

摩登新篇2 发布释疑

编纂：Jess Dunks，且有 Laurie Cheers，Tom Fowler，Carsten Haese，Nathan Long，及 Thijs van Ommen 的贡献。

此文件最近更新日期：2021 年 6 月 2 日

本「发布释疑」文章当中含有与 *万智牌* 新系列发布相关之信息，同时集合该系列牌张中所有厘清与判定。随着新机制与互动的不断增加，新的牌张不免会让牌手用错误的观念来解读，或是混淆其用法；此文之目的就在于厘清这些常见问题，让牌手能尽情享受新牌的乐趣。随着新系列发售，*万智牌* 的规则更新有可能让本文的资讯变得过时。请至 [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/rules) 来了解最新的规则。

「通则释疑」段落内含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

上市资讯

自正式发售当日（2021 年 6 月 11 日，周五）起，*摩登新篇2* 系列便可在有认证之构组赛制中使用。在该时刻，它将可在薪传、特选、指挥官和近代赛制中使用。本系列印出的牌张无法在标准赛制中使用。

摩登新篇2 主系列共有 303 张牌，这部分牌张上面印制有 *摩登新篇2* 的系列符号，并且能于轮抽补充包中获得。主系列牌张的最后 42 张（收藏编号为 262-303 者）为出自 *万智牌* 过往系列的重印牌。这类牌张的文字栏中会有浮水印，注明其最初发行版本的系列符号。虽然这些牌因在本系列中登场而得以在近代赛制中使用，但在本系列补充包出现，并不会改变它们在其他赛制中的合法性。（特别一提，柯帮干部布蕾德仍在指挥官赛中被禁用。）

除了主系列 303 张牌的「补充包添趣」版本之外，*摩登新篇2* 系列的聚珍补充包当中还包含出自首个 *摩登新篇* 系列的重印牌张。这些重印牌均以复古边框印制，且上面为原版 *摩登新篇* 之系列符号。关于这些重印牌的单卡解惑，敬请移步 [Gatherer.Wizards.com](https://gatherer.wizards.com) 查询个别牌张或造访

[Magic.Wizards.com/en/articles/archive/feature/modern-horizons-release-notes-2019-05-31](https://magic.wizards.com/en/articles/archive/feature/modern-horizons-release-notes-2019-05-31)，查阅 *摩登新篇* 的发布释疑。

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。

复出机制

摩登新篇2系列中会有许多旧有关键字异能、关键字动作、异能提示及未单独命名机制复出，总数达四十余种。这些机制的规则，并未因此系列发行而改变。不过自从具这些规则的牌张首次发行以来，部分游戏规则已有所改变。

本文这部分段落，主要就用于说明本系列中出现频率较高、运作较为复杂、牌手不太熟悉的这几类机制。

复出关键字异能：延缓

延缓此机制让你能够将牌放到一旁，好在数个回合之后再施放~虽然你付出较少的法术力就能得到牌张效果，但它们需要等上一些时间才能真正生效。

时缝播种客

{二}{绿}

生物~妖精/德鲁伊

1/3

{横置}: 加一点任意颜色的法术力。

延缓 2~{绿} (除了从你手上施放此牌, 你可以支付{绿}并将它放逐, 且上面有两个计时指示物。在你的维持开始时, 从其上移去一个计时指示物。当移去最后一个时, 施放它且不需支付其法术力费用。它具有敏捷。)

阳光饰符

神器

延缓 3~{一} (除了从你手上施放此牌, 你能支付{一}并将它放逐, 且上面有三个计时指示物。在你的维持开始时, 从其上移去一个计时指示物。当移去最后一个时, 施放它且不需支付其法术力费用。)

{横置}: 加{无}{无}。

- 延缓这个关键字代表了三个异能。第一个属于静止式异能，让你能够支付某牌的延缓费用（波浪号后所列明者），来将它从你手上放逐并在上面放置相应数量的计时指示物（即波浪号前的数字）。第二个属于触发式异能，会在你的每个维持开始时从已延缓的牌上移去一个计时指示物。第三个也属于触发式异能，让你在移去最后一个计时指示物施放该牌。如果你以此法施放生物咒语，则它会获得敏捷异能，直到你失去该生物之操控权为止（或，在罕见情况下，直至于该生物咒语在堆叠上期间你失去其操控权为止。）
- 有些具延缓异能的牌没有法术力费用。这些牌不能依照正常的方式来施放；你需要通过支付替代性费用或「不支付其法术力费用」（例如延缓）等方式才能如此作。
- 你可以于任何可以施放某牌的时机利用延缓异能将它从手上放逐。你是否能够如此作，以及能够如此作的时机，系考虑以下因素后决定：该牌本身的牌张类别、其他影响你能够施放该牌之时机的效应（例如闪现异能），以及其他会阻止你施放该牌的效应（例如扰咒法师的异能）。你具体能否实现

际完成施放该牌的所有步骤并没有影响。举例来说，你能够利用延缓异能放逐一张没有法术力费用的牌或一张需要目标的牌（就算如此作时还没有合法目标也是一样）。

- 利用延缓异能放逐的牌，是牌面朝上地放逐。
- 利用延缓异能放逐牌不算是施放该牌。此动作不用到堆叠，且不能回应。
- 如果该咒语需要目标，则所需目标是在最终施放咒语时决定，而不是在放逐时。
- 如果有效应提及「已延缓的牌」，则其是指符合以下条件的牌：（1）具延缓异能；（2）在放逐区中；以及（3）其上具有一个或数个计时指示物。
- 如果延缓的第一个触发式异能（移去计时指示物者）被反击，则不会移去计时指示物。该异能会在该牌拥有者的下一个维持开始时再度触发。
- 当移去最后一个计时指示物时，延缓的第二个触发式异能（让你施放该牌者）就会触发。至于最后一个计时指示物是为何被移走，又或是因何效应被移去则并不重要。
- 如果第二个触发式异能被反击，便不能施放该牌。它会以上面没有计时指示物的方式留在放逐区中，且不再属于「已延缓」。
- 于第二个触发式异能结算时，如果你能够施放该牌，则须如此作。就算该咒语需要指定目标，且仅有的合法目标你又不希望指定，你也必须要施放。不会受到牌张类别的施放时机限制。
- 如果你不能施放该牌（也许是没有可以选择的合法目标），则它会以上面没有计时指示物的方式留在放逐区中，且不再属于「已延缓」。
- 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放牌（例如利用延缓），就无法选择支付替代性费用来施放之。不过，你能够支付额外费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用，则若你想要施放此牌，就必须支付此类额外费用，才能够施放。
- 游戏不会强迫你起动手术力异能来支付费用，所以如果需要支付强制性的额外法术力费用（例如瑟班守护者莎利雅产生者），你也可以拒绝起动手术力费用来支付，因此就无法施放所放逐的牌，它会留在放逐区。
- 如果该牌的法术力费用中包含{X}，则你在以「不需支付其法术力费用」的方式施放它时必须将 X 的值选为 0。
- 就算咒语是以不支付法术力费用的方式来施放，它的法术力值也仍是由其法术力费用决定，就算没有人支付过该费用也是一样。
- 利用延缓异能施放的生物进战场时具有敏捷异能。直到其他牌手获得其操控权为止，它都会具有敏捷异能。（在某些罕见情况下，其他牌手可能会获得该生物咒语本身的操控权。如果发生此情况，则该生物会以不具敏捷异能的状态进战场。）

复出关键字异能：疯魔

当你弃掉具疯魔异能的牌时，它们不会悄无声息地进入你的坟墓场~而会让你有机会利用其疯魔费用施放之。

地狱杂种狗

{三}{黑}

生物~梦魇/狗

4/3

弃一张牌：地狱杂种狗得+1/+1 直到回合结束。

疯魔{二}{黑} (如果你弃掉此牌，将之弃到放逐区。

当你如此作时，支付其疯魔费用施放之，否则便将其置入你的坟墓场。)

- 万智牌游戏中的「弃牌」此事只指牌手从手上弃牌。将牌张从其他区域置入牌手坟墓场的效应，并不算是要将该牌「弃掉」。
- 不论你弃牌的原因为何，疯魔都会产生作用。你可能是因为要弃牌来支付费用，因为某咒语或异能要你弃牌，或是因为你在清除步骤时有太多手牌。不过，你不能只因为自己高兴就弃牌来利用疯魔。
- 尽管弃掉具疯魔异能的牌时是将其置入放逐区而非坟墓场，但依然算作被弃掉的牌。如果你是弃掉此牌来支付某费用，则依旧算是已经支付了该费用。由于弃牌而触发的异能依旧会触发。
- 支付疯魔费用施放的咒语也如同通常的咒语一般地进入堆叠。其他效应可以如常地反击之、复制之，诸如此类。于其结算时，如果它是永久物牌，便将之放进战场，如果它是瞬间或法术牌，便将之置入其拥有者的坟墓场。
- 施放具疯魔的咒语时，不会受到牌张类别的使用时机规则限制。举例来说，如果你在对手的回合中弃掉了具疯魔异能的法术，则你可以施放它。
- 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（例如疯魔费用），加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量。咒语的法术力值仅由其法术力费用决定，与施放该咒语时所支付的总费用无关。
- 如果当疯魔触发式异能结算时，你选择不施放具疯魔异能的牌，则它会进入你的坟墓场。疯魔不会让你在之后还有机会来施放。
- 如果你是为了支付某个咒语或起动式异能的费用而弃掉具疯魔异能的牌，则该牌的疯魔触发式异能（及该牌所成之咒语，如果你选择施放它的话）会比你弃牌所支付费用之咒语或异能先一步结算。
- 如果你是在结算咒语或异能的过程中弃掉具疯魔异能的牌，则该牌会立刻进入放逐区。然后继续结算前述咒语或异能~但需记住你所弃的牌现在还在你的坟墓场中。其疯魔触发式异能会在该咒语或异能结算完成之后进入堆叠。

复出关键字异能：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」）。

犁地寇骡

{五}{白}

生物~山羊 / 野兽

4/6

当犁地寇骡进战场时，将目标牌从任一对手的坟墓场置于其牌库底。

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

跨越现身

{三}{蓝}{蓝}

法术

将两个目标生物各移回其拥有者手上。

循环法术师{二} (*{二}*)，*弃掉此牌：从你的牌库中搜寻一张法术师牌，展示该牌，将它置于你手上，然后洗牌。*)

- 与普通的循环异能不同，循环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。

复出的异能提示：聚辉

聚辉属于异能提示，此字样会出现在部分异能的开头，提示你此牌的强度与你施放它时用来支付费用的法术力颜色数量有关。斜体字的异能提示并无规则含义（译注：中文版的文字栏并未以斜体印刷）。

品辉师

{四}{黑}

生物~吸血鬼 / 法术师

5/5

聚辉~当品辉师进战场时，每位对手各失去 X 点生命，且你获得 X 点生命，X 为施放此咒语时用来支付费用的法术力颜色数量。

- 你能用来支付费用的法术力颜色数量最大为五。「无色」不算是一种颜色。请注意，具有聚辉之咒语本身的费用会限制你能支付的法术力颜色数量。
- 除非某咒语或异能允许你额外支付法术力，否则你不能为了支付更多法术力颜色而支付超出具聚辉异能之咒语费用的法术力。同理，如果某咒语或异能减少了施放具聚辉异能之咒语的费用，你也不能为了支付更多法术力颜色而忽略此减少费用的效应。

- 如果在施放具聚辉异能的咒语时选择支付替代性费用或者额外费用，则会计算用来支付这些费用之法术力的颜色。
- 如果你施放具聚辉异能的咒语时并未支付任何法术力（可能是因为某效应允许你施放它且不支付其法术力费用），那么施放此咒语时支付费用的颜色数量为零。
- 如果有效复制具聚辉异能的咒语，则由于不存在「施放该复制品时支付的法术力」，因此对此复制品而言，施放此咒语时支付费用的颜色数量为零。施放原版咒语时所支付费用的颜色数量不会被复制。

复出关键字异能：风暴

风暴此机制，会根据本回合中此前施放过的咒语个数，来产生相应数量具风暴异能之咒语的复制品。

絮聒风暴

{一}{绿}

法术

派出一个 1/1 绿色松鼠衍生生物。

风暴（当施放此咒语时，本回合于它之前每施放过一个咒语，便将此咒语复制一次。）

- 这些复制品会直接放到堆叠上。它们未经施放，不会被该回合中之后的其他具风暴异能的咒语计算在内。
- 至于从手牌以外之其他区域施放的咒语，以及被反击或因故未能结算的咒语，则都会被风暴异能计算在内。
- 咒语的复制品可以像其他咒语一样被反击，但它必须单独被反击。反击具有风暴异能的咒语不会影响复制品。
- 产生复制品的触发式异能可以被能反击触发式异能的任何东西反击。如果它被反击，则不会将复制品放到堆叠上。
- 如果具风暴异能的咒语需要指定目标，则你可以为任意数量的复制品选择新的目标。你可以为各复制品选择不同的目标。

复出关键字异能：返照

返照这一复出机制让牌张有机会再度发挥作用。

一夜暴富

{红}

法术

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

返照{二}{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）。

单卡解惑

白色

恒久美善

{二}{白}

结界

在你的结束步骤开始时，选择一项～

- 你获得 1 点生命。
 - 将目标法术力值为 1 的生物牌从你的坟墓场移回战场。
- 如果你坟墓场中某张生物牌的法术力费用包括{X}，则在确定其法术力值时，X 为 0。
-

能缰标枪手

{白}

神器生物 ~ 士兵

0/1

{横置}，从能缰标枪手上移去 X 个+1/+1 指示物：它对目标进行攻击或阻挡的生物造成 X 点伤害。

套件 1 (此生物进战场时上面有一个+1/+1 指示物。

当它死去时，你可以将它的+1/+1 指示物置于目标神器生物上。)

- 如果于该起动式异能试图结算时，该目标已经是不合法目标（也许是因为它被移出战斗），则不会造成伤害。
 - 如果此生物是因为某效应在其上放置了足够数量的-1/-1 指示物而进入坟墓场，则套件异能仍能依照此生物离开战场前其上有的+1/+1 指示物数量，来在目标神器生物上放置等量的+1/+1 指示物。
-

麦芒刺

{一}{白}

神器 ~ 武具

当麦芒刺进战场时，派出一个 1/1 无色，具飞行异能的振翼机衍生神器生物，然后将麦芒刺装备于其上。

佩带此武具的生物得+1/+0。

佩带{二}

- 「派出振翼机衍生物」与「将麦芒刺装备于其上」是于同一个异能结算过程中顺次发生的两件事。不存在「已派出衍生物，但武具还没装备上去」这样的时间点，能让对手可以有所反应。
 - 就算没能将麦芒刺装备到该衍生物上（也许是因为有人回应该异能将之消灭），也会派出衍生物。
-

铁匠技艺

{白}

瞬间

直到回合结束，目标永久物获得辟邪与不灭异能。如果它是神器生物，则它得+2/+2 直到回合结束。

- 铁匠技艺是在它结算时，才检查该永久物是否是神器生物。如果该目标于施放咒语时还不是神器生物，但在该咒语结算前因故成为前述类别，则它会得+2/+2。
-

繁花定静

{白}

瞬间

你获得辟邪异能直到你的下一个回合。你获得 2 点生命。

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

- 因弹回异能的延迟触发式异能再次施放此牌并非强制性。如果你选择不施放该牌，或你不能施放该牌（也许是因为有效应阻止），则该牌将持续被放逐。你没有机会在稍后的时段中再来施放此牌。如果你施放了此牌，则它结算时会如常置入其拥有者的坟墓场。
 - 如果你从你手上施放之具弹回异能的咒语因故未结算（包括被反击），则该咒语就不会结算且其上所有效应都不会生效，包括弹回。此咒语就只会放入你的坟墓场。你在下回合无法再次施放它。
-

铭身羊

{三}{白}

神器生物 ~ 山羊

2/2

闪现

警戒

吞噬神器 1 *(于它进战场时，你可以牺牲任意数量的神器。此生物进战场时上面有该数量的+1/+1 指示物。)*

- 吞噬神器异能是吞噬此异能的一种变化。除了是让你能够牺牲神器而不是生物之外，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神器异能牺牲任何神器。
 - 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，才决定要吞噬的神器数量和具体哪些神器。（此时该咒语已不能被反击。）对让你將具吞噬神器异能之生物放进战场的咒语或异能而言，你也是在相同的时机作上述决定。
 - 你只能牺牲已在战场上的神器。如果数个具吞噬异能的生物要同时在你的操控下进战场，则多个此类生物不能吞噬同一物件。它们也不能吞噬彼此、吞噬自身，或是吞噬同时进战场的其他物件。
 - 所有以此法吞噬的神器是同时被牺牲。
-

世境保安官

{四}{白}

生物~巨人 / 士兵

3/3

铭勇 2 (当此生物对任一牌手造成战斗伤害时, 若它未铭勇, 则在其上放置两个+1/+1 指示物且它已铭勇。)

每当在世境保安官上放置一个或数个+1/+1 指示物时, 放逐至多另一个目标非地永久物, 直到世境保安官离开战场为止。

- 世境保安官的最后一个异能, 在你每次因任何原因在其上放置+1/+1 指示物时都会触发, 而不仅限于因其铭勇异能如此作的时候。
- 如果世境保安官在其最后一个触发式异能结算前就离开了战场, 则该目标永久物不会被放逐。
- 结附于所放逐永久物上的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。装备在其上的武器会被卸装并留在战场上。所放逐永久物上的任何指示物将会消失。
- 如果以此法放逐某个衍生生物, 它将会完全消失且不会移回战场。
- 所有以世境保安官放逐的永久物会同时返回战场, 且每个此类永久物都是在其拥有者的操控下进战场。
- 当生物对鹏洛客或另一个生物造成伤害时, 铭勇异能不会触发。当生物对任一牌手造成非战斗伤害时, 它也不会触发。
- 如果某个具铭勇异能的生物因其造成的伤害被转移, 而对其操控者造成了战斗伤害, 则铭勇会触发。

艾斯波哨卫

{白}

神器生物~人类 / 士兵

1/1

每当任一对手施放每回合中其第一个非生物咒语时, 除非该牌手支付{X}, 否则你抓一张牌, X 为艾斯波哨卫的力量。

- 如果在艾斯波哨卫进战场的当回合中, 对手已经施放过一个非生物咒语, 则便算作该牌手已经施放过其本回合的第一个非生物咒语, 这样艾斯波哨卫在当回合中不会因该对手而触发。
 - 艾斯波哨卫的异能是在其结算时才检查艾斯波哨卫的力量, 而不是在该异能进堆叠时就检查。如果当该异能结算时, 艾斯波哨卫已不在战场上, 则会利用它最后在战场上时的力量。
 - 如果于此异能结算时, 艾斯波哨卫的力量为负数, 则{X}为{零}。如果对手想让你抓牌的话, 他仍可以选择此费用。
-

