

神河霓朝纪发布释疑

编纂：Jess Dunks

此文件最近更新日期：2021 年 12 月 17 日

本「发布释疑」文章当中含有与万智牌新系列发布相关之信息，同时集合该系列牌张中所有厘清与判定。随着新机制与互动的不断增加，新的牌张不免会让牌手用错误的观念来解读，或是混淆其用法；此文之目的就在于厘清这些常见问题，让牌手能尽情享受新牌的乐趣。随着新系列发售，万智牌的规则更新有可能让本文的资讯变得过时。请至 [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/rules) 来了解最新的规则。

「通则释疑」段落内含牌张允用范围资讯，并解释本系列中的机制与概念。

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

通则释疑

牌张允用范围

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

对于神河霓朝纪指挥官产品中的牌张：其上印制之系列代码为 NEC、编号为 1-38（及编号 39-78 的特别版）的牌张可以在以下赛制中使用：指挥官、特选和薪传；其上印制之系列代码为 NEC、编号为 79 往后的牌张则只能用于该牌原本允用的赛制。

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

请至 [Magic.Wizards.com/Commander](https://magic.wizards.com/commander) 查询有关指挥官玩法的详情。

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

新关键字异能：重配

本身就既是武器也是生物牌张，将首度于神河霓朝纪系列中登场。利用重配这一新关键字异能，你能活用这类武器生物：贴附到另一个生物上；在生物之间移动；或是卸装好让它再度作为生物大显身手。此异能涵盖了佩带此关键字的所有功能，同时在战场上没有其他生物的情况下自己也能派上用场，让你能够灵活运用。

窃物八爪械

{二}{蓝}

神器生物 ~ 武具 / 章鱼

2/2

每当窃物八爪械或佩带此武具的生物对任一牌手造成战斗伤害时，抓一张牌。

重配{二} ({二}: 贴附在目标由你操控的生物上；或从生物上卸装。重配的时机视同法术。它于贴附期间不是生物。)

- 重配代表两个起动式异能。重配[费用]意指：「[费用]: 将此永久物贴附在另一个目标由你操控的生物上。只能于法术时机起动。」以及「[费用]: 将此永久物卸装。只能于此永久物贴附在某生物上时起动，且仅限法术时机。」
- 「将具重配异能的武具贴附在某生物」此动作，会令该武具不再是生物，直到它卸装为止。它会失去所具有的所有生物副类别。
- 武具不会随着其所贴附的永久物横置而一同成为已横置。举例来说，如果你以某个佩带了窃物八爪械的生物攻击，然后在战斗后利用重配将窃物八爪械卸装，则窃物八爪械会是未横置的状态，且能在对手回合中进行阻挡。
- 类似地，如果某武具已横置，则你仍可以起动其重配异能，且如此也能将它贴附到其他生物上。「成为已贴附」此变化不会将其重置。虽然在大多数情形中，「贴附在某生物上的武具为已横置」此事对游戏并无影响，但如果它在重置前就再度卸装的话，便需留意其卸装前的状态。
- 如果某个具重配异能的武具于其贴附期间因故失去了所有异能，则令其「不再是生物」的效应仍会持续到其卸装为止。
- 一旦具重配异能的武具生物不再是生物，则其上贴附的所有武具和具「结附于生物」异能之灵气都会卸装 / 不再贴附。而能结附于不是生物之武具的灵气则仍会贴附于其上。
- 你也能利用重配异能以外的效应（例如黄铜扈从的起动式异能），来将具此异能的武具生物贴附在其他生物上。
- 尽管你如此作也会令武具「成为」贴附在某生物上，但对于职业：战士和狮族猎户这类牌来说，重配并不算是「佩带异能」。
- 武具生物永远不能贴附在自己身上。如果有效应试图如此作，则什么都不会发生。
- 如果某个具重配异能的生物于贴附在其他生物上之后因故还是生物（也许是因为诸如器械进击之类的效应），则它便会立即从佩带此武具的生物上卸装。

新游戏用词：饰装

本系列中有许多牌张会提及「(有)饰装」的生物，并因你强化生物而给予回报。若某个由你操控的生物符合以下条件之一，便算作「有饰装」：(1)其上有至少一个指示物；(2)佩带有武具；(3)结附有由你操控的灵气。

护烬恶鬼

{一}{红}

结界生物 ~ 鬼怪 / 战士

2/1

每当一个由你操控、有饰装且非衍生物的生物死去时，派出一个 1/1 无色精怪衍生物。（*武具，指示物，以及由你操控的灵气均为饰装。*）

雄心突袭

{二}{红}

瞬间

由你操控的生物得+2/+0 直到回合结束。如果你操控有饰装的生物，则抓一张牌。（*武具，指示物，以及由你操控的灵气均为饰装。*）

- 如果由你操控的生物上贴附了由对手操控的灵气，则并不会算作「有饰装」。
- 只要某生物上面有指示物，就都会算作「有饰装」~ 至于为何种指示物、是由哪位牌手放置在该生物上的则并不重要。
- 只要某生物佩带有武具，就都会算作「有饰装」~ 贴附在该生物上的武具由谁操控并不重要。
- 只有生物才会有「饰装」。如果某个有饰装的生物不再是生物，则它便也不会算作有饰装。

新关键字异能：完化

新 / 复出游戏机制：混血非瑞克西亚法术力

完化是指生灵成为非瑞克西亚人的过程（基本上并非自愿），如今魔判官终于找到能够完化鹏洛客的方法。完化智者多美代便是首位带有「完化」此关键字异能的鹏洛客，与之一起出现的，还有全新的混血非瑞克西亚法术力符号。如果你为该符号支付生命，或许就能够提早一回合来施放多美代，但如此一来她进战场时上面就少两个忠诚指示物。

完化智者多美代
{二}{绿}{绿/蓝/非}{蓝}
传奇鹏洛客~多美代

5

完化 ({绿/蓝/非}可用{绿}, {蓝}或2点生命来支付。
如果以生命支付, 则此鹏洛客进战场时上面少两个忠诚指示物。)

+1: 横置至多一个目标神器或生物。它于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

-X: 将目标法术力值为 X 的非地永久物牌从你的坟墓场放逐。派出一个衍生物, 此衍生物为该牌的复制品。

-7: 派出传奇衍生神器多美代的笔记本, 其为无色, 且具有「你施放的咒语减少{二}来施放」与「{横置}: 抓一张牌。」

「非瑞克西亚法术力」通则:

- 于你开始施放咒语时, 你得选择是要支付{绿}、{蓝}还是2点生命。你是在为咒语选择模式或 X 数值的步骤中一并作此决定。
- 在确定牌张的法术力值时, 点算混血法术力符号的方式与普通法术力符号没有区别。特别一提, 就算你是支付{二}{绿}{蓝}和2点生命来施放, 多美代的法术力值始终为5。
- 非瑞克西亚不是法术力的颜色, 也不是法术力的种类, 牌手不能加非瑞克西亚法术力。它只是一个符号, 允许你以其他方式来为咒语或异能支付费用。

「完化」通则:

- 完化属于替代性效应, 但仅对进战场时上面有忠诚指示物的永久物生效。所有会对该永久物进战场时上面带有之忠诚指示物数量生效的其他替代性效应, 也都会如常生效。
- 完化异能只会检查牌手施放在施放咒语过程中是否选择「为非瑞克西亚法术力符号支付2点生命」此事。如果牌手在施放咒语过程中因其他原因支付了生命, 则这样也不会减少该鹏洛客进战场时上面的忠诚指示物数量。

复出机制: 传纪和转化式双面牌

神河历史满是各种传纪传说, 其中广为流传、描绘生动者仿佛都如跃然纸面一般活灵活现。这次我们是说真的! 神河霓朝纪系列中的传纪牌, 会印制在转化式双面牌的正面。于这类传纪的最后一个章节异能结算时, 便会被放逐, 并以已转化的样子来进战场。这类牌的背面都是结界生物。

梓纱八方之旅

{一}{绿}

结界~ 传纪

(于此传纪进战场时及于你抓牌步骤后, 加一个学问指示物。)

I — 本回合中, 你可以额外使用一个地。

II — 你获得 3 点生命。

III — 放逐此传纪, 然后将它在你的操控下移回战场且已转化。

////

云游者纺像

结界生物~ 人类 / 修行僧

3/3

每当云游者纺像被阻挡时, 重置至多三个由你操控的地。

双面牌顾名思义会有两个牌面: 正面和背面。它没有万智牌牌背。本系列中的转化式双面牌正面左上角都是闭扇符号, 背面左上角则是开扇符号。除了用来区别两个牌面之外, 这类符号与游戏并无关联。

与最近几个系列中常见的模式双面牌不同, 转化式双面牌的背面没有法术力费用, 且不能被施放。不过这类牌就能够转化。「转化某牌」意指将它从正面翻成背面(或者反过来)。本系列中的传纪牌通常不会在战场上的时候转化。而是会先被放逐, 然后再以已转化的样子返回战场。(虽然过往系列某些牌的效应可能会令这类传纪牌在战场上转化, 但这类效应都不太常见。)

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

- 转化式双面牌的两个牌面都各自具有一组特征值: 名称、类别、副类别、异能等等。当转化式双面永久物在战场上时, 则只考虑目前朝上之牌面的特征。另一组特征则会被忽略。
- 本系列所有转化式双面牌施放时均为正面朝上。在战场以外的其他区域, 都只需考虑其正面的特征。如果它在战场上, 只考虑目前朝上之牌面的特征; 另一面的特征会被忽略。
- 转化式双面牌无论是哪一面朝上, 其法术力值均为其正面的法术力值。
- 转化式双面牌的背面通常具有颜色标志, 用以注明其颜色。
- 通常情况下, 转化式双面牌会正面朝上地进入战场; 但在以下例外情况中, 该永久物就会背面朝上地进入战场: 有咒语或异能指示你将该永久物「放进战场且已转化」; 你施放「已转化」的该永久物。
- 如果有效应让你将某张不是双面牌的牌以「放进战场且已转化」形式放进战场, 则该牌根本不会进战场。在此情况下, 它会留在先前所在的区域。举例来说, 如果某张单面牌成为梓纱八方之旅的复制品, 则它会被章节异能 III 放逐, 然后留在放逐区中。

复出异能提示: 魂力

魂力是见于部分牌张上的异能提示，提醒你可以将这类牌从手上弃掉来获得特殊效应。每张具有魂力此异能提示的牌上都会有包含「弃掉此牌」为费用的起动式异能。

竹林射手
{一}{绿}
结界生物 ~ 蛇 / 弓箭手
3/3
守军，延势
魂力 ~ {四}{绿}，弃掉竹林射手：消灭目标具飞行异能的生物。

- 「弃一张牌」是起动竹林射手之异能费用的一部分。
- 如果某个魂力异能需要目标，则你不能在没有目标的情况下起动该异能，好弃掉该牌。

复出机制：载具和搭载

在见过能将自己塑形成武具的生物之后，再在本系列中见到动力服、悬浮机车或两三个机体也就不足为奇了吧？本系列的载具牌以前所未见的方式激动回归！

灵动机体
{一}{蓝}
神器 ~ 载具
3/4
飞行
每当灵动机体成为已搭载时，至多另一个目标由你操控的载具成为神器生物直到回合结束。
搭载 3 (横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于 3 的生物：此载具成为神器生物直到回合结束。)

于本系列中登场的载具运作方式，大体上与其他系列并无二致，不过有几处细部规则更新：

- 此前，你可以横置一个已成为生物的载具来起动其本身的搭载异能。这类动作鲜少出现，且「载具能够搭载自身」这事情本身就不合理，所以我们略微修订了规则，以防止此事发生。你现在必须横置其他生物来搭载载具。
- 本系列中有部分载具具有会在「每当它『成为已搭载』时」发生效应的触发式异能。每当该载具的任一搭载异能结算时，都会触发这类异能，就算该载具此时已经是生物也是一样。

