

效忠拉尼卡发布释疑

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

此文件最近更新日期：2018 年 10 月 24 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。

「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

效忠拉尼卡 系列包括会在补充包中出现的 259 张牌（111 张普通牌，80 张非普通牌，53 张稀有牌，以及 15 张秘稀牌），本系列还有 8 张只会在 *效忠拉尼卡* 鹏洛客套牌出现的牌，1 张独有赠卡（作为 *效忠拉尼卡* 系列店内「买一盒」促销赠卡分发），以及 5 张会在鹏洛客套牌、**Bundle**（超值套装）和部分补充产品中出现的基本地牌。

自正式发售当日（2019 年 1 月 25 日，周五）起，*效忠拉尼卡* 系列便可在有认证的构组赛制中使用。在该时刻，标准赛制中将可使用下列牌张系列：*依夏兰*，*决胜依夏兰*，*多明纳里亚*，*2019 核心系列*，*烽火拉尼卡*，以及 *效忠拉尼卡*。

请至 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 查询你附近的的活动或贩售店。

复出主题：公会和公会徽记

本系列故事紧随 *烽火拉尼卡* 剧情发展，拉尼卡局势愈发剑拔弩张。本时空中剩余的五个公会将在本系列中悉数登场：俄佐立参议院，欧佐夫集团，拉铎司宗派，古鲁部族，以及析米克联合。

各公会均具有各自的符号，若牌张与某公会相关，其牌面上便会出现对应公会的徽记。这些公会徽记与游戏进行并无关联，也不会影响套牌构组。

俄佐立异能提示：附案

俄佐立的顶尖政客能灵活调整自己的目标和战术，精明的施法者可善用*附案*这一异能提示，来根据眼下局势调整手中咒语效应。对于具附案异能的咒语而言，你既可以在对手的回合中施放临时应急，也可以等到自己的行动阶段再施放以获得额外效果。

史芬斯的洞察
{二}{白}{蓝}
瞬间
抓两张牌。
附案~如果你是在你的行动阶段施放此咒语，则你获得 2 点生命。

附案属于异能提示。异能提示会以斜体字的型态（译注：中文版的文字栏并未以斜体印刷）出现在异能开头，但其并无规则含义。

- 瞬间咒语上的附案异能是在咒语结算过程中生效，而非在施放此类咒语后立即生效。如果该咒语被反击，你不会获得附案加成。举例来说，如果你在在行动阶段施放史芬斯的洞察，则你获得这 2 点生命的时机，是在其结算过程中，你抓完两张牌后。
- 如果有效复制了具附案异能的咒语，则所成的复制品不会具有附案加成。这是由于复制品并非被「施放」的。

欧佐夫关键字异能：往生

欧佐夫集团的契约不会因为缔约人死亡而终止，许多拉尼卡人发现，就算在自己身后，也依然会受到欧佐夫的奴役。具*往生*异能的生物死后会化作精怪留在战场。

傲慢寡头
{白}{黑}
生物~人类 / 僧侣
2/1
警戒
往生 1（当此生物死去时，派出一个 1/1，白黑双色，具飞行异能的精怪衍生生物。）

往生的正式规则解析如下：

702.134. 往生

702.134a 往生属于触发式异能。「往生 N」意指「当此永久物从战场进入坟墓场时，派出 N 个 1/1，白黑双色，具飞行异能的精怪衍生生物。」

702.134b 如果某永久物具有数个往生异能，则每一个都会分别触发。

- 由于所有阻挡者需一次性选择完毕，因此你无法先用具往生异能的生物进行阻挡，待其死后，再用所得的精怪衍生生物来阻挡。

拉铎司关键字异能：揭幕

拉铎司教众坚信，唯有见红才能尽兴。如果见红的是对手，则*揭幕*异能便会给你带来费用减免或额外效应作为回报。

遏止倒彩

{二}{红}

法术

揭幕{红}（如果本回合有对手曾失去生命，则你可以支付此咒语的揭幕费用而非法术力费用来施放它。）

遏止倒彩对任意一个目标造成 3 点伤害。

揭幕的正式规则解析如下：

702.136. 揭幕

702.136a 揭幕属于静止式异能，于堆叠中时生效。「揭幕[费用]」意指「如果本回合有对手曾失去生命，则你可以支付[费用]，而不支付此咒语的法术力费用。」支付咒语的揭幕费用时，需依照规则 601.2b 与 601.2f 至 h 之规范来支付替代性费用。

- 对牌手造成的伤害会让牌手损失等量的生命值。
- 揭幕异能不会改变你能够施放牌张的时机。举例来说，除非有其他效应允许你如此作，否则你便无法在对手的回合中施放具揭幕的法术，就算当回合中该对手曾失去生命也是一样。
- 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（例如揭幕费用），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。
- 无论你对对手曾失去多少点生命，或你有多少位对手曾失去生命，牌张上的揭幕费用都不会变化。
- 在多人游戏中，如果某位对手曾失去生命，且在该回合稍后离开了游戏，则你仍能支付揭幕费用来施放咒语。（如果牌手在自己的回合中离开游戏，则会以没有主动牌手的状态继续完成该回合。）

古鲁关键字异能：起事

天性不安分的古鲁部族成员凭借力量与速度拓展地盘，将城区化作自己的乐园。具*起事*异能的生物进战场时会让你作个选择：是要让其带着敏捷还是+1/+1 指示物登场。换句话说，你可以选择是打对手个措手不及，还是宁愿等久一些来造成更多伤害。

筑塔族鬼怪

{红}{绿}

生物~鬼怪 / 狂战士

2/2

起事（于此生物进战场时，你选择「+1/+1 指示物」或「敏捷」异能。它进战场时上面有所选加成。）

起事的正式规则解析如下：

702.135. 起事

702.135A 起事属于静止式异能。「起事」意指「你可以让此永久物进战场时上面额外有一个+1/+1 指示物。如果你未如此作，则它获得敏捷异能。」

702.135b 若某永久物具有数个起事异能，则每一个都会分别生效。

- 起事属于替代性效应。牌手无法等你决定是要+1/+1 指示物还是敏捷之后再作回应，且于生物已在战场上但还没有决定其加成时，也没有牌手能有所行动。
- 如果生物进战场时具有起事异能，但因故无法在其上放置+1/+1 指示物，则它获得敏捷异能。
- 如果你选择让该生物具有敏捷，则它会持续具有该异能。它不会因回合结束或受其他牌手操控而失去该异能。
- 如果生物进战场时上面有两个起事异能，则你可以选择让它得到两个+1/+1 指示物，一个+1/+1 指示物和敏捷，或两个敏捷。同一个生物上的数个敏捷异能不会累计，但我们不需要教古鲁人何谓正确的生活之道。

析米克关键字动作：演化

无论在什么生态系统当中，适应能力都是物种最后能否称雄的关键～而析米克联合的生机术士则乐于让物种根据自己设计的道路来进化。演化异能是析米克技术的最新结晶，赋予生物汲取法术力来增强自身力量与防御力的潜力。

空行造妖
{一}{绿}{蓝}
生物～造妖 / 突变体
2/3
飞行
{二}{绿}{蓝}：演化 1。（如果此生物上没有+1/+1 指示物，则在其上放置一个+1/+1 指示物。）

演化的正式规则解析如下：

701.42. 演化

701.42a 「演化 N」意指「如果此永久物上没有+1/+1 指示物，则在其上放置 N 个+1/+1 指示物。」

- 你始终都可以起动能令生物演化的异能。于该异能结算时，如果生物上面因故已有+1/+1 指示物，则你就不会在上面新放置+1/+1 指示物。
- 如果生物因故失去了其上的所有+1/+1 指示物，则你可以令其再度演化来获得新的+1/+1 指示物。

复出机制：混血法术力

混血法术力符号代表了可以用其中一种法术力支付的费用。举例来说，{白/蓝}可以用{白}或{蓝}来支付。它既是白色法术力符号，也是蓝色法术力符号。

参议院狮鹫
{二}{白/蓝}{白/蓝}
生物~狮鹫
3/2
飞行
当参议院狮鹫进战场时，占卜 1。

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

复出机制：连体牌

连体牌在效忠拉尼卡系列中复出，将从烽火拉尼卡系列开始的连体牌组合补充完整。本系列中的连体牌有半边的法术力费用由混血法术力组成，而另半边的法术力费用则必需有两种颜色的法术力才能支付。

威击
{红/绿}{红/绿}
瞬间
目标由你操控的生物对目标不由你操控的生物或鹏洛客造成伤害，其数量等同于前者的力量。
//
威胁
{二}{红}{绿}
法术
派出一个 4/4，红绿双色，具践踏异能的野兽衍生生物。

- 施放连体牌时，你需要选择要施放哪半边。本系列中的连体牌无法两边一同施放。
- 所有连体牌都是在一张牌上有两个牌面，但你将连体牌放进堆叠时，其上只有你所施放的那半边。只要该咒语在堆叠中，你未施放的另外半边牌的特征便会被忽略。举例来说，如果有效能让你无法施放总法术力费用等于或大于 4 的咒语，则你仍可以施放威击。

- 每张连体牌都只算是一张牌。举例来说，如果你弃掉一张连体牌，只算是你弃了一张牌，而非两张。如果有效应要计算你坟墓场中瞬间和法术牌的数量，则威击//威胁只会算作一张，而非两张。
- 每张连体牌有两个名字。如果有效应让你选择一个牌名，则你可以选择其中之一，但不能同时选择两个。
- 当连体牌在堆叠以外的区域，连体牌之特征始终为其两边之综合。举例来说，威击//威胁既是瞬间牌也是法术牌，且其总法术力费用为 6。这意味着，如果有效应让你从手上施放总法术力费用等于或小于 5 的牌，你不能施放威击或威胁。
- 如果你在复制咒语时，复制的是连体牌的半边，则该复制品也会是同一半边。举例来说，如果你复制威胁，则复制品也会是威胁，而非威击。

复出组合：拉尼卡双色地

效忠拉尼卡系列中有五张非基本地，每张都具有两种基本地类别。

无神祭祠

地~平原 / 沼泽

（{横置}：加{白}或{黑}。）

于无神祭祠进战场时，你可以支付 2 点生命。如果你未如此作，则无神祭祠须横置进战场。

- 与大多数双色地不同，此地具有两种基本地类别。它没有基本地超类别，因此你无法通过打开大门找到它；但它又具有相应的地类别，能够满足诸如水没墓穴（出自依夏兰系列）这类效应的检查。
- 如果有效应将此地横置放进战场，则你可以支付 2 点生命，但它仍是横置进战场。

简体中文版勘误

- 本系列简体中文版之冷酷主教牌张类别栏漏植「僧侣」类别，特此勘误。此牌的正确类别为：生物~吸血鬼 / 僧侣。
- 本系列简体中文版之晃动大地牌张文字栏中漏印古鲁部族徽记。此牌实际应具有该徽记，但请注意：公会徽记与游戏进行并无关联，也不会影响套牌构组。

单卡解惑

白色

恩典天使

{三}{白}{白}

生物~天使

5/4

闪现

飞行

当恩典天使进战场时，直到回合结束，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。

{四}{白}{白}，从你的坟墓场放逐恩典天使：你的总生命成为 10。

- 恩典天使的触发式异能并非防止伤害。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。
- 但恩典天使的触发式异能不会影响标记着「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。
- 要让某牌手的总生命成为 10，实际发生的事情是该牌手获得或失去相应数量的生命。举例来说，如果你的总生命是 2，则恩典天使的最后一个异能会让你获得 8 点生命；另一方面，如果你的总生命是 20，则它会令你失去 10 点生命。而其他会与获得生命或失去生命互动的牌，都会如此与这个效应产生互动。
- 在双头巨人游戏中，于恩典天使的触发式异能结算后，对你和 / 或你队友造成而会将你队伍总生命减少至 1 以下的伤害，都会改为将队伍总生命减少至 1。
- 在双头巨人游戏中，恩典天使的启动式异能会令你获得或失去生命，好让你队伍总生命成为 10。
- 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。

