

依尼翠暗影发布释疑

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

此文件最近更新日期：2016年1月25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

依尼翠暗影系列包括297张牌（105张普通牌，100张非普通牌，59张稀有牌，18张秘稀牌，以及15张基本牌）。

售前赛：2016年4月2日-3日

上市周末：2016年4月8日-10日

欢乐日：2016年4月30日-5月1日

自正式发售当日起，依尼翠暗影系列便可在有认证之构组赛中使用；此日期为：2016年4月8日（周五）。在该时刻，标准赛制中将可使用下列牌张系列：**鞑契龙王**，**万智牌：起源**，**再战赞迪卡**，**守护者誓约**，以及**依尼翠暗影**。

请至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查询你附近的的活动或贩售店。

复出机制：双面牌

双面牌最早出现于依尼翠环境，在依尼翠暗影系列它们再度复出。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。正面的左上方有一个太阳符号。背面的左上方则有一个月亮符号。除了用来区别两个牌面之外，这类符号与游戏并无关联。

变体研究员

{三}{蓝}

生物~人类 / 昆虫

3/2

飞行

在你的维持开始时，将你的牌库顶牌置入你的坟墓场。若该牌是瞬间或法术牌，转化变体研究员。

//////

完美形体

蓝

生物～昆虫 / 惊惧兽

5/4

飞行

虽然处理双面牌的大部分规则并无更改，但仍有部分规则作了细部修订，详情可参阅后文题为「规则更改：双面牌」的部分。下列规则并未更动：

* 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、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，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变体研究员的特征值，就算它在置入坟墓场之前，即在战场上时是完美形体也是一样。

* 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。

* 双面牌的背面或会具有颜色标志，用以注明其颜色。举例来说，完美形体是蓝色永久物。

* 无法施放双面牌的背面。

* 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。

* 转化某永久物并不会影响其上结附的灵气或装备的武具。类似情况：该永久物上的任何指示物在它转化后依旧会留在其上。由已结算之咒语或异能所产生之持续性效应也会继续作用于其上。

* 某双面永久物已标记的伤害在它转化后依旧会留在其上。

规则更改：双面牌

有三条新规则会影响双面牌运作的方式。

202. 3b 在计算双面永久物之背面的总法术力费用时，视同其具有与正面相同之法术力费用。这与过往的规则不同。对于复制了双面牌之背面的永久物而言，就算代表此复制品的牌本身是双面牌，此永久物的总法术力费用也为0。

* 举例来说，暮巡班招募官的法术力费用为{一}{绿}，其背面为展爪嚎狼。展爪嚎狼的总法术力费用为2。

* 复制展爪嚎狼之生物的总法术力费用为0。请注意，如果生物复制了暮巡班招募官，则其也会复制{一}{绿}的法术力费用，故此时的总法术力费用为2。

711. 7a 如果有效应要求牌手将某张非双面牌之牌张「放进战场且已转化」，则该牌留在其当前所在区域。这与过往的规则不同。

*举例来说，某张不是双面牌的牌张（例如另我离影）复制了一张其上具有可以将之移回战场且已转化之异能的牌（例如受诅巫婆）。当该复制品死去时，试图将其移回战场且已转化之触发式异能不会生效。该牌会留在其拥有者的坟墓场。

701.25e 如果某永久物具有之起动式异能试图转化此永久物，则此永久物只有在该异能进入堆叠之后都未曾转化过的情况下才会转化。永久物具有之不属于延迟触发式的触发式异能也比照办理。如果某永久物具有之延迟触发式异能试图转化此永久物，则此永久物只有在该延迟触发式异能产生之后都未曾转化过的情况下才会转化。

*举例来说，如果你选择起动匿迹拷问人（一个生物，具有「{一}，弃一张牌：转化匿迹拷问人。」）的异能四次，且每一次都是以回应前一次起动之异能的方式起动，则第一个结算的异能会令其转化，而其他三个异能将不会生效。

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，你可以利用某些依尼翠暗影补充包之中的列表牌。当双面牌处于非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）。

*依尼翠暗影包含两种用于代表双面牌的列表牌：一种上面是普通与非普通牌的名称，另一种上面是稀有与秘稀牌的名称。你需要使用正确的列表牌来代表你希望使用的双面牌。

*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。

复出主题：双面狼人

随着艾维欣的息怨咒逐渐减弱，依尼翠再度面临凶残狼人肆虐。依尼翠暗影系列的每个狼人生物都是双面牌。每张的正面都有同一个会让其转化的触发式异能。并且每张的背面也都有同一个会让其转化回来的触发式异能。

内陆樵女

{一} {绿}

生物～人类 / 狼人

2/1

在每个维持开始时，若上回合没有任一咒语施放过，转化内陆樵女。

//////

伐林狼人

绿

生物～狼人

4/2

践踏

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，转化伐林狼人。

* 这些异能会检查上个回合的全程，就算此狼人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。

* 对背面的触发式异能而言，必须要有某位牌手在上个回合施放了两个或更多咒语才行。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。

新关键字异能：潜匿

潜匿是见于潜行无踪之匿伏生物上的新关键字异能。

702.117. 潜匿

702.117a 潜匿属于躲避式异能。

702.117b 具潜匿异能的生物不能被力量比它大的生物阻挡。（参见规则509，「宣告阻挡者步骤」。）

702.117c 同一个生物上的数个潜匿异能并无意义。

* 潜匿异能只在选择阻挡者时有意义。一旦选定阻挡者之后，再去改变进行攻击或阻挡之生物的力量，也不会使得该攻击生物成为未受阻挡。

* 如果你使某个生物的力量等于或小于0，则在确定其他生物能否阻挡它时，会使用其力量的真实数值（可能是负数）进行比较。具有潜匿异能的生物于本身力量等于或小于0时基本不会被其他生物阻挡，但此时它也不会造成战斗伤害，也不会触发任何会在造成战斗伤害时触发的异能。

复出关键字异能：疯魔

疯魔是原本出现在*奥德赛*与*时间漩涡*环境的关键字异能，可令你从「弃牌」此事中获益。自疯魔异能上次出现过之后，其规则已有少许更改；详情请参阅后文题为「规则更改：疯魔」的部分。

误作清风

{一}{蓝}

瞬间

将目标生物移回其拥有者手上。

疯魔{蓝}（如果你弃掉此牌，将之弃到放逐区。当你如此作时，支付其疯魔费用施放之，否则便将其置入你的坟墓场。）

疯魔的正式规则解析如下：

702. 34. 疯魔

702. 34a 疯魔这个关键字代表了两部分的异能。前一部分属于静止式异能，当具疯魔异能的牌在牌手手牌中时产生作用。第二部分属于触发式异能，当第一部分生效后产生作用。「疯魔[费用]」的字样意指：「如果某牌手将弃掉这张牌，则该牌手弃掉它，但改为放逐该牌，而非将之置入其坟墓场」以及「当以此法放逐此牌时，其拥有者可以支付[费用]来施放它，而不是支付其法术力费用。若该牌手不如此作，他便将此牌置入其坟墓场。」

702. 34b 以疯魔异能施放咒语时，需依照规则601. 2b与规则601. 2f至h之规范来支付替代性费用。

★ **万智牌**游戏中的「弃牌」此事只指牌手从手上弃牌。将牌张从某牌手的牌库置入其坟墓场的效应不会使牌手弃掉这些牌。

★ 支付疯魔费用施放的咒语也如同通常的咒语一般地进入堆叠。其他效应可以如常地反击之、复制之，诸如此类。于其结算时，如果它是永久物牌，便将之放进战场，如果它是瞬间或法术牌，便将之置入其拥有者的坟墓场。

★ 支付某咒语的疯魔费用来施放它时，并不会改变其法术力费用或总法术力费用。你只是改为支付其疯魔费用。

★ 让你增加或减少支付咒语费用的效应，也会让你在支付其疯魔费用时生效。

★ 不论你弃牌的原因为何，疯魔都会产生作用。你可能是因为要弃牌来支付费用，因为某咒语或异能要你弃牌，或甚至是因为你在回合结束时有太多手牌。不过，你不能只因为自己高兴就弃牌来利用疯魔。

★ 当你以疯魔的方式来施放某张牌时，它依旧算是被弃掉的牌。如果你是弃掉此牌来支付某费用，则依旧算是已经支付了该费用。由于弃牌而触发的异能依旧会触发。

★ 如果当疯魔触发式异能结算时，你选择不以疯魔的方式来施放它，它会进入你的坟墓场。你没有稍后再一次施放它的机会。

★ 如果你是为了支付某个咒语或起动式异能的费用而弃掉具疯魔异能的牌，则该牌的疯魔触发（及该牌所成之咒语，如果你选择施放它的话）会比你弃牌所支付费用之咒语或异能先一步结算。

★ 如果你是在结算咒语或异能的过程中弃掉具疯魔异能的牌，则该牌会立刻进入放逐区。然后继续结算前述咒语或异能～此时该牌不在你的坟墓场中。其疯魔触发会在该咒语或异能结算完成之后进入堆叠。

规则更改：疯魔

当疯魔异能上一次在*时间漩涡*环境中出现时，你可以选择将具疯魔异能的牌如常弃到坟墓场。现在，你必须将该牌弃到放逐区，且该牌会在你于疯魔触发结算时选择不如此施放它的情况下，进入你的坟墓场。你唯一需要作出的决定，便是于疯魔触发结算时选择是否施放之。

* 如果在结算 **万智牌：起源** 系列的维林逸才杰斯之异能的过程中，你弃掉的是具疯魔异能的牌，则除非你坟墓场中已经有五张牌，否则你无法藉此达成此异能的转化条件。你不能选择直接将该牌置入你的坟墓场以达成此条件。

新异能提示：躁狂

在 **依尼翠暗影** 系列中，坟墓场依然象征着依尼翠时空中的死亡主题。躁狂这一新的异能提示，会提醒你留意某些异能会在你坟墓场中牌的类别有四种或更多时生效。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）。

妄念教区精兵

{二}{白}

生物～人类 / 士兵

3/2

躁狂～只要你坟墓场中牌的类别有四种或更多，妄念教区精兵便得+1/+0且具有先攻异能。

* **万智牌** 中牌的类别包括神器、生物、结界、瞬间、地、鹏洛客、法术和部族（见于某些旧版牌张上的牌类别）。不会计算超类别（例如传奇和基本）和副类别（例如人类和武器）的数量。

* 计算的是牌类别的数量，而非牌张的数量。举例来说，你坟墓场中有柳条巫婆（神器生物）、理清（瞬间）和教士祝福（法术）的时候，便达到躁狂的要求。

* 由于当双面牌不在战场上的时候，只考虑其正面的特征，因此在为躁狂异能计算类别数量时，不会将其背面的类别计算在内。

* 某些见于瞬间和法术的躁狂异能会出现「改为」此字眼。如果当这类咒语结算时，你坟墓场中牌的类别有四种或更多，它们便会有加强版的效应。这类咒语只会在它们结算的过程中检查坟墓场中的类别数量，由于此时它们尚不在你的坟墓场中，因此也不会将自身的类别计算在内。你只会得到加强版的效应，而不是两个效应兼得。

