

艾卓仙踪发布释疑

编纂：Eric Levine

此文件最近更新日期：2023 年 5 月 18 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

艾卓仙踪系列中印制之系列代码为 WOE 的牌张可在以下赛制中使用：标准、先驱、近代，此外也能用于指挥官及其他赛制。自系列发售始，标准赛制中将可使用下列牌张系列：*依尼翠：黯夜猎踪*，*依尼翠：腥红婚誓*，*新卡佩纳：喧嚣黑街*，*神河霓朝纪*，*多明纳里亚：众志成城*，*兄弟之战*，*非瑞克西亚：万界归一*，*邪军压境*，*邪军压境：终战回响*以及艾卓仙踪。

对于艾卓仙踪指挥官产品中的牌张：其上印制之系列代码为 WOC、编号为 1-28（及编号 29-56 的特别版）的牌张可在指挥官、薪传和特选赛制中使用，其上印制之系列代码为 WOC、编号为 59 往后的牌张则只能用于该牌原本允用的赛制。

随着艾卓仙踪系列一道登场的，还有印制之系列代码为 WOT 的「魅附奇谭」牌。这些复出牌张可用于该牌原本允用的赛制。此外，你在现开赛事中开到之「魅附奇谭」牌也属于你牌池的一部分。你在轮抽赛事中抽选到的此类牌张也是如此。

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贩售店。

新机制：角色

在艾卓，每个人都有属于自己的角色。艾卓仙踪中有些咒语后异能会产生七种预定义之角色灵气衍生物其中的一种。这些角色灵气普遍具有正面效应（只有一种除外）。青年英雄最终是能拯救世界，还是会遭遇邪恶阴谋而成为倒楣鬼？

咒语书贩商

{一}{白}

生物~人类 / 平民

2/2

警戒

在你回合的战斗开始时，你可以支付{一}。当你如此作时，派出一个术士角色衍生物，并贴附在目标由你操控的生物上。（如果其上已有另一个你操控的角色，则将已有之角色置入坟墓场。所结附的生物得+1/+1且具有「每当此生物攻击时，占卜1。」）

- 角色都是无色结界衍生物。每个角色都具有灵气与角色这两种副类别，以及「结附于生物」此异能。
- 如果某个永久物其上结附有由同一位牌手操控的数个角色，则除了具最近之时间印记者外，所有其他这类角色都会被置入其拥有者的坟墓场。此为状态动作。
- 如果由同一位牌手操控的两个以上角色同时新贴附至某个永久物上（也许是因为倍产旺季之类的效应），则该牌手要选择要留下哪一个，并将其他的这类角色置入其拥有者的坟墓场。
- 同一个永久物上可以贴附有数个角色，但这些角色的操控者须各不相同。
- 有些能派出角色衍生生物的咒语或异能需要你指定目标。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非法目标，则它不会结算。不会派出角色衍生物。
- 在某些罕见情形中，咒语或异能可能会试图派出角色衍生物，且结附于其无法合法结附之永久物上（由于该永久物具有反结界保护这类异能之故）。如出现此状况，则也不会派出角色衍生物。
- 如果派出结附在某永久物上之角色的异能本身并不以该永久物为目标，则就算该永久物上具有辟邪或帷幕这类异能，也不会使得角色无法结附于其上。
- 艾卓仙踪主系列中的牌能够派出六种角色衍生物：倒楣鬼、怪物、皇族、术士、恶人和青年英雄。最后一种角色衍生物「善人」，则是由「Virtue and Valor」指挥官套牌的指挥官幻野廷的莉薇尔派出。
- 所有角色衍生生物的完整规则叙述如下：

倒楣鬼

结界~灵气 / 角色

结附于生物

所结附的生物之基础力量和防御力为 1/1。

怪物

结界~灵气 / 角色

结附于生物

所结附的生物得+1/+1且具有践踏异能。

皇族

结界~灵气 / 角色

结附于生物

所结附的生物得+1/+1 且具有守护{—}。 (每当此生物成为由对手操控之咒语或异能的目标时, 除非该牌手支付{—}, 否则反击之。)

术士

结界~灵气 / 角色

结附于生物

所结附的生物得+1/+1 且具有「每当此生物攻击时, 占卜 1。」

恶人

结界~灵气 / 角色

结附于生物

所结附的生物得+1/+1。

当此灵气从战场进入坟墓场时, 每位对手各失去 1 点生命。

青年英雄

结界~灵气 / 角色

结附于生物

所结附的生物具有「每当此生物攻击时, 若它的防御力等于或小于 3, 则在其上放置一个+1/+1 指示物。」

善人

结界~灵气 / 角色

结附于生物

你每操控一个结界, 所结附的生物便得+1/+1。

- 售前组合和部分轮抽及系列补充包中也会封入角色衍生物。每张角色牌的牌框都分为两部分, 其一正一倒地印着两种角色。你可以利用这些辅助用牌来表示要结附在生物上的角色: 用到的时候只需将相应的角色部分转正, 并用该生物盖住没用到的倒置部分即可。跟过往其他系列一样, 在游戏中利用这些特定的衍生物来表示角色并非强制。

新关键字异能: 加码

要想在幻野求存, 你可能要讨价还价才能做到。这就是 *加码* 的意义所在: 于你施放具加码异能的咒语时, 额外牺牲一个神器、结界或衍生物便能换取更强大的效应。

点燃塔楼

{红}

瞬间

加码 (你施放此咒语时可以牺牲一个神器, 结界或衍生物。)

点燃塔楼对目标生物或鹏洛客造成 2 点伤害。如果此咒语已加码, 则改为它对该永久物造成 3 点伤害且你占卜 1。

本回合中, 如果受过点燃塔楼伤害的永久物将死去, 则改为将它放逐。

- 加码意指「你可以牺牲一个神器, 结界或衍生物, 以作为施放此咒语的额外费用。」
- 加码属于可选择的额外费用。施放时支付了该额外费用的咒语便算作「已加码」。
- 支付某咒语的加码费用时, 你只能牺牲一个神器, 结界或衍生物。
- 如果你复制了一个已加码的瞬间或法术咒语, 则该复制品也已加码。如果某牌或衍生物是作为已在战场上之永久物的复制品来进入战场, 则就算原版永久物已加码, 所得之新永久物也不会是此状态。
- 有些瞬间和法术咒语加码后, 会需要你选择额外的目标。如果该咒语未加码, 便忽略此类目标需求; 若你无法选择相应的目标, 便无法加码该咒语。另一方面, 如果是永久物咒语, 则就算你无法为该咒语结算后之永久物的进战场异能选择目标, 你也能加码该咒语。

新异能提示: 欢庆

非瑞克西亚人全线溃败, 这就值得普天同庆。欢庆属于异能提示, 提示这类异能会在你于同一个回合中有两个或更多非地永久物在你的操控下进战场时给你回报。

狂怒战鼠

{一}{红}

生物 ~ 家鼠

2/1

你每回合中施放的第二个咒语减少{一}来施放。

欢庆 ~ 在你回合的战斗开始时, 若本回合中有两个或更多非地永久物在你的操控下进战场, 则目标由你操控的生物得+1/+1 直到回合结束。

- 每个欢庆异能产生的效应各不相同。
- 有些欢庆异能是在回合特定阶段时触发, 检查截至当回合该时刻为止你是否已有两个或更多非地永久物在你操控下进战场。
- 还有一些则属于静止式异能, 会在当回合中有两个或更多非地永久物在你操控下进战场后, 让生物获得异能或力量和防御力加成。

- 欢庆异能只关心一回合中是否有两个或更多非地永久物在你操控下进战场。就算一回合中有多于两个永久物在你操控下进战场，这类异能也不会变得更强。
- 进战场的永久物不一定要仍在战场上或仍受你操控。欢庆异能检查的是过往发生之事件，并非当前的游戏状态。

复出机制：历险者牌

我们重回艾卓，代表历险者牌也一同回归。同其前次登场一样，「历险者牌」本身都是永久物牌，但这类牌下部文字框的左半边都有一个小型牌框，里面注记有本牌的一组副特征。你可以将该牌当作历险来施放~若你如此作，你能在稍后时段再将它当作永久物来施放。艾卓仙踪系列中有部分历险者牌上的历险颜色，与该牌主特征之生物或结界颜色相异。

追索德鲁伊

{一}{绿}

生物~人类 / 德鲁伊

1/1

每当你施放白色，蓝色，黑色或红色咒语时，在追索德鲁伊上放置一个+1/+1 指示物。

//

找寻野兽

{一}{红}

瞬间~历险

放逐你牌库顶的两张牌。直到你的下一个结束步骤，你可以使用这些牌。

- 在堆叠以外的其他区域当中，历险者牌都是永久物牌；如果你并未将其当作历险来施放，则它在堆叠上时也是永久物牌。在上述情况中，忽略该牌的副特征。举例来说，当追索德鲁伊在你的坟墓场中时，它是一张法术力值为 2 的绿色生物牌。它不能成为顽强寻册客之触发式异能（「将目标瞬间或法术牌从你的坟墓场移回你手上」）的目标。
- 在将咒语作为历险来施放时，用到的是该牌的副特征，忽略该牌所有的正常特征。此时，该咒语之颜色、法术力费用、法术力值等特征的值都仅由该牌的副特征决定。如果该咒语离开堆叠，便会立即恢复其正常特征。
- 在将咒语作为历险来施放时，仅会利用其副特征来决定此时能否合法施放该咒语。举例来说，如果你操控魔法师学徒约翰（「限每回合一次，你可以从你的牌库顶施放瞬间或法术咒语」）且追索德鲁伊在你的牌库顶，则你可以施放找寻野兽，但不能施放追索德鲁伊。
- 如果某咒语是作为历险来施放，则于其结算时，该咒语的操控者改为将其放逐，而非置入其拥有者的坟墓场。于该咒语持续被放逐期间，该牌手可以将它当作永久物咒语来施放。如果历险咒语以正常结算之外的其他方式离开堆叠（最有可能的情况是被反击，或因所有目标都不合法而没有结算），则该牌不会被放逐，且该咒语的操控者无法在稍后时段再将它当作永久物来施放。
- 如果历险者牌因故进到放逐区，但不是因为结算时放逐自身而如此，这种情况下它也不会让你能够将它再度当作永久物咒语来施放。

- 你从放逐区施放该永久物咒语时，仍须遵循该咒语本身所具有的时机限制和许可。通常情况下，你只能在你行动阶段且堆叠为空的时候如此施放。
- 如果有效复制了历险咒语，则所成的复制品于结算的时候会被放逐。之后会由于状态动作而消失；你无法将该复制品当作永久物来施放。
- 其他效应可能会提及「具（有）历险」的牌、咒语或永久物。如果某牌、咒语或永久物上面有另一组属于历险者牌的特征，其便算作「具历险」，就算当前并没有用到其副特征，或从未将该牌当作历险来施放也是一样。
- 如果有效提及具历险的牌、咒语或永久物，则它无法找到堆叠上作为历险施放的瞬间或法术咒语。
- 如果某物件成为了其他具有历险之物件的复制品，则所成的复制品同样具有历险。如果该物件因故改变区域，则它要么会消失（如果它是衍生物），要么就不再是复制品（如果它是非衍生物的永久物），因此你也没法将它当作历险来施放。
- 如果有效让你选择一个牌名，则你可以选择副特征上的历险名称。在判断能够能否选择该名称时，仅会考虑副特征上的各值。
- 将某牌当作历险来施放，并不属于你以替代性费用来施放。对于让你能以替代性费用或以「不需支付其法术力费用」的方式来施放咒语的效应而言，这类效应也会对历险咒语生效。

复出机制：食品

艾卓时空的丰盛烹饪传统，在历经非瑞克西亚大侵袭之后依然流传了下来。本系列中有几张牌能够派出或用到食品神器。

甘饴村巫婆

{二}{黑}

生物~人类 / 邪术师

3/2

当甘饴村巫婆进战场时，派出一个食品衍生物。（它是具有「{二}，{横置}，牺牲此神器：你获得3点生命」的神器。）

{二}，牺牲一个食品：目标牌手失去2点生命。

勇敢饼人

{一}{绿}

神器生物~食品 / 魔像

2/2

当勇敢饼人进战场时，派出一个食品衍生物。（它是具有「{二}，{横置}，牺牲此神器：你获得3点生命」的神器。）

{二}{绿}：目标由你操控的非生物神器成为4/4神器生物直到回合结束。

{二}，{横置}，牺牲勇敢饼人：你获得3点生命。

- 食品是神器类别。尽管某些生物类别栏中也会注记有此类别，「食品」并非生物类别。
- 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，你能够牺牲勇敢饼人来起动机甘饴村巫婆的最后一个异能。
- 你不能牺牲同一个食品来支付多个费用。举例来说，你不能牺牲一个食品衍生物，好同时起动机本身的异能和甘饴村巫婆的最后一个异能。
- 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。
- 无论如何，请不要将美味的卡牌本身当作食品吃掉。

地组合：不息地

艾卓仙踪系列中包括五种非基本地，都能够产生其上两色之一的法术力，且能够在一定时间成为生物。

不息小屋
地

不息小屋须横置进战场。

{横置}：加{黑}或{绿}。

{二}{黑}{绿}：不息小屋成为 4/4，黑绿双色的惊惧兽生物直到回合结束。它仍然是地。

每当不息小屋攻击时，派出一个食品衍生物，并将至多一张目标牌从坟墓场放逐。

- 对这组合中的地而言，如果其因自身异能以外的效应而成为生物，则其最后一个异能仍会在每当其攻击时触发。
- 对这组合中的地而言，如果其成为生物，但你并未在最近的一回合开始时持续操控它，则你在该回合中无法起动机法术力异能，也无法以之攻击。

艾卓仙踪主系列单卡解惑

阿加莎的灵魂鼎镬

{二}

传奇神器

你可以将法术力视同任意颜色的法术力来起动机由你操控的生物之异能。

对由你操控且其上有 +1/+1 指示物的生物而言，它们具有所有以阿加莎的灵魂鼎镬放逐之生物牌的所有起动机式异能。

{二}：将目标牌从坟墓场放逐。当以此法放逐一张生物牌时，在目标由你操控的生物上放置一个 +1/+1 指示物。

- 起动式异能会包含冒号。通常会写成「[费用]: [效应]。」有些关键字异能也属于起动式异能，它们的规则提示中会包含冒号。
- 阿加莎的灵魂鼎镬只会让生物获得起动式异能。它不会让生物获得关键字异能（除非这些关键字异能本身即是起动式）、触发式异能或静止式异能。
- 所赋予的异能实际上会利用「此永久物」字眼来代替「[该牌名称]」，因此你可以将这些异能当作实际印在获得此异能之生物上一般来利用。举例来说，你用阿加莎的灵魂鼎镬放逐了亚格斯仙子这张牌。亚格斯仙子具有「{七}: 在亚格斯仙人上放置两个+1/+1 指示物」此异能。如果你操控一个其上有+1/+1 指示物的冷酷贷剑客，则你可以将它视同具有以下异能~ 「{七}: 在冷酷贷剑客上放置两个+1/+1 指示物。」

艾纶缇低语

{三}{黑}

法术

目标对手弃两张牌。派出一个恶人角色衍生物，并贴在至多一个目标由你操控的生物上。*(如果其上已有另一个你操控的角色，则将已有之角色置入坟墓场。所结附的生物得+1/+1。当此灵气进入坟墓场时，每位对手各失去 1 点生命。)*

- 如果你没有选择目标生物，便不会派出恶人角色衍生物。

安梭苛的镰刀手

{三}{黑}

生物~ 梦魇

3/3

每当一个由你操控的结界从战场进入坟墓场时，抓一张牌。

- 被牺牲、消灭或因故将进入坟墓场的结界衍生物（例如角色），会是被置入其拥有者的坟墓场，然后才消失。如果你操控该衍生物，则安梭苛的镰刀手之异能会触发。

半狐保镖

{一}{白}{白}

生物~ 妖精 / 狐 / 骑士

2/2

闪现

当半狐保镖进战场时，放逐至多另一个目标非狐生物，直到半狐保镖离开战场为止。

{一}{白}，牺牲半狐保镖：你获得 2 点生命。

- 如果半狐保镖在其触发式异能结算前就已离开战场，则该目标生物不会被放逐。

- 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。所放逐生物上的任何指示物都会消失。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。
 - 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。
-

半狐诅咒

{二}{绿}

法术

派出一个怪物角色衍生物，并贴附在目标由你操控的生物上。当你如此作时，该生物与至多一个目标不由你操控的生物互斗。*(如果其上已有另一个你操控的角色，则将已有之角色置入坟墓场。所结附的生物得+1/+1且具有践踏异能。互斗的生物各向对方造成等同于本身力量的伤害。)*

- 在施放此咒语时，你不需为该生物选择要互斗的目标。而是当你派出一个怪物角色衍生物，并贴附在该咒语指定为目标生物上时，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。
 - 如果当半狐诅咒结算时，你不能将怪物角色衍生物贴附在该目标由你操控的生物上，则会令生物互斗的自身触发便不会发生。
 - 如果该由你操控的生物原本其上已贴附了另一个由你操控的角色，则原有角色会在怪物角色贴附在该生物上之后进入其拥有者的坟墓场（此为状态动作），这时候自身触发式异能还没有结算。
-

抱蔽野兔

{一}{白}

生物~兔

2/2

由你操控的衍生生物得+1/+1。

//

抚育幼兔

{绿}

法术~历险

直到回合结束，目标由你操控的生物获得警戒异能且得+X/+X，X为被你操控的生物数量。

- X的数值，只在抚育幼兔结算时确定一次。在此之后，就算由你操控的生物数量发生变化，抚育幼兔所赋予的加成大小也不会改变。
-

暴风雄鹿

{三}{绿}

生物 ~ 元素 / 麋鹿

3/4

践踏

每当你施放法术力值等于或大于 5 的咒语时，在暴风雄鹿上放置一个+1/+1 指示物。

//

寻遍层云

{一}{蓝}

瞬间 ~ 历险

抓两张牌，然后弃两张牌。（然后放逐此牌。之后你还可以从放逐区施放该生物。）

- 如果某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，会用到为 X 所选的值。
-

暴风域先锋

{四}{绿}{绿}

生物 ~ 巨人 / 战士

6/7

暴风域先锋不能被力量等于或小于 2 的生物阻挡。

//

熊力出击

{一}{绿}

法术 ~ 历险

消灭目标神器或结界。（然后放逐此牌。之后你还可以从放逐区施放该生物。）

- 一旦暴风域先锋已被阻挡，此时再将阻挡它的生物之力量降到等于或小于 2，也不会使它成为未受阻挡。
-

边境地巡林客

{一}{红}

生物 ~ 人类 / 游侠

2/2

在你回合的战斗开始时，若你操控力量等于或大于 4 的生物，则你可以弃一张牌。若你如此作，则抓一张牌。

- 在你回合的战斗开始时，边境地巡林客的异能会检查你是否操控力量等于或大于 4 的生物。如果你不符合条件，则它根本不会触发。如果触发了此异能，则于它试图结算时，还会再进行一次检查。如果你不再操控力量等于或大于 4 的生物（通常是因为你符合条件的生物已不在战场上），则该异能没有效果。
-

