

双星大师 2022 发布释疑

编纂：Jess Dunks

此文件最近更新日期：2022 年 4 月 4 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。

上市资讯

自正式发售当日（2022 年 7 月 8 日，周五）起，*双星大师 2022* 系列便可在有认证的限制赛制中使用。本系列中的重印牌可用于原本即允许使用该牌张的赛制。也就是说，出现在本系列补充包中并不会改变各牌张原本的允用赛制。特别一提，本系列中多数牌都无法在标准、先驱或近代赛制中利用。本系列中包含一张新加入 *万智牌* 的牌张 ~ 隐密尖峰。该牌自本系列发售当日起便可在特选赛、薪传赛和指挥官等赛制中使用。

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

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

新牌张：隐密尖峰

双星大师 2022 系列的轮抽着眼于双色套牌间的配合。为帮助牌手更容易实现这点，本系列的每包轮抽补充包中都含有一张名称为「隐密尖峰」的牌张。于轮抽过程中，牌手可以如常抽选此牌 ~ 就跟抽选补充包中的其他牌张一样。隐密尖峰此地的特殊之处在于，你能够自行决定它要产生哪两种颜色的法术力。而最棒的地方在于，由于你是在创组套牌（即轮抽完后组牌的时候）期间来决定颜色，此时你对套牌需要哪些颜色了如指掌。

隐密尖峰

地

于你创组套牌时，从下方各颜色中圈选两种。

隐密尖峰须横置进战场。

{横置}：加一点法术力，其颜色为所圈选的任一颜色。

[法术力符号行：{白}{蓝}{黑}{红}{绿}]

- 许多双星大师 2022 系列的限制赛套牌中会包含数张隐密尖峰。你可以为每张隐密尖峰都选择相同的色组，也可以让每张牌所选的色组有所区别。
- 你是在游戏开始之前、将隐密尖峰加入套牌时，就须圈选好两种颜色。圈选颜色的记号须能让所有牌手都清晰辨识且没有疑义。
- 一旦你为某张隐密尖峰圈选好颜色之后，这些颜色便视同是印制在该牌上。
- 所圈选的颜色只会影响最后一个异能结算时产生的法术力颜色。不会令隐密尖峰成为该色组。隐密尖峰仍是无色。
- 所圈选的颜色属于该牌的可复制特征值。如果其他永久物成为隐密尖峰的复制品，则复制品之法术力异能产生法术力时能选择的颜色组合，会与原版的色组相同。
- 该法术力异能与牌上所圈选的颜色有连结关系。如果有永久物因故获得了这一法术力异能，但却没有成为隐密尖峰的复制品，则它所获得的异能在结算时不会产生任何法术力。

复出机制

双星大师 2022 系列中会有许多旧有关键字异能、关键字动作、异能提示及未单独命名机制复出，总数达二十余种。具有复出机制之牌张如需个别说明，便会在「单卡解惑」部分列出。这些机制的规则，并未因此系列发行而改变。

本文的这一部分，主要用于说明本系列中出现频率较高、运作方式较为复杂的部分机制。

关键字异能：倾曳

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

血瓣妖精
 {二}{红}{绿}
 生物 ~ 妖精 / 狂战士
 3/2
 敏捷
 倾曳 (当你施放此咒语时，从你的牌库顶开始放逐牌，直到放逐一张费用比此咒语低的非地牌为止。你可以施放该牌，且不需支付其法术力费用。将所放逐的牌以随机顺序置于你牌库底。)

- 咒语的法术力值是仅根据它的法术力费用来确定。忽略所有替代性费用、额外费用以及费用增加和费用减少的效应。
- 倾曳异能是在「当你施放咒语」时触发，这意味着它会比该咒语先一步结算。如果你最后决定施放所放逐的牌，它会进入堆叠并位于该具倾曳异能的咒语之上。新咒语会比具倾曳异能的咒语先一步结算。

- 倾曳异能结算时，你必须放逐牌张。要不要施放你最后一张放逐的牌，才是此异能中你唯一可以作选择的部分。
- 如果原本具倾曳异能的咒语被反击，倾曳异能仍会正常结算。
- 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。
- 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。
- 倾曳异能在2021年时有过规则更新。现在你在放逐牌时，需要放逐一张同时满足以下两个条件的非地牌才会停止放逐：（1）该牌的法术力值比具倾曳的咒语小；以及（2）由此施放的咒语之法术力值也比具倾曳的咒语小。此前，如果出现牌张的法术力值与由此施放之咒语的法术力值不同的情形（例如某些模式双面牌，或是有历险的牌），就算该咒语的法术力值比所放逐的牌要大，你也可以施放之。

关键字异能：颂威

具颂威此关键字异能的生物，能令敢于单独攻击的生物变得更强。

千印莱菲

{一}{绿}{白}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 骑士

3/3

颂威 *（每当一个由你操控的生物单独攻击时，该生物得+1/+1直到回合结束。）*

每当一个由你操控的生物单独攻击时，它获得连击异能直到回合结束。

- 如果你宣告了单一生物为攻击者，则对由你操控的每个永久物来说，上面的每个颂威异能都会触发（也可能包含该攻击生物本身的）。此加成会赋予该进行攻击的生物，而不是具有颂威的永久物。最终来说，你有几个颂威异能，该进行攻击的生物就会得到几次+1/+1。
- 如果你宣告数个生物一起攻击，但之后这些生物除了其中一个之外全部都移出战斗，则你的颂威异能不会触发。
- 为触发颂威异能，你必须利用恰好一个生物攻击。举例来说：如果你用一个生物攻击牌手，同时使另一个生物攻击鹏洛客，则颂威异能不会触发；如果你以两个生物攻击，但其中一个被移出战斗，则颂威异能也不会触发。
- 某些效应会将生物放进战场且进行攻击。由于这些生物从未被宣告为攻击生物，并不会影响到颂威异能。它们不会触发颂威异能。如果任何颂威异能已经触发（因为只宣告了正好一个攻击者），则即使实际上有数个生物进行攻击，这些异能依旧会正常结算。

- 在双头巨人游戏中，若某个生物是被你全队宣告为唯一攻击者的生物，它才算是「单独攻击」。如果该进行攻击的生物是由你操控，则只有你的颂威异能会触发，你队友的颂威异能不会。

关键字异能：返照

返照这一复出机制让瞬间和法术牌张有机会再度发挥作用。

掀坟仪式

{四}{黑}

法术

将目标生物牌从你的坟墓场移回战场。

返照{三}{白} (你可以从你的坟墓场施放此牌，并支付其返照费用，然后将它放逐。)

- 「返照[费用]」的字样意指：「你可以从你的坟墓场施放此牌，并支付[费用]，而非支付其法术力费用。」以及「若其返照费用已支付，当此牌将于任何时机下离开堆叠时，改为将它放逐，而非置入任何地方。」
- 必须遵循其时机限制和许可，包括其牌张类别所具有者。举例来说，在你能如常施放法术的时机下，你才能以返照的方式施放法术。
- 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，然后再减去费用减少的数量。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。
- 以返照方式施放的咒语在之后一定会被放逐，不论它是结算了，被反击，或以其他方式离开堆叠。
- 就算咒语由于某种原因未经施放就被置入你的坟墓场，你也能利用其返照异能施放之。
- 如果具返照异能的牌是在你的回合中进入你的坟墓场，则你能在其他牌手有所行动之前再度施放之（在你能合法施放它的情况下）。

关键字异能：延生

此异能最初于**鞑契可汗**系列登场。延生此关键字可让生物多花时间作准备，以在之后的战斗中更为亮眼。

义缘犬人

{一}{白}

生物 ~ 狗 / 士兵

2/1

延生{一}{白} ({一}{白}, {横置}: 在此生物上放置一个+1/+1指示物。只能于法术时机延生。)

每个由你操控且其上有+1/+1指示物的生物均具有先攻异能。

- 生物之延生异能的起动费用包含横置符号（{横置}）。除非你从你回合开始时便持续操控某生物，否则其上的延生异能便不能起动。
- 部分具延生异能的生物同时也会使你操控且其上有+1/+1 指示物的生物（包括前者本身在内）获得异能。虽然这些生物上的指示物可能源自延生异能，但生物上任何+1/+1 指示物都会使生物从中得益。

关键字异能：灵技

每当你施放非生物咒语时，具灵技异能的生物便会得+1/+1 直到回合结束。

寺院迅矛僧
 {红}
 生物 ~ 人类 / 修行僧
 1/2
 敏捷
 灵技（每当你施放非生物咒语时，此生物得+1/+1 直到回合结束。）

- 只要你施放的咒语不含生物此类别，灵技异能便会触发。对于具多个类别的咒语而言，只要此咒语诸类别中包含生物（例如神器生物），灵技异能便不会在你施放此咒语时触发。使用地不会触发灵技异能。
- 对任一咒语而言，灵技只会因该咒语触发一次，即便此咒语含有多个类别也是如此。
- 灵技异能进入堆叠时会位于触发此异能之咒语的上方。它会比该咒语先一步结算。
- 灵技异能触发之后，便与触发此异能之咒语再无关联。就算该咒语被反击，灵技异能仍将结算。

异能提示：勇行

勇行属于异能提示，它会以斜体字的型态（译注：中文版的文字栏并未以斜体印刷）出现在异能开始的地方，提醒此异能会在你施放一个以具勇行异能之生物为目标的咒语时触发。（异能提示本身没有规则含义。）

迷宫斗士
 {三}{红}
 生物 ~ 人类 / 战士
 2/2
 勇行~ 每当你施放以迷宫斗士为目标的咒语时，迷宫斗士对任意一个目标造成 2 点伤害。

- 勇行异能会比触发它的咒语先一步结算。
- 每个咒语仅会触发一次勇行异能，即使该咒语多次以具勇行异能的生物为目标也是一样。

- 当某效应在堆叠上产生咒语的复制品时，或是当某效应将咒语的目标更改为包括具勇行异能的生物时，勇行异能不会触发。

关键字异能：破坟

破坟此机制能让你将生物从坟墓场复活一回合并用其攻击。在回合结束的时候，或以此法移回的永久物将离开战场去到放逐区以外的地方时，它会被放逐。

奇登磊海怪

{六}{蓝}{蓝}

生物 ~ 海怪

5/5

当奇登磊海怪进战场时，将所有其他非地永久物移回其拥有者手上。

破坟{六}{蓝} (*{六}{蓝}*: 将此牌从你的坟墓场移回战场。它获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时，或若它将离开战场，将它放逐。只能于法术时机破坟。)

- 如果你启动了某牌的破坟异能，但在此异能结算前，它便被移出你的坟墓场，则破坟异能依旧会结算但不会生效。
- 起动生物牌上的破坟异能，与「施放此生物牌」是两回事。放入堆叠的是其破坟异能，而不是这张生物牌。与起动式异能互动的咒语或异能（例如阻抑）会与破坟异能产生互动，但与咒语互动的咒语或异能（例如移魂术）则不会。
- 在结束步骤开始时，以破坟方式返回战场的生物会被放逐。这属于延迟触发式异能，并且如阻抑或虚空黏泞这类能反击触发式异能的效应都能反击之。如果此异能被反击，则该生物将留在战场上，且该延迟触发式异能不会再次触发。但是，当该生物最终离开战场时，该替代性效应依旧会放逐该生物。
- 破坟会将敏捷异能赋予移回战场的生物。然而，它并未将这两个「放逐」异能赋予该生物。如果令该生物失去其所有异能，则在结束步骤开始时，它依然会被放逐，且在此情况下，若该生物将要离开战场，则仍会改为将之放逐。
- 如果以破坟方式返回战场的生物将因任何理由离开战场，则它会改为被放逐~除非使此生物离开战场的咒语或异能确实是要把它放逐！在这情况下，该咒语或异能会成功放逐它。如果此生物牌在稍后又回到战场（举例来说，由于遗忘轮或明灭翔灵之故），则此生物牌回到战场时会是个全新的物件，与先前的存在状况并无关联。破坟效应不再对它生效。

地组合：回手地

双星大师 2022 有一组复出的双色地组合，俗称为「回手地」。虽然这类地能产生两点法术力（而非一点），但当其进战场时，会要求你将你的一个地移回你手上。

俄佐立衡平法院
地

俄佐立衡平法院须横置进战场。
当俄佐立衡平法院进战场时，将一个由你操控的地
移回其拥有者手上。
{横置}: 加{白}{蓝}。

- 如果这类地进战场，且你未操控其他地，则其异能会强制你将该地移回你手上。
- 你是等到触发式异能结算时，才需决定要将哪个地移回你手上。

中文版勘误

- 本系列印制之「Wash Out」牌张（收藏编号 067/331，印制名称为「涤除」）中文版名称有误。其正确应名称为「冲刷殆尽」，与其最初在大战役系列中出现时一致。特此勘误。
- 本系列印制之「Ghave, Guru of Spores」牌张（收藏编号 216/331），原在指挥官 2016 预组套牌中印制的名称为「孢子专家凯福」，现修订其中文名称为「孢子上师凯福」，与本系列印制的名称一致。特此说明。

双星大师 2022 单卡解惑

无色

万世创伤伊莫库
{十五}
传奇生物 ~ 奥札奇
15/15
此咒语不能被反击。
当你施放此咒语时，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
当万世创伤伊莫库从任何区域进入坟墓场时，其拥
有者将其坟墓场洗入其牌库。

- 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。
- 如果具有歼灭异能的生物攻击鹏洛客，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。
- 伊莫库的第二个异能是于你施放它的时候触发，且该异能会比咒语本身先一步结算。就算该咒语因故被移出堆叠，该异能也仍会结算。
- 试图反击伊莫库的咒语（例如汲取魔力）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。

- 「有色咒语」并不完全等同于「有色的牌」。举例来说，尽管生物在施放时是咒语，但它们在战场上不是咒语，且可以阻挡伊莫库；永久物进战场触发的异能（例如驱逐明光的异能）也可以指定它为目标。
- 伊莫库不能成为有色灵气咒语的目标，但可以将有色灵气放进战场并结附在其上。

真理屠夫寇基雷

{十}

传奇生物 ~ 奥札奇

12/12

当你施放此咒语时，抓四张牌。

歼灭 4 *(每当此生物攻击时，防御牌手牺牲四个永久物。)*

当真理屠夫寇基雷从任何区域进入坟墓场时，其拥有者将其坟墓场洗入其牌库。

- 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。
- 寇基雷的第一个异能是于你施放它的时候触发，其异能会比咒语本身先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。

无尽轮回钨拉莫

{十一}

传奇生物 ~ 奥札奇

10/10

当你施放此咒语时，消灭目标永久物。

不灭

歼灭 4 *(每当此生物攻击时，防御牌手牺牲四个永久物。)*

当无尽轮回钨拉莫从任何区域进入坟墓场时，其拥有者将其坟墓场洗入其牌库。

- 钨拉莫的异能是于你施放它的时候触发，其异能会比咒语本身先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。
- 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。

- 致命伤害和注记着「消灭」的效应无法使具不灭异能的生物放入坟墓场。不过，具有不灭异能的生物依旧可能由于某些原因而置入坟墓场。其中最常见有：被牺牲；它为传奇但同时同一牌手又操控了一个同名的传奇生物；或其防御力为 0 或更低。

白色

勇气赐圣使

{五}{白}

生物 ~ 天使

3/5

飞行

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

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

战场晋升

{一}{白}

瞬间

在目标生物上放置一个+1/+1 指示物。该生物获得先攻异能直到回合结束。你获得 2 点生命。

- 如果在战场晋升试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你不会获得 2 点生命。

神恩天降

{三}{白}{白}

结界

如果将在你的操控下派出一个或数个衍生生物，则改为派出等量的 4/4 白色，具飞行与警戒异能的天使衍生生物。

- 该衍生生物的特征会完全替代为以下值：4/4 白色，具飞行与警戒异能的天使衍生生物。它不会具有原本效应会派出的衍生生物所具有的任何异能。如果该原本效应派出的衍生生物有任何但书（例如横置、正进行攻击、「该衍生生物获得敏捷异能」或「在战斗结束时放逐该衍生生物」），则此类状态仍会生效。
- 如果你原本派出的是非生物衍生生物，但于其进战场时会变成生物（也许是因为受到器械进击之类效应的影响），则在派出这类衍生生物时，神恩天降的效应不会生效。（这是因为神恩天降的效应

影响的是派出「何种」衍生物，而器械进击的效应要等到需要确定衍生物会「如何」进战场时才会生效。)

- 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，然后再轮到神恩天降的效应生效。如果有效应会改变「衍生物在谁的操控下进战场」此事，则会是神恩天降的效应先生效，然后再轮到这类效应生效。

受福的埃米尔

{二}{白}{白}

传奇生物~独角兽

4/4

{三}: 放逐另一个目标由你操控的生物，然后将它在其拥有者的操控下移回战场。

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

- 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。贴附于所放逐生物上的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。武器则会被卸装并留在战场上。被放逐的生物上的任何指示物都会消失。
- 如果以此法放逐某个衍生物，它将会完全消失且不会移回战场。
- 每当埃米尔本身以外的任何生物在你的操控下进战场时（包括因其第一个异能移回的生物），埃米尔的第二个异能都会触发。
- 你是于其结算时，才决定是否要为埃米尔的触发式异能支付费用。如果你要支付，则在你支付费用与该生物上得到一个或两个+1/+1指示物之间，没有牌手能有所行动。
- 在结算埃米尔的触发式异能时，你不能多次支付{绿/白}，好在该生物上放置多个指示物。
- 如果进战场的生物是独角兽，则你依然要支付{绿/白}来在其上放置两个+1/+1指示物。

明灭翔灵

{一}{白}{白}

生物~元素

3/1

飞行

当明灭翔灵进战场时，放逐另一个目标永久物。在下一个结束步骤开始时，将该牌在其拥有者的操控下移回战场。

- 所放逐的牌会在结束步骤开始时返回战场，就算明灭翔灵已不在战场上也是一样。
- 如果你移回的永久物具有会在结束步骤开始时触发的异能，则该异能于同一个回合中不会触发。

- 结附于所放逐永久物上的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。装备在所放逐永久物上的武具将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。被放逐的永久物回到战场后，会是个全新的物件，与先前的存在状况毫无关联。
- 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。

众神意旨

{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。

占卜1。

- 于你为众神意旨选择颜色时，你无法选择「神器」或「无色」，因为这些都是颜色。
- 如果在众神意旨试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你不会占卜1。如果在众神意旨结算过程中，该目标生物成为了不合法目标（最有可能的原因是你让它获得反白保护），则你会占卜1。
- 你是于众神意旨结算时才选择颜色。一旦选择了颜色，牌手就已来不及作回应。

鬣狗本影

{白}

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物得+1/+1且具有先攻异能。

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

- 替身甲的效应为强制性。如果所结附的永久物将被消灭，则你必须改为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；或由于它被标记着「消灭」的效应所影响（例如腐烂），替身甲的效应都会生效。在这两种状况下，都会改为移除此永久物上的所有伤害，且消灭该灵气。
- 如果某个由你操控的永久物上面结附了数个具有替身甲异能的灵气，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一个。
- 如果某个生物上面结附了具有替身甲异能的灵气，且将因数个状态动作而同时被消灭（最有可能的原因是，某个具死触异能的生物对其造成了等于或大于其防御力的伤害），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（例如爱若玛的复仇）将同时消灭具替身甲异能的灵气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（例如腐烂）不会让替身甲的效应无法生效。
- 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。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，则是由于规范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。
- 如果所结附的永久物因任何其他理由置入坟墓场，包括：它被牺牲；「传奇规则」生效；或它的防御力为 0 或更少，替身甲都不会生效。
- 如果某个具不灭异能的永久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。

骑士骁勇

{四}{白}

结界 ~ 灵气

结附于生物

当骑士骁勇进战场时，派出一个 2/2 白色，具警戒

异能的骑士衍生生物。

所结附的生物得 +2/+2 且具有警戒异能。

- 于施放骑士骁勇时，你需要为其指定一个生物作为目标。你无法让它进战场并结附在它派出的骑士衍生生物上。
- 如果在骑士骁勇试图结算时，此灵气将结附的生物已是不合法的目标，则此灵气咒语不会结算。它不会进战场，因此其异能不会触发。

咽气

{一}{白}

瞬间

放逐目标力量等于或小于 2 的生物。其操控者获得

4 点生命。

- 如果当咽气试图结算时，该生物已经是不合法目标，则它不会结算，且其所有效应都不会生效。其操控者不会获得 4 点生命。

狮族仲裁者

{一}{白}

生物 ~ 猫 / 僧侣

2/2

牌手不能搜寻牌库。任意牌手可以支付{二}来让该

牌手忽略此效应直到回合结束。

- 对于注记着「你可以从你牌库中搜寻…若你如此作，则洗牌」或「你可以从你牌库中搜寻…然后洗牌」的效应而言，由于你不能选择执行「搜寻」，因此你也不会洗牌。
- 对于注记着「从你的牌库中搜寻…然后洗牌」的效应而言，你必须将你的牌库洗牌，就算你无法搜寻也是一样。
- 让你从你牌库顶开始展示牌，或检视你牌库顶（若干）牌的效应仍会如常生效。只有注记「搜寻」字眼的效应会受影响。
- 由于并未支付{二}的牌手不能搜寻，便不能从牌库中找任何牌。此效应会对所有牌手与所有牌库生效。若某咒语或异能的效应中包含了不依附在搜寻或找出牌的部分，则这部分将如常生效。
- 「支付{二}以忽略狮族仲裁者的效应」属于特殊动作。任何牌手可以在自己拥有优先权时执行此特殊动作。它不用到堆叠，且不能被回应。
- 支付{二}并不会让某牌手可以拿起牌库来搜寻～这只让他能于该回合中忽略狮族仲裁者的效应。除非其他咒语或异能指示该牌手要搜寻牌库，他才能如此作。
- 如果某牌手支付{二}，这只会让他能于该回合中忽略狮族仲裁者的效应。每位其他的牌手依旧会受它影响。
- 已支付{二}的牌手于该回合中，可以执行搜寻任何牌库的指示，而限于搜寻自己牌库者。
- 一旦某牌手已支付{二}，他于该回合中就可以任意次数地执行搜寻牌库的指示。
- 如果战场上有数个狮族仲裁者，则牌手必须替每一个各支付{二}，才可以于该回合中执行搜寻牌库的指示。

