

## 2021 核心系列与 Jumpstart 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 5 月 14 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 7 月 3 日，周五）起，*2021 核心系列* 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：*烽火拉尼卡*，*效忠拉尼卡*，*火花之战*，*2020 核心系列*，*艾卓王权*，*塞洛斯：冥途求生*、*依克黎：巨兽时空* 以及 *2021 核心系列*。

封入 *2021 核心系列* 轮抽补充包、*2021 核心系列* 鹏洛客套牌的牌张，以及 *2021 核心系列* 「买一盒」赠卡均包含在标准赛制可用牌张范围内。

*Jumpstart* 包装中封入了三十七张新牌（其印制的系列代码为 JMP、收藏编号范围为 1-37）。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。这些产品中的其他牌张（印制的系列代码为 JMP、收藏编号范围为 38-495；部分牌张印制的系列代码为 M21）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。

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。

---

**新关键字动作：磨（N 张牌）**

从《古文明之战》系列开始，牌手就一直在执行「将其牌库顶牌置入其坟墓场」这一动作，而这串字真的很长。而为了省事，牌手便借研磨石轮此牌之名，将这一动作简称为「磨牌」。如今，这一用语已成为正式游戏术语。

泰菲力的指导

{二}{蓝}

结界

当泰菲力的指导进战场时，抓一张牌，然后弃一张牌。

每当你抓一张牌时，目标对手磨两张牌。（*他将其牌库顶的两张牌置入其坟墓场。*）

- 如果有效应要求牌手磨牌的数量超过了其牌库中的牌数，则该牌手将其牌库中的所有牌置入其坟墓场。另一方面，如果有效应让牌手选择是否磨若干牌，而此数量超过了其牌库中的牌数，则其不能选择如此作。
- 牌手的牌库为空后，并不会立刻输掉这盘游戏，而是要等到其试图抓牌（而无法如此作）时才会落败。

---

## 新生物类别：狗

犬声狗影，2021 核心系列最融洽！不仅仅是因为本系列当中有许多你能够用棍子嬉戏的犬科生物，而且所有现有之猎犬这一生物类别都已获得勘误，成为「狗」。

犬群领袖

{一}{白}

生物 ~ 狗

2/2

由你操控的其他狗得+1/+1。

每当犬群领袖攻击时，防止本回合中将对由你操控的狗造成之所有战斗伤害。

- 所有猎犬生物牌都已获得勘误，将此副类别替换为「狗」。其原本具有之其他副类别没有更动。类似地，能够成为猎犬或派出猎犬衍生物的牌张也获得相应勘误，将「猎犬」此字眼更改为「狗」。除此之外，没有其他牌张会被勘误为狗。

---

## 复出关键字异能：灵技

施放非生物咒语，能够令部分生物启悟新的技艺。这类生物都具有灵技这一复出关键字，会在每次施放非生物咒语时，在当回合得+1/+1直到回合结束。

闪电幻视师

{一}{红}

生物 ~ 牛头怪 / 祭师

2/1

灵技 (每当你施放非生物咒语时, 此生物得+1/+1直到回合结束。)

- 只要你施放的咒语不含生物此类别, 灵技异能便会触发。使用地不会触发灵技异能。
- 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。

---

## 牌张组合: 祭祠结界

2021 核心系列内含有六张传奇祭祠。祭祠这一结界类别本身没有规则含义, 但你操控的祭祠越多, 每个单独的祭祠都会变得更强大。

锐石圣殿

{一}{黑}

传奇结界 ~ 祭祠

在你战斗前的行动阶段开始时, 每位对手各失去 X 点生命, 且你获得 X 点生命, X 为由你操控的祭祠数量。

- 每个祭祠都有一个会计算由你操控之祭祠数量的异能。这类异能会将具有此异能的祭祠本身计算在内。
- 祭祠只会计算具祭祠此副类别之结界的数量。其他名称中含有「祭祠」字眼的牌 (例如丛林祭祠、罗夏河祭祠和螳人祭祠等) 都不会计入其中。

---

## 2021 核心系列单卡解惑

### 无色

灵龙乌金

{八}

传奇鹏洛客 ~ 乌金

7

+2: 灵龙乌金对任意一个目标造成 3 点伤害。

-X: 放逐所有总法术力费用等于或小于 X 的有色永久物。

-10: 你获得 7 点生命, 抓七张牌, 然后将至多七张永久物牌从你手上放进战场。

- 如果某个永久物的法术力费用中包含{X}, 则 X 视为 0。

- 并非其他物件之复制品的衍生物总法术力费用为 0。复制了另一个物件的衍生物，其法术力费用与该物件一致。
- 永久物牌包括神器、生物、结界、地以及鹏洛客牌。

---

## 白色

飞升天界

{一}{白}

瞬间

放逐目标生物或鹏洛客。其操控者派出一个 4/4 白色，具飞行异能的天使衍生物。

- 如果在飞升天界试图结算时，该目标永久物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。没有牌手会派出天使衍生物。

---

艾文头鹅

{三}{白}{白}

生物 ~ 鸟 / 战士

4/3

飞行

当艾文头鹅进战场时，你每操控一个具飞行异能的生物，便获得 2 点生命。

- 你获得的生命数量会于艾文头鹅的触发式异能结算时决定。如果此时艾文头鹅仍在战场上，则其异能会将它本身计算在内。

---

巴席利柯特

{一}{白}{白}

传奇鹏洛客 ~ 巴席利

3

+1: 在至多一个目标生物上放置一个 +1/+1 指示物。

它获得不灭异能直到回合结束。

-2: 本回合中，每当一个或数个非衍生物的生物攻击时，派出等量的 1/1 白色士兵衍生物，其为横置且正进行攻击。

-6: 你获得具有「在你回合的战斗开始时，派出一个 1/1 白色士兵衍生物，然后在每个由你操控的生物上各放置一个 +1/+1 指示物」的徽记。

- 如果有非衍生物的生物攻击，巴席利第二个异能产生的延迟触发式异能便会触发，并计算进行攻击之非衍生物的生物数量。若某进行攻击之非衍生物的生物在该触发式异能结算前就已经离开战场，则也会被计算在内。让衍生物进行攻击，不会阻止此异能触发，但这类生物也不会计入相应数量内。

- 你得为每个士兵衍生物选择要攻击的牌手或鹏洛客。它们攻击的对象（牌手或鹏洛客）可以和进行攻击之非衍生物的生物不一样，且所派出的衍生物也不是必须全部攻击相同的牌手或鹏洛客。
- 尽管这些士兵正进行攻击，但它们从未宣告为进行攻击的生物。这就是说，对注册于「每当一个生物攻击时」触发的异能而言，这类异能不会因这些士兵进战场且进行攻击而触发。
- 注明这些士兵不能攻击的效应（例如宣告所具有者）只会在宣告攻击生物的过程中生效。这类效应无法阻止你将士兵衍生物放进战场且进行攻击。
- 除非巴席利最后一个异能派出的士兵衍生物因故获得敏捷异能，否则这些衍生物在派出的当回合不能攻击。

#### 巴席利的侍僧

{二}{白}{白}

生物 ~ 猫 / 僧侣

2/3

系命 *（此生物所造成的伤害会让你获得等量的生命。）*

当巴席利的侍僧进战场时，在至多两个其他目标由你操控的生物上各放置一个+1/+1 指示物。

- 你无法为了要让同一个生物获得两个+1/+1 指示物，而两次都选择它为巴席利的侍僧之触发式异能的目标。

#### 巴席利的副官

{三}{白}

生物 ~ 人类 / 骑士

3/4

警戒，反多色保护

当巴席利的副官进战场时，在目标由你操控的生物上放置一个+1/+1 指示物。

每当巴席利的副官或另一个由你操控的生物死去时，若其上有+1/+1 指示物，则派出一个 2/2 白色，具警戒异能的骑士衍生物。

- 你可以将巴席利的副官本身选为其进战场触发式异能的目标。
- 只要死去的生物上有+1/+1 指示物，巴席利的副官第二个触发式异能便会触发，但无论该生物上面有多少个这类指示物，都只会触发一次。
- 如果巴席利的副官与其他生物同时死去，则死去的生物中每有一个其上有+1/+1 指示物者（包括其本身），巴席利的副官最后一个异能便会触发一次。
- 如果某个其上有+1/+1 指示物的生物是因为有效应在其上放置等量或更多-1/-1 指示物，而导致其由于受到致命伤害而被消灭或由于防御力为 0 或更少而被置入其拥有者的坟墓场，则最后一个异能会触发。这是因为该异能会检查该生物最后在战场时的样子，而该时刻其上仍有此类指示物。

天界执法者

{二}{白}

生物~人类 / 僧侣

2/3

{一}{白}, {横置}: 横置目标生物。只能于你操控具飞行异能的生物时起动此异能。

- 一旦你开始起动天界执法者的异能，则直到你完成起动异能之各步骤之前，没有牌手能有所行动。特别一提，他们不能试图去除你具飞行异能的生物，好让你无法起动此异能。

---

围护僧侣

{一}{白}

生物~人类 / 僧侣

2/2

闪现

如果某非衍生物的生物将进战场，且未有牌手施放之，则改为将它放逐。

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

---

无畏挥击

{白}

瞬间

目标生物得+1/+0直到回合结束。

抓一张牌。

- 如果在无畏挥击试图结算时，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。
-

### 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。
- 

### 驯隼专家

{三}{白}

生物~人类/士兵

2/3

每当驯隼专家攻击时，派出一个1/1白色，具飞行异能的鸟衍生生物，其为横置且正进行攻击。

- 你得为该鸟衍生生物选择要攻击的牌手或鹏洛客。它攻击的对象与驯隼专家可以不一样。
  - 尽管该鸟正进行攻击，但它从未宣告为进行攻击的生物。这就是说，对注册于「每当一个生物攻击时」触发的异能而言，这类异能不会因该它进战场且进行攻击而触发。
  - 注明该鸟不能攻击的效应（例如宣告所具有者）只会在宣告攻击生物的过程中生效。这类效应无法阻止你将鸟衍生生物放进战场且进行攻击。
- 

### 狮鹫栖巢

{一}{白}

结界

在你的结束步骤开始时，若你本回合中获得了3点或更多生命，则派出一个2/2白色，具飞行异能的狮鹫衍生生物。

- 无论你在获得3点生命后又获得了几点生命，你都只会派出一个狮鹫衍生生物。
  - 狮鹫栖巢会检视整个回合，计算你在此期间获得的生命数量，就算你获得生命时狮鹫栖巢还不在于战场上也是一样。它不关心你是否也失去过生命，就算是你失去的生命比你获得的生命更多也是如此。
  - 如果到了你的结束步骤开始时，你获得之生命仍未达3点，则狮鹫栖巢的异能根本不会触发。
-

### 坚白雕像

{二}{白}

神器

当坚白雕像进战场时，放逐你坟墓场中所有总法术力费用等于或小于 3 的生物牌，直到坚白雕像离开战场为止。

{一}{白}, {横置}: 直到回合结束，你可以从以坚白雕像放逐的牌中施放一个生物咒语，且不需支付其法术力费用。

- 所放逐的牌会在坚白雕像离开战场后立即返回你的坟墓场。在此之前就已经离开放逐区的牌（最有可能的原因是已利用坚白雕像的第二个异能将之施放）会留在它们当前所在区域。
- 如果坟墓场中某张牌的法术力费用中包含{X}，则 X 视为 0。
- 坚白雕像的最后一个异能不会改变你能施放这些生物咒语的时机。通常来说，这代表着你只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候施放，但你可以在其他时机下施放具闪现异能的生物咒语。
- 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放咒语，就无法选择支付替代性费用来施放之。不过，你能够支付额外费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用，则必须支付之，才能施放此咒语。
- 如果咒语的法术力费用中包含{X}，则你在以「不需支付其法术力费用」的方式施放它时必须将 X 的值选为 0。
- 如果你以坚白雕像的最后一个异能施放咒语，则它会成为全新的物件。如果它再回到放逐区，就不再是以坚白雕像放逐者，且在坚白雕像离开战场后，也不会回到你的坟墓场。

---

### 允诺之光

{二}{白}

结界 ~ 灵气

结附于生物

所结附的生物具有「每当你获得生命时，在此生物上放置等量的+1/+1 指示物。」

- 如果在所结附生物受到致命伤害的同时，你获得了生命，则它无法及时因其异能获得指示物，也就无法活下来。
  - 每个具系命异能的生物造成战斗伤害，都是不同的获得生命事件。举例来说，如果两个由你操控且具有系命异能的生物同时造成战斗伤害，则此异能会触发两次。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。
  - 如果你获得若干数量的生命，且该数量是根据「每有一个」某东西来确定，则这只会算作一个获得生命事件，此异能只会触发一次。
  - 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。
-

### 杂牌大队

{二}{白}

生物 ~ 人类 / 士兵

3/2

每当杂牌大队与至少两个其他生物攻击时，在杂牌大队上放置一个+1/+1 指示物。

- 一旦杂牌大队的异能触发，则此异能结算时有多少生物仍然在攻击并不重要。
- 

### 使节曼格拉

{三}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 僧侣

2/4

系命

每当任一对手以生物攻击时，若其中有两个或更多生物攻击你和 / 或由你操控的鹏洛客，则你抓一张牌。

每当任一对手施放每回合中其第二个咒语时，你抓一张牌。

- 如果有部分进行攻击的生物于曼格拉的触发式异能仍在堆叠上的时候就离开战场，则利用该些生物离开战场前所攻击的是哪位牌手或哪个鹏洛客来决定你是否会抓一张牌。另一方面，如果这些生物是被「移出战斗」但没有离开战场，便会利用它们当前的信息，判断出其已不再攻击你和 / 或由你操控的鹏洛客。
  - 如果对手用两个生物攻击，其中一个攻击你，另一个攻击你的鹏洛客，则你会抓一张牌。
  - 无论除了两个攻击你和由你操控的鹏洛客之生物以外，还有多少个生物也如此攻击，你都只会抓一张牌。
  - 于「当牌手施放咒语」时触发的异能，会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。
  - 在所触发的异能结算之后，但在触发它的咒语结算之前，牌手能够施放咒语和起异能。
- 

### 九命护身

{一}{白}{白}

结界

辟邪

如果某来源将对你造成伤害，则防止该伤害且在九命护身上放置一个转生指示物。

当九命护身上有九个或更多转生指示物时，将它放逐。

当九命护身离开战场时，你输掉这盘游戏。

- 如果同时有数个来源对你造成伤害，则会分别防止每个来源的伤害，并在九命护身上放置与来源数量相同的转生指示物，就算这样会导致九命护身上面有多于九个转生指示物也没关系。这些空子就让猫咪去钻吧。

- 如果某来源将对你造成的伤害不能被防止，你仍要在九命护身上放置一个转生指示物。
- 一旦九命护身的第一个触发式异能已进入堆叠，它便不会再度触发，就算是在此之后又防止了更多伤害，并在九命护身上放置了更多转生指示物也是一样。
- 如果你反击了九命护身的第一个触发式异能，或设法将之移出堆叠，则只要九命护身上仍有九个或更多转生指示物，该异能就会立即再度触发。
- 无论九命护身是因何离开战场，它的最后一个异能都会触发。

#### 犬群领袖

{一}{白}

生物 ~ 狗

2/2

由你操控的其他狗得+1/+1。

每当犬群领袖攻击时，防止本回合中将对由你操控的狗造成之所有战斗伤害。

- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此由你操控的狗受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中犬群领袖离开战场而变成致命伤害。
- 一旦犬群领袖攻击，则就算犬群领袖离开战场，其效应仍会为由你操控的狗防止伤害。

#### 符文光晕

{白}{白}

结界

于符文光晕进战场时，选择一个牌名。

你具有反该牌名保护异能。*(你不能被该名称的东西指定为目标、造成伤害或是结附。)*

- 符文光晕无法保护你不受衍生物影响，除非该衍生物的名称恰好与你选择的牌名相同。
- 有些牌会具有其他名称，例如连体牌、历险牌、双面牌等等。你可以选择这些牌所具有的多个名称之一，但符文光晕不会保护你不受该牌其他名称的影响。

