

## 依尼翠：腥红婚誓发布释疑

编纂：Jess Dunks

此文件最近更新日期：2021 年 9 月 23 日；中文版更新日期：2021 年 11 月 6 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」段落内含牌张允用范围资讯，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

### 牌张允用范围

*依尼翠：腥红婚誓* 系列中印制之系列代码为 VOW 的牌张可在以下赛制中使用：标准、近代、先驱，此外也能用于指挥官及其他赛制。自系列发售始，标准赛制中将可使用下列牌张系列：*赞迪卡再起*，*凯德海姆*，*斯翠海文：魔法学校*，*被遗忘国度战记*，*依尼翠：黯夜猎踪* 以及 *依尼翠：腥红婚誓*。

对于 *依尼翠：腥红婚誓* 系列中的德古拉牌张（印制之系列代码为 VOW、牌张编号为 329-345 及 403 者）而言，此类牌张的牌名栏处印制之显要名称并非该牌之原本名称，其通常名称应以该处下方之副牌名栏内印制者为准。进行游戏时，此类牌张仅具有其副牌名栏内印制之牌名。

对于 *依尼翠：腥红婚誓* 指挥官产品中的牌张：其上印制之系列代码为 VOC、编号为 1-38（及编号 39-76 的特别版）的牌张可以在以下赛制中使用：指挥官、特选和薪传；其上印制之系列代码为 VOC、编号为 77 往后的牌张则只能用于该牌原本允用的赛制。

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) 查询你附近的的活动或贩售店。

---

### 新关键字异能：贯通

贯通是见于部分瞬间和法术牌上的新关键字异能。你能支付贯通费用来删去咒语中的某些字句，令其威力通达。

炼金术士回收咒

{蓝}

瞬间

贯通{一}{蓝} (你可以支付此咒语的贯通费用来施放它。如果你如此作, 则删去方括号内的叙述。)

将目标 [由你操控的] 非地永久物移回其拥有者手上。

「贯通」通则:

- 如果你支付某咒语的贯通费用来施放之, 则于该咒语在堆叠上时, 其叙述中就不会包含方括号中的字句。
- 贯通费用属于替代性费用, 你可以改为支付此费用, 而不支付该咒语的法术力费用。支付某咒语的贯通费用来施放之, 并不会改变该咒语的法术力值。
- 你在施放某咒语时, 不能既支付该咒语的贯通费用, 又支付该咒语的其他替代性费用。举例来说, 如果某效应让你坟墓场中的炼金术士回收咒获得{蓝}之返照费用, 则你不能从你的坟墓场中支付其贯通费用来施放之。
- 如果有效应让你「施放咒语且不支付其法术力费用」, 则你就不能支付该咒语的贯通费用来施放之。

---

### 新关键字异能: 见习

依尼翠人民一直顽强备战, 以期抗衡该世界的恐怖怪兽。对其中大多数来说, 这就意味着要在战斗中见习老兵行动, 藉此磨练技艺。见习是新的关键字异能, 能让生物在与力量比它大的生物一同进攻时变得更强。

神射手学徒

{二}{绿}

生物~人类 / 弓箭手

1/4

延势

见习 (每当此生物与另一个力量较之为大的生物一起攻击时, 在前者上放置一个+1/+1 指示物。)

「见习」通则:

- 某生物上的见习异能, 只有在牌手将该生物与另一个力量较之为大的生物同时宣告为攻击者时才会触发。在宣告完攻击者后再提升生物的力量, 也不会触发见习异能。
- 一旦某生物的见习异能已触发, 此时再消灭另一个攻击生物或将后者的力量降低, 也不会让具见习异能的生物无法获得+1/+1 指示物。

---

### 系列主题: 血滴衍生物

吸血鬼婚礼若无鲜血, 又怎算完美? 本系列中有部分牌张能够派出或利用血滴衍生神器。

暴食宾客

{二}{黑}

生物~吸血鬼

1/4

当暴食宾客进战场时，派出一个血滴衍生物。*（血滴衍生物是具有「{o1}，{oT}，弃一张牌，牺牲此神器：抓一张牌」的神器。）*

每当你牺牲一个血滴衍生物时，你获得1点生命。

「血滴衍生物」通则：

- 如果某效应提及「血滴衍生物」，则其指的是具血滴此副类别的衍生神器，包括因故已获得其他副类别者。
- 你不能牺牲同一个血滴衍生物来支付多个费用。
- 某些触发式异能会于「每当你牺牲血滴衍生物时」触发。不论你牺牲血滴衍生物的原因为何，这类异能都会触发。
- 某些让你派出血滴衍生物的咒语需要指定目标。如果你没办法选择足够的目标，你便不能施放此类咒语，且如果该咒语的所有目标都成为不合法目标，则该咒语便不会结算，你也不会派出任何血滴衍生物。但如果只是其中部分目标成为不合法（而非全部），则你会尽可能地完成各项动作，包括派出血滴衍生物。

---

### 复出机制：惊扰

惊扰再度复出，但这次有所不同。在先前的依尼翠：黯夜猎踪系列中，所有具惊扰异能的牌背面都是精怪生物。在本系列中，所有具惊扰异能的牌背面都是灵气，会以结附在永久物上的状态返回战场，赋予其新的异能。

滋扰游魂

{二}{白}

生物~精怪

2/1

每当滋扰游魂攻击时，横置目标由防御牌手操控的生物。

惊扰{四}{白} *（你可以从你坟墓场中施放已转化的此牌，并支付其惊扰费用。）*

////

扰神妙法

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物具有「每当此生物攻击时，横置目标由防御牌手操控的生物。」

如果扰神妙法将从任何区域进入坟墓场，则改为将它放逐。

- 惊扰此异能只会见于某些双面牌的正面。

- 「惊扰[费用]」意指「你可以从你坟墓场中施放已转化的此牌，但须支付[费用]，而非支付其法术力费用。」
- 当你利用某牌的惊扰异能来施放咒语时，该牌是以背面朝上的状态进入堆叠。所成之咒语具有该面上的所有特征。
- 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（例如惊扰费用），加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量。利用惊扰异能施放之咒语的法术力值由该牌正面的法术力费用决定，与施放该咒语时支付的总费用无关。（此特殊规则仅对转化式双面牌生效，包括具惊扰异能者。）
- 以此法施放的咒语会背面朝上地进战场。
- 如果你复制了以此法施放的永久物咒语（也许是利用砾岩塑引擎这类牌），则该复制品最后所成的生物会是该牌之背面的复制品，就算该复制品本身不是双面牌亦然。该复制品的法术力值会是0。
- 每张具惊扰异能的牌背面都会具有异能，令其操控者于该牌将从任何区域进入坟墓场时将之放逐。这包括从堆叠进入坟墓场的情况，因此如果你利用惊扰异能施放某咒语后被反击（若其是灵气咒语，也包括其目标已经是不合法目标的情况），则该咒语会进入放逐区。

---

### 复出机制：转化式双面牌

依尼翠再度登场，怎能缺少转化怪兽和暗夜生物这类主打招牌？因此转化式双面牌也于本系列中复出。双面牌的规则在本系列中并无变动。

双面牌顾名思义会有两个牌面：正面和背面。它没有万智牌牌背。本系列的转化式双面牌正面左上角有个太阳符号，背面的左上角则是月亮符号。除了用来区别两个牌面之外，这类符号与游戏并无关联。

与最近几个系列中常见的模式双面牌不同，转化式双面牌的背面没有法术力费用，且不能被施放。（但本系列中的惊扰异能则是例外。）不过这类牌就能够转化。「转化某牌」意指将它从正面翻成背面（或者反过来）。

自从双面牌上次在依尼翠：黯夜猎踪系列中出现后，其机制没有任何变化。以下是更多详细信息：

- 转化式双面牌的两个牌面都各自具有一组特征值：名称、类别、副类别、异能等等。当转化式双面永久物在战场上时，则只考虑目前朝上之牌面的特征。另一组特征则会被忽略。
- 除非是利用惊扰异能来施放，否则转化式双面牌施放时均为正面朝上。只考虑目前朝上之牌面的特征；另一面的特征会被忽略。
- 当转化式双面牌不在战场或堆叠上时，只考虑其正面的特征。
- 转化式双面牌无论是哪一面朝上，其法术力值均为其正面的法术力值。
- 转化式双面牌的背面通常具有颜色标志，用以注明其颜色。
- 除非有效应允许你施放「已转化」的某牌，否则不能施放转化式双面牌的背面。（请参见本档中的「复出机制：惊扰」部分。）

- 通常情况下，转化式双面牌会正面朝上地进入战场；但在以下例外情况中，该永久物就会背面朝上地进入战场：有咒语或异能指示你将该永久物「放进战场且已转化」；你施放「已转化」的该永久物。
- 转化永久物的方法，是将其翻转出另一面来。只有以双面牌代表的转化式永久物才能转化。
- 如果有效应要求你转化未以双面牌代表的永久物（也许是因为它是衍生物，或是成为双面永久物复制品的单面牌），则会忽略此部分叙述。
- 转化某永久物并不会影响其上贴附的灵气或武具。类似情况：该永久物上的任何指示物在它转化后依旧会留在其上。由已结算之咒语或异能所产生的持续性效应也会继续作用于其上。堆叠上以某永久物为目标的任何咒语或异能，在该永久物转化之后，依旧会继续以其为目标。
- 某双面永久物已标记的伤害在它转化后依旧会留在其上。

### 复出机制：昼形 / 夜形

如果系列没有出现狼人或是关心月相的魔法，依尼翠也难符其名。虽然本系列是由吸血鬼来唱主角，但仍有许多牌关心当前天色是白昼还是黑夜。

自依尼翠：黯夜猎踪系列发售以来，昼形 / 夜形的机制没有任何变化。不过本文依然附上本机制的完整通则以供参考：

阿瓦布照管人  
{四}{绿}{绿}  
生物~人类 / 狼人

4/4

辟邪

在你回合的战斗开始时，在另一个目标由你操控的生物上放置两个+1/+1 指示物。

昼形 (如果牌手于自己回合中没有施放咒语，则下一个回合成为黑夜。)

////

空圆地捕猎兽

生物~狼人

6/6

辟邪

由你操控的其他永久物具有辟邪异能。

在你回合的战斗开始时，在每个由你操控的生物上各放置两个+1/+1 指示物。

夜形 (如果牌手于自己回合中施放至少两个咒语，则下一个回合成为白昼。)

### 白昼 / 黑夜机制概述

「白昼」与「黑夜」是游戏本身可获得的称号。（中文版译注：中文版牌张在规则提示中，会利用「天色」来指称。）游戏在一开始时没有任何称号。一旦游戏成为白昼（或在较少见的状况中直接成为黑夜），则接下来的时段游戏便会在「白昼」与「黑夜」之间进行交替，但在任一时刻的天色只会是两者之一。具昼形与夜形的双面牌会在意游戏的天色转变：只要当前是白昼，战场上的此类牌便会以具昼形异能的那一面朝上；只要当前是黑夜，它们便会以具夜形异能的那一面朝上。

### 皓月初升~首度成为白昼或黑夜

具昼形与夜形的双面牌属于*转化式双面牌*。这类牌只能以正面朝上的方式施放。在大多数情况下，它们首度进到战场时也会是正面朝上。如果当前既非白昼也非黑夜，且有具昼形异能的永久物出现在战场上，则天色会成为白昼。其他异能也能够将天色转变为白昼或黑夜，例如硫磺破坏魔的第二个异能。

### 昼夜转变~从白昼到黑夜、从黑夜到白昼

一旦游戏有了白昼或黑夜的称号之后，通常就会根据主动牌手在前一回合中施放之咒语数量多寡，来决定每回合天色会否转变。

- 在牌手于其重置步骤中重置永久物之前，游戏便会检查是否应转变天色。
- 如果当前是白昼，且前一回合的主动牌手在其回合中没有施放咒语，则天色成为黑夜。
- 如果当前是黑夜，且前一回合的主动牌手在其回合中施放了两个或更多咒语，则天色成为白昼。
- 在双头巨人游戏中，如果当前是白昼，且前一回合的主动队伍之牌手在其回合中没有施放咒语，则天色成为黑夜。
- 在双头巨人游戏中，如果当前是黑夜，且前一回合的主动队伍之牌手在其回合中施放了两个或更多咒语，则天色成为白昼。
- 于天色成为黑夜时，具昼形异能的双面永久物转化，翻为夜形面朝上。类似地，于天色成为白昼时，具夜形异能的双面永久物转化，翻为昼形面朝上。此类转化立即发生，且不属于状态动作。牌张在每次天色昼夜交替都会转化，而非只有在重置步骤中。

### 黑夜要务~黑夜时的重要事项

- 如果你于黑夜时施放具昼形异能的咒语，则该咒语在堆叠上时会是正面朝上（即昼形面朝上）。不过，它会以背面朝上（即夜形面朝上）的状态来进战场，而不是先以昼形面朝上进战场之后再转化。
- 如果当前是黑夜，则未经施放便进入战场之具昼形异能的永久物，也会以夜形面朝上的状态来进战场。

### 形色不离~形态与天色的关系

- 具昼形与夜形的永久物只能通过其昼形和夜形异能来转化，其他方式都不行。特别一提，某些旧版牌张可能会让牌手转化永久物（例如月雾），这类牌张不会影响具昼形或夜形的永久物。
- 一旦天色成为白昼或黑夜之后，直到这盘游戏结束，游戏便只会具有其中正好一个称号。游戏不可能同时既是白昼又是黑夜。一旦游戏有了白昼或黑夜之任一称号，就不会再回到没有称号的状态。
- 整盘游戏所有牌手的天色都相同。不会出现某位牌手是白昼，而另一位牌手是黑夜的情况。