驯良明师

{二}{白}

生物～人类 / 士兵

2/2

每当另一个力量等于或小于 2 的生物在你的操控下进战场时，你可以支付{一}。若你如此作，则抓一张牌。

- 驯良明师的异能只会于其他生物进战场时检查其力量。如果该生物的力量等于或小于 2，则异能会触发。一旦此异能触发后，就算将其力量增加到大于 2，也不会影响此异能。类似状况：若于生物进战场后才将力量减少到小于或等于 2，也不会触发此异能。
- 检查驯良明师的异能是否会触发时，要将该生物进战场时带有的指示物，以及英勇骑士这类的持续性效应等都算进去。
- 在结算驯良明师的触发式异能时，你无法多次支付{一}，好抓多张牌。

瞬时闪动

{一}{白}

瞬间

放逐目标由你操控的生物，然后将它在其拥有者的操控下移回战场。

返照{三}{蓝} (你可以从你的坟墓场使用此牌，并支付其返照费用，然后将它放逐。)

- 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。贴附于所放逐生物上的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。武器则会被卸装并留在战场上。被放逐的生物上的任何指示物都会消失。
 - 如果以此法放逐某个衍生物，它将会完全消失且不会移回战场。
-

寺院明师

{二}{白}

生物 ~ 人类 / 修行僧

2/2

灵技 (每当你施放非生物咒语时，此生物得+1/+1直到回合结束。)

每当你施放非生物咒语时，派出一个 1/1 白色，具灵技异能的修行僧衍生物。

- 施放非生物咒语会同时触发灵技与寺院明师的另一个异能。你可以自行安排这些异能进入堆叠的顺序。最后放进堆叠的异能会先结算。
 - 触发寺院明师第二个异能的咒语，不会触发寺院明师所派出之修行僧衍生物的灵技。
 - 另请参见通则释疑段落中的「复出关键字：灵技」部分。
-

神话成真

{白}

结界

每当你施放非生物咒语时，在神话成真上放置一个学问指示物。

{二}{白}：在神话成真上放置一个学问指示物。

{白}：直到回合结束，神话成真成为修行僧 / 圣者生物，仍具有原本类别，且获得「此生物之力量和防御力各等同于其上的学问指示物数量。」

- 神话成真在刚进战场的那个回合不能攻击。
 - 如果在神话成真已是生物的状态下起动使其成为生物的异能，则任何将其力量或防御力设定为特定数值的效应将被覆盖。会修正力量或防御力，但未将之设为特定数值的效应还会继续生效。
-

流放之径

{白}

瞬间

放逐目标生物。其操控者可以从其牌库中搜寻一张基本地牌，将该牌横置放进战场，然后洗牌。

- 如果在流放之径试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。该生物的操控者将无法搜寻基本地牌。
- 被放逐生物的操控者并非一定要搜寻牌库找出基本地。如果该牌手不搜寻，便不需将其牌库洗牌。

接防队长

{二}{白}{白}

生物 ~ 寇族 / 骑士 / 伙伴

3/2

当接防队长进战场时，支援 3。（在至多三个其他目标生物上各放置一个+1/+1 指示物。）

- 你以支援此动作在单一目标上放置的+1/+1 指示物仅限一个。
- 支援能以不由你操控的生物为目标。

复归天使

{三}{白}

生物 ~ 天使

3/4

闪现

飞行

当复归天使进战场时，你可以放逐目标由你操控的非天使生物，然后将该牌在你的操控下移回战场。

- 被放逐的生物回到战场后，会是个全新的物件，与先前的存在状况毫无关联。结附于所放逐生物上的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。贴附于所放逐生物上的武具会被卸装并留在战场上。被放逐的生物上之任何指示物都会消失。
 - 如果以此法放逐某个衍生物，它将会完全消失且不会移回战场。
 - 当有效应将所放逐的牌「在你的操控下」移回战场时，该效应所移回的永久物此后会一直由你操控。如果你是暂时性获得某生物的操控权，则也不会将该生物还给先前的操控者。在多人游戏中，如果有牌手离开游戏，则所有由该牌手拥有的牌也会一同离开。如果你离开游戏，则你以复归天使之效应而获得操控权的生物会被放逐。
-

醒灵云雀

{四}{白}

生物 ~ 元素

4/3

飞行

当醒灵云雀离开战场时，将至多两张目标力量等于或小于 2 的生物牌从你的坟墓场移回战场。

呼魂{五}{白} (你可以支付此咒语的呼魂费用来施放它。若你如此作，当它进战场时便牺牲之。)

- 醒灵云雀的异能可以指定你坟墓场中零张、一张或两张生物牌为目标。每个目标的力量均要等于或小于 2。

龙鳞祝福

{三}{白}

瞬间

振励 1，然后在每个由你操控且其上有 +1/+1 指示物的生物上各放置一个 +1/+1 指示物。(振励 1 的流程是于由你操控的生物中选择一个防御力最小的生物，在其上放置一个 +1/+1 指示物。)

- 振励本身并不会指定任何生物为目标，但某些会振励生物的咒语或异能会具有其他需指定生物为目标的效应。举例来说，你可以利用艾文策士的振励异能，来在具反白保护的生物上放置指示物。
- 你是于指示你振励生物的咒语或异能结算的时候，才决定要在哪个生物上放置指示物。该生物可以是该具振励异能的生物，如果它仍然由你操控且防御力最小。

灵道探求者

{一}{白}

生物 ~ 人类 / 战士

2/2

灵技 (每当你施放非生物咒语时，此生物得 +1/+1 直到回合结束。)

每当你施放非生物咒语时，灵道探求者获得系命异能直到回合结束。

- 同一个生物上的数个系命异能不会累计。
 - 施放非生物咒语会同时触发灵技与灵道探求者的另一个异能。你可以自行安排这些异能进入堆叠的顺序。最后放进堆叠的异能会先结算。
 - 另请参见通则释疑段落中的「复出关键字：灵技」部分。
-

感应接合师

{四}{白}

生物 ~ 非瑞人 / 神器师

1/1

当感应接合师进战场时，派出一个 3/3 无色非瑞人

/ 魔像衍生神器生物。

由你操控的魔像生物具有警戒异能。

- 感应接合师的最后一个异能会对所有具魔像此生物类别的生物生效，而不仅仅是感应接合师第一个异能派出的非瑞人 / 魔像。
-

超凡安生

{四}{白}

法术

选择一项或都选 ~

• 放逐目标不由你操控的生物。

• 放逐目标由你操控的生物，然后将它在其拥有者的操控下移回战场。

- 被放逐的生物回到战场后，会是个全新的物件，与先前的存在状况毫无关联。结附于所放逐生物上的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。贴附于所放逐生物上的武器会被卸装并留在战场上。被放逐的生物上之任何指示物都会消失。
 - 如果以此法放逐某个由你操控的衍生物，它将会完全消失且不会移回战场。
-

税赋压身

{三}{白}

结界

每当任一对手抓一张牌时，该牌手可以支付{二}。

若该牌手未如此作，则你派出一个珍宝衍生物。

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

- 如果有效应要求牌手抓多张牌，则该牌手先抓起全部的牌，然后再决定要支付几次税赋压身触发式异能的费用。
-

泰菲力的庇护

{二}{白}

瞬间

直到你的下一个回合，你的总生命不会改变，且你获得反一切保护异能。所有由你操控的永久物跃离。*（它们于跃离期间视作不存在。于你的重置步骤中重置之前，它们跃回。）*
放逐泰菲力的庇护。

- 如果某牌手具有反一切保护异能，则意味以下三件事：1) 该牌手将受到的所有伤害都会被防止；2) 该牌手上不能贴附灵气。3) 该牌手不能成为咒语或异能的目标。
- 除了上文说明的事件之外，其他的事件都会如常生效。举例来说，不指定你为目标效应仍能令你弃牌。于你具有反一切保护的时段内，虽然生物仍能攻击你，但他们将对你造成的战斗伤害都会被防止。
- 如果堆叠上有以你为目标咒语或异能，则获得反一切保护后会令这些咒语或异能以你为目标的部分成为不合法。于咒语或异能试图结算时，如果其所有目标均不合法，则该咒语或异能不会结算，其上所有的效应都不会生效，包括与该目标无关的效应。如果该咒语或异能仍至少有一个合法目标，则它便会尽可能对剩余所有合法目标产生影响，且其他的效应也仍会生效。
- 于你的总生命不会改变期间，通常情况下会令你获得或失去生命的咒语或异能仍会结算，就只是获得生命或失去生命那部分没有效果。
- 虽然反一切保护异能通常能够防止将对你造成的伤害，但有的伤害不能被防止。在这种情况下，虽然你的总生命不会改变，但如果这份伤害除了「令你失去等量生命」之外还有其他效应（例如系命或侵染所具有者），则这部分效应仍会生效，且其他触发和效应也会看到有伤害造成。
- 如果某费用中包含需要支付一定数量生命的部分，则你便不能支付此费用（除非需要支付的是0点生命）。
- 如果某费用中包含令你获得生命的部分（例如对手施放之鼓舞的替代性费用），则也不能支付此费用。
- 由于你不会获得生命，因此会将「你获得生命」此事替代为其他事件的效应也不会生效。会将「你失去生命」替代为其他事件的效应也是同理。
- 对会将其他事件替代为「你获得生命」或「你失去生命」的效应而言，这些效应仍会生效，但结果会是原本事件替代为「无事发生」。
- 如果某效应会将你的总生命设定为你当前总生命以外的其他数值，则该部分效应没有效果。
- 如果某效应会令你与其他牌手交换总生命，则不会发生交换。双方牌手的总生命都不会改变。
- 于永久物跃离期间，它视作不存在。它不能成为咒语或异能的目标，其静止式异能对游戏没有效果，它的触发式异能不会触发，它不能进行攻击或阻挡，诸如此类。
- 跃离不会触发任何「离开战场」异能。类似地，跃回时也不会触发任何「进战场」异能。
- 任何等待「直到[此永久物]离开战场」才会发生的一次性效应（例如驱逐明光所具有者），在该永久物跃离期间都不会发生。

- 任何注明「于…时段内」生效的持续性效应（例如猎魔人马瑟斯所具有者）会忽略已跃离的物件。在忽略跃离的物件后，任何此类效应的条件若不再满足，则它们会终止。
- 贴附于跃离永久物之上随同它一起跃离的灵气和武具，会随着该永久物一同跃回，且仍贴附于其上。
- 如果灵气或武具本身跃离，但其所贴附的永久物未跃离，则该灵气或武具跃回时如果仍能贴附在该永久物上，便会如此跃回。如果不能，则其会以未贴附的状态跃回。以此状态跃回的灵气会被置入其拥有者的坟墓场，此为状态动作。贴附于牌手的灵气也比照办理。
- 如果永久物跃离时上面有指示物，则其跃回时上面也带有同样的指示物。
- 永久物跃回时会记得牌手于其进战场时为它作的选择。
- 如果衍生物跃离，则它会于你下一个重置步骤开始时跃回。
- 如果堆叠上的咒语或异能以某个永久物为目标，且该永久物跃离，则这样会令这些咒语或异能以该永久物为目标的部分成为不合法。于咒语或异能试图结算时，如果其上所有的目标均不合法，则该咒语或异能便会被反击，其上所有的效应都不会生效，包括与该目标无关的效应。如果该咒语或异能仍至少有一个合法目标，则它便会尽可能对剩余所有合法目标产生影响，且其他的效应也仍会生效。
- 如果你下一个回合开始时，因故要略过你的重置步骤，则你已跃离的永久物要等到你下一个实际进行的重置步骤中才会跃回，但你此时已没有反一切保护，且你的总生命已可以改变。
- 于你下一个重置步骤中跃回的生物，能在当回合中攻击并支付{横置}费用。
- 如果你获得另一位牌手永久物的操控权，且该永久物跃离，若该改变操控权的效应在其跃回前就已终止，则该永久物会于你下一个重置步骤开始时在前述牌手的操控下跃回。如果你在下一个重置步骤到来之前就离开游戏，则该永久物会在你原本将开始回合的时刻之后的下一个重置步骤开始时跃回。

蓝色

高等缝翼兽

{三}{蓝}{蓝}

生物 ~ 灵俑 / 惊惧兽

3/4

飞行

{二}{蓝}，弃两张牌：将高等缝翼兽从你的坟墓场横置移回战场。

- 高等缝翼兽的最后一个异能只有于它在你坟墓场中的时候才能起动。

乙太空靶

{五}{蓝}

生物 ~ 元素

4/4

当乙太空靶进战场时，将目标非地永久物移回其拥有者手上。

呼魂{一}{蓝}{蓝} (你可以支付此咒语的呼魂费用来施放它。若你如此作，当它进战场时便牺牲之。)

- 如果你支付此牌的呼魂费用来施放之，则你可以任意决定牺牲触发和常规进战场触发进入堆叠的顺序。最后放进堆叠的会先结算。
 - 乙太空靶可以指定其本身为其异能的目标。如果它是战场上唯一的非地永久物，则它必须指定自己为其异能的目标。
-

预示成真

{二}{蓝}

结界

在你的维持开始时，在预示成真上放置一个计时指示物。

限每回合一次，你施放法术力值等于或小于 X 的咒语时，可以支付{零}，而不支付其法术力费用，X 为预示成真上的计时指示物数量。

- 如果你以支付{零}此替代性费用来施放某牌的话，你就不能支付其他的替代性费用，例如呼魂费用。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（例如折磨幽声），则你必须支付之，才能施放此牌。
 - 咒语的法术力值仅由印制在其右上角的法术力符号确定。法术力值是法术力费用中法术力的数量，与颜色无关。举例来说，法术力费用为{一}{蓝}{蓝}的牌，其法术力值为 3。忽略所有可能会影响该牌的替代性费用、额外费用以及费用增加和费用减少的效应。没有法术力费用的牌之法术力值为 0。
 - 如果某咒语没有法术力费用，则其法术力值为 0。你可以利用预示成真的替代性费用来施放它。
 - 如果你以此法施放之咒语的法术力费用中包含{X}，则你在施放它时必须将 X 的值选为 0。
 - 如果你操控数个预示成真，则每一个都可以让你以支付{零}的方式来施放一个咒语。
-

艾文祀徒

{三}{蓝}

生物 ~ 鸟 / 战士

3/2

飞行

遗存{六}{蓝} (*{六}{蓝}*, 从你的坟墓场放逐此牌: 派出一个衍生物, 且为此牌的复制品, 但它是白色灵俑 / 鸟 / 战士, 且没有法术力费用。只能于法术时机遗存。)

- 此衍生物只会复制原版牌上所印制的东西而已。它不会复制该牌在被置入你的坟墓场前物件具有的任何信息。
 - 该衍生物会额外具有灵俑此类别, 但只会是白色而不是其他颜色。它没有法术力费用, 因此法术力值为 0。这是该衍生物供其他效应复制的可复制特征值。
 - 如果某咒语或异能将一张具遗存异能的生物牌在你的行动阶段置入你的坟墓场, 你在该咒语或异能结算后会立即获得优先权。你能够在有牌手有机会利用效应将它放逐之前, 就启动该生物牌的遗存异能 (若你可以合法如此作)。
 - 一旦你已启动某牌的遗存异能, 该牌就会立刻被放逐。对手不能通过放逐该牌的方式来试图阻止该异能。
-

替身妖

{四}{蓝}

生物 ~ 变形兽

0/0

你可以使替身妖当成坟墓场中任一生物牌的复制品来进入战场。

- 在替身妖进场时, 将它当成是所选的那张牌。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。
 - 你不一定要选择牌来复制。如果你不选, 替身妖会作为 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。
-

祝圣史芬斯

{四}{蓝}{蓝}

生物 ~ 史芬斯

4/6

飞行

每当任一对手抓一张牌时, 你可以抓两张牌。

- 你可以抓两张牌, 或是完全不抓。你不能决定只抓一张牌。

- 此异能会因对手所抓的每一张牌而触发一次。每次这类异能结算时，你分别决定是否要抓两张牌。
- 如果双方牌手各操控一个祝圣史芬斯，则它们的异能会不断彼此触发，直到其中一位牌手决定不抓牌为止。

狂乱助手

{一}{蓝}

生物 ~ 人类 / 法师

1/1

{横置}，磨一张牌：加{无}。

- 如果你在施放咒语的过程中启动狂乱助手的异能，则一旦你看到置入坟墓场中的卡牌为何，就不能选择倒回此异能。

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，若所结附生物的力量等于或大于 4，则牺牲驯化。

- 驯化的触发式异能包含「以『若』开头的子句」。这意味着：(1)如果于你的结束步骤开始时所结附生物的力量等于或大于 4，此异能才会触发；以及(2)如果此异能结算时，所结附生物的力量小于或等于 3，此异能便没有效果。
- 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。
- 如果有效应改变所结附生物的力量，且期限「直到回合结束」，则在你的结束步骤中时，该生物的力量仍为改变后的数值。

鳗本影

{一}{蓝}

结界 ~ 灵气

闪现

结附于生物

所结附的生物得+1/+1。

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

- 替身甲的效应为强制性。如果所结附的永久物将被消灭，则你必须改为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（例如腐烂），替身甲的效应都会生效。在这两种状况下，都会改为移除此永久物上的所有伤害，且消灭该灵气。
- 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一个。
- 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同时被消灭（最有可能的原因是，某个具死触异能的生物对其造成了等于或大于其防御力的伤害），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（例如爱若玛的复仇）将同时消灭具替身甲异能的灵气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（例如腐烂）不会让替身甲的效应无法生效。
- 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。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，则是由于规范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。
- 如果所结附的永久物因任何其他理由置入坟墓场，包括：它被牺牲；「传奇规则」生效；或它的防御力为 0 或更少，替身甲都不会生效。
- 如果某个具不灭异能的永久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。

炼金禁术

{二}{蓝}

瞬间

检视你牌库顶的四张牌。将其中一张置于你手上，其余的牌则置入你的坟墓场。

返照{六}{黑}（你可以从你的坟墓场施放此牌，并支付其返照费用，然后将它放逐。）

- 如果你的牌库数量少于四张，则你会将它们全部检视过，将其中一张置入你手上，其余置入你的坟墓场。

未送出的礼物

{三}{蓝}

瞬间

从你牌库中搜寻至多四张名称各不相同的牌并展示之。目标对手选择其中两张牌。将所选的牌置入你的坟墓场，其余则置于你手上。然后洗牌。

- 如果你要的话，所选的牌也可以少于四张。如果你只找出了一张或两张牌，则就算对手不甘愿，也只能选择将这些牌全部置入你的坟墓场。

洁斯凯长老

{一}{蓝}

生物 ~ 人类 / 修行僧

1/2

灵技 (每当你施放非生物咒语时, 此生物得+1/+1直到回合结束。)

每当洁斯凯长老对任一牌手造成战斗伤害时, 你可以抓一张牌。若你如此作, 则弃一张牌。

- 你是在洁斯凯长老的异能结算的过程中抓一张牌并弃一张牌。在这两个动作之间无法发生任何事情, 且没有牌手能采取任何动作。
- 另请参见通则释疑段落中的「复出关键字: 灵技」部分。

代用虐杀兽

{三}{蓝}

生物 ~ 灵俑 / 惊惧兽

4/5

从你的坟墓场中放逐一张生物牌, 以作为施放此咒语的额外费用。

- 施放此咒语时, 你必须从你的坟墓场放逐正好一个生物。你无法不放逐生物就施放此咒语, 且你也不能放逐多于一个的生物。
- 要等到施放完此咒语、支付完其所有费用之后, 牌手才能回应之。没人能试图移除你所放逐的生物牌, 好让你无法施放此咒语。

汲取魔力

{蓝}{蓝}

瞬间

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

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

雾火专家

{三}{蓝}

生物 ~ 人类 / 修行僧

3/3

灵技 (每当你施放非生物咒语时, 此生物得+1/+1直到回合结束。)

每当你施放非生物咒语时, 目标生物获得飞行异能直到回合结束。

- 施放非生物咒语会同时触发灵技和雾火专家的另一个异能。你可以自行安排这些异能进入堆叠的顺序。最后放进堆叠的异能会先结算。
- 另请参见通则释疑段落中的「复出关键字: 灵技」部分。

漂念精

{四}{蓝}

生物 ~ 元素

2/2

飞行

当漂念精进战场时, 抓两张牌。

呼魂{二}{蓝} (你可以支付此咒语的呼魂费用来施放它。若你如此作, 当它进战场时便牺牲之。)

- 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 (例如呼魂费用), 加上费用增加的数量, 然后再减去费用减少的数量。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。
- 如果你支付了呼魂费用, 则你可以先结算漂念精自己的触发式异能, 之后再结算呼魂触发式异能。你在漂念精的触发式异能结算之后、因呼魂异能要牺牲它之前, 还能够施放咒语。

