

火花之战发布释疑

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

此文件最近更新日期：2019 年 4 月 22 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：[Support.Wizards.com](https://support.wizards.com)。

「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

火花之战系列包括会在补充包中出现的264张牌（101张普通牌，80张非普通牌，53张稀有牌，15张秘稀牌，以及15张基本地），本系列还有10张只会在火花之战鹏洛客套牌出现的牌，1张独有赠卡（作为火花之战系列店内「买一盒」促销赠卡分发）。

自正式发售当日（2019年5月3日，周五）起，火花之战系列便可在有认证之构组赛制中使用。在该时刻，标准赛制中将可使用下列牌张系列：依夏兰，决胜依夏兰，多明纳里亚，2019核心系列，峰会拉尼卡，效忠拉尼卡，以及火花之战。

请至[Magic.Wizards.com/Rules](https://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[Locator.Wizards.com](https://locator.wizards.com)查询你附近的的活动或贩售店。

系列重要主题：鹏洛客

鹏洛客是万智牌游戏当中最强大、最具代表性的人物。而这些角色之间的激烈对抗，正是火花之战系列的主轴。三十余位鹏洛客将在本系列登场。其中许多是大家已经熟悉的老人物，但也有一些新面孔。为了体现「故事登场人物众多」这一特点，每包火花之战补充包中都会有一张鹏洛客牌。本系列的秘稀牌、稀有牌和非普通牌当中都有鹏洛客（只有普通稀有度没有）。

同时，本系列还开拓了鹏洛客牌的设计空间：本系列中的鹏洛客除了忠诚异能之外，还具有无需增减忠诚即能左右战局的其他异能。

忿恨欧尼希兹
{三}{黑}{黑}
传奇鹏洛客～尼希兹

5

每当任一对手抓一张牌时，忿恨欧尼希兹对该牌手造成 1 点伤害。

−2：消灭目标生物。其操控者抓两张牌。

鹏洛客牌的规则，并未因此系列发行而改变。

- 鹏洛客牌右下角印制的数字是其初始忠诚值，鹏洛客进战场时上面会有与该数字等量的忠诚指示物。所有对鹏洛客造成的伤害都会使它失去等量的忠诚指示物。
- 如果鹏洛客的忠诚降到 0，它便会跟防御力为 0 的生物一样，进入其拥有者的坟墓场。你没办法先将鹏洛客的忠诚降到 0，然后将其牺牲给其他效应。
- 对你操控的每个鹏洛客而言，在每回合都只能起动它的一个忠诚异能，并且只在你能施放法术的时机下才行。要起动鹏洛客的忠诚异能，你需要支付其忠诚费用：增加或减少效应数量的忠诚指示物。
- 如果鹏洛客上有触发式异能或静止式异能，则这类异能在你起动过该鹏洛客的忠诚异能之后，也依然会生效。
- 当你在你的回合中结算鹏洛客咒语之后，优先权依然会留在你手上，让你可以在其他牌手能施放咒语（包括瞬间咒语）或起动异能之前有所行动。如果当前是你的行动阶段，且堆叠为空，则你可以在有人试图将你的鹏洛客移出战场之前，先行起动其上的任一异能。
- 攻击鹏洛客，是解决他们的最简单办法。于你选择攻击生物时，你需要为每个生物个别说明它是攻击防御牌手，还是攻击由防御牌手操控的某个鹏洛客。防御牌手可以如常利用由自己操控的生物来阻挡攻击其鹏洛客的攻击者。如果攻击鹏洛客的生物未受阻挡，则它会对该鹏洛客造成战斗伤害，但该鹏洛客不会回敬伤害。
- 有些咒语可以直接对鹏洛客造成伤害。这类咒语上面可能在「目标」字样后面或造成伤害的对象里写明了「鹏洛客」，但也有可能只简单注明对「任意一个目标」（或其他数量）造成伤害。「任意一个目标」字样意指「目标生物，鹏洛客或牌手」。
- 鹏洛客牌上具有副类别（例如「尼希兹」或「杰斯」）。其他牌上可能会提及此副类别，但鹏洛客副类别本身并没有规则含义。举例来说，你不能同时操控两个忿恨欧尼希兹（因为它们都属于传奇永久物，须遵循「传奇规则」限制），但你可以同时操控忿恨欧尼希兹和火花重燃的欧尼希兹（出自 *再战赞迪卡* 系列）。

- 某些牌会提及「鹏洛客咒语」。虽然火花之战系列中的许多牌名称上都有与之关联的鹏洛客名字（举例来说，欧尼希兹的酷行），但这些牌都不是鹏洛客咒语。只有具有鹏洛客此类别的咒语，才属于「鹏洛客咒语」。

新关键字动作：囤兵

尼可波拉斯麾下的不死生物大军～震惧军～正肆虐拉尼卡。囤兵是一个新机制，让你能够派出灵俑／军队衍生物，并利用+1/+1指示物使其壮大。后续的囤兵咒语能不断积攒军势，最终所向披靡。

蝎毒维齐尔

{二}{黑}

生物～灵俑／法术师

1/1

当蝎毒维齐尔进战场时，囤兵 1。（在一个由你操控的军队上放置一个+1/+1 指示物。如果你未操控军队，则先派出一个 0/0 黑色灵俑／军队衍生物。）
由你操控的灵俑衍生物具有死触异能。

囤兵的正式规则解析如下：

701.43. 囤兵

701.43a

囤兵N意指「如果你未操控军队生物，则派出一个0/0黑色灵俑／军队衍生物。选择一个由你操控的军队生物。在该生物上放置N个+1/+1指示物。」

701.43b 「受囤兵的[副类别]」字样指的是你选择的生物，它是否确实得到指示物并不重要。

- 军队是一种新的生物类别。你有可能在游戏中操控非衍生物的军队（也许是具化形异能的生物），同时，通过多张牌张配合，你也有可能在游戏中同时操控多个军队衍生物。当有效应让你囤兵时，你选择任意一个由你操控的军队生物并在上面放置+1/+1 指示物，且每次囤兵时选择的军队可以不同。
 - 如果你未操控军队，则你派出的灵俑／军队衍生物是以 0/0 生物的状态进战场。会于具特定数值之力量的生物进战场时触发的异能（例如驯良明师），会看到一个 0/0 衍生生物进战场，而后才得到 +1/+1 指示物。
 - 某些囤兵的咒语可能需要指定目标。如果于该咒语试图结算时，其所选的全部目标都已经是不合法目标，则该咒语不会结算。你也不会囤兵。
 - 某些让你囤兵的咒语也会为「灵俑衍生物」提供加成。这类效应会影响所有具灵俑此类别的衍生物，而非仅限于你刚囤兵而得的灵俑／军队。
-

复出关键字异能：增殖

*增殖*在本系列中复出，这一次它成了反抗波拉斯大军暴行的武器。利用这一机制，你能够增加鹏洛客的忠诚，快速起动其终极异能。同时你也可以利用它来增加生物上面的+1/+1指示物，增强防线抵御波拉斯囤兵攻势～或者以此助力震惧军。

争议计划

{一}{蓝}

法术

增殖。（选择任意数量的永久物和／或牌手，然后为其已有之每种指示物各多放置一个同类的指示物。）

抓一张牌。

增殖的规则与其上次在*秘罗地创痕*环境中出现时相比，其规则已有更动。根据过去的规则，如果某牌手或永久物上面有多种指示物，你只能选择其中一种来让该牌手或永久物多获得一个同样的指示物。而在新的规则下，你能让该牌手或永久物上面每种指示物都多获得一个。

- 虽然*火花之战*系列当中没有办法让牌手获得指示物，但其他系列中有牌张能让牌手「得到」特定种类的指示物。特别一提：徽记不是指示物。
- 你可以选择任何具有指示物的永久物，包括由对手操控者。你不能选择在战场以外区域中的牌，包括上面有指示物者。
- 你不一定要选择每一个具有指示物的永久物或牌手，只要选择你想要增加指示物者即可。由于「任意数量」包括零，你甚至完全不用选择任何永久物，也完全不用选择任何牌手。
- 牌手可以回应效应中包含增殖的咒语或异能。不过，一旦该咒语或异能开始结算，并且其操控者已着手选择哪些永久物与牌手将得到新的指示物，则任何牌手均已无法去回应此事。
- 如果某咒语或异能是先在牌手或永久物上放置指示物，然后再让你增殖，则选择先前的牌手或永久物，会让该牌手或永久物多得一个同样的指示物。
- 在鹏洛客上放置忠诚指示物，并不算是起动其忠诚异能。
- 某些增殖咒语可能需要指定目标。如果于该咒语试图结算时，其所选的全部目标都已经是不合法目标，则该咒语不会结算。你也不会增殖。

复出机制：混血法术力

混血法术力符号代表了可以用其中一种法术力支付的费用。举例来说，{黑/红}可以用{黑}或{红}来支付。它既是黑色法术力符号，也是红色法术力符号。

混沌船长安戈斯

{二}{黑/红}{黑/红}

传奇鹏洛客～安戈斯

5

由你操控的生物具有威慑异能。

-2：囤兵 2。（在一个由你操控的军队上放置两个 +1/+1 指示物。如果你未操控军队，则先派出一个 0/0 黑色灵俑／军队衍生物。）

- 当你要施放或起动费用中具有混血法术力符号的咒语或起动式异能时，你选择要为每个混血法术力符号支付哪种颜色的法术力。你是与为咒语选择模式或决定法术力费用中 X 的数值的同时一并作此选择。举例来说，你可以选择支付 {二}{黑}{黑}，{二}{黑}{红}，或 {二}{红}{红} 来施放混沌船长安戈斯。
- 在计算牌张的总法术力费用时，每个双色混血法术力符号都算作 1。举例来说，混沌船长安戈斯的总法术力费用为 4。
- 若一张牌的法术力费用中有混血法术力符号，则该牌具有法术力费用中展示的每个颜色，不论你是支付哪种法术力来施放它。举例来说，混沌船长安戈斯为黑色和红色，即使你仅支付黑色法术力来施放它也是如此。
- 同样，牌张的标识色（用于指挥官玩法）会始终包含该牌上混血法术力符号中出现的所有颜色。尽管混沌船长安戈斯只需要黑色法术力就能施放，但还是不能在指挥官标识色只有黑色的指挥官套牌中加入此牌。

组合：永生煞神

自从上次相别，阿芒凯时空的祀炼诸神已然改头换面。这四位神祇～加上拉尼卡本身的野猪神～以一种全新方式来体现神格永存的特性。

永生煞神欧柯塔

{三}{白}{白}

传奇生物～灵俑／神

3/6

连击

每当你施放生物咒语时，派出一个 4/4 黑色，具警戒异能的灵俑／战士衍生物。

当永生煞神欧柯塔死去或从战场进入放逐区时，你可以将它置于其拥有者牌库顶数来第三张的位置。

- 对这类神而言，如果于其最后一个异能在堆叠上时，它离开了坟墓场或放逐区，则它会留在新的区域当中，就算所移往的区域是坟墓场或放逐区也一样。
- 如果该神的操控者牌库里的牌少于三张，则于神的最后一个异能结算时，会将它置于其拥有者的牌库底。
- 如果由其他牌手拥有的神因故受你操控，则当它死去时，由你来决定是否要将其置于其拥有者的牌库中。
- 如果有效应将神放逐，然后立刻将其移回战场，则神上最后一个异能虽然会触发，但没有效果。不过，如果是将神放逐，然后在稍后时段才将其移回战场的效应，则神本身的异能可能会先该效应一步，将神本身移回其拥有者的牌库中。如果神的异能确实将之移回牌库，则前述放逐该神的效应在稍后时段不会将其移回。
- 在多人游戏中，如果你将其他牌手的神在你的操控下放进战场，则它会于你离开游戏时被放逐。如果你在离开游戏前仍是该神的操控者，则虽然原本该神因此触发的异能也会由你来操控，但由于你已经离开游戏，因此该异能不会结算，该牌就会留在放逐区中。类似地，如果你输掉游戏的同时，前述由其他牌手拥有但是在你的操控下进战场的神被消灭，则它会留在其拥有者的坟墓场中。
- 在指挥官玩法中，如果你将这类神用作你的指挥官，则当它将要死去时，你可以改为将它置入你的统帅区。如果你以此法救下了你的指挥官，则它并没有「死去」，你也不会将它置入你的坟墓场。如果它在将要被放逐时你作了同样选择，其结果也是一样。

组合：守护者得胜

在*幻灭时刻*系列中，我们曾目睹守护者们败退战场，如今，我们终得见证他们逆境得胜。这一组合的咒语会在你操控具相应类别的鹏洛客时，发挥更强大的效果。

杰斯得胜

{二}{蓝}

法术

抓两张牌。如果你操控杰斯鹏洛客，则改为抓三张牌。

- 只有于咒语结算时，才会检查你是否操控相应的鹏洛客。
- 操控多个具相应类别的鹏洛客并不会给该咒语带来额外加成。

单卡解惑

无色非神器

万创卡恩

{四}

传奇鹏洛客～卡恩

5

由对手操控的神器之起动式异能都不能起动。

+1：直到你的下一个回合，至多一个目标非生物的神器成为神器生物，其力量和防御力各等同于其总法术力费用。

-2：你可以从游戏外或放逐区中选择一张由你拥有的神器牌，展示该牌，并将它置于你手上。

- 起动式异能会包含冒号。通常会写成「[费用]：[效应]。」有些关键字异能也属于起动式异能；它们的规则提示中会包含冒号，例如佩带。触发式异能（以「当～」，「每当～」或「在～时」为开头）不受卡恩影响。
- 卡恩第一个异能只会影响在战场上的神器。在其他区域中生效的起动式异能依旧可以起动。
- 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。
- 如果某个永久物的法术力费用中包含{X}，则X视为0。
- 卡恩的最后一个异能不能拿回放逐区中牌面朝下的牌，就算你知道它是神器牌也不行。
- 在休闲游戏中，你从游戏外选择的牌来自你收藏的所有牌。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。

休论乌金

{六}

传奇鹏洛客～乌金

4

你施放的无色咒语减少{二}来施放。

+1：面朝下地放逐你的牌库顶牌并检视之。派出一个2/2无色精怪衍生物。当该衍生物离开战场时，将所放逐的牌置于你手上。

-3：消灭目标有色的永久物。

- 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（例如乌金的异能）。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。

- 施放法术力费用为{二}或{一}的无色咒语时，其费用为{零}。
- 一旦你已检视过面朝下被放逐的牌，你就可以随时再次检视。如果另一位牌手获得了精怪衍生生物的操控权，该牌手也不能检视所放逐的牌。
- 如果该精怪因故离开战场，则你就会将所放逐的牌置于你手上，就算乌金已先于该精怪而离开战场也一样。
- 如果你多次起动乌金的异能，则你必须记录放逐的牌与精怪衍生物之间的对应关系。
- 如果有效应（例如倍产旺季）会让乌金派出两个精怪衍生物，则你仍只会从你的牌库顶放逐一张牌。当与该牌对应的两个衍生物中任一先行离开战场时，你就会将该牌置于你手上。
- 地通常都是无色，就算是能产生一种或多种颜色法术力的地也是无色。

乌金的变幻僧
{X}
生物～精怪／修行僧
0/0

乌金的变幻僧进战场时上面有 X 个+1/+1 指示物。
如果乌金的变幻僧于其上有+1/+1 指示物时将受到伤害，则防止该伤害，并从乌金的变幻僧上移去等量的+1/+1 指示物。

- 施放乌金的变幻僧时，首先选择 X 的数值，然后再加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量。如果有效应令你实际支付的法术力数量与{X}不同（例如休论乌金所具有的），则乌金的变幻僧进战场时上面有的指示物数量，就会与支付数量不一样。
- 如果乌金的变幻僧将受到的伤害数量多于其上的指示物数量，则你会移去其上所有的+1/+1 指示物，且防止对其造成的全部伤害。如果有提高其防御力的其他效应，它就能活到下一次受到致命伤害的时候。

白色

阿耶尼的群伴
{一}{白}
生物～猫／士兵
2/2

每当你获得生命时，在阿耶尼的群伴上放置一个+1/+1 指示物。

- 每个获得生命的事件只会让阿耶尼的群伴之异能触发一次，不论是阿耶尼相迎的 1 点生命或战场晋升的 2 点生命。
- 如果在阿耶尼的群伴受到致命伤害的同时，你获得了生命，则它无法及时因其异能获得指示物，也就无法让自己活下来。
- 每个具系命异能的生物造成战斗伤害，都是不同的获得生命事件。举例来说，如果两个由你操控且具有系命异能的生物同时造成战斗伤害，则阿耶尼的群伴的异能会触发两次。但是，如果某个由你操控且具系命异能的生物同时对数个生物、牌手和／或鹏洛客造成伤害（也许因为它具有践踏异能或者被一个以上的生物阻挡），则此异能将只会触发一次。
- 如果你因「每有一个」某东西便获得一定数量的生命，这只会算作一个获得生命事件，阿耶尼的群伴之异能只会触发一次。
- 在双头巨人游戏中，尽管由你队友获得的生命也能增加队伍的总生命，但这不会触发此异能。