展区巡卫

{一}{白}

生物~人类 / 士兵

2/1

{一}{白}，从你的坟墓场放逐展区巡卫：派出一个 1/1

无色，具飞行异能的振翼机衍生神器生物。只能于法术时机起动。

- 放逐展区巡卫是其异能起动费用的一部分。一旦你起动该异能，就没有牌手能够通过将该牌移出你坟墓场的方式来让你无法起动。

辉煌执法使

{五}{白}{白}

生物~天使

5/5

飞行，系命

在每次战斗开始时，若你的生命比某对手多，则辉煌执法使获得连击异能直到回合结束。

- 辉煌执法使的触发式异能会在每次战斗开始时检查你的生命是否比某对手多，好确定它是否会触发。如果你不满足条件，则它根本不会触发。该异能在其试图结算时会再次检查。如果在该时刻，你不满足条件，则该异能没有效果。你的生命必须在这两个时刻都比至少一位对手多，辉煌执法使才会获得连击异能。不过，并不一定要在这两个时点都跟同一位对手作比较。
- 在该触发式异能结算后，无论游戏中各牌手总生命如何变化，辉煌执法使都会继续具有连击异能直到回合结束。

执守麒麟

{三}{白}

生物~麒麟

2/3

飞行

每当另一个由你操控的生物死去时，在执守麒麟上放置一个+1/+1 指示物。

- 如果执守麒麟与另一个由你操控的生物同时死去（也许由于它们同时攻击或阻挡），则在执守麒麟的触发式异能结算时，它已不在战场上。它无法及时得到原本会放在上面的+1/+1 指示物，也就无法让自己活下来。
-

骑士秘耳

{二}{白}

神器生物 ~ 秘耳 / 骑士

2/2

{二}{白}: 演化 1。 (如果此生物上没有+1/+1 指示物, 则在其上放置一个+1/+1 指示物。)

每当在骑士秘耳上放置一个或数个+1/+1 指示物时, 它获得连击异能直到回合结束。

- 你始终都可以起动能令生物演化的异能。于该异能结算时, 如果生物上面因故已有+1/+1 指示物, 则你就不会在上面新放置+1/+1 指示物。
- 如果生物因故失去了其上的所有+1/+1 指示物, 则你可以令其再度演化来获得新的+1/+1 指示物。

迟归晚餐

{三}{白}

法术

将目标生物牌从你的坟墓场移回战场。派出一个食品衍生物。 (食品衍生物是具有「{二}, {横置}, 牺牲」的神器: 你获得3点生命」的神器。)

- 如果于此咒语试图结算时, 该目标已经是不合法目标 (也许是因为有人已将它移出坟墓场), 则你不会派出食品衍生物。

尼索斯典范

{四}{白}{白}

结界生物 ~ 人类 / 士兵

4/6

每当你获得生命时, 你可以在每个由你操控的生物上各放置等量的+1/+1 指示物。每回合只能如此作一次。

- 「每回合只能如此作一次」当中的「作」, 指的是利用该触发式异能在你生物上放置+1/+1 指示物此动作。只要你在某回合中还没有用过该异能在由你操控的生物上放置+1/+1 指示物, 当回合中每次获得生命的事件都会触发尼索斯典范之异能。
- 「每回合只能如此作一次」仅限制其紧跟着的那个异能, 而不会影响不同生物上的相同异能。换句话说, 如果你操控数个尼索斯典范, 则你每一个尼索斯典范都分别能如此作一次。
- 一旦你决定要用该异能在你的生物上放置+1/+1 指示物, 则后续获得生命事件就不会再触发该异能。
- 如果堆叠上有数个该异能, 则你只能利用其中的一个来放置+1/+1 指示物。一旦你如此作后, 其他的异能结算时就没有效果。
- 如果在所结附生物受到致命伤害的同时, 你获得了生命, 则它无法及时因尼索斯典范的异能获得+1/+1 指示物, 也就无法活下来。

- 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，且你还未利用过尼斯斯典范的异能，则该异能会触发两次。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），则此异能将只会触发一次。

超脱时间

{一}{白}{白}

结界

当超脱时间进战场时，重置所有生物，然后将它们跃离直到超脱时间离开战场为止。每有一个生物以此法跃离，便在超脱时间上放置一个计时指示物。

消逝（在你的维持开始时，从此结界上移去一个计时指示物。当移去最后一个时，将它牺牲。）

- 以超脱时间跃离的生物不会如常地于其操控者的重置步骤中跃回。
- 如果当超脱时间的进战场触发式异能结算时，它恰巧是生物，则它会和其他所有生物一起跃离。由于它已跃离，因此你永远没有机会移去其上最后一个指示物，因此所有生物都会一直持续跃离。
- 如果当超脱时间的触发式异能结算时，战场上没有生物，则没有东西会跃离，且超脱时间不会获得任何计时指示物。由于没有最后一个计时指示物可供移去，因此它会一直留在战场上，不会被牺牲。
- 如果在超脱时间的进战场异能结算之前，它就已经离开战场，则所有生物会重置，但它们不会跃离。
- 于永久物跃离期间，它视作不存在。它不能成为咒语或异能的的目标，它的静止式异能对游戏没有效果，它的触发式异能不会触发，它不能进行攻击或阻挡，诸如此类。
- 跃离不会触发任何「离开战场」异能。类似地，跃回时也不会触发任何「进战场」异能。
- 任何等待「直到[此永久物]离开战场」才会发生的一次性效应（例如逐令僧侣所具有者），在该永久物跃离期间都不会发生。
- 任何注明「于...时段内」生效的持续性效应（例如塑潮人鱼所具有者）会忽略已跃离的物件。在忽略跃离的物件后，任何此类效应的条件若不再满足，则它们会终止。
- 贴附于跃离永久物上的灵气和武具也会跃离。它们会和该永久物一起跃回且仍旧贴附于它。类似地，带着指示物跃离的永久物跃回时也带着那些指示物。
- 永久物跃回时会记得于它们进战场时为其作的选择。

虹彩终局

{X}{白}

法术

聚辉~ 如果目标非地永久物的法术力值等于或小于施放此咒语时用来支付费用的法术力颜色数量，则放逐该非地永久物。

- 法术力值的要求并非取目标的限制条件。而是于咒语结算时才会检查。
- 你可以为 X 选择任何数值。为 X 选择较大数值，就能让你支付更多法术力，因此施放此咒语时用来支付费用的法术力颜色数量就会变多。举例来说，如果你为 X 选择 0，并支付{白}来施放虹彩终局，则你只能放逐法术力值为 0 或 1 的非地永久物。如果你为 X 选择 4 并支付{白}{蓝}{黑}{红}{绿}，则你就可以放逐法术力值等于或小于 5 的非地永久物。

信念复苏

法术

延缓 2~{一}{白} (除了从你手上施放此牌，你能支付{一}{白}并将它放逐，且上面有三个计时指示物。在你的维持开始时，从其上移去一个计时指示物。当移去最后一个时，施放它且不需支付其法术力费用。) 将所有结界牌从你的坟墓场移回战场。(没有东西可结附的灵气会留在你的坟墓场中。)

- 如果某效应将灵气在你的操控下放进战场，则由你来决定它进战场时结附在什么东西上面。你所决定之结附对象，必须是该灵气能够合法结附者，但不一定要是该灵气在堆叠上时能够指定为目标的东西。举例来说，你可以将一个具「结附于生物」的灵气结附在对手一个具辟邪异能的生物上，但不能结附在具反结界保护的生物上。
- 你坟墓场中所有能够返回战场的结界都会被移回。你不能选择将其中一部分留在坟墓场。如果你移回的结界中包括只能结附在生物上的灵气，但又只有你的对手在操控生物，则你必须将该灵气贴附在该生物上。

维克族祝圣僧

{白}{白}

生物~人类 / 僧侣

2/2

反黑保护，反红保护

当维克族祝圣僧进战场时，放逐所有坟墓场中所有为黑色或红色的牌。

如果某为黑色或红色之永久物、咒语或不在战场上的牌将进入坟墓场，则改为将它放逐。

- 如果某个黑色或红色咒语是在其结算过程中使维克族祝圣僧离开战场，则该咒语会进入其拥有者的坟墓场，不会被放逐。
- 如果某个黑色或红色咒语是在维克族祝圣僧上标记致命伤害或使它的防御力降至 0 以下，则维克族祝圣僧要到该咒语结算后下一次检查状态动作时才会进入坟墓场。在此情况下，该咒语会改为被放逐，而不进入其拥有者的坟墓场。
- 如果某个黑色或红色咒语会与维克族祝圣僧同时进入坟墓场，则该永久物会改为被放逐。

搜遍荒漠

{三}{白}{白}

法术

将目标生物牌从你的坟墓场放逐。派出 X 个 1/1 白色，具飞行异能的鸟衍生生物，X 为所放逐之牌的防御力。

- 搜遍荒漠检查的是所放逐之牌在放逐区中的防御力，而不是其在坟墓场中时的数值。
-

全屋探寻

{三}{白}

结界

每当一个生物攻击你或由你操控的鹏洛客时，探查。

(派出一个无色线索衍生神器，且具有「{二}」，牺牲此神器：抓一张牌。)

- 该触发式异能会在牌手将生物宣告为攻击你或由你操控之鹏洛客的攻击生物时触发。如果有效应是将生物放进战场，且正向你或由你操控的鹏洛客进行攻击，则该异能不会因此触发。
 - 该衍生物名称为「线索」，且具有线索此神器副类别。线索不属于生物类别。
 - 这些衍生物就是普通的神器。举例来说，你能够牺牲它们来起动手布莱娅的学徒，也可以将它们指定为断牵绊的目标。
 - 你不能只牺牲一个线索，来同时满足线索本身异能与其他要求牺牲线索（或神器）作为费用之其他异能（例如隐匿动物学家罗尼斯所具有者）的起动手要求。
-

撒拉密使

{四}{白}{白}{白}

生物 ~ 天使

7/7

飞行

于撒拉密使进战场时，选择一种牌张类别。

你和由你操控的生物具有反该牌张类别保护异能。

- 此处「选择牌张类别」这件事属于替代性效应，而非触发式异能。它不用到堆叠，且不能被回应。特别一提，如果你选择瞬间，对手不能试图在密使获得相应保护之前对它施放瞬间。
 - 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、生物、结界、瞬间、地、鹏洛客、法术以及部族。你不能选择超类别（如雪境、基本这类）。也不能选择副类别（如天使、灵气、树林这类）。
-

飞空剑恩泽

{一}{白}

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物得+1/+1 且具有飞行异能。

{二}{白}: 将飞空剑恩泽移回其拥有者手上。只能于

飞空剑恩泽在战场上或在你的坟墓场中时起动。

- 如果你于飞空剑恩泽在战场或在你坟墓场中的时候起动其最后一个异能，但在异能结算前它已从该区域因故移至他处，则它不会移回其拥有者手上。

幽寂

{三}{白}{白}

生物~元素/化身

3/2

闪现

系命

当幽寂进战场时，放逐至多另一个目标生物。该生物的操控者获得等同于其力量的生命。

呼魂~从你手上放逐一张白色牌。

- 要计算咒语的总费用，先从要支付的法术力费用或替代性费用开始（例如呼魂费用），加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量。咒语的法术力值仅由其法术力费用决定，与施放该咒语时所支付的总费用无关。
- 如果你支付了呼魂费用，则你可以让生物本身的触发式异能先结算，然后再结算呼魂触发式异能。在生物本身的异能结算之后，但在你需要牺牲生物之前，你还有机会来施放咒语。

候鸟灵

{五}{白}{白}

生物~元素

2/4

飞行

当候鸟灵进战场时，派出两个 1/1 白色，具飞行异能的鸟衍生生物。

呼魂{三}{白} (你可以支付此咒语的呼魂费用来施放它。若你如此作，当它进战场时便牺牲之。)

- 要计算咒语的总费用，先从要支付的法术力费用或替代性费用开始（例如呼魂费用），加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量。咒语的法术力值仅由其法术力费用决定，与施放该咒语时所支付的总费用无关。
 - 如果你支付了呼魂费用，则你可以让生物本身的触发式异能先结算，然后再结算呼魂触发式异能。在生物本身的异能结算之后，但在你需要牺牲生物之前，你还有机会来施放咒语。
-

不休巨龙

{三}{白}{白}

生物~龙

5/5

飞行

循环平原{二} ({二}, 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。)

永生{二}{白}{白} ({二}{白}{白}, 从你的坟墓场放逐此牌: 派出一个为其复制品的衍生物, 但它是 4/4 黑色灵俑/龙, 且没有法术力费用。只能于法术时机永生。)

- 如果具永生异能的生物牌是在你的行动阶段中进入你的坟墓场, 则你会在这之后立刻获得优先权。你能够在有牌手能够试图将它放逐时, 就启动该牌的永生异能 (若你可以合法如此作)。
- 一旦你已启动某牌的永生异能, 该牌就会立刻被放逐。对手不能通过放逐该牌的方式来试图阻止该异能。
- 该衍生物所复制的, 就只有原版牌张上所印制的东西而已 (永生异能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。
- 该衍生物会额外具有灵俑此类别, 但只是黑色而不是其他颜色。其基础力量与防御力会 4/4。它没有法术力费用, 因此法术力值为 0。这是该衍生物供其他效应复制的可复制特征值。

无拘潜能

{一}{白}

瞬间

选择一项~

- 在至多两个目标生物上各放置一个+1/+1 指示物。
- 增殖。(选择任意数量的永久物和/或牌手, 然后为其已有之每种指示物各多放置一个同类的指示物。)

打包{三}{白} (如果你支付打包费用, 则两项都选。)

- 如果你施放此咒语且支付其打包费用, 你能增殖你以第一项模式放置的指示物。
- 增殖时, 你可以选择任意数量其上有指示物的永久物 (包括由对手操控者), 也可以选择任意数量其上有指示物的牌手 (包括对手)。你不能选择在战场以外区域中的牌, 包括上面有指示物者。
- 你不一定要选择每一个具有指示物的永久物或牌手, 只要选择你想要增加指示物者即可。由于「任意数量」包括零, 你甚至完全不用选择任何永久物, 也完全不用选择任何牌手。
- 在增殖过程中, 如果所选之某永久物或牌手其上有多种指示物, 则你会该让永久物或牌手上面的每种指示物都多得一个, 而不是只让其中某一类增加。这与在过往系列中引入的原版增殖规则不同。

- 牌手可以回应效应中包含增殖的咒语或异能。不过，一旦该咒语或异能开始结算，并且其操控者已着手选择哪些永久物与牌手将得到新的指示物，则任何牌手均已无法去回应此事。
- 如果某个永久物上同时有+1/+1和-1/-1指示物，则状态动作会成对移除这两类指示物，直到该永久物上只剩其中一种指示物（或者两种都不剩）为止。

蓝色

空生阿米巴

{三}{蓝}

生物~元素 / 野兽

2/4

飞行

弃一张牌：将空生阿米巴的力量与防御力互换直到回合结束。

- 将力量与防御力互换的效应，会等到所有其他效应生效之后才生效，与效应产生的先后顺序无关。举例来说，如果你将空生阿米巴的力量与防御力互换，然后在当回合稍后时段让它得+2/+0，则它会是4/4生物，而非6/2生物。
- 由于标记在生物上的伤害，要到清除步骤或是有效应移除此类伤害时才会移除，因此某生物受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中你交换其力量和防御力而变成致命伤害。
- 将某生物的力量与防御力互换两次（或是任意偶数次）会将其力量和防御力变回交换之前的数值。

满载飞空盗

{二}{蓝}

生物~人类 / 海盗

3/1

当满载飞空盗进战场时，派出一个珍宝衍生物。（*珍宝衍生物是具有「{横置}，牺牲此神器：加一点任意颜色的法术力」的神器。*）

每当你牺牲一个衍生物时，满载飞空盗获得飞行异能直到回合结束。

- 满载飞空盗的异能，在你每次因任何原因牺牲衍生物的时候都会触发，而不仅限于你牺牲珍宝衍生物的时候。
 - 如果某个已被阻挡的生物是在宣告阻挡者之后才获得飞行异能，则也不会使该生物成为未受阻挡，就算该进行攻击的生物不具有飞行或延势异能也是一样。
-

褪除武装

{一}{蓝}

结界

闪现

当褪除武装进战场时，抓一张牌。

生物均失去所有异能。

在结束步骤开始时，牺牲褪除武装。

- 如果是在褪除武装进战场之后，才有效应让生物获得某异能，则该生物不会失去新获得的异能。举例来说，如果某个地于褪除武装在战场期间成为生物，则它仍会获得变生物效应赋予它的异能。不过，它就会失去它原本具有的异能。
 - 如果有效应使褪除武装成为生物，则它便会跟所有其他生物一起失去自己的所有异能。包括要在结束步骤开始时将它牺牲的触发式异能。
-

乙金制浆师

{二}{蓝}

神器生物 ~ 人类 / 法师

2/1

每当你施放法术力值等于或大于 4 的咒语时，派出一个

1/1 无色，具飞行异能的振翼机衍生神器生物。

- 如果堆叠上咒语的法术力费用中包含{X}，则在确定该咒语的法术力值时，X 是为其所选的数值。
-

丝金随员

{二}{蓝}{蓝}

神器生物 ~ 造妖

*/3

飞行

丝金随员的力量等同于由你操控的神器数量。

- 设定丝金随员力量之异能会在所有区域生效，而不是只在战场上。
-

寻水猎犬

{蓝}

生物 ~ 元素 / 狗

1/2

{三}, {横置}: 探查。 (派出一个无色线索衍生神器, 且具有 [{二}, 牺牲此神器: 抓一张牌。])

- 该衍生物名称为「线索」，且具有线索此神器副类别。线索不属于生物类别。
- 你不能只牺牲一个线索，来同时满足线索本身异能与其他要求牺牲线索（或神器）作为费用之其他异能（例如隐匿动物学家罗尼斯所具有者）的起动要求。

裂崩心智

{蓝}{蓝}{蓝}

法术

每位对手各磨十四张牌。

循环{一}{蓝} (*{一}{蓝}*, 弃掉此牌: 抓一张牌。)

当你循环裂崩心智时, 每位对手各磨四张牌。

- 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。

注定背叛

法术

延缓 3 ~ {一}{蓝}{蓝} (*除了从你手上施放此牌, 你可以支付{一}{蓝}{蓝}并将它放逐, 且上面有三个计时指示物。在你的维持开始时, 从其上移去一个计时指示物。当移去最后一个时, 施放它且不需支付其法术力费用。)*

