

指挥官传奇发布释疑

编纂：Eli Shiffrin 和 Matt Tabak，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 10 月 22 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 11 月 20 日，周五）起，*指挥官传奇* 系列便可在有认证的限制赛制中使用。

封入 *指挥官传奇* 补充包和指挥官套牌的新牌只可用于指挥官、薪传和特选赛制。而不可用于标准赛、先驱赛或近代赛。而封入其中的重印牌张可用于原本即允许使用该牌张的赛制；也就是说，在这些产品中重印并不会改变各牌张原本可合法利用的赛制。

请至 [Magic.Wizards.com/Formats](https://magic.wizards.com/formats) 查询各种赛制可用牌张系列与禁用牌的完整列表。

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

游戏玩法：指挥官

指挥官这一休闲赛制由万智牌牌手创造并广为推行，特点在于本赛制规定每位牌手均须用一位指挥官来指挥其套牌~ 原本指挥官只可由传奇生物来担任，不过也有部分鹏洛客能够担任指挥官。

指挥官通常是休闲式的自由互斗多人游戏，不过双人游戏也很常见。每位牌手一开始的生命值是 40。每副套牌刚好由 100 张牌构成，包括其指挥官在内。指挥官玩法属于「无双」赛制。也就是说，套牌中除了基本牌以外，每一张牌的英文名称必须各不相同。

当利用*指挥官*传奇系列来轮抽时，请参阅下文「游戏玩法：指挥官轮抽」部分，了解如此轮抽时会用到的修正规则。

请至 Magic.Wizards.com/Commander 查询有关指挥官玩法的详情。

选作你套牌指挥官的传奇牌是游戏中举足轻重的角色，经常会多次出现在战场上。

- 通常来说，你的指挥官都是传奇生物，但有一小部分的传奇鹏洛客牌（如本系列其中两张）也具有「[此牌]可用作指挥官」异能。除了具有此异能的非生物传奇牌之外，其他这类牌都不能用作你套牌的指挥官。
- 你的指挥官于游戏开始时就在独立的统帅区中。你套牌中的其他牌洗牌之后便成为你的牌库。
- 除有特别说明外，位于统帅区中的指挥官其上之异能不会对游戏产生影响。
- 你可以从统帅区施放你的指挥官。你每次如此施放时，你本盘游戏中此前的时段内每从统帅区中施放过该指挥官一次，便需多支付{二}。此额外费用俗称「指挥官税」。
- 就算你是以替代性费用或以「不需支付其法术力费用」的方式来从统帅区中施放你的指挥官，也仍需支付指挥官税。
- 如果你的指挥官将从任何区域置入你手上或牌库中，则你可以选择改为将它置于统帅区。
- 但对于你的指挥官将进入坟墓场或放逐区的情况，处理方式就与过往规则不同：指挥官会先如常进入相应区域。等到游戏下一次执行状态动作时，如果你的指挥官仍在该区域，则你可以选择将它置于统帅区。

你的指挥官标识色决定了你的套牌能够选用哪些牌。牌张的标识色由其颜色决定，这包括其颜色标志，以及其法术力费用和规则叙述中的有色法术力符号。

- 标识色在游戏开始之前就已确定，整个游戏过程都不会改变，就算你的指挥官成为其他颜色或位于非公开区域中也是一样。
- 对于具基本地类别之地而言，如果其具有之基本地类别固有的法术力异能会产生标识色以外颜色的法术力，则你就不能把其加入你的套牌。
- 牌张叙述中出现的颜色文字不会算进该牌的标识色中。

除了一般的输赢规则以外，指挥官赛制还有另一条规则：如果一位牌手在游戏过程中受到了来自同一个指挥官总共 21 点或更多的战斗伤害，则该牌手输掉这盘游戏。

- 牌手应分别记录游戏过程中各指挥官对自己造成之战斗伤害数量。
- 此规则对牌手自己的指挥官同样有效。这是因为它如果被另一位牌手操控，或者战斗伤害被转移，则有可能对其拥有者造成战斗伤害。

多人赛与双人赛不同之处，是在其中一位牌手输掉并离开之后，游戏依然可以继续。

- 当一位牌手离开游戏时，该牌手拥有的全部永久物、咒语和其他牌也会离开游戏。
- 如果该牌手操控任何等待结算的异能或者咒语的复制品，那么它们会消失。

- 如果该牌手操控任何由其他牌手拥有的永久物，则将它们的操控权赋予离开游戏之牌手的效应结束。如果不会因此将这类永久物的操控权给予另一位牌手（最有可能的原因是它们是在离开游戏之牌手的操控下进战场），则它们会被放逐。

游戏玩法：指挥官轮抽

指挥官轮抽将补充包轮抽和指挥官这两种玩法融合一体。在此玩法中，牌手无需事前构组好套牌，而是打开补充包进行轮抽，并在此过程中构组出一副指挥官轮抽套牌。每位牌手各需要备好三包*指挥官传奇*补充包来轮抽。所有牌手应以随机顺序围坐桌边。轮抽开始时，每位牌手各打开一包补充包。每位牌手各从补充包中选择两张牌，并将它们面朝下地放于面前，然后将剩余牌张传给自己左手边的牌手。每位牌手从传来的补充包中抽选两张牌，同样在它们面朝下地放于面前，与先前已抽选的牌张放作面朝下一堆。每位牌手再将剩余的牌转向自己左手边；重复此流程，直到第一圈补充包中的牌张都抽选完毕。然后牌手打开第二包补充包，重复上述流程，但这次是将牌张向右手边传。轮到第三包补充包时，牌手要再次传给左手边的牌手。

牌手总共会抽选六十张牌，这些牌便是其「轮抽牌池」。每位牌手各利用自己的轮抽牌池（以及任意数量的基本地）构组出一副含指挥官在内正好 60 张牌的套牌。与构组式指挥官套牌一样，套牌中只能包含符合指挥官标识色的牌张。但跟构组式指挥官套牌不同的地方在于，指挥官轮抽赛中的套牌没有同名牌限一张的规定，因此如果同一张牌抽到了数张也不用担心。

虹彩魔笛手

{五}

传奇生物 ~ 变形兽

3/3

如果虹彩魔笛手是你的指挥官，则在游戏开始前选择一种颜色。虹彩魔笛手是该色。

拍档（*你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。*）

尽管*指挥官传奇*系列中有大量传奇生物，但你仍有可能到轮抽行至终盘时才意识到自己没有抽到适合你套牌的指挥官。别担心~虹彩魔笛手能帮到你。大概每六包*指挥官传奇*补充包中就会有一包在普通牌的位置上出现虹彩魔笛手这张牌。轮抽结束后，你可以将至多两张虹彩魔笛手加到你的牌池当中，来用作你套牌的指挥官。（参见下文的「拍档」部分。）这就是说，就算你没有抽选虹彩魔笛手，你也能将它加进套牌中。如果你需要用它来作指挥官，你可以问轮抽中其他没用到的牌手借用，或是利用自己收藏或从他处获得者。

虹彩魔笛手的标识色则是根据你在套牌构组过程中为其选择的颜色来决定。举例来说，如果你抽选的主要是红色和绿色的牌张，但牌池中却没有红绿双色的传奇生物，则你可以利用两张虹彩魔笛手，并将其中一张指定为红色，另一张指定为绿色。如果你抽选了一个具拍档异能的绿色传奇生物，则你可以利用该生物外加一个指定为红色的虹彩魔笛手。

等所有牌手都组好自己的套牌之后，便可坐下来进行传统的指挥官游戏。虽然这种轮抽赛制最适合由八位牌手进行轮抽然后分作两组四人混战，但你也可以尝试其他轮抽方式！

复出关键字：拍档

正如虹彩魔笛手牌面所见，*拍档*异能在本系列中复出。拍档这一关键字异能可让你将两个都具有拍档的传奇永久物共同用作你指挥官或指挥官轮抽套牌的指挥官。（中文版译注：本系列中拍档异能的规则叙述只提到了生物的情况，不过只要双方都具有拍档异能，这两个永久物的组合可以是两个生物、一个生物和一个鹏洛客或两个鹏洛客。）

影猫佣兵法蒂丝

{二}{黑}

传奇生物 ~ 梦魇 / 猫

2/2

由你操控的指挥官具有威慑与死触异能。

拍档（你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。）

烬爪佣兵柯迪斯

{一}{红}

传奇生物 ~ 元素 / 蜥蜴

1/1

每当一个由你操控的指挥官向任一对手造成战斗伤害时，它向每位其他对手各造成等量的伤害。

拍档（你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。）

- 拍档的规则与其上一次出现时相比并无更动。
- 如果你的指挥官套牌有两个指挥官，则只有标识色能够同时满足两个指挥官之联合标识色的牌张才能放入你的套牌中。如果你将法蒂丝和柯迪斯用作你的指挥官，则你的套牌中能包含标识色含黑色和 / 或红色的牌，但不得放入标识色含绿色、白色或蓝色的牌。
- 两个指挥官在游戏开始时都位于统帅区，另外 98 张牌（若是指指挥官轮抽游戏，则为 58 张牌）洗牌后成为你的牌库。
- 要将两张牌共同用作指挥官，这两张牌须在游戏开始时均具有拍档异能。就算两者之任一个在游戏过程中失去拍档异能，也不会令其不再是你的指挥官。
- 游戏开始后，两个指挥官的情况需分别记录。如果你施放过其中某个指挥官，你在第一次施放另一个的时候无需额外支付{二}。牌手会因受到来自其中同一个指挥官造成的总共 21 点战斗伤害而输掉游戏，并非计算这两个指挥官造成伤害的加总。
- 当你有两个指挥官时，若有效应提及「你的指挥官」，则它指的是「你选择的那一个指挥官」。如果有效应要求对「你的指挥官」有所行动（例如因指挥信标而将它从统帅区置于你手上），则是由你在效应发生时选择其中一个指挥官执行之。
- 对于会检查你是否操控你的指挥官之效应，你操控任一指挥官或同时操控两个均能满足之。

- 你可以将两个都具有拍档，且颜色或颜色组合相同的永久物用作指挥官。在指挥官轮抽中，若你抽到的话，你甚至可以将两张具拍档异能的相同永久物都用作指挥官。要是你真这样作的话，请确保你为每个指挥官明确记录你从统帅区中施放它的次数，好分别计算每个指挥官的「指挥官税」。

新关键字：返场

有些生物精力旺盛，在战场上冲锋陷阵之后，还会要求返场演出，再度震撼战局。返场代表一个起动机异能，能让你将某生物的最佳表演重现战场，同时确保每位对手都不会错过。

宝藏追迹人

{二}{蓝}

生物~人类 / 海盗

2/2

当宝藏追迹人死去时，抓一张牌。

返场{五}{蓝}{蓝} ({五}{蓝}{蓝})，从你的坟墓场放逐此牌：为每位对手各进行以下流程~ 派出一个衍生复制品，且其本回合若能攻击该对手，便须如此作。它们获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时，将它们牺牲。起动的时机视同法术。)

- [放逐该具返场异能的牌]是起动机异能的费用。一旦你宣告起动机异能，则直到你完成起动机为止，没有牌手能有所行动。其他人人都不能试图将该牌从你的坟墓场移除，来让你无法支付该费用。
- 在你派出衍生物时，不会为已离开游戏的对手执行该流程。
- 所派出的衍生物只会复制印在原版牌张上的东西。不会复制该生物之前在战场上时受影响的任何效应。
- 对每个衍生物而言，如果它能够攻击相应牌手，便须如此攻击。
- 如果其中某衍生物因故无法攻击（例如被横置），则它便不用攻击。如果要支付费用才能使其攻击，则这并不会强迫你必须支付该费用，所以这种情况下，它也不至于必须要攻击。
- 如果有效应阻止某衍生物攻击相应牌手，则该衍生物能攻击其他任意牌手或鹏洛客，或是根本不攻击。如果该阻止衍生物攻击牌手的效应是要求支付费用才能攻击，则你也不是必须要支付该费用（除非你真的想攻击该牌手）。
- 如果于衍生物的延迟触发式异能结算时，其中有衍生物因故受其他牌手操控，则你在此时无法将之牺牲。这类衍生物会一直留在战场上，就算你在稍后时段重新获得其操控权，也不用牺牲。

复出关键字：倾曳

具有倾曳此关键字的咒语都充满了魔法能量。谁又知道它会化作何种力量？无论结果如何，你都能以一个咒语的开销，换得两个咒语。

恼怒硕伟龙

{五}{绿}{绿}

生物 ~ 恐龙

6/5

延势，践踏

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。)

- 倾曳异能是在「当你施放咒语」时触发，这意味着倾曳异能会比该咒语先一步结算。如果你施放被倾曳异能所放逐的牌，则该咒语会进入堆叠并位于该具倾曳异能的咒语之上。
- 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。
- 反击该具倾曳异能的咒语，对倾曳异能本身没有影响。
- 你是以牌面朝上的方式放逐牌张。所有牌手都可以看到它们。
- 你并非必须施放以倾曳异能最后放逐的那张牌。如果你选择如此作，则你是把它当成咒语来施放。也就是说，该咒语能被反击，且也会触发相应的异能（例如该咒语也具有倾曳异能的情况。）
- 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放咒语，就无法选择支付替代性费用来施放之。不过，你能够支付额外费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用，则你必须支付之，才能施放此咒语。
- 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。
- 具倾曳异能之咒语的总法术力费用，仅由其法术力费用来确定，与施放咒语时所支付的总费用无关。

复出机制：君主

「君主」是牌手可以获得的称号。具有此称号的牌手享尽荣誉、受人尊敬，还能每回合多抓一张牌~直到君位旁落。

黠智宫廷

{一}{蓝}{蓝}

结界

当黠智宫廷进战场时，你成为君主。

在你的维持开始时，任意数量的目标牌手各磨两张牌。

若你是君主，则改为这些牌手各磨十张牌。（磨一张牌的流程是牌手将其牌库顶的牌置入其坟墓场。）

- 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。于某牌手成为君主时，当前的君主（如有）便不再是君主。

- 「身为君主」会自然产生与之关联的两个触发式异能。这两个触发式异能没有来源，其操控者为异能触发时为君主的牌手。这两个异能的完整叙述为「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」。
- 如果让君主抓一张牌的触发式异能已进入堆叠，但在该异能结算前君位已易主，则仍会是前任君主抓牌。
- 如果君主在其他牌手的回合中离开游戏，则当前进行回合的牌手成为君主。如果君主在自己的回合离开游戏，则依回合顺序的下一位牌手成为君主。
- 如果对君主造成的战斗伤害会让该牌手输掉这盘游戏，则令攻击生物之操控者成为君主的触发式异能不会结算。不过在大多数状况下，由于此时基本上都会是攻击生物之操控者的回合，最终也会是由该牌手成为君主。

牌张组合：指挥官的意志

想为模式咒语选择多种模式？有意志，事就成。这一组合的牌令你在操控指挥官时获得回报，能够一举囊括所有选项。

爱若玛的意志

{三}{白}

瞬间

选择一项。如果你于施放此咒语时操控指挥官，则你可以两项都选。

- 由你操控的生物获得飞行、警戒与连击异能直到回合结束。
 - 由你操控的生物获得系命、不灭与反五色保护异能直到回合结束。
- 虽然每张指挥官的意志名称中都有一位特定传奇的名字，但你操控任何指挥官都能满足其条件。
 - 你操控多于一个指挥官也不会有额外奖励。
 - 你操控的指挥官不一定是你自己的指挥官。
 - 一旦你宣告施放咒语，则直到你完成施放为止，没有牌手能有所行动。特别一提，对手不能试图去除你的指挥官来改变你能选择的模式数量。
 - 一旦你已选好该咒语全部两项模式，此时是否还继续操控指挥官已不重要。就算是于你完成施放咒语时，因故已不再操控指挥官，选好的模式也不会改变。

牌张组合：双色地

多人游戏，好处多多。不仅能有更多人同乐，而且还能用到更厉害的双色地。指挥官传奇系列补齐了最初于火线齐心系列登场的多人地组合。

回春喷泉
地
除非你有两位或更多对手，否则回春喷泉须横置进战场。
{横置}：加{绿}或{蓝}。

- 计算的是你当前有的对手数量，而非你在游戏开始时有的对手数量。如果一盘四人游戏进行到只剩你和另一位对手，则这类地会横置进战场。
- 如果有效应是将这类地「横置放进战场」，则就算你有两位或更多对手，它也不会以未横置状态进战场。

指挥官传奇单卡解惑：新牌 白色

意悉多幻象爱若玛
{五}{白}{白}
传奇生物 ~ 天使
6/6
飞行，先攻，警戒，践踏
在每次战斗开始时，对每个由你操控的其他生物而言，它每具有飞行、先攻、连击、死触、敏捷、辟邪、不灭、系命、威慑、保护、延势、践踏、警戒与拍档等十四种异能中的一种，便得+1/+1直到回合结束。
拍档

- 对某生物而言，如果它具有多种所列关键字之异能，则它每有一种此类关键字，便得一份+1/+1。
 - 对某生物而言，如果它具有为同一种所列关键字之数个异能，则它也只会因该种关键字而得一份+1/+1。类似地，如果某生物具有同一种关键字的数个变化（例如反黑保护和反红保护），则它也只会因该种关键字而得一份+1/+1。
 - 会受此异能影响的生物，以及受影响的每个生物会得到之加成大小，都是于爱若玛的触发式异能结算时才会决定。在该时刻后，生物再获得或失去关键字都不会使其变大或变小。
 - **中文版勘误：**本牌第二段异能所列关键字异能共有十四种，但列举时总数误植为十二，特此勘误。正确的规则叙述如上文所示。
-

肃穆仪式师阿哈卢

{四}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 修行僧

3/3

当肃穆仪式师阿哈卢进战场时，在至多两个其他目标生物上各放置一个+1/+1 指示物。

每当一个由你操控、其上有+1/+1 指示物且非衍生物的生物死去时，派出一个 1/1 白色，具飞行异能的精怪衍生物。

拍档 (你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。)

- 你只会派出一个精怪衍生物，而非死去的生物上每有一个+1/+1 指示物便派出一个。
 - 如果由你操控且其上有+1/+1 指示物的生物和阿哈卢同时死去，则阿哈卢的异能会因该生物而触发。
 - 如果阿哈卢上有+1/+1 指示物，且它死去，则它的异能会因自己而触发。
-

勇气赐圣使

{五}{白}

生物 ~ 天使

3/5

飞行

每当一个生物攻击时，你可以支付{三}。当你如此作时，在该生物上放置一个+1/+1 指示物。

- 任一生物攻击任何牌手或鹏洛客，都会触发勇气赐圣使的触发式异能。
 - 如果你选择支付{三}，则会触发另一个触发式异能。在该自身触发式异能在生物上放置+1/+1 指示物前，牌手可以回应之。
 - 你无法多次支付{三}，好在同一个进行攻击的生物上放置多个+1/+1 指示物。
-

冠冕统领

{四}{白}{白}

生物 ~ 统领

5/5

飞行

当冠冕统领进战场时，你成为君主。

只要你是君主，伤害便不会使你失去生命。(当一个生物对你造成战斗伤害时，其操控者依旧会成为君主。)

- 于冠冕统领的最后一个异能生效时，对你造成的伤害仍具有「使你失去生物」以外的其他效应。举例来说，会在这份伤害造成时触发的异能仍会触发；若这份伤害的来源具有系命，则其操控者仍会获得生命；以此类推。

- 你仍需记录指挥官对你造成的战斗伤害，就算这份伤害不会使你失去生命也是一样。

无畏考古家亚德恩

{二}{白}

传奇生物 ~ 寇族 / 斥候

2/2

在你回合的战斗开始时，你可以将任意数量由你操控的灵气或武具结附或装备在目标永久物或牌手上。

拍档 (你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。)

- 你是于亚德恩的异能结算时决定要移动哪些灵气和武具。在你作出选择和灵气与武具贴附到目标永久物或牌手上之间，没有牌手能有所行动。
- 其他牌手，以及由其他牌手操控的永久物，都是亚德恩的异能之目标。这会让由你操控的武具装备到由对手操控的生物上。由于这些灵气和武具仍受你操控，因此它们叙述中的「你」仍是指你。亚德恩的异能无法将灵气或武具贴附到其不能贴附的东西上。

武装空猎者

{三}{白}

生物 ~ 猫 / 骑士

3/3

飞行

每当武装空猎者攻击时，检视你牌库顶的六张牌。你可以将其中的一张灵气或武具牌放进战场。若以此法将武具放进战场，你可以将它装备在一个由你操控的生物上。将其余的牌以随机顺序置于你的牌库底。

- 以此法放进战场的灵气并未以任何东西为目标（举例来说，所以它能结附于对手具辟邪的永久物），但该灵气的结附异能会限制它能结附在什么上面。如果该灵气没有能够合法贴附的对象，则你就根本不能选择将它放进战场。

善心祝福

{一}{白}

结界 ~ 灵气

闪现

结附于生物

于善心祝福进战场时，选择一种颜色。

所结附的生物具有反该色保护异能。此效应不会移除由你操控且已结附或装备于其上的灵气和武具。

- 赋予所结附生物之保护异能，不会移除下列灵气：善心祝福本身，其他由你操控、且与善心祝福同时贴附在所结附生物上的灵气，以及由你操控、且于善心祝福新结附时就已贴附在生物上的所有灵气。

坎鵠的副官

{二}{白}

生物~鸟 / 士兵

1/1

飞行

每当坎鵠的副官攻击时，进行攻击且具飞行异能的生物得+1/+1直到回合结束。

返场{五}{白} ({五}{白}，从你的坟墓场放逐此牌：为每位对手各进行以下流程~派出一个衍生复制品，且其本回合若能攻击该对手，便须如此作。它们获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时，将它们牺牲。起动的时机视同法术。)

- 只有于坎鵠的副官第二个异能结算时具有飞行异能的攻击生物会得+1/+1。过了这一检查时点之后，再让生物获得或失去飞行异能都不会改变该生物已获得（或未获得）加成的情况。

调和守卫

{三}{白}

生物~人类 / 士兵

3/4

在每位对手的开始步骤开始时，若该牌手操控的生物比你多，则你派出一个1/1白色士兵衍生生物。

在每位对手的开始步骤开始时，若该牌手操控的地比你多，则你可以从你的牌库中搜寻一张基本的平原牌，将之横置放进战场，然后将你的牌库洗牌。

- 这两个触发式异能会同时触发。你可以自行安排它们进入堆叠的顺序。
 - 如果于对手的开始步骤开始时，他操控的生物并不比你多，则第一个异能不会触发。第二个异能（比较地的数量）也是如此。这些异能在试图结算时会再度检查。如果此时该对手操控的生物（或地）已不比尔多，则该异能不会结算，且没有效果。
-

立誓哨卫利维沃

{一}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 骑士

2/2

{一}{白}: 选择另一个目标生物。其操控者可以将其放逐, 且上面有一个庇护指示物。

{二}{白}, {横置}: 将所有被放逐且其上有庇护指示物的牌在各自拥有者的操控下移回战场。

拍档 (你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。)

