯的最后一个异能时，所有会因此死去的生物而触发的异能，都要等到该牌手受到伤害之后才会进入堆叠。如果该牌手的总生命成为 0 或更低，则这些触发式异能无法及时结算来拯救该牌手。

* 被消灭的生物上任何记会在「该牌手受到伤害时」触发的异能都不会触发。

炎锁安戈斯

{三}{黑}{红}

传奇鹏洛客～安戈斯

4

+1：每位对手各弃一张牌且失去 2 点生命。

-3：获得目标生物的操控权直到回合结束。将之重置。它获得敏捷异能直到回合结束。在下一个结束步骤开始时，如果其总法术力费用等于或小于 3，则将它牺牲。

-8：每位对手各失去等同于其坟墓场中牌的数量之生命。

* 安戈斯的第一个异能会让每位对手都失去 2 点生命，就算其中部分或全部牌手无法弃牌也是一样。

* 你能将一个已横置的生物指定为安戈斯第二个异能的目标并获得其操控权。你也可以重置一个你已操控的生物并赋予其敏捷异能。

* 只有于安戈斯第二个异能产生的延迟触发式异能在结束步骤中结算时，才会检查该目标生物的总法术力费用是否等于或小于 3。

* 在双头巨人游戏中，安戈斯的第一个异能会使对手队伍失去 4 点生命，且该队伍中的每位牌手各弃一张牌。他的最后一个异能会使对手队伍失去等同于两位牌手坟墓场中牌张总数的生命。

安戈斯的怒火（仅出现在鹏洛客套牌中）

{三}{黑}{红}

法术

消灭目标生物。安戈斯的怒火对目标牌手造成 3 点伤害。你可以从你的牌库和 / 或坟墓场中搜寻一张名称为牛头怪海盗安戈斯的牌，展示该牌，并将它置于你手上。如果你以此法搜寻你的牌库，则将它洗牌。

* 除非你指定一个生物和一位牌手为目标，否则你不能施放安戈斯的怒火。

* 如果你施放安戈斯的怒火后，但在其结算之前，其中任一目标已不合法，则另一个目标仍会受到对应之影响，且你仍能搜寻安戈斯。如果两个目标都成为不合法的目标，则咒语会被反击，你也无法搜寻。

阿佐坎预言师

{一} {绿} {白}

生物～人类 / 德鲁伊

2/3

{横置}：加一点任意颜色的法术力到你的法术力池中。

牺牲阿佐坎预言师：将目标恐龙牌从你的坟墓场移回你手上。

* 阿佐坎预言师的第二个异能不包含 {横置} 符号。就算它已横置（也许因为你曾起动它的第一个异能），你也能起动该异能。

律法使者俄佐

{二} {白} {白} {蓝} {蓝}

传奇生物～史芬斯

6/6

飞行

当律法使者俄佐进战场时，每位对手于各自的下一个回合中不能施放瞬间或法术咒语。

每当俄佐攻击时，你可以支付 {X} {白} {蓝} {蓝}。若你如此作，则你获得 X 点生命且抓 X 张牌。

* 如果有多个效应注明某对手于其下一个回合中不能施放瞬间或法术咒语，则所有此类效应会在同一个回合中生效。

暮影蔷薇依莲达

{二} {白} {黑}

传奇生物～吸血鬼 / 骑士

1/1

系命

每当另一个生物死去时，在暮影蔷薇依莲达上放置一个 +1/+1 指示物。

当依莲达死去时，派出 X 个 1/1 白色，具系命异能的吸血鬼衍生生物，X 为依莲达的力量。

* 如果依莲达与另一个生物同时死去，则它的两个触发式异能都会触发。不过，由于你无法在依莲达上放置 +1/+1 指示物，第一个异能没有效果。

* 会检查依莲达最后在战场上时的力量来决定派出多少个吸血鬼衍生生物。

* 在指挥官玩法中，如果你的指挥官为依莲达，则它将死去的时候，你可以改为将它置入统帅区。不过，如果你以此法救下了依莲达，则它未死去，你也不会派出任何吸血鬼衍生生物。

