

奥札奇再起常见问题集

编纂：Mark L. Gottlieb，且有Laurie Cheers，Jeff Jordan，Lee Sharpe，Eli Shiffrin，及Thijs van Ommen的贡献

此文件最近更新日期：2010年4月7日

常见问题集（英文简写FAQ）是集合万智牌新系列牌张中所有厘清与判定的文章。随着新的机制与互动不断增加，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；此文的目的就在于厘清这些常见问题，让牌手能更享受新牌的乐趣。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。如果您的疑问在本文找不到解答，请到此与我们联系：www.wizards.com/customerservice。

本常见问题集包含两大段落，可以不同方式利用之。

第一段（「通则释疑」）解释本系列中的新机制与概念。

第二段（「单卡解惑」）则为牌手解答本系列牌最重要，最常见，以及最易混淆的疑问。单卡解惑段落将为您列出完整的规则叙述，惟因篇幅所限，仅列举本系列部分的牌。

通则释疑

上市资讯

奥札奇再起系列包括248张牌（100张普通牌，60张非普通牌，53张稀有牌，15张秘稀牌，以及20张基本牌）。

售前现开赛：2010年4月17-18日

Launch Party：2010年4月23-25日

自正式发售当日（2010年4月23日，周五）起，奥札奇再起系列便可在有认证之构组赛制中使用。

-- 在该时刻，标准赛制中将可使用下列牌张系列：阿拉若断片，聚流，阿拉若新生，万智牌2010，赞迪卡，天地醒转，以及奥札奇再起。

-- 在该时刻，赞迪卡环境构组赛制中将可使用下列牌张系列：赞迪卡，天地醒转，以及奥札奇再起。

请至www.wizards.com/locator查询你附近的的活动或贩售店。

新生物类别：奥札奇

正如系列名称奥札奇再起所示，本系列中有许多奥札奇牌。奥札奇是全新的生物类别，但并没有特殊规则含意。不过，奥札奇牌上面确实有许多有趣的异能与游戏面相。

新关键字异能：歼灭

歼灭属于触发式异能，能让某些奥札奇生物在攻击时更加残暴。

钨拉莫猛击手

{八}

生物~奥札奇

8/8

歼灭2（每当此生物攻击时，防御牌手牺牲两个永久物。）

钨拉莫猛击手每回合若能攻击，则必须攻击。

歼灭异能的正式规则解析如下：

702.83.歼灭

702.83a 歼灭属于触发式异能，会出现在某些生物上。「歼灭N」意指「每当此生物攻击时，防御牌手牺牲N个永久物。」

702.83b 若某生物具有数个歼灭异能，则每一个都会分别触发。

* 此处的防御牌手便是具歼灭异能的生物所攻击的牌手，或是具歼灭异能的生物所攻击之鹏洛客的操控者。

* 歼灭异能会在宣告攻击者步骤中触发与结算。防御牌手在宣告阻挡者之前，就要选择并牺牲掉所指定数量的永久物。任何以此法牺牲的生物都无法拿来阻挡。

* 如果具有歼灭的生物攻击鹏洛客，并且防御牌手决定牺牲该鹏洛客，则该攻击生物依旧继续攻击。它也可以被阻挡。如果它没被阻挡，它就是不会对任何东西造成战斗伤害。

* 于双头巨人游戏中，具歼灭异能之攻击生物的操控者选择由哪位防御牌手受到此异能的影响。只有该牌手要牺牲永久物。于结算此异能时作出选择；一旦选择了牌手，任何人就已来不及作任何回应。

复出的牌类别：部族

部族此牌类别先前出现在_洛温_与_晨光_系列中。部族虽不是生物，却具有生物类别。在本系列中，它代表着某些瞬间，法术，以及结界属于奥札奇。

308. 部族

308.1. 每张部族牌都有另一个牌类别。施放与结算部族牌时，会遵循使用与结算具另一类别之牌的规则。

308.2. 部族的副类别都是单独的一个英文字，并接在一条长横线后面；例如「部族结界~人鱼」。部族副类别的集合与生物类别的集合是同一个；这些副类别称为_生物类别_。部族可能包含多个副类别。欲知生物类别的完整列表，请参见规则204.3k。

* 部族并非永久物的类别。不过，部族牌上的另一个类别有可能让它成为永久物。

* 如果某张具有多个类别的牌具有一个或数个副类别，则每个副类别都分别与所对应的类别有关联。

* 有一张牌（钨拉莫孳息者）提到了「奥札奇牌」。它既会影响奥札奇生物，也会影响奥札奇部族牌。

* 有两张牌（乌金之眼与奥札奇殿堂）提到了「奥札奇咒语」。它们既会影响奥札奇生物咒语，也会影响奥札奇部族咒语。

* 奥札奇殿堂也只提到了「奥札奇」。此部分的异能会影响到奥札奇永久物，这也包括了战场上的奥札奇部族。它不会影响不在战场上的奥札奇牌。

新牌框：无色牌

虽然奥札奇奴受生物是一般的有色牌，许多奥札奇（包括奥札奇部族）都是无色。这些牌的牌框为透明，插图延伸至牌张边缘。

尽归尘土

{七}

部族法术~奥札奇

每位牌手牺牲所有由他所操控的有色永久物。

* 无色咒语与无色永久物与同类型的有色版本一样，差别只在于你施放它们时不需要特定的颜色。

* 无色的奥札奇（包括生物与部族）并不是神器。会影响神器的咒语与异能不会影响它们。

主题：「当你施放[此生物]」异能

某些奥札奇生物所具有的异能，会在你施放它们时触发。

寇基雷工匠

{九}

生物～奥札奇

10/9

当你施放寇基雷工匠时，你可以将目标生物牌从你的坟墓场移回战场。

歼灭2（每当此生物攻击时，防御牌手牺牲两个永久物。）

* 一旦施放此生物，这类异能立刻触发。它会进入堆叠并在该生物咒语之上方，并且在该生物进战场前便将结算。

* 这种异能独立于该生物而存在。如果该生物咒语被反击，此异能并不因此受影响（反之亦同）。

* 即使该异能并没有目标可选，你依旧可以施放该生物。

主题：传奇奥札奇

有三个奥札奇生物属于传奇。它们都具有这样的异能：当[此生物]从任何地方置入坟墓场时，其拥有者将其坟墓场洗入其牌库。」

* 此异能会因此传奇奥札奇从任何区域（而不是只从战场）置入你的坟墓场时触发。

* 由于此异能并不特定于离开战场，它的运作方式与离开战场异能并不同。此异能会从坟墓场触发。

-- 如果此传奇奥札奇在战场时失去了这异能，并且之后置入你的坟墓场，则此异能依旧会触发，而你的坟墓场将洗入你的牌库。

-- 不过，如果此传奇奥札奇进入坟墓场时失去了这异能（例如受异西里狱卒影响），则此异能不会触发。

-- 如果在这异能触发后、结算前的时段中，此传奇奥札奇因故离开战场，则它不会洗入你的牌库。不过，你坟墓场的其他部分都会。如果你的坟墓场为空，你依旧要将牌库洗牌。

* 如果某传奇奥札奇因替代性效应被移到其他区域（而非置入坟墓场），则此异能完全不会触发。

主题：奥札奇／后裔衍生物

本系列许多咒语与异能会将奥札奇／后裔衍生物放进战场。这些衍生物都具有同样的特征。

后裔喷息

{一}{红}

瞬间

后裔喷息对目标生物或牌手造成1点伤害。将一个0/1无色奥札奇／后裔衍生物放进战场。它具有「牺牲此生物：加{一}到你的法术力池中。」

* 牺牲一个奥札奇／后裔衍生物来加{一}到你的法术力池中，这属于法术力异能。没有牌手能够回应之。举例来说，你可以在以下情况中起动此异能：你施放咒语时，你起动异能时，或是你需要在某咒语或异能结算时支付法术力。

* 有些异能会影响奥札奇／后裔。这类异能当然也会影响此类衍生物。这类异能也会影响雾幻宗师与具化形异能的生物，因为他们的生物类别包括了奥札奇与后裔。

* 并不是所有同时具有奥札奇与后裔这两个生物类别的生物都具有「牺牲此生物：加{一}到你的法术力池中。」这些衍生物具此异能的原因，是由于产生它们的效应说它们具此异能。举例来说，雾幻宗师并不具此异能。如果某个奥札奇／后裔衍生物失去此异能，则你便再也无法牺牲它来产生法术力。

* 某些会产生奥札奇／后裔衍生物的瞬间与法术（例如后裔喷息）要指定目标。

* 如果在该咒语结算前，它所有的目标都已不合法，则整个异能都会被反击。你不会得到任何奥札

奇/后裔衍生物。

新的牌张排版：升级者

新关键字异能：升级

奥札奇再起系列包含了一组特殊排版的生物：它们的文字栏分隔成三个横列，每一列在牌上右侧都个别具有一组力量/防御力的方格。并且，最上面一列包括了「升级者」这个关键字异能，第二与第三列则各有一个等级符号，在牌的左方注记了可能是{等级N1-N2}或{等级N3+}（请见下文）的规则文字。

珊瑚盔指挥官

{蓝}{蓝}

生物~人鱼/士兵

2/2

升级{—} ({—}：在其上放置一个等级指示物。升级的时机视同法术。)

{等级2-3}

3/3

飞行

{等级4+}

4/4

飞行

由你操控的其他人鱼生物得+1/+1。

升级异能的正式规则解析如下：

702.84.升级

702.84a 升级属于起动式异能。「升级[费用]」意指「[费用]：在此永久物上放置一个等级指示物。你只可以于你能施放法术的时机下使用此异能。」

702.84b 上面印制了升级异能的牌称为升级牌。它有特殊排版方式，并且包含了两个等级符号，并且本身也是关键字异能。请参见规则710，「升级牌」。

升级牌的正式规则解析如下：

710. 升级牌

710.1.每张升级牌都有条状的文字栏，以及三个力量/防御力方格。升级牌的文字栏包含了两个等级符号。

710.2.等级符号属于关键字异能，代表了静止式异能。等级符号可能包括了某范围的数字，此处表示为「N1-N2」；或是单一数字后面带着加号，此处表示为「N3+」。任何与等级符号印在同一区块文字栏的异能，都是其静止式异能的一部分。而印在同一区块文字栏的力量/防御力方格，此处表示为[力量/防御力]，也是同法看待。

710.2a 「{等级N1-N2}{异能}[力量/防御力]」意指「只要此生物上面至少有N1个等级指示物，且等级指示物数量又不多于N2，则它为[力量/防御力]并具有[异能]。」

710.2b 「{等级N3+}{异能}[力量/防御力]」意指「只要此生物上面有N3或更多个等级指示物，则它为[力量/防御力]并具有[异能]。」

710.3.文字栏区块并没有游戏上的意义，只是用来清楚区分哪个异能与哪个力量/防御力对应于哪个等级符号。每张升级牌都只有一个文字栏。

710.4.升级牌上面任何不以等级符号开头的异能，都会如常运作。特别来说，每个升级永久物随时

都具有其升级异能（请参见规则702.84）；不论该永久物上有多少个等级指示物，都可以起动之。
710.5.如果升级生物上的等级指示物数量少于N1（其{等级N1-N2}符号上印制的第一个数字），则它的力量与防御力为最上面的力量/防御力方格所注记的数值。

710.6.在战场之外的每个区域中，升级牌的力量与防御力均为最上面的力量/防御力方格所注记的数值。

换句话说，你可以如此来解读珊瑚盔指挥官的文字栏：

2/2

升级{一}（{一}：在其上放置一个等级指示物。升级的时机视同法术。）

只要珊瑚盔指挥官上有至少两个等级指示物，且不多于三个等级指示物，则它是3/3且具有飞行异能。

只要珊瑚盔指挥官上有四个或更多等级指示物，则它是4/4，具有飞行异能，并具有「由你操控的其他人鱼生物得+1/+1。」

* 当某个升级者进战场时，它上面通常有零个等级指示物，也就是说它的力量与防御力为最上面的力量/防御力方格所注记的数值。

* 升级者自行赋予的异能，并不会盖过它可能获得的其他异能。特别来说，他们不会盖掉自己的升级异能；它一直都会保有。

* 虽然其{等级N3+}符号所赋予的异能并不会盖掉其{等级N1-N2}符号赋予者，但只要此生物上至少有N3个等级指示物，它便不再具有其{等级N1-N2}符号所赋予的异能。这只是由于它将不再具有能让该符号产生效果之数量的等级指示物。

* 将某升级者之力量或防御力设定为某特定数值的效应，包括某等级符号的异能，会以时间印记的顺序生效。每个等级符号的异能之时间印记，都与此升级者本身的时间印记相同，而不论最近一次放上等级指示物是在什么时候。举例来说，珊瑚盔指挥官已在战场，然后敬畏神性（异能是「其他生物均为1/1」）放进战场。在珊瑚盔指挥官上放置第二个等级指示物之后，它将是1/1（而非3/3）且具有飞行异能；这是由于敬畏神性的异能最后生效。（另一方面来说，如果敬畏神性比珊瑚盔指挥官更早进战场，则指挥官的能力将最后生效，让它成为3/3。）

* 会更改或设定升级牌之力量或防御力的其他效应，例如变巨术或辉煌的赞美诗，则不论其效应是在何时开始，都会对它生效。而会改变该生物之力量或防御力的指示物（例如+1/+1指示物），以及将其力量与防御力互换的效应，也会如此生效。

* 如果另一个生物成为某升级者的复制，则此升级者上面所印制的所有异能～包括那些以等级符号所代表者～都会被复制。而此升级者目前的特征，以及其上的等级指示物数量，则并不会被复制。此复制品的异能，力量，以及防御力都会依照此复制品上的等级指示物数量来决定。

* 生物的等级是依照其上的等级指示物数量来决定，而不是依照其升级异能起动或结算的次数。如果某升级者由于其他效应而获得等级指示物（例如扭转时钟），或因故失去等级指示物（例如邪术吸血鬼），其等级便会因此改变。

新关键字异能：弹回

弹回此异能，会让你在下一个维持中免费地再度施放某瞬间或法术。

曲身进击

{蓝}

法术

目标生物得+1/+0直到回合结束，且本回合不能被阻挡。

弹回（如果你从你手上施放此牌，于它结算时将之放逐。在你的下一个维持开始时，你可以从放逐区施放此牌，且不须支付其法术力费用。）

弹回异能的正式规则解析如下：

702.85.弹回

702.85a 弹回会在某些瞬间与法术上出现。它属于静止式异能，当该咒语在堆叠中时生效，且可以产生延迟触发式异能。「弹回」意指「如果此咒语是从你手上施放，则此咒语结算时并非置于你的坟墓场，而是改为将它放逐，并且在你的下一个维持开始时，你可以从放逐区施放此牌，且不须支付其法术力费用。」