### 疑难解答~有人可能会问到的最常见不寻常情形

- 如果当前既非白昼也非黑夜，且具昼形异能的生物和具夜形异能的生物因故同时出现在战场上，则天色会成为白昼。该具夜形的生物会转化。

依尼翠：黯夜猎踪系列中推出了一组五张的非基本地，能在你操控两个或更多其他地时未横置地进战场。而依尼翠：腥红婚誓系列则带来本组双色地的剩下五个色组，补齐整个组合。

毒蕈林地  
地  
除非你操控两个或更多其他地，否则毒蕈林地须横置进战场。  
{横置}：加{黑}或{绿}。

- 如果某个这样的地与任意数量的其他地同时进战场，则当决定此地是否横置进战场时，其他那些地不会计算在内。

---

### 复出关键字异能：榨取

榨取属于关键字异能，让你能在具榨取异能的生物进战场时牺牲另一个生物。具榨取异能的生物同时也会具有另一个触发式异能，会在「当它榨取生物时」触发。每个具榨取的生物之这一触发式异能不尽相同。

潜水尸嵌  
{三}{蓝}{蓝}  
生物~灵俑  
3/5  
榨取（当此生物进战场时，你可以牺牲一个生物。）  
当潜水尸嵌榨取生物时，选择目标生物。该生物的拥有者将它置于其牌库顶或牌库底。

「榨取」通则：

- 对具榨取异能的生物而言，当该榨取异能的操控者于该异能结算时牺牲了生物，此生物即「榨取生物」。
- 于榨取异能结算时，你才选择是否要牺牲及牺牲哪个生物。
- 如果此时具榨取异能的生物仍在战场上，你也可以牺牲这生物。这会触发该生物的其他异能。
- 如果于榨取异能结算时，该具榨取异能的生物已不在战场上，则就算你牺牲了生物，也不会从该具榨取异能的生物上得到任何好处。这是因为该具榨取异能的生物已经不在战场上，因此它其他的触发式异能不会触发。
- 对任一榨取异能而言，你不能牺牲多于一个生物。

---

### 复出关键字异能：魂系

魂系此机制于依尼翠：腥红婚誓指挥官套牌中复出，本机制会让某个生物与正好一个其他生物「组搭档」，通常会让两者都有所获益。

雷鸣猛魔

{四}{绿}

生物~马/精怪

3/3

魂系 (你可以将此生物与另一未搭档的生物在它们任一进战场时组搭档。于你同时操控这两者的时段内, 它们持续搭档。)

只要雷鸣猛魔与另一生物搭档, 它们便各具有「每当任一对手施放咒语时, 在此生物上放置一个+1/+1 指示物。」

「魂系」通则:

- 两个搭档生物在各方面仍是个别的生物: 他们将各自进行攻击和阻挡, 他们将各自成为咒语或异能的目标并受其影响, 且也会各自改变区域。举例来说, 如果两个已搭档生物进行攻击, 则阻挡其中之一不会对另一生物产生影响。
- 魂系的两个异能均不指定任何生物为目标。
- 当具有魂系异能的生物进战场时, 你必须操控有另一个未搭档的生物, 魂系异能才会触发; 若否, 则魂系异能根本不会触发。不过, 至于要用哪个生物与具有魂系异能的生物组搭档, 则是要等到魂系异能结算的时候才需作出选择。
- 如果搭档关系因故解除, 则这两个生物获得的加成和异能均将立即消失。
- 具有魂系异能的生物使自身及与其搭档之生物获得的某些异能, 其规则叙述中可能会含有「此生物」的字样。在这类异能中, 「此生物」仅指具该异能的生物, 而不是与该生物搭档的生物。
- 如果一个具魂系异能的生物与另一个具魂系异能的生物搭档, 则二者都将同时获得双方的加成。
- 如果你操控多个具魂系异能的未搭档生物, 且另一生物进入战场, 则每个魂系异能都将触发。在你为该生物组搭档之后, 其余试图结算的魂系异能都没有效果。
- 如果某个具魂系异能的已搭档生物失去了魂系异能, 它及与其搭档的生物仍持续搭档。

---

## 中文版勘误

- 本系列印制之「墓地燃灯灵」牌张(收藏编号 050/277)中文版之规则叙述有误。其第二个异能之触发条件应为「每当墓地燃灯灵进战场或攻击时」, 特此勘误。本牌更新后的规则叙述请见后文单卡解惑部分。
- 本系列之德古拉系列的简体中文版牌张中, 将「Harker's Obsessive Inquiry」(收藏编号 332)之显著名称误植作「探克的疯狂追寻」, 其正确的显著名称应为「哈克的疯狂追寻」。特此勘误。

---

## 依尼翠: 腥红婚誓主系列单卡解惑

白色



武装护教军

{一}{白}{白}

法术

直到回合结束，目标生物得+3/+3，至多另一个目标生物得+2/+2，且至多再另一个目标生物得+1/+1。这些生物获得警戒异能直到回合结束。

- 如果你于施放武装护教军时选择了三个目标，则这三个目标必须都是不同的生物。
- 

新娘婚纱

{一}{白}

神器~ 武具

佩带此武具的生物得+2/+0。只要由你操控的生物上贴附有名称为新郎礼服的武具，则佩带此武具的生物便再得+0/+2 且具有先攻异能。

佩带{二} (*{二}: 装备在目标由你操控的生物上。只能于法术时机佩带。)*

- 在「只要由你操控的生物上贴附有名称为...的武具」字句中，里面的「你」是指该武具的操控者，而非该武具所贴附之生物的操控者。假设如下情形：某对手操控一个佩带了新娘婚纱的生物，及另一个佩带了新郎礼服的生物，且这两个武具也都由该对手操控。如果你获得了其中一个生物的操控权（但并未获得贴附于其上之武具的操控权），则你新获得操控权的生物会得到额外加成，而该对手剩下的那个生物只会得+2/+0。
- 

非请莫入

{三}{白}{白}

法术

选择一个 0 到 13 之间的数字。每位牌手各牺牲等量的生物。

- 你能选择的数字也包括 0 和 13。
  - 如果某牌手操控的生物数量少于所选数字，则他就会牺牲他的所有生物。
  - 从轮到该回合的牌手开始，每位牌手按照回合顺序选择要牺牲的生物，然后所有被选中的生物同时牺牲。牌手都会知道在自己之前其他牌手所作的选择为何。
-

墓地卫护兵

{二}{白}{白}

生物~人类 / 士兵

3/4

闪现

当墓地卫护兵进战场时，从任一坟墓场放逐一张牌。  
每当你使用地或施放咒语时，若它与所放逐的牌具共通之牌张类别，则派出一个 1/1 白色人类衍生生物。

- 牌手能从坟墓场中放逐的牌张类别包括神器、生物、结界、地、鹏洛客、瞬间以及法术。传奇、基本和雪境属于超类别，而非牌张类别。人类、武器和灵气这些则属于副类别，也不是牌张类别。

---

拘禁牢环

{一}{白}

结界

当拘禁牢环进战场时，放逐目标由对手操控且法术力值等于或小于 3 的生物，直到拘禁牢环离开战场为止。

每当对手施放与以拘禁牢环放逐之牌同名的吸血鬼咒语时，你获得 2 点生命。

- 如果拘禁牢环在其进战场异能结算前就已离开战场，则该目标生物不会被放逐。
- 贴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。所放逐永久物上的任何指示物将会消失。当该牌移回战场之时，它会是一个全新物件，与先前所放逐的牌毫无关联。
- 如果以此法放逐某个衍生物，它将会完全消失且不会移回战场。

---

滋扰游魂

{二}{白}

生物~精怪

2/1

每当滋扰游魂攻击时，横置目标由防御牌手操控的生物。

惊扰{四}{白} (你可以从你坟墓场中施放已转化的此牌，并支付其惊扰费用。)

////

扰神妙法

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物具有「每当此生物攻击时，横置目标由防御牌手操控的生物。」

如果扰神妙法将从任何区域进入坟墓场，则改为将它放逐。

- 滋扰游魂的触发式异能所指定的目标，只能是你以滋扰游魂攻击的牌手所操控的生物，就算由你操控的其他生物也在攻击其他牌手也是如此。对于扰神妙法所结附的生物之异能而言，也是同理。
- 

忠信判官

{一}{白}{白}

生物~精怪 / 士兵

4/4

守军, 飞行, 警戒

在你的维持开始时，若忠信判官上有两个或更少裁决指示物，则在其上放置一个裁决指示物。

只要忠信判官上有三个或更多裁决指示物，它便能视同不具守军异能地进行攻击。

惊扰{五}{白}{白}

////

降罪判决

结界~灵气 / 诅咒

结附于牌手

在你的维持开始时，在降罪判决上放置一个裁决指示物。然后如果其上有三个或更多裁决指示物，则所结附的牌手输掉这盘游戏。

如果降罪判决将从任何区域进入坟墓场，则改为将它放逐。

- 在忠信判官攻击后，移去其上的裁决指示物并不会将它移出战斗。
- 

飞逝精怪

{一}{白}

生物~精怪

3/1

{白}，从你的坟墓场放逐三张牌：飞逝精怪获得先攻异能直到回合结束。

弃一张牌：放逐飞逝精怪。在下一个结束步骤开始时，将它在其拥有者的操控下移回战场。

- 如果你起动了飞逝精怪的第一个异能来赋予其先攻异能，你稍晚可以在造成先攻战斗伤害后，但在造成一般战斗伤害之前起动的其最后一个异能来将它移出战斗。
-

鹭翼骑兵

{三}{白}

生物~人类 / 骑士

2/2

飞行

见习 (每当此生物与另一个力量较之为大的生物一起攻击时, 在前者上放置一个+1/+1 指示物。)

每当鹭翼骑兵攻击时, 你可以支付{一}{白}。若你如此作, 则目标进行攻击且不具飞行异能的生物获得飞行异能直到回合结束。

- 你必须先为鹭翼骑兵的最后一个异能选择目标, 然后才决定是否要支付费用。如果没有合法目标, 你就没机会支付费用。

---

播望苍鹭

{三}{白}

生物~鸟

2/3

飞行

如果你将获得生命, 则改为你获得原数量加 1 点生命。

{一}{白}: 播望苍鹭获得系命异能直到回合结束。

- 如果你操控两个播望苍鹭, 且你将获得生命, 则你会获得原数量加 2 点生命。操控三个播望苍鹭会让你获得原数量加 3 点生命, 以此类推。
- 每个获得生命的事件只会让播望苍鹭第二个异能生效一次, 不论是激情雄辩家的 1 点生命或拂晓天使的 4 点生命。如果你获得若干数量的生命, 且该数量是根据「每有一个」某东西或「等同于」某东西之数量确定, 则这只会算作一个获得生命事件, 播望苍鹭的异能仅生效一次。
- 每个具系命异能的生物造成战斗伤害, 都是不同的获得生命事件。举例来说, 如果两个由你操控且具有系命异能的生物同时造成战斗伤害, 则播望苍鹭的第二个异能会分别对那两个事件生效。但是, 如果某个由你操控且具系命异能的生物同时对数个生物、牌手和 / 或鹏洛客造成伤害 (也许因为它具有践踏异能或者被一个以上的生物阻挡), 则此异能只会生效一次。
- 在双头巨人游戏中, 尽管由你队友获得的生命也能增加队伍的总生命, 但这不会让播望苍鹭的第二个异能生效。

---

提灯闪光

{一}{白}

瞬间

贯通{X}{红}{白} (你可以支付此咒语的贯通费用来施放它。如果你如此作, 则删去方括号内的叙述。)

提灯闪光对目标生物或鹏洛客造成 X 点伤害, 且你获得 X 点生命。 [X 为被你操控的生物数量。]

- 如果你支付的是贯通过费用，则由你来决定 X 的数值。
- 

#### 民兵召集人

{二}{白}

生物 ~ 人类 / 士兵

3/3

民兵召集人不能单独进行攻击。

每当民兵召集人攻击时，重置目标生物。

- 如果重置进行攻击的生物，并不会把它移出战斗。
  - 攻击者需一次性选择完毕。你无法先用民兵召集人攻击，重置某个已横置的生物，再用后者生物攻击。
  - 你可以将某个未横置的生物指定为此异能的目标。举例来说，如果你的所有生物都具有警戒异能，则你也不至于非要重置对手的生物不可。
- 

#### 滋养存形

{一}{白}

结界 ~ 灵气

结附于生物

所结附的生物具有「每当一个生物在你的操控下进战场时，此生物得+1/+1直到回合结束。」

当滋养存形进战场时，派出一个 1/1 白色，具飞行异能的精怪衍生生物。

- 滋养存形是先进入战场，然后它的触发式异能触发，派出 1/1 精怪进战场。假设滋养存形于其第一个触发式异能结算时仍在战场上，则该精怪便会触发所结附之生物具有的异能，令后者得+1/+1直到回合结束。
- 

