

魔戒：中洲传说™发布释疑

编纂：Eric Levine

此文件最近更新日期：2023 年 5 月 1 日；中文版更新日期：2023 年 6 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；此文之目的就在于厘清这些常见问题，让牌手能尽情享受新牌的乐趣。随着新系列发售，*万智牌* 的规则更新有可能让本文的资讯变得过时。请至 [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/rules) 来了解最新的规则。

「通则释疑」段落内含牌张允用范围资讯，并解释本系列中的机制与概念。

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

通则释疑

牌张允用范围

魔戒：中洲传说 系列中印制之系列代码为 LTR 的牌张可在近代赛中使用，此外也能用于指挥官、薪传和特选赛。

于 *魔戒：中洲传说* 指挥官中首次印刷、系列代码为 LTC 的新牌，可在指挥官、薪传和特选赛中使用。至于其上印制之系列代码为 LTC 的重印牌张，则只能用于该牌原本允用的赛制。

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

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

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

新机制：魔戒引诱你

黑暗魔君索隆铸造的至尊戒，不仅力量无边，而且凶险无比。*魔戒引诱你* 这一机制会令你指定一个生物作为你的持戒人。每次魔戒引诱你时，魔戒都会获得一个新异能，让你的持戒人在攻击时更加威猛。

佛罗多·巴金斯

{绿}{白}

传奇生物 ~ 半身人 / 斥候

1/3

每当佛罗多·巴金斯或另一个传奇生物在你的操控下
进战场时，魔戒引诱你。

只要佛罗多是你的持戒人，则若能阻挡它，便必须阻
挡之。

魔戒

你的持戒人是传奇且不能被力量比它大的生物阻挡。

每当你的持戒人攻击时，抓一张牌，然后弃一张牌。

每当你的持戒人被一个生物阻挡，在战斗结束时该生
物的操控者将它牺牲。

每当你的持戒人对任一牌手造成战斗伤害时，每位对
手各失去 3 点生命。

- 于魔戒引诱你时，如果你没有名称为魔戒的徽记，则你获得一个该徽记。然后你的徽记获得其下一个异能，且你可以选择一个由你操控的生物来担任持戒人（可新任或续任）。
- 就算你未操控生物，魔戒也能引诱你。在此情况下，注记于「每当魔戒引诱你」时触发的异能仍会触发。
- 如果你选作持戒人的生物原本已是你的持戒人（即续任），则对注记于「每当你选择一个生物作你的持戒人时」触发的异能，以及对在乎你选择哪个生物作你持戒人的异能而言，都会算作你选择该生物作为你的持戒人。
- 魔戒是自上而下依序获得异能。它只要获得了某异能，便会在本盘游戏接下来的时段内持续具有该异能。
- 每次魔戒引诱你时，如果你操控生物，则必须选择其中一个。
- 每位牌手只能具有一个名称为魔戒的徽记，且同时只能有一个持戒人。
- 有些令魔戒引诱你的咒语或异能可能需要你指定目标。如果于该咒语或异能试图结算时，其所选的全部目标都已经是不合法目标，则它不会结算。魔戒不会引诱你。

新机制：囤兵半兽人

囤兵再度回归，不过这次略有不同。在*魔戒：中洲传说*当中，索隆不断扩张奥克军队，期望利用兵势之利征服整个中洲，从而能再度将至尊戒纳入囊中 ~ 囤兵正是代表了这一过程。

魔古尔副头领勾斯魔格

{三}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 士兵

3/3

当魔古尔副头领勾斯魔格进战场时，囤兵半兽人 1。

(在一个由你操控的军队上放置一个+1/+1 指示物。

*它也是半兽人。如果你未操控军队，则先派出一个
0/0 黑色半兽人 / 军队衍生生物。)*

由你操控的衍生生物具有死触异能。

「囤兵半兽人」通则：

- 囤兵异能现在会写作「囤兵[副类别]N」。先前具有囤兵异能的牌都会获得勘误，改为写作「囤兵灵俑 N」。
- 囤兵半兽人 N 意指，如果你未操控军队生物，则派出一个 0/0 黑色半兽人 / 军队衍生生物。然后你选择一个由你操控的军队生物并其上放置 N 个+1/+1 指示物。如果该军队还不是半兽人，则它额外具有半兽人此类别。
- 囤兵灵俑的运作方式相同，只不过如果你未操控军队生物的话，派出的会是 0/0 黑色灵俑 / 军队衍生生物。且如果你选择的军队生物还不是灵俑，则它会额外具有灵俑此类别。如果你同时利用具囤兵半兽人和囤兵灵俑的牌，你最后可以得到一支半兽人 / 灵俑 / 军队。
- 当出现你要囤兵半兽人时操控数个军队生物（也许是因为你使用了具化形异能的生物）之罕见情形，则由你来选择要在你的哪个军队生物上放置+1/+1 指示物。如果该生物还不是半兽人，则它额外具有半兽人此类别。
- 如果你未派出军队，你派出的半兽人 / 军队衍生生物会先是以 0/0 生物来进战场，然后才获得指示物。会于具特定数值之力量的生物进战场时触发的异能（例如驯良明师），会看到一个 0/0 衍生生物进战场，而后才得到+1/+1 指示物。
- 有些会囤兵半兽人的咒语或异能可能需要你指定目标。如果于该咒语或异能试图结算时，其所选的全部目标都已经是不合法目标，则它不会结算。你也不会囤兵半兽人。
- 有些牌上会提及「受囤兵的军队」。这指的是你选择要获得指示物之军队生物，就算因故未能在其上放置指示物也是如此。

复出机制：食品衍生物

当吃得到的时候，霍比特人一天会吃上六餐。还不快快用食品衍生物来帮他们备上一餐！

小马比尔

{三}{白}

传奇生物 ~ 马

1/4

当小马比尔进战场时，派出两个食品衍生物。（*食品衍生物是具有「{二}，{横置}，牺牲此神器：你获得3点生命」的神器。*）

牺牲一个食品：直到回合结束，目标由你操控的生物依照其防御力来分配战斗伤害，而不是依照力量。

「食品」通则：

- 食品是神器类别。尽管在其他系列中，你可能会在某些生物类别栏中也见到此字眼，但它从不是生物类别。
- 如果有效应提及「一个食品」，则其意指任意一个食品神器，而非仅限食品衍生神器。举例来说，你可以牺牲兰巴斯（一张具食品此副类别的神器牌）来起动小马比尔的最后一个异能。
- 你不能牺牲同一个食品衍生物来支付多个费用。举例来说，你不能牺牲一个食品衍生物，好同时起动其本身的异能和小马比尔的最后一个异能。
- 有些会派出食品衍生物的咒语和异能可能需要你指定目标。如果于该咒语或异能试图结算时，其所选的全部目标都已经是不合法目标，则它不会结算。你不会派出食品衍生物。
- 请不要将美味的卡牌本身当作食品吃掉。不，二次早餐时也不行。

复出机制：史迹

中洲历史悠久，过往事迹对第三纪元诸事件均产生了深远影响。本系列特别利用部分关心史迹牌的牌张 ~ 即关心具传奇此超类别、神器此牌张类别或传纪此结界类别之牌张者 ~ 来纪念这段深邃过往。

山姆怀斯·甘姆吉

{绿}{白}

传奇生物 ~ 半身人 / 平民

2/2

每当另一个非衍生物的生物在你的操控下进战场时，派出一个食品衍生物。（*食品衍生物是具有「{二}，{横置}，牺牲此神器：你获得3点生命」的神器。*）

牺牲三个食品：将目标史迹牌从你的坟墓场移回你手上。（*神器、传奇和传纪是史迹。*）

「史迹」通则：

- 只要某牌、咒语或永久物具有传奇此超类别、神器此牌张类别或传纪此副类别，它便是史迹。就算物件同时符合上述两个条件之二，也不会让其史迹价值更高，亦不会提供额外加成 ~ 物件只分为「是史迹」和「不是史迹」两种情况。

- 有些异能注记于「每当你施放史迹咒语时」触发。此类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。
- 如果某史迹牌未经施放便被径直放进战场，则不会触发注记于「每当你施放史迹咒语时」触发的异能。
- 因为地牌永远不会被施放，所以使用传奇地不会触发注记于「每当你施放史迹咒语时」触发的异能。如果在战场上的牌转化成具传奇此超类别、神器此牌张类别或传纪此副类别的牌，也不会触发此类异能。

复出机制：循环类别

循环类别是循环此异能的一种变化。「循环[类别][费用]」意指「[费用]，弃掉此牌：从你的牌库中搜寻一张[类别]牌，展示该牌，将它置于你手上，然后洗牌。」此类别通常是副类别（如「循环山脉」），但也可以是牌张类别，副类别，超类别或上述各类别的组合（如「循环基本地」）。

慷慨恩特

{五}{绿}

生物~树妖

5/7

延势

当慷慨恩特进战场时，派出一个食品衍生物。（*食品衍生物是具有「{二}，{横置}，牺牲此神器：你获得3点生命」的神器。*）

循环树林{-}（{-}，弃掉此牌：从你牌库中搜寻一张树林牌，展示该牌，将它置于你手上，然后洗牌。）

「循环[类型]」通则：

- 与普通的循环异能不同，循环类别异能并不能让你抓一张牌。而是让你依异能名称中所提及之类别，从你牌库中搜寻一张具该类别的牌。举例来说，具循环基本地异能的牌能让你搜寻一张基本地牌，而一张具循环法术师的牌则能让你搜寻一张法术师牌。
- 循环类别异能也属于循环异能。会于有牌被循环时触发的异能，也会于牌张被循环类别时触发。会让牌手不能起动循环异能之异能，也会让牌手不能起动类别循环异能。

新传奇地组合

魔戒：中洲传说系列引入一组传奇地，它们的共通之处在于：除非你操控传奇生物，否则便需横置进战场。

夏尔
传奇地
除非你操控传奇生物，否则夏尔须横置进战场。
{横置}：加{绿}。
{一}{绿}，{横置}，横置一个由你操控且未横置的生物：派出一个食品衍生物。

- 于此地进战场时，该传奇生物必须就已经在战场上。如果这两者是同时进战场，则该地便须横置进入。

新异能提示：密议
复出异能提示：议定
复出异能提示：议争

*魔戒：中洲传说*指挥官套牌令投票机制重新复出，同时也给它带来全新变化：私下投票。

白道会的埃尔隆德
{三}{绿}{蓝}
传奇生物~妖精 / 贵族
3/3
密议~当白道会的埃尔隆德进战场时，每位牌手各私下投票选择「组盟」或「援助」，然后展示投票结果。对每票「组盟」而言，投该票者选择一个由其操控的生物。你获得所有以此法选中之生物的操作权，且这些生物获得「此生物不能攻击其拥有者。」然后「援助」每有一票，便在每个由你操控的生物上各放置一个+1/+1 指示物。

精灵女王加拉德瑞尔
{二}{绿}{蓝}
传奇生物~妖精 / 贵族
4/5
议定~在你回合的战斗开始时，若本回合中有另一个妖精在你的操控下进战场，则由你开始，每位牌手各投票选择「占有」或「指引」。若占有票数较多，则魔戒引诱你，然后你在你的持戒人上放置一个+1/+1 指示物。若指引票数较多或两者同为最多，则抓一张牌。

这三者均属于异能提示，本身都没有规则含义，但会根据投票的性质来决定利用哪个规则提示。「密议」专用于需要私下投票的异能。「议定」和「议争」都会用于采非私下投票的情况，其中若某牌仅关心那个选项获得的票数最多，其会用「议定」来提示；若某牌会关心各选项具体的投票数量，则其便会用「议争」来提示。

「投票」通则：

- 私下投票的流程是，每位牌手各写下自己的选项，但不要让其他人看到。之后每位牌手均需保密其投票选项，直到所有牌手同时展示投票结果时为止。
- 在展示私下投票之结果前，各牌手可公布其投票意向，但要等到同时展示所有投票结果时，牌手才能展示其结果。在展示投票结果前，牌手可对其投票意向作虚假陈述。
- 注记于「每当所有牌手完成投票时」触发的异能，会于所有牌手都已投票或所有私下投票结果均已展示时触发一次，但这类异能要等到当前咒语或异能完成结算后才会进入堆叠。
- 在采非私下投票的情况下，牌手依回合顺序进行投票，因此牌手会知道之前投票的人选择哪些选项。
- 每位牌手必须从提供的选项中投票选择其中一项。不能投弃权票。
- 牌手是在咒语或异能结算时才会投票。你在决定是否要对该咒语或异能进行回应时，并不会知道投票的结果。
- 「同为最多」字样仅指有多个选项的票数同为最多的情形。举例来说，如果 5 位牌手在三个不同的选项中进行投票，结果是 3 票对 1 票对 1 票，此次投票并未出现「同为最多」的情形。

复出关键字变化：与[名称]拍档

魔戒：中洲传说指挥官套牌中包括部分具有「与[名称]拍档」异能之传奇生物。此为拍档异能的一种变化。

雄心霍比特人弗罗多

{白}{黑}

传奇生物 ~ 半身人 / 斥候

1/3

与忠诚随员山姆拍档

警戒

每当雄心霍比特人弗罗多攻击时，若你本回合中获得过 3 点或更多生命，则魔戒引诱你。然后如果弗罗多是你的持戒人，且本盘游戏中魔戒已引诱你两次或更多，则抓一张牌。

忠诚随员山姆

{一}{绿}{白}

传奇生物 ~ 半身人 / 平民

2/4

与雄心霍比特人弗罗多拍档（当此生物进战场时，目标牌手可以将弗罗多从其牌库置于其手上，然后洗牌。）

在你回合的战斗开始时，派出一个食品衍生物。（食品衍生物是具有「{二}，{横置}，牺牲此神器：你获得 3 点生命」的神器。）

由你操控的食品之起动式异能减少{一}来起动。

「与○○拍档」通则：

- 「与[名称]拍档」代表两个异能。第一个异能属于触发式异能，意指「当此永久物进战场时，目标牌手可以从其牌库中搜寻一张名称为[名称]的牌，展示该牌，将它置入其手上，然后将其牌库洗牌。」
- 请注意，搜寻牌库的是该被指定为目标的牌手（因此会被诸如 Stranglehold 之类的效应所影响），且该牌手找到相应牌张后须展示之，就算该异能的规则提示中未包含「展示」字眼也须如此作。
- 「与[名称]拍档」所代表的第二个异能会影响指挥官玩法的套牌构组规则，在该玩法之外没有任何作用。如果你将某张具「与[名称]拍档」的传奇生物牌指定为你的指挥官，则你也可以同时将该异能中所提及名称的传奇生物牌指定为你的指挥官。欲知指挥官玩法的详细信息，请访问 Wizards.com/Commander。
- 如果你的指挥官套牌有两个指挥官，则只有标识色能够同时满足两个指挥官之联合标识色的牌张才能放入你的套牌中。如果雄心霍比特人弗罗多和忠诚随员山姆同为你的指挥官，你的套牌里可以用标识色为白色、黑色和 / 或绿色的牌，但不能是蓝色或红色。
- 两个指挥官在游戏开始时都位于统帅区，另外 98 张牌洗牌后成为你的牌库。
- 要将两张牌共同用作指挥官，这两张牌须在游戏开始时均具有拍档异能或对应的「与○○拍档」异能。具「与○○拍档」异能之生物不能与其指定拍档之外的其他生物组成指挥官拍档。就算两者之任一在游戏过程中失去拍档异能，也不会令其不再是你的指挥官。
- 游戏开始后，两个指挥官的情况需分别记录。如果你施放过其中某个指挥官，你在第一次施放另一个的时候无需额外支付{二}。牌手会因受到来自其中同一个指挥官造成的总共 21 点战斗伤害而输掉游戏，并非计算这两个指挥官造成伤害的加总。指挥信标的效应一次只能将一个指挥官从统帅区置于你手上，而不是两个。
- 对于会检查你是否操控你的指挥官之效应，你操控任一指挥官或同时操控两个均能满足之。
- 在指挥官玩法中，「与○○拍档」关键字的触发式异能仍会触发。如果你的另一个指挥官因故进入你的牌库，你能将其找出。无论另一位牌手的牌库中是否有该牌，你都能指定该牌手为目标。

复出机制：君主

魔戒：中洲传说指挥官套牌还带回了大家最喜欢的称号：君主！只要你是君主，你在你的回合中就能多抓一张牌，但看到其他牌手想要篡朝夺位时，也千万别意外。

刚铎国王阿拉贡

{一}{蓝}{红}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 贵族

4/4

警戒，系命

当刚铎国王阿拉贡进战场时，你成为君主。

每当阿拉贡攻击时，至多一个目标生物本回合不能进行阻挡。若你是君主，则生物本回合都不能进行阻挡。

「君主」通则：

- 游戏开始时没有君主。一旦有效应让某牌手成为君主，则从该时点开始，游戏中就会有正好一位君主。于某牌手成为君主时，当前的君主（如有）便不再是君主。
- 「身为君主」会自然产生与之关联的两个触发式异能。这两个触发式异能没有来源，其操控者为异能触发时为君主的牌手。这两个异能的完整叙述为「在君主的结束步骤开始时，该牌手抓一张牌」及「每当任一生物对君主造成战斗伤害时，其操控者成为君主」。
- 如果让君主抓一张牌的触发式异能已进入堆叠，但在该异能结算前君位已易主，则仍会是前任君主抓牌。
- 如果君主在其他牌手的回合中离开游戏，则当前进行回合的牌手成为君主。如果君主在自己的回合离开游戏，则依回合顺序的下一位牌手成为君主。
- 如果对君主造成的战斗伤害会让该牌手输掉这盘游戏，则令攻击生物之操控者成为君主的触发式异能不会结算。不过在大多数状况下，由于此时基本上都会是攻击生物之操控者的回合，最终也会是由该牌手成为君主。

魔戒：中洲传说主系列单卡解惑

（以下按中文牌名拼音顺序排列）

阿尔玟·乌多米尔

{绿}{蓝}

传奇生物 ~ 妖精 / 贵族

2/2

每当你占卜时，在目标生物上放置一个+1/+1 指示物。

{四}{绿}{蓝}：占卜 2。

- 你是先完成占卜，然后才为阿尔玟的第一个异能选择目标。

阿诺尔之火

{一}{蓝}{红}

瞬间

选择一项。如果你于施放此咒语时操控法术师，则改为你可以选择两项。

- 目标牌手抓两张牌。
 - 消灭目标神器。
 - 阿诺尔之火对目标生物造成 5 点伤害。
- 一旦你施放阿诺尔之火且选择了两项模式，则无论该由你操控的生物因牌手回应下落如何，便都不重要。阿诺尔之火仍会按照选择了两项模式来结算。
-

埃瑞博焠焰匠

{一}{红}

生物 ~ 矮人 / 神器师

2/1

每当你施放瞬间或法术咒语时，埃瑞博焠焰匠向每位对手各造成 1 点伤害。

- 埃瑞博焠焰匠的触发式异能会比触发它的咒语先一步结算。

埃瑞赫的黑石

{一}

传奇神器

如果某个由对手操控的生物将死去，则改为将它放逐。

{二}, {横置}, 牺牲埃瑞赫的黑石：放逐目标牌手的坟墓场。抓一张牌。

- 因为由对手操控的生物都不会进入坟墓场，这类生物所具有之「当[此生物]死去时」触发式异能均不会触发。
- 如果于埃瑞赫的黑石之起动机异能试图结算时，该目标已经不合法，则该异能会被移出堆叠。你不会抓牌。

