

## 多明纳里亚：众志成城发布释疑

编纂：Jess Dunks

此文件最近更新日期：2022 年 7 月 21 日；中文版更新日期：2022 年 9 月 2 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

*多明纳里亚：众志成城* 系列中印制之系列代码为 DMU 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：*依尼翠：黯夜猎踪*，*依尼翠：腥红婚誓*，*神河霓朝纪*，*新卡佩纳：喧嚣黑街*，以及 *多明纳里亚：众志成城*。

对于 *多明纳里亚：众志成城* 指挥官产品中的牌张：其上印制之系列代码为 DMC、编号为 1-48（及编号 49-96 的特别版）的牌张可在以下赛制中使用：指挥官、特选和薪传；其上印制之系列代码为 DMC、编号为 97 往后的是重印牌，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：跳读

如果你读书时总喜欢跳到最后直接看结局，那么跳读此异能就非常适合你。具跳读异能的传记能让你决定它要从哪一章开始。它进战场时上面就有该数量的学问指示物，且它进战场后也只有那一章的章节异能会触发。

布蕾德惧怖再现

{二}{黑}

结界~传纪

跳读 (选择一个章节, 此传纪一开始就有该数量的学问指示物。于你抓牌步骤后再加一个。跳过的章节不会触发。到 III 后牺牲之。)

I — 你可以牺牲一个生物。若你如此作, 则每位对手各弃一张牌。

II — 将目标生物牌从你的坟墓场移回你手上。

III — 目标对手可以牺牲一个非地且非衍生物的永久物。如果他未如此作, 则他失去 2 点生命且你抓一张牌。

## 「跳读」释疑

- 于具跳读的传纪进战场时, 其操控者选择一个数字, 范围须在一到该传纪最大章节数字之内。该传纪进战场时上面有所选数量的学问指示物。「选择数字」及「在传纪上放置指示物」这两件事都不会用到堆叠, 且都不能回应。
- 通常情况下, 如果有牌手在传纪上一次性放置数个指示物, 则该传纪相应的章节异能都会触发。但跳读异能是此状况的例外: 在具跳读异能之传纪进战场的当回合中, 该传纪就只有章节编号正好等同于其上学问指示物的章节异能会触发, 其他的章节异能都不会。
- 如果有替代性效应会改变进战场之永久物上面带有的指示物数量, 则这类效应会在你决定传纪进战场时上面带有的学问指示物数量之后才会生效。在此情况下, 则无论你所选的数字为何, 就只有章节编号与该传纪进战场时实际带有之学问指示物数量相同的章节异能会触发。
- 过了该回合后, 具跳读之传纪就会遵循传纪异能的一般规则来运作。请参见下面的「『传纪』通则」。

## 「传纪」通则

- 于传纪进战场时, 其操控者在其上放置一个学问指示物。于你的战斗前行动阶段开始时 (紧跟抓牌步骤之后), 你再在每个由你操控的传纪上各放置一个学问指示物。以上述方式在传纪上放置学问指示物不会用到堆叠。
- 位于传纪文字栏左侧的每个符号均代表一个**章节异能**。章节异能属于触发式异能, 对任一章节异能而言, 若在传纪上新放置学问指示物之后, 该类指示物的数量等于或大于此异能的章节编号, 此异能便会触发 (此情况有例外, 请参见前文「跳读」的部分)。章节异能会进入堆叠, 可以被回应。
- 如果传纪上已有的学问指示物数量已等于或大于某章节异能的章节编号, 则在该传纪上新放置学问指示物时, 前述章节异能便不再触发。举例来说, 在已有两个学问指示物的传纪上新放置一个学问指示物, 会触发该传纪的章节异能 III, 但不会再度触发章节异能 I 和 II。
- 章节异能一旦触发, 则无论传纪获得或失去指示物, 还是传纪已离开战场, 堆叠上的异能都不会受到影响。
- 如果数个章节异能同时触发, 则这些异能的操控者依任意顺序将它们放入堆叠。如果其中任何异能需要指定目标, 则你是于将相应异能放进堆叠时决定其目标, 此时已触发的异能都还未结算。

- 如果曾从传记上移去指示物，则当该传记新获得学问指示物时，仍会触发对应的章节异能。移去学问指示物此动作不会触发先前章节的章节异能。
- 一旦传记上的学问指示物数量等于或大于此传记上章节异能的最新章节编号数字，则在该传记的章节异能离开堆叠后（最有可能的原因是完成结算或被反击），该传记的操控者便需立刻将其牺牲。这属于状态动作，不用到堆叠。

---

### 新关键字异能：征列

征列是新的关键字异能，让具征列异能的攻击生物能从其他原本能攻击但本次战斗未参战的生物处得到支援。

阿基夫骑兵

{二}{白}

生物~半兽人 / 骑士

2/2

征列（于此生物攻击时，你可以横置一个由你操控、不具召唤失调且未进行攻击的生物。当你如此作时，将所横置生物的力量加至此生物直到回合结束。）

当阿基夫骑兵进战场时，派出一个 1/1 白色士兵衍生生物。

- 攻击牌手在横置其决定用以攻击的生物后，便需立即决定是否要为征列异能横置生物。你不能于稍后时段再决定。
- 要征列生物，受征列的生物必须为未横置，不能为正进行攻击（就算该生物具有警戒异能也一样），且必须从攻击牌手当前回合开始就受其操控（或具有敏捷异能）。
- 当一位牌手为某个攻击生物的征列异能横置一个生物时，该攻击生物得+X/+0直到回合结束，X为所横置生物的力量。这属于触发式异能，会在宣告攻击者步骤中宣告完攻击者后立即进入堆叠。
- 对于一个攻击生物上的每处征列异能而言，你只能为该异能横置一个生物，而对于你要横置的生物而言，同一个生物至多只能因一处征列异能而被横置。

---

### 新机制：晕眩指示物

本系列引入了晕眩指示物，这是一种让永久物不能重置的新手段。

时间拖延

{二}{白}

瞬间

增幅{一}{蓝} (你施放此咒语时可以额外支付{一}{蓝}。)

横置至多两个目标生物。如果此咒语已增幅，则在这些生物上各放置一个晕眩指示物。(如果某个其上有晕眩指示物的永久物将成为未横置，则改为从其上移去一个晕眩指示物。)

抓一张牌。

- 如果某个其上有晕眩指示物的已横置永久物将成为未横置（即重置），则会改为从其上移去一个晕眩指示物。这属于替代性效应。
- 无论是因任何原因要重置该永久物（包括牌手在其重置步骤重置已横置的永久物），此动作都会被晕眩指示物替代。
- 如果某永久物上有数个晕眩指示物，则其每次成为未横置时，只会从其上移去一个晕眩指示物。
- 如果改为移去晕眩指示物，则注册于永久物「成为未横置」时触发的异能不会触发。
- 如果某费用包括了「重置一个永久物」此动作（例如金圆喷泉的第一个异能），则你也能透过「重置」一个已横置且其上有晕眩指示物的永久物来支付该费用。这样会移去晕眩指示物，且该生物仍为已横置，但这样仍算作是支付了该费用。
- 另一方面，如果某费用包括了「重置数个永久物」此动作（例如金圆喷泉的后两个异能），则你在支付该费用时不能多次「重置」同一个永久物。
- 晕眩指示物独立于产生其的效应而存在。如果某永久物上没有晕眩指示物，则它便会如常重置。
- 晕眩指示物不属于关键字指示物，不会让其上有这类指示物的永久物获得任何异能，也不会受到令永久物失去所有异能之效应的影响。

---

## 新机制：魔力石衍生物

魔力石衍生物是一种新的衍生神器。你能横置这类衍生物来产生无色法术力，且这份法术力除了不能用来施放非神器咒语以外，其他场合均可利用。

魔力钻探机

{三}

传奇神器

每当你施放多色咒语时，派出一个已横置的魔力石衍生物。(它是具有「{横置}: 加{无}。此法术力不能用来施放非神器咒语」的神器。)

{X}{X}{X}, {横置}: 检视你牌库顶的 X 张牌。将其中至多两张置于你手上，其余的牌则以随机顺序置于你牌库底。

- 魔力石衍生物是一种新的预定义衍生物。每个此类衍生物都具有「魔力石」此神奇类别，且具有异能「{横置}：加{无}。此法术力不能用来施放非神器咒语。」
- 只要是非神器咒语以外的东西，你就可以用魔力石衍生物产生的这份{无}来支付。这包括支付用于启动神器或非神器永久物之异能的费用，支付守护费用，等等。
- 虽然*多明纳里亚：众志成城*系列中所有能派出魔力石衍生物的牌，派出的都是*已横置*的魔力石衍生物，但「横置进战场」并不属于该衍生物预定义内容的一部分。特别一提，如果你派出一个为魔力石衍生物复制品的衍生物，则该衍生物不会是横置进战场。

---

## 复出地组合：「痛地」

*多明纳里亚：众志成城*内含六个非基本地，它们能横置产两种颜色之一。

阿达卡荒野

地

{横置}：加{无}。

{横置}：加{白}或{蓝}。阿达卡荒野对你造成 1 点伤害。

- 对你造成伤害是第二个法术力异能的一部分。它不用到堆叠，且不能被回应。
- 和大多数地一样，这个组合中的所有地都是无色。对你造成之伤害的来源是无色来源。

---

## 复出机制：增幅

增幅这一复出关键字能让你多支付一些费用来让咒语变得更「厉害」一些。

大举捣毁

{二}{黑}

法术

增幅{红}（你施放此咒语时可以额外支付{红}。）

目标牌手弃两张牌。如果此咒语已增幅，则它对该牌手造成 3 点伤害。

- 你不能多次支付增幅费用。
  - 如果你未经施放，便将具增幅异能的永久物径直放进战场，则你不能增幅之。
  - 如果你复制了一个已增幅的瞬间或法术咒语，则该复制品也已增幅。如果牌或衍生物是作为某永久物的复制品来进战场，则就算原版永久物增幅过，新进战场的该永久物复制品也会是未增幅。
  - 要计算咒语的总费用，先从要支付的法术力费用（或替代性费用，如果有其他牌的效应允许你改为支付此类费用的话）开始，加上费用增加的数量（例如增幅异能），然后再减去费用减少的数量。无论施放咒语的总费用为何，其法术力值都不会改变。
-

## 复出的异能提示：领土

领土是复出的异能提示，提醒你具有此类异能的牌在你操控多种基本地类别时会变得更强。

火炮爆击

{一}{白}

瞬间

领土~ 火炮爆击对目标已横置的生物造成 X 点伤害，X 为不由你操控之地中基本地类别的数量加 1。

- 领土异能计算的是由你操控的地中基本地类别的数量，而不是由你操控的地数量，或是其中某一种类别的地数量。
- 基本地类别包括平原、海岛、沼泽、山脉和树林。基本地类别以外的地类别（例如沙漠）不会计入领土异能当中。

---

## 新牌张组合：读者

读者是一组五个非瑞人生物的组合，每种颜色各一个。每个读者都有三个异能：第一个是关键字异能；第二个允许你支付 2 点生命，来减少你施放与它同色的永久物咒语时要支付的费用；第三个属于触发式异能，会在你施放与它同色的永久物咒语时给你回报。

梦想读者

{三}{蓝}{蓝}

生物~非瑞人 / 史芬斯

4/3

飞行

你可以支付 2 点生命，以作为施放蓝色永久物咒语的额外费用。如果你以此法支付生命，则该咒语减少 {蓝} 来施放。此效应仅减少你支付的蓝色法术力数量。

每当你施放蓝色永久物咒语时，抓一张牌。

- 你施放永久物咒语时，只能支付一次额外费用。
- 有些牌手则可能会把读者的异能想成是把该咒语费用中的一个有色法术力符号替换为对应的非瑞克西亚法术力符号，以此方便记忆。虽然效果上两者确实很相似，但该异能实际上不会令咒语的费用中出现非瑞克西亚法术力符号。炼怒仪，抱歉让你失望了！
- 对该触发式异能而言，它在每当你施放相应颜色的永久物咒语时都会触发，与你支付什么费用来施放该咒语无关。该异能触发后，就会比触发它的咒语先一步结算。就算触发它的咒语被反击，该异能也会结算。
- 如果你是热衷完化者，则就算该咒语本身的费用不会因此而减少，你也可以支付 2 点生命此额外费用。魔判官准了。

-

---

## 中文版勘误

- 本系列印制之「信念读者」牌张（收藏编号 16/361，及其收藏编号为 385 之宽图版）中文版之规则叙述有误。其派出的衍生物生物类别误植作「人类衍生生物」，应为「士兵衍生生物」，特此勘误。本牌更新后的规则叙述请见后文单卡解惑部分。

---

## 多明纳里亚：众志成城主系列单卡解惑

（以下按中文牌名拼音顺序排列）

阿基夫方阵兵团

{五}{白}

生物~人类 / 寇族 / 士兵

4/4

你每操控一个生物，此咒语便减少{一}来施放。

警戒

- 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（例如阿基夫方阵兵团的效应）。咒语的法术力值仅由其法术力费用决定，与施放该咒语时所支付的总费用无关。
- 阿基夫方阵兵团的第一个异能不能减少其费用中{白}这部分。

---

阿基夫募兵官贝尔德

{红}{白}

传奇生物~人类 / 士兵

2/2

在你的结束步骤开始时，若你操控其力量比其基础力量大的生物，则派出一个 1/1 白色士兵衍生生物。

- 通常来说，生物的基础力量与防御力，就是印制在牌上的力量和防御力；对衍生物而言，则是派出该衍生物之效应所设定的力量和防御力。如果有效应将某生物的力量和防御力设定为具体数值，则新设定的值就会是该生物的基础力量与防御力。如果有效应更改了某生物的力量和 / 或防御力，但未将其设定为具体数值，则在确定该生物的基础力量与防御力时，不会将这类修正计算在内。
  - 如果某生物具有设定其力量和防御力的特征设定异能（其标志为该生物的攻防框中印有\*/\*或类似者），则在确定该生物的基础力量与防御力时，会将这类异能考虑在内。
  - 有些生物的基础力量与防御力为 0/0，并具有依照特定条件获得加成的异能。这类异能不属于特征设定异能，不会改变该生物的基础力量与防御力。
-

败坏魔索坎纳  
{二}{蓝}{黑}{红}  
传奇生物 ~ 元素 / 恶魔  
5/5

在你的结束步骤开始时，选择一项，且不得是此前选过的~

- 抓一张牌。
- 每位对手各失去 2 点生命且你获得 2 点生命。
- 败坏魔索坎纳对至多另一个目标生物或鹏洛客造成 3 点伤害。
- 放逐败坏魔索坎纳，然后将它在任一对手的操控下移回战场。

- 一旦败坏魔索坎纳受对手操控后，其触发式异能就会在该牌手的结束步骤中触发，且由该牌手为该异能作所有选择。若其选第一项模式，则会是该牌手抓一张牌；若其选第二项模式，则会是该牌手获得生命，且是该牌手的对手失去生命；若其选最后一项模式，则是由该牌手从其对手中选择一位。
- 在双头巨人游戏中，败坏魔索坎纳的第二项模式会让对手队伍失去 4 点生命。其操控者依然只能获得 2 点生命。

---

保护来使  
{一}{蓝}  
瞬间  
增幅{白} (你施放此咒语时可以额外支付{白}。)  
如果此咒语已增幅，则派出一个 1/1 白色士兵衍生生物。  
除非目标咒语的操控者为每个由你操控的生物各支付 {一}，否则反击之。

- 如果没有可供指定为目标的咒语，你便不能施放保护来使。
  - 一旦保护来使开始结算，便需依照其上印制的顺序来执行其指示。如果它已增幅，则在计算该目标咒语之操控者需要支付的法术力数量时，该士兵衍生生物就已经在战场上。
-



碧仙幻术师

{蓝}

生物 ~ 仙灵 / 法术师

1/1

增幅{三}{绿} (你施放此咒语时可以额外支付{三}{绿}。)

飞行

如果碧仙幻术师已增幅，则它进战场时上面有两个+1/+1 指示物。

{横置}: 选择一种基本地类别。目标由你操控的地成为该类别直到回合结束。

- 碧仙幻术师的第三个异能不是触发式异能。如果它已增幅，就不会存在「它进到战场上，但上面还没有指示物」这样的时间点，好让对手可以回应之。
- 你是于最后一个异能结算时，才选择基本地的类别。
- 受影响的地会失去原本的地类别与上面所印制的所有异能。它会成为所选的基本地类别，并具有横置以加一点对应颜色之法术力到你的法术力池中的异能。碧仙幻术师的异能不会改变其名称，也不会改变它是否为传奇或基本。

---

宾纳里亚潜探

{一}{白}

生物 ~ 非瑞人 / 人类 / 士兵

3/1

增幅{黑} (你施放此咒语时可以额外支付{黑}。)

当宾纳里亚潜探进战场时，若它已增幅，则每位牌手各牺牲一个生物。

- 如果你增幅了宾纳里亚潜探，则你可以在其异能结算时牺牲它自己。如果你未操控其他生物，则你必须牺牲宾纳里亚潜探。
- 于宾纳里亚潜探的异能结算时，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。

