

摩登新篇发布释疑

编纂：Eli Shiffirin，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 29 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

摩登新篇 系列包括会在补充包中出现的 254 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 5 张基本地），外加 1 张赠卡（作为 *摩登新篇* 系列店内「买一盒」促销赠卡分发）。

摩登新篇 系列补充包内还会出现 54 张插画集萃牌，供牌手收集。插画集萃牌不属于 *万智牌* 游戏卡牌，不得用来游戏。

自正式发售当日（2019 年 6 月 14 日，周五）起，*摩登新篇* 系列便可在有认证之构组赛制中使用。在该时刻，*摩登新篇* 系列的牌张将可在近代、薪传和特选等赛制中使用。其中的绝大多数牌张都无法在标准赛制中使用。

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) 查询你附近的活动或販售店。

系列重要主题：复出的关键字和机制

在 *摩登新篇* 系列当中出现的每一个关键字异能、关键字动作和异能提示，此前都曾在过往的其他 *万智牌* 系列里登场。除去会在近期系列经常登场的关键字之外，本系列当中包含的复出机制数量达到了四十四！这些机制仍会以你已熟悉的方式运作，其规则均没有更改，不过其中部分异能会以新形式与你见面。

- 这些复出关键字异能当中，有部分是让你能以替代式费用来施放咒语：掩袭、呼魂、返照和超载。
- 而有部分则是让你施放咒语时能支付额外费用：购回、打包、增幅、覆诵、追溯和通联。

- 要计算咒语的总费用，先从要支付的法术力费用或替代性费用开始，加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量。无论施放咒语的总费用为何，该咒语的总法术力费用都不会改变。
- 如果有效应让你能以「不需支付其法术力费用」的方式来施放咒语，或允许你「不支付其法术力费用」而以支付其他费用来施放之，则在此情况下你不能选择去支付其他的替代性费用。你可以支付任何非强制性的额外费用，且你必须支付任何强制性的额外费用。

复出机制：雪境和{雪}符号

摩登新篇系列当中甚至还包括了堪称本游戏最「寒冷」的机制～「雪境」超类别和雪境法术力符号，让其更加「美丽冻人」。

冰霜瓦拉

{二}{绿}

雪境生物～蜥蜴

2/2

{雪}：冰霜瓦拉得+2/+2直到回合结束。此异能每回合只能起动一次。（{雪}能以产自雪境永久物的一点法术力来支付。）

覆雪山脉

雪境基本地～山脉

- 雪境属于超类别，而非卡牌类别。此超类别本身并没有特殊的规则含义或特殊作用，但其他牌张和异能可能会提及「雪境永久物」。
- 只要是在允许使用摩登新篇系列的赛制，便可以使用雪境基本地；雪境基本地不能在标准赛制中使用。在允许使用雪境基本地的构组赛当中，你可以在套牌中放入任意数量的雪境基本地。在摩登新篇系列的限制赛中，你不能将你未抽选（在轮抽赛中）或开到（在现开赛中）的雪境基本地加入你的套牌中。
- {雪}符号属于一般法术力的符号。要支付此符号所代表的费用，你必须支付一点产自雪境永久物的任意类别法术力。减少费用中所需一般法术力数量的效应，无法减少{雪}费用。
- 「雪境」不算是一种法术力类别。如果某效应允许你将法术力视同任意种类的法术力来支付，则你仍不能使用产自非雪境永久物的法术力来支付{雪}。
- 如果某张牌的法术力费用中只有雪境法术力符号，则该牌属于无色。「雪境」不算是一种颜色。

复出关键字：忍术

对于喜欢用穿透与诡计攻其不备的牌手来说，忍术异能仿佛就是为你量身定制的。摩登新篇系列中有六张具忍术异能的新忍者。

月刃忍者

{三}{蓝}

生物~人类 / 忍者

3/2

忍术{二}{蓝} ({二}{蓝}, 将一个由你操控且未受阻挡的攻击生物移回其拥有者手上: 将此牌从你手上横置放进战场, 且正进行攻击。)

每当月刃忍者对任一牌手造成战斗伤害时, 派出一个 1/1 蓝色, 具飞行异能的虚影衍生生物。

- 忍术异能只有在宣告完阻挡者之后才能起动。在完成宣告之前, 所有的攻击生物既没有「被阻挡」, 也没有「未受阻挡」。
- 你于起动忍术异能时, 需从你手上展示该忍者牌, 并将进行攻击的生物移回。该忍者要到异能结算的时候才会被置入战场。如果在异能结算之前该牌就已离开你的手牌, 则它根本不会进战场。
- 具忍术异能的生物进战场的时候, 其攻击的牌手或鹏洛客与所移回之攻击生物的攻击对象相同。此为忍术异能特有的规则; 在其他情况下, 当生物以「且正进行攻击」的状态置入战场时, 该生物的操控者得选择其攻击的牌手或鹏洛客。
- 虽然该忍者进行攻击, 但它从未宣告为进行攻击的生物 (举例来说, 某些异能会在有生物攻击时触发)。
- 你可以在宣告阻挡者步骤、战斗伤害步骤或战斗结束步骤中起动忍术异能。但如果你等到宣告阻挡者之后的步骤才起动忍术, 则由于所有的战斗伤害是同时造成, 该忍者不会如常造成战斗伤害。
- 但如果战斗中有生物具有先攻或连击异能, 则你可以在先攻战斗伤害步骤中起动忍术异能。这样该忍者便会在常规战斗伤害步骤中造成战斗伤害, 就算它具有先攻异能也是一样。

复出机制: 裂片妖

裂片妖无可违抗的母巢意志在摩登新篇系列当中回归! 每个裂片妖都具有能够强化你所有裂片妖的异能。

炎腹裂片妖

{一}{红}{白}

生物~裂片妖

2/2

由你操控的裂片妖生物具有「当此生物进战场时, 它对目标牌手或鹏洛客造成 1 点伤害且你获得 1 点生命。」

- 由你操控的每个裂片妖都能将加成赋予你所有的裂片妖, 包括它自己。举例来说, 炎腹裂片妖给予自己的异能, 会在其进战场时触发。
- 如果某个裂片妖让另一个裂片妖获得了起动式或触发式异能, 但在该异能还在堆叠上的时候, 前者已离开战场, 则该异能仍会结算。
- 如果有两个裂片妖让其他裂片妖获得了相同的触发式异能, 则这些异能会分别触发。
- 如果有两个裂片妖让其他裂片妖获得了相同的起动式异能, 则这些异能须分别起动。起动其中一个不会获得双倍效应。

单卡解惑

无色非神器

无形莫洛丰

{七}

传奇生物~变形兽

6/6

化形（此牌是所有生物类别。）

于无形莫洛丰进战场时，选择一种生物类别。

你施放的该类别咒语减少{白}{蓝}{黑}{红}{绿}来施放。此效应仅减少你支付的有色法术力数量。

由你操控的其他该类别生物得+1/+1。

- 你必须选择现有的生物类别，例如裂片妖或战士。你不能选择牌的类别（如神器），也不能选择超类别（如传奇或雪境）。
- 莫洛丰的效应在减少总费用时，只会为每种颜色减少至多一点该色的法术力。举例来说，如果某个所选类别之咒语费用为{四}{红}{白}{白}，则在莫洛丰的效应生效后，其费用会变为{四}{白}。
- 如果某咒语的法术力费用中有混血法术力符号，则在确定咒语的总费用之前，你需要先确定你要支付哪一半。举例来说，如果某个所选类别之咒语费用为{二}{白/蓝}{白/蓝}，你可以选择要以{二}{白}{蓝}来支付该费用，然后该费用最后减少为{二}。
- 由于是在其他调整费用的效应生效之后，才轮到减少费用的效应生效，所以莫洛丰也可以减少所选类别之咒语的额外费用或替代式费用。
- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此由你操控的所选类别生物受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中莫洛丰离开战场而变成致命伤害。

白色

祝祷显灵

{一}{白}{白}

结界

每当一个生物在你的操控下进战场时，你获得1点生命。若祝祷显灵不是生物，则它成为3/3，具飞行异能的天使生物直到回合结束，且仍具有原本类别。

- 如果祝祷显灵成为生物，但你并未在自己最近的一回合开始时持续操控它，则你无法以其进行攻击。
 - 在祝祷显灵成为生物后，你在有生物在你操控下进战场时仍能获得生命。
-

星幽漂移

{二}{白}

结界

每当你循环星幽漂移，或于星幽漂移在战场上时循环另一张牌，你可以放逐目标生物。若你如此作，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。

循环{二}{白}（{二}{白}，弃掉此牌：抓一张牌。）

- 星幽漂移的触发式异能会比循环异能先一步结算。你要等到选好目标并决定是否要放逐生物之后，才会抓牌。
- 如果你是在某牌手的结束步骤中循环牌，则所放逐的生物会被放逐到下一个回合的结束步骤为止。
- 结附于所放逐生物上的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。装备在所放逐生物上的武具会被卸装并留在战场上。所放逐生物上的任何指示物都会消失。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。
- 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。

战呼

{二}{白}{白}

法术

派出两个 1/1 白色，具飞行异能的鸟衍生物。

返照～横置三个由你操控且未横置的白色生物。（你可以从你的坟墓场施放此牌，并支付其返照费用，然后将它放逐。）

- 你可以横置任意三个由你操控且未横置的白色生物来支付战呼的返照费用，包括你并未在自己最近的一回合开始时持续操控者。

击散

{二}{白}

瞬间

增幅{二}{蓝}（你施放此咒语时可以额外支付{二}{蓝}。）

消灭目标神器或结界。如果此咒语已增幅，则抓两张牌。

- 如果在击散试图结算时，该目标神器或结界已经是不合法目标，则此咒语不会结算。如果它已增幅，你不会因此抓两张牌。如果该目标仍合法，但未被消灭（最有可能的原因是它具有不灭异能），则你会抓两张牌。
-

流光烁影

{白}

瞬间

放逐目标由你操控的生物，然后将它在其拥有者的操控下移回战场。

弹回（如果你从你手上施放此咒语，于它结算时将之放逐。在你的下一个维持开始时，你可以从放逐区施放此牌，且不需支付其法术力费用。）

- 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。装备在所放逐生物上的武具会被卸装并留在战场上。被放逐的生物上之任何指示物都会消失。
- 如果以此法放逐某个衍生物，它将会完全消失且不会移回战场。
- 因弹回异能的延迟触发式异能再次施放此牌并非强制性。如果你选择不施放该牌，或你不能施放该牌（也许是因为没有合法目标），则该牌将持续被放逐。你没有机会在稍后的时段中再来施放此牌。如果你施放了此牌，则它结算时会如常置入其拥有者的坟墓场。
- 如果你从手上施放之具有弹回的咒语被反击或没有结算（最有可能的原因是其所有目标都已不合法），则其所有效应都不会生效，包括弹回。此咒语就只会放入你的坟墓场。你在下回合无法再次施放它。

原初裂片妖的爱民

{四}{白}

生物~裂片妖

3/3

由你操控的裂片妖生物具有颂威异能。（每当一个由你操控的生物单独攻击时，由你操控的永久物上每有一个颂威异能，进行攻击的生物便得+1/+1直到回合结束。）

- 每当一个由你操控的生物单独攻击时，计算由你操控的永久物共出现了几次「颂威」。在这些异能结算之后，该数量即为生物将获得+1/+1的次数。
- 若在宣告攻击者步骤当中，某生物是唯一宣告为攻击者的生物（包括由队友操控的生物，如果有队友的话），则该生物便是单独攻击。举例来说，如果你宣告数个生物一起攻击，但之后这些生物除了其中一个之外全部都移出战斗，则颂威异能不会触发。

慷慨赠礼

{二}{白}

瞬间

消灭目标永久物。其操控者派出一个 3/3 绿色的象衍生生物。

- 如果在慷慨赠礼试图结算时，该目标永久物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。没有牌手会派出象。如果该目标仍合法，但未被消灭（最有可能的原因是它具有不灭异能），则其操控者会派出象。

符文铭僧

{白}

生物~寇族 / 僧侣

1/2

{横置}: 选择一种颜色。另一个目标由你操控的生物
获得反无色保护或反该色保护异能直到回合结束。

- 「反某色保护」意指：该目标生物不能被该色生物阻挡，不能成为该色咒语或该色来源之异能的目标，不能被该色灵气结附，不能佩带该色武器，且会防止该色来源将对其造成的所有伤害。除此之外的其他事件都会如常发生。
- 类似地，「反无色保护」意指：该目标生物不能被无色生物阻挡，不能成为无色咒语或无色来源之异能的目标，不能被无色灵气结附，不能佩带无色武器，且会防止无色来源将对其造成的所有伤害。
- 永久物获得保护异能后，可能会令堆叠上之咒语或异能原本的目标变为不合法。如果在咒语或异能试图结算时，其所有的目标已经是不合法目标，则该咒语或异能不会结算。其上所有的效应都不会生效，包括与该目标无关的效应。如果该咒语或异能仍至少有一个合法目标，则它便会尽可能对剩余所有合法目标产生影响，且其他的效应也仍会生效。

旧宾纳里亚骑士

{三}{白}{白}

生物~人类 / 骑士

3/3

延缓 5~{白} (除了从你手上施放此牌，你可以支付
{白}并将它放逐，且上面有五个计时指示物。在你的
维持开始时，从其上移去一个计时指示物。当移去最
后一个时，则施放它且不需支付其法术力费用。它具
有敏捷异能。)

当旧宾纳里亚骑士进战场时，由你操控的其他生物得
+1/+1 直到回合结束。

- 旧宾纳里亚骑士最后一个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+1/+1。
 - 你可以于任何可以施放某牌的时机利用延缓异能将它从手上放逐。你是否能够如此作以及能够如此作的时机，系考虑以下因素后决定：该牌本身的牌张类别、其他影响你能够施放该牌之时机的效应，以及其他会阻止你施放该牌的效应。你具体能否实际完成施放该牌的所有步骤并没有影响。举例来说，你能够利用延缓异能放逐一张你付不起费用的牌。
 - 利用延缓异能放逐牌不算是施放该牌。此动作不用到堆叠，且不能回应。
 - 在移去最后一个计时指示物后，如果你能够施放该牌，则必须施放之。不会受到牌张类别的施放时机限制。如果有效能让你无法施放该牌，则它会持续被放逐，但上面没有计时指示物，也不再算是「已延缓」。
 - 利用延缓异能施放的生物进战场时具有敏捷异能。它会一直具有敏捷异能，直到另一位牌手获得其操控权（或在某些罕见的情况下，获得该生物咒语的操控权）为止。
-