天使颂赞

{三}{白}

结界

每当一个由你操控的生物单独攻击时，它得+X/+X

直到回合结束，X 为由你操控的生物数量。

- 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，则天使颂赞的异能不会触发。
 - X 的数值于天使颂赞的异能开始结算时便已确定。就算由你操控的生物数量在该回合稍后时段中改变，X 的数值也不会改变。
-

城市坚兵

{三}{白}

生物~象 / 士兵

3/3

当城市坚兵进战场时，由你操控的生物得+1/+1直到回合结束。

- 城市坚兵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+1/+1。
-

放诸白日

{二}{白}

瞬间

消灭目标神器或结界。占卜 1。

- 如果放诸白日所指定的目标成为不合法目标，则此咒语不会结算。你不会占卜 1。如果该目标仍合法，但未被消灭（最有可能是因为它具有不灭异能），则你会占卜 1。
-

禁制精怪

{一}{白}{白}

生物~精怪 / 僧侣

3/3

当禁制精怪进战场时，直到你的下一个回合，对每个生物而言，除非其操控者为其支付{二}，否则它不能攻击你或由你操控的鹏洛客。

- 由于禁制精怪的触发式异能不会改变生物的特征，因此在该异能结算后才进战场的生物也会受其影响。
 - 于禁制精怪的效应生效期间，对于注记着「此生物若能攻击，则必须进行攻击」的生物而言，你的对手不一定要支付费用来让这些生物攻击。如果该生物没有可攻击的其他牌手或鹏洛客，则该生物就不攻击。
 - 就算禁制精怪在你的下一个回合到来前就已离开战场，其效应也仍会持续至该时刻。
 - 在双头巨人游戏中，生物可以攻击你的队友或由你队友操控的鹏洛客，而无需支付法术力。
-

第一城区勇士

{一}{白}

生物~人类 / 战士

2/2

每当你施放多色咒语时，派出一个 1/1 白色人类衍生生物。

- 第一城区勇士的触发式异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。
-

大司法通道

{一}{白}

瞬间

放逐目标由你操控的生物，然后将该牌在其拥有者的操控下移回战场。它获得先攻异能直到回合结束。

- 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。
 - 该生物会以未横置的状态返回战场，除非有其他效应令其横置进战场。
 - 所移回的牌不会再度成为之前指定其为目标之咒语或异能的目标。但不指定目标的咒语（例如卡娅之怒）仍会对其产生影响。
 - 如果以此法放逐某个衍生物，它将会完全消失且不会移回战场。
-

缓行城垛兽

{四}{白}

生物~野兽

4/5

警戒

当缓行城垛兽进战场时，放逐任意数量由你操控且非衍生物的其他生物，直到它离开战场为止。

每以缓行城垛兽放逐一张牌，它便得+2/+2。

- 如果缓行城垛兽在其触发式异能结算前便已离开战场，则你无法放逐任何非衍生物的生物。
 - 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。所放逐生物上的任何指示物都会消失。当这些牌移回战场时，它们会是全新物件，与先前所放逐的牌毫无关联。
 - 如果你所选择要放逐的牌离开了放逐区，或因故从未进入放逐区，则缓行城垛兽不会因该牌而得+2/+2。
-

战斗动员

{三}{白}

瞬间

由你操控的生物得+1/+3直到回合结束。将它们重置。

- 虽然由你操控且未横置的生物不能再度重置，但这些生物仍能得+1/+3。
-

坚毅看门狗

{白}

生物~猎犬

1/3

守军

{一}，牺牲坚毅看门狗：目标由你操控的生物获得不灭异能直到回合结束。（伤害与注明「消灭」的效应不会将它消灭。）

- 坚毅看门狗可以指定其本身为其异能的目标。虽然这样的话该异能会因为沒有合法目标而不会结算，因此没有生物会获得不灭异能，但你能藉此在没有其他生物可指定为目标的情况下牺牲坚毅看门狗。
-

哨兵印记

{一}{白}

结界~灵气

闪现

结附于生物

所结附的生物得+1/+2 且具有警戒异能。

附案~当哨兵印记进战场时，若你是在你的行动阶段施放此咒语，则所结附的生物获得系命异能直到回合结束。

- 如果未经施放而直接将哨兵印记放进战场，则就算当前是你的行动阶段，其附案异能也不会触发。
 - 在你选择以某生物攻击之后再让其获得警戒异能，不会使得它成为未横置；在该时点之后让生物失去警戒异能也不会使得该生物成为横置。
 - 同一个生物上的数个系命异能不会累计。
-

通天栓链

{白}

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物具有守军异能且失去飞行异能。

- 通天栓链能结附于根本未曾具有飞行异能的生物。
 - 所结附的生物稍后可通过其他效应获得飞行异能。
-

税赋压身

{三}{白}

结界

每当任一对手抓一张牌时，该牌手可以支付{二}。若该牌手未如此作，则你派出一个无色珍宝衍生神器，且具有「{横置}，牺牲此神器：加一点任意颜色的法术力。」

- 如果有效应要求牌手抓多张牌，则该牌手先抓起全部的牌，然后再决定要支付几次税赋压身触发式异能的费用。

尖塔精怪

{三}{白}

生物～精怪

2/4

飞行

由你操控且具飞行异能的其他生物得+0/+1。

- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此由你操控的其他具飞行异能的生物受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中尖塔精怪离开战场而变成致命伤害。

第十区老兵

{二}{白}

生物～人类 / 士兵

2/3

警戒

每当第十区老兵攻击时，重置另一个目标由你操控的生物。

- 如果重置进行攻击的生物，并不会把它移出战斗。

什一税征收员

{一}{白}

生物～人类 / 士兵

2/1

在你的回合中，对手施放的咒语增加{一}来施放，对手起动的异能也增加{一}来起动，但法术力异能除外。

往生 1（当此生物死去时，派出一个 1/1，白黑双色，具飞行异能的精怪衍生生物。）

- 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。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。触发式异能（以「当～」，「每当～」或「在～时」为开头）不受什一税征收员影响。
 - 要计算咒语的总费用，先从要支付的法术力费用或替代性费用开始，加上费用增加的数量（例如什一税征收员的效应），然后再减去费用减少的数量。无论施放咒语的总费用为何，该咒语的总法术力费用都不会改变。
 - 对于不需支付法术力即可起动的异能而言，对手在你的回合中起动这类异能时，需要支付{一}外加非法术力部分的费用才能起动。
-

难破妙阵

{二}{白}

瞬间

由你操控的生物获得不灭异能直到回合结束。

附案~如果你是在你的行动阶段施放此咒语，则在这些生物上各放置一个+1/+1 指示物，且它们获得警戒异能直到回合结束。

- 难破妙阵只会影响它结算时由你操控的生物。于该回合稍后时段才受你操控的生物不会获得不灭或警戒异能，也不会得到+1/+1 指示物。
-

蓝色

逮捕人的训诫

{二}{蓝}

瞬间

将目标生物移回其拥有者手上。

附案~如果你是在你的行动阶段施放此咒语，则抓一张牌。

- 如果在逮捕人的训诫试图结算时，该目标生物已是不合法目标，则此咒语不会结算。如果你是在你的行动阶段施放之，你也不会抓牌。
-

深洋生机术士

{蓝}

生物~人鱼 / 法师 / 突变体

1/1

{一}{蓝}：演化 1。（如果此生物上没有+1/+1 指示物，则在其上放置一个+1/+1 指示物。）

每当在深洋生机术士上放置一个或数个+1/+1 指示物时，抓一张牌，然后弃一张牌。

- 对于注记「在永久物上放置指示物时」触发的异能而言，这类异能在该永久物因故以上面有指示物的状态进战场时也会触发。
 - 你是在深洋生机术士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。
-

寒冰灵

{四}{蓝}

生物~元素

3/3

飞行

当寒冰灵进战场时，横置目标由对手操控的生物。它于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

- 寒冰灵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。

清空思绪

{二}{蓝}

法术

目标牌手将其坟墓场洗入其牌库。

抓一张牌。

- 清空思绪可以指定坟墓场中没有牌的牌手为目标。该牌手会将其牌库洗牌，然后你抓一张牌。
- 如果你将自己指定为清空思绪的目标，则它会在完成结算之后进入你的坟墓场，此时该处就只有清空思绪这一张牌。

拘捕守则

{二}{蓝}

瞬间

目标生物得-4/-0直到回合结束。

抓一张牌。

附案~如果你是在你的行动阶段施放此咒语，则横置该生物，且它于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

- 如果在拘捕守则试图结算时，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。
- 拘捕守则可以指定已横置的生物为目标。如果你是在你的行动阶段施放此咒语，则该生物于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

捕捉菁华

{蓝}{蓝}

瞬间

反击目标生物咒语。在至多一个目标由你操控的生物上放置一个+1/+1指示物。

- 你不能在没有生物咒语作为目标的情况下施放捕捉菁华。如果在捕捉菁华试图结算时，其中任一目标已是不合法目标，另一个目标仍会如常受到影响。
- 注记着「不能被反击」的生物咒语是捕捉菁华的合法目标。当捕捉菁华结算时，该咒语不会被反击，但你仍会在目标生物上放置一个+1/+1指示物。

全城有眼

{二}{蓝}

结界

在你的维持开始时，占卜1。

{五}{蓝}：交换全城有眼与目标非地永久物的操控权。

只可以于你能施放法术的时机下起此异能。

- 全城有眼最后一个异能的效应会一直持续下去。该效应不会在清除步骤中消除，且就算全城有眼离开战场，其效应也不会终止。
- 于全城有眼的最后一个异能结算时，全城有眼必须在战场上，且该目标非地永久物必须是合法目标。如果这两点有任一个不满足，则此异能就不会生效。
- 在多人游戏中，如果有牌手离开游戏，则所有由该牌手拥有的牌也会一同离开。如果你离开游戏，则让你获得目标非地永久物之操控权的效应会终止。

全面操弄

{X}{X}{蓝}{蓝}{蓝}

法术

获得 X 个目标生物和 / 或鹏洛客的操控权。

- 全面操弄之改变操控权的效应会一直持续下去。它不会在清除步骤中消除。
- 在多人游戏中，如果有牌手离开游戏，则由该牌手拥有的所有牌也会一同离开，且让该牌手获得永久物操控权的效应立即终止。

催眠渊栖怪

{三}{蓝}{蓝}

生物~章鱼

4/5

当催眠渊栖怪进战场时，派出两个 0/2 蓝色虚影衍生生物，它们具有「每当此生物阻挡一个生物时，后者于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。」

只要你操控虚影，催眠渊栖怪便具有辟邪异能。

- 只要你操控任何虚影，催眠渊栖怪便具有辟邪异能，而不仅限于虚影衍生物（例如其第一个异能派出者）。
- 如果攻击生物并未横置（最有可能是因为它具有警戒异能），则虚影衍生生物的触发式异能不会将其横置。