变戏法

{蓝}

法术

检视你牌库顶的两张牌。将其中一张置于你手上，另一张则置于你牌库底。

- 如果你牌库中只剩一张牌，你会将它置于你手上。
-

冰铸哨卫

{二}{蓝}

生物 ~ 元素 / 士兵

2/3

警戒

每当冰铸哨卫攻击时，你可以支付{一}{蓝}。当你如此作时，横置目标由对手操控的生物。

每当你横置一个由对手操控且未横置的生物时，冰铸哨卫得+2/+1 直到回合结束。

- 冰铸哨卫的最后一个异能，只在有效应要求你横置某个对手生物时触发。如果是由你操控的咒语或异能要求对手横置一个由其自己操控的生物，则该异能不会触发。举例来说，如果你操控纠缠缆线，且在纠缠缆线的触发式异能结算时，某对手横置了一个由其操控且未横置的生物，则冰铸哨卫的异能不会触发。
-

玻璃棺

{一}{白}

神器

当玻璃棺进战场时，放逐目标由对手操控且法术力值等于或小于 3 的生物，直到玻璃棺离开战场为止。

- 如果玻璃棺在其触发式异能结算前就已离开战场，则目标生物不会被放逐。
 - 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。所放逐生物上的任何指示物都会消失。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。
 - 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。
-

不惧幻野

{绿}

法术

加码 (你施放此咒语时可以牺牲一个神器, 结界或衍生物。)

如果此咒语已加码, 则目标由你操控的地成为 3/3, 具敏捷异能的元素生物, 且仍然是地。

从你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。

- 如果你加码不惧幻野, 但在其试图结算时, 该目标地已经是不合法目标, 则此咒语不会结算。你不会搜寻基本地牌, 也不会洗牌。

不息营地

地

不息营地须横置进战场。

{横置}: 加{红}或{白}。

{一}{红}{白}: 不息营地成为 2/2, 红白双色的牛生物直到回合结束。它仍然是地。

每当不息营地攻击时, 在目标由你操控的生物上放置一个+1/+1 指示物。

- 当不息营地不再是生物时, 其上的指示物仍会留在原处。如果它稍后又成为生物, 则这些指示物便会再度生效。

残忍噬惧怪

{一}{黑}

生物 ~ 梦魇

/

残忍噬惧怪的力量和防御力各等同于所有坟墓场中的生物牌数量。

//

一睡不醒

{一}{蓝}

法术 ~ 历险

目标牌手磨四张牌。(然后放逐此牌。之后你还可以从放逐区施放该生物。)

- 设定残忍噬惧怪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。
-

仓库斑猫

{黑}

生物 ~ 猫

1/1

每当一个由你操控的结界从战场进入坟墓场时，派出一个 1/1 黑色老鼠衍生生物，且具有「此生物不能进行阻挡。」

{一}{黑}：仓库斑猫获得死触异能直到回合结束。

- 被牺牲、消灭或因故将进入坟墓场的结界衍生物（例如角色），会先被置入其拥有者的坟墓场，然后才消失。如果你操控该衍生物，则仓库斑猫的异能会触发。
- 如果仓库斑猫离开战场时其上仍贴附有由你操控的灵气，或它是与另一个其上仍贴附有由你操控的灵气之生物同时离开战场，则除非使仓库斑猫离开战场之效应同时消灭了这些原本贴附在离战场生物上的结界，否则仓库斑猫之异能不会因这些结界而触发。

嘲讽仙子

{二}{蓝}

生物 ~ 仙灵 / 浪客

2/1

飞行

你施放的瞬间与法术咒语减少{一}来施放。

- 嘲讽仙子的最后一个异能不会改变任何咒语的法术力费用或法术力值。它只改变你需要支付的总费用。
- 嘲讽仙子的最后一个异能不会减少你需要为咒语支付的有色法术力数量。它只能减少该费用中一般法术力的部分。

赤牙砦摄政叶娜

{二}{绿}{白}

传奇生物 ~ 妖精 / 贵族

4/4

{二}, {横置}：选择目标由你操控的结界，且其不能与由你操控的其他永久物同名。派出一个为其复制品的衍生物，但它不是传奇。如果该衍生物是灵气，则重置赤牙砦摄政叶娜，然后占卜 2。只能于法术时机起动。

- 此衍生物只会复制原版结界上所印制的东西而已（除非该结界也复制了其他东西；后文将详述），但所列特征除外。它不会复制下列状态：该永久物是否为横置，它上面有没有指示物、结附了灵气，或是其他改变了其力量、防御力、类别、颜色等等的非复制效应。
- 如果所复制之结界本身已经复制了别的东西，则该衍生物进战场时，会是所选的结界复制的样子，且仍具有前述但书。

- 如果所复制之结界的法术力费用中包含{X}，则 X 视为 0。
- 当此衍生物进战场时，所复制的结界之任何进战场异能都会触发。该结界上面任何「于[此结界]进战场时」或「[此结界]进战场时上面有…」的异能也都会生效。
- 如果有东西成为该衍生物的复制品，则该复制品也不是传奇。

崇文后裔威尔

{一}{白}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 法师

2/4

警戒

{横置}: 你本回合中施放的白色和 / 或蓝色咒语减少 {X} 来施放，X 为你本回合中获得过的生命数量。只能于法术时机起动。

- X 的数值，只在崇文后裔威尔的起动式异能结算时确定一次。
- 威尔的起动式异能不会改变任何咒语的法术力费用或法术力值。它只改变你需要支付的总费用。
- 威尔的起动式异能不会减少你需要为咒语支付的有色法术力数量。它只能减少该费用中一般法术力的部分。
- 威尔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 点生命且在该回合稍早失去过 3 点生命，本回合你施放的白色和 / 或蓝色咒语的费用会减少 {三}。

刺角湖鲸

{四}{蓝}{蓝}

生物 ~ 鲸鱼

6/6

闪现

守护{二}

除非是在你的回合中，否则刺角湖鲸须横置进战场。

//

湖水溃决

{一}{蓝}

瞬间 ~ 历险

选择目标不由你操控且进行攻击的生物，其拥有者将它置于其牌库顶或牌库底。

- 由该生物的拥有者来选择是要将它置于牌库顶还是牌库底。如果会以此法将数张牌置入牌库（例如当该咒语指定一个已融合的永久物为目标时），则该生物的拥有者须将所有牌都置于牌库顶或牌库底。该牌手可以自行决定牌张之间的顺序，且不需展示之。

大胆追迹人小红玉

{红}{绿}

传奇生物 ~ 人类 / 斥候

1/2

敏捷

每当大胆追迹人小红玉于你操控力量等于或大于 4 的生物时攻击，小红玉得+2/+2 直到回合结束。

{横置}: 加{红}或{绿}。

- 如果你在宣告小红玉为攻击者时操控有力量等于或大于 4 的生物，则你在其异能结算时是否仍操控便不再重要。小红玉仍会得+2/+2 直到回合结束。

点燃塔楼

{红}

瞬间

加码 (你施放此咒语时可以牺牲一个神器，结界或衍生物。)

点燃塔楼对目标生物或鹏洛客造成 2 点伤害。如果此咒语已加码，则改为它对该永久物造成 3 点伤害且你占卜 1。

本回合中，如果受过点燃塔楼伤害的永久物将死去，则改为将它放逐。

- 如果该目标永久物在该回合中因故将死去，点燃塔楼的最后一个替代性效应就会将之放逐，而不是只有在因其致命伤害或忠诚为 0 而死去的情况下才会放逐。

电流巨人

{三}{蓝}

生物 ~ 巨人 / 法师

3/3

每当你施放法术力值等于或大于 5 的咒语时，横置目标由对手操控的生物并在其上放置一个晕眩指示物。

//

计读风暴

{五}{蓝}{蓝}

瞬间 ~ 历险

抓四张牌，然后弃两张牌。(然后放逐此牌。之后你还可以从放逐区施放该生物。)

- 你可以选择一个已横置的生物，来作为电流巨人异能的目标。如果结算时，该目标生物已横置，则你仍会在其上放置一个晕眩指示物。
-

豆茎亚龙
{四}{绿}
生物 ~ 植物 / 亚龙
5/4
延势
//
种下魔豆
{一}{绿}
法术 ~ 历险
本回合中，你可以额外使用一个地。（然后放逐此牌。之后你还可以从放逐区施放该生物。）

- 让你该回合额外使用地的效应会与其他让你如此作的效应累加。

毒苹果艾纶缇
{一}{白}{黑}
传奇生物 ~ 人类 / 邪术师
2/4
对受有由你操控之灵气的生物而言，它们均不能攻击你或由你操控的鹏洛客。
在你的结束步骤开始时，每位对手各失去 X 点生命且你获得 X 点生命，X 为由你操控的灵气数量。

- 通常情况下，派出角色衍生物之牌手即为其操控者，就算该角色衍生物是贴附在不由其操控的生物上也是一样。
- 于该异能结算时，才会计算由你操控的灵气数量，并以此来决定 X 的数值。

凡翠丝异形师
{三}{蓝}
生物 ~ 人类 / 法术师
3/4
//
呱叫诅咒
{一}{蓝}
法术 ~ 历险
横置目标生物。派出一个倒楣鬼角色衍生物并贴附于其上。（所结附的生物是 1/1。）

- 你可以指定一个已横置的生物来作为呱叫诅咒的目标。于它结算时，如果目标生物已横置，你仍会派出一个倒楣鬼角色衍生物并将它贴附于其上。
-

繁花龟

{二}{绿}{绿}

生物~龟

3/3

每当繁花龟进战场或攻击时，磨三张牌，然后将一张地牌从你的坟墓场横置移回战场。

由你操控之地之起动式异能减少{-1}来起动。

由你操控之地生物得+1/+1。

- 起动式异能会包含冒号。通常会写成「[费用]: [效应]。」有些关键字异能也属于起动式异能；它们的规则提示中会包含冒号。触发式异能（以「当~」，「每当~」或「在~时」为开头）不受繁花龟的减少费用异能影响。
 - 繁花龟的第二个异能只会影响战场上由你操控之地的异能。不会减少地牌上会在其他区域生效之起动式异能的费用（例如循环）。
-

返身助力

{二}{黑}

法术

加码（你施放此咒语时可以牺牲一个神器，结界或衍生物。）

将至多两张目标生物牌从你的坟墓场移回你手上。如果此咒语已加码，则你可以改为将其中一张法术力值等于或小于4的牌放进战场，而非置于你手上。

- 如果你加码此咒语，则你仍能选择不将其中任一牌放进战场，就算这些牌中有至少一张符合条件者也是如此。
-

非凡旅途

{X}{X}{蓝}{蓝}

结界

当非凡旅途进战场时，放逐至多X个目标生物。对每张此类牌而言，于它持续放逐的时段内，其拥有者可以使用之。

每当一个或数个非衍生物的生物进战场时，若其中有由放逐区进入或从放逐区施放者，则你抓一张牌。此异能每回合只会触发一次。

- 牌手以非凡旅途的第一个异能施放咒语时，仍须支付所有费用且遵循正常时机规则。
 - 非凡旅途的第一个异能，会对所有从放逐区进战场或是从放逐区施放生物生效，而非仅限于以非凡旅途第一个异能施放者。
-

粉碎誓约

{三}{黑}{黑}

法术

消灭目标生物或结界。派出一个恶人角色衍生物，并贴附在至多一个目标由你操控的生物上。（如果其上已有另一个你操控的角色，则将已有之角色置入坟墓场。所结附的生物得+1/+1。当此灵气进入坟墓场时，每位对手各失去1点生命。）

- 如果你没有为粉碎誓约选择第二个目标，或是于咒语结算时该目标已不合法，则不会派出恶人角色衍生物。

风暴域游掠者

{一}{蓝}

生物~人类 / 浪客

2/1

每当你施放法术力值等于或大于5的咒语时，在风暴域游掠者上放置两个+1/+1指示物。

- 如果某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，会用到为X所选的值。

封餐绝点姜饼爵士

{二}

传奇神器生物~食品 / 骑士

3/1

只要任一对手操控鹏洛客，封餐绝点姜饼爵士便具有践踏、辟邪与敏捷异能。

每当另一个由你操控的神器从战场进入坟墓场时，在姜饼爵士上放置一个+1/+1指示物并占卜1。

{二}，{横置}，牺牲姜饼爵士：你获得等同于其力量的生命。

- 姜饼爵士的最后一个异能，会利用它最后在战场上时的力量来决定获得多少生命。如果该力量为0或更低，则你不会获得生命。

封入寒冬

{一}{白}

瞬间

横置至多一个目标生物。占卜1，然后抓一张牌。

- 你可以不指定目标就施放封入寒冬，好只是占卜1并抓一张牌。不过，如果你选择了目标，且于封入寒冬试图结算时，该目标已经不合法，则此咒语不会结算，其所有的效应都不会生效。你不会占卜，也不会抓牌。

- 如果在封入寒冬结算时，该目标已横置，则你仍能占卜 1 并抓一张牌。

浮灵绕路

{三}{蓝}

瞬间

目标生物的拥有者将它置于其牌库顶或牌库底。

- 由该生物的拥有者来选择是要将它置于牌库顶还是牌库底。如果会以此法将数张牌置入牌库（例如当该咒语指定一个已融合的永久物为目标时），则该生物的拥有者须将所有牌都置于牌库顶或牌库底。该牌手可以自行决定牌张之间的顺序，且不需展示之。

盖威克首战

{一}{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 — 派出一个倒楣鬼角色衍生物，并贴附在至多一个目标生物上。*（如果其上已有另一个你操控的角色，则将已有之角色置入坟墓场。所结附的生物是 1/1。）*

II — 占卜 2。

III — 本回合中，当你施放你的下一个法术力值等于或小于 3 之瞬间或法术咒语时，复制该咒语。你可以为该复制品选择新的目标。

- 如果你没有为章节异能 I 选择目标，便不会派出倒楣鬼角色衍生物。
 - 章节异能 III 所产生之复制品，其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）。
 - 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，则你无法更改复制品的分配方式，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。
-

公主乘马飞

{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 — 放逐至多一个目标生物。

II — 直到回合结束，目标由你操控的生物得+2/+2且获得飞行异能。

III — 将所放逐之牌在其拥有者的操控下移回战场。

- 如果公主乘马飞的章节异能 I 放逐了数个生物（通常是因为有效复制了该异能），则其章节异能 III 会将所有以其放逐的牌在各自拥有者的操控下移回战场。

孤僻圣殿

{二}{白}

结界

当孤僻圣殿进战场时，横置目标由对手操控的生物并在其上放置一个晕眩指示物。(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。)

每当你横置一个由对手操控且未横置的生物时，在目标由你操控的生物上放置一个+1/+1 指示物。

- 你可以指定一个已横置的生物来作为孤僻圣殿第一个异能的目标。如果于它结算时，该目标生物已横置，则你仍会在其上放置一个晕眩指示物。
- 孤僻圣殿的最后一个异能，只在有效应要求你横置某个对手生物时触发。如果是由你操控的咒语或异能要求对手横置一个由其自己操控的生物，则该异能不会触发。举例来说，如果你操控纠结缆线，且在纠结缆线的触发式异能结算时，某对手横置了一个由其操控且未横置的生物，则孤僻圣殿的异能不会触发。

故事结局

{二}{黑}{黑}

瞬间

如果你的总生命等于或小于 5，则此咒语减少{二}来施放。

放逐目标生物或鹏洛客。从其操控者的坟墓场、手牌及牌库中搜寻任意数量与该永久物同名的牌，并将它们放逐。该牌手洗牌，然后每以此法从其手上放逐一张牌，其便抓一张牌。

- 故事结局减少费用的异能，不会改变它的法术力费用或法术力值，只会改变你支付的总费用。特别一提，故事结局的法术力值始终是 4。

- 如果所放逐的永久物是某张双面牌的背面，则你便不能再放逐其他牌，因为这类牌在坟墓场、手牌和牌库等区域中，只具有其正面的特征（包括名称）。
-

寒冰冠希尔妲

{二}{白}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 邪术师

3/4

每当你横置一个由对手操控且未横置的生物时，你可以支付{一}。当你如此作时，选择一项 ~

- 派出一个 4/4，白蓝双色的元素衍生生物。
 - 在每个由你操控的生物上各放置一个+1/+1 指示物。
 - 占卜 2，然后抓一张牌。
- 寒冰冠希尔妲的异能，只会在有效应要求你横置某个对手生物时触发。如果是由你操控的咒语或异能要求对手横置一个由其自己操控的生物，则该异能不会触发。举例来说，如果你操控纠结缆线，且在纠结缆线的触发式异能结算时，某对手横置了一个由其操控且未横置的生物，则希尔妲的异能不会触发。
-

撼月骑兵

{五}{白}{白}{白}

生物 ~ 精怪 / 骑士

6/6

飞行

当撼月骑兵进战场时，直到回合结束，由你操控的生物获得飞行异能且得+X/+X，X 为由你操控的生物数量。

- X 的数值于撼月骑兵的触发式异能结算时决定，此数值可能会包含撼月骑兵本身。就算由你操控的生物数量在该回合稍后时段中改变，X 的数值也不会改变。
 - 撼月骑兵的触发式异能只影响它结算时由你操控的生物。于该回合稍后时段才由你操控的生物不会受到影响。
-

嚎吼巨汉
{四}{红}
生物 ~ 食人魔
4/4
敏捷
//
打通新路
{二}{红}
法术 ~ 历险
至多两个目标生物本回合不能进行阻挡。*(然后放逐此牌。之后你还可以从放逐区施放该生物。)*

- 如果你为打通新路选择两个目标，但其中之一（并非全部）成为了不合法目标，则仍合法之目标依然不能进行阻挡，且打通新路也会被放逐。如果这两个目标都不合法，则打通新路会被置入其拥有者的坟墓场。