战场晋升

{一}{白}

瞬间

在目标生物上放置一个+1/+1 指示物。该生物获得先攻异能直到回合结束。你获得 2 点生命。

- 如果在战场晋升试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你不会获得 2 点生命。

守律璧合

{四}{白}

法术

横置所有由对手操控的生物。由你操控的生物获得系命异能直到回合结束。

- 就算对手和你任一方未操控生物（包括都未操控生物的情况），你也能施放守律璧合。在战场上的生物会受到相应的影响。

无畏挥击

{白}

瞬间

目标生物得+1/+0 直到回合结束。

抓一张牌。

- 如果在无畏挥击试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你不会抓牌。

乌锋基定

{一}{白}{白}

传奇鹏洛客～基定

4

只要是在你的回合中，乌锋基定便是 4/4，具不灭异

能的人类／士兵生物，且仍然是鹏洛客。

防止于你的回合中将对乌锋基定造成的所有伤害。

+1：选择警戒，系命或不灭。至多另一个目标由你

操控的生物获得该异能直到回合结束。

−6：放逐目标非地永久物。

- 如果有效应令基定在你的回合中失去所有异能，则它仍是人类／士兵生物和基定鹏洛客。
- 如果在基定是生物期间将武具装备于其上，则该武具会在下一个不属于你的回合之维持中卸装。对于不能结附在非生物鹏洛客上的灵气而言，也会在该时点不再结附于基定上。
- 在基定上放置的指示物，在其不是生物期间仍会留在他上面，就算这些永久物对非生物的鹏洛客没有效果也是一样。
- 如果在你的回合中，基定受到无法防止的伤害，则该伤害会产生所有能够生效的效果：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）。即使基定具有不灭异能，但如果其上没有忠诚指示物，则他仍会被置入其拥有者的坟墓场。
- 你是在基定的第一个忠诚异能结算时才选择该目标生物要获得的异能，而不是于你起动它时。

基定的牺牲

{白}

瞬间

选择一个由你操控的生物或鹏洛客。本回合中，将会

对你和由你操控之永久物造成的所有伤害，改为对所

选永久物造成之。（如果仍在战场上才如此。）

- 基定的牺牲对本回合早些时候已经造成的伤害没有效果。
- 如果于基定的牺牲结算时，你未操控生物或鹏洛客，则什么都不会发生。此伤害转移效应无法对任何伤害事件生效。

- 如果在将要造成伤害时，所选的生物或鹏洛客已不在战场上，或已不再是生物或鹏洛客，则伤害不会转移。
- 只要伤害是一次性全部造成（例如战斗伤害），或是全部由同一个咒语或异能结算时造成，便可以将超过所选生物之防御力（或所选鹏洛客之忠诚）的伤害都转移过去。
- 基定的牺牲不会改变伤害的来源或性质（是否为战斗伤害）。
- 如果你在同一回合中施放多个基定的牺牲，则在某一时刻将对你和／或由你操控的永久物造成的所有伤害，会是由你从之前选定的多个永久物中选择一个，并全部对它造成。并非全部所选永久物都会受到伤害，而你也不能将伤害分散给这些永久物。在下次你将要受到伤害时，你可以选择由另外一个此类永久物来承担新的这份伤害。

基定得胜

{一}{白}

瞬间

目标对手牺牲一个本回合中曾进行攻击或阻挡的生物。如果你操控基定鹏洛客，则改为该牌手牺牲两个上述生物。

- 你可以在造成战斗伤害前施放基定得胜。在此情况下，你可以选择在宣告阻挡者之前或之后来施放。
 - 你也可以在造成战斗伤害后施放基定得胜。在此情况下，该目标牌手便需从本回合曾进行攻击或阻挡，且从战斗伤害中活下来的生物中选择相应数量的生物（一个或两个）。
 - 若某生物是以「进行攻击」的状态放进战场的，则由于它并未攻击过，因此不能牺牲这类生物。
 - 若某个攻击过的生物被移出战斗（例如被欧拉兹卡尖塔），则它仍算作「曾进行攻击」，因此可以牺牲这类生物。
 - 基定得胜是以牌手为目标，并未指定要牺牲的生物为目标。能以此法牺牲具辟邪异能的生物。
-

永生煞神欧柯塔
{三}{白}{白}
传奇生物～灵俑／神
3/6
连击

每当你施放生物咒语时，派出一个 4/4 黑色，具警戒
异能的灵俑／战士衍生生物。

当永生煞神欧柯塔死去或从战场进入放逐区时，你可
以将它置于其拥有者牌库顶数来第三张的位置。

- 欧柯塔的第一个触发式异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。
- 在指挥官赛制中，指挥官的标识色不受其规则叙述中出现的颜色文字（例如黑色）影响。如果永生煞神欧柯塔是你的指挥官，你的套牌中不能含有黑色法术力符号。

律印执法官
{白}
生物～人类／士兵
1/2
{一}，{横置}：横置目标总法术力费用等于或大于 2
的生物。

- 衍生物通常没有法术力费用（除非它已复制了别的东西）。而在正常情况下没有法术力费用的东西，其总法术力费用为 0。
- 如果某个永久物的法术力费用中包含 {X}，则 X 视为 0。

象族军士长
{三}{白}
生物～象／士兵
3/3
警戒
当象族军士长进战场时，由你操控的其他生物获得警戒
异能直到回合结束。

- 象族军士长的触发式异能只影响在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获得警戒异能。
 - 在你选择以某生物攻击之后再让其获得警戒异能，不会使它成为未横置。
-

杂牌大队

{二}{白}

生物～人类／士兵

3/2

每当杂牌大队与至少两个其他生物攻击时，在杂牌大队上放置一个+1/+1 指示物。

- 杂牌大队和其他进行攻击的生物不必攻击同一位牌手或同一个鹏洛客。
- 一旦杂牌大队的异能触发，则此异能结算时有多少生物仍然在攻击并不重要。

大义烈士

{一}{白}

生物～人类／士兵

2/2

当大义烈士死去时，增殖。*（选择任意数量的永久物和／或牌手，然后为其已有之每种指示物各多放置一个同类的指示物。）*

- 如果另一个上面有+1/+1 指示物的生物和大义烈士同时受到致命伤害，大义烈士的触发式异能来不及在该另一个生物上增殖一个+1/+1 指示物，好让其活下来。

幻日二号

{六}{白}{白}

传奇神器～载具

5/5

飞行，先攻，警戒

每当幻日二号攻击时，派出两个 4/4 白色，具飞行与警戒异能的天使衍生生物，且正进行攻击。

搭载 4 *（横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于 4 的生物：此载具成为神器生物直到回合结束。）*

- 你得为这两个衍生物选择要攻击哪位牌手或哪个鹏洛客。它们攻击的对象（牌手或鹏洛客）可以和幻日二号不一样，且这两个衍生物可以分别攻击不同的牌手和／或鹏洛客。
 - 虽然这些衍生物正进行攻击，但它们从未宣告为进行攻击的生物（举例来说，注记于「每当一个生物攻击时」触发的异能便会检查生物是否宣告为攻击者）。
-

拘禁地境

{二}{白}

结界

当拘禁地境进战场时，放逐目标由对手操控的生物或鹏洛客，直到拘禁地境离开战场为止。

当拘禁地境进战场时，占卜 1。

- 就算拘禁地境的第一个异能没有合法目标，或在该异能结算前，该目标就已经不合法，你仍能占卜 1。
- 如果拘禁地境在其触发式异能结算前离开战场，则目标永久物不会被放逐。
- 结附于所放逐永久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。所放逐永久物上的任何指示物将会消失。当该牌移回战场之时，它会是一个全新物件，与先前所放逐的牌毫无关联。
- 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。

飞翼集结

{一}{白}

瞬间

重置所有由你操控的生物。由你操控且具飞行异能的生物得+2/+2 直到回合结束。

- 飞翼集结只会影响其结算时由你操控的生物。于该回合稍后时段才获得飞行异能的生物或才受你操控的生物不会得+2/+2。

战乱拉尼卡

{三}{白}

法术

放逐所有多色永久物。

- 地通常都是无色，就算是能产生多种颜色法术力的地也是无色。
-

起义民众

{二}{白}

生物～人类

2/2

每当另一个由你操控的生物或鹏洛客死去时，在起义民众上放置一个+1/+1 指示物。

- 如果某个鹏洛客同时也是生物，则它死去时起义民众的异能只会触发一次。
- 如果起义民众与另一个由你操控的生物同时死去（也许由于它们同时在战斗中受到致命伤害），则起义民众的触发式异能结算时，它已不在战场上。它无法及时得到原本会放在上面的+1/+1 指示物，也就无法让自己活下来。

单挑

{三}{白}{白}

法术

每位牌手各选择一个由他操控的生物或鹏洛客，然后牺牲其余生物和鹏洛客。直到你的下一个回合结束，牌手不能施放生物或鹏洛客咒语。

- 于单挑结算时，首先由轮到该回合的牌手选择一个由其操控的生物或鹏洛客，然后其他牌手按照回合顺序依次作出选择，牌手在作选择时已知道之前牌手的选择为何。然后所有牌手同时牺牲所有未被选择的生物和鹏洛客。
- 在多人游戏中，如果你在单挑结算后、但在你的下一个回合开始前离开了游戏，则其效应会持续至原本你将开始你下一个回合的时刻为止。该效应既不会立即终止，也不会一直持续。

泰佑的幻光盾

{二}{白}

生物～虚影

0/3

当泰佑的幻光盾进战场时，在目标由你操控的生物上放置一个+1/+1 指示物。

- 你可以将泰佑的幻光盾本身选为其异能的目标。
-

杰出倡议人托米克

{白}{白}

传奇生物～人类／参谋

2/3

飞行

战场上的地和坟墓场中的地牌不能成为由对手操控之

咒语或异能的目标。

对手不能从坟墓场使用地牌。

- 虽然托米克的第二个异能类似于辟邪，但是会与辟邪异能互动的效应不会将这些地或地牌视作具有辟邪异能。
- 牌手通常不能从坟墓场中使用地牌。如果牌手找到了能够让他这么作的办法，托米克的最后一个异能的「限制」也会先于该「许可」优先生效。

推倒塑像

{二}{白}

瞬间

横置目标永久物。如果它是神器，则消灭之。

抓一张牌。

- 推倒塑像能够以任何永久物为目标，包括已经横置者。
- 若推倒塑像以神器为目标，则如果该神器未横置，则会先横置它，然后将它消灭。其上所具有之注记于「当它成为横置时」触发的异能都会触发，且会在推倒塑像完成结算后结算。
- 如果在推倒塑像试图结算时，该目标永久物已经是不合法目标，则推倒塑像不会结算。你不会抓牌。如果该目标合法，但既没横置也没被消灭，你会抓一张牌。

飘萍

{三}{白}

传奇鹏洛客

5

防止将对你和由你操控之其他永久物造成的所有非战

斗伤害。

−2：放逐目标力量等于或大于 4 的生物。

- 如果你和／或其他由你操控的永久物将受到非战斗伤害的同时，飘萍也将受到致命伤害，则将对和你其他永久物造成的那部分伤害会被防止。

蓝色

安梭苛的潜梦魔

{四}{蓝}

生物～梦魇

3/5

{三}{蓝}：安梭苛的潜梦魔本回合不能被阻挡。

- 一旦此生物已被阻挡，此时再启动其异能也不会更改或撤销该次阻挡。

洞察璧合

{三}{蓝}

法术

每位牌手各将其牌库顶的四张牌置入其坟墓场。将至多两张瞬间和／或法术牌从你的坟墓场移回你手上。
放逐洞察璧合。

- 洞察璧合并未指定你要移回手上的牌为目标。你是在其结算时，才选择要移回哪些牌。你可以从当时在你坟墓场中的牌中选择至多两张牌，包括刚由洞察璧合置入你坟墓场者。
- 你可以移回两张瞬间牌、两张法术牌、一张瞬间牌和一张法术牌、一张瞬间牌、一张法术牌，或什么都不移回。

终谋始动

{四}{蓝}{蓝}

瞬间

此咒语不能被反击。

抓两张牌，然后囤兵 X，X 为你的手牌数量。（在一个由你操控的军队上放置 X 个+1/+1 指示物。如果你未操控军队，则先派出一个 0/0 黑色灵俑／军队衍生物。）

- 你是在终谋始动结算的过程中抓两张牌并囤兵 X。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。
- 能够反击其他咒语的咒语或异能仍能以终谋始动为目标。当这类咒语或异能结算时，终谋始动不会被反击，但该咒语或异能具有的任何其他效应仍会如常生效。

打压异见

{三}{蓝}

瞬间

除非目标咒语的操控者支付{二}，否则反击之。

囤兵 2。 *(在一个由你操控的军队上放置两个+1/+1指示物。如果你未操控军队，则先派出一个 0/0 黑色灵俑／军队衍生物。)*

- 就算该咒语的操控者支付{二}，你仍会囤兵 2。

古怪幻视师

{一}{蓝}

生物～人类／法术师

1/3

{一}{蓝}，{横置}：抓一张牌，然后弃一张牌。

- 在抓牌与弃牌之间，你无法作任何事情，包括施放你刚抓到的牌。

迷途的夫毕佐

{一}{蓝}

传奇生物～造妖

1/1

当迷途的夫毕佐进战场时，抓一张牌。若它是从你的牌库进入战场或是从你的牌库施放，则改为抓两张牌。

当夫毕佐成为咒语的目标时，将夫毕佐洗入其拥有者的牌库。

- 通常情况下，你没有办法从你的牌库中施放夫毕佐，或让它从你的牌库进入战场。你得利用其他效应来找到夫毕佐，才能抓额外的牌。
- 如果某效应将夫毕佐从你的牌库放逐，然后让你施放该牌，则会算是从放逐区施放该牌，而非从你的牌库施放。
- 夫毕佐的最后一个异能，只会在当它成为目标时夫毕佐在战场上才会触发。
- 夫毕佐的最后一个异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。

- 如果以夫毕佐为目标的咒语没有其他目标，则它不会结算（因为夫毕佐已经在你的牌库里完全迷途，该咒语已没有合法目标）。

量束联能师

{二}{蓝}

生物～人类／法术师

2/2

每当你施放非生物咒语时，增殖。（选择任意数量的永久物和／或牌手，然后为其已有之每种指示物各多放置一个同类的指示物。）

- 量束联能师的异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。

永生煞神刻法涅

{二}{蓝}{蓝}

传奇生物～灵俑／神

4/5

飞行

你可以于你抓每回合第一张牌时展示之。每当你以此法展示一张瞬间或法术牌时，复制该牌，且你可以施放该复制品。该复制品减少{二}来施放。

当永生煞神刻法涅死去或从战场进入放逐区时，你可以将它置于其拥有者牌库顶数来第三张的位置。

- 请务必在将你每回合抓的第一张牌混入其他手牌前展示之（或选择不展示）。于你抓起该牌时便能检视之，而后才需决定是否要展示该牌。
- 如果你此时不希望复制该牌，便不必展示它。
- 如果你以此法展示牌，则直到刻法涅的触发式异能完成结算之前，都需一直展示该牌。
- 如果你于某回合中抓的第一张牌是瞬间或法术牌，则即便不是你的回合，你也能以此法展示并复制该牌。
- 抓多张牌始终视为一连串地抓单张牌。举例来说，如果你在回合中尚未抓任何牌，而施放了一个让你抓三张牌的咒语，你会逐一抓起这三张牌。只有以此法抓到的第一张牌，才可以利用刻法涅的异能展示并复制。
- 如果某效应将牌置于你手上，但其叙述中并未出现「抓」这个字眼，则该牌不算你抓的牌。

- 你只有于刻法涅的触发式异能结算时，才能施放该复制品。如果当时你不想施放（或无法施放，可能是由于没有可用的合法目标），该复制品便会消失。你不能等到稍后时段再施放。
- 如果该复制品是法术，则你仍然可以在该触发式异能的结算过程中施放该复制，无论当前是谁的回合，处于哪个阶段。
- 如果在刻法涅的触发式异能结算前，该牌就已经离开你的手牌，则你将利用其最后已知信息来复制它。
- 该复制品在你手上产生，并从你手上施放。
- 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（例如刻法涅的异能）。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。
- 如果你因故操控了多个永生煞神刻法涅（也许因为其中一个是火花替身），则你可以为任意数量的这类异能展示同一张所抓的牌。如果该牌是瞬间或法术牌，则当这些异能依次结算时，都能将该牌复制一次，且你于每次结算时都可以施放复制品。你需要等先前异能产生的复制品结算后，才能够施放后续异能产生的复制品，且每个复制品的费用都只会减少{二}。

