

## 时间漩涡：重制版发布释疑

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

此文件最近更新日期：2020 年 12 月 7 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。现有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，让牌手能尽情享受游戏的乐趣。随着新系列发售，*万智牌* 的规则更新有可能让本文的资讯变得过时。请至 [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/rules) 来了解最新的规则。

「通则释疑」段落内含上市信息并解释本系列中的机制与概念。

「单卡解惑」段落则为牌手解答本系列牌最重要，最常见，以及最易混淆的疑问。「单卡解惑」段落将为您列出完整的规则叙述。惟因篇幅所限，仅列举本系列部分的牌。

---

## 通则释疑

### 上市资讯

自正式发售当日（2021 年 3 月 19 日，周五）起，*时间漩涡：重制版* 系列便可在有认证的限制赛制中使用。这些牌可用于原本即允许使用该牌张的构组赛制。也就是说，出现在这些包装中并不会改变各牌张原本可合法利用的赛制。特别一提，其中多数牌都无法在标准或先驱赛制中利用。

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

---

## 复出机制

*时间漩涡：重制版* 系列中会有许多旧有关键字异能、关键字动作、异能提示及未单独命名机制复出，总数达四十余种。这些机制的规则，并未因此系列发行而改变。不过有些牌张上的规则在其首次发行之后有所改变。

本文这部分段落，主要就用于说明本系列中出现频率较高、运作较为复杂、牌手不太熟悉的这几类机制。

---

## 复出关键字：延缓

延缓此机制让你能够将牌放到一旁，好在数个回合之后再施放～虽然你付出较少的法术力就能得到牌张效果，但它们需要等上一些时间才能真正生效。

遍历蜉蝣

{六}{蓝}

生物～虚影

4/4

飞行

延缓 4～{一}{蓝} (除了从你手上施放此牌，你可以支付{一}{蓝}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，施放它且不需支付其法术力费用。

它具有敏捷。)

盛开莲花

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，施放它且不需支付其法术力费用。)

{横置}，牺牲盛开莲花：加三点任意颜色的单色法术力。

- 延缓这个关键字代表了三个异能。第一个属于静止式异能，让你能够支付某牌的延缓费用（波浪号后所列明者），来将它从你手上放逐并在上面放置相应数量的计时指示物（即波浪号前的数字）。第二个属于触发式异能，会在你的每个维持开始时从已延缓的牌上移去一个计时指示物。第三个也属于触发式异能，让你在移去最后一个计时指示物施放该牌。如果你以此法施放生物咒语，则它会获得敏捷异能，直到你失去该生物之操控权为止（或，在罕见情况下，直到于该生物咒语在堆叠上期间你失去其操控权为止。）
- 有些具延缓异能的牌没有法术力费用。这些牌不能依照正常的方式来施放；你需要通过支付替代性费用或「不支付其法术力费用」（例如延缓）等方式才能如此作。
- 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（例如闪现异能），以及其他会阻止你施放该牌的效应（例如扰咒法师的异能）。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费用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）。
- 利用延缓异能放逐的牌，是牌面朝上地放逐。
- 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。
- 如果该咒语需要目标，则所需目标是在最终施放咒语时决定，而不是在放逐时。
- 如果有效应提及「已延缓的牌」，则其是指符合以下条件的牌：（1）具延缓异能；（2）在放逐区中；以及（3）其上具有一个或数个计时指示物。
- 如果延缓的第一个触发式异能（移去计时指示物者）被反击，则不会移去计时指示物。该异能会在该牌拥有者的下一个维持开始时再度触发。

- 当移去最后一个计时指示物时，延缓的第二个触发式异能就会触发。至于最后一个计时指示物为何被移走，又或是因何效应被移去则并不重要。
- 如果延缓的第二个触发式异能（让你施放该牌者）被反击，则便不能施放该牌。它会以上面没有计时指示物的方式留在放逐区中，且不再属于「已延缓」。
- 于第二个触发式异能结算时，如果你能够施放该牌，则须如此作。就算该咒语需要指定目标，且仅有的合法目标你又不希望指定，你也必须要施放。不会受到牌张类别的施放时机限制。
- 如果你不能施放该牌（也许是没有可以选择的合法目标），则它会以上面没有计时指示物的方式留在放逐区中，且不再属于「已延缓」。
- 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放牌（例如利用延缓），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，则你必须支付之，才能施放此牌。
- 游戏不会强迫你起动手术力异能来支付费用，所以如果需要支付强制性的额外法术力费用（例如瑟班守护者莎利雅产生者），你也可以拒绝起动手术力费用来支付，因此就无法施放所放逐的牌，它会留在放逐区。
- 如果该牌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。
- 就算咒语是以不支付法术力费用的方式来施放，它的总法术力费用也仍是由其法术力费用决定，就算没有人支付过该费用也是一样。
- 利用延缓异能施放的生物进战场时具有敏捷异能。直到其他牌手获得其操控权为止，它都会具有敏捷异能。（在某些罕见情况下，其他牌手可能会获得该生物咒语本身的操控权。如果发生此情况，则该生物会以不具敏捷异能的状态进战场。）

## 复出关键字：变身

当你延缓牌时，所有人都会知道你的计划，但当你利用变身牌面朝下地施放牌时，没人知道你的打算是什么。

激流小偷

{一}{蓝}

生物~人鱼 / 浪客

1/1

每当激流小偷对任一牌手造成战斗伤害时，该牌手弃一张牌。

变身{蓝}（你可牌面朝下地施放此牌并支付{三}，将其当成 2/2 生物。可随时支付其变身费用使其翻回正面。）

- 变身让你可以支付{三}来将某张牌以牌面朝下的方式施放，并且让你能在拥有优先权的时机下执行「支付其变身费用来将牌面朝下的永久物翻回正面」的动作。

- 牌面朝下的咒语没有法术力费用，且总法术力费用为 0。当你施放牌面朝下的咒语时，将它牌面朝下地放进堆叠，好让其他牌手不知道它是什么，然后支付{三}来施放。这属于替代性费用。
- 该生物咒语为 2/2 的生物咒语，没有名称、法术力费用、生物类别和异能。所成的生物为 2/2 生物，没有名称、法术力费用、生物类别和异能。此类生物都是无色，且总法术力费用为 0。其他会对此类咒语或生物生效的效应，仍能让其获得它原本不具有的特征，或是改变它原本具有的特征。
- 在任何时候，你都可以检视由你操控之牌面朝下的咒语或永久物。但除非有效应要求或允许你如此作，否则你不能检视不由你操控之牌面朝下的咒语或永久物。
- 在你拥有优先权的时机下，你可以展示牌面朝下之生物的变身费用并支付此费用，来将其翻回牌面朝上。这属于特殊动作。它不用到堆叠，且不能被回应。只有牌面朝下的永久物才能以此法翻回正面；牌面朝下的咒语不行。
- 如果某个牌面朝下的生物失去了所有异能，由于它翻过来后不再具有变身异能（或变身费用），故无法将其翻回正面。
- 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场异能。
- 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，包括其他牌面朝下的生物。
- 虽然永久物转为牌面朝上或朝下会改变其特征，但依旧是同一个永久物。对于以该永久物为目标的咒语和异能，以及已贴附在该永久物上的灵气和武具而言，除非该物件因此等改变而成的新特征会使前述目标或贴附条件不合法，否则这类咒语、异能、灵气、武具都不会受到影响。
- 将某永久物翻转为牌面朝上或朝下时，并不会影响它是已横置或未横置。
- 如果某个牌面朝下的咒语离开堆叠并进入除战场之外的其他区域（举例来说，它被反击），你必须将之展示。类似的，如果某个牌面朝下的永久物离开战场，你也必须展示它。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。
- 你必须随时确保你牌面朝下的咒语和永久物之间有显著的分别。你不能弄乱在战场上用于代表此类永久物的牌张，以此来迷惑其他牌手。应保证牌面朝下之永久物进场的顺序清晰不致混淆。常见做法包括使用指示物或骰子来做标记，或者只是将它们依照顺序在战场上排列。

## 复出关键字：返照

返照这一复出机制让牌张有机会再度发挥作用。

窒息煤烟

{二}{黑}

瞬间

消灭目标防御力等于或小于 3 的生物。

返照{五}{红}（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。）

- 「返照[费用]」的字样意指：「你可以从你的坟墓场施放此牌，并支付[费用]，而非支付其法术力费用。」以及「若其返照费用已支付，当此牌将于任何时机下离开堆叠时，改为将它放逐，而非置入任何地方。」

- 必须遵循其时机限制和许可，包括其牌张类别所具有者。举例来说，在你能如常施放法术的时机下，你才能以返照的方式施放法术。
- 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（例如返照费用），加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量。该咒语的总法术力费用仅由其法术力费用来确定，与施放咒语时具体支付的总费用数量无关。
- 以返照方式施放的咒语在之后一定会被放逐，不论它是结算了，被反击，或以其他方式离开堆叠。
- 就算咒语由于某种原因未经施放就被置入你的坟墓场，你也能利用其返照异能施放之。
- 如果具返照异能的牌是于你的回合中进入你的坟墓场，则你能在其他牌手有所行动之前再度施放之（在你能合法施放它的情况下）。

### 复出关键字：次元幽影

次元幽影生物潜伏在实界表面之下，这类生物不能阻挡普通生物，也不能被该类生物阻挡~ 它们只能够在彼此之间兵戎相见。

寇族黜人掠夺者  
 {一}{蓝}  
 生物~ 寇族 / 浪客  
 1/1  
 次元幽影（此生物只能阻挡具次元幽影异能的生物，亦只能被具此异能的生物阻挡。）  
 每当寇族黜人掠夺者向任一对手造成伤害时，抓一张牌，然后弃一张牌。

- 一旦某生物已被阻挡，此时再使它获得或失去次元幽影异能（或令进行阻挡的生物获得或失去次元幽影），它也会如常造成或受到战斗伤害。
- 如果某个进行攻击的生物具有多个躲避式异能（例如次元幽影和飞行），则防御牌手只能用同时满足所有躲避式异能之限制要求的生物对其进行阻挡。
- 同一个生物上的数个次元幽影异能不会累计。

### 复出关键字：转瞬

通常来说，万智牌是一个讲究行动与回应的游戏，但只要有了转瞬此关键字，对手便没有时间来回应你的咒语。

瞬息电震

{一}{红}

瞬间

转瞬 (只要此咒语在堆叠上, 牌手便不能施放咒语或  
起动不是法术力异能的异能。)

瞬息电震对任意一个目标造成 2 点伤害。

- 具转瞬异能的牌在堆叠上时, 牌手依旧会得到优先权; 不过此时牌手能够进行的行动仅限于法术力异能和某些特殊动作。
- 具转瞬异能的咒语在堆叠上时, 牌手能将牌面朝下的生物翻回正面。
- 转瞬不会让触发式异能无法触发 (例如虚空圣杯所具有者)。若有异能触发, 则其操控者将它放入堆叠, 且替它选择目标 (如果有的话)。这些异能将会如常结算。
- 施放具转瞬的咒语不会影响已经在堆叠上的咒语和异能。
- 如果某触发式异能结算时要求牌手施放咒语, 则如果此时堆叠上已有具转瞬的咒语, 牌手便不能施放。
- 在具转瞬的咒语结算 (或因故离开堆叠) 后, 牌手便能再度于堆叠上的后续物件结算前施放咒语和起动异能。

---

## 复出关键字: 疯魔

当你弃掉具疯魔异能的牌时, 它们不会悄无声息地进入你的坟墓场 ~ 而会让你有机会利用其疯魔费用施放之。

鲁莽亚龙

{三}{红}{红}

生物 ~ 亚龙

4/4

践踏

疯魔{二}{红} (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。)

- 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使用时机规则限制。举例来说，如果你在对手的回合中弃掉了具疯魔异能的法律术，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。该咒语的总法术力费用仅由其法术力费用来确定，与施放咒语时具体支付的总费用数量无关。
- 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手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在你的坟墓场中。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。

#### 复出关键字：返响

返响此异能能让你能以分两期的方式来支付永久物的费用。

乌克塔比龙兽  
 {绿}  
 生物～龙兽  
 2/1  
 飞行，敏捷  
 返响{—}{绿}{绿}（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。）

- 你始终可以选择是否支付返响费用。当返响此触发式异能结算时，若你无法支付其返响费用，或是不愿支付，则你牺牲此永久物。
- 如果某永久物是在你的上个「维持开始」的时点之后才进战场或受你操控，其上的返响异能便会在你的维持中触发。

#### 复出关键字：侧面攻击

具侧面攻击的攻击生物倘若对上不具此异能的阻挡生物，便会获得巨大的战斗优势。

宾纳里亚骑兵  
{一}{白}  
生物~人类 / 骑士  
2/2

侧面攻击 (每当一个不具侧面攻击异能的生物阻挡此生物时, 该阻挡生物得-1/-1 直到回合结束。)

- 攻击生物或阻挡生物是否具有侧面攻击异能, 只在宣告阻挡者的时候有意义。如果某个已被阻挡的攻击生物在稍后时段才获得侧面攻击, 则该异能不会触发。如果该阻挡生物在稍后时段才获得侧面攻击, 既不会令已在堆叠上的该异能无法结算, 也不会移除-1/-1 之效应。
- 如果该侧面攻击令该阻挡生物死去, 则该攻击生物依旧已被阻挡。除非该生物具有践踏异能或还有其他阻挡者, 否则它便不会造成或受到战斗伤害。
- 若某生物具有数个侧面攻击异能, 则每一个都会分别触发。

---

### 复出关键字: 掘穴

掘穴此关键字让你藉由你坟墓场你中的牌来为咒语助力。

宝船巡游  
{七}{蓝}  
法术  
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}。)  
抓三张牌。

- 掘穴不会改变咒语的法术力费用或总法术力费用。举例来说, 即使你放逐三张牌来施放宝船巡游, 它的总法术力费用还是 8。
- 你只能放逐牌来支付一般法术力, 且你所放逐的牌张数量, 不得多于具掘穴之咒语的一般法术力需求。举例来说, 施放宝船巡游时, 你从你坟墓场中所放逐的牌数不得多于七张 (除非有效应增加其费用)。
- 由于掘穴不属于替代性费用, 因此可将其与替代性费用 (例如返照) 结合利用。它也能用来支付包含一般法术力需求的额外费用。

---

### 复出关键字: 消逝

消逝此关键字异能会限制永久物停留在战场上的时间, 之后它们就会…消逝。

钙身驮登

{二}{白}{白}

生物~野兽

5/5

帷幕 (此生物不能成为咒语或异能的目标。)

消逝 4 (此生物进战场时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, 将它牺牲。)

- 消逝这个关键字代表了三个异能。「消逝 N」意指「此永久物进战场时上面有 N 个计时指示物」、「在你的维持开始时, 若此永久物上有计时指示物, 则从其上移去一个计时指示物」, 以及「当从此永久物上移去最后一个计时指示物时, 将它牺牲」。
- 如果从某个具消逝异能的永久物上移去最后一个计时指示物时, 「将它牺牲」的异能被反击, 则此永久物会一直留在战场上, 并且上面没有计时指示物。只要该永久物上没有计时指示物, 则消逝的两个触发式异能都不会再度触发。
- 如果有个上面没有计时指示物的永久物在战场, 并且它变成某个具消逝异能之永久物的复制品, 则它会一直留在战场上 (除非有效应稍后又其上放置了计时指示物)。而如果有个上面已有数个计时指示物的永久物变成某个具消逝异能的永久物之复制品, 则它会如常消逝。如果有个进战场的永久物是作为某个具消逝异能之永久物的复制品来进战场, 则它进战场时上面会有相应数量的计时指示物, 且会如常消逝。

---

## 复出关键字: 重生

有些生物绝不轻言放弃。重生此关键字动作能拯救生物 (或者在极罕见的情况下, 也可能是非生物永久物) 免于被消灭。

糊药裂片妖

{二}{白}

生物~裂片妖

2/2

所有裂片妖具有「{二}, {横置}: 重生目标裂片妖。」 (该裂片妖下一次将被消灭时, 改为将它横置、移出战斗, 并治愈其上所有伤害。)

- 当你重生某永久物时, 实际上是产生一个留待稍后使用的替代式效应「护盾」。此效应意为「如果 [该永久物] 下一次于本回合中将被消灭, 则改为移除标记于其上的所有伤害并将它横置。如果它为生物且正进行攻击或阻挡, 则将之移出战斗。」
- 如果某个永久物具有之静止式异能注明「如果它将被消灭, 则改为重生之」, 则它就会始终具有重生「护盾」, 就算在一回合中已经用过一次也是如此。
- 就算某永久物已横置, 也能重生。
- 重生的永久物并未离开战场, 也没有重新进入战场。如果某生物重生, 则会于生物死去或进入战场时触发的异能不会触发。

- 受注记「消灭」字眼的效应影响的永久物会被消灭。对于生物而言，其也会因其上标记了致命伤害而被消灭。牺牲永久物不算是消灭该永久物，将某生物的防御力降至 0 也不算是消灭。
- 如果有两个效应将在同一时间消灭某永久物，则只需一个重生护盾就能全部抵销。举例来说，如果某个具死触异能之生物对另一个生物造成若干伤害，且此份伤害等于或大于后者之防御力，就属于上述情形。

### 复出关键字：地行者

具地行者异能的生物会留意防御牌手面前的地中是否有相应的地类别，若有，则它便不能被阻挡。

珍珠三叉戟大师  
 {蓝}{蓝}  
 生物~人鱼  
 2/2  
 由你操控的其他人鱼生物得+1/+1 且具有海岛行者异能。*(只要防御牌手操控海岛，它们便不能被阻挡。)*

- 地行者格式上会结合其他超类别和地类别，例如「海岛行者」或「非基本地行者」。
- 一旦某生物已被阻挡，则它再获得地行者异能，也不会令其变成不受阻挡，或将该阻挡生物移出战斗。
- 如果某生物攻击的是鹏洛客，则该鹏洛客的操控者便是防御牌手。

### 复出关键字：购回

有时你可能不止希望某个咒语只能施放一次两次~对具购回异能的咒语而言，只要你能付得起费用，你想施放几次都行。

重诵  
 {一}{红}{红}  
 瞬间  
 购回{三} *(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置于你手上。)*  
 复制目标瞬间或法术咒语。你可以为该复制品选择新的目标。

- 「购回[费用]」意指：「你施放此咒语时，可以额外支付[费用]」以及「如果支付过其购回费用，则于此咒语结算时改为置于其拥有者手上，而非置入该牌手的坟墓场。」
- 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（例如购回费用），然后再减去费用减少的数量。该咒语的总法术力费用仅由其法术力费用来确定，与施放咒语时具体支付的总费用数量无关。

- 如果该具购回的咒语指定了目标，且当该咒语试图结算时，所有的目标都已经是不合法目标，则该咒语不会结算，就算你支付了它的购回费用，也不会回到你手上。类似地，被反击的咒语也不会回到你手上。
- 如果有数个替代性效应试图改变具购回之咒语最后去到的区域，则由操控该咒语的牌手选择要让哪个替代性效应先生效。对其他替代性效应而言，这样有可能会让其不再生效（例如虚空地脉所具有者），也有可能令其继续生效（例如以返照施放之咒语所产生的替代性效应）。

---

## 时间漩涡：重制版单卡解惑

### 主系列

### 白色

救助天使

{六}{白}{白}

生物 ~ 天使

5/5

闪现；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

当救助天使进战场时，防止本回合中接下来将对任意数量的目标造成之共 5 点伤害，你可以任意分配。

- 你可横置任意一个由你操控且未横置生物来召集咒语，包括你并未在本回合开始时就已持续操控的生物。
  - 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启动该异能，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，牺牲了某个生物来启动法术力异能，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。
  - 你分配防止性效应的时机，是于你将救助天使的触发式异能放进堆叠时，而不是于其结算时。每个目标必须至少分配 1 点防止性「护盾」。你不能选择多于五个目标，且不给其中某个目标分配护盾。
  - 如果救助天使异能的某些目标成为不合法目标，则原本的防止性效应分配方式依然适用，只是原本要为非法目标产生的效应就根本不会产生。
  - 如果有多个来源同时要对某一个受影响的目标造成伤害，则由该目标（或该目标的操控者）来决定每点伤害「护盾」要防止哪个来源的伤害。
  - 如果有多个替代性效应会对受到伤害之牌手或永久物生效，则由该牌手（或该永久物的操控者）来决定这些效应生效的顺序，而非伤害来源的操控者。
-

天使恩典

{白}

瞬间

转瞬 (只要此咒语在堆叠上, 牌手便不能施放咒语或起动不是法术力异能的异能。)

本回合中, 你这盘游戏不会输, 对手也不会赢。直到回合结束, 将使你的总生命减少至小于 1 的伤害, 改为将它减少至 1。

- 天使恩典并非防止伤害。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 5/5 生物仍会让其操控者获得 5 点生命, 就算这份伤害只会将你的总生命从 3 减少至 1 也是一样。
- 天使恩典不会影响记着「你失去生命」的效应; 你仍会因此失去生命。
- 如果你的总生命已经小于 1, 则对你造成的伤害会如常减少你的总生命, 使负数扩大。
- 就算你不会输掉游戏, 你也不能支付超过目前数量的生命。
- 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。