---

宾纳里亚之望达妮莎

{四}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 骑士

4/4

先攻，警戒，系命

当宾纳里亚之望达妮莎进战场时，你可以将一张灵气或武器牌从你手上或你坟墓场放进战场并贴附在达妮莎上。

- 如果你试图将某灵气以此法放进战场，但此时达妮莎已不在战场上，或该灵气不能合法地贴附于达妮莎之上，则该灵气就根本不会进战场。它会留在先前的区域。
  - 另一方面，如果你试图将某个非灵气的武具以此法放进战场，但此时达妮莎已不在战场上，或该武具不能合法地贴附于达妮莎之上，则该武具便会未贴附的状态来进战场。
- 

#### 博都维狂战士

{二}{红}

生物 ~ 寇族 / 狂战士

1/3

征列 *(于此生物攻击时，你可以横置一个由你操控、不具召唤失调且未进行攻击的生物。当你如此作时，将所横置生物的力量加至此生物直到回合结束。)*

当博都维狂战士死去时，它对任意一个目标造成伤害，其数量等同于前者的力量。

- 决定博都维狂战士要造成的伤害数量时，利用的是其最后在战场上时的力量，而非其在坟墓场中时的力量。
- 

#### 不散拟体

{一}{蓝}

生物 ~ 虚影

2/1

警戒

只要你本回合中施放过瞬间或法术咒语，不散拟体便不能被阻挡。

- 在不散拟体被阻挡之后再施放瞬间或法术咒语，不会使它成为未受阻挡。
- 

#### 残暴暗渊王

{四}{黑}{黑}

生物 ~ 恶魔

6/6

飞行，践踏

于残暴暗渊王进战场时，选择另一个由你操控的生物。

所选生物得+3/+3且具有飞行异能。

当残暴暗渊王离开战场时，牺牲所选生物。

- 残暴暗渊王让你选择一个生物的异能不属于触发式异能，且不用到堆叠。牌手不能针对你选择受影响之生物此事来作回应。
- 如果残暴暗渊王与另一个生物同时进战场，则你在为残暴暗渊王选择生物时，不能选择后者。

- 如果所选择的生物离开战场，则你不能另选生物。
- 如果另一位牌手获得了所选生物的控制权，且残暴暗渊王仍在战场上，则该生物会继续具有飞行异能并得+3/+3。
- 如果在残暴暗渊王的离开战场触发式异能结算时，残暴暗渊王与所选生物由不同的牌手操控，则所选生物不会被牺牲。

---

长生发明家尤依拉

{蓝}{红}

传奇生物 ~ 人类 / 神器师

2/3

{横置}: 在长生发明家尤依拉上放置两个精妙指示物，然后你可以将一张法术力值等于或小于 X 的神器牌从你手上放进战场，X 为尤依拉上精妙指示物的数量。

- 如果于该起动式异能结算时，长生发明家尤依拉已不在战场上，则你不能在其上放置精妙指示物。不过，你仍可以将一张神器牌从你手上放进战场。此时会利用尤依拉离开战场时其上的精妙指示物数量，来决定 X 的数值。

---

晨光骑士

{一}{白}

生物 ~ 人类 / 骑士

2/2

先攻

如果你将获得生命，则改为你获得原数量加 1 点生命。

{一}{白}: 晨光骑士得+1/+1 直到回合结束。

- 如果你操控两个晨光骑士，且你将获得生命，则你会获得原数量加 2 点生命。操控三个晨光骑士会让你获得原数量加 3 点生命，以此类推。
  - 每个获得生命的事件只会让晨光骑士第二个异能生效一次，不论获得多少点生命。如果你获得若干数量的生命，且该数量是根据「每有一个」某东西或「等同于」某东西之数量确定，则这只会算作一个获得生命事件，晨光骑士的异能只会生效一次。
  - 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，则晨光骑士的第二个异能会分别对那两个事件生效。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），则此异能仅生效一次。
  - 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，但这不会让晨光骑士的第二个异能生效。
-

### 城塞斗技

{一}{黑}

结界

增幅{绿}和 / 或{白} (你施放此咒语时可以额外支付{绿}和 / 或{白}。)

当城塞斗技进场时，它每增幅过一次，你便获得3点生命。

每当一个或数个由你操控的生物对任一牌手造成战斗伤害时，你可以展示你的牌库顶牌并置于你手上。若你如此作，则你失去等同于其法术力值的生命。

- 在增幅城塞斗技时，你可以支付{绿}此费用来只增幅它一次，也可以支付{白}此费用来只增幅它一次。你也可以支付{绿}{白}来增幅它两次，但你不能支付{绿}{绿}或{白}{白}来增幅它两次。你增幅它的次数不能多于两次。
- 通常来说，所有战斗伤害都是同时造成。在此情况下，每有一位受到由你操控的生物造成之战斗伤害的对手，城塞斗技的最后一个异能便会触发一次，不论有多少生物对该牌手造成伤害都是如此。如果这些生物中有具连击或先攻异能者，则在每个战斗伤害步骤中每有一位受到伤害的对手，该异能就会触发一次。
- 于城塞斗技的最后一个异能结算时，你在决定是否要展示你的牌库顶牌时，并不知道其内容为何。如果你选择展示之，则你就必须将它置于你手上并失去生命。

---

### 传承遗宝

{三}

神器

{横置}：加一点任意颜色的法术力。

横置一个由你操控且未横置的传奇生物：加一点任意颜色的法术力。

- 支付传承遗宝之起动式异能费用时，你可以横置任意一个由你操控且未横置的传奇生物；这包括了你并未在自己最近的一回合开始时持续操控的生物。

---

### 大举捣毁

{二}{黑}

法术

增幅{红} (你施放此咒语时可以额外支付{红}。)

目标牌手弃两张牌。如果此咒语已增幅，则它对该牌手造成3点伤害。

- 如果你增幅大举捣毁，则它会是在令该牌手弃两张牌的基础上，再对其造成3点伤害，不是改为只造成3点伤害而不用弃牌。
-

大学院博学者  
{蓝}{蓝}  
生物~人类 / 魔术师  
2/3

在每位牌手的抓牌步骤开始时，该牌手可以额外抓一张牌。若他如此作，则本回合中，他施放的咒语增加{二}来施放。

- 这一增加费用之效应对该牌手施放的所有咒语都会生效，就算其是利用咒语的替代性费用来施放也是一样。如果该牌手以「不需支付其法术力费用」的方式来施放咒语，也仍须支付{二}。
- 先由会增加咒语施放费用之异能生效后，才轮到会减少咒语费用者生效。举例来说，如果某对手于大学院博学者之触发式异能结算时选择额外抓一张牌，则其当回合施放阿基夫方阵兵团（此牌的法术力费用为{五}{白}，且具有异能「你每操控一个生物，此咒语便减少{一}来施放」）时，需要操控七个或更多生物，才能只支付{白}来施放。

---

大学院墙  
{二}{蓝}  
生物~墙  
0/5  
守军

每当你施放瞬间或法术咒语时，你可以抓一张牌。若你如此作，则弃一张牌。此异能每回合只会触发一次。

- 你是在大学院墙的最后一步异能结算过程中抓一张牌并弃一张牌。在这两个事件之间，没有牌手能有所行动，也不会发生任何事情。
- 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。

---

地脉束缚  
{五}{白}  
结界  
闪现  
领土~ 由你操控的地中每有一种基本地类别，此咒语便减少{一}来施放。  
当地脉束缚进战场时，放逐目标由对手操控的非永久物，直到地脉束缚离开战场为止。

- 地脉束缚的最后一步异能属于单一异能，产生两个一次性效应：一个在该异能结算时放逐该永久物，另一个在地脉束缚离开战场后立即将所放逐的牌移回战场。
- 如果地脉束缚在其进战场异能结算前就已离开战场，则该目标永久物不会被放逐。

- 贴附于所放逐永久物上的灵气会进入其拥有者的坟墓场。贴附于所放逐生物上的武具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。
  - 如果衍生物被放逐，它将会消失。它将不会移回战场。
  - 在多人游戏中，如果地脉束缚的拥有者离开了游戏，所放逐的牌将移回战场。因为将该牌移回的这个一次性效应不属于会进入堆叠的异能，所以它也不会随着离开游戏之牌手在堆叠上的其他咒语或异能一同消失。
- 

涤净之刃莎娜  
{绿}{白}{蓝}  
传奇生物 ~ 人类 / 战士  
3/3  
系命  
在你的结束步骤开始时，你可以支付{X}。若你如此作，则抓 X 张牌。X 不能大于你本回合中获得过的生命数量。

- 你是于该异能结算时，才决定 X 的数值。
- 

雕印石板  
{一}  
神器  
{一}, {横置}, 牺牲雕印石板：展示你牌库顶的五张牌。将其中一张地牌置于你手上，其余则以随机顺序置于你的牌库底。如果你未以此法将牌置于手上，则抓一张牌。

- 如果你以雕印石板的第一个异能展示出一张或数张地牌，则你必须将其中一张置于你手上。
- 

短时封锁  
{一}{白}{白}  
结界  
当短时封锁进战场时，放逐所有法术力值等于或小于 2 的非地永久物，直到短时封锁离开战场为止。

- 短时封锁的异能属于单一异能，产生两个一次性效应：一个在该异能结算时放逐该永久物，另一个在短时封锁离开战场后立即将所放逐的牌移回战场。
- 如果短时封锁在其触发式异能结算前就已离开战场，则不会放逐任何永久物。
- 贴附在所放逐永久物上之法术力费用等于或大于 3 的灵气会进入拥有者的坟墓场。贴附在所放逐永久物上之法术力费用等于或大于 3 的武具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。

- 以此法放逐的灵气牌回到战场上时，是以贴附在其能结附之永久物上（根据其结附异能确定）的状态返回，所贴附的永久物由其拥有者决定。这类灵气牌不能结附在与其同时进战场的永久物上。
- 如果衍生物被放逐，它将会消失。它不会移回战场。并非其他永久物之复制品的衍生物，其法术力值为 0。
- 在多人游戏中，如果短时封锁的拥有者离开了游戏，所放逐的牌将移回战场。因为将该牌移回的这个一次性效应不属于会进入堆叠的异能，所以它也不会随着离开游戏之牌手在堆叠上的其他咒语或异能一同消失。

#### 尔泰的轻蔑

{一}{蓝}{蓝}

瞬间

如果任一对手本回合中施放过两个或更多咒语，则此咒语减少{蓝}来施放。

反击目标咒语。

- 如果本回合中有多位对手都施放了两个或更多咒语，尔泰的轻蔑也只会减少{蓝}来施放，而不是每一位此类对手就减少{蓝}。

#### 繁殖地酋长卢丽芒氏

{一}{红}{绿}{绿}

传奇生物 ~ 鬼怪

3/3

威慑（此生物只能被两个或更多生物阻挡。）

每当繁殖地酋长卢丽芒氏攻击时，检视你的牌库顶牌。若它是地牌，则你可以将之横置放进战场。如果你未以此法将牌放进战场，则派出一个 1/1 红色鬼怪衍生生物。

- 以繁殖地酋长卢丽芒氏的第二个异能将地放进战场，不算作使用当回合的地。
- 如果它是地牌，你也可以选择不以此法将它放进战场。在这种情况下，你会派出一个 1/1 红色鬼怪衍生生物。

忿怒大天使

{二}{白}{白}

生物 ~ 天使

3/4

增幅{黑}和 / 或{红} (你施放此咒语时可以额外支付{黑}和 / 或{红}。)

飞行, 系命

当忿怒大天使进战场时, 若它已增幅, 则它对任意一个目标造成 2 点伤害。

当忿怒大天使进战场时, 若它已增幅两次, 则它对任意一个目标造成 2 点伤害。

- 在增幅忿怒大天使时, 你可以支付{黑}此费用来只增幅它一次, 亦可以支付{红}此费用来只增幅它一次, 你也可以支付{黑}{红}来增幅它两次, 但你不能支付{黑}{黑}或{红}{红}来增幅它两次。你增幅它的次数不能多于两次。
- 如果忿怒大天使增幅了两次, 则它后两个异能各都会触发一次。换句话说, 它会对两个目标各造成一次 2 点伤害, 或是对同一个目标造成两次 2 点伤害。

---

风华之魂

{一}{黑}{红}{绿}

传奇生物 ~ 猫 / 圣者

5/4

每当风华之魂进战场或攻击时, 你可以将一张地牌在你的操控下从坟墓场横置放进战场。

{绿}, 弃一张地牌: 你获得 3 点生命。

{一}{红}, 弃一张牌: 抓一张牌。

{二}{黑}, 弃一张地牌: 风华之魂获得不灭异能直到回合结束。将它横置。

- 如果风华之魂是以「正进行攻击」状态进战场, 则其触发式异能在该次战斗中只会触发一次。
  - 于触发式异能结算时, 你才决定要选择哪张地牌。一旦该异能开始结算, 则直到它完成结算前, 没有牌手能有所行动。特别一提, 牌手没有机会在你选择地之后, 再以从你坟墓场移走此牌来回应之。
  - 就算风华之魂已横置, 你也可以起动它的最后一个异能。它仍会获得不灭异能。
-



凤凰幼雏

{红}

生物 ~ 凤凰

1/1

飞行, 敏捷

凤凰幼雏不能进行阻挡。

每当你以三个或更多生物攻击时, 你可以支付 {红}{红}。若你如此作, 则将凤凰幼雏从你的坟墓场横置移回战场, 其为正进行攻击且上面有一个+1/+1 指示物。

- 于凤凰幼雏因其触发式异能移回战场时, 你要选择它所攻击的对手或对手的鹏洛客。它攻击的对象与你其他攻击生物所攻击的对象可以不一样。
- 如果凤凰幼雏进战场且正进行攻击, 则在该回合中, 它并未宣告为进行攻击的生物。注册于「当一个生物攻击时」触发的异能不会触发。

---

伏特里亚调念师

{一}{蓝}{蓝}

生物 ~ 人鱼 / 法师

2/2

增幅{一}{红}和 / 或{一}{绿}

伏特里亚调念师进战场时上面有数个+1/+1 指示物, 其数量等同于它增幅次数的两倍。

当伏特里亚调念师进战场时, 于你操控伏特里亚调念师的时段内, 获得目标力量小于伏特里亚调念师之生物的操控权。

- 在增幅伏特里亚调念师时, 你可以支付{一}{红}此费用来只增幅它一次, 也可以支付{一}{绿}此费用来只增幅它一次。你也可以支付{二}{红}{绿}来增幅它两次, 但你不能支付{二}{红}{红}或{二}{绿}{绿}来增幅它两次。你增幅它的次数不能多于两次。
  - 如果当伏特里亚调念师的触发式异能结算时, 该目标生物的力量已等于或大于伏特里亚调念师的力量, 则它就会成为该异能的不合法目标, 你不会获得其操控权。不过, 一旦该异能结算后, 此时再改变任一生物的力量, 都不会终止已产生之改变操控者的效应。
-

伏特里亚渎圣人伏赫

{蓝}{黑}

传奇生物 ~ 非瑞人 / 人鱼 / 法术师

1/2

{横置}: 抓一张牌, 然后弃一张牌。如果你以此法弃掉一张瞬间或法术牌, 则每位对手各失去 1 点生命且你获得 1 点生命。

{二}, 牺牲伏特里亚渎圣人伏赫: 本回合中, 你可以从你坟墓场中施放目标瞬间或法术牌。如果该咒语将进入你的坟墓场, 则改为将它放逐。只能于法术时机起动。

- 当你以伏特里亚渎圣人伏赫最后一个异能使用牌时, 你仍须支付其所有费用, 也必须遵循其时机限制。

---

腐沼獾

{二}{绿}

生物 ~ 獾

3/3

增幅{黑} (你施放此咒语时可以额外支付{黑}。)

当腐沼獾进战场时, 若它已增幅, 则由你操控的生物获得威慑异能直到回合结束。(具威慑异能的生物只能被两个或更多生物阻挡。)

- 同一个生物上的数个威慑异能不会累计。

---

复生的尔泰

{二}{蓝}{黑}

传奇生物 ~ 非瑞人 / 人类 / 法术师

3/2

闪现

当复生的尔泰进战场时, 选择至多一项 ~

- 反击目标咒语, 起动式异能或触发式异能。其操控者抓一张牌。

- 消灭另一个目标生物或鹏洛客。其操控者抓一张牌

。

- 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, 例如佩带和搭载; 它们的规则提示中会包含冒号。
- 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, 例如灵技和装配; 它们的规则提示中会出现「当 ~」、「每当 ~」或「在 ~ 时」等字眼。

- 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。
- 不能指定产生替代性效应之异能为目标，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，同样不能指定为目标。类似地，生物上的晕眩指示物阻止生物重置也属于替代性效应，也不能被反击。

---

#### 复原希欧蕊

{三}{黑}

法术

增幅{二}{白} (你施放此咒语时可以额外支付{二}{白}。)

