

赞迪卡再起发布释疑

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 7 月 27 日

本「发布释疑」文章当中含有与 *万智牌* 新系列发布相关之信息，同时集合该系列牌张中所有厘清与判定。随着新机制与互动的不断增加，新的牌张不免会让牌手用错误的观念来解读，或是混淆其用法；此文之目的就在于厘清这些常见问题，让牌手能尽情享受新牌的乐趣。随着新系列发售，*万智牌* 的规则更新有可能让本文的资讯变得过时。请至 [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/rules) 来了解最新的规则。

「通则释疑」段落内含上市信息并解释本系列中的机制与概念。

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

通则释疑

上市资讯

自正式发售当日（2020 年 9 月 25 日，周五）起，*赞迪卡再起* 系列便可在有认证的构组赛制中使用。在该时刻，标准赛制中将可使用下列牌张系列：*艾卓王权*，*塞洛斯：冥途求生*，*依克黎：巨兽时空*，*2021 核心系列* 以及 *赞迪卡再起*。

封入 *赞迪卡再起* 的轮抽补充包和主题补充包（Theme Booster）中之牌张均包含在标准赛制可用牌张范围内。这类牌张上印制的系列代码均为 ZNR。

赞迪卡再起 系列的指挥官套牌中封入了六张新牌（其印制的系列代码为 ZNC、收藏编号范围为 1-6）。这些牌只可用于指挥官、特选和薪传赛制，而不可用于标准赛、先驱赛或近代赛。这些套牌中的其他牌张（印制的系列代码为 ZNC、收藏编号范围为 7-142）可用于原本即允许使用该牌张的赛制。也就是说，出现在此产品中并不会改变各牌张原本可合法利用的赛制。

赞迪卡再起 远探系列中含有三十张牌（其印制的系列代码为 ZNE、收藏编号范围为 1-30）。这些牌可用于原本即允许使用该牌张的赛制。

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。

新游戏机制：模式双面牌

在先前的万智牌系列中，就已经出现过双面牌的身影：彼时你只能正面朝上地使用它们，而后才有办法将其转化为背面。赞迪卡再起系列则为这类牌张带来全新变化：本系列的双面牌不会转化，但你可以任意选择要使用哪一面！

塞基黎庇护

{一}{白}

瞬间

选择一种颜色。目标由你操控的生物获得反该色保护异能直到回合结束。

////

塞基黎冰川

地

塞基黎冰川须横置进战场。

{横置}：加{白}。

如何利用模式双面牌

- 在判断某张模式双面牌能否合法使用时，只会考虑你正使用的那一面之特征是否符合规则，而会完全忽略另一面的特征。举例来说，如果你本回合已经使用过地，则你仍能施放塞基黎庇护；而就算有效应阻止你施放瞬间咒语，你也还是能使用塞基黎冰川。
- 如果有效应让你能「使用」某张模式双面牌，则你可以将之作为咒语施放，或作为地来使用，具体由你选择使用的那一面来决定。如果有效应让你能「施放」（而非「使用」）某张模式双面牌，则你不能将之作为地来使用。
- 如果有效应允许你从一组牌之中使用地或施放咒语，且这组牌中包含模式双面牌，则只要该些牌的正面或背面有符合效应规定者，你便能使用或施放之。举例来说，如果你的坟墓场中有塞基黎庇护 / 塞基黎冰川，且有效应让你能从你的坟墓场中使用地，则你可以使用塞基黎冰川。但该效应并不会让你得以施放塞基黎庇护。
- 模式双面牌的总法术力费用，会依据对应面的特征来确定：当这类牌在堆叠或战场上时，对应的便是目前朝上的那一面；当这类牌在其他区域时，就只会考虑其正面的特征。这与转化式双面牌的总法术力费用计算方式不同。
- 模式双面牌不能转化，也不能以「已转化」的状态放进战场。当有效应要求你转化模式双面牌或将这类牌放进战场且已转化时，忽略这部分的叙述。

双面牌的一般信息

- 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。当双面牌在堆叠或战场上时，只考虑目前朝上之牌面的特征。另一组特征则会被忽略。
- 当双面牌不在堆叠或战场上时，只考虑其正面的特征。举例来说，对于上文那张牌，当它在坟墓场中时，就只有塞基黎庇护的特征，即使它在进坟墓场之前是以塞基黎冰川的样子存在于战场上也是如此。特别一提，这就是说，即使你能够把塞基黎庇护当作地来使用，它也是张非地牌。

- 如果有效应将双面牌放进战场，则它会是以正面朝上的状态来进战场。如果该牌的正面不能被放进战场，则它就不会进战场。举例来说，如果有效应放逐塞基黎冰川并将它移回战场，则它会留在放逐区中；这是因为你不能将瞬间放进战场。
- 如果有效应让牌手选择一个牌名，则该牌手可以选择双面牌任一面的名称。如果该效应或某个连结异能提及「施放所选名称之咒语」和 / 或「使用所选名称之地」此事，则它就只会考虑所选名称，而不会考虑具有该名称之双面牌另一面的名称。
- 在指挥官玩法中，双面牌的标识色由其两面的法术力费用和规则叙述的法术力符号来共同决定。如果任一面上有颜色标志或基本地类别，则也会将这些特征考虑在内。
- 双面牌的某一面上（或者两面上都有）可能会有关于另一面特征的提示文字。这类文字和游戏进行并无关联。
- 每张双面牌正背面的左上角都会有一个表示面向的标记。对本系列的模式双面牌而言，一个三角形表示此面为正面，两个三角形则表示此面为背面。这些标记与游戏并无关联。

如何利用双面辅助牌

[双面辅助牌图像]

- 让你套牌中每张牌都不会特别突显出来，是本游戏很重要的事。为了让双面牌也能如此，你可以利用某些*赞迪卡再起*补充包之中的辅助牌。当双面牌处于非公开区域或需要隐藏其内容的场合（例如放逐区中牌面朝下地被放逐者）时，可以用辅助牌代替之。利用辅助牌并非强制，但在比赛中，利用双面牌的牌手必须用辅助牌或不透明的牌套（或是用辅助牌的同时用不透明的牌套）。
- 辅助牌必须与用它代表的双面牌一同利用。该双面牌应与你套牌的其余部份以及你的备牌分开放。
- 除非你要用某张辅助牌来代表双面牌，才能将它放入你的套牌。
- 你必须在辅助牌上清楚写明其所代表的双面牌。辅助牌上必须至少写上其中一面的名称，同时也可以写上可在该牌任一面上看到的其他信息。你不能在辅助牌上书写牌面上没有的信息。
- 在游戏中，会将辅助牌视为它所代表的那张双面牌。
- 如果某张辅助牌进入了公开区域（战场，坟墓场，堆叠，或是被放逐～但牌面朝下地被放逐则是例外状况），就改为利用双面牌，并将这张辅助牌放到一旁。如果此双面牌放入非公开区域（手牌或牌库），则再度利用该辅助牌。
- 如果某张双面牌是牌面朝下地被放逐，或是牌面朝下地放进战场，则应利用辅助牌或不透明的牌套（或两者皆用）来确保其内容不被泄漏。
- 有些先前的系列中也包含能够代表该系列之双面牌或融合牌的列表牌。你也能利用出自*赞迪卡再起*系列的辅助牌来代表这类双面牌。此时，规范辅助牌上能出现之内容的规则也会生效。

新游戏机制：冒险团

跑过许多团，还是冒险团最有趣！赞迪卡的各探险队也非常鼓励你先组好团再出发。你永远不知道什么时候就会用到救兵、派人侦察、给人痛击，或是操弄多重宇宙中的纤细神秘之力量来泡杯终极好茶。

联手突袭

{二}{白}

瞬间

至多两个目标生物各得+X/+X直到回合结束，X为你冒险团中的生物数量。（冒险团由僧侣、浪客、战士和法术师组成，每种类别至多只计入一个。）

- 确定「你冒险团中的生物数量」的流程是，依次检查你是否操控以下类别的生物：僧侣；浪客；战士；法术师。符合项数的总和，便是你冒险团的生物数量。不过在点算过程中，只要某生物已被归入某类别，在检查后续类别时便不会再计算该生物。
- 如果某个生物具有数个冒险团类别，且可采用多种点算方式将该生物归入不同类别，最终导致你冒险团中的生物数量之结果有差异，则会采用其中得到数值最大者的方式来计算。举例来说，如果你操控一个僧侣和一个僧侣/法术师，则「你冒险团中的生物数量」此结果为二。你不能先点算「僧侣/法术师」并将其归为僧侣，好让此结果变为一。
- 提及「你冒险团中的生物数量」之异能得到的结果，总是一个介于零至四之间的数字。这类异能不会关心你冒险团的具体构成，你也无需指定某生物是在你的冒险团内。你不能将某生物排除于点算过程，好让结果变小。
- 有些牌会提及「冒险团满编」的情况。如果你冒险团中的生物数量为四，便算作冒险团满编。
- 部分牌张上具有之费用减少效应，其数值是根据你冒险团中的生物数量来确定。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。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。
- 如果某咒语之费用减少效应是根据你冒险团中的生物数量来确定，则在你开始施放咒语之后、实际支付费用之前，牌手都没有机会来改变该数字。
- 如果有某个生物的异能会计算你冒险团中之生物数量，则是在该异能结算时才实际点算。如果在异能结算时，该生物仍在战场上，则点算时便会将它包括在内。

僧侣主题：获得生命

如果你的冒险团中有僧侣，则你可能会因获得生命而受益。

劫掠芜土僧

{二}{黑}

生物~吸血鬼/僧侣

3/2

每当你获得生命时，每位对手各失去1点生命。

- 注记于「每当你获得生命时」触发的异能，只会因每个获得生命之事件而触发一次，不论获得了多少生命都是一样。
- 对注记于「每当你『每回合首度』获得生命时」触发的异能而言，如果你在具这类异能的永久物进战场之前，就已在该回合中获得过生命，则该回合中这类异能不会触发，就算你在当回合稍后时段又再度获得生命也是一样。

- 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「每当你获得生命」此异能会触发两次。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，该异能只会触发一次。
- 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，但这不会触发此异能。

浪客主题：坟墓场中的牌

如果你的冒险团中有浪客，则你可能会因遇上坟墓场里牌张多多的对手而受益。

对抗认知

{一}{蓝}

瞬间

除非目标生物或鹏洛客咒语的操控者支付{二}，否则反击之。如果任一对手的坟墓场中有八张或更多牌，则改为反击该咒语，然后占卜2。

- 对会于「任一对手的坟墓场中有八张或更多牌时」提供加成的异能而言，这类异能不会因有数位符合前述状况的对手而提供额外效果。
- 在多人游戏中，一旦某位对手离开游戏，这类效应在检查时就不再考虑他们，因此他们在离开游戏前坟墓场中有多少牌都不重要。

战士主题：「进战场即装」武具

如果你的冒险团中有战士，则你可能会想要主动出击。频繁出击。虽然本系列中的战士没有固定的机制，但他们通常会因进攻和「进战场即装」武具（通常带有一次免费的佩带机会之武具）而受益。

遗宝战斧

{二}

神器 ~ 武具

当遗宝战斧进战场时，将它装备在目标由你操控的生物上。

佩带此武具的生物得+1/+1。如果它是战士，则改为它得+2/+1。

佩带{二}

- 利用武具的进战场触发式异能来将其装备在生物上，与利用其佩带异能来装备是两回事。在前者的情况下，你在装备武具时不需要支付法术力，且就算武具是在你不能施放法术的时机下进战场，你也能将它装备在由你操控的生物上。
- 如果该目标生物成为不合法的目标，则该武具会以未装备的状态留在战场上。

法术师主题：施放咒语

如果你的冒险团中有法术师，则你可能会因施放受法术师青睐的咒语而获益：例如瞬间、法术和更多的法术师。

崩岩术士

{三}{红}

生物 ~ 人类 / 法术师

3/3

每当你施放瞬间，法术或法术师咒语时，崩岩术士对任意一个目标造成 1 点伤害。

- 注记于「每当任一牌手施放咒语时」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（若其有目标）。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。
- 法术师咒语是具有法术师此生物类别的咒语。符合法术师主题的咒语不一定是法术师咒语（例如遗宝护身符）。

复出的异能提示：地落

如果你的冒险团中有地 ~ 好吧，虽然地不能算进冒险团里，但你一定能在每次有地在你操控下进战场时受益。请务必留意带有地落此异能提示的异能。斜体字的异能提示并无规则含义（译注：中文版的文字栏并未以斜体印刷）。

卡赞度琼浆虫

{一}{绿}

生物 ~ 昆虫

1/3

地落 ~ 每当一个地在你操控下进战场时，你获得 1 点生命。

- 每当一个地由于任何原因在你操控下进战场时，就会触发地落异能。每当你正常地使用一个地，以及每当有咒语或异能使得你将一个地在你操控下放进战场时，它都会触发。
- 某个已在战场上的永久物因故成为地，也不会触发地落异能。
- 每当一个地在你操控下进战场时，每个由你操控的永久物上之地落异能都会触发。你可以自行安排它们进入堆叠的顺序。你最后放进堆叠的异能将会最早结算。

复出关键字异能：增幅

增幅这一复出关键字，能让你支付额外费用来让咒语变得更「厉害」一些。

烬火断层

{一}{红}

瞬间

增幅{红} (你施放此咒语时可以额外支付{红}。)

烬火断层对每个生物各造成 1 点伤害。如果它已增幅，则改为它对每个生物各造成 2 点伤害。

航箏僧侣

{白}

生物 ~ 寇族 / 僧侣

1/1

增幅{二}{白} (你施放此咒语时可以额外支付{二}{白}。)

飞行

当航箏僧侣进战场时，若它已增幅，则横置至多两个目标生物。

- 增幅属于可选择的额外费用，你可以于你施放咒语时决定是否支付。施放时支付了该额外费用的咒语便算作「已增幅」。
- 你不能多次支付增幅费用。
- 如果你未经施放，便将具增幅异能的永久物径直放进战场，则你不能增幅之。
- 如果你复制已增幅的咒语，则所得的复制品同样也已增幅。如果某牌或衍生物是当作已在战场上的其他永久物之复制品来进入战场，则所得的复制品永久物会是未增幅的状态，就算原版永久物已增幅也是如此。
- 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，如果有其他牌的效应允许你改为支付此类费用的话）开始，加上费用增加的数量（例如增幅异能），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。
- 有些瞬间或法术咒语在增幅后会改变目标要求或目标数量。如果这类咒语未增幅，则你便忽略新设的目标要求，且只有在你能够选定相应目标的情况下，才能增幅此类咒语。另一方面，对可增幅的永久物咒语而言，就算你没办法为该咒语结算后所成之永久物的进战场异能指定目标，你也能选择增幅该咒语。
- 注记于「当任一牌手施放已增幅的咒语时」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。
- 某些异能上会出现提及「任一增幅异能」的字眼，这指的是具有增幅费用（或是见于其他系列部分牌张上的多重增幅费用）之牌张，而非具有只是与增幅有关之异能者。