矮人特使格罗因

{二}{红}

传奇生物 ~ 矮人 / 参谋

3/3

每当你施放史迹咒语时，派出一个珍宝衍生物。此异能每回合只会触发一次。*(神器、传奇和传记是史迹。)*

{横置}, 牺牲一个珍宝：煽惑目标生物。*(直到你的下一个回合, 该生物每次战斗若能攻击, 则必须攻击, 且若能攻击除你以外的牌手, 则必须如此作。)*

- 如果在某牌手的宣告攻击者步骤中，某个由该牌手操控且被煽惑的生物处于以下状况：该生物已横置；它正受某咒语或异能之影响而不能攻击；或该牌手并未从本回合一开始时便持续操控它（且它不具敏捷），则它便不能攻击。如果要支付费用才能让某生物攻击牌手，则这并不会强迫其操控者必须支付该费用，所以该生物也并非必须要攻击。
- 如果该生物不符合上述任一条例外条件，且能够攻击，则它若能攻击煽惑它之咒语或异能的操控者以外的牌手，则必须如此作。如果该生物能够攻击，但只是不能攻击前述任一应攻击的牌手，则它必须攻击一个由对手操控的鹏洛客，或是一个由对手防卫的战役，或是煽惑此生物的牌手。
- 「被煽惑」并不是生物所具有的异能。一旦某生物被煽惑，则就算它失去了所有异能，也必须依照前述要求进行攻击。

- 以已煽惑的生物攻击，并不会取消其已煽惑的状态。如果该回合中有额外的战斗阶段，或如果另一牌手在该生物被煽惑的时限结束之前获得了它的操控权，则该生物若能再度攻击，则必须如此作。
- 如果某个由你操控的生物被多位对手煽惑，则必须从未曾煽惑它的对手中选一位进行攻击，如此才能最大数量地满足所有煽惑要求。如果某个由你操控的生物被你的所有对手都煽惑了，则该生物必须攻击一位对手（而不能攻击鹏洛客或战役），但你可以选择它要攻击哪位对手。

艾森加德的背叛

{二}{蓝}

法术

将至多一张目标瞬间或法术牌从你的坟墓场置于你牌库顶。

囤兵半兽人 2。（囤兵半兽人 2 的流程是，在一个由你操控的军队上放置两个 +1/+1 指示物。它也是半兽人。如果你未操控军队，则先派出一个 0/0 黑色半兽人 / 军队衍生生物。）

- 你可以不指定目标就施放艾森加德的背叛，好只是囤兵半兽人。不过，如果你选择了目标，且于艾森加德的背叛试图结算时，该目标已经不合法，则艾森加德的背叛不会结算，其所有的效应都不会生效。你不会囤兵半兽人。

奥格洛族粉碎魔

{三}{红}

生物 ~ 巨魔 / 士兵

4/4

践踏

除非你操控鬼怪或半兽人，否则奥格洛族粉碎魔不能进行阻挡。

- 「你是否操控鬼怪或半兽人」此事，只有在你宣告阻挡者时才有意义。一旦奥格洛族粉碎魔已阻挡了某生物，此时就算所有由你操控的鬼怪和半兽人都已离开战场，也不会改变本次阻挡。
- 由你操控的鬼怪或半兽人不一定要进行阻挡。

奥克弓手

{一}{黑}

生物 ~ 半兽人 / 弓箭手

1/1

闪现

当奥克弓手进战场和每当任一对手抓一张牌，且不是其于自己的每个抓牌步骤中所抓的第一张牌时，奥克弓手对任意一个目标造成 1 点伤害。然后囤兵半兽人 1。

- 如果有咒语或异能让对手将牌置于其手上，且用词不包括「抓」，则它便不算是抓牌。

奥克突袭

{三}{红}

法术

囤兵半兽人 2。当你如此作时，奥克突袭向目标由对手操控的生物造成 X 点伤害，X 为该受囤兵军队的力量。（囤兵半兽人 2 的流程是，在一个由你操控的军队上放置两个 +1/+1 指示物。它也是半兽人。如果你未操控军队，则先派出一个 0/0 黑色半兽人 / 军队衍生生物。）

- 在施放奥克突袭时，你不需为其选择目标。而是当你以此法国兵半兽人时，会触发另一个「自身」异能。于该异能进入堆叠时，你需为其选择一个目标。每位牌手都可以如常回应此触发式异能。

白袍甘道夫

{三}{白}{白}

传奇生物 ~ 圣者 / 法师

4/5

闪现

你可以将传奇咒语和神器咒语视同具有闪现异能地来施放。

如果由你操控之永久物具有的触发式异能因传奇永久物或神器进入或离开战场而触发，则该异能额外触发一次。

- 第二个异能只对「施放咒语」此事生效。举例来说，它不会影响你能起动的注记只能于「法术时机」起动的异能。
- 白袍甘道夫会影响永久物本身的进战场或离开战场触发式异能，也会影响该永久物进战场或离开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。
- 替代性效应不会受到白袍甘道夫异能的影响。举例来说，注记着「进战场上面有一个 +1/+1 指示物」的传奇生物不会额外获得一个 +1/+1 指示物。
- 注记「于[此永久物]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。
- 你不需操控进战场或离开战场的永久物，只需操控具有这类触发式异能的永久物即可。
- 白袍甘道夫的效应不是复制该触发式异能；它只是让这异能再触发一次。对于在异能进入堆叠时作出的选择，例如选择模式和目标，你是在这两个异能进堆叠时分别作决定。对于在异能结算时做出的选择，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。
- 如果你因故操控了两个白袍甘道夫，则有传奇永久物或神器进战场或离开战场时会让异能触发三次，而非四次。三个白袍甘道夫会使异能触发四次，四个则触发五次，以此类推。

- 如果某个传奇永久物或神器与白袍甘道夫同时进战场或离开战场（包括白袍甘道夫自己），且触发了某个由你操控之永久物的触发式异能，则该异能额外触发一次。
- 触发事件之叙述中不需要明确提及「传奇永久物」或「神器」，也不需要明确提及当某物「离开战场」。举例来说，于白袍甘道夫在战场上期间，若有传奇生物或传奇生物死去，则注记于「每当一个生物死去时」触发的异能会触发两次，且注记于「每当一个永久物从战场进入坟墓场时」触发的异能也是如此。
- 利用每个传奇永久物和神器在战场上时的特征，来确定是否有触发式异能会多次触发，此时应将持续性效应纳入考量。举例来说，如果某个已成为传奇的非传奇生物死去（也许是因为它是某牌手的持戒人），则当它离开战场时触发的异能会触发两次。
- 某些永久物具有会在「当某张牌从『任何区域』置入坟墓场时」触发的异能，这类异能只有在该传奇永久物或神器从战场进入坟墓场后那一刻，白袍甘道夫和具此异能的永久物均仍在战场上的情况下，才会因甘道夫而触发两次。举例来说，假设你同时操控白袍甘道夫和密宗法师塞弗莉丝。如果另一个由你操控的传奇生物死去时，塞弗莉丝的第二个异能会触发两次。但如果白袍甘道夫死去，塞弗莉丝的第二个异能只会触发一次。

白袍萨茹曼

{四}{蓝}

传奇生物 ~ 圣者 / 法师

4/4

守护{二}

每当你施放每回合中你的第二个咒语时，囤兵半兽人 2。（在一个由你操控的军队上放置两个+1/+1 指示物。它也是半兽人。如果你未操控军队，则先派出一个 0/0 黑色半兽人 / 军队衍生生物。）

- 在白袍萨茹曼之前施放的咒语，也会被计算在内。如果白袍萨茹曼是你该回合施放的第一个咒语，则你在同一回合中施放的下一个咒语便会是你的第二个咒语。

白塔守护波洛米尔

{二}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 士兵

3/3

警戒

每当任一对手施放咒语，若施放它时未支付过法术力，则反击该咒语。

牺牲白塔守护波洛米尔：由你操控的生物获得不灭异能直到回合结束。魔戒引诱你。

- 就算牌手知道所施放的咒语会被白塔守护波洛米尔反击，其也仍能施放之。会因施放咒语而触发的异能仍会触发并结算（若适用），且任何计算施放过咒语数量的效应也会如常计算（若适用）。
- 如果施放某咒语时支付的是包括法术力的替代性费用（例如返照），则波洛米尔的第二个异能不会触发，也不会反击该咒语。类似地，如果施放某咒语时虽然没有支付其法术力费用，但该牌手为额

外费用支付了法术力（例如增幅或紫水晶刺所要求者），则波洛米尔的第二个异能不会触发，也不会反击该咒语。

百中弓手莱戈拉斯

{一}{绿}{绿}

传奇生物 ~ 妖精 / 弓箭手

1/4

延势

每当你施放一个以百中弓手莱戈拉斯为目标的咒语时，在莱戈拉斯上放置一个+1/+1 指示物。

每当你施放一个以不由你操控之生物为目标的咒语时，莱戈拉斯依本身力量对至多一个目标生物造成伤害。

- 百中弓手莱戈拉斯的触发式异能都会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，这些异能仍会结算。
 - 当你施放一个具有数个目标的咒语时，只要这些目标当中包括至少一个不由你操控的生物，则百中弓手莱戈拉斯的最后一个异能就会触发。不过就算你施放某咒语时多次指定同一个不由你操控的生物为目标，同时指定多个不由你操控的生物为目标，该异能也不会多次触发。
 - 如果你施放咒语时同时指定百中弓手莱戈拉斯和至少一个不由你操控的生物为目标，则百中弓手莱戈拉斯的两个异能都会触发。由你决定这些触发进堆叠的顺序。
-

悲恸复仇者吉姆利

{一}{红}{绿}

传奇生物 ~ 矮人 / 战士

3/2

只要本回合中有两个或更多生物在你的操控下死去，悲恸复仇者吉姆利便具有不灭异能。

每当另一个由你操控的生物死去时，在吉姆利上放置一个+1/+1 指示物。当此异能本回合中第三次结算时，吉姆利与至多一个目标不由你操控的生物互斗。

- 就算当生物在你的操控下死去时，悲恸复仇者吉姆利还不在于战场上，其第一个异能也会将前述死去生物计算在内。举例来说，如果两个由你操控的生物在你回合的战斗中死去，且你在第二个行动阶段施放悲恸复仇者吉姆利，则它会具有不灭异能直到回合结束。
 - 在悲恸复仇者吉姆利的最后一个异能触发时，你不需为其选择目标。而是当其最后一个异能在一回合中第三次结算时，会触发另一个「自身」异能。于该异能进入堆叠时，你可以为其选择一个目标。每位牌手都可以如常回应此触发式异能。
-

北山群鹰

{五}{白}

生物~鸟 / 士兵

3/3

飞行

当北山群鹰进战场时，直到回合结束，由你操控的生物得+1/+0 且获得先攻异能。

循环平原{-} ({-}, 弃掉此牌：从你的牌库中搜寻一张平原牌，展示该牌，将它置于你手上，然后洗牌。)

- 北山群鹰的触发式异能只影响它结算时由你操控的生物。该回合稍后时段中才由你操控的生物不会受到影响。

背誓者之王

{二}{白}{黑}

传奇生物~精怪 / 贵族

3/3

飞行

每当背誓者之王或另一个由你操控的精怪成为咒语的目标时，令它跃离。(直到你的下一个回合，它及贴附于其上的所有东西都视作不存在。)

每当背誓者之王或另一个由你操控的精怪跃回时，派出一个已横置的 1/1 白色，具飞行异能的精怪衍生物。

- 如果由对手操控的咒语指定多个由你操控的精怪为目标，则每有一个此类精怪，背誓者之王的触发式异能便会触发一次。
- 跃离的永久物视同不存在。这类永久物不能成为咒语或异能的目标，其静止式异能对游戏没有效果，其触发式异能不会触发，其不能进行攻击或阻挡，诸如此类。
- 跃离的衍生物会在其操控者的重置步骤开始时跃回，这和非衍生物的永久物一样。
- 于某生物跃离时，所有贴附于其上的灵气和武具也会同时跃离。这类灵气和武具会与该生物一同跃回，且跃回时依旧贴附于该生物上。
- 永久物是于其操控者的重置步骤中，在该牌手重置其永久物之前的时刻跃回。以此法跃回的生物能够在当回合中进行攻击及支付{横置}费用。如果某永久物跃离时其上有指示物，则它跃回时上面也会有同样的指示物。
- 如果背誓者之王和一个或数个由你操控的其他精怪同时跃回，则每有一个此类精怪，背誓者之王的最后一个异能便会触发一次。
- 如果进行攻击或阻挡的生物跃离，则它会被移出战斗。
- 跃离不会触发任何「离开战场」异能。类似地，跃回时也不会触发任何「进战场」异能。

- 任何注明「于...时段内」生效的持续性效应（例如伊希利恩突击队所具有者）会忽略已跃离的物件。若如此会令此类效应的条件不再满足，则该效应便会终止。
- 永久物跃回后会记得牌手于其进战场时为它作的选择。

彼方见证蓝德洛瓦

{四}{白}

传奇生物 ~ 鸟 / 贵族

3/4

飞行

每当由你操控的两个或更多生物攻击一位牌手时，目标进行攻击且不具飞行异能的生物获得飞行直到回合结束。

- 要触发彼方见证蓝德洛瓦的异能，你必须要让这两个或更多由你操控的生物攻击同一位牌手才行。由你操控、但向由该牌手操控的鹏洛客或该牌手防卫的战役进行攻击的生物，不会计入彼方见证蓝德洛瓦的触发条件当中。
- 在多人游戏中，你每以至少两个生物攻击一位牌手，彼方见证蓝德洛瓦的触发式异能便会触发一次。

布理客栈老板黄油菊

{二}{绿}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 平民

3/3

在你的结束步骤开始时，若你未操控食品，则派出一个食品衍生物。（食品衍生物是具有「{二}，{横置}，牺牲此神器：你获得3点生命」的神器。）

- 布理客栈老板黄油菊之异能会在你的结束步骤开始时检查你是否操控食品。如果你操控，则该异能不会触发。
- 如果该异能触发，但在它试图结算时你操控食品，则该异能没有效果。不会派出食品。

布理骗子比尔·蕨尼

{一}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 浪客

2/1

每当布理骗子比尔·蕨尼被阻挡时，选择一项 ~

- 派出一个珍宝衍生物。（它是具有「{横置}，牺牲此神器：加一点任意颜色的法术力」的神器。）
- 目标对手获得目标由你操控的马之操控权。若其如此作，则将比尔·蕨尼移出战斗且你派出三个珍宝衍生物。

- 无论某生物受多少个生物阻挡，此异能都只会触发一次。
- 如果布理骗子比尔·蕨尼被移出战斗，则若它原本已横置，则会继续维持已横置。

乘风而行

{一}{蓝}

瞬间

本回合中，你可以将咒语视同具有闪现异能地来施放。

抓一张牌。

- 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。

重联君王阿拉贡

{红}{绿}{白}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 贵族

5/5

每当你施放白色咒语时，派出一个 1/1 白色人类 / 士兵衍生生物。

每当你施放蓝色咒语时，占卜 2。

每当你施放红色咒语时，重联君王阿拉贡向目标对手造成 3 点伤害。

每当你施放绿色咒语时，目标生物得 +4/+4 直到回合结束。

- 如果你施放了一个包括多种颜色的咒语，则会触发重联君王阿拉贡的多个异能。在该情况下，则由你来决定这些异能进堆叠的顺序。

重铸一新

{二}{白}

结界

当重铸一新进战场时，将目标武器牌从你的坟墓场移回战场。

只要是在你的回合中，你便可以于你能够施放瞬间的时机下起动佩带异能。

对你于你的每个回合中首度起动的佩带异能而言，你可以支付{零}，而不支付其佩带费用。

- 见于其他系列当中的部分武器牌具有重配异能，虽然此异能也能将武器贴附到生物上，但仍与佩带异能有所不同。重配不属于佩带异能。重配异能不会因重铸一新的第二个异能而能在瞬间时机起动，且你也不能利用重铸一新的最后一个异能来支付{零}，而不支付该异能的重配异能。佩带异能的变化及有限制的佩带异能（例如杜内丹之刃的「佩带人类」异能）仍属于佩带异能，你可以支付{零}，而不支付其费用。

袋底洞守门人

{三}{绿}

生物 ~ 矮人

4/4

每当袋底洞守门人攻击时，它得+X/+X直到回合结束，X为由你操控的传奇生物数量。

- X的数值于袋底洞守门人之触发式异能结算时决定。就算由你操控的传奇生物数量在该回合稍后时段中改变，X的数值也不会变化。

东区农夫

{二}{白}

生物 ~ 半身人 / 平民

2/3

当东区农夫进战场时，派出一个食品衍生物。当你如此作时，你每操控一个食品，目标由你操控的生物便得+1/+1直到回合结束。（食品衍生物是具有「{二}，{横置}，牺牲此神器：你获得3点生命」的神器。）

- 在东区农夫的异能触发时，你不需为其选择目标。而是当你以此法派出一个食品衍生物时，会触发另一个「自身」异能。于该异能进入堆叠时，你需为其选择一个目标。每位牌手都可以如常回应此触发式异能。

都林克星炎魔

{五}{黑}{红}

传奇生物 ~ 圣者 / 恶魔

7/5

本回合中每牺牲过一个永久物，此咒语便减少{一}来施放。

敏捷

都林克星炎魔只能被传奇生物阻挡。

当炎魔死去时，消灭目标由对手操控的神器或生物。

- 都林克星炎魔的第一个异能无法将它的费用降到少于{黑}{红}。
 - 都林克星炎魔的第一个异能，会将本回合中所有牌手牺牲的永久物都计算在内。
-

都林之门
{三}{红}{绿}
传奇神器

每当你攻击时，占卜 2，然后你可以展示你的牌库顶牌。若它是生物牌，则将它横置放进战场，且正进行攻击。直到你的下一个回合，如果你操控矮人，则它获得践踏异能；如果你操控妖精，则它获得辟邪异能。

- 如果以此法放进战场的生物是矮人和 / 或妖精，则当都林之门检查你是否操控矮人或妖精时，能看到该生物。

独囚欧尔桑克
{三}{蓝}
瞬间
将目标生物置于其拥有者的牌库顶数来第二张的位置。

- 如果当独囚欧尔桑克结算时，该目标生物的操控者的牌库中没有牌，则该生物会成为其牌库顶牌。

恩特式复原
{二}{绿}
瞬间

牺牲一个地。从你的牌库中搜寻至多两张基本地牌，将它们横置放进战场，然后洗牌。如果你操控力量等于或大于 4 的生物，则改为从你的牌库中搜寻至多三张基本地牌，将它们横置放进战场，然后洗牌。