702.85b 因弹回异能而不须支付其法术力费用地施放咒语时，需依照规则601.2b与规则601.2e至g之规范来支付替代性费用。

702.85c 同一个咒语上的数个弹回异能并无意义。

* 如果你从手上施放的具有弹回之咒语因故被反击（例如由于取消这类咒语，或是由于其所有目标均不合法），则此咒语不会结算，弹回也不会生效。此咒语就只会放入你的坟墓场。你在下回合无法再次施放它。

* 如果你从自己手上之外的任何区域施放具有弹回之咒语（例如由于往昔罪行而从坟墓场施放，由于倾曳而从牌库施放，或由于三胞仙而从对手的手上施放），弹回将不会生效。如果你真是从自己手上施放，则不论是否你支付了其法术力费用（举例来说，你由于涡心大天使而从你手上施放），弹回都会生效。

* 如果某替代性效应将使得从你手上施放、且具有弹回的咒语不会放入你的坟墓场，而是放在其他地方（例如由于虚空地脉之故），则于此异能结算时，由你选择是要让弹回效应生效，或是要让另一个效应生效。

* 弹回不会作用在咒语的复制品上，因为你并非从手上施放之。

* 如果你从自己手上施放具有弹回之咒语，且它结算了，则它不会置入你的坟墓场；而是将它直接从堆叠放逐。会在乎牌张置入你坟墓场的效应将不会生效。

* 在你的维持开始时，所有因弹回之效应而产生的延迟触发式异能都会触发。你可以决定其顺序。

* 如果你要以此法来使用某张牌，则你是在其延迟触发式异能结算的中途一并使用之。此牌原有的时机限制（如果它是法术）会被忽略。其他的限制则不会被忽略（例如来自依法治理者）。

* 如果你不能以此法从放逐区施放牌（举例来说，因为它没有合法目标），或你选择不要施放，则此延迟触发式异能结算时什么都不会发生。该牌会在本盘游戏接下来的时段中持续被放逐，且你没有第二次机会来施放该牌。如果此异能被反击，则也会如此（例如由于阻抑）。

* 如果你以此法从放逐区施放牌，则当它结算或被反击时，都会置入你的坟墓场。它不会再次被放逐。

新关键字异能：替身甲

替身甲是某些灵气的异能，会在所结附的永久物将被消灭时拯救它。

野猪本影

{二}{绿}

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物得+3/+3。

替身甲（如果所结附的生物将被消灭，则改为移除它受过的所有伤害，并消灭此灵气。）

替身甲的正式规则解析如下：

702.86.替身甲

702.86a 替身甲属于触发式异能，会出现在某些灵气上。「替身甲」意指「如果所结附的永久物将被消灭，则改为移除它上面标记的所有伤害，并消灭此灵气。」

702.86b 同一个永久物上的数个替身甲异能并无意义。

* 替身甲的异能为强制性。如果所结附的永久物将被消灭，则你必须移除它上面的所有伤害，并消灭这个具有替身甲异能的灵气。

* 不论所结附的永久物是因为何种原因而将被消灭，包括：由于受到致命伤害；或由于它被注记着「消灭」的效应所影响（例如送终刀锋），替身甲的效应都会生效。在这两种状况下，都会移除此永久物上的所有伤害，且改为消灭该灵气。

* 如果所结附的永久物是因任何其他理由置入坟墓场，包括：它被牺牲；它是传奇，且另一个同名的传奇生物在战场上；或它的防御力为0或更少，替身甲都不会生效。

* 如果某个由你操控的永久物上面结附了数个具有替身甲的灵气，且所结附的永久物将被消灭，则改为消灭其中一个灵气～但只有一个。由于你操控了所结附的永久物，便由你来选择该是哪个。

* 如果某个不会毁坏的生物上面结附了具有替身甲的灵气，则致命伤害与试图消灭它的效应就单纯地不会生效。替身甲不会作任何事，因为它根本不用。

* 如果某个生物上面结附了具有替身甲的灵气，且将因数个状态动作而被消灭（举例来说，由于它已受到某个具死触之来源的致命伤害），替身甲的效应将会把它们全部替代掉，并拯救此生物。

* 如果某咒语或异能（例如净化时空）将同时消灭替身甲与它所结附的永久物，替身甲的效应将会让所结附的永久物不会被消灭。此咒语或异能将改为同时以两种方法消灭此灵气，但结果与消灭它一次相同。

* 替身甲的效应并非重生。特别来说，如果某替身甲的效应已生效，则所结附的永久物并不会成为横置，也不会因此移出战斗。注记着所结附的永久物不能重生的效应（例如血仇）不会让替身甲的效应无法生效。

* 假设你操控的某永久物上结附了具替身甲的灵气，并且所结附的永久物获得了重生盾。下次它将被消灭时，由你选择是要让重生效应生效，或是让替身甲效应生效。另一个效应将不会被用上且会存留，并保存到永久物再度将被消灭时。

* 假设你操控的某永久物上结附了具替身甲的灵气，并且此灵气获得了重生盾。下次所结附的永久物将被消灭时，将改为消灭此灵气～但它会重生，所以什么都不会被消灭。另一种情况：如果该灵气因故变得不会毁坏，则所结附的永久物便等于是也不会毁坏。

* 如果某咒语或异能注记着它会「消灭」某永久物、且其上结附了具替身甲的灵气，则该咒语或异能会改为使得此灵气被消灭。（对于业报这类牌来说，这点会有影响。）并不是替身甲消灭此灵气；而是它改变了此咒语或异能的效应。另一方面来说，如果某咒语或异能将对某生物造成致命伤害、且它结附了具替身甲的灵气，则是由于关于致命伤害的游戏规则使得此灵气被消灭，而不是由于该咒语或异能。

主题：总法术力费用

本系列的一组牌会检查某些牌或永久物的总法术力费用。

有害预兆

{四}{黑}{黑}{黑}

结界

在你的结束步骤开始时，你可以展示你的牌库顶牌。若你如此作，每位对手各失去与该牌之总法术力费用等量的生命。

* 不在战场上的牌之总法术力费用，只会由该牌右上角印制的法术力符号来决定。总法术力费用是法术力费用数量的总和，和颜色无关。举例来说，法术力费用为{三}{蓝}{蓝}的牌之总法术力费用是5。

* 永久物之总法术力费用也是同法决定，除非它正复制着其他东西。在这情况下，其总法术力费用等同于它所复制的东西之总法术力费用。在任何状况下，施放此永久物时的任何替代性费用或额外费用（例如增幅）都不会算进去。

* 如果某永久物的法术力费用包括{X}，则X视为0。这对于不在战场或堆叠中的牌来说，也是一样。X的数值只在决定堆叠中之咒语的总法术力费用时才会列入考虑。

* 如果某张牌或永久物在右上角没有法术力符号（举例来说，由于它是地，或由于它是个并未复制其他东西的衍生物），则其总法术力费用为0。

单卡解惑

无色

尽归尘土

{七}

部族法术～奥札奇

每位牌手牺牲所有由他所操控的有色永久物。

* 所谓有色永久物，是指其法术力费用中至少包括一个有色法术力符号的永久物。请注意，某些效应可能会使得有色永久物成为无色（例如苍月纹饰），或使得无色永久物成为有色（例如深红鬼火）。

* 衍生物也可能是有色永久物。产生衍生物的效应会注明它是什么颜色，或者无色。

* 地没有法术力费用，所以它们是无色，除非某效应（例如树灵乔木）如此注记。

* 尽归尘土并不会消灭永久物。它是让它们被牺牲掉。重生，替身甲，以及不会毁坏都无法让永久物免遭尽归尘土此劫。

* 所有的有色永久物会同时牺牲。

奥札奇征召

{八}

部族结界～奥札奇／灵气

结附于生物

所结附的生物得+10/+10并具有践踏异能与歼灭2。（每当它攻击时，防御牌手牺牲两个永久物。）

* 奥札奇征召属于奥札奇。不过，它不会让所结附的生物成为奥札奇。

万世创伤伊莫库

{十五}

传奇生物～奥札奇

15/15

万世创伤伊莫库不能被反击。

当你施放伊莫库时，于本回合后进行额外的一个回合。

飞行，反有色咒语保护，歼灭6

当伊莫库从任何地方置入坟墓场时，其拥有者将其坟墓场洗入其牌库。

* 试图反击伊莫库的咒语（例如披露）能指定它为目标。这些咒语依旧会结算，但原本会反击伊莫库的那部份效应不会生效。这些咒语的任何其他效应仍会如常生效。

* 「反有色咒语保护」意指伊莫库不能成为有色咒语的目标（包括有色的灵气咒语），或是来源为有色咒语的异能（例如被画家仆役变成红色的无尽轮回鸪拉莫之「当你施放」异能）。它也意指有色咒语将对伊莫库造成的所有伤害都会被防止。而如同所有保护异能，它只于伊莫库在战场时生效。

* 「有色咒语」并不完全等同于「有色的瞬间与法术」。举例来说，如果某牌手循环了窒息栓炼，则其触发式异能可以选择伊莫库为目标，因为窒息栓炼并非以咒语的方式来施放。

* 伊莫库能被不以它为目标或不对它造成伤害的有色咒语所影响，包括那些会使它被阻挡的。有色永久物之异能（例如未知旅程）可以选择它为目标。灵气可以由于异能或不以它为目标有色咒语（例如灵气移植）移到其上。

* 请参见本常见问题集通则释疑部分的「新关键字异能：歼灭」，「主题：『当你施放[此生物]』异能」，以及「主题：传奇奥札奇」段落。

伊莫库之手

{九}

生物~奥札奇

7/7

你可以牺牲四个同时为奥札奇与后裔的永久物，而不支付伊莫库之手的法术力费用。

歼灭1（每当此生物攻击时，防御牌手牺牲一个永久物。）

* 支付替代性费用来施放伊莫库之手，并不会改变你可施放它的时机。你只可以于你能施放生物咒语的正常时机下使用它。

* 支付替代性费用来施放伊莫库之手，并不会改变其法术力费用或总法术力费用。

* 会增加或减少施放伊莫库之手时所需支付的费用之效应将会生效，就算你选择要支付其替代性费用也是一样。

背叛恶物

{十二}

生物~奥札奇

11/11

歼灭2（每当此生物攻击时，防御牌手牺牲两个永久物。）

每当一位对手牺牲一个非衍生物的永久物时，将该牌在你的操控下放进战场。

* 第二个异能会在对手因任何理由牺牲一个非衍生物的永久物时触发，而不是只会因其歼灭异能而触发。

* 此永久物会放进谁的坟墓场并不重要，只要它最后是由对手操控、且由对手牺牲即可。

* 如果某对手支付某咒语或异能时一并牺牲了一个非衍生物的永久物，则第二个异能便触发进入堆叠，并且在其上方。在前者咒语或异能结算之前，后者异能将会结算并让你将该牌移回战场。

* 当第二个异能结算时，你必须将该牌移回战场，就算你不想如此作也是一样。

* 如果某对手牺牲了灵气，则于你将它移回战场时会一并选择它将结附在什么上面。没有人有机会来反应该决定来作事。由于未以咒语方式施放的灵气没有以任何东西为目标，你便能以此法让它结附在具帷幕的永久物上。

* 如果此异能结算前，被牺牲、且让第二个异能触发的永久物已经因故离开坟墓场（可能由于它被另一个背叛恶物的异能移回战场），则此异能结算时就是不会生效。

异界之物

{七}

部族瞬间～奥札奇

反击目标咒语或异能，且它须以由你操控的永久物为目标。

如果异界之物的目标是以由你操控、且力量为7或更大的生物为目标的咒语或异能，则它便减少{七}来施放。

* 你选择为异界之物的目标之咒语或异能可以具有任意数量的目标，只要其中一个是由你操控的永久物即可。

* 异界之物的第一个异能，会检查受影响之咒语或异能所选的目标其当前状态，好决定是否其中一个是由你操控的永久物。举例来说，某牌手施放分叉雷击，选择你与由你操控的一个生物为目标。如果另一个咒语或异能以回应的方式来让该生物不再由你操控，你施放异界之物时便无法以分叉雷击为目标。另一种状况：异界之物以分叉雷击为目标，并且另一个咒语或异能以回应的方式来让该生物不再由你操控，则当异界之物试着结算时，会由于目标不合法而被反击。

* 异界之物的第二个异能，会检查受影响之咒语或异能所选的目标其当前状态，好决定是否其中一个为由你操控、且力量为7或更大的生物。会于你施放异界之物时、在你起动法术力异能之前作此检查。而该目标咒语或异能施放时，该生物的力量为何则并不重要。

* 对于成为异界之物之目标的咒语或异能而言，只会检查此咒语或异能之目标的操控者是谁、它们的力量是多少，而不会在乎这些目标是否合法。举例来说，某牌手施放分叉雷击，选择你与由你操控的一个生物为目标。如果另一个咒语或异能以回应的方式来让该生物获得帷幕，则你依旧可以施放异界之物、并以分叉雷击为目标。

* 如果某咒语或异能选择你为目标，而非由你操控的永久物，你施放异界之物时便无法以它为目标。请记住，如果某牌手为了要向由你操控的某鹏洛客造成伤害而施放咒语或起动异能，则此咒语或异能实际上是以你为目标，而非该鹏洛客。

钨拉莫孳息者

{十}

生物～奥札奇

7/11

歼灭1（每当此生物攻击时，防御牌手牺牲一个永久物。）

{四}：将两个0/1无色奥札奇／后裔衍生物放进战场。它们具有「牺牲此生物：加{一}到你的法术力池中。」

{二十}：从游戏外施放任意数量由你拥有的奥札奇牌，且不需支付其法术力费用。

* 在钨拉莫的最后一个异能结算时，你一并从游戏外施放奥札奇牌。你可以依任意次序来施放这些牌。不会受到牌张类别（例如生物或法术）的使用时机限制。其他的限制则不会被忽略（例如来自依法治理者）。你施放所有想施放的咒语，将它们放入堆叠，然后此异能结算完毕。然后你以此法

施放的咒语会一个个地如常结算，顺序与它们进入堆叠的顺序相反。在该游戏剩下的时段里，它们都会在游戏中。

* 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放牌，就无法支付任何替代性费用。另一方面来说，如果该牌具有额外费用，则你可以支付。