赞迪卡再起单卡解惑

白色

联手突袭

{二}{白}

瞬间

至多两个目标生物各得+X/+X直到回合结束，X为你冒险团中的生物数量。（冒险团由僧侣、浪客、战士和法术师组成，每种类别至多只计入一个。）

- X的数值会于联手突袭结算时决定。一旦数值确定，就算该回合稍后时段你冒险团中的生物数量发生变化，X的数值也不会改变。

命运天使

{三}{白}{白}

生物~天使/僧侣

2/6

飞行，连击

每当一个由你操控的生物对任一牌手造成战斗伤害时，你和该牌手各获得等量的生命。

在你的结束步骤开始时，若你的总生命比你的起始总生命至少多15点，则命运天使本回合中攻击过的每位牌手各输掉这盘游戏。

- 所有的先攻战斗伤害都是同时造成，而后的常规战斗伤害也是同时造成。如果其中任一类战斗伤害的数值已足以令受到伤害的牌手输掉这盘游戏，则你会因命运天使的第一个触发式异能获得生命，但另一位牌手则由于已经输掉游戏，因此无法获得生命。
- 如果你操控的生物因故对你造成战斗伤害（最有可能的原因是战斗伤害被转移），则你会在一个单一的获得生命事件中获得两倍于该数量的生命。
- 如果在你的结束步骤到来前，命运天使就已经离开战场，则其最后一个异能不会触发，也不会令任何牌手输掉游戏，就算是在本回合稍早时段受过命运天使攻击的牌手也是一样。
- 在双头巨人游戏中，只要你队伍的总生命比你队伍的起始总生命多15点以上，命运天使的最后一个异能就会触发。

伊美黎统领

{二}{白}

生物~统领

2/3

飞行

每位牌手每回合所施放的咒语不能多于一个。

由对手操控的非基本地须横置进战场。

- 伊美黎统领会检视整个回合，检查牌手是否施放过咒语，就算该咒语施放时伊美黎统领还不在于战场上也是一样。特别一提，你不能在施放了伊美黎统领的同一回合中再施放其他咒语。
- 如果你施放的咒语被反击，则你不能在同一回合施放另一个咒语。

- 对「除非满足某条件或支付某费用，否则该地须横置进战场」这类效应而言，如果该地会受伊美黎统领第二个异能的影响，则就算你满足了该条件或支付了该费用，该地也会是横置进战场。

艾欧娜大祭司

{白}

生物 ~ 人类 / 僧侣

*1/2

艾欧娜大祭司的力量等同于你冒险团中的生物数量。

(冒险团由僧侣、浪客、战士和法术师组成，每种类别至多只计入一个。)

在你回合的战斗开始时，若你的冒险团满编，则直到回合结束，目标生物得+1/+1且获得飞行异能。

- 设定艾欧娜大祭司的力量之异能会在所有区域生效，而不是只在战场上。
- 如果于你的战斗阶段开始时，你的冒险团未满编，则艾欧娜大祭司最后一个异能根本不会触发。如果于该异能结算时，你的冒险团未满编，则它也不会让该生物得+1/+1和获得飞行异能。不过在这两个时点之间，你冒险团中的生物数量可以改变。
- 一旦该目标生物已得+1/+1并获得飞行异能，则就算在当回合稍后时段你冒险团已不再满编，它也会继续保留这些加成。

照护治疗师

{三}{白}

生物 ~ 寇族 / 僧侣

2/3

每当你每回合首度获得生命时，派出一个1/1白色的猫衍生物。

{二}{白}：另一个目标生物获得系命异能直到回合结束。

- 同一个生物上的数个系命异能不会累计。

峡谷跳鼠

{二}{白}

生物 ~ 家鼠

1/2

地落~ 每当一个地在你的操控下进战场时，由你操控的生物得+1/+1直到回合结束。

- 峡谷跳鼠的异能只影响它结算时由你操控的生物。于该回合稍后时段才受你操控的生物不会得+1/+1。
-

伊美黎队长

{三}{白}

生物 ~ 天使 / 战士

1/1

飞行, 警戒

当伊美黎队长进战场时, 你冒险团中每有一个生物, 便在前者上放置一个+1/+1 指示物。(冒险团由僧侣、浪客、战士和法术师组成, 每种类别至多只计入一个。)

- 由于令伊美黎队长获得+1/+1 指示物的异能属于触发式异能而非替代性效应, 因此当该触发式异能还在堆叠上时, 牌手可以有所行动, 且此时伊美黎队长的防御力只有 1。

伊美黎召令

{四}{白}{白}{白}

法术

派出两个 4/4 白色, 具飞行异能的天使 / 战士衍生生物。由你操控的非天使生物获得不灭异能直到你的下一个回合。

////

破碎空境伊美黎

地

于破碎空境伊美黎进战场时, 你可以支付 3 点生命。

如果你未如此作, 则它须横置进战场。

{横置}: 加{白}。

- 伊美黎召令只影响它结算时由你操控的生物。稍后时段才受你操控的生物不会获得不灭异能。

预视专家

{二}{白}

生物 ~ 寇族 / 法术师

3/3

当预视专家进战场时, 你和目标对手各抓一张牌。

- 如果预视专家无法合法地指定目标对手, 或当该异能在堆叠上时其目标成为不合法, 则你不会抓牌。
-

晶角兽生息所

{三}{白}

结界

地落~ 每当一个地在你的操控下进战场时，选择一项~

- 派出一个 2/2 白色的猫 / 野兽衍生生物。
- 在每个由你操控的生物上各放置一个+1/+1 指示物。这些生物获得警戒异能直到回合结束。

- 晶角兽生息所的第二个模式只影响它结算时由你操控的生物，包括由你操控但因故未得到+1/+1 指示物者。于该回合稍后时段才受你操控的生物不会获得警戒异能或得到+1/+1 指示物。
-

佚界旅途

{四}{白}

结界

你冒险团中每有一个生物，此咒语便减少{一}来施放。
(冒险团由僧侣、浪客、战士和法术师组成，每种类别至多只计入一个。)

当佚界旅途进战场时，放逐目标由对手操控的非地永久物，直到佚界旅途离开战场为止。

- 如果佚界旅途在其触发式异能结算前就已离开战场，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。
-

卡彼拉前导兵

{三}{白}

生物~ 人类 / 战士

3/3

当卡彼拉前导兵进战场时，你冒险团中每有一个生物，目标生物便得+1/+1 直到回合结束。(冒险团由僧侣、浪客、战士和法术师组成，每种类别至多只计入一个。)

- 加成大小会于卡彼拉前导兵的异能结算时决定。一旦数值确定，就算该回合稍后时段你冒险团中的生物数量发生变化，加成的大小也不会改变。
-

寇族大剑师

{一}{白}

生物 ~ 寇族 / 战士

1/1

连击

由你操控且佩带武器的战士具有连击异能。

- 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，因为寇族大剑师离开战场），则此生物在「一般」战斗伤害步骤中并不会分配伤害。
-

军团天使

{二}{白}{白}

生物 ~ 天使 / 战士

4/3

飞行

当军团天使进战场时，你可以从游戏外展示一张由你拥有且名称为军团天使的牌，并将它置于你手上。

- 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。
 - 在休闲游戏中，就算你的套牌中已有四张军团天使，你仍然可以再从游戏外找到一个军团天使。但在构组赛制的正式赛事中，你套牌中的军团天使数量在主牌和备牌之间加起来不能超过四张。
-

辉侯求索客

{一}{白}

生物 ~ 人类 / 僧侣

1/1

在你回合的战斗开始时，在目标由你操控的生物上放置一个+1/+1 指示物。

- 辉侯求索客可以指定其本身为其异能的目标。
-

马钦迪狂奔

{三}{白}{白}

法术

由你操控的生物得+2/+2 直到回合结束。

////

马钦迪高地

地

马钦迪高地须横置进战场。

{横置}: 加{白}。

- 马钦迪狂奔只影响它结算时由你操控的生物。于该回合稍后时段才受你操控的生物不会得+2/+2。

娜希丽的束缚

{一}{白}{白}

结界~灵气

结附于生物或鹏洛客

所结附的永久物不能进行攻击或阻挡，其起动式异能也不能起动。

- 起动式异能会包含冒号。通常会写成「[费用]: [效应]。」有些关键字异能也属于起动式异能；它们的规则提示中会包含冒号。触发式异能（以「当~」，「每当~」或「在~时」为开头）不受影响。
- 所结附之永久物的所有异能都不能起动，包括法术力异能。
- 以此法被结附的鹏洛客仍然可以受到生物攻击。

结对策士

{二}{白}

生物~人类/战士

3/2

每当结对策士与至少另一个战士攻击时，在结对策士上放置一个+1/+1指示物。

- 只要有战士与结对策士一起攻击，后者就会因其异能得到+1/+1指示物，但无论有多少个战士攻击，都只会得到一个指示物。
- 其他进行攻击的战士所攻击的对象，可以与结对策士不一样。

点穴手

{一}{白}

瞬间

横置目标生物。

抓一张牌。

- 如果在点穴手试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你不会抓牌。如果该目标仍合法，但未被横置（最有可能的原因是它已横置），你仍会抓一张牌。
-

空境亡灵

{一}{白}{白}

生物 ~ 寇族 / 精怪

2/2

当空境亡灵进战场时，放逐至多一个目标不由你操控、既非地也非衍生物的永久物，且其总法术力费用须等于或小于 4。

当空境亡灵离开战场时，所放逐之牌的拥有者派出一个 X/X 蓝色虚影衍生生物，X 为所放逐之牌的总法术力费用。

- 如果战场上的生物之法术力费用中包含{X}，则 X 视为 0。
- 如果空境亡灵在其第一个异能结算前就已离开战场，则该异能仍会放逐该目标永久物。
- 如果当空境亡灵离开战场时，放逐区中没有以其异能放逐的牌（最有可能的原因是其第一个异能尚未结算），则没有牌手会派出衍生物。
- 如果空境亡灵的第一个异能放逐了多张牌，且其都由同一位牌手拥有，则该牌手派出之衍生物的力量和防御力，等同于以第一个异能放逐之各牌总法术力费用的总和。如果以第一个异能放逐的各牌拥有者不同，则每位拥有者都能派出衍生物，且各衍生物之力量和防御力，都等同于以第一个异能放逐之各牌总法术力费用的总和。

小队指挥官

{三}{白}

生物 ~ 寇族 / 战士

3/3

当小队指挥官进战场时，你冒险团中每有一个生物，便派出一个 1/1 白色寇族 / 战士衍生生物。（*冒险团由僧侣、浪客、战士和法术师组成，每种类别至多只计入一个。*）

在你回合的战斗开始时，若你的冒险团满编，则直到回合结束，由你操控的生物得+1/+0 且获得不灭异能。

- 小队指挥官的最后一个异能只影响它结算时由你操控的生物。于该回合稍后时段才受你操控的生物不会得+1/+0 或获得不灭异能。
 - 一旦小队指挥官的最后一个异能结算，就算之后你的冒险团不再满编，受影响的生物也不会失去+1/+0 或不灭异能。
-

齐心榜样塔兹莉

{四}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 战士

4/6

你冒险团中每有一个生物，此咒语便减少{一}来施放。

{二/蓝}{二/黑}{二/红}{二/绿}：检视你牌库顶的六张牌。

你可以展示其中的至多两张僧侣、浪客、战士、法师和 / 或伙伴牌，并将它们置于你手上。将其余的牌以随机顺序置于你的牌库底。

- 要计算塔兹莉起动式异能之费用，先决定要如何为每个法术力符号支付费用（是支付{二}还是一点相应颜色的法术力），加总得到总费用，加上费用增加的数量，然后减去费用减少的数量。
 - 塔兹莉的起动式异能总共只会将至多两张牌置于你手上，而不是每种列出的生物类别各两张。
 - 虽然*赞迪卡再起*此系列并未出现伙伴这一生物类别，但它曾于此前围绕赞迪卡时空的系列中登场。
-

蓝色

对抗认知

{一}{蓝}

瞬间

除非目标生物或鹏洛客咒语的操控者支付{二}，否则反击之。如果任一对手的坟墓场中有八张或更多牌，则改为反击该咒语，然后占卜2。

- 就算某对手的坟墓场中有八张或更多牌，对抗认知也仍只能指定生物或鹏洛客咒语为目标。
 - 只要任一对手的坟墓场中有八张或更多牌（并非仅限于该咒语的操控者），对抗认知就能反击该咒语并让你占卜2。
 - 对抗认知可以指定不能被反击的咒语为目标。只要某对手的坟墓场中有八张或更多牌，你仍能占卜2。
-

飞瀑预言师

{三}{蓝}

生物 ~ 人鱼 / 法师

3/3

当飞瀑预言师进战场时，占卜X，X为你冒险团中的生物数量。（*冒险团由僧侣、浪客、战士和法师组成，每种类别至多只计入一个。*）

- 如果于飞瀑预言师的异能结算时，你冒险团中没有生物，则你根本不会占卜。注记于「每当你占卜时」触发的异能也不会触发。

岛身怒怪凯立茨

{二}{蓝}{蓝}

传奇生物 ~ 海怪 / 蟹

0/17

对手施放之以岛身怒怪凯立茨为目标的咒语增加{二}来施放。

{三}: 凯立茨得+X/-X 直到回合结束, X 为由你操控的海岛数量。

- 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 (例如凯立茨的效应), 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。
- 对手施放之咒语, 就算数次指定凯立茨为目标, 也只会增加{二}来施放。
- 你每次启动凯立茨最后一个异能时, 该次异能中 X 的数值只会在该异能结算时决定。一旦该数值已决定, 则该次异能所引致的力量和防御力变化数值在该回合稍后时段便不会改变, 就算由你操控的海岛数量发生变化也是一样。

冰寒陷阱

{蓝}

瞬间

目标生物得-4/-0 直到回合结束。如果你操控法师, 则抓一张牌。

- 如果在冰寒陷阱试图结算时, 该目标生物已经是不合法目标, 则此咒语不会结算。就算你操控了法师, 你也不会抓牌。

寒渊僧侣

{一}{蓝}

生物 ~ 人鱼 / 僧侣

1/3

每当寒渊僧侣阻挡一个生物时, 该生物于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

- 就算在该受阻挡的生物之操控者下一个重置步骤到来之前, 寒渊僧侣就已经离开战场, 前者生物也不会重置。
 - 如果该受阻挡的生物未横置 (最有可能的原因是它具有警戒异能), 则该异能也不会将它横置。
-

混乱谜团

{一}{蓝}

结界

当混乱谜团进战场时，抓一张牌。

每当一个地在任一对手的操控下进战场时，若该牌手本回合中有另一个地在其操控下进战场，则他将一个由他操控的地移回其拥有者手上。

- 该牌手可以将任意一个由其操控的地移回其拥有者手上，而不仅限于当回合才进战场者。
- 如果有对手此前没有地在其操控下进战场，然后此时有两个或更多地要同时进战场，则每有一个此类地，混乱谜团第二个异能便触发一次。

