***25周年大师版*发布释疑**

编纂：Eli Shiffrin，且有Laurie Cheers，Carsten Haese，Nathan Long，及Thijs van Ommen的贡献

此文件最近更新日期：2018年1月10日

本「发布释疑」文章当中含有与**万智牌**新系列发布相关之信息，同时集合该系列牌张中所有厘清与判定。随着新机制与互动的不断增加，新的牌张不免会让牌手用错误的观念来解读，或是混淆其用法；此文的目的就在于厘清这些常见问题，让牌手能尽情享受新牌的乐趣。随着新系列发售，**万智牌**的规则更新有可能让本文的资讯变得过时。如果您的疑问在本文找不到解答，请到此与我们联络：[**Wizards.CustHelp.com**](http://wizards.custhelp.com/)。

「通则释疑」段落内含上市信息并解释本系列中的机制与概念。

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

-----

**通则释疑**

**什么是25周年大师版？**

*25周年大师版*带领牌手畅游25年历史长河，领略**万智牌**历史中部分强力牌张，共同庆贺本游戏诞生25周年。本系列精选来自*Alpha*（第一版）至*决胜依夏兰*为止每个黑色边框系列的热门牌张，其中不少仍为广大牌手津津乐道。*25周年大师版*的目的在于：将原本散落不同轮抽环境的牌张汇聚一处，为大家带来刺激而独特的限制赛体验。

**上市资讯**

*25周年大师版*系列包括249张牌（101张普通牌，80张非普通牌，53张稀有牌，以及15张秘稀牌）。

上市日期：2018年3月16日

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

**赛制合法性**

牌张在*25周年大师版*系列中发行，并不会改变其原本的赛制合法性。本系列中的绝大部分牌张不可在标准赛中使用，许多牌张也不可在近代赛中使用。

请至[**Magic.Wizards.com/Rules**](http://magic.wizards.com/rules)查询各种赛制与可用牌张系列的完整列表。

-----

**系列符号**

*25周年大师版*系列当中每张牌的文字栏内，均会特别标出该牌首度登场之系列的系列符号，以兹纪念。这类符号与游戏并无关联。如果你碰到了看上去眼生的系列符号，可以前往[**Gatherer.Wizards.com**](http://gatherer.wizards.com)查询该牌所有印次来进一步了解。

-----

**复出机制**

*25周年大师版*系列中的所有卡牌都曾在其他的**万智牌**系列中登场。几个关键字和其他机制也同样在此系列中复出。这些机制自其上次出现过之后，其规则均没有更改。

-----

**循环和循环类别**

循环此机制曾在几个系列中出现，最近则是在*阿芒凯*环境中登场。你可以利用此机制，来将某些牌换成眼下更需要的牌张。

出土回生

{黑}

法术

将目标总法术力费用等于或小于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。）*

而循环类别则是循环机制的变化，能更进一步，让你直接从牌库中搜寻你想要的东西。*25周年大师版*系列中有五张牌具有循环地类别异能，每种基本地类别各一张～当你循环这类牌时，你会从得到特定类别的地，而不是抓一张牌。还有一张牌能让你搜寻任意一张基本地。

灰烬瘠地

地

{横置}：加{无}到你的法术力池中。

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

＊会与循环异能产生互动的效应，也会与循环类别异能产生互动。循环类别异能属于循环异能，其费用属于循环费用。

＊某些具循环异能的牌同时也具有会在当你循环它们时触发的异能，还有些牌则具有会在每当你循环牌的时候触发的异能。这类触发式异能会先一步结算，而后你才会因循环异能抓牌。

＊因循环牌张而触发的触发式异能，以及循环异能本身都不是咒语。会与咒语产生互动的效应（例如取消之效应）不会影响它们。

＊对于同时具有循环及会因循环而触发的触发式异能之牌而言，就算后者异能没有合法目标，你也能循环之。这是因为循环异能和触发式异能分属两个不同的异能。这也意味着，如果其中任意一个异能被反击（例如被不予承认反击，或该触发式异能的所有目标均成为不合法），另一个异能也会照常结算。

＊循环沼泽此异能可让你找出任何具有沼泽此副类别的牌，包括非基本地牌。其他四种基本地类别的循环类别异能也是如此。大多数非基本地没有基本地类别，就算它们能产生有色法术力也是一样。举例来说，暮色泥沼既不是沼泽，也不是树林，但蔓生墓园则同时具有这两种类别。

-----

**变身和威力变身**

变身此关键字曾在万智牌历史中几次出现，最近则是在*鞑契可汗*环境中登场。你可以利用此机制来隐藏永久物的真实身份，等待最佳现身时机到来时再给人惊喜。

司克突击兵

{一}{红}{红}

生物～鬼怪

2/1

每当司克突击兵对任一牌手造成战斗伤害时，你可以让它对目标由该牌手操控的生物造成2点伤害。

变身{二}{红}*（你可牌面朝下地施放此牌并支付{三}，将其当成2/2生物。可随时支付其变身费用使其翻回正面。）*

威力变身则是此机制的变化，让你在将生物翻回正面之后能够得到+1/+1指示物。

犬人求生家

{一}{绿}

生物～猎犬／祭师

2/1

威力变身{一}{绿}*（你可牌面朝下地施放此牌并支付{三}，将其当成２/2生物。可随时支付其威力变身费用使其翻回正面，并在其上放置一个+1/+1指示物。）*

当犬人求生家翻回正面时，消灭目标由对手操控的神器或结界。

＊会与变身异能产生互动的效应，也会与威力变身异能产生互动。威力变身异能属于变身异能，其费用属于变身费用。

＊变身让你可以支付{三}来将某张牌以牌面朝下的方式施放，并且让你能在拥有优先权的时机下执行「支付其变身费用来将牌面朝下的永久物翻回正面」的动作。

＊牌面朝下的咒语没有法术力费用，且总法术力费用为0。当你施放牌面朝下的咒语时，将它牌面朝下地放进堆叠，好让其他牌手不知道它是什么，然后支付{三}。这属于替代性费用。

＊当此咒语结算后，它便当成一个2/2，没有名称、法术力费用、生物类别、异能的生物来进战场。此生物为无色，且总法术力费用为0。此生物仍有可能受其他效应之影响而具有前述任一特征。

＊在任何时候，你都可以检视由你操控之牌面朝下的咒语或永久物。但除非有效应允许，否则你不能检视不由你操控之牌面朝下的咒语或永久物。

＊在你拥有优先权的时机下，你可以展示牌面朝下之生物的变身费用并支付此费用，来将其翻回牌面朝上。这属于特殊动作。它不用到堆叠，且不能被回应。只有牌面朝下的永久物才能以此法翻回正面；牌面朝下的咒语不行。

＊对于具威力变身异能的生物而言，如果你是支付其威力变身费用来将其翻回正面，则于你将其翻回正面时，在其上放置一个+1/+1指示物。这不用到堆叠。

＊对于具威力变身异能的生物而言，如果你是以其他方式将其翻回正面，该生物不会得到+1/+1指示物。

＊如果某个牌面朝下的生物失去了所有异能，由于它不再具有变身异能（或变身费用），无法将其翻回正面。

＊由于永久物翻回正面前后都在战场上，因此将永久物翻回正面不会触发进战场异能。

＊由于牌面朝下的生物没有名称，所以这类生物不可能与其他生物同名，包括其他牌面朝下的生物。

＊虽然永久物翻为牌面朝上或朝下会改变其特征，但依旧是同一个永久物。对于以该永久物为目标的咒语和异能，以及已贴附在该永久物上的灵气和武具而言，除非该物件因此等改变而成的新特征会使前述目标或贴附条件不合法，否则这类咒语、异能、灵气、武具都不会受到影响。

＊将某永久物翻转为牌面朝上或朝下时，并不会影响它是已横置或未横置。

＊如果某个牌面朝下的咒语离开堆叠并进入除战场之外的其他区域（举例来说，它被反击），你必须将之展示。类似的，如果某个牌面朝下的永久物离开战场，你也必须展示它。如果你离开游戏或如果游戏结束，则你也必须展示所有由你操控之牌面朝下的咒语和永久物。

＊你必须随时确保你牌面朝下的咒语和永久物之间有显著的分别。你不能弄乱在战场上用于代表此类永久物的牌张，以此来迷惑其他牌手。应保证牌面朝下之永久物进场的顺序清晰不致混淆。常见做法包括使用指示物或骰子来做标记，或者只是将它们依照顺序在战场上排列。

-----

**保护**

保护此异能过去曾是**万智牌**系列中的常客。它用四种方式来保护永久物不受其他物件影响。

伊桑的阴魂

{三}{黑}{黑}{黑}

传奇生物～阴魂／骑士

5/5

反白保护

＊如果某永久物具有反某颜色保护，则意味着以下四点：

1) 该永久物将受到的来自该颜色之来源的伤害都会被防止。

2) 该永久物不能被该颜色的灵气与武具结附或装备。

3) 该永久物不能被该颜色的生物阻挡。

4) 该永久物不能成为该颜色之咒语或异能的目标。

＊除了上文说明的四项事件之外，其他的事件都会如常生效。具反白保护异能的生物会被爱若玛的复仇消灭；具反黑保护异能的生物会因骷髅头兀鹰的效应而得-1/-1；具反红保护异能的生物会因鬼怪战鼓获得威慑异能。

＊赋予某永久物保护异能，可能会导致堆叠上咒语或异能具有不合法的目标。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。

＊有些牌会让你「选择一个颜色」并赋予对应颜色的反色保护异能。你无法以此法选择「神器」或「无色」，因为这些都不是颜色。

-----

**重生**

有些生物绝不轻言放弃。重生此关键字动作能让生物逃过被消灭的命运。

鬼船

{二}{蓝}{蓝}

生物～精怪

2/4

飞行

{蓝}{蓝}{蓝}：重生鬼船。

＊当你重生某永久物时，实际上是产生一个留待稍后使用的替代式效应「护盾」。此效应意为「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。」

＊就算某永久物已横置，也能重生。

＊重生的永久物并未离开战场，也不会重新进入战场。如果某生物重生，则会于生物死去或进入战场时触发的异能不会触发。

＊永久物会因受注记「消灭」字眼的效应影响而被消灭。对于生物而言，其也会因其上标记了致命伤害而被消灭。牺牲永久物不算是消灭该永久物，将某生物的防御力降至0也不算是消灭。