- 你在恩特式复原结算时一并牺牲该地。这并非额外费用。如果恩特式复原被反击，你就不用牺牲地。

佛罗多·巴金斯
{绿}{白}
传奇生物 ~ 半身人 / 斥候
1/3

每当佛罗多·巴金斯或另一个传奇生物在你的操控下进战场时，魔戒引诱你。只要佛罗多是你的持戒人，则若能阻挡它，便必须阻挡之。

- 如果佛罗多·巴金斯是你的持戒人，则只需用一个生物去阻挡它即可。其他生物同样可以去阻挡它，也可以任意阻挡其他生物，甚至不进行阻挡。

- 如果弗罗多·巴金斯是你的持戒人，但每个由防御牌手操控的生物都因故不能阻挡它（例如在魔戒徽记第一个异能生效时其力量大于弗罗多），则弗罗多·巴金斯便未受阻挡。如果要支付费用才能阻挡弗罗多·巴金斯，则这并不会强迫防御牌手必须支付该费用，所以这种情况下，也不至于必须要如此阻挡。

甘道夫之罚

{一}{蓝}{红}

法术

甘道夫之罚对目标生物造成 X 点伤害，X 为你坟墓场中瞬间和法术牌的数量加总。过量伤害改为对该生物的操控者造成之。

- 当要决定 X 的值时，甘道夫之罚本身还不在你的坟墓场中。
- 咒语或异能所造成之「过量伤害」的计算方式，与处理具践踏异能之生物造成之战斗伤害的情形类似。先从将要对该生物造成的伤害数量入手，确定「适量」，亦即构成致命伤害的数值。此数值可通过利用该生物的防御力减去已标记在该生物上的伤害数量得到，此时需忽略可能会改变实际造成之伤害数量的替代性效应或防止性效应。如果生物具有异能，会让在它受到这份伤害后不至于被消灭（例如不灭），则在计算致命伤害时 also 需忽略这点。
- 一旦你确定具体的「过量」数值后，甘道夫之罚便会同时对该生物及其操控者造成伤害。替代性效应或防止性效应可以改变这部分伤害的数值。
- 如果在甘道夫之罚试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。它不会对任何牌手造成伤害。

戈垆洛斯战争兽

{四}{红}

生物 ~ 野兽

5/4

每当戈垆洛斯战争兽或另一个由你操控且力量等于或大于 4 的生物死去时，囤兵半兽人 2。（在一个由你操控的军队上放置两个 +1/+1 指示物。它也是半兽人。如果你未操控军队，则先派出一个 0/0 黑色半兽人 / 军队衍生生物。）

- 如果戈垆洛斯战争兽与一个或数个由你操控且力量为 4 以上的其他生物同时死去，则每有一个这类生物，其异能便会触发一次。
-

格拉姆德凛

{二}

传奇神器 ~ 武器

佩带此武器的生物具有先攻异能，且你坟墓场中每有一张瞬间与法术牌，便得+1/+0。

每当佩带此武器的生物对任一牌手造成战斗伤害时，你可以从你手上施放一个法术力值等于或小于该伤害数量的瞬间或法术咒语，且不需支付其法术力费用。

佩带{三}

- 如果你利用格拉姆德凛的触发式异能来施放咒语，则你是在该异能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。
- 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放咒语，就无法选择支付替代性费用来施放之。不过，你可以支付额外费用，例如增幅费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用，则必须支付之，才能施放此咒语。
- 如果该咒语的法术力费用中包含了{X}，则你必须将X的值选为0。

归凡皇后阿尔玟

{一}{绿}{白}

传奇生物 ~ 妖精 / 贵族

2/2

归凡皇后阿尔玟进战场时上面有一个不灭指示物。

{一}，从阿尔玟上移去一个不灭指示物：另一个目标生物获得不灭异能直到回合结束。在该生物上放置一个+1/+1指示物和一个系命指示物，并在阿尔玟上放置一个+1/+1指示物和一个系命指示物。

- 「从阿尔玟上移去不灭指示物」是起动其第二个异能的费用。如果阿尔玟在该回合稍早时段已受到2点伤害，则在你能在其上放置+1/+1指示物之前，它就会因受到致命伤害而被消灭。
- 如果于阿尔玟的第二个异能试图结算时，其目标不合法，则该异能没有效果。你不会在阿尔玟上放置任何指示物。

河之女金莓

{一}{蓝}

传奇生物 ~ 宁芙

1/3

{横置}：选择另一个目标由你操控的永久物。将该永久物上河之女金莓没有的指示物每种各从该处移一个到金莓上。

{蓝}，{横置}：将一个或数个指示物从金莓移到另一个目标由你操控的永久物上。若你如此作，则抓一张牌。

- 将指示物从一个生物移至另一个生物，意指将该指示物从前者上移去并放置在后者上。任何会检查在永久物上移去或放置指示物的异能都会生效。

褐袍拉达加斯特

{二}{绿}{绿}

传奇生物 ~ 圣者 / 法师

2/5

每当褐袍拉达加斯特或另一个非衍生物的生物在你的操控下进战场时，检视你牌库顶的 X 张牌，X 为该生物的法术力值。你可以展示其中一张与由你操控之生物不具共通生物类别的生物牌并置于你手上。将其余的牌以随机顺序置于你牌库底。

- 如果你牌库顶的 X 张牌中都没有满足「与由你的操控的生物不具共通生物类别」此条件的生物牌，则你便不能将任何牌置于你手上。在此向全宇宙的雾幻宗师爱好者致以歉意。
- 如果褐袍拉达加斯特的衍生物复制品进战场，则其本身的异能会触发。

灰袍甘道夫

{三}{蓝}{红}

传奇生物 ~ 圣者 / 法师

3/4

每当你施放瞬间或法术咒语时，选择一项，且不得是此前选过的~

- 你可以横置或重置目标永久物。
 - 灰袍甘道夫向每位对手各造成 3 点伤害。
 - 复制目标由你操控的瞬间或法术咒语。你可以为该复制品选择新的目标。
 - 将甘道夫置于其拥有者的牌库顶。
- 你是于触发式异能进入堆叠时选择模式。你只有于存在合法目标的情况下，才能选择需要选择目标的模式。
 - 如果此异能被反击（或是因为其目标不合法，或是因为被咒语或异能反击），则为这一异能选择的模式仍视为已选过。
 - 「不得是此前选过的」此字眼仅针对某一特定的灰袍甘道夫而言。如果灰袍甘道夫离开战场（也许是因为其异能的第四项模式），且稍后再返回战场，则它会是一个全新物件，不会记得它上次在战场上时选过哪些模式。
 - 选过的模式是由谁来选择的并不重要。举例来说，假设你操控灰袍甘道夫，且已选过了前两项模式。如果对手获得了灰袍甘道夫的操控权，则该牌手只能选择第三或第四项模式。
-

火焰铭刻

{二}{红}

结界

当火焰铭刻进战场时，魔戒引诱你。

每当你施放瞬间或法术咒语时，火焰铭刻向每位对手各造成 2 点伤害。

- 火焰铭刻的第二个触发式异能会比触发它的咒语先一步结算。
-

霍比特人刺叮

{一}{白}

瞬间

霍比特人刺叮对目标生物造成 X 点伤害，X 为由你操控的生物数量和由你操控的食品数量之总和。

- 如果某个由你操控的食品也是生物，则会将它计算两次。
-

击灭不死灵

{一}{红}

瞬间

击灭不死灵对目标生物造成 3 点伤害。该生物失去不灭异能直到回合结束。如果本回合中该生物将死去，则改为将它放逐。

- 如果受到伤害的生物在该回合中因故将死去，就会将之放逐，而不是只有在其因击灭不死灵的伤害而死去的情况下才会放逐。
 - 如果击灭不死灵未对该目标生物造成伤害（也许因为该伤害被防止），则其额外效应仍会生效。它仍会失去不灭异能，且其在该回合死去的时候也会改为放逐。
 - 击灭不死灵可以指定不具不灭异能的生物为目标。如果本回合中该生物将死去，也依旧会被放逐。
-

吉姆利怒火

{一}{红}

瞬间

目标生物得+3/+2 直到回合结束。如果它是传奇，则它再获得践踏异能直到回合结束。

- 于吉姆利怒火结算时，它才会检查该生物是否是传奇。如果于施放此咒语时，该目标还不是传奇，但在此咒语结算前成为了传奇，则该生物会获得践踏异能。
-

加拉德瑞尔的水晶瓶

{三}

传奇神器

如果你将抓一张牌时手上没有牌，则改为抓两张牌。

如果你将获得生命时你的总生命为 5 或更少，则改为你获得该数量两倍的生命。

{横置}: 加一点任意颜色的法术力。

- 如果有两个或更多替代性效应会对同一个抓牌事件生效，则由进行抓牌的牌手来决定这些效应的生效顺序。
- 当有效应要求你抓多张牌时，你是将其当作多个「抓一张牌」来逐次处理。举例来说，如果你操控加拉德瑞尔的水晶瓶，手上没有牌，且有效应要求你「抓两张牌」，则你的第一次抓牌会替代为「抓两张牌」，然后你再根据原先的叙述去抓第二张牌。总计你会抓三张牌。
- 如果你因故操控了多个加拉德瑞尔的水晶瓶，则每个实际上都会让你多抓一张牌。举例来说，如果你操控了两个加拉德瑞尔的水晶瓶，且要在手上没有牌时抓一张牌，则其中一个加拉德瑞尔的水晶瓶之效应会将「抓一张牌」此事件替换为「抓两张牌」。而另一个加拉德瑞尔的水晶瓶的效应会将这「抓两张牌」事件当中的第一次抓牌再度替代为「抓两张牌」。总计你会抓三张牌。
- 多个加拉德瑞尔的水晶瓶的第二个异能可以累加。如果你操控两个，则你于总生命为 5 或更少时获得的生命，会是原数量的 4 倍。三个水晶瓶会让获得的生命数量变成 8 倍。以此类推。
- 如果某效应会将你的总生命设定在特定数值，并且该数值比你目前的总生命要多，则该效应会让你获得其间差异之数量的生命。如果你的总生命为 5 或更少，则加拉德瑞尔的水晶瓶便会将该效应使你获得的生命数量翻倍。举例来说，如果你有 3 点生命，且有效应会让你的总生命「成为 10」，则你原本应获得 7 点生命，而水晶瓶会将此获得的生命数量翻倍成 14，所以你的总生命实际上会成为 17。
- 在双头巨人游戏中，尽管由你队友获得的生命也能增加队伍的总生命，但这不会让加拉德瑞尔的水晶瓶的第二个异能生效。

加拉兹民之弓

{二}{绿}

神器 ~ 武具

闪现

当加拉兹民之弓进战场时，将它贴附在目标由你操控的生物上。重置该生物。

佩带此武具的生物得 +1/+2 且具有延势异能。

佩带{二} (*{二}: 贴附在目标由你操控的生物上。只能于法术时机佩带。)*

- 利用武具的进战场触发式异能来将其贴附在生物上，与利用其佩带异能来贴附是两回事。本次贴附不需要你支付法术力，且也不会受到佩带异能的时机限制。
- 如果该目标生物成为不合法的目标，则该武具会以未装备的状态留在战场上，且不会重置生物。

- 加拉兹民之弓并非进战场时就贴附在生物上。而是该武具先进战场，然后其触发式异能才将它贴附在生物上。就算你未操控生物，你也可以施放加拉兹民之弓。
-

精灵齐颂

{三}{绿}

结界

你可以随时检视你的牌库顶牌。

你可以从你的牌库顶施放生物咒语。

由你操控的生物具有「{横置}：加一点任意颜色的法术力。」

- 只要你想检视你的牌库顶牌，便随时可以检视（但有一处限制~参见下文），就算你没有优先权也一样。此动作不用到堆叠。这张牌成为你可知信息的一部分，就像你可以检视手牌一样。
 - 如果你施放咒语，使用地或起动异能的过程中，你的牌库顶牌已经改变，则要等到你完成上述动作之后，才能检视新的牌库顶牌。这意味着，如果你从你的牌库顶施放咒语，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。
 - 精灵齐颂不会改变可以施放该生物咒语的时机。通常这代表着你只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候施放，不过闪现异能能够改变此时机。
 - 你依旧要支付该咒语的全部费用，包括额外费用。如果该咒语有替代性费用，你也可以选择支付该费用。
 - 你的牌库顶牌不在你手上，因此你不能利用它来执行原本允许利用手牌进行的行动，例如因效应将之弃掉、起动循环异能等。
-

凯尔安德洛斯陷落

{二}{红}

结界

每当一个由对手操控的生物受到过量之非战斗伤害时，囤兵半兽人 X，X 为该过量伤害之数值。（在一个由你操控的军队上放置 X 个 +1/+1 指示物。它也是半兽人。如果你未操控军队，则先派出一个 0/0 黑色半兽人 / 军队衍生生物。）

{七}{红}：凯尔安德洛斯陷落对目标生物造成 7 点伤害。

- 对生物造成伤害时，如果对该生物造成的伤害数量大于致命伤害所需的数值，便称为对该生物造成了过量伤害。通常情况下，「过量伤害」是指所造成之伤害大于该生物防御力这部分的数值，但在确定具体数量时，需将已标记在该生物上的伤害也计算在内。
-

快乐的半身人
{绿}
生物 ~ 半身人 / 市民
1/2

{横置}: 加{无}。

{T}: 加一点任意颜色的法术力。此法术力只能用来
施放传奇咒语, 且该咒语不能被反击。

- 只要以快乐的半身人所产生的法术力来支付该传奇咒语的任何费用, 就会使该咒语不能被反击, 即使是额外费用或替代性费用也是一样。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。
- 如果你以此法施放的传奇咒语被复制, 则该复制品可以被反击。

滥伐恩特森林

{三}{红}{红}

法术

牺牲任意数量的地。展示你牌库顶的 X 张牌, X 为以此法牺牲的地数量。选择任意数量以此法展示的神器和 / 或地牌。将所有以此法选择的非地牌放进战场, 然后将所有以此法选择的地牌横置放进战场, 然后将其余的牌以随机顺序置于你牌库底。

- 你在滥伐恩特森林结算时一并牺牲这些地。这并非额外费用。如果滥伐恩特森林被反击, 你就不用牺牲地。
- 所有在滥伐恩特森林结算过程中触发的异能, 都要等到所有东西都放进战场且整个咒语结算完成之后, 才会进入堆叠。先由轮到该回合的牌手将其触发式异能以任意顺序放进堆叠, 然后每位其他牌手按照回合顺序依次比照办理。(最后放进堆叠的异能将会最早结算。)

疗伤圣手埃尔隆德

{二}{绿}{蓝}

传奇生物 ~ 妖精 / 贵族

4/4

每当你占卜时, 在至多 X 个目标生物上各放置一个 +1/+1 指示物, X 为以此法占卜期间所检视的牌张数量。

每当一个由你操控且其上有 +1/+1 指示物的生物成为由对手操控之咒语或异能的目标时, 你可以抓一张牌。

- 疗伤圣手埃尔隆德的第一个异能, 关心的是你实际检视的牌张数量。举例来说, 如果你原本应占卜 3, 但你牌库中只剩下两张牌, 则 X 会是 2。

- 如果两个由你操控且其上均有+1/+1指示物的生物同时成为由对手操控之同一个咒语或异能的目标，则疗伤圣手埃尔隆德的最后一个异能会触发两次。

柳树老头儿

{二}{黑}{绿}

传奇生物 ~ 树妖

/

柳树老头儿的力量和防御力各等同于由你操控的地数量。

每当柳树老头儿攻击时，你可以牺牲另一个生物或一个衍生物。当你如此作时，目标由对手操控的生物得-2/-2直到回合结束。

- 在柳树老头儿的最后一个异能触发时，你不需为其选择目标。而是当你以此法牺牲一个生物或衍生物时，会触发另一个「自身」异能。于该异能进入堆叠时，你需为其选择一个目标。每位牌手都可以如常回应此触发式异能。

洛比莉亚·萨克维尔巴金斯

{二}{黑}

传奇生物 ~ 半身人 / 市民

2/3

闪现

威慑

当洛比莉亚·萨克维尔巴金斯进战场时，将目标生物牌从对手坟墓场放逐，且须为于本回合中从战场进入该处者，然后派出X个珍宝衍生物，X为所放逐之牌的力量。

- 利用该牌最后在坟墓场时的力量来决定X的数值。

洛汗公主伊奥温

{二}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 贵族

2/4

在你回合的战斗开始时，目标生物依你的选择获得先攻异能或警戒异能直到回合结束。若该生物佩带武器，则改为它获得先攻与警戒直到回合结束。

你起动的佩带异能减少{-1}来起动。

- 洛汗公主伊奥温的最后一个异能只能减少佩带费用中的一般法术力数量。举例来说，它会将{-1}的佩带费用减少到{零}，但对{绿}的佩带费用没有效果。

- 见于其他系列当中的部分武器牌具有重配异能，虽然此异能也能将武器贴附到生物上，但仍与佩带异能有所不同。重配不属于佩带异能，所以洛汗公主伊奥温的最后一个异能不会减少重配费用。佩带异能的变化及有限制的佩带异能（例如杜内丹之刃的「佩带人类」异能）仍属于佩带异能，洛汗公主伊奥温的最后一个异能也会减少这类异能的费用。

洛汗侍从梅里

{红}{白}

传奇生物 ~ 半身人 / 骑士

2/2

敏捷

只要洛汗侍从梅里佩带武器，它便具有先攻异能。

每当你以梅里和另一个传奇生物攻击时，抓一张牌。

- 梅里和另一个进行攻击的传奇生物不一定要攻击相同的牌手、鹏洛客或战役。

洛汗元帅伊奥梅尔

{二}{红}{红}

传奇生物 ~ 人类 / 骑士

4/4

敏捷

每当一个或数个由你操控且正进行攻击的其他传奇生物死去时，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。此异能每回合只会触发一次。

- 如果洛汗元帅伊奥梅尔和一个或更多由你操控且进行攻击的其他传奇生物同时死去（也许是因为战斗伤害），则洛汗元帅伊奥梅尔的最后一个异能会触发。
- 特别一提，洛汗元帅伊奥梅尔的触发式异能不会让你获得额外的行动阶段。这意味着你是直接从一个战斗阶段的战斗结束步骤推进至下一个战斗阶段的战斗开始步骤。

洛丝罗瑞恩的加拉德瑞尔

{一}{绿}{蓝}

传奇生物 ~ 妖精 / 贵族

3/3

每当魔戒引诱你时，若你选择洛丝罗瑞恩的加拉德瑞尔以外之生物作你的持戒人，则占卜3。

每当你占卜时，你可以展示牌库顶牌。如果以此法展示出一张地牌，则将它横置放进战场。

- 你是先完成占卜，然后再展示你的牌库顶牌。
-

掠物加身沙格拉特

{二}{黑}{红}

传奇生物 ~ 半兽人 / 士兵

4/4

每当掠物加身沙格拉特攻击时，将至多一个目标武具贴附于其上。然后囤兵半兽人 X，X 为贴附在沙格拉特上的武具数量。（武具的操控权并未改变。囤兵半兽人 X 的流程是，在一个由你操控的军队上放置 X 个 +1/+1 指示物。它也是半兽人。如果你未操控军队，则先派出一个 0/0 黑色半兽人 / 军队衍生生物。）

- 当掠物加身沙格拉特的异能触发时，你可以选择不指定武具为目标，好只是囤兵半兽人。不过，如果你选择了目标，且于此异能试图结算时，该目标已经不合法，则此异能不会结算，其所有的效应都不会生效。你不会囤兵半兽人。
- 武具的操控权并未改变。举例来说，如果你指定一个由对手操控的武具为目标，则你不能起该武具的佩带异能，且对手可以在法术时机下起该佩带异能，将武具重新贴附在一个由其操控的生物上。