珊瑚盔年代史家

{二}{蓝}

生物 ~ 人鱼 / 法师

2/2

每当你施放已增幅的咒语时，抓一张牌，然后弃一张牌。

当珊瑚盔年代史家进战场时，检视你牌库顶的五张牌。你可以展示其中一张具任一增幅异能的牌，并将它置于你手上。将其余的牌以随机顺序置于你的牌库底。

- 你是在珊瑚盔年代史家第一个异能结算的过程中抓一张牌并弃一张牌。在这两个事件之间，没有牌手能有所行动，也不会发生任何事情。

探险队占卜师

{三}{蓝}

生物 ~ 人鱼 / 法师

3/2

飞行

只要你操控另一个法师，探险队占卜师便具有「当此生物死去时，抓一张牌。」

- 只要你操控有法师，探险队占卜师就会具有该触发式异能，但无论你操控多少个前述生物，都只会具有一个。
 - 如果在探险队占卜师死去的同时，由你操控的所有其他法师也离开了战场，则前者的异能会触发。举例来说，如果由你操控的生物只有两个探险队占卜师，且两者会同时死去，则它们的异能都会触发。
-

冰冻攫

{二}{蓝}

瞬间

横置目标生物。其操控者磨两张牌。该生物于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。（*他将其牌库顶的两张牌置入其坟墓场。*）

抓一张牌。

- 如果在冰冻攫试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。没有牌手会磨牌或抓牌，该生物也不会不能重置。如果目标合法，但是冰冻攫没有横置它（最有可能的原因是它已横置），则冰冻攫的其余效应仍会生效：该生物于其操控者的下一个重置步骤中不能重置，该牌手磨两张牌，且你抓一张牌。

璃池拟态妖

{二}{蓝}

生物 ~ 变形兽 / 浪客

0/0

你可以使璃池拟态妖当成任一由你操控的生物之复制品来进入战场，但它额外具有「变形兽 / 浪客」此两个类别。

////

璃池湖岸

地

璃池湖岸须横置进战场。

{横置}: 加{蓝}。

- 璃池拟态妖所复制的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），但它会额外具有变形兽与浪客这两种类别。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。最值得一提的是，如果它所复制的生物本来不是生物，则它也不会是生物。
- 如果璃池拟态妖不是生物（最有可能的原因是它复制的生物只是在短时间是生物），则它不会具有变形兽与浪客这两种类别，就算它之后再变成生物也是如此。
- 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璃池拟态妖），则璃池拟态妖进战场时，会是所选的生物已经复制的样子。
- 如果另一个生物成为了璃池拟态妖的复制品，则该生物也会是变形兽 / 浪客。
- 如果所选择的生物是个衍生物，则璃池拟态妖会复制将该衍生物放进战场的效应原本所注明的特征。在此情况下，璃池拟态妖不会成为衍生物。
- 当璃池拟态妖进战场时，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「[此生物]进战场时上面有...」的异能也都会生效。

- 如果璃池拟态妖因故与另一个生物同时进战场，则璃池拟态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。

预言铭文

{三}{蓝}

法术

增幅{二}{蓝}{蓝}

选择一项。如果此咒语已增幅，则改为选择任意数量的选项。

- 将至多两个目标生物移回其拥有者手上。
 - 占卜 2，然后抓两张牌。
 - 目标牌手派出一个 X/X 蓝色虚影衍生生物，X 为其手牌数量。
- 如果你增幅了预言铭文，你不能多次选择同一模式。
 - 如果你选择了多个模式，则按照牌面上印制的顺序来依次执行。在模式两两之间不会发生任何事情，也没有牌手能有所行动。所有在此期间触发的异能，都会等到咒语完成结算后才进入堆叠。
 - 如果其中任意目标已成为不合法，则剩余的目标仍会受到对应的影响。如果你为预言铭文指定了目标，且所有目标都已成为不合法，则预言铭文不会结算。如果此时你也选择了第二个模式，则你不会占卜 2，也不会抓两张牌。
 - X 的数值会于预言铭文结算到第三个模式时决定。一旦数值确定，就算该牌手的手牌数量发生变化，X 的数值也不会改变。

没入狂搅

{一}{蓝}

瞬间

增幅{一}{蓝} (你施放此咒语时可以额外支付 {一}{蓝}。)

将目标非地永久物移回其拥有者手上。如果此咒语已增幅，则抓一张牌。

- 如果在没入狂搅试图结算时，该目标非地永久物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。如果它已增幅，你不会抓牌。
-

镜像法师杰斯
{一}{蓝}{蓝}
传奇鹏洛客 ~ 杰斯
4

增幅{二}

当镜像法师杰斯进战场时，若杰斯已增幅，则派出一个为镜像法师杰斯之复制品的衍生物，但它不是传奇，且起始忠诚为 1。

+1: 占卜 2。

0: 抓一张牌并展示之。从镜像法师杰斯上移去若干忠诚指示物，其数量等同于该牌的总法术力费用。

- 杰斯的触发式异能所派出的衍生物，就只会复制杰斯上所印制的东西而已。它不会复制杰斯上面指示物的数量，或是其他改变了其颜色、类别等等的非复制效应。它进战场时上面有一个忠诚指示物。你在本回合中，每个杰斯上的忠诚异能你都可以起动，但都仅限起动一次。
- 杰斯的触发式异能派出的衍生物不具传奇此超类别，且其起始忠诚为 1（而非 4）。如果其他物件成为了该衍生物的复制品，则所成的复制品也不是传奇，且其起始忠诚也为 1。
- 你只能操控一个传奇的镜像法师杰斯，但在此之外你可以操控任意数量之镜像法师杰斯的非传奇复制品。
- 在结算杰斯最后一个异能的过程中，你必须在将所抓到的牌混进手上其他牌之前展示之。
- 如果牌手的某张手牌的法术力费用中包括{X}，则 X 视为 0。
- 如果有替代性效应更改了杰斯最后一个异能的抓牌动作，则你便不需展示任何牌，就算该效应是将该次抓牌替代为抓更多牌也是一样。在此情况下，也不需从杰斯上移去忠诚指示物。
- 如果所抓之牌的总法术力费用大于杰斯的忠诚，则你便从杰斯上移去所有忠诚指示物。在你能有所行动之前，他就会因状态动作而进入你的坟墓场。

息法师的支配

{X}{蓝}{蓝}{蓝}

法术

如果为此咒语目标的生物之操控者坟墓场中有八张或更多牌，则此咒语减少{三}来施放。

获得目标总法术力费用为 X 的生物之操控权。

- 施放息法师的支配之流程如下：先决定 X 的数值，然后选择总法术力费用为对应数值的生物，之后才会确定该咒语的费用 ~ 此时若符合条件，其费用便会减少{三}。此效应并不会减少咒语费用中{蓝}{蓝}{蓝}的部分。举例来说，如果你希望将一个总法术力费用为 2 的生物指定为咒语目标，且其操控者的坟墓场中有八张牌，则你仍需支付{蓝}{蓝}{蓝}。
- 如果战场上的生物之法术力费用中包含{X}，则 X 视为 0。
- 一旦息法师的支配结算，该操控效应便会一直持续，直到该生物离开战场或你输掉这盘游戏为止。它不会在回合结束时终止。

风幻大师

{二}{蓝}{蓝}

生物 ~ 史芬斯 / 法师

1/4

飞行

当风幻大师进战场时，抓两张牌，然后弃一张牌。

每当你施放瞬间，法术或法师咒语时，你可以使风幻大师的基础力量与防御力成为 4/1 或 1/4 直到回合结束。

- 于风幻大师的异能触发时，你还不用为其决定力量和防御力。而是等到异能结算时，才需选择是要让风幻大师成为 4/1、1/4 还是不改变其力量和防御力。
- 先前将风幻大师的力量和 / 或防御力设定为特定值的效应，都会被其异能盖掉。不过，如果此类效应是在该异能结算之后才开始生效，则它又会盖掉该异能的效应，将对应的特征设为其他数值。
- 至于会改变风幻大师之力量或防御力，但并非将其设为特定值的效应，则不论其是在何时开始，都会继续对新的基础力量和防御力生效。而会改变其力量和防御力的指示物，也会如此生效。
- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此风幻大师受到的非致命伤害，可能会因为在该回合中你改变其基本防御力而变成致命伤害。

矫捷探陷人

{一}{蓝}

生物 ~ 人类 / 浪客

2/1

如果本回合中有另一个僧侣，浪客，战士或法师在你的操控下进战场，则矫捷探陷人不能被阻挡。

在你回合的战斗开始时，若你的冒险团满编，则由你操控的生物获得「每当此生物对任一牌手造成战斗伤害时，抓一张牌」直到回合结束。

- 矫捷探陷人第一个异能检查的，就只是本回合稍早时段是否有永久物在你的操控下进战场，且其进战场时是否具有冒险团生物类别之一。如果进战场的物件是在该回合的稍后时段才获得相应类别，则该异能不会生效。但如果是物件先进战场而后不受你操控的情况，则该异能会继续生效。至于该物件进战场时你是否操控矫捷探陷人，则并不重要。
 - 矫捷探陷人第二个异能只影响它结算时由你操控的生物。于该回合稍后时段才受你操控的生物不会获得该触发式异能。
 - 在矫捷探陷人第二个异能结算后，由你操控的生物于该回合的剩余时段内都会具有该触发式异能，就算该回合稍后时段你的冒险团不再满编也是一样。
-

醒转浪涛

{二}{蓝}

生物 ~ 元素

0/5

每当你施放已增幅的咒语时，醒转浪涛的基础力量与防御力为 5/5 直到回合结束。

- 先前将醒转浪涛的力量和 / 或防御力设定为特定值的效应，都会被其异能盖掉。不过，如果此类效应是在该异能结算之后才开始生效，则它又会盖掉该异能的效应，将对应的特征设为其他数值。
- 至于会改变醒转浪涛之力量或防御力，但并非将其设为特定值的效应，则不论其是在何时开始，都会继续对新的基础力量和防御力生效。而会改变该生物力量或防御力的指示物也会如此生效。

重建海户

{四}{蓝}{蓝}{蓝}

法术

抓若干牌，其数量等同于你的手牌数量加一。在本盘游戏接下来的时段，你的手牌数量没有上限。

/////

新生海户

地

于新生海户进战场时，你可以支付 3 点生命。如果你未如此作，则它须横置进战场。

{横置}: 加{蓝}。

- 如果于重建海户结算时，你没有手牌，则你抓一张牌。

海户唤雷师

{一}{蓝}

生物 ~ 人类 / 法师

2/1

增幅{四}{蓝}

当海户唤雷师进战场，本回合中，当你施放你的下一个总法术力费用等于或小于 2 的瞬间或法术咒语时，将它复制。若海户唤雷师已增幅，则改为将该咒语复制两次。你可以为每个复制品选择新的目标。

- 海户唤雷师的延迟触发式异能会复制任何瞬间或法术咒语，而不仅限于具有目标者。
- 就算在产生延迟触发式异能之前，海户唤雷师就已离开战场，该延迟触发式异能也仍能产生复制品。
- 就算触发海户唤雷师之延迟触发式异能的咒语在该异能结算之前就被反击，该延迟触发式异能也仍能产生复制品。该复制品将会比原版咒语先一步结算。
- 该复制品的目标将与原版咒语相同，除非你选择新的目标。你可以改变任意数量的目标，不论全部改变或部分改变都行。新的目标必须合法。

- 如果所复制的咒语具有模式（也就是说，它注记着「选择一项～」或类似者），则复制品的模式会与原版咒语相同。你不能选择其他的模式。
- 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。如果复制了该咒语，则复制品X的数值与原版相同。
- 你不能选择去支付该复制品的任何额外费用。不过，会基于替原版咒语所支付的任何额外费用而产生的效应都会被复制，就好像每个复制品都支付过同样的费用一样。特别一提，如果原版咒语已增幅，则复制品也会是已增幅。
- 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。

海床伏击客

{二}{蓝}

生物～人鱼 / 浪客

2/3

{四}{蓝}：海床伏击客得+1/+0直到回合结束，且本回合不能被阻挡。你冒险团中每有一个生物，此异能便减少{一}来起动。（冒险团由僧侣、浪客、战士和法术师组成，每种类别至多只计入一个。）

- 一旦有生物已阻挡海床伏击客，此时再起动其异能，也不会使它成为未受阻挡，亦不会将该进行阻挡的生物移出战斗。
- 你可以多次起动海床伏击客的异能，就算它本回合已不能被阻挡也是一样。

稳步渗透客

{三}{蓝}

生物～人鱼 / 浪客

2/3

横置另一个由你操控且未横置的浪客：稳步渗透客本回合不能被阻挡。

每当稳步渗透客对任一牌手造成战斗伤害时，抓一张牌。

- 支付稳步渗透客之起动式异能费用时，你可以横置任一个由你操控且未横置的浪客；这包括了并未在自己最近的一回合开始时持续操控的浪客。
- 一旦有生物已阻挡稳步渗透客，此时再起动后者的第一个异能也不会使其成为未受阻挡，亦不会将该进行阻挡的生物移出战斗。

跃空窃贼

{一}{蓝}

生物~人鱼 / 浪客

2/1

增幅{X}X 不能为 0。 (*你施放此咒语时可以额外支付 {X}。*)

飞行

当跃空窃贼进战场时，若它已增幅，则获得目标总法术力费用等于或小于 X 的神器之操控权。若该神器是武具，则将它装备在跃空窃贼上。

- 如果该武具无法装备在跃空窃贼上（最有可能的原因是在其触发式异能结算前跃空窃贼已离开战场），则它会留在当前装备它的东西上，或是保持未装备的状态（若其当前未装备）。
- 跃空窃贼的异能可以指定已经由你操控的神器为目标。如果它是武具，你能将它装备在跃空窃贼上。
- 跃空窃贼产生之改变操控权的效应会一直持续下去。该效应不会在清除步骤中消除，且就算跃空窃贼离开战场，其效应也不会终止。不过在多人游戏中，此效应会因你离开游戏而终止。

御风法师

{二}{蓝}

生物~人类 / 法师

2/2

飞行

每当你施放瞬间，法术或法师咒语时，你可以抓一张牌。若你如此作，则弃一张牌。

- 你是在御风法师的最后一个异能结算过程中抓一张牌并弃一张牌。在这两个事件之间，没有牌手能有所行动，也不会发生任何事情。

筑拉波斗客

{蓝}

生物~人类 / 浪客

1/1

闪现

当筑拉波斗客进战场时，至多一个目标生物得 -2/-0 直到回合结束。其操控者磨两张牌。 (*他将其牌库顶的两张牌置入其坟墓场。)*

- 如果在筑拉波斗客的异能试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此异能不会结算。没有牌手会磨两张牌。
-

黑色

取物专家

{一}{黑}

生物 ~ 人类 / 浪客

1/2

当取物专家进战场时，目标对手从其手上展示若干牌，其数量等同于你冒险团中的生物数量。你从中选择一张。该牌手弃掉该牌。（冒险团由僧侣、浪客、战士和法术师组成，每种类别至多只计入一个。）

- 如果于取物专家的异能结算时，你的冒险团中没有生物，则该目标对手不需展示牌，你也不会选择任何牌。

艾格丁觉醒

{X}{黑}{黑}{黑}

法术

选择任意数量目标在你坟墓场中的生物牌，其总法术力费用须各不相同且均须等于或小于 X。将它们从该处移回战场。

////

地底墓穴艾格丁

地

于地底墓穴艾格丁进战场时，你可以支付 3 点生命。

如果你未如此作，则它须横置进战场。

{横置}: 加{黑}。

- 举例来说，如果 X 为 3，则你可以指定至多四张生物牌为目标：总法术力费用分别为 3、2、1、0 的生物牌各一张。
- 如果艾格丁觉醒的 X 为 0，则你仍能指定一个目标：总法术力费用为 0 的生物牌。
- 如果牌手坟墓场中某张牌的法术力费用中包含{X}，则该牌的 X 视为 0。