嚎叫啾牙兽
{二}{绿}{绿}
生物 ~ 野兽
4/4
警戒
只要放逐区中有由你拥有之具历险的牌，嚎叫啾牙兽便具有敏捷异能。

- 只要放逐区中由你拥有之任一牌具历险，嚎叫啾牙兽便会具有敏捷异能。该牌是否曾作为历险来施放并不重要。

护鸽骑士
{二}{白}
生物 ~ 人类 / 骑士
1/3
每当一个由你操控的结界从战场进入坟墓场时，派出一个 1/1 白色，具飞行异能的鸟衍生物。

- 被牺牲、消灭或因故将进入坟墓场的结界衍生物（例如角色），会先是被置入其拥有者的坟墓场，然后才消失。如果你操控该衍生物，则护鸽骑士异能会触发。
 - 如果护鸽骑士离开战场时其上仍贴附有由你操控的灵气，或它是与另一个其上仍贴附有由你操控的灵气之生物同时离开战场，则除非使护鸽骑士离开战场之效应同时消灭了这些原本贴附在离战场生物上的结界，否则护鸽骑士之异能不会因这些结界而触发。
-

华袍狂欢客戈垂克

{一}{红}{红}

传奇生物 ~ 人类 / 贵族

3/3

敏捷

欢庆~ 只要本回合中有两个或更多非地永久物在你的操控下进战场，华袍狂欢客戈垂克便是基础力量与防御力为 4/4 的龙，且具有飞行与「{红}：由你操控的龙得+1/+0 直到回合结束。」（它失去所有其他生物类别。）

- 如果在戈垂克已成为龙的回合中，有效应使其失去所有异能，则它仍会是基础力量与防御力为 4/4 的龙生物。
- 戈垂克的起动式异能只影响它结算时由你操控的龙。该回合稍后时段中才由你操控的龙不会受到影响。

活体讲台

{一}{蓝}

神器生物 ~ 组构体

0/4

{一}，牺牲活体讲台：抓一张牌。派出一个术士角色衍生物，并贴附在至多另一个目标由你操控的生物上。只能于法术时机起动。（如果其上已有另一个你操控的角色，则将已有之角色置入坟墓场。所结附的生物得+1/+1 且具有「每当此生物攻击时，占卜 1。」）

- 你可以不指定目标就起动活体讲台的异能，好只是抓一张牌。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。你不会抓牌。
- 如果你没有选择目标生物，便不会派出术士角色衍生物。

及时介入

{三}{红}

法术

及时介入对目标生物造成 4 点伤害。

派出一个青年英雄角色衍生物，并贴附在至多一个目标由你操控的生物上。（如果其上已有另一个你操控的角色，则将已有之角色置入坟墓场。所结附的生物具有「每当此生物攻击时，若它的防御力等于或小于 3，则在其上放置一个+1/+1 指示物。」）

- 如果你没有为及时介入选择第二个目标，便不会派出青年英雄角色衍生物。

极恶骑士

{三}{黑}

生物 ~ 灵俑 / 骑士

3/3

当极恶骑士死去时，将它置于其拥有者的牌库底。

//

亡命返程

{一}{黑}

法术 ~ 历险

将目标生物牌从你的坟墓场移回你手上。（然后放逐此牌。之后你还可以从放逐区施放该生物。）

- 只有当极恶骑士的异能结算时，它还在坟墓场里，该异能才会将极恶骑士置于其拥有者的牌库底。如果它在此之前离开坟墓场，则它将留在原先的区域，即使它在该异能结算前回到坟墓场也是如此。

戒护家长

{二}{白}

生物 ~ 人类 / 平民

3/2

当戒护家长死去时，派出一个青年英雄角色衍生物，并贴附在至多一个目标由你操控的生物上。（如果其上已有另一个你操控的角色，则将已有之角色置入坟墓场。所结附的生物具有「每当此生物攻击时，若它的防御力等于或小于3，则在其上放置一个+1/+1指示物。」）

- 如果你没有为戒护家长的异能选择目标，便不会派出青年英雄角色衍生物。

居渠红帽客

{二}{红}{红}

生物 ~ 鬼怪 / 战士

3/3

威慑

当居渠红帽客进战场时，派出两个 1/1 黑色老鼠衍生物，且具有「此生物不能进行阻挡。」

在你的维持开始时，你可以牺牲另一个生物。若你如此作，则在居渠红帽客上放置一个+1/+1指示物并放逐你的牌库顶牌。本回合中，你可以使用该牌。

- 如果居渠红帽客在其最后一个异能触发后离开了战场，则你依然可以牺牲一个生物并放逐你的牌库顶牌，只是你不会在居渠红帽客上放置+1/+1指示物。

- 你以居渠红帽客来从放逐区使用牌时，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。

倨傲击

{一}{蓝}

瞬间

反击目标法术力值等于或大于 4 的咒语。

- 如果某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，会用到为 X 所选的值。

烤叉掷客

{一}{红}

生物 ~ 矮人 / 骑士

1/3

延势

每当烤叉掷客阻挡生物或被生物阻挡时，烤叉掷客对该生物造成 1 点伤害。

- 每有一个烤叉掷客阻挡的生物，或每有一个被烤叉掷客阻挡的生物，此异能便会触发一次。该异能会在造成战斗伤害前结算并对相应生物造成伤害。如果该伤害能消灭所有阻挡烤叉掷客的生物，烤叉掷客也不会因此成为未受阻挡。

克羊怪巨魔

{二}{黑}{绿}

生物 ~ 巨魔

4/4

当克羊怪巨魔进战场时，派出一个怪物角色衍生物并贴附于其上。（所结附的生物得+1/+1 且具有践踏异能。）

{一}，牺牲一个贴附在克羊怪巨魔上的灵气：克羊怪巨魔与目标不由你操控的生物互斗。如果本回合中后者将死去，则改为将它放逐。只能于法术时机起动。

- 如果克羊怪巨魔的起动式异能结算，则其效应会使得该生物于本回合内任何时候将死去时都会改为被放逐，不仅是其因克羊怪巨魔造成伤害而将死去时才会如此。
 - 如果当克羊怪巨魔的起动式异能结算时，克羊怪巨魔已不在战场上或已不是生物，则它便不会与该目标生物互斗，但会使得「该生物于本回合内任何时候将死去时都会改为被放逐」之效应仍会生效。
-

克咒巫师群

{三}{黑}

生物 ~ 仙灵 / 邪术师

2/3

飞行

当克咒巫师群进战场时，每位对手各弃一张牌。

//

收回重来

{二}{蓝}

瞬间 ~ 历险

将目标咒语移回其拥有者手上。*(然后放逐此牌。之后你还可以从放逐区施放该生物。)*

- 如果某咒语移回其拥有者手上，便从堆叠中移出，并且不会结算。该咒语并非被反击；它只是不存在了。这对不能被反击的咒语有奇效。
- 如果某咒语的复制品回到其拥有者的手上，它会被移到该处，然后由于状态动作而消失。不能再次施放此复制品。

空兽追迹人

{三}{绿}

生物 ~ 巨人 / 弓箭手

2/4

延势

每当你施放法术力值等于或大于 5 的咒语时，派出一个食品衍生物。*(它是具有「{二}, {横置}, 牺牲此神器: 你获得 3 点生命」的神器。)*

- 如果某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，会用到为 X 所选的值。

寇沃与侠盗

{三}{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 III 后牺牲之。)

I, II — 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。)*

III — 放逐目标对手牌库顶的三张牌。本回合中，你可以使用这些牌。

- 你以此法使用牌时，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。
-

苦寒霜冻

{一}{蓝}

结界~灵气

结附于生物

当苦寒霜冻进战场时，横置所结附的生物。

所结附的生物于其操控者的重置步骤中不能重置。

当苦寒霜冻从战场进入坟墓场时，你可以支付{一}。

若你如此作，则占卜1，然后抓一张牌。

- 如果在此灵气咒语结算时，苦寒霜冻将结附的生物已经是不合法目标，则整个咒语都不会结算。它会从堆叠（而非战场）进入坟墓场，因此它最后一个异能不会触发。
-

快乐吟游诗人

{二}{红}

生物~人类/诗人

3/2

当快乐吟游诗人进战场时，你可以支付{一}。当你如此作时，派出一个青年英雄角色衍生物，并贴附在目标由你操控的生物上。（如果其上已有另一个你操控的角色，则将已有之角色置入坟墓场。所结附的生物具有「每当此生物攻击时，若它的防御力等于或小于3，则在其上放置一个+1/+1指示物。」）

- 在快乐吟游诗人的进战场异能触发时，你不需为其选择目标。而是当你以此法支付{一}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。
-

狂乱火束

{二}{红}

瞬间

狂乱火束对目标生物造成X点伤害，X为你坟墓场中瞬间牌、法术牌和/或具历险之牌的总数量加2。

- 狂乱火束要等到其完成结算之后才会进入你的坟墓场，因此它自己效应不会把正结算的本身计算在内。
-

狂怒战鼠

{一}{红}

生物 ~ 家鼠

2/1

你每回合中施放的第二个咒语减少{一}来施放。

欢庆 ~ 在你回合的战斗开始时，若本回合中有两个或更多非地永久物在你的操控下进战场，则目标由你操控的生物得+1/+1 直到回合结束。

- 在狂怒战鼠进战场之前施放的咒语，也会被计算在内。如果狂怒战鼠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。
- 狂怒战鼠不能减少它自身的费用，就算它是你在某回合中施放的第二个咒语也是一样。
- 狂怒战鼠的减费异能不会改变任何咒语的法术力费用或法术力值。它只改变你需要支付的总费用。
- 狂怒战鼠的减费异能不会减少你需要为咒语支付的有色法术力数量。它只能减少该费用中一般法术力的部分。

兰卡的恶戏

{二}{黑}{黑}

法术

选择一项或多项 ~

- 每位牌手各弃两张牌。
 - 每位牌手各失去 4 点生命。
 - 每位牌手各牺牲两个生物。
- 就算有部分或所有牌手都不会受某模式影响（或仅受部分影响），你依然能选择该模式。
 - 在执行第一种模式时，首先由轮到该回合的牌手从手上选择两张牌而不展示，然后其他每位牌手按照回合顺序依次比照办理。然后所有牌手同时弃掉所选的牌。
 - 在执行第三种模式时，首先由轮到该回合的牌手选择两个由其操控的生物，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选的生物。
-

冷酷贷剑客

{一}{黑}

生物~人类 / 士兵

2/2

冷酷贷剑客进战场时上面有数个+1/+1 指示物，其数量等同于本回合中在你操控下死去的生物数量。

//

同归一烬

{红}

法术~历险

目标由你操控的生物对任意另一个目标造成等同于其力量的伤害。然后将它牺牲。

- 如果于同归一烬结算时，其前者目标已经不合法，但后者目标仍合法，则同归一烬仍会结算，只是不会造成任何伤害，也不会牺牲任何东西。
- 如果于同归一烬结算时，其后者目标已经不合法，但前者目标仍合法，则同归一烬仍会结算，且你需牺牲前者目标。

力量之美德

{五}{绿}{绿}

结界

如果你横置某基本地以产生法术力，则改为它产生三倍的该类法术力。

//

盖伦碧新生

{绿}

法术~历险

将目标生物或地牌从你的坟墓场移回你手上。（然后放逐此牌。之后你还可以从放逐区施放该结界。）

- 同时具有地此牌张类别和任一基本地类别的物件，会具有以下固有异能：「{横置}：加[法术力符号]」，就算其文字栏中未实际包含此叙述或该物件没有文字栏也是一样。举例来说，基本树林会具有「{横置}：加{绿}」此固有异能。
 - 所谓「横置某基本地以产生法术力」，是只有你起动某个基本地上费用中包括{横置}符号之法术力异能的时候，才算作如此。法术力异能之效应会产生法术力。
 - 如果有异能会在「每当你横置某基本地以产生法术力」时触发，且会产生法术力，则该触发式法术力异能不会受力量之美德影响。
 - 力量之美德本身不会产生法术力。而只是令你横置以产生法术力的基本地能产生更多法术力。
 - 多个力量之美德的效应会累加。举例来说，如果你战场上有两个力量之美德，则你会得到九倍于原有数量的该类法术力。
-

猎巫狼狂乱

{三}{红}

瞬间

本回合中每有一个生物攻击过，此咒语便减少{一}来
施放。

猎巫狼狂乱对目标生物造成 5 点伤害。

- 猎巫狼狂乱减少费用的异能，不会改变它的法术力费用或法术力值，只会改变你支付的总费用。特别一提，猎巫狼狂乱的法术力值始终是 4。
- 猎巫狼狂乱的第一个异能无法将它的费用降到少于{红}。

林野商谈

{绿}

法术

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。将其余的牌以任意顺序置于你牌库
底。

- 如果你未展示生物牌，则将所有牌以任意顺序置于你牌库底。

流水扬翼

{一}{蓝}

瞬间

直到回合结束，目标由你操控的生物之基础力量与防
御力为 4/4 且获得飞行与辟邪异能。（它不能成为由
对手操控之咒语或异能的目标。）

- 先前将受影响的生物之力量和 / 或防御力设定为特定值的效应，都会被流水扬翼盖掉。至于其他改变它力量和防御力的效应，则不论其是在何时开始，都会继续生效。+1/+1 指示物也是如此。

梦魇缠身白涅娃

{二}{白}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 贵族

2/2

威慑

当梦魇缠身白涅娃进战场时，将目标生物或结界牌从
你的坟墓场移回你手上。

每当一个由你操控的结界从战场进入坟墓场时，在白
涅娃上放置一个+1/+1 指示物，然后占卜 1。

- 被牺牲、消灭或因故将进入坟墓场的结界衍生物（例如角色），会先是被置入其拥有者的坟墓场，然后才消失。如果你操控该衍生物，则白涅娃的异能会触发。

- 如果白涅娃离开战场时其上仍贴附有由你操控的灵气，或它是与另一个其上仍贴附有由你操控的灵气之生物同时离开战场，则除非使白涅娃离开战场之效应同时消灭了这些原本贴附在离战场生物上的结界，否则白涅娃之异能不会因这些结界而触发。

迷睡者救星

{二}{白}

生物~人类 / 骑士

2/3

警戒

每当一个由你操控的结界从战场进入坟墓场时，在迷睡者救星上放置一个+1/+1 指示物。

- 被牺牲、消灭或因故将进入坟墓场的结界衍生物（例如角色），会先被置入其拥有者的坟墓场，然后才消失。如果你操控该衍生物，则迷睡者救星的异能会触发。

迷醉渊的莎蕾

{二}{白}{蓝}

传奇生物~人鱼 / 法师

2/3

当迷醉渊的莎蕾进战场时，横置目标由对手操控的生物并在其上放置一个晕眩指示物。*（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。）*

每当你横置一个或数个由对手操控且未横置的生物时，抓一张牌。此异能每回合只会触发一次。

- 你可以指定一个已横置的生物，来作为莎蕾第一个异能的目标。如果于它结算时，该目标生物已横置，则你仍会在其上放置一个晕眩指示物。
- 迷醉渊的莎蕾之最后一个异能，只有在有效应要求你横置由对手操控的一个或数个生物时触发。如果是由你操控的咒语或异能要求对手横置一个由其自己操控的生物，则该异能不会触发。举例来说，如果你操控纠结缆线，且在纠结缆线的触发式异能结算时，某对手横置了一个由其操控且未横置的生物，则迷醉渊的莎蕾之异能不会触发。

魔法师学徒约翰

{二}{蓝}{红}

传奇生物~人类 / 法师

2/5

你可以随时检视你的牌库顶牌。

限每回合一次，你可以从你的牌库顶施放瞬间或法术咒语。*（你依旧要支付其费用。且仍须遵守施放时机规则。）*

- 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。
- 如果你的牌库顶牌具历险，则你便能以此法施放历险咒语。
- 你以此法从你的牌库顶施放咒语时，仍须支付所有费用且遵循正常时机规则。
- 如果在同一回合中，约翰先离开战场再返回，或是某个约翰离开后有新的约翰出现，则新约翰所赋予的施放许可，与旧约翰所赋予者不同。在新约翰进战场的当回合中，你可以利用其施放许可一次，就算你在同一个回合中，已利用过旧约翰的施放许可，从你的牌库顶施放了一个瞬间或法术咒语也是一样。请注意，如果你操控数个约翰，则你在依「传奇规则」将战场上的约翰数量减少到一个之前，没有机会从你的牌库顶施放瞬间或法术咒语。

难驭投石车

{二}{红}

神器生物～组构体

0/4

守军

{横置}：难驭投石车向每位对手各造成 1 点伤害。

每当你施放瞬间或法术咒语时，重置难驭投石车。

- 难驭投石车的触发式异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。
- 在所触发的异能结算之后，但在触发它的咒语结算之前，牌手能够施放咒语和起动异能（例如难驭投石车自己的起动式异能）。
- 在双头巨人游戏中，难驭投石车的第一个异能会让对手队伍失去 2 点生命。

匿迹水獭

{蓝}

生物～水獭

1/1

灵技（每当你施放非生物咒语时，此生物得+1/+1直到回合结束。）

力量小于匿迹水獭的生物不能阻挡它。

//

林地恩泽

{X}{绿}

法术～历险

将 X 个+1/+1 指示物分配给任意数量目标由你操控的生物。（然后放逐此牌。之后你还可以从放逐区施放该生物。）

- 只有于分配阻挡者时，你才比较匿迹水獭与任何试图阻挡它之生物的力量。一旦匿迹水獭被某生物合法阻挡，则即使改变这两个生物中任一者的力量，都不会更改或撤销该阻挡。
 - 你于施放林地恩泽时，便须一并决定指示物的分配方式。每个目标至少要获得一个+1/+1 指示物。
 - 如果于林地恩泽试图结算时，其中某些生物已经是不合法目标，则原本的指示物分配方式依然适用，只是已成为不合法目标者不会获得指示物。
-

啮咬渐响

{二}{红}

瞬间

由你操控的生物得+2/+0 直到回合结束。本回合中，每当一个由你操控且非衍生物的生物死去时，派出一个 1/1 黑色老鼠衍生生物，且具有「此生物不能进行阻挡。」

- 只有于啮咬渐响结算时正由你操控的生物才会得+2/+0。不过，如果某个非衍生物的生物是在啮咬渐响结算之后才进入战场，且在当回合稍后时段在你的操控下死去，则你会派出一个老鼠衍生生物。
-

扭曲忠贞

{二}{红}

法术

获得目标生物的操控权直到回合结束。重置该生物。

它获得敏捷异能直到回合结束。

派出一个恶人角色衍生生物，并贴附在至多一个目标生物上。*(如果其上已有另一个你操控的角色，则将已有之角色置入坟墓场。所贴附的生物得+1/+1。当此灵气进入坟墓场时，每位对手各失去 1 点生命。)*