* 某些躁狂异能是永久物的起动式异能。你坟墓场中牌的类别必须要有四种或更多，才能起动这类异能。这类异能结算时，不会再度检查牌的类别数量。

* 大多数触发式的躁狂异能会包括以「若」开头的字句。你坟墓场中牌的类别必须要有四种或更多，才会让这类异能触发；否则其根本不会触发。如果你坟墓场中牌的类别数量不足，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增加坟墓场中牌的类别数量也不行。于此类触发式异能结算时，会再度检查你坟墓场中牌的类别数量，如果此时该数量因故不足，则什么都不会发生。如果你坟墓场中具体的牌类别发生了变化，但类别的总数量没变（或有所增加），则触发式的躁狂异能依旧会结算。

* 在某些罕见的情况下，你能让某衍生物或咒语的复制品在消失之前，于具躁狂异能之物件计算你坟墓场中牌类别的数量时留在你的坟墓场中。由于衍生物和咒语的复制品不是牌，所以就算他们是其他牌的复制品，也不会将其类别计算在内。

新关键字动作：探查

依尼翠陷入疯狂～这一切因何而起？如果你想要揭开真相，就可以利用探查这新的关键字动作来一探究竟。

探查的正式规则解析如下：

701. 33. 探查

701. 33a 「探查」意指「将一个无色线索衍生神器放进战场。它具有『{二}，牺牲此神器：抓一张牌。』」

★ 该衍生物名称为「线索」，且具有线索此神器副类别。线索不属于生物类别。

★ 这些衍生物就是普通的神器。举例来说，你能够牺牲它们来施放天使涤净，也可以将它们指定为追根究底的目标。

★ 如果你因其他牌的费用或效应之故而牺牲线索，例如因天使涤净或多美代的札记之故，则你不能同时支付{二}并牺牲之来抓一张牌。

★ 某些触发式异能会于每当你牺牲线索时触发。不论你牺牲线索的原因为何，这类异能都会触发。

★ 某些让你探查的牌需要指定目标。你不能在未选择合法目标的情况下就施放咒语。如果该咒语的所有目标都已成为不合法，则该咒语会被反击，你也无法探查。

组合：依尼翠暗影「双色地」

依尼翠暗影中引入了一组五张稀有的非基本地牌，除非你于它们进战场时从你手上展示特定类别的地牌，否则便须横置进战场。

港镇地

于港镇进战场时，你可以从你手上展示一张平原或海岛牌。如果你未如此作，港镇须横置进战场。

{横置}：加{白}或{蓝}到你的法术力池中。

★ 你所展示的地牌，可以是只具有其中一种对应副类别，也可以是同时具有这两种类别。不要求只能展示基本地。举例来说，你可以展示再战赞迪卡系列的林冠远景来满足港镇的异能。

★ 地不会因其能够产生与某副类别对应颜色的法术力就具有该副类别。举例来说，虽然港镇能够产生白色和蓝色法术力，但其本身既不是平原也不是海岛，所以你不能通过展示港镇来满足另一张港镇的异能。

★ 如果具有对应副类别的地牌和这类双色地同时从你手上进战场，则你可以展示同时进战场的这张地牌来让双色地以未横置的状态进战场。

★ 如果有效应让你将这类双色地横置放进战场，则就算你从手上展示了一张地牌，该地也依旧会以已横置的状态进战场。

单卡解惑

白色

解脱天使

{六}{白}{白}

生物～天使

6/6

飞行

躁狂～每当解脱天使造成伤害时，若你坟墓场中牌的类别有四种或更多，则放逐目标由对手操控的生物。

* 如果解脱天使同时对数个生物、牌手或鹏洛客造成伤害（举例来说，当它被两个较小的生物阻挡时），它的最后一个异能只会触发一次。

* 如果解脱天使在造成伤害的同时受到致命伤害，它的异能也会触发。

* 如果解脱天使对某生物造成了致命伤害，则你不能将该生物指定为解脱天使之触发式异能的目标。该生物已在其拥有者的坟墓场中。

* 如果你的坟墓场中已经有三种不同的牌类别（但没有生物），且在解脱天使造成伤害的同时另一个由你操控的生物受到了致命伤害，解脱天使的异能不会触发。会先检查解脱天使的异能是否触发，然后该生物才死去。

大天使艾维欣

{三}{白}{白}

传奇生物～天使

4/4

闪现

飞行，警戒

当大天使艾维欣进战场时，由你操控的生物获得不灭异能直到回合结束。

当一个由你操控且非天使的生物死去，在下一个维持开始时，转化大天使艾维欣。

/////

净罪天使艾维欣

红

传奇生物～天使

6/5

飞行

当此生物转化为净罪天使艾维欣时，它向每个其他生物和每位对手各造成3点伤害。

* 大天使艾维欣的延迟触发式异能始终会在下一个维持开始时触发，至于是在谁的回合并不重要。

* 如果大天使艾维欣已经转化为净罪天使艾维欣，则大天使艾维欣的延迟触发式异能不会再将其转化回大天使艾维欣（也许是因为有数个生物在同一回合中死去）。欲知详细说明，请参阅「通则释疑」部分中的「规则更改：双面牌」条目。

艾维欣传教士

{三}{白}

生物～人类 / 僧侣

3/3

在你的结束步骤开始时，若艾维欣传教士佩带武具，转化它。

/////

月主教审判官

白

生物～人类 / 僧侣

4/4

当此生物转化为月主会审判官时，你可以放逐另一个目标生物，直到月主会审判官离开战场为止。

* 装备在艾维欣传教士上的武具在其转化后仍旧装备于其上。

* 如果月主教审判官在其触发式异能结算前离开战场，则目标生物不会被放逐。

* 如果月主教审判官因故转化为艾维欣传教士，该生物仍会继续被放逐。如果艾维欣传教士稍后离开战场，该生物会被移回战场。

* 结附于所放逐生物上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。被放逐的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。

* 在多人游戏中，如果月主教审判官的拥有者离开了游戏，所放逐的牌将会移回战场。因为将该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。

受桎月银

{二}{白}

结界～灵气

结附于生物

所结附的生物不能进行攻击、阻挡或转化。

牺牲另一个永久物：将受桎月银结附在目标生物上。只可以于你能施放法术的时机下起动此异能，且每回合只能起动一次。

* 所结附的生物上能使其转化的起动式异能或触发式异能仍能如常起动或触发。如果这些异能有其他效应，该些效应也会生效。

* 就算受桎月银结附在对手的生物上，也依然是由你操控。只有你能起动其最后一个异能。

往生主教

{二}{白}

生物～精怪 / 僧侣

2/3

飞行

每当你施放总法术力费用等于或小于3的生物咒语时，探查。（将一个无色线索衍生神器放进战场，且其具有「{二}，牺牲此神器：抓一张牌。」）

* 支付咒语的替代性费用（例如疯魔费用）来施放咒语并不会改变咒语的总法术力费用。举例来说，支付茂威邸双子（一张法术力费用为{四}{黑}而疯魔费用为{二}{黑}的牌）的疯魔费用来施放它不会触发往生主教的异能。

护教军之伴

{二}{白}

生物～猎犬

3/1

每当你施放非生物咒语时，护教军之伴获得不灭异能直到回合结束。（伤害与注明「消灭」的效应不会将它消灭。）

* 护教军之伴的触发式异能会比触发它的咒语先一步结算。

铸石以告

{一}{白}

法术

选择目标生物。放逐该生物和所有由它的操控者操控且与之同名的其他生物。每以此法放逐一个非衍生物的生物，该牌手便探查一次。

* 铸石以告只有一个目标。其他具有该名称的生物未被指定为目标。举例来说，如果某个具辟邪异能的生物与目标生物同名，它会被放逐。

* 当铸石以告试图结算时，如果目标生物已经是不合法的目标，则铸石以告会被反击，且其所有效应都不会生效。没有生物会被放逐，包括与目标同名者。

* 有可能出现两个同名永久物一个是生物而另一个不是生物的情况，例如两个一样的地，其中一个成为了生物。只有具该名称的生物会被铸石以告放逐。

* 牌面朝下的生物（例如 齟齬龙王系列中利用威力变身施放的生物）没有名称，且不会与其他生物同名。

* 对于衍生物而言，除非其为复制品，或是产生此衍生物的效应有特别说明，否则衍生物的名称与其产生时所具有的副类别相同。

天降惩恶

{四}{白}{白}

法术

放逐所有生物。

躁狂～如果你坟墓场中牌的类别有四种或更多，则将一个4/4白色，具飞行异能的天使衍生生物放进战场。

* 如果在天降惩恶结算时，你坟墓场中已有三种不同的牌类别（但没有法术），你不会得到天使衍生物。天降惩恶要等到其完成结算后才会进入你的坟墓场。

* 如果有灵气结附在该些生物上，则该灵气要等到天降惩恶完成结算之后才会进入牌手的坟墓场。如果该灵气是由天降惩恶之操控者所拥有，则其来不及在躁狂异能计算坟墓场中牌类别数量之前进入坟墓场。

