

## 依克黎：巨兽时空发布释疑

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

此文件最近更新日期：2020 年 3 月 9 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；此文之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。请至 [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/rules) 来了解最新的规则。

「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

自正式发售当日（2020 年 4 月 17 日，周五）起，*依克黎：巨兽时空* 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：*烽火拉尼卡*，*效忠拉尼卡*，*火花之战*，*2020 核心系列*，*艾卓王权*，*塞洛斯：冥途求生* 以及 *依克黎：巨兽时空*。

封入 *依克黎：巨兽时空* 系列轮抽补充包和主题补充包的牌张，以及「买一盒」赠卡均包含在标准赛制可用牌张范围内。

*依克黎：巨兽时空* 系列的 Commander Deck（指挥官套牌）中封入了七十一张新牌（其印制的系列代码为 C20、收藏编号范围为 1-71）。这些牌只可用于指挥官、特选和薪传赛制，而不可用于标准赛、先驱赛或近代赛。指挥官套牌产品中的其他牌张（印制的系列代码为 C20、收藏编号范围为 72-314）可用于原本即允许使用该牌张的赛制。也就是说，出现在这些套牌中并不会改变各牌张原本可合法利用的赛制。

请至 [Magic.Wizards.com/Formats](https://magic.wizards.com/formats) 查询各种赛制可用牌张系列与禁用牌的完整列表。

请至 [Magic.Wizards.com/Commander](https://magic.wizards.com/commander) 查询有关指挥官玩法的详情。

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

---

**新关键字异能：合变**

**新游戏机制：结聚永久物**

在依克黎的世界中，生物肆意进化。其中有些并不满足于单纯适应周遭重重危险以求生存，而会主动将危险纳入自身，成为更大、更强、更危险的怪兽。在游戏中，便是以「合变」这一全新关键字和「结聚永久物」这一全新游戏机制来体现。

狐身鸚鵡

{三}{白}

生物~狐/鸟

2/3

合变{二}{白} (如果你支付此咒语的合变费用来施放之，则将它放置在目标由你拥有之非人类生物的顶上或底下。它们合变作顶上的生物，外加具有底下所有异能。)

飞行

每当此生物合变时，在其上放置一个+1/+1 指示物。

### 施放和结算具合变异能的生物咒语

- 合变属于替代性费用。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（例如合变），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，也不论施放时支付的是何种替代性费用，该咒语的总法术力费用都不会改变。
- 利用合变异能来施放的咒语会成为合变式生物咒语。施放时，需要指定一个与合变式生物咒语具相同所有者之生物作为目标。在罕见的情况下，会出现施放合变式生物咒语之牌手并非该咒语之拥有者的情形，此时，该牌手必须选择一个同由该咒语之拥有者拥有的生物作为目标。
- 合变式生物咒语也是生物咒语，只是它不会作为生物来进入战场。
- 于合变式生物咒语开始结算时，检查其目标是否依然合法。如果目标已不合法，则该咒语就不再是合变式生物咒语。它会继续作为普通生物咒语结算并进入战场。
- 正常结算的合变式生物咒语不会进入战场。它就只是与该目标生物结聚一体。于结聚时，合变式生物咒语的操控者选择是要将该咒语放置在该目标生物的顶上还是底下。注记于「每当一个生物进战场时」触发的异能不会触发。
- 如果该目标生物已经是结聚生物，则合变式生物咒语只能放置在最顶上或最底下。你不能将它放在中间。

### 结聚永久物

- 所成之结聚生物具有最上牌张或衍生物的所有特征，且具有来自其他结聚牌张或衍生物的所有异能。
- 该结聚生物与结聚前的生物是同一个生物，所以原本结附于其上的灵气仍在其上，如果之前已横置则仍为横置，如果它正进行攻击则仍正进行攻击，以此类推。如果它从其操控者最近的一回合开始便持续受该牌手操控，则它能攻击和{横置}。
- 结聚生物最后整体的样子，便是它的可复制特征。
- 如果结聚生物最顶上的物件是衍生物，则它就是衍生物。如果其最顶部的物件是牌，则它就是非衍生物的生物，就算其中含有衍生物也是一样。

- 如果结聚生物其中具有任何提及名称的异能（例如腾跃海豚所具有者），则它指的是「此生物」，就算合变会使整个生物具有新名称也是一样。
- 如果本身是其他生物之复制品的生物合变，则会是复制效应先生效，然后才到「因合变而获得特性」这部分效应生效。

### 「每当此生物合变时」触发式异能

- 注记于「每当此生物合变时」触发的异能，会在合变式生物咒语成为结聚永久物一部分时触发。如果合变式生物咒语成为普通生物咒语并进入战场，则这类异能不会触发。
- 对注记于「每当此生物合变时」触发的异能而言，无论此异能是来自合变式生物咒语，还是来自要跟合变式生物咒语结聚的生物，这类异能都会触发。
- 如果某生物具有多个「每当此生物合变时」异能，则其操控者得选择这些异能的结算顺序。
- 如果某个异能注记于「每当一个生物合变时」触发的异能要计算该生物已合变的次数，则它会将本次触发异能的合变计算在内。

### 离开战场

- 结聚生物在离开战场之前都不会分离。举例来说，如果有效应要求你牺牲一个生物，你不能只牺牲结聚生物中的某一张生物牌；你必须牺牲整个生物。
- 如果结聚生物离开战场，则只有一个物件离开战场，但每张牌都会进入相应的区域。举例来说，如果一个包含三张牌的结聚生物死去，则只有一个生物死去，并有三张牌进入某位牌手的坟墓场。
- 如果结聚生物被置入牌库，则由其拥有者来决定这些牌之间的相对顺序。举例来说，如果一个包含三张牌的结聚生物被置入其拥有者牌库顶数来第三张的位置，则这三张牌会被分别置于该牌库顶数来第三张、第四张和第五张的位置，其具体顺序由其拥有者决定。不用将此顺序展示给其他牌手。
- 如果有效应将一个结聚生物放逐，然后将之移回战场，则会是各牌分别移回。它们不再结聚。如果该效应会对移回之物件产生额外效应，则每个永久物都会受影响。
- 如果对于离开战场或进入新区域的结聚生物而言，要是会有多个替代性效应会对此状况生效，则其中任一效应生效，都会影响所有以此法移动区域的物件。
- 在指挥官玩法中，如果指挥官是某个结聚生物的一部分，则所成之生物也会是指挥官。如果该生物离开战场，且指挥官被改为移至统帅区，则该永久物及该永久物所包含的其他牌张会进入相应区域，而指挥官牌会进入统帅区。

### 罕见情形

- 如果某个结聚永久物具有特征设定异能，则这类异能会盖过最顶上物件所具有之特征。举例来说，如果某个结聚生物具有设定其力量或防御力中\*号数值的异能（例如塞洛斯：冥途求生系列之阳神祝佑的达克索斯所具有者），则该异能会盖过结聚生物中最顶上物件所设定之力量和防御力。
- 如果某个合变式生物咒语与一个仅在短时内是生物永久物结聚，则当令后者成为生物之效应终止后，所成之永久物仍是结聚永久物。它仍然具有最顶上物件的所有特征（这可能令该物件是生物或不是生物），且具有其他牌的所有异能。
- 如果结聚生物最顶上的物件为牌面朝上，则整个生物就是牌面朝上。如果最顶上的物件为牌面朝下，则整个生物就是牌面朝下的生物，就算其中包含牌面朝上的牌也是如此。

---

## 新游戏机制：关键字指示物

生物大多数时候会获得异能直到回合结束，但在依克黎，这类改变往往是永久的。这类改变利用「关键字指示物」这一全新游戏机制来标记。

茁壮成长  
{二}{绿}  
瞬间  
目标生物得+3/+3 直到回合结束。在其上放置一个践踏指示物。

- 其上放置了某个关键字指示物的永久物，便会具有该关键字的异能。
- 对决定持续性效应的互动而言，物件上某个关键字指示物的时间印记，是最近一次在该物件上放置任一同种类指示物的时刻。如果物件上有多个同种类关键字指示物，移去其中一个不会改变剩余指示物的时间印记。
- 在关键字指示物能赋予物件的各异能中，具有多个同种类指示物，其效应都不会累计。
- 部分依克黎补充包内含有可撕式指示物卡片，其上印制了本系列中出现的指示物。这并非进行游戏的必需用品。跟其他指示物一样，牌手可以利用大家都同意的方式来表示这类指示物。

---

## 新关键字异能：行侣

依克黎上并非所有动植物都与你为敌。实际上，如果你的套牌足够有趣，它们还会因此被吸引而来，成为你的最佳伴侣。

熠晓灵狐泽尔达  
{一}{红/白}{红/白}  
传奇生物 ~ 元素 / 狐  
3/3  
行侣 ~ 你起始套牌中各永久物牌均具有起动式异能。  
(如果你选择这张牌作为你的行侣，则你可以从游戏外施放它，但仅限一次。)  
你起动之不属于法术力异能的异能减少{二}来起动。  
此效应无法将该费用中的法术力减少到少于一点法术力。  
{一}，{横置}：目标生物本回合不能进行阻挡。

- 游戏开始时，你的行侣位于游戏之外。在正式比赛中，这是指位于你的备牌。在休闲游戏中，便是指由你拥有、但不在你起始套牌中的任何牌张。
- 在你将套牌洗牌，令其成为你牌库之前，如果你的起始套牌满足某牌上行侣异能的要求，你便能从游戏外展示该牌，让其成为你的行侣。你所展示的牌不能超过一张。游戏开始时，该牌会以已展示的状态持续位于游戏外。

- 行侣异能的要求只适用于你的起始套牌。你的备牌构成不会受其限制。
- 如果有多位牌手想要展示行侣，则先由先手牌手展示之，然后其他牌手依照回合顺序展示。一旦牌手决定不展示行侣，他便不能改变心意。
- 如果你展示了游戏外的行侣，则于其持续在游戏外的时段内，你便能够在可以合法施放它的时机下施放之。一旦你施放后，它便会进到游戏，之后的运作方式便与你带入游戏的其他牌张无异。举例来说，如果它被反击或消灭，则它会进入你的坟墓场，仍然留在游戏中。
- 行侣的其他异能只有于该生物在战场上时才会生效。当行侣在游戏外时，其上的异能没有效果。
- 如果具行侣异能的牌在你的起始套牌中，则行侣异能没有效果；在此状况下，也不会对你的起始套牌构成有所限制。举例来说，就算你的套牌中有永久物牌不具起动式异能，你也能将泽尔达放进你的起始套牌中。
- 在指挥官玩法中，你可以有一个行侣。此时你的套牌（包括你的指挥官）必须满足它的行侣要求。你的行侣并非你套牌中的一百张牌之一。

---

### 复出关键字异能：循环

一个曾在过往多次登场的热门机制也在本系列再度复出。循环异能回归，让你有机会用整个咒语交换一次抓牌机会～偶尔你还能在循环时得到些许额外效应。

怪鸟兽  
{三}{蓝}  
生物～鸟  
2/4  
飞行  
循环{二}{蓝} (*{二}{蓝}*，弃掉此牌：抓一张牌。)  
当你循环怪鸟兽时，在目标由你操控的生物上放置一个飞行指示物。

- 某些具循环异能的牌同时也具有会在当你循环它们时触发的异能，还有些牌则具有会在每当你循环牌的时候触发的异能。这类触发式异能会先一步结算，而后你才会因循环异能抓牌。
- 因循环牌张而触发的触发式异能，以及循环异能本身都不是咒语。会与咒语产生互动的效应（例如取消之效应）不会影响它们。
- 对于同时具有循环及会因循环而触发的触发式异能之牌而言，就算后者异能没有合法目标，你也能循环之。这是因为循环异能和触发式异能分属两个不同的异能。这也意味着，如果其中任意一个异能被反击（例如被不予承认反击），另一个异能也会照常结算。

---

### 牌张组合：霸兽传说

在依克黎各色奇特诡异的野生怪物当中，有五种尤其令人敬畏，令其故事与传说在世间传扬。传说组合中的每张牌都只需要单色法术力就能施放，但如果你施放时支付了特定两种其他颜色的法术力，则其传说便会更加宏伟。

瓦卓克传说

{二}{红}{红}

法术

瓦卓克传说对任意数量的目标生物和 / 或鹏洛客造成共 5 点伤害，你可以任意分配。如果施放此咒语时支付过{白}{蓝}，则直到你的下一个回合，这些永久物不能进行攻击或阻挡，其起动式异能也不能起动。

- 各传说的异能会检查施放该咒语时支付过哪些颜色的法术力。这并非施放咒语的替代性费用。
- 如果有效应复制了该传说咒语，则由于不存在「支付法术力来施放复制品」这回事，所以复制品不会获得加成。
- 该异能检查的是施放咒语时实际支付之法术力颜色种类。对于让你能够将法术力当成任意颜色或种类的法术力来支付费用之效应而言，虽然这类效应能让你利用原本无法用来支付的法术力来支付费用，但这不会改变你实际用来支付施放咒语之法术力种类。
- 如果有效应让你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放咒语，则你不能选择在施放它的时候支付法术力，除非还有其他规则或效应允许你在施放该咒语的时候支付费用。类似地，除非减少费用的效应上面注记着「你可以」，否则你无法让这类效应不生效。

---

## 简体中文版勘误

- 本系列之白色生物牌「曲枝飞鼠」，其内文叙述中将名称误植为「曲枝飞鼠兽」，正确名称应为「曲枝飞鼠」，特此勘误。

---

## 单卡解惑

### 白色

卓尼斯官员

{一}{白}

生物 ~ 人类 / 法师

1/3

所有对手都不能从其手牌以外的区域施放咒语。

- 如果有效应注明对手可以从手牌以外的任何区域施放咒语，则卓尼斯官员的限制会盖过该许可。
  - 如果有规则或效应允许对手从其手牌以外的区域使用地，或是允许对手起动在其手牌以外其他区域之牌张的起动式异能，则他能够如此作。
  - 将牌张从其他区域在对手操控下放进战场之效应仍会如常生效。
-

