

万智牌2014常见问题集

编纂：Matt Tabak，且有 Laurie Cheers, Carsten Haese, Eli Shiffrin, Zoe Stephenson, 及Thijs van Ommen的贡献

此文件最近更新日期：2013年6月5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：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

万智牌2014核心系列包括249张牌（101张普通牌，60张非普通牌，53张稀有牌，15张秘稀牌，以及20张基本牌）。

售前赛：2013年7月13-14日

上市周末：2013年7月19-21日

欢乐日：2013年8月10-11日

自正式发售当日起，万智牌2014核心系列便可在有认证之构组赛中使用；此日期为：2013年7月19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，兵临古城，巨龙迷城，以及万智牌2014。

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

请至Wizards.com/Locator查询你附近的的活动或贩售店。

复出主题：裂片妖

具「裂片妖」此生物类别的生物在万智牌2014中再度复出。这类广受牌手喜爱的生物，能够与由你操控的其他裂片妖共享异能或攻防加成。

御风裂片妖

{蓝}

生物~裂片妖

1/1

由你操控的裂片妖生物具有飞行异能。

* 和过往系列的裂片妖不同，本系列中的裂片妖只会影响由你操控的裂片妖生物。它们不会给你对手的裂片妖提供加成。（请注意，旧版本的裂片妖牌并未因此修正。）

* 若将由你操控之某裂片妖的生物类别更改为不是裂片妖，则它的异能就不再影响自己。但它依旧会影响所有其它的裂片妖。

* 裂片妖提供的异能以及攻防加成可以累积。但是，对于一些异能而言，比如飞行，具有一个以上该异能不会提供额外的好处。

组合：法师杖

本系列中包含一组五个的神器组合，每种颜色各对应一个，让你能在施放该色咒语时，或是当具该色对应之基本地类别的地进战场时获得生命。

太阳法师杖

{三}

神器

每当你施放白色咒语或每当一个平原在你的操控下进战场时，你获得1点生命。

* 这类神器检查的是具有对应基本地类别的地。举例来说，太阳法师杖的异能会当任何具有「平原」此副类别的地进入战场时触发，而不仅限名称为「平原」者。

* 许多非基本地并不具有基本地类别，就算他们能产生有色法术力也是一样。举例来说，俄佐立公会门既不是平原，也不是海岛。俄佐立公会门在你的操控下进战场时不会触发太阳法师杖的异能。

* 如果你施放的是某色牌的复制品，则该色法师杖的异能会触发。不过，如果你是复制某个在堆叠上的咒语且并未施放该复制品，则该异能不会触发。

复出的牌类别：鹏洛客

鹏洛客是与你并肩作战的强大伙伴。除了「鹏洛客独一无二规则」之外（详见后文），鹏洛客此牌张类别的规则并未因此系列发行而改变。

记忆专家杰斯

{三}{蓝}{蓝}

鹏洛客～杰斯

4

+1：抓一张牌。目标牌手将其牌库顶牌置入其坟墓场。

0：目标牌手将其牌库顶的十张牌置入其坟墓场。

-7：任意数量的目标牌手各抓二十张牌。

* 鹏洛客为永久物。你只可以于你能施放法术的时机下施放之。当你的鹏洛客咒语结算时，它会在你的操控下进战场。

* 鹏洛客并非生物。会影响生物的咒语与异能不会影响它们。

* 鹏洛客具有忠诚。鹏洛客进战场时上面有若干忠诚指示物，其数量等同于它右下角所印制的数字。起动它的其中一个异能，可能会让它增加或减少忠诚指示物。对鹏洛客造成的伤害，会让该鹏洛客失去该数量的忠诚指示物。如果它上面没有忠诚指示物了，就会因状态动作而置入其拥有者的坟墓场。

* 每个鹏洛客都具有数个起动式异能，称为「忠诚异能」。对由你操控的每个鹏洛客而言，在每回合都只能起动它的一个忠诚异能，并且只在你能施放法术的时机下才行。

* 起动鹏洛客异能所支付的费用，是由内含数字的箭号来表示。向上的箭号包括了加号，例如「+1」；意思就是「在此鹏洛客上放置一个忠诚指示物」。向下的箭号包括了减号，例如「-7」；意思就是「从此鹏洛客上移去七个忠诚指示物」。包含「0」的符号意指「在此鹏洛客上放置零个忠诚指示物」。

* 起动费用为0的忠诚异能将不改变该鹏洛客上的忠诚指示物数量。

* 如果你想起动会减少忠诚指示物的鹏洛客异能，则该鹏洛客上至少要有该数量的忠诚指示物，你才能起动之。

* 鹏洛客不能攻击（除非有某个效应将鹏洛客变为生物）。不过，你可以攻击他们。对你的每个生物而言，它可以各自攻击你的对手或是由他操控的鹏洛客。你于宣告攻击者时就要个别说明。

* 如果你的鹏洛客正被攻击，则你可以如常地来阻挡攻击者。

* 如果某个攻击鹏洛客的生物未受阻挡，则它会对该鹏洛客造成伤害。对鹏洛客造成的伤害，会让该鹏洛客失去该数量的忠诚指示物。

* 如果由你操控的来源将向对手造成非战斗伤害，则你可以令该来源将此伤害改为向该对手所操控的一个鹏洛客造成之。举例来说，虽然你不能拿鹏洛客当作电震的目标，但你可以选择对手为电震的目标；并稍后于电震结算时，选择让电震向由对手操控的某个鹏洛客造成2点伤害。（你不能将该伤害拆开来分配在不同的牌手和／或鹏洛客之间。）你如果藉由电震向鹏洛客造成伤害，则其上会移去两个忠诚指示物。

规则变动：「鹏洛客独一无二规则」

过去，如果两个或更多具有同样副类别（例如「杰斯」）的鹏洛客同时在战场，则他们都会由于状态动作而置入其拥有者的坟墓场。此规则已有更动。新规则如下：

704.5j 如果某牌手同时操控两个或更多具有共同鹏洛客类别的鹏洛客，则该牌手从中选择一个，并将其余的置入其拥有者的坟墓场。这称为「鹏洛客独一无二规则」。

规则变动：「传奇规则」

虽然万智牌2014核心系列里没有传奇永久物，但是「传奇规则」会随着本系列上市而改变。根据过去的规则，每当战场上有两个或更多同名的传奇永久物时，它们就会因状态动作而被置入其拥有者的坟墓场。此规则现更改如下：

704.5k 如果某牌手同时操控两个或更多同名的传奇永久物，则该牌手从中选择一个，并将其余的置入其拥有者的坟墓场。这称为「传奇规则」。

新关键字：不灭

不灭是某个现存异能（原本称为「不会毁坏」）的新关键字。

玄铁锭

{三}

神器

不灭（注明「消灭」的效应不会消灭此神器。）

{横置}：加一点任意颜色的法术力到你的法术力池中。

* 在大多数情况下，「不会毁坏」从原本的叙述变成「不灭」此关键字，并不会带来功能上的改变。但下列两种情形例外：

* 过去，若某永久物因咒语或异能结算（例如抵御死亡）之故而变为不会毁坏，并在此后失去了所有异能，则该永久物仍不会毁坏。这是因为「不会毁坏」并不是异能，而只是说明了永久物目前的样子。现在，该永久物会获得「不灭」此异能，该异能会连同其上原有的其他异能一起失去。

* 过去，若特定群组的永久物因咒语或异能结算之故而变为不会毁坏（例如由你操控的生物受到根生卫护的影响），则在该咒语或异能结算之后才属于该群组，或是在此之后才进入战场的永久物，也同样不会毁坏。这是因为令该些永久物不会毁坏的效应并未改变任何永久物的特征。现在，于该咒语或异能结算之后才进入战场或受你操控的永久物不会具有不灭，因为在效应赋予永久物此异能的时机，它还不受你操控。

单卡解惑

白色

狮群唤师阿耶尼

{一}{白}{白}

鹏洛客~阿耶尼

4

+1: 在至多一个目标生物上放置一个+1/+1指示物。

-3: 目标生物获得飞行与连击异能直到回合结束。

-8: 将X个2/2白色的猫衍生生物放进战场，X为你的总生命。

* 你可以在没有目标的状况下起第一个异能。当你起该异能时，仍将在阿耶尼上放置一个忠诚指示物。

* 你放进战场的猫衍生生物数量，等同于第三个异能结算时你的总生命数量。

阿耶尼的精卫

{二}{白}{白}

生物~猫/士兵

3/3

每当一个结界在你的操控下进战场时，将一个2/2白色的猫衍生生物放进战场。若该结界是灵气，你可以将它结附在该衍生物上。

* 此异能要等到结界进入战场时才会触发。这意味着，举例来说，你不能因为希望将灵气结附到猫衍生物上，就在没有合法目标的情况下，施放具「结附于生物」的灵气。但是，阿耶尼的精卫本身可以是此灵气的合法目标。