＊如果有两个效应将在同一时间消灭某永久物，则只需一个重生护盾就能全部抵销。举例来说，如果某个生物受到来自具死触异能之生物的伤害，且此份伤害等于或大于前者之防御力，就属于前述情形。

-----

**单卡解惑**

白色

英勇义举

{一}{白}

瞬间

重置目标生物。它得+2/+2直到回合结束，且本回合可以额外多阻挡一个生物。

＊就算目标生物无法立刻进行阻挡（也许因为你是攻击牌手），你也可以施放英勇义举。

＊如果重置进行攻击的生物，并不会把它移出战斗

＊英勇义举可以指定未横置的生物为目标。它仍得+2/+2且可以额外多阻挡一个生物。

＊英勇义举的效应可以累加。如果有多个英勇义举指定同一个生物为目标且全部结算，则该生物本回合可以额外多阻挡等量的生物。

-----

忿怒天使爱若玛

{五}{白}{白}{白}

传奇生物～天使

6/6

飞行，先攻，警戒，践踏，敏捷，反黑保护，反红保护

＊「传奇规则」在乎的是传奇永久物的英文名称是否完全相同。你能同时操控忿怒天使爱若玛和怒火天使爱若玛。

-----

云移

{白}

瞬间

放逐目标由你操控的生物，然后将该牌在你的操控下移回战场。

＊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。

＊所移回的牌不会再度成为之前指定其为目标之咒语或异能的目标。但未指定其为目标的咒语（例如爱若玛的复仇）仍会对其产生影响。

＊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。

＊当有效应注明将所放逐的牌「在你的操控下」移回战场，则它此后会一直由你操控。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。如果你离开游戏，则所有因云移之效应而受你操控的生物都会被放逐。

-----

奇亚多王达利安

{四}{白}{白}

传奇生物～人类／士兵

3/3

每当你受到伤害时，你可以派出等量的1/1白色士兵衍生生物。

＊如果你受到的伤害会使你的生命值变为0或更少，则你会在有机会派出衍生物之前就输掉这盘游戏。

-----

正义的宣判

{X}{X}{二}{白}{白}

法术

派出X个4/4白色，具飞行异能的天使衍生生物。

循环{二}{白}*（{二}{白}，弃掉此牌：抓一张牌。）*

当你循环正义的宣判时，你可以支付{X}。若你如此作，则派出X个1/1白色士兵衍生生物。

＊{X}{X}这样的法术力费用，其意义为：你要支付的费用是X的两倍。若你希望X等于3，则你施放正义的宣判时便须支付{八}{白}{白}。

-----

邪鬼猎人

{一}{白}{白}

生物～人类／僧侣

1/3

当邪鬼猎人进战场时，你可以放逐另一个目标生物。

当邪鬼猎人离开战场时，将所放逐的牌在其拥有者的操控下移回战场。

＊如果邪鬼猎人在其第一个异能结算前便已离开战场，则它的第二个异能会触发但不会生效。然后其第一个异能将结算，把该目标生物永远放逐。

＊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，它不会移回战场。

-----

卡若娜狂信者

{四}{白}

生物～人类／僧侣

2/5

变身{三}{白}{白}*（你可牌面朝下地施放此牌并支付{三}，将其当成2/2生物。可随时支付其变身费用使其翻回正面。）*

当卡若娜狂信者翻回正面时，本回合中所有将对它造成的伤害，改为对目标生物造成之。

＊如果在将造成伤害前，该目标生物已离开战场或不再是生物，则伤害不会转移。举例来说，如果你选择了一个1/1生物为目标，然后卡若娜狂信者将受到3点伤害，则这全部3点伤害都会改为对1/1生物造成，后者随即死去。如果卡若娜狂信者在该回合稍后时段又将受到3点伤害，由于该1/1生物已不在战场上，因此这份伤害不会转移。

＊如果有多个替代性效应会影响「将如何造成伤害」此事，则由受到伤害的牌手（或受到伤害的永久物之操控者）来决定这些效应生效的顺序。

-----

火行寇族

{白}{白}

生物～寇族／士兵

2/2

反红保护

每当任一牌手施放红色咒语时，你可以获得1点生命。

＊火行寇族的触发式异能会比触发它的红色咒语先一步结算。

-----

忠诚哨兵

{白}

生物～人类／士兵

1/1

当忠诚哨兵阻挡一个生物时，消灭该生物与忠诚哨兵。

＊忠诚哨兵与它所阻挡的生物被消灭的时机，是在战斗伤害造成之前。就算在忠诚哨兵的触发式异能结算之前，它已离开战场，受其阻挡的生物也依然会被消灭。

-----

辉侯腾扬

{一}{白}

结界

在每位对手的结束步骤开始时，若你本回合并未失去生命，则你可以在辉侯腾扬上放置一个探索指示物。

{一}{白}：派出一个4/4白色，具飞行异能的天使衍生生物。只能于辉侯腾扬上有四个或更多探索指示物时起动此异能。

＊如果你在对手的结束步骤开始前曾失去生命，则辉侯腾扬的第一个异能不会触发。如果此异能触发，但在其结算前你失去了生命，则该异能没有效果，你将不会在辉侯腾扬上放置探索指示物。

＊辉侯腾扬的第一个异能只关心你是否在本回合中失去过生命，就算在失去生命时辉侯腾扬还不在战场上也是一样。它不关心你失去了多少生命，你在该回合中是否获得过生命，甚至也不关心你获得的生命是否比失去的生命更多。

＊你能在辉侯腾扬得到第四个探索指示物的同一个结束步骤中起动其上最后一个异能。

＊于双头巨人游戏中，如果你在对手队伍的回合中并未失去生命，则辉侯腾扬的第一个异能会在该回合的结束步骤开始时触发两次。它不在乎你的队友是否失去过生命。

-----

月主会斗篷

{一}{白}

结界～灵气

结附于生物

所结附的生物得+2/+2且具有「{一}，牺牲一个永久物： 此生物获得飞行异能直到回合结束。」

＊只有所结附的生物之操控者，才能起动月主会斗篷赋予该生物的异能。该生物的操控者与月主会斗篷的操控者有可能不是同一人。

＊你可以牺牲任何由你操控的永久物来起动月主会斗篷赋予所结附之生物的异能，包括月主会斗篷或所结附的生物本身。如果你以此法牺牲月主会斗篷，则其先前结附的生物仍能获得飞行异能。

-----

赫利欧德的试炼

{一}{白}

结界～灵气

结附于生物

每当所结附的生物攻击时，在其上放置一个+1/+1指示物。然后如果该生物上有三个或更多+1/+1指示物，则牺牲赫利欧德的试炼。

当你牺牲赫利欧德的试炼时，你获得10点生命。

＊赫利欧德的试炼之第一个触发式异能在决定阻挡者前就已结算，此时战斗伤害还远未造成。

＊检查所结附的生物上是否有三个或更多+1/+1指示物的时机，是在第一个触发式异能结算的过程当中。如果你是通过其他方法在所结附的生物上放置第三个+1/+1指示物，则你要等到该生物下一次攻击时才能牺牲赫利欧德的试炼。

＊如果你以其他方法牺牲赫利欧德的试炼（而非通过其本身的异能），它最后一个异能将会触发。

-----

和平大道

{三}{白}

法术

消灭目标生物。其拥有者获得4点生命。

＊如果代表某生物的牌张在游戏开始时就在你的套牌中，则你就是该生物的拥有者；若该生物为衍生物，则如果该衍生物是在你的操控下进入战场，则你就是该生物的拥有者。如果和平大道指定了某个由你拥有，但由对手操控的生物为目标，则你会获得4点生命。

＊如果在和平大道试图结算时，该目标生物已是不合法目标，则此咒语会被反击。没有牌手会获得生命。

-----

分灵之诺

{二}{白}

结界

每当一个由你操控的生物死去时，牺牲分灵之诺。若你如此作，则派出四个1/1无色精怪衍生生物。

＊如果有数个生物同时死去，则分灵之诺也会多次触发，但你只能将它牺牲一次。你只能得到四个精怪衍生物。

-----

得享安息

{一}{白}

结界

当得享安息进战场时，放逐所有坟墓场中的所有牌。

如果任一张牌或衍生物将从任何地方置入坟墓场，改为将它放逐。

＊当得享安息在战场上时，所有将在「每当一个生物死去」时触发的异能都不会触发，因为牌和衍生物将从未进到牌手的坟墓场。

＊如果得享安息被某个咒语消灭，则得享安息将被放逐，然后该咒语将被置入其拥有者的坟墓场。

＊如果得享安息在战场上期间，有人弃掉了某张牌，则那些在弃牌时生效的异能（例如疯魔）仍将生效，尽管这张牌永远不会碰到坟墓场也是如此。另外，会检查所弃掉之牌的特征值之咒语或异能（例如激昂茜卓的第一个异能），会在放逐区找到该牌。

-----

化剑为犁

{白}

瞬间

放逐目标生物。其操控者获得等同于其力量的生命。

＊所获得生命的数量，等同于目标生物最后在战场上时的力量。

＊如果该生物的力量为负数，则其拥有者既不会失去生命，也不会获得生命。

-----

瑟班守护者莎利雅

{一}{白}

传奇生物～人类／士兵

2/1

先攻

非生物咒语增加{一}来施放。

＊莎利雅的异能会影响每个不是生物的咒语，包括你自己的。

＊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。无论施放咒语的总费用为何，该咒语的总法术力费用都不会改变。

-----

阿喀洛斯骁勇

{三}{白}

结界

每当一个生物在你的操控下进战场时，由你操控的生物得+1/+1直到回合结束。

＊阿喀洛斯骁勇的异能只影响此异能结算时由你操控的生物，包括触发此异能的生物。于该回合稍后时段才受你操控的生物不会得+1/+1。

-----

白鬃狮

{一}{白}

生物～猫

2/2

闪现

当白鬃狮进战场时，将一个由你操控的生物移回其拥有者手上。

＊白鬃狮的触发式异能并不指定任何生物为目标。当此异能结算时，你才需选择要将哪个生物移回。一旦异能开始结算，则在选择生物与将该生物移回其拥有者手上之间，没有牌手能有所行动。