- 利维沃的第二个起动式异能会将所有已放逐且其上有庇护指示物的牌移回战场, 这包括以其他立誓哨卫利维沃放逐的牌, 以及利维沃先前在战场上时所放逐的牌。

钢铁军团的璞拉娃

{二}{白}

传奇生物 ~ 猫 / 士兵

1/4

只要是在你的回合中, 由你操控的衍生生物便得 +1/+4。

{三}{白}: 派出一个 1/1 白色士兵衍生生物。

拍档 (你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。)

- 璞拉娃第一个异能所提供的加成, 到清除步骤中移除伤害时仍然有效。
- 不过, 如果璞拉娃离开战场, 则其加成便会立刻失效。对由你操控的衍生生物所造成之非致命伤害, 可能会因璞拉娃在你的回合中离开战场而变成致命伤害。

明日许诺

{二}{白}

结界

每当一个由你操控的生物死去时, 将它放逐。

在每个结束步骤开始时, 若你未操控生物, 则牺牲明日许诺, 并将所有以它放逐的牌在你的操控下移回战场。

- 如果某个由你操控的生物将死去, 但它在你的坟墓场中并不是生物牌 (也许是因为它原本是非生物, 后来因故成为生物), 则明日许诺也会将它放逐, 且其稍后也会返回战场。
- 牌手可以回应明日许诺的第一个异能, 试图在明日许诺将该牌放逐之前, 将它移至其他区域 (或以其他方式放逐)。

- 如果你操控数个明日许诺，则每个由你操控的生物死去时，都会触发每个明日许诺上的触发式异能。你可以依任意顺序将所触发的异能放进堆叠，而该生物牌会被第一个结算的异能放逐。该生物牌即是被该异能所对应的明日许诺放逐，也只有这个明日许诺能够将它移回。
- 类似地，如果你操控数个明日许诺，则到了结束步骤开始，如果你未操控生物的话，每个明日许诺也都会触发。你可以依任意顺序将所触发的异能放进堆叠，第一个异能结算时，便要牺牲对应的明日许诺并将牌张移回战场（如有）。轮到下一个异能试图结算时，会检查此刻你是否操控生物。如果你此时操控生物，则其对应的明日许诺不会被牺牲，但也不会将任何牌移回。

扬升构念师莉蓓可

{三}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 神器师

3/4

由你操控的神器具有「保护 ~ 反由你操控之神器中每种总法术力费用」。

拍档（你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。）

- 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。如果某个由你操控的神器之法术力费用包含{X}，则 X 视为 0。

纯净巨剑

{一}{白}

神器 ~ 武具

佩带此武具的生物得+2/+2。

每当佩带此武具的生物攻击总生命最高或与他者同为最高的牌手时，派出一个 4/4 白色，具飞行异能的天使衍生生物，其为横置且正向该牌手进行攻击。

佩带{四}

- 如果佩带此武具的生物攻击的是由总生命最高的牌手操控的鹏洛客，则纯净巨剑的触发式异能不会触发。
 - 虽然该触发式异能所派出的天使衍生生物正进行攻击，但它从未宣告为进行攻击的生物（举例来说，有些异能会当有生物攻击时触发）。
 - 一旦该触发式异能触发之后，各牌手的总生命在该异能结算之前发生任何变化都不重要。就算于此异能结算时，佩带此武具的生物所攻击的牌手之总生命已不是最高，你仍会派出一个天使衍生生物。
-

永恒之魂
{五}{白}{白}
生物 ~ 圣者
/

永恒之魂的力量和防御力各等同于你的总生命。

返场{七}{白}{白} (*{七}{白}{白}*, 从你的坟墓场放逐此牌: 为每位对手各进行以下流程 ~ 派出一个衍生复制品, 且其本回合若能攻击该对手, 便须如此作。它们获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时, 将它们牺牲。起动的时机视同法术。)

- 设定永恒之魂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。

凯旋清偿
{六}{白}{白}{白}
法术
将所有神器、结界和鹏洛客牌从你的坟墓场移回战场。

- 如果你以此法将灵气牌移回战场, 则由于你并未施放该灵气, 因此你会于其进战场时选择它要结附的对象。以此法移回的灵气并未以任何东西为目标 (举例来说, 所以它能结附于对手具辟邪的永久物), 但该灵气的结附异能会限制它能结附在什么上面。如果该灵气没有能够合法贴附的对象, 则它会留在坟墓场中。
- 以此法移回战场的灵气, 无法贴附在与之同时进战场的其他东西上。如果它结附的对象是永久物, 则你必须选择已经在战场上者。

蓝色

埃分反叛者
{三}{蓝}
生物 ~ 火蜥蜴 / 海盗
3/3

当埃分反叛者进战场时, 放逐至多一个目标非火蜥蜴的生物。该生物的操控者派出一个 4/3 蓝色火蜥蜴 / 战士衍生生物。

返场{四}{蓝}{蓝} (*{四}{蓝}{蓝}*, 从你的坟墓场放逐此牌: 为每位对手各进行以下流程 ~ 派出一个衍生复制品, 且其本回合若能攻击该对手, 便须如此作。它们获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时, 将它们牺牲。起动的时机视同法术。)

- 如果在埃分反叛者的异能试图结算时, 该目标非火蜥蜴生物已经是不合法目标, 则此异能不会结算。没有牌手会派出火蜥蜴 / 战士衍生生物。

碧蓝舰队总帅
{三}{蓝}
生物 ~ 人类 / 海盗
3/3

当碧蓝舰队总帅进战场时，你成为君主。
碧蓝舰队总帅不能被由君主操控的生物阻挡。

- 通常情况下，碧蓝舰队总帅的最后一个异能意味着它在攻击君主或由君主控制的鹏洛客时，它不能被阻挡。在某些采用队友共享回合的玩法中（例如双头巨人），由君主队友操控的生物能够阻挡碧蓝舰队总帅，就算后者攻击的是君主也是一样。

知识形体
{三}{蓝}{蓝}
生物 ~ 圣者
/

知识形体的力量和防御力各等同于你的手牌数量。
你的手牌数量没有上限。
每当知识形体受到伤害时，抓等量的牌。

- 设定知识形体的力量和防御力之异能会在所有区域生效，而不是只在战场上。
- 只要知识形体在你手上，其异能就会将它本身算进去。
- 生物能受到超过其防御力的伤害。举例来说，如果知识形体是 3/3 生物，且有来源对它造成 5 点伤害，则你会抓五张牌。请注意，如果知识形体受到了致命伤害，则它会在你实际抓牌之前死去，意味着其防御力不会因你新抓上来的牌而提升，也就无法活下来。

明月巨海兽碧鳞
{六}{蓝}{蓝}
传奇生物 ~ 巨海兽
6/8

当明月巨海兽碧鳞进战场或每当你施放总法术力费用等于或大于 6 的咒语时，你可以将目标非地永久物移回其拥有者手上。
拍档 *(你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。)*

- 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。
 - 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。
-

翼护佣兽艾希俄

{一}{蓝}

传奇生物 ~ 鸟

1/3

飞行

对手施放且以由你操控之一个或数个指挥官为目标的咒语增加{三}来施放。

拍档 (你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。)

- 要计算对手施放、且以由你操控之指挥官为目标咒语的总费用，先从该牌手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（例如艾希俄的第二个异能），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。
- 以数个由你操控之指挥官为目标的咒语，也只会增加{三}来施放。

失宠

{二}{蓝}

结界 ~ 灵气

结附于生物

当失宠进战场时，横置所结附的生物，且你成为君主。

除非所结附之生物的操控者是君主，否则它于该牌手
的重置步骤中不能重置。

- 如果在失宠试图结算时，该目标生物已经是不合法的目标，则此咒语不会结算。它不会进战场，其进战场异能也不会触发。

聚力拒斥

{三}{蓝}{蓝}

瞬间

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。)

反击目标咒语。

- 你不能将聚力拒斥本身指定为其目标，好能够倾曳。
-

拉米雷迪皮托的鬼魂

{二}{蓝}

传奇生物 ~ 精怪 / 海盗

2/3

拉米雷迪皮托的鬼魂不能被防御力等于或大于 3 的生物阻挡。

每当拉米雷迪皮托的鬼魂对任一牌手造成战斗伤害时，选择至多一张目标在坟墓场中的牌，且须为本回合中弃掉或从牌库进入该处者。将该牌置于其拥有者手上。

拍档 (你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。)

- 一旦已有防御力等于或小于 2 的生物阻挡了此生物，则就算改变该阻挡生物的防御力，也不会使此生物成为未受阻挡。
- 在先前回合中弃掉的牌，或是在先前回合中从牌库置入坟墓场的牌，都不能选为第二个异能的目标。

魔力石技师格雷贤

{五}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 神器师

3/6

{横置}，横置 X 个由你操控且未横置的神器：检视你牌库顶的 X 张牌。将其中一张置于你手上，其余的牌则置入你的坟墓场。

拍档 (你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。)

- 你可以横置任意由你操控且未横置的神器，包括你并未在自己最近的一回合开始时持续操控的神器生物。
- 将武器横置，不会使得佩带该武器的生物不再受其影响。

破船勇盗

{二}{蓝}

生物 ~ 人鱼 / 海盗

3/2

闪现

如果某对手将抓一张牌，且这不是其于自己的每个抓牌步骤中所抓的第一张牌，则改为你派出一个珍宝衍生生物。(珍宝衍生生物是具有「{横置}，牺牲此神器：加一点任意颜色的法术力」的神器。)

- 如果有多个替代性效应会对同一起抓牌事件生效，则由实际抓牌的牌手来决定这些效应的生效顺序。

- 如果某对手在他自己抓牌步骤所抓第一张牌以外将抓一张牌时，你操控多个破船勇盗，你也只会派出一个珍宝。

实验室苦力妖

{三}{蓝}

生物 ~ 灵俑 / 惊惧兽

3/4

在每个结束步骤开始时，如果你本回合中曾从坟墓场中施放咒语或起动坟墓场中牌的异能，则抓一张牌。

- 在每个结束步骤开始时，实验室苦力妖的异能都会触发，无论你在该回合中是否有从坟墓场中施放咒语或起动坟墓场中某张牌的异能。你可以等到异能触发后，再以回应的形式补作这些事情好抓一张牌。
- 只要你施放某牌或起动其上异能时该牌是在坟墓场中就能满足条件，回合结束时该牌位于哪个区域当中都不重要。

锐目领航员马科姆

{二}{蓝}

传奇生物 ~ 塞连 / 海盗

2/2

飞行

每当由你操控的一个或数个海盗向对手造成伤害时，每有一位受到伤害的对手，你便派出一个珍宝衍生物。

(珍宝衍生物是具有「{横置}, 牺牲此神器: 加一点任意颜色的法术力」的神器。)

拍档 *(你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。)*

- 就算由你操控的海盗都是向同一位对手造成伤害，马科姆的触发式异能也会触发。分你同一份珍宝。
- 马科姆的触发式异能会留意由你操控之海盗向对手造成的所有伤害，而非仅限战斗伤害。

商船袭劫盗

{三}{蓝}

生物 ~ 人类 / 海盗

2/4

每当商船袭劫盗或另一个海盗在你的操控下进战场时，横置至多一个目标生物。于你操控商船袭劫盗的时段内，该生物于其操控者的重置步骤中不能重置。

- 该触发式异能可以指定任意生物为目标，包括已经横置者。在这情况下，该生物持续已横置状态，且在其操控者的重置步骤中不能重置。

- 如果其他牌手获得商船袭劫盗之操控权，该生物将不再受到「不能重置」异能的影响；就算你稍后重新获得商船袭劫盗之操控权也是一样。
- 就算受影响的生物改变了操控者，「不能重置」异能也将继续生效。

回忆奔腾

{六}{蓝}{蓝}{蓝}

法术

将目标瞬间或法术牌从坟墓场放逐。复制该牌三次。

你可以施放这些复制品，且不需支付其法术力费用。

放逐回忆奔腾。

- 所有复制品都是在结算回忆奔腾过程中产生并施放。你不能等到稍后时段再施放。如果你未施放全部三个复制品，则未施放者便会消失。
- 由于你是在结算回忆奔腾过程中施放咒语，因此不会受到牌张类别的使用时机限制。换句话说，你能以此法施放法术牌的复制品。
- 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放咒语，就无法选择支付替代性费用来施放之。不过，你能够支付额外费用。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。
- 如果所复制的牌法术力费用中包含{X}，则你在以「不需支付其法术力费用」的方式施放其复制品时，必须将X的值选为0。

千面客逆岛

{三}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 浪客

3/1

你可以使千面客逆岛当成另一个由你操控之生物的复制品来进入战场，但它具有千面客逆岛的其他异能。

「传奇规则」不对由你操控的永久物生效。

拍档（*你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。*）

- 「传奇规则」是指：如果某牌手同时操控两个或更多同名的传奇永久物，则该牌手从中选择一个，并将其余的置入其拥有者的坟墓场。（在家里比拼规则的各位注意了：编纂此文档时，其条目已是704.5j。）
- 于「传奇规则」不对由你操控的永久物生效期间，你可以操控任意数量同名的传奇永久物，且其都不会被置入坟墓场。
- 如果你操控数个同名的传奇永久物，且「传奇规则」再度生效（也许是因为千面客逆岛离开战场），则你须立即遵循规则要求，将多余的永久物置入坟墓场，只留一个在战场上。
- 千面客逆岛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），但它同时也具有逆岛的其他异能。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，如果它所复制的生物本来不是生物，则它也不会是生物。

- 如果所选择之生物的法术力费用中包含{X}，则 X 视为 0。
- 如果所选择的生物本身已经复制了别的东西，则逆岛进战场时，会是所选生物目前所复制的东西。
- 如果另一个生物成为逆岛的复制品，则该生物也会具有逆岛的其他异能。
- 如果所选择的生物是个衍生物，则逆岛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，逆岛不会成为衍生物。
- 当逆岛进战场时，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。
- 如果逆岛因故与另一个生物同时进战场，则逆岛不能成为该生物的复制品。你只可选择已在战场上的生物。
- 如果逆岛是你的指挥官，则就算它复制了其他生物，也还是你的指挥官。如果逆岛不是你的指挥官，则就算它复制了你的指挥官，它仍不是你的指挥官。

逆岛的门徒

{四}{蓝}{蓝}

生物 ~ 变形兽

3/1

闪现

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

你可以使逆岛的门徒当成本回合进战场之任一永久物的复制品来进入战场。

- 如果你利用逆岛的门徒之倾曳异能施放了一个永久物咒语，则该永久物能及时进到战场好让逆岛的门徒复制。
- 逆岛的门徒所复制的，就只有原版永久物上所印制的东西而已（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。
- 如果逆岛的门徒当成某鹏洛客的复制品来进入战场，则它进战场时上面也会有若干忠诚指示物，其数量等同于它所复制之鹏洛客牌右下角所印制的数值。它不会复制该鹏洛客上现有的忠诚指示物数量。
- 如果所选择的永久物之法术力费用中包含{X}，则 X 视为 0。
- 如果所选择的永久物已经复制了别的东西（举例来说，如果所选的永久物是另一个逆岛的门徒），则逆岛的门徒进战场时，会是所选的永久物目前所复制的东西。

- 如果所选择的永久物是个衍生物，则逆岛的门徒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，逆岛的门徒不会成为衍生物。
- 当逆岛的门徒进战场时，所复制的永久物之任何进战场异能都会触发。所选永久物上面任何「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。
- 如果逆岛的门徒因故与另一个生物同时进战场，则逆岛的门徒不能成为该生物的复制品。你只能选择一个已在战场上且为本回合进战场的生物。

逆岛的意志

{三}{蓝}

法术

选择一项。如果你于施放此咒语时操控指挥官，则你可以两项都选。

- 目标对手选择一个由其操控的生物。你获得该生物的操控权。
 - 选择一个由你操控的生物。每个由你操控的其他生物均成为该生物的复制品直到回合结束。
- 第二项模式并不指定任何生物为目标。你是于逆岛的意志结算时选择要复制的生物。如果你两项都选，则你能将你因第一个模式而获得操控权的生物，选作第二项模式的「原版」生物来让你的其他生物复制。
 - 逆岛的意志所复制的，就只有所选生物上所印制的数值而已。它不会复制该生物上的指示物，也不会复制改变了其力量、防御力、种类、颜色等等的效应。特别一提，如果所选生物通常不是生物，则也不会复制令它成为生物的效应。举例来说，如果你选择一个已成为生物的地作为「原版」生物，则你的所有其他生物都会成为非生物的地直到回合结束。
 - 如果所选择的生物已经复制了别的东西，则由你操控的其他生物所复制的，会是所选的生物目前所复制的东西。
 - 选择衍生物，不会令由你操控且非衍生物的其他生物成为衍生物。如果你选择一个非衍生物的生物，则由你操控的其他衍生生物也不会因此变成不是衍生物。

风暴眼夏尼

{三}{蓝}

传奇生物 ~ 巨灵 / 修行僧

3/2

飞行

每当风暴眼夏尼攻击时，占卜 X，X 为进行攻击且具飞行异能的生物数量。

拍档 (你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。)

- 于此异能结算时，才会计算进行攻击且具飞行异能的生物数量，并以此来决定 X 的数值。

神日史芬斯

{六}{蓝}{蓝}

生物 ~ 史芬斯

6/6

飞行

在你战斗后的行动阶段开始时，你在该阶段后额外得到一个开始阶段。*（开始阶段包括重置步骤、维持步骤和抓牌步骤。）*

- 额外的开始阶段和你正常的开始步骤几乎没有区别。在重置步骤中，永久物会相应地跃离、跃回，且你会重置你已横置的永久物。注记于「在你的维持开始时」或类似时点触发的东西，会在维持步骤中触发。最后，你会因抓牌步骤抓一张牌。
- 额外的开始阶段中所有步骤都是在你当前的回合中发生。注记持续至「直到你的下一个回合」或类似字样的效应不会终止，这是因为你只是多进行了一个开始阶段而已。
- 这个额外的开始阶段结束后，游戏会进行至终结阶段（除非还有其他效应又增加了其他阶段；后文将详述）。
- 如果会在你回合中的同一时点多出数个阶段，则会先进行最后产生的那个阶段。举例来说，如果你操控神日史芬斯，且其异能在你战斗后的行动阶段中触发。而在此行动阶段的稍后时段，又有效应令你在此行动阶段后额外多出一个战斗阶段。这样的话你会先进行额外的战斗阶段，之后才到额外的开始阶段。
- 即便你在战斗中未以任何生物进行攻击，你仍会进行战斗后的行动阶段，且神日史芬斯的异能会如常触发。
- 如果你因故会在某回合中进行多于两个行动阶段，则在第一个行动阶段之后的所有行动阶段都算是「战斗后的行动阶段」，且神日史芬斯的异能在每个这类行动阶段开始时都会触发。

忤逆作对

{二}{蓝}

瞬间

目标对手获得目标生物的操控权。*（如果正进行攻击或阻挡的生物改变了操控者，则它会被移出战斗。）*

- 就算牌手获得某生物之操控权，也不会让该他同时获得其上任何灵气或武具之操控权。

黑色

丝金猛袭兽亚米希

{二}{黑}

传奇神器生物 ~ 魔像

3/2

每当丝金猛袭兽亚米希攻击时，你可以弃一张牌。当你如此作时，目标由防御牌手操控的生物得-X/-X直到回合结束，X为由你操控的神器数量与你坟墓场中的神器牌数量之总和。

拍档 (你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。)

- 亚米希的异能进堆叠时不指定目标。于该异能结算的过程中，你可以弃一张牌。若你如此作，便会触发另一个异能，然后你选择要得-X/-X的目标。这与注记「若你如此作…」之异能的区别是：在你弃牌之后，但在该生物得-X/-X之前，牌手仍有机会来施放咒语和起动异能。
- 在结算亚米希的异能时，你不能弃多张牌，好让多个生物得-X/-X。
- X的数值会于亚米希的异能结算时决定。一旦数值确定，就算该回合稍后时段你坟墓场中的神器牌数量和由你操控的神器数量发生变化，X的数值也不会改变。
- 如果所弃之牌为神器牌，则只要在决定X的数值时，该牌仍在坟墓场中（或乐观情况下，在战场上且受你操控），便会将其计算在内。
- 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。

野心宫廷

{二}{黑}{黑}

结界

当野心宫廷进战场时，你成为君主。

在你的维持开始时，对每位对手而言，除非他弃一张牌，否则失去3点生命。若你是君主，则改为对每位对手而言，除非他弃两张牌，否则失去6点生命。

- 于野心宫廷的第一个异能结算时，首先由依照回合顺序接下来轮到的对手选择是否要弃牌。如果其要如此作，则他选择一张牌但不需展示（如果你是君主的话，则是选择两张牌但不需展示），然后其他对手按照回合顺序依次比照办理。然后同时弃掉所选的牌，最后每位无法弃牌或选择不弃牌的牌手各失去相应数量的生命。

妖精未视师

{一}{黑}

生物 ~ 妖精 / 祭师

1/1

当妖精未视师死去时，每位对手各弃一张牌。

- 于妖精未视师的异能结算时，首先由依照回合顺序接下来轮到的对手选择一张牌但不需展示，然后其他对手按照回合顺序依次比照办理。然后同时弃掉所有被选的牌。

妖精胁侯

{三}{黑}{黑}

生物 ~ 灵俑 / 妖精

3/3

死触

当妖精胁侯死去时，非妖精的生物得-3/-3直到回合结束。

返场{五}{黑}{黑} (*{五}{黑}{黑}*, 从你的坟墓场放逐此牌: 为每位对手各进行以下流程 ~ 派出一个衍生复制品, 且其本回合若能攻击该对手, 便须如此作。它们获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时, 将它们牺牲。起动的时机视同法术。)

- 妖精胁侯的的第二个异能只会影响它结算时在战场上且不为妖精的生物。该回合稍后时段才进战场的非妖精生物不会得-3/-3。

继位盛宴

{四}{黑}{黑}

法术

所有生物得-4/-4直到回合结束。你成为君主。

- 在战场上没有生物时，你也能施放继位盛宴，好成为君主。
- 继位盛宴只会影响它结算时已经在战场上的生物。本回合稍后时段才进战场的生物不会得-4/-4。

林地棘刺米娅拉

{一}{黑}

传奇生物 ~ 妖精 / 斥候

1/2

每当林地棘刺米娅拉或另一个由你操控的妖精死去时，你可以支付{一}和1点生命。若你如此作，则抓一张牌。

拍档 (*你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。*)

- 如果数个由你操控的妖精（其中可能包括林地棘刺米娅拉）同时死去，则米娅拉的异能会触发相应次数。
 - 米娅拉的触发式异能每次结算时，你都可以选择是否要支付「{一}和1点生命」此费用，但每次结算时只能如此作一次，且只能以此抓一张牌。
-