烈士英魂

{二}{白}

生物～精怪 / 士兵

3/2

召集（此咒语能用你的生物来协助施放。你于施放此咒语时每横置一个生物，就能为此咒语支付{一}或一点该生物颜色之法术力。）

当烈士英魂进战场时，若你未操控已横置的地，则在其上放置两个+1/+1 指示物。

- 如果于烈士英魂进战场时，你操控任何已横置的地，则其最后一个异能根本不会触发。如果于该异能结算时，你操控任何已横置的地，则你不会在烈士英魂上放置两个+1/+1 指示物。
- 你可以横置任意一个未横置的生物来召集咒语，包括并未在最近一回合开始时便持续操控者。
- 在计算咒语的总费用时，需将所有替代性费用、额外费用及其他任何增加或减少施放该咒语所需之费用的效应计算在内。召集会在总费用计算完成之后生效。召集不会改变咒语的法术力费用或总法术力费用。
- 假设某个由你操控的生物具有费用中包含{横置}的法术力异能，如果你在施放具召集异能的咒语时起动该异能，则你会是在为该咒语支付费用之前横置该生物。你无法将该生物为召集异能再度横置。同样，如果你在施放具召集异能的咒语的时候，牺牲了某个生物来起动法术力异能，则等到你为该咒语支付费用时，该生物已不在战场，你也无法为召集异能横置该生物。

孤囚悬冰

{白}

雪境结界～灵气

结附于由你操控的雪境地

当孤囚悬冰进战场时，放逐目标由对手操控的生物，直到孤囚悬冰离开战场为止。

- 如果孤囚悬冰在其触发式异能结算前就已经离开战场，则目标生物不会被放逐。
- 结附于所放逐生物上的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。武器则会被卸装并留在战场上。被放逐的生物上的任何指示物都会消失。
- 如果以此法放逐某个衍生物，它将会完全消失且不会移回战场。

亿欧护林队长

{一}{白}{白}

生物～人类 / 士兵

3/3

当亿欧护林队长进战场时，你可以从你的牌库中搜寻一张总法术力费用等于或小于 1 的生物牌，展示该牌，将它置于你手上，然后将你的牌库洗牌。

牺牲亿欧护林队长：所有对手本回合都不能施放非生物咒语。

- 如果牌手牌库里的某张牌的法术力费用包含{X}，则 X 视为 0。

- 对手可以施放咒语来回应亿欧护林队长的最后一个异能。该异能不会影响这些咒语，也不会影响那些牌手在你起此异能之前就已施放的咒语。（换句话说，该异能无法用于反击咒语。）

斥责

{一}{白}

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物失去所有异能，且是基础力量与防御力为 0/1 的懦夫生物。（它仍具有原本的超类别，但会失去其他类别和生物类别。）

- 先前将所结附之生物的生物类别、牌类别、力量和 / 或防御力设定为特定的效应，都会被斥责盖掉。不过，如果此类效应是在斥责结附在生物上之后才开始生效，则它又会盖掉斥责的效应，将对应的特征设为其他数值。
- 会更改所结附的生物之力量或防御力的其他效应（例如美德之力或变巨术之效应），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（例如+1/+1 指示物）也会如此生效。
- 所结附的生物仍具有原本的超类别（例如传奇或雪境）。
- 如果在受斥责结附之后，所结附的生物才获得异能，则它会保留该异能。
- 如果某个非生物永久物成为生物，且受斥责结附，则就算原本将其变为生物的效应已终止，它仍会因斥责效应之故而继续是个生物。

善心撒拉

{二}{白}{白}

传奇鹏洛客~撒拉

4

+2: 由你操控且具飞行异能的生物得+1/+1 直到回合结束。

-3: 派出一个 4/4 白色，具飞行与警戒异能的天使衍生生物。

-6: 你获得具有「如果你操控生物，则将使你的总生命减少至 1 以下的伤害，改为减少你的总生命至 1」的徽记。

- 撒拉的第一个异能只影响它结算时由你操控且具飞行异能的生物。于该回合稍后时段才由你操控的生物，以及于该回合稍后时段才获得飞行异能的生物不会得+1/+1。
- 撒拉的徽记并非防止伤害。它只会改变对你造成的伤害之结果。举例来说，对你造成伤害之具系命异能的生物仍会让其操控者获得生命，就算这份伤害原本会将你的总生命减少至 1 以下也是一样。
- 撒拉的徽记不会影响注记着「你失去生命」的效应；你仍会因此失去生命。
- 如果你的总生命已小于 1，且设法让自己不输掉这盘游戏，则对你造成的伤害仍会继续将你的总生命（如常）减少到 0 以下。

- 在双头巨人游戏中，只要你操控生物，将对你和 / 或你对手造成、且会使你队伍的总生命减少至 1 以下的伤害，便会改为减少你队伍的总生命至 1。你队友是否操控生物并不重要，且就算实际将受到伤害的是你的队友也是一样。
 - 在指挥官游戏中，由指挥官对你造成的战斗伤害仍将被记录，即使它并未改变你的总生命也是一样。
-

超凡安生

{四}{白}

法术

选择一项或都选～

- 放逐目标不由你操控的生物。
 - 放逐目标由你操控的生物，然后将它在其拥有者的操控下移回战场。
- 在由你操控且被放逐的生物移回战场后，它会是全新的物件，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。装备在所放逐生物上的武具会被卸装并留在战场上。所放逐生物上的任何指示物都会消失。
 - 如果以此法放逐某个由你操控的衍生物，它将会完全消失且不会移回战场。
-

遮蔽

{一}{白}

瞬间

选择一种颜色。目标由你操控的生物获得反该色保护

异能直到回合结束。

抓一张牌。

- 「反某色保护」意指：该目标生物不能被该色生物阻挡，不能成为该色咒语或该色来源之异能的目标，不能被该色灵气结附，不能佩带该色武具，且会防止该色来源将对其造成的所有伤害。除此之外的其他事件都会如常发生。
 - 永久物获得保护异能后，可能会令堆叠上之咒语或异能原本的目标变为不合法。如果在咒语或异能试图结算时，其所有的目标已经是不合法目标，则该咒语或异能不会结算。其上所有的效应都不会生效，包括与该目标无关的效应。如果该咒语或异能仍至少有一个合法目标，则它便会尽可能对剩余所有合法目标产生影响，且其他的效应也仍会生效。
 - 于你为遮蔽选择颜色时，你无法选择「神器」或「无色」，因为这些都不是颜色。
 - 咒语的目标是否合法，只会于咒语开始结算的时候检查一次。如果遮蔽让该目标生物获得反白保护异能，你也仍能抓一张牌。
-

晴空号船长西赛

{二}{白}

传奇生物~人类 / 士兵

2/2

由你操控的其他传奇永久物每包括一种颜色，晴空号船长西赛便得+1/+1。

{白}{蓝}{黑}{红}{绿}：从你的牌库中搜寻一张总法术力费用小于西赛力量的传奇永久物牌，将该牌放进战场，然后将你的牌库洗牌。

- 如果你起动了西赛的最后一个异能，但在其结算之前西赛已离开战场，则会利用西赛在战场上已知的最后存在状况来决定你能够找到什么牌。
 - 如果牌库中某张牌的法术力费用包含 {X}，则 X 视为 0。
-

凝魂刚拳

{一}{白}

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物得+1/+1 且具有警戒异能。

当所结附的生物死去时，显化你的牌库顶牌。（将它面朝下地放进战场，当成 2/2 生物。如果该牌是生物牌，则可随时支付其法术力费用使其翻回正面。）

- 牌面朝下的永久物为 2/2 的生物，没有名称、法术力费用、生物类别和异能。此生物为无色，且总法术力费用为 0。此永久物仍有可能受其他效应之影响而具有或改变前述任一特征。
- 永久物「牌面朝下的特征」是其可复制特征值。对于成为牌面朝下生物之复制品的其他物件，或是作为牌面朝下之生物的复制品而派出的衍生物而言，其所成的新物件会是 2/2 无色、没有异能的面朝上生物。
- 在你拥有优先权的时机下，你可以展示显化生物的正面以示其为生物牌（忽略所有可能作用于该牌之更改类别的效应）并支付其法术力费用，来将它翻回正面。这属于特殊动作。它不用到堆叠，且不能被回应。
- 由于牌面朝下的生物没有名称，所以这类生物不可能与其他生物同名，也不会跟其他生物有共通的生物类别，包括其他牌面朝下的生物。
- 由于永久物翻回正面前后都在战场上，因此将永久物翻回正面不会触发进战场异能。
- 虽然永久物翻为牌面朝上会改变其特征，但依旧是同一个永久物。将某永久物翻为牌面朝上时，并不会影响它是已横置或未横置。以该永久物为目标的咒语或异能仍然会指定其为目标，贴附在该永久物上的灵气和武器也仍然会贴附于其上。如果因此导致有东西的目标或贴附对象非法，则游戏会依照规则来处理相关状况。
- 在任何时候，你都可以检视由你操控之牌面朝下的永久物。除非有效应要求你如此做，否则你不能检视不由你操控之牌面朝下的咒语或永久物。
- 如果某个由你操控之牌面朝下的永久物离开战场，你必须展示它。如果你离开游戏或如果游戏结束，则你也必须展示所有由你操控之牌面朝下的咒语和永久物。

- 如果有效应试图将牌面朝下的生物在其离开战场后再移回（例如星幽漂移的延迟触发式异能），则该效应会将该牌以牌面朝上的状态移回。如果该效应试图以此法将瞬间或法术牌放进战场，则改为该牌留在其当前所在区域。

接合师技艺

{二}{白}

法术

派出一个 3/3 无色魔像衍生神器生物。

通联瞬间或法术{三}{白}（于你施放瞬间或法术咒语时，你可以从手上展示此牌，并支付其通联费用。如果你如此作，则将此牌的效应加入该咒语中。）

- 通联于咒语之上的异能，会在该咒语的其他效应全部完成之后才会生效。特别一提，如果该咒语具有会影响所有生物的效应、影响所有有你操控之生物的效应或类似者，则当这类效应生效时，魔像还不在于战场上。
- 你同时展示所有想要通联的牌。对于每个咒语而言，每张牌只能通联其上一次，不过多张相同名称牌可以通联在同一个咒语上。
- 由于在复制咒语时，会一并复制施放咒语时所作的选择，所以如果有效应会复制咒语，则所成的复制品上也会有通联于原版咒语上的异能。
- 如果该咒语被反击，则你所有通联其上的牌都会留在你手上。
- 如果当该咒语试图结算时，其所有目标都不合法，则它不会结算，且它所有的效应都不会生效，包括来自通联其上之其他牌的效应。
- 咒语的目标是否合法，只会于咒语开始结算的时候检查一次。如果此牌所通联的咒语是在其结算过程中令其目标变得不合法（例如，将所指定的目标移出战场），则你仍会派出魔像。

撼奋宣讲

{一}{白}

瞬间

目标由你操控的生物得+2/+2 直到回合结束。

超载{五}{白}（你可以支付此咒语的超载费用来施放它。如果你如此作，将其中的「目标」字样全部更改为「每个」。）

- 如果你不支付某个咒语的超载费用，则该咒语将具有单一目标。如果你支付超载费用，则该咒语不会有任何目标。
 - 由于在支付超载费用后，具超载异能的咒语不需指定目标，它可能会影响其所对应颜色之反色保护的永久物。
-

薄暮云雀
{二}{白}
生物~元素
2/1
飞行

当薄暮云雀离开战场时，将目标力量等于或小于 1 的生物牌从你的坟墓场移回战场。

呼魂{一}{白}（你可以支付此咒语的呼魂费用来施放它。若你如此作，当它进战场时便牺牲之。）

- 令你牺牲呼魂生物的异能属于触发式异能。牌手可以回应此触发式异能，此时生物还在战场上。

遗弃之风
{一}{白}
法术

放逐目标不由你操控的生物。每以此法放逐一个生物，其操控者便从他的牌库中搜寻一张基本牌。这些牌手各将所搜寻的牌横置放进战场，然后将其牌库洗牌。
超载{四}{白}{白}（你可以支付此咒语的超载费用来施放它。如果你如此作，将其中的「目标」字样全部更改为「每个」。）

- 如果你不支付某个咒语的超载费用，则该咒语将具有单一目标。如果你支付超载费用，则该咒语不会有任何目标。
- 由于在支付超载费用后，具超载异能的咒语不需指定目标，它可能会影响具辟邪异能或所对应颜色之反色保护的永久物。
- 如果某生物被放逐，但最后被置于其他区域（最有可能的原因是在指挥官玩法中，被放逐的生物是某位牌手的指挥官），它对于遗弃之风而言，仍属于「以此法放逐的生物」。

翎羽飞射
{一}{白}{白}
瞬间

目标牌手牺牲一个进行攻击的生物。

风暴（当施放此咒语时，本回合于它之前每施放过一个咒语，便将此咒语复制一次。你可以为每个复制品选择新的目标。）

- 「进行攻击的生物」是指在一个回合的某次战斗中宣告为攻击者的生物，或是在本次战斗中放进战场并为攻击状态者。除非该生物离开战斗，否则直到战斗结束步骤为止，它都一直是个进行攻击的生物，即使它所攻击的牌手离开游戏，或者它所攻击的鹏洛客离开战斗，也不会有影响。
- 如果你在战斗伤害造成之后施放翎羽飞射，则只能牺牲在战斗中存活下来的生物。
- 翎羽飞射并未将要牺牲的生物指定为目标。目标牌手是于其结算时才选择要牺牲哪个生物。

- 风暴异能所产生的复制品都是在堆叠中产生，所以它们并不是被「施放」的。会因牌手施放咒语而触发的异能（例如风暴本身）不会触发。
 - 风暴异能只会计算你施放具风暴之咒语前所施放过的咒语数量。在「你施放该具风暴之咒语」后与「风暴异能结算」前这段时间所施放的咒语不会计算在内。
 - 风暴异能及其产生的复制品都会比原本具风暴异能的咒语先一步结算。就算原本具风暴的咒语被反击，它们仍会结算。
-