#### 宁光圣殿

{白}

传奇结界 ~ 祭祠

{五}{白}：横置目标生物。你每操控一个祭祠，此异能便减少{一}来起动。

- 此费用减少之效应只对该起动式异能费用中之一般法术力的部分生效。它无法减少{白}这部分要求。

干练圣剑兵

{一}{白}

生物 ~ 人类 / 战士

3/1

弃一张牌：横置干练圣剑兵。它获得不灭异能直到回合结束。（伤害与注明「消灭」的效应不会将它消灭。）

- 就算干练圣剑兵没有要被消灭、已经横置或是已经具有不灭异能，你都能够启动干练圣剑兵的异能。
- 

保护现场

{四}{白}

法术

放逐目标非地永久物。其操控者派出一个 1/1 白色士兵衍生生物。

- 如果在保护现场试图结算时，该目标非地永久物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。没有牌手会派出士兵衍生生物。
- 

攻城进击兵

{二}{白}

生物 ~ 人类 / 士兵

1/1

连击（此生物能造成先攻伤害以及普通战斗伤害。）  
每当攻城进击兵攻击时，你可以横置任意数量由你操控且未横置的生物。每以此法横置一个生物，攻城进击兵便得+1/+1 直到回合结束。

- 你是在攻城进击兵的异能结算之过程中选择要横置多少生物（以及要横置哪些生物）。在你作此选择和攻城进击兵的力量与防御力提升之间，没有牌手能有所行动。
  - 如果你为攻城进击兵的异能所横置者是某个具警戒异能的攻击生物，则后者仍然是进行攻击的生物。
  - 如果攻城进击兵获得警戒异能并攻击，或是攻击后在其最后一个异能结算之前被重置，则你可以为它本身异能横置它。
  - 一旦攻城进击兵的异能已经结算，就算这些已横置的生物有部分离开战场或成为未横置，攻城进击兵仍会具有已获得之加成。
-

天界传喻

{白}

生物 ~ 人类 / 僧侣

1/1

警戒, 系命

{横置}: 派出一个 4/4 白色, 具飞行异能的天使衍生生物。只能于你的总生命比你的起始总生命至少多 7 点时起动此异能, 且只有于你能施放法术的时机下才能起动。

- 在双头巨人游戏中, 你只能于你队伍的总生命比你队伍的起始总生命至少多 7 点时起动此异能。

---

维林翼驹

{二}{白}

生物 ~ 飞马

2/1

飞行

非生物咒语增加{一}来施放。

- 此异能会影响每个不是生物的咒语, 包括你自己的。具有其他类别的生物咒语 (例如神器生物咒语) 不受影响。
- 要计算咒语的总费用, 先从要支付的法术力费用或替代性费用开始, 加上费用增加的数量 (例如维林翼驹的效应), 然后再减去费用减少的数量。无论施放咒语的总费用为何, 该咒语的总法术力费用都不会改变。

---

## 蓝色

陶拉里亚大法师巴林

{一}{蓝}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 法师

2/2

当陶拉里亚大法师巴林进战场时, 将至多另一个目标生物或鹏洛客移回其拥有者手上。

在你的结束步骤开始时, 若本回合中有永久物从战场置于你手上, 则抓一张牌。

- 无论该回合中有多少个永久物从战场置于你手上, 你都只会抓一张牌。
- 被移回你手上的永久物不需要仍留在你手上。
- 如果被移回你手上的是衍生物, 则它会先进入你手上, 然后消失。
- 巴林的最后一个异能检查的是整个回合, 包括巴林进到战场前的时段。
- 如果在你的结束步骤开始之前没有永久物从战场置于你手上, 则巴林的异能根本不会触发。

---

突然中断

{三}{蓝}{蓝}{蓝}

瞬间

只要是在你的回合中，此咒语便减少{二}{蓝}{蓝}来施放。

结束本回合。*(放逐堆叠上的所有咒语和异能，包括此牌。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，并且注记着「本回合」与「直到回合结束」的效应均结束。)*

- 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（例如突然中断的异能）。无论施放咒语的总费用为何，该咒语的总法术力费用都不会改变。
- 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动异能，然后在该回合完全结束前会有另一个清除步骤。
- 所有被放逐的其他咒语与异能将没有机会结算，它们依旧不算是被反击。
- 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。这些异能会在下个回合的结束步骤开始时触发。

---

迷魅掌控

{三}{蓝}{蓝}

结界 ~ 灵气

结附于生物

于你施放此咒语时，你不能选择未横置的生物作为其目标。

你操控所结附的生物。

- 迷魅掌控的第二个异能只会影响你在施放咒语过程中能够选择哪些目标。如果该生物在此咒语结算前成为未横置，此咒语依然会结算。如果有效应让牌手于此咒语在堆叠上的期间更改其目标，则该牌手能够将新的目标选为未横置的生物。如果你未经施放便将迷魅掌控放进战场，则你可以将它结附于未横置的生物上。
  - 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。
-

狂搜库存

{一}{蓝}

瞬间

抓一张牌，然后再抓若干牌，其数量等同于你坟墓场中名称为狂搜库存之牌的数量。

- 由于在结算狂搜库存时，它仍在堆叠上，因此在计算你要抓的牌数时，不会将自己计算在内。
- 

霜息

{二}{蓝}

瞬间

横置至多两个目标生物。这些生物于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

- 霜息可以指定已横置的生物为目标。如果在此咒语结算时，任一目标生物已横置，则该生物会持续横置，并且于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。
- 

魂魅小偷

{一}{蓝}

生物 ~ 精怪 / 浪客

2/1

每当魂魅小偷成为未横置时，你可以支付{二}。若你如此作，则抓一张牌。

每当任一对手从其手牌以外的任何区域施放咒语时，你抓一张牌。

弃一张牌：魂魅小偷本回合不能被阻挡。

- 魂魅小偷的第一个异能会在你的重置步骤中触发，但它会跟其他在你维持步骤开始时触发的异能同时进入堆叠。尽管是魂魅小偷的异能先触发，但你可以决定它与由你操控的其他与之一起进入堆叠之异能的先后顺序。
  - 在结算魂魅小偷的第一个异能时，你不能多次支付{二}，好抓多张牌。
  - 于「当牌手施放咒语」时触发的异能，会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。
  - 在第二个触发式异能结算之后，但在触发它的咒语结算之前，牌手能够施放咒语和起动能。
  - 一旦魂魅小偷受到阻挡，起动能其最后一个异能不会使其成为未受阻挡。
-

洁斯凯长老

{一}{蓝}

生物 ~ 人类 / 修行僧

1/2

灵技 (每当你施放非生物咒语时, 此生物得+1/+1直到回合结束。)

每当洁斯凯长老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。

- 你是在洁斯凯长老的异能结算的过程中抓一张牌并弃一张牌。在这两个动作之间无法发生任何事情, 且没有牌手能采取任何动作。

---

书库窃犯

{二}{蓝}

生物 ~ 人鱼 / 浪客

1/2

每当书库窃犯攻击时, 抓一张牌。

- 在完成抓牌之后, 但在宣告阻挡者之前, 你能够施放咒语和起动异能。

---

清高拒斥

{一}{蓝}

瞬间

除非目标咒语的操控者支付{一}, 否则反击该咒语。

如果你操控具飞行异能的生物, 则改为除非该咒语的操控者支付{四}, 否则反击之。

- 如果你操控多个具飞行异能的生物, 清高拒斥仍只会要求该咒语的操控者支付{四}。

---

遭猎白鲸

{五}{蓝}{蓝}

生物 ~ 鲸鱼

8/8

当遭猎白鲸进战场时, 每位对手各派出一个 1/1 红色海盗衍生生物, 且具有「此生物不能进行阻挡」与「由你操控的生物每次战斗若能攻击, 则必须攻击。」对手施放之以遭猎白鲸为目标的咒语增加{三}来施放。

- 如果受海盗衍生生物影响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。

- 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（例如遭猎白鲸的效应），然后再减去费用减少的数量。无论施放咒语的总费用为何，该咒语的总法术力费用都不会改变。

---

#### 倒退

{二}{蓝}{蓝}

瞬间

反击目标咒语。重置至多四个地。

- 倒退只会指定咒语为目标。它并不指定任何地为目标。地在倒退结算时选择。
- 你可以选择至多四个地，它们由谁操控并不重要。这些地会一次同时重置。举例来说，你不能选择一个地并将其重置四次。
- 如果在倒退试图结算时，该咒语已经是不合法目标（可能是由于它被其他咒语或异能反击），则倒退不会结算，且其所有效应都不会生效。你不会重置任何地。

---

#### 迷幻形体

{一}{蓝}

结界

每当你施放非生物咒语时，你可以令迷幻形体成为3/3，具飞行异能的史芬斯生物直到回合结束，且仍具有原本类别。

{二}{蓝}：占卜1。（检视你牌库顶的牌。你可以将该牌置于你的牌库底。）

- 迷幻形体第一个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被选定。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。
- 如果迷幻形体在它进战场的当回合就变成生物，则除非它具有敏捷异能，否则你不能以它进行攻击。

---

#### 新手失误

{蓝}

瞬间

直到回合结束，目标生物得+0/+2且另一个目标生物得-2/-0。

- 除非你能指定两个生物为目标，否则你不能施放新手失误。
  - 如果在新手失误结算之前，其中一个目标生物已不合法，则另一个目标生物仍会受到相应的影响。
-

开卷有得

{二}{蓝}

结界~灵气

结附于生物

当开卷有得进战场时，抓两张牌，然后弃一张牌。

所结附的生物得+1/+1 且具有飞行异能。

- 如果在此灵气咒语结算时，开卷有得要结附的生物已经是不合法目标，则整个咒语都不会结算。它不会进战场，因此其异能不会触发。
- 

静水圣殿

{三}{蓝}

传奇结界~祭祠

在你战斗前的行动阶段开始时，你可以抓X张牌，X

为由你操控的祭祠数量。若你如此作，则弃一张牌。

- 你是在该触发式异能结算的过程中抓X张牌并弃一张牌。在这两个动作之间无法发生任何事情，且没有牌手能采取任何动作。
  - 如果静水圣殿于其异能仍在堆叠上的时候就离开战场，则到该异能结算时，可能会出现你未操控任何祭祠的情况。若真如此，则你可以选择执行「抓零张牌并弃一张牌」此动作，也可以直接选择不执行。
- 

看清真相

{一}{蓝}

法术

检视你牌库顶的三张牌。将其中一张置于你手上，其余的牌则以任意顺序置于你的牌库底。如果你是从你手牌以外的任何区域施放此咒语，则改为将这些牌都置于你手上。

- 看清真相不会让你能够从手牌以外的任何区域施放它。你需要找到其他方法才能如此作。
  - 如果有效应于看清真相在堆叠上时将它复制，则由于复制品并未被施放，因此你只能得到所检视的数张牌其中一张。
-

### 暴风翼灵

{三}{蓝}{蓝}

生物 ~ 元素

3/3

如果你本回合中施放过瞬间或法术咒语，则此咒语减少{二}{蓝}来施放。

飞行

灵技 (每当你施放非生物咒语时，此生物得+1/+1直到回合结束。)

当暴风翼灵进战场时，占卜2。

- 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（例如暴风翼灵的效果）。无论施放咒语的总费用为何，该咒语的总法术力费用都不会改变。
- 就算你施放的瞬间或法术咒语被反击或没有结算，暴风翼灵的费用减少效应仍会生效。
- 无论你本回合中施放过多少个瞬间和法术咒语，暴风翼灵的费用减少效应都只会生效一次。

### 灵光乍现

{四}{蓝}{蓝}

瞬间

选择一项或多项 ~

- 反击目标咒语。
- 反击目标起动式或触发式异能。
- 将目标非地永久物移回其拥有者手上。
- 派出一个衍生物，此衍生物为目标由你操控的生物之复制品。
- 目标牌手抓一张牌。

- 你不能多次选择同一模式。
- 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。
- 如果你选择了多个模式，则你需按照牌面上叙述的顺序依次执行各模式。举例来说，如果你选择了「反击目标咒语」，「将目标非地永久物移回其拥有者手上」以及「目标牌手抓一张牌」，则在反击该目标咒语时，要移回的永久物还会在战场上（且可能会改变、影响或因前述反击事件而触发异能），但在该目标牌手抓一张牌时，该永久物就已经不在战场上。
- 灵光乍现的第二个模式只能反击已经在堆叠上的起动式和触发式异能。它不能防止相应异能在该回合稍后时段再度起动或触发，且也对静止式异能无效。
- 起动式异能的格式为「[费用]: [效应]。」有些关键字异能也属于起动式异能，它们的规则提示中会包含冒号（例如佩带）。
- 触发式异能会运用「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。

- 不能反击产生替代性效应之异能，例如「永久物须横置进战场」或「永久物进战场时上面有指示物」。注记在「于[此生物]进战场时」生效的异能也属于替代性效应，同样不能被反击。
- 灵光乍现的第二个模式不能反击起动式或触发式法术力异能。如果某个起动式异能同时符合下列条件，则它便属于法术力异能：(1)于结算时将法术力加入牌手法术力池中；(2)没有目标；(3)不是忠诚异能。如果某个触发式异能同时符合下列条件，则它便属于法术力异能：(1)将法术力加入牌手法术力池中；(2)因起动式法术力异能而触发。
- 如果你反击某个是在「下一个」特定步骤或阶段开始时触发的延迟触发式异能，则该异能不会在后续的同阶段或步骤中再度触发。
- 如果你选择了第三项和第四项模式，且两项模式都指定同一个由你操控的生物为目标，则你会将它移回，然后派出一个为其复制品的衍生物，其特征与由该生物最后在战场上的样子所决定的可复制特征值相同。这是因为游戏仅在咒语开始结算时检查目标是否合法，此时还没有执行任何动作。
- 此衍生物只会复制该生物上所印制的东西而已（除非该生物是个衍生物或复制了其他东西；后文将详述）。它不会复制下列状态：该生物是否为横置，它上面有没有指示物、结附了灵气、装备了武器，或是其他改变了其力量、防御力、类别、颜色等等的非复制效应。
- 如果所复制的生物是个衍生物，则灵光乍现派出的衍生物会复制派出该衍生物的效应原本所注明的特征。
- 如果所复制的生物本身已经复制了别的东西，则该衍生物进战场时，会是所选的生物正复制的样子。
- 如果所复制之生物的法术力费用中包含{X}，则X视为0。
- 当此衍生物进战场时，所复制的生物之任何进战场异能都会触发。所复制的生物上面任何「于[此生物]进战场时」或「[此生物]进战场时上面有...」的异能也都会生效。

弄时宗师泰菲力

{二}{蓝}{蓝}

传奇鹏洛客~泰菲力

3

你可以在任意牌手的回合中，于你能够施放瞬间的时机下，起动弄时宗师泰菲力的忠诚异能。

+1: 抓一张牌，然后弃一张牌。

-3: 目标不由你操控的生物跃离。*(直到其操控者的下一个回合，该生物及贴附于其上的所有东西都视作不存在。)*

-10: 于本回合后进行额外的两个回合。

- 泰菲力的第一个异能不会改变你每回合能够起动其异能的次数。
- 你是在泰菲力的第一个忠诚异能结算的过程中抓一张牌并弃一张牌。在这两个动作之间无法发生任何事情，且没有牌手能采取任何动作。
- 于永久物跃离期间，它视作不存在。它不能成为咒语或异能的目标，它的静止式异能对游戏没有效果，它的触发式异能不会触发，它不能进行攻击或阻挡，诸如此类。
- 进行攻击的生物在跃离后会被移出战斗。