善猎狮虎

{三}{白}

生物 ~ 猫

3/4

合变{二}{白} (如果你支付此咒语的合变费用来施放之, 则将它放置在目标由你拥有之非人类生物的顶上或底下。它们合变作顶上的生物, 外加具有底下所有异能。)

每当此生物合变时, 由你操控的其他生物得+X/+X 直到回合结束, X 为此生物已合变的次数。

- 善猎狮虎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得+X/+X。
- X 的数值会于触发式异能结算时决定。一旦 X 的数值决定后, 其数值在该回合稍后时段就都不会发生变化, 就算善猎狮虎再度合变也是如此; 不过如果善猎狮虎再度合变的话, 其他生物除了前一次结算时得到加成之外, 还能再得一次 X 数值更大的+X/+X 加成。

---

熔缘城冒险家

{二}{白}

生物 ~ 人类 / 士兵

3/3

于熔缘城冒险家进战场时, 选择奇数或偶数。(零是偶数。)

熔缘城冒险家具有「保护 ~ 反该种数值的总法术力费用」。

- 你是在熔缘城冒险家进战场前, 便为其决定是奇数还是偶数。不存在熔缘城冒险家未获得相应保护异能, 而让牌手有机会将其指定为目标这样的时点。
- 如果因故未为熔缘城冒险家的异能作选择, 则它最后一个异能不会让它获得保护异能。
- 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。对于其他任何区域中的牌或永久物而言, 如果其法术力费用包括{X}, 则 X 视为 0。
- 并非其他物件之复制品的衍生物总法术力费用为 0。复制了另一个物件的衍生物, 其总法术力费用与该物件一致。

---

灿光巢蛾

{二}{白}{白}

生物 ~ 昆虫

3/4

飞行

每当一个由你操控且不具飞行异能的生物死去时, 将它在其拥有者的操控下移回战场, 且上面有一个飞行指示物。

- 如果灿光巢蛾与另一个不具飞行异能的生物同时死去，则后者生物会触发灿光巢蛾的异能。
- 如果灿光巢蛾失去了飞行异能，但并未失去其触发式异能，且在此情况下死去，则它会触发本身的异能。
- 如果一个结聚生物死去，且该生物不具飞行异能，则组成该结聚生物的各牌张都会返回战场，且每个上面都有一个飞行指示物。
- 如果一个不具飞行异能的衍生生物死去，则灿光巢蛾的异能会触发，但该衍生生物不会移回战场。如果该衍生生物是结聚生物，则组成该生物的各牌张会返回战场。

#### 斯达兹传说

{二}{白}{白}

#### 法术

每位牌手各从其操控的非地永久物中选择一个神器、一个生物、一个结界和一个鹏洛客，然后牺牲其余的非地永久物。如果施放此咒语时支付过{红}{黑}，则改为由你来为每位牌手选择永久物。

- 如果某个由你操控的永久物同时具有多种上述类别，则你在为这些类别作选择时，可以多次选择同一个永久物。举例来说，如果你操控一个神器生物，则你可以将它选作你要留下的神器，同时也可以将它选作你要留下的生物。
- 如果你要为每位牌手选择永久物，则你的所有选择都必须合法。举例来说，如果某位牌手操控了生物，则你在为该牌手选择要留下的生物时，必须选择一个。
- 于斯达兹传说结算时，首先由你选择要留下哪些由你操控的永久物，然后其他每位牌手按回合顺序依次比照办理；随后的牌手在作选择时，已经知晓先前牌手所作之决定。然后所有牌手同时牺牲所有未被选中的非地永久物。
- 既不能选择具有其他永久物类别的地，也不会牺牲这类永久物。

#### 庇护地封锁

{二}{白}

#### 结界

由你操控的人类得+1/+1。

{二}，横置两个由你操控且未横置的人类：横置目标由对手操控的生物。

- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此由你操控的人类受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中庇护地封锁离开战场而变成致命伤害。
- 由于庇护地封锁之起动式异能的费用不包含横置符号，你便可以横置在你最近的一回合开始时并未持续操控之生物来支付此费用。



站稳脚跟

{白}

结界~灵气

闪现

结附于生物

所结附的生物得+1/+1。

只要所结附的生物具有警戒异能，它便依照其防御力来分配战斗伤害，而不是依照力量。

- 站稳脚跟的最后一个异能并非实际改变所结附之生物的力量；它只是改变该生物所分配之战斗伤害的数量。所有其他检查力量或防御力的规则与效应，都会利用原本的数值。举例来说，如果其上结附了站稳脚跟的生物参与互斗，则该生物会依其力量造成伤害，而非其防御力。

---

聚风飞羊

{二}{白}

生物~鸟/山羊

1/3

飞行

如果聚风飞羊将受到非战斗伤害，则防止该伤害。每以此法防止1点伤害，便在聚风飞羊上放置一个+1/+1指示物。

- 如果聚风飞羊将要受到的是不能被防止的伤害，则它不会因这份伤害而获得+1/+1指示物。
- 如果聚风飞羊在将要受到不能防止的伤害同时，也会受到能够防止的伤害，则它会先因为能够防止的这部分伤害得到+1/+1指示物，而后才会检查它是否会因不能防止的那部分伤害被消灭。
- 如果有多个替代性效应或防止性效应试图更改将对某个生物造成的伤害数量，则由该生物的操控者来决定这些效应的生效顺序。

---

生体活吞

{白}

法术

横置一个由你操控且未横置的生物，以作为施放此咒语的额外费用。

放逐目标已横置的生物。在横置用以支付此咒语之额外费用的生物上放置一个+1/+1指示物。

- 施放生体活吞时，你必须横置正好一个生物。你无法不横置生物就施放此咒语，且你也不能横置一个以上的生物。
- 支付此额外费用时，你可以横置任意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就已持续操控的生物。
- 就算在生体活吞结算之前，你横置的生物已离开战场或成为未横置，该目标已横置的生物仍然会被放逐。

- 如果在生体活吞试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你不会在任何生物上放置+1/+1 指示物。
- 如果有效复制了生体活吞，则该复制品会在横置用于支付原版咒语之额外费用的生物上放置一个+1/+1 指示物。

万猎虎意志

{一}{白}

瞬间

目标生物得+2/+2 直到回合结束。如果它正进行阻挡，则改为在其上放置两个+1/+1 指示物。

循环{二} ({二}, 弃掉此牌: 抓一张牌。)

- 一旦某生物进行阻挡，则直到整个战斗阶段结束，它都是个进行阻挡的生物~ 即使攻击生物已死去或离开战斗也一样。

## 蓝色

千岛海怪

{五}{蓝}{蓝}

生物~ 海怪

7/7

合变{五}{蓝} (如果你支付此咒语的合变费用来施放之，则将它放置在目标由你拥有之非人类生物的顶上或底下。它们合变作顶上的生物，外加具有底下所有异能。)

每当此生物合变时，横置至多 X 个目标生物，X 为此生物已合变的次数。这些生物于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

- 千岛海怪的触发式异能可以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。

逃离方案

{一}{蓝}

结界

每当你循环一张牌时，你可以支付{一}。当你如此作时，放逐目标由你操控的神器或生物，然后将它在其拥有者的操控下移回战场。

- 在结算逃离方案的触发式异能时，你无法多次支付{一}，好放逐多个由你操控的永久物。

- 逃离方案的触发式异能进堆叠时不指定目标。在该异能结算过程中，你可以支付{一}。如果你如此作，另一个异能会触发，让你选择由你操控的目标神器或生物。这类效应与注记「若你如此作...」之异能的区别是：在决定支付法术力费用之后，但在该目标实际改变区域之前，牌手仍有机会来施放咒语和起动异能。
- 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。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。
- 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。

---

片晶究研师

{一}{蓝}

生物 ~ 人类 / 法师

1/2

{一}, {横置}: 抓一张牌，然后弃一张牌。

- 你是在片晶究研师的异能结算的过程中抓一张牌并弃一张牌。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。

---

冰霜山猫

{二}{蓝}

生物 ~ 元素 / 猫

2/2

当冰霜山猫进战场时，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。

- 冰霜山猫的异能可以指定已经横置的生物为目标。该生物于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

---

霜幕伏击

{三}{蓝}{蓝}

瞬间

横置至多两个目标生物。这些生物于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

循环{一} ({一}, 弃掉此牌: 抓一张牌。)

- 霜幕伏击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。
-

劲风吹袭

{三}{蓝}

法术

如果你操控具飞行异能的生物，则此咒语减少{二}来施放。

将目标不由你操控的非地永久物移回其拥有者手上。

抓一张牌。

- 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（例如劲风吹袭的效应）。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。
- 一旦你宣告施放劲风吹袭，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「操控具飞行异能的生物」此事。
- 在你施放完劲风吹袭之后，就算你不再操控具飞行异能的生物，此咒语也不受影响。
- 如果在劲风吹袭试图结算时，该目标非地永久物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你不会抓牌。

---

庇护屏障

{一}{蓝}

瞬间

反击目标咒语，且该咒语须以由你操控的永久物为目标。

抓一张牌。

- 注记着「不能被反击」的咒语是庇护屏障的合法目标。当庇护屏障结算时，该咒语将无法被反击，但你依旧会抓一张牌。
- 对具有数个目标的咒语来说，只要其中的一个目标是由你操控的永久物，则庇护屏障就能以该咒语为目标。
- 如果被该目标咒语指定为目标之由你操控的永久物离开了战场，则该咒语便不再是庇护屏障的合法目标。另一方面，如果被该目标咒语指定为目标之由你操控的永久物成为该咒语的不合法目标，但仍留在战场上受你操控，则该咒语仍是庇护屏障的合法目标。

---

神秘破坏

{一}{蓝}

结界~灵气

闪现

结附于生物

所结附的生物得-2/-0且失去所有异能。（合变无法让此生物获得新异能。它可以藉由其他方式获得异能。）

- 若是在被神秘破坏结附之后，受影响的生物才获得某异能，则该生物依旧会具有此异能。
- 如果某生物印制的力量与防御力为 $*/*$ ，且具有定义其力量与防御力的异能，则当失去所有异能时，它的基础力量和防御力为 $0/0$ 。然后神秘破坏会使它成为 $-2/0$ 的生物。如果其印制的力量与防御力为 $*/*+1$ ，则其为 $-2/1$ ，以此类推。
- 将生物合变到所结附的生物上也不会让它获得异能。这是因为合变修改的是生物之基础特征，而神秘破坏是对最后所成之生物生效。

#### 依卢那传说

{二}{蓝}{蓝}

法术

派出一个衍生物，此衍生物为目标永久物之复制品。  
如果施放此咒语时支付过{红}{绿}，则改为派出一个为该永久物之复制品的衍生物，但该衍生物具有「当此永久物进战场时，若它是生物，则它与至多一个目标不由你操控的生物互斗。」

- 衍生物只会复制该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、装备了武具，或是其他改变了其力量、防御力、类别、颜色等等的非复制效应。
- 如果所复制之永久物的法术力费用中包含{X}，则X视为0。
- 如果所复制的永久物本身已经复制了别的东西，则该衍生物进战场时，会是所选的永久物正复制的样子。
- 如果所复制的永久物是个衍生物，则依卢那传说派出的衍生物会复制派出该衍生物的效应原本所注明的特征。
- 当此衍生物进战场时，所复制的永久物之任何进战场异能都会触发。所复制之永久物上面任何「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。
- 如果灵气未经施放便进入战场（例如派出此类衍生物），则会由将要成为其操控者的牌手于该灵气进战场时选择它要结附的东西。以此法放进战场的灵气并未以任何东西为目标（举例来说，所以它能结附于对手具辟邪的永久物），但该灵气的结附异能会限制它能结附在什么上面。如果某个灵气衍生物不能合法地结附在任何东西上，则便不会派出此类衍生物。
- 如果施放此咒语时支付过{红}{绿}，则该衍生物拥有额外异能。如果有东西稍后复制了该衍生物，则该复制品也会具有该异能。
- 如果该衍生物在进到战场之后立刻就不是生物，则所赋予的异能不会触发。你无法采取行动，好让该衍生物进到战场后能够变成生物。
- 如果当该衍生物上所赋予的异能试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则该异能不会结算。如果当该异能结算时，该目标生物仍是合法目标，但该衍生物已不在战场上，则该目标生物不会造成伤害，也不会受到伤害。

异念归一

{二}{蓝}

法术

如果你同时操控人类生物和非人类生物，则此咒语减少{二}来施放。

抓两张牌。

- 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（例如异念归一的效应）。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。
  - 一旦你宣告施放异念归一，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「同时操控人类生物和非人类生物」此事。
  - 你施放异念归一之后，如果你不再同时操控人类生物和非人类生物，异念归一不会受到影响。
- 

恶兆海疆

{一}{蓝}

结界

每当你抓一张牌时，在恶兆海疆上放置一个预兆指示物。

从恶兆海疆上移去八个预兆指示物：派出一个 8/8 蓝色巨海兽衍生生物。

循环{二} ({二}, 弃掉此牌: 抓一张牌。)