赛费尔诱兵

{一}{白}

生物～人类 / 士兵

1/3

{横置}：横置目标生物。只能于有生物在你的操控下进战场之回合中起此异能。

- 对于赛费尔诱兵的异能而言，就算其他生物是在赛费尔诱兵进战场前就在你的操控下进战场，你也能起此异能，且就算前述进战场的其他生物离开战场后，你也能继续起此异能。
-

蓝色

大法师的护符

{蓝}{蓝}{蓝}

瞬间

选择一项～

- 反击目标咒语。
- 目标牌手抓两张牌。
- 获得目标总法术力费用等于或小于 1 的非地永久物之操控权。

- 如果战场上的生物的法术力费用中包含 {X}，则 X 视为 0。
-

市集行商法师

{二}{蓝}

生物～人类 / 法师

3/4

飞行

当市集行商法师进战场时，抓两张牌，然后弃三张牌。

- 你是在市集行商法师之触发式异能结算的过程中抓两张牌并弃三张牌。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。
-

暴雪枭

{四}{蓝}

雪境生物~鸟

3/2

闪现

飞行

当暴雪枭进战场时，若你操控另一个雪境永久物，则放逐目标暴雪枭以外的永久物。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。

- 如果暴雪枭是在某牌手的结束步骤中进战场，则所放逐的生物会被放逐到下一个回合的结束步骤为止。
 - 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器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。
 - 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。
-

冰寒毛虫

{三}{蓝}

雪境生物~昆虫

3/3

{四}{雪}{雪}：蛮化 2。（如果此生物未蛮化，则在其上放置两个+1/+1 指示物且它已蛮化。{雪}能以产自雪境永久物的一点法术力来支付。）

只要冰寒毛虫已蛮化，它便具有飞行异能。

- 一旦生物已蛮化，它就不能再次蛮化。如果此生物在蛮化异能结算时已经蛮化，则不会有任何效应。
 - 「已蛮化」并不是生物所具有的异能。而只是该生物目前的样子。如果该生物不再是生物，失去了所有异能，或失去其+1/+1 指示物，它仍会是已蛮化状态。
 - 在冰寒毛虫被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，也不会令冰寒毛虫成为未被阻挡。
-

机敏闪避

{一}{蓝}

结界

每当一个由你操控的生物被阻挡时，你可以将它移回其拥有者手上。

- 你是在战斗伤害步骤之前，将该攻击生物移回其拥有者手上。以此法移回的生物不会造成战斗伤害，也不会受到战斗伤害。
-

亘古回声

{四}{蓝}{蓝}

法术

每位牌手将其手牌与坟墓场洗入其牌库，然后各抓七张牌。

返照{二}{蓝}（你可以从你的坟墓场使用此牌，并支付其返照费用，然后将它放逐。）

- 亘古回声要等到其完成结算之后才会进入你的坟墓场，也就是说它不会因其自身效应的一部分而被洗回你的牌库。
-

永铭梦间

{一}{蓝}

瞬间

抓一张牌。

通联瞬间或法术{二}{蓝}（于你施放瞬间或法术咒语时，你可以从手上展示此牌，并支付其通联费用。如果你如此作，则将此牌的效应加入该咒语中。）

- 通联于咒语之上的异能，会在该咒语的其他效应全部完成之后才会生效。
 - 你同时展示所有想要通联的牌。对于每个咒语而言，每张牌只能通联其上一次，不过多张相同名称牌可以通联在同一个咒语上。
 - 由于在复制咒语时，会一并复制施放咒语时所作的选择，所以如果有效应会复制咒语，则所成的复制品上也会有通联于原版咒语上的异能。
 - 如果该咒语被反击，则你所有通联其上的牌都会留在你手上。
 - 如果当该咒语试图结算时，其所有目标都不合法，则它不会结算，且它所有的效应都不会生效，包括来自通联其上之其他牌的效应。
 - 咒语的目标是否合法，只会于咒语开始结算的时候检查一次。如果此牌所通联的咒语是在其结算过程中令其目标变得不合法（例如，将所指定的目标移出战场），则你仍会抓一张牌。
-

排拒

{二}{蓝}

瞬间

反击目标生物咒语。

抓一张牌。

- 排拒可以将不能被反击的生物咒语指定为目标。当排拒结算时，该咒语不会被反击，但你仍能抓一张牌。
-

巨眼兽

{一}{蓝}

生物~龙兽

1/2

飞行

只要你本回合已抓两张或更多牌，巨眼兽便得+2/+0。

- 对于巨眼兽的效应而言，就算你是在巨眼兽进战场前就抓了两张以上的牌，该效应也会生效。
 - 如果有咒语或异能让你将牌置于你手上，且用词不包括「抓」，则巨眼兽的效应不会将这类牌计算在内。
-

真伪莫辨

{三}{蓝}

瞬间

展示你牌库顶的五张牌。由任一对手将它们分成两堆。

将其中一堆置于你手上，另一堆置入你的坟墓场。

- 由你选择要将哪一堆置于你手上。
 - 每个牌堆包含的张数可由零张到五张不等；无需将牌张「均分」成两堆。
-

预知将来

{二}{蓝}{蓝}{蓝}

结界

你以展示牌库顶牌的方式进行游戏。

你可以使用你的牌库顶牌。

- 你的牌库顶牌不在你手上，所以你不能将其延缓、循环或起动其上的起动式异能。
 - 你必须遵守你牌库顶牌正常施放时机的许可条件与限制，同时须支付其费用。如果其具有替代性费用或额外费用，你可以支付之。如果此牌含有任何强制性的额外费用，则你必须支付之。
 - 如果你牌库顶牌是地，则你只能在你仍有可使用地数的时候，才能够使用该地。
 - 如果你在施放某咒语、使用地或起动某异能的流程中，你的牌库顶牌有所改变（很可能是因为你使用的正是你的牌库顶牌），则要等到你完成上述行动之后，才会展示新的牌库顶牌。
-

战舰水母

{二}{蓝}

生物~水母

2/2

当战舰水母进战场时，将目标生物移回其拥有者手上。

- 如果当战舰水母进战场时，战场上没有其他生物，则它的异能必须指定自己为目标。
-

玛莉雷基沉眠

{一}{蓝}

传奇雪境结界

每当玛莉雷基沉眠或另一个雪境永久物在你的操控下进战场时，占卜 1。

在你的维持开始时，若你操控十个或更多雪境永久物，则牺牲玛莉雷基沉眠。若你如此作，则派出传奇衍生生物玛莉雷基，其为 20/20 黑色，具飞行与不灭异能的圣者。

- 于你的维持开始时，如果你未操控十个或更多雪境永久物，则其最后一个异能不会触发。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。
- 如果于最后一个异能结算时，你未操控十个或更多雪境永久物，则你不能牺牲玛莉雷基沉眠。
- 如果玛莉雷基沉眠在其最后一个异能结算前离开了战场，则由于你无法牺牲之，你也不会派出玛莉雷基。

围攻秘罗地

{二}{蓝}

结界

于围攻秘罗地进战场时，选择秘罗地或非瑞克西亚。

- 秘罗地~每当你施放神器咒语时，派出一个 1/1 无色秘耳衍生神器生物。
- 非瑞克西亚~在你的结束步骤开始时，抓一张牌，然后弃一张牌。然后若你坟墓场中有十五张或更多神器牌，则目标对手输掉这盘游戏。

- 如果你支持秘罗地，则围攻秘罗地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。
- 如果你支持非瑞克西亚，则你于你的结束步骤开始，必须选择一位目标对手。该牌手是否会输掉这盘游戏，于该异能结算时决定。这意味着，如果你弃掉的牌恰好是你坟墓场里的第十五张神器牌，该目标牌手就会输掉这盘游戏；但这也意味着，如果没有合法的目标对手，你就不能抓牌或弃牌。
- 如果你因故操控了围攻秘罗地，但未有机会为其作选择，则它不会具有任何触发式异能。
- 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，则该队伍都会输掉这盘游戏。

潜雾帮那伽

{二}{蓝}

生物~那伽 / 忍者

3/1

忍术 {二}{蓝} ({二}{蓝}，将一个由你操控且未受阻挡的攻击生物移回其拥有者手上：将此牌从你手上横置放进战场，且正进行攻击。)

每当潜雾帮那伽对任一牌手造成战斗伤害时，派出一个衍生物，此衍生物为潜雾帮那伽的复制品。

- 该衍生物具有潜雾帮那伽的异能。它还能够产生其本身的复制品。
- 该衍生物不会复制潜雾帮那伽上面的指示物、灵气或武具，也不会复制其他改变了其力量、防御力、类别、颜色等等的效应。通常来说，这代表了此衍生物就只会是个潜雾帮那伽。但如果任何复制效应已影响了潜雾帮那伽，就必须将它们列入考虑。
- 如果潜雾帮那伽在其起动式异能结算前就已离开战场，该衍生物仍将作为潜雾帮那伽的复制品进战场，并利用潜雾帮那伽最后在战场上时的可复制特征值。

噬梦蛸

{三}{蓝}

生物~乌贼 / 虚影

1/2

飞行

每当你抓一张牌时，在噬梦蛸上放置一个+1/+1 指示物。

- 如果某咒语或异能让你将牌置于你手上，且用词不包括「抓」，则噬梦蛸的异能不会触发。

幻象形体

{二}{蓝}

瞬间

选择至多两个目标生物。直到回合结束，它们的基础力量与防御力为 3/3，获得飞行异能，成为蓝色虚影，且仍具有原本颜色与类别。

抓一张牌。

- 先前将该目标生物之力量和防御力设定为特定值的效应，都会被幻象形体盖掉。不过，如果此类效应是在幻象形体结算之后才开始生效，则它又会盖掉幻象形体的效应，将它们的力量或防御力设为其他数值。
- 会更改目标生物之力量或防御力的其他效应（例如美德之力或变巨术之效应），则不论其效应是在何时开始，都会对它生效。而会改变该生物之力量或防御力的指示物（例如+1/+1 指示物）也会如此生效。
- 你可以在不指定任何生物为目标的情况下施放幻象形体。你就只会抓一张牌。不过，如果你指定了目标，且在该咒语试图结算前，所有的目标都已经是不合法目标，则此咒语不会结算，你不会抓牌。

重建

{二}{蓝}

瞬间

将所有神器移回其拥有者手上。

循环{二}（{二}，弃掉此牌：抓一张牌。）

- 不在战场上的神器不会被重建移回。

掐灭咒语

{一}{蓝}{蓝}

瞬间

反击目标咒语。

命悬一刻~如果你的总生命为 5 或更少，则抓一张牌。

- 注记着「不能被反击」的咒语是掐灭咒语的合法目标。当掐灭咒语结算时，该咒语不会被反击，但如果你生命为 5 或更少，则你仍将抓一张牌。

思绪流动

{蓝}

法术

目标牌手将其牌库顶的四张牌置入其坟墓场。你将至多四张牌从你的坟墓场洗入你的牌库。

覆诵{二}{蓝}{蓝}（当你施放此咒语时，你每支付过一次覆诵费用，便将它复制一次。你可以为每个复制品选择新的目标。）

- 于你选择要将坟墓场中哪些牌洗入你的牌库时，思绪流动还在堆叠上。它不能把它自己洗回。
- 如果你覆诵思绪流动，则由于复制品会比原版咒语先一步结算，所以复制品也不能将思绪流动洗入你的牌库。
- 你是在思绪流动结算的过程中决定要将哪些牌洗回你的牌库。如果你将自己指定为思绪流动的目标，则你的选择对象除了先前就在你坟墓场中的牌之外，还会包括刚被置入坟墓场的四张牌。
- 你每支付一次思绪流动的覆诵费用，就会将它复制一次，就算思绪流动本身被反击了也是如此。
- 覆诵异能所产生的复制品都是在堆叠中产生，所以它们并不是被「施放」的。会因牌手施放咒语而触发的异能并不会触发。

连环消失

{蓝}

瞬间

将目标生物移回其拥有者手上。然后该生物的操控者可以支付{蓝}{蓝}。如果该牌手如此作，则其可以复制此咒语，且可以为该复制品选择新的目标。

- 连环消逝的复制品同样也具有复制自身的异能。只要牌手有能力并愿意继续支付{蓝}{蓝}，该连环就能继续。
- 于连环消失结算时，你不能多次支付{蓝}{蓝}，好将它复制多次。它是一条连环，不是一张网。
- 连环消失所产生的复制品都是在堆叠中产生，所以它们并不是被「施放」的。会因牌手施放咒语而触发的异能并不会触发。
- 如果当连环消失试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。该生物的操控者不能支付费用来复制连环消失。

贡物法师

{二}{蓝}

生物~人类 / 法师

2/2

当贡物法师进战场时，你可以从你牌库中搜寻一张总法术力费用等于 2 的神器牌，展示该牌，将它置于你手上，然后将你的牌库洗牌。

- 如果你牌库中某张牌的法术力费用包括{X}，则 X 视为 0。
-

扭曲映影

{一}{蓝}

瞬间

选择一项~

• 目标生物得-6/-0 直到回合结束。

• 将目标生物的力量与防御力互换直到回合结束。

打包{黑}（如果你支付打包费用，则两项都选。）

- 将力量与防御力互换的效应，会等到所有其他效应生效之后才生效，与效应产生的先后顺序无关。例如，如果你施放扭曲映影，选择第二个模式，并指定一个 1/2 的生物为目标，而后在该回合的稍后时段再给它+2/+0，则它会是 2/3 生物，而非 4/1 生物。
 - 如果扭曲映影已打包，则你可以为它的两个模式都指定同一个生物为目标，也可以分别指定两个不同的生物为目标。
 - 扭曲映影始终是蓝色咒语。如果你支付了其打包费用，它也不会额外是黑色。
-

铸物勋爵克撒

{二}{蓝}{蓝}

传奇生物~人类 / 神器师

1/4

当铸物勋爵克撒进战场时，派出一个 0/0 无色组构体衍生神器生物，且具有「你每操控一个神器，此生物便得+1/+1。」

横置一个由你操控且未横置的神器：加{蓝}。

{五}：将你的牌库洗牌，然后放逐顶牌。直到回合结束，你可以使用该牌且不需支付其法术力费用。

- 由克撒的第一个异能派出的衍生物会将自己计算在内，因此它至少是 1/1。
- 支付克撒的法术力异能之费用时，你可以横置任意一个由你操控且未横置的神器；这包括了你并未在自己最近的一回合开始时就已持续操控的神器生物。以此法横置武器不会影响该武器的异能或佩带该武器的生物。
- 如果你不使用以克撒最后一个异能放逐的牌，该牌将持续被放逐。