载具的其他规则没有变化。以下是关于「载具」的部分通则：

- 每个载具其上都印制着一组力量和防御力，但载具本身不是生物。如果它成为生物（很可能是通过其搭载异能，不过本系列中还包括其他能让其成为生物的效应），它便会具有该组力量和防御力。
- 如果某个效应使某个载具成为具特定力量和防御力的神器生物，则该效应会覆盖载具上印制的力量和防御力。

- 你能横置任何由你操控且未横置的其他生物来支付搭载费用，包括刚受你操控者。
- 你可以横置多于所需数量的生物来起启动搭载异能。
- 一旦某位牌手宣告他正在起启动某个搭载异能，则直到该异能的费用支付完毕，没有牌手能有所行动。特别一提，牌手无法通过更改某个生物的力量或将某个生物移除或横置来阻止该异能。
- 搭载载具的生物并非结附于其上，也不会以其他方式与该载具产生关联。影响载具的效应（例如消灭或使其获得一个+1/+1 指示物）不会影响搭载它的生物。
- 一旦载具成为生物后，其与任何其他神器生物并无不同。除非你在你的回合开始时便持续操控它，否则它不能攻击；如果它未横置，则它可用来进行阻挡；它能横置用于支付另一个载具的搭载费用，等等。
- 「载具」属于神器类别，而非生物类别。已搭载的载具不具有任何生物类别。
- 就算某个载具已经是神器生物，你依然可以起启动其搭载异能。如此作不会对载具产生任何影响。这样不会改变其力量和防御力。
- 如果你要让某个载具攻击，则它在宣告攻击者步骤开始时就必须是生物，所以你最晚能够起启动其搭载异能好以它攻击的时机，是在战斗开始步骤中。如果你要让某个载具阻挡，则它在宣告阻挡者步骤开始时就必须是生物，所以你最晚能够起启动其搭载异能好以它阻挡的时机，是在宣告攻击者步骤中。不管是哪种情况，牌手都可以在搭载异能结算后，将载具宣告为攻击生物或阻挡生物之前采取行动。
- 当某个载具成为生物时，不会算作有生物进战场。此永久物已经在战场上；它只是改变了类别。会因生物进战场而触发的异能并不会触发。
- 如果某永久物成为某个载具的复制品，则该复制品不是生物，即使它所复制的载具已成为神器生物也是如此。

复出关键字异能：忍术

忍术此机制能让你在战场上撒下烟雾*变出生物，打你对手一个措手不及。如果某个由你操控且进行攻击的生物未受阻挡，则你可以从你手上展示一张具忍术异能的牌，支付忍术费用，并将该进行攻击的生物移回其拥有者手上。若你如此作，则将此具有忍术的生物横置放进战场，且正进行攻击。

凛剑狐族

{二}{白}

生物~狐 / 忍者

2/2

忍术{三}{白} ({三}{白})，将一个由你操控且未受阻挡的攻击生物移回其拥有者手上：将此牌从你手上横置放进战场，且正进行攻击。)

连击

- 忍术异能只有在宣告完阻挡者之后才能起启动。在完成宣告之前，所有的攻击生物既没有「被阻挡」，也没有「未受阻挡」。

- 你于起动忍术异能时，需从你手上展示该忍者牌，并将进行攻击的生物移回。你需要一直展示该忍者牌，且它要等到异能结算之后才会被放进战场。如果在异能结算之前该牌就已离开你的手牌，则它根本不会进战场。
- 具忍术异能的生物进战场的时候，其攻击的牌手或鹏洛客与所移回之攻击生物的攻击对象相同。此为忍术异能特有的规则；在其他情况下，当生物以「且正进行攻击」的状态置入战场时，该生物的操控者得选择其攻击的牌手或鹏洛客。
- 虽然该忍者进行攻击，但它从未宣告为进行攻击的生物（举例来说，某些异能会在有生物攻击时触发）。
- 你可以在宣告阻挡者步骤、战斗伤害步骤或战斗结束步骤中起动忍术异能。在大多数情形中（参见下文），如果你等到战斗伤害步骤或战斗结束步骤再起动忍术，则因为此时生物都已造成战斗伤害，因此新进战场的忍者不会造成战斗伤害。
- 但如果战斗中有生物具有先攻或连击异能，则你可以在先攻战斗伤害步骤中起动忍术异能。这样该忍者便会在常规战斗伤害步骤中造成战斗伤害，就算它具有先攻异能也是一样。

*需自备烟雾。

复出结界组合：祭司

没有祭司的神河系列会成什么样？祭司都是传奇结界，通常具有随着你操控的祭司数量增多而愈发强大的异能。而本系列的祭司同时也是生物！

古战御神体

{二}{红}

传奇结界生物 ~ 祭司

2/2

先攻

在你的结束步骤开始时，你可以支付{一}。当你如此作时，古战御神体对目标牌手或鹏洛客造成 X 点伤害，X 为由你操控的祭司数量。

- 就算祭司此类别出现在了生物上，它也还是结界类别，而非生物类别。在有效应让你选择一种生物类别时，你不能选择「祭司」。
- *神河霓朝纪*主系列中的祭司，均具有会在你的结束步骤开始时触发、并让你支付{一}的异能。如果你确实支付{一}，则另一个触发式异能便会进入堆叠。如果该第二个触发式异能需要目标，则你是在该异能进入堆叠时一并决定。

神河霓朝纪主系列单卡解惑

白色

祖传长刀

{一}{白}

神器 ~ 武具

每当一个由你操控的武士或战士单独攻击时，你可以支付{一}。当你如此作时，将祖传长刀贴附于其上。

佩带此武具的生物得+2/+1。

佩带{三} ({三}: 装备在目标由你操控的生物上。只能于法术时机佩带。)

- 若在宣告攻击者步骤当中，某生物是唯一宣告为攻击者的生物，则该生物便是「单独攻击」。举例来说，如果你宣告数个生物一起攻击，但之后这些生物除了其中一个之外全部都移出战斗，则祖传长刀的异能不会触发。
 - 如果于祖传长刀的异能结算时，你选择支付{一}，这样便会触发另一个触发式异能，且牌手可以回应之。然后，于该第二个异能结算时，祖传长刀贴附在该单独攻击的生物上。
-

澄穹猗旺

{三}{白}{白}

传奇生物 ~ 龙 / 精怪

5/4

飞行, 警戒

当澄穹猗旺死去时，选择一项 ~

- 检视你牌库顶的七张牌。将其中任意数量的非地永久物牌放进战场，且这些牌的法术力值总和须等于或小于 4。将其余的牌以随机顺序置于你的牌库底。
 - 在每个由你操控的生物或载具永久物上各放置两个 +1/+1 指示物。
- 如果牌手牌库里的牌之法术力费用中包含{X}，则 X 为零。
-

驱灵斩

{白}{白}

法术

消灭至多一个目标神器，结界或已横置的生物。然后如果你同时操控神器和结界，则派出一个 2/2 白色，具警戒异能的武士衍生生物。

- 如果于驱灵斩结算时，你操控既是神器又是结界的永久物，则你会派出一个武士衍生生物。
 - 你可以在不指定目标的情况下施放驱灵斩。若你如此作，且于它结算时你同时操控神器和结界，则你会派出一个武士衍生生物。不过，如果你选择了目标，但于驱灵斩试图结算时，该目标不合法，则驱灵斩不会结算，且其所有效应都不会生效。该不合法的目标不会被消灭，你也不会派出武士衍生生物。
-

云钢麒麟

{二}{白}

神器生物 ~ 武具 / 麒麟

3/2

飞行

佩带此武具的生物具有飞行与「你这盘游戏不会输，对手也不会赢。」

重配{五} ({五}: 贴附在目标由你操控的生物上; 或从生物上卸装。重配的时机视同法术。它于贴附期间不是生物。)

- 于你操控佩带云钢麒麟此武具的生物期间，所有游戏效应都不会令你输掉这盘游戏，也不会令对手赢得这盘游戏。无论你的总生命已为 0 或更少，你被迫要在牌库为空的时候抓牌，你已有十个或更多中毒指示物，你已耗尽九命护身，你对手是十三痴迷客等等，都没有关系。你就继续进行游戏。
- 但你仍可能因其他因素而输掉游戏。举例来说，如果你认输，或是在认证比赛中因违反比赛规则而被处以一盘负或一局负，你仍会输掉这盘游戏。
- 如果你在双头巨人游戏中操控佩带云钢麒麟此武具的生物，则你的队伍不会输掉这盘游戏，且对手队伍不会赢得这盘游戏。
- 如果于云钢麒麟装备在某生物上期间，你的总生命已为 0 或更少，则此时起启动其上的重配异能，将云钢麒麟贴附在另一个由你操控的生物上，并不会让你输掉这盘游戏。但如果云钢麒麟已卸装，或是贴附到不由你操控的生物，则你就会输掉这盘游戏。

告别

{四}{白}{白}

法术

选择一项或多项 ~

- 放逐所有神器。
- 放逐所有生物。
- 放逐所有结界。
- 放逐所有坟墓场。

- 如果你为告别选择了多个模式，则你需按照牌面上叙述的顺序依次执行各模式。

调停人逮捕

{二}{白}

结界 ~ 灵气

结附于永久物

所结附的永久物不能进行攻击、阻挡或搭载载具。除了法术力异能之外，其起启动式异能都不能起启动。

- 注明「不能搭载载具」的生物，不能用来横置以支付载具的搭载费用。

- 起动式异能会包含冒号，其格式为「[费用]: [效应]。」有些关键字也属于起动式异能（例如佩带），它们的规则提示中会包含冒号。鹏洛客的忠诚异能也属于起动式异能。
- 调停人逮捕不会使静止式异能无法生效，也不会令触发式异能无法触发。它也不能阻止牌手起动手术力异能。大多数于结算时产生法术力的起动式异能，都属于法术力异能。

召现正义

{一}{白}{白}{白}{白}

法术

将目标永久物牌从你的坟墓场移回战场，然后将四个 +1/+1 指示物分配给任意数量由目标牌手操控的生物和 / 或载具。

- 你于施放此咒语时，就须一并决定两个目标，但要等到结算时才决定要在哪个生物和 / 或载具上放置指示物。特别一提，如果你指定自己为目标，并以召现正义将一张生物或载具牌放进战场，则你可以将全部或部分指示物放置在该永久物上。

帝皇玉音轻脚

{一}{白}

传奇生物 ~ 狐 / 参谋

2/2

每当一个灵气在你的操控下进战场时，若它经你施放，则你可以从你牌库中搜寻一张法术力值等于或小于该灵气的灵气牌，且其不得与任一由你操控的灵气同名，将该牌放进战场且贴附于帝皇玉音轻脚上，然后洗牌。

- 如果你找到的灵气因故不能贴附在轻脚上，则该牌会留在你的牌库中不会进战场。

异灯行进

{X}{白}

瞬间

你可以从你手上放逐任意数量的白色牌，以作为施放此咒语的额外费用。每以此法放逐一张牌，此咒语便减少{二}来施放。

放逐目标法术力值等于或小于 X 的神器，生物或结界。

- 虽然你可以利用异灯行进的第一个异能来放逐多于所需数量的牌张，但你不能以此法将异灯行进的法术力费用降到少于{白}。
- 举例来说，假设你希望选择法术力值为 6 的目标。则你至少需要将 X 选为 6。你可以选择支付 {六}{白}来施放异灯行进。你也可以从你手上放逐若干白色牌，每放逐一张就能将该费用减少{二}。如果你想，你甚至可以为 X 选更大的值。