马克之号

{二}

传奇神器

每当由你操控的两个或更多生物攻击一位牌手时，检视你牌库顶的五张牌。你可以展示其中一张生物牌并置于你手上。将其余的牌以随机顺序置于你牌库底。

- 要触发马克之号的异能，你必须要让这两个或更多由你操控的生物攻击同一位牌手才行。由你操控、但向由该牌手操控的鹏洛客或该牌手防卫的战役进行攻击的生物，不会计入马克之号的触发条件当中。
- 在多人游戏中，你每以至少两个生物攻击一位牌手，马克之号的触发式异能便会触发一次。

马扎布尔之书

{二}{红}

结界 ~ 传记

（于此传记进战场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。到 III 后牺牲之。）

I — 囤兵半兽人 1。（在一个由你操控的军队上放置一个 +1/+1 指示物。它也是半兽人。如果你未操控军队，则先派出一个 0/0 黑色半兽人 / 军队衍生生物。）

I — 囤兵半兽人 2。

III — 直到回合结束，由你操控的生物得 +1/+0 且获得威慑异能。

- 最终章节异能只影响它结算时由你操控的生物。该回合稍后时段中才由你操控的生物不会受到影响。

马中王者捷影

{三}{红}{白}

传奇生物 ~ 马

4/4

由你操控的马具有敏捷异能。（它们受你操控时便能攻击与{横置}。）

每当马中王者捷影攻击时，你可以将一张力量比它小的生物牌从你手上横置放进战场，且正进行攻击。

- 虽然现今大多数牌张系列中都不会写出敏捷异能的规则提示，但对这张牌来说，解释敏捷为何意尤为重要。
- 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。
- 你放进战场的生物牌，需要其在你手牌中时满足「力量比战场上的马中王者捷影小」此条件。生物实际进战场时，其力量不一定非要比捷影小（举例来说，如果该生物进战场时上面有+1/+1指示物，便会发生此情况）。
- 如果马中王者捷影在其触发式异能结算前就离开了战场，则将你手牌中之生物牌的力量跟捷影最后在战场上时的力量作比较。
- 对你放进战场的生物而言，于其进战场时，你要选择它所攻击的对象（牌手、鹏洛客或战役）。它攻击的对象可以和马中王者捷影不一样。

梅里阿道克·白兰地鹿

{一}{绿}

传奇生物 ~ 半身人 / 市民

2/2

每当由你操控的一个或数个半身人攻击一位牌手时，派出一个食品衍生物。（食品衍生物是具有「{二}，{横置}，牺牲此神器：你获得3点生命」的神器。）

- 梅里阿道克·白兰地鹿的异能，只会因每有一位「你以半身人攻击」这样的牌手，而让你派出一个食品衍生物，但不论你以多少半身人攻击同一位对手，你都只会派出一个食品衍生物。
 - 向鹏洛客或战役进行攻击的半身人不会触发梅里阿道克·白兰地鹿的异能。
-

米那斯魔古尔的戈巴格

{一}{黑}

传奇生物 ~ 半兽人 / 士兵

2/2

每当一个由你操控的鬼怪或半兽人对任一牌手造成战斗伤害时，你可以将它牺牲。当你如此作时，选择一项 ~

- 抓一张牌。
- 派出一个珍宝衍生物。（它是具有「{横置}，牺牲此神器：加一点任意颜色的法术力」的神器。）

- 在米那斯魔古尔的戈巴格之异能触发时，你不需为其选择模式。而是当你以此法牺牲一个鬼怪或半兽人时，会触发另一个「自身」异能。于该异能进入堆叠时，你需为其选择一项模式。每位牌手都可以如常回应此触发式异能。
-

秘银甲

{三}

传奇神器 ~ 武器

闪现

不灭

当秘银甲进战场时，将它贴附在目标由你操控的传奇生物上。

佩带此武器的生物具有不灭异能。

佩带{三}

- 利用武器的进战场触发式异能来将其贴附在生物上，与利用其佩带异能来贴附是两回事。本次贴附不需要你支付法术力，且也不会受到佩带异能的时机限制。
 - 如果该目标生物成为不合法的目标，则该武器会以未装备的状态留在战场上。
 - 秘银甲并非进战场时就贴附在生物上。而是该武器先进战场，然后其触发式异能才将它贴附在生物上。就算你未操控生物，你也可以施放秘银甲。
-

蘑菇地捷径

{一}{绿}

结界

当蘑菇地捷径进战场时，魔戒引诱你。

在你的结束步骤开始时，若本回合中有由你操控的永久物离开战场，则在目标由你操控的生物上放置一个 +1/+1 指示物。

- 蘑菇地捷径不需在由你操控的永久物离开战场就要在战场上。举例来说，如果有生物在你回合的战斗中死去，且你在你的第二个行动阶段中施放蘑菇地捷径，则它的最后一个异能会在你的结束步骤开始时触发。

- 无论本回合中有多少由你操控的永久物离开战场，蘑菇地捷径的最后一个异能都只会在你的结束步骤中触发一次。不过，如果到结束步骤开始时，本回合中都还没有由你操控的永久物离开战场，则该异能根本不会触发。没有办法让你操控的永久物在结束步骤中及时离开战场，好令该异能触发。
-

魔多抛石机

{二}{黑}

神器生物 ~ 墙

1/4

守军

每当你以一个或数个鬼怪和 / 或半兽人攻击时，派出一个 2/1 无色，名称为抛石弹，具飞行异能的组构体衍生神器生物，其为横置且正进行攻击。在战斗结束时牺牲该衍生物。

- 由魔多抛石机的操控者来决定该衍生物要攻击的牌手、鹏洛客或战役。它攻击的对象（牌手、鹏洛客或战役）可以和其他鬼怪和 / 或半兽人不一样。
-

魔古尔刃伤

{一}{黑}

结界 ~ 灵气

结附于生物

所结附的生物得 -3/-0 且具有「在你的维持开始时，除非你支付 2 点生命，否则放逐此生物。」

- 于此触发式异能结算时，该生物的操控者才决定是否要支付 2 点生命。
-

魔戒呼唤

{一}{黑}

结界

在你的维持开始时，魔戒引诱你。

每当你选择一个生物作你的持戒人时，你可以支付 2 点生命。若你如此作，则抓一张牌。

- 魔戒呼唤的最后一个异能，在你每次将某生物选作你的持戒人时都会触发，就算该生物原本就已经是你的持戒人也是一样。
 - 如果魔戒引诱你，但你无法选择生物来作为你的持戒人（也许是因为你未操控任何生物），则魔戒呼唤的最后一个异能不会触发。
-

魔戒迷影

{一}{蓝}{黑}

法术

魔戒引诱你。从你的牌库中搜寻一张与某个由你操控的传奇生物具共通颜色的牌，展示该牌，将它置于你手上，然后洗牌。

- 你无法利用魔戒迷影来搜寻无色牌，就算你操控了无色传奇生物也是如此。
 - 你的持戒人是传奇，因此只要你牌库中某张牌与你于魔戒引诱你时选作持戒人的生物具共通颜色，你便可以搜寻出该牌。
-

末日山

传奇地

{横置}，支付 1 点生命：加{黑}或{红}。

{一}{黑}{红}，{横置}：末日山向每位对手各造成 1 点伤害。

{五}{黑}{红}，{横置}，牺牲末日山和一个传奇神器：选择至多两个生物，然后消灭其他生物。只能于法术时机起动。

- 对于最后一个异能而言，该异能并未将所选之任何生物指定为目标。举例来说，你可以选择具帷幕异能的生物。
-

墨瑞亚劫掠者

{红}{红}

生物 ~ 鬼怪 / 战士

1/1

连击

每当一个由你操控的鬼怪或半兽人对任一牌手造成战斗伤害时，放逐你的牌库顶牌。本回合中，你可以使用该牌。

- 在利用墨瑞亚劫掠者最后一个异能使用牌时，你仍须遵循正常的时机规则，且如果它是咒语，则你必须支付所有费用才能施放之。
-

牧树者范贡
{四}{绿}{绿}{绿}
传奇生物 ~ 树妖
4/10

由你操控的树妖具有警戒异能。
每当由你操控的一个或数个树妖攻击时，加该数量两倍的{绿}。
你不会因步骤与阶段结束失去未用尽的绿色法术力。

- 于牧树者范贡在战场上期间，你能将绿色法术力一直留在你的法术力池中。这意味着，如果你在某个步骤或阶段加了一点绿色法术力到你的法术力池中，则你可以留到后续步骤或阶段（甚至回合）再用掉它。其他种类的法术力仍会随着每个步骤和阶段结束而从你的法术力池中清空。
- 如果你加入法术力池的绿色法术力附有限制条件或额外效应（举例来说，王城大厅所产生者），则不论你是在什么时候用这点法术力来支付费用，其限制条件或额外效应都会生效。
- 一旦牧树者范贡离开战场，你法术力池中的绿色法术力便会如常在步骤或阶段结束时清空，因此你得在当前步骤或阶段结束之前尽量用掉你法术力池中剩余的绿色法术力。但就算你没用尽，除了会失去这些法术力之外，你也不会因此受到其他负面影响。

那兹古尔
{二}{黑}
生物 ~ 鬼魂 / 骑士
1/2

死触
当那兹古尔进战场时，魔戒引诱你。
每当魔戒引诱你时，在每个由你操控的鬼魂上各放置一个+1/+1 指示物。
名称为那兹古尔的牌，在套牌中的数量能有至多九张。

- 那兹古尔的最后一个异能会让你忽略「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，在魔戒：中洲传说™限制赛中，你不能将个人牌张收藏中的那兹古尔加入套牌，无论索隆多希望你如此作都不行。
 - 那兹古尔的最后一个异能还会让你忽略指挥官等赛制中的「无双」规则。
 - 如果你足够幸运，在限制赛当中开到或抽到十张或更多那兹古尔，你也只能在套牌中加入其中九张。其余的牌只能留在备牌中。
-

南小路的罗西·科顿

{二}{白}

传奇生物 ~ 半身人 / 平民

1/1

当南小路的罗西·科顿进战场时，派出一个食品衍生物。*(食品衍生物是具有「{二}, {横置}, 牺牲此神器: 你获得3点生命」的神器。)*

每当你派出一个衍生物时，在目标罗西以外由你操控的生物上放置一个+1/+1 指示物。

- 如果你同时派出多个衍生物，则你每派出一个衍生物，南小路的罗西·科顿最后一个异能便会触发一次。
 - 如果你派出了衍生物，则你可以将它指定为南小路的罗西·科顿最后一个异能的目标。
-

你休想过!

{白}

瞬间

消灭目标生物，且须为本回合中曾阻挡传奇生物或被传奇生物阻挡者。

- 你休想过! 可以指定以下生物为目标：正阻挡传奇生物或被传奇生物阻挡的生物；或曾在本回合稍早时段阻挡过传奇生物或被传奇生物阻挡的生物。
 - 对于你休想过! 所指定为目标生物而言，你休想过! 只关心阻挡该生物或受该生物阻挡的生物在阻挡发生时是否是传奇。如果该传奇生物已成为非传奇生物（也许是因为它不再是你的持戒人）或已离开战场，你休想过! 仍能指定前者生物为目标。
-

宁洛德尔看守

{一}{蓝}

生物 ~ 妖精 / 斥候

2/1

每当你占卜时，宁洛德尔看守得+1/+0 直到回合结束，且本回合不能被阻挡。此异能每回合只会触发一次。

- 一旦宁洛德尔看守已被阻挡，此时再结算其触发式异能也不会更改或撤销该次阻挡。
-

佞舌格里马

{二}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 参谋

1/4

所有对手都不能获得生命。

{横置}，牺牲另一个生物：目标牌手失去 1 点生命。

如果所牺牲的生物是传奇，则囤兵半兽人 2。

- 当佞舌格里马在战场上时，会让对手获得生命之咒语或异能仍会结算。虽然没有对手会获得生命，但该咒语或异能所具有的其他效应都会生效。
- 于佞舌格里马在战场期间，如果某效应会将某对手的总生命设定在某个数值，并且该数值要比该牌手目前的总生命要多，则该牌手的总生命不会变动。
- 佞舌格里马的启动式异能检查的是所牺牲之生物最后在战场时的样子是不是传奇。它在坟墓场中是否是传奇并不重要。

欧尔桑克的帕蓝提尔

{三}

传奇神器

在你的结束步骤开始时，在欧尔桑克的帕蓝提尔上放置一个感化指示物并占卜 2。然后目标对手可以令你抓一张牌。若该牌手未如此作，则你磨 X 张牌，X 为欧尔桑克的帕蓝提尔上之感化指示物数量，且该牌手失去等同于这些牌法术力值总和的生命。

- 于欧尔桑克的帕蓝提尔的异能进入堆叠时，你需为其选择一个目标。如果于该异能试图结算时，该目标已经是不合法目标，则该异能会被移出堆叠。你不会在欧尔桑克的帕蓝提尔上放置感化指示物，也不会占卜、抓牌或磨牌。

佩里格林·图克

{二}{绿}

传奇生物 ~ 半身人 / 市民

2/3

如果将在你的操控下派出一个或数个衍生物，则改为派出这些衍生物加上一个额外的食品衍生物。（*食品衍生物是具有「{二}，{横置}，牺牲此神器：你获得 3 点生命」的神器。*）

牺牲三个食品：抓一张牌。

- 佩里格林·图克的第一个异能，对其操控者派出的各种衍生物都会生效，而非仅限于食品衍生物。
- 额外派出的食品衍生物，不会具有该效应所派出之其他衍生物所具有的异能。于派出衍生物之效应中注明的其他状态（例如已横置或「在战斗结束时放逐该衍生物」等）则对原本派出之衍生物及额外派出的食品都会生效。

- 要让佩里格林·图克的异能生效，只需要是由你来实际派出衍生物即可，至于该派出衍生物之咒语或异能是否由你操控则并不重要。

皮平之勇

{绿}

瞬间

你可以牺牲一个食品。如果你如此作，则目标生物得+4/+4直到回合结束。若否，则该生物得+2/+2直到回合结束。

- 你在施放皮平之勇时便需选择目标生物，但你要到咒语结算时，才需决定是否要牺牲食品。
- 如果在皮平之勇试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则皮平之勇会被移出堆叠。你不能为它牺牲食品。
- 如果有效应提及「一个食品」，则其意指任意一个食品神器，而非仅限食品衍生神器。举例来说，你可以为皮平之勇牺牲兰巴斯。

巧手霍比特人

{一}{白}

生物~半身人/平民

1/3

每当巧手霍比特人攻击时，你可以牺牲一个食品或支付{二}{白}。当你如此作时，横置目标由对手操控的生物。

- 在巧手霍比特人的异能触发时，你不需为其选择目标。而是当你以此法牺牲一个食品或支付{二}{白}时，会触发另一个「自身」异能。于该异能进入堆叠时，你需为其选择一个目标。每位牌手都可以如常回应此触发式异能。

萨茹曼的风暴

{四}{蓝}{蓝}

结界

守护{三}

每当你施放每回合你的第二个咒语时，将它复制，但该复制品不是传奇。你可以为该复制品选择新的目标。*(永久物咒语的复制品会成为衍生物。)*

- 在萨茹曼的风暴之前施放的咒语，也会被计算在内。如果萨茹曼的风暴是你该回合施放的第一个咒语，则你在同一回合中施放的下一个咒语便会是你的第二个咒语。
- 该复制品是在堆叠中产生，所以它并不是被「施放」的。注记于「当牌手施放咒语时」触发的异能，不会因产生复制品而触发。

- 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，则该复制品的X数值与原版咒语相同。
- 你不能选择支付该咒语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。
- 如果该咒语于放到堆叠上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。
- 任何当该咒语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。
- 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。如果该咒语是具有目标的永久物咒语（例如灵气），你也可以为该咒语选择一个新的目标。新的目标必须合法。对其中任一目标而言，如果你无法为其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）。
- 如果复制的是永久物咒语，则会在咒语结算时将该咒语的复制品作为衍生物放进战场，而不是直接将咒语复制品放进战场。用于规范永久物咒语成为永久物的这部分规则，也适用于咒语的复制品成为衍生物的情形。
- 永久物咒语之复制品结算所成的衍生物并不算是「派出」，所以不会和关心派出衍生物的异能（例如南小路的罗西·科顿之异能）互动。

散佚传说

{白}{白}

瞬间

将目标非地史迹永久物置于其拥有者的牌库顶数来第

四张的位置。（神器、传奇和传记是史迹。）

- 如果当散佚传说结算时，该目标永久物的操控者牌库中之牌只有两张或更少，则该永久物会成为其牌库底牌。

稍作缓息

{一}{白}

瞬间

将目标咒语移回其拥有者手上。

抓一张牌。

- 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。

水中的监视者
{三}{蓝}{蓝}
传奇生物 ~ 巨海兽
9/9

水中的监视者须横置进战场，且上面有九个晕眩指示物。（如果其上有晕眩指示物的永久物将成为未横置，则改为从其上移去一个晕眩指示物。）
每当你在对手的回合中抓一张牌时，派出一个 1/1 蓝色触手衍生生物。
每当一个由你操控的触手死去时，重置至多一个目标巨海兽，并在至多一个目标非地永久物上放置一个晕眩指示物。

- 对最后一个异能而言，该目标巨海兽可以是（也很可能是）水中的监视者本身。若真如此，且如果其上有至少一个晕眩指示物，则你会改为从其上移去一个晕眩指示物，而非重置它。

死灵法师索隆
{三}{黑}{黑}
传奇生物 ~ 圣者 / 惊惧兽
4/4
威慑

每当死灵法师索隆攻击时，将目标生物牌从你的坟墓场放逐。派出一个已横置且正进行攻击的衍生物，此衍生物为该牌的复制品，但它是 3/3 黑色，具威慑异能的鬼魂。在下一个结束步骤开始时，除非索隆是你的持戒人，否则放逐该衍生物。

- 该衍生物所复制的，就只有原版牌张上所印制的东西而已（其特别加注的特征除外）。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。
 - 该衍生物就只是个鬼魂，没有其他生物类别（也没有可能有的其他副类别），且只会是黑色，不具有其他颜色。其基础力量与防御力为 3/3。这是该衍生物供其他效应复制的可复制特征值。
 - 如果该衍生物所复制的牌上面具有任何「当[此永久物]进战场时」的异能，则该衍生物也具有这些异能，且会在派出时触发。类似情况：该衍生物所复制的任何「于[此永久物]进战场时」或「[此永久物]进战场时上面有...」的异能也都会生效。
 - 如果所放逐之牌的法术力费用中包含{X}，则 X 为 0。
 - 对该延迟触发式异能而言，除非在该异能结算时，死灵法师索隆是你的持戒人，否则该异能就会在你的下一个结束步骤开始时将该衍生物放逐。如果在该延迟触发式异能结算前，死灵法师索隆就已经离开战场，则该异能便会将该衍生物放逐，就算死灵法师索隆稍后返回战场，或你操控另一个作为你持戒人的死灵法师索隆也是一样。
-

索隆克星佛罗多

{白}

传奇生物 ~ 半身人 / 市民

1/2

{白/黑}{白/黑}: 如果索隆克星佛罗多是市民, 则它成为基础力量与防御力为 2/3、具系命异能的半身人 / 斥候。

{黑}{黑}{黑}: 如果佛罗多是斥候, 则它成为半身人 / 浪客, 且具有「每当此生物对任一牌手造成战斗伤害时, 如果本盘游戏中魔戒已引诱你四次或更多, 则该牌手输掉这盘游戏。若否, 则魔戒引诱你。」