- 克撒的最后一个异能不会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。
- 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（例如小型异狮），则你必须支付之，才能施放此牌。

明日护卫

{一}{蓝}

生物~人类 / 法师

2/1

掩蔽（此生物须横置进战场。当它进战场时，检视你牌库顶的四张牌，将其中一张牌面朝下地放逐，然后将其余的牌置于你牌库底。）

当明日护卫离开战场时，将所放逐的牌置于其拥有者手上。

- 当你将所放逐的牌置入其拥有者的手上时，不需展示它。
- 如果明日护卫在其掩蔽异能产生的触发式异能结算前就离开了战场，则其离开战场的异能会结算，但没有效果。然后它的进战场异能结算，你放逐一张牌，但没有办法将它移回你手上。
- 对于某个具掩蔽异能的永久物而言，任何曾经操控过该永久物的牌手，都可以检视以该永久物之掩蔽异能放逐的牌。

冬蛰

{一}{蓝}

雪境结界~灵气

结附于生物

当冬蛰进战场时，横置所结附的生物。

只要你操控另一个雪境永久物，所结附的生物于其操控者的重置步骤中便不能重置。

- 如果在冬蛰结算时，此灵气将要结附的生物已经是不合法目标，则整个咒语都不会结算。它不会进战场，因此其异能不会触发。
 - 如果冬蛰在其进战场异能仍在堆叠上的时候就已经被消灭，则它所结附的生物会在该异能结算时被横置。
 - 如果你失去你所有其他雪境永久物的操控权，然后又操控了一个新的雪境永久物，则冬蛰的效应会再次对所结附的生物生效。
-

黑色

柯帮疗师

{黑}

生物~惊惧兽

1/1

威慑

在你战斗前的行动阶段开始时，你可以牺牲一个生物。

当你如此作时，选择一个非地牌的名称，然后目标牌

手展示其手牌，并弃掉所有具该名称的牌。

- 你是在柯帮疗师的自身触发式异能结算的时候才说出牌的名称，而不是于你将其放入堆叠时。然后该目标牌手展示其手牌并弃牌（如适用）。在你说出牌名与目标牌手展示手牌并弃牌这连串动作之间，没有牌手能采取任何动作。
-

热忱吸血鬼

{黑}{黑}

生物~吸血鬼

1/1

每当热忱吸血鬼或另一个生物死去时，在每个由你操

控的吸血鬼上各放置一个+1/+1 指示物。

- 如果热忱吸血鬼与一个或数个其他生物同时死去，则每有一个此类生物，热忱吸血鬼的异能便触发一次。
 - 如果一个由你操控的吸血鬼与另一个生物同时受到致命伤害，则它们会同时死去。热忱吸血鬼的异能来不及在该吸血鬼上放置+1/+1 指示物，好让其活下来。
-

寒冬杀机

{二}{黑}

法术

所有非雪境的生物得-X/-X 直到回合结束，X 为由你

操控的雪境永久物数量。

- X 的数值会于寒冬杀机开始结算时决定。就算由你操控的雪境永久物数量在该回合稍后时段中改变，X 的数值也不会改变。
 - 寒冬杀机只会影响它结算时不是雪境的生物。本回合稍后时段才进战场的生物不会得-X/-X。
-

渣境裂片妖

{一}{黑}

生物~裂片妖

2/2

你坟墓场中的每张裂片妖生物牌均具有破坟{二}。

破坟{二} ({二}: 将此牌从你的坟墓场移回战场。它获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时, 或若它将离开战场, 将它放逐。破坟的时机视同法术。)

- 只有于渣境裂片妖在战场上的时候, 它才会让其他裂片妖牌获得破坟异能。
- 起动生物牌上的破坟异能, 与「施放此生物咒语」是两回事。放入堆叠的是其破坟异能, 而不是这张生物牌。与起动式异能互动的咒语或异能(例如阻抑)会与破坟异能产生互动, 但与咒语互动的咒语或异能(例如取消)则不会。
- 如果以破坟异能返回战场的生物将因任何理由离开战场, 则它会改为被放逐~除非使此生物离开战场的咒语或异能实际是要把它放逐。在这种情况下, 该咒语或异能会成功放逐该生物。如果该咒语或异能会在稍后又将该生物牌移回到战场(例如星幽漂移的效应), 则此生物牌回到战场时会是个全新的物件, 与先前的存在状况并无关联。破坟效应不再对它生效。

末灵精怪

{二}{黑}{黑}

生物~灵俑 / 变形兽

3/3

{黑}: 末灵精怪获得威慑异能直到回合结束。

{黑}: 末灵精怪获得死触异能直到回合结束。

{黑}: 末灵精怪获得不息异能直到回合结束。(当此生物死去时, 若其上没有+1/+1指示物, 则将它在其拥有者的操控下移回战场, 且上面有一个+1/+1指示物。)

{一}: 末灵精怪得+1/-1 或-1/+1 直到回合结束。

- 同一个生物上的数个威慑或死触异能不会累计。
- 如果某个生物上有数个不息异能, 则每个此类异能都会分别触发, 但在其中一个异能将该牌移回战场后, 其他的不息就都会没有效果。该生物不会获得多个+1/+1指示物。
- 如果某张牌死去, 但在其不息触发式异能结算前, 它就已经离开坟墓场, 则它不会返回战场。
- 不息异能将该生物移回到战场后, 它会是个全新的物件, 与先前的存在状况毫无关联。先前结附于其上的灵气不会返回战场。先前装备在其上的武器仍会保持卸装状态。新生物也不会获得先前其所具有的任何指示物。
- 如果某个生物同时具有+1/+1 和-1/-1 指示物, 则状态动作会先成对移除这两类指示物, 直到该生物上只剩其中一种指示物为止。如果末灵精怪上的+1/+1指示物以此法被移除, 则它的不息异能便能再度将它移回。
- 如果具有不息异能的生物上面有+1/+1指示物, 并且即将获得的-1/-1指示物之数量足以让它因致命伤害而被消灭, 或是让其防御力降为0或更少而置入其拥有者的坟墓场, 则不息不会触发, 该牌也不会回到战场。这是因为不息异能会检查该生物最后在战场时的样子, 而该时刻其上仍有+1/+1指示物。

- 如果在战斗中，末灵精怪的力量被降至 0 以下，且它获得死触异能，则因为其不会造成伤害，因此死触异能不会生效。
- 如果你起动了末灵精怪的最后一个异能，则你是在该异能结算时才选择是让末灵精怪+1/-1 还是-1/+1。
- 如果末灵精怪的最后一个异能让它-1/+1 足够多次，则它的力量可能会变成负数。如果后续还会改变其力量，则会利用该负数数值为基础来作加减。举例来说，如果末灵精怪的最后一个异能让它-1/+1 五次，它便是-2/8。如果在此之后让它+1/-1 两次，会让它成为 0/6，而非 2/6。

愚者饕客

{四}{黑}{黑}

生物~恶魔

3/3

召集（此咒语能用你的生物来协助施放。你于施放此咒语时每横置一个生物，就能为此咒语支付{一}或一点该生物颜色之法术力。）

飞行

吞噬 2（于该生物进战场时，你可以牺牲任意数量的生物。此生物进战场时上面有两倍于该数量的+1/+1 指示物。）

- 你可以横置任意一个未横置的生物来召集咒语，包括并未在最近一回合开始时便持续操控者。
- 在计算咒语的总费用时，需将所有替代性费用、额外费用及其他任何增加或减少施放该咒语所需之费用的效应计算在内。召集会在总费用计算完成之后生效。召集不会改变咒语的法术力费用或总法术力费用。
- 假设某个由你操控的生物具有费用中包含{横置}的法术力异能，如果你在施放具召集异能的咒语时起动该异能，则你会是在为该咒语支付费用之前横置该生物。你无法将该生物为召集异能再度横置。同样，如果你在施放具召集异能的咒语的时候，牺牲了某个生物来起动法术力异能，则等到你为该咒语支付费用时，该生物已不在战场，你也无法为召集异能横置该生物。
- 由于吞噬生效的时机是在「于愚者饕客进战场时」，因此它不能吞噬与其同时进战场的生物。它可以吞噬召集它的生物，而这些生物也恰好有时间去反思他们为什么要去召集恶魔。

一重天巨罍兽

{四}{黑}{黑}

生物~惊惧兽

5/4

当一重天巨罍兽进战场时，你抓一张牌且你失去 1 点生命。

破坟{二}{黑}（{二}{黑}：将此牌从你的坟墓场移回战场。它获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时，或若它将离开战场，将它放逐。破坟的时机视同法术。）

- 起动生物牌上的破坟异能，与「施放此生物牌」是两回事。放入堆叠的是其破坟异能，而不是这张生物牌。与起动式异能互动的咒语或异能（例如阻抑）会与破坟异能产生互动，但与咒语互动的咒语或异能（例如取消）则不会。
- 如果以破坟方式返回战场的生物将因任何理由离开战场，则它会改为被放逐～除非使此生物离开战场的咒语或异能实际是要把它放逐。在这情况下，该咒语或异能会成功放逐该生物。如果该咒语或异能会在稍后又将该生物牌移回到战场（例如星幽漂移的效应），则此生物牌回到战场时会是个全新的物件，与先前的存在状况并无关联。破坟效应不再对它生效。

绝望之力

{一}{黑}{黑}

瞬间

如果当前不是你的回合，则你可以从你手上放逐一张黑色牌，而不支付此咒语的法术力费用。
消灭所有本回合进战场的生物。

- 绝望之力消灭的是所有本回合进战场且当前是生物的永久物。永久物在进战场的时刻是不是生物并不重要。

暴食蛞蝓

{一}{黑}

生物～蛞蝓 / 惊惧兽

0/3

威慑

进化（每当一个生物在你的操控下进战场时，若该生物的力量或防御力大于此生物，则在后者上放置一个+1/+1指示物。）

- 对进化异能而言，在对两个生物进行比较时，始终是用力量与力量、防御力与防御力进行对比。
 - 每当一个生物在你的操控下进战场时，将该生物的力量及防御力与具进化异能之生物的力量及防御力分别进行比较。如果这两者的比较结果均不存在新生物的数值较大的情况，则进化异能根本不会触发。
 - 如果进化异能触发，则会在该异能试图结算时再次进行数值比较。如果此时不存在新生物力量或防御力之一数值较大的情况，则此异能不会生效。如果新进战场的生物在进化异能结算前就已离开战场，则利用其最后已知的力量和防御力来决定具进化异能的生物是否会获得+1/+1指示物。
 - 如果多个生物同时进战场，进化异能可能会多次触发，但在每个此类异能试图结算的时候，都会进行一次数值比较。举例来说，如果你操控一个0/3、具进化异能的生物，同时有两个1/1生物进入战场，则进化异能会触发两次。第一个异能将结算并且在具进化异能的生物上放置一个+1/+1指示物。当第二个异能试图结算时，新生物的力量和防御力都不大于具进化异能的生物，因此该异能不会生效。
-

纵掠心灵

{二}{黑}

法术

目标牌手弃两张牌。

超载{二}{黑}（你可以支付此咒语的超载费用来施放它。如果你如此作，将其中的「目标」字样全部更改为「每个」。）

- 大多数具超载异能的咒语只会影响由你操控的永久物或由对手操控的永久物，但如果你超载纵掠心灵，它会影响所有牌手，包括你。
- 如果你不支付某个咒语的超载费用，则该咒语将具有单一目标。如果你支付超载费用，则该咒语不会有任何目标。

集群殴斗

{四}{黑}

瞬间

召集（此咒语能用你的生物来协助施放。你于施放此咒语时每横置一个生物，就能为此咒语支付{一}或一点该生物颜色之法术力。）

消灭目标生物。

- 你可以横置任意一个未横置的生物来召集咒语，包括并未在最近一回合开始时便持续操控者。
- 在计算咒语的总费用时，需将所有替代性费用、额外费用及其他任何增加或减少施放该咒语所需之费用的效应计算在内。召集会在总费用计算完成之后生效。召集不会改变咒语的法术力费用或总法术力费用。
- 假设某个由你操控的生物具有费用中包含{横置}的法术力异能，如果你在施放具召集异能的咒语时起动该异能，则你会是在为该咒语支付费用之前横置该生物。你无法将该生物为召集异能再度横置。同样，如果你在施放具召集异能的咒语的时候，牺牲了某个生物来起动法术力异能，则等到你为该咒语支付费用时，该生物已不在战场，你也无法为召集异能横置该生物。

冥府精怪

{一}{黑}{黑}

生物～精怪

2/2

在你的维持开始时，若冥府精怪是你坟墓场中唯一的生物牌，则你可以将冥府精怪移回战场。

- 如果于你的维持开始时，冥府精怪不是你坟墓场中唯一的生物，则其异能不会触发。到了你的回合后，你没办法在维持开始之前有所行动。
 - 如果于冥府精怪的异能结算时，它不是你坟墓场里唯一的生物，则它会留在你的坟墓场里。
 - 如果你的坟墓场中有两个冥府精怪，则它们会让彼此都回不了战场。
-

病害计划怪

{二}{黑}

生物~病媒

2/2

死触

于病害计划怪进战场时，选择一种生物类别。

由对手操控的该类别生物得-1/-1。

- 你必须选择现有的生物类别，例如裂片妖或战士。你不能选择牌的类别（如神器），也不能选择超类别（如传奇或雪境）。
- 决定生物类别的时机，是于病害计划师进战场时。牌手不能回应此选择。-1/-1 的效应会立即开始生效。

腐臭鬼怪

{一}{黑}

生物~灵俑 / 鬼怪

2/2

留存（当此生物死去时，若其上没有-1/-1 指示物，则将它在其拥有者的操控下移回战场，且上面有一个-1/-1 指示物。）

- 如果具留存异能的牌死去，但在其留存的触发式异能结算之前，就已被移离坟墓场，则它不会返回战场。
- 留存异能将该生物移回到战场后，它会是个全新的物件，与先前的存在状况毫无关联。先前结附于其上的灵气不会返回战场。先前装备在其上的武器仍会保持卸装状态。新生物也不会获得先前其所具有的任何指示物。
- 如果某个生物同时具有+1/+1 和-1/-1 指示物，则状态动作会先成对移除这两类指示物，直到该生物上只剩其中一种指示物为止。如果腐臭鬼怪的-1/-1 指示物以此法被移除，则它的留存异能便能再度将它移回。
- 如果具有留存异能的生物上面有+1/+1 指示物，并且即将获得的-1/-1 指示物之数量足以让它因致命伤害而被消灭，或是让其防御力降为 0 或更少而置入其拥有者的坟墓场，则留存不会触发，该牌也不会回到战场。这是因为留存异能会检查该生物最后在战场时的样子，而该时刻其上仍有-1/-1 指示物。