卓兹克骑兵

{五}{白}{白}

生物～精怪 / 骑士

4/4

飞行

每当另一个精怪在你的操控下进战场时，你获得2点生命。

{三} {白}：将一个1/1白色，具飞行异能的精怪衍生生物放进战场。

* 卓兹克骑兵产生的精怪衍生生物会触发其第二个异能：你施放的其他精怪或你以其他方式放进战场的精怪衍生生物也会触发此异能。

神秘插曲

{二} {白}

瞬间

放逐任意数量目标由你操控的生物。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。

* 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。

* 如果双面牌被放逐，它会以其正面朝上的方式被移回。

不眠者密使

{四} {白}

生物～精怪

2/4

飞行

当不眠者密使进战场时，若本回合有生物死去，则将一个1/1白色，具飞行异能的精怪衍生生物放进战场。

* 不眠者密使的最后一个异能只会检查本回合稍早是否有生物死去。该生物牌于那时刻在不在坟墓场中都没关系。

* 衍生生物也有可能死去，例如被消灭或因其他原因从战场进入坟墓场～它们会在进入其拥有者的坟墓场后完全消失。

* 如果本回合中有数个生物死去，不眠者密使的最后一个异能也不会产生额外的精怪衍生生物。

虚相指引

{二} {白}

法术

由你操控的生物得+2/+1直到回合结束。

* 受虚相指引影响的生物，在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+2/+1。

曝邪明光

{一} {白}

瞬间

横置至多两个目标生物。

探查。（将一个无色线索衍生神器放进战场，且其具有「{二}，牺牲此神器：抓一张牌。」）

*如果你只想探查，你完全可以不指定目标便施放曝邪明光。

骏鹭恩泽

{白}

结界～灵气

结附于生物

所结附的生物得+1/+0且具有飞行异能。

{三}{白}：将骏鹭恩泽从你的坟墓场移回战场并结附在目标生物上。你只可以于你能施放法术的时机下启动此异能。

*如果你启动了骏鹭恩泽的最后一个异能，且有牌手回应之将该目标生物变成不合法的目标，则此异能会被反击，骏鹭恩泽会留在你的坟墓场中。

翰威民兵队长

{一}{白}

生物～人类 / 士兵

2/2

在你的维持开始时，若你操控四个或更多生物，转化翰威民兵队长。

/////

西行谷教领袖

白

生物～人类 / 僧侣

/

西行谷教领袖的力量和防御力各等同于由你操控的生物数量。

在你的结束步骤开始时，将一个1/1，白黑双色的人类 / 僧侣衍生生物放进战场。

*如果在你的维持开始时，你并未操控四个或更多生物（包括翰威民兵队长本身），则其异能不会触发。你不能等到你维持中的其他效应来增加生物数量。

*如果于翰威民兵队长的异能结算时，你操控的生物数量不足四个，则它不会转化。

*在翰威民兵队长转化为西行谷教领袖之后，就算你操控的生物数量少于四个，它也不会转化回来。

*西行谷教领袖的第一个异能会将其本身计算在内，所以通常情况下它至少是1/1。

空抱希望

{二}{白}

结界～灵气

结附于生物

你每操控一个生物，所结附的生物便得+1/+1。

只要所结附的生物是人类，它便具有先攻异能。

*空抱希望的第二个异能会将所结附的生物本身计算在内，因此该生物通常至少会得+1/+1。

审判官驮牛

{三}{白}

生物～牛

2/5

躁狂～只要你坟墓场中牌的类别有四种或更多，审判官驮牛便得+1/+0且具有警戒异能。

*在你选择以审判官驮牛攻击之后再让其获得警戒异能，不会使它成为未横置。

奋勇队长

{三}{白}

生物～人类 / 骑士

3/3

当奋勇队长进战场时，由你操控的生物得+1/+1直到回合结束。

*受奋勇队长的异能影响的生物，在该异能结算时便已确定。于该回合稍后时段才受你操控的生物不会得+1/+1。

义勇审判官

{二}{白}

生物～人类 / 僧侣

2/3

你每操控一个武具，义勇审判官便得+1/+0。

*义勇审判官的异能会计算所有由你操控的武具，无论它们是否装备在生物上。

*如果有武具装备在义勇审判官上，则其除了会受该武具产生的效应影响之外，还会再获得其异能的加成。

荒野漂泊灵

{一}{白}

生物～精怪

2/2

躁狂～只要你坟墓场中牌的类别有四种或更多，荒野漂泊灵便具有飞行异能。

*飞行异能只在选择阻挡者的时候才有意义。选定阻挡者后再让荒野漂泊灵获得飞行异能，不会使其成为未受阻挡。

娜希丽的阴谋

{一}{白}

结界

在你回合的战斗开始时，目标由你操控的生物获得不灭异能直到回合结束。

{一}{红}：娜希丽的阴谋对目标进行阻挡的生物造成1点伤害。

* 在娜希丽的阴谋之触发式异能结算，赋予你指定为目标的生物不灭异能之前，牌手能够回应此异能消灭该生物。

* 消灭进行阻挡的生物，并不会让它原先所阻挡的生物成为未受阻挡。

殁世不忘

{一} {白}

法术

将目标牌从任一坟墓场置于其拥有者的牌库顶或牌库底。将一个1/1白色，具飞行异能的精怪衍生生物放进战场。

* 你是于殁世不忘结算时，才决定是要将该目标牌放在其拥有者的牌库顶还是牌库底。

* 获得该精怪衍生生物的是你，而不是目标牌的拥有者。

月主会元帅欧吉克

{三} {白}

传奇生物~人类 / 士兵

3/3

在每次战斗开始时，如果由你操控的某个生物具有先攻异能，则由你操控的生物获得先攻异能直到回合结束。且飞行、死触、连击、敏捷、辟邪、不灭、系命、威慑、延势、潜匿、践踏与警戒异能亦比照办理。

* 在每次战斗开始时，月主会元帅欧吉克的异能都会触发，不仅限于在你回合的战斗开始时，且无论由你操控的生物是否具有任一所列异能，该异能也都会触发。如果有生物在欧吉克的触发式异能结算前，获得所列异能之一（也许是因为在战斗开始时触发的其他异能之故），则由你操控的生物都会获得该异能。

* 受月主会元帅欧吉克的异能影响的生物，在该异能结算时便已确定。于在该回合稍后时段才由你操控的生物不会获得任何异能，也不会使生物获得其他异能，且就算原本具有某异能的生物全部都离开战场，生物已获得的异能也不会改变。

* 欧吉克赋予你生物的数个同名称异能不会累计。

妄念教区精兵

{二} {白}

生物~人类 / 士兵

3/2

躁狂~只要你坟墓场中牌的类别有四种或更多，妄念教区精兵便得+1/+0且具有先攻异能。

* 在造成先攻伤害之后，再让妄念教区精兵失去或获得先攻异能，并不能让其造成两次战斗伤害，或是让其完全不造成战斗伤害。

虔诚福音师

{二} {白}

生物~人类 / 僧侣

2/2

每当虔诚福音师或另一个生物在你的操控下进战场时，你获得1点生命。

{二}，{横置}，牺牲另一个永久物：转化虔诚福音师。

//////

刚愎信徒

黑

生物～人类 / 僧侣

2/4

每当刚愎信徒或另一个由你操控的生物死去时，目标对手失去1点生命且你获得1点生命。

* 如果虔诚福音师和另一个由你操控的生物同时进战场，虔诚福音师的异能会因后者生物触发一次，也会因其本身触发一次。

* 如果刚愎信徒与另一个生物同时死去，刚愎信徒的异能会因后者生物触发一次，也会因其本身触发一次。

兵器之力

{白}

瞬间

目标生物得+2/+2直到回合结束。如果你操控武具，则将一个1/1白色人类 / 士兵衍生生物放进战场。

* 你操控的武具不一定要装备在生物上。

坚忍不拔

{三} {白}

瞬间

直到回合结束，由你操控的生物得+1/+1且获得系命异能。重置这些生物。

* 受坚忍不拔影响的生物，在该异能结算时便已确定。于该回合稍后时段才受你操控的生物不会得+1/+1，也不会获得系命异能。

* 数个系命异能不会累计。

莎利雅的副官

{一} {白}

生物～人类 / 士兵

1/1

当莎利雅的副官进战场时，在每个由你操控的其他人类上各放置一个+1/+1指示物。

每当另一个人类在你的操控下进战场时，在莎利雅的副官上放置一个+1/+1指示物。

* 如果莎利雅的副官与另一个人类同时进战场，莎利雅的副官的两个异能都会触发。你将在两张牌上各放置一个+1/+1指示物。

贩谣镇民

{白}

生物～人类

1/1

{横置}，横置一个由你操控且未横置的生物：转化贩谣镇民。

//////

盛怒暴民

红

生物～人类

2/3

盛怒暴民每次战斗若能攻击，则必须攻击。

{二}：盛怒暴民得+1/+0直到回合结束。

* 支付贩谣镇民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生物；这包括了并未在自己最近的一回合开始时持续操控的生物。不过，你必须在自己最近的一回合开始时就已持续操控贩谣镇民。

* 盛怒暴民的操控者依旧得为其选择要攻击哪位牌手或鹏洛客。

* 如果在盛怒暴民之操控者的宣告攻击者步骤中，它处于以下状况：该生物已横置；它正受某咒语或异能之影响而不能攻击，则它便不能攻击。如果要支付费用才能让盛怒暴民攻击，则这并不会强迫其操控者必须支付该费用，所以这种情况下，它也不至于必须要攻击。值得一提的是，转化贩谣镇民不会将其重置。

粗野群众

{一} {白}

生物～人类

1/1

每当由你操控的另一个生物死去时，在粗野群众上放置一个+1/+1指示物。

* 如果粗野群众与另一个由你操控的生物同时死去（也许由于它们同时攻击或阻挡），则在粗野群众的触发式异能结算时，它已不在战场上。原本将放置其上的+1/+1指示物无法用来拯救它。

蓝色

变体研究员

{三} {蓝}

生物～人类 / 昆虫

3/2

飞行

在你的维持开始时，将你的牌库顶牌置入你的坟墓场。若该牌是瞬间或法术牌，转化变体研究员。

//////

完美形体

蓝

生物～昆虫 / 惊惧兽

5/4

飞行

* 在变体研究员触发式异能的两步之间，没有牌手能进行其他动作。如果置入你坟墓场的是瞬间或法术牌，则在牌手能有所行动之前，变体研究员就已转化。

* 如果你的牌库顶牌因替代式效应之故进入你坟墓场以外的其他区域，则只要该牌是瞬间或法术牌，变体研究员便依旧会转化。

威压

{一} {蓝}

瞬间

将目标非地永久物移回其拥有者手上。然后如果你操控灵俑，则该牌手弃一张牌。

* 该牌的拥有者可以将移回手上的这张牌弃掉。如果这张牌是该牌手唯一的手牌，则他必须弃掉这张牌。

* 威压仅以该非地永久物为目标。如果该永久物成为不合法的目标，则威压会被反击，该牌手不会弃牌。

* 如果你将由你操控之唯一一个灵俑指定为威压的目标，你不会弃牌。

大胆侦员

{一} {蓝}

生物~人类 / 浪客

2/1

当你牺牲一个线索时，转化大胆侦员。

/////

悟真客

蓝

生物~人类 / 法师

3/2

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。）

每当悟真客对任一牌手造成战斗伤害时，探查。（将一个无色线索衍生神器放进战场，且其具有「{二}，牺牲此神器：抓一张牌。」）

* 如果大胆侦员的异能多次触发，但所触发的异能一直没有结算，则只有第一个结算的异能会使其转化。欲知详细说明，请参阅「通则释疑」部分中的「规则更改：双面牌」条目。

沉船地启示

{X} {蓝}

瞬间

展示你牌库顶的X加一张牌，并分成两堆。由一位对手选择其中一堆。将该堆牌置于你手上，另一堆则置入你的坟墓场。

* X可以为0，牌堆也可以是空的。如果X为0，你将展示一张牌，且其中会有一个牌堆是空的。对手可以选择将空的牌堆置于你手上。

菁华异变

{蓝}

瞬间

放逐目标由你操控的生物，然后将该牌在其拥有者的操控下移回战场。如果它是精怪，则在其上放置一个+1/+1指示物。

* 菁华异变是在该生物从放逐区移回之后，才检查其是否是精怪。

* 结附于所放逐生物上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。

* 如果双面牌被放逐，它会以其正面朝上的方式被移回。

飞逝记忆

{二} {蓝}

结界

当飞逝记忆进战场时，探查。（将一个无色线索衍生神器放进战场，且其具有「{二}，牺牲此神器：抓一张牌。」）

每当你牺牲一个线索时，目标牌手将其牌库顶的三张牌置入其坟墓场。

* 如果你是牺牲线索来支付咒语或异能的费用，则飞逝记忆的第二个异能会先于该咒语或异能结算。

遭忘造物

{三} {蓝}

生物～灵俑 / 惊惧兽

3/3

潜匿（此生物不能被力量比它大的生物阻挡。）

在你的维持开始时，你可以弃掉你的手牌。若你如此作，则抓等量的牌。

* 维持步骤在抓牌步骤之前，重置步骤之后。如果你没有手牌，你便不能等抓到本回合该抓的牌之后再弃掉它来新抓一张牌，因为此时遭忘造物的最后一个异能已经触发并结算完毕。

基拉夫的杰作

{三} {蓝} {蓝}

生物～灵俑 / 惊惧兽

7/7

飞行

你每有一张手牌，基拉夫的杰作便得-1/-1。

{三} {蓝}，弃三张牌：将基拉夫的杰作从你的坟墓场横置移回战场。

* 基拉夫的杰作之最后一个异能只有于它在你坟墓场中的时候才能起动。

* 如果某个咒语或异能让你先抓牌然后再弃牌，则基拉夫的杰作之防御力可能会在你选择要弃掉哪些牌时出现等于0的情况。只要它在该咒语或异能结算之后的防御力等于或大于1，它就能活下来。