- 跃离不会触发任何「离开战场」异能。类似地，跃回时也不会触发任何「进战场」异能。
- 任何等待「直到[此永久物]离开战场」才会发生的一次性效应（例如航箏掠盗），在该永久物跃离期间都不会发生。
- 任何注明「于...时段内」生效的持续性效应（例如醒眠德鲁伊）会忽略已跃离的物件。如果在忽略已跃离物件后就无法满足相关条件，则该效应便会终止。
- 贴附于已跃离之永久物上的灵气和武器也会一并跃离。它们会与该永久物一同跃回，且仍然贴附于其上。类似地，跃离时其上有指示物的永久物，也会带着这些指示物一同跃回。
- 永久物跃回时会记得牌手于其进战场时为它作的选择。
- 于其操控者重置步骤跃回的生物能够在当回合进行攻击并支付{横置}费用。
- 如果你的某个生物因效应之故而受对手操控，而后跃离，但该更改操控权的效应在其跃回前就已终止，则该永久物会于该对手的下一个重置步骤开始时在你的操控下跃回。如果该对手在其下一个重置步骤到来前就离开了游戏，则该永久物会在过了其本来要开始下一个回合之时点后的下一个重置步骤中跃回。

#### 泰菲力的永恒洞察

{二}{蓝}{蓝}

传奇结界

如果你将抓一张牌，且这不是你于自己的每个抓牌步骤中所抓的第一张牌，则改为抓两张牌。

- 如果有咒语或异能让你将牌置于你手上，且用词不包括「抓」，则它便不算是你抓的牌。
- 如果有两个或更多替代性效应会对同一个抓牌事件生效，则由进行抓牌的牌手来决定这些效应的生效顺序。
- 由于泰菲力的永恒洞察是传奇，所以不太可能出现同一位牌手操控两个的情况。不过，若真如此，则该牌手在其抓过第一张牌之后再要抓一张牌的时候，就会改为要抓四张牌。如果该牌手操控了三个泰菲力的永恒洞察，就会改为要抓八张牌，依此类推。

#### 泰菲力的门徒

{二}{蓝}

生物~人类 / 法师

2/3

{一}{蓝}, {横置}: 抓一张牌，然后弃一张牌。

- 你是在该异能结算的过程中抓一张牌并弃一张牌。在这两个动作之间无法发生任何事情，且没有牌手能采取任何动作。

泰菲力的指导

{二}{蓝}

结界

当泰菲力的指导进战场时，抓一张牌，然后弃一张牌。

每当你抓一张牌时，目标对手磨两张牌。（*他将其牌库顶的两张牌置入其坟墓场。*）

- 你是在其第一个异能结算的过程中抓一张牌并弃一张牌。在这两个动作之间无法发生任何事情，且没有牌手能采取任何动作。这意味着，要等到你结算完第一个异能之后，其第二个异能才会进入堆叠。
- 

掠浪飞兽

{三}{蓝}

生物~龙兽

2/3

飞行

每当你以两个或更多具飞行异能的生物攻击时，抓一张牌。

- 无论你在两个具飞行异能的攻击生物以外还有多少个此类攻击生物，掠浪飞兽的异能都只会触发一次。
  - 就算在掠浪飞兽的异能结算前，就有部分或全部进行攻击的生物已经失去飞行异能或离开战斗，则你仍会抓一张牌。
- 

陶拉里亚巨海兽

{四}{蓝}{蓝}

生物~巨海兽

4/6

每当你抓一张牌时，你可以支付{一}。当你如此作时，你可以横置或重置目标生物。

- 在结算陶拉里亚巨海兽的异能时，你不能多次支付{一}，好横置或重置多个生物。
  - 如果有咒语或异能让你将牌置于你手上，且用词不包括「抓」，则它便不算是你抓的牌。
- 

魔典活灵

{三}{蓝}

生物~精怪

3/3

只要你本回合中已抓两张或更多牌，魔典活灵便不能被阻挡。

- 一旦魔典活灵已被阻挡，则就算你抓上第二张牌，它也不会成为未受阻挡。

---

消解

{一}{蓝}

瞬间

将目标咒语或生物移回其拥有者手上。

- 如果某咒语移回其拥有者手上，便从堆叠中移出，并且不会结算。该咒语并非被反击；它只是不存在了。这对不能被反击的咒语有奇效。

---

弄涛巨鲸

{五}{蓝}{蓝}

生物 ~ 鲸鱼

7/7

由对手操控的生物得 -1/-0。

{一}{蓝}，弃掉弄涛巨鲸：检视你牌库顶的两张牌。

将其中一张置于你手上，另一张则置入你的坟墓场。

- 只有于弄涛巨鲸在你手上时，才能起动其最后一个异能。

---

## 黑色

天魔崇体僧

{黑}

生物 ~ 人类 / 僧侣

1/1

系命 *(此生物所造成的伤害会让你获得等量的生命。)*

当天魔崇体僧进战场时，若它是从你的坟墓场进战场

或你是从你的坟墓场中施放它，则将它放逐。若你如

此作，则派出一个 5/5 黑色，具飞行异能的恶魔衍生

生物。

- 如果天魔崇体僧于其触发式异能仍在堆叠上的时候就离开战场，则由于你无法从它新进入的区域将它放逐，因此你不会派出恶魔。

---

恶质交易

{四}{黑}{黑}

法术

你抓两张牌且每位对手各弃两张牌。每位牌手各失去

2 点生命。

- 无论你有多少位对手，你都只会抓两张牌。

- 如果某对手只有一张手牌，则该牌手就只会弃一张牌。其他对手如果能够弃两张牌的话，仍需弃足该数量。
- 无论每位牌手会抓起或弃掉多少牌，他们都会失去 2 点生命（包括你）。
- 于恶质交易结算时，首先是你抓两张牌。然后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的回合，则为该对手）选择两张手牌（但不需展示），然后其他对手按照回合顺序依次比照办理。然后所有对手同时弃掉所选的牌。然后每位牌手各失去 2 点生命。
- 在双头巨人游戏中，恶质交易会令每支队伍各失去 4 点生命。你的队友不会因此抓牌或弃牌。

---

#### 困槛灵俑

{二}{黑}

生物 ~ 灵俑

2/3

{一}{黑}, {横置}: 每位对手各失去 2 点生命。只能于有生物死去的回合中启动此异能。

- 在双头巨人游戏中，困槛灵俑的异能会令对手队伍失去 4 点生命。

---

#### 腐肉幼虫

{三}{黑}

生物 ~ 昆虫

0/5

腐肉幼虫得+X/+0, X 为你坟墓场里的生物牌中力量最大者的数值。

当腐肉幼虫进战场时，磨四张牌。（将你牌库顶的四张牌置入你的坟墓场。）

- 腐肉幼虫的第一个异能只会于它在战场上时生效。在所有其他区域中，它的力量都是 0。
- 对生物牌而言，其死去时上面所具有之指示物，或其受到之任何「直到回合结束」终止的效应，于该牌在其拥有者坟墓场中时都不会生效。

---

#### 墓穴伏怪

{三}{黑}

生物 ~ 惊惧兽

3/4

当墓穴伏怪进战场时，你可以牺牲一个生物或弃一张生物牌。若你如此作，则抓一张牌。

- 在结算墓穴伏怪的异能时，你不能牺牲多个生物、弃多张牌或同时作两者，好抓多张牌。
- 你可以牺牲墓穴伏怪来支付其本身触发式异能的费用。

---

恶魔之拥

{一}{黑}{黑}

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物得+3/+1，具有飞行异能，且额外具有恶魔此类别。

你可以从你的坟墓场中施放恶魔之拥，但在其他费用以外，还须额外支付3点生命并弃一张牌。

- 以恶魔之拥最后一个异能之许可来施放它时，不会改变你能够施放它的时机。
- 如果有其他效应许可你从你的坟墓场中施放恶魔之拥，则你在利用这一许可来如此施放时，不需支付恶魔之拥最后一个异能所要求的额外费用。
- 如果所结附的生物在你的回合中死去，则你会先于其他牌手获得优先权。如果在该时刻你能够施放恶魔之拥，则你可以在其他牌手有机会试图将它移出你的坟墓场前，先行施放之。

---

涤除

{一}{黑}

瞬间

消灭目标生物或鹏洛客，且其总法术力费用须等于或小于3。

- 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。
- 并非其他物件之复制品的衍生物总法术力费用为0。复制了另一个物件的衍生物，其法术力费用与该物件一致。

---

散霾惧兽

{五}{黑}{黑}

生物~惊惧兽

8/6

每当散霾惧兽被一个生物阻挡时，该生物的操控者失去2点生命，且你获得2点生命。

- 如果在散霾惧兽的触发式异能结算前，阻挡散霾惧兽的生物就已经离开战场，则会为该生物离开战场时的操控者失去2点生命。
-

嗜血饕魔

{四}{黑}{黑}

生物 ~ 恶魔

5/5

牺牲一个生物，以作为施放此咒语的额外费用。

飞行

践踏 (此生物造成之过量战斗伤害能对所攻击的牌手或鹏洛客造成之。)

当嗜血饕魔进战场时，每位对手各牺牲一个生物。

- 于嗜血饕魔的触发式异能结算时，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的回合，则为该对手）选择一个由其操控的生物，然后其他对手按照回合顺序依次比照办理。牌手作选择时已知道之前其他人的选择为何。然后所有牌手同时牺牲所选的生物。

---

严酷导师

{一}{黑}{黑}

法术

从你的牌库中搜寻一张牌，将该牌置于你手上，然后将你的牌库洗牌。你失去 3 点生命。

- 你不用展示所搜寻的牌。

---

枯牙眼镜蛇

{二}{黑}

生物 ~ 蛇

1/4

死触

每当一个由你操控且具死触异能的生物攻击时，每位对手各失去 1 点生命，且你获得 1 点生命。

每当一个由你操控且具死触异能的生物对任一鹏洛客造成伤害时，消灭该鹏洛客。

- 只要枯牙眼镜蛇仍具有死触异能，则它的触发式异能在它攻击和在它对鹏洛客造成伤害时都会触发。
- 在双头巨人游戏中，枯牙眼镜蛇的第二个异能会让对手队伍失去 2 点生命，并让你获得 1 点生命。

---

炼狱留痕

{一}{黑}

结界 ~ 灵气

结附于生物

所结附的生物得+2/+0 且具有「当此生物死去时，抓一张牌。」

- 在该生物死去时操控它的牌手得抓这张牌。
- 如果炼狱留痕和所结附的生物同时被消灭，则该牌手会抓一张牌。

---

怨忿者凯雷威克

{二}{黑}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 邪术师

3/2

其他生物得 -1/-1。

- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此生物受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中凯雷威克进战场而变成致命伤害。
- 如果你操控数个凯雷威克，则每个凯雷威克都会让其他生物各得 -1/-1。如果这些效应会令某生物的防御力成为等于或小于 0，或是小于已标记在其上之伤害数量的数值，则这些生物会在你因「传奇规则」而移去多余凯雷威克的同时死去。

---

航箏掠盗

{一}{黑}

生物 ~ 人类 / 海盗

1/2

飞行

当航箏掠盗进战场时，目标对手展示其手牌。你选择其中一张非生物且非地的牌。放逐该牌，直到航箏掠盗离开战场为止。

- 如果航箏掠盗在它的进战场异能结算之前就离开战场，则该对手将展示其手牌，但不会放逐任何牌。

---

醒亡莉莲娜

{二}{黑}{黑}

传奇鹏洛客 ~ 莉莲娜

4

+1: 每位牌手各弃一张牌。每位无法如此作的对手各失去 3 点生命。

-3: 目标生物得 -X/-X 直到回合结束，X 为你坟墓场中牌的数量。

-7: 你获得具有「在你回合的战斗开始时，将目标生物牌在你的操控下从坟墓场放进战场。它获得敏捷异能」的徽记。

- 于莉莲娜的第一个异能结算时，首先由轮到该回合的牌手选择一张手牌（但不需展示），然后其他每位牌手按照回合顺序依次比照办理。然后所有牌手同时弃掉所选的牌。最后，每位不能弃牌的对手各失去 3 点生命。

- 有手牌的牌手不能改为选择失去 3 点生命而不弃牌。
- 如果你没有手牌，你就只是不需要弃牌。你不会失去 3 点生命。其他牌手若能够弃牌，则仍需弃牌。
- X 的数值会于莉莲娜第二个异能结算时确定。一旦数值确定，就算该回合稍后时段你坟墓场中牌的数量发生变化，X 的数值也不会改变。
- 以莉莲娜的徽记放进战场的生物会一直具有敏捷异能。
- 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，则所有因莉莲娜的徽记而受你操控之永久物都会被放逐。

---

#### 莉莲娜的信徒

{二}{黑}

生物 ~ 人类 / 邪术师

2/3

由你操控的灵俑得+1/+0。

在你的结束步骤开始时，若本回合中有生物死去，你可以支付{一}{黑}。若你如此作，则派出一个 2/2 黑色灵俑衍生物。

- 如果在你的结束步骤开始之前没有生物死去，则莉莲娜的信徒最后一个异能根本不会触发。不过，在莉莲娜的信徒进战场之前有生物死去也能算满足触发条件。
- 无论本回合中有多少个生物死去，该触发式异能都只会触发一次。
- 在结算该触发式异能时，你不能多次支付{一}{黑}，好派出多个灵俑衍生物。

---

#### 莉莲娜的旗手

{二}{黑}

生物 ~ 灵俑 / 骑士

3/1

闪现

当莉莲娜的旗手进战场时，抓 X 张牌，X 为本回合中在你的操控下死去之生物数量。

- X 的数值会于触发式异能结算时决定。如果莉莲娜的旗手于该异能仍在堆叠上的时候就离开战场，则它会将其本身计算在内。
-

### 屠戮亚龙

{三}{黑}{黑}{黑}

生物 ~ 亚龙

6/5

当屠戮亚龙进战场时，由对手操控的生物得-2/-2直到回合结束。

每当一个由对手操控的生物死去时，该牌手失去2点生命。

- 屠戮亚龙的第一个异能只会影响它结算时由对手操控的生物。于该回合稍后时段才受其操控的生物不会得-2/-2。
  - 只要屠戮亚龙在战场上，由对手操控的生物无论因什么原因死去（包括因屠戮亚龙第一个异能让其防御力被降至0），都会触发屠戮亚龙的触发式异能。
  - 如果由对手操控的生物与屠戮亚龙同时死去，屠戮亚龙的最后一个异能会因该生物而触发。
  - 如果在由对手操控的生物受到致命伤害之同时，你的总生命也降至0或更少，则在屠戮亚龙的最后一个异能进入堆叠之前，你就已输掉这盘游戏。
- 

### 窥探深渊

{四}{黑}{黑}{黑}

法术

目标牌手抓等同于其牌库中牌数量一半的牌，且失去等同于其总生命数量一半的生命。各数量小数点后均进位。

- 是在确定要失去多少点生命时作小数点后进位，而不是在计算剩余的总生命时如此作。举例来说，如果目标牌手的总生命为7，则他会失去4点生命，最后总生命为3。类似地，是在确定要抓牌的张数时作小数点后进位，而不是在计算牌库中剩余牌数时如此作。
  - 具体的抓牌流程如下：首先该牌手确定总共要抓的牌数，然后再实际抓牌。其他效应能够修正此事件，导致最后的抓牌数量与最初计算的结果有差异。
- 

### 瘟疫迷雾

{一}{黑}{黑}

法术

选择一项 ~

- 所有生物得-2/-2直到回合结束。
- 从每个鹏洛客上各移去两个忠诚指示物。

- 瘟疫迷雾的第一个模式只会影响它结算时已经在战场上的生物。本回合稍后时段才进战场的生物不会得-2/-2。
-

### 锐石圣殿

{一}{黑}

传奇结界 ~ 祭祀

在你战斗前的行动阶段开始时，每位对手各失去 X 点生命，且你获得 X 点生命，X 为由你操控的祭祀数量。

- 如果锐石圣殿于其异能仍在堆叠上的时候就离开战场，则到该异能结算时，可能会出现你未操控任何祭祀的情况。若真如此，则没有牌手会获得或失去生命。
  - 在双头巨人游戏中，锐石圣殿会让对手队伍失去两倍于 X 的生命，且你获得 X 点生命。
- 

### 血色盛宴

{三}{黑}

法术

如果你本回合中获得过 3 点或更多生命，则此咒语减少{三}来施放。

将至多两张目标生物牌从你的坟墓场移回你手上。

- 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，加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量（例如血色盛宴的效应）。无论施放咒语的总费用为何，该咒语的总法术力费用都不会改变。
  - 血色盛宴的第一个异能会检视整个回合，计算你在此期间获得的生命数量。它不关心你是否也失去过生命，就算是你失去的生命比你获得的生命更多也是如此。
- 

