

兵临古城常见问题集

编纂：Matt Tabak, 且有Laurie Cheers, EliShiffrin, 及Thijs van Ommen的贡献

此文件最近更新日期：2012年12月10日

常见问题集（英文简写FAQ）是集合万智牌新系列牌张中所有厘清与判定的文章。随着新机制与互动的不断增加，新的牌张不免会让牌手用错误的观念来解读，或是混淆其用法；此文的目的就在于厘清这些常见问题，让牌手能尽情享受新牌的乐趣。随着新系列发售，万智牌的规则更新有可能让本文的资讯变得过时。如果您的疑问在本文找不到解答，请到此与我们联系

：www.wizards.com/customerservice。

本常见问题集包含两大段落，主题各不相同。

第一段（「通则释疑」）解释本系列中的机制与概念。

第二段（「单卡解惑」）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

兵临古城系列包括249张牌（101张普通牌，80张非普通牌，53张稀有牌，以及15张秘稀牌）。

售前赛：2013年1月26-27日

上市周末：2013年2月1-3日

欢乐日：2013年2月23-24日

兵临古城专业赛将于2013年2月15-17日在加拿大魁北克省蒙特利尔市举行。请至www.wizards.com/ProTourCoverage查看万智牌赛事的直播报道。

自正式发售当日起，兵临古城系列便可在有认证之构组赛中使用；此日期为：2013年2月1日（周五）。

在该时刻，标准赛制中将可使用下列牌张系列：依尼翠，黑影笼罩，艾维欣重临，万智牌2013，再访拉尼卡，以及兵临古城。

请至www.wizards.com/Locator查询你附近的活动或販售店。

请至www.wizards.com/MagicFormats查询各种赛制与可用牌张系列的完整列表。

----- 复出主题：公会和公会徽记

原来的拉尼卡环境让牌手认识到拉尼卡时空，那是一个以城市景观为主且由十个公会操控的世界，其中各公会均具有两种颜色。兵临古城系列中包含了十个公会的其中五个（欧佐夫，底密尔，古鲁，波洛斯和析米克）。其他五个公会（俄佐立，葛加理，伊捷，拉铎司和瑟雷尼亚）已于前一个系列再访拉尼卡中登场。全部十个公会都将亮相于2013年5月的系列：巨龙迷城。

若兵临古城系列中的牌张与公会相关，其文字栏背景中便会显示相应的公会徽记。这些公会徽记与游戏进行并无关联。

----- 欧佐夫关键字：敲诈

白黑双色的公会为欧佐夫集团。欧佐夫贪图暴利的主教和富有的贵族依靠追随者的奉献和债务繁荣发展。敲诈是一种新异能，让你能够一次一点地榨干你所有对手的生命。

大教堂鸣蝠

{一}{黑}

生物～蝙蝠

1/2

飞行

敲诈（每当你施放一个咒语时，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。）

敲诈的正式规则解析如下：

702.99.敲诈

702.99a 敲诈属于触发式异能。「敲诈」意指「每当你施放一个咒语时，你可以支付{白/黑}。若你如此作，则每位对手各失去1点生命，且你获得若干生命，其数量等同于以此法失去的生命总和。

」

702.99b 如果某永久物具有数个敲诈异能，则每一个都会分别触发。

* 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。

底密尔关键字：暗码

蓝黑双色的公会为底密尔会堂。底密尔的狡黠密探散布拉尼卡全境，搜集各式信息并进行隐秘交易。暗码是见于瞬间和法术的新异能，允许你将其赋码于你的某个生物之上，每回合都能反复施放。

最终思念

{三}{蓝}

法术

抓一张牌。

暗码（然后你可以放逐此咒语牌，并赋码于一个由你操控的生物上。每当该生物对任一牌手造成战斗伤害时，其操控者可以施放所赋码之牌的复制品，且不需支付其法术力费用。）

暗码的正式规则解析如下：

702.97.暗码

702.97a 暗码会在某些瞬间与法术上出现。它代表两个静止式异能：一个会于此咒语在堆叠时生效，另一个则于具暗码异能的牌处于放逐区时生效。「暗码」意指「如果此咒语是一张实体牌，则你可以放逐此牌，并赋码于一个由你操控的生物上」和「只要此牌赋码于该生物上，该生物便具有『每当此生物对任一牌手造成战斗伤害时，你可以复制此牌，同时可以施放此复制品，且不需支付其法术力费用』。」

702.97b 规则用语「赋码」用于描述位于放逐区中该张具暗码异能的牌，与在由此牌表示之咒语结算时所选的生物这两者之间的联系。

702.97c 只要具暗码异能的牌持续被放逐，且所选的生物持续在战场，此牌就会一直赋码于所选的生物上。只要此物件还在战场，该牌就会持续赋码于其上，即便该物件的操控权发生改变或不再是生物也是一样。

* 具暗码异能的咒语赋码于生物上的时机，是在该咒语结算的过程当中，完成该咒语的其他效应之后。该牌会直接从堆叠进入放逐区。它不会进坟墓场。

- * 你于咒语结算时选择生物。暗码异能并不指定该生物为目标，然而具暗码异能的咒语可能因上面其他异能之故，会将该生物（或其他生物）指定为目标。
- * 如果具暗码异能的咒语被反击，则其所有效应都不会生效，包括暗码异能。此牌会置入其拥有者的坟墓场，并且不会赋码于生物上。
- * 如果此生物离开战场，则所放逐的牌将不再赋码于任何生物上。它将持续被放逐。
- * 如果你想将具暗码异能的牌赋码于可变为生物的非生物永久物，例如说符镇兵之上，则在具暗码异能的咒语开始结算之前，就须将该永久物变成生物。你只能将该牌赋码在生物上。
- * 具暗码异能的牌之复制品是在放逐区中产生，并从放逐区施放。
- * 你是在触发式异能结算的时候施放具暗码异能之牌的复制品。不会受到牌张类别的使用时机限制。
- * 如果你选择不施放，或者你不能施放该复制品（也许是因为没有合法目标），则该复制品会在下次检查状态动作时消失。你没有机会在稍后的时段中再来施放此复制品。
- * 所放逐之具暗码异能的牌会将一个触发式异能赋予它所赋码的生物。如果该生物失去了此异能，并在此种状态下对牌手造成战斗伤害，则该触发式异能不会触发。但是，所放逐的牌将依旧赋码于该生物上。
- * 如果其他牌手获得了该生物的操作权，则此触发式异能便会由该牌手操控。所赋码之牌的复制品会由该牌手产生，且他可以施放之。
- * 如果某个有牌赋码于其上的生物同时对多位牌手造成了战斗伤害（可能是因为部分战斗伤害被转移），则每有一位牌手受到该生物的战斗伤害，此触发式异能就会触发一次。每个异能都将创造一个所放逐之牌的复制品并让你施放。

古鲁异能提示：血激

红绿双色的公会为古鲁部族。野蛮的古鲁部族都是好战之徒，结构松散，侵略性强。血激属于异能提示，它会以斜体字的型态（译注：中文版的文字栏并未以斜体印刷）出现在异能开始的地方，提醒你可以弃掉此生物牌来给某个进行攻击的生物提供加成。（异能提示并无规则含义。）

屠角兽

{二}{绿}

生物~野兽

3/2

血激~{绿}，弃掉屠角兽：目标进行攻击的生物得+3/+2直到回合结束。

* 每个血激异能提供的加成，与具血激异能的该张生物牌之力量、防御力及其他异能相关。

波洛斯异能提示：协战

红白双色的公会为波洛斯教团。波洛斯是拉尼卡最可怕的军事力量。协战属于规则提示，它会以斜体字的型态（译注：中文版的文字栏并未以斜体印刷）出现在异能开始的地方，提醒你此异能会在你以该生物与至少两个其他生物攻击时触发。（异能提示并无规则含义。）

战灵步兵

{二}{红}

生物~元素/士兵

2/3

协战~每当战灵步兵与至少两个其他生物攻击时，战灵步兵得+2/+0直到回合结束。

- * 这三个进行攻击的生物不一定要攻击同一位牌手或同一个鹏洛客。
- * 一旦协战异能触发，在该异能结算时有多少生物仍然在攻击并不重要。
- * 每张牌上的协战异能所产生的效应各不相同。请仔细阅读每一张牌。

析米克关键字：进化

蓝绿双色的公会为析米克联合。析米克是拉尼卡自然和荒野的管事。进化是一个新异能，能让较小的生物于更大的生物在你的操控下进战场时一同成长。

云鳍掠食者

{蓝}

生物~鸟/突变体

0/1

飞行

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。）

进化的正式规则解析如下：

702.98.进化

702.98a 进化属于触发式异能。「进化」意指「每当一个生物在你的操控下进战场时，若该生物的力量大于此生物的力量和/或该生物的防御力大于此生物的防御力，则在后者上放置一个+1/+1指示物。」

702.98b 如果某生物具有数个进化异能，则每一个都会分别触发。

- * 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。举例来说，如果你操控某个2/3、具进化异能的生物，且一个2/2要在你的操控下进入战场，你没有机会通过施放变巨术等咒语来让2/2生物变大，好让进化异能触发。
- * 如果进化异能触发，则会在该异能试图结算时再次进行数值比较。如果此时不存在新生物力量或防御力之一数值较大的情况，则此异能不会生效。如果新进战场的生物在进化异能试图结算之前便已离开战场，则利用其最后已知的力量和防御力来进行数值比较。
- * 如果某生物进战场时上面有+1/+1指示物，则在判断进化异能是否会触发时，须将该些指示物考虑在内。举例来说，一个进战场时上面有两个+1/+1指示物的1/1生物，会触发2/2、具进化异能之生物的进化异能。
- * 如果多个生物同时进战场，进化异能可能会多次触发，但在每个此类异能试图结算的时候，都会进行一次数值比较。举例来说，如果你操控一个2/2、具进化异能的生物，同时有两个3/3生物进入战场，则进化异能会触发两次。第一个异能将结算并且在具进化异能的生物上放置一个+1/+1指示物。当第二个异能试图结算时，新生物的力量和防御力都不大于具进化异能的生物，因此该异能不会生效。
- * 于进化异能结算时进行数值比较的时候，可能出现原本力量数值较大变为后来防御力数值较大的情况，反之亦然。在此情况下，此异能依然能够结算，你能在具进化异能的生物上放置一个+1/+1指示物。举例来说，如果你操控一个2/2、具进化异能的生物，同时有一个1/3生物在你的操控下进入战场，由于后者的防御力较大，因此进化异能会触发。作为回应，1/3生物得+2/-2。当该进化触发式异能试图结算时，变成了该生物的力量较大。你将在具进化异能的生物上放置一个

+1/+1指示物。

复出机制：混血牌

混血法术力符号代表了可以用其中一种法术力支付的费用。举例来说，{蓝/黑}可以用{蓝}或{黑}来支付。它既是蓝色法术力符号，也是黑色法术力符号。法术力费用为{蓝/黑}的牌既是蓝色也是黑色，且其总法术力费用为1。视觉上，{蓝/黑}是一个分为两半的圆：左上看起来像一个蓝色法术力符号，右下看起来则像一个黑色法术力符号。