魂魅之翼

{一} {蓝}

结界～灵气

结附于生物

所结附的生物得+1/+1且具有飞行异能。

弃一张牌：将所结附的生物移回其拥有者手上。

* 就算魂魅之翼结附在对手的生物上，也依然是由你操控。只有你能起动魂魅之翼的最后一个异能。

* 在魂魅之翼的最后一个异能结算之后，它便会成为战场上未结附于任一生物的灵气，且会立即置入其拥有者的坟墓场。

* 如果魂魅之翼在其起动式异能结算之前就已离开战场，则在它离开战场前最后一个结附的生物会被移回其拥有者手上（如果该生物还在战场上的话）。

* 你可以多次起动最后一个异能以弃掉数张牌。只有第一个结算的异能会有效应。

侵体手术

{蓝}

瞬间

反击目标法术咒语。

躁狂~如果你坟墓场中牌的类别有四种或更多，则从该咒语之操控者的坟墓场、手牌及牌库中搜寻任意数量与该咒语同名的牌，放逐这些牌，然后该牌手将其牌库洗牌。

* 会先待法术咒语被反击之后，才检查是否满足侵体手术的躁狂异能。如果该咒语会进入你的坟墓场，检查时便会将它计算在内。

揭秘师杰斯

{三}{蓝}{蓝}

鹏洛客~杰斯

5

+1：占卜1，然后抓一张牌。

-2：将目标生物移回其拥有者手上。

-8：你获得具有「每当任一对手施放每回合中他的第一个咒语时，反击该咒语」的徽记。

* 徽记的触发式异能反击的是对手在每个回合中他施放的第一个咒语，而不仅限于他在自己回合中施放者。

* 如果杰斯徽记的触发式异能并未反击对手施放的第一个咒语（也许是因为该咒语不能被反击），则它不会在同一个回合中再度触发并试图反击该牌手的第二个咒语。

* 如果你有多位对手，则在每个回合中每位对手都能触发一次杰斯的徽记。

疯狂书吏

{一}{蓝}

生物~人类 / 法师

0/3

当疯狂书吏进战场时，每位对手各将其牌库顶的三张牌置入其坟墓场。

躁狂~在每位对手的维持开始时，若你坟墓场中牌的类别有四种或更多，则该牌手将其牌库顶的三张牌置入其坟墓场。

* 维持步骤在抓牌步骤之前，重置步骤之后。疯狂书吏的躁狂异能会在对手于其抓牌阶段中抓牌之前，就磨掉对手牌库中的牌。

叨扰乱神

{一} {蓝}

法术

检视你牌库顶的两张牌。将其中一张置入你手上，另一张置入你的坟墓场。

疯魔 {一} {蓝} (如果你弃掉此牌，将之弃到放逐区。当你如此作时，支付其疯魔费用施放之，否则便将其置入你的坟墓场。)

* 如果你牌库中只剩一张牌，你会将它置于你手上。你不会因「牌库里没有牌」此事而输掉游戏，而是在要抓牌时牌库里没有牌才会落败。

持续探查

{一} {蓝}

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，探查。(将一个无色线索衍生神器放进战场，且其具有「{二}，牺牲此神器：抓一张牌。」)

{一} {绿}，从你的坟墓场放逐一张生物牌：探查。你获得2点生命。

* 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，好触发两次持续探查的第一个异能。

研读书页

{三} {蓝} {蓝}

法术

抓三张牌，重置至多两个地，然后弃一张牌。

* 你是在抓三张牌之后，再决定重置哪些地。你能以此法重置任一牌手操控的地。

浪潮复生

{五} {蓝}

法术

你坟墓场中每有一张瞬间与法术牌，便将一个2/2黑色灵俑衍生生物横置放进战场。

* 浪潮复生要等到其完成结算后才会进入你的坟墓场。它不会将自己计算到在你坟墓场中的瞬间与法术牌数量当中。

西布林巨嘴龟

{五} {蓝}

生物 / 龟

6/6

除非你本回合中施放过非生物咒语，否则西布林巨嘴龟不能攻击。

* 只要你曾施放过非生物咒语就行，该咒语是成功结算还是被反击了都不重要。

受惊而醒

{二} {蓝} {蓝}

法术

目标对手将其牌库顶的十三张牌置入其坟墓场。

{三} {蓝} {蓝}：将受惊而醒从你的坟墓场放进战场且已转化。只可以于你能施放法术的时机下起动此异能。

/////

不散梦魇

蓝

生物～梦魇

1/1

潜匿（此生物不能被力量比它大的生物阻挡。）

当不散梦魇对任一牌手造成战斗伤害时，将它移回其拥有者手上。

* 无法将法术放进战场，永久物也无法转化为法术。如果有效应将不散梦魇放逐，然后让你将其移回战场，则它会以正面朝上的状态留在放逐区中（该效应让你将之移回战场且已转化的情况下除外，此时它会作为不散梦魇移回。）如果有效应让你转化不散梦魇，则忽略此指示。

缝翼尸嵌

{三} {蓝}

生物～灵俑 / 惊惧兽

3/1

飞行

{一} {蓝}，弃两张牌：将缝翼尸嵌从你的坟墓场横置移回战场。

* 缝翼尸嵌的最后一个异能只有于它在你坟墓场中的时候才能起动。

冰封巨物

{一} {蓝}

生物～惊惧兽

0/4

守军

冰封巨物进战场时上面有四个寒冰指示物。

每当你施放瞬间或法术咒语时，从冰封巨物上移去一个寒冰指示物。然后若冰封巨物上没有寒冰指示物，转化它。

/////

觉醒惧兽

蓝

生物～巨海兽 / 惊惧兽

7/8

当此生物转化为觉醒惧兽时，将所有非惊惧兽的生物移回其拥有者手上。

* 当冰封巨物的触发式异能移去其上最后一个指示物时，觉醒惧兽的异能会在触发该异能的咒语结算之前就触发并结算。

*通过其他方式移去冰封巨物上的所有寒冰指示物不会使其转化。你需要施放瞬间或法术咒语，触发它最后一个异能才行。

受拥入教

{二}{蓝}{蓝}

法术

疯魔{X}{蓝}{蓝}（如果你弃掉此牌，将之弃到放逐区。当你如此作时，支付其疯魔费用施放之，否则便将其置入你的坟墓场。）

如果目标生物的防御力等于或小于2，则获得该生物的操控权。如果曾支付受拥入教的疯魔费用，则改为如果该生物的防御力等于或小于X，则获得其操控权。

*只有于受拥入教结算时，才会检查该生物的防御力。于你施放受拥入教时其具有更大的防御力，或在受拥入教结算后其防御力变大，则都不重要。

黑色

受诅巫婆

{三}{黑}

生物～人类 / 祭师

4/2

由对手施放且以受诅巫婆为目标的咒语减少{一}来施放。

当受诅巫婆死去时，将它在你的操控下移回战场且已转化，并结附在目标对手上。

////

流布诅咒

黑

结界～灵气 / 诅咒

结附于牌手

由你施放且以所结附的牌手为目标之咒语减少{一}来施放。

在所结附的牌手之维持开始时，该牌手失去1点生命且你获得1点生命。

*所有由对手施放且以受诅巫婆为目标的咒语都会受到受诅巫婆第一个异能的影响，包括灵气咒语和有额外目标的咒语。它不对异能产生影响。对于流布诅咒之异能与由你施放且以所结附的牌手为目标之咒语之间的互动，亦同法处理。

*如果有效应使得受诅巫婆在战场上转化，而不是让其离开战场在移回战场且已转化，则流布诅咒不会结附到任何牌手上，且会被置入你的坟墓场。注记于「当生物离开战场时」触发的异能不会因此触发。

避难所来客

{一}{黑}

生物～吸血鬼 / 法师

3/1

在每位牌手的维持开始时，若该牌手没有手牌，则你抓一张牌且你失去1点生命。

疯魔{一}{黑}（如果你弃掉此牌，将之弃到放逐区。当你如此作时，支付其疯魔费用施放之，否则便将其置入你的坟墓场。）

* 维持步骤在抓牌步骤之前，重置步骤之后。如果主动牌手没有手牌，则在该牌手能在其抓牌步骤中抓牌之前，避难所来客的第一个异能就已触发并结算。

* 避难所来客的触发式异能会在维持开始时及异能结算时分别检查主动牌手的手牌数量。如果于异能结算时，该牌手已有其他手牌，你不会抓牌，也不会失去1点生命。特别一提，如果你在自己的维持中操控数个避难所来客，则任一避难所来客的第一个异能结算之后，除非你有办法在其他避难所来客的第一个异能结算之前，将刚抓上手的这张牌用掉，否则该些异能都会没有效应。

* 在对手的回合中，如果由你操控的触发式异能跟由该对手操控之永久物的触发式异能同时触发，则由你操控的触发式异能会先一步结算。这意味着，如果在对手的维持中你和对手各操控一个避难所来客，且你的对手没有手牌，则你始终能在对手抓上牌之前先抓牌。

利齿雨

{二} {黑} {黑}

法术

所有生物得-2/-2直到回合结束。

疯魔{二}{黑}（如果你弃掉此牌，将之弃到放逐区。当你如此作时，支付其疯魔费用施放之，否则便将其置入你的坟墓场。）

* 受利齿雨影响的生物，于该咒语结算时便已确定。本回合稍后时段才进战场的生物不会得-2/-2。

召集血脉

{一} {黑}

结界

{一}，弃一张牌：将一个1/1黑色，具系命异能的吸血鬼 / 骑士衍生生物放进战场。此异能每回合只能起动一次。

* 你能在每位牌手的回合中各起动一次召集血脉的异能，而非仅能在你自己的回合中起动。

恐惧蔓延

{三} {黑}

结界

在你的维持开始时，每位牌手各弃一张牌。对每位对手而言，如果其弃的牌与你弃的牌有共通牌类别，则其失去3点生命。（牌手同时展示所弃的牌。）

* 当有咒语或异能让每位牌手各弃一张牌时，其流程如下：从轮到该回合的牌手开始，各位牌手依照回合顺序，各从手上选择一张牌而不展示之，将其放在旁边，然后所有牌手同时展示这些牌并将其弃掉。

* 恐惧蔓延的异能所关心之可能产生「共通」情况的牌类别包括神器、生物、结界、瞬间、地、鹏洛客、法术和部族（见于某些旧版牌张上的牌类别）。不会计算超类别（例如传奇和基本）和副类别（例如人类和武具）的数量。

* 如果某牌手没有手牌，则在其他人弃牌的时候，他不用弃牌。如果你并未弃牌，则不会有牌手所弃的牌与你弃的牌有共通牌类别，所以也不会有牌手失去3点生命。

* 如果对手弃的牌与你弃的牌有两种共通牌类别（例如神器生物），则该牌手依然只失去3点生命。

* 由于当双面牌不在战场上时只考虑其正面的特征，因此对两面牌类别不同的双面牌而言（例如皮肤入侵），只会比较其正面是否与其他所弃的牌有共通的牌类别。

暗潮乌鸦

{二}{黑}

生物～灵俑 / 鸟

2/1

飞行

当暗潮乌鸦进战场或死去时，将你牌库顶的两张牌置入你的坟墓场。

* 该触发式异能在暗潮乌鸦进战场和暗潮乌鸦死去时都会触发。并非只能选择其中一个时机。

战墓巨像

{二}{黑}

生物～灵俑 / 巨人

2/2

战墓巨像进战场时上面有数个+1/+1指示物，其数量等同于你坟墓场中的灵俑牌数量。

每当你施放灵俑咒语时，将一个2/2黑色灵俑衍生生物横置放进战场。

* 如果战墓巨像是从你的坟墓场进战场，则其第一个异能会将其本身计算在你坟墓场中的灵俑牌数量中。类似地，如果它进战场时还有其他灵俑牌一同从你的坟墓场进战场，则该异能也会将此类灵俑牌计算在该数量中。