暮核密探纳迪尔

{五}{黑}

传奇生物 ~ 妖精 / 战士

3/3

每当一个由你操控的衍生物离开战场时，在暮核密探纳迪尔上放置一个+1/+1指示物。

当纳迪尔离开战场时，派出若干 1/1 绿色妖精 / 战士衍生物，其数量等同于它的力量。

拍档 (你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。)

- 纳迪尔的第二个异能，会利用它最后在战场上时的力量来决定会派出多少衍生物。

死灵六杀阵

{六}{黑}

法术

每位牌手各牺牲六个生物。你派出六个已横置的 2/2 黑色灵俑衍生物。

- 假设所有人都操控了很多生物。于死灵六杀阵结算时，首先由轮到该回合的牌手（可能就是您）选择六个要牺牲的生物，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有生物。最后，您派出六个已横置的灵俑。
- 无论您牺牲多少生物，您都会派出六个已横置的灵俑。

反对派密探

{二}{黑}

生物 ~ 人类 / 浪客

3/2

闪现

对手在搜寻其牌库期间由你来操控。

于任一对手搜寻其牌库期间，他放逐所有他找到的牌。

于这些牌持续放逐的时段内，您可以使用它们，且您可以将法术力视同任意颜色的法术力来支付施放它们的费用。

- 在您操控对手时，由您来为该牌手作出所有选择与决定。不过，由于此操控效应只会在对手搜寻牌库期间生效，因此他要作的决定基本上就只有本次搜寻要找出什么牌。
- 你不能让该牌手从其牌库中搜寻出不符合搜寻叙述要求的牌张。举例来说，如果该对手要从其牌库中搜寻一张基本地牌，则你不能让他找到其他牌（例如生物牌）。
- 如果搜寻叙述中指明了要搜寻的牌张特性（例如颜色、牌张类别等），则您可以让该对手找不到任何牌。如果该搜寻只是要找出特定数量的牌张，且未指明特性，则您必须让他找出相同数量的牌张（若对手牌库中牌张数量不足，也应尽可能接近该数量）。

- 在你操控对手时，你不能为该牌手作出比赛规则范畴内的选择与决定。你不能让他认输，或让其同意约和。
- 经搜索找到的牌会被放逐，而不会置于原搜索效应找到牌之后会让对手置入的区域。该咒语或异能所具有的其他效应仍会如常生效。如果此类效应提及所找到的牌，则它能够看到因此进入放逐区者。
- 如果有咒语或异能要求由你操控的对手搜寻包括牌库在内的其他区域，则其在所有区域能找到哪些牌都由你来决定。该牌手会放逐在相关区域中找到的所有牌。
- 如果数位牌手都操控反对派密探，且有另一位牌手要搜寻其牌库，则该要搜寻的牌手会在搜寻过程中受最后进战场之反对派密探的操控者操控。由于每个反对派密探的最后一个异能都试图放逐找到的牌，并给予该异能操控者使用该牌的许可，因此会由所放逐之牌的拥有者来决定具体哪一个异能会胜出。不过，因为这位拥有者此时正受其他牌手操控，所以实际作决定的是操控这位拥有者的牌手。换句话说，效应生效之反对派密探的操控者（即该对手的操控者）能让自己得到所有牌的使用许可（除非他突然善心大发）。
- 对每张所放逐的牌而言，你仍须遵守其正常施放时机的许可条件与限制。如果其中某张牌是地，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。
- 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。

疫病裂肢兽

{二}{黑}

生物 ~ 野兽

6/5

在你的结束步骤开始时，牺牲所有由你操控的其他生物。

弃两张牌，牺牲疫病裂肢兽：选择目标对手。在他的下一个维持开始时，将疫病裂肢兽在该牌手的操控下移回战场。

- 如果在该起动式异能结算之后，但在延迟触发式异能将疫病裂肢兽移回战场之前，所选对手已离开游戏，则疫病裂肢兽会留在坟墓场。
- 如果疫病裂肢兽在其拥有者以外的其他牌手之操控下进战场，且该牌手离开了游戏，则疫病裂肢兽会被放逐。

读神灌输

{六}{黑}{黑}{黑}

法术

两位目标牌手彼此交换总生命。你派出一个 X/X 无色惊惧兽衍生神器生物，X 为这些牌手总生命之间的差值。

- 当牌手间彼此交换总生命时，每位牌手各获得或失去相应数量的生命，以使自己的总生命成为对方的数值。举例来说，如果牌手甲有 10 点生命，牌手乙有 17 点生命，则前者获得 7 点生命，后者失去 7 点生命。由此发生的获得生命与失去生命事件，会受到替代性效应的影响，也会触发相应的触发式异能。
- 如果有牌手不能获得生命，则他便不能与总生命较高的牌手交换。类似地，不能失去生命的牌手不能与总生命较低的牌手交换。
在上述情况中，没有牌手的总生命会改变。
- 利用牌手交换完总生命之后的差值，来决定惊惧兽衍生物的大小。由于牌手所获得或失去的生命数量，可能会受替代性效应影响而发生变化，因此这一差值可能与交换之前两位牌手生命差值不同。

罗刹贬灵魔

{四}{黑}{黑}

生物 ~ 猫 / 恶魔

6/6

每当罗刹贬灵魔攻击时，将目标生物牌从防御牌手之坟墓场在你的操控下放进战场。

返场{六}{黑}{黑} (*{六}{黑}{黑}*，从你的坟墓场放逐此牌：为每位对手各进行以下流程 ~ 派出一个衍生复制品，且其本回合若能攻击该对手，便须如此作。它们获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时，将它们牺牲。起动的时机视同法术。)

- 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。
- 以该触发式异能而被放进战场的生物在当次战斗中不能攻击，就算它们有敏捷异能也是一样。
- 如果你离开游戏，则由其他牌手拥有，但在你的操控下被放进战场的生物都会被放逐。

黯黑男爵辛格

{四}{黑}{黑}

传奇生物 ~ 吸血鬼 / 贵族

4/4

飞行

每当另一个生物死去时，在黯黑男爵辛格上放置两个 +1/+1 指示物。

每当另一位牌手输掉这盘游戏，你获得若干生命，其数量等同于此回合开始时该牌手的总生命。

拍档 (*你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。)*

- 如果黯黑男爵辛格与其他生物同时受到致命伤害，则它们会同时死去。黯黑男爵辛格的第二个异能无法及时结算来拯救它。

- 无论该牌手输掉游戏的方式如何，黯黑男爵辛格的第三个异能都会触发，包括：因状态动作而落败（生命为 0 或更少，试图从已经为空的牌库抓牌，具有 10 个或更多中毒指示物）；因受注明其输掉游戏之咒语或效应的影响而落败；因面对你强大势力无从反抗俯首认输而落败；以及因其他原因而落败。
- 如果你和另一位牌手同时输掉游戏，则第三个异能无法及时结算来拯救你。

刹特的意志

{四}{黑}

瞬间

选择一项。如果你于施放此咒语时操控指挥官，则你可以两项都选。

- 每位对手各牺牲一个生物，且须是由其操控的生物中力量最大者。
 - 放逐所有对手坟墓场中的所有牌，然后派出 X 个 0/1 黑色索尔兽衍生生物，X 为以此法放逐的生物牌中力量最大者的数值。
- 每位对手是在自己操控生物的范围内，比较得出力量最大的生物。举例来说，如果某位对手操控两个力量分别为 4 和 5 的生物，另一位对手操控两个力量分别为 2 和 7 的生物，则力量为 5 的生物和力量为 7 的生物会被牺牲。
 - 如果某对手在其操控的生物中，有多个生物的力量同为最大，则由他选择要牺牲哪个。
 - 如果两项都选，则其会按印制的顺序生效。因第一项模式被牺牲而进到对手坟墓场中的生物，会在执行第二项模式的叙述时被放逐。
 - 第二项模式会利用生物牌最后在坟墓场中时的力量来决定 X 的数值。
 - 如果两项都选，且某对手为第一项模式牺牲的是衍生生物，则虽然等到执行第二项模式的叙述时，该衍生物会在坟墓场中，但由于它不是生物牌，因此不会被放逐，且在决定 X 的数值时也不会将该衍生物的力量考虑进去。该衍生物会在刹特的意志结算后消失。

患者末日泰维司刹特

{四}{黑}

传奇鹏洛客 ~ 刹特

4

+2: 派出两个 0/1 黑色索尔兽衍生生物。

+1: 你可以牺牲另一个生物或鹏洛客。如果你如此作，则抓两张牌，然后如果所牺牲之永久物是指挥官，则再抓一张牌。

-10: 获得所有指挥官的操控权。将所有指挥官从统帅区在你操控下放进战场。

患者末日泰维司刹特可用作指挥官。

拍档

- 对愚者末日泰维司刹特的第二个异能而言，你是于该异能结算时，才决定是否要牺牲东西，以及具体要牺牲哪个东西。
- 在结算第三个异能时，你会先获得已在战场上所有指挥官的操控权，然后再将统帅区中的指挥官从该处在你的操控下放进战场。
- 如果你离开游戏，你获得操控权的指挥官会回到先前操控者的操控。而在你操控下放进战场的指挥官则会被放逐（此时其拥有者可以将其移回统帅区）。

读圣者托玛

{三}{黑}

传奇生物 ~ 灵俑 / 法师

4/2

每当一张或数张牌离开你的坟墓场时，派出一个已横置的 2/2 黑色灵俑衍生生物。

拍档（你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。）

- 读圣者托玛每次结算时，你都只会派出一个灵俑衍生生物，无论有多少张牌离开你的坟墓场都是如此。

红色

凯锡革布陷人阿雷娜

{四}{红}

传奇生物 ~ 人类 / 斥候

4/3

先攻

{横置}：加若干{红}，其数量等同于由你操控且为本回合进战场之生物中力量最大者的数值。

拍档（你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。）

- 阿雷娜的起动式异能属于法术力异能。它不用到堆叠，且不能被回应。牌手不能试图回应该异能来改变某生物的力量。
 - 阿雷娜的法术力异能不会将已不在战场上的生物纳入比较，就算它们是在当回合进战场也是一样。
 - 对当前是由你操控且为生物的某永久物而言，就算它原本进战场时并非生物，且 / 或是在其他牌手的操控下进战场，阿雷娜的法术力异能也会将它纳入比较。
-

极光凤凰
{四}{红}{红}
生物 ~ 凤凰
5/3
飞行

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。)

每当你施放具倾曳异能的咒语时, 将极光凤凰从你的坟墓场移回你手上。

- 极光凤凰的最后一个异能, 只有于你施放完具倾曳异能咒语之后的时点, 极光凤凰就已经在你的坟墓场中才会触发。
- 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。
- 你能以任意顺序将所施放咒语的倾曳异能和极光凤凰的移回异能放进堆叠。如果你先将极光凤凰移回你手上, 则你是在因倾曳异能放逐牌之前如此作。如果你让倾曳异能先结算, 则你因这个倾曳异能而施放的另一个咒语会在你将极光凤凰移回你手上之前结算。上述两种情形, 都会比原本具倾曳异能的咒语先一步结算。

莽霸联盟袭劫者布里奇
{三}{红}
传奇生物 ~ 鬼怪 / 海盗
3/3
威慑

每当由你操控的一个或数个海盗向对手造成伤害时, 放逐每位受到伤害之对手的牌库顶牌。本回合中, 你可以使用这些牌, 且你可以将法术力视同任意颜色的法术力来支付施放这些咒语的费用。

拍档 (你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。)

- 只有受到伤害的对手会被放逐牌, 不是你所有的对手都要放逐。
- 对每张所放逐的牌而言, 你仍须遵守其正常施放时机的许可条件与限制。如果其中某张牌是地, 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。你不能留到后续的回合中再使用。
- 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, 则你因布里奇霸道窃取的所有咒语和 / 或永久物都会被放逐。

海岸劫掠者

{二}{红}

生物 ~ 人类 / 海盗

0/3

践踏

每当海岸劫掠者攻击时，防御牌手每操控一个地，它便得+1/+0直到回合结束。

返场{四}{红}{红} (*{四}{红}{红}*，从你的坟墓场放逐此牌：为每位对手各进行以下流程~派出一个衍生复制品，且其本回合若能攻击该对手，便须如此作。它们获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时，将它们牺牲。起动的时机视同法术。)

- 海岸劫掠者所得的加成大小，由其所攻击的牌手决定。不会计算由其他防御牌手操控的地。
- 如果海岸劫掠者攻击的是鹏洛客，则该鹏洛客的操控者便是防御牌手。

威迫征兵员

{四}{红}

生物 ~ 半兽人 / 海盗

4/3

每当威迫征兵员或另一个海盗在你的操控下进战场时，获得目标生物的操控权直到回合结束。重置该生物。直到回合结束，它获得敏捷异能且额外具有海盗此类别。

- 你可以指定任何生物为威迫征兵员之异能的目标，包括未横置的或已经由你操控的。它甚至可以指定自己或触发此异能的生物为目标。
- 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器之操控权。

碎船巨人达戈

{六}{红}

传奇生物 ~ 巨人 / 海盗

7/5

你可以牺牲任意数量的神器和 / 或生物，以作为施放此咒语的额外费用。对此咒语而言，你每以此法牺牲一个永久物，它便减少{二}来施放，且你本回合中每牺牲过一个其他神器或生物，它便再减少{二}来施放。

践踏

拍档 (*你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。*)

- 达戈的第一个异能无法将它的费用降到少于{红}。就算已无法将达戈的费用降得更低，此异能也没有限制你能牺牲的神器和生物数量。
 - 即便你没有牺牲神器和生物作为此咒语的额外费用，由你于本回合稍早时段牺牲过神器和生物而带来的费用减少效应仍会生效。
 - 费用减少的数量为「每牺牲过一个永久物就减少{二}」，无论该永久物是神器、生物还是神器生物。
 - 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（例如指挥官税），然后再减去费用减少的数量（例如达戈的第一个异能）。无论施放达戈时的总费用是多少，它的总法术力费用始终为7。
-

烈焰船长

{三}{红}

生物 ~ 巨灵 / 海盗

4/2

当烈焰船长进战场时，你成为君主。

每当任一对手于你是君主时攻击你，烈焰船长对该牌手造成等同于其手牌数量的伤害。

- 烈焰船长的最后一个异能，是每有一位攻击你的牌手便触发一次，至于每位牌手是用多少个生物来攻击你则并不重要。
 - 如果某对手只攻击由你操控的鹏洛客，而没有攻击你，则烈焰船长的最后一个异能不会触发。
 - 如果在烈焰船长最后一个异能触发之后，但在它结算之前，已由另一位牌手成为君主，则该异能会如常结算。攻击你的牌手会受到伤害，就算该牌手此时已是君主也是一样。
-

财宝爆破

{五}{红}

法术

抓一张牌，然后每位其他牌手各可以抓一张牌。每当有牌手以此法抓一张牌时，从所有对手中随机选择目标对手，财宝爆破对该牌手造成5点伤害。

- 财宝爆破进堆叠时不指定目标。于该咒语结算的过程中，你抓一张牌，然后每位其他牌手依照回合顺序决定是否要抓一张牌。此后，每位其他决定要抓牌的牌手实际将牌抓起。最后，财宝爆破的自身触发式异能依照在结算过程中所抓的牌数触发相应次数并进入堆叠，每个异能的目标均为随机指定。
-

莫测舰队撞剑客

{三}{红}

生物 ~ 半兽人 / 海盗

4/3

每当莫测舰队撞剑客攻击时，它对所攻击的牌手或鹏洛客造成伤害，其数量等同于由你操控的神器数量。
返场{五}{红} (*{五}{红}*, 从你的坟墓场放逐此牌：为每位对手各进行以下流程 ~ 派出一个衍生复制品，且其本回合若能攻击该对手，便须如此作。它们获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时，将它们牺牲。起动的时机视同法术。)

- 如果在莫测舰队撞剑客的触发式异能触发之后，但在该异能结算之前，它就离开了战场，则此异能会如常结算。它所攻击的牌手或鹏洛客会受到伤害。另一方面，如果它留在战场，但在其触发式异能结算之前就离开了战斗，则没有牌手或鹏洛客会受到伤害。

炎身传令使

{二}{红}

生物 ~ 元素 / 法术师

3/2

你施放的指挥官咒语具有倾曳异能。（每当你施放指挥官时，从你的牌库顶开始放逐牌，直到放逐一张总法术力费用比其低的非地牌为止。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。）

- 一旦你宣告施放指挥官咒语，则直到你完成施放为止，没有牌手能有所行动。在施放完咒语后，再使炎身传令使离开战场，并不会阻止该咒语的倾曳异能结算。
- 在某些罕见状况中，你可能会在施放指挥官咒语的过程中失去炎身传令使的操控权。在此情形下，该指挥官咒语不会具有倾曳。

狂热巨兽骑士

{四}{红}

生物 ~ 半兽人 / 战士

5/4

敏捷

所有生物都能视同具有敏捷异能地攻击你的对手和由你的对手操控之鹏洛客。

- 狂热巨兽骑士并非使任何生物获得敏捷异能，而只是让要攻击你的对手或他们鹏洛客之生物（包括不由你操控者），能够视同具有敏捷异能地攻击。
-

龙骑残虐者

{四}{红}{红}

生物 ~ 龙

6/5

飞行

当龙骑残虐者进战场时，你可以将一个由你拥有的指挥官从统帅区放进战场。它获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时，将它移回统帅区。

- 以此法将指挥官放进战场与施放该指挥官是两回事。这样不会增加「指挥官税」。
- 只有于延迟触发式异能结算时指挥官还在战场上，你才需将它移回统帅区。如果它此时在其他区域中，则会留在原处。

三生轮回洁丝卡

{二}{红}

传奇鹏洛客 ~ 洁丝卡

0

三生轮回洁丝卡进战场时上面有数个忠诚指示物，其数量等同于你本盘游戏中从统帅区施放过指挥官的次数。

0：选择目标生物。直到你的下一个回合，如果该生物将向你的任一对手造成战斗伤害，则改为它对该牌手造成三倍的伤害。

-X：三生轮回洁丝卡对至多三个目标各造成X点伤害。

三生轮回洁丝卡可用作指挥官。

拍档

- 如果你施放三生轮回洁丝卡且她是你的指挥官，则她的第一个异能也会将本次施放计入。
- 对受洁丝卡第二个异能影响的生物而言，如果该生物具有践踏异能，则只有对防御牌手造成的那部分伤害会乘以三（只要该牌手仍是你的对手）。举例来说，假设你以一个 5/5、具践踏异能的生物为目标起动该异能，并以该生物攻击对手，然后该生物被一个 3/3 生物阻挡。则你可以为阻挡生物分配 3 点伤害，并为防御牌手分配 2 点伤害。若你如此分配，则你的攻击生物会对阻挡生物造成 3 点伤害，并对防御牌手造成点伤害（2 点伤害乘以三）。所有这些伤害都仍是战斗伤害。
- 如果你两次将同一个生物指定为洁丝卡第二个异能的的目标，则该生物向你对手造成的伤害数量便会乘以九。如果指定三次，便会乘以二十七，以此类推。

洁丝卡的意志

{二}{红}

法术

选择一项。如果你于施放此咒语时操控指挥官，则你可以两项都选。

- 目标对手每有一张手牌，便加{红}。
- 放逐你牌库顶的三张牌。本回合中，你可以使用这些牌。

- 洁丝卡的意志不属于法术力异能，就算你选择第一项模式（或两项都选）也是一样。它会用到堆叠，且可以被回应。
- 于洁丝卡的意志结算时，才会计算该目标对手的手牌数量，并以此决定要加多少点{红}。
- 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。除非你有可使用地数，否则你不能以此法使用地。
- 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。
- 你未使用的牌均将持续被放逐。

烬爪佣兽柯迪斯

{一}{红}

传奇生物 ~ 元素 / 蜥蜴

1/1

每当一个由你操控的指挥官向任一对手造成战斗伤害时，它向每位其他对手各造成等量的伤害。

拍档 *(你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。)*

- 指挥官因柯迪斯之触发式异能而造成的伤害不属于战斗伤害。这份伤害不会记作指挥官造成的战斗伤害，也不会再度触发柯迪斯的异能。
 - 任一由你操控的指挥官向对手造成战斗伤害时都会触发柯迪斯的触发式异能，而不仅限你自己的指挥官。
 - 如果你操控的指挥官是对鹏洛客造成战斗伤害，则柯迪斯的触发式异能不会触发。
-

没有拇指的喀勒克

{一}{红}

传奇生物 ~ 鬼怪 / 魔术师

2/2

每当你施放瞬间或法术咒语时，掷一枚硬币。若你输掉此掷，将该咒语移回其拥有者手上。若你赢得此掷，则复制该咒语，且你可以为该复制品选择新的目标。

拍档（你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。）

- 如果你输掉此掷，且该咒语被移回其拥有者手上，则它就从堆叠中移除，不会结算。这与该咒语被反击不同，则注记「不能被反击」的咒语也能被移回手上。
 - 喀勒克的异能触发的时机，与其他注记于「当你施放此咒语时」或类似文字之异能触发时机相同，这包括倾曳异能。你可以将同时触发的这些异能依任意顺序放进堆叠。就算原版的咒语被移回手上、反击或以其他方式移出堆叠，这些已触发的异能都不会受到影响。
 - 如果你施放的是某瞬间或法术牌的复制品（例如回忆奔腾所产生者），且该咒语要被移回其拥有者手上，则它会消失。你将无法再度施放该复制品。
 - 如果你赢得此掷，则所产生的复制品会比原版咒语先一步结算。
 - 如果你赢得此掷，则就算原版咒语不需指定目标，也会将它复制。
 - 如果你赢得此掷，但触发喀勒克之触发式异能的咒语已不在堆叠上（最有可能的原因是它已被反击），则仍会派出其复制品。
 - 如果你输掉此掷，但触发喀勒克之触发式异能的咒语已不在堆叠上（最有可能的原因是它已被反击），则没有东西会移回你手上。该牌会留在它当前所在区域。
 - 如果所复制的咒语已指定目标，则除非你为复制品选择新的目标，否则其目标与原版咒语相同。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。如果对其中任一目标而言，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，其叙述中带有以项目列表格式注明的模式），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。
 - 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（例如怪兽猛攻这类），则你无法更改分配方式（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。
 - 因赢得抛硬币而成的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。
-

港口劫盗

{三}{红}{红}

生物 ~ 半兽人 / 海盗

4/4

每当港口劫盗对任一牌手造成战斗伤害时，重置所有由你操控的生物。在此战斗阶段后，额外多出一个战斗阶段。

港口劫盗不能攻击它本回合中攻击过的牌手。

- 港口劫盗的最后一个异能并未阻止它在任何战斗阶段中攻击鹏洛客。
 - 在港口劫盗产生的额外战斗中，它也不一定非要攻击（当然它在其他时候也不是一定要攻击）。
-

魂火爆发

{六}{红}{红}{红}

法术

选择任意数量的目标生物，鹏洛客和 / 或牌手。为他们各进行以下流程 ~ 放逐你的牌库顶牌，然后魂火爆发对该永久物或牌手造成伤害，其数量等同于所放逐之牌的总法术力费用。直到你下一个回合的回合结束，你可以使用所放逐的牌。