朽气军官

{三}{黑}

生物~灵俑 / 士兵

3/1

当朽气军官进战场时，你可以弃一张牌。若你如此作，则派出一个 2/2 黑色灵俑衍生生物。

{一}{黑}，{横置}，从你的坟墓场放逐一张生物牌：

每位对手各失去 2 点生命。

- 在朽气军官的触发式异能时，你不能弃多张牌，好派出多个灵俑衍生生物。

- 在双头巨人游戏中，朽气军官的最后一个异能会让对手队伍失去 4 点生命。

灭绝重生

{一}{黑}

法术

选择一项～

- 将目标生物牌从你的坟墓场移回你手上。
 - 将两张目标具共通之生物类别的生物牌从你的坟墓场移回你手上。
- 如果你选择第二个模式，则选择的牌之间必须至少有一个共通的生物类别（例如裂片妖或战士）。牌的类别（如神器）和超类别（如传奇或雪境）都不是生物类别。
 - 如果你选择第二个模式，且所选的两张牌之一离开了你的坟墓场，则只要还在坟墓场的那张牌与已离开坟墓场的牌之间有共通的生物类别，则你仍能将其移回。

席穆嘉族食腐鸟

{四}{黑}

生物～灵俑 / 鸟

2/3

飞行

榨取（当此生物进战场时，你可以牺牲一个生物。）

每当另一个由你操控的生物死去时，在席穆嘉族食腐

鸟上放置一个+1/+1 指示物。如果它曾榨取该生物，

则席穆嘉族食腐鸟获得敏捷异能直到回合结束。

- 对于具榨取异能的生物而言，如果它的榨取异能之操控者于该异能结算时牺牲了生物，便称作它「榨取该生物」。
- 于榨取异能结算时，你才选择是否要牺牲及牺牲哪个生物。生物可以榨取它自己。
- 对任一榨取异能而言，你不能牺牲多于一个生物。
- 如果席穆嘉族食腐鸟与另一个由你操控的生物同时受到致命伤害，则它无法及时因其最后一个异能获得指示物，也就无法让自己活下来。

掷弹指战官

{三}{黑}

生物～鬼怪

1/1

当掷弹指战官进战场时，派出两个 1/1 红色鬼怪衍生

生物。

牺牲一个鬼怪：目标牌手失去 1 点生命且你获得 1 点

生命。

- 你能牺牲任何由你操控的鬼怪来启动掷弹指战官的起动式异能，而非仅限由其触发式异能放进战场者。你甚至可以牺牲掷弹指战官本身。

重击螺旋

{三}{黑}

法术

重击螺旋对任意一个目标造成 3 点伤害，且你获得 3 点生命。

返照{红}{白}（你可以从你的坟墓场施放此牌，并支付其返照费用，然后将它放逐。）

- 如果在重击螺旋试图结算时，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 3 点生命。
- 重击螺旋始终是黑色咒语。如果你是支付其返照费用来施放它，它也不会是红白双色。

觅喉客

{二}{黑}

生物~吸血鬼 / 忍者

3/2

由你操控、进行攻击且未受阻挡的忍者具有系命异能。

- 觅喉客的效应只有在宣告完阻挡者之后才会生效。在完成宣告之前，所有的攻击生物既没有「被阻挡」，也没有「未受阻挡」。
- 如果由你操控、进行攻击且未受阻挡的忍者离开了战斗（最有可能的原因是战斗阶段已结束），则它不再具有系命异能。

不死卜算师

{黑}{黑}

生物~灵俑 / 法师

2/2

每当不死卜算师或另一个由你操控的灵俑死去时，你抓一张牌且失去 1 点生命。

- 如果不死卜算师与一个或数个其他由你操控的灵俑同时死去，则每有一个此类生物，不死卜算师的异能便会触发一次。

出土回生

{黑}

法术

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。

循环{二}（{二}，弃掉此牌：抓一张牌。）

- 如果坟墓场中某张牌的法术力费用中包括{X}，则 X 视为 0。

疣眼巫师

{二}{黑}

生物～鬼怪 / 祭师

3/2

每当疣眼巫师或另一个由你操控的生物死去时，占卜

1。

- 如果疣眼巫师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，疣眼巫师的异能便会触发一次。
- 如果数个由你操控的生物同时死去，你会进行同样次数的占卜 1。你不会一次从你的牌库中检视多于一张牌。

索蓝医师约格莫夫

{二}{黑}{黑}

传奇生物～人类 / 僧侣

2/4

反人类保护

支付 1 点生命，牺牲另一个生物：在至多一个目标生物上放置一个 -1/-1 指示物且抓一张牌。

{黑}{黑}，弃一张牌：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。）

- 「反人类保护」意指：约格莫夫不能被人类生物阻挡，不能成为人类咒语或人类来源之异能的目标，且会防止人类来源将对其造成的所有伤害。这也意味着约格莫夫不能被同时因故具有人类此生物类别的灵气或武具结附或装备，但此情况只会与旧版卡牌相互作用的情况下才会发生。
 - 「反人类保护」仅指「人类」这一生物类别。在约格莫夫看来，你和对手都不是人类。
 - 你可以在不指定任何生物为目标的情况下启动约格莫夫的第一个启动式异能。你就只会抓一张牌。不过，如果你选择了目标，且在此异能试图结算前，该目标就已经不合法目标，则此异能不会结算，你不会抓牌。
 - 虽然摩登新篇系列当中没有办法让牌手获得指示物好让你增殖，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，就算上面有指示物也是一样（例如已延缓的牌）。
 - 由于增殖不需指定目标，因此如果约格莫夫获得了指示物，你可以利用本身的异能来增殖自己的指示物。
 - 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。
-

红色

山地向导

{二}{红}

雪境生物~人类 / 斥候

3/3

当山地向导进战场时，你可以从你的牌库中搜寻一张山脉牌，将该牌横置放进战场，然后将你的牌库洗牌。

山地向导每次战斗若能攻击，则必须攻击。

当山地向导离开战场时，牺牲一个山脉。

- 如果山地向导因故无法攻击（例如已横置，或者当回合才受该牌手操控），则它便不能攻击。如果要支付费用才能让其攻击，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。

烈火咏叹

{二}{红}

结界

当烈火咏叹进战场时，每位对手各获得 10 点生命。

每当你施放瞬间或法术咒语时，在烈火咏叹上放置一个词句指示物，然后它对目标牌手或鹏洛客造成伤害，其数量等同于其上词句指示物的数量。

- 烈火咏叹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。
- 如果在烈火咏叹的最后一个异能试图结算时，该目标牌手或鹏洛客已经是不合法目标，则此异能不会结算。你不会在烈火咏叹上放置词句指示物。
- 如果烈火咏叹在其最后一个异能还在堆叠上的时候就离开战场，则利用其离开战场前上面的词句指示物数量来决定它会造成多少伤害。
- 在双头巨人游戏中，烈火咏叹的第一个异能会让对手队伍获得 20 点生命。

博卡登化龙师

{二}{红}

生物~人类 / 祭师

2/2

牺牲另一个生物：直到回合结束，博卡登化龙师成为基础力量与防御力为 4/4，具飞行与敏捷异能的龙。

- 先前将博卡登化龙师生物类别、力量和 / 或防御力设定为特定值的效应，都会被其异能盖掉。不过，如果此类效应是在该异能结算之后才开始生效，则它又会盖掉该异能的效应，将对应的特征设为其他数值。
- 会更改博卡登化龙师之力量或防御力的其他效应（例如美德之力或变巨术之效应），则不论其效应是在何时开始，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）也会如此生效。

- 博卡登化龙师在变成龙时不会失去任何异能。

火焰冲拳

{一}{红}

瞬间

抓一张牌。直到回合结束，目标生物获得践踏异能，且你本回合每已抓一张牌，便得+1/+0。

- 如果在火焰冲拳试图结算时，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。
- 该目标生物所得的加成，会于火焰冲拳结算时决定；火焰冲拳第一个效应所抓的牌会计入此加成。如果你在该回合稍后时段另外抓了一张牌，该生物不会再获得+1/+0。
- 如果某咒语或异能让你将牌置于你手上，且用词不包括「抓」，则火焰冲拳的效应不会将这类牌计算在内。

大地术士的计策

{二}{红}

法术

消灭目标地。该地的操控者可以从其牌库中搜寻一张基本地牌，将之放进战场，然后将其牌库洗牌。
抓一张牌。

- 如果在大地术士的计策试图结算时，该目标地已经是不合法目标，则此咒语不会结算。其操控者不会搜寻基本地，且你也不会抓牌。如果该目标仍合法，但未被消灭（最有可能的原因是它具有不灭异能），则其操控者仍会搜寻，且你也会抓牌。

顺手牵羊

{二}{红}

法术

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。如果该生物是山羊，则它再得+3/+0直到回合结束。

- 你可以指定任何生物为顺手牵羊之目标，包括未横置的或是已经由你操控者。
 - 该目标生物受你操控、重置并获得敏捷之后所具有的生物类别，会用来决定它是否会得+3/+0。如果它在此时不是山羊，则它不会得+3/+0，就算它在本回合稍后时段变成山羊也是一样。如果它是山羊，则它会得+3/+0，就算它在本回合稍后时段不再是山羊也是一样。
 - 山羊是生物类别。虽然本系列中没有生物印有该生物类别，但请记住：所有具化形异能的生物都是山羊。
-

鬼怪斗士

{红}

生物～鬼怪 / 战士

0/1

敏捷

颂威（每当一个由你操控的生物单独攻击时，该生物得+1/+1 直到回合结束。）

- 若在宣告攻击者步骤当中，某生物是唯一宣告为攻击者的生物（包括由队友操控的生物，如果有队友的话），则该生物便是单独攻击。举例来说，如果你宣告数个生物一起攻击，但之后这些生物除了其中一个之外全部都移出战斗，则颂威异能不会触发。

鬼怪技师

{一}{红}

生物～鬼怪 / 神器师

1/2

当鬼怪技师进战场时，你可以从你牌库中搜寻一张神器牌，将它置入你的坟墓场，然后将你的牌库洗牌。

{红}，{横置}，牺牲一个神器：将目标总法术力费用等于或小于 3 的神器牌从你的坟墓场移回战场。

- 由于在起动异能时，是先为其选择目标，之后再支付费用（例如「牺牲一个神器」），因此你不能将鬼怪技师第二个异能的目标指定为要牺牲来支付费用的神器。

鬼怪女舍监

{二}{红}

生物～鬼怪

1/1

当鬼怪女舍监进战场时，你可以从你牌库中搜寻一张鬼怪牌，展示该牌，将它置于你手上，然后将你的牌库洗牌。

- 如果某效应提到了「[副类别]咒语」或「[副类别]牌」，则它仅指具有该副类别的咒语或牌。举例来说，鬼怪战宴这张牌内文中提到了鬼怪，也确实能派出鬼怪，但它不是鬼怪牌。

鬼怪战宴

{三}{红}

法术

选择一项～

- 派出三个 1/1 红色鬼怪衍生物。
- 直到回合结束，由你操控的生物得+1/+1 且获得敏捷异能。

打包{二}{红}（如果你支付打包费用，则两项都选。）

- 如果鬼怪战宴已打包，其模式按顺序执行。所派出的鬼怪衍生物会得+1/+1 且获得敏捷异能。
- 鬼怪战宴的第二个模式只会影响该咒语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，也不会获得敏捷异能。

火热元素

{四}{红}{红}

生物~元素

4/3

如果你坟墓场中有地牌，则此咒语减少{二}来施放。

当火热元素进战场时，你可以令它对目标生物造成 2 点伤害。

- 如果你坟墓场中有多张地牌，火热元素也只会减少{二}来施放。

熔岩地陷

{五}{红}

瞬间

掘穴（*你于施放此咒语时从你的坟墓场每放逐一张牌，就能为此咒语支付{一}。*）

熔岩地陷对目标生物或鹏洛客造成 5 点伤害。

- 在计算咒语的总费用时，需将所有替代性费用、额外费用及其他任何增加或减少施放该咒语所需之费用的效应计算在内。掘穴会在总费用计算完成之后生效。掘穴不会改变咒语的法术力费用或总法术力费用。
- 你只能藉由放逐牌来支付具掘穴异能咒语之一般法术力费用。

半兽人恶煞

{一}{红}

生物~半兽人 / 战士

3/2

返响{红}（*在你的维持开始时，若你在你前一个维持开始后才操控它，则除非你支付其返响费用，否则牺牲之。*）

当半兽人恶煞死去时，它向目标牌手或鹏洛客造成 2 点伤害。

- 如果某个永久物满足以下三个条件之一，则其上的返响异能便会触发：（1）它在你上个维持开始之后才进入战场；（2）你是在你上个维持开始开始之后才获得它的操控权；或（3）在你上个维持开始之后，其他牌手曾获得它的操控权，而后又将其操控权归还给你。
-

帕沙力克将军芒氏

{二}{红}

传奇生物~鬼怪 / 战士

2/2

每当帕沙力克将军芒氏或另一个由你操控的鬼怪死去时，帕沙力克将军芒氏对任意一个目标造成 1 点伤害。

{三}{红}，牺牲一个鬼怪：派出两个 1/1 红色鬼怪衍生生物。

- 如果帕沙力克将军芒氏与一个或数个其他由你操控的鬼怪同时死去，则每有一个同时死去的生物，其异能都会触发一次。
 - 你可以牺牲帕沙力克将军芒氏来支付其本身最后一个异能的费用。
-