- 如果你没有为扭曲忠贞选择第二个目标，或者于该咒语结算时该目标已不合法，则不会派出恶人角色衍生生物。
-

弄恶安梭苛

{三}{黑}{黑}

传奇鹏洛客 ~ 安梭苛

5

如果你将支付生命时你牌库中有至少相同数量的牌，则改为从你牌库顶放逐等量的牌。

+1: 检视你牌库顶的两张牌。将其中一张放逐，另一张则置于你手上。

-2: 派出两个 1/1 黑色梦魇衍生生物，且具有「在你回合的战斗开始时，若本回合中有牌进入放逐区，则在此生物上放置一个+1/+1 指示物。」

-7: 目标牌手放逐其牌库顶的 X 张牌，X 为放逐区中由你拥有之牌的法术力值总和。

- 弄恶安梭苛的第一个异能为强制性。于你操控安梭苛时，你不能改为选择支付生命，而不从你牌库顶放逐等量的牌，且你也不能选择生命和牌各支付一部分。
- 如果于你操控安梭苛时你将支付生命，且你的牌库中并没有至少相同数量的牌，则你就如常支付生命。
- 安梭苛的第一个异能，并不会让你能尝试支付大于你当前总生命数量的生命。

爬上豆茎

{一}{绿}

结界

当爬上豆茎进战场和每当你施放法术力值等于或大于 5 的咒语时，抓一张牌。

- 如果某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，会用到为 X 所选的值。

烹烤元素

{红}

生物 ~ 元素

1/1

威慑

每当烹烤元素对任一牌手造成战斗伤害时，在烹烤元素上放置一个烤叉指示物。然后你可以将它牺牲。若你如此作，则放逐你牌库顶的 X 张牌，X 为烹烤元素上的烤叉指示物数量。本回合中，你可以使用这些牌。

- 于烹烤元素的触发式异能结算时，你才决定是否要将其牺牲。在你牺牲它和你从你的牌库顶放逐牌之间，没有牌手能有所动作。

- 你以此法从放逐区使用牌时，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。

破除魔咒

{白}

瞬间

消灭目标结界。如果以此法消灭的是衍生物或由你操控的永久物，则抓一张牌。

- 如果该结界具有不灭异能，它就不会被消灭。你不会抓牌。
- 如果破除魔咒消灭了由你操控的永久物或任一衍生物，但它因此进入了坟墓场以外的其他区域，则你仍会抓一张牌。

奇谭总领

{三}{蓝}

生物 ~ 仙灵 / 参谋

2/3

飞行

每当你施放历险咒语时，你可以将它复制。你可以为该复制品选择新的目标。

- 历险咒语指具有历险咒语类别的瞬间或法术咒语。你施放之具历险的永久物咒语不会触发此异能。
 - 如果有效复制了历险咒语，则所成的复制品于结算的时候会被放逐。之后会由于状态动作而消失；你无法将该复制品当作永久物来施放。
 - 奇谭总领可以复制任何历险咒语，而非仅限具有目标者。
 - 该复制品是在堆叠中产生，所以它并不是被「施放」的。会因牌手施放咒语而触发的异能并不会触发。
 - 该复制品的目标将与原版咒语相同，除非你选择新的目标。你可以改变任意数量的目标，不论全部改变或部分改变都行。如果对其中的一个目标而言，你无法选择一个新的合法目标，则它会保持原样而不改变（即使现在的目标并不合法）。
 - 奇谭总领的异能及其产生的复制品都会比该历险咒语先一步结算。就算该历险咒语在复制品产生前就已被反击，幸运苜蓿的异能和所成的复制品仍会结算。
-

撬锁恶戏灵

{一}{蓝}

生物 ~ 仙灵 / 浪客

1/3

飞行, 警戒

//

解救仙儿

{一}{蓝}

瞬间 ~ 历险

磨四张牌。然后将一张瞬间, 法术或仙灵牌从所磨掉之牌中置于你手上。

- 在你坟墓场中的历险者牌既不是瞬间牌, 也不是法术牌。除非以解救仙儿磨掉的某张冒险者牌本身是仙灵, 否则你不能选择将这类牌移回你手上。

轻弹硬币

{二}{红}

瞬间

轻弹硬币对任意一个目标造成 1 点伤害。你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。)

抓一张牌。

- 如果于轻弹硬币试图结算时, 该目标已经不合法, 则轻弹硬币会被移出堆叠。你不会派出珍宝衍生物, 也不会抓牌。

囚于笼中

{一}{白}

结界 ~ 灵气

结附于生物

所结附的生物不能进行攻击或阻挡。

{二}{白}: 放逐所结附的生物。

- 只有囚于笼中的操控者可以起动其异能。

驱逐来者

{三}{白}{白}

法术

选择一个 0 到 10 之间的数字。消灭所有力量等于或大于该数字的生物。

- 你能选择的数字也包括 0 和 10。

屈从严寒

{二}{蓝}

瞬间

横置一个或两个目标由对手操控的生物。在这些生物上各放置一个晕眩指示物。*(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。)*

- 你可以指定已经横置的生物作为屈从严寒的目标。如果于它结算时，该目标生物已横置，则你仍会在其上放置一个晕眩指示物。

仁慈仙王塔莱恩

{二}{蓝}{黑}

传奇生物 ~ 仙灵 / 贵族

3/4

飞行

于仁慈仙王塔莱恩进战场时，选择一个 1 到 10 之间的数字。

每当任一对手施放法术力值，力量或防御力等同于该数字的咒语时，该牌手失去 2 点生命且你抓一张牌。

- 你能选择的数字也包括 1 和 10。
- 增加或减少施放咒语所需费用的效应不会影响该咒语的法术力值。
- 对于法术力费用中有{X}的咒语，则利用为 X 所选的值来决定该咒语的法术力值是否为所选之数字。举例来说，如果所选的数字是 4，则对于法术力费用为{X}{红}{红}的咒语而言，选择 X 等于 2 便会触发塔莱恩的最后一个异能。

软糖毒师

{二}{黑}

生物 ~ 人类 / 邪术师

3/2

系命

当软糖毒师进战场时，至多一个目标生物得-X/-X 直到回合结束，X 为你本回合中获得过的生命数量。

//

撒糖诱引

{黑}

瞬间 ~ 历险

派出一个食品衍生物。*(然后放逐此牌。之后你还可以从放逐区施放该生物。)*

- 软糖毒师的进战场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，如果你失去了 3 点生命，但在本回合稍早时段获得过 3 点生命，则该目标生物会得 -3/-3。

锐眼权贵

{二}{白}

生物 ~ 人类 / 贵族

2/3

在你的维持开始时，若某对手操控的地比你多，则你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。）

{二}{白}：选择另一位牌手。该牌手获得目标由你操控的珍宝之操控权。你抓一张牌。

- 如果于锐眼权贵的最后一个异能试图结算时，该目标珍宝已经是不合法目标，则它不会结算。你不会抓牌。

三只瞎老鼠

{二}{白}

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 — 派出一个 1/1 白色家鼠衍生物。

II, III — 派出一个衍生物，此衍生物为目标由你操控的衍生物之复制品。

IV — 直到回合结束，由你操控的生物得 +1/+1 且获得警戒异能。

- 该衍生物会复制派出该目标衍生物之效应原本所注明的特征。
- 如果所复制的衍生物本身已经复制了别的东西，则该衍生物进战场时，会是所选的衍生物复制的样子。
- 只有于章节异能 IV 结算时由你操控的生物才会得 +1/+1 且获得敏捷异能。于该回合稍后时段才由你操控的生物不会受到影响。

尚武后裔萝婉

{一}{黑}{红}

传奇生物 ~ 人类 / 法师

4/2

威慑

{横置}：你本回合中施放的黑色和 / 或红色咒语减少 {X} 来施放，X 为你本回合中失去过的生命数量。只能于法术时机起动。

- X 的数值，只在尚武后裔萝婉的起动式异能结算时确定一次。
- 萝婉的起动式异能不会改变任何咒语的法术力费用或法术力值。它只改变你需要支付的总费用。
- 萝婉的起动式异能不会减少你需要为咒语支付的有色法术力数量。它只能减少该费用中一般法术力的部分。
- 萝婉的起动式异能只会计算你在本回合中失去过的生命数量，而不会考虑你在该回合中获得的数量。举例来说，如果你获得了 3 点生命且在该回合稍早失去过 3 点生命，则本回合你施放的黑色和 / 或红色咒语的费用会减少{三}。

设陷仙子

{蓝}

生物 ~ 仙灵 / 法师

1/1

飞行

当设陷仙子进战场时，你可以支付{二}。当你如此作时，横置目标由对手操控的生物并在其上放置一个晕眩指示物。*(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。)*

- 在设陷仙子的异能触发时，你不需为其选择目标。而是当你以此法支付{二}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。
- 你可以指定一个已横置的生物来作为该自身触发式异能的目标。如果于它结算时，该目标生物已横置，则你仍会在其上放置一个晕眩指示物。

鼠群笛手托腾坦

{一}{黑}{红}

传奇生物 ~ 人类 / 邪术师 / 诗人

2/3

每当鼠群笛手托腾坦或另一个由你操控且非衍生物的生物死去时，派出一个 1/1 黑色老鼠衍生物，且具有「此生物不能进行阻挡。」

{一}{黑}：目标由你操控且进行攻击的老鼠获得死触异能直到回合结束。

- 如果鼠群笛手托腾坦与一个或数个其他由你操控且非衍生物的生物同时死去，则每有一个此类生物，托腾坦的异能便触发一次。

水生炼金术士

{一}{蓝}

生物 ~ 元素

1/3

每当你施放每回合中你的第一个瞬间或法术咒语时，水生炼金术士得+2/+0 直到回合结束。

//

水泡浮升

{二}{蓝}

法术 ~ 历险

将目标瞬间或法术牌从你的坟墓场置于你牌库顶。

(然后放逐此牌。之后你还可以从放逐区施放该生物。)

- 在你坟墓场中的历险者牌既不是瞬间牌，也不是法术牌。你不能利用水泡浮升来将一张历险者牌从你的坟墓场置于你牌库顶。

死里逃生

{黑}

瞬间

直到回合结束，目标由你操控的生物获得「当此生物死去时，将它在其拥有者的操控下横置移回战场，然后派出一个恶人角色衍生物并贴附于其上。」(所结附的生物得+1/+1。当此灵气进入坟墓场时，每位对手各失去1点生命。)

- 如果该生物并未返回战场，或是作为非生物永久物返回，则不会派出恶人角色衍生物。
- 如果会将数个生物移回战场（也许是因为死里逃生指定一个已融合的永久物为目标），则会为每个生物各派出一个恶人角色衍生物并贴附于其上。

塔莱恩的信使

{二}{蓝}

生物 ~ 仙灵 / 贵族

1/3

飞行

每当你以一个或数个仙灵攻击时，抓一张牌，然后弃一张牌。当你以此法弃一张牌时，在目标由你操控的仙灵上放置一个+1/+1 指示物。

- 在塔莱恩的信使之异能触发时，你不需为其选择目标。而是当你以此法弃牌时，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。

糖果复仇夜

{三}{绿}

结界

当糖果复仇夜进战场时，派出一个食品衍生物。（它是具有「{二}，{横置}，牺牲此神器：你获得3点生命」的神器。）

由你操控的食品具有「{横置}：加{绿}。」

{五}{绿}{绿}，牺牲糖果复仇夜：由你操控的生物得+X/+X直到回合结束，X为由你操控的食品数量。只能于法术时机起动。

- X的数值于糖果复仇夜的最后一个异能结算时决定。就算由你操控的食品数量在该回合稍后时段中改变，X的数值也不会变化。
 - 糖果复仇夜的最后一个异能只影响它结算时由你操控的生物。于该回合稍后时段才由你操控的生物不会受到影响。
-

跳鼠突袭

{黑}

瞬间

至多一个目标生物得-1/-1直到回合结束。你派出一个1/1黑色老鼠衍生物，且具有「此生物不能进行阻挡。」

- 你可以不指定目标就施放跳鼠突袭，好只是派出一个老鼠衍生物。不过，如果你选择了目标，且于跳鼠突袭试图结算时，该目标已经不合法，则此咒语不会结算，其所有的效应都不会生效。你不会派出老鼠衍生物。
-

托腾坦之歌

{X}{红}

法术

派出X个1/1黑色老鼠衍生物，且具有「此生物不能进行阻挡。」由你操控的生物获得敏捷异能直到回合结束。

- 只有在托腾坦之歌结算时由你操控的生物（包括它派出的老鼠衍生物）会获得敏捷异能。于该回合稍后时段才由你操控的生物不会受到影响。
-

顽强寻册客

{二}{蓝}

生物~人类 / 骑士

3/2

加码 (你施放此咒语时可以牺牲一个神器, 结界或衍生物。)

当顽强寻册客进战场时, 若它已加码, 则将目标瞬间或法术牌从你的坟墓场移回你手上。

- 在你坟墓场中的历险者牌既不是瞬间牌, 也不是法术牌。你不能利用顽强寻册客的异能, 来将历险者牌从你的坟墓场移回你手上。
-

妄为家鼠

{白}

生物~家鼠

2/1

//

灵巧脱身

{白}

法术~历险

目标由你操控的生物得+1/+1 直到回合结束。它本回合不能被力量大于或等于 3 的生物阻挡。

- 在某生物阻挡了受灵巧脱身影响的生物后再增加其力量, 不会将该进行阻挡的生物移出战斗, 也不会让受影响的生物成为未受阻挡。
-

巫鼎镬阿加莎

{红}{绿}

传奇生物~人类 / 邪术师

1/1

由你操控的生物之起动式异能减少{X}来起动, X 为巫鼎镬阿加莎的力量。此效应无法将该费用中的法术力减少到少于一点法术力。

{四}{红}{绿}: 直到回合结束, 由你操控的其他生物得+1/+1 且获得践踏与敏捷异能。

- 起动式异能会包含冒号。通常会写成「[费用]: [效应]」。有些关键字异能也属于起动式异能; 它们的规则提示中会包含冒号。触发式异能 (以「当~」, 「每当~」或「在~时」为开头) 不受巫鼎镬阿加莎的减少费用异能影响。
 - 巫鼎镬阿加莎的第一个异能只会影响战场上由你操控之生物的异能。不会减少生物牌上会在其他区域生效之起动式异能的费用 (例如循环)。
-

巫婆赋印

{一}{红}

法术

你可以弃一张牌。若你如此作，则抓两张牌。

派出一个恶人角色衍生物，并贴附在至多一个目标由你操控的生物上。*(如果其上已有另一个你操控的角色，则将已有之角色置入坟墓场。所结附的生物得+1/+1。当此灵气进入坟墓场时，每位对手各失去1点生命。)*

- 你可以不指定目标就施放巫婆赋印，好只是弃一张牌并抓两张牌。不过，如果你选择了目标，且于巫婆赋印试图结算时，该目标已经不合法，则此咒语不会结算，其所有的效应都不会生效。你不会弃牌，不会抓牌，也不会派出恶人角色衍生物。
 - 如果你没有为巫婆赋印选择目标，便不会派出恶人角色衍生物。
-

巫妖骑士出征

{四}{黑}

法术

牺牲任意数量的神器，结界和 / 或衍生物。将等量的生物牌从你坟墓场移回战场。

- 你是在巫妖骑士出征结算时才牺牲这些神器、结界和 / 或衍生物。这并非额外费用。如果巫妖骑士出征被反击，你不会牺牲任何东西。
 - 你可以选择牺牲零个永久物。
 - 如果有异能于你牺牲永久物时触发，则这些异能要等到你已将生物牌从你的坟墓场移回战场之后，才会进入堆叠。
 - 在选择要移回战场的牌时，也可以选择牺牲给巫妖骑士出征而进入坟墓场的神器生物和结界生物牌。
-

无望梦魇

{黑}

结界

当无望梦魇进战场时，每位对手各弃一张牌且失去2点生命。

当无望梦魇从战场进入坟墓场时，占卜2。

{二}{黑}：牺牲无望梦魇。

- 无望梦魇的第一个异能会让每位对手都失去2点生命，就算其中部分或全部牌手无法弃牌也是一样。
-

午夜钟声

{二}{白}

瞬间

消灭目标非地永久物。其操控者派出一个 1/1 白色人类衍生生物。

- 如果在午夜钟声试图结算时，该目标永久物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。没有牌手会派出人类衍生生物。如果该目标仍合法，但未被消灭（最有可能的原因是它具有不灭异能），则其操控者会派出人类衍生生物。

仙灵斗剑

{X}{黑}

瞬间

目标生物得-X/-X 直到回合结束。如果你于施放此咒语时操控仙灵，则该生物再得-3/-3 直到回合结束。

- 如果你于完成施放仙灵斗剑时操控有仙灵，则你在此咒语结算时是否仍操控便不再重要。该目标生物仍会再得-3/-3。

藓木林恐惧骑士

{一}{绿}

生物 ~ 人类 / 骑士

3/2

践踏

当藓木林恐惧骑士死去时，直到你下一个回合的回合结束，你可以从你的坟墓场中将它作为历险施放。

//

恐惧低语

{一}{黑}

法术 ~ 历险

你抓一张牌且失去 1 点生命。（然后放逐此牌。之后你还可以从放逐区施放该生物。）

- 当你以藓木林恐惧骑士的触发式异能之许可施放它时，仍必须遵守它正常施放时机的许可条件与限制。你必须支付其法术力费用（或替代性费用，若有其他效应提供了这类费用的话）。
-

享乐巨龙
{二}{红}{红}
生物~龙
4/4
飞行, 践踏
每当享乐巨龙攻击时, 派出一个珍宝衍生物。

//
奢华品味
{二}{黑}
瞬间~历险
牌面朝下地放逐目标对手牌库顶的两张牌。于这些牌持续放逐的时段内, 你可以检视并使用它们。

- 只有你能检视以奢华品味放逐的牌。于这些牌在放逐区期间, 其拥有者无从得知其正体为何~直到你使用它们为止。
- 就算以奢华品味放逐的是地牌, 你也可以使用之。
- 你使用以奢华品味放逐的牌时, 仍必须遵循所有正常时机规则。

邪恶访客
{一}{黑}
生物~梦魇
2/2
每当一个由你操控的结界从战场进入坟墓场时, 每位对手各失去 1 点生命。

- 被牺牲、消灭或因故将进入坟墓场的结界衍生物(例如角色), 会是被置入其拥有者的坟墓场, 然后才消失。如果你操控该衍生物, 则邪恶访客的异能会触发。
- 如果邪恶访客离开战场时其上仍贴附有由你操控的灵气, 或它是与另一个其上仍贴附有由你操控的灵气之生物同时离开战场, 则除非使邪恶访客离开战场之效应同时消灭了这些原本贴附在离战场生物上的结界, 否则邪恶访客之异能不会因这些结界而触发。