血侯饥渴

{黑}

法术

增幅{二}{黑}（你施放此咒语时可以额外支付 {二}{黑}。）

消灭目标总法术力费用等于或小于 2 的生物或鹏洛客。

如果此咒语已增幅，则改为消灭目标生物或鹏洛客。

- 如果战场上的生物或鹏洛客之法术力费用中包含{X}，则 X 视为 0。
-

诱人珍品

{四}{黑}

法术

你冒险团中每有一个生物，此咒语便减少{一}来施放。

(冒险团由僧侣、浪客、战士和法术师组成，每种类别至多只计入一个。)

从你的牌库中搜寻一张牌，将它置于你手上，然后将你的牌库洗牌。如果你的冒险团满编，则你可以从你手上施放一个总法术力费用等于或小于4的咒语，且不需支付其法术力费用。

- 如果你的冒险团满编，且希望以诱人珍品的效应来施放咒语，则你是在结算诱人珍品的过程中，完成搜寻牌张之后如此作。你不能等到本回合内稍后时段再施放。以此法施放的牌不会受到牌张类别的施放时机限制。
- 你可以施放你刚搜寻的那张牌。
- 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。

恶魔信徒

{二}{黑}

生物 ~ 人类 / 僧侣

3/1

当恶魔信徒进战场时，每位牌手各牺牲一个生物或鹏洛客。

- 于该触发式异能结算时，首先由轮到该回合的牌手选择一个由其操控的生物或鹏洛客，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所选的生物和 / 或鹏洛客。
- 你可以为恶魔信徒的异能牺牲其本身。

最终血侯哲娜

{三}{黑}{黑}

传奇生物 ~ 吸血鬼 / 僧侣

4/4

飞行

每当最终血侯哲娜攻击时，防御牌手选择你坟墓场中的一张非传奇生物牌。你将该牌移回战场，且其上额外有一个+1/+1指示物。该生物额外具有吸血鬼此类别。

- 如果哲娜攻击鹏洛客，则该鹏洛客的操控者是防御牌手。
- 「防御牌手选择一张牌」与「你将该牌放进战场」这两件事都是在哲娜异能结算的过程中一并完成。在这个事件之间，没有牌手能有所行动。
- 由于已同时宣告完所有攻击生物，因此所移回的生物不能在它移回之当次战斗中进行攻击，就算它具有敏捷异能也是一样。
- 就算哲娜离开战场，所移回的生物仍会额外具有吸血鬼此类别。

哲娜的断音客

{五}{黑}

生物 ~ 吸血鬼 / 浪客

3/2

当哲娜的断音客进战场时，目标由对手操控的生物得-X/-X直到回合结束，X为你冒险团中的生物数量。

(冒险团由僧侣、浪客、战士和法术师组成，每种类别至多只计入一个。)

- X的数值会于哲娜的断音客最后一个异能结算时决定。一旦数值确定，就算该回合稍后时段你冒险团中生物的数量发生变化，X的数值也不会改变。

喂饱虫群

{一}{黑}

法术

消灭目标由对手操控的生物或结界。你失去等同于该永久物之总法术力费用的生命。

- 如果在喂饱虫群试图结算时，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），则你会失去生命。
- 利用该永久物最后在战场时的总法术力费用，来确定你会失去的生命数量。
- 如果战场上的永久物之法术力费用中包含{X}，则X视为0。

赫嘎缠蟒

{二}{黑}

生物 ~ 蛇

0/0

赫嘎缠蟒进战场时上面有两个+1/+1指示物。

每个由你操控且其上有+1/+1指示物的生物均具有威慑异能。*(具威慑异能的生物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。

赫嘎撕咬

{二}{黑}{黑}

瞬间

如果任一对手未操控基本地，则此咒语减少{一}来施放。

消灭目标生物。

////

赫嘎巢坑

地

赫嘎巢坑须横置进战场。

{横置}: 加{黑}。

- 赫嘎撕咬的第一个异能最多只能将费用减少{一}，就算你有两位对手未操控基本地也是如此。只要有至少一位对手未操控基本地，则不论是否有其他对手操控了基本地，该异能就能够减少费用。
- 不论该未操控基本地的牌手是不是被指定为赫嘎撕咬目标生物的操控者，赫嘎撕咬的异能都能减少费用。

毁灭铭文

{二}{黑}

法术

增幅{二}{黑}{黑}

选择一项。如果此咒语已增幅，则改为选择任意数量的选项。

- 目标对手弃两张牌。
 - 将目标总法术力费用等于或小于 2 的生物牌从你的坟墓场移回战场。
 - 消灭目标总法术力费用等于或小于 3 的生物。
- 如果你增幅了毁灭铭文，你不能多次选择同一模式。
 - 如果你选择了多个模式，则按照牌面上印制的顺序来依次执行。在模式两两之间不会发生任何事情，也没有牌手能有所行动。所有在此期间触发的异能，都会等到咒语完成结算后才进入堆叠。
 - 如果其中任意目标已成为不合法，则剩余的目标仍会受到对应的影响。
 - 如果牌手坟墓场中的牌或战场上的生物法术力费用中包括{X}，则 X 视为 0。
 - 由于你是在施放咒语的同时一并指定目标，因此你不能用毁灭铭文移回一张生物牌后再消灭该生物。
-

砾岩塑芜土

{一}{黑}

结界~灵气

结附于地

当砾岩塑芜土进战场时，抓一张牌。

所结附的地失去所有地类别和异能，且具有「{横置}:
加{无}」与「{横置}」，支付 1 点生命：加任意一点颜
色的法术力。」

- 如果在砾岩塑芜土试图结算时，该目标地已经是不合法目标，则此咒语不会结算。它不会进入战场，你也不会因此抓牌。
 - 所结附的地会失去它的地类别，但会保留原有的其他牌张类别（例如神器）和超类别（例如基本或传奇）。
-

马拉奇血僧

{一}{黑}

生物~吸血鬼 / 僧侣

2/1

当马拉奇血僧进战场时，每位对手各失去 X 点生命，
且你获得 X 点生命，X 为你冒险团中的生物数量。

*（冒险团由僧侣、浪客、战士和法术师组成，每种类
别至多只计入一个。）*

- 在双头巨人游戏中，马拉奇血僧的异能会让对手队伍失去两倍于 X 的生命，且你获得 X 点生命。
-

马拉奇再生

{黑}

瞬间

选择目标生物。你失去 2 点生命。直到回合结束，该
生物获得「当此生物死去时，将它在其拥有者的操控
下横置移回战场。」

////

马拉奇泥沼

地

马拉奇泥沼须横置进战场。

{横置}: 加{黑}。

- 如果在马拉奇再生试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你不会失去 2 点生命。
 - 马拉奇再生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。
-

劫掠芜土僧

{二}{黑}

生物~吸血鬼 / 僧侣

3/2

每当你获得生命时，每位对手各失去 1 点生命。

- 在双头巨人游戏中，劫掠芜土僧的异能会让对手队伍失去 2 点生命。
-

汲取心灵

{二}{黑}

法术

目标对手弃两张牌，磨一张牌，并失去 1 点生命。你获得 1 点生命。（磨一张牌的流程是牌手将其牌库顶的牌置入其坟墓场。）

- 如果该目标对手只能弃一张牌或无法弃牌，则其仍会磨一张牌并失去 1 点生命，且你会获得 1 点生命。
-

夜盗清理客

{一}{黑}{黑}

生物~吸血鬼 / 浪客

1+*/3

飞行，死触，系命

夜盗清理客的力量等同于所有对手坟墓场中牌的牌张类别数量加 1。（坟墓场中的牌只有正面之特征。）

- 设定夜盗清理客力量之异能会在所有区域生效，而不是只在战场上。
 - 夜盗清理客计算的是牌张类别之数量，而不是牌的数量。如果所有对手的坟墓场中就只有一张神器生物牌，夜盗清理客会是 3/3。如果所有对手坟墓场中的牌就只有十张神器牌和十张生物牌，夜盗清理客也只会是 3/3。
 - 坟墓场中的牌上出现之牌张类别包括神器、生物、结界、瞬间、地、鹏洛客以及法术。传奇、基本和雪境属于超类别，不是牌张类别；吸血鬼和浪客则属于副类别，也不是牌张类别。
-

尼麻纳掠袭客

{三}{黑}

生物~人类 / 浪客

3/4

只要任一对手的坟墓场中有八张或更多牌，尼麻纳掠袭客便得+1/+0 且具有威慑异能。（它只能被两个或更多生物阻挡。）

- 一旦有单个生物已阻挡尼麻纳掠夺客，此时再让后者获得威慑异能，也不会使其成为未受阻挡，亦不会将前者生物移出战斗。

侏界血欲

{一}{黑}

瞬间

目标由你操控的生物获得不灭异能直到回合结束。如果该生物上有+1/+1指示物，则抓一张牌。（伤害与注明「消灭」的效应不会将该生物消灭。）

- 如果在侏界血欲试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。如果该目标上有+1/+1指示物，你也不会抓牌。

皮拉卡猎捕

{二}{黑}

法术

目标对手展示其手牌。你选择其中一张总法术力费用等于或大于3的牌。该牌手弃掉该牌。

////

皮拉卡洞窟

地

皮拉卡洞窟须横置进战场。

{横置}: 加{黑}。

- 如果牌手的某张手牌的法术力费用中包括{X}，则X视为0。

虫群后裔

{三}{黑}{黑}

生物~吸血鬼/僧侣

3/3

飞行

每当你获得生命时，在虫群后裔上放置一个+1/+1指示物。

- 如果在虫群后裔受到致命伤害的同时，你获得了生命，则它的异能还来不及在其上放置+1/+1指示物，它就已经死去。
-

空境祸害

{一}{黑}

生物 ~ 恶魔

/

增幅{四}{黑}

当你施放此咒语时，若它已增幅，则每位牌手各失去一半数量的生命，小数点后进位。

空境祸害的力量和防御力各等同于 20 减去牌手中总生命最高者的数值。

- 设定空境祸害的力量和防御力之异能会在所有区域生效，而不是只在战场上。
- 如果牌手中总生命最高者的数值大于 20，则由于 20 减去该数值的差为负数，因此空境祸害的力量和防御力也会是负数。
- 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。特别一提，空境祸害可能会因其触发式异能结算，而使得其防御力在该咒语结算并进入战场之前从小于 0 变成大于 0。
- 在双头巨人游戏中，空境祸害会让每支队伍各失去等同于「一半数量的生命，小数点后进位」此数值两倍的生命，即是会失去等同于当前总生命之数值（若其为偶数）或该数值加 1（若当前总生命为奇数）的生命。这会使得这盘游戏以平局告终。

黯影刺棘客

{二}{黑}

生物 ~ 吸血鬼 / 浪客

1/4

横置另一个由你操控且未横置的浪客：黯影刺棘客获得死触异能直到回合结束。

每当黯影刺棘客对任一牌手造成战斗伤害时，该牌手磨三张牌。（他将其牌库顶的三张牌置入其坟墓场。）

- 支付黯影刺棘客之第一个异能的费用时，你可以横置任一个由你操控且未横置的浪客；这包括了你并未在自己最近的一回合开始时持续操控的浪客。

黯影裁定

{三}{黑}{黑}

法术

放逐战场上所有总法术力费用等于或小于 3 之生物和鹏洛客，以及所有坟墓场中的所有总法术力费用等于或小于 3 之生物和鹏洛客牌。

- 如果战场上的永久物或你坟墓场中的牌之法术力费用中包括{X}，则 X 视为 0。
-

空境阴魂

{一}{黑}

生物 ~ 阴魂

3/1

增幅{二}{黑}

空境阴魂不能进行阻挡。

如果空境阴魂已增幅，则它进战场时上面有两个+1/+1 指示物。

地落~ 每当一个地在你的操控下进战场时，若空境阴魂在你的坟墓场，且当前是你的回合，则本回合中，你可以从你的坟墓场中施放它。

- 空境阴魂的地落异能，只有于地进战场之后的时点，空境阴魂就已经在你的坟墓场中才会触发。
- 当你以空境阴魂地落异能之许可施放它时，仍必须遵守它的正常施放时机的许可条件与限制。你必须支付其法术力费用（或替代性费用，若有其他效应提供了这类费用的话）。当你以此法施放它时，可以支付其增幅费用。
- 在你从你的坟墓场中施放空境阴魂后，它便视为一个全新物件，就算它当回合稍后时段再度回到你的坟墓场，先前的地落异能所赋予之许可也不会再度对它生效。如果它回到你的坟墓场，你需要设法再让一个地在你的操控下进战场，才能再度施放它。

空境影猫

{三}{黑}

生物 ~ 猫 / 惊惧兽

3/3

{一}{黑}，牺牲另一个生物：在空境影猫上放置一个+1/+1 指示物。

每当一个由你操控且其上有+1/+1 指示物的生物死去时，抓一张牌。

- 如果空境影猫本身上面有+1/+1 指示物，且它死去，则它的最后一个异能会触发。
 - 如果空境影猫与另一个由你操控且其上有+1/+1 指示物的生物同时死去，则其最后一个异能会因该生物触发。
 - 每次空境影猫最后一个异能结算时，你都只会抓一张牌，不论死去的生物上有多少个+1/+1 指示物都是一样。
 - 如果其上有+1/+1 指示物是因为得到过量-1/-1 指示物而死去，则由于指示物抵消与该生物死去这两件事是同时发生，因此空境影猫最后一个异能会触发。
-

粉碎灵魂

{二}{黑}

瞬间

每位对手各牺牲一个生物或鹏洛客，且须是由其操控的生物和鹏洛客中总法术力费用最高者。

- 于粉碎灵魂结算时，首先轮到该回合的对手（如果当前是你的回合，则为依照回合顺序接下来轮到对手）从由其操控的生物和鹏洛客中选择一个总法术力费用最高者，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选的永久物。

暗中一击

{一}{黑}

瞬间

选择一项或都选~

- 目标生物得-1/-1直到回合结束。
- 在目标生物上放置一个+1/+1指示物。

- 如果决定两个模式都选，且在暗中一击结算前，其中一个目标已经是不合法目标，则另一个目标仍会受到对应影响。

葬望魔塔博锐

{二}{黑}

传奇生物~ 恶魔 / 僧侣

2/2

飞行

只要葬望魔塔博锐上有五个或更多+1/+1指示物，它便具有系命异能。

每当另一个由你操控且非衍生物的生物死去时，在塔博锐上放置一个+1/+1指示物。若该死去的生物是僧侣，你可以抓一张牌。若你如此作，则你失去1点生命。

- 如果塔博锐与另一个非衍生物的生物同时受到致命伤害，则塔博锐的最后一个异能还来不及在其上放置+1/+1指示物，它就已经死去。
 - 如果塔博锐与另一个非衍生物的僧侣同时死去，则虽然这样当它最后一个异能结算时，你不会在任何东西上放置+1/+1指示物，但仍能抓一张牌。如果你如此作的话，也仍会失去1点生命。
-

墓地逼令

{四}{黑}{黑}

法术

你冒险团中每有一个生物，此咒语便减少{一}来施放。

(冒险团由僧侣、浪客、战士和法师组成，每种类别至多只计入一个。)