* 在休闲式游戏中，你从游戏外施放的牌来自你收藏的所有牌。在认证比赛中，这些牌必须来自你的备牌。请注意，你无法以此法在放逐区施放牌；放逐区是游戏中的区域。

无尽轮回鸮拉莫

{十一}

传奇生物～奥札奇

10/10

当你施放无尽轮回鸮拉莫时，消灭目标永久物。

歼灭4（每当此生物攻击时，防御牌手牺牲四个永久物。）

鸮拉莫不会毁坏。

当鸮拉莫从任何地方置入坟墓场时，其拥有者将其坟墓场洗入其牌库。

* 致命伤害与注记着「消灭」的效应无法使不会毁坏的生物放入坟墓场。不过，不会毁坏的生物依旧可能由于某些原因而放入坟墓场。可能的原因包括：它被牺牲；它是传奇，且另一个同名的传奇生物在战场上；或它的防御力为0或更少。

* 请参见本常见问题集通则释疑部分的「新关键字异能：歼灭」，「主题：『当你施放[此生物]』异能」，以及「主题：传奇奥札奇」段落。

鸮拉莫猛击手

{八}

生物～奥札奇

8/8

歼灭2（每当此生物攻击时，防御牌手牺牲两个永久物。）

鸮拉莫猛击手每回合若能攻击，则必须攻击。

* 如果在你的宣告攻击者步骤中，鸮拉莫猛击手处于以下状况：它已横置；它正受某咒语或异能之影响而不能攻击；或它正受「召唤失调」之影响，则它便不会攻击。如果要支付费用才能让鸮拉莫猛击手攻击，则这并不会强迫你必须支付该费用，所以这情况下，它也不至于必须要攻击。

* 如果一回合中有数个战斗阶段，则鸮拉莫猛击手只有在第一个能攻击的战斗阶段中才必须攻击。

白色

不亡天使

{四}{白}{白}

生物～天使

5/7

飞行

{白}{白}：目标生物本回合中不会毁坏。

* 致命伤害与注记着「消灭」的效应无法使不会毁坏的生物放入坟墓场。不过，不会毁坏的生物依旧可能由于某些原因而放入坟墓场。可能的原因包括：它被牺牲；它是传奇，且另一个同名的传奇

生物在战场上；或它的防御力为0或更少。

* 不亡天使的异能并非将异能赋与该目标生物；而是影响了游戏规则，并说明该生物目前会是什么样子。在本回合剩下的时段内，该生物将持续为不可毁坏，就算它失去了所有异能也是一样。

挣脱困境

{白}

瞬间

选择一种颜色，目标由你操控的生物获得反该色保护异能直到回合结束。

弹回（如果你从你手上施放此牌，于它结算时将之放逐。在你的下一个维持开始时，你可以从放逐区施放此牌，且不须支付其法术力费用。）

* 你于挣脱困境结算时选择此颜色。一旦你选择了颜色，牌手就已来不及作任何回应。

基定尤拉

{三}{白}{白}

鹏洛客~基定

6

[+2]: 于目标对手的下个回合中，由该牌手所操控的生物若能攻击基定尤拉，则必须攻击之。

[-2]: 消灭目标已横置的生物。

[0]: 直到回合结束，基定尤拉成为6/6的人类/士兵生物，且仍然是鹏洛客。防止本回合中将对对他造成的所有伤害。

* 基定尤拉的第一个异能并不会锁定它将对哪些东西生效。其原因是：此效应是描述一组生物的状态，但并未实际改变这些生物的特征值。而结果则是：在该目标对手的下个回合之宣告攻击者步骤中，他所操控的任何生物若能攻击基定尤拉，则必须攻击之。这会包括此异能结算后才由该牌手操控的生物，以及失去了所有异能的生物。

* 基定尤拉的第一个异能会使得生物若能攻击他，则必须攻击之。如果在受影响之牌手的宣告攻击者步骤中，由他操控的某生物处于以下状况：它已横置；它正受某咒语或异能之影响而不能攻击；或它正受「召唤失调」之影响，则该生物便不会攻击。如果要支付费用才能让某生物攻击，则这并不会强迫该牌手必须支付该费用，所以这情况下，该生物也不至于必须要攻击。

* 如果受影响的牌手所操控的某生物不能攻击基定尤拉（举例来说，因为他已不在战场上），则该牌手可以让它攻击你，攻击你的另一个鹏洛客，或完全不攻击。

* 基定尤拉的第一个异能会在受影响的牌手下个回合中之每个战斗阶段中生效（而不是只在受影响的牌手之下一个战斗阶段中生效）。如果在该回合中没有战斗阶段（举例来说，由于纺命师的效应），或是有数个战斗阶段（举例来说，由于全世交战的效应），这差异就会很明显。

* 如果基定尤拉由于他的第三个异能而成为生物，这并不算是有生物进战场。基定尤拉早已在战场上；他只是改变了类别。会因生物进战场而触发的异能并不会触发。

* 如果基定尤拉成为生物，他可能会受到「召唤失调」的影响。如果在自己最近的一回合开始时，他并未持续在战场上且由你操控，就不能够用他攻击或利用其上的{横置}异能（如果他因故获得了异能）。请注意，召唤失调只在乎基定尤拉是何时由你操控，而不管他何时变成生物。

* 基定尤拉的第三个异能会使他成为具有人类/士兵这样生物类别组合的生物。他依旧是鹏洛客，且依旧有基定这个鹏洛客类别。（他也保有其它原本可能具有的牌张类别或副类别。）每个副类别都分别归于所属的牌张类别：基定就只是鹏洛客类别（而非生物类别），人类与士兵也就只是生

物类别（而非鹏洛客类别）。

* 如果你起动基定尤拉的第三个异能，然后他受到无法防止的伤害（举例来说，由于立足点不稳），则该伤害会产生所有能够生效的结果：特别来说，伤害会标记在基定尤拉上的（因为他是个生物），并且将使得该数量的忠诚指示物从他上面移去（因为他是鹏洛客）。如果基定尤拉上标记的伤害总量是致命伤害，则他会于处理状态动作时被消灭。如果基定尤拉上没有忠诚指示物，则他会于处理状态动作时置入其拥有者的坟墓场。

* 如果你起动基定尤拉的第三个异能，然后某生物进战场并且是他的复制品，则该复制品只会是个鹏洛客，而非生物。（基定之第三个异能产生的效应不会被复制；举例来说，就好像变巨术的效应也不会被复制一样。）由于这两个永久物都将是具有基定这个鹏洛客类别的鹏洛客，他们都会于处理状态动作时因为「鹏洛客独一无二规则」而置入其拥有者的坟墓场。

* 如果你起动基定尤拉的第三个异能，然后某个已在战场上的永久物成为他的复制品，则该复制品只会是个鹏洛客，而非生物。如果此复制效应发生时，原版的基定尤拉依旧在场上，则这些永久物都会于处理状态动作时因为「鹏洛客独一无二规则」而置入其拥有者的坟墓场。如果原版的基定尤拉在这之前已经消失，则另一个永久物会于处理状态动作时因为他上面没有忠诚指示物而置入其拥有者的坟墓场（除非他由于某些奇怪原因而上面已经有忠诚指示物）。

* 假设你起动基定尤拉的第三个异能，然后某对手在战斗前获得他的操控权。你可以利用自己任意数量的生物来攻击基定尤拉（因为他依旧是鹏洛客）。然后基定尤拉可以进行阻挡（因为他是生物）。他可以阻挡任何合法进行攻击的生物，甚至包括攻击他的！在战斗中，他同时以被攻击的鹏洛客和／或阻挡生物的身分运作，依实际状况来决定。举例来说，他会对他阻挡的任何生物造成战斗伤害，但他不会对任何攻击他、且未受阻挡的生物造成战斗伤害。

无伤突袭

{二}{白}{白}

瞬间

于本回合中，防止进行攻击的生物将造成的所有战斗伤害。

* 进行阻挡的生物之战斗伤害不会因此被防止。

晶石原净化师

{二}{白}

生物～人类／僧侣

0/3

升级{二}{白}（{二}{白}：在其上放置一个等级指示物。升级的时机视同法术。）

等级1-4

1/4

如果任一来源将对你或由你操控的任一生物造成伤害，则防止此伤害中的1点。

等级5+

2/5

如果任一来源将对你或由你操控的任一生物造成伤害，则防止此伤害中的2点。

* 每次有某来源将对你或由你操控的任一生物造成伤害时，此防止性效应会依状况，防止每个来源每次将造成之1或2点伤害。它们会防止任何种类的伤害，而不是只防止战斗伤害。

* 请记住，晶石原净化师绝对不会同时具有这两个防止性效应。请参见本常见问题集通则释疑部分

的「新的牌张排版：升级者」段落。

* 如果某来源将向数个可受到伤害的东西造成伤害，则此防止性效应会分别对这些东西生效。举例来说，如果晶石原净化师是等级1，并且你施放X为3的地震（「地震对每位牌手与每个不具飞行异能的生物各造成X点伤害」），则此地震将对你造成2点伤害，对每个由你操控、且不具飞行异能的生物各造成2点伤害，对每位其他牌手造成3点伤害，并对每个由其他牌手操控、且不具飞行异能的生物各造成3点伤害。

* 此防止性效应不会影响直接对由你操控之鹏洛客所造成的伤害（例如战斗伤害，或是狂人萨坎因其第一个异能而对自己造成的伤害）。而如果你先让这些效应生效，则从你身上转移到由你操控之某个鹏洛客上的非战斗伤害，也可以用它们防止。

* 数个晶石原净化师的效应可以累加。

寇族掷索人

{一}{白}

生物～寇族／斥候

0/1

{横置}：横置目标力量等于或小于3的生物。

* 在你选择该生物为目标、以及此异能结算时，都会检查该生物的力量。

寇族魂舞者

{一}{白}

生物～寇族／法术师

0/2

寇族魂舞者上每结附一个灵气，便得+2/+2。

每当你施放灵气咒语时，你可以抓一张牌。

* 如果你施放了灵气咒语，寇族魂舞者的异能便触发进入堆叠，并且在该咒语之上方。此异能会比该咒语先一步结算。

* 每当你施放任何灵气咒语时，第二个异能都会触发，而不是只有以寇族魂舞者为目标者才会。

光雷区

{二}{白}{白}

结界

每当一个或更多生物攻击时，光雷区对这些生物各造成伤害，其数量等同于进行攻击的生物数量。

* 光雷区的异能会在任何生物攻击时触发，也包括你的。

* 那些生物将受到伤害，是由在宣告攻击者步骤中哪些生物被宣告为攻击者来决定。

* 这些生物将受到多少伤害，是由此异能结算时有多少个进行攻击的生物来决定。

* 举例来说：如果某生物进行攻击，但在光雷区的异能结算之前被移出战斗（也许由于它将被消灭但重生了），则该生物会受到光雷区的伤害，但在决定伤害数量时不会把它算进去。另一方面来说，如果某生物是放进战场并为攻击状态（也许由于杰出队长的异能），则它不会受到光雷区的伤害，但在决定伤害数量时会把它算进去。

寂静守卫琳法拉

{二}{白}{白}

传奇生物～天使

3/4

飞行

由对手所操控的生物之起动式异能都不能起动。

* 琳法拉的异能只会影响战场上的生物。在其它区域生效的起动式异能（例如循环或破坟）依旧可以起动。

* 由对手所操控的生物之所有异能都不能起动，包括法术力异能。

* 由对手操控的生物之触发式异能与静止式异能将如常生效。

灿光行迹

{二}{白}

结界～灵气

结附于生物

每当所结附的生物进行攻击或阻挡时，你获得4点生命。

* 是由灿光行迹的操控者（这不一定是所结附的生物之操控者）操控此触发式异能，并且在它结算时获得生命。换句话说，如果你以灿光行迹结附在对手的生物上，则每当该生物攻击或阻挡时，会是你～而不是对手～获得生命。

* 当所结附的生物阻挡时，灿光行迹的异能只会触发一次，即使该生物因故阻挡了数个攻击生物也是一样。

濒死经验

{二}{白}{白}{白}

结界

在你的维持开始时，若你的总生命正好为1，你便赢得此盘游戏。

* 濒死经验的触发式异能包括了「以『若』开头的子句」。这代表了(1)于你的维持开始时，如果你的总生命正好为1，此异能才会触发；以及(2)如果此异能结算时，你的总生命不是1，此异能便失效。

。

* 在双头巨人游戏中，任何在乎你总生命的东西都会检查你队伍的总生命。（这与过往的规则不同。）如果你的队伍之总生命正好是1，你便赢得此盘游戏。

撵走

{白}

法术

将目标生物置于其拥有者的牌库顶数来第二张的位置。其操控者获得3点生命。

* 如果该目标生物的拥有者之牌库有一张或更多牌，则该生物便直接放在该牌库顶牌的下面。

* 如果该目标生物的拥有者之牌库没有牌，则该生物便放入该牌库，成为其中唯一的牌。

* 如果该目标生物是衍生物，它在放入其拥有者的牌库后便从此消失。

* 请注意，会获得生命的是此生物之操控者，而非其拥有者。

* 如果在撵走结算前，该目标生物已经是不合法目标，则整个咒语都会被反击。没人会获得生命。

穿刺光束

{一}{白}

瞬间

消灭目标进行攻击或阻挡，且力量等于或小于3的生物。

* 在你选择该生物为目标、以及穿刺光束结算时，都会检查该生物的力量。

* 「进行攻击的生物」是指在这次战斗中宣告为攻击者的生物，或是在本次战斗中放进战场并为攻击状态者。除非该生物离开战斗，否则直到战斗结束步骤为止，它都一直是个进行攻击的生物。

* 「进行阻挡的生物」是指在这次战斗中宣告为阻挡者的生物，或是在本次战斗中放进战场并阻挡其他生物者。除非该生物离开战斗，否则直到战斗结束步骤为止，它都一直是个进行阻挡的生物；就算原先被它阻挡的（所有）生物在那之前都已不在战场或是已离开战斗，也不会有影响。