＊于白鬃狮的触发式异能结算时，你可以将其本身移回其拥有者手上。如果你未操控另一个生物，则你必须将其移回。

-----

蓝色

累积的知识

{一}{蓝}

瞬间

抓一张牌，然后再抓若干牌，其数量等同于所有坟墓场中名称为累积的知识之牌的数量。

＊因为你在依照累积的知识上指示行事时，它仍在堆叠上，不在你的坟墓场中，因此正结算的这张牌不会计入你要抓牌的数量。

-----

塔萨的双叉戟

{二}{蓝}{蓝}

传奇结界神器

每当一个由你操控的生物对任一牌手造成战斗伤害时，你可以抓一张牌。

{一}{蓝}，{横置}： 由对手操控的生物本回合若能攻击，则必须攻击。

＊每个进行攻击之生物的操控者依旧得为该生物选择要攻击哪位牌手或鹏洛客。

＊如果某生物因故无法攻击（例如已横置，或者当回合才受该牌手操控），则它便不能攻击。如果要支付费用才能让某生物攻击，则这并不会强迫该牌手必须支付该费用，所以这种情况下，该生物也不至于必须要攻击。

-----

蓝阳当空

{X}{蓝}{蓝}{蓝}

瞬间

目标牌手抓X张牌。将蓝阳当空洗入其拥有者的牌库。

＊如果蓝阳当空被反击，则其所有效应都不会生效。特别来说，它会进入其拥有者的坟墓场，而不会被洗回其拥有者的牌库。

＊由于你需要按咒语上的顺序依指示行事，因此你不会抓到你刚施放的同一张蓝阳当空。

-----

脑力激荡

{蓝}

瞬间

抓三张牌，然后从你手上将两张牌以任意顺序置于你的牌库顶。

＊你是在结算脑力激荡的过程中完成「抓三张牌并将两张牌放回」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。

-----

盐湖元素

{四}{蓝}{蓝}

生物～元素

5/4

变身{五}{蓝}{蓝}*（你可牌面朝下地施放此牌并支付{三}，将其当成2/2生物。可随时支付其变身费用使其翻回正面。）*

当盐湖元素翻回正面时，每位对手略过其下一个重置步骤。

＊所略过的「下一个」重置步骤将可累积。如果某牌手在同一回合中将两个盐湖元素翻回正面，则该牌手的每位对手都将略过下两个重置步骤。

-----

珊瑚盔向导

{一}{蓝}

生物～人鱼／斥候／伙伴

2/1

{四}{蓝}：目标生物本回合不能被阻挡。

＊在某个生物被阻挡后起动珊瑚盔向导的异能，并不会使其成为未受阻挡。

-----

法庭轻骑兵

{二}{蓝}

生物～维多肯／骑士

1/3

警戒

当法庭轻骑兵进战场时，检视你牌库顶的三张牌，然后将其中一张置于你手上，其余的牌则以任意顺序置于你的牌库底。

当法庭轻骑兵进战场时，除非施放它时支付过{白}，否则牺牲之。

＊如果法庭轻骑兵并非以咒语的方式施放，而是直接放进战场，则由于不可能满足「施放它时支付过{白}」的要求，你必须牺牲之。

-----

好奇

{蓝}

结界～灵气

结附于生物

每当所结附的生物向任一对手造成伤害时，你可以抓一张牌。

＊你是在每次所结附的生物向对手造成伤害时抓一张牌，与造成伤害数量多少及伤害是否在战斗中造成均无关。

＊如果好奇结附在对手的生物上，则在该生物对你造成伤害时，你不会抓牌。这种情况下，只有在该生物向你的对手造成伤害时，好奇的异能才会触发。

-----

排拒

{二}{蓝}

瞬间

反击目标生物咒语。

抓一张牌。

＊排拒可以将不能被反击的生物咒语指定为目标。当排拒结算时，该咒语不会被反击，但你仍能抓一张牌。

-----

闪现

{一}{蓝}

瞬间

你可以将一张生物牌从你手上放进战场。如果你如此作，则除非你支付其至多减少{二}的法术力费用，否则牺牲之。

＊如果该生物的法术力费用中包含{X}，则X视为0。

＊只会减少该生物法术力费用中一般法术力的部分。举例来说，如果该生物的法术力费用是{一}{红}，则你须支付{红}才能留下该生物。

＊该生物会进战场，因此就算你选择不支付费用，也会触发进战场异能。

＊如果你选择不支付费用，则须立即牺牲该生物。在该生物进战场与你牺牲该生物之间，没有牌手会获得优先权。以此法牺牲生物会触发所有会在该生物离开战场时触发的异能，这些异能会与该生物进战场时触发的异能同时进入堆叠。

-----

逸脱实界

{二}{蓝}

结界～灵气

结附于生物

{蓝}：横置所结附的生物。

{蓝}：重置所结附的生物。

＊只有逸脱实界的操控者，才能起动其异能。逸脱实界的操控者与所结附生物的操控者有可能不是同一人。

-----

瀑布源兽

{蓝}

结界～灵气

结附于海岛

{二}：直到回合结束，所结附的海岛成为3/2蓝色，具飞行异能的精怪生物。它仍然是地。

当所结附的海岛置入坟墓场时，你可以将瀑布源兽从你的坟墓场移回你手上。

＊非生物永久物变成生物后，除非其操控者在他最近的一回合开始时便持续操控它，它才能攻击，其{横置}异能也才可以起动。该永久物成为生物的时间长短并不重要。

＊如果在某物件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。不过，所有增加或降低力量和／或防御力的效应（例如变巨术、辉煌的赞美诗或+1/+1指示物产生的效应）仍会继续生效。

-----

心灵塑师杰斯

{二}{蓝}{蓝}

传奇鹏洛客～杰斯

3

+2：检视目标牌手的牌库顶牌。你可以将该牌置于该牌手的牌库底。

0：抓三张牌，然后从你手上将两张牌以任意顺序置于你的牌库顶。

−1：将目标生物移回其拥有者手上。

−12：放逐目标牌手牌库中的所有牌，然后该牌手将其手牌洗入其牌库。

＊你是在结算心灵塑师杰斯之第二个异能的过程中完成「抓三张牌并将两张牌放回」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。

＊如果杰斯之最后一个异能的目标牌手手上没有牌，则该牌手不会将任何牌洗入其牌库，该牌手的牌库便会为空。但该牌手要等到他试图从空牌库中抓牌时，才会输掉这盘游戏。

-----

变型宗师贾丽拉

{三}{蓝}

传奇生物～人类／法术师

2/2

{二}{蓝}，{横置}，牺牲另一个生物：从你的牌库顶开始展示牌，直到展示出一张非传奇的生物牌为止。将该牌放进战场，并将其余的牌以随机顺序置于你的牌库底。

＊如果你的牌库中没有非传奇的生物牌，则你将展示你牌库中所有牌，然后以随机顺序放回。虽然依照定义来说这并不算是将你的牌库洗牌，但牌手不得知道这些牌的确切顺序，而你也需要将你的套牌随机化。

-----

掠夺人鱼

{一}{蓝}

生物～人鱼／浪客

1/1

{横置}：抓一张牌，然后弃一张牌。

＊在抓牌与弃牌之间，你无法作任何事情，包括施放或循环你刚抓到的牌。

-----

乌鸦群

{三}{蓝}{蓝}

生物～鸟

4/4

飞行

每当另一个生物死去时，你可以抓一张牌。若你如此作，则弃一张牌。

＊如果另一个生物与乌鸦群同时死去，则乌鸦群的最后一个异能会触发。

＊在抓牌与弃牌之间，你无法作任何事情，包括施放或循环你刚抓到的牌。

-----

隐宗秘教徒

{四}{蓝}

生物～人类／修行僧

3/2

隐宗秘教徒不能被阻挡。

变身{二}{蓝}*（你可牌面朝下地施放此牌并支付{三}，将其当成2/2生物。可随时支付其变身费用使其翻回正面。）*

＊如果牌面朝下的隐宗秘教徒被阻挡，然后翻回正面，则它仍然保持被阻挡状态。

-----

幻象熊

{蓝}

生物～熊／虚影

2/2

当幻象熊成为咒语或异能的目标时，将它牺牲。

＊当幻象熊成为咒语或异能的目标时，其异能便触发并进入堆叠，且位于该咒语或异能之上。该异能会先一步结算（令你牺牲幻象熊）。除非该咒语或异能有另一个目标，否则当它稍后试图结算时，会因为没有合法目标而被反击。

-----

扭曲影像

{蓝}

瞬间

将目标生物的力量与防御力互换直到回合结束。

抓一张牌。

＊将力量与防御力互换的效应，会等到所有其他改变力量和／或防御力的效应生效之后才生效，与效应产生的先后顺序无关。

＊如果在扭曲影像试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语会被反击。你不会因此抓牌。

-----

维苏瓦变形兽

{三}{蓝}{蓝}

生物～变形兽

0/0

于维苏瓦变形兽进战场或翻回正面时，你可以选择战场上的另一个生物。如果你如此作，则直到维苏瓦变形兽翻为牌面朝下为止，它成为该生物的复制品，且获得「在你的维持开始时，你可以将此生物翻为牌面朝下。」

变身{一}{蓝}

＊维苏瓦变形兽复制其他生物的异能属于替代性效应。由于「将生物翻回正面」与「替代式效应生效」这两件事都不会用到堆叠，因此在「你宣告要将维苏瓦变形兽翻回正面」与「它成为你选择之生物的复制品」之间，没有牌手能有所行动。

＊维苏瓦变形兽所复制的，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）。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。

＊如果所选择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维苏瓦变形兽），则维苏瓦变形兽会是所选的生物已经复制的样子。

＊如果所选择的生物是个衍生物，则维苏瓦变形兽会复制派出该衍生物的效应原本所注明的特征。维苏瓦变形兽在此情况下并非衍生物。

＊当维苏瓦变形兽进战场时，它所复制的生物之任何进战场异能都会触发。它进战场时，所选生物上面任何「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。类似地，如果维苏瓦变形兽翻回正面，所选生物上面任何「[当/于][此生物]翻回正面时」的异能也会生效。