辉光斗士华特莉

{二} {绿} {白}

传奇鹏洛客～华特莉

3

+1：你每操控一个生物，便在辉光斗士华特莉上放置一个忠诚指示物。

-1：目标生物得 +X/+X 直到回合结束，X 为由你操控的生物数量。

-8：你获得具有「每当一个生物在你的操控下进战场时，你可以抓一张牌」的徽记。

* 如果你在未操控任何生物的情况下起动华特莉的第一个异能，则她会因异能的起动费用得到一个忠诚指示物，但在异能结算时不会再得到任何忠诚指示物。

* 只有在华特莉的第一或第二个异能结算时，才会计算由你操控的生物数量。在她的第二个异能结算之后，就算由你操控的生物数量在该回合稍后时段中改变，此加成也不会改变。

追寻永生

{一} {黑} {绿}

传奇结界～灵气

结附于由你操控的生物

当所结附的生物死去时，将它在你的操控下移回战场，然后将追寻永生在你的操控下移回战场且已转化。

/////

转生洞穴阿札尔

传奇地

（由追寻永生转化。）

{横置}：加一点任意颜色的法术力到你的法术力池中。

{三} {黑} {绿}，{横置}：将目标生物牌从你的坟墓场移回战场。

* 如果其他牌手获得了所结附之生物的操控权，则追寻永生会被置入你的坟墓场。

* 如果追寻永生和所结附的生物同时被置入坟墓场，则追寻永生的异能会将两者都移回战场。

* 如果追寻永生结附在由你操控但不由你拥有的生物上，则当该生物死去时，它会从其拥有者的坟墓场中在你的操控下移回战场。在多人游戏中，如果有牌手离开游戏，则由该牌手拥有的所有牌也会一同离开。如果你离开游戏，则所有因追寻永生之效应而受你操控的生物都会被放逐。

欧拉兹卡暴君库莫那

{一} {绿} {蓝}

传奇生物～人鱼 / 祭师

2/4

横置另一个由你操控且未横置的人鱼：欧拉兹卡暴君库莫那本回合不能被阻挡。

横置三个由你操控且未横置的人鱼：抓一张牌。

横置五个由你操控且未横置的人鱼：在每个由你操控的人鱼上各放置一个+1/+1 指示物。

* 你可以横置任意一个由你操控且未横置的人鱼来起动库莫那的异能，包括你并未在自己最近的一回合开始时持续操控的人鱼。（注意，横置该生物并未使用{横置}[横置符号]。）库莫那的第二和第三个异能都可以横置其本身来起动。

* 在库莫那被阻挡后起动其第一个异能，并不会使其成为未受阻挡。

军团尉官

{白} {黑}

生物～吸血鬼 / 骑士

2/2

由你操控的其他吸血鬼得+1/+1。

* 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此其他由你操控的吸血鬼受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中军团尉官离开战场而变成致命伤害。

雾锁人鱼

{绿} {蓝}

生物～人鱼 / 祭师

2/2

由你操控的其他人鱼得+1/+1。

* 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此其他由你操控的人鱼受受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中雾锁人鱼离开战场而变成致命伤害。

艰困路途

{红} {白}

传奇结界

当艰困路途进战场时，它对每个不具先攻、连击、警戒或敏捷异能的生物各造成 1 点伤害。

每当你以至少两个生物攻击，且其中有至少两个生物各具先攻、连击、警戒和 / 或敏捷之任一异能时，转化艰困路途。

/////

得胜高塔梅札理

传奇地

（由艰困路途转化。）

{横置}：加一点任意颜色的法术力到你的法术力池中。

{一} {红}，{横置}：得胜高塔梅札理向每位对手各造成 2 点伤害。

{二} {白}，{横置}：随机选择一个曾于本回合中攻击的生物。消灭该生物。

* 艰困路途的第一个异能会找出「上述四个异能一个都没有」的生物并各造成 1 点伤害；而不是「该生物每缺少这四个异能里的一个，便对其造成 1 点伤害。」

* 你必须满足以下条件，才会触发艰困路途的最后一个异能：在所有由你操控的攻击生物中，存在具有上述四个异能之任一异能的生物，且有至少两个此类生物。满足条件的生物之间不需具有共通的异能。举例来说，以烈阳哨卫（具警戒的生物）和狂热惹事鬼（具敏捷的生物）攻击会触发艰困路途的异能，用两个烈阳哨卫攻击也能触发。