杀生宗浪客

{一}{蓝/黑}{蓝/黑}

生物~人类/浪客

2/2

杀生宗浪客只能被浪客阻挡。

* 混血法术力符号仅出现在费用中，比如一张牌右上角的法术力费用或起动式异能的起动费用。

* 若一张牌的法术力费用中有混血法术力符号，则该牌具有法术力费用中展示的颜色，不论你是支付哪种法术力来施放它。举例来说，上述的杀生宗浪客为蓝色和黑色，即使你仅支付蓝色法术力来施放它也是如此。

* 当你要施放或起动费用中具有混血法术力符号的咒语或起动式异能时，你选择要为每个混血法术力符号支付哪种颜色的法术力。与此同时，你将选择模式或为法术力费用中的X选择一个值。举例来说，你可以选择支付{一}{蓝}{蓝}，{一}{蓝}{黑}，或{一}{黑}{黑}来施放杀生宗浪客。

组合：拉尼卡「双色地」

兵临古城系列中有五张非基本地，每张都具有两种基本地类别。这些地原本于拉尼卡环境中登场。

晃动大地

地~山脉/树林

({横置}：加{红}或{绿}到你的法术力池中。)

于晃动大地进战场时，你可以支付2点生命。如果你未如此作，晃动大地须横置进战场。

* 尽管这些牌具有基本地类别，但它们并非基本地。举例来说，如果某个效应指示你在牌库中搜寻「基本地牌」，你将无法找到此类牌。

* 与基本地类别有关连的效应会检查具有该类别的地，而限于该名称的地。举例来说，树林行者会检查防御牌手是否操控地类别为树林的地（比如晃动大地），而不仅限于名称为「树林」者。

* 若另一种效应指示你将其中一张地横置放进战场，则无论你是否支付2点生命，它将横置进战场。

* 如果有一个以上的这类地将同时进入战场，则你将为每一个地分别决定是否要为其支付2点生命，然后再将它们全部放进战场。举例来说，若你有3点生命，且两个晃动大地正要同时进战场，则你只可以为其中一个支付2点生命，而不能为两者都支付。

组合：公会门

兵临古城系列包含了一组副类别为门的非基本地，这一组合最初出现在再访拉尼卡系列。每个公会都有一张名称中带有「公会门」字样的门地牌，可横置以产生该公会其中一种颜色的法术力。

析米克公会门

地~门

析米克公会门须横置进战场。

{横置}: 加{绿}或{蓝}到你的法术力池中。

* 「门」此副类别并没有特殊的规则含义，但其他咒语和异能可能会提及它。

* 门并非基本地类别。

组合: 符镇兵

每个公会都有一个称作「符镇兵」的神器，能够横置来产生该公会对应颜色之一的法术力，而且还可以变为生物。

古鲁符镇兵

{三}

神器

{横置}: 加{红}或{绿}到你的法术力池中。

{红}{绿}: 古鲁符镇兵成为3/2，红绿双色，具有践踏异能的野兽神器生物直到回合结束。

* 直到使符镇兵变成生物的异能结算之前，符镇兵都为无色。

* 如果在符镇兵已是生物的时候起动让它变成生物的异能，则会盖过先前设定其力量和/或防御力为其他数值的效应，但会影响其力量和/或防御力、且不直接设定其数值的效应依旧会生效。举例来说，你起动古鲁符镇兵的最后一个异能。在该异能结算后，你以其为目标施放了变巨术。现在它为6/5。然后某牌手施放了缩小（「目标生物成为1/1直到回合结束」）且以其为目标。缩小结算后，古鲁符镇兵将会是4/4。第二次起动古鲁符镇兵的最后一个异能，会使它再次变为6/5直到回合结束。

单卡解惑

白色

天使侦卫

{四}{白}{白}

生物~天使

4/4

飞行

在每次战斗开始时，选择先攻、警戒或系命。由你操控的生物获得该异能直到回合结束。

* 你是在天使侦卫异能结算的时候，选择要让由你操控的生物获得的异能。此决定在宣告攻击生物之前作出。

* 只有于此异能结算时正由你操控的生物才会获得该异能。该回合稍后时段中才由你操控的生物都不会获得此异能。

前线医士

{二}{白}

生物~人类/僧侣

3/3

协战~每当前线医士与至少两个其他生物攻击时，由你操控的生物本回合不会毁坏。

牺牲前线医士: 除非目标法术力费用中包括{X}之咒语的操控者支付{三}，否则反击之。

* 在前线医士的协战异能结算后才由你操控的生物在该回合中也将不会毁坏。

正义斗士基定

{二}{白}{白}

鹏洛客～基定

4

[+1]: 目标对手每操控一个生物，就在正义斗士基定上放置一个忠诚指示物。

[0]: 直到回合结束，正义斗士基定成为不会毁坏的人类／士兵生物，其力量与防御力各等同于其上忠诚指示物的数量。他仍是鹏洛客。防止本回合中将对它造成的所有伤害。

[-15]: 放逐所有其他永久物。

* 在起动正义斗士基定的第一个异能时，作为该异能费用的一部分，你先在其上放置的一个忠诚指示物。当该异能结算时，你计算由目标对手操控的生物之数量，并且在基定上再放置等量的忠诚指示物。

* 如果第一个异能被反击（也许因为当异能试图结算时，目标对手已经是不合法的目标），你就不能在基定上放置额外的指示物，但你起动异能时放在其上的忠诚指示物并不会收回。

* 如果正义斗士基定因其第二个异能变成生物，也不会算作有生物进战场。基定已经在战场上；他只是改变了类别而已。会因生物进战场而触发的异能并不会触发。

* 当正义斗士基定的第二个异能结算时，会将力量和防御力设定为此时其上忠诚指示物的数量。在本回合稍后的时段中，基定的力量和防御力不会随着其上忠诚指示物的数量变化而变化。

* 如果正义斗士基定在他进战场的那回合就变成生物，则你不能用它进行攻击或利用其上的{横置}异能（如果他因故获得了异能）。

* 如果在正义斗士基定的第二个异能结算之后，他受到无法防止的伤害，则该伤害会产生所有能够生效的效果：特别来说，伤害会标记在基定上（因为他是个生物），并且将使得该数量的忠诚指示物从他上面移去（因为他是鹏洛客）。即使正义斗士基定不会毁坏，但如果其上没有忠诚指示物，他仍会因为状态动作而被置入其拥有者的坟墓场。

* 正义斗士基定的第二个异能会使他成为具有人类／士兵这样生物类别组合的生物。他依旧是鹏洛客，且依旧有基定这个鹏洛客类别。（他也保有其他原本可能具有的牌张类别或副类别。）每个副类别都分别归于所属的牌张类别：基定就只是鹏洛客类别（而非生物类别），人类与士兵也就只是生物类别（而非鹏洛客类别）。

* 如果你起动正义斗士基定的第二个异能，然后某生物进战场并且是他的复制品，则该复制品只会是个鹏洛客，而非生物。（基定的第二个异能产生的效应不会被复制；举例来说，就好像变巨术的效应也不会被复制一样。）由于这两个永久物都将是具有基定这个鹏洛客类别的鹏洛客，他们都会于处理状态动作时因为「鹏洛客独一无二规则」而置入其拥有者的坟墓场。

* 如果你起动正义斗士基定的第二个异能，然后某个已在战场上的永久物成为他的复制品，则该复制品只会是个鹏洛客，而非生物。如果此复制效应发生时，第一个正义斗士基定依旧在战场上，则这些永久物都会于处理状态动作时因为「鹏洛客独一无二规则」而置入其拥有者的坟墓场。如果第一个的正义斗士基定在这之前已经消失，则另一个永久物会于处理状态动作时因为他上面没有忠诚指示物而置入其拥有者的坟墓场（除非他由于某些奇怪原因而上面已经有忠诚指示物）。

* 假如你起动了正义斗士基定的第二个异能，然后某对手在战斗前获得他的操控权。你可以利用自己任意数量的生物来攻击正义斗士基定（因为他依旧是鹏洛客）。然后基定尤拉可以进行阻挡（因为他是生物）。他可以阻挡任何合法进行攻击的生物，甚至包括攻击他的！在战斗中，他同时以被攻击的鹏洛客和／或阻挡生物的身分运作，依实际状况来决定。举例来说，他会对他阻挡的任何生物造成战斗伤害，但他不会对任何攻击他、且未受阻挡的生物造成战斗伤害。

无属守护者

{四}{白}

生物~天使

3/3

飞行

无属守护者可以阻挡任意数量的生物。

每当无属守护者进行阻挡时，每有一个受其阻挡的生物，它便得+1/+1直到回合结束。

* 无论无属守护者要阻挡多少个生物，其上的最后一个异能都只会在将其宣告为阻挡者时触发一次。

克公会守护

{白}

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物具有反多色保护异能。

* 所结附的生物不能被多色灵气结附，不能佩带多色武具，不能被多色生物阻挡，不能成为多色咒语或多色来源的异能之目标，且会防止多色来源对它造成的所有伤害。

* 再访拉尼卡环境之中的混血咒语为多色，即使你仅支付单色法术力来施放它们也是如此。

坚守门户

{二}{白}

结界

你每操控一个门，由你操控的生物便得+0/+1；它们具有警戒异能。

* 即使你未操控门，由你操控的生物也将具有警戒异能。

神圣护篷

{二}{白}{白}

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物得+2/+2且具有反生物保护。

* 所结附的生物不能被阻挡，不能成为生物或生物牌之异能（比如说食腐异能）的目标，且会防止将由生物或生物牌对其造成的所有伤害。

明光原祖

{五}{白}{白}

生物~圣者

4/7

警戒

当明光原祖进战场时，为每位对手各进行以下流程；在由他所操控的生物中选择至多一个目标生物，放逐该生物，且该牌手获得等同于其力量的生命。

- * 你能选择的目标数量，至多为你的对手数量，每位对手各一个。
- * 利用对手操控的生物最后在战场上时的力量来决定该对手获得多少生命。
- * 如果此异能的部分目标（并非全部）为不合法目标，则这些不合法目标不会被放逐，但其操控者依然能够获得生命。

调查谋杀

{一}{白}

结界~灵气

结附于由你操控的生物

当所结附的生物死去时，将X个1/1白色士兵衍生生物放进战场，X为其力量。

- * 会检查所结附的生物最后在战场上时的力量来决定产生多少个士兵衍生物。
- * 如果另一位牌手获得调查谋杀或是所结附的生物这两者其一的操控权（而非两者都获得），则调查谋杀将会是结附在不合法的永久物上。此灵气将会因状态动作置入其拥有者的坟墓场。

正义冲锋

{一}{白}{白}

法术

由你操控的生物得+2/+2直到回合结束。

- * 只有当正义冲锋结算时正由你操控的生物才会得+2/+2。该回合稍后时段中才由你操控的生物都不会受到影响。

重击

{白}

瞬间

消灭目标被阻挡的生物。

- * 「被阻挡的生物」是指这次战斗中宣告为攻击者、且被生物所阻挡的生物，或是在本次战斗中由于某咒语或异能而成为被阻挡状态的生物。除非该攻击生物离开战斗，否则直到战斗结束步骤为止，它都一直是个被阻挡的生物；就算原先阻挡它的（所有）生物在那之前都已不在场上或是已离开战斗，也不会有影响。