* 如果你以对手或由对手操控的永久物为目标施放灵气，则当该灵气进战场时，它受你操控。阿耶尼的精卫的异能会触发。

* 只有在该灵气能够合法结附于该衍生物的情况下，你才能将该灵气结附于其上。举例来说，如果进战场的结界是一个具「结附于地」的灵气，则它不会移到衍生物上。

* 只有在该触发式异能结算时，该灵气和猫衍生物均仍在战场上的情况下，你才能将该灵气结附于该衍生物上。如果灵气在异能结算前就离开了战场，则它不会结附于衍生物上。如果该衍生物在异能结算前就离开了战场，则该灵气不会移动。

天恩相随

{三}{白}

结界

在每个结束步骤开始时，若本回合中你获得了4点或更多生命，则将一个4/4白色，具飞行异能的天使衍生生物放进战场。

* 天恩相随的异能检查该回合所获得的生命总量，而不是你当前总生命与回合开始时的总生命之间的差距。举例来说，如果本回合开始时你有10点生命，本回合中获得了6点生命，并在同一回合稍后时段中失去了6点生命，则此异能会触发。

* 如果当结束步骤开始时，你于本回合中并未获得4点或更多生命，则此异能根本不会触发。在结束步骤中获得生命不会触发该异能。

* 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，但这不会被此异能计算在内。

图恩大天使

{三}{白}{白}

生物~天使

3/4

飞行

系命（此生物所造成的伤害会让你获得等量的生命。）

每当你获得生命时，在每个由你操控的生物上放置一个+1/+1指示物。

* 每个获得生命的事件只会让此异能触发一次，不论是愈灵师的1点生命或永生琼浆的5点生命。

* 一个具有系命异能的生物造成战斗伤害是单一的获得生命事件。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，则图恩大天使的异能会触发两次。但是，如果某个具系命之生物同时对数个生物、牌手和/或鹏洛客造成伤害（也许是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。

逐令僧侣

{一}{白}{白}

生物~人类/僧侣

2/2

当逐令僧侣进战场时，放逐目标由对手操控的生物，直到逐令僧侣离开战场为止。（该生物会在其拥有者的操控下移回。）

* 逐令僧侣的异能会产生一个有持续时限的区域转变。这类新式的异能与诸如遗忘轮的这类过往卡牌上异能有相似之处。但是，和遗忘轮不同，类似于逐令僧侣这样的牌只有一个异能，产生两个一次性效应：一个在该异能结算时放逐生物，另一个在逐令僧侣离开战场之后立刻将所放逐的牌移回战场。

* 如果逐令僧侣在它进战场异能结算前离开战场，则目标生物不会被放逐。

* 结附于所放逐生物上的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。装备在所放逐生物上的武具会被卸装并留在战场上。所放逐生物上的任何指示物都会消失。

* 如果衍生生物被放逐，它将会消失。它将不会移回战场。

* 所放逐的牌会在逐令僧侣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。这两个生物不会同时在战场上。举例来说，如果移回来的生物是仿生妖，它不能作为该逐令僧侣的复制品来进入战场。

* 在多人游戏中，如果逐令僧侣的操控者离开了游戏，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。

骨镰裂片妖

{三}{白}

生物~裂片妖

2/2

由你操控的裂片妖生物具有连击异能。（它们能造成先攻与普通战斗伤害。）

* 如果在由你操控的其他裂片妖生物已造成先攻伤害，但还未造成普通战斗伤害时，骨镰裂片妖就已经离开战场，则这些裂片妖不会造成普通战斗伤害（除非他们因故仍具有连击异能）。

不惧酷境

{白}

瞬间

选择一个颜色。由你操控的白色生物获得反该色保护异能直到回合结束。（它们不能被该色的东西所阻挡，指定为目标，造成伤害，或是被结附。）

* 你于不惧酷境结算时选择颜色。一旦选择了颜色，牌手就已来不及作任何回应。

* 只有于不惧酷境结算时正由你所操控的白色生物才会获得保护异能。这之后才由你操控的白色生物都不会获得。

天界火光

{白}{白}

瞬间

目标牌手牺牲一个进行攻击或阻挡的生物。

* 天界火光仅指定牌手为目标，它并不指定任何生物为目标。牌手能以此法牺牲具辟邪或反白保护异能的生物。

* 如果该牌手牺牲某个进行阻挡的生物，则该生物曾阻挡的所有攻击生物仍已被阻挡。除非属于下列情形之一，否则该攻击生物便不会分配或造成战斗伤害：该生物具有践踏异能；该生物同时被其他生物阻挡。

* 直到战斗结束步骤结束为止，生物依旧处于「进行攻击」或「进行阻挡」的状态。牌手仍有可能在战斗当中，但于战斗伤害已造成之后（具体说来，于战斗伤害步骤或战斗结束步骤当中）再施放天界火光。在此时点，只有那些进行了攻击或阻挡，且自战斗伤害存活下来的生物可以牺牲。

聚集

{三}{白}

瞬间

战场上每有一个生物，目标牌手便获得2点生命。

* 于聚集结算时计算战场上生物的数量，并以此来决定牌手会获得多少生命。

虔诚祝愿

{六}{白}

法术

横置任意数量由你操控且未横置的生物。每以此法横置一个生物，便将一个4/4白色，具飞行异能的衍生生物放进战场。

* 你于虔诚祝愿结算时选择要横置的生物。一旦它开始结算，没有牌手能回应你「横置生物」的行动。

上天眷顾

{一}{白}

结界～灵气

结附于生物

当上天眷顾进战场时，你获得3点生命。

所结附的生物得+1/+3。

* 当上天眷顾试图结算时，如果成为上天眷顾目标的生物已是不合法目标，则上天眷顾会被反击，不会进入战场。其上让你获得3点生命的异能不会触发。

克邪神圣武士

{一}{白}{白}

生物～人类／骑士

2/2

先攻（此生物会比不具先攻异能的生物提前造成战斗伤害。）

系命（此生物所造成的伤害会让你获得等量的生命。）

克邪神圣武士不能成为由对手操控之黑色或红色咒语的目标。

* 克邪神圣武士仍会受到未指定其为目标之黑色或红色咒语的影响。举例来说，注记着「对每个生物各造成3点伤害」的红色咒语会对克邪神圣武士造成伤害。

筑起工事

{二}{白}

瞬间

选择一项～由你操控的生物得+2/+0直到回合结束；或由你操控的生物得+0/+2直到回合结束。

* 你是于施放筑起工事时决定其模式，不是于其结算时。

* 在筑起工事结算之后才受你操控的生物不会得所选的加成。

不坏之身

{三}{白}

结界～灵气

结附于永久物

所结附的永久物具有不灭异能。（注明「消灭」的效应不会消灭该永久物。伤害无法消灭具不灭异能的生物。）

* 如果所结附的生物受到致命伤害，则该生物不会被消灭，但是伤害依旧标记在该生物上。如果该回合稍后的时段中，不坏之身不再结附于该生物上，则该生物不再具有不灭异能，因此将被消灭。

欺敌大师

{二}{白}

生物～人类／斥候

2/2

每当欺敌大师攻击时，横置目标由防御牌手操控的生物。

* 该异能会在宣告阻挡生物之前结算，并将该生物横置。

- * 在双头巨人游戏中，你可以指定由防御队伍中任一成员操控的生物为目标。
- * 在其他多人赛制中，包括指挥官，只有欺敌大师正在攻击的那位防御牌手所操控的生物才能被选为目标，即使你有其他进行攻击的生物正在攻击不同的牌手也是一样。