博奥杰斯

{一}{蓝}{蓝}{蓝}

传奇鹏洛客～杰斯

4

如果你将抓一张牌但牌库没有牌，则改为你赢得这盘游戏。

+1：目标牌手将其牌库顶的两张牌置入其坟墓场。

抓一张牌。

-8：抓七张牌。然后如果你的牌库没有牌，则你赢得这盘游戏。

- 如果你因故无法赢得这盘游戏（举例来说，由于对手操控白金天使），则你不会因为将抓一张牌但牌库没有牌而输掉这盘游戏。该次抓牌依旧是被替代掉。
- 如果两位或更多牌手同时操控博奥杰斯，且有效应让这些牌手同时抓若干牌，则首先由轮到该回合的牌手抓该数量的牌。若这会使该牌手改为赢得这盘游戏，则这盘游戏立即结束。若游戏还未结束，则依回合顺序依次为每位其他牌手重复此流程。
- 如果当杰斯的第一个忠诚异能试图结算时，该目标牌手已经是不合法目标，则该异能不会结算。你不会抓牌。

- 结算杰斯的第一个忠诚异能时，依照其上指示的顺序依次执行：如果你以自己为目标，则你先将你牌库顶的两张牌置入你的坟墓场，然后抓一张牌。
- 如果于结算杰斯的最后一个异能时，你牌库中的牌少于七张，且杰斯已离开战场，则你会抓尽可能多的牌，然后赢得这盘游戏，此时「因要抓牌但牌库无牌可抓而输掉游戏」的状态动作还来不及让你落败。

莫测导师克蜜娜

{三}{蓝}

传奇鹏洛客～克蜜娜

5

对手施放且以由你操控之生物或鹏洛客为目标的咒语
增加{二}来施放。

-2：派出一个 2/2 蓝色法术师衍生生物。抓一张牌，
然后弃一张牌。

- 要计算对手以由你操控之生物或鹏洛客为目标的咒语的总费用，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（例如克蜜娜的效应），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。
- 指定数个由你操控之生物和／或永久物为目标的咒语也只是增加{二}来施放。
- 在抓牌与弃牌之间，你无法作任何事情，包括施放你刚抓到的牌。

克蜜娜的易质术

{一}{蓝}

结界～灵气

结附于生物

所结附的生物失去所有异能，且基础力量与防御力为
1/1。

- 对该生物而言，先前将其基础力量与防御力设定为某特定值的效应，都会被克蜜娜的易质术盖掉。任何设定力量或防御力的效应若在克蜜娜的易质术结附于生物之后生效，则将会盖过此效应。
 - 会更改受影响的生物之力量和／或防御力的效应，例如刀刃喋血，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，也会如此生效。
 - 若在受克蜜娜的易质术结附后，被影响的生物才获得某异能，则该生物依旧会具有此异能。
-

拉佐特石护体

{一}{蓝}

瞬间

囤兵 1。（在一个由你操控的军队上放置一个+1/+1指示物。如果你未操控军队，则先派出一个 0/0 黑色灵俑／军队衍生物。）

你和由你操控的永久物获得辟邪异能直到回合结束。

（你和它们不能成为由对手操控之咒语或异能的目标。）

- 如果你在拉佐特石护体让你囤兵 1 时派出了灵俑／军队衍生物，则该衍生物也会获得辟邪直到回合结束。
- 你是在拉佐特石护体结算的过程中囤兵 1 并获得辟邪异能。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。

揭帷娜尔施

{一}{蓝}{蓝}

传奇鹏洛客～娜尔施

5

每位对手每回合所抓的牌不能多于一张。

−2：检视你牌库顶的四张牌。你可以展示其中一张非生物且非地的牌，并将它置于你手上。将其余的牌以随机顺序置于你的牌库底。

- 你的对手在每位牌手的回合中最多只能抓一张牌。忽略该回合中后续的抓牌效应。
- 如果某位对手在某回合中未抓过牌，且有咒语或异能让该牌手抓数张牌时，则该牌手只抓一张牌。不过，如果让牌手抓数张牌的效应并非强制性（举例来说，「你可以抓两张牌」），则该牌手不能选择以此法抓一张牌；该牌手只能选择不抓牌。
- 娜尔施在进战场的当回合中就能「看到」对手于该回合早些时段中抓过的牌，但她无法影响在她还没进战场前就已抓起的牌。举例来说，如果某牌手抓了两张牌，然后娜尔施进战场，则该对手本回合中无法再抓更多的牌，但此前抓起的两张牌不受影响。
- 娜尔施未准许牌手进行的抓牌，亦无法利用替代性效应（例如地底境巫妖的异能，或博奥杰斯的第一个异能）将之替代为其他动作。不过，如果某对手第一次抓牌的动作已被替代（举例来说，被地底境巫妖的异能替代），则该牌手并未进行这次抓牌，且娜尔施不会让该牌手下一次无法抓牌（而这新一次抓牌也可以被地底境巫妖的异能替代）。

娜尔施的挪移术

{蓝}{蓝}

瞬间

复制目标瞬间或法术咒语，然后将该咒语移回其拥有者的手上。你可以为复制品选择新的目标。

- 娜尔施的挪移术可以复制任何瞬间或法术咒语，而不仅限于具有目标者。
 - 该复制品是在堆叠中产生，所以它并不是被「施放」的。会因牌手施放咒语而触发的异能并不会触发。
 - 该复制品的目标将与原版咒语相同，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。无法选择不同的模式。
 - 如果所复制的咒语包括了于施放时决定的 X 数值（例如允诺终时这类），则复制品的 X 数值与原版咒语相同。
 - 如果该咒语于施放时一并决定了其伤害的分配方式，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）。对于分配指示物的咒语来说也是一样。
 - 复制品的操控者不能选择为该复制品支付任何替代性费用或额外费用。不过，基于为原版咒语所支付的任何替代性或额外费用产生的效应都会被复制，就好像每个复制品都支付过同样的费用一样。
 - 如果你复制某个咒语，则是由你操控该复制品。如果原版咒语还在堆叠的话，娜尔施的挪移术及其产生的复制品都会比该咒语先一步结算。
 - 如果某咒语移回其拥有者手上，便从堆叠中移出，并且不会结算。该咒语并非被反击；它只是不存在了。这对不能被反击的咒语有奇效。
 - 如果某咒语的复制品回到其拥有者的手上，它会被移到该处，然后由于状态动作而消失。
-

无路可逃

{二}{蓝}

瞬间

反击目标生物或鹏洛客咒语。如果以此法反击该咒语，则改为将它放逐，而非置入其拥有者的坟墓场。
占卜 1。

- 标记着「不能被反击」的生物或鹏洛客咒语是无路可逃的合法目标。当无路可逃结算时，该咒语不会被反击，但你仍会占卜 1。

救援史芬斯

{二}{蓝}{蓝}

生物～史芬斯

3/2

飞行

于救援史芬斯进战场时，你可以将一个由你操控的非地永久物移回其拥有者手上。如果你如此作，则救援史芬斯进战场时上面有一个+1/+1 指示物。

- 你是于救援史芬斯进战场时，选择是否要移回非地永久物并决定具体移回哪个。在「你决定移回哪个永久物」和「救援史芬斯进到战场且上面有一个+1/+1 指示物」这两个时点之间，没有牌手能有所行动。
- 如果被移回的永久物上具有原本会于救援史芬斯进战场时触发的异能（例如恐驭兽驯师所具有者），则该异能不会触发。
- 如果救援史芬斯因故与另一个永久物同时进战场，你不能移回该永久物。你只可选择已在战场上的永久物。

空舞战阵烈梟

{一}{蓝}

生物～鸟

1/2

飞行

每当你施放非生物咒语时，空舞战阵烈梟得+1/+0 直到回合结束。

- 空舞战阵烈梟的最后一个异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。

火花替身

{三}{蓝}

生物～虚影

0/0

你可以使火花替身当成任一由你操控之生物或鹏洛客的复制品来进入战场，但如果该永久物是传奇，则火花替身不是传奇，且如果火花替身是生物，则它进战场时上面额外有一个+1/+1 指示物，且如果火花替身是鹏洛客，则它进战场时上面额外有一个忠诚指示物。

- 火花替身所复制的，就只有原版永久物上所印制的东西而已（除非该永久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：该永久物是否为横置，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。
- 如果火花替身复制了传奇永久物，它也不是传奇，且此但书可被复制。如果有东西稍后复制了火花替身，则所成的复制品也不是传奇。如果你同时操控两个或更多同名永久物，但只有其中一个是传奇，则「传奇规则」不会生效。
- 如果所复制之永久物的法术力费用中包含{X}，则X视为0。
- 如果所选择的永久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火花替身），则火花替身进战场时，会是所选的永久物目前所复制的东西。
- 如果所选择的永久物是个衍生物，则火花替身会复制派出该衍生生物的效应原本所注明的特征。在此情况下，火花替身不会成为衍生物。
- 当火花替身进战场时，它所复制的永久物之任何进战场异能都会触发。所选永久物上面任何「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。
- 如果火花替身复制了鹏洛客，则它进战场时上面也会有相应数量的忠诚指示物，具体为原版牌上印制的数值加一。如果火花替身复制了生物，则它进战场时上面除了有它所复制的异能及其他物件所具有的异能令它具有的指示物之外，还有多一个+1/+1 指示物。
- 如果所复制的永久物受到改变类别的效应影响，则火花替身进战场时的永久物类别可能会与原版永久物现有的类别不同。会利用火花替身进战场时的特征（而非原版永久物的特征）来决定它进战场时上面是否会有额外的指示物。特别一提，如果某个基定鹏洛客是由于其本身让自己变成鹏洛客生物的忠诚异能之故而同时也是生物，且火花替身复制了他，则火花替身进战场时是一个非生物的鹏洛客，不会得+1/+1 指示物。另一方面，如果火花替身是在你的回合内复制了乌锋基定，则火花替身进战场时是一个鹏洛客生物，且会同时额外得到两种指示物。

- 如果火花替身与另一个永久物同时进战场，则它不能成为该永久物的复制品。你只可选择已在战场上的生物或鹏洛客。

泰菲力的曲时术

{一}{蓝}

瞬间

放逐目标由你操控的永久物。在下一个结束步骤开始时，将所放逐的牌在其拥有者的操控下移回战场。如果它进战场时是生物，则它进战场时上面额外有一个+1/+1 指示物。

- 结附于所放逐永久物上的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。装备在所放逐永久物上的武具将会被卸装并留在战场上。所放逐永久物上的任何指示物将会消失。被放逐的永久物回到战场后，会是个全新的物件，与先前的存在状况毫无关联。
- 该永久物会以未横置的状态返回战场，除非有其他效应令其横置进战场。
- 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。
- 判断永久物进战场时是否为生物时，需将可能会在永久物进到战场上后影响该永久物特征的所有效应考虑在内，包括该永久物自己具有之只影响自身的异能，以及由其他物件产生的效应。
- 如果以此法移回的生物原本进战场时上面没有+1/+1 指示物，则它会以上面有一个+1/+1 指示物的状态进战场。

雷霆龙兽

{三}{蓝}

生物～龙兽

2/3

飞行

每当你施放每回合中你的第二个咒语时，在雷霆龙兽上放置一个+1/+1 指示物。

- 雷霆龙兽的异能每个回合只会触发一次。该异能会比第二个咒语先一步结算。你于该回合施放的第一个咒语是否已经结算，已被反击，或仍在堆叠之上并不重要。
 - 雷霆龙兽必须在战场上，其异能才会生效。值得一提的是，如果雷霆龙兽本身是你该回合中施放的第二个咒语，此异能不会触发。
-

黑色

刀刃喋血

{一}{黑}{黑}

法术

至多一个目标生物得-2/-2直到回合结束。囤兵 2。

(在一个由你操控的军队上放置两个+1/+1 指示物。)

如果你未操控军队，则先派出一个 0/0 黑色灵俑／军队衍生物。)

- 你可以在不指定任何生物为目标的情况下施放刀刃喋血。这样你就只会囤兵 2。不过，如果你指定了目标，而该目标在刀刃喋血结算之前就已经不合法，则此咒语不会结算，你也不会囤兵。

波拉斯尊殿

{三}{黑}{黑}{黑}

传奇神器

你可以随时检视你的牌库顶牌。

你可以使用你的牌库顶牌。如果你以此法施放咒语，则支付等同于其总法术力费用数量的生命，而不支付其法术力费用。

{横置}，牺牲十个非地永久物：每位对手各失去 10 点生命。

- 波拉斯尊殿让你只要想检视你的牌库顶牌，就可以随时检视（但有一处限制～参见下文），就算你没有优先权也一样。此动作不用到堆叠。这张牌成为你可知信息的一部分，就像你可以检视手牌一样。
- 如果你施放咒语，使用地或起动异能的过程中，你的牌库顶牌已经改变，则要等到你完成上述动作之后，才能检视新的牌库顶牌。这意味着，如果你施放你的牌库顶牌，则你要等到支付完该咒语的费用之后，才能检视牌库顶的下一张牌。
- 你必须遵守你从牌库中施放之牌的正常施放时机的许可条件与限制。
- 你必须要有可使用地数，才能从你的牌库顶使用地牌。
- 如果咒语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。

- 如果你是以「法术力费用以外」的其他费用来施放咒语，则你就不能通过支付替代性费用的方式来施放之。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（例如收割火花），则你必须支付之，才能施放此牌。
- 在你牺牲永久物来支付起动波拉斯尊殿最后一个异能的费用时，你可以牺牲波拉斯尊殿本身。
- 在双头巨人游戏中，波拉斯尊殿的最后一个异能会令对手队伍失去 20 点生命。

统领震惧军

{四}{黑}{黑}

法术

选择任意数量目标在坟墓场中的生物和／或鹏洛客牌。统领震惧军对你造成伤害，其数量等同于这些牌总法术力费用的总和。将它们在你的操控下放进战场。

。

- 统领震惧军是先对你造成伤害，然后再将所选的生物和鹏洛客牌置入战场。如果你的总生命会因此降到 0 或更少，则在你输掉这盘游戏之前，这些生物和鹏洛客仍会进入战场。如果你会输掉游戏，则这些生物和鹏洛客上会在进战场时触发的异能都不会结算，但它们上面的静止式异能（例如白金天使所具有者）或许能让你在总生命为 0 或更少时活下来。
- 如果坟墓场中某张牌的法术力费用包括 {X}，则 X 视为 0。
- 在多人游戏中，如果有牌手离开游戏，则所有由该牌手拥有的牌也会一同离开。如果你离开游戏，则你以统领震惧军效应而操控的生物和鹏洛客都会被放逐。

离群影法师达夫黎

{二}{黑}

传奇鹏洛客～达夫黎

3

在每位对手的维持开始时，若该牌手的手牌为一张或更少，则离群影法师达夫黎对其造成 2 点伤害。

−1：目标牌手弃一张牌。

- 如果在对手的维持开始时，对手的手牌为两张或更多，则达夫黎的第一个异能不会触发。维持步骤是牌手在一个回合中第一个能有所行动的步骤；牌手无法在维持开始前的步骤中有所行动。由于维持步骤在抓牌步骤之前，因此该牌手还没有抓本回合该抓的牌。
- 如果于达夫黎的第一个异能触发时，对手的手牌为一张或更少，但到了该异能结算时，其手牌已为两张或更多，则达夫黎不会对该对手造成伤害。

- 在双头巨人游戏中，达夫黎的第一个异能会在对手队伍的维持当中，分别检查两位牌手的手牌数量，决定该异能是否针对其触发。

达夫黎的昏乱攫

{三}{黑}

法术

目标牌手弃两张牌且失去 2 点生命。

- 就算该目标牌手只能弃掉一张或零张牌，他也会失去 2 点生命。

屈从邪恶

{二}{黑}

法术

选择至多四张目标在你坟墓场中的牌。如果你操控波拉斯鹏洛客，则将这些牌移回你手上。若否，则任一对手从中选择两张。将所选的牌留在你的坟墓场，其余的牌则置于你的手上。

放逐屈从邪恶。

- 只有于此咒语结算时，才会检查你是否操控波拉斯鹏洛客。
 - 如果于屈从邪恶结算时，所选的目标当中已有部分不再合法，则任一对手是在仍为合法的目标当中作出选择。如果所有目标都已不合法，则此咒语不会结算。它会进入其拥有者的坟墓场，且不会被放逐。
 - 你施放屈从邪恶时，指定的目标数量可以少于四个。不过，如果你于屈从邪恶结算时并未操控波拉斯鹏洛客，则对手会从你指定为目标的牌张中选择两张（如果你选择的目标数量少于两个，也可能是一张或零张）留在坟墓场，其余（如有）则会置于你手上。
 - 只要你愿意，你还可以在不指定目标的情况下施放屈从邪恶。这样的话，就只是它会被放逐，其余什么都不会发生。
 - 你需要选择一位对手来最终决定要把哪些牌留在你的坟墓场，但在此过程中所有牌手都可以讨论并建言。
-