将目标生物牌和至多一张目标僧侣，浪客，战士或法师生物牌从你的坟墓场移回战场。

- 墓地逼令的第一个目标，不必具有冒险团之生物类别之一。
-

座孚汲取

{四}{黑}{黑}

法术

每位对手各失去 4 点生命，且你获得 4 点生命。

////

座孚血沼

地

座孚血沼须横置进战场。

{横置}: 加{黑}。

- 在双头巨人游戏中，座孚汲取会让对手队伍失去 8 点生命，且你获得 4 点生命。
-

红色

热诚电流术士

{二}{红}

生物 ~ 人类 / 法师

3/2

当热诚电流术士进战场时，你冒险团中每有一个生物，

便加{红}。*(冒险团由僧侣、浪客、战士和法师组成，每种类别至多只计入一个。)*

- 热诚电流术士的异能会用到堆叠，牌手能作出回应。由于该异能不是因法术力异能事件而触发，所以它不是法术力异能。
-

涤地野火

{一}{红}

法术

消灭目标地。其操控者可以从其牌库中搜寻一张基本牌，将之横置放进战场，然后将其牌库洗牌。

抓一张牌。

- 如果在涤地野火试图结算时，该目标地已经是不合法目标，则此咒语不会结算。没有牌手会搜寻基本牌，你也不会抓牌。如果该目标仍合法，但未被消灭（最有可能的原因是它具有不灭异能），则其操控者仍会搜寻基本牌，且你也会抓牌。
-

探险队斗士

{二}{红}

生物~人类 / 战士

2/3

只要你操控另一个战士，探险队斗士便得+2/+0。

- 只要你操控有战士，探险队斗士就会因其异能得到加成，但无论你操控多少个前述生物，都只会得+2/+0。
-

炎刃冲锋鬼

{红}

生物~鬼怪 / 战士

1/1

只要炎刃冲锋鬼佩带武具，它便具有敏捷异能。
当炎刃冲锋鬼死去时，它对任意一个目标造成伤害，
其数量等同于前者的力量。

- 会检查炎刃冲锋鬼在战场上已知的最后存在状况来决定其力量。如果其力量等于或小于0，则其异能没有效果。
-

生裂法师

{一}{红}

生物~鬼怪 / 法师

2/1

当生裂法师进战场时，你可以弃一张牌。若你如此作，
则抓一张牌。

- 在结算生裂法师的异能时，你不能弃多张牌。
-

哥马法达先锋

{一}{红}

生物~人类 / 战士

2/2

每当哥马法达先锋攻击时，选择目标由对手操控且力量等于或小于由你操控之战士数量的生物。该生物本回合不能进行阻挡。

- 只有于哥马法达先锋的异能进入堆叠及该异能结算时，才会检查该目标生物的力量与由你操控的战士数量。如果在异能结算之后，该生物的力量才变大，则它依旧不能进行阻挡。
- 该目标生物是什么东西都不能阻挡，而不仅限于哥马法达先锋。

葛塔捕虫士

{一}{红}

生物 ~ 鬼怪 / 战士

1/2

践踏

每当葛塔捕虫士攻击时，你冒险团中每有一个生物，它便得+1/+0直到回合结束。（冒险团由僧侣、浪客、战士和法术师组成，每种类别至多只计入一个。）

- 加成大小会于葛塔捕虫士的异能结算时决定。一旦数值确定，就算该回合稍后时段你冒险团中的生物数量发生变化，加成的大小也不会改变。

葛塔夜奔客

{二}{红}

生物 ~ 鬼怪 / 浪客

2/3

每当葛塔夜奔客对任一牌手造成战斗伤害时，放逐你的牌库顶牌。本回合中，你可以使用该牌。

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

无度狂怒

{一}{红}

瞬间

目标生物得+3/+2直到回合结束。占卜1。

- 如果在无度狂怒试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你不会占卜1。
-

卡加凶汉

{一}{红}

生物 ~ 人类 / 战士

3/1

懦夫不能阻挡战士。

{一}: 选择一项, 且不得是本回合中此前选过的 ~

- 卡加凶汉得+1/+1 直到回合结束。
- 目标生物成为懦夫直到回合结束。
- 目标战士获得践踏异能直到回合结束。

- 一旦有生物已阻挡某战士, 再将前者变成懦夫也不会将它移出战斗, 或令该战士成为未受阻挡。
 - 如果你操控两个或更多卡加凶汉, 则需为每一个分别记录该回合中已选过哪些模式。
-

克卒怒火

{二}{红}

瞬间

牺牲一个生物, 以作为施放此咒语的额外费用。

克卒怒火对任意一个目标造成伤害, 其数量等同于所牺牲之生物的力量。

////

克卒山崖

地

克卒山崖须横置进战场。

{横置}: 加{红}。

- 会检查所牺牲的生物在战场上已知的最后存在状况来决定其力量。
 - 施放克卒怒火时, 你必须牺牲正好一个生物。你无法不牺牲生物就施放此咒语, 且你也不能牺牲一个以上的生物。
 - 要等到施放完此咒语、支付完其所有费用之后, 牌手才能回应之。没人能试图影响你所牺牲的生物来让你无法施放此咒语。
-

地脉暴君

{二}{红}{红}

生物 ~ 龙

4/4

飞行

你不会因步骤与阶段结束失去未用尽的红色法术力。

当地脉暴君死去时, 你可以支付任意数量的{红}。当你如此作时, 它对任意一个目标造成等量的伤害。

- 于地脉暴君在战场上期间, 你能将红色法术力一直留在你的法术力池中。这意味着, 如果你在某个步骤或阶段中将一点红色法术力加到你的法术力池中, 则你可以等到后续步骤或阶段 (甚至后续回

合)中再用这点红色法术力来支付费用。其他种类的法术力仍会随着每个步骤和阶段结束而从你的法术力池中清空。

- 如果你加入法术力池的红色法术力附有限制条件或额外效应(举例来说,探险本营所产生的红色法术力),则不论你是在什么时候用这点法术力来支付费用,其限制条件或额外效应都会生效。
- 一旦地脉暴君离开战场,你法术力池中的红色法术力便会如常在步骤或阶段结束时情况,因此你得在当前步骤或阶段结束之前尽量用掉你法术力池中剩余的红色法术力。但就算你没用尽,除了会失去这些法术力之外,你也不会因此受到其他负面影响。
- 地脉暴君的最后—个异能进堆叠时不指定目标。你可以于该异能结算过程中支付任意数量的红色法术力,包括利用你此前未用尽的法术力来支付。若你如此作,便会触发一个新的异能,此时你需要指定目标令其受到等量的伤害。这类效应与注记「若你如此作...」之异能的区别是:在决定支付法术力费用之后,实际造成伤害之前,牌手仍有机会来施放咒语和起—动异能。

岩浆联能师

{—}{红}

生物~人类/法师

1/3

只要你的坟墓场中有四张或更多瞬间和/或法术牌,岩浆联能师便得+3/+1。

{横置},弃—张牌:放逐你牌库顶的两张牌,然后选择其中—张。本回合中,你可以使用该牌。

- 只要你坟墓场中有至少四张瞬间与法术牌,岩浆联能师就会因其异能得到加成,但无论你的坟墓场中瞬间与法术牌的数量比四张多出多少,都只会得+3/+1。
- 虽然你是在结算岩浆联能师异能的过程中,就需决定本回合能够使用哪张牌,但在你实际使用它时,仍需遵循该牌的正常使用时机之许可和限制。如果它是地,则除非你有可使用地数,否则你不能使用它。
- 以此法施放咒语时,你仍需支付其所有费用,包括额外费用。如果该咒语有替代性费用,你也可以选择支付该费用。
- 如果你未使用所选之已放逐的牌,则它会持续被放逐。不论你是否使用所选之牌,未选择的那张牌都会—直留在放逐区中。

阿库姆之怒穆朗格

{四}{红}{红}

传奇生物~牛头怪/战士

6/6

对每个由你操控的生物而言,它本回合中每攻击过—次,便得+1/+0。

地落~每当—个地在你的操控下进战场时,若当前是你的行动阶段,则在此阶段后额外多—个战斗阶段。在该次战斗开始时,重置所有由你操控的生物。

- 穆朗格第一个异能每回合都会检查每个生物攻击过几次。该生物在穆朗格进战场前就攻击过的次数，也会被此异能计算在内；一旦穆朗格离开战场，此异能就不再生效。
- 穆朗格第一个异能计算的是某生物攻击过的次数，而非它造成过伤害的次数。某生物在一回合中首度攻击时，相应的+1/+0 加成在当次战斗便会生效，并体现在战斗伤害中。
- 以「正进行攻击」状态进战场的生物在该次战斗中并不算是「攻击过」。穆朗格的异能不会将该次战斗计算在内。除非该生物同时具有敏捷异能，否则它也不能在当回合中的额外战斗阶段中进行攻击。
- 如果该地落异能是在你战斗前的行动阶段中结算，则额外多出的这个战斗阶段便会加在常规战斗阶段之前。你会在多出的这个战斗阶段开始时重置所有由你操控的生物，但在常规战斗阶段开始时就不会重置。
- 在这多出的战斗阶段之后，不会有额外的行动阶段。举例来说，如果该地落异能在你战斗后的行动阶段中结算了两次，则会在你的行动阶段后连续多出两个战斗阶段（在这每次战斗开始时都能重置你的生物），之后便直接来到你的终结阶段。

娜希丽的砾岩塑

{X}{红}{红}

法术

牺牲 X 个地。每以此法牺牲一个地，便抓一张牌。本回合中，你可以额外使用 X 个地。本回合中，由你操控的地须横置进战场。

- 你是要等到娜希丽的砾岩塑结算时，才需要牺牲地。一旦你如此作，则直到该咒语完成结算，没有牌手能有所行动。
- 如果 X 大于由你操控的地数量，则你牺牲所有由你操控的地。虽然你抓的牌数也会少于 X 张，但你仍能额外使用 X 个地。
- 娜希丽的砾岩塑之使用地的许可，会与其他让你额外使用地的效应累加，例如勇攀高峰。
- 对「除非满足某条件或支付某费用，否则该地须横置进战场」这类效应而言，如果该地会受娜希丽的砾岩塑影响，则就算你满足了该条件或支付了该费用，该地也会是横置进战场。

熔屑地狱兽

{四}{红}

生物 ~ 地狱兽

4/5

当熔屑地狱兽进战场时，你可以将一个由你操控的地移回其拥有者手上。当你如此作时，熔屑地狱兽向每位对手各造成 2 点伤害。

- 在结算熔屑地狱兽的异能时，你不能移回多个地，好让它造成更多伤害。
- 在双头巨人游戏中，熔屑地狱兽的异能会让对手队伍失去 4 点生命。

狂搅漩涡

{一}{红}

结界

在每位牌手的维持开始时，狂搅漩涡对其造成 1 点伤害。

每当任一牌手施放咒语，若施放该咒语时未支付过法术力，则狂搅漩涡对该牌手造成 5 点伤害。

{红}：本回合中，对手不能获得生命。

- 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。
- 起动狂搅漩涡的最后一个异能不会撤销在它结算前获得过的生命。
- 在双头巨人游戏中，狂搅漩涡的第一个异能会于每支队伍的维持中触发两次。每次触发都会对该队伍其中一位牌手造成 1 点伤害。

碎颅落岩

{X}{红}{红}

法术

碎颅落岩对至多两个目标生物和 / 或鹏洛客造成共 X 点伤害，你可以任意分配。如果 X 等于或大于 6，则改为碎颅落岩对它们造成共两倍于 X 数量的伤害，你可以任意分配。

////

锤岩隘口碎颅

地

于锤岩隘口碎颅进战场时，你可以支付 3 点生命。如果你未如此作，则它须横置进战场。

{横置}：加{红}。

- 你施放碎颅落岩时，便要分配这些伤害；而不是于它结算时。如果你选择了两个目标，则每个目标必须至少分配 1 点伤害。
- 如果 X 等于或大于 6，则你要分配两倍于 X 数量的伤害；不是分配 X 点伤害，而后再将伤害加倍。
- 如果碎颅落岩其中一个目标成为不合法，则原本的伤害分配方式依然适用，只是已成为不合法目标之生物不会受到伤害。

火热齐击

{一}{红}

瞬间

火热齐击对目标本回合中进行过阻挡的生物造成 4 点伤害。

- 当前正进行阻挡的生物，或是本回合稍早时段阻挡过，但现在未进行阻挡得生物，都可以被指定为火热齐击的目标。
- 消灭进行阻挡的生物，并不会让它原先所阻挡的生物成为未受阻挡。

偷袭向导

{红}

生物 ~ 鬼怪 / 浪客

1/1

{二}, {横置}: 目标力量等于或小于 2 的生物本回合不能被阻挡。

- 如果在偷袭向导的异能试图结算时，该目标生物的力量大于 2，则该异能不会结算。不过，如果反过来，是在该异能结算之后再将该生物的力量提升至 2 以上，则它该回合仍不能被阻挡。
- 一旦有力量等于或小于 2 的生物已被阻挡，偷袭向导的异能不会使其成为未受阻挡。

谪曲变节

{三}{红}{红}

法术

获得目标生物的操控权直到回合结束。重置该生物。

它获得敏捷异能直到回合结束。

////

谪曲遗迹

地

谪曲遗迹须横置进战场。

{横置}: 加{红}。

- 你可以指定任何生物为谪曲变节之目标，包括未横置的或是已经由你操控者。
- 就算获得某生物之操控权，也不会让你同时获得其上任何灵气或武具之操控权。

喷火勒嘎

{三}{红}

生物 ~ 蜥蜴

3/4

地落 ~ 每当一个地在你的操控下进战场时，喷火勒嘎向每位对手各造成 1 点伤害。

- 在双头巨人游戏中，喷火勒嘎的异能会让对手队伍失去 2 点生命。
-

同调咒艺

{四}{红}

瞬间

同调咒艺对目标生物造成 4 点伤害，并对该生物的操控者造成 X 点伤害，X 为你冒险团中的生物数量。

(冒险团由僧侣、浪客、战士和法术师组成，每种类别至多只计入一个。)