勇行之途

{二}{白}

结界

只要你的总生命大于或等于你的起始总生命，由你操控的生物便得+1/+1。

每当由你操控的一个或数个生物攻击时，你获得若干生命，其数量等同于进行攻击的生物数量。

- * 你的起始总生命是你开始这盘游戏时的总生命；请注意你参加的赛制，以及在一些罕见的情况下，会影响你起始总生命的任何东西（举例来说，具有起始生命修正值的先锋牌）。
- * 在大多数游戏中，你的起始总生命为20。在指挥官游戏中，你的起始总生命为40。在双头巨人游戏中，勇行之途是拿你队伍目前的总生命与你队伍的30点起始总生命比较。
- * 勇行之途的触发式异能只会在宣告攻击生物后触发一次。举例来说，如果你用五个生物攻击，你会一次获得5点生命，这是单一的获得生命事件。
- * 如果某生物在你完成宣告攻击生物之后才进入战场且进行攻击，则由于你并未宣告该生物为攻击生物，此异能不会再度触发。不过，如果该生物是在此异能结算之前进入战场，则在确定你会获得多少生命时，会将它计算在内。

不予理会

{白}

瞬间

选择一个来源，于本回合中，防止该来源将造成的所有伤害。

- * 不予理会不以任何东西为目标。举例来说，你可以选择一个具有辟邪异能的来源。于不予理会结算时，你选择伤害来源。
- * 如果该来源是永久物咒语，则该咒语变成的永久物于本回合中稍后时段造成的伤害也会被防止。

长剑炽天使

{三}{白}

生物~天使

3/3

飞行

防止将对长剑炽天使造成的所有战斗伤害。

- * 如果长剑炽天使阻挡具践踏异能的生物，则该生物的操控者必须向长剑炽天使分配3点伤害（假设它没有阻挡其他生物，其上没有标记任何伤害，其防御力也没有发生改变）。余下的伤害将被分配给防御牌手或鹏洛客。

封口

{白}

瞬间

所有对手本回合都不能施放咒语。（在它结算之前已经施放的咒语不会受其影响。）

* 对手在你施放封口前所施放的咒语，并不会受到封口之影响。（换句话说，它不能拿来当成追溯既往的「取消」咒语。）在你施放封口之后、到它结算之前的时段，也不会让你的对手无法施放咒语。

* 封口唯一会做的事情，是让所有对手无法施放咒语。他们依旧可以起动异能，包括了它们手牌上的异能（例如循环）。他们的触发式异能如常运作，他们依旧可以使用地牌，依此类推。

庄严献祭

{二}{白}

法术

消灭目标神器或结界。你获得4点生命。

* 如果在庄严献祭试图结算前，该目标永久物已经是不合法目标，则它将被反击，且其所有效应都不会生效。你不会获得任何生命。

石角吟颂师

{五}{白}

生物~犀牛/僧侣

4/4

{五}{白}：石角吟颂师获得警戒与系命异能直到回合结束。（此生物攻击时不需横置。它所造成的伤害会让你获得等量的生命。）

* 数个警戒和系命异能不会累计。在同一个回合中，一般无需多次起动石角吟颂师的异能。

蓝色

古语术士

{二}{蓝}{蓝}

生物~人类/法师

1/2

当古语术士进战场时，将目标瞬间或法术牌从你的坟墓场移回你手上。

* 如果某张瞬间或法术咒语牌将古语术士放进战场，则你可将该牌移回你手上。

幽闭恐怖症

{一}{蓝}{蓝}

结界~灵气

结附于生物

当幽闭恐怖症进战场时，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。

* 所结附的生物依旧能以其他方式重置，例如叛行。

仿生妖

{三}{蓝}

生物~变形兽

0/0

你可以使仿生妖当成战场上任一生物的复制品来进入战场。

* 仿生妖的异能并不以所选择的生物为目标。

* 仿生妖所复制的，就只有原版生物上所印制的东西而已（除非该生物也复制了其他东西或是个衍生物；后文将详述）。它不会复制下列状态：该生物是否为横置，它上面有没有指示物、结附了灵气，或是其他改变了其力量，防御力，类别，颜色等等的非复制效应。

* 如果所选择的生物之法术力费用中包含{X}（例如广林多头龙），则X为0。

* 如果所选择的生物已经复制了别的东西（举例来说，如果所选的生物是另一个仿生妖），则你的仿生妖进战场时，会是所选的生物目前所复制的东西。

* 如果所选择的生物是个衍生物，则仿生妖会复制将该衍生物放进战场的效应原本所注明的特征。仿生妖并非衍生物，即使复制了衍生物也是一样。

* 当仿生妖进战场时，它所复制的生物之任何进战场异能都会触发。所选择的生物上面任何「于[此生物]进战场时」或「[此生物]进战场时上面有...」的异能也都会生效。

* 如果仿生妖因故与另一个生物同时进战场，则仿生妖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。在该情况下，仿生妖进战场时会是个0/0变形兽生物，并且很有可能立刻置入坟墓场。

超巨鲸

{五}{蓝}{蓝}

生物~鲸鱼

5/5

海岛行者（只要防御牌手操控海岛，此生物就不能被阻挡。）

每当超巨鲸攻击时，你可以放逐目标由防御牌手操控的生物，直到超巨鲸离开战场为止。（该生物会在其拥有者的操控下移回。）

* 超巨鲸的异能是在宣告攻击者步骤当中触发与结算，且在宣告阻挡者之前。

* 超巨鲸的异能会产生一个有持续时限的区域转变。这类新式的异能与诸如遗忘轮的这类过往卡牌上异能有相似之处。但是，和遗忘轮不同，类似于超巨鲸这样的牌只有一个异能，产生两个一次性效应：一个是在该异能结算时放逐生物，另一个是在超巨鲸离开战场后立刻将所放逐的牌移回战场。

* 如果超巨鲸在它的触发式异能结算前离开战场，则目标生物不会被放逐。

* 结附于所放逐生物上的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。装备在所放逐生物上的武具会被卸装并留在战场上。所放逐生物上的任何指示物都会消失。

* 如果衍生生物被放逐，它将会消失。它将不会移回战场。

* 被放逐的牌会在超巨鲸离开战场后立即移回战场。在这两个事件之间什么都不会发生，包括状态动作。这两个生物不会同时在战场上。举例来说，如果移回来的生物是仿生妖，它不能作为该超巨鲸的复制品来进入战场。

* 在多人游戏中，如果超巨鲸的操控者离开了游戏，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。

驯化

{二}{蓝}{蓝}

结界～灵气

结附于生物

你操控所结附的生物。

在你的结束步骤开始时，若所结附的生物之力量为4或更多，则牺牲驯化。

* 驯化的触发式异能在你的结束步骤开始时检查所结附的生物之力量是否大于或等于4。若否，则该异能根本不会触发。该异能在其试图结算时会再次检查。如果此异能结算时，所结附的生物之力量不为4或更多，此异能便失效，驯化也不会被牺牲。

* 力量为4或更多的生物会是驯化能够选择为目标、并且能结附的对象。只在该触发式异能触发与结算时，才会检查所结附的生物之力量。

精英奥术师

{三}{蓝}

生物～人类／法术师

1/1

当精英奥术师进战场时，你可以从你手上放逐一张瞬间牌。

{X}，{横置}：复制所放逐的牌。你可以施放该复制品，且不需支付其法术力费用。X为所放逐的牌之总法术力费用。

* 精英奥术师异能之起动费用当中的{X}数值不是由你选择。X的数值是由所放逐的瞬间牌之总法术力费用决定。

* 该复制品在放逐区产生，并从放逐区施放。你仍然必须遵循其他的使用时机限制（例如「只能在战斗中施放[此咒语]」）。

* 你不能支付超载费用等替代性费用。你可以支付额外费用，例如增幅费用。如果该咒语有强制的额外费用，则你必须支付之。

* 如果所复制的牌的法术力费用中包含了{X}，则你在施放复制品时，必须将其值选为0。不要将这个{X}与精英奥术师异能的起动费用中的{X}搞混了。

* 如果所放逐的牌是连体牌，那么{X}为两边法术力费用的总和。不过，当你施放该复制品时，你只能选择施放其中一边。每次你产生并施放复制品时，你都可以选择任意一边来施放。

* 如果精英奥术师离开战场，则你就不能复制所放逐的牌。如果它移回战场，你将能从手上放逐另一张瞬间牌，但是精英奥术师将是一个不一样的永久物，和第一次放逐的牌没有任何关系。

霜息

{二}{蓝}

瞬间

横置至多两个目标生物。这些生物于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

* 对于受霜息影响之生物而言，如果于其原先操控者的下一个重置步骤开始前，此生物已经由其他牌手操控，则霜息会使它于其新任操控者的下一个重置步骤中不能重置。

* 霜息可以指定已横置的生物为目标。如果当霜息结算时，目标生物已横置，则该生物保持横置并且于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