蓝色

乙太化

{三}{蓝}

瞬间

将所有进行攻击的生物移回其拥有者手上。

- * 「进行攻击的生物」是指在这次战斗中宣告为攻击者的生物，或是在本次战斗中放进战场并为攻击状态者。除非该生物离开战斗，否则直到战斗结束步骤为止，它都一直是个进行攻击的生物，即使它所攻击的牌手离开游戏，或者它所攻击的鹏洛客离开战斗，也不会有影响。在战斗阶段之外，不存在「进行攻击的生物」这种特性。

惧旷症

{一}{蓝}

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物得-5/-0。

{二}{蓝}: 将惧旷症移回其拥有者手上。

* 无论惧旷症所结附的生物之操控者是谁, 只有惧旷症的操控者可以起动它的最后一个异能。

* 惧旷症的最后一个异能只于惧旷症在战场时才能起动。

* 在分配战斗伤害和造成战斗伤害之间, 牌手不会得到优先权施放咒语或起动异能。这表示如果你要在战斗伤害造成前将惧旷症移回其拥有者手上, 你就必须在伤害分配前这么做(此生物将不再得5/-0)。

洪水原祖

{五}{蓝}{蓝}

生物~圣者

5/5

飞行

当洪水原祖进战场时, 为每位对手各进行以下流程; 从他的坟墓场中选择至多一张目标瞬间或法术牌, 你可以施放该牌, 且不需支付其法术力费用。如果以此法施放的牌于本回合中将被置入坟墓场, 则改为将其放逐。

* 你能选择的目标数量, 至多为你的对手数量, 每位对手各一个。

* 你是逐一施放这些牌, 依次为之选择模式与目标等等。你最后施放的牌将会最早结算。

* 以这种方式施放瞬间或法术牌时, 不会受到牌张类别的使用时机限制。其他的使用时机限制则不会被忽略(例如「只能在战斗中施放[此牌]」)。

* 如果你无法施放其中某张目标瞬间或法术牌, 例如因为没有合法目标, 或你选择不施放, 则它将留在其拥有者的坟墓场。

* 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放牌, 就无法支付例如超载费用的替代性费用。你可以支付额外费用, 例如增幅费用。如果该牌有强制的额外费用, 则你必须支付之。

* 如果某张牌的法术力费用中包含了{X}, 则你必须选择此值为0。

* 如果你以此法施放的某张瞬间或法术牌被反击, 它仍将被放逐。

* 如果你以此法施放某个具暗码异能的瞬间或法术咒语, 则你可以放逐该牌, 并将其赋码于一个由你操控的生物上。如果你无法如此作, 或是选择不如此作, 此牌最终仍会被放逐, 但不会赋码于生物上。

* 如果你以此法施放的某张瞬间或法术牌进入放逐区或坟墓场以外的的其他区域, 例如因为其上的某个异能注明将其置于其拥有者手上, 则它不会被放逐。即使此牌会于该回合稍后时段再度被置入坟墓场, 也不会被放逐。

迈入永恒

{八}{蓝}{蓝}{蓝}{蓝}

法术

抓若干牌, 其数量等同于你牌库中牌的数量, 然后从你手上将一张牌置于你的牌库顶。直到你的下一个回合, 你的手牌数量没有上限。

* 在你施放迈入永恒这一回合的清除步骤当中，你不需弃牌。在你下个回合的清除步骤当中，你要将手牌弃掉，直到满足手牌上限为止。

* 如果你以展示牌库顶的方式进行游戏（例如由于贾路的兽群），则你每抓一张牌前都要展示之。

束缚之手

{一}{蓝}

法术

横置目标由对手操控的生物。该生物于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

暗码（然后你可以放逐此咒语牌，并赋码于一个由你操控的生物上。每当该生物对任一牌手造成战斗伤害时，其操控者可以施放所赋码之牌的复制品，且不需支付其法术力费用。）

* 对于受束缚之手影响的生物而言，如果它于其操控者的下一个重置步骤当中已经重置了（可能是因为有咒语将其重置了），则束缚之手不会生效。就算稍后时段该生物重新被横置，束缚之手也不会再度生效。

* 对于受束缚之手影响的生物而言，如果它的操控权发生了改变，则束缚之手会使它于其新任操控者的下一个重置步骤中不能重置。

入侵能手

{一}{蓝}

生物~人类/法术师

1/3

每当你施放每回合中你的第二个咒语时，入侵能手得+2/+0直到回合结束，并且本回合中不能被阻挡。

* 入侵能手的异能每个回合只会触发一次。此异能会比第二个咒语先一步结算。你于该回合中施放的第一个咒语是否已经结算，已被反击，或仍在堆叠之上并不重要。

开锁浪客

{三}{蓝}

生物~人类/浪客

3/2

开锁浪客不能被阻挡。

当开锁浪客进战场时，将一个由你操控的生物移回其拥有者手上。

* 开锁浪客的最后一个异能为强制性。在其结算时，如果开锁浪客是唯一一个由你操控的生物，则你必须将它移回其拥有者手上。

顿成杂种

{蓝}

瞬间

消灭目标生物。它不能重生。该生物的操控者将一个3/3绿色蛙/蜥蜴衍生生物放进战场。

* 如果当顿成杂种试图结算时，此生物已经是不合法的目标，则顿成杂种将被反击，且其所有效应都不会生效。将不会产生蛙/蜥蜴衍生物。

* 然而，如果顿成杂种成功结算，但此生物未被消灭（也许是因为它不会毁坏），则顿成杂种的操

控者仍将获得蛙／蜥蜴衍生物。

地境艺匠

{蓝}

生物～维多肯／法术师

1/1

于地境艺匠进战场时，选择一个基本地类别。

由你操控的地均额外具有该类别。

* 基本地类别为平原、海岛、沼泽、山脉和树林。其他地类别不属于基本地类别，比如门。

* 由你操控的地将具有相应的异能，能够横置产生与该类别相对应之颜色的法术力。它们也将保留原有的其他异能。

析米克变异法师

{二}{蓝}

生物～人鱼／法术师

1/2

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

{一}{蓝}，{横置}：将析米克变异法师上的一个+1/+1指示物移到目标生物上。

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

* 如果当析米克变异法师的异能试图结算时，目标生物已经是不合法的目标，则该异能将被反击，且其所有效应都不会生效。不会从析米克变异法师上移去指示物。

析米克操弄师

{一}{蓝}{蓝}

生物～人鱼／法术师

0/1

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

{横置}，自析米克操弄师上移去一个或数个+1/+1指示物：获得目标生物的操控权，且其力量需小于或等于以此法移去之+1/+1指示物的数量。

* 在你选择该生物为目标，以及该异能结算时，都会检查该生物的力量。如果当此异能试图结算时，该生物的力量大于从析米克操弄师上移去之+1/+1指示物的数量，则此异能将会被反击，且其所有效应都不会生效。你不会获得任何生物的操控权，但当作费用而移去的指示物并不会退还。

咒语破裂

{一}{蓝}

瞬间

除非目标咒语的操控者支付{X}，否则反击该咒语，X为由你操控的生物中力量最大者的数值。

* X的数值为当咒语破裂结算时由你操控的生物中力量最大者的数值。如果在咒语破裂结算时你未操

控任何生物，则X为0。目标咒语的操控者可以选择支付{零}（只需表明愿意支付此费用即可）。该牌手也可以选择不支付{零}，则该咒语将会被反击。

身分遭窃

{四}{蓝}{蓝}

法术

将一个衍生物放进战场，此衍生物为目标神器或生物的复制品。

暗码（然后你可以放逐此咒语牌，并赋码于一个由你操控的生物上。每当该生物对任一牌手造成战斗伤害时，其操控者可以施放所赋码之牌的复制品，且不需支付其法术力费用。）

* 如果你产生的衍生物是某生物的复制品，则你可以放逐身分遭窃并赋码于该衍生物上。

* 此衍生物只会复制原版神器或生物上所印制的东西而已（除非该永久物也复制了其他东西或是个衍生物；后文将详述）。它不会复制下列状态：该永久物是否为横置，它上面有没有指示物、结附了灵气、装备了武具，或是其他改变了其力量，防御力，类别，颜色等等的非复制效应。

* 如果所复制之永久物的法术力费用中包含{X}，则X视为零。

* 如果所复制的生物本身已经复制了别的东西（举例来说，如果所选的生物是仿生妖），则此衍生物进战场时，会是所选的生物已经复制的样子。

* 如果所选择的永久物是个衍生物，则所产生的衍生物会复制将该衍生物放进战场的效应原本所注明的特征。

* 当此衍生物进战场时，所复制的永久物之任何进战场异能都会触发。所选择的永久物上面任何「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。

黑色

栏外探子

{三}{黑}

生物~吸血鬼/浪客

2/3

飞行

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

* 如果目标牌手的牌库没有任何地牌，则将展示该牌库的所有牌，并全部置入坟墓场。

污化地界

{一}{黑}

结界~灵气

结附于地

所结附的地是沼泽。

每当所结附的地成为横置时，其操控者失去2点生命。

* 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。它会具有沼泽此地类别，并且具有「{横置}：加{黑}到你的法术力池中。」此异能。污化地界不会影响此地的名称，也不会影响此地可能具有的其他类别或超类别（例如基本或传奇）。

* 每当所结附的地因任何理由而成为横置时（而不只是因为横置以产生法术力），污化地界的最后

一个异能都会触发。

* 如果在施放某咒语或起动的流程中，所结附的地之操控者横置它以产生法术力来支付之，则污化地界的异能便触发进入堆叠，并且在该咒语或异能之上方。污化地界的异能会先结算。

* 另一方面来说，所结附的地之操控者可以横置该地以产生法术力，让污化地界的异能触发并进入堆叠，然后以回应的方式把该份法术力用来施放瞬间或起动的异能。在这情况下，该瞬间或异能会先结算。

死亡将至

{黑}

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物得-X/-X，X为其操控者坟墓场中生物牌的数量。

* X的数值会随着所结附的生物之操控者坟墓场中生物牌数量的变化而变化。只要在检查状态动作的时候，出现该生物的防御力为0或更低，或是标记在该生物上的伤害大于或等于其防御力的情况，该生物就会被置入其拥有者的坟墓场。

吞噬肉身

{一}{黑}

瞬间

目标牌手牺牲一个生物，然后获得等同于该生物防御力的生命。

* 吞噬肉身仅指定牌手为目标。它并不指定生物为目标。目标牌手是在咒语结算时，选择要牺牲的生物。该牌手只能牺牲一个由他操控的生物。

* 牌手获得生命之数量，等同于该生物最后在战场上时的防御力。

临终祈愿

{一}{黑}

结界~灵气

结附于由你操控的生物

当所结附的生物死去时，目标牌手失去X点生命且你获得X生命，X为该生物的力量。

* 利用该生物最后在战场上时的力量来决定目标牌手失去及你获得的生命数量。

* 如果另一位牌手获得临终祈愿或是所结附的生物这两者其一的操控权（而非两者都获得），则临终祈愿将会是结附在不合法的永久物上。此灵气将会因状态动作置入其拥有者的坟墓场。