从目标对手的牌库中搜寻一张生物牌, 并将该牌在你的操控下放进战场。然后该牌手洗牌。

- 你可以在对手的牌库中找不到生物牌。这可以是因为其牌库中没有生物牌, 也可以是因为你没看上对手牌库中的任何生物。

心有旁骛

{一}{蓝}

瞬间

覆诵{蓝} (*当你施放此咒语时, 你每支付过一次覆诵费用, 便将它复制一次。你可以为每个复制品选择新的目标。)*

除非目标咒语的操控者支付{二}, 否则反击之。

- 于覆诵触发式异能结算时, 你每支付过一次心有旁骛的覆诵费用, 便将它复制一次, 就算原版咒语此时已不在堆叠上了 (可能是因为它已被反击) 也是一样。
 - 覆诵异能所产生的复制品都是在堆叠中产生, 所以它们并不是被「施放」的。会因牌手施放咒语而触发的异能并不会触发。
-

清明梦

{三}{蓝}{蓝}

法术

抓 X 张牌，X 为你坟墓场中牌的牌张类别数量。

- 坟墓场中的牌上出现之牌张类别包括神器、生物、结界、瞬间、地、鹏洛客、法术以及部族。传奇、基本和雪境属于超类别，不是牌张类别；维多肯和魔术师属于副类别，不是牌张类别。
 - 于你计算 X 的数值时，清明梦仍在堆叠上，还不在于你的坟墓场中。
 - 牌张有可能同时具有多种类别。举例来说，对清明梦而言，你坟墓场中的一个神器生物会算作神器和生物两种牌张类别。
-

黯潮龙侯

{五}{蓝}{蓝}

生物 ~ 龙

3/3

掘穴 *(你于施放此咒语时从你的坟墓场每放逐一张牌，就能为此咒语支付{一}。)*

飞行

黯潮龙侯进战场时上面有数个+1/+1 指示物，其数量为以其放逐的瞬间和法术牌数量。

每当一张瞬间或法术牌离开你的坟墓场时，在黯潮龙侯上放置一个+1/+1 指示物。

- 掘穴不会改变咒语的法术力费用或法术力值。举例来说，即使你放逐三张牌来施放黯潮龙侯，它的法术力值还是 7。
 - 你只能放逐牌来支付一般法术力，且你所放逐的牌张数量，不得多于具掘穴之咒语的一般法术力需求。举例来说，施放黯潮龙侯时，你从你坟墓场中所放逐的牌数不得多于五张（除非有效应增加其费用）。
 - 由于掘穴不属于替代性费用，因此可将其与替代性费用（例如返照）结合利用。它也能用来支付包含一般法术力需求的额外费用。
-

神秘删订

{二}{蓝}

结界

在你的维持开始时，占卜 1。

每当你弃一张牌时，每位对手各磨两张牌。*(他将其牌库顶的两张牌置入其坟墓场。)*

- 如果你是由于手牌超过数量上限而要弃牌，则神秘删订的最后一个异能会在清除步骤中触发，且牌手有机会来回应该异能。然后，当所有牌手都连续让过优先权堆叠为空的时候，便会开始一个新的清除步骤。

信差秘耳

{一}{蓝}

神器生物 ~ 线索 / 秘耳

2/1

{二}, 牺牲信差秘耳: 抓一张牌。

- 尽管信差秘耳是线索, 但由于它 (通常状况下) 不是衍生物, 因此当它进战场时不算是「派出」。会留意派出线索衍生物此事件的异能 (例如大学院制造工人所具有者) 于信差秘耳进战场时无效果。但如果你是在战场上派出一个为信差秘耳之复制品的衍生物的话, 这类异能便会留意到此事件。不过, 如果你是在信差秘耳还是堆叠上的咒语时就复制它, 则虽然所成的复制品结算时会成为衍生物, 但由于这类衍生物并非被「派出」, 因此这类异能也不会留意到。
- 你不能只牺牲一个线索, 来同时满足线索本身异能与其他要求牺牲线索 (或神器) 作为费用之其他异能 (例如隐匿动物学家罗尼斯所具有者) 的启动要求。

幻象血口龙

{二}{蓝}{蓝}

生物 ~ 恐龙 / 虚影

6/6

践踏

当幻象血口龙成为咒语或异能的目标时, 将它牺牲。

- 当幻象血口龙成为咒语或异能的目标时, 幻象血口龙的异能便触发并进入堆叠, 且位于该咒语或异能之上。幻象血口龙在该咒语试图结算前就会被牺牲。除非该咒语或异能有其他目标, 否则当它试图结算时, 便会因没有合法目标而被移出堆叠。
- 反击该咒语或异能并不能把幻象血口龙救下来而不用牺牲。

跃动发光

{一}{蓝}

法术

目标由你操控的非生物神器成为 0/0 神器生物。在每个以此法成为生物的神器上各放置四个+1/+1 指示物。

超载{四}{蓝} (你可以支付此咒语的超载费用来施放它。如果你如此作, 将其中的「目标」字样全部更改为「每个」。)

- 如果你不支付某个咒语的超载费用, 则该咒语将具有单一目标。如果你支付超载费用, 则该咒语不会有任何目标。
- 由于在支付超载费用后, 具超载异能的咒语不需指定目标, 它可能会影响具辟邪异能或所对应颜色之反色保护的永久物。

- 超载异能不会改变咒语可以释放的时机。
- 以超载异能释放咒语不会改变该咒语的法术力费用或法术力值。你只是改为支付其超载费用。
- 让你在释放咒语时需额外或减少支付费用的效应，也会让你在支付其超载费用时同样生效。
- 如果有效应让你以「不需支付其法术力费用」的方式来释放具超载异能的咒语，则你不能改为选择支付其超载费用。

迅蟹浪潮

{一}{蓝}

结界

{一}, 弃一张牌: 派出一个 0/3 蓝色的蟹衍生生物。

躁狂~ 只要你坟墓场中牌的牌张类别有四种或更多, 由你操控的蟹便得+1/+1。

- 坟墓场中的牌上出现之牌张类别包括神器、生物、结界、瞬间、地、鹏洛客、法术以及部族。传奇、基本和雪境属于超类别，不是牌张类别；维多肯和魔术师属于副类别，不是牌张类别。
- 弃一张牌是启动迅蟹浪潮第一个异能费用的一部分。牌手没有机会在该牌进入坟墓场之前，对该异能有所回应。

自我破碎

{蓝}

结界~ 灵气

结附于生物

所结附的生物得-3/-0。

{三}{蓝}{蓝}: 将所结附的生物置于其拥有者的牌库顶数来第三张的位置。

- 于最后一个异能结算时，所结附的生物会被置入其拥有者的牌库。在它结算后，自我破碎会从战场进入坟墓场。
- 如果所结附生物之拥有者的牌库中牌数只剩两张或更少，则于最后一个异能结算时，会将所结附的生物置于其牌库底。
- 就算自我破碎于该异能结算时已不结附在该生物上，该生物也仍会被置入其拥有者的牌库。

闪闪发亮

{二}{蓝}

结界~ 灵气

结附于生物

当闪闪发亮进战场时，若你操控衍生物，则横置所结附的生物，然后占卜 2。

所结附的生物于其操控者的重置步骤中不能重置。

- 闪闪发亮的触发式异能会在它进战场之后检查你是否操控衍生物，好确定它是否会触发。如果你不满足条件，则它根本不会触发。该异能在其试图结算时会再次检查。如果在该时刻，你未操控衍生物，则该异能没有效果。不过你在这两个时点操控的衍生物可以不是同一个。
- 如果闪闪发亮本身就是衍生物，则它的进战场异能会触发。

标本收集人

{四}{蓝}

生物~ 维多肯 / 魔术师

2/1

当标本收集人进战场时，派出一个 1/1 绿色松鼠衍生物和一个 0/3 蓝色的蟹衍生物。

当标本收集人死去时，派出一个衍生物，此衍生物为目标由你操控之衍生物的复制品。

- 对标本收集人的最后一个异能而言，该目标衍生物可以是任意一个由你操控的衍生物，而不仅限于你因其第一个异能所派出的衍生物，甚至不限于是生物的衍生物。

锐敏

{二}{蓝}{蓝}

生物~ 元素 / 化身

3/3

闪现

飞行

当锐敏进战场时，选择至多一个目标生物咒语或鹏洛客咒语。该咒语的拥有者将它置于其牌库顶或牌库底。

底。

呼魂~ 从你手上放逐一张蓝色牌。

- 锐敏的触发式异能是以堆叠上的咒语为目标，而不能指定战场上的生物或鹏洛客。
 - 虽然被置入其拥有者牌库的咒语不会结算，但这不算作是「被反击」。因此这对注记着「不能被反击」的咒语也有效。
 - 是由该咒语的拥有者来决定是要将该咒语置于牌库顶还是牌库底。所有牌手都会知道其选择。
 - 要计算咒语的总费用，先从要支付的法术力费用或替代性费用开始（例如呼魂费用），加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量。咒语的法术力值仅由其法术力费用决定，与施放该咒语时所支付的总费用无关。
 - 如果你支付了呼魂费用，则你可以让生物本身的触发式异能先结算，然后再结算呼魂触发式异能。在生物本身的异能结算之后，但在你需要牺牲生物之前，你还有机会来施放咒语。
-

海空女神希亚尔

{一}{蓝}{蓝}

传奇生物 ~ 人鱼 / 神

3/4

只要你操控至少两个其他人鱼，海空女神希亚尔便具有不灭异能。

每当希亚尔攻击时，抓一张牌。

由你操控的其他人鱼具有守护{一}。*(每当另一个由你操控的人鱼成为由对手操控之咒语或异能的目标时，除非该牌手支付{一}，否则反击之。)*

- 生物受到的伤害，要到清除步骤或是有效应移除此类伤害时才会移除。如果你原本操控海空女神希亚尔和两个其他人鱼，且希亚尔上面已标记至少 4 点伤害，然后其中一个人鱼离开战场（或不再是人鱼），则希亚尔会被消灭。
- 如果某牌手施放的咒语指定了由其对手操控之多个具守护异能的永久物为目标，那些守护异能会分别触发。如果该牌手没有支付上述所有费用，该咒语会被反击。

扫荡天空

{X}{蓝}{蓝}

法术

聚辉~ 施放此咒语时用来支付费用的法术力中每有一种颜色，便派出一个 1/1 无色，具飞行异能的振翼机衍生神器生物。

- 你可以为 X 选择任何数值。为 X 选择较大数值，就能让你支付更多法术力，因此施放此咒语时用来支付费用的法术力颜色数量就会变多。举例来说，如果你为 X 选择 0，并支付{蓝}{蓝}来施放扫荡天空，则你只会派出一个振翼机。如果你为 X 选择 4 并支付{白}{蓝}{蓝}{黑}{红}{绿}，则你就可以派出五个振翼机。

塑潮人鱼

{蓝}

生物 ~ 人鱼 / 法师

1/1

增幅{一} *(你施放此咒语时可以额外支付{四}。)*

当塑潮人鱼进战场时，若它已增幅，则于塑潮人鱼仍在战场上的时段内，目标地成为海岛。

只要有对手操控海岛，塑潮人鱼便得+1/+1。

- 如果塑潮人鱼在其触发式异能结算之前就离开了战场，则该目标地不会成为海岛。
- 若某地成为海岛，则它会获得「{横置}: 加{蓝}」此异能并失去所有其他异能。它失去所有其他地类别，但它不会失去牌张类别或超类别（如生物、传奇或雪境）。
- 只要对手有操控具有海岛此地类别的地，塑潮人鱼就会得+1/+1，而不仅限于名称为海岛者。

黑色

致悲翼邪鬼

{五}{黑}{黑}

生物 ~ 恶魔

4/5

飞行

当致悲翼邪鬼进战场时，由对手操控的生物得-2/-2

直到回合结束。

破坟{三}{黑}{黑} ({三}{黑}{黑}: 将此牌从你的坟墓场移回战场。它获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时，或若它将离开战场，将它放逐。破坟的时机视同法术。)

- 起动生物牌上的破坟异能，与「施放此生物牌」是两回事。放入堆叠的是其破坟异能，而不是这张生物牌。与起动式异能互动的咒语或异能（例如阻抑）会与破坟异能产生互动，但与咒语互动的咒语或异能（例如取消）则不会。
- 如果以破坟方式返回战场的生物将因任何理由离开战场，则它会改为被放逐 ~ 除非使此生物离开战场的咒语或异能实际是要把它放逐。在这种情况下，该咒语或异能会成功放逐该生物。如果该咒语或异能会在稍后又将该生物牌移回到战场（举例来说，由于流光烁影之故），则此生物牌回到战场时会是个全新的物件，与先前的存在状况并无关联。破坟效应不再对它生效。

残酷统领

{六}{黑}{黑}

生物 ~ 统领

6/6

飞行

每当残酷统领进战场或攻击时，目标对手牺牲一个生物或鹏洛客，弃一张牌，并失去 3 点生命。你抓一张牌且获得 3 点生命。

- 你与你指定为目标的对手是依照牌上指示的顺序依次执行各动作。特别一提，等到对手弃牌或失去生命时，他所牺牲的生物或鹏洛客就已经不在战场。如果有异能触发，则这类异能要等到该咒语结算之后才会进入堆叠。如果对某对手而言，在此上述过程中，有由其操控的异能触发，但他会因「失去 3 点生命」此事而输掉这盘游戏，则触发的各异能都不会进入堆叠。

碎骨飞射

{黑}

法术

牺牲一个生物或弃一张牌，以作为施放此咒语的额外费用。

消灭目标生物或鹏洛客。

- 施放此咒语时，你必须牺牲正好一个生物或弃正好一张牌。你无法不牺牲生物或不弃牌就施放此咒语，且你也不能牺牲一个以上的生物或弃一张以上的牌。
- 一旦你开始施放碎骨飞射，则直到你完成施放之前，没有牌手能有所行动。特别一提，对手不能试图去除你想要牺牲的那个生物，或迫使你弃掉你最后一张手牌。

打破坚冰

{黑}{黑}

法术

消灭目标为雪境或能产生{无}的地。

超载{六}{黑}{黑}（你可以支付此咒语的超载费用来施放它。如果你如此作，将其中的「目标」字样全部更改为「每个」。）

- 如果某地具有雪境此超类别，便算是「为雪境」。
- 打破坚冰只关心某地的异能所「能产生」的法术力类别，至于当前能不能起动该异能则并不重要。举例来说，对具「{横置}：加{无}」的地而言，就算它当前已横置，也仍是打破坚冰的合法目标。

坏透

{黑}{黑}

法术

消灭目标生物。以此法消灭的生物不能重生。

超载{二}{白}{白}（你可以支付此咒语的超载费用来施放它。如果你如此作，将其中的「目标」字样全部更改为「每个」。）

- 如果你不支付某个咒语的超载费用，则该咒语将具有单一目标。如果你支付超载费用，则该咒语不会有任何目标。
 - 由于在支付超载费用后，具超载异能的咒语不需指定目标，它可能会影响具辟邪异能或所对应颜色之反色保护的永久物。
 - 超载异能不会改变咒语可以施放的时机。
 - 以超载异能施放咒语不会改变该咒语的法术力费用或法术力值。你只是改为支付其超载费用。
 - 让你在施放咒语时需额外或减少支付费用的效应，也会让你在支付其超载费用时同样生效。
 - 如果有效应让你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放具超载异能的咒语，则你不能改为选择支付其超载费用。
-

道西虚空行者

{黑}{黑}

生物~道西 / 浪客

3/2

次元幽影（此生物只能阻挡具次元幽影异能的生物，亦只能被具此异能的生物阻挡。）

如果某牌将从任何区域进入对手的坟墓场，则改为将它放逐并在其上放置一个虚空指示物。

{横置}，牺牲道西虚空行者：选择一张由对手拥有、已放逐且其上有虚空指示物的牌。本回合中，你可以使用它，且不需支付其法术力费用。

- 如果某个进行攻击的生物具有多个躲避式异能（例如次元幽影和飞行），则防御牌手只能用同时满足所有躲避式异能之限制要求的生物对其进行阻挡。
- 如果有对手于你操控道西虚空行者期间弃一张牌，则所有会在发生「弃掉该牌」此事时生效的异能仍会生效，即便该牌从未进入该牌手的坟墓场也是如此。另外，要检查所弃之牌特征的咒语或异能，也能在放逐区中找到该牌。
- 于道西虚空行者在战场期间，由对手操控之非衍生物的生物不会死去。而是会改为将其放逐。会在这类生物死去时触发的异能不会触发。
- 于道西虚空行者在战场期间，衍生物仍然会死去。
- 如果某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。
- 以道西虚空行者最后一个异能使用牌时，仍须遵循正常使用时机的限制。
- 如果你以此法施放牌，则你不能以支付其具有之任何替代性费用的方式来施放之，但你仍能支付额外费用（例如增幅费用）。如果该咒语有强制性的额外费用，则你必须支付该费用。

归返回响

{黑}

法术

将目标生物牌和所有与之同名的其他牌从你的坟墓场移回你手上。

- 如果于归返回响试图结算时，该目标已经是不合法目标（最有可能的原因是它已不在你的坟墓场中），则归返回响会被移出堆叠且没有效果，就算你坟墓场中还有与之同名的牌也是一样。

劫掠菁华

{一}{黑}{黑}

法术

放逐目标生物或鹏洛客。你获得等同于其上指示物数量的生命。

- 劫掠菁华会计算该生物或鹏洛客最后在战场上时，其上所有种类指示物的总数。
-

悲恸

{二}{黑}{黑}

生物 ~ 元素 / 化身

3/2

威慑

当悲恸进战场时，目标对手展示其手牌。你选择其中一张非地牌。该牌手弃掉该牌。

呼魂 ~ 从你手上放逐一张黑色牌。

- 要计算咒语的总费用，先从要支付的法术力费用或替代性费用开始（例如呼魂费用），加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量。咒语的法术力值仅由其法术力费用决定，与施放该咒语时所支付的总费用无关。
 - 如果你支付了呼魂费用，则你可以让生物本身的触发式异能先结算，然后再结算呼魂触发式异能。在生物本身的异能结算之后，但在你需要牺牲生物之前，你还有机会来施放咒语。
-

恶憎监管妖

{四}{黑}

生物 ~ 蛇发妖 / 法师

5/4

榨取 *(当此生物进战场时，你可以牺牲一个生物。)*

威慑

当恶憎监管妖榨取生物时，消灭目标不由你操控且法术力值等于或小于 3 的生物。

- 对具榨取异能的生物而言，当该榨取异能的操控者于榨取异能结算时牺牲了生物，此生物即「榨取生物」。
 - 于榨取异能结算时，你才选择是否要牺牲及牺牲哪个生物。
 - 如果此时具榨取异能的生物仍在战场上，你也可以牺牲这生物。这会触发该生物的其他异能。
 - 如果于榨取异能开始结算时，该具榨取异能的生物已不在战场上，则就算你牺牲了生物，也不会从该具榨取异能的生物上得到任何好处。这是因为该具榨取异能的生物已经不在战场上，因此它其他的触发式异能不会触发。
 - 对任一榨取异能而言，你不能牺牲多于一个生物。
-

