

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7月20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

上市资讯

依夏兰系列包括会在补充包中出现的279张牌（20张基本牌，101张普通牌，80张非普通牌，63张稀有牌，以及15张秘稀牌），本系列还有10张只会在依夏兰鹏洛客套牌中出现的牌。

售前赛：2017年9月23-24日

轮抽周末：2017年9月29日-10月1日

欢乐日周末：2017年11月11-12日

自正式发售当日起，依夏兰系列便可在有认证之构组赛中使用，此日期为：2017年9月29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*，以及依夏兰。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販售店。

依夏兰故事焦点牌

依夏兰故事中包含了诸多重要时刻，其中最关键的五个时刻～称为「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：依夏兰的束缚

故事焦点2：瓦丝卡的藐视

故事焦点3：河流拒斥

故事焦点4：奇术罗盘

故事焦点5：险恶旅程

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。

重要主题：「部族」加成

依夏兰系列当中最根本的元素，便是此世界当中相互敌对的四股势力。这些势力每个都有自己的主打生物类别：暮影军团的**吸血鬼**、莽霸联盟的**海盗**、烈阳帝国的**恐龙**骑士，以及川流使的**人鱼**。如果你专注于特定一种生物类别，则依夏兰系列中有许多牌能让你从这份专一当中得到回报；本系列中还有不少牌能让你自行选择类别，令你在大量利用与之有共通类别的生物时获益。明智决定自己的盟友！

欧特佩克猎师

{一} {红}

生物～人类 / 祭师

1/2

你施放的恐龙咒语减少{一}来施放。

{横置}：目标恐龙获得敏捷异能直到回合结束。

溺魂行伍

{黑}

法术

选择一项～

- 将目标生物牌从你的坟墓场移回你手上。
- 将两张目标海盗牌从你的坟墓场移回你手上。

得胜者战旗

{五}

神器

于得胜者战旗进战场时，选择一种生物类别。

由你操控的该类别生物得+1/+1。

每当你施放该类别的生物咒语时，抓一张牌。

★如果某效应中提到「[副类别]咒语」或「[副类别]牌」，则其仅指具有对应副类别之咒语或牌。举例来说，虽然溺魂行伍此牌能为海盗提供加成，甚至在插画中也出现了海盗，但它不是海盗牌。

★在选择一种生物类别时，你必须从现有的生物类别中选择一种，例如「吸血鬼」或「骑士」。你不能同时选择多种生物类别，例如「吸血鬼 / 骑士」。不能选择神器这样的牌张类别，也不能选择不是生物类别的副类别，例如杰斯、载具或珍宝。

新关键字动作：勘察

勘察是新的关键字动作，见于依夏兰系列中的十三张生物牌上。此外，本系列中还有两张牌具有「每当一个由你操控的生物勘察时」触发的异能。这一机制并不特定关联于某一势力，且全部五种颜色中都有能够进行勘察的生物。

提莎娜的探路人

{二} {绿}

生物～人鱼 / 斥候

2/2

当提莎娜的探路人进战场时，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。）

勘察的正式规则解析如下：

701. 38. 勘察

701. 38a 某些异能会令永久物进行勘察。其意指，该永久物的操控者展示其牌库顶牌。如果以此法展示出地牌，则该牌手将该牌置于其手上。若否，则该牌手在该进行勘察的永久物上放置一个+1/+1指示物，且可以将所展示的牌置入其坟墓场。

701. 38b 在完成如规则701. 38所述之流程之后，该永久物便已「勘察」，就算该流程之部分或全部动作无法完成也是一样。

701. 38c 如果某永久物在有效应令其勘察之前就已改变区域，则利用其最后已知信息来确定进行勘察的物件及其操控者。

* 一旦令生物勘察的异能开始结算，则直到其完成结算之前，没有牌手能有所行动。特别一提，在你展示一张非地牌之后，对手没有机会在该进行勘察的生物得到指示物之前移除之。

* 如果未展示任何牌（最有可能的原因是该牌手的牌库为空），则该进行勘察的生物得到一个+1/+1指示物。

* 如果某咒语或异能原本令特定生物进行勘察，但等到该咒语或异能结算时，该生物已离开战场，则所指定的生物依然会勘察。如果你以此法展示了一张非地牌，你不会在任何东西上放置+1/+1指示物，但你可以将所展示的牌置入你的坟墓场。注记于「每当一个由你操控的生物勘察时」触发的效应仍会依情况触发。

复出机制：双面牌

双面牌再次回归，探索主题也延续其间。本次的双面牌共有十张，但其并非展现生物在不同形态之间的转化，而是代表探索的传说与工具。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罗盘符号。背面的左上方则有一个地符号，且拥有全新的「地图」边框。除了用来区别两个牌面之外，这类符号和边框与游戏并无关联。

藏宝图

{二}

神器

{一}，{横置}：占卜1。在藏宝图上放置一个地标指示物。然后如果其上有三个或更多地标指示物，则移去这些指示物，转化藏宝图，并派出三个无色珍宝衍生神器。它们具有「{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。」

/////

藏宝海湾

地

（由藏宝图转化。）

{横置}：加{无}到你的法术力池中。

{横置}，牺牲一个珍宝：抓一张牌。

双面牌的规则与其上一次在 *依尼翠暗影* 环境出现时相比并无更动。

* 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。以上面这张牌为例，该牌在坟墓场中时就只有藏宝图的特征，就算它在被置入坟墓场之前，在战场上时还是藏宝海湾也一样。特别一提，这意味着藏宝图是非地牌。

* 双面牌的总法术力费用为其正面的总法术力费用，就算该牌是以背面朝上的状态出现在战场上也是一样。举例来说，虽然藏宝海湾是一个没有法术力费用的地，但它的总法术力费用为2。（此规则随 *依尼翠暗影* 系列之发行而引入。）

* 对于 *依夏兰* 系列中的双面牌而言，无论其正面的颜色为何，其背面均为无色。

* 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。你不能使用双面牌的背面。

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，是玩游戏很重要的事。为了让双面牌也能如此，你可以利用某些 *依夏兰* 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）。

* 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框内作记号，用来表示它代表哪张双面牌。

* 在游戏中，会将列表牌视为它所代表的那张双面牌。

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

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

新异能提示：激怒

有什么比恐龙更厉害？愤怒的恐龙。*激怒* 这一异能提示见于部分恐龙生物。表示此异能会在「每当此生物受到伤害时」触发。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）。

旭冠猎龙

{四} {红} {红}

生物～恐龙

5/4

激怒～每当旭冠猎龙受到伤害时，它向目标对手造成3点伤害。

* 如果具激怒异能的生物同时受到数个来源的伤害（最有可能的原因是它被数个生物阻挡），则激怒异能只会触发一次。

* 如果具激怒异能的生物受到了致命伤害，该异能仍会触发。该具激怒异能的生物在异能开始结算前就已离开战场，不会受到该异能的影响。

复出的异能提示：突击

突击这一复出的异能提示见于依夏兰系列中的部分海盗及海盗主题的牌。突击异能都会检查你于当回合中是否曾以生物攻击。此异能提示曾在**鞑靼可汗**系列中登场。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）。

速腾舰队纵火客

{四} {红}

生物～半兽人 / 海盗

4/4

突击～当速腾舰队纵火客进战场时，若你于本回合中曾以生物攻击，则目标对手牺牲一个永久物。

* 突击异能只留意你是否曾以生物攻击。它不在乎你实际用来攻击的生物数量，也不在乎这些生物攻击的是哪位对手或由对手操控的哪个鹏洛客。

* 突击异能会检查你在这整个回合是否曾以生物攻击。用以攻击的生物不一定要仍留在战场上。类似地，该生物所攻击的牌手不一定要仍在游戏中，所攻击的鹏洛客也不一定要仍在战场上。

* 部分突击异能会在你的结束步骤开始时触发。如果你在该回合中曾以生物攻击，这类异能便会触发，就算在你进行攻击时该具突击异能的牌还不在战场上也是一样。

复出机制：载具

载具这一神器副类别在依夏兰系列中回归，让你风光扬帆起航。

华贵纵帆船

{三}

神器～载具

4/3

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。）

载具的规则与其上一次在卡拉德许环境出现时相比并无更动。

* 每个载具其上都印制着一组力量和防御力，但它本身不是生物。如果它成为生物（最有可能是通过其搭载异能），它便会具有该组力量和防御力。

* 如果某个效应使某个载具成为具特定力量和防御力的神器生物，则该效应会覆盖载具上印制的力量和防御力。

* 「载具」属于神器类别，而非生物类别。通常情况下，已搭载的载具不具有任何生物类别。

* 一旦某位牌手宣告他正在起动某个搭载异能，则直到该异能的费用支付完毕，没有牌手能有所行动。特别一提，牌手无法通过更改某个生物的力量或将某个生物移除或横置来阻止该异能。

* 任何由你操控且未横置的生物都能横置来支付搭载费用，即使是刚受你操控者也是如此。

* 你可以横置多于所需数量的生物来起动搭载异能。

* 搭载载具的生物并非结附于其上，也不会以其他方式与该载具产生关联。影响载具的效应（例如消灭或使其获得一个+1/+1指示物）不会影响搭载它的生物。

* 一旦载具成为生物后，其与任何其他神器生物并无不同。除非你在你的回合开始时便持续操控它，否则它不能攻击；如果它未横置，则它可用来进行阻挡；它能横置用于支付载具的搭载费用，等等。

* 即使某个载具已经是神器生物，你依然可以起动其搭载异能。如此作不会对该载具产生任何影响。这样不会改变其力量和防御力。

* 如果你要让某个载具攻击，则它在宣告攻击者步骤开始时就必须是生物，所以你最晚能够起动其搭载异能好以它攻击的时机，是在战斗开始步骤中。如果你要让某个载具阻挡，则它在宣告阻挡者步骤开始时就必须是生物，所以你最晚能够起动其搭载异能好以它阻挡的时机，是在宣告攻击者步骤中。不管是哪种情况，牌手都可以在搭载异能结算后，将载具宣告为攻击生物或阻挡生物之前采取行动。

* 当某个载具成为生物时，不会算作有生物进战场。此永久物已经在战场上；它只是改变了类别。会因生物进战场而触发的异能并不会触发。

* 如果某永久物成为某个载具的复制品，则该复制品不是生物，即使它所复制的载具已成为神器生物也是如此。

新神器副类别：珍宝

珍宝这一新的神器副类别只在衍生物上出现。此类别与海盗势力相关联。付印的珍宝衍生物有四种不同的版本。所有珍宝衍生物的插图都是装满财宝的宝箱，四种不同版本的插画对应四股不同势力的珍宝。

海盗的奖赏

{三} {蓝}

法术

抓两张牌。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。」

* 某些派出珍宝的咒语需要指定目标。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，你也不会得到珍宝衍生物。