- 当异灯行进在堆叠上时，其法术力值始终都是你为 X 所选数值加 1，与你施放它时实际支付的法术力数量无关。

诗人山崎典花

{二}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 武士

3/2

警戒

每当一个由你操控的武士或战士单独攻击时，本回合中，你可以从你的坟墓场施放目标结界牌。

- 若在宣告攻击者步骤当中，某生物是唯一宣告为攻击者的生物，则该生物便是「单独攻击」。举例来说，如果你宣告数个生物一起攻击，但之后这些生物除了其中一个之外全部都移出战斗，则诗人山崎典花的异能不会触发。
- 你以此法使用结界牌时，仍必须遵循所有正常时机规则，且支付其所有费用。

宰辅威权

{白}

瞬间

目标生物得+2/+2 直到回合结束。如果它是结界生物或传奇生物，则改为在其上放置一个+1/+1 指示物且它得+1/+1 直到回合结束。

- 如果该目标生物既是结界生物又是传奇生物，则你仍只会在其上放置一个+1/+1 指示物，且它得+1/+1 直到回合结束。
-

永岩城重砌考

{二}{白}

结界~ 传记

(于此传记进战场时及于你抓牌步骤后, 加一个学问指示物。)

I — 从你牌库中搜寻一张基本的平原牌, 展示该牌, 将它置于你手上, 然后洗牌。

II — 你可以弃一张牌。当你如此作时, 将目标法术力值等于或小于 2 的永久物牌从你的坟墓场横置移回战场。

III — 放逐此传记, 然后将它在你的操控下移回战场且已转化。

///

重砌筑师像

结界生物~ 狐 / 修行僧

3/4

警戒

每当重砌筑师像攻击或阻挡时, 派出一个 1/1 无色精怪衍生物。

- 如果于永岩城重砌考的章节异能 II 结算时, 你选择弃牌, 则另一个触发式异能便会进入堆叠, 且你需为其选择目标。特别一提, 这意味着如果你弃的是一张法术力值等于或小于 2 的永久物牌, 则你也可以指定该牌为目标。

亲触灵界

{二}{白}

结界

当亲触灵界进战场时, 放逐至多一个目标神器或生物, 直到亲触灵界离开战场为止。

魂力~ {一}{白}, 弃掉亲触灵界: 放逐目标神器或生物。在下一个结束步骤开始时, 将它在其拥有者的操控下移回战场。

- 如果你以亲触灵界或其魂力异能, 将某张双面牌放逐后移回战场, 则该牌会以正面朝上的样子返回战场。
 - 如果亲触灵界在其第一个异能结算前就已离开战场, 则目标永久物不会被放逐。
 - 结附于所放逐永久物上的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。武器则会被卸装并留在战场上。所放逐永久物上的任何指示物将会消失。当该牌移回战场之时, 它会是一个全新物件, 与先前所放逐的牌毫无关联。
 - 如果以此法放逐某个衍生物, 它将会完全消失且不会移回战场。
-

飘萍皇

{二}{白}{白}

传奇鹏洛客

3

闪现

只要飘萍皇是于本回合进战场，你便可以于你能够施放瞬间的时机下起动她的忠诚异能。

+1: 在至多一个目标生物上放置一个+1/+1 指示物。

它获得先攻异能直到回合结束。

-1: 派出一个 2/2 白色，具警戒异能的武士衍生生物。

-2: 放逐目标已横置的生物。你获得 2 点生命。

- 就算是在飘萍皇进战场的当回合中，你也还是只能起动她的一个忠诚异能。

遥想年少

{三}{白}

瞬间

至多两个目标生物各得+2/+2 直到回合结束。如果你同时操控神器和结界，则这些生物再获得系命异能直到回合结束。

- 「这些生物」指的是上文的「目标生物」，而非你操控的神器和结界。
- 此处的神器和结界可以是同一个永久物。
- 只有于遥想年少结算时，才会检查你是否同时操控神器和结界。

蓝色

锚定实界

{二}{蓝}{蓝}

法术

牺牲一个神器或生物，以作为施放此咒语的额外费用。

从你牌库中搜寻一张武器或载具牌，将该牌放进战场，然后洗牌。如果该牌的法术力值小于所牺牲之永久物，则占卜 2。

- 施放此咒语时，你必须牺牲正好一个神器或生物；你无法不牺牲神器或生物就施放此咒语，且你也不能牺牲一个以上的神器或生物。

- 要等到施放完此咒语、支付完其所有费用之后，牌手才能回应之。没人能试图影响你所牺牲的永久物，好让你无法施放此咒语。

洞察觉醒

{X}{蓝}{蓝}

结界~灵气

结附于神器或生物

当洞察觉醒进战场时，在所结附的永久物上放置 X 个 +1/+1 指示物。

只要所结附的永久物是生物，它的基础力量与防御力便为 1/1。

- 先前将所结附生物之力量与防御力设定为某特定数值的效应，都会被洞察觉醒盖掉。至于其他改变该所结附生物之力量和防御力的效应，则不论其是在何时开始，都会继续生效。+1/+1 指示物也是如此。
- 所结附的生物之防御力是先变成 1，而后会在其上放指示物的触发式异能才进入堆叠。如果此时它已受到等于或大于其防御力的伤害，则它于其上放指示物的触发式异能结算之前就会被消灭。
- 如果（举例来说）你只是想让对手某个生物的基础力量与防御力为 1/1，但又不想给它任何指示物的话，你施放此咒语时也可以将 X 选为 0。
- 如果洞察觉醒结附在某个当前已经是生物的载具上，或它所结附的载具稍后成为生物，则该载具的基础力量与防御力会是 1/1，而非其上印制的力量和防御力。

亲见忌话图

{三}{蓝}{蓝}

结界~传纪

(于此传纪进战场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。)

I — 不由你操控的生物得 -2/-0 直到你的下一个回合。

II — 如果你的手牌为一张或更少，则抓四张牌。若否，则占卜 2，然后抓两张牌。

III — 放逐此传纪，然后将它在你的操控下移回战场且已转化。

////

忌话图视像

结界生物~精怪

0/0

飞行，践踏

你每有一张手牌，忌话图视像便得 +1/+1。

- 亲见忌话图的章节异能 I 会影响它结算时不由你操控的生物。在该异能结算后才受对手操控的生物不会受到影响。它们要等到下一次才能亲见忌话图了。
-

探索未然

{二}{蓝}

瞬间

检视你牌库顶的五张牌。牌面朝下地放逐其中一张，并将其余的牌以随机顺序置于你的牌库底。如果所放逐之牌是法术力值等于或小于 2 的瞬间咒语，则你可以施放它，且不需支付其法术力费用。如果你未如此作，则将该牌置于你手上。

- 只要最后所成的咒语是法术力值等于或小于 2 的瞬间咒语，你便可以施放以探索未然放逐的牌，就算你所放逐的牌本身并不符合此条件也是一样。如果你放逐的是连体牌、模式双面牌、历险牌或其他类似牌张，便有可能出现此状况。
-

捕捉菁华

{蓝}{蓝}

瞬间

反击目标生物咒语。在至多一个目标由你操控的生物上放置一个+1/+1 指示物。

- 你不能在没有生物咒语作为目标的情况下施放捕捉菁华。如果在捕捉菁华试图结算时，其中任一目标已是不合法目标，另一个目标仍会如常受到影响。
 - 注记着「不能被反击」的生物咒语是捕捉菁华的合法目标。当捕捉菁华结算时，该咒语不会被反击，但你仍会在目标生物上放置一个+1/+1 指示物。
-

赛博派特务

{三}{蓝}

生物~人类 / 忍者

3/4

只要赛博派特务已横置，它便是基础力量与防御力为 1/1 的人类 / 市民，且不能被阻挡。

{二}{蓝}: 重置赛博派特务。

- 设定某生物之力量、防御力或生物类别的效应，会依照时间印记顺序生效。赛博派特务第一个异能的时间印记，是它进战场的时刻，而非每次成为横置都会改变。特别一提，这意味着在赛博派特务进战场后再将其力量和防御力设定为特定数值的其他效应，都不会被此异能盖过去。至于其他改变它力量和防御力的效应，则不论其是在何时开始，都会继续生效。+1/+1 指示物也是如此。
 - 在宣告赛博派特务为攻击者后再将它重置，不会将它移出战斗。
-

发明迭代志

{三}{蓝}

结界~ 传记

(于此传记进战场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。)

I — 将至多一个目标生物或鹏洛客移回其拥有者手上。

II — 将一张神器牌从你的坟墓场移回你手上。如果你无法如此作，则抓一张牌。

III — 放逐此传记，然后将它在你的操控下移回战场且已转化。

////

突破具像

结界生物~ 月人

3/3

飞行

每当你施放咒语时，直到你的下一个回合，所有对手都不能施放与该咒语具相同法术力值的咒语。

- 突破具像的触发式异能会比触发它的咒语先一步结算。特别一提，该异能要等到其结算之后才会产生效应，因此对手可以回应异能来施放与原咒语法术力值相同的其他瞬间咒语。
- 突破具像的触发式异能不会影响牌手已施放的咒语，就算这些咒语尚未结算也是一样。

召现狂风

{一}{蓝}{蓝}{蓝}{蓝}

法术

获得目标神器或生物的操控权。将它重置。

- 除非你获得操控权的该生物具有敏捷异能，否则你不能用它攻击，也不能利用其费用中含有{横置}的起动式异能。
- 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。

进展暴君金吉塔厦

{五}{蓝}{蓝}

传奇生物~ 非瑞人 / 魔判官

5/5

每当你施放神器，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。此异能每回合只会触发一次。(永久物咒语的复制品会成为衍生物。) 每当任一对手施放神器，瞬间或法术咒语时，反击该咒语。此异能每回合只会触发一次。

- 如果所复制的咒语具有模式（也就是说，它注记着「选择一项～」或类似者），则金吉塔厦第一个异能产生之复制品会与原版咒语有相同的模式。你不能选择其他的模式。
- 如果该咒语于施放时一并决定了其伤害的分配方式，则你无法更改这一分配方式（但你依旧能更改将受到伤害的目标）。需在施放时便一并指定目标之间指示物分配方式的咒语也是如此。
- 你不能选择去支付金吉塔厦第一个异能产生之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。
- 金吉塔厦第一个异能所产生的复制品，都是直接在堆叠产生的，所以它们从未「施放」过。会因牌手施放咒语而触发的异能并不会触发。
- 就算触发该异能的咒语于异能结算时已经被反击，也仍能产生相应的复制品。该复制品将会比原版咒语先一步结算。
- 金吉塔厦的最后一个异能每回合只会触发一次，而非每回合每位对手各会触发一次。

漩雾行进

{X}{蓝}

瞬间

你可以从你手上放逐任意数量的蓝色牌，以作为施放此咒语的额外费用。每以此法放逐一张牌，此咒语便减少{二}来施放。

至多 X 个目标生物跃离。（它们于跃离期间视作不存在。各永久物会于其操控者下一个重置步骤重置之前跃回。）

- 永久物在跃离期间视作不存在。这类永久物不能成为咒语或异能的目标，其静止式异能对游戏没有效果，其触发式异能不会触发，其不能进行攻击或阻挡，诸如此类。
- 于某生物跃离时，所有贴附于其上的灵气和武具也会同时跃离。这类灵气和武具会与该生物一同跃回，且跃回时依旧贴附于该生物上。
- 永久物是于其操控者的重置步骤中，在该牌手重置其永久物之前的时刻跃回。以此法跃回的生物能够在当回合中进行攻击及支付{横置}费用。如果某永久物跃离时其上有指示物，则它跃回时上面也会有同样的指示物。
- 如果进行攻击或阻挡的生物跃离，则它会被移出战斗。
- 跃离不会令永久物离开或重新进入战场，因此不会触发「离开战场」或「进战场」的异能。
- 任何注明「于...时段内」生效的持续性效应（例如夺心魔所具有者）会忽略已跃离的物件。若如此会令此类效应的条件不再满足，则该效应便会终止。
- 永久物跃回时会记得牌手于其进战场时为它作的选择。
- 如果你的一个生物因效应之故受对手操控，然后该生物跃离，但该改变操控权的效应在其跃回前就已终止，则该生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。