空召师陶岚

{二}{蓝}{蓝}

传奇生物 ~ 人鱼 / 法师

2/2

每当你施放瞬间或法术咒语时, 派出一个 2/2 蓝色, 具飞行异能的龙兽衍生物。

- 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, 但此时该咒语的目标已经选定。就算该咒语被反击, 此异能仍会结算。
-

洗清思想

{蓝}

瞬间

目标牌手磨两张牌。

抓一张牌。

- 如果在洗清思想试图结算时，该目标牌手已经是不合法目标，则它不会结算，且其所有效应都不会生效。你不会抓牌。
- 依照牌上指示的顺序逐一处理：如果你以自己为目标，则你将把自己牌库顶的两张牌置入自己的坟墓场，然后抓一张牌。

塑形学者凡瑟

{二}{蓝}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 法师

2/2

闪现

当塑形学者凡瑟进战场时，将目标咒语或永久物移回其拥有者手上。

- 如果凡瑟的触发式异能所指定之目标咒语是以返照方式来使用，该咒语会被放逐，而不会移回其拥有者手上。
- 如果某咒语移回其拥有者手上，便从堆叠中移出，并且不会结算。该咒语并非被反击；它只是不存在了。这对不能被反击的咒语有奇效。
- 如果某咒语的复制品回到其拥有者的手上，它会被移到该处，然后由于状态动作而消失。不能再次施放此复制品。

黑色

栏外探子

{三}{黑}

生物 ~ 吸血鬼 / 浪客

2/3

飞行

当栏外探子进战场时，目标牌手从其牌库顶开始展示牌，直到展示出一张地牌为止，然后将这些牌置入其坟墓场。

- 如果该目标牌手的牌库中没有地牌，则会展示该牌库中的所有牌并全部置入其坟墓场。
-

苦涩花开

{一}{黑}

部族结界 ~ 仙灵

在你的维持开始时，你失去 1 点生命并派出一个 1/1 黑色，具飞行异能的仙灵 / 浪客衍生物。

- 该效应为强制性。就算你只剩 1 点生命，你也会失去 1 点生命。
 - 失去生命不算是支付费用。就算你的总生命为 0（同时还有其他效应让你不会输掉游戏），则你也会得到衍生物。
-

鲜血画家

{一}{黑}

生物 ~ 吸血鬼

0/1

每当鲜血画家或另一个生物死去时，目标牌手失去 1 点生命且你获得 1 点生命。

- 如果鲜血画家与一个或数个其他生物同时死去，则每有一个同时死去的生物，其异能都会触发一次。
-

血流鉴赏家

{二}{黑}

生物 ~ 吸血鬼

1/1

牺牲一个生物：在血流鉴赏家上放置一个 +1/+1 指示物。

- 你可以牺牲血流鉴赏家来支付其本身异能的费用。在此情况下，于该异能结算时什么都不会发生。
-

墓刃劫掠者

{二}{黑}

生物 ~ 人类 / 战士

1/4

死触

每当墓刃劫掠者对任一牌手造成战斗伤害时，该牌手失去等同于你坟墓场中生物牌数量的生命。

- 利用于该异能结算时你坟墓场中的生物牌数量，来决定会失去多少生命。特别一提，这可能包括其他任何由你拥有且在战斗中死去的生物，甚至有可能包括墓刃劫掠者自己。
-

墓场匍尸

{黑}

生物 ~ 灵俑

2/1

墓场匍尸不能进行阻挡。

只要你操控灵俑，你便可以从你的坟墓场中施放墓场匍尸。

- 墓场匍尸的异能不会改变你可以施放它的时机。
- 一旦你施放了墓场匍尸，且它进入堆叠，则不论你是否操控了其他灵俑都不重要。

寇基雷的审讯

{黑}

法术

目标牌手展示其手牌。你选择其中一张法术力值等于或小于 3 的非地牌。该牌手弃掉该牌。

- 如果你将此咒语的目标指定为你自己，则你必须向其他牌手展示你的手牌，就跟其他牌手被指定为目标时一样。

最终救星莉莲娜

{一}{黑}{黑}

传奇鹏洛客 ~ 莉莲娜

3

+1: 至多一个目标生物得-2/-1 直到你的下一个回合。

-2: 磨两张牌，然后你可以将一张生物牌从你的坟墓场移回你手上。

-7: 你获得具有以下异能的徽记 ~ 「在你的结束步骤开始时，派出 X 个 2/2 黑色灵俑衍生生物，X 为由你操控的灵俑数量加二。」

- 你可以在不指定目标的情况下起动莉莲娜的第一个异能，好在其上放置一个忠诚指示物。
 - 莉莲娜的第二个异能并未将要移回你手上的牌指定为目标。在将你牌库顶的两张牌置入你的坟墓场之后，你可以选择你坟墓场里任何一张生物牌。
 - 在结算莉莲娜之徽记的触发式异能时，如果你未操控任何灵俑，你会得到两个灵俑衍生生物。
-

莉莲娜的精兵

{二}{黑}

生物 ~ 灵俑

1/1

你坟墓场中每有一张生物牌，莉莲娜的精兵便得 +1/+1。

- 此异能只会莉莲娜的精兵在战场上时生效。

溃疽流浆

{二}{黑}{黑}

生物 ~ 流浆

4/3

只要溃疽流浆在战场上，它便具有所有坟墓场中每张生物牌的所有起动式异能。

- 溃疽流浆只会获得起动式异能。它不会获得关键字异能（除非相应的关键字异能本身就是起动式）、触发式异能或静止式异能。
- 起动式异能会包含冒号。通常会写成「[费用]: [效应]。」有些关键字也属于起动式异能；它们的规则提示中会包含冒号。
- 如果所放逐牌之起动式异能提及该牌的名称，则将溃疽流浆版本的该异能改为提及溃疽流浆的名称。举例来说，如果棍棒巨魔（注记着「{绿}: 重生棍棒巨魔」）在坟墓场中，则溃疽流浆会具有异能「{绿}: 重生溃疽流浆。」

破枷的欧尼希兹

{四}{黑}{黑}

传奇生物 ~ 恶魔

4/4

飞行, 践踏

每当一位对手搜寻其牌库时，该牌手牺牲一个生物且失去 10 点生命。

每当另一个生物死去时，在破枷的欧尼希兹上放置一个 +1/+1 指示物。

- 如果你搜寻对手的牌库，或是某位对手搜寻另一位牌手的牌库，则欧尼希兹的第一个触发式异能将不会触发。
- 如果在第一个触发式异能结算时，该对手未操控生物，则他仍会失去 10 点生命。
- 直到让对手搜寻其牌库的咒语或异能结算完成后，第一个触发式异能才会进入堆叠。特别一提，如果该咒语或异能会触发其他异能（举例来说，如果对手搜寻一张生物牌并将它放进战场），则这些异能将与欧尼希兹的触发式异能一起进入堆叠。主动牌手将其所有异能以任意顺序放入堆叠，然后其他每位牌手按照回合顺序如此做。以此法放进堆叠的最后一个异能将会首先结算，以此类推。

幽域魔裔

{五}{黑}{黑}{黑}

生物 ~ 圣者

6/6

践踏

每当幽域魔裔对任一牌手造成战斗伤害时，你可以将目标生物牌在你操控下从该牌手的坟墓场放进战场。

循环{三} ({{三}}, 弃掉此牌: 抓一张牌。)

- 如果幽域魔裔对任一牌手造成战斗伤害的同时，也对进行阻挡的生物造成致命伤害，则于你为该触发式异能选择目标时，该进行阻挡的生物已在其拥有者的坟墓场中。
- 循环属于起动式异能。与起动式异能互动的效应（例如阻抑或明炉戒）会与循环产生互动。与咒语互动的效应（例如反击咒语或仙灵嘲弄）则不会。

斩断束縲

{一}{黑}

法术

牺牲一个生物，以作为施放此咒语的额外费用。

你获得等同于所牺牲生物之防御力的生命。消灭目标由对手操控的生物。

- 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。
- 牌手获得生命之数量，等同于所牺牲之生物最后在战场上时的防御力。
- 如果在斩断束縲试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你不会获得生命。
- 如果该目标生物是合法目标，但无法被消灭（最有可能的原因是它具有不灭异能），则你仍会获得生命。

影裔宗徒

{黑}

生物 ~ 人类 / 僧侣

1/1

名称为影裔宗徒的牌，在套牌中之数量不受限制。

{黑}，牺牲六个名称为影裔宗徒的生物：从你牌库中搜寻一张恶魔生物牌，将之放进战场，然后洗牌。

- 影裔宗徒的第一个异能只会让你忽略「套牌中最多四张」的规则。这并不会让你忽略此牌是否能用在某赛制的规则。
- 你是在你起动异能时牺牲这六个生物。你不能回应此异能来起动你刚刚牺牲的某个影裔宗徒上面的异能。
- 你并不一定要牺牲你起动其异能的影裔宗徒。它可以是另外六个影裔宗徒。

裂肤灵俑

{二}{黑}{黑}

生物 ~ 非瑞人 / 灵俑

3/3

当裂肤灵俑进战场时，在目标生物上放置三个-1/-1指示物。

- 此异能为强制性。如果战场上没有其他生物，你必须指定裂肤灵俑自己为目标。

非凡耐力

{黑}

瞬间

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

- 非凡耐力的效应只会生效一次。若该目标生物死去后又返回战场，则它算是一个全新生物。如果上述新生物再次死去，就无法二度返回战场。

手术摘除

{黑/非}

瞬间

({黑/非}可用{黑}或2点生命来支付。)

选择目标在坟墓场中的牌，且不能是基本牌。从其拥有者的坟墓场、手牌及牌库中搜寻任意数量与之同名的牌，并将它们放逐。然后该牌手洗牌。

- 「任意数量的牌」就是字面意思。如果你想，你也可以选择将与该目标同名之牌的全部或部分留在原本所在区域内，包括该目标牌本身。
- 若一张牌的法术力费用中有非瑞克西亚法术力符号，则该牌具有法术力费用中展示的颜色，不论你是以何种方式来支付该费用。
- 要计算法术力费用中有非瑞克西亚法术力符号之牌张的法术力值，每个非瑞克西亚法术力符号算作1。

- 于你施放咒语或起动某起动式异能时，如果其费用中包含非瑞克西亚法术力符号，则你在选择此咒语的模式或选择 X 的数量时，一并选择要如何分别支付每个非瑞克西亚法术力符号。
- 如果你的总生命为 1 或更少，则你不能支付 2 点生命。

破坟而出

{黑}

法术

将目标法术力值等于或小于 3 的生物牌从你的坟墓场移回战场。

循环{二} (*{二}*, 弃掉此牌: 抓一张牌。)

- 循环属于起动式异能。与起动式异能互动的效应（例如阻抑或明炉戒）会与循环产生互动。与咒语互动的效应（例如反击咒语或仙灵嘲弄）则不会。

永生抗军耶赫尼

{二}{黑}

传奇生物 ~ 乙太种 / 吸血鬼

2/2

敏捷

每当一个由对手操控的生物死去时，在永生抗军耶赫尼上放置一个 +1/+1 指示物。

牺牲另一个生物：耶赫尼获得不灭异能直到回合结束。

- 如果耶赫尼与对手操控的生物同时死去（也许由于它们互斗或在战斗中厮杀），则在耶赫尼的触发式异能结算时，它已不在战场上。它无法及时得到原本会放在上面的 +1/+1 指示物，也就无法让自己活下来。

红色

科瑞尔要塞僧长

{一}{红}

生物 ~ 人类 / 修行僧

2/1

灵技 (*每当你施放非生物咒语时，此生物得 +1/+1 直到回合结束。)*

当科瑞尔要塞僧长进战场时，放逐你的牌库顶牌。直到回合结束，你可以使用该牌。

- 以科瑞尔要塞僧长异能放逐的牌是牌面朝上地放逐。
- 就算科瑞尔要塞僧长已不在战场上或已不由你操控，你也可以在该回合中使用该牌。

- 使用以科瑞尔要塞僧长之异能放逐的牌时，需遵循使用该牌的所有一般规则。你必须支付其费用，也必须遵循相应的时机规则。举例来说，如果该牌是生物牌，你只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候施放之，且需支付其法术力费用。
- 除非有效应允许你在该回合额外使用地，否则只在你本回合还未使用过地牌的情况下，才能使用以科瑞尔要塞僧长之异能放逐的地牌。
- 如果你不使用它，该牌将持续被放逐。
- 另请参见通则释疑段落中的「复出关键字：灵技」部分。

蔑死者阿列莎

{二}{红}

传奇生物 ~ 人类 / 战士

3/2

先攻

每当蔑死者阿列莎攻击时，你可以支付{白/黑}{白/黑}。若你如此作，则将目标力量等于或小于 2 的生物牌从你的坟墓场横置移回战场且正进行攻击。

- 在结算阿列莎的触发式异能时，你不能多次支付费用，好移回多张生物牌。
- 阿列莎的触发式异能只会检查该牌在你坟墓场中时的力量。如果该生物回到战场上后的力量等于或大于 2，该生物仍为横置且正进行攻击。
- 你得为这一移回的生物选择要攻击的牌手或鹏洛客。它攻击的对象与阿列莎可以不一样。
- 虽然此移回的生物属于进行攻击的生物，但它从未宣告为攻击生物。这就是说，对登记于「每当一个生物攻击时」触发的异能而言，这类异能不会因前述生物进战场且进行攻击而触发。
- 注明该移回的生物不能攻击的效应（例如宣告所具有者，或该生物具有守军）只会在宣告攻击生物的过程中生效。这类效应无法阻止所移回的生物以正进行攻击的状态进战场。

众神之怒

{一}{红}{红}

法术

众神之怒对每个生物各造成 3 点伤害。如果本回合中曾以此法受到伤害的生物将死去，则改为将它放逐。

- 生物不一定要受到众神之怒的致命伤害才会被放逐。这些生物在受到伤害之后，如果本回合中因故将死去，就会改为将之放逐。
-

复焰残虐者

{三}{红}{红}

生物 ~ 龙

4/4

飞行

每当复焰残虐者攻击时，直到回合结束，你坟墓场中的每张瞬间与法术牌均获得返照异能。其返照费用等同于该牌的法术力费用。

- 只有于复焰残虐者的触发式异能结算时就已经在你坟墓场中的瞬间与法术牌，才会获得返照异能。于该回合稍后时段才进入你坟墓场的瞬间与法术牌不会获得返照。
- 一旦复焰残虐者攻击过，其异能便会结算并赋予相应的牌返照异能，就算复焰残虐者在异能结算前就离开战场，或是在异能结算后、你施放相应咒语前如此，结果也是一样。

骚乱欢魔

{六}{红}{红}

生物 ~ 魔鬼 / 惊惧兽

3/4

你坟墓场中每有一张瞬间与法术牌，此咒语便减少{-1}来施放。

灵技 *(每当你施放非生物咒语时，此生物得+1/+1直到回合结束。)*

当骚乱欢魔进战场时，弃掉你的手牌，然后抓三张牌。

- 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（例如骚乱欢魔的效应）。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。
- 骚乱欢魔的第一个异能不能减少其费用中{红}{红}这部分。
- 当骚乱欢魔进战场时，如果你没有手牌，则你就只是抓三张牌。
- 另请参见通则释疑段落中的「复出关键字：灵技」部分。

混沌歪曲

{二}{红}

瞬间

选择目标永久物。其拥有者将它洗入其牌库，然后展示其牌库顶牌。如果该牌是永久物牌，则该牌手将它放进战场。

- 衍生物的拥有者是派出该衍生物的牌手。如果以此法将衍生物洗入某牌手的牌库，则该牌手就只是洗牌，并在之后展示其牌库顶牌。

- 如果在混沌歪曲试图结算时，该永久物已经是不合法目标，则它不会结算，且其所有效应都不会生效。不会洗牌，也不会展示牌。
 - 永久物牌是指具有以下一种或数种牌张类别的牌：神器、生物、结界、地或鹏洛客。
 - 如果所展示的牌是永久物牌，但无法进战场（也许是因为它没有东西可结附的灵气），则它会留在该牌库顶。
 - 如果所展示的牌不是永久物牌，则它会留在牌库顶。
-

暗栖先知

{一}{红}

生物 ~ 鬼怪 / 祭师

2/2

{一}，牺牲一个生物：放逐你的牌库顶牌。本回合中，你可以使用该牌。

- 暗栖先知不会改变你能够施放所放逐之牌的时机。举例来说，如果你放逐了一张法术牌，则你只能在你的行动阶段当中且堆叠为空的时候施放之。如果你放逐了一张地牌，则你只能于你的行动阶段中，且你有可以使用地数的时候使用之。
 - 使用被放逐的牌会导致其离开放逐区。你无法多次使用它。
 - 如果你不使用所放逐的牌，该牌便会持续被放逐。
 - 你可以牺牲暗栖先知来支付其本身异能的费用。
-

码头勒索手

{一}{红}

生物 ~ 鬼怪 / 海盗

1/2

当码头勒索手进战场时，派出 X 个珍宝衍生物，X 为由对手操控之神器和结界的总数量。（珍宝衍生物是具有「{横置}，牺牲此神器：加一点任意颜色的法术力」的神器。）

- 如果某个由对手操控的神器同时也是结界，则码头勒索手只会将其计算一次。
-

塑梦祭师

{五}{红}

结界生物 ~ 牛头怪 / 祭师

5/4

在你的结束步骤开始时，你可以支付{二}{红}并牺牲一个非地永久物。若你如此作，则从你的牌库顶开始展示牌，直到展示出一张非地永久物牌为止。将该牌放进战场，其余则以随机顺序置于你的牌库底。

- 你可以牺牲塑梦祭师来支付其自身触发式异能的费用。
 - 在结算塑梦祭师的异能时，你不能多次支付{二}{红}或牺牲多个永久物。
 - 你也不能只支付{二}{红}而不牺牲非地永久物，反之亦然。费用只有「全付」和「不付」两种选项。
 - 如果你的牌库中已不剩非地牌，则你就只是随机化你的牌库，然后继续游戏。
-

暴落

{五}{红}

瞬间

暴落对目标生物造成 5 点伤害。

循环基本地{一}{红} (*{一}{红}*, 弃掉此牌: 从你的牌库中搜寻一张基本地牌, 展示该牌, 将它置于你手上, 然后洗牌。)

- 与普通的循环异能不同，循环基本地异能并不能让你抓一张牌。而是让你从你牌库中搜寻一张基本地牌。直到实际搜寻牌库时，你才会决定要找哪种类别的基本地。你从牌库中选择一张基本地牌之后，你展示该牌，将其置于你手上，然后将你的牌库洗牌。
 - 循环基本地是循环异能的变化。若牌手循环牌时会触发任何异能，则在利用循环基本地时也会触发。若有某异能可阻止循环异能，则也会阻止循环基本地异能。
 - 循环基本地属于起动式异能。与起动式异能互动的效应（例如阻抑或明炉戒）会与循环基本地产生互动。与咒语互动的效应（例如反击咒语或仙灵嘲弄）则不会。
 - 就算牌库里有基本地牌，你也可以选择不将其找出来。
-

高大乳齿巨象

{九}{红}

生物 ~ 野兽

9/7

延缓 10 ~ {红}

牺牲一个神器，生物或地：从高大乳齿巨象上移去一个计时指示物。只能于高大乳齿巨象已延缓时起动。

- 延缓这个关键字代表了三个异能。第一个属于静止式异能，让你能够支付某牌的延缓费用（波浪号后所列明者），来将它从你手上放逐并在上面放置相应数量的计时指示物（即波浪号前的数字）。第二个属于触发式异能，会在你的每个维持开始时从已延缓的牌上移去一个计时指示物。第三个也属于触发式异能，让你在移去最后一个计时指示物施放该牌。如果你以此法施放生物咒语，则它会获得敏捷异能，直到你失去该生物之操控权为止（或，在罕见情况下，直到于该生物咒语在堆叠上期间你失去其操控权为止。）
- 你可以于任何可以施放某牌的时机利用延缓异能将它从手上放逐。你是否能够如此作，以及能够如此作的时机，系考虑以下因素后决定：该牌本身的牌张类别、其他影响你能够施放该牌之时机的效应（例如闪现异能），以及其他会阻止你施放该牌的效应（例如扰咒法师的异能）。你具体能否实际完成施放该牌的所有步骤并没有影响。举例来说，你能够利用延缓异能放逐一张没有法术力费用的牌或一张需要目标的牌（就算如此作时还没有合法目标也是一样）。
- 利用延缓异能放逐的牌，是牌面朝上地放逐。
- 利用延缓异能放逐牌不算是施放该牌。此动作不用到堆叠，且不能回应。
- 如果延缓的第一个触发式异能（移去计时指示物者）被反击，则不会移去计时指示物。该异能会在该牌拥有者的下一个维持开始时再度触发。
- 当移去最后一个计时指示物时，延缓的第二个触发式异能（让你施放该牌者）就会触发。至于最后一个计时指示物是为何被移走，又或是因何效应被移去则并不重要。
- 如果第二个触发式异能被反击，便不能施放该牌。它会以上面没有计时指示物的方式留在放逐区中，且不再属于「已延缓」。
- 于第二个触发式异能结算时，如果你能够施放该牌，则须如此作。就算该咒语需要指定目标，且仅有的合法目标你又不希望指定，你也必须要施放。不会受到牌张类别的施放时机限制。
- 就算咒语是以不支付法术力费用的方式来施放，它的法术力值也仍是由其法术力费用决定，就算没有人支付过该费用也是一样。