震惧军入侵

{一}{黑}

结界

在你的维持开始时，你失去 1 点生命且囤兵 1。（在一个由你操控的军队上放置一个+1/+1 指示物。如果你未操控军队，则先派出一个 0/0 黑色灵俑／军队衍生物。）

每当一个由你操控且力量等于或大于 6 的灵俑衍生物攻击时，它获得系命异能直到回合结束。

- 只会在灵俑衍生物确定为攻击者之后那一刻检查其力量。任何其他注册于「在由你操控的生物攻击时」触发的异能此时还没有结算。
- 如果在衍生物攻击之后同一回合的稍后时段（包括震惧军入侵的第二个异能还在堆叠上的时候）其力量发生改变，也不会令该衍生物获得或失去系命异能。

暮篷特务

{一}{黑}

生物～人类／浪客

2/2

暮篷特务不能被力量等于或大于 4 的生物阻挡。

- 一旦已有力量等于或小于 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。

至尊咒

{黑}{黑}

法术

消灭任意数量的目标鹏洛客。选择一个由你操控的鹏洛客。在它上面放置若干忠诚指示物，其数量等同于以此法消灭之鹏洛客数量的两倍。

- 你在施放至尊咒时，便须将要消灭的鹏洛客指定为目标，但你要等到至尊咒结算时，才需要选择要获得忠诚指示物的鹏洛客。
 - 你可以在未操控任何鹏洛客的情况下施放至尊咒。被指定为目标的鹏洛客仍会被消灭。如果你真的想，你甚至可以在不指定任何鹏洛客为目标的情况下施放此咒语。
-

永生工头
{一}{黑}
生物～灵俑
2/3

永生工头须横置进战场。

每当永生工头攻击时，你可以支付{二}{黑}。若你如此作，则将目标生物牌从你的坟墓场移回你手上。

- 永生工头的异能每次结算时，最多都只能支付一次{二}{黑}。

永恒终时
{X}{黑}{黑}
法术

消灭至多三个目标防御力等于或小于 X 的生物。如果 X 等于或大于 10，则将所有生物牌从你的坟墓场移回战场。

- 永恒终时可以将至多三个满足「防御力等于或小于 X」此条件的生物指定为目标。也就是说，并非要求被指定为目标的所有生物之防御力加总要在 X 以下。
 - 如果于永恒终时结算时，所选的目标生物当中已有部分（而非全部）不再合法，则仍会消灭剩余的合法目标，且如果 X 在 10 以上，你仍会将牌移回战场。
 - 如果所有（或部分）目标仍是合法目标，但未被消灭（最有可能是因为它们具有不灭异能），则你仍会将牌移回战场（若 X 在 10 以上。）
 - 如果你以由你拥有的生物为目标，且 X 在 10 以上，则该牌也会被移回战场。
 - 所有因该些目标生物死去而触发、或是因生物移回战场而触发的异能，都会在永恒终时完成结算之后进入堆叠。尽管实际上是对手的生物先死去，你的生物之后才返回战场，但如果当前是你的回合，便会对手的触发先结算。
 - 你可以在不指定任何生物为目标的情况下施放永恒终时。如果 X 在 10 以上，你就只是将所有生物牌从你的坟墓场移回战场。不过，如果你指定了目标，且在该咒语试图结算前，所有的目标都是不合法目标，则此咒语不会结算，且你不会将任何牌放进战场。
-

永生煞神芭图
{三}{黑}{黑}
传奇生物～灵俑／神
5/6
威慑

当永生煞神芭图进战场时，牺牲任意数量的其他永久物，然后抓等量的牌。

当永生煞神芭图死去或从战场进入放逐区时，你可以将它置于其拥有者牌库顶数来第三张的位置。

- 于芭图的第一个触发式异能结算时，你可以选择牺牲零个其他永久物。
- 如果你牺牲其他永久物的过程中有异能因此被触发，则这些异能要等到你抓完牌后才会进入堆叠。
- 如果有第二个永生煞神芭图在你的操控下进战场，则在你能将第一个牺牲给新芭图的触发式异能之前，你要将其中之一置入你的坟墓场。

卡娅的魂体
{黑}
结界～灵气
结附于由你操控的生物或鹏洛客
当所结附的永久物死去或进入放逐区时，将该永久物牌在你的操控下移回战场。

- 如果其他牌手获得了所结附之永久物的操控权，则卡娅的魂体会置入你的坟墓场。
- 你可以将卡娅的魂体结附在衍生物上，但它最后一个异能不会将该衍生物移回战场。
- 一旦所结附的永久物离开战场，卡娅的魂体便会进入你的坟墓场。它不会和该永久物一起移回战场。
- 如果有效应将所结附的永久物放逐，然后立刻将其移回战场，则卡娅的魂体最后一个异能虽然会触发，但没有效果。不过，如果是将所结附的永久物放逐，然后在稍后时段才将其移回战场的效应，则卡娅的魂体会将所放逐的牌移回战场，它不会稍后才移回。
- 如果所结附的永久物进入的坟墓场或放逐区，但在卡娅的魂体最后一个异能结算前就已经离开该区域，则该牌会留在新的区域当中，就算所移往的区域是坟墓场或放逐区也一样。你不会将它移回战场。
- 如果卡娅的魂体和所结附的永久物同时被置入坟墓场或放逐，则所结附的永久物会被移回战场。

- 如果卡娅的魂体结附的是由你操控但不由你拥有的永久物，则当该永久物死去或被放逐时，它会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，则所有由该牌手拥有的牌也会一同离开。如果你离开游戏，则所有因卡娅的魂体之效应而受你操控的生物都会被放逐。

震惧军将莉莲娜

{四}{黑}{黑}

传奇鹏洛客～莉莲娜

6

每当一个由你操控的生物死去时，抓一张牌。

+1：派出一个 2/2 黑色灵俑衍生生物。

-4：每位牌手各牺牲两个生物。

-9：每位对手各从由其操控的永久物中为每种永久物类别各选择一个，然后牺牲其余永久物。

- 如果莉莲娜与一个或数个其他由你操控的生物同时死去，则每有一个此类生物，她的第一个异能便触发一次。
- 如果莉莲娜因故成为生物且死去时，其第一个异能会触发。
- 于莉莲娜的第二个忠诚异能结算时，首先由轮到该回合的牌手选择由其操控的两个生物，然后其他牌手按照回合顺序依次作出选择，牌手在作选择时已知道之前牌手的选择为何。然后所有牌手同时牺牲所有被选择的生物。如果有牌手只能选择一个生物，则该牌手必须如此作。
- 于莉莲娜的最后一个异能结算时，由依照回合顺序接下来轮到的对手（如果因故当前正是某位对手的回合，则即为该对手）为该异能作出所有选择，然后其他对手按照回合顺序依次作出选择，牌手在作选择时已知道之前牌手的选择为何。然后所有牌手同时牺牲所有未被选择的永久物。
- 永久物的类别包括神器、生物、结界、地和鹏洛客。超类别（如传奇）不是永久物类别。
- 为莉莲娜的最后一个异能作选择时，如果某个永久物有多种永久物类别，则它可以算成其中任一种。举例来说，你可以选择一个神器生物作为留下的神器，另一个生物作为留下的生物，一个结界生物作为留下的结界。类似地，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，就算你还操控了另一个生物和／或另一个结界也是一样。

莉莲娜得胜

{一}{黑}

瞬间

每位对手各牺牲一个生物。如果你操控莉莲娜鹏洛客，则每位对手再各弃一张牌。

- 就算有部分对手无法牺牲生物（或所有对手都无法牺牲生物），你也可以施放莉莲娜得胜。如果你操控莉莲娜鹏洛客，则就算对手无法牺牲生物，也仍要弃一张牌。
- 于莉莲娜得胜结算时，轮到该回合的对手（或者如果这是你的回合，则为依照回合顺序接下来轮到对手）选择生物牺牲，然后其他对手按照回合顺序依次作出选择，牌手在作选择时已知道之前牌手的选择为何。然后所有牌手同时牺牲所有被选择的生物。然后，如果你操控莉莲娜鹏洛客，则按照同样的顺序，每位对手依次选择一张手牌但不展示，然后同时弃掉这些牌。

杀戮女郎

{三}{黑}{黑}

传奇生物～人类／杀手

4/4

威慑

当杀戮女郎进战场时，每个其他生物各得-1/-1直到回合结束。本回合中，每当一个生物死去时，杀戮女郎以外的每个生物各得-1/-1直到回合结束。

- 杀戮女郎的进战场触发式异能及其延迟触发式异能都只会影响该些异能结算时在战场上的生物。于该回合稍后时段才进战场或才变成的生物不会得-1/-1（除非该延迟触发式异能在稍后时段再次触发并结算）。
- 一旦杀戮女郎的进战场异能触发，杀戮女郎是否还在战场上并不重要。这一延迟触发式异能是在进战场异能结算时产生。
- 于杀戮女郎的触发式异能仍在堆叠上时就死去的生物，不会触发这一延迟触发式异能，因为此时该异能还未产生。
- 防御力为 0 的生物不会立刻死去。而是在下一次有牌手将获得优先权时才死去。这意味着，于杀戮女郎进战场异能结算而防御力变为 0 的生物，在延迟触发式异能产生之前，都还在战场上。
- 如果同时有数个生物死去，则杀戮女郎的延迟触发式异能也会触发相应次数。

忿恨欧尼希兹

{三}{黑}{黑}

传奇鹏洛客～尼希兹

5

每当任一对手抓一张牌时，忿恨欧尼希兹对该牌手造成 1 点伤害。

-2：消灭目标生物。其操控者抓两张牌。

- 如果在欧尼希兹的最后一个异能试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此异能不会结算。没有牌手会抓两张牌。如果该目标仍合法，但未被消灭（最有可能是因为它具有不灭异能），则其操控者会抓两张牌。
- 如果在欧尼希兹的最后一个异能结算之前，他已离开战场（最有可能的原因是你在起动该异能时，他只有 2 点忠诚），则由于当该生物的操控者抓两张牌时，他的第一个异能已不存在，因此也不会触发。

欧尼希兹的酷行

{二}{黑}

瞬间

目标生物得-5/-5 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。

- 如果目标生物在该回合中因故将死去，欧尼希兹的酷行之替代性效应就会将之放逐，而不是只有在欧尼希兹的酷行结算后立刻死去才会放逐。

背叛的代价

{黑}

法术

从目标神器，生物，鹏洛客或对手上移去至多五个指示物。

- 背叛的代价只有一个目标。你可以移去该目标上的多种指示物，也可以移去该目标上多个同一种指示物。
- 牌手通常不会有指示物，但其他系列中有牌张能让牌手「得到」特定种类的指示物。特别一提：徽记不是指示物。

索霖的饥渴

{黑}{黑}

瞬间

索霖的饥渴对目标生物造成 2 点伤害，且你获得 2 点生命。

- 如果在索霖的饥渴试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你不会获得 2 点生命。
-

收割火花

{黑}

法术

牺牲一个生物或支付{三}{黑}，以作为施放此咒语的额外费用。

消灭目标生物或鹏洛客。

- 施放此咒语时，你必须牺牲正好一个生物或额外支付{三}{黑}；你无法不支付上述费用之一就施放此咒语，且你也不能多次支付。牌手要等到施放完收割火花、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来让你无法施放此咒语，或以此迫使你支付更多法术力。

战乱忧愁

{二}{黑}

法术

目标对手展示其手牌。你选择其中一张非地牌。该牌手弃掉该牌。

囤兵 1。 *(在一个由你操控的军队上放置一个+1/+1指示物。如果你未操控军队，则先派出一个 0/0 黑色灵俑／军队衍生物。)*

- 即使该牌手没有非地牌能弃掉，你也会囤兵 1。

投机吸血鬼

{一}{黑}

生物～吸血鬼

2/1

{六}{黑}：每位对手各失去 2 点生命且你获得 2 点生命。

- 在双头巨人游戏中，投机吸血鬼的异能会让对手队伍失去 4 点生命且你获得 2 点生命。

红色

眩目冲击

{二}{红}

瞬间

眩目冲击对目标生物造成 1 点伤害。该生物本回合不能进行阻挡。

抓一张牌。

- 在某个生物进行阻挡后再施放眩目冲击，也不会将该生物移出战斗（除非眩目冲击造成的伤害足以令该生物死去）。这样也不会使得被阻挡的生物成为未受阻挡，就算进行阻挡的生物因此死去也是一样。
- 如果在眩目冲击试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你不会因此抓牌。

咒击偏折

{三}{红}

瞬间

如果你操控力量等于或大于 4 的生物，则此咒语减少 {三} 来施放。

为仅指定单一目标的目标咒语或异能更改目标。

- 一旦你宣告施放咒击偏折，则直到该咒语的费用支付完毕，没有牌手能有所行动。特别一提，对手不能试图改变你是否「操控力量等于或大于 4 的生物」此事。
 - 在你施放完咒击偏折之后，再失去力量 4 以上生物之操控权，也不会影响此咒语，或令你支付更多费用。
 - 指定为此咒语目标之咒语或异能所具有的单一目标，不一定要是由你操控之力量 4 以上的生物。
 - 你是在咒击偏折结算时，才需要为该咒语或异能选择新的目标。你若能改变其目标，就必须改变。不过，你不能改变至不合法的目标上。如果没有合法目标可以选择，则目标不会改变。即使原本之目标已因故变成不合法目标，也没有影响。
 - 如果某咒语或异能指定了许多目标，则就算它稍后只剩下一个合法目标，你依旧不能将它当成咒击偏折的目标。
 - 如果某咒语或异能将同一位牌手或物件多次指定为目标，你便无法指定它为咒击偏折的目标。
-

热情壁合

{四}{红}{红}

法术

获得目标生物的操作权直到回合结束。重置该生物。

它获得敏捷异能直到回合结束。热情壁合对任意另一个目标造成 2 点伤害。

- 如果在施放热情壁合后，但在其结算之前，其中任一目标已不合法，目标仍会受到相应的影响。
- 在一些罕见的情况下，获得该目标生物的操作权，可能会令第二个目标成为不合法。只要在热情壁合开始结算，第一个目标生物操作权发生改变这一刻之前，第二个目标仍是合法目标，它便会受到伤害。

灼热先知

{一}{红}

生物～人类／法师

1/3

每当你施放非生物咒语时，灼热先知得+1/+0 直到回合结束，然后占卜 1。

- 灼热先知的异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。

链鞭独眼巨人

{四}{红}

生物～独眼巨人／战士

4/4

{三}{红}：目标生物本回合不能进行阻挡。

- 在某个生物已进行阻挡后再启动链鞭独眼巨人的异能，并不会将该进行阻挡的生物移出战斗，也不会令被其阻挡的生物成为未受阻挡。
-

炎技茜卓

{二}{红}{红}

传奇鹏洛客～茜卓

4

每当从炎技茜卓上移去一个或数个忠诚指示物时，她向目标对手或鹏洛客造成等量的伤害。

+1：放逐你的牌库顶牌。本回合中，你可以使用该牌。

-7：放逐你牌库顶的七张牌。本回合中，你可以使用这些牌。

- 茜卓的第一个异能会在她因故失去忠诚时触发，常见的情况包括：她受到伤害，你起动她最后一个忠诚异能，或是有效应移去她上面的忠诚指示物。如果某效应只是令茜卓离开战场，则由于这样并未移去任何指示物，因此她的异能不会触发。
- 如果有数个生物同时对茜卓造成战斗伤害，则由于是一次性从茜卓上移去等量的指示物，因此她的第一个异能只会触发一次。
- 如果茜卓上所有忠诚指示物都被移去，则就算她已离开战场，她的第一个异能也会令她造成伤害。
- 茜卓的忠诚异能并未改变你能够使用所放逐之牌的时机。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。如果你放逐了一张地牌，则你只能于你的行动阶段中，且你有可以使用地数的时候使用之。
- 施放被放逐的牌会导致其离开放逐区。你无法多次施放它。

茜卓的旋炎咒

{一}{红}

瞬间

茜卓的旋炎咒对任意一个或两个目标造成共 2 点伤害，你可以任意分配。

- 你施放茜卓的旋炎咒时，便要分配这些伤害；而不是于它结算时。每个目标必须至少分配 1 点伤害。换句话说，于你施放茜卓的旋炎咒时，你选择是要让它对单一目标造成 2 点伤害，或对两个目标各造成 1 点伤害。
 - 如果茜卓的旋炎咒以两个生物为目标且其一成为不合法的目标，则该剩余的目标受到 1 点伤害，而非 2 点。
-