幻象铠甲

{四}{蓝}

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物得+4/+4。

当所结附的生物成为咒语或异能的目标时，牺牲幻象铠甲。

* 只有幻象铠甲会因为其触发式异能而牺牲；所结附的生物不会。

记忆专家杰斯

{三}{蓝}{蓝}

鹏洛客~杰斯

4

+1: 抓一张牌。目标牌手将其牌库顶牌置入其坟墓场。

0: 目标牌手将其牌库顶的十张牌置入其坟墓场。

-7: 任意数量的目标牌手各抓二十张牌。

* 如果你选择自己当成杰斯的第一个异能之目标，则你将先抓一张牌，然后将你的牌库顶牌置入你的坟墓场。

* 如果你启动杰斯的第一个异能，且当此异能试图结算时，该牌手已经是不合法目标，则它将被反击，且所有效应都不会生效。你不会因此抓牌。

* 如果杰斯的第三个异能使得某牌手要抓取的牌张数目比他牌库中的牌还要多，则他会由于状态动作而输掉这盘游戏。如果此异能使得所有牌手都面临此状况，此盘游戏为平手。

杰斯的觅灵影

{四}{蓝}{蓝}

生物~鱼/虚影

4/4

飞行

当杰斯的觅灵影进战场时，目标对手将其牌库顶的五张牌置入其坟墓场。你可以施放其中的一张瞬间或法术牌，且不需支付其法术力费用。

* 如果你以此法施放一张瞬间或法术牌，你在杰斯的觅灵影的异能结算时如此做。如果你选择不施放，或是不能施放，你无法在稍后时段再来施放。

* 「其中的一张」意指置入坟墓场的五张牌之一，而非该坟墓场中的所有牌。

* 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[此咒语]」）。

* 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。

* 如果这五张牌被改为置入如放逐区这类的公开区域，而非坟墓场（也许是因为得享安息的异能之故），则你可以从该区域施放其中的一张瞬间或法术牌。

人鱼间谍

{蓝}

生物～人鱼／浪客

1/1

海岛行者（只要防御牌手操控海岛，此生物就不能被阻挡。）

每当人鱼间谍对任一牌手造成战斗伤害时，该牌手从其手上随机展示一张牌。

* 海岛行者在乎副类别为海岛的地，而不仅仅是名称为海岛的地。

* 人鱼间谍每次对牌手造成战斗伤害时，都只会让第二个异能触发一次，而不在乎它造成的伤害数量多寡。

* 在第二个异能结算后，所展示的牌将会在其拥有者的手牌中且不再继续展示。

* 下一次人鱼间谍对同一个牌手造成战斗伤害时，随机展示出的牌可能是同一张，也可能是不同的牌。

加快

{蓝}

瞬间

你于本回合中下一次施放的法术牌能视同具有闪现异能地来施放。（该牌可以于你能够施放瞬间的时机下施放。）

抓一张牌。

* 加快结算时，你不用选择某张法术牌。事实上，它会对你在该回合中下一次施放的法术牌生效，不论你是在你通常能够施放法术的时机施放之，或你是从手牌之外的其他区域施放之都是一样。

* 如果你接连施放两张加快，则它们会全部对你下一次施放的法术牌生效。

* 施放一张法术牌的复制品不会「消耗」加快的效应，因为复制品不是牌。

卷轴盗贼

{二}{蓝}

生物～人鱼／浪客

1/3

每当卷轴盗贼对任一牌手造成战斗伤害时，抓一张牌。

* 卷轴盗贼每次对牌手造成战斗伤害时，都只会让此异能触发一次，而不在乎它造成的伤害数量多寡。

* 此异能为强制性。它结算时，你必须抓一张牌。

魔力障壁

{X}{蓝}

瞬间

反击目标总法术力费用为X的咒语。（举例来说，如果该咒语的法术力费用为{三}{蓝}{蓝}，则X为5。）

* 替代费用、额外费用、费用增加以及费用减少，都不会影响咒语的总法术力费用。

* 如果目标咒语的总法术力费用中有{X}，则在决定魔力障壁的法术力费用中{X}的数值时，会将目标咒语中X的值计算在内。举例来说，如果你想反击X为7的火泉喷发（此咒语的法术力费用为{X}{红}{红}），你需要将魔力障壁的X选为9，并且支付{九}{蓝}。

潮缚法师

{蓝}{蓝}

生物～人鱼／法术师

2/2

当潮缚法师进战场时，横置目标由对手操控的红色或绿色生物。只要你操控潮缚法师，该生物于其操控者的重置步骤中便不能重置。

* 如果在潮缚法师进战场后、且其异能结算前的时段中，你失去了它的操控权，目标生物会被横置。但是，该生物不会受到另一效应的影响，于其操控者的重置步骤将会如常重置。

* 如果其他牌手获得潮缚法师之操控权，该生物将不再受到「不能重置」异能的影响；就算你稍后重新获得潮缚法师之操控权也是一样。

* 如果你获得那个受影响而不能重置的生物之操控权，则只要你操控潮缚法师，该生物于你的重置步骤中便不能重置。

* 此异能可以指定已横置的生物为目标。如果在异能结算时，目标生物已横置，则该生物会继续横置，并且于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

清理书本

{蓝}

法术

目标牌手将其牌库顶的五张牌置入其坟墓场。

* 如果该牌手牌库中的牌少于五张，则该牌手将其牌库中的所有牌置入其坟墓场。

霜墙

{一}{蓝}{蓝}

生物～墙

0/7

守军（此生物不能攻击。）

每当霜墙阻挡一个生物时，该生物于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

* 霜墙的触发式异能只会追踪该生物，而不在乎其操控者。如果该生物于其原先操控者的下一个重置步骤到来前改变了操控者，则它于其新任操控者的下一个重置步骤中不能重置。

伊弗斯岛护卫

{二}{蓝}

生物～鸟／法术师

2/2

飞行

由你施放且具飞行异能的生物咒语减少{一}来施放。

* 不具有飞行异能的生物咒语不能减少费用，即使该生物进战场后能够获得飞行异能也是一样。举例来说，如果你操控御风裂片妖，则就算你的裂片妖在战场上会获得飞行异能，其他的裂片妖的费用也不会减少{一}。

* 此异能不能减少具有飞行异能的生物咒语之有色法术力要求。

水仆役

{二}{蓝}{蓝}

生物～元素

3/4

{蓝}: 水仆役得+1/-1直到回合结束。

{蓝}: 水仆役得-1/+1直到回合结束。

* 就算会让水仆役的力量小于0, 你依旧可以起动水仆役的第二个异能。如果水仆役的力量小于0, 则在所有情况下都将之视为0, 但以下除外: 进一步变动其数值, 或是使得另一个生物的力量(例如激流破坏者)与它相同。

风信史芬斯

{五}{蓝}{蓝}

生物～史芬斯

3/7

飞行

每当一个具飞行异能的生物攻击时, 你可以抓一张牌。

* 此异能并不关心具飞行异能的生物操控者是谁, 亦不关心该生物攻击的是哪位牌手或鹏洛客。

* 风信史芬斯本身攻击时, 也会触发本身的异能。

* 此生物必须在宣告为攻击者时就具有飞行异能, 才会触发风信史芬斯的异能。举例来说, 用驯使兀鹰(这具有飞行异能的生物同时也具有此异能: 「每当驯使兀鹰攻击时, 另一个目标由你操控的生物获得飞行异能直到回合结束。」) 和一个不具飞行异能的生物一同攻击, 只会触发该异能一次。

黑色

祭坛夺命

{一}{黑}

瞬间

牺牲一个生物, 以作为施放祭坛夺命的额外费用。

抓两张牌。

* 施放此咒语时, 你必须牺牲正好一个生物。你无法不牺牲生物就施放此咒语, 且你也不能牺牲一个以上的生物。

* 牌手要等到施放完此咒语、支付完其所有费用之后, 才能回应之。这意味着没人能够通过试图消灭你已牺牲的生物来阻止你施放此咒语。

神器师邪术

{黑}

结界～灵气

结附于武具

在你的维持开始时, 若所结附的武具装备在某生物上, 则消灭该生物。

* 于你的维持开始时, 此异能便会检查所结附的武具是否装备在生物上。若否, 则该异能根本不会触发。若是, 则该异能会于试图结算时再度进行检查。如果此时所结附的武具并未装备在生物上