陷时空帮手

{二}{红}

生物~人类 / 法师

1/3

{红}：你可以将一张鹏洛客牌从你手上放进战场。在下一个结束步骤开始时，将它牺牲。

- 在下一个结束步骤开始时，如果该鹏洛客依然在战场上，你就要将其牺牲，就算此时陷时空帮手已离开战场也是如此。
-

惧焰症

{一}{红}

法术

惧焰症对目标生物造成 3 点伤害。懦夫本回合不能进行阻挡。

- 懦夫是生物类别。虽然本系列中没有生物印有该生物类别（也许是他们太会躲了），但请记住：所有具化形异能的生物都是懦夫。
 - 如果在惧焰症试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。懦夫可以如常进行阻挡（只要不违反其他限制）。
 - 由于惧焰症并未更改生物的特征值，因此稍后才进战场的懦夫，或于咒语结算之后才变成懦夫的生物也会受到它的影响。
-

干练烈焰术士
{一}{红}{红}
生物~人类 / 祭师
2/2

当干练烈焰术士进战场时，弃两张牌，然后抓两张牌。
每以此法弃掉一张非地牌，便派出一个 1/1 红色元素
衍生生物。
{三}{红}{红}，从你的坟墓场放逐干练烈焰术士：派
出两个 1/1 红色元素衍生生物。

- 如果于干练烈焰术士的第一个异能结算时，你的手牌少于两张，则你会弃掉你的手牌，然后抓两张牌（你弃掉多少张牌并不重要）。

恼人把戏
{一}{红}
法术
消灭目标神器。

发掘 1（若你将抓一张牌，则你可以改为将你牌库顶
正好一张牌置入你的坟墓场。如果你如此作，则将此
牌从你的坟墓场移回你手上。若否，则抓一张牌。）

- 如果有咒语或异能让你将牌置于你手上，且用词不包括「抓」，则你并非抓牌。发掘无法替代这类事件。
- 发掘可以替代任何抓牌，而非仅限你在抓牌步骤中那一次抓牌。多个发掘异能不能替代同一次抓牌。
- 如果你牌库中没有足够数量的牌，便无法尝试利用发掘异能。
- 一旦你宣告要让某牌的发掘异能生效以替代抓牌，则直到你将该牌置于你手上，并将牌库顶相应数量的牌置入你坟墓场之后，牌手才能有所行动。
- 如果你要抓多张牌，则你是逐次抓一张牌。举例来说，如果有效应让你抓两张牌，且你利用发掘异能替代了第一次抓牌，则之后你还可以利用另一张牌的发掘异能（包括刚因第一个发掘异能而置入你坟墓场的牌）来替代第二次抓牌。

脊角牛头怪
{二}{红}
生物~牛头怪 / 狂战士
2/3

只要你本回合中已抓两张或更多牌，脊角牛头怪便具
有连击异能。

- 对于脊角牛头怪的效应而言，就算你是在脊角牛头怪进战场前就抓了两张以上的牌，该效应也会生效。
- 如果有咒语或异能让你将牌置于你手上，且用词不包括「抓」，则脊角牛头怪的效应不会将这类牌计算在内。

- 如果脊角牛头怪是在造成战斗伤害之后才获得连击异能（最有可能的原因是其他生物的异能让你在它造成战斗伤害时抓一张牌），则脊角牛头怪只会造成普通战斗伤害。
-

怨毒裂片妖

{二}{红}

生物～裂片妖

2/2

由你操控的裂片妖生物具有「每当此生物受到伤害时，它对目标牌手或鹏洛客造成等量的伤害。」

- 就算裂片妖受到了致命伤害，也会触发它从怨毒裂片妖处获得的异能。举例来说，如果一个 2/2 裂片妖阻挡了一个 7/7 生物，则该裂片妖的异能会触发，且会造成 7 点伤害。
 - 裂片妖因其触发式异能造成的伤害不属于战斗伤害，就算此异能是因战斗伤害而触发也是一样。
 - 如果裂片妖同时受到数个来源的伤害（例如两个生物同时阻挡它），则它的触发式异能只会触发一次，对一个目标造成等量的伤害。
-

混沌苦痛

{三}{红}

法术

倾曳（当你施放此咒语时，从你的牌库顶开始放逐牌，直到放逐一张费用比此咒语低的非地牌为止。你可以施放该牌，且不需支付其法术力费用。将所放逐的牌以随机顺序置于你的牌库底。）

追溯（你可以从你的坟墓场施放此牌，但必须支付其所需费用并额外弃一张地牌。）

- 于混沌苦痛结算时，什么都不会发生。它所有的混沌都发生在结算之前。
 - 倾曳异能是在「当你施放咒语」时触发，这意味着倾曳异能会比该咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。如果你施放被倾曳异能所放逐的牌，则该咒语会进入堆叠并位于该具倾曳异能的咒语之上。
 - 你是以牌面朝上的方式放逐牌张。所有牌手都可以看到它们。
 - 你并非必须施放以倾曳异能最后放逐的那张牌。如果你选择如此作，则你是把它当成咒语来施放。它可以被反击，且所有会留意咒语施放的异能（例如倾曳，如果该咒语也有倾曳的话）都会看到有咒语被施放。
 - 当你施放之具追溯异能的咒语结算或被反击时，它会回到你的坟墓场。你可以再度利用追溯异能来施放它。
-

克撒之怒

{二}{红}

瞬间

增幅{八}{红}（你施放此咒语时可以额外支付

{八}{红}。）

此咒语不能被反击。

克撒之怒对任意一个目标造成 3 点伤害。如果此咒语已增幅，则改为它对该永久物或牌手造成 10 点伤害，且此伤害不能被防止。

- 能够反击其他咒语的咒语或异能仍能以克撒之怒为目标。当这类咒语或异能结算时，克撒之怒不会被反击，但该咒语或异能具有的任何其他效应仍会如常生效。
- 如果克撒之怒的目标成为不合法目标，则该咒语不会结算，会被置入其拥有者的坟墓场，且产生效应。就算它的伤害不能被放置，它不能被反击，也是如此。

复仇魔鬼

{一}{红}

生物~魔鬼

1/1

敏捷

丧心~{横置}：复仇魔鬼对任意一个目标造成 1 点伤害。只能于有生物死去的回合中起此异能。

- 对于复仇魔鬼的异能而言，就算本回合是在复仇魔鬼进战场前的稍早时刻就有生物死去，你也能在本回合中起此异能。

绿色

百熊女王阿育拉

{一}{绿}

传奇生物~熊

2/2

每当另一个熊在你的操控下进战场时，选择一项~

- 在目标熊上放置两个+1/+1 指示物。
- 目标由你操控的熊与目标不由你操控的生物互斗。

- 阿育拉这两个模式都能指定任意一个由你操控的熊为目标，而非仅限该进战场者。你甚至可以将阿育拉自己选为其异能的目标。
 - 对阿育拉的第二个模式而言，如果于该异能结算时，任一目标已不是生物，或因故成为不合法目标，则没有生物会造成或受到伤害。
-

阿育拉的威能

{绿}{绿}{绿}

结界

弃一张地牌：派出一个 2/2 绿色的熊衍生生物。

- 如果某效应让你先抓牌然后再弃牌，则你不能在这两个动作之间有所行动。举例来说，如果你手上没有牌，且施放了市集行商法师，则你不能在抓两张然后弃掉这些牌的过程中，启动阿育拉的威能之异能。

嚎吼麋鹿

{三}{绿}

生物～麋鹿

4/2

只要本回合中有另一个生物在你的操控下进战场，嚎吼麋鹿便具有践踏与不灭异能。

- 嚎吼麋鹿的效应每个回合都会检查其在该回合中是否会生效。它并非只会在其进战场的回合中才会检查。
- 对于嚎吼麋鹿的效应而言，就算其他生物是在嚎吼麋鹿进战场前就在你的操控下进战场，该效应也会生效，且就算前述进战场的其他生物离开战场后，该效应也会继续生效。

集宝奥夫

{一}{绿}

生物～奥夫

2/2

神器的启动式异能都不能起动。

- 启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启动式异能；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）不受影响。
- 所有神器的所有异能都不能起动，包括法术力异能。
- 集宝奥夫的异能只会影响在战场上的神器。在其他区域生效的启动式异能（例如循环）依旧可以起动。
- 如果你操控集宝奥夫，你便不能起动你神器上的任何异能，就算其中某个异能的起动费用会让你牺牲集宝奥夫也是一样。

针叶林亚龙

{四}{绿}

雪境生物～亚龙

4/4

践踏

{三}{绿}：针叶林亚龙得+X/+X 直到回合结束，X 为由你操控的雪境永久物数量。

- X 的数值会针叶林亚龙的异能开始结算时决定。就算由你操控之雪境永久物的数量在该回合稍后时段中改变，X 的数值也不会改变。
- 由于针叶林亚龙本身就是一个雪境永久物，它的异能通常会让自己至少得+1/+1。

坏灭足迹

法术

延缓 4~{绿} (除了从你手上施放此牌，你能支付{绿}并将它放逐，且上面有四个计时指示物。在你的维持开始时，从其上移去一个计时指示物。当移去最后一个时，则施放它且不需支付其法术力费用。)

派出两个 4/4 绿色，具践踏异能的犀牛衍生生物。

- 坏灭足迹没有法术力费用。除非有效应（例如延缓）让你能通过支付替代性费用或以「不需支付其法术力」的方式来施放之，否则你无法如此作。它的总法术力费用为 0。
- 你可以于任何可以施放某牌的时机利用延缓异能将它从手上放逐。你是否能够如此作以及能够如此作的时机，系考虑以下因素后决定：该牌本身的牌张类别、其他影响你能够施放该牌之时机的效应，以及其他会阻止你施放该牌的效应。你具体能否实际完成施放该牌的所有步骤并没有影响。举例来说，你能够利用延缓异能放逐一张没有法术力的牌或一张需要目标的牌（就算如此作时还没有合法目标也是一样）。
- 利用延缓异能放逐牌不算是施放该牌。此动作不用到堆叠，且不能回应。
- 在移去最后一个计时指示物后，如果你能够施放该牌，则必须施放之。不会受到牌张类别的施放时机限制。如果有效应让你无法施放该牌，则它会持续被放逐，但上面没有计时指示物，也不再算是「已延缓」。

妖精之怒

{绿}

瞬间

购回 {四} (你施放此咒语时可以额外支付{四}。如果你如此作，则结算此咒语时将它放入你的手牌。)

目标生物得+2/+2 直到回合结束。

- 如果在妖精之怒试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。如果你已支付其购回费用，你也不会将它移回你手上。

掘地弩蛙

{四}{绿}

生物~蛙 / 野兽

4/4

当掘地弩蛙进战场时，你可以牺牲一个地。若你如此作，则抓一张牌。

门槛~只要你的坟墓场中有七张或更多牌，掘地弩蛙便得+1/+1 且具有警戒异能。

- 在结算掘地弩蛙的触发式异能时，你无法牺牲多个地，好抓多张牌。
-

饮咒蛇
{绿}
生物~蛇
2/1
升级{一}（{一}：在其上放置一个等级指示物。升级的时机视同法术。）
等级 3-7
4/4
反瞬间保护
等级 8+
6/6
反一切保护

- 各等级异能会计算该生物上的等级指示物数量。饮咒蛇一开始有零个指示物。在它上面至少有三个等级指示物，且等级指示物数量又不多于七个时，它是 4/4 且具有反瞬间保护。在它上面有八个或更多等级指示物时，它是 6/6 且具有反一切保护。它一直都会具有升级{一}。
 - 如果在饮咒蛇进战场之后，有效应将其力量和 / 或防御力设定为特定数值，则即便之后升级也不会改变这一特性。
 - 「反瞬间保护」意指：饮咒蛇不能成为瞬间咒语或瞬间牌之异能的目标（例如瞬间牌上会在循环该牌时触发的异能），且会防止瞬间咒语或瞬间牌将对其造成的所有伤害。除此之外的其他事件都会如常发生。
 - 「反一切保护」意指：饮咒蛇不能成为任何咒语或异能的目标，不能被阻挡，不能被任何东西贴附，且会防止将对其造成的所有伤害。上述之外的其他方式仍有可能对其造成影响（例如以超载费用施放的遗弃之风）。
-

耕耘螳人
{三}{绿}
生物~昆虫 / 德鲁伊
2/2
当耕耘螳人进战场时，你可以弃掉任意数量的地牌。
在耕耘螳人上放置等量的+1/+1 指示物且抓等量的牌。

- 如果有效应会更改将在耕耘螳人上面放置的+1/+1 指示物数量，则这不会更改你将要抓牌的数量。类似地，如果有效应会更改你将要抓牌的数量，则这不会更改将在耕耘螳人上面放置的+1/+1 指示物数量。
 - 你是在耕耘螳人的异能结算的过程中弃牌、放指示物、抓牌。在这三个动作之间无法发生任何事情，且没有牌手能采取任何行动。
-

备鞍霜角鹿

{一}{绿}

雪境生物~麋鹿

2/2

只要本回合中有另一个生物在你的操控下进战场，备鞍霜角鹿便得+2/+2。

- 备鞍霜角鹿的效应每个回合都会检查其在该回合中是否会生效。它并非只会在其进战场的回合中才会检查。
- 对于备鞍霜角鹿的效应而言，就算其他生物是在备鞍霜角鹿进战场前就在你的操控下进战场，该效应也会生效，且就算前述进战场的其他生物离开战场后，该效应也会继续生效。
- 就算你在同一个回合中有多个生物在你的操控下进战场，备鞍霜角鹿也不会得到多次+2/+2。

蛮野挥扫

{绿}

法术

选择目标由你操控的生物和目标不由你操控的生物。

如果前者的力量为 2，则其得+2/+2 直到回合结束。

然后它与后者互斗。（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挥扫。
- 只有在蛮野挥扫结算时，该目标由你操控之生物的力量恰好为 2，它才会得+2/+2。如果它没得+2/+2，则它依然会互斗。
- 如果在蛮野挥扫试图结算时，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。
- 如果在蛮野挥扫试图结算时，由你操控的生物已经是不合法目标，则它不会得+2/+2。如果该生物是合法目标，但该不由你操控的生物是不合法目标，则如果前者的力量为 2，它仍会得+2/+2 直到回合结束。

巨鳞身躯

{绿}

法术

直到回合结束，目标由你操控的生物成为基础力量与防御力为 6/4 的绿色亚龙。

超载{四}{绿}{绿}（你可以支付此咒语的超载费用来施放它。如果你如此作，将其中的「目标」字样全部更改为「每个」。）

- 先前将受影响之生物的颜色、生物类别、力量和 / 或防御力设定为特定值的效应，都会被巨鳞身躯盖掉。不过，如果此类效应是在巨鳞身躯结算之后才开始生效，则它又会盖掉巨鳞身躯的效应，将对应的特征设为其他数值。