逐退黑暗

{二}{白}

瞬间

横置至多两个目标生物。

抓一张牌。

* 你可以选择零个，一个，或两个目标生物。这些生物不一定要是未横置的。

* 如果你选择零个生物为目标，则逐退黑暗不会因没有合法目标而被反击。当它结算时会发生的唯一事情，是你抓一张牌。

* 如果你选择一个生物为目标，且它在逐退黑暗结算时已不是合法目标，则此咒语会被反击。你不会因此抓牌。

* 如果你选择两个生物为目标，且它们在逐退黑暗结算时都已不是合法目标，则此咒语会被反击；你不会因此抓牌。如果只有一个不合法，则此咒语会结算；剩下的那个合法目标会被横置（如果它在那时候并未横置）且你抓一张牌。

重击

{白}

瞬间

消灭目标被阻挡的生物。

* 「被阻挡的生物」是指在这次战斗中宣告为攻击者、且被生物所阻挡的生物，或是在本次战斗中由于某咒语或异能而成为被阻挡状态的生物。除非该攻击生物离开战斗，否则直到战斗结束步骤为止，它都一直是个被阻挡的生物；就算原先阻挡它的（所有）生物在那之前都已不在战场或是已离开战斗，也不会有影响。

灵魂照护僧

{白}

生物～人类／僧侣

1/1

每当另一个生物进战场时，你可以获得1点生命。

* 如果灵魂照护僧与另一个生物同时进战场，灵魂照护僧的异能将会触发。

精壮执盾手

{一}{白}

生物~人类/士兵

0/3

守军

由你操控且具守军异能的其他生物得+0/+2。

* 精壮执盾手会持续检查你的哪些生物具守军异能，并只会给予它们加成。如果某效应使得某生物具有守军或失去守军异能（例如暗礁巨蛇的），则只要该生物不具守军异能，精壮执盾手便不再给它加成。另一方面来说，如果某咒语或异能使得某生物能视同不具守军异能地进行攻击（例如战争贩子战车），则精壮执盾手继续会给它加成，因为它从未真正失去守军异能。

避难密储

{二}{白}

法术

你获得2点生命。然后如果你的生命比某位对手多，则抓一张牌。

弹回（如果你从你手上施放此牌，于它结算时将之放逐。在你的下一个维持开始时，你可以从放逐区施放此牌，且不须支付其法术力费用。）

* 在双头巨人游戏中，任何在乎你总生命的东西都会检查你队伍的总生命。（这与过往的规则不同。）举例来说，当你施放避难密储时，假设你的队伍有10点生命，且对手的队伍有11点生命。你会获得2点生命，所以你队伍的总生命成为12。由于你的总生命（12）多于对手的总生命（11），你将抓一张牌。

英雄时刻

{一}{白}

结界

每个由你操控、且上面有等级指示物的生物都得+2/+2。

* 每个由你操控、且上面有等级指示物的生物都只会得+2/+2，而不论其上有多少等级指示物。此加成不会随着指示物的数量变得更多。

* 英雄时刻会影响由你操控、且上面有等级指示物的任何生物，而不只是升级者。（当然，要让不是升级者的生物上面出现等级指示物有相当难度，但复制效应，交换命运，或水银元素等都可以作得到。）

超凡大师

{一}{白}{白}

生物~人类/僧侣/圣者

3/3

升级{一}（{一}：在其上放置一个等级指示物。升级的时机视同法术。）

等级6-11

6/6

系命

等级12+

9/9

系命

超凡大师不会毁坏。

* 致命伤害与注记着「消灭」的效应无法使不会毁坏的生物放入坟墓场。不过，不会毁坏的生物依旧可能由于某些原因而放入坟墓场。可能的原因包括：它被牺牲；它是传奇，且另一个同名的传奇生物在战场上；或它的防御力为0或更少。

本影秘教徒

{二}{白}

生物~人类/法术师

2/2

结附于由你操控之永久物上的灵气具有替身甲异能。（如果由你操控且被结附的某永久物将被消灭，则改为移除它受过的所有伤害，并消灭结附它的一个灵气。）

* 所有印制了替身甲的_奥札奇再起_牌都是具有「结附于生物」的灵气。但本影秘教徒会赋与替身甲异能的，是结附于你任何永久物上的灵气，而限于结附于生物上者。即使此灵气结附于地、神器、或其他永久物，此异能也会同样生效。

* 本影秘教徒会替结附于你永久物上的灵气赋与替身甲异能，而不论灵气的操控者是谁。相反地，如果你的灵气结附于其他牌手的永久物上，它则不会赋与替身甲异能。

* 如果由你操控的某永久物将被消灭，且它结附了具替身甲的灵气，则是谁操控该灵气并不重要。替身甲的效应为强制性。如果该永久物上结附了数个灵气，则你选择要消灭其中的哪一个，而不用管其操控者是谁。

* 假设由你操控的某永久物上结附了由你操控的灵气，而该灵气上又结附了另一个灵气。如果此永久物将被消灭，则改为消灭第一个灵气...而由于该灵气将被消灭，则改为消灭第二个灵气。

* 同一个灵气上的数个替身甲异能并无意义。

蓝色

灵气巧技

{蓝}

瞬间

将目标由你操控的灵气结附在目标生物上。

抓一张牌。

* 你可以选择任一个由你操控的灵气为目标，且你可以选择任一个生物为目标（包括不由你操控的）。而于你选择目标时，此灵气是否能合法结附在该生物上则并不重要。

* 如果你选择了已结附在生物上的灵气为目标，则你也可以选择它目前所结附的生物为目标。灵气巧技不会使此灵气移动，但当它结算时你依旧可以抓牌。

* 于灵气巧技结算时，如果该目标灵气不能合法结附在该目标生物上（举例来说，由于此灵气是红色且该生物具有反红保护；或由于此灵气具有「结附于由你操控的生物」，且对手操控该生物）则此咒语会结算，但该灵气不会移动。你依旧会抓牌。

* 于灵气巧技结算时，如果其中一个目标不合法，则此灵气不会移动。你依旧会抓牌。如果两个目标都不合法，则灵气巧技被反击且你不会抓牌。

* 你依旧操控此灵气，就算你让它结附在不由你操控的生物上也一样。

历时施放

{四}{蓝}{蓝}{蓝}

结界

由你操控的瞬间与法术咒语具有弹回异能。（如果你从你手上施放该咒语，于它结算时将之放逐。在你的下一个维持开始时，你可以从放逐区施放此牌，且不须支付其法术力费用。）

* 同一个咒语上的数个弹回异能并无意义。

* 弹回效应为强制性。你从手上施放的每个瞬间与法术咒语在结算时都会改为被放逐，而不是置入你的坟墓场；不论你要不要，都是一样。不过，在你的下个回合施放该咒语则可以选择。

* 如果某咒语结算时会一并将自己移到另一个区域（例如弧锋光，五色晨曦，以及不息信标等），弹回便没机会生效。

* 如果你从手牌施放的某咒语同时具有弹回与购回（并且已支付了购回费用），则你于它结算时选择要让哪个效应生效。

* 你将能以此法将具有返照的咒语施放三次。首先你从你手上施放它；于它结算时，弹回会将它放逐。然后你由于弹回的延迟触发式异能而从放逐区施放它；于它结算时，会如常地进入你的坟墓场。然后你由于返照来从你的坟墓场施放它；于它结算时，返照会将它放逐。

* 若要让弹回效应发生，则于该咒语结算_完毕_时，历时施放就必须在战场。举例来说，如果你从手上施放歪曲世相，并且于它结算时一并将历时施放给放进战场，则歪曲世相将会弹回。相反地，如果歪曲世相结算时一并将你的历时施放洗入牌库，并且并未将另一个历时施放给放进战场，则它不会弹回。

* 如果你从你手上施放某瞬间或法术咒语，且它因弹回而被放逐，则该延迟触发式异能将让你可以在你的下个维持施放它，就算历时施放在那之前已经离开战场也是一样。

* 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式从放逐区施放牌，就无法支付任何替代性费用。其法术力费用中的X将会是0。另一方面来说，如果该牌具有可选的额外费用（例如增幅或多重增幅），则你施放该牌可以支付之。如果该牌具有强制性的额外费用（例如重大阵亡具有的），则如果你选择要施放该牌，便必须支付之。

* 如果某咒语有着它何时能施放的限制条件（举例来说，「只能于宣告阻挡者步骤中施放[此咒语]」），这些限制条件可以让你在你的维持中无法从放逐区施放它。

* 如果你利用疯魔或延缓异能来施放某咒语，则你是从放逐区施放它，而非从你手上。虽然这些咒语具有弹回，此异能并不会生效。

* 类似状况：如果你利用霸占来获得某瞬间或法术咒语的操控权，则它将具有弹回，但由于此咒语并非从你手上施放，此异能并不会生效。

马蹄蟹本影

{蓝}

结界~灵气

结附于生物

{二}{蓝}：重置所结附的生物。

替身甲（如果所结附的生物将被消灭，则改为移除它受过的所有伤害，并消灭此灵气。）

* 只有马蹄蟹本影之操控者（这不一定会是所结附的生物之操控者）可以起动机起式异能。

* 当马蹄蟹本影的起动机起式异能结算时，它将重置马蹄蟹本影在那时所结附的生物（而不会管在起动机起式异能结算时，它是否仍在战场上。）

此异能时，马蹄蟹本影是结附在哪个生物上)。如果马蹄蟹本影在那之前已经离开战场，则此异能将会重置它在离开战场时所结附的生物。

曲身进击

{蓝}

法术

目标生物得+1/+0直到回合结束，且本回合不能被阻挡。

弹回(如果你从你手上施放此牌，于它结算时将之放逐。在你的下一个维持开始时，你可以从放逐区施放此牌，且不须支付其法术力费用。)

* 曲身进击并非将异能赋与该目标生物；而是影响了游戏规则，并说明该生物目前会是什么样子。在本回合剩下的时段内，该生物将持续为不能被阻挡，就算它失去了所有异能也是一样。

驯化

{二}{蓝}{蓝}

结界~灵气

结附于生物

你操控所结附的生物。

在你的结束步骤开始时，若所结附的生物之力量为4或更多，则牺牲驯化。

* 驯化的触发式异能包括了「以『若』开头的子句」。这代表了(1)于你的结束步骤开始时，若所结附的生物之力量为4或更多，此异能才会触发；以及(2)如果此异能结算时，所结附的生物之力量为3或更少，此异能便失效。

* 力量为4或更多的生物会是驯化能够选择为目标、并且能结附的对象。只在该触发式异能触发与结算时，才会检查所结附的生物之力量。

* 如果某效应改变了所结附的生物之力量直到回合结束，它在你的结束步骤中依旧具有改变后的力量。

休眠格玛佐雅

{一}{蓝}{蓝}

生物~水母

5/5

飞行

休眠格玛佐雅须横置进战场。

休眠格玛佐雅于你的重置步骤中不能重置。

每当你成为咒语的目标时，你可以重置休眠格玛佐雅。

* 每当你成为任何咒语(包括由你操控者)的目标时，休眠格玛佐雅的最后一个异能便会触发。它不在乎该咒语还选择了什么或是谁为目标。

* 除非某咒语特别用了「目标」一词，它才是以你为目标。举例来说，注记着「你抓两张牌」的就并未以你为目标。

* 你在以下状况中会成为咒语的目标：某咒语施放时以你为目标；某咒语因偏折这类咒语或异能而将其中一个目标改变成你；当某个以你为目标的咒语被复制、且目标并未改变；或当某个咒语被复制、且目标改变成你。

- * 当你成为某异能的目标时，休眠格玛佐雅的最后一个人不会触发
- * 如果你成为某咒语的目标，休眠格玛佐雅的最后一个人便触发进入堆叠，并且在该咒语之上方。休眠格玛佐雅的最后一个人将会先结算（并让你能够重置它）。

回声法师

{一}{蓝}{蓝}

生物~人类/法术师

2/3

升级{一}{蓝} ({一}{蓝}: 在其上放置一个等级指示物。升级的时机视同法术。)

等级2-3

2/4

{蓝}{蓝}, {横置}: 复制目标瞬间或法术咒语。你可以为该复制品选择新的目标。

等级4+

2/5

{蓝}{蓝}, {横置}: 将目标瞬间或法术咒语复制两次。你可以为每个复制品选择新的目标。

* 回声法师的最后两个起式异能可以选择任何瞬间或法术咒语为目标（并复制之），而不是只能选择具有目标者。它不在乎其操控者是谁。

* 当其中任一个异能结算时，它会产生一个（或两个）咒语的复制品。这些复制品是在堆叠中产生的，所以它们并不是被「施放」的。会因牌手施放咒语而触发的异能并不会触发。然后在双方牌手有机会施放咒语并起式异能后，每个复制品将如同一般咒语地结算。每个复制将会比原版咒语先一步结算。

* 每个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。如果对其中的一个目标而言，你无法选择一个新的合法目标，则它会保持原样而不改变（即使现在的目标并不合法）。

* 如果你起式回声法师的最后一个人来将某咒语复制两次，你可以个别为每个复制品独立选择新的目标。它们不需要与另一个具有同样目标。请务必指明哪一个复制品会先结算。

* 如果此异能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），则每个复制品的模式都与原版咒语相同。你不能选择其他的模式。

* 如果所复制的咒语或异能包括了于施放时决定的X数值（例如地震这类），则每个复制品的X数值都与原版咒语相同。

* 你不能选择去支付该咒语的任何额外费用。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。

* 如果某复制品注记着它会影响「你」，则它会影响该复制品的操控者，而非原版咒语的操控者。类似状况：如果某复制品注记着它会影响某位「对手」，则它会影响该复制品的操控者之对手，而非原版咒语的操控者之对手。

飞掠扰神

{蓝}

瞬间

目标生物得-1/-0直到回合结束。

抓一张牌。

* 如果在飞掠扰神结算前，该目标生物已经是不合法目标，则整个咒语都会被反击。你不会因此抓牌。

飘风召现师

{四}{蓝}

生物~人鱼/法术师

3/3

飞行

{八}: 由你操控的生物获得飞行异能直到回合结束。

* 只有于此异能结算时正由你操控的生物才会受到影响。

披露

{二}{蓝}{蓝}

瞬间

反击目标咒语。检视其操控者的手牌。

* 如果在披露结算前，该目标咒语已经不是合法目标，则披露会被反击。你无法检视其操控者的手牌。

灯塔时代学者

{一}{蓝}

生物~人类/法术师

1/3

升级{蓝} ({蓝}: 在其上放置一个等级指示物。升级的时机视同法术。)

等级4-6

2/4

等级7+

3/5

在每个结束步骤开始时，若目前不是你的回合，则在本回合后进行额外的一个回合。

* 在双人游戏中，如果你有一个等级7的灯塔时代学者，并且没有其他的额外回合效应，游戏的流程将会如此进行（额外回合会以括号表示）：你的回合，对手的回合，[你的回合]，你的回合，对手的回合，[你的回合]，你的回合，对手的回合，依此类推。