- 于魂火爆发结算时，如果你选择了多个目标（我们真心希望你真的这么作），则会按照回合顺序逐个处理。首先从轮到该回合之牌手（也许是你）操控的各目标（包括他操控的永久物和他本人）开始。在该组目标当中，你是在每次放逐牌前选择要对哪个目标造成伤害。之后你为选作第一顺次的目标展示你的牌库顶牌，且魂火爆发对该目标造成伤害。接着为该组当中的后续目标重复此流程。在该组处理完后，接下来处理依照回合顺序的下一位牌手操控的各目标。同样，你也要先决定这一组各目标之间的相对顺序。然后为其他每位牌手重复上述整个流程。
 - 在各个目标依次受到伤害之间不会发生任何事情，也没有牌手能有所行动。于魂火爆发结算过程当中触发的异能，会在魂火爆发完成结算后进入堆叠。
 - 如果你以展示牌库顶牌的方式进行游戏（也许是因为操控克罗芬斯的骏马），则你在结算魂火爆发过程中每次放逐牌之后，都能看到你牌库顶的下一张牌是什么。特别一提，你会先看到你的牌库顶牌之后，再决定下一组各目标间的相对顺序。示例：在一盘三人游戏中（回合顺序为你、对手甲、对手乙），你正以展示牌库顶牌的方式进行游戏。此时你施放魂火爆发，并指定甲乙、以及一个由乙操控的生物为目标。你放逐你的牌库顶牌，且魂火爆发对甲造成伤害。你在决定下一个要受到伤害的目标是乙还是由其操控的生物之前，能看到你牌库顶的下一张牌是什么。
 - 魂火爆发不会改变你能够使用所放逐之牌的时机。举例来说，如果你放逐了一张法术牌，则你只能在你的行动阶段当中施放之。如果你放逐了一张地牌，则你只能于你的行动阶段中，且你有可以使用地数的时候使用之。
 - 使用被放逐的牌会导致其离开放逐区。就算该牌稍后因故返回放逐区，魂火爆发也不会让你能多次使用之。
-

鬼怪武器匠 撬勾

{二}{红}

传奇生物 ~ 鬼怪 / 神器师

2/2

每当一个地在你的操控下进战场时，派出一个无色，名称为石块的武具衍生神器，且具有「佩带此武具的生物具有『{-}, {横置}, 牺牲石块：此生物对任意一个目标造成 2 点伤害』」与佩带{-}。

拍档 (你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。)

- 该启动式异能的来源，是佩带石块的生物，而不是石块或撬勾。举例来说，如果佩带石块的生物是蓝色，则你启动该异能时，能将具反神器保护或反红保护异能的生物选为目标。

岩浆奔流

{四}{红}

法术

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

岩浆奔流对每个由对手操控的生物和鹏洛客各造成 X 点伤害，X 为你本回合中施放过的咒语数量。

- X 的数值于岩浆奔流结算时确定。此数值会将岩浆奔流本身、你回应岩浆奔流所施放的咒语，以及你在施放岩浆奔流前施放过的咒语都计算在内，即使其中还有未结算的咒语也是一样。举例来说，如果你在某回合中施放的第一个咒语具有倾曳异能，且该倾曳异能令你施放岩浆奔流。然后岩浆奔流的倾曳异能又令你施放了另一个咒语。则当岩浆奔流结算时，X 会是 3。
- 如果你复制某咒语，则岩浆奔流不会将所成的复制品结算在内。不过，如果有效应让你复制某牌，然后再施放该复制品，则岩浆奔流会将所施放的复制品计算在内。

厄运之轮

{二}{红}

法术

每位牌手各私下选择一个等于或大于 0 的数字，然后所有牌手同时展示所选数字，并决定以此法展示之各数字中的最大值和最小值。厄运之轮对每位所选数字是最大值的牌手各造成等同于该数量的伤害。每位所选数字不是最小值的牌手弃掉其手牌，然后各抓七张牌。

- 每位牌手在私下选择数字时，应将自己决定的数字写下，但不要给其他任何人看到。在所有牌手同时展示所选数字之前，每位牌手都应将自己选择的数字保密。

- 如果选择数字为最大值的牌手有数位，也不会改变每位牌手会受到的伤害数量。举例来说，如果你游戏中的四位牌手分别展示了4、7、7和7，则厄运之轮会对后三位牌手各造成7点伤害，且这三位牌手会弃掉手牌并各抓七张牌。

绿色

灵狼佣兽阿纳拉

{三}{绿}

传奇生物 ~ 狼 / 野兽

4/4

只要是在你的回合中，由你操控的指挥官便具有不灭异能。*(注明「消灭」的效应不会消灭它们。伤害无法消灭具不灭异能的生物。)*

拍档*(你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。)*

- 如果阿纳拉是你的指挥官，其第一个异能会在你的回合中影响自己。
- 阿纳拉的第一个异能会影响所有由你操控的指挥官，包括不由你拥有者。如果另一位牌手获得了阿纳拉的操控权，则它就不会影响你的指挥官。
- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此由你操控的指挥官受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中阿纳拉离开战场而变成致命伤害。

夷世霸兽

{八}{绿}{绿}

生物 ~ 盖美拉 / 多头龙

10/10

倾曳，倾曳，倾曳，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。数个倾曳异能会分别触发。)*

- 每个倾曳异能会分别触发并结算。你因第一个倾曳异能施放的咒语，会进入堆叠，并位于第二、第三和第四个倾曳异能上方。该咒语会在你为第二个倾曳异能放逐牌之前结算。你因第二个倾曳异能施放的咒语会在你为第三个倾曳异能放逐牌之前结算，以此类推。
- 夷世霸兽本身的四个倾曳异能，每个都是关注你是否找到一张总法术力费用小于10（夷世霸兽的总法术力费用）的非地牌。就算你因这些倾曳异能而施放的一个或数个咒语具有倾曳，也不会改变原本异能所关注的这一点。而因你施放咒语而额外引入的倾曳异能（如有），则会根据触发此异能之咒语的总法术力费用来关注你是否放逐相应牌张。换句话说，每个倾曳异能都只会依照触发该异能之咒语的特征，来关注结算该异能时放逐的牌张。这样一来整个堆叠可能会变成一团乱麻，我们在此祝各位能够顺利解开。

废料黏浆

{二}{绿}{绿}

生物 ~ 流浆

0/0

由你操控的流浆得+1/+1。

在你的维持开始时，若你操控指挥官，则派出一个衍生物，该衍生物为废料黏浆的复制品。

- 废料黏浆的第一个异能对它自己也有效。
- 如果你维持开始的时点，你未操控指挥官，则废料黏浆的第二个异能不会触发。在你的回合中，没有牌手能在你维持开始之前有所行动。当该异能结算时，若你未操控指挥官，则它不会派出衍生物。不过你在这两个时点操控的指挥官不必是同一个，甚至你操控的可以不是你自己的指挥官。
- 该衍生复制品会具有废料黏浆的异能，包括派出自身衍生复制品的异能。
- 该衍生复制品不会复制废料黏浆上的指示物或已标记的伤害，也不会复制其他改变了废料黏浆之力量、防御力、类别、颜色等等的效应。通常来说，这代表了此衍生物就只会是个废料黏浆，但如果任何复制效应已影响了原版的废料黏浆，就必须将它们列入考虑。
- 如果废料黏浆在其触发式异能结算前就已离开战场，该衍生物仍将作为废料黏浆的复制品进战场，并利用废料黏浆最后在战场上时的可复制特征值。

丰饶宫廷

{二}{绿}{绿}

结界

当丰饶宫廷进战场时，你成为君主。

在你的维持开始时，你可以将一张地牌从你手上放进战场。若你是君主，则改为你可以将一张生物或地牌从你手上放进战场。

- 丰饶宫廷的异能与使用地是两回事。如果你以该异能将一个地放进战场，则你该回合中仍能使用地。

曙光林地摄政

{五}{绿}{绿}

生物 ~ 麋鹿

8/8

当曙光林地摄政进战场时，你成为君主。

只要你是君主，由你操控的永久物便具有辟邪异能。

- 于你是君主时，曙光林地摄政的第二个异能对它自己也有效。
-

鳍进化组逃亡者

{五}{绿}

生物 ~ 妖精 / 火蜥蜴 / 浪客

7/4

鳍进化组逃亡者不能被力量等于或小于 2 的生物阻挡。

返场{四}{绿} ({{四}{绿}}, 从你的坟墓场放逐此牌: 为每位对手各进行以下流程 ~ 派出一个衍生复制品, 且其本回合若能攻击该对手, 便须如此作。它们获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时, 将它们牺牲。起动的时机视同法术。)

- 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。

修索林召集人吉安拉

{二}{绿}

传奇生物 ~ 妖精 / 德鲁伊

1/2

{横置}: 加{绿}。当你将此法术力用来施放总法术力费用等于或大于 6 的咒语时, 抓一张牌。

拍档 (你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。)

- 注记于「当牌手将法术力用来施放咒语」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。
- 如果有效应使吉安拉产生数点法术力 (例如魔力映象所具有者), 则每有一点这类法术力, 便会产生一个与之对应的延迟触发式异能; 你将其中每点法术力用来施放总法术力费用等于或大于 6 的咒语时, 都会抓一张牌。如果你在同一个总法术力费用等于或大于 6 的咒语上用掉了两点此类法术力, 则你会抓两张牌。
- 对于法术力费用中有{X}的咒语, 则利用为 X 所选数值来确定该咒语的总法术力费用。

凯锡革护林者荷拉娜

{三}{绿}

传奇生物 ~ 人类 / 弓箭手

3/4

延势

每当另一个生物在你的操控下进战场时, 你可以支付{二}。当你如此作时, 该生物对目标生物造成伤害, 其数量等同于前者的力量。

拍档 (你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。)

- 凯锡革护林者荷拉娜的触发式异能进堆叠时不指定目标。于该异能结算的过程中，你可以支付{二}。若你如此作，便会触发另一个异能，然后你选择要受到伤害的目标。这与注记「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物异能。
- 对进战场的该生物而言，利用它于荷拉娜之自身触发式异能结算时的力量，来决定它会造成多少伤害。如果在异能结算时它已不在战场上，则利用其最后在战场时的力量来决定。

废品接合师衣克铁克

{四}{绿}

传奇生物 ~ 人类 / 神器师

1/1

当废品接合师衣克铁克进战场时，派出一个 3/3 无色魔像衍生神器生物。

每当一个神器从战场进入坟墓场时，在衣克铁克上放置一个+1/+1 指示物，并在每个由你操控的魔像上各放置一个+1/+1 指示物。

拍档 (你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。)

- 衍生神器被消灭或因故死去的时候，也会先进入坟墓场，然后再消失。这样会触发衣克铁克的第二个异能。
- 如果衣克铁克在其第二个异能结算之前就离开战场，则你仍会在每个由你操控的魔像上各放置一个+1/+1 指示物。

克洛萨之心卡马尔

{六}{绿}{绿}

传奇生物 ~ 人类 / 德鲁伊

5/5

在你回合的战斗开始时，直到回合结束，由你操控的生物得+3/+3 且获得践踏异能。

{一}{绿}：直到回合结束，目标由你操控的地成为 1/1，具警戒、不灭与敏捷异能的元素生物。它仍然是地。

拍档 (你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。)

- 只有于卡马尔的触发式异能结算时就已经受你操控的生物才会得+3/+3 且获得践踏异能。于该回合稍后时段才受你操控的生物，或是此后才成为生物的非生物永久物都不会得到这份加成。
 - 因卡马尔的起动式异能而成为生物的地，会保留其原有的其他超类别、牌张类别、副类别和异能。
-

卡马尔的意志

{三}{绿}

瞬间

选择一项。如果你于施放此咒语时操控指挥官，则你可以两项都选。

- 直到回合结束，任意数量目标由你操控的地成为 1/1，具警戒、不灭与敏捷异能的元素生物。它们仍然是地。
- 选择目标不由你操控的生物。每个由你操控的生物各依本身力量对该生物造成伤害。

- 因第一项模式而成为生物的地，会保留其原有的其他超类别、牌张类别、副类别和异能。
- 如果你两项都选，则其效应会按叙述所列顺序依次生效。该些地会先成为 1/1 生物，并能够对第二项模式中的目标造成伤害。
- 如果其中某些目标（非全部目标）成为不合法目标，则卡马尔的意志仍会结算，只是已成为不合法的目标不会受其影响。如果第二项模式的目标成为不合法，则不会造成伤害。

东树木灵

{四}{绿}{绿}

传奇生物 ~ 精怪

6/6

延势

每当另一个永久物在你的操控下进战场时，若它不是以此异能放进战场者，则你可以将一张总法术力费用相等或较低的永久物牌从你手上放进战场。

拍档 *(你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。)*

- 如果战场上的永久物或你手上的永久物牌法术力费用包括{X}，则 X 视为 0。

秩序贤者

{二}{绿}{绿}

生物 ~ 人类 / 法师

3/3

{绿}，{横置}，牺牲秩序贤者和另一个绿色生物：从你的牌库中搜寻一张绿色生物牌，将之放进战场，然后将你的牌库洗牌。

- 一旦你宣告起动异能，则直到你完成起动为止，没有牌手能有所行动。特别一提，对手无法通过去除秩序贤者或由你操控的绿色生物来让你无法起动此异能。
- 你不能额外牺牲其他生物，好搜寻更多的绿色生物。
- 如果秩序贤者成为非绿色，你仍能牺牲它和一个绿色生物来起动其异能。

玖瑞加酋长努玛

{二}{绿}

传奇生物 ~ 妖精 / 战士

2/2

在你回合的战斗开始时，你可以支付{X}{X}。当你如此作时，将X个+1/+1指示物分配给任意数量的目标妖精。

拍档 (你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。)

- 努玛的触发式异能进堆叠时不指定目标。于该异能结算的过程中，你可以支付{X}{X}。若你如此作，便会触发另一个异能。于你将该异能放进堆叠时，便需一并决定目标妖精，并宣告+1/+1指示物的分配方式。每个目标至少要获得一个+1/+1指示物。这与注记「若你如此作…」之异能的区别是：在支付法术力之后，但在实际放置指示物之前，牌手仍有机会来施放咒语和起异能。
- 如果于该自身触发式异能结算时，其部分目标成为不合法目标，则原本的指示物分配方式依然适用，只是原本要放在现已成为不合法目标上的指示物会就此消失。

织根德鲁伊

{二}{绿}

生物 ~ 妖精 / 德鲁伊

2/1

当织根德鲁伊进战场时，每位对手各可以从其牌库中搜寻至多三张基本地牌。每位对手各将所找到之牌其中一张在你的操控下横置放进战场，并将其余的牌在各自的操控下横置放进战场。然后每位以此法搜寻牌库的牌手将其牌库洗牌。

- 当该触发式异能结算时，首先由依照回合顺序接下来轮到的对手（如果当前正是某位对手回合，则为该对手）决定是否要搜寻牌库，并将地牌依叙述要求的方式放进战场。每位对手在作决定时，均已知晓此前牌手的选择。然后每位搜寻牌库的牌手将其牌库洗牌。
 - 每位搜寻牌库的牌手找到的基本地牌数量在零到三之间。如果他只找到一张，则其需将之在你的操控下横置放进战场。
-

甘浆隐士
{四}{绿}{绿}
生物 ~ 蜘蛛
0/3
闪现
倾曳
延势

当甘浆隐士进战场时，选择任意数量目标本回合进战场的生物。在这些生物上各放置三个+1/+1 指示物。

- 如果某个本回合进战场的永久物，虽然其原本进战场时并非生物，但在甘浆隐士最后一个异能触发时已经是生物，则你能将此永久物选为该异能的目标。

多色

罗堰憎恶兽
{一}{黑}{绿}
传奇生物 ~ 妖精 / 惊惧兽
/

警戒；威慑（此生物只能被两个或更多生物阻挡。）
罗堰憎恶兽的力量和防御力各等同于由你操控的妖精数量与你坟墓场中的妖精牌数量之总和。

- 设定罗堰憎恶兽的力量和防御力之异能会在所有区域生效，而不是只在战场上。
- 只要罗堰憎恶兽在战场上（且仍是妖精）或在你的坟墓场中，它的异能便会将它本身算进去。

辉光巨龙阿玛蕾丝
{三}{绿}{白}{蓝}
传奇生物 ~ 龙
6/6
飞行

每当另一个永久物在你的操控下进战场时，检视你的牌库顶牌。若它与进战场的永久物具共通之牌张类别，则你可以展示该牌并将它置于你手上。

- 会在永久物和牌库中的牌上出现之牌张类别包括：神器、生物、结界、地和鹏洛客。虽然瞬间和法术也是牌张类别，但它们不会出现在永久物上。传奇、基本和雪境属于超类别，不是牌张类别；龙和海盗属于副类别，不是牌张类别。
-

亡潮阿萝米

{一}{蓝}{黑}

传奇生物 ~ 人鱼 / 法师

1/4

{横置}，从你的坟墓场放逐等同于你对手数量的牌：
目标在你坟墓场中的生物牌获得返场异能直到回合结束。其返场费用等同于其法术力费用。*(放逐该生物牌并支付其法术力费用：为每位对手各进行以下流程~ 派出一个衍生复制品，且其本回合若能攻击该对手，便须如此作。它们获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时，将它们牺牲。起动的时机视同法术。)*

- 如果该生物牌的法术力费用中包含{X}，则虽然你能为 X 选择任意数值，但该值不会对所派出的衍生生物生效。对这些衍生物而言，X 为 0。
-

泻湖秘教徒亚罗斯

{一}{黑}{绿}{蓝}

传奇生物 ~ 龟 / 祭师

2/4

只要泻湖秘教徒亚罗斯已横置，其他永久物便须横置进战场。

只要亚罗斯未横置，其他永久物便须未横置地进战场。

- 亚罗斯的异能不会于其进战场时对它自己生效，也不会对与它同时进战场的其他永久物生效。
 - 如果于亚罗斯未横置时，有其他替代性效应注明某永久物须横置进战场，则由进战场之永久物的操控者来选择该永久物是要横置地进战场，还是未横置地进战场。如果某永久物就只是被横置放进战场，且没有其他替代性效应对其生效，则如果亚罗斯未横置，它就始终会未横置地进战场。
 - 如果战场上有数个亚罗斯，则由进战场之永久物的操控者来决定替代性效应的生效顺序。
-

混沌之华阿韦纳

{绿}{蓝}{红}

传奇生物 ~ 元素 / 祭师

4/2

于你倾曳时，你可以将所放逐之牌中的一张地牌横置放进战场。*(如此作的时机，是在放逐最后一张牌之后，但在决定要施放哪张非地牌之前。)*

- 阿韦纳的异能与使用地是两回事。即便是在你的回合中，且你已经使用过一个地，你也可以如此作；甚至是根本不在你的回合中也可。
- 如果你不施放所展示的非地牌，或如果你未展示出总法术力费用比原咒语小的非地牌，则你仍会在完成倾曳之前，将一张地牌放进战场。

腐化观察员贝尔蓓

{黑}{绿}

传奇生物 ~ 灵俑 / 妖精

2/2

在每位牌手战斗后的行动阶段开始时，你每有一位本回合中失去过生命的对手，该牌手便加{无}{无}。

(伤害会导致失去生命。)

- 如果有对手失去生命，然后输掉了游戏，则在决定要加多少点法术力时，贝尔蓓的触发式异能仍会将该牌手计算在内。
- 如果有效应会在回合中产生额外的战斗阶段，则它可能会同时产生一个接于其后的额外行动阶段。在每个此类战斗后的行动阶段开始时，贝尔蓓的异能都会触发。
- 如果有对手在其战斗后的行动阶段之前自己就失去过生命，则他也会得到贝尔蓓的法术力作为回报。

幽魂军士贝尔博卡

{二}{红}{白}

传奇生物 ~ 精怪 / 士兵

*/5

于牌张进入放逐区时，记下该牌的总法术力费用。

幽魂军士贝尔博卡的力量等同于本回合中所记下各数字的最大值。

在你的维持开始时，放逐你的牌库顶牌。本回合中，你可以使用该牌。

- 只有于贝尔博卡在战场上时，才会于牌张进入放逐区时记录该牌的总法术力费用。
 - 确定所放逐之牌的总法术力费用时，检视的是其在放逐区中的样子，而非在先前区域中的状态。
 - 如果放逐区中某张牌的法术力费用包含{X}，则X视为0。
 - 于贝尔博卡不在战场上时，以及每回合中尚未为其记下任何数字之前，贝尔博卡的力量为0。
 - 对以贝尔博卡最后一个异能放逐的牌而言，你仍须遵守其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。
-

喜剧天才布力姆

{二}{黑}{红}

传奇生物 ~ 小恶魔

4/3

飞行

每当喜剧天才布力姆对任一牌手造成战斗伤害时，该牌手获得目标由你操控之永久物的操控权。然后每位牌手各失去若干生命且弃若干牌，其数量各等同于由其操控但不由其拥有的永久物数量。

- 是由你来决定该受到伤害的牌手会操控哪个永久物，而不是由后者选择。
- 他不能拒绝你的慷慨赠礼。否则就太失礼了。
- 如果在布力姆的异能试图结算时，该目标由你操控的永久物已经是不合法目标，则此异能不会结算。受到伤害的牌手不会获得你永久物的操控权，且没有牌手会失去生命或弃牌。
- 牌手会因所有由其操控但并非由其拥有的永久物而失去生命并弃牌，而不仅限于因从你这边获得者。
- 布力姆的异能产生之改变操控权的效应会一直持续下去。它不会在清除步骤中消除，且就算布力姆离开战场，其效应也不会终止。不过在多人游戏中，此效应会因当前操控者离开游戏而终止。

末代紫杉柯芬诺

{三}{白}{黑}{绿}

传奇生物 ~ 树妖 / 祭师

3/7

警戒，延势

每当末代紫杉柯芬诺或另一个由你操控的生物死去时，将至多另一张目标防御力小于前述生物的生物牌从你的坟墓场移回你手上。

- 利用死去生物最后在战场时的防御力和生物牌在你坟墓场中的防御力，来决定后者当中哪些牌是合法目标。
- 如果柯芬诺与另一个由你操控的生物同时死去，则每有一个此类生物，柯芬诺的异能便会触发一次。
- 虽然柯芬诺的最后一个异能不能以死去而触发此异能的生物本身为目标，但如果有多数生物同时死去，则你可以将彼此交换指定为其他生物触发之异能的的目标。

织奥格恩

{红}{白}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 法师

2/3

{红}{白}{黑}，{横置}，牺牲一个结界：将目标结界牌从你的坟墓场移回战场。

- 由于是先选择目标、再支付费用（例如「牺牲一个结界」），因此你不能将打算牺牲用来起动机恩异能的结界，选为该异能的目标。
- 以此法放进战场的灵气并未以任何东西为目标（举例来说，所以它能结附于对手具辟邪的永久物），但该灵气的结附异能会限制它能结附在什么上面。如果该灵气没有能够合法贴附的对象，则它会留在你的坟墓场中。