＊如果维苏瓦变形兽因故与另一个生物同时进战场，则维苏瓦变形兽不能成为该生物的复制品。你只可选择已在战场上的生物。

＊当维苏瓦变形兽翻为牌面朝下时，其复制效应便终止。当它牌面朝下时，它是一个2/2，牌面朝下的维苏瓦变形兽，且能通过{一}{蓝}的变身费用将其翻回正面。

＊如果另一个生物复制了牌面朝上的维苏瓦变形兽，则此新的生物会变成维苏瓦变形兽目前正复制的对象，并获得「你可以将此生物翻为牌面朝下」的异能。它不会获得变身{一}{蓝}。如果该生物稍后翻为牌面朝下，则其复制效应会持续下去，且它会成为所复制的生物之牌面朝下版本。如果它所复制的生物具有变身，就可以将它翻为牌面朝上。如果它所复制的生物不具变身，则它会永远被卡在牌面朝下的状态，除非有其它效应（例如砸开）将它再度翻为牌面朝上。

＊如果维苏瓦变形兽复制了牌面朝下的生物，它会成为牌面朝上的2/2无色，没有名称，且只具有它赋予自己之异能的生物。

-----

曲愿师

{一}{蓝}

生物～人类／法术师

1/2

变身{一}{蓝}*（你可牌面朝下地施放此牌并支付{三}，将其当成2/2生物。可随时支付其变身费用使其翻回正面。）*

当曲愿师翻回正面时，为仅指定单一目标的目标咒语或异能更改目标。

＊当曲愿师的触发式异能结算时，你才决定该咒语的新目标。你若能改变其目标，就必须改变。不过，你不能改变至不合法的目标上。如果没有合法目标可以选择，则目标不会改变。即使该咒语原本之目标已因故变成不合法目标，也没有影响。

＊如果某咒语指定了许多目标，则就算它稍后只剩下一个合法目标，此咒语依旧不能当成曲愿师之触发式异能的目标。

＊如果某咒语将同一位牌手或物件多次指定为目标，你便无法指定它为曲愿师之触发式异能的目标。

-----

黑色

夺命筹划

{一}{黑}

结界

{二}：在夺命筹划上放置一个秘谋指示物。任何牌手均可以起动此异能。

当夺命筹划上有五个或更多秘谋指示物时，将它牺牲。若你如此作，则消灭至多两个目标生物。

＊无论是谁起动的异能在夺命筹划上放置第五个秘谋指示物，其最后一个异能都是由你操控。

＊于其最后一个异能结算时，你必须牺牲夺命筹划。不过，如果你希望的话，大可以选择零个目标生物。

＊如果于夺命筹划最后一个异能触发时，此永久物的操控者与于该异能结算时此永久物的操控者不是同一人，则夺命筹划不会被牺牲。同样的，如果在异能结算时该异能的所有目标都是不合法的目标，则夺命筹划也不会被牺牲。不过，如果它还在战场上，且其上有五个或更多秘谋指示物，则其最后一个异能会立刻再度触发。

-----

骷髅头兀鹰

{一}{黑}{黑}

生物～鸟

2/1

飞行

当骷髅头兀鹰死去时，所有生物得-1/-1直到回合结束。

＊骷髅头兀鹰的最后一个异能只会影响它结算时已经在战场上的生物。于本回合稍后时段才进战场的生物不会得-1/-1。

-----

末日

{黑}{黑}{黑}

法术

从你的牌库和坟墓场中搜寻五张牌，并放逐其余的牌。将所选的牌以任意顺序置于你的牌库顶。你失去一半生命，小数点后进位。

＊如果在你坟墓场和牌库中的牌数为五张或更多，则你必须从中选择五张牌。所选的牌不能少于五张。

＊如果在你坟墓场和牌库中的牌数不到五张，则所有牌最终都会进到你的牌库。

-----

尔格骑队

{一}{黑}

生物～人类／战士

2/3

在你的结束步骤开始时，若尔格骑队本回合并未攻击，则除非它是本回合才受你操控，否则它对你造成2点伤害。

＊如果某生物是在你的操控下新进战场，或是已在战场但你新获得其操控权，便说该生物「受你操控」。

-----

地狱总管

{三}{黑}

生物～惊惧兽

1/1

{横置}，牺牲一个生物：将目标生物牌从你的坟墓场移回战场。只能于你的维持中起动此异能。

＊你可以牺牲地狱总管来起动本身的异能，但在为该异能选择目标时，不能选择自己本身。

＊维持步骤在抓牌步骤之前，重置步骤之后。由于回合已开始，因此在你维持中才放进战场的生物在当回合中无法攻击或支付{横置}费用。

-----

荒土惊惧怪

{四}{黑}

生物～惊惧兽

4/4

每当你循环或弃另一张牌时，荒土惊惧怪得+2/+1直到回合结束。

循环{黑}*（{黑}，弃掉此牌：抓一张牌。）*

＊当你循环一张牌时，注记于「每当你循环或弃一张牌」时触发的异能只会触发一次。注记「每当你弃一张牌」的异能在功能上与此类异能相同；提及循环只是为了便于理解。

-----

拉夸塔的斗士

{四}{黑}{黑}

生物～梦魇／惊惧兽

6/3

当拉夸塔的斗士进战场时，目标牌手失去6点生命。

当拉夸塔的斗士离开战场时，该牌手获得6点生命。

{黑}：重生拉夸塔的斗士。

＊于拉夸塔的斗士第二个异能结算时获得6点生命的牌手，是当初被指定为其第一个异能目标的那位牌手（如果第一个异能还在堆叠上，就是眼下被指定为该异能目标的牌手）。

-----

行尸走肉

{三}{黑}{黑}

法术

每位牌手从其坟墓场放逐所有生物牌，然后牺牲由他操控的所有生物，然后将他以此法放逐的牌放进战场。

＊于行尸走肉结算时，所有牌手同时放逐各自坟墓场中的所有生物牌。然后所有牌手同时牺牲所有由其操控的生物。然后所有牌手同时将所有自己放逐的生物牌放进战场。

＊只有以行尸走肉第一部分指示放逐的牌才会被放进战场。如果有替代式效应（例如虚空地脉所具有者）使得任何被牺牲的生物未被置入坟墓场，而改为将之放逐，则这些牌不会返回战场。

-----

催眠邪鬼

{一}{黑}

生物～梦魇／惊惧兽

1/1

当催眠邪鬼进战场时，目标对手展示其手牌且你选择其中一张非地牌。放逐该牌。

当催眠邪鬼离开战场时，将所放逐的牌移回其拥有者手上。

＊如果催眠邪鬼在其第一个异能结算前便已离开战场，则它的第二个异能会触发但不会生效。然后其第一个异能会结算，从目标对手的手中永久放逐一张非地牌。

-----

非瑞克西亚抹煞兽

{黑}{黑}{黑}{黑}

生物～惊惧兽

5/5

践踏

每当一个来源对非瑞克西亚抹煞兽造成伤害时，该来源的操控者牺牲等量的永久物。

＊如果在非瑞克西亚抹煞兽受到伤害的同时，对手也有由其操控的生物受到了致命伤害，则在该牌手选择要牺牲的永久物之前，这些生物便已被消灭。

-----

无情鼠群

{一}{黑}{黑}

生物～老鼠

2/2

战场上每有一个名称为无情鼠群的其他生物，无情鼠群便得+1/+1。

名称为无情鼠群的牌，在套牌中之数量不受限制。

＊无情鼠群的第二个异能会让你忽略「四张同名牌」规则。但不会让你忽略赛制本身的要求。举例来说，在*25周年大师版*的限制赛中，你不能将个人牌张收藏中的无情鼠群加入套牌。

-----

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。

-----

十三恐惧症

{三}{黑}

结界

在你的维持开始时，选择一项～

•每位总生命正好为13的牌手各输掉这盘游戏，然后每位牌手各获得1点生命。

•每位总生命正好为13的牌手各输掉这盘游戏，然后每位牌手各失去1点生命。

＊就算没有牌手会输掉这盘游戏，你依旧能选择一个模式。牌手仍会相应地获得或失去生命。

＊如果你选择了十三恐惧症的第二项模式，且于开始结算该异能的时候，对手的总生命为13，你的总生命为1，则你会在失去1点生命前赢得游戏。

＊如果于十三恐惧症的异能结算时，所有牌手的总生命均为13，则这盘游戏以平手告终。

＊在双头巨人游戏中，每支总生命为13的队伍各输掉这盘游戏，然后每支队伍中的每位牌手会各获得或失去1点生命，使得队伍的总生命增加或减少2点。

-----

划痕吸血鬼

{黑}

生物～吸血鬼／战士

2/2

在你的维持开始时，除非任一对手的总生命为10或更少，否则你失去1点生命。

＊于划痕吸血鬼的异能结算时，才会检查任一对手的总生命是否为10或更少。

-----

筑拉波割喉客

{一}{黑}

生物～人类／浪客／伙伴

1/1

每当筑拉波割喉客或另一个由你操控的生物死去时，每位对手各失去1点生命且你获得1点生命。

＊如果筑拉波割喉客与另一个由你操控的生物同时死去，后者生物也会触发筑拉波割喉客的异能。

＊在双头巨人游戏中，筑拉波割喉客的异能会让对手队伍失去2点生命且你获得1点生命。

-----

红色

怒火天使爱若玛

{五}{红}{红}{红}

传奇生物～天使

6/6

怒火天使爱若玛不能被反击。

飞行，践踏，反白保护，反蓝保护

{红}：怒火天使爱若玛得+1/+0直到回合结束。

变身{三}{红}{红}{红}*（你可牌面朝下地施放此牌并支付{三}，将其当成2/2生物。可随时支付其变身费用使其翻回正面。）*

＊「传奇规则」在乎的是传奇永久物的英文名称是否完全相同。你能同时操控怒火天使爱若玛和忿怒天使爱若玛。

-----

腥红之月

{二}{红}

结界

所有非基本地都是山脉。

＊非基本地会失去其原具有的其他地类别及异能。它们会获得山脉此地类别，并获得异能「{横置}：加{红}到你的法术力池中。」

＊腥红之月的效应，不会影响名称或超类别。它不会将任何地变为基本地，不会移除传奇地之传奇超类别，地的名称也不会变为「山脉」。

＊如果某个非基本地具有会在「当」其进战场时触发的异能，则在该异能触发之前，该地就已失去此异能。

＊如果某个非基本地具有会让其横置进战场的异能，则在该异能生效之前，该地就已失去此异能。对于其他会影响地如何进战场之异能，或是会在「于」其进战场时生效之异能（例如灵魂洞窟的第一个异能）也是同理。