* 在四人游戏中，如果你有一个等级7的灯塔时代学者，并且没有其他的额外回合效应，游戏的流程将会如此进行（额外回合会以括号表示）：你的回合，对手A的回合，[你的回合]，对手B的回合，[你的回合]，对手C的回合，[你的回合]，你的回合，对手A的回合，依此类推。同样的原则也适用于其他牌手数量的多人游戏中。

* 等级7的灯塔时代学者之效应会累加。如果你在双人游戏中操控了两个，则对手每进行一个回合，你便进行三个回合。

* 在双人游戏中，如果你与对手各操控一个等级7的灯塔时代学者，则它们基本上会取消掉彼此的效应，让你们照常轮流进行回合。由于你们所进行的回合将全部都是这些异能所产生的额外回合，则为了预防其中任一灯塔时代学者离开战场而造成混淆，请务必确定下一个正常的回合是谁的。

* 在多人游戏中，如果数位牌手各操控一个等级7的灯塔时代学者，则额外回合产生的速度可能会快

过消化它们的速度。请仔细记录游戏流程。如果数个时代学者的异能在同一回合触发，则由正常回合顺序中将先进行的牌手得到第一个额外回合。举例来说，假设牌手B与C各操控一个等级7的灯塔时代学者；现在轮到牌手A的回合。游戏的流程将会如此进行（额外回合会以括号表示）：牌手A目前的回合，[牌手B的回合]，[牌手C的回合]，[牌手B的回合]，[牌手C的回合]，依此类推。对于牌手B与C两人来说，他们会在另一人的回合结束后进行自己的回合；而只要这两个等级7的灯塔时代学者在战场上，牌手A将无法轮到自己的回合。

空侦人鱼

{二}{蓝}{蓝}

生物～人鱼／斥候

2/3

飞行

每当空侦人鱼攻击或阻挡时，重置目标永久物。

* 当空侦人鱼阻挡时，其第二个异能只会触发一次，即使它因故阻挡了数个攻击生物也是一样。

* 你可以选择任何永久物当成此异能的目標，包括了空侦人鱼本身，或事并未横置的永久物。

嗜睡症

{一}{蓝}

结界～灵气

结附于生物

在每个维持开始时，若所结附的生物并未横置，则横置它。

* 嗜睡症的触发式异能包括了「以『若』开头的子句」。这代表了(1)在每位牌手的维持开始时，如果所结附的生物并未横置，此异能才会触发；以及(2)如果此异能结算时，所结附的生物已经横置，此异能便失效。

* 嗜睡症并不会让所结附的生物持续横置。该生物会如常在其操控者的重置步骤中重置，然后当嗜睡症的异能在维持中结算时因此被横置。可以横置该生物来回应之（举例来说，如果它具有费用中包含{横置}的起动式异能）。

幻象憎恨兽

{一}{蓝}{蓝}

生物～虚影

5/5

守军

当幻象憎恨兽成为咒语或异能的目標时，将它牺牲。

* 如果幻象憎恨兽成为某咒语或异能的目標，幻象憎恨兽的异能便触发进入堆叠，并且在该咒语或异能之上方。幻象憎恨兽的异能将会先结算（并使它被牺牲）。除非该咒语或异能有另一个目標，否则它在试图结算时，会因没有合法目標而被反击。

实相抽搐

{X}{蓝}{蓝}

瞬间

选择一项～横置X个目标永久物；或重置X个目标永久物。

* 你于施放实相抽搐时选择其模式。

* 你可以选择任何永久物当成实相抽搐的目标，不论他们是横置或未横置。

反叛化妖

{一}{蓝}

生物～变形兽

0/1

每当另一个生物在你的操控下进战场时，你可以令反叛化妖成为该生物的复制品直到回合结束。

(如果它如此作，则它在本回合剩下的时段内会失去此异能。)

* 当一个生物在你的操控下进战场时，你可以选择不复制它。在这情况下，反叛化妖依旧是0/1且仍具有此触发式异能。

* 如果反叛化妖成为了其他生物的复制品，这并不算是让一个生物进战场。反叛化妖早已在战场上；它只是改变了特征。如果反叛化妖获得进战场触发式异能，它们并不会生效。那些「于[此生物]进战场时」或「[此生物]进战场时上面有...」的异能也是一样。

* 如果反叛化妖成为另一个生物的复制品，它所复制的就只有该牌上所印制的东西而已（除非该牌也复制了其他东西或是个衍生物；后文将详述）。它不会复制原版生物的下列状态：它是否为横置，它上面有没有指示物或结附了灵气，或是它已受其他改变了其力量，防御力，类别，颜色等等的非复制效应所影响。

* 如果反叛化妖所复制的生物，本身也是其他生物的复制品（举例来说，如果进入战场的生物是仿生妖），则反叛化妖会变成该生物已经复制的样子。

* 如果反叛化妖成为某个衍生物的复制品，反叛化妖会复制将该衍生物放进战场的效应原本所注明的特征。反叛化妖不会变成衍生物。

* 已对反叛化妖生效的非复制效应，在它成为其他东西的复制品后依旧会持续生效。举例来说，如果变巨术先前让它得+3/+3，然后它成为符爪熊（2/2生物）的复制品，则它会是个5/5的符爪熊。

* 于清除步骤中，反叛化妖的复制效应会消除。它将变回0/1蓝色的生物，名称为反叛化妖，并且再度具有原本的异能。请注意，这会与「移除标记在反叛化妖上之伤害」此事同时发生。如果它稍早在本回合中受过伤害，则当复制效应消除时，此伤害并不会消灭反叛化妖。

* 如果一个生物在你的操控下进战场且反叛化妖的异能触发，则当此异能结算时，它能成为该生物的复制品，就算该生物在那之前已离开战场也是一样。若如前所述，则会检查它最后在战场上时的样子，来决定它当时是什么（特别来说，是要确定它是它自己或是其他东西的复制品）。

* 如果反叛化妖成为传奇生物的复制品，则两个生物都会于处理状态动作时置入其拥有者的坟墓场（除非其中一个在化妖的异能结算前已离开战场）。

* 反叛化妖的异能不需目标。它可以复制具有帷幕或保护异能的生物。

* 如果反叛化妖所复制的生物具有在结束步骤开始时触发的异能，则该异能会在反叛化妖的复制效应消除前触发并结算。

* 如果反叛化妖成为某生物的复制品、且它具有于进战场时要你作选择的异能（例如说出一张牌名获选择一种颜色），并且还有另一个异能提及该选择，则此化妖这部分的异能便不会生效。由于此化妖已经入场，你并没有机会作此选择，该选择的值便无法定义。

* 如果反叛化妖与另一个生物同时在你的操控下进战场，反叛化妖的异能将会触发。当此异能结算

时，反叛化妖可以变成该生物的复制品。

* 如果数个生物同时在你的操控下进战场，反叛化妖的异能会各因每个而触发一次。由你来决定这些异能结算的顺序。在这情况下，你有可能让反叛化妖成为某东西的复制品，起动该生物的某个起动式异能，然后又变成其他东西的复制品。你选择要最后一个结算的异能将决定它最终会是什么东西的复制品。

海户先知

{二}{蓝}

生物~人类/法术师

1/3

当海户先知进战场时，检视你牌库顶的两张牌。将其中一张置于你的手上，另一张置于你的牌库底。

* 如果此异能结算时，你牌库只有一张牌，则你会将它置于你的手上。

远见

{一}{蓝}

法术

抓两张牌，然后从你手上将一张牌洗入你的牌库。

* 你洗入你的牌库之牌可以是你手上任何一张。它不需要是你因此咒语而抓的其中一张牌。

* 你必须将一张牌从你的手上洗入牌库，就算你并未抓任何牌（举例来说，由于晨曲的马拉兰之异能的替代性效应）也是一样。如果你的手牌为空，便不用将牌库洗牌。

咒刃苏拉卡

{一}{蓝}{蓝}

生物~苏拉卡

2/1

每当你施放瞬间或法术咒语时，你可以在咒刃苏拉卡上放置一个充电指示物。

每当咒刃苏拉卡对一位牌手造成战斗伤害时，你可以抓X张牌，X为其上的充电指示物数量。

* 如果你施放了瞬间或法术咒语，咒刃苏拉卡的异能便触发进入堆叠，并且在该咒语之上方。此异能会比该咒语先一步结算。

* 当咒刃苏拉卡的第二个异能结算时，你不是依照其上的充电指示物数量抓牌，就是完全不抓牌。

* 如果咒刃苏拉卡的第二个异能触发了，且它在结算之前便已离场，则会检查它在战场上已知的最后存在状况来决定其上的充电指示物数量。

训练场

{蓝}

结界

由你操控的生物之起动式异能至多减少{二}来起动。此效应无法让起动异能所需的法术力费用少于一法术力。

* 如果不是生物之起动式异能，训练场就不会影响其起动费用。举例来说，它不会影响爆焰巨龙的{X}{红}费用，因为这属于当某触发式异能结算时支付的费用；它也不会影响增幅费用，因为这属于

施放咒语的额外费用。起动式异能会出现在牌张规则叙述中，并且位于分号（:）后面；或是在某些关键字的情况下，则出现在规则提示中的分号之前。

* 训练场只会影响战场上由你操控的生物。会在其他区域生效的起动式异能之费用（例如循环或破坟）则无法因此减少。

* 训练场不会影响到起动费用中有色法术力符号或雪境法术力符号的部分。它也不会影响起动费用中非法术力的部分（如果有的话）。

* 训练场可以将起动费用中一般法术力符号的部分减少到没有，只要它依旧得支付至少一点法术力就行。举例来说，如果某起动费用为{二}{绿}，你可以减少到只需支付{绿}。不过，如果某起动费用为{二}，则你至少要支付{一}。

* 包含了{X}的生物起动式异能费用，训练场也可以让你少支付。举例来说，卡列奇血侯哲娜具有的起动式异能之费用为{X}{黑}{黑}。如果你操控训练场，起动该异能并让X等于5，则你只需支付{三}{黑}{黑}。就算该异能注明{X}必须以特定颜色的法术力来支付（例如绯红残虐者的异能），这也没关系。

* 如果由你操控的某生物之起动式异能费用中不包含一般法术力（举例来说，如果它的费用是{红}{红}；是{零}；或其费用只包括{横置}或「牺牲一个生物」这样非法术力的动作），训练场就单纯地不会影响它。特别一提，它不会让使费用增加到{一}而让你需支付法术力。

* 训练场是考虑起动该生物的起动式异能之全部费用，而不是只考虑其上印制的费用。举例来说，熔炉精怪具有费用为{红}的起动式异能，而抑制力场注记着「除了法术力异能之外，起动式异能的费用增加{二}来起动。」由于现在熔炉精怪的起动式异能要花{二}{红}来起动，训练场会将此费用降回{红}。

* 你可以选择不让训练场的减少费用效应生效。你也可以选择只让其中的一部分生效（让由你操控的生物之起动式异能只减少{一}来起动）。

齐心协力

{一}{蓝}

瞬间

如果由你操控的生物数量多于该咒语操控者的，则反击目标咒语。

* 只在齐心协力结算时，才会检查由你操控的生物数量是否多于该咒语操控者的。如果在这时点，该咒语操控者所操控的生物数量多于你的，或是你们操控的数量相同，则齐心协力就单纯不会生效。

黑色

傲慢血领

{一}{黑}{黑}

生物~吸血鬼/骑士

4/4

每当力量为1或更少的生物阻挡傲慢血领、或被傲慢血领所阻挡，则在战斗结束时消灭傲慢血领。

* 只在另一个生物阻挡傲慢血领或被它所阻挡时，才会检查此生物的力量。一旦血领的异能触发了，它便会在战斗结束时（在造成战斗伤害后）被消灭；就算另一个生物的力量在那之前已经改变也是一样。

* 如果力量为2或更多的生物阻挡傲慢血领、或被傲慢血领所阻挡，则傲慢血领的异能不会触发。就

算另一个生物的力量稍后在战斗中变成1或更少，它也依旧不会触发。

* 如果傲慢血领被数个力量为1或更少的生物阻挡，其异能会触发同样次数。每个这类异能都分别会使得它被消灭（举例来说，如果傲慢血领在第一次时由于具有替身甲之灵气而未被消灭）。如果它因故阻挡了数个力量为1或更少的生物，则也是一样。

巴勒格蝎子

{三}{黑}

生物~蝎子

2/3

当巴勒格蝎子进战场时，你可以消灭目标力量为1或更少的生物。

* 在你选择该生物为目标、以及此异能结算时，都会检查该生物的力量。

血座吸血鬼

{一}{黑}

生物~吸血鬼

1/1

牺牲一个生物：血座吸血鬼得+2/+2直到回合结束。

* 你可以牺牲血座吸血鬼来起动本身的异能，但它不会在战场上，也就无法获得此加成。

* 如果你在宣告阻挡者步骤中宣告了进行攻击或阻挡的生物，则它不会造成战斗伤害。如果你等到了战斗伤害步骤，但该生物已经受到致命伤害，则在你有机会牺牲它之前，它便已被消灭。

化骨毒气

{三}{黑}

法术

目标牌手牺牲一个生物。你获得等同于该生物防御力的生命。

弹回（如果你从你手上施放此牌，于它结算时将之放逐。在你的下一个维持开始时，你可以从放逐区施放此牌，且不须支付其法术力费用。）

* 会检查所牺牲的生物在战场上已知的最后存在状况来决定其防御力。

* 如果该目标牌手并未牺牲生物（也许是由于该牌手并未操控任何生物，或是由于特裘如存护师），你就不会获得生命。

污化地界

{一}{黑}

结界~灵气

结附于地

所结附的地是沼泽。

每当所结附的地成为横置时，其操控者失去2点生命。

* 所结附的地会失去原本的地类别与上面所印制的所有异能。它现在具有沼泽此地类别，并且具有横置以加{黑}到其操控者之法术力池的法术力异能。污化地界不会改变所结附的地之名称，也不会改变它是否为传奇，基本，或是覆雪。

* 每当所结附的地因任何理由而成为横置时（而不只是因为横置以产生法术力），污化地界的最后

一个异能都会触发。

* 如果在施放某咒语或起动某异能的流程中，所结附的地之操控者横置它以产生法术力来支付之，则污化地界的异能便触发进入堆叠，并且在该咒语或异能之上方。污化地界的异能会先结算。