- 这些异能都没有持续时限。如果其中一个结算, 则它会始终有效, 直到下列情形之一发生: (1) 游戏结束; (2) 索隆克星佛罗多离开战场; (3) 有后续效应改变其特征。
- 无论索隆克星佛罗多的生物类别为何, 你都可以起动它的各异能。这些异能都是在其结算时才检查进化佛罗多的生物类别。如果此时索隆克星佛罗多并非相应的生物类别, 则该异能没有效果。
- 索隆克星佛罗多的第一个异能会检查它是否为市民, 第二个则会检查它是否为斥候。而它是如何具有所要求的生物类别, 则并不重要。

索隆勒索

{一}{蓝}{黑}

瞬间

选择一位对手。该牌手检视你牌库顶的四张牌, 并分成牌面朝下与牌面朝上各一堆。你将其中一堆置于你手上, 另一堆则置入你的坟墓场。魔戒引诱你。

- 你只选择一位对手, 并由其来检视你牌库顶的四张牌并将它们分堆。其他牌手不能检视, 但可以在不知道这些是什么牌的情况下尝试提供建议。如果进行检视的牌手希望得到关于如何将牌张分堆的建议, 则他可以决定要将哪些信息与其他牌手共享, 不过该牌手并非一定要跟其他牌手分享信息不可。
- 如果你将牌面朝下的那一堆置于你手上, 你也不需要展示这些牌。
- 该对手可以将这些牌分成一堆四张牌和一堆零张牌。他可以把四张牌分到牌面朝上那一堆, 也可以把四张牌分到牌面朝下的那一堆。

贪污夏警洛索

{白}{黑}

传奇生物 ~ 半身人 / 浪客

2/1

每当任一牌手施放每回合中其第二个咒语时, 你失去 1 点生命并派出一个珍宝衍生物。(它是具有「*横置*」, 牺牲此神器: 加一点任意颜色的法术力」的神器。)

- 在贪污夏警洛索之前施放的咒语，也会被计算在内。如果贪污夏警洛索是你该回合施放的第一个咒语，则你在同一回合中施放的下一个咒语便会是你的第二个咒语。

汤姆·邦巴迪尔

{白}{蓝}{黑}{红}{绿}

传奇生物 ~ 神 / 诗人

4/4

只要由你操控的传纪上总共有四个或更多学问指示物，汤姆·邦巴迪尔便具有辟邪与不灭异能。

每当一个由你操控的传纪之最终章节异能结算时，从你的牌库顶开始展示牌，直到展示出一张传纪牌为止。将该牌放进战场，其余则以随机顺序置于你的牌库底。此异能每回合只会触发一次。

- 生物受到的伤害，要到清除步骤或是有效移除此类伤害时才会移除。如果你操控汤姆·邦巴迪尔且其上有至少 4 点伤害，同时还操控一个上面有四个或更多学问指示物的传纪，且该传纪在当回合稍后时段离开战场，则汤姆·邦巴迪尔会被消灭。就算该传纪是因其最终章节异能离开堆叠而离开战场也是如此；在汤姆·邦巴迪尔的触发式异能让你翻出另一个传纪之前，游戏便会检查状态动作。
- 某传纪的「最终章节异能」，指的是该传纪各章节异能中，章节数最大的那个异能。
- 注记于另一个异能结算时触发的异能（例如汤姆·邦巴迪尔的触发式异能），会在其关心的异能所有指示（或会受相应的替代性效应之影响而有所变化）均执行完毕、该异能移出堆叠之后才会触发。举例来说，如果汤姆·邦巴迪尔是因艾紫培转生纪的最终章节异能返回战场，则它回到战场上时，还来得及看到该章节异能完成结算并离开堆叠，因此这时汤姆·邦巴迪尔的最后一个异能会触发。

王城守卫皮平

{白}{蓝}

传奇生物 ~ 半身人 / 士兵

2/2

警戒，守护{—}

{横置}：选择一种牌张类别。另一个目标由你操控的生物获得反该牌张类别保护异能直到回合结束。（它不能被该类别的东西阻挡、指定为目标、造成伤害、结附或是装备。）

- 你可以选择任意一种牌张类别。在通常的万智牌游戏中可能出现的牌张类别有神器、战役、生物、结界、瞬间、地、鹏洛客、法术以及部族（见于某些旧版牌张上的牌张类别）。你不能选择超类别（如传奇、基本这类）。也不能选择副类别（如半身人、灵气、树林这类）。
-

乌苟立安特后代希洛布

{四}{黑}{绿}

传奇生物 ~ 蜘蛛 / 恶魔

8/8

死触, 守护{二}

由你操控的其他蜘蛛具有死触与守护{二}。

每当另一个本回合中受过由你操控之蜘蛛伤害的生物死去时, 派出一个为该生物复制品的衍生物, 但它是食品神器, 且具有「{二}, {横置}, 牺牲此神器: 你获得 3 点生命」, 并失去所有其他牌张类别。

- 该衍生物所复制的, 是该生物死去前最后在战场时的样子, 而不是其在坟墓场中的样子。
- 除了 (1) 是食品神器, (2) 具有所列的起动式异能及 (3) 失去所有其他牌张类别和副类别这几点之外, 该衍生物只复制原版生物上所印制的东西而已 (除非该生物正复制其他东西; 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、结附有灵气、装备了武器, 或是其他改变了其力量、防御力、类别、颜色等等的非复制效应。
- 如果所复制之生物的法术力费用中包含{X}, 则 X 视为 0。
- 如果所复制的生物是个衍生物, 则派出的新衍生物会复制派出原版衍生物的效应本来所注明的特征, 唯上文提到的各项特征仍会除外。
- 如果所复制的生物本身已经复制了别的东西, 则该衍生物进战场时, 会是所选的生物复制的样子, 唯上文提到的各项特征仍会除外。
- 当此衍生物进战场时, 所复制的生物之任何进战场异能都会触发。所选择的生物上面任何「于[此生物]进战场时」或「[此生物]进战场时上面有...」的异能也都会生效。
- 由于该衍生物是食品神器且不是生物, 因此除非它因故成为生物, 否则它不能攻击或阻挡。

乌鲁克族队长毛胡尔

{黑}{红}

传奇生物 ~ 半兽人 / 士兵

2/2

威慑

如果将在某个由你操控的军队, 鬼怪或半兽人上放置一个或数个+1/+1 指示物, 则改为在其上放置该数量加一的+1/+1 指示物。

- 毛胡尔的最后一个异能, 会对你于囤兵半兽人 (或灵俑, 或其他东西) 时放置在军队衍生物上的指示物生效。
-

巫师焰火

{一}

神器

巫师焰火须横置进战场。

{X}, {横置}, 牺牲巫师焰火: 加 X 点法术力, 其颜色组合由你选择。

当巫师焰火从战场进入坟墓场时, 抓一张牌。

- 你必须先决定巫师焰火所产生的法术力之颜色, 而后才会因其最后一个异能抓一张牌。
- 无论巫师焰火因何故从战场进入坟墓场, 其最后一个异能都会触发。

巫王崛起

{二}{黑}{绿}

法术

每位牌手各牺牲一个生物。如果你以此法牺牲一个生物, 则你可以将另一张永久物牌从你的坟墓场移回战场。

- 首先由主动牌手选择要牺牲的生物, 然后其他牌手按照回合顺序依次作出选择, 牌手在作选择时已知道之前牌手的选择为何。然后, 所有牌手同时牺牲所有生物。
- 你是在结算巫王崛起过程中, 在所有牌手都牺牲完永久物之后, 才决定要将哪张永久物牌移回战场(如有)。
- 你不能将你牺牲的那张永久物牌移回。

无畏骑士伊奥温

{二}{红}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 骑士

3/4

敏捷

当无畏骑士伊奥温进战场时, 放逐目标由对手操控且力量比它大的生物。每个由你操控的传奇生物均获得反所放逐生物之各色的保护异能直到回合结束。

- 无畏骑士伊奥温关心的是生物即将离开战场时的颜色。这可能跟该生物牌在放逐区时的颜色不一样(举例来说, 它在战场上时可能有复制效应对其生效。)
-

无畏援骑格罗芬德尔

{二}{绿}

传奇生物 ~ 妖精 / 贵族

3/2

每当你占卜时，选择一项且无畏援骑格罗芬德尔得+1/+1直到回合结束。

- 格罗芬德尔本回合若能被阻挡，则须如此作。
- 本回合中，格罗芬德尔每次战斗不能被多于一个生物阻挡。

- 如果你为无畏援骑格罗芬德尔的触发式异能选择了第一项模式，则只需用一个生物去阻挡它即可。其他生物同样可以去阻挡它（除非你本回合中还为无畏援骑格罗芬德尔的触发式异能选择了第二项模式），也可以任意阻挡其他生物，甚至不进行阻挡。
- 如果你为无畏援骑格罗芬德尔的触发式异能选择了第一项模式，但每个由防御牌手操控的生物都因故不能进行阻挡（例如都处于横置状态），则无畏援骑格罗芬德尔便未受阻挡。如果要支付费用才能阻挡无畏援骑格罗芬德尔，则这并不会强迫防御牌手必须支付该费用，所以这种情况下，也不至于必须要如此阻挡。

误戴魔戒

{一}{白}

瞬间

放逐目标由你拥有的生物，然后将它在你的操控下移回战场。魔戒引诱你。

- 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。装备在所放逐生物上的武具会被卸装并留在战场上。所放逐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。
- 你可以指定由你拥有但不由你操控的生物作为误戴魔戒的目标。

西方之焰安督利尔

{三}

传奇神器 ~ 武具

佩带此武具的生物得+3/+1。

每当佩带此武具的生物攻击时，派出两个已横置的1/1白色，具飞行异能的精怪衍生物。若该生物是传奇，则改为派出两个已横置且正进行攻击的上述衍生物。

佩带{二}

- 如果佩带此武器的生物是传奇，则由安督利尔的操控者来决定所派出之精怪衍生物要向哪个牌手、鹏洛客或战役进行攻击。每个精怪衍生物进战场时所攻击的牌手、鹏洛客或战役可以不同，且也不需跟佩带此武器攻击的对象相同。
- 如果安督利尔佩带在由对手操控的生物上，则每次该生物攻击时，会是安督利尔的操控者派出两个已横置的精怪衍生物。就算该生物是传奇，所派出的精怪也不会以正进行攻击的状态来进战场。

西伏尔德领主埃肯布兰德

{三}{红}

传奇生物 ~ 人类 / 士兵

3/3

每当西伏尔德领主埃肯布兰德或另一个人类在你的操控下进战场时，由你操控的生物得+1/+0直到回合结束。

- 西伏尔德领主埃肯布兰德的触发式异能只影响它结算时由你操控的生物。该回合稍后时段中才由你操控的生物不会受到影响。

希斯莱恩绳结

{一}{蓝}

瞬间

横置目标生物。占卜 1。

抓一张牌。

- 如果在希斯莱恩绳结试图结算时，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，也不会抓牌。不过，如果该目标依然合法，但未被横置（最有可能是因为它已经横置），则你能占卜 1，也能抓一张牌。

洗澡歌

{三}{蓝}

结界 ~ 传纪

(于此传纪进战场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。到 III 后牺牲之。)

I, II — 抓两张牌，然后弃一张牌。

III — 将任意数量的目标牌从你的坟墓场洗入你的牌库。加{蓝}{蓝}。

- 洗澡歌的最终章节异能不是法术力异能。它会用到堆叠，且可以被回应。
- 你可以不为洗澡歌的最终章节异能选择任何目标，好只是加{蓝}{蓝}。不过，如果你选择了目标，且当该异能试图结算时，所有目标都已经不合法，则该异能不会结算，其所有效应都不会生效。你不会加{蓝}{蓝}。

夏尔暴君沙基
{二}{蓝}{黑}
传奇生物 ~ 圣者 / 浪客
2/4

除了法术力异能之外，由对手操控之地的起动式异能都不能起动。

夏尔暴君沙基具有由对手操控之地的所有起动式异能，但法术力异能除外。
能用任意种类的法术力来起动沙基的异能。

- 夏尔暴君沙基只会获得起动式异能，但法术力异能除外。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。
- 如果由对手操控的地上印制之起动式异能提及该牌的名称，则将夏尔暴君沙基版本的异能改为视作提及的是夏尔暴君沙基之名称。
- 起动式法术力异能是于结算时产生法术力的异能，而非要支付法术力才能起动的异能。
- 夏尔暴君沙基的最后一个异能采用了新的叙述格式，表明你可以将法术力视同任意种类的法术力来支付施放所放逐之牌的费用。法术力的类别总共有六种：白色、蓝色、黑色、红色、绿色和无色。
- 雪境法术力并非单独类别的法术力。夏尔暴君沙基的最后一个异能不会让你利用非雪境来源产生的法术力来支付雪境费用。

夏尔夏警
{一}{白}
生物 ~ 半身人 / 士兵
2/2

警戒
当夏尔夏警进战场时，你可以牺牲一个衍生物。当你如此作时，放逐目标由对手操控的生物，直到夏尔夏警离开战场为止。

- 在夏尔夏警的最后一个异能触发时，你不需为其选择目标。而是当你以此法牺牲一个衍生物时，会触发另一个「自身」异能。于该异能进入堆叠时，你需为其选择一个目标。每位牌手都可以如常回应此触发式异能。
 - 如果夏尔夏警在其最后一个异能结算前就离开了战场，则你仍然可以牺牲衍生物。不过，当你如此作时，该目标生物在「自身」触发式异能结算时不会被放逐。类似地，如果夏尔夏警在其「自身」异能仍在堆叠上时离开了战场，该目标生物也不会被放逐。
-

夏尔之友甘道夫

{三}{蓝}

传奇生物 ~ 圣者 / 法师

2/4

闪现

你可以将法术咒语视同具有闪现异能地来施放。

每当魔戒引诱你时，若你选择夏尔之友甘道夫以外的生物作你的持戒人，则抓一张牌。

- 第二个异能只对「施放咒语」此事生效。举例来说，它不会影响你能启动注记只能于「法术时机」启动的异能。
-

小马比尔

{三}{白}

传奇生物 ~ 马

1/4

当小马比尔进战场时，派出两个食品衍生物。（*食品衍生物是具有「{二}，{横置}，牺牲此神器：你获得3点生命」的神器。*）

牺牲一个食品：直到回合结束，目标由你操控的生物依照其防御力来分配战斗伤害，而不是依照力量。

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

邪敌阴影

{三}{黑}{黑}{黑}

法术

放逐目标牌手坟墓中的所有生物牌。于这些牌持续放逐的时段内，你可以从这些牌之中施放咒语，且能用任意种类的法术力来施放。

- 以此法施放咒语时，你仍须支付所有费用且遵循正常时机规则。
 - 邪敌阴影采用了新的叙述格式，表明你可以将法术力视同任意种类的法术力来支付施放所放逐之牌的费用。法术力的类别总共有六种：白色、蓝色、黑色、红色、绿色和无色。
 - 雪境法术力并非单独类别的法术力。邪敌阴影不会让你利用非雪境来源产生的法术力来支付雪境费用。
-

迅捷救星美尼尔多

{三}{蓝}

传奇生物 ~ 鸟 / 士兵

3/3

飞行

每当迅捷救星美尼尔多对任一牌手造成战斗伤害时，放逐至多一个目标由你拥有的生物，然后将它在你的操控下移回战场。

- 美尼尔多的第二个异能可以指定任一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。贴附于所放逐永久物上的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。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。

压制敌军

{二}{蓝}{蓝}

瞬间

将目标由对手操控的咒语或非地永久物移回其拥有者手上。你可以从你手上施放一个法术力值相等或较小的瞬间或法术咒语，且不需支付其法术力费用。

- 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。
- 如果以此法将一张法术力费用中包括{X}的咒语移回牌手手上，则在计算该咒语的法术力值时，{X}为施放该咒语时为其选择的值。
- 如果以此法将一个法术力费用中包括{X}的永久物移回牌手手上，则在计算其法术力值时，{X}为0。
- 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放咒语，就无法支付任何替代性费用。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。
- 如果你施放的咒语在其法术力费用中包含了{X}，则你必须将X的值选为0。

炎魔鞭击

{黑}

法术

牺牲一个生物或支付{四}，以作为施放此咒语的额外费用。

消灭目标生物。

- 施放此咒语时，你必须牺牲正好一个生物或额外支付{四}；你无法不支付上述费用之一就施放此咒语，且你也不能多次支付。

- 牌手要等到施放完炎魔鞭击、支付完其所有费用之后，才能回应之。没人能试图消灭你所牺牲的生物来让你无法施放此咒语，或以此迫使你支付更多法术力。
-

伊希利恩亲王法拉米尔

{二}{白}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 贵族

3/3

在你的结束步骤开始时，选择一位对手。在该牌手的下一个结束步骤开始时，如果其于该回合中未攻击你，则你抓一张牌。若否，则你派出三个 1/1 白色人类 / 士兵衍生生物。

- 攻击由你操控的鹏洛客或由你防卫的战役不算作攻击你。
-

伊希利恩突击队

{二}{蓝}{蓝}

生物 ~ 人类 / 游侠

3/3

警戒

当伊希利恩突击队进战场时，于你操控伊希利恩突击队的时段内，获得至多一个目标力量比它小的生物之操控权。然后魔戒引诱你。

- 当伊希利恩突击队的异能触发时，你可以选择不指定生物为目标，好只是让魔戒引诱你。不过，如果你选择了目标，且于此异能试图结算时，该目标已经不合法，则此异能不会结算，其所有的效应都不会生效。魔戒不会引诱你。
 - 只要某生物在以下两个时点都满足「该生物的力量小于伊希利恩突击队」此条件，伊希利恩突击队的触发式异能便会让你获得前述生物的操控权：（1）在你选择目标时；及（2）该异能结算时。过了这两个时点之后，该生物的力量大小如何便不再重要；在你操控伊希利恩突击队的时段内，你都会一直操控该生物。
 - 如果你以触发式异能获得了某生物的操控权，则你于魔戒引诱你时，可以立刻将该生物选作你的持戒人。
-

伊熙尔杜的书卷

{二}{蓝}

结界~ 传记

(于此传记进战场时及于你抓牌步骤后, 加一个学问指示物。到 III 后牺牲之。)

I — 于你操控伊熙尔杜的书卷之时段内, 获得至多一个目标神器的操控权。魔戒引诱你。

II — 横置至多两个目标生物。在这些生物上各放置一个晕眩指示物。

III — 目标对手每操控一个已横置的生物, 你便抓一张牌。

- 如果于伊熙尔杜的书卷之章节异能 I 试图结算时, 该目标已经不合法, 则该异能会被移出堆叠。魔戒不会引诱你。
- 如果于伊熙尔杜的书卷之章节异能 I 结算前, 伊熙尔杜的书卷就已经离开战场或不受你操控, 则该目标神器的操控权根本不会改变。
- **中文版勘误:** 本系列印制之「伊熙尔杜的书卷」牌上, 将名称误植作「伊熙杜尔的书卷」, 其正确的牌张叙述如上所示。角色 Isildur 对应的译名应为伊熙尔杜, 特此勘误。