---

艾文核灵师

{二}{白}

生物 ~ 鸟 / 法术师

2/1

闪现

飞行

如果某对手将搜寻某牌库, 则改为他搜寻该牌库顶的四张牌。

- 搜寻完全如常进行, 只不过进行搜寻的对手只能看到该牌库顶的四张牌。他完全无法看到该牌库其他的牌。本次搜寻中只能找到牌库顶这四张牌, 就算有某些方法认出这四张以外的牌也是一样。
  - 对于检查牌手是否搜寻过牌库 (或是否能够搜寻牌库) 的效应而言, 搜寻该牌库顶的四张牌也算作搜寻了该牌库。
  - 如果某效应中「搜寻」此字眼只出现过一次, 但却允许对手搜寻多张牌, 则在整个搜寻过程中, 牌库顶的四张牌始终不变。找到某张牌并不会让该对手能够搜寻牌库顶的第五张牌。
  - 在搜寻结束后, 是将整个牌库洗牌。
-

宾纳里亚指挥官

{三}{白}

生物 ~ 人类 / 士兵

\*/\*

宾纳里亚指挥官的力量和防御力各等同于由你操控的士兵数量。

延缓 X ~ {X}{白}{白}。X 不能为 0。

每当宾纳里亚指挥官于被放逐期间从其上移去一个计时指示物时，派出一个 1/1 白色士兵衍生物。

- 设定宾纳里亚指挥官的力量与防御力之异能会在所有区域生效，而不是只在战场上。
- 当从已延缓的宾纳里亚指挥官上移去最后一个计时指示物时，其触发式异能和延缓之「使用此牌」触发式异能都会触发。它们能以任意顺序放到堆叠上。
- 只要宾纳里亚指挥官在战场上，其第一个异能就会将它本身算进去。
- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此宾纳里亚指挥官受到的非致命伤害，可能会因为在该回合中由你操控的其他士兵离开战场而变成致命伤害。

---

寂静束缚

{二}{白}

部族结界 ~ 反抗军 / 灵气

结附于生物

所结附的生物不能进行攻击或阻挡。

- 部族属于牌张类别（如生物或瞬间这类），而不是超类别（如传奇这类）。规范此类别的规则，对其施放方式及其在战场上的功能均无影响；此类别只是允许牌张能在不是生物的情况下具有生物类别。
- 如果你未经施放便将寂静束缚放进战场（也许是利用安罗斥候这类牌张上的「招募」异能），则它进战场时会结附在某生物上。你是在将该灵气放进战场时一并选择要结附的生物。这并不指定该生物为目标，例如你可以让它进战场时结附在由对手操控且具辟邪异能的生物上。如果战场上没有该灵气能结附的生物，则它会留在原本所处区域。
- 如果寂静束缚新结附在某个已进行攻击或阻挡的生物上，则该生物会如常继续攻击或阻挡。

---

天界十字军

{二}{白}{白}

生物 ~ 精怪

2/2

闪现

转瞬（只要此咒语在堆叠上，牌手便不能施放咒语或起动不是法术力异能的异能。）

飞行

其他白色生物得+1/+1。

- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此白色生物受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中天界十字军离开战场而变成致命伤害。

---

#### 寇利斯之子

{白}

生物 ~ 人类 / 反抗军 / 僧侣

1/1

牺牲寇利斯之子：你获得若干生命，其数量等同于你本回合中失去过的生命数量。（伤害会导致失去生命。）

- 如果你的总生命成为 0 或更低，则在你能够启动寇利斯之子异能之前，就已经输掉游戏。
- 你所获得的生命之数量，是根据你失去的生命数量总和确定，而不是你当前的总生命与回合开始时数值之差。举例来说，如果在启动此异能前，你失去了 5 点生命并获得了 3 点生命，则该异能会让你获得 5 点生命，而非 2 点。

---

#### 天威勇将寇维克斯

{四}{白}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 贵族

4/4

其他白色生物得 +1/+1。

非白色的生物得 -1/-1。

支付 2 点生命：将天威勇将寇维克斯移回其拥有者手上。

- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此：1)白色生物受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中寇维克斯离开战场而变成致命伤害；2)非白色生物受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中寇维克斯进战场而变成致命伤害。
- 如果有另一个天威勇将寇维克斯受你操控，则在你因「传奇规则」要将其中之一置入其拥有者坟墓场的时候，所有因得 -2/-2 而防御力变成 0 或更低的生物也会进入各自拥有者的坟墓场。
- 寇维克斯的最后一个异能只于它在战场上的时候才能启动。

---

#### 审判恶徒

{一}{白}

瞬间

选择目标进行攻击或阻挡的生物。占卜 3，然后展示你的牌库顶牌。审判恶徒对该生物造成伤害，其数量等同于所展示之牌的总法术力费用。

- 如果在审判恶徒试图结算时，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 3，也不会展示牌。

- 消灭进行阻挡的生物，并不会让原先被它阻挡的生物成为未受阻挡。它们不会对防御牌手或鹏洛客造成战斗伤害（除非它们具有践踏异能）。

---

圣玄云骑士

{白}{白}

生物~人类 / 反抗军 / 骑士

2/2

侧面攻击（每当一个不具侧面攻击异能的生物阻挡此生物时，该阻挡生物得-1/-1直到回合结束。）

如果圣玄云骑士将被消灭，则重生之。（将它横置、移出战斗，并治愈其上所有伤害。）

{二}：圣玄云骑士本回合不能重生。只有对手可以启动此异能。

- 在最后一个异能结算后，于该回合剩余的时段内，如果圣玄云骑士将被消灭，则重生护盾不会生效。这包括它自身的效应，以及由其他来源产生的重生护盾。

---

迷失信气法师

{二}{白}{白}

生物~人类 / 法师

3/3

消逝 3（此生物进战场时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，将它牺牲。）

当迷失信气法师死去时，若其上没有计时指示物，则你可以从你的牌库中搜寻一张结界牌，将之放进战场，然后将你的牌库洗牌。

- 如果灵气未经施放便进入战场，则会由将要成为其操控者的牌手于该灵气进战场时选择它要结附的东西。以此法放进战场的灵气并未以任何东西为目标（举例来说，所以它能结附于具帷幕的永久物），但该灵气的结附异能会限制它能结附在什么上面。如果该灵气无法合法结附在任何东西上，则它会停留在其当前的区域。

---

淋巴裂片妖

{四}{白}

生物~裂片妖

3/3

所有裂片妖生物具有抵受 1。（如果某来源将对任一裂片妖造成伤害，则防止该伤害中的 1 点。）

- 如果数个来源将同时对某一个裂片妖造成伤害，则每个这类来源的伤害其中都会有 1 点被防止。

- 如果有数个替代式效应将对某个受到伤害的生物生效，则是由该生物的操控者来决定这些效应的生效顺序，而非伤害来源的操控者。

---

寇朗多的曼格拉

{一}{白}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 法师

1/1

{横置}: 放逐寇朗多的曼格拉与目标永久物。

- 如果在曼格拉的异能试图结算时，该目标永久物已经是不合法目标，则此异能不会结算。你不会放逐曼格拉。
- 如果曼格拉在其异能结算之前离开了战场，该目标永久物仍然会被放逐。不会将曼格拉从当前区域放逐。

---

瞬时闪动

{一}{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。

返照{三}{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。)

- 当该牌移回战场之时，它会是一个全新物件，与先前所放逐的牌毫无关联。结附于所放逐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。

---

寇族前导兵

{二}{白}

生物 ~ 寇族 / 反抗军 / 骑士

2/2

侧面攻击 (每当一个不具侧面攻击异能的生物阻挡此生物时，该阻挡生物得-1/-1直到回合结束。)

{零}: 于本回合中，寇族前导兵接下来将受到的1点伤害改为对目标由你操控的生物造成之。

- 如果在寇族前导兵的起动式异能结算后，寇族前导兵在该回合中同时受到数个来源的伤害（举例来说，当寇族前导兵被多个生物阻挡时就有可能发生），则会由你决定要转移哪个来源的1点伤害。如果寇族前导兵的异能在该回合结算了超过一次，则你可以为每次转移效应选择不同的来源。
- 该目标受到的伤害，是由原本的伤害来源造成，并非寇族前导兵。

- 如果在起动式异能结算之后、寇族前导兵将受到伤害之前，该目标生物就已经离开战场，则不会转移寇族前导兵将受到的伤害。如果在要受到伤害的时刻，该目标已经不是生物（或鹏洛客），也是同理。

---

苍白菌衣

{三}{白}

生物~真菌

2/4

在你的维持开始时，在苍白菌衣上放置一个芽孢指示物。

从苍白菌衣上移去三个芽孢指示物：派出一个 1/1 绿色腐生物衍生生物。

牺牲一个腐生物：每个由你操控且为真菌或腐生物的生物各得+1/+1 直到回合结束。

- 同时为真菌和衍生生物的生物只会因苍白菌衣的最后一个异能得+1/+1。

---

斑岩筛检

{白}

结界

在你的维持开始时，消灭力量最小的生物。它不能重生。如果有两个或更多生物的力量同为最小，则你从中选择一个。

当战场上没有生物时，牺牲斑岩筛检。

- 斑岩筛检的第一个异能不指定目标。你可以消灭一个具帷幕或反白保护的生物。
- 在你选择要消灭的生物和实际消灭该生物之间，没有牌手能有所行动。
- 如果有数个生物力量同为最低，但其中一个具有不灭异能，则你必须消灭一个不具不灭异能者。如果所有力量最低的生物都具有不灭异能，则你不会消灭任何生物。
- 如果战场上所有生物都离开战场并立刻返回（也许是因为战场上只有一个生物，且瞬时闪动将它放逐并移回），则斑岩筛检最后一个异能会触发。就算在该异能结算时战场上有生物，你也要将它牺牲。

---

涨肺裂片妖

{三}{白}{白}

生物~裂片妖

3/3

所有裂片妖生物具有飞行异能。

所有裂片妖具有「如果此永久物将进入坟墓场，则你可以改为将它置于其拥有者的牌库顶。」

- 涨肺裂片妖让所有裂片妖获得的替代性效应，在涨肺裂片妖本身将死去的时候也会生效，包括裂片妖中与它同时死去者。
  - 如果由某位牌手拥有的数个裂片妖将同时死去，则由该牌手选择其中任意数量的裂片妖，并将它们以任意顺序置于其牌库顶。该牌手不用展示此顺序。
- 

#### 拒斥恶行

{白}

瞬间

反击目标咒语，且该咒语须以由你操控的永久物为目标。

- 对具有数个目标的咒语来说，只要其中的一个目标是由你操控的永久物，则拒斥恶行就能以该咒语为目标。
  - 如果该目标咒语指定了一个由你操控的永久物为目标，但此时该永久物已离开战场，则该咒语便不再是拒斥恶行的合法目标。另一方面，如果前述永久物成为了该咒语的不合法目标，但仍留在战场上且受你操控，则该咒语仍是拒斥恶行的合法目标。
- 

#### 恢复均势

法术

延缓 6 ~ {白}

每位牌手各选择若干由其操控的地，其数量等同于所有牌手中操控地最少之牌手的地数量，然后牺牲其余的地。牌手也以此法牺牲生物与弃牌。

- 于恢复均势结算时，首先由轮到该回合的牌手选择要求数量之由其操控的地，然后其他牌手按照回合顺序依次作出选择，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未被选中的地。然后，再从轮到该回合的牌手开始，每位牌手依次选择要求数量的生物，然后在全部完成选择后，所有牌手同时牺牲其他生物。最后，牌手依照同样顺序选择其手牌（但不需展示），并弃掉其余的牌。
  - 在此过程中触发的异能，都要等到恢复均势完成结算后才会进入堆叠。
  - 所牺牲之生物上的异能，可能会对牺牲地的动作产生影响，或因前述动作而触发，但不会影响弃牌或因弃牌而触发。所牺牲之地上的异能，不会对牺牲生物或弃牌等动作产生影响，也不会因前述动作而触发。
- 

#### 终归浮尘

{二}{白}{白}

瞬间

放逐目标神器或结界。如果你是在你的行动阶段施放此咒语，则你可以放逐至多另一个目标神器或结界。

- 你始终可以为终归浮尘指定第二个目标神器或结界；只是如果你不是在你的行动阶段施放终归浮尘，这第二个目标便不会被放逐。
  - 如果有咒语或异能复制了终归浮尘，则该复制品只会放逐第一个目标神器或结界。这是由于复制品并非被「施放」的。
- 

#### 侧击裂片妖

{白}

生物 ~ 裂片妖

1/1

所有裂片妖生物具有侧面攻击异能。（每当一个不具侧面攻击异能的生物阻挡任一裂片妖时，该阻挡生物得-1/-1直到回合结束。）

- 一旦某裂片妖已被不具侧面攻击之生物阻挡，则就算在侧面攻击异能结算之前，被阻挡的裂片妖就已失去此异能，该进行阻挡的生物也仍会得-1/-1。
- 

#### 肌腱裂片妖

{一}{白}

生物 ~ 裂片妖

1/1

所有裂片妖生物得+1/+1。

- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此裂片妖受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中肌腱裂片妖离开战场而变成致命伤害。
- 

#### 石蔽翼

{二}{白}

生物 ~ 石像鬼

3/2

闪现

飞行

当石蔽翼进战场时，将一个由你操控的生物移回其拥有者手上。

当石蔽翼进战场时，将目标牌从坟墓场放逐。

- 于石蔽翼的第一个触发式异能结算时，你可以将其本身移回其拥有者手上。如果你并未操控其他生物，则你必须将它移回。
  - 石蔽翼的第一个触发式异能并不指定任何生物为目标。因此，在你选择要移回的生物和实际移回该生物之间，没有牌手能有所行动。
-

### 暴锋骑兵

{四}{白}

生物~人类 / 士兵

4/3

飞行

当暴锋骑兵进战场时，将两个由你操控的生物移回其拥有者手上。

每当暴锋骑兵或另一个生物从战场移回你手上时，派出一个 1/1 白色士兵衍生生物。

- 于暴锋骑兵的第一个触发式异能结算时，你可以将其本身移回其拥有者手上。如果你并未操控两个其他生物，则你必须将其移回。
- 如果于其第一个触发式异能结算时，你只操控一个生物，则你将它移回其拥有者手上。
- 暴锋骑兵的第一个触发式异能并不指定任何生物为目标。因此，在你选择要移回的生物和实际移回该生物之间，没有牌手能有所行动。
- 由你拥有、但被移回你手上的衍生物，会先移到你手上，然后消失。这会触发暴锋骑兵的最后一个异能。
- 如果暴锋骑兵和另一个生物同时移回你手上，则这两个生物都会触发暴锋骑兵的最后一个异能。

---

### 看守裂片妖

{三}{白}

生物~裂片妖

2/2

所有裂片妖生物得+0/+2。

- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此另一个裂片妖受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中看守裂片妖离开战场而变成致命伤害。

---

### 白鬃狮

{一}{白}

生物~猫

2/2

闪现

当白鬃狮进战场时，将一个由你操控的生物移回其拥有者手上。

- 于白鬃狮的触发式异能结算时，你可以将其本身移回其拥有者手上。如果你并未操控其他生物，则你必须将它移回。
- 白鬃狮的异能并不指定任何生物为目标。因此，在你选择要移回的生物和实际移回该生物之间，没有牌手能有所行动。

---

## 蓝色

亘古纪年者

{三}{蓝}{蓝}

生物 ~ 圣者

\*/\*

亘古纪年者的力量和防御力各等同于你的手牌数量。

延缓 X ~ {X}{三}{蓝}。X 不能为 0。

每当亘古纪年者于被放逐期间从其上移去一个计时指示物时，抓一张牌。

- 设定亘古纪年者的力量与防御力之异能会在所有区域生效，而不是只在战场上。
- 当从已延缓的亘古纪年者上移去最后一个计时指示物时，其触发式异能和延缓之「使用此牌」触发式异能都会触发。它们能以任意顺序放到堆叠上。
- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此亘古纪年者受到的非致命伤害，可能会因为在该回合中有牌离开你的手牌而变成致命伤害。

---

茫然不已

{二}{蓝}

瞬间

目标生物得-3/-0 直到回合结束。

抓一张牌。

- 如果在茫然不已试图结算时，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。

---

受缚生魂

{二}{蓝}

生物 ~ 造妖

0/2

守军，敏捷

{横置}：抓一张牌，然后弃一张牌。

- 你是在受缚生魂的异能结算的过程中抓一张牌并弃一张牌。在这两个动作之间不会发生任何事情，也没有牌手能有所行动。
-

盐湖元素

{四}{蓝}{蓝}

生物 ~ 元素

5/4

变身{五}{蓝}{蓝} (你可牌面朝下地施放此牌并支付{三}, 将其当成 2/2 生物。可随时支付其变身费用使其翻回正面。)

当盐湖元素翻回正面时, 每位对手各略过其下一个重置步骤。

- 所略过的「下一个」重置步骤将可累积。如果某牌手在同一回合中将两个盐湖元素翻回正面, 则该牌手的每位对手都将略过下两个重置步骤。
  - 如果有效应注明某物「于其操控者的下一个重置步骤不能重置」, 则该效应会在下一个未被略过重置阶段中生效。
- 

细心考虑

{二}{蓝}{蓝}

瞬间

目标牌手抓四张牌, 然后弃三张牌。如果你是在你的行动阶段施放此咒语, 则改为该牌手抓四张牌, 然后弃两张牌。

- 如果有咒语或异能复制了细心考虑, 则该目标牌手为此复制品抓四张牌后会要弃三张牌。这是由于复制品并非被「施放」的。
- 

布云仙灵

{一}{蓝}

生物 ~ 仙灵 / 塑法师

1/1

飞行

{蓝}, {横置}, 弃一张牌: 派出一个 1/1 蓝色, 名称为云仙子的仙灵衍生生物。它具有飞行异能与「云仙子只能阻挡具飞行异能的生物。」

- 与云仙子此牌不同, 该衍生生物没有法术力费用。它的总法术力费用为 0。
-

钩爪易质师

{三}{蓝}

生物~鸟 / 法师

3/1

闪现

飞行

当钩爪易质师进战场时，将目标生物的力量与防御力互换直到回合结束。

- 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。举例来说，如果你以一个 1/2 生物为目标，然后在同一回合的稍后时段让它得+2/+0，则它会是 2/3 生物，而非 4/1 生物。
- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此某生物受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中你交换其力量和防御力而变成致命伤害。

---

拖延

{一}{蓝}

瞬间

反击目标咒语。如果以此法反击该咒语，则改为将它放逐且上面有三个计时指示物，而非置入其拥有者的坟墓场。如果它原本不具有延缓，则它获得延缓异能。（*在其拥有者的维持开始时，从该牌上移去一个指示物。当移去最后一个时，该牌手施放它且不需支付其法术力费用。若它是生物，则它具有敏捷。*）

- 当从所放逐的牌上移去最后一个计时指示物时，会将它当作一个全新的咒语来施放。所有模式与目标都要重新决定。如果该咒语有强制的额外费用，则必须再次支付之。如果你此时无法支付，则就不能施放该咒语，且其会持续被放逐。
- 如果该目标咒语是以返照方式施放，则它会是因拖延的效应被放逐，而非返照之效应。该牌上会得到计时指示物并获得延缓异能（若它原本不具有延缓）。
- 如果该目标咒语是牌面向下，则它会被牌面朝上地放逐。不能以「不支付其法术力费用」的方式，将其再度牌面朝下地施放。

---

吮咒蛾螺

{四}{蓝}{蓝}

生物~虚影

1/1

闪现

飞行

当吮咒蛾螺进战场时，反击目标咒语。在吮咒蛾螺上放置 X 个+1/+1 指示物，X 为该咒语的总法术力费用。

- 如果在吮咒蛾螺的异能试图结算时，该目标咒语已经是不合法目标，则此异能不会结算。你不会在吮咒蛾螺上放置指示物。如果该目标合法，但该咒语不能被反击，则你仍会在吮咒蛾螺上放置指示物。
- 就算你不能在吮咒蛾螺上放置指示物（最有可能的原因是在其异能结算前，吮咒蛾螺就已经离开战场），它的异能也仍会反击该目标咒语。
- 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。

---

#### 梦境潜影

{一}{蓝}

生物 ~ 虚影

1/5

当梦境潜影进战场时，将一个由你操控的永久物移回其拥有者手上。

- 于梦境潜影的触发式异能结算时，你可以将其本身移回其拥有者手上。
- 梦境潜影的异能不指定任何永久物为目标。因此，在你选择要移回的永久物和实际移回该永久物之间，没有牌手能有所行动。