- 如果在同调咒艺试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。没有牌手会受到伤害。
-

折磨幽声

{一}{红}

法术

弃一张牌，以作为施放此咒语的额外费用。

抓两张牌。

- 施放折磨幽声时，你必须弃掉正好一张牌。你无法不弃牌就施放此咒语，且你也不能弃掉一张以上的牌。
-

瓦拉库醒转

{二}{红}

瞬间

将任意数量的牌从你手上置于你的牌库底，然后抓该数量加一的牌。

////

瓦拉库锻石场

地

瓦拉库锻石场须横置进战场。

{横置}: 加{红}。

- 你是在瓦拉库醒转结算时，才选择要将多少张牌置于你的牌库底。
 - 如果你将零张牌置于你的牌库底，则你会抓一张牌。
-

瓦拉库探险

{二}{红}

结界

地落~ 每当一个地在你的操控下进战场时，放逐你的牌库顶牌。于该牌持续放逐的时段内，你可以使用该牌。

在你的结束步骤开始时，若放逐区中有以瓦拉库探险放逐的牌，则将其置入其拥有者的坟墓场，然后瓦拉库探险向每位对手各造成等量的伤害。

- 你必须遵守所放逐的牌之正常施放时机的许可条件与限制。如果它是地，则除非你有可使用地数，否则你不能使用它。
 - 以此法施放咒语时，你仍需支付其所有费用，包括额外费用。如果该咒语有替代性费用，你也可以选择支付该费用。
 - 如果你以此法使用了一张牌，则它会离开放逐区并成为一件全新物件。如果它在该回合稍后时段回到放逐区，你也不能再次使用。
 - 如果你是以回应结束步骤触发式异能的方式来使用该牌，则该牌不会因此被置入你的坟墓场，且在计算要造成的伤害数量时，也不会将它包括在内。
 - 如果瓦拉库探险离开战场，则所有以它放逐的牌仍留在放逐区，且你仍能使用之。但结束步骤触发式异能不会触发，这些牌也不会因此被置入其拥有者的坟墓场。
 - 在双头巨人游戏中，每有一张置入其拥有者牌库中的牌，结束步骤触发式异能便会对手队伍失去2点生命。
-

绿色

团聚启程

{一}{绿}

法术

检视你牌库顶的五张牌。你可以展示其中的一张生物牌，并将它置于你手上。将其余的牌以随机顺序置于你的牌库底。如果你未以此法将牌置于手上，则抓一张牌。

- 如果你以此法抓牌，则抓上来的会是你将牌库顶五张牌放到牌库底后，现正在牌库顶上的那张牌。
-

远古育碧灵

{四}{绿}{绿}

生物 ~ 元素

5/7

延势

你可以从你的坟墓场中使用地牌。

如果进战场的地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。

- 远古育碧灵不会改变你能够使用这些地牌的时机。你每回合依旧只能使用一个地，而且只能在自己的行动阶段，拥有优先权，并且堆叠空着时使用。
- 远古育碧灵不会让你能够起动在你坟墓场中之地牌上的异能（例如循环）。
- 远古育碧灵会让你能够使用模式双面牌的地牌面，但你不能以此使用其非地面。
- 远古育碧灵的第三个异能，既会影响地本身所具有的进战场触发式异能，也会影响会在该地进战场时触发的其他触发式异能（例如地落异能）。这类触发式异能会以「当~」或「每当~」开头。
- 替代性效应不会受到远古育碧灵第三个异能的影响。这包括注记「于[此地]进战场时」生效的异能，以及注记该地进战场时上面有指示物的异能。
- 远古育碧灵的效应不是复制该触发式异能；它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。
- 并非只有叙述中明确提及「地」的触发事件才会受到影响。举例来说，对于注记着会于「每当一个生物在你的操控下进战场时」触发的异能，如果进战场的地同时也是个生物，则该异能会触发两次。
- 注记于「每当你使用地时」触发的异能不会额外触发。
- 利用永久物进入战场后的特征，来确定是否有触发式异能会多次触发，此时应将持续性效应纳入考量。举例来说，如果你操控荒野之魂艾莎娅，则进战场之非衍生物生物都会令相应的异能额外触发一次。
- 如果你操控两个远古育碧灵，则进战场的地会使异能触发三次，而非四次。三个远古育碧灵会使异能触发四次，四个则触发五次，以此类推。
- 如果与远古育碧灵同时进战场的地（包括有效应令远古育碧灵也是地、且它自己进战场的情况）会触发由你操控之永久物上的触发式异能，则该异能会额外触发一次。

荒野之魂艾莎娅

{三}{绿}{绿}

传奇生物 ~ 元素

/

荒野之魂艾莎娅的力量和防御力各等同于由你操控的
地数量。

由你操控且非衍生物的生物都是树林地，且仍具有原
本类别。（它们仍会受召唤失调影响。）

- 设定艾莎娅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。
- 只要艾莎娅在战场上，它就会受到本身第二个异能的影响，而使得其第一个异能计算它本身。
- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此艾莎娅受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中由你操控的地离开战场而变成致命伤害。
- 你不能将生物牌当作地牌来使用；你仍需将它们当作咒语来施放，然后它们会作为地（和其他原有类别）来进入战场。
- 具有树林此类别的地会具有「{横置}: 加{绿}。」这一固有法术力异能。

岩甲巴洛西
{五}{绿}
生物 ~ 野兽
6/6
增幅{二}{绿}
此咒语不能被反击。
辟邪，敏捷
如果岩甲巴洛西已增幅，则它进战场时上面有四个
+1/+1 指示物。

- 能够反击其他咒语的咒语或异能仍能以岩甲巴洛西为目标。当这类咒语或异能结算时，岩甲巴洛西不会被反击，但该反击咒语或异能具有的任何其他效应仍会如常生效。

不屈求生家
{一}{绿}
生物 ~ 人类 / 战士
1/1
当不屈求生家进战场时，在目标生物上放置一个
+1/+1 指示物。

- 不屈求生家可以指定其本身为其异能的目标。

丰足铭文
{一}{绿}
瞬间
增幅{二}{绿}
选择一项。如果此咒语已增幅，则改为选择任意数量的选项。

- 在目标生物上放置两个+1/+1 指示物。
- 目标牌手获得 X 点生命，X 为由其操控的生物中力量最大者的数值。
- 目标由你操控的生物与目标不由你操控的生物互斗。

- 如果你增幅了丰足铭文，你不能多次选择同一模式。
- 如果你选择了多个模式，则按照牌面上印制的顺序来依次执行。在模式两两之间不会发生任何事情，也没有牌手能有所行动。所有在此期间触发的异能，都会等到咒语完成结算后才进入堆叠。
- 如果其中任意目标已成为不合法，则剩余的目标仍会受到对应的影响。
- 如果你选择了第二个模式，且该目标牌手操控的所有生物力量均为负数，则该牌手不会获得或失去生命。
- 如果你为丰足铭文选择了最后一种模式，且于其结算时任一目标已经是不合法目标，则没有生物会造成或受到伤害。

虹彩角虫

{四}{绿}

生物 ~ 昆虫

3/4

在你的结束步骤开始时，你本回合中每在由你操控的生物上放置过一个+1/+1指示物，便派出一个1/1绿色昆虫衍生生物。

- 虹彩角虫的异能会计算你在由你操控的生物上放置过的+1/+1指示物数量，就算「放置指示物」此动作是发生在虹彩角虫进战场之前、受到指示物的生物已不在战场上或已不受你操控（甚或是在某些罕见情况下，受到指示物的生物已不再是生物），其异能也会将这些指示物计算在内。
- 如果有生物是以「上面有+1/+1指示物」的状态在你的操控下进战场，则虹彩角虫的异能会将这些指示物计算在内。
- 如果在你的结束步骤到来之前，虹彩角虫就已经离开战场，则它的异能根本不会触发。你不会派出任何衍生物。

坎尼伏击

{二}{绿}

瞬间

目标由你操控的生物与目标不由你操控的生物互斗。

（它们各向对方造成等同于本身力量的伤害。）

////

坎尼领地

地

坎尼领地须横置进战场。

{横置}: 加{绿}。

- 如果于坎尼伏击结算时，其中任一目标已经是不合法目标，则没有生物会造成或受到伤害。

莲花眼镜蛇

{一}{绿}

生物 ~ 蛇

2/1

地落~ 每当一个地在你的操控下进战场时，加一点任意颜色的法术力。

- 莲花眼镜蛇的异能会用到堆叠，牌手能作出回应。由于该异能不是因法术力异能事件而触发，所以它不是法术力异能。
-

妮莎的赞迪肯

{三}{绿}

结界 ~ 灵气

结附于地

所结附的地是 4/4，具敏捷与延势异能的元素生物。

它仍然是地。

当所结附的地死去时，将该地牌移回其拥有者手上。

- 妮莎的赞迪肯不会移除该地生物所具有的任何异能。
 - 先前将受影响的地生物之力量和 / 或防御力设定为特定值的效应，都会被妮莎的赞迪肯盖掉。不过，如果此类效应是在该异能结算之后才开始生效，则它又会盖掉该异能的效应，将对应的特征设为其他数值。
 - 至于会改变该地生物之力量或防御力，但并非将其设为特定值的效应，则不论其是在何时开始，都会继续对新的基础力量和防御力生效。而会改变其力量和防御力的指示物，也会如此生效。
-

欧兰黎流浆

{二}{绿}

生物 ~ 流浆

2/2

当欧兰黎流浆进战场时，在目标由你操控的生物上放置一个+1/+1 指示物。

每当欧兰黎流浆攻击时，在每个进行攻击且其上有+1/+1 指示物的生物上各放置一个+1/+1 指示物。

- 欧兰黎流浆可以指定其本身为其第一个异能的目标。
 - 会因欧兰黎流浆第二个异能而获得+1/+1 指示物的生物，是在该异能结算时才决定。其他于生物攻击时触发的异能（例如结对策士所具有者），仍可以于该异能结算前，在生物上放置指示物。
-

狂疾啃咬

{一}{绿}

法术

目标由你操控的生物对目标不由你操控的生物造成伤害，其数量等同于前者的力量。

- 如果于狂疾啃咬试图结算时，其中任一生物已经是不合法目标，则由你操控的生物不会造成伤害。
-

勇攀高峰

{二}{绿}

法术

在至多一个目标生物上放置一个+1/+1 指示物。你获得 2 点生命。本回合中，你可以额外使用一个地。抓一张牌。

- 如果你选择了目标生物，但在勇攀高峰试图结算时，该目标已经是不合法目标，则该咒语不会结算。你不会获得生命，不会抓牌，也不能额外使用地。
 - 该使用地的许可，会与其他让你额外使用地的效应累加，例如娜希丽的砾岩塑。
 - 你不是在勇攀高峰结算的过程中使用地；而是勇攀高峰先完整结算且你抓一张牌，也许你能刚好抓上能在稍后使用的地牌。如果当前不是你的回合，则你在该回合中则根本不能使用地。
-

硬盔虫聚群

{二}{绿}

生物 ~ 昆虫

1/1

地落~ 每当一个地在你的操控下进战场时，派出一个 1/1 绿色昆虫衍生生物。若你操控六个或更多地，则改为派出一个为硬盔虫聚群之复制品的衍生生物。

- 该复制品衍生物具有硬盔虫聚群的异能。它还能够产生其本身的复制品。
 - 该衍生物不会复制硬盔虫聚群上面的指示物或标记在其上的伤害，也不会复制其他改变了硬盔虫聚群之力量、防御力、类别、颜色等等的效应。通常来说，这代表了该衍生物就只会是个硬盔虫聚群，但如果任何复制效应已影响了原版的硬盔虫聚群，就必须将它们列入考虑。
 - 如果硬盔虫聚群在其触发式异能结算前就已离开战场，该衍生物仍将作为硬盔虫聚群的复制品进战场，并利用硬盔虫聚群最后在战场上时的可复制特征值。
-

空境十字镐

{绿}

神器 ~ 武具

当空境十字镐进战场时，将它装备在目标由你操控的生物上。

地落 ~ 每当一个地在你的操控下进战场时，佩带此武具的生物得+2/+2直到回合结束。

佩带{二}{绿}

- 空境十字镐之地落异能所产生的加成，会对该异能结算时佩带此武具之生物生效。如果空境十字镐新装备在了其他生物上，后者生物不会受到此加成。
 - 如果于空境十字镐的地落异能结算时，它未装备在任何生物上，则没有生物会得+2/+2。
-

春纺僧侣

{四}{绿}

生物 ~ 妖精 / 僧侣

2/3

春纺僧侣进战场时上面有数个+1/+1指示物，其数量为施放它时用来支付费用的法术力颜色数量。

- 如果有效应让你在施放春纺僧侣时，能够将法术力当成任意颜色的法术力来支付其费用，则你是根据实际支付时的法术力颜色种类，来决定它会得到多少个指示物。
 - 无色法术力不会让春纺僧侣多得一个+1/+1指示物。「无色」不算是一种颜色。
 - 如果春纺僧侣未经施放便进入战场，则它不会得到+1/+1指示物。
 - 如果有其他生物是以「当作春纺僧侣之复制品」的形式来进战场，则根据施放该生物时支付的法术力颜色种类，来决定它进战场时上面的+1/+1指示物数量。
-

跛行菌兽

{绿}

生物 ~ 真菌 / 野兽

0/0

跛行菌兽进战场时上面有一个+1/+1指示物。

每当一个由你操控且其上有+1/+1指示物的生物成为由对手操控之咒语的目标时，派出一个1/1绿色昆虫衍生生物。

{一}, {横置}: 在跛行菌兽上放置一个+1/+1指示物。

- 于「当生物成为咒语的目标」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。

- 如果某个其上没有+1/+1指示物的生物已成为由对手操控之咒语的目标，此后再在该生物上放置+1/+1指示物，也不会触发跛行菌兽的第二个异能。
- 如果同一个咒语多次指定某个由你操控且其上有+1/+1指示物的生物为目标，跛行菌兽的异能也只会触发一次。
- 不论该目标生物上有多少个+1/+1指示物，你都只会派出一个昆虫衍生物。

特袭如典范

{一}{绿}

生物 ~ 妖精

3/2

特袭如典范也是僧侣、浪客、战士和法术师。

增幅{三}

当特袭如典范进战场时，若它已增幅，则展示你牌库顶的六张牌。你可以将其中一张与之具共通生物类别的牌置于你手上。将其余的牌以随机顺序置于你的牌库底。

- 让特袭如典范获得额外生物类别的异能会在所有区域生效，不仅是在战场上。
- 如果特袭如典范在其触发式异能结算前已离开战场，则利用它最后在战场时所具有的生物类别，来决定你能将哪些牌置于你手上。

寻衅乔木法师

{二}{绿}

生物 ~ 妖精 / 法术师

2/3

增幅{三} (你施放此咒语时可以额外支付{三}。)

当寻衅乔木法师进战场时，若它已增幅，则本回合中，所有能阻挡目标生物的生物皆须阻挡之。

- 如果某个由防御牌手操控的生物因故无法阻挡该目标生物（例如已横置），它便不用阻挡该生物。如果要支付费用才能让某生物阻挡该进行攻击的生物，则这不会强迫防御牌手必须支付该费用，所以这种情况下，该生物也不至于必须要阻挡。
-

旋林共生

{四}{绿}{绿}{绿}

法术

检视你牌库顶的七张牌。你可以将其中的一张生物牌放进战场。如果该牌的总法术力费用等于或小于 3，则它进战场时上面额外有三个+1/+1 指示物。将其余的牌以随机顺序置于你的牌库底。

////

曲木旋林

地

于曲木旋林进战场时，你可以支付 3 点生命。如果你未如此作，则它须横置进战场。

{横置}: 加{绿}。

- 利用该生物牌在你牌库中时的总法术力费用，来决定它是否会得到+1/+1 指示物，此时需忽略任何可能会在它进到战场后改变其总法术力费用的效应（例如璃池拟态妖所具有者）。
 - 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。
-