执着诉愿人

{一}{蓝}

生物~人类 / 参谋

1/3

{一}，{横置}：目标牌手将其牌库顶牌置入其坟墓场。

横置四个由你操控且未横置的参谋：目标牌手将其牌库顶的十二张牌置入其坟墓场。

名称为执着诉愿人的牌，在套牌中的数量不受限制。

- 你可以横置并未从你回合开始就持续操控的参谋，来支付执着诉愿人第二个异能的费用。

- 你无法横置同一个执着诉愿人来同时起动其上的（第一和第二）两个异能，你也无法如此来起动它和另一个执着诉愿人上的第二个异能。也就是说，如果你横置四个执着诉愿人，则该目标牌手只会失去其牌库顶上的十二张牌，而非顶上的四十八张。
- 执着诉愿人的最后一个异能会让你忽略「四张同名牌」规则。但不会让你忽略赛制本身的要求。举例来说，在效忠拉尼卡的限制赛中，你不能将个人牌张收藏中的执着诉愿人加入套牌，无论它们有多执着。

翼蜥
{蓝}
生物～火蜥蜴 / 龙兽
1/1
飞行
{七}{蓝}：演化 4。你坟墓场中每有一张瞬间与法术牌，此异能便减少{一}来起动。（如果此生物上没有 +1/+1 指示物，则在其上放置四个 +1/+1 指示物。）

- 翼蜥的起动式异能无法将其起动费用减少至{蓝}以下。

参议院讯使
{二}{蓝}
生物～鸟
1/4
飞行
{一}{白}：参议院讯使获得警戒异能直到回合结束。

- 在你选择以某生物攻击之后再让其获得警戒异能，不会使它成为未横置。

远见史芬斯
{二}{蓝}{蓝}
生物～史芬斯
4/4
你可以从你的起手牌中展示此牌。如果你如此作，则
在你的第一个维持开始时占卜 3。
飞行
在你的维持开始时，占卜 1。

- 牌手的「起手牌」是指在所有牌手均完成再调度，并进行完相应的「占卜」之后该牌手的手牌。如果牌手手上有会在某牌手起手牌中让该牌手能采取任何行动的牌，则先手开始游戏的牌手首先按照任意顺序依次执行这些行动，然后其他牌手依回合进行的顺序同样如此作。之后本盘游戏的第一个回合便开始。
 - 如果你从你的起手牌中展示了两张远见史芬斯，则你会占卜 3 两次，而非占卜 6。你在第一次占卜 3 之中放在牌库顶上的牌，也会在你第二次占卜 3 时看到。
-

思想坍塌

{一}{蓝}{蓝}

瞬间

反击目标咒语。其操控者将其牌库顶的三张牌置入其坟墓场。

- 注记着「不能被反击」的咒语是思想坍塌的合法目标。当思想坍塌结算时，该咒语不会被反击，但其操控者仍要将其牌库顶的三张牌置入其坟墓场。

真相束环

{二}{蓝}

结界

每当一个由对手操控的生物成为横置时，若它并非于将其宣告为攻击者时而如此，则你可以抓一张牌。

{四}{蓝}：横置目标不具飞行异能的生物。

- 该生物必须确实发生「从未横置成为横置」此动作，才会触发真相束环的异能。如果有效应试图横置某个已横置的生物，由于此时它已经横置，该异能不会触发。
- 如果生物是以横置状态进战场，则真相束环的第一个异能不会触发。
- 如果某个具警戒异能的生物被宣告为攻击者，然后于其在进行攻击期间成为横置，则真相束环的第一个异能会触发。

黑色

唤醒故军

{三}{黑}{黑}

法术

每位牌手各弃掉其手牌，然后派出等量的 2/2 黑色灵俑衍生物。

- 每位牌手分别派出的灵俑衍生物数量，等同于该牌手所弃掉的手牌数量，而非所有牌手弃掉的牌数总和。

负债血偿

{一}{黑}

法术

牺牲两个生物，以作为施放此咒语的额外费用。
抓三张牌。

- 施放负债血偿时，你必须牺牲正好两个生物。你无法不牺牲两个生物就施放此咒语，且你也不能牺牲两个以上的生物。

- 要等到施放完负债血偿、支付完其所有费用之后，牌手才能回应之。没人能试图消灭你所牺牲的生物来让你无法施放此咒语。

炙烤剑尖

{一}{黑}

瞬间

目标生物获得死触异能直到回合结束。

抓一张牌。

- 如果在炙烤剑尖试图结算时，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。

清空舞台

{四}{黑}

瞬间

目标生物得-3/-3直到回合结束。如果你操控力量等于或大于4的生物，则你可以将至多一张目标生物牌从你的坟墓场移回你手上。

- 除非你能指定一个生物为目标让其得-3/-3，否则你不能施放清空舞台。如果在清空舞台试图结算时，其中任一目标已是不合法目标，另一个目标仍会受到相应的影响。
- 无论是否操控力量等于或大于4的生物，你都可以指定一张在你坟墓场中的生物牌为目标。于清空舞台结算时，才决定你是否能将该生物牌移回。
- 先是该目标生物得-3/-3，然后再检查你是否操控力量等于或大于4的生物。此时该目标生物还未死去（若会死去的话）。

坠入深渊

{五}{黑}

法术

消灭目标生物。坠入深渊对该生物的操控者造成2点伤害。

- 如果在坠入深渊试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。没有牌手会受到伤害。如果该目标仍合法，但未被消灭（最有可能是因为它具有不灭异能），则其操控者会受到伤害。

剝祭场呼喊

{一}{黑}{黑}

法术

所有生物得-2/-2直到回合结束。放逐所有坟墓场中的所有于本回合中从战场进入该处之生物牌。如果本回合中有生物将死去，则改为将它放逐。

- 剝祭场呼喊之减少力量与防御力的效应只会影响它结算时已经在战场上的生物。本回合稍后时段才进战场的生物不会得-2/-2。
- 剝祭场呼喊之替代性效应会影响本回合中任何将死去的生物，就算于剝祭场呼喊结算时还不在于战场的生物也是一样。
- 于放逐坟墓场中的牌时，所有将会在得-2/-2后死去的生物仍在战场上。它们不会死去，而是会在剝祭场呼喊全部完成结算后，改为被放逐。

苦痛洗礼盘

{黑}

结界

每当你支付生命时，在苦痛洗礼盘上放置等量的鲜血指示物。

{一}{黑}，从苦痛洗礼盘上移去四个鲜血指示物：消灭目标生物。

- 苦痛洗礼盘的第一个异能属于触发式异能，而非起动式异能。此异能不能让你在想支付生命时就能支付生命；你需要利用其他方式来支付生命，例如血腥墓穴的异能。
- 只有标记着「支付」二字的效应才会让你支付生命。如果有效应允许你决定是否要失去生命或受到伤害，但未用到「支付」字眼，则不会算作你支付生命。

水沟骷髅妖

{黑}

生物～骷髅妖 / 战士

2/1

水沟骷髅妖须横置进战场。

{一}{黑}：将水沟骷髅妖从你的坟墓场移回你的手上。

只能在你的回合中起动此异能，且只有于本回合中有对手曾失去生命时才能起动。

- 对牌手造成的伤害会让牌手失去等量的生命。
- 在多人游戏中，如果某位对手在你的回合中失去生命，然后离开游戏，则你能起动水沟骷髅妖的异能。

高塔崇影（「买一盒」赠卡）

{四}{黑}{黑}

传奇生物～吸血鬼

3/3

飞行，系命

每当高塔崇影攻击时，防御牌手弃一张牌。

每当一张牌从任何区域置入对手的坟墓场时，在高塔崇影上放置一个+1/+1指示物。

- 如果高塔崇影攻击鹏洛客，该鹏洛客的操控者就是防御牌手。

- 当衍生物置入对手的坟墓场时，高塔崇影的最后一个异能不会触发。
-

不当遗产

{三}{黑}

结界

在你的维持开始时，不当遗产向每位对手各造成 1 点伤害且你获得 1 点生命。

{五}{黑}，牺牲不当遗产：它向目标对手造成 4 点伤害且你获得 4 点生命。

- 在双头巨人游戏中，不当遗产的第一个异能会让对手队伍失去 2 点生命且你获得 1 点生命。
-

瘟疫精怪

{二}{黑}

生物~精怪

3/2

威慑，死触

由你操控的瞬间与法术咒语具有死触异能。（它们对生物造成的任何数量伤害都足以消灭后者。）

- 瞬间或法术咒语必须实际对生物造成伤害才能将其消灭。单单指定其为目标还不够。如果该咒语是令其他物件来造成伤害，则该咒语本身不会造成伤害，其上的死触异能不会生效。造成 0 点伤害不算作造成伤害。
-

疫病老妖

{一}{黑}

生物~灵俑

2/1

每当疫病老妖被阻挡时，每个阻挡它的生物各得-1/-1直到回合结束。

- 对于注记在「当某个生物被阻挡时」触发的异能而言，当该生物被两个或更多生物阻挡时，这类异能也只会触发一次。
 - 如果所有阻挡疫病老妖的生物都死去，疫病老妖仍已被阻挡。它不会分配任何战斗伤害。
 - 如果疫病老妖于其触发式异能还在堆叠上的时候就离开战场，则在它离开战场前曾阻挡它的生物得-1/-1。
-

弃神僧侣

{一}{黑}

生物~人类 / 僧侣

1/2

{横置}，牺牲两个其他生物：任意数量的目标牌手各失去 2 点生命且牺牲一个生物。你加{黑}{黑}且抓一张牌。

- 只要你想，你也可以在不指定任何目标的情况下来启动弃神僧侣的异能。你仍会加{黑}{黑}且抓一张牌。
- 你可以指定无法牺牲生物的牌手为目标。他们仍会失去 2 点生命。
- 由于弃神僧侣的异能可能会具有目标，因此它不是法术力异能。就算你并未为其指定目标，该异能也会用到堆叠，且牌手可以回应之。

破坏魔后裔

{二}{黑}{黑}

生物~恶魔

4/4

揭幕{一}{黑}{黑}（如果本回合有对手曾失去生命，则你可以支付此咒语的揭幕费用而非法术力费用来施放它。）

飞行，践踏

在你的维持开始时，破坏魔后裔对每位牌手各造成 1 点伤害。然后如果你的总生命为 10 或更少，则在破坏魔后裔上放置一个+1/+1 指示物。

- 如果在破坏魔后裔的触发式异能结算后，所有牌手的总生命均为 0，则所有牌手同时输掉这盘游戏，本盘游戏以平手告终。
- 如果破坏魔后裔获得了系命异能，则它造成的伤害会让你同时获失去并获得生命。如果你的总生命是 1，则你不会输掉这盘游戏。
- 在双头巨人游戏中，破坏魔后裔的最后一个异能会让每支队伍各失去 2 点生命。然后如果你队伍总生命为 10 或更少，则你在破坏魔后裔上放置一个+1/+1 指示物。

尖塔破坏者

{二}{黑}

生物~昆虫

2/1

闪现

飞行

当尖塔破坏者进战场时，目标由你操控且具飞行异能的生物得+2/+0 直到回合结束。

- 尖塔破坏者可以指定其本身为其异能的目标。
-

地底城拾荒者
{三}{黑}
生物~食人魔 / 战士
3/3

当地底城拾荒者进战场时，你可以牺牲另一个生物。
若你如此作，则在地底城拾荒者上放置两个+1/+1 指示物，然后占卜 2。

- 你是于地底城拾荒者的异能结算时，才决定是否要牺牲生物（以及牺牲哪个生物）。在你选择要牺牲哪个生物，与在地底城拾荒者上放置两个+1/+1 指示物并占卜 2 之间，没有牌手能采取任何动作。
- 你无法多牺牲生物好在地底城拾荒者上放置更多+1/+1 指示物，也无法借此做法占卜更多次。