规则变动：鹏洛客改为遵循「传奇规则」

先前，鹏洛客和传奇永久物系分别依据两条相似但略有不同的规则规范。这两条原本位于规则704「状态动作」之下的规则，其正式解析如下：

704. 5j 如果某牌手同时操控两个或更多具有共通鹏洛客类别的鹏洛客，则该牌手从中选择一个，并将其余的置入其拥有者的坟墓场。这称为「鹏洛客独一无二规则」。

704. 5k 如果某牌手同时操控两个或更多同名的传奇永久物，则该牌手从中选择一个，并将其余的置入其拥有者的坟墓场。这称为「传奇规则」。

「鹏洛客独一无二规则」将会随着 依夏兰系列的发售而从规则中移除，所有先前印制的鹏洛客牌张均会获得勘误，以添加传奇此超类别。所有 依夏兰系列的鹏洛客牌均已印有传奇超类别。

流离谋士杰斯（出自 依夏兰系列补充包）

{一} {蓝} {蓝}

传奇鹏洛客～杰斯

3

+1：本回合中，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，抓一张牌，然后弃一张牌。

-2：派出一个2/2蓝色虚影衍生生物，且具有「当此生物成为咒语的目标时，将它牺牲。」

-5：派出两个衍生物，这些衍生物为流离谋士杰斯的复制品，但不是传奇。

灵控逸才杰斯（出自 依夏兰鹏洛客套牌之一）

{四} {蓝} {蓝}

传奇鹏洛客～杰斯

5

+1：抓一张牌。

+1：重置所有由你操控的生物。

-9：获得至多三个目标生物的操控权。

* 如果你同时操控两个或更多同名（以英文名称为准）的传奇永久物，则须从中选择一个，并将其余的置入其拥有者的坟墓场。这称为「传奇规则」。

* 灵控逸才杰斯与流离谋士杰斯的名称不同，因此你可以同时操控这两个鹏洛客。

组合：「检查地」

依夏兰系列中有一组五张的邻色双色地来保障你的法术力需求。这些牌最初于 万智牌2010核心系列中登场。

盘根峭壁

地

除非你操控山脉或树林，否则盘根峭壁须横置进战场。

{横置}：加{红}或{绿}到你的法术力池中。

* 这类双色地之进战场异能检查的，是由你操控的地是否包括了所指定的两种地类别之一，而不是检查所指定的名称。它们检查的地不一定要是基本地。举例来说，如果你操控星散树丛（具有树林与平原两种地类别的非基本地），盘根峭壁就会未横置地进战场。

*这类双色地本身没有任何地类别。举例来说，盘根峭壁本身不是树林。如果你只操控盘根峭壁，则第二个盘根峭壁不会以未横置的状态进战场。

*于这类地进战场时，它们会检查已在战场上的地。它们不会看到与自己同时进战场的地。

单卡解惑

白色

异徒化尘

{一}{白}

结界

牌手不能从坟墓场施放咒语或起动坟墓场中牌的异能。

每当一个生物死去时，你获得1点生命。

*起动式异能会包含冒号。通常会写成「[费用]:[效应]。」有些关键字异能也属于起动式异能（例如阿芒玟系列的遗存），它们的规则提示中会包含冒号。触发式异能（以「当~」、「每当~」或「在~时」为开头）不受异徒化尘的影响。

*异徒化尘无法阻止牌手从坟墓场使用地牌（如果有效应允许牌手这么做的话）。

*如果某生物在异徒化尘被消灭的同时死去，则你会获得1点生命。

凡命旋轴

{四}{白}{白}

结界

在你的维持开始时，你可以令两位目标牌手彼此交换总生命。

*如果当凡命旋轴的触发式异能试图结算时，其中一位目标牌手已是不合法目标，则此交换不会发生。牌手的总生命都不会改变。

*当交换总生命时，每位牌手同时获得或失去必要的生命量，以使得自己的总生命与另一位牌手之前的总生命相同。举例来说，如果在交换前，A牌手有5点生命，B牌手有3点生命，则A牌手会失去2点生命且B牌手会获得2点生命。替代性效应可能会改变这些获得或失去的量，而触发性异能也可能因此触发。

*如果某牌手不能获得生命，则该牌手便不能与总生命较多的牌手交换总生命。如果某牌手不能失去生命，则该牌手便不能与总生命较少的牌手交换总生命。在上述两种状况下，牌手的总生命都不会改变。

*在双头巨人赛制之中，每位牌手的总生命都视为与其队伍之总生命相同。如果两位成为目标的牌手是在不同队伍，则这些牌手会获得或失去相应数量的生命，最终的结果是两个队伍交换总生命。如果两位成为目标的牌手是队友，则他们彼此之间不能交换总生命。

嚎吼卫护龙

{五}{白}

生物~恐龙

3/5

激怒～每当嚎吼卫护龙受到伤害时，在每个由你操控的其他生物上各放置一个+1/+1指示物。

★如果在嚎吼卫护龙受到伤害的同时，另一个由你操控的生物也受到了致命伤害，则后者生物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。

重生主教

{三}{白}{白}

生物～吸血鬼 / 僧侣

3/4

警戒

每当重生主教攻击时，你可以将目标总法术力费用等于或小于3的生物牌从你的坟墓场移回战场。

★如果你坟墓场中某张牌的法术力费用包括{X}，则X视为0。

★攻击者需一次性选择完毕。你无法先用重生主教攻击，将一张生物牌移回战场，再用后者攻击。

★如果该移回战场的生物具有会在「当生物攻击时」触发的异能，则这类异能不会触发。

明光报复

{四}{白}

瞬间

消灭目标进行攻击的生物。

抓一张牌。

★如果在明光报复结算时，该目标生物已经是不合法目标，则整个咒语都会被反击。你不会因此抓牌。另一方面，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），则你能抓一张牌。

帝国枪骑兵

{白}

生物～人类 / 骑士

1/1

只要你操控恐龙，帝国枪骑兵便具有连击异能。

★如果在先攻战斗伤害步骤过后，你不再操控恐龙，则帝国枪骑兵也不再具有连击异能，因此不会造成普通战斗伤害。

依夏兰的束缚

{三}{白}

结界

当依夏兰的束缚进战场时，放逐目标由对手操控的非地永久物，直到依夏兰的束缚离开战场为止。

所有对手都不能施放与所放逐的牌同名之咒语。

★如果依夏兰的束缚在其触发式异能结算前离开战场，则该目标永久物不会被放逐。

* 结附于所放逐永久物的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。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。

* 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。

* 所放逐的牌会在依夏兰的束缚离开战场后立即返回战场。在这两个事件之间什么都不会发生，包括状态动作。

* 如果所放逐的牌在放逐区中的名称与其在战场上的名称不同，则依夏兰的束缚会依照该牌在放逐区中的样子，来阻止牌手施放与之同名的咒语。

* 如果所放逐的牌是一张成为非地永久物的地牌，则依夏兰的束缚不会阻止牌手使用与之同名的地。

* 如果没有被放逐的牌（可能是因为所放逐的永久物是衍生物，或是在指挥官玩法中被移至统帅区的指挥官），依夏兰的束缚无法阻止牌手施放咒语。

* 在多人游戏中，如果依夏兰的束缚之拥有者离开了游戏，而所放逐的牌的拥有者为另一位牌手，则所放逐的牌会在其拥有者的操控下移回战场。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。

津加理唤师

{白}

生物～人类 / 僧侣

0/3

你施放的恐龙咒语减少{一}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。

津加理旭翼龙

{二} {白}

生物～恐龙

2/3

飞行

由对手操控的生物须横置进战场。

* 如果于津加理旭翼龙在你的操控下进战场的同时，某个生物也在对手的操控下进战场，则津加理旭翼龙的效应不会对该对手的生物生效。

军团登陆

{白}

传奇结界

当军团登陆进战场时，派出一个1/1白色，具系命异能的吸血鬼衍生生物。

当你以三个或更多生物攻击时，转化军团登陆。

/////

首砦艾唐托

传奇地

(由军团登陆转化。)

{横置}: 加{白}到你的法术力池中。

{二}{白}, {横置}: 派出一个1/1白色, 具系命异能的吸血鬼衍生生物。

* 一旦你以三个或更多生物攻击, 则就算其中部分生物离开战场或移出战斗, 军团登陆也会转化。

* 军团登陆的最后一个异能只会计算你宣告为攻击者的生物。不会计算以攻击状态进战场者。

暮影宗徒马仁费恩

{二}{白}

传奇生物~吸血鬼 / 僧侣

2/2

每当一个或数个由你操控且非衍生生物的吸血鬼攻击时, 派出一个1/1白色, 具系命异能的吸血鬼衍生生物。

* 一旦你以一个或多个非衍生生物的吸血鬼攻击, 则就算其中全部或部分吸血鬼离开战场或移出战斗, 马仁费恩的异能也仍会派出吸血鬼衍生生物。

虔诚禁制

{三}{白}

结界~灵气

结附于生物

当虔诚禁制进战场时, 你获得2点生命。

所结附的生物不能进行攻击或阻挡。

* 如果在虔诚禁制结算时, 此灵气将结附的生物已经是不合法目标, 则整个咒语都会被反击。它不会进战场, 因此其异能也不会触发。

晓阳僧侣

{白}

生物~人类 / 僧侣

1/1

在你的维持开始时, 你可以从你手上展示一张恐龙牌。若你如此作, 则你获得2点生命。

{三}{白}{白}, 牺牲晓阳僧侣: 从你的牌库中搜寻一张恐龙牌, 展示该牌, 将它置于你手上, 然后将你的牌库洗牌。

* 你是在晓阳僧侣的触发式异能结算时, 才决定是否要从手上展示一张恐龙牌。你可以回应该触发式异能来设法将恐龙牌置于你手上, 例如起动晓阳僧侣的第二个异能。

* 在结算晓阳僧侣的触发式异能时, 你无法展示多张恐龙牌, 好获得更多生命。

* 你可以在一个回合中为多个晓阳僧侣展示同一张恐龙牌, 也可以在多个回合中为一个晓阳僧侣展示同一张恐龙牌。

奋扬咆哮

{二} {白}

瞬间

由你操控的生物得+1/+1直到回合结束。将它们重置。

* 奋扬咆哮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得+1/+1。

* 由你操控的未横置生物也能得+1/+1，虽然奋扬咆哮实际上并未重置它们。

血色圣礼

{X} {白} {白}

瞬间

你获得两倍于X的生命。将血色圣礼置于其拥有者的牌库底。

* 血色圣礼会让你获得两倍于X数值的生命。这是单一的获得生命事件。注记于「每当你获得生命」时触发的异能只会触发一次。

处理残迹

{二} {白} {白}

瞬间

选择目标牌手。放逐所有由该牌手操控且进行攻击的生物。该牌手可以从其牌库中搜寻等量的基本地牌，将这些牌横置放进战场，然后将其牌库洗牌。

* 处理残迹仅指定牌手为目标。此咒语结算时，由该牌手操控之具辟邪异能的生物也会被放逐。

* 该牌手所找出的基本地数量，可以较被放逐的生物数量为少。这可能是因为该牌手想要这么作，或是因为其牌库中所剩的基本地已不够。

* 所放逐的攻击生物数量，即为该牌手所能找出的最多地数量，就算这些生物包括同时为衍生物者，不是生物牌者，或未进放逐区者（最有可能是因为其中之一是指挥官玩法中该牌手的指挥官），也不会影响此数量。