### 嵌银食尸鬼

{二}{黑}

生物 ~ 灵俑 / 吸血鬼

3/1

在你的结束步骤开始时，若你本回合中获得了 3 点或更多生命，则将嵌银食尸鬼从你的坟墓场横置移回战场。

{一}{黑}，牺牲嵌银食尸鬼：抓一张牌。

- 嵌银食尸鬼会检视整个回合，计算你在此期间获得的生命数量，就算你获得生命时嵌银食尸鬼还不在于战场上或你的坟墓场中也是一样。它不关心你是否也失去过生命，就算是你失去的生命比你获得的生命更多也是如此。
  - 如果到了你的结束步骤开始时，你获得之生命仍未达 3 点，则嵌银食尸鬼的第一个异能根本不会触发。
  - 如果于你的结束步骤开始时，嵌银食尸鬼不在你的坟墓场里，则其第一个异能根本不会触发。
-

盗贼公会执法者

{黑}

生物 ~ 人类 / 浪客

1/1

闪现

每当盗贼公会执法者或另一个浪客在你的操控下进战场时，每位对手各磨两张牌。

只要任一对手的坟墓场中有八张或更多牌，盗贼公会执法者便得+2/+1 且具有死触异能。

- 无论坟墓场中有八张或更多牌的对手有几位，也无论这些对手坟墓场中在八张牌以外还有几张牌，盗贼公会执法者都只会得一次+2/+1。
- 如果盗贼公会执法者是在造成伤害之后才获得死触异能（最有可能是因为在盗贼公会执法者造成伤害的同时，另一个生物也受到了致命伤害），则它所造成的伤害不会算作由具死触异能之来源造成者。

---

村民仪式

{黑}

瞬间

牺牲一个生物，以作为施放此咒语的额外费用。

抓两张牌。

- 施放此咒语时，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。

---

暮影蔷薇之棘维托

{二}{黑}

传奇生物 ~ 吸血鬼 / 僧侣

1/3

每当你获得生命时，目标对手失去等量的生命。

{三}{黑}{黑}：由你操控的生物获得系命异能直到回合结束。

- 由于维托的第一个异能并非造成伤害，因此就算维托具有系命异能，你也不会在该异能结算时获得生命。
- 如果有异能会在「每当任一对手失去生命」时触发，且该异能会让你获得生命（例如精选之血的异能），则这两个异能之间会产生回圈，直到你最终赢得游戏或有牌手采取行动将之打破时才会停止。
- 每个具系命异能的生物造成战斗伤害，都是不同的获得生命事件。举例来说，如果两个由你操控且具系命异能的生物同时造成战斗伤害，则维托的第一个异能会触发两次，且你可以为每个触发选择不同的对手。但是，如果某个由你操控且具系命异能的生物同时对数个生物、牌手和 / 或鹏洛客造成伤害（也许因为它具有践踏异能或者被一个以上的生物阻挡），则此异能将只会触发一次。

- 如果你获得若干数量的生命，且该数量是根据「每有一个」某东西来确定，则这只会算作一个获得生命事件，维托的第一个异能只会触发一次。
- 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。

---

## 红色

鲁莽挑发鬼

{四}{红}

生物 ~ 鬼怪

1/1

不灭

每当鲁莽挑发鬼受到伤害时，它向目标对手造成等量的伤害。

{二}{红}, {横置}: 鲁莽挑发鬼与另一个目标生物互斗。

- 生物可以受到大于其防御力的伤害。举例来说，如果鲁莽挑发鬼受到 3 点伤害，则其第二个异能会向目标对手造成 3 点伤害，而不是 1 点。
- 如果在鲁莽挑发鬼受到伤害的同时，你的总生命也降至 0 或更少，则在其第二个异能进入堆叠之前，你就已输掉这盘游戏。
- 如果当鲁莽挑发鬼的最后一个异能试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此异能不会结算。如果鲁莽挑发鬼已不在战场上，则该目标生物既不会造成伤害，也不会受到伤害。

---

烈焰之心茜卓

{三}{红}{红}

传奇鹏洛客 ~ 茜卓

5

+1: 弃掉你的手牌，然后放逐你牌库顶的三张牌。

直到回合结束，你可以使用以此法放逐的牌。

+1: 烈焰之心茜卓对任意一个目标造成 2 点伤害。

-9: 从你的坟墓场和牌库中搜寻任意数量的红色瞬间和 / 或法术牌，将它们放逐，然后将你的牌库洗牌。

本回合中，你可以施放这些牌。加六点{红}。

- 如果你没有手牌，你仍会在结算茜卓第一个异能的过程中放逐三张牌，并能在本回合中使用之。
- 对以茜卓的第一个异能和最后一个异能放逐的牌而言，你仍必须遵守该牌之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之牌，则这些牌会持续被放逐。
- 茜卓的最后一个异能是忠诚异能，因此不是法术力异能。你只可以于你能施放法术的时机下起此异能。它会用到堆叠，且可以被回应。

---

茜卓的烈焰灵

{五}{红}

生物 ~ 元素

6/6

此咒语减少{X}来施放，X 为所有对手本回合中受过的非战斗伤害总数量。

践踏

每当一个由你操控的来源向任一对手造成非战斗伤害时，茜卓的烈焰灵对目标由该牌手操控的生物或鹏洛客造成等量的伤害。

- 「战斗伤害」指由进行攻击和阻挡的生物在战斗中自动造成的伤害。除此之外的其他伤害都算是非战斗伤害，包括由进行攻击或阻挡的生物在战斗阶段中另外造成者。
- 茜卓的烈焰灵计算的是对手受过之所有非战斗伤害的总数量，而非对手总生命从回合开始后变动的数值。举例来说，如果某对手受到了 5 点非战斗伤害，但是获得了 3 点生命，则茜卓的烈焰灵仍只需{红}就能施放。
- 此费用减少之效应只对茜卓的烈焰灵费用中之一般法术力的部分生效。它无法减少{红}这部分要求。
- 在多人游戏中，已输掉游戏之对手在当回合受到的伤害，也会被茜卓的烈焰灵的异能计算在内。

---

茜卓的幼火灵

{一}{红}

生物 ~ 元素 / 蜥蜴

1/3

每当一个由你操控的来源向任一对手造成非战斗伤害时，直到回合结束，茜卓的幼火灵得+1/+0 且获得连击异能。（它能造成先攻与普通战斗伤害。）

- 「战斗伤害」指由进行攻击和阻挡的生物在战斗中自动造成的伤害。除此之外的其他伤害都算是非战斗伤害，包括由进行攻击或阻挡的生物在战斗阶段中另外造成者。
  - 每个「对手受到由你操控之来源造成的非战斗伤害」之事件，都只会让茜卓的幼火灵之异能触发一次，而不在于该牌手实际受到之伤害数量多寡。举例来说，在一盘四人游戏中，如果某个由你操控的魔法向每位对手各造成 2 点伤害，则该异能会触发三次。
-

张扬嗅探客

{红}{红}

生物 ~ 鬼怪 / 浪客

2/2

你以展示牌库顶牌的方式进行游戏。

你可以从你的牌库顶施放鬼怪咒语。

只要你的牌库顶牌是鬼怪牌，张扬嗅探客便具有该牌的所有起动式异能。

- 如果你施放某咒语、使用地或起动某异能的流程中，你的牌库顶牌有所改变，则要等到你完成上述行动之后，才会展示新的牌库顶牌。这意味着，如果你施放你的牌库顶牌，则你要等到支付完该咒语的费用之后，才能检视牌库顶的下一张牌。于你未展示牌库顶牌的时段内，张扬嗅探客不会具有该牌的任何异能。
- 你必须遵守你从牌库中施放之鬼怪咒语的正常施放时机许可条件与限制。
- 从你的牌库施放鬼怪咒语时，你仍需支付其所有费用，包括额外费用。你也可以支付替代性费用。
- 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。
- 如果你牌库顶的鬼怪牌之起动式异能叙述中利用名称提及原本印有此异能之牌张本身，则将张扬嗅探客版本的该异能视作用「张扬嗅探客」此名称来提及本身。举例来说，如果张扬嗅探客具有鲁莽挑发鬼的异能，则会是由「张扬嗅探客」来互斗，而非鲁莽挑发鬼。
- 如果张扬嗅探客获得了一组具有连结关系的起动式异能（举例来说，其中一个异能会放逐某牌，而另一个异能会提及「以[此物件]放逐」的牌），则这些异能只会在张扬嗅探客具有它们的时段内存在连结关系。如果张扬嗅探客失去了该些异能，而后又重新获得，则新的这一组异能也不再具有先前的连结关系。

---

全力突破

{红}

法术

由你操控的生物获得践踏异能直到回合结束。*（具践踏异能的生物造成之过量战斗伤害能对所攻击的牌手或鹏洛客造成之。）*

抓一张牌。

- 全力突破只会影响它结算时由你操控的生物。于该回合稍后时段才受你操控的生物不会获得践踏异能。
  - 你就算未操控生物，也能施放全力突破。如果于此咒语结算时你并未操控生物，则就只是抓一张牌。
-

### 擅动致灾

{二}{红}

法术

选择一项~

- 消灭目标神器。
- 不具飞行异能的生物本回合不能进行阻挡。

- 由于擅动致灾之第二项模式的效应不会改变任何永久物的特征，因此受影响的生物会不断变化。于该回合稍后时段才进战场且不具飞行异能的生物也不能进行阻挡。
- 

### 双重视像

{三}{红}{红}

结界

每当你施放每回合中你的第一个瞬间或法术咒语时，复制该咒语。你可以为该复制品选择新的目标。

- 如果在双重视像进战场的当回合中，你在其进战场前就施放过瞬间或法术咒语，则双重视像的异能在该回合中不会触发。
  - 双重视像的异能可以复制任何瞬间或法术咒语，而不仅限于具有目标者。
  - 就算使得双重视像的异能触发之咒语在该异能结算前就已被反击，也仍能产生对应的复制品。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。
  - 如果所复制的咒语包括了于施放时决定的X数值，则此复制品的X数值与原版咒语相同。
  - 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。
  - 双重视像之异能所产生的复制品都是在堆叠中产生，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。
- 

### 焰浪无拘

{三}{红}{红}{红}

结界

如果某个由你操控的来源将对任一永久物或牌手造成伤害，则改为它对该永久物或牌手造成三倍的伤害。

- 如果你操控焰浪无拘时，有由你操控且具践踏异能的生物将对一个进行阻挡的生物造成战斗伤害，则你在分配伤害时，须依照未经修正的伤害数字来进行。举例来说，一个2/2生物阻挡了一个具践

踏异能的 3/3 生物，则后者可以将 2 点伤害分配阻挡生物，并将 1 点伤害分配给防御牌手。接下来，它会对进行阻挡的生物造成 6 点伤害，并对防御牌手造成 3 点伤害。

- 如果有效应让你在数个目标之间分配伤害，则你必须按照未经修正的伤害数字来分配，而后才会造成相应数字三倍的伤害。
- 如果有多个替代性效应或防止性效应试图更改将对某个永久物或牌手造成的伤害数量，则由该牌手或该永久物的操控者来决定这些效应的生效顺序。

---

### 怒火昂扬

{二}{红}

结界

在你的结束步骤开始时，若你操控力量等于或大于 4 的生物，则放逐你的牌库顶牌。你可以使用该牌，直到你以怒火昂扬放逐另一张牌为止。

- 如果你在自己的结束步骤开始时，并未操控力量等于或大于 4 的生物，则怒火昂扬的异能不会触发。如果你于该异能结算时未操控符合条件的生物，则该异能没有效果。不过你这两个时点所操控之符合条件的生物不必是同一个。
- 只要你操控有力量等于或大于 4 的生物，怒火昂扬的异能便会让你放逐牌，但无论你操控多少个前述生物，都只会放逐一张牌。
- 怒火昂扬的效应不会改变你能够使用所放逐之牌的时机。举例来说，如果你放逐了一张法术牌，则你只能在你的行动阶段当中且堆叠为空的时候施放之。如果你放逐了地牌，则除非你有可使用地数，否则你不能使用它。
- 使用被放逐的牌会导致其离开放逐区。你无法多次使用它。
- 如果你使用最后一张被放逐的牌之前，怒火昂扬就已经离开战场，则在该牌持续被放逐的时段内，你都能使用之。

---

### 遭咬者狂热

{红}

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物得+2/+2，且每次战斗若能攻击，则必须攻击。

- 如果所结附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。
-

### 戴冠祸害加扎克

{二}{红}

传奇生物 ~ 龙

5/4

飞行

除非你操控四个或更多神器，否则戴冠祸害加扎克不能攻击。

在你的结束步骤开始时，本回合中每有一个非衍生物的生物死去，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。*）

- 一旦加扎克已攻击，则就算你已不再操控四个或更多神器，它也还是进行攻击的生物。
- 加扎克的最后一个异能会计算在整个回合中死去的生物数量，包括加扎克进战场前死去者。

### 鬼怪巫法

{三}{红}

瞬间

派出两个 1/1 红色，具灵技异能的鬼怪 / 法师衍生生物。（*每当你施放非生物咒语时，它们得+1/+1直到回合结束。*）

- 衍生物的名称系由其派出时所获得之各生物类别组合而成。这意味着，鬼怪巫法派出之衍生物的英文名称为「Goblin Wizard」。这些衍生物的英文名称与出自 The Dark 系列之牌张 Goblin Wizard 相同，因此若是出现让牌手选择牌张名称的这类效应（例如符文光晕）时，它们便可能会受其影响。

### 浩劫小丑

{四}{红}

生物 ~ 魔鬼

5/5

每当你牺牲一个永久物时，浩劫小丑对任意一个目标造成 1 点伤害。

- 浩劫小丑的异能为触发式异能，不是起动式异能。此异能无法让你在想牺牲永久物时就牺牲；你需要利用其他方式来牺牲永久物。
- 如果你是在支付咒语或异能之费用的过程中牺牲永久物，则浩劫小丑的异能会比该咒语或异能先一步结算。
- 当你牺牲浩劫小丑时，其异能会因此触发。如果你同时也牺牲了其他永久物，也会触发此异能。
- 因「传奇规则」而被置入坟墓场的传奇永久物并非被牺牲。

心火煽焰师

{一}{红}

生物 ~ 人类 / 法师

2/2

灵技 (每当你施放非生物咒语时, 此生物得+1/+1直到回合结束。)

{红}, 牺牲心火煽焰师: 它对目标生物或鹏洛客造成伤害, 其数量等同于前者的力量。

- 利用心火煽焰师最后在战场上时的力量来决定其最后一个异能造成多少伤害。
  - 在你开始启动心火煽焰师的最后一个异能与牺牲它之间, 没有牌手能有所行动。特别一提, 对手不能试图降低其力量。
- 

跃动卜算师

{三}{红}

生物 ~ 人类 / 祭司

\*/4

践踏 (此生物造成之过量战斗伤害能对所攻击的牌手或鹏洛客造成之。)

跃动卜算师的力量等同于你坟墓场中瞬间与法术牌的数量加总。

当跃动卜算师进战场时, 弃至多两张牌, 然后抓等量的牌。

- 设定跃动卜算师力量之异能会在所有区域生效, 而不是只在战场上。
  - 你是于结算跃动卜算师的触发式异能时, 决定是要弃零张、一张还是两张牌, 而后便弃掉相应数量的牌, 并抓等量的牌。你不能先弃一张牌, 抓一张牌, 然后再决定要不要弃第二张牌。
- 