- 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。
- 

腾跃海豚

{二}{蓝}

生物 ~ 元素 / 鲸鱼

1/4

每当腾跃海豚攻击时，另一个目标进行攻击的生物本回合不能被阻挡。

- 如果两个腾跃海豚同时攻击，它们的异能可以选择彼此为目标。
  - 就算腾跃海豚离开战场，该目标生物也不能被阻挡。
-

### 蝌蚪共生体

{一}{蓝}

生物 ~ 蛙

1/3

如果你施放的生物咒语具有合变异能，则它减少{一}来施放。

每当你施放生物咒语时，若它具有合变异能，则抓一张牌，然后弃一张牌。

- 蝌蚪共生体的第一个异能会对所有你施放之具合变异能的生物咒语生效，就算你并非支付该咒语的合变费用来施放也是一样。类似地，即便你施放生物咒语时是支付合变费用以外的其他费用，只要该咒语具有合变异能，蝌蚪共生体的第二个异能也会触发。
- 减少咒语一般法术力费用的效应（例如蝌蚪共生体的异能）无法减少该咒语的可有法术力需求。
- 于「当牌手施放咒语」时触发的异能，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。
- 在所触发的异能结算之后，但在触发它的咒语结算之前，牌手能够施放咒语和起异能。
- 你是在蝌蚪共生体的触发式异能结算的过程中抓一张牌并弃一张牌。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。

---

### 侦察任务

{二}{蓝}{蓝}

结界

每当一个由你操控的生物对任一牌手造成战斗伤害时，你可以抓一张牌。

循环{二} ({二}, 弃掉此牌: 抓一张牌。)

- 每有一个对任一牌手造成战斗伤害且由你操控的生物，便会触发一次侦察任务的触发式异能。每次该异能结算时，无论触发此异能的生物造成多少点伤害，你都仅可以抓一张牌。

---

### 聚鲨台风

{五}{蓝}

结界

每当你施放非生物咒语时，派出一个 X/X 蓝色，具飞行异能的鲨鱼衍生生物，X 为该咒语的总法术力费用。

循环{X}{一}{蓝} ({X}{一}{蓝}, 弃掉此牌: 抓一张牌。)

当你循环聚鲨台风时，派出一个 X/X 蓝色，具飞行异能的鲨鱼衍生生物。

- 于「当牌手施放咒语」时触发的异能，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。
- 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。

- 你可以将聚鲨台风之循环费用中的 X 数值选为 0。这样一来，其最后一个异能仍会触发，且你会派出一个 0/0 蓝色，具飞行异能的鲨鱼衍生生物。除非有其他效应提高其防御力，否则该鲨鱼会立即死去。

---

惊人成长

{一}{蓝}

瞬间

直到回合结束，目标生物成为基础力量与防御力为

4/4 的蓝色巨蛇。

循环{一} ({一}，弃掉此牌：抓一张牌。)

- 先前将受影响之生物的颜色、生物类别、力量和 / 或防御力设定为某特定值的效应，都会被惊人成长盖掉。不过，如果此类效应是在惊人成长结算之后才开始生效，则它又会盖掉惊人成长的效应，将对应的特征设为其他数值。
- 会更改受影响的生物之力量和 / 或防御力而非设定其数值的效应，则不论其效应是在何时开始，都会对它生效。而会改变该生物力量或防御力的指示物也会如此生效。
- 受影响的生物在变成巨蛇时不会失去任何异能。
- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此目标生物受到之非致命伤害，可能会因为其基础防御力成为 4 而变成致命伤害。

---

贪饕硕鲨

{三}{蓝}{蓝}

生物 ~ 鲨鱼

5/4

闪现

当贪饕硕鲨进战场时，反击目标神器或生物咒语。

- 就算在贪饕硕鲨的进战场触发式异能没有目标的情况下，你也能施放之。该异能就只是没有效果。这不会使得贪饕硕鲨必须反击自己。它还没有饿到 饥不择食。

---

## 黑色

记忆壁垒

{二}{黑}

结界

当记忆壁垒进战场时，派出一个 1/1 白色人类 / 士兵衍生生物。

每当一个由你操控的生物死去时，每位对手各失去 1 点生命，且你获得 1 点生命。



- 如果在由你操控的一个或数个生物死去的同时，记忆壁垒也离开战场，则每有一个此类生物，其最后一个异能便触发一次。
- 如果在由你操控的生物受到致命伤害的同时，你的总生命也降至 0 或更少，则在其最后一个异能进入堆叠之前，你就已输掉这盘游戏。
- 在双头巨人游戏中，记忆壁垒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。

---

闪击蛭

{五}{黑}

生物 ~ 蛭

5/2

闪现

当闪击蛭进战场时，目标由对手操控的生物得-2/-2

直到回合结束。移去该生物上的所有指示物。

- 闪击蛭的最后一个异能会先移去该目标生物上的所有指示物，而后游戏才会检查状态动作，判断该生物是否会死去。举例来说，一个其上有飞行指示物的 2/2 生物会在为 0/0 的状态失去其上的指示物，然后才死去。

---

血流凝结

{三}{黑}

瞬间

消灭目标生物。在一个由你操控的生物上放置一个威

慑指示物。（它只能被两个或更多生物阻挡。）

- 血流凝结只以一个生物为目标：将被消灭的那个。在该目标生物被消灭之后，你再决定要在哪个生物上放置威慑指示物。
- 如果一个由你操控的生物被放逐，且期限是到该被消灭的生物离开战场为止，则在你决定要让哪个生物得到指示物时，所放逐的生物已及时回到战场上。
- 如果在血流凝结试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你不会在任何生物上放置威慑指示物。如果该目标依然合法，但未被消灭（最有可能的原因是它具有不灭异能），则你仍会在一个由你操控的生物上放置威慑指示物。

---

野味盗猎者

{三}{黑}

生物 ~ 人类 / 士兵

2/4

{一}，{横置}，牺牲另一个生物：你获得等同于该生

物防御力的生命。抓一张牌。

- 利用所牺牲之生物最后在战场时的防御力来决定你获得多少生命。

- 无论你会获得多少生命，你都只抓一张牌。

---

#### 夺命狮召唤

{二}{黑}

法术

将至多两张目标生物牌从你的坟墓场移回战场，且这些牌总法术力费用的总和须等于或小于 3。在这些生物之一上放置一个死触指示物。然后在这些生物之一上放置一个威慑指示物。

- 如果坟墓场中某张牌的法术力费用中包括{X}，则 X 视为 0。
- 你可以仅指定单一生物牌作为夺命狮召唤的目标。在此情况下，你会把这两个指示物都放置在该生物上。
- 如果你移回两张生物牌，则你可以在这些生物上各放置一个指示物，或把两个指示物都放在同一个生物上。
- 如果你未将生物牌移回战场，则你不能在任何生物上放置指示物。

---

#### 洞窟低语怪

{四}{黑}

生物 ~ 梦魇

4/4

合变{三}{黑} (如果你支付此咒语的合变费用来施放之，则将它放置在目标由你拥有之非人类生物的顶上或底下。它们合变作顶上的生物，外加具有底下所有异能。)

威慑 (此生物只能被两个或更多生物阻挡。)

每当此生物合变时，每位对手各弃一张牌。

- 于该触发式异能结算时，首先由依照回合顺序接下来轮到的对手（如果当前正是某位对手的回合，则为该对手）选择一张手牌（但不需展示），然后其他对手按照回合顺序依次比照办理。然后所有牌手同时弃掉所选的牌。

---

#### 吱响索命妖

{五}{黑}

生物 ~ 梦魇

4/6

合变{四}{黑} (如果你支付此咒语的合变费用来施放之，则将它放置在目标由你拥有之非人类生物的顶上或底下。它们合变作顶上的生物，外加具有底下所有异能。)

每当此生物合变时，每位对手各牺牲一个生物。

- 于其触发式异能结算时，首先由依照回合顺序接下来轮到的对手（如果当前正是某位对手回合，则为该对手）选择一个由其操控的生物，然后其他对手按照回合顺序依次比照办理。牌手作选择时已知道之前其他人的选择为何。然后所有牌手同时牺牲所选的生物。

---

#### 尸体翻搅

{一}{黑}

瞬间

将你牌库顶的三张牌置入你的坟墓场，然后你可以将一张生物牌从你的坟墓场移回你手上。

- 由于尸体翻搅并不以你坟墓场中的某张生物牌为目标，因此你可以从你刚从牌库置入坟墓场中那三张牌中选择一张。

---

#### 黯境交易

{三}{黑}

瞬间

检视你牌库顶的三张牌。将其中两张置于你手上，另一张则置入你的坟墓场。黯境交易对你造成 2 点伤害。

- 如果你牌库里的牌少于三张，则你将其中所有牌置于你手上，且无需将任何牌置入你的坟墓场。

---

#### 生灵绝灭

{三}{黑}

法术

选择奇数或偶数。放逐所有总法术力费用是该种数值的生物。（零是偶数。）

- 你是在生灵绝灭结算过程中选择奇数或偶数。在你作决定和部分生物灭绝之间，没有牌手能有所行动。
- 如果战场上的生物的法术力费用中包含 {X}，则 X 视为 0。
- 并非其他物件之复制品的衍生物总法术力费用为 0。复制了另一个物件的衍生物，其法术力费用与该物件一致。

---

#### 无情手段

{一}{黑}

瞬间

选择一项 ~

- 消灭目标其上没有指示物的生物。
- 从目标生物上移去至多三个指示物。

- 如果你选择无情手段的第二个模式，则无论该目标生物的操控者为谁，都是由你来决定要从该生物上移去哪些指示物。你可以选择不同种类的指示物。
  - 如果你选择第一个模式，但有牌手回应让该生物获得了指示物，则你不能改为从其上移去指示物；该咒语就只是不会结算。类似地，如果你选择第二个模式，但有牌手回应让该生物失去了指示物，则你也不能改为将之消灭。
- 

#### 遭缉梦魇

{一}{黑}{黑}

生物 ~ 梦魇

4/5

威慑

当遭缉梦魇进战场时，目标对手在一个由其操控的生物上放置一个死触指示物。

- 会由该目标对手决定要让哪个由他操控的生物获得死触指示物。
  - 如果该目标对手未操控生物，则他就不会在任何生物上放置死触指示物。
- 

#### 无魔喋血怪

{三}{黑}

生物 ~ 梦魇

3/3

合变{二}{黑} (如果你支付此咒语的合变费用来施放之，则将它放置在目标由你拥有之非人类生物的顶上或底下。它们合变作顶上的生物，外加具有底下所有异能。)

死触

每当此生物合变时，每位对手各失去 X 点生命，且你获得 X 点生命，X 为此生物已合变的次数。

- 在双头巨人游戏中，无魔喋血怪的最后一个异能会让对手队伍失去两倍于 X 数值的生命，且你获得 X 点生命。
- 

#### 同归于尽

{黑}

法术

只要你操控具闪现异能的永久物，此咒语便具有闪现异能。

牺牲一个生物，以作为施放此咒语的额外费用。

消灭目标生物。

- 一旦你宣告施放同归于尽，则直到你完成施放为止，牌手都无法试图去除你具有闪现异能的永久物，好让此咒语失去闪现异能。如果在施放之后同归于尽失去了闪现异能，则如果它能够结算，就仍会照常结算。
  - 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。
  - 游戏最后一次检查你是否具有施放咒语之许可的时机，是在你支付费用之前。如果你牺牲了一个具闪现异能的生物来施放同归于尽，且之后不再操控其他具闪现异能的永久物，则就算此时同归于尽已不再具有闪现，你仍能合法完成施放。在此情况下，注记于「当你施放一个具闪现异能的咒语时」触发的异能不会触发。
- 

#### 涅司罗传说

{二}{黑}

瞬间

选择目标非地永久物。如果它是生物或如果施放此咒语时支付过{白}{绿}，则消灭之。

- 涅司罗传说能指定任意一个非地永久物为目标。于此咒语结算时，才会决定该永久物是否会被消灭~如果结算时该永久物是生物，或你施放此咒语时支付过{白}{绿}，则它就会被消灭。
- 

#### 夜班队突击兵

{二}{黑}

生物~人类 / 士兵

2/3

当夜班队突击兵进战场时，若你本回合中攻击过，则派出一个 1/1 白色人类 / 士兵衍生生物。

- 夜班队突击兵的异能只会检查你本回合中是否宣告过攻击生物。它不会因每有一个此类生物就触发一次，也不在乎是否有攻击生物实际造成伤害。
- 

#### 锯尾蝎

{黑}

生物~蝎子

1/2

当锯尾蝎死去时，它向每位对手各造成 2 点伤害，且你获得 2 点生命。

- 在双头巨人游戏中，锯尾蝎的异能会让对手队伍失去 4 点生命，且你获得 2 点生命。
-

窒塞毒气

{二}{黑}

瞬间

由对手操控的生物得-1/-1直到回合结束。

循环{二} ({二}, 弃掉此牌: 抓一张牌。)

- 窒塞毒气只会影响它结算时对手所操控的生物。于该回合稍后时段才受其操控的生物不会得-1/-1。
- 

## 红色

蜚息怪灵

{红}

生物 ~ 怪灵

1/1

{一}, {横置}: 蜚息怪灵向每位对手各造成 1 点伤害。

每当你施放非生物咒语时, 重置蜚息怪灵。

- 于「当牌手施放咒语」时触发的异能, 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。
  - 在所触发的异能结算之后, 但在触发它的咒语结算之前, 牌手能够施放咒语和起动异能。
  - 在双头巨人游戏中, 蜚息怪灵的第一个异能会让对手队伍失去 2 点生命。
- 

雷鸣龙闪击

{一}{红}

瞬间

雷鸣龙闪击对目标生物或鹏洛客造成伤害, 其数量等

同于你坟墓场中瞬间和法术牌的数量加总。如果本回

合中该生物或鹏洛客将死去, 则改为将它放逐。

- 在计算应该造成的伤害数量时, 雷鸣龙闪击还在堆叠上。它不在你的坟墓场里, 因此不会计入该数量当中。
  - 如果该目标生物或鹏洛客在该回合中因故将死去, 雷鸣龙闪击的替代性效应就会将之放逐, 而不是只有在其因致命伤害而死去的情况下才会放逐。就算雷鸣龙闪击并未对其造成伤害 (最可能的原因是你坟墓场中没有瞬间或法术牌), 此效应也会对其生效。
-