-----

茜卓的暴怒

{二}{红}{红}

瞬间

茜卓的暴怒对目标生物造成4点伤害，且对该生物的操控者造成2点伤害。

＊如果在茜卓的暴怒结算时，该目标生物已是不合法目标，则该咒语会被反击。没有牌手会受到伤害。

-----

盛欢幻灵

{红}{红}

结界生物～精怪

2/2

每当任一牌手施放总法术力费用等于或小于3的咒语时，盛欢幻灵对该牌手造成2点伤害。

＊施放盛欢幻灵不会触发其本身的异能。它必须在此类咒语施放时就在战场上，才会让其异能触发。

＊施放咒语时所支付的法术力数量不会改变该咒语的总法术力费用。举例来说，在通过变身异能施放牌时，即使你支付了{三}，此情况下该牌的总法术力费用仍为0。

＊对于法术力费用中包含{X}的咒语而言，在计算其总法术力费用时，会计入将为X所选的值。

-----

威服英豪

{三}{红}

生物～人类／战士

3/2

当威服英豪进战场时，获得目标由对手操控且力量等于或小于2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。

＊一旦威服英豪的异能结算且你获得了某生物的操控权，此时再将后者生物的力量提升至2以上也不会让你失去该生物的操控权。类似地，威服英豪是否离开战场，或你是否失去威服英豪的操控权也不重要。成为该异能目标的生物直到回合结束都将受你操控。

＊威服英豪的异能能够指定未横置的生物为目标。你仍会获得它的操控权，且它也会获得敏捷异能。

-----

幸运盗贼

{四}{红}

生物～人类／浪客

0/1

将使你的总生命减少至1以下的伤害，改为将它减少至1。

变身{红}{红}*（你可牌面朝下地施放此牌并支付{三}，将其当成2/2生物。可随时支付其变身费用使其翻回正面。）*

＊只有在你的总生命因伤害而减少时，幸运盗贼的效应才会生效。其他效应或费用（例如失去生命或支付生命）都可以如常让你的总生命小于1。

＊幸运盗贼的效应并非防止性效应。如果碰上了无法防止的伤害，它可以让你的总生命不会小于1。

＊幸运盗贼并不会改变所造成伤害的数量；它只会改变该伤害让你失去的生命值数量。诸如系命之类的异能依旧能知道实际造成的伤害数量为何。

＊如果你的总生命为0，或者某些其他效应让你输掉这盘游戏，幸运盗贼也无法让你不输。

＊如果你的总生命已小于1，且设法让自己不输掉这盘游戏，则幸运盗贼的效应在你受到伤害时不会生效。

-----

狂热鬼怪

{红}

生物～鬼怪／狂战士

1/1

每当狂热鬼怪攻击时，你可以支付{红}。若你如此作，目标生物本回合不能进行阻挡。

＊狂热鬼怪的异能只有一个目标。你无法支付多次{红}，好让多个生物无法进行阻挡。

-----

悬峰源兽

{红}

结界～灵气

结附于山脉

{二}：直到回合结束，所结附的山脉成为6/1红色的精怪生物。它仍然是地。

当所结附的山脉置入坟墓场时，你可以将悬峰源兽从你的坟墓场移回你手上。

＊非生物永久物变成生物后，除非其操控者在他最近的一回合开始时便持续操控它，它才能攻击，其{横置}异能也才可以起动。该永久物成为生物的时间长短并不重要。

＊如果在某物件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。不过，所有增加或降低力量和／或防御力的效应（例如变巨术、辉煌的赞美诗或+1/+1指示物产生的效应）仍会继续生效。

-----

谦卑皈宗者

{一}{红}

生物～人类／浪客

2/1

{横置}：抓两张牌。目标对手获得谦卑皈宗者的操控权。只能于你的回合中起动此异能。

＊谦卑皈宗者的异能在你回合中的任何时候都可以起动，包括在回应咒语或异能时。

＊如果在谦卑皈宗者的异能结算时，它已不在战场上，但目标牌手仍然是合法目标，则该异能仍会结算。你会抓两张牌，即使该牌手不会获得谦卑皈宗者的操控权也是一样。

＊如果谦卑皈宗者由其拥有者以外的牌手操控，且其操控者离开了游戏，则给予该牌手谦卑皈宗者操控权之效应便会终止。谦卑皈宗者的操控权将回到其仍在游戏中的上一位操控者手中。

＊如果谦卑皈宗者的拥有者离开游戏，则谦卑皈宗者会不那么谦卑地与该牌手一起离开游戏。

-----

怒火祭师

{一}{红}

生物～半兽人／祭师

2/1

威慑

威力变身{红}*（你可牌面朝下地施放此牌并支付{三}，将其当成2/2生物。可随时支付其威力变身费用使其翻回正面，并在其上放置一个+1/+1指示物。）*

当怒火祭师翻回正面时，放逐你的牌库顶牌。直到回合结束，你可以使用该牌。

＊如果某个牌面朝下的怒火祭师攻击且被一个生物阻挡，则将其翻面并不会使其成为未受阻挡。

＊以怒火祭师的最后一个异能放逐的牌为面朝上地放逐。

＊使用以怒火祭师的最后一个异能放逐之牌时，需遵循使用该牌的所有一般规则。你必须支付其费用，也必须遵循其使用时机限制等等。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。

＊通常情况下，这意味着只在你本回合还未使用过地牌的状况下，才能使用以怒火祭师放逐的地牌。

＊如果你不使用它，该牌将持续被放逐。

-----

伊捷化学师

{二}{红}

生物～鬼怪／法术师

1/3

敏捷

{红}，{横置}：将目标瞬间或法术牌从你的坟墓场放逐。

{一}{红}，{横置}，牺牲伊捷化学师：施放任意数量以伊捷化学师放逐的牌，且不需支付其法术力费用。

＊伊捷化学师的最后一个异能只会让你施放该牌所放逐的牌。如果伊捷化学师在你起动该异能前就已离开战场，则所放逐的牌再也回不来了。

＊如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放牌，就无法支付替代性费用。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。

＊你必须在伊捷化学师最后一个异能结算的过程当中施放所有你想要施放之已放逐的牌。你不能等到本回合内稍后时段再施放它们。你能在正常情况下不能施放法术的时机下，以此法来施放法术。

＊你是以任意顺序逐一施放所放逐的牌。后施放的咒语能指定先前施放的咒语为目标。要等到你施放完所有咒语后，这些咒语才会开始结算。

＊你未施放的牌均将持续被放逐。

-----

点燃

{一}{红}

瞬间

点燃对目标生物或牌手造成X点伤害，X为所有坟墓场中名称为点燃的牌之数量加2。

＊因为你在依照点燃上指示行事时，它仍在堆叠上，不在你的坟墓场中，因此正结算的这张牌不会计入要造成的伤害数量当中。

-----

崇轮贤者

{二}{红}

生物～人类／法术师

3/3

{一}{红}，{横置}，牺牲崇轮贤者：每位牌手弃掉其手牌，然后各抓七张牌。

＊如果于崇轮贤者的异能结算时，每位牌手牌库中的牌均少于七张，则这盘游戏以平手告终。

-----

莫葛跟班

{一}{红}

生物～鬼怪

3/3

莫葛跟班不能单独进行攻击或阻挡。

＊如果你操控数个莫葛跟班，则它们可以一起攻击或阻挡，就算没有其他生物攻击或阻挡也是一样。

＊尽管莫葛跟班不能单独进行攻击，但其他进行攻击的生物不一定要与它攻击同一牌手或鹏洛客。举例来说，莫葛跟班可以攻击某位对手，而另一个生物则可攻击由该对手操控的某个鹏洛客。类似地，其他进行阻挡的生物无需与莫葛跟班阻挡同一个生物。

＊一旦莫葛跟班已攻击或阻挡，则就算你已不再操控另一个进行攻击或阻挡的生物，它也会留在战斗中。

＊如果某效应要求莫葛跟班若能进行攻击或阻挡则须如此作，且你操控另一个能进行攻击或阻挡的生物，则你必须用莫葛跟班和该生物进行攻击或阻挡。

＊在双头巨人游戏中，莫葛跟班可以与由你队友操控的生物一起攻击或阻挡，即使由你操控的其他生物并未一起进行攻击或阻挡也是一样。

-----

葬火猎犬

{三}{红}

生物～元素／猎犬

2/3

践踏

每当你施放瞬间或法术咒语时，在葬火猎犬上放置一个+1/+1指示物。

＊葬火猎犬的触发式异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。

-----

烧成骷髅

{四}{红}

瞬间

烧成骷髅对目标生物造成3点伤害。本回合中，当曾以此法受到伤害的生物死去时，派出一个1/1黑色骷髅妖衍生生物，且具有「{黑}：重生此生物。」

＊不论是谁操控该生物，都会是你得到烧成骷髅的延迟触发式异能所派出之衍生物。

-----

炫灵炎身

{一}{红}

生物～元素／祭师

2/1

{二}：目标生物获得践踏异能直到回合结束。如果这是此异能在本回合第三次的结算，你可以加{红}{红}{红}{红}{红}{红}{红}{红}到你的法术力池中。

＊你只会在炫灵炎身的异能每回合第三次结算时才加八点红色法术力。在其该回合第四次、第五次、第六次或此后结算时均不会获得此加成。

＊当炫灵炎身的异能结算时，它会计算本回合中，同一个生物上面同一个异能已结算的次数。此异能之复制品（例如明炉戒所产生者）也会算进总数之内。其他同名生物的异能则不会算进总数之内。被反击的异能也不会算进去。