独眼巨人电流术士

{四}{红}

生物～独眼巨人／法术师

4/2

当独眼巨人电流术士进战场时，它向目标由对手操控的生物造成 X 点伤害，X 为你坟墓场中瞬间与法术牌的数量加总。

- 只有于独眼巨人电流术士的异能结算时，才会计算在你坟墓场中瞬间与法术牌的数量。
- 如果某张连体牌既是瞬间又是法术，则独眼巨人电流术士的异能也只会将其计算一次。

吞噬地狱兽

{二}{红}

生物～地狱兽

2/2

于吞噬地狱兽进战场时，你可以牺牲任意数量的生物和／或鹏洛客。如果你如此作，则它进战场时上面有该数量两倍的+1/+1 指示物。

- 你是于吞噬地狱兽进战场时，选择要为吞噬地狱兽的异能牺牲的生物和鹏洛客数量并决定具体牺牲哪些。在「你决定牺牲哪些永久物」和「吞噬地狱兽进到战场且上面有指示物」这两个时点之间，没有牌手能有所行动。
 - 如果所牺牲的永久物上具有会于吞噬地狱兽进战场时触发的异能（例如恐驭兽驯师所具有者），则这类异能不会触发。
 - 如果吞噬地狱兽因故与另一个生物或鹏洛客同时进战场，则你不能牺牲该生物或鹏洛客。你只可选择已在战场上的永久物。
-

震惧军奥术师

{一}{红}

生物～灵俑／法术师

1/3

践踏

每当震惧军奥术师攻击时，选择目标在你坟墓场中且总法术力费用等于或小于震惧军奥术师力量的瞬间或法术牌。你可以从该处施放该牌，且不需支付其法术力费用。如果该牌于本回合中将置入你的坟墓场，则改为将其放逐。

- 你所指定为目标之在你坟墓场中的瞬间或法术牌，其法术力费用必须小于或等于震惧军奥术师确定为攻击者之后那一刻的力量数值。任何其他注记于「在由你操控的生物攻击时」触发的异能此时还没有结算。
- 如果震惧军奥术师在其触发式异能结算前就已离开战场，则利用其最后在战场上的力量，来检查该牌是否仍为合法目标。
- 如果你要施放该牌，则你是在震惧军奥术师之触发式异能结算的中途一并施放之。你不能等到本回合内稍后时段再施放。以此法施放的咒语不会受到牌张类别的施放时机限制，且该咒语会在宣告阻挡者之前结算。
- 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放牌，就无法选择支付替代性费用来施放之。不过，你能够支付额外费用。如果该牌含有任何强制性的额外费用（例如收割火花），则你必须支付之，才能施放该牌。
- 如果该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。

允诺终时

{X}{红}{红}

法术

选择目标在你坟墓场中的至多一张瞬间牌和／或至多一张法术牌，且两者的总法术力费用均须等于或小于 X。你可以从该处施放这些牌，且不需支付其法术力费用。如果以此法施放的牌于本回合中将置入你的坟墓场，则改为将其放逐。如果 X 等于或大于 10，则将这些咒语各复制两次。你可以为每个复制品选择新的目标。

- 于允诺终时结算时，首先你以任意顺序施放该目标瞬间牌和／或该目标法术牌。然后，如果 X 在 10 以上，则你将刚施放的牌各复制两次，并将复制品以任意顺序放进堆叠。复制品会比原版咒语先一步结算。
- 允诺终时可以两次都将同一张既是瞬间又是法术的连体牌指定为目标。不过，只要你施放过一次该牌，就不能在结算过程中再度施放之。
- 如果咒语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。
- 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放牌，就无法选择支付替代性费用来施放之。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（例如收割火花），则你必须支付之，才能施放此牌。
- 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。
- 如果该咒语于施放时一并决定了其伤害的分配方式，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）。对于分配指示物的咒语来说也是一样。
- 你不能选择支付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。
- 允诺终时所产生的复制品，都是直接在堆叠产生的，所以它们从未「施放」过。会因牌手施放咒语而触发的异能并不会触发。

鬼怪突袭队

{三}{红}

生物～鬼怪／战士

4/1

敏捷

当鬼怪突袭队死去时，在目标由你操控的生物上放置

一个+1/+1 指示物。

- 如果鬼怪突袭队与另一个由你操控的生物同时死去（也许由于它们同时在战斗中受到致命伤害），则当你为鬼怪突袭队的异能选择目标时，另一个生物已不在战场上。该生物无法及时获得鬼怪突袭队给予的+1/+1 指示物，因此无法活下来。
-

心源烈焰

{一}{红}

瞬间

牺牲一个生物或鹏洛客，以作为施放此咒语的额外费用。

心源烈焰对任意一个目标造成 4 点伤害。

- 施放此咒语时，你必须牺牲正好一个生物或鹏洛客。你无法不牺牲生物或鹏洛客就施放此咒语，且你也不能牺牲一个以上的永久物。
- 牌手要等到施放完心源烈焰、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永久物来让你无法施放此咒语。

崇敬法老神

{二}{红}

法术

弃一张牌，以作为施放此咒语的额外费用。

抓两张牌。囤兵 1。（在一个由你操控的军队上放置一个+1/+1 指示物。如果你未操控军队，则先派出一个 0/0 黑色灵俑／军队衍生物。）

- 施放崇敬法老神时，你必须弃掉正好一张牌。你无法不弃牌就施放此咒语，且你也不能弃掉一张以上的牌。

蛮野猪神衣哈格

{三}{红}{红}

传奇生物～野猪／神

6/6

践踏

每当蛮野猪神衣哈格攻击时，你可以将一张生物牌从你手上横置放进战场，且正进行攻击。在下一个结束步骤开始时，将该生物移回你手上。

当蛮野猪神衣哈格死去或从战场进入放逐区时，你可以将它置于其拥有者牌库顶数来第三张的位置。

- 你得为这一新生物选择要攻击的牌手或鹏洛客。它攻击的对象与衣哈格可以不一样。
- 虽然这一新生物进行攻击，但它从未宣告为进行攻击的生物（举例来说，有些异能会在当有生物攻击时触发，比如可靠飞马和杂牌大队所具有者）。

- 如果这一新生物在结束步骤之前离开了战场（最可能是因为它在战斗中死去），该牌会留在其当前所在的区域。它不会移回你手上。
- 如果这一新生物具有会在结束步骤开始时触发的异能，就算该生物已在结束步骤中该异能结算之前就已移回你手上，此异能也会照常触发并结算。

焰法明范雅亚

{四}{红}

传奇鹏洛客～雅亚

5

如果由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。

−2：焰法明范雅亚对任意一个目标造成 2 点伤害。

- 雅亚的第一个异能并不会令雅亚造成伤害；它只是会影响由原本之红色来源造成的伤害数量。
- 如果同时有其他效应也会影响你的红色来源将造成的伤害数量（包括防止伤害者），则会由受到伤害的牌手或受到伤害之永久物的操控者来决定这些效应的生效顺序。如果所有伤害都已被防止，则雅亚的效应便不再生效。
- 如果由你操控的某来源将造成的伤害，需要在由对手操控的数个永久物之间进行分配，或是需要同时分配给对手及由其操控的一个或数个永久物，则你是依原本数值来分配伤害，然后再将结果加 1。举例来说，如果你以一个具践踏异能的 5/5 红色生物攻击，且你的对手以一个 2/2 生物阻挡，则你可以将 2 点伤害分配给阻挡者，并将 3 点伤害分配给防御牌手。然后实际造成的数量会相应增至 3 点和 4 点。

雅亚的问候

{一}{红}

瞬间

雅亚的问候对目标生物造成 3 点伤害。占卜 1。

- 如果在雅亚的问候试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你不会占卜 1。
-

锡街头目克仑可

{二}{红}

传奇生物～鬼怪

1/2

每当锡街头目克仑可攻击时，在其上放置一个+1/+1指示物，然后派出若干 1/1 红色鬼怪衍生生物，其数量等同于克仑可的力量。

- 如果克仑可的异能已触发，但在其结算之前克仑可已离开战场，则虽然你已不能在克仑可上放置 +1/+1 指示物，但你还会利用克仑可最后在战场时的力量来决定派出多少个鬼怪衍生生物。
- 克仑可触发式异能派出的衍生物并非以「进行攻击」的状态派出。由于所有攻击生物需一次性选择完毕，因此以此法派出的衍生物不能进行攻击，就算它具有敏捷也是一样。

米捷战车

{一}{红}{红}

神器～载具

3/2

践踏

每当你施放非生物咒语时，直到回合结束，米捷战车成为神器生物且得+1/+1。

搭载 1（横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于 1 的生物：此载具成为神器生物直到回合结束。）

- 米捷战车的触发式异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。
- 即使米捷战车已经是生物，其触发式异能仍会触发。在此情况下，它会再得+1/+1 直到回合结束。

娜希丽的石剑

{一}{红}

瞬间

至多两个目标生物各得+2/+0 直到回合结束。

- 你无法为了要让同一个生物得+4/+0，而两次都选择它为目标。
-

震惧军斗士内赫布

{二}{红}{红}

传奇生物～灵俑／牛头怪／战士

5/4

践踏

每当震惧军斗士内赫布对任一牌手或鹏洛客造成伤害时，你可以弃任意数量的牌。若你如此作，则抓等量的牌并加等量的{红}。直到回合结束，你不会因步骤与阶段结束失去这份法术力。

- 可能会有其他效应让你实际抓牌的数量较你弃牌的数量有出入（或多或少）。在此情况下，你加的「等量」数量的法术力，是等同于你的弃牌数量，而非你的抓牌数量。

狂怒恐骐兽

{二}{红}

生物～野兽

4/3

狂怒恐骐兽不能单独进行攻击。

- 狂怒恐骐兽只能与其他生物同时被宣告为攻击者。一旦它已进行攻击，移除与它一并攻击的生物不会使得狂怒恐骐兽停止攻击。
- 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。
- 尽管狂怒恐骐兽不能单独进行攻击，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，狂怒恐骐兽可以攻击某位对手，而另一个生物则可攻击由该对手操控的某个鹏洛客。
- 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。
- 在双头巨人游戏中，狂怒恐骐兽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。

撒姆特的冲刺

{红}

瞬间

直到回合结束，目标生物得+2/+1 且获得敏捷异能。

占卜 1。

- 如果在撒姆特的冲刺试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你不会占卜 1。

破箝萨坎

{三}{红}{红}

传奇鹏洛客～萨坎

5

每当一个生物攻击你或由你操控的鹏洛客时，每个由你操控的龙各对该生物造成 1 点伤害。

+1：直到回合结束，每个由你操控的鹏洛客均成为 4/4 红色的龙生物且获得飞行异能。

-3：派出一个 4/4 红色，具飞行异能的龙衍生生物。

- 如果某鹏洛客因萨坎的第一个忠诚异能之故而成为生物，则除非你在你的回合开始时便持续操控它，否则它不能攻击。
- 一旦萨坎的第一个忠诚异能结算，由你操控的所有鹏洛客（包括萨坎）在该回合剩下的时段内便不再是鹏洛客。它们不会失去忠诚指示物或忠诚异能，且如果你本回合中还未起动过其上的忠诚异能，也还能起动之。如果它们于不是鹏洛客的时间段内受到伤害，它们也不会失去忠诚。

咒润怪奇

{二}{红}

生物～怪奇

2/2

每当你施放非生物咒语时，在咒润怪奇上放置一个 +1/+1 指示物。

- 咒润怪奇的异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。

放浪煽动者提勃

{二}{红}

传奇鹏洛客～提勃

5

对手不能获得生命。

-2：派出一个 1/1 红色魔鬼衍生生物，且具有「当此生物死去时，它对任意一个目标造成 1 点伤害。」

- 通常会使得对手获得生命的咒语和异能于提勃在战场期间依旧会结算。没有对手会获得生命，但该咒语或异能所具有的其他效应都会生效。
- 于提勃在战场期间，如果某效应会将某对手的总生命设定在某个数值，并且该数值要比该牌手目前的总生命要多，则该牌手的总生命不会变动。

炮台食人魔

{三}{红}

生物～食人魔／战士

4/3

延势

当炮台食人魔进战场时，若你操控另一个力量等于或大于 4 的生物，则炮台食人魔向每位对手各造成 2 点伤害。

- 如果在炮台食人魔进战场的那刻就没有操控其他力量等于或大于 4 的生物，则炮台食人魔的异能不会触发，就算你能立刻提升生物的力量也是一样。如果此异能结算时，你未操控其他力量等于或大于 4 的生物，则什么都不会发生。不过前述两个「其他力量等于或大于 4 的生物」不必是同一个生物。
- 就算你操控数个其他力量 4 以上的生物，炮台食人魔的异能也不会造成多于 2 点伤害。
- 在双头巨人游戏中，炮台食人魔会令对手队伍失去 4 点生命。

绿色

树栖食草兽

{绿}

生物～野兽

0/3

延势

当树栖食草兽进战场时，你可以将一张地牌从你手上横置放进战场。

- 树栖食草兽的效应不算使用地。就算你在该回合中已使用过地，它仍能将一张地牌放进战场。
-

狼群之声雅琳

{四}{绿}{绿}

传奇鹏洛客～雅琳

7

由你操控且为狼或狼人的生物进战场时上面额外有一个+1/+1 指示物。

-2：派出一个 2/2 绿色的狼衍生物。

- 如果某个为狼或狼人的生物原本进战场时上面没有+1/+1 指示物，则它会以上面有一个+1/+1 指示物的状态进战场。
- 同时具有狼与狼人这两个类别的生物也只会因雅琳的异能额外获得一个+1/+1 指示物。
- 如果在雅琳的最后一个异能结算之前，她已离开战场（最有可能的原因是你在起动该异能时，她只有 2 点忠诚），则该狼衍生物进战场时上面不会有+1/+1 指示物。

雅琳的凶狼

{二}{绿}

生物～狼

3/2

雅琳的凶狼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。

维图加基醒转

{三}{绿}{绿}

瞬间

在目标由你操控的地上放置九个+1/+1 指示物。它成为传奇的 0/0 元素生物，名称为维图加基，且具有敏捷异能。它仍然是地。

- 维图加基醒转不会重置这个新成为生物的地。
 - 该目标地会失去原有的名称，其名称就只是维图加基。它仍具有原本类别和异能。
 - 维图加基醒转的效应会一直持续下去。它不会在清除步骤中消除。
-

携手出击

{二}{绿}

瞬间

选择至多两个目标由你操控的生物和另一个目标生

物。前者各依其力量对后者造成伤害。

- 如果于携手出击结算时，这两个由你操控的目标生物之一已经是不合法目标，则剩下那个由你操控的生物仍会造成等同于其力量的伤害。
- 如果于携手出击结算时，最后那个不由你操控的目标生物已经是不合法目标，或是前两个由你操控的生物都已经是不合法目标，则没有生物会造成或受到伤害。

茁壮璧合

{一}{绿}

法术

检视你牌库顶的三张牌。你可以展示其中的一张永久

物牌，并将它置于你手上。将其余的牌以任意顺序置

于你牌库底。你获得 3 点生命。

- 永久物牌包括神器、生物、结界、地以及鹏洛客牌。
- 就算你并未从牌库顶上的三张牌中展示出永久物牌，你也会获得 3 点生命。

好斗巨魔

{四}{绿}

生物～巨魔

6/5

每个由你操控且力量等于或大于 4 的生物均不能被多

于一个生物阻挡。

- 只要好斗巨魔的力量保持在 4 以上，它便会受到自身异能的影响。
 - 一旦某个由你操控且力量小于或等于 3 的生物被两个或更多生物阻挡，改变其力量不会使任一进行阻挡的生物不再阻挡它。
 - 如果由你操控且力量等于或大于 4 的生物具有威慑异能，则它既不能只被一个生物阻挡，又不能被多于一个生物阻挡，因此就是不能被阻挡。
-

幻灭终时

{X}{绿}{绿}

法术

从你的牌库和／或坟墓场中搜寻一张总法术力费用等于或小于 X 的生物牌，并将之放进战场。如果你以此法搜寻你的牌库，则将它洗牌。如果 X 等于或大于 10，则直到回合结束，由你操控的生物得+X/+X 且获得敏捷异能。