峭崖之声诺司罗

{一}{蓝}{红}{白}

传奇生物 ~ 盖美拉

3/3

{横置}: 选择一项。X 为你本回合中施放过的咒语数量。

- 占卜 X。
- 峭崖之声诺司罗对目标生物造成 X 点伤害。
- 你获得 X 点生命。

- X 的数值于诺司罗的异能结算时决定。

埃分族学者葛末札

{一}{绿}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 斥候

3/2

你和由你操控的永久物具有反火蜥蜴保护异能。

在你的结束步骤开始时，每位操控生物数量为所有牌手中最少者的牌手各派出一个 4/3 蓝色火蜥蜴 / 战士衍生生物。

- 葛末札的第一个异能对它自己也有效。
- 于葛末札的最后一个异能结算时，它才会检查每位牌手所操控的生物数量。如果在你的结束步骤开始时还有其他异能触发（例如返场异能的延迟触发式异能），则由你来决定这些异能结算的顺序。

阿拉辛守护者哈姆札

{四}{绿}{白}

传奇生物 ~ 象 / 战士

5/5

你每操控一个其上有 +1/+1 指示物的生物，此咒语便减少 {一} 来施放。

你每操控一个其上有 +1/+1 指示物的生物，你施放的生物咒语便减少 {一} 来施放。

- 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（例如阿拉辛守护者哈姆札的效应）。在支付费用之前，总费用就已锁定。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。
- 一旦你宣告施放咒语，则直到你支付完该咒语的费用为止，没有牌手能有所行动。特别一提，对手不能试图改变由你操控且其上有+1/+1 指示物的生物数量。
- 哈姆札的第一个异能只会影响一般法术力费用的部分。此异能无法将施放此咒语的费用降到少于{白}{绿}。

汉斯艾力克森

{二}{红}{绿}

传奇生物 ~ 人类 / 斥候

1/4

每当汉斯艾力克森攻击时，展示你的牌库顶牌。若它是生物牌，则将之横置放进战场，且正向防御牌手或任一由其操控的鹏洛客进行攻击。若否，则将该牌置于你手上。当你以此法将生物牌放进战场时，它与汉斯艾力克森互斗。

- 汉斯艾力克森所攻击的牌手，或汉斯艾力克森所攻击之鹏洛客的操控者，便是防御牌手。
- 以此法将一张生物牌放进战场，会触发另一个自身触发式异能。牌手可以在该异能结算前回应之。
- 如果于该自身触发式异能结算时，你所放进战场的生物牌已不在战场，或此时已不是生物，则该生物和汉斯都不会造成或受到伤害。汉斯在该时点已不在战场上或已不是生物的情形也是一样。

恩赐主祭依莫提

{三}{绿}{蓝}

传奇生物 ~ 那伽 / 德鲁伊

3/1

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

你施放之总法术力费用等于或大于 6 的咒语具有倾曳异能。

- 一旦你宣告施放咒语，则直到你完成施放为止，没有牌手能有所行动。在施放完总法术力费用等于或大于 6 的咒语后，再使恩赐主祭依莫提离开战场，并不会阻止该咒语的倾曳异能结算。
- 在某些罕见状况中，你可能会在施放总法术力费用等于或大于 6 咒语的过程中失去依莫提的操控权。在此情形下，该咒语不会具有倾曳。
- 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。

正统传人贾瑞卡萨隆

{红}{绿}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 战士

3/3

当正统传人贾瑞卡萨隆进战场时，目标对手成为君主。

本回合中，你不能成为君主。

如果贾瑞卡萨隆于你是君主时将受到伤害，则防止该伤害，并在其上放置等量的+1/+1 指示物。

- 于你是君主时，如果贾瑞卡萨隆要受到伤害不能被防止，则在它受到伤害的同时，也会得到等量的+1/+1 指示物，之后游戏才会检查它时候受到致命伤害。
- 如果你是君主，且在你将受到战斗伤害的同时，贾瑞卡萨隆也将受到伤害，则在令其他牌手成为君主的触发式异能结算之前，贾瑞卡萨隆的最后一个异能就已经为它防止伤害并在其上放置指示物。
- 如果第一个异能结算，但该目标对手无法成为君主（也许是因为对方在本回合稍早时段也有贾瑞卡萨隆进战场），则由当前是君主的牌手继续担任君主，就算该牌手是你也是一样。

剧团业主裘里

{黑}{红}

传奇生物 ~ 人类 / 祭师

1/1

每当你牺牲一个永久物时，在剧团业主裘里上放置一个+1/+1 指示物。

当裘里死去时，它对任意一个目标造成伤害，其数量等同于前者的力量。

- 裘里的第一个异能并不会让你能够牺牲永久物。你需要找到其他方法来牺牲。
- 裘里的第二个异能，会利用它最后在战场上时的力量来决定会造成对多少伤害。如果该力量为 0 或更低，则裘里不会造成伤害。

护天坎鵠

{三}{白}{蓝}

传奇生物 ~ 鸟 / 法师

3/3

飞行，警戒

每当护天坎鵠攻击时，进行攻击且具飞行异能的生物得+2/+0 直到回合结束。

每当坎鵠阻挡时，进行阻挡且具飞行异能的生物得+0/+2 直到回合结束。

- 只有于第一个触发式异能结算时具飞行异能的攻击生物会得+2/+0。类似地，只有于第二个触发式异能结算时具有飞行异能的阻挡生物会得+0/+2。过了这一检查时点之后，再让生物获得或失去飞行异能都不会改变该生物已获得（或未获得）加成的情况。

丰饶曙光拉狄雷

{二}{绿}{白}

传奇生物 ~ 独角兽

2/2

系命

在每个结束步骤开始时，若你本回合中获得过生命，则将至多等量之+1/+1 指示物分配给任意数量的其他目标生物。

- 于每个结束步骤开始时，如果你该回合中没获得过生命，则拉狄雷的触发式异能根本不会触发。如果此异能触发，则你于将它放进堆叠时便需一并决定目标及+1/+1 指示物的分配方式。每个目标至少要获得一个+1/+1 指示物。
- 如果你希望的话，也可以不选择任何目标。在这种情况下，便不会在任何生物上放置+1/+1 指示物。
- 如果于该触发式异能结算时，其部分目标（并非全部）成为不合法目标，则原本的指示物分配方式依然适用，只是原本要放在现已成为不合法目标上的指示物会就此消失。如果所有生物都成为不合法目标，则此咒语不会结算。
- 以回应该触发式异能的方式再获得更多生命，不会改变总共要分配的指示物数量，也不会改变已决定的分配方式。
- 此触发式异能在乎的是你该回合中所获得的生命总量，而不是你总生命的变化情况。举例来说，如果某回合中你在回合开始时有 10 点生命，之后先获得 5 点生命，后失去 7 点生命，则你要分配五个+1/+1 指示物，尽管你当前的总生命比你回合开始时的总生命要低。

薄暮之帷莉艾莎

{二}{白}{白}{黑}

传奇生物 ~ 天使

5/5

对此咒语而言，你不是支付等同于你本盘游戏中此前从统帅区施放过它之次数的{二}，而是支付该次数的 2 点生命。

飞行，系命

每当任一牌手施放咒语时，其失去 2 点生命。

- 莉艾莎的第一个异能只会对「指挥官税」生效。如果施放莉艾莎时还有其他的额外费用，则这些额外费用须如常支付。
 - 莉艾莎的第一个异能为强制性。就算你有法术力足以支付「指挥官税」，你也不能选择如此支付。
 - 莉艾莎的最后一个异能会比触发它的咒语先一步结算。
-

乌尔博格暴君妮维亚洛

{三}{白}{蓝}{黑}

传奇生物 ~ 灵俑 / 法师

3/6

反神器辟邪，反生物辟邪，反结界辟邪

当乌尔博格暴君妮维亚洛进战场时，本回合中每有一个生物死去，便派出一个已横置的 2/2 黑色灵俑衍生生物。

当妮维亚洛死去时，你可以支付{一}。当你如此作时，消灭所有神器，生物和结界。

- 妮维亚洛不能成为由对手操控之神器、生物或结界咒语的目标。（大多数情况就只有灵气，但也包括合变式生物咒语。）妮维亚洛不能成为由对手操控的神器、生物或结界之异能的目标。对于在战场以外区域的神器、生物或结界牌上的异能而言，只要这些异能由对手操控，妮维亚洛也不能成为其目标。
- 如果你选择为最后一个异能支付{一}，则会触发另一个异能。在该自身触发式异能消灭所有神器、生物和结界之前，牌手仍有机会回应之。

蛮野时代学者欧蓓卡

{一}{蓝}{黑}{红}

传奇生物 ~ 食人魔 / 法师

3/4

{横置}: 轮到此回合的牌手可以结束本回合。（放逐堆叠上的所有咒语和异能。轮到此回合的牌手将手牌弃至其手牌上限。生物上的伤害消失，并且记着「本回合」与「直到回合结束」的效应均结束。）

- 若以此方法结束回合，意指下列事情会依序发生：1) 放逐堆叠中的所有咒语与异能。这包括不能被反击的咒语和异能。2) 如果有进行攻击或阻挡的生物，则它们被移出战斗。3) 检查状态动作。牌手都不会获得优先权，且触发式异能不会进入堆叠。4) 目前的阶段和 / 或步骤结束。游戏一路略过，直到清除步骤。5) 清除步骤会完整执行。
 - 如果此流程中触发了任何触发式异能，它们会在清除步骤中进入堆叠。如果发生此状况，双方牌手将有机会施放咒语与起异能，然后在该回合完全结束前会有另一个清除步骤。
 - 如果在结束步骤到来之前本回合就已经结束，则任何「在下一个结束步骤开始时」的触发式异能在该回合都没有机会触发，因为结束步骤已被略过。这类异能会在下一个回合的结束步骤开始时触发。
 - 如果结束回合的时机，是在结束步骤中、这些「在下一个结束步骤开始时」异能都已触发，但还没有结算的时候，则这类异能下一个回合不会再度触发。
-

铸匠大师雷雅夫

{红}{白}

传奇生物 ~ 矮人 / 神器师

2/2

每当一个由你操控且已结附灵气或已佩带武具的生物攻击时，该生物获得连击异能直到回合结束。

- 对由你操控且既受有灵气、又佩带武具的生物而言，每个此类生物攻击时，雷雅夫的异能只会为它触发一次。（别担心。数个连击异能不会累计。你也没损失太多。）
- 该生物需在将它宣告为攻击者的时刻即受有灵气或佩带武具，才能触发雷雅夫的异能。如果于该异能试图结算时，该生物已既未受有灵气，也未佩带武具（或甚至是不再攻击），则该异能仍会结算。

虔诚灵媒撒莉兹

{三}{白}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 僧侣

3/4

在每个结束步骤开始时，派出 X 个 1/1 白色，具飞行异能的精怪衍生生物，X 为你本回合中派出过的衍生生物数量。

- 撒莉兹的异能计算的是，你本回合中在此异能结算前所派出之所有衍生生物的数量，包括非生物的衍生生物以及衍生生物。至于这些衍生生物是否还在战场上或是否还受你操控，则并不重要。
- 如果有效应会产生永久物咒语的复制品，则虽然该咒语结算后会变成衍生生物在你的操控下进入战场，但你并未「派出」这类衍生生物。因此撒莉兹的异能不会将它计算在内。

熊爪图雅

{一}{红}{绿}

传奇生物 ~ 人类 / 战士

2/2

每当熊爪图雅攻击时，它得 +X/+X 直到回合结束，X 为由你操控之其他生物中力量最大者的数值。

- X 的数值于熊爪图雅的异能结算时决定。如果此时你未操控其他生物，或由你操控之其他生物中力量最大者的数值为 0 或更低，则 X 会是 0。
 - 一旦此异能结算且加成生效，则就算由你操控之其他生物中力量最大者的数值发生变化，加成的大小也不会改变。
-

焰击族的尤洛克

{一}{黑}{红}{绿}

传奇生物 ~ 凡尔西诺 / 祭师

4/4

警戒

牌手失去未用尽的法术力会使其失去等量的生命。

{一}, {横置}: 每位牌手各加{黑}{红}{绿}。

- 尤洛克的第二个异能类似与过往的「法术力灼伤」规则。你会在失去法术力的同时失去生命。此失去生命事件不用到堆叠，且不能回应。

乱匠征兵员札拉

{三}{蓝}{红}

传奇生物 ~ 人类 / 海盗

4/3

飞行

每当乱匠征兵员札拉攻击时，检视防御牌手的手牌。

你可以将其中的一张生物牌在你的操控下横置放进战场，且正向该牌手或任一由其操控的鹏洛客进行攻击。

在下一个结束步骤开始时，将该生物移回其拥有者手上。

- 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。
- 虽然此生物正进行攻击，但它从未被宣告为攻击生物。这就是说，对注记于「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。
- 注记生物不能攻击的效应，只会在宣告攻击者的过程中有作用。这类效应无法阻止你将该生物放进战场且进行攻击。举例来说，你能以此法将一张具守军异能的生物横置放进战场且正进行攻击。
- 只有于该延迟触发式异能结算时，该生物仍在战场上的情况下，才会将它移回其拥有者手上。如果此时它位于其他区域，则会留在该处。
- 如果于该生物在你的操控下放进战场之后，但在将其移回其拥有者手上之前，你就已经输掉游戏，则该生物会被放逐。如果该生物的拥有者于你操控该生物期间输掉游戏，则该生物也会跟着该牌手一起离开游戏。

神器

剑鹫原型

{五}

神器生物 ~ 狮鹫

3/2

飞行

每当剑鹫原型对任一牌手造成战斗伤害时，该牌手选择目标非地永久物，且其操控者须为你的对手之一。

消灭该永久物。

- 即使是由受到伤害的牌手来为剑鹫原型之异能来选择目标，该异能的操控者仍然是你。
- 如果受到剑鹫原型伤害的对手在该触发式异能进入堆叠之前就离开游戏（最有可能的原因是该牌手的总生命在战斗中被降至 0 或更少），则由你来选择另一位对手来指定目标永久物。

指挥官板甲

{一}

神器 ~ 武具

佩带此武具的生物得+3/+3 且具有「保护 ~ 反你指挥官标识色以外的各颜色」。

佩带指挥官{三}

佩带{五}

- 如果你的指挥官是一张标识色中不含任何颜色的牌，则指挥官板甲能提供反五色保护。
- 如果你有两个指挥官，则指挥官板甲能提供保护的顏色，是五色之中你的两个指挥官组合后的标识色所没有的那些颜色。
- 如果你没有指挥官，则指挥官板甲无法提供任何反色保护。佩带此武具的生物仍会得+3/+3。

彼方石

{五}

神器

如果你将失去未用尽的法术力，则改为这些法术力成为无色。

- 只要你持续操控彼方石，便能将未用尽的法术力留到后续步骤与阶段，只是这些法术力都会变成无色。这意味着你能提前加好法术力，好在未来的步骤、阶段或回合中利用。一旦你不再操控彼方石，你就必须在当前步骤或阶段结束之前利用这些法术力，否则这些法术力就会消失。
 - 如果未用尽的法术力具有与之关联的限制条件或额外效应（举例来说，由珠光莲花产生的法术力），则这类法术力在变为无色时，仍会具有与之关联的限制条件或额外效应。
-

精妙引擎

{七}

神器

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。)

{一}, {横置}, 牺牲一个神器: 将目标由你操控的神器移回其拥有者手上。

- 精妙引擎可以指定其本身为其异能的目标。支付其异能之起动费用要牺牲神器时, 也可以牺牲它。你甚至可以同时作到上述两点, 虽然结果就只会是你牺牲精妙引擎, 且没有东西会移回其拥有者手上。

地

无所属者聚居地

地

无所属者聚居地须横置进战场。

当无所属者聚居地进战场时, 将一个由你操控的地移回其拥有者手上。

{横置}: 加{无}{无}。

- 如果在无所属者聚居地进战场时你未操控其他地, 或是你选择将它移回, 则无所属者聚居地便会将自己移回其拥有者手上。基本上, 你不会想要在第一回合就使用它。

战情室

地

{横置}: 加{无}。

{三}, {横置}, 支付等同于你指挥官标识色中之颜色

数量的生命: 抓一张牌。

- 标识色在游戏开始前就已确定, 不会在游戏中改变; 就算你的指挥官处于不公开区域 (比如手牌或者牌库), 或有效应改变了你指挥官的颜色也是一样。
 - 如果你指挥官的标识色中不含颜色, 则你起动战情室最后一个异能时不需支付生命。
 - 如果你没有指挥官, 则根本不能起动战情室的最后一个异能。
-

指挥官传奇单卡解惑：指挥官套牌

耀目日钢剑

{一}{红}

神器 ~ 武具

你每有一个对手，佩带此武具的生物便得+1/+0。

每当佩带此武具的生物受到伤害时，它对任意一个目标造成等量的伤害。

佩带{四}

- 耀目日钢剑的第一个异能，不会计算已经离开游戏的对手。
- 虽然耀目日钢剑第二个触发式异能的来源是耀目日钢剑本身，但伤害的来源是佩带此武具的生物。举例来说，如果佩带此武具的生物是绿色，则此异能不能指定具反红保护的永久物为目标，但能指定具反绿保护者为目标，只是对后者造成的伤害会被防止。
- 生物可以受到大于其防御力的伤害。举例来说，如果佩带此武具的生物之防御力为1且受到了3点伤害，则它会对所选目标造成3点伤害，而非1点。
- 如果在佩带此武具的生物受到伤害的同时，你的总生命也降至0或更少，则在耀目日钢剑第二个异能进入堆叠之前，你就已输掉这盘游戏。

盖尔海峡暴君艾西

{四}{绿}{蓝}

传奇生物 ~ 巨蛇

5/5

你在自己的每个回合中可以额外使用一个地。

每当一个地在你的操控下进战场时，你可以抓一张牌。

- 艾西的异能会与其他让你额外使用地的效应累加，例如探险。

钢铁之魂威烈斯

{一}{红}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 战士

2/2

践踏

每当钢铁之魂威烈斯攻击时，其上每结附一个灵气或

每装备一个武具，便抓一张牌。

- 贴附在威烈斯上的灵气与武具的数量，是于其触发式异能结算时才确定。如果此时威烈斯已不在战场上，则会利用其最后在战场上时的样子来决定贴附在其上之灵气和武具的数量。
-

海沟贝西摩斯

{五}{蓝}{蓝}

生物 ~ 巨海兽

7/7

将一个由你操控的地移回其拥有者手上：重置海沟贝西摩斯。它获得辟邪异能直到回合结束。

每当一个地在你的操控下进战场时，目标由对手操控的生物于其操控者的下一个战斗阶段中若能攻击，则必须攻击。

- 就算海沟贝西摩斯未重置和 / 或已具有辟邪异能，你也能起动其第一个异能。
- 如果该目标生物因故无法攻击（例如已横置），则它便不能攻击。如果要支付费用才能让其攻击，则这并不会强迫该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攻击。
- 如果该目标生物攻击，则其操控者仍得如常选择其要攻击的牌手或鹏洛客。如果在操控未横置海沟贝西摩斯正守株待兔的牌手之外，还有其他对手，则该生物也可以攻击后者。

疾生多头龙

{X}{绿}{绿}{绿}

生物 ~ 多头龙

1/1

当疾生多头龙进战场时，将 X 个 +1/+1 指示物分配给它和任意数量的指挥官。

- 由于疾生多头龙的异能不指定目标，因此你是于其异能结算时，才需决定这 X 个 +1/+1 指示物的分配方式。在你决定分配方式与在对应永久物上放置指示物之间，没有牌手能有所行动。
- 你不能将 +1/+1 指示物放置在当前不在战场上之指挥官上面。
- 你可以将 +1/+1 指示物放置在当前不是生物的指挥官上面（例如愚者末日泰维司刹特）。
- 如果疾生多头龙在其触发式异能结算之前就已离开战场，则你仍能在任意数量的指挥官之间分配指示物，此处的任意数量包括零。

指挥官传奇单卡解惑：特色牌框传奇

不朽国王布莱戈

{二}{白}{蓝}

传奇生物 ~ 精怪 / 贵族

2/4

飞行

每当不朽国王布莱戈对任一牌手造成战斗伤害时，放逐任意数量目标由你操控的非地永久物，然后将这些牌在其拥有者的操控下移回战场。

- 布莱戈的最后一个异能是在战斗伤害步骤中，战斗伤害造成之后，才放逐并移回所有目标。你不能指定未自战斗中存活的生物为目标。
- 你可以利用布莱戈的异能放逐它自己并将其移回。
- 如果你利用布莱戈的最后一个异能放逐了一个灵气，则于该灵气返回战场时，会由其拥有者来决定它将结附的对象。以此法放进战场的灵气并未以任何东西为目标（举例来说，所以它能结附于对手具辟邪的永久物），但该灵气的结附异能会限制它能结附在什么上面。不能选择让该灵气结附在与之同时进战场的永久物上来进入战场。如果该灵气无法合法结附在任何东西上，则它会一直持续被放逐。

粗鲁牧人布斯陶

{二}{红}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 伙伴

3/3

每当粗鲁牧人布斯陶进战场或攻击时，目标由你操控的生物获得连击与系命异能直到回合结束。

拍档 *(你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。)*

- 该触发式异能在布斯陶进战场和每当布斯陶攻击时都会触发。并非只能选择其中一个时机。

穹光策士德蔷薇

{绿}{白}{蓝}

传奇生物 ~ 鸟 / 法师

2/3

飞行

每当穹光策士德蔷薇进战场或一个由你操控的生物对任一牌手造成战斗伤害时，你可以横置或重置目标永久物。

{一}{绿}{白}{蓝}：将德蔷薇从统帅区放进战场。

- 只有德蔷薇在统帅区中时，你才能起动它的最后一个异能。
 - 当你起动德蔷薇的最后一个异能时，你并非将它作为咒语来施放。此异能不能被只能反击咒语的东西反击。此异能不受指挥官税影响，起动此异能也不会增加你本盘游戏稍后时段中从统帅区施放德蔷薇需支付的指挥官税。
-

僭位之徒依夸希迪奇

{三}{黑}{绿}

传奇生物 ~ 那伽 / 法师

3/7

威慑

每当一个由你操控的生物对任一牌手造成战斗伤害时，你获得等同于该生物防御力的生命。

拍档 (你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。)

- 你获得生命之数量于依夸希迪奇的触发式异能结算时决定。如果该生物已不在战场上，则利用其最后在战场时的防御力来决定要获得多少生命。

欧祝泰族龙语者依谢

{二}{白}{蓝}

传奇生物 ~ 鸟 / 修行僧

1/1

飞行

每当任一对手施放咒语时，在欧祝泰族龙语者依谢上放置一个+1/+1指示物。

拍档 (你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。)