渡桥贤者

{黑}{黑}{黑}

生物~人类 / 法术师

4/4

每当一个非衍生物的生物从战场进入你的坟墓场时，
派出一个 2/2 黑色灵俑衍生物。

当一个生物从战场进入对手的坟墓场时，放逐渡桥贤者。

- 渡桥贤者与它名字有渊源的原牌（阴界渡桥）不同，它是只有在战场上时，其异能才会生效。如果它在你的坟墓场中，则它的异能都不会生效。
 - 渡桥贤者的两个异能都不关心死去的生物由谁操控，只关心该生物会进到谁的坟墓场。也就是说，如果某对手操控一个由你拥有的生物，则当该生物死去时，会触发的是渡桥贤者的第一个异能，而不是第二个。
 - 衍生物的拥有者是派出该衍生物的牌手，这可能会与当前操控该衍生物的牌手不是同一人；在某些罕见的情况下，衍生物的拥有者可能跟衍生物进战场时的操控者都不是同一人。
-

死冥耶夫

{三}{黑}{黑}

生物~拉高耶夫

*/4

死冥耶夫的力量等同于所有坟墓场中的生物牌数量。

在每位牌手的维持开始时，该牌手弃一张牌。

疯魔{一}{黑}{黑} (如果你弃掉此牌，将之弃到放逐区。当你如此作时，支付其疯魔费用施放之，否则便将其置入你的坟墓场。)

- 设定死冥耶夫力量的异能会在所有区域生效，而不是只在战场上。如果死冥耶夫在你的坟墓场，其异能会把自己算进去。
-

死灵术士的佣兽

{三}{黑}

生物~鸟 / 精怪

3/1

飞行

背水战~只要你没有手牌，死灵术士的佣兽便具有系命异能。

{黑}，弃一张牌：死灵术士的佣兽获得不灭异能直到回合结束。将之横置。

- 就算死灵术士的佣兽已横置或已具有不灭异能，你也可以起动它的最后一个异能。
-

巢居跛行尸

{黑}

生物~灵俑

1/1

当巢居跛行尸死去时，派出 X 个已横置的 1/1 绿色松鼠衍生生物，X 为巢居跛行尸的力量。

- X 为巢居跛行尸最后在战场上时的力量，而不是它在坟墓场中的力量。如果巢居跛行尸死去时的力量为 0 以下，则你不会派出衍生物。
-

读神导师

法术

延缓 2 ~ {一}{黑} (除了从你手上施放此牌，你可以支付 {一}{黑} 并将它放逐，且上面有两个计时指示物。

在你的维持开始时，从其上移去一个计时指示物。当移去最后一个时，施放它且不需支付其法术力费用。)

从你的牌库中搜寻一张牌，将该牌置于你手上，然后洗牌。

- 你不需要展示以读神导师找到的牌。
-

瞬息勒令

{一}{黑}

瞬间

转瞬 (只要此咒语在堆叠上，牌手便不能施放咒语或起动的异能。)

目标牌手牺牲一个生物。

- 具转瞬异能的牌在堆叠上时，牌手依旧会得到优先权；不过此时牌手能够进行的行动仅限于法术力异能和某些特殊动作。
 - 具转瞬异能的咒语在堆叠上时，牌手能将牌面朝下的生物翻回正面。
 - 转瞬不会让触发式异能无法触发（例如虚空圣杯所具有者）。若有异能触发，则其操控者将它放入堆叠，且替它选择目标（如果有的话）。这些异能将会如常结算。
 - 施放具转瞬的咒语不会影响已经在堆叠上的咒语和异能。
 - 如果某触发式异能结算时要求牌手施放咒语，则如果此时堆叠上已有具转瞬的咒语，牌手便不能施放。
 - 在具转瞬的咒语结算（或因故离开堆叠）后，牌手便能再度于堆叠上的后续物件结算前施放咒语和起动的异能。
-

提泽拉斯境战马

{二}{黑}

生物~飞马

3/2

逸脱~{四}{黑}，从你的坟墓场放逐五张其他牌。

(你可以从你的坟墓场施放此牌，并支付其逸脱费用。)

提泽拉斯境战马逸脱时上面依你的选择有一个+1/+1指示物或一个飞行指示物。

- 你是于提泽拉斯境战马战马进战场时，决定是要+1/+1指示物还是飞行指示物，而非于你利用逸脱异能施放它时。
- 逸脱异能的许可不会改变你能够从坟墓场施放该咒语的时机。
- 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（例如逸脱费用），加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量。咒语的法术力值始终不会改变，无论施放该咒语时支付的总费用为何，也无论施放该咒语时支付的是何种替代性费用。
- 当提泽拉斯境战马逸脱时，它会进战场，且将来会在死去后回到其拥有者的坟墓场。它可以从该处再度逸脱。
- 如果某张牌上有数个异能分别许可你用其施放它（例如两个逸脱异能，或一个逸脱异能和一个返照异能），则由你来选择要利用哪一个。没用到的许可就没有效果。
- 如果你利用咒语的逸脱许可来施放之，则你不能再选择要利用其他替代性费用或是以不需支付法术力的方式来施放。如果其含有任何额外费用，则你必须支付之。
- 如果具逸脱异能的牌是在你的回合中进入你的坟墓场，则你能在对手有所行动之前立即施放该牌（若你可以合法如此作）。
- 一旦你开始以逸脱异能来施放咒语，该咒语便会立刻进入堆叠。直到你完成施放咒语的各步骤后，牌手才能有所行动。

颂惧僧妥拉克

{一}{黑}

传奇生物~人类/僧侣

2/1

增幅{黑}{黑} *(你施放此咒语时可以额外支付*

{黑}{黑}。)

反白保护

每当任一对手弃一张牌时，在颂惧僧妥拉克上放置一个+1/+1指示物。

当妥拉克进战场时，若它已增幅，则目标对手随机弃两张牌。

- 各牌手的触发式异能，是按照各人的回合顺序来进入堆叠。最先进入堆叠是由当前进行回合之牌手所操控者。如果说，如果有对手在你的回合中弃掉了一张具疯魔异能的牌，则会是疯魔异能先结

算，然后才轮到妥拉克在其上放置+1/+1 指示物。如果该对手是在其回合中弃牌，就会是妥拉克先在其上放置+1/+1 指示物，然后该对手才能施放疯魔咒语。

妥拉克圣歌

{三}{黑}

法术

目标对手展示其手牌。你选择其中一张牌。该牌手弃掉该牌，然后随机弃一张牌。

- 如果某牌手因妥拉克圣歌弃掉了两张具疯魔异能的牌，则该牌手可以按任意顺序将这两个疯魔触发式异能放进堆叠。

冥界隐者

{四}{黑}{黑}

生物~人类 / 平民

3/3

当冥界隐者进战场时，派出若干 1/1 绿色松鼠衍生物，其数量等同于你的黑色献力。（由你操控之永久物的法术力费用当中每含有一个{黑}，你的黑色献力就加一。）

- 如果某起动式异能或触发式异能的效应取决于你的某色献力，则是于异能结算时才会去计算由你操控的永久物之法术力费用中的该色法术力符号总数量。如果具有该异能的永久物此时仍在战场上，则它也会被计算在内。
- 由你操控的永久物之法术力费用中的无色及一般法术力符号（{无}、{零}、{-1}、{-2}、{X}等等）不会增加你的颜色献力。
- 由你操控的永久物文字栏中的法术力符号不会增加你的颜色献力。
- 混血法术力符号、单色的混血法术力符号和非瑞克西亚法术力符号会增加你的相应颜色献力。
- 如果你将灵气结附在对手的永久物上，你仍然是该灵气的操控者，其法术力费用中的法术力符号也会增加你的献力。

年轻死灵术士

{四}{黑}

生物~人类 / 邪术师

2/3

当年轻死灵术士进战场时，你可以从你的坟墓场放逐两张牌。当你如此作时，将目标生物牌从你的坟墓场移回战场。

- 年轻死灵术士的自身触发式异能（将牌移回战场者）会在你从你的坟墓场放逐两张牌时触发。在该牌实际移回之前，牌手有机会回应该异能。

红色

能疆爪击兽

{四}{红}

神器生物 ~ 猫

0/0

套件 4 (此生物进战场时上面有四个+1/+1 指示物。
当它死去时, 你可以将它的+1/+1 指示物置于目标神器生物上。)

起事 (于此生物进战场时, 你选择「+1/+1 指示物」
或「敏捷」异能。它进战场时上面额外有所选加成。)

- 如果此生物是因为某效应在其上放置了足够数量的-1/-1 指示物而进入坟墓场, 则套件异能仍能依照此生物离开战场前其上有的+1/+1 指示物数量, 来在目标神器生物上放置等量的+1/+1 指示物。
- 起事属于替代性效应。牌手无法等你决定是要+1/+1 指示物还是敏捷之后再作回应, 且于生物已在战场上但还没有决定其加成时, 也没有牌手能有所行动。
- 如果生物进战场时具有起事异能, 但因故无法在其上放置+1/+1 指示物, 则它获得敏捷异能。不过, 对能疆爪击兽而言, 如果出现这种情况, 它防御力很可能就会是 0, 且在能够攻击之前便会被置入其拥有者的坟墓场。
- 如果你选择让该生物具有敏捷, 则它会持续具有该异能。它不会因回合结束或受其他牌手操控而失去该异能。

能疆追猎犬

{二}{红}

神器生物 ~ 狗

0/0

威慑

套件 2 (此生物进战场时上面有两个+1/+1 指示物。
当它死去时, 你可以将它的+1/+1 指示物置于目标神器生物上。)

每当你施放每回合中你第一个咒语以外的咒语时, 在能疆追猎犬上放置一个+1/+1 指示物。

- 如果此生物是因为某效应在其上放置了足够数量的-1/-1 指示物而进入坟墓场, 则套件异能仍能依照此生物离开战场前其上有的+1/+1 指示物数量, 来在目标神器生物上放置等量的+1/+1 指示物。
 - 你在能疆追猎犬进战场之前施放的咒语, 也会被它计算在内。举例来说, 如果能疆追猎犬是你在一回合中施放的第一个咒语, 则你在它进战场后所施放的每个咒语, 都会触发其最后一个异能。
-

能缚幼龙

{三}{红}

神器生物 ~ 龙

0/0

飞行

{红}: 能缚幼龙得+1/+0 直到回合结束。

套件 2 (此生物进战场时上面有两个+1/+1 指示物。

当它死去时, 你可以将它的+1/+1 指示物置于目标神器生物上。)

- 如果此生物是因为某效应在其上放置了足够数量的-1/-1 指示物而进入坟墓场, 则套件异能仍能依照此生物离开战场前其上有的+1/+1 指示物数量, 来在目标神器生物上放置等量的+1/+1 指示物。

血辨劫掠者

{一}{红}

生物 ~ 人类 / 狂战士

3/1

血辨劫掠者不能进行阻挡。

躁狂 ~ 只要你坟墓场中牌的牌张类别有四种或更多, 此咒语便具有倾曳异能。(当你施放此咒语时, 从你的牌库顶开始放逐牌, 直到放逐一张费用比此咒语低的非地牌为止。你可以施放该牌, 且不需支付其法术力费用。将所放逐的牌以随机顺序置于你的牌库底。)

- 其上的躁狂异能是在你完成施放血辨劫掠者的那一刻检查你的坟墓场, 来决定它是否具有倾曳异能。特别一提, 在该时点, 你于施放此咒语过程中牺牲的所有永久物(例如因起动法术力异能而牺牲者)都已经进到坟墓场。
- 坟墓场中的牌上出现之牌张类别包括神器、生物、结界、瞬间、地、鹏洛客、法术以及部族。传奇、基本和雪境属于超类别, 不是牌张类别; 人类和狂战士属于副类别, 不是牌张类别。
- 倾曳异能是在「当你施放咒语」时触发, 这意味着它会比该咒语先一步结算。如果你最后决定施放所放逐的牌, 它会进入堆叠并位于该具倾曳异能的咒语之上。
- 倾曳异能结算时, 你必须放逐牌张。要不要施放你最后一张放逐的牌, 才是此异能中你唯一可以作选择的部分。
- 如果原本具倾曳异能的咒语被反击, 倾曳异能仍会正常结算。
- 你是以牌面朝上的方式放逐牌张。所有牌手都可以看到它们。
- 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放牌, 就无法选择支付替代性费用来施放之。不过, 你能够支付额外费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用, 则你必须支付之, 才能施放此牌。
- 如果该牌的法术力费用中包含{X}, 则你在以「不需支付其法术力费用」的方式施放它时必须将 X 的值选为 0。

- 由于最近对倾曳异能的规则更新，现在你不仅是要在放逐一张法术力值较该具倾曳异能之咒语为小的非地牌时就停止放逐，而且因此施放之咒语也要满足法术力值较之为小这一条件。此前，如果出现牌张的法术力值与因此施放之咒语的法术力值不同的情形（例如某些模式双面牌，或是有历险的牌），就算该咒语的法术力值比所放逐的牌要大，你也可以施放之。
- 连体牌的法术力值由其两边的法术力费用加总决定。如果你能经倾曳异能施放一张连体牌，则你能够施放其中任一半边，但不能一同施放两边。

布莱娅的学徒

{二}{红}

神器生物 ~ 人类 / 神器师

2/3

当布莱娅的学徒进战场时，派出一个 1/1 无色，具飞行异能的振翼机衍生神器生物。

{横置}，牺牲一个神器：选择一项 ~

- 放逐你的牌库顶牌。直到你下一个回合的回合结束，你可以使用该牌。
 - 目标生物得+2/+0 直到回合结束。
- 你可以牺牲任何神器，而不仅限于振翼机。
 - 如果你选择第一个模式，则你在使用该牌时仍须支付其费用并遵循使用时机限制。
 - 所放逐的牌是牌面朝上地放逐。

标定冲击

{二}{红}

瞬间

从你的牌库顶开始展示牌，直到展示出一张非地牌为止。将所展示的牌以随机顺序置于你的牌库底。当你以此法展示一张非地牌时，标定冲击对任意一个目标造成伤害，其数量等同于所展示之牌的法术力值。

返照{三}{红}{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。)*

- 标定冲击进堆叠时不指定目标。当你于其结算过程中展示一张非地牌时，其自身触发式异能触发，此时你才需挑选一个要受到伤害的目标。你会看到所展示之非地牌的法术力值，并知道将造成多少点伤害。
 - 以此法展示的非地牌最后会跟其他牌一起回到牌库底。
-

蕾普莉凡丝船长

{二}{红}

传奇生物 ~ 人类 / 海盗

3/2

每当你施放每回合中你的第三个咒语时，在蕾普莉凡丝船长上放置一个+1/+1 指示物，然后它对任意一个目标造成等同于其力量的伤害。

- 蕾普莉凡丝船长不需要在战场上亲眼见证前两个咒语的施放过程。只要当你施放某回合中你的第三个咒语时它已经在战场上，它的异能就会触发。
- 不管你信不信，就算你施放的咒语没能结算，蕾普莉也会将其计算在内。也就是说，被反击的咒语也算数。
- 「复制咒语」与「施放咒语」不是一回事。

主厨之吻

{一}{红}{红}

瞬间

获得目标咒语的操控权，且该咒语须仅以单一永久物或牌手为目标。将它复制，然后为该咒语和复制品随机重新选择目标。新的目标不能为你或由你操控的永久物。

- 主厨之吻能够指定任何仅以单一永久物或牌手为目标之咒语为目标，包括由你操控的咒语。
 - 如果你或由你操控的永久物以外仍有合法目标，则你必须随机重新选择目标。
 - 如果不存在能够选择的合法目标，则原有目标将维持不变。请注意，这并不意味着原有目标会在该咒语结算时成为不合法。举例来说，在双人游戏中，某个具辟邪异能的对手以你为目标施放熔岩击，则主厨之吻就无法更改目标。不过，这并不会让你变成不合法目标，原版咒语和复制品都会以你为目标，并分别对你造成 3 点伤害。
 - 请注意，主厨之吻可能会让某咒语的全部或部分目标成为不合法。举例来说，由对手施放之以「由你操控的生物」为目标的咒语就无法找到新的合法目标，因此其目标将维持不变。在此情况下，该咒语的相应部分效应便没有效果。如果原有目标为该咒语的唯一目标，则当它试图结算的时候，便会被移出堆叠。
 - 如果某咒语的用词中包含了数个「目标」一词，但每处目标都指定的是同一永久物或牌手，则该咒语仍是主厨之吻的合法目标。在此情况下，则需要为该咒语规则叙述中每处「目标」字样都重新随机选择新的目标。复制品也比照办理。
 - 「复制咒语」和「重新选择咒语目标」都不算是「施放咒语」。
-

龙怒通念师

{红}

生物~人类/祭师

1/1

每当你施放非生物咒语时，刺探 1。*(检视你牌库顶的牌。你可以将该牌置入你的坟墓场。)*

躁狂~ 只要你坟墓场中牌的牌张类别有四种或更多，龙怒通念师便得+2/+2，具飞行异能，且每次战斗若能攻击，则必须攻击。

- 坟墓场中的牌上出现之牌张类别包括神器、生物、结界、瞬间、地、鹏洛客、法术以及部族。传奇、基本和雪境属于超类别，不是牌张类别；人类和祭师属于副类别，不是牌张类别。
 - 由于标记在生物上的伤害，要到清除步骤或是有效应移除此类伤害时才会移除，因此龙怒通念师受到之非致命伤害，可能会因为你坟墓场中牌的牌张类别减少到少于四种而变成致命伤害。
-

丧信回收

{一}{红}

瞬间

弃一张牌，然后抓一张牌。

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

- 如果于丧信回收结算时，你没有手牌，则你就不会弃牌，但仍能抓一张牌。
 - 因弹回异能的延迟触发式异能再次施放此牌并非强制性。如果你选择不施放该牌，或你不能施放该牌（也许是因为有效应阻止），则该牌将持续被放逐。你没有机会在稍后的时段中再来施放此牌。如果你施放了此牌，则它结算时会如常置入其拥有者的坟墓场。
 - 如果你从你手上施放之具弹回异能的咒语因故未结算（包括被反击），则该咒语就不会结算且其上所有效应都不会生效，包括弹回。此咒语就只会放入你的坟墓场。你在下回合无法再次施放它。
-

初年焰舌

{红}{红}

生物~卡甫

2/1

多重增幅{二}*(你施放此咒语时可以任意次数地额外支付{二}。)*

初年焰舌进战场时上面有数个+1/+1 指示物，其数量为它增幅过的次数。

当初年焰舌进战场时，它对目标生物造成伤害，其数量等同于前者的力量。

- 初年焰舌的最后一个触发式异能，是在结算时才检查它的力量。如果当该异能结算时，初年焰舌已不在战场上，则会利用它的最后已知信息。这样一来，若初年焰舌离开战场时力量为 0 或更低的话，就会完全不造成伤害。