将目标生物牌从你的坟墓场移回战场。如果此咒语已增幅，则你获得等同于该牌法术力值的生命。若否，则你失去等量的生命。

放逐复原希欧蕊。

- 如果于复原希欧蕊试图结算时，该目标生物已经是不合法目标（通常是因为有牌手回应将该牌移离坟墓场），则它没有效果。你不会获得或失去生命，且复原希欧蕊会进入坟墓场，而不是被其最后一个异能放逐。

---

#### 古物学者梅黎娅

{一}{红}{绿}

传奇生物 ~ 妖精 / 神器师

3/3

横置一个由你操控、未横置且非衍生物的神器：加{绿}。

横置两个由你操控、未横置且非衍生物的神器：放逐你的牌库顶牌。本回合中，你可以使用该牌。

- 梅黎娅的所有异能，都能通过横置任何未横置的非衍生物神器来起动，包括本回合刚进战场的神器生物，就算它们不具有敏捷异能也是一样。
  - 当你以梅黎娅最后一个异能使用牌时，你仍须支付其所有费用，也必须遵循其时机限制。举例来说，你就只能在你自己回合的任一行动阶段中以此法使用牌，且只能在你本回合中未使用过地的情况下才能如此作。
-

国王达利安四十八世

{一}{绿}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 士兵

2/3

由你操控的其他生物得+1/+1。

{三}{绿}{白}: 在国王达利安上放置一个+1/+1 指示物并派出一个 1/1 白色士兵衍生生物。

牺牲国王达利安: 由你操控的衍生生物获得辟邪与不灭异能直到回合结束。

- 如果国王达利安四十八世离开战场，其他由你操控的生物就会立即失去这份+1/+1 的加成。特别一提，这就是说，如果你在生物受到伤害后再启动它的最后一个异能，则该生物可能会在异能结算获得不灭异能之前，就已经因受到致命伤害而死去。
- 在大多数情况下，当某张牌的内文叙述中并未定义 X 的数值时，该 X 便可由其操控者自行决定。不过国王达利安四十八世英文名称 (King Darien XLVIII) 中的 X 始终是 10。
- XLVIII 是罗马数字的四十八。

---

欢笑窃咒客艾薇

{绿}{蓝}

传奇生物 ~ 仙灵 / 浪客

2/1

飞行

每当任一牌手施放仅以单一生物为目标的咒语，且该生物不是欢笑窃咒客艾薇时，你可以复制该咒语。该复制品以艾薇为目标。*(灵气咒语的复制品会成为衍生生物。)*

- 第二个异能，在每次有牌手施放仅指定一个生物为目标（同时也没有指定其他物件或牌手为目标）的咒语时都会触发。生物的操作者是谁并不重要。
- 如果某咒语有多个目标，但所有目标都指向同一个生物，则欢笑窃咒客艾薇的第二个异能也会触发。
- 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。
- 如果欢笑窃咒客艾薇不是该咒语的合法目标，则不会产生复制品。
- 欢笑窃咒客艾薇第二个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。会于牌手施放咒语而触发的异能并不会触发。
- 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，则该复制品的 X 数值与原版咒语相同。

- 复制品的操控者不能选择去支付该复制品的任何额外费用。不过，会基于替原版咒语所支付的任何额外费用而产生的效应都会被复制，就好像每个复制品都支付过同样的费用一样。特别一提，如果原版咒语已增幅，则复制品也会是已增幅。

---

寰宇顿悟

{四}{蓝}{蓝}

法术

抓若干牌，其数量等同于你坟墓场中瞬间与法术牌的数量加总。

- 由于在计算你坟墓场中的瞬间与法术牌数量时，寰宇顿悟还在结算、尚未进入你的坟墓场，因此不会将之包括在内。

---

黄金阿格西号

{四}

传奇神器 ~ 载具

3/6

每当黄金阿格西号攻击时，放逐所有本回合中搭载过它的生物。在下一个结束步骤开始时，将它们在其拥有者的操控下横置移回战场。

搭载 1 (横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于 1 的生物：此载具成为神器生物直到回合结束。)

- 黄金阿格西号的触发式异能，只会放逐于其结算时仍在战场上的生物，而本回合中搭载过黄金阿格西号、但已经离开战场的生物后续也不会被移回。
- 在下一个结束步骤开始时，就算黄金阿格西号已不在战场，所放逐的生物依旧会移回。

---

挥扫驭空兵

{二}{白}

生物 ~ 人类 / 战士

2/2

闪现

增幅{二}{红} (你施放此咒语时可以额外支付{二}{红}。)

飞行

当挥扫驭空兵进战场时，若它已增幅，则它对任意一个目标造成 X 点伤害，X 为进行攻击的生物数量。

- 挥扫驭空兵的触发式异能会将所有进行攻击的生物计算在内，甚至包括由其他牌手操控的此类生物。
- 在双头巨人游戏中，此触发式异能是按攻击队伍来计算所有由该队伍操控且进行攻击的生物数量。

---

混沌转变

{五}{红}

法术

放逐至多一个目标神器，至多一个目标生物，至多一个目标结界，至多一个目标鹏洛客和 / 或至多一个目标地。对每个以此法放逐的永久物而言，其操控者从其牌库顶开始展示牌，直到展示出一张与之具共通牌张类别的牌为止，将该牌放进战场，然后洗牌。

- 所有目标永久物是同时被放逐。
- 如果某牌手操控了数个以此法放逐的永久物，则该牌手先选择要针对哪个目标进行后续动作，然后其便开始展示牌、直到展示出一张与该目标永久物最后在战场上时之样子有共通牌张类别的牌为止，然后将该牌放进战场并洗牌。然后该牌手为由其操控的剩余目标各重复此流程。

---

活遗产卡恩

{四}

传奇鹏洛客 ~ 卡恩

4

+1: 派出一个已横置的魔力石衍生物。（它是具有「{横置}: 加{无}。此法术力不能用来施放非神器咒语」的神器。）

-1: 支付任意数量的法术力。检视你牌库顶等量的牌，然后将其中一张置于你手上，其余则以随机顺序置于你的牌库底。

-7: 你获得具有以下异能的徽记 ~ 「横置一个由你操控且未横置的神器: 此徽记对任意一个目标造成 1 点伤害。」

- 对卡恩的第二个忠诚异能而言，你是在该异能结算时，才需决定要支付多少法术力。一旦该异能开始结算，且你已支付法术力，则要等到你完成该异能所有步骤之后，牌手才能有所回应。
  - 如果你未支付任何法术力，则你便不会检视任何牌，也不会将牌置于你手上。
  - 如果你以此法检视了一张或数张牌，则你就必须将一张牌置于你手上。你不能选择不将任何牌置于你手上。
  - 卡恩的徽记具有之起动式异能让你能横置一个未横置的神器来支付其费用。特别一提，你可以横置本回合刚进战场的神器生物来支付此费用，就算其没有敏捷异能也是一样。
-

### 基克斯暴行录

{三}{黑}{黑}

结界~ 传记

跳读 (选择一个章节, 此传记一开始就有该数量的学问指示物。于你抓牌步骤后再加一个。跳过的章节不会触发。到 III 后牺牲之。)

I — 目标对手展示其手牌。你选择其中一张生物或鹏洛客牌。该牌手弃掉该牌。

II — 从你牌库中搜寻一张牌, 将该牌置于你手上, 然后洗牌。你失去 3 点生命。

III — 将目标生物牌在你的操控下从坟墓场放进战场。

- 于章节异能 II 结算时, 你必须搜寻你的牌库, 且会失去 3 点生命。
- 

### 基图增效师

{一}{红}

生物~ 人类 / 法师

1/2

增幅{二}{蓝} (你施放此咒语时可以额外支付 {二}{蓝}。)

当基图增效师进战场时, 若它已增幅, 则将目标由对手操控的生物移回其拥有者手上。

每当你施放瞬间或法术咒语时, 基图增效师得+2/+0 直到回合结束。

- 基图增效师的最后一个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。
- 

### 教派应征妖

{黑}

生物~ 骷髅妖 / 战士

2/1

教派应征妖须横置进战场。

{一}{黑}: 将教派应征妖从你的坟墓场移回战场。只能于有非骷髅妖生物在你操控下死去的回合中起动。

- 在检查是否满足该异能的起动限制时, 该死去的生物是否仍在其拥有者的坟墓场中并不重要。
  - 类似地, 教派应征妖也并非要在该生物死去时就处于特定区域, 才能够起动该异能。
  - 死去的衍生生物会如常进入你的坟墓场 (随后消失)。只要本回合中有非骷髅妖之衍生生物死去, 就能满足该异能的起动限制。
-

解缚古龙丽丝  
{二}{红}{绿}{白}  
传奇生物 ~ 龙  
5/5

飞行, 守护{二}

由你操控的其他龙具有守护{二}。

在你的结束步骤开始时, 若本回合中有由对手操控的生物或鹏洛客曾受到过量伤害, 则派出一个 4/4 红色, 具飞行异能的龙衍生生物。

- 如果某永久物上有数个守护异能, 则每个异能都会分别触发。如果未能支付其中任一个守护费用, 该咒语或异能就会被反击。
- 当某生物受到一个或数个来源的伤害时, 若此时所造成的伤害数量已超过达到致命伤害所需之最小值, 它便算「受到过量伤害」。在大多数情况下, 这是指它受到大于自己防御力数量之伤害, 不过生物本回合中已受过的伤害数量也需考虑在内。
- 当某鹏洛客受到大于其当前忠诚之数量的伤害时, 它便算「受到过量伤害」。
- 对具死触异能的来源而言, 由于来自此类来源的 1 点伤害就算作致命伤害, 因此只要伤害超过该数值, 就算是对该生物造成了过量伤害, 尽管造成的伤害总数并未超过该生物的防御力也是如此。请注意, 此类来源造成的伤害对鹏洛客没有特殊效果。
- 至于这份过量伤害是不是由你操控之生物、咒语或异能造成则并不重要 ~ 只要在本回合中有东西曾造成过量伤害即可。举例来说, 如果一个由对手操控的 4/4 生物先受到由你操控之咒语造成的 2 点伤害, 而后在同一回合中, 又受到由另一位牌手操控之咒语造成的 3 点伤害, 则丽丝的异能会触发。
- 只要某生物受到过量伤害时是由对手操控, 丽丝的异能就会触发, 就算该生物已不在战场上, 或在回合结束时已受你操控也是一样。

---

进化潜探

{黑}

生物 ~ 人类

1/1

{黑}: 进化潜探成为基础力量与防御力为 2/2 的人类 / 僧侣。

{一}{黑}: 如果进化潜探是僧侣, 则在其上放置一个死触指示物且它成为基础力量与防御力为 3/3 的非瑞人 / 人类 / 僧侣。

{一}{黑}{黑}: 如果进化潜探是非瑞人, 则在其上放置一个 +1/+1 指示物, 然后你抓一张牌且失去 1 点生命。

- 这些异能都没有持续时限。如果其中一个结算, 则它会始终有效, 直到下列任一情形发生为止:  
(1) 游戏结束; (2) 进化潜探离场; (3) 有后续效应改变其特征。



- 进化潜探的前两个异能会盖过其力量、防御力与生物类别。通常来说，这些异能会依照所印制的顺序来依序使用。不过，如果进化潜探已经是 3/3 的非瑞人 / 人类 / 僧侣，且你又起动其第一个异能，则它于该异能结算时，会成为 2/2 的人类 / 僧侣。
- 无论进化潜探的生物类别为何，你都可以起动其第二和第三个异能。这些异能都是在其结算时才检查进化潜探的生物类别。如果进化潜探在该时刻并非所要求的生物类别，该异能便没有效果。
- 进化潜探的第二个异能只关心它是否是僧侣，而第三个异能只关心其是否是非瑞人。而它是如何具有所要求的生物类别，则并不重要。
- 对设定生物力量和 / 或防御力的效应而言，仅有这类效应是在第一及第二个异能之效应产生前便已存在的情况下，才会被盖过。第一及第二个异能产生的效应并不会盖过下列效应：（1）修正力量或防御力，但未将之设为特定数值者（无论是来自静止式异能、指示物还是已结算的咒语或异能）；（2）在此异能结算之后，才发生之设定力量或防御力者。将该生物的力量与防御力交换的效应，始终都会等到其他更改力量或防御力的效应生效之后再生效（包括此生物之任一异能），不论何者先发生都一样。

荆木多头龙

{五}{绿}

生物 ~ 植物 / 多头龙

6/6

践踏

领主 ~ 每当荆木多头龙对任一牌手造成战斗伤害时，在目标由你操控的生物上放置 X 个 +1/+1 指示物，X 为由你操控之地中基本地区类别的数量。

- X 的数值于荆木多头龙的最后一个异能结算时决定。

静电步兵

{一}{红}

生物 ~ 矮人 / 法师

1/2

践踏

每当你施放瞬间或法术咒语时，在静电步兵上放置一个 +1/+1 指示物。

- 静电步兵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。

纠缠死灵团块

{六}{黑}

生物 ~ 灵俑 / 巨人

5/5

你坟墓场中每有一张生物牌，此咒语便减少{一}来施放。

死触

- 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（例如纠缠死灵团块的效应）。咒语的法术力值仅由其法术力费用决定，与施放该咒语时所支付的总费用无关。
- 纠缠死灵团块的第一个异能不能减少其费用中{黑}这部分。

---

巨大战蛭

{三}{黑}

生物 ~ 蛭 / 惊惧兽

\*/\*

增幅{蓝}（你施放此咒语时可以额外支付{蓝}。）

于巨大战蛭进战场时，若它已增幅，则磨四张牌。

（磨一张牌的流程是将你牌库顶的牌置入你的坟墓场。）

巨大战蛭的力量和防御力各等同于你坟墓场内牌中的最大法术力值。

- 巨大战蛭的第二个异能属于替代性效应，而非触发式异能。它和巨大战蛭进战场同时发生，它不会用到堆叠，也不能被回应。
- 如果巨大战蛭已增幅，它进战场时的力量和防御力就各等同于你坟墓场内牌（此时已包括因其替代性效应而被磨掉的牌）中的最大法术力值。举例来说，如果你坟墓场中原本没有牌，但于巨大战蛭进战场时你磨掉了三张地牌和一张法术力值为 4 的牌，则巨大战蛭会作为 4/4 生物来进战场。
- 如果坟墓场中某张牌之法术力费用中包含{X}，则 X 为零。

---

觉醒梦魇布蕾德

{一}{黑}{黑}

传奇生物 ~ 梦魇

3/3

在你的结束步骤开始时，你可以牺牲一个神器，生物，结界，地或鹏洛客。若你如此作，则每位对手各可以牺牲一个与之具共通牌张类别的永久物。对每位未如此作的对手而言，该牌手失去 2 点生命且你抓一张牌。

- 如果于布蕾德的触发式异能结算时，你牺牲了一个具多种牌张类别的永久物，则对每位对手而言，只有某个由其操控的永久物中有一种牌张类别与你所牺牲的永久物相通，他就可以选择该永久物来牺牲。举例来说，如果你牺牲的永久物是神器生物，则你其中一位对手可以选择牺牲一个神器，而另一位对手则可以选择牺牲一个生物。

---

#### 卡恩的同兆

{三}

传奇神器

卡恩的同兆须横置进战场。

牌手不能支付生命来施放咒语或来起动不属于法术力异能的异能。

{X}, {横置}, 放逐卡恩的同兆: 消灭所有法术力值等于或小于 X 的非地永久物。只能于法术时机起动。

- 如果某咒语或某个不属于法术力异能之起动式异能的费用中，包含要求牌手支付生物的部分，牌手便不能施放该咒语或起动该异能。
- 其他机制仍可能令牌手支付生命，例如结算的咒语或异能。
- 起动式异能会包含冒号。通常会写成「[费用]: [效应]。」有些关键字异能也属于起动式异能（例如循环），其规则提示中会包含冒号。
- 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。
- 就算有效应注明「牌手不能支付生命」，牌手仍始终可以支付 0 点生命。

---

#### 凯尔顿火智者

{二}{红}

生物~人类 / 祭师

2/3

征列

每当凯尔顿火智者攻击时，检视你牌库顶的 X 张牌，X 为凯尔顿火智者的力量。你可以放逐其中一张法术力值等于或小于 X 的瞬间或法术牌。将其余的牌以随机顺序置于你牌库底。你可以施放所放逐的牌，且不需支付其法术力费用。

- 如果有人回应凯尔顿火智者的触发式异能让其离开战场，则利用其最后在战场上时的力量来决定 X 的数值。
- 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，你可以支付额外费用，例如增幅费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用，则你必须支付之，才能施放此咒语。
- 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。

---

### 凯尔顿突袭队

{二}{红}

生物~人类 / 战士

3/1

增幅{一}{白} (你施放此咒语时可以额外支付{一}{白}。)