闸门阴魂

{二}{黑}

生物~阴魂

1/1

{黑}: 闸门阴魂得+1/+1直到回合结束。

横置一个由你操控且未横置的门: 闸门阴魂得+2/+2直到回合结束。

* 你不能在横置一个由你操控且未横置的门以产生法术力的同时，以此来起动的闸门阴魂的异能。你必须二者选其一。

恐怖景象

{二}{黑}{黑}

瞬间

消灭目标非神器的生物。其操控者将其牌库顶若干牌置入其坟墓场，其数量等同于该生物的力量。

- * 会利用此生物最后在战场上时的力量来决定它的操控者要将多少张牌置入其坟墓场。
- * 如果当恐怖景象试图结算时，此生物已经是不合法的目标，则恐怖景象将被反击，且其所有效应都不会生效。此生物的操控者不会将任何牌置入其坟墓场中。

行伍疫疾

{黑}

结界

衍生生物得-1/-1。

- * 如果某效应通常情况下产生的衍生物防御力为1，则此衍生物进战场时其防御力为0，因为状态动作被置入其拥有者的坟墓场，然后消失。会在生物进战场或死去时触发的异能都会触发。

致命逼视

{X}{黑}

瞬间

消灭目标力量小于或等于X的生物。

- * 在你选择该生物为目标，以及致命逼视结算时，都会检查该生物的力量。如果当致命逼视试图结算时，该生物的力量大于X的数值，则致命逼视将会被反击，且其所有效应都不会生效。

虚空领主

{四}{黑}{黑}{黑}{黑}

生物~恶魔

7/7

飞行

每当虚空领主对任一牌手造成战斗伤害时，放逐该牌手牌库顶的七张牌，然后将其中一张生物牌在你的操控下放进战场。

- * 虚空领主的异能为强制性。如果你放逐的七张牌中有生物牌，则你必须将其中一张在你的操控下放进战场。

贫窟霸食人魔

{三}{黑}{黑}

生物~食人魔/浪客

3/3

每当另一个非衍生物的生物死去时，你可以将一个1/1黑色老鼠衍生生物放进战场。

由你操控的老鼠具有死触异能。

- * 于贫窟霸食人魔在战场上期间，所有由你操控的老鼠都会具有死触异能，而非仅限贫窟霸食人魔所产生者。

阴森原祖

{五}{黑}{黑}

生物~圣者

5/4

威吓

当阴森原祖进战场时，为每位对手各进行以下流程；从他的坟墓场中选择至多一张目标生物牌，你可以将其在你的操控下放进战场。

* 你能选择的目标数量，至多为你的对手数量，每位对手一个。

* 这些生物牌将同时进战场。

暗影巷居民

{黑}

生物~吸血鬼/浪客

1/1

每当另一个黑色生物在你的操控下进战场时，目标生物获得威吓异能直到回合结束。（它只能被神器生物和/或与它有共通颜色的生物阻挡。）

* 你可以将刚进战场的这个黑色生物指定为暗影巷居民之异能的的目标，但除非该生物同时具有敏捷异能，否则该生物此回合也不能攻击。

* 你可以将暗影巷居民指定为它自己异能之目标。

寄生索尔兽

{黑}

生物~索尔兽

1/1

敲诈（每当你施放一个咒语时，你可以支付{白/黑}。若你如此作，每一位对手失去1点生命，你获得等量的生命。）

{横置}，支付2点生命：从目标非地永久物上移去一个指示物。

* 你选择作为目标的非地永久物上面不一定要有指示物。如果该永久物上面有多种指示物，则你在异能结算时，选择移去其中哪一个。

* 你不能藉由起动寄生索尔兽的最后一个异能，来阻止牌手支付咒语或异能中「从永久物上移去指示物」这一部分的费用（例如鹏洛客的忠诚异能）。

地底城告密人

{二}{黑}

生物~人类/浪客

2/3

{一}，牺牲一个生物：目标牌手自其牌库顶开始展示牌，直到展示出一张地牌为止，然后将这些牌置入其坟墓场。

* 如果目标牌手的牌库没有任何地牌，则将展示该牌库的所有牌，并全部置入坟墓场。

第六城区老妖

{一}{黑}

生物~灵俑

1/1

所有对手的坟墓场中每有一张生物牌，第六城区老妖便得+1/+1。

* 第六城区老妖的异能只会在第六城区老妖在战场上时生效。

红色

叛行

{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。

* 你可以指定任何生物当成叛行之目标，包括未横置的或是已经由你操控的。

* 就算获得某生物之操控权，也不会让你同时获得其上任何灵气或武具之操控权。

裂响周围

{一}{红}

结界

横置一个由你操控且未横置的门：裂响周围对每位对手各造成1点伤害。

* 你不能在横置一个由你操控且未横置的门以产生法术力的同时，以此来启动裂响周围的异能。你必须二者选其一。

灰烬兽

{二}{红}

生物~野兽

3/4

灰烬兽不能单独进行攻击或阻挡。

* 除非同时用其他生物来进行攻击或阻挡，否则灰烬兽不能攻击或阻挡。值得一提的是，两个灰烬兽可以一起攻击或阻挡。

* 一旦灰烬兽被宣告为攻击者或阻挡者之后，其他生物的情况如何并不重要。

* 用来与灰烬兽一同攻击的生物不一定要与它攻击同一位牌手或鹏洛客。用来与灰烬兽一同阻挡的生物不一定要与它阻挡同一个生物。

五级大火

{一}{红}{红}

结界

每当一个由你操控的生物造成战斗伤害时，在五级大火上放置一个火灾指示物。

从五级大火上移去五个火灾指示物：五级大火对目标生物或牌手造成5点伤害。

* 由你操控的任一生物每次造成战斗伤害的时候，就会触发一次五级大火的第一个异能，即使该生物是对多个生物、鹏洛客或牌手造成战斗伤害也是如此。举例来说，如果具践踏异能且正进行攻击的生物对阻挡生物或防御牌手同时造成战斗伤害，则五级大火的异能也只会触发一次。但是具有连

击异能的生物在一次战斗中可以触发五级大火的异能两次。

暴君残虐者

{四}{红}{红}

生物～龙

6/5

飞行，践踏

每当暴君残虐者对任一牌手造成战斗伤害时，获得由该牌手操控之所有神器的操控权。

在你的维持开始时，若你操控二十或更多个神器，你便赢得此盘游戏。

* 在你的维持开始时，若你没有操控二十或更多个神器，则不会触发暴君残虐者的最后一个异能。如果触发了此异能，则当它试图结算时，还会再进行一次检查。如果那时你没有操控二十或更多个神器，此异能不会生效。

恶煞鬼怪

{二}{红}

生物～鬼怪／狂战士

2/2

由你操控的生物具有敏捷异能，且每次战斗若能攻击，则必须攻击。

* 恶煞鬼怪的异能对它自己也有效。如果它是在战斗前进战场，则在该次战斗中，它若能攻击，也必须攻击。

* 如果在你的宣告攻击者步骤中，某生物处于以下状况：该生物已横置；它正受某咒语或异能之影响而不能攻击，则它便不能攻击。如果要支付费用才能让某生物攻击，则这并不会强迫你必须支付该费用，所以这种情况下，该生物也不至于必须要攻击。

* 与许多注明生物「若能攻击，则必须攻击」的其他效应不同，恶煞鬼怪的异能每次战斗都会生效。如果一个回合有多个战斗阶段，则在每个战斗阶段当中，由你操控的生物若能攻击，都必须进行攻击。

导向闪电

{二}{红}{红}

瞬间

导向闪电对目标生物及每个与其同名的其他生物各造成4点伤害。

* 导向闪电只有一个目标。其他同名的生物并非其目标。举例来说，如果某个具辟邪异能的生物与目标生物同名，它将会受到伤害。

* 衍生生物的名称与其生物类别相同，除非该衍生物为其他生物的复制品，或产生该衍生生物的效应特别给予它另一个名称。举例来说，1/1士兵衍生生物的名称为「士兵」。

死亡靶子

{三}{红}

法术

目标由对手操控的生物本回合若能进行阻挡，则必须阻挡。重置该生物。其他由该牌手操控的生物本回合不能进行阻挡。

* 该生物要阻挡哪一个进行攻击的生物仍由其操控者来决定。

* 如果该生物不能进行阻挡（可能是因为它已成为横置，或是所有攻击生物均具有飞行异能但它没有），则此阻挡要求不会生效。

* 如果要支付费用才能让该生物阻挡（如战争节拍要求支付者），则这不会强迫该生物的操控者必须支付该费用。这种情况下，此阻挡要求不会生效。

大举突击

{一}{红}{红}

瞬间

大举突击对目标生物或牌手造成伤害，其数量等同于由你操控的生物数量。

* 当大举突击结算时，才会计算由你操控的生物数量，并以此来决定造成多少伤害。

热熔原祖

{五}{红}{红}

生物~圣者

6/4

敏捷

当热熔原祖进战场时，为每位对手各进行以下流程；从他操控的生物中选择至多一个目标生物，获得该生物的操控权直到回合结束。重置这些生物。它们获得敏捷异能直到回合结束。

* 你能选择的目标数量，至多为你的对手数量，每位对手一个。

* 热熔原祖的触发式异能可以选择未横置的生物为目标。

碎颅击

{一}{红}

瞬间

本回合中，牌手不能获得生命。本回合中，伤害不能被防止。碎颅击对目标牌手造成3点伤害。

* 碎颅击只能以牌手为目标。当碎颅击试图结算时，如果该牌手已经是不合法的目标，则碎颅击会被反击，且其所有效应都不会生效。

* 会使牌手获得生命或将防止伤害的咒语或异能依旧会结算，只是「获得生命」和「防止伤害」这部分不会生效。

* 会将获得生命更换为另一种效应之效应不会生效，因为牌手无法获得生命。

* 如果某效应会将该牌手的总生命设定在某个数值，并且该数值比该牌手目前的总生命要多，则效应的这部分不会生效。（如果该数值比该牌手目前的总生命要低，则该效应会如常生效。）

结构坍塌

{五}{红}

法术

目标牌手牺牲一个神器和一个地。结构坍塌对该牌手造成2点伤害。

* 结构坍塌只以牌手为目标。举例来说，该牌手可以牺牲具辟邪异能的神器或地。

* 目标牌手不一定要操控神器或地。结构坍塌仍会对该牌手造成2点伤害。

* 如果该牌手操控一个神器地，则他不能选择牺牲该永久物来同时满足「牺牲神器」和「牺牲地」

的要求。如果该永久物是该牌手操控的唯一一个神器，则他必须牺牲另一个地。如果该永久物是该牌手操控的唯一一个地，则他必须牺牲另一个神器。如果该永久物同时是该牌手操控的唯一一个神器和唯一一个地，则他只用牺牲该永久物。

雄立雷拳

{四}{红}

生物~巨人/士兵

4/4

{白}: 雄立雷拳获得警戒异能直到回合结束。

* 为了让雄立雷拳攻击时不需横置，你必须在宣告攻击者之前就起动雄立雷拳的异能（最迟需要在战斗开始步骤中起动）。

绿色

力量爆涌

{绿}

瞬间

在目标生物上放置一个+1/+1指示物并重置它。

* 力量爆涌可以指定未横置生物为目标，并在其上放置一个+1/+1指示物。

首号实验体

{绿}

生物~人类/流浆

1/1

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

从首号实验体上移去两个+1/+1指示物：重生首号实验体。

* 如果从首号实验体上移去两个+1/+1指示物之后会使得已经标记在其上的伤害数量大于或等于其防御力，则在重生盾产生之前，首号实验体就会由于状态动作而被置入其拥有者的坟墓场。