怒火

{三}{红}{红}

生物 ~ 元素 / 化身

3/3

连击

当怒火进战场时，它对任意数量的目标生物和 / 或鹏

洛客造成共 4 点伤害，你可以任意分配。

呼魂 ~ 从你手上放逐一张红色牌。

- 你分配此伤害的时机，是于此异能进入堆叠时，而不是于其结算时。每个目标必须至少分配 1 点伤害。你不能选择多于四个目标，并给其中某个目标分配 0 点伤害。
- 如果该触发式异能试图结算时，某些目标成为不合法目标，则原本的伤害分配方式依然适用，只是已成为不合法目标之生物不会受到伤害。
- 要计算咒语的总费用，先从要支付的法术力费用或替代性费用开始（例如呼魂费用），加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量。咒语的法术力值仅由其法术力费用决定，与施放该咒语时所支付的总费用无关。
- 如果你支付了呼魂费用，则你可以让生物本身的触发式异能先结算，然后再结算呼魂触发式异能。在生物本身的异能结算之后，但在你需要牺牲生物之前，你还有机会来施放咒语。

电流传递

{二}{红}

法术

放逐你的牌库顶牌。于你的下个回合中，你可以使用该牌。

风暴（当施放此咒语时，本回合于它之前每施放过一个咒语，便将此咒语复制一次。）

- 你只有在你结算电流传递后的下一个回合中，才能使用所放逐的牌。特别一提，这意味着你 *不能* 在你施放电流传递的当回合中使用该牌。
 - 使用该牌时，仍须遵循与正常使用时相同的时机限制，并支付同样的费用，只是你只能在下一个回合中才能使用。
-

警视明日

法术

延缓 3 ~ {红}{红}

将所有由你拥有的永久物洗入你的牌库，然后从你的牌库顶展示等量的牌。将所有以此法展示的非灵气永久物牌放进战场，然后对灵气牌执行同样流程，然后将其余的牌以随机顺序置于你的牌库底。

- 所有在警视明日结算过程中触发的异能，都要等到所有东西都进到战场、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。
 - 以下是警视明日结算步骤的逐步分解：
 - 1) 你计算由你拥有的永久物数量。
 - 2) 你将这些永久物洗入你的牌库。
 - 3) 你展示你牌库顶等同于前述数量的牌张。
 - 4) 你将所有以此法展示的非灵气永久物牌放进战场。这些牌会算同时进战场。
 - 5) 你将所有以此法展示的所有灵气牌放进战场。以此法置入战场的灵气，能够结附在任何一个此前已置入战场的永久物上，但不能结附于与其同时置入战场的其他灵气上。如果某个将以此法置入战场的灵气无法结附在任何东西上，则便不会将它置入战场。
 - 6) 你将所展示的其他牌（瞬间、法术和不能结附在任何东西上的灵气）以随机顺序置于你的牌库底。
 - 如果你拥有任何衍生永久物，则其也会被洗入你的牌库。这类衍生永久物也会会计入你要展示的牌张数量当中。即便技术上来说，这些衍生物在警视明日结算完成之前一直都在你的牌库中，它们并不会影响到你洗牌或展示牌。
 - 如果某永久物以此法离开战场，但最后进到的是你牌库以外的其他区域（最有可能的原因是该永久物为某牌手的指挥官），则在确定要展示的牌张数量时，仍会将该牌计算在内。
-

挖眼狂信者

{三}{红}

生物 ~ 独眼巨人 / 狂战士

4/3

延势

躁狂 ~ 每当挖眼狂信者攻击时，若你坟墓场中牌的牌张类别有四种或更多，则挖眼狂信者对每个由防御牌手操控的生物各造成 1 点伤害。

- 坟墓场中的牌上出现之牌张类别包括神器、生物、结界、瞬间、地、鹏洛客、法术以及部族。传奇、基本和雪境属于超类别，不是牌张类别；独眼巨人和狂战士属于副类别，不是牌张类别。
 - 挖眼狂信者的触发式异能会检查你坟墓场中牌的牌张类别是否有四种或更多，好确定它是否会触发。如果你不满足条件，则它根本不会触发。该异能在其试图结算时会再次检查。如果在该时刻，你不满足条件，则该异能没有效果。在这两次检查之间，你坟墓场中牌的具体构成可以不同。
-

维鲁斯山蝎狮
{二}{红}{红}
结界生物 ~ 翼狮
3/4

在你回合的战斗开始时，你可以弃一张牌。当你如此作时，维鲁斯山蝎狮对任意一个目标造成 X 点伤害，X 为所弃之牌具有的牌张类别数量。

- 弃掉的牌上出现的牌张类别包括神器、生物、结界、瞬间、地、鹏洛客、法术，以及部族。传奇、基本和雪境属于超类别，不是牌张类别；翼狮和传纪属于副类别，不是牌张类别。
- 如果你没有弃牌，则维鲁斯山蝎狮的自身触发式异能便不会触发。

黑曜石焰喉龙
{三}{红}{红}
生物 ~ 龙
4/4

所有对手每操控一个能产生{无}的地，此咒语便减少{一}来施放。

飞行

当黑曜石焰喉龙进战场时，消灭目标由对手操控的非基本地。

- 黑曜石焰喉龙的第一个异能计算的是，由你对手操控的所有地中，结算其中任一异能时能够产生{无}的地数量。至于该地的操控者当前能不能起该异能并不重要。

巧手窃猴勒格文
{红}
传奇生物 ~ 猴 / 海盗
2/1

每当巧手窃猴勒格文对任一牌手造成战斗伤害时，派出一个珍宝衍生物并放逐该牌手的牌库顶牌。直到回合结束，你可以施放该牌。

掩袭{一}{红} (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。)

- 就算该牌手的牌库中已经没有牌可放逐，你都会派出一个珍宝衍生物。
- 你在施放所放逐的牌时，仍须遵循时机限制并支付其费用。如果你放逐的是地牌，则你不能使用该牌。
- 如果你选择支付咒语的掩袭费用，而不支付其法术力费用，则你依然是在施放此咒语。它会进入堆叠，且可以被回应和反击。只有在你正常能够施放该生物咒语的时机下，你才能够支付该咒语的掩袭费用来施放之。通常这是指在你的行动阶段当中，且当堆叠为空的时候。

- 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。
- 对于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。

不洁热火

{红}

瞬间

不洁热火对目标生物或鹏洛客造成 2 点伤害。

躁狂~ 如果你坟墓场中牌的牌张类别有四种或更多，
则改为不洁热火造成 6 点伤害。

- 不洁热火是于其结算时才检查你的坟墓场，以确定它是造成 2 点伤害还是 6 点伤害。在该时刻，不洁热火还不在于坟墓场中。
- 坟墓场中的牌上出现之牌张类别包括神器、生物、结界、瞬间、地、鹏洛客、法术以及部族。传奇、基本和雪境属于超类别，不是牌张类别；卡甫和武具属于副类别，不是牌张类别。

绿色

流浆先祖艾夫

{二}{绿}{绿}{绿}

传奇生物 ~ 流浆

2/2

风暴 (当施放此咒语时，本回合于它之前每施放过一个咒语，便将此咒语复制一次。复制品会成为衍生物。)

如果流浆先祖艾夫是衍生物，则它不是传奇。

艾夫进战场时上面有数个+1/+1 指示物，其数量为由你操控的其他流浆数量。

- 风暴复制品会逐个进战场，最后才轮到原版咒语进战场。每个这类生物进战场时上面有的+1/+1 指示物数量，等同于「于该生物进战场时」此时点你操控的流浆数量。如果你一开始未操控任何流浆，则第一个进战场时上面没有指示物，第二个进战场时上面有一个指示物，以此类推。

披旗寇犀

{三}{绿}

生物 ~ 野兽

4/4

践踏

补强 2 ~ {一}{绿} ({一}{绿}, 弃掉此牌: 在目标生物上放置两个+1/+1 指示物。)

食腐 {五}{绿}{绿} ({五}{绿}{绿}, 从你的坟墓场放逐此牌: 在目标生物上放置若干+1/+1 指示物, 其数量等同于此牌的力量。食腐的时机视同法术。)

- 如果你在在行动阶段启动披旗寇犀的补强异能, 则你不能立刻接着启动其食腐异能, 而会先轮到对手有机会来回应补强异能 (并可能藉此将披旗寇犀移出你的坟墓场), 然后你才能启动食腐。不过, 如果披旗寇犀因故在你的行动阶段中进到你的坟墓场, 且此时堆叠上没有咒语或异能, 则你会具有优先权, 并能赶在其他入能够将披旗寇犀移出你坟墓场之前启动食腐异能。
- 放逐具食腐异能的生物牌是启动食腐异能费用的一部分。一旦已启动该异能并支付完费用, 就已来不及通过试图将该生物牌移出坟墓场的方式, 来阻止牌手启动该异能。

受福歇息

{一}{绿}

瞬间

目标牌手将其坟墓场洗入其牌库。于本回合中, 防止将造成的所有战斗伤害。

- 就算该目标牌手的坟墓场里没有牌, 你也能施放受福歇息。如果你如此作, 则该牌手仍会将其牌库洗牌, 且也会防止所有战斗伤害。
- 如果你施放受福歇息并指定自己为目标, 则你不会将它洗入你的牌库。受福歇息会在结算之后进入你的坟墓场。

松鼠将军聒牙

{二}{绿}

传奇生物 ~ 松鼠 / 战士

3/3

树林行者 (只要防御牌手操控树林, 此生物便不能被阻挡。)

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同样数量的 1/1 绿色松鼠衍生物。

{黑}, 牺牲 X 个松鼠: 目标生物得+X/-X 直到回合结束。

- 聒牙的第二个异能对所有种类的衍生物都会生效, 包括线索、食品和珍宝衍生物。

- 额外派出的衍生物就只是 1/1 绿色松鼠衍生物。这些松鼠不会具有与其一并派出之其他衍生物的异能。在原本派出衍生物之效应中注明的额外效应（例如已横置、正进行攻击、「该衍生物获得敏捷」或「在战斗结束时，放逐该衍生物」等）仍只对原本会派出的衍生物生效，松鼠不会受到这些额外效应的影响。
- 要让聒牙的异能生效，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。
- 如果有效应会改变「在谁的操控下派出衍生物」此事，则会先是这类效应先生效，然后再轮到聒牙的效应生效。如果有效应会改变「衍生物在谁的操控下进战场」此事，则会是聒牙的效应先生效，然后再轮到这类效应生效。
- 在指挥官游戏中，聒牙所攻击的牌手或聒牙所攻击之鹏洛客的操控者便是防御牌手。

坚忍

{一}{绿}{绿}

生物 ~ 元素 / 化身

3/4

闪现

延势

当坚忍进战场时，至多一个目标牌手将其坟墓场中的

所有牌以随机顺序置于其牌库底。

呼魂 ~ 从你手上放逐一张绿色牌。

- 要计算咒语的总费用，先从要支付的法术力费用或替代性费用开始（例如呼魂费用），加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量。咒语的法术力值仅由其法术力费用决定，与施放该咒语时所支付的总费用无关。
- 如果你支付了呼魂费用，则你可以让生物本身的触发式异能先结算，然后再结算呼魂触发式异能。在生物本身的异能结算之后，但在你需要牺牲生物之前，你还有机会来施放咒语。

仙儿献物

{二}{绿}

结界

在每个结束步骤开始时，若你本回合中生物咒语和非

生物咒语都施放过，则派出一个线索衍生物，一个食

品衍生物和一个珍宝衍生物。

- 你只要施放过这两类咒语就好，至于这些咒语最后的结果为何并不重要。这些咒语可能已正常结算，可能会被反击，可能因故没有结算，也可能被其他牌手夺取操控权。只要你在当回合中生物咒语和非生物咒语都施放过，此异能就会触发。
- 如果有效应会替代你将派出之衍生物的数量或类别，则该效应会对每个衍生物分别生效。举例来说，如果你操控仙儿献物和大学院制造工人，则你会在仙儿献物触发式异能结算时，每种类别的衍生物各派出三个。

- 以此法派出线索衍生物与探查不是一回事。特别一提，注记于「每当你探查时」触发的异能也不会触发，因为派出线索衍生物的是仙儿献物的异能。

碎根灵

{三}{绿}

生物~元素

2/2

当碎根灵进战场时，你可以消灭目标神器或结界。

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

- 要计算咒语的总费用，先从要支付的法术力费用或替代性费用开始（例如呼魂费用），加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量。咒语的法术力值仅由其法术力费用决定，与施放该咒语时所支付的总费用无关。
- 如果你支付了呼魂费用，则你可以让生物本身的触发式异能先结算，然后再结算呼魂触发式异能。在生物本身的异能结算之后，但在你需要牺牲生物之前，你还有机会来施放咒语。

斗网遁蛛

{四}{绿}

生物~蜘蛛

3/5

延势

丧心~当斗网遁蛛进战场时，若本回合中有生物死去，则探查。(派出一个无色线索衍生神器，且具有{二}，牺牲此神器：抓一张牌。)

- 该衍生物名称为「线索」，且具有线索此神器副类别。线索不属于生物类别。
- 这些衍生物就是普通的神器。举例来说，你能够牺牲它们来起动布莱娅的学徒，也可以将它们指定为断牵绊的目标。
- 你不能只牺牲一个线索，来同时满足线索本身异能与其他要求牺牲线索（或神器）作为费用之其他异能（例如隐匿动物学家罗尼斯所具有者）的起动要求。

盖亚的意志

法术

延缓 4~{绿}

直到回合结束，你可以从你的坟墓场中使用地和施放咒语。

本回合中，如果某牌将从任何区域进入你的坟墓场，则改为放逐该牌。

- 你从你坟墓场中使用地和施放咒语时，须遵循其通常的时机限制，且须支付所施放咒语的费用。

- 如果盖亚的意志本身不是复制品，则它会在完成结算后被放逐。（如果它是复制品，则会在消失之前短暂进入坟墓场。）
 - 盖亚的意志结算后，对由你拥有且非衍生物的生物而言，它将死去时，会改为被放逐。会在这类生物死去时触发的异能不会触发。盖亚的意志结算后，由你拥有的衍生生物仍会如常死去。
-

陋族大主教

{绿}

生物 ~ 鬼怪 / 祭师

0/1

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

{横置}: 加{黑}, {红}或{绿}。

- 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（包括由队友操控的生物，如果有队友的话），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，则颂威异能不会触发。
-

圣所织叶灵

{一}{绿}

结界生物 ~ 树灵

0/2

{横置}: 加 X 点任意颜色的单色法术力，X 为被你操控的结界数量。

- 圣所织叶灵的异能属于法术力异能，且不用到堆叠。也就是说，没有牌手能够回应该异能并采取行动来影响其效应（例如试图减少你操控的结界数量）。
-

繁声橡树

{二}{绿}

生物 ~ 树妖

1/2

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

每当在繁声橡树上放置一个或数个+1/+1 指示物时，你可以派出一个 1/1 绿色松鼠衍生生物。

- 对进化异能而言，在对两个生物进行比较时，始终是用力量与力量、防御力与防御力进行对比。
- 每当一个生物在你的操控下进战场时，将该生物的力量及防御力与具进化异能之生物的力量及防御力分别进行比较。如果这两者的比较结果均不存在新生物的数值较大的情况，则进化异能根本不会触发。

- 如果进化异能触发，则会在该异能试图结算时再次进行数值比较。如果此时不存在新生物力量或防御力之一数值较大的情况，则此异能不会生效。如果新进战场的生物在进化异能结算前就已离开战场，则利用其最后已知的力量和防御力来决定具进化异能的生物是否会获得+1/+1 指示物。
- 如果多个生物同时进战场，进化异能可能会多次触发，但在每个此类异能试图结算的时候，都会进行一次数值比较。举例来说，如果你操控一个 1/2、具进化异能的生物，同时有两个 2/2 生物进入战场，则进化异能会触发两次。第一个异能将结算并且在具进化异能的生物上放置一个+1/+1 指示物。当第二个异能试图结算时，新生物的力量和防御力都不大于具进化异能的生物，因此该异能不会生效。

嗅出恐惧

{一}{绿}

法术

增殖。*(选择任意数量的永久物和 / 或牌手，然后为其已有之每种指示物各多放置一个同类的指示物。)*

目标由你操控的生物与至多一个目标不由你操控的生物互斗。

- 你不能只为要增殖，就在不指定目标的情况下施放嗅出恐惧。施放此咒语时，你必须选择至少一个由你操控的生物为其目标。如果未指定不由你操控的生物为目标，便就不会互斗。
 - 如果你选择了两个生物为此咒语的目标，但于咒语结算时只剩下一个合法目标，则两者之间便不会互斗、也不会造成伤害，但你仍能增殖。
 - 如果于嗅出恐惧试图结算时，所有目标都已经是不合法目标，则嗅出恐惧不会结算，你不会增殖。
 - 增殖时，你可以选择任意数量其上有指示物的永久物（包括由对手操控者），也可以选择任意数量其上有指示物的牌手（包括对手）。你不能选择在战场以外区域中的牌，就算其上有指示物者亦然。
 - 你不一定要选择每一个具有指示物的永久物或牌手，只要选择你想要增加指示物者即可。由于「任意数量」包括零，你甚至完全不用选择任何永久物，也完全不用选择任何牌手。
 - 在增殖过程中，如果所选之某永久物或牌手其上有多种指示物，则你会该让永久物或牌手上面的每种指示物都多得一个，而不是只让其中某一类增加。这与在过往系列中引入的原版增殖规则不同。
 - 牌手可以回应效应中包含增殖的咒语或异能。不过，一旦该咒语或异能开始结算，并且其操控者已着手选择哪些永久物与牌手将得到新的指示物，则任何牌手就已来不及去回应此事。
-

松鼠庇护地

{绿}

结界

当松鼠庇护地进战场时，派出一个 1/1 绿色松鼠衍生生物。

每当一个由你操控且非衍生物的生物死去时，你可以支付{一}。若你如此作，则将松鼠庇护地移回其拥有者手上。

- 最后一个异能只会于松鼠庇护地在战场上时才生效。它不会将自己从你的坟墓场移回你手上。
-

地势转变

{三}{绿}

法术

从你的牌库中搜寻一张基本地牌，将之放进战场，然后洗牌。

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

- 因弹回异能的延迟触发式异能再次施放此牌并非强制性。如果你选择不施放该牌，或你不能施放该牌（也许是因为有效应阻止），则该牌将持续被放逐。你没有机会在稍后的时段中再来施放此牌。如果你施放了此牌，则它结算时会如常置入其拥有者的坟墓场。
 - 如果你从你手上施放之具弹回异能的咒语因故未结算（包括被反击），则该咒语就不会结算且其上所有效应都不会生效，包括弹回。此咒语就只会放入你的坟墓场。你在下回合无法再次施放它。
-