坚定悍扫龙

{三} {白}

生物～恐龙

2/3

警戒

{一} {白}，{横置}：坚定悍扫龙对目标阻挡它或被它阻挡的生物造成伤害，其数量等同于坚定悍扫龙的防御力。

* 如果横置进行攻击或阻挡的生物，并不会把它移出战斗。如果坚定悍扫龙异能之目标受到伤害后活了下来，则坚定悍扫龙和该生物之间会如常相互造成并受到战斗伤害。

* 如果在坚定悍扫龙的异能结算时，它已不再战场上，则利用其最后在战场上时的防御力来决定造成多少伤害。

托卡特理仪队兵

{一}{白}

生物～人类 / 士兵

1/3

进战场的生物不会触发异能。

* 触发式异能中会出现「当～」、「每当～」或「在～时」等字眼。这类异能的格式通常为「[触发条件]，[效应]」。

* 替代性效应，例如会让某永久物进战场时需横置或带有指示物者，则不会受影响。会在「于[此生物]进战场时」生效的异能属于替代性效应。

* 托卡特理仪队兵的异能会阻止生物本身的进战场触发式异能，以及其他会因为生物进战场而触发的触发式异能。这包括原本会在托卡特理仪队兵本身进战场时会触发的异能。

* 该触发事件并不需要特别提及「生物」进战场。举例来说，禁品主谋其中一个异能注记着「每当一个神器在你的操控下进战场时，占卜1。」如果此时某神器生物在你的操控下进战场，该异能将不会触发。如果此时某个不是生物的神器在你的操控下进战场，该异能则会触发。

* 利用永久物进入战场后的特征，来确定是否有触发式异能会触发，此时应将持续性效应纳入考量。举例来说，如果你操控了器械进击，其一部份的异能注记着：「每个非生物的神器都是神器生物」，则每个神器进战场时同时也会是个生物，并且不会触发任何触发式异能

* 如果托卡特理仪队兵和另一个生物同时进战场，则它们进战场时都不造成触发式异能触发。

吸血鬼狂热

{白}

瞬间

目标生物得+2/+2直到回合结束。如果它是吸血鬼，则它获得先攻异能直到回合结束。

* 如果该生物是吸血鬼，则它得+2/+2且获得先攻异能。如果该生物在该回合的稍后时段才成为吸血鬼，则它不会获得先攻异能。

晓阳化身

{五}{白}{白}{白}

生物～恐龙 / 圣者

7/7

当晓阳化身进战场时，若你从你手上施放之，则消灭所有非恐龙的生物。

* 如果你从你手上将晓阳化身放进战场但并未施放之，其异能不会触发。

* 如果你施放的生物咒语会作为晓阳化身的复制品来进战场（例如仿生妖），则该触发式异能会触发。

蓝色

玄秘适境

{二}{蓝}

结界

于玄秘适境进战场时，选择一种生物类别。

由你操控的生物均额外具有该类别。由你操控的生物咒语和由你拥有且不在战场上的生物牌也额外具有该类别。

* 对于会在「于生物进战场时」影响某一类别的生物之替代性效应而言，会先等到玄秘适境的效应生效之后，才会生效。这与过往的规则不同。如果你同时操控玄秘适境和金属拟态械（出自乙太之乱系列），且为两者选择了相同的生物类别，则所有由你操控的生物进战场时上面都有额外的+1/+1指示物。

落难丧志（仅出现在鹏洛客套牌中）

{三}{蓝}

结界～灵气

结附于生物

当落难丧志进战场时，横置所结附的生物。

所结附的生物于其操控者的重置步骤中不能重置。

* 落难丧志能够指定已横置的生物为目标。

大胆破坏者

{一}{蓝}

生物～人类 / 海盗

2/1

{二}{蓝}：大胆破坏者本回合不能被阻挡。

每当大胆破坏者对任一牌手造成战斗伤害时，你可以抓一张牌。如果你如此作，则弃一张牌。

* 在大胆破坏者被阻挡后起动其的第一个异能，并不会使其成为未受阻挡。

繁根林水域

{二}{蓝}

结界

每当你施放人鱼咒语时，派出一个1/1蓝色，具辟邪异能的人鱼衍生生物。（具辟邪异能的生物不能成为由对手操控之咒语或异能的目标。）

* 繁根林水域的异能会比触发它的咒语先一步结算。

致梦塞连

{二}{蓝}{蓝}

生物～塞连 / 海盗

3/3

闪现

飞行

致梦塞连只能阻挡具飞行异能的生物。

当致梦塞连进战场时，若你操控另一个海盗，则横置至多两个目标非地永久物。

* 如果于致梦塞连进战场时，你并未操控其他海盗，则其最后一个异能不会触发。如果在该异能结算前，你失去了所有其他海盗的操控权，则该异能不会生效。

摄魂旋律

{X} {蓝} {蓝}

法术

获得目标总法术力费用为X的生物之操控权。

* 如果某个永久物的法术力费用包含 {X}，则X视为0。

* 摄魂旋律之改变操控权的效应会一直持续下去。它不会在清除步骤中消除。

* 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，且赋予其他牌手该些永久物之操控权的效应立即终止。

吞舰巨鱼

{五} {蓝} {蓝}

生物～鱼

6/6

每当吞舰巨鱼攻击时，目标牌手将其牌库从顶上算起一半数量的牌置入其坟墓场，小数点后进位。

* 吞舰巨鱼的触发式异能可以指定任何牌手为目标，而不仅限于其所攻击的牌手。

* 如果两个吞舰巨鱼攻击，则每个触发都会分别计算该牌手牌库「从顶上算起一半」的数量。举例来说，如果该目标牌手牌库中有十五张牌，则该牌手先将顶上八张牌置入其坟墓场，然后再将顶上四张牌置入其坟墓场。

攫陷潮流（仅出现在鹏洛客套牌中）

{四} {蓝}

法术

将至多两个目标生物移回其拥有者手上。

从你的牌库和 / 或坟墓场中搜寻一张名称为灵控逸才杰斯的牌，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。

* 你可以在未选择任何目标生物的情况下施放攫陷潮流。你将就只搜寻灵控逸才杰斯。但是，如果你选择了任何目标，且在攫陷潮流结算之前，所有目标都已成为不合法，则该咒语会被反击。你不会搜寻。

秘溪讯使

{三} {蓝}

生物～人鱼 / 战士

2/3

由你操控且其上有+1/+1指示物的生物不能被阻挡。

* 一旦某个由你操控的生物已被阻挡，在其上放置+1/+1指示物不会使其成为未受阻挡。

流离谋士杰斯

{一} {蓝} {蓝}

传奇鹏洛客～杰斯

3

+1: 本回合中，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，抓一张牌，然后弃一张牌。

-2: 派出一个2/2蓝色虚影衍生生物，且具有「当此生物成为咒语的目标时，将它牺牲。」

-5: 派出两个衍生物，这些衍生物为流离谋士杰斯的复制品，但不是传奇。

* 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，则由杰斯的第一个异能所产生的延迟触发式异能便有可能多次触发。

* 如果由杰斯的第二个异能派出的衍生物成为咒语的目标，则其异能触发并进入堆叠，且位于该咒语之上。该异能会先一步结算（令你牺牲衍生物）。除非该咒语有另一个目标，否则当它稍后试图结算时，会因为没有任何合法目标而被反击。

* 由杰斯的最后一个异能派出的衍生物只会复制杰斯上所印制的东西而已。它们不会复制杰斯上原有的指示物数量或结附在其上的灵气，也不会复制改变其颜色或类别等等的非复制效应。这类衍生物进战场时上面均有三个忠诚指示物。本回合中，你能够起动这些衍生物上面的忠诚异能，且每个衍生物均只能起动一次。

* 由杰斯的最后一个异能派出的衍生物没有传奇此超类别。如果其他物件成为该衍生物的复制品，则新得到的复制品也不会是传奇。

* 你能够在操控一个传奇的流离谋士杰斯之外，还操控任意数量之流离谋士杰斯的非传奇复制品。请参阅本文通则释疑段落中的「规则变动：鹏洛客改为遵循『传奇规则』」部分。

灵控逸才杰斯（仅出现在鹏洛客套牌中）

{四} {蓝} {蓝}

传奇鹏洛客～杰斯

5

+1: 抓一张牌。

+1: 重置所有由你操控的生物。

-9: 获得至多三个目标生物的操控权。

* 杰斯最后一个异能的改变操控权效应会一直持续下去。该效应不会在清除步骤中消除，也不会在你失去杰斯的操控权时终止。

* 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，且赋予其他牌手该些永久物之操控权的效应立即终止。

波涛护卫柯帕拉

{一} {蓝} {蓝}

传奇生物～人鱼 / 法术师

2/2

由对手施放且以由你操控的人鱼为目标之咒语增加{二}来施放。
由对手起动且以由你操控的人鱼为目标之异能增加{二}来起动。

* 对于由对手施放且以由你操控的人鱼为目标的咒语而言，如要计算其总费用，先从该牌手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。

* 起动式异能会包含冒号。通常会写成「[费用]: [效应]。」

* 柯帕拉的异能不会影响以由你操控之人鱼为目标的触发式异能（以「当～」，「每当～」或「在～时」为开头）。

* 指定多个由你操控之人鱼为目标的咒语或异能，只需增加{二}来施放或起动。

警戒员驱障

{二} {蓝}

瞬间

如果你操控海盗，则警戒员驱障减少{一}来施放。
除非目标咒语的操控者支付{四}，否则反击该咒语。

* 一旦你宣告施放警戒员驱障，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，牌手无法通过移除你的海盗来增加该咒语的费用。

险恶旅程

{一} {蓝}

瞬间

将目标不由你操控的非地永久物移回其拥有者手上。如果其总法术力费用等于或小于2，则占卜2。

* 如果在险恶旅程结算时，该目标永久物已经是不合法目标，则整个咒语都会被反击。你将不会占卜。

* 利用该永久物在战场时的总法术力费用来确定你是否能占卜。

* 如果某个永久物的法术力费用包含{X}，则X视为0。

探寻阿兹坎特

{一} {蓝}

传奇结界

在你的维持开始时，检视你的牌库顶牌。你可以将其置入你的坟墓场。然后如果你的坟墓场中有七张或更多牌，则你可以转化探寻阿兹坎特。

////

沉没废墟阿兹坎特

传奇地

（由探寻阿兹坎特转化。）

{横置}: 加{蓝}到你的法术力池中。

{二} {蓝}, {横置}: 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，并将其置于你手上。将其余的牌以任意顺序置于你牌库底。