地底城之拥
{二}{黑}
瞬间
目标对手牺牲一个生物。如果你操控力量等于或大于 4 的生物，则你获得 4 点生命。

- 就算对手无法牺牲生物，你仍能获得 4 点生命。
- 检查你是否操控力量等于或大于 4 之生物的时机，是在对手牺牲生物后。如果某个你拥有的生物是被「放逐直到所牺牲的生物离开战场为止」，则检查时会将其计算在内。不过，在检查由你操控的生物特征时，因所牺牲的生物死去而触发的异能都还没有结算。
- 你只会获得 4 点生命，就算你操控多个力量等于或大于 4 的生物也是一样。

怀恨吸血鬼
{三}{黑}
生物~吸血鬼
2/3
每当另一个由你操控的生物死去时，怀恨吸血鬼向每位对手各造成 1 点伤害且你获得 1 点生命。

- 如果怀恨吸血鬼与一个或数个其他由你操控的生物同时死去，则每有一个其他此类生物，怀恨吸血鬼的异能便触发一次。
- 如果在由你操控的生物受到致命伤害之同时，你的总生命也降至 0 或更少，则在怀恨吸血鬼的触发式异能进入堆叠之前，你就已输掉这盘游戏。
- 在双头巨人游戏中，怀恨吸血鬼的异能会让对手队伍失去 2 点生命且你获得 1 点生命。

红色

叛行

{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。

- 你可以指定任何生物当成叛行之目标，包括未横置的或是已经由你操控的。
 - 就算获得某生物之操控权，也不会让你同时获得其上任何灵气或武具之操控权。
-

倍火妖

{二}{红}{红}

生物~元素

1/1

在你的维持开始时，从你的牌库顶开始展示牌，直到你展示出一张生物牌为止。直到你的下一个回合，倍火妖的基础力量成为该牌力量的两倍，且其基础防御力成为该牌防御力的两倍。将所展示的牌以随机顺序置于你的牌库底。

- 从你的重置步骤开始，到其异能于你的维持中结算为止，倍火妖都是 1/1 的生物。
 - 无论效应产生的顺序为何，都是由设定倍火妖基础力量和防御力之效应先生效，而后才轮到会影响倍火妖力量和 / 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。
 - 如果你展示了牌库里的所有牌，但未展示出生物牌，则倍火妖成为 0/0 生物，且你会以随机顺序将你的牌库放回。
-

灾祸行进

{一}{红}

结界

每当一个由你操控且力量等于或小于 1 的生物攻击时，

灾祸行进对其所攻击的牌手或鹏洛客造成 1 点伤害。

- 只要没有规则或效应阻止，力量等于或小于 0 的生物也可以攻击。虽然许多力量为 0 的生物同时具有守军异能，但并非所有此类生物都如此。
 - 只有在异能触发时，才会检查攻击生物的力量。灾祸行进的异能触发之后，就算该生物的力量发生改变，或在此异能结算之前就已离开战场，它也会对相应牌手或鹏洛客造成伤害。
 - 如果有数个由你操控且力量等于或小于 1 的生物攻击，则每有一个此类生物，灾祸行进的异能便会触发一次。每个异能都会令灾祸行进对相应牌手或鹏洛客造成 1 点伤害。
-

飞刀客

{三}{红}

生物~凡尔西诺 / 浪客

2/3

当飞刀客进战场时，它向每位对手各造成 1 点伤害并向由对手操控的每个生物各造成 1 点伤害。

- 在双头巨人游戏中，飞刀客的异能会使对手队伍失去 2 点生命。
-

控驭电能

{X}{红}{红}

瞬间

控驭电能对任意一个目标造成 X 点伤害。你可以从你手上施放一张总法术力费用等于或小于 X 的牌，且不需支付其法术力费用。

- 如果控驭电能所指定的目标成为不合法目标，则此咒语不会结算。你不会从你手上施放牌。
 - 让你「施放」某牌的效应，并不会让你能使用地牌。
 - 如果以此法对该目标造成了致命伤害，则于你从你手上施放牌的过程中，该目标仍然还留在战场上。它要等控驭电能全部完成结算后才会死去。如果该目标上具有任何会于你施放咒语时触发的异能，则这类异能会触发，但要等到该目标死去之后才会结算。
 - 就算当前不是你的回合，你也能以此法施放法术或永久物咒语。
 - 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（例如负债血偿），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。
-

野猪神烈焰

{五}{红}

瞬间

野猪神烈焰向目标由对手操控的生物造成 4 点伤害。然后如果你操控力量等于或大于 4 的生物，则野猪神烈焰对每个由该牌手操控的其他生物各造成 2 点伤害。

- 如果以此法对该目标造成了致命伤害，则于野猪神烈焰向其他生物造成伤害时（如适用），该目标仍然还留在战场上。受到致命伤害的生物要等野猪神烈焰全部完成结算后才会死去。
 - 如果野猪神烈焰所指定的目标成为不合法目标，则此咒语不会结算。没有生物会受到伤害。
-

鬼怪集群

{二}{红}

法术

派出若干 1/1 红色鬼怪衍生物，其数量等同于你坟墓场中名称为鬼怪集群之牌的数量加二。

- 在你计算你坟墓场中名称为鬼怪集群之牌的数量时，所施放的这一鬼怪集群仍在堆叠上。它不会将本身计算在内。

火牲祭师

{一}{红}

生物~凡尔西诺 / 祭师

1/3

每当任一对手起动神器、生物或地上不属法术力异能之异能时，火牲祭师对该牌手造成 1 点伤害。

{三}{红}{红}：直到回合结束，火牲祭师得+3/+3 且获得威慑异能。

- 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；它们的规则提示中会包含冒号（例如佩带）。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。
- 当对手起动某张手牌的异能（例如循环）或某张坟墓场中的牌之异能（例如骸骨巨龙的异能）时，火牲祭师的异能不会触发，就算如此作会将牌张放进战场也是一样。
- 火牲祭师的第一个异能会比触发它的异能先一步结算。
- 在有一个生物阻挡火牲祭师后，再起动后者的第二个异能，不会使火牲祭师成为未受阻挡。
- 同一个生物上的数个威慑异能不会累计。

照亮舞台

{二}{红}

法术

揭幕{红}（如果本回合有对手曾失去生命，则你可以支付此咒语的揭幕费用而非法术力费用来施放它。）

放逐你牌库顶的两张牌。直到你下一个回合结束，你可以使用这些牌。

- 照亮舞台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。
 - 施放被放逐的牌会导致其离开放逐区。你无法多次施放它。
 - 如果你未以此法使用某张牌，则该牌留在放逐区。
-

镜像行进

{五}{红}

结界

每当一个非衍生物的生物在你的操控下进战场时，掷硬币直到你猜错任一掷为止。你每猜对一掷，便派出一个衍生物，此衍生物为该生物之复制品。这些衍生物获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时，将它们放逐。

- 所有衍生物都是同时进战场。
- 每个衍生物都只会复制该生物上所印制的东西而已（除非该生物也复制了其他东西；后文将详述）。它不会复制下列状态：该生物是否为横置，它上面有没有指示物、结附了灵气、装备了武器，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。
- 如果所复制的生物本身已经复制了别的东西，则每个衍生物进战场时，都会是所选的生物正复制的样子。
- 如果所复制之生物的法术力费用中包含{X}，则 X 视为 0。
- 如果在镜像行进的异能结算前，该进战场的生物就离开战场，则会利用该生物在战场上已知的最后存在状况来决定衍生物的特征。
- 当此衍生物进战场时，所复制的生物之任何进战场异能都会触发。所复制的生物上面任何「于[此生物]进战场时」或「[此生物]进战场时上面有...」的异能也都会生效。

锐兹玛第狂欢人

{一}{红}

生物~人类 / 祭师

2/2

揭幕{二}{黑}{红}（如果本回合有对手曾失去生命，则你可以支付此咒语的揭幕费用而非法术力费用来施放它。）

当锐兹玛第狂欢人进战场时，弃一张牌，然后抓一张牌。若曾支付锐兹玛第狂欢人的揭幕费用，则改为弃掉你的手牌，然后抓三张牌。

- 锐兹玛第狂欢人就只是红色。它不是黑色，就算你是支付其揭幕费用来施放的也是一样。
- 如果你没有手牌，则你不会弃牌，然后你会依情况抓一张牌或三张牌。

研读瓦砾

{三}{红}

法术

消灭目标地。占卜 2。

- 如果在研读瓦砾试图结算时，该目标地已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你不会占卜 2。如果该目标仍合法，但未被消灭（最有可能是因为它具有不灭异能），则你会占卜 2。

瓦砾区隐世魔
{四}{红}
生物~食人魔 / 狂战士
6/5

瓦砾区隐世魔每次战斗若能攻击，则必须攻击。

- 如果瓦砾区隐世魔因故无法攻击（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。

蹊行废墟
{五}{红}
生物~元素
6/6

当蹊行废墟进战场时，计算由你操控的生物上之+1/+1 指示物总数量。本回合中，由对手操控且力量等于或小于该数量的生物不能进行阻挡。

- 只有于蹊行废墟的异能结算时，才会计算由你操控的生物上之+1/+1 指示物总数量。虽然受此异能影响而不能进行阻挡的那组生物会随着其力量更动而发生变化，但依照由你操控的生物上之+1/+1 指示物总数量确定的这一用于比较之基准数字不会改变，就算在该回合稍后时段指示物总数量发生变化也是一样。
- 一旦某个力量足够大的生物已进行阻挡，此时再改变该阻挡生物的力量也不会将其移出战斗，也不会让受其阻挡的生物成为未受阻挡。
- 如果在蹊行废墟的异能结算时，由你操控的生物上没有+1/+1 指示物，则本回合中，力量等于或小于 0 的生物不能进行阻挡。

烙印
{一}{红}
瞬间
烙印对目标生物造成 2 点伤害。如果本回合中该生物将死去，则改为将它放逐。

- 如果该目标生物在该回合中因故将死去，烙印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。就算烙印并未对该目标生物造成伤害（可能是由于防止性效应），放逐这部分效应仍会对该目标生物生效。
-

始卡克残虐者

{三}{红}{红}

生物~龙

4/4

起事（于此生物进战场时，你选择「+1/+1 指示物」或「敏捷」异能。它进战场时上面有所选加成。）

飞行

{三}{红}：始卡克残虐者对任意一个或两个目标造成共 2 点伤害，你可以任意分配。只能于始卡克残虐者上有+1/+1 指示物时起动此异能。

- 你分配该伤害的时机，是于你起动始卡克残虐者的异能时，而不是于其结算时。每个目标必须至少分配 1 点伤害。换句话说，于你起动始卡克残虐者的异能时，你选择是要让它对单一目标造成 2 点伤害，或对两个目标各造成 1 点伤害。
- 如果始卡克残虐者的异能有两个目标，但其中一个成为不合法目标，则剩余目标会受到 1 点伤害，而非 2 点。
- 一旦起动了始卡克残虐者的异能，则就算始卡克残虐者上的+1/+1 指示物均被移去或它离开战场，该异能仍会结算。

熔护区火灵

{一}{红}

生物~元素

2/1

{二}{红}，牺牲熔护区火灵：获得目标力量等于或小于 3 之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。只可以于你能施放法术的时机下起动此异能。