---

#### 飘摇异变

{二}{蓝}

瞬间

选择目标生物。从你的牌库顶开始展示牌，直到展示出一张非地牌为止。该生物得+X/-X 直到回合结束，X 为该牌的总法术力费用。将所有以此法展示的牌以任意顺序置于你的牌库底。

- 如果牌手牌库里某张牌的法术力费用中包括{X}，则 X 视为 0。
- 你是在结算飘摇异变的过程中展示牌并令该生物得+X/-X。在这两个动作之间不会发生任何事情，也没有牌手能有所行动。

---

#### 薄纱幻象

{一}{蓝}

生物 ~ 虚影

2/1

飞行

当薄纱幻象成为咒语或异能的目标时，将它牺牲。

- 薄纱幻象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。
- 如果以薄纱幻象为目标的咒语没有其他目标，则它不会结算（因为在薄纱幻象牺牲后，该咒语已没有合法目标）。

---

逻辑打结

{X}{蓝}{蓝}

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{-}。)*

除非目标咒语的操控者支付{X}, 否则反击之。

- 施放逻辑打结的流程为: 你选择 X 的数值, 计算出总费用, 然后再支付该费用, 其方式可以是法力力和放逐牌张的任意组合。

---

寇族黜人掠夺者

{一}{蓝}

生物 ~ 寇族 / 浪客

1/1

次元幽影 *(此生物只能阻挡具次元幽影异能的生物, 亦只能被具此异能的生物阻挡。)*

每当寇族黜人掠夺者向任一对手造成伤害时, 抓一张牌, 然后弃一张牌。

- 你是在寇族黜人掠夺者的异能结算的过程中抓一张牌并弃一张牌。在这两个动作之间不会发生任何事情, 也没有牌手能有所行动。

---

将来贤者

{二}{蓝}{蓝}{蓝}

生物 ~ 人类 / 魔术师

2/3

你以展示牌库顶牌的方式进行游戏。

你可以从你的牌库顶使用地和施放咒语。

- 如果你施放某咒语、使用地或启动某异能的流程中, 你的牌库顶牌有所改变, 则要等到你完成上述行动之后, 才会展示新的牌库顶牌。这意味着, 如果你施放你的牌库顶牌, 则你要等到支付完该咒语的费用之后, 才能检视牌库顶的下一张牌; 且如果你从你的牌库顶使用地, 则你要先处理完改变该地进战场的替代性异能 (例如维苏瓦所具有者), 然后才能看到下一张牌。
- 你必须遵守你从牌库中施放之咒语的正常施放时机的许可条件与限制。
- 从你的牌库施放咒语时, 你仍需支付其所有费用, 包括额外费用。你也可以支付替代性费用。
- 你的牌库顶牌依然在你的牌库中, 而非在你手上。举例来说, 你不能将你的牌库顶牌弃掉或延缓。
- 将来贤者并不能改变你能够使用地的时机。你只能于你回合的行动阶段中, 且你拥有优先权、堆叠为空的时候使用地。

- 从你的牌库顶使用地会算进你每回合能下的地里面。一旦你在自己的回合中使用了地，则除非另有效应（例如云游者梓纱所具有者）允许你额外使用地，否则你就不能从牌库顶使用地。

---

#### 逸散条约

{零}

瞬间

反击目标咒语。

在你的下一个维持开始时，支付{三}{蓝}{蓝}。若你未如此作，则你输掉这盘游戏。

- 如果逸散条约被反击或者因故没有结算（可能是因为其目标成为了不合法目标），则害你输掉游戏的延迟触发式异能在你的下一个维持开始时不会触发。
- 如果逸散条约结算时其目标仍合法，但未能反击该咒语（最有可能的原因是该咒语不能被反击），则该延迟触发式异能在你的下一个维持开始时仍然会触发，且你必须支付费用。否则就会输。

---

#### 猿化术

{蓝}

瞬间

消灭目标生物。它不能重生。其操控者派出一个 3/3 绿色猿猴衍生生物。

- 如果在猿化术试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。没有牌手会派出猿猴衍生生物。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），则其操控者会派出猿猴衍生生物。

---

#### 未塑型电浆

{三}{蓝}

生物 ~ 元素 / 变形兽

\*/\*

于未塑型电浆进战场时，它依照你的选择成为 3/3 生物，具飞行异能的 2/2 生物，或是具守军异能的 1/6 生物。

- 未塑型电浆不在战场上时，是一张 0/0 的生物牌。它不具有飞行或守军。
  - 如果战场上的物件成为未塑型电浆的复制品，则它会复制由后者进战场替代性效应所设定的数值。
  - 如果某物件是作为未塑型电浆的复制品来进战场，则它会在复制已在战场上之未塑型电浆进战场时其替代性效应设定的数值基础上，还会让你在复制品自身之进战场替代性效应生效时重新设定其力量和防御力。举例来说，这可能会让你得到一个 3/3 具飞行的生物，或 1/6 具飞行与守军的生物。
-

滑流巨蛇

{七}{蓝}

生物 ~ 巨蛇

6/6

除非防御牌手操控海岛，否则滑流巨蛇不能攻击。

当你未操控海岛时，牺牲滑流巨蛇。

变身{五}{蓝} (你可牌面朝下地施放此牌并支付{三}，将其当成 2/2 生物。可随时支付其变身费用使其翻回正面。)

- 滑流巨蛇的第一个异能只会于你宣告攻击者时生效。如果它攻击时是牌面朝下，然后再翻回正面，则就算防御牌手未操控海岛，它也仍然正进行攻击。
  - 如果生物攻击鹏洛客，则该鹏洛客的操控者是防御牌手。
- 

突然跳回

{一}{蓝}

瞬间

你可以从你手上放逐一张蓝色牌，而不支付此咒语的法术力费用。

将目标生物移回其拥有者手上。

- 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（例如突然跳回的替代性费用），加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量。该咒语的总法术力费用仅由其法术力费用来确定，与施放咒语时具体支付的总费用数量无关。
- 

魔力爆发

{X}{蓝}

瞬间

购回{三} (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置于你手上。)

反击目标总法术力费用为 X 的咒语。

- 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。
- 

赛费尔法师泰菲力

{二}{蓝}{蓝}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 法师

3/4

闪现

由你拥有且不在战场上的生物牌具有闪现异能。

每位对手只可以于其能施放法术的时机下施放咒语。

- 于你操控泰菲力期间，你就可以在你能够施放瞬间的时机下，以延缓的方式从你手上放逐生物牌。
- 如果于你操控泰菲力期间，堆叠上有具转瞬异能的咒语，则你也不能延缓生物牌；这是因为转瞬会让你无法施放咒语，尽管将牌延缓属于特殊动作，但也会受其影响。
- 泰菲力的最后一个异能基本上是指：对手若想要施放咒语，就必须在该对手回合的行动阶段中，且堆叠为空才行。就算有规则或效应允许某个法术在其他时机施放也是一样。
- 如果某咒语或异能在结算其效应的中途让对手施放咒语（例如延缓和弹回的效应），则由于目前结算的异能还在堆叠上，该对手就无法施放该咒语。就算所施放的牌是瞬间也一样。
- 如果有效应允许对手在其能够施放瞬间的时机下施放咒语（举例来说，如果对手也操控泰菲力），则泰菲力最后一个异能的限制会较该许可优先生效。

#### 匿踪奇影

{三}{蓝}

生物 ~ 虚影

2/3

延缓 4 ~ {一}{蓝} (除了从你手上施放此牌，你可以支付{一}{蓝}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，施放它且不需支付其法术力费用。它具有敏捷。)

当匿踪奇影于被放逐期间从其上移去最后一个计时指示物时，生物本回合不能被阻挡。

- 由于匿踪奇影的最后一个异能不改变任何物件的特征，因此也会对该异能结算时还不战场上的生物产生影响。

#### 塑形学者凡瑟

{二}{蓝}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 法术师

2/2

闪现

当塑形学者凡瑟进战场时，将目标咒语或永久物移回其拥有者手上。

- 如果某咒语移回其拥有者手上，便从堆叠中移出，并且不会结算。该咒语并非被反击；它只是不存在了。这对不能被反击的咒语有奇效。
- 如果某咒语的复制品回到其拥有者的手上，它会被移到该处，然后由于状态动作而消失。不能再次施放此复制品。

维苏瓦变形兽

{三}{蓝}{蓝}

生物 ~ 变形兽

0/0

于维苏瓦变形兽进战场或翻回正面时，你可以选择战场上的另一个生物。如果你如此作，则直到维苏瓦变形兽翻为牌面朝下为止，它成为该生物的复制品，但它具有「在你的维持开始时，你可以将此生物翻为牌面朝下。」

变身{一}{蓝}

- 维苏瓦变形兽只会复制所复制之生物上所印制的东西而已（除非所复制的生物复制了其他东西或者是个衍生物；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。
- 如果所复制的生物本身已经复制了别的东西，则维苏瓦变形兽会利用该生物的可复制特征值。在大多数情况下，维苏瓦变形兽会成为该生物所复制东西的复制品。
- 如果所复制的生物是个衍生物，且其不是其他东西的复制品，则维苏瓦变形兽会复制派出该衍生物的效应原本所注明的特征。维苏瓦变形兽在此情况下并非衍生物。
- 当此维苏瓦变形兽进战场时，它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。如果维苏瓦变形兽已经在战场上，之后才成为某生物的复制品，则由于维苏瓦变形兽并非刚进入战场，因此这些异能不会生效；另一方面，任何「于[此生物]翻回正面」或「当[此生物]翻回正面」的异能都会生效。
- 如果有东西复制了维苏瓦变形兽，则新的复制品也会具有将它翻为牌面朝下的触发式异能。不过，一旦翻为牌面朝下，它便不会具有维苏瓦变形兽的变身异能，因此除非它所复制的东西同时也具有变身异能，否则就不能翻回正面。

---

鞭脊龙兽

{三}{蓝}{蓝}

生物 ~ 龙兽

3/3

飞行

变身{二}{白} (你可牌面朝下地施放此牌并支付{三}, 将其当成 2/2 生物。可随时支付其变身费用使其翻回正面。)

- 如果鞭脊龙兽为牌面朝下，且已被不具飞行异能的生物阻挡，则此时将其翻回正面，不会令其成为未受阻挡，或让进行阻挡的生物不对其造成战斗伤害。
-

## 黑色

颤栗再现

{二}{黑}{黑}

法术

将目标生物牌从你的坟墓场移回战场。

返照 ~ 牺牲三个生物。（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。）

- 由于在施放咒语时，是先为其选择目标，之后再支付费用（例如「牺牲三个生物」），因此以返照方式施放的颤栗再现，不能指定你打算牺牲用来支付其费用的生物牌为目标。

---

亡命沙丘骑兵

{黑}{黑}

生物 ~ 人类 / 反抗军 / 浪客

1/1

反绿保护

在每个结束步骤开始时，若亡命沙丘骑兵本回合中向任一对手造成过伤害，则在其上放置一个+1/+1 指示物。

- 无论亡命沙丘骑兵向几个对手造成过伤害，它触发式异能每回合最多也只会让它得到一个+1/+1 指示物
- 如果受到亡命沙丘骑兵之伤害的对手在该回合的结束步骤到来之前就已离开游戏，则亡命沙丘骑兵的异能仍会让它得到+1/+1 指示物。

---

奴役

{四}{黑}{黑}

结界 ~ 灵气

结附于生物

你操控所结附的生物。

在你的维持开始时，所结附的生物对其拥有者造成 1 点伤害。

- 就算获得某永久物之操控权，也不会让你同时获得其上任何灵气或武具之操控权。虽然它们仍将贴在该永久物上，但其异能上所提到的「你」仍是指该灵气或武具的操控者，而不是操控该永久物的你。这类武具的操控者仍可以在其行动阶段中起动物具上的佩带异能，来将它移回某个由其操控的生物上。
-

根除

{黑}

瞬间

转瞬 (只要此咒语在堆叠上, 牌手便不能施放咒语或起动不是法术力异能的异能。)

选择目标在坟墓场中的牌, 且不能是基本牌。从其拥有者的坟墓场, 手牌及牌库中搜寻所有与该牌同名的牌, 并将它们放逐。然后该牌手将其牌库洗牌。

- 因为施放咒语的第一步是将它从所在的区域移出, 所以在具返照异能之咒语的操控者宣告要施放它之后, 就不能用根除来让他无法施放该咒语。
  - 如果你不想, 你不一定要在目标牌之拥有者的手牌和牌库中找到与该牌同名的牌并将其放逐, 但你一定要从该牌手的坟墓场中放逐牌。
- 

无面吞噬兽

{二}{黑}

生物 ~ 梦魇 / 惊惧兽

2/1

次元幽影 (此生物只能阻挡具次元幽影异能的生物, 亦只能被具此异能的生物阻挡。)

当无面吞噬兽进战场时, 放逐另一个目标具次元幽影异能的生物。

当无面吞噬兽离开战场时, 将所放逐之牌在其拥有者的操控下移回战场。

- 如果无面吞噬兽在其第一个触发式异能结算前就离开了战场, 其最后一个异能会触发。该异能在结算时没有效果。然后其第一个异能结算, 并将该目标生物持续放逐。
  - 结附于所放逐生物上的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。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。
  - 如果在战场上没有其他具次元幽影生物的情况下, 有三个无面吞噬兽分别进战场, 便会形成一个无限回圈。除非有牌手能设法打破此回圈, 否则这盘游戏会以平手告终。
-

隐遁蛇发妖

{三}{黑}{黑}

生物~蛇发妖

2/4

每当隐遁蛇发妖阻挡非黑色的生物或被非黑色的生物阻挡，在战斗结束时消灭后者。

疯魔{黑}{黑} (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。)

- 隐遁蛇发妖的异能，会在它阻挡非黑色生物或被非黑色生物阻挡时触发，并产生一个延迟触发式异能，会在战斗结束步骤结束时消灭后者生物。就算隐遁蛇发妖没有活到那时候，或该生物因故成为黑色，该延迟触发式异能也仍会消灭该生物。

---

墓地翻拣怪

{三}{黑}

生物~灵俑

2/2

疯魔{一}{黑} (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。)

当墓地翻拣怪进战场时，若曾支付其疯魔费用，则你可以将目标生物牌从坟墓场移回其拥有者手上。

- 如果你利用墓地翻拣怪的疯魔异能来施放它，就算作你曾支付其疯魔费用，即使有效应改变了你为该费用实际支付的法术力数量也是一样。

---

滑溜脓水

{二}{黑}

法术

目标生物得-3/-3直到回合结束。

循环{二} ({二}, 弃掉此牌: 抓一张牌。)

疯魔{三}{黑} (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。)

- 如果你循环滑溜脓水，你可以支付其疯魔费用来施放它。你是在因循环异能抓牌之前，就需决定是否要以疯魔方式施放之。
-

### 寇族挽歌

{二}{黑}

瞬间

选择一个来源。于本回合中，该来源将对目标由你操控的生物造成之所有伤害，改为对另一个目标生物造成之。

- 你于施放寇族挽歌时，便需要选择两个目标生物，但等到它结算时，才需决定来源。
- 改为对第二个目标生物造成的这份伤害，仍是由原本的伤害来源造成，而非寇族挽歌。
- 如果于造成伤害时，第二个目标生物已离开战场，则这份伤害就不会从原本承受者处转移。该时刻第二个目标生物已不是生物（或鹏洛客）的情况，也比照办理。

---

### 走骨行尸

法术

延缓 3 ~ {二}{黑}{黑}

每位牌手各放逐其坟墓场中的所有生物牌，然后牺牲所有由其操控的生物，然后将其以此法放逐的所有牌放进战场。

- 于走骨行尸结算过程中，首先所有牌手同时放逐各自的坟墓场，然后所有牌手同时牺牲各自的所有生物，最后所有牌手同时将各自放逐的牌放进战场。
- 「其以此法放逐的所有牌」仅指以该效应第一部分所放逐的牌。如果有替代式效应（例如虚空地脉所具有者）改为将所牺牲的生物放逐，而非置入坟墓场，则这些牌也不会返回战场。

---

### 受诅咒的米丽

{二}{黑}{黑}

传奇生物 ~ 吸血鬼 / 猫

3/2

飞行，先攻，敏捷

每当受诅咒的米丽对任一生物造成战斗伤害时，在受诅咒的米丽上放置一个+1/+1 指示物。

- 如果受诅咒的米丽阻挡一个不具先攻或连击异能的生物，或被前述生物阻挡，则米丽会对该生物造成伤害，然后获得一个+1/+1 指示物，再然后（若后者生物活了下来）米丽才会受到战斗伤害。
-

淤泥浊兽  
{三}{黑}{黑}  
生物 ~ 野兽  
3/3  
闪现

当淤泥浊兽进战场时，选择目标仅以单一生物为目标  
的咒语。将该咒语的目标更改为淤泥浊兽。

疯魔{二}{黑} (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。)

- 只有淤泥浊兽是咒语的合法目标时，才会将该咒语的目标更改为淤泥浊兽。
- 如果某咒语有数个不同目标，则你就不能将淤泥浊兽异能的目标指定为该咒语，就算该咒语各目标中只有一个是生物，或只剩一个目标还是合法目标也是如此。
- 如果某咒语有数处「目标」，且每处均指定同一个生物（例如指定同一个生物三次为目标的力量种子），则你可以将淤泥浊兽的目标指定为该咒语。若是这种情况，你会将该咒语的所有目标均更改为淤泥浊兽。

---

阴间叛徒  
{黑}{黑}  
生物 ~ 精怪  
1/1  
敏捷

次元幽影 (此生物只能阻挡具次元幽影异能的生物，  
亦只能被具此异能的生物阻挡。)

每当另一个生物从战场进入你的坟墓场时，你可以支  
付{黑}。若你如此作，则将阴间叛徒从你的坟墓场移  
回战场。

- 如果阴间叛徒和另一个生物同时进入你的坟墓场，则阴间叛徒的异能不会触发。这是因为对阴间叛徒之将其返回战场的异能而言，只有阴间叛徒在有生物死去之前就已经在你坟墓场中的情况下，该异能才会触发。
  - 由你拥有的衍生物死去时，会先进入你的坟墓场，然后消失。
  - 如果有多个生物同时进入你的坟墓场，则每有一个此类生物，阴间叛徒的异能便会触发一次。一旦你将它移回战场后，虽然你仍然可以在其他异能结算时支付{黑}，但就算你如此作，后续这类异能也没有效果。就算此时阴间叛徒又回到了你的坟墓场，则它也会被视作一个全新的物件而不会被移回。
-

### 龙葵杀手

{二}{黑}{黑}

生物~人类 / 杀手

2/1

先攻

当龙葵杀手进战场时，你可以从你手上展示 X 张黑色牌。若你如此作，则目标生物得 -X/-X 直到回合结束。

疯魔{一}{黑} (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。)

- 如果该目标生物成为了不合法目标，则你就不需展示任何牌张。
  - 你是于龙葵杀手的触发式异能结算时，才决定要展示多少张牌及展示哪些牌。在你展示牌与目标生物得 -X/-X 之间，没有牌手能有所行动。
- 

### 痲病

{三}{黑}{黑}{黑}{黑}

法术

消灭目标生物。其操控者失去等同于其力量与防御力加总的生命。

延缓 5~{一}{黑} (除了从你手上施放此牌，你可以支付{一}{黑}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，施放它且不需支付其法术力费用。)

- 如果在痲病试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。没有牌手会失去生命。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），则其操控者会失去生命。
  - 如果该生物的力量为负数，则你仍然会将其力量和防御力相加，以此来决定要失去的生命数量。如果所得之和为负数，则其操控者不会获得或失去生命。举例来说，痲病消灭-1/3 生物，会令其操控者失去 2 点生命。痲病消灭-4/3 生物，就不会令其操控者失去生命。
- 

### 丧神片段

{一}{黑}{黑}

法术

目标牌手展示其手牌及其牌库顶牌。你选择一张以此法展示的牌。该牌手将该牌置于其牌库底。

疯魔{一}{黑} (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。)

- 你可以选择丧神片段要求该牌手展示的任何牌，就算该牌已因其他效应而被展示也是一样。

---

脊柱神医

{黑}

生物 ~ 惊惧兽 / 塑法师

1/1

{一}{黑}, {横置}, 弃一张牌: 直到回合结束, 目标生物得+1/+0 且获得先攻异能。

- 在造成先攻战斗伤害之后, 再让某生物获得先攻异能, 并不会让该生物无法造成常规战斗伤害。

---

血饮非

{黑}{黑}

生物 ~ 灵俑

3/3

在你的维持开始时, 除非你支付 2 点生命, 否则横置血饮非。

- 于此触发式异能结算时, 你才决定是否要支付 2 点生命。就算血饮非已横置, 你也可以支付 2 点生命。(不过这样作也不会让血饮非成为未横置。)

---

掠行巨兽

{三}{黑}{黑}

生物 ~ 惊惧兽

5/5

当你施放生物咒语时, 牺牲掠行巨兽。

- 注记于「当牌手施放咒语」时触发的异能, 会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击, 此异能仍会结算。