- 会更改受影响的生物之力量或防御力的其他效应（例如美德之力或变巨术之效应），则不论其效应是在何时开始，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）也会如此生效。
- 受影响的生物在成为亚龙时不会失去任何异能。
- 如果你不支付某个咒语的超载费用，则该咒语将具有单一目标。如果你支付超载费用，则该咒语不会有任何目标。
- 由于在支付超载费用后，具超载异能的咒语不需指定目标，它可能会影响其所对应颜色之反色保护的永久物。

春华德鲁伊

{二}{绿}

生物~妖精 / 德鲁伊

1/1

当春华德鲁伊进战场时，你可以牺牲一个地。若你如此作，则从你的牌库中搜寻至多两张基本牌，将它们横置放进战场，然后将你的牌库洗牌。

- 于结算春华德鲁伊的触发式异能时，你不能牺牲多个地，好搜寻多于两张基本牌。

树妖本影

{二}{绿}

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物得+0/+2，且依照其防御力来分配战斗伤害，而不是依照力量。

替身甲（如果所结附的生物将被消灭，则改为移除它受到的所有伤害，并消灭此灵气。）

- 树妖本影的效应没有实际改变所结附之生物的力量。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，都会利用原本的数值。举例来说，蛮野挥扫不会令被结附的生物利用其防御力来互斗。
- 替身甲的效应为强制性。如果所结附的生物将被消灭，则你必须改为移除它上面的所有伤害，并消灭这个具有替身甲异能的灵气。
- 不论所结附的生物是因为何种原因而将被消灭，包括：由于受到致命伤害；或由于它被标记着「消灭」的效应所影响（例如集群斗殴），替身甲的效应都会生效。在这两种状况下，都会改为移除此永久物上的所有伤害，且消灭该灵气。
- 如果所结附的生物因任何其他理由置入坟墓场，包括：它被牺牲；「传奇规则」生效；或它的防御力为 0 或更少，替身甲都不会生效。
- 如果某个具不灭异能的生物上面结附了具有替身甲的灵气，则致命伤害与试图消灭它的效应就单纯地不会生效。替身甲不会作任何事，因为它根本不用。
- 如果某个由你操控的生物上面结附了数个具有替身甲的灵气，且所结附的生物将被消灭，则改为消灭其中一个灵气~但只有一个。由于你操控了所结附的永久物，便由你来选择该是哪一个。

- 如果某个生物上面结附了具有替身甲的灵气，且将因数个状态动作而被消灭（最有可能的原因是，某个具死触异能的生物对其造成了等于或大于其防御力的伤害），替身甲的效应将会把它们全部替代掉，并拯救此生物。
- 如果某咒语或异能（例如活旺之力）将同时消灭替身甲与它所结附的生物，替身甲的效应将会让所结附的永久物不会被消灭。此咒语或异能将改为同时以两种方法消灭此灵气，但结果与消灭它一次相同。
- 替身甲的效应并非重生。特别来说，如果某替身甲的效应已生效，则所结附的永久物并不会成为横置，也不会因此移出战斗。注记着所结附的永久物不能重生的效应（例如掠夺）不会让替身甲的效应无法生效。

树顶伏击人

{一}{绿}

生物~妖精 / 狂战士

2/1

掩袭{一}{绿}（你可以支付此咒语的掩袭费用来施放它。如果你如此作，则它获得敏捷异能，且在下个结束步骤开始时便需从战场移回其拥有者手上。）

每当树顶伏击人攻击时，目标由你操控的生物得+1/+1直到回合结束。

- 如果你支付掩袭费用来施放某生物咒语，则只有在其触发式异能结算时，该牌仍在战场上的情况下，才会将它移回其拥有者手上。如果在此时刻之前，它已死去或进入其他区域，则它会留在原处。
- 树顶伏击人可以指定其本身为其异能的目标。

兽群的吼

{二}{绿}{绿}

法术

派出一个 3/3 绿色的象衍生生物。

弹回（如果你从你手上施放此咒语，于它结算时将之放逐。在你的下一个维持开始时，你可以从放逐区施放此牌，且不需支付其法术力费用。）

- 因弹回异能的延迟触发式异能再次施放此牌并非强制性。如果你选择不施放该牌，或你不能施放该牌（也许是因为有效应阻止），则该牌将持续被放逐。你没有机会在稍后的时段中再来施放此牌。如果你施放了此牌，则它结算时会如常置入其拥有者的坟墓场。
- 如果你从你手上施放具弹回异能的咒语，但是因故被反击，则该咒语不会结算且其所有效应都不会生效，包括弹回。此咒语就只会放入你的坟墓场。你在下回合无法再次施放它。

无拘滋养

{二}{绿}

结界

每当你施放法术力费用中包含{X}的永久物咒语时，将 X 的数值加倍。

每当你施放瞬间或法术咒语或起动能时，若该咒语的法术力费用或该异能的起动能费用中包含{X}，则复制该咒语或异能。你可以为该复制品选择新的目标。

- 如果某咒语是在额外费用的部分包含{X}，则其不会受到无拘滋养的影响。{X}必须在咒语的法术力费用中。
 - 如果某异能的费用中包含「X」的字样，但未含有法术力符号{X}，则其不会被复制。
 - 起动能会包含冒号。通常会写成「[费用]: [效应]。」有些关键字异能也属于起动能；它们的规则提示中会包含冒号。要求牌手支付{X}的触发式异能（以「当~」、「每当~」或「在~时」为开头）不会被复制。
 - 如果为 X 选择的值为 0，则对于永久物咒语而言，无拘滋养也照样会将该值加倍（结果为 0），而对其他咒语和异能而言，无拘滋养也会依此复制。
 - 虽然无拘滋养能够增加永久物咒语之 X 的数值，但你无需额外支付更多的法术力。
 - 如果某永久物具有会在其被施放时触发的异能，且该异能当中提及 X 的数值，则由你来选择「将 X 的数值加倍」此事是在该异能结算之前还是之后发生。
 - 如果你操控两个无拘滋养，则永久物咒语之 X 的数值会乘以四。如果你操控三个，便会乘以八，以此类推。另一方面，如果你操控两个无拘滋养，则包含{X}之咒语和异能只会被复制两次，如果你操控三个，这类咒语或异能只会被复制三次，以此类推。
 - 无拘滋养的异能会复制任何法术力费用或起动能费用中包含{X}的瞬间咒语、法术咒语或起动能，而非仅限于具有目标者。
 - 就算使得无拘滋养的异能触发之咒语或异能在该触发式异能结算前就已被反击，也仍能产生对应的复制品。该复制品将会比原版咒语先一步结算。
 - 该复制品的目标将与原版咒语或异能相同，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。新的目标必须合法。
 - 如果所复制的咒语或异能具有模式（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。
 - 复制品的 X 数值与原版相同。
 - 你不能选择支付该咒语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。
 - 无拘滋养之异能所产生的复制品都是在堆叠中产生，所以它们并不是被「施放」或「起动能」的。会因牌手施放咒语或起动能而触发的异能并不会触发。
-

挺过风暴

{一}{绿}

瞬间

你获得 3 点生命。

风暴（当施放此咒语时，本回合于它之前每施放过一个咒语，便将此咒语复制一次。）

- 风暴异能所产生的复制品都是在堆叠中产生，所以它们并不是被「施放」的。会因牌手施放咒语而触发的异能（例如风暴本身）不会触发。
- 风暴异能只会计算你施放具风暴之咒语前所施放过的咒语数量。在「你施放该具风暴之咒语」后与「风暴异能结算」前这段时间所施放的咒语不会计算在内。
- 风暴异能及其产生的复制品都会比原本具风暴异能的咒语先一步结算。就算原本具风暴的咒语被反击，它们仍会结算。

织网化形

{三}{绿}{绿}

生物～变形兽

3/5

化形（此牌是所有生物类别。）

延势

当织网化形进战场时，若你坟墓场中有三张或更多生物牌，则你获得 5 点生命。

- 如果于织网化形进战场时，你的坟墓场中没有三张或更多生物牌，则其异能根本不会触发。如果于该异能结算时，你的坟墓场中没有三张或更多生物牌，则你不会获得 5 点生命。这两处检查时点时在你坟墓场中的生物牌不必相同。

多色

大无畏树妖

{二}{绿}{蓝}

雪境生物～树妖

/

践踏

大无畏树妖的力量和防御力各等同于由你操控的雪境永久物数量。

当大无畏树妖进战场时，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。

- 设定大无畏树妖的力量和防御力之异能会在所有区域生效，而不是只在战场上。
- 只要大无畏树妖在战场，其第一个异能就会计算它本身，因此它至少会是 1/1。
- 大无畏树妖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。

碎云裂片妖

{红}{白}

生物~裂片妖

1/1

由你操控的裂片妖生物具有飞行与敏捷异能。

- 如果碎云裂片妖在战斗中离开战场，则所有本回合中才受你操控且进行攻击的裂片妖仍将继续攻击，即使他们不再具有敏捷异能也是一样。

征召咒法

{二}{蓝}{红}

法术

放逐你牌库顶的六张牌。你可以施放其中至多两张总法术力费用等于或小于3的法术牌，且不需支付其法术力费用。将以此法放逐且未施放的牌以随机顺序置于你的牌库底。

- 你以此法施放之每个咒语的总法术力费用都必须等于或小于3。这两个咒语的总法术力费用加起来可以超过3。
- 你必须在征召咒法结算的过程当中施放所有你想要施放之已放逐的牌。你不能等到本回合内稍后时段再施放它们。
- 你能以任意顺序施放这两张法术牌。第二个咒语是在第一个咒语结算之前施放。
- 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（例如折磨幽声），则你必须支付之，才能施放此牌。

天命蚀刻

{一}{白}{黑}

结界

于天命蚀刻进战场时，选择一种生物类别。

由你操控的该类别生物得+1/+1。

{一}，牺牲一个该类别的生物：目标由你操控的生物获得不灭异能直到回合结束。

- 你必须选择现有的生物类别，例如裂片妖或战士。你不能选择牌的类别（如神器）；也不能选择超类别（如传奇或雪境）。
 - 天命蚀刻的最后一能异能可以指定任意一个由你操控的生物为目标，而非仅限所选类别者。
-

堕亡忍者

{三}{蓝}{黑}

生物~灵俑 / 忍者

5/4

忍术{二}{蓝}{黑} ({二}{蓝}{黑}, 将一个由你操控且未受阻挡的攻击生物移回其拥有者手上: 将此牌从你手上横置放进战场, 且正进行攻击。)

每当堕亡忍者对任一牌手造成战斗伤害时, 该牌手放逐其牌库顶的两张牌。直到回合结束, 你可以使用这些牌, 且不需支付其法术力费用。

- 堕亡忍者的触发式异能不会改变你能够使用所放逐之牌的时机。举例来说, 如果该异能放逐了一张法术牌, 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。
- 任何你未施放的牌会留在放逐区中。

原初裂片妖

{白}{蓝}{黑}{红}{绿}

传奇生物~裂片妖

7/7

倾曳 (当你施放此咒语时, 从你的牌库顶开始放逐牌, 直到放逐一张费用比此咒语低的非地牌为止。你可以施放该牌, 且不需支付其法术力费用。将所放逐的牌以随机顺序置于你的牌库底。)

你施放的裂片妖咒语具有倾曳异能。

- 只有于原初裂片妖在战场上的时候, 其最后一个异能才会生效。如果原初裂片妖自身的倾曳异能让你施放另一张裂片妖牌, 则后者不会具有倾曳。
- 倾曳异能是在「当你施放咒语」时触发, 这意味着倾曳异能会比该咒语先一步结算。就算该咒语被反击, 此异能仍会结算。如果你施放被倾曳异能所放逐的牌, 则该咒语会进入堆叠并位于该具倾曳异能的咒语之上。你是以牌面朝上的方式放逐牌张。所有牌手都可以看到它们。
- 你并非必须施放以倾曳异能最后放逐的那张牌。如果你选择如此作, 则你是把它当成咒语来施放。它可以被反击, 且所有会留意咒语施放的异能 (例如倾曳, 如果该咒语也有倾曳的话) 都会看到有咒语被施放。
- 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 (例如小型异狮), 则你必须支付之, 才能施放此牌。
- 如果某咒语上有多个倾曳异能 (举例来说, 你又施放了一个原初裂片妖), 则每个倾曳异能都会触发并分别结算。你通过第一个倾曳异能施放的咒语会进入堆叠, 位于第二个倾曳异能之上。该咒语会在你为第二个倾曳异能放逐牌之前结算。

醒转古陵寝霍佳葛

{五}{黑/绿}{黑/绿}

传奇生物~圣者

8/8

你不能用法术力来施放此咒语。

召集，掘穴（于施放此咒语时，你每横置一个生物，就能为此咒语支付{一}或一点该生物颜色之法术力，且每从你坟墓场中放逐一张牌，也能支付{一}。）

你可以从你的坟墓场中施放醒转古陵寝霍佳葛。

践踏

- 你可以横置任意一个未横置的生物来召集咒语，包括并未在最近一回合开始时便持续操控者。
- 你只能藉由放逐牌来支付具掘穴异能咒语之一般法术力费用。这意味着，如果你要施放霍佳葛，通常情况下你得再横置至少两个黑色和 / 或绿色的生物来召集它才能如此作。
- 在计算咒语的总费用时，需将所有替代性费用、额外费用及其他任何增加或减少施放该咒语所需之费用的效应计算在内。召集和掘穴会在总费用计算完成之后生效。召集和掘穴不会改变咒语的法术力费用或总法术力费用。

妙手渗透者

{二}{蓝}{黑}

生物~维多肯 / 忍者

2/3

忍术{蓝}{黑}（{蓝}{黑}，将一个由你操控且未受阻挡的攻击生物移回其拥有者手上：将此牌从你手上横置放进战场，且正进行攻击。）

每当一个由你操控的忍者对任一牌手造成战斗伤害时，抓一张牌。

- 如果某个由你操控的忍者在对任一牌手造成战斗伤害的同时，妙手渗透者也受到了致命的战斗伤害，则其异能会触发。

卡娅的智谋

{一}{白}{黑}

瞬间

选择两项~

- 每位对手各牺牲一个生物。
 - 放逐所有对手坟墓场中的所有牌。
 - 派出一个 1/1，白黑双色，具飞行异能的精怪衍生生物。
 - 你获得 4 点生命。
- 打包{三}（如果你支付打包费用，则四项都选。）