暴风之吼撒塔

{十}{绿}{绿}

传奇生物 ~ 恐龙

7/7

本回合中每施放过一个其他咒语，此咒语便减少{三}来施放。

践踏，敏捷

践踏鹏洛客 *(此生物攻击鹏洛客时造成的过量战斗伤害，能对所攻击之鹏洛客的操控者造成之。)*

只要暴风之吼撒塔是于本回合进战场，它便具有辟邪异能。

- 「践踏鹏洛客」意指：当暴风之吼撒塔对其正进行攻击的鹏洛客造成战斗伤害时，它可以将任意数量的过量伤害分配给该鹏洛客的操控者。对鹏洛客而言，过量伤害指的是超过该鹏洛客所具有之忠诚指示物数量的那部分伤害。死触异能并不会令对鹏洛客造成的伤害成为致命伤害。

- 践踏鹏洛客也会将同时向该鹏洛客分配的其他伤害考虑在内。举例来说，如果撒塔和 2/2 的 Bear Cub 正向一个其上有七个忠诚指示物的鹏洛客进行攻击，且两者均未受阻挡，则撒塔能向防御鹏洛客分配 5 点伤害，并向防御牌手分配 2 点伤害。
- 践踏和践踏鹏洛客这两个异能有机会在一次战斗中同时生效。举例来说，如果撒塔正向一个其上有两个忠诚指示物的鹏洛客进行攻击，且被一个 3/3 生物阻挡，则你可以使撒塔向进行阻挡的生物分配 3 点战斗伤害，向鹏洛客分配 2 点战斗伤害，并向防御牌手分配 2 点战斗伤害。
- 如果撒塔所攻击的鹏洛客因故也是个生物，则撒塔仍是依照该鹏洛客的忠诚（而非防御力）来造成过量伤害。
- 在某些罕见及怪异的情形中，可能会出现撒塔正攻击的鹏洛客同时也是生物，且该既是生物又是鹏洛客的永久物正阻挡撒塔的状况。（我说了是怪异情形。）假设此时没有其他生物正阻挡撒塔，且该进行阻挡的生物其上未标记任何伤害，则撒塔的操控者要为该生物鹏洛客分配的伤害，须至少等同于后者之防御力与其上忠诚指示物的数量之间较大者的数值。

不休见证人

{二}{绿}{绿}

生物 ~ 人类 / 祭师

2/1

当不休见证人进战场时，将目标牌从你的坟墓场移回你手上。

永生{五}{绿}{绿} ({五}{绿}{绿})，从你的坟墓场放逐此牌：派出一个为其复制品的衍生物，但它是 4/4 黑色灵俑 / 人类 / 祭师，且没有法术力费用。只能于法术时机永生。)

- 如果具永生异能的生物牌是在你的行动阶段中进入你的坟墓场，则你会在这之后立刻获得优先权。你能够在有牌手能够试图将它放逐时，就起动该牌的永生异能（若你可以合法如此作）。
- 一旦你已起动某牌的永生异能，该牌就会立刻被放逐。对手不能通过放逐该牌的方式来试图阻止该异能。
- 该衍生物所复制的，就只有原版牌张上所印制的东西而已（永生异能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。
- 该衍生物会额外具有灵俑此类别，但只是黑色而不是其他颜色。其基础力量与防御力会 4/4。它没有法术力费用，因此法术力值为 0。这是该衍生物供其他效应复制的可复制特征值。

城市匕牙龙

{二}{绿}{绿}

生物 ~ 恐龙

4/3

警戒

激怒~ 每当城市匕牙龙受到伤害时，增殖。（选择任意数量的永久物和 / 或牌手，然后为其已有之每种指示物各多放置一个同类的指示物。）

- 如果城市匕牙龙上面有+1/+1 指示物，但它受到了致命伤害，则它会在其触发式异能结算、你实际增幅之前就死去。你无法及时在其上新加指示物，好让其活下来。
- 增殖时，你可以选择任意数量其上有指示物的永久物（包括由对手操控者），也可以选择任意数量其上有指示物的牌手（包括对手）。你不能选择在战场以外区域中的牌，包括上面有指示物者。
- 你不一定要选择每一个具有指示物的永久物或牌手，只要选择你想要增加指示物者即可。由于「任意数量」包括零，你甚至完全不用选择任何永久物，也完全不用选择任何牌手。
- 在增殖过程中，如果所选之某永久物或牌手其上有多种指示物，则你会让该永久物或牌手上面的每种指示物都多得一个，而不是只让其中某一类增加。这与在过往系列中引入的原版增殖规则不同。
- 牌手可以回应效应中包含增殖的咒语或异能。不过，一旦该咒语或异能开始结算，并且其操控者已着手选择哪些永久物与牌手将得到新的指示物，则任何牌手均已无法去回应此事。

新绿指命

{一}{绿}

瞬间

选择两项 ~

- 目标牌手派出两个已横置的 1/1 绿色松鼠衍生生物。
 - 反击目标由鹏洛客具有的忠诚异能。
 - 将目标牌从坟墓场放逐。
 - 目标牌手获得 3 点生命。
- 如果于新绿指命试图结算时，其中任一模式的目标已成为不合法目标打，但其仍有至少一个合法目标，则新绿指命仍会结算，且会尽可能对剩余所有合法目标产生影响。

多色

能疆猎户

{一}{红}{白}

神器生物 ~ 猫 / 士兵

0/0

先攻

当能疆猎户进战场时，在每个由你操控的其他神器生物上各放置一个+1/+1 指示物。

套件 2 (此生物进战场时上面有两个+1/+1 指示物。

当它死去时，你可以将它的+1/+1 指示物置于目标神器生物上。)

- 如果此生物是因为某效应在其上放置了足够数量的-1/-1 指示物而进入坟墓场，则套件异能仍能依照此生物离开战场前其上的+1/+1 指示物数量，来在目标神器生物上放置等量的+1/+1 指示物。

阿司魔拉诺马尔迪卡蒂斯提纳酷达卡

传奇生物 ~ 人类 / 法师

3/3

只要你本回合中弃过牌，你便可以支付{黑/红}来施放此咒语。

当阿司魔拉诺马尔迪卡蒂斯提纳酷达卡进战场时，你可以从你的牌库中搜寻一张名称为地底世界食谱的牌，展示该牌，将它置于你手上，然后洗牌。

牺牲两个食品：目标生物对本身造成 6 点伤害。

- 阿司魔拉诺马尔迪卡蒂斯提纳酷达卡最后一个异能的伤害来源，是该异能指定的目标生物，而非阿司魔拉诺马尔迪卡蒂斯提纳酷达卡本身。如果该生物具有死触或系命异能，则两者都会对这份向自己造成的伤害生效。
- 阿司魔拉诺马尔迪卡蒂斯提纳酷达卡没有法术力费用，且法术力值为 0。你不能循通常方式施放之。而是需要透过替代性费用（例如阿司魔拉诺马尔迪卡蒂斯提纳酷达卡本身之异能所提供者）才能够施放。
- 阿司魔拉诺马尔迪卡蒂斯提纳酷达卡并不会让你得以弃牌。你需要找到其他方法来弃牌，才能够利用其异能施放之。
- 阿司魔拉诺马尔迪卡蒂斯提纳酷达卡的名字确实有十六个字。

卡萨恩隆

{二}{黑}{绿}

传奇生物 ~ 人类 / 战士

3/5

每当卡萨恩隆进战场或一个由你操控的鹏洛客死去时，检视你牌库顶的七张牌。你可以展示其中的一张鹏洛客牌，并将它置于你手上。将其余的牌以随机顺序置于你的牌库底。

你起动之由鹏洛客具有的忠诚异能须额外支付[+1]来起动。

- 如果某鹏洛客之忠诚异能原本的费用为[+1]，则卡萨的异能会将该费用改成[+2]。[0]的费用会变成[+1]，[-6]的费用会变成[-5]。
 - 如果你设法操控了两个卡萨（因为火花替身），则该费用改变效应会累加。此时所有的忠诚异能总共需额外支付[+2]来起动。
 - 鹏洛客之忠诚异能的总费用，是先完成全部计算之后，再实际在其上放置或移去指示物。如果某忠诚异能通常需支付[-3]来起动，则你并非先从其上移去三个指示物，然后再在上面放置一个指示物。而是在你实际支付费用时，一次性地从其上移去两个指示物。
 - 如果有效应会替代将在鹏洛客上放置的指示物数量（例如畸巨劫怪弗霖凯的效应），则该替代性效应只会在实际支付费用时生效一次。
-

联合孵化蛹

{绿}{蓝}

神器

由你操控的衍生生物具有飞行异能。

{二}{绿}{蓝}, {横置}, 牺牲一个衍生物: 派出一个 4/4 绿色野兽衍生生物。只能于法术时机起动。

- 你可以牺牲任意衍生物来起动最后一个异能, 而不仅限于衍生生物。
-

迪哈达的手法

{一}{蓝}{黑}

瞬间

抓两张牌, 然后弃一张牌。你获得若干生命, 其数量等同于你本回合中所弃的牌数量。

再起 (你可以从你的坟墓场施放此牌, 但必须支付其所需费用并额外弃一张牌。然后放逐此牌。)

- 迪哈达的手法会计算所弃之牌的总数量, 包括你因其效应弃掉的那张牌, 以及你本回合中在此咒语结算前弃过的任何牌。如果你是利用再起异能来施放, 则也会包括你施放它时弃掉的那张牌。
 - 如果抓牌此事遭其他效应替换, 则你仍要弃一张牌, 并能获得生命。如果你无牌可弃, 则仍会计算本回合中此前弃过的牌数。
 - 以再起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。
 - 如果有效应允许你支付某替代性费用而不支付咒语的法术力费用, 则在你以再起方式施放咒语时, 你可以选择支付该替代性费用。此时你仍需弃一张牌, 以作为施放此咒语的额外费用。
 - 如果具再起异能的牌在你的回合当中进入你的坟墓场, 且你能够合法施放之, 则你有机会在对手能有所行动前立刻施放之。
-

松鼠窝守护者

{三}{黑}{绿}

生物 ~ 妖精 / 德鲁伊

2/2

当松鼠窝守护者进战场时, 派出两个 1/1 绿色松鼠衍生生物。

{三}{黑}: 直到回合结束, 由你操控的松鼠得+1/+0 且获得威慑异能。

- 在宣告完阻挡者之后再让生物获得威慑异能, 不会撤销已宣告的阻挡。
-

乙金盟史芬斯

{七}{白}{蓝}

神器生物 ~ 史芬斯

4/4

神器共鸣 (你每操控一个神器, 此咒语便减少{1}来
施放。)

飞行

倾曳 (当你施放此咒语时, 从你的牌库顶开始放逐
牌, 直到放逐一张法术力值比此咒语低的非地牌为
止。你可以施放该牌, 且不需支付其法术力费用。将
所放逐的牌以随机顺序置于你的牌库底。)

- 咒语的法术力值是仅根据它的法术力费用来确定。忽略所有替代性费用、额外费用以及费用增加和费用减少的效应。举例来说, 乙金盟史芬斯法术力值始终是 9。
 - 共鸣异能只能减少咒语总费用中的一般法术力部分。它无法减少有色法术力需求。
 - 在你支付咒语的任何费用之前, 便已经设定了这种减少费用的效应。值得一提的是, 你能先行锁定由于你操控某个神器而减少的费用数量, 而后再牺牲该神器来启动法术力异能。
 - 对乙金盟史芬斯而言, 如果尚有其他会对其生效的额外费用或增加费用的效应, 则会先让这部分效应生效, 之后才轮到减少费用的效应生效。
 - 倾曳异能是在「当你施放咒语」时触发, 这意味着它会比该咒语先一步结算。如果你最后决定施放所放逐的牌, 它会进入堆叠并位于该具倾曳异能的咒语之上。
 - 倾曳异能结算时, 你必须放逐牌张。要不要施放你最后一张放逐的牌, 才是此异能中你唯一可以选择的部分。
 - 如果原本具倾曳异能的咒语被反击, 倾曳异能仍会正常结算。
 - 你是以牌面朝上的方式放逐牌张。所有牌手都可以看到它们。
 - 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放牌, 就无法选择支付替代性费用来施放之。不过, 你能够支付额外费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用, 则你必须支付之, 才能施放此牌。
 - 如果该牌的法术力费用中包含{X}, 则你在以「不需支付其法术力费用」的方式施放它时必须将 X 的值选为 0。
 - 由于最近对倾曳异能的规则更新, 现在你不仅是要在放逐一张法术力值较该具倾曳异能之咒语为小的非地牌时就停止放逐, 而且因此施放之咒语也要满足法术力值较之为小这一条件。此前, 如果出现牌张的法术力值与因此施放之咒语的法术力值不同的情形 (例如某些模式双面牌, 或是有历险的牌), 就算该咒语的法术力值比所放逐的牌要大, 你也可以施放之。
 - 连体牌的法术力值由其两边的法术力费用加总决定。如果你能经倾曳异能施放一张连体牌, 则你能够施放其中任一半边, 但不能一同施放两边。
-

独眼嘉斯

{白}{蓝}{黑}{红}{绿}

传奇生物 ~ 人类 / 法师

5/5

{横置}: 从消除魔障、脑力跃泉、惊骇、西瓦巨龙、再生新芽和黑莲花中选择一个牌名, 且不得是此前选过的。派出一个具所选名称之牌的复制品。你可以施放该复制品。*(你依旧要支付其费用。)*

- 独眼嘉斯规则叙述中提及之各牌的正式规则叙述, 都可通过前往 Gatherer.Wizards.com 查阅 Gatherer 风云集牌张数据库取得。(中文版译注: 六张牌的英文名称依次为: Disenchant/消除魔障、Braingeyser/脑力跃泉、Terror/惊骇、Shivan Dragon/西瓦巨龙、Regrowth/再生新芽和 Black Lotus/黑莲花, 如有需要可依英文名称查询。)
- 永久物咒语的复制品结算时, 会于其进入战场时成为衍生物。当衍生物以此方式进战场时, 并不算作「派出」。
- 于独眼嘉斯的异能结算时, 你必须从所列各牌张名称中选择一个。虽然你可以选择不施放所产生的复制品, 但这样作的话你也没办法在稍后的时段再度选择该名称。
- 每个独眼嘉斯都只会记录为其本身选过的牌张名称, 不会记录为其他独眼嘉斯作出的选择。(独眼嘉五、独眼嘉六?) 如果独眼嘉斯离开战场后又返回, 或是你操控其新的复制品, 它也不会记得你在此前启动异能时作过的选择。不过, 如果是其他牌手获得独眼嘉斯的操控权, 则这个独眼嘉斯会记得此前的选择。
- 你必须支付所选之牌的费用, 但你是该异能结算的过程中施放其复制品(这并非你通常能够施放该牌的时机)。
- 如果所有名称都已被选过, 则独眼嘉斯的异能在结算时没有效果。

盖雅朵妮迪哈达

{一}{蓝}{黑}{红}

传奇鹏洛客 ~ 迪哈达

4

保护 ~ 反其上有腐化指示物的永久物

+1: 每位对手各失去 2 点生命, 且你获得 2 点生命。
在至多另一个目标生物或鹏洛客上放置一个腐化指示物。

-3: 获得目标生物或鹏洛客的操控权直到回合结束。
将之重置, 并在其上放置一个腐化指示物。它获得敏捷异能直到回合结束。

-7: 获得所有其上有腐化指示物之永久物的操控权。

- 盖雅朵妮迪哈达不能被上面有腐化指示物的永久物指定为目标、造成伤害, 或是结附。如果它因故成为生物, 则它也不能被前述永久物阻挡或佩带。这包括成为前述永久物之启动式或触发式异能的目标。
- 具腐化指示物的生物仍能攻击迪哈达, 但它们将造成的所有伤害都会被防止。

- 当迪哈达离开战场时，腐化指示物会留在永久物上。。如果你稍后又操控一个盖雅朵妮迪哈达，则它仍有针对这类永久物的保护。

鬼怪无矩术士

{红}{绿}

生物 ~ 鬼怪 / 祭师

2/2

你施放之为红色或绿色的咒语减少{一}来施放。

- 同时为红绿双色的咒语也只减少{一}来施放。

饥潮格蕊斯

{一}{黑}{绿}

传奇鹏洛客 ~ 格蕊斯

3

只要饥潮格蕊斯不在战场上，它便额外是 1/1 昆虫生物。

+1: 派出一个 1/1，黑绿双色的昆虫衍生生物，然后磨一张牌。如果以此法磨掉一张昆虫牌，则在格蕊斯上放置一个忠诚指示物，并重复此流程。

-2: 你可以牺牲一个生物。当你如此作时，消灭目标生物或鹏洛客。

-5: 每位对手各失去等同于你坟墓场中生物牌数量的生命。

- 由于饥潮格蕊斯的第一个异能在游戏开始前的套牌构组阶段也会生效，因此它可以用作指挥官。
 - 只要是在战场以外的任何区域，格蕊斯便是传奇鹏洛客生物 ~ 格蕊斯 / 昆虫。一旦它进入战场后，它就不再是生物，而只是鹏洛客。能够在战场以外其他区域中搜寻或影响生物或鹏洛客牌的效应，都会对格蕊斯产生影响。举例来说，它可以被你的和声召集放进战场，会被菁华离散反击（但不能被失效反击），且不会被对手利用逼从弃掉。
 - 如果于格蕊斯的第一个忠诚异能结算时，它已不在战场上，则你仍会派出一个 1/1，黑绿双色的昆虫衍生生物并磨一张牌。如果以此法磨掉一张昆虫牌，虽然你没办法在格蕊斯上放置忠诚指示物，但你仍会重复此流程。格蕊斯能磨掉更多的牌（仿佛它还在战场上似的）。
 - 格蕊斯的第二个忠诚异能无需指定目标。如果你于其结算时决定要牺牲一个生物，则其自身触发式异能会触发，此时你才选择要消灭的目标生物或鹏洛客。就算当此忠诚异能结算时，格蕊斯已不在战场上，也是如此结算。
 - 于第三个忠诚异能结算时，才会计算你坟墓场中的生物牌数量，并以此来决定每位对手各失去多少生命。如果此时格蕊斯在你的坟墓场中，它就会是张生物牌并会被计入到该数字中。
-

隐匿动物学家罗尼斯

{绿}{蓝}

传奇生物 ~ 蛇 / 妖精 / 斥候

1/2

每当另一个非衍生物的生物在你的操控下进战场时，探查。

{横置}，牺牲 X 个线索：目标对手展示其牌库顶的 X 张牌。你可以将其中一张法术力值等于或小于 X 的非地永久物牌在你的操控下放进战场。该牌手将其余的牌以随机顺序置于其牌库底。

- 该衍生物名称为「线索」，且具有线索此神器副类别。线索不属于生物类别。
- 这些衍生物就是普通的神器。举例来说，你能够牺牲它们来起动布莱娅的学徒，也可以将它们指定为断牵绊的目标。
- 你不能只牺牲一个线索，来同时满足线索本身异能与隐匿动物学家罗尼斯之异能的起动要求。