伊熙尔杜宿命挥斩

{二}{黑}{黑}

传奇瞬间

(只能于你操控传奇生物或传奇鹏洛客时施放传奇瞬间。)

消灭目标生物。如果其操控者的手牌数量多于四张, 则该牌手从其手上放逐等同于该差距数量的牌。

- 伊熙尔杜宿命挥斩是第一个传奇瞬间。它须遵循的施放限制与现有之传奇法术相同, 具体如下所列:
- 除非你操控传奇生物或传奇鹏洛客, 否则你不能施放传奇瞬间。一旦你开始施放传奇瞬间, 此时再失去传奇生物和鹏洛客的操控权不会影响该咒语。
- 除施放限制外, 瞬间上的传奇超类别本身并未增添其他规则约束。你可以在一回合中施放任意数量的传奇瞬间, 且你的套牌中可以包含任意数量的传奇牌 (但同名牌不得超过四张)。

亦敌亦友

{红}{绿}

瞬间

目标由你操控的生物与至多另一个目标由你操控的传奇生物各依其力量对目标不由你操控的生物造成伤害。

- 如果于亦敌亦友结算时，这两个目标由你操控的生物其中之一已经是不合法目标，则另一个生物仍会依其力量造成伤害。
- 如果于亦敌亦友结算时，其最后一个目标已经是不合法目标，或其前两个目标都已经不合法，则没有生物会造成或受到伤害。

有用向导斯密戈

{一}{黑}{绿}

传奇生物 ~ 半身人 / 惊惧兽

4/2

在你的结束步骤开始时，若本回合中有生物在你的操控下死去，则魔戒引诱你。

每当魔戒引诱你时，目标对手从其牌库顶开始展示牌，直到展示出一张地牌为止。将该牌在你的操控下横置放进战场，其余则置入其坟墓场。

- 有用向导斯密戈不需在生物死去时就要在战场上。举例来说，如果有生物在你回合的战斗中死去，且你在你的第二个行动阶段中施放有用向导斯密戈，则它的第一个异能会在你的结束步骤开始时触发。
- 无论本回合中有多少生物在你的操控下死去，有用向导斯密戈的第一个异能都只会在你的结束步骤中触发一次。不过，如果到结束步骤开始时，本回合中都没有生物在你的操控下死去，则该异能根本不会触发。没有办法让生物在结束步骤中及时在你的操控下死去，好令该异能触发。

跃火兽人

{一}{红}

生物 ~ 鬼怪 / 战士

1/1

{一}{红}：跃火兽人得+1/+0直到回合结束。

当跃火兽人死去时，它向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。

- 决定跃火兽人要造成的伤害数量时，利用的是其最后在战场上时的力量，而非其在坟墓场中时的力量。

展现力量

{一}{红}{红}

瞬间

此咒语不能被复制。

复制任意数量的目标瞬间和 / 或法术咒语。你可以为每个复制品选择新的目标。

- 展现力量的第一个异能仅在堆叠上生效。当它在你的坟墓场、手上或其他区域中时，仍可以被复制。

- 如果你以展现力量复制了数个咒语，则你可以将复制品以任意顺序放进堆叠。
- 如果你施放展现力量，则你至多可以为堆叠上每个瞬间和法术咒语各产生一个复制品。一个展现力量不能将同一个咒语复制数次。
- 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。对其中任一目标而言，如果你无法为其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）。
- 这些复制品都是直接在堆叠产生的，所以它们从未「施放」过。注记于「当牌手施放咒语时」触发的异能，不会因产生复制品而触发。
- 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，则该复制品的 X 数值与原版咒语相同。
- 你不能选择支付该咒语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。
- 如果该咒语于放到堆叠上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。对于给目标分配指示物的咒语来说也是一样。
- 任何于咒语结算时才需作出的决定，在复制咒语时仍未作出。需于复制品结算时逐一作出此类决定。

战疤兽人

{一}{红}

生物 ~ 鬼怪 / 战士

2/2

每当战疤兽人被阻挡时，它对每个阻挡它的生物各造成 1 点伤害。

- 无论某生物受多少个生物阻挡，此异能都只会触发一次。该异能会在造成战斗伤害前结算并对相应生物造成伤害。就算该伤害能够消灭所有阻挡战疤兽人的生物，战疤兽人也不会成为未受阻挡。

战场指挥法拉米尔

{三}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 士兵

3/3

在你的结束步骤开始时，若本回合中有生物在你的操控下死去，则抓一张牌。

每当魔戒引诱你时，若你选择战场指挥法拉米尔以外的生物作你的持戒人，则派出一个 1/1 白色人类 / 士兵衍生生物。

- 战场指挥法拉米尔不需在生物死去时就要在战场上。举例来说，如果有生物在你回合的战斗中死去，且你在你的第二个行动阶段中施放战场指挥法拉米尔，则它的第一个异能会在你的结束步骤开始时触发。
 - 无论本回合中有多少生物在你的操控下死去，战场指挥法拉米尔的第一个异能都只会在你的结束步骤中触发一次。不过，如果到结束步骤开始时，本回合中都没有生物在你的操控下死去，则该异能根本不会触发。没有办法让生物在结束步骤中及时在你的操控下死去，好令该异能触发。
-

争斗傲领格里什纳赫

{二}{红}

传奇生物 ~ 鬼怪 / 士兵

1/1

当争斗傲领格里什纳赫进战场时，囤兵半兽人 2。当你如此作时，直到回合结束，获得目标由对手操控且力量等于或小于该受囤兵军队的非传奇生物之操控权。重置该生物。它获得敏捷异能直到回合结束。

- 在争斗傲领格里什纳赫的异能触发时，你不需为其选择目标。而是当你以此法囤兵半兽人时，会触发另一个「自身」异能。于该异能进入堆叠时，你需为其选择一个目标。每位牌手都可以如常回应此触发式异能。
-

争功吉姆利

{三}{红}

传奇生物 ~ 矮人 / 战士

4/3

践踏

每当一个由对手操控的生物死去时，争功吉姆利对该生物的操控者造成 1 点伤害。

- 如果争功吉姆利和由对手操控的一个或数个生物同时死去，则每有一个此类由对手操控的生物，最后一个异能便会触发一次。
-

争功莱戈拉斯

{二}{绿}{蓝}

传奇生物 ~ 妖精 / 弓箭手

2/3

延势

每当占卜时，若争功莱戈拉斯已横置，则你可以将它重置。每回合只能如此作一次。

每当一个由对手操控的生物死去时，在莱戈拉斯上放置一个 +1/+1 指示物。

- 「每回合只能如此作一次」这部分让你能于触发式异能结算时选择是否要重置莱戈拉斯。如果你未选择将它重置，则当下一次满足条件时，该异能会再度触发。一旦你选择要将它重置，则在该回合的剩余时段中，此异能都不会再触发。

执政宰相德内梭尔

{一}{白}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 贵族

2/4

在你的结束步骤开始时，若本回合中有生物在你的操控下死去，则派出一个 1/1 白色人类 / 士兵衍生生物。

{二}，牺牲一个生物：每位对手各失去 2 点生命且你获得 1 点生命。

- 执政宰相德内梭尔不需在生物死去时就要在战场上。举例来说，如果有生物在你回合的战斗中死去，且你在你的第二个行动阶段中施放执政宰相德内梭尔，则在你的结束步骤开始时，它的第一个异能会触发。
- 无论本回合中有多少生物在你的操控下死去，执政宰相德内梭尔的第一个异能都只会在你的结束步骤中触发一次。不过，如果到结束步骤开始时，本回合中都没有生物在你的操控下死去，则该异能根本不会触发。没有办法让生物在结束步骤中及时在你的操控下死去，好令该异能触发。

至尊戒

{四}

传奇神器

不灭

当至尊戒进战场时，若它经你施放，则你获得反一切保护异能直到你的下一个回合。

在你的维持开始时，至尊戒上每有一个重负指示物，你便失去 1 点生命。

{横置}：在至尊戒上放置一个重负指示物，然后至尊戒上每有一个重负指示物，便抓一张牌。

- 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，但它们将对你造成的战斗伤害都会防止。
- 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。

- 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。在此状况下，该伤害会如常减少你的总生命。

智者凯勒博恩

{三}{绿}

传奇生物 ~ 妖精 / 贵族

3/3

每当你以一个或数个妖精攻击时，占卜1。

每当你占卜时，以此法占卜期间每检视过一张牌，智者凯勒博恩便得+1/+1直到回合结束。

- 智者凯勒博恩的第一个异能，在你每次以一个或数个妖精攻击时，就只会让你占卜1一次，无论你以多少个妖精攻击，或是你同时攻击多少位牌手都是一样。
- 智者凯勒博恩的最后一个异能，关心的是你实际检视的牌张数量。举例来说，如果你原本应占卜3，但你牌库中只剩下两张牌，则凯勒博恩会得+2/+2。

诸色兼具的萨茹曼

{三}{白}{蓝}{黑}

传奇生物 ~ 圣者 / 法师

5/4

守护 ~ 弃一张结界，瞬间或法术牌。

每当你施放每回合中你的第二个咒语时，每位对手各磨两张牌。当以此法磨掉一张或数张牌时，将目标法术力值等于或小于该咒语的结界，瞬间或法术牌从对手的坟墓场中放逐。复制所放逐的牌。你可以施放该复制品，且不需支付其法术力费用。

- 如果你手上没有结界、瞬间或法术牌，你就不能支付诸色兼具的萨茹曼之守护费用。
 - 在诸色兼具的萨茹曼之异能触发时，你不需为其选择目标。而是当以此法磨掉一张或更多牌时，会触发另一个「自身」异能。于该异能进入堆叠时，你需为其选择一个目标。每位牌手都可以如常回应此触发式异能。
 - 你是在该异能结算的过程中，且其仍在堆叠上的时候，施放该复制品。你不能等到本回合内稍后时段再施放。
 - 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放咒语，就无法支付任何替代性费用。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。
 - 如果你施放的咒语法术力费用中包含{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。
 - 若你不想施放该复制品，便可以不放；该复制品会在下一次检查状态动作时消失。
-

魔戒：中洲传说速战单卡解惑

(以下按中文牌名拼音顺序排列)

埃拉诺·加德纳

{三}{绿}

传奇生物 ~ 半身人 / 斥候

2/4

当埃拉诺·加德纳进战场时，派出一个食品衍生物。
在你的结束步骤开始时，若你本回合中牺牲过食品，
则你可以从你牌库中搜寻一张基本地牌，将该牌横置
放进战场，然后洗牌。

- 埃拉诺·加德纳不需在你本回合牺牲食品时就要在战场上。举例来说，如果你在第一个行动阶段牺牲了一个食品，且你在你的第二个行动阶段中施放埃拉诺·加德纳，则它的最后一个异能会在你的结束步骤开始时触发。
- 无论你本回合中牺牲了多少个食品，埃拉诺·加德纳的最后一个异能都只会在你的结束步骤中触发一次。不过，如果到结束步骤开始时，本回合中你都没有牺牲过食品，则该异能根本不会触发。没有办法在结束步骤中及时牺牲食品，好令该异能触发。

戒灵

{四}{黑}{黑}

生物 ~ 鬼魂 / 骑士

5/5

当戒灵进战场时，目标由对手操控的生物得-3/-3直到回合结束。若该生物是传奇，则其操控者失去3点生命。
当魔戒引诱你时，将戒灵从你的坟墓场移回你手上。

- 如果于戒灵的第一个异能试图结算时，该目标已经不合法，则该异能会被移出堆叠。该生物的操控者不会失去生命。

精灵海员

{二}{蓝}

生物 ~ 妖精 / 驾手

3/2

每当精灵海员攻击时，占卜1。
每当你占卜时，横置至多X个目标非地永久物，X为
以此法占卜期间所检视的牌张数量。

- 精灵海员的最后一个异能，关心的是你实际检视的牌张数量。举例来说，如果你原本应占卜3，但你牌库中只剩下两张牌，则X为2。
-

突袭欧斯吉利亚斯

{X}{红}{红}{红}

法术

囤兵半兽人 X，然后由你操控的鬼怪和半兽人获得连击与敏捷异能直到回合结束。（囤兵半兽人 X 的流程是，在一个由你操控的军队上放置 X 个 +1/+1 指示物。它也是半兽人。如果你未操控军队，则先派出一个 0/0 黑色半兽人 / 军队衍生生物。）

- 如果你在未操控军队时，将 X 的数值选为 0，则你会派出一个 0/0 半兽人 / 军队衍生生物，且不会在其上放置任何指示物。在大多数情况下，该 0/0 衍生物会立即死去。
- 如果你在操控非半兽人的军队时，将 X 的数值选为 0，则你虽然不会在其上放置任何指示物，但该军队会额外具有半兽人此类别。

雄鹿地统领萨拉道克

{三}{白}

传奇生物 ~ 半身人 / 市民

2/4

每当雄鹿地统领萨拉道克或另一个力量等于或小于 2 且非衍生生物的生物在你操控下进战场时，派出一个 1/1 白色半身人衍生生物。

横置两个由你操控且未横置的其他半身人：直到回合结束，萨拉道克得 +2/+0 且获得系命异能。

- 如果雄鹿地统领萨拉道克进战场时其本身的力量大于 2，则其第一个异能仍会触发。

魔戒：中洲传说入门套组单卡解惑

（以下按中文牌名拼音顺序排列）

白骑士甘道夫

{三}{白}

传奇生物 ~ 圣者 / 法师

3/3

警戒

每当你施放咒语时，由你操控的生物得 +1/+0 直到回合结束。占卜 1。

当白骑士甘道夫死去时，你可以将它置于其拥有者牌库顶数来第五张的位置。

- 如果在白骑士甘道夫最后一个异能结算时，其拥有者的牌库中只剩下三张或更少的牌，则你可以将它成为该牌库的底牌。
-

比尔博的戒指

{三}

传奇神器 ~ 武器

只要是在你的回合中，佩带此武器的生物便具有辟邪异能且不能被阻挡。

每当佩带此武器的生物单独攻击时，你抓一张牌且失去 1 点生命。

佩带半身人{一} ({一}: 贴附在目标由你操控的生物上。只能于法术时机佩带。)

佩带{四} ({四}: 贴附在目标由你操控的生物上。只能于法术时机佩带。)

- 若在宣告攻击者步骤当中，某生物是唯一宣告为攻击者的生物，则该生物便是「单独攻击」。举例来说，如果你宣告数个生物一起攻击，但之后这些生物除了其中一个之外全部都移出战斗，则比尔博的戒指之第二个异能不会触发。

毁灭使者巫王

{四}{黑}{黑}

传奇生物 ~ 鬼魂 / 贵族

5/3

飞行

每当毁灭使者巫王攻击时，防御牌手牺牲一个生物，且须是由其操控的生物中力量最小者。

- 如果在防御牌手所操控的生物当中，有两个或更多的生物力量同为最小，则该牌手从中选择一个并将之牺牲。

密谋向导咕噜

{一}{黑}

传奇生物 ~ 半身人 / 惊惧兽

2/1

每当密谋向导咕噜攻击时，检视你牌库顶的两张牌，将它们以任意顺序放回，然后选择地或非地。任一对手猜你的牌库顶牌是否为所选类别。展示该牌。若其猜对，则将咕噜移出战斗。若否，则你抓一张牌且咕噜本回合不能被阻挡。

- 就算对手猜对，你也仍要展示该牌。
- 如果于密谋向导咕噜的异能结算时，你的牌库中只剩一张牌，则你会检视该牌，将它放回你的牌库顶，然后如常继续结算该异能。。
- 如果于密谋向导咕噜的异能结算时，你的牌库中没有牌，则无论你对手猜什么，其都不会猜对。这意味着你会要抓一张牌，或者更准确地说，是要试图从你的空牌库中抓一张牌，并（通常会）因此输掉这盘游戏。

末日山烈焰

{二}{红}

传奇结界

当末日山烈焰进战场时，它向目标由对手操控的生物造成 2 点伤害。消灭所有贴附在该生物上的武具。

{二}{红}：放逐你的牌库顶牌。本回合中，你可以使用该牌。当你以此法使用牌时，末日山烈焰对每位牌手各造成 2 点伤害。

- 末日山烈焰的第一个异能可以指定未贴附武具的生物为目标。
- 如果当末日山烈焰的第一个异能试图结算时，它的目标已经不合法，则它会被移出堆叠。你不会消灭任何武具。
- 如果你起动末日山烈焰的最后一个异能，但未利用该施放许可在本回合中使用所放逐的牌，则末日山烈焰不会对牌手造成伤害。
- 以此法使用牌时，你仍须支付所有费用且遵循正常时机规则。举例来说，如果所放逐的牌是地牌，你只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候使用之。

乌顿之火炎魔

{三}{黑}{红}

传奇生物 ~ 圣者 / 恶魔

7/7

践踏

当一个由对手操控的传奇生物死去时，将乌顿之火炎魔置于其拥有者的牌库底。

- 乌顿之火炎魔只有它在该异能结算时仍在战场上的情况下，才会被置于其拥有者的牌库底。如果它在此之前离开战场，则它将留在原先的区域，即使它在该异能结算前回到战场也是如此。

魔戒：中洲传说指挥官单卡解惑

(以下按中文牌名拼音顺序排列)

埃奥尔之誓
{三}{红}{白}
结界~ 传记

(于此传记进战场时及于你抓牌步骤后, 加一个学问指示物。到 III 后牺牲之。)

I — 派出两个 1/1 白色人类 / 士兵衍生生物。

II — 派出两个 2/2 红色, 具践踏与敏捷异能的人类 / 骑士衍生生物。

III — 在至多一个目标人类上放置一个不灭指示物。

你成为君主。

- 当埃奥尔之誓的最终章节异能触发时, 你可以选择不指定人类为目标, 好只是成为君主。不过, 如果你选择了目标, 且于此异能试图结算时, 该目标已经不合法, 则此异能不会结算, 其所有的效应都不会生效。你不会成为君主。

白道会的埃尔隆德
{三}{绿}{蓝}
传奇生物~ 妖精 / 贵族
3/3

密议~ 当白道会的埃尔隆德进战场时, 每位牌手各私下投票选择「组盟」或「援助」, 然后展示投票结果。对每票「组盟」而言, 投该票者选择一个由其操控的生物。你获得所有以此法选中之生物的操控权, 且这些生物获得「此生物不能攻击其拥有者。」然后「援助」每有一票, 便在每个由你操控的生物上各放置一个+1/+1 指示物。

- 在展示投票结果后, 从由轮到该回合的牌手开始, 并按照回合顺序由各牌手来轮流, 每位投票选择「组盟」的牌手各依其投出的「组盟」票数来选择由其操控的生物。然后白道会的埃尔隆德之操控者获得这些生物的操控权, 且这些生物获得所列异能。最后, 白道会的埃尔隆德之操控者按照「援助」的票数, 在每个由其操控的生物上各放置相应数量指示物。
- 如果你可以投好几票, 则你可以多次投票给「组盟」。若你如此作, 则你每次选择时都可以选择同一个生物。
- 如果你操控白道会的埃尔隆德之异能, 通常情况下你最好投票给「援助」。获得你已操控之生物的操控权, 只在很少情况下对你有用。