感人重逢

{一}{红}

法术

弃两张牌，以作为施放此咒语的额外费用。

抓三张牌。

- 由于弃两张牌属于额外费用，所以如果你手上没有至少两张其他牌，便不能施放感人重逢。
- 

巨物相争

{三}{红}{红}

瞬间

目标生物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。）

- 巨物相争可以指定由同一位牌手操控的两个生物为目标。
  - 如果在巨物相争试图结算时，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。
- 

卓尼斯术击师

{一}{红}

生物 ~ 人类 / 法师

2/2

每当你循环另一张牌时，卓尼斯术击师向每位对手各造成 1 点伤害。

循环{一} ({一}, 弃掉此牌: 抓一张牌。)

- 在双头巨人游戏中，卓尼斯术击师的第一个异能会让对手队伍失去 2 点生命。
- 

烈火预言

{一}{红}

瞬间

烈火预言对目标生物造成 3 点伤害。你可以将一张牌从你的手上置于你的牌库底。如果你如此作，则抓一张牌。

- 如果在烈火预言试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你没有机会来选择是否要将该牌置于你的牌库底。
  - 在结算烈火预言时，你无法将多于一张牌置于你的牌库底，好抓多张牌。
-

烈焰如注

{二}{红}

瞬间

烈焰如注对目标生物造成 4 点伤害。过量伤害改为对该生物的操控者造成之。

- 咒语或异能所造成之「过量伤害」的计算方式，与处理具践踏异能之生物造成之战斗伤害的情形类似。先从将要对该生物造成的伤害数量入手，确定「适量」，亦即构成致命伤害的数值。此数值可通过利用该生物的防御力减去已标记在该生物上的伤害数量得到，此时需忽略可能会改变实际造成之伤害数量的替代性效应或防止性效应。如果生物具有异能，会让在它受到这份伤害后不至于被消灭（例如不灭），则在计算致命伤害时也需忽略这点。
  - 一旦你确定具体的「过量」数值后，烈焰如注便会同时对该生物及其操控者造成伤害。替代性效应或防止性效应可以改变这部分伤害的数值。
  - 如果在烈焰如注试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。它不会对任何牌手造成伤害。
- 

直扑活物

{一}{红}

法术

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。）*

循环{一}（{一}，弃掉此牌：抓一张牌。）

- 如果于直扑活物结算时，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。
- 

紫铜军黜人卢卡

{三}{红}{红}

传奇鹏洛客 ~ 卢卡

5

+1：放逐你牌库顶的三张牌。以此法放逐的生物牌获得「只要你操控卢卡鹏洛客，你便可以从放逐区施放此牌。」

-2：放逐目标由你操控的生物，然后从你的牌库顶开始展示牌，直到展示出一张总法术力费用大于该生物的生物牌为止。将该牌放进战场，并将其余的牌以随机顺序置于你的牌库底。

-7：每个由你操控的生物各向每位对手造成等同于自身力量的伤害。

- 对以卢卡第一个异能放逐的各生物牌而言，只要你操控任何卢卡鹏洛客，便可以施放之，而非仅限于操控放逐该牌之卢卡鹏洛客时才能施放。
- 卢卡第一个异能所赋予之异能，不会改变你能施放该牌的时机。



- 以卢卡第一个异能施放咒语时，你仍需支付其所有费用。你也可以支付替代性费用，例如合变费用。
- 一旦你开始施放所放逐的牌，失去卢卡的操控权不会影响该咒语。你可以如常完成施放。
- 如果规则或效应允许，则你能够将以卢卡第一个异能放逐的生物牌当作非生物咒语来施放。举例来说，你可以将艾卓王权系列的历险者牌当作历险来施放。
- 如果牌手牌库中的生物牌或战场上的生物在其法术力费用中有{X}，则 X 视为 0。
- 如果你展示了整个牌库，但未展示出总法术力费用更高的生物牌，则你就只是将牌库以随机顺序放回，然后继续游戏。
- 在双头巨人游戏中，卢卡的最后一个异能会让对手队伍失去两倍于你生物力量的生命。

---

### 瓦卓克传说

{二}{红}{红}

法术

瓦卓克传说对任意数量的目标生物和 / 或鹏洛客造成共 5 点伤害，你可以任意分配。如果施放此咒语时支付过{白}{蓝}，则直到你的下一个回合，这些永久物不能进行攻击或阻挡，其起动式异能也不能起动。

- 每个目标至少要分配 1 点伤害。
- 如果瓦卓克传说的某些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。
- 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。触发式异能（以「当~」，「每当~」或「在~时」为开头）不受瓦卓克传说影响。
- 就算将对它们造成的伤害都被防止，该些目标生物和鹏洛客也不能进行攻击、阻挡，且其上的起动式异能也都不能起动。不过，如果这些永久物其中之一成为了不合法目标，则它便能够进行攻击、阻挡，且其上的起动式异能也能够起动。

---

### 焰身角龙

{三}{红}

生物 ~ 元素 / 恐龙

2/3

践踏

每当你施放非生物咒语时，在焰身角龙上放置一个 +1/+1 指示物。

- 于「当牌手施放咒语」时触发的异能，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。
-

掘根棘蜥  
{四}{红}  
生物 ~ 蜥蜴  
4/4

当掘根棘蜥进战场时，将目标具任一循环异能的牌从你的坟墓场放逐。直到你下一个回合的回合结束，你可以使用该牌。  
循环{二} ({二}, 弃掉此牌: 抓一张牌。)

- 掘根棘蜥允许你以地来使用该牌或以咒语来施放该牌。你不能循环所放逐的牌。
- 你必须遵守所放逐的牌之正常施放时机的许可条件与限制。如果它是地，则除非你有可使用地数，否则你不能使用它。
- 以此法施放咒语时，你仍需支付其所有费用，包括额外费用。如果该咒语有替代性费用，你也可以选择支付该费用。
- 如果你不使用所放逐的牌，该牌便会持续被放逐。

---

噬咒狼獾  
{二}{红}  
生物 ~ 狼獾  
3/2

只要你坟墓场中有三张或更多的瞬间和 / 或法术牌，噬咒狼獾便具有连击异能。

- 如果噬咒狼獾在其造成先攻伤害之后便失去连击异能，则它不会造成常规战斗伤害。如果它在其他生物已经造成先攻伤害之后才获得连击异能，则它不会造成先攻战斗伤害。

---

暂时性联系  
{三}{红}  
法术

如果你操控具威慑异能的生物，则此咒语减少{三}来施放。  
获得目标生物的操控权直到回合结束。重置该生物。  
它获得敏捷异能直到回合结束。

- 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（例如暂时性联系的效应）。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。
- 一旦你宣告施放暂时性联系，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「操控具威慑异能的生物」此事。
- 你施放完暂时性联系之后，就算你不再操控具威慑异能的生物，此咒语也不受影响。你无需多支付{三}。

- 暂时性联系可以指定任何生物为目标，包括已经由你操控的，或是未横置的。

---

#### 难测气旋

{三}{红}{红}

#### 结界

如果另一张非地牌之任一循环异能将令你抓一张牌，则改为从你的牌库顶开始放逐牌，直到放逐一张与所循环者具共通牌张类别的牌为止。你可以施放该牌，且不需支付其法术力费用。然后将所有以此法放逐且未施放的牌以随机顺序置于你的牌库底。

循环{二} ({二}, 弃掉此牌: 抓一张牌。)

- 神器、生物、结界、瞬间、鹏洛客以及法术都属于牌张类别。超类别（例如传奇）和副类别（例如巨人）则不是牌张类别。
- 如果所循环的牌具有多种牌张类别，则只要你放逐到一张与其中任一类别相同的牌张，便需停止。你并非要不断放逐，直到找到一张所有类别都相同的牌为止，且你也不能选择继续放逐牌，直到找到与其上特定类别相同的牌才停止。
- 如果你放逐了你的整个牌库，但都没有放逐到一张具共通牌张类别的牌，则你就是将牌库以随机顺序放回，然后继续游戏。你不会抓牌。
- 如果你想要施放所放逐的最后一张牌，则你是在循环异能结算的中途一并施放之。你不能等到稍后时段再施放。以此法施放的牌不会受到牌张类别的施放时机限制。
- 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放咒语，就无法选择支付替代性费用来施放之。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（例如生体活吞），则你必须支付之，才能施放此牌。
- 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。

---

#### 游荡怪兽依达罗

{五}{红}{红}

传奇生物 ~ 恐龙 / 龟

8/8

践踏, 敏捷

循环{一}{红}

当你循环游荡怪兽依达罗时，将它从你的坟墓场洗入你的牌库。若本盘游戏中你已将名称为游荡怪兽依达罗的牌循环过四次或更多，则改为将它从你的坟墓场放进战场。（先如此作后再抓牌。）

- 虽然依达罗在你循环四次之后会厌倦这种周而复始的状态，愤而踏入战场，但你这四次循环的，并不一定要是同一张实体牌。循环任何一张名称为游荡怪兽依达罗的牌都算作一次。

- 如果你循环了依达罗，但于它的触发式异能结算时，它已经不在你的坟墓场，则你不能将它放进战场或洗入你的牌库。如果你在本盘游戏中还未将依达罗循环过四次，则你仍需将你的牌库洗牌。
- 

## 绿色

祥兆泉鹿

{四}{绿}

生物 ~ 麋鹿 / 野兽

6/6

合变{五}{绿} (如果你支付此咒语的合变费用来施放之，则将它放置在目标由你拥有之非人类生物的顶上或底下。它们合变作顶上的生物，外加具有底下所有异能。)

每当此生物合变时，从你的牌库顶开始放逐牌，直到放逐 X 张永久物牌为止，X 为此生物已合变的次数。将这些永久物牌放进战场。

- 如果灵气未经施放便进入战场，则会由将要成为其操控者的牌手于该灵气进战场时选择它要结附的东西。以此法放进战场的灵气并未以任何东西为目标（举例来说，所以它能结附于对手具辟邪的永久物），但该灵气的结附异能会限制它能结附在什么上面。如果该灵气无法合法结附在任何东西上，则它会停留在其当前的区域。
  - 以此法放进战场的灵气，不能结附在与之同时进战场的其他东西上。
  - 祥兆泉鹿的效应不算是使用地。就算当前不是你的回合，或你在该回合中已使用过地，它仍能将地牌放进战场。
  - 如果你牌库中之永久物牌的数量少于 X，则你会放逐你的整个牌库并将其中的永久物牌放进战场。
  - 被你放逐但因故未进入战场的牌张（举例来说，瞬间牌或无法结附任何东西的灵气）会留在放逐区。
- 

鬃毛野猪

{三}{绿}

生物 ~ 野猪

4/3

鬃毛野猪不能被多于一个生物阻挡。

- 如果鬃毛野猪获得威慑异能，它便不能被阻挡。
-

### 恒天犀冲锋

{二}{绿}

法术

从你手上展示一张生物牌，以作为施放此咒语的额外费用。

恒天犀冲锋对目标生物或鹏洛客造成伤害，其数量等同于所展示之牌的力量。

- 施放恒天犀冲锋时，你必须展示正好一张牌。你无法不展示牌就施放此咒语，且你也不能展示一张以上的牌。所展示的牌直到恒天犀冲锋完成结算为止都需一直展示。
- 于恒天犀冲锋结算时，如果所展示的牌还在你手上，则此咒语会依照该牌的力量来造成伤害。如果该牌已离开你的手牌，则恒天犀冲锋会依照该牌离开你手牌前那一刻的力量来造成伤害。

---

### 庞硕化

{五}{绿}{绿}

结界~灵气

结附于生物

当庞硕化进战场时，横置所结附的生物。

所结附的生物得+20/+20。

- 庞硕化可以结附于已经横置的生物。虽然这样它的第二个异能就没有效果，但它最后一个异能绝对会有效果。

---

### 精魂共生体

{一}{绿}

生物~野兽

2/2

每当一个由你操控的生物合变时，在该生物上放置一个+1/+1 指示物，且你获得 2 点生命。

- 当精魂共生体的异能结算时，就算你不能在已合变的生物上放置+1/+1 指示物（最有可能的原因是它已经离开战场），你仍获得 2 点生命。
- 如果精魂共生体合变，则其异能会触发。

---

### 亢奋狼熊

{三}{绿}

生物~狼/熊

4/4

每当亢奋狼熊攻击时，你可以将目标由你操控之人类生物的基础力量与防御力更改为亢奋狼熊的力量与防御力直到回合结束。

- 会更改力量和防御力的，就只有该目标人类；亢奋狼熊本身的力量和防御力不受影响。
- 你是于此异能结算时（而非其进入堆叠时），决定是否要更改该人类的基础力量与防御力。
- 无论效应产生的顺序为何，都是由设定该人类基础力量和防御力之效应先生效，而后才轮到会影响其力量和 / 或防御力、但并未将其设定为特定数字或数值的效应生效。会影响其力量和防御力之指示物，也是要等到设定基础力量和防御力的效应生效后才会生效。
- 该人类的新基础力量与防御力，会被设定为亢奋狼熊当前实际的力量和防御力，而非只是后者的基础力量与防御力。如果亢奋狼熊的力量和防御力于该回合稍后时段发生变化，该人类也不受影响。
- 如果亢奋狼熊在其触发式异能仍在堆叠上的时候就离开战场，则会利用它最后在战场上时的力量和防御力来决定该人类的新基础力量与防御力。