* 梅札理的最后一个异能可在选择阻挡者之前起动。

* 梅札理的最后一个异能可在造成战斗伤害后起动。你将从曾于本回合中攻击，且活过战斗伤害的生物中随机选择一个。

* 可能会随机选择到一个具不灭异能的生物。它不会被消灭。

* 可能会随机选择到一个具辟邪异能的生物。它会被消灭。

* 若某生物是以「进行攻击」的状态放入战场的，则它并未攻击过，因此不会随机选择到此生物。

* 若某生物攻击后被移出战斗（例如被欧拉兹卡尖塔之类的效应），则它仍算「曾攻击」，因此可能会随机选择到此生物。

* 在随机选择生物与消灭该生物之间，没有牌手能有所行动。

* 在双头巨人游戏中，梅札理的第二个异能会让对手队伍失去 4 点生命。

读神行列

{一} {白} {黑}

传奇结界

{三} {白} {黑}：放逐目标生物。然后如果放逐区中有三张或更多以读神行列放逐的牌，转化读神行列。

/////

暮影蔷薇之墓

传奇地

（由读神行列转化。）

{横置}：加一点任意颜色的法术力到你的法术力池中。

{二} {白} {黑}，{横置}：将一张以此永久物放逐的生物牌在你的操控下放进战场。

* 可利用读神行列的异能来放逐衍生生物。但这类生物不会计入以它放逐之牌的数量当中。

* 如果读神行列或暮影蔷薇之墓因故通过起动读神行列异能以外的方式放逐了牌，则这类被放逐的牌与暮影蔷薇之墓的第二个异能并无关联。你无法利用该异能来将这类牌放进战场。

* 如果你法术力足够，你可以在读神行列的异能尚未结算之前多次起动该异能。如果这其中某次起动的异能放逐了第三张牌，则它就会转化。在此之后已起动且尚待结算的异能虽然不会令暮影蔷薇之墓再度转化为读神行列，但仍能继续放逐生物，好让暮影蔷薇之墓移回。

* 在多人游戏中，如果有牌手离开游戏，则由该牌手拥有的所有牌也会一同离开。如果你离开了游戏，则所有你因暮影蔷薇之墓的异能而操控之永久物都会被放逐。

变幻突击客

{一} {蓝} {红}

生物～变形兽 / 海盗

2/2

突击～如果你于本回合中曾以生物攻击，你可以使变幻突击客当成战场上任一生物的复制品来进入战场。

* 变幻突击客所复制的，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生物；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，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变幻突击客），则变幻突击客进战场时，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，则变幻突击客会复制派出该衍生物的效应原本所注明的特征。变幻突击客在此情况下并非衍生物。

* 当变幻突击客进战场时，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。

* 如果变幻突击客因故与另一个生物同时进战场，则变幻突击客不能成为该生物的复制品。你只可选择已在战场上的生物。

愤怒帝王龙
{二} {红} {绿}
生物～恐龙
4/4

每当愤怒帝王龙攻击时，它对目标生物或牌手造成 1 点伤害。

* 愤怒帝王龙之触发式异能造成的伤害并非战斗伤害。

不休迅猛龙
{红} {白}
生物～恐龙
3/3
警戒

不休迅猛龙每次战斗若能攻击或阻挡，则必须如此作。

* 如果在不休迅猛龙攻击后，防御牌手因故获得其操控权，则如果它能进行阻挡，也必须如此作。

突袭宝库
{二} {蓝} {红}
传奇结界

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，派出一个无色珍宝衍生神器，且具有「{横置}，牺牲此神器：加一点任意颜色的法术力到你的法术力池中。」
在你的结束步骤开始时，若你操控五个或更多神器，转化突袭宝库。

/////

卡拉坎宝库
传奇地

（由突袭宝库转化。）

{横置}：加一点任意颜色的法术力到你的法术力池中。

{横置}：你每操控一个神器，便加{蓝}到你的法术力池中。

* 如果由你操控的生物在同一回合中的不同时机造成战斗伤害（最有可能是因为其中之一或更多具有先攻异能），或由你操控的生物同时对多位牌手造成战斗伤害，则突袭宝库的第一个异能便有可能多次触发。

* 如果你在结束步骤开始时并未操控五个或更多神器，则突袭宝库的最后一个异能不会触发。如果该异能触发，但你在其结算时并未操控五个或更多神器，则该异能不会生效。

* 在双头巨人游戏中，如果你操控数个进行攻击的生物，你可以让你的生物向不同对手造成伤害，好触发两次突袭宝库的第一个异能。

始灾札卡玛

{六} {红} {绿} {白}

传奇生物～长老 / 恐龙

9/9

警戒，延势，践踏

当始灾札卡玛进战场时，若你施放之，则重置所有由你操控的地。

{二} {红}：札卡玛对目标生物造成 3 点伤害。

{二} {绿}：消灭目标神器或结界。

{二} {白}：你获得 3 点生命。

* 你从任何区域施放札卡玛都能触发其触发式异能。如果你未经施放便将札卡玛放进战场，该异能就不会触发。

* 可以在战斗中起动札卡玛之造成伤害的异能（例如指定阻挡它的生物为目标）。如果所有阻挡札卡玛的生物都已被消灭，则札卡玛所造成的战斗伤害便会因其践踏异能而分配给它所攻击的牌手或鹏洛客。如果阻挡生物受到了非致命伤害，则在分配践踏伤害时，会考虑先前已受到的伤害。