燃沥青魔鬼

{四}{红}

生物 ~ 魔鬼

3/3

当燃沥青魔鬼死去时, 它对任意一个目标造成 3 点伤害。

- 如果在燃沥青魔鬼受到致命伤害的同时, 你的总生命也降至 0 或更少, 则在其异能进入堆叠之前, 你就已输掉这盘游戏。
-

焦热龙炎

{一}{红}

瞬间

焦热龙炎对目标生物或鹏洛客造成 3 点伤害。如果本回合中该生物或鹏洛客将死去，则改为将它放逐。

- 如果该目标生物或鹏洛客在该回合中因故将死去，焦热龙炎的替代性效应就会将之放逐，而不是只有在其因致命伤害而死去的情况下才会放逐。

---

炙烤灵魂

{二}{红}

瞬间

炙烤灵魂对目标生物或鹏洛客造成 5 点伤害。该永久物失去不灭异能直到回合结束。

- 你能够将不具有不灭异能的生物或鹏洛客指定为炙烤灵魂的目标。

---

咒润怪奇

{二}{红}

生物 ~ 怪奇

2/2

每当你施放非生物咒语时，在咒润怪奇上放置一个 +1/+1 指示物。

- 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。

---

图兹迪商队长苏碧拉

{二}{红}

传奇生物 ~ 人类 / 祭师

2/3

敏捷

{一}: 另一个目标力量等于或小于 2 的生物本回合不能被阻挡。

{一}{红}, {横置}, 弃掉你的手牌: 直到回合结束, 每当一个由你操控且力量等于或小于 2 的生物对任一牌手造成战斗伤害时, 抓一张牌。

- 如果于第一个起动式异能试图结算时，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。
- 一旦某个力量等于或小于 2 的生物已被阻挡，苏碧拉的第二个异能不会使其成为未受阻挡。

- 如果你没有手牌，你也能启动苏碧拉的最后一个异能。你就只是弃掉零张牌。
- 苏碧拉的最后一个异能结算后，是利用个别生物造成伤害之后时点所具有之力量来检查该延迟触发式异能是否会触发，而不是利用各生物于该异能结算时所具有之力量来判断。

---

#### 峰顶惧龙

{三}{红}{红}

生物 ~ 龙

5/4

飞行

对手施放之以峰顶惧龙为目标的咒语须额外支付 3 点生命来施放。

每当另一个生物在你的操控下进战场时，峰顶惧龙对任意一个目标造成伤害，其数量等同于进战场生物之力量。

- 峰顶惧龙所造成的伤害数量，由该进战场生物于峰顶惧龙触发式异能结算时所具有之力量决定。如果该生物在此异能结算之前就已经离开战场，则利用它最后在战场上的力量来确定。

---

#### 快意拼搏

{一}{红}

瞬间

弃一张牌，以作为施放此咒语的额外费用。

抓两张牌。

- 施放快意拼搏时，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。

---

#### 变节贪欲

{三}{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。加两点任意颜色的单色法术力。（该生物本回合便能攻击与{横置}。）

- 你可以指定任何生物为变节贪欲之目标，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。
  - 如果在变节贪欲试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你不会加两点法术力。
-

形体突变

{三}{红}

法术

放逐目标生物。该生物的操控者从其牌库顶开始展示牌，直到展示出一张生物牌为止。该牌手将该牌放进战场，然后将其余的牌洗入其牌库。

- 如果在形体突变试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。没有牌手会展示牌或将牌库洗牌。
- 如果该牌手展示了整个牌库，但未展示出生物牌，则该牌手就只是将其牌库洗牌。

---

化为渣滓

{三}{红}{红}

法术

化为渣滓对目标生物造成 5 点伤害。消灭所有装备在该生物上的武器。

- 你可以指定未装备武器的生物为化为渣滓的目标。
- 如果在化为渣滓试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你不会消灭任何武器。

---

炮台食人魔

{三}{红}

生物 ~ 食人魔 / 战士

4/3

延势 (此生物能阻挡具飞行异能的生物。)

当炮台食人魔进战场时，若你操控另一个力量等于或大于 4 的生物，则炮台食人魔向每位对手各造成 2 点伤害。

- 如果你在炮台食人魔进战场之后的时点没有操控其他力量等于或大于 4 的生物，则炮台食人魔的异能不会触发，就算你能立刻提升生物的力量也是一样。如果此异能结算时，你未操控其他力量等于或大于 4 的生物，则什么都不会发生。不过前述两个「其他力量等于或大于 4 的生物」不必是同一个生物。
  - 就算你操控数个其他力量 4 以上的生物，炮台食人魔的异能也不会向每位对手造成多于 2 点伤害。
  - 在双头巨人游戏中，炮台食人魔会令对手队伍失去 4 点生命。
-

宣泄怒火

{一}{红}

瞬间

将目标生物的力量加倍直到回合结束。

- 如果某效应让你将某生物的力量「加倍」，则该生物得 $+X/+0$ ， $X$  为于该效应开始生效时它的力量。如果其力量为负数，则改为它得 $-X/-0$ ， $X$  为其力量的绝对值。就算有效应在该回合的稍后时段更改了该生物的力量， $X$  的数值也不会改变。

---

火山迸发

{十}{红}{红}

法术

此咒语减少 $\{X\}$ 来施放， $X$  为由你操控之生物的力量总和。

火山迸发对至多两个目标生物和 / 或鹏洛客各造成 6 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（例如火山迸发的效应）。无论施放咒语的总费用为何，该咒语的总法术力费用都不会改变。
- 此费用减少之效应只对火山迸发费用中之一般法术力的部分生效。它无法减少 $\{红\}{红}$ 这部分要求。
- 一旦你开始施放火山迸发，则直到你完成施放之前，没有牌手能有所行动。特别一提，他们不能试图改变你生物的力量总和。
- 在你支付火山迸发的费用之前，其总费用便已锁定。举例来说，如果你操控三个  $2/2$  生物，并且你能够牺牲其中一个来加 $\{无\}$ 到你的法术力池中，则总费用为 $\{四\}{红}{红}$ 。然后在你支付其费用之前能够启动法术力异能的时机中，便可以牺牲该生物。
- 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）。如果你生物的力量总和为 0 以下，则火山迸发之费用仍为 $\{十\}{红}{红}$ 。
- 你无法将同一个生物或鹏洛客两次指定为火山迸发的目标，好对其造成 12 点伤害。

---

## 绿色

云游者粹纱

{二}{绿}

传奇生物 ~ 人类 / 修行僧

$1/2$

你在自己的每个回合中可以额外使用两个地。

- 粹纱的异能会与其他让你额外使用地的效应累加，例如创生颂曲（出自依克黎：《巨兽时空系列》）。
-

瘤拳橡树  
{二}{绿}{绿}  
生物 ~ 树妖  
2/3

每当你抓一张牌时，瘤拳橡树得+2/+2直到回合结束。

- 如果有咒语或异能让牌手将牌置于其手上，且用词不包括「抓」，则它便不算是抓牌。
- 

树冠伏猫  
{三}{绿}  
生物 ~ 猫  
4/2

若能阻挡树冠伏猫，则必须阻挡之。

当树冠伏猫死去时，本回合中每有一个生物死去，你便获得1点生命。

- 只需用一个生物去阻挡树冠伏猫即可。其他生物同样可以去阻挡它，也可以任意阻挡其他生物，甚至不进行阻挡。
  - 会由防御牌手（而非你）来决定由哪个生物来阻挡树冠伏猫。
  - 如果由防御牌手操控的所有生物均因故无法阻挡（例如已横置），该牌手便不能阻挡树冠伏猫。如果要支付费用才能阻挡树冠伏猫，则这并不会强迫防御牌手必须支付该费用，所以这种情况下，也不至于必须要如此阻挡。
  - 树冠伏猫的触发式异能会将树冠伏猫本身，以及在该触发式异能结算前死去的其他生物都计算在内。
  - 如果在树冠伏猫受到致命伤害的同时，你的总生命也降至0或更少，则在其最后一个异能进入堆叠之前，你就已输掉这盘游戏。
- 

昏睡暴伟龙  
{一}{绿}  
生物 ~ 恐龙  
3/3

守军（此生物不能攻击。）

只要你操控力量等于或大于4的生物，昏睡暴伟龙便能视同不具守军异能地进行攻击。

- 一旦昏睡暴伟龙已攻击，则就算你已不再操控力量等于或大于4的生物，它也还是进行攻击的生物。
  - 如果有效应将昏睡暴伟龙的力量提升到4以上，则它便会让自己能够攻击。
-

年长庞巨兽

{三}{绿}{绿}

生物 ~ 野兽

6/6

警戒, 延势, 践踏

每当年长庞巨兽攻击或阻挡时, 选择一项 ~

- 派出一个 3/3 绿色野兽衍生生物。
- 你获得 3 点生命。
- 抓一张牌。

- 如果你选择派出野兽衍生生物, 则该衍生生物在当次战斗中不能进行攻击或阻挡, 就算它具有敏捷异能也是一样。
  - 在年长庞巨兽的触发式异能完成结算之后, 但在宣告阻挡者 (若它正进行攻击) 或造成战斗伤害 (若它正进行阻挡) 之前, 牌手仍有机会施放咒语。
- 

灵猫君王

{二}{绿}

生物 ~ 猫

2/3

由你操控的其他猫得+1/+1 且具有反狗保护异能。

每当一个或数个由你操控的猫对任一牌手造成战斗伤害时, 消灭至多一个目标由该牌手操控的神器或结界。

- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除, 因此由你操控的猫受到之非致命伤害, 可能会因为在该回合中灵猫君王离开战场而变成致命伤害。
- 

好斗共感者

{二}{绿}

生物 ~ 妖精

1/1

当好斗共感者进战场时, 你可以从你的牌库中搜寻一张总法术力费用等于或大于 6 的生物牌, 展示该牌, 将它置于你手上, 然后将你的牌库洗牌。

- 如果牌手牌库里某张牌的法术力费用包含{X}, 则 X 视为 0。
- 

真菌再生

{二}{绿}

瞬间

将目标永久物牌从你的坟墓场移回你手上。如果本回合中有生物死去, 则派出两个 1/1 绿色腐生物衍生生物。

- 永久物牌包括神器、生物、结界、地以及鹏洛客牌。
  - 如果本回合中有生物死去，则你除了能将该永久物牌移回手上之外，还能得到一个腐生物衍生生物。
  - 真菌再生只会检查本回合中是否有过生物死去。就算有数个生物死去，你也不会得到多个腐生物。
- 

#### 无拘贾路

{二}{绿}{绿}

传奇鹏洛客 ~ 贾路

4

+1: 直到回合结束，至多一个目标生物得+3/+3且获得践踏异能。

-2: 派出一个 3/3 绿色野兽衍生生物。然后如果任一对手操控的生物比你多，则在无拘贾路上放置一个忠诚指示物。

-7: 你获得具有「在你的结束步骤开始时，你可以从你的牌库中搜寻一张生物牌，将之放进战场，然后将你的牌库洗牌」的徽记。

- 无论操控生物比你多的对手有几位，也无论他们操控的生物比你多几个，贾路的第二个异能都只会让他得到一个忠诚指示物。
  - 如果贾路只有两个忠诚指示物，则此时启动他的第二个忠诚异能会令他在该异能结算前死去。在放置忠诚指示物时，他已不在战场上。
  - 如果你以贾路徽记的异能在你结束步骤中放进战场之生物具有会在你结束步骤开始时触发的异能，则该异能于该结束步骤中不会触发。
- 

#### 贾路的开路兽

{一}{绿}{绿}

生物 ~ 野兽

4/3

反黑辟邪

每当贾路的开路兽对任一牌手或鹏洛客造成战斗伤害时，检视你牌库顶等量的牌。你可以展示其中的一张生物牌或贾路鹏洛客牌，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。

- 「反黑辟邪」意指：贾路的开路兽不能成为由对手操控之黑色咒语或由对手操控之黑色来源异能的目标。
  - 如果贾路的开路兽对鹏洛客或牌手造成的伤害数量大于其忠诚或总生命，则你仍能检视等同于全部伤害数量的牌，而非仅限于该忠诚或总生命之数量。
-

### 贾路的反抗

{二}{绿}

结界

当贾路的反抗进战场时，若你操控力量等于或大于 4 的生物，则抓一张牌。

由你操控的生物具有践踏异能。（它们造成之过量战斗伤害能对所攻击的牌手或鹏洛客造成之。）

每当一个力量等于或大于 4 的生物在你的操控下进战场时，抓一张牌。

- 如果在贾路的反抗进战场之后的时点，你并未操控力量等于或大于 4 的生物，则其第一个异能不会触发。如果你于该异能结算时并未操控此类生物，则你也不会抓一张牌。不过你这两个时点所操控之符合条件的生物不必是同一个。
- 无论由你操控之力量等于或大于 4 的生物有几个，贾路的反抗第一个异能也只会让你抓一张牌。
- 如果某生物是在你的操控下进战场，则在判断此生物的力量是否等于或大于 4 时，需将静止式异能的影响考虑在内。无论是利用咒语、起动式异能还是触发式异能来提升或降低该生物的力量，都无法及时触发贾路的反抗最后一个异能，或令它无法触发。
- 一旦贾路的反抗最后一个异能触发，此时再降低该生物的力量也无法让你不抓牌。

---

### 糙节智者

{三}{绿}{绿}

生物 ~ 树妖 / 德鲁伊

4/4

延势（此生物能阻挡具飞行异能的生物。）

只要你本回合中已抓两张或更多牌，糙节智者便得 +0/+2 且具有警戒异能。（它攻击时不需横置。）

- 如果有咒语或异能让你将牌置于你手上，且用词不包括「抓」，则它便不算是你抓的牌。
- 无论你在抓过两张牌后再抓了几张牌，糙节智者都只会得一次+0/+2。
- 如果糙节智者是在攻击之后才获得警戒异能，则它也不会成为未横置。

---

### 英勇干预

{一}{绿}

瞬间

由你操控的永久物获得辟邪与不灭异能直到回合结束。

- 受英勇干预影响的永久物，于该咒语结算时便已确定。于该回合稍后时段才受你操控的永久物不会获得辟邪与不灭异能。
- 具不灭异能的鹏洛客于受到伤害时依旧会失去忠诚指示物，且如果其忠诚降到 0，则仍会进入其拥有者的坟墓场。

---

猎者显威

{三}{绿}

法术

在目标由你操控的生物上放置一个+1/+1 指示物。然后该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。

- 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，否则你不能施放猎者显威。
- 如果于猎者显威试图结算时，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。
- 如果于猎者显威试图结算时，该不由你操控的生物为不合法目标，但该由你操控的生物是合法目标，则你就只会在该由你操控的生物上放置一个+1/+1 指示物。

---

鼓舞翻腾

{二}{绿}

瞬间

在目标由你操控的生物上放置一个+1/+1 指示物，然后将该生物上的+1/+1 指示物数量加倍。

- 将生物上面的+1/+1 指示物数量加倍之流程是：在其上放置等同于上面已有之数量的+1/+1 指示物。而其他会与放置指示物互动的牌，都会如此与这个效应产生互动。

---

木万弗黎隐士裘蕾尔

{一}{绿}

传奇生物 ~ 人类 / 德鲁伊

1/2

每当你抓每回合中你的第二张牌时，派出一个 2/2 绿色的猫衍生生物。

{四}{绿}{绿}：直到回合结束，由你操控的生物之基础力量与防御力为 X/X，X 为你的手牌数量。

- 该触发式异能每回合只会触发一次。你抓你的第一张牌时裘蕾尔是否在战场上并不重要。但如果你抓第二张牌的时候它不在战场上，则此类异能在当回合中就不能触发。这类异能不会在你抓第三张或第四张牌的时候触发。
- 如果有咒语或异能让你将牌置于你手上，且用词不包括「抓」，则它便不算是你抓的牌。
- 先前将受影响的生物之力量和 / 或防御力设定为特定值的效应，都会被裘蕾尔的最后一个人异能盖掉。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。
- 会更改变受影响的生物之力量和 / 或防御力而非设定其数值的效应，则不论其效应是在何时开始，都会对它生效。而会改变该生物力量或防御力的指示物也会如此生效。

- X 的数值会于裘蕾尔的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的手牌数量发生变化，X 的数值也不会改变。

---

坚忍求存

{绿}

瞬间

你获得 4 点生命。如果本回合中有生物死去，则改为你获得 8 点生命。

- 如果本回合中有数个生物死去，你也不会获得多于 8 点生命。

---

暴躁双冠龙

{三}{绿}

生物 ~ 恐龙

2/2

死触 (它对生物造成的任何数量伤害都足以消灭后者。)