心火斗客
{一}{白}
生物~人类/骑士
3/1
由你操控的瞬间和法术咒语具有系命异能。

//
心火劈斩
{二}{红}
瞬间~历险
心火劈斩对任意一个目标造成 3 点伤害。(然后放逐此牌。之后你还可以从放逐区施放该生物。)

- 如果某个由你操控且具有系命异能的瞬间或法术咒语对你造成伤害，则你会同时获得并失去该数量的生命。在此情况下，你的总生命不会改变。（但如果该咒语同时会向其他永久物和 / 或牌手造成伤害的话，你的总生命仍会增加。）
- 某些瞬间和法术咒语会令其他物件来造成伤害，而不是由自己本身来造成。在此情况下，你不会因该伤害获得生命（除非另一个物件也具有系命异能）。特别一提，使某个由你操控的生物与他者互斗之咒语不会令你获得生命。

新绿前导兵

{二}{绿}

生物 ~ 人类 / 骑士

4/2

{一}{绿}: 新绿前导兵本回合不能被力量等于或小于 2 的生物阻挡。

- 在新绿前导兵被力量等于或小于 2 的生物阻挡后，再起动其异能，也不会使其成为未受阻挡。

形踪掠夺灵

{蓝}{黑}

生物 ~ 仙灵 / 变形兽

1/1

飞行

{横置}: 抓一张牌，然后弃一张牌。

{X}: 选择目标在你坟墓场中且法术力值为 X 的生物牌。形踪掠夺灵成为该牌的复制品，但它具有飞行与此异能。只能于法术时机起动。

- 形踪掠夺灵所复制的，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。
 - 原本在形踪掠夺灵变成另一张牌之复制品前就已对它生效的效应，在它成为复制品后仍会继续生效。在形踪掠夺灵上的指示物也是如此。
 - 如果你坟墓场中某张牌的法术力费用包括{X}，则 X 视为 0。
 - 由于形踪掠夺灵成为某张牌的复制品时并未「进入战场」，因此被复制的牌所具有的任何「当[此生物]进战场」或「[此生物]进战场时上面有…」异能均不会生效。
 - 如果被复制的牌具有每回合只能起动一次的异能，则再复制一次该牌就能再起动该异能一次。
-

宣泄施咒灵

{三}{蓝}

生物 ~ 元素 / 魔术师

2/4

每当你施放瞬间或法术咒语时，派出一个术士角色衍生物，并贴附在至多另一个目标由你操控的生物上。

(如果其上已有另一个你操控的角色，则将已有之角色置入坟墓场。所贴附的生物得+1/+1且具有「每当此生物攻击时，占卜1。」)

- 如果你没有为宣泄施咒灵的异能选择目标，便不会派出术士角色衍生物。
-

学徒闯大祸

{二}{蓝}{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, II — 选择目标由你操控且非衍生物的生物，且其不能与任一由你操控的衍生物同名。派出一个为其复制品的衍生物，但它不是传奇，额外具有映影此类别，且具有敏捷异能。

III — 牺牲所有由你操控的映影。

- 此衍生物只会复制原版生物上所印制的东西而已（除非该永久物也复制了其他东西；后文将详述），但所列特征除外。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、贴附了灵气，或是其他改变了其力量、防御力、类别、颜色等等的非复制效应。
 - 如果所复制之生物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，且仍具有前述但书。
 - 如果所复制之生物的法术力费用中包含{X}，则X视为0。
 - 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。该生物上面任何「于[此生物]进战场时」或「[此生物]进战场时上面有…」的异能也都会生效。
 - 如果有东西成为了该衍生物的复制品，则所成的复制品也额外具有映影此类别、具有敏捷异能且不是传奇。
-

野餐搅席客

{一}{红}

生物 ~ 鬼怪 / 浪客

2/2

每当野餐搅席客于你操控力量等于或大于 4 的生物时攻击，野餐搅席客获得连击异能直到回合结束。

//

遭窃美食

{三}{绿}

法术 ~ 历险

将三个 +1/+1 指示物分配给任意数量目标由你操控的生物。

- 如果你在宣告野餐搅席客为攻击者时操控有力量等于或大于 4 的生物，则你在其异能结算时是否仍操控便不再重要。野餐搅席客仍会获得连击异能直到回合结束。
- 你施放遭窃美食时，便须一并决定指示物的分配方式。每个目标至少要获得一个 +1/+1 指示物。
- 如果于遭窃美食试图结算时，其中某些生物已经是不合法目标，则原本的指示物分配方式依然适用，只是已成为不合法目标者不会获得指示物。
- 你可以不指定目标就施放遭窃美食。如果你如此作，则你不会分配任何指示物，但你仍将在其结算时将它放逐，且也能稍后再施放野餐搅席客。

野境遇袭

{绿}{绿}

法术

检视你牌库顶的五张牌。你可以放逐其中一张生物牌。将其余的牌以随机顺序置于你的牌库底。本回合中，你可以施放所放逐的牌。在本回合下一个战斗阶段开始时，目标由你操控的生物对至多一个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。

- 施放野境遇袭时，不需要指定任何目标。于你在本回合下一个战斗阶段开始、将延迟触发式异能放进堆叠时，你才需选择目标由你操控的生物和至多一个目标不由你操控的生物。
- 如果你施放野境遇袭，但当回合稍后并未进行任何战斗阶段，则该延迟触发式异能不会触发。

野玫瑰统领

{二}{白}{白}

生物 ~ 统领

4/4

飞行

对你操控且受有由你操控之灵气的其他生物而言，它们的基础力量与防御力为 4/4 且具有飞行异能。

- 先前将受影响的生物之力量和 / 或防御力设定为特定值的效应，都会被野玫瑰统领的异能盖掉。不过，如果此类效应是在野玫瑰统领进战场之后才开始生效，则它又会盖掉此效应，将对应的特征设为其他数值。
 - 会更改生物之力量和 / 或防御力，但未设定为特定数值的效应，则不论其效应是在何时开始，都会对它生效。而会改变生物力量和 / 或防御力的指示物，也会如此生效。
-

伊雷岩

{二}

传奇神器

{横置}: 加{无}。

每当一个传奇生物在你的操控下进战场时，你可以使伊雷岩成为名称为英雄传承永焰剑的传奇武具神器。若你如此作，则它获得佩带{三}与「佩带此武具的生物得+3/+3」，并失去所有其他异能。

- 伊雷岩的最后一个异能会一直持续下去。
-

依莫丹的征兵员

{二}{红}

生物 ~ 人类 / 骑士

2/2

当依莫丹的征兵员进战场时，直到回合结束，由你操控的生物得+1/+0 且获得敏捷异能。

//

训练部队

{四}{白}

法术 ~ 历险

派出两个 2/2 白色，具警戒异能的骑士衍生生物。

(然后放逐此牌。之后你还可以从放逐区施放该生物。)

- 依莫丹的征兵员的触发式异能只影响它结算时由你操控的生物。于该回合稍后时段才受你操控的生物不会得+1/+0，也不会获得敏捷异能。
-

佚闻哨卫

{一}{绿}{绿}

生物 ~ 妖精 / 骑士

3/4

当佚闻哨卫进战场时，选择一项或多项 ~

- 将目标在放逐区中由你拥有且具历险的牌移回你手上。
 - 将目标在放逐区中不由你拥有且具历险的牌置于其拥有者的牌库底。
 - 放逐目标牌手的坟墓场。
-
- 对佚闻哨卫异能的第一项和第二项模式而言，只要某张为牌面朝上地放逐且具历险的牌之拥有者符合所述要求，便能将该牌指定为目标。该牌是否曾作为历险来施放并不重要。
 - 如果可能，你必须选择至少一项模式。如果前两项模式都没有可选的合法目标，则你必须选择最后一项模式。特别一提，最后一项模式能指定任何牌手为目标，包括坟墓场中没有牌的牌手。若出现放逐区中没有可指定为目标牌、且也没有牌手可选作合法目标之情况，则该异能会被移出堆叠，且没有效果。

勇敢饼人

{一}{绿}

神器生物 ~ 食品 / 魔像

2/2

当勇敢饼人进战场时，派出一个食品衍生物。（它是具有「{二}，{横置}，牺牲此神器：你获得 3 点生命」的神器。）

{二}{绿}：目标由你操控的非生物神器成为 4/4 神器生物直到回合结束。

{二}，{横置}，牺牲勇敢饼人：你获得 3 点生命。

- 于勇敢饼人的第二个异能结算时，该目标永久物会保留其成为神器生物前所具有之其他类别和副类别。

勇敢探索客特洛扬

{一}{绿}{蓝}

传奇生物 ~ 维多肯 / 斥候

1/3

{横置}：加{绿}{蓝}。此法术力只能用来施放法术力值等于或大于 5 或法术力费用中包括{X}的咒语。

{蓝}，{横置}：抓一张牌，然后弃一张牌。

- 对于法术力费用中包括{X}的咒语而言，你可以将勇敢探索客特洛扬产生的法术力用在该费用的任何部分上。并未限制你只能将这份法术力用于支付{X}。
- 你不一定要将这两点法术力都用在同一个咒语上。

勇气时刻

{二}{白}

瞬间

选择一项 ~

- 重置目标生物。直到回合结束，它得+1/+0 且获得不灭异能。
- 消灭目标力量等于或大于 4 的生物。

- 勇气时刻的第一项模式能指定未横置的生物为目标。它仍会得+1/+0 且获得不灭异能直到回合结束。
-

勇气之美德

{三}{红}{红}

结界

每当一个由你操控的来源向任一对手造成非战斗伤害时，你可以从你牌库顶放逐等量的牌。本回合中，你可以使用这些牌。

//

鞍博雷烈焰

{一}{红}

瞬间 ~ 历险

鞍博雷烈焰对任意一个目标造成 2 点伤害。*(然后放逐此牌。之后你还可以从放逐区施放该结界。)*

- 「战斗伤害」指由进行攻击和阻挡的生物在战斗中自动造成的伤害。除此之外的其他伤害都算是非战斗伤害，包括由进行攻击或阻挡的生物在战斗阶段中另外造成者。
 - 你以此法使用牌时，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。
-

优雅击倒

{一}{绿}

法术

选择任意数量目标由你操控且受有灵气的生物、至多另一个目标由你操控的生物，以及目标不由你操控的生物。前述由你操控的生物各依其力量对该不由你操控的生物造成伤害。

- 如果于优雅击倒结算时，该些由你操控的目标生物其中之一已经是不合法目标（也许是它不再受有灵气，或是已不在战场上），则剩余由你操控的目标生物仍会依其力量造成伤害。
- 如果于优雅击倒结算时，其最后一个目标生物已经是不合法目标，或是所有由你操控的目标生物都已经是不合法目标，则不会有生物造成或受到伤害。

预视仪式

{二}{蓝}{蓝}

瞬间

加码 (你施放此咒语时可以牺牲一个神器, 结界或衍生物。)

检视你牌库顶的四张牌。如果此咒语已加码, 则改为检视你牌库顶的八张牌。将其中两张置于你手上, 其余则以随机顺序置于你牌库底。

- 如果你加码此咒语, 你仍只能将所检视的牌其中两张置于你手上。

原地冰冻

{一}{蓝}

法术

横置目标由对手操控的生物并在其上放置三个晕眩指示物。占卜2。(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。)

- 你可以指定一个已横置的生物来作为原地冰冻的目标。如果于原地冰冻结算时, 该目标生物已横置, 则你仍会在其上放置三个晕眩指示物。
- 如果于原地冰冻试图结算时, 该目标已经不合法, 原地冰冻会被移出堆叠。你不会占卜。

约翰的应急策

{三}{蓝}

法术

加码 (你施放此咒语时可以牺牲一个神器, 结界或衍生物。)

如果此咒语已加码, 则它减少{一}来施放。

将目标非地永久物移回其拥有者手上。抓一张牌。

- 约翰的应急策减少费用之异能, 不会改变它的法术力费用或法术力值, 只会改变你支付的总费用。特别一提, 约翰的应急策之法术力值始终是4。
 - 如果于约翰的应急策试图结算时, 该永久物已经是不合法目标, 则约翰的应急策便会被移出堆叠, 你不会抓牌。
-

知识之美德

{四}{蓝}

结界

如果由你操控之永久物具有的触发式异能因永久物进战场而触发，则该异能额外触发一次。

//

凡翠丝视像

{一}{蓝}

瞬间~历险

复制目标由你操控的起动式或触发式异能。你可以为该复制品选择新的目标。

- 知识之美德的异能会影响进战场永久物本身的进战场触发式异能，也会影响该永久物进战场时触发的其他触发式异能。这类触发式异能会以「当~」或「每当~」开头。有些关键字异能也包括当永久物进战场时触发的触发式异能。
- 替代性效应不会受到知识之美德异能的影响。举例来说，在你的操控下进战场上面有一个+1/+1指示物的生物不会额外获得一个+1/+1指示物。
- 注记「于[此永久物]进战场时」生效的异能，例如为仁慈仙王塔莱恩选择一个数字，则不会受影响。
- 知识之美德的异能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。
- 如果你操控两个知识之美德，则进战场的永久物会使异能触发三次，而非四次。三个知识之美德会使异能触发四次，四个则触发五次，以此类推。
- 如果某个永久物与知识之美德同时进战场（包括知识之美德自己），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。
- 如果某个触发式异能和另一个异能有连结关系，则多次触发的同一触发式异能也与后者异能有连结关系。如果另一个异能提到了「所放逐的牌」，则其指的是以该触发式异能的所有触发放逐之全部牌。
- 在某些涉及连结异能的情况中，异能需要「所放逐的牌」的信息。当此情况发生时，此异能会得到多个答案。如果是利用这些答案来决定某变量的数值，则会用到其总和。举例来说，如果精英奥术师的进战场异能触发两次，则总共会放逐两张牌。如此一来，精英奥术师另一个异能之起动费用中X的数值，便是这两张牌法术力值的总和。于异能结算时，你产生两张牌的复制品，并且你可以选择都不施放、施放其中一个或以任何顺序施放两个复制品。
- 在双头巨人游戏中，知识之美德不会影响由你队友操控之永久物的触发式异能。
- 起动式异能会包含冒号。通常会写成「[费用]: [效应]。」有些关键字异能也属于起动式异能，例如佩带；它们的规则提示中会包含冒号。
- 触发式异能会运用「当~」，「每当~」或「在~时」等字眼。此类异能的格式通常为「[触发条件], [效应]」。有些关键字异能也属于触发式异能，它们的规则提示中会出现「当~」、「每当~」或「在~开始时」等字眼。

- 凡翠丝视像产生之复制品的来源与原版异能的来源相同。
- 如果凡翠丝视像复制的异能具有模式（也就是说，它注记着「选择一项～」或类似者），则该模式也会一并被复制品复制，且你不能更改。
- 如果凡翠丝视像复制的异能会在若干目标之间分配伤害或指示物，则分配方式和目标数量都不能更改。如果你选择了新的目标，你必须选择相同数量的目标。
- 如果该起动式异能的费用中包含选择，例如牺牲一个生物或移去若干指示物，则凡翠丝视像产生的复制品会利用相同的信息。你无法再次支付该费用，就算你希望如此作也不行。
- 任何当该异能结算时才作出的选择，在它被凡翠丝视像复制时还没有作出。当复制品逐一结算时，将会分别决定这些选择。如果有触发式异能要求你支付费用，你要为复制品单独支付该费用。
- 如果某异能与另一异能有连结关系，则前者异能的所有复制品都会与后者异能有同样的连结关系。如果后者异能提到「所放逐的牌」，则它指的是以前者异能及其复制品放逐的所有牌。举例来说，如果复制潮窟渡船夫的进战场异能，然后放逐了两张牌，则当潮窟渡船夫离开战场时，这两张牌都会移回。

蜘蛛猎物

{二}{绿}

法术

消灭至多一个目标神器，结界或具飞行异能的生物。

派出一个食品衍生物。*（它是具有「{二}，{横置}，牺牲此神器：你获得3点生命」的神器。）*

- 你可以不指定目标就施放蜘蛛猎物，好只是派出一个食品衍生物。不过，如果你选择了目标，且于蜘蛛猎物试图结算时，该目标已经不合法，则此咒语不会结算，其所有的效应都不会生效。你不会派出食品衍生物。

咒语书贩商

{一}{白}

生物～人类 / 平民

2/2

警戒

在你回合的战斗开始时，你可以支付{一}。当你如此作时，派出一个术士角色衍生物，并贴附在目标由你操控的生物上。*（如果其上已有另一个你操控的角色，则将已有之角色置入坟墓场。所结附的生物得+1/+1且具有「每当此生物攻击时，占卜1。」）*

- 在咒语书贩商的异能触发时，你不需为其选择目标。而是当你以此法支付{一}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。

庄严独角兔

{一}{白}

生物 ~ 兔 / 独角兽

/

庄严独角兔的力量和防御力各等同于由你操控的非地永久物数量。

- 设定庄严独角兔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。

追索德鲁伊

{一}{绿}

生物 ~ 人类 / 德鲁伊

1/1

每当你施放白色，蓝色，黑色或红色咒语时，在追索德鲁伊上放置一个+1/+1 指示物。

//

找寻野兽

{一}{红}

瞬间 ~ 历险

放逐你牌库顶的两张牌。直到你的下一个结束步骤，你可以使用这些牌。

- 如果你施放的咒语包括数种所列颜色，追索德鲁伊的异能仍只会触发一次。
- 你使用以找寻野兽放逐的牌时，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。

灼烫毒蛇

{一}{红}

生物 ~ 元素 / 蛇

2/1

每当任一对手施放法术力值等于或小于 3 的咒语时，灼烫毒蛇对该牌手造成 1 点伤害。

//

蒸气清扫

{一}{蓝}

法术 ~ 历险

将目标非地永久物移回其拥有者手上。*(然后放逐此牌。之后你还可以从放逐区施放该生物。)*

- 如果某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，会用到为 X 所选的值。

艾卓仙踪系列并不包括「速战补充包」此产品。但为速战游玩形式设计的十五张牌都可以从系列补充包得到，其中的五张稀有牌还会出现在聚珍补充包当中。

恶毒残虐巫

{四}{黑}{黑}

生物 ~ 龙 / 邪术师

5/4

飞行

当恶毒残虐巫进战场时，牺牲任意数量的神器，结界和 / 或衍生物，然后抓等量的牌。

- 于恶毒残虐巫的触发式异能结算时，你可以选择牺牲零个永久物。
- 如果有异能于你牺牲永久物时触发，则这些异能要等到你抓完牌后，才会进入堆叠。如果你选择牺牲零个永久物，则这些异能就不会触发。