神器

醒转拼合像

{四}

神器生物～魔像

/

醒转拼合像的力量和防御力各等同于由你操控之地中名称不同者的种数。

* 设定醒转拼合像的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。

* 要决定由你操控之地中名称不同者的种数时，按地的英文名称分别归类，凡是与他者名称并非完全相同者便算一种。举例来说，如果你操控了四个名称为平原的地，两个名称为海岛的地，以及一个名称为水没墓穴的地，则醒转拼合像是 3/3 的生物。

俄佐闸门

{二}

传奇神器

{一}，{横置}：抓一张牌，然后从你手上放逐一张牌。如果放逐区中以俄佐闸门放逐之各牌的总法术力费用有五种或更多，则你获得 5 点生命，重置俄佐闸门，并转化它。

/////

圣阳圣所

传奇地

（由俄佐闸门转化。）

{横置}：加 X 点任意颜色的单色法术力到你的法术力池中，X 为你的总生命。

* 从你手上放逐的牌会牌面向上被放逐。

* 连体牌（例如阿芒凯环境中具余响异能的牌）的总法术力费用是其两边之法术力费用相加。一张连体牌没有两种法术力费用。

* 如果所放逐牌的法术力费用包含 {X}，则 X 视为 0。

* 如果某物件没有法术力费用，则其总法术力费用为 0。总法术力费用为 0 的牌也可用于解锁俄佐闸门。

* 圣阳圣所的异能属于法术力异能。它不用到堆叠，且不能被回应。

船长的铁钩

{三}

神器～武器

佩带此武器的生物得+2/+0，具有威慑异能，且额外具有海盗此生物类别。

每当船长的铁钩从永久物上卸装时，消灭该永久物。

佩带 {一}

* 一旦发生下列任一情况，船长的铁钩即从该生物上卸装：你将之佩带到新的生物上；船长的铁钩离开战场；佩带此武器的生物不再是生物；或船长的铁钩不再是武器。（如果佩带此武器的生物离开战场，船长的铁钩也会卸装，但在此情况下其触发式异能不会生效。）

金辉守护者

{四}

神器生物～魔像

4/4

守军

{二}：金辉守护者与另一个目标由你操控的生物互斗。本回合中，当金辉守护者死去时，将它在你的操控下移回战场且已转化。

/////

金锻驻防地

地

（由金辉守护者转化。）

{横置}：加两点任意颜色的单色法术力到你的法术力池中。

{四}，{横置}：派出一个 4/4 无色魔像衍生神器生物。

* 如果于金辉守护者的起动式异能结算时，其目标已是不合法的目标，或金辉守护者已离开战场，则没有生物会造成伤害，也没有生物会受到伤害。

* 一旦金辉守护者的起动式异能已结算，则无论在该回合中它因任何原因失去，它都会返回战场并已转化。

* 如果在金辉守护者的起动式异能结算前，它就已离开战场，则在该异能结算时不会将它移回战场。

肃穆墓碑

{一}

神器

坟墓场中的牌不能成为咒语或异能的目标。

{四}，{横置}：放逐肃穆墓碑和所有坟墓场中的所有牌。抓一张牌。

* 只有指定坟墓场中的牌为目标的咒语和异能将受影响。未指定坟墓场中的牌为目标的咒语和异能（例如黯域掘力）仍可影响这些牌。

* 肃穆墓碑要等到其触发式异能结算时才会被放逐。

海行客挽具

{三}

神器～武具

佩带此武具的生物得+1/+1 且具有敏捷异能。

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。）

* 如果某个生物新在你的操控下进战场并获得敏捷异能，但之后在攻击前失去了该异能，则此生物在该回合中不能攻击。这意味着你无法利用一个海行客挽具来让两个新的生物在同一回合中攻击。

永生圣阳

{六}

传奇神器

牌手不能起动鹏洛客的忠诚异能。

在你的抓牌步骤开始时，额外抓一张牌。

你施放的咒语减少{一}来施放。

由你操控的生物得+1/+1。

* 要计算咒语的总费用，先从要支付的法术力费用或替代性费用开始，加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量。无论施放咒语的总费用为何，该咒语的总法术力费用都不会改变。

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