受迫适应

{绿}

结界~灵气

结附于生物

在你的维持开始时，在所结附的生物上放置一个+1/+1指示物。

* 获得此+1/+1指示物的生物，是当此异能结算时，受迫适应所结附者。

* 如果受迫适应的异能触发，但是当此异能结算时，受迫适应已不在战场上，则会在它离开战场前最后结附的生物上放置一个+1/+1指示物。

肉食巨甲虫

{五}{绿}{绿}

生物~昆虫

7/7

践踏

每当肉食巨甲虫对任一牌手造成战斗伤害时，将一个衍生物放进战场，该衍生物为肉食巨甲虫之复制品。

* 产生此衍生物时，它会检查所复制的肉食巨甲虫上印制的各项值～或者，如果触发异能的肉食巨甲虫本身就是个衍生物，它会检查将它放置进场的效应原本所注明的特征～以及所有已经对它生效的复制效应。它不会复制肉食巨甲虫上的指示物，也不会复制其他已改变了肉食巨甲虫的力量、防御力、类别、颜色等的效应。通常来说，这代表了此衍生物就只会是个肉食巨甲虫。但如果任何复制效应已影响了肉食巨甲虫，就必须将它们列入考虑。

绿野看守

{一}{绿}

生物～妖精／德鲁伊

2/1

{横置}: 重置目标门。

* 绿野看守的异能并非法术力异能。它会用到堆叠，且可以被回应。

回旋智者

{一}{绿}

生物～妖精／德鲁伊

1/2

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

{横置}: 回旋智者上每有一个+1/+1指示物，便加{绿}到你的法术力池中。

* 回旋智者的最后一个异能是法术力异能。它不用到堆叠，且不能被回应。

阻路藤蔓

{二}{绿}

瞬间

于本回合中，防止其上没有+1/+1指示物的生物将造成之所有战斗伤害。

* 阻路藤蔓检查生物上面是否具有+1/+1指示物的时机，是在该生物造成伤害的时候。至于该生物在阻路藤蔓结算的时候上面有没有+1/+1指示物，甚至是否在战场上，都不重要。

长春藤巷居民

{三}{绿}

生物～妖精／战士

2/3

每当另一个绿色生物在你的操控下进战场时，在目标生物上放置一个+1/+1指示物。

* 你可以将刚进战场的这个绿色生物指定为长春藤巷居民之异能的目标。

* 你可以将长春藤巷居民指定为它自己异能之目标。

拟态黏泞

{二}{绿}

法术

将一个X/X绿色流浆衍生生物放进战场，X为由你操控的生物中力量最大者的数值。

* X的数值为当拟态黏泞结算时，由你操控的生物中力量最大者的数值。如果在拟态黏泞结算时你未操控任何生物，则X为0，将产生一个0/0流浆衍生物，且会因为状态动作而放入你的坟墓场（除非有某效应增加了它的防御力）。

* 所产生之流浆衍生物的力量和防御力在拟态黏泞结算时便已确定。它不会随着由你操控的生物中力量最大者的数值改变而改变。

掠食者交心

{二}{绿}

瞬间

选择目标由你操控的生物。你获得等同于该生物之力量与防御力加总的生命。

* 利用当掠食者交心结算时此生物的力量和防御力来决定你获得多少生命。

锈色甲虫

{四}{绿}

生物~昆虫

4/5

每当锈色甲虫被阻挡时，你可以消灭目标由防御牌手操控的神器或结界。

* 通常情况下，不管用多少个生物来阻挡锈色甲虫，后者的异能每次战斗只会触发一次。

* 神器或结界被消灭的时机在战斗伤害造成之前，但在选择阻挡者之后。

缅怀

{绿}

法术

将缅怀和至多三张目标在同一坟墓场的牌洗入其拥有者的牌库。

* 当你施放缅怀时，你可以选择零个目标。若你如此作，当缅怀结算时，你将它洗入其拥有者的牌库。

* 如果你为缅怀选择了至少一个目标，且当缅怀试图结算时，其所有目标都已经是不合法的目标，则缅怀将被反击，且其所有效应都不会生效。你不会将任何牌库洗牌，且缅怀会置入其拥有者的坟墓场。

* 如果你让缅怀获得了返照异能并从坟墓场施放它，则它不会被洗入你的牌库，而是改为放逐。然而你仍可以将其他目标洗入其拥有者的牌库。

森林原祖

{五}{绿}{绿}

生物~圣者

6/8

延势

当森林原祖进战场时，为每位对手各进行以下流程；从由他操控的永久物中选择一个目标非生物永久物，消灭该永久物。每有一个以此法消灭的永久物，便从你的牌库中搜寻一张树林牌，并将其横置进战场。然后将你的牌库洗牌。

* 你能选择的目标数量，至多为你的对手数量，每位对手一个。

* 如果森林原祖的进战场异能成功结算，但其中一个目标非生物永久物未被消灭（也许是因为它不会毁坏或者已重生），则此永久物不会计入你能放进战场的树林之数量。

* 你只会搜寻并洗你的牌库一次。

塔顶防御

{一}{绿}

瞬间

由你操控的生物得+0/+5并获得延势异能直到回合结束。

* 只有当塔顶防御结算时正由你操控的生物才会得到加成。该回合稍后时段中才由你操控的生物将不会受到影响。

多色

救济兽

{二}{白}{黑}

生物~野兽

6/6

阻挡救济兽，或被救济兽阻挡的生物具有系命异能。

* 数个系命异能不会累计。如果某个已经具有系命异能的生物阻挡救济兽或者被救济兽阻挡，该生物的操控者不会得到额外的生命。

召集战团

{三}{红}{白}

结界

在你的维持开始时，在召集战团上放置一个召集指示物。然后召集战团上每有一个召集指示物，便将一个1/1，红白双色，具敏捷异能的士兵衍生生物放进战场。

* 如果于召集战团的异能结算时，它已离开战场，则利用它最后在战场上时其上召集指示物的数量，来决定将多少士兵衍生生物放进战场。

战领欧瑞梨

{二}{红}{红}{白}{白}

传奇生物~天使

3/4

飞行，警戒，敏捷

每当战领欧瑞梨进行每回合中第一次攻击时，重置所有由你操控的生物。在此阶段后，额外多出一个战斗阶段。

* 你重置所有由你操控的生物，包括未进行攻击者。

* 你不一定要在额外的战斗阶段中以生物攻击。

* 如果是将欧瑞梨放进战场且正进行攻击，则欧瑞梨的触发式异能不会触发。

欧瑞梨的怒火

{X}{红}{白}

瞬间

欧瑞梨的怒火对任意数量的目标生物和／或牌手造成共X点伤害，你可以任意分配。横置每个以此法受到伤害的生物。以此法受到伤害的牌手本回合不能施放非生物咒语。

* 你要于施放欧瑞梨的怒火时一并宣告X的数值及伤害的分配方式。必须要为每个目标分配至少1点伤害。

* 欧瑞梨的怒火不能同时对某个鹏洛客及该鹏洛客的操控者造成伤害。如果你选择将欧瑞梨的怒火对某牌手造成的伤害转移至某个由他操控的鹏洛客上，则该牌手于该回合中便可以施放非生物咒语。如果你希望防止该牌手于此回合中施放非生物咒语，你就不能选择将此伤害转移至某个由他操控的鹏洛客上。

* 如果欧瑞梨的怒火指定数个生物为目标，但其中部分生物（并非全部）在欧瑞梨的怒火结算时为不合法目标，则欧瑞梨的怒火将仍会按照最初伤害分配的数值，对余下的合法目标造成伤害。

* 如果在欧瑞梨的怒火试图结算时，其所有目标都已经是不合法的目标，则欧瑞梨的怒火将会被反击，且其所有效应都不会生效。没有生物或牌手会受到伤害。

灾祸巷掳客

{一}{蓝}{黑}

生物～人类／浪客

0/3

{横置}: 抓一张牌，然后将一张牌从你手上面朝下地放逐。

你可以检视以灾祸巷掳客放逐的牌。

{蓝}{黑}, {横置}: 将一张以灾祸巷掳客放逐的牌移回其拥有者手上。

* 如果在灾祸巷掳客的第一个异能结算时，你没有手牌，则你将抓一张牌，然后将其放逐。你没有机会在放逐该牌前施放之（或用它作其他事情）。

* 由于最近的规则更新，对于放逐区中牌面朝下的牌而言，只要有效应曾允许你检视某张此类牌，则只要该牌持续被放逐，你便能够持续检视之。如果在灾祸巷掳客的最后一个异能结算的时候，你已不再操控它，则你仍能继续检视放逐区中相关牌张，并从中选择一张移回手上。

* 灾祸巷掳客的第二和第三个异能仅适用于以其本身放逐的牌，而非其他名称为灾祸巷掳客的生物。你应明确区分以不同灾祸巷掳客放逐的牌。

* 如果灾祸巷掳客离开战场，则以其放逐的牌便会被永久放逐。如果它在稍后又回到战场，则它回到战场上时会是一个全新物件，与以先前的存在状况放逐的牌并无关联。你将不能用「新」灾祸巷掳客来将以「旧」灾祸巷掳客放逐的牌移回。

* 就算所放逐的牌并非所有牌手都能检视之，但每张牌的拥有者是谁仍属于已知信息。在此建议将以灾祸巷掳客放逐的牌根据拥有者的不同分堆放置，以防止在其他牌手获得此生物的操控权后以其放逐一张或多张牌的情况下可能出现的混淆。