* 当你施放战墓巨像时，其最后一个异能不会触发，因为它此时还不在于战场上。

匿迹拷问人

{二}{黑}{黑}

生物～吸血鬼 / 法师

4/4

{一}，弃一张牌：转化匿迹拷问人。

/////

隐伏迷雾

蓝

生物～元素

0/1

辟邪，不灭

隐伏迷雾不能进行阻挡，也不能被阻挡。

每当隐伏迷雾攻击且未受阻挡时，你可以支付{二}{黑}。若你如此作，转化它。

* 你可以多次起动匿迹拷问人的异能以弃掉数张牌。只有第一个结算的异能会使其转化。

* 你可以在同一个回合内作到：以匿迹拷问人攻击，在选择阻挡者之前将之转化为隐伏迷雾，于触发式异能结算时将之转化回匿迹拷问人，最后让它造成4点战斗伤害。

* 在选择了阻挡者之后，再将匿迹拷问人转化为隐伏迷雾，并不会让其成为未受阻挡。

至死不渝

{四} {黑} {黑}

法术

将至多两张目标生物牌从你的坟墓场移回战场。这些生物各额外具有黑色此颜色与灵俑此类别。将至死不渝置于其拥有者的牌库底。

* 如果该目标生物牌通常为无色，则它将直接成为黑色。它不会既为黑色又为无色。

鬼驹

{四} {黑}

生物～灵俑 / 马

4/4

{二} {黑}，弃两张牌：将鬼驹从你的坟墓场横置移回战场。

* 鬼驹的异能只有于它在你坟墓场中的时候才能起动。

怪诞变异

{一} {黑}

瞬间

目标生物得+3/+1并获得系命异能直到回合结束。（此生物所造成的伤害会让其操控者获得等量的生命。）

* 数个系命异能不会累计。

远沼猎犬

{四} {黑}

生物～灵俑 / 猎犬

5/3

躁狂～只要你坟墓场中牌的类别有四种或更多，远沼猎犬便具有威慑异能。（具威慑异能的生物只能被两个或更多生物阻挡。）

* 威慑异能只在选择阻挡者的时候才有意义。选定阻挡者之后再让远沼猎犬获得威慑异能，不会使其成为未受阻挡。

放纵豪族

{黑}

生物～吸血鬼

1/1

系命

{二}，牺牲一个生物：在每个由你操控的吸血鬼上各放置一个+1/+1指示物。

* 你可以牺牲放纵豪族来支付其本身起动式异能的费用。

慈祥老妪

{二}{黑}

生物～人类

2/3

躁狂～{二}{黑}：转化慈祥老妪。只能于你坟墓场中牌的类别有四种或更多时起动此异能。

////

着魔巫婆

黑

生物～人类/祭师

4/3

当此生物转化为着魔巫婆时，你可以消灭目标生物。

* 接连起动两次慈祥老妪的异能，不会使得该生物在转化为着魔巫婆之后再度转化回慈祥老妪。欲知详细说明，请参阅「通则释疑」部分中的「规则更改：双面牌」条目。

莉莲娜的愤慨

{X}{黑}

法术

将你牌库顶的X张牌置入你的坟墓场。每以此法将一张生物牌置入你的坟墓场，目标牌手便失去2点生命。

* 你不会因「牌库里没有牌」此事而输掉游戏，而是在要抓牌时牌库里没有牌才会落败。就算你为X选择的数值等于或大于你牌库中的牌数，你也不会因此输掉游戏。

亡者华尔兹

{一}{黑}

法术

将至多两张目标生物牌从你的坟墓场移回你手上，然后弃一张牌。

* 如果你没有手牌，则你需要弃掉一张刚移回你手上的生物牌。

* 施放亡者华尔兹时，你可以指定一张或零张生物牌为目标。就算你未指定生物牌为目标，你依旧要弃一张牌。

无情决断

{二}{黑}

瞬间

牺牲一个生物或地，以作为施放无情决断的额外费用。

抓两张牌。

* 施放无情决断时，你必须牺牲正好一个生物或地。你无法不牺牲永久物就施放此咒语，且你也不能牺牲一个以上的永久物。

* 牌手要等到施放完此咒语、支付完其所有费用之后，才能回应之。没人能试图消灭你所牺牲的生物或地来让你无法施放此咒语，或以此迫使你来牺牲另一个。

窥心恶魔

{二}{黑}{黑}

生物～恶魔

4/5

飞行，践踏

当窥心恶魔进战场时，将你牌库顶的四张牌置入你的坟墓场。

躁狂～在你的维持开始时，除非你坟墓场中牌的类别有四种或更多，否则你失去4点生命。

＊窥心恶魔的触发式躁狂异能不包括以「若」开头的子句。在你维持开始时，无论你坟墓场中牌的类别数量有多少，该异能都会触发，且会于其结算时再度检查该数量来确定你是否会失去4点生命。

穆坎尸足虫

{五}{黑}

生物～蛞蝓 / 惊惧兽

7/7

威慑（此生物只能被两个或更多生物阻挡。）

每当穆坎尸足虫进行攻击或阻挡时，牺牲另一个生物或地。

＊当穆坎尸足虫攻击时，它的触发要等到选定所有攻击者之后才会结算。当它阻挡时产生的触发也是一样。这意味着你可以让其他生物（例如圣沙弗的祝愿所结附者）攻击或阻挡，然后再牺牲之。以此法牺牲一个进行阻挡的生物，并不会让它原先所阻挡的生物成为未受阻挡。

＊有可能会出现这样一种少见情况：你未操控其他生物或地。在这种情况下，最后一个异能没有效应。穆坎尸足虫能攻击或阻挡，且没有副作用。

卓斯塔苍白骑兵

{一}{黑}

生物～精怪

3/3

潜匿（此生物不能被力量比它大的生物阻挡。）

当卓斯塔苍白骑兵进战场时，弃一张牌。

＊就算你手上没有其他牌，你也能施放卓斯塔苍白骑兵。如果于其最后一个异能结算时，你没有手牌，则什么也不会发生。

采摘思绪

{二}{黑}

法术

目标对手展示其手牌。你选择其中一张非地牌，并放逐该牌。

躁狂～如果你坟墓场中牌的类别有四种或更多，则从该牌手的坟墓场、手牌及牌库中搜寻任意数量与所放逐之牌同名的牌，放逐这些牌，然后该牌手将其牌库洗牌。

＊如果没有非地牌可供选择，且你坟墓场中牌的类别有四种或更多，则就算你无法找到任何牌，你仍要搜寻该牌手的牌库。之后需将该牌库洗牌。

无情亡者

{黑}{黑}

生物～灵俑

2/2

威慑（此生物只能被两个或更多生物阻挡。）

当无情亡者死去时，你可以支付{黑}。若你如此作，将它移回其拥有者手上。

当无情亡者死去时，你可以支付{X}。若你如此作，将另一张目标总法术力费用为X的灵俑生物牌从你的坟墓场移回战场。

★无情亡者的最后两个异能会同时触发，你能将这两个异能以任意顺序放进堆叠。最先放进堆叠的异能将会最后结算。

★你是于每个触发式异能结算时，才决定是否支付费用。若你决定支付，该异能剩余部分的效应会在任何牌手能有所行动前生效。

蹒跚而回

{黑}

法术

将目标生物牌从坟墓场放逐。将一个2/2黑色灵俑衍生生物放进战场。你获得2点生命。

★如果该生物牌成为不合法目标，则蹒跚而回会被反击。其效应都不会生效。

调和恶念

{黑}

结界

{黑}，支付1点生命，将你的牌库顶牌置入你的坟墓场，弃一张牌，牺牲调和恶念：消灭目标生物。

★你能以任意顺序支付调和恶念的费用。不过，一旦你已决定要起动此异能，且已看到你的牌库顶牌，你就不能反悔了。

送入虎口

{二}{黑}

瞬间

目标牌手牺牲一个生物或鹏洛客。

躁狂～如果你坟墓场中牌的类别有四种或更多，则改为该牌手牺牲一个生物和一个鹏洛客。

★如果躁狂异能生效，则如果该牌手能够同时牺牲一个生物和一个鹏洛客，他就必须如此作。有可能出现这样一种不常见的情况：该牌手操控一个同为生物和鹏洛客的永久物。在这种情况下，该牌手必须再牺牲另一个生物或鹏洛客（除非他未操控其他生物或鹏洛客）。

十三恐惧症

{三}{黑}

结界

在你的维持开始时，选择一项～

- 每位生命正好为13的牌手各输掉这盘游戏，然后每位牌手各获得1点生命。
- 每位生命正好为13的牌手各输掉这盘游戏，然后每位牌手各失去1点生命。

* 就算没有牌手会输掉这盘游戏，你依旧能选择一个模式。牌手仍会相应地获得或失去生命。

* 如果你选择了十三恐惧症的第二项模式，且于开始结算该异能的时候，对手的生命为13，你的生命为1，则你会在失去1点生命前赢得游戏。

* 在双头巨人中，每支生命为13的队伍各输掉这盘游戏，然后每支队伍中的每位牌手会各获得或失去1点生命，使得队伍的总生命增加或减少2点。

* 如果于十三恐惧症的异能结算时，所有牌手的总生命均为13，则这盘游戏以平手告终。

恶意皿

{一} {黑}

结界

{一} {黑}，牺牲恶意皿：目标对手从其手上放逐两张牌。只可以于你能施放法术的时机下起此异能。

* 在结算恶意皿异能的过程中，你无法看到该牌手的手牌。该牌手选择两张牌，牌面朝上地放逐它们，然后你才看到放逐的是什么牌。

红色

艾维欣的裁决

{一} {红}

法术

疯魔 {X} {红}（如果你弃掉此牌，将之弃到放逐区。当你如此作时，支付其疯魔费用施放之，否则便将其置入你的坟墓场。）

选择任意数量的目标生物和 / 或牌手。艾维欣的裁决对该些生物和 / 或牌手造成共2点伤害，你可以任意分配。如果曾支付艾维欣的裁决之疯魔费用，则改为它对该些生物和 / 或牌手造成共X点伤害，你可以任意分配。

* 你要于施放艾维欣的裁决时一并宣告伤害的分配方式。必须要为每个目标分配至少1点伤害。

* 你可以把艾维欣的裁决将向对手造成之伤害转移给由该牌手操控的鹏洛客。不过，艾维欣的裁决不能同时对某个鹏洛客及该鹏洛客的操控者造成伤害。

* 如果艾维欣的裁决指定了数个目标，但其中部分目标（并非全部）在艾维欣的裁决结算时为不合法目标，则艾维欣的裁决将仍会按照最初伤害分配的数值，对余下的合法目标造成伤害。

内火自燃

{X} {红}

法术

内火自燃对目标生物或牌手造成X点伤害。如果某生物以此法受到伤害，则它失去不灭异能直到回合结束。如果本回合中该生物将死去，则改为将它放逐。

* 如果受到伤害的生物在该回合中因故将死去，就会将之放逐，而不是只有在其因内火自燃的伤害而死去的情况下才会放逐。

* 如果内火自燃未对该目标生物造成伤害（或许是因为该伤害被防止，或X为0），则所有额外效应都不会生效。该生物不会失去不灭异能，且其在该回合死去的时候也不会改为放逐。