，则该异能不会生效。

* 此异能触发的时机，是在神器师邪术之操控者的维持开始时，而不是其所结附的武具之操控者，或是佩带该武具的生物之操控者的维持。

* 牌手不能通过支付武具佩带费用来将武具卸装，从而阻止神器师邪术消灭生物。

* 在一些罕见情况下，于异能结算时佩带所结附的武具之生物，与异能原本触发时佩带该武具的生物不同。在此状况下，会消灭当异能结算时佩带该武具的生物。

枯灵法师

{三}{黑}

生物~人类/法术师

2/3

每当你施放结界咒语时，你可以使目标生物得-2/-2直到回合结束。

* 枯灵法师的异能会比触发它的结界咒语先一步结算。

* 如果当枯灵法师的异能触发时，你是唯一操控生物的牌手，则你必须选择一个生物作为目标，但是你可以选择不让它-2/-2。

沼炼巫师

{三}{黑}

生物~人类/法术师

1/3

{二}，{横置}：从你的牌库中搜寻一张名称为腐臭水蝶或冒泡鼎镬的牌，将之横置进战场，然后将你的牌库洗牌。

* 当你起动手牌时，你不必宣告你要搜寻哪张牌。

* 于此起动手牌时，你只能将一张牌放进战场。

腐化

{五}{黑}

法术

腐化对目标生物或牌手造成伤害，其数量等同于由你操控的沼泽数量。你获得等同于以此法所造成的伤害之生命。

* 于腐化结算时计算由你操控的沼泽之数量，并以此来决定造成多少伤害。

* 腐化会计算所有由你操控、且副类别为沼泽的地，而不仅是名称为「沼泽」者。

黑暗眷顾

{一}{黑}

结界~灵气

结附于生物

当黑暗眷顾进战场时，你失去1点生命。

所结附的生物得+3/+1。

* 当黑暗眷顾试图结算时，如果成为黑暗眷顾目标的生物已是不合法目标，则黑暗眷顾会被反击，不会进入战场。其上让你失去1点生命的异能不会触发。

腐臭水蝶

{黑}

生物～火蜥蜴

1/1

当腐臭水蝶死去时，目标由对手操控的生物得-1/-1直到回合结束。如果你操控名称为沼炼巫师的生物，则改为该生物得-4/-4。

* 只有在触发式异能结算时，才会检查你是否操控了名称为沼炼巫师的生物。

阴森重返

{二}{黑}

瞬间

选择在坟墓场中的目标生物牌，且须为于本回合从战场进入该处者。将该牌在你的操控下放进战场。

* 你可以选择在任何牌手坟墓场中的生物牌，但须是于本回合中从战场进入该处者。你不能将从其他区域置入坟墓场中的生物牌（例如被弃掉者）选为目标。

* 由于被反击的生物咒语从未进过战场，因此你无法将该些牌选为阴森重返的目标。

闇境莉莲娜

{二}{黑}{黑}

鹏洛客～莉莲娜

3

+1：从你的牌库中搜寻一张沼泽牌，展示该牌，并将它置于你手上。然后将你的牌库洗牌。

-3：目标生物得+X/+X或-X/-X直到回合结束，X为由你操控的沼泽数量。

-6：你获得具有「由你操控的沼泽具有『{横置}：加{黑}{黑}{黑}{黑}到你的法术力池中』」的徽记。

* 莉莲娜每个异能都是指副类别为沼泽的地（或地牌），而不仅是名称为「沼泽」者。

* 即使你的牌库中没有沼泽牌（或你并不想找出一张来），你也可起动莉莲娜的第一个异能。你仍将搜寻你的牌库并将其洗牌。

* 当你起动莉莲娜的第二个异能时，你只需选择目标生物。在此异能结算时，你才选择该生物会得+X/+X或-X/-X。此异能结算时，将根据由你操控的沼泽牌数量来决定X的数值。

* 莉莲娜的徽记不会移除由你操控的沼泽上其他任何异能。

莉莲娜的撕肉兽

{二}{黑}{黑}

生物～灵俑

4/3

死触（它对生物造成的任何数量伤害都足以消灭后者。）

每当莉莲娜的撕肉兽对任一牌手造成战斗伤害时，该牌手弃一张牌，且你将一个2/2黑色灵俑衍生生物横置放进战场。

* 如果当触发式异能结算时，该牌手没有手牌，你仍能将一个灵俑衍生生物放进战场。

鲜血圣餐

{三}{黑}{黑}

法术

消灭目标生物。加{黑}{黑}{黑}到你的法术力池中。

* 鲜血圣餐不是法术力异能，且用到堆叠。牌手可以施放咒语和起动异能回应之。

* 当鲜血圣餐试图结算时，如果目标生物已经是不合法的目标，则它将会被反击，且其所有效应都不会生效。你不能加法术力到你的法术力池中。

梦魇

{五}{黑}

生物～梦魇／马

/

飞行

梦魇的力量及防御力各等同于由你操控的沼泽之数量。

* 设定梦魇力量与防御力的异能在所有区域都生效，而不只是在战场上。

* 梦魇的异能会计算所有由你操控，且副类别为沼泽的地，而不仅是名称为「沼泽」者。

沼地病症

{二}{黑}

结界～灵气

结附于生物

你每操控一个沼泽，所结附的生物便得-1/-1。

* 沼地病症会计算所有由你操控、且副类别为沼泽的地，而不仅是名称为「沼泽」者。

* 此异能会计算沼地病症之操控者所操控的沼泽数量，而非所结附的生物之操控者（如果这两者不是同一位牌手）。

* 此效应的数量不是固定的，会随着你操控沼泽的数量而改变。

辛格氏吸血鬼

{三}{黑}{黑}

生物～吸血鬼

4/4

飞行

每当本回合中曾受到辛格氏吸血鬼伤害的生物死去时，在辛格氏吸血鬼上放置一个+1/+1指示物。

* 每次有生物死去时，便会检查辛格氏吸血鬼在该回合任何时段中是否曾对它造成伤害。若曾有过，则会触发辛格氏吸血鬼的异能。至于该生物是由谁操控，或者它是置入谁的坟墓场，则都不重要。

影裔宗徒

{黑}

生物～人类／僧侣

1/1

名称为影裔宗徒的牌，在套牌中之数量不受限制。

{黑}，牺牲六个名称为影裔宗徒的生物：从你的牌库中搜寻一张恶魔生物牌，并将之放进战场。然后将你的牌库洗牌。

* 影裔宗徒的第一个异能只会让你忽略「套牌中最多四张」的规则。这并不会让你忽略此牌是否能在某赛制的规则。

* 你是在你起动异能时牺牲这六个生物。你不能回应此异能来起动你刚刚牺牲的某个影裔宗徒上面的异能。

* 你并不一定要牺牲你起动其异能的影裔宗徒。牺牲的可以是另外六个影裔宗徒。

影裔恶魔

{三}{黑}{黑}

生物~恶魔

5/6

飞行

当影裔恶魔进战场时，消灭目标非恶魔的生物。

在你的维持开始时，若你坟墓场中的生物牌少于六张，则牺牲一个生物。

* 影裔恶魔的进战场异能是强制的。如果你操控了唯一的非恶魔生物，则你必须选择它为目标。

* 当最后一个异能触发时，它会检查你的坟墓场中是否少于六张生物牌。如果你的坟墓场中有六张或更多生物牌，则它根本不会触发。当该异能试图结算时，它还会再检查一次。如果那时你的坟墓场中有六张或更多生物牌，此异能将不会生效。

皱缩

{一}{黑}

法术

所有生物得-1/-1直到回合结束。

* 只有于皱缩结算时在战场上的生物才会受影响。

顽强亡者

{黑}

生物~骷髅妖/战士

1/1

当顽强亡者死去时，你可以支付{一}{黑}若你如此做，将它在其拥有者的操控下横置移回战场。

* 当此异能结算时，你才决定是否要支付{一}{黑}。如果你当时选择不支付，则你无法有机会在稍后时段再去支付。

* 如果由其他牌手拥有的顽强亡者在你的操控下死去，则其触发式异能也由你来操控。但是，如果你选择支付{一}{黑}，它将在其拥有者的操控下放进战场。

吸血鬼军头

{四}{黑}

生物~吸血鬼/战士

4/2

牺牲另一个生物：重生吸血鬼军头。（如果此生物下一次于本回合中将被消灭，则它不会被消灭，而是改为将它横置，移除受过的所有伤害，并将它移出战斗。）

* 起动吸血鬼军头的异能会为它产生一个「重生盾」。如果该生物下一次于本回合中将被消灭，则改为用掉这个重生盾。这只会下列情况中生效：该生物受到致命伤害，或受到具死触来源的伤害，或受到注记着「消灭」它的咒语或异能之影响。其他将让该生物置入坟墓场的效应（例如将其防御力降为0或牺牲它）并非将它消灭，所以重生无法拯救它。如果重生盾没有用到，它会在回合结束时消失。