- 如果卡娅的智谋未打包，则你必须选择两项不同的模式。

- 每项模式依照指定的顺序执行。在执行其中某个模式时所触发的异能，要等到卡娅的智谋完成结算后才会进入堆叠。
- 对于因卡娅的智谋第一个模式而牺牲的生物而言，如果它最后进入对手的坟墓场，且你也选择了第二个模式，则它最终会被放逐。
- 在执行第一个模式时，首先由轮到该回合的对手（如果当前不是对手回合，则为依照回合顺序接下来轮到的对手）选择一个由其操控的生物，然后其他每位对手依次作出选择，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选的生物。

异见法师凯丝

{一}{蓝}{黑}{红}

传奇生物~人类 / 法术师

3/4

飞行

你于你的每个回合中可以从你的坟墓场施放一张瞬间或法术牌。如果以此法施放的牌将置入你的坟墓场，则改为将其放逐。

- 你必须遵守你从坟墓场中施放牌的正常施放时机许可条件与限制。
- 你必须支付施放该牌所需的费用。如果该牌具有替代性费用，你可以改为支付该费用来施放之。
- 一旦你开始施放该牌，失去凯丝的操控权不会影响该咒语。你可以如常完成施放，且如果它将进入你的坟墓场，则会被放逐。
- 如果你是利用其他允许你施放咒语的方式（例如返照）来从你的坟墓场施放牌，则凯丝的效应不会生效。你可以从你的坟墓场中施放另一张瞬间与法术牌。
- 如果你已从你的坟墓场中施放了一张瞬间或法术牌，然后在同一回合中操控了一个新的凯丝，则你在该回合中可以再从你的坟墓场施放一张瞬间或法术牌。
- 如果某张法术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。
- 如果以此法施放的咒语在其结算后进入其他区域（也许是因为它具有购回），则会视为全新物件。如果该牌稍后再进入你的坟墓场，则它不会被放逐。

军火专家

{黑}{红}

生物~鬼怪

1/1

闪现

当军火专家进战场时，你可以令它对目标生物或鹏洛客造成伤害，其数量等同于由你操控的鬼怪数量。

- 只有于军火专家的异能结算时，才会计算由你操控的鬼怪数量。如果军火专家仍在战场上，则会将它本身也计算在内。

收割过往

{X}{红}{绿}

法术

随机将 X 张牌从你的坟墓场移回你手上。放逐收割过往。

- 在随机选择牌和将它们移回你手上之间，没有牌手能有所行动。
 - 当你将牌移回你手上时，收割过往还在堆叠上，因此它无法将自己移回。
 - 于你将随机选择的牌移回你手上的时候，所有牌手都能看到最后选中的是哪些牌。
 - 如果 X 等于或大于你坟墓场中的牌数量，则你就只是把整个坟墓场移回你手上。
-

灵魂牧者

{一}{白}{蓝}

生物~精怪

1/1

每当从战场放逐一个生物时，在灵魂牧者上放置一个 +1/+1 指示物。

在你的结束步骤开始时，你可以放逐另一个目标由你操控的生物，然后将所放逐的牌在其操控者的操控下移回战场。

- 如果在你的结束步骤开始时，还有其他由你操控的异能也会触发，则你是在将各异能放进堆叠时分别为其选择目标，且你得选择这些异能进入堆叠的顺序。这意味着：举例来说，你可以放逐一个利用破坟异能放进战场的生物（这样破坟的延迟触发式异能便不能放逐该生物），但对于会由其他异能在你结束步骤中移回战场的生物而言（例如星幽漂移的延迟触发式异能），你不能将这类生物指定为目标。
 - 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。装备在所放逐生物上的武器会被卸装并留在战场上。被放逐的生物上之任何指示物都会消失。
 - 如果以此法放逐某个衍生物，它将会完全消失且不会移回战场。
 - 如果某生物被放逐，但最后被置于其他区域（最有可能的原因是在指挥官玩法中，被放逐的生物是某位牌手的指挥官），灵魂牧者的第一个异能也会触发。
-

雷鸣巨灵

{三}{蓝}{红}

生物~巨灵

3/4

飞行

每当雷鸣巨灵攻击时，它对任意一个目标造成伤害，其数量等同于你本回合已抓的牌数量。

- 如果有咒语或异能让你将牌置于你手上，且用词不包括「抓」，则雷鸣巨灵的效应不会将这类牌计算在内。

漂泊海员

{白}{蓝}

生物~变形兽

2/2

化形（此牌是所有生物类别。）

每当你或一个由你操控的永久物成为由对手操控之咒语或异能的目标时，除非该咒语或异能的操控者支付{一}，否则反击之。

- 如果你和某个由你操控的永久物都成为了同一个由对手操控之咒语或异能的目标，则漂泊海员的异能会触发两次。如果由你操控的两个永久物都成为了同一个由对手操控的咒语或异能的目标，结果也是如此
- 如果由对手操控的咒语或异能仅指定你或某个由你操控的永久物为目标，但你或该永久物实际上是该咒语或异能中多处「目标」字样的目标，漂泊海员的异能也只会触发一次。

芮恩与六树妖

{红}{绿}

传奇鹏洛客~芮恩

3

+1：将至多一张目标地牌从你的坟墓场移回你手上。

-1：芮恩与六树妖对任意一个目标造成1点伤害。

-7：你获得具有「你坟墓场中的瞬间与法术牌都具有追溯异能」的徽记。（你可以从你的坟墓场施放瞬间与法术牌，但必须支付其所需费用并额外弃一张地牌。）

- 当你施放之具追溯异能的咒语结算或被反击时，它会回到你的坟墓场。你可以再度利用追溯异能来施放它。

神器

痴呆祭坛

{二}

神器

牺牲一个生物：目标牌手将其牌库顶若干牌置入其坟墓场，其数量等同于所牺牲之生物的力量。

- 该目标牌手置入其坟墓场的牌张数量，等同于该生物最后在战场上时的力量。
 - 如果该目标牌手牌库中的牌张数量小于所牺牲生物之力量，则该牌手会将牌库里的所有牌置入其坟墓场。但该牌手要等到试图从空牌库中抓牌时，才会输掉这盘游戏。
-

农庄拾穗人

{三}

神器生物～稻草人

2/2

农庄拾穗人于你的重置步骤中不能重置。

{二}，{重置}：在农庄拾穗人上放置一个+1/+1 指示物。（{重置}是重置符号。）

- 重置符号（{重置}）的运作方式与横置符号相同，只是方向相反。如果农庄拾穗人并未横置，你便不能支付{重置}费用，且你须从你最近的一回合开始时便持续操控该生物，才能支付{重置}。
- 如果重置进行攻击的生物，并不会把它移出战斗。

脓水泉脉

{三}

神器

{横置}：加一点任意颜色的法术力。

{三}：脓水泉脉成为 3/3 恐龙神器生物直到回合结束。

- 如果你将脓水泉脉变成生物，但并未在最近的一回合开始时持续操控它，则你不能起动其法术力异能或用它攻击。

小型异狮

{二}

神器生物～异狮

2/2

弃一张牌，以作为施放此咒语的额外费用。

{四}：小型异狮对目标生物造成 1 点伤害。

留存（当此生物死去时，若其上没有-1/-1 指示物，则将它在其拥有者的操控下移回战场，且上面有一个-1/-1 指示物。）

- 施放小型异狮时，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。如果小型异狮没有经过施放就进入战场（也许是因为其留存异能），则你不用弃牌。
- 如果具留存异能的牌死去，但在其留存的触发式异能结算之前，就已被移离坟墓场，则它不会返回战场。
- 留存异能将该生物移回到战场后，它会是全新的物件，与先前的存在状况毫无关联。先前结附于其上的灵气不会返回战场。先前装备在其上的武器仍会保持卸装状态。新生物也不会获得先前其所具有的任何指示物。
- 如果某个生物同时具有+1/+1 和-1/-1 指示物，则状态动作会先成对移除这两类指示物，直到该生物上只剩其中一种指示物为止。如果小型异狮上的-1/-1 指示物以此法被移除，则它的留存异能便能再度将它移回。
- 如果具有留存异能的生物上面有+1/+1 指示物，并且即将获得的-1/-1 指示物之数量足以让它因致命伤害而被消灭，或是让其防御力降为 0 或更少而置入其拥有者的坟墓场，则留存不会触发，该牌也

不会回到战场。这是因为留存异能会检查该生物最后在战场时的样子，而该时刻其上仍有-1/-1 指示物。

钽铁玛珂

神器

延缓 3~{零}（除了从你手上施放此牌，你能支付{零}并将它放逐，且上面有三个计时指示物。在你的维持开始时，从其上移去一个计时指示物。当移去最后一个时，则施放它且不需支付其法术力费用。）

{横置}：加一点任意颜色的法术力。

- 钽铁玛珂没有法术力费用。除非有效应（例如延缓）让你能通过支付替代性费用或以「不需支付其法术力」的方式来施放之，否则你无法如此作。它的总法术力费用为 0。
 - 你可以于任何可以施放某牌的时机利用延缓异能将它从手上放逐。你是否能够如此作以及能够如此作的时机，系考虑以下因素后决定：该牌本身的牌张类别、其他影响你能够施放该牌之时机的效应，以及其他会阻止你施放该牌的效应。你具体能否实际完成施放该牌的所有步骤并没有影响。举例来说，你能够利用延缓异能放逐一张没有法术力的牌或一张需要目标的牌（就算如此作时还没有合法目标也是一样）。
 - 利用延缓异能放逐牌不算是施放该牌。此动作不用到堆叠，且不能回应。
 - 在移去最后一个计时指示物后，如果你能够施放该牌，则必须施放之。不会受到牌张类别的施放时机限制。如果有效应让你无法施放该牌，则它会持续被放逐，但上面没有计时指示物，也不再算是「已延缓」。
-

废品场拼合械

{三}

神器生物~组构体

0/0

套件 2（此生物进战场时上面有两个+1/+1 指示物。当它死去时，你可以将它的+1/+1 指示物置于目标神器生物上。）

{横置}，牺牲一个神器：从你的牌库中搜寻一张组构体牌，展示该牌，将它置于你手上，然后将你的牌库洗牌。

- 对于具套件异能的生物而言，如果它即将获得的-1/-1 指示物之数量足以让它因致命伤害而被消灭，或让其防御力将为 0 或更少而之置入其拥有者的坟墓场，则它的套件异能仍会将它离开战场前上面有的+1/+1 指示物数量全数放在该目标神器生物上。这是因为套件异能会检查该生物最后在战场时的样子，而该时刻其上仍有+1/+1 指示物。
 - 你可以牺牲废品场拼合械来支付其本身第二个异能的费用。
-

宏钢剑

{三}

神器～武具

佩带此武具的生物得+2/+2 且具有反黑保护与反红保护。

每当佩带此武具的生物对任一牌手造成战斗伤害时，消灭至多一个目标鹏洛客和至多一个目标神器。

佩带{二}

- 「反某色保护」意指：佩带此武具的生物不能被该色生物阻挡，不能成为该色咒语或该色来源之异能的目标，不能被该色灵气结附，不能佩带该色武具，且会防止该色来源将对其造成的所有伤害。除此之外的其他事件都会如常发生。

诚理剑

{三}

神器～武具

佩带此武具的生物得+2/+2 且具有反白保护与反蓝保护。

每当佩带此武具的生物对任一牌手造成战斗伤害时，在一个由你操控的生物上放置一个+1/+1 指示物，然后增殖。*（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。）*

佩带{二}

- 「反某色保护」意指：佩带此武具的生物不能被该色生物阻挡，不能成为该色咒语或该色来源之异能的目标，不能被该色灵气结附，不能佩带该色武具，且会防止该色来源将对其造成的所有伤害。除此之外的其他事件都会如常发生。
- 虽然 *摩登新篇* 系列当中没有办法让牌手获得指示物好让你增殖，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，就算上面有指示物也是一样（例如已延缓的牌）。
- 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。
- 你是在该触发式异能结算的过程中选择生物、在其上放置+1/+1 指示物并增殖。在这些动作之间无法发生任何事情，且没有牌手能采取任何动作。
- 增殖时，如果你选择的某永久物或牌手有多于一种指示物，则对每个该类永久物而言，都会多放置一个。（这与过往的规则不同。）这意味着，如果你在一个由你操控且其上有-1/-1 指示物的生物上放置一个+1/+1 指示物，然后于增殖时选择该生物，则你会先在该生物上两种指示物各放置一个，然后状态动作才会将它们抵消。

地

霜行堡垒

雪境地

{横置}: 加{无}。

{一}{雪}: 直到回合结束, 霜行堡垒成为 2/3 组构体神器生物。它仍然是地。({雪}能以产自雪境永久物的一点法术力来支付。)

每当霜行堡垒对任一生物造成战斗伤害时, 横置该生物, 且它于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

- 如果你将霜行堡垒变成生物, 但并未在最近的一回合开始时持续操控它, 则你不能起动其法术力异能或用它攻击。
- 受到霜行堡垒之战斗伤害的生物在其操控者的下一个重置步骤中不能重置, 就算它在受到战斗伤害时已横置, 甚至是霜行堡垒在其操控者下一个重置步骤到来之前就已离开战场也是一样。

「买一盒」赠卡

S

躁乱风暴 (「买一盒」赠卡)

{蓝}

瞬间

除非目标瞬间或法术咒语的操控者支付{一}, 否则反击之。

风暴 (当施放此咒语时, 本回合于它之前每施放过一个咒语, 便将此咒语复制一次。你可以为每个复制品选择新的目标。)

- 风暴异能所产生的复制品都是在堆叠中产生, 所以它们并不是被「施放」的。会因牌手施放咒语而触发的异能 (例如风暴本身) 不会触发。
- 风暴异能只会计算你施放具风暴之咒语前所施放过的咒语数量。在「你施放该具风暴之咒语」后与「风暴异能结算」前这段时间所施放的咒语不会计算在内。
- 风暴异能及其产生的复制品都会比原本具风暴异能的咒语先一步结算。就算原本具风暴的咒语被反击, 它们仍会结算。