当凯尔顿突袭队进战场时，若它已增幅，则派出两个1/1 白色士兵衍生生物。

只要凯尔顿突袭队是于本回合进战场，由你操控的生物便具有敏捷异能。

- 凯尔顿突袭队的最后一个异能，会让它自己及由你操控的其他生物都获得敏捷异能。
- 在凯尔顿突袭队进战场的当回合中，只要它仍在战场上，就算是在凯尔顿突袭队之后才进战场的生物也会具有敏捷异能。特别一提，这包括凯尔顿突袭队派出的士兵衍生生物（若其已增幅）。
- 如果在凯尔顿突袭队进战场的当回合中，它于战斗期间离开了战场，则所有本回合才受你操控、且正进行攻击的生物仍会继续攻击，就算它们不再具有敏捷异能也是一样。

---

### 克撒聚侠纪

{三}{白}{白}

结界~传纪

跳读 (选择一个章节，此传纪一开始就有该数量的学问指示物。于你抓牌步骤后再加一个。跳过的章节不会触发。到 III 后牺牲之。)

I — 占卜 4，然后你可以展示你的牌库顶牌。如果以此法展示出一张鹏洛客牌，则将它置于你手上。

II — 你可以将一张法术力值等于或小于 6 的鹏洛客牌从你手上放进战场。

III — 本回合中，你可以起动由你操控之鹏洛客的忠诚异能两次，而不是只能起动一次。

- 在此传纪的章节异能 III 结算后，该回合中，你可以起动鹏洛客的同一个异能两次，或起动该鹏洛客两个不同的异能。
  - 如果有数个效应允许你「起动由你操控之鹏洛客的忠诚异能两次，而不是只能起动一次」，则这些效应不会累加你能够起动忠诚异能的次数。你在同一回合中起动由你操控之鹏洛客的忠诚异能次数不能多于两次。
-

空骑士图拉肯吕德

{二}{白}{蓝}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 骑士

3/3

飞行

每当你施放瞬间或法术咒语时，派出一个 1/1 白色士兵衍生生物。

- 图拉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。
- 

枯萎堆垛

{一}{黑}

生物 ~ 非瑞人

3/3

守军

{二}{黑}, {横置}: 每位对手各失去 X 点生命, X 为由你操控且具守军异能的生物数量。

- 在双头巨人游戏中，枯萎堆垛会令对手队伍失去两次 X 点生命。
- 

狂妄巨灵

{一}{蓝}{蓝}

生物 ~ 巨灵

\*/4

飞行

狂妄巨灵的力量等同于你坟墓场中瞬间与法术牌的数量加总。

你施放的瞬间与法术咒语减少{一}来施放。

- 设定狂妄巨灵力量的异能会在所有区域生效。
  - 在确定狂妄巨灵的力量时，在你坟墓场中的每张连体牌都只会被计算一次，就算该牌同时是瞬间和法术也是如此。
- 

奎利恩唤兽师

{一}{绿}

生物 ~ 树灵 / 战士

2/2

每当你施放生物咒语时，在奎利恩唤兽师上放置一个 +1/+1 指示物。

当奎利恩唤兽师死去时，将 X 个 +1/+1 指示物分配给任意数量目标由你操控的生物，X 为奎利恩唤兽师上的 +1/+1 指示物数量。

- 于你将奎利恩唤兽师的第二个异能放进堆叠时，便需一并决定目标，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。
  - 如果于第二个触发式异能结算时，其部分目标已经不合法，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。
- 

#### 拉姐的挑事人

{一}{红}

生物~人类 / 战士

3/1

每当拉姐的挑事人攻击时，目标由防御牌手操控且力量小于拉姐的挑事人之生物本回合不能进行阻挡。

领主~{五}{红}：拉姐的挑事人得+2/+2 直到回合结束。由你操控的地中每有一种基本地类别，此异能便减少{一}来起动。每回合只能起动一次。

- 回应拉姐的挑事人之第一个异能来提升该目标生物的力量，会令其成为该异能的不合法目标。不过，一旦该异能已结算，此时就算该目标的力量变得比拉姐的挑事人更大，它也一样不能被阻挡。
- 

#### 朗空史芬斯

{三}{蓝}{蓝}

生物~史芬斯

5/5

飞行，守护{二}

领主~每当朗空史芬斯对任一牌手造成战斗伤害时，展示你牌库顶的 X 张牌，X 为由你操控之地中基本地类别的数量。由任一对手将它们分成两堆。将其中一堆置于你手上，另一堆则置入你的坟墓场。（牌堆可以是空的。）

- 由操控该触发式异能的牌手来决定要让哪位对手来将牌分成两堆，且是在展示完牌张之后才作此决定。
  - 该对手可以选择将所有牌都分作一堆，将另一堆留空。在此情况下，是由该异能的操控者来选择是将所展示的牌置于其手上，还是置入其坟墓场。
- 

#### 浪潮监管人塔托娃

{绿}{绿}{蓝}

传奇生物~人鱼 / 德鲁伊

3/3

由你操控的地生物具有飞行异能。

每当一个地在你的操控下进战场时，若你操控七个或更多地，则至多一个目标由你操控的地成为 3/3，具敏捷异能的元素生物。它仍然是地。

- 你可以选择以浪潮监管人塔托娃的触发式异能放进战场的地来作为其目标。
- 如果有数个地同时进战场，则会将这些地都计算在内。举例来说，如果你操控六个地，且有两个地同时进战场，则塔托娃的异能会触发两次。

---

#### 历时极焰暴

{三}{红}{红}

法术

增幅{一}{白}和 / 或{一}{蓝} (你施放此咒语时可以额外支付{一}{白}和 / 或{一}{蓝}。)

选择至多 X 个由你操控的生物和 / 或鹏洛客，X 为此咒语的增幅次数。这些永久物跃离。

历时极焰暴对每个生物和每个鹏洛客各造成 5 点伤害。

- 在增幅历时极焰暴时，你可以支付{一}{白}此费用来只增幅它一次，也可以支付{一}{蓝}此费用来只增幅它一次。你也可以支付{二}{白}{蓝}来增幅它两次，但你不能支付{二}{白}{白}或{二}{蓝}{蓝}来增幅它两次。你增幅它的次数不能多于两次。特别一提，这就是说，只要历时极焰暴已增幅，则 X 的数值不是一就是二。

---

#### 利刃之主阿斯托

{二}{红}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 战士

4/4

当利刃之主阿斯托进战场时，检视你牌库顶的七张牌。你可以展示其中一张武具或载具牌并置于你手上。将其余的牌以随机顺序置于你牌库底。

由你操控的武具有佩带{一}。

由你操控的载具有搭载 1。

- 如果你要的话，也可以起动该永久物具有的其他佩带或搭载异能。
- 一旦牌手起动了佩带{一}或搭载 1 异能后，此时再使利刃之主阿斯托离开战场，也不会令该异能无法结算。

---

#### 联盟之力

{绿}

瞬间

增幅{二}{白} (你施放此咒语时可以额外支付{二}{白}。)

目标由你操控的生物得+2/+2 直到回合结束。如果此咒语已增幅，则在每个由你操控的生物上各放置一个+1/+1 指示物。

- 如果该咒语已增幅，则该目标生物会同时得到一个+1/+1 指示物并得+2/+2 直到回合结束。
- 如果于联盟之力试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则其所有效应都不会生效。你不会在任何生物上放置+1/+1 指示物，就算它已增幅也是一样。

---

### 炼狱双击

{一}{红}

瞬间

选择一项 ~

- 本回合中，当你施放你的下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。
  - 目标由你操控的生物获得连击异能直到回合结束。
- 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），则炼狱双击的延迟触发式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）。对于分配指示物的咒语来说也是一样。
  - 你不能选择去支付炼狱双击延迟触发式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。
  - 炼狱双击的异能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。

---

### 烈火来使雅亚

{二}{红}{红}

传奇鹏洛客 ~ 雅亚

4

+1: 派出一个 1/1 红色，具灵技异能的修行僧衍生生物。

-1: 放逐你牌库顶的两张牌。选择其中一张。本回合中，你可以使用该牌。

-2: 选择目标由对手操控的生物。本回合中，每当你攻击时，烈火来使雅亚对该生物造成伤害，其数量等同于进行攻击的生物数量。

-8: 你获得具有以下异能的徽记 ~ 「每当你施放红色瞬间或法术咒语时，将其复制两次。你可以为每个复制品选择新的目标。」

- 当你使用以雅亚第二个忠诚异能选择的牌时，你仍须支付其所有费用，并遵循使用该牌时一般的时机规则。举例来说，如果你选择了一张地牌，则你就只能在你的任一行动阶段中使用之，且只能在堆叠为空、且你在同一回合中未使用过地的情况下才能如此作。



- 起动雅亚的第三个忠诚异能后，会产生一个于本回合中你每次宣告攻击者时都会触发的延迟触发式异能（不过，通常一回合中「宣告攻击者」此事只会发生一次）。就算雅亚已不在战场上，此异能也会触发。如果有东西需要该伤害来源的信息，则会用到雅亚最后在战场上时的特征。
- 雅亚徽记的触发式异能，会复制所有你施放的红色瞬间或法术咒语，而非仅限于具目标者。
- 就算触发该异能的咒语在该异能结算时已被反击，也仍能产生对应的复制品。复制品会比原版咒语先一步结算。
- 复制品的目标将与原版咒语相同，除非你选择新的目标。你可以改变任意数量的目标，不论全部改变或部分改变都行。新的目标必须合法。
- 如果所复制的咒语具有模式（也就是说，它注记着「选择一项～」或类似者），则复制品的模式会与原版咒语相同。你不能选择其他的模式。
- 你不能选择支付复制品的任何额外费用。不过，会基于替原版咒语或异能所支付的任何额外费用而产生的效应都会被复制，就好像每个复制品都支付过同样的费用一样。特别一提，如果原版咒语已增幅，则复制品也会是已增幅。
- 这些复制品都是直接在堆叠产生的，所以它们从未「施放」过。会于牌手施放咒语而触发的异能并不会触发。

龙爪利瓦兹

{一}{黑}{红}

传奇生物 ~ 凡尔西诺 / 邪术师

3/3

威慑

{横置}: 加两点法术力，其颜色组合由你选择。此法术力只能用来施放龙生物咒语。

仅于你的每个回合中且限一次，你可以从你坟墓场中施放龙生物咒语。

每当你从你坟墓场中施放龙生物咒语时，它获得「当此生物死去时，将它放逐。」

- 你能够利用这个起动式异能产生的法术力来支付施放龙咒语所需的替代性费用（例如逸脱费用）或者额外费用。并未限定它只能支付该咒语的法术力费用。
- 利瓦兹的第三个异能所赋予的施放许可，不会改变你能从你坟墓场中施放该咒语的时机。
- 一旦你开始从你的坟墓场施放咒语，该咒语便会立刻进入堆叠。直到你完成施放咒语的各步骤后，牌手才能有所行动。
- 最后一个异能，在你因任何原因从你坟墓场中施放龙生物咒语时都会触发。就算你没有利用利瓦兹的起动式异能所产生的费用来支付该咒语的费用，此异能也会触发。
- 该咒语于利瓦兹最后一个异能结算时获得之异能，会继续对该咒语结算后所成的永久物生效，就算此时它不再是龙或不再是生物也是一样。
- 该咒语所获得的异能，只会在它进到战场上之后，才会对它生效。如果该咒语在结算前就已经被反击，则该异能不会将它放逐。

---

罗达科的阿勒奈女王  
{绿}{白}{白}  
传奇生物 ~ 妖精 / 贵族  
\*/\*

罗达科的阿勒奈女王之力量和防御力各等同于由你操控的生物数量。  
如果将在你的操控下派出一个或数个衍生物，则改为派出该些衍生物加上一个 1/1 白色士兵衍生物。

- 罗达科的阿勒奈女王的第一个异能会将它自己计算在内，因此它的力量和防御力至少总会是 1/1。
- 额外派出的士兵衍生物，不会具有该效应所派出之其他衍生物所具有的异能。于派出衍生物之效应中注明的其他状态（例如已横置、正进行攻击，「该生物获得敏捷异能」或「在战斗结束时放逐该衍生物」等）则对原本派出之衍生物及额外派出的士兵都会生效。
- 如果有效应会改变将派出之衍生物的操控权，则会先是这类改变操控权的效应先生效，然后再轮到阿勒奈女王的效应生效。如果有效应会改变「衍生物在谁的操控下进战场」此事，则会阿勒奈女王的效应先生效，然后再轮到这类效应生效。

---

罗堰黑土语者  
{一}{绿}  
生物 ~ 妖精 / 德鲁伊  
1/3

{横置}：加一点任意颜色的法术力。  
{横置}：目标由你操控的地成为 3/3，具敏捷异能的元素生物直到回合结束。它仍然是地。只能于法术时机起动。

- 罗堰黑土语者的第二个异能不会将成为生物的地重置。

---

萌芽鬼怪  
{一}{红}  
生物 ~ 鬼怪 / 德鲁伊  
2/2

增幅{绿} (你施放此咒语时可以额外支付{绿}。)  
当萌芽鬼怪进战场时，若它已增幅，则从你牌库中搜寻一张具基本地类别的地牌，展示该牌，将它置于你手上，然后洗牌。  
{红}, {横置}, 牺牲一个地：抓一张牌。

- 你可以从你牌库中搜寻任一具基本地类别的地牌，就算该地不是基本地也没关系。基本地类别包括平原、海岛、沼泽、山脉和树林。

---

面纱的莉莲娜

{一}{黑}{黑}

传奇鹏洛客 ~ 莉莲娜

3

+1: 每位牌手各弃一张牌。

-2: 目标牌手牺牲一个生物。

-6: 将由目标牌手操控的所有永久物分成两堆。该牌手选择其中一堆并牺牲该堆中的所有永久物。

- 就算有部分或所有牌手都无法弃牌，你也能起动莉莲娜的第一个异能。
- 当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。
- 当莉莲娜的第三个异能结算时，你把由该牌手操控的每个永久物在两堆之间选一堆放进去。举例来说，你可以将某生物放入一堆，并把结附于该生物的灵气放入另一堆。
- 可以有一堆是空的。如果该牌手选择空的那一堆，则不会牺牲任何永久物。

---

黏足勘查

{四}{绿}

法术

侦土 ~ 从你牌库中搜寻至多两张具基本地区类别的牌，将它们横置放进战场，然后洗牌。检视你牌库顶的 X 张牌，X 为由你操控之地中基本地区类别的数量。将其中至多一张置于你的牌库顶，其余则以随机顺序置于你的牌库底。

- 当你以此法搜寻你的牌库时，你也可以找出不是基本地区的牌 ~ 只要该牌具有一种或数种基本地区类别即可。基本地区类别包括平原、海岛、沼泽、山脉和树林。
- 你可以搜寻两张具相同基本地区类别的牌，或两张具不同基本地区类别的牌。
- X 的数值，是在你将所搜寻的牌放进战场后才决定。

---

怒火骑士托莉阿维农

{一}{红}{红}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 骑士

3/3

警戒，践踏

每当怒火骑士托莉阿维农攻击时，所有由你操控且进行攻击的其他生物得 +1/+1 直到回合结束。由你操控且进行攻击的其他红色生物获得践踏异能直到回合结束。重置所有由你操控且进行攻击的其他白色生物。

- 如果另一个进行攻击的生物为红白双色，则它会得+1/+1直到回合结束，获得践踏异能直到回合结束，且会被重置。

---

#### 虐之华寇族黜人依拉丝

{白}{黑}

传奇生物 ~ 非瑞人 / 寇族 / 僧侣

2/2

死触

每当另一个生物在你的操控下进战场时，你获得1点生命。

每当另一个由你操控的生物死去时，每位对手各失去1点生命。

- 如果在虐之华寇族黜人依拉丝进战场时，还有一个或数个其他生物一同在你的操控下进战场，则每有一个此类生物，依拉丝的第二个异能便会触发一次。
- 如果在寇族黜人依拉丝死去时，还有一个或数个由你操控的其他生物一同死去，则每有一个此类生物，依拉丝的最后一个异能便会触发一次。
- 在双头巨人游戏中，虐之华寇族黜人依拉丝的最后一个异能会让对手队伍失去2点生命。

---

#### 喷泉巨灵

{四}{蓝}{蓝}

生物 ~ 巨灵

4/4

飞行

每当你施放瞬间或法术咒语时，选择一项 ~

- 喷泉巨灵得+1/+1直到回合结束。
- 放逐喷泉巨灵。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。
- 占卜1。

- 喷泉巨灵的触发式异能会比触发它的瞬间或法术咒语先一步结算。就算触发它的咒语已被反击或因故离开堆叠，该异能仍会结算。

---

#### 偏执信徒斯特恩

{白}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 法师

2/2

于偏执信徒斯特恩进战场时，选择一种牌张类别，但不能是生物或地。

你施放的该类别咒语减少{—}来施放。

{—}{白}{蓝}：放逐斯特恩。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。

- 此费用减少效应，只对你施放之该牌张类别的咒语费用中一般法术力部分生效。
- 要计算咒语的总费用，先从要支付的法术力费用或替代性费用开始（例如返照费用），加上费用增加的数量（例如增幅费用），然后再减去费用减少的数量（例如斯特恩第二个异能之效应）。咒语的法术力值仅由其法术力费用决定，与施放该咒语时所支付的总费用无关。
- 如果斯特恩的操控者于某牌手之结束步骤中才起动它的最后一个异能，则将它移回战场之延迟触发式异能要等到下一次结束步骤开始时才会触发～这通常是在下一位牌手的回合中。