#### 欧雷巴卫士

{白}

生物 ~ 人类 / 僧侣

1/1

警戒

牺牲欧雷巴卫士：目标由你操控且其上有+1/+1指示物的生物获得系命与不灭异能直到回合结束。

- 「其上有+1/+1指示物」属于欧雷巴卫士异能之目标要求的一部分。如果在该异能结算后，该生物失去了+1/+1指示物，它也不会因此失去系命与不灭异能。
-

惊慌观客

{-}{白}

生物~人类 / 平民

2/2

每当惊慌观客或另一个由你操控的生物死去时，你获得 1 点生命。

在你的结束步骤开始时，若你本回合中获得过 3 点或更多生命，则转化惊慌观客。

////

咳笑魁首

生物~人类 / 浪客

3/5

每当咳笑魁首或另一个由你操控的生物死去时，你获得 1 点生命。

{-}{黑}：咳笑魁首获得死触异能直到回合结束。

- 惊慌观客的最后一个异能在意的是你本回合中获得过的生命数量，而不会关心你是否还失去过生命。如果你本回合中获得过 3 点生命，但同时也失去过 3 点生命，此异能也依然会触发。

---

教区精兵学员

{-}{白}

生物~人类 / 士兵

1/2

见习 *(每当此生物与另一个力量较之为大的生物一起攻击时，在前者上放置一个+1/+1 指示物。)*

当教区精兵学员死去时，将它的指示物放置在目标由你操控的生物上。

- 教区精兵学员的最后一个异能会将其上所有指示物都放置到目标生物上，而不仅限于其上的+1/+1 指示物。
  - 教区精兵学员的最后一个异能并非让你将指示物从其上移到该目标生物上。而是教区精兵学员死去时其上每有一种指示物，你就在后者上放置相同数量的同种指示物。
  - 在一些不寻常的情况下，你最后可能会在数个永久物上放置相应的指示物。举例来说，如果教区精兵学员死去时你操控欧佐晶岩，则你将会在欧佐晶岩和该目标生物上各放置相同种类和数量的指示物。
  - 如果教区精兵学员死去时其上有-1/-1 指示物，则最后一个异能也会将这类指示物包括在内。这可能会令获得指示物的生物也死去。
-

抵抗小队

{二}{白}

生物~人类 / 士兵

3/2

当抵抗小队进战场时，若你操控另一个人类，则抓一张牌。

- 你必须在抵抗小队进战场和其触发式异能结算这两个时点都操控有另一个人类，才能够抓一张牌。
- 

欧雷巴救星

{一}{白}{白}

生物~人类 / 士兵

1/2

见习 (每当此生物与另一个力量较之为大的生物一起攻击时，在前者上放置一个+1/+1 指示物。)

每当欧雷巴救星见习时，选择至多另一个目标战场上的生物或坟墓场中的生物牌。将它从该处放逐。

当欧雷巴救星离开战场时，将所放逐之牌在其拥有者的操控下放进战场。

- 当某生物因其见习效应结算而得到一个+1/+1 指示物时，便称作此生物「见习」。
- 

席嘉妲遭缚

{二}{白}

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物不能进行攻击或阻挡。

{四}{白}: 放逐所结附的生物。派出一个血滴衍生物。(血滴衍生物是具有「{一}, {横置}, 弃一张牌, 牺牲此神器: 抓一张牌」的神器。)

- 只有席嘉妲遭缚的操控者可以起动其上的起动式异能。
- 

席嘉妲召唤

{四}{白}{白}

结界

由你操控且其上有+1/+1 指示物的生物之基础力量与防御力为 4/4，具有飞行异能，且额外具有天使此类别。

- 对受此异能影响的生物而言，移去其上的所有+1/+1 指示物，或是将席嘉妲召唤移离战场，都能将该生物变回先前的样子。特别一提，如此可能会导致你在将某生物宣告为攻击者后，但对手还未宣

告阻挡者之前，令该生物失去飞行异能。同时也有可能导致其上标记有伤害的生物被消灭（假设所标记的伤害数量大于该生物原本的防御力）。

---

瑟班守护者莎利雅

{一}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 士兵

2/1

先攻

非生物咒语增加{一}来施放。

- 莎利雅的异能会影响每个不是生物的咒语，包括你自己的。
- 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，该咒语的法术力值都不会改变。

---

传教牧师

{白}

生物 ~ 人类 / 僧侣

1/1

{横置}：目标生物得+1/+0 直到回合结束。你获得 1 点生命。只能于法术时机起动。

- 如果于传教牧师的起动式异能试图结算时，其目标已经不合法，则你不会获得 1 点生命。

---

受福者之声

{白}{白}

生物 ~ 精怪 / 僧侣

2/2

每当你获得生命时，在受福者之声上放置一个+1/+1 指示物。

只要受福者之声上有四个或更多+1/+1 指示物，它便具有飞行与警戒异能。

只要受福者之声上有十个或更多+1/+1 指示物，它便具有不灭异能。

- 受福者之声的第一个异能，只会因每个获得生命事件而触发一次，不论获得了多少生命都是一样。
- 如果在受福者之声受到致命伤害的同时，你获得了生命，则它无法及时因其异能获得指示物，也就无法活下来。
- 每个具系命异能的生物造成战斗伤害，都是不同的获得生命事件。举例来说，如果两个由你操控且具系命异能的生物同时造成战斗伤害，则受福者之声的异能会触发两次。但是，如果某个由你操控且具系命异能的生物同时对数个生物、牌手和 / 或鹏洛客造成伤害（也许因为它具有践踏异能或者被一个以上的生物阻挡），则此异能将只会触发一次。



- 如果你因「『每有一个』某东西便获得若干生命」这类效应而获得生命，这只会算作一个获得生命事件，受福者之声的异能仅触发一次。
- 在双头巨人游戏中，尽管由你队友获得的生命也能增加队伍的总生命，但这不会触发其第一个异能。
- 在受福者之声被阻挡之后再令其获得飞行异能，并不会使其成为未受阻挡。

---

#### 成婚佳讯

{二}{白}

结界

在你的结束步骤开始时，在成婚佳讯上放置一个请柬指示物。若你本回合中曾以两个或更多生物攻击，则抓一张牌。若否，则派出一个 1/1 白色人类衍生生物。然后若成婚佳讯上有三个或更多请柬指示物，则转化它。

////

成婚庆典

结界

由你操控的生物得+1/+1。

- 成婚佳讯会回溯检查该回合的战斗阶段，就算当你攻击时它还不在于战场上也没有关系。如果你本回合中曾以至少两个生物攻击，则你便会于该异能结算时抓一张牌。就算你用以攻击之永久物其中一个或多个已不再是生物或已不在战场上，也没有影响。
- 「转化成婚佳讯」一事，属于在其上放置请柬指示物之触发式异能效应的一部分。如果其他效应使得成婚佳讯上有三个或更多请柬指示物，则它也要等到下一次其触发式异能结算时才会转化。
- 成婚佳讯转化为成婚庆典后，请柬指示物仍留在其上。

---

#### 迎宾吸血鬼

{二}{白}

生物~吸血鬼

2/3

飞行

每当一个或数个力量等于或小于 2 的其他生物在你的操控下进战场时，抓一张牌。此异能每回合只会触发一次。

- 迎宾吸血鬼的异能只会于其他生物进战场时检查其力量。如果其中有生物的力量等于或小于 2，此异能便会触发。一旦此异能触发，这时再将该生物的力量提升至 3 以上，也不会影响此异能。类似状况：若于生物进战场后才将力量降低至 2 以下，也不会触发此异能。
  - 如果生物是以「上面有+1/+1 指示物」的状态进战场，或该生物在战场上时会受到诸如成婚庆典之类的持续性效应影响，则在检查迎宾吸血鬼的异能是否会触发时，需将这类效应考虑在内。
-

## 蓝色

生辉奇卵

{二}{蓝}

生物~巨蛇 / 蛋

0/4

守军

当生辉奇卵进战场时，占卜2。

当你牺牲生辉奇卵，在下一个结束步骤开始时，将它在拥有者的操控下移回战场且已转化。

////

生辉巨蛇

生物~巨蛇

4/4

牺牲两个海岛：生辉巨蛇本回合不能被阻挡。

- 除非有其他效应允许你牺牲生辉奇卵，否则你不能如此作。
- 你可以牺牲任意两个具海岛此副类别的地来起动生辉巨蛇的异能，就算这些地不是基本地或名称不为海岛也是一样。
- 如果某个不是双面牌的永久物成为生辉奇卵的复制品，然后被牺牲，则该牌便不能以「已转化」的状态移回战场。它会留在坟墓场中。

---

墓地燃灯灵

{一}{蓝}{蓝}

生物~精怪

2/3

飞行

每当墓地燃灯灵进战场或攻击时，从任一坟墓场放逐一张牌。

你可以随时检视你的牌库顶牌。

限每回合一次，你可以从你的牌库顶施放咒语，但必须与以墓地燃灯灵放逐的任一牌具共通之牌张类别。

- 牌手能从坟墓场中放逐的牌张类别包括神器、生物、结界、地、鹏洛客、瞬间以及法术。传奇、基本和雪境属于超类别，而非牌张类别。人类、武具和灵气这些则属于副类别，也不是牌张类别。
  - 只要某咒语与墓地燃灯灵所放逐的牌有共通的牌张类别，后者的异能就会允许你施放，就算你的牌库顶牌在牌库中的特征不符合前述要求也没关系。举例来说，如果你放逐了一张神器牌，且你的牌库顶牌是远行神寇西玛（它在牌库中时不是神器，但此模式双面牌背面为神器预兆方舟），则你便能够从该处施放预兆方舟。
  - **中文版勘误：**本系列此牌的中文版规则叙述中，其第二个异能的触发条件应为「每当墓地燃灯灵进战场或攻击时」。正确的规则叙述如上文所示。特别一提，此生物攻击时也会触发该异能，令你能够从任一坟墓场放逐一张牌。
-

坟墓寒息

{二}{蓝}

瞬间

如果你操控灵俑，则此咒语减少{一}来施放。

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。

抓一张牌。

- 坟墓寒息只会因为「你有操控灵俑」此事而减少{一}来施放。而不是你每操控一个灵俑就减少{一}。如果你操控数个灵俑，此咒语也只会减少{一}来施放。

---

吞噬浪潮

{二}{蓝}{蓝}

法术

每位牌手各选择一个由其操控的非地永久物。将所有未以此法术选中的非地永久物移回各自拥有者手上。然后每有一位手牌比你多的对手，你便抓一张牌。

- 从轮到该回合的牌手开始，每位牌手各选择一个由其操控的非地永久物。牌手都会知道在自己之前其他牌手所选的永久物为何。所有未被选中的非地永久物是同时回到其拥有者手上。

---

庇护育篮

{一}{蓝}

结界~灵气

闪现

结附于由你操控的生物

当庇护育篮进战场时，所结附的生物获得辟邪异能直到回合结束。*(它不能成为由对手操控之咒语或异能的目标。)*

所结附的生物得+1/+1。

- 如果庇护育篮在其进战场触发式异能结算前就已离开战场，则于它离开战场时所结附的生物会获得辟邪异能直到回合结束。

---

残酷见证鸟

{二}{蓝}{蓝}

生物~鸟 / 惊惧兽

3/3

飞行

每当你施放非生物咒语时，检视你的牌库顶牌。你可以将该牌置入你的坟墓场。

- 如果你未将该牌置入你的坟墓场，则它会留在你的牌库顶。

---

游魂幽笼

{二}{蓝}

瞬间

如果你操控精怪，则此咒语减少{一}来施放。如果你操控结界，则它也减少{一}来施放。

除非目标咒语的操控者支付{三}，否则反击之。

- 如果你同时操控精怪和结界，游魂幽笼便减少{二}来施放。如果你操控一个既是结界又是精怪的永久物，它也减少{二}来施放。

---

远见拼接师基拉夫

{二}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 法师

1/4

由你操控的灵俑具有飞行异能。

{蓝}，{横置}，牺牲另一个非衍生物的生物：派出一个 X/X 蓝色灵俑衍生物，X 为所牺牲生物的防御力。

- 如果另一个永久物作为远见拼接师基拉夫的复制品在你的操控下进入战场，则在你能有所行动前，「传奇规则」就要求你将其中之一置入坟墓场。你不能牺牲该复制品来支付原版基拉夫的起动式异能费用。

---

水沟匿魂

{三}{蓝}

生物 ~ 精怪

3/3

只要水沟匿魂单独进行攻击，它便不能被阻挡。

惊扰{三}{蓝}（你可以从你坟墓场中施放已转化的此牌，并支付其惊扰费用。）

////

水沟捷径

结界 ~ 灵气

结附于生物

只要所结附的生物单独进行攻击，它便不能被阻挡。

如果水沟捷径将从任何区域进入坟墓场，则改为将它放逐。

- 如果水沟匿魂或水沟捷径所结附的生物与另一个生物一同攻击且被阻挡，则将该另一个生物移出战斗不会使得它成为未受阻挡。
-

受启创意

{二}{蓝}

法术

贯通{三}{蓝}{蓝}（你可以支付此咒语的贯通过用来施放它。如果你如此作，则删去方括号内的叙述。）

抓三张牌。〔于这盘游戏接下来的时段，你的手牌上限减少三张。〕

- 如果牌手在自己回合的清除步骤中，其手牌数量超过了其手牌上限，则他便需弃牌直到手牌数达上限为止。牌手的手牌上限只会自己的清除步骤中检查。
- 如果数个效应修订你的手牌上限，则它们以时间印记的顺序生效。举例来说，如果你受到了虚空满盈（将牌手的手牌上限设定为两张的结界）影响，然后结算了受启创意且未支付其贯通过用，则你的手牌上限会变为零。不过，如果虚空满盈在受启创意结算后进入战场，则你的手牌上限会是二。
- 如果你当前的手牌数量没有上限，则「你的手牌上限减少三张」此效应便没有效果。如果令你手牌数量没有上限的效应终止，受启创意的效应便会随之生效。