广林翻腾

{三}{绿}

法术

增幅{四}（你施放此咒语时可以额外支付{四}。）

从你的牌库中搜寻至多两张基本地牌，将它们横置放进战场，然后将你的牌库洗牌。如果此咒语已增幅，则在每个由你操控的生物上各放置两个+1/+1 指示物。

- 如果有异能会在将地放进战场时触发，且广林翻腾已增幅，则这些异能要等到你在由你操控的生物上各放置两个+1/+1 指示物之后才会结算。
-

资深冒险者

{五}{绿}

生物 ~ 人类

5/5

资深冒险者也是僧侣、浪客、战士和法术师。

你冒险团中每有一个生物，此咒语便减少{一}来施放。

警戒

- 让资深冒险者获得额外生物类别的异能会在所有区域生效，不仅是在战场上。
-

多色

无惧旅人娅奇丽

{一}{红}{白}

传奇生物 ~ 寇族 / 战士

3/3

每当你以一个或数个佩带武器的生物攻击一位牌手时，抓一张牌。

{白}：你可以将任一由你操控的生物上之一个武器卸装。如果你如此作，则横置该生物且它获得不灭异能直到回合结束。

- 娅奇丽的第一个异能，只会因每有一位「你以佩带武器的生物攻击」这样的牌手，而让你抓一张牌，但不论你以多少个佩带武器的生物攻击同一位对手，也无论在某个攻击该牌手的生物上佩带了多少个武器，你都只会抓一张牌。
- 佩带武器的生物攻击鹏洛客不会触发娅奇丽的第一个异能。
- 卸装的武器会留在战场上。
- 你是在娅奇丽的第二个异能之结算过程中，才决定要将哪个武器卸装。从生物上卸装武器，不会影响已装备在该生物上的其他武器。在你将武器卸装与该生物成为横置并获得不灭异能之间，没有牌手能有所行动。
- 如果该生物已横置，则它就只会获得不灭异能直到回合结束。

灌木火元素

{红}{绿}

生物 ~ 元素

1/1

敏捷

灌木火元素不能被力量等于或小于 2 的生物阻挡。

地落~ 每当一个地在你的操控下进战场时，灌木火元素得+2/+2 直到回合结束。

- 一旦有力量等于或大于 3 的生物已阻挡此生物，再改变该阻挡生物的力量，也不会使此生物成为未受阻挡。

空境噬怪血盆口

{一}{黑}{绿}

传奇生物 ~ 多头龙 / 惊惧兽

0/0

空境噬怪血盆口进战场时上面有三个+1/+1 指示物。

每当另一个由你操控的生物死去时，若其上有+1/+1 指示物，则在血盆口上放置一个+1/+1 指示物。

当血盆口死去时，派出一个 X/X，黑绿双色的多头龙衍生生物，X 为血盆口上+1/+1 指示物的数量。

- 不论死去的生物上有多少个指示物，血盆口的第二个异能都只会在其上放置一个+1/+1 指示物。
 - 如果其上有+1/+1 指示物是因为得到过量-1/-1 指示物而死去，则由于指示物抵消与该生物死去这两件事是同时发生，因此血盆口的第二个异能会触发。类似地，如果血盆口是因为得到过量-1/-1 指示物而死去，则利用它得到-1/-1 指示物之前其上的+1/+1 指示物数量来决定 X 的数值。
-

卡加战领

{一}{红}{白}

生物 ~ 人类 / 战士

3/3

由你操控的其他战士得+1/+1。

- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此由你操控的另一个战士受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中卡加战领离开战场而变成致命伤害。
-

狂搅逐客卡札

{蓝}{红}

传奇生物 ~ 人类 / 法师

1/2

飞行，敏捷

{横置}：你本回合中施放的下一个瞬间或法术咒语减少{X}来施放，X 为于此异能结算时由你操控的法师数量。

- 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（例如卡札的异能）。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。
 - 卡札的费用减少效应只能减少咒语费用中一般法术力的部分。它无法减少有色法术力需要求。
-

海户之盾琳法拉

{一}{白}{蓝}

传奇生物 ~ 天使 / 法师

3/3

飞行

在你回合的战斗开始时，若你的冒险团满编，则选择目标由对手操控的非地永久物。直到你的下一个回合，它不能进行攻击或阻挡，其起动式异能也不能起动。

牺牲琳法拉：选择辟邪或不灭。由你操控的生物获得该异能直到回合结束。

- 如果于你的战斗阶段开始时，你的冒险团未编满，则琳法拉第二个异能根本不会触发。如果于它结算时，你的冒险团没有编满，该目标也不会受到影响。不过在这两个时点之间，你冒险团中的生物数量可以改变。

- 该非地永久物受到的影响会持续到你的下一个回合，就算在此之前你冒险团中的生物数量发生变化或琳法拉离开战场也是一样。
- 起动式异能会包含冒号。通常会写成「[费用]: [效应]。」有些关键字异能也属于起动式异能；它们的规则提示中会包含冒号（例如佩带）。触发式异能（以「当~」，「每当~」或「在~时」为开头）不受影响。
- 受影响的永久物所有异能都不能起动，包括法术力异能。
- 在多人游戏中，如果你在琳法拉第二个异能结算后、但在你的下一个回合开始前离开了游戏，则其效应会持续至你原本将开始你下一个回合的时刻为止。该效应既不会立即终止，也不会一直持续。

息法师佣兽

{一}{绿}{蓝}

生物 ~ 野兽

2/4

{横置}: 加{绿}或{蓝}。

每当你施放已增幅的咒语时，你获得 2 点生命。

- 当你施放已增幅的咒语时，息法师佣兽最后一个异能就会触发，就算你并未利用其第一个异能产生的法术力来施放该咒语也是一样。

苔坑骷髅妖

{黑}{绿}

生物 ~ 植物 / 骷髅妖

2/2

增幅{三} (你施放此咒语时可以额外支付{三}。)

如果苔坑骷髅妖已增幅，则它进战场时上面有三个 +1/+1 指示物。

每当在一个由你操控的生物上放置一个或数个 +1/+1 指示物时，若苔坑骷髅妖在你的坟墓场中，则你可以将苔坑骷髅妖置于你的牌库顶。

- 苔坑骷髅妖的最后一个异能，只有于在由你操控的生物上放置 +1/+1 指示物的那一刻，苔坑骷髅妖就已经在你的坟墓场中才会触发。
 - 不论是某生物以上面有 +1/+1 指示物的状态在你的操控下进战场，还是在已经由你操控的生物上放置 +1/+1 指示物，都会触发苔坑骷髅妖的最后一个异能。
-

姆拉撒嚼根兽

{绿}{白}

生物 ~ 野兽

2/3

警戒

{横置}: 你可以将一张基本地牌从你手上放进战场。

{横置}: 将目标由你操控的基本地移回其拥有者手上。

- 姆拉撒嚼根兽的第二个异能不算使用地。就算你在该回合中已使用过地，它仍能将一张地牌放进战场。
- 你可以在姆拉撒嚼根兽攻击过后，再起动其上的起动机异能。这样不会将其移出战斗。它依然是进行攻击的生物，且会如常造成和受到伤害。

先民后裔娜希丽

{二}{红}{白}

传奇鹏洛客 ~ 娜希丽

4

+1: 派出一个 1/1 白色寇族 / 战士衍生生物。你可以将一个由你操控的武具装备于其上。

-2: 检视你牌库顶的六张牌。你可以展示其中的一张战士或武具牌，并将它置于你手上。将其余的牌以随机顺序置于你的牌库底。

-3: 先民后裔娜希丽对目标生物或鹏洛客造成伤害，其数量等同于由你操控之武具数量的两倍。

- 你是在娜希丽第一个异能的结算过程中派出寇族 / 战士衍生生物并（若你选择如此作）将武具装备于其上。在这两个动作之间无法发生任何事情，且没有牌手能采取任何动作。

郁影林枝妮莎

{二}{黑}{绿}

传奇鹏洛客 ~ 妮莎

4

地落~ 每当一个地在你的操控下进战场时，在郁影林枝妮莎上放置一个忠诚指示物。

+1: 重置目标由你操控的地。你可以使它成为 3/3，具敏捷与威慑异能的元素生物直到回合结束。它仍然是地。

-5: 你可以将一张总法术力费用等于或小于由你操控之地数量的生物牌从你手上或坟墓场中放进战场，且其上额外有两个+1/+1 指示物。

- 妮莎的第二个异能可以指定已重置的地或已是生物的地为目标。

- 妮莎的第二个异能不会移除该地生物所具有的任何异能。
- 先前将受影响的地生物之力量和 / 或防御力设定为特定值的效应，都会被妮莎的第二个异能盖掉。不过，如果此类效应是在该异能结算之后才开始生效，则它又会盖掉该异能的效应，将对应的特征设为其他数值。
- 至于会改变该地生物之力量或防御力，但并非将其设为特定值的效应，则不论其是在何时开始，都会继续对新的基础力量和防御力生效。而会改变其力量和防御力的指示物，也会如此生效。
- 如果牌手手上或坟墓场中某张牌的法术力费用中包括{X}，则 X 视为 0。
- 只会检查该生物牌在你手上或坟墓场中时的总法术力费用。如果它在此时的总法术力费用符合要求，你就能将该生物牌放进战场，就算它进到战场后其总法术力费用成为大于由你操控之地数量的数值（最有可能的原因是它是作为其他永久物的复制品来进入战场）也没关系。

生机核欧那斯
 {红}{绿}{白}{蓝}
 传奇生物 ~ 元素
 4/4

当生机核欧那斯进战场时，抓一张牌。

地落 ~ 每当一个地在你的操控下进战场时，如果这是此异能在本回合第一次的结算，则你获得 4 点生命。如果是第二次的结算，则加{红}{绿}{白}{蓝}。如果是第三次的结算，则欧那斯向每位对手和每个不由你操控的鹏洛客各造成 4 点伤害。

- 欧那斯的地落异能在二回合中第四次及之后的结算没有效果。
- 欧那斯的地落异能总会用到堆叠，牌手能做出回应。由于该异能不是因法术力异能事件而触发，所以它不是法术力异能（包括该异能在二回合中第二次的结算）。
- 在双头巨人游戏中，欧那斯第二个异能在第三次结算时，会令对手队伍失去 8 点生命。其他每位牌手的鹏洛客（包括你队友的）都会受到 4 点伤害。

空境法皇奥拉
 {二}{白}{黑}
 传奇生物 ~ 寇族 / 僧侣
 3/3
 系命

每当空境法皇奥拉或另一个由你操控的僧侣死去时，将目标总法术力费用小于前述生物的僧侣牌从你的坟墓场移回战场。

- 如果另一个由你操控的僧侣与奥拉同时死去，则奥拉的异能除了会因它自己死去而触发之外，还会因为该僧侣而触发。
- 如果战场上的生物或坟墓场中的生物牌之法术力费用中包括{X}，则 X 视为 0。

- 如果在死去而触发奥拉异能之僧侣进入你坟墓场的时候，也有其他僧侣牌进入坟墓场，则你能指定其中一张为该异能的目标。

翱翔窃念贼

{蓝}{黑}

生物 ~ 人类 / 浪客

1/3

闪现

飞行

只要任一对手的坟墓场中有八张或更多牌，由你操控的浪客便得+1/+0。

每当由你操控的一个或数个浪客攻击时，每位对手各磨两张牌。

- 翱翔窃念贼的第三个异能对它本身和由你操控的其他浪客都会生效。
- 翱翔窃念贼的第三个异能会令每位对手各磨两张牌，而不仅限于受到由你操控的浪客攻击者。

断流怪威拉佐

{X}{绿}{蓝}

传奇生物 ~ 巨蛇

0/0

断流怪威拉佐进战场时上面有数个+1/+1 指示物，其数量为施放它时用来支付费用的法术力数量。

每当你施放已增幅的咒语时，你可以从威拉佐上移去两个+1/+1 指示物。若你如此作，则复制该咒语。你可以为该复制品选择新的目标。（永久物咒语的复制品会成为衍生物。）

- 一般情况下，你施放威拉佐时所支付的法术力数量与其总法术力费用相等（通常是 2 加上为 X 所选的值）。不过如果施放它时还支付过其他额外费用（包括指挥官游戏中的「指挥官税」），则也会将之计算在内。
- 如果威拉佐未经施放便进入战场，则不存在「施放它时用来支付的法术力」。它进战场时上面没有+1/+1 指示物。如果此时没有其他能够提高它防御力的效应，它便会因状态动作而进入其拥有者的坟墓场。
- 如果有其他生物是以「当作威拉佐之复制品」的形式来进战场，则根据施放该生物时支付的法术力数量，来决定它进战场时上面的+1/+1 指示物数量。
- 威拉佐的最后一个异能可以复制任何已增幅的咒语，而不仅限于具有目标者。
- 于威拉佐的最后一个异能结算时，你不能移去多于两个指示物，好将该该咒语复制多次。如果其上只有一个指示物，你不能只移去一个。如果于威拉佐的最后一个异能还在堆叠上时，它就已离开战场，则你根本不能从其上移去两个+1/+1 指示物。

- 就算触发威拉佐最后一个异能的咒语在该异能结算之前就已被反击，该异能也仍能产生复制品。该复制品将会比原版咒语先一步结算。
- 该复制品的目标将与原版咒语相同，除非你选择新的目标。你可以改变任意数量的目标，不论全部改变或部分改变都行。新的目标必须合法。
- 如果所复制的咒语具有模式（也就是说，它注记着「选择一项~」或类似者），则复制品的模式会与原版咒语相同。你不能选择其他的模式。不过如果你复制的是带着具有模式之进战场触发式异能的永久物咒语，则在处理其进战场所触发的异能时，并不会受到前述情形约束。
- 对法术力费用中有{X}的咒语而言，复制品X的数值与原版相同。
- 你不能选择去支付该复制品的任何额外费用。不过，会基于替原版咒语所支付的任何额外费用而产生的效应都会被复制，就好像每个复制品都支付过同样的费用一样。最值得一提的是，所得的复制品同样也已增幅。
- 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。
- 如果复制的是永久物咒语，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其所成的衍生物，并不算是有牌手「派出」。

执拗雄野牙刹

{二}{绿}{白}

传奇生物 ~ 元素 / 野猪

4/4

当牙刹进战场时，从你的牌库中搜寻一张基本的树林牌和一张基本的平原牌，展示这些牌，将它们置于你手上，然后将你的牌库洗牌。

牌手不能以支付生命或牺牲非地永久物的方式施放咒语或起动异能。

- 如果你的牌库中已没有一张基本树林牌和一张基本平原牌，或是不希望你找出两张牌，牙刹的第一个异能也能只找出其中一张牌。
- 如果某个咒语或起动式异能的费用要求牌手支付生命（如砾岩塑芜土所赋予的起动式异能）或牺牲永久物（如克卒怒火或备用物资），则该咒语或异能无法施放或起动。
- 其他机制仍可能导致牌手支付生命或牺牲生物，例如结算的咒语或异能。