* 为了让重生盾发挥作用，必须在吸血鬼军头被消灭前便产生之。这通常代表了要在宣告阻挡者步骤中起动其异能，或是拿来回应某个将消灭它的咒语或异能。

* 如果在同一个战斗伤害步骤中，吸血鬼军头受到致命伤害、并且受到具死触之来源的伤害，则只要一个重生盾就能拯救它。

猛恶再生

{黑}

瞬间

将目标生物牌从坟墓场放逐。将一个2/2黑色灵俑衍生生物放进战场。

* 如果在猛恶再生试图结算前，该生物牌已经是不合法目标，则它将被反击，且其所有效应都不会生效。你无法将灵俑衍生生物放进战场。

札兹离死灵术士

{二}{黑}

生物～人类／法术师

2/2

每当札兹离死灵术士或另一个由你操控的人类生物死去时，将一个2/2黑色灵俑衍生生物横置放进战场。

* 如果札兹离死灵术士和另一个由你操控的人类生物同时死去，其异能会触发两次。

红色

学院劫徒

{二}{红}

生物～人类／战士

1/1

威吓（此生物只能被神器生物和／或与它有共通颜色的生物阻挡。）

每当学院劫徒对任一牌手造成战斗伤害时，你可以弃一张牌。若你如此作，则抓一张牌。

* 学院劫徒每次对牌手造成战斗伤害时，都只会让此异能触发一次，而不在于它造成的伤害数量多寡。

叛行

{二}{红}

法术

获得目标生物的操作权直到回合结束。重置该生物。它获得敏捷异能直到回合结束。（它此回合便

能攻击与{横置}。)

- * 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。
- * 如果你已操控一个传奇生物，同时又获得了另一个与之同名的传奇生物之操控权，则由你来选择一个要留在战场上的，并将另一个置入其拥有者的坟墓场。

唤醒先人

{一}{红}{红}{红}

结界~灵气

结附于山脉

所结附的山脉是7/7红色，具敏捷异能的巨人生物。它仍然是地。

- * 唤醒先人能结附于任何副类别为山脉的地，而不仅限于名称为「山脉」者。
- * 所结附的山脉仍具有其原本可能拥有的其他类别或副类别。你依然能横置它加{红}到你的法术力池中。所有会对地或生物产生影响的东西都会对它造成影响。
- * 这不算作有生物进战场。此山脉已经在战场上；它只是改变了类别。
- * 如果所结附的山脉因故不是山脉了，唤醒先人将会因状态动作置入其拥有者的坟墓场。
- * 所结附山脉的复制品不会是7/7红色，具敏捷异能的巨人生物。举例来说，如果唤醒先人结附在一个基本山脉上，则该生物的复制品只会是基本山脉。

炮灰投射

{红}

结界

{红}，牺牲一个生物：炮灰投射对目标生物或牌手造成1点伤害。

- * 造成伤害的是炮灰投射，而非所牺牲的生物。特别来说，该生物具有死触或系命不会提供额外好处。
- * 由于是先选目标、再支付费用，你可以选择某生物为该异能的目标，然后牺牲该生物。当该异能试图结算时，它便会被反击，不会造成任何伤害。

迅影裂片妖

{二}{红}

生物~裂片妖

2/2

由你操控的裂片妖生物具有敏捷异能。（它们受你操控时便能攻击与{横置}。）

- * 如果迅影裂片妖在战斗中离开战场，则所有本回合中才受你操控且进行攻击的裂片妖生物仍将继续攻击，即使他们不再具有敏捷异能也是一样。

燃烧土地

{三}{红}

结界

每当牌手横置一个非基本地以产生法术力时，燃烧土地对该牌手造成1点伤害。

- * 「横置地以产生法术力」意指起动该地上面起动费用中包括{横置}的法术力异能。

- * 每次牌手横置非基本地以产生法术力时，都会触发该异能。每个异能都进入堆叠然后分别结算。
- * 如果牌手在施放咒语或起动异能的过程中横置了非基本地以产生法术力，则燃烧土地的异能会触发同样次数并等待。当牌手完成施放咒语或起动异能之后，燃烧土地的异能便会进入堆叠，并置于其上。燃烧土地的异能会先结算。
- * 另一方面，牌手可以先横置非基本地以产生法术力，将燃烧土地的触发式异能放进堆叠之后，再回应该些异能，利用这些法术力来施放瞬间咒语或起动异能。在这种情况下，此瞬间咒语或起动式异能会先结算。

火焰大师茜卓

{二}{红}{红}

鹏洛客~茜卓

4

+1: 火焰大师茜卓对目标牌手造成1点伤害，并对至多一个目标由该牌手操控的生物造成1点伤害。该生物本回合不能进行阻挡。

0: 放逐你的牌库顶牌。本回合中，你可以使用该牌。

-7: 放逐你牌库顶的十张牌。选择一张以此法放逐的瞬间或法术牌，并将之复制三次。你可以施放这些复制品，且不需支付其法术力费用。

- * 要起动第一个异能，你必须指定某牌手为目标，但是你可以选择不以任何生物为目标。
- * 如果某生物被指定为第一个异能的目标，则就算该伤害被防止，则它也不能进行阻挡。
- * 以第二个异能放逐的牌均为面朝上地放逐。使用该牌需遵循使用该牌的所有一般规则。你必须支付其费用，也必须遵循其使用时机限制等等。举例来说，如果它是生物牌，你只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候施放之。
- * 如果你用第二个异能放逐了地牌，则你只能在你仍有可使用地数的时候，才能够使用该地。通常情况下，这意味着只有你本回合还未使用过地牌，才能使用之。
- * 第三个异能中的「以此法放逐」指的是你在结算该异能时刚刚放逐的牌。以第二个异能放逐的牌，或是你此前起动第三个异能而放逐者都不会计算在内。
- * 在结算第三个异能时，你是在放逐区中产生该牌的复制品，同时是从放逐区中施放该些复制品。你可以施放零个、一个、两个或所有三个复制品。所施放的不是该牌本身。它依旧被放逐。
- * 在施放第三个异能的复制品时，不会受到牌张类别（例如法术）的使用时机限制。其他的使用限制则不会被忽略，例如「只能在战斗中施放[此牌]」。
- * 因为你是以「不需支付其法术力费用」的方式来施放这些复制品，所以你不能支付替代性费用。你可以支付额外费用，例如增幅费用。如果该些复制有强制的额外费用，则你必须支付之。
- * 如果所复制的牌的法术力费用中包含了{X}，则你在施放复制品时必须选择此值为0。

茜卓的暴怒

{二}{红}{红}

瞬间

茜卓的暴怒对目标生物造成4点伤害，且对该生物的操控者造成2点伤害。

- * 茜卓的暴怒仅以生物为目标。会受到伤害的牌手，是于茜卓的暴怒结算时操控该目标生物者。
- * 如果在茜卓的暴怒试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则茜卓的暴怒将会被反击，且其所用效应都不会生效。不会造成任何伤害。