* 如果你是在结算探寻阿兹坎特之触发式异能以外的其他情况下将第七张牌置入你的坟墓场，则你还不能转化探寻阿兹坎特。你得等到你的下一个维持才行。

* 如果你的坟墓场中有七张或更多牌，则就算你在结算探寻阿兹坎特的触发式异能时选择不将你的牌库顶牌置入你的坟墓场，你也可以转化探寻阿兹坎特。

* 如果你在结算探寻阿兹坎特的触发式异能时，未将你的牌库顶牌置入你的坟墓场，则你就将它留在你的牌库顶（且可能在你的抓牌步骤中抓上它）。

息暴塞连

{蓝}

生物～塞连 / 海盗 / 法术师

1/1

飞行

{蓝}，牺牲息暴塞连：反击目标咒语或异能，且须为以你或由你操控的生物为目标者。

* 对具有数个目标的咒语或异能来说，只要其中的一个目标是你或由你操控的生物，则息暴塞连的起动式异能就能以该咒语或异能为目标。

塞连诈术

{一} {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。如果以此法放逐的是海盗，则抓一张牌。

* 被放逐的生物回到战场后，会是个全新的物件，与先前的存在状况毫无关联。结附于所放逐生物上的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。已装备在被放逐的生物上的武器，将会卸装并留在战场上。被放逐的生物上的任何指示物都会消失。

* 所移回的生物不会再度成为之前指定其为目标之咒语或异能的目标。但未指定其为目标之咒语（例如灭绝星落）仍会对其产生影响。

* 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。

* 如果该生物在放逐的时候是海盗，你就能抓一张牌，就算该生物未返回战场（最有可能是因为它是衍生物），或虽然返回战场但已不是海盗（最有可能是因为它复制了其他东西）也一样。

咒语欺诈

{三} {蓝} {蓝}

瞬间

反击目标咒语。派出X个无色珍宝衍生神器，X为该咒语的总法术力费用。它们具有「{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。」

* 对于法术力费用中有{X}的咒语，则利用为X所选的值来确定该咒语的总法术力费用。

* 你可以指定一个不能被反击的咒语为目标。当咒语欺诈结算时，该目标咒语不受到影响，但你仍将得到珍宝。

风暴塑师

{三} {蓝}

生物～人鱼 / 法师

3/2

风暴塑师不能被阻挡。

当风暴塑师进战场时，将一个由你操控的生物移回其拥有者手上。

* 风暴塑师的最后一个异能并未指定你要移回手上的生物为目标。你是于异能结算时作出选择。在你选择生物与将其移回之间，没有牌手能有所行动。

* 风暴塑师的最后一个异能为强制性。如果在其结算时，风暴塑师是唯一一个由你操控的生物，则你必须将它移回其拥有者手上。

暴雨唤师

{二} {蓝} {蓝}

生物～人鱼 / 法师

2/3

当暴雨唤师进战场时，横置由目标对手操控的所有生物。

* 暴雨唤师的异能仅指定牌手为目标。该咒语结算时，由该牌手操控之具辟邪异能生物也会被横置。

水阱织师

{二} {蓝}

生物～人鱼 / 法师

2/2

当水阱织师进战场时，横置目标由对手操控的生物。该生物于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

* 水阱织师的异能能够指定已横置的生物为目标。该生物于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

黑色

阿古尔血禁仪式

{一} {黑}

传奇结界

{一} {黑}，支付2点生命：抓一张牌。

在你的维持开始时，若你的总生命为5或更少，则你可以转化阿古尔血禁仪式。

/////

阿克拉佐神殿

传奇地

（由阿古尔血禁仪式转化。）

{横置}：加{黑}到你的法力池中。

{横置}，牺牲一个生物：你获得等同于所牺牲生物之防御力的生命。

* 如果你于你的维持开始时总生命为6或更多，则阿古尔血禁仪式的第二个异能不会触发。在你的回合中，你没法在维持开始之前有所行动。

* 如果在阿古尔血禁仪式的第二个异能试图结算时，你的总生命为6或更多，则它不会生效。

* 一旦你已宣告起动阿克拉佐神殿的最后一个异能，任何人就已来不及试图移除你所牺牲的生物，好影响你利用此异能。

* 阿克拉佐神殿的最后一个异能会利用生物最后在战场时的防御力来决定你会获得多少点生命。

沥血团主教

{三}{黑}{黑}

生物~吸血鬼 / 僧侣

3/3

当沥血团主教进战场时，你每操控一个吸血鬼，目标对手便失去1点生命。

* 只有于沥血团主教的异能结算时，才会计算由你操控的吸血鬼数量。如果沥血团主教仍在战场上，则它会将自己计算在内。

血狂神圣武士

{一}{黑}

生物~吸血鬼 / 骑士

1/1

闪现

血狂神圣武士进战场时上面有数个+1/+1指示物，其数量等同于本回合中死去的生物数量。

* 血狂神圣武士的最后一个异能会计算本回合中从战场进入任一坟墓场中的所有生物，包括衍生生物以及离开战场时还是生物的非生物牌。它不检查上述生物是否还在坟墓场中。

* 血狂神圣武士的最后一个异能不会计算直接置入坟墓场以外其他区域的生物（也许是由于替代性效应，例如改为被放逐的生物，或在指挥官玩法中被移至统帅区的指挥官）。

聚骨场会谈

{五}{黑}{黑}

法术

选择至多五张目标在坟墓场中的生物牌。放逐这些牌。由任一对手将它们分成两堆。你选择其中一堆，将该堆中所有牌在你的操控下放进战场，其余则置入其拥有者的坟墓场。

* 选为目标的生物牌可以来自不同的坟墓场。

* 由你（而非对手）选择哪一堆要放进战场，另一堆要移回坟墓场。

* 任何一堆可以没有牌。在此情况下，你将选择是否将所有被放逐的牌放进战场或置入坟墓场。

* 在多人游戏中，当此异能结算时，你选择一位对手来将牌分堆。这并不会指定该对手为目标。由于会展示这些牌，所有牌手都可以看到这些牌并提供意见。

* 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，则所有因聚骨场会谈之效应而受你操控的生物都会被放逐。

雇凶杀人

{三}{黑}{黑}

法术

消灭目标生物。派出两个无色珍宝衍生神器，它们具有「{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。」

* 如果在雇凶杀人结算时，该目标生物已经是不合法目标，则整个咒语都会被反击。你不会得到珍宝。另一方面，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），则你能得到珍宝。

昂贵劫夺

{一}{黑}

瞬间

牺牲一个神器或生物，以作为施放昂贵劫夺的额外费用。

抓两张牌。

* 你不能牺牲一个珍宝来同时支付昂贵劫夺的费用与额外费用这两部分费用。

黑暗滋养

{四}{黑}

瞬间

黑暗滋养对目标生物或牌手造成3点伤害。你获得3点生命。

* 如果在黑暗滋养结算时，该目标生物或牌手已经是不合法目标，则整个咒语都会被反击。你将不会获得生命。

必达舰队追迹人

{黑}

生物～人类 / 海盗

1/1

{一}{黑}，{横置}：将两张目标在同一对手坟墓场中的牌放逐。令必达舰队追迹人勘察。（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。）

* 你无法在不指定同一对手坟墓场中的两张牌为目标的情况下就起动必达舰队追迹人的异能。

* 如果在必达舰队追迹人的异能结算时，只有一张目标牌已成为不合法目标，则会放逐剩余那张尚为合法目标的牌，且必达舰队追迹人勘察。

* 如果在必达舰队追迹人的异能结算时，这两张目标牌都已成为不合法目标，则整个异能会被反击。必达舰队追迹人不会勘察。

不亡先祖

{四}{黑}{黑}

生物~吸血鬼 / 骑士

4/4

飞行

横置三个由你操控且未横置的吸血鬼：将不亡先祖从你的坟墓场移回你手上。

* 不亡先祖的最后一个异能只有于它在你坟墓场中的时候才能起动。

* 一旦你宣告起动不亡先祖的最后一个异能，则直到该异能的费用支付完毕，没有牌手能有所行动。特别一提，牌手无法通过横置或移除由你操控的吸血鬼来阻止该异能。

* 你可以横置任意一个由你操控且未横置的吸血鬼来起动最后一个异能，包括你并未在自己最近的一回合开始时持续操控的吸血鬼。（注意横置该生物并未使用{横置}[横置符号]。）

危急落难人

{一}{黑}

生物~人类 / 海盗

2/3

除非你操控神器，否则危急落难人不能攻击。

* 一旦危急落难人已攻击，则就算你已不再操控神器，它也会留在战斗中。

焦炬舰队劫夺客

{三}{黑}{黑}

生物~半兽人 / 海盗 / 法师

4/4

威慑，死触

当焦炬舰队劫夺客进战场时，每位牌手各失去三分之一的生命，小数点后进位。

* 举例来说，如果你有13点生命，则你会失去5点生命。

* 如果某牌手有1点生命，则该牌手会失去1点生命。如果在此之后所有牌手的总生命均为0，则这盘游戏为平手。

* 在双头巨人游戏中，每位牌手均会失去等同于队伍总生命三分之一的生命，小数点后进位。举例来说，如果某队伍有13点生命，则该队伍的每位牌手各失去5点生命，该队伍总共失去10点生命。

莫测舰队船长

{一}{黑}

生物~人类 / 海盗

2/1

威慑

每当莫测舰队船长攻击时，若你操控另一个非衍生物的海盗，则你可以支付{二}。如果你如此作，则派出一个2/2黑色，具威慑异能的海盗衍生生物。

* 在结算莫测舰队船长的触发式异能时，你无法多次支付{二}，好派出多个海盗衍生生物。

* 如果在莫测舰队船长攻击时，你并未操控其他不是衍生物的海盗，则它的触发式异能不会触发。如果于该异能结算时，你未操控其他不是衍生物的海盗，则你不能支付{二}。

司命召令

{二}{黑}

法术

将一张海盗牌从你的坟墓场移回你手上，然后对吸血鬼牌、恐龙牌和人鱼牌执行同样流程。

* 司命召令并未指定要移回的牌为目标。你是在其结算时作选择。在你作决定和将牌移回手上之间，没有牌手能有所行动。

* 如果你坟墓场中的某张牌有多种上述类别（例如一个恐龙由于玄秘适境效应之故同时也是吸血鬼 / 恐龙），则你可以为其中一种类别作选择时移回这张牌，而在为另一种类别作选择时移回其他牌。