老飞牙

{四}{黑}

传奇生物 ~ 老鼠 / 仙灵

3/4

飞行

在每个结束步骤开始时，若本回合中有生物死去，则你派出一个食品衍生物。（它是具有「{二}，{横置}，牺牲此神器：你获得3点生命」的神器。）
{二}{黑}，牺牲另一个生物或神器：老飞牙得+2/+2
直到回合结束。

- 老飞牙的触发式异能，会于会在结束步骤开始时检查本回合中是否有生物死去。如果没有，则此异能根本不会触发。

莽撞小混混

{三}{红}

生物 ~ 人类 / 平民

3/3

每当莽撞小混混攻击时，每有一个进行攻击的生物，它便得+1/+0直到回合结束。若有老鼠正进行攻击，则莽撞小混混获得践踏异能直到回合结束。

- 待莽撞小混混的异能结算时，才会计算进行攻击的生物数量（包括莽撞小混混本身），并以此来决定要提升的力量。
-

说书碧仙
{三}{蓝}
生物~仙灵 / 法术师
3/3
飞行
每当你施放历险咒语时，抓一张牌。

- 历险咒语指具有历险此咒语类别的瞬间或法术咒语。你施放之具历险的永久物咒语不会触发此异能。

无畏掘菌猪
{一}{绿}
生物~野猪
3/1
每当无畏掘菌猪单独攻击时，派出一个食品衍生物。
(它是具有「{二}, {横置}, 牺牲此神器: 你获得3点生命」的神器。)
//
撒野作乐
{一}{绿}
瞬间~历险
目标生物得+2/+2直到回合结束。(然后放逐此牌。
之后你还可以从放逐区施放该生物。)

- 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，则无畏掘菌猪的触发式异能不会触发。

艾卓仙踪指挥官单卡解惑

复出机制：君主

「君主」是牌手可以获得的称号。欲戴其冠，必承其重。固然你能尽享每回合多抓一张牌的好处，但也会吸引其他牌手不必要的觊觎。你称王称霸的传说，是否也能有童话一般的美好结局？

雅登瓦廷
{二}{白}{白}
结界
当雅登瓦廷进战场时，你成为君主。
在你的维持开始时，将目标法术力值等于或小于3的永久物牌从你坟墓场移回你手上。若你是君主，则改为将该永久物牌移回战场。

「君主」通则：

- 游戏开始时没有君主。于某牌手成为君主时，当前的君主（如有）便不再是君主。同一时间最多只有一位君主。
- 「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。

凡翠丝廷

{二}{蓝}{蓝}

结界

当凡翠丝廷进战场时，你成为君主。

在你的维持开始时，选择至多另一个目标结界或神器。若你是君主，则你可以派出一个为其复制品的衍生物。若你不是君主，则你可以使凡翠丝廷成为其复制品，但它具有此异能。

- 凡翠丝廷所复制的是该结界或神器上所印制的各项值，以及所有已经对它生效的复制效应。
- 如果凡翠丝廷成为某衍生物的复制品，则它会复制将该衍生物放进战场的效应原本所注明的特征。它不会成为衍生物。
- 如果凡翠丝廷成为某灵气的复制品，则除非它已因故贴附于相应物件或牌手上，否则它就会进入其拥有者的坟墓场。如果它成为某武器的复制品，且已贴附在某生物上，则当它成为既非武器、也非灵气的永久物时，便会卸装。
- 此复制效应会一直持续下去。通常来说，它会持续到本身被另一个复制效应盖过为止（也许因为它在之后的回合复制了另一个永久物）。
- 当凡翠丝廷成为某永久物的复制品时，它既没有进入战场也没有离开战场。任何进战场异能或离开战场异能都不会触发。
- 如果另一个永久物成为凡翠丝廷的复制品，则它会成为凡翠丝廷当前所复制东西（如有）的复制品，且也具有凡翠丝廷的最后一个异能。
- 此衍生物只会复制原版永久物上所印制的东西而已（除非该永久物也复制了其他东西；后文将详述）。它不会复制下列状态：该永久物是否为横置，它上面有没有指示物、结附了灵气，或是其他改变了其力量、防御力、类别、颜色等等的非复制效应。
- 如果所复制之永久物本身已经复制了别的东西，则该衍生物进战场时，会是所选的永久物复制的样子，且仍具有前述但书。

- 如果所复制之永久物的法术力费用中包含{X}，则 X 视为 0。
- 当此衍生物进战场时，所复制的永久物之任何进战场异能都会触发。该永久物上面任何「于此永久物进战场时」或「于此永久物进战场时上面有…」的异能也都会生效。

盖伦碧廷

{一}{绿}{绿}

结界

当盖伦碧廷进战场时，你成为君主。

在你的维持开始时，将两个+1/+1 指示物分配给至多两个目标生物。然后若你是君主，则将每个由你操控的生物上之+1/+1 指示物数量加倍。

- 你于将盖伦碧廷的最后一个异能放入堆叠时，便须一并决定如何分配指示物。每个目标至少要获得一个+1/+1 指示物。
- 如果于盖伦碧廷的最后一个异能试图结算时，其中某些生物已经是不合法目标，则原本的指示物分配方式依然适用，只是已成为不合法目标者不会获得指示物。
- 将永久物上面的+1/+1 指示物数量加倍之流程是：在其上放置等同于上面已有之数量的+1/+1 指示物。而其他会与放置指示物互动的牌，都会如此与这个效应产生互动。

赶牛人

{三}{白}

生物~人类 / 平民

4/4

警戒

赶牛人不能被牛阻挡。

每当赶牛人进战场或攻击时，目标对手派出一个 2/4

白色的牛衍生物，且你抓一张牌。

- 如果在赶牛人的最后一个异能试图结算时，该目标对手已经是不合法目标，则此异能不会结算。该对手不会派出牛衍生物，你也不会抓牌。

欢喜鬃龙寇沃

{五}{黑}{红}{绿}

传奇生物~龙 / 贵族

4/4

你本回合中牺牲的永久物间每有一种牌张类别，此咒语便减少{一}来施放。

飞行，践踏，敏捷

每当寇沃对任一牌手造成战斗伤害时，在寇沃上放置 X 个+1/+1 指示物且抓 X 张牌，X 为你坟墓场中牌的永久物类别数量。

- 永久物的类别包括神器、战役、生物、结界、地和鹏洛客。诸如「传奇」或「雪境」是超类别，而非类别。「衍生物」不是类别。
- 欢喜鬻龙寇沃减少费用的异能，不会改变它的法术力费用或法术力值，只会改变你支付的总费用。特别一提，欢喜鬻龙寇沃的法术力值始终是 8。
- 寇沃减少费用的异能不会影响其法术力费用中有色法术力的部分。它不能将其费用减少到 {黑}{红}{绿} 以下。

辉美公爵特维尔

{一}{蓝}{黑}

传奇生物 ~ 仙灵 / 贵族

2/3

飞行, 死触

由你操控的其他仙灵得 +1/+1。

每当另一个由你操控的仙灵死去时，你抓一张牌且失去 1 点生命。

- 如果辉美公爵特维尔与一个或数个其他由你操控的仙灵同时死去，则每有一个其他此类仙灵，特维尔的异能便触发一次。

回声大法师

{四}{蓝}

生物 ~ 仙灵 / 法师

4/4

飞行, 守护{二}

每当你施放仙灵或法师永久物咒语时，将它复制。

(所成之复制品会成为衍生物。)

- 永久物咒语的复制品结算后自然成为衍生物，因此该衍生物并不会算作「派出」。在意派出衍生物之效应，不会与因回声大法师之异能而进战场的衍生物产生互动。
- 复制品记得施放原版咒语时为其作的任何决定，包括为其法术力费用所选的 X 数值，以及是否选择过任何替代性或额外费用。举例来说，如果原版生物咒语具有增幅异能且支付过其增幅费用，则复制品也已增幅。

积杂奥夫

{X}{绿}

生物 ~ 奥夫

1/1

积杂奥夫进战场时上面有 X 个 +1/+1 指示物。

当积杂奥夫进战场时，展示你牌库顶的 X 张牌。你可以将其中任意数量法术力值等于或小于 X 的灵气牌放进战场。然后将所有以此法展示且未放进战场的牌以随机顺序置于你牌库底。

- 以此法放进战场的灵气并未以任何东西为目标（举例来说，所以它能结附于对手具辟邪的永久物），但该灵气的结附异能会限制它能贴附在什么上面。如果该灵气没有能够合法贴附的对象，则你就根本不能选择将它放进战场。

姜饼塑师布瑞纳

{一}{绿}{白}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 神器师

3/3

每个由你操控且为食品或魔像的生物均得 +2/+2 且具有践踏异能。

每当另一个由你操控且非衍生物的生物死去时，你可以将它放逐。若你如此作，则派出一个为该生物复制品的衍生物，但它是 1/1 食品 / 魔像神器生物，仍具有原本类别，且具有「{二}，{横置}，牺牲此神器：你获得 3 点生命。」

- 此衍生物只会复制原版生物上所印制的东西而已（除非该生物也复制了其他东西；后文将详述），但所列特征除外。它不会复制下列状态：该永久物是否为横置，它上面有没有指示物、结附了灵气，或是其他改变了其力量、防御力、类别、颜色等等的非复制效应。
 - 如果所复制之生物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，且仍具有前述但书。
 - 如果所复制之生物的法术力费用中包含 {X}，则 X 为 0。
 - 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。该生物上面任何「于[此生物]进战场时」或「[此生物]进战场时上面有…」的异能也都会生效。
 - 如果有东西成为了该衍生物的复制品，则该复制品的基础力量与防御力也为 1/1，是食品 / 魔像神器生物，仍具有其他类别，且具有「{二}，{横置}，牺牲此神器：你获得 3 点生命。」
-

巨人传承

{四}{绿}

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物得+5/+5 且具有「每当此生物攻击时，
派出一个怪物角色衍生物，并贴附在至多一个目标进行攻击的生物上。」（所结附的生物得+1/+1 且具有践踏异能。）

当巨人传承从战场进入坟墓场时，将它移回其拥有者手上。

- 如果你没有为巨人传承所赋予之异能选择目标进行攻击的生物，便不会派出怪物角色衍生物。
- 如果在此灵气咒语结算时，巨人传承将结附的生物已经是不合法目标，则整个咒语都不会结算。它会从堆叠（而非战场）进入你的坟墓场，因此它最后一个异能不会触发。
- 只有当巨人传承的异能结算时，它还在坟墓场里，该异能才会将巨人传承置于其拥有者的手上。如果它在此之前离开坟墓场，则它将留在原先的区域，即使它在该异能结算前回到坟墓场也是如此。

枯翼抢匪

{三}{黑}

生物~仙灵/浪客

2/2

飞行，死触

每当你施放每个对手回合中你的第一个咒语时，检视该牌手的牌库顶牌，然后将它牌面朝下地放逐。于该牌持续放逐的时段内，你可以使用该牌，且能用任意种类的法术力来施放。

- 就算枯翼抢匪已离开战场，你可以检视并施放所放逐的牌（且可以用任意种类的法术力来施放）。如果另一位牌手获得枯翼抢匪的操控权，则该牌手无法检视或施放所放逐的牌，但你依然可以。
 - 如果你施放所放逐的牌，则你要为其支付费用。你可以支付该牌的替代性费用，而非一定要支付其法术力费用。
 - 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。枯翼抢匪不会让你利用非雪境来源产生的法术力来支付雪境费用。
 - 枯翼抢匪不会改变咒语可以施放的时机。举例来说，如果你放逐了一张不具有闪现异能的生物牌，则你只能在你的行动阶段当中且堆叠为空的时候施放之。
 - 施放被放逐的牌会导致其离开放逐区。你无法多次施放它。
 - 如果你离开游戏，则那些牌会一直牌面朝下地被放逐。任何牌手都不可以检视它们。
-

林地神圣武士

{一}{绿}

神器生物 ~ 骑士

1/1

只要林地神圣武士上受有正好一个灵气，它的基础力量与防御力便为 3/3。

只要林地神圣武士上受有正好两个灵气，它的基础力量与防御力便为 5/5 且具有警戒异能。

只要林地神圣武士上受有三个或更多灵气，它的基础力量与防御力便为 10/10 且具有警戒与践踏异能。

- 林地神圣武士的三个异能，都会将先前把林地神圣武士的力量和 / 或防御力设定为某特定数值的效应盖掉。其他设定力量或防御力的效应，如果是在林地神圣武士进战场之后才生效，则将会盖过这些效应，与林地神圣武士何时被一个、两个或三个以上灵气结附无关。

洛司温廷

{二}{黑}{黑}

结界

当洛司温廷进战场时，你成为君主。

在你的维持开始时，放逐目标对手的牌库顶牌。于该牌持续放逐的时段内，你可以使用该牌，且能用任意种类的法术力来施放。若你是君主，则直到回合结束，你可以从以洛司温廷放逐的牌之中施放一个咒语，且不需支付其法术力费用。

- 就算洛司温廷已离开战场，你一样可以检视并施放所放逐的牌（且可以用任意种类的法术力来施放）。如果另一位牌手获得洛司温廷的操控权，则该牌手无法检视或施放所放逐的牌，但你依然可以。
- 如果你施放所放逐的牌，则你要为其支付费用。你可以支付该牌的替代性费用，而非一定要支付其法术力费用。
- 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。洛司温廷不会让你利用非雪境来源产生的法术力来支付雪境费用。

鸣鸟颂福

{三}{白}

结界 ~ 灵气

结附于生物

每当所结附的生物攻击时，从你牌库顶开始展示牌，直到展示出一张灵气牌为止。你可以将该牌放进战场。若你未如此作，则将它置于你手上。将其余的牌以随机顺序置于你的牌库底。

- 如果你以鸣鸟颂福的触发式异能将一张灵气牌放进战场，则你于其进战场时选择它要结附的对象。以此法放进战场的灵气并未以任何东西为目标（举例来说，所以它能结附于对手具辟邪的永久物），但该灵气的结附异能会限制它能贴附在什么上面。如果该灵气不能合法地贴附在任何东西上面，你就不能将它放进战场，且它会由于该效应的后半部分被置于你手上。

恼人麻烦精

{二}{黑}

生物 ~ 仙灵 / 浪客

3/1

飞行

每当由你操控的一个或数个仙灵对任一牌手造成战斗伤害时，该牌手派出一个 4/2 红色海盗衍生生物，且具有「此生物不能进行阻挡。」该衍生物在本盘游戏接下来的时段均已煽惑。（它每次战斗若能攻击，则必须攻击，且若能攻击除你以外的牌手，则必须如此作。）

- 通常来说，所有战斗伤害都是同时造成。在此情况下，每有一位受到由你操控的仙灵造成之战斗伤害的对手，恼人麻烦精的异能便会触发一次，与造成该伤害的生物数量无关。如果这些仙灵中有具连击或先攻异能者，则在每个战斗伤害步骤中每有一位受到伤害的牌手，该异能就会触发一次。
- 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。

弄影仙灵

{六}{蓝}

生物 ~ 仙灵 / 法师

4/4

飞行, 守护{二}

当弄影仙灵进战场时，派出两个 1/1 黑色，具飞行异能的仙灵 / 浪客衍生生物。

每当一个由你操控且具飞行异能的生物攻击时，你可以使它成为基础力量与防御力为 4/4 的红色龙直到回合结束，且仍具有原本颜色与类别。

- 弄影仙灵的最后—个异能不会移除该生物所具有的任何异能。
- 先前将受影响的生物之力量和 / 或防御力设定为特定值的效应，都会被弄影仙灵的最后—个异能盖掉。其他设定力量或防御力的效应，如果是在弄影仙灵的最后—个异能结算后才生效，则将会盖过此效应。
- 会改变生物之力量和 / 或防御力的效应（例如灵巧脱身产生者，或是+1/+1 指示物），则不论其效应是在何时开始，都会对它生效。
- 如果该生物在弄影仙灵的最后—个异能结算前失去了飞行异能，则该生物仍会成为基础力量与防御力为 4/4 的红色龙直到回合结束，且仍具有原本颜色与类别。它不会获得飞行异能。
- 如果该生物在弄影仙灵的最后—个异能结算前不再是生物，则它会成为红色直到回合结束，且仍具有原本颜色。由于它不是生物，因此不会获得龙此副类别，且也不会有 4/4 的基础力量与防御力。

岐道路路标

{二}{蓝}

神器

闪现

当岐道路路标于宣告攻击者步骤中进战场时，你可以为目标进行攻击的生物重新选择所攻击的牌手或永久物。（它不能攻击其操控者或其操控者的永久物。）

{横置}: 加{蓝}。

- 你也可以在宣告攻击者步骤以外的其他阶段来施放岐道路路标。如果岐道路路标是在宣告攻击者以外的其他阶段进入战场，则它的异能就不会触发。
- 在为生物重新选择其要攻击对象时，会忽略所有与此次攻击相关联的要求、限制及费用。
- 在为生物重新选择其要攻击的对象时，不会触发注记「每当此生物攻击时」的异能。
- 如果你为某个攻击生物重新选择其要攻击的牌手或永久物，则该生物仍视同攻击过其宣告时所攻击的牌手或永久物，但它现在正向新的牌手或永久物进行攻击。
- 如果攻击生物的某个异能指定了某个由「防御牌手」操控的东西为目标，但在此异能结算之前，该生物所指的防御牌手已更改，则此异能便会因目标不合法而不会结算。

脱缚家畜

{五}{白}

生物 ~ 猫 / 鸟 / 牛

4/6

当脱缚家畜死去时，派出一个 1/1 白色、具系命异能的猫衍生物，一个 1/1 白色、具飞行异能的鸟衍生物和一个 2/4 白色的牛衍生物。对每个这类衍生物而言，你可以将—张灵气牌从你手上和 / 或你坟墓场放进战场并贴附于其上。

- 如果你试图以此法将某灵气放进战场，但该灵气无法合法地结附在该衍生物上，则该灵气就根本不会进战场。它会留在先前的区域。
 - 如果脱缚家畜的异能会派出多于预期数量（例如由于倍产旺季的效应），则对多出来这部分衍生物而言，你也可以从你手上和 / 或你坟墓场将相应数量的灵气牌放进战场并分别结附在其上。
-

未竟之业

{三}{白}{白}

法术

将目标生物牌从你的坟墓场移回战场，然后将至多两张目标灵气和 / 或武具牌从你的坟墓场移回战场并贴附在该生物上。（如果该些灵气无法结附于该生物，则会留在你的坟墓场中。）