- 虽然你可以利用漩涡行进的第一个异能来放逐多于所需数量的牌张，但你不能以此法将漩涡行进的法术力费用降到少于{蓝}。
- 当漩涡行进在堆叠上时，其法术力值始终都是你为 X 所选数值加 1，与你施放它时实际支付的法术力数量无关。

系灵机体

{二}{蓝}

神器 ~ 载具

4/3

飞行

每当系灵机体每回合首度成为已搭载时，直到回合结束，系灵机体成为目标本回合中搭载它之非传奇生物的复制品，但它是 4/3，额外是载具神器，且具有飞行异能。

搭载 1

- 系灵机体的第二个异能，会于其搭载异能每回合的第一次结算时触发。
 - 系灵机体的触发式异能，只能指定本回合中某个横置来支付其搭载费用的生物为目标。
 - 如果系灵机体正受不属于复制效应之持续性效应影响，而导致其力量、防御力或类别发生变化，则此效应会在它成为其他东西的复制品后继续对它生效。
 - 系灵机体所复制的，就只有原版生物上所印制的东西而已（除非该生物也复制了其他东西或是个衍生物；后文将详述），但它会额外具有系灵机体的类别且是 4/3。它不会复制下列状态：该衍生物是否为横置，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。
 - 如果某生物正复制其他东西，而系灵机体又成为该生物的复制品，则它就会成为该生物所复制之原版物件的复制品。
 - 如果该生物是个衍生物，则系灵机体会复制将该衍生物放进战场的效应原本所注明的特征。它不会成为衍生物。
 - 如果某牌手利用通常不是生物或载具的非传奇永久物来搭载系灵机体，则系灵机体所成的永久物会是 0/0 神器生物，通常会立刻进入其拥有者的坟墓场。这是因为如果「是生物」此特征并非该永久物之可复制特征值的话，复制效应就无法设定该永久物的力量和防御力。在复制效应生效后，会轮到搭载效应生效，将它变成未设定力量或防御力的生物，因此这两个特征都会被设定为 0。
-

灵动机体

{一}{蓝}

神器~载具

3/4

飞行

每当灵动机体成为已搭载时，至多另一个目标由你操控的载具成为神器生物直到回合结束。

搭载 3 (横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于 3 的生物：此载具成为神器生物直到回合结束。)

- 每当灵动机体的搭载异能结算时，都会触发它的第二个异能，就算灵动机体此时已是生物也是一样。
- 对于会在「载具成为已搭载」时触发的异能而言，此异能并不算作「搭载」载具。
- 如果有效应令载具成为生物，但未设定其力量和防御力，则该载具的力量和防御力会与正常搭载它时应具有的力量和防御力相同。

月索原型

{蓝}

神器

{横置}，横置一个由你操控且未横置的神器或生物：
加{无}。

魂力~{四}{蓝}，弃掉月索原型：目标非地永久物的
拥有者将它置于其牌库顶或牌库底。

- 是由该永久物的拥有者来决定是要将它置于牌库顶还是牌库底。其他牌手会知道所选结果。在一些不寻常的情况下（包括融合或合变生物），某个永久物可能会由多张牌组成。在此情形中，该永久物的拥有者决定牌库顶或牌库底后，要将所有牌都置于该处。该牌手能够决定这些牌之间的相对顺序，且其他牌手不会知道此顺序。

实界晶片

{一}{蓝}

传奇神器生物~武具/水母

0/4

你可以随时检视你的牌库顶牌。

只要实界晶片贴附于生物上，你便可以从你的牌库顶使用地和施放咒语。

重配{二}{蓝} ({二}{蓝}：贴附在目标由你操控的生物上；或从生物上卸装。重配的时机视同法术。它于贴附期间不是生物。)

- 你以此法从你的牌库顶施放牌时，仍必须遵循所有正常时机规则，且支付其所有费用。举例来说，只有在你自己的行动阶段中（无论战斗前后）、堆叠为空，且本回合此前未使用过地的情况下，你才能以此法使用地。

- 一旦你已从牌库顶施放咒语，则此时再有效应令实界晶片不再贴附在生物上，也不会影响到该咒语。
- 你的牌库顶牌依然在你的牌库中，而非在你手上。你不能从你的牌库顶弃牌（举例来说，以此来启动其魂力异能）。

全装上阵

{二}{蓝}

瞬间

直到回合结束，目标生物或载具成为基础力量与防御力为 4/5 的神器生物。

抓一张牌。

- 先前将所结附生物或载具之力量与防御力设定为某特定数值的效应，都会被全装上阵盖掉。至于其他改变它力量和防御力的效应，则不论其是在何时开始，都会继续生效。+1/+1 指示物也是如此。
- 如果全装上阵使某载具成为神器生物，则对于会在「载具成为已搭载」时触发的异能而言，此举并不算作「搭载」载具。

实界筑师多枚实

{二}{蓝}

传奇生物 ~ 月人 / 法师

2/3

每当一个或数个非生物永久物移回任一牌手的手上时，你抓一张牌。此异能每回合只会触发一次。

{X}{白}，将一个由你操控的地移回其拥有者手上：将目标法术力值等于或小于 X 的神器或结界牌从你的坟墓场移回战场。只能于法术时机起动。

- 多枚实的第一个异能，只有在一个或更多非生物永久物从战场移回任一牌手的手上时才会触发。将非生物永久物牌从其他区域移回手上不会触发此异能。

多美代完化

{三}{蓝}

结界 ~ 灵气

闪现

结附于神器，生物或鹏洛客

当多美代完化进战场时，横置所结附的永久物。若它是武器，则将它卸装。

所结附的永久物失去所有异能，且于其操控者的重置步骤中不能重置。

- 武器生物失去其重配异能后，便不能再透过其他效应来将它贴附在生物上。

- 如果某个具重配且已贴附的武具失去了重配异能，则它要等到卸装之后才会重新变成生物，且它要等到多美代完化的触发式异能结算之后才会成为已卸装。如果该异能被反击，则该武具仍会贴附在佩带该武具的生物上。
- 牌手仍可以攻击其上贴附了多美代完化的鹏洛客，则若该鹏洛客受到伤害，其也会继续失去忠诚指示物。

叛生逆徒泰兹瑞

{二}{蓝}{蓝}

传奇鹏洛客~泰兹瑞

4

你每回合起动的首个神器起动式异能减少{二}来起动。

+1: 抓两张牌。然后除非你弃一张神器牌，否则弃两张牌。

-2: 目标神器成为神器生物。如果它不是载具，则它的基础力量与防御力为 4/4。

-6: 你获得具有以下异能的徽记~「每当一个由你操控的神器成为横置时，抓一张牌。」

- 叛生逆徒泰兹瑞的第一个异能，减少的是你每回合中循起动异能规范所起动之第一个「任一神器上的起动式异能」之费用。你在当回合中起动的第二个（及后续）神器起动式异能不会再减少{二}来起动，就算你起动的一个此类异能本身就不含需要支付法术力的费用也是一样。特别一提，此叙述并未将法术力异能排除在外。
- 如果你循起动异能规范所起动的第一个异能是需要支付法术力的异能，且你此前并未起动法术力异能来产生所需费用，则该需支付法术力的异能便会得到泰兹瑞的费用减免。待该异能的总费用锁定之后，你就可以起动法术力异能来支付该费用。
- 如果你以某个载具为目标来起动泰兹瑞的第二个忠诚异能，则该载具会具有印制的力量和防御力。
- 如果泰兹瑞的第二个忠诚异能使某载具成为神器生物，则对于会在「载具成为已搭载」时触发的异能而言，此举并不算作「搭载」载具。

千面影徒

{蓝}

生物~人类/忍者

1/1

忍术{二}{蓝}{蓝} ({二}{蓝}{蓝}, 将一个由你操控且未受阻挡的攻击生物移回其拥有者手上: 将此牌从你手上横置放进战场, 且正进行攻击。)

飞行

当千面影徒从你手上进战场时，若它正进行攻击，则派出一个衍生物，此衍生物为另一个目标进行攻击之生物的复制品。该衍生物须横置进战场，且正进行攻击。

- 于你将该衍生物放进战场时，你要选择它所攻击的对手或对手的鹏洛客。它攻击的对象可以与千面影徒不一样。（在此提醒，忍术的规则中写明，因忍术异能而进战场且进行攻击的生物所攻击者，须是所移回之未受阻挡生物原先攻击的牌手或鹏洛客。）
- 虽然此衍生物正进行攻击，但它从未宣告为攻击生物（举例来说，有些异能会当有生物攻击时触发）。
- 此衍生物只会复制原版生物上所印制的东西而已（除非该生物也复制了其他东西或是个衍生物；后文将详述）。它不会复制下列状态：该生物上面有没有指示物、贴附了灵气和 / 或武具，或是其他改变了其力量、防御力、类别、颜色等等的非复制效应。特别一提，它不会复制任何可以将非生物永久物变成生物的效应。于该衍生物进战场时，如果它并非生物，则它不会正进行攻击。
- 如果所复制之生物的法术力费用中包含{X}，则 X 为 0。
- 如果所复制的生物本身已经复制了别的东西，则该衍生物进战场时，会是所选的生物正复制的样子。
- 如果所复制的生物是个衍生物，则千面影徒派出的衍生物会复制将该衍生物放进战场的效应原本所注明的特征。
- 当此衍生物进战场时，所复制的生物之任何进战场异能都会触发。所复制的生物上面任何「于[此生物]进战场时」或「[此生物]进战场时上面有...」的异能也都会生效。

黑色

杀手墨戏

{二}{黑}{黑}

瞬间

如果你操控神器，则此咒语减少{一}来施放；如果你操控结界，则此咒语也减少{一}来施放。

消灭目标生物或鹏洛客。

- 如果你操控既是神器又是结界的永久物，则杀手墨戏减少{二}来施放。

啮掌忍者

{二}{黑}

生物 ~ 人类 / 忍者

3/3

忍术{二}{黑}

啮掌忍者进战场时上面有一个威慑指示物。

每当啮掌忍者对任一牌手造成战斗伤害时，你可以从其上移去一个威慑指示物。当你如此作时，该牌手展示其手牌且你选择其中一张非地牌。放逐该牌。

- 如果于啮掌忍者的触发式异能结算时，你选择从其上移去一个威慑指示物，则这样会令另一个触发式异能进入堆叠，且牌手可以以咒语和异能回应之。当该第二个异能结算时，该牌手展示其手牌。

邪鬼大刀

{一}{黑}

神器生物 ~ 武具 / 恶魔

3/1

威慑

佩带此武具之生物的基础力量与防御力为 5/5，具威慑异能，且额外具有黑色此颜色与恶魔此类别。

重配{二}{黑}{黑} ({二}{黑}{黑}: 贴附在目标由你操控的生物上; 或从生物上卸装。重配的时机视同法术。

它于贴附期间不是生物。)

- 先前将装备该武具生物之力量与防御力设定为某特定数值的效应，都会被邪鬼大刀盖掉。至于其他改变该目标生物之力量和防御力的效应，则不论其是在何时开始，都会继续生效。+1/+1 指示物也是如此。

链枷千足虫

{二}{黑}

神器生物 ~ 武具 / 昆虫

2/2

每当链枷千足虫或佩带此武具的生物攻击时，它得 +2/+0 直到回合结束。

重配{二} ({二}: 贴附在目标由你操控的生物上; 或从生物上卸装。重配的时机视同法术。它于贴附期间不是生物。)

- 如果实际攻击的是佩带此武具的生物，则得+2/+0 直到回合结束的会是该生物，而非链枷千足虫。就算在该异能结算时链枷千足虫已不再贴附在该生物上，结果也不会改变。