- 如果你牌库或坟墓场中某张生物牌的法术力费用包括{X}，则 X 视为 0。
 - 如果幻灭终时的 X 等于或大于 10，则你刚放进战场的生物牌也会得+X/+X 和敏捷。
 - 在你展示要放进战场的生物牌和它得+X/+X 并获得敏捷（若 X 在 10 以上）之间，没有牌手能有所行动。于该生物进战场时触发的异能，会在你的生物得+X/+X 并获得敏捷之后进入堆叠。
 - 如果你未找到总法术力费用 X 以下的生物牌，则由你操控的生物仍能得+X/+X 并获得敏捷（如果 X 在 10 以上）。
-

永生煞神罗纳斯

{三}{绿}{绿}

传奇生物～灵俑／神

5/5

死触

当永生煞神罗纳斯进战场时，将每个由你操控的其他生物之力量加倍直到回合结束。这些生物获得警戒异能直到回合结束。

当永生煞神罗纳斯死去或从战场进入放逐区时，你可以将它置于其拥有者牌库顶数来第三张的位置。

- 罗纳斯的第一个触发式异能只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之力量不会加倍，也不会获得警戒异能。
 - 如果某效应让你将某生物的力量「加倍」，则该生物得+X/+0，X 为于该效应开始生效时它的力量。
-

恐驭兽驯师

{一}{绿}

生物～人类／战士

2/1

践踏

每当一个力量等于或大于 4 的生物在你的操控下进战场时，在恐驭兽驯师上放置一个+1/+1 指示物。

- 该生物进战场时力量就必须等于或大于 4，否则恐驭兽驯师的异能不会触发。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 3 以下的生物进战场，然后再用咒语、起动式异能或触发式异能来提升其力量，以期触发恐驭兽驯师的异能。
 - 如果该进战场的生物在进战场后力量变为 3 以下，你依然会在恐驭兽驯师放置一个+1/+1 指示物。
 - 如果恐驭兽驯师进战场时其力量已提升到 4 以上，则它会触发自身的异能。
-

忠诚旅伴默武

{三}{绿}

传奇生物～猎犬

3/3

践踏，警戒

如果将会在忠诚旅伴默武上放置一个或数个+1/+1 指示物，则改为在其上放置该数量加一的+1/+1 指示物。

- 由于默武的替代式效应只会影响默武自己，因此如果默武因故以上面有一个或数个+1/+1 指示物的状态进战场，则此效应会让默武得到一个额外的+1/+1 指示物。
-

新天地

{二}{绿}

结界～灵气

结附于地

当新天地进战场时，在目标由你操控的生物上放置一个+1/+1 指示物。

所结附的地具有「{横置}：加两点任意颜色的单色法术力。」

- 就算你未操控生物，也能施放新天地。

- 如果在新天地结算时，此灵气将要结附的地已是不合法的目标，则此灵气咒语不会结算。它不会进战场，因此其异能不会触发。

撼世妮莎

{三}{绿}{绿}

传奇鹏洛客～妮莎

5

每当你横置一个树林以产生法术力时，额外加{绿}。

+1：在至多一个目标由你操控且非生物的地地上放置

三个+1/+1 指示物。将之重置。它成为 0/0，具警戒与敏捷异能的元素生物，且仍然是地。

-8：你获得具有「由你操控的地具有不灭异能」的徽记。从你的牌库中搜寻任意数量的树林牌，将它们横置放进战场，然后将你的牌库洗牌。

- 妮莎的第一个忠诚异能的效应会一直持续下去。它不会在清除步骤中消除。

普世欢腾

{五}{绿}{绿}

法术

选择四项。你可以多次选择同一项。

- 派出一个 2/2 五色市民衍生生物。
- 将目标永久物牌从你的坟墓场移回你手上。
- 增殖。
- 你获得 4 点生命。

- 无论你最终选择的模式组合为何，你都是依照普世欢腾牌面上印制的指示顺序依次执行。如果你多次选择了其中某一项模式，则你是按照该项的叙述依次执行相应次数。
 - 永久物牌包括神器、生物、结界、地以及鹏洛客牌。
 - 如果你至少选择了一次第二项模式，且在普世欢腾试图结算时，所有的目标永久物牌都已经是不合法目标，则此咒语不会结算。所选的其他模式都不会生效。如果只有其中部分目标不合法，且至少还有一个目标仍合法，则你仍可以尽可能多地按牌面上的叙述行事，且不合法目标不受影响。
-

抱光德鲁伊

{一}{绿}

生物～妖精／德鲁伊

1/1

当抱光德鲁伊进战场时，选择一项～

- 在目标生物上放置一个+1/+1 指示物。
- 增殖。（选择任意数量的永久物和／或牌手，然后为其已有之每种指示物各多放置一个同类的指示物。）

- 你可以将抱光德鲁伊本身选为其异能的目标。
-

沉稳瞄准

{一}{绿}

瞬间

重置目标生物。直到回合结束，它得+1/+4 且获得延势异能。

- 沉稳瞄准能够指定未横置的生物为目标。它依旧会得+1/+4 且获得延势异能。
-

攻袭尊殿

{四}{绿}

法术

直到回合结束，由你操控的生物得+2/+2 且获得「每当此生物对任一牌手或鹏洛客造成战斗伤害时，消灭目标由防御牌手操控的神器或结界。」

- 攻袭尊殿只会影响它结算时由你操控的生物。于该回合稍后时段才受你操控的生物不会得+2/+2，也不会获得该触发式异能。
 - 如果某生物攻击的是鹏洛客，则该鹏洛客的操控者便是防御牌手。
-

雷动冠角牛

{四}{绿}

生物～犀牛

4/5

践踏

当雷动冠角牛进战场时，由你操控的其他生物获得践踏异能直到回合结束。

- 雷动冠角牛的触发式异能只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获得践踏异能。

荒野斗士薇薇安

{二}{绿}

传奇鹏洛客～薇薇安

4

你可以将生物咒语视同具有闪现异能地来施放。

+1：直到你的下一个回合，至多一个目标生物获得警戒与延势异能。

-2：检视你牌库顶的三张牌。将其中一张牌面朝下地放逐，然后将其余的牌以任意顺序置于你的牌库底。于该牌持续放逐的时段内，你可以检视之，且如果该牌是生物牌，你可以施放之。

- 在结算薇薇安的最后—个异能时，就算这三张牌中没有生物牌，你也必须放逐其中—张。即使被放逐的牌不是生物牌，你也可以随时检视它。
- 如果你要施放所放逐的牌，则你必须遵守相应的施放时机许可条件与限制。这就是说，如果薇薇安离开了战场，你就不能将该生物咒语视同具有闪现异能来施放，除非还有其他效应让你这么做。
- —旦你施放了生物牌，它便离开了放逐区。如果该牌再次被放逐，你也不能重新施放它。

薇薇安的方舟神弓

{—}{绿}

传奇神器

{X}，{横置}，弃—张牌：检视你牌库顶的 X 张牌。

你可以将其中—张总法术力费用等于或小于 X 的生物牌放进战场。将其余的牌以随机顺序置于你的牌库底。

- 如果你牌库中某张牌的法术力费用包括{X}，则 X 视为 0。

薇薇安的幻熊

{二}{绿}

生物～熊／精怪

2/3

{三}{绿}：检视你的牌库顶牌。如果该牌是生物或鹏洛客牌，你可以展示该牌并置于你手上。如果你未将该牌置于你手上，则将其置于你的牌库底。

- 对于薇薇安的幻熊之异能而言，如果你因故未将所检视的牌置于你手上，该异能便会令你将该牌置于你的牌库底～无论是因为该牌不是生物或鹏洛客牌而没法如此作，还是你选择不将它置于你手上都是一样。

多色

至善阿耶尼

{二}{绿}{白}

传奇鹏洛客～阿耶尼

5

由你操控的生物具有警戒异能。

+1：你获得 3 点生命。

-2：在每个由你操控的生物上各放置一个+1/+1 指示物，并在每个由你操控的其他鹏洛客上各放置一个忠诚指示物。

- 如果某个由你操控的鹏洛客同时也是生物（最有可能因为它是基定），则于阿耶尼最后一个异能结算时，该鹏洛客会同时得到+1/+1 指示物和忠诚指示物。
 - 如果于阿耶尼的最后一个异能结算时，他因故也是生物，则他会得到+1/+1 指示物。
-

菁粹多头龙

{三}{绿}{蓝}

生物～多头龙／突变体

4/4

践踏

菁粹多头龙进战场时上面有数个+1/+1 指示物，其数量为
由你操控的鹏洛客上之忠诚指示物总数量。

每当在由你操控的鹏洛客上放置一个或数个忠诚指示物时，
在菁粹多头龙上放置等量的+1/+1 指示物。

- 注记于「在永久物上放置指示物时」触发的异能，在永久物以上面有指示物的状态进战场，以及牌手在永久物上放置指示物的时候都会触发。
- 如果菁粹多头龙和由你操控的鹏洛客同时进战场，则在决定菁粹多头龙进战场时上面的指示物数量时，不会将该鹏洛客进战场时所具有的忠诚指示物数量计算在内，但它「进战场时上面有忠诚指示物」此事，会触发菁粹多头龙的最后一个异能。

战争伤亡

{二}{黑}{黑}{绿}{绿}

法术

选择一项或多项～

- 消灭目标神器。
- 消灭目标生物。
- 消灭目标结界。
- 消灭目标地。
- 消灭目标鹏洛客。

- 你可以为战争伤亡选择任意数量的模式，但你不能多次选择同一项模式。
- 被指定为目标的永久物是按照牌面上叙述的顺序依次被消灭。注记于「当其中某类永久物被消灭时」触发的异能，都要等到战争伤亡完成结算之后才会进入堆叠。

残酷主祭

{白}{黑}

生物～吸血鬼

1/2

每当残酷主祭或另一个由你操控的生物或鹏洛客死去时，
每位对手各失去 1 点生命且你获得 1 点生命。

- 如果残酷主祭与一个或数个其他由你操控的生物和／或鹏洛客同时死去，则每有一个此类生物和／或鹏洛客，残酷主祭的异能便会触发一次。
- 如果某个鹏洛客同时也是生物，则它死去时残酷主祭的异能只会触发一次。
- 在双头巨人游戏中，残酷主祭的异能会让对手队伍失去 2 点生命且你获得 1 点生命。

命绝机生

{一}{黑}{黑}{绿}

瞬间

消灭目标生物。从你的牌库中搜寻一张基本地牌，将之横置放进战场，然后将你的牌库洗牌。

- 如果在命绝机生试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你不会搜寻地牌。如果该目标仍合法，但未被消灭（最有可能是因为它具有不灭异能），则你会搜寻。

灭除火花

{白}{黑}

瞬间

放逐目标总法术力费用等于或大于 4 的永久物。

- 如果某个永久物的法术力费用中包含 {X}，则 X 视为 0。

波拉斯逆竖多密

{一}{红}{绿}

传奇鹏洛客～多密

3

由你操控的生物得+1/+0。

+1：加{红}或{绿}。本回合中，你施放的生物咒语不能被反击。

-2：目标由你操控的生物与目标不由你操控的生物互斗。

- 多密的第一个忠诚异能是忠诚异能，因此不是法术力异能。你只可以于你能施放法术的时机下起动此异能。它会用到堆叠，且可以被回应。
- 在多密的第一个忠诚异能结算后，你在该回合中施放的所有生物咒语都不能被反击，而不仅限于你利用所产生之法术力施放者。

- 在多密的第一个忠诚异能结算后，能够反击其他咒语的咒语或异能仍能以由你操控的生物咒语为目标。当这类咒语结算时，该生物咒语不会被反击，但该咒语或异能具有的任何其他效应仍会如常生效。
- 如果在多密的最后一个异能结算之前，他离开了战场（最有可能的原因是你在起动该异能时，他只有 2 点忠诚），则该生物在互斗时不会因多密的静止式异能得+1/+0。
- 如果于多密的最后一个异能结算时，其中任一目标已经是不合法目标，则没有生物会造成或受到伤害。

多密的伏击

{红}{绿}

法术

在目标由你操控的生物上放置一个+1/+1 指示物。然后该生物对目标不由你操控的生物或鹏洛客造成伤害，其数量等同于前者的力量。

- 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或鹏洛客为目标，否则你不能施放多密的伏击。
- 如果于多密的伏击试图结算时，其中任一目标已是不合法的目标，则由你操控的生物不会造成伤害。
- 如果于多密的伏击试图结算时，该由你操控的生物已是不合法的目标，则你无法在其上放置+1/+1 指示物。如果该由你操控的生物仍为合法目标，但另一个目标是不合法目标，则你仍可以在前者上放置指示物。

震惧军屠夫

{黑}{红}

生物～灵俑／战士

1/1

敏捷

每当震惧军屠夫对任一牌手或鹏洛客造成战斗伤害时，在震惧军屠夫上放置一个+1/+1 指示物。

当震惧军屠夫死去时，它对任意一个目标造成伤害，其数量等同于前者的力量。

- 会检查震惧军屠夫在战场上已知的最后存在状况来决定其力量。如果其力量等于或小于 0，则该异能结算，不过没有效应。

永生煞神降临

{二}{蓝}{蓝}{黑}

法术

永生煞神降临对目标生物造成 4 点伤害，且你获得等同于以此法造成之伤害数量的生命。目标牌手将其牌库顶的四张牌置入其坟墓场。囤兵 4。（在一个由你操控的军队上放置四个+1/+1 指示物。如果你未操控军队，则先派出一个 0/0 黑色灵俑／军队衍生物。）

- 你无法在不能同时指定某生物和某牌手为目标的情况下就施放永生煞神降临。
- 如果该目标生物的防御力小于 4，永生煞神降临仍能对该生物造成 4 点伤害，且你会获得 4 点生命。
- 如果于该咒语结算时，该目标生物已经是不合法目标，但该牌手仍是合法目标，则没有生物会受到伤害，你也不会获得生命，但该目标牌手仍需要将牌库顶的牌移至坟墓场，且你也会囤兵 4。
- 如果于该咒语结算时，该目标牌手已经是不合法目标，但该生物仍是合法目标，则该生物受到伤害，你获得等量的生命，且你会囤兵 4。没有牌手需要将牌库顶牌置入坟墓场。
- 如果于该咒语试图结算时，两个目标都已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你不会囤兵 4。
- 如果该目标生物受到来自永生煞神降临的致命伤害，则于你获得生命、该目标牌手移动牌张，以及你囤兵 4 时，该生物仍会在战场上。其具有之异能可能会影响上述动作，且可能因此触发。
- 所有于永生煞神降临结算过程当中触发、或是因该目标生物死去时而触发的异能，都会在该咒语完成结算及该目标生物（如果受到了致命伤害）死去之后进入堆叠。

复耀飞羽

{红}{白}{白}

传奇生物～天使

3/4

飞行

每当你施放一个以由你操控之生物为目标的瞬间或法术咒语，于该咒语结算时，改为放逐该牌，而非将其置入你的坟墓场。若你如此作，则在下一个结束步骤开始时，将它移回你手上。

- 如果于你完成以你操控之一个或数个生物为目标的瞬间或法术咒语的施放流程后，飞羽仍在战场上，则它的异能会触发。就算飞羽在你施放完咒语后就已离开战场，放逐咒语的替代性效应和将所放逐的咒语移回你手上的延迟触发式异能仍会生效。
- 该咒语除了由你操控的生物之外，也可以有其他目标。
- 如果你施放之以你的生物为目标的瞬间或法术咒语因故未结算（因为被其他咒语或异能反击，或于其试图结算时所有的目标都已不合法），则该咒语不会被放逐。你也不会将它移回你手上。
- 如果某瞬间或法术咒语本身的效应让放逐该咒语或将其置于坟墓场之外的其他区域，则它根本不会进入你的坟墓场，也不会被飞羽的效应放逐，因此你也不会将它移回你手上。
- 如果有其他的替代性效应让你放逐瞬间或法术咒语（例如震惧军奥术师或返照关键字），则你可以选择让飞羽的替代性效应先生效。若你如此作，则飞羽的延迟触发式异能会将该牌移回你的手上。
- 如果你施放的是不由你拥有的瞬间或法术咒语，则由于它根本不会进入你的坟墓场，因此不会被飞羽的效应放逐，也不会移回你手上。

温馨救赎

{二}{红}{白}

瞬间

弃掉你的手牌，然后抓该数量加一的牌。你获得等同于你手牌数量的生命。

- 如果于温馨救赎结算时你没有手牌，则你不用弃牌，然后会抓一张牌。
- 你获得的生命数量多少，是于温馨救赎的结算过程中，你抓完牌之后决定。在抓牌和你获得生命之间，没有牌手能有所行动。