- 你可以指定任何力量等于或小于 3 的生物当成熔护区火灵的异能之目标，包括未横置的或是已经由你操控的。
- 一旦熔护区火灵的异能已结算，就算该生物的力量被提升至 3 以上，你仍会继续操控该生物。

击矛手

{红}

生物~鬼怪 / 战士

0/2

守军

{横置}：击矛手对每位牌手各造成 1 点伤害。

- 在双头巨人游戏中，击矛手的异能会让每支队伍各失去 2 点生命。
-

疾风击
{红}
瞬间
直到回合结束，目标生物得+1/+0且获得先攻异能。
占卜1。

- 如果在疾风击试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你不会占卜1。

锡街躲闪客
{红}
生物~鬼怪 / 浪客
1/1
敏捷
{红}：锡街躲闪客本回合只能被具守军异能的生物阻挡。

- 在锡街躲闪客被不具守军异能的生物阻挡后再启动其异能，不会使得其成为未受阻挡。

绿色

生源进化
{四}{绿}{绿}
法术
将三个+1/+1指示物分配给一个，两个或三个目标生物，然后分别将这些生物上的+1/+1指示物数量加倍。

- 于你施放生源进化时，便一并选择生源进化的目标数量，同时决定指示物的分配方式。每个目标至少要分配一个指示物。这意味着，（举例来说）你不能指定三个生物为目标，然后分别为其分配两个、一个和零个指示物。
- 如果于生源进化试图结算时，某些生物已经是不合法目标，则原本的指示物分配方式依然适用，只是已成为不合法目标者不会获得指示物。这些指示物不会改为放在合法目标上。
- 将永久物上面的+1/+1指示物数量加倍之流程是：在其上放置等同于上面已有之数量的+1/+1指示物。而其他会与放置指示物互动的牌，都会如此与这个效应产生互动。

灭世劫前锋
{五}{绿}{绿}{绿}
生物~野猪
7/7
警戒，践踏，敏捷
当灭世劫前锋进战场时，直到回合结束，由你操控的其他生物得+2/+2且获得警戒与践踏异能。

- 灭世劫前锋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+2/+2，也不会获得警戒或践踏异能。

盛怒冠角牛

{二}{绿}{绿}

生物~犀牛

4/4

盛怒冠角牛不能被力量等于或小于 2 的生物阻挡。

- 一旦已有力量等于或大于 3 的生物阻挡了此生物，则就算改变该阻挡生物的力量，也不会使此生物成为未受阻挡。

生长室守护者

{一}{绿}

生物~妖精 / 蟹 / 战士

2/2

{二}{绿}：演化 2。（如果此生物上没有+1/+1 指示物，则在其上放置两个+1/+1 指示物。）

每当在生长室守护者上放置一个或数个+1/+1 指示物时，你可以从你的牌库中搜寻一张名称为生长室守护者的牌，展示该牌，将它置于你手上，然后将你的牌库洗牌。

- 对于注记「在永久物上放置指示物时」触发的异能而言，这类异能在该永久物因故以上面有指示物的状态进战场时也会触发。

古鲁驯兽师

{三}{绿}

生物~人类 / 祭师

2/2

起事（于此生物进战场时，你选择「+1/+1 指示物」或「敏捷」异能。它进战场时上面有所选加成。）

每当古鲁驯兽师攻击时，另一个目标由你操控的生物得+X/+0 直到回合结束，X 为古鲁驯兽师的力量。

- X 的数值会于古鲁驯兽师的触发式异能结算时决定。数值确定后，就算古鲁驯兽师的力量在该回合稍后时段中发生变化，X 的数值也不会改变。
 - 如果古鲁驯兽师在其触发式异能结算前就已离开战场，则利用其最后在战场上时的力量来决定 X 的值。
 - 如果于古鲁驯兽师的触发式异能结算时，其力量为负数，则 X 视为 0。换句话说，该异能不会使生物的力量降低。
-

卫护计划

{三}{绿}

结界

每当一个非衍生物的生物在你的操控下进战场时，若它与由你操控的其他生物和你坟墓场中的生物牌都不同名，则抓一张牌。

- 于该生物进战场和于卫护计划的异能结算时，都将检查由你操控的生物和你坟墓场的生物牌中是否有与进战场的生物同名者。如果进战场的生物存在同名情况，则该异能根本不会触发；如果于异能结算时，出现了同名的情况，你也不会抓牌。
- 如果于卫护计划的异能仍在堆叠上的时候，该进战场的生物就已进入你的坟墓场，则这一张牌就成为你坟墓场中的生物牌，令原本在战场上的生物与之同名，因此你不会抓牌。
- 如果于卫护计划的异能仍在堆叠上的时候，该进战场的生物先离开战场再返回，则这一张牌会算作一个全新生物，算在「由你操控的其他生物」当中，令原本在战场上的生物与之同名，因此你不会抓牌。不过这「全新生物」也会触发卫护计划的异能，你会于这新触发的异能结算时抓牌。

护育德鲁伊

{一}{绿}

生物~妖精 / 德鲁伊

0/2

{横置}：加一点法术力，其类别为由你操控的地能产生之任一类别。如果护育德鲁伊上有+1/+1 指示物，则改为加三点该类别的法术力。

{三}{绿}{绿}：演化 3。（如果此生物上没有+1/+1 指示物，则在其上放置三个+1/+1 指示物。）

- 法术力的类别包括白色，蓝色，黑色，红色，绿色和无色。
- 改变地的类别，或让地获得异能，都会影响该地能产生的法术力之类别。
- 护育德鲁伊会检查由你操控的地之产生法术力的异能之效应，但不会检查其费用或起动条件。举例来说，工业尖塔注明「{横置}，支付 1 点生命：加一点任意颜色的法术力。只能于你操控神器时起动此异能。」如果你操控工业尖塔和护育德鲁伊，则你可以横置护育德鲁伊来产生任意颜色的法术力。至于你是否操控神器，是否能支付 1 点生命，或是工业尖塔是否未横置，则并不重要。
- 护育德鲁伊不在乎你的地对本身所产生的法术力之任何限制条件或额外效应，例如无主领地和公会法师集会地之类。它只会产生一点相应类别的法术力，且没有限制条件或额外效应。

部族狂愤

{三}{绿}

瞬间

消灭所有神器和结界。每以此法消灭一个永久物，其操控者便派出一个 3/3 绿色半人马衍生生物。

- 所有被消灭的神器和结界先离开战场后，才会派出半人马，所以这些神器或结界的异能不会影响衍生物进战场的状态，也不会因此触发。

- 如果某个永久物具有不灭异能，则它并未以此法被消灭，因此其操控者不会为此派出半人马衍生物。如果它被消灭，但被置入了坟墓场以外的区域，则其操控者会为此派出半人马衍生物。

射手齐发

{二}{绿}

瞬间

消灭目标具飞行异能的生物。射手齐发向每个由对手操控且具飞行异能的生物各造成 1 点伤害。

- 如果在射手齐发试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。没有生物会受到伤害。如果该目标仍合法，但未被消灭（最有可能是因为它具有不灭异能），则由对手操控且具飞行异能的生物都会受到伤害，或许也包括该目标生物。
- 你所有对手操控之具飞行异能的生物都会受到伤害，包括「未操控该目标具飞行异能的生物之对手」的飞行生物。

撒路里护持师

{绿}

生物~树灵

0/3

守军

{横置}，横置一个由你操控且未横置的生物：加一点任意颜色的法术力。

- 支付撒路里护持师之起动式异能费用时，你可以横置任意一个由你操控且未横置的生物；这包括了你并未在自己最近的一回合开始时持续操控的生物。不过，你必须在自己最近的一回合开始时就已持续操控撒路里护持师。

顽石之力

{绿}

瞬间

在目标由你操控的生物上放置一个+1/+1 指示物。重置该生物。

- 顽石之力能指定任何由你操控的生物为目标，包括并未是横置状态者。

据地野猪

{一}{绿}

生物~野猪

2/2

每当一个力量等于或大于 4 的生物在你的操控下进场时，直到回合结束，据地野猪得+1/+1 且获得警戒异能。

- 该生物进战场时力量就必须等于或大于 4，这样才会触发据地野猪的异能。会考虑提升（或降低）生物力量之静止式异能的影响。不过，你不能让一个力量为 3 以下的生物进战场，然后再用咒语、起动式异能或触发式异能来提升其力量，以期触发据地野猪的异能。
- 如果该进战场的生物在进战场后力量变为 3 以下，则据地野猪仍会得+1/+1 且获得警戒异能。
- 如果于据地野猪进战场时其力量提升到了 4 以上，则它会触发自己的异能。

巨身争斗

{一}{绿}

瞬间

如果此咒语以由你操控且其上有+1/+1 指示物的生物为目标，则它减少{一}来施放。

目标由你操控的生物与目标不由你操控的生物互斗。

（它们各向对方造成等同于本身力量的伤害。）

- 如果于巨身争斗的异能结算时，其中任一目标已经是不合法的目标，则两个生物都不会造成或受到伤害。

多色

吸收

{白}{蓝}{蓝}

瞬间

反击目标咒语。你获得 3 点生命。

- 注记着「不能被反击」的咒语是吸收的合法目标。当吸收结算时，该咒语不会被反击，但你依旧会获得 3 点生命。

大教堂缠钟灵

{白}{白}{黑}{黑}

生物~精怪

3/4

当大教堂缠钟灵进战场时，每位对手各弃一张牌，且你获得 3 点生命。

- 就算并非所有对手都弃了牌（包括没有对手弃牌的情况），你也能获得 3 点生命。
-

生机术士佣兽

{绿}{蓝}

生物~突变体

2/2

由你操控的生物之起动式异能减少{二}来起动。此效应无法让起动异能所需的法术力费用少于一点法术力。

{横置}：目标生物于本回合中下一次演化时，它视同其上没有+1/+1 指示物地演化。

- 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）不受生机术士佣兽的减少费用异能影响。
- 生机术士佣兽的效应只会影响战场上由你操控之生物的异能。不会减少生物牌上会在其他区域生效之起动式异能的费用（例如循环）。
- 对于起动费用中仅包含一点一般法术力及若干其他法术力符号的异能而言，其费用只会减少{一}。
- 生机术士佣兽的最后一个异能不会增加或移去指示物。它只是让其上已有+1/+1 指示物的生物也能演化。

波朗族破坏人

{三}{红}{绿}

生物~食人魔 / 战士

4/4

{横置}，从由你操控的生物上移去一个+1/+1 指示物：

波朗族破坏人对任意一个目标造成 2 点伤害。

- 起动波朗族破坏人的异能时，你必须从由你操控的生物上移去正好一个+1/+1 指示物；你无法不移去+1/+1 指示物就起动此异能，且你也不能移去多个指示物。

俘获观众

{五}{黑}{红}

结界

于俘获观众进战场时，选择一位对手。俘获观众在该牌手的操控下进战场。

在你的维持开始时，选择一项，且不得是此前选过的~

- 你的总生命成为 4。
- 弃掉你的手牌。
- 每位对手各派出五个 2/2 黑色灵俑衍生生物。

- 一旦俘获观众受对手操控后，其触发式异能便会于该牌手的维持中触发，且是由该牌手为其作选择。俘获观众的前两个模式会影响操控它的牌手，而最后一项则是让其操控者的对手派出衍生物。
- 要让某牌手的总生命成为 4，实际发生的事情是该牌手获得或失去某数量的生命。举例来说，如果某牌手的总生命是 20，则俘获观众会让该牌手失去 16 点生命；另一方面，如果其总生命是 1，则