竞技场勇士

{二}{红}

生物~人类/士兵

3/2

每当你施放以竞技场勇士为目标的咒语时，由你操控的生物得+1/+0直到回合结束。

- 于「当你施放咒语」时触发的异能，会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。
- 如果你施放的某个咒语多次以此生物为目标，该异能也只会触发一次。
- 此异能在以下情况不会触发：你复制某个以该生物为目标的咒语；或原本目标不为该生物咒语被更改为以它为目标。
- 此效应只影响此异能结算时由你操控的生物。于该回合稍后时段才受你操控的生物不会得+1/+0。

嘶响鬣蜥

{二}{红}

生物 ~ 蜥蜴

3/1

每当另一个生物死去时，你可以让嘶响鬣蜥对目标牌手或鹏洛客造成 1 点伤害。

- 如果嘶响鬣蜥和另一个生物同时死去，则嘶响鬣蜥的异能会触发。

熔岩缠绕

{一}{红}

法术

熔岩缠绕对目标生物造成 4 点伤害。如果本回合中该生物将死去，则改为将它放逐。

- 如果该目标生物在该回合中因故将死去，熔岩缠绕的替代性效应就会将之放逐，而不是只有在其因致命伤害而死去的情况下才会放逐。就算熔岩缠绕并未对该目标生物造成伤害（由于防止性效应），放逐这部分效应仍会对该目标生物生效。

生体闪电

{三}{红}

生物 ~ 元素 / 祭师

3/2

当生体闪电死去时，将目标瞬间或法术牌从你的坟墓场移回你手上。

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

普罗烽斯的密使

{三}{红}

结界生物 ~ 牛

3/3

神授{六}{红}（如果你支付此牌的神授费用来施放它，则它便是具「结附于生物」的灵气咒语。如果它未贴附于生物上，就会再度成为生物。）

威慑（此生物只能被两个或更多生物阻挡。）

所结附的生物得+3/+3 且具有威慑异能。

- 在堆叠中，具有神授异能的咒语不是生物咒语，就是灵气咒语。不会两者皆是，不过它始终都是结界咒语。

- 与其他灵气咒语不同之处，在于具有神授的灵气咒语结算时，如果其目标是非法目标，则它不会被反击。而是使它成为灵气咒语的效应结束，它失去「结附于生物」，变回结界生物咒语，然后结算并当作结界生物进战场。
- 与其他灵气不同之处，在于如果具有神授的灵气变成未结附，则它不会置入其拥有者的坟墓场。而是使它成为灵气的效应结束，它失去「结附于生物」，并当作结界生物留在战场上。对于此永久物而言，如果你从你最近的一回合开始便持续操控之（其为灵气的时段也计算在内），则它在成为未结附的同一回合当中就能够攻击（及启动{横置}异能，如有）。
- 如果具神授异能的永久物通过施放之外的其他方式进入战场，则它会是结界生物。你不能选择支付其神授费用而让其成为灵气。
- 当灵气所结附的生物成为横置时，该灵气并不会一起被横置。除了极少数的情况之外，当具神授异能的灵气未结附于生物上而成为生物时，它仍会为未横置的状态。

时缝之雷

{二}{红}

法术

时缝之雷对任意一个目标造成 3 点伤害。

延缓 1 ~ {红} (除了从你手上施放此牌，你可以支付 {红} 并将它放逐，且上面有一个计时指示物。在你的维持开始时，从其上移去一个计时指示物。当移去最后一个时，施放它且不需支付其法术力费用。

)

- 延缓这个关键字代表了三个异能。第一个属于静止式异能，让你能够支付某牌的延缓费用（波浪号后所列明者），来将它从你手上放逐并在上面放置相应数量的计时指示物（即波浪号前的数字）。第二个属于触发式异能，会在你的每个维持开始时从已延缓的牌上移去一个计时指示物。第三个也属于触发式异能，让你在移去最后一个计时指示物施放该牌。如果你以此法施放生物咒语，则它会获得敏捷异能，直到你失去该生物之操控权为止（或，在罕见情况下，直到该生物咒语在堆叠上期间你失去其操控权为止。）
- 你可以于任何可以施放某牌的时机利用延缓异能将它从手上放逐。你是否能够如此作，以及能够如此作的时机，系考虑以下因素后决定：该牌本身的牌张类别、其他影响你能够施放该牌之时机的效应（例如闪现异能），以及其他会阻止你施放该牌的效应（例如扰咒法师的异能）。你具体能否实际完成施放该牌的所有步骤并没有影响。举例来说，你能够利用延缓异能放逐一张没有法术力费用的牌或一张需要目标的牌（就算如此作时还没有合法目标也是一样）。
- 利用延缓异能放逐的牌，是牌面朝上地放逐。
- 利用延缓异能放逐牌不算是施放该牌。此动作不用到堆叠，且不能回应。
- 如果该咒语需要目标，则所需目标是在最终施放咒语时决定，而不是在放逐时。
- 如果延缓的第一个触发式异能（移去计时指示物者）被反击，则不会移去计时指示物。该异能会在该牌拥有者的下一个维持开始时再度触发。
- 当移去最后一个计时指示物时，延缓的第二个触发式异能（让你施放该牌者）就会触发。至于最后一个计时指示物是为何被移走，又或是因何效应被移去则并不重要。

- 如果第二个触发式异能被反击，便不能施放该牌。它会以上面没有计时指示物的方式留在放逐区中，且不再属于「已延缓」。
- 于第二个触发式异能结算时，如果你能够施放该牌，则须如此作。就算该咒语需要指定目标，且仅有的合法目标你又不希望指定，你也必须要施放。不会受到牌张类别的施放时机限制。
- 如果你不能施放该牌（也许是没有可以选择的合法目标），则它会以上面没有计时指示物的方式留在放逐区中，且不再属于「已延缓」。
- 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放牌（例如利用延缓），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，则若你想要施放此牌，就必须支付此类额外费用，才能够施放。
- 游戏不会强迫你起动手术力异能来支付费用，所以如果需要支付强制性的额外法术力费用（例如瑟班守护者莎利雅产生者），你也可以拒绝起动手术力费用来支付，因此就无法施放所放逐的牌，它会留在放逐区。
- 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。
- 就算咒语是以不支付法术力费用的方式来施放，它的法术力值也仍是由其法术力费用决定，就算没有人支付过该费用也是一样。

干练烈焰术士

{一}{红}{红}

生物 ~ 人类 / 祭师

2/2

当干练烈焰术士进战场时，弃两张牌，然后抓两张牌。每以此法弃掉一张非地牌，便派出一个 1/1 红色元素衍生生物。

{三}{红}{红}，从你的坟墓场放逐干练烈焰术士：派出两个 1/1 红色元素衍生生物。

- 如果于干练烈焰术士的第一个异能结算时，你的手牌少于两张，则你会弃掉你的手牌，然后抓两张牌（你弃掉多少张牌并不重要）。

火花法师的计策

{一}{红}

法术

火花法师的计策对至多两个目标生物各造成 1 点伤害。这些生物本回合不能进行阻挡。

- 如果火花法师的计策有两个目标，且于火花法师的计策结算时，其中一个目标已成为不合法，则此咒语只会对剩余的合法目标产生影响。该不合法的目标不会受到伤害，且本回合中可以进行阻挡。如果于火花法师的计策试图结算时，这两个目标都已成为不合法，则它不会结算，且其所有效应都不会生效。

- 如果火花法师的计策结算，但其伤害被防止或转移，则该目标生物该回合中仍不能进行阻挡。

撼动击

{二}{红}

瞬间

撼动击对任意一个目标造成 2 点伤害。

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，且不需支付其法术力费用。)

- 如果你从手上施放的具有弹回之咒语因故没结算（由于被取消这样的咒语反击，或因为其所有目标都不合法），则弹回不会生效。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，则不论你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。如果你要以此法来施放某张牌，则你是在其延迟触发式异能结算的中途一并施放之。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，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，则无论它是否正常结算或是被反击，都会置入你的坟墓场。它不会再次被放逐。

速腾舰队烈焰术士

{四}{红}

生物~人类 / 海盗 / 法师

3/2

突击~当速腾舰队烈焰术士进战场时，若你本回合中攻击过，则速腾舰队烈焰术士对任意一个目标造成 2 点伤害。

- 突击异能只留意你是否曾以生物攻击。它不在乎你实际用来攻击的生物数量，也不在乎这些生物攻击的是哪位对手或由对手操控的哪个鹏洛客。
- 突击异能会检查你在这整个回合是否曾以生物攻击。用以攻击的生物不一定要仍留在战场上。类似地，该生物所攻击的牌手不一定要仍在游戏中，所攻击的鹏洛客也不一定要仍在战场上。

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，且不需支付其法术力费用。)*

- 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利用来自 *双星大师 2022* 系列的牌，或是只能利用 *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会用到在 *克撒传* 系列之前出版的牌，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。
- 如果你从手上施放的具有弹回之咒语因故没结算（由于被取消这样的咒语反击，或因为其所有目标都不合法），则弹回不会生效。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。如果你要以此法来施放某张牌，则你是在其延迟触发式异能结算的中途一并施放之。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。它不会再次被放逐。

焰塑双身

{一}{红}

法术

积力~ 此咒语在第一个目标之外每有一个目标，便增加{二}{红}来施放。

选择任意数量目标由你操控的生物。为每个这类生物各进行以下流程，派出一个衍生物，此衍生物为该生物的复制品，但它具有敏捷异能。在下一个结束步骤开始时，放逐这些衍生物。

- 此衍生物只会复制原版生物上所印制的东西而已（除非该永久物也复制了其他东西或是个衍生物；后文将详述）。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，会是所选的生物已经复制的样子。
- 如果所复制的生物是个衍生物，则焰塑双身所产生的衍生物会复制将该衍生物放进战场的效应原本所注明的特征。
- 当此衍生物进战场时，所复制的生物之任何进战场异能都会触发。所复制的生物上面任何「于[此永久物]进战场时」或「[此永久物]进战场时上面有...」的异能也都会生效。
- 衍生物能看到彼此进战场。如果其中任一衍生物具有在「每当一个生物进战场」时触发的触发式异能，那么它们将触发彼此的异能。
- 如果其他生物成为该衍生物的复制品，或作为该衍生物的复制品进入战场，则该生物将具有敏捷异能，但你不需放逐它。不过，如果焰塑双身由于替代性效应之故（比如，倍产旺季所产生者）产生了数个衍生物，那么你需放逐所有此类衍生物。
- 你于施放具积力异能的咒语时，便需宣告该咒语的目标数量与所指定的目标为何。虽然你施放此类咒语时可以不指定任何目标，但这做法通常并不可取。对于同一个积力咒语而言，你不能重复选择某一个目标。

- 无论积力咒语所指定之目标数量多寡，该咒语的法术力费用和法术力值都不会改变。积力异能只会影响你实际支付的费用。
- 若该咒语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。如果在它试图结算时，该咒语仍有一个或数个目标合法，则它会照常结算，并只对合法目标产生影响。它对不合法的目标没有效应。
- 如果有牌手复制此类咒语，且复制该咒语的效应允许其选择新的目标，则该牌手不能改变目标的数量。该牌手可以改变任意数量的目标，不论全部改变或完全不变都行。如果对其中的一个目标而言，该牌手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）。
- 如果某咒语或异能允许你施放某积力咒语且不需支付其法术力费用，则你仍须为该咒语第一个目标以外的其他目标支付额外费用。

年轻烈焰术士

{一}{红}

生物 ~ 人类 / 祭师

2/1

每当你施放瞬间或法术咒语时，派出一个 1/1 红色元素衍生生物。

- 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，但此时该咒语的目标已经选定。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。

绿色

异特龙牧者

{绿}

生物 ~ 妖精 / 祭师

1/1

此咒语不能被反击。

由你操控的绿色咒语不能被反击。

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

- 能够反击其他咒语的咒语或异能，仍能以「不能被反击」的咒语为目标。当这类咒语或异能结算时，不能被反击的咒语不会被反击，但用于反击的咒语或异能所具有的任何其他效应仍会如常生效。
- 先前将受影响的生物之力量和 / 或防御力设定为特定值的效应，都会被异特龙牧者的最后一个异能盖掉。不过，如果此类效应是在该异能结算之后才开始生效，则它又会盖掉该异能的效应，将对应的特征设为其他数值。

- 会更改受影响的生物之力量和 / 或防御力而非设定其数值的效应，则不论其效应是在何时开始，都会对它生效。而会改变该生物力量或防御力的指示物也会如此生效。
- 受影响的生物在成为恐龙时不会失去任何异能。

突然袭击

{二}{绿}

瞬间

目标由你操控的生物得+1/+0 直到回合结束。它对目标由对手操控的生物造成伤害，其数量等同于前者的力量。

- 如果该由你操控的生物于突然袭击结算前就离开战场，则突然袭击没有效果，也不会造成伤害。如果离开战场的是由对手操控之生物，则尽管由你操控的生物不会造成伤害，它也仍会得+1/+0。

缠网蜘蛛

{五}{绿}

生物 ~ 蜘蛛

5/7

延势

横置一个由你操控且未横置的蜘蛛：从你坟墓场和 / 或牌库中搜寻一张名称为蛛缠网的牌，将之放进战场并贴附于目标生物上。如果你以此法搜寻你的牌库，则洗牌。

- 支付缠网蜘蛛的起动式异能费用时，你可以横置任一个由你操控且未横置的蜘蛛；这包括了你并未在自己最近的一回合开始时持续操控的蜘蛛。你甚至可以横置缠网蜘蛛本身来支付此费用。
- 如果你选择以此法搜寻你的牌库，就算里面确实有名称为蛛缠网的牌，也不一定要找出来。你搜寻完毕后依旧要将牌库洗牌。
- 你可以搜寻自己的坟墓场以及牌库，但最多只能找出一张名称为蛛缠网的牌。

蛛缠网

{二}{绿}

结界 ~ 灵气

结附于生物

所结附的生物不能进行攻击或阻挡，且其起动式异能都不能起动。

在结束步骤开始时，若所结附的生物之力量等于或大于 4，则消灭蛛缠网。

- 蛛缠网的触发式异能会在每个回合的结束步骤开始时检查，而不是只在你的回合。

- 如果在结束步骤开始时，所结附的生物之力量并未等于或大于 4，则最后一个异能完全不会触发。
- 如果蛛缠网的最后一个异能触发，但在此异能结算前，所结附的生物之力量已经减少为 3 或更少，则此异能没有效果。蛛缠网不会被消灭。
- 如果蛛缠网进战场且贴附于某个进行攻击或阻挡的生物上（举例来说，由于缠网蜘蛛的异能），则该生物将继续进行攻击或阻挡。
- 触发式异能（以「当～」，「每当～」或「在～时」为开头）不受影响。

生源进化

{四}{绿}{绿}

法术

将三个+1/+1 指示物分配给一个，两个或三个目标生物，然后分别将这些生物上的+1/+1 指示物数量加倍。

- 于你施放生源进化时，便一并选择生源进化的目标数量，同时决定指示物的分配方式。每个目标至少要分配一个指示物。
- 如果于生源进化试图结算时，某些生物已经是不合法目标，则原本的指示物分配方式依然适用，只是已成为不合法目标者不会获得指示物。这些指示物不会改为放在合法目标上。
- 将永久物上面的+1/+1 指示物数量加倍之流程是：在其上放置等同于上面已有之数量的+1/+1 指示物。而其他会与放置指示物互动的牌，都会如此与这个效应产生互动。

莠花师

{一}{绿}

生物 ~ 妖精 / 德鲁伊

1/1

{横置}：由你操控的永久物中每包括一种颜色，便加一点该色的法术力。

- 请针对每种颜色（白色、蓝色、黑色、红色和绿色）来检查你是否操控了该色的永久物。你可以把同一个永久物算给数个颜色。举例来说，如果你操控了一个绿色结界与一个白黑双色的生物，则莠花师的异能会产生{白}{黑}{绿}。
- 对每个颜色而言，莠花师不会产生多于一点该色的法术力。它最多会产生{白}{蓝}{黑}{红}{绿}。
- 就算你操控了无色的永久物，莠花师也不会加无色法术力到你的法术力池中。

调协会所
{绿}
普世结界
所有生物都具有敏捷异能。

- 此永久物具有「普世」此超类别。如果有两个或更多永久物具有普世此超类别，则除了具普世此类别时间最短的永久物之外，其余的永久物都会进入其拥有者的坟墓场。这称为「普世规则」，属于状态动作。如果有数例时间同为最短，则它们都会进入其拥有者的坟墓场。

虔诚德鲁伊
{-}{绿}
生物 ~ 妖精 / 德鲁伊
0/2
{横置}: 加{绿}。
在虔诚德鲁伊上放置一个-1/-1 指示物: 重置虔诚
德鲁伊。

- 「在虔诚德鲁伊上放置一个-1/-1 指示物」是个费用。也就是说，你在使用此异能时就会发生这件事，而不是等结算时才发生。如果支付此费用会使得该生物的防御力成为 0 或更少，则在它能够将它重置、或是它能够再度支付此费用之前，它就已经置入你的坟墓场。
- 如果你不能在虔诚德鲁伊上放置-1/-1 指示物（例如由于肃然致哀的效应），你就不能起动其第二个异能。如果你能在其上放置指示物，但会有效应更改此动作（例如缓伤维齐尔的异能），则你仍能起动此异能，就算支付此费用最终不会在虔诚德鲁伊上放置指示物也是一样。

不朽见证人
{-}{绿}{绿}
生物 ~ 人类 / 祭师
2/1
当不朽见证人进战场时，你可以将目标牌从你的坟
墓场移回你手上。

- 如果某个咒语是在结算过程中将不朽见证人放进战场，则不朽见证人的异能能够指定该牌为目标（如果该咒语在结算时是进入你的坟墓场）。
-

首号实验体

{绿}

生物 ~ 人类 / 流浆

1/1

进化 (每当一个生物在你的操控下进战场时, 若该生物的力量或防御力大于此生物, 则在后者上放置一个+1/+1 指示物。)

从首号实验体上移去两个+1/+1 指示物: 重生首号实验体。

- 「重生[永久物]」意为「如果[该永久物]下一次于本回合中将被消灭, 则改为移除标记于其上的所有伤害并将它横置。如果它为生物且正进行攻击或阻挡, 则将之移出战斗。」
 - 如果从首号实验体上移去两个+1/+1 指示物之后会使得已经标记在其上的伤害数量大于或等于其防御力, 则在重生盾产生之前, 首号实验体就会由于状态动作而被置入其拥有者的坟墓场。
 - 对进化异能而言, 在对两个生物进行比较时, 始终是用力量与力量、防御力与防御力进行对比。
 - 每当一个生物在你的操控下进战场时, 将该生物的力量及防御力与具进化异能之生物的力量及防御力分别进行比较。如果这两者的比较结果均不存在新生物的数值较大的情况, 则进化异能根本不会触发。
 - 如果进化异能触发, 则会在该异能试图结算时再次进行数值比较。如果此时不存在新生物力量或防御力之一数值较大的情况, 则此异能不会生效。如果新进战场的生物在进化异能试图结算之前便已离开战场, 则利用其最后已知的力量和防御力来进行数值比较。
 - 如果某生物进战场时上面有+1/+1 指示物, 则在判断进化异能是否会触发时, 须将该些指示物考虑在内。举例来说, 一个进战场时上面有两个+1/+1 指示物的 1/1 生物, 会触发 2/2、具进化异能之生物的进化异能。
 - 如果多个生物同时进战场, 进化异能可能会多次触发, 但在每个此类异能试图结算的时候, 都会进行一次数值比较。举例来说, 如果你操控一个 2/2、具进化异能的生物, 同时有两个 3/3 生物进入战场, 则进化异能会触发两次。第一个异能将结算并且在具进化异能的生物上放置一个+1/+1 指示物。当第二个异能试图结算时, 新生物的力量和防御力都不大于具进化异能的生物, 因此该异能不会生效。
 - 于进化异能结算且进行数值比较的时候, 可能出现原本力量数值较大变为后来防御力数值较大的情况, 反之亦然。在此情况下, 此异能依然能够结算, 你能在具进化异能的生物上放置一个+1/+1 指示物。举例来说, 如果你操控一个 2/2、具进化异能的生物, 同时有一个 1/3 生物在你的操控下进入战场, 由于后者的防御力较大, 因此进化异能会触发。作为回应, 1/3 生物得+2/-2。当该进化触发式异能试图结算时, 变成了该生物的力量较大。你将在具进化异能的生物上放置一个+1/+1 指示物。
-

食物链

{二}{绿}

结界

放逐一个由你操控的生物：加 X 点任意颜色的单色法术力，X 为所放逐生物之法术力值加 1。此法术力只能用来施放生物咒语。

- 由食物链产生的法术力可用于支付生物咒语总费用的任何部分，包括额外费用（例如增幅费用）和替代性费用。它不能用于支付由你操控之生物的异能费用。
-

糙背犀牛

{二}{绿}{绿}

生物 ~ 犀牛

4/4

践踏

每当你施放以糙背犀牛为目标的咒语时，抓一张牌。

- 糙背犀牛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。
 - 当你施放具数个目标的咒语时，只要其中至少一个目标是糙背犀牛，糙背犀牛的最后一个异能就会触发。但如果你在施放咒语时，数次将糙背犀牛指定为其目标，该异能也不会触发多次。
-