* 另一方面来说，所结附的地之操控者可以横置该地以产生法术力，让污化地界的异能触发并进入堆叠，然后以回应的方式把该份法术力用来施放瞬间或起动异能。在这情况下，该瞬间或异能会先结算。

术法诅咒

{二}{黑}{黑}

结界

于术法诅咒进战场时，选择一种颜色。

每当牌手施放该色的咒语时，该牌手失去1点生命。

* 术法诅咒会影响所有牌手，也包括你。

* 如果某牌手施放了所选择颜色的咒语，则术法诅咒的第二个异能便触发进入堆叠，并且在该咒语之上方。此异能会比该咒语先一步结算。

恶魔胃口

{黑}

结界~灵气

结附于由你操控的生物

所结附的生物得+3/+3。

在你的维持开始时，牺牲一个生物。

* 当恶魔胃口的触发式异能结算时，你可以将牺牲恶魔胃口所结附的生物。如果你并未操控其他生物，则你必须牺牲这一个。

* 如果另一位牌手获得恶魔胃口或是所结附的生物这两者其一的操控权（而非两者都获得），则恶魔胃口将会是结附在不合法的永久物上。它会由于状态行动而置入其拥有者的坟墓场。

卡列奇血侯哲娜

{三}{黑}{黑}

传奇生物~吸血鬼/祭师

4/4

飞行

{X}{黑}{黑}: 目标生物得-0/-X直到回合结束且卡列奇血侯哲娜得+X/+0直到回合结束。

* X的数值可以超过该目标生物的防御力。哲娜的加成是根据X的数值，而不在于该目标生物的防御力是多少。

* 如果在此异能结算前，该目标生物已经是不合法目标，则整个异能都会被反击。哲娜无法获得此加成。

* 哲娜可以是本身异能的目标。举例来说，如果你如此作且X为3，哲娜将成为7/1直到回合结束。

脱逃躯壳

{三}{黑}

生物~灵俑/狂战士

1/2

系命

每当脱逃躯壳阻挡或被阻挡时，它得+5/+0直到回合结束。

* 当脱逃躯壳阻挡或被阻挡时，其最后一个异能只会触发一次；不论脱逃躯壳被多少生物阻挡、或是阻挡了多少生物都是一样。

狱雕恶魔

{三}{黑}{黑}{黑}

生物~恶魔

6/6

飞行

每当狱雕恶魔对牌手造成战斗伤害时，牺牲所有由你操控的其他永久物并弃掉你的手牌。放逐你牌库顶的六张牌。你可以施放任意数量以此法放逐的非地牌，且不需支付其法术力费用。

* 此触发式异能为强制性。所有由你操控的永久物，包括所有地，都会被牺牲。

* 从你牌库放逐的牌会是牌面朝上。

* 你于狱雕恶魔的异能结算时一并施放这些非地牌。你可以依任意次序来施放这些牌。不会受到牌张类别（例如生物或法术）的使用时机限制。其他的限制则不会被忽略（例如「只能在你的战斗伤害步骤前施放[此牌]」）。你施放所有想施放的咒语，将它们放入堆叠，然后狱雕恶魔的异能结算完毕。然后你以此法施放的咒语会一个个地如常结算，顺序与它们进入堆叠的顺序相反。

* 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放牌，就无法支付任何替代性费用。另一方面来说，如果该牌具有可选的额外费用（例如增幅或多重增幅），则你施放该牌可以支付之。如果该牌具有强制性的额外费用（例如重大阵亡具有的），则当你施放该牌时便必须支付之。

* 任何你不能施放的牌（可能因为它们是地，或它们没有合法目标）或选择不施放的牌，就只是持续被放逐。

* 如果你操控了两个狱雕恶魔，且同时对牌手造成战斗伤害，则两个恶魔的异能都会触发。当第一个结算时，你将牺牲该狱雕恶魔之外的所有永久物（也就是说，你将牺牲另一个恶魔）。然后你放逐你牌库顶的六张牌，并可以施放依此法放逐的非地牌。在这些咒语结算后，才会结算另一个恶魔的异能。你将牺牲所有你目前操控的永久物（包括第一个恶魔，以及所有因你刚才施放之咒语所放进战场的永久物），放逐你牌库顶的六张牌，然后施放其中任意数量的牌。

最终一吻

{二}{黑}

瞬间

最终一吻对目标生物造成2点伤害，且你获得2点生命。

* 即使该伤害被防止，你依旧会获得2点生命。

* 如果在最终一吻结算前，该目标生物已经是不合法目标，则整个咒语都会被反击。你不会获得生命。

殡葬甲虫

{黑}

生物～昆虫

1/1

每当任一牌手牺牲一个生物时，你可以在殡葬甲虫上放置一个+1/+1指示物。

* 每当任一牌手（包括你），由于其它要该牌手如此作的咒语，异能，或是费用而牺牲一个生物时，殡葬甲虫的异能都会触发。请注意，殡葬甲虫本身并不会让你能藉此牺牲生物。

暗夜迷雾

{黑}

法术

目标生物获得沼泽行者异能直到回合结束。

抓一张牌。

* 如果在此异能结算前，该目标生物已经是不合法目标，则整个异能都会被反击。你不会因此抓牌。

鸮拉莫兵卒

{一}{黑}{黑}

生物～吸血鬼／祭师

2/2

每当鸮拉莫兵卒或另一个由你操控、且非衍生物的生物从战场进入坟墓场时，你可以将一个0/1无色奥札奇／后裔衍生物放进战场。它具有「牺牲此生物：加{一}到你的法术力池中。」

* 如果数个由你操控、且非衍生物的生物（可能包括了鸮拉莫兵卒本身）同时进入坟墓场，则鸮拉莫兵卒的触发式异能会触发同样次数。

* 如果你操控数个鸮拉莫兵卒，并且由你操控的一个非衍生物的生物置入了坟墓场，则将触发每一个兵卒的异能。你可以将至多该数量的奥札奇／后裔衍生物放进战场。

打住念头

{二}{黑}

法术

目标对手展示其手牌。你选择其中一张牌。该牌手将该牌洗入其牌库。

* 如果该目标牌手没有手牌，则你无法替该牌手选择一张牌来洗入其牌库；所以不会洗牌。

瘟疫恶魔

{五}{黑}{黑}{黑}

生物～恶魔

7/6

飞行

{黑}：瘟疫恶魔对每个生物和每位牌手各造成1点伤害。

* 瘟疫恶魔会对自己造成1点伤害，也会对每个其他生物和每位牌手各造成1点伤害。

同法回报

{五}{黑}{黑}

法术

每位牌手的总生命成为所有牌手中总生命最低者的数值。

* 要让某牌手的总生命成为比他目前总生命数值更低的数值，实际发生的事情是该牌手会因此失去某数量的生命。举例来说，如果游戏中最低的总生命是5，且另一位牌手有12点生命，则同法回报会使得该牌手失去7点生命。而其他会与失去生命互动的牌，都会如此与这个效应产生互动。

* 在双头巨人游戏中，任何在乎某牌手总生命的東西都会检查其队伍的总生命。另外，如果某效应将使得该队伍每个成员的总生命成为某数值，则该队伍选择其中的一个成员。在该队伍中，只有该牌手受到影响，然后总生命的变动会反映在整个队伍上面。（这些与过往的规则不同。）举例来说，如果某队伍有13点生命且另一队伍有21点生命，则总生命较高的队伍选择其中一位成员，并且同法回报使得该牌手失去8点生命，因此使得该队伍的总生命也成为13。

皱缩

{一}{黑}

法术

所有生物得-1/-1直到回合结束。

* 只有于皱缩结算时在战场上的生物才会受到影响。

往事纠缠

{X}{黑}

瞬间

将X张目标牌从目标牌手的坟墓场放逐。每以此法放逐一张牌，该牌手便失去1点生命且你获得1点生命。

* 所失去与所获得的生命数量是依照实际放逐的牌数量来决定，而不是依照X的数值（若其中任何目标牌因故以回应的方式离开坟墓场，并因此不能以此法被放逐）。

* 如果往事纠缠结算时，该目标牌手已不是合法目标，但那些目标牌仍是，则你依旧会放逐那些牌并获得生命。不过，该牌手不会失去任何生命。

* 往事纠缠的效应会产生一个获得生命的效应，而非分开产生好几个。对孕育活力这类牌来说，会有所差别。

思想食客

{二}{黑}{黑}

生物~惊惧兽

2/2

践踏

当思想食客进战场时，你每有一张手牌，便在其上放置一个+1/+1指示物。若你如此作，则弃掉你的手牌。

当思想食客离开战场时，其上每有一个+1/+1指示物，便抓一张牌。

* 于思想食客的第一个异能结算时，「你每有一张手牌，便在其上放置一个+1/+1指示物」这件事是强制性。此效应注记着「若你如此作」，是因为你有可能无法执行此动作。如果在此异能结算前，思想食客已经离开战场，则你无法在其上放置任何+1/+1指示物，所以就不用弃掉你的手牌。

* 当思想食客的第二个异能结算时，会检查它最后在战场上时的样子，来决定其上原本有多少

+1/+1指示物。会全部算进去，而不是只计算因其进战场异能而放上者。

* 一旦异能开始结算，便已无法去回应。举例来说，你在决定思想食客会得到多少+1/+1指示物时，不能既把某张牌算进去，然后又以回应的方式来施放它。如果把某张牌算了进去，它就会被弃掉。

血仇

{黑}

瞬间

消灭目标非黑色的生物。它不能重生。你失去等同于该生物防御力的生命。

* 如果在血仇结算前，该目标生物已经是不合法目标，则整个咒语都会被反击。你不会失去生命。

* 会检查被消灭之生物在战场上已知的最后存在状况来决定其防御力。

* 如果该目标生物由于替身甲的效应而未被消灭，血仇会继续结算。你会失去等同于该生物当前防御力的生命（在此具有替身甲的灵气被消灭后）。

红色

战响祭师

{三}{红}

生物～鬼怪／祭师

2/2

在你回合的战斗开始时，你可以使目标生物得+2/+0直到回合结束。

* 此异能是在你每个回合的战斗开始步骤一开始时触发。它会在你宣告攻击者之前结算。

* 如果某咒语或异能（例如全世交战）使你的回合拥有数个战斗阶段，则在每个这些阶段中，此异能都会触发。

整巢诞生

{一}{红}

法术

如果你操控了同时为奥札奇与后裔的永久物，则将三个0/1无色奥札奇／后裔衍生物放进战场。它们具有「牺牲此生物：加{一}到你的法术力池中。」若否，则将一个上述的衍生物放进战场。

* 在整巢诞生结算时，才会检查你是否操控了同时为奥札奇与后裔的永久物。

* 如果你以此法将正好一个衍生物放进战场，它会是如同前面所述的样子：一个0/1无色的奥札奇／后裔衍生物，并具有「牺牲此生物：加{一}到你的法术力池中。」

威服翼狮

{四}{红}{红}

生物～翼狮

5/5

飞行

当威服翼狮进战场时，获得目标由对手所操控的生物之操控权直到回合结束。重置该生物。它获得敏捷异能直到回合结束。

* 你可以指定未横置的生物来当成目标。

* 你将获得受影响的生物之操控权直到回合结束，就算你在那时点之前不再操控威服翼狮也是一样。

毁灭性召唤

{红}

法术

牺牲X个地，以作为施放毁灭性召唤的额外费用。

将两个X/X红色元素衍生物放进战场。

* 你施放毁灭性召唤时，可以牺牲零个地。如果你如此作，则于此咒语结算时，你将会把一个0/0衍生物放进战场。除非某些效应（例如辉煌赞美诗所产生者）增加其防御力，否则它们会于处理状态动作时置入坟墓场。会因生物进战场而触发的异能将会触发，而会因生物离开战场而触发的异能也是一样。

爆烈启示

{三}{红}{红}

法术

选择目标生物或牌手。从你牌库顶开始展示牌，直到你展示出一张非地牌为止。爆烈启示对该生物或牌手造成伤害，其数量等同于所展示牌的总法术力费用。将此张非地牌置于你手上，其余的牌则以任意顺序置于你的牌库底。

* 如果在爆烈启示结算前，该目标生物或牌手已经不是合法目标，则整个咒语都会被反击。你不会从你牌库展示任何牌。

* 一旦你开始从你牌库顶开始展示牌，牌手就已来不及作任何回应。举例来说，如果你选择某生物为目标，则其操控者不能等到晓得它将受到多少伤害之后，才去施放防止伤害的咒语、起动重生异能、将它牺牲掉来获得某些好处等等。任何这类的行动都必须在爆烈启示开始结算前作完。

* 如果你牌库中所有的牌都是地牌，则你会将它们全数展示，然后随意安排它们在你牌库中的顺序。不会因此造成伤害。

裂缝喷发口

{三}{红}{红}

法术

选择一项或都选~消灭目标神器；和/或消灭目标非基本地。

* 你可以只选择第一个模式（选择一个神器为目标），只选择第二个模式（选择一个非基本地为目标），或是两个模式都选（选择一个神器与一个非基本地为目标）。除非可以指定合法目标，你才能选择该模式。

分叉雷击

{红}

法术

分叉雷击对一个或两个目标生物和/或牌手造成共2点伤害，你可以任意分配。

* 于你施放分叉雷击时（而不是结算时），便要分配这些伤害。每个目标必须至少分配1点伤害。

（换句话说，于你施放分叉雷击时，你便选择是要让它对单一目标造成2点伤害，或是对两个目标

各造成1点伤害。)

穿隧鬼怪

{一}{红}

生物~鬼怪/浪客

1/1

{横置}: 目标力量等于或小于2的生物本回合不能被阻挡。

* 在你选择该生物为目标、以及此异能结算时, 都会检查该生物的力量。此异能结算后, 就算该生物的力量已经大于2, 它依旧不能被阻挡。

* 此异能并非将异能赋与该目标生物; 而是影响了游戏规则, 并说明该生物目前会是什么样子。此异能结算后, 在本回合剩下的时段内, 该生物将持续为不能被阻挡, 就算它失去了所有异能也是一样。