入侵城市

{一}{蓝}{红}

法术

囤兵 X，X 为你坟墓场中瞬间与法术牌的数量加总。

（在一个由你操控的军队上放置 X 个+1/+1 指示物。

如果你未操控军队，则先派出一个 0/0 黑色灵俑／军队衍生物。）

- 于你计算你坟墓场中的瞬间与法术牌数量时，入侵城市仍在堆叠上。它不会将本身计算在内。

- 如果你的坟墓场中没有瞬间或法术牌，你会囤兵 0。如果你未操控军队，则你会派出一个 0/0 黑色灵俑／军队衍生生物，且它会在入侵城市完成结算后死去。
- 只有于入侵城市结算时，才会计算你坟墓场中瞬间和法术牌的数量。
- 如果某张连体牌既是瞬间又是法术，则入侵城市也只会将其计算一次。

破坏魔鬼

{一}{黑}{红}

生物～魔鬼

3/3

每当任一牌手牺牲一个永久物时，破坏魔鬼对任意一个目标造成 1 点伤害。

- 无论是哪位牌手牺牲的永久物，破坏魔鬼的触发式异能都是由你操控并由你来选择目标。
- 如果是要牺牲永久物来支付咒语或异能的费用，则破坏魔鬼的异能会比该咒语或异能先一步结算。另一方面，如果是在咒语或异能结算的过程中牺牲永久物，则破坏魔鬼的异能会等到该咒语或异能完成结算之后才会进入堆叠。
- 破坏魔鬼本身并不会让牌手能藉此牺牲永久物。每当任一牌手由于其他要该牌手如此作的咒语或是费用而牺牲一个永久物时，此异能都会触发。
- 如果你牺牲了破坏魔鬼，则其异能会触发。
- 因「传奇规则」而被置入坟墓场的传奇永久物并非被牺牲。

跃空人鱼

{绿}{蓝}

生物～人鱼／突变体

1/1

飞行

当跃空人鱼进战场时，在目标由你操控的生物上放置一个+1/+1 指示物。

{三}{绿}{蓝}：增殖。（选择任意数量的永久物和／或牌手，然后为其已有之每种指示物各多放置一个同类的指示物。）

- 你可以将跃空人鱼本身选为其异能的目标。
-

形体一新

{绿}{蓝}

法术

牺牲一个生物，以作为施放此咒语的额外费用。

从你的牌库中搜寻一张生物牌，且此牌之总法术力费用须等同于所牺牲之生物的总法术力费用加 1，将之放进战场且上面额外有一个+1/+1 指示物，然后将你牌库洗牌。

- 施放此咒语时，你必须牺牲正好一个生物。你无法不牺牲生物就施放此咒语，且你也不能牺牲一个以上的生物。
- 牌手要等到施放完形体一新、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来让你无法施放此咒语。
- 如果某个生物或你牌库中某张生物牌的法术力费用包括{X}，则 X 视为 0。
- 衍生物通常没有法术力费用（除非它已复制了别的东西）。而在正常情况下没有法术力费用的东西，其总法术力费用为 0。
- 如果以此法放进战场的生物原本进战场时上面没有+1/+1 指示物，则它会以上面有一个+1/+1 指示物的状态进战场。

龙尊尼可波拉斯

{蓝}{黑}{黑}{黑}{红}

传奇鹏洛客～波拉斯

4

龙尊尼可波拉斯具有战场上所有其他鹏洛客的所有忠诚异能。

+1：你抓一张牌。每位对手各放逐一张手牌或一个由其操控的永久物。

-3：消灭目标生物或鹏洛客。

-8：每位未操控传奇生物或传奇鹏洛客的对手各输掉这盘游戏。

- 尼可波拉斯不会移除其他鹏洛客上的忠诚异能。
- 尼可波拉斯不会获得其他鹏洛客上的静止式异能或触发式异能；如果其他鹏洛客上因故具有不属于忠诚异能的起动式异能，尼可波拉斯也不会获得这类异能。

- 虽然可能最后尼可波拉斯会有数量惊人的忠诚异能，但你每回合仍只能起动龙尊尼可波拉斯上的一个忠诚异能。
- 如果某鹏洛客忠诚异能的叙述中利用名称提及原本印有此异能之牌张本身，则将尼可波拉斯版本的该异能视作用「龙尊尼可波拉斯」此名称来提及本身。举例来说，如果飞石暴娜希丽在战场上，则如果你起动尼可波拉斯上从她那获得的异能，则会是由尼可波拉斯来造成伤害。
- 如果某鹏洛客上具有能够放逐牌张的异能，同时该鹏洛客上还有其他忠诚异能提及「所放逐的牌张」，则这两个异能之间有连结关系。如果尼可波拉斯同时获得这两个异能，则「尼可波拉斯版」的这两个异能之间也有类似的连结关系。这些具有连结关系的异能，无法看到以尼可波拉斯其他异能（例如他自己的第一个忠诚异能）所放逐的牌张。
- 如果在结算尼可波拉斯第一个忠诚异能的过程中，有异能因你抓牌而触发，则这类异能要等到对手放逐完手牌或永久物后才会结算。
- 在结算尼可波拉斯第一个忠诚异能时，于你抓完牌后，由依照回合顺序接下来轮到的对手（如果因故当前正是某位对手的回合，则即为该对手）来决定是选择一个由其操控的永久物，还是一张手牌（但不展示）。然后其他对手按照回合顺序依次作出选择，牌手在作选择时已知道之前牌手的选择为何。之后，所有牌手同时放逐自己选择的牌。
- 在双头巨人游戏中，如果队伍中有一位牌手输掉了这盘游戏，则整个队伍都会输掉这盘游戏，就算另一位牌手操控了传奇生物或传奇鹏洛客也是一样。

新生尼米捷

{白}{蓝}{黑}{红}{绿}

传奇生物～龙／圣者

6/6

飞行

当新生尼米捷进战场时，展示你牌库顶的十张牌。从中为每组双色色组各选择一张颜色正好为该色组的牌。将所选的牌置于你手上，并将其余的牌以随机顺序置于你的牌库底。

- 所谓「双色色组」，是指由正好两个颜色构成的颜色组合。*万智牌*此游戏中共有十组双色色组：白蓝、白黑、蓝黑、蓝红、黑红、黑绿、红绿、红白、绿白、绿蓝。
 - 如果你牌库顶的十张牌并未包括全部十组双色色组，则你从中选择尽可能多的牌，然后将这些牌置于你手上。
-

卡娅的誓约
{一}{白}{黑}
传奇结界

当卡娅的誓约进战场时，它对任意一个目标造成 3 点伤害且你获得 3 点生命。
每当任一对手以一个或数个生物攻击一个由你操控的鹏洛客时，卡娅的誓约对该牌手造成 2 点伤害且你获得 2 点生命。

- 如果卡娅的誓约之第一个异能试图结算时，该目标已经是不合法目标，则此异能不会结算。你不会获得 3 点生命。
- 如果对手攻击数个由你操控的鹏洛客，则每有一个此类被攻击的鹏洛客，卡娅的誓约最后一个异能便会触发一次。

召雷拉尔
{二}{蓝}{红}
传奇鹏洛客～拉尔
4

每当你施放或复制瞬间或法术咒语时，召雷拉尔向目标对手或鹏洛客造成 1 点伤害。
+2：占卜 1。
-2：本回合中，当你施放你的下一个瞬间或法术咒语时，复制该咒语。你可以为该复制品选择新的目标。

- 如果有效应将同一个咒语复制数次（例如允诺终时），拉尔的第一个异能也会触发同样多的次数。
 - 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），则拉尔的最后一个异能所产生的复制品会与原版咒语有相同的模式。你不能选择其他的模式。
 - 如果该咒语于施放时一并决定了其伤害的分配方式，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）。对于分配指示物的咒语来说也是一样。
 - 你不能选择去支付由拉尔最后一个异能所产生的复制品之任何额外费用。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。
 - 拉尔的最后一个异能所产生的复制品，都是直接在堆叠产生的，所以它们从未「施放」过。会因牌手施放咒语而触发的异能并不会触发。
-

拉尔的爆发

{二}{蓝}{红}

瞬间

拉尔的爆发对任意一个目标造成 3 点伤害。检视你牌库顶的两张牌。将其中一张置于你手上，另一张则置入你的坟墓场。

- 如果在拉尔的爆发试图结算时，该目标永久物或牌手已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你不会检视你牌库顶的两张牌。
- 如果你的牌库里只有一张牌，则你会将它置于你手上。你不会因牌库为空而立刻输掉这盘游戏～而是要等到你试图从牌库抓牌时才会落败。

无上综源罗列茨

{二}{绿}{绿}{蓝}

传奇生物～人类／突变体

4/5

飞行，践踏

当无上综源罗列茨进战场时，在另一个目标由你操控的生物上放置两个+1/+1 指示物。

当罗列茨死去时，增殖，然后再增殖。（*选择任意数量的永久物和／或牌手，然后为其已有之每种指示物各多放置一个同类的指示物。然后再作一次。*）

- 于罗列茨的最后一个异能结算时，你总共增殖两次。在这两次增殖之间无法发生任何事情，且没有牌手能有所行动。
- 在指挥官玩法中，如果你的指挥官为罗列茨，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罗列茨，则它未死去，你也不会增殖。

角色反转

{蓝}{蓝}{红}

法术

选择两个目标具共通永久物类别的永久物。交换两者的操控权。

- 如果任一目标永久物于角色反转结算时已不是合法目标，则此交换不会发生。

- 角色反转效应会一直持续下去。该效应不会在清除步骤中消除，且就算角色反转结算后，该些永久物不再有共通的永久物类别，该效应也不会终止。
- 你不一定要操控目标永久物之一。
- 如果于角色反转结算时，这两个永久物由同一位牌手操控，则什么都不会发生。
- 就算获得某永久物之操控权，也不会让你同时获得其上任何灵气或武具之操控权。
- 永久物的类别包括神器、生物、结界、地和鹏洛客。超类别（如传奇）不是永久物类别。举例来说，你不能选择一个传奇生物和一个传奇鹏洛客，然后交换两者的操控权。

瓦砾区喧闹人

{一}{红}{绿}

生物～人类／狂战士

0/4

敏捷

每当瓦砾区喧闹人攻击时，它得+X/+0直到回合结

束，X为由你操控的生物中力量最大者的数值。

- X的数值于瓦砾区喧闹人的触发式异能结算时决定。数值确定后，就算在该回合稍后时段由你操控的生物中力量最大者发生变化，X的数值也不会改变。
- 如果于瓦砾区喧闹人的触发式异能结算时，它是由你操控的唯一生物，则X等同于其自身的力量。除非有其他效应或+1/+1指示物将它的力量提升到大于0，否则此异能没有效果。

复仇血领索霖

{二}{白}{黑}

传奇鹏洛客～索霖

4

只要是在你的回合中，由你操控的生物和鹏洛客便具有系命异能。

+2：复仇血领索霖对目标牌手或鹏洛客造成1点伤害。

-X：将目标总法术力费用为X的生物牌从你的坟墓场移回战场。该生物额外具有吸血鬼此类别。

- 同一个生物或鹏洛客上的数个系命异能不会累计。
- 如果你在回合中起动了索霖的第一个忠诚异能，但在该异能结算前，索霖就已经离开战场，则你仍会在该异能造成伤害时获得1点生命。

- 如果坟墓场中某张牌的法术力费用包括{X}，则 X 视为 0。

戴卡林巫妖司陀娃

{一}{黑}{黑}{绿}

传奇生物～灵俑／妖精／法术师

5/4

践踏

每当戴卡林巫妖司陀娃对任一牌手或鹏洛客造成战斗伤害时，选择目标在你坟墓场中的生物或鹏洛客牌，且不能是本次战斗中进入该处者。将该牌移回你手上。

- 如果在司陀娃对任一牌手或鹏洛客造成战斗伤害的同时，它因受到战斗伤害而死去，则它的异能仍会触发。
- 在本次战斗阶段中置入你坟墓场的牌，不能指定为司陀娃之触发式异能的目标。这包括因战斗伤害而死去生物和鹏洛客，因其他缘故而死去生物和鹏洛客，以及从其他区域置入坟墓场的牌。

寰录多美代

{二}{绿}{蓝}

传奇鹏洛客～多美代

5

由对手操控的咒语和异能无法让你弃牌或牺牲永久物。

+1：选择一个非地牌的名称，然后展示你牌库顶的四张牌。将其中所有具该名称的牌置于你手上，其余则置入你的坟墓场。

-3：将目标牌从你的坟墓场移回你手上。

- 于由对手操控的咒语或异能结算时，如果它会强迫你牺牲某个永久物或弃牌，则你就是不用。该部分效应不会生效。如果该咒语或异能让你能够牺牲永久物或弃牌，则你不能作此选择。
- 如果由对手操控的咒语或异能注明「除非你牺牲一个永久物，否则就要执行某动作」（例如屠戮神墨癸斯）或「除非你弃一张牌，否则就要执行某动作」（例如痛苦窘境），则你不能选择去牺牲或弃牌。另一方面来说，如果由对手操控的咒语或异能注明「除非你执行某动作，否则就要牺牲一个永久物」（例如杀生浪潮）或「除非你执行某动作，否则就要弃一张牌」，则你选择执不执行该动作都可以。如果你不执行该动作，则由于该咒语或异能无法让你牺牲永久物或弃牌，因此什么都不会发生。

- 多美代的异能只会影响到牺牲，不会影响永久物以其他方式离开战场。它无法使得生物不因致命伤害或防御力为 0 而死去，也无法使得永久物不因「传奇规则」而置入其拥有者的坟墓场。上面这些都不是牺牲；它们是游戏规则导致的结果。
- 如果由对手操控的咒语或异能减少了你的手牌上限，则在你的清除步骤中游戏规则令你弃牌时，多美代的第一个异能也无法让你不弃牌。
- 如果多美代的忠诚只有 3，则你不能藉由起动她的最后一个异能来将她移回你手上。因为你在为该异能选择目标时，她还不在你的坟墓场中。

理时泰菲力

{一}{白}{蓝}

传奇鹏洛客～泰菲力

4

对手只可以于其能施放法术的时机下施放咒语。

+1：直到你的下一个回合，你可以将法术咒语视同具有闪现异能地来施放。

-3：将至多一个目标神器，生物或结界移回其拥有者的手上。抓一张牌。

- 如果有效应允许对手在能够施放瞬间的时机下施放咒语（举例来说，如果对手也操控理时泰菲力，且起动了他的+1 忠诚异能），则泰菲力第一个异能产生的「限制」会先于前述「许可」而优先执行。
- 你可以在不选择任何目标的情况下起动泰菲力的最后一个异能。你就只会抓一张牌。不过，如果你选择了目标，且在泰菲力的最后一个异能试图结算时，该目标永久物已经是不合法目标，则该异能不会结算。你不会抓牌。

第十区军团兵

{红}{白}

生物～人类／士兵

2/2

敏捷

每当你施放以第十区军团兵为目标的咒语时，在第十区军团兵上放置一个+1/+1 指示物，然后占卜 1。

- 第十区军团兵的异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。

- 就算你无法在第十区军团兵上放置+1/+1 指示物（最有可能的原因是它已离开战场），你还是会占卜 1。

时间抹除

{二}{白}{白}{蓝}

法术

将一个由你操控的生物移回其拥有者的手上，然后消灭所有生物。

- 你是在时间抹除结算的过程中选择要将哪个生物移回其拥有者手上。在你选择要移回的生物和其他生物被消灭之间，没有牌手能有所行动。
- 如果你未操控生物，你就只是消灭所有生物。

狼友托西密

{二}{绿}{绿}{白}

传奇生物～妖精／斥候

3/3

当狼友托西密进战场时，派出传奇衍生生物妖精狼伴沃亚，其为 3/3，绿白双色的狼。

每当一个狼在你的操控下进战场时，你获得 3 点生命，且该生物与至多一个目标不由你操控的生物互动。

- 如果当托西密的进战场触发结算时，它仍在战场上，则派出沃亚时会触发托西密的最后一个异能。
 - 你可以在不选择任何目标的情况下将托西密的最后一个异能放进堆叠。你就只是获得 3 点生命。不过，如果你选择了目标，且在托西密的最后一个异能试图结算时，该目标永久物已经是不合法目标，则该异能不会结算。你不会获得 3 点生命，且没有生物会造成或受到伤害。
 - 如果在托西密的最后一个异能结算时，进战场的狼已不在战场上，则没有生物会造成或受到伤害，但你仍能获得 3 点生命。
 - 狼友托西密与狼血托西密（出自 *拉尼卡公会城* 系列）的名称不同，妖精狼伴沃亚与狼血托西密派出的衍生物沃亚的名称也不同。由于「传奇规则」只在乎完整英语名称，这就是说你可以同时操控所有这四个生物。
-