---

屠杀条约

{零}

瞬间

消灭目标非黑色的生物。

在你的下一个维持开始时, 支付{二}{黑}。若你未如此作, 则你输掉这盘游戏。

- 如果屠杀条约被反击或者因故没有结算(可能是因为其目标成为了不合法目标), 则害你输掉游戏的延迟触发式异能在你的下一个维持开始时不会触发。

- 如果屠杀条约结算时其目标仍合法，但未能消灭该目标（也许是因为该目标具有不灭异能或已重生），则该延迟触发式异能在你的下一个维持开始时仍然会触发，且你必须支付费用，否则便会输掉这盘游戏。

---

#### 小片毒疹

{黑}{黑}

法术

每位牌手各失去 1 点生命，弃一张牌，牺牲一个生物，然后牺牲一个地。

- 于小片毒疹结算时，首先每位牌手同时各失去 1 点生命。接下来，每位牌手选择一张手牌（但不需展示），然后同时弃掉所选的牌。然后从轮到该回合的牌手开始每位牌手按照回合顺序各依次选择一个生物，牌手在作选择时已知道之前牌手的选择为何。所有牌手同时牺牲所有这些生物，最后再针对地牌重复上述流程。
- 在结算小片毒疹过程中触发的异能，都要等到小片毒疹完成结算后才会进入堆叠。
- 所牺牲之地上的异能，可能会对牺牲生物及弃牌等动作产生影响，或因前述动作而触发。所牺牲之生物上的异能，不会对牺牲地的动作产生影响，也不会因前述动作而触发，但可能会影响弃牌或因弃牌而触发。

---

#### 城塞老鼠

{二}{黑}

生物 ~ 老鼠

2/1

次元幽影（此生物只能阻挡具次元幽影异能的生物，亦只能被具此异能的生物阻挡。）

每当城塞老鼠对任一牌手造成战斗伤害时，每位牌手各弃一张牌。

- 在结算城塞老鼠触发式异能的过程中，每位牌手各选择一张手牌（但不用展示），然后同时弃掉所选的牌。

---

#### 瞬息腐坏

{一}{黑}{黑}

瞬间

转瞬（只要此咒语在堆叠上，牌手便不能施放咒语或起动不是法术力异能的异能。）

直到回合结束，由目标牌手操控的生物失去所有异能，且基础力量与防御力为 0/2。

- 先前设定某生物之基础力量和 / 或防御力的效应，会被瞬息腐坏盖掉。现有之其他提升、降低或交换生物力量和 / 或防御力的效应或指示物，也会继续对该生物新设定的力量和防御力生效。

- 瞬息腐坏只会影响它结算时由目标牌手操控的生物。于该回合稍后时段才受该牌手操控的生物，其力量和防御力不会改变，也不会失去异能。

---

#### 腐化卷须

{三}{黑}

瞬间

腐化卷须对目标生物造成 X 点伤害，且你获得 X 点生命，X 为由你操控的沼泽数量。

- 如果在腐化卷须试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你不会获得 X 点生命。

---

#### 维克黜人入侵者

{二}{黑}

生物 ~ 人类 / 浪客

3/1

弃一张牌：维克黜人入侵者获得次元幽影异能直到回合结束。（它只能阻挡具次元幽影异能的生物，亦只能被具此异能的生物阻挡。）

- 只要你付得起费用，你就能起动任意次数维克黜人入侵者的异能，就算它已具有次元幽影异能也是一样。同一个生物上的数个次元幽影异能不会累计。

---

#### 异西里狱卒

{一}{黑}

生物 ~ 灵俑 / 法术师

2/1

坟墓场中的牌失去所有异能。

- 对会因「当具有此异能的物件从战场进入坟墓场时」而触发的异能而言，这些异能是从战场触发，因而不受异西里狱卒影响。
- 对会因「当具有此异能的物件从战场以外的任何区域进入坟墓场时」而触发的异能而言（例如克洛萨长牙野猪或梦生阿米巴），这些异能是从坟墓场触发。异西里狱卒会令这些异能完全无法触发。这包括注记「当一张牌从『任何区域』进入坟墓场时」触发的异能，就算该牌进坟墓场前是在战场上也是如此。
- 有些替代性效应会使得某张牌被放到某个其他区域，而不是被放入坟墓场（举例来说，像是玄铁巨像）。这些效应会让该牌根本就不会进入坟墓场，所以异西里狱卒无法影响它。
- 有些牌具有的异能会在「于[此牌]进战场时」生效，或注记着「[此牌]进战场时上面有」指示物。虽然这些牌在坟墓场中并不具有这些异能，但如果将它们从坟墓场放进战场时（也许是由于灵俑化），则这些异能仍然会生效。重点是，这些牌在战场上时就会具有这些异能。

- 如果具化形的牌在坟墓场中，则它仍然具有所有生物类别。
- 如果坟墓场中的牌上具有定义其力量或防御力中\*号数值的异能，则该\*号为 0。举例来说，于你操控异西里狱卒期间，你坟墓场中的塔莫耶夫是一张 0/1 生物牌。
- 如果有咒语或异能能让你从你坟墓场中施放某咒语，则此流程的第一步便是将其移至堆叠。该咒语的额外费用和替代性费用都会生效。不过，如果是某张牌本身的异能能让你从你的坟墓场施放之（例如返照异能），则异西里狱卒会让该异能无法生效。

## 红色

怒火天使爱若玛

{五}{红}{红}{红}

传奇生物 ~ 天使

6/6

此咒语不能被反击。

飞行，践踏，反白保护，反蓝保护

{红}：怒火天使爱若玛得+1/+0 直到回合结束。

变身{三}{红}{红}{红}（你可牌面朝下地施放此牌并支付{三}，将其当成 2/2 生物。可随时支付其变身费用使其翻回正面。）

- 能够反击其他咒语的咒语或异能仍能以爱若玛为目标。当这类咒语或异能结算时，爱若玛不会被反击，但用于反击之咒语或异能具有的任何其他效应仍会如常生效。
- 如果牌面朝下地施放怒火天使爱若玛，则它会被反击。
- 在你以爱若玛为指挥官的指挥官游戏中，你可以支付{三}（外加若干份{二}，其数量等同于此前已从统帅区中施放它的次数）来从统帅区中牌面朝下地施放它。翻回正面的费用则不受影响。当它牌面朝下时，它所造成的战斗伤害仍算作你指挥官造成的伤害。

弧锋光

{三}{红}{红}

法术

弧锋光对任意一个目标造成 2 点伤害。放逐弧锋光，且上面有三个计时指示物。

延缓 3 ~ {二}{红}（除了从你手上施放此牌，你可以支付{二}{红}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，施放它且不需支付其法术力费用。

)

- 如果在弧锋光试图结算时，所选的目标已经是不合法目标，则此咒语不会结算。「放逐它，且上面有三个计时指示物」此事不会发生。
- 你每次施放弧锋光，它都会在结算时再度将自己放逐，这样你就能在三个回合后再度施放。

---

暴起

{一}{红}

法术

消灭目标由你操控的地与目标不由你操控的地。

//

炸裂

{五}{红}

法术

消灭所有地。

- 如果暴起目标其中之一成为不合法，则另一个仍会被消灭。
- 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。
- 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与法术牌的数量，则暴起//炸裂只会算作一张，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，暴起//炸裂的总法术力费用为 8。这意味着，如果有效应让你搜寻总法术力费用等于或小于 4 的牌，你无法找到暴起//炸裂。
- 如果有效应让你能施放具特定特征的咒语，则只需考虑你所施放的那半边。举例来说，如果有效应让你能从手上施放总法术力费用等于或小于 4 的咒语，则你可以施放暴起，但不能施放炸裂。
- 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，如果你复制暴起，则复制品也会是暴起，而非炸裂。

---

隆响煤妖

{二}{红}{红}

生物 ~ 元素

-1/3

连击

{红}: 隆响煤妖得+1/+0 直到回合结束。

- 由于隆响煤妖的力量通常情况下为负数，所以你需要至少让它得+2/+0，它才能造成伤害。它不会造成负数的伤害。
-

暴燃

{X}{X}{红}

法术

暴燃对任意数量的目标造成共 X 点伤害，你可以任意分配。

返照 ~ {红}{红}，弃 X 张牌。（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。）

- 你分配此伤害的时机，是于你施放暴燃时，而不是于其结算时。每个目标必须至少分配 1 点伤害。你不能选择多于 X 个目标，并给其中某个目标分配 0 点伤害。
- 如果 X 为 0，则暴燃没有目标，也不会造成伤害。
- 如果暴燃其中某些目标成为不合法目标，则原本的伤害分配方式依然适用，只是已成为不合法目标者不会受到伤害。
- 如果某咒语法术力费用中包含{X}，则在确定该咒语的总法术力费用时，会将 X 的值计算在内，就算该咒语是以返照方式施放、未在 X 上支付法术力也是一样。

---

去死

{红}

瞬间

去死对目标生物造成 2 点伤害。

//

走开

{二}{红}

瞬间

将目标不由你操控的生物移回其拥有者手上。

- 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。
- 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与法术牌的数量，则去死//走开只会算作一张，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，去死//走开的总法术力费用为 4。这意味着，如果有效应让你搜寻总法术力费用等于或小于 2 的牌，你无法找到去死//走开。
- 如果有效应让你能施放具特定特征的咒语，则只需考虑你所施放的那半边。举例来说，如果有效应让你能从手上施放总法术力费用等于或小于 4 的咒语，则你可以施放去死，但不能施放走开。
- 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，如果你复制去死，则复制品也会是去死，而非走开。

---

怒火裂片妖

{五}{红}

生物 ~ 裂片妖

3/3

所有裂片妖生物具有连击异能。

- 如果某生物在「先攻」战斗伤害步骤中已分配了伤害，然后马上失去连击异能（举例来说，因为怒火裂片妖离开战场），则此生物在「一般」战斗伤害步骤中并不会分配伤害。

---

迦沙突击队

{三}{红}{红}

生物 ~ 人类 / 战士

3/3

*背水战* ~ 只要你没有手牌，迦沙突击队便得+2/+2。

*变身* ~ 弃一张牌。（你可牌面朝下地施放此牌并支付{三}，将其当成 2/2 生物。可随时支付其变身费用使其翻回正面。）

- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此迦沙突击队在当你没有手牌时受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中有牌置于你手上而变成致命伤害。

---

蔑笑火灵

{二}{红}

生物 ~ 元素

2/2

{红}，将蔑笑火灵移回其拥有者手上：加

{无}{无}{红}。只可以于你能施放法术的时机下起动此异能。

- 虽然蔑笑火灵的异能有时机限制，但它仍然是法术力异能。它不用到堆叠，且不能被回应。
  - 如果你是在你的行动阶段中施放蔑笑火灵，则它会进入战场，且你获得优先权。如果没有异能因此触发，你就能立刻起动其异能，此时其他牌手还没有机会将其移离战场。
-

### 愤怒迷雾

{一}{红}

法术

购回{二} (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置于你手上。)

由你操控的生物得+1/+0 直到回合结束。

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。)

- 愤怒迷雾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/+0。
  - 你在同一个回合中每次施放愤怒迷雾时, 都会触发它的风暴异能。你在该次触发之前施放的每个咒语, 都会用于确定本次触发会产生的复制品数量; 但先前产生之咒语复制品数量就不会参与计数。
- 

### 返乡裂片妖

{二}{红}

生物~裂片妖

2/2

每位牌手手上的每张裂片妖牌都具有循环裂片妖

{三}。

循环裂片妖{三} ({三}, 弃掉此牌: 从你的牌库中搜寻一张裂片妖牌, 展示该牌, 并置于你手上。然后将你的牌库洗牌。)

- 和普通的循环异能不同, 循环裂片妖异能不会让你抓一张牌, 而是让你从你的牌库中搜寻一张裂片妖牌。
  - 循环裂片妖是循环异能的变化。若牌手循环牌时会触发任何牌, 则在利用循环裂片妖时也会触发。若有某异能可阻止循环异能, 则也会阻止循环裂片妖异能。
- 

### 闪电斧

{红}

瞬间

弃一张牌或支付{五}, 以作为施放此咒语的额外费用。

闪电斧对目标生物造成 5 点伤害。

- 无论你支付哪种额外费用, 闪电斧的总法术力费用都为 1。
- 

### 红月贤者

{二}{红}

生物~人类 / 法师

2/2

非基本地都是山脉。

- 如果某个非基本地具有会在「当」其进战场时触发的异能，则在该异能触发之前，该地就已失去此异能。
- 如果某个非基本地具有会让其横置进战场的异能，则在该异能生效之前，该地就已失去此异能。对于其他会影响地如何进战场之异能，或是会在「于」其进战场时生效之异能（例如维苏瓦或灵魂洞窟的异能）也是同理。
- 非基本地会失去其原本具有之其他地类别和异能。它们会获得山脉此地类别，并获得异能「{横置}: 加{红}。」
- 红月贤者不会影响名称和超类别。它不会将任何地变为基本地，不会移除传奇地之传奇超类别，地的名称也不会变为「山脉」。
- 如果红月贤者失去其异能，也会继续将非基本地变成山脉。这是因为要等改变副类别的效应生效之后，才轮到移除异能的效应生效，与这些效应开始生效的顺序无关。

#### 半兽人炮轰

{一}{红}{红}

瞬间

半兽人炮轰对任意一个目标造成 2 点伤害，且对你造成 3 点伤害。

抓一张牌。

- 如果在半兽人炮轰试图结算时，该目标已经是非法目标，则此咒语不会结算。你不会抓牌，但你也不用受到 3 点伤害。

#### 泰坦条约

{零}

瞬间

派出一个 4/4 红色巨人衍生生物。

在你的下一个维持开始时，支付{四}{红}。若你未如此作，则你输掉这盘游戏。

- 就算该巨人衍生生物没能活到你的下一个维持，你仍然要在那时候支付泰坦条约的费用。好啦，也不是说你非支付不可，但这样才有得继续嘛。
- 如果泰坦条约被反击，则害你输掉游戏的延迟触发式异能在你的下一个维持开始时不会触发。

#### 重诵

{一}{红}{红}

瞬间

购回{三}（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置于你手上。）

复制目标瞬间或法术咒语。你可以为该复制品选择新的目标。

- 重诵可以复制任何瞬间或法术咒语，而不仅限于具有目标者。
- 该复制品是在堆叠中产生，所以它并不是被「施放」的。会因牌手施放咒语而触发的异能并不会触发。该复制品会比原版咒语先一步结算。
- 该复制品的目标将与原版咒语相同，除非你选择新的目标。你可以改变任意数量的目标，不论全部改变或部分改变都行。如果对其中的一个目标而言，你无法选择一个新的合法目标，则它会保持原样而不改变（即使现在的目标并不合法）。
- 如果所复制的咒语具有模式（也就是说，它记着「选择一项～」或类似者），则复制品的模式会与原版咒语相同。无法选择不同的模式。
- 如果所复制的咒语包括了于施放时决定的 X 数值，则复制品的 X 数值与原版咒语相同。
- 如果该咒语于施放时一并决定了其伤害的分配方式，则你无法更改这一分配方式（但你依旧能更改将受到伤害的目标）。对于分配指示物的咒语来说也是一样。
- 你不能为该复制品支付任何替代性或额外费用。不过，基于为原版咒语所支付的任何替代性或额外费用产生的效应都会被复制，就好像每个复制品都支付过同样的费用一样。

#### 闪电谜题

{三}{红}{红}

瞬间

选择任意一个目标。占卜 3，然后展示你的牌库顶牌。闪电谜题对该永久物或牌手造成伤害，其数量等同于所展示之牌的总法术力费用。

- 如果在闪电谜题试图结算时，该目标已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你不会占卜 3，也不会展示牌。
- 如果牌手牌库里某张牌的法术力费用中包括{X}，则 X 视为 0。

#### 艰险

{一}{红}

法术

艰险对每个不具飞行异能的生物各造成 2 点伤害。

//

坠落

{五}{红}

法术

坠落对每个具飞行异能的生物各造成 6 点伤害。

- 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。

- 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与法术牌的数量，则艰险//坠落只会算作一张，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，艰险//坠落的总法术力费用为 8。这意味着，如果有效应让你搜寻总法术力费用等于或小于 4 的牌，你不能找到艰险//坠落。
- 如果有效应让你能施放具特定特征的咒语，则只需考虑你所施放的那半边。举例来说，如果有效应让你能从手上施放总法术力费用等于或小于 4 的咒语，则你可以施放艰险，但不能施放坠落。
- 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，如果你复制艰险，则复制品也会是艰险，而非坠落。

#### 蕘草裂片妖

{二}{红}

生物 ~ 裂片妖

2/2

所有裂片妖生物具有「只要你操控沼泽，此生物便得 +1/+1。」

所有裂片妖具有「{黑}：重生此永久物。」（它下一次将被消灭时，改为将它横置、移出战斗，并治愈其上所有伤害。）

- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此某裂片妖受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中蕘草裂片妖离开战场而变成致命伤害。

#### 猿猴精怪向导

{二}{红}

生物 ~ 猿猴 / 精怪

2/2

从你手上放逐猿猴精怪向导：加{红}。

- 如果某个咒语或异能的费用包括「将一个由你操控的生物移回你手上」和支付法术力两部分，则你不能在将猿猴精怪向导移回你手上之后再启动它的法术力异能。这是因为你必须在开始支付费用前，就启动法术力异能。

风暴灵

{一}{红}

生物 ~ 元素

1/1

敏捷

风暴灵进战场时上面有数个+1/+1 指示物，其数量为  
本回合中施放过的其他咒语数量。

- 于风暴灵进战场时，才决定本回合中施放的其他咒语数量。这会将风暴灵在堆叠期间所施放的咒语计算在内。此数量不会计算直接在堆叠上产生之咒语复制品的数量。

---

硫磺元素

{二}{红}

生物 ~ 元素

3/2

闪现

转瞬 (只要此咒语在堆叠上，牌手便不能施放咒语或  
起动不是法术力异能的异能。)

白色生物得+1/-1。

- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此白色生物受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中硫磺元素进战场而变成致命伤害。
- 在硫磺元素进战场和游戏执行状态动作之间，没有牌手能有所行动。

---

皮厚鬼怪

{一}{红}

生物 ~ 鬼怪 / 祭师

2/1

你可以支付{零}，而不支付由你操控之永久物的返响  
费用。

{红}：皮厚鬼怪获得反红保护异能直到回合结束。

- 当由你操控之永久物上的返响异能结算时，你的选项有：支付{零}、支付其返响费用，或是不支付任何费用（然后牺牲该永久物）。如果你以此法支付{零}，就会满足检查你是否支付过返响费用的效应。

---

双头裂片妖

{一}{红}

生物 ~ 裂片妖

1/1

所有裂片妖生物具有威慑异能。（它们只能被两个或  
更多生物阻挡。）

- 同一个生物上的数个威慑异能不会累计。

---

## 绿色

暮秋

{一}{绿}

法术

如果你操控四个或更少地，则从你的牌库中搜寻一张基本地牌，将之横置放进战场，然后将你的牌库洗牌。

循环 ~ 牺牲一个地。（牺牲一个地，弃掉此牌：抓一张牌。）

- 于暮秋结算时，它才会检查由你操控的地数量。如果此时你操控了五个或更多地，则它在结算时就只是没有效果。

---

真菌裂片妖

{三}{绿}

生物 ~ 真菌 / 裂片妖

2/2

所有裂片妖生物具有「每当此生物受到伤害时，在其上放置一个+1/+1指示物。」（受伤害后要活下来才能得到指示物。）

- 如果有数个来源同时对某一个裂片妖造成伤害，且该裂片妖在受到伤害后活了下来，则虽然它非常努力求生，但它也只能得到一个+1/+1指示物。

---

哈特森说书人

{一}{绿}{绿}

生物 ~ 树妖

2/3

每当任一牌手施放非生物咒语时，该牌手的每位对手各可以抓一张牌。

- 注记于「当牌手施放咒语」时触发的异能，会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。
  - 在所触发的异能结算之后，但在触发它的咒语结算之前，牌手能够施放咒语和起动能。
-

### 多重创生

法术

延缓 3 ~ {一}{绿}{绿}

由你开始，每位牌手各可以将一张神器，生物，结界或地牌从其手上放进战场。重复此流程，直到没有人将牌放进战场为止。

- 当完整跑过一轮此流程，且所有牌手（从你开始）都选择不将牌张放进战场，本流程才告终止。它不会在有牌手首次选择不将牌张放进战场时就终止。
- 如果有牌手在某次流程中选择不将牌张放进战场，但流程又得以重复，则到下次流程轮到他作决定时，该牌手还能将牌张放进战场。
- 所有会在多重创生结算过程中触发的异能，都要等到所有东西都进到战场、整个咒语结算完成之后，才会进入堆叠。先由轮到该回合的牌手将其触发式异能以任意顺序放进堆叠，然后每位其他牌手按照回合顺序依次比照办理。最后放进堆叠的异能将会最早结算。
- 各永久物是按照顺序先后进战场。这意味着，先进战场的永久物会影响后进战场之永久物进战场的状态，且后进战场的永久物会触发先进战场之永久物的异能，但反过来则不会。