高大沙丘亚龙

{五}{绿}{绿}

生物 ~ 亚龙

7/7

高大沙丘亚龙不能被力量等于或小于 2 的生物阻挡。

循环{二} ({二}, 弃掉此牌: 抓一张牌。)

- 一旦已有力量等于或大于 3 的生物阻挡了高大沙丘亚龙，则就算改变该阻挡生物的力量，也不会使高大沙丘亚龙成为未受阻挡。

谦卑归真师

{一}{绿}

生物 ~ 人类 / 德鲁伊

1/3

{横置}: 加一点任意颜色的法术力。此法术力只能用来施放生物咒语。

- 由谦卑归真师产生的法术力可用于支付生物咒语总费用的任何部分，包括额外费用（例如增幅费用）和替代性费用（例如合变费用）。它不能用于支付由你操控之生物的费用。

庞巨猿猴寇格拉

{三}{绿}{绿}{绿}

传奇生物 ~ 猿猴

7/6

当庞巨猿猴寇格拉进战场时，它与至多一个目标不由你操控的生物互斗。

每当寇格拉攻击时，消灭目标由防御牌手操控的神器或结界。

{一}{绿}: 将目标由你操控的人类移回其拥有者手上。

寇格拉获得不灭异能直到回合结束。

- 如果当寇格拉的第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。如果它仍是合法目标，但在寇格拉的异能结算时，后者已不在战场上，则该目标生物不会造成伤害也不会受到伤害。
- 如果在寇格拉的最后一个异能试图结算时，该目标人类已经是不合法目标，则此异能不会结算。寇格拉不会获得不灭异能。

---

### 巨兽踏步

{四}{绿}

法术

目标生物得+7/+7直到回合结束。至多另一个目标生物本回合若能阻挡它，则须阻挡之。

循环{二} ({二}, 弃掉此牌: 抓一张牌。)

- 如果后者目标生物因故无法去阻挡前者目标生物（例如已横置），则它便不用阻挡。如果要支付费用才能让某生物阻挡该生物，则这并不会强迫该牌手必须支付该费用，所以这种情况下，该生物也不至于必须要阻挡。该生物可以阻挡其他生物，或选择完全不进行阻挡。
- 如果要求某生物去阻挡一个具威慑异能的生物，则若有另一个生物也能如此阻挡，该生物也必须这样作。如果没有其他生物能够阻挡，则原本被要求进行阻挡的生物就可以去阻挡其他生物，或是根本不阻挡。
- 只要可以正常阻挡，后者目标生物以外的其他生物仍然能去阻挡前者目标生物。

---

### 布洛寇传说

{二}{绿}{绿}

法术

如果施放此咒语时支付过{蓝}{黑}，则从你的牌库中搜寻一张牌，将该牌置入你的坟墓场，然后将你的牌库洗牌。

将至多两张永久物牌从你的坟墓场移回你手上。

- 由于布洛寇传说并不以你坟墓场中的某张永久物牌为目标，因此你可以选择你刚搜寻的那张牌。
- 永久物牌包括神器、生物、结界、地以及鹏洛客牌。

---

### 轰然撞倒

{一}{绿}

瞬间

目标由你操控的生物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。如果该由你操控的生物具有践踏异能，则过量伤害改为对后者生物的操控者造成之。

- 如果于轰然撞倒试图结算时，其中任一生物已经是不合法目标，则由你操控的生物不会对任何生物或牌手造成伤害。
- 咒语或异能所造成之「过量伤害」的计算方式，与处理具践踏异能之生物造成之战斗伤害的情形类似。先从将要对该生物造成的伤害数量入手，确定「适量」，亦即构成致命伤害的数值。此数值可通过利用该生物的防御力减去已标记在该生物上的伤害数量得到，此时需忽略可能会改变实际造成之伤害数量的替代性效应或防止性效应。如果生物具有异能，会让在它受到这份伤害后不至于被消灭（例如不灭），则在计算致命伤害时也需忽略这点。
- 如果该目标由你操控的生物具有死触异能，则它造成的 1 点伤害就构成致命伤害。
- 一旦你确定具体的「过量」数值后，该由你操控的生物便会同时对该生物及其操控者造成伤害。替代性效应或防止性效应可以改变这部分伤害的数值。

### 纺丝突袭

{绿}

瞬间

目标生物得+1/+3 直到回合结束。在其上放置一个延势指示物。将之重置。

- 纺丝突袭能够指定未横置的生物为目标。它依旧会得+1/+3 且获得延势指示物。

### 护兽薇薇安

{三}{绿}{绿}

传奇鹏洛客 ~ 薇薇安

3

你可以随时检视你的牌库顶牌。

你可以从你的牌库顶施放生物咒语。

+1: 派出一个 3/3 绿色野兽衍生生物。在其上依你的选择放置一个警戒指示物、一个延势指示物或一个践踏指示物。

-2: 本回合中，当你施放你的下一个生物咒语时，从你的牌库中搜寻一张生物牌，且其总法术力费用须小于该咒语，将之放进战场，然后将你的牌库洗牌。

- 薇薇安让你只要想检视你的牌库顶牌，就随时可以检视（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。
- 正常来说，如果你的牌库顶牌是生物牌，且目前是你的行动阶段、并且堆叠空着，薇薇安会让你可以施放它。如果该生物牌具有闪现，你就可以在自己能施放瞬间的时机下施放它，就算是在对手的回中也是一样。
- 你依旧要支付该咒语的全部费用，包括额外费用。你也可以支付替代性费用，例如合变费用。



- 你的牌库顶牌不在你手上，所以你不能将它循环、弃掉，或起动其上的起动式异能。
- 起动薇薇安的最后忠诚异能后，该异能会产生一个延迟触发式异能；在有生物咒语触发该异能时，它在该咒语结算之前，先行将一张生物牌放进战场。
- 对于法术力费用中有{X}的咒语，则利用为 X 所选数值来确定该咒语的总法术力费用。
- 如果牌手牌库里某张牌的法术力费用包含{X}，则 X 视为 0。
- 如果你施放的是合变式生物咒语，则你必须先为该咒语选择目标，而后薇薇安最后一个异能产生的触发式异能才会将生物放进战场。该合变式生物咒语不能将你因此找出的生物指定为其目标。

## 多色

### 返身再战

{四}{黑}{绿}

#### 瞬间

将目标生物牌从你的坟墓场移回战场。当你如此作时，它与至多一个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。）*

- 于你施放返身再战时，你只能将在你坟墓场中的生物牌指定为其目标。你是在该咒语结算过程中，将该目标牌移回战场。当你如此作时，其自身触发式异能触发，此时你选择一个要互斗的目标。这类效应与注记「若你如此作...」之效应的区别是：在此牌的情形中，如果你战场没有可互斗的合法目标，你仍能一张生物牌移回战场。
- 返身再战的自身触发式异能，会与该生物进战场时触发的其他触发式异能同时进入堆叠。
- 如果当该自身触发式异能试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此异能不会结算；如果此时你放进战场的生物已不在战场上或已不再是生物，则该目标生物不会造成伤害，也不会受到伤害。

### 恒天霸犀布洛寇

{二}{黑}{绿}{蓝}

传奇生物 ~ 梦魇 / 野兽 / 元素

6/6

合变{二}{(蓝/黑)}{绿}{绿} *（如果你支付此咒语的合变费用来施放之，则将它放置在目标由你拥有之非人类生物的顶上或底下。它们合变作顶上的生物，外加具有底下所有异能。）*

#### 践踏

你可以从你的坟墓场中利用恒天霸犀布洛寇的合变异能来施放之。

- 利用布洛寇最后一个异能赋予之许可来施放它，不会改变你能够施放它的时机。

- 如果你利用布洛寇最后一个异能赋予之许可来施放它，你必须支付其合变费用来施放之。你不能选择支付其法术力费用或其他替代性费用。
- 如果有其他效应许可你从你的坟墓场中施放布洛寇，则你可以支付与该许可相关之任何费用来施放之。

---

#### 通贯魔力

{二}{蓝}{红}

瞬间

弃 X 张牌，以作为施放此咒语的额外费用。

目标牌手抓 X 张牌。通贯魔力对至多一个目标生物或鹏洛客造成 X 点伤害。

- 如果你施放通贯魔力且不需支付其法术力费用，则你仍需选择 X 的数值并弃等量的牌。这是因为该咒语的法术力费用中没有 {X}。
- 如果通贯魔力的两个目标中有一个因故成为不合法的目标，则另一个目标仍会受到相应影响。

---

#### 怪兽天敌车维尔

{黑}{绿}

传奇生物 ~ 人类 / 浪客

1/3

死触

在你的维持开始时，若所有对手均未操控其上有赏金指示物的永久物，则在目标由对手操控的生物或鹏洛客上放置一个赏金指示物。

每当一个由对手操控且其上有赏金指示物的永久物死去时，你获得 3 点生命并抓一张牌。

- 车维尔第二个异能和第三个异能检查的是所有对手永久物上的任何赏金指示物，而不仅限于因同一个车维尔而放置者。举例来说，如果牌手 A 和牌手 B 各操控一个车维尔，且牌手 A 已在牌手 C 的生物上放置了一个赏金指示物，则牌手 B 的车维尔不会在任何东西上放置指示物，且当该生物死去时，这两位牌手都会获得 3 点生命且各抓一张牌。
  - 如果其上有赏金指示物的生物或鹏洛客不再是生物或鹏洛客，则当该永久物从战场置入坟墓场时，车维尔的最后一个异能依然会触发。
  - 如果在对手其上有赏金指示物之永久物死去的同时，车维尔也离开战场，则你会获得 3 点生命且抓一张牌。如果车维尔在该永久物死去之前就已离开战场，则由于在异能应当触发时车维尔的最后一个异能已不存在，因此不会触发。
  - 如果在一个其上有赏金指示物的生物受到致命伤害的同时，你的总生命被降至 0 或更低，则在最后一个异能进入堆叠之前，你就已输掉这盘游戏。
-

### 死亡绿洲

{白}{黑}{绿}

#### 结界

每当一个由你操控且非衍生物的生物死去时，将你牌库顶的两张牌置入你的坟墓场。然后将一张总法术力费用小于死去者的生物牌从你的坟墓场移回你手上。  
{一}，牺牲死亡绿洲：你获得若干生命，其数量等同于由你操控之生物中总法术力费用最大者的数值。

- 由于该触发式异能并不以你坟墓场中的某张生物牌为目标，因此你可以从你刚从牌库置入坟墓场中那两张牌中选择一张。
- 如果战场上的某个生物或你坟墓场中的某张牌之法术力费用包括{X}，则X视为0。
- 利用该生物最后在战场时的总法术力费用和该生物牌最后在你坟墓场中的总法术力费用，来决定能将哪些牌移回你手上。这或会导致某生物死去又将它自己移回你手上的情况，这可能因为它是结聚生物中的一张牌，或是它原来是某个费用更高之生物的复制品。
- 如果死亡绿洲成为生物，则起动它的最后一个异能，会触发它的第一个异能。

---

### 险厄战术

{白}{黑}

#### 瞬间

放逐目标生物。如果你未操控人类，则你失去等同于该生物防御力的生命。

- 利用所放逐之生物最后在战场时的防御力来决定你失去多少生命。
- 只有于放逐该目标生物后，才会检查你是否操控人类。如果该生物放逐了一个由你操控的人类，且期限是到该被放逐的生物离开战场为止，则在计算数量时，该人类已及时回到战场上。

---

### 神秘通牒

{白}{白}{黑}{黑}{绿}{绿}

#### 法术

将任意数量名称各不相同的永久物牌从你的坟墓场移回战场。

- 永久物牌包括神器、生物、结界、地以及鹏洛客牌。
- 你是在神秘通牒的结算过程中，决定要将哪些永久物牌移回。在你作出选择和将那些牌移回战场之间，没有牌手能有所行动。
- 你可以选择只移回一张永久物牌，此时其名称没有限制。
- 如果灵气未经施放便进入战场，则会由将要成为其操控者的牌手于该灵气进战场时选择它要结附的东西。以此法放进战场的灵气并未以任何东西为目标（举例来说，所以它能结附于对手具辟邪的永

久物)，但该灵气的结附异能会限制它能结附在什么上面。如果该灵气无法合法结附在任何东西上，则它会停留在其当前的区域。

- 以此法放进战场的灵气，不能结附在与之同时进战场的其他东西上。

---

#### 突发通牒

{黑}{黑}{绿}{绿}{绿}{蓝}{蓝}

法术

从你的牌库中搜寻至多三张名称各不相同的单色牌并将这些牌放逐。由任一对手选择其中一张。将该牌洗入你的牌库。你可以施放其余的牌，且不需支付其法术力费用。放逐突发通牒。

- 单色牌是指只包括白、蓝、黑、红、绿五色其中一种颜色，且不包括其他颜色的牌张。无色牌不是单色的。
- 如果你只找到一张牌，则你会将它洗入你的牌库并放逐突发通牒，且不会施放任何东西。
- 如果你想要施放所放逐的牌，则你是在突发通牒结算的中途一并施放之。你不能等到稍后时段再施放。以此法施放的牌不会受到牌张类别的施放时机限制。
- 于你施放所找到之牌的过程中，突发通牒仍然还在堆叠上，因此这些咒语能指定它为目标。不过，一旦它被放逐后，它就不再是合法目标。
- 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放咒语，就无法选择支付替代性费用来施放之。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（例如感人重逢），则你必须支付之，才能施放此牌。
- 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。