生机创见师

{一}{绿}{蓝}

生物～人类／法术师

2/3

在结束步骤开始时，若你操控四个或更多名称为生机创见师的生物，你便赢得此盘游戏。

* 这会将为生机创见师复制品的衍生物计算在内。

* 如果在结束步骤开始时，你未操控四个或更多名称为生机创见师的生物，则不会触发此异能。

* 如果触发了此异能，但在此异能试图结算时你未操控四个或更多名称为生机创见师的生物，则此异能不会生效。

波洛斯护符

{红}{白}

瞬间

选择一项～波洛斯护符对目标牌手造成4点伤害；或由你操控的永久物本回合不会毁坏；或目标生物获得连击异能直到回合结束。

* 如果你选择了第二种模式，则该回合稍后时段中才由你操控的永久物也将不会毁坏。

夜翼呼唤

{二}{蓝}{黑}

法术

将一个1/1蓝黑双色，具有飞行异能的惊惧兽衍生生物放进战场。

暗码（然后你可以放逐此咒语牌，并赋码于一个由你操控的生物上。每当该生物对任一牌手造成战斗伤害时，其操控者可以施放所赋码之牌的复制品，且不需支付其法术力费用。）

* 你可以将夜翼呼唤放逐并赋码于它刚产生的惊惧兽衍生生物上。

联会豪族

{白}{黑}

生物～人类/参谋

2/2

牺牲另一个生物：选择一种颜色，联会豪族获得反该色保护异能直到回合结束。

* 你在此异能结算时选择颜色。

部族反抗

{X}{红}{绿}

法术

选择一项或多项～部族反抗对目标具飞行异能的生物造成X点伤害；部族反抗对目标不具飞行异能的生物造成X点伤害；和／或部族反抗对目标牌手造成X点伤害。

* 你可以仅选择一种模式，任意两种模式，或全部三种模式。于你施放部族反抗时，便需作出选择。

* 你选择的每种模式中X的数值都相同。

吞噬畸变体

{三}{蓝}{黑}

生物～惊惧兽

/

吞噬畸变体的力量和防御力各等同于你所有对手坟墓场中牌的总数量。

每当你施放一个咒语时，每位对手分别自其牌库顶开始展示牌，直到展示出一张地牌为止，然后将这些牌置入各自的坟墓场。

* 如果目标牌手的牌库没有任何地牌，则将展示该牌库的所有牌，并全部置入坟墓场。

* 这些牌将在由你施放、且触发此异能的咒语结算之前置入坟墓场。然而，于你施放该咒语时，这些牌还不在于坟墓场中，因此你不能以这些牌作为该咒语的目标。

亡约天使

{三}{白}{黑}{黑}

生物～天使

5/5

飞行

当亡约天使死去时，将一个1/1白黑双色的僧侣衍生生物放进战场。它具有「{三}{白}{黑}{黑}，{横置}，牺牲此生物：将一张名称为亡约天使的牌从你的坟墓场移回战场。」

* 你牺牲衍生生物来移回战场的那张名称为亡约天使的牌，不一定要与产生此衍生生物的亡约天使是同一张。

* 此起动式异能属于该僧侣衍生生物的可复制特征值之一。复制该衍生生物的复制品也会具有此异能。

* 衍生生物的起动式异能并不指定你坟墓场中的牌为目标。你是在此异能结算的时候，选择一张名称为亡约天使的牌（如有）。

汀洛瓦惊惧兽

{四}{蓝}{黑}

生物～惊惧兽

4/4

当汀洛瓦惊惧兽进战场时，将目标永久物移回其拥有者手上，然后该牌手弃一张牌。

* 如果当汀洛瓦惊惧兽的异能试图结算时，目标永久物已经是不合法的目标，则此异能将会被反击，且其所有效应都不会生效。没有牌手需要弃牌。

* 如果某牌手没有手牌，且汀洛瓦惊惧兽将一张牌移回其手上，则该牌手必须弃掉此牌。他没有机会在弃牌前施放之（或用它作其他事情）。

* 移回牌手手上的衍生物并不是牌，牌手无法弃掉。它会在异能完成结算之后，检查状态动作时消失。

多密雷德

{一}{红}{绿}

鹏洛客～多密

3

[+1]：检视你的牌库顶牌。如果该牌为生物牌，你可以展示该牌并置于你手上。

[-2]：由你操控的目标生物与另一个目标生物互斗。

[-7]: 你获得具有「由你操控的生物具有连击、践踏、辟邪与敏捷异能。」的徽记。

* 在结算多密的第一个异能时, 若你检视的牌不是生物牌, 或虽然是生物牌, 但你不将牌置于你手上, 则你只需将其放回牌库顶。

* 第二个异能的第二个目标可以是另一个由你操控的生物, 但是它不能和第一个目标是同一个生物。

* 如果当第二个异能试图结算时, 该异能的任一目标已经是不合法的目标, 则这两个生物都不会造成和受到伤害。

* 多密的徽记不会移除由你操控之生物的其他异能。

暮篷公会法师

{蓝}{黑}

生物~人类/法术师

2/2

{一}{蓝}{黑}: 本回合中, 每当一张牌从任何地方置入对手的坟墓场时, 该牌手失去1点生命。

{二}{蓝}{黑}: 目标牌手将其牌库顶的两张牌置入其坟墓场。

* 第一个异能会影响你的所有对手。你不需从中单独选择一个。

* 第一个异能每次结算的时候, 都会产生一个延迟触发式异能。每当该回合中有一张牌置入对手的坟墓场时, 所有此类异能都会触发。举例来说, 如果你起动第一个异能两次(并且让那些异能结算), 然后以某对手为目标起动第二个异能, 则该牌手将总共失去4点生命。每有一张牌置入该牌手的坟墓场, 就会触发这两个异能, 每一个异能都会使该牌手失去1点生命。

* 如果是衍生物被置入对手的坟墓场, 则由此产生的延迟触发式异能不会触发。

暮篷预言师

{二}{蓝}{黑}

生物~吸血鬼/法术师

4/4

飞行

在你的维持开始时, 每位牌手各展示其牌库顶牌, 失去与该牌之总法术力费用等量的生命, 然后将该牌置入其手牌中。

* 所有牌手同时失去生命。如果这会使得双方牌手的生命都降到0或更少, 则此盘游戏为平手。在多人游戏中, 生命为0或更少的牌手将输掉这盘游戏。

* 以此法将牌置于手上不算「抓牌」。举例来说, 如果某张具奇迹异能的牌以此法被置于你手上, 你不能展示之(但这也不算你于本回合抓的第一张牌)。

刽子手挥斩

{白}{黑}

瞬间

目标于本回合中造成过伤害的生物得-5/-5直到回合结束。

* 你不能将本回合中尚未造成伤害的生物指定为刽子手挥斩的目标, 因此在大多数情况下, 你无法利用刽子手挥斩来减少生物造成之战斗伤害的数量。(如果一个生物有连击异能, 则你可以在此生物造成先攻伤害之后、尚未造成正常战斗伤害的时候施放刽子手挥斩。)

* 此生物对什么造成伤害，或者造成的是否战斗伤害并不重要。

深测法师

{二}{绿}{蓝}

生物~人类/法术师

1/1

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

每当在深测法师上放置一个+1/+1指示物时，你可以抓一张牌。

* 深测法师最后一个异能会于在其上放置任何+1/+1指示物的时候触发，而不仅限于因进化异能而放置在其上者。

* 如果多个+1/+1指示物同时放置在深测法师上，则每有一个此类指示物，它的最后一个异能就会触发一次。

* 如果深测法师进战场时上面有+1/+1指示物（也许是因为生机大师），则它进战场时上面每有一个+1/+1指示物，它的最后一个异能就会触发一次。

炎鬃复仇者

{二}{红}{白}

生物~天使

3/3

飞行

协战~每当炎鬃复仇者与至少两个其他生物攻击时，炎鬃复仇者对目标生物或牌手造成3点伤害，且你获得3点生命。

* 如果当炎鬃复仇者的协战异能试图结算时，目标生物或牌手已经是不合法的目标，则此异能将会被反击，所有效应都不会生效。你将不会获得生命。

* 如果炎鬃复仇者的协战异能成功结算，但是其中有部分或所有伤害被防止，你仍将获得3点生命。

锻炉斗士

{四}{红}{白}

生物~元素/士兵

4/4

当锻炉斗士进战场时，它对目标生物或牌手造成伤害，其数量等同于由你操控的生物数量。

{红}：锻炉斗士得+1/+0直到回合结束。

{白}：锻炉斗士得+1/+0直到回合结束。

* 在锻炉斗士的触发式异能结算时，才会计算由你操控的生物数量。如果那时锻炉斗士仍然在战场上且由你操控，则它便会将自己算进去。

狂耕乱耘

{三}{红}{绿}

法术

消灭目标地。从你的牌库中搜寻一张基本地牌，并将之横置进战场。然后将你的牌库洗牌。

* 如果当狂耕乱耘试图结算时，目标地已经是不合法的目标，则狂耕乱耘将会被反击，且其所有效应都不会生效。你不能从牌库中搜寻基本地牌。

古鲁护符

{红}{绿}

瞬间

选择一项～不具飞行异能的生物本回合不能进行阻挡；或获得所有你拥有之永久物的操控权；或古鲁护符对每个具飞行异能的生物各造成3点伤害。

* 如果你选择第一种模式，则所有不具飞行异能的生物该回合中都不能进行阻挡，包括失去飞行异能的生物，以及在古鲁护符结算后才进战场、且不具飞行异能的生物。

* 如果你选择第二种模式，古鲁护符的效应将盖过那些永久物上其他改变操控权的效应。

* 衍生物的拥有者是它首度进战场时操控它的那位牌手。

古鲁怒兽

{五}{红}{绿}

生物～野兽

6/6

每当古鲁怒兽或另一个生物在你的操控下进战场时，该生物与目标由对手操控的生物互斗。

* 古鲁怒兽的触发式异能为强制性。然而，如果当一个生物在你的操控下进战场时，所有对手并未操控任何生物，则此异能会从堆叠中移除。

* 如果当此异能结算时，将要互斗的生物之一或双方已不在战场上，互斗便不会生效。没有生物会造成或受到伤害。

* 如果在此异能试图结算时，该目标生物已经是不合法的目标，则此异能将被反击，且其所有效应都不会生效。没有生物会造成或受到伤害。

告解高阶僧侣

{白}{黑}

生物～人类／僧侣

1/1

每当告解高阶僧侣受到伤害时，你可以消灭目标非地永久物。

* 告解高阶僧侣的异能只会在每次受到伤害的时候触发一次，而不是每受到1点伤害就触发一次。即使告解高阶僧侣受到致命伤害，此异能也会触发。

水化咒

{绿}{蓝}

瞬间

目标地成为3/3，具飞行异能的元素生物直到回合结束。它仍然是地。

* 如果目标地的操控者并未在他最近的一回合开始时持续操控它，则该地便不能攻击，其上{横置}的异能也不能起动。在大多数情况下，这意味着牌手于该回合中不能横置此地以产生法术力。

* 水化咒不会影响该地的名称及它可能具有的其他类别、副类别或超类别（例如基本或传奇）。该地将保留它原有的任何异能。

* 影响力量和／或防御力、但不将其设定为特定数值的效应（比如变巨术产生的效应），因指示物导致的力量／防御力变化，以及交换生物力量和防御力的效应依旧会生效。在水化咒结算时该地就已经是生物的情况下，便有可能出现此状况。

底密尔首脑拉札夫

{蓝}{黑}{黑}

传奇生物～变形兽

3/3

辟邪

每当一张生物牌自任何地方置入对手的坟墓场时，你可以令底密尔首脑拉札夫成为该牌的复制；但其名称仍是底密尔首脑拉札夫，仍是传奇，且获得辟邪及此异能。

* 底密尔首脑拉札夫成为的是在坟墓场中那张生物牌之复制品。如果当拉札夫的异能结算时，该牌已经不在坟墓场中，则会利用该牌最后在坟墓场时的特征值。值得一提的是，拉札夫不会复制此生物牌原本会于在战场上时生效的复制效应。举例来说，如果仿生妖从战场上置入对手的坟墓场，且你使用了拉札夫的异能，则后者会变成0/0。它不会变成仿生妖原本复制之生物的复制品。

* 拉札夫不会复制该生物牌的名称，且仍然是传奇，所以如果战场上已有一个拉札夫，则即便它正复制另一张生物牌，当另一个拉札夫进战场时，这两者依然会因为状态动作置入拥有者的坟墓场。