* 内火自燃可以指定未具不灭异能的生物为目标。如果本回合中该生物将死去，也依旧会被放逐。

军伍内讧

{三} {红} {红}

瞬间

目标进行阻挡的生物与另一个目标进行阻挡的生物互斗。

* 消灭阻挡生物此事并不会令该生物原先阻挡的攻击生物成为未受阻挡。

接连射击

{红}

瞬间

接连射击对至多两个目标生物各造成1点伤害。

* 你无法为了要接连射击对同一个生物造成2点伤害，而两次都选择它为目标。

伐肯纳暴食客

{红}

生物～吸血鬼 / 狂战士

2/1

每张由你拥有且不在战场上的吸血鬼生物牌都具有疯魔异能。其疯魔费用等同于其法术力费用。（如果你弃掉一张具疯魔异能的牌，将之弃到放逐区。当你如此作时，支付其疯魔费用施放之，否则便将其置入你的坟墓场。）

* 只有伐肯纳暴食客在战场上的时候，它的异能才会生效。如果你弃掉它，它不会让自己获得疯魔异能。

* 对因伐肯纳暴食客之异能而获得疯魔异能的吸血鬼牌而言，如果在该牌的疯魔触发结算之前，伐肯纳暴食客就已离开战场，则就算该牌不再具有疯魔，该异能依旧能让你支付相应的费用来施放该吸血鬼牌。

* 如果你弃掉了一个原本就有疯魔异能的吸血鬼生物牌，则你得选择是哪个疯魔异能将之放逐。你可以选择该牌通常就有的疯魔异能，也可以选择伐肯纳暴食客新赋予它的疯魔异能。

焰刃天使

{四} {红} {红}

生物～天使

4/4

飞行

每当一个由对手操控的来源对你或任一由你操控的永久物造成伤害时，你可以让焰刃天使对该来源的操控者造成1点伤害。

* 如果某个来源对你和 / 或由你操控的一个或数个永久物同时造成伤害，焰刃天使的最后一个异能将触发同样次数。举例来说，如果某个具有践踏异能的生物对由你操控且正进行阻挡的生物和你造成伤害，焰刃天使的异能会触发两次。

* 请注意，最后一个异能并非强制性。假设两位牌手各操控一个焰刃天使，且由其中一位牌手操控的来源对第二位牌手或由其操控的永久物造成了伤害。由此产生的触发式异能可能会对前者牌手造成伤害，触发该牌手的焰刃天使之异能。该异能可能会对后者牌手造成伤害，以此类推。此回圈会不断反复，直到游戏结束，或是其中一位牌手不再利用此异能，终止这场杀戮。

基尔山贼

{二} {红}

生物~人类 / 浪客 / 狼人

3/2

敏捷

在每个维持开始时，若上回合没有任一咒语施放过，转化基尔山贼。

/////

维汀群首领

红

生物~狼人

4/3

每当一个狼人在你的操控下进战场时，你可以转化它。

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，转化维汀群首领。

* 如果你操控三个维汀群首领，当一个狼人在你的操控下进战场时，你可以转化它，再度转化它，然后再第三次转化它。虽然这与规则701.25e所述之情形看似相似，但实则不同：此处转化该生物的，并非该生物自己的异能。欲知详细说明，请参阅「通则释疑」部分中的「规则更改：双面牌」条目。

* 如果某个具敏捷异能的生物转化，且在它开始受你操控的同一个回合内不再具有敏捷异能（例如你在已操控维汀群首领的时候又施放了一个基尔山贼），则该生物在当回合中无法进行攻击。

游魂击

{二} {红}

瞬间

游魂击对目标生物或牌手造成2点伤害。

{二} {蓝}，从你的坟墓场放逐游魂击：复制目标由你操控的瞬间或法术咒语。你可以为该复制品选择新的目标。

* 游魂击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。

* 当游魂击的异能结算时，它会产生该瞬间或法术咒语的复制品。该复制品是在堆叠中产生，所以它并不是被「施放」的。会于牌手施放咒语时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启动异能后，该复制品会先于原版咒语如常结算。

* 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（例如以疯魔费用施放之艾维欣的裁决这类），则此复制品的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（例如艾维欣的裁决这类），则你无法更改这一分配方式（但你依旧能更改将受到伤害的目标）。

* 如果该咒语支付了替代性费用（例如其疯魔费用或潮涌费用），则视同复制品也支付了相同的替代性费用。

金夜惩恶使
{二}{红}{红}
生物～天使
4/9

飞行，敏捷

如果某来源将对你造成伤害，则改为它对你造成两倍的伤害。

如果某来源将对金夜惩恶使造成伤害，则改为它对金夜惩恶使造成两倍的伤害。

* 如果有数个替代性效应能对向你或金夜惩恶使造成的伤害生效，则由你来决定这些效应生效的次序。特别一提，如果由对手操控之来源将对你造成非战斗伤害，且你操控鹏洛客，则你可以先让对手决定是否要将这份伤害转移给鹏洛客，而后再让伤害翻倍的效应生效。若你如此作，则转移给鹏洛客的伤害不会翻倍。

* 如果你操控两个金夜惩恶使，且某来源将对你造成伤害，它会改为对你造成四倍的伤害。如果你操控三个金夜惩恶使，该来源会对你造成八倍的伤害，依此类推。无论战场上有多少个金夜惩恶使，对其中一个造成的伤害只会变成原本的两倍。

掌驭风暴

{二}{红}

结界

每当你从你手上施放瞬间或法术咒语时，你可以从你的坟墓场施放目标与该咒语同名的牌。（你依旧要支付其费用。）

* 你在施放完瞬间或法术咒语之后，就必须立刻为掌驭风暴的异能选择目标（如果有的话）。你无法等到咒语被反击、进入坟墓场之后，再将它指定为掌驭风暴的目标。

* 于此异能结算时，你才选择是否要施放指定为目标的牌。你不能等到稍后时段再施放，对手也不能设法迫使你在不希望施放该牌的情况下施放之。

* 如果其他牌手以回应掌驭风暴之触发式异能的方式，将你从手上施放的咒语反击，你仍然可以在该异能结算的过程中施放该指定为目标的牌。

* 由于你需要支付该咒语的费用，因此你可以支付替代性费用，例如再战赞迪卡环境的醒转费用和潮涌费用。你也可以支付额外费用，例如增幅费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用（例如闪电斧），则你必须支付之，才能施放此牌。

* 你从坟墓场中施放的咒语，能指定你从手上施放的咒语为目标。

* 你从坟墓场中施放的咒语会比你从手上施放的咒语先一步结算。它结算时会置入你的坟墓场。

嚎群狼

{二} {红}

生物~狼

3/3

除非你操控另一个狼或狼人，否则嚎群狼不能进行阻挡。

* 如果你还操控另一个嚎群狼，则它们都能进行阻挡。

凯锡革铸铁师

{一} {红}

生物~人类 / 祭师 / 狼人

2/1

每当凯锡革铸铁师阻挡生物或被生物阻挡时，凯锡革铸铁师对该生物造成1点伤害。

在每个维持开始时，若上回合没有任一咒语施放过，转化凯锡革铸铁师。

//////

焰心狼人

红

生物~狼人

3/2

每当焰心狼人阻挡生物或被生物阻挡时，焰心狼人对该生物造成2点伤害。

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，转化焰心狼人。

* 每有一个阻挡凯锡革铸铁师的生物，或凯锡革铸铁师每阻挡一个生物，其第一个异能便会触发一次。该异能会在造成战斗伤害前结算并对相应生物造成伤害。如果该伤害能消灭阻挡凯锡革铸铁师的生物，凯锡革铸铁师也不会因此成为未受阻挡。焰心狼人的第一个异能亦比照办理。

闪电斧

{红}

瞬间

你可以弃一张牌或支付{五}，以作为施放闪电斧的额外费用。

闪电斧对目标生物造成5点伤害。

* 闪电斧的总法术力费用为1，与你支付何种额外费用无关。

岩浆裂谷

{一} {红}

法术

不具飞行异能的生物本回合不能进行阻挡。

* 由于岩浆裂谷的效应不会改变任何永久物的特征，因此受岩浆裂谷影响的生物会不断变化。于该回合稍后时段才进战场且不具飞行异能的生物也不能进行阻挡。

恶毒低语

{三} {红}

法术

获得目标生物的操控权直到回合结束。重置该生物。直到回合结束，它得+2/+0且获得敏捷异能。

疯魔{三} {红} (如果你弃掉此牌，将之弃到放逐区。当你如此作时，支付其疯魔费用施放之，否则便将其置入你的坟墓场。)

* 你可以指定任何生物为恶毒低语之目标，包括未横置的或是已经由你操控的。

* 在获得某生物的操控权后，尽管原本就结附或装备在该生物上的灵气或武具依然会留在其上，但这并不会让你同时获得这些灵气或武具的操控权。

葬火猎犬

{三} {红}

生物~元素 / 猎犬

2/3

践踏

每当你施放瞬间或法术咒语时，在葬火猎犬上放置一个+1/+1指示物。

* 葬火猎犬的触发式异能会比触发它的咒语先一步结算。

贪婪觅血客

{一} {红}

生物~吸血鬼 / 狂战士

1/3

弃一张牌：贪婪觅血客得+2/-2直到回合结束。

* 你可以起动贪婪觅血客的异能任意次数以弃掉数张牌。一旦其防御力为0或更少，它便会被置入其拥有者的坟墓场。其他仍在堆叠中的该异能仍会结算，不过没有效应。

烧成灰烬

{四} {红}

法术

烧成灰烬对目标生物造成5点伤害。如果本回合中该生物将死去，则改为将它放逐。

* 如果目标生物在该回合中因故将死去，烧成灰烬就会将之放逐，而不是只有在其因致命伤害而死去的情况下才会放逐。

纵恶魔鬼

{二} {红}

生物～魔鬼

3/2

威慑

在你的维持开始时，展示你的牌库顶牌。任意对手可以令你将该牌置入你的坟墓场。若有牌手如此作，则纵恶魔鬼对该牌手造成伤害，其数量等同于该牌的总法术力费用。若否，则将该牌置于你手上。

* 每位对手依照回合顺序，由回合顺序在你之后的牌手开始，依次可以选择是否令你将该牌置入坟墓场。一旦有牌手令你如此作，则纵恶魔鬼会立即对该牌手造成等同于该牌总法术力费用的伤害，且纵恶魔鬼的触发不会再产生任何其他效应。

皮肤入侵

{红}

结界～灵气

结附于生物

所结附的生物每次战斗若能攻击，则必须攻击。

当所结附的生物死去时，将皮肤入侵在你的操控下移回战场且已转化。

//////

蜕皮妖

生物～昆虫 / 惊惧兽

3/4

* 将蜕皮妖移回战场且已转化的是皮肤入侵的操控者，而不是所结附的生物之操控者。

* 所结附的生物之操控者依旧得为该生物选择要攻击哪位牌手或鹏洛客。

* 如果在你的宣告攻击者步骤中，所结附的生物处于以下状况：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，所以这种情况下，该生物也不至于必须要攻击。

史顿襄舞会

{二} {红}

结界

由你操控且进行攻击的生物具有先攻异能。

每当一个由你操控的吸血鬼对任一牌手造成战斗伤害时，在其上放置一个+1/+1指示物。

疯魔 {二} {红} (如果你弃掉此牌，将之弃到放逐区。当你如此作时，支付其疯魔费用施放之，否则便将其置入你的坟墓场。)