毒血帮销音客

{一}{黑}

生物 ~ 人类 / 忍者

2/1

忍术{一}{黑} ({一}{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: 将此牌从你手上横置放进战场, 且正进行攻击。)

每当毒血帮销音客对任一牌手造成战斗伤害时，你可以弃一张生物牌。当你如此作时，消灭目标由该牌手操控的生物或鹏洛客。

- 你是先决定是否要弃一张牌，之后才要为毒血帮销音客最后一个异能选择目标。如果你选择弃牌，则这样会令另一个触发式异能进入堆叠，且你需要为该异能选择目标。对手可以如常回应该触发式异能。

墓灯灵

{二}{黑}

生物 ~ 精怪

2/2

飞行

当墓灯灵进战场时，如果本回合中有生物死去，则你

抓一张牌。若否，则每位牌手各牺牲一个生物。

- 墓灯灵触发式异能中的「若否」，指的是「如果本回合中没有生物死去」，而非「如果你没有抓牌」。

噬生浑魔碑出告

{三}{黑}

传奇生物 ~ 食人魔 / 恶魔

4/4

{黑}，牺牲一个生物：占卜 2。

{二}{红}，{横置}：放逐你的牌库顶牌。本回合中，你可以使用该牌。当你以此法放逐一张非地牌时，噬生浑魔碑出告对任意一个目标造成伤害，其数量等同于所放逐之牌的法术力值。

- 当你以此法使用牌时，你仍须支付所有费用，并遵循所有正常时机限制。举例来说，只有在你自己的行动阶段中（无论战斗前后）、堆叠为空，且本回合此前未使用过地的情况下，你才能以此法使用地。

召现绝望

{一}{黑}{黑}{黑}{黑}

法术

目标对手牺牲一个生物。如果他无法如此作，则他失去 2 点生命且你抓一张牌。然后他为一个结界和一个鹏洛客各重复此流程。

- 该目标对手不能选择「不牺牲生物」，但他得选择要牺牲哪一个生物。
 - 当你重复此流程时，你不能重新选择牌手。是由同一位牌手来将三种永久物各牺牲一个（若能）。
 - 无论该目标对手能否牺牲生物，你都会为结界和鹏洛客来令该对手重复此流程。
-

魁渡追逐

{二}{黑}

法术

目标牌手弃两张牌。由你操控的忍者与浪客获得威慑异能直到回合结束。（它们只能被两个或更多生物阻挡。）

- 会获得威慑异能的忍者和浪客数量，只在魁渡追逐结算时检查一次。在魁渡追逐结算后才进战场的忍者或浪客不会具有威慑异能，则以此法获得威慑的生物也不会因受其他效应影响而不再是忍者或浪客而失去威慑。
-

怖密神

{三}{黑}

生物~精怪

3/4

当怖密神进战场时，若你同时操控神器和结界，则你抓一张牌且获得 1 点生命。

- 此处的神器和结界可以是同一个永久物。
 - 如果在怖密神进战场时，你并未同时操控神器和结界，则其异能根本不会触发。如果触发了此异能，则于它试图结算时，还会再进行一次检查。如果在该时刻，你未同时操控两者，则该异能不会生效。
 - 它的恐怖秘密是，它每次母亲节都会忘记给家里打电话。
-

恶毒失灵

{一}{黑}{黑}

法术

所有生物得-2/-2 直到回合结束。如果本回合中有生物将死去，则改为将它放逐。

- 本回合中因任何原因死去的生物都会改为被放逐，而非仅限于得-2/-2 后会死去者。
 - 虽然-2/-2 这部分效应只会对恶毒失灵结算时在战场上的生物生效，但该替代性效应在当回合中对所有生物都会生效，包括在恶毒失灵结算后才进战场的生物，以及在恶毒失灵结算后才成为生物的非生物。
-

伤悲行进

{X}{黑}

瞬间

你可以从你手上放逐任意数量的黑色牌，以作为施放此咒语的额外费用。每以此法放逐一张牌，此咒语便减少{二}来施放。

伤悲行进对目标生物或鹏洛客造成 X 点伤害，且你获得 X 点生命。

- 虽然你可以利用伤悲行进的第一个异能来放逐多于所需数量的牌张，但你不能以此法将伤悲行进的法术力费用降到少于{黑}。
 - 当伤悲行进在堆叠上时，其法术力值始终都是你为 X 所选数值加 1，与你施放它时实际支付的法术力数量无关。
-

月智者后裔哪失

{一}{黑}{黑}

传奇生物 ~ 老鼠 / 忍者

3/2

忍术{三}{黑} ({三}{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：将此牌从你手上横置放进战场，且正进行攻击。)

每当月智者后裔哪失对任一牌手造成战斗伤害时，放逐每位牌手的牌库顶牌。直到回合结束，你可以使用其中一张。如果你以此法施放咒语，则支付等同于其法术力值的生命，而不支付其法术力费用。

- 你只有支付相应数量的生命，才能以此法来施放咒语。你不能支付其通常费用，也不能支付其他替代性费用。你仍然可以支付额外费用，例如增幅费用。如果该咒语有强制的额外费用，则你必须支付之。
 - 在以此法施放咒语或使用地时，你必须遵循所有正常时机规则。举例来说，如果你本回合中已使用过地，你便不能正常地以此法来使用地。
 - 如果你以此法施放一个法术力费用中包含{X}的咒语，则你只能将 X 选为 0。
-

帮派诘问

{二}{黑}

法术

目标对手展示其手牌。你可以选择其中一张非地牌。如果你如此作，则该牌手弃掉该牌。如果你未如此作，则在一个由你操控的生物或载具上放置两个 +1/+1 指示物。

- 你是在目标对手展示其手牌，并决定是否选择其中一张牌之后，再选择要在其上放置指示物的生物或载具。

- 就算你未操控生物或载具，你也可以施放帮派诘问。此时，如果你最后未能选择一张非地牌（也许是因为对手所展示的牌中没有），则后续什么都不会发生。

转移灵魂

{一}{黑}{黑}

法术

选择一项。如果你于施放此咒语时同时操控神器和结界，则你可以两项都选。

- 放逐目标生物或鹏洛客。
 - 将目标生物或鹏洛客牌从你的坟墓场移回你手上。
- 此处的神器和结界可以是同一个永久物。
 - 一旦你已施放转移灵魂并两项都选，则由你操控的神器或结界会因其他牌手的回应变成怎样都没有关系。转移灵魂仍会以「两项都选」的样子来继续结算。

记怨魂

{二}{黑}

生物 ~ 精怪

2/3

威慑（此生物只能被两个或更多生物阻挡。）

每当记怨魂攻击时，将目标法术力值等于或小于 X 的生物牌从你的坟墓场移回战场，X 为由你操控且有饰装的生物数量。（*武具，指示物，以及由你操控的灵气均为饰装。*）

- 游戏会检查两次 X 的数值：一次是在异能触发时（让你能够选择目标）；一次是在异能结算时（好检查该目标是否仍合法）。如果到异能结算时，由你操控且有饰装的生物数量已降至令目标不合法的程度，则记怨魂的异能不会结算。

红色

裂响突现

{一}{红}

结界 ~ 灵气

结附于由你操控的地

所结附的地是 3/3 红色，具敏捷异能的精怪生物。它仍然是地。

如果所结附的地将被消灭，则改为牺牲裂响突现且该地获得不灭异能直到回合结束。

- 无论所结附的地是因致命伤害或其他原因要被消灭，裂响突现的替代性效应都会生效。
- 裂响突现的替代性效应不会替代要求你牺牲所结附之地的效应或费用。

龙火反应炉

{一}{红}

神器

每当龙火反应炉或另一个神器在你的操控下进战场时，在龙火反应炉上放置一个充电指示物。

{四}，牺牲龙火反应炉：它对目标牌手造成等同于其上充电指示物数量的伤害，并对至多一个目标生物造成等量的伤害。

- 虽然指定生物为目标这部分并非强制，但你必须选择至少一位目标牌手，才能起动龙火反应炉的最后一个异能。
- 如果你于起动此异能时同时指定了一位牌手和一个生物为目标，且于异能结算时，其中一个目标已不合法，则龙火反应炉仍会对剩余的合法目标造成伤害。如果两个目标都已成为不合法，则此异能不会结算。

火爆奇点

{八}{红}{红}

法术

你可以横置任意数量由你操控且未横置的生物，以作为施放此咒语的额外费用。每以此法横置一个生物，此咒语便减少{一}来施放。

火爆奇点对任意一个目标造成 10 点伤害。

- 火爆奇点的额外费用无法将它的费用降到少于{红}{红}。就算再横置更多生物也不会进一步降低费用，你仍能横置任意数量的未横置生物。
-

破镜奇谭

{二}{红}

结界~传纪

(于此传纪进战场时及于你抓牌步骤后, 加一个学问指示物。)

I — 派出一个 2/2 红色鬼怪 / 祭师衍生生物, 且具有「每当此生物攻击时, 派出一个珍宝衍生生物。」

II — 你可以弃至多两张牌。若你如此作, 则抓等量的牌。

III — 放逐此传纪, 然后将它在你的操控下移回战场且已转化。

////

奇奇几奇映影

结界生物~鬼怪 / 祭师

2/2

{一}, {横置}: 派出一个衍生物, 此衍生物为另一个目标由你操控之非传奇生物的复制品, 但它具有敏捷异能。在下一个结束步骤开始时, 将它牺牲。

- 奇奇几奇映影派出之衍生物所复制的, 就只有原版生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), 唯一的区别就是复制品会具有敏捷异能。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, 如果该目标生物本来不是生物, 则该复制品也不会是生物。
 - 如果所复制之生物的法术力费用中包含{X}, 则 X 视为 0。
 - 如果目标生物正复制其他东西, 你派出的衍生物会利用目标生物的可复制特征。在大多数情况下, 它会复制该生物正复制的东西。
 - 如果某个受复制的生物属于衍生物, 且并非其他东西的复制品, 则所成的复制品会复制派出该衍生物之效应原本所注明的特征。
 - 当此衍生物进战场时, 所复制的生物之任何进战场异能都会触发。所复制的生物牌上面任何「于[此永久物]进战场时」或「[此永久物]进战场时上面有...」的异能也都会生效。
 - 如果另一个生物成为该衍生物的复制品, 或者作为该衍生物的复制品进入战场, 此生物将复制该衍生物所复制的生物牌, 但它也具有敏捷异能。不过, 你不会在下一个结束步骤开始时牺牲这个新复制品。
 - 如果奇奇几奇映影由于替代性效应之故(比如, 倍产旺季所产生者)产生了数个衍生物, 那么你需要牺牲所有此类衍生物。
-

名将山崎兵子
{三}{红}
传奇生物 ~ 人类 / 武士
3/3

践踏

每当一个由你操控的武士或战士单独攻击时，本回合中，你可以从你的坟墓场施放目标神器牌。

- 若在宣告攻击者步骤当中，某生物是唯一宣告为攻击者的生物，则该生物便是「单独攻击」。举例来说，如果你宣告数个生物一起攻击，但之后这些生物除了其中一个之外全部都移出战斗，则名将山崎兵子的触发式异能不会触发。
- 当你以此法从你的坟墓场中施放神器时，你仍须支付所有费用，并遵循所有正常时机限制。通常来说，这意味着你要等到你的战斗后行动阶段才能施放该牌。

召现苦难
{一}{红}{红}{红}{红}

瞬间

你可以从你的坟墓场中和 / 或手上施放至多两个法术力值总和等于或小于 6 的瞬间和 / 或法术咒语，且不需支付其法术力费用。如果这些咒语将进入你的坟墓场，则改为将它们放逐。放逐召现苦难。