- 任何不能合法地贴附在该生物上的目标武具牌，会以未装备的状态进入战场。
-

沃土羊怪

{二}{绿}

生物 ~ 羊蹄人 / 德鲁伊

3/3

当沃土羊怪进战场时，你可以弃一张或数张地牌。当你如此作时，将至多等量的目标非地永久物牌从你的坟墓场移回你手上。

- 在沃土羊怪的异能触发时，你不需为其选择目标。而是当你以此法弃一张或数张地牌时，会触发另一个「自身」异能。于该异能进入堆叠时，你需为其选择目标。每位牌手都可以如常回应此触发式异能。
-

黠智霸主阿莉莱

{二}{蓝}{黑}

传奇生物 ~ 仙灵 / 邪术师

2/4

飞行

每当你施放每个对手回合中你的第一个咒语时，派出一个 1/1 黑色，具飞行异能的仙灵 / 浪客衍生物。每当由你操控的一个或数个仙灵对任一牌手造成战斗伤害时，煽惑目标由该牌手操控的生物。

- 通常来说，所有战斗伤害都是同时造成。在此情况下，每有一位受到由你操控的仙灵造成之战斗伤害的牌手，黠智霸主阿莉莱的最后一个异能便会触发一次，与造成该伤害的生物数量无关。如果这些仙灵中有具连击或先攻异能者，则在每个战斗伤害步骤中每有一位受到伤害的牌手，该异能就会触发一次。

易塑冒名灵

{三}{蓝}

生物 ~ 仙灵 / 变形兽

0/0

闪现

飞行

你可以使易塑冒名灵当成任一由对手操控的生物之复制品来进入战场，但它是仙灵 / 变形兽，仍具有原本类别，且具有飞行异能。

- 易塑冒名灵只会复制原版永久物上所印制的东西而已（除非该永久物也复制了其他东西或是个衍生物；后文将详述），但所列特征除外。它不会复制下列状态：该永久物是否为横置，它上面有没有指示物、结附了灵气，或是其他改变了其力量、防御力、类别、颜色等等的非复制效应。
- 如果所选永久物的法术力费用中包含{X}，则X为0。
- 如果所选永久物已经复制了别的东西（举例来说，如果所选永久物是仿生妖），则你的易塑冒名灵进战场时，会是所选永久物已经复制的样子，且仍具有前述但书。
- 如果所选择的永久物是个衍生物，则易塑冒名灵会复制将该衍生物放进战场的效应原本所注明的特征，且仍具有前列但书。易塑冒名灵不会成为衍生物。
- 当易塑冒名灵进战场时，所复制的永久物之任何进战场异能都会触发。所选永久物上面任何「于此永久物进战场时」或「[此永久物]进战场时上面有…」的异能也都会生效。
- 如果易塑冒名灵因故与另一个生物同时进战场，则易塑冒名灵不能成为该生物的复制品。你只可选择已在战场上的生物。
- 你可以选择不复制任何东西。在这情况下，易塑冒名灵进战场时就只是个0/0生物，并且很可能会立即进入你的坟墓场，除非有其他东西提高其防御力来让其活下来。

铸刃仙灵

{二}{黑}

生物 ~ 仙灵 / 浪客

2/2

飞行

每当一个或数个由你操控的仙灵对任一牌手造成战斗伤害时，在铸刃仙灵上放置一个+1/+1指示物。

当铸刃仙灵死去时，每位对手各失去X点生命且你获得X点生命，X为其力量。

- 通常来说，所有战斗伤害都是同时造成。在此情况下，每有一位受到由你操控的仙灵造成之战斗伤害的对手，铸刃仙灵的第一个触发式异能便会触发一次，与造成该伤害的生物数量无关。如果这些仙灵中有具连击或先攻异能者，则在每个战斗伤害步骤中每有一位受到伤害的牌手，该异能就会触发一次。
- 利用铸刃仙灵最后在战场上时的力量来决定X的数值。

艾卓仙踪魅附奇谭单卡解惑

倍产旺季

{四}{绿}

结界

如果某效应将在你的操控下派出一个或数个衍生物，
则改为它派出两倍数量的该类衍生物。

如果某效应将在由你操控的永久物上放置一个或数个
指示物，则改为在该永久物上放置两倍数量的该类指
示物。

- 派出原版衍生物之效应所附有的一切但书，均会对倍产旺季之替代性效应额外派出的衍生物生效。举例来说，如果某效应让其派出的衍生物「为横置且正进行攻击」，则额外派出的衍生物也会是横置且正进行攻击。
- 倍产旺季会影响以「上面有指示物」状态进战场的永久物。
- 鹏洛客进战场时上面的忠诚指示物数量会是原本的两倍。不过，如果你是起动鹏洛客上费用为在其上放置忠诚指示物的异能，则你以此放置的指示物数量不会加倍。这是因为此状况为「某费用」在其上放置指示物，而非「效应」。
- 战役进战场时上面的忠诚指示物数量会是原本的两倍。
- 如果战场上有两个倍产旺季，则所得的衍生物和指示物数量会是原本的四倍。如果战场上有三个倍产旺季，则所得的衍生物和指示物数量会是原本的八倍，以此类推。

崩碎心智

{二}{蓝}

结界~灵气/诅咒

结附于牌手

在每个结束步骤开始时，所结附的牌手磨 X 张牌，X
为本回合中从任何区域进入其坟墓场之牌的数量。

- 崩碎心智的触发式异能会计算该回合中置入所结附之牌手坟墓场中的牌张数量，就算在牌张进入坟墓场时崩碎心智还在战场上，或是进入该处的牌已离开坟墓场，这些牌也会被计算在内。
 - X 的数值于崩碎心智的触发式异能结算时决定。举例来说，如果某牌手被同时结附了三个崩碎心智灵气，且本回合中有四张牌进入其坟墓场，则在第一个异能结算时，X 为四；第二个异能结算时，X 为八；第三个异能结算时，X 为十六。
-

超凡成长

{一}{绿}{绿}{绿}{绿}

结界

在每次战斗开始时，将每个由你操控之生物的力量和防御力均加倍直到回合结束。

- 如果某效应让你将某生物的力量「加倍」，则该生物得 $+X/+0$ ， X 为于该效应开始生效时它的力量。类似地，如果某生物的防御力加倍，则该生物得 $+0/+X$ ， X 为该效应开始生效时它的防御力。
 - 如果在加倍某生物的力量时，其力量小于0，则改为该生物得 $-X/-0$ ， X 为其当前力量的绝对值。举例来说，如果幼熊（Bear Cub，一个2/2生物）已受某效应影响得 $-4/-0$ 成为 $-2/2$ 生物，则此时将它得力量和防御力加倍，会让它得 $-2/+2$ ，最后成为 $-4/4$ 生物。
 - 如果你操控数个超凡成长，则每个都会单独生效。举例来说，如果你操控两个超凡成长，则对一个2/2的幼熊而言，当第一个异能结算时，它会成为4/4生物，然后当第二个异能结算时，它会成为8/8生物。
-

超卖墓园

{一}{黑}

结界

在你的维持开始时，若你坟墓场中有四张或更多生物牌，则你可以将目标生物牌从你的坟墓场移回你手上。

- 超卖墓园会于你维持一开始就检查你的坟墓场，此时没有牌手有机会行动。如果在该时刻你坟墓场中的生物牌数量少于四张，则该异能根本不会触发。如果触发了此异能，则于它试图结算时，还会再进行一次检查。如果在该时点你坟墓场中的生物牌数量少于四张，则该异能没有效果。
-

成长季节

{一}{绿}

结界

每当一个生物在你的操控下进战场时，占卜1。
每当你施放以由你操控之生物为目标的咒语时，抓一张牌。

- 如果有数个生物在你的操控下同时进战场，则每有一个此类生物，你便占卜1一次。你不会一次从你的牌库中检视多于一张牌。
 - 成长季节的最后一个异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。
 - 当你施放具数个目标的咒语时，只要其中至少一个目标是由你操控的生物，成长季节的最后一个异能就会触发。但如果你在施放咒语时，数次将由你操控的生物指定为其目标，或是将数个由你操控的生物指定为目标，该异能也不会触发多次。
-

冲击震颤

{一}{红}

结界

每当一个生物在你的操控下进战场时，冲击震颤向每位对手各造成 1 点伤害。

- 如果数个生物同时在你的操控下进战场，则冲击震颤将会触发同样次数。每一个异能将分别对每位对手各造成 1 点伤害。

大地封印

{一}{绿}

结界

当大地封印进战场时，抓一张牌。

坟墓场中的牌不能成为咒语或异能的目标。

- 最后一个异能只会于大地封印在战场上时才生效。
- 只有指定坟墓场中的牌为目标的咒语和异能将受影响。未指定坟墓场中的牌为目标异能（比如托玛墓穴的异能）仍可影响这些牌。

得享安息

{一}{白}

结界

当得享安息进战场时，放逐所有坟墓场。

如果某牌或衍生物将从任何区域进入坟墓场，则改为将它放逐。

- 当得享安息在战场上时，所有将在「每当一个生物死去」时触发的异能都不会触发，因为牌和衍生物将永远不会进到牌手的坟墓场。
- 如果得享安息被某个咒语消灭，则得享安息将被放逐，然后该咒语会进入其拥有者的坟墓场。
- 如果于得享安息在战场期间，有人弃掉了某张牌，则那些在弃牌时生效的异能（例如疯魔）仍将生效，尽管这张牌永远不会碰到坟墓场也是如此。另外，会检查所弃掉之牌的特征值之咒语或异能（例如激昂茜卓的第一个异能），会在放逐区找到该牌。

非瑞克西亚体质

{二}{白}

结界

你不因总生命为 0 或更少而输掉这盘游戏。

只要你的总生命为 0 或更少，则所有对你造成的伤害均视为其来源具有侵染地造成。（伤害会以中毒指示物的方式对你造成。）

- 会将你的总生命从正值降至零或更少的伤害，并不会受到非瑞克西亚体质之影响。举例来说，如果你目前有 3 点生命，且受到 5 点伤害，则你最后会是 -2 点生命。下次你将受到伤害时，会视为其来源具有侵染。
- 如果你的生命为 0 或更少，且非瑞克西亚体质离开战场，则你将输掉这盘游戏（除非有某些其他效应让你不会输）。
- 如果你的生命为 0 或更少，你除了支付 0 点生命之外，将无法支付任何数量的生命。
- 你依旧会因其他原因而输掉这盘游戏，包括了具有十个或更多中毒指示物，或你将抓一张牌但牌库没有牌。

丰足地脉

{二}{绿}{绿}

结界

如果你的起手牌中包含了丰足地脉，则你可以让它在战场上来开始游戏。

每当你横置一个生物以产生法术力时，额外加{绿}。

{六}{绿}{绿}：在每个由你操控的生物上各放置一个 +1/+1 指示物。

- 注记着于「每当你横置一个生物以产生法术力时」触发的异能，只有在你起动生物上费用中包含{横置}之法术力异能时才会触发。如果法术力异能费用中未包含{横置}符号，而只是注明「横置一个由你操控且未横置的生物」或类似字样，则这类异能不会触发丰足地脉的第二个异能。类似状况：横置某个生物来起动其他物件的法术力异能（包括此法术力异能包含{横置}的情况），也不会触发这一异能。
- 牌手的「起手牌」是指在所有牌手均完成再调度之后该牌手的手牌。如果牌手手上有会在某牌手起手牌中让该牌手能采取任何行动的牌，则先手开始游戏的牌手首先按照任意顺序依次执行该些行动，然后其他牌手依回合进行的顺序同样如此作。之后本盘游戏的第一个回合便开始。

复制结界

{二}{蓝}

结界

你可以使复制结界当成战场上任一结界的复制品来进入战场。

- 复制结界只会复制原版永久物上所印制的东西而已（除非该永久物也复制了其他东西或是个衍生物；后文将详述）。它不会复制下列状态：该永久物是否为横置，它上面有没有指示物、结附了灵气，或是其他改变了其力量、防御力、类别、颜色等等的非复制效应。
- 如果所选永久物的法术力费用中包含{X}，则 X 为 0。
- 如果所选择的永久物已经复制了别的东西（举例来说，如果所选的永久物是另一个复制结界），则复制结界进战场时，会是所选的永久物目前所复制的东西。

- 如果所选择的永久物是个衍生物，则复制结界会复制将该衍生物放进战场的效应原本所注明的特征。复制结界不会成为衍生物。
- 如果复制结界以此法复制了一个灵气，则你要在灵气进战场前为其选择要结附的对象。你不能选择会与该灵气同时进战场的其他永久物。这样并未指定它要结附的牌手或永久物为目标，因此你能以此法选择对手具辟邪的永久物。但该灵气必须要能合法结附在所选择的对象上面，因此你不能以此法选择具反「该灵气所具有之特征」保护的牌手或永久物。如果没有能让该灵气合法结附的东西，则复制结界就会留在它当前所在的区域（它是咒语的情况除外，这样的话它会进入其拥有者的坟墓）。
- 当复制结界进战场时，所复制的永久物之任何进战场异能都会触发。所选永久物上面任何「于[此结界]进战场时」或「[此结界]进战场时上面有…」的异能也都会生效。
- 如果复制结界因故与另一个永久物同时进战场，则复制结界不能成为该永久物的复制品。你只可选择已在战场上的永久物。
- 你可以选择不复制任何东西。在此情况下，复制结界就只会是作为一个具有无关紧要异能的结界来进入战场。我们确信你一定有要如此作的理由。

高等灵气术

{一}{白}

结界

由你操控的其他结界具有帷幕异能。（具帷幕异能的永久物不能成为咒语或异能的目标。）

由你操控且受有灵气的生物具有帷幕异能。

- 如果你战场上有两个，则它们会让彼此具有帷幕异能。

海域蔓延

{一}{蓝}

结界~灵气

结附于地

当海域蔓延进战场时，抓一张牌。

所结附的地是海岛。

- 所结附的地会失去原本的地类别与上面所印制的所有异能。它现在具有海岛此地类别，并且具有横置以加{蓝}的异能。海域蔓延不会改变所结附地的名称，也不会改变它是否是传奇、基本或雪境。

好奇

{蓝}

结界~灵气

结附于生物

每当所结附的生物向任一对手造成伤害时，你可以抓一张牌。

- 「你」系指好奇的操控者，且这与所结附的生物之操控者有可能不是同一人。「对手」系指好奇的操控者之对手。
 - 所结附的生物向对手造成之任何伤害都会触发好奇，而不只是由于战斗伤害。
 - 所结附的生物若对鹏洛客或战役造成伤害，则不会触发好奇。
 - 你是在每次所结附的生物向对手造成伤害时抓一张牌，与造成伤害数量多少无关。
 - 如果你操控好奇，且它结附在在对手的生物上，则当该生物对你造成伤害时，你并不能抓牌。该生物要向你的其他对手造成伤害，才会触发好奇的异能。
-

黑暗教导

{二}{黑}

结界

在你的维持开始时，展示你的牌库顶牌，并将该牌置于你手上。你失去等同于其法术力值的生命。

- 如果所展示牌的法术力费用包括{X}，则 X 视为 0。
-

急躁的突袭

{二}{红}

结界

{三}{红}{红}：重置所有由你操控的生物。如果当前是行动阶段，则会额外多出一个战斗阶段，以及接于其后之一个额外的行动阶段。只能于法术时机起动。

- 如果你的法术力充足，则你可以在同一回合中多次起动此异能。
 - 你通常会想在自己攻击后的行动阶段使用此异能，如此便可重置自己刚刚进行过攻击的生物。
-

坚固鳞甲

{绿}

结界

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

- 如果某个由你操控的生物在进战场时其上将会带有若干 +1/+1 指示物，则改为它带有该数量加一的指示物进战场。
- 你每多操控一个坚固鳞甲，便会使在由你操控之生物上放置的 +1/+1 指示物多加一。
- 如果有两个或更多效应都试图修改在你生物上放置指示物的数量，则无论这些效应来源的操控者是谁，都会由你来决定这些效应的生效顺序。

苦涩花开

{一}{黑}

部族结界 ~ 仙灵

在你的维持开始时，你失去 1 点生命并派出一个 1/1

黑色，具飞行异能的仙灵 / 浪客衍生生物。

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

雷电地脉

{二}{红}{红}

结界

如果你的起手牌中包含了雷电地脉，则你可以让它在战场上来开始游戏。

每当你施放咒语时，你可以支付{一}。若你如此作，

则雷电地脉对目标牌手或鹏洛客造成 1 点伤害。

- 在结算雷电地脉的第二个异能时，你不能多次支付{一}，好多次造成伤害。
- 牌手的「起手牌」是指在所有牌手均完成再调度之后该牌手的手牌。如果牌手手上有会在某牌手起手牌中让该牌手能采取任何行动的牌，则先手开始游戏的牌手首先按照任意顺序依次执行这些行动，然后其他牌手依回合进行的顺序同样如此作。之后本盘游戏的第一个回合便开始。

琉晶研究

{二}{蓝}

结界

每当任一对对手施放咒语时，除非该牌手支付{一}，否

则你可以抓一张牌。

- 琉晶研究的触发式异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。当此触发式异能结算时，牌手选择是否要支付费用。
 - 你是等到该牌手决定是否支付费用之后，才需决定是否要抓一张牌。
-

龙披风

{红}

结界~灵气

结附于生物

当龙披风进战场时，抓一张牌。

所结附的生物具有「{红}：此生物得+1/+0 直到回合结束。」

- 如果在龙披风试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。它不会进战场，其进战场异能也不会触发。

盲目服从

{一}{白}

结界

敲诈（每当你施放咒语时，你可以支付{白/黑}。若你如此作，则每位对手各失去1点生命，且你获得等量的生命。）

由对手操控的神器与生物须横置进战场。

- 每一次敲诈异能触发时，你最多只能为该触发支付一次{白/黑}。当此异能结算时，你才决定是否要支付费用。
- 你因敲诈所获得的生命之数量，是根据牌手失去的生命总和决定，此数量不一定等同于你的对手数量。举例来说，如果对手的总生命不能改变（可能是由于该牌手操控着白金皇像），你不会获得任何生命。
- 敲诈异能并不指定牌手为目标。

命运之攫

{一}{白}{白}

结界

当命运之攫进战场时，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非地永久物，直到命运之攫离开战场为止。