破阵巴洛西

{三}{绿}{绿}

生物～野兽

4/5

征列（于此生物攻击时，你可以横置一个由你操控、不具召唤失调且未进行攻击的生物。当你如此作时，将所横置生物的力量加至此生物直到回合结束。）

破阵巴洛西不能被力量等于或小于 2 的生物阻挡。

- 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。

蹊径创会纪

{一}{蓝}

结界～传纪

跳读（选择一个章节，此传纪一开始就有该数量的学问指示物。于你抓牌步骤后再加一个。跳过的章节不会触发。到 III 后牺牲之。）

I — 你可以从你手上施放一个法术力值为 1 或 2 的瞬间或法术咒语，且不需支付其法术力费用。

II — 目标牌手磨四张牌。

III — 将目标瞬间或法术牌从你的坟墓场放逐。将其复制。你可以施放该复制品。

- 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放牌，就无法选择支付替代性费用来施放之。不过，你能够支付额外费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用，则你必须支付之，才能施放此牌。
- 如果该牌的法术力费用中包含{X}，则你在以「不需支付其法术力费用」的方式施放它时必须将 X 的值选为 0。
- 你在蹊径创会纪最后一个章节异能结算过程中施放咒语之复制品时，仍须支付该复制品的所有费用。如果你选择施放之，则必须在该异能结算的过程中如此作。你不能等到稍后时段再施放。

启示天灾希欧蕊

{二}{黑}{黑}

传奇生物 ~ 非瑞人 / 魔判官

4/5

死触

每当你抓一张牌时，你获得 2 点生命。

每当任一对手抓一张牌时，他失去 2 点生命。

- 如果你和任一对手同时抓一张牌，则由你来决定这些触发式异能的结算顺序。

---

潜藏密探阿耶尼

{一}{绿}{绿/白/非}{白}

传奇鹏洛客 ~ 阿耶尼

4

完化 ( {绿/白/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: 展示你的牌库顶牌。如果它是生物或鹏洛客牌，则将它置于你手上。若否，则你可以将其置于你的牌库底。

-3: 将三个 +1/+1 指示物分配给至多三个目标生物。它们获得警戒异能直到回合结束。

-6: 你获得具有以下异能的徽记 ~ 「每当你施放生物或鹏洛客咒语时，目标对手得到两个中毒指示物。」

- 于你开始施放咒语时，你得选择是要支付 {绿}、{白} 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。
  - 在确定牌张的魔法力值时，点算混血非瑞克西亚魔法力符号的方式与普通魔法力符号没有区别。特别一提，就算你是支付 {一}{绿}{白} 和 2 点生命来施放，阿耶尼的魔法力值也还是 4。
  - 非瑞克西亚不是魔法力的颜色，也不是魔法力的种类，牌手不能加非瑞克西亚魔法力。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。
  - 完化属于替代性效应，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「为非瑞克西亚魔法力符号支付 2 点生命」此事。如果牌手在施放咒语过程中是由于其他原因支付了生命，则如此并不会减少该鹏洛客进战场时上面的忠诚指示物数量。
-

晴空号忠贤拉夫

{白}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 法师

1/3

每当你施放瞬间或法术咒语时，你可以横置两个由你操控且未横置的生物。若你如此作，则抓一张牌。

{三}{白}{白}：直到回合结束，由你操控的生物得 +1/+1 且获得警戒异能。

- 晴空号忠贤拉夫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。

---

撒拉救赎使

{三}{白}{白}

生物 ~ 天使 / 士兵

2/4

飞行

每当另一个力量等于或小于 2 的生物在你操控下进战场时，在该生物上放置两个 +1/+1 指示物。

- 撒拉救赎使的第二个异能，只会在某生物进到战场的那一刻，才会检查其力量。如果它进战场时上面有指示物，则也会将该些指示物计算在内。如果该生物在它进战场时力量小于 2，但在此异能触发后，它的力量又成为大于 2，则你依然会在该生物上放置两个指示物。

---

撒姆尼草药师

{一}{白}

生物 ~ 人类 / 僧侣

2/1

每当撒姆尼草药师成为横置时，你获得 1 点生命并占卜 1。*(检视你牌库顶的牌。你可以将该牌置于你的牌库底。)*

- 撒姆尼草药师的异能为触发式异能，不是起动式异能。此异能不能让你在想横置它时就能把它横置；你需要利用其他方式来横置它，例如攻击。
  - 如果在施放某咒语或起动某异能的流程中，撒姆尼草药师成为横置，则撒姆尼草药师的触发式异能会比该咒语或异能先一步结算。
-

## 赛费尔跃离纪

{二}{蓝}{蓝}

结界~传纪

跳读 (选择一个章节, 此传纪一开始就有该数量的学问指示物。于你抓牌步骤后再加一个。跳过的章节不会触发。到 III 后牺牲之。)

I, II — 另一个目标非地永久物跃离。于你操控赛费尔跃离纪的时段内, 它不能跃回。

III — 消灭所有生物。对每个以此法消灭的生物而言, 其操控者派出一个 2/2 黑色非瑞人衍生物。

- 对于在赛费尔跃离纪的章节异能 I 与 II 结算时跃离的永久物而言, 它们于该传纪在战场的时段内, 都不会在其操控者的重置步骤中跃回。在该传纪离开战场后, 它们便会如常在其操控者的下一个重置步骤中跃回。
- 跃离的永久物视同不存在。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。
- 于某永久物跃离时, 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永久物一同跃回, 且跃回时依旧贴附于该永久物上。
- 通常来说, 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。
- 任何注明「于...时段内」生效的持续性效应(例如援救能手所具有者)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。

---

## 珊瑚丛障

{一}{蓝}

生物~墙

1/4

守军

{一}{蓝}, {横置}: 目标牌手磨 X 张牌, X 为由你操控且具守军异能的生物数量。(磨一张牌的流程是牌手将其牌库顶的牌置入其坟墓场。)

- 于此异能结算时, 才会计算由你操控、且具守军异能的生物数量。
-



深渊奴役

{三}{红}

法术

增幅{二}{黑} (你施放此咒语时可以额外支付{二}{黑}。)

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。如果此咒语已增幅，则在下一个结束步骤开始时牺牲该生物。

- 如果有效应允许你在结束步骤中施放深渊奴役，且你增幅之，则让你获得该目标生物之控制权的效应于当回合结束时便会终止。虽然该延迟触发式异能在下一个回合的结束步骤开始时仍会触发，但由于你已不再操控该生物，因此便无法牺牲之。

---

胜利烟火

{一}{红}

瞬间

增幅{二}{蓝} (你施放此咒语时可以额外支付{二}{蓝}。)

如果此咒语已增幅，则抓一张牌。胜利烟火对目标生物或鹏洛客造成等同于你手牌数量的伤害。

- 你只有在胜利烟火已增幅的情况下才会抓一张牌，但无论它是否增幅，都会对该目标生物或鹏洛客造成伤害。

---

实战研究

{蓝}

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物具有「每当此生物对任一牌手造成战斗伤害时，你抓一张牌。」

只要所结附的生物是传奇，它便得+1/+1且具有守护{一}。(每当所结附的生物成为由对手操控之咒语或异能的目标时，除非该牌手支付{一}，否则反击之。)

- 由于此灵气是让该生物获得抓牌异能，所以如果某对手获得了所结附之生物的控制权，且该生物于受对手操控的时段内造成了战斗伤害，则会是由该对手抓一张牌。

---

市民逮捕

{一}{白}{白}

结界

当市民逮捕进战场时，放逐目标由对手操控的生物或鹏洛客，直到市民逮捕离开战场为止。

- 如果市民逮捕在其触发式异能结算前就已离开战场，则该目标永久物不会被放逐。
- 贴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。

#### 束缚祷文

{三}{白}

结界

闪现

当束缚祷文进战场时，放逐至多一个目标由对手操控的非地永久物，直到束缚祷文离开战场为止。你获得 2 点生命。

- 束缚祷文的触发式异能属于单一异能，产生两个一次性效应：一个在该异能结算时放逐该永久物，另一个在束缚祷文离开战场后立即将所放逐的牌移回战场。
- 如果束缚祷文在其进战场异能结算前就已离开战场，则目标永久物不会被放逐。
- 贴附于所放逐永久物上的灵气会进入其拥有者的坟墓场。贴附于所放逐生物上的武器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。
- 如果衍生物被放逐，它将会消失。它将不会移回战场。
- 在多人游戏中，如果束缚祷文的拥有者离开了游戏，所放逐的牌将移回战场。因为将该牌移回的这个一次性效应不属于会进入堆叠的异能，所以它也不会随着离开游戏之牌手在堆叠上的其他咒语或异能一同消失。
- 如果你没有为束缚祷文的进战场触发式异能选择目标，则你仍能获得 2 点生命。
- 如果你选择了目标，但于该异能试图结算时，该目标已经不合法，则你不会获得 2 点生命。

#### 霜拳神行客

{三}{蓝}{蓝}

生物 ~ 元素 / 巨人

4/4

守护{二} (每当此生物成为由对手操控之咒语或异能的的目标时，除非该牌手支付{二}，否则反击之。)

当霜拳神行客进战场时，横置目标由对手操控的生物并在其上放置一个晕眩指示物。(如果某个其上有晕眩指示物的永久物将成为未横置，则改为从其上移去一个晕眩指示物。)

- 你可以选择一个已横置的生物，来作为霜拳神行客最后一个异能的目标。

撕成碎片

{一}{绿}

瞬间

增幅{一}{黑} (你施放此咒语时可以额外支付

{一}{黑}。)

放逐目标神器或结界。如果此咒语已增幅，则改为放逐目标非地永久物。

- 如果撕成碎片已增幅，它便可以指定任一非地永久物为目标，而不仅限于神器或结界。

---

祀奉乌尔博格

{一}{黑}

瞬间

增幅{一}{蓝} (你施放此咒语时可以额外支付

{一}{蓝}。)

目标生物得-2/-2直到回合结束。如果此咒语已增幅，则你坟墓场中每有一张瞬间和法术牌，该生物便再得一次-1/-1直到回合结束。

- 由于祀奉乌尔博格结算时还不在于你的坟墓场中，因此其效应不会将它本身计算在内。

---

碎骨贯身

{黑}

法术

牺牲一个生物，以作为施放此咒语的额外费用。

消灭目标生物。

- 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。
- 一旦你开始施放碎骨贯身，则直到你完成施放之前，没有牌手能有所行动。特别一提，对手不能试图去除你想要牺牲的生物。

---

索蓝境界通道

地~门

除非你操控两个或更少其他地，否则索蓝境界通道须横置进战场。

于索蓝境界通道进战场时，选择一种基本地类别。

索蓝境界通道额外具有该类别。

索蓝境界通道的法术力异能须额外支付1点生命来启动。

- 索蓝境界通道会具有与进战场时所选之基本地类别对应的固有法术力异能。它仍是门，且仍具有其他异能，包括其最后一个异能~此异能会让你支付 1 点生命，才能启动与该基本地类别相关联之法术力异能。
- 你依然要支付该法术力异能的其他费用。通常情况下，该费用就只是横置该地而已。
- 如果索蓝境界通道因故获得了另一个法术力异能，该异能也会要额外支付 1 点生命才能启动。
- 如果你操控数个索蓝境界通道，则每个索蓝境界通道的最后一个异能都只会对其本身生效。也就是说，你操控两个索蓝境界通道，不会让所有名称为索蓝境界通道之牌的法术力异能要额外支付 2 点费用才能启动。
- 如果因故在索蓝境界通道进战场时没有为其选择基本地类别，则它便不会具有任何法术力异能。如果某个已经在战场上的地成为了索蓝境界通道之复制品，则也会是同样的状况。
- 如果某地是作为索蓝境界通道的复制品来进战场（相对于地先进到战场后再成为其复制品），则其操控者能为其选择一种基本地类别，且该地也会具有该类别。

#### 塔拉斯警戒员

{二}{蓝}{蓝}

生物~人类/海盗

3/2

飞行

当塔拉斯警戒员死去时，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。

- 如果你牌库中只剩一张牌，则你会将它置于你手上。

#### 太古守护灵奈玛塔

{二}{黑}{绿}

传奇生物~树妖

3/4

延势

如果某个由对手操控的生物将死去，则改为将它放逐。当你如此作时，派出一个 1/1 绿色腐生物衍生生物。

{绿}，牺牲一个腐生物：太古守护灵奈玛塔得+2/+2

直到回合结束。

{一}{黑}，牺牲两个腐生物：抓一张牌。

- 如果某个由对手操控的生物将死去，且奈玛塔和另一个效应都试图改为将它放逐，则由该对手决定让哪个效应生效。如果最后该牌手决定不让奈玛塔的效应生效，则就算该生物牌最终也是进到放逐区，派出腐生物衍生生物的触发式异能也不会触发。

陶拉里亚惧兽

{六}{蓝}

生物 ~ 巨蛇

5/5

你坟墓场中每有一张瞬间与法术牌，此咒语便减少 {一} 来施放。

守护 {二} (每当此生物成为由对手操控之咒语或异能的目标时，除非该牌手支付 {二}，否则反击之。)

- 要计算咒语的总费用，先从要支付的法术力费用或替代性费用开始，加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量（例如陶拉里亚惧兽的效应）。咒语的法术力值仅由其法术力费用决定，与施放该咒语时所支付的总费用无关。
  - 陶拉里亚惧兽的第一个异能不能减少其费用中 {蓝} 这部分。
- 

托咕后裔鸣咕

{黑}{黑}{绿}

传奇生物 ~ 蛙 / 野兽

\*/5

托咕后裔鸣咕的力量等同于你坟墓场中的地牌数量。

在你的维持开始时，检视你的牌库顶牌。你可以将该牌置入你的坟墓场。

{黑}{绿}，牺牲一个地：你获得 2 点生命。

- 设定托咕后裔鸣咕力量之异能会在所有区域生效，而不是只在战场上。
  - 如果你未将该牌置入你的坟墓场，则它会留在你的牌库顶。
- 

完化的晴空号

{二}

传奇神器 ~ 载具

5/5

飞行

只要完化的晴空号上有四个或更多非瑞化指示物，它便是非瑞人生物，且仍具有原本类别。

每当一个由你操控的生物死去时，在完化的晴空号上放置一个非瑞化指示物。然后如果其上有七个或更多非瑞化指示物，则抓一张牌。若否，则占卜 1。

- 如果有数个生物同时死去，则每有一个此类生物，完化的晴空号的触发式异能便会触发一次。于每次触发结算时，其操控者便须依指示行事。举例来说，如果完化的晴空号上没有非瑞化指示物，且有七个生物死去，则于该异能的前六次结算时，其操控者每次都会在其上放置一个指示物并占卜 1，然后于该异能第七次结算时，就在其上放置一个指示物并抓一张牌。

- 如果完化的晴空号在其触发式异能结算前就已离开战场，则你就无法在其上新加任何指示物。至于你是要抓牌还是占卜 1，则由其离开战场前其上的指示物数量决定。
- 如果完化的晴空号是生物且死去，则其最后一个异能会触发。
- 如果完化的晴空号失去所有异能，则其第二个异能所产生之改变类别的效应仍会继续对其生效。这是因为改变物件类别的效应，始终会比移除异能的效应先生效。在此情况下，如果它上面有四个或更多非瑞化指示物，则它就会是传奇非瑞人 / 载具神器生物，且没有没有。就算它是在失去所有异能后其上的非瑞化指示物才因故达到四个以上，也是如此。

#### 妄语屏障

{二}{黑}

生物 ~ 梦魇 / 墙

2/4

守军

{二}{黑}，牺牲一个生物：你获得 1 点生命且抓一张牌。

- 你可以为妄语屏障的异能牺牲其自己。

#### 微物术士

{三}{蓝}

生物 ~ 人类 / 法师

3/3

当微物术士进战场时，你可以从你牌库中搜寻一张法术力值为 1 的瞬间或法术牌，展示该牌，将它置于你手上，然后洗牌。

- 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。

#### 维苏瓦复制术

{三}{蓝}

结界

每当你施放仅以单一由你操控的神器或生物为目标的咒语时，派出一个衍生物，此衍生物为该神器或生物的复制品，但它不是传奇。

- 维苏瓦复制术的触发式异能，只会在你施放仅以单一神器或单一生物为目标（除此之外未指定任何其他物件）的咒语时触发。该异能会比触发它的咒语先一步结算，且就算你施放的咒语被反击，或其指定的永久物已经是不合法目标，也依然会派出衍生物。
- 如果该咒语的目标在维苏瓦复制术的触发式异能结算前就已离开战场，则利用其最后在战场上时的特征，来决定所派出之衍生物的特征。