葛塔攻城亡命徒

{一}{红}

生物~鬼怪/浪客

2/1

{红}, 牺牲葛塔攻城亡命徒: 消灭目标具守军异能的生物。葛塔攻城亡命徒对该生物的操控者造成2点伤害。

* 如果在此异能结算前, 该目标生物已经是不合法目标, 则整个异能都会被反击。其操控者不会受到伤害。

火炉邪鬼

{一}{红}

生物~元素/野兽

1/2

每当你施放瞬间或法术咒语时, 火炉邪鬼得+3/+0直到回合结束。

* 如果你施放了瞬间或法术咒语, 火炉邪鬼的异能便触发进入堆叠, 并且在该咒语之上方。此异能会比该咒语先一步结算。

岩烟召现师

{二}{红}

生物~鬼怪/祭师

2/2

{八}: 由你操控的生物得+3/+0直到回合结束。

* 只有于此异能结算时正由你操控的生物才会受到影响。

碎颅隘口领主

{三}{红}

生物~牛头怪/祭师

3/3

升级{一}{红} ({一}{红}: 在其上放置一个等级指示物。升级的时机视同法术。)

等级1-5

6/6

等级6+

6/6

每当碎颅隘口领主攻击时，它对由防御牌手所操控的每个生物各造成6点伤害。

* 最后一个异能会在宣告攻击者步骤中触发与结算，且在宣告阻挡者之前。

* 在多人游戏中，唯一会被最后一个异能影响的牌手，是碎颅隘口领主所攻击的那位（或是碎颅隘口领主所攻击的鹏洛客之操控者）。

* 如果在双头巨人游戏中，某个等级6的碎颅隘口领主进行攻击，则其操控者决定要让哪位防御牌手受其异能影响。是于结算此异能时作出决定。

战争欲求

{二}{红}

结界~灵气

结附于生物

每当所结附的生物成为横置时，战争欲求对该生物的操控者造成3点伤害。

所结附的生物每回合若能攻击，则必须攻击。

* 战争欲求的触发式异能会在所结附的生物因任何理由成为横置时触发，而不是只会在它攻击时触发。

* 如果在其操控者的宣告攻击者步骤中，所结附的生物处于以下状况：它已横置；它正受某咒语或异能之影响而不能攻击；或它正受「召唤失调」之影响，则该生物便不会攻击。如果要支付费用才能让该生物攻击，则这并不会强迫其操控者必须支付此费用，所以这情况下，该生物也不至于必须要攻击。

* 如果一回合中有数个战斗阶段，则所结附的生物只有在第一个能攻击的战斗阶段中才必须攻击。

岩浆喉

{三}{红}{红}

生物~元素

4/4

{一}，牺牲一个非地永久物：岩浆喉对目标生物或牌手造成1点伤害。

* 你可以牺牲岩浆喉来支付本身的起动式费用。如果你如此作，岩浆喉依旧能对该目标生物或牌手造成1点伤害（除非你因某些理由而将岩浆喉的目标指定为它本身；在这情况下，此异能会因没有合法目标而被反击）。

愤怒玄云

{二}{红}

生物~元素

5/3

守军，飞行

{一}{红}: 目标生物本回合若能攻击，则必须攻击。

* 对于受愤怒玄云之起动式异能影响的生物来说，如果在其操控者的宣告攻击者步骤中，它处于以下状况：它已横置；它正受某咒语或异能之影响而不能攻击；或它正受「召唤失调」之影响，则该生物便不会攻击。如果要支付费用才能让该生物攻击，则这并不会强迫其操控者必须支付此费用，所以这情况下，该生物也不至于必须要攻击。

突击轰炸

{二}{红}

结界

每当一个由你操控、且力量小于或等于2的生物攻击时，突击轰炸对防御牌手造成1点伤害。

* 只在该异能触发时，才会检查该攻击生物之力量。一旦它触发了，突击轰炸将对防御牌手造成1点伤害，就算该生物的力量于此异能结算后改变也是一样。

* 如果你以数个力量小于或等于2的生物攻击，突击轰炸的异能会触发同样次数。

* 在多人游戏中，对于每个力量小于或等于2的攻击生物而言，此异能会个别检查它攻击的是哪位防御牌手。

* 如果突击轰炸的异能在双头巨人游戏中触发，则此异能之操控者选择由哪位防御牌手受到伤害。是于结算此异能时作出决定。每次都可以为异能作出不同的选择。

魂涛元素

{三}{红}

生物～元素

*/1

先攻

魂涛元素的力量等同于由你操控的生物数量。

* 不论魂涛元素位于何处，都会持续计算它的力量。如果它在战场上，便会将自己算进去。

分裂双身

{二}{红}{红}

结界～灵气

结附于生物

所结附的生物具有「{横置}：将一个衍生物放进战场，该衍生物为此生物之复制。该衍生物具有敏捷异能。在下一个结束步骤开始时，将它放逐。」

* 分裂双身会将起动式异能赋与所结附的生物。该生物的操控者（这不一定会是该灵气的操控者）可以起动它。是由该生物的操控者得到此衍生物。

* 放进战场的衍生物只会复制所结附的生物上所印制的东西（除非它也复制了其他东西或是个衍生物；后文将详述），并具有敏捷。它不会复制所结附的生物之下列状态：它是否为横置，它上面有没有指示物或结附了灵气，或是它已受其他改变了其力量，防御力，类别，颜色等等的非复制效应所影响。特别来说，它并不会复制分裂双身赋与所结附的生物之异能。

* 如果当此异能结算时，所结附的生物复制了其他东西（举例来说，如果它是反叛化妖），则该衍生物进战场时，会是所结附的生物已经复制的样子，并具有敏捷。

* 如果所结附的生物是衍生物，则新的衍生物会复制将原版衍生物放进战场的效应原本所注明的特征，并具有敏捷。

- * 如果所结附的生物之法术力费用中包含{X}（例如变化多头龙），则X视为零。
- * 当衍生物放进战场时，所结附的生物之任何进战场异能都会触发。所结附的生物上面任何「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。
- * 此衍生物不会被增幅，就算它所复制的生物已增幅也是一样。
- * 如果你起动此异能，且在此异能结算前，所结附的生物已离开战场，则你依旧会得到衍生物。会检查所结附的生物最后在战场上时的样子，来决定它当时是什么（特别来说，是要确定它是它自己或是其他东西的复制品）。
- * 如果所结附的生物是传奇，则该生物与衍生物都会于处理状态动作时置入其拥有者的坟墓场（除非其中一个在所结附的生物之异能结算前已离开战场）。
- * 该衍生物会在下一个结束步骤开始时被放逐，不论它当时的操控者是谁，也不论分裂双身或所结附的生物当时是否仍在战场上。
- * 如果在结束步骤中起动此异能，则此衍生物会在下一个回合的结束步骤开始时被放逐。
- * 如果当此延迟触发式异能结算时，此衍生物并未被放逐（也许由于阻抑），则它会持续留在战场上。它会持续具有敏捷。

虚幻回忆

{三}{红}

法术

随机将一张瞬间牌从你的坟墓场移回你手上。

弹回（如果你从你手上施放此牌，于它结算时将之放逐。在你的下一个维持开始时，你可以从放逐区施放此牌，且不须支付其法术力费用。）

* 虚幻回忆不需目标。直到它结算时，你才需要从你的坟墓场随机选择一张瞬间牌。一旦你随机选择了牌，牌手就已来不及作任何回应。

* 如果虚幻回忆结算时，你的坟墓场只有一张瞬间牌，则它就会是你移回手上的牌。

* 如果你正参与的赛制只能使用_克撒传_系列与更晚出版的牌，则你可以随时改变你坟墓场的顺序。也就是说，你从坟墓场随机选择一张瞬间牌的最简单方法，是将你坟墓场中的瞬间牌都拿出来，将他们转为牌面朝下，把它们洗牌，并从中选一张。然后你把剩下的牌全放回去。

* 如果你正参与的赛制所使用的牌全都在_克撒传_系列之前出版，则你无法改变你坟墓场的顺序。在这情况下，你从坟墓场随机选择一张瞬间牌时得特别小心：也许是利用骰子；在纸条写下这些瞬间牌的名字，并随机选择其中一个；或小心地记录下坟墓场的顺序，好在执行了上面建议过的方法后能重新还原顺序。

* 如果你的坟墓场有数张名称相同的瞬间牌，并且其中一张正被另一个还在堆叠中的咒语当成目标，或是正被结附（例如由于织咒涡旋），则你必须设法区别它们，好分得出来哪一张（如果有的话）已被随机选中。在这状况下，你最好利用骰子或其他能辨别出这些瞬间牌之方法，才能随机选牌。

。

* 所有牌手都可以看到你随机选出的牌。

背叛本能

{三}{红}

法术

获得目标生物的操控权直到回合结束。重置该生物。直到回合结束，它得+2/+0并获得敏捷异能。

* 你可以指定已由你操控的生物来当成目标。你可以指定已横置的生物来当成目标。

探险家图图

{二}{红}

传奇生物～鬼怪

1/1

敏捷

当探险家图图从战场进入坟墓场时，将一个传奇的5/5，名称为归来的图图之无色鬼怪／魔像神器生物衍生物放进战场。

* 探险家图图与归来的图图都是传奇生物。不过，由于它们的名称不同，这两个可以在战场上各出现一个，而不会被「传奇规则」影响。

瓦拉库火猪

{四}{红}

生物～元素／野猪

1/7

每当瓦拉库火猪攻击时，将其力量与防御力互换直到回合结束。

* 交换生物的力量与防御力的效应，是在其他修订此生物之力量与防御力的效应之后才产生作用，而与这些效应开始的时间顺序无关。举例来说，如果瓦拉库火猪的力量与防御力互换，然后得+2/+0直到回合结束，则它在该回合中会是7/3。

全世交战

{三}{红}{红}

法术

在本回合第一个战斗后的行动阶段之后，额外多出一个战斗阶段，以及接于其后之一个额外的行动阶段。在该次战斗开始时，重置所有于本回合攻击过的生物。

弹回（如果你从你手上施放此咒语，于它结算时将之放逐。在你的下一个维持开始时，你可以从放逐区施放此牌，且不须支付其法术力费用。）

* 只要全世交战在本回合第一个战斗后的行动阶段结束之前结算，它便能产生完整的效应。由于它是法术，在大多数状况下应该都能如此（也就是说，它可能是在回合的第一个或第二个行动阶段中施放），并且它具有弹回（也就是说，它会在你的维持中施放）。不过，如果它是在那之后才施放，就无法产生任何新的阶段。举例来说，如果某个全世交战产生了该回合中的第二个战斗阶段与第三个行动阶段，然后在这第三个行动阶段中施放了第二个全世交战，则并不会产生新的阶段。但其弹回效应依旧会生效。

* 数个全世交战的效应会累加，只要你及早施放便可。第一个会将回合结构修订成这样：开始阶段，战斗前的行动阶段，战斗阶段，战斗后的行动阶段，[新的战斗阶段]，[新的战斗后行动阶段]，终结阶段?。之后的每一个都会加入另一组战斗阶段与行动阶段，位于原本的战斗后行动阶段之后、最新的战斗阶段之前。

* 与其他类似的牌不同（例如无情的突袭），全世交战结算时并不会重置在本回合攻击过的生物。这些生物是在该咒语所新产生的战斗阶段开始时重置。所有于此回合攻击过的生物都会重置，不论它们是在哪一个战斗阶段攻击过（如果有好几个的话），也不在乎是谁操控它们（举例来说，如果

你正进行双头巨人游戏)。

* 你在新的战斗阶段中不一定要以生物攻击。

火焰包覆

{三}{红}

法术

火焰包覆对至多三个目标生物各造成1点伤害。这些生物本回合不能进行阻挡。

* 你可以选择零个，一个，两个，或三个目标生物。

* 就算火焰包覆并未对其中的一个或数个生物造成伤害（举例来说，由于防止性效应），或火焰包覆对其他生物造成伤害（由于转移效应），此「不能进行阻挡」效应依旧会对这些目标生物生效～并且也只对这些生物生效。

* 如果在火焰包覆结算前，其中任一个目标生物已经是不合法目标，则它不会受到伤害且可以进行阻挡。其他的目标生物则依旧会被影响。

绿色

灵气糙节兽

{二}{绿}

生物～野兽

2/2

力量小于灵气糙节兽的生物不能阻挡它。

战场上每有一个灵气，灵气糙节兽便得+1/+1。

* 只在宣告阻挡者时，才会将有可能阻挡的生物与灵气糙节兽比较力量。一旦某生物阻挡了灵气糙节兽，则就算增加糙节兽的力量或减少该阻挡生物的力量，都不会取消此次阻挡。

* 灵气糙节兽的第二个异能会计算所有灵气数量，而不在乎操控者是谁。

熊本影

{二}{绿}{绿}

结界～灵气

结附于生物

所结附的生物得+2/+2并具有「每当此生物攻击时，重置所有由你操控的地。」

替身甲（如果所结附的生物将被消灭，则改为移除它受过的所有伤害，并消灭此灵气。）

* 当所结附的生物攻击时，该生物之操控者（这不一定会是此灵气的操控者）所操控的所有地都会重置。

竹攫灵

{一}{绿}

生物～元素

1/1

践踏

横置一个由你操控且未横置的生物：竹攫灵得+1/+1直到回合结束。

* 由于竹攫灵之起动式异能的费用不包含横置符号，你便可以横置在你最近的一回合开始时并未持

续操控之生物（包括竹攫灵本身）来支付此费用。

凝胶创生

{X}{X}{绿}

法术

将X个X/X绿色流浆衍生物放进战场。

* 举例来说：

-- 如果你支付{二}{绿}来施放凝胶创生，你只会得到一个1/1衍生物。

-- 如果你支付{四}{绿}，你将得到两个2/2生物。

-- 如果你支付{六}{绿}，你将得到三个3/3生物。

其余依此类推。

庞巨术士

{七}{绿}

生物~人类/祭师

1/1

{一}：目标由你操控的生物成为7/7直到回合结束。

* 对该目标生物而言，先前将其力量或防御力设定为某特定值的效应，都会被此异能盖掉。其他将其力量或防御力设定为某特定值的效应若稍后生效，则将会盖过此效应。

* 每个等级符号的异能之时间印记，都与此升级者本身的时间印记相同，而不论最近一次放上等级指示物是在什么时候。如果某升级者受到庞巨术士的异能之影响，然后它上面有了足量的等级指示物而能满足新的等级符号之要求，则它依旧会是7/7，而不是该等级符号所示的力量与防御力。

（请参见本常见问题集通则释疑部分的「新的牌张排版：升级者」段落。）

* 会更改或设定该目标生物之力量或防御力的其他效应，例如变巨术或辉煌的赞美诗，则不论其效应是在何时开始，都会对它生效。而会改变该生物之力量或防御力的指示物（例如+1/+1指示物），以及将其力量与防御力互换的效应，也会如此生效。