白道会的埃芮斯托
{一}{绿}{蓝}
传奇生物~ 妖精 / 贵族
2/4

每当所有牌手完成投票时, 每位投票选择你投票之选项的对手各派出一个珍宝衍生生物。你占卜 X, X 为投票选择你未投票之选项的对手数量。抓一张牌。

- 当白道会的埃芮斯托的异能结算时，无论其他牌手投票结果如何，最后你都会抓一张牌。
- 如果某对手可以投好几票，则有可能在计算「投票选择你投票之选项的对手」和「投票选择你未投票之选项的对手」数量时，都会把他算上。

白手萨茹曼

{一}{蓝}{黑}{红}

传奇生物 ~ 圣者 / 魔术师

2/5

每当你施放非生物咒语时，囤兵半兽人 X，X 为该咒语的法术力值。*(在一个由你操控的军队上放置 X 个 +1/+1 指示物。它也是半兽人。如果你未操控军队，则先派出一个 0/0 黑色半兽人 / 军队衍生生物。)*

由你操控的鬼怪和半兽人具有守护{二}。

- 既是鬼怪又是半兽人的生物只会因白手萨茹曼的最后一个异能获得一个守护{二}。
- 如果白手萨茹曼是鬼怪或半兽人，则它会具有守护{二}。

宝窟巨龙

{七}{红}{红}

生物 ~ 龙

6/6

此咒语减少{X}来施放，X 为各对手操控之神器数量中的最大值。

飞行，践踏，敏捷

每当宝窟巨龙对任一牌手造成战斗伤害时，该牌手每操控一个神器，你便派出一个珍宝衍生物。

- 一旦有牌手宣告施放宝窟巨龙，便没有牌手能在咒语费用锁定之前采取行动，来试图改变各对手所操控之神器数量中的最大值。
 - 宝窟巨龙的第一个异能只会计算各对手中操控了最多神器的那一位所操控的神器数量。如果你有一位对手操控了两个神器，另一位对手操控了三个神器，则宝窟巨龙的法术力费用会减少{三}。
 - 如果各对手操控之神器数量中的最大值为七或更高，则宝窟巨龙只需{红}{红}来施放。
 - 宝窟巨龙的最后一个异能，关心的是于此异能结算时该牌手操控的神器数量。
-

壁垒叫嚣

{三}{红}{白}

法术

煽惑所有由对手操控的生物。直到你的下一个回合，这些生物不能进行阻挡。*(直到你的下一个回合，那些生物每次战斗若能攻击，则必须攻击，且若能攻击除你以外的牌手，则必须如此作。)*

- 如果在某牌手的宣告攻击者步骤中，某个由该牌手操控且被煽惑的生物处于以下状况：该生物已横置；它正受某咒语或异能之影响而不能攻击；或该牌手并未从本回合一开始时便持续操控它（且它不具敏捷），则它便不能攻击。如果要支付费用才能让某生物攻击牌手，则这并不会强迫其操控者必须支付该费用，所以该生物也并非必须要攻击。
- 如果该生物不符合上述任一条例外条件，且能够攻击，则它若能攻击煽惑它之咒语或异能的操控者以外的牌手，就必须如此作。如果该生物能够攻击，但只是不能攻击前述任一应攻击的牌手，则它必须攻击任一对手的鹏洛客（受任何对手操控者均可），或是攻击煽惑此生物的牌手。
- 「被煽惑」并不是生物所具有的异能。一旦某生物被煽惑，则就算它失去了所有异能，也必须依照前述要求进行攻击。
- 以已煽惑的生物攻击，并不会取消其已煽惑的状态。如果该回合中有额外的战斗阶段，或如果另一牌手在该生物被煽惑的时限结束之前获得了它的操控权，则该生物若能再度攻击，则必须如此做。
- 如果某个由你操控的生物被多位对手煽惑，则必须从未曾煽惑它的对手中选一位进行攻击，如此才能最大数量地满足所有煽惑要求。如果你的所有对手都煽惑了同一个由你操控的生物，则由你选择它要攻击哪一位对手。

痴迷跟踪怪咕噜

{一}{黑}

传奇生物 ~ 半身人 / 惊惧兽

1/1

潜匿 *(此生物不能被力量比它大的生物阻挡。)*

在你的结束步骤开始时，每位本盘游戏中受过名称为痴迷跟踪怪咕噜之生物战斗伤害的对手均失去若干生命，其数量等同于你本回合中获得过的生命数量。

- 只要某牌手受过任一名称为痴迷跟踪怪咕噜之生物的战斗伤害，痴迷跟踪怪咕噜的最后一个异能便会将该牌手计算在内。这些生物的操控者是谁并不重要。
 - 痴迷跟踪怪咕噜的最后一个异能只会计算你在本回合中获得过的生命数量，而不会考虑你在该回合中失去的数量。举例来说，如果你获得了 3 点生命，但在本回合稍早时段失去过 3 点生命，则每位本盘游戏中受过「名称为痴迷跟踪怪咕噜之生物」战斗伤害的对手各失去 3 点生命。
-

袋底洞保护者洛比莉亚

{二}{黑}

传奇生物 ~ 半身人 / 市民

2/2

当洛比莉亚进战场时，检视每位对手的牌库顶牌并牌面朝下地放逐这些牌。

{横置}，牺牲一个神器：选择一项 ~

- 直到回合结束，你可以使用一张以洛比莉亚放逐的牌，且不需支付其法术力费用。
 - 每位对手各失去 2 点生命且你获得 2 点生命。
-
- 你可以随时检视这些牌面朝下放逐的牌张。其他牌手都不能检视你以袋底洞保护者洛比莉亚放逐且牌面朝下的牌，就算有另一位牌手获得了袋底洞保护者洛比莉亚之操控权也是如此。
 - 如果袋底洞保护者洛比莉亚离开战场，且稍后另一个袋底洞保护者洛比莉亚进战场，则后者会是一个全新的物件（即便这两者都是以同一张牌来表示也一样）。你不能以新袋底洞保护者洛比莉亚的第二个异能来使用以第一个袋底洞保护者洛比莉亚放逐的牌。
 - 你在利用袋底洞保护者洛比莉亚的起动式异能之第一项模式所赋予的许可来使用牌时，仍须遵循其时机限制和许可，包括其牌张类别本身具有的限制。举例来说，只有在你的行动阶段中、堆叠为空，且本回合你仍有可使用地数的情况下，你才能以此法从放逐区使用地。
 - 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放咒语，就无法选择支付替代性费用来施放之。不过，你可以支付额外费用，例如增幅费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用，则必须支付之，才能施放此咒语。
 - 如果该咒语的法术力费用中包含{X}，则你在以「不需支付其法术力费用」的方式施放它时，必须将 X 的值选为 0。

杜内丹保护者吉尔蕾恩

{二}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 贵族

2/3

{二}，{横置}：放逐另一个目标由你操控的生物。你可以将该牌在其拥有者的操控下移回战场。若你未如此作，则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，且上面有一个警戒指示物和一个系命指示物。

- 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。
-

夺奖猪

{一}{绿}

生物 ~ 野猪

0/3

每当你获得生命时，在夺奖猪上放置等量的绶带指示物。然后若夺奖猪上有三个或更多绶带指示物，则移去这些指示物并将它重置。

{横置}: 加一点任意颜色的法术力。

- 如果于你在夺奖猪上放置绶带指示物后其上有三个或更多绶带指示物，便会移去所有此类指示物。夺奖猪本身是否已重置并不重要。
-

刚铎国王阿拉贡

{一}{蓝}{红}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 贵族

4/4

警戒, 系命

当刚铎国王阿拉贡进战场时，你成为君主。

每当阿拉贡攻击时，至多一个目标生物本回合不能进行阻挡。若你是君主，则生物本回合都不能进行阻挡。

。

- 当刚铎国王阿拉贡的最后一个触发式异能触发时，你可以选择不指定生物为目标（也许是因为你已是君主，好只是让所有生物本回合都不能进行阻挡）。不过，如果你选择了目标，且于此异能试图结算时，该目标已经不合法，则此异能不会结算，其所有的效应都不会生效。就算你是君主，生物本回合仍能进行阻挡。
-

黑门

传奇地 ~ 门

于黑门进战场时，你可以支付 3 点生命。如果你未如此作，则它须横置进战场。

{横置}: 加{黑}。

{一}{黑}, {横置}: 选择一位总生命最高或与他者同为最高的牌手。目标生物本回合不能被由该牌手操控的生物阻挡。

- 所选牌手只需在黑门的最后一个异能结算时，其总生命为最高或与他者同为最高即可。在该异能结算后，就算该牌手的总生命发生任何变化，都不会影响当回合中生物能否进行阻挡的情况。
 - 黑门最后一个异能指定为目标生物，不能被由所选牌手操控的任何生物阻挡，包括当黑门异能结算时尚不在战场上的生物。
-

黑森林布陷人
{一}{绿}{蓝}
生物 ~ 妖精 / 斥候
1/4

每当任一牌手攻击你时，目标进行攻击的生物得-2/-0直到回合结束。

每当任一牌手攻击时，若其未攻击你，则该牌手选择一个进行攻击的生物。它得+2/+0直到回合结束。

- 如果某牌手攻击的是由你操控的鹏洛客或由你防卫的战役，而并非攻击你，则黑森林布陷人的最后一个异能也会触发。
-

黑森林雄鹿
{五}{绿}
生物 ~ 麋鹿
6/6
践踏

每当黑森林雄鹿进战场或攻击时，将目标妖精牌从你的坟墓场移回你手上。你获得等同于该牌力量的生命。

- 如果出现你移回手上之妖精牌没有力量的罕见情况，则你会获得 0 点生命。
-

呼唤求援
{四}{红}
法术

获得由目标对手操控的所有生物之操控权直到回合结束。重置这些生物。它们获得敏捷异能直到回合结束。本回合中，你不能攻击该牌手。本回合中，你不能牺牲这些生物。

- 本回合中，无论出于任何原因，你都不能牺牲以呼唤求援获得操控权的生物。如果某效应要求你牺牲它们，则你无法如此作，且它们会继续留在战场上。你也不能牺牲它们来支付需要你牺牲生物来支付的费用。
 - 如果某效应要求你牺牲一个生物，且你除了本回合中以呼唤求援获得操控权的生物以外还操控其他生物，则你必须牺牲后述生物中的一个。你不能试图牺牲一个你获得操控权的生物，发现无法成功，然后便因此而忽略这一效应。
-

唤醒巨龙

{四}{黑}{红}

法术

派出一个 6/6，黑红双色的龙衍生物，且具有飞行、威慑与「每当此生物对任一牌手造成战斗伤害时，获得目标由该牌手操控之神器的操控权。」
返照{六}{黑}{红}（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于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）。

荒野巫师拉达加斯特

{二}{绿}{蓝}

传奇生物 ~ 圣者 / 法师

3/5

守护{—}

由你操控的野兽和鸟具有守护{—}。

每当你施放法术力值等于或大于 5 的咒语时，选择一项 ~

- 派出一个 3/3 绿色野兽衍生物。
- 派出一个 2/2 蓝色，具飞行异能的鸟衍生物。

- 既是野兽又是鸟的生物只会因荒野巫师拉达加斯特的第一个异能获得一个守护{—}。
 - 如果荒野巫师拉达加斯特是野兽或鸟，则它会具有两个守护{—}。
 - 荒野巫师拉达加斯特的最后一个触发式异能会比触发它的咒语先一步结算。就算触发它的咒语已被反击或因故离开堆叠，该异能仍会结算。
-

加拉兹民突袭

{三}{绿}

瞬间

派出 X 个 1/1 绿色妖精 / 战士衍生生物，X 为进行攻击的生物数量。

于本回合中，防止非妖精生物将造成的所有战斗伤害。

- 加拉兹民突袭会计算所有进行攻击的生物，无论其攻击的是牌手、鹏洛客或战役；如果你是在战斗阶段中施放加拉兹民突袭，则这也会包括由你操控且进行攻击的生物。
-

经战平底锅

{二}{白}

神器 ~ 武器

当经战平底锅进战场时，派出一个食品衍生物，然后派出一个 1/1 白色半身人衍生生物，并将经战平底锅贴附于其上。

佩带此武器的生物具有「每当你获得生命时，此生物得 +X/+X 直到回合结束，X 为你获得的生命数量。」

佩带{二}

- 在你派出半身人衍生物和经战平底锅贴附于其上之间，没有牌手能有所行动。
 - 如果该触发式异能会派出多于一个衍生生物（由于诸如倍产旺季之类的效应），则经战平底锅只会贴附在其中一个上面。
-

精灵女王加拉德瑞尔

{二}{绿}{蓝}

传奇生物 ~ 妖精 / 贵族

4/5

议定~ 在你回合的战斗开始时，若本回合中有另一个妖精在你的操控下进战场，则由你开始，每位牌手各投票选择「占有」或「指引」。若占有票数较多，则魔戒引诱你，然后你在你的持戒人上放置一个 +1/+1 指示物。若指引票数较多或两者同为最多，则抓一张牌。

- 如果到了要进入你的战斗开始步骤时，本回合中都没有其他妖精在你的操控下进战场，则精灵女王加拉德瑞尔的异能不会触发。没有人会投票，且所有其他效应都不会发生。于战斗开始步骤当中将另一个妖精放进战场，并不会触发该异能。
-

惧怖织蛛希洛布

{三}{黑}

传奇生物 ~ 蜘蛛 / 恶魔

3/3

每当一个由对手操控且非衍生物的生物死去时，将它放逐。

{二}{黑}，将一张以惧怖织蛛希洛布放逐的生物牌置入其拥有者的坟墓场：在希洛布上放置两个+1/+1指示物。抓一张牌。

{X}{一}{黑}：将目标以希洛布放逐且法术力值为 X 的生物牌在你操控下横置放进战场。

- 如果惧怖织蛛希洛布和一个由对手操控且非衍生物的生物同时死去，则该对手的生物会被放逐。
- 以惧怖织蛛希洛布放逐、将要进入坟墓场，但又被其他效应替代（例如虚空地脉）的牌会被视作全新的物件。对惧怖织蛛希洛布的启动式异能而言，这些牌不再视作是以惧怖织蛛希洛布放逐者。

老头儿

{二}{白}

传奇生物 ~ 半身人 / 平民

2/3

在每个结束步骤开始时，若你本回合中获得过 3 点或更多生命，则抓一张牌。

- 无论你在获得 3 点生命后又获得了几点生命，你都只会抓一张牌。
- 老头儿的异能会检视整个回合，计算你在此期间获得的生命数量，就算你获得生命时老头儿还不在于战场上也是一样。它不关心你是否也失去过生命，就算是你失去的生命比你获得的生命更多也是如此。
- 如果到了某个结束步骤开始时，你本回合仍未获得过 3 点或更多生命，则老头儿的异能根本不会触发。

洛汗骠骑

{三}{红}{白}

生物 ~ 人类 / 骑士

4/4

当洛汗骠骑进战场时，派出两个 2/2 红色，具践踏与敏捷异能的人类 / 骑士衍生物。

掩袭{四}{红}{白}（你可以支付此咒语的掩袭费用来施放它。如果你如此作，则它获得敏捷异能，且在下一个结束步骤开始时便需从战场移回其拥有者手上。）

- 如果你支付掩袭费用来施放某生物咒语，则只有在其触发式异能结算时，该牌仍在战场上的情况下，才会将它移回其拥有者手上。如果在此时刻之前，它已死去或进入其他区域，则它会留在原处。
- 你并不一定要以具掩袭异能的生物进行攻击，除非另有异能要求你必须如此作。
- 对曾支付其掩袭费用的生物而言，如果有其他生物作为前者之复制品来进战场，或是成为前者生物之复制品，则所成为之复制品不会具有敏捷异能，也不会移回其拥有者手上。

绿叶莱戈拉斯

{二}{绿}

传奇生物 ~ 妖精 / 弓箭手

2/2

延势

绿叶莱戈拉斯不能被力量等于或小于 2 的生物阻挡。
 每当另一个传奇生物在你操控下进战场时，在绿叶莱戈拉斯上放置一个 +1/+1 指示物。
 每当绿叶莱戈拉斯对任一牌手造成战斗伤害时，抓一张牌。

- 在某生物阻挡了绿叶莱戈拉斯后再降低其力量，不会将该进行阻挡的生物移出战斗，也不会让绿叶莱戈拉斯成为未受阻挡。
- 如果绿叶莱戈拉斯和另一个由你操控的传奇生物同时进战场，则绿叶莱戈拉斯的第三个异能会触发，并在其本身上放置一个 +1/+1 指示物。

莽闯战长毛象

{五}{红}{红}

生物 ~ 象

9/7

践踏

循环{X}{二}{红} (*{X}{二}{红}*, 弃掉此牌: 抓一张牌。)

当你循环莽闯战长毛象时，消灭至多 X 个目标神器。

- 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（例如萨茹曼的诈术）不会影响它们。
- 你可以将莽闯战长毛象之循环费用中的 X 数值选为 0。在此情况下，其触发式异能便不具目标，不会消灭任何神器。

- 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，另一个异能也会照常结算。

米那斯提力斯斗士

{五}{白}

生物~人类 / 士兵

4/6

当米那斯提力斯斗士进战场时，你成为君主。

在每位对手回合的战斗开始时，若你是君主，则该对手可以支付{X}，X为其手牌数量。若其未如此作，则该对手本次战斗不能攻击你。

- 选择不为米那斯提力斯斗士最后一个异能支付{X}的对手，仍能攻击由你操控的鹏洛客或由你防卫的战役。

魔戒之主索隆

{五}{蓝}{黑}{红}

传奇生物~圣者 / 惊惧兽

9/9

当你施放此咒语时，囤兵半兽人 5，磨五张牌，然后将一张生物牌从你的坟墓场移回战场。

践踏

每当一个由对手操控的指挥官死去时，魔戒引诱你。

- 你选择的生物牌不一定是你磨掉的牌之一。你可以选择在你磨牌之前就已经在你坟墓场中的生物牌。
- 就算死去之指挥官的拥有者在它死去后选择将其移回统帅区，魔戒之主索隆的最后一个异能仍会触发。

墨瑞亚炎魔

{四}{黑}{黑}{红}

传奇生物~圣者 / 恶魔

8/8

践踏，敏捷

当墨瑞亚炎魔死去时，你可以将它放逐。当你如此作时，为每位对手各进行以下流程~放逐至多一个目标由该牌手操控的生物。

循环{三}{红} ({三}{红}，弃掉此牌：抓一张牌。)

当你循环墨瑞亚炎魔时，派出两个珍宝衍生物。

- 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（例如萨茹曼的诈术）不会影响它们。

萨茹曼听差格里马

{二}{蓝}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 参谋

1/4

萨茹曼听差格里马不能被阻挡。

每当格里马对任一牌手造成战斗伤害时，该牌手从其牌库顶开始放逐牌，直到放逐一张瞬间或法术牌为止。你可以施放该牌，且不需支付其法术力费用。然后该牌手将所有以此法放逐且未施放的牌以随机顺序置于其牌库底。

- 这些牌是牌面朝上地被放逐。所有牌手都可以看到它们。
- 你是在该异能结算的过程中，且其仍在堆叠上的时候，施放该牌。你不能等到本回合内稍后时段再施放。
- 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放咒语，就无法支付任何替代性费用。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。
- 如果你施放的咒语法术力费用中包含{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。
- 如果你选择不施放该牌，则它会跟其他所放逐的牌一起，以随机置于其拥有者的牌库底。
- 如果该牌手放逐了其整个牌库，但未放逐一张瞬间或法术牌，则其会随机化所放逐之牌的顺序，然后这些牌便成为该牌手的牌库，结束整个效应。该牌手不会一直放逐并随机化其牌库。