纠结过往

{一}{绿}

瞬间

磨三张牌，然后你可以将一张生物或地牌从你的坟墓场移回你手上。

- 纠结过往并未将要移回你手上的牌指定为目标。在将你牌库顶的三张牌置入你的坟墓场之后，你可以从在你坟墓场中的牌里选择任何一张生物或地牌。
-

绿阳当空

{X}{绿}

法术

从你牌库中搜寻一张法术力值等于或小于 X 的绿色生物牌，将之放进战场，然后洗牌。将绿阳当空洗入其拥有者的牌库。

- 如果绿阳当空被反击，则其所有效应都不会生效。特别一提，它会进入其拥有者的坟墓场，而非被洗入其拥有者的牌库。

- 在大多数状况下，如果你施放了由你拥有的绿阳当空，你将会洗自己的牌库两次。实际上来说，虽然洗一次就足以达成目的，但某些会检查你洗牌库的效应（举例来说：心灵探针）将发现你洗了两次牌库。
- 如果对手施放了由你拥有的绿阳当空（举例来说，由于知识之池的效应），则该对手会从他的牌库中搜寻一张合乎要求的生物牌，然后将其牌库洗牌。然后该对手将绿阳当空洗入你的牌库。在这种情况下，你不能将任何牌库洗牌。

坚固鳞甲

{绿}

结界

如果将在某个由你操控的生物上放置一个或数个 +1/+1 指示物，则改为在其上放置该数量加一的 +1/+1 指示物。

- 生物进战场时上面有的 +1/+1 指示物，也算是「在某个由你操控的生物上放置」者。于你操控坚固鳞甲期间，对于进战场时上面会有 +1/+1 指示物的生物而言，他们进战场时上面的 +1/+1 指示物数量为原应有数量加一。
- 你每多操控一个坚固鳞甲，便会使在生物上放置的 +1/+1 指示物多加一。

无畏庞巨亚龙

{七}{绿}{绿}{绿}

生物 ~ 亚龙

16/16

召集 *（此咒语能用你的生物来协助施放。你于施放此咒语时每横置一个生物，就能为此咒语支付{一}或一点该生物颜色之法术力。）*

不灭

- 你可横置任意一个由你操控且未横置生物来召集咒语，包括你并未在本回合开始时就已持续操控的生物。
- 在计算咒语的总费用时，需将所有替代性费用、额外费用及其他任何增加或减少施放该咒语所需之费用的效应计算在内。召集会在总费用计算完成之后生效。召集不会改变咒语的法术力费用或法术力值。
- 假设某个由你操控的生物具有费用中包含{横置}的法术力异能，如果你在施放具召集异能的咒语时起动该异能，则你会是在为该咒语支付费用之前横置该生物。你无法将该生物为召集异能再度横置。同样，如果你在施放具召集异能的咒语的时候，牺牲了某个生物来起动法术力异能，则等到你为该咒语支付费用时，该生物已不在战场，你也无法为召集异能横置该生物。

古克洛萨之力

{绿}

瞬间

目标生物得+2/+2 直到回合结束。如果你是在你的行动阶段施放此咒语，则改为该生物得+4/+4 直到回合结束。

- 如果有效复制了堆叠上的古克洛萨之力，则所得的复制品只会让生物得+2/+2，就算原版咒语是在你的行动阶段施放也是一样。这是由于复制品在堆叠上产生，并不是被「施放」的。

慕达雅先知

{三}{绿}

生物 ~ 妖精 / 祭师

2/2

你在自己的每个回合中可以额外使用一个地。

你以展示牌库顶牌的方式进行游戏。

你可以从你的牌库顶使用地。

- 如果你操控数个慕达雅先知，它们第一个异能的效应可以累计。举例来说，如果你操控两个，则你在自己的回合可以使用三个地。
- 慕达雅先知不会改变你从牌库顶使用地牌的时机。你只能于你回合的行动阶段中，且你拥有优先权、堆叠为空的时候使用地。如此作会算进你该回合的已使用地数。
- 如果你从你的牌库顶使用了你本回合的第一个地，且新翻开之牌库顶牌又是一张地牌，则你也可以使用之。

仇视

{绿}

结界 ~ 灵气

结附于生物

所结附的生物得+2/+0 且具有践踏异能。

当仇视从战场进入坟墓场时，将仇视移回其拥有者手上。

- 如果在仇视试图结算时，此灵气将结附的生物已是不合法的目标，则此灵气咒语不会结算。它不会进战场，因此也没有从战场进入坟墓场，所以它的异能不会触发。
-

皮默乱匠李什克

{二}{绿}

传奇生物 ~ 妖精 / 德鲁伊

2/2

当皮默乱匠李什克进战场时，在至多两个目标生物上各放置一个+1/+1 指示物。

每个由你操控且其上有指示物的生物均具有「{横置}: 加{绿}。」

- 李什克可以指定其本身为其触发式异能的目标。
 - 你无法为了要放置两个+1/+1 指示物在同一个生物上，而两次都选择它为目标。
 - 对由你操控的生物而言，只要其上有任一种类的指示物，该生物便具有李什克的法术力异能。并非只有其上有+1/+1 指示物者才会受到此效应影响。
-

蜘蛛孳生

{四}{绿}

法术

你坟墓场中每有一张生物牌，便派出一个 1/2 绿色蜘蛛衍生生物。

返照{六}{黑} (你可以从你的坟墓场施放此牌，并支付其返照费用，然后将它放逐。)

- 于蜘蛛孳生结算时，才会计算你坟墓场中生物牌的数量。
-

碎身惧妖

{二}{绿}

生物 ~ 元素

/

践踏

碎身惧妖的力量和防御力各等同于你坟墓场中的生物牌数量。

在你的维持开始时，磨两张牌。

- 设定碎身惧妖的力量与防御力之异能会在所有区域生效，而不只是在战场上。如果碎身惧妖在你的坟墓场，它会把自己算进去。
 - 如果碎身惧妖操控者的牌库中只有一张牌，其会把该牌置入坟墓场。
-

仲夏之花

{一}{绿}

法术

本回合中，你可以额外使用至多三个地。

- 此咒语增加了你回合中的可使用地数。这些地牌仍需你如平常使用地一般来使用。

强旺

{X}{绿}

法术

在 X 个目标生物上各放置一个+1/+1 指示物。

- 强旺不能多次指定同一个生物为目标。你不能利用此咒语给一个生物多于一个+1/+1 指示物。

旅行准备

{一}{绿}

法术

在至多两个目标生物上各放置一个+1/+1 指示物。

返照{一}{白} (你可以从你的坟墓场使用此牌, 并支付其返照费用, 然后将它放逐。)

- 你无法为了要放置两个+1/+1 指示物在同一个生物上, 而两次都选择它为目标。
- 如果旅行准备选择两个生物为目标, 且在旅行准备结算时, 其中一个已经是不合法目标, 则你依旧会在另一个生物上放置+1/+1 指示物。

织网化形

{三}{绿}{绿}

生物 ~ 变形兽

3/5

化形 (此牌是所有生物类别。)

延势

当织网化形进战场时, 若你坟墓场中有三张或更多生物牌, 则你获得 5 点生命。

- 如果于织网化形进战场时, 你的坟墓场中没有三张或更多生物牌, 则其异能根本不会触发。如果于该异能结算时, 你的坟墓场中没有三张或更多生物牌, 则你不会获得 5 点生命。这两处检查时点时在你坟墓场中的生物牌不必相同。

多色

阿布赞护符

{白}{黑}{绿}

瞬间

选择一项~

- 放逐目标力量等于或大于 3 的生物。
 - 你抓两张牌且失去 2 点生命。
 - 将两个+1/+1 指示物分配给一个或两个目标生物。
- 如果你选择利用第三种模式，则你于施放咒语时，一并决定如何分配指示物。特别一提，如果你选择在两个目标生物上各放置一个+1/+1 指示物，但某些生物之一因对方回应之故变为不合法的目标，则原本应放在该生物上的+1/+1 指示物便会消失不见。不能将该指示物改成放在仍合法的目标之上。

乙太法师之触

{二}{白}{蓝}

瞬间

展示你牌库顶的四张牌。你可以将其中的一张生物牌放进战场。它获得「在你的结束步骤开始时，将此生物移回其拥有者手上。」然后将其余以此法展示的牌依任意顺序置于你的牌库底。

- 如果你未展示出生物牌，或是选择不将展示出的生物牌放进战场，则所有展示的牌都置于你的牌库底。
- 如果你放进战场的生物在你的下一个结束步骤到来之前便离开战场，则它不会在该步骤开始时回到你手上。
- 如果你在自己的回合结束步骤中将一个生物以此法放进战场，则该生物要等到你的下一个结束步骤才会被移回你手上。
- 对于会派出该生物复制品之衍生物的效应，或让另一物件成为该生物之复制品的效应而言，此类效应不会复制该生物所获得的这个触发式异能。

苦痛歪曲

{蓝}{黑}

瞬间

目标生物得-3/-0 直到回合结束。

目标生物得-0/-3 直到回合结束。

- 这两个目标可以是同一个生物，也可以不同。
-

矫命师阿米娜图

{白}{蓝}{黑}

传奇鹏洛客 ~ 阿米娜图

3

+1: 抓一张牌，然后将一张牌从你手上置于你的牌库顶。

-1: 放逐另一个目标由你拥有的永久物，然后将它在你的操控下移回战场。

-6: 选择左边或右边。每位牌手各获得由所选方向之下一位牌手操控的所有非地永久物之操控权，但矫命师阿米娜图除外。

矫命师阿米娜图可用作指挥官。

- 你是在阿米娜图的第一个异能结算的过程中抓一张牌并放回一张牌。在这两个动作之间无法发生任何事情，且没有牌手能采取任何动作。
- 阿米娜图的第二个异能可以指定任意由你拥有的永久物为目标，包括由其他牌手操控者。
- 被放逐的永久物回到战场后，会是个全新的物件，与先前的存在状况毫无关联。结附于所放逐永久物上的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。装备在所放逐永久物上的武具将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。
- 如果以此法放逐某个衍生物，它将会完全消失且不会移回战场。
- 于阿米娜图的第三个异能结算时，你选择一个方向，然后每位牌手均同时获得新永久物的操控权。
- 阿米娜图第三个异能的效应会一直持续下去。在阿米娜图（或其操控者）离开游戏后，仍会继续生效。
- 在双人游戏中，无论你选择哪个方向，每位牌手均是获得所有由对方操控之非地永久物的操控权（阿米娜图除外）。
- 在多人游戏中，如果有牌手离开游戏，则所有由该牌手拥有的牌也会一同离开。所有由该牌手操控的永久物都会停止受到阿米娜图第三个异能效应的影响，且其操控权会回到先前操控者手中。

哀恸归虚

{-}{白}{黑}

瞬间

放逐目标非地永久物。你失去 3 点生命。

- 如果该非地永久物成为不合法目标，哀恸归虚不会结算。你不会失去 3 点生命。
-

元素之魂阿尼玛

{绿}{蓝}{红}

传奇生物 ~ 元素

1/1

反白保护, 反黑保护

每当你施放生物咒语时, 在元素之魂阿尼玛上放置一个+1/+1 指示物。

阿尼玛上每有一个+1/+1 指示物, 你施放的生物咒语便减少{-1}来施放。

- 阿尼玛的触发式异能只会在「施放生物咒语」时触发, 此时已支付完所需费用。所以因施放生物咒语而在阿尼玛上放置的指示物, 不会影响触发此异能之咒语的费用, 只会影响在此之后施放者。
- 阿尼玛的触发式异能会比触发它的生物咒语先一步结算。就算该咒语被反击, 此异能仍会结算。
- 要计算生物咒语的总费用, 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。无论施放咒语的总费用为何, 该生物的法术力值都不会改变。

变幻火焰亚俊

{四}{蓝}{红}

传奇生物 ~ 史芬斯 / 法师

5/5

飞行

每当你施放咒语时, 将你的手牌以任意顺序置于你的牌库底, 然后抓等量的牌。

- 亚俊的触发式异能会比触发它的咒语先一步结算。
- 亚俊的异能触发之后, 牌手便可以如常施放瞬间或起动异能。你每次「回应」前述行动而施放瞬间咒语时, 都会再度触发亚俊的异能。

灰原王侯

{-}{黑/红}{黑/红}{黑/红}

生物 ~ 元素 / 骑士

4/1

由你操控的其他黑色生物得+1/+1。

由你操控的其他红色生物得+1/+1。

每当灰原王侯成为由对手操控之咒语或异能的目标时, 该牌手失去 4 点生命。

- 前两个异能分属不同异能, 且两者可以累加。如果另一个由你操控的生物同时属于所列两色, 则它总共能得+2/+2。
-

杀手留念

{黑}{绿}

瞬间

消灭目标由对手操控的永久物。其操控者可以从其牌库中搜寻一张基本牌，将之放进战场，然后洗牌。

- 如果在杀手留念试图结算时，该目标永久物已经是不合法的目标，则此咒语不会结算。牌手不能搜寻牌库。
 - 如果该目标永久物仍是合法目标，但未被消灭（最有可能是因为它具有不灭异能），则其操控者可以搜寻牌库。
 - 如果该永久物的操控者选择不搜寻牌库，则其不能将其牌库洗牌。
-

安塔卡的指命

{红}{绿}

瞬间

选择两项~

- 本回合中，所有对手都不能获得生命。
- 安塔卡的指命向每位对手各造成 3 点伤害。
- 你可以将一张地牌从你手上放进战场。
- 直到回合结束，由你操控的生物得+1/+1 且获得延势异能。

- 第一种模式不影响在该回合稍早时段中获得的生命。
 - 若你选择第三种模式并将一张地牌放进战场，则这不算使用地。举例来说，你可以在你的回合中使用地，并以此法将一个地放进战场。
 - 你于施放咒语时便一并选择两种模式。你必须选择两个不同的模式。模式选择完毕后，不得更改。
 - 如果某效应要复制指命，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。
-

护巢人娥拉帕拉尼

{-}{红}{绿}{白}

传奇生物~人类 / 祭师

2/3

{二}, {横置}: 派出一个 0/1 绿色，具守军异能的蛋衍生生物。

每当一个由你操控的蛋死去时，从你的牌库顶开始展示牌，直到展示出一张生物牌为止。将该牌放进战场，其余则以随机顺序置于你的牌库底。

- 如果娥拉帕拉尼与一个或数个由你操控的蛋同时死去，则每有一个此类蛋，其最后一个异能便触发一次。
- 如果于娥拉帕拉尼的最后一个异能结算时，你的牌库中没有生物牌，则你是展示你的牌库，然后将其以随机顺序放回。

战领欧瑞梨

{二}{红}{红}{白}{白}

传奇生物 ~ 天使

3/4

飞行，警戒，敏捷

每当战领欧瑞梨每回合首度攻击时，重置所有由你操控的生物。在此阶段后，额外多出一个战斗阶段。

- 你重置所有由你操控的生物，包括未进行攻击者。
- 你不一定要在额外的战斗阶段中以生物攻击。
- 如果欧瑞梨是以「正进行攻击」状态放进战场，则其触发式异能不会触发。

葬火王侯

{二}{红/白}{红/白}{红/白}

生物 ~ 精怪 / 惊惧兽

2/4

由你操控的其他红色生物得+1/+1。

由你操控的其他白色生物得+1/+1。

每当你施放红色咒语时，葬火王侯对目标牌手或鹏洛客造成3点伤害。

每当你施放白色咒语时，你获得3点生命。

- 前两个异能分属不同异能，且两者可以累加。如果另一个由你操控的生物同时属于所列两色，则它总共能得+2/+2。

班特护符

{绿}{白}{蓝}

瞬间

选择一项 ~

- 消灭目标神器。
- 将目标生物置于其拥有者的牌库底。
- 反击目标瞬间咒语。

- 只有在你能为某模式选择合法目标时，才能选择该模式。如果所有模式都不能选到合法目标，则你就不能施放此咒语。

- 于该咒语在堆叠上市，其规则叙述就视同仅具有所选模式的文字。另两种模式就视同不存在。你不需为未选择的模式选择目标。
- 如果复制了该咒语，则复制品也会具有和原版相同的模式。

猪刺王侯

{一}{红/绿}{红/绿}{红/绿}

生物 ~ 鬼怪 / 骑士

3/4

践踏

由你操控的其他红色生物得+1/+1。

由你操控的其他绿色生物得+1/+1。

- 最后两个异能分属不同异能，且两者可以累加。如果另一个由你操控的生物同时属于所列两色，则它总共能得+2/+2。

罗夏河恩泽

{二}{绿}{蓝}

结界

在你战斗前的行动阶段开始时，移去罗夏河恩泽上的所有洪水指示物。若以此法未移去任何指示物，则在罗夏河恩泽上放置一个洪水指示物且抓一张牌；反之，则加{无}{绿}{蓝}。

- 如果罗夏河恩泽上因故有数个洪水指示物，则在你移去所有的指示物时，也仍只能得一份{无}{绿}{蓝}。
- 如果罗夏河恩泽于其触发式异能还在堆叠上时就离开战场，则你无法移去其上的任何洪水指示物，就算其离开战场前其上曾有指示物也是一样。于该异能结算时，你无法在其上放置指示物，但你仍会抓一张牌。

得见天光

{三}{绿}{蓝}

法术

聚辉~ 从你牌库中搜寻一张生物，瞬间或法术牌，且其法术力值须等于或小于施放此咒语时用来支付费用的法术力颜色数量，放逐该牌，然后洗牌。你可以施放该牌，且不需支付其法术力费用。

- 如果你要施放所放逐的牌，则你是在得见天光结算的中途一并施放之。你不能等到本回合内稍后时段再施放。不会受到牌张类别的施放时机限制，但其他的限制则不会被忽略（例如「只能在战斗中施放此咒语」）。

- 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，例如呼魂费用。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，才能施放此牌。
- 如果该牌的法术力费用中包含{X}，则你在施放它时必须将 X 的值选为 0。
- 如果你以此法施放法术或瞬间牌，则它会如常进入你的坟墓场。它不会回到放逐区。
- 如果你不施放该牌，则它会持续被放逐。
- 你能用来支付费用的法术力颜色数量最大为五。「无色」不算是一种颜色。请注意，具有聚辉之咒语本身的费用会限制你能支付的法术力颜色数量。
- 除非某咒语或异能允许你额外支付法术力，否则你不能为了支付更多法术力颜色而支付超出具聚辉异能之咒语费用的法术力。同理，如果某咒语或异能减少了施放具聚辉异能之咒语的费用，你也不能为了支付更多法术力颜色而忽略此减少费用的效应。
- 如果在施放具聚辉异能的咒语时选择支付替代性费用或者额外费用，则会计算用来支付这些费用的法术力。
- 如果你施放具聚辉异能的咒语时并未支付任何法术力（可能是因为某效应允许你施放它且不支付其法术力费用），那么施放此咒语时支付费用的颜色数量为零。
- 如果有效应复制具聚辉异能的咒语，则由于不存在「施放该复制品时支付的法术力」，因此对此复制品而言，施放此咒语时支付费用的颜色数量为零。施放原版咒语时所支付费用的颜色数量不会被复制。

火树族密使
 {红/绿}{红/绿}
 生物 ~ 人类 / 祭师
 2/2
 当火树族密使进战场时，加{红}{绿}。

- 火树族密使的异能不是法术力异能。它会用到堆叠，且可以被回应。

联会豪族
 {白}{黑}
 生物 ~ 人类 / 参谋
 2/2
 牺牲另一个生物：选择一种颜色。联会豪族获得反该色保护异能直到回合结束。

- 你在此异能结算时选择颜色。

英雄年代史家

{-}{绿}{白}

生物 ~ 半人马 / 法术师

3/3

当英雄年代史家进战场时，如果你操控其上有+1/+1 指示物的生物，则抓一张牌。

- 当英雄年代史家的异能结算时，才会检查你是否操控其上有+1/+1 指示物的生物。
-

盟会导师

{绿}{白}

生物 ~ 半人马 / 僧侣

2/2

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

当盟会导师死去时，你获得等同于其力量的生命。

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

裂响终末

{红}{白}{黑}

瞬间

裂响终末向每位对手各造成 2 点伤害。每位对手各牺牲一个生物，且须是由其操控的生物中力量最大者。

- 如果在某牌手所操控的生物当中，有两个或更多的生物力量同为最大，则该牌手从中选择一个并将之牺牲。
- 「牺牲生物」此事与「造成伤害」此事无关。无论该伤害是被防止或还是被转移，都依然需要牺牲生物。
- 裂响终末未指定任何牌手或生物为目标。举例来说，牌手可以牺牲具反黑保护异能的生物。

- 在多人游戏中，每位对手逐一选择要牺牲的生物，先从主动牌手开始并按回合顺序作选择，然后同时牺牲所有生物。后面选择的牌手都将知道在他之前做选择的牌手要牺牲哪个生物。

响枝林王侯
{一}{黑/绿}{黑/绿}{黑/绿}
生物 ~ 惊惧兽
2/2

由你操控的其他黑色生物得+1/+1。
由你操控的其他绿色生物得+1/+1。
在你的维持开始时，你可以派出一个 1/1，黑绿双色的蠕虫衍生生物。

- 前两个异能分属不同异能，且两者可以累加。如果另一个由你操控的生物同时属于所列两色，则它总共能得+2/+2。
- 由于该衍生物是黑绿双色，因此只要响枝林王侯在战场上，它就能因王侯得+2/+2。

戴克的拟形妖
{二}{蓝}{红}
生物 ~ 变形兽
0/0

你可以使戴克的拟形妖当成战场上任一生物的复制品来进入战场，但它具有敏捷与义勇异能。（每当它攻击生命最多或与他者同为最多的牌手时，在其上放置一个+1/+1指示物。）