* 如果你坟墓场中的牌里没有某种所列的生物类别，你就只是跳到为下一种类别作选择。

无情劫掠

{二}{黑}

法术

目标对手弃两张牌。

突击~如果你于本回合中曾以生物攻击，则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。」

* 如果你于本回合中曾以生物攻击，则就算该目标对手只弃了一张或零张牌，你也能得到一个珍宝。

航箏掠盗

{一}{黑}

生物~人类 / 海盗

1/2

飞行

当航箏掠盗进战场时，目标对手展示其手牌。你选择其中一张非生物且非地的牌。放逐该牌，直到航箏掠盗离开战场为止。

* 如果航箏掠盗在其进战场异能结算之前离开战场，对手将展示其手牌，但不会放逐任何牌。

* 所放逐的牌会在航箏掠盗离开战场之后立即移回其拥有者手上。在这两个事件之间什么都不会发生，包括状态动作。

* 在多人游戏中，如果航箒掠盗的拥有者离开了游戏，所放逐的牌将会移回其拥有者手上。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。

伏击卓柏卡布拉

{三}{黑}

生物～野兽 / 惊惧兽

2/3

每当一个由你操控的生物勘察时，目标由对手操控的生物得-2/-2直到回合结束。

* 要等到你的生物完成勘察之后，才需为伏击卓柏卡布拉的异能选择目标。

* 如果某咒语或异能原本令特定生物进行勘察，但等到该咒语或异能结算时，该生物已离开战场，则所指定的生物依然会勘察。注记于「每当一个由你操控的生物勘察时」触发的效应（例如伏击卓柏卡布拉所具有者）仍会依情况触发。

吸血鬼印记

{三}{黑}

结界～灵气

结附于生物

所结附的生物得+2/+2且具有系命异能。

* 同一个生物上的数个系命异能不会累计。

拥财狂欢

{四}{黑}

结界

每当一个由对手操控的生物死去时，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。」

在你的维持开始时，若你操控十个或更多个珍宝，你便赢得此盘游戏。

* 如果你于你的维持开始时未操控十个珍宝，拥财狂欢的第二个异能不会触发。在你的回合中，你没法在维持开始之前有所行动。

* 如果你于拥财狂欢的第二个异能结算时未操控十个珍宝，你不会赢得这盘游戏。

* 如果某生物在拥财狂欢被消灭的同时死去，则你会获得一个珍宝。

* 如果拥财狂欢的第二个异能让你赢得了这盘游戏，请不要将你的珍宝衍生物抛向空中，这可能会干扰甚至弄伤其他牌手。

遗迹劫徒

{二}{黑}

生物～半兽人 / 海盜

3/2

突击～在你的结束步骤开始时，若你于本回合中曾以生物攻击，则展示你的牌库顶牌，并将该牌置于你手上。你失去等同于该牌之总法术力费用的生命。

* 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。

无情诈徒

{二} {黑}

生物～半兽人 / 海盗

3/2

{二} {黑}，牺牲一个生物：派出两个无色珍宝衍生神器，它们具有「{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。」

牺牲三个珍宝：抓一张牌。

* 你可以牺牲无情诈徒来支付本身第一个异能的费用。

* 你在起动无情诈徒的最后一个异能时牺牲的珍宝不能同时用于牺牲来产生法术力。

访圣团骑士

{二} {黑} {黑}

生物～吸血鬼 / 骑士

3/4

每当一个由你操控的吸血鬼攻击时，每位对手各失去1点生命且你获得1点生命。

* 在双头巨人游戏中，访圣团骑士的最后一个异能会让对手队伍失去2点生命且你获得1点生命。

阴谋诡计

{黑}

瞬间

直到回合结束，目标由你操控的生物得+1/+1且目标由对手操控的生物得-1/-1。

* 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，否则你不能施放阴谋诡计。

* 如果你施放阴谋诡计后，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。

剑尖外交

{二} {黑}

法术

展示你牌库顶的三张牌。为每张此类牌各进行以下流程～除非任意对手支付3点生命，否则将该牌置于你手上。然后放逐剩余的牌。

* 你先展示全部三张牌，对手再为每张牌决定是否要支付生命。

* 在多人游戏中，所有对手先就其中一张牌依照回合顺序依次决定是否要为其支付生命，而后再为后续牌张进行同样流程。由你决定这三张牌执行前述流程的顺序，但对手在作决定之前可以相互讨论。之后对手在作决定时，会知道先前对手所作的选择。

瓦丝卡的藐视

{二} {黑} {黑}

瞬间

放逐目标生物或鹏洛客。你获得2点生命。

* 如果在瓦丝卡的藐视结算时，该目标生物或鹏洛客已经是不合法目标，则整个咒语都会被反击。你将不会获得生命。

红色

安戈斯的劫掠者

{五} {红} {红}

生物～人类 / 海盗

4/4

如果某个由你操控的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两倍的伤害。

* 如果某个由你操控且具践踏异能的生物将对阻挡生物造成战斗伤害，且此时你操控安戈斯的劫掠者，则你必须依照其未经修订的伤害数量来分配。举例来说，一个3/3具践踏异能的生物，在受一个2/2生物阻挡时，至多能向防御牌手分配1点伤害。而后它会对阻挡生物造成4点伤害，并对防御牌手造成2点伤害。

* 如果某效应（例如茜卓的旋炎咒所具有者）让你在目标之间分配伤害，则你必须先依照其未经修订的伤害数量来分配，而后该数量才会加倍。

* 如果你操控两个安戈斯的劫掠者，则由你操控之来源造成的伤害会变成4倍。如果你操控三个，便会变成8倍，以此类推。

坐骑角羽龙

{三} {红}

生物～恐龙

5/5

坐骑角羽龙不能单独进行攻击或阻挡。

* 如果你操控数个坐骑角羽龙，则它们可以一起攻击或阻挡，就算没有其他生物攻击或阻挡也是一样。

* 尽管坐骑角羽龙不能单独进行攻击，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，坐骑角羽龙可以攻击某位对手，而另一个生物则可以攻击由该对手所操控的某个鹏洛客。类似地，其他进行阻挡的生物无需与坐骑角羽龙阻挡同一个生物。