＊炫灵炎身的异能会用到堆叠，且可以被回应。由于它需指定目标，因此不属于法术力异能，就算是你知道它会产生法术力也是一样。

-----

飞刺鬼怪

{二}{红}

生物～鬼怪／祭师

1/2

{红}，{横置}：飞刺鬼怪对目标生物或牌手造成伤害，其数量等同于前者的力量。

＊飞刺鬼怪的力量，是于其异能结算时才确定。如果飞刺鬼怪已离开战场，便利用其最后在战场时的力量。

-----

扫尾蜥

{二}{红}

生物～蜥蜴

3/2

只要你的手牌为一张或更少，扫尾蜥便得+1/+2。

＊由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此扫尾蜥于你的手牌为一张或更少时受到的非致命伤害，可能会因为你获得手牌而变成致命伤害。

-----

晶石磨工查妲

{三}{红}

传奇生物～鬼怪／伙伴

3/3

每当你施放仅以晶石磨工查妲为目标的瞬间或法术咒语时，该咒语每能以一个由你操控的其他生物为目标，便将该咒语复制一次。每个复制品都要以这些生物之一为目标，且不能重复选择。

＊每当你施放仅以查妲为目标（且没有以其他物件或牌手为目标）的瞬间或法术咒语时，查妲的异能便会触发。

＊如果你施放有数个目标的瞬间或法术咒语，但全都仅以查妲为目标，则查妲的异能会触发。所得到的复制品也会与原版咒语一样，仅指定你其他生物之一为目标。你不能将复制品当中的部分或全部目标更改为其他生物。

＊任何由你操控且不能被原版咒语指定为目标的生物（因为帷幕、保护异能、目标限制，或任何其他原因），会被查妲的异能忽略。

＊所有复制品都由你操控。由你选择这些复制品进入堆叠的顺序。原版咒语会在所有这些复制品的下方，且会最后结算。

＊该异能产生的复制品都是在堆叠上产生，所以它们从未施放过。会因牌手施放咒语而触发的异能（例如查妲本身的异能）并不会触发。

＊如果所复制的咒语具有模式（也就是说，它注记着「选择一项～」或类似者），则复制品的模式会与原版咒语相同。你不能选择其他的模式。

＊如果所复制的咒语包括了于施放时决定的X数值（例如旋雷这类），则复制品的X数值与原版咒语相同。

＊复制品的操控者不能选择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。

-----

绿色

云游者梓纱

{二}{绿}

传奇生物～人类／修行僧

1/2

你在自己的每个回合中可以额外使用两个地。

＊梓纱的异能会与其他让你额外使用地的效应累加，例如刚愎剑齿龙（出自*决胜依夏兰*系列）。

-----

克罗芬斯的骏马

{一}{绿}{绿}

结界生物～半人马

2/4

你以展示牌库顶牌的方式进行游戏。

如果你的牌库顶牌是地牌，你可以使用之。

每当一个地在你的操控下进战场时，你获得1点生命。

＊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。但如果是在同一时刻将数张牌置于你的牌库顶，则只需展示最后成为牌库顶牌的那张牌。

＊如果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，则直到施放咒语或起动异能的流程结束，你才能展示新的牌库顶牌。

＊克罗芬斯的骏马不会改变你使用地的时机。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。

＊从你的牌库顶使用地会算进你每回合能下的地里面。一旦你在自己的回合中使用了地，则除非另有效应（例如云游者梓纱所具有者）允许你额外使用地，否则你就不能从牌库顶使用地。

-----

勇气回响

{一}{绿}

瞬间

目标生物及所有与其同名的其他生物得+2/+2直到回合结束。

＊勇气回响只有一个目标。其他同名生物并非其目标。举例来说，如果某个具反绿保护异能的生物与目标生物同名，那么它仍会得+2/+2。

＊如果在勇气回响试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语会被反击。没有生物会得+2/+2。

＊除非该衍生物为其他生物的复制品，或派出衍生物的效应特别赋予它其他名称，否则衍生生物的名称与其生物类别相同。举例来说，1/1猫／士兵衍生生物的名称为「猫／士兵」。

＊牌面朝下的生物没有名称，且不会与任何东西同名，包括其他没有名称的生物。

-----

壮绝对抗

{一}{绿}

法术

目标由你操控的生物得+1/+2直到回合结束。它与目标不由你操控的生物互斗。

＊除非你能同时指定一个由你操控的生物和一个不由你操控的生物为目标，否则你不能施放壮绝对抗。

＊于壮绝对抗试图结算时，如果由你操控的生物已经是不合法的目标，则由你操控的生物不会得+1/+2。如果该生物是合法目标，但不由你操控的那个生物不是，则你的生物仍然将得+1/+2。在这两种情况下，都没有生物会造成或受到伤害。

-----

鼓舞

{二}{绿}

瞬间

如果你操控树林，则你可以让任一对手获得3点生命，而不支付鼓舞的法术力费用。

目标生物得+4/+4直到回合结束。

＊如果有效应注明某对手不能获得生命，则你无法通过让该牌手获得生命来支付鼓舞的替代性费用。如果有某个效应将「获得生命」改为用其他事情来替代（例如硫磺旋风的效应），则就算此费用的动作已被替代为「没有动作」，你也可以选择支付此费用。

-----

论拳岩守

{二}{绿}{绿}

传奇生物～人类／修行僧

5/5

践踏

当论拳岩守进战场时，每位对手可以将一张传奇生物牌从其手上放进战场。

＊在论拳岩守的触发式异能结算时，首先由轮到该回合的牌手（如果该牌手为对手）从手上选择一张传奇生物牌而不展示（该牌手也可以选择不如此作），然后其他每位对手按照回合顺序依次比照办理，然后所有牌手同时将自己选中的牌张放进战场。

-----

掠食卡甫

{一}{绿}

生物～卡甫

2/2

践踏

每当任一对手获得生命时，在掠食卡甫上放置等量的+1/+1指示物。

＊每个获得生命的事件只会让掠食卡甫的异能触发一次，不论是火行寇族的1点生命或重拾信念的6点生命。

＊每个具系命异能的生物造成战斗伤害，都是不同的获得生命事件。举例来说，如果两个由对手操控且具有系命异能的生物同时造成战斗伤害，则掠食卡甫的异能会触发两次。但是，如果某个由对手操控且具系命异能的生物同时对数个生物、牌手和／或鹏洛客造成伤害（也许因为它具有践踏异能或者被一个以上的生物阻挡），则此异能将只会触发一次。

＊如果对手是因为「每有一个」某东西便获得一定数量的生命（例如因聚集而获得生命），这只会算作一个获得生命事件，掠食卡甫的异能只会触发一次。

-----

生机祈愿

{一}{绿}

法术

你可以从游戏外选择一张由你拥有的生物或地牌，展示该牌，并将它置于你手上。放逐生机祈愿。

＊在休闲游戏中，你从游戏外选择的牌来自你个人牌张收藏。在正式赛事中，你只能从你的备牌中进行选择。

-----

幽猎领袖

{二}{绿}{绿}

生物～人类/祭师

3/3

在你的维持开始时，派出一个2/2绿色的狼衍生生物。

{横置}：横置所有由你操控且未横置的狼生物。每个以此法横置的狼生物各对目标生物造成等同于前者力量的伤害。该生物对这些狼中的任意数量造成总共等同于该生物力量的伤害，其操控者可以任意分配。

＊横置所有由你操控的狼是此起动式异能效应的一部分，而不是当成其费用。牌手能横置、重置、派出或移除狼作为回应。

＊如果在幽猎领袖的异能试图结算时，该目标生物已是不合法目标，则该异能会被反击。你不会横置狼，也没有东西会造成或受到伤害。

＊只有被此效应的异能所横置的狼生物，才会受到该目标生物的伤害。

＊于此异能起动时，该目标生物的操控者并未分配该生物的伤害（由于将受到伤害的狼并非指定为目标），所以该牌手是在此异能结算时如此作。于选择狼，伤害对它造成，以及它因致命伤害而被消灭之间，并没有机会作任何回应。如果你要在其中一个狼上面放重生盾，或是以它为目标来施放伤害防止咒语，或是作其他事情，你必须在此异能结算前作（并且是在你知道哪些狼会被选择、以及它们会受到多少伤害之前）。

-----

荨麻原哨兵

{绿}

生物～妖精／战士

2/2

荨麻原哨兵于你的重置步骤中不能重置。

每当你施放绿色咒语时，你可以重置荨麻原哨兵。

＊荨麻原哨兵的触发式异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。

-----

变化巨兽

{五}{绿}{绿}

生物～野兽

6/6

当变化巨兽死去时，从你的牌库中搜寻任意数量的生物牌，且这些牌总法术力费用的总和须等于或小于6，并将它们放进战场。然后将你的牌库洗牌。

＊如果你牌库中某张牌的法术力费用包括{X}，则X视为0。

＊只要你找出的所有生物牌之总法术力费用总和等于或小于6，找出的生物牌数量并没有限制。举例来说，你可以找出八张总法术力费用为0的生物牌，外加三张总法术力费用为2的生物牌，但你不能找出两张总法术力费用为4的生物牌。

-----

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经是不合法目标，则此灵气咒语会被反击。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。

-----

兽奔驭者

{绿}

生物～人类／塑法师

1/1

{一}{绿}，{横置}，弃一张牌：直到回合结束，由你操控的生物得+1/+1且获得践踏异能。

＊兽奔驭者的异能只影响它结算时由你操控的生物。于该回合稍后时段中才由你操控的生物不会得+1/+1，也不会获得践踏异能。

-----

林群狼

{一}{绿}

生物～狼

2/2

你每操控一个名称为林群狼的其他生物，林群狼便得+1/+1。

＊由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此林群狼受到的非致命伤害，可能会因为在该回合中其他林群狼离开战场而变成致命伤害。

-----

救赎之树

{三}{绿}

生物～植物

0/13

守军

{横置}：将你的总生命与救赎之树的防御力交换。

＊如果在此异能结算时，救赎之树已不在战场上，则此交换不会发生，此异能不会生效。

＊当此起动式异能结算时，救赎之树的防御力会成为你先前的总生命，且你会因此获得或失去若干生命来让自己的总生命等同于救赎之树先前的防御力。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。

＊在用你先前的总生命来设定其防御力后，任何修改其防御力的效应，指示物，灵气，或武具都会生效。举例来说，救赎之树结附了月主会斗篷（且让它成为2/15），而你的总生命为7。在交换之后，救赎之树将成为2/9的生物（其防御力成为7，然后被月主会斗篷修订），且你的总生命将是15。