- 敏捷和义勇异能是戴克的拟形妖可复制特征值的一部分。如果另一个生物作为戴克的拟形妖之复制品进入战场，或成为其之复制品，则它将复制戴克的拟形妖目前正复制的对象，且具有敏捷与义勇异能。
- 戴克的拟形妖之异能并未指定该生物为目标。
- 戴克的拟形妖所复制的，就只有原版生物上所印制的东西而已（除非该生物也复制了其他东西或是个衍生物；后文将详述），但它额外获得敏捷和义勇异能。它不会复制下列状态：该生物是否为横置，它上面有没有指示物、结附了灵气，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。
- 如果所选择的生物已经复制了别的东西（举例来说，如果所选的生物是另一个戴克的拟形妖），则戴克的拟形妖进战场时，会是所选的生物目前所复制的东西。它将具有敏捷与义勇异能。
- 如果所选择的生物是个衍生物，则戴克的拟形妖会复制将该衍生物放进战场的效应原本所注明的特征。戴克的拟形妖并非衍生物，即使复制了衍生物也是一样。
- 当戴克的拟形妖进战场时，它所复制的生物之任何进战场异能都会触发。所选择的生物上面任何「于[此生物]进战场时」或「[此生物]进战场时上面有…」的异能也都会生效。

- 如果戴克的拟形妖因故与另一个生物同时进战场，则戴克的拟形妖不能成为该生物的复制品。你只可选择已在战场上的生物。
- 你可以选择不复制任何东西。在该情况下，戴克的拟形妖进战场时会是个 0/0 变形兽生物，而且当再次执行状态动作时，它可能会立刻死去。
- 如果生物攻击鹏洛客，即使该鹏洛客的操控者生命最多，义勇异能也不会触发。
- 一旦义勇异能触发之后，该牌手的总生命发生任何变化都不重要。就算于该异能结算时，防御牌手生命已不是最多，你仍将在该生物上放置一个 +1/+1 指示物。
- 此 +1/+1 指示物将在宣告阻挡者前放置在生物上。
- 在双头巨人游戏中，如果该生物攻击生命最多或与他者同为生命最多的队伍时，义勇异能将触发。

不屈卫士

{一}{绿}{白}

生物 ~ 犀牛 / 士兵

3/3

牺牲不屈卫士：由你操控的生物获得不灭异能直到回合结束。

- 一旦不屈卫士的异能结算，受其异能影响的生物便已锁定。它不会影响在此异能完成结算后才进战场的生物。
- 如果任何此类生物不再由你操控，它仍会保留不灭异能。
- 致命伤害和标记着「消灭」的效应无法使具不灭异能的生物放入坟墓场。不过，具有不灭异能的生物依旧可能由于某些原因而置入坟墓场。其中最常见有：被牺牲；它为传奇但同时同一牌手又操控了一个同名的传奇生物；或其防御力为 0 或更低。

夺命王侯

{二}{白/黑}{白/黑}{白/黑}

生物 ~ 惊惧兽

3/4

由你操控的其他白色生物得 +1/+1。

由你操控的其他黑色生物得 +1/+1。

每当你施放白色咒语时，你可以横置目标生物。

每当你施放黑色咒语时，如果目标生物已横置，则你可以消灭之。

- 前两个异能分属不同异能，且两者可以累加。如果另一个由你操控的生物同时属于所列两色，则它总共能得 +2/+2。

- 如果你使用了某个含白黑双色的咒语，则最后的两个异能都会触发。你可以同时利用它们来消灭任何生物。若要这么作，你得将「消灭」的异能先放入堆叠，再将「横置」的异能放入堆叠，且目标为同一个生物。当这些异能结算时，就会先横置该生物，再将它消灭。
- 最后一个异能可以选择任何生物为目标，不只是已横置的生物。（它并未注明「目标已横置的生物」；如果这么写，就会是个目标的限制条件。）当该异能结算时，检查该生物是否为横置。若已横置，则它会被消灭。若它并未横置，此异能便失效。

攻城塔杜蓝

{白}{黑}{绿}

传奇生物 ~ 树妖 / 祭师

0/5

每个生物皆依照其防御力来分配战斗伤害，而不是依照力量。

- 杜蓝的异能意指，举例来说，2/3 的生物将在战斗中分配 3 点伤害，而不是 2 点。
- 杜蓝的异能并非真正改变生物的力量；它只是改变生物所分配的战斗伤害数值。所有其他检查力量或防御力的规则与效应，都会利用原本的数值。
- 此效应为强制性且会影响所有生物。

龙王席穆嘉

{四}{蓝}{黑}

传奇生物 ~ 长老 / 龙

3/5

飞行，死触

当龙王席穆嘉进战场时，于你操控龙王席穆嘉的时段内，获得目标生物或鹏洛客的操控权。

- 如果龙王席穆嘉离开战场，则你不再操控它，且其改变操控权的效应结束。
 - 如果在龙王席穆嘉的异能结算前，它便已不由你操控，则你完全不会获得该生物或鹏洛客的操控权。
 - 如果另一位牌手获得龙王席穆嘉的操控权，则其改变操控权的效应也会结束。就算你重获龙王席穆嘉的操控权，也不会使你重获该生物或鹏洛客的操控权。
-

残渣破坏者

{一}{黑}{绿}

生物 ~ 植物 / 灵俑

3/3

敏捷

食腐{三}{黑}{绿} ({{三}{黑}{绿}}, 从你的坟墓场放逐
此牌: 在目标生物上放置若干+1/+1 指示物, 其数量
等同于此牌的力量。只能于法术时机食腐。)

- 放逐具食腐异能的生物牌是起动食腐异能费用的一部分。一旦已起动该异能并支付完费用, 就已来不及通过试图将该生物牌移出坟墓场的方式, 来阻止牌手起动该异能。

卓兹克裂肢灵

{五}{白}{蓝}

生物 ~ 精怪

3/5

飞行, 连击, 系命

每当你获得生命时, 抓一张牌。

- 如果卓兹克裂肢灵向阻挡它、或被它阻挡的生物造成足够的先攻伤害, 则它在一般战斗伤害步骤中将不会造成任何伤害 (除非它因故获得践踏)。其异能在该次战斗中不会再度触发。
- 此异能只会因每个获得生命之事件而触发一次, 不论获得了多少生命都是一样。
- 如果由你操控的数个具系命之生物同时造成战斗伤害, 则每个生物所造成之伤害都是个别的获得生命事件, 且卓兹克裂肢灵之异能会触发同样次数。
- 如果由你操控的某个具系命之生物同时对数个生物、牌手和 / 或鹏洛客造成伤害, 则此异能只会触发一次。该生物所造成的伤害是单一的获得生命事件。

暮影蔷薇依莲达

{二}{白}{黑}

传奇生物 ~ 吸血鬼 / 骑士

1/1

系命

每当另一个生物死去时, 在暮影蔷薇依莲达上放置
一个+1/+1 指示物。

当依莲达死去时, 派出 X 个 1/1 白色, 具系命异能的
吸血鬼衍生物, X 为依莲达的力量。

- 如果依莲达与另一个生物同时死去, 则它的两个触发式异能都会触发。不过, 由于你无法在依莲达上放置+1/+1 指示物, 第一个异能没有效果。
 - 会检查依莲达最后在战场上时的力量, 来决定派出多少个吸血鬼衍生物。
-

无限轮回艾尔莎

{二}{蓝}{红}{白}

传奇生物 ~ 巨灵 / 修行僧

3/3

灵技 (每当你施放非生物咒语时, 此生物得+1/+1直到回合结束。)

你可以随时检视你的牌库顶牌。

你可以从你的牌库顶施放非生物咒语。如果你以此法施放咒语, 则你可以将之视同具有闪现异能地来施放。

- 艾尔莎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。
- 如果在你的施放咒语, 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。
- 从你的牌库施放咒语时, 你仍需支付其所有费用, 包括额外费用。你也可以支付替代性费用。
- 另请参见通则释疑段落中的「复出关键字: 灵技」部分。

黯域掘力

{三}{蓝}{黑}

法术

每位牌手各磨两张牌。然后你将一张生物牌在你的操控下从坟墓场放进战场。

- 黯域掘力不以任何生物牌为目标。你是于它结算时决定要将哪张牌放进战场。那时你可以选择在坟墓场中的任一生物牌, 包括因黯域掘力刚刚置入坟墓场者。如果那时坟墓场没有生物牌, 则黯域掘力完成结算。

进展之爪伊祖黎

{二}{绿}{蓝}

传奇生物 ~ 非瑞人 / 妖精 / 战士

3/3

每当一个力量等于或小于 2 的生物在你操控下进战场时, 你得到一个经验指示物。

在你回合的战斗开始时, 在另一个目标由你操控的生物上放置 X 个+1/+1 指示物, X 为你具有的经验指示物数量。

- 无论你是以何种方式获得，所有经验指示物都一样。举例来说，无论你的经验指示物是通过伊祖黎的第一个异能而得，还是通过其他异能，通过增殖等等方式而得，伊祖黎的最后异能都会将其计算在内。

火热正义

{红}{绿}{白}

法术

火热正义对任意数量的目标造成共 5 点伤害，你可以任意分配。目标对手获得 5 点生命。

- 于你施放该咒语时，便一并选择火热正义的目标数量，同时决定伤害的分配方式。就其造成伤害这部分效应而言，每个目标至少要分配 1 点伤害。
- 如果其中某些目标（非全部目标）成为不合法目标，则原本的伤害分配方式依然适用，只是已成为不合法目标之生物不会受到伤害。如果所有的目标都成为不合法（包括为获得生命这部分效应而指定的目标对手），则火热正义不会结算。如果为其造成伤害这部分效应指定的所有目标都不合法，但为其获得生命这部分效应指定的目标仍合法，则即便不会造成任何伤害，该牌手也能获得 5 点生命。
- 为获得生命效应指定为目标对手，也可以是造成伤害效应的目标。如果发生此情况，且所造成的伤害会将该牌手的总生命降至 0 或以下，获得生命这部分效应会在该牌手输掉游戏之前，将其总生命再度升至 0 以上。

天任斯人

{红/白}

生物 ~ 洁英

1/1

{红/白}：天任斯人成为基础力量与防御力为 2/2 的洁英 / 精怪。

{红/白}{红/白}{红/白}：如果天任斯人是精怪，则它成为基础力量与防御力为 4/4 的洁英 / 精怪 / 战士。

{红/白}{红/白}{红/白}{红/白}{红/白}{红/白}：如果天任斯人是战士，则它成为基础力量与防御力为 8/8，具飞行与先攻异能的洁英 / 精怪 / 战士 / 圣者。

- 这些异能都没有持续时限。如果其中一个结算了，其效应就会持续下去，直到下列情形之一发生：对战结束，或天任斯人离场，或稍后某个效应改变其特征。
- 天任斯人的异能会盖过原本的力量，防御力，以及生物类别。通常来说，这些异能会依照所印制的顺序来依序使用。不过，如果天任斯人已经是 8/8，具飞行与先攻异能的洁英 / 精怪 / 战士 / 圣者，然后你起动其第一个异能，则它会成为 2/2 的洁英 / 精怪，但仍具有飞行与先攻异能。
- 不论天任斯人目前的生物类别为何，你都可以起动其第二与第三个异能。这些异能结算时，都会检查天任斯人的生物类别。如果天任斯人当时并非所要求的生物类别，该异能便失效。

- 天任斯人的第二个异能会检查它是否为精怪，第三个则会检查它是否为战士。而它是如何具有所要求的生物类别，则并不重要。
- 天任斯人的每个异能都会盖过先前将其力量与防御力设定为特定数值的其他效应。但不会盖过更改其力量或防御力的效应（无论是来自静止式异能、指示物，还是已结算的咒语或异能），也不会盖过在该异能结算之后才生效之设定力量和防御力的效应。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。

炎刃艺师

{黑}{红}

生物 ~ 人类 / 祭师

2/2

敏捷

在你的维持开始时，你可以牺牲一个生物。当你如此作时，炎刃艺师向目标对手或鹏洛客造成 2 点伤害。

- 炎刃艺师的触发式异能进堆叠时不指定目标。在该异能结算过程中，你可以牺牲一个生物。当你如此作时，自身触发式异能触发，你是在此时选择目标对手或鹏洛客，并对其造成伤害。这类效应与注记「若你如此作...」之效应的区别是在：于你牺牲生物之后，但在实际造成伤害之前，牌手仍能有所行动。

咏火与颂日

{四}{红}{白}

传奇生物 ~ 牛头怪 / 僧侣

4/6

由你操控的红色瞬间与法术咒语具有系命异能。
每当一个白色瞬间或法术咒语让你获得生命时，咏火与颂日对目标生物或牌手造成 3 点伤害。

- 如果某个由你操控且具系命异能的来源对你造成伤害，则你会同时获得并失去等量的生命。你的总生命不会改变。
- 咏火与颂日的最后一个异能不能指定鹏洛客为目标。
- 如果某咒语的费用或效应之指示中包含让你获得生命的部分，或其费用或效应之指示受替代性效应影响而让你获得生命，便视作该咒语让你获得生命。如果某咒语的费用或效应之指示中包含让你操控且具系命异能的来源对你造成伤害的部分，则也视作是该咒语让你获得生命。
- 如果不由你操控的白色瞬间或法术咒语让你获得生命，则咏火与颂日的最后一个异能也会触发。
- 如果你因「『每有一个』某东西便获得若干生命」这类效应而获得生命，这只会算作一个获得生命事件，咏火与颂日的最后一个异能只会触发一次。
- 如果白色瞬间或法术咒语或牌的触发式异能让你获得生命（例如循环重拾信念时的触发式异能），则咏火与颂日的最后一个异能不会触发。

- 如果某个由你操控的红白双色咒语在同一次造成伤害的过程中向数个对象造成伤害（该咒语的叙述当中每有一句带有「造成」字眼的完整句子，便会造成一次伤害），咏火与颂日的最后一个异能只会触发一次。类似状况：如果某个红白双色咒语之效应会让其先向某一个对象造成伤害，而后又在第二个带有「造成」字眼的完整句子中造成更多伤害，则咏火与颂日的最后一个异能会触发两次。以此类推。
- 如果某个由你操控的红白双色咒语在造成伤害的同时，其指示中也包含让你获得生命的部分，则咏火与颂日的最后一个异能会触发两次。

艾蓝卓幽谷王侯
 {-}{蓝/黑}{蓝/黑}{蓝/黑}
 生物 ~ 仙灵 / 骑士
 2/3
 飞行
 由你操控的其他蓝色生物得+1/+1。
 由你操控的其他黑色生物得+1/+1。

- 最后两个异能分属不同异能，且两者可以累加。如果另一个由你操控的生物同时属于所列两色，则它总共能得+2/+2。

辉袍祭师
 {黑}{绿}
 生物 ~ 妖精 / 祭师
 3/1
 当辉袍祭师进战场时，磨三张牌。你可以将一张地牌从你的坟墓场置于你的牌库顶。

- 你能以此法将刚放进坟墓场中的地牌置于你的牌库顶。

大仲裁者奥古斯汀四世
 {二}{白}{蓝}
 传奇生物 ~ 人类 / 参谋
 2/3
 你施放的白色咒语减少{-}来施放。
 你施放的蓝色咒语减少{-}来施放。
 对手施放的咒语增加{-}来施放。

- 你施放的蓝白双色咒语减少{二}来施放。
- 这些效应都不会改变施放咒语的有色法术力需求。

引导通道

{绿}{蓝}{红}

法术

展示你牌库中的牌。任一对手从其中选择一张生物牌、一张地牌和一张非生物且非地的牌。你将所选之牌置于你手上。然后洗牌。

- 如果你没有特定牌张类别的牌，便忽略相应类别，对手只需从你有的类别里面选择牌。
 - 没错，对手能看到你牌库里的所有牌。
-

英勇增援

{二}{红}{白}

法术

派出两个 1/1 白色士兵衍生生物。直到回合结束，由你操控的生物得+1/+1 且获得敏捷异能。

- 英勇增援效应的第二部分只影响它生效时由你操控的生物，包括其效应的第一部分派出的衍生生物。于该回合稍后时段才受你操控的生物不会得+1/+1，也不会获得敏捷异能。
-

人质挟匪

{二}{蓝}{黑}

生物 ~ 人类 / 海盗

2/3

当人质挟匪进战场时，放逐另一个目标生物或神器，直到人质挟匪离开战场为止。于该牌持续放逐的时段内，你可以施放之，且你可以将法术力视同任意种类的法术力来支付施放该咒语的费用。

- 如果人质挟匪在其触发式异能结算前就已离开战场，则目标永久物不会被放逐。
- 结附于所放逐永久物上的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。武器则会被卸装并留在战场上。所放逐永久物上的任何指示物将会消失。
- 如果以此法放逐某个衍生生物，它将会完全消失且不会移回战场。你不能施放它。
- 一旦你开始施放所放逐的牌，它就视为全新物件。就算人质挟匪离开战场，你也仍会操控该咒语和该咒语所成的永久物。
- 如果所放逐的牌仍在放逐区，则它会在人质挟匪离开战场后立即返回战场。在这两个事件之间什么都不会发生，包括状态动作。
- 在多人游戏中，如果人质挟匪的拥有者在所放逐的牌仍在放逐区的期间离开游戏，且其不是该牌的拥有者，则所放逐的牌会在其拥有者的操控下返回战场。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。

- 在多人游戏中，如果有牌手离开游戏，则所有由该牌手拥有的牌也会一同离开。如果你离开游戏，则所有你因人质挟匪异能而操控之咒语或永久物牌都会被放逐。

水螈融合体

{X}{绿}{蓝}

生物 ~ 水母 / 多头龙 / 野兽

0/0

当你施放此咒语时，你获得 X 一半数量的生命且抓 X 一半数量的牌。各数量小数点后均舍去。

飞行，践踏

水螈融合体进战场时上面有 X 个+1/+1 指示物。

- 水螈融合体的第一个异能是于你施放它的时候触发，其异能会比咒语本身先一步结算。就算水螈融合体被反击，此异能仍会结算。

梦兆龙王殷帖

{三}{绿}{蓝}{红}

传奇生物 ~ 龙

6/6

飞行

每当梦兆龙王殷帖对任一牌手造成战斗伤害时，你可以支付{二}{蓝}。若你如此作，则牌面朝下地放逐你的牌库顶牌。于该牌持续放逐的时段内，你可以检视它。于殷帖仍在战场上的时段内，你可以使用该牌且不需支付其法术力费用。

- 在殷帖离开战场后，若以此法放逐的牌仍在放逐区，则你还可以检视它。但就不能使用之。
- 一旦你以此法使用牌，它就会离开放逐区。你无法再度使用该牌。

伊捷护符

{蓝}{红}

瞬间

选择一项 ~

- 除非目标非生物咒语的操控者支付{二}，否则反击之。
- 伊捷护符对目标生物造成 2 点伤害。
- 抓两张牌，然后弃两张牌。

- 如果你选择了最后一项模式，则你是在结算伊捷护符的过程完成「抓两张牌然后弃两张牌」这一系列动作。在这两个动作之间无法发生任何事情，且没有牌手能采取任何动作。
-

永世大法师裘达
{一}{蓝}{红}{白}
传奇生物 ~ 人类 / 法师
4/3
飞行
你可以支付{白}{蓝}{黑}{红}{绿}，而不支付你施放之咒语的法术力费用。

- 裘达的最后一个异能属于施放咒语的替代性费用。你不能同时支付此费用和其他替代性费用（例如返照）。你能在支付此替代性费用的同时，支付额外费用（例如增幅）。
- 如果你利用裘达的替代性费用来施放法术力费用中包含{X}的咒语，则 X 为 0。
- 如果你施放的咒语允许你将法术力「视同任意颜色的法术力来支付费用」，则你可以支付裘达的替代性费用来施放该咒语，且仍能将法术力视同任意颜色的法术力来支付。

灾祸歌伶裘蒂丝
{一}{黑}{红}
传奇生物 ~ 人类 / 祭师
2/2
由你操控的其他生物得+1/+0。
每当一个由你操控且非衍生物的生物死去时，灾祸歌伶裘蒂丝对任意一个目标造成 1 点伤害。

- 当裘蒂丝死去时，如果它不是衍生物，则它最后一个异能会触发。
- 如果裘蒂丝与一个或数个其他由你操控且非衍生物的生物同时死去，则每有一个此类生物，裘蒂丝的异能便触发一次。
- 如果在由你操控且非衍生物的生物受到致命伤害的同时，你的总生命也降至 0 或更少，则在裘蒂丝的触发式异能进入堆叠之前，你就已输掉这盘游戏。

穹境的卡莉雅
{一}{红}{白}{黑}
传奇生物 ~ 人类 / 僧侣
2/2
飞行
每当穹境的卡莉雅攻击任一对手时，你可以将一张天使，恶魔或龙生物牌从你手上横置放进战场，且正向该对手进行攻击。

- 如果卡莉雅攻击的是鹏洛客，则其异能不会触发。
- 虽然你放进战场的生物属于进行攻击的生物，但它从未宣告为攻击生物。这就是说，对注册于「每当一个生物攻击时」触发的异能而言，这类异能不会因前述生物进战场且进行攻击而触发。

- 注明该天使、恶魔或龙生物不能攻击的效应（例如宣告所具有者，或该生物具有守军）只会在宣告攻击生物的过程中生效。这类效应无法阻止你将该生物放进战场且进行攻击。
- 如果当卡莉雅的异能结算时，它攻击的对手已不在游戏中，则你虽然可以将一个天使、恶魔或龙生物牌横置放进战场，但它不会向任何牌手进行攻击，也不属于进行攻击的生物。
- 如果卡莉雅攻击了某对手，则因其异能而进战场的生物就会向该牌手进行攻击，就算于其触发式异能结算时，卡莉雅因故改为攻击鹏洛客或其他牌手也是一样。