---

### 骄暴龙

{二}{绿}{绿}

生物 ~ 恐龙

5/5

只能以基本地产生的法术力来施放此咒语。

- 如果有触发式法术力异能会在横置基本地产生法术力时额外产生法术力，则这份多出来的法术力是由该触发式法术力异能之来源产生，而不是由该基本地产生。
- 如果某基本地产生了法术力异能，则以该异能产生的法术力也能用于施放骄暴龙。
- 让你能够将法术力视同任意种类的法术力来支付施放骄暴龙费用之效应，并不会让你能支付产自基本地产生的法术力来施放它。

---

### 卡甫大君

{三}{绿}

生物 ~ 卡甫

3/3

增幅{四}（你施放此咒语时可以额外支付{四}。）

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。）

如果卡甫大君已增幅，则它进战场上面有四个+1/+1 指示物。

- 你可以横置任意一个由你操控且未横置生物来召集咒语，包括你并未在本回合开始时就已持续操控的生物。
- 在计算咒语的总费用时，需将所有替代性费用、额外费用（例如卡甫大君的增幅费用）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。召集会在总费用确定之后生效，且可以用来支付该费用中的任意部分，包括由增幅费用产生者。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启动该异能，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，牺牲了某个生物来启动法术力异能，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。

### 敏锐直觉

{绿}

结界~灵气

结附于生物

每当所结附的生物向任一对手造成伤害时，你可以抓一张牌。

- 你是能在每次所结附的生物向任一对手造成伤害时选择要不要抓一张牌，至于这份伤害数量多少，是战斗伤害还是非战斗伤害都不重要。
- 如果敏锐直觉结附在对手的生物上，则当该生物对你造成伤害时，你并不能抓牌；原因是敏锐直觉的操控者依然是你，而不是你的对手。如果该生物对你的任一对手造成伤害，包括该生物的操控者，则会是你抓一张牌，而不是该生物的操控者。

### 气蕴四体

{三}{绿}

结界

所有树林与所有腐生物都是 1/1 绿色腐生物生物和树林地，且仍具有原本类别。*（它们会受召唤失调影响。）*

- 每个树林和腐生物都会具有生物与地这两个牌张类别，以及树林与腐生物这两个副类别。每个副类别都与对应之牌张类别相关联：树林不是生物类别，腐生物也不是地类别。
- 每个树林都具有「{横置}：加{绿}」此异能。
- 树林是以地生物的样子进战场，且注册于「每当一个生物进战场时」触发的异能都会触发。由于你并未在你的回合开始时便持续操控这些生物，因此你不能支付其法术力异能的{横置}费用。
- 腐生物是以地生物的样子进战场，且注册于「每当一个地进战场时」触发的异能都会触发。

罗堰明师

{绿}

生物 ~ 妖精 / 塑法师

1/1

{绿}, {横置}, 弃一张牌: 派出一个 1/1 绿色, 名称为罗堰妖精的妖精 / 德鲁伊衍生生物。它具有「{横置}: 加{绿}。」

- 与罗堰妖精此牌不同, 该衍生物没有法术力费用。它的总法术力费用为 0。

---

古克洛萨之力

{绿}

瞬间

目标生物得+2/+2 直到回合结束。如果你是在你的行动阶段施放此咒语, 则改为该生物得+4/+4 直到回合结束。

- 如果有效复制了堆叠上的古克洛萨之力, 则所得的复制品只会让生物得+2/+2, 就算原版咒语是在你的行动阶段施放也是一样。这是由于复制品在堆叠上产生, 并不是被「施放」的。

---

瀚力裂片妖

{四}{绿}

生物 ~ 裂片妖

2/2

所有裂片妖生物得+2/+2。

- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除, 因此裂片妖受到之非致命伤害, 可能会因为在该回合中瀚力裂片妖离开战场而变成致命伤害。

---

莫甘达岩画

{三}{绿}

结界

没有异能的生物得+2/+2。

- 生物所具有的任何规则叙述文字都属于异能, 就算这类叙述在当前状况下不会生效 (例如生物的循环异能) 也是一样。
- 如果某个具基本地类别的地成为生物, 则它会因其固有的法术力异能而令莫甘达岩画不对它生效。
- 如果有效应是让受影响生物「具有」或「获得」某异能, 则由于这样该生物会确实获得异能, 因此会令莫甘达岩画不对它生效。如果有效应只是注明受影响生物目前的样子 (例如「目标生物本回合不能被阻挡」), 则这类效应并非令该生物获得异能。

- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此没有异能的生物受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中该生物获得异能或莫甘达岩画离开战场而变成致命伤害。

---

#### 螳人祭师

{二}{绿}

生物 ~ 昆虫 / 祭师

3/2

当螳人祭师进战场时，若你未操控已横置的地，则抓一张牌。

延缓 1 ~ {二}{绿}{绿} (除了从你手上施放此牌，你可以支付{二}{绿}{绿}并将它放逐，且上面有一个计时指示物。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，施放它且不需支付其法术力费用。它具有敏捷。)

- 如果于螳人祭师进战场之后的时点，你操控任何已横置的地，则其异能根本不会触发。如果于该异能结算时，你操控任何已横置的地，则你不会抓牌。不过在这两个时点之间，你的地可以成为横置之后再重置。

---

#### 潘得庇护地长老

{一}{绿}

生物 ~ 妖精 / 祭师

1/1

{横置}: 每个由你操控的 1/1 生物各得+1/+2 直到回合结束。

- 潘得庇护地长老的异能只影响它结算时由你操控的 1/1 生物。于该回合稍后时段才受你操控的生物，以及于该回合稍后时段才成为 1/1 的生物不会得+1/+2。
- 潘得庇护地长老之异能在乎的是每个生物的实际力量和防御力（而非其基础力量与防御力），因此会将能够提升或降低该生物力量和 / 或防御力的指示物和效应考虑在内。

---

#### 幽魅亚龙

{四}{绿}{绿}

生物 ~ 亚龙 / 精怪

2/0

幽魅亚龙进战场时上面有四个+1/+1 指示物。

如果幽魅亚龙将受到伤害，则防止该伤害。从幽魅亚龙上移去一个+1/+1 指示物。

- 如果幽魅亚龙同时受到数个来源的伤害（最有可能的原因是它在战斗中被多个生物阻挡），则所有伤害都会被防止，且你只会从其上移去一个指示物。
- 如果幽魅亚龙受到不能被防止的伤害，则尽管该伤害会实际造成，你也还是要移去一个指示物。

- 如果有效应提升幽魅亚龙的防御力，让它在其上没有+1/+1 指示物的情况下也能留在战场，则尽管你已无法从其上移去+1/+1 指示物，幽魅亚龙的异能仍会防止它将受到的所有伤害。

---

### 人多力量大

{一}{绿}

瞬间

直到回合结束，目标生物获得践踏异能且得+X/+X，  
X 为进行攻击的生物数量。

- X 的数值于人多力量大结算时决定。就算由你操控之进行攻击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。

---

### 召唤师条约

{零}

瞬间

从你的牌库中搜寻一张绿色生物牌，展示该牌，将它  
置于你手上，然后将你的牌库洗牌。

在你的下一个维持开始时，支付{二}{绿}{绿}。若你未  
如此作，则你输掉这盘游戏。

- 如果召唤师条约被反击，则害你输掉游戏的延迟触发式异能在你的下一个维持开始时不会触发。

---

### 塔莫耶夫

{一}{绿}

生物 ~ 拉高耶夫

\*/1+\*

塔莫耶夫的力量等同于所有坟墓场中牌的牌张类别数  
量，其防御力等同于该数量加 1。

- 设定塔莫耶夫的力量与防御力之异能会在所有区域生效，而不是只在战场上。如果塔莫耶夫在你的坟墓场，它会把自己算进去。
  - 塔莫耶夫计算的是牌张类别的数量，而不是牌的数量。如果所有坟墓场中就只有一张神器生物牌，塔莫耶夫会是 2/3。如果所有坟墓场中有十张神器生物牌，塔莫耶夫也还是 2/3。
  - 坟墓场中的牌上出现的牌张类别包括神器、生物、结界、瞬间、地、鹏洛客、法术，以及部族。传奇、基本和雪境为超类别，而非牌张类别。
  - 如果有瞬间或法术咒语会对塔莫耶夫造成伤害或降低其防御力，则会是在该咒语先进入其拥有者的坟墓场，然后游戏才会执行状态动作。如果在该牌进入坟墓场前，该处并没有相同牌张类别的其他牌，则这样便会提升塔莫耶夫的防御力，而后游戏才检查它是否死去。
-

海温森的瑟隆

{绿}{绿}

传奇生物 ~ 妖精 / 德鲁伊

2/2

对每个真菌生物而言，其上每有一个芽孢指示物，它便得+1/+1。

{黑}{绿}，从坟墓场放逐一张真菌牌：在战场上的每个真菌上各放置一个芽孢指示物。

- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此真菌生物受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中瑟隆离开了战场或者从该真菌上移去了芽孢指示物而变成致命伤害。

---

瑟隆门隐者

{三}{绿}

生物 ~ 妖精 / 祭师

1/1

所有腐生物得+1/+1。

变身{三}{绿}{绿} (你可牌面朝下地施放此牌并支付{三}，将其当成 2/2 生物。可随时支付其变身费用使其翻回正面。)

当瑟隆门隐者翻回正面时，派出四个 1/1 绿色腐生物衍生生物。

- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此腐生物受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中瑟隆门隐者离开战场而变成致命伤害。

---

重踩领土

{五}{绿}

法术

领土 ~ 直到回合结束，由你操控的生物获得践踏异能，且由你操控的地之中每有一种基本地类别，这些生物便得+1/+1。

- 领土异能计算的是由你操控的地中基本地类别的数量，而不是由你操控的地数量，或是其中某一种类别的数量。
  - 基本地类别包括平原、海岛、沼泽、山脉和树林。基本地类别以外的地类别（例如沙漠）不会计入领土异能当中。
  - 重踩领土的效应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践踏异能，也不会得到力量和防御力加成。
  - 加成大小会于重踩领土结算时决定。一旦数值确定，就算在该回合稍后时段由你操控的基本地类别之数量发生变化，加成大小也不会改变。
-

### 猛毒裂片妖

{绿}

生物 ~ 裂片妖

1/1

所有裂片妖生物具有剧毒 1。*(每当一个裂片妖对任一牌手造成战斗伤害时，该牌手得到一个中毒指示物。具十个或更多中毒指示物的牌手会输掉这盘游戏。)*

- 「剧毒 1」此异能，会当一个裂片妖对牌手造成伤害时，令后者得到一个中毒指示物，无论该裂片妖造成多少点伤害都是一样。
  - 具十个或更多中毒指示物的牌手会因状态动作输掉这盘游戏，就算此时战场上没有具剧毒的永久物也是一样。
  - 若某生物具有数个剧毒异能，则每一个都会分别触发。
- 

### 亚维马雅树灵

{一}{绿}{绿}

生物 ~ 树灵

2/1

树林行者 *(只要防御牌手操控树林，此生物便不能被阻挡。)*

当亚维马雅树灵进战场时，你可以从你的牌库中搜寻一张树林牌，将之在目标牌手的操控下横置放进战场，然后将你的牌库洗牌。

- 你可以成为亚维马雅树灵之触发式异能的目標。
  - 在多人游戏中，如果你离开了游戏，则由你拥有的树林也会离开。另一方面，如果另一位因亚维马雅树灵而得到你的树林之牌手离开了游戏，则该地会被放逐。
- 

## 多色

### 休眠裂片妖

{二}{绿}{蓝}

生物 ~ 裂片妖

2/2

所有裂片妖生物具有守军异能。

所有裂片妖具有「当此永久物进战场时，抓一张牌。」

- 休眠裂片妖让自己获得之最后一个异能，会在它进战场时触发。
  - 是由进战场之裂片妖的操控者抓一张牌，休眠裂片妖操控者以外的牌手也有可能因此获益。
-

巫妖领主卓尔努

{三}{蓝}{黑}

传奇生物 ~ 灵俑 / 法师

3/3

如果巫妖领主卓尔努将受到伤害，则改为牺牲等量的永久物。

{横置}: 目标在你坟墓场中的瞬间或法术牌获得返照异能直到回合结束。其返照费用等同于该牌的法术力费用。*(你可以从你的坟墓场施放该牌，并支付其返照费用，然后将它放逐。)*

- 在处理卓尔努的替代性效应时，它可以是你牺牲之永久物中的其中一个。
- 如果卓尔努将受到的伤害数量多于你由你操控的永久物数量，则改为你牺牲所有由你操控的永久物。
- 如果在卓尔努将受到伤害的同时，所牺牲的永久物当中有要造成或受到伤害者，则后者会被牺牲的同时造成或受到伤害。这类所牺牲的永久物上所有将因这份伤害而触发的异能都不会触发，但其他永久物上与这份伤害有关的异能都会触发。
- 如果你以返照的方式来施放咒语，就无法支付替代性费用，例如超载费用。你可以支付额外费用，例如增幅费用。如果该咒语含有任何强制性的额外费用，则你必须支付之，才能以返照的方式来施放该咒语。
- 如果某张牌上有数个返照异能，你可以选择其中任何一个返照费用来支付。
- 如果某张连体牌获得返照异能，则你只需要支付所施放那半边的费用。
- 如果某张没有法术力费用的牌因卓尔努之异能而获得返照异能，则它也没有返照费用。你也不能以此法施放它。

---

彩华祈愿

{绿}{白}

法术

你可以从游戏外展示一张由你拥有的多色牌，并将它置于你手上。放逐彩华祈愿。

- 在休闲游戏中，你从游戏外选择的牌来自你收藏的所有牌。在正式赛事中，你只能从你的备牌中进行选择。你可以随时查看你的备牌。

---

泛音裂片妖

{一}{绿}{白}

生物 ~ 裂片妖

1/1

所有裂片妖具有「当此永久物进战场时，消灭目标神器或结界。」

- 泛音裂片妖让自己获得之异能，会在它进战场时触发。
- 是由进战场之裂片妖的操控者操控该裂片妖触发之异能，并决定其要消灭的永久物，泛音裂片妖操控者以外的牌手也有可能因此获益。

---

奥术大师伊斯  
{五}{白}{蓝}  
传奇生物 ~ 人类 / 法师

3/5

警戒

{横置}: 重置目标进行攻击的生物。于本回合中，防止该生物将受到与造成的所有战斗伤害。

延缓 4 ~ {白}{蓝}

- 伊斯的异能可以指定正进行攻击且未横置的生物为目标。如此依然能够在本回合中防止该生物将受到与造成的所有战斗伤害。
- 该生物并未被移出战斗；只不过它造成的伤害都会被防止。它直到战斗阶段结束，都依旧会是个进行攻击的生物。
- 你可以在战斗伤害步骤或战斗结束步骤中，以某个由你操控且进行攻击的生物为目标起动伊斯的异能。该生物会重置，且其已造成的伤害也不会被撤销。

---

杀生者凯雷威克  
{五}{黑}{红}  
传奇生物 ~ 人类 / 祭师

5/4

每当任一对手施放咒语时，杀生者凯雷威克对任意一个目标造成伤害，其数量等同于该咒语的总法术力费用。

- 注记于「当牌手施放咒语」时触发的异能，会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。
- 替代费用、额外费用和费用减少，都不会改变咒语的总法术力费用。其总法术力费用仍是根据其法术力费用来确定。
- 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。

---

凯尔顿传人拉坦  
{红}{绿}  
传奇生物 ~ 妖精 / 战士

2/2

每当凯尔顿传人拉坦攻击时，你可以加{红}{红}。

{横置}: 加{绿}。

- 由于拉坦的触发式异能并非因其他法术力异能触发，因此该异能不属于法术力异能。它会进入堆叠，且可以被反击。
- 拉坦异能产生的这份法术力需要在宣告阻挡者之前加以利用，否则就会消失。

---

莎妃艾力克斯朵特

{绿}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 斥候

2/2

牺牲莎妃艾力克斯朵特：本回合中，当目标生物进入你的坟墓场时，将该牌移回战场。

- 莎妃可以指定其本身为其异能的目标。在此情况下，该异能会因其目标不合法而不会结算，因此莎妃不会返回战场，但会检查生物何时死去、是否有生物死去的异能将看到有生物死去。
- 莎妃的效应只会生效一次。若该目标生物死去后又返回战场，则它算是一个全新生物。如果上述新生物再次死去，就不会再度返回战场。

---

裂片妖军团

{白}{蓝}{黑}{红}{绿}

传奇生物 ~ 裂片妖

7/7

对每个裂片妖生物而言，战场上每有一个其他裂片妖，它便得+1/+1。

- 举例来说，如果战场上有裂片妖军团和两个其他裂片妖，则每个裂片妖各得+2/+2。
- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此裂片妖受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中其他裂片妖离开战场而变成致命伤害。

---

## 无色

发条多头龙

{五}

神器生物 ~ 多头龙

0/0

发条多头龙进战场时上面有四个+1/+1 指示物。每当发条多头龙攻击或阻挡时，从其上移去一个+1/+1 指示物。若你如此作，则发条多头龙对任意一个目标造成 1 点伤害。

{横置}：在发条多头龙上放置一个+1/+1 指示物。

- 如果于发条多头龙的触发式异能还在堆叠上时，它就已离开战场，则由于你无法从其上移去+1/+1 指示物，它也就不会造成伤害。

- 如果在发条多头龙的触发式异能试图结算时，所选目标已经是不合法目标，则此异能不会结算。你不会从发条多头龙上移去指示物。

---

#### 云钥

{三}

#### 神器

于云钥进战场时，选择神器，生物，结界，瞬间或法术。

你施放的该类别咒语减少{—}来施放。

- 此费用减少之效应只对你施放的所选类别咒语之费用中一般法术力的部分生效。
- 要计算咒语的总费用，先从要支付的法术力费用或替代性费用开始（例如返照费用），加上费用增加的数量（例如增幅费用），然后再减去费用减少的数量（例如云钥的异能）。该咒语的总法术力费用仅由其法术力费用来确定，与施放咒语时具体支付的总费用数量无关。

---

#### 联盟遗宝

{三}

#### 神器

{横置}：加一点任意颜色的法术力。

{横置}：在联盟遗宝上放置一个充电指示物。

在你战斗前的行动阶段开始时，移去联盟遗宝上的所有充电指示物。每以此法移去一个充电指示物，便加一点任意颜色的法术力。

- 如果你从联盟遗宝上一次移去数个充电指示物，则你可以为每个移去的指示物加不同颜色的法术力。
- 只有每回合的第一个行动阶段才算是战斗前的行动阶段，就算是产生了额外的行动阶段或战斗阶段也是如此。

---

#### 力量护手

{五}

#### 神器

于力量护手进战场时，选择一种颜色。

该色生物得+1/+1。

每当横置一个基本地以产生所选颜色之法术力时，其操控者额外加一点该色的法术力。

- 如果力量护手因故没有为其第一个异能选择生物类别就进到战场，则没有生物会得+1/+1，且其最后一个异能不会触发。它不会影响无色生物，也不会影响横置以产生无色法术力的基本地。
- 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颜色生物受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中力量护手离开战场而变成致命伤害。

---

母巢石

{二}

神器

由你操控的生物额外具有裂片妖此生物类别。

- 母巢石不会影响生物咒语或在战场以外区域的生物牌。
- 裂片妖也不受母巢石影响；某生物一旦具有生物类别后，就不会再次获得该类别。

---

天堂羽饰

{四}

神器

于天堂羽饰进战场时，选择一种颜色。

每当任一牌手施放该色咒语时，你可以获得 1 点生

命。

{横置}：加一点该色的法术力。

- 注记于「当牌手施放咒语」时触发的异能，会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。
- 如果因故没有为天堂羽饰选择颜色，则其第二个异能不会触发，且其最后一个异能不会产生法术力。前者不会在牌手施放无色咒语时触发，且后者也不会产生无色法术力。

---

裂片塑匠

{二}

神器生物 ~ 塑法师

1/1

{一}, {横置}, 弃一张牌：派出一个 1/1 无色，名称为金属裂片妖的裂片妖衍生神器生物。

- 与金属裂片妖此牌不同，该衍生物没有法术力费用。它的总法术力费用为 0。

---

填充娃娃

{五}

神器生物 ~ 组构体

0/1

不灭

于填充娃娃进战场时，选择一位牌手。

每当填充娃娃受到伤害时，它对该牌手造成等量的伤害。

{横置}：填充娃娃对本身造成 1 点伤害。

- 生物可以受到大于其防御力的伤害。举例来说，如果填充娃娃受到 3 点伤害，则其触发式异能会向所选牌手造成 3 点伤害，而不是 1 点。
  - 如果在填充娃娃受到伤害的同时，你的总生命也降至 0 或更少，则在其触发式异能进入堆叠之前，你就已输掉这盘游戏。
- 