- 如果在维苏瓦复制术的触发式异能进堆叠上之后，该咒语的目标遭更改，则所派出的复制品会是该咒语原本目标之复制品，而非新目标的复制品。
- 此衍生物只会复制原版神器或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）。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。
- 该衍生物不是传奇，且此但书可被复制。如果有东西稍后复制了火花替身，则所成的复制品也不是传奇。如果你同时操控两个或更多同名永久物，但只有其中一个是传奇，则「传奇规则」不会生效。
- 如果所复制之永久物的法术力费用中包含{X}，则 X 视为 0。
- 如果所复制的永久物是个衍生物，则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。
- 如果所复制的永久物本身已经复制了别的东西（举例来说，如果所选的生物是仿生妖），则此衍生物进战场时，会是所选的永久物已经复制的样子。
- 当此衍生物进战场时，所复制的永久物之任何进战场异能都会触发。所复制之永久物上面任何「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。

伪王斯奎

{二}{红}

传奇生物 ~ 鬼怪 / 贵族

2/2

敏捷

每当伪王斯奎攻击时，派出一个 1/1 红色鬼怪衍生物，其为横置且正进行攻击。

你可以从你的坟墓场中施放伪王斯奎，但须支付 {三}{红} 并从你的坟墓场放逐四张其他牌，而非支付其法术力费用。

- 斯奎的操控者要为该鬼怪衍生物选择其要攻击的牌手或鹏洛客。它攻击的对象可以与斯奎不一样。
- 斯奎的最后一个异能赋予的施放许可，不会改变你能从你坟墓场中施放它的时机。
- 如果斯奎被反击，或在从你坟墓场中施放过后死去，则它会回到你的坟墓场。你可以在稍后时段重新利用此法施放之。
- 一旦你开始从你的坟墓场施放咒语，该咒语便会立刻进入堆叠。直到你完成施放咒语的各步骤后，牌手才能有所行动。

卫护狮鹫

{三}{白}

生物 ~ 狮鹫

2/3

飞行

每当另一个生物在你的操控下进战场时，卫护狮鹫得 +1/+1 直到回合结束。

- 如果有数个生物同时进战场，或在卫护狮鹫进战场时，还有一个或数个其他生物一同进战场，则每有一个此类生物，卫护狮鹫的触发式异能便会触发一次。
- 

未察觉的威胁

{二}{绿}

法术

从你牌库中搜寻至多四张力量各不相同的生物牌并展示之。任一对手选择其中两张牌。将所选之牌洗入你的牌库，其余则置于你手上。

- 只要某生物牌的力量数字与他者不同，它便具有不同力量。举例来说，一个 1/1 生物和一个 2/1 生物便具有不同力量。
- 

温德汶群领

{一}{红}

生物 ~ 鬼怪 / 战士

1/1

由你操控的其他鬼怪得 +1/+1。

每当温德汶群领或另一个由你操控的鬼怪死去时，放逐你的牌库顶牌。若它是鬼怪生物牌，则直到你下一个回合的回合结束，你可以施放该牌。

- 如果温德汶群领与一个或数个由你操控的其他鬼怪同时死去，则每有一个这类生物，其异能都会触发一次。
- 

乌尔博格的拉塔札比

{二}{白}{黑}

传奇生物 ~ 灵俑 / 法师

3/3

警戒，守护{二}

由你操控的其他灵俑具有警戒异能。

每当另一个由你操控的传奇生物死去时，派出一个衍生物，此衍生物为死去生物的复制品，但它不是传奇，为 2/2 黑色灵俑，且仍具有原本颜色与类别。



- 该衍生物所复制的，是该生物死去前最后在战场时的样子，而不是其在坟墓场中的样子。
- 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），且额外加上黑色此颜色与灵俑此生物类别，但不会复制力量与防御力这两项特征。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、结附有灵气、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。
- 如果所复制之生物的法术力费用中包含{X}，则 X 视为 0。
- 如果所复制的生物是个衍生物，则派出的新衍生物会复制派出原版衍生物的效应本来所注明的特征，唯上文提到的各项特征仍会除外。
- 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，会是所选的生物复制的样子，唯上文提到的各项特征仍会除外。
- 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。

乌尔博格拉高耶夫

{一}{绿}

生物 ~ 拉高耶夫

\*/1+\*

增幅{蓝}和 / 或{黑} (你施放此咒语时可以额外支付{蓝}和 / 或{黑}。)

于乌尔博格拉高耶夫进战场时，它每增幅过一次，便磨三张牌。

乌尔博格拉高耶夫的力量等同于你坟墓场中的生物牌数量，其防御力等同于该数量加 1。

- 设定乌尔博格拉高耶夫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。
- 在增幅乌尔博格拉高耶夫时，你可以支付{蓝}此费用来只增幅它一次，也可以支付{黑}此费用来只增幅它一次。你也可以支付{蓝}{黑}来增幅它两次，但你不能支付{蓝}{蓝}或{黑}{黑}来增幅它两次。你增幅它的次数不能多于两次。
- 乌尔博格拉高耶夫的第二个异能不属于触发式异能，且不用到堆叠。牌手并没有机会在它进战场之后、于其操控者磨牌前施放咒语或有其他行动。
- 如果乌尔博格拉高耶夫已增幅，则它进战场时的力量和防御力，便会由你依其增幅次数磨完牌后，你坟墓场中的生物牌数量来决定。举例来说，如果在乌尔博格拉高耶夫进战场前，你坟墓场中只有一张生物牌，但你利用其异能又磨掉了两张生物牌，则它会作为 3/4 生物来进战场。

### 乌尔博格式复归

{黑}

法术

增幅{一}{绿} (你施放此咒语时可以额外支付{一}{绿}。)

将目标生物牌从你的坟墓场移回你手上。你获得 2 点生命。如果此咒语已增幅，则将另一张目标永久物牌从你的坟墓场移回你手上。

- 如果乌尔博格式复归未增幅，则它就只有一个目标。
- 如果你坟墓场没有一张生物牌及另一张永久物牌，则你施放乌尔博格式复归时便不能增幅之。

---

### 希欧蕊信徒罗娜

{一}{蓝}{黑}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 法师

3/4

每当你施放瞬间或法术咒语时，每位对手各失去 1 点生命。

你可以从你坟墓场中施放希欧蕊信徒罗娜，但在其他费用以外，还须弃两张牌。

- 希欧蕊信徒罗娜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。
- 利瓦兹的第三个异能所赋予的施放许可，不会改变你能从你坟墓场中施放它的时机。
- 如果罗娜被反击，或在从你坟墓场中施放过后死去，则它会回到你的坟墓场。你可以在稍后时段重新利用此法施放之。
- 一旦你开始从你的坟墓场施放咒语，该咒语便会立刻进入堆叠。直到你完成施放咒语的各步骤后，牌手才能有所行动。

---

### 夏浓战歌

{二}{红}

瞬间

增幅{白} (你施放此咒语时可以额外支付{白}。)

夏浓战歌对目标生物或鹏洛客造成 4 点伤害。如果此咒语已增幅，则你获得 4 点生命。

- 如果于夏浓战歌试图结算时，该目标生物或鹏洛客已经是不合法目标，则它便没有效果，就算是已增幅也一样。
-

新宾纳里亚守护者

{一}{白}

生物~人类 / 士兵

2/2

征列 (于此生物攻击时, 你可以横置一个由你操控、不具召唤失调且未进行攻击的生物。当你如此作时, 将所横置生物的力量加至此生物直到回合结束。)

每当新宾纳里亚守护者征列生物时, 占卜 2。

弃一张牌: 新宾纳里亚守护者获得不灭异能直到回合结束。将它横置。

- 新宾纳里亚守护者的第二个触发式异能, 会在其操控者为新宾纳里亚守护者之征列异能横置另一个生物时触发。
- 就算新宾纳里亚守护者已横置, 你也能起动它的最后一个异能。你还可以在同一回合中多次起动该异能, 就算新宾纳里亚守护者已经具有不灭异能也是一样。

---

信念读者

{三}{白}{白}

生物~非瑞人 / 人类

5/5

警戒

你可以支付 2 点生命, 以作为施放白色永久物咒语的额外费用。如果你以此法支付生命, 则该咒语减少 {白} 来施放。此效应仅减少你支付的白色法术力数量。

每当你施放白色永久物咒语时, 派出一个 1/1 白色士兵衍生生物。

- **中文版勘误:** 本系列印制的规则叙述中, 将所派出之衍生生物的生物类别误植作「人类」, 实际上应是「士兵」, 其正确的规则叙述如上所示。特别一提, 其派出的衍生物会因英勇老兵之效应得 +1/+1。

---

鸦人

{一}{黑}

传奇生物~人类 / 法师

2/1

在每个结束步骤开始时, 若本回合中有牌手弃过牌, 则派出一个 1/1 黑色, 具飞行与「此生物不能进行阻挡」的鸟衍生生物。

{三}{黑}, {横置}: 每位对手各弃一张牌。只能于法术时机起动。

- 在每位牌手的结束步骤开始时，只要该回合中有至少一位牌手弃过牌，鸦人的第一个异能就会触发。该异能只会触发一次，不是每弃过一张牌就触发一次，也不是每有一位弃过牌的牌手就触发一次。就算本回合中弃过牌的牌手是鸦人的操控者本身，其第一个异能也会触发。
- 

#### 雅亚的火龙卷

{四}{红}

法术

雅亚的火龙卷对目标生物或鹏洛客造成 5 点伤害。占卜 1。 (*检视你牌库顶的牌。你可以将该牌置于你的牌库底。*)

- 如果于雅亚的火龙卷试图结算时，其目标不合法，则你不能占卜。
- 

#### 亚维马雅旅居者

{七}{绿}

生物 ~ 树妖

4/6

领土 ~ 由你操控的地中每有一种基本地区类别，此咒语便减少{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（例如亚维马雅旅居者的效应）。咒语的法术力值仅由其法术力费用决定，与施放该咒语时所支付的总费用无关。
  - 亚维马雅旅居者的第一个异能不能减少其费用中{绿}这部分。
- 

#### 妖精流水术士

{二}{绿}

生物 ~ 妖精 / 法师

3/2

增幅{三}{蓝} (*你施放此咒语时可以额外支付{三}{蓝}。)*

当妖精流水术士进战场时，若它已增幅，则派出一个衍生物，此衍生物为目标由你操控的生物之复制品。

- 如果妖精流水术士已增幅，则它的异能可以指定任一由你操控的生物为目标，包括它自己。若它指定自己为目标，则派出的衍生物没有增幅过，其上的异能不会再度触发。
-

叶冠幻术师

{绿}{绿}

生物 ~ 妖精 / 德鲁伊

1/1

由你操控的其他妖精得+1/+1。

每当你施放妖精咒语时，你可以支付{绿}。若你如此作，则抓一张牌。

- 叶冠幻术师的异能会在你施放妖精咒语时触发，且它会比该咒语先一步结算。就算该咒语被反击，或有人回应将叶冠幻术师移离战场，你也可以支付{绿}来抓一张牌。

---

一口咬碎

{一}{绿}

瞬间

目标由你操控的生物对目标不由你操控的生物或鹏洛客造成伤害，其数量等同于前者的力量。

- 如果于一口咬碎试图结算时，其中任一目标已是不合法的目标，则由你操控的生物不会造成伤害。

---

依法瓦传人札娅欧亚奈

{三}{绿}{白}

传奇生物 ~ 猫 / 战士

4/4

领主 ~ 每当依法瓦传人札娅欧亚奈成为横置时，计算由你操控之地中基本类别的数量，在每个由你操控且防御力小于该数值的生物上各放置一个+1/+1指示物。

- 依法瓦传人札娅欧亚奈的异能为触发式异能，不是起动式异能。此异能不能让你在想横置它时就能把它横置；你需要利用其他方式来横置它，例如攻击。
  - 如果在施放某咒语或起动某异能的流程中，札娅欧亚奈成为横置，则札娅欧亚奈的触发式异能会比该咒语或异能先一步结算。
-

翼篷教士

{三}{白}

生物~人类 / 僧侣

0/3

守军

当翼篷教士进战场时，你每操控一个具守军异能的生物，便派出一个 1/1 白色，具飞行异能的鸟衍生物。

每当另一个具守军异能的生物在你操控下进战场时，派出一个 1/1 白色，具飞行异能的鸟衍生物。

- 于第二个异能结算时，才会计算由你操控且具有守军异能的生物数量，并由此决定你会派出多少个鸟衍生物。如果此时翼篷教士仍受你操控，则它会把自己算进去。
- 如果翼篷教士与其他具守军异能的生物同时在你的操控下进战场，则翼篷教士的第二个异能会触发一次，最后一个异能会依它以外的此类生物数量而触发相应次数。

---

银背猿长老

{二}{绿}{绿}{绿}

生物~猿猴 / 祭师

5/7

每当你施放生物咒语时，选择一项~

- 消灭目标神器或结界。
- 检视你牌库顶的五张牌。你可以将其中一张地牌横置放进战场。将其余的牌以随机顺序置于你的牌库底。
- 你获得 4 点生命。

- 银背猿长老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。

---

英勇老兵

{一}{白}

生物~寇族 / 士兵

2/2

由你操控的其他士兵得+1/+1。

{三}{白}{白}，从你的坟墓场放逐英勇老兵：在每个由你操控的士兵上各放置一个+1/+1 指示物。

- 从你的坟墓场放逐英勇老兵是起动其异能费用的一部分。这就是说，一旦一起动该异能，英勇老兵就已经不在你的坟墓场中，且牌手不能以从你坟墓场移走此牌来回应之，好让你无法起动该异能。
-

永世阴谋家祖尔

{白}{蓝}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 法师

1/4

飞行

由你操控的结界生物具有死触、系命与辟邪异能。

{一}{白}: 目标由你操控的非灵气结界成为基础力量与基础防御力各等同于其法术力值的生物, 且仍具有原本类别。

- 永世阴谋家祖尔的最后—个异能未注明持续时限。一旦它结算, 该目标结界就一直是个生物, 直到它离开战场, 或有其他效应令其不是生物为止。
- 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。

---

幼龙

{二}{红}{红}

生物 ~ 龙

2/3

飞行

{红}: 幼龙得+1/+0 直到回合结束。如果此异能本回合中起动过四次或更多, 则在下一个结束步骤开始时牺牲幼龙。

- 在同一回合中, 前三次起动幼龙的异能时就只是让它得+1/+0 直到回合结束, 仅此而已。从第四次起动开始, 就触发它的延迟触发式异能。也就是说, 假设你起动了幼龙的异能五次, 则在下一个结束步骤开始时, 会有两个不同的延迟触发式异能触发, 其效应都是令你牺牲幼龙。
- 如果你第四次 (及往后) 起动幼龙异能的时机, 恰好是在该回合的结束步骤当中, 则该延迟触发式异能要等到下一个回合的结束步骤开始时才会触发。你在那时才须牺牲幼龙。

---

佑天宣战史

{—}{红}

结界 ~ 传纪

跳读 (选择一个章节, 此传纪一开始就有该数量的学问指示物。于你抓牌步骤后再加一个。跳过的章节不会触发。到 III 后牺牲之。)

I — 派出一个 0/2 无色, 名称为扑翼机, 具飞行异能的振翼机衍生神器生物。

II — 横置任意数量由你操控且未横置的神器。当你如此作时, 佑天宣战史对目标生物或鹏洛客造成等量的伤害。

III — 至多一个目标由你操控的神器成为基础力量与防御力为 4/4 的神器生物直到回合结束。

- 于你将佑天宣战史的章节异能 II 放进堆叠时，你还不用选择目标生物或鹏洛客。你首先横置任意数量的神器。然后，这样便会触发另一个「自身」异能（如其叙述中的「当你如此作」所示），而该异能需要指定目标。牌手可以如常回应这一自身触发式异能，且其回应时已知道横置了多少个神器。
- 如果于章节异能 II 结算时，你选择横置零个神器，则该自身触发式异能仍会触发，但不会对该目标生物或牌手造成伤害。
- 佑天宣战史之最终章节异能内文中，于「4/4 的」与「生物」之间漏植「神器」二字，其 Oracle 叙述文字有所更新。

斩落

{黑}

瞬间

消灭目标力量与防御力加总等于或小于 5 的生物。

- 某生物的「力量与防御力加总」，即是该生物力量跟防御力相加之和。举例来说，一个 3/2 生物之「力量与防御力加总」为 5。

战巫师队长巴尔莫

{蓝}{红}

传奇生物 ~ 鸟 / 法术师

1/3

飞行

每当你施放瞬间或法术咒语时，直到回合结束，由你操控的生物得 +1/+0 且获得践踏异能。

- 巴尔莫的最后一个异能只影响它结算时由你操控的生物，包括巴尔莫本身。于该回合稍后时段才由你操控的生物，以及于该回合稍后时段才变成生物的非生物永久物，都不会获得加成。
- 巴尔莫的最后一个异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。

长老龙之战

{二}{红}{红}

结界 ~ 传纪

跳读 (选择一个章节，此传纪一开始就有该数量的学问指示物。于你抓牌步骤后再加一个。跳过的章节不会触发。到 III 后牺牲之。)