---

巡检官雅各布豪肯

{一}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 参谋

0/2

{横置}：抓一张牌，然后从你手上牌面朝下地放逐一张牌。于该牌持续放逐的时段内，你可以检视它。你可以支付{四}{蓝}{蓝}。如果你如此作，则转化巡检官雅各布豪肯。

////

豪肯视像

传奇结界

在你的维持开始时，牌面朝下地放逐你的牌库顶牌。

于该牌持续放逐的时段内，你可以检视它。

仅于你的每个回合中且限一次，你可以从以此永久物放逐的牌之中使用一个地或施放一个咒语，且不需支付其法术力费用。

- 支付{四}{蓝}{蓝}且转化巡检官雅各布豪肯是结算该起动式异能的一部分。你抓一张牌且放逐一张牌，然后才选择是否要支付费用。
  - 利用豪肯视像的最后一个异能使用牌，需遵循所有一般利用该牌的时机规则。举例来说，如果你以此法使用地，则你只能于你回合的行动阶段中，堆叠为空且你还没有使用过地的情况（除非有效应允许你额外使用地）下使用之。
  - 待转化成豪肯视像之后，你能以此法使用巡检官雅各布豪肯（转化前的样子）放逐的牌。
  - 一旦豪肯视像离开战场，操控它的牌手就不再能使用所放逐的牌。如果它被消灭，之后又因故返回战场，则它会是个全新物件，与先前所放逐的牌并无关联。
-

镜廊拟妖

{三}{蓝}

生物~精怪

0/0

你可以使镜廊拟妖当成战场上任一生物的复制品来进入战场，但它额外具有精怪此类别。

惊扰{三}{蓝}{蓝} (你可以从你坟墓场中施放已转化的此牌，并支付其惊扰费用。)

////

鬼魅拟装

结界~灵气

结附于生物

在你的维持开始时，派出一个衍生物，此衍生物为所结附的生物之复制品，但额外具有精怪此类别。

如果鬼魅拟装将从任何区域进入坟墓场，则改为将它放逐。

- 镜廊拟妖所复制的，就只有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），只是它同时还会具有精怪此类别。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。最特别一提，如果它所复制的生物本来不是生物，则它也不会是生物。
- 如果所复制之生物的法术力费用中包含{X}，则X视为0。
- 如果所选择的生物已经复制了别的东西（举例来说，如果所选的生物是另一个镜廊拟妖），则镜廊拟妖进战场时，会是所选的生物已经复制的样子。
- 如果另一个生物成为了镜廊拟妖的复制品，则该生物也会是精怪。
- 如果所选择的生物是个衍生物，则镜廊拟妖会复制将该衍生物放进战场的效应原本所注明的特征，只是它同时还会具有精怪此类别。在此情况下，镜廊拟妖不会成为衍生物。
- 当镜廊拟妖进战场时，它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「于此生物进战场时上面有...」的异能也都会生效。
- 如果镜廊拟妖因故与另一个生物同时进战场，则镜廊拟妖不能成为该生物的复制品。你只可选择已在战场上的生物。

---

溢电拼合怪

{二}{蓝}{蓝}

生物~灵俑 / 惊惧兽

3/3

闪现

飞行

榨取 (当此生物进战场时，你可以牺牲一个生物。)

当溢电拼合怪榨取生物时，反击目标咒语，起动式异能或触发式异能。

- 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，例如佩带和搭载；它们的规则提示中会包含冒号。
- 触发式异能会运用「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，例如灵技和装配；它们的规则提示中会出现「当~」、「每当~」或「在~时」等字眼。
- 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。
- 溢电拼合怪的榨取异能不能指定法术力异能为目标。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。

#### 拼装匍尸

{一}{蓝}

生物~灵俑 / 惊惧兽

1/2

{二}{蓝}: 将目标生物牌从你的坟墓场放逐，并在拼装匍尸上放置一个+1/+1 指示物。

拼装匍尸具有所有以它放逐之生物牌的所有起动式异能。

- 拼装匍尸仅能获得起动式异能。它不会获得触发式异能或静止式异能。起动式异能会包含冒号。通常会写成「[费用]: [效应]。」有些关键字也属于起动式异能；它们的规则提示中会包含冒号。
- 如果所放逐牌之起动式异能提及该牌的名称，则将拼装匍尸版本的该异能改为提及拼装匍尸的名称。
- 如果你操控多个拼装匍尸，每个拼装匍尸将仅具有各自所放逐之生物牌的起动式异能。
- 一旦拼装匍尸离开战场，它将不再具有其所放逐之生物牌的起动式异能。如果移回战场，它将成为一个新的拼装匍尸，与那些已放逐的牌张并无关联。
- 如果拼装匍尸放逐了一张双面牌，它只会具有所放逐之牌正面的起动式异能。

尖鸣妖群

{五}{蓝}

生物~鸟 / 惊惧兽

4/4

飞行

每当你以一个或数个生物攻击时，目标牌手磨等量的牌。*（磨一张牌的流程是牌手将其牌库顶的牌置入其坟墓场。）*

{二}{蓝}：将尖鸣妖群从你的坟墓场置于你牌库顶数来第二张的位置。

- 你可以选择自己，当作尖鸣妖群之触发式异能的目标。
- 

密魂谜板

{一}{蓝}

神器

密魂谜板进战场时上面有三个预兆指示物。

{一}{蓝}，{横置}：检视你牌库顶的两张牌。将其中一张置入你的坟墓场。

每当一张生物牌从任何区域进入你的坟墓场时，从密魂谜板上移去一个预兆指示物。然后若其上没有预兆指示物，则转化它。

////

缚密精怪

生物~精怪

3/2

飞行

缚密精怪只能阻挡具飞行异能的生物。

{三}{蓝}：抓两张牌，然后弃一张牌。

- 密魂谜板的最后一个异能，会在有生物牌从任何区域进入你坟墓场时触发。这与注记于「当一个生物死去时」触发的异能不同。特别一提，如果某张非生物牌在战场上成为生物然后死去（例如变成生物的地），则这样不会触发密魂谜板的最后一个异能。类似地，如果某张生物牌在战场上成为非生物永久物（例如被微缩牢笼结附者），则当该牌进入你的坟墓场时，密魂谜板的最后一个异能会触发。
  - 密魂谜板的最后一个异能不会因衍生生物死去而触发。
- 

全数冲尽

{蓝}

瞬间

贯通{一}{蓝}{蓝}（*你可以支付此咒语的贯通费用来施放它。如果你如此作，则删去方括号内的叙述。*）

反击目标咒语 [，且该咒语须未从其拥有者手上施放]。



- 由于咒语的复制品都不是从牌手的手上施放，因此就算你未支付全数冲尽的贯通费用，它也能反击咒语的复制品；至于该原版咒语是否从牌手手上施放则并不重要。

---

亲睹未来

{二}{蓝}

法术

目标牌手将至多四张目标牌从其坟墓场洗入其牌库。

你检视你牌库顶的四张牌，然后将其中一张置于你手上，其余的牌以随机顺序置于你的牌库底。

- 如果你选择零张目标牌，或于亲睹未来结算时这些牌都已经是不合法目标，则该目标牌手仍会将其牌库洗牌。
- 如果于亲睹未来结算时，该牌手已经是不合法目标，则不会将牌库洗牌，且指定为目标的牌仍会留在坟墓场。

---

## 黑色

瞄准头部

{二}{黑}

法术

选择一项～

- 放逐目标灵俑。
- 目标对手从其手上放逐两张牌。

- 如果该目标对手只有一张手牌，则他就只会放逐那张牌。

---

瑟班大尸鬼

{二}{黑}

生物～灵俑 / 僧侣

3/2

每当瑟班大尸鬼或另一个由你操控的灵俑死去时，检视你的牌库顶牌。若它是灵俑牌，则你可以展示该牌并将它置于你手上。若你未将该牌置于你手上，则你可以将它置入你的坟墓场。

- 如果瑟班大尸鬼与另一个由你操控的灵俑同时死去，则此异能会为每个此类生物各触发一次。

---

榨干

{二}{黑}{黑}

瞬间

直到回合结束，目标生物得-13/-13。如果本回合中该生物将死去，则改为将它放逐。

- 如果榨干结算，则其效应会使得该生物于本回合内任何时候将死去时都会改为被放逐，不仅是其因防御力为 0 或更低而将死去时才会如此。

---

血誓扈从

{三}{黑}

生物~吸血鬼 / 士兵

3/3

{一}{黑}，弃一张牌：血誓扈从获得不灭异能直到回合结束。将它横置。然后如果你坟墓场中有四张或更多生物牌，则转化血誓扈从。（伤害与注明「消灭」的效应不会将它消灭。）

////

血誓骑士

生物~吸血鬼 / 骑士

\*/\*

血誓骑士的力量和防御力各等同于你坟墓场中的生物牌数量。

{一}{黑}，弃一张牌：血誓骑士获得不灭异能直到回合结束。将它横置。（伤害与注明「消灭」的效应不会将它消灭。）

- 令血誓扈从直到回合结束都不灭的效应，在它转化为血誓骑士之后仍会继续生效。

---

血瓶贩商

{二}{黑}{黑}

生物~吸血鬼

5/6

飞行，践踏

每当任一对对手施放咒语时，该牌手派出一个血滴衍生物。（血滴衍生物是具有「{一}，{横置}，弃一张牌，牺牲此神器：抓一张牌」的神器。）

每当血瓶贩商攻击时，防御牌手每操控一个血滴衍生物，它便得+1/+0直到回合结束。

- 在确定血瓶贩商最后一个异能的加成大小时，只会计算由它所攻击的牌手或它所攻击之鹏洛客的操控者操控之血滴衍生物数量。
  - **勘误：**印制的血瓶贩商牌张上不慎漏植「直到回合结束」字样。血瓶贩商正确的 Oracle 叙述文字如上所示。
-

抛石炮灰

{二}{黑}

生物~灵俑

1/5

在你回合的战斗开始时，若你操控三个或更多防御力比力量大的生物，则转化抛石炮灰。

////

抛石队长

生物~灵俑

2/6

{二}{黑}，{横置}，牺牲另一个生物：目标对手失去若干生命，其数量等同于所牺牲之生物的防御力。

- 这些生物都是拿自身的防御力与力量来比较，与其他两者的力量和防御力无关；只有这三个生物防御力都大于自身力量，才算满足抛石炮灰的条件。
- 

墓地读圣尸

{四}{黑}{黑}

生物~灵俑

4/4

威慑

当墓地读圣尸进战场或死去时，从任一坟墓场放逐另一张牌。当你如此作时，选择一项~

- 从目标永久物上移去 X 个指示物，X 为所放逐之牌的法术力值。
  - 目标由对手操控的生物得-X/-X 直到回合结束，X 为所放逐之牌的法术力值。
- 在你从任一坟墓场放逐一张牌后，另一个触发式异能会进入堆叠。你是在将后者异能放进堆叠时，才需一并选择模式和目标；你在放逐牌之前不需作此选择。
  - 由墓地读圣尸的操控者来决定要移去哪些指示物，且该牌手可以移去多于一种指示物。如果该目标永久物上的指示物数量少于 X 个，则移去所有指示物。
- 

讯使蝙蝠

{二}{黑}

生物~蝙蝠

2/2

飞行

当讯使蝙蝠进战场时，若你本回合中获得过生命，则将至多一张目标生物牌从你的坟墓场移回你手上。

- 只要你本回合中获得过任意数量的生命，讯使蝙蝠的异能就会触发。至于你是否失去过等量或更多的生命，则并不重要。
-

### 恶魔交易

{二}{黑}

法术

放逐你牌库顶的十三张牌，然后从你牌库中搜寻一张牌。将该牌置于你手上，然后洗牌。

- 这十三张牌会留在放逐区。它们是交易的一部分。
  - 你搜寻牌时，如果你的牌库里还有牌，则你必须从中选择一张。
  - 你不用展示你找到的牌。那不是交易的一部分。
  - 如果于此咒语开始结算时你牌库里的牌剩下十三张或更少，你必须放逐你的整个牌库。你不会将任何牌置于手上。
- 

### 艾德嘉觉醒

{三}{黑}{黑}

法术

将目标生物牌从你的坟墓场移回战场。

当你弃掉艾德嘉觉醒时，你可以支付{黑}。当你如此作时，将目标生物牌从你的坟墓场移回你手上。

- 你不能只因为自己高兴就弃掉艾德嘉觉醒。为了弃掉它，需要有规则或效应允许你或令你如此作。
- 

### 新郎礼服

{一}{黑}

神器~ 武具

佩带此武具的生物得+2/+0。只要由你操控的生物上贴附有名称为新娘婚纱的武具，佩带此武具的生物便再得+0/+2 且具有死触异能。

佩带{二} (*{二}: 装备在目标由你操控的生物上。只能于法术时机佩带。)*

- 在「只要由你操控的生物上贴附有名称为...的武具」字句中，里面的「你」是指该武具的操控者，而非该武具所贴附之生物的操控者。假设如下情形：某对手操控一个佩带了新娘婚纱的生物，及另一个佩带了新郎礼服的生物，且这两个武具也都由该对手操控。如果你获得了其中一个生物的操控权（但并未获得贴附于其上之武具的操控权），则你新获得操控权的生物会得到额外加成，而该对手剩下的那个生物只会得+2/+0。
-