## 地

树灵乔木

地生物 ~ 树林 / 树灵

1/1

(树灵乔木不是咒语，会受召唤失调影响，且具有  
[横置]: 加{绿}。)

- 树林属于地类别。树灵属于生物类别。
  - 因为树灵乔木有颜色标志（在其类别栏的左边），所以它是绿色。颜色标志在所有区域中都会生效，而非仅限于在战场上。
  - 树灵乔木是以地的方式来使用。它不用到堆叠，不是咒语，不能被回应，没有法术力费用，并且算作是你每回合能使用的那个地。
  - 如果树灵乔木被改作其他基本地类别，则它仍继续是绿色树灵生物。
  - 如果树灵乔木获得闪现，或你能够将树灵乔木视为具闪现地来使用（例如由于赛费尔法师泰菲力或斥候示警），你就能忽略通常在你回合中使用地的时机规则，但仍须遵守其他限制。你不能在其他牌手的回合使用树灵乔木，也不能在已没有可用地数的情况下使用树灵乔木。
- 

宝石洞穴

传奇地

如果你的起手牌中包含了宝石洞穴，且你不是先手牌手，则你可以让宝石洞穴在战场上来开始游戏，且上面有一个运气指示物。如果你如此作，则从你手上放逐一张牌。

{横置}: 加{无}。如果宝石洞穴上有运气指示物，则改为加一点任意颜色的法术力。

- 牌手的「起手牌」是指在所有牌手均完成再调度之后该牌手的手牌。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该些行动，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。
  - 如果在本盘游戏开始之前，就有多个宝石洞穴在同一位牌手的操控下进入战场，则要等到先手牌手即将在本盘游戏的第一个维持步骤中获得优先权之前，「传奇规则」才会将多出来的宝石洞穴置入该牌手的坟墓场。完全没有机会来横置它们产生法术力。
-

陶拉里亚西境

地

陶拉里亚西境须横置进战场。

{横置}: 加{蓝}。

易质{-}{蓝}{蓝} ( {-}{蓝}{蓝}, 弃掉此牌: 从你的牌库中搜寻一张总法术力费用为 0 的牌, 展示该牌, 并置于你手上, 然后将你的牌库洗牌。易质的时机视同法术。)

- 法术力费用为{零}的牌（例如逸散条约）和没有法术力费用的牌（例如先人的预视和陶拉里亚西境本身），其总法术力费用为 0。
  - 法术力费用为{X}、{X}{X}或{X}{X}{X}的牌，其总法术力费用为 0。
- 

约格莫夫之墓乌尔博格

传奇地

每个地均额外具有沼泽此地类别。

- 约格莫夫之墓乌尔博格不在战场上时，它不是沼泽。
  - 于乌尔博格在战场上时，不在战场上的地牌也不是沼泽。
  - 乌尔博格的异能会使得战场上的所有地均具有沼泽这个地类别。为沼泽的地都具有「{横置}: 加{黑}。」此异能。此效应不会改变这些地的任何其他方面，包括其名称、其他副类别、其他异能，或它们是否为传奇、基本或雪境。
  - 如果有类似红月贤者的效应，透过设定乌尔博格为某种基本地类别的方式（而非让它额外获得该类别）令它失去所有异能，则无论这些效应的生效顺序为何，乌尔博格都不会将地变成沼泽。
- 

克撒的工厂

地~克撒的

{横置}: 加{无}。

{七}, {横置}: 派出一个 2/2 无色组装工人衍生神器生物。

- 「克撒的」这一地副类别本身没有规则含义。其他效应可能会提及这一副类别。
- 

维苏瓦

地

你可以使维苏瓦当成战场上任一地的复制品来横置进战场。

- 维苏瓦只会复制所复制之地上所印制的东西而已（除非所复制的地复制了其他东西；后文将详述）。它不会复制下列状态：该地是否为横置，它上面有没有指示物、结附了灵气，或是其他改变了其类别的非复制效应。
- 如果所复制的地本身已经复制了别的东西，则维苏瓦会利用该地的可复制特征值。在大多数情况下，维苏瓦会成为该地所复制东西的复制品。
- 当维苏瓦进战场时，它所复制的地之任何进战场异能都会触发。所复制之地上面任何「于[此地]进战场时」或「[此地]进战场时上面有…」的异能也都会生效。

## 篇外印张

### 白色

阿耶尼的群伴

{一}{白}

生物 ~ 猫 / 士兵

2/2

每当你获得生命时，在阿耶尼的群伴上放置一个 +1/+1 指示物。

- 每个获得生命的事件只会让阿耶尼的群伴之异能触发一次，不论是天堂羽饰的 1 点生命或真菌学者的 2 点生命。
- 如果在阿耶尼的群伴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，也就无法让自己活下来。
- 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有系命异能的生物同时造成战斗伤害，则阿耶尼的群伴之异能会触发两次。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」某东西便获得一定数量的生命，这只会算作一个获得生命事件，阿耶尼的群伴之异能只会触发一次。

驱逐明光

{二}{白}

结界

当驱逐明光进战场时，放逐目标由对手操控的非地永久物，直到驱逐明光离开战场为止。

- 如果驱逐明光在其触发式异能结算就已离开战场，则目标永久物不会被放逐。
- 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。

- 如果以此法放逐某个灵气，则会由其拥有者于该灵气返回战场时选择它要结附的对象。以此法放进战场的灵气并未以任何东西为目标（举例来说，所以它能结附于具帷幕的永久物），但该灵气的结附异能会限制它能结附在什么上面。如果该灵气无法合法结附在任何东西上，则它本盘游戏剩余的时段内都会停留在放逐区。

---

#### 围护僧侣

{一}{白}

生物 ~ 人类 / 僧侣

2/2

闪现

如果某非生物的生物将进战场，且未有牌手施放之，则改为将它放逐。

- 对于以施放方式产生的生物而言，包括从非正常区域（比如你的坟墓场）施放者，围护僧侣的最后一个异能不会对其有所影响。
- 如果某张未经施放的非生物牌会以生物的样子进入战场（由于受到诸如器械进击之类效应的影响），则它会被放逐。另一方面，如果某张未经施放的生物牌会以非生物永久物的样子进战场（例如献力不足的日冠赫利欧德），则它不会被放逐。
- 如果围护僧侣未经施放便进入战场，则其异能不会放逐自己。
- 如果围护僧侣与其他生物同时进入战场，则其异能不会影响那些生物。

---

#### 空灵铠

{白}

结界 ~ 灵气

结附于生物

所结附的生物具有先攻异能，且你每操控一个结界，它便得+1/+1。

- 空灵铠会计算每个由你操控的结界，包括空灵铠本身，以及由你操控但结附于对手或由对手操控之永久物上的灵气。

---

#### 明灭翔灵

{一}{白}{白}

生物 ~ 元素

3/1

飞行

当明灭翔灵进战场时，放逐另一个目标永久物。在下一个结束步骤开始时，将所放逐之牌在其拥有者的操控下移回战场。

- 所放逐的牌会在结束步骤开始时返回战场，就算明灭翔灵已不在战场上也是一样。

- 如果你移回的永久物具有会在结束步骤开始时触发的异能，则该异能于同一个回合中不会触发。
- 结附于所放逐永久物上的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。装备在所放逐永久物上的武具将会被卸装并留在战场上。所放逐永久物上的任何指示物将会消失。被放逐的永久物回到战场后，会是个全新的物件，与之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。

---

#### 镜身灵

{二}{白}

生物 ~ 变形兽

1/1

化形 (此牌是所有生物类别。)

{X}: 直到回合结束，由你操控的生物之基础力量与防御力为 X/X 且获得所有生物类别。

- 化形异能会在所有区域生效，而不是只在战场上。
- 先前设定某生物之基础力量和 / 或防御力的效应，会被镜身灵的异能盖掉。现有之提升或降低生物力量和 / 或防御力的效应或指示物，也会继续对该生物新设定的力量和防御力生效。

---

#### 宫殿狱卒

{二}{白}{白}

生物 ~ 人类 / 士兵

2/2

当宫殿狱卒进战场时，你成为君主。

当宫殿狱卒进战场时，放逐目标由对手操控的生物，

直到任一对手成为君主为止。

- 游戏开始时没有君主。一旦有效应让某牌手成为君主，则从该时点开始，游戏中就会有正好一位君主。
- 「身为君主」会带来两个固有的触发式异能。「在君主的结束步骤开始时，该牌手抓一张牌」及「每当任一生物对君主造成战斗伤害时，其操控者成为君主」。
- 如果于宫殿狱卒的第二个异能结算时，你不是君主，则该生物会一直放逐到由你的某位对手新成为君主时才能移回。该生物不会因为君主是对手就马上移回。
- 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。所放逐的生物上的指示物会消失。
- 如果衍生物被放逐，它将会消失。它不会移回战场。
- 宫殿狱卒离开战场不会使所放逐的生物移回。等到下一次有对手成为君主的时候，游戏会将之移回。
- 并非要等到原本操控所放逐牌张的那位对手成为君主，才能将该牌移回战场。任何一位对手成为君主都会将该牌移回。

- 在多人游戏中，如果君主离开了游戏，轮到该回合的牌手就立即成为君主。如果轮到该回合的牌手也已经离开游戏，则会由依照回合顺序的下一位牌手成为君主。

---

#### 流放之径

{白}

瞬间

放逐目标生物。其操控者可以从其牌库中搜寻一张基本牌，将该牌横置放进战场，然后将其牌库洗牌。

- 如果在流放之径试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。该生物的操控者将无法搜寻基本牌。
- 被放逐生物的操控者并非一定要搜寻牌库找出基本牌。如果该牌手不搜寻，便不需将其牌库洗牌。

---

#### 复归天使

{三}{白}

生物 ~ 天使

3/4

闪现

飞行

当复归天使进战场时，你可以放逐目标由你操控的非天使生物，然后将该牌在你的操控下移回战场。

- 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。
- 当有效应将所放逐的牌「在你的操控下」移回战场时，该效应所移回的永久物此后会一直由你操控。如果你是暂时性获得某生物的操控权，则也不会将该生物还给先前的操控者。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，则你以复归天使之效应而获得操控权的生物会被放逐。

---

#### 虚位印记

{三}{白}{白}

结界

每当你施放结界咒语时，派出一个 4/4 白色，具飞行异能的天使衍生生物。

- 注记于「当牌手施放咒语」时触发的异能，会比触发它的咒语先一步结算，但此时该咒语的目标已经选定。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。
- 由于你施放虚位印记时，它还不在于战场上，因此这样作不会触发它自己的异能。

---

封口

{白}

瞬间

所有对手本回合都不能施放咒语。

- 对手在你施放封口前所施放的咒语（包括仍然在堆叠上的咒语），并不会受到封口之影响。在你施放封口之后、到它结算之前的时段，也不会让你的对手无法施放咒语。
- 封口能阻止的，就只有「施放咒语」。对手仍然可以起动异能，包括其手牌上的异能（例如循环）。他们的触发式异能如常运作，他们依旧可以使用地牌，依此类推。
- 不能施放咒语的牌手也不能延缓牌。

---

资深建筑师斯勒姆

{一}{白}

传奇生物 ~ 矮人 / 参谋

2/2

每当你施放灵气，武器或载具咒语时，抓一张牌。

- 注记于「当牌手施放咒语」时触发的异能，会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。

---

石角显贵

{三}{白}

生物 ~ 犀牛 / 士兵

1/4

当石角显贵进战场时，目标对手略过其下一个战斗阶段。

- 如果有多个石角显贵进战场，且其异能都指定同一位对手为目标，则该对手将略过等量的战斗阶段（如需要，这会跨越数个回合）。只略过一个战斗阶段并不能满足所有效应。
  - 一旦战斗阶段已经开始，就不能略过。于战斗中进战场的石角显贵不会影响该次战斗，就算当前是被选为触发式异能之目标的对手进行的回合也一样。
-

## 蓝色

监察长巴罗

{一}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 魔术师

1/3

你施放的瞬间与法术咒语减少{一}来施放。

每当由你操控的咒语或异能将咒语反击时，你可以抓一张牌。若你如此作，则弃一张牌。

- 此费用减少之效应只对你施放之瞬间和法术咒语费用中一般法术力的部分生效。
- 要计算咒语的总费用，先从要支付的法术力费用或替代性费用开始（例如返照费用），加上费用增加的数量（例如增幅费用），然后再减去费用减少的数量（例如巴罗第一个异能之效应）。该咒语的总法术力费用仅由其法术力费用来确定，与施放咒语时具体支付的总费用数量无关。
- 除非某咒语或异能在内文叙述中包括了「反击」一词，才会反击某咒语。如果由你操控的咒语或异能使得某咒语的所有目标都成为不合法目标，则该咒语不会结算，但不算作被反击。

---

倨傲击

{一}{蓝}

瞬间

反击目标总法术力费用等于或大于 4 的咒语。

- 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。

---

迷途的夫毕佐

{一}{蓝}

传奇生物 ~ 造妖

1/1

当迷途的夫毕佐进战场时，抓一张牌。若它是从你的牌库进入战场或是从你的牌库施放，则改为抓两张牌。

当夫毕佐成为咒语的目标时，将夫毕佐洗入其拥有者的牌库。

- 通常情况下，你没有办法从你的牌库中施放夫毕佐，或让它从你的牌库进入战场。你得利用其他效应来找到夫毕佐，才能抓额外的牌。
- 如果某效应将夫毕佐从你的牌库放逐，然后让你施放该牌，则会算是从放逐区施放该牌，而非从你的牌库施放。
- 夫毕佐的最后一个异能，只有夫毕佐在战场上的时候成为咒语的目标才会触发。
- 夫毕佐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。

- 如果以夫毕佐为目标的咒语没有其他目标，则它不会结算（因为夫毕佐已经在你的牌库里完全迷途，该咒语已没有合法目标）。

---

实验室狂人

{二}{蓝}

生物~人类 / 法术师

2/2

如果你将抓一张牌但牌库没有牌，则改为你赢得这盘游戏。

- 如果你因故无法赢得这盘游戏（举例来说，由于对手本回合施放了天使恩典），则你不会因为将抓一张牌但牌库没有牌而输掉这盘游戏。该次抓牌依旧是被替代掉。
- 如果两位或更多牌手同时操控实验室狂人，且有效应让这些牌手同时抓若干牌，则首先由轮到该回合的牌手抓该数量的牌。若这会使该牌手改为赢得这盘游戏，则这盘游戏立即结束。若游戏还未结束，则依回合顺序依次为每位其他牌手重复此流程。

---

珍珠三叉戟大师

{蓝}{蓝}

生物~人鱼

2/2

由你操控的其他人鱼生物得+1/+1 且具有海岛行者异能。（只要防御牌手操控海岛，它们便不能被阻挡。）

- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此由你操控的人鱼受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中珍珠三叉戟大师离开战场而变成致命伤害。

---

漂念精

{四}{蓝}

生物~元素

2/2

飞行

当漂念精进战场时，抓两张牌。

呼魂{二}{蓝}（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。）

- 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（例如呼魂费用），加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量。该咒语的总法术力费用仅由其法术力费用来确定，与施放咒语时具体支付的总费用数量无关。
- 如果你支付了呼魂费用，则你可以先结算漂念精自己的触发式异能，之后再结算呼魂触发式异能。你在漂念精的触发式异能结算之后、因呼魂异能要牺牲它之前，还能够施放咒语。

---

秘法交汇

{三}{蓝}{蓝}

瞬间

选择三项。你可以多次选择同一项。

除非目标咒语的操控者支付{三}，否则反击之。

- 将目标生物移回其拥有者手上。
- 抓一张牌。

- 无论你最终选择的模式组合为何，你都是依照牌面上印制的指示顺序依次执行。
- 如果你多次选择了第二种模式，则需要决定移回各目标生物之间的相对顺序。
- 在结算某咒语的各模式过程中，没有牌手能施放咒语或起动异能。在此过程中触发的异能，都要等到秘法交汇完成结算后才会进入堆叠。
- 如果某效应要复制秘法交汇，则产生复制品的该效应通常会让你为复制品选择新的目标，但是你不能重新选择模式。
- 如果你选择了第一和 / 或第二种模式，但在秘法交汇结算前，所有目标都成为了不合法目标，则该咒语不会结算。如果你此时还选择了一次或两次最后一种模式，则你不会抓牌。如果此时仍有至少一个目标合法，则咒语将照常结算，但其对任何不合法目标都不产生效应。

---

深夜忍者

{三}{蓝}

生物 ~ 人类 / 忍者

2/2

忍术{一}{蓝} (*{一}{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。)

每当深夜忍者对任一牌手造成战斗伤害时，你可以抓一张牌。

- 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。
- 以忍术异能放进战场的生物，是以正向被移回生物所攻击之牌手或鹏洛客进行攻击的状态进入战场。这是忍术异能特有的规则。
- 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启动忍术异能。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。

---

矛盾结果

{三}{蓝}

瞬间

将任意数量目标由你操控且既非地也非衍生物的永久物移回其拥有者手上。每以此法将一张牌移回你手上，便抓一张牌。

- 如果在这些由你操控的目标永久物当中，有部分不由你拥有，则在决定你要抓多少张牌时，不会将这类永久物计算在内。
- 如果以此法将某个已融合或已结聚的永久物移回你手上，则其组合部分中每个是牌的部分，也会计算到你抓的牌数当中。

---

沉思

{蓝}

法术

检视你牌库顶的三张牌，然后将它们以任意顺序放回。你可以将你的牌库洗牌。  
抓一张牌。

- 如果你选择将你的牌库洗牌，则也会将你刚检视过并放回牌库顶的那三张牌一起洗掉。

---

奉还

{一}{蓝}

瞬间

反击目标咒语。如果以此法反击该咒语，则改为将它置于其拥有者手上，而非置入该牌手的坟墓场。  
抓一张牌。

- 奉还可以指定不能被反击的咒语为目标。该咒语不会被反击，也不会移回其拥有者手上，但你会抓一张牌。

---

撤回

{X}{蓝}

瞬间

将目标总法术力费用为 X 的非地永久物移回其拥有者手上。  
抓一张牌。

- 如果在撤回试图结算时，该目标永久物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你不会抓牌。
  - 如果战场上的永久物的法术力费用中包含{X}，则 X 视为 0。
  - 并非其他物件之复制品的衍生物总法术力费用为 0。复制了另一个物件的衍生物，其法术力费用与该物件一致。
- 

空召师陶岚

{二}{蓝}{蓝}

传奇生物 ~ 人鱼 / 法师

2/2

每当你施放瞬间或法术咒语时，派出一个 2/2 蓝色，具飞行异能的龙兽衍生物。

- 注记于「当牌手施放咒语」时触发的异能，会比触发它的咒语先一步结算，但此时该咒语的目标已经选定。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。
- 

琐物法师

{二}{蓝}

生物 ~ 人类 / 法师

2/2

当琐物法师进战场时，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。

- 如果牌手牌库里某张牌的法术力费用中包含{X}，则 X 视为 0。
- 

真名宿敌

{一}{蓝}{蓝}

生物 ~ 人鱼 / 浪客

3/1

于真名宿敌进战场时，选择一位牌手。

真名宿敌具有反该牌手保护异能。

- 「反牌手保护」意指：真名宿敌具有「保护 ~ 反由该牌手操控的所有物件」。如果某物件没有操控者（例如坟墓场中的牌），便会将其拥有者视作其操控者。
-

## 黑色

安福陵的暗贾

{三}{黑}{黑}

生物~灵俑

2/4

当安福陵的暗贾进战场时，每位对手各失去X点生命，X为你的黑色献力。你获得若干生命，其数量等同于以此法失去的生命总和。（由你操控之永久物的法术力费用当中每含有一个{黑}，你的黑色献力就加一。）

- 你所获得的生命之数量，是失去的生命数量总和，并非就直接是X的数值。
- 由你操控的永久物之法术力费用中的无色及一般法术力符号（{无}、{零}、{一}、{二}、{X}等等）不会增加你的颜色献力。
- 由你操控的永久物文字栏中的法术力符号不会增加你的颜色献力。
- 混血法术力符号、单色的混血法术力符号和非瑞克西亚法术力符号会增加你的相应颜色献力。
- 于安福陵的暗贾的异能结算时，你才计算由你操控的永久物之法术力费用中的黑色法术力符号总数量。如果那时安福陵的暗贾依然在战场上，它对你黑色献力的贡献也会计算在内。
- 如果你将灵气结附在对手永久物上，你仍然是该灵气的操控者，其法术力费用中的法术力符号也会增加你的献力。