- 召现苦难在乎的是堆叠上之咒语的法术力值及其类别，而非这些牌在你坟墓场中时的法术力值和类别。特别一提，这意味着你也可以施放模式双面牌的背面或连体牌的任一边，只需满足你施放的咒语是瞬间或法术，且两者的法术力值总和等于或小于 6 此条件即可。
- 你是在结算召现苦难的过程中依次施放咒语。你最后施放的咒语将首先结算。
- 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。如果该咒语有强制的额外费用，则你必须支付之。
- 如果该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。

狂乐行进

{X}{红}

瞬间

你可以从你手上放逐任意数量的红色牌，以作为施放此咒语的额外费用。每以此法放逐一张牌，此咒语便减少{二}来施放。

放逐你牌库顶的 X 张牌。直到你下一个回合的回合结束，你可以使用其中至多两张。

- 你是于实际从放逐区中使用牌时，才需决定要使用哪些，而不需在狂乐行进结算过程中就决定。

- 虽然你可以利用狂乐行进的第一个异能来放逐多于所需数量的牌张，但你不能以此法将狂乐行进的法术力费用降到少于{红}。
- 当狂乐行进在堆叠上时，其法术力值始终都是你为 X 所选数值加 1，与你施放它时实际支付的法术力数量无关。

食人魔头盔

{一}{红}

神器生物 ~ 武具 / 食人魔

2/2

佩带此武具的生物得+2/+2。

每当食人魔头盔或佩带此武具的生物对任一牌手造成战斗伤害时，你可以将它牺牲。若你如此作，则弃掉你的手牌，然后抓三张牌。

重配{三} ({三}: 贴附在目标由你操控的生物上; 或从生物上卸装。重配的时机视同法术。它于贴附期间不是生物。)

- 如果佩带此武具的生物造成了战斗伤害，则你可以牺牲的是佩带此武具的生物，而非食人魔头盔。

废铁焊工

{二}{红}

生物 ~ 鬼怪 / 神器师

3/3

{横置}，牺牲一个法术力值为 X 的神器：将目标法术力值小于 X 的神器牌从你的坟墓场移回战场。它获得敏捷异能直到回合结束。

- 该目标牌的法术力值必须小于 X。法术力值等于 X 的牌不是废铁焊工异能的合法目标。

猿猴掷械

{红}

神器生物 ~ 武具 / 猴

1/1

佩带此武具的生物得+1/+1。

每当猿猴掷械或佩带此武具的生物被阻挡时，它对防御牌手造成 1 点伤害。

重配{二} ({二}: 贴附在目标由你操控的生物上; 或从生物上卸装。重配的时机视同法术。它于贴附期间不是生物。)

- 如果被阻挡的是猿猴掷械，则是由猿猴掷械来造成伤害。如果被阻挡的是佩带此武具的生物，则会是由该生物来造成伤害，而非猿猴掷械。

独行锤炼

{一}{红}

结界

每当一个由你操控的生物单独攻击时，放逐你的牌库顶牌。本回合中，你可以使用该牌。

- 若在宣告攻击者步骤当中，某生物是唯一宣告为攻击者的生物，则该生物便是「单独攻击」。举例来说，如果你宣告数个生物一起攻击，但之后这些生物除了其中一个之外全部都移出战斗，则独行锤炼的异能不会触发。
- 以此法使用牌时，你仍须支付所有费用且遵循正常时机规则。举例来说，只有在你自己的行动阶段中、堆叠为空，且本回合此前未使用过地的情况下，你才能以此法使用地。

绿色

母圣树恩泽

{一}{绿}

瞬间

目标生物得+X/+X 直到回合结束，X 为由你操控之永久物中的最大法术力值。将它重置。

- 由你操控之永久物中的最大法术力值，是于母圣树恩泽结算时决定。
- 如果战场上的永久物法术力费用中包含{X}，则在确定该永久物的法术力值时，X 为 0。
- 转化式双面永久物（例如本系列中登场者）始终具有其正面的法术力值，就算是背面朝上时也是如此。

盘卷潜行客

{一}{绿}

生物 ~ 蛇 / 忍者

2/1

忍术{一}{绿} (*{一}{绿}*，将一个由你操控且未受阻挡的攻击生物移回其拥有者手上：将此牌从你手上横置放进战场，且正进行攻击。)

每当盘卷潜行客对任一牌手造成战斗伤害时，在目标由你操控且其上没有+1/+1 指示物的生物上放置一个+1/+1 指示物。

- 如果在盘卷潜行客的触发式异能结算时，有效应因故在该异能之目标上放置了一个+1/+1 指示物，则该目标会成为不合法。

龙神重生录

{二}{绿}

结界~传纪

(于此传纪进战场时及于你抓牌步骤后, 加一个学问指示物。)

I, II — 你获得 2 点生命。检视你牌库顶的三张牌。将其中一张牌面朝下地放逐, 且上面有一个孵化指示物, 然后将其余的牌以任意顺序置于你的牌库底。

III — 放逐此传纪, 然后将它在你的操控下移回战场且已转化。

////

龙神之卵

结界生物~蛋

0/1

每当龙神之卵或一个由你操控的龙死去时, 你可以从放逐区里由你拥有且其上有孵化指示物的牌之中施放一个生物咒语, 且不需支付其法术力费用。

- 你可以检视你以龙神重生录前两个章节异能所放逐的牌, 且在龙神重生录离开战场后也可以继续如此作。
- 如果龙神之卵和由你操控的一个或数个龙同时死去, 则龙神之卵的触发式异能会为每个此类生物各触发一次。每个此类异能结算时, 你都可以从放逐区里由你拥有且其上有孵化指示物的牌之中施放一个生物咒语。

蓬勃御神体

{一}{绿}

传奇结界生物~祭祠

1/1

践踏

在你的结束步骤开始时, 你可以支付{一}。当你如此作时, 选择目标祭祠。你每操控一个祭祠, 便在前者上放置一个+1/+1 指示物。

- 蓬勃御神体的自身触发式异能可以指定当前不是生物的祭祠为目标。
 - 于该自身触发式异能结算时, 才会计算由你操控的祭祠数量, 并以此来决定要在该目标祭祠上放置多少个+1/+1 指示物。
-

和谐突现

{三}{绿}

结界~灵气

结附于由你操控的地

所结附的地是 4/5 绿色，具警戒与敏捷异能的精怪生物。它仍然是地。

如果所结附的地将被消灭，则改为牺牲和谐突现且该地获得不灭异能直到回合结束。

- 无论所结附的地是因致命伤害或其他原因要被消灭，和谐突现的替代性效应都会生效。
- 和谐突现的替代性效应不会替代要求你牺牲所结附之地的效应或费用。

史家智慧

{二}{绿}

结界~灵气

结附于神器或生物

当史家智慧进战场时，若所结附之永久物是生物且其力量为战场上生物中的最大值，则抓一张牌。

只要所结附的永久物是生物，它便得+2/+1。

- 史家智慧的触发式异能包括「以『若』开头的子句」。这意味着，只有在该异能触发和结算时，所结附的永久物都要是力量最大的生物，你才会抓一张牌。
- 如果有人回应该触发式异能令所结附的生物离开战场，但灵气仍留在战场上，则该灵气会因状态动作进入其拥有者的坟墓场。在此情形中，由于该灵气最后在战场上时并未结附在任何永久物上，因此其操控者不会抓牌。

召现先人

{一}{绿}{绿}{绿}{绿}

法术

派出两个 4/5 绿色精怪衍生生物。为它们各进行以下流程~在其上依你的选择放置一个警戒指示物，一个延势指示物或一个践踏指示物。

- 你需为这两个绿色精怪衍生生物分别决定其会得到之指示物种类。
 - 如果有替代性效应会令你派出多于两个衍生物，则你就需为每个指示物分别作决定。举例来说，如果你在操控平行生命的时候结算了召现先人，则你需为四个所成的衍生物分别决定其所获得的指示物种类。
-

繁生行进

{X}{绿}

瞬间

你可以从你手上放逐任意数量的绿色牌，以作为施放此咒语的额外费用。每以此法放逐一张牌，此咒语便减少{二}来施放。

选择目标法术力值小于 X 的生物。从你牌库中搜寻一张与该生物同名的生物牌，将之横置放进战场，然后洗牌。

- 繁生行进之目标法术力值必须小于 X。法术力值等于 X 的生物不是繁生行进的合法目标。
 - 虽然你可以利用繁生行进的第一个异能来放逐多于所需数量的牌张，但你不能以此法将繁生行进的法术力费用降到少于{绿}。
 - 举例来说，假设你希望选择法术力值为 3 的目标。则你至少需要将 X 选为 4。然后你可以选择通过以下方式之一来支付施放繁生行进的费用：(1)从你手上放逐两张绿色牌并支付{绿}；(2)放逐一张绿色手牌并支付{二}{绿}；(3)直接支付{四}{绿}。如果你想，你甚至可以为 X 选更大的值。
 - 当繁生行进在堆叠上时，其法术力值始终都是你为 X 所选数值加 1，与你施放它时实际支付的法术力数量无关。
-

纺谐蛇人

{一}{绿}

结界生物 ~ 蛇 / 德鲁伊

2/2

由你操控的其他结界生物得+1/+1。

{绿}, {横置}: 复制目标由你操控且来源为结界的起动式或触发式异能。你可以为该复制品选择新的目标。*(其目标不能是法术力异能。)*

- 结界牌上能够从其他区域起动或触发的异能，例如魂力异能，也算作「来源为结界的起动式和触发式异能」。
-

多色

浅利军队长

{三}{红}{白}

生物 ~ 人类 / 武士

4/3

敏捷

每当一个由你操控的武士或战士单独攻击时，你每操控一个武士或战士，该攻击生物便得+1/+0 直到回合结束。

- 若在宣告攻击者步骤当中，某生物是唯一宣告为攻击者的生物，则该生物便是「单独攻击」。举例来说，如果你宣告数个生物一起攻击，但之后这些生物除了其中一个之外全部都移出战斗，则浅利军队长的异能不会触发。
- 浅利军队长的触发式异能，会于其结算时计算由你操控的生物中为武士或战士者的数量，然后让单独攻击者得到相应数量的+1/+0。前述数量包括攻击者本身（如适用）。既是武士又是战士的生物只会计算一次。

炽场帮头目脂牙

{一}{白}{黑}

传奇生物 ~ 老鼠 / 车手

4/3

在你回合的战斗开始时，将目标载具牌从你的坟墓场移回战场。它获得敏捷异能。在你的下一个结束步骤开始时，将它移回其拥有者手上。

- 具敏捷异能的载具依然必须先搭载（或以其他方式成为生物），才能攻击。

碑出告吞世谭

{一}{黑}{红}

结界 ~ 传纪

（于此传纪进战场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。）

I — 消灭所有法术力值等于或小于 1 的非地永久物。

II — 放逐所有坟墓场。

III — 放逐此传纪，然后将它在你的操控下移回战场且已转化。

////

吞世魔躯

结界生物 ~ 食人魔 / 祭师

3/3

践踏

每当吞世魔躯造成伤害时，在其上放置一个+1/+1 指示物。

每当吞世魔躯对任一牌手造成伤害时，若它本回合中对该牌手已造成 10 点或更多伤害，则该牌手输掉这盘游戏。

- 如果战场上永久物的法术力值中包含{X}，则 X 为 0。
- 背面朝上的转化式双面牌之法术力值与其正面的法术力值相同。
- 吞世魔躯的第一个触发式异能，在每当它造成任何伤害时都会触发，而非仅限于战斗伤害。如果它因故对多位牌手和 / 或数个永久物同时造成伤害（也许是因为践踏或是被数个生物阻挡），则该异能也只会触发一次。

- 如果在吞世魔躯受到致命伤害的同时，它也造成了伤害，则它在其第一个触发式异能结算前就已经被消灭，此时还来不及在其上放置+1/+1 指示物，它也就无法活下来。

冠晓麒麟日向
{一}{蓝}{红}{白}
传奇生物 ~ 麒麟 / 精怪
4/4
飞行, 践踏
你施放的咒语每有一个目标, 便减少{一}来施放。
对手施放的咒语每有一个目标, 便增加{一}来施放。