* 如果多个生物同时置入其拥有者的坟墓场，则由你来决定拉札夫所有的触发式异能进入堆叠的顺序。

* 拉札夫所复制之生物牌上的进战场异能不会触发，这是因为当拉札夫成为该生物牌的复制品时，它已经在战场上。

* 死去的衍生生物不会触发拉札夫的触发式异能。

尚武荣光

{红}{白}

瞬间

目标生物得+3/+0直到回合结束。

目标生物得+0/+3直到回合结束。

* 由于此牌包含了数个「目标生物」字样，因此你在决定目标时，可以两次都选择同一个生物为目标。你也可选择两个不同的生物。

生机大师

{二}{绿}{蓝}

生物～妖精／法术师

2/4

每个由你操控的其他生物进战场时，上面均额外有若干个+1/+1指示物，其数量等同于生机大师的力量，且均额外具有「突变体」此生物类别。

* 于该生物进战场的时候，才会检查生机大师的力量，并以此来决定此生物进战场时上面额外有多少个+1/+1指示物。

* 「突变体」此生物类别成为该生物可复制特征值的一部分。

无情驱赶

{四}{白}{黑}

法术

选择一项～放逐所有神器；或放逐所有生物；或放逐所有结界；或放逐所有鹏洛客。

* 你于施放咒语时便一并选择模式。

心灵绞裂

{X}{蓝}{黑}

法术

每个对手自其牌库顶开始展示牌，直到展示出X张地牌为止，然后将以此法展示的所有牌置入其坟墓场。X不能为0。

* 如果对手的牌库里地牌的数量少于X张，则将展示该牌库的所有牌，并全部置入坟墓场。

* 如果另一个咒语或异能让你施放心灵绞裂且「不需支付其法术力费用」，你将不能如此做。在你施放咒语且「不需支付其法术力费用」时，如果该咒语的法术力费用中包含了X，你必须选择此值为0，但心灵绞裂的法术力费用中的X不能为0。

跨行亡者

{一}{蓝}{黑}

生物～骷髅妖

1/1

当跨行亡者死去时，将它移回其拥有者手上。

* 只有当跨行亡者的异能结算时，它还在坟墓场里，才会将其移回其拥有者手上。

神秘创生

{二}{绿}{蓝}{蓝}

瞬间

反击目标咒语。将一个X/X绿色流浆衍生物放进战场，X为该咒语的总法术力费用。

* 如果当神秘创生试图结算时，该目标咒语已经是不合法的目标，则神秘创生将会被反击，且其所有效应都不会生效。你不会获得流浆衍生物。

* 你可以指定一个不能被反击的咒语为目标。当神秘创生结算时，目标咒语不受影响，但你仍将得到一个流浆衍生物。

欧节达鬼影议会

{一}{白}{白}{黑}{黑}

传奇生物～精怪／参谋

5/5

当欧节达鬼影议会进战场时，目标对手失去2点生命且你获得2点生命。

在你的结束步骤开始时，你可以放逐欧节达。若你如此作，在你下一个维持开始时，将它在其拥有者之操控下移回战场。它获得敏捷异能。

* 当欧节达由于其最后一个异能回到战场上时，它将永远获得敏捷异能。如果稍后有牌手利用某咒语或异能获得了它的操控权，但该咒语或异能不会赋予其敏捷异能，这就可能产生影响。

欧佐夫护符

{白}{黑}

瞬间

选择一项～将目标由你操控的生物及所有由你操控且结附于其上的灵气移回其拥有者手上；或消灭目标生物，且你失去等同于其防御力的生命；或将目标总法术力费用等于或小于1的生物牌自你的坟墓场移回战场。

* 欧佐夫护符的第一种模式并不指定任何结附于目标生物上的灵气为目标。

* 如果你选择了第一种模式，则结附于该生物上、且由其他牌手操控的所有灵气会在该生物离开战场之后，因为状态动作被置入其拥有者的坟墓场。

* 如果你选择了第二种模式，则你失去的生命数量，等同于此生物最后在战场上时的防御力。

* 如果你选择了第二种模式，且欧佐夫护符正常结算，但该生物并未被消灭（也许是因为它不会毁坏或者已重生），则你仍将失去等同于此生物防御力的生命。

* 对每个模式而言，如果当欧佐夫护符试图结算时，目标生物或生物牌已经是不合法的目标，则欧佐夫护符将会被反击，且其所有效应都不会生效。

首席洁加娜

{二}{绿}{绿}{蓝}{蓝}

传奇生物～人鱼／法术师

1/1

首席洁加娜进战场时上面有X个+1/+1指示物，X为由你操控的其他生物中力量最大者的数值。

当首席洁加娜进战场时，抓若干牌，其数量等同于它的力量。

* X的数值为于首席洁加娜进战场时，由你操控的生物中力量最大者的数值。如果于洁加娜进战场时，你未操控任何生物，则X为0。

* 你抓牌的数量等同于当首席洁加娜的最后一个异能结算时它的力量。

* 如果首席洁加娜和另一个由你操控的生物同时进战场，则在决定由你操控的生物力量最大者的数值时，不会将该生物计算在内。

心灵打击

{一}{蓝}{黑}

瞬间

反击目标咒语。其操控者将其牌库顶的两张牌置入其坟墓场。

* 如果当心灵打击试图结算时，目标咒语已经是不合法的目标，则心灵打击将会被反击，且其所有效应都不会生效。此目标咒语的操控者不用将其牌库顶任何牌置入其坟墓场。

* 你可以指定一个不能被反击的咒语为目标。当心灵打击结算时，目标咒语不受影响，但是它的操控者仍将其牌库顶两张牌置入其坟墓场。

涤净不洁

{二}{白}{黑}

法术

目标对手弃两张牌，且你获得2点生命。

* 如果目标牌手的手牌少于两张，该牌手将弃掉所有手牌。不管弃掉多少张牌，你都将获得2点生命。

瓦砾巨汉

{四}{红}{绿}

生物~元素

/

瓦砾巨汉之力量与防御力各等同于由你操控的地之数量。

血激~{一}{红}{绿}，弃掉瓦砾巨汉：目标进行攻击的生物得+X/+X直到回合结束，X等同于由你操控的地之数量。

* 设定瓦砾巨汉的力量与防御力之异能会在所有区域生效，而非只在战场上。

* 如果你起动瓦砾巨汉的血激异能，X的数值为当该异能结算时由你操控的地之数量。

通报部族

{红}{绿}

瞬间

从你的牌库中搜寻三张生物牌并展示之。如果展示出的三张牌名称各不相同，则随机从中选择一张，并将其置入你手上。将其余牌洗入你的牌库。

* 如果你未展示出名称各不相同的三张牌，你将只需你的牌库洗牌（包括你展示的牌）。

析米克护符

{绿}{蓝}

瞬间

选择一项~目标生物得+3/+3直到回合结束；或由你操控的永久物获得辟邪异能直到回合结束；或将目标生物移回其拥有者手上。

* 如果你选择第二种模式，则只有当析米克护符结算时正由你操控的永久物才会获得辟邪异能。该回合稍后时段中才由你操控的生物不会获得辟邪异能。

始卡克公会法师

{红}{绿}

生物~人类/祭师

2/2

{红}{绿}：由你操控的生物获得践踏异能直到回合结束。

{一}{红}{绿}：目标由你操控的地成为4/4元素生物直到回合结束。它仍然是地。

* 只有于第一个异能结算时正由你操控的生物才会获得践踏异能。该回合稍后时段中才由你操控的生物将不会获得践踏异能。由你操控且不是生物的地也不会获得践踏异能，即使你该回合稍后时段中利用第二个异能将它们变成生物也是如此。

* 始卡克公会法师的第二个异能不会影响地的名称，或是其可能具有的其他类别、副类别或超类别（例如基本或传奇）。该地将保留它原有的任何异能。

掳魂勒赎

{二}{蓝}{黑}

结界~灵气

结附于生物

你操控所结附的生物。

弃两张牌：掳魂勒赎的操控者牺牲它，然后抓两张牌。只有对手可以起动此异能。

* 只有掳魂勒赎的操控者之对手才能起动它的最后一个异能。

* 大多数情况下，你会将掳魂勒赎结附于由对手操控的某个生物上，让你获得该生物的操控权。任何对手都可以弃两张牌来起动掳魂勒赎的最后一个异能。当该异能结算时，你将牺牲掳魂勒赎并抓两张牌。

阳园公会法师

{红}{白}

生物~人类/法术师

2/2

{一}{红}{白}：由你操控的生物得+1/+0直到回合结束。

{二}{红}{白}：将一个1/1，红白双色，具有敏捷异能的士兵衍生生物放进战场。

* 只有当阳园公会法师的第一个异能结算时正由你操控的生物会得+1/+0。该回合稍后时段中才由你操控的生物都不会受到影响。

意外结果

{二}{绿}{蓝}

法术

将你的牌库洗牌，然后展示顶牌。如果其为非地牌，则你可以施放它，且不需支付其法术力费用。

如果其为地牌，则你可以将它放进战场，并将意外结果移回其拥有者手上。

* 如果你展示了一张非地牌，你可以在意外结果结算时施放它。不会受到牌张类别的使用时机限制。其他的使用时机限制则不会被忽略（例如「只能在战斗中施放[此牌]」）。

* 如果你不能施放该牌（也许是因为没有合法目标），或者你选择不施放，则该牌会留在牌库顶。

* 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放牌，就无法支付替代性费用，例如超载费用。你可以支付额外费用，例如增幅费用。如果该牌有强制的额外费用，则你必须支付之。

* 如果该牌的法术力费用中包含了{X}，则你必须将其值选为0。

* 如果你展示了一张地牌，则意外结果只有你将该地牌放置进战场的情况下，才会移回你的手上。如果你未如此作，则意外结果将会置入其拥有者的坟墓场。

* 如果你展示出了一张地牌并且将该牌放进战场，则意外结果将会直接从堆叠移回其拥有者手上。它将不会进入坟墓场。

城市演化

{三}{绿}{蓝}

法术

抓三张牌。你本回合可以额外使用一个地。

* 城市演化的效应让你在在行动阶段中可以额外使用一个地。你仍需遵循使用地的一般时机规则。特别是，你并不是于城市演化结算的同时就能够使用一个地；城市演化会先完全结算（并且你会

抓三张牌，说不定其中有你稍后要使用的地)

* 同回合中的数个城市演化效应可以累加。它们也会与其他让你额外使用地的效应累加，例如茁壮仪式。

* 如果你因故要在不是自己的回合中施放探索大地，你会在它结算时抓三张牌，但你没办法在该回合使用地。

伟柯帕告解僧

{三}{白}{黑}

生物~人类/僧侣

1/3

敲诈(每当你施放一个咒语时，你可以支付{白/黑}。若你如此作，每一位对手失去1点生命，你获得等量的生命。)