*一旦坐骑角羽龙已攻击或阻挡，则就算你已不再操控另一个进行攻击或阻挡的生物，它也会留在战斗中。

*如果某效应要求坐骑角羽龙若能进行攻击或阻挡则须如此作，且你操控另一个能进行攻击或阻挡的生物，则你必须用坐骑角羽龙和该生物进行攻击或阻挡。

*在双头巨人游戏中，坐骑角羽龙可以与由你队友操控的生物一起攻击或阻挡，即使由你操控的其他生物并未一起进行攻击或阻挡也是一样。

炙阳化身

{三} {红} {红} {红}

生物～恐龙 / 圣者

6/6

当炙阳化身进战场时，它向目标对手造成3点伤害，且对至多一个目标生物造成3点伤害。

*炙阳化身的异能可以指定任何生物为目标，而不仅限于由目标对手操控者。

*如果炙阳化身的异能有两个目标，但其中一个目标不合法，则剩余的目标仍会受到伤害。

兰娜莉速腾船长

{二} {红}

传奇生物～人类 / 海盗

2/2

敏捷

每当兰娜莉速腾船长攻击时，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。」

每当你牺牲一个珍宝时，兰娜莉速腾船长得+1/+0直到回合结束。

*就算是在没有东西可供你支付法术力的情况下，你也能起动珍宝的法术力异能。

*每当你因任何原因牺牲珍宝时，兰娜莉速腾船长的最后一个异能都会触发，而不仅限于为起动珍宝的法术力异能而牺牲的情况。

*如果你牺牲珍宝来施放兰娜莉速腾船长，则这些珍宝不会触发其最后一个异能。

魅力船员

{三} {红}

生物～人类 / 海盗

4/3

{三} {红}：获得目标由对手操控的生物之操控权直到回合结束。重置该生物。它获得敏捷异能直到回合结束。只可以于你能施放法术的时机下起动此异能。

*你能以此法指定一个未横置的生物为目标并获得其操控权。

恐龙狂奔

{二} {红}

瞬间

进行攻击的生物得+2/+0直到回合结束。由你操控的恐龙获得践踏异能直到回合结束。

* 在双头巨人游戏中，由你队友操控之进行攻击的生物也能得+2/+0，但只有由你操控的恐龙才能获得践踏异能。

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。

炎祠守卫

{红}

生物～元素

1/1

威慑

{七} {红}，{横置}，牺牲炎祠守卫：它对至多两个目标生物各造成3 点伤害。

* 你无法为了要炎祠守卫对同一个生物造成6点伤害，而两次都选择它为目标。

劫持

{一} {红} {红}

法术

获得目标神器或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。

* 你能以此法指定一个未横置的神器或生物为目标并获得其操控权。你也可以重置一个你已操控的神器或生物并赋予其敏捷异能。

华特莉的驱策（仅出现在鹏洛客套牌中）

{红}

瞬间

目标生物得+2/+0直到回合结束。如果你操控华特莉鹏洛客，则改为该生物得+4/+0直到回合结束。

* 只有在华特莉的驱策结算时，才会检查你是否操控华特莉鹏洛客。如果华特莉在本回合稍后的时段中离开战场或受你操控，该生物的力量也不会改变。

电擎船员

{二} {红}

生物～鬼怪 / 海盗

0/5

{横置}：电擎船员向每位对手各造成1点伤害。

每当你施放海盗咒语时，重置电擎船员。

* 电擎船员的第二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。

* 在双头巨人游戏中，电擎船员的起动式异能会让对手队伍失去2点生命。

代用军火

{一} {红}

结界

{一}，牺牲一个神器或生物：代用军火对目标生物或牌手造成1点伤害。

* 你不能牺牲一个珍宝来同时支付{一}与「牺牲一个神器或生物」这两部分费用。

欧特佩克猎师

{一} {红}

生物～人类 / 祭司

1/2

你施放的恐龙咒语减少{一}来施放。

{横置}：目标恐龙获得敏捷异能直到回合结束。

* 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。

莽闯暴猛龙

{二} {红}

生物～恐龙

3/3

威慑

牌手不能获得生命。

每当另一个生物进战场时，莽闯暴猛龙对该生物的操控者造成1点伤害。

* 通常会使得牌手获得生命的咒语和异能于莽闯暴猛龙在战场期间依旧会结算。没有牌手会获得生命，但该咒语或异能所具有的其他效应都会生效。

* 于莽闯暴猛龙在战场期间，如果某效应会将某牌手的总生命设定在某个数值，并且该数值比该牌手目前的总生命要多，则该牌手的总生命不会变动。

* 每当任一牌手（包括你）有生物进战场时，莽闯暴猛龙的最后一个异能都会触发。

* 如果莽闯暴猛龙与另一个生物同时进战场，它的最后一个异能会触发。

惹怒

{红}

法术

惹怒对目标由你操控的生物造成1点伤害。该生物获得践踏异能直到回合结束。

抓一张牌。

* 如果惹怒指定了一个防御力为1的生物为目标，则该生物要等到你抓完牌后才会被消灭。该生物的异能可能会影响这次抓牌，或是因此次抓牌而触发，视情况而定。

* 如果有效应防止了惹怒将造成的伤害，则该生物依旧会获得践踏异能直到回合结束。

* 如果在惹怒结算时，该目标生物已经是不合法目标，则整个咒语都会被反击。你不会因此抓牌。

喧闹船员

{二} {红} {红}

生物～人类 / 海盗

3/3

践踏

当喧闹船员进战场时，抓三张牌，然后随机弃两张牌。如果以此法弃掉的两张牌之间具共通的牌类别，则在喧闹船员上放置两个+1/+1指示物。

* 一旦喧闹船员的触发式异能开始结算，则直到其完成结算之前，没有牌手能有所行动。特别一提，你无法通过弃掉或施放刚抓上来的任何牌来影响随机弃牌的结果。

* 所弃的牌上出现之类别包括神器、生物、结界、瞬间、地、鹏洛客、法术，以及部族（见于某些旧版牌张上的牌类别）。传奇是超类别，而不是牌类别。

* 所弃各牌之间只需有一种共同的牌类别即可。举例来说，如果你弃掉了一张神器生物和一张结界生物，则喧闹船员会得到两个+1/+1指示物。

* 就算所弃各牌之间恰好有多种共通的牌类别，喧闹船员得到的+1/+1指示物也不会多于两个。

旭冠猎龙

{四} {红} {红}

生物～恐龙

5/4

激怒～每当旭冠猎龙受到伤害时，它向目标对手造成3点伤害。

* 如果你的总生命在旭冠猎龙受到致命伤害的同时降至0或更少，则你会在旭冠猎龙的激怒异能结算之前就输掉这盘游戏。

阳禽祝愿

{五} {红}

结界

每当从你手上施放咒语时，展示你牌库顶的X张牌，X为该咒语的总法术力费用。你可以施放一张以此法展示且总法术力费用等于或小于X的牌，且不需支付其法术力费用。将其余的牌以随机顺序置于你的牌库底。

* 施放阳禽祝愿不会触发其本身的异能。

* 阳禽祝愿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。如果你在该异能结算的中途施放了某咒语，则该咒语会比触发该异能之咒语先一步结算。

* 对于法术力费用中有 {X} 的咒语，则利用为X所选的值来确定该咒语的总法术力费用。

* 如果该咒语的总法术力费用是0，则在阳禽祝愿的异能结算时，什么都不会发生。

* 如果所展示之牌库中的牌法术力费用中包含 {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。

* 如果你要施放其中一张所展示的牌，则你是在触发式异能结算的中途一并施放之。你不能等到本回合内稍后时段再施放。不会受到牌张类别的使用时机限制，但其他的限制则不会被忽略（例如「只能在战斗中施放[此牌]」）。

* 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（例如昂贵劫夺），则你必须支付之，才能施放此牌。

* 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。

蒂洛纳理骑士

{一} {红}

生物～人类 / 骑士

2/2

每当蒂洛纳理骑士攻击时，若你操控恐龙，则蒂洛纳理骑士得+1/+1直到回合结束。

* 如果你于蒂洛纳理骑士攻击时未操控恐龙，则该异能不会触发。如果你于蒂洛纳理骑士的异能结算时未操控恐龙，则该异能不会生效。

* 只要在蒂洛纳理骑士的异能结算时你操控一个或多个恐龙，蒂洛纳理骑士便能在该回合接下来的时段中得到+1/+1，就算你在当回合稍后已不再操控恐龙也一样。

蒂洛纳理变貌师

{二} {红}

生物～人类 / 祭师

0/1

敏捷

每当蒂洛纳理变貌师攻击时，选择另一个目标进行攻击且非传奇的生物。蒂洛纳理变貌师成为该生物的复制品直到回合结束。

* 如果蒂洛纳理变貌师异能的目标成为不合法，则蒂洛纳理变貌师不会成为任何东西的复制品。它仍会是0/1的攻击生物。

* 蒂洛纳理变貌师所复制的只有目标生物上所印制的东西，加上已对该永久物生效的其他复制效应。它不会复制该生物上的指示物，也不会复制改变其力量、防御力、类别、颜色等等的效应。

* 特别一提，蒂洛纳理变貌师不会复制让非生物永久物成为生物的效应。如果此复制效应会使得蒂洛纳理变貌师不再是生物，则它会被移出战斗。

* 如果蒂洛纳理变貌师要复制的生物已经复制了别的东西，则蒂洛纳理变貌师会是该目标已经复制的样子。

* 如果在蒂洛纳理变貌师成为另一个生物的复制品之前，某个咒语或异能结算而产生的效应（例如奋扬咆哮）就已开始对其生效，则该效应会继续生效。

* 由于已宣告完攻击者，因此如果蒂洛纳理变貌师复制了任何注记会于当本身或其他生物攻击时触发的异能，它们都不会触发。

* 一旦蒂洛纳理变貌师的异能结算，则就算所复制的生物特征改变，或所复制的生物离开战场，蒂洛纳理变貌师的新特征都不会改变。

* 蒂洛纳理变貌师在整个结束步骤当中仍然是该生物的复制品。「移除其上伤害」与「其复制效应消除」这两件事情同时发生。

诱人珍宝

{三} {红}

结界

如果可能，每位对手每次战斗都必须以至少一个生物攻击你或由你操控的鹏洛客。

在你的结束步骤开始时，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。」

* 每位对手只需要以总共一个生物攻击你或由你操控的鹏洛客即可，而不是要为你和每个由你操控的鹏洛客各派一个生物攻击。其他生物可任意攻击其他牌手或其他鹏洛客，甚至不进行攻击。

* 如果某生物因故无法攻击你或由你操控的鹏洛客（例如在其操控者的宣告攻击者开始时处于横置状态、或受到「召唤失调」的影响），则该生物不必攻击。如果由某牌手操控的所有生物都无法攻击你或由你操控的鹏洛客，则诱人珍宝的要求在该次战斗中不会生效。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。

* 在双头巨人游戏中，如果你的两位对手分别能够以至少一个生物攻击你的队伍或由你操控的鹏洛客，则他们都必须如此作。攻击由你队友操控的鹏洛客并不能满足诱人珍宝的要求。由攻击你的队伍之生物造成的战斗伤害可以分配给你的队友。

凡丝轰击炮阵

{三} {红}

传奇结界

在你的维持开始时，放逐你的牌库顶牌。如果该牌是非地牌，则本回合中，你可以施放该牌。

每当你施放同一回合中的第三个咒语时，你可以转化凡丝轰击炮阵。

////

喷火堡垒

传奇地

（由凡丝轰击炮阵转化。）

{横置}：加{红}到你的法术力池中。

{二} {红}，{横置}：喷火堡垒对目标生物或牌手造成3点伤害。

* 以凡丝轰击炮阵的第一个异能放逐的牌为牌面朝上地放逐。

* 施放所放逐的牌时，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。举例来说，如果你以此法放逐一张生物牌，你必须等到你的行动阶段才能施放之。

* 如果你不施放所放逐的牌，则此牌将持续被放逐。

* 凡丝轰击炮阵的第二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。

* 凡丝轰击炮阵的第二个异能会计算你施放的所有咒语，在你施放凡丝轰击炮阵的当回合中，它会将自己也计算在内。除非凡丝轰击炮阵于你施放该回合的第三个咒语时就已经在战场上，否则其异能不会触发。

绿色

阿佐坎弓箭手

{二} {绿}

生物～人类 / 弓箭手

1/4

延势

当阿佐坎弓箭手进战场时，你可以让它与另一个目标生物互斗。（它们各向对方造成等同于本身力量的伤害。）

* 于阿佐坎弓箭手的异能进入堆叠时，你就须一并指定另一个目标生物（如有）。于此异能结算时，你决定是否要让这些生物互斗。

* 如果在阿佐坎弓箭手的触发式异能结算时，它已不在战场上，或此异能的目标已不合法，则没有生物会造成或受到伤害。

* 阿佐坎弓箭手的异能能够指定另一个由你操控的生物为目标（例如具激怒异能的恐龙）。

蔽目浓雾

{二} {绿}

瞬间

于本回合中，防止将对生物造成的所有伤害。由你操控的生物获得辟邪异能直到回合结束。（它们不能成为由对手所操控之咒语或异能的目标。）

* 蔽目浓雾会防止将对生物造成的所有伤害，而不只是战斗伤害。

* 此效应也会为于该回合稍后时段才进战场的生物防止将对其造成的伤害。但于该回合稍后时段才受你操控的生物不会获得辟邪异能。

噬尸食腐龙

{二} {绿}

生物～恐龙

3/2

每当噬尸食腐龙进战场或攻击时，你可以将目标牌从坟墓场放逐。如果以此法放逐的是生物牌，则你获得2点生命。如果以此法放逐的是非生物牌，则噬尸食腐龙得+1/+1直到回合结束。

* 噬尸食腐龙的异能结算时不可能同时提供两种加成。如果以此法放逐的是一张神器生物牌，则该牌属于生物牌，而不是非生物牌。

繁根林斗士

{一} {绿}

生物~人鱼 / 祭师

1/1

每当你施放非生物咒语时，在繁根林斗士上放置一个+1/+1指示物。

* 繁根林斗士的异能会比触发它的咒语先一步结算。

繁根林战士

{一} {绿}

生物~人鱼 / 战士

2/2

每当繁根林战士被阻挡时，它得+1/+1直到回合结束。

* 如果受到多个生物阻挡，繁根林战士的异能只会触发一次。

巨兽牧者

{一} {绿}

生物~人类 / 德鲁伊

1/1

只要你操控恐龙，巨兽牧者便得+2/+2。

{横置}：加一点任意颜色的法术力到你的法术力池中。

* 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此巨兽牧者在战斗中受到的伤害，可能会因为你在该回合稍后时段不再操控恐龙而变成致命伤害。

突发成长

{三} {绿}

法术

直到回合结束，目标生物得+5/+5，且本回合若能被阻挡，则须如此作。

* 如果该目标生物攻击，且防御牌手在宣告阻挡者步骤中操控了能阻挡它的生物，则他必须为之至少指派一个阻挡者。其他生物可以去同样阻挡它、去阻挡其他生物，甚至不进行阻挡。