无辜旅人

{二}{黑}{黑}

生物~人类

1/3

在你的维持开始时，任意对手可以牺牲一个生物。若无人如此作，则转化无辜旅人。

////

恶毒侵客

生物~吸血鬼

3/3

飞行

只要任一对手操控人类，恶毒侵客便得+2/+0。

- 当无辜旅人的异能结算时，由依照回合次序接下来轮到的对手选择是否要牺牲生物以及（如果要牺牲的话）牺牲哪个生物，然后其他对手按照回合顺序重复此流程，他们在做决定时已知道之前牌手的选择为何。然后所有被选中的生物同时牺牲。如果没有以此法牺牲生物，无辜旅人会转化。

---

无休觅血客

{一}{黑}

生物~吸血鬼

1/3

在你的结束步骤开始时，若你本回合中获得过生命，则派出一个血滴衍生物。（*血滴衍生物是具有「{一}，{横置}，弃一张牌，牺牲此神器：抓一张牌」的神器。*）

牺牲两个血滴衍生物：转化无休觅血客。只能于法术时机起动。

////

浴血欢欣客

生物~吸血鬼

3/3

在你的结束步骤开始时，若你本回合中获得过生命，则派出一个血滴衍生物。（*血滴衍生物是具有「{一}，{横置}，弃一张牌，牺牲此神器：抓一张牌」的神器。*）

{四}{黑}：每位对手各失去 2 点生命且你获得 2 点生命。

- 对无休觅血客和浴血欢欣客的第一个异能而言，只要你在本回合中任意时点获得过生命，该异能就会触发，就算你在同一回合中也失去过等量或更多生命也是一样。
-

### 隐匿杀手

{三}{黑}

生物~吸血鬼 / 杀手

4/2

当隐匿杀手进战场时，选择目标由对手操控的生物。

如果该对手未操控其他生物，则该生物得-2/-2直到回合结束。

- 就算你的所有对手都操控多于一个生物，隐匿杀手的异能也会触发。如果于此异能结算时，该目标生物的操控者仍操控其他生物，则该异能没有效果。特别一提，该牌手可以回应该异能来施放具闪现异能的生物咒语或派出衍生生物，好避免自己的生物得-2/-2。

---

### 阴郁的索霖

{二}{黑}{黑}

传奇鹏洛客~索霖

4

+1: 检视你的牌库顶牌。你可以展示该牌并将它置于你手上。如果你如此作，则你失去等同于其法术力值的生命。

-2: 派出一个 2/3 黑色，具飞行与系命异能的吸血鬼衍生生物。

-7: 阴郁的索霖对任意一个目标造成 13 点伤害。你获得 13 点生命。

- 如果你选择不展示你以索霖第一个忠诚异能所检视的牌，它会留在你的牌库顶。

---

### 腐蚀螭怪陀袭力

{五}{黑}{黑}

传奇生物~蛞蝓 / 惊惧兽

7/7

在每个结束步骤开始时，在每个不由你操控的生物上各放置一个黏菌指示物。

对每个不由你操控的生物而言，其上每有一个黏菌指示物，它便得-1/-1。

每当一个不由你操控且其上有黏菌指示物的生物死去时，你派出一个 1/1 黑色蛞蝓衍生生物。

{蓝}{黑}，牺牲一个蛞蝓：抓一张牌。

- 腐蚀螭怪陀袭力的第二和第三个异能会对所有不由你操控且其上有黏菌指示物的生物生效，就算其上之黏菌指示物的来源不是陀袭力的第一个异能也是一样。
- 当一个由对手操控且其上有黏菌指示物的生物因任何原因死去时（而不仅限于因其防御力被陀袭力的第二个异能降低而死去者），陀袭力的第三个异能都会触发。

- 有另一张名称为泥泞怪物的牌，会令其上有黏菌指示物的非惊惧兽生物都失去所有异能，且基础力量与防御力均为 2/2。如果你同时操控陀袭力和泥泞怪物，则每个非惊惧兽的生物都是 2/2 不具异能的生物，且其上每有一个黏菌指示物，就得-1/-1。
- 

不死管家

{一}{黑}

生物 ~ 灵俑

1/2

当不死管家进战场时，磨三张牌。（将你牌库顶的三张牌置入你的坟墓场。）

当不死管家死去时，你可以将它放逐。当你如此作时，将目标生物牌从你的坟墓场移回你手上。

- 当你从你的坟墓场中放逐不死管家后，另一个异能触发。你是在该时刻选择目标生物牌。
- 

吸血鬼之吻

{一}{黑}

法术

目标牌手失去 2 点生命且你获得 2 点生命。你派出两个血滴衍生物。（血滴衍生物是具有「{一}, {横置}, 弃一张牌, 牺牲此神器: 抓一张牌」的神器。）

- 如果于此咒语试图结算时，该目标牌手已经是不合法目标，则你不会获得 2 点生命也不会派出血滴衍生物。
-

沃达连血育师

{一}{黑}

生物~吸血鬼 / 法师

2/1

飞行

每当沃达连血育师或另一个由你操控且非衍生物的生物死去时，派出一个血滴衍生物。*(血滴衍生物是具有「{一}, {横置}, 弃一张牌, 牺牲此神器: 抓一张牌」的神器。)*

每当你派出一个血滴衍生物时，若你操控五个或更多血滴衍生物，则转化沃达连血育师。

////

血蝠召唤师

生物~吸血鬼 / 法师

3/3

飞行

在你回合的战斗开始时，至多一个目标由你操控的血滴衍生物成为 2/2 黑色，具飞行与敏捷异能的蝙蝠生物，且仍具有原本类别。

- 沃达连血育师的最后一个异能，在其触发和结算这两个时点，都会检查你操控的血滴衍生物数量。如果你在这两个时点的任一未操控至少五个血滴衍生物，则它就不会转化。
- 因血蝠召唤师的异能而成为蝙蝠的血滴衍生物仍是血滴衍生神器，且仍具有「{一}, {横置}, 弃一张牌, 牺牲此神器: 抓一张牌。」

---

## 红色

炼金术士的计策

{一}{红}{红}

法术

贯通{四}{蓝}{蓝}{红} *(你可以支付此咒语的贯通费用来施放它。如果你如此作，则删去方括号内的叙述。)*

于本回合后进行额外的一个回合。于该回合中，伤害不能被防止。[在该回合的结束步骤开始时，你输掉这盘游戏。]

放逐炼金术士的计策。

- 如果多个「额外回合」效应在同一回合结算，则最后产生的那个回合会最先进行。
  - 如果你因故略过了炼金术士的计策产生的那个额外回合，或是略过了该额外回合的结束步骤，则该延迟触发式异能就再也不会触发。(如果你是支付炼金术士的计策之贯通费用来施放它，则该延迟触发式异能根本不会产生。)
  - 「放逐炼金术士的计策」此事，是在其结算过程中一并发生。如果此咒语被反击，则它会如常进入坟墓场。
-



迷人求婚者

{二}{红}

生物~吸血鬼

2/3

当你以正好两个生物攻击时，转化迷人求婚者。

////

致命共舞者

生物~吸血鬼

3/3

践踏

当此生物转化为致命共舞者时，加{红}{红}。直到回合结束，你不会因步骤与阶段结束失去这份法术力。

{红}{红}：致命共舞者与另一个目标生物各得+1/+0

直到回合结束。

- 以「正进行攻击」状态放进战场的生物并未「攻击」，因此在判断迷人求婚者的触发式异能是否应触发时，不应将此类生物计算在内。

---

先祖怒火

{红}

法术

直到回合结束，目标生物获得践踏异能且得+X/+0，

X 为你坟墓场中名称为先祖怒火之牌的数量加 1。

抓一张牌。

- 先祖怒火要等到其完成结算之后才会进入你的坟墓场，因此它自己效应不会把正结算的本身计算在内。

---

巨弩守卫

{二}{红}{红}

生物~人类 / 士兵 / 狼人

4/3

{二}{红}，{横置}：巨弩守卫对任意一个目标造成 1 点伤害。

昼形（如果牌手于自己回合中没有施放咒语，则下一个回合成为黑夜。）

////

巨弩持兽

生物~狼人

5/5

{二}{红}：巨弩持兽对任意一个目标造成 1 点伤害。

以此法受到伤害的生物本回合不能进行阻挡。

夜形（如果牌手于自己回合中施放至少两个咒语，则下一个回合成为白昼。）

- 巨弩守卫与巨弩持兽的起动式异能两者完全独立。举例来说，如果你指定某个生物为目标，起动巨弩守卫的异能，然后天色成为黑夜，则该目标生物本回合仍能进行阻挡。另一方面，如果你指定某个生物为目标并结算了巨弩持兽的异能，则就算后者转化为巨弩守卫，也不会让以此法受到伤害的生物能够进行阻挡。

---

#### 墓地守门者

{一}{红}

生物~吸血鬼

2/1

先攻

当墓地守门者进战场时，从任一坟墓场放逐一张牌。  
每当任一牌手使用地或施放咒语时，若它与所放逐的牌具共通之牌张类别，则墓地守门者对该牌手造成 2 点伤害。

- 牌手能从坟墓场中放逐的牌张类别包括神器、生物、结界、地、鹏洛客、瞬间以及法术。传奇、基本和雪境属于超类别，而非牌张类别。人类、武器和灵气这些则属于副类别，也不是牌张类别。

---

#### 盛装茜卓

{一}{红}{红}

传奇鹏洛客~茜卓

3

+1: 加{红}。盛装茜卓对至多一位目标牌手或鹏洛客造成 1 点伤害。

+1: 放逐你的牌库顶牌。如果它是红色，则本回合中，你可以施放它。

-7: 放逐你牌库顶的五张牌。本回合中，你可以从其中施放红色咒语。你获得具有以下异能的徽记~  
「每当你施放红色咒语时，此徽记对任意一个目标造成 X 点伤害，X 为施放该咒语时所支付的法术力量。」

- 茜卓的第一个异能会用到堆叠，且可以被回应，就算你并未为其指定目标也是一样。它不属于法术力异能。
- 茜卓的第二个异能会检查你所放逐的牌之特征，并以此判断它是否是红色。如果该牌所成的咒语因故不是红色，你仍能施放之。举例来说，火花学者萝婉（模式双面牌的正面）是红色。而冰霜学者威尔（该牌的背面）则是蓝色。由于该牌在放逐区中是红色，因此如果你利用此异能放逐了该咒语，则你能够施放此牌的任一面。
- 另一方面，茜卓的最后一个异能则只允许你施放在施放时为红色的咒语，而不管咒语原本在放逐区中是什么颜色。如果此异能放逐了火花学者萝婉，则你便不能以此法施放冰霜学者威尔，因为当你施放时它会是个蓝色咒语。
- 在利用茜卓后两个异能施放咒语时，你仍须支付所有费用。对其第二个异能而言，你还须遵循所有利用时机限制。

- 徽记的触发式异能在乎的是施放咒语时实际支付的法术力数量。如果有效应令你于施放咒语时须多支付或少支付法术力，则在决定 X 的数值时，也会将此类效应考虑在内。但如果是「除非你支付某数量的法术力，否则便反击该咒语」这类效应，为其支付的法术力则不属于「施放该咒语时所支付的法术力数量」。
- 

时来运转

{三}{红}

法术

弃掉你的手牌，然后你本回合中每弃过一张牌，便抓一张牌。

- 无论你本回合中是因为什么原因弃牌，时来运转都会将其计算在内，而非仅限于你在结算此效应时所弃掉者。
- 

好客诅咒

{二}{红}

结界~灵气 / 诅咒

结附于牌手

向所结附之牌手进行攻击的生物具有践踏异能。

每当一个生物对所结附的牌手造成战斗伤害时，该牌手放逐其牌库顶牌。直到回合结束，该生物的操控者可以使用该牌，且他可以将法术力视同任意颜色的法术力来支付施放该咒语的费用。

- 每个对所结附的牌手造成战斗伤害之生物，只会触发好客诅咒的触发式异能一次。
- 

控念吸血鬼

{一}{红}{红}

生物~吸血鬼

3/3

当控念吸血鬼进战场时，选择目标生物，且其法术力值须等于或小于由你操控的吸血鬼数量。获得该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。

- 在该异能结算后，就算由你操控的吸血鬼数量发生变化，该生物的操控权也不会改变。
- 

炎佑弩矢

{红}

瞬间

炎佑弩矢对目标生物或鹏洛客造成 2 点伤害。如果本回合中该生物或鹏洛客将死去，则改为将它放逐。

- 如果以此法受到伤害的生物或鹏洛客在本回合稍后时段因故死去，都会改为被放逐，就算它先前并未因那 2 点伤害而死去也是如此。

---

饥饿脊狼

{一}{红}

生物 ~ 狼

2/2

只要你操控另一个狼或狼人，饥饿脊狼便得+1/+0 且具有践踏异能。

- 如果你同时操控狼和狼人，饥饿脊狼仍然只得+1/+0。

---

暴躁独行客

{二}{红}{红}

生物 ~ 人类 / 狼人

3/3

每当暴躁独行客受到伤害时，它对任意一个目标造成等量的伤害。

{一}{红}：暴躁独行客得+2/+0 直到回合结束。

昼形（如果牌手于自己回合中没有施放咒语，则下一个回合成为黑夜。）

////

嚎群复仇者

生物 ~ 狼人

4/4

每当一个由你操控的永久物受到伤害时，嚎群复仇者对任意一个目标造成等量的伤害。

{一}{红}：嚎群复仇者得+2/+0 直到回合结束。

夜形（如果牌手于自己回合中施放至少两个咒语，则下一个回合成为白昼。）

- 就算此生物受到伤害后会死去，任一面上的触发式异能仍会如常触发。
- 如果伤害导致此生物在其触发式异能结算前死去，则会利用最后的已知信息来决定此生物是否具有诸如死触和系命等异能。如果它具有此类异能，则其会对要造成的伤害生效。