I — 长老龙之战向每个生物和每位对手各造成 2 点伤害。

II — 弃任意数量的牌，然后抓等量的牌。

III — 派出一个 4/4 红色，具飞行异能的龙衍生物。



- 在双头巨人游戏中，章节异能 I 会向对手队伍的每位牌手分别造成伤害，令该队伍的总生命减少 4。

---

### 侦察荒野

{二}{绿}

法术

增幅{一}{白} (你施放此咒语时可以额外支付

{一}{白}。)

从你牌库中搜寻一张基本地牌，将之横置放进战场，然后洗牌。如果此咒语已增幅，则派出两个 1/1 白色士兵衍生物。

- 如果侦察荒野已增幅，则无论你搜寻牌库时是否找到地，你都会将两个 1/1 白色士兵衍生物放进战场。

---

### 昼与夜的恋曲

{二}{白}

结界 ~ 传纪

跳读 (选择一个章节，此传纪一开始就有该数量的学问指示物。于你抓牌步骤后再加一个。跳过的章节不会触发。到 III 后牺牲之。)

I — 你和目标对手各抓两张牌。

II — 派出一个 1/1 白色，具飞行异能的鸟衍生物。

III — 在至多两个目标生物上各放置一个 +1/+1 指示物。

- 如果昼与夜的恋曲的章节异能 I 不能合法地指定某对手为目标，或是于该异能在堆叠上期间，其目标成为不合法，则你就不能抓牌。

---

### 诸界一统裘达

{白}{蓝}{黑}{红}{绿}

传奇生物 ~ 人类 / 法师

5/5

由你操控的传奇生物得 +X/+X，X 为由你操控的传奇生物数量。

每当你从你手上施放传奇咒语时，从你牌库顶开始放逐牌，直到放逐一张法术力值比它小的传奇非地牌为止。你可以施放该牌，且不需支付其法术力费用。将其余的牌以随机顺序置于你牌库底。

- 诸界一统裘达的触发式异能，以及利用该异能所施放的咒语，都会比触发该异能的咒语先一步结算，就算有牌手回应反击原版咒语也是如此。

- 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。
- 所放逐之传奇非地牌需立即选择是否要施放。如果你未立即施放之，就不能留到稍后时段再如此作。
- 放逐区中双面牌的类别和法术力值由其正面的特征确定。连体牌的法术力值则是连体牌两边法术力值的加总。
- 如果以此法放逐的传奇非地牌是模式双面牌，且其背面也是非地面，则你可以施放其中任一面，就算背面不是传奇也是一样。
- 如果你选择不施放该牌，则它会留在放逐区。其余的牌会以随机顺序置于你的牌库底。
- 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。
- 触发该异能之咒语的法术力值，仅由该咒语的法术力费用来确定，与施放该咒语时支付的总费用无关。如果该咒语的费用中包含{X}，则在确定其法术力值时，需将为 X 所选的值包括在内。
- 如果你放逐了你的整个牌库，但未能放逐一张法术力值比该咒语小的传奇非地牌，则所放逐的牌经随机化后就再度成为你的牌库，且此效应就此结束。你不会一直不断地放逐并重洗你的牌库。

祝圣和平护卫

{二}{白}

生物~人类 / 僧侣

3/3

警戒

于祝圣和平护卫进战场时，检视任一对对手的手牌，然后任意选择一个牌名。

对手施放之具该名称的咒语增加{二}来施放。

除了法术力异能之外，具有该名称之来源的起动式异能都增加{二}来起动。

- 你可以选择任何牌名，就算该牌通常并没有任何起动式异能也是一样。并未限制只能选择于对手手牌中见到的名称。
- 你不能选择衍生物的名称，除非该衍生物正好与某张牌同名。
- 祝圣和平护卫的第三个异能会对所有对手都生效，而非仅限于你检视过手牌的对手。
- 起动式异能会包含冒号。通常会写成「[费用]: [效应]。」有些关键字异能也属于起动式异能，例如佩带；它们的规则提示中会包含冒号。触发式异能（以「当~」，「每当~」或「在~时」为开头）不受祝圣和平护卫的最后一个异能影响。
- 起动式法术力异能是于结算时产生法术力的异能，而非要支付法术力才能起动的异能。

- 无论牌在什么区域，都会受祝圣和平护卫最后一个异能的影响。这包括手上的牌，坟墓场中的牌和被放逐的牌。

---

追风魔纳贾尔

{二}{蓝}{蓝}{红}

传奇生物 ~ 魔神 / 法师

5/4

你可以将法术咒语视同具有闪现异能地来施放。

每当追风魔纳贾尔攻击时，你可以支付{二}。若你如此作，则本回合中，当你施放你的下一个瞬间或法术咒语时，将它复制。你可以为该复制品选择新的目标

。

- 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），则纳贾尔的延迟触发式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）。对于分配指示物的咒语来说也是一样。
- 你不能选择去支付纳贾尔的延迟触发式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。
- 纳贾尔的异能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。

---

自行堡垒

{一}

神器生物 ~ 魔像

0/3

守军

{二}：直到回合结束，目标具守军异能的生物获得敏捷异能，能视同不具守军异能地进行攻击，且依照其防御力来分配战斗伤害，而不是依照力量。只能于法术时机起动。

- 自行堡垒的最后一个异能非实际改变生物的力量；它只是改变生物所分配的战斗伤害数量。所有其他检查力量或防御力的规则与效应，都会使用原本的数值。举例来说，由于让两个生物互斗并不会造成战斗伤害，因此对于使受影响之生物与其他生物互斗的效应而言，仍将利用前者的力量来决定会造成多少伤害。
-

阻碍动势

{一}{蓝}

法术

横置目标生物并在其上放置三个晕眩指示物。（如果某个其上有晕眩指示物的永久物将成为未横置，则改为从其上移去一个晕眩指示物。）

占卜 1。（检视你牌库顶的牌。你可以将该牌置于你的牌库底。）

- 你可以指定一个已横置的生物来作为阻碍动势的目标。如果于它结算时，该目标生物已横置，则你仍会在其上放置三个晕眩指示物。

---

## 多明纳里亚：众志成城指挥官单卡解惑

（以下按中文牌名拼音顺序排列）

暗杀王拉瑟斯

{二}{蓝}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 杀手

4/4

死触

由你操控的其他杀手得+1/+1。

每当任一牌手输掉这盘游戏时，若他本回合曾被由你操控的杀手攻击，则你赢得这盘游戏。

- 只要该牌手本回合中曾被由你操控之杀手攻击，暗杀王拉瑟斯的最后一个异能便会在该牌手因任何原因输掉游戏时触发，而非仅限于因受到战斗伤害而输掉的情况。就算在该牌手输掉游戏时，该杀手已不在战场上，已不再受你操控，或已不再是杀手也是如此。
- 如果你以一个非杀手生物攻击某对手，且该生物于宣告攻击者之后才变成杀手，则不算做该牌手本回合曾被由你操控的杀手「攻击」过。
- 类似地，如果某杀手是以「正向某牌手进行攻击」的状态在你的操控下进战场，则该生物未曾「攻击」，也不会触发此异能。
- 要触发最后一个异能，由你操控的杀手必须攻击过该牌手。攻击由该牌手操控的鹏洛客并不算数。

---

奔风电

{三}

传奇神器生物 ~ 组构体

1/5

敏捷

{一}, {横置}: 复制目标由你操控的起动式或触发式异能，且其来源须为另一个非指挥官的传奇。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。）

- 起动式异能会包含冒号。通常会写成「[费用]: [效应]。」有些关键字异能也属于起动式异能，例如佩带；它们的规则提示中会包含冒号。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。
- 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，它们的规则提示中会出现「当~」、「每当~」或「在~开始时」等字眼。
- 奔风电的异能是以堆叠上的异能为目标，然后在堆叠上再产生一个与之相同的异能。它不会让任何物件获得异能。
- 「传奇来源」是指永久物、咒语或任何区域里的牌中具「传奇」此超类别者。举例来说，如果你弃掉了某张传奇牌来起动其上的循环异能，则奔风电的异能便可以指定该循环异能未目标。
- 复制品的来源与原版异能的来源相同。
- 如果该异能具有模式（也就是说，它记着「选择一项~」或类似者），则该模式也会一并被复制品复制，且你不能更改。
- 如果该异能会在若干目标之间分配伤害或指示物，则分配方式和目标数量都不能更改。如果你选择了新的目标，你必须选择相同数量的目标。
- 如果该起动式异能的费用中包含选择，例如牺牲一个生物或移去若干指示物，则复制品会利用相同的信息。你无法再次支付该费用，就算你希望如此作也不行。
- 任何当该异能结算时才作出的选择，在它被复制时还没有作出。当复制品逐一结算时，将会分别决定这些选择。如果有触发式异能要求你支付费用，你要为复制品单独支付该费用。
- 如果某异能与另一异能有连结关系，则前者异能的所有复制品都会与后者异能有同样的连结关系。如果后者异能提到「所放逐的牌」，则它指的是以前者异能及其复制品放逐的所有牌。举例来说，如果复制潮窟渡船夫的进战场异能，然后放逐了两张牌，则当潮窟渡船夫离开战场时，这两张牌都会移回。
- 在某些涉及连结异能的情况中，异能需要「所放逐的牌」的信息。当此情况发生时，此异能会得到多个答案。如果是利用这些答案来决定某变量的数值，则会用到其总和。如果某异能试图派出一个为「所放逐之牌」复制品的衍生物，则每有一张以此法放逐的牌，该异能就会派出一个衍生物，且此衍生物为该牌的复制品。

不亡暴君锋翼  
 {五}{黑}{红}  
 传奇生物~ 龙 / 骷髅妖  
 6/6  
 飞行, 敏捷  
 每当不亡暴君锋翼对任一牌手或鹏洛客造成战斗伤害时, 你坟墓场中每有一张生物牌, 便派出一个 2/2 黑色, 具威慑异能的灵俑 / 骑士衍生物。

- 只有于此触发式异能结算时，才会计算你坟墓场中生物牌的数量。如果你坟墓场中的生物牌有因在该异能触发之同一战斗伤害步骤中刚死去者，则也会将这些牌计算在内。

---

帝国斗士哲雄

{蓝}{黑}{红}

传奇生物 ~ 人类 / 武士

3/3

每当帝国斗士哲雄攻击时，若它佩带武具，则选择一项 ~

- 哲雄对任意一个目标造成伤害，其数量等同于贴附在前者上之武具中的最大法术力值。
- 你可以从你手上施放一个瞬间或法术咒语，但且不需支付其法术力费用，其法术力值须等于或小于贴附在哲雄上之武具中的最大法术力值。

- 如果你将哲雄宣告为进行攻击的生物时，它并未佩带武具，则该异能不会触发。如果在该异能结算时，哲雄未佩带武具，则该异能没有效果。
- 

法拉吉旅人

{二}{绿}

生物 ~ 人类 / 斥候

2/4

法拉吉旅人是五色。此异能不会影响其标识色。（它可以加入指挥官标识色包含绿色的套牌。）

你施放的多色咒语具有召集异能。（这些咒语能用你的生物来协助施放。你于施放多色咒语时每横置一个生物，就能为该咒语支付{-}或一点该生物颜色之法术力。）

- 法拉吉旅人的标识色是绿色。它可以加入任何指挥官标识色包含绿色的指挥官套牌。
  - 法拉吉旅人的第一个异能会在所有区域生效。举例来说，如果有效应让你从你牌库中搜寻一张多色牌，则你可以以此找到法拉吉旅人。
- 

攻城恶魔娥卡

{五}{黑}{红}

传奇生物 ~ 恶魔

5/5

践踏

每当另一个生物死去时，在攻城恶魔娥卡上放置一个 +1/+1 指示物。

当娥卡死去时，它造成等同于其力量的伤害，你可以任意分配给任意数量的目标。

- 你在将攻城恶魔娥卡最后一个触发式异能放进堆叠时，便须一并宣告伤害的分配方式。每个目标至少要分配 1 点伤害。

- 如果攻城恶魔娥卡的最后一个异能指定了数个目标，但其中部分目标（并非全部）在该异能结算时为不合法目标，则攻城恶魔娥卡将仍会按照最初伤害分配的数值，对余下的合法目标造成伤害。
- 若该异能试图结算时所有目标均不合法，则它不会结算，且其所有效应都不会生效。没有东西会受到伤害。

---

恒变丹恩

{白}{蓝}{黑}

传奇生物 ~ 变形兽

3/3

{一}，牺牲另一个生物：恒变丹恩成为所牺牲生物的复制品，但它具有此异能。

- 恒变丹恩所复制的是该生物上所印制的各项值，以及所有已经对它生效的复制效应。它不会复制改变该生物力量、防御力及颜色等等的任何其他效应。恒变丹恩不会复制该生物上的指示物，但是恒变丹恩上已有的指示物不会受到影响。
- 如果恒变丹恩成为一个衍生生物的复制品，则它会复制将该衍生物放进战场的效应原本所注明的特征。它不会成为衍生生物。
- 此复制效应会一直持续下去。通常来说，它会持续到本身被另一个复制效应盖过为止（也许因为它在之后的回合复制了另一个生物）。
- 当恒变丹恩成为某生物的复制品时，它既没有进入战场也没有离开战场。任何进战场异能或离开战场异能都不会触发。
- 如果另一个生物成为恒变丹恩的复制品，则它会变成恒变丹恩目前正复制的对象（如果有的话），并具有该起动式异能。

---

回响战士史坦格

{二}{红}{绿}

传奇生物 ~ 人类 / 战士

3/4

每当回响战士史坦格攻击时，派出传奇衍生生物史坦格双身，其为 3/4，红绿双色的人类 / 战士。它须横置进战场，且正进行攻击。对史坦格上贴附的每个灵气或武具而言，派出一个为其复制品的衍生物并贴附在史坦格双身上。在下一个结束步骤开始时，牺牲所有以此法派出的衍生物。

- 如果以此法将派出的灵气衍生物因任何原因无法贴附到史坦格双身上，则就不会派出该衍生物。如果将派出的武具衍生物无法贴附到史坦格双身上，则该衍生物会以未贴附的状态进战场。
- 如果某替代性效令所派出的衍生物具有不同的特征，或令以此法派出的衍生物数量增加，则这些衍生物在下一个结束步骤开始时仍要牺牲。

- 如果其他牌手获得了以此法产生之衍生物的操控权，则令你牺牲这些衍生物的异能仍会触发。不过，你无法牺牲不再受你操控的衍生物，且这些衍生物会留在战场上。

---

#### 杰拉尔德的沙漏垂饰

{一}

传奇神器

闪现

如果某牌手将开始额外的一个回合，则改为该牌手略过该回合。

{四}, {横置}, 放逐杰拉尔德的沙漏垂饰：将所有于本回合中从战场进入你坟墓场的神器、生物、结界和地牌横置移回战场。

- 「额外的回合」指由咒语或异能产生的回合。特别一提，这不包括比赛中于某局时间结束之后额外进行的延长回合。
- 于杰拉尔德的沙漏垂饰在战场上期间，其他效应仍可以产生额外的回合。由于是会等到将开始这类回合时才会将其略过，所以如果杰拉尔德的沙漏垂饰在此之前就已离开战场，则该额外的回合不会受到影响。
- 从别处置入你坟墓场的永久物牌均将留在坟墓场中，比如被弃掉的牌。由你获得操控权、并从战场进入其他牌手坟墓场之永久物牌，也将留在坟墓场中。
- 你会为以此法放进战场的灵气牌选择它将要结附的对象。你不能选择会与该结界同时进战场的其他永久物牌。如果没有该灵气能够合法结附的对象，则它会留在坟墓场中。
- 在本回合稍早时段被反击的永久物咒语从不曾进战场，因此它们不会因最后一个异能而返回战场。

---

#### 金尾刺曦拉

{一}{黑}{红}{绿}

传奇生物 ~ 昆虫 / 杀手

3/3

飞行, 敏捷

每当金尾刺曦拉攻击时，在另一个目标其上没有蛋卵指示物的生物上放置一个蛋卵指示物。当该生物死去时，若其上有蛋卵指示物，则抓一张牌并派出一个1/1 黑色，具飞行异能的昆虫衍生生物。