杀生者凯雷威克
{五}{黑}{红}
传奇生物 ~ 人类 / 祭师
5/4
每当任一对手施放咒语时，杀生者凯雷威克对任意一个目标造成伤害，其数量等同于该咒语的法术力值。

- 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。
- 替代性费用、额外费用和费用减少效应都不会改变咒语的法术力值。其法术力值仍是根据其法术力费用来确定。
- 对于法术力费用中包含{X}的咒语，则利用为 X 所选的值来确定该咒语的法术力值。

划配执政坎拔
{一}{白}{黑}
传奇生物 ~ 人类 / 参谋
2/3
每当任一对手施放非生物咒语时，该牌手失去 2 点生命且你获得 2 点生命。

- 坎拔的异能会比触发它的咒语先一步结算。
- 非生物咒语指的是不具生物此类别的咒语。神器生物咒语不属于非生物咒语。地永远都不属于咒语。

幽灵酋长卡拉多
{五}{白}{黑}{绿}
传奇生物 ~ 半人马 / 精怪
3/4
你坟墓场中每有一张生物牌，此咒语便减少{一}来施放。
仅于你的每个回合中且限一次，你可以从你的坟墓场施放一个生物咒语。

- 要计算咒语的总费用，先从要支付的法术力费用或替代性费用开始，加上费用增加的数量（例如指挥官税），然后再减去费用减少的数量（例如卡拉多的异能）。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。
- 你必须遵守你从坟墓场中施放咒语的正常施放时机许可条件与限制。
- 你必须支付施放该咒语所需的费用。如果该牌具有替代性费用，你可以改为支付该费用来施放之。
- 一旦你开始施放该咒语，失去卡拉多的操控权不会影响该咒语。你可以如常完成施放。
- 如果有多个效应许可你从你的坟墓场使用牌，则于你开始使用该牌时，必须宣告你利用的是哪个效应赋予的许可。
- 如果你已从你的坟墓场中施放了一个生物咒语，然后在同一回合中操控了一个新的卡拉多，则你在该回合中可以再从你的坟墓场施放一个生物咒语。
- 如果某张生物牌在你的行动阶段进入你的坟墓场，且堆叠为空，你有机会在任何牌手试图将该牌从你的坟墓场移除前施放之。

岩浆崩

{X}{黑}{红}{绿}

法术

岩浆崩对目标牌手或鹏洛客和每个由该牌手或该鹏洛客之操控者操控的生物各造成 X 点伤害。

- 如果于岩浆崩结算时，该目标牌手或鹏洛客已经是不合法目标，岩浆崩不会结算。没有东西会受到伤害。
- 由于岩浆崩不指定生物为目标，因此它可对具帷幕或辟邪的生物造成伤害。不过，如果某生物具有相应的保护异能，它造成的伤害也仍会被防止。

联盟公会法师

{蓝}{红}

生物 ~ 人类 / 法师

2/2

{三}{蓝}, {横置}: 抓一张牌。

{X}{红}, {横置}: 复制目标由你操控且法术力值为 X 的瞬间或法术咒语。你可以为该复制品选择新的目标。

- 如果某咒语法术力费用中包含{X}，则在确定该咒语的法术力值时，会将 X 的值计算在内。
- 联盟公会法师的第二个异能可以复制任何由你操控的瞬间或法术咒语，而不是只能选择具有目标者。
- 该复制品是在堆叠中产生，所以它并不是被「施放」的。会因牌手施放咒语而触发的异能并不会触发。

- 如果你复制某个咒语，则是由你操控该复制品。它会比原版咒语先一步结算。
- 该复制品的目标将与原版咒语相同，除非你选择新的目标。你可以改变任意数量的目标，不论全部改变或部分改变都行。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。无法选择不同的模式。
- 如果所复制的咒语包括了于施放时决定的 X 数值（例如禁咒焰这类），则此复制品的 X 数值与原版咒语相同。
- 如果该咒语于施放时一并决定了其伤害的分配方式，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。
- 复制品的操控者不能选择为该复制品支付任何替代性费用或额外费用。不过，基于为原版咒语所支付的任何替代性或额外费用产生的效应都会被复制，就好像每个复制品都支付过同样的费用一样。

绝灭领主

{三}{黑}{绿}

生物 ~ 元素

/

绝灭领主的力量和防御力各等同于所有坟墓场中牌的总数量。

- 设定绝灭领主的力量和防御力之异能会在所有区域生效，而不只是在战场上。如果绝灭领主在你的坟墓场，它会把自己算进去。
- 如果有瞬间或法术咒语会对绝灭领主造成伤害或降低其防御力，则会为该咒语先进入其拥有者的坟墓场，然后游戏才会执行状态动作。在游戏检查绝灭领主是否死去前，刚进坟墓场的这张牌会提升它的防御力。

徠夫空骑士

{一}{白}{蓝}

生物 ~ 人类 / 骑士

3/1

飞行

当徠夫空骑士进战场时，拘留目标由对手操控的非地永久物。（直到你的下一个回合，该永久物不能进行攻击或阻挡，其起动式异能也不能起动。）

- 起动式异能包含一个冒号，其格式为「[费用]: [效应]。」被拘留的永久物其上的起动式异能都不能起动，包括法术力异能。
- 被拘留永久物的静止式异能仍将生效。被拘留永久物的触发式异能仍可触发。

- 如果某个生物在被拘留时正进行攻击或阻挡，它不会被移出战斗。它将继续攻击或阻挡。
- 如果某个永久物在被拘留时，它的起动式异能已在堆叠上，则该异能将不受影响。
- 若某个非生物永久物在被拘留后变为生物，它将不能攻击或阻挡。
- 当一位牌手离开多人游戏时，任何持续到该牌手下一个回合或持续到该回合中特定时点的持续性效应仍将继续生效，直到该牌手原本将开始这一回合的时刻为止。它们既不会立即终止，也不会无限期持续。

范师史芬斯

{四}{白}{蓝}{黑}

神器生物 ~ 史芬斯

5/5

飞行

当范师史芬斯进战场时，目标牌手的总生命成为 10。

- 此异能为强制性。
- 要让某牌手的总生命成为 10，实际发生的事情是该牌手获得或失去相应数量的生命。举例来说，如果当此异能结算时，该目标牌手的总生命是 4，则它会让该牌手获得 6 点生命；另一方面，如果当此异能结算时，该目标牌手的总生命是 17，则它会令该牌手失去 7 点生命。而其他会与获得生命或失去生命互动的牌，都会如此与这个效应产生互动。
- 在双头巨人游戏中，此异能基本上是让队伍的总生命成为 10，但会视作只有该目标牌手获得或失去生命。

黑蔷薇玛切莎

{一}{蓝}{黑}{红}

传奇生物 ~ 人类 / 法师

3/3

义勇 *(每当此生物攻击生命最多或与他者同为最多的牌手时，在其上放置一个+1/+1 指示物。)*

由你操控的其他生物具有义勇异能。

每当一个由你操控且其上有+1/+1 指示物的生物死去，在下一个结束步骤开始时将该牌在你的操控下移回战场。

- 如果某生物具有数个义勇异能，则每一个都会分别触发。
- 如果于此延迟触发式异能结算前，该生物牌就已离开坟墓场，则该牌将不会回到战场，就算它在该触发式异能结算时再回到坟墓场也是一样。
- 如果玛切莎死去时其上有+1/+1 指示物，它会因其自身的异能在你的操控下回到战场。
- 如果生物攻击鹏洛客，即使该鹏洛客的操控者生命最多，义勇异能也不会触发。

- 一旦义勇异能触发之后，该牌手的总生命在此异能结算前发生任何变化都不重要。就算于该异能结算时，防御牌手生命已不是最多，你仍将在该生物上放置一个+1/+1 指示物。
- +1/+1 指示物将在宣告阻挡者前放置在生物上。
- 在双头巨人游戏中，如果该生物攻击生命最多或与他者同为生命最多的队伍时，义勇异能将触发。

尚武荣光

{红}{白}

瞬间

目标生物得+3/+0 直到回合结束。

目标生物得+0/+3 直到回合结束。

- 由于该牌包含多处「目标生物」字样，你决定目标时可以选择同一个生物。你也可选择两个不同的生物。

生机大师

{二}{绿}{蓝}

生物 ~ 妖精 / 法术师

2/4

每个由你操控的其他生物进战场时，上面均额外有数量等同于生机大师之力量的+1/+1 指示物，且额外具有突变体此类别。

- 利用生物进战场时生机大师的力量，来决定该生物进战场时上面会额外有多少个+1/+1 指示物。

暴行大师

{三}{黑}{红}

生物 ~ 恶魔

1/4

先攻，死触

暴行大师只能单独进行攻击。

每当暴行大师攻击任一牌手且未受阻挡时，该牌手的总生命成为 1。暴行大师本次战斗中不分配战斗伤害。

- 满足以下条件时，当某物「攻击且未受阻挡」时触发的异能会在宣告阻挡者步骤中宣告完阻挡者后触发：(1)该生物正进行攻击，且(2)没有宣告生物来阻挡它。就算该生物是以「正进行攻击」的状态进入战场，而非在宣告攻击者步骤中被宣告为攻击者，该异能依然会触发。
- 暴行大师不一定要攻击，但如果它攻击，就必须单独进行攻击。如果你操控另一个注明「此生物若能攻击，则必须进行攻击」的生物，则该生物必须攻击，而暴行大师不能攻击。

- 如果暴行大师单独攻击，其他以「正进行攻击」状态进战场的生物不会对其产生影响。暴行大师将继续是个进行攻击的生物。无论暴行大师最后一个异能是否触发，其他进行攻击的生物都会如常分配战斗伤害。
- 如果暴行大师攻击鹏洛客，则其最后一个异能不会触发。
- 要让某牌手的总生命成为 1，实际发生的事情是该牌手会因此失去（或在某些罕见的情况下，获得）对应数量的生命。举例来说，如果最后一个异能结算时，该牌手的总生命是 4，则这会使得该牌手失去 3 点生命。而其他会与失去生命（或获得生命）互动的牌，都会如此与这个效应产生互动。
- 「不分配战斗伤害」与「防止该伤害」是两回事。若没有分配战斗伤害，则使得伤害不能被防止的效应就不会生效。

猎魔人马瑟斯

{红}{白}{黑}

传奇生物 ~ 吸血鬼

3/3

威慑

在你的结束步骤开始时，在目标由对手操控的生物上放置一个赏金指示物。于该生物上有赏金指示物的时段内，它具有「当此生物死去时，每位对手各抓一张牌且获得 2 点生命。」

- 就算马瑟斯离开战场，该获得赏金指示物的目标生物也仍会具有该触发式异能。
- 因马瑟斯异能结算以外的原因而获得赏金指示物的生物不会获得该触发式异能。于马瑟斯的异能结算时获得数个赏金指示物的生物（最有可能的原因是因为倍产旺季）不会具有数个该异能。
- 如果马瑟斯的异能分开结算了两次，且每次都指定同一个生物为目标，则该生物会具有两个该触发式异能。当该生物死去时，每个触发式异能都会分别触发。
- 会抓牌且获得 2 点生命的，是该生物死去时之操控者的对手。这位操控者跟该生物获得赏金指示物时的操控者可能不是同一人。

拟生原浆

{二}{黑}{绿}{蓝}

传奇生物 ~ 流浆

0/0

于拟生原浆进战场时，你可以将两张生物牌从坟墓场放逐。若你如此作，则它便当作这些牌其中之一的复制品来进入战场，且上面额外有等同于另一张牌之力量的 +1/+1 指示物。

- 你不能选择只放逐一张生物牌。
- 这两张生物牌可以来自同一个坟墓场，也可以来自不同坟墓场。

- 由你来决定拟生原浆是要复制哪张生物牌，并用哪张生物牌来决定于拟生原浆进战场时要在其上放置多少个+1/+1 指示物。
- 在拟生原浆进场时，将它当成是要复制的那张牌。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。
- 特别一提，如果拟生原浆进战场所成复制品之原版生物牌本来就会带着若干+1/+1 指示物进战场，则拟生原浆进战场时，上面除了有该数量的+1/+1 指示物之外，还会再有等同于另一张所放逐的牌力量的+1/+1 指示物。

窥心王侯

{三}{蓝/红}{蓝/红}{蓝/红}

生物 ~ 惊惧兽

4/4

由你操控的其他蓝色生物得+1/+1。

由你操控的其他红色生物得+1/+1。

{蓝/红}{蓝/红}{蓝/红}{蓝/红}: 你可以将一张蓝色或红色生物牌从你手上放进战场。

- 前两个异能分属不同异能，且两者可以累加。如果另一个由你操控的生物同时属于所列两色，则它总共能得+2/+2。

伊捷首法师米捷兹

{二}{蓝}{红}

传奇生物 ~ 鬼怪 / 法师

2/2

每当你施放法术力值大于你具有之经验指示物数量的瞬间或法术咒语时，你得到一个经验指示物。

你每有一个经验指示物，你施放的瞬间与法术咒语便减少{-}来施放。

- 你是先完成施放咒语（包括支付其费用）之后，米捷兹的第一个异能才会触发。让你获得经验指示物的异能会比触发它的咒语先一步结算。
- 米捷兹的最后一个异能不会改变任何咒语的法术力费用或法术力值。它只改变你需要支付的总费用。
- 米捷兹的最后一个异能不会减少你需要为咒语支付的有色法术力数量。它只能减少该费用中一般法术力的部分。
- 如果施放某个咒语需要支付额外费用，或是施放咒语的费用因某效应之故而增加（例如由瑟班守护者莎利雅之异能产生的效应），则先由增加费用的效应生效后，才轮到减少费用者生效。
- 此减少费用的效应能对替代性费用生效，例如返照费用。

- 如果你施放的瞬间或法术力咒语的法术力费用中包含{X}，则你是先确定 X 的值之后，再去计算该咒语的总费用。举例来说，如果该咒语的法术力费用是{X}{红}，且你有一个经验指示物，则你能将 X 的值选为 5，然后支付{四}{红}来施放此咒语。
- 无论你是以何种方式获得，所有经验指示物都一样。举例来说，无论你的经验指示物是通过第一个异能而得，还是通过其他异能，通过增殖等等方式而得，最后一个异能都会将其计算在内。

腐潮穆杜塔

{三}{黑}{绿}{蓝}

传奇生物 ~ 元素 / 圣者

6/6

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

- 举例来说，你可以按神器咒语来施放一个神器生物咒语，并按生物咒语来施放另一个神器咒语。
- 你必须遵守你从坟墓场中施放之牌的正常施放时机的许可条件与限制。举例来说，你不能在没有可用地数的时候利用穆杜塔来使用地，或在你的结束步骤中施放鹏洛客。
- 你以此法施放咒语时，仍须支付其费用。如果该牌具有替代性费用，你可以改为支付该费用来施放之。
- 一旦你开始施放咒语，失去穆杜塔的控制权不会影响该咒语。
- 如果你已从你的坟墓场中使用了一张牌，然后在同一回合中操控了一个新的穆杜塔，则你在该回合中可以再从你的坟墓场使用另一个地或同类别的咒语。
- 如果某张永久物牌在你的行动阶段进入你的坟墓场，且堆叠为空，你有机会在任何牌手试图将该牌从你的坟墓场移除前施放之。
- 如果有多个效应许可你从你的坟墓场使用牌，则于你开始使用该牌时，必须宣告你利用的是哪个效应赋予的许可。

黯境王侯

{二}{绿/蓝}{绿/蓝}{绿/蓝}

生物 ~ 惊惧兽

4/4

由你操控的其他绿色生物得+1/+1。

由你操控的其他蓝色生物得+1/+1。

于其他牌手重置步骤中，重置所有由你操控的绿色和 / 或蓝色生物。

- 前两个异能分属不同异能，且两者可以累加。如果另一个由你操控的生物同时属于所列两色，则它总共能得+2/+2。

- 所有由你操控的绿色和 / 或蓝色生物都会在其他牌手的每个重置步骤中重置。你不能选择重置哪些。这些生物会与主动牌手的永久物同时重置。
- 在每位其他牌手重置步骤中，通常会使得你的绿色和 / 或蓝色生物无法重置的效应不会生效，因为那些效应只会在你的重置步骤生效。举例来说，如果你操控了荨麻原哨兵（注记着「荨麻原哨兵于你的重置步骤中不能重置」的绿色生物），则你会在每位其他牌手重置步骤中将它重置。
- 数个黯境王侯的重置效应并无意义。你在同一个重置步骤中只会将永久物重置一次。

法老神尼可波拉斯

{四}{蓝}{黑}{红}

传奇鹏洛客 ~ 波拉斯

7

+2: 目标对手从其牌库顶开始放逐牌，直到放逐一张非地牌为止。直到回合结束，你可以施放该牌且不需支付其法术力费用。

+1: 每位对手各从其手上放逐两张牌。

-4: 选择目标对手，由对手操控的生物或由对手操控的鹏洛客。法老神尼可波拉斯对其造成 7 点伤害。

-12: 放逐所有由对手操控的非地永久物。

- 以尼可波拉斯第一个与第二个异能放逐的牌是牌面朝上地放逐。
 - 就算尼可波拉斯已不在战场上或已不由你操控，你也可以在该回合中施放利用尼可波拉斯第一个异能放逐的非地牌。
 - 施放以尼可波拉斯第一个异能放逐的牌时，需遵循施放该牌时一般的时机规则。举例来说，如果该牌是生物牌，你只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候施放之。
 - 如果你在该回合中，没有施放以尼可波拉斯第一个异能放逐的牌，则该牌将持续被放逐。
 - 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，例如呼魂费用。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（例如折磨幽声），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。
 - 在结算尼可波拉斯的第二个异能时，是由每位对手各自选择要从其手上放逐哪些牌。如果某位对手的手牌数量少于两张，则会放逐所有手牌。
 - 在多人游戏中，如果有牌手离开游戏，则由该牌手拥有的所有牌也会一同离开，且让该牌手获得咒语或永久物操控权的效应立即终止。如果该牌手操控了利用尼可波拉斯第一个异能施放的咒语或永久物，那些牌会被放逐。
-

欧佐夫主教

{一}{白}{黑}

生物 ~ 人类 / 僧侣

1/1

缠身 (当此生物死去时, 将它放逐并缠身在目标生物上。)

当欧佐夫主教进战场或它所缠身的生物死去时, 选择一项 ~

- 由你操控的生物得+1/+1 直到回合结束。
- 不由你操控的生物得-1/-1 直到回合结束。

- 此生物进战场时所选的模式, 可以和它缠身的生物死去时所选的模式不一样。
-

非瑞克西亚式暴行

{蓝}{黑}{红}

结界

每当任一牌手抓一张牌时, 除非该牌手支付{二}, 否则他失去 2 点生命。

- 如果有效应让牌手抓数张牌, 则该牌手先抓起全部的牌, 然后再决定要支付几次非瑞克西亚式暴行触发式异能的费用。
-

珍奇拼合怪

{一}{蓝}{黑}

生物 ~ 灵俑

3/3

每当一个生物进战场, 若它是从你的坟墓场进入战场或是由你从你的坟墓场施放, 则在下一个结束步骤开始时, 将珍奇拼合怪从你的坟墓场横置移回战场。

- 利用疯魔异能来施放的牌是从放逐区来施放, 而不是从你的坟墓场。
 - 只有于符合条件的生物进战场后之时点, 珍奇拼合怪就已经在你坟墓场中的情况下, 其异能才会触发。对于已在战场上的珍奇拼合怪而言, 如果它于稍后时段进入你的坟墓场, 也不会于下一个结束步骤开始时移回。
-

心灵共生体

{四}{蓝}{黑}

生物 ~ 梦魇 / 惊惧兽

3/3

飞行

当心灵共生体进战场时，目标对手弃一张牌且你抓一张牌。

- 心灵共生体的最后一个异能可以指定没有手牌的对手为目标。就算没有对手弃牌，你依旧会抓牌。
-

隐域的鲁恩

{二}{绿}{白}{蓝}

传奇生物 ~ 犀牛 / 士兵

4/4

警戒，践踏

{二}, {横置}: 放逐另一个目标生物。在下一个结束步骤开始时，将该牌在其拥有者的操控下移回战场。

- 如果隐域的鲁恩之异能指定一个指挥官为目标，该牌的拥有者可以选择在它被放逐后让它前往统帅区。若其如此作，则该牌不会在下一个结束步骤开始时返回战场。
-

司凯族巨人

{四}{红}{绿}

生物 ~ 巨人 / 战士

4/5

当司凯族巨人进战场时，随机选择目标由对手操控的生物，它与后者互斗。

- 在随机选择目标时，需确保所有可能的合法目标被选中的几率相等。达成此举的方式众多，包括为每个可能的合法目标编上号码，然后掷骰子决定。
 - 起动异能的时候，便一并随机选择目标。牌手在回应该异能的时候，就已经知道该异能的目标是什么。
 - 如果司凯族巨人于其异能结算之前就离开战场，则不会互斗，且这些生物都不会造成伤害。另外，如果在此异能试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此异能不会结算，且不会互斗。
 - 在多人游戏中，你不是随机选择某一个对手。由任何对手操控的任何生物都有可能被随机选中。
-