- 日向的最后两个异能, 计算的是咒语施放时它所指定的牌手或物件数量, 而非其叙述文字中「目标」此字眼出现的次数。举例来说, 如果某个你施放的咒语上面出现两处「目标生物」字样, 但你将这两处「目标生物」均指定同一个生物为目标, 则该咒语会减少{一}来施放; 对同样的咒语而言, 如果你为这两处「目标生物」指定不同的生物为目标, 则该咒语会减少{二}来施放。

二天一流一心
{红}{白}{黑}
传奇生物 ~ 人类 / 武士
3/4
如果你操控之永久物具有的触发式异能因生物攻击而触发, 则该异能额外触发一次。

- 二天一流一心的最后一个异能, 只会影响到触发条件写明关乎生物攻击此事的触发式异能, 例如「每当此生物攻击时」或「每当你以一个或数个生物攻击时」。触发条件为其他表述的触发式异能则不会受其影响, 例如「每当此生物成为横置」等。
 - 一心的效应不是复制该触发式异能; 它只是让这异能再触发一次。对于在异能进入堆叠时作出的选择, 例如选择模式和目标, 你是在这两个异能进堆叠时分别作决定。对于在异能结算时做出的选择, 你也是分别作决定。
-

漆月魁渡

{一}{蓝}{黑}

传奇鹏洛客 ~ 魁渡

3

在你的结束步骤开始时，若漆月魁渡是于本回合进战场，则他跃离。

+1：抓一张牌。然后除非你本回合中攻击过，否则弃一张牌。

-2：派出一个 1/1 蓝色忍者衍生生物，且具有「此生物不能被阻挡。」

-7：你获得具有以下异能的徽记 ~ 「每当一个由你操控的生物对任一牌手造成战斗伤害时，从你牌库中搜寻一张蓝色或黑色生物牌，将之放进战场，然后洗牌。」

- 永久物在跃离期间视作不存在。这类永久物不能成为咒语或异能的目标，其静止式异能对游戏没有效果，其触发式异能不会触发，其不能进行攻击或阻挡，诸如此类。
- 于漆月魁渡跃离时，所有贴附于他的灵气也会同时跃离。这类灵气会与魁渡一同跃回，且跃回时依旧贴附于魁渡。
- 永久物是于其操控者的重置步骤中，在该牌手重置其永久物之前的时刻跃回。魁渡跃回时上面的忠诚指示物数量，与他跃离时相同。
- 跃离不会令永久物离开或重新进入战场，因此不会触发「离开战场」或「进战场」的异能，且魁渡第一个异能在他跃回当回合的回合结束也不会触发。

垂影琴濂

{三}{蓝}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 忍者

4/4

当垂影琴濂进战场时，将目标不是基本地牌的牌从对手坟墓场放逐。从该牌手的坟墓场、手牌及牌库中搜寻任意数量与该牌同名的牌，并将它们放逐。然后该牌手洗牌。于你操控琴濂的时段内，你可以使用所放逐之牌中的一张，且你可以将法术力视同任意颜色的法术力来支付施放它的费用。

- 你只能从所放逐的牌中使用正好一张。一旦你使用了其中一张，其余的就会留在放逐区中。
 - 如果你想的话，你也可以将任意数量与目标牌同名的牌留在原本区域。
 - 如果其他牌手获得了垂影琴濂的操控权，你就无法再使用所放逐的牌，就算你稍后再获得其操控权也是如此。类似地，如果琴濂离开战场并稍后返回，则你也不能使用她首度在战场上时所放逐的那些牌。
-

秩序柱础直美
{三}{白}{黑}
传奇生物 ~ 人类 / 参谋
4/4

每当秩序柱础直美进战场或攻击时，若你同时操控神器和结界，则派出一个 2/2 白色，具警戒异能的武士衍生生物。

- 此处的神器和结界可以是同一个永久物。
- 如果在秩序柱础直美进战场或攻击时，你并未同时操控神器和结界，则其异能根本不会触发。如果触发了此异能，则于它试图结算时，还会再进行一次检查。如果在该时刻，你未同时操控两者，则该异能不会生效。

风暴利刃雷游
{二}{红}{白}
传奇生物 ~ 人类 / 武士
3/3

先攻
每当一个由你操控的武士或战士单独攻击时，将它重置。若当前是本回合第一个战斗阶段，则在此阶段后，额外多出一个战斗阶段。

- 若在宣告攻击者步骤当中，某生物是唯一宣告为攻击者的生物，则该生物便是「单独攻击」。举例来说，如果你宣告数个生物一起攻击，但之后这些生物除了其中一个之外全部都移出战斗，则雷游的触发式异能不会触发。
- 特别一提，该触发式异能不会让你获得额外的行动阶段。这意味着你是直接从一个战斗阶段的战斗结束步骤推进至下一个战斗阶段的战斗开始步骤。

浅利军指挥官理想那
{一}{红}{白}
传奇生物 ~ 人类 / 武士
3/3

敏捷
每当浅利军指挥官理想那对任一牌手造成战斗伤害时，若其上没有不灭指示物，则在其上放置一个不灭指示物。
每当你受到战斗伤害时，从理想那上移去一个不灭指示物。

- 如果理想那已受到致命伤害（通常是因为它在你受到伤害的同一次战斗中也阻挡了其他生物），则从其上移去不灭指示物可能会令它死去。
-

梅泽悟

{一}{蓝}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 忍者

2/4

每当你起动忍术异能时，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。此异能每回合只会触发一次。

你手上的每张生物牌均具有忍术{二}{蓝}{黑}。

- 每当你起动任一忍术异能时，梅泽悟的触发式异能都会触发，且会比忍术异能先一步结算。在结算梅泽悟的异能期间，该具忍术异能的牌仍在你手上，且直到忍术异能结算或因故移出堆叠为止，都需一直展示。
 - 一旦你已起动任一忍术异能，牌手就已经来不及将梅泽悟移离战场，好让你无法起动该异能。就算在该忍术异能结算前，梅泽悟就已经离开战场，你也仍能将该生物横置放进战场且正进行攻击。
-

现世识库佐津树

{绿}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 德鲁伊

1/3

{横置}：在每个由你操控的传纪上各放置一个学问指示物。只能于法术时机起动。

当现世识库佐津树死去时，选择至多一项~

- 将目标由你操控的传纪或结界生物移回其拥有者手上。
 - 将目标传纪牌从你的坟墓场移回你手上。
- 在传纪上放置学问指示物，通常会触发传纪的下一个章节异能。不过如果该传纪上已有等同于其最终章节数量的学问指示物，便不会触发任何异能。特别来说，这样不会再度触发最后一个章节异能。
-

龙缘相唤

{三}{白}{黑}

结界

在你的结束步骤开始时，选择目标在你坟墓场中的永久物牌。你可以牺牲一个与所选之牌具共通牌张类别的永久物。若你如此作，则将所选之牌从你的坟墓场移回战场，且它获得「如果此永久物将离开战场，则改为将它放逐，而非置入其他区域。」

- 如果龙缘相唤离开战场，则其替代性效应会继续生效。如果它移回的某个永久物将离开战场，则该永久物会改为被放逐。
- 由于「死去」意指「从战场进入坟墓场」，因此改为被放逐的生物或鹏洛客并不算作「死去」。会在这类生物死去时触发的异能不会触发。

神器

自动神器师

{二}

神器生物 ~ 神器师

1/3

{横置}: 加{无}。此法术力只能用来起动异能, 或是
施放神器咒语。

- 自动神器师之异能产生的法术力能用来起动任何异能, 包括在战场外起动者, 例如忍术或魂力异能。

青铜双棍

{一}

神器 ~ 武器

{二}: 直到回合结束, 佩带此武器的生物得+X/+0, X
为此异能在本回合已结算的次数。

佩带{一} ({一}: 装备在目标由你操控的生物上。只
能于法术时机佩带。)

- 于第一个起动式异能结算时, 它会计算来源为同一个青铜双棍之相同异能在当回合中的结算次数, 包括本次结算。举例来说, 该异能在某回合中第一次结算时, 它会令生物得+1/+0 直到回合结束; 第二次结算时, 会令生物得+2/+0 直到回合结束; 以此类推。
- 就算青铜双棍的异能是于贴附在其他生物上 (甚至是未贴附在生物上) 时结算, 后续起动时也会将当次结算计算在内。该异能的复制品 (例如由砾岩塑引擎产生者) 也会计入「本回合已结算的次数」。但来源为另一个同名武器的异能就不会计入此数量; 被反击的异能也不会计入。

剧作家人偶

{四}

神器生物 ~ 组构体

2/4

当剧作家人偶进战场时, 选择目标永久物。对其上每
种指示物而言, 在该永久物上放置或从其上移去一个
同种类的指示物。

- 你是于此异能结算时, 才决定是要增加或移去指示物。如果该永久物上有数种指示物, 则你为每种指示物所作的增减选择可以不同。
-

残贤刃

{一}

传奇神器 ~ 武具

每当佩带此武具的生物死去时，将它放逐。

佩带此武具的生物得+2/+0。

只要以残贤刃放逐的某张牌具有飞行异能，佩带此武具的生物便具有飞行异能；且先攻、连击、死触、敏捷、辟邪、不灭、系命、威慑、保护、延势、践踏与警戒异能亦比照办理。

佩带{一}

- 如果残贤刃先离开战场再返回，则它便会成为一个全新物件，与它先前在战场上时放逐任何牌并无关联。它必须在此之后放逐新牌，才能让佩带它的生物获得异能。

钢铁学徒

{一}

神器生物 ~ 组构体

0/0

钢铁学徒进战场时上面有一个+1/+1 指示物。

当钢铁学徒死去时，若其上有指示物，则将这些指示物放置在目标由你操控的生物上。

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

镜像盒

{三}

神器

「传奇规则」不对由你操控的永久物生效。

每个由你操控的传奇生物各得+1/+1。

对每个由你操控且非衍生物的生物而言，你每操控一个与之同名的其他生物，它便得+1/+1。

- 牌面朝下的生物没有名称，不会与任何东西同名。
- 虽然衍生物不会因镜像盒的最后一个异能得到加成，但在计算生物因此得到的加成大小时，也会将「非衍生物之生物复制品」的衍生物计算在内。

- 「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。
- 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，且它们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（也许是因为镜像盒离开战场），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。

忍者苦无

{一}

神器 ~ 武具

佩带此武具的生物具有「{一}, {横置}, 牺牲忍者苦

无：忍者苦无对任意一个目标造成 3 点伤害。」

佩带{一} ({一}: 装备在目标由你操控的生物上。只能于法术时机佩带。)

- 如果你对手的生物上佩带有对手的忍者苦无，然后你获得了该生物的操控权，而又没获得该武具的操控权，则由于你不能牺牲不由你操控的永久物，因此你也不能起动忍者苦无让该生物获得的异能。

落跑清淤械

{三}

神器生物 ~ 组构体

0/4

践踏

你坟墓场中每有一张神器和 / 或结界牌，落跑清淤械

便得+1/+0。

- 你坟墓场中既是神器又是结界的牌只会计算一次。

地

机体仓库

地

{横置}: 加{无}。

{T}: 加一点任意颜色的法术力。此法术力只能用来施放驾手或载具咒语。

{三}, {横置}: 目标载具成为神器生物直到回合结束。

- 对于会在「载具成为已搭载」时触发的异能而言，机体仓库的最后一个异能并不算作「搭载」载具。
- 如果有效应令载具成为生物，但未设定其力量和防御力，则该载具的力量和防御力会与正常搭载它时应具有的力量和防御力相同。