暴君的轻蔑

{蓝}{黑}

瞬间

选择一项～

- 消灭目标总法术力费用等于或小于 3 的生物。
- 将目标生物移回其拥有者手上。

- 如果战场上的生物的法术力费用中包含 {X}，则 X 视为 0。

混血

裂梦师安梭苛

{一}{蓝/黑}{蓝/黑}

传奇鹏洛客～安梭苛

5

由对手操控的咒语和异能无法让其操控者搜寻其牌库。

—1：目标牌手将其牌库顶的四张牌置入其坟墓场。

然后放逐所有对手的坟墓场。

- 由对手操控的咒语或异能可能会让其他牌手搜寻后者自己的牌库，且由你操控的咒语或异能也可能让对手搜寻他自己的牌库。
 - 对于注记着「你可以从你的牌库中搜寻...若你如此作，则将你的牌库洗牌」或「你可以从你的牌库中搜寻...然后将你的牌库洗牌」的效应而言，由于对手不能选择执行「搜寻」，因此他也不会将其牌库洗牌。
 - 对于注记着「从你的牌库中搜寻...然后将你的牌库洗牌」的效应而言，对手必须将其牌库洗牌，就算他无法搜寻也是一样。
 - 指示对手展示或检视牌库顶（若干）牌的效应依然会生效。只有注记「搜寻」字眼的效应会受影响。
 - 如果将对手指定为安梭苛最后一个异能的目标，则因此而置入该牌手坟墓场的牌也会被该异能放逐。在「将这些牌置入坟墓场」与「放逐所有对手的坟墓场」这两件事之间，没有牌手能有所行动。
-

操控之手多温
{二}{白/蓝}
传奇鹏洛客～多温
5

对手施放的神器、瞬间和法术咒语增加{一}来施放。
-1：直到你的下一个回合，防止目标由对手操控的永久物将受到或造成的所有伤害。

- 多温的忠诚异能可以指定由对手操控的任一永久物为目标，而不仅限于能造成或受到伤害者。
- 一旦多温的忠诚异能结算，则就算多温离开战场，该伤害防止效应仍会生效。
- 在多人游戏中，如果你在多温的最后一个异能结算后、但在你的下一个回合开始前离开了游戏，则其效应会持续至你原本将开始你下一个回合的时刻为止。该效应既不会立即终止，也不会一直持续。

烈阳之心华特莉
{二}{绿/白}
传奇鹏洛客～华特莉
7

由你操控的每个生物皆依照其防御力来分配战斗伤害，而不是依照力量。
-3：你获得若干生命，其数量等同于由你操控的生物中防御力最大者的数值。

- 华特莉的第一个异能没有实际改变生物的力量。它只是改变生物所分配的战斗伤害数量。所有其他检查力量或防御力的规则与效应，都会使用原本的数值。举例来说，多密的伏击不会让生物依照其防御力来造成伤害。
- 于华特莉的忠诚异能开始结算时，才决定由你操控的生物中防御力最大者的数值。

亡者灾祸卡娅
{三}{白/黑}{白/黑}{白/黑}
传奇鹏洛客～卡娅
7

对具辟邪异能对手及由对手操控且具该异能的永久物而言，你能将其视同不具该异能地指定为由你操控之咒语或异能的目标。
-3：放逐目标生物。

- 如果你将具辟邪的对手或对手具辟邪的永久物指定为某个由你操控的咒语或异能的目标，但当该咒语或异能还在堆叠上时，卡娅就已离开战场，则对你的咒语或异能而言，其所指定的牌手或永久物就会成为不合法的目标。这包括卡娅自己的忠诚异能。

巨怪唤师奇奥拉

{二}{绿/蓝}

传奇鹏洛客～奇奥拉

7

每当一个力量等于或大于 4 的生物在你的操控下进战场时，抓一张牌。

−1：重置目标永久物。

- 该生物进战场时力量就必须等于或大于 4，否则奇奥拉的第一个异能就不会触发。会考虑提升（或降低）生物力量之静止式异能，以及生物进战场时上面有的+1/+1 指示物数量之影响。不过，你不能让一个力量为 3 以下的生物进战场，然后再用咒语、起动式异能或触发式异能来提升其力量，以期触发奇奥拉的异能。
- 如果该进战场的生物在进战场后其力量变为 3 以下，你依然会抓一张牌。

非凡神器师莎希莉

{一}{蓝/红}{蓝/红}

传奇鹏洛客～莎希莉

5

每当你施放非生物咒语时，派出一个 1/1 无色自动机衍生神器生物。

−2：目标由你操控的神器成为另一个目标由你操控的神器或生物之复制品直到回合结束，但它额外具有神器此类别。

- 莎希莉的第一个异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。
- 莎希莉的忠诚异能令该目标神器所复制的，就只有另一个目标永久物上所印制的东西，加上已对该永久物生效的其他复制效应。它不会复制原版永久物上的指示物，也不会复制改变了该永久物之力量、防御力、种类、颜色等等的效应。值得一提的是，它不会复制令这另一个目标永久物变成生物的效应。
- 该目标神器除了具有第二个目标所具有的所有类别之外，还额外具有神器此类别，且此但书可被复制。如果于该回合稍后时段有其他东西复制了该神器，则所成的复制品也会是个神器。

- 如果该目标神器要复制的永久物本身已经复制了别的东西，则前者会是所选的永久物正复制的样子。
- 如果该目标神器在成为另一个永久物的复制品之前，就有效应对其生效，则在前者成为复制品之后，该效应会继续生效。
- 如果该目标神器在它进战场的那回合就变成生物，则你不能用它进行攻击或利用其上的{横置}异能，除非它具有敏捷异能。
- 如果该目标神器原本不是武具，但成为了某武具的复制品，则当它再度成为非武具的神器时，便会卸装。
- 如果该目标神器原本是已装备在生物上的武具，且它成为非武具永久物的复制品，则它会卸装。如果它成为另一个武具的复制品，则它会继续装备在生物上。

暴君抗争人撒姆特

{二}{红/绿}{红/绿}

传奇鹏洛客～撒姆特

5

由你操控的生物具有敏捷异能。

-1：直到回合结束，目标生物得+2/+1且获得敏捷异能。占卜1。

- 如果在撒姆特的最后一个异能试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此异能不会结算。你不会占卜1。

无色神器

法老神塑像

{六}

传奇神器

对手施放的咒语增加{二}来施放。

在你的结束步骤开始时，每位对手各失去1点生命。

- 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（例如法老神塑像的第一个异能），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。
 - 在双头巨人游戏中，法老神塑像的最后一个异能会让对手队伍失去2点生命。
-

铸铁恶霸

{三}

神器生物～魔像

1/1

威慑（此生物只能被两个或更多生物阻挡。）

当铸铁恶霸进战场时，在目标生物上放置一个+1/+1指示物。

- 你可以将铸铁恶霸本身选为其异能的目标。

地

爆裂地带

地

爆裂地带进战场时上面有一个充电指示物。

{横置}：加{无}。

{X}{X}，{横置}：在爆裂地带上放置 X 个充电指示物。

{三}，{横置}，牺牲爆裂地带：消灭所有总法术力费用等同于爆裂地带上充电指示物数量的非地永久物。

- 像 {X}{X} 这样的起动费用，其意义为：你要支付的费用是 X 的两倍。若你希望 X 等于 3，则你起动爆裂地带的异能时便须支付 {六}。
- 衍生物通常没有法术力费用（除非它已复制了别的东西）。而在正常情况下没有法术力费用的东西，其总法术力费用为 0。
- 如果某个永久物的法术力费用中包含 {X}，则 X 视为 0。

跨时空信标

地

每当你施放鹏洛客咒语时，你获得 1 点生命。

{横置}：加{无}。

{一}，{横置}：加两点不同颜色的法术力。此法术力只能用来施放鹏洛客咒语。

- 跨时空信标的第一个异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。
- 你可以将跨时空信标最后一个异能产生的两点法术力都用来施放同一个鹏洛客咒语，或分别用来施放不同的鹏洛客咒语。

动员城区

地

{横置}：加{无}。

{四}：直到回合结束，动员城区成为 3/3，具警戒异能的市民生物。它仍然是地。你每操控一个传奇生物或传奇鹏洛客，此异能便减少{一}来起动。

- 如果你操控四个或更多为生物和／或鹏洛客的传奇永久物，则动员城区的最后一个异能不需支付法术力即可起动。既是鹏洛客又是生物的传奇永久物，只能让此费用减少{一}。
- 如果动员城区在进战场的当回合就变成生物，则你不能用它来攻击，或起动其上的法术力异能。
- 将地变成生物的异能也会设定该生物的力量和防御力。如果该地已经是生物（例如它曾是维图加基醒转的目标），则此效应会覆盖之前设定其力量与防御力的效应。至于会更改其力量或防御力的效应，则不论其效应是在何时生效，都会对它生效。而会改变其力量或防御力的指示物（例如+1/+1指示物），以及将其力量与防御力互换的效应，也会如此生效。举例来说，如果动员城区被变成了其上有九个+1/+1指示物的 0/0 生物，则起动其最后一个异能会将其变成 12/12 市民生物，且仍然是地。

鹏洛客套牌及「买一盒」赠卡

危急跃击（仅出现在鹏洛客套牌中）

{一}{白}

瞬间

目标生物得+2/+2 且获得飞行异能直到回合结束。你获得 2 点生命。

- 如果在危急跃击试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你不会获得 2 点生命。
 - 在一个生物已经被不具飞行或延势异能的生物阻挡后，再让其获得飞行异能，并不会将该进行阻挡的生物移出战斗，或令受阻挡的生物成为未被阻挡。
-

守誓卫士基定 (仅出现在鹏洛客套牌中)

{四}{白}{白}

传奇鹏洛客～基定

4

每当你以两个或更多非基定的生物攻击时，在这些生物上各放置一个+1/+1 指示物。

+2：直到回合结束，守誓卫士基定成为 5/5 士兵生物，且仍然是鹏洛客。防止本回合中将对它造成的所有伤害。(他于刚被施放的当回合中不能攻击。)

-9：放逐守誓卫士基定和所有由对手操控的生物。

- **简体中文版勘误：**本牌简体中文版之+2 异能的叙述中，将基定所成的生物误植为「5/5 人类 / 士兵」，实际应为「5/5 士兵」。此牌的正确规则叙述如上文所示，特此勘误。
 - 「非基定的生物」指的是不具基定此鹏洛客类别的生物。举例来说，基定的袍泽是「非基定的生物」。
 - 进行攻击的基定生物都不会得+1/+1 指示物，但只要进行攻击的生物中有两个或更多的生物不具基定此鹏洛客类别，则这些不是基定的攻击生物均会得到一个+1/+1 指示物。
 - 基定的第一个忠诚异能不算作有生物进战场。基定已经在战场上；他只是改变了类别而已。
 - 如果基定在他进战场的那回合就变成生物，则你不能用它进行攻击或利用其上的{横置}异能（如果他因故获得了此类异能）。
 - 基定的第一个忠诚异能会使他成为具有士兵此生物类别的生物。它依旧是鹏洛客，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。）每个副类别都有其对应的牌类别：鹏洛客只是牌类别（并非生物类别），士兵只是生物类别（并非鹏洛客类别）。
 - 如果在基定的第一个忠诚异能结算之后，他受到无法防止的伤害，则该伤害会产生所有能够生效的效果：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）。即使基定还是生物，但如果他没有忠诚指示物，他仍会被置入其拥有者的坟墓场。
 - 如果你起动基定的最后一个异能时，他的忠诚为 9，则他会进入你的坟墓场，不会被放逐。
-

基定的战呼 (仅出现在鹏洛客套牌中)

{二}{白}{白}

法术

在每个由你操控的生物上各放置一个+1/+1 指示物。

你可以从你的牌库和／或坟墓场中搜寻一张名称为守

誓卫士基定的牌，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。

- 你就算未操控生物，也能施放基定的战呼。你仍会搜寻基定。

基定的袍泽 (仅出现在鹏洛客套牌中)

{三}{白}

生物～人类／士兵

3/3

每当你获得生命时，在基定的袍泽上放置两个+1/+1 指示物。

{三}{白}：在目标基定鹏洛客上放置一个忠诚指示物。

- 每个获得生命的事件只会让基定的袍泽之异能触发一次，不论是阿耶尼相迎的 1 点生命或战场晋升的 2 点生命。
 - 如果在基定的袍泽受到致命伤害的同时，你获得了生命，则它无法及时因其异能获得指示物，也就无法让自己活下来。
 - 每个具系命异能的生物造成战斗伤害，都是不同的获得生命事件。举例来说，如果两个由你操控且具系命异能的生物同时造成战斗伤害，则基定的袍泽之异能会触发两次。但是，如果某个由你操控且具系命异能的生物同时对数个生物、牌手和／或鹏洛客造成伤害（也许因为它具有践踏异能或者被一个以上的生物阻挡），则此异能将只会触发一次。
 - 如果你因「每有一个」某东西便获得若干的生命，这只会算作一个获得生命事件，基定的袍泽之异能只会触发一次。
 - 在基定鹏洛客上放置忠诚指示物不会起动其任何起动式异能。
 - 在双头巨人游戏中，尽管由你队友获得的生命也能增加队伍的总生命，但这不会触发此异能。
-

奥术策士杰斯（仅出现在鹏洛客套牌中）

{四}{蓝}{蓝}

传奇鹏洛客～杰斯

4

每当你抓每回合中你的第二张牌时，在目标由你操控的生物上放置一个+1/+1 指示物。

+1：抓一张牌。

-7：由你操控的生物本回合不能被阻挡。

- 杰斯的第一个异能每个回合只会触发一次。你抓第一张牌时杰斯是否在战场上并不重要。
 - 如果有效应让你抓数张牌，则杰斯的第一个异能会在你抓上当回合中你的第二张牌时（如有）触发。你要等到你抓完所有牌之后，才需要为该异能选择目标。
 - 如果有咒语或异能让你将牌置于你手上，且用词不包括「抓」，则它便不算是你抓的牌。
 - 一旦杰斯最后一个异能结算，则就算杰斯已离开战场，其效应也会继续生效。
-

杰斯幻身（仅出现在鹏洛客套牌中）

{二}{蓝}{蓝}

生物～法师／虚影

2/2

每当你抓一张牌时，在杰斯幻身上放置一个+1/+1 指示物。

{三}{蓝}：在目标杰斯鹏洛客上放置一个忠诚指示物。

- 如果有效应让你抓数张牌，则杰斯幻身的触发式异能也会触发同样次数。
 - 如果有咒语或异能让你将牌置于你手上，且用词不包括「抓」，则杰斯幻身的触发式异能不会触发。
 - 在杰斯鹏洛客上放置忠诚指示物不会起动其任何起动式异能。
-

杰斯的诈术（仅出现在鹏洛客套牌中）

{三}{蓝}{蓝}

法术

将至多两个目标生物移回其拥有者手上。你可以从你的牌库和／或坟墓场中搜寻一张名称为奥术策士杰斯的牌，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。

- 你可以在不指定任何生物为目标的情况下施放杰斯的诈术。你就只是搜寻奥术策士杰斯。不过，如果你选择了目标，且在杰斯的诈术结算之前，所有的目标都已成为不合法，则该咒语不会结算，你也不会搜寻。

渡桥大师泰兹瑞（「买一盒」赠卡）

{四}{蓝}{黑}

传奇鹏洛客～泰兹瑞

5

你施放的生物与鹏洛客咒语具有神器共鸣异能。（你每操控一个神器，它们便减少{一}来施放。）

+2：渡桥大师泰兹瑞向每位对手各造成 X 点伤害，X 为由你操控的神器数量。你获得 X 点生命。

−3：将目标神器牌从你的坟墓场移回你手上。

−8：放逐你牌库顶的十张牌。将其中所有神器牌放进战场。

- 神器共鸣意指「你每操控一个神器，此咒语的费用便减少{一}。」
- 泰兹瑞本身不具有神器共鸣异能。
- 共鸣不会改变该咒语的总法术力费用。它只改变你施放此咒语时支付的法术力数量。
- 共鸣只能减少咒语费用中一般法术力的部分。它不能减少有色需求。
- 在你支付咒语的任何费用之前，便已经设定了这种减少费用的效应。值得一提的是，你可以先行锁定由于你操控某个神器而减少的费用数量，而后再牺牲该神器来起动法术力异能。
- 如果对于具共鸣异能的咒语而言，尚有其他会对其生效的额外费用或增加费用，则会先让这部分效应生效，之后才轮到减少费用的效应生效。
- 如果某个咒语上有多个共鸣异能，则每个都会分别生效。

- 在双头巨人游戏中，泰兹瑞的第一个忠诚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。

万智牌，Magic，火花之战，依夏兰，决胜依夏兰，多明纳里亚，烽火拉尼卡，效忠拉尼卡，再战赞迪卡，秘罗地创痕，阿芒凯，幻灭时刻，拉尼卡公会城，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。©2019 Wizards.