- 当该生物死去时，就算曦拉已不在战场上，于曦拉的异能结算时产生的延迟触发式异能仍会触发。
-



喀尔寨督军罗噶

{三}{黑}{红}

传奇生物 ~ 鬼崽 / 战士

4/4

由你操控的其他鬼崽得+2/+2。

每当你施放鬼崽咒语时，你可以支付{二}。若你如此作，则派出一个 4/4 红色，具飞行异能的龙衍生物。

每当你施放龙咒语时，派出一个 0/1 红色，名称为喀尔寨鬼崽的鬼崽衍生物。

- 喀尔寨督军罗噶的最后两个异能进入堆叠时，都位于触发它们的咒语上方，且会先一步结算。就算该咒语被反击或因故离开堆叠，其异能仍会结算。

---

罗宾朗佣兵团

{三}{白}

生物 ~ 人类 / 佣兵

3/4

警戒

罗宾朗佣兵团具有所有由你操控之传奇生物的所有起式异能。

- 罗宾朗佣兵团获得的起式异能需要如常支付费用。
- 起式异能会包含冒号。通常会写成「[费用]: [效应]。」有些关键字也属于起式异能；它们的规则提示中会包含冒号。
- 如果罗宾朗佣兵团获得的某个起式异能在通常情况下与原本具有该异能之生物的其他非起式异能有连结关系，则罗宾朗佣兵团具有的该异能并不会与任何异能有连结关系。
- 如果罗宾朗佣兵团获得的起式异能在通常情况下与原本具有该异能之生物的其他起式异能有连结关系，则只要该生物仍在战场上，罗宾朗佣兵团所获得的这两个异能之间也会存在相同的连结关系。

---

罗噶克传人罗煞娜

{红}

传奇生物 ~ 鬼崽 / 战士

0/1

战嚎 (每当此生物攻击时，每个进行攻击的其他生物各得+1/+0直到回合结束。)

勇行~ 每当你施放以罗噶克传人罗煞娜为目标的咒语时，派出一个 0/1 红色，名称为喀尔寨鬼崽的鬼崽衍生物。

- 罗噶克传人罗煞娜的最后一个异能进入堆叠时，会位于触发它的咒语上方，且会先一步结算。就算该咒语被反击或因故离开堆叠，该异能也仍会结算。

---

掠盗拉米雷迪皮托

{二}{蓝}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 海盗

4/3

当掠盗拉米雷迪皮托进战场时，你失去 2 点生命并派出两个珍宝衍生物。

每当由你操控的一个或数个海盗对任一牌手造成战斗伤害时，放逐该牌手的牌库顶牌。于该牌持续放逐的时段内，你可以施放之。

- 当你以掠盗拉米雷迪皮托最后一个异能施放咒语，你仍须支付其所有费用，也必须遵循其时机限制。
- 你不能施放以最后一个异能放逐的地。

---

马豪特埃斯卓根将军

{二}{红}{绿}

传奇生物 ~ 妖精 / 战士

4/4

每当一个由你操控的生物被阻挡时，每有一个生物阻挡它，它便得+3/+3 直到回合结束。

- 无论某生物受多少个生物阻挡，此异能都只会触发一次。于此异能结算时，才会计算阻挡它的生物数量。

---

玛洛术士绿袖

{三}{绿}{绿}

传奇生物 ~ 元素

\*/\*

反鹏洛客保护，反法术师保护

玛洛术士绿袖的力量和防御力各等同于由你操控的地数量。

每当一个地在你的操控下进战场时，派出一个 3/3 绿色的獾衍生物。

- 设定玛洛术士绿袖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。
-

拧曲辛格氏威拉克

{一}{白}{黑}

传奇生物 ~ 吸血鬼

2/2

飞行, 死触, 系命

每当你起动不是法术力异能的异能时, 若支付过生命来起动它, 则你可以再次支付等量的生命。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。

- 起动式异能会包含冒号。通常会写成「[费用]: [效应]。」有些关键字异能也属于起动式异能, 例如佩带; 它们的规则提示中会包含冒号。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。
- 威拉克的触发式异能会在堆叠上产生另一个该起动式异能。它不会让任何物件获得异能。
- 复制品的来源与原版异能的来源相同。
- 如果该异能具有模式 (也就是说, 它注记着「选择一项 ~」或类似者), 则该模式也会一并被复制品复制, 且你不能更改。
- 如果该异能会在若干目标之间分配伤害或指示物, 则分配方式和目标数量都不能更改。如果你选择了新的目标, 你必须选择相同数量的目标。
- 如果该起动式异能的费用中包含选择, 例如牺牲一个生物或移去若干指示物, 则复制品会利用相同的信息。你无法再次支付该费用, 就算你希望如此作也不行。
- 任何当该异能结算时才作出的选择, 在它被复制时还没有作出。当复制品逐一结算时, 将会分别决定这些选择。
- 如果某异能与另一异能有连结关系, 则前者异能的所有复制品都会与后者异能有同样的连结关系。如果后者异能提到「所放逐的牌」, 则它指的是以前者异能及其复制品放逐的所有牌。举例来说, 如果复制潮窟渡船夫的进战场异能, 然后放逐了两张牌, 则当潮窟渡船夫离开战场时, 这两张牌都会移回。
- 在某些涉及连结异能的情况中, 异能需要「所放逐的牌」的信息。当此情况发生时, 此异能会得到多个答案。如果是利用这些答案来决定某变量的数值, 则会用到其总和。如果某异能试图派出一个为「所放逐之牌」复制品的衍生物, 则每有一张以此法放逐的牌, 该异能就会派出一个衍生物, 且此衍生物为该牌的复制品。

---

欧哈碧高勒雅

{一}{绿}{白}

传奇生物 ~ 妖精 / 弓箭手

1/3

延势

于每位其他牌手的重置步骤中, 重置所有由你操控的弓箭手。

每当一个由你操控的弓箭手对任一生物造成伤害时, 你可以支付{二}。若你如此作, 则抓一张牌。

- 于每位其他牌手的重置步骤中，你的所有弓箭手都会重置。你不能选择重置哪些。
- 注记着由你操控的弓箭手「于你的重置步骤中不能重置」或者「于其操控者的的重置步骤中不能重置」的效应，不能阻止欧哈碧高勒雅让你在其他牌手的重置步骤中重置它们。

---

#### 七人众的北风茉莉

{一}{绿}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 德鲁伊

2/4

{横置}: 加{绿}{白}。此法术力只能用来施放不具异能的生物咒语。

由你操控且不具异能的生物不能被具有异能的生物阻挡。

- 有些效应会让由某牌手操控的咒语获得异能。在此情况下，七人众的北风茉莉所产的法术力不能用于施放该咒语，就算它通常状况下是没有异能的生物咒语也是一样。
- 对于七人众的北风茉莉最后一个异能而言，它于每次战斗中就只会检查一次生物是否具有异能，时机是在宣告阻挡者的时候。这就是说，一旦某个由你操控且不具异能的生物已被阻挡，此时再让阻挡它的生物获得异能，也不会令该由你操控的生物成为未受阻挡。

---

#### 潜探灾祸夏义德

{一}{红}{白}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 骑士

2/4

威慑

由你操控的其他传奇生物具有威慑异能。

每当你使用传奇地或施放传奇咒语时，你抓一张牌且失去 1 点生命。

- 如果施放传奇咒语触发夏义德的最后一个异能，则该异能进入堆叠时，会位于触发它的咒语上方，且会先一步结算。就算该咒语被反击或因故离开堆叠，该异能也仍会结算。
- 未经使用而径直放进战场的传奇地不会触发夏义德的最后一个异能。

---

#### 燃魂矮人卡卓克

{二}{红}{白}

传奇生物 ~ 矮人 / 法师

4/3

「传奇规则」不对由你操控的衍生物生效。

每当另一个非衍生物的传奇永久物在你的操控下进战场时，你可以支付{一}。若你如此作，则派出一个为其复制品的衍生物。该衍生物获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时，将它牺牲。

- 如果你操控燃魂矮人卡卓克的同时，你还操控一个传奇衍生永久物，以及另一个相同名称，但并非衍生物的传奇永久物，则「传奇规则」不会令你将这两者任一置入你的坟墓场。
- 如果你操控燃魂矮人卡卓克的同时，你还操控数个同名、且不是衍生物的传奇永久物，以及至少一个相同名称，但为衍生物的传奇永久物，则「传奇规则」只会对非衍生物的永久物生效。你必须从这些非衍生物的永久物中选择一个留下，并将其余具相同名称且非衍生物的永久物置入你的坟墓场。你不能选择任一衍生永久物，也不能以此法将任一衍生物置入你的坟墓场。
- 如果于触发式异能结算时，该进战场的传奇永久物已不再战场上，或已不受原牌手操控，或已不再是传奇，则该异能的操控者仍能支付{—}来复制它。如果它不在战场上，利用其最后在战场上时的可复制特征来决定衍生物复制品的特征。如果它已不在战场上，则利用它最后在战场上的可复制特征，来决定衍生物要复制的特征。
- 衍生物只会复制该永久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。
- 如果所复制之永久物的法术力费用中包含{X}，则 X 视为 0。
- 如果所复制的永久物本身已经复制了别的东西，则该衍生物进战场时，会是所选的永久物正复制的样子。
- 当此衍生物进战场时，所复制的永久物之任何进战场异能都会触发。所复制之永久物上面任何「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。

人鱼王米哈尔二世

{—}{蓝}{蓝}

传奇生物 ~ 人鱼 / 贵族

3/3

你可以随时检视你的牌库顶牌。

你可以从你的牌库顶施放人鱼咒语。

每当你施放人鱼咒语时，你可以支付{—}。若你如此

作，则派出一个 1/1 蓝色人鱼衍生生物。

- 人鱼王米哈尔二世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。
- 你必须遵守你从牌库中使用之牌的正常施放时机的许可条件与限制。
- 最后一个异能在你每次施放任何人鱼咒语时都会触发，而非仅限于你从你牌库顶施放人鱼咒语的情况。它会比触发它的咒语先一步结算，就算该咒语被反击或因故离开堆叠也是如此。

史家恩泽

{三}{白}

结界

每当史家恩泽或另一个非衍生物的结界在你操控下进战场时，派出一个 1/1 白色士兵衍生生物。

每当由你操控的传纪之最终章节异能触发时，派出一个 4/4 白色，具飞行与警戒异能的天使衍生生物。

- 某传纪的「最终章节异能」，指的是该传纪各章节异能中，章节数最大的那个异能。
- 

苏醒潜探

{二}{黑}

生物 ~ 非瑞人 / 变形兽

0/0

闪现

你可以使苏醒潜探当成本回合中从战场置入坟墓场的任一生物牌之复制品来进入战场，但它额外具有非瑞人此类别。

- 将苏醒潜探视为所选的牌来进战场，只不过它额外具有非瑞人此类别。该牌上任何「于此牌进场时」，「此牌进场时上面有...」，以及「当此牌进场时」的异能都会生效。
  - 如果所选之生物牌的法术力费用中包含{X}，则 X 视为零。
  - 你不一定要选择牌来复制。如果你不选，苏醒潜探会作为 0/0 生物进战场且可能会立即进入你的坟墓场，除非有东西提高其防御力来让其活下来。
- 

塑砂师哈泽忠

{红}{绿}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 战士

3/3

沙漠行者 (只要防御牌手操控沙漠，此生物便不能被阻挡。)

你可以从你的坟墓场中使用沙漠地。

每当一个沙漠在你的操控下进战场时，派出两个 1/1，红绿白三色的砂 / 战士衍生生物。

- 哈泽忠不会改变你能够使用地牌的时机。你每回合依旧只能使用一个地，而且只能在自己的行动阶段，拥有优先权，并且堆叠空着时使用。
  - 哈泽忠不会让你能够起动在你坟墓场中之地牌上的异能（例如循环）。
-

太古后裔

{五}{白}{蓝}{黑}{红}{绿}

生物 ~ 圣者

10/10

如果太古后裔将进战场，且它未经施放或施放时没有支付过法术力，则改为将它放逐。

警戒，践踏，系命

当太古后裔离开战场时，放逐你牌库顶的十张牌。你可以从其中施放任意数量的咒语，且不需支付其法术力费用，但这些咒语的法术力值总和须等于或小于10。

- 只要施放太古后裔为其任何费用支付过法术力，则它就会于结算时进战场，不会于试图进战场时就被放逐，就算你所支付的费用较正常费用为少，或你支付的并非是其正常法术力费用也是一样。
  - 如果太古后裔于其试图进战场时被其第一个异能放逐，则它会直接进入放逐区，不会先进入战场。由于它从未进入或里离开战场，因此其最后一个异能不会触发。
  - 如果有效应令某张牌当作太古后裔之复制品来进战场，且该永久物未经施放，或施放它时未支付法术力，则该牌将改为被放逐，不会进战场。
  - 另一方面，如果有效应令太古后裔作为另一个永久物的复制品来进战场，则无论它是否经施放，或施放它时是否支付过法术力，它都会作为该永久物的复制品来进战场。
  - 如果某个为太古后裔复制品的衍生物将被置入战场，则它会改为置入放逐区，然后消失。就算牌手确实施放了能产生衍生生物的咒语，所成的衍生生物也从未被施放过。
  - 如果由静止式异能产生的效应，会在太古后裔进到战场后移除其上所有异能（例如谦卑的效应），则其第一个异能就不会将它放逐。它会如常进战场。
  - 太古后裔最后一个异能检查的是咒语在堆叠上时所具有的法术力值及类别，而非这些牌在放逐区中的法术力值及类别。特别一提，这意味着你可以施放模式双面牌的背面，或是连体牌的任一边，只要你施放的所有咒语之法术力值总和等于或小于10即可。
  - 你是在结算太古后裔最后一个异能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。
-

乌尔博格缠魂莫伊拉

{二}{黑}

传奇生物 ~ 精怪 / 法师

3/2

威慑

每当乌尔博格缠魂莫伊拉对任一牌手造成战斗伤害时，选择目标在你坟墓场中的生物牌，且须为于本回合中从战场进入该处者。将它移回战场。

- 对于莫伊拉之触发式异能而言，你可以将在同一战斗伤害步骤中因战斗伤害而进入你坟墓场的生物牌指定为其目标。
- 

小托尔瓦乌奇

{三}{黑}{红}

传奇生物 ~ 人类 / 弓箭手

3/3

延势，系命

如果由你操控的其他来源将对某永久物或牌手造成非战斗伤害，则改为它对该永久物或牌手造成原数量加 1 点伤害。

每当你施放瞬间或法术咒语时，小托尔瓦乌奇对任意一个目标造成 2 点伤害。

- 小托尔瓦乌奇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。
- 

亚龙召使巴鲁

{二}{绿}{绿}

传奇生物 ~ 人类 / 德鲁伊

3/3

由你操控的亚龙得+2/+2 且具有践踏异能。

{七}{绿}，{横置}：派出一个 4/4 绿色亚龙衍生生物。

此异能减少{X}来起动，X 为由你操控之亚龙中的最大力量。

- 巴鲁最后一个异能之减少费用的效应无法将起动该异能的费用降低于{绿}，就算你操控一个力量等于或大于 7 的亚龙也是如此。
-



御龙大师希维缇

{二}{蓝}{黑}

传奇鹏洛客~希维缇

4

+1: 直到你的下一个回合, 对每个生物而言, 除非其操控者为其支付 2 点生命, 否则它不能攻击你或由你操控的鹏洛客。

-3: 从你牌库中搜寻一张龙牌, 展示该牌, 将它置于你手上, 然后洗牌。

-7: 消灭所有非龙生物。

御龙大师希维缇可用作指挥官。

- 对于「若能攻击, 则必须攻击」的生物而言, 如果该生物攻击须支付额外费用, 则其操控者可以拒绝支付此费用。如果该牌手拒绝支付费用, 且没有其他可供攻击的牌手或鹏洛客, 则该生物就不需攻击。
- 在双头巨人游戏中, 生物可以攻击你的对手和由你队友操控的鹏洛客, 且不需支付生命。

---

重结联盟

{二}{白}{蓝}{黑}{红}{绿}

瞬间

选择五项。你可以多次选择同一项。

- 目标永久物跃离。
- 目标牌手抓一张牌。
- 放逐目标牌手的坟墓场。
- 重结联盟对任意一个目标造成 2 点伤害。
- 消灭目标神器或结界。

- 无论你最终选择的模式组合为何, 你都是依照牌面上印制的指示顺序依次执行。
- 如果你选择任意模式多于一次, 则你还需决定这些模式中各自的相对顺序。
- 在结算某咒语的各模式过程中, 没有牌手能施放咒语或起动异能。在此过程中触发的异能, 都要等到重结联盟完成结算后才会进入堆叠。
- 如果某效应要复制重结联盟, 则产生复制品的该效应通常会让你为复制品选择新的目标, 但是你不能重新选择模式。
- 跃离的永久物视同不存在。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。
- 于某永久物跃离时, 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永久物上。
- 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。
- 任何注明「于...时段内」生效的持续性效应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。

---

铸甲师田中亚夜纱

{三}{白}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 神器师

2/4

每当铸甲师田中亚夜纱攻击时，检视你牌库顶的四张牌。你可以将其中任意数量法术力值等于或小于亚夜纱力量的神器牌横置放进战场。将其余的牌以随机顺序置于你牌库底。

只要防御牌手操控三个或更多神器，亚夜纱便不能被阻挡。

- 只在该触发式异能结算时，才会检查一次亚夜纱的力量。如果此时它已不在战场上，便利用其最后在战场上时的力量。
- 每张神器牌都需符合「法术力值等于或小于亚夜纱力量」此条件。而非所有神器牌的法术力值加总须小于该数值。

---

万智牌，Magic，依尼翠，神河，新卡佩纳，以及多明纳里亚，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.