---

夜幕降临

{三}{红}

法术

当前成为黑夜。弃任意数量的牌，然后抓该数量加一的牌。

- 如果你弃零张牌，则你会抓一张牌。
-

利爪碎身

{四}{红}

法术

利爪碎身对目标生物造成 4 点伤害。派出若干血滴衍生生物，其数量等同于以此法对该生物造成的过量伤害数量。（*血滴衍生生物是具有「{-1}, {横置}, 弃一张牌, 牺牲此神器: 抓一张牌」的神器。*）

- 当某生物受到利爪碎身的伤害时，若此时所造成的伤害数量已超过达到致命伤害所需之最小值，它便算「受到过量伤害」。在大多数情况下，这是指该生物受到大于自己防御力数量之伤害，不过生物本回合中已受过的伤害数量也需考虑在内。

---

岩浆猛击灵

{X}{红}{红}

生物 ~ 元素

0/0

岩浆猛击灵进战场时上面有 X 个+1/+1 指示物。如果岩浆猛击灵于其上有+1/+1 指示物时将受到伤害，则防止该伤害，并从其上移去等量的+1/+1 指示物。当以此法从岩浆猛击灵上移去一个或数个指示物时，它对任意一个目标造成等量的伤害。

- 如果岩浆猛击灵将受到数量大于其上+1/+1 指示物数量的伤害，则这份伤害会被全部防止，且会从岩浆猛击灵上移去所有+1/+1 指示物。在大多数状况下，这会让岩浆猛击灵的防御力为 0 并进入其拥有者的坟墓场。它的自身触发式异能仍会触发，且会对任意一个目标造成等量的伤害。

---

塑魔残虐者

{二}{红}{红}

生物 ~ 龙

4/4

飞行

每当你施放非生物咒语时，派出一个 X/X 红色，具飞行与敏捷异能的龙 / 虚影衍生生物，X 为施放该咒语时所支付的法术力数量。在下一个结束步骤开始时，放逐该衍生生物。

- 塑魔残虐者之触发式异能关心的是施放咒语时实际支付的法术力数量，此数量可能会与该咒语的法术力费用不同。举例来说，如果你施放一个非生物咒语且未支付其法术力费用，则此异能会派出一个 0/0 龙 / 虚影衍生生物。在大多数状况下，这类生物会立即进入你的坟墓场。
-

### 鲁莽冲动

{一}{红}

法术

放逐你牌库顶的两张牌。直到你下一个回合的回合结束，你可以使用这些牌。

- 你施放这类咒语时，仍需支付所有费用，且需遵循一般的施放许可。举例来说，如果所放逐的牌中有一张牌是法术，则此效应也不会让你能在对手的回合中施放之。
- 

### 符锢狼

{一}{红}

生物~狼

2/2

{三}{红}, {横置}: 符锢狼向目标对手造成伤害，其数量等同于由你操控的狼和狼人数量。

- 符锢狼的起动式异能是在其结算时才计算由你操控的狼和狼人数量，而非在其起动时。
  - 如果你操控一个既是狼又是狼人的生物，则符锢狼的异能只会将它计算一次。
- 

### 血色塑像

{一}{红}

神器

当血色塑像进战场时，派出一个血滴衍生物。*(血滴衍生物是具有「{一}, {横置}, 弃一张牌, 牺牲此神器: 抓一张牌」的神器。)*

每当你牺牲血滴衍生物时，你可以使血色塑像成为 3/3，具敏捷异能的吸血鬼神器生物直到回合结束。

- 如果血色塑像在成为生物后，又受到增减其力量和 / 或防御力之效应的影响，则你此时再牺牲另一个血滴衍生物也不会让你能够盖过该效应。举例来说，如果某咒语结算后会令它得 -2/-2 直到回合结束，则它就会是个 1/1 生物，就算你再度将其力量 / 防御力设定为 3/3 也是一样。
  - 如果血色塑像是受到「将力量和 / 或防御力设为其他数值」的效应影响，则你牺牲血滴衍生物时能够将其重设为 3/3。不过，如上文所述，它仍会受到正生效之其他增减攻防效应的影响。
-

电流幻视师

{一}{红}

生物~人类 / 法术师

3/1

{横置}: 电流幻视师对你造成 2 点伤害。放逐你的牌库顶牌。本回合中, 你可以使用该牌。只能于法术时机起动。

当你使用以电流幻视师放逐的牌时, 转化电流幻视师。

////

涌电狂战士

生物~人类 / 狂战士

4/3

涌电狂战士不能进行阻挡。

- 以此法使用牌需遵循所有一般利用该牌的时机规则。举例来说, 如果你以此法使用地, 则你只能于你回合的行动阶段中, 堆叠为空且你还没有使用过地的情况 (除非有效应允许你额外使用地) 下使用之。
- 当你使用以此法放逐的咒语时, 电流幻视师会在该咒语结算前转化。
- 如果电流幻视师是在它被宣告为阻挡者之后才转化为涌电狂战士, 则它不会被移出战斗, 且仍在进行阻挡。

---

## 绿色

成长首领

{绿}

生物~狼

2/1

如果你操控法术力值等于或大于 4 的永久物, 则成长首领进战场时上面有一个+1/+1 指示物。

每当你施放法术力值等于或大于 4 的咒语时, 在成长首领上放置一个+1/+1 指示物。

- 在判断成长首领的第一个异能是否会生效时, 只考虑此时已在战场上的永久物。如果成长首领与另一个永久物同时进战场, 则该替代性效应看不到那另外的永久物。

---

刺藤甲

{一}{绿}

神器~武器

当刺藤甲进战场时, 将它贴附在目标由你操控的生物上。

佩带此武器的生物得+2/+1。

佩带{四} (*{四}: 装备在目标由你操控的生物上。只能于法术时机佩带。)*)

- 刺藤甲并非进战场时就贴附在生物上。而是该武具先进战场，然后其触发式异能才将它贴附在生物上。就算你未操控生物，你也可以施放刺藤甲。

---

#### 墓地游掠狼

{一}{绿}{绿}

生物~狼

3/4

警戒

每当墓地游掠狼进战场或攻击时，从任一坟墓场放逐一张牌。

对你施放的咒语而言，它与以墓地游掠狼放逐的各牌每一种共通之牌张类别，便减少{一}来施放。

- 牌手能从坟墓场中放逐的牌张类别包括神器、生物、结界、地、鹏洛客、瞬间以及法术。传奇、基本和雪境属于超类别，而非牌张类别。人类、武具和灵气这些则属于副类别，也不是牌张类别。
- 墓地游掠狼最后一个异能检查的是以它放逐之牌当中的牌张类别种数，而非所放逐的牌张数量。举例来说，如果墓地游掠狼放逐了两张生物牌，则你施放的生物咒语也只会减少{一}来施放，而不是减少{二}。

---

#### 隐匿新兵

{四}{绿}

生物~人类 / 游侠

2/4

见习 *(每当此生物与另一个力量较之为大的生物一起攻击时，在前者上放置一个+1/+1指示物。)*

每当在一个或数个由你操控的人类上放置一个或数个+1/+1指示物时，你抓一张牌。此异能每回合只会触发一次。

- 无论你总共放置了多少个指示物，也不论你是在多少个人类上放置了指示物，你都只会抓一张牌。

---

#### 蠕爬侵扰

{二}{绿}

结界

在你的维持开始时，你可以磨两张牌。*(你可以将你牌库顶的两张牌置入你的坟墓场。)*

每当一张或数张生物牌于你的回合中从任何区域进入你的坟墓场时，派出一个 1/1 绿色昆虫衍生生物。此异能每回合只会触发一次。

- 蠕爬侵扰必须在战场上，其异能才会触发。如果它与数个由你拥有的生物同时被消灭，则其最后一个异能不会触发。



---

### 培护巨像

{四}{绿}{绿}{绿}

生物 ~ 植物 / 野兽

\*/\*

#### 践踏

培护巨像的力量和防御力各等同于由你操控的地数量。

当培护巨像进战场时，你可以将一张地牌从你手上横置放进战场。若你如此作，则抓一张牌并重复此流程。

- 你是在培护巨像的触发式异能结算过程中重复此流程。如果你放进战场的地会触发异能，则这些异能要等到培护巨像的异能完成结算之后才会进入堆叠。
- 此流程会持续重复，直到你选择不将地牌放进战场为止。

---

### 深挖探寻

{绿}

法术

贯通{一}{黑}{黑}{绿}（你可以支付此咒语的贯通过用来施放它。如果你如此作，则删去方括号内的叙述。）

从你牌库中搜寻一张 [基本地] 牌， [展示该牌，] 将该牌置于你手上，然后洗牌。

- 如果你支付了贯通过费用，你于深挖探寻结算时必须将一张牌置于你手上（假设你的牌库里有至少一张牌）。

---

### 辉煌日出

{三}{绿}{绿}

结界

在你回合的战斗开始时，选择一项 ~

- 直到回合结束，由你操控的生物得+1/+1且获得践踏异能。
- 目标地获得「{横置}：加{绿}{绿}{绿}」直到回合结束。
- 如果你操控力量等于或大于3的生物，则抓一张牌。
- 你获得3点生命。

- 就算于该异能进入堆叠时，你未操控任何力量等于或大于3的生物，你也可以选择辉煌日出的第三项模式。如果当它结算时，你操控力量等于或大于3的生物，则你便会抓一张牌。若否，则它结算时没有效果。

---

终得安息

{三}{绿}

结界

每当一个由你操控的人类死去时，抓一张牌。

每当一个由你操控且其上有+1/+1 指示物的生物死去时，你获得 2 点生命。

- 每当一个由你操控且其上有+1/+1 指示物的人类死去时，两个异能都会触发。

---

苔墓千足虫

{四}{绿}

生物 ~ 昆虫 / 惊惧兽

2/2

当苔墓千足虫进战场时，磨三张牌，然后你坟墓场中每有一张生物牌，便在苔墓千足虫上放置一个+1/+1 指示物。（磨一张牌的流程是将你牌库顶的牌置入你的坟墓场。）

- 苔墓千足虫得到的+1/+1 指示物数量，是根据你坟墓场中的生物牌数量确定，包括你磨三张牌之前就已经在该处者。

---

自然之拥

{二}{绿}

结界 ~ 灵气

结附于生物或地

只要所结附的永久物是生物，它便得+2/+2。

只要所结附的永久物是地，它便具有「{横置}：加两点任意颜色的单色法术力。」

- 如果所结附的永久物既是地也是生物，则它会同时得到这两个加成。
-

橡影潜伏客

{二}{绿}

生物~人类 / 游侠 / 狼人

3/3

如果你施放此咒语时多支付{二}，则你可以将它视同具有闪现异能地来施放。

昼形 (如果牌手于自己回合中没有施放咒语，则下一个回合成为黑夜。)

////

月光伏击兽

生物~狼人

6/3

夜形 (如果牌手于自己回合中施放至少两个咒语，则下一个回合成为白昼。)

- 就算当前是黑夜，你也可以多支付{二}，好将橡影潜伏客视同具有闪现异能地来施放。
- 

唤群幼狼

{一}{绿}

生物~狼

1/1

在你回合的战斗开始时，若你操控另一个狼或狼人，则在唤群幼狼上放置一个+1/+1 指示物。

当唤群幼狼死去时，你获得等同于其力量的生命。

- 无论你另外操控多少个狼或狼人生物，唤群幼狼于其第一个异能结算时都只会得到一个+1/+1 指示物。
- 

庇护林枝

{二}{绿}

结界~灵气

结附于生物

当庇护林枝进战场时，抓一张牌。

所结附的生物得+1/+3。

- 如果于此灵气咒语试图结算时，其指定为目标的生物已经是不合法目标，则庇护林枝会从堆叠进入其拥有者的坟墓场。它不会进入战场，你也不会因此抓牌。
-

巨狼扑袭

{二}{绿}

瞬间

选择目标由你操控的生物和目标不由你操控的生物。  
如果当前是黑夜，则该由你操控的生物得+2/+0直到回合结束。然后前者对后者造成伤害，其数量等同于前者的力量。

- 就算当前是白昼，该目标由你操控的生物仍会依其力量对该目标不由你操控的生物造成伤害。

---

狼族遭黜人

{五}{绿}

生物~人类/狼人

5/4

如果你操控狼或狼人，则此咒语减少{二}来施放。  
昼形 (如果牌手于自己回合中没有施放咒语，则下一个回合成为黑夜。)

////

婚礼破坏兽

生物~狼人

6/5

每当婚礼破坏兽或另一个由你操控的狼或狼人死去时，抓一张牌。  
夜形 (如果牌手于自己回合中施放至少两个咒语，则下一个回合成为白昼。)

- 就算当前是黑夜，如果你操控狼或狼人，狼族遭黜人也会减少{二}来施放。

---

## 多色

远古木节妖

{二}{黑}{绿}

生物~树妖

1/4

每个由你操控且防御力比力量大的生物皆依照其防御力来分配战斗伤害，而不是依照力量。

- 远古木节妖的异能非实际改变生物的力量。它只是改变生物所分配的战斗伤害数量。所有其他检查力量或防御力的规则与效应，都会利用原本的数值，包括造成「等同于该生物力量的伤害」者。
-