独眼暴君

{五}{红}

生物~独眼巨人

3/4

威吓（此生物只能被神器生物和/或与它有共同颜色的生物阻挡。）

独眼暴君不能阻挡力量等于或小于2的生物。

* 如果独眼暴君阻挡了一个力量等于或大于3的生物，然后该生物的力量变成了等于或小于2，则独眼暴君继续阻挡该生物。

惹事人烈焰

{二}{红}

法术

惹事人烈焰对一个，两个，或三个目标生物和/或牌手造成共3点伤害，你可以任意分配。

* 你施放惹事人烈焰时，便要分配这些伤害；而不是于它结算时。每个目标至少要分配1点伤害。

（换句话说，于你将此异能放入堆叠时，你选择是要让它对单一目标造成3点伤害，或对一个目标造成2点伤害且对另一个目标造成1点伤害，或对三个目标各造成1点伤害。）

* 你不能用惹事人烈焰同时对某位牌手和由该牌手操控的鹏洛客造成伤害。

捣浆巨人

{五}{红}{红}

生物~巨人

4/4

当捣浆巨人进战场时，你可以消灭目标防御力等于或小于2的生物。

* 如果没有合法目标，该异能会被从堆叠中移除。如果你操控了唯一一个防御力等于或小于2的生物，则你必须选择它作为目标，但是你可以选择不消灭它。

* 如果当该异能试图结算时，目标生物的防御力大于2，则该异能将会被反击，该生物不会被消灭。

鬼怪外交官

{一}{红}

生物~鬼怪

2/1

{横置}：所有生物本回合若能攻击，则必须攻击。

* 每个生物之操控者依旧得为该生物选择要攻击哪位牌手或鹏洛客。

* 在此异能结算后进战场的生物（或是在此之后才变成生物的非生物永久物）也会受此异能影响，并且若能攻击，则必须攻击。

* 如果在某牌手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；或其操控者并未在他最近的一回合开始时持续操控它（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，则这并不会强迫该牌手必须支付该费用，所以这种情况下，该生物也不至于必须要攻击。

劫掠锤角兽

{二}{红}{红}

生物~野兽

5/3

除非你操控名称为野兽拥护人的生物，否则劫掠锤角兽每次战斗若能攻击，则必须攻击。

* 如果你操控名称为野兽拥护人的生物，劫掠锤角兽依然能攻击。它只是不会被强迫攻击。

* 于宣告攻击者时，劫掠锤角兽检查你是否操控名称为野兽拥护人的生物。如果你在该时刻并未操控，则劫掠锤角兽若能攻击则必须攻击。

* 如果在你的宣告攻击者步骤中，劫掠锤角兽处于以下状况：该生物已横置；它正受某咒语或异能之影响而不能攻击；或你并未在最近的一回合开始时持续操控它（且它不具敏捷），则它便不能攻击。如果要支付费用才能让劫掠锤角兽攻击，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。

焦灵怪

{一}{红}{红}

生物~元素

3/2

先攻（此生物会比不具先攻异能的生物提前造成战斗伤害。）

每当任一对手施放白色或蓝色的瞬间或法术咒语时，焦灵怪对该牌手造成2点伤害。

* 每当对手施放白色、蓝色或白蓝双色瞬间或法术咒语时，焦灵怪的异能会触发。如果该咒语既是白色又是蓝色，焦灵怪的异能只会触发一次。

* 如果对手施放白色或蓝色的瞬间或法术咒语的复制品（而不是直接将这些咒语的复制品放进堆叠），该异能将会触发。

热融诞生

{一}{红}{红}

法术

将两个1/1红色元素衍生生物放进战场。然后掷一枚硬币。如果你赢得此掷，将热融诞生移回其拥有者手上。

* 如果你赢得此掷，热融诞生将会直接从堆叠回到其拥有者手上。它不会进坟墓场。

伐卡兹祸害

{二}{红}{红}{红}

生物~龙

4/4

飞行

每当伐卡兹祸害或另一个龙在你的操控下进战场时，它对目标生物或牌手造成X点伤害，X为由你操控的龙数量。

{红}：伐卡兹祸害得+1/+0直到回合结束。

* 龙进战场时造成伤害的数量，是根据该异能结算时，由你操控的龙之数量决定。

雷动踪

{一}{红}

法术

不具飞行异能的生物本回合不能进行阻挡。

* 该回合中，不具飞行异能的生物不能进行阻挡，包括雷动踪结算后失去飞行异能的生物以及雷动踪结算后进战场的生物。

西瓦之拥

{二}{红}{红}

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物得+2/+2且具有飞行异能。

{红}: 所结附的生物得+1/+0直到回合结束。

* 只有西瓦之拥的操控者可以起动其最后一个异能。这不一定会是所结附的生物之操控者。

* 当该起动式异能结算时，西瓦之拥此时所结附的生物会得+1/+0。这不一定会是起动该异能时西瓦之拥所结附的生物。

* 当该起动式异能结算时，若西瓦之拥已经离开战场，则它在离开战场时所结附的生物会获得加成。

先击裂片妖

{红}

生物~裂片妖

1/1

由你操控的裂片妖生物具有先攻异能。（它们会比不具先攻异能的生物提前造成战斗伤害。）

* 如果在由你操控的其他裂片妖生物已造成先攻伤害，但还未造成普通战斗伤害时，先击裂片妖就已经离开战场，则这些裂片妖不会造成普通战斗伤害（除非他们因故具有连击异能）。

飞棘裂片妖

{四}{红}

生物~裂片妖

2/2

由你操控的裂片妖生物具有「每当此生物攻击时，它对目标生物或牌手造成1点伤害。」

* 如果你操控多个飞棘裂片妖，则当由你操控的一个裂片妖攻击时，每个异能都会分别触发。

雷霆挥击

{一}{红}

瞬间

目标生物得+2/+0且获得先攻异能直到回合结束。（它会比不具先攻异能的生物提前造成战斗伤害。）

* 雷霆挥击可以选择任何生物为目标，甚至是已经具先攻或是连击的生物。（如果它影响了这样的生物，它给予的效应只会是+2/+0。）

* 如果某生物不具有先攻，则若在先攻战斗伤害步骤中造成战斗伤害之后才赋予它先攻异能，也不会让它无法造成战斗伤害。它依然可以在第二个战斗伤害步骤中分配并造成战斗伤害。

胡乱推测

{红}{红}

法术

弃一张牌，以作为施放胡乱推测的额外费用。

抓两张牌。

* 由于弃一张牌属于额外费用，如果你手上没有其他牌，则不能施放胡乱推测。

猛烈跳弹

{二}{红}{红}

瞬间

你可以为目标瞬间或法术咒语选择新的目标。然后复制该咒语。你可以为该复制品选择新的目标。

* 猛烈跳弹可以选择任何瞬间或法术咒语为目标（并复制之），而不是只能选择具有目标者。它不在乎其操控者是谁。

* 当猛烈跳弹结算时，它会产生某咒语的复制品。该复制品由你操控。原咒语的操控者依旧操控该咒语。该复制品是在堆叠中产生，所以它并不是被「施放」的。会于牌手施放咒语时而触发的异能并不会触发。然后在双方牌手有机会施放咒语与起动异能后，该复制品如常结算。该复制品将会比原版咒语先一步结算。

* 该复制品的目标将与其所复制的咒语相同，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）。

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

* 如果猛烈跳弹所复制的咒语包括了于施放时决定的X数值（例如火泉喷发这类），则此复制品的X数值与原版咒语相同。

* 你不能选择去支付该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。举例来说，如果某牌手牺牲了某个3/3生物来施放投掷，并利用猛烈跳弹来复制它，则投掷之复制品会对其目标造成3点伤害。

* 如果某复制品注记着它会影响「你」，则它会影响该复制品的操控者，而非原版咒语的操控者。类似状况：如果某复制品注记着它会影响某位「对手」，则它会影响该复制品的操控者之对手，而非原版咒语的操控者之对手。

年轻烈焰术士

{一}{红}

生物～人类／祭师

2/1

每当你施放瞬间或法术咒语时，将一个1/1红色元素衍生生物放进战场。

* 你将元素衍生生物放进战场的时机，是在你施放的瞬间或法术咒语结算之前，但在你为该咒语选择目标之后。

绿色

野兽拥护人

{二}{绿}

生物~妖精/祭师

2/3

在你的结束步骤开始时，在目标由你操控的野兽生物上放置一个+1/+1指示物。

* 如果在你的结束步骤开始时，你并未操控任何野兽生物，此异能会从堆叠移除并不会生效。

斑野猪

{二}{绿}

生物~野猪

2/2

牺牲斑野猪：你获得4点生命。

* 如果你在宣告阻挡者步骤中牺牲了进行攻击或阻挡的斑野猪，则它不会造成战斗伤害。如果你等到了战斗伤害步骤，但斑野猪已经受到致命伤害，则在你有机会牺牲它之前，它便已被消灭。

增大

{三}{绿}{绿}

法术

目标生物得+7/+7且获得践踏异能直到回合结束。它本回合若能被阻挡，则须如此作。（如果具践踏异能的生物将分配的伤害足以消灭所有阻挡它的生物，你可以将它所剩余数量的伤害分配给防御牌手或鹏洛客。）