- 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。

幽灵酋长卡拉多

{五}{白}{黑}{绿}

传奇生物 ~ 半人马 / 精怪

3/4

你坟墓场中每有一张生物牌，此咒语便减少{一}来施放。

你于你的每个回合中可以从你的坟墓场施放一个生物咒语。

- 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（例如指挥官税），然后再减去费用减少的数量（例如卡拉多的异能）。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。
- 你必须遵守你从坟墓场中施放咒语的正常施放时机许可条件与限制。
- 你必须支付施放该咒语所需的费用。如果该牌具有替代性费用，你可以改为支付该费用来施放之。
- 一旦你开始施放该咒语，失去卡拉多的操控权不会影响该咒语。你可以如常完成施放。

- 如果有多个效应许可你从你的坟墓场使用牌，则于你开始使用该牌时，必须宣告你利用的是哪个效应赋予的许可。
- 如果你已从你的坟墓场中释放了一个生物咒语，然后在同一回合中操控了一个新的卡拉多，则你在该回合中可以再从你的坟墓场释放一个生物咒语。
- 如果某张生物牌在你的行动阶段进入你的坟墓场，且堆叠为空，你有机会在任何牌手试图将该牌从你的坟墓场移除前施放之。

丰收神卡拉美特拉

{三}{绿}{白}

传奇结界生物 ~ 神

6/7

不灭

只要你的绿白两色献力小于七，卡拉美特拉便不是生物。

每当你释放生物咒语时，你可以从你的牌库中搜寻一张树林或平原牌，将之横置放进战场，然后将你的牌库洗牌。

- 注记于「当牌手释放咒语」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。
- 你的甲乙两色献力，便是由你操控之永久物的法术力费用中，下列三种法术力符号之数量总和：甲色、乙色和甲乙双色。如果有效应要计算你的两色献力，则一个同时属于该两色的混血法术力符号只会为此类献力加一。
- 这个「使卡拉美特拉不是生物」的类别更改异能只在战场上产生作用。无论你的该色献力是多少，神在其他区域当中始终都是生物牌。神在堆叠上时始终都是生物咒语。
- 于卡拉美特拉进战场时，会利用你的绿白两色之献力来决定其他会影响生物进战场之替代性效应是否会对其生效。由于替代性效应在卡拉美特拉进到战场前就会生效，因此对上述效应而言，其本身法术力费用当中的法术力符号不会增加你的该色献力。
- 当卡拉美特拉进战场时，会利用你的绿白两色献力来决定是否有生物进战场，从而确定会在「每当一个生物进战场」时触发的异能是否触发。此时，也会将卡拉美特拉本身法术力费用中法术力符号计算在内。
- 如果卡拉美特拉不再是生物，则它会失去生物此牌张类别及神此生物类别。它仍然是传奇结界。
- 只要卡拉美特拉在战场上，其异能就会生效，无论它是否是生物。
- 如果卡拉美特拉正进行攻击或阻挡，而它因故不再是生物，则它会被移出战斗。如果它在同一次战斗稍后重新成为生物，它也不会重新加入战斗。
- 卡拉美特拉上的指示物于其不是生物期间仍会留在其上，就算指示物本身没有效果也是一样。
- 如果有效应令卡拉美特拉失去所有异能，则它本身令其不是生物之异能在献力不足的情况下仍会生效。

卢德维佳作寇姆

{三}{蓝}{红}

传奇生物 ~ 灵俑 / 惊惧兽

4/4

飞行, 敏捷

每当任一对手施放每回合中其第二个咒语时, 你抓一张牌。

拍档 (你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。)

- 只有在同一位牌手施放了两个咒语的情况下, 寇姆的触发式异能才会触发。不同对手共施放了两个咒语的情况下不会触发该异能。
- 每位对手在同一个回合内只会触发一次寇姆的异能。
- 无论该对手在本回合中施放的第一个或第二个咒语是已结算, 被反击, 还是仍在堆叠上, 寇姆的触发式异能都会结算。特别一提, 此异能总会比第二个咒语先一步结算。
- 寇姆的异能会检查整个回合来确定哪个咒语是牌手所施放的第二个咒语。牌手施放其第一个咒语时寇姆是否在战场上并不重要。

克罗芬斯眷宠库黛勒

{二}{绿}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 魔术师

2/3

{横置}: 你本回合每已抓一张牌, 便加{无}。

拍档 (你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。)

- 只要是你在本回合中所抓过的牌, 都会会计入库黛勒的异能中, 不论这些牌是否还在你手上, 也不论你在抓这些牌时库黛勒是否在战场或受你操控。
 - 对直接置于你手上, 且效应用词不包括「抓」的牌张而言, 库黛勒的异能不会将其算作已抓的牌。
 - 如果你在本回合中未抓任何牌, 则你可以起动库黛勒的异能, 但它不会产生任何法术力。
-

死灵炼金术士卢德维

{一}{蓝}{红}

传奇生物 ~ 人类 / 法师

1/4

在每位牌手的结束步骤开始时，对该牌手而言，如果本回合中有你以外的牌手失去过生命，则他可以抓一张牌。

拍档 *(你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。)*

- 对牌手造成的伤害会让牌手失去等量的生命值。
- 不论失去了多少点生命，也不论有多少位牌手失去生命，都只能抓一张牌。
- 如果有牌手曾失去生命，然后输掉了游戏，则轮到该回合的牌手可以抓一张牌。
- 卢德维的触发式异能在每位牌手的结束步骤开始时（包括你的结束步骤）都会触发，就算在该回合中没有牌手失去过生命也是一样。只有于此触发式异能结算时，才会检查是否曾有牌手失去生命。
- 如果在本回合中，曾有卢德维操控者以外的任何牌手失去生命（包括轮到该回合之牌手），则卢德维的触发式异能便会让该牌手抓一张牌。
- 卢德维的异能会检查整个回合来判断牌手是否可以抓牌。对手失去生命时卢德维是否在战场上并不重要。
- 卢德维的异能只会检查该回合中是否曾有其他牌手失去生命，而不是检查该牌手的总生命在该回合中是否有所减少。举例来说，如果某位卢德维操控者以外的牌手在本回合中先失去了2点生命，再获得了8点生命，则轮到该回合的牌手可以抓一张牌。

涡心漫游怪

{五}{绿}{蓝}{红}

传奇生物 ~ 元素

7/5

由你操控的生物具有敏捷异能。

倾曳，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。然后再作一次。)*

- 涡心漫游怪会让它自己获得敏捷异能。
 - 每个倾曳异能会分别触发并结算。你通过第一个倾曳异能施放的咒语会进入堆叠，位于第二个倾曳异能之上。该咒语会在你为第二个倾曳异能放逐牌之前结算。
 - 无论你通过第一个倾曳触发（或由施放该咒语而后续产生的其他倾曳触发）而施放的咒语为何，第二个倾曳异能依然会将咒语的总法术力费用与涡心漫游怪的数值（8）来比较，确定是否能施放。
-

荒野意志玛拉司

{红}{绿}{白}

传奇生物 ~ 元素 / 野兽

0/0

荒野意志玛拉司进战场时上面有数个+1/+1 指示物，其数量等同于施放它时所支付的法术力数量。

{X}，从玛拉司上移去 X 个+1/+1 指示物：选择一项。

X 不能为 0。

- 在目标生物上放置 X 个+1/+1 指示物。
- 玛拉司对任意一个目标造成 X 点伤害。
- 派出一个 X/X 绿色元素衍生生物。

- 你于起动异能时便须一同宣告 X 的数值，且该起动费用中每处 X 都等同于所宣告的数值。举例来说，如果你将 X 的值选为 2，则你需要支付{二}并移去两个+1/+1 指示物来支付该费用。
- 你施放此生物时所支付的法术力数量，通常与其总法术力费用相同。不过，此数量会将你支付的额外费用也计算在内，包括你从统帅区施放指挥官时需额外支付的费用。
- 除非有效应要求，否则你不能在施放生物咒语时多支付法术力。
- 如果玛拉司未经施放便进入战场，则就没有施放它时所支付的法术力。因此，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。

腐潮穆杜塔

{三}{黑}{绿}{蓝}

传奇生物 ~ 元素 / 圣者

6/6

于你的每个回合中，你可以从你的坟墓场中使用一个地，且可以从该处施放永久物咒语，但每种永久物类别限一个。（如果某牌具有数种永久物类别，则你选择是按哪种类别来使用。）

- 举例来说，你可以按神器咒语来施放一个神器生物咒语，并按生物咒语来施放另一个神器咒语。
- 利用使用或施放该牌时所具有类别，来决定能按照哪种永久物类别来使用。举例来说，如果你已从你坟墓场施放过一个生物咒语，则你仍能按结界咒语来施放一张具神授异能的牌。
- 你必须遵守你从坟墓场中施放之牌的正常施放时机的许可条件与限制。举例来说，你不能在没有可用地数的时候利用穆杜塔来使用地，或在你的结束步骤中施放鹏洛客。
- 你以此法施放咒语时，仍须支付其费用。如果该牌具有替代性费用，你可以改为支付该费用来施放之。
- 一旦你开始施放咒语，失去穆杜塔的控制权不会影响该咒语。
- 如果你已从你的坟墓场中使用了一张牌，然后在同一回合中操控了一个新的穆杜塔，则你在该回合中可以再从你的坟墓场使用另一个地或同类别的咒语。

- 如果某张永久物牌在你的行动阶段进入你的坟墓场，且堆叠为空，你有机会在任何牌手试图将该牌从你的坟墓场移除前施放之。
 - 如果有多个效应许可你从你的坟墓场使用牌，则于你开始使用该牌时，必须宣告你利用的是哪个效应赋予的许可。
-

剑花娜吉拉

{二}{红}

传奇生物 ~ 人类 / 战士

3/2

每当一个战士攻击时，你可以令其操控者派出一个1/1白色战士衍生生物，其为横置且正进行攻击。

{白}{蓝}{黑}{红}{绿}：重置所有进行攻击的生物。它们获得践踏、系命与敏捷异能直到回合结束。在此阶段后，额外多出一个战斗阶段。你只可以于战斗中起动此异能。

- 由娜吉拉派出之战士衍生生物的操控者为该些衍生生物分别决定其要攻击的牌手或鹏洛客。这些衍生生物攻击的对象（牌手或鹏洛客），不一定要与触发此异能的生物相同。它们甚至可以攻击当前未被攻击的牌手或鹏洛客。
 - 虽然这些由娜吉拉的第一个异能派出的衍生物正进行攻击，但它们从未宣告为进行攻击的生物（举例来说，注记于「每当一个生物攻击时」触发的异能便会检查生物是否宣告为攻击者）。
 - 如果重置进行攻击的生物，并不会把它移出战斗。
 - 在额外多出的战斗阶段前没有行动阶段。这意味着你无法在这两次战斗间起动佩带异能（或进行其他类似行动）。
-

毁灵师奈库萨

{二}{蓝}{黑}{红}

传奇生物 ~ 天使 / 法师

2/4

在每位牌手的抓牌步骤开始时，该牌手额外抓一张牌。

每当任一对手抓一张牌时，毁灵师奈库萨对该牌手造成1点伤害。

- 如果某咒语或异能让你将牌置于你手上，且用词不包括「抓」，则这不会算作抓牌，且不会触发奈库萨的第二个异能。
-

喀尔天君普罗许

{三}{黑}{红}{绿}

传奇生物 ~ 龙

5/5

当你施放此咒语时，派出 X 个 0/1 红色，名称为喀尔寨鬼崽的鬼崽衍生生物，X 为施放它时所支付的法术力数量。

飞行

牺牲另一个生物：喀尔天君普罗许得+1/+0 直到回合结束。

- 你施放此生物时所支付的法术力数量，通常与其总法术力费用相同。不过，此数量会将你支付的额外费用也计算在内，包括指挥官税。
- 除非有效应要求，否则你不能在施放生物咒语时多支付法术力。
- 第一个异能是在你施放普罗许时触发，而非当它进战场时。这就是说该异能会比普罗许先一步结算，且其派出的鬼崽衍生生物也会比普罗许先一步进入战场。如果普罗许未经施放便进入战场，则该异能不会触发。

暴动之王拉铎司

{黑}{黑}{红}{红}

传奇生物 ~ 恶魔

6/6

除非本回合中有对手失去过生命，否则你不能施放此咒语。

飞行，践踏

你的对手于本回合中每失去 1 点生命，你施放的生物咒语便减少{一}来施放。

- 对牌手造成的伤害会让牌手失去等量的生命值。
- 拉铎司可由其他咒语或异能放进战场，即使该回合没有对手失去生命。
- 拉铎司的最后一个异能在乎的是失去生命的总量，而不是某个对手当前的总生命与其本回合开始时的总生命之间的差值。举例来说，如果某个对手在该回合中失去 5 点生命，然后获得 10 点生命，则你施放的生物咒语将减少{五}来施放。
- 如果有对手失去生命，然后输掉了游戏，则这样就能满足拉铎司第一个异能的要求，且其最后一个异能也会将该牌手失去的生命数量计算在内。
- 拉铎司的最后一个异能无法减少由你施放的生物咒语的有色法术力要求。
- 如果施放某个生物咒语需要支付额外费用（例如增幅费用或指挥官税），则先由增加费用的效应生效，才轮到减少费用者生效。
- 拉铎司的最后一个异能不会减少施放拉铎司本身的费用。只有当拉铎司在战场上时，该异能才会对你施放的生物咒语生效。

龙形引擎瑞莫斯

{六}

传奇神器生物 ~ 龙

4/4

飞行

每当你施放咒语时，该咒语每具有一种颜色，便在龙形引擎瑞莫斯上放置一个+1/+1 指示物。

从瑞莫斯上移去五个+1/+1 指示物：加

{白}{白}{蓝}{蓝}{黑}{黑}{红}{红}{绿}{绿}。每回合只能启动一次。

- 瑞莫斯的触发式异能计算的是某咒语所具有的颜色数量（数值范围从零到五），而不是其法术力费用中包含的有色法术力符号数量，或你支付之法术力的颜色数量。
- 如果你施放无色咒语，则虽然瑞莫斯的触发式异能会触发，但它不会得到任何+1/+1 指示物。
- 要等到你完成施放咒语（包括支付完所有费用）之后，瑞莫斯的触发式异能才会触发。如果瑞莫斯上的+1/+1 指示物数量少于五，就没有办法在利用施放咒语为其增加指示物的同时，利用新获得的指示物产生法术力来支付该咒语的费用。
- 瑞莫斯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。如果该咒语被反击，则利用其最后已知信息来确定它具有的颜色数量。

护魂使刺活斯

{三}{白}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 僧侣

2/2

飞行

由你操控的其他生物得+1/+1。

在你的维持开始时，你可以将目标生物牌从你的坟墓场移回你手上。

拍档 *(你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。)*

- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此由你操控的生物受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中刺活斯离开战场而变成致命伤害。
-

阿布赞末代可汗蕾翰

{一}{黑}{绿}

传奇生物 ~ 人类 / 战士

0/0

阿布赞末代可汗蕾翰进战场时上面有三个+1/+1指示物。

每当一个由你操控的生物死去或进入统帅区时，若其上有一个或数个+1/+1指示物，则你可以在目标生物上放置等量的+1/+1指示物。

拍档 (你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。)

- 如果会于同一时间在某生物上放置足量的-1/-1指示物使其防御力等于或小于0，则利用在该生物上放置-1/-1指示物之前其上+1/+1指示物的数量来决定你将在目标生物上放置的指示物数量。举例来说，如果蕾翰上面有三个+1/+1指示物，且它得到了六个-1/-1指示物，则目标生物会得到三个+1/+1指示物。

杰姆拉的西达将军刚多

{二}{绿}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 骑士

2/5

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。)

由对手操控且不具飞行或延势异能的生物不能阻挡力量等于或小于2的生物。

拍档 (你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。)

- 就算某位对手攻击的是你以外的其他牌手，西达将军刚多的阻挡限制依然会向由对手操控的生物生效。
- 一旦进行攻击的生物已被不具飞行或延势异能的生物阻挡，将其力量减少到2或更少不会更改或撤销该次阻挡。

致知专家赛拉司雷恩

{一}{蓝}{黑}

传奇神器生物 ~ 人类

2/2

死触

每当致知专家赛拉司雷恩对任一牌手造成战斗伤害时，选择目标在你坟墓场中的神器牌。本回合中，你可以施放该牌。

拍档 (你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。)

- 赛拉司雷恩不会改变你能够施放该目标神器牌的时机。举例来说，如果你指定了某张不具闪现异能的神器牌为目标，则你只能在你的行动阶段当中且堆叠为空的时候施放之。
- 如果你施放该目标神器牌，则你要为其支付费用。你可以支付该牌的替代性费用，而非一定要支付其法术力费用。
- 你可以在本回合中施放该牌，就算赛拉司雷恩离开战场也是一样。
- 让你「施放」某张牌的效应无法让你使用地。
- 施放该牌会使其离开你的坟墓场并成为一个新的物件。你无法多次施放它。
- 如果你不施放该牌，它依然留在你的坟墓场中。

屈东英雄萨拉希洛斯

{绿}{蓝}

传奇生物 ~ 人鱼 / 法师

1/3

{四}: 占卜 1, 然后展示你的牌库顶牌。如果它是地牌, 则将之横置放进战场。若否, 则抓一张牌。

拍档 (你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。)

- 你展示的非地牌就是你要抓的那张牌。

织命使堤谟娜

{一}{白}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 僧侣

2/2

系命

在你战斗后的行动阶段开始时, 你可以支付 X 点生命, X 为本回合中曾受到战斗伤害的对手数量。若你如此作, 则抓 X 张牌。

拍档 (你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。)

- 你必须支付正好 X 点生命, 或者不支付生命。你不能支付较少的生命来抓较少的牌。
- 如果有对手受到战斗伤害, 然后输掉了游戏, 堤谟娜的触发式异能在确定 X 的值时会将该牌手计算在内。
- 如果有效应在回合中产生额外的战斗阶段, 则它可能会同时产生一个接于其后的额外行动阶段。在每个此类战斗后的行动阶段开始时, 堤谟娜的异能都会触发。

砸瓶女汉子

{一}{黑}{红}

传奇生物 ~ 鬼怪 / 狂战士

2/3

每当你施放每回合中你的第一个咒语时，随机选择一位对手。砸瓶女汉子对该牌手或任一由该牌手操控的鹏洛客造成伤害，其数量等同于该咒语的总法术力费用。

拍档 (你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。)

- 无论轮到该回合的牌手是谁，你施放每回合中你的第一个咒语时，都会触发砸瓶女汉子的触发式异能。
- 在你施放第一个咒语时，砸瓶女汉子必须已在战场上。如果施放该咒语的额外费用会让砸瓶女汉子离开战场，则砸瓶女汉子的异能也不会触发。如果该咒语是砸瓶女汉子本身，砸瓶女汉子的异能也不会触发。
- 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。
- 砸瓶女汉子的触发式异能会比触发它的咒语先一步结算。如果砸瓶女汉子的异能结算，而触发该异能的咒语已被反击，则会依照该咒语最后在堆叠上时的总法术力费用来决定造成多少伤害。
- 要受到伤害的对手是在结算触发式异能的过程中随机选择。在选定对手后，由你来决定是要对该牌手造成伤害，还是要对由其操控的鹏洛客造成伤害；如果选后者的话，你还要决定是对哪个鹏洛客造成伤害。在决定由谁受到伤害与实际造成伤害之间，没有牌手能有所行动。

贪欢神谢纳戈斯

{三}{红}{绿}

传奇结界生物 ~ 神

6/5

不灭

只要你的红绿两色献力小于七，谢纳戈斯便不是生物。

在你回合的战斗开始时，直到回合结束，另一个目标由你操控的生物获得敏捷异能且得+X/+X，X为该生物的力量。

- 你的甲乙两色献力，便是由你操控之永久物的法术力费用中，下列三种法术力符号之数量总和：甲色、乙色和甲乙双色。如果有效应要计算你的两色献力，则一个同时属于该两色的混血法术力符号只会为此类献力加一。
- 这个「使谢纳戈斯不是生物」的类别更改异能只在战场上产生作用。无论你的红绿两色献力是多少，它在其他区域当中始终都是生物牌。神在堆叠上时始终都是生物咒语。
- 于谢纳戈斯进战场时，会利用你的红绿两色献力来决定其他会影响生物进战场之替代性效应是否会对其生效。由于替代性效应在谢纳戈斯进到战场前就会生效，因此对上述效应而言，其本身法术力费用当中的法术力符号不会增加你的该色献力。

- 当谢纳戈斯进战场时，会利用你的红绿两色献力来决定是否有生物进战场，从而确定会在「每当一个生物进战场」时触发的异能是否触发。此时，也会将谢纳戈斯本身法术力费用中的法术力符号计算在内。
- 如果谢纳戈斯不再是生物，则它会失去生物此牌张类别及神此生物类别。它仍然是传奇结界。
- 只要谢纳戈斯在战场上，其异能就会生效，无论它是否为生物。
- 如果谢纳戈斯正进行攻击或阻挡，而它因故不再是生物，则它会被移出战斗。如果它在同一次战斗稍后重新成为生物，它也不会重新加入战斗。
- 谢纳戈斯上的指示物于其不是生物期间仍会留在其上，就算指示物本身没有效果也是一样。
- 如果有效应令谢纳戈斯失去所有异能，则它本身令其不是生物之异能在献力不足的情况下仍会生效。

虎影百合子

{一}{蓝}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 忍者

1/3

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

每当一个由你操控的忍者对任一牌手造成战斗伤害时，展示你的牌库顶牌，并将该牌置于你手上。每位对手各失去等同于该牌之总法术力费用的生命。

- 指挥官忍术属于忍术异能的变化，它既能从统帅区起动，也能从你手上起动。与一般的忍术相同，该忍者进战场时，会向所移回之生物原本攻击的牌手或鹏洛客进行攻击。
- 虽然忍术异能让生物进战场且正进行攻击，但它从未宣告为进行攻击的生物（举例来说，有些异能会当有生物攻击时触发）。
- 起动百合子的指挥官忍术异能，与把百合子当作咒语来施放是两回事。你起动该异能时不需支付指挥官税，且起动该异能也不会增加你稍后需支付的指挥官税。
- 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。

至善赛特鲁

{一}{蓝}{红}{白}

传奇生物 ~ 牛头怪 / 修行僧

2/4

在你的维持开始时，你获得X点生命且抓X张牌，X为由你拥有而由对手操控的永久物数量。

{蓝}{红}{白}：目标对手获得目标由你操控的永久物之操控权。

- 如果于赛特鲁的最后一个异能试图结算时，由对手操控和由你操控这两个生物中任一个成为不合法目标，则该异能不会生效。
- 如果有对手离开游戏，所有你奉赛特鲁的善意赠予对方的永久物都会回归你的操控。
- 如果你离开游戏，则由你拥有的永久物会随你一起离开。

结界大师祖尔
{一}{白}{蓝}{黑}
传奇生物 ~ 人类 / 法师
1/4
飞行
每当结界大师祖尔攻击时，你可以从你的牌库中搜寻一张总法术力费用等于或小于 3 的结界牌，并将它放进战场。若你如此作，则将你的牌库洗牌。