邪气伴娘安姬  
{二}{黑}{红}  
传奇生物 ~ 吸血鬼  
4/5

每当邪气伴娘安姬和 / 或一个或数个其他吸血鬼在你的操控下进战场时，派出一个血滴衍生物。此异能每回合只会触发一次。（*血滴衍生物是具有「{一}，{横置}，弃一张牌，牺牲此神器：抓一张牌」的神器。*）

{二}，牺牲另一个生物或一个血滴衍生物：每位对手各失去 2 点生命且你获得 2 点生命。

- 如果邪气伴娘安姬与若干其他吸血鬼同时在你的操控下进战场，你只会派出一个血滴衍生物。
- 

血税收集官  
{黑}{红}  
生物 ~ 吸血鬼  
3/2

当血税收集官进战场时，派出一个血滴衍生物。（*血滴衍生物是具有「{一}，{横置}，弃一张牌，牺牲此神器：抓一张牌」的神器。*）

{横置}，牺牲血税收集官：目标生物得-X/-X直到回合结束，X 为由你操控之血滴衍生物数量的两倍。只能于法术时机起动。

- X 的数值于异能结算时决定。
- 

怨仇亡者多萝霞  
{白}{蓝}  
传奇生物 ~ 精怪  
4/4  
飞行

当怨仇亡者多萝霞攻击或阻挡，在战斗结束时将它牺牲。

惊扰{一}{白}{蓝}（*你可以从你坟墓场中施放已转化的此牌，并支付其惊扰费用。*）

////

多萝霞的报偿  
结界 ~ 灵气  
结附于生物

所结附的生物具有「每当此生物攻击时，派出一个 4/4 白色，具飞行异能的精怪衍生生物，其为横置且正进行攻击。在战斗结束时，牺牲该衍生物。」

如果多萝霞的报偿将从任何区域进入坟墓场，则改为将它放逐。

- 你将此衍生物放进战场时，要宣告它所攻击的牌手或鹏洛客。它攻击的对象与所结附的生物攻击的对象可以不一样。
- 虽然此衍生物正在进行攻击，但它从未宣告为攻击生物（举例来说，有些异能会当有生物攻击时触发，像是见习）。

---

遭魅新郎艾德嘉

{二}{白}{黑}

传奇生物 ~ 吸血鬼 / 贵族

4/4

由你操控的其他吸血鬼得+1/+1。

当遭魅新郎艾德嘉死去时，将它在其拥有者的操控下移回战场且已转化。

////

艾德嘉马可夫之棺

传奇神器

在你的维持开始时，派出一个 1/1，白黑双色，具系命异能的吸血鬼衍生生物，并在艾德嘉马可夫之棺上放置一个血脉指示物。然后若其上有三个或更多血脉指示物，则移去这些指示物并转化它。

- 如果一张不是双面牌的牌成为遭魅新郎艾德嘉的复制品，则当它死去时，它不会移回战场。

---

受难先知伊如

{一}{蓝}{红}

传奇生物 ~ 人类 / 法师

2/4

如果你将抓一张牌，则改为放逐你牌库顶的两张牌。

本回合中，你可以使用这些牌。

- 就算你牌库中少于两张牌，你也可选择让伊如的替代性效应生效。如果你的牌库中没有牌，则虽然你不会以此法放逐牌，但你也不会因试图从空的牌库里抓牌而输掉游戏。

---

全能噬蛙葛诺克

{二}{绿}{蓝}

传奇生物 ~ 蛙

3/3

每当一个由你操控的蛙攻击时，磨三张牌。

每当一张永久物牌从你的牌库进入你的坟墓场时，将它放逐，且上面有一个蛙声指示物。

你可以从放逐区中由你拥有且其上有蛙声指示物的牌之中使用地和施放咒语。

- 全能噬蛙葛诺克的第二个异能，会将所有从你牌库置入你坟墓场的永久物牌都放逐，而不仅限于你在一个由你操控的蛙攻击时磨掉者。
- 葛诺克的最后一个异能让你可以从放逐区中由你拥有且其上有蛙声指示物的牌之中使用地和施放咒语，不论将它们置于该处者是当前在战场上的葛诺克，还是稍早的其他葛诺克。

---

荷拉娜与阿雷娜伴侣

{二}{红}{绿}

传奇生物 ~ 人类 / 游侠

2/3

先攻，延势

在你回合的战斗开始时，在另一个目标由你操控的生物上放置 X 个+1/+1 指示物，X 为荷拉娜与阿雷娜的力量。该生物获得敏捷异能直到回合结束。

- 如果在荷拉娜与阿雷娜的触发式异能结算时，其力量因故成为负数，则你不会在该生物上放置指示物。此效应不会从该生物上移去指示物，也不会放置-1/-1 指示物。

---

游魂猎手卡娅

{一}{白}{黑}

传奇鹏洛客 ~ 卡娅

3

+1: 由你操控的生物获得死触异能直到回合结束。

在至多一个目标由你操控的衍生生物上放置一个+1/+1 指示物。

-2: 直到回合结束，如果将在你的操控下派出一个或数个衍生物，则改为派出两倍数量的该类衍生物。

-6: 放逐所有坟墓场中的所有牌，然后每以此法放逐一张牌，便派出一个 1/1 白色，具飞行异能的精怪衍生物。

- 卡娅第二个异能派出的衍生物会是原本要派出之衍生物的复制品。

---

马可夫涤净师

{一}{白}{黑}

生物 ~ 吸血鬼 / 僧侣

2/3

系命

在你的结束步骤开始时，若你本回合中获得过生命，则你可以支付{二}。若你如此作，则抓一张牌。

- 只要你本回合中获得过任意数量的生命，马可夫涤净师的异能就会触发，就算你还失去过等量或更多的生命也是一样。

---

受诅血咒的欧吉克

{一}{红}{白}

传奇生物 ~ 吸血鬼 / 士兵

3/3

当受诅血咒的欧吉克进战场时，派出 X 个血滴衍生物，X 为见于由你操控的生物上之飞行、先攻、连击、死触、敏捷、辟邪、不灭、系命、威慑、延势、践踏与警戒各异能的数量。（每种异能仅计算一次。）

- 受诅血咒的欧吉克是计算所列异能的种数，而非具有所列异能的生物数量。如果于欧吉克进战场时，你只操控一个具有延势与警戒异能的生物，则你会派出两个血滴衍生物。另一方面，如果你操控两个都具有飞行异能的生物，则你只会派出一个血滴衍生物。
- 同种异能的数种变化会视作同一种异能来计算，不会因此将同一异能计算多次。举例来说，如果你操控两个生物，一个具有反蓝辟邪，一个具有反黑辟邪，你也只会派出一个血滴衍生物。

---

老鲁斯登

{一}{黑}{绿}

传奇生物 ~ 人类 / 平民

1/4

当老鲁斯登进战场或在你的维持开始时，磨一张牌。若以此法磨掉一张地牌，则派出一个珍宝衍生物。若以此法磨掉一张生物牌，则派出一个 1/1 绿色昆虫衍生物。若以此法磨掉一张非生物且非地的牌，则派出一个血滴衍生物。

- 如果你磨掉树灵乔木（既是生物牌又是地牌），则你会得到一个珍宝衍生物和一个 1/1 绿色昆虫衍生物。
-



卢诺溪堡

{一}{蓝}{黑}

传奇生物 ~ 吸血鬼 / 僧侣

1/4

飞行

当卢诺溪堡进战场时，将至多一张目标生物牌从你的坟墓场置于你的牌库顶。

在你的维持开始时，检视你的牌库顶牌。你可以展示该牌。若以此法展示出一张法术力值等于或大于 6 的生物牌，则转化卢诺溪堡。

////

深渊之主寇瑟斯

传奇生物 ~ 巨海兽 / 惊惧兽

3/5

飞行

每当深渊之主寇瑟斯攻击时，派出一个衍生物，此衍生物为另一个目标进行攻击之生物的复制品，并为横置且正进行攻击。若该生物是巨海兽，海怪，章鱼或巨蛇，则改为派出两个上述衍生物。

- 于你将该衍生物放进战场时，你要选择它所攻击的对手或对手的鹏洛客。它攻击的对象与深渊之主寇瑟斯可以不一样。
  - 虽然此衍生物正进行攻击，但它从未宣告为攻击生物（举例来说，有些异能会当有生物攻击时触发，像是见习）。
  - 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：该生物上面有没有指示物、贴附了灵气和 / 或武具，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。特别一提，它不会复制任何可以将非生物永久物变成生物的效应。于该衍生物进战场时，如果它并非生物，则它不会正进行攻击。
  - 如果所复制之生物的法术力费用中包含{X}，则 X 为 0。
  - 如果所复制的生物本身已经复制了别的东西，则该衍生物进战场时，会是所选的生物正复制的样子。
  - 如果所复制的生物是个衍生物，则寇瑟斯所产生的衍生物会复制将该衍生物放进战场的效应原本所注明的特征。
  - 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。
-

席嘉妲神圣武士

{二}{绿}{白}

生物~人类 / 骑士

4/4

只要你本回合中在生物上放置过一个或数个+1/+1 指示物，席嘉妲神圣武士便具有践踏与系命异能。

{一}{绿}{白}：目标由你操控且其上有+1/+1 指示物的生物获得践踏与系命异能直到回合结束。

- 对席嘉妲神圣武士的第一个异能而言，只要你同时满足以下两个条件，该异能就会生效：1)你本回合中在某个永久物上放置过+1/+1 指示物，且 2)在你放置指示物的时刻，该永久物是生物。至于该生物是否稍后离开战场，是否失去其上的指示物，或是否因故不再是生物，这些都不重要。
- 席嘉妲神圣武士的最后一个异能只能指定其上有+1/+1 指示物的生物为目标。一旦该异能结算，该生物便具有践踏和系命异能直到回合结束，就算它因故失去指示物或不再是生物也是一样（尽管践踏异能对非生物的永久物没什么帮助）。

---

## 神器

钉板窗户

{三}

神器

向你进行攻击的生物得-1/-0。

在每个结束步骤开始时，若你本回合中受过 4 点或更多伤害，则放逐钉板窗户。

- 钉板窗户的触发式异能是检查你本回合中受过伤害的总数量。这些伤害不需一次性同时造成，且钉板窗户还不在于战场上时你已受过的伤害也会计算在内。钉板窗户不会考虑你本回合中是否获得过生命。

---

恐怖玩具屋

{五}

神器

{一}，{横置}，从你的坟墓场放逐一张生物牌：派出一个衍生物，此衍生物为所放逐之牌的复制品，但它是 0/0 组构体神器，仍具有原本类别，且具有「你每操控一个组构体，此生物便得+1/+1。」它获得敏捷异能直到回合结束。只能于法术时机起动。

- 在计算由你操控的组构体时，该衍生物会把本身计算进去。
  - 如果被放逐的生物牌有定义其力量和 / 或防御力的特征定义异能，则不会复制这类异能。
-

恶兆塑像

{三}

神器生物 ~ 组构体

1/2

{T}: 加一点任意颜色的法术力。在恶兆塑像上放置一个预兆指示物。

在你的结束步骤开始时，若恶兆塑像上有三个或更多预兆指示物，则将它重置，然后转化它。

////

遭弃挥扫械

神器生物 ~ 组构体

5/5

在你战斗前的行动阶段开始时，加一点任意颜色的法术力。

- 在你的结束步骤中结算恶兆塑像的触发式异能时，你不能横置它来多得到一点法术力。
- 

调查员日志

{二}

神器 ~ 线索

调查员日志进战场时上面有数个怀疑指示物，其数量等同于各牌手所操控之生物数量中的最大值。

{二}, {横置}, 从调查员日志上移去一个怀疑指示物：抓一张牌。

{二}, 牺牲调查员日志：抓一张牌。

- 于调查员日志进战场时，你不用选择特定对手来决定其上要放置的怀疑指示物数量。你始终利用最大的数字。
- 

婚礼请柬

{二}

神器

当婚礼请柬进战场时，抓一张牌。

{横置}, 牺牲婚礼请柬：目标生物本回合不能被阻挡。如果它是吸血鬼，则它再获得系命异能直到回合结束。

- 在某个生物已被阻挡后再以该生物为目标启动婚礼请柬的最后一个异能，并不会使得该生物成为未受阻挡。
- 

地

沃达连邸

地

{横置}: 加{无}。

{横置}, 支付 1 点生命: 加一点任意颜色的法术力。

此法术力只能用来施放吸血鬼咒语。

{五}, {横置}: 派出一个血滴衍生物。你每操控一个吸血鬼, 此异能便减少{一}来起动。 (*血滴衍生物是具有「{一}, {横置}, 弃一张牌, 牺牲此神器: 抓一张牌」的神器。*)

- 只有类别栏中具「吸血鬼」此生物类别的咒语, 才属于「吸血鬼咒语」, 与其名称中是否含有「吸血鬼」字样并无关系。

---

## 依尼翠: 腥红婚誓指挥官单卡解惑

白色

婚戒

{二}{白}{白}

神器

当婚戒进战场时, 若它经牌手施放, 则目标对手派出一个为其复制品的衍生物。

每当任一操控名称为婚戒的神器之对手于其回合中抓一张牌时, 你抓一张牌。

每当任一操控名称为婚戒的神器之对手于其回合中获得生命时, 你获得等量的生命。

- 婚戒的第二个和第三个异能的触发条件, 所在乎的是操控任何名称为婚戒的神器之对手, 而不只是操控婚戒第一个异能所派出的衍生物复制品之对手。

---

蓝色

羽翼传令使唐诺

{二}{蓝}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 法师

3/3

每当你施放具飞行异能的非传奇生物咒语时, 你可以复制之, 但该复制品是 1/1 精怪, 且仍具有原本类别。每回合只能如此作一次。 (*所成之复制品会成为衍生物。*)