当伟柯帕告解僧进战场时，支付任意数量的生命。目标对手自其手牌展示等量的牌。你从中选择一张，并将该牌放逐。

* 当伟柯帕告解僧的进战场异能结算时，你可以支付0点生命。如果你如此作，则不用展示或放逐任何牌。

* 你是在伟柯帕告解僧最后一个异能结算时，决定要支付的生命数量。

* 如果当伟柯帕告解僧最后一个异能试图结算时，目标对手已经是不合法的目标，则此异能将被反击，且其所有效应都不会生效。你不能支付生命，也没有牌手要展示牌。

伟柯帕公会法师

{白}{黑}

生物~人类/法术师

2/2

{一}{白}{黑}:目标生物获得系命异能直到回合结束。

{一}{白}{黑}:本回合中，每当你获得生命时，每位对手均失去等量的生命。

* 数个系命异能不会累计。多次给同一个生物系命异能不会让你获得额外的生命。

* 第二个异能每次结算的时候，都会产生一个延迟触发式异能。于该回合中，每当你获得生命时，都会触发所有此类异能。举例来说，如果你起动第二个异能两次(并让那些异能结算)，然后再获得了2点生命，则每位对手会各失去总共4点生命。每次获得生命的事件都会触发这两个异能，而每一个异能都会使该牌手失去2点生命。

疯狂耳语

{二}{蓝}{黑}

法术

每位牌手各弃掉手牌，然后抓若干牌，其数量等同于牌手中以此法弃牌的最多数目。

暗码(然后你可以放逐此咒语牌，并赋码于一个由你操控的生物上。每当该生物对任一牌手造成战斗伤害时，其操控者可以施放所赋码之牌的复制品，且不需支付其法术力费用。)

* 所有牌手同时抓牌。如果这使得某位牌手抓牌的数量超出牌库中剩下的牌，则该牌手输掉这盘游戏。如果所有牌手都遇到这个情况，则此盘游戏为平手。(在多人游戏中，多位牌手从已空的牌库中抓牌将会导致这些牌手输掉这盘游戏，但是游戏可能会继续。)

* 你会在决定将疯狂耳语赋码于哪个生物（如果有的话）之前抓牌。

查美克公会法师

{绿}{蓝}

生物~妖精/法术师

2/2

{绿}{蓝}:本回合中,由你操控的生物进战场时上面有一个额外的+1/+1指示物。

{绿}{蓝},从由你操控的生物上移去一个+1/+1指示物:抓一张牌。

* 查美克公会法师的第一个异能可以累加。举例来说,如果在某回合中,此异能结算了两次,则于该回合中,每个由你操控的生物进战场时上面都会额外有两个+1/+1指示物。

* 查美克公会法师的第一个异能对它结算时已经在场的生物没有任何影响。

混血

正义之箭

{二}{红/白}

瞬间

正义之箭对目标进行攻击或阻挡的生物造成4点伤害。

* 「进行攻击的生物」或「进行阻挡的生物」是指在这次战斗中宣告为攻击者或阻挡者的生物,或是在本次战斗中放进战场并为攻击状态或阻挡其他生物者。除非该生物离开战斗,否则直到战斗结束步骤为止,它都一直是个进行攻击或阻挡的生物,就算它所攻击的牌手离开游戏,它所攻击的鹏洛客离开战斗,或者原先被它阻挡的(所有)生物在那之前都已离开战斗,也不会有影响。

* 你可以在战斗伤害造成之后,在战斗结束步骤中施放正义之箭。

诱引亡灵

{白/黑}

瞬间

将目标牌从坟墓场放逐。将一个1/1,白黑双色,具飞行异能的精怪衍生生物放进战场。

* 在你为诱引亡灵选择目标时,此咒语尚在堆叠之上。它无法以本身为目标。

* 如果当诱引亡灵试图结算时,该目标牌已经是不合法的目标,则诱引亡灵将会被反击,且其所有效应都不会生效。你将不会获得精怪衍生物。

巨量突变

{X}{绿/蓝}{绿/蓝}

瞬间

由你操控的生物成为X/X直到回合结束。

* 将X的数值选作0通常会由你操控的生物成为0/0,并最终被置入坟墓场。

* 巨量突变会盖过先前将由你操控的某个生物之力量和/或防御力设定为其他数值的效应。影响力量和/或防御力,但不将其设定为特定数值的效应(比如变巨术产生的效应),因指示物导致的力量/防御力变化,以及交换生物之力量和防御力的效应依旧会生效。举例来说,假设你操控一个1/1生物。它因灵气得+4/+2,其上有一个+1/+1指示物,且受到交换其力量和防御力之效应的影响。此生物为4/6。如果你施放巨量突变并选择X等于4,则该生物将成为7/9(4/4,因灵气

+4/+2，因指示物+1/+1，然后交换力量和防御力）。

生机转移

{绿/蓝}

瞬间

将目标生物上任意数量的+1/+1指示物移至另一个目标生物上，且两者的操控者须相同。

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

* 你在生机转移结算的时候决定要移动之指示物的数量。

* 如果当生机转移试图结算时，这两个生物之一已经是不合法的目标，或是此时这两个生物的操控者已各不相同，则指示物不会移动。

波洛斯裁定师

{红/白}{红/白}{红/白}

生物~牛头怪/法师

3/3

每当波洛斯裁定师受到伤害时，它对目标生物或牌手造成等量的伤害。

{红/白}：波洛斯裁定师获得先攻异能直到回合结束。

* 即使波洛斯裁定师受到了致命伤害，它的第一个异能也将触发。举例来说，如果波洛斯裁定师阻挡了一个7/7生物，则它的异能会触发，且波洛斯裁定师对目标生物或牌手造成7点伤害。

* 波洛斯裁定师因其第一个异能造成的伤害不属于战斗伤害，就算此异能是因战斗伤害而触发也是一样。

火树族密使

{红/绿}{红/绿}

生物~人类/祭司

2/2

当火树族密使进战场时，加{红}{绿}到你的法术力池中。

* 火树族密使的进战场异能不是法术力异能。它会用到堆叠，且可以被回应。

杀生宗浪客

{一}{蓝/黑}{蓝/黑}

生物~人类/浪客

2/2

杀生宗浪客只能被浪客阻挡。

* 如果已经用来阻挡杀生宗浪客的生物不再是浪客，它仍将继续阻挡。

永生效命

{X}{白/黑}{白/黑}{白/黑}

法术

将所有总法术力费用为X的生物牌从你的坟墓场移回战场。

* 如果坟墓场中某张生物牌的法术力费用中包括X，则X视为0。

夜篷幽灵

{蓝/黑}{蓝/黑}{蓝/黑}

生物~幽灵

2/3

飞行

每当夜篷幽灵对任一牌手造成战斗伤害时，该牌手放逐其牌库顶牌。

你可以使用以夜篷幽灵放逐的牌。

* 该牌会牌面朝上被放逐。所有牌手都可以检视它。

* 使用以夜篷幽灵所放逐的牌时，需遵循使用该种牌的一般规则。举例来说，你必须支付其费用，也必须遵循其使用时机限制等等。

* 夜篷幽灵的最后一个异能仅适用于以其本身放逐的牌，而非其他名称为夜篷幽灵的生物。你应明确区分以不同夜篷幽灵放逐的牌。

死斗

{一}{红/绿}

瞬间

由你操控的目标生物与另一个目标生物互斗。（它们各向对方造成等同于本身力量的伤害。）

* 死斗的第二个目标可以是由你操控的另一个生物，但它不能和第一个目标是同一个生物。

* 如果当死斗的异能试图结算时，其中任一目标已经是不合法的目标，则两个生物都不会造成或受到伤害。

瓦砾区突击队

{一}{红/绿}{红/绿}{红/绿}

生物~人类/战士

3/3

每当瓦砾区突击队攻击时，每有一个由你操控、且进行攻击的生物，便在其上放置一个+1/+1指示物。

* 当瓦砾区突击队的异能结算时，才计算由你操控、且进行攻击之生物的数量，包括瓦砾区突击队自己，以此决定要在它上面放置多少个+1/+1指示物。

神器

眩目探照灯

{一}

神器

对于由对手操控、且具辟邪异能的生物，你能将其视同不具该异能地指定为由你操控之咒语或异能的目标。

{三}，牺牲眩目探照灯：由你操控的生物获得辟邪异能直到回合结束，且本回合不能被阻挡。

* 由对手操控的生物实际并未失去辟邪异能，不过你在为由你操控的咒语或异能选择目标时，能够忽略此异能。

* 在炫目探照灯的最后一个异能结算之后才由你操控的生物将不会具有辟邪异能，但在该回合中仍将不能被阻挡。

幻影师护臂

{二}

神器～武具

每当起动佩带此武具之生物的异能时，若它不是法术力异能，则复制该异能。你可以为该复制品选择新的目标。

佩带{三}

* 起动式异能的格式为「费用：效应。」

* 该复制品的目标将与原版的异能相同，除非你选择新的目标。你可以改变任意数量的目标，不论全部改变或部分改变都行。如果对其中的一个目标而言，你无法选择一个新的合法目标，则它会保持原样而不改变（即使现在的目标并不合法）。

* 如果该异能具有模式（也就是说，它注记着「选择一项～」或类似者），则复制品的模式会与原版异能相同。你不能选择其他的模式。

* 如果此异能的费用中包含{X}，则X的数值也会被复制。

* 如果起动式异能的费用中含有要求牺牲幻影师护臂或者佩带此武具的生物的部分，则此异能不会被复制。等到算作「起动异能」的时候（所有的费用都已支付完毕），幻影师护臂已不再佩带在该生物上。

* 如果幻影师护臂因故佩带在由对手操控的生物上，且对手起动了该生物上的某个起动式异能（且不属于法术力异能），则该异能的复制品将由你来操控。

欧佐夫符镇兵

{三}

神器

{横置}：加{白}或{黑}到你的法术力池中。

{白}{黑}：欧佐夫符镇兵成为一个1/4白黑双色，具有系命异能的索尔兽神器生物直到回合结束。

* 数个系命异能不会累计。多次起动最后一个异能不会使你获得更多生命。

缚空杖

{一}

神器～武具

佩带武具的生物得+1/+0，且不能被具飞行异能的生物阻挡。

佩带{三}（{三}：装备在目标由你操控的生物上；佩带的时机视同法术。）

* 佩带此武具的生物仍然可以被具延势异能的生物阻挡。

* 如果佩带此武具的生物被一个生物阻挡，然后该生物获得飞行异能，佩带此武具的生物依旧被阻挡。

地

悲剧舞台

地

{横置}: 加{一}到你的法术力池中。

{二}, {横置}: 悲剧舞台成为目标地的复制品, 并获得此异能。

* 最后一个起动式异能产生的复制效应未注明持续时限。它将会持续到悲剧舞台离开战场, 或被另一个复制效应盖过为止。该永久物将不再具有悲剧舞台的第一个异能。

* 地的「可复制特征值」是其上印制的字样, 并可能被其他复制效应修正过。指示物与其他效应则不会包含在复制结果内。值得一提的是, 如果你复制的地因暂时效应之故同时也是生物 (例如天界廊柱), 悲剧舞台将只会成为「未变成生物」的地。

* 悲剧舞台所复制之地上面的进战场异能不会触发。因为悲剧舞台已经在战场上。

万智牌、Magic、拉尼卡、依尼翠、黑影笼罩、艾维欣重临、再访拉尼卡、兵临古城, 以及巨龙迷城, 不论在美国或其他国家中, 均为威世智的商标。2013威世智。