-----

多色

元素之魂阿尼玛

{蓝}{红}{绿}

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{一}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。无论施放生物的总费用为何，其总法术力费用都不会改变。

-----

勇臂伯里翁

{二}{红}{白}

传奇生物～巨人／战士

4/4

系命

{红}，{横置}，牺牲另一个生物：勇臂伯里翁对目标牌手造成伤害，其数量等同于所牺牲生物的力量。

＊如果在起动勇臂伯里翁的异能之后，但在该异能结算前勇臂伯里翁便已离开战场，则游戏会利用它的最后已知信息确定其有系命异能，因此你会因其造成伤害而获得生命。

-----

聚流

{三}{白}{蓝}{黑}{红}{绿}

法术

从你的牌库中搜寻一张白色牌，一张蓝色牌，一张黑色牌，一张红色牌，以及一张绿色牌。展示这些牌并将它们置于你手上。然后将你的牌库洗牌。

＊你并不一定要把这五张牌全找出来。

＊你可以利用聚流找出多色牌。举例来说，你找出的白色牌可以具有多种颜色，只要其中一个是白色即可。其颜色组合并不会影响你所搜寻的其他牌。举例来说，你找出的白色牌可以是一张白蓝双色的牌，同时找出的蓝色牌可以是另一张白蓝双色的牌。

-----

金夜之刃姬瑟拉

{四}{红}{白}{白}

传奇生物～天使

5/5

飞行，先攻

如果某来源将对任一对手或由对手操控的任一永久物造成伤害，则改为该来源对该牌手或永久物造成两倍的伤害。

如果某来源将对你或由你操控的任一永久物造成伤害，则防止该伤害的一半，小数点后进位。

＊姬瑟拉会使任一来源向对手或由你对手操控的任一永久物造成的伤害加倍，这包括由这些对手操控的来源。

＊如果有多个替代性效应会影响「将如何造成伤害」此事，则由受到伤害的牌手（或受到伤害的永久物之操控者）来决定这些效应生效的顺序。

＊如果由你操控的某来源将造成的伤害，需要分配给由对手操控的多个永久物，或是需要同时分配给对手及由其操控的一个或多个永久物，则你是依原本数值来分配伤害，然后再将结果加倍。举例来说，如果你以一个具践踏异能的5/5生物攻击，且你的对手以一个2/2生物阻挡，则你可以将2点伤害分配给阻挡者，并将3点伤害分配给防御牌手。然后这些数字分别加倍成为4与6。你不能先将伤害加倍成为10，然后将2点伤害分配给该阻挡者，剩余的8点分配给防御牌手。

-----

地牢典狱长格伦佐

{X}{黑}{红}

传奇生物～鬼怪／浪客

2/2

地牢典狱长格伦佐进战场时上面有X个+1/+1指示物。

{二}： 将你的牌库底牌置入你的坟墓场。如果该牌为生物牌，且其力量等于或小于格伦佐的力量，则将之放进战场。

＊利用此异能结算时格伦佐的力量来与你坟墓场中生物牌的力量比较，以决定你是否能将后者放进战场。如果此时格伦佐不在战场上，则利用其还在战场上时的最后已知力量。

＊如果你置入坟墓场的牌不是生物牌，或是力量大于格伦佐之力量的生物牌，则它会留在你的坟墓场中。

-----

鳞文寇特蛇

{一}{绿}{蓝}

生物～蛇

2/2

每当你抓一张牌时，你可以在鳞文寇特蛇上放置一个+1/+1指示物。

＊如果某咒语或异能让你抓数张牌，则鳞文寇特蛇的异能将触发同样次数。

＊如果某咒语或异能让你将牌置于你手上，且用词不包括「抓」，则鳞文寇特蛇的异能不会触发。

-----

炎灵尼米捷

{二}{蓝}{蓝}{红}{红}

传奇生物～龙／法术师

4/4

飞行

每当你抓一张牌时，炎灵尼米捷对目标生物或牌手造成1点伤害。

{T}：抓一张牌。

＊如果某咒语或异能让你抓数张牌，则炎灵尼米捷的异能将触发同样次数。

＊如果对某个生物或某位牌手造成伤害能让你抓牌（也许是因为尼米捷上结附了好奇），则你会重复执行此回圈，直到其被打破为止（也许是因为有牌手输掉了这盘游戏）。

-----

心念盗贼

{二}{蓝}{黑}

生物～人类／浪客

3/1

闪现

如果某位对手将抓一张牌，且这不是他于自己的每个抓牌步骤中所抓的第一张牌，则改为该牌手略过该次抓牌，并且你抓一张牌。

＊如果有效应要求对手「抓一张牌，然后弃一张牌」，且心念盗贼改为由你来抓牌，则该对手仍需要弃一张牌。对于效应中要求对手执行的其他动作也是同理。

＊如果两位或更多牌手各操控一个心念盗贼，且有牌手在其抓牌步骤中抓上第一张牌以外还将要抓牌，则该牌手决定要让哪一个可适用的心念盗贼效应生效。然后轮到操控被选中之心念窃贼效应的牌手重复此流程，在剩余的心念盗贼效应中作选择，之后以此类推，直到没有可生效的此类效应为止。在此流程中，每个效应都只能对该次抓牌生效一次。

＊上述的流程意指，如果在双人游戏中双方牌手各操控一个心念盗贼，且有牌手将抓一张牌，最后抓上牌的实际上就是原本要抓牌的那位牌手。

-----

毒契

{一}{黑}{绿}

结界

{X}，牺牲毒契：消灭所有总法术力费用等于或小于X的神器、生物和结界。

＊如果某个永久物的法术力费用中包含{X}，则X视为0。

＊除非复制了其他东西，否则衍生物的总法术力费用为0。

-----

无眠颈手枷

{一}{白}{黑}

结界～灵气

结附于生物

所结附的生物不能进行攻击或阻挡。

所结附的生物具有「在你的维持开始时，你失去1点生命。」

＊失去1点生命的是所结附之生物的操控者，而不是无眠颈手枷的操控者。

-----

喀尔天君普罗许

{三}{黑}{红}{绿}

传奇生物～龙

5/5

飞行

当你施放喀尔天君普罗许时，派出X个0/1红色，名称为喀尔寨鬼崽的鬼崽衍生生物，X为施放普罗许时所支付的法术力数量。

牺牲另一个生物：普罗许得+1/+0直到回合结束。

＊你施放普罗许时所支付的法术力数量，通常与其总法术力费用相同。但该数量会将费用减少的部分或是你支付的其他额外费用计算在内，包括在指挥官玩法中你从统帅区中施放指挥官时要增加的费用。

＊除非有效应要求，否则你不能在施放生物咒语时多支付法术力。

＊普罗许的第一个异能会在你施放普罗许时触发，且会比普罗许本身先一步结算。就算普罗许被反击，此异能仍会结算。

-----

水银匕首

{一}{蓝}{红}

结界～灵气

结附于生物

所结附的生物具有「{横置}：此生物对目标牌手造成1点伤害。你抓一张牌。」

＊对此伤害异能与它所导致的伤害而言，其来源是受此结界的生物，而非水银匕首。举例来说，如果一个生物上同时结附了水银匕首和好奇，则在其造成伤害时，会触发好奇的异能。

-----

拒降者鲁瑞杂尔

{四}{红}{绿}

传奇生物～食人魔／战士

6/6

警戒，延势

拒降者鲁瑞杂尔每次战斗若能攻击，则必须攻击。

每当一位牌手施放非生物咒语时，鲁瑞杂尔对该牌手造成6点伤害。

＊鲁瑞杂尔的触发式异能会在「每当任何牌手施放非生物咒语」的时候触发，包括你施放时。

＊鲁瑞杂尔的触发式异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。

＊如果鲁瑞杂尔因故无法攻击（例如已横置，或者当回合才受该牌手操控），则它便不能攻击。如果要支付费用才能让鲁瑞杂尔攻击，则这并不会强迫该牌手必须支付该费用，所以这种情况下，鲁瑞杂尔也不至于必须要攻击。

-----

史坦格

{四}{红}{绿}

传奇生物～人类／战士

3/4

当史坦格进战场时，派出一个传奇的3/4，红绿双色，名称为史坦格双身的人类／战士衍生生物。当史坦格离开战场时，放逐该衍生物。当该衍生物离开战场时，牺牲史坦格。

＊如果史坦格在其异能结算前就离开战场，该异能仍会派出一个史坦格双身衍生物，但放逐此衍生物的延迟触发式异能没有机会触发。该衍生物会留在战场上。

-----

神器

组装工人

{三}

神器生物～组装工人

2/2

{横置}：目标组装工人生物得+1/+1直到回合结束。

＊组装工人的异能可以指定任何具组装工人此副类别的生物为目标，而非仅限名称为组装工人者。

-----

虚空圣杯

{X}{X}

神器

虚空圣杯进战场时上面有X个充电指示物。

每当任一牌手施放总法术力费用等同于虚空圣杯上充电指示物数量的咒语时，反击该咒语。

＊像{X}{X}这样的法术力费用，其意义为：你要支付的费用是X的两倍。若你希望X等于3，则你施放虚空圣杯时便须支付{六}。

＊只有在施放咒语时，才会检查虚空圣杯上的指示物数量。若咒语施放后，虚空圣杯上的充电指示物数量有所变动，也不会让此异能去反击已经施放的咒语。

＊若虚空圣杯上没有充电指示物，则总法术力费用为0的咒语都会被它反击。这包括通过支付变身的替代性费用施放之牌面朝下的生物咒语。

＊除非在施放咒语的步骤结束后，虚空圣杯在战场上，才有机会触发其异能。若你在施放某咒语时，将虚空圣杯牺牲掉以用来支付其费用，则虚空圣杯的异能就没有机会触发。不过，若虚空圣杯是在其异能触发后才离开战场，则其异能仍能反击该咒语。