---

索命恶魔

{四}{黑}{黑}

生物~恶魔

5/5

死触

每当另一个非衍生物的生物死去时，你可以抓一张牌。

- 如果索命恶魔与另一个非衍生物的生物同时死去，则后者生物会触发索命恶魔的异能。

---

虚空地脉

{二}{黑}{黑}

结界

如果你的起手牌中包含了虚空地脉，则你可以让它在战场上来开始游戏。

如果某张牌将从任何区域置入对手的坟墓场，则改为将它放逐。

- 牌手的「起手牌」是指所有牌手均完成再调度之后该牌手的手牌。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。
- 如果你操控虚空地脉时，有对手弃牌，则对检查是否弃过牌的异能而言（例如空壳石椁，或所弃之牌的疯魔异能），其仍会生效，即使该牌从未进入该牌手的坟墓场也是一样。另外，要检查所弃之牌特征的咒语或异能，也能在放逐区中找到该牌。
- 于虚空地脉在战场期间，由对手操控之非衍生物的生物不会死去。而是会改为将其放逐。会在这类生物死去时触发的异能不会触发。
- 于虚空地脉在战场期间，衍生物仍然会死去。

#### 莉莲娜得胜

{一}{黑}

瞬间

每位对手各牺牲一个生物。如果你操控莉莲娜鹏洛客，则每位对手再各弃一张牌。

- 只有于此咒语结算时，才会检查你是否操控莉莲娜鹏洛客。
- 操控多个莉莲娜鹏洛客并不会给该咒语带来额外加成。
- 就算有部分对手无法牺牲生物（或所有对手都无法牺牲生物），你也可以施放莉莲娜得胜。如果你操控莉莲娜鹏洛客，则就算对手无法牺牲生物，也仍要弃一张牌。
- 于莉莲娜得胜结算时，轮到该回合的对手（或者如果这是你的回合，则为依照回合顺序接下来轮到的对手）选择生物牺牲，然后其他对手按照回合顺序依次作出选择，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有被选择的生物。然后，如果你操控莉莲娜鹏洛客，则按照同样的顺序，每位对手依次选择一张手牌但不展示，然后同时弃掉这些牌。

#### 无情鼠群

{一}{黑}{黑}

生物 ~ 老鼠

2/2

战场上每有一个名称为无情鼠群的其他生物，无情鼠群便得+1/+1。

名称为无情鼠群的牌，在套牌中之数量不受限制。

- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此一个无情鼠群受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中其他无情鼠群离开战场而变成致命伤害。
- 无情鼠群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*时间漩涡*：重制版的限制赛中，你不能将个人牌张收藏中的无情鼠群加入套牌。

### 血色羁绊

{三}{黑}{黑}

结界

每当你获得生命时，目标对手失去等量的生命。

- 如果有异能会在「每当任一对对手失去生命」时触发，且该异能会让你获得生命（例如精选之血的异能），则这两个异能之间会产生回圈，直到你最终赢得游戏或有牌手采取行动将之打破时才会停止。如果上述情形都没发生，则这盘游戏会以平手告终。
- 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，则血色羁绊之异能会触发两次，且你可以为每个触发选择不同的对手。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，血色羁绊的异能只会触发一次。

### 尖吼怪

{四}{黑}

生物 ~ 元素

3/2

恐惧（此生物只能被神器生物和 / 或黑色生物阻挡。）

当尖吼怪进战场时，消灭目标非神器且非黑色的生物。

呼魂{一}{黑}（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。）

- 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（例如呼魂费用），加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量。该咒语的总法术力费用仅由其法术力费用来确定，与施放咒语时具体支付的总费用数量无关。
- 如果你支付了呼魂费用，则你可以先结算尖吼怪自己的触发式异能，之后再结算呼魂触发式异能。你在尖吼怪的触发式异能结算之后、因呼魂异能要牺牲它之前，还能够施放咒语。

### 臭草小恶魔

{二}{黑}

生物 ~ 小恶魔

1/2

飞行

每当臭草小恶魔对任一生物造成战斗伤害时，消灭该生物。

发掘 5（若你将抓一张牌，则你可以改为磨五张牌。

如果你如此作，则将此牌从你的坟墓场移回你手上。

）

- 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。
- 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。
- 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，并磨牌之后，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磨掉的牌）来替代第二次抓牌。

#### 金牙塔西格

{五}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 祭师

4/5

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{-}。）*

{二}{绿/蓝}{绿/蓝}：磨两张牌，然后任一对手选择你坟墓场中的一张非地牌，将该牌从该处移回你手上。

- 塔西格的最后一个异能并不指定任何牌或牌手为目标。你是先磨两张牌，而后才选择一位对手让他来选择一张非地牌。
- 所选对手可以选择你坟墓场中任何一张非地牌，而不仅限于刚被磨掉者中选择。

#### 邪术吸血鬼

{黑}{黑}

生物 ~ 吸血鬼 / 祭师

2/1

先攻

牺牲邪术吸血鬼：移去目标永久物上的所有指示物。

- 邪术吸血鬼的异能不能指定在战场以外区域的永久物牌为目标，例如已延缓的牌。

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」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起动约格莫夫的第一个起动式异能。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。
- 如果某个永久物上同时有 +1/+1 和 -1/-1 指示物，则状态动作会成对移除这两类指示物，直到该永久物上只剩其中一种指示物为止。
- 增殖时，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，包括上面有指示物者。
- 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。

---

筑拉波割喉客

{一}{黑}

生物 ~ 人类 / 浪客 / 伙伴

1/1

每当筑拉波割喉客或另一个由你操控的生物死去时，每位对手各失去 1 点生命，且你获得 1 点生命。

- 如果筑拉波割喉客与另一个由你操控的生物同时死去，后者生物也会触发筑拉波割喉客的异能。
-

## 红色

蔑死者阿列莎

{二}{红}

传奇生物 ~ 人类 / 战士

3/2

先攻

每当蔑死者阿列莎攻击时，你可以支付{白/黑}{白/黑}。若你如此作，则将目标力量等于或小于2的生物牌从你的坟墓场横置移回战场且正进行攻击。

- 在结算阿列莎的触发式异能时，你不能多次支付费用，好移回多张生物牌。
- 阿列莎的触发式异能只会检查该牌在你坟墓场中时的力量。如果该生物回到战场上后的力量等于或大于2，该生物仍为横置且正进行攻击。
- 你得为这一移回的生物选择要攻击的牌手或鹏洛客。它攻击的对象与阿列莎可以不一样。
- 虽然此移回的生物属于进行攻击的生物，但它从未宣告为攻击生物。这就是说，对注册于「每当一个生物攻击时」触发的异能而言，这类异能不会因前述生物进战场且进行攻击而触发。
- 注明该移回的生物不能攻击的效应（例如宣告所具有者，或该生物具有守军）只会在宣告攻击生物的过程中生效。这类效应无法阻止所移回的生物以正进行攻击的状态进战场。

---

众神之怒

{一}{红}{红}

法术

众神之怒对每个生物各造成3点伤害。如果本回合中曾以此法受到伤害的生物将死去，则改为将它放逐。

- 生物不一定要受到众神之怒的致命伤害才会被放逐。这些生物在受到伤害之后，如果本回合中因故将死去，就会改为将之放逐。

---

骚乱欢魔

{六}{红}{红}

生物 ~ 魔鬼 / 惊惧兽

3/4

你坟墓场中每有一张瞬间与法术牌，此咒语便减少{一}来施放。

灵技

当骚乱欢魔进战场时，弃掉你的手牌，然后抓三张牌。

- 要计算咒语的总费用，先从要支付的法术力费用或替代性费用开始，加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量（例如骚乱欢魔的效应）。该咒语的总法术力费用仅由其法术力费用来确定，与施放咒语时具体支付的总费用数量无关。

- 骚乱欢魔的第一个异能不能减少其费用中{红}{红}这部分。
- 「灵技」此关键字异能意指「每当你施放非生物咒语时，此生物得+1/+1直到回合结束。」
- 注记于「当牌手施放咒语」时触发的异能，会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。
- 当骚乱欢魔进战场时，如果你没有手牌，则你就只是抓三张牌。

---

震惧军奥术师  
{一}{红}  
生物 ~ 灵俑 / 法术师  
1/3  
践踏

每当震惧军奥术师攻击时，选择目标在你坟墓场中且总法术力费用等于或小于震惧军奥术师力量的瞬间或法术牌。你可以从该处施放该牌，且不需支付其法术力费用。如果该咒语本回合中将置入你的坟墓场，则改为将它放逐。

- 你所指定为目标之在你坟墓场中的瞬间或法术牌，其法术力费用必须小于或等于震惧军奥术师确定为攻击者之后该时点的力量数值。任何其他注记于「在由你操控的生物攻击时」触发的异能此时还没有结算。
- 如果震惧军奥术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的力量，来检查该牌是否仍为合法目标。
- 如果你要施放该牌，则你是在震惧军奥术师之触发式异能结算的中途一并施放之。你不能等到本回合内稍后时段再施放。以此法施放的咒语不会受到牌张类别的施放时机限制，且该咒语会在宣告阻挡者之前结算。
- 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，则你必须支付之，才能施放此牌。
- 如果该牌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。

---

始啸埃泰力  
{四}{红}{红}  
传奇生物 ~ 长老 / 恐龙  
6/6  
每当始啸埃泰力攻击时，放逐每位牌手的牌库顶牌，然后你可以从这些牌之中施放任意数量的咒语，且不需支付其法术力费用。

- 如果你要施放任何所放逐的牌，则你是在触发式异能结算的中途一并施放之。你不能等到该回合内稍后时段再施放它们。不会受到牌张类别的施放时机限制，且咒语会在宣告阻挡者之前结算。
- 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放牌，就无法支付任何替代性费用。不过，你能够支付额外费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用，则你必须支付之，才能施放此牌。
- 如果所放逐之牌的法术力费用中包含{X}，则你在以「不需支付其法术力费用」的方式施放时必须将 X 的值选为 0。
- 如果你要施放数张所放逐的牌，则由你决定这些牌的施放顺序。在你以此法按该顺序施放的各咒语中，你能将较早施放的咒语指定为较晚施放者的目标。不过，以此法施放的永久物咒语要等到你施放完所有咒语之后才会结算，所以此类咒语所成的永久物不能成为依此法施放之咒语的目标。举例来说，如果你放逐的是双咒击和闪电炼击，则你可以施放闪电炼击，然后再以其为目标施放双咒击；但如果你放逐的是一张生物牌和一张灵气牌，则你施放该灵气牌时不能指定该生物为目标。
- 所有未施放的牌（包括地牌）会留在放逐区中。你不能在稍后的回合中再施放之，就算埃泰力再次攻击也是一样。
- 由于所有攻击生物需一次性选择完毕，因此以此法施放的生物不能与埃泰力在同一次战斗中进行攻击，就算该生物具有敏捷异能也是一样。
- 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，则你所有因埃泰力的异能而操控之咒语或永久物都会被放逐。

#### 精巧火术

{一}{红}{红}

法术

精巧火术对任意一个目标造成 4 点伤害。

*精熟咒语*~ 如果你坟墓场中有两张或更多的瞬间和 / 或法术牌，则此咒语不能被反击。

- 能够反击其他咒语的咒语或异能仍能以精巧火术为目标。当这类咒语或异能结算时，如果精巧火术的精熟咒语异能生效，则它就不会被反击，但用于反击的咒语或异能具有的任何其他效应仍会如常生效。
- 由于咒语要等完成结算后才会进入你的坟墓场，因此在计算精熟咒语异能的数量时，精巧火术不会将它自己计算在内。

#### 蹊径会的费顿

{一}{红}{红}

传奇生物~ 人类 / 神器师

2/3

{二}{红}, {横置}: 派出一个衍生物，此衍生物为目标在你坟墓场中的生物牌之复制品，但它额外具有神器此类别。它获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时，将它牺牲。

- 此衍生物所复制的，就只有原版生物上所印制的东西而已（除了复制品还是个神器之外）。
- 如果所复制生物牌的法术力费用中包含{X}，则 X 为 0。
- 当该衍生物进战场时，所复制的生物牌之任何进战场异能都会触发。所复制的生物牌上面任何「于 [此永久物]进战场时」或「[此永久物]进战场时上面有…」的异能也都会生效。
- 如果另一个生物成为该衍生物的复制品，或者作为该衍生物的复制品进入战场，此生物将复制该衍生物所复制的生物牌，但它也同样会是个神器。即使被蹊径会的费顿所复制的生物牌此时已经不在坟墓场中，也是一样。不过，新的复制品不会获得敏捷异能，你在下一个结束步骤开始时也不需牺牲它。
- 如果费顿的异能由于替代性效应之故（比如倍产旺季所产生者）产生了数个衍生物，那么这些衍生物每一个都会获得敏捷异能，且你需牺牲所有此类衍生物。

#### 鬼怪技师

{一}{红}

生物 ~ 鬼怪 / 神器师

1/2

当鬼怪技师进战场时，你可以从你的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。
- 如果坟墓场中某张牌的法术力费用中包含{X}，则 X 视为 0。

#### 裂镜奇奇几奇

{二}{红}{红}{红}

传奇生物 ~ 鬼怪 / 祭师

2/2

敏捷

{横置}：派出一个衍生物，此衍生物为目标由你操控且非传奇的生物之复制品，但它具有敏捷异能。在下一个结束步骤开始时，将它牺牲。

- 该衍生物所复制的，就只有原版生物上所印制的东西而已，但是复制品额外具有敏捷异能（除非该永久物也复制了其他东西或是个衍生物；后文将详述）。它不会复制下列状态：该生物是否为横置，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。最特别一提，如果该目标生物本来不是生物，则该复制品也不会是深谷我。
- 如果所复制之生物的法术力费用中包含{X}，则 X 视为 0。

- 如果目标生物正复制其他东西，你派出的衍生物会使用目标生物的可复制特征。在大多数情况下，它会复制该生物正复制的东西。
- 如果某个受复制的生物属于衍生物，且并非其他东西的复制品，则所成的复制品会复制派出该衍生物之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。所复制的生物牌上面任何「于[此永久物]进战场时」或「[此永久物]进战场时上面有…」的异能也都会生效。
- 如果另一个生物成为该衍生物的复制品，或者作为该衍生物的复制品进入战场，此生物将复制该衍生物所复制的生物牌，但它也具有敏捷异能。不过，你不会在下一个结束步骤开始时牺牲这个新复制品。
- 如果奇奇几奇由于替代性效应之故（比如，倍产旺季所产生者）产生了数个衍生物，那么你需要牺牲所有此类衍生物。

熔岩击

{红}

法术 ~ 古咒

熔岩击对目标牌手或鹏洛客造成 3 点伤害。

- 古咒这一咒语副类别本身没有规则含义。部分牌张产生的效应可能会提及这一副类别，但*时间漩涡*：重制版中并未包括此类牌张。

融铁雨

{一}{红}{红}

法术

消灭目标地。如果该地为非基本地，则融铁雨对该地的操控者造成 2 点伤害。

- 如果在融铁雨试图结算时，该目标地已经是不合法目标，则此咒语不会结算。没有牌手会受到 2 点伤害。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），则其操控者会受到 2 点伤害。

寺院迅矛僧

{红}

生物 ~ 人类 / 修行僧

1/2

敏捷

灵技（每当你施放非生物咒语时，此生物得+1/+1直到回合结束。）

- 注记于「当牌手施放咒语」时触发的异能，会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。

---

过往成焰

{三}{红}

法术

你坟墓场中的每张瞬间与法术牌都获得返照异能直到回合结束。其返照费用等同于该牌的法术力费用。  
返照{四}{红} (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。)

- 过往成焰只会影响它结算时在你坟墓场中的牌。于该回合稍后时段才进入你坟墓场的瞬间与法术牌不会获得返照异能。
- 如果你以返照的方式来施放咒语，就无法支付替代性费用，例如超载费用。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，则你必须支付之，才能以返照的方式施放此咒语。
- 如果某张牌上有数个返照异能，你可以选择其中任何一个返照费用来支付。
- 如果某张连体牌获得返照异能，则你只需要支付所施放那半边的费用。
- 如果某张没有法术力费用的牌因过往成焰而获得返照异能，则它没有返照费用。你也不能以此法施放它。

---

铁木尔战怒

{一}{红}

瞬间

目标生物获得连击异能直到回合结束。  
威猛~如果你操控力量等于或大于4的生物，则受影响的生物再获得践踏异能直到回合结束。

- 于铁木尔战怒结算时，才会检查你是否操控力量等于或大于4的生物。如果你在此时操控这类生物，则就算你在该回合稍后时段不再操控力量等于或大于4的生物，该目标生物也仍会具有践踏异能。
- 如果某个同时具有连击与践踏异能的生物在造成先攻战斗伤害的时候就消灭了所有阻挡它的生物，则它造成的所有普通战斗伤害都会分配给该生物所攻击的牌手或鹏洛客。

---

蛮野冲击

{红}

法术

消灭目标不由你操控的神器。  
超载{四}{红} (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」。)

- 如果你不支付蛮野冲击的超载费用，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或反红保护的神器。
- 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（例如超载费用），加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量。该咒语的总法术力费用仅由其法术力费用来确定，与施放咒语时具体支付的总费用数量无关。
- 如果有效应让你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放具超载异能的咒语，则你不能改为选择支付其超载费用。

---

#### 年轻烈焰术士

{一}{红}

生物~人类 / 祭师

2/1

每当你施放瞬间或法术咒语时，派出一个 1/1 红色元素衍生生物。

- 注记于「当牌手施放咒语」时触发的异能，会比触发它的咒语先一步结算，但此时该咒语的目标已经选定。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。

---

#### 狂热民兵

{四}{红}

生物~人类 / 战士

3/3

敏捷

当狂热民兵进战场时，获得目标永久物的操控权直到回合结束。重置该永久物。它获得敏捷异能直到回合结束。

- 该触发式异能可以选择任一永久物为目标，包括未横置者或已经由你操控者。

---

## 绿色

#### 唤醒古物

{绿}

法术

检视你牌库顶的五张牌。你可以展示其中的一张无色牌，并将它置于你手上。然后将其余的牌以任意顺序置于你牌库底。

- 没有法术力费用的物件（包括能够产生有色法术力的地）一般情况下都是无色。

---

兽群语者

{二}{绿}{绿}

生物 ~ 妖精 / 德鲁伊

2/3

每当你施放生物咒语时，抓一张牌。

- 注记于「当牌手施放咒语」时触发的异能，会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。

---

体内野兽

{二}{绿}

瞬间

消灭目标永久物。其操控者派出一个 3/3 绿色野兽衍生物。

- 如果在体内野兽试图结算时，该目标永久物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。没有牌手会派出野兽衍生物。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），则其操控者会派出野兽衍生物。

---

克罗芬斯的骏马

{一}{绿}{绿}

结界生物 ~ 半人马

2/4

你以展示牌库顶牌的方式进行游戏。

你可以从你的牌库顶使用地。

每当一个地在你的操控下进战场时，你获得 1 点生命。

- 如果你施放某咒语、使用地或起动某异能的流程中，你的牌库顶牌有所改变，则要等到你完成上述行动之后，才会展示新的牌库顶牌。这意味着，如果你从你的牌库顶使用地，则你要等到处理完影响该地如何进战场之替代式异能后（例如维苏瓦所具有者），然后才能看到下一张牌。
  - 当你以展示牌库顶牌的方式进行游戏时，如果某效应要你抓数张牌，则在抓起每张牌之前都要先展示之。如果你一次将数张牌置于你的牌库顶，则只需展示最后成为牌库顶牌的那张牌。
  - 克罗芬斯的骏马不会改变你使用地的时机。你只能于你回合的行动阶段中，且你拥有优先权、堆叠为空的时候使用地。
  - 从你的牌库顶使用地会算进你每回合能下的地里面。一旦你在自己的回合中使用了地，则除非另有效应（例如云游者梓纱所具有者）允许你额外使用地，否则你就不能从牌库顶使用地。
-

不朽见证人

{一}{绿}{绿}

生物~人类/祭师

2/1

当不朽见证人进战场时，你可以将目标牌从你的坟墓场移回你手上。

- 如果某个咒语是在结算过程中将不朽见证人放进战场，则不朽见证人的异能能够指定该牌为目标（如果该咒语在结算时是进入你的坟墓场）。
- 

飞跃进化

{一}{绿}

结界

{绿}，牺牲一个生物：从你的牌库顶开始展示牌，直到展示出一张生物牌为止。将该牌置于你手上，并将其余的牌以随机顺序置于你的牌库底。

- 如果你没能展示出生物牌，则你会展示你牌库的所有牌，然后将它们以随机顺序放回你的牌库。
- 

远眺

{一}{绿}

法术

从你的牌库中搜寻一张平原，海岛，沼泽或山脉牌，并将之横置放进战场。然后将你的牌库洗牌。

- 远眺可以找到任何具有所列地类别之一的地，包括非基本地，就算该地在上述类别之外还同时具有树林此类别也是一样。
- 

还诸自然

{绿}

瞬间

消灭目标神器或结界。其操控者获得 4 点生命。

- 如果在还诸自然试图结算时，该目标神器或结界已经是不合法目标，则此咒语不会结算。没有牌手会获得 4 点生命。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），则其操控者会获得 4 点生命。
-