叛徒之王塞基司
{三}{蓝}{黑}{红}
传奇生物 ~ 灵俑 / 战士
5/5

你坟墓场中的每张生物牌均具有破坟{二}{黑}。

({二}{黑}: 将此牌移回战场。该生物获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时, 或若它将离开战场, 将它放逐。只能于法术时机破坟。)

- 即使塞基司所赋予的破坟异能是写在规则提示之中, 它确实会让你坟墓场中的每张生物牌都获得一个起动式异能。这并不是塞基司的起动式异能。
- 塞基司可能会让你坟墓场中的某张生物牌具有数个破坟异能。(举例来说, 在你坟墓场中的织命灵俑会因此具有破坟{蓝}以及破坟{二}{黑}。)这两个异能你都可以起动。
- 另请参见通则释疑段落中的「复出关键字: 破坟」部分。

族群暴君谢迪西
{一}{黑}{绿}{蓝}
传奇生物 ~ 那伽 / 祭师
3/3

每当族群暴君谢迪西进战场或攻击时, 磨三张牌。
每当一张或数张生物牌从你的牌库进入你的坟墓场时, 派出一个 2/2 黑色灵俑衍生生物。

- 谢迪西的最后一个异能, 会在生物牌从你牌库中任何部分置入坟墓场时触发, 而不仅限于从牌库顶置入坟墓场的情况。
- 在执行记着「将数张牌从某牌库置入坟墓场」的指示(包括谢迪西的第一个异能)时, 均是在同时将所有牌张移至坟墓场。举例来说, 如果谢迪西进战场, 且你将三张生物牌置入你的坟墓场, 则谢迪西的最后一个异能只会触发一次, 你将一个灵俑衍生生物放进战场。

自行丘墓碎骨藤
{黑}{绿}
传奇生物 ~ 灵俑 / 元素
1/1

敏捷

每当自行丘墓碎骨藤对任一牌手造成战斗伤害时, 在其上放置一个+1/+1 指示物。

碎骨藤上的指示物于碎骨藤移至任何区域时仍会留在其上, 但该区域是某牌手之手牌或牌库则除外。

- 碎骨藤每次对任一牌手造成战斗伤害时, 都只会获得一个+1/+1 指示物(这也包括你, 如果其战斗伤害被转移的话), 而不在乎该牌手实际受到之伤害数量多寡。
- 碎骨藤会保留所有指示物, 不仅仅是+1/+1 指示物。

- 碎骨藤改变区域时保留的指示物不算作「放置」在碎骨藤上。倍产旺季和希沃克黜人梅梨莱这类效应不会影响此类指示物。
- 调整力量和 / 或防御力的指示物在在战场以外的区域，也会对碎骨藤的力量和 / 或防御力产生影响。举例来说，其上有一个+1/+1 指示物的碎骨藤在统帅区中为 2/2。
- 注记着「只要该生物上面有[某种]指示物」便持续的效应（例如艾文分印术士所拥有者），在碎骨藤离开战场后便不再对它生效。即使碎骨藤保留其指示物，它也会是个全新的物件，与先前的存在状况毫无关联。
- 碎骨藤的最后一个异能，只有在它在移动前的区域中具有该异能的情况下才会生效。举例来说，如果异西里狱卒（注记有「坟墓场中的牌失去所有异能」）在战场上，则坟墓场中上面有指示物的碎骨藤在放进战场时，会失去指示物。另一方面，如果谦卑（注记着「所有生物失去所有异能且为 1/1」）在战场上，则上述从坟墓场移到战场的碎骨藤就会保留指示物，但如果该碎骨藤之后于谦卑仍在战场上时又要离开战场，则它就会失去指示物。
- 如果某牌成为碎骨藤的复制品，则当它离开战场时，指示物会留在该牌上（除非该牌要去到你的手上或牌库中。）一旦发生此事后，它就不再是碎骨藤的复制品，因此当该牌下次改变区域时，其上的指示物便会消失。

判魂天使泰芮尔

{四}{红}{白}{黑}

传奇生物 ~ 天使

4/7

飞行, 警戒

{横置}: 从目标对手的坟墓场中随机选择一张生物

牌。将该牌在你的操控下放进战场。

- 该起动式异能的唯一目标是对手。于该异能结算时，才从在该对手坟墓场中的生物牌之间随机选择一张。牌手在知道是哪位对手被指定为目标后，可以回应该异能，但此时不会知道要进战场的是哪张生物牌。

拾殇龙王天涅

{三}{白}{黑}{绿}

传奇生物 ~ 龙

6/6

飞行

每当拾殇龙王天涅对任一牌手造成战斗伤害时，你可以支付{二}{黑}。若你如此作，则将目标生物牌在你的操控下从坟墓场放进战场。

- 你是在此异能进堆叠上时决定目标，且是在它结算时决定是否要支付费用。

第十区军团兵

{红}{白}

生物 ~ 人类 / 士兵

2/2

敏捷

每当你施放以第十区军团兵为目标的咒语时，在第十区军团兵上放置一个+1/+1 指示物，然后占卜1。

- 第十区军团兵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。
- 就算你无法在第十区军团兵上放置+1/+1 指示物（最有可能的原因是它已离开战场），你还是会占卜1。

蓟丘王侯

{-}{白/蓝}{白/蓝}{白/蓝}

生物 ~ 洁英 / 骑士

1/3

闪现

由你操控的其他白色生物得+1/+1。

由你操控的其他蓝色生物得+1/+1。

- 最后两个异能分属不同异能，且两者可以累加。如果另一个由你操控的生物同时属于所列两色，则它总共能得+2/+2。

千年风暴

{四}{蓝}{红}

结界

每当你施放瞬间或法术咒语时，你本回合于此咒语之前每施放过一个其他瞬间或法术咒语，便将此咒语复制一次。你可以为每个复制品选择新的目标。

- 你所施放但被反击的咒语仍算作「施放过」的咒语，因此在结算该回合中稍后施放的其他咒语而触发的千年风暴异能时，会将前述咒语计算在内。
- 千年风暴的异能可以复制任何瞬间或法术咒语，而不仅限于具有目标者。
- 就算触发千年风暴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，则复制品的 X 数值与原版咒语相同。

- 如果该咒语于施放时一并决定了其伤害的分配方式，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。
- 你不能选择支付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。
- 千年风暴的异能所产生的复制品，都是直接在堆叠产生的，所以它们从未「施放」过。会由于牌手施放咒语而触发的异能（例如千年风暴本身的异能）不会触发。

塞西蒙得

{四}{蓝}{黑}{红}

传奇生物 ~ 灵俑 / 杀手

6/6

敏捷

每当塞西蒙得攻击时，防御牌手牺牲一个生物。

每当任一牌手牺牲一个生物时，你可以在塞西蒙得上放置一个+1/+1 指示物。

- 塞西蒙得第二个异能会在宣告攻击者步骤中结算。在生物有机会阻挡之前，该防御牌手就必须牺牲生物。
- 塞西蒙得的最后一个异能，会在任何牌手（包括你）因任何原因牺牲生物时触发。它不是只会在生物因其第二个异能而牺牲时才触发。请注意，塞西蒙得本身并不会让你能藉此牺牲生物。

仇恨种子巫勒许

{二}{红}{绿}

传奇生物 ~ 地狱兽 / 多头龙

0/0

仇恨种子巫勒许进场时上面有数个+1/+1 指示物，其数量为由你操控的其他红色生物数量，再加上由你操控的其他绿色生物数量。

{一}，从巫勒许上移去一个+1/+1 指示物：选择一项 ~

- 巫勒许对目标生物造成 1 点伤害。
 - 派出一个 1/1 绿色腐生物衍生生物。
- 红绿双色的生物能提供两个+1/+1 指示物。
-

巫妖女王瓦理娜

{一}{白}{蓝}{黑}

传奇生物 ~ 灵俑 / 魔术师

4/4

每当你以一个或数个灵俑攻击时，抓等量的牌，然后弃掉等量的牌。你获得等量的生命。

{二}，从你的坟墓场放逐两张牌：派出一个已横置的 2/2 黑色灵俑衍生生物。

- 瓦理娜的第一个异能会计算你用以攻击的灵俑数量，就算其中的部分灵俑在该触发式异能结算之前已离开战斗也是一样。
 - 你所弃的牌数量跟你所获得的生命数量均等同于你用以进攻的灵俑数量，就算你抓牌的数量因故有所出入也是如此。
-

不义之财

{X}{黑}{绿}{蓝}

法术

目标对手放逐其牌库顶的 X 张牌。你可以从其中施放任意数量法术力值等于或小于 X 的咒语，且不需支付其法术力费用。

- 你是于不义之财结算时逐一施放这些牌，依次为之选择模式与目标等等。你最后施放的咒语将首先结算。不会受到牌张类别的使用时机限制。其他的使用时机限制则不会被忽略（例如「只能在战斗中施放此咒语」）。
 - 由于你已是在利用替代性费用（施放它且不需支付其法术力费用）来施放牌，因此你便无法支付这些牌的其他替代性费用，包括利用变身异能牌面朝下地施放之。你可以支付额外费用，例如增幅费用。如果这些牌含有任何强制性的额外费用，则你必须支付之。
 - 如果该牌的法术力费用中包含{X}，则你施放它时必须将 X 的数值选为 0。
 - 任何你未以此法施放的牌会留在放逐区中。
-

猫龙后鹫虎

{二}{黑}{红}{绿}

传奇生物 ~ 猫 / 龙

5/4

飞行，践踏

每当猫龙后鹫虎对任一牌手造成战斗伤害时，该牌手牺牲一个生物。若该牌手无法如此作，则你派出一个 3/3，黑红绿三色，具飞行异能的猫 / 龙衍生生物。

- 如果某生物受到致命战斗伤害的同时，鹫虎对该生物的操控者造成了战斗伤害，则在该牌手选择生物牺牲之前，该生物就已被消灭。

枯叶王侯

{一}{绿/白}{绿/白}{绿/白}

生物 ~ 妖精 / 骑士

4/4

由你操控的其他绿色生物得+1/+1。

由你操控的其他白色生物得+1/+1。

如果由对手操控的咒语或异能使你弃掉枯叶王侯，
则改为将它放进战场，而非置入你的坟墓场。

- 前两个异能分属不同异能，且两者可以累加。如果另一个由你操控的生物同时属于所列两色，则它总共能得+2/+2。

芮恩与六树妖

{红}{绿}

传奇鹏洛客 ~ 芮恩

3

+1: 将至多一张目标地牌从你的坟墓场移回你手上。

-1: 芮恩与六树妖对任意一个目标造成 1 点伤害。

-7: 你获得具有以下异能的徽记 ~ 「你坟墓场中的
瞬间与法术牌都具有追溯异能。」

- 「追溯」意指「你可以从你的坟墓场施放此牌，但必须弃一张地牌作为其额外费用。」
- 当你施放之具追溯异能的咒语结算或被反击时，它会回到你的坟墓场。你可以再度利用追溯异能来施放它。

结界大师祖尔

{一}{白}{蓝}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 法师

1/4

飞行

每当结界大师祖尔攻击时，你可以从你牌库中搜寻
一张法术力值等于或小于 3 的结界牌，将之放进战
场，然后洗牌。

- 如果你将未经施放便将某灵气径直放进战场，则你于灵气进战场时选择它要结附的对象。以此法放进战场的灵气并未以任何东西为目标（举例来说，所以它能结附于对手具辟邪的永久物），但该灵气的结附异能会限制它能结附在什么上面。如果该灵气没有能够合法贴附的对象，则你会留在你的牌库中。
-

神器

乙太精瓶

{一}

神器

在你的维持开始时，你可以在乙太精瓶上放置一个充电指示物。

{横置}：你可以将一张法术力值等同于乙太精瓶上充电指示物数量的生物牌从你手上放进战场。

- 如果乙太精瓶于其第二个异能仍在堆叠上的时候就离开战场，则利用最后已知的充电指示物数量来决定你能将哪张生物牌从你手上放进战场。
- 如果牌手的某张手牌的法术力费用中包括{X}，则 X 视为 0。

淬血战斧

{一}

神器 ~ 武具

佩带此武具的生物得+2/+0。

每当佩带此武具的生物对任一牌手造成战斗伤害时，派出一个衍生物，该衍生物是淬血战斧的复制品。

佩带{二}

- 此衍生物进战场时并未装备。
- 该衍生物会具有全部三个异能，包括派出更多衍生物的那个异能。

市民配刀

{一}

神器 ~ 武具

佩带此武具的生物每有一种颜色，便得+1/+0。

佩带{一}

- 市民配刀的加成范围可为+0/+0（无色生物）到+5/+0（具有全部五种颜色的生物）。
- 若佩带此武具的生物成为其他的颜色组合，该加成也将根据其颜色数量而改变。

世间锤炼

{三}

神器

你可以从你的坟墓场中使用地牌。

- 世间锤炼并不影响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。
- 世间锤炼并不让你能够从坟墓场起源地牌上的起动机异能（例如循环）。

召龙拱门

{五}

神器

{二}, {横置}: 你可以将一张多色生物牌从你手上放进战场。

- 多色牌指的是法术力费用中含有多种颜色的牌张。
- 将牌放进战场并非强制性。当该异能结算时，你可以选择不如此作。

活缆鞭

{二}

神器 ~ 武具

佩带此武具的生物得+2/+0 且具有「每当此生物成为咒语的目标时，此生物对任意一个目标造成 2 点伤害。」

佩带{二}

- 当佩带此武具的生物成为咒语之目标时，活缆鞭赋予它的异能将触发进入堆叠，并且在该咒语之上方。它会比该咒语先一步结算。
- 对此触发式异能与它所导致的伤害而言，其来源是佩带此武具的生物，而非活缆鞭。举例来说，你可以选择具反神器保护的生物为目标、且对它造成伤害（当然，前提是佩带此武具的生物本身并非神器）。

泞族亡者头罩

{二}

神器 ~ 武具

佩带此武具的生物得+2/+2，具有威吓异能，且是黑色灵俑。（它只能被神器生物和/或与它有共通颜色的生物阻挡。）

每当一个非衍生物的生物从战场进入你的坟墓场时，你可以支付{四}。若你如此作，则将该牌移回战场，并将泞族亡者头罩贴附于其上。

佩带{四}

- 一旦泞族亡者头罩将牌从坟墓场返回战场，它就会持续留在战场上，即使泞族亡者头罩从其上卸装也是一样。

- 泞族亡者头罩的改变颜色与改变类别之效应，会盖过佩带此武具的生物原本之颜色与生物类别。在泞族亡者头罩佩带于该生物之后，该生物会是个黑色的灵俑，而非其他的颜色与生物类别。
- 泞族亡者头罩会使佩带此武具的生物是个黑色的灵俑，即使它并未将该牌从坟墓场返回战场也是一样。
- 一旦泞族亡者头罩从某生物上卸装，其改变颜色与改变类别的效应便不再影响该生物。该生物将不再是黑色，也将不再是个灵俑（当然，除非其印制的特征或某些其他效应依旧让它黑色和/或是灵俑）。即使该生物是因泞族亡者头罩而从坟墓场返回战场也是一样。
- 于泞族亡者头罩的第二个异能结算时，你选择是否要支付{四}。虽然牌手可以回应此异能，一旦它开始结算且你决定是否要支付，牌手就已来不及作任何回应。
- 如果在泞族亡者头罩的第二个异能结算前，令其触发的非衍生物已因故离开你的坟墓场，你依旧可以于它结算时支付{四}。不过即使你如此作，也不会让任何牌返回战场。
- 泞族亡者头罩的第二个异能可以让某张无法佩带它的牌返回战场。举例来说，如果某个非衍生物的神器成为了生物，且从战场置入你的坟墓场，则会触发泞族亡者头罩的第二个异能。如果你于它结算时支付{四}，你将能把该牌返回战场。不过，由于它无法佩带泞族亡者头罩，泞族亡者头罩仍继续装备在原先佩带它的生物上（或者如果它原先为未装备状态，则保持原状）。举例来说，如果某个非衍生物、且具反神器保护的生物从战场置入你的坟墓场，就会是如此状况。
- 如果数个非衍生物的生物同时从场上进入你的坟墓场，泞族亡者头罩的第二个异能会触发同样次数。你可依任意顺序将这些触发式异能放入堆叠，所以你将决定它们结算的顺序。如果你支付了数次{四}，则每张你为之支付{四}的牌最终都会在战场上并由你操控，且泞族亡者头罩会装备在最后一个以此法返回战场、且能佩带它的牌上。

万和琴

{四}

神器

如果某个由你操控之永久物的触发式异能因神器或生物进战场而触发，则该异能额外触发一次。

- 万和琴会影响进战场永久物本身的进战场触发式异能，也会影响将在有永久物进战场时触发的其他触发式异能。这类触发式异能会以「当～」或「每当～」开头。
- 替代性效应不受万和琴异能的影响。举例来说，注记着「进战场时上面有一个+1/+1指示物」的生物不会额外获得一个+1/+1指示物。
- 注记「于[此神器或生物]进战场时」生效的异能（例如为力量护手选择一种颜色）则不会受影响。
- 你不需操控进战场的永久物，只需操控具有这类触发式异能的永久物即可。
- 万和琴的效应不是复制该触发式异能；它只是让这异能再触发一次。对于在异能进入堆叠时作出的选择，例如选择模式和目标，你是在这两个异能进堆叠时分别作决定。对于在异能结算时作出的选择，例如是否要在永久物上放置指示物，也是在这两个异能结算时分别作决定。
- 如果你操控两个万和琴，则进战场的神器或生物会使异能触发三次，而非四次。三个万和琴会使异能触发四次，四个则触发五次，以此类推。

- 如果某个神器或生物与万和琴同时进战场（包括万和琴本身进战场时），且其触发了某个由你操控之永久物的触发式异能，则该异能会多触发一次。
- 如果某个触发式异能和另一个异能有连结关系，则多次触发的同一触发式异能也与后者异能有连结关系。如果另一个异能提到了「所放逐的牌」，则其指的是以该触发式异能的所有触发放逐之全部牌。

穿髓金针

{一}

神器

于穿髓金针进战场时，选择一个牌名。

除了法术力异能之外，具有该名称之来源的起动式

异能都不能起动。

- 一旦穿髓金针已离开战场，则具所选名称之来源的起动式异能就可以再度起动。

时空渡桥

{六}

传奇神器

{八}, {横置}: 从你牌库中搜寻一张永久物牌，将之放进战场，然后洗牌。

- 永久物牌包括神器、生物、结界、地以及鹏洛客牌。

喻响碑石

{五}

传奇神器

由你施放的咒语具有涟动 4。*（每当你施放咒语时，你可以展示你牌库顶的四张牌。你可以从所展示的牌中施放与之同名的咒语，且不需支付其法术力费用。将其余的牌置于你的牌库底。）*

- 如果你使用的咒语原本便具有涟动（例如具有涟动 4 的烈焰波涛），并且喻响碑石在场，则两个涟动异能都会分别触发。假设你决定要执行所有「你可以」的行动，当第一个涟动结算时，你展示你牌库顶的四张牌，使用所有的烈焰波涛，然后将其余的牌置于你牌库底。在堆叠中，这些新的烈焰波涛都会放在其它的涟动异能上面，所以接下来会结算它们。它们也都会具有两个涟动异能，也会分别触发，并且此流程会继续重复，直到涟动异能不再展示出烈焰波涛为止。
 - 如果你使用连体牌的其中一半（举例来说，刺杀），并且当涟动异能结算时，你展示了包含那一半的连体牌（举例来说，刺杀//奔跑），则你可以使用该张连体牌的任何一半（刺杀或奔跑），并且不需支付其法术力费用。
-

维多肯星像仪

{四}

神器

你可以将咒语视同具有闪现异能地来施放。

- 维多肯星像仪的操控者可以于其能够使用瞬间的时机下，施放不是地的神器、生物、结界以及法术牌。其时机包括了在其他牌手的回合中，以及在维持步骤，抓牌步骤，战斗阶段以及回合结束步骤。
- 这只对施放咒语生效。举例来说，它不会影响你能起动注记只能于「法术时机」起动的异能。

地

灵魂洞窟

地

于灵魂洞窟进战场时，选择一种生物类别。

{横置}：加{无}。

{T}：加一点任意颜色的法术力。此法术力只能用来施放该类别的生物咒语，且该咒语不能被反击。

- 你必须选择现有的生物类别，例如人类或战士。不能选择神器等牌张类别。也不能选择武具这种神器类别，或是祭祠这种结界类别。
- 只要以灵魂洞窟所产生的法术力来支付该咒语的任何费用，就会使该咒语不能被反击，即使是增幅费用之类的额外费用也一样。甚至，就算是在以「不需支付其法术力费用」的方式来施放某咒语的时候，只要用此法术力来支付该咒语的额外费用，也能符合此条件。

黄铜之都

地

每当黄铜之都成为横置时，它对你造成 1 点伤害。

{横置}：加一点任意颜色的法术力。

- 无论此地是因何原因被横置，其第一个异能都会触发。
- 如果你是在施放咒语或起动异能过程中横置黄铜之都，则其异能会触发并等待。当你完成施放咒语或起动异能之后，黄铜之都的触发式异能便会进入堆叠，并置于其上。黄铜之都的异能会先一步结算。
- 另一方面，你也可以先横置黄铜之都，将其触发式异能放进堆叠，然后以回应该异能的方式利用该法术力来施放瞬间或起动异能。在这种情况下，此瞬间咒语或起动式异能会先结算。

万智牌，Magic，克撒传，以及鞑契可汗，不论在美国或其他国家中，均为威世智有限公司的注册商标。

©2022 Wizards.