伊替莫成长仪式

{二} {绿}

传奇结界

当伊替莫成长仪式进战场时，检视你牌库顶的四张牌。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。

在你的结束步骤开始时，若你操控四个或更多生物，转化伊替莫成长仪式。

/////

烈阳育所伊替莫

传奇地

（由伊替莫成长仪式转化。）

{横置}：加{绿}到你的法术力池中。

{横置}：你每操控一个生物，便加{绿}到你的法术力池中。

* 如果你在你的结束步骤开始时并未操控四个或更多生物，则伊替莫成长仪式的最后一个异能不会触发。如果你在该异能结算时并未操控四个或更多生物，则该异能不会生效。

* 如果某个由你操控的生物会于「在下个结束步骤开始时」被移离战场，则你可以让伊替莫成长仪式的异能在该生物离开战场前结算。

* 如果你获得某生物的操控权「直到回合结束」，或某个由你操控的非生物永久物成为生物「直到回合结束」，则在整个结束步骤中，它还是由你操控的生物。

翠玉守护者

{三} {绿}

生物～人鱼 / 祭师

2/2

辟邪（此生物不能成为由对手所操控之咒语或异能的目标。）

当翠玉守护者进战场时，在目标由你操控的人鱼上放置一个+1/+1指示物。

* 翠玉守护者可以指定其本身为其异能的目标。

库莫那传谕

{绿}

生物～人鱼 / 祭师

1/1

只要你操控海岛或另一个人鱼，库莫那传谕便得+1/+1。

* 无论你操控多少个人鱼或海岛，库莫那传谕都只能因它的异能得+1/+1。

* 大多数能产生蓝色法术力的非基本地都不是海岛。举例来说，冰河要塞就不是海岛。某些非基本地（例如出自*阿芒凯*系列的漫灌农地）之类别栏上确实印制了基本地类别，这类非基本地有可能会是海岛。

* 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此库莫那传谕在战斗中受到的伤害，可能会因为在该回合稍后时段你不再操控人鱼或海岛而变成致命伤害。

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到你的法术力池中。

* 你就算未操控生物，也能施放新天地。

* 如果在新天地结算时，此灵气将结附的地已经是不合法目标，则整个咒语都会被反击。它不会进战场，因此其异能也不会触发。

猛扑

{一} {绿}

瞬间

目标由你操控的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。）

* 如果当猛扑试图结算时，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。

贪食匕牙龙

{二} {绿}

生物～恐龙

3/2

激怒～每当贪食匕牙龙受到伤害时，你获得2点生命。

* 如果你的总生命在贪食匕牙龙受到致命伤害的同时降至0或更少，则你会在其激怒异能结算前就输掉这盘游戏。

川流使的恩泽

{一} {绿}

瞬间

在目标生物上放置一个+1/+1指示物，且在至多一个目标人鱼上放置一个+1/+1指示物。

* 你可以将川流使的恩泽的两个目标都指定为同一个人鱼生物。你也可以选择两个不同的人鱼生物为目标。

蛮野重踩

{二} {绿}

法术

如果蛮野重踩以由你操控的恐龙为目标，则它便减少{二}来施放。

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，否则你不能施放蛮野重踩。

* 如果在蛮野重踩结算时，其中任一目标已经是不合法目标，则两个生物都不会造成或受到伤害。

* 于蛮野重踩试图结算时，如果由你操控的生物已是不合法目标，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。

塑形师庇护所

{绿}

结界

每当一个由你操控的生物成为由对手操控之咒语或异能的目标时，你可以抓一张牌。

* 塑形师庇护所的触发式异能会比触发它的咒语或异能先一步结算。

* 在塑形师庇护所的触发式异能结算之后，但在触发它的咒语或异能结算之前，牌手有机会施放咒语和启动异能。特别一提，你刚抓上的那张牌就可以用来反击该咒语或异能。

一刀两断

{二} {绿} {绿}

瞬间

消灭目标神器或结界。

抓一张牌。

* 如果在一刀两断结算时，该目标神器或结界已经是不合法目标，则整个咒语都会被反击。你不会因此抓牌。另一方面，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），则你能抓一张牌。

新绿重生

{一} {绿}

瞬间

直到回合结束，目标生物获得「当此生物死去时，将它移回其拥有者手上。」

抓一张牌。

* 如果在新绿重生结算时，该目标生物已经是不合法目标，则整个咒语都会被反击。你不会因此抓牌。

青阳化身

{五} {绿} {绿}

生物～恐龙 / 圣者

5/5

每当青阳化身或另一个生物在你的操控下进战场时，你获得等同于该生物防御力的生命。

* 进战场生物之防御力，是于青阳化身异能结算时才确定。如果该生物已离开战场，便利用其最后在战场时的防御力。如果该生物的防御力小于0，则你的总生命不会发生变化。

塑蔓秘教徒

{二} {绿}

生物～人鱼 / 祭师

1/3

当塑蔓秘教徒进战场时，在至多两个目标由你操控的人鱼上各放置一个+1/+1指示物。

* 你无法为了让同一个人鱼得到两个+1/+1指示物，而两次都选择它为目标。

* 塑蔓秘教徒可以指定其本身为其异能的目标。

蛮荒醒眠师

{二} {绿} {绿}

生物～人鱼 / 祭师

3/3

{X} {绿} {绿}：在目标由你操控的地上放置X个+1/+1 指示物。该地成为0/0，具敏捷异能的元素生物。它仍然是地。

* 这一将地变为生物的效应会一直持续下去。此效应不会在清除步骤中消除，也不会在你失去蛮荒醒眠师之操控权时终止。

* 如果你将一个已经是生物的地指定为该异能的目标，则该地生物的基础力量与防御力会成为0/0，盖过其先前的基础力量与防御力。其他会影响其力量和 / 或防御力的效应（包括已有之+1/+1指示物）都将继续生效。

野生行客

{一} {绿}

生物～元素

1/3

每当一个由你操控的生物勘察时，在野生行客上放置一个+1/+1指示物且你获得3点生命。

* 如果有效应指示某生物勘察，但该生物在那之前离开了战场，则它仍会勘察。注记于「每当一个由你操控的生物勘察时」触发的效应（例如野生行客所具有者）仍会依情况触发。

* 如果野生行客于其触发式异能还在堆叠上的时候就离开战场，则你无法在任何东西上放置+1/+1指示物，但你仍会获得3点生命。

多色

贝克蒂霸司总帅

{一} {蓝} {黑} {红}

传奇生物～人类 / 海盗

3/3

由你操控的其他海盗得+1/+1。

在你的结束步骤开始时，从本回合曾受过三个或更多海盗之战斗伤害的牌手所操控的永久物中选择目标非地永久物。获得该永久物的操控权。

* 贝克蒂霸司总帅的触发式异能只会检查本回合稍早是否发生所注明之情形。它不关心在海盗造成伤害时贝克蒂霸司总帅是否在战场上，不关心这些生物是否还在战场，也不关心它们是否还是海盗。

* 如果某一个海盗多次造成战斗伤害（最有可能的原因是它具有连击异能），则对于贝克蒂霸司总帅的触发式异能而言，它只算作所要求的「三个海盗」之一。

* 如果有多位牌手受到了三个海盗的战斗伤害，你也只能指定一个永久物为目标。其操控者可为前述之任一牌手。

* 贝克蒂霸司总帅之触发式异能所产生的改变操控权效应会一直持续下去。此效应不会在清除步骤中消除，也不会在你失去贝克蒂霸司总帅之操控权时终止。

* 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，且赋予其他牌手该些永久物之操控权的效应立即终止。

* 在双头巨人游戏中，未受阻挡的攻击生物会对其所攻击的两位牌手之一造成战斗伤害。攻击队伍于分配战斗伤害时，为每个生物选择其要造成战斗伤害的牌手。在检查是否满足贝克蒂霸司总帅之触发式异能的条件时，会包括由你队友操控之海盗造成战斗伤害的情况。

好战霆伟龙
{五}{绿}{白}
生物~恐龙
4/6

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。

* 好战霆伟龙的异能并非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。所有其他检查力量与防御力的规则与效应，都会使用原本的数值。举例来说，猎捕弱者不会令生物利用其防御力来互斗。

必达舰队劫掠者
{三}{蓝}{黑}
生物~人类 / 海盗
3/3

你每操控一个神器，必达舰队劫掠者便得+1/+1。

{二}{蓝}{黑}：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。」

* 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此必达舰队劫掠者在战斗中受到的伤害，可能会因为在该回合稍后时段由你操控的其他神器离开战场而变成致命伤害。

焦炬舰队船长
{黑}{红}
生物~半兽人 / 海盗
2/2

每当焦炬舰队船长攻击时，每有一个进行攻击的其他海盗，它便得+1/+1直到回合结束。

* 于该异能结算时，才会计算其他正在进行攻击的海盗数量，并以此来决定焦炬舰队船长获得多少加成。

* 一旦此异能结算，则就算进行攻击的其他海盗数量发生变化，也不会改变此加成的大小。

* 在双头巨人游戏中，焦炬舰队船长之异能也将由你队友操控且进行攻击的海盗计算在内。

烈阳化身基撒斯

{五} {红} {绿} {白}

传奇生物～恐龙 / 圣者

7/6

践踏，警戒，敏捷

每当烈阳化身基撒斯对任一牌手造成战斗伤害时，从你的牌库顶展示等量的牌。将其中任意数量的恐龙生物牌放进战场，其余的牌则以随机顺序置于你的牌库底。

* 如果你牌库中的牌少于基撒斯造成的伤害数量，则你展示你所有的牌。由于你不是在抓牌，因此不会输掉游戏。

人质挟匪

{二} {蓝} {黑}

生物～人类 / 海盗

2/3

当人质挟匪进战场时，放逐另一个目标神器或生物，直到人质挟匪离开战场为止。于该牌持续被放逐期间，你可以施放之，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。

* 人质挟匪已获得勘误，以阻止其指定自己为目标。正确的Oracle牌张参考文献叙述如上所示。

* 如果人质挟匪在其触发式异能结算前离开战场，则该目标永久物不会被放逐。

* 结附于所放逐永久物的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。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。

* 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。你无法施放它。

* 一旦你开始施放所放逐的牌，它便会被视为一个全新物件。你会操控该咒语以及该咒语所成的永久物，就算人质挟匪离开战场也是如此。

* 如果所放逐的牌仍在放逐区中，则它会在人质挟匪离开战场后立即返回战场。在这两个事件之间什么都不会发生，包括状态动作。

* 在多人游戏中，如果人质挟匪的拥有者离开了游戏，而该牌仍被放逐，且拥有者为另一位牌手，则所放逐的牌会在其拥有者的操控下移回战场。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。

* 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，则所有因人质挟匪异能之故而受你操控之咒语或永久物牌都会被放逐。