俘获观众会让该牌手获得 3 点生命。而其他会与获得生命或失去生命互动的牌，都会如此与这个效应产生互动。

- 就算你的总生命已经是 4，你也可以选择俘获观众的第一项。类似地，就算你已经没有手牌，你也可以选择俘获观众的第二项。
- 如果全部三项都已选过，则俘获观众的触发式异能会从堆叠中移除，且没有效果，但俘获观众会留在战场上。
- 在双头巨人游戏中，俘获观众的第一个模式会令其操控者获得或失去生命，好让其队伍总生命成为 4。
- 在多人游戏中，如果俘获观众的拥有者离开游戏，则俘获观众会随其一起离开游戏。如果俘获观众的操控者离开了游戏，则俘获观众会被放逐（假设俘获观众的操控者并非其拥有者）。

冲锋战野猪（仅出现在鹏洛客套牌中）

{一}{红}{绿}

生物~野猪

3/1

敏捷（此生物受你操控时便能攻击与{横置}。）

只要你操控多密鹏洛客，冲锋战野猪便得+1/+1 且具有践踏异能。（它造成之过量战斗伤害能对所攻击的牌手或鹏洛客造成之。）

- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此冲锋战野猪受到之非致命伤害，可能会因在该回合中多密离开战场而变成致命伤害。

烬火藤蔓

{红}{绿}

结界

每当任一对手施放非生物咒语时，烬火藤蔓对该牌手造成 1 点伤害。

{一}，牺牲烬火藤蔓：消灭目标神器或结界。烬火藤蔓对该永久物的操控者造成 2 点伤害。

- 烬火藤蔓的触发式异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。
 - 如果在烬火藤蔓的起动式异能试图结算时，该目标永久物已经是不合法目标，则此异能不会结算。没有牌手会受到伤害。如果该目标仍合法，但未被消灭（最有可能是因为它具有不灭异能），则其操控者会受到伤害。
 - 烬火藤蔓可以指定其本身为其起动式异能的目标。虽然这样的话该异能会因为缺少合法目标而不会结算，因此没有牌手会受到伤害，但你能藉此在没有其他结界可指定为目标的情况下牺牲烬火藤蔓。
-

部族公会法师
{红}{绿}
生物~人类 / 祭司
2/2

{一}{红}, {横置}: 目标生物本回合不能进行阻挡。
{二}{绿}, {横置}: 目标由你操控的地成为 4/4, 具敏捷异能的元素生物直到回合结束。它仍然是地。

- 在某个生物已进行阻挡后再起部族公会法师的第一个异能, 并不会将该进行阻挡的生物移出战斗, 也不会令被其阻挡的生物成为未受阻挡。
- 部族公会法师的第二个异能不会将成为生物的地重置。

联合公会法师
{绿}{蓝}
生物~人鱼 / 法术师
2/2

{一}{绿}, {横置}: 本回合中, 由你操控的生物进战场时上面有一个额外的+1/+1 指示物。
{一}{蓝}, {横置}: 将一个+1/+1 指示物从目标由你操控的生物移到另一个目标由你操控的生物上。

- 如果某生物正常进战场时上面没有+1/+1 指示物, 则联合公会法师的第一个异能会令其进战场时上面有一个+1/+1 指示物。
- 如果于联合公会法师的第二个异能结算时, 该异能的第一个目标生物上面没有+1/+1 指示物, 则什么都不会发生。第二个目标生物不会获得+1/+1 指示物。
- 如果在联合公会法师的第二个异能试图结算时, 任一目标生物已经是不合法目标, 则什么都不会发生。没有生物会失去+1/+1 指示物, 也没有生物会获得+1/+1 指示物。

扣留代行官
{一}{白}{蓝}
生物~维多肯 / 法术师
1/3

当扣留代行官进战场时, 放逐目标由对手操控的非地永久物, 以及由该牌手操控且与该永久物同名的所有其他非地永久物, 直到扣留代行官离开战场为止。

- 此异能只有一个目标。其他具有该名称的永久物未被指定为目标。举例来说, 对于某个具辟邪异能的永久物而言, 如果其名称与作为目标的非地永久物相同, 则它也会被放逐。
- 如果在此异能试图结算时, 该目标生物已是不合法的目标, 则此异能不会结算。没有东西会被放逐。
- 如果扣留代行官在其触发式异能结算前就离开了战场, 则没有东西会被放逐。
- 结附于所放逐永久物上的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。武器则会被卸装并留在战场上。所放逐永久物上的任何指示物都会消失。

- 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。
- 衍生生物的名称与派出时的生物类别相同，除非该衍生物为其他生物的复制品，或派出该衍生生物的效应特别给予它另一个名称。

致乱多密

{二}{红}{绿}

传奇鹏洛客~多密

5

+1: 加{红}或{绿}。如果该法术力用以支付生物咒语，则它获得起事异能。

-3: 检视你牌库顶的四张牌。你可以展示其中至多两张生物牌，并将它们置于你手上。将其余的牌以随机顺序置于你的牌库底。

-8: 你获得具有「在每个结束步骤开始时，派出一个4/4，红绿双色，具践踏异能的野兽衍生生物」的徽记。

- 因为属于忠诚异能，所以多密的第一个异能不是法术力异能。你只可以于你能施放法术的时机下启动此异能。它会用到堆叠，且可以被回应。

焚城暴徒多密（仅出现在鹏洛客套牌中）

{四}{红}{绿}

传奇鹏洛客~多密

4

+2: 直到回合结束，由你操控的生物得+1/+1且获得敏捷异能。

-3: 焚城暴徒多密对任意一个目标造成3点伤害。

-8: 在每个由你操控的生物上各放置三个+1/+1指示物。这些生物获得践踏异能直到回合结束。

- 多密的第一个异能和第三个异能都只会影响其结算时由你操控的生物。对于在相应异能结算后的当回合稍后时段中才受你操控的生物而言，它不会受到该异能的影响。具体来说，这类生物不会得+1/+1、不会获得敏捷异能（第一个异能），也不会获得践踏或得到三个+1/+1指示物（第三个异能）。

律法筑师多温（仅出现在鹏洛客套牌中）

{四}{白}{蓝}

传奇鹏洛客~多温

5

+1: 你获得2点生命且抓一张牌。

-1: 横置目标生物。它于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

-9: 横置所有由目标对手操控的永久物。该牌手略过其下一个重置步骤。

- 多温的第二个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。
- 在双头巨人游戏中，如果有效应要求牌手略过其下一个重置步骤，则整支队伍都会略过该步骤。

大仲裁者多温
{一}{白}{蓝}
传奇鹏洛客~多温
3

+1: 直到回合结束，每当一个由你操控的生物对任一牌手造成战斗伤害时，在大仲裁者多温上放置一个忠诚指示物。

-1: 派出一个 1/1 无色，具飞行异能的振翼机衍生神器生物。你获得 1 点生命。

-7: 检视你牌库顶的十张牌。将其中三张置于你手上，其余的牌则以随机顺序置于你的牌库底。

- 对于多温第一个异能产生的延迟触发式异能而言，在本回合中你每有一个生物对任一牌手造成战斗伤害，该异能便会触发一次。每次异能结算时，多温都只会得到一个忠诚指示物，无论造成了多少点伤害都一样。
- 于多温的最后一个异能结算时，如果你牌库中的牌已不足十张，则检视剩余的所有牌，将其中三张置于你手上（若你牌库中的牌已不足三张，则全部置于你手上），然后将剩余的牌以随机顺序放回。

多温凝思
{一}{白}{蓝}
结界

当多温凝思进战场时，你获得 2 点生命且抓一张牌。
每当你在你的行动阶段施放瞬间咒语时，你可以将多温凝思移回其拥有者手上。

- 多温凝思的第二个异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。
- 多温凝思的最后一个异能，只有于其在战场上的时候才会触发。它不会从你的坟墓场移回。

多温的驱散（仅出现在鹏洛客套牌中）

{二}{白}{蓝}
瞬间

将至多一个目标已横置的生物置于其拥有者的牌库顶。
你可以从你的牌库和 / 或坟墓场中搜寻一张名称为律法筑师多温的牌，展示该牌，并将它置于你手上。如果你以此法搜寻你的牌库，则将它洗牌。

- 如果你为多温的驱散指定了一个已横置的生物为目标，但该目标因故成为不合法，则此咒语不会结算。你不会搜寻多温。
-

紧急权力

{五}{白}{蓝}

瞬间

每位牌手将其手牌与坟墓场洗入其牌库，然后各抓七张牌。放逐紧急权力。

附案~如果你是在你的行动阶段施放此咒语，则你可以将一张总法术力费用等于或小于 7 的永久物牌从你手上放进战场。

- 如果你手上某张牌的法术力费用包括{X}，则 X 视为 0。

炎刃艺师

{黑}{红}

生物~人类 / 祭师

2/2

敏捷

在你的维持开始时，你可以牺牲一个生物。当你如此作时，炎刃艺师向目标对手或鹏洛客造成 2 点伤害。

- 炎刃艺师的触发式异能进堆叠时不指定目标。在该异能结算过程中，你可以牺牲一个生物。当你如此作时，自身触发式异能触发，你是在此时选择目标对手或鹏洛客，并对其造成伤害。这类效应与注记「若你如此作...」之效应的区别是在：于你牺牲生物之后，但在实际造成伤害之前，牌手仍能有所行动。

快生蜥蛙

{三}{绿}{蓝}

生物~蛙 / 蜥蜴

3/3

践踏

当快生蜥蛙进战场时，你可以从由你操控的生物上移去总共任意数量的+1/+1 指示物。若你如此作，则在快生蜥蛙上放置该数量两倍的+1/+1 指示物。

- 你是在快生蜥蛙的异能结算的过程中移去指示物并在快生蜥蛙上放置指示物。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。
- 如果快生蜥蛙在其异能触发后就离开战场，则尽管你不会在快生蜥蛙上放置任何指示物，你仍可以从由你操控的生物上移去总共任意数量的+1/+1 指示物。
- 如果有效应让快生蜥蛙以上面有+1/+1 指示物的状态进战场，则你可以利用其触发式异能移去这些指示物，然后放回两倍数量。

直击要害

{三}{黑}{红}

瞬间

消灭目标生物。占卜 1。

- 如果直击要害所指定的目标成为不合法目标，则此咒语不会结算。你不会占卜 1。如果该目标仍合法，但未被消灭（最有可能是因为它具有不灭异能），则你会占卜 1。

攫掠索尔兽

{三}{白}{黑}

生物～索尔兽

3/3

飞行

当攫掠索尔兽进战场时，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，攫掠索尔兽的异能会让对手队伍失去 4 点生命且你获得 2 点生命。

成长涡旋

{绿}{蓝}

瞬间

抓一张牌。你可以将一张地牌从你手上放进战场。

- 成长涡旋的效应不算使用地。就算当前不是你的回合，或你在该回合中已使用过地，它仍能将一张地牌放进战场。

高度戒备

{一}{白}{蓝}

结界

由你操控的每个生物皆依照其防御力来分配战斗伤害，而不是依照力量。

由你操控的生物能视同不具守军异能地进行攻击。

{二}{白}{蓝}：重置目标生物。

- 高度戒备的第一个异能没有实际改变生物的力量；它只是改变生物所分配的战斗伤害数量。所有其他检查力量或防御力的规则与效应，都会使用原本的数值。举例来说，当战场上有高度戒备时，巨身争斗也不会令生物利用其防御力来互斗。