* 在造成先攻伤害之后，再让生物失去或获得先攻异能，并不能让其造成两次战斗伤害，或是让其完全不造成战斗伤害。

魔鬼裂口焰狼

{三} {红} {红}

生物～元素 / 狼

5/5

每当魔鬼裂口焰狼攻击时，你可以支付{一}{红}并弃一张牌。若你如此作，则魔鬼裂口焰狼对目标生物或鹏洛客造成伤害，其数量等同于所弃之牌的总法术力费用。

* 你无法选择弃牌而不支付{一}{红}。

* 如果因魔鬼裂口焰狼之异能而弃掉的牌之法术力费用包括{X}，则X视为0。

* 你于魔鬼裂口焰狼的异能进入堆叠时选择目标生物或鹏洛客。你是于异能结算时，才选择要弃掉哪张牌（若你如此作）。虽然牌手可以在你选定目标之后回应此触发式异能，但在你弃牌与造成伤害之间，没有牌手能有所行动。

绿色

对空瞄准

{一}{绿}

瞬间

重置目标生物。它得+2/+2且获得延势异能直到回合结束。（此生物能阻挡具飞行异能的生物。）

* 对空瞄准能够指定未横置的生物为目标。

* 如果重置进行攻击的生物，并不会将它移出战斗。

荆桥巡卫

{三}{绿}

生物～人类 / 战士

3/3

每当荆桥巡卫对一个或数个生物造成伤害时，探查。（将一个无色线索衍生神器放进战场，且其具有「{二}，牺牲此神器：抓一张牌。」）

在每个结束步骤开始时，若本回合中你牺牲了三个或更多线索，则你可以将一张生物牌从你手上放进战场。

* 无论荆桥巡卫对多少个生物造成伤害，其第一个异能只会在每个战斗伤害步骤中触发一次。

* 荆桥巡卫的第二个异能会检查整个回合，就算荆桥巡卫在该回合中有部分时段不在战场上也是一样。因任何原因被牺牲的线索都会计算在内，而不仅限于因其自身异能而牺牲的线索。

缠住羽翼

{一}{绿}

瞬间

每位对手各牺牲一个具飞行异能的生物。

* 就算你有个别（或所有）对手未操控具飞行异能的生物，你也能施放缠住羽翼。操控了此类生物的对手必须各选择一个要牺牲的飞行生物；未操控此类生物的对手则不受影响。

勇迎未知

{绿}

瞬间

探查，然后你每操控一个线索，目标生物便得+1/+1直到回合结束。（探查的流程是将一个无色线索衍生神器放进战场，且其具有「{二}，牺牲此神器：抓一张牌。」）

* 在勇迎未知的两步之间，没有牌手能进行其他动作，因此该目标生物至少能得+1/+1。

蠕爬异感

{二} {绿}

结界

在你的维持开始时，你可以将你牌库顶的两张牌置入你的坟墓场。

每当每回合中第一次有一张或数张地牌从任何区域置入你的坟墓场时，将一个1/1绿色昆虫衍生生物放进战场。

* 如果有数张地牌同时进入你的坟墓场，则蠕爬异感的最后一个异能也只会触发一次。当出现有其他效应（例如蠕爬异感的第一个异能）将数张牌从你的牌库同时置入你的坟墓场，或这些地同时被消灭（例如两个地生物受到致命的战斗伤害）等状况时，便有可能发生上述情形。

秘石仪式

{一} {绿}

结界

由你操控的生物具有「{横置}：加一点任意颜色的法术力到你的法术力池中。」

* 如果某个生物具有数个费用中包含{横置}的法术力异能（例如你操控两个秘石仪式），则你一次只能起动其中的一个。横置该生物不会产生数种法术力。

盈月教信徒

{四} {绿}

生物～人类 / 祭师

5/4

每当一个由你操控的永久物转化为非人类的生物时，将一个2/2绿色的狼衍生生物放进战场。

* 如果发生下述情形，便称为「某永久物转化为非人类的生物」：该永久物发生转化，且转化后是生物，且不具人类此生物类别，该永久物之前是否是人类生物（或者是否是生物）并不重要。举例来说，西行谷修道院和瑟班石像鬼转化时都会触发盈月教信徒的异能。

* 以「放进战场且已转化」形式放进战场的非人类生物（例如蜕皮妖）不会触发盈月教信徒的异能。

毒帽蕈栽客

{一} {绿}

生物～人类 / 德鲁伊

2/1

{横置}：加{黑}或{绿}到你的法术力池中。

躁狂～只要你坟墓场中牌的类别有四种或更多，毒帽蕈栽客便具有死触异能。

* 如果在毒帽蕈栽客造成伤害时，你的坟墓场中已经有三种不同的牌类别（但没有生物），且同时由你操控的另一个生物受到了致命伤害，则毒帽蕈栽客造成的伤害不属于从具有死触异能之来源造成的伤害。

暮巡班招募官

{一} {绿}

生物～人类 / 战士 / 狼人

2/2

{二} {绿}：检视你牌库顶的三张牌。你可以展示其中的一张生物牌，并将其置于你手上。将其余的牌以任意顺序置于你牌库底。

在每个维持开始时，若上回合没有任一咒语施放过，转化暮巡班招募官。

/////

展爪嚎狼

绿

生物～狼人

3/3

你施放的生物咒语减少{一}来施放。

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，转化展爪嚎狼。

* 你能以回应暮巡班招募官之触发式异能的方式，起动它的第一个异能。

* 展爪嚎狼的第一个异能只能减少生物咒语费用中一般法术力的部分。

* 展爪嚎狼的第一个异能可减少替代性费用，例如疯魔费用。

纳特丘隐者

{二} {绿}

生物～人类 / 狼人

2/3

每当任一对手在你的回合中施放咒语时，抓一张牌。

在每个维持开始时，若上回合没有任一咒语施放过，转化纳特丘隐者。

/////

纳特丘独狼

绿

生物～狼人

3/5

每当任一对手在你的回合中施放咒语时，抓两张牌。

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，转化纳特丘独狼。

* 就算对手施放的咒语被反击，纳特丘隐者与纳特丘独狼的第一个异能仍会结算。

* 你可以在纳特丘隐者与纳特丘独狼的第一个异能完成结算之后，赶在触发该异能的咒语结算之前施放咒语或起动异能。

* 中文版之纳特丘隐者印制的触发式异能叙述在「对手」前漏植「任一」两字，正确的叙述应为「每当任一对手在你的回合中施放咒语时，抓一张牌。」纳特丘隐者与纳特丘独狼两者的触发式异能触发条件相同。

难阻黏浆

{二} {绿}

生物～流浆

3/3

躁狂～每当难阻黏浆攻击时，若你坟墓场中牌的类别有四种或更多，则将一个3/3绿色流浆衍生生物横置放进战场且正进行攻击。

* 你将此衍生物放进战场时，得宣告它所攻击的牌手或鹏洛客。它攻击的对象与难阻黏浆可以不一样。

* 虽然此衍生物进行攻击，但它从未宣告为进行攻击的生物（举例来说，有些异能会当有生物攻击时触发）。

* 如果有效应让衍生物获得警戒异能，该衍生物也依旧会横置进战场。

凯锡革惊怖野猪

{四} {绿} {绿}

生物～野猪 / 惊惧兽

6/6

躁狂～只要你坟墓场中牌的类别有四种或更多，凯锡革惊怖野猪便具有践踏异能。

* 践踏异能只在分配战斗伤害（还没实际造成）的时候有意义。如果凯锡革惊怖野猪在分配战斗伤害的时候还不具有践踏异能，则就算有生物因战斗伤害之故死去而使得凯锡革惊怖野猪获得践踏也没有意义。

羊屯崇详师

{一} {绿}

生物～人类 / 祭师 / 狼人

3/3

除非你操控力量等于或大于4的生物，否则羊屯崇详师不能攻击。

在每个维持开始时，若上回合没有任一咒语施放过，转化羊屯崇详师。

/////

羊屯屠夫

绿

生物～狼人

4/4

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，转化羊屯屠夫。

* 如果羊屯崇详师的力量成为4或更大，就能满足自身的限制条件，令其可以攻击。

黑土树灵

{绿}

生物～树灵 / 惊惧兽

1/2

{横置}，横置一个由你操控且未横置的生物：加一点任意颜色的法术力到你的法术力池中。

* 你可横置任意一个由你操控的未横置生物来支付黑土树灵之起动式异能的费用，包括你并未在自己最近的一回合开始时持续操控的生物。不过，你必须在自己最近的一回合开始时就已持续操控黑土树灵。

偏执剥皮客

{一} {绿}

生物～人类 / 浪客

1/1

当偏执剥皮客进战场时，在目标生物上放置一个+1/+1指示物。

躁狂～在每位对手的维持开始时，若你坟墓场中牌的类别有四种或更多，则在目标生物上放置一个+1/+1指示物。

* 偏执剥皮客的两个异能都能以偏执剥皮客本身为目标。

狂疾啃咬

{一} {绿}

法术

目标由你操控的生物对目标不由你操控的生物造成等同于前者力量的伤害。

* 于狂疾啃咬试图结算时，如果其中任一生物已是不合法的目标，则由你操控的生物不会造成伤害。

古训智者

{四} {绿}

生物～人类 / 祭师 / 狼人

/

古训智者的力量和防御力各等同于你的手牌数量。

当古训智者进战场时，抓一张牌。

在每个维持开始时，若上回合没有任一咒语施放过，转化古训智者。

//////

恒饥狼人

绿

生物～狼人

/

警戒，践踏

恒饥狼人的力量和防御力各等同于所有牌手手牌的总数。

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，转化恒饥狼人。

* 如果在古训智者进战场后，你没有手牌，则它会在其第一个触发式异能结算之前置入你的坟墓场。你会抓一张牌，但古训智者已经不在。

时迁季移

{四} {绿} {绿}

法术

将任意数量的牌从你的坟墓场移回你手上，且这些牌的总法术力费用须各不相同。将时迁季移置于其拥有者的牌库底。

* 「总法术力费用须各不相同」此说法是指你所选择之在你坟墓场中的牌之间的总法术力费用须各不相同，而不是指你所选择之牌的总法术力费用须与时迁季移不同。你可以移回一张总法术力等于6的牌。

* 如果你坟墓场中某张牌的法术力费用包括 {X}，则X视为0。

* 没有法术力费用的牌（例如地）之总法术力费用为0。

* 你是于时迁季移结算时，才选择要移回哪些牌，而不是于你施放时。

二度收获

{二} {绿} {绿}

瞬间

对每个由你操控的衍生物而言，将一个衍生物放进战场，此衍生物为该永久物的复制品。

* 二度收获会复制将该衍生物放进战场的效应原本所注明的特征。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、结附了灵气或装备了武具，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。

* 二度收获会复制所有衍生物，而非仅限于衍生生物。特别一提，这也包括线索衍生物。

穿越沃文森

{绿}

法术

从你的牌库中搜寻一张基本地牌，展示该牌，将它置于你手上，然后将你的牌库洗牌。

躁狂~如果你坟墓场中牌的类别有四种或更多，则改为从你的牌库中搜寻一张生物或地牌，展示该牌，将它置于你手上，然后将你的牌库洗牌。

* 穿越沃文森的躁狂异能允许你搜寻一张非基本地牌。

多色

另我离影

{X} {二} {绿} {蓝}

生物~变形兽

0/0

另我离影不能被反击。

你可以使另我离影当成战场上任一生物的复制品来进入战场，但它进战场时上面额外有X个+1/+1指示物。

* 另我离影所复制的，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）。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。