诈术师泽雷尚
{三}{蓝}{黑}
传奇生物 ~ 人鱼 / 浪客
4/4
闪现

{二}{蓝}{黑}，将一个由你操控、进行攻击且未受阻挡的浪客移回其拥有者手上：将诈术师泽雷尚从你手上横置放进战场且正进行攻击。

每当泽雷尚对任一牌手造成战斗伤害时，你可以将目标永久物牌在你的操控下从该牌手的坟墓场放进战场。

- 在宣告阻挡者之前，进行攻击的浪客既没有受阻挡，也并非未受阻挡，因此这时你还无法支付费用来起动泽雷尚的第二个异能。
- 要起动泽雷尚的第二个异能，你需要从你手上展示之。直到该异能完成结算之前，都需要一直展示该牌。
- 如果在泽雷尚第二个异能结算之前，它就已离开你手上，则该异能结算时没有效果。泽雷尚会留在当前所在区域，且你所移回的浪客会留在其拥有者手上。
- 你得为泽雷尚选择要攻击的牌手或鹏洛客。它攻击的对象与所移回的浪客可以不一样。
- 虽然泽雷尚进行攻击，但它从未宣告为进行攻击的生物（举例来说，某些异能会在「当有生物攻击时」触发）。
- 你可以于宣告阻挡者步骤、战斗伤害步骤或战斗结束步骤中，起动泽雷尚的第二个异能。如果你等到宣告阻挡者之后的步骤再起动该异能，则由于所有的战斗伤害都是同时造成，因此泽雷尚通常不会造成战斗伤害。
- 如果战斗中有生物具有先攻或连击异能，则你可以在先攻战斗伤害步骤中起动泽雷尚的第二个异能。在此情况下，泽雷尚便会在常规战斗伤害步骤中造成战斗伤害，就算它因故获得了先攻异能也是一样。
- 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，则你所有因泽雷尚的最后一个异能而操控之永久物都会被放逐。

神器

遭弃纪念碑
{五}
传奇神器
由你操控的无色生物得+2/+2。
每当你横置一个永久物以产生{无}时，额外加{无}。
每当你施放无色咒语时，你获得2点生命。

- 一般来说，地都是无色的，不论它能产生什么颜色的法术力都是如此。如果有效应将无色的地变成生物，但未指明其会成为某种颜色，则该地生物会得+2/+2。

- 只有同时符合以下两个条件，才会算作你「横置一个永久物以产生{无}」：(1)你起动该永久物上费用包括{横置}符号之法术力异能；且(2)该异能结算时会加一点或数点{无}。
- 如果你横置一个永久物产生了数点{无}，则你也只会额外加{无}。
- 于「当牌手施放咒语」时触发的异能，会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。
- 当你使用地时，遭弃纪念碑的最后一个异能不会触发。

砾岩塑引擎

{四}

传奇神器

{二}, {横置}: 复制目标由你操控的起动式或触发式异能。你可以为该复制品选择新的目标。

{三}, {横置}: 复制目标由你操控的瞬间或法术咒语。你可以为该复制品选择新的目标。

{四}, {横置}: 复制目标由你操控的永久物咒语。

(所成之复制品会成为衍生物。)

- 砾岩塑引擎第一个异能所产生之复制品，其来源与原版异能的来源相同。
- 起动式异能会包含冒号。通常会写成「[费用]: [效应]。」有些关键字异能也属于起动式异能；它们的规则提示中会包含冒号（例如佩带）。
- 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），它们的规则提示中会出现「当~」、「每当~」或「在~时」等字眼。
- 砾岩塑引擎第一个异能是以堆叠上的起动式或触发式异能为目标，然后在堆叠上再产生一个与之相同的异能。它不会让任何物件获得异能。
- 如果某异能与另一异能有连结关系，则前者异能的所有复制品都会与后者异能有同样的连结关系。如果后者异能提到「所放逐的牌」，则它指的是以前者异能及其复制品放逐的所有牌。举例来说，如果复制邪鬼猎人的进战场异能，然后放逐了两个生物，则邪鬼猎人离开战场时，两个生物都会被移回。
- 砾岩塑引擎能复制堆叠上任何咒语或异能，而不仅限于具有目标者。如果复制的是永久物咒语，则就算它指定了目标，你也不能为其选择新的目标（可能是因为它为灵气或合变式生物咒语）。
- 该复制品是在堆叠上产生，所以它并不是被「施放」或被「起动」的。注记于「当牌手施放咒语或起动异能时」触发的异能，不会因产生复制品而触发。注记「触发式异能额外触发一次」的异能，不会对复制触发式异能此事生效。
- 该复制品会比原版咒语或异能先一步结算。
- 该复制品的目标将与原版咒语或异能相同，除非你选择新的目标。你可以改变任意数量的目标，不论全部改变或部分改变都行。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）。

- 如果所复制的咒语或异能具有模式（也就是说，它注记着「选择一项～」或类似者），则复制品的模式会与原版咒语或异能相同。无法选择不同的模式。不过如果你复制的是带着具有模式之进战场触发式异能的永久物咒语，则在处理其进战场所触发的异能时，并不会受到前述情形约束；但如果你是等到异能触发之后，再去复制这一触发式异能，便会受到前述约束。
- 如果所复制的咒语或异能包括了于施放或起动时决定的X数值，则此复制品的X数值与原版咒语或异能相同。
- 如果该咒语或异能于放到堆叠上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或异能来说也是一样。
- 你不能为该复制品支付任何替代性或额外费用。不过，会基于为原版咒语所支付的任何替代性或额外费用而产生的效应都会被复制，就好像每个复制品都支付过同样的费用一样。最值得一提的是，如果原版咒语已增幅，则复制品也会是已增幅。
- 任何当该咒语或异能结算时才作出的选择，在它被复制时还没有作出。当复制品逐一结算时，将会分别决定这些选择。最值得一提的是，如果某个触发式异能要求你支付费用（例如地脉暴君所具有者），则你也需要为复制品支付费用（如果你希望支付的话。）
- 如果复制的是永久物咒语，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其所成的衍生物，并不算是有牌手「派出」。

繁众组构体

{四}

神器生物 ~ 组构体

4/4

增幅{三}

如果繁众组构体已增幅，则它进战场时上面有数个+1/+1指示物，其数量为所有对手操控的非基本地数量。

当繁众组构体成为咒语的目标时，将它牺牲，并派出若干1/1无色组构体衍生神器生物，其数量等同于它的力量。

- 注记于「当永久物成为咒语的目标时」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。
- 如果于繁众组构体的最后一个异能结算时，你并未牺牲之（也许是因为其异能多次触发，且你已在先前的结算中将之牺牲），则你仍然会派出组构体衍生物。利用繁众组构体最后在战场时的力量来决定会派出多少个衍生物。
- 如果是同一个咒语多次指定繁众组构体为目标，其异能也只会触发一次。

遗宝魔像

{三}

神器生物 ~ 魔像

6/6

除非任一对手的坟墓场中有八张或更多牌，否则遗宝魔像不能进行攻击或阻挡。

{二}, {横置}: 目标牌手磨两张牌。*(他将其牌库顶的两张牌置入其坟墓场。)*

- 一旦遗宝魔像已攻击，此时再从坟墓场中移除牌好让它第一个异能生效，也不会将遗宝魔像移出战斗。
 - 类似地，一旦遗宝魔像已阻挡了某个攻击生物，此时再使其第一个异能生效，也不会让该进行攻击的生物成为未受阻挡，亦不会将遗宝魔像移出战斗。
-

遗宝秘瓶

{三}

神器

{二}, {横置}, 牺牲一个生物: 抓一张牌。

只要你操控僧侣，遗宝秘瓶便具有「每当一个由你操控的生物死去时，每位对手各失去 1 点生命，且你获得 1 点生命。」

- 一旦遗宝秘瓶的异能已触发，该异能就会正常结算，就算此时你已不操控僧侣也是一样。
 - 如果你牺牲唯一由你操控的僧侣来启动遗宝秘瓶之第一个异能，则遗宝秘瓶赋予自身的触发式异能会触发。
 - 如果遗宝秘瓶与所有由你操控的僧侣同时离开战场，则前者的触发式异能，会根据与其同时死去之由你操控的生物数量（其中很可能包括由你操控的僧侣）而触发相应次数。
 - 在双头巨人游戏中，遗宝秘瓶的异能会让对手队伍失去 2 点生命，且你获得 1 点生命。
-

石工驮兽

{二}

神器生物 ~ 野兽

2/1

石工驮兽也是僧侣、浪客、战士和法术师。

{二}: 加一点任意颜色的法术力。

- 让石工驮兽获得额外生物类别的异能会在所有区域生效，不仅是在战场上。
-

探险本营
地

探险本营须横置进战场。

{横置}: 加{无}。

{横置}: 加一点任意颜色的法术力。此法术力只能用来施放僧侣、浪客、战士或法术师咒语，或是起动僧侣、浪客、战士或法术师的异能。

- 探险本营最后一个异能产生的法术力，不能用来起动不在战场上之牌的异能，也不能用来支付正在结算之触发式异能中的费用。

匍行瘠地
地

{横置}: 加{无}。

{四}: 在匍行瘠地上放置两个+1/+1 指示物。然后你可以使它成为 0/0 元素生物直到回合结束。它仍然是地。

- 就算匍行瘠地已经是生物，你也可以起动它的第二个异能。
- 当匍行瘠地不再是生物时，其上的指示物仍会留在原处。如果它稍后又成为生物，则这些指示物便会再度生效。
- 匍行瘠地的第二个异能会是令+1/+1 指示物放置于非生物的地面上（它已经是生物的状况除外）。注记于「当在由你操控的生物上放置指示物时」生效或触发的异能没有作用。
- 非生物永久物变成生物后，除非其操控者在他最近的一回合开始时便持续操控它，它才能攻击，其{横置}异能也才可以起动。该永久物成为生物的时间长短并不重要。

赞迪卡再起指挥官单卡解惑

遗迹窃贼亚诺文

{二}{蓝}{黑}

传奇生物 ~ 吸血鬼 / 浪客

2/4

由你操控的其他浪客得+1/+1。

每当由你操控的一个或数个浪客对任一牌手造成战斗伤害时，该牌手每受到 1 点伤害，他便磨一张牌。如果该牌手以此法磨掉至少一张生物牌，则你抓一张牌。

(磨一张牌的流程是牌手将其牌库顶的牌置入其坟墓场。)

- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此由你操控的其他浪客受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中亚诺文离开战场而变成致命伤害。
- 受到战斗伤害的牌手，只会磨掉等同于由你操控之浪客所造成之伤害数量的牌，同时对其造成的其他战斗伤害不会计算在内。
- 不论该牌手磨掉了多少张生物牌，你都只会抓一张牌。
- 如果由你操控的浪客同时对两位牌手造成战斗伤害，则亚诺文的异能会触发两次。

慕达雅先灵奥布恩

{一}{红}{绿}{白}

传奇生物 ~ 妖精 / 精怪

3/3

在你回合的战斗开始时，至多一个目标由你操控的地成为 X/X，具践踏与敏捷异能的元素生物直到回合结束，X 为奥布恩的力量。它仍然是地。

地落 ~ 每当一个地在你的操控下进战场时，在目标生物上放置一个 +1/+1 指示物。

- 奥布恩的第一个异能不会移除该地生物所具有的任何异能。
- 奥布恩的第一个异能可以指定已经是生物的地为目标。先前将该地生物之力量与防御力设定为某特定值的效应，都会被它盖掉。不过，如果此类效应是在该异能结算之后才开始生效，则它又会盖掉该异能的效应，将对应的特征设为其他数值。
- 至于会改变该地生物之力量或防御力，但并非将其设为特定值的效应，则不论其是在何时开始，都会继续对新的基础力量和防御力生效。而会改变其力量和防御力的指示物，也会如此生效。

窃谜史芬斯

{五}{蓝}{蓝}

生物 ~ 史芬斯 / 浪客

5/5

伺机{三}{蓝} (如果你本回合中曾以史芬斯或浪客对任一牌手造成战斗伤害，则你可以支付此咒语的伺机费用来施放它。)

飞行

当窃谜史芬斯进战场时，为每位对手各进行以下流程 ~ 将至多一个目标由该牌手操控的非地永久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（例如伺机费用），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。

- 只要一回合中，有由你操控且具有相应类别的生物对任一牌手造成过战斗伤害，你在当回合就能支付咒语的伺机费用来施放之。该牌手是否已离开游戏，该造成伤害的生物是否已离开战场或不再受你操控，或该生物是否已不再具有相应生物类别都不重要。
- 伺机异能会将该咒语所具有的生物类别，与本回合中对牌手造成过战斗伤害之各生物的生物类别进行比较。通常来说，这代表着只有你以史芬斯或浪客对牌手造成过战斗伤害后，才能支付窃谜史芬斯的伺机费用来施放之，但如果还有其他效应让咒语具有其他生物类别，则若有具该额外类别的生物对牌手造成过战斗伤害，也算是满足伺机的条件。
- 如果某个被指定为窃谜史芬斯异能之目标的永久物，其操控权于该异能还没结算时就已发生改变，则在异能结算时，该永久物便会算是不合法的目标。剩余的其他合法目标仍会被移回其拥有者手上。

幽钢匕首

{二}{黑}

神器 ~ 武具

佩带此武具的生物得+2/+0。

每当佩带此武具的生物对任一牌手造成战斗伤害时，本回合中你可以从该牌手的坟墓场施放一个生物咒语，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。

佩带{三}

- 你不需要在幽钢匕首的异能结算时，就决定要施放哪张牌。你只是得到一个能在稍后施放一张牌的许可。
- 你必须遵守希望施放之咒语正常施放时机的许可条件与限制。
- 以此法施放咒语时，你仍需支付其所有费用，包括额外费用。如果该咒语有替代性费用，你也可以选择支付该费用。
- 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，则你所有因幽钢匕首的异能而操控之咒语和 / 或永久物都会被放逐。

晶岩怒兽

{四}{红}{红}

生物 ~ 元素

4/3

先攻

地落 ~ 每当一个地在你的操控下进战场时，煽惑由目标牌手操控的每个生物。（直到你的下一个回合，那些生物每次战斗若能攻击，则必须攻击，且若能攻击除你以外的牌手，则必须如此作。）

- 在晶岩怒兽的异能结算之后才在目标牌手的操控下进战场或受该牌手操控的生物不会被煽惑。

- 如果已煽惑的生物因故无法攻击（例如已横置，或者当回合才受该牌手操控），则它便不用攻击。如果要支付费用才能让其攻击，则这并不会强迫其操控者必须支付该费用，所以这种情况下，该生物也不至于必须要攻击。
- 如果已煽惑的生物不符合上述任一例外条件，且能够攻击，则它若能攻击煽惑它之牌手以外的牌手，则必须如此作。如果该生物能够攻击，但只是不能攻击前述任一应攻击的牌手，则它必须攻击任一对手的鹏洛客（受任何对手操控者均可），或是攻击煽惑此生物的牌手。
- 以已煽惑的生物攻击，并不会取消其已煽惑的状态。
- 被同一位牌手煽惑多次不会累计。
- 如果你煽惑某个由你操控的生物，则它必须攻击，且它必须攻击牌手，而不能攻击鹏洛客。
- 如果某个由你操控的生物被多位对手煽惑，则必须从未曾煽惑它的对手中选一位进行攻击。如果你的所有对手都煽惑了同一个由你操控的生物，则由你选择它要攻击哪一位对手。
- 如果你离开游戏，则所有受你煽惑的生物都仍处于已煽惑的状态，直到原本你将开始你下一个回合的时刻为止。它们不是立即不受煽惑，其已煽惑的状态也不会一直持续下去。

万智牌， Magic， 赞迪卡再起， 艾卓王权， 塞洛斯以及依克黎， 不论在美国或其他国家中， 均为威世智有限公司的标志。 ©2020 Wizards.