- 如果复制的是生物咒语, 则会在咒语结算时将该咒语的复制品作为衍生物放进战场, 而不是直接将咒语复制品放进战场。用于规范永久物咒语成为永久物的这部分规则, 也适用于咒语的复制品成为衍生物的情形。
- 结算咒语之复制品时所成的衍生物, 并不算是有牌手「派出」。

- 复制品记得施放原版咒语时为其作的任何决定，包括为其法术力费用所选的 X 数值，以及是否选择过任何替代性或额外费用。举例来说，如果原版生物咒语具有增幅异能且支付过其增幅费用，则复制品也已增幅。

---

#### 幽冥模仿

{二}{蓝}

法术

每位牌手各展示其牌库顶牌。对以此法展示的每张生物牌而言，你派出一个为该牌之复制品的衍生物，但它是 1/1，额外具有精怪此类别，且具有飞行异能。如果未以此法展示出生物牌，则将幽冥模仿移回其拥有者手上。

- 展示出的牌会留在其拥有者的牌库顶。

---

#### 秘学顿悟

{X}{蓝}

瞬间

抓 X 张牌，然后弃 X 张牌。以此法弃掉的牌中每一种牌张类别，便派出一个 1/1 白色，具飞行异能的精怪衍生物。

- 你能弃掉的牌张类别包括神器、生物、结界、地、鹏洛客、瞬间以及法术。传奇、基本和雪境属于超类别，而非牌张类别。人类、武器和灵气这些则属于副类别，也不是牌张类别。

---

#### 幽灵魔术师

{三}{蓝}

生物 ~ 精怪 / 魔术师

3/2

飞行

当幽灵魔术师进战场时，你可以从任一坟墓场中施放一个法术力值等于或小于由你操控之精怪数量的瞬间或法术咒语，且不需支付其法术力费用。若该咒语将进入坟墓场，则改为将它放逐。

- 如果你选择施放该咒语，你必须于幽灵魔术师的异能结算时如此作。你不能等到稍后时段再施放。
- 如果你以不支付法术力费用的方式施放咒语，你可以选择支付额外费用（例如增幅），但不能支付替代性费用（例如返照）。
- 如果你以此法施放法术力费用中含有 {X} 的咒语，则你必须将 X 的数值选为 0。

大道惹祸徒

{五}{黑}

生物~吸血鬼

5/5

由你操控且进行攻击的吸血鬼具有死触与系命异能。  
每当一个由你操控的吸血鬼死去时，你可以支付2点生命。若你如此作，则抓一张牌。

- 你只可以为每个死去的吸血鬼支付一次2点生命。你不能为同一个触发式异能支付多次好抓多张牌。
- 

末日编蛛

{四}{黑}{黑}

生物~蜘蛛/惊惧兽

1/8

延势

魂系 (你可以将此生物与另一未搭档的生物在它们任一进战场时组搭档。于你同时操控这两者的时段内，它们持续搭档。)

只要末日编蛛与另一生物搭档，它们便各具有「当此生物死去时，抓若干牌，其数量等同于其力量。」

- 利用该生物最后在战场时的力量来决定你抓多少张牌。
- 

掠食时刻

{一}{黑}

法术

直到回合结束，由你操控的生物获得威慑与「每当此生物对任一牌手造成战斗伤害时，牌面朝下地放逐该牌手的牌库顶牌。于该牌持续放逐的时段内，你可以检视并使用该牌，且你可以将法术力视同任意颜色的法术力来支付施放该咒语的费用。」

- 你使用以此法放逐的牌时必须支付所有费用，且你需遵循所有一般利用时机的许可与限制。举例来说，如果你以此法使用地，则你只能于你回合的行动阶段中，堆叠为空且你还没有使用过地的情况（除非有效应允许你额外使用地）下使用之。
-

## 影庄大邪鬼

{六}{黑}

生物 ~ 恶魔

8/4

当影庄大邪鬼进战场时，每位对手各牺牲一个生物，且须是由其操控的生物中力量最大者。你获得若干生命，其数量等同于以此法牺牲之生物中的最大力量。疯魔 ~ {二}{黑}，支付 8 点生命。*（如果你弃掉此牌，将之弃到放逐区。当你如此作时，支付其疯魔费用施放之，否则便将其置入你的坟墓场。）*

- 于影庄大邪鬼的第一个异能结算时，如果某牌手操控的生物中有数个生物力量同为最大，则该牌手从那些生物中选择一个牺牲。
  - *万智牌*游戏中的「弃牌」此事只指牌手从手上弃牌。将牌张从其他区域置入牌手坟墓场的效应，并不算是要将该牌「弃掉」。
  - 不论你弃牌的原因为何，疯魔都会产生作用。你可能是因为要弃牌来支付费用，因为某咒语或异能要你弃牌，或是因为你在清除步骤时有太多手牌。不过，你不能只因为自己高兴就弃牌来利用疯魔。
  - 尽管弃掉具疯魔异能的牌时是将它置入放逐区而非坟墓场，但依然算作被弃掉的牌。如果你是弃掉此牌来支付某费用，则依旧算是已经支付了该费用。由于弃牌而触发的异能依旧会触发。
  - 支付疯魔费用施放的咒语也如同通常的咒语一般地进入堆叠。其他效应可以如常地反击之、复制之，诸如此类。于其结算时，如果它是永久物牌，便将之放进战场，如果它是瞬间或法术牌，便将之置入其拥有者的坟墓场。
  - 施放具疯魔的咒语时，不会受到牌张类别的利用时机规则限制。举例来说，如果你在对手的回合中弃掉了具疯魔异能的生物，则你可以施放它。
  - 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（例如疯魔费用），加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量。咒语的法术力值仅由其法术力费用决定，与施放该咒语时所支付的总费用无关。
  - 如果当疯魔触发式异能结算时，你选择不施放具疯魔异能的牌，则它会进入你的坟墓场。疯魔不会让你在之后还有机会来施放。
  - 如果你是为了支付某个咒语或起动式异能的费用而弃掉具疯魔异能的牌，则该牌的疯魔触发式异能（及该牌所成之咒语，如果你选择施放它的话）会比你弃牌所支付费用之咒语或异能先一步结算。
  - 如果你是在结算咒语或异能的过程中弃掉具疯魔异能的牌，则该牌会立刻进入放逐区。然后继续结算前述咒语或异能 ~ 但需记住你所弃的牌现在还不在于你的坟墓场中。其疯魔触发式异能会在该咒语或异能结算完成之后进入堆叠。
-

### 血蝠男爵提默沙

{四}{黑}{黑}

传奇生物 ~ 吸血鬼 / 贵族

4/4

守护 ~ 弃一张牌。

每当另一个由你操控且非衍生物的吸血鬼死去时，你可以支付{一}并将它放逐。若你如此作，则派出一个1/1 黑色，具飞行异能的蝙蝠衍生生物。它获得「当此生物对任一牌手造成战斗伤害时，将它牺牲，并将所放逐之牌横置移回战场。」

- 提默沙的最后一个异能与它赋予蝙蝠衍生生物之异能有连结关系。如果有替代性效应让你利用此效应派出数个蝙蝠衍生生物，则所有衍生生物都会具有该异能，且只要其中任何一个对牌手造成了战斗伤害，所放逐的牌就会被移回战场。
- 当蝙蝠衍生生物的触发式异能结算时，如果被放逐的生物因故不在放逐区，你仍然要牺牲该蝙蝠衍生生物。
- 如果有另一个生物作为该蝙蝠衍生生物的复制品来进战场，或有其他效应派出为该蝙蝠衍生生物之复制品的衍生生物，则虽然其都会具有提默沙所赋予的触发式异能，但该异能不会与提默沙的异能有连结关系，且不会将该牌移回战场。不过，当这类蝙蝠的复制品对任一牌手造成战斗伤害时，它所获得的触发式异能会让你牺牲它。
- 你派出的每个蝙蝠衍生生物之异能，都只会关注你结算派出该衍生生物之异能时所放逐的那张牌。当它对任一牌手造成战斗伤害时，你只会将对应的牌移回战场，而非被提默沙放逐的其他牌。
- 如果你不能放逐该牌（也许是因为在该触发式异能开始结算前，有效应已将该牌移走），则你不能支付{一}也不会派出衍生生物。
- 提默沙最后一个异能会在任何由你操控的非衍生物之吸血鬼死去时触发，而非仅限于由你拥有的非衍生物吸血鬼。如果你操控提默沙和另一位牌手的非衍生物吸血鬼，然后该吸血鬼死去，你可以支付{一}来从坟墓场放逐该牌。
- 此蝙蝠衍生生物对牌手造成战斗伤害时，其操控者便是蝙蝠触发式异能的操控者，且被放逐的牌会在该牌手的操控下移回战场。

---

## 红色

### 点血成金

{二}{红}

结界

当点血成金进战场时，你每有一位对手，便派出一个血滴衍生生物。（血滴衍生生物是具有「{一}，{横置}，弃一张牌，牺牲此神器：抓一张牌」的神器。）

由你操控的血滴衍生生物额外具有武具此类别，且具有「佩带此武具的生物得+2/+0」与佩带{二}。

- 如果点血成金离开战场，血滴衍生生物便不再是武具。如果那时它们贴附在生物上，则会卸装。



- 如果你操控数个点血成金，则你每操控一个点血成金，佩带血滴武器的生物便得+2/+0。佩带费用依然是{二}。
  - 如果血滴衍生物因故既是生物也是武器，则它不能贴附于生物。
- 

马可夫执法者  
{四}{红}{红}  
生物~吸血鬼 / 士兵

6/6

每当马可夫执法者或另一个吸血鬼在你的操控下进战场时，马可夫执法者与至多一个目标由对手操控的生物互斗。

每当一个本回合中受过马可夫执法者伤害的生物死去时，派出一个血滴衍生物。*(血滴衍生物是具有「{-}, {横置}, 弃一张牌, 牺牲此神器: 抓一张牌」的神器。)*

若是马可夫执法者和另一个生物同时死去，如果本回合它对该生物造成过伤害，则其最后一个异能会触发。

---

午夜纵火犯  
{三}{红}  
生物~吸血鬼

3/2

当午夜纵火犯进战场时，消灭至多 X 个目标不具法术力异能的神器，X 为由你操控的吸血鬼数量。

- 午夜纵火犯的触发式异能不能指定具有起动式或触发式法术力异能的神器为目标。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神器池中；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神器池中；2)因起动式法术力异能而触发。
- 

华族后裔  
{二}{红}  
生物~吸血鬼 / 贵族

3/1

每当华族后裔或另一个由你操控且非衍生物的吸血鬼死去时，派出一个珍宝衍生物。*(珍宝衍生物是具有「{横置}, 牺牲此神器: 加一点任意颜色的法术力」的神器。)*

{红}, 牺牲两个神器: 放逐你的牌库顶牌。本回合中，你可以使用该牌。

- 以此法使用牌需遵循所有一般利用该牌的时机规则。举例来说，如果你以此法使用地，则你只能于你回合的行动阶段中，堆叠为空且你还没有使用过地的情况（除非有效应允许你额外使用地）下使用之。

---

## 绿色

空圆地王狼

{四}{绿}{绿}

生物~狼

4/4

闪现

在你的维持开始时，你每操控一个为狼或狼人的生物，便派出一个 2/2 绿色的狼衍生生物。

- 如果你操控一个既是狼又是狼人的生物，空圆地王狼的触发式异能只会计算它一次。

---

## 多色

凶险华尔滋

{三}{黑}{红}

法术

选择三张目标在你坟墓场中的生物牌。随机将其中两张移回战场，另一张则置于你的牌库底。

- 如果于凶险华尔滋结算时只有一个或两个生物是合法目标，所有合法目标都会被置入战场，没有牌会被置于你的牌库底。

---

茂威原祖史崔凡

{二}{黑}{红}

传奇生物~吸血鬼 / 贵族

3/2

飞行

在你的结束步骤开始时，每有一位本回合中失去过生命的牌手，便派出一个血滴衍生物。

每当史崔凡攻击时，你可以牺牲两个血滴衍生物。若你如此作，则你可以将一张吸血鬼牌从你手上横置放进战场，且正进行攻击。它获得不灭异能直到回合结束。

- 史崔凡的第一个触发式异能会计算失去过生命的牌手数量，即使他们本回合还获得过等量或更多生命也是一样。
-

恐惧身影乌蔽袭

{三}{蓝}{黑}

传奇生物 ~ 梦魇 / 惊惧兽

1/1

放逐区中每有一张由对手拥有的牌，恐惧身影乌蔽袭便得+1/+1。

每当乌蔽袭或另一个梦魇或惊惧兽在你的操控下进战场时，目标对手从其牌库顶开始放逐牌，直到放逐一张地牌为止。

- 恐惧身影乌蔽袭第一个异能会计算放逐区中由对手拥有的所有牌，不仅仅是被其第二个异能放逐的牌。

---

万智牌，Magic，斯翠海文，凯德海姆，赞迪卡，被遗忘国度战记以及依尼翠，不论在美国或其他国家中，均为威世智有限公司的商标。©2021 Wizards.