- 如果你将未经施放便将某灵气径直放进战场，则你于灵气进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，所以它能结附于对手具辟邪的永久物），但该灵气的结附异能会限制它能结附在什么上面。如果该灵气没有能够合法贴附的对象，则你会留在你的牌库中。

指挥官传奇单卡解惑：复出牌张 白色

祖传宝刃
{一}{白}
神器 ~ 武器
当祖传宝刃进战场时，派出一个 1/1 白色士兵衍生物，然后将祖传宝刃装备于其上。
佩带此武器的生物得 +1/+1。
佩带{一} ({一}: 装备在目标由你操控的生物上。佩带的时机视同法术。)

- 你派出的士兵衍生物进战场时会是个 1/1 生物。将于具特定数值之力量的生物进战场时触发的异能，会看到衍生物是以 1/1 生物的状态进战场。虽然其他影响该士兵之力量和防御力的静止式效应可能会改变这一点，但在游戏检查该士兵的防御力是否为 0 或更少之前，祖传宝刃就已装备在其上。举例来说，如果战场上有行伍疫疾（「衍生生物得 -1/-1」），则该士兵会以 0/0 生物的状态进战场，但之后祖传宝刃会令其成为 1/1，因此衍生物能活下来。
 - 在你派出士兵衍生物和祖传宝刃装备于其上之间，没有牌手能有所行动。
 - 如果该触发式异能会派出两个士兵（由于诸如倍产旺季之类的效应），则祖传宝刃只会装备在其中一个上面。
-

黎明天使

{四}{白}

生物 ~ 天使

3/3

飞行

当黎明天使进战场时，直到回合结束，由你操控的生物得+1/+1且获得警戒异能。

- 黎明天使的触发式异能只影响它结算时由你操控的生物。于该回合稍后时段中才受你操控的生物不会得+1/+1，也不会获得警戒异能。

天使赋礼

{一}{白}

结界 ~ 灵气

结附于生物

当天使赋礼进战场时，抓一张牌。

所结附的生物具有飞行异能。

- 如果在天使赋礼试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则它不会结算。它不会进战场，其进战场异能也不会触发。

严峻指命

{四}{白}{白}

法术

选择两项 ~

- 消灭所有神器。
- 消灭所有结界。
- 消灭所有总法术力费用等于或小于 3 的生物。
- 消灭所有总法术力费用等于或大于 4 的生物。

- 所选各模式按顺序生效。如果某永久物具有会于「每当它或另一个永久物被消灭时」触发的异能，则它会看到在它之前或与它同时被消灭的永久物，但看不到因后续模式而被消灭的永久物。
 - 如果选择了第一个模式和最后一个模式，则总法术力费用为 4 以上的神器生物需要重生两次才能存活下来。这是由于此两个模式是按顺序生效，因此重生「护盾」在第一个模式生效时就已用尽。对于其他模式组合而言，只要是出现同一个永久物同时属于两者的状况，便都须比照办理。
 - 如果有牌被放逐，且其期限是直到其他永久物离开战场为止，则该牌会在「直到」所指的永久物离开战场之后立刻返回战场，此时仍在结算严峻指命的过程中，且刚返回的此牌可能会被后续模式消灭。
-

千手槛

{二}{白}

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物不能进行攻击或阻挡。

{一}{白}: 将千手槛移回其拥有者手上。

- 将千手槛移回其拥有者手上此异能，只有当千手槛在战场上时才能起动。如果当该异能结算时，千手槛已不在战场上，则它会留在新的区域当中，不会移回其拥有者手上。

信念拘锁

{三}{白}

结界~灵气

结附于永久物

当信念拘锁进战场时，你获得4点生命。

所结附的永久物不能进行攻击或阻挡，且除了法术力异能之外，其起动式异能也不能起动。

- 如果在信念拘锁试图结算时，该目标永久物已经是不合法的目标，则此咒语不会结算。它不会进战场，其进战场异能也不会触发。
- 起动式异能会包含冒号。通常会写成「[费用]: [效应]。」有些关键字（例如佩带）也属于起动式异能，它们的规则提示中会包含冒号。鹏洛客的忠诚异能是起动式异能。
- 信念拘锁无法阻止静止式异能，触发式异能或法术力异能。「法术力异能」系指产生法术力的异能，而不是需要支付法术力的异能。

紧急救援

{三}{白}

结界

在每个维持开始时，若你上回合中失去过生命，则派出一个1/1白色士兵衍生生物。

- 对你造成的伤害会让你失去等量的生命。
 - 紧急救援会检查上个回合的全程来判断其异能是否会触发。你失去生命时紧急救援是否在战场上并不重要。
 - 紧急救援只会检查你在该回合是否曾失去过生命，而不是检查你的总生命在整个回合过程中是否有所减少。举例来说，如果上回合你失去了2点生命，然后获得了8点生命，紧急救援的异能仍将触发。
 - 无论失去多少生命，都只会派出一个士兵。
 - 该士兵在派出的当回合不能攻击（除非有东西赋予它敏捷异能）。
-

九桥巡卫

{一}{白}

生物 ~ 矮人 / 士兵

1/1

每当另一个由你操控的生物离开战场时，在九桥巡卫上放置一个+1/+1 指示物。

- 如果九桥巡卫与另一个由你操控的生物同时受到致命伤害，则它无法及时因其异能获得指示物，也就无法让自己活下来。
- 九桥巡卫的异能不在乎该生物前往哪个区域，也不在乎其新的区域是否为生物。该生物可能是死去、放逐、移回你手上，等等。如果某物件已不再是生物，但还留在战场上，此异能不会触发。如果某生物跃离，此异能不会触发。

欧佐夫倡议人

{二}{白}

生物 ~ 人类 / 参谋

1/4

在你的维持开始时，每位牌手各可以在一个由其操控的生物上放置两个+1/+1 指示物。若有牌手如此作，则直到你的下一个回合，由该牌手操控的生物不能攻击你或由你操控的鹏洛客。

- 在结算欧佐夫倡议人的异能时，先由你来选择一个由你操控的生物，或选择「不在生物上放置指示物」，然后每位牌手按照回合顺序依次进行选择。牌手会知道在自己之前作出选择的每位牌手各选了什么。然后所有选择了生物的玩家同时在各自所选的生物上放置两个+1/+1 指示物。
- 欧佐夫倡议人的异能并未指定要得到+1/+1 指示物的生物为目标。其操控者是于异能结算时选中该生物。从作出选择到放置+1/+1 指示物之间，没有牌手能有所行动。
- 如果某位牌手选择接受欧佐夫倡议人的馈赠，则该牌手在他的下个回合中不能以任何生物攻击你或由你操控的鹏洛客，就连于欧佐夫倡议人的异能结算时还不战场上的生物也是一样。
- 就算欧佐夫倡议人离开战场，得到指示物之生物已不在战场，或是有效应从得到指示物的生物上将指示物移走并置于其他生物上，欧佐夫倡议人的效应依然会保护你不受生物攻击。

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。

飞鲸猎手射击

{二}{白}

瞬间

消灭目标力量等于或大于 3 的生物。占卜 1。 (*检视
你牌库顶的牌。你可以将该牌置于你的牌库底。)*)

- 如果在飞鲸猎手射击试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你不会占卜 1。

斩杀猛兽

{一}{白}{白}

法术

每位牌手各选择任意数量由其操控的生物，且这些生物的力量总和须等于或小于 4，然后牺牲所有由他操控的其他生物。

- 斩杀猛兽会让每位牌手各选择任意数量的生物，然后检查各牌手以此法选择的生物之力量总和是否等于或小于 4。举例来说，你能救下两个 2/2 生物，或一个 1/1 生物和一个 3/3 生物，但不能全部救下这四个生物。
- 于斩杀猛兽结算时，首先由轮到该回合的牌手选择救下哪些生物，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。然后同时牺牲所有未被选择的生物。
- 如果某生物的力量因故小于 0，则在计算力量总和时会将其当作负数计算（其他生物的力量加总后减去此数值）。这样就能让力量总和等于或大于 5 的生物活下来。

蓝色

没收

{四}{蓝}{蓝}

结界~灵气

结附于永久物

你操控所结附的永久物。

- 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生物上，但注记会影响「你」的灵气效应仍会对其操控者产生影响，而不是你，武具的操控者能在其下一个行动阶段中将之移到其他生物上，诸如此类。
- 获得灵气或武具的操控权也不会改变它当前所贴附的对象。

大胆破坏者

{一}{蓝}

生物~人类 / 海盗

2/1

{二}{蓝}: 大胆破坏者回合不能被阻挡。

每当大胆破坏者对任一牌手造成战斗伤害时, 你可以抓一张牌。若你如此作, 则弃一张牌。

- 在大胆破坏者被阻挡后启动其第一个异能, 并不会使其成为未受阻挡。

啸风击

{二}{蓝}

瞬间

将目标已横置的生物移回其拥有者手上。

抓一张牌。

- 如果在啸风击试图结算时, 该目标生物已经是不合法目标, 则此咒语不会结算。你不会抓牌。

解读预兆

{五}{蓝}

法术

占卜3, 然后展示你的牌库顶牌。抓若干牌, 其数量等同于该牌的总法术力费用。(占卜3的流程是检视你牌库顶的三张牌, 然后将其中任意数量的牌以任意顺序置于你牌库底, 其余则以任意顺序置于你牌库顶。)

- 如果你展示出总法术力费用为0的牌, 比如一张地牌, 则你不会抓牌。若否, 你展示的牌将是你抓的第一张牌。
- 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。

航箏海盗

{一}{蓝}

生物~人类 / 海盗

2/1

只要航箏海盗正进行攻击, 它便具有飞行异能。

- 航箏海盗是在攻击之后立刻具有飞行异能。这意味着, 针对具飞行异能之生物的战斗限制(例如沙丘亚龙巢群所具有者)不会对其生效, 但会在「具飞行异能的生物攻击」时触发的异能(例如风信史芬斯所具有者)会触发。

汲取魔力

{蓝}{蓝}

瞬间

反击目标咒语。在你的下一个行动阶段开始时，加若干{无}，其数量等同于该咒语的总法术力费用。

- 如果在汲取魔力试图结算时，该目标咒语已经是不合法目标，则汲取魔力不会结算。你不会在你的下一个行动阶段开始时加法术力。如果该目标仍然合法，但不能被反击（最有可能的原因是有效应注记该咒语不能被反击），则你依然会加法术力。
- 汲取魔力的延迟触发式异能通常会在你战斗前的行动阶段开始时触发。不过，如果你在战斗前行动阶段或战斗阶段当中施放汲取魔力，则其延迟触发式异能会在该回合的战斗后行动阶段开始时触发。

携手奔逃

{一}{蓝}

瞬间

选择两个目标由不同牌手操控的生物。将这些生物移回其拥有者手上。

- 如果这两个目标生物之一成为不合法目标，携手奔逃仍能确定该不合法目标的操控者，并由此检查另一个目标生物是否为合法目标。如果该不合法目标已离开战场，则会利用其最后已知信息。若另一个生物仍是合法目标，便会将它移回其拥有者的手上。
- 如果在携手奔逃试图结算时，这两个生物都由相同牌手操控，则这两个目标都不合法。此咒语不会结算。

岁月学者

{五}{蓝}{蓝}

生物~人类 / 法术师

3/3

当岁月学者进战场时，将至多两张目标瞬间和 / 或法术牌从你的坟墓场移回你手上。

- 岁月学者的触发式异能至多只能移回两张牌，而非两张瞬间牌和两张法术牌。
-

息暴塞连

{蓝}

生物 ~ 塞连 / 海盗 / 法师

1/1

飞行

{蓝}，牺牲息暴塞连：反击目标咒语或异能，且其须以你或由你操控的生物为目标。

- 对具数个目标的咒语或异能来说，只要这些目标其中之一是你或由你操控的生物，你就能将该咒语指定为息暴塞连启动式异能的目标。
- 如果该目标咒语或异能指定了一个由你操控的生物为目标，但此时该生物已离开战场，则该咒语或异能便不再是息暴塞连异能的合法目标。另一方面，如果前述生物成为了该咒语或与异能的不合法目标，但仍留在战场上且受你操控，则该咒语或异能仍是息暴塞连异能的合法目标。

卓越赋生师

{二}{蓝}

生物 ~ 人类 / 神器师

1/3

当卓越赋生师进战场时，于卓越赋生师仍在战场上的时段内，目标由你操控的神器成为基础力量与防御力为 5/5 的神器生物。

- 卓越赋生师不会移除目标神器所具有的任何异能。
- 该神器将保留所有原本的牌张类别、副类别或超类别。
- 特别来说，如果某武器成为神器生物，它就不能装备在其他生物上。如果它已经装备在生物上，则它会卸装。
- 如果该神器已经是个生物，则其基础力量与防御力都会成为 5。先前将该生物之基础力量与防御力设定为某特定值的效应，都会被它盖掉。其他将其力量或防御力设定为某特定值的效应，如果在卓越赋生师的异能结算之后生效，则会盖过此效应。
- 会改变该生物之力量和 / 或防御力的其他效应，例如巨力成长或+1/+1 指示物，则不论其效应是在何时开始，都会对它生效。而会改变该生物之力量和 / 或防御力的指示物，以及将其力量与防御力互换的效应，也会如此生效。
- 如果你在最近的一回合开始时便持续操控该神器，则所变成的神器生物在你的回合中就能进行攻击。也就是说，这永久物变成生物多久并不重要，重要的是它在战场上待了多久。

自体异变

{蓝}

结界 ~ 灵气

闪现

结附于生物

所结附的生物得-X/-0，X 为你坟墓场中牌的数量。

- X 的数值会随着你坟墓场中牌张数量的变化而更新。

渴求知识

{二}{蓝}

瞬间

抓三张牌。然后除非你弃一张神器牌，否则弃两张牌。

- 你可以决定要弃一张神器牌，或是两张不论是否为神器的牌。如果你真的想，你可以弃掉两张神器牌。

伊弗斯岛护卫

{二}{蓝}

生物 ~ 鸟 / 法术师

2/2

飞行

你施放之具飞行异能的生物咒语减少{一}来施放。

- 不具有飞行异能的生物咒语不能减少费用，即使有效应会让它在进战场后获得飞行异能也是一样。就算该生物咒语在战场上会具有满足特定条件即可获得飞行的异能，且当前已达成相关条件，它也不算作是具飞行异能。
- 伊弗斯岛护卫的最后一个异能不能减少具飞行异能的生物咒语之有色法术力要求。

黑色

炙烤剑尖

{一}{黑}

瞬间

目标生物获得死触异能直到回合结束。

抓一张牌。

- 如果在炙烤剑尖试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你不会抓牌。

尸体翻搅

{一}{黑}

瞬间

磨三张牌，然后你可以将一张生物牌从你的坟墓场移回你手上。（磨一张牌的流程是将你牌库顶的牌置入你的坟墓场。）

- 由于尸体翻搅并不以你坟墓场中的某张生物牌为目标，因此你可以从你刚从牌库置入坟墓场中那三张牌中选择一张（如其中有生物牌）。

暗潮乌鸦

{二}{黑}

生物 ~ 灵俑 / 鸟

2/1

飞行

当暗潮乌鸦进战场或死去时，磨两张牌。（将你牌库顶的两张牌置入你的坟墓场。）

- 该触发式异能在暗潮乌鸦进战场和暗潮乌鸦死去时都会触发。并非只能选择其中一个时机。

孔坡棘女巫

{黑}{黑}

生物 ~ 人类 / 法师

1/3

{横置}: 你选择任意一个目标，任一对手选择任意一个目标。孔坡棘女巫对前者造成 1 点伤害，并对后者造成 1 点伤害。

- 由你来选择会由哪位对手来选择第二个目标。这位对手不必是第一个目标之操控者（或本人）。
- 即便是由对手来选择目标，该异能的操控者仍是你。对手不能指定由其操控且具辟邪异能的生物为目标。

无畏回收师

{二}{黑}

生物 ~ 乙太种 / 神器师

2/2

牺牲一个神器或生物：在无畏回收师上放置一个 +1/+1 指示物。只可以于你能施放法术的时机下起此异能。

- 你可以牺牲无畏回收师本身来起其异能。虽然它不会获得指示物，但其他会于牺牲永久物时触发或留意生物死去的异能都会看到这一动作。
 - 如果你牺牲一个神器生物来起无畏回收师的异能，你也只会在其上放置一个 +1/+1 指示物，而不是两个。
-

屠戮碍眼

{二}{黑}{黑}

法术

非妖精的生物得-2/-2 直到回合结束。

- 只有于屠戮碍眼结算时不为妖精的生物，才会受其影响。于该回合稍后时段才进战场的生物不会得-2/-2，而在此之后才成为妖精（或不再是妖精）的生物也不会因此不受-2/-2 影响（或得-2/-2）。

肉囊劫掠者

{二}{黑}

生物 ~ 灵俑 / 战士

3/1

当肉囊劫掠者进战场时，每位牌手各牺牲一个生物。

- 当此异能结算时，你可以牺牲肉囊劫掠者本身。如果你未操控其他生物，则你必须牺牲肉囊劫掠者。
- 于肉囊劫掠者的异能结算时，首先由轮到该回合的牌手选择要牺牲的生物，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有生物。

惊吓而亡

{黑}

瞬间

如果目标非黑色生物的防御力等于或小于你坟墓场中牌的数量，则消灭之。

- 惊吓而亡可以指定任何非黑色的生物为目标。于惊吓而亡结算时，才会将该生物的防御力与你坟墓场中牌的数量作比较，来检查该生物是否会被消灭。
- 由于惊吓而亡要等到完成结算后才会进入你的坟墓场，因此在判断该生物是否会被消灭时，不会将它计算在内。

金叶筛除者

{三}{黑}{黑}

生物 ~ 妖精 / 战士

4/3

威慑（此生物只能被两个或更多生物阻挡。）

当金叶筛除者进战场时，你可以消灭目标力量与防御力不相等的非妖精生物。

- 于金叶筛除者的触发式异能将结算时，会再度检查该目标非妖精生物的力量和防御力。如果此时该生物的力量和防御力相等，则此异能不会结算。

毒息巨龙
{四}{黑}{黑}

生物~龙

4/4

飞行

当毒息巨龙死去时，你可以消灭目标总法术力费用等于或小于3的生物。

- 如果战场上的生物之法术力费用中包含{X}，则X视为0。

复仇者

{四}{黑}

生物~精怪

/

飞行

复仇者的力量和防御力各等同于你坟墓场中的生物牌数量。

- 设定复仇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。
- 只要复仇者在你的坟墓场，其异能便会把自己算进去。
- 如果复仇者与另一个由你操控的生物同时受到致命伤害，则它们会同时死去。另一个生物死去时，还来不及提升复仇者的防御力。

收割火花

{黑}

法术

牺牲一个生物或支付{三}{黑}，以作为施放此咒语的额外费用。

消灭目标生物或鹏洛客。

- 施放此咒语时，你必须牺牲正好一个生物或额外支付{三}{黑}；你无法不支付上述费用之一就施放此咒语，且你也不能多次支付。牌手要等到施放完收割火花、支付完其所有费用之后，才能回应之。没人能试图消灭你所牺牲的生物来让你无法施放此咒语，或以此迫使你支付更多法术力。

非凡耐力

{黑}

瞬间

直到回合结束，目标生物得+2/+0且获得「当此生物死去时，将它在其拥有者的操控下横置移回战场。」

- 非凡耐力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，就无法二度返回战场。

生体活祭

{二}{黑}

法术

从你的坟墓场中选择两张目标生物牌。牺牲一个生物。

如果你如此作，则将被选中的牌横置移回战场。

- 你必须选择两个目标。你不能只指定一张生物牌为目标就施放生体活祭。
- 如果其中一张目标生物牌已经是不合法的目标（例如它在生体活祭结算之前就离开你的坟墓场），则你依然要牺牲一个生物，并将另一张牌放进战场。如果两个目标都成了不合法目标，生体活祭不会结算。你不会牺牲任何生物。
- 等到生体活祭结算时，才需决定要牺牲哪个生物。你无法将你所牺牲的生物移回战场，因为在你选择目标的时候，该生物还在战场上。
- 于生体活祭结算时，如果你能牺牲生物，就必须如此作。你无法反悔并选择不牺牲。

红色

读神行径

{八}{红}

法术

战场上每有一个生物，此咒语便减少{一}来施放。

读神行径对每个生物各造成 13 点伤害。

- 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（例如读神行径的效应）。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。
 - 读神行径的第一个异能无法将施放该咒语的总费用降到少于{红}。
 - 在你支付读神行径的费用之前，其总费用便已锁定。举例来说，如果战场上有三个生物，并且你能够牺牲其中一个来加{无}到你的法术力池中，则读神行径的总费用会是{五}{红}。然后在你支付其费用之前能够起动手术力异能的时机中，便可以牺牲该生物。
 - 虽然牌手可以对「施放读神行径」此事作回应，但只要宣告了此咒语，则在计算并支付其费用之前，没有人能够作出回应。
-

怒气成焰

{四}{红}

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物具有「{横置}: 此生物对任意一个目标造成伤害, 其数量等同于前者的力量。」

- 利用所结附的生物于此起式异能结算时的力量, 来决定将造成多少点伤害。如果在异能结算时该生物已不在战场上, 则利用其最后在战场时的力量来决定。
- 起式异能的来源是所结附的生物, 而非怒气成焰。举例来说, 如果所结附的生物是绿色, 则你在起式此异能时, 可以选择某个具反红保护异能的生物为此异能的目標。

源火斗士

{一}{红}

生物~人类/战士

1/1

践踏

源火斗士上每结附一个灵气或每装备一个武具, 便得+2/+2。

- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除, 因此源火斗士受到之非致命伤害, 可能会因为在该回合中贴附于其上的灵气或武具离开战场或贴附给另一个生物而变成致命伤害。

龙披风

{红}

结界~灵气

结附于生物

当龙披风进战场时, 抓一张牌。

所结附的生物具有「{红}: 此生物得+1/+0直到回合结束。」

- 如果在龙披风试图结算时, 该目标生物已经是不合法目标, 则此咒语不会结算。它不会进战场, 其进战场异能也不会触发。

熔炉庆典

{一}{红}{红}

结界

每当你牺牲另一个永久物时, 你可以支付{二}。若你如此作, 则熔炉庆典对任意一个目标造成2点伤害。

- 熔炉庆典本身并不会让你能藉此牺牲生物。每当你因为其他东西的指示你牺牲永久物时, 其异能会触发。

- 于此异能结算时，如果该目标依然为合法目标，则你选择是否支付{二}。在你支付{二}和造成伤害之间，没有牌手能有所行动。
- 熔炉庆典的异能每次结算时，最多都只能支付一次{二}。