## 多色

突发衰败

{黑}{绿}

瞬间

此咒语不能被反击。

消灭目标总法术力费用等于或小于 3 的非地永久物。

- 能够反击其他咒语的咒语或异能仍能以突发衰败为目标。当这类咒语或异能结算时，突发衰败不会被反击，但该反击咒语或异能具有的任何其他效应仍会如常生效。
- 并非其他物件之复制品的衍生物总法术力费用为 0。复制了另一个物件的衍生物，其法术力费用与该物件一致。
- 如果某个永久物的法术力费用中包含{X}，则 X 视为 0。

---

智龙阿卡迪

{一}{绿}{白}{蓝}

传奇生物 ~ 长老 / 龙

3/5

飞行，警戒

每当一个具守军异能的生物在你的操控下进战场时，抓一张牌。

每个由你操控且具守军异能的生物皆依照其防御力来分配战斗伤害，而不是依照力量；且能视同不具守军异能地进行攻击。

- 阿卡迪的最后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，狂疾啃咬不会让具守军异能的生物依照其防御力来造成伤害。
- 如果在某个守军异能的生物攻击之后，阿卡迪离开了战场，则该生物仍是进行攻击的生物，但会依照其力量来分配战斗伤害。

---

血辫妖精

{二}{红}{绿}

生物 ~ 妖精 / 狂战士

3/2

敏捷

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。)

- 咒语的总法术力费用仅由其法术力费用来决定。忽略所有替代性费用、额外费用以及费用增加和费用减少的效应。举例来说，血辫妖精的总法术力费用始终是 4。

- 倾曳异能是在「当你施放咒语」时触发，这意味着它会比该咒语先一步结算。如果你最后决定施放所放逐的牌，它会进入堆叠并位于该具倾曳异能的咒语之上。
  - 倾曳异能结算时，你必须放逐牌张。要不要施放你最后一张放逐的牌，才是此异能中你唯一可以选择的部分。
  - 如果原本具倾曳异能的咒语被反击，倾曳异能仍会正常结算。
  - 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。
  - 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，则你必须支付之，才能施放此牌。
  - 如果该牌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。
- 

#### 吞噬畸变体

{三}{蓝}{黑}

生物 ~ 惊惧兽

\*/\*

吞噬畸变体的力量和防御力各等同于所有对手坟墓场中牌的总数量。

每当你施放咒语时，每位对手各从其牌库顶开始展示牌，直到展示出一张地牌为止，然后将这些牌置入其坟墓场。

- 设定吞噬畸变体的力量与防御力之异能会在所有区域生效，而不是只在战场上。
  - 注记于「当牌手施放咒语」时触发的异能，会比触发它的咒语先一步结算，但此时该咒语的目标已经选定。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。
  - 如果对手的牌库没有任何地牌，则将展示该牌库的所有牌，并全部置入坟墓场。
- 

#### 多温的否决

{白}{蓝}

瞬间

此咒语不能被反击。

反击目标非生物咒语。

- 能够反击其他咒语的咒语或异能仍能以多温的否决为目标。当这类咒语或异能结算时，多温的否决不会被反击，但用于反击的咒语或异能具有的任何其他效应仍会如常生效。
-

### 壮绝实验

{X}{蓝}{红}

#### 法术

放逐你牌库顶的 X 张牌。你可以施放其中总法术力费用等于或小于 X 的瞬间和法术咒语，且不需支付其法术力费用。然后将所有以此法放逐且未施放的牌置入你的坟墓场。

- 你是逐一施放这些牌，依次为每张牌选择模式、目标等等。你最后施放的牌将会最早结算。
- 以这种方式施放瞬间或法术牌时，不会受到牌张类别的使用时机限制。其他的使用时机限制则不会被忽略（例如「只能在战斗中施放[此牌]」）。
- 如果你不能施放某牌，可能是因为没有合法目标，或是你选择不施放，则它将置入你的坟墓场。
- 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，则你必须支付之，才能施放此牌。
- 如果该牌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。

### 复耀飞羽

{红}{白}{白}

传奇生物 ~ 天使

3/4

飞行

每当你施放一个以由你操控之生物为目标的瞬间或法术咒语，于该咒语结算时，改为放逐该牌，而非将其置入你的坟墓场。若你如此作，则在下一个结束步骤开始时，将它移回你手上。

- 如果你完成以你操控之一或数个生物为目标的瞬间或法术咒语的施放流程后，飞羽仍在战场上，则它的异能会触发。就算飞羽在此时刻后离开了战场，放逐咒语的替代性效应和将所放逐的咒语移回你手上的延迟触发式异能仍会生效。
- 该咒语除了由你操控的生物之外，也可以有其他目标。
- 如果你施放之以你的生物为目标的瞬间或法术咒语因故未结算（因为被其他咒语或异能反击，或于其试图结算时所有的目标都已不合法），则该咒语不会被放逐。你也不会将它移回你手上。
- 如果某瞬间或法术咒语自身的叙述即让你将它放逐或置于其他区域，则它就不会试图进入你的坟墓场或被飞羽的效应放逐，因此你也不会将它移回你手上。
- 如果有其他的替代性效应让你放逐瞬间或法术咒语（例如震慑军奥术师或返照关键字），则你可以选择让飞羽的替代性效应先生效。若你如此作，则飞羽的延迟触发式异能会将该牌移回你的手上。
- 如果你施放的是不由你拥有的瞬间或法术咒语，则由于它根本不会进入你的坟墓场，因此不会被飞羽的效应放逐，也不会移回你手上。

---

地牢典狱长格伦佐

{X}{黑}{红}

传奇生物 ~ 鬼怪 / 浪客

2/2

地牢典狱长格伦佐进战场时上面有 X 个+1/+1 指示物。

{二}: 将你的牌库底牌置入你的坟墓场。如果它是生物牌，且其力量等于或小于格伦佐的力量，则将之放进战场。

- 利用此异能结算时格伦佐的力量来与你坟墓场中生物牌的力量比较，以决定你是否能将后者放进战场。如果此时格伦佐不在战场上，则利用其还在战场上时的最后已知力量。
- 如果该牌是生物牌，且其力量等于或小于格伦佐的力量，则它是从你的坟墓场进入战场，而非你的牌库。牌手不能回应此异能，来试图将它从你坟墓场放逐。
- 如果有替代性效应（例如虚空地脉所具有者）会令该牌直接从你的牌库置入放逐区，则如果该牌为力量符合条件的生物牌，则你会将其从放逐区放进战场。

---

圣物骑士

{一}{绿}{白}

生物 ~ 人类 / 骑士

2/2

你坟墓场中每有一张地牌，圣物骑士便得+1/+1。

{横置}, 牺牲一个树林或平原: 从你的牌库中搜寻一张地牌，将之放进战场，然后将你的牌库洗牌。

- 圣物骑士的第一个异能只会于它在战场上时生效。在所有其他区域中，它都是 2/2。

---

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（例如返照异能，或因延缓之故而以「不支付其法术力费用」的方式来施放咒语）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。不过，如果该咒语同时还有需要支付法术力的额外费用，则支付该费用就能让拉温妮的最后一个异能不会触发。

---

珍奇拼合怪

{一}{蓝}{黑}

生物 ~ 灵俑

3/3

每当一个生物进战场，若它是从你的坟墓场进入战场或是由你从你的坟墓场施放，则在下一个结束步骤开始时，将珍奇拼合怪从你的坟墓场横置移回战场。

- 利用疯魔异能来施放的牌是从放逐区来施放，而不是从你的坟墓场。
- 只有于符合条件的生物进战场后之时间点，珍奇拼合怪就已经在你坟墓场中的情况下，其异能才会触发。对于已在战场上的珍奇拼合怪而言，如果它于稍后时段进入你的坟墓场，也不会于下一个结束步骤开始时移回。
- **中文版勘误：**本系列此牌中文版版本的规则叙述中，「从你的坟墓场施放」前漏植「由你」两字，其正确的规则叙述如上文所示，特此勘误。本牌与其他牌张的互动，并未因此错误而发生改变。特别一提，其他牌手从你坟墓场中施放的生物进战场时不会触发该异能。

---

夸萨群法师

{绿}{白}

生物 ~ 猫 / 法师

2/2

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。）

{一}，牺牲夸萨群法师：消灭目标神器或结界。

- 如果你宣告了单一生物为攻击者，则对由你操控的每个永久物来说，上面的每个颂威异能都会触发（也可能包含该攻击生物本身的）。
  - 为触发颂威异能，你必须利用恰好一个生物攻击。举例来说：如果你用一个生物攻击牌手，同时使另一个生物攻击鹏洛客，则颂威异能不会触发；如果你以两个生物攻击，但其中一个被移出战斗，则颂威异能也不会触发。
  - 某些效应会将生物放进战场且进行攻击。由于这些生物从未被宣告为攻击生物，并不会影响到颂威异能。它们不会触发颂威异能。如果任何颂威异能已经触发（因为只宣告了正好一个攻击者），则即使实际上有数个生物进行攻击，这些异能依旧会正常结算。
-

寄舱客黏足

{一}{黑}{绿}

传奇生物 ~ 真菌

2/3

每当一个由你操控的腐生物死去时，寄舱客黏足向每位对手各造成 1 点伤害，且你获得 1 点生命。

{四}: 派出一个 1/1 绿色腐生物衍生生物。

- 如果一个或数个由你操控的腐生物和黏足同时死去，则每有一个此类腐生物，黏足的第一个异能便会触发一次。
- 

铁木尔霸权

{绿}{蓝}{红}

结界

由你操控的生物具有敏捷异能。

每当一个力量等于或大于 4 的生物在你的操控下进战场时，你可以抓一张牌。

- 如果某生物是在你的操控下进战场，则在判断此生物的力量是否等于或大于 4 时，需将静止式异能的影响考虑在内。无论是咒语、启动式异能还是触发式异能，都没办法及时来提升或降低该生物的力量，好让铁木尔霸权最后一个异能触发（或不触发）。
  - 一旦铁木尔霸权的最后一个异能触发，此时再降低该生物的力量也无法让你不抓牌。
  - 如果铁木尔霸权离开战场，则由你操控的生物便会失去敏捷异能。如果它们并未在当回合开始时便持续受你操控，且未因故获得其他敏捷异能，则它们本回合便不能攻击。如果你已利用它们攻击，则它们依旧是进行攻击的生物。
- 

潮窟渡船夫

{白}{黑}

神器生物 ~ 灵俑

2/2

当潮窟渡船夫进战场时，目标对手展示其手牌，你选择其中一张非地牌。放逐该牌。

当潮窟渡船夫离开战场时，将所放逐的牌移回其拥有者手上。

- 如果潮窟渡船夫在其第一个异能结算前就离开了战场，其第二个异能会触发。该异能在结算时没有效果。然后其第一个异能结算，并将该牌持续放逐。
-

## 无色

虚空圣杯

{X}{X}

神器

虚空圣杯进战场时上面有 X 个充电指示物。

每当任一牌手施放总法术力费用等同于虚空圣杯上充电指示物数量的咒语时，反击该咒语。

- 像{X}{X}这样的法术力费用，其意义为：你要支付的费用是 X 的两倍。若你希望 X 等于 3，则你施放虚空圣杯时便须支付{六}。
- 「虚空圣杯上的充电指示物数量」，是以施放咒语那一刻的数目为准。在咒语完成施放后再改变虚空圣杯上的充电指示物数量，并不能改变该异能会否触发、能不能反击咒语。
- 如果虚空圣杯上有零个充电指示物，则它会反击所有总法术力费用为 0 的咒语。这包括通过支付变身的替代性费用施放之牌面朝下的生物咒语。
- 在整个施放咒语的步骤结束时，虚空圣杯必须还在战场上，其异能才会触发。若你在施放某咒语时，将虚空圣杯牺牲掉以用来支付其费用，则虚空圣杯的异能就没有机会触发。不过，若虚空圣杯是在其异能触发后才离开战场，则其异能仍能反击该咒语。

---

传染扣

{二}

神器

当传染扣进战场时，在目标生物上放置一个-1/-1 指示物。

{四}, {横置}: 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。)*

- 如果某个永久物上同时有+1/+1 和-1/-1 指示物，则状态动作会成对移除这两类指示物，直到该永久物上只剩其中一种指示物为止。
  - 增殖时，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，包括上面有指示物者。
  - 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。
-

颅骨护甲

{二}

神器 ~ 武具

你每操控一个神器，佩带此武具的生物便得+1/+0。

{黑}{黑}：将颅骨护甲装备在目标由你操控的生物上。

佩带{一}

- 颅骨护甲的异能会将它自己计算在内，所以它至少会让生物得+1/+0。
- 虽然颅骨护甲的第一个起动式异能类似于佩带异能，但它不是佩带。最重要的区别在于，你可以在你能施放瞬间的时机下起动该异能，包括在其他牌手的回合中。

---

汨汨圣杯

{零}

神器

多重增幅{二}

汨汨圣杯进战场时上面有数个充电指示物，其数量为它增幅过的次数。

{横置}：汨汨圣杯上每有一个充电指示物，便加{oC}。

- 只要你想，你也可以在施放汨汨圣杯时选择完全不增幅。不过，如果汨汨圣杯上没有充电指示物，起动其最后一个异能不会产生任何法术力。

---

空壳石椁

{五}

神器生物 ~ 魔像

4/4

你本回合中每循环或弃过一张牌，此咒语便减少{o二}来施放。

循环{o二} (*{二}*，*弃掉此牌：抓一张牌。*)

- 就算你循环或弃掉的牌不在你的坟墓场中，空壳石椁的费用也依然会因此减少。
  - 要计算咒语的总费用，先从要支付的法术力费用或替代性费用开始，加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量（例如空壳石椁的效应）。该咒语的总法术力费用仅由其法术力费用来确定，与施放咒语时具体支付的总费用数量无关。
  - 一旦你在同一回合中弃过三张牌，空壳石椁便只需支付{o零}来施放。其费用并不是最低只会降到{o一}，也不会变成负数数量的法术力。
  - 空壳石椁的第一个异能不会让你能够随便弃牌。你需要有其他效应要求（或允许）你弃牌时才能如此作，例如任一循环异能。
-

夷平者

{五}

神器生物 ~ 攻城巨车

10/10

当夷平者进战场时，放逐你牌库中的所有牌。

- 你要等到试图从空牌库中抓牌时，才会输掉这盘游戏。
- 

多相钥匙

{一}

神器

{一}, {横置}: 重置另一个目标神器。

{三}, {横置}: 目标生物本回合不能被阻挡。

- 在某个生物被阻挡后再起动多相钥匙的最后一个异能，不会使该生物成为未受阻挡。
- 

万和琴

{四}

神器

如果进战场的神器或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。

- 万和琴会影响进战场永久物本身的进战场触发式异能，也会影响将在有永久物进战场时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。
- 替代性效应不受万和琴异能的影响。举例来说，记着「进战场时上面有一个+1/+1指示物」的生物不会额外获得一个+1/+1指示物。
- 记「于[此神器或生物]进战场时」生效的异能（例如为力量护手选择一种颜色）则不会受影响。
- 你无需操控进战场的永久物，只需操控具有这类触发式异能的永久物即可。
- 万和琴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，例如是否要在永久物上放置指示物，也是在这两个异能结算时分别作决定。
- 如果你操控两个万和琴，则进战场的神器或生物会使异能触发三次，而非四次。三个万和琴会使异能触发四次，四个则触发五次，以此类推。
- 如果某个神器或生物与万和琴同时进战场（包括万和琴本身进战场时），且其触发了某个由你操控之永久物的触发式异能，则该异能会多触发一次。
- 如果某个触发式异能和另一个异能有连结关系，则多次触发的同一触发式异能也与后者异能有连结关系。如果另一个异能提到了「所放逐的牌」，则其指的是以该触发式异能的所有触发放逐之全部牌。

- 在某些涉及连结异能的情况中，异能需要「所放逐的牌」的信息。当此情况发生时，此异能会得到多个答案。如果是利用这些答案来决定某变量的数值，则会用到其总和。举例来说，如果精英奥术师的进战场异能触发两次，则总共会放逐两张牌。精英奥术师其他异能之起动费用中 X 的数值为两张牌总法术力费用的总和。于异能结算时，你产生两张牌的复制品，并且你可以选择都不施放、施放其中一个或以任何顺序施放两个复制品。

---

#### 巫视望远镜

{二}

神器

于巫视望远镜进战场时，检视任一对手的手牌，然后任意选择一个牌名。

除了法术力异能之外，具有该名称之来源的起动式异能都不能起动。

- 你可以选择任何牌名，就算该牌通常并没有任何起动式异能也是一样。并未限制只能选择于对手手牌中见到的名称。
- 你不能选择衍生物的名称，除非该衍生物正好与某张牌同名。
- 起动式异能会包含冒号。通常会写成「[费用]: [效应]。」有些关键字异能也属于起动式异能，例如佩带；它们的规则提示中会包含冒号。触发式异能（以「当~」，「每当~」或「在~时」为开头）不受巫视望远镜的最后一个异能影响。
- 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。
- 无论牌在什么区域，都会受巫视望远镜的影响。这包括手上的牌，坟墓场中的牌和被放逐的牌。

---

#### 得胜者战旗

{五}

神器

于得胜者战旗进战场时，选择一种生物类别。

由你操控的该类别生物得+1/+1。

每当你施放该类别的生物咒语时，抓一张牌。

- 决定生物类别的时机，是于得胜者战旗进战场时。牌手不能回应此选择。加成立即开始生效。
  - 得胜者战旗的最后一个异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该生物咒语被反击，此异能仍会结算。
  - 选择生物类别时，你必须选择现有的生物类别，例如真菌或裂片妖。你不能选择多个生物类别，例如「真菌 / 裂片妖」。你不能选择牌张类别（如神器）；也不能选择不是生物类别的副类别（如杰斯、载具或珍宝）。
  - 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得胜者战旗离开战场而变成致命伤害。
-

## 地

欧拉兹卡拱门

地

登殿 (如果你操控十个或更多永久物, 则于这盘游戏接下来的时段中, 你得到黄金城祝福。)

{横置}: 加{无}。

{五}, {横置}: 抓一张牌。只能于你有黄金城祝福时启动此异能。

- 一旦你得到了黄金城祝福, 你就会在本盘游戏接下来的时段中一直受到祝福, 就算你失去部分或全部永久物的操控权也是一样。黄金城祝福本身不是永久物, 无法被任何效应移除; 它只是你拥有的称号。
- 如果你操控十个永久物, 但并未操控具登殿异能的永久物或结算中的咒语, 则你不会得到黄金城祝福。举例来说, 如果你操控了十个永久物, 失去了其中两个的操控权, 然后使用欧拉兹卡拱门, 则你不会获得黄金城祝福。
- 如果你的第十个永久物进入战场, 然后一个永久物紧接该时点后离开战场 (最有可能是因为「传奇规则」或由于该生物的防御力为 0), 则你会在该永久物离开战场前得到黄金城祝福。
- 登殿异能不是触发式异能, 且不用到堆叠。牌手可以回应结算后会成为你第十个永久物的咒语, 但不能回应你在操控第十个永久物后「得到黄金城祝福」此事。也就是说, 如果你的第十个永久物是一张你使用的地 (包括欧拉兹卡拱门), 则牌手无法在你得到黄金城祝福之前有所回应。

---

战场遗迹

地

{横置}: 加{无}。

{二}, {横置}, 牺牲战场遗迹: 消灭目标由对手操控的非基本地。每位牌手各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。

- 如果在战场遗迹的异能试图结算时, 该目标地已经是不合法目标, 则此异能不会结算。没有牌手会搜寻基本地牌或洗牌。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), 则每位牌手仍会搜寻和洗牌。

---

神秘圣地

地 ~ 海岛

({横置}: 加{蓝}。)

除非你操控三个或更多其他海岛, 否则神秘圣地须横置进战场。

当神秘圣地进战场且未横置时, 你可以将目标瞬间或法术牌从你的坟墓场置于你的牌库顶。

- 如果有其他效应将神秘圣地横置放进战场, 则它便会以横置的状态进战场, 就算你操控三个或更多海岛也是一样。

---

拉慕拿遗迹

地 ~ 沙漠

{横置}: 加{无}。

{横置}, 支付 1 点生命: 加{红}。

{二}{红}{红}, {横置}, 牺牲一个沙漠: 拉慕拿遗迹向每位对手各造成 2 点伤害。

- 沙漠这一地副类别本身没有规则含义。该类别不会让地获得固有法术力异能。部分牌张可能会留意哪些地同时具有沙漠此类别。
- 你可以牺牲拉慕拿遗迹来支付其本身异能的费用。

---

荒野

基本地

{横置}: 加{无}。

- 由于荒野属于基本地，所以你可以在你的构组赛套牌中放入任意数量。
- 在限制赛中（包括现开赛和轮抽赛），你只能在你的套牌中加入你牌池中含有的荒野。你无法如加入其他基本地一般，往你的牌池中任意加入荒野。
- 荒野不属于地类别。如果有东西让你说出一个地类别的名称，你不能选择荒野。

---

万智牌，Magic，时间漩涡，时空混沌，以及预知将来，不论在美国或其他国家中，均为威世智有限公司的商标。©2020 Wizards.