适度施予

{一}{白}{蓝}

结界

你每回合所施放的咒语不能多于一个。

每当你施放咒语时，抓一张牌。

- 如果适度施予是经你施放，则你在当回合中就已经施放过至少一个咒语（适度施予本身），因此你要等到下一个回合才能够施放其他咒语。如果适度施予因故受你操控，且你在当回合中还未施放过咒语，则你在该回合中还能够施放一个咒语。
- 适度施予的触发式异能只有于它在战场上时才会生效，因此不会让你在施放适度施予时就抓一张牌。
- 如果有效应注记「你不能施放咒语」，但有另外一个效应让你施放咒语（例如在你移去具延缓异能之牌上的最后一个计时指示物时触发的异能），则你会无法施放该咒语。

躁龙琵琶露

{二}{红}{红}{白}{白}{黑}{黑}

传奇生物 ~ 长老 / 龙

7/7

飞行，系命

在你的维持开始时，除非你支付{红}{白}{黑}，否则牺牲躁龙琵琶露。

当琵琶露死去时，它对每个非传奇的生物各造成 7 点伤害。

- 由于琵琶露最后在战场上时具有系命异能，因此于它最后一个异能结算时，你会获得等同于该伤害数量的生命。

邪仪祭司

{白}{黑}

生物~人类 / 邪术师

2/2

{横置}，支付 3 点生命，牺牲邪仪祭司：将目标生物牌从你的坟墓场移回战场。只能于法术时机起动。

破坟{三}{白}{黑} ({三}{白}{黑}：将此牌从你的坟墓场移回战场。它获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时，或若它将离开战场，将它放逐。破坟的时机视同法术。)

- 对第一个异能而言，你是先为其选择目标，然后再支付费用。换句话说，你不能将邪仪祭司本身选作其异能的目标，好将它从坟墓场移回。
- 起动生物牌上的破坟异能，与「施放此生物牌」是两回事。放入堆叠的是其破坟异能，而不是这张生物牌。与起动式异能互动的咒语或异能（例如阻抑）会与破坟异能产生互动，但与咒语互动的咒语或异能（例如取消）则不会。
- 如果以破坟方式返回战场的生物将因任何理由离开战场，则它会改为被放逐~除非使此生物离开战场的咒语或异能实际是要把它放逐。在这情况下，该咒语或异能会成功放逐该生物。如果该咒语或异能会在稍后又将该生物牌移回到战场（举例来说，由于流光烁影之故），则此生物牌回到战场时会是个全新的物件，与先前的存在状况并无关联。破坟效应不再对它生效。

预言泰坦

{四}{蓝}{红}

生物~巨人 / 法师

4/4

躁狂~当预言泰坦进战场时，选择一项。如果你坟墓场中牌的牌张类别有四种或更多，则改为都选。

- 预言泰坦对任意一个目标造成 4 点伤害。
- 检视你牌库顶的四张牌。将其中一张置于你手上，其余的牌则以随机顺序置于你的牌库底。

- 预言泰坦的异能是于其进入堆叠时检查你坟墓场中牌张类别的数量。如果于该异能进堆叠时，你坟墓场中的牌张类别有四种或更多，但于其结算时该数量已不足四种，你仍能两项都选。
 - 如果只选择了第一个模式或是两项都选，且于该异能试图结算时，所选目标已经是不合法目标，则该异能不会结算，且其所有效应都不会生效。
 - 坟墓场中的牌上出现之牌张类别包括神器、生物、结界、瞬间、地、鹏洛客、法术以及部族。传奇、基本和雪境属于超类别，不是牌张类别；巨人和法师属于副类别，不是牌张类别。
-

拉铎司头牌

{黑}{红}

生物~魔鬼

3/3

敏捷

返响~弃一张牌。*(在你的维持开始时,若你在你前一个维持开始后才操控它,则除非你支付其返响费用,否则牺牲之。)*

- 你始终可以选择是否支付返响费用。当返响此触发式异能结算时,若你无法支付其返响费用,或是不愿支付,则你牺牲此永久物。
- 如果某永久物是在你的上个「维持开始」的时点之后才进战场或受你操控,其上的返响异能便会在你的维持中触发。

道路

{二}{绿}

瞬间

从你的牌库中搜寻一张基本牌,将之横置放进战场,然后洗牌。

///

废墟

{一}{红}{红}

法术

余响*(此咒语只能从你的坟墓场中施放。然后将它放逐。)*

废墟对目标生物造成伤害,其数量等同于由你操控的地数量。

- 所有连体牌都是在一张牌上有两个牌面,但你将连体牌放进堆叠时,其上只有你所施放的那半边。只要该咒语在堆叠中,你未施放的另外半边之特征便会被忽略。举例来说,如果有效应阻止你施放红色咒语,则你只能施放道路,而不能施放废墟。
- 每张连体牌都只算是一张牌。举例来说,如果你弃掉一张连体牌,只算是你弃了一张牌,而非两张。如果有效应要计算你坟墓场中瞬间与法术牌的数量,则道路//废墟只会算作一张,而非两张。
- 每张连体牌有两个名字。如果有效应让你选择一个牌名,则你可以选择其中之一,但不能同时选择两个。
- 当连体牌在堆叠以外的区域,连体牌之特征始终为其两边之综合。举例来说,道路//废墟既是绿牌也是红牌,既是瞬间牌也是法术牌,且其法术力值为6。
- 如果你是在你的回合中施放具余响之连体牌的头半边,则你会在其结算之后立刻获得优先权。你能够在牌手能够有其他行动之前,从你坟墓场中施放具余响的那半边(若你可以合法如此作)。
- 如果有其他效应允许你从坟墓场以外的其他区域施放具余响的连体牌,则你不能施放具余响的那半边。

- 如果有其他效应允许你从坟墓场施放具余响的连体牌，则你可以施放任一半边。如果你施放的是具余响的那半边，你便需要在该牌将离开堆叠时将它放逐。
- 对从坟墓场中施放之具余响异能的咒语而言，它之后一定会被放逐，不论它是结算了，被反击，或以其他方式离开堆叠。
- 一旦你已开始从你坟墓场中施放具余响的咒语，该牌便会立刻移到堆叠上。对手无法同时利用其他效应将该牌放逐的方式来阻止该异能。

丰收之手叙提丝

{绿}{白}

传奇结界生物 ~ 宁芙

1/2

每当你施放结界咒语时，你获得 1 点生命且抓一张牌。

- 当施放丰收之手叙提丝时，它的异能不会触发。

据地卡甫

{红}{绿}

生物 ~ 卡甫

/

领土 ~ 据地卡甫的力量和防御力各等同于由你操控的地中基本地类别之数量。

每当据地卡甫攻击时，选择一项 ~

- 弃一张牌。若你如此作，则抓一张牌。
 - 将至多一张目标牌从坟墓场放逐。
- 领土异能计算的是由你操控的地中基本地类别的数量，而不是由你操控的地数量，或是其中某一种类别的数量。
 - 基本地类别包括平原、海岛、沼泽、山脉和树林。基本地类别以外的地类别（例如沙漠）不会计入领土异能当中。
 - 设定据地卡甫的力量和防御力之异能会在所有区域生效，而不是只在战场上。
-

筛浪精

{三}{绿}{蓝}

生物 ~ 元素

3/2

飞行

当筛浪精进战场时，探查两次。（探查的流程是派出一个无色线索衍生神器，且其具有「{二}，牺牲此神器：抓一张牌。」）

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

- 该衍生物名称为「线索」，且具有线索此神器副类别。线索不属于生物类别。
 - 这些衍生物就是普通的神器。举例来说，你能够牺牲它们来启动布莱娅的学徒，也可以将它们指定为断牵绊的目标。
 - 你不能只牺牲一个线索，来同时满足线索本身异能与其他要求牺牲线索（或神器）作为费用之其他异能（例如隐匿动物学家罗尼斯所具有者）的启动要求。
-

命运烈焰亚司利

{一}{蓝}{红}

传奇生物 ~ 魔神

2/3

飞行

每当命运烈焰亚司利攻击时，选择一个 1 到 5 之间的数字。掷等量的硬币。你每猜对一掷，便抓一张牌。你每猜错一掷，亚司利便对你造成 2 点伤害。如果你以此法猜对五掷，则本回合中，你可以从你手上施放咒语，且不需支付其法术力费用。

- 当你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放咒语时，你仍然可以支付额外费用。如果该咒语有强制性的额外费用，则你必须支付该费用。
 - 如果有效应让你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放费用中包含{X}的咒语，则你必须将 X 的值选为 0。
-

神器

大学院制造工人

{三}

神器生物 ~ 组装工人

1/3

如果你将派出一个线索，食品或珍宝衍生物，则改为这三种衍生物各派出一个。

- 如果你操控一个大学院制造工人，且将派出若干线索，食品或珍宝衍生物，则你会改为派出该数量的线索衍生物、该数量的食品衍生物以及该数量的珍宝衍生物。

- 如果你操控两个大学院制造工人，且将派出若干线索，食品或珍宝衍生物，则你会改为派出该数量三倍的线索衍生物、该数量三倍的食物衍生物以及该数量三倍的珍宝衍生物。
 - 如果你操控十八个大学院制造工人（我不知道你怎么办到的），且将派出若干线索，食品或珍宝衍生物，则你会改为派出该数量 129,140,163 倍的线索衍生物，该数量 129,140,163 倍的食物衍生物以及该数量 129,140,163 倍的珍宝衍生物。
 - 以此法派出线索衍生物与探查不是一回事。特别一提，注记于「每当你探查时」触发的异能，不会在你因此替代式效应派出线索指示物时触发。如果你原本正是因为探查一次而要派出衍生物，则上述这类异能也只会触发一次，与你最后派出多少个线索指示物无关。
-

耶夫祭坛

{五}

部族神器 ~ 拉高耶夫

每当一个由你操控的生物单独攻击时，它得+X/+X 直到回合结束，X 为所有坟墓场中牌的牌张类别数量。

由你操控的拉高耶夫生物具有践踏异能。

- 部族属于牌张类别，能让非生物的牌也具有生物类别。就耶夫祭坛而言：于其在战场上时，它是一个拉高耶夫（但不是生物）；于其在战场以外的其他区域时，它是一张拉高耶夫牌（但不是生物牌）。
 - 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（包括由队友操控的生物，如果有队友的话），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，则耶夫祭坛的异能不会触发。
 - 坟墓场中的牌上出现之牌张类别包括神器、生物、结界、瞬间、地、鹏洛客、法术以及部族。传奇、基本和雪境属于超类别，不是牌张类别；灵气和拉高耶夫属于副类别，不是牌张类别。
 - 如果耶夫祭坛因故成为生物，且该效应同时让其保留原本类别，则它会让自己获得践踏异能。
-

瓶子魔像

{四}

神器生物 ~ 魔像

3/3

践踏

当瓶子魔像死去时，你获得等同于其力量的生命。

- 利用瓶子魔像最后在战场上时的力量来决定你获得的生命数量。此数值可能会与其在坟墓场中的力量有异。
-

兽皮车

{二}

神器~载具

0/0

压印~于兽皮车进战场时，从坟墓场放逐一张生物牌。

横置两个由你操控且未横置的生物：直到回合结束，兽皮车成为所放逐之牌的复制品，但它额外是载具神器。

- 此处「选择要放逐哪张牌」这件事属于替代性效应，而非触发式异能。牌手无法回应之。
- 压印异能与使兽皮车成为生物的起动式异能之间有连结关系。这意味着，第二个异能仅关注以第一个异能放逐的那张牌，就算兽皮车成为其他生物的复制品并于稍后时段放逐了其他牌也是一样。
- 如果你起动该异能，但找不到所关注的那张被放逐之牌（也许是因为原本坟墓场中就没有可压印的牌），则该异能没有效果。兽皮车不会成为任何东西的复制品。
- 兽皮车没有搭载异能。起动异能使它成为所放逐之牌的复制品，并不算是搭载载具。如果你横置来起动该异能的生物具有会于「每当它搭载载具时」触发的异能（例如变速高手所具有者），则这类触发式异能不会触发。

钻石雄狮

{二}

神器生物~猫

2/2

{横置}，弃掉你的手牌，牺牲钻石雄狮：加三点任意颜色的单色法术力。只能于瞬间时机起动。

- 即便此异能只能在瞬间时机起动，它仍属于法术力异能。它不用到堆叠，且不能被回应。
- 由于你不能在施放咒语的过程中施放瞬间（或是起动瞬间时机的异能），因此跟 Lion's Eye Diamond 一样，起动此异能产生的法术力，并不能用来从你手上来施放咒语。

荨麻囊肿

{三}

神器~武器

活化武器（当此武器进战场时，派出一个 0/0 黑色非瑞人 / 病菌衍生物，然后将它装备于其上。）

你每操控一个神器和 / 或结界，佩带此武器的生物便得+1/+1。

佩带{二}

- 活化武器异能之叙述已更新，现今该触发式异能会派出非瑞人 / 病菌衍生物，而不是病菌衍生物。此修订会影响所有具活化武器异能的牌。

- 如果某个由你操控的永久物既是神器也是结界，则在确定佩带在生物上的荨麻囊肿所赋予的加成时，前述永久物只会被计算一次。
- 非瑞人 / 病菌衍生物是以 0/0 生物来进入战场，但在状态动作会令它死去之前，该武具就已经装备于其上。会在该衍生物进战场时触发的异能，会看到其是以 0/0 生物的状态进战场。
- 一如其他武具，每个具活化武器的武具都具有佩带费用。你可以支付此费用来将武具装备在另一个由你操控的生物上。一旦该非瑞人 / 病菌衍生物不再佩带武具，它将会置入你的坟墓场然后消失，除非其他效应让其防御力大于 0。
- 如果该非瑞人 / 病菌衍生物被消灭，该武具会如其他武具一样继续留在战场上。
- 如果活化武器异能触发且派出两个非瑞人 / 病菌（由于诸如倍产旺季之类的效应），则该武具只会装备在其中一个上面。另一个则会进入你的坟墓场然后消失，除非有其他效应让其防御力大于 0。

骸龙后裔

{十二}

神器生物 ~ 龙

4/4

领土 ~ 由你操控的地中每有一种基本地类别，此咒语便减少{二}来施放。

飞行

对每个由你操控的生物而言，如果它为白色，则具有警戒异能；为蓝色，则具有辟邪；为黑色，则具有系命；为红色，则具有先攻；为绿色，则具有践踏。

- 领土异能计算的是由你操控的地中基本地类别的数量，而不是由你操控的地数量，或是其中某一种类别的数量。
- 基本地类别包括平原、海岛、沼泽、山脉和树林。基本地类别以外的地类别（例如沙漠）不会计入领土异能当中。
- 如果某个由你操控的生物为多种颜色，便会都获得对应颜色的异能。

桑梓剑

{三}

神器 ~ 武具

佩带此武具的生物得+2/+2 且具有反绿保护与反白保护。

每当佩带此武具的生物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，然后从你的牌库中搜寻一张基本地牌。将此两者在你的操控下放进战场，然后洗牌。

佩带{二}

- 于桑梓剑的第二个异能结算时，该地和该生物会是同时进战场。

- 如果你选择了一个目标由你拥有的生物，但于该触发式异能试图结算时，该生物已经是不合法目标，则该异能不会结算，且其所有效应都不会生效。你不能搜寻基本地牌。
- 如果该由你拥有的生物是衍生物，则它不会返回战场。它会留在放逐区，并在该异能完成结算后消失。

地底世界食谱

{一}

神器

{横置}，弃一张牌：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。）

{四}，{横置}，牺牲地底世界食谱：将目标生物牌从你的坟墓场移回你手上。

- 地底世界食谱的最后一个异能可以指定你坟墓场中任意一张生物牌为目标，而不仅限于以其第一个异能所弃掉者。举例来说，如果由你操控的 Granite Gargoyle 在受到闪电斧的伤害后死去，你就可以按照地底世界食谱来做一道石像鬼开胃菜。

烁光怪蜂札巴兹

{一}

传奇神器生物 ~ 昆虫

0/0

套件 1

如果某套件触发式异能将在一个由你操控的生物上放置一个或数个+1/+1 指示物，则改为在其上放置该数量加一的+1/+1 指示物。

{红}：消灭目标由你操控的神器。

{白}：烁光怪蜂札巴兹获得飞行异能直到回合结束。

- 烁光怪蜂札巴兹的替代性效应只有当札巴兹在战场时才会生效。特别一提，这意味着它不会增加其本身套件异能可以放置的指示物数量。
- 如果此生物是因为某效应在其上放置了足够数量的-1/-1 指示物而进入坟墓场，则套件异能仍能依照此生物离开战场前其上的+1/+1 指示物数量，来在目标神器生物上放置等量的+1/+1 指示物。

地

贮能所

神器地

贮能所须横置进战场。

{横置}：加{无}。

{横置}：加一点任意颜色的法术力。此法术力只能用来施放神器咒语，或是起动神器的异能。

套件 1

- 由于贮能所是地，因此你只能将它当作地来使用。不能将它当作咒语来施放。
- 没错，此地进战场时上面有一个+1/+1 指示物，只是这个指示物当贮能所是地的时候没有任何作用。当它从战场进入坟墓场时，你可以将其上的+1/+1 指示物放置在目标神器生物上，无论此时刻贮能所的牌张类别为何。
- 如果贮能所是生物，且它是因为某效应在其上放置了足够数量的-1/-1 指示物而进入坟墓场，则套件异能仍能依照此生物离开战场前其上有的+1/+1 指示物数量，来在目标神器生物上放置等量的+1/+1 指示物。
- 最后一个起动式异能产生的法术力不能用于起动在其他区域当中之神器牌上的异能，例如用于支付循环或破坟费用。
- 如果此生物是因为某效应在其上放置了足够数量的-1/-1 指示物而进入坟墓场，则套件异能仍能依照此生物离开战场前其上有的+1/+1 指示物数量，来在目标神器生物上放置等量的+1/+1 指示物。

克撒传

结界地 ~ 克撒的 / 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 — 克撒传获得「{横置}: 加{无}。」

II — 克撒传获得「{二}, {横置}: 派出一个 0/0 无色组构体衍生神器生物，且具有『你每操控一个神器，此生物便得+1/+1。』」

III — 从你的牌库中搜寻一张法术力费用为{零}或{-1}的神器牌，将之放进战场，然后洗牌。

- 由于克撒传是地，因此你只能将它当作地来使用。不能将它当作咒语来施放。
- 克撒传会因其第一章和第二章各获得一个异能。只要它在战场上，便会一直具有这些异能。
- 在结算章节异能 III 时，你就只能找到实际法术力费用为{零}或{-1}的牌，而不找到法术力值为 0 或 1 的牌。举例来说，你不能找到法术力费用为{蓝}的牌或法术力费用为{X}的牌。
- 尽管克撒传是地，但它同时也是传记，因此在其最后一个章节异能结算后仍要将它牺牲。
- 如果克撒传失去了所有章节异能但仍是传记（也许是由于腥红之月之类牌的缘故），则需立刻将它牺牲。
- 虽然克撒传具有「克撒的」此地类别，但它不会与克撒的塔、克撒的矿脉或克撒的动力炉有互动。