每当暴躁双冠龙攻击时，若你操控力量等于或大于 4 的生物，则暴躁双冠龙得+2/+2 直到回合结束。

- 如果在暴躁双冠龙攻击之后的时点，你并未操控力量等于或大于 4 的生物，则暴躁双冠龙的异能不会触发。如果你于该异能结算时未操控符合条件的生物，则该异能没有效果。不过你这两个时点所操控之符合条件的生物不必是同一个。
- 如果有效应将暴躁双冠龙的力量提升到等于或大于 4，则它攻击时会触发它本身的异能。
- 无论由你操控之力量等于或大于 4 的生物有几个，暴躁双冠龙都只会得+2/+2。
- 一旦暴躁双冠龙的异能已结算，则就算你已不再操控力量等于或大于 4 之生物，它在本回合余下时段仍会具有+2/+2 的加成。

---

闸门藤蔓

{绿}

生物 ~ 植物 / 墙

0/3

守军 (此生物不能攻击。)

{二}, {横置}, 牺牲一个具守军异能的生物：抓一张牌。

- 你可以牺牲闸门藤蔓来支付其最后一个异能的费用。
-

### 高傲斑猫

{二}{绿}

生物 ~ 猫

2/1

当高傲斑猫进战场时，在目标由你操控的生物上放置一个+1/+1 指示物。

每个由你操控且其上有+1/+1 指示物的生物均具有践踏异能。（它们造成之过量战斗伤害能对所攻击的牌手或鹏洛客造成之。）

- 你可以将高傲斑猫本身选为其第一个异能的目标。
  - 只要高傲斑猫上有+1/+1 指示物，它的第二个异能就会对它自己生效。
- 

### 原初之力

{X}{绿}

法术

目标由你操控的生物得+X/+X 直到回合结束。然后它与至多一个目标不由你操控的生物互斗。

- 你在施放原初之力时，可以仅指定「由你操控的生物」这部分目标。
  - 你在施放原初之力时，可以将 X 的值选为 0，藉此只让两个目标生物互斗。
  - 如果你选择了两个目标生物，且当原初之力试图结算时，其中任一目标已经是不合法目标，则两个生物都不会造成或受到伤害。
  - 如果于原初之力试图结算时，该由你操控的生物已经是不合法目标，则没有生物会得+X/+X；如果该生物是合法目标，但不由你操控的那个生物不是，则你的生物仍然将得+X/+X。
- 

### 奎利恩树灵

{一}{绿}

生物 ~ 树灵

1/1

每当你施放含白色、蓝色、黑色或红色的咒语时，在奎利恩树灵上放置一个+1/+1 指示物。

- 于「当牌手施放咒语」时触发的异能，会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。
  - 如果你施放的某咒语有多种颜色，则奎利恩树灵的异能只会触发一次。
-

撕咬剑齿虎

{三}{绿}

生物 ~ 猫

3/3

在你的结束步骤开始时，若本回合中有生物死去，则在撕咬剑齿虎上放置一个+1/+1 指示物并重置它。

- 如果在你的结束步骤开始之前没有生物死去，则撕咬剑齿虎的异能根本不会触发。不过，在撕咬剑齿虎进战场之前有生物死去也能算满足触发条件。
- 无论本回合中有多少个生物死去，该触发式异能都只会触发一次。

---

腐食流浆

{一}{绿}

生物 ~ 流浆

2/2

{绿}：将目标牌从坟墓场放逐。如果它是生物牌，则在腐食流浆上放置一个+1/+1 指示物，且你获得 1 点生命。

- 如果在此异能试图结算时，该目标牌已经是不合法目标，则此异能不会结算，且其所有效应都不会生效。腐食流浆上不会放置+1/+1 指示物，你也不会获得生命。特别一提，这意味着如果你以同一张生物牌为目标多次起腐食流浆的异能，则只有第一个结算的异能才会生效。

---

瑟特萨式训练

{一}{绿}

结界 ~ 灵气

结附于由你操控的生物

当瑟特萨式训练进战场时，抓一张牌。

所结附的生物得+1/+0 且具有践踏异能。（它造成之过量战斗伤害能对所攻击的牌手或鹏洛客造成之。）

- 如果在瑟特萨式训练结算时，此灵气将要结附的生物已经是不合法目标，则整个咒语都不会结算。它不会进战场，因此其异能不会触发。

---

孢网编蛛

{二}{绿}

生物 ~ 蜘蛛

1/4

延势，反蓝辟邪

每当孢网编蛛受到伤害时，你获得 1 点生命并派出一个 1/1 绿色腐生物衍生生物。

- 「反蓝辟邪」意指：孢网编蛛不能成为由对手操控之蓝色咒语或由对手操控之蓝色来源异能的目标。
- 无论同时有多少东西对孢网编蛛造成多少点伤害（最有可能的原因是有两个以上生物阻挡它），孢网编蛛的最后一个异能都只会触发一次。
- 就算孢网编蛛受到的伤害会令其死去，其最后一个异能也会触发。
- 如果在孢网编蛛受到伤害的同时，你的总生命也降至 0 或更少，则在该异能进入堆叠之前，你就已输掉这盘游戏。

#### 追查行踪

{一}{绿}

法术

占卜 3，然后展示你的牌库顶牌。如果它是生物或地牌，则抓一张牌。（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。）

- 你展示的牌就是你要抓的那张牌（如适用）。
- 如果你未抓起所展示的牌，则它会留在你的牌库顶。

#### 护林树妖

{四}{绿}{绿}

生物 ~ 树妖

5/7

警戒（此生物攻击时不需横置。）

每当护林树妖成为由对手操控之咒语或异能的目标时，你可以抓两张牌。

- 注记于「每当某东西成为咒语或异能的目标」时触发的异能，会比触发它的咒语或异能先一步结算。就算该咒语或异能被反击，此异能仍会结算。
- 在所触发的异能结算之后，但在触发它的咒语结算之前，牌手能够施放咒语和起动异能。

#### 野林祸害

{X}{绿}

生物 ~ 多头龙

0/0

野林祸害进战场时上面有 X 个 +1/+1 指示物。每当在另一个由你操控的非多头龙生物上放置一个或数个 +1/+1 指示物时，在野林祸害上放置一个 +1/+1 指示物。

- 注记于「在生物上放置指示物时」触发的异能，在生物上面有指示物的状态进战场，以及牌手在生物上放置指示物的时候都会触发。
  - 无论会在该非多头龙的生物上放置多少个+1/+1 指示物，野林祸害都只会得到一个+1/+1 指示物。
  - 如果你有两个非多头龙生物，且它们都具有野林祸害的异能（也许是以依克黎：*巨兽时空*的合变异能合变而成），则在任何一个由你操控的非多头龙生物上放置+1/+1 指示物，都会让这两个异能一直相互触发。如果没有牌手采取行动来打破此回圈，则这盘游戏会以平手告终。
- 

## 多色

山地驯犬师

{红}{白}

生物 ~ 人类 / 战士

2/2

当山地驯犬师进战场时，你可以从你的牌库中搜寻一张名称为山地看护犬的牌和 / 或一张名称为火热杂狗的牌，展示它们，将它们置于你手上，然后将你的牌库洗牌。

每当山地驯犬师攻击时，它得+X/+0 直到回合结束，X 为其他进行攻击的生物数量。

- X 的数值会于山地驯犬师的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进行攻击的生物数量发生变化，X 的数值也不会改变。
- 

盟会导师

{绿}{白}

生物 ~ 半人马 / 僧侣

2/2

如果将会在一个由你操控的生物上放置一个或数个+1/+1 指示物，则改为在该生物上放置该数量加一的+1/+1 指示物。

当盟会导师死去时，你获得等同于其力量的生命。

- 如果某个由你操控的生物在进战场时其上将会带有若干+1/+1 指示物，则改为它带有该数量加一的指示物进战场。
  - 如果盟会导师因故会在进战场时上面有+1/+1 指示物，则其第一个异能不会对它本身生效。
  - 如果你操控两个盟会导师，则在某生物上放置的+1/+1 指示物数量便为原数量加二。如果有三个盟会导师便加三，依此类推。
  - 如果有两个或更多效应都试图修改在你生物上放置指示物的数量，则无论这些效应来源的操控者是谁，都会由你来决定这些效应的生效顺序。
  - 利用盟会导师最后在战场时的力量来决定你获得多少生命。
-

焦炬舰队好战者

{一}{黑}{红}

生物 ~ 半兽人 / 海盗

3/3

在你回合的战斗开始时，你可以牺牲另一个生物。若你如此作，则直到回合结束，焦炬舰队好战者得+2/+2且获得践踏异能。（它造成之过量战斗伤害能对所攻击的牌手或鹏洛客造成之。）

- 在结算焦炬舰队好战者的异能时，你无法牺牲数个生物，好让它多次得+2/+2并获得践踏异能。
- 你是于焦炬舰队好战者的异能结算时，才决定是否要牺牲生物（以及牺牲哪一个）。在你作决定和它得+2/+2并具有践踏异能（若你决定牺牲生物）之间，没有牌手能有所行动。

---

实验性过载

{二}{蓝}{红}

法术

派出一个X/X，蓝红双色的怪奇衍生物，X为你坟墓场中瞬间与法术牌的数量加总。然后你可以将一张瞬间或法术牌从你的坟墓场移回你手上。放逐实验性过载。

- X的数值会于实验性过载结算时决定。就算在你坟墓场中的瞬间与法术牌的数量发生变化，该怪奇的力量与防御力也不会改变。
- 由于在结算实验性过载时，它仍在堆叠上，因此在计算X的数值时，不会将自己计算在内。
- 就算你不将任何牌移回你手上，也仍要放逐实验性过载。

---

恣纵显贵

{一}{白}{黑}

生物 ~ 吸血鬼 / 贵族

1/4

飞行

系命（此生物所造成的伤害会让你获得等量的生命。）  
在你的结束步骤开始时，若你本回合中获得了3点或更多生命，则每位对手各失去3点生命。

- 无论你在获得3点生命后又获得了几点生命，每位对手都只会各失去3点生命。
- 恣纵显贵会检视整个回合，计算你在此期间获得的生命数量，就算你获得生命时恣纵显贵还不在于战场上也是一样。它不关心你是否也失去过生命，就算是你失去的生命比你获得的生命更多也是如此。
- 如果到了你的结束步骤开始时，你获得之生命仍未达3点，则恣纵显贵的异能根本不会触发。
- 在双头巨人游戏中，恣纵显贵的最后一个异能会让对手队伍失去6点生命。

---

复仇叶身

{二}{红}{绿}

生物 ~ 元素 / 德鲁伊

4/3

{横置}: 你每操控一个力量等于或大于 4 的生物, 便加{绿}。

{七}{红}: 复仇叶身对目标牌手或鹏洛客造成伤害, 其数量等同于前者的力量。

- 如果复仇叶身于其最后一个异能仍在堆叠上的时候就离开战场, 则利用其最后在战场上时的力量来决定它会造成多少伤害。

---

鳞文寇特蛇

{一}{绿}{蓝}

生物 ~ 蛇

2/2

每当你抓一张牌时, 在鳞文寇特蛇上放置一个+1/+1指示物。

- 如果有咒语或异能让你将牌置于你手上, 且用词不包括「抓」, 则它便不算是你抓的牌。

---

尊贵议长妮安碧

{白}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 僧侣

2/1

闪现

当尊贵议长妮安碧进战场时, 你可以将另一个目标由你操控的生物移回其拥有者手上。若你如此作, 则你获得等同于该生物总法术力费用的生命。

{一}{白}{蓝}, {横置}, 弃一张传奇牌: 抓两张牌。

- 如果战场上的生物之法术力费用中包含{X}, 则 X 视为 0。
  - 如果在妮安碧的触发式异能试图结算时, 该目标生物已经是不合法目标, 则此异能不会结算。你不会将该牌从新进入的区域移回, 也不会获得生命。
-

偏执拼接师

{一}{蓝}{黑}

生物 ~ 人类 / 法术师

0/3

{横置}: 抓一张牌, 然后弃一张牌。

{二}{蓝}{黑}, {横置}, 牺牲偏执拼接师: 将目标生物牌从你的坟墓场移回战场。

- 你是在偏执拼接师的第一个异能结算之过程中抓一张牌并弃一张牌。在这两个动作之间无法发生任何事情, 且没有牌手能采取任何动作。
- 偏执拼接师不能成为其最后一个异能的目标。

---

凯尔顿之心拉妲

{一}{红}{绿}

传奇生物 ~ 妖精 / 战士

3/3

只要是在你的回合中, 凯尔顿之心拉妲便具有先攻异能。

你可以随时检视你的牌库顶牌, 且你可以从你的牌库顶使用地。

{四}{红}{绿}: 拉妲得+X/+X 直到回合结束, X 为由你操控的地数量。

- 拉妲不会让你额外使用地。
- 拉妲让你只要想检视你的牌库顶牌, 就随时可以检视 (但有一处限制 ~ 参见下文), 就算你没有优先权也一样。此动作不用到堆叠。这张牌成为你可知信息的一部分, 就像你可以检视手牌一样。
- 如果你施放咒语, 使用地或起动异能的过程中, 你的牌库顶牌已经改变, 则要等到你完成上述动作之后, 才能检视新的牌库顶牌。这意味着, 如果你从你的牌库顶使用了一个地, 且该地具有需要你作决定之替代性效应 (例如殿堂花园), 则你在为该效应作决定时, 不能去检视你牌库顶的下一张牌为何, 也无从知晓该牌资讯。
- X 的数值会于拉妲的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由你操控的地之数量发生变化, X 的数值也不会改变。

---

万物圣殿

{白}{蓝}{黑}{红}{绿}

传奇结界 ~ 祭祠

在你的维持开始时, 你可以从你的牌库和 / 或坟墓场中搜寻一张祭祠牌, 并将之放进战场。如果你以此法搜寻你的牌库, 则将它洗牌。

如果另一个由你操控的祭祠之异能触发时你操控六个或更多祭祠, 则该异能额外触发一次。

- 如果你以万物圣殿第一个异能在你维持中放进战场的祭祠具有会在你的维持开始时触发的异能，则该异能于该维持中不会触发。
- 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]」。替代性效应（通常运用「改为」或「于」等字眼）不受影响。由你操控之祭祠的启动式异能（格式为「费用：效应」）也不受影响。

---

#### 合剑杀手

{三}{黑}{绿}

生物~妖精 / 杀手

5/4

在你的结束步骤开始时，若本回合中有生物死去，则抓一张牌。

- 如果在你的结束步骤开始之前没有生物死去，则合剑杀手的异能根本不会触发。不过，在合剑杀手进战场之前死去的生物也能满足其触发条件。
- 无论本回合中有多少个生物死去，该触发式异能都只会触发一次。

---

#### 护球守卫

{白}{蓝}

生物~鸟 / 法师

2/2

飞行

你施放之具飞行异能的生物咒语减少{-1}来施放。

每当另一个具飞行异能的生物在你的操控下进战场时，

护球守卫得+1/+1直到回合结束。

- 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（例如护球守卫的效应）。无论施放咒语的总费用为何，该咒语的总法术力费用都不会改变。
- 此费用减少之效应只对你施放之具飞行异能的生物咒语费用中之一般法术力的部分生效。举例来说，如果你施放第二个护球守卫，则后者的费用也不会降到{白}{蓝}以下。
- 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。

---

## 神器

五彩星象仪

{七}

传奇神器

你可以将法术力视同任意颜色的法术力来支付费用。

{横置}: 加{无}{无}{无}{无}。

{五}, {横置}: 由你操控的永久物中每包括一种颜色, 便抓一张牌。

- 五彩星象仪的最后一个异能能让你抓最多五张牌。「无色」、「神器」以及「金色」都不是颜色。
- 

铬亮摹形械

{五}

神器生物 ~ 组构体

4/4

当铬亮摹形械进战场时, 若在所有由你操控且既非地也非衍生物的永久物中, 具相同名称者有两个或更多, 则派出一个 4/4 无色组构体衍生神器生物。

- 如果在铬亮摹形械进战场之后的时点, 你并未操控两个名称相同之非地、非衍生物的永久物, 则其异能不会触发。如果你于该异能结算时并未操控两个此类生物, 则你也不会派出衍生物。不过你这两个时点所操控之同名永久物不必是同一对。
  - 无论你操控了多少对同名永久物, 铬亮摹形械的异能都只会派出一个组构体。
- 