水螅融合体

{X}{绿}{蓝}

生物～水母 / 多头龙 / 野兽

0/0

当你施放此咒语时，你获得 X 一半数量的生命，且

抓 X 一半数量的牌。各数量小数点后均舍去。

飞行，践踏

水螅融合体进战场时上面有 X 个+1/+1 指示物。

- 水螅融合体的第一个异能是于你施放它的时候触发，其异能会比咒语本身先一步结算。就算水螅融合体被反击，此异能仍会结算。

灾祸歌伶裘蒂丝

{一}{黑}{红}

传奇生物~人类 / 祭师

2/2

由你操控的其他生物得+1/+0。

每当一个由你操控且非衍生物的生物死去时，灾祸歌

伶裘蒂丝对任意一个目标造成 1 点伤害。

- 当裘蒂丝死去时，如果它不是衍生物，则它最后一个异能会触发。
- 如果裘蒂丝与一个或数个其他由你操控且非衍生物的生物同时死去，则每有一个此类生物，裘蒂丝的异能使触发一次。
- 如果在由你操控且非衍生物的生物受到致命伤害的同时，你的总生命也降至 0 或更少，则在裘蒂丝的触发式异能进入堆叠之前，你就已输掉这盘游戏。

欧佐夫僭位卡娅

{一}{白}{黑}

传奇鹏洛客~卡娅

3

+1: 将至多两张目标在同一坟墓场中的牌放逐。如果以此法放逐了至少一张生物牌，则你获得 2 点生命。

-1: 放逐目标非地永久物，且其总法术力费用须等于或小于 1。

-5: 欧佐夫僭位卡娅对目标牌手造成伤害，其数量等同于放逐区中由该牌手拥有之牌的数量，且你获得等量的生命。

- 如果某个永久物的法术力费用中包含 {X}，则 X 视为 0。
- 衍生物通常没有法术力费用（除非它已复制了别的东西）。而在正常情况下没有法术力费用的东西，其总法术力费用为 0。
- 卡娅的最后一个异能让你获得的「等量」生命，等同的是放逐区中由目标牌手拥有之牌的数量。就算有效应会让她对该牌手造成的伤害数量发生增减，也不会影响你获得的生命数量。

卡娅之怒

{白}{白}{黑}{黑}

法术

消灭所有生物。你获得若干生命，其数量等同于由你操控的生物中，以此法被消灭的数量。

- 如果某个由你操控的生物具有不灭异能，则它并未以此法被消灭，因此在计算获得生命的数量时不会将其算入。如果某个由你操控的生物被消灭，但被置入了坟墓场以外的区域，在计算获得生命的数量时会将其算入。
-

俄佐立变节者拉温妮

{白}{蓝}

传奇生物~人类 / 士兵

2/2

每位对手均不能施放总法术力费用大于由其操控之地数量的非生物咒语。

每当任一对手施放咒语，若施放它时未支付过法术力，则反击该咒语。

- 就算牌手知道咒语会被拉温妮反击，其仍能施放之。会因施放咒语而触发的异能仍会触发并结算（若适用），且任何计算施放过咒语数量的效应也会如常计算（若适用）。
- 改变或替代施放咒语所需费用的效应（例如揭幕）不会影响咒语的总法术力费用，因此某咒语是否会因拉温妮的第一个异能之影响而不能施放，不会因此类效应的存在而改变。
- 对于法术力费用中有{X}的咒语，则利用为 X 所选的值来确定该咒语的总法术力费用。
- 如果有效应让牌手以「不需支付其法术力费用」的方式来施放某咒语，该牌手就不能以支付其法术力费用的方式施放之，除非有其他规则或效应允许其如此作。

律法师的束缚

{一}{白}{蓝}

结界~灵气

闪现

结附于生物

所结附的生物不能进行攻击或阻挡，且其起动式异能都不能起动。

- 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）不受律法师的束缚影响。
- 一旦某生物已进行攻击或阻挡，施放律法师的束缚不会将该生物移出战斗。类似地，一旦已起动生物上的某个异能，施放律法师的束缚也不会反击该异能。

褻渎亡者

{二}{黑}{红}

瞬间

将目标生物牌在你的操控下从对手的坟墓场放进战场。

直到回合结束，它得+2/+0且获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时，将它牺牲。

- 如果你是在某位牌手的结束步骤中施放褻渎亡者，则该生物会在战场上留到下一个回合的结束步骤为止。不过，赋予其+2/+0及敏捷异能的效应会在褻渎亡者结算当回合的清除步骤（在结束步骤之后）中消除。
- 在多人游戏中，如果有牌手离开游戏，则由该牌手拥有的所有牌也会一同离开。如果你离开游戏，则因褻渎亡者的效应而受你操控的生物会被放逐。

古式信徒妮恰
{三}{红}{绿}
传奇生物～半人马 / 德鲁伊

5/5

你不能施放非生物咒语。

每当你横置一个地以产生法术力时，加一点该地已产生的类别之法术力。

- 法术力的类别包括白色，蓝色，黑色，红色，绿色和无色。
- 如果你横置地产生多于一点法术力时，你从已产生的各类别中选择一种，并加一点该类别的法术力。
- 妮恰不在乎你的地对本身所产生的法术力之任何限制条件或额外效应，例如无主领地和公会法师集会地之类。它只会产生一点相应类别的法术力，且没有限制条件或额外效应。

首席凡妮法
{二}{绿}{蓝}
传奇生物～妖精 / 流浆 / 法师

2/4

{横置}，牺牲另一个生物：从你的牌库中搜寻一张生物牌，且此牌之总法术力费用须为所牺牲之生物的总法术力费用加 1，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。

- 如果某个生物或你牌库中某张生物牌的法术力费用包括{X}，则 X 视为 0。
- 衍生物通常没有法术力费用（除非它已复制了别的东西）。而在正常情况下没有法术力费用的东西，其总法术力费用为 0。

拉铎司火轮师
{黑}{黑}{红}{红}
生物～人类 / 浪客

4/3

当拉铎司火轮师进战场时，它向目标对手造成 2 点伤害，且对至多一个目标生物或鹏洛客造成 2 点伤害。

- 如果你无法将任何对手指定为拉铎司火轮师异能的目标，则该异能就不会进入堆叠。你不能令其对任何生物或鹏洛客造成 2 点伤害。另一方面，如果你指定了两个合法目标，但在该异能结算时，其中任一目标已经不合法，则另一个目标仍会受到相应的影响。
-

拉铎司杂役
{一}{黑}{红}
生物～食人魔 / 战士
3/2
每当拉铎司杂役被阻挡时，它对所攻击之牌手或鹏洛客造成 1 点伤害。

- 对于注册在「当某个生物被阻挡时」触发的异能而言，当该生物被两个或更多生物阻挡时，这类异能也只能触发一次。

镇场拉铎司
{四}{黑}{红}
传奇生物～恶魔
6/6
飞行，践踏
当镇场拉铎司进战场时，为每个不是恶魔、魔鬼或小恶魔的生物各掷一枚硬币。消灭所有掷出反面的生物。

- 在掷硬币与消灭生物之间，没有牌手能有所行动。举例来说，如果有牌手希望施放咒语来让生物获得不灭异能，则他必须在拉铎司的触发式异能结算前就施放，此时还不知道为该生物所掷的硬币是正面还是反面。
- 所有硬币掷出反面的生物均同时被消灭。

吞噬亚龙
{三}{红}{绿}{绿}
生物～亚龙
4/5
起事（于此生物进战场时，你选择「+1/+1 指示物」或「敏捷」异能。它进战场时上面有所选加成。）
当吞噬亚龙进战场时，选择至多一项～

- 吞噬亚龙与目标不由你操控的生物互斗。
- 消灭目标地，且其须具有不属法术力异能的起动式异能。

- 你可以不为吞噬亚龙的触发式异能选择任何模式。这样的话，该异能会被移出堆叠，且不产生效应。
 - 如果为吞噬亚龙的异能选择了第一个模式，且于异能结算时，该模式的目标已不合法或吞噬亚龙已离开战场，则没有生物会造成或受到伤害。
 - 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。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。
-

荒野韵律

{一}{红}{绿}

结界

由你操控的生物咒语不能被反击。

由你操控且非衍生物的生物具有起事异能。（于这类生物进战场时，你选择「+1/+1 指示物」或「敏捷」异能。它们进战场时上面有所选加成。）

- 能够反击其他咒语的咒语或异能仍能以由你操控的生物咒语为目标。当这类咒语结算时，该生物咒语不会被反击，但该咒语或异能具有的任何其他效应仍会如常生效。
 - 一旦具起事异能的生物已进入战场，则就算它失去起事，也会保留其+1/+1 指示物或敏捷。
 - 如果某个既非衍生物也非生物永久物在进战场后成为生物，则它虽然会具有起事异能，但该异能的持续性效应已来不及生效。
-

蛮野猛击

{一}{红}{绿}

法术

目标由你操控的生物得+2/+2 直到回合结束。它与目标不由你操控的生物互斗。（它们各向对方造成等同于本身力量的伤害。）

- 除非你能同时指定一个由你操控的生物和一个不由你操控的生物为目标，否则你不能施放蛮野猛击。
 - 如果于蛮野猛击结算时，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。
 - 如果于蛮野猛击试图结算时，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，但另一个生物不是，则该由你操控的生物仍然会得+2/+2。
-

天秤炽天使

{二}{白}{黑}

生物~天使

4/3

飞行

{白}：天秤炽天使获得警戒异能直到回合结束。

{黑}：天秤炽天使获得死触异能直到回合结束。

往生 2（当此生物死去时，派出两个 1/1，白黑双色，具飞行异能的精怪衍生物。）

- 在你选择以某生物攻击之后再让其获得警戒异能，不会使它成为未横置。
-

鲨蛸蟹

{二}{绿}{蓝}

生物~鱼 / 章鱼 / 蟹

4/4

{二}{绿}{蓝}：演化 1。（如果此生物上没有+1/+1 指示物，则在其上放置一个+1/+1 指示物。）

每当在鲨蛸蟹上放置一个或数个+1/+1 指示物时，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。

- 鲨蛸蟹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。
 - 对于注记「在永久物上放置指示物时」触发的异能而言，这类异能在该永久物因故以上面有指示物的状态进战场时也会触发。
-

析米克威权

{绿}{蓝}

结界

{一}{绿}{蓝}：在目标由你操控的生物上放置一个+1/+1 指示物。

每当在一个由你操控的生物上放置一个或数个+1/+1 指示物时，在析米克威权上放置等量的生长指示物。在你的维持开始时，若析米克威权上有二十个或更多生长指示物，则你赢得这盘游戏。

- 对于注记「在永久物上放置指示物时」触发的异能而言，这类异能在该永久物因故以上面有指示物的状态进战场时也会触发。
 - 如果于你的维持开始时，析米克威权上面没有二十个或更多生长指示物，则其最后一个异能不会触发。到了你的回合后，你没办法在维持开始之前有所行动。
 - 如果最后一个异能触发，但因析米克威权上的指示物被移去而导致其上剩余的指示物不足二十个，则你不会赢得这盘游戏。
 - 如果最后一个异能触发，但析米克威权离开战场，则利用其离开战场前上面的指示物数量来决定你是否会赢得这盘游戏。
-