---

#### 曲洼地晶角兽

{二}{绿}{白}

生物 ~ 猫 / 野兽

3/5

警戒

由你操控且具警戒异能的生物具有「{-}，{横置}：横置目标生物。」

- 只要曲洼地晶角兽具有警戒异能，其最后一个异能就会对自己生效。
- 你可以在攻击之后，但在选择阻挡者之前，起动曲洼地晶角兽赋予之异能。
- 如果横置进行攻击的生物，并不会把它移出战斗。
- 一旦你已起动某生物上曲洼地晶角兽所赋予之异能后，再使该生物失去此异能（例如将曲洼地晶角兽移离战场）并不会影响已在堆叠上的异能。

---

卓尼斯的寇卓将军

{一}{白}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 士兵

3/3

由你操控的其他人类得+1/+1。

每当卓尼斯的寇卓将军或另一个人类在你的操控下进战场时，将目标牌从任一对手的坟墓场放逐。

{二}，牺牲两个人类：消灭目标力量等于或大于 4 的生物。

- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此由你操控的人类受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中卓尼斯的寇卓将军离开战场而变成致命伤害。
- 此处的人类仅限生物。像卢卡和娜尔施这些代表人类角色的鹏洛客不会触发寇卓将军的第二个异能。
- 你可以牺牲寇卓将军来支付其本身最后一个异能的费用。舍己为人，精神崇高。

---

将军的执法者

{白}{黑}

生物 ~ 人类 / 士兵

2/3

由你操控的传奇人类具有不灭异能。

{二}{白}{黑}：将目标牌从坟墓场放逐。如果它是生物牌，则派出一个 1/1 白色人类 / 士兵衍生生物。

- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此由你操控的传奇人类受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中将军的执法者离开战场而变成致命伤害。
- 此处的人类仅限生物。像卢卡和娜尔施这些代表人类角色的鹏洛客不受将军的执法者之影响。

---

创生通牒

{绿}{绿}{蓝}{蓝}{蓝}{红}{红}

法术

检视你牌库顶的五张牌。将其中任意数量的永久物牌放进战场，其余则置于你手上。放逐创生通牒。

- 你可以选择不以此法将永久物牌放进战场。如此一来，你就只会将该牌置于你手上，不需展示且不需说明其是否为永久物牌。
- 所有于该永久物以此法进战场时触发的异能，要等到创生通牒完成结算并进到放逐区之后，才会进入堆叠。
- 如果灵气未经施放便进入战场，则会由将要成为其操控者的牌手于该灵气进战场时选择它要结附的东西。以此法放进战场的灵气并未以任何东西为目标（举例来说，所以它能结附于对手具辟邪的永

久物)，但该灵气的结附异能会限制它能结附在什么上面。如果该灵气无法合法结附在任何东西上，则它会停留在其当前的区域。

- 以此法放进战场的灵气，不能结附在与之同时进战场的其他东西上。

---

控念霸兽依卢那

{二}{绿}{蓝}{红}

传奇生物 ~ 野兽 / 元素 / 恐龙

6/6

合变{三}{红}{绿}{蓝}{蓝} (如果你支付此咒语的合变费用来施放之，则将它放置在目标由你拥有之非人类生物的顶上或底下。它们合变作顶上的生物，外加具有底下所有异能。)

飞行，践踏

每当此生物合变时，从你的牌库顶开始放逐牌，直到放逐一张非地永久物牌为止。将该牌放进战场或置于你手上。

- 依卢那的最后一个异能是牌面朝上地放逐牌。如果你将该牌置于你手上，则所有牌手都能看到是什么牌。
- 你是在看到所放逐的牌之后，才决定是要将其置于手上还是放进战场。
- 非地永久物牌包括神器、生物、结界以及鹏洛客牌。
- 以此法放逐的地、瞬间和法术牌都会留在放逐区。
- 如果灵气未经施放便进入战场，则会由将要成为其操控者的牌手于该灵气进战场时选择它要结附的东西。以此法放进战场的灵气并未以任何东西为目标（举例来说，所以它能结附于对手具辟邪的永久物），但该灵气的结附异能会限制它能结附在什么上面。如果该灵气无法合法结附在任何东西上，则它会停留在其当前的区域。

---

启迪通牒

{蓝}{蓝}{红}{红}{红}{白}{白}

法术

目标牌手获得 5 点生命，启迪通牒对任意一个目标造成 5 点伤害，然后你抓五张牌。

- 你可以将「目标牌手」的部分指定自己为目标，好获得 5 点生命。
  - 如果在启迪通牒结算前，其中任一目标已经是不合法目标，则剩余的目标会受到相应的影响，且你会抓五张牌。如果两个目标都成为不合法目标，则该咒语不会结算，且你不会抓五张牌。
-

持绊逸才季宁

{绿}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 德鲁伊

2/2

每当你横置一个非地永久物以产生法术力时，加一点该永久物已产生的类别之法术力。

{五}{绿}{蓝}：检视你牌库顶的五张牌。你可以将其中一张非人类的生物牌放进战场。将其余的牌以随机顺序置于你的牌库底。

- 你只有起动某永久物上费用中具有{横置}符号之法术力异能，才算是「横置永久物以产生法术力」。法术力异能之效应会产生法术力。
- 法术力的类别包括白色，蓝色，黑色，红色，绿色和无色。
- 多加的这点法术力是由季宁产生，不是由你横置产生法术力之非地永久物来产生。
- 季宁不关心该非地永久物是否会对其所产生的法术力附有限制条件或额外效应，季宁所产生的额外法术力不会附有类似但书。

---

迷宫迅猛龙

{黑}{红}

生物 ~ 梦魇 / 恐龙

2/2

威慑

每当一个由你操控且具威慑异能的生物被阻挡时，防御牌手牺牲一个阻挡它的生物。

{黑}{红}：由你操控且具威慑异能的生物得+1/+0直到回合结束。

- 只要迷宫迅猛龙具有威慑异能，其第二个和第三个异能便会对自己生效。
  - 防御牌手是在造成战斗伤害之前牺牲一个进行阻挡的生物。虽然这会致使「只有一个生物阻挡具威慑异能生物」的情形出现，但该进行阻挡的生物仍在阻挡。它仍然会如常造成和受到战斗伤害。
  - 如果生物攻击鹏洛客，则该鹏洛客的操控者是防御牌手。
-

古道娜尔施

{一}{蓝}{红}{白}

传奇鹏洛客 ~ 娜尔施

4

+1: 你获得 2 点生命。加{蓝}, {红}, 或{白}。此法术力只能用来施放非生物咒语。

-2: 抓一张牌, 然后你可以弃一张牌。当你以此法弃掉一张非地牌时, 古道娜尔施对目标生物或鹏洛客造成伤害, 其数量等同于该牌的总法术力费用。

-6: 你获得具有「每当你施放非生物咒语时, 此徽记对任意一个目标造成 2 点伤害」的徽记。

- 娜尔施的第一个异能是忠诚异能, 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。
- 娜尔施的第二个异能进堆叠时不指定目标。在该异能结算过程中, 你抓一张牌, 并可以选择弃一张牌。当你以此法弃掉非地牌时, 其自身触发式异能触发, 此时你才需选择要造成伤害的目标。这类效应与注记「若你如此作...」之效应的区别是: 你是在看到你所抓的牌之后才选择目标, 且其他牌手在回应前述自身触发式异能时, 已经知道其会造成多少伤害。
- 就算在娜尔施第二个异能结算之前, 她已经离开战场, 你也能弃一张牌。如果你弃掉的是非地牌, 则该自身触发式异能仍会触发。
- 如果你弃掉的牌之法术力费用包含{X}, 则 X 视为 0。
- 于「当牌手施放咒语」时触发的异能, 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。
- 由娜尔施的最后一个异能产生的徽记是无色。它造成的伤害是来自无色来源。

---

死冥猎豹

{一}{白}{黑}

生物 ~ 猫 / 梦魇

3/3

合变{二}{白/黑}{白/黑} (如果你支付此咒语的合变费用来施放之, 则将它放置在目标由你拥有之非人类生物的顶上或底下。它们合变作顶上的生物, 外加具有底下所有异能。)

每当此生物合变时, 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。

- 如果坟墓场中某张牌的法术力费用中包括{X}, 则 X 视为 0。
-



夺命霸狮涅司罗

{二}{白}{黑}{绿}

传奇生物 ~ 猫 / 梦魇 / 野兽

5/5

合变{四}{绿}{白}{黑}{黑} (如果你支付此咒语的合变费用来施放之, 则将它放置在目标由你拥有之非人类生物的顶上或底下。它们合变作顶上的生物, 外加具有底下所有异能。)

死触, 系命

每当此生物合变时, 将任意数量的目标生物牌从你的坟墓场移回战场, 且这些牌的力量总和须等于或小于 10。

- 只要移回的所有生物力量总和等于或小于 10, 以涅司罗之触发式异能移回的生物数量组合没有限制。举例来说, 你在指定目标时, 可以选择十张 1/1 的生物牌, 也可以选择两张 5/5 的生物牌, 依此类推。无论你选择了哪些生物牌作为目标, 你始终可以追加选择任意数量之力量为 0 的生物牌为目标。
- 利用生物牌在你坟墓场时的力量, 来决定它们能否成为涅司罗触发式异能的目标。举例来说, 你可以指定一张进战场后会变成 15/15 生物之复制品的 0/0 生物牌为目标, 也可以指定五张进战场后其上各有三个+1/+1 指示物的 0/0 生物牌为目标。
- 如果你指定为目标的这些生物牌于其在坟墓场期间力量发生变化 (最有可能的原因是其中之一具有设定其力量中\*号数值的特征设定异能), 则这些生物的力量总和有可能会变成大于 10。如果发生此事, 则整个所选的目标组合都不合法, 没有东西会返回战场。

---

幼子复仇

{二}{红}{白}{黑}

结界

在你回合的战斗开始时, 将目标红色, 白色或黑色生物牌从你的坟墓场放逐。派出一个衍生物, 该衍生物为该牌的复制品, 但它是 1/1。它获得敏捷异能直到你的下一个回合。

- 该衍生物所复制的, 就只有原版牌张上所印制的东西而已 (其特别加注的特征除外)。它不会复制该牌在被置入你的坟墓场前物件具有的任何信息。
  - 该衍生物的力量和防御力是 1/1。这是该衍生物的可复制特征值, 且其他效应可以复制。如果所复制的牌具有设定其力量或防御力的异能, 则该异能不会被复制。另一方面, 派出该衍生物后其获得的敏捷异能并非其可复制特征值。
  - 如果该衍生物所复制的牌上面具有任何「当[此永久物]进战场时」的异能, 则该衍生物也具有这些异能, 且会在派出时触发。类似情况: 该衍生物所复制的任何「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。
-

开路牛羚

{二}{绿}{蓝}

生物 ~ 元素 / 野兽

2/4

合变{绿}{蓝} (如果你支付此咒语的合变费用来施放之, 则将它放置在目标由你拥有之非人类生物的顶上或底下。它们合变作顶上的生物, 外加具有底下所有异能。)

{一}, {横置}: 检视你的牌库顶牌。如果它是地牌, 则你可以将之放进战场。如果你未将该牌放进战场, 则将它置于你手上。

- 开路牛羚的效应不算使用地。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。
  - 如果你未将你的牌库顶牌放进战场, 则你将它置于你手上且无需展示。
  - 如果你的牌库顶牌是地牌, 你可以将它置于你手上, 而非放进战场。若你如此作, 则你不需展示它是否为地牌。
- 

原初共感

{一}{绿}{蓝}

结界

在你的维持开始时, 如果你操控力量为战场上生物中最大值的生物, 则抓一张牌。若否, 则在一个由你操控的生物上放置一个+1/+1 指示物。

- 在原初共感的触发式异能开始结算后, 才会去判断你是能抓一张牌, 还是能放置一个+1/+1 指示物。牌手可以回应该异能, 来试图改变其效果。
  - 如果某个由你操控的生物和某个不由你操控的生物之力量同为战场上生物中的最大值, 则你抓一张牌。
  - 如果你未操控力量为最大值的生物, 则你是在异能结算过程中, 决定要让哪个生物得到+1/+1 指示物。在你作出选择和在该生物上放置一个+1/+1 指示物之间, 没有牌手能有所行动。
  - 如果你未操控生物, 则于原初共感的异能结算时, 你什么都不用作。如果战场上根本没有生物, 你不会因此抓一张牌。
- 

石英林粉碎兽

{二}{红}{红}{绿}

生物 ~ 恐龙 / 野兽

6/6

践踏

每当一个或数个由你操控且具践踏异能的生物对任一牌手造成战斗伤害时, 派出一个 X/X 绿色, 具践踏异能的恐龙 / 野兽衍生生物, X 为前述生物对该牌手造成伤害的数值。

- 只要石英林粉碎兽仍具有践踏异能，其第二个异能就会将它自己造成的那份伤害计算在内。
  - 如果某个由你操控且具践踏异能的生物未受阻挡，则该生物对防御牌手造成的全额战斗伤害，都会计算在石英林粉碎兽的最后一个异能当中。
- 

威严狮龙

{红}{白}

生物 ~ 恐龙 / 猫

2/2

合变{—}{红/白}{红/白} (如果你支付此咒语的合变费用来施放之，则将它放置在目标由你拥有之非人类生物的顶上或底下。它们合变作顶上的生物，外加具有底下所有异能。)