萨茹曼召唤

{X}{蓝}{红}

法术

囤兵半兽人 X。磨 X 张牌。你可以从其中施放一个法术力值等于或小于 X 的瞬间或法术咒语，且不需支付其法术力费用。（囤兵半兽人 X 的流程是，在一个由你操控的军队上放置 X 个 +1/+1 指示物。它也是半兽人。如果你未操控军队，则先派出一个 0/0 黑色半兽人 / 军队衍生生物。）

返照 ~ {三}{蓝}{红}，从你的坟墓场放逐 X 张牌。

- 如果你要施放磨掉的牌其中之一，则你是在萨茹曼召唤的结算过程中一并施放之。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。

- 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放咒语，就无法选择支付替代性费用来施放之。不过，你可以支付额外费用，例如增幅费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用，则必须支付之，才能施放此咒语。
 - 如果该咒语的法术力费用中包含了{X}，则你必须将 X 的值选为 0。
-

寿星比尔博

{白}{黑}{绿}

传奇生物 ~ 半身人 / 浪客

2/3

如果你将获得生命，则改为你获得原数量加 1 点生命。

{二}{白}{黑}{绿}，{横置}，放逐寿星比尔博：从你的牌库中搜寻任意数量的生物牌，将它们放进战场，然后洗牌。只能于你的总生命为 111 或更多时起动。

- 如果你因故操控两个寿星比尔博，且你将获得生命，则你会获得原数量加 2 点生命。操控三个寿星比尔博会让你获得原数量加 3 点生命，以此类推。
 - 寿星比尔博的第一个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。如果你获得若干数量的生命，且该数量是根据「每有一个」某东西或「等同于」某东西之数量确定，则这只会算作一个获得生命事件，寿星比尔博的异能只会生效一次。
 - 每个具系命异能的生物造成战斗伤害，都是不同的获得生命事件。举例来说，如果两个由你操控且具有系命异能的生物同时造成战斗伤害，则寿星比尔博的第二个异能会分别对那两个事件生效。但是，如果某个由你操控且具系命异能的生物同时对数个生物、牌手和 / 或鹏洛客造成伤害（也许因为它具有践踏异能或者被一个以上的生物阻挡），则此异能仅生效一次。
 - 在双头巨人游戏中，尽管由你队友获得的生命也能增加队伍的总生命，但这不会让寿星比尔博的第一个异能生效。
-

太贪婪，也太深

{五}{黑}{红}

法术

将目标生物牌在你的操控下从坟墓场放进战场。该生物对每个其他生物各造成等同于前者力量的伤害。

- 如果你移回战场的牌在战场上时不是生物，则它便没有力量，因此不会造成伤害。
-

贪食宾客

{二}{黑}

生物~半身人 / 市民

2/2

威慑

每当由你操控的一个或数个生物对任一牌手造成战斗伤害时，派出一个食品衍生物。

每当你牺牲一个食品时，在贪食宾客上放置一个+1/+1指示物。

当贪食宾客离开战场时，目标对手失去等同于其力量的生命。

- 贪食宾客的第三个异能，在每当你因为任何原因牺牲食品时都会触发，并不仅限于起动食品之异能的情况。
- 决定该目标对手要因贪食宾客最后一个异能而失去的生命数量时，利用的是贪食宾客最后在战场上时的力量，而非其在坟墓场中时的力量。

团结模范

{三}

神器

每当所有牌手完成投票时，你和每位投票选择你投票之选项的对手各可以占卜2。

{横置}：加一点任意颜色的法术力。

- 如果有效应要求多位牌手同时占卜，则受影响的牌手同时检视各自的牌库顶牌，然后依照回合顺序决定是要将自己检视的牌放在其牌库顶还是牌库底及其各自的顺序。

围困擅闯客

{二}{蓝}

瞬间

密议~每位牌手各私下投票选择一个不由你操控的生物，然后展示投票结果。对每个得到一票或数票的生物而言，在其上放置等量的晕眩指示物，然后将它横置。（如果其上有晕眩指示物的永久物将成为未横置，则改为从其上移去一个晕眩指示物。）

- 这些生物并未被指定为目标。牌手可以投票给具辟邪、反蓝保护或类似异能的生物。
 - 牌手可以投票给已经横置的生物。
-

乌姆巴尔的海盗

{三}{蓝}

生物 ~ 人类 / 海盗

3/3

{二}{蓝}：目标鬼怪，半兽人或海盗本回合不能被阻挡。

每当乌姆巴尔的海盗对任一牌手造成战斗伤害时，囤兵半兽人 3。（在一个由你操控的军队上放置三个 +1/+1 指示物。它也是半兽人。如果你未操控军队，则先派出一个 0/0 黑色半兽人 / 军队衍生生物。）

- 在鬼怪、半兽人或海盗受到阻挡后，此时再启动乌姆巴尔的海盗的第一个异能，也不会令该生物成为未受阻挡。

无脸瞪视

{二}{黑}{红}

法术

放逐每位牌手的牌库顶牌。直到你下一个回合的回合结束，你可以使用这些牌，且能用任意种类的法术力来施放。

返照{二}{黑}{红}（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。）

- 无脸瞪视采用了新的叙述格式，表明你可以将法术力视同任意种类的法术力来支付施放所放逐之牌的费用。法术力的类别总共有六种：白色、蓝色、黑色、红色、绿色和无色。
- 雪境法术力并非单独类别的法术力。无脸瞪视不会让你利用非雪境来源产生的法术力来支付雪境费用。

西行旅者甘道夫

{三}{绿}{蓝}

传奇生物 ~ 圣者 / 法师

5/5

每当你施放法术力值等于或大于 5 的咒语时，每位对手各展示其牌库顶牌。若其中任一牌与该咒语具共通的牌张类别，则复制该咒语，你可以为复制品选择新的目标，且每位对手各抓一张牌。若否，则你抓一张牌。（永久物咒语的复制品会成为衍生物。）

- 当法术力费用中包含{X}的咒语位于堆叠中时，会利用施放它时所选择之 X 的数值，来决定该咒语的法术力值。
- 你复制的是你施放的那个咒语，而非你展示的牌。

- 无论所展示的牌中有多少张与你施放之咒语具共通的牌张类别，或所展示的牌与该咒语间有多少种共通类别，你都只会产生一个复制品。
- 该触发式异能及其产生的复制品，都会比触发该异能的咒语先一步结算。
- 该复制品是在堆叠中产生，所以它并不是被「施放」的。注记于「当牌手施放咒语时」触发的异能，不会因产生复制品而触发。
- 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，则该复制品的 X 数值与原版咒语相同。
- 你不能选择支付该咒语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。
- 如果该咒语于放到堆叠上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。对于给目标分配指示物的咒语来说也是一样。
- 任何当该咒语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。
- 该复制品的目标将与原版咒语或异能相同，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。如果该咒语是具有目标的永久物咒语（例如灵气），你也可以为该咒语选择一个新的目标。新的目标必须合法。对其中任一目标而言，如果你无法为其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）。
- 如果复制的是永久物咒语，则会在咒语结算时将该咒语的复制品作为衍生物放进战场，而不是直接将咒语复制品放进战场。用于规范永久物咒语成为永久物的这部分规则，也适用于咒语的复制品成为衍生物的情形。
- 咒语之复制品结算所成的衍生物并不算是「派出」，所以不会和关心派出衍生物的异能（例如南小路的罗西·科顿之异能）互动。
- 除了极罕见的情况外，每位对手抓的牌就是他从其牌库顶展示出的牌。

希斯莱恩绳索

{二}

神器

不能牺牲希斯莱恩绳索。

{一}, {横置}: 从你牌库中搜寻一张基本地牌，将之横置放进战场，然后洗牌。你右手边的牌手获得希斯莱恩绳索之操控权。

{二}, {横置}: 抓一张牌。你右手边的牌手获得希斯莱恩绳索之操控权。

- 在双人游戏中，你对面的牌手便是你右手边的牌手。（该牌手同时也是你左手边的牌手。这机制真有意思。）

- 在某些赛制中（例如双头巨人），你右手边的牌手可能是你的队友。若是此情况，则于希斯莱恩绳索的任一异能结算时，该队友会获得其操控权。

香草炖野兔

{二}{白}

结界 ~ 传记

（于此传记进战场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。到 III 后牺牲之。）

I — 在至多一个目标生物上放置一个 +1/+1 指示物。

派出一个食品衍生物。

II — 抓一张牌。派出一个食品衍生物。

III — 你每操控一个食品，便派出一个 1/1 白色半身人衍生物。

- 当香草炖野兔的第一个章节异能触发时，你可以选择不指定生物为目标，好只是派出一个食品衍生物。不过，如果你选择了目标，且于此异能试图结算时，该目标已经不合法，则此异能不会结算，其所有的效应都不会生效。你不会派出食品衍生物。

享宴霍比特人

{一}{绿}

生物 ~ 半身人 / 市民

2/2

吞噬食品 3（于它进战场时，你可以牺牲任意数量的食品。此生物进战场时上面有三倍于该数量的 +1/+1 指示物。）

力量小于享宴霍比特人的生物不能阻挡它。

- 吞噬食品异能是吞噬此异能的一种变化。除了是让你能够牺牲食品而不是生物之外，该异能的运作方式与吞噬异能没有差别。
 - 你可以选择不为吞噬食品异能牺牲任何食品。
 - 如果你是將此牌当作咒语来施放，则你是在该咒语结算的时候，才决定要吞噬的食品数量和具体哪些食品。（此时它已不能被反击。）
 - 只有在宣告阻挡者的时候才会对力量进行比较。在此之后再降低阻挡享宴霍比特人之生物的力量，或增加享宴霍比特人的力量，都不会令享宴霍比特人成为未受阻挡。
-

向西远航
{二}{绿}{蓝}

瞬间

议定~ 由你开始，每位牌手各投票选择「返乡」或「启程」。若返乡票数较多，则每位牌手各将至多两张牌从其坟墓场移回其手上，然后你放逐向西远航。若启程票数较多或两者同票，则每位牌手各可以弃掉其手牌并抓七张牌。

- 如果「返乡」票数较多，则首先由主动牌手选择要将哪些牌从其坟墓场移回其手上，然后其他牌手按照回合顺序依次如此作，牌手在作选择时已知道之前牌手的选择为何。然后是同时将这些牌从坟墓场移回各牌手手上。
- 如果「启程」票数较多或两者同票，则从主动牌手开始，各牌手按照回合顺序决定并宣告其是否要弃掉其手牌。然后，所有选择如此作的牌手弃掉其手牌并抓七张牌。回合顺序上排在后面的牌手在做决定时，会已经知道前面的牌手是否要弃牌，但其无法看到之前牌手所弃的牌，好帮助他们决定是不是要弃牌。

雄心霍比特人弗罗多

{白}{黑}

传奇生物~ 半身人 / 斥候

1/3

与忠诚随员山姆拍档

警戒

每当雄心霍比特人弗罗多攻击时，若你本回合中获得过3点或更多生命，则魔戒引诱你。然后如果弗罗多是你的持戒人，且本盘游戏中魔戒已引诱你两次或更多，则抓一张牌。

- 无论你在获得3点生命后又获得了几点生命，魔戒都只会引诱你一次。
- 雄心霍比特人弗罗多的异能会检视整个回合，计算你在此期间获得的生命数量，就算你获得生命时雄心霍比特人弗罗多还不在于战场上也是一样。它不关心你是否也失去过生命，就算是你失去的生命比你获得的生命更多也是如此。
- 如果在雄心霍比特人弗罗多攻击之前，你仍未获得过3点或更多生命，则此异能根本不会触发。

迅风割斩

{二}{绿}

瞬间

目标由你操控的生物对目标不由你操控的生物造成伤害，其数量等同于前者的力量。派出若干1/1绿色妖精 / 战士衍生生物，其数量等同于以此法造成的过量伤害数量。

- 对生物造成伤害时，如果对该生物造成的伤害数量大于致命伤害所需的数值，便称为对该生物造成了过量伤害。通常情况下，「过量伤害」是指所造成之伤害大于该生物防御力这部分的数值，但在确定具体数量时，需将已标记在该生物上的伤害也计算在内。
 - 对具死触异能的来源而言，由于来自此类来源的 1 点伤害就算作致命伤害，因此只要伤害超过该数值，就算是对该生物造成了过量伤害，尽管造成的伤害总数并未超过该生物的防御力也是如此。请注意，此类来源造成的伤害对鹏洛客没有特殊效果。
-

鹰中之雄格怀希尔

{四}{白}

传奇生物 ~ 鸟 / 贵族

5/5

飞行

每当格怀希尔攻击时，目标进行攻击的生物获得飞行异能直到回合结束。

在每个结束步骤开始时，若你本回合中获得过 3 点或更多生命，则派出一个 3/3 白色的鸟衍生生物，且具有飞行与「每当此生物攻击时，目标进行攻击的生物获得飞行异能直到回合结束。」

- 无论你在获得 3 点生命后又获得了几点生命，你都只会派出一个鸟衍生生物。
 - 鹰中之雄格怀希尔会检视整个回合，计算你在此期间获得的生命数量，就算你获得生命时鹰中之雄格怀希尔还不在于战场上也是一样。它不关心你是否也失去过生命，就算是你失去的生命比你获得的生命更多也是如此。
 - 如果到了某个结束步骤开始时，你本回合仍未获得过 3 点或更多生命，则鹰中之雄格怀希尔的异能根本不会触发。
-

造船者奇尔丹

{三}{绿}{蓝}

传奇生物 ~ 妖精 / 贵族

3/4

警戒

密议 ~ 每当造船者奇尔丹进战场或攻击时，每位牌手各私下投票选择一位牌手，然后展示投票结果。对每位牌手而言，其每得一票，便抓一张牌。对每位未得票的牌手而言，其可以将一张永久物牌从其手上放进战场。

- 在展示投票结果后，首先由轮到该回合的牌手按照其获得的票数来抓牌，然后其他牌手按照回合顺序依次如此作。然后，如果上述顺序中的第一位牌手未得票，则其可以将一张永久物牌从其手上放进战场。然后其他每位牌手按照回合顺序依次如此作。
-

召集恩特大会

{三}{绿}

结界

由你操控的生物具有延势异能。

牺牲召集恩特大会：派出三个已横置的 X/X 绿色树妖衍生生物，X 为你本回合中获得过的生命数量。在这些生物上各放置一个延势指示物。

- 召集恩特大会的起动式异能只会计算你在本回合中获得过的生命数量，而不会考虑你在该回合中失去的数量。举例来说，如果你获得了 3 点生命，但在本回合稍早时段失去过 3 点生命，则你会派出三个已横置的 3/3 绿色树妖衍生生物，然后在它们上面各放置一个延势指示物。
-

召起护壁

{四}{蓝}

法术

选择一种生物类别。将所有不为该类别的生物移回其拥有者的手上。

- 选择生物类别时，你必须选择现有的生物类别，例如半身人或斥候。你不能选择多个生物类别，例如「半身人 / 斥候」。你不能选择牌张类别（如神器）；也不能选择不是生物类别的副类别（如树林、武器或食品）。
-

织望阿尔玟

{一}{绿}{绿}

传奇生物 ~ 妖精 / 贵族

2/1

每个由你操控的其他生物进战场时上面均额外有数个 +1/+1 指示物，其数量等同于织望阿尔玟的防御力。

- 利用于某生物进战场时织望阿尔玟的防御力，来决定该生物进战场时上面会额外有多少个 +1/+1 指示物。
 - 如果织望阿尔玟和另一个由你操控的生物同时进战场，则阿尔玟的异能不会令该生物进战场时上面额外有 +1/+1 指示物。
-

执盾女战士伊奥温
{二}{蓝}{红}{白}
传奇生物 ~ 人类 / 骑士
5/4

先攻

在你回合的战斗开始时，若本回合中有另一个人类在你的操控下进战场，则派出两个 2/2 红色，具践踏与敏捷异能的人类 / 骑士衍生生物。然后如果你操控六个或更多人类，则抓一张牌。

- 如果在你的战斗步骤开始之前，没有其他人类进战场，则执盾女战士伊奥温的异能不会触发。就算你操控六个或更多人类，你也不会抓牌。

至尊魔戒铎余众

{二}{蓝}{黑}{红}

结界 ~ 传纪

(于此传纪进战场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。到 IV 后牺牲之。)

I, II, III — 派出一个 3/3 黑色，具威慑异能的鬼魂衍生生物。魔戒引诱你。

IV — 为每位对手各进行以下流程 ~ 获得至多一个目标由该牌手操控的生物之操控权直到回合结束。重置这些生物。它们获得敏捷异能直到回合结束。魔戒引诱你。

- 在结算至尊魔戒铎余众的前三个章节异能时，你可以在魔戒引诱你时，将刚派出的鬼魂衍生生物选作你的持戒人。
- 如果某个「被至尊魔戒铎余众最终章节异能指定为目标」的生物在该异能结算前改变了操控者，则该生物不再是合法目标。
- 当至尊魔戒铎余众的最终章节异能触发时，你能选择不指定生物为目标，好只是让魔戒引诱你。不过，如果你选择了至少一个目标，且于此异能试图结算时，所有目标已经不合法，则此异能不会结算，其所有的效应都不会生效。魔戒不会引诱你。

忠于王土

{四}{蓝}

结界 ~ 灵气

结附于生物

当忠于王土进战场时，你成为君主。

所结附的生物由君主操控。

所结附的生物每次战斗若能攻击，则必须攻击，且它不能攻击你。

- 忠于王土之改变操控权效应的的时间印记，是在它进战场的那一刻；此时间印记不会因其他牌手成为君主而发生变化。也就是说，如果某生物上已结附有忠于王土，而后有另一位牌手又获得了该生物的操控权，则在有其他牌手成为君主时，前述牌手不会失去该生物的操控权。当（或如果）前述牌手之改变操控权的效应结束，则受有忠于王土的生物便会由当前君主来操控，此时这位君主可能与忠于王土之改变操控权的效应开始时不是同一位牌手。
- 如果发生忠于王土结附于某生物、但游戏中没有君主的情况，忠于王土的第二个异能仍会产生一个时间印记为前条所述之改变操控权的效应，但直到有牌手成为君主之前，该效应都没有效果。
- 如果君主离开游戏，且该牌手不是忠于王土的拥有者，则主动牌手或由依照回合顺序的下一位牌手会成为君主，并获得所结附生物的操控权。
- 如果君主离开游戏，且该牌手是忠于王土的拥有者，则主动牌手或由依照回合顺序的下一位牌手会成为君主。该牌手会在极短的时间内获得所结附生物的操控权。在此同时，忠于王土离开游戏，且所结附生物的操控权会回到其拥有者手中（除非此时还有其他改变操控权的效应生效）。

©2023 Wizards of the Coast LLC. 威世智，万智牌，对应上述名称的标志，*Magic*，以及 WUBRGCT 的符号，不论在美国或其他国家中，均为威世智公司的财产。美国专利字号 RE 37,957。

中洲传说，魔戒，此间人物、事件、物品、地点之名称，均是 Middle-earth Enterprises, LLC 的商标；Wizards of the Coast LLC 已获授权运用。保留所有权利。