重力井

{一}{绿}{绿}

结界

每当一个具飞行异能的生物攻击时，它失去飞行异能直到回合结束。

* 此异能会在宣告攻击者步骤中触发与结算。在宣告攻击者的时点之前，此生物将已经不再具有飞行异能。

* 在宣告了攻击者、且任何重力井异能已结算之后，会让生物获得飞行的咒语或异能将如常生效。这包括了其他会在「每当[某生物]攻击时」触发的异能（例如金蟋蟀骑士团具有的）。

成长抽搐

{二}{绿}

法术

从你的牌库中搜寻一张基本地牌，将之横置进战场，然后将你的牌库洗牌。将一个0/1无色奥札奇/后裔衍生物放进战场。它具有「牺牲此生物：加{一}到你的法术力池中。」

* 不论你是否将一张基本地牌放进战场，都会将一个奥札奇／后裔衍生物放进战场。

迷雾蛙

{三}{绿}{绿}

生物～蛙

2/1

闪现（你可以于你能够施放瞬间的时机下施放此咒语。）

当迷雾蛙进战场时，防止其他生物本回合中将造成的所有战斗伤害。

* 迷雾蛙本身于进战场之回合所造成的战斗伤害不会被防止。所有其他生物将造成的战斗伤害都会被防止，这包括了此异能结算时尚未在战场上的生物。

* 如果两个迷雾蛙在同一回合进战场，则彼此的异能将会互相防止另一个的战斗伤害。

诱人猎物

{绿}

法术

目标生物本回合若能被阻挡，则须如此作。

抓一张牌。

* 你可以选择不由你操控的生物，或在该回合无法攻击的生物为目标。

* 如果在诱人猎物结算前，该目标生物已经是不合法目标，则整个咒语都会被反击。你不会因此抓牌。

* 受到诱人猎物影响的生物在该回合并不一定要攻击。

* 如果这个受影响的生物攻击，防御牌手在宣告阻挡者步骤中必须为之至少分配一个阻挡者，除非该牌手操控的生物都无法阻挡之。

* 如果一回合中有数个战斗阶段，则该受影响的生物只有在第一个能被阻挡的战斗阶段中才必须被阻挡。

贾笛跃命灵

{四}{绿}

生物～元素

2/8

当贾笛跃命灵进战场时，你可以横置任意数量由你操控、且未横置的生物。每以此法横置一个生物，你便获得2点生命。

* 直到该异能结算时，你才实际选择要横置哪些生物。你可以用此法来横置贾笛跃命灵本身，只要它此时依旧在战场上且未横置。

玖瑞加树语师

{绿}

生物～妖精／德鲁伊

1/1

升级{一}{绿}（{一}{绿}：在其上放置一个等级指示物。升级的时机视同法术。）

等级1-4

1/2

{横置}: 加{绿}{绿}到你的法术力池中。

等级5+

1/4

由你操控的妖精具有「{横置}: 加{绿}{绿}到你的法术力池中。」

* 如果玖瑞加树语师的等级为5或更多，则它会将此法术力异能赋与每个由你操控的妖精，包括它本身。

坎尼多头龙

{绿}{绿}{绿}{绿}{绿}{绿}{绿}{绿}

生物~多头龙

8/8

你每操控一个绿色生物，坎尼多头龙便减少{绿}来施放。

践踏

* 为了决定减少费用的数值，是于你施放坎尼多头龙、并在你最后有机会起动车法术力异能来支付它时检查由你操控的绿色生物数量。举例来说，如果你操控了荒野领唱人（红绿双色的生物并具有此异能：「牺牲荒野领唱人：加一点任意颜色的法术力到你的法术力池中。」），并且你施放坎尼多头龙；一开始施放坎尼多头龙的费用可以减少{绿}，然后你可以牺牲荒野领唱人来产生法术力以支付它。

* 坎尼多头龙的减少费用效应并不会改变其法术力费用或总法术力费用。

* 如果某效应（例如来自磁石魔像者）会使得施放坎尼多头龙时必须额外支付一点一般法术力费用，则多头龙的异能也能减少它。不过，此异能所降低的是你需支付的绿色法术力部分。

众人之力

{绿}

瞬间

你每操控一个生物，目标生物便得+1/+1直到回合结束。

* 于众人之力结算时，才会决定加成的数值。如果由你操控的生物数量在该回合稍后的时段改变，也不会有影响。

* 如果你以自己操控的某生物当成众人之力的目标，则在计算加成数量时请别忘记把它算进去。

重大阵亡

{二}{绿}{绿}

瞬间

牺牲一个生物，以作为施放重大阵亡的额外费用。

你抓等同于所牺牲生物之力量的牌，然后你获得等同于其防御力的生命。

* 会检查所牺牲的生物在战场上已知的最后存在状况来决定其力量与防御力。

慕达雅通念师

{一}{绿}{绿}

生物~妖精/德鲁伊/祭师

2/2

你以展示牌库顶牌的方式进行游戏。

只要你的牌库顶牌是生物牌，慕达雅通念师便得+3/+3。

只要你的牌库顶牌是地牌，慕达雅通念师便具有「{横置}：加两点任意颜色的单色法术力到你的法术力池中。」

* 当你以展示牌库顶牌的方式进行游戏时，如果某效应要你抓数张牌，则在抓起每张牌之前都要先展示之。

* 如果你在你施放某咒语或起动某异能的流程中，你的牌库顶牌有所改变，则直到使用此咒语或异能的流程结束（所有目标均已指定，所有费用均已支付等等），才会展示出新的牌库顶牌。

* 如果你的牌库顶牌既是生物牌又是地牌（例如树灵乔木），慕达雅通念师会得到这两种加成。

蔓生城垛

{一}{绿}

生物~墙

0/4

守军

{横置}：你每操控一个具守军异能的生物，便加{绿}到你的法术力池中。

* 蔓生城垛的起动式异能属于法术力异能。牌手皆无法回应之（例如消灭某个具守军异能的生物）。

未标注的地域

{二}{绿}

瞬间

从你的牌库中搜寻至多四张名称各不相同的地牌并展示之。由任一对手选择其中两张牌。将被选中的牌置入你的坟墓场，其余则置于你手上。然后将你的牌库洗牌。

* 如果你要的话，也可以展示少于四张地牌。如果你展示一张或两张牌，则这些牌都会置入你的坟墓场。如果你展示三张牌，则任一对手将选择其中两张牌，且你将它们置入你的坟墓场；剩下的那张已展示的牌则置于你手上。

狡蛇本影

{二}{绿}

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物得+1/+1且具有「每当此生物向一位对手造成伤害时，你可以抓一张牌。」

替身甲（如果所结附的生物将被消灭，则改为移除它受过的所有伤害，并消灭此灵气。）

* 狡蛇本影会将触发式异能赋与该生物。每当所结附的生物向其操控者（这不一定会是灵气之操控者）之一位对手造成伤害时，它都会触发。换句话说，如果你的狡蛇本影因故结附在对手的生物上，则当该生物伤害你时，将是由对手抓牌。

* 每当所结附的生物造成任何伤害时都会触发此异能，并不只是战斗伤害而已。

特裘如存护师

{一}{绿}

生物～妖精／祭师

2/1

由对手所操控的咒语或异能无法让你牺牲永久物。

* 于由对手操控的咒语或异能结算时，如果它会强迫你牺牲永久物（例如歼灭异能这样），则你就是不用。该部分的效应不会生效。如果该咒语或异能让你能够牺牲永久物（例如潜行穿山甲的异能），则你不能作此选择。

* 如果由对手操控的某咒语或异能注明着除非你牺牲一个永久物，否则就要执行某动作（例如劫掠食人魔这种），则你不能选择去牺牲永久物。你必须执行该动作。另一方面来说，如果由对手操控的某咒语或异能注明着除非你执行某动作，否则就要牺牲一个永久物（例如力夏达飞盗这种），则你能选择是否要执行此动作。如果你执行此动作，则因为你不能牺牲任何永久物，什么都不会发生。

* 你依旧可以牺牲永久物来支付你所施放的咒语及你起动的异能，或是由于结算某个由你操控的咒语或异能时要求或允许你如此作。特别来说，你依旧可以牺牲奥札奇／后裔衍生物来产生法术力。

* 你可以牺牲永久物来支付某异能的起动费用，就算此异能是来自对手所操控的永久物（例如发掘）也一样。

* 你可以牺牲永久物来当成特殊动作，就算允许你如此作的效应是来自对手的永久物（例如滞阻机或瓦拉司的诅咒）也一样。特殊动作不由牌手操控。

* 此异能只会影响到牺牲。它无法使得生物不因致命伤害或防御力为0而置入坟墓场，也无法使得永久物不因「传奇规则」或「鹏洛客独一无二规则」而置入坟墓场。上面这些都不是牺牲；它们是游戏规则导致的结果。

复仇藤蔓

{二}{绿}{绿}

生物～元素

4/3

敏捷

每当你施放咒语时，如果这是你本回合施放的第二个生物咒语，你可以将复仇藤蔓从你的坟墓场移回战场。

* 如果你施放了本回合第二个生物咒语，且复仇藤蔓在你的坟墓场，复仇藤蔓的第二个异能便触发进入堆叠，并且在该咒语之上方。此异能将结算，让你将复仇藤蔓从坟墓场移回战场，且比该生物咒语更早。

* 要让复仇藤蔓的触发式异能生效，在你将本回合第二个生物咒语施放完毕之前，复仇藤蔓必须已经在你的坟墓场；且直到此异能结算前，都必须一直留在那边。

* 于你开始施放本回合第二个生物咒语时，复仇藤蔓不一定要在你的坟墓场。这在此情况下会显得重要：如果你于施放此生物咒语时牺牲了战场上的复仇藤蔓（也许是由于支付该咒语或某法术力异能的费用）。

* 在整个回合流程中，复仇藤蔓的触发式异能都会检查你施放的咒语之牌张类别，而不是只检查当复仇藤蔓在你坟墓场时所施放者。举例来说，如果你施放某生物咒语，然后复仇藤蔓置入你的坟墓场，然后你施放另一个生物咒语，则复仇藤蔓的异能会触发。

* 复仇藤蔓的异能只会因你本回合施放的第二个生物咒语而触发。它不会因第三个，第四个...等等

而触发。它也不在乎你在一回合中施放了多少个非生物咒语；此异能只会计算生物咒语。

多色

狂人萨坎

{三}{蓝}{红}

鹏洛客~萨坎

7

[0]: 展示你的牌库顶牌，并将它放入你手上。狂人萨坎对本身造成伤害，其数量等同于该牌的总法术力费用。

[-2]: 目标生物的操控者将它牺牲，然后该牌手将一个5/5红色，具飞行异能的龙衍生物放进战场。

[-4]: 由你操控的每个龙生物对目标牌手造成伤害，其数量各等同于前者的力量。

* 狂人萨坎与先前的鹏洛客都不同，他没有方法提高自己的忠诚值。

* 一旦第一个异能开始结算且你已展示你的牌库顶牌（并且知道了狂人萨坎会对自己造成多少伤害），就已经来不及作回应。

* 第一个异能会使得萨坎对自己造成伤害，并从他上面移除该数量的忠诚指示物。此伤害从来都不是对你造成，所以将让你不会受到伤害的防止性效应无法影响它。

* 如果在第二个异能结算前，该目标生物已经是不合法目标，则整个异能都会被反击。该牌手不会得到龙衍生物。

* 如果在第二个异能结算前，该目标生物仍是合法目标，但其操控者无法牺牲它（也许是由于特袭如存护师），则此异能会继续结算。该牌手会得到龙衍生物。

* 你于起动第三个异能时选择一个目标。你所有的龙对该牌手造成伤害。

* 如果你以某对手当成第三个异能的目标，则对每个由你操控的龙生物而言，你个别选择是否要将其伤害转移给该牌手操控的鹏洛客。

* 如果两个或更多具有同样副类别的鹏洛客同时在战场上，则他们都会置入其拥有者的坟墓场。也就是说，如果萨坎沃与狂人萨坎同时在战场上，则两个都会置入其拥有者的坟墓场。

神器

天使心瓶

{五}

神器

每当你受到伤害时，你可以在天使心瓶上放置等量的充电指示物。

{二}，{横置}，从天使心瓶上移去四个充电指示物：你获得2点生命并抓一张牌。

* 如果你所受的伤害足以让你的总生命降到0或更少，则在你能将充电指示物放上天使心瓶之前，你便已输掉这盘游戏。

恸哭石

{六}

神器

{五}，{横置}：目标牌手将其牌库顶的X张牌置入其坟墓场，X为该牌手坟墓场中牌的数量。

* X的数值是于此异能开始结算时决定。举例来说，如果该目标牌手的坟墓场中这时候有五张牌，则此异能会从该牌手牌库顶再将五张牌置入其坟墓场。

旗帜刃

{三}

神器～武具

你每操控一个生物，佩带此武具的生物便得+1/+1。

佩带{四}

* 只要你操控旗帜刃，其异能便会持续计算由你操控的生物数量。它不在乎自己所装备的生物是由谁操控（如果某对手因故获得该生物的操控权）。如果你操控了佩带此武具的生物，则这项加成也会把该生物算进去。

史芬斯骨杖

{七}

神器

每当你施放瞬间或法术咒语时，你可以在史芬斯骨杖上放置一个充电指示物。若你如此作，则史芬斯骨杖对目标生物或牌手造成伤害，其数量等同于史芬斯骨杖上充电指示物的数量。

* 如果你施放了瞬间或法术咒语，史芬斯骨杖的异能便触发进入堆叠，并且在该咒语之上方。此异能会比该咒语先一步结算。

* 如果在此异能结算前，该目标生物或牌手已经是不合法目标，则整个异能都会被反击。你无法在史芬斯骨杖上放置充电指示物，它也不会造成伤害。

* 如果史芬斯骨杖在其异能结算前便已离开战场，则你无法在它上面放置充电指示物。它也因此不会造成伤害。

战争贩子战车

{二}

神器～武具

佩带此武具的生物得+2/+2。

只要佩带此武具的生物具有守军异能，它能视同不具守军异能地进行攻击。

佩带{三}

* 第二个异能不会使得佩带此武具的生物失去守军异能。这只是让它能攻击。

* 如果佩带此武具的生物不具有守军异能，第二个异能就只是不会影响它。

所有注册商标，不论在美国或其他国家中，均为威世智有限公司的财产。(c)2010威世智。