每当此生物合变时，由你操控的其他生物得+2/+1 直到回合结束。

- 威严狮龙的最后一个异能只影响它结算时由你操控的其他生物。于该回合稍后时段才受你操控的生物不会得+2/+1。
- 

全知利艾尔

{—}{蓝}{红}

传奇生物 ~ 人类 / 法师

0/3

你坟墓场中每有一张瞬间与法术牌，全知利艾尔便得+1/+0。

每当每回合首度弃掉一张或数张牌时，抓等量的牌。

- 利艾尔的第一个异能只会于它在战场上时生效。
  - 如果你是在施放咒语或起动异能的过程中作为费用而弃牌，则利艾尔的触发式异能会比该咒语或异能先一步结算，但此时你已为先前施放的咒语或起动的异能选好了目标。如果你是在咒语或异能结算之过程中弃了牌，则要等到该咒语或异能完成结算之后，才轮到利艾尔的触发式异能结算。
  - 如果你在某回合中的首度弃牌，是在清除步骤中因手牌过多而如此作，则你会抓等量的牌。若发生这种情况，则在此清除步骤中牌手会获得优先权，且在此步骤结束之后，会有一个新的清除步骤；在这新的清除步骤中，你可能需要再度弃牌。
- 

撒维耶雷鬃狮

{红}{白}

生物 ~ 元素 / 猫

3/2

每当你循环一张牌时，你可以支付{二}。当你如此作时，撒维耶雷鬃狮对目标生物造成 2 点伤害，且你获得 2 点生命。

- 在结算撒维耶雷鬃狮的触发式异能过程中，你不能多次支付{二}，好让它造成更多伤害或让自己获得更多生命。
- 如果你于撒维耶雷鬃狮的触发式异能结算过程中支付了{二}，则其自身触发式异能便会触发并另行结算。这类效应与注记「若你如此作...」之效应的区别是：在你支付完法术力之后，但在实际造成伤害之前，牌手仍能有所行动。
- 如果在撒维耶雷鬃狮的自身触发式异能试图结算时，该目标生物已是不合法目标，则此异能不会结算。你不会获得 2 点生命。
- 就算撒维耶雷鬃狮在其触发式异能结算前就已离开战场，你也可以支付{二}。若你如此作，其自身触发式异能依然会触发。

#### 翔狮君王

{白}{蓝}

生物 ~ 元素 / 猫

1/1

飞行

你每操控一个具飞行异能的其他生物，翔狮君王便得 +1/+1。

{二}{白}{蓝}：派出一个 1/1 白色，具飞行异能的猫 / 鸟衍生生物。

- 翔狮君王的第一个异能只会于它在战场上时生效。
- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此翔狮君王受到的非致命伤害，可能会因为在该回合中由你操控之其他具飞行异能的生物离开战场而变成致命伤害。

#### 迅影蛇魔

{蓝}{黑}{黑}

生物 ~ 元素 / 梦魔

3/2

闪现

每当你施放另一个具闪现异能的咒语时，你抓一张牌且每位对手各失去 1 点生命。

- 如果有效应允许你将某咒语「视同」具有闪现异能地来施放，则如此施放该咒语时，不会触发迅影蛇魔的最后一个异能。
- 于「当牌手施放咒语」时触发的异能，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。
- 在所触发的异能结算之后，但在触发它的咒语结算之前，牌手能够施放咒语和起异能。
- 在双头巨人游戏中，迅影蛇魔最后一个异能会让对手队伍失去 2 点生命，且你抓一张牌。

万猎霸虎斯达兹

{一}{红}{白}{黑}

传奇生物 ~ 恐龙 / 猫 / 梦魇

3/5

合变{二}{黑/红}{白}{白} (如果你支付此咒语的合变费用来施放之, 则将它放置在目标由你拥有之非人类生物的顶上或底下。它们合变作顶上的生物, 外加具有底下所有异能。)

连击

每当此生物合变时, 它向目标由对手操控的生物或鹏洛客造成 4 点伤害, 且你获得 4 点生命。

- 如果当斯达兹的触发式异能触发时, 战场上没有可以选择的合法目标, 则该异能根本不会进入堆叠, 你也不会获得 4 点生命。类似地, 如果在该异能试图结算时, 该目标生物或鹏洛客已经是不合法目标, 则该异能不会结算, 你也不会获得 4 点生命。

---

创生颂曲

{一}{绿}{蓝}{红}

结界

你在自己的每个回合中可以额外使用一个地。

每当你施放咒语时, 抓两张牌。

在你的结束步骤开始时, 弃掉你的手牌。

- 创生颂曲的第一个异能可以累计 (例如你操控多个的时候)。此异能也会与其他让你额外使用地的效应累加, 例如依吕夏林地树灵。
- 于「当牌手施放咒语」时触发的异能, 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。
- 当你施放创生颂曲时, 它的第二个异能不会触发, 因为它此时还不在于战场上。
- 牌手能在创生颂曲的第一个触发式异能结算之后, 但在触发该异能的咒语结算之前施放咒语和起动物。

---

仙翼翔龙

{蓝}{红}

生物 ~ 仙灵 / 龙

1/1

飞行, 敏捷

每当你施放非生物咒语时, 在仙翼翔龙上放置一个 +1/+1 指示物。

- 于「当牌手施放咒语」时触发的异能, 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。
-

### 巨物巢穴

{一}{黑}{绿}{蓝}

#### 结界

在你的维持开始时，检视你的牌库顶牌。你可以将该牌置入你的坟墓场。

从你的坟墓场放逐一张牌：加{无}。此法术力只能用来说放法术力费用中不包含{X}的有色咒语。

- 如果你选择不将所检视的牌置入你的坟墓场，则它会留在你的牌库顶。除非有其他东西移动其位置，否则你就会在你的抓牌步骤中抓起它。
- 如果某咒语是在额外费用或替代性费用中包含{X}，则巨物巢穴产生的法术力能够用来支付施放这类咒语的费用。

### 雷鸣霸龙瓦卓克

{蓝}{红}{白}

传奇生物 ~ 元素 / 恐龙 / 猫

3/3

合变{一}{白}{蓝}{红}{红} (如果你支付此咒语的合变费用来施放之，则将它放置在目标由你拥有之非人类生物的顶上或底下。它们合变作顶上的生物，外加具有底下所有异能。)

飞行，先攻

每当此生物合变时，你可以从你的坟墓场中施放目标总法术力费用等于或小于3的非生物牌，且不需支付其法术力费用。

- 如果你想要施放该目标牌，则你是在瓦卓克异能结算的中途一并施放之。你不能等到稍后时段再施放。以此法施放的牌不会受到牌张类别的施放时机限制。
- 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放咒语，就无法选择支付替代性费用来施放之。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（例如生体活吞），则你必须支付之，才能施放此牌。
- 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。

### 思绪旋风

{一}{蓝}{红}{白}

#### 结界

每当你施放非生物咒语时，抓一张牌。

- 于「当牌手施放咒语」时触发的异能，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。
- 在所触发的异能结算之后，但在触发它的咒语结算之前，牌手能够施放咒语和起异能。

---

聚力领袖薇诺塔

{二}{红}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 战士

4/4

每当一个由你操控的非人类生物攻击时，检视你牌库顶的六张牌。你可以将其中一张人类生物牌放进战场，其为横置且正进行攻击。它获得不灭异能直到回合结束。将其余的牌以随机顺序置于你的牌库底。

- 如果有多个由你操控的非人类生物攻击，则每有一个此类生物，薇诺塔的异能便会分别触发一次。举例来说，如果有三个非人类生物攻击，则你不会一整批检视你牌库顶的十八张牌；而是先检视六张，结算完该异能之后，再在其他两次异能结算时各重复前述流程。
- 你得为该人类选择要攻击的牌手或鹏洛客。它攻击的对象与该非人类的生物可以不一样。
- 虽然该人类属于进行攻击的生物，但它从未宣告为攻击生物。这就是说，对注册于「每当一个生物攻击时」触发的异能而言，这类异能不会因该人类进战场且进行攻击而触发。
- 注明该人类不能攻击的效应（例如宣告所具有者，或是你放进战场的人类具守军异能）只会在宣告攻击生物的过程中生效。这类效应无法阻止你将所找出的人类放进战场且进行攻击。

---

晶顶闪光

{二}{红}{白}

瞬间

晶顶闪光对任意一个目标造成 X 点伤害，且你获得 X 点生命，X 为你坟墓场中具任一循环异能之牌的数量。

- 如果在晶顶闪光试图结算时，所选的目标已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你不会获得 X 点生命。

---

## 混血

警觉智绊人

{一}{绿}{白}{绿}{白}

生物 ~ 人类 / 斥候

2/4

警戒

在你的结束步骤开始时，你每操控一个具警戒异能的生物，便获得 1 点生命。

- 由你操控之具有警戒异能的生物数量，是于警觉智绊人的最后一个异能结算时决定。如果警觉智绊人此时还在战场上，则会把它自己算进去。

---

狡诈隐绊人

{蓝/黑}{蓝/黑}

生物 ~ 人类 / 浪客

2/2

闪现

你施放之具闪现异能的咒语减少{—}来施放，且不能被反击。

- 当狡诈隐绊人还是咒语时，其最后一个异能不会对它本身生效。
- 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（例如狡诈隐绊人的异能）。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。
- 狡诈隐绊人的费用减少效应只会对咒语费用中的一般法术力部分生效。它不能减少咒语的有色法术力要求。举例来说，因为狡诈隐绊人的费用中没有一般法术力的部分，因此如果你战场上已有一个狡诈隐绊人，通常情况下它不能减少你施放下一个狡诈隐绊人的费用。
- 能够反击其他咒语的咒语或异能仍能以由你操控之具闪现异能的咒语为目标。当这类咒语或异能结算时，你的咒语不会被反击，但用于反击的咒语或异能具有的任何其他效应仍会如常生效。
- 如果狡诈隐绊人进战场，且此时堆叠上还有你施放之具闪现的咒语，则尽管你没有享受到{—}的费用减少，该咒语也不能被反击。
- 牌手不能试图去除狡诈隐绊人来提高你想要施放之咒语的费用，但可以去除它好让自己能用咒语或异能来反击你的咒语。
- 如果某个具闪现异能的咒语是由你操控，但并非由你施放（也许是因为其为某咒语的复制品，或者是因为你从其他牌手处获得了该咒语的操控权），则此咒语能被反击。

---

塑生邪魔

{黑/绿}{黑/绿}

生物 ~ 梦魇

1/1

你坟墓场中每有一张生物牌，塑生邪魔便得+1/+1。

{X}{黑/绿}，{横置}，牺牲另一个生物：从你的牌库中搜寻一张总法术力费用等于或小于X的生物牌，将之放进战场，然后将你的牌库洗牌。只可以于你能施放法术的时机下起此异能。

- 塑生邪魔的第一个异能只会于它在战场上时生效。
  - 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此塑生邪魔受到的非致命伤害，可能会因为在该回合中生物牌离开你的坟墓场而变成致命伤害。
  - 如果牌手牌库里某张牌的法术力费用包含{X}，则X视为0。
-



深渊灾祸翟鲁达

{四}{蓝/黑}{蓝/黑}

传奇生物 ~ 恶魔 / 巨海兽

6/6

行侣 ~ 你起始套牌中仅包含总法术力费用为偶数的牌。

*(如果你选择这张牌作为你的行侣, 则你可以从游戏外施放它, 但仅限一次。)*

当翟鲁达进战场时, 每位牌手各将其牌库顶的四张牌置入其坟墓场。你将这些牌其中一张总法术力费用为偶数的生物牌在你的操控下放进战场。

- 如果坟墓场中某张牌的法术力费用中包括{X}, 则 X 视为 0。
- 总法术力费用为 0 的牌, 其总法术力费用是偶数。
- 如果于翟鲁达的触发式异能结算时, 有替代性效应会使得某位牌手改为放逐其牌库顶的四张牌, 而非将它们置入其坟墓场, 则你在决定要放进战场的生物牌时, 可以从因此进入放逐区的牌中进行选择。

---

丰饶泉源杰甘沙

{四}{红/绿}

传奇生物 ~ 元素 / 麋鹿

5/5

行侣 ~ 你起始套牌中各牌之法术力费用内相同的法术

力符号数量不得多于一个。*(如果你选择这张牌作为你的行侣, 则你可以从游戏外施放它, 但仅限一次。)*

{横置}: 加{白}{蓝}{黑}{红}{绿}。此法术力不能用于支付一般法术力费用。

- 杰甘沙的行侣异能会个别检查你套牌中每一张牌, 比较此牌法术力费用内的各个符号。如果其中任何一张牌之法术力费用内含有两个相同的符号, 例如{X}{X}{红}或{红/绿}{红/绿}, 则就算未满足行侣的条件。
- 一般法术力费用的部分通常由数字法术力符号 (如{一}、{二}等等) 及{X}来表示。这部分表示的是费用中除了{无}、{白}、{蓝}、{黑}、{红}、{绿}之外的法术力需求。

---

欢腾翔绊人

{一}{白/蓝}{白/蓝}

生物 ~ 人类 / 法师

2/2

飞行

由你操控且具飞行异能的生物具有「对手施放且以此生物为目标的咒语增加{二}来施放。」

- 只要欢腾翔绊人仍具有飞行异能, 其最后一个异能就会对自己生效。

- 如果对手施放的咒语是多次指定单一由你操控且具飞行异能的生物为目标，则该咒语只需多支付{二}便可施放。如果对手施放的咒语是指定多个由你操控且具飞行异能的生物为目标，则其目标中每有一个此类生物，便需多支付一份{二}。

---

孤兽守卫卡席拉

{一}{绿/白}{绿/白}

传奇生物 ~ 猫 / 野兽

3/2

行侣 ~ 你起始套牌中各生物牌均为猫、元素、梦魇、恐龙或野兽牌。*(如果你选择这张牌作为你的行侣，则你可以从游戏外施放它，但仅限一次。)*

警戒

由你操控且为猫、元素、梦魇、恐龙或野兽的其他生物得+1/+1 且具有警戒异能。

- 你套牌中的生物牌可以由卡席拉所在意的五种生物类别牌张混合而成。只要这些生物牌至少具有上述五种类别之一，它们再具有其他类别也不算作违反要求。非生物牌的副类别则没有要求。
- 如果某个生物同时具有这五类别其中两种以上，则也只会因卡席拉的最后一个异能得到一次+1/+1加成。