-----

联盟遗宝

{三}

神器

{横置}：加一点任意颜色的法术力到你的法术力池中。

{横置}：在联盟遗宝上放置一个充电指示物。

在你战斗前的行动阶段开始时，移去联盟遗宝上所有的充电指示物。每以此法移去一个充电指示物，便加一点任意颜色的法术力到你的法术力池中。

＊如果你从联盟遗宝上一次移去数个充电指示物，则每一个都可以让你得到一点不同颜色的法术力。

＊只有第一个行动阶段才算作战斗前的行动阶段，就算产生了另一个战斗阶段（例如由于无情的突袭）也是一样。

-----

陷阱桥

{三}

神器

力量大于你手牌数量的生物不能进行攻击。

＊陷阱桥的效应只会在牌手（包括你）宣告攻击者时才去检查你的手牌数量。一旦某生物已合法攻击，此时再改变其力量或你的手牌数量都不会将其移出战斗。

-----

重型弹簧弩

{三}

神器～武具

佩带此武具的生物于其操控者的重置步骤中不能重置。

佩带此武具的生物具有「{横置}：此生物对目标生物或牌手造成2点伤害。」

佩带{四}

＊对此伤害异能与它所导致的伤害而言，其来源是佩带此武具的生物，而非重型弹簧弩。举例来说，如果重型弹簧弩佩带在某个绿色生物上，则在为该异能选择目标时，你能选择具反神器保护的生物，但不能选择具反绿保护的生物。

＊于其操控者的重置步骤中不能重置的生物，会是当时佩带了重型弹簧弩者。如果当初是横置另一个生物来起动弹簧弩所赋予的异能，但它已不再佩带弹簧弩，则该生物会如常重置。

-----

返虚咒击弹

{一}

神器

{横置}，牺牲返虚咒击弹：放逐目标牌手坟墓场中的所有牌。

当返虚咒击弹从战场进入坟墓场时，你可以支付{黑}。若你如此作，则抓一张牌。

＊你可以起动返虚咒击弹的第一个异能、并以任何牌手为目标，就算是坟墓场没有牌者也一样。

-----

险恶秘耳

{二}

神器生物～秘耳

1/1

当险恶秘耳死去时，它对目标生物或牌手造成2点伤害。

＊如果你的总生命在险恶秘耳受到致命伤害的同时降至0或更少，则你会在险恶秘耳的触发式异能结算之前就输掉这盘游戏。

-----

未塑型的黏土

{四}

神器生物～变形兽

\*/\*

于未塑型的黏土进战场时，它依照你的选择成为3/3神器生物，具飞行异能的2/2神器生物，或是具守军异能的1/6墙神器生物，且额外具有上述类别。

＊在战场以外的区域中，未塑型的黏土为0/0。

＊如果另一个永久物进战场时是未塑型的黏土之复制品，则该永久物的操控者将可以重新作出选择。此复制品不必与原版具有相同的力量、防御力、以及异能。

＊如果某个已经在战场上的生物变为未塑型的黏土之复制品，则它将复制未塑型的黏土进战场时为其所选的力量、防御力和异能。

-----

忍者钗

{一}

神器～武具

佩带此武具的生物得+1/+1。

每当一个生物在你的操控下进战场时，你可以将忍者钗装备于其上。

佩带{二}

＊如果你选择不将忍者钗装备在进战场的生物上，或你无法如此作（最有可能的原因是该生物在触发式异能结算前就已经离开战场），则忍者钗不会移动。

-----

自组工人

{五}

神器生物～组装工人

4/4

当自组工人进战场时，你可以从你的牌库中搜寻一张组装工人生物牌，展示该牌，将它置于你手上，然后将你的牌库洗牌。

＊自组工人的异能可以找到任何具组装工人此副类别的生物牌，而非仅限名称为组装工人者。特别一提，它不能找出米斯拉的工厂。

-----

基尼共振器

{二}

神器

{二}，{横置}：复制目标由你操控的触发式异能。你可以为该复制品选择新的目标。

＊触发式异能中会出现「当～」，「每当～」或「在～时」等字眼。此类异能常见的格式为「[触发条件]，[效应]」。

＊基尼共振器选择已经触发并且在堆叠上的触发式异能为目标，并将另一个同样的异能放进堆叠。它不会让任何物件获得异能。

＊复制品的来源和原异能的来源相同。

＊如果该触发式异能具有模式（也就是说，它注记着「选择一项～」或类似者），则该模式也会一并被复制品复制，且你不能更改。

＊如果该触发式异能会在若干目标之间分配伤害或指示物（比如说博卡登残虐者的异能），则分配方式和目标数量都不能更改。如果你选择了新的目标，你必须选择相同数量的目标。

＊任何当触发式异能结算时才作出的选择，在它被复制时还没有作出。当复制品逐一结算时，将会分别决定这些选择。如果触发式异能要求你支付费用（例如狂热鬼怪的触发式异能），则由你来支付复制品的费用。

＊如果某个触发式异能和另一个异能有连结关系，则该触发式异能的复制品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」，则其指的是所有以该触发式异能及其复制品放逐的牌。举例来说，如果复制邪鬼猎人的进战场异能，然后放逐了两个生物，则邪鬼猎人离开战场时，两个生物都会被移回。

＊在某些涉及连结异能的情况中，异能需要「所放逐的牌」的信息。当此情况发生时，此异能会得到多个答案。如果是利用这些答案来决定某变量的数值，则会用到其总和。举例来说，如果复制了精英奥术师的进战场异能，则总共会放逐两张牌。精英奥术师其他异能之起动费用中X的数值为两张牌总法术力费用的总和。于异能结算时，你产生两张牌的复制品，并且你可以选择都不施放、施放其中一个或以任何顺序施放两个复制品。

-----

裂地泰坦

{八}

神器生物～魔像

7/10

当裂地泰坦进战场或离开战场时，对每一种基本地类别各选择一个地，然后消灭这些地。

＊裂地泰坦的异能不需要目标。当其结算时，裂地泰坦的操控者必须针对每一种基本地类别（平原、海岛、沼泽、山脉，以及树林）各选择一个地，所有被选中的地都同时被消灭。

＊在你选择地与消灭地之间，没有牌手能有所行动。特别一提，他们无法起动这些地的法术力异能。

＊若战场上并没有其中一种基本地类别的地，便无法选择该种地。若只有你操控其中一种基本地类别的地，则你必须选择之。

＊若某个地具有多种基本地类别，选择地时便可多次选择之。

-----

疾行靴

{二}

神器～武具

佩带此武具的生物具有辟邪与敏捷异能。

佩带{一}

＊如果某个生物新在你的操控下进战场并获得敏捷异能，但之后在攻击前失去了该异能，则此生物在该回合中不能攻击。这意味着你无法利用一个疾行靴来让两个新的生物在同一回合中攻击。

-----

宝藏守卫

{四}

神器生物～组构体

3/3

当宝藏守卫死去时，从你牌库顶开始展示牌，直到你展示出一张总法术力费用等于或小于3的非地牌为止。你可以施放该牌，且不需支付其法术力费用。将所有以此法展示且未施放的牌以随机顺序置于你的牌库底。

＊如果你不施放该总法术力费用等于或小于3的非地牌，则它会跟其他牌一起以随机顺序置于你的牌库底。

＊如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放牌，你就无法支付任何替代性费用，例如支付{三}来以牌面朝下的方式施放变身牌。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（例如感人重逢），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了{X}，则你在以「不需支付其法术力费用」的方式施放它时必须将X的值选为0。

＊如果你的牌库中没有总法术力费用等于或小于3的非地牌，则你将展示你牌库中所有牌，然后以随机顺序放回。虽然依照定义来说这并不算是将你的牌库洗牌，但牌手不得知道这些牌的确切顺序，而你也需要将你的套牌随机化。

-----

地

闹鬼沼墓

地

{横置}：加{无}到你的法术力池中。

{三}，{横置}，牺牲闹鬼沼墓：随机将一张生物牌从你的坟墓场移回你手上。

＊于此异能结算时，才随机选择那张将移回你手上的生物牌。如果任何牌手回应此异能，则该牌手在此时还无法知道移回的会是哪张牌。

＊由于闹鬼沼墓的异能并未以任何生物牌为目标，任何回应该异能而置入你坟墓场的生物牌都有可能移回你手上。

＊所有牌手都能看见移回你手上的是哪张牌。

-----

米斯拉的工厂

地

{横置}：加{无}到你的法术力池中。

{一}：直到回合结束，米斯拉的工厂成为2/2组装工人神器生物。它仍然是地。

{一}：目标组装工人生物得+1/+1直到回合结束。

＊非生物永久物变成生物后，除非其操控者在他最近的一回合开始时便持续操控它，它才能攻击，其{横置}异能也才可以起动。该永久物成为生物的时间长短并不重要。

＊如果在某物件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。不过，所有增加或降低力量和／或防御力的效应（例如变巨术、辉煌的赞美诗或+1/+1指示物产生的效应）仍会继续生效。

＊米斯拉的工厂在变成生物后，其最后一个异能可以指定自己为目标。如果它正进行阻挡，此举不会将其移出战斗。

-----

繁茂地境

地

繁茂地境须横置进战场。

{横置}：加{无}到你的法术力池中。

{二}，{横置}，牺牲繁茂地境：从你的牌库中搜寻至多两张具共通地类别的基本地牌，将它们横置放进战场，然后将你的牌库洗牌。

＊你可以选择只用繁茂地境的最后一个异能找出一张基本地牌。

-----

力夏达港

地

{横置}：加{无}到你的法术力池中。

{一}，{横置}：横置目标地。

＊一旦你宣告施放咒语或起动异能，则直到该咒语或异能的费用支付完毕，没有牌手能有所行动。特别一提，牌手不能试图横置你的地来阻止你支付费用。

-----

蕴生洞穴

地

{横置}：加{无}到你的法术力池中。

变身{二}*（你可牌面朝下地施放此牌并支付{三}，将其当成2/2生物。可随时支付其变身费用使其翻回正面。）*

＊当蕴生洞穴翻回正面时，所有不能合法结附于其上的灵气均会被置入各自拥有者的坟墓场。武具则会被卸装并留在战场上。其上所有指示物均会留在其上。

＊如果战场上有腥红之月，且有牌手操控牌面朝下的蕴生洞穴，则由于此时蕴生洞穴没有变身费用，因此无法将其翻回正面。

-----

*万智牌*，*Magic*，*阿芒凯*，*鞑契可汗*，以及*决胜依夏兰*，不论在美国或其他国家中，均为威世智有限公司的商标。©2018威世智。