粉碎祭师

{红}{红}{绿}{绿}

生物~巨人 / 祭师

5/5

粉碎祭师不能被多于一个生物阻挡。

每当粉碎祭师对任一牌手造成战斗伤害时，消灭目标由该牌手操控的神器或结界。

- 如果粉碎祭师获得威慑异能，它便完全不能被阻挡。
-

泰莎卡洛夫

{二}{白}{黑}

传奇生物~人类 / 参谋

2/4

如果某个死去的生物触发由你操控之永久物的触发式异能，则该异能额外触发一次。

由你操控的衍生生物具有警戒与系命异能。

- 泰莎会影响生物本身具有的「当此生物死去时」之触发式异能，也会影响当该生物死去时会触发的其他触发式异能。这类触发式异能会以「当~」或「每当~」开头。
- 泰莎的效应不是复制该触发式异能；它只是让这异能再触发一次。对于在异能进入堆叠时作出的选择，例如选择模式和目标，你是在这两个异能进堆叠时分别作决定。对于在异能结算时作出的选择，例如是否要为该触发式异能支付费用，也是在这两个异能结算时分别作决定。
- 并非只有叙述中明确提及「生物」的触发事件才会受到影响。在此类情形中，触发事件可能还会提及某东西「从战场置入坟墓场」。举例来说，对于会在「每当一个神器从战场置入坟墓场时」触发的异能而言，如果某个神器生物于泰莎卡洛夫在战场上时死去，则该异能会触发两次。
- 对于会在一个生物「离开战场」时触发的异能而言，如果该生物是因死去而离开战场，则该异能会触发两次。
- 虽然有些事件会导致生物死去，但因这些事件而触发的异能不会因此触发两次。举例来说，注记于「每当你牺牲一个生物时」触发的异能只会触发一次。
- 利用生物在战场上的特征，来确定是否有触发式异能会多次触发，此时应将持续性效应纳入考量。举例来说，如果某个地在变成生物后死去，则会在「当其死去时」触发的异能会触发两次。
- 如果某个由你操控的永久物具有会在生物死去时触发的异能，且在该永久物离开战场的同时有另一个生物死去并触发前述异能，则该异能会额外触发一次。
- 如果某生物与泰莎同时死去（包括泰莎自己死去），且触发了某个由你操控之永久物的触发式异能，则该异能会额外触发一次。
- 如果你因故操控两个泰莎，则生物死去会使异能触发三次，而非四次。三个泰莎会使异能触发四次，四个则触发五次，以此类推。也就是说，如果你在操控泰莎的情况下施放了另一个泰莎，则当其中一个由于「传奇规则」死去时触发的异能会触发三次。
- 某些永久物具有会在「当某张牌从『任何区域』置入坟墓场时」触发的异能，这类异能只有在死去的生物进入坟墓场时，泰莎和具此异能的永久物都在战场上的情况下才会触发两次。

恐怖剧场

{一}{黑}{红}

结界

在你的维持开始时，放逐你的牌库顶牌。

于你的回合中，如果有对手本回合曾失去过生命，则你可以使用以恐怖剧场放逐的牌。

{三}{红}：恐怖剧场向目标对手或鹏洛客造成 1 点伤害。

- 对牌手造成的伤害会让牌手失去等量的生命。

- 恐怖剧场不会改变你于自己的回合中能够使用所放逐之牌的时机。举例来说，如果你放逐了一张法术牌，则你只能在你的行动阶段当中且堆叠为空的时候施放之。如果你放逐了一张地牌，则你只能于你的行动阶段中，且你有可以使用地数的时候使用之。
- 施放被放逐的牌会导致其离开放逐区。你无法多次施放它。
- 在多人游戏中，如果某位对手在你的回合中失去生命，然后离开游戏，则你能使用被恐怖剧场放逐的牌。

连体

扮妆
 {黑/红}{黑/红}
 瞬间
 目标生物得+3/-3 直到回合结束。

//
 扮炫
 {四}{黑}{红}
 瞬间
 消灭目标非基本地。扮炫向目标对手或鹏洛客造成 2 点伤害。

- 除非你能同时指定一个非基本地和一位对手或鹏洛客为目标，否则你不能施放扮炫。如果在扮炫试图结算时，其中一个目标已经是不合法目标，另一个目标仍会受到相应的影响。

暴喜
 {黑/红}
 瞬间
 暴喜对目标生物或鹏洛客造成 1 点伤害，且对该永久物的操控者造成 1 点伤害。

//
 暴虐
 {二}{黑}{红}
 法术
 暴虐向目标对手造成 3 点伤害。该牌手弃两张牌。

- 如果在暴喜试图结算时，该目标永久物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。没有牌手会受到伤害。
- 如果在暴虐试图结算时，该目标牌手已经是不合法目标，则此咒语不会结算。没有牌手会弃牌。

尽礼
{一}{白}{黑}
瞬间
将目标牌从坟墓场放逐。
抓一张牌。
//
尽吞
{二}{白}{黑}
法术
目标牌手牺牲一个生物，且须是由其操控的生物中力量最大者。你获得等同于其力量的生命。

- 如果由该目标牌手操控的生物中，有数个生物的力量同为最大，则由该牌手决定要牺牲哪一个。
- 你于尽吞结算时获得生命的数量，等同于该生物最后在战场上时的力量。
- 如果该生物的力量为负数，则你既不会失去生命，也不会获得生命。

宣敕
{一}{白}{蓝}
瞬间
横置目标生物。
抓一张牌。
//
宣派
{二}{白}{蓝}
瞬间
派出两个 1/1 无色，具飞行异能的振翼机衍生神器生物，然后你每操控一个生物，便获得 1 点生命。

- 如果在宣敕试图结算时，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。如果该目标仍合法但未被横置（最有可能是因为它已横置），你仍会抓一张牌。
- 你是在宣派结算的过程中派出振翼机并获得生命。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。

存育
{绿}{蓝}
法术
检视你牌库顶的五张牌。你可以展示其中的一张生物牌，并将它置于你手上。将其余的牌以随机顺序置于你的牌库底。
//
存异
{一}{绿}{蓝}
瞬间
放逐目标生物。该生物的操控者派出一个 3/3 绿色蛙 / 蜥蜴衍生生物。

- 如果在存异试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。没有牌手会派出蛙 / 蜥蜴衍生物。

复除
{绿/蓝}{绿/蓝}
瞬间
反击目标起动式或触发式异能。（其目标不能是法术力异能。）
//
复造
{一}{绿}{蓝}
法术
派出一个衍生物，此衍生物为目标由你操控的生物之复制品。

- 起动式异能的格式为「费用：效应。」有些关键字异能也属于起动式异能，它们的规则提示中会包含冒号（例如佩带）。
 - 触发式异能会使用「当～」，「每当～」或「在～时」等字眼。此类异能的格式通常为「[触发条件]，[效应]」。有些关键字异能也属于触发式异能，例如往生；它们的规则提示中会出现「当～」，「每当～」或「在～时」等字眼。
 - 如果某个起动式异能同时符合下列条件，则它便属于法术力异能：(1)于结算时将法术力加入牌手的法术力池中；(2)没有目标；(3)不是忠诚异能。如果某个触发式异能同时符合下列条件，则它便属于法术力异能：(1)将法术力加入牌手的法术力池中；(2)因起动式法术力异能而触发。
 - 不能指定产生替代性效应之异能为目标，例如「永久物须横置进战场」或「永久物进战场时上面有指示物」。注记在「于[此生物]进战场时」生效的异能也属于替代性效应，同样不能指定为目标。
 - 如果你反击某个是在「下一个」特定步骤或阶段开始时触发的延迟触发式异能，则该异能不会在后续的同阶段或步骤中再度触发。
 - 此衍生物只会复制原版生物上所印制的东西而已（除非该生物也复制了其他东西或是个衍生物；后文将详述）。它不会复制下列状态：该生物是否为横置，它上面有没有指示物、结附了灵气、装备了武具，或是其他改变了其力量，防御力，类别，颜色等等的非复制效应。
 - 如果所复制之生物的法术力费用中包含{X}，则 X 视为 0。
 - 如果所复制的生物是个衍生物，则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。
 - 如果所复制的生物本身已经复制了别的东西（举例来说，如果所复制的生物是镜身影），则此衍生物进战场时，会是所选的生物已经复制的样子。
 - 当此衍生物进战场时，所复制的生物之任何进战场异能都会触发。所选择的生物上面任何「于[此生物]进战场时」或「[此生物]进战场时上面有...」的异能也都会生效。
-

再生
{白/黑}{白/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。
//
再战
{四}{白}{黑}
法术
将你的总生命加倍。目标对手失去一半生命，小数点后进位。

- 如果坟墓场中某张牌的法术力费用包括{X}，则 X 视为 0。
- 将某位牌手的总生命加倍之流程是：该牌手获得若干生命，以使其总生命成为原数量的两倍。如果该牌手的总生命为负数，则指该牌手失去若干生命，以使其总生命的绝对值成为原数值的两倍。而其他会与获得生命或失去生命互动的效应，都会如此互动。

威击
{红/绿}{红/绿}
瞬间
目标由你操控的生物对目标不由你操控的生物或鹏洛客造成伤害，其数量等同于前者的力量。
//
威胁
{二}{红}{绿}
法术
派出一个 4/4，红绿双色，具践踏异能的野兽衍生生物。

- 如果在威击试图结算时，其中任一目标已是不合法目标，则由你操控的生物不会造成伤害。

看管
{白/蓝}{白/蓝}
瞬间
将目标进行攻击或阻挡的生物置于其拥有者的牌库顶。
//
看护
{三}{白}{蓝}
法术
派出一个 4/4，白蓝双色，具飞行与警戒异能的史芬斯衍生生物。

- 「进行攻击的生物」是指在这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。类似地，「进行阻挡的生物」是指在这次战斗中宣告为阻挡者的生物，或是在本次战斗中放进战场并为阻挡状态者。

神器

多温的机械兽（仅出现在鹏洛客套牌中）

{四}

神器生物～造妖

3/3

只要你操控多温鹏洛客，多温的机械兽便得+2/+2 且具有警戒异能。（它攻击时不需横置。）

- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此多温的机械兽受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中多温离开战场而变成致命伤害。

城门巨像

{八}

神器生物～组构体

8/8

你每操控一个门，此咒语便减少{一}来施放。

城门巨像不能被力量等于或小于 2 的生物阻挡。

每当一个门在你的操控下进战场时，你可以将城门巨像从你的坟墓场置于你的牌库顶。

- 一旦已有力量等于或大于 3 的生物阻挡了此生物，则就算改变该阻挡生物的力量，也不会使此生物成为未受阻挡。

十会盟史芬斯

{七}

神器生物～史芬斯

5/5

十会盟史芬斯是五色。

飞行

反单色辟邪（此生物不能成为由对手操控之单色咒语或异能的目标。）

- 让十会盟史芬斯成为所有颜色的异能会在所有区域生效。
- 如果某物件只有一种颜色，它便是单色。无色的物件不算单色。

十会盟圣典

{五}

神器

每当你施放多色咒语时，抓一张牌。

{横置}：加一点任意颜色的法术力。

- 十会盟圣典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。
-

地

和谐广场

地

当和谐广场进战场时，若你操控两个或更多门，则你获得 3 点生命。

{横置}：加{无}。

{横置}：加一点法术力，其类别为由你操控的门能产生之任一类别。

- 法术力的类别包括白色，蓝色，黑色，红色，绿色和无色。
 - 为门增加地类别，或让门获得异能，都会影响该门能产生的法术力之类别。
 - 和谐广场会检查由你操控的门之产生法术力的异能的效应，但不会检查其费用或起动条件。举例来说，它不会检查门是否未横置。
-

万智牌，**Magic**，效忠拉尼卡，依夏兰，决胜依夏兰，多明纳里亚，烽会拉尼卡，鹏洛客套牌，以及公会名称与符号，不论在美国或其他国家中，均为威世智有限公司的商标。©2019 Wizards.