* 如果你复制了双面生物，则另我离影所复制的会是另我离影进战场时该牌朝上的那个牌面。由于另我离影不是双面牌，它不能转化。如果有效应让你在它离开战场的时候将之移回战场且已转化，则无法将另我离影移回，它会留在离开战场后进入的区域中。

* 如果所选择之生物的法术力费用中包含 {X}，则X视为0。另我离影最后一个异能中X的数值，即为你在施放另我离影过程中为X选择的数值。

* 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另我离影），则另我离影进战场时，会是所选的生物目前所复制的东西。

* 如果所选择的生物是个衍生物，则另我离影会复制将该衍生物放进战场的效应原本所注明的特征。另我离影不是衍生物。

* 当另我离影进战场时，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。

* 如果另我离影因故与另一个生物同时进战场，则另我离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。

* 你可以选择不复制任何东西。在这情况下，另我离影进战场时会是个0/0生物，并且很有可能会立刻被置入坟墓场。它不会有因其异能而放置其上的+1/+1指示物。

* X可以为0。另我离影进战场时上面不会有额外的+1/+1指示物，只会是你所选的生物之复制品而已。

哀恸归虚

{一} {白} {黑}

瞬间

放逐目标非地永久物。你失去3点生命。

* 如果该非地永久物成为不合法目标，哀恸归虚会被反击。你不会失去3点生命。

雅琳珂德

{二} {红} {绿}

鹏洛客～雅琳

3

+1：直到回合结束，至多一个目标生物得+2/+2且获得警戒与敏捷异能。

0：将一个2/2绿色的狼衍生生物放进战场。转化雅琳珂德。

/////

月持雅琳

红, *绿*

鹏洛客～雅琳

+1：直到回合结束，由你操控的生物得+1/+1且获得践踏异能。

-1：月持雅琳对目标生物或牌手造成3点伤害。转化月持雅琳。

-6：你获得具有「由你操控的生物具有敏捷与『{横置}：此生物对目标生物或牌手造成伤害，其数量等同于前者的力量。』」的徽记。

* 「鹏洛客独一无二规则」检查鹏洛客是否具有共同鹏洛客类别。如果你同时操控雅琳珂德和月持雅琳，你需要选择其中一个并将之置入其拥有者的坟墓场。

* 雅琳珂德不是狼人牌；即是说，她不具有狼人此生物类别。提及狼人牌或狼人的咒语或异能不会对雅琳生效。

* 你可以在不指定目标的情况下起动雅琳珂德的第一个异能，好在其上放置一个忠诚指示物。

* 当将雅琳珂德转化为月持雅琳（或反之）的异能结算时，其上的忠诚指示物数量不发生改变。

* 你不能在起动雅琳珂德的第二个异能，待她转化后，再在同一回合中起动月持雅琳的任一忠诚异能（反之亦然）。

* 受月持雅琳的第一个异能影响的生物，在该异能结算时便已确定。于该回合稍后时段中才由你操控的生物不会得+1/+1，也不会获得践踏异能。

* 徽记是将该起动式异能赋予你的生物。利用该生物于此起动式异能结算时的力量，来决定将造成多少点伤害。如果在异能结算时该生物已不在战场上，便利用该生物最后在战场时的力量。请注意，这与互斗此关键字动作的运作方式有所不同，互斗要求两个生物都在战场上才会造成伤害。

狂热视像

{一} {蓝} {红}

结界

在每位牌手的结束步骤开始时，该牌手抓一张牌。若该牌手是你的对手，且其手牌为四张或更多，则狂热视像对他造成2点伤害。

* 在狂热视像触发式异能的两步之间，没有牌手能进行其他动作，所以如果你的对手在抓一张牌后手牌为四张或更多，狂热视像便会对该牌手造成2点伤害。

噬人蛙怪

{三} {黑} {绿}

传奇生物～蛙 / 惊惧兽

6/6

死触

在你的维持开始时，除非你牺牲一个地，否则牺牲噬人蛙怪。

你在自己的每个回合中可以额外使用一个地。

每当一张或数张地牌从任何区域置入你的坟墓场时，抓一张牌。

* 如果有数张地牌同时进入你的坟墓场，则噬人蛙怪的最后一个异能也只会触发一次。当出现有其他效应（例如蠕爬异感的第一个异能）将数张牌从你的牌库同时置入你的坟墓场，或这些地同时被消灭（例如两个地生物受到致命的战斗伤害）等状况时，便有可能发生上述情形。

圣沙弗的祝愿

{一} {白} {蓝}

结界～灵气

结附于生物

所结附的生物具有「每当此生物攻击时，将一个4/4白色，具飞行异能的天使衍生生物横置放进战场且正进行攻击。在战斗结束时放逐该衍生物。」

* 你将此衍生物放进战场时，得宣告它所攻击的牌手或鹏洛客。它攻击的对象与所结附的生物可以不一样。

* 虽然此衍生物进行攻击，但它从未宣告为进行攻击的生物（举例来说，有些异能会当有生物攻击时触发）。

* 如果有效应让衍生物获得警戒异能，该衍生物也依旧会横置进战场。

* 就算将圣沙弗的祝愿或其所结附的生物移离战场，也无法阻止该延迟触发式异能在战斗结束时放逐该天使衍生物。

先兆娜希丽
{二}{红}{白}
鹏洛客～娜希丽

4

+2：你可以弃一张牌。若你如此作，则抓一张牌。

-2：放逐目标结界，已横置的神器或已横置的生物。

-8：从你的牌库中搜寻一张神器或生物牌，将之放进战场，然后将你的牌库洗牌。它获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时，将它移回你手上。

* 你可以起动娜希丽的第一个异能而不弃牌，好在其上放置一个忠诚指示物。

* 如果你利用娜希丽的第三个异能搜寻出一个非生物的神器，它仍会获得敏捷异能，只是如果该神器不变成生物的话，如此并没有特别的意义。

* 如果在下一个结束步骤之前，以娜希丽的第三个异能放进战场之神器或生物就已离开战场，则它不会从新进入的区域移回你的手上。

蓄威奥莉薇亚
{一}{黑}{红}
传奇生物～吸血鬼 / 骑士

3/3

飞行

每当另一个生物在你的操控下进战场时，你可以弃一张牌。若你如此作，则在该生物上放置一个+1/+1指示物，它获得敏捷异能直到回合结束，且它额外具有吸血鬼此类别。

* 你是于蓄威奥莉薇亚的触发式异能结算时，才决定是否弃牌。若你如此作，则该异能剩余部分的效应会在任何牌手能有所行动前生效。

* 如果这个进战场的生物在蓄威奥莉薇亚的触发式异能结算之前就离开战场，则你依旧可以弃一张牌。异能的剩余部分不会生效。

* 如果你弃了一张牌，该生物获得的敏捷异能只会持续到回合结束，但+1/+1指示物和吸血鬼此副类别会一直保留。

珍奇拼合怪
{一}{蓝}{黑}
生物～灵俑

3/3

每当一个生物进战场，若它是从你的坟墓场进入战场，或你是从你的坟墓场施放它，在下一个结束步骤开始时，将珍奇拼合怪从你的坟墓场横置移回战场。

* 利用疯魔异能来施放的牌是从放逐区来施放，而不是从你的坟墓场。

* 只有在「有生物从你的坟墓场进战场」或「你从你坟墓场施放了一个生物」发生之后的那个时刻，珍奇拼合怪在你的坟墓场中，它的异能才会触发。对于已在战场上的珍奇拼合怪而言，如果它于稍后时段进入你的坟墓场，也不会再在下一个结束步骤开始时移回。

苍鹭风华席嘉姐

{三} {绿} {白}

传奇生物～天使

4/5

飞行

你和由你操控的人类具有辟邪异能。

{二}，从你的坟墓场放逐一张牌：将一个1/1白色人类 / 士兵衍生生物放进战场。

* 只要你具有辟邪异能，对手便不能将你指定为会造成伤害之咒语或异能的目标，就算他们想要将该伤害转移给由你操控的鹏洛客也是一样。

凛仇索霖

{四} {白} {黑}

鹏洛客～索霖

6

+1：展示你的牌库顶牌，并将该牌置于你手上。每位对手各失去等同于其总法术力费用的生命。

-X：凛仇索霖对目标生物或鹏洛客造成X点伤害，且你获得X点生命。

-9：将若干1/1黑色，具系命异能的吸血鬼 / 骑士衍生生物放进战场，其数量等同于所有牌手中总生命最高者的数值。

* 如果你牌库中某张牌的法术力费用包括 {X}，则X视为0。

* 在双头巨人游戏中，所有牌手中总生命最高的数值为所有队伍中总生命最高之队伍的数值。

神器

瓶中脑

{二}

神器

{一}，{横置}：在瓶中脑上放置一个充电指示物，然后你可以从你手上施放一张总法术力费用等同于瓶中脑上充电指示物数量的瞬间或法术牌，且不需支付其法术力费用。

{三}，{横置}，从瓶中脑上移去X个充电指示物：占卜X。

* 在结算瓶中脑的第一个异能过程中，决定你可以施放什么咒语时，会将新放置于其上的充电指示物计算在内。在你放置指示物与选择要施放哪个咒语之间，没有牌手能进行其他动作。

* 如果瓶中脑在其第一个异能结算之前就已离开战场，则利用其离开战场时其上的指示物数量来确定你可以施放什么咒语。由于你无法在瓶中脑上新放置指示物，所以该数字不会改变。

* 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放牌，就无法支付任何替代性费用，例如醒转费用。不过，你可以支付额外费用，例如增幅费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用（例如闪电斧），则你必须支付之，才能施放此牌。

* 如果该牌的法术力费用中包含了 {X}，则你在施放它时必须将X的值选为0。

腐化墓碑

{二}

神器

腐化墓碑须横置进战场。

{横置}：选择你坟墓场中一张牌具有的一种颜色。加一点该色的法术力到你的法术力池中。

* 无色牌没有颜色，所以你不能以此法加 {无} 到你的法术力池中。

* 牌手无法回应法术力异能，因此只要你宣告起动此异能，便没有牌手能采取行动来阻止你获得你想要产生之颜色的法术力。

遭崇斗篷

{三}

神器～武具

佩带此武具的生物具有警戒，践踏与敏捷异能。

佩带 {一}

* 如果某个生物在你的操控下进战场并获得敏捷异能，但在攻击前失去了该异能，则该生物在当回合中无法进行攻击。这意味着你无法利用一个遭崇斗篷来让两个新的生物在同一回合中攻击。

遭弃传家宝

{一}

神器～武具

佩带此武具的生物得+1/+1。

当佩带此武具的生物转化时，转化遭弃传家宝。

佩带 {一}

////

烬口宝刃

神器～武具

佩带此武具的生物得+3/+3且具有先攻异能。

佩带 {三}

* 当遭弃传家宝转化时，它会继续装备在其原先佩带它的生物上。如果佩带此武具的生物转化为非生物永久物，遭弃传家宝会在其转化为烬口宝刃前卸装。

万智牌，Magic，依尼翠暗影，鞑契龙王，万智牌：起源，再战赞迪卡，守护者誓约，依尼翠，奥德赛，以及时间漩涡，不论在美国或其他国家中，均为威世智有限公司的商标。©2016威世智。