---

庞巨智者刻卢佳

{三}{绿/蓝}{绿/蓝}

传奇生物 ~ 恐龙 / 河马

5/4

行侣 ~ 你起始套牌中仅包含地牌和总法术力费用等于或大于 3 的牌。*(如果你选择这张牌作为你的行侣，则你可以从游戏外施放它，但仅限一次。)*

当庞巨智者刻卢佳进战场时，你每操控一个总法术力费用等于或大于 3 的其他永久物，便抓一张牌。

- 如果牌手套牌中的牌或战场上永久物的法术力费用中包括{X}，则 X 视为 0。
  - 并非其他物件之复制品的衍生物总法术力费用为 0。复制了另一个物件的衍生物，其法术力费用与该物件一致。
-

梦巢猫魔路拉斯

{一}{白/黑}{白/黑}

传奇生物 ~ 猫 / 梦魔

3/2

行侣 ~ 你起始套牌中各永久物牌的总法术力费用均为 2 或更少。*(如果你选择这张牌作为你的行侣, 则你可以从游戏外施放它, 但仅限一次。)*

系命

于你的每个回合中, 你可以从你的坟墓场中施放一个总法术力费用等于或小于 2 的永久物咒语。

- 路拉斯不在乎你起始套牌中瞬间和法术牌的总法术力费用情况。它们的总法术力费用没有要求。
- 如果牌手套牌里某张牌的法术力费用中包括{X}, 则 X 视为 0。
- 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。举例来说, 如果某永久物咒语的费用为{X}{白}, 则你能在将 X 选为 1 的时候如此施放之, 但选为 2 的时候就不行。
- 你必须遵守你从坟墓场中施放咒语的正常施放时机许可条件与限制。
- 你必须支付施放该咒语所需的费用。如果该牌具有替代性费用 (例如合变费用) 你可以改为支付该费用来施放之。
- 一旦你开始施放该咒语, 失去路拉斯的操控权不会影响该咒语。你可以如常完成施放。
- 如果你是利用其他许可来从你的坟墓场中施放咒语, 则路拉斯的效应不会生效。你可以从你的坟墓场中施放另一个永久物咒语。
- 如果在同一个回合中, 你先从坟墓场施放过一个永久物咒语, 然后有一个新的路拉斯在你的操控下进战场, 则你当回合可以再从你的坟墓场施放一个永久物咒语。
- 如果某张永久物牌在你的行动阶段进入你的坟墓场, 且堆叠为空, 你有机会在任何牌手试图将该牌从你的坟墓场移除前施放之。
- 路拉斯不能让你从你的坟墓场使用地。

---

逐咒獭灵拉翠

{一}{蓝/红}{蓝/红}

传奇生物 ~ 元素 / 水獭

3/2

行侣 ~ 你起始套牌中各非地牌的名称均不相同。*(如果你选择这张牌作为你的行侣, 则你可以从游戏外施放它, 但仅限一次。)*

闪现

当逐咒獭灵拉翠进战场时, 若它是由你施放, 则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。

- 拉翠的异能可以复制任何由你操控的瞬间或法术咒语, 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。它会比原版咒语先一步结算。
- 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，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（例如瓦卓克传说这类），则你无法更改分配方式（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。

#### 戕害狱兽奥巴什

{三}{黑/红}{黑/红}

传奇生物 ~ 地狱兽 / 惊惧兽

3/5

行侣 ~ 你起始套牌中仅包含地牌和总法术力费用为奇数的牌。*（如果你选择这张牌作为你的行侣，则你可以从游戏外施放它，但仅限一次。）*

如果某个由你操控且总法术力费用为奇数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。

- 如果牌手牌库里某张牌的法术力费用包含{X}，则 X 视为 0。
- 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。对于其他任何区域中的牌或永久物而言，如果其法术力费用包括{X}，则 X 视为 0。
- 如果你操控奥巴什时，有由你操控且具践踏异能的生物将对一个进行阻挡的生物造成战斗伤害，则你在分配伤害时，须依照未经修正的伤害数字来进行。举例来说，一个 2/2 生物阻挡了一个具践踏异能的 3/3 生物，则后者可以将 1 点伤害分配给防御牌手。接下来，它会对进行阻挡的生物造成 4 点伤害，并对防御牌手造成 2 点伤害。
- 如果有效应（例如艾卓王权系列之碎裂斩）要求你在一定数量的目标之间分配伤害，则你分配时，须依照未翻倍前的原始数字来分配。
- 如果有多个替代性效应或防止性效应试图更改将对某个永久物或牌手造成的伤害数量，则由该牌手或该永久物的操控者来决定这些效应的生效顺序。

心傲蛮绊人

{二}{红/绿}{红/绿}

生物 ~ 人类 / 战士

4/3

践踏

由你操控且具践踏异能的生物具有「你可以让此生物如同未受阻挡地分配战斗伤害。」

- 只要心傲蛮绊人仍具有践踏异能，其最后一个异能就会对自己生效。
- 就算进行阻挡的生物具有反绿保护异能，或有对它生效的其他伤害防止效应，你也能决定将战斗伤害分配给防御牌手或鹏洛客。
- 在分配战斗伤害时，你选择是要（1）将所有伤害都分配给进行阻挡的生物，而后再如常分配践踏伤害，还是（2）将所有伤害都分配给该生物所攻击的牌手或鹏洛客。你不能只将部分伤害分配给其中一个阻挡者，而跳过其余进行阻挡的生物。

---

集晶流浆乌墨理

{二}{黑/绿}{黑/绿}

传奇生物 ~ 流浆

4/5

行侣 ~ 你起始套牌中各非地牌之间均具有共通的牌张类别。*（如果你选择这张牌作为你的行侣，则你可以从游戏外施放它，但仅限一次。）*

于集晶流浆乌墨理进战场时，选择一种牌张类别。

你施放的该类别咒语减少{-1}来施放。

- 神器、生物、结界、瞬间、鹏洛客以及法术都属于牌张类别。超类别（例如传奇）和副类别（例如流浆）则不是牌张类别。
  - 要满足乌墨理的行侣要求，你起始套牌中的每一张非地牌之间都必须有一个相同的牌张类别。举例来说，如果你套牌中的每张非地牌都是神器生物、结界生物或生物，则此构成能满足行侣要求；但如果你套牌中的非地牌包括了神器生物、神器和生物，则此构成便不满足要求。
  - 你套牌中的地牌可以具有任意数量的额外牌张类别，这些额外类别是否与其他牌共通则没有限制。
  - 减少咒语一般法术力费用的效应（例如乌墨理的异能）无法减少该咒语的有色法术力需求。
-

游空牧鸟约力昂

{三}{白/蓝}{白/蓝}

传奇生物 ~ 鸟 / 巨蛇

4/5

行侣 ~ 你起始套牌中包含之牌张数量须比套牌数量下限多至少二十张。*(如果你选择这张牌作为你的行侣, 则你可以从游戏外施放它, 但仅限一次。)*

飞行

当约力昂进战场时, 放逐任意数量由你拥有且操控的其他非地永久物。在下一个结束步骤开始时, 将这些牌移回战场。

- 限制赛 (例如补充包轮抽和现开赛) 之套牌张数下限为四十张牌; 构造赛 (例如标准赛或休闲自由对战) 之套牌张数下限为六十张牌。某些玩法可能会有其他套牌张数下限规定。由于指挥官玩法要求套牌必须正好有一百张牌, 因此你无法在指挥官游戏中将约力昂作为你的行侣。
- 你是在约力昂的触发式异能结算过程中, 才决定要放逐哪个永久物。在你选择永久物与放逐它们之间, 没有牌手能有所行动。
- 你不能放逐由你操控但不由你拥有的永久物, 也不能放逐由你拥有但不由你操控的永久物。
- 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都会消失。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。
- 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。

---

熠晓灵狐泽尔达

{一}{红/白}{红/白}

传奇生物 ~ 元素 / 狐

3/3

行侣 ~ 你起始套牌中各永久物牌均具有起动式异能。  
*(如果你选择这张牌作为你的行侣, 则你可以从游戏外施放它, 但仅限一次。)*

你起动之不属于法术力异能的异能减少{二}来起动。  
此效应无法将该费用中的法术力减少到少于一点法术力。

{一}, {横置}: 目标生物本回合不能进行阻挡。

- 永久物牌包括神器、生物、瞬间、结界、地, 以及鹏洛客牌。具基本地类别的地牌本身即具有相应类别的固有起动式法术力异能。
- 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 (例如循环), 其规则提示中会包含冒号。
- 起动式法术力异能是于结算时产生法术力的异能, 而非要支付法术力才能起动的异能。
- 减少起动费用里一般法术力费用的效应 (例如泽尔达的异能) 无法减少该费用的有色法术力需求。对于需要两点以上法术力的起动费用而言, 如果计算泽尔达异能之费用减少效应后, 该费用只剩下

一点法术力，则它只会减少{一}来起动。举例来说，费用为{二}的循环费用会变成{一}，而{一}{红}的循环费用则会变成{红}。如果该起动费用本身只需要零点或一点法术力（例如泽尔达最后一个异能的起动费用），则不会受此费用减少的效应影响。

- 在某个生物已进行阻挡后再起动泽尔达的最后一个异能，并不会将该进行阻挡的生物移出战斗，也不会令该生物所阻挡的生物成为未受阻挡。

---

## 神器

晶澈巨人

{三}

神器生物 ~ 巨人

3/3

在你回合的战斗开始时，从飞行、先攻、死触、辟邪、系命、威慑、延势、践踏、警戒和+1/+1等十种指示物内晶澈巨人上面尚不具有者中随机选择一种。在晶澈巨人上放置一个该种指示物。

- 你是在晶澈巨人异能的结算过程中，随机选择一种指示物并将它放置在晶澈巨人上。在你作出选择与晶澈巨人上有该指示物之间，没有牌手能有所行动。
- 只要晶澈巨人上并未具有全部十种列出的指示物，你就会要在你回合的战斗开始时在其上放置一个指示物。如果它上面已有全部十种指示物，则该异能依然会触发，但你不会在上面放置指示物。
- 如果晶澈巨人已具有所列之关键字异能，但并非因其上有该种类指示物而获得，则随机选择时仍有可能选择到该种指示物。

---

欧佐晶岩

{一}

传奇神器

每当一个由你操控的生物离开战场时，若其上有指示物，则将这些指示物放置在欧佐晶岩上。

在你回合的战斗开始时，若欧佐晶岩上有指示物，则你可以将欧佐晶岩上的所有指示物移至目标生物上。

- 欧佐晶岩的第一个异能并非是将指示物从离开战场的生物上移走；而只是让你将该生物上所具有的各种指示物按照相同数量放置在欧佐晶岩上。值得一提的是，如果你因故操控了第二个欧佐晶岩，则无论该离开战场的生物上有几种指示物、每种指示物有几个，这两个欧佐晶岩都会得到相同种类、相同数量的指示物。类似地，如果该生物具有会在当它离开战场时触发的异能，且该异能提及其所具有之指示物数量，则该异能用到的仍是原本该永久物上所具有之指示物数量，就算欧佐晶岩的第一个异能先结算也是如此。

- 除非欧佐晶岩成为生物，否则其上的+1/+1 指示物没有效果。欧佐晶岩上的关键字指示物会赋予它关键字异能，其中有些可能没有什么实际意义。举例来说，非生物神器上的飞行异能就只是很奇怪，但非生物神器上的辟邪就非常有用。
  - 于欧佐晶岩的最后一个异能结算时，你决定是否要移动其上的所有指示物。
  - 你不能只将欧佐晶岩上的部分指示物移至该目标生物上。
  - 如果在欧佐晶岩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。你不会从欧佐晶岩上移去任何指示物。
  - 如果欧佐晶岩的最后一个异能触发，但在其结算之前，欧佐晶岩就已经离开战场，则你不能将其上的任何指示物移至目标生物上。
- 

#### 催眠毒镖

{二}

神器

当催眠毒镖进战场时，抓一张牌。

{横置}，牺牲催眠毒镖：目标生物于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

- 催眠毒镖的第二个异能不会横置生物。它可以指定任何生物为目标，无论它是否已横置。如果该生物在其操控者的下一个重置步骤中已重置，则该效应不会生效。
- 

## 地

#### 持绊人秘境

地

{横置}：加{无}。

{三}，{横置}：抓一张牌。只能于你操控力量等于或大于 4 的生物时起动此异能。

- 一旦你宣告起动持绊人秘境的最后一个异能，则直到你完成起动之前，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。
  - 一旦你起动了持绊人秘境的最后一个异能，它不会再检查你是否操控力量等于或大于 4 的生物。
- 

「买一盒」赠卡



雄威化身兹罗塔 ( [买一盒] 赠卡)

{三}{红}{绿}

传奇生物 ~ 恐龙

7/3

践踏

对你操控的生物而言，利用其力量来决定是否受到致命伤害，而不是防御力。

- 虽然兹罗塔的名称栏中只印制了别名，但它的名称仍只是「雄威化身兹罗塔」。
  - 游戏每次检查伤害数量是否致命，或是检查生物上是否已标记了致命伤害应被消灭时，都是利用你生物的力量而非防御力来判断之。这包括对手为其分配践踏伤害，计算烈焰如注的伤害等等场合。
  - 力量为 0 的生物不会直接被消灭，除非其上标记了至少 1 点伤害。
  - 防御力为 0 的生物会被置入其拥有者的坟墓场。这是状态动作，而非造成伤害的结果，因此不受兹罗塔影响。
  - 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此生物受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中兹罗塔进入或离开战场而变成致命伤害。
-