路边神龛

地

{横置}: 加{无}。

{二}, {横置}, 牺牲路边神龛: 如果你操控神器, 则抓一张牌。如果你操控结界, 则抓一张牌。

- 如果你同时操控神器和结界, 则你会抓两张牌。如果某个由你操控的永久物既是神器又是结界, 则会算作你同时操控这两种类别。

幽僻庭院

地

于幽僻庭院进战场时, 选择一种生物类别。

{横置}: 加{无}。

{T}: 加一点任意颜色的法术力。此法术力只能用来施放该类别的生物咒语, 或是起动为该类别之生物或生物牌的异能。

- 如果幽僻庭院已在战场上, 但因故没为其选择类别, 则它最第二个法术力异能产生的法术力不能用来支付任何东西。

荒泽竹沼

传奇地

{横置}: 加{黑}。

魂力~{三}{黑}, 弃掉荒泽竹沼: 磨三张牌, 然后将一张生物或鹏洛客牌从你的坟墓场移回你手上。你每操控一个传奇生物, 此异能便减少{一}来起动。

- 你是先磨三张牌, 然后再选择要将哪张生物或鹏洛客牌移回你手上。你可以从此时在你坟墓场中的所有牌之中选择一张生物或鹏洛客牌, 包括刚被磨掉者。

世外乐土

地

世外乐土须横置进战场。

于世外乐土进战场时, 选择一种颜色。

{横置}: 加一点该色的法术力。

- 如果世外乐土已在战场上，但因故没为其选择颜色，则它的法术力异能不会产生法术力。
-

神河霓朝纪指挥官单卡解惑

白色

翔空勘机

{二}{白}

神器~载具

3/4

飞行

每当翔空勘机攻击时，若防御牌手操控的地比你多，则从你牌库中搜寻一张基本的平原牌，将之横置放进战场，然后洗牌。

搭载 2

- 翔空勘机的触发式异能包含「以『若』开头的子句」。这意味着：(1)如果防御牌手操控的地没有比你多，此异能便完全不会触发；以及(2)如果此异能结算时，防御牌手操控的地没有比你多，此异能便没有效果。
-

擂鼓灵

{二}{白}

生物~精怪

2/1

飞行

于每位其他牌手的重置步骤中，重置所有由你操控的生物。

- 其他效应或能阻止牌手于重置步骤中重置某生物。不过请留意字眼，大多数此类效应会注明某生物于其操控者的重置步骤中不能重置，而此牌的异能是在其他牌手的重置步骤中生效。如果某生物确实受前者效应影响，则擂鼓灵能够将它重置。
 - 在每位其他牌手的重置步骤中，你的所有生物都会重置。你不能选择重置哪些。
-

迅速重配

{白}

结界~灵气

闪现

结附于生物或载具

所结附的永久物是具搭载 5 异能的载具神器，且其失去所有其他牌张类别。（除非它已搭载，否则便不是生物。）

- 该永久物保留其所有异能。特别一提，如果迅速重配结附在载具上，则该载具会额外获得搭载 5，且仍具有其原有的其他搭载异能。
- 如果在迅速重配新贴附在永久物上时，受此灵气的永久物正进行攻击或阻挡（若其是鹏洛客，则也包括被攻击的情况），则该永久物会被移出战斗。
- 如果迅速重配新贴附在一个同时也是鹏洛客的生物上，则该永久物会失去其鹏洛客此类别。虽然其操控者可以如常起动其现在具有的忠诚异能，但牌手不能攻击它，且它受到伤害时也不会失去忠诚指示物。
- 如果迅速重配新贴附在一个同时也是武具的生物上，则该永久物会成为载具，同时保留武具此副类别及所有与之有关联的异能。你仍能利用其上的佩带异能或重配异能来装备到生物上。如果于其贴附在某生物上期间搭载它，则它会从该生物上卸装。

蓝色

代形机体

{一}{蓝}

神器 ~ 载具

3/1

你可以使代形机体当成任一由对手操控之生物的复制品来进入战场，但它是具搭载 3 异能的载具神器，且失去所有其他牌张类别。

搭载 3

- 如果某副类别与代形机体会失去的牌张类别有关联，则代形机体就不会复制该副类别。举例来说，如果代形机体作为一个 1/1 人类 / 士兵衍生生物的复制品来进战场，则它既不是人类也不是士兵。就算它稍后被搭载，也不会获得这些副类别。
- 如果代形机体是作为一个同时也是鹏洛客之生物的复制品来进战场，则它会同时失去鹏洛客和生物这两种牌张类别。虽然其操控者可以如常起动其现在具有的忠诚异能，但需特别指出的是，牌手不能攻击它，且它受到伤害时也不会失去忠诚指示物。

诡梦明神

{五}{蓝}{蓝}{蓝}

传奇生物 ~ 精怪

3/3

如果你从你手上施放诡梦明神，则它进战场时上面有一个不灭指示物。

从诡梦明神上移去一个不灭指示物：将目标由你操控的永久物咒语复制三次。（这些复制品会成为衍生物。）

- 如果你复制了具有目标的永久物咒语（例如灵气咒语），则其目标不会改变。

红色

恶鬼战斗小队

{五}{红}

生物 ~ 鬼怪 / 武士

6/6

每当一个或数个由你操控且有饰装的生物攻击时，重置所有由你操控且有饰装的生物。在此战斗阶段后，额外多出一个战斗阶段。此异能每回合只会触发一次。（*武器，指示物，以及由你操控的灵气均为饰装。*）

- 特别一提，恶鬼战斗小队的触发式异能不会让你获得额外的行动阶段。这意味着你是直接从一个战斗阶段的战斗结束步骤推进至下一个战斗阶段的战斗开始步骤。

两界相叠

{六}{红}

法术

每位牌手各将其拥有的所有生物洗入其牌库。每位以此法将非衍生物的生物洗入其牌库之牌手各进行以下流程 ~ 从其牌库顶开始展示牌，直到展示出一张生物牌为止，然后将该牌放进战场，并将其余的牌以随机顺序置于其牌库底。

- 所有生物是同时被洗入其拥有者的牌库。然后，所有以此法将非衍生物的生物洗入牌库中的牌手各展示牌。然后将所有以此法展示的生物牌同时放进战场。然后分别将所有其他牌置于各自的牌库底。然后将此流程中触发的所有异能放进堆叠：先由主动牌手将由他操控的异能放进堆叠，异能之间的相对顺序则由该牌手自行决定，而后再依照回合顺序，轮流让其他牌手依照同样方式来将由其操控的异能放进堆叠。最后将异能放进堆叠的牌手，由其操控的异能会最先结算。未操控生物，或只操控衍生生物的牌手仍会将其牌库洗牌。
 - 每位牌手展示并放进战场的生物牌数量，只会是一张或更少。牌手并非是每洗入一个非衍生物的生物就展示一张牌；而是最多只会展示一张生物牌。
-

庆典神

{四}{红}

生物~精怪

3/3

每当一个由你操控且有饰装的生物攻击时，放逐你的牌库顶牌。本回合中，你可以使用该牌。（*武具，指示物，以及由你操控的灵气均为饰装。*）

每当你从放逐区中施放咒语时，在目标由你操控的生物上放置一个+1/+1 指示物。

- 以此法使用牌时，你仍须支付所有费用且遵循正常时机规则。举例来说，只有在你自己的行动阶段中、堆叠为空，且本回合此前未使用过地的情况下，你才能以此法使用地。
-

幽魂相助

{X}{红}

法术

选择至多 X 个目标生物。为每个此类生物各进行以下流程~ 派出一个红色，名称为幽烟加持的灵气衍生结界，并贴附于该生物上，且具有「结附于生物」与「当所结附的生物死去时，它对其操控者造成 1 点伤害，且你派出一个珍宝衍生生物。」

- 如果幽魂相助将派出的幽烟加持因故无法贴附在该生物上，则就不会派出该衍生物。
-

绿色

入圣侍僧

{四}{绿}

生物~人类 / 修行僧

1/1

入圣侍僧进战场时上面有数个+1/+1 指示物，其数量等同于由你操控之其他生物上的+1/+1 指示物总数量。

在你的维持开始时，将入圣侍僧上的+1/+1 指示物数量加倍。

- 如果入圣侍僧与其他生物同时进战场，则它不会把要跟它一起进战场的其他生物计算在内。
-

人神和睦

{三}{绿}

结界

在你的结束步骤开始时，选择一项或多项~

- 在目标其上有指示物的生物上放置一个+1/+1 指示物。
 - 如果你操控受有灵气的生物，则抓一张牌。
 - 如果你操控佩带武具的生物，则派出一个 1/1 无色精怪衍生生物。
-
- 除非你有合法目标，否则你不能选择第一个模式。就算于此异能触发时，你未操控受有灵气或佩带武具的生物，你也可以选择第二和第三个模式。
 - 如果你选择了第一个模式，且在该异能试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则该异能不会结算，且其所有效应都不会生效，就算你选择了其他模式也是一样。

命源御神体

{三}{绿}

传奇结界生物~ 祭司

3/4

{白}{蓝}{黑}{红}{绿}, {横置}: 将目标生物牌从你的坟墓场移回战场。

每当命源御神体或另一个非衍生生物的祭司在你的操控下进战场时，派出一个 1/1 无色祭司衍生结界生物。

- 如果命源御神体的衍生物复制品进战场，则它会触发自己的触发式异能。

雄力明神

{五}{绿}{绿}{绿}

传奇生物~ 精怪

8/8

如果你从你手上施放雄力明神，则它进战场时上面有一个不灭指示物。

从雄力明神上移去一个不灭指示物: 将八个+1/+1 指示物分配给任意数量目标由你操控的生物。它们获得践踏异能直到回合结束。

- 你于起动雄力明神的最后一个异能时，便须一并决定指示物的分配方式。每个目标至少要获得一个指示物。特别一提，你不能只是要让更多的生物获得践踏异能，就指定超过八个目标。
-

丛生复碧兽

{三}{绿}

生物 ~ 植物 / 多头龙

0/0

丛生复碧兽进战场时上面有两个+1/+1 指示物。

当丛生复碧兽死去时，从你牌库中搜寻至多 X 张基本牌，X 为丛生复碧兽的力量，将它们放进战场，然后洗牌。

- 利用丛生复碧兽最后在战场上的力量，来决定其最后一个异能中 X 的数值。
-

移生貉

{三}{绿}

神器生物 ~ 武具 / 狗

2/4

每当移生貉或佩带此武具的生物攻击时，加数量等同于其力量的{绿}。直到回合结束，你不会因步骤与阶段结束失去这份法术力。

重配{三} (*{三}*: 贴附在目标由你操控的生物上; 或从生物上卸装。重配的时机视同法术。它于贴附期间不是生物。)

- 如果攻击的是移生貉，则利用其力量来决定要加多少点{绿}。如果攻击的是佩带此武具的生物，则利用该生物的力量来决定之。在上述情形中，要加的法术力数量，均利用触发式异能结算时的力量来决定。同样在上述情形中，如果有关生物在异能结算时已不在战场上，则利用其最后在战场上的力量来决定要加多少点{绿}。
-

多色

碎宁怪磨

{二}{红}{绿}

传奇生物 ~ 精怪

3/3

在你的结束步骤开始时，煽惑每个由对手操控且其上结附有由你操控之灵气的生物。每以此法煽惑一个生物，便在碎宁怪磨上放置一个+1/+1 指示物。*(直到你的下一个回合，已煽惑的生物每次战斗若能攻击，则必须攻击，且若能攻击除你以外的牌手，则必须如此作。)*

- 受此异能煽惑的生物，于该异能结算时便已确定。稍后时段才受有灵气的生物，或生物上的灵气在稍后时段被移除，都不会影响它是否已煽惑。

万智牌, Magic, 斯翠海文: 魔法学校, 凯德海姆, 被遗忘国度战记, 依尼翠以及神河, 不论在美国或其他国家中, 均为威世智有限公司的商标。©2022 Wizards.