育苗摇篮亚维马雅

传奇地

每个地均额外具有树林此地类别。

- 育苗摇篮亚维马雅不在战场上时，它不是树林。
- 于亚维马雅在战场上时，不在战场上的地牌也不是树林。

- 亚维马雅的异能会使得战场上的所有地均具有树林这个地类别。为树林的地都具有「{横置}: 加{绿}」此异能。此效应不会改变这些地的任何其他方面，包括其名称、其他副类别，或它们是否为传奇、基本或雪境。

「新进近代」重印牌

白色

宿命导士

{三}{白}{白}

生物~天使/精怪

2/2

飞行, 反黑保护

回响{三}{白}{白} (在你的维持开始时, 若你在你前一个维持开始后才操控它, 则除非你支付其回响费用, 否则牺牲之。)

当宿命导士进战场时, 将目标生物牌从你的坟墓场移回战场。

- 你始终可以选择是否支付回响费用。当回响此触发式异能结算时, 若你无法支付其回响费用, 或是不愿支付, 则你牺牲此永久物。
- 如果某永久物是在你的上个「维持开始」的时点之后才进战场或受你操控, 其上的回响异能便会在你的维持中触发。

净化之缄印

{一}{白}

结界

牺牲净化之缄印: 消灭目标神器或结界。

- 牺牲净化之缄印是起动其异能的费用。一旦你起动此异能, 便没有牌手能对净化之缄印有所行动, 好阻止你起动它。特别一提, 如果你是在你的回合中施放净化之缄印, 则在有牌手能够回应阻止你之前, 你就会获得优先权来起动其异能。

单独拘禁

{二}{白}

结界

在你的维持开始时, 除非你弃一张牌, 否则牺牲单独拘禁。

略过你的抓牌步骤。

你具有帷幕异能。 (你不能成为咒语或异能的目标。)

防止将对你造成的所有伤害。

- 抓牌步骤在维持步骤之后。如果你选择不支付单独拘禁的维持费用，则你就将它牺牲。之后会如常进入该回合的抓牌步骤。
 - 单独拘禁会防止将对你造成的所有伤害，而不仅限于战斗伤害。
-

灵魂圈套

{白}

结界

{白}，牺牲灵魂圈套：放逐目标正向你或由你操控之鹏洛客进行攻击的生物。

- 牺牲灵魂圈套是起动该异能之费用的一部分。一旦你起动此异能，便没有牌手能对灵魂圈套有所行动，好阻止你起动它。
 - 如果灵魂圈套的异能以一个正向由你操控之鹏洛客进行攻击的生物为目标，但于此异能试图结算时该鹏洛客已不在战场上，则该进行攻击的生物便会成为不合法目标，灵魂圈套的异能不会放逐该生物。
-

蓝色

海龙兽

{二}{蓝}

生物 ~ 龙兽

4/3

飞行

当海龙兽进战场时，将两个目标由你操控的地移回其拥有者手上。

- 虽然你必须为海龙兽的触发式异能选择两个由你操控的地为其目标，但如果该异能未能结算，海龙兽也不会有什么恶性后果。如果有牌手回应该异能，令其中一个地成为不合法目标，则剩余的那个合法目标仍会被移回其拥有者手上。如果这两个目标都因有人回应而成为不合法目标，则什么都不会发生。
 - 如果你无法为该触发式异能指定两个由你操控的地为目标（也许是因为你操控的地数量不足两个），则该异能便会被移出堆叠。你不会移回任何地。这样也不会有什么恶性后果。
-

移除之缄印

{蓝}

结界

牺牲移除之缄印：将目标生物移回其拥有者手上。

- 牺牲移除之缄印是起动其异能的费用。一旦你起动此异能，便没有牌手能对移除之缄印有所行动，好阻止你起动它。特别一提，如果你是在你的回合中施放移除之缄印，则在有牌手能够回应阻止你之前，你就会获得优先权来起动其异能。
-

黑色

碎骨者

{二}{黑}

生物 ~ 非瑞人 / 奴仆

1/1

飞行

回响{二}{黑} (在你的维持开始时, 若你在你前一个维持开始后才操控它, 则除非你支付其回响费用, 否则牺牲之。)

当碎骨者进战场时, 消灭目标非神器且非黑色的生物。

- 你始终可以选择是否支付回响费用。当回响此触发式异能结算时, 若你无法支付其回响费用, 或是不愿支付, 则你牺牲此永久物。
- 如果某永久物是在你的上个「维持开始」的时点之后才进战场或受你操控, 其上的回响异能便会在你的维持中触发。

柯帮干部布蕾德

{二}{黑}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 奴仆

2/2

在每位牌手的维持开始时, 该牌手牺牲一个神器, 生物或地。

- 在你的维持开始时, 先是由对手操控的触发式结算之后, 才会轮到由你操控的触发式异能结算。如果对手操控布蕾德, 且你操控能将永久物放进战场的触发式异能, 则你无法通过牺牲新放进战场的这个永久物来满足布蕾德的异能。

教父邀令

{三}{黑}{黑}

法术

每位牌手各选择一种生物类别。每位牌手各将所有为此法选择之类别的生物牌从其坟墓场移回战场。

- 首先由轮到该回合的牌手选择一种生物类别, 然后其他牌手按照回合顺序依次如此作。然后, 所有具有一种或更多所选类别的生物牌便会同时移回战场。
 - 牌手可以选择已被其他牌手选过的生物类别。如此并不会影响要被移回战场的生物牌。
 - 每位牌手都可以任意选择生物类别, 包括在其坟墓场中之生物牌没有的类别。
 - 你必须选择一种生物类别, 例如妖精或祭师。你不能选择其他牌张类别 (例如神器) 或超类别 (例如传奇)。
-

斯克魔佣兽
{四}{黑}
生物~非瑞人 / 小恶魔
3/2
飞行
弃一张牌：加{黑}。

- 斯克魔佣兽的起动式异能属于法术力异能。它不用到堆叠，且不能被回应。

红色

机缘
{二}{红}{红}
结界
每当你猜对一次掷硬币时，在机缘上放置一个运气指示物。
在你的维持开始时，若机缘上有十个或更多运气指示物，则你赢得这盘游戏。

- 只有你是实际掷硬币牌手的时候，你才有机会去猜对掷硬币。对手猜错结果并不会触发机缘的第一个异能。
- 某些掷硬币的效应会明确说明结果为正面和反面所产生的效应。由于这类掷硬币的效应不需要牌手去猜结果，因此也就无谓猜对或猜错。

莫葛式抢救
{二}{红}
瞬间
如果任一对手操控海岛且你操控山脉，则你可以施放此咒语，且不需支付其法术力费用。
消灭目标神器。

- 只要有任意一位对手操控海岛，你就能以「不需支付其法术力费用」的方式来施放莫葛式抢救，而非仅限于由该目标神器的操控者操控海岛才行。
- 「谁操控什么地」这一点只有于你施放莫葛式抢救那一刻有意义。一旦完成施放后，就算你不再操控山脉或是所有对手都不再操控海岛，都不会对莫葛式抢救有影响。
- 以「不需支付其法术力费用」的方式来施放咒语，不会影响该咒语的法术力值。莫葛式抢救的法术力值始终是 3。

绿色

咒术师的风采

{二}{绿}

结界

每当你施放结界咒语时，抓一张牌。

- 此触发式异能会比触发它的咒语先一步结算。
- 此异能与触发它的咒语无关。特别一提，如果该结界咒语被反击或因故未结算，你仍能抓一张牌（除非有效应明确说明连同该触发式异能一并反击。）

奎利恩流浪汉

{绿}

生物~妖精 / 游侠

1/1

将一个由你操控的树林移回其拥有者手上：重置目标

生物。每回合只能起动一次。

- 「将一个由你操控的树林移回其拥有者手上」是起动该异能的费用。一旦你起动了该异能，便没有人能够试图对该树林有所行动，好阻止你起动该异能。
- 你可以移回任何由你操控且具树林此副类别的地。该地的名称不一定要是树林。

松鼠暴群

{一}{绿}{绿}

生物~松鼠

2/2

战场上每有一个其他松鼠，松鼠暴群便得+1/+1。

- 由于标记在生物上的伤害，要到清除步骤或是有效应移除此类伤害时才会移除，因此松鼠暴群受到之非致命伤害，可能会因为战场上其他松鼠的数量减少而变成致命伤害。

亚维马雅长者

{一}{绿}{绿}

生物~人类 / 德鲁伊

2/1

当亚维马雅长者死去时，你可以从你的牌库中搜寻至多两张基本牌，展示这些牌，将它们置于你手上，然后洗牌。

{二}，牺牲亚维马雅长者：抓一张牌。

- 如果你起动亚维马雅长者的最后一个异能，则它的触发式异能会触发并进入堆叠。该异能会先结算，也就是说你是先搜寻并洗牌，然后才抓一张牌。
-

多色

梦魇专家崔纳

{二}{黑}{红}

传奇生物 ~ 人类 / 奴仆

3/2

弃一张牌：本回合中，你可以从你的坟墓场中施放一个生物咒语。每回合只能起动一次。

每当一个非衍生物的生物在你的操控下进战场时，若你未从你手上施放之，则它获得敏捷异能直到你的下一个回合。

- 你并非是在起动或结算崔纳的第一个异能时，就要决定要施放哪个生物咒语。该异能是产生一个许可，让你能够在该回合稍后时段中从你坟墓场中施放一个生物咒语。如果你弃掉的是一张生物牌（或是在某些罕见情况下，弃掉一张能够作为生物牌来施放的非生物牌），则你可以利用该许可来施放该牌。
- 崔纳的第一个异能不会改变生物咒语可以施放的时机。大多数情况下，这是指在你的行动阶段当中，且堆叠为空的时候。另外，你仍需要支付费用才能施放该咒语。
- 如果你因故在同一回合中多次起动了崔纳的第一个异能（也许是因为崔纳离开战场后又返回），则你可以利用每个异能的许可各施放一个生物咒语。类似地，如果还有其他效应允许你从你坟墓场中施放一个生物咒语，则你可以先利用该许可来施放，稍后再用崔纳的许可来施放另一个生物咒语。
- 崔纳的最后一个异能在以下情况都会触发：1) 进战场的生物是从你手牌以外的区域施放；或 2) 进战场的生物未经施放，且是从任何区域进的战场（包括从你手上）。
- 如果崔纳本身即是未从你手上施放而进战场，崔纳的最后一个异能也会触发。

热火

{一}{红}

瞬间

热火对任意一个或两个目标造成共 2 点伤害，你可以任意分配。

//

寒冰

{一}{蓝}

瞬间

横置目标永久物。

抓一张牌。

- 施放连体牌时，你需要选择要施放哪半边。没有办法将热火//寒冰的两边一同施放。
- 所有连体牌都是在一张牌上有两个牌面，但你将连体牌放进堆叠时，其上只有你所施放的那半边。只要该咒语在堆叠中，你未施放的另外半边牌的特征便会被忽略。举例来说，如果有效应阻止你施放蓝色咒语，则你仍能施放热火。
- 每张连体牌都只算是一张牌。举例来说，如果你弃掉一张连体牌，只算是你弃了一张牌，而非两张。如果有效应要计算你坟墓场中瞬间与法术牌的数量，则热火//寒冰只会算作一张，而非两张。

- 每张连体牌有两个名字。如果有效应让你选择一个牌名，则你可以选择其中之一，但不能同时选择两个。
- 当连体牌在堆叠以外的区域，连体牌之特征始终为其两边之综合。举例来说，热火//寒冰既是红色也是绿色，且其法术力值为 4。
- 如果你在复制咒语时，复制的是连体牌的半边，则该复制品也会是同一半边。举例来说，如果你复制热火，则复制品也会是热火，而非寒冰。
- 你施放热火时，便要分配这些伤害；而不是于它结算时。每个目标必须至少分配 1 点伤害。换句话说，于你施放热火时，你就得决定是要让它对单一目标造成 2 点伤害，或是对两个目标各造成 1 点伤害。
- 如果热火以两个生物为目标且其一成为不合法的目标，则该剩余的目标受到 1 点伤害，而非 2 点。
- 如果寒冰所指定的目标永久物成为不合法目标，则此咒语不会结算。你不会抓牌。

映奇宝珠的余韵

{三}{绿}{白}

结界

由你操控的生物得+1/+1。

每当你横置一个地以产生法术力时，加一点该地已产生的类别之法术力。

- 由于标记在生物上的伤害，要到清除步骤或是有效应移除此类伤害时才会移除，因此由你操控的某生物受到之非致命伤害，可能会因为映奇宝珠的余韵离开战场而变成致命伤害。
- 法术力的类别包括白色，蓝色，黑色，红色，绿色和无色。
- 如果横置某地会产生多于一种类别的法术力，则你选择其中一种所产生的类别并加一点该类别的法术力。
- 如果该地产生的法术力有限制条件或额外效应，则映奇宝珠的余韵所加的法术力不会有类似但书。你就只是获得多一点相应类别的法术力。

无断片密探

{一}{绿}{蓝}

神器生物 ~ 人类 / 浪客

2/2

倾曳 (当你施放此咒语时，从你的牌库顶开始放逐牌，直到放逐一张费用比此咒语低的非地牌为止。你可以施放该牌，且不需支付其法术力费用。将所放逐的牌以随机顺序置于你的牌库底。)

- 倾曳异能是在「当你施放咒语」时触发，这意味着它会比该咒语先一步结算。如果你最后决定施放所放逐的牌，它会进入堆叠并位于该具倾曳异能的咒语之上。

- 倾曳异能结算时，你必须放逐牌张。要不要施放你最后一张放逐的牌，才是此异能中你唯一可以选择的部分。
- 如果原本具倾曳异能的咒语被反击，倾曳异能仍会正常结算。
- 你是以牌面朝上的方式放逐牌张。所有牌手都可以看到它们。
- 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放牌，就无法选择支付替代性费用来施放之。不过，你能够支付额外费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用，则你必须支付之，才能施放此牌。
- 如果该牌的法术力费用中包含{X}，则你在以「不需支付其法术力费用」的方式施放它时必须将 X 的值选为 0。
- 由于最近对倾曳异能的规则更新，现在你不仅是要在放逐一张法术力值较该具倾曳异能之咒语为小的非地牌时就停止放逐，而且因此施放之咒语也要满足法术力值较之为小这一条件。此前，如果出现牌张的法术力值与因此施放之咒语的法术力值不同的情形（例如某些模式双面牌，或是有历险的牌），就算该咒语的法术力值比所放逐的牌要大，你也可以施放之。
- 连体牌的法术力值由其两边的法术力费用加总决定。如果你能经倾曳异能施放一张连体牌，则你能够施放其中任一半边，但不能一同施放两边。

神器

诅咒图腾像

{二}

神器

生物的起动式异能都不能起动。

- 诅咒图腾像不会让牌手无法起动不在战场上之生物牌的异能，例如循环或破坟。
- 诅咒图腾像会让牌手无法起动生物的法术力异能。
- 生物的其他异能（包括静止式异能和触发式异能）都不会受到影响。
- 对非生物永久物上能将其变成生物的起动式异能（例如载具的搭载异能）而言，这类异能仍能如常起动。但一旦这类永久物成为生物后，就不能再起动其上的任何异能。

冲锋机械

{四}

神器生物 ~ 攻城巨车

4/3

回响{四}（在你的维持开始时，若你在你前一个维持开始后才操控它，则除非你支付其回响费用，否则牺牲之。）

牺牲一个神器：在目标生物上放置一个+1/+1 指示物。

- 冲锋机械可以指定其本身为其起动式异能的目标，且你可以牺牲冲锋机械来起动该异能。虽然这不会有什么实际作用，但如果你真想要牺牲冲锋机械的话，便可以如此牺牲之。
- 你始终可以选择是否支付返响费用。当返响此触发式异能结算时，若你无法支付其返响费用，或是不愿支付，则你牺牲此永久物。
- 如果某永久物是在你的上个「维持开始」的时点之后才进战场或受你操控，其上的返响异能便会在你的维持中触发。

石磨人偶

{二}

神器生物 ~ 组构体

0/1

{横置}，磨一张牌：加{无}。（磨一张牌的流程是将你牌库顶的牌置入你的坟墓场。）

- 如果你在施放咒语的过程中起动石磨人偶的异能，则一旦你看到置入坟墓场中的卡牌为何，就不能选择倒回此异能。
- 如果有效应允许你检视你的牌库顶牌，且你在施放咒语的过程中起动石磨人偶的法术力异能，则你要等到你完成施放该咒语之后，才能检视新到你牌库顶的那张牌。

妮维亚洛之碟

{四}

神器

妮维亚洛之碟须横置进战场。

{一}，{横置}：消灭所有神器，生物和结界。

- 你并非是牺牲妮维亚洛之碟来起动其异能。它只是会在结算异能的过程中一并被消灭（如果它还在战场上）。如果有效应让妮维亚洛之碟获得不灭或将之重生，则它会留在战场上。

拼装侏儒

{三}

神器生物 ~ 地侏

2/1

弃一张牌：重生拼装侏儒。（此生物下一次将被消灭时，改为将它横置、移出战斗，并治愈其上所有伤害。）

- 起动该异能后会产生一个替代性效应，而该效应的运作方式类似于护盾：本回合中拼装侏儒下一次将被消灭时，就会替代此事件。该护盾对试图消灭拼装侏儒的效应和将对拼装侏儒造成的致命伤害都有效。
- 就算拼装侏儒不在战斗中，已横置或未受伤害，拼装侏儒也能重生。

- 就算拼装侏儒无被消灭之虞，你也能起动重生异能。有的时候你只是想要弃牌而已。我们懂你。

地

柯帮金库

地

{二}, {横置}: 你每操控一个沼泽, 便加{黑}。

- 柯帮金库的法术力异能会计算所有由你操控、且副类别为沼泽的地, 而不仅是名称为「沼泽」者。

米斯拉的工厂

地

{横置}: 加{无}。

{一}: 米斯拉的工厂成为 2/2 组装工人神器生物直到回合结束。它仍然是地。

{横置}: 目标组装工人生物得+1/+1 直到回合结束。

- 如果米斯拉的工厂变成生物, 但你并未在最近的一回合开始时持续操控它, 则你不能起动其第一个异能与最后一个异能, 它也不能攻击 (除非有东西赋予它敏捷异能)。
- 一旦米斯拉的工厂成为组装工人, 它本身便是它最后一个异能的合法目标。举例来说, 你可以让米斯拉的工厂变生物, 用它进行阻挡, 然后起动其最后一个异能将它变成 3/3。
- 如果米斯拉的工厂已经是生物, 则再度起动它的第二个异能, 便会盖过先前所有将它力量和 / 或防御力设为特定值的效应。其他会影响其力量和 / 或防御力的效应 (包括+1/+1 指示物以及诸如变巨术等咒语的效应) 都会继续生效。