晦涩巨著

{二}

神器

{横置}, 在晦涩巨著上放置一个书页指示物: 占卜 1。

{二}, {横置}, 在晦涩巨著上放置一个书页指示物:

抓一张牌。

当晦涩巨著上有四个或更多书页指示物时, 将它放逐。

若你如此作, 则你获得 4 点生命。

- 如果晦涩巨著于其触发式异能仍在堆叠上的时候就离开战场, 则你无法从其新进入的区域将它放逐。
- 

## 地

神奇小径

地

{横置}, 牺牲神奇小径: 从你的牌库中搜寻一张基本地牌, 将之横置放进战场, 然后将你的牌库洗牌。然后如果你操控四个或更多地, 则重置该地。

- 在判断你是否操控四个或更多地时, 会将你刚放进战场的地计算在内, 但不会算上神奇小径。

- 如果你操控四个或更多地，则该基本地并非以未横置的状态进战场；它是先横置进入，而后你再将它重置。

---

## 「买一盒」赠卡单卡解惑

林恩与瑟黎永不离

{一}{红}{绿}{白}

传奇生物 ~ 狗 / 猫

4/4

每当你施放狗咒语时，派出一个 1/1 绿色的猫衍生物。

每当你施放猫咒语时，派出一个 1/1 白色的狗衍生物。

{红}{绿}{白}，{横置}：林恩与瑟黎永不离对任意一个目标造成等同于由你操控之狗数量的伤害。你获得等同于由你操控之猫数量的生命。

- 当你施放林恩与瑟黎时，林恩与瑟黎的前两个异能不会触发。
- 于「当牌手施放咒语」时触发的异能，会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。
- 如果在林恩与瑟黎的最后一个异能试图结算时，所选目标已经是不合法目标，则此异能不会结算。你不会获得生命。
- 林恩与瑟黎最后一个异能所造成的伤害数量，会于该异能结算时决定。如果林恩与瑟黎仍在战场上，则会将它本身也计算在内。

---

## 鹏洛客套牌单卡解惑

白色

虔圣武士巴席利

{四}{白}{白}

传奇鹏洛客 ~ 巴席利

4

+1：在至多一个目标生物上放置一个+1/+1 指示物。它获得警戒异能直到回合结束。

-1：本回合中，每当一个生物攻击时，在其上放置一个+1/+1 指示物。

-6：直到回合结束，由你操控的生物得+2/+2 且获得飞行异能。

- 起动巴席利的第二个异能后，进行攻击的生物会在宣告阻挡者前得到+1/+1 指示物。

- 巴席利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+2/+2，也不会获得飞行异能。

---

#### 巴席利的庇佑

{二}{白}{白}

法术

在至多两个目标生物上各放置一个+1/+1 指示物。你可以从你的牌库和 / 或坟墓场中搜寻一张名称为虔圣武士巴席利的牌，展示该牌，并将它置于你手上。如果你以此法搜寻你的牌库，则将它洗牌。

- 你能够在不指定任何生物为目标的情况下施放巴席利的庇佑。你就只会搜寻虔圣武士巴席利。
- 如果你选择了目标，但在巴席利的庇佑试图结算时，所有目标生物都已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你不会搜寻巴席利。不过，如果只有一个目标还是合法目标，你就能在其上放置+1/+1 指示物，并搜寻巴席利。

---

### 蓝色

历时旅客泰菲力

{四}{蓝}{蓝}

传奇鹏洛客 ~ 泰菲力

4

+1: 抓一张牌。

-3: 将目标生物置于其拥有者的牌库顶。

-8: 由目标对手操控的所有生物跃离。直到你下一个回合的回合结束，它们不能跃回。*(它们及贴附其上的所有东西都视作不存在。)*

- 通常情况下，已跃离的永久物会在其操控者的重置步骤中跃回。泰菲力的最后一个异能会让已跃离的永久在所述期限终止之前不能跃回；这些永久物会在其操控者在你下一个回合结束之后的那个重置步骤中跃回。
- 于永久物跃离期间，它视作不存在。它不能成为咒语或异能的目标，它的静止式异能对游戏没有效果，它的触发式异能不会触发，它不能进行攻击或阻挡，诸如此类。
- 进行攻击的生物在跃离后会被移出战斗。
- 跃离不会触发任何「离开战场」异能。类似地，跃回时也不会触发任何「进战场」异能。
- 任何等待「直到[此永久物]离开战场」才会发生的一次性效应（例如航箏掠盗），在该永久物跃离期间都不会发生。
- 任何注明「于...时段内」生效的持续性效应（例如醒眠德鲁伊）会忽略已跃离的物件。如果在忽略已跃离物件后就无法满足相关条件，则该效应便会终止。

- 贴附于已跃离之永久物上的灵气和武具也会一并跃离。它们会与该永久物一同跃回，且仍然贴附于其上。类似地，跃离时其上有指示物的永久物，也会带着这些指示物一同跃回。
- 永久物跃回时会记得牌手于其进战场时为它作的选择。
- 于其操控者重置步骤跃回的生物能够在当回合进行攻击并支付{横置}费用。
- 如果你的某个生物因效应之故而受对手操控，而后跃离，但该更改操控权的效应在其跃回前就已终止，则该永久物会于该对手的下一个重置步骤开始时在你的操控下跃回。如果该对手在其下一个重置步骤到来前就离开了游戏，则该永久物会在过了其本来要开始下一个回合之时点后的下一个重置步骤中跃回。
- 在多人游戏中，如果你在泰菲力最后一个异能结算之后，但在你的下一个回合开始之前就离开游戏，则其效应会持续到你原本将开始你的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。

#### 神秘飞鱼

{二}{蓝}

生物 ~ 鱼

3/1

每当你抓每回合中你的第二张牌时，神秘飞鱼获得飞行异能直到回合结束。

- 该触发式异能每回合只会触发一次。你抓你的第一张牌时神秘飞鱼是否在战场上并不重要。但如果你抓第二张牌的时候它不在战场上，则此类异能在当回合中就不能触发。这类异能不会在你抓第三张或第四张牌的时候触发。
- 如果有咒语或异能让你将牌置于你手上，且用词不包括「抓」，则它便不算是你抓的牌。

#### 黑色

##### 死亡法师莉莲娜

{四}{黑}{黑}

传奇鹏洛客 ~ 莉莲娜

4

+1: 将至多一张目标生物牌从你的坟墓场移回你手上。

-3: 消灭目标生物。其操控者失去 2 点生命。

-7: 目标对手的坟墓场中每有一张生物牌，他便失去 2 点生命。

- 如果在莉莲娜的第二个异能试图结算时，该目标生物已经是非法目标，则此异能不会结算。没有牌手会失去 2 点生命。如果该目标仍合法，但未被消灭（最有可能的原因是它具有不灭异能），则其操控者会失去 2 点生命。

### 莉莲娜的轻蔑

{三}{黑}{黑}

法术

消灭目标生物。你可以从你的牌库和 / 或坟墓场中搜寻一张名称为死亡法师莉莲娜的牌，展示该牌，并将它置于你手上。如果你以此法搜寻你的牌库，则将它洗牌。

- 如果在莉莲娜的轻蔑试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你不会搜寻死亡法师莉莲娜。如果该目标仍合法，但未被消灭（最有可能是因为它具有不灭异能），则你会搜寻莉莲娜。

---

### 莉莲娜的搜刮师

{二}{黑}

生物 ~ 人类 / 法师

3/2

在每个结束步骤开始时，若本回合有生物死去，则你可以在一个由你操控的莉莲娜鹏洛客上放置一个忠诚指示物。

- 如果在你的结束步骤开始之前没有生物死去，则莉莲娜的搜刮师的异能根本不会触发。不过，在莉莲娜的搜刮师进战场之前死去的生物也能满足其触发条件。
- 无论本回合中有多少个生物死去，该触发式异能都只会触发一次。
- 如果你操控数个莉莲娜鹏洛客，则得在莉莲娜的搜刮师异能结算时，选择要让哪一个来获得忠诚指示物。

---

### 恶灵

{一}{黑}

生物 ~ 精怪

2/1

当恶灵死去时，每位对手各失去 1 点生命，且你获得 1 点生命。

- 如果在恶灵受到致命伤害的同时，你的总生命也降至 0 或更少，则在其异能进入堆叠之前，你就已输掉这盘游戏。
- 在双头巨人游戏中，恶灵的异能会让对手队伍失去 2 点生命，且你获得 1 点生命。

---

红色

兴焰热火茜卓  
{四}{红}{红}  
传奇鹏洛客 ~ 茜卓  
5

- +1: 兴焰热火茜卓向每位对手各造成 3 点伤害。
- 2: 你可以从你的坟墓场中施放目标红色瞬间或法术牌。如果该咒语本回合中将置入你的坟墓场，则改为将它放逐。
- 8: 弃掉你的手牌，然后抓七张牌。直到回合结束，你可以从你手上施放咒语，且不需支付其法术力费用。

- 当你要以茜卓的第二个异能施放咒语时，你必须支付所需的费用。如果该咒语有替代性费用，则你可以支付这类费用。
- 如果你想要施放该目标牌，则你必须在茜卓的第二个异能结算的过程中如此作。你不能等到本回合内稍后时段再施放。
- 如果于茜卓最后一个异能结算的过程中，你没有手牌，则你仍会抓七张牌，并可以在本回合中从你手上施放咒语，且不需支付其法术力费用。
- 茜卓的最后一个异能不会改变你能施放这些咒语的时机。举例来说，你不能在战斗中从手上施放法术咒语。
- 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放咒语，就无法选择支付替代性费用来施放之。不过，你能够支付额外费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用，则必须支付之，才能施放此咒语。
- 如果咒语的法术力费用中包含{X}，则你在以「不需支付其法术力费用」的方式施放它时必须将 X 的值选为 0。
- 在双头巨人游戏中，茜卓的第一个异能会让对手队伍失去 6 点生命。

---

科瑞尔要塞学徒  
{二}{红}{红}  
生物 ~ 人类 / 修行僧  
4/3  
每当你起动茜卓鹏洛客的忠诚异能时，科瑞尔要塞学徒向每位对手各造成 1 点伤害。

- 科瑞尔要塞学徒的异能会比触发它的异能先一步结算。
  - 在双头巨人游戏中，科瑞尔要塞学徒的异能会让对手队伍失去 2 点生命。
-

轰雷唤师

{二}{红}

生物 ~ 食人魔 / 祭师

3/2

当轰雷唤师进战场时，它向每位对手各造成 2 点伤害。

- 在双头巨人游戏中，轰雷唤师的异能会让对手队伍失去 4 点生命。

---

## 绿色

蛮力具现贾路

{四}{绿}{绿}

传奇鹏洛客 ~ 贾路

5

+1: 展示你的牌库顶牌。如果该牌是生物牌，则将它置于你手上。若否，则将它置于你的牌库底。

-2: 目标由你操控的生物对另一个目标生物造成伤害，其数量等同于前者的力量。

-7: 直到回合结束，由你操控的生物获得「你可以让此生物如同未受阻挡地分配战斗伤害。」

- 如果于贾路第二个异能试图结算时，其中任一生物已经是不合法目标，则由你操控的生物不会对任何生物造成伤害。
- 在分配战斗伤害时，你需要为每个生物选择是要(1)将所有伤害都分配给进行阻挡的生物，还是(2)将所有伤害都分配给该生物所攻击的牌手或鹏洛客。你不能将此伤害分散在两边进行分配。
- 贾路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获得该异能。

---

掠食亚龙

{三}{绿}

生物 ~ 亚龙

4/4

警戒 (此生物攻击时不需横置。)

只要你操控贾路鹏洛客，掠食亚龙便得+2/+2。

- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此掠食亚龙受到的非致命伤害，可能会因为你操控的贾路鹏洛客在当回合离开战场而变成致命伤害。

---

## JUMPSTART 单卡解惑

Allosaurus Shepherd/异特龙牧者

{绿}

生物 ~ 妖精 / 祭师

1/1

异特龙牧者不能被反击。

由你操控的绿色咒语不能被反击。

{四}{绿}{绿}: 直到回合结束, 每个由你操控的妖精生物之基础力量与防御力为 5/5, 且额外具有恐龙此生物类别。

- 能够反击其他咒语的咒语或异能, 仍能以「不能被反击」的咒语为目标。当这类咒语或异能结算时, 不能被反击的咒语不会被反击, 但用于反击的咒语或异能所具有的任何其他效应仍会如常生效。
- 先前将受影响的生物之力量和 / 或防御力设定为特定值的效应, 都会被异特龙牧者的最后一个异能盖掉。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。
- 会更改受影响的生物之力量和 / 或防御力而非设定其数值的效应, 则不论其效应是在何时开始, 都会对它生效。而会改变该生物力量或防御力的指示物也会如此生效。
- 受影响的生物在成为恐龙时不会失去任何异能。

---

Blessed Sanctuary/受福圣殿

{三}{白}{白}

结界

防止将对你和由你操控之生物造成的所有非战斗伤害。

每当一个非衍生物的生物在你的操控下进战场时, 派出一个 2/2 白色独角兽衍生生物。

- 「战斗伤害」指由进行攻击和阻挡的生物在战斗中自动造成的伤害。除此之外的其他伤害都算是非战斗伤害, 包括由进行攻击或阻挡的生物在战斗阶段中另外造成者。
- 不会防止会令你失去生命的效应。

---

Branching Evolution/分枝演化

{二}{绿}

结界

如果将在某个由你操控的生物上放置一个或数个 +1/+1 指示物, 则改为在该生物上放置该数量两倍的 +1/+1 指示物。

- 如果某个由你操控的生物在进战场时其上将会带有若干 +1/+1 指示物, 则改为它带有两倍于该数量的指示物进战场。

- 如果你操控了两个分枝演化，在生物上放置的+1/+1指示物的数量为原数量的四倍。三个分枝演化则为原数量的八倍，依此类推。
- 如果有两个或更多效应都试图修改在你生物上放置指示物的数量，则无论这些效应来源的操控者是谁，都会由你来决定这些效应的生效顺序。

---

Brightmare/明驹

{二}{白}

生物 ~ 独角兽

2/3

当明驹进战场时，横置至多一个目标生物。你获得等同于该生物力量的生命。

- 如果在明驹的异能试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此异能不会结算。你不会获得任何生命。
- 明驹的异能可以指定已横置的生物为目标。如果当此异能结算时，该目标生物已经横置，则该生物就只是继续保持横置状态，且你获得等同于其力量的生命。

---

Bruvac the Grandiloquent/浮夸的布鲁瓦

{二}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 参谋

1/4

如果某对手将磨一张或数张牌，则改为其磨该数量两倍的牌。（磨一张牌的流程是牌手将其牌库顶的牌置入其坟墓场。）

- 如果有效应要求牌手将牌置入其坟墓场且用词不包括「磨」，则布鲁瓦的异能不会生效。
  - 许多于 2021 核心系列之前发行的牌张都已获得勘误，改为要求牌手磨牌，而非将其牌库顶牌置入其坟墓场。可利用位于 [Gatherer.Wizards.com](https://gatherer.wizards.com) 的 Oracle 牌张参考文献来确定某张牌是否获得相关勘误。通常来说，如果某效应要求牌手先行检视或展示牌张，而后再将它置入其拥有者的坟墓场，则这类效应不大可能会被勘误。
  - 由于布鲁瓦是传奇，所以不大可能出现同一位牌手操控两个的情况。不过，若真如此，则每位对手磨牌时，所磨的数量会是原先要求数量的四倍。如果该牌手操控了三个，则其对手磨牌时就会磨掉原先要求数量的八倍，依此类推。
-

Chained Brute/受链蛮魔

{一}{红}

生物 ~ 魔鬼

4/3

受链蛮魔于你的重置步骤中不能重置。

{一}，牺牲另一个生物：重置受链蛮魔。只能于你的回合中起此异能。

- 就算受链蛮魔已重置，你也可以起它的最后一个异能。

---

Corsair Captain/海盗船长

{二}{蓝}

生物 ~ 人类 / 海盗

2/2

当海盗船长进战场时，派出一个珍宝衍生物。（珍宝衍生物是具有「{横置}，牺牲此神器：加一点任意颜色的法术力」的神器。）

由你操控的其他海盗得+1/+1。

- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此由你操控的海盗受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中海盗船长离开战场而变成致命伤害。