谦卑皈宗者

{一}{红}

生物 ~ 人类 / 浪客

2/1

{横置}: 抓两张牌。目标对手获得谦卑皈宗者的操控权。只能于你的回合中起动。

- 谦卑皈宗者的异能在你回合中的任何时候都可以起动，包括在回应咒语或异能时。
- 如果在谦卑皈宗者的异能结算时，它已不在战场上，但该目标牌手仍然是合法目标，则此异能仍会结算。你会抓两张牌，即使该牌手不会获得谦卑皈宗者的操控权也是一样。
- 如果谦卑皈宗者由其拥有者以外的牌手操控，且其操控者离开了游戏，则给予该牌手谦卑皈宗者操控权之效应便会终止。谦卑皈宗者的操控权将回到其仍在游戏中的上一位操控者手中。
- 如果谦卑皈宗者的拥有者离开游戏，则谦卑皈宗者会谦卑地随着该牌手一起离开游戏。

电擎船员

{二}{红}

生物 ~ 鬼怪 / 海盗

0/5

{横置}: 电擎船员向每位对手各造成 1 点伤害。
每当你施放海盗咒语时，重置电擎船员。

- 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。

代用军火

{一}{红}

结界

{一}, 牺牲一个神器或生物: 代用军火对任意一个目标造成 1 点伤害。

- 如果某神器或生物具有可牺牲来产生法术力的异能，则你也不能在牺牲该永久物来产生法术力的同时，支付代用军火起动式异能中「牺牲一个神器或生物」这部分费用。
-

背叛征兆

{三}{红}

法术

获得目标生物的控制权直到回合结束。重置该生物。
它获得敏捷异能直到回合结束。占卜1。（*检视你牌库顶的牌。你可以将该牌置于你的牌库底。*）

- 你可以指定任何生物当成背叛征兆之目标，包括未横置的或是已经由你操控的。
 - 就算获得某生物之控制权，也不会让你同时获得其上任何灵气或武具之控制权。
 - 如果在背叛征兆试图结算时，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。
-

乱匠战术

{红}

法术

目标生物本回合不能进行阻挡。
抓一张牌。

- 如果在乱匠战术试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你不会抓牌。
-

灵魂热火

{二}{红}

瞬间

目标由你操控的生物对任意一个目标造成伤害，其数量等同于前者的力量。

- 如果于灵魂热火结算时，其中任一目标已经是不合法的目标，则不会造成任何伤害。
-

啸电巨龙

{三}{红}{红}

生物 ~ 龙

3/3

飞行

当啸电巨龙进战场时，你可以支付{二}{红}。当你如此作时，它对任意一个目标造成3点伤害。

- 啸电巨龙的触发式异能进堆叠时不指定目标。在该异能结算过程中，你可以支付{二}{红}。若你如此作，便会触发另一个异能，然后你选择要受到伤害的目标。这与注记「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物能。
 - 在结算啸电巨龙的触发式异能时，你无法多次支付{二}{红}，好使其造成超过3点伤害。
-

不熄愤怒

{二}{红}

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物得+2/+2 且不能进行阻挡。

当不熄愤怒从战场进入坟墓场时，将不熄愤怒移回其拥有者手上。

- 如果在不熄愤怒试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。它会从堆叠进入其拥有者的坟墓场（而非战场），因此其最后一个异能不会触发。

焊接火花

{二}{红}

瞬间

焊接火花对目标生物造成 X 点伤害，X 为由你操控的神器数量加 3。

- 如果你操控零个神器，则焊接火花对该目标生物造成 3 点伤害。

绿色

远古原心

{一}{绿}

瞬间

选择目标由你操控的生物。如果它是传奇，则在它上面放置一个+1/+1 指示物。然后它与目标由对手操控的生物互斗。（它们各向对方造成等同于本身力量的伤害。）

- 除非你能同时指定一个由你操控的生物和一个不由你操控的生物为目标，否则你不能施放远古原心。
 - 该由你操控的生物可以不是传奇。如果它不是传奇，则它在互斗前不会得到+1/+1 指示物。
 - 如果在远古原心试图结算时，其中任一目标已是不合法目标，则两个生物都不会造成或受到伤害。
 - 如果在远古原心试图结算时，由你操控的生物已是不合法目标，则你无法在其上放置+1/+1 指示物。如果该生物仍为合法目标，但不由你操控的该生物是不合法目标，则你仍可以在由你操控的生物上放置指示物（如果该生物是传奇）。
-

制甲艺评审

{三}{绿}

生物 ~ 妖精 / 神器师

3/3

当制甲艺评审进战场时，你每操控一个其上有+1/+1指示物的生物，便抓一张牌。

- 只有于制甲艺评审的触发式异能结算时，才会计算由你操控且其上有+1/+1指示物的生物数量。牌手可以回应该触发式异能来改变此类生物的数量。
- 制甲艺评审计算的是生物的数量，而非指示物的数量。其上有多于一个+1/+1指示物的生物不会使你抓多张牌。

崔斯特随从

{四}{绿}

生物 ~ 妖精 / 士兵

4/4

当崔斯特随从进战场时，你成为君主。

只要你是君主，崔斯特随从每次战斗便可以额外多阻挡一个生物。

- 如果某生物阻挡了两个生物，则会依照一个生物被多个生物阻挡时分配伤害的规则，来为进行阻挡和被阻挡的生物来分配战斗伤害。

沃壤灵

{二}{绿}

生物 ~ 元素

0/0

沃壤灵进战场时上面有两个+1/+1指示物。

{一}{绿}，从沃壤灵上移去一个+1/+1指示物：目标牌手从其牌库中搜寻一张基本地牌，将之横置放进战场，然后将其牌库洗牌。

- 尽管该目标牌手要是不乐意的话，他确实不需找到一张基本地牌，但该牌手必须将其牌库洗牌。

天堂赋礼

{二}{绿}

结界 ~ 灵气

结附于地

当天堂赋礼进战场时，你获得3点生命。

所结附的地具有「{横置}：加两点任意颜色的单色法术力。」

- 如果在天堂赋礼试图结算时，该目标地已经是不合法目标，则它不会结算。它不会进战场，其进战场异能也不会触发。

无垢官员

{三}{绿}

生物 ~ 妖精 / 祭师

2/2

{横置}: 你每操控一个妖精，便在目标生物上放置一个+1/+1 指示物。

- 在该目标生物上放置的指示物数量会于无垢官员的异能结算时决定。稍后时段才来来去去的妖精，不会使该生物获得或失去+1/+1 指示物。
- 该目标生物不一定是妖精。

骄傲至美

{二}{绿}

生物 ~ 妖精 / 战士

2/2

由你操控的其他妖精得+1/+1。

{绿}, {横置}: 派出一个 1/1 绿色妖精 / 战士衍生生物。

- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此由你操控的妖精受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中骄傲至美离开战场而变成致命伤害。

长春藤巷居民

{三}{绿}

生物 ~ 妖精 / 战士

2/3

每当另一个绿色生物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。

- 你可以将该进战场的绿色生物选为长春藤巷居民之异能的目标。
 - 你可以将长春藤巷居民选为其自身异能的目标。
-

铸生匠赋礼

{三}{绿}

瞬间

在目标生物上放置一个+1/+1 指示物，然后在每个由你操控且其上有+1/+1 指示物的生物上各放置一个+1/+1 指示物。

- 每个在该目标生物上放置+1/+1 指示物的动作都是单独事件。替代性效应可能会对在该生物上放置指示物此事产生影响。
- 如果在铸生匠赋礼试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。没有生物会得到+1/+1 指示物。
- 如果某个由你操控的非生物永久物（例如未搭载的载具）上有+1/+1 指示物，则它不会因铸生匠赋礼多得一个指示物。
- 要等到铸生匠赋礼完成结算之后，状态动作才会开始检查是否有成对的+1/+1 和-1/-1 指示物并将它们移除因此如果在一个其上有-1/-1 指示物的生物上放置+1/+1 指示物的话，它能因此得到第二个+1/+1 指示物。

黎撒拉那弓队长

{二}{绿}

生物 ~ 妖精 / 弓箭手

2/2

延势

每当你施放妖精咒语时，你可以使黎撒拉那弓队长对目标具飞行异能的生物造成 2 点伤害。

- 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。

怪兽猛攻

{三}{绿}{绿}

法术

怪兽猛攻对任意数量的目标生物造成共 X 点伤害，你可以任意分配，X 为于你施放此咒语时，由你操控之生物中力量最大者的数值。

- 你施放怪兽猛攻时，便需一并决定伤害在目标生物之间的分配方式。每个目标至少要分配 1 点伤害。
- X 的数值于你分配伤害时决定。就算由你操控之生物中力量最大者的数值发生变化，该数值之后也不会改变。
- 如果其中部分目标成为不合法目标，则原本的伤害分配方式依然适用。之前分配给不合法目标的伤害就只是不会造成；这部分伤害不会在仍然合法的目标之间重新分配。
- 造成伤害的是怪兽猛攻，而不是由你操控之生物中力量最大者。

倪勒娅的试炼

{一}{绿}

结界 ~ 灵气

结附于生物

每当所结附的生物攻击时，在其上放置一个+1/+1指示物。然后若其上有三个或更多+1/+1指示物，则牺牲倪勒娅的试炼。

当你牺牲倪勒娅的试炼时，从你的牌库中搜寻至多两张基本牌，将它们横置放进战场，然后将你的牌库洗牌。

- 在该生物上放置+1/+1指示物的时机，是在宣告阻挡者及造成战斗伤害前。
- 检查所结附的生物上是否有三个或更多+1/+1指示物的时机，是在该攻击时触发的异能结算的过程中。如果你是通过其他方法在所结附的生物上放置第三个+1/+1指示物，则你要等到该生物下一次攻击时才能牺牲倪勒娅的试炼。
- 如果你以其他方法牺牲倪勒娅的试炼，它最后一个异能将会触发。

灵巧猫猴

{一}{绿}

生物 ~ 猫 / 猴

0/0

灵巧猫猴进战场时上面有两个+1/+1指示物。

在你的维持开始时，你可以将灵巧猫猴上任意数量的+1/+1指示物移至另一个目标生物上。

- 于灵巧猫猴的触发式异能进入堆叠时，你便须指定目标生物。于该异能结算时，你才选择要移动多少指示物（若有）。如果该生物成为不合法的目标，或灵巧猫猴已离开战场，则你无法移动任何指示物。
- 将指示物从一个生物移至另一个生物，意指将该指示物从前者上移去并放置在后者上。任何会检查在生物上移去或放置指示物的异能都会生效。

碎岩亚龙

{五}{绿}{绿}

生物 ~ 亚龙

7/7

践踏

当碎岩亚龙进战场时，占卜3，然后展示你的牌库顶牌。你获得等同于该牌之总法术力费用的生命。

- 一旦碎岩亚龙的触发式异能开始结算，则直到其结算完毕前，没有牌手能有所行动。特别一提，在你占卜之后但在你展示牌库顶牌之前，对手不能试图改变你的牌库。

- 如果你牌库中某张牌的法术力费用包括{X}，则 X 视为 0。

加大尺寸

{二}{绿}

瞬间

直到回合结束，目标生物得+2/+2 且获得践踏异能。

抓一张牌。

- 如果在加大尺寸试图结算时，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。

神器

秘法印记

{二}

神器

{横置}：加一点法术力，其颜色为你指挥官标识色中的任一颜色。

- 如果你有两个指挥官，则此异能会加一点它们联合标识色中任一颜色的法术力。
- 如果你的指挥官是标识色中没有颜色的牌，则秘法印记不会产生法术力。它不会产生{无}。
- 如果你没有指挥官，则秘法印记不会产生法术力。

伊洛安斯的兵械

{二}

神器 ~ 武具

每当佩带此武具的生物攻击时，在其上放置一个+1/+1 指示物。

佩带{二} (*{二}：装备在目标由你操控的生物上。佩带的时机视同法术。)*

- 在佩带此武具的生物上放置+1/+1 指示物的时机，是在造成战斗伤害前。
 - 如果你将伊洛安斯的兵械从一个生物移至另一个生物，则前者生物上的所有+1/+1 指示物都会留在原处。
-

黄铜传令使

{六}

神器生物 ~ 魔像

2/2

于黄铜传令使进战场时，选择一种生物类别。

当黄铜传令使进战场时，展示你牌库顶的四张牌。将所有以此法展示的该类别生物牌置于你手上，其余则以任意顺序置于你的牌库底。

该类别生物得+1/+1。

- 决定生物类别的时机，是在黄铜传令使进战场时。在作出选择与相应生物获得+1/+1加成之间，没有牌手能有所行动。
- 你必须选择现有的生物类别，例如人类或战士。如果你够胆的话，甚至也可以选懦夫。你不能选择牌张类别（如神器），也不能选择超类别（如传奇）。
- 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黄铜传令使离开战场而变成致命伤害。

纸本搅碎器

{一}

神器

{横置}：目标牌手磨一张牌。（*他将其牌库顶的牌置入其坟墓场。*）

{五}，{横置}，牺牲纸本搅碎器：将目标牌从你的坟墓场移回你手上。

- 你为纸本搅碎器最后一个异能选择目标的时机，是在你实际为其支付费用之前，因此你不能以此法将纸本搅碎器移回你手上。

指挥官法球

{三}

神器

{横置}：加一点法术力，其颜色为你指挥官标识色中的任一颜色。

牺牲指挥官法球：抓一张牌。

- 如果你有两个指挥官，则此异能会加一点它们联合标识色中任一颜色的法术力。
 - 如果你的指挥官是标识色中没有颜色的牌，则指挥官法球的第一个异能不会产生法术力。它不会产生{无}。
 - 如果你没有指挥官，则指挥官法球的第一个异能不会产生法术力。
-

植髓战甲

{三}

神器 ~ 武具

佩带此武具的生物得+3/+2。

每当植髓战甲从任一永久物上卸装时，牺牲该永久物。

佩带{零} (*{零}: 装备在目标由你操控的生物上。佩带的时机视同法术。)*)

- 一旦发生下列任一情况，植髓战甲即从该生物上卸装：你将之佩带到新的生物上；植髓战甲离开战场；佩带此武具的生物不再是生物；或植髓战甲不再是武具。（如果佩带此武具的生物离开战场，它也会卸装，但在此情况下其触发式异能不会生效。）

遭祟斗篷

{三}

神器 ~ 武具

佩带此武具的生物具有警戒，践踏与敏捷异能。

佩带{-} (*{-}: 装备在目标由你操控的生物上。佩带的时机视同法术。)*)

- 如果某个生物在你的操控下进战场并获得敏捷异能，但在攻击前失去了该异能，则此生物在当回合中无法进行攻击。这意味着你无法利用一个遭祟斗篷来让两个新的生物在同一回合中攻击。

英雄宝刃

{二}

神器 ~ 武具

佩带此武具的生物得+3/+2。

每当一个传奇生物在你的操控下进战场时，你可以将英雄宝刃装备于其上。

佩带{四} (*{四}: 装备在目标由你操控的生物上。佩带的时机视同法术。)*)

- 如果该进战场的传奇生物在英雄宝刃装备于其上前离开战场，则英雄宝刃留在原处。如果其已经装备于另一个生物上，则其继续装备于该生物上。

嚎叫魔像

{三}

神器生物 ~ 魔像

2/3

每当嚎叫魔像攻击或阻挡时，每位牌手各抓一张牌。

- 在嚎叫魔像的触发式异能结算后，但在宣告阻挡者（若它正进行攻击）或造成伤害（若它正进行阻挡）之前，牌手仍有机会施放咒语和起动物异能。

贾伦的钜著

{三}

神器

{二}, {横置}: 抓一张牌, 然后弃一张牌。

- 你是在贾伦的钜著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。

觅智者灵石

{六}

神器

{三}, {横置}: 抓三张牌。你手上每有一张牌, 此异能便增加{一}来起动。

- 利用你起动该异能时的手牌数量 (此时还未抓三张牌) 来决定起动费用中需额外支付的法术力。

天兵机械兽

{四}

神器生物 ~ 组构体

0/0

天兵机械兽进战场时上面有两个+1/+1 指示物。

{一}, 弃一张牌: 在天兵机械兽上放置一个+1/+1 指示物。

从天兵机械兽上移去两个+1/+1 指示物: 抓一张牌。

- 如果从天兵机械兽上移去两个+1/+1 指示物之后, 会使得已经标记在其上的伤害数量大于或等于其防御力, 则在你可以再度起动该异能并抓牌之前, 天兵机械兽就会由于状态动作而进入其拥有者的坟墓场。

妮维亚洛之碟

{四}

神器

妮维亚洛之碟须横置进战场。

{一}, {横置}: 消灭所有神器, 生物和结界。

- 你并非是牺牲妮维亚洛之碟来起动其异能。它只是会在结算异能的过程中一并被消灭 (如果它还在战场上)。如果有效应让妮维亚洛之碟获得不灭或将之重生, 则它会留在战场上。
-

海盗的短弯刀

{三}

神器 ~ 武具

当海盗的短弯刀进战场时，将它装备在目标由你操控的海盗上。

佩带此武具的生物得+2/+1。

佩带{二} ({二}: 装备在目标由你操控的生物上。佩带的时机视同法术。)

- 就算你未操控海盗，也能施放海盗的短弯刀。如果于海盗的短弯刀进战场时，你未操控海盗，则其触发式异能没有效果。

明炉戒

{三}

神器

每当你起动异能时，若它不是法术力异能，则你可以支付{二}。若你如此作，则复制该异能。你可以为该复制品选择新的目标。

- 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。
- 每次明炉戒之触发式异能结算时，最多都只能支付一次{二}。
- 如果该异能的费用中包含{X}，则该复制品会利用相同的X数值。
- 明炉戒的触发式异能，以及它所产生的复制品都会比触发它的异能先一步结算。就算该异能被反击，明炉戒的异能和复制品仍会结算。
- 该复制品的目标将与原版异能相同，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）。
- 如果支付该异能的起动费用包括牺牲明炉戒，则该异能将不会被复制。等到算作「起动异能」的时候（所有的费用都已支付完毕），明炉戒已不在战场上。

砂岩先知

{七}

神器生物 ~ 史芬斯

4/4

飞行

当砂岩先先进战场时，选择一位对手。若该牌手的手牌数量比你多，则抓等同于该差距数量的牌。

- 你是在结算砂岩先知异能的过程中，选择一位对手。在你作选择和抓牌之间，没有牌手能有所行动。

- 要抓「等同于该差距数量」的牌，首先决定你要抓牌的张数，然后抓等量的牌，但实际抓牌的数量会受到替代性效应的影响。举例来说，如果你有两张手牌，而所选的对手有五张手牌，则心念映象会令你实际抓六张牌，而不是原本差距数量的三张。

烁光秘耳

{三}

神器生物 ~ 秘耳

2/2

闪现

你可以将神器咒语视同具有闪现异能地来施放。

- 一旦你宣告施放咒语，牌手便不能试图将烁光秘耳从战场上移除，好让本次施放不合法。待你施放完咒语后再移除烁光秘耳，并不会影响该咒语。

车间助手

{三}

神器生物 ~ 组构体

1/2

当车间助手死去时，将另一张目标神器牌从你的坟墓场移回你手上。

- 如果另一张神器牌与车间助手同时进入你的坟墓场，你能将前者指定为车间助手之触发式异能的目標。

地

指挥信标

地

{横置}: 加{无}。

{横置}, 牺牲指挥信标: 将你的指挥官从统帅区置于你手上。

- 如果你从你手上施放指挥官，则指挥官税不会生效。另外，如此从手上施放，也不会增加你稍后从统帅区施放该指挥官需支付的指挥官税。
 - 于最后一个异能结算时，如果你的指挥官已不在统帅区（或者你没有指挥官），则什么都不会发生。
 - 如果你在统帅区中有两个具拍档异能的指挥官，则指挥信标之效应只会将其中一个（由你决定）置于你手上，而非两个。
-

指挥塔

地

{横置}: 加一点法术力, 其颜色为你指挥官标识色中的任一颜色。

- 如果你有两个指挥官, 则此异能会加一点它们联合标识色中任一颜色的法术力。
 - 如果你的指挥官是标识色中没有颜色的牌, 则指挥塔的异能不会产生法术力。它不会产生{无}。
 - 如果你没有指挥官, 则指挥塔的异能不会产生法术力。
-

清辉宫殿

地

{横置}: 加{无}。

{一}, {横置}: 加一点法术力, 其颜色为你指挥官标识色中的任一颜色。如果你将此法术力用来施放你的指挥官, 则它进战场时上面额外有数个+1/+1 指示物, 其数量等同于本盘游戏中从统帅区施放过它的次数。

- 如果你有两个指挥官, 则最后一个异能会加一点它们联合标识色中任一颜色的法术力。
 - 如果你的指挥官是标识色中没有颜色的牌, 则清辉宫殿的最后一个异能不会产生法术力。它不会产生{无}。
 - 如果你没有指挥官, 则清辉宫殿的最后一个异能不会产生法术力。
 - 「本盘游戏中从统帅区中施放它的次数」包括最近这一次。举例来说, 如果你在一盘游戏首度从统帅区施放你的指挥官时, 花费了清辉宫殿最后一个异能产生的法术力, 则指挥官进战场时上面会有一个+1/+1 指示物。
 - 如果清辉宫殿的最后一个异能产生了两点法术力(最有可能的原因是受魔力映像影响), 且你将这两点法术力全部用来施放指挥官, 则它进战场时上面会有「本盘游戏中从统帅区中施放它的次数」两倍的指示物。
-

祖灵径道

地

祖灵径道须横置进战场。

{横置}: 加一点法术力, 其颜色为你指挥官标识色中的任一颜色。当该法术力用来施放与你指挥官具共通生物类别的生物咒语时, 占卜1。*(检视你牌库顶的牌。你可以将该牌置于你的牌库底。)*

- 如果你有两个指挥官, 则最后一个异能会加一点它们联合标识色中任一颜色的法术力。
- 在你花费祖灵径道最后一个异能产生的法术力来施放生物咒语之后, 便会立刻检查你指挥官的生物类别。指挥官的生物类别并未在游戏开始前就确定, 且其此时所具有的类别可能与你启动祖灵径道

异能时就有所不同。特别一提，如果你的指挥官处于非公开区域（例如手牌或牌库）或已跃离，则会视为没有生物类别。

- 如果你的指挥官是标识色中没有颜色的牌，则祖灵径道的异能不会产生法术力。它不会产生{无}。
- 如果你没有指挥官，则祖灵径道的异能不会产生法术力。
- 如果你利用祖灵径道的法术力来施放你的指挥官，且你的指挥官并未在堆叠上时因故失去其所有生物类别，则你会占卜1。
- 如果你的指挥官没有生物类别，它便不会与你施放的任何咒语有共通的生物类别。
- 如果祖灵径道的最后一个异能产生了两点法术力（最有可能的原因是受魔力映像影响），则你将这两点法术力用来施放与你的指挥官具共通生物类别的生物咒语时，会触发两次异能。每个触发的异能都会让你占卜1。你不会占卜2。无论你是将这两点法术力都用于施放同一个生物咒语，还是用于施放两个生物咒语，结果都一样。

万智牌， Magic， 指挥官传奇， 以及火线齐心， 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.