恐龙骑士华特莉（仅出现在鹏洛客套牌中）

{四} {红} {白}

传奇鹏洛客～华特莉

4

+2：在至多一个目标由你操控的恐龙上放置两个+1/+1指示物。

-3：目标由你操控的恐龙对目标不由你操控的生物造成伤害，其数量等同于前者的力量。

-7：由你操控的恐龙得+4/+4直到回合结束。

* 如果在华特莉的第二个异能结算时，任一生物已是不合法目标，则由你操控的生物不会造成伤害。

* 华特莉的最后一个异能只影响它结算时由你操控的恐龙。于该回合稍后时段才由你操控的恐龙，以及于该回合稍后时段才变成恐龙的生物不会得+4/+4。

战士诗人华特莉

{三} {红} {白}

传奇鹏洛客～华特莉

3

+2：你获得若干生命，其数量等同于由你操控的生物中力量最大者的数值。

0：派出一个3/3绿色，具践踏异能的恐龙衍生生物。

-X：战士诗人华特莉对任意数量的目标生物造成共X点伤害，你可以任意分配。以此法受到伤害的生物本回合不能进行阻挡。

* 由你操控的生物中力量最大者的数值，于华特莉的第一个异能结算时才确定。如果该数字是负数，则你不会获得生命也不会失去生命。

* 就算你并未操控其他生物，也可以起动华特莉的第一个异能。你只是不会获得生命。

* 你起动华特莉的最后一个异能时，便要在目标生物之间分配这些伤害。每个目标至少要分配1点伤害。如果X为0，则你无法选择任何目标。

* 如果其中某些目标（非全部目标）成为不合法目标，则原本的伤害分配方式依然适用，只是已成为不合法目标之生物不会受到伤害。如果所有目标都成为不合法目标，则该异能会被反击。

雷霆之声提莎娜

{五} {绿} {蓝}

传奇生物～人鱼 / 祭师

/

雷霆之声提莎娜的力量和防御力各等同于你的手牌数量。

你的手牌数量没有上限。

当雷霆之声提莎娜进战场时，你每操控一个生物，便抓一张牌。

* 只有在提莎娜的最后一个异能结算时，才会计算由你操控的生物数量。如果提莎娜仍在战场上，则会将它本身也计算在内。

* 如果提莎娜进战场时你手上没有牌，则在它的触发式异能结算前，它就会因防御力为0而被置入你的坟墓场。

* 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此提莎娜在战斗中受到的伤害，可能会因为在该回合稍后时段中你的手牌数量减少（例如你在战斗后的行动阶段中施放了手牌）而成为致命伤害。

玛甘屠夫沃娜

{三} {白} {黑}

传奇生物～吸血鬼 / 骑士

4/4

警戒, 系命

{横置}, 支付7点生命: 消灭目标非地永久物。只能于你的回合中起动此异能。

* 沃娜的最后一个异能可以在你回合中的任何步骤或阶段中起动, 包括战斗阶段。你可以先以沃娜攻击, 然后在宣告阻挡者之前起动其异能。这样做并不会将沃娜移出战斗。

寻宝客瓦丝卡

{四} {黑} {绿}

传奇鹏洛客～瓦丝卡

6

+2: 派出一个2/2黑色, 具威慑异能的海盗衍生生物。

-3: 消灭目标神器, 生物或结界。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。」

-10: 目标牌手的总生命成为1。

* 如果在瓦丝卡的第二个异能结算时, 该目标神器、生物或结界已经是不合法目标, 则整个异能都会被反击。你不会得到珍宝。另一方面, 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), 则你能得到珍宝。

* 要让某牌手的总生命成为1, 实际发生的事情是该牌手会因此失去 (或在某些罕见的情况下, 获得) 某数量的生命。举例来说, 如果此异能结算时, 该目标牌手的总生命是4, 则该牌手会失去3点生命。而其他会与失去生命互动的牌, 都会如此与这个效应产生互动。

神器

征服者巨帆船

{四}

神器～载具

2/10

当征服者巨帆船攻击时, 在战斗结束时放逐它, 然后将其在你的操控下移回战场且已转化。

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。)

////

征服者据点

地

(由征服者巨帆船转化。)

{横置}: 加{无}到你的法术力池中。

{二}, {横置}: 抓一张牌, 然后弃一张牌。

{四}, {横置}: 抓一张牌。

{六}, {横置}: 将目标牌从你的坟墓场移回你手上。

* 如果征服者巨帆船未能活过战斗, 则它不会被放逐。

* 与依夏兰系列中其他双面牌不同, 征服者巨帆船是先放逐, 然后再以已转化的状态移回战场。它进入战场时会被当作全新的物件。特别一提, 它会未横置地移回战场。

探源匕首

{二}

神器～武具

当探源匕首进战场时，目标对手派出两个0/2绿色，具守军异能的植物衍生生物。

佩带此武具的生物得+2/+1。

每当佩带此武具的生物对任一牌手造成战斗伤害时，你可以转化探源匕首。

佩带{二}

/////

未名谷

地

（由探源匕首转化。）

{横置}：加三点任意颜色的单色法术力到你的法术力池中。

* 利用佩带武具的生物攻击，不会令装备于该生物上的武具也一并被横置。当探源匕首转化为未名谷时，其通常为未横置的状态。

海盗的短弯刀

{三}

神器～武具

当海盗的短弯刀进战场时，将它装备在目标由你操控的海盗上。

佩带此武具的生物得+2/+1。

佩带{二}（{二}：装备在目标由你操控的生物上。佩带的时机视同法术。）

* 你就算未操控海盗，也能施放海盗的短弯刀。

原初护身符

{四}

神器

你施放的瞬间与法术咒语减少{一}来施放。

每当你施放瞬间或法术咒语时，在原初护身符上放置一个充电指示物。然后如果其上有四个或更多充电指示物，你可以移去这些指示物并转化它。

/////

原初涌泉

地

（由原初护身符转化。）

{横置}：加一点任意颜色的法术力到你的法术力池中。当该法术力用来施放瞬间或法术咒语时，复制该咒语，且你可以为该复制品选择新的目标。

* 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，其总法术力费用都不会改变。

* 减少咒语一般法术力费用的效应不会减少该咒语的有色法术力要求。

* 原初护身符的最后一个异能，会在你完成施放咒语之后才触发。特别一提，如果原初护身符是要在你施放某咒语之后才会得到第四个指示物，则你无法利用原初涌泉来支付该咒语的费用。

* 如果以结算原初护身符异能之外的方式（例如，受到相应替代式效应的影响）在其上放置了第四个充电指示物，则你无法立刻就移除这些指示物并转化它。你得等到你再度施放瞬间或法术咒语的时候才行。

* 原初涌泉产生的法术力能用来支付任何费用，而不仅仅是瞬间或法术咒语。

* 你用该法术力施放的任何瞬间或法术咒语都会被复制，而不仅仅是需要目标者。

* 就算在用掉原初涌泉的法术力之前，它已经离开战场，原初涌泉之法术力异能的延迟触发式异能也还会触发。

* 如果由原初涌泉产生的多于一点法术力用来施放了一个瞬间或法术咒语，则每一点法术力对应的延迟触发式异能都会触发。这会产生该数量的复制品。这些法术力是由一个原初涌泉产生还是由多个原初涌泉产生，并不重要。

* 就算在原初涌泉的延迟触发式异能结算之前，该咒语已被反击，该触发式异能仍能复制该咒语。

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

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

* 如果所复制的咒语具有模式（也就是说，它注记着「选择一项～」或类似者），则复制品的模式会与原版咒语相同。你不能选择其他的模式。

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

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

影笼轻帆船

{二}

神器～载具

2/2

每当一个由你操控的生物勘察时，在影笼轻帆船上放置一个+1/+1指示物。

搭载2（横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于2的生物：此载具成为神器生物直到回合结束。）

* 非生物의永久物（例如影笼轻帆船）上也能放置+1/+1指示物。当这类永久物不是生物时，这些永久物会留在其上，且会在其成为生物时生效。

* 如果某咒语或异能原本令特定生物进行勘察，但等到该咒语或异能结算时，该生物已离开战场，则所指定的生物依然会勘察。注记于「每当一个由你操控的生物勘察时」触发的效应（如影笼轻帆船所具有者）仍会依情况触发。

巫视望远镜

{二}

神器

于巫视望远镜进战场时，检视任一对对手的手牌，然后任意选择一个牌名。

除了法术力异能之外，具有该名称之来源的起动式异能都不能起动。

* 你可以选择任何牌名，就算该牌通常并没有任何起动式异能也是一样。并非只能选择你在对手手牌中看到之名称。

* 你不能选择衍生物的名称，除非此衍生物正好与某张牌同名。

* 起动式异能会包含冒号。通常会写成「[费用]: [效应]。」有些关键字异能也属于起动式异能（例如佩带和搭载），它们的规则提示中会包含冒号。触发式异能（以「当～」，「每当～」或「在～时」为开头）不受巫视望远镜最后一个异能的影响。

* 起动式法术力异能指的是会于结算时产生法术力的异能，而不是需要支付法术力来起动的异能。

* 无论牌张处于哪个区域，都会受到巫视望远镜的影响。包括在手牌、坟墓场和放逐区中的牌。

奇术罗盘

{二}

神器

{三}，{横置}：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。在你的结束步骤开始时，若你操控七个或更多地，转化奇术罗盘。

/////

欧拉兹卡尖塔

地

（由奇术罗盘转化。）

{横置}：加{无}到你的法术力池中。

{横置}：重置目标由对手操控且进行攻击的生物并将其移出战斗。

* 将生物移出战斗虽然能使其不再是攻击生物，但无法改变该生物「攻击过」的事实。特别一提，就算每个进行攻击的生物均被移出战斗，也能满足突袭异能的条件。

藏宝图

{二}

神器

{一}，{横置}：占卜1。在藏宝图上放置一个地标指示物。然后如果其上有三个或更多地标指示物，则移去这些指示物，转化藏宝图，并派出三个无色珍宝衍生神器。它们具有「{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。」

/////

藏宝海湾

地

（由藏宝图转化。）

{横置}：加{无}到你的法术力池中。

{横置}，牺牲一个珍宝：抓一张牌。

* 如果以结算藏宝图的第一个异能之外的方式（例如，受到相应替代式效应的影响）在其上放置了第三个地标指示物，则你还无法移去这些指示物、转化藏宝图得到珍宝。你得等到你再度起动其第一个异能时才可行。

* 如果藏宝图在其异能结算前离开战场，则你无法在其上放置地标指示物。不过，如果它在离开战场前因故已在上面有了三个地标指示物，则你会得到三个珍宝。

得胜者战旗

{五}

神器

于得胜者战旗进战场时，选择一种生物类别。

由你操控的该类别生物得+1/+1。

每当你施放该类别的生物咒语时，抓一张牌。

* 决定生物类别的时机，是于得胜者战旗进战场时。牌手不能回应此选择。加成会立即生效。

* 得胜者战旗的最后一个异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该生物咒语被反击，此异能仍会结算。

万智牌，Magic，依夏兰，卡拉德许，乙太之乱，阿芒凯，幻灭时刻，依尼翠暗影，鞑契可汗，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。©2017威世智。