---

Emiel the Blessed/受福的埃米尔

{二}{白}{白}

传奇生物 ~ 独角兽

4/4

{三}：放逐另一个目标由你操控的生物，然后将它在其拥有者的操控下移回战场。

每当另一个生物在你的操控下进战场时，你可以支付{绿/白}。若你如此作，则在其上放置一个+1/+1指示物。若它是独角兽，则改为在其上放置两个+1/+1指示物。（{绿/白}可用{绿}或{白}来支付。）

- 当该牌移回战场之时，它会是一个全新物件，与先前所放逐的牌毫无关联。结附于所放逐生物上的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。武器则会被卸装并留在战场上。被放逐的生物上的任何指示物都会消失。
- 如果以此法放逐某个衍生物，它将会完全消失且不会移回战场。
- 每当埃米尔本身以外的任何生物在你的操控下进战场时（包括因其第一个异能移回的生物），埃米尔的第二个异能都会触发。
- 你是于其结算时，才决定是否要为埃米尔的触发式异能支付费用。如果你要支付，则在你支付费用与该生物上得到一个或两个+1/+1指示物之间，没有牌手能有所行动。
- 在结算埃米尔的触发式异能时，你不能多次支付{绿/白}，好在该生物上放置多个指示物。

- 如果进战场的生物是独角兽，则你依然要支付{绿/白}来在其上放置两个+1/+1 指示物。

---

Immolating Gyre/烈焰涡旋

{四}{红}{红}

法术

烈焰涡旋对每个不由你操控的生物和鹏洛客各造成 X 点伤害，X 为你坟墓场中瞬间与法术牌的数量加总。

- 由于在结算烈焰涡旋时，它仍在堆叠上，因此在计算 X 的数值时，不会将自己计算在内。
- 在双头巨人游戏中，烈焰涡旋会对你队友的生物和鹏洛客造成伤害。

---

Inniaz, the Gale Force/狂风之威伊涅斯

{三}{蓝}{蓝}

传奇生物 ~ 巨灵

4/4

飞行

{二}{白/蓝}: 进行攻击且具飞行异能的生物得+1/+1

直到回合结束。({白/蓝}可以用{白}或{蓝}来支付。)

每当三个或更多由你操控且具飞行异能的生物攻击时，为每位牌手各进行以下流程 ~ 你选择一个由其右边牌手操控的非地永久物，该牌手获得该永久物的操控权。

- 无论你在三个具飞行异能的攻击生物以外还有多少个此类攻击生物，伊涅斯的异能都只会触发一次。
- 就算在伊涅斯的异能结算前，已有部分或全部进行攻击的生物失去飞行异能或离开战斗，则其异能仍会结算。
- 伊涅斯的异能会在宣告阻挡者之前结算。
- 你是于伊涅斯的异能结算过程中，选择要把哪些永久物吹给其他牌手。在你作选择与操控权改变之间，没有牌手能有所行动。
- 如果你送出一个由你操控、具飞行异能且进行攻击的生物，则它会被移出战斗。如果它为已横置，则它仍会处于横置状态，因此不能用来阻挡。
- 在双人游戏中，你就是与对手交换你选择之两个永久物的操控权。
- 如果有牌手未操控非地永久物，则其左手边的牌手不会获得任何东西的操控权。
- 在双头巨人游戏中，伊涅斯的异能忽略每个人所在的队伍。每支队伍最左边的牌手会获得其队友的一个永久物，而每支队伍最右边的牌手会获得对手队伍最左边牌手的一个永久物。如果你的队友以此法获得了正进行攻击的生物之操控权，则该生物依然会被移出战斗。
- 伊涅斯最后一个异能之改变操控权效应会一直持续下去。该效应不会在清除步骤中消除，且就算伊涅斯离开战场，其效应也不会终止。在多人游戏中，离开游戏的牌手会拿回其永久物并归还他们拿到的永久物。

---

Kels, Fight Fixer/战斗操盘手凯尔斯

{二}{黑}{黑}

传奇生物 ~ 亚札人 / 邪术师

4/3

威慑

每当你牺牲一个生物时，你可以支付{蓝/黑}。若你如此作，则抓一张牌。({蓝/黑}可以用{蓝}或{黑}来支付。)

{一}，牺牲一个生物：战斗操盘手凯尔斯获得不灭异能直到回合结束。

- 凯尔斯的第二个异能属于触发式异能，而非起动式异能。此异能不能让你在想牺牲永久物时就牺牲；你需要利用其他方式来牺牲永久物，例如凯尔斯的最后一个异能。
- 如果你是在支付咒语或起动式异能之费用的过程中牺牲永久物，则凯尔斯的第二个异能会比该咒语或异能先一步结算。
- 因「传奇规则」而被置入坟墓场的传奇永久物并非被牺牲。
- 如果你牺牲了凯尔斯，则其第二个异能会触发。它也会因为你同时牺牲的其他生物而触发。你可以牺牲凯尔斯来支付其本身异能的费用。
- 在结算凯尔斯的第二个异能时，你不能多次支付{蓝/黑}，好抓多张牌。
- 就算凯尔斯没有要被消灭或是已经具有不灭异能，你都能够起动凯尔斯的最后一个异能。

---

Lightning Phoenix/闪电凤凰

{二}{红}

生物 ~ 凤凰

2/2

飞行，敏捷

闪电凤凰不能进行阻挡。

在你的结束步骤开始时，若本回合中有对手曾受到 3 点或更多伤害，则你可以支付{红}。若你如此作，则将闪电凤凰从你的坟墓场移回战场。

- 只有在你的结束步骤开始时，同时满足闪电凤凰在你的坟墓场中，以及你的对手在结束步骤开始前已受过 3 点或更多伤害这两个条件，闪电凤凰的异能才会触发。
  - 闪电凤凰的最后一个异能会检视整个回合，计算对手在此期间受到多少伤害，就算伤害造成时闪电凤凰还不在于坟墓场中也是一样。它不关心对手是否还获得过生命，甚至也不关心其获得的生命是否比受到的伤害更多。
  - 如果有对手曾受到 3 点或更多伤害，并输掉这盘游戏，则闪电凤凰的异能会在你结束步骤开始时触发。
-

Living Lightning/生体闪电

{三}{红}

生物 ~ 元素 / 祭师

3/2

当生体闪电死去时，将目标瞬间或法术牌从你的坟墓场移回你手上。

- 如果某个你拥有的瞬间或法术咒语令生体闪电死去，则生体闪电的异能可以指定在你坟墓场中的该瞬间或法术牌为目标。

---

Muxus, Goblin Grandee/鬼怪要人穆克斯

{四}{红}{红}

传奇生物 ~ 鬼怪 / 贵族

4/4

当鬼怪要人穆克斯进战场时，展示你牌库顶的六张牌。将其中所有总法术力等于或小于 5 的鬼怪生物牌放进战场，其余则以随机顺序置于你的牌库底。每当穆克斯攻击时，你每操控一个其他鬼怪，它便得 +1/+1 直到回合结束。

- 如果牌手牌库里某张牌的法术力费用包含{X}，则 X 视为 0。
- 穆克斯获得的加成大小，于其最后一个异能结算时决定。一旦数值确定后，就算在该回合稍后时段由你操控的鬼怪之数量发生变化，加成也不会改变。

---

Neyith of the Dire Hunt/怖猎队的内伊斯

{二}{绿}{绿}

传奇生物 ~ 人类 / 战士

3/3

每当由你操控的一个或数个生物互斗或被阻挡时，抓一张牌。

在你回合的战斗开始时，你可以支付{二}{红/绿}。若你如此作，则将目标生物的力量加倍直到回合结束。该生物本次战斗若能被阻挡，则须如此作。 (*{红/绿} 可用{红}或{绿}来支付。*)

- 无论有多少个由你操控的生物互斗或被阻挡，你都只会在内伊斯的第一个异能结算时抓一张牌。
- 只有当某效应要求生物互斗时，该生物才算是「互斗」。生物造成战斗伤害不算是互斗。
- 在结算内伊斯的最后一个异能时，你不能多次支付费用，好让生物的力量多次加倍或者让多个生物的力量加倍。
- 如果某效应让你将某生物的力量「加倍」，则该生物得 +X/+0，X 为于该效应开始生效时它的力量。如果其力量为负数，则改为它得 -X/-0，X 为其力量的绝对值。就算有效应在该回合的稍后时段更改了该生物的力量，X 的数值也不会改变。

- 只需用一个生物去阻挡该目标生物即可。其他生物同样可以去阻挡它，也可以任意阻挡其他生物，甚至不进行阻挡。
- 如果该目标生物具有威慑异能，则如果可以用两个生物来阻挡它，就必须如此阻挡。
- 会由防御牌手（而非你）来决定由哪个生物来阻挡该目标生物。
- 如果由防御牌手操控的所有生物均因故无法进行阻挡（例如已横置），该牌手便不能阻挡目标生物。如果要支付费用才能阻挡目标生物，则这并不会强迫防御牌手必须支付该费用，所以这种情况下，也不至于必须要阻挡。

Nocturnal Feeder/夜行噬血鬼

{二}{黑}

生物 ~ 吸血鬼 / 浪客

2/1

飞行

当夜行噬血鬼死去时，每位对手各失去 2 点生命，且你获得 2 点生命。

- 如果在夜行噬血鬼受到致命伤害的同时，你的总生命也降至 0 或更少，则在其异能进入堆叠之前，你就已经输掉这盘游戏。
- 在双头巨人游戏中，夜行噬血鬼的异能会让对手队伍失去 4 点生命，且你获得 2 点生命。

Ormos, Archive Keeper/档案守卫欧莫斯

{四}{蓝}{蓝}

传奇生物 ~ 史芬斯

5/5

飞行

如果你将抓一张牌但牌库没有牌，则改为在档案守卫欧莫斯上放置五个 +1/+1 指示物。

{一}{蓝}{蓝}，弃三张名称各不相同的牌：抓五张牌。

- 如果有咒语或异能让你将牌置于你手上，且用词不包括「抓」，则它便不算是抓牌。
- 如果有效应让你抓多张牌，且其张数多于你牌库中的剩余牌数，则你会抓起你牌库中所有的牌，然后余下未抓的张数开始用放置指示物来替代。
- 如果有两个或更多替代性效应会对同一个抓牌事件生效，则由进行抓牌的牌手来决定这些效应的生效顺序。

Scholar of the Lost Trove/遗珍学者

{五}{蓝}{蓝}

生物 ~ 史芬斯

5/5

飞行

当遗珍学者进战场时，你可以从你的坟墓场中施放目标瞬间，法术或神器牌，且不需支付其法术力费用。

如果以此法施放的瞬间或法术咒语本回合中将置入你的坟墓场，则改为将它放逐。

- 如果你想要施放该目标牌，则你必须在该触发式异能结算的过程中如此作。你不能等到本回合内稍后时段再施放。
- 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，则必须支付之，才能施放此咒语。
- 如果咒语的法术力费用中包含{X}，则你在以「不需支付其法术力费用」的方式施放它时必须将X的值选为0。
- 如果你以此法施放了神器咒语，若它在本回合中将置入你的坟墓场，则它不会被放逐。

---

Spiteful Prankster/怨毒捣乱魔

{二}{红}

生物 ~ 魔鬼

3/2

只要是在你的回合中，怨毒捣乱魔便具有先攻异能。

每当另一个生物死去时，怨毒捣乱魔对目标牌手或鹏洛客造成1点伤害。

- 如果另一个生物与怨毒捣乱魔同时死去，怨毒捣乱魔的最后一个异能会因该生物而触发。
- 如果在某生物受到致命伤害的同时，你的总生命也降至0或更少，则在怨毒捣乱魔的异能进入堆叠之前，你就已输掉这盘游戏。

---

Stone Haven Pilgrim/石庇所朝圣客

{一}{白}

生物 ~ 寇族 / 僧侣

2/2

当石庇所朝圣客攻击时，若你操控神器或结界，则直到回合结束，石庇所朝圣客得+1/+1且获得系命异能。

- 无论你操控多少个神器和结界，石庇所朝圣客只会得一次+1/+1。它不会因你同时操控神器和结界而得+2/+2。

- 如果你在石庇所朝圣客攻击之后的时点并未操控神器或结界，则其异能不会触发。如果于该异能结算时，你未操控神器或结界，则它不会得+1/+1，也不会获得系命异能。不过你在这两个时点所操控之神器或结界不必是同一个。

---

Tinybones, Trinket Thief/琐物窃贼细骨

{一}{黑}

传奇生物 ~ 骷髅妖 / 浪客

1/2

在每个结束步骤开始时，若本回合中有对手弃牌，则你抓一张牌且你失去 1 点生命。

{四}{黑}{黑}：每位没有手牌的对手各失去 10 点生命。

- 只有在结束步骤开始之前有对手弃过牌，细骨的第一个异能才会触发。如果对手的手牌数量超过其手牌数量上限，则其是在结束步骤之后的清除步骤中将多馀的牌弃掉。
- 无论弃过牌的有几位对手，也无论其中某位对手弃过几张牌，细骨第一个异能都只会让你抓一张牌并失去 1 点生命。
- 只有在细骨的最后一个异能结算时，才会检查哪些对手没有手牌。

---

Towering Titan/雄立泰坦

{四}{绿}{绿}

生物 ~ 巨人

0/0

雄立泰坦进战场时上面有 X 个+1/+1 指示物，X 为由你操控之其他生物的防御力总和。

牺牲一个具守军异能的生物：所有生物获得践踏异能直到回合结束。

- 如果在雄立泰坦进战场的同时，有另一个生物也进战场，则在确定雄立泰坦上的+1/+1 指示物数量时，不会将后者的防御力计算在内。
- 一旦雄立泰坦已经进战场，它就不会再因由你操控的其他生物之防御力总和发生变化，而获得或失去指示物。

---

Witch of the Moors/湿地巫婆

{三}{黑}{黑}

生物 ~ 人类 / 邪术师

4/4

死触

在你的结束步骤开始时，若你本回合中获得过生命，则每位对手各牺牲一个生物，且你将至多一张目标生物牌从你的坟墓场移回你手上。

- 无论你获得过多少生命，该触发式异能都只会触发一次。
- 该触发式异能会检视整个回合，计算你在此期间获得的生命数量，就算你获得生命时湿地巫婆还不在于战场上也是一样。它不关心你是否也失去过生命，就算是你失去的生命比你获得的生命更多也是如此。
- 如果到了你的结束步骤开始时，你仍未获得过生命，则该触发式异能根本不会触发。
- 你根本不必选择目标生物牌。不过，如果你满足了触发条件并选择了目标生物牌，但在该异能试图结算时，该牌已经是不合法的目标，则该异能不会结算。对手不会牺牲生物。
- 于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选择一个由其操控的生物，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生物。

---

Zurzoth, Chaos Rider/混沌骑兵祖佐斯

{二}{红}

传奇生物 ~ 魔鬼

2/3

每当任一对手抓其每回合的第一张牌时，若当前不是他的回合，则你派出一个 1/1 红色魔鬼衍生生物，且具有「当此生物死去时，它对任意一个目标造成 1 点伤害。」

每当由你操控的一个或数个魔鬼攻击一位或更多牌手时，你和这些牌手各抓一张牌，然后各随机弃一张牌。

- 如果有咒语或异能让牌手将牌置于其手上，且用词不包括「抓」，则它便不算是抓牌。
- 如果在魔鬼衍生物受到致命伤害的同时，你的总生命也降至 0 或更少，则在魔鬼衍生生物的异能进入堆叠之前，你就已输掉这盘游戏。
- 由你操控且攻击鹏洛客的魔鬼不会令任何牌手抓牌或弃牌。

---

万智牌，Magic，峰会拉尼卡，效忠拉尼卡，火花之战，艾卓王权，塞洛斯，依克黎，鹏洛客套牌，古文明之战，以及 Oracle，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.