- 如果命运之攫在其触发式异能结算前就已离开战场，则不会放逐任何非地永久物。
- 结附于所放逐之非地永久物上的灵气会进入其拥有者的坟墓场。装备在所放逐之生物上的武具会被卸装并留在战场上。所放逐之非地永久物上的任何指示物都会消失。
- 如果衍生物被放逐，它将会消失。它将不会移回战场。
- 所放逐的牌会在命运之攫离开战场后立即返回战场。在这两个事件之间什么都不会发生，包括状态动作。

- 在多人游戏中，如果命运之攪的拥有者离开了游戏，那么所放逐的牌将会移回战场。因为将该牌移回的这个一次性效应不属于会进入堆叠的异能，所以它也不会随着离开游戏之牌手在堆叠上的其他咒语或异能一同消失。

魔法力闪光

{二}{红}

结界

每当任一牌手横置一个地以产生法术力时，该牌手加一点该地已产生的类别之法术力。

- 法术力的类别包括白色，蓝色，黑色，红色，绿色和无色。
- 如果你横置地产生多于一点法术力时，你从已产生的各类别中选择一种，并加一点该类别的法术力。
- 魔法力闪光不在乎你的地对本身所产生的法术力之任何限制条件或额外效应，例如无主领地和灵魂洞窟之类。它只会产生一点相应类别的法术力，且没有限制条件或额外效应。

墓约

{一}{黑}{黑}{黑}

结界

每当一个由你操控的生物死去时，每位其他牌手各牺牲一个生物。

- 在触发式异能结算时，首先由轮到该回合的牌手（如果当前不是你的回合）选择要牺牲的生物，然后其他每位牌手按照回合顺序依次比照办理，然后同时牺牲该些生物。
 - 并未指定这些牌手为目标。具辟邪异能的牌手仍要牺牲一个生物。
 - 如果你操控的数个生物同时死去，则墓约的异能会触发同样次数。
 - 如果你操控多于一个墓约，且一个由你操控的生物死去，则每个触发式异能都会分别触发。每一次结算这种异能时，每位其他牌手都要牺牲一个生物。
 - 如果两位牌手各操控一个墓约，且由这两位牌手之一操控的生物死去，则会开始一串连锁反应。首先，某位牌手的墓约之异能触发，让每位其他牌手各牺牲一个生物。而这个牺牲会触发该牌手的墓约之异能，如此依序类推下去。
 - 在双头巨人游戏中，当一个由你操控的生物死去时，墓约的触发式异能会使得每位其他牌手（包括你的队友）各牺牲一个生物。由你队友操控的生物死去时，墓约的异能不会触发。
-

平行生命

{三}{绿}

结界

如果某效应将在你的操控下派出一个或数个衍生物，
则改为它派出两倍数量的该类衍生物。

- 派出原版衍生物之效应所附有的一切但书，均会对平行生命之替代性效应额外派出的衍生物生效。举例来说，如果某效应让其派出的衍生物「为横置且正进行攻击」，则额外派出的衍生物也会是横置且正进行攻击。
 - 如果你操控两个平行生命，则派出的衍生物数量会是原本的四倍。如果你操控三个，则派出的衍生物数量会是原本的八倍，依此类推。
-

骑士骁勇

{四}{白}

结界~灵气

结附于生物

当骑士骁勇进战场时，派出一个 2/2 白色，具警戒异能的骑士衍生物。

所结附的生物得+2/+2 且具有警戒异能。

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

强迫结实

{四}{蓝}{蓝}

结界

每当任一对手施放咒语时，该牌手抓七张牌。

- 没错，是对手抓七张牌。这并非可选的动作。
-

全知全能

{七}{蓝}{蓝}{蓝}

结界

你可以从你手上施放咒语，且不需支付其法术力费用。

- 你必须遵守每个你施放之咒语的正常施放时机之许可条件与限制。

- 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。如果此咒语含有任何强制性的额外费用（例如折磨幽声），则你必须支付之，才能施放此咒语。
 - 如果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。
 - 在你施放全知全能之后，如果当前是你的回合，你会在其结算之后立刻获得优先权。你能在其他牌手有机会用咒语或异能来去除全知全能之前施放其他咒语。
-

入侵警报

{二}{蓝}

结界

生物于其操控者的重置步骤中不能重置。

每当一个生物进战场时，重置所有生物。

- 如果数个生物同时进战场，则每有一个此类生物，此异能便会触发一次。
-

圣洁地脉

{二}{白}{白}

结界

如果你的起手牌中包含了圣洁地脉，则你可以让它在战场上来开始游戏。

你具有辟邪异能。

- 牌手的「起手牌」是指在所有牌手均完成再调度之后该牌手的手牌。如果牌手手上有会在某牌手起手牌中让该牌手能采取任何行动的牌，则先手开始游戏的牌手首先按照任意顺序依次执行这些行动，然后其他牌手依回合进行的顺序同样如此作。之后本盘游戏的第一个回合便开始。
-

狮鹫栖巢

{一}{白}

结界

在你的结束步骤开始时，若你本回合中获得过3点或更多生命，则派出一个2/2白色，具飞行异能的狮鹫衍生生物。

- 无论你在获得3点生命后又获得了几点生命，你都只会派出一个狮鹫衍生生物。
 - 狮鹫栖巢会检视整个回合，计算你在此期间获得的生命数量，就算你获得生命时狮鹫栖巢还不战场上也是一样。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。
 - 如果到了你的结束步骤开始时，你获得之生命仍未达3点，则狮鹫栖巢的异能根本不会触发。
-

税赋压身

{三}{白}

结界

每当任一对手抓一张牌时，该牌手可以支付{二}。若该牌手未如此作，则你派出一个珍宝衍生物。

- 如果有效应要求对手抓多张牌，则该牌手先抓起全部的牌，然后再在每个税赋压身的触发式异能结算时，决定是否要为该次结算支付费用。

死冥权能

{黑}{黑}{黑}

结界

略过你的抓牌步骤。

每当你弃一张牌时，将该牌从你的坟墓场放逐。

支付 1 点生命：牌面朝下地放逐你的牌库顶牌。在你的下一个结束步骤开始时，将该牌置于你手上。

- 如果所弃的牌未进入你的坟墓场（由于诸如顽强巴洛西的效应）或已离开你的坟墓场（或许是因为有其他效应将它移回你手上），则该牌不会被放逐。
- 如果你弃掉一张具疯魔异能的牌且希望施放它，则死冥权能的异能不会放逐该牌。如果你不希望施放，则由你来选择它最终是被放逐还是进入你的坟墓场。
- 死冥权能的最后一个异能会产生延迟触发式异能，将所放逐的牌置于你手上。就算在你的结束步骤之前，死冥权能就已被移离战场，该异能也仍会触发。
- 于牌张处于牌面朝下的状态期间，你不能检视以最后一个异能放逐的牌。

同仇敌忾

{二}{红}

结界

每当一个由你操控的生物攻击时，战场上每有一个与它具共通生物类别的其他攻击生物，它便得+1/+0直到回合结束。

- 此异能计算的是生物数量，而非生物类别的数量。举例来说，如果你以五个生物进行攻击～分别是妖精/祭师，妖精/战士，鬼怪/祭师，元素，以及具有所有生物类别的生物～则此异能会触发五次。这些生物会分别得到+3/+0，+2/+0，+2/+0，+1/+0，以及+4/+0。
- 在双头巨人游戏中，只有由你操控的生物才会触发此异能并获得加成，但队友的攻击生物也会计算在加成数量之中。

同族发现

{三}{蓝}{蓝}

结界

于同族发现进战场时，选择一种生物类别。

每当一个由你操控的该类别生物进战场或攻击时，抓一张牌。

- 如果你因故操控了一个未为其选择生物类别的同族发现，则它的最后一个异能不会触发，就算是有不具生物类别的生物进战场或攻击也是一样。
- 你必须选择现有的生物类别，例如吸血鬼或猫。不能选择「神器」等牌张类别。
- 你不能选择多个生物类别，例如「猫 / 战士」。一个猫 / 战士既是猫也是战士。会影响任一类别的东西都会影响它，会影响非猫或非战士生物的东西都不会影响它。
- 你是于同族发现进战场时，才需决定生物类别。在你作出选择与其进战场之间，没有牌手能有所行动。特别一提，这意味着，如果它是与其他具所选类别之生物同时进战场，则其最后一个异能会触发。

偷袭

{三}{红}

结界

{红}：你可以将一张生物牌从你手上放进战场。该生物获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时，牺牲该生物。

- 只有你依然操控该生物的情况下，你才须牺牲之。如果该生物已离开战场，则就算它又回到了战场上，你也不用牺牲它，因为它是个新物件。

突击轰炸

{二}{红}

结界

每当一个由你操控且力量等于或小于 2 的生物攻击时，突击轰炸对该生物所攻击的牌手或鹏洛客造成 1 点伤害。

- 只有在异能触发时，才会检查攻击生物的力量。一旦它触发了，突击轰炸将对防御牌手造成 1 点伤害，就算该生物的力量于此异能结算后改变也是一样。
- 如果你以数个力量小于或等于 2 的生物攻击，突击轰炸的异能会触发同样次数。
- 力量为 0 的生物也可以攻击，只要它不是同时也具有守军异能就行。
- 如果在突击轰炸的触发式异能结算前，该进行攻击的生物就已经离开战场，则突击轰炸会对该生物离开战场前所攻击的牌手或鹏洛客造成 1 点伤害。
- 当由你操控且力量等于或小于 2 的生物攻击战役时，突击轰炸的异能没有效果。

五彩预兆

{一}{绿}

结界

由你操控的地均额外具有所有基本地类别。

- 由你操控的地会具有以下的地类别：平原，海岛，沼泽，山脉，树林。它们也会具有每个基本地类别所固有的法术力异能（举例来说，树林可以横置来产生{绿}）。它们依旧保有其他的副类别与异能。
- 让地获得额外的基本地类别，并不会改变其名称，也不会改变它是否为传奇或基本。

希望曙光

{一}{白}

结界

每当你获得生命时，你可以支付{二}。若你如此作，则抓一张牌。

{三}{白}：派出一个 1/1 白色，具系命异能的士兵衍生生物。

- 每个获得生命的事件只会让希望曙光的第一个异能触发一次，不论是半狐保镖的 2 点生命或食品衍生生物的 3 点生命。
- 每次希望曙光的触发式异能结算时，你都无法多次支付{二}好抓多张牌。
- 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，则希望曙光的异能会触发两次。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、鹏洛客和 / 或战役造成伤害（也许因为它具有践踏异能或者被一个以上的生物阻挡），则此异能将只会触发一次。
- 如果你因「『每有一个』某东西便获得若干生命」这类效应而获得生命，这只会算作一个获得生命事件，希望曙光的最后一个异能只会触发一次。
- 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，但这不会触发此异能。

先制地脉

{二}{蓝}{蓝}

结界

如果你的起手牌中包含了先制地脉，则你可以让它在战场上来开始游戏。

你可以将咒语视同具有闪现异能地来施放。

- 牌手的「起手牌」是指所有牌手均完成再调度之后该牌手的手牌。如果牌手手上有会在某牌手起手牌中让该牌手能采取任何行动的牌，则先手开始游戏的牌手首先按照任意顺序依次执行该些行动，然后其他牌手依回合进行的顺序同样如此作。之后本盘游戏的第一个回合便开始。

心防

{三}{绿}

结界

在你的维持开始时，若某对手操控三个或更多生物，则牺牲心防，从你牌库中搜寻至多两张生物牌，将这些牌放进在战场，然后洗牌。

- 心防的异能会于你的维持开始时检查是否有对手操控了三个或更多生物。如果所有对手都不符合此条件，则该异能根本不会触发。如果有任一对手满足此条件，则该异能会于它试图结算时再度检查。如果在该时点你的所有对手都没有操控三个或更多生物，则该异能没有效果。在该异能结算时操控三个或更多生物的对手，与档它触发时操控三个或更多生物的对手不必是同一位。
- 如果心防于其触发式异能在堆叠上时离开战场，该异能会如常结算。

腥红之月

{二}{红}

结界

非基本地都是山脉。

- 如果某个非基本地具有会在「当」其进战场时触发的异能，则在该异能触发之前，该地就已失去此异能。
- 如果某个非基本地具有会让其横置进战场的异能，则在该异能生效之前，该地就已失去此异能。对于其他会影响地如何进战场之异能，或是会在「于」其进战场时生效之异能（例如灵魂洞窟的第一个异能）也是同理。
- 非基本地会失去其原本具有之其他地类别和异能。它们会获得山脉此地类别，并获得异能「{横置}: 加{红}。」
- 此效应不影响非基本地的名称或超类别。它不会将任何地变为基本地，不会移除传奇地之传奇超类别，地的名称也不会变为「山脉」。

虚空地脉

{二}{黑}{黑}

结界

如果你的起手牌中包含了虚空地脉，则你可以让它在战场上来开始游戏。

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。

- 如果你操控虚空地脉时，有对手弃牌，则对检查是否弃过牌的异能而言（例如空壳石椁，或所弃之牌的疯魔异能），其仍会生效，即使该牌从未进入该牌手的坟墓场也是一样。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。

- 于虚空地脉在战场期间，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。
- 于虚空地脉在战场期间，衍生物仍然会死去。
- 牌手的「起手牌」是指在所有牌手均完成再调度之后该牌手的手牌。如果牌手手上有会在某牌手起手牌中让该牌手能采取任何行动的牌，则先手开始游戏的牌手首先按照任意顺序依次执行该些行动，然后其他牌手依回合进行的顺序同样如此作。之后本盘游戏的第一个回合便开始。

血色羁绊

{三}{黑}{黑}

结界

每当你获得生命时，目标对手失去等量的生命。

- 每个获得生命的事件只会让血色羁绊的异能触发一次，不论是半狐保镖的 2 点生命或食品衍生物 3 点生命。
- 如果有异能会在「每当任一对对手失去生命」时触发，且该异能会让你获得生命（例如精选之血的异能），则这两个异能之间会产生回圈，直到你最终赢得游戏或有牌手采取行动将之打破时才会停止。如果上述情形都没发生，则这盘游戏会以平手告终。
- 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系命异能的生物同时造成战斗伤害，则血色羁绊之异能会触发两次，且你可以为每个触发选择不同的对手。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、鹏洛客和 / 或战役造成伤害（也许因为它具有践踏异能或者被一个以上的生物阻挡），则此异能将只会触发一次。
- 如果你因「『每有一个』某东西便获得若干生命」这类效应而获得生命，这只会算作一个获得生命事件，血色羁绊的异能只会触发一次。
- 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，但这不会触发此异能。

焰浪无拘

{三}{红}{红}{红}

结界

如果某个由你操控的来源将对任一永久物或牌手造成伤害，则改为它对该永久物或牌手造成三倍的伤害。

- 如果你操控焰浪无拘时，有由你操控且具践踏异能的生物将对一个进行阻挡的生物造成战斗伤害，则你在分配伤害时，须依照未经修正的伤害数字来进行。举例来说，一个 2/2 生物阻挡了一个具践踏异能的 3/3 生物，则后者可以将 2 点伤害分配阻挡生物，并将 1 点伤害分配给防御牌手。接下来，它会对进行阻挡的生物造成 6 点伤害，并对防御牌手造成 3 点伤害。
- 如果有效应让你在数个目标之间分配伤害，则你必须按照未经修正的伤害数字来分配，而后才会造成相应数字三倍的伤害。
- 如果有多个替代性效应或防止性效应试图更改将对某个永久物或牌手造成的伤害数量，则由该牌手或该永久物的操控者来决定这些效应的生效顺序。

业报

{二}{白}

结界

每当由对手操控的咒语或异能消灭一个由你操控的非生物永久物时，你可以消灭目标由该对手操控的永久物。

- 令你牺牲永久物的咒语和异能不会触发业报的异能。
- 如果由对手操控的咒语或异能将业报消灭，则这样会触发业报的异能。

预示成真

{二}{蓝}

结界

在你的维持开始时，在预示成真上放置一个计时指示物。

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

- 如果你是支付{零}这个替代性费用来施放咒语，则你就无法支付该牌的其他替代性费用，例如化生费用不过，你能够支付额外费用，例如加码费用。如果此咒语含有任何强制性的额外费用（例如折磨幽声），则你必须支付之，才能施放此咒语。
 - 咒语的法术力值仅由印制在其右上角的法术力符号确定。法术力值是法术力费用中法术力的数量，与颜色无关。举例来说，法术力费用为{一}{蓝}{蓝}的牌，其法术力值为 3。忽略所有可能会影响该牌的替代性费用、额外费用以及费用增加和费用减少的效应。
 - 如果某咒语没有法术力费用，则其法术力值为 0。你可以利用预示成真的替代性费用来施放它。
 - 如果你施放的是连体牌，则只会将你所施放之那半边的法术力值与预示成真上的计时指示物数量进行比较。这是由于在你选择要让预示成真的效应生效之时刻，该牌只有那半边在堆叠上。
 - 对于法术力费用中包括{X}的牌而言，如果你要支付不含 X 的其他费用来施放之，则你必须将 X 的值选为 0。举例来说，如果预示成真上有五个计时指示物，且你选择利用其效应来施放取自明日，则 X 必须为 0。你不能将 X 选为 2（即使这样该咒语的总法术力费用也只有 4）。
 - 如果你操控数个预示成真，则每一个都可以让你以支付{零}的方式来施放一个咒语。
 - 同名指示物之间没有区别。会与计时指示物互动的牌，也会与预示成真产生互动。
-

原初活力

{四}{绿}

结界

如果将派出一个或数个衍生物，则改为派出两倍数量的该类衍生物。

如果将在某生物上放置一个或数个+1/+1 指示物，则改为在该生物上放置该数量两倍的+1/+1 指示物。

- 派出原版衍生物之效应所附有的一切但书，均会对原初活力之替代性效应额外派出的衍生物生效。举例来说，如果某效应让其派出的衍生物「为横置且正进行攻击」，则额外派出的衍生物也会是横置且正进行攻击。
- 至于衍生物或要放置+1/+1 指示物的生物由谁来操控并不重要。
- 原初活力会影响以「上面有若干数量指示物」状态进战场的永久物。举例来说，如果某生物通常情况下会以「上面有三个+1/+1 指示物」状态进战场，则它现在进战场时上面就会有六个+1/+1 指示物。
- 如果战场上有两个原初活力，则所得的衍生物和+1/+1 指示物数量会是原本的四倍。如果战场上有三个原初活力，则所得的衍生物和+1/+1 指示物数量会是原本的八倍，以此类推。

万智牌， Magic， 依尼翠， 神河， 新卡佩纳， 多明纳里亚， 兄弟之战， 非瑞克西亚， 以及艾卓， 不论在美国或其他国家中， 均为威世智有限公司的商标。©2023 Wizards.