* 如果该生物进行攻击，且防御牌手在宣告阻挡者步骤中操控了能阻挡它的生物，则他必须为之至少指派一个阻挡者。

唤兽师贾路

{四}{绿}{绿}

鹏洛客~贾路

4

+1：展示你牌库顶的五张牌。将以此法展示出的所有生物牌置于你手上，其余则以任意顺序置于你的牌库底。

-3：你可以将一张绿色生物牌从你手上放进战场。

-7：你获得具有「每当你施放生物咒语时，你可以从你的牌库中搜寻一张生物牌，将之放进战场，然后将你的牌库洗牌。」的徽记。

* 你是在第二个异能结算的时候，决定要将哪张绿色生物牌（如有）放进战场。

* 如果你具有贾路的徽记，则你搜寻的那张生物牌会在你施放的生物咒语结算之前放进战场。由于你放进战场的生物牌并未施放，所以徽记的异能不会再度触发。

贾路的兽群

{五}{绿}{绿}

生物~野兽

7/7

践踏

你以展示牌库顶牌的方式进行游戏。

如果你的牌库顶牌是生物牌，你可以施放之。（你只可在自己能施放该生物牌的时机下如此作。你依旧要支付该咒语的费用。）

* 正常来说，如果你的牌库顶牌是生物牌，且目前是你的行动阶段、并且堆叠空着，贾路的兽群会让你可以施放它。如果该生物牌具有闪现，你就可以在自己能施放瞬间的时机下施放它，就算是在对手的回合中也是一样。

* 你依旧要支付该咒语的所有费用，包括额外费用。你也可以支付替代性费用。

* 当你以展示牌库顶牌的方式进行游戏时，如果某效应要你抓数张牌，则在抓起每张牌之前都要先展示之。

* 你牌库顶牌不在你手上，所以你不能将其延缓、循环、弃掉，或是起动其上的起动式异能。

* 如果你施放咒语或起动异能的过程中，你的牌库顶牌已经改变，则要等到你完成咒语施放或异能起动之后，才会展示新的牌库顶牌。

夜狼群之吼

{六}{绿}

法术

你每操控一个树林，便将一个2/2绿色的狼衍生生物放进战场。

* 你放进战场的狼数量，是根据当夜狼群之吼结算时，由你操控的树林数量决定。

* 夜狼群之吼会计算所有由你操控、且副类别为树林的地，而不仅是名称为「树林」者。

猎捕弱者

{三}{绿}

法术

在目标由你操控的生物上放置一个+1/+1指示物。然后该生物与目标不由你操控的生物互斗。（它们各向对方造成等同于本身力量的伤害。）

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

* 如果当猎捕弱者的异能试图结算时，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伤害或受到伤害。

* 当猎捕弱者试图结算时，如果由你操控的生物已是不合法目标，则你无法在其上放置+1/+1指示物。如果该生物仍为合法目标，但不由你操控的该生物是不合法目标，则你仍可以在由你操控的生物上放置指示物。

深入野境

{三}{绿}

结界

在你的维持开始时，检视你的牌库顶牌。如果它是地牌，你可以将之放进战场。

* 将地以此法放进战场不算使用地。你将依旧可以在你的行动阶段里使用地。

* 如果该牌不是地牌，或者你选择不将之放进战场，它将留在你的牌库顶。大多数情况下，你将在随后的抓牌步骤中将它抓起。

卡隆尼亚多头龙

{三}{绿}{绿}

生物~多头龙

0/0

践踏

卡隆尼亚多头龙进战场时上面有四个+1/+1指示物。

每当卡隆尼亚多头龙攻击时，将每个由你操控的生物上之+1/+1指示物数量加倍。

* 要将一个生物上的+1/+1指示物加倍，先决定其上有多少个+1/+1指示物，然后在其上放置同样数量的指示物。和指示物产生互动的效应（比如占尸威逼产生的）可能会改变最终放置在此生物上之指示物的数量。

古林誓约

{二}{绿}

结界

每当古林誓约或另一个结界在你的操控下进战场时，你可以在目标生物上放置一个+1/+1指示物。

* 如果进战场的结界因故也是一个生物，你可以将它作为古林誓约之异能的目标。

太古赠礼

{五}{绿}

结界

每当你施放生物咒语时，将一个3/3绿色野兽衍生生物放进战场。

每当你施放非生物咒语时，在目标由你操控的生物上放置三个+1/+1指示物。

每当一个地在你的操控下进战场时，你获得3点生命。

* 每当你使用一个地或者每当一个地因故在你的操控下进战场时（例如深入野境的异能），最后一个异能都会触发。

萝特瓦拉

{二}{绿}

生物~蜥蜴

2/2

{一}{绿}：萝特瓦拉得+2/+2直到回合结束。此异能每回合只能起动一次。

* 如果一个牌手起动了萝特瓦拉的异能，然后另一个牌手在同一回合获得了它的操控权，则第二个牌手在该回合不能起动它的异能。

野蛮召唤

{绿}

瞬间

野蛮召唤不能被反击。

你于本回合中下一次施放的生物牌能视同具有闪现异能地来施放。该咒语不能被反击。该生物进战场时上面额外有一个+1/+1指示物。

* 野蛮召唤结算时，你不用选择某张生物牌。事实上，它会对你在该回合中下一次施放的生物牌生效，就算你是在你通常能够施放生物的时机施放之，或你是从手牌之外的其他区域施放之都是一样。

* 如果你接连施放几张野蛮召唤，则它们会全部对你下一次施放的生物咒语生效。该生物进战场时上面额外有与施放数量相等的+1/+1指示物。

* 反击野蛮召唤或相关生物咒语的咒语依旧能够施放。它们无法反击这些咒语，但是它们具有的任何其他效应仍会如常生效。

腐食流浆

{一}{绿}

生物~流浆

2/2

{绿}: 将目标牌从坟墓场放逐。如果它是生物牌，则在腐食流浆上放置一个+1/+1指示物，且你获得1点生命。

* 当此异能试图结算时，如果目标牌已成为不合法目标，则该异能将被反击，且其所有效应都不会生效。腐食流浆上不会放置指示物，你也不会获得生命。

孢子堆

{三}{绿}{绿}

生物~真菌

3/3

每当一个地在你的操控下进战场时，将一个1/1绿色腐生物衍生生物放进战场。

* 每当你使用一个地或者每当一个地因故在你的操控下进战场时（例如深入野境的异能），孢子堆的异能便会触发。

巨魔外皮

{二}{绿}

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物得+2/+2且具有「{一}{绿}: 重生此生物。」（如果该生物下一次于本回合中将被消灭，则它不会被消灭，而是改为将它横置，移除受过的所有伤害，并将它移出战斗。）

* 起动此异能后，会替所结附的生物产生一个「重生盾」。如果该生物下一次于本回合中将被消灭，则改为用掉这个重生盾。这只会下列情况中生效：该生物受到致命伤害，或受到具死触来源的伤害，或受到注记着「消灭」它的咒语或异能之影响。其他将让该生物置入坟墓场的效应（例如将其防御力降为0或牺牲它）并非将它消灭，所以重生无法拯救它。如果重生盾没有用到，它会在回合结束时消失。

* 为了让重生盾发挥作用，必须在所结附的生物被消灭前便产生之。这通常代表了要在宣告阻挡者步骤中起动其异能，或是拿来回应某个将消灭它的咒语或异能。

* 如果在同一个战斗伤害步骤中，所结附的生物受到致命伤害、并且受到具死触之来源的伤害，则

只要一个重生盾就能拯救它。

* 于你起动异能来给生物产生重生盾时，巨魔外皮必需结附在该生物上，才能让你如此作。不过在你起动异能之后，重生盾便会产生并生效，就算巨魔外皮已不再结附在该生物上也一样。

广林多头龙

{X}{绿}{绿}

生物~多头龙

0/0

广林多头龙进战场时上面有X个+1/+1指示物。

当广林多头龙死去时，你可以将若干+1/+1指示物以任意方法分配至任意数量由你操控的生物上，指示物的数量等同于广林多头龙上+1/+1指示物的数量。

* 当广林多头龙死去时触发的异能不以任何生物为目标。举例来说，你可以选择将指示物放在具有反绿保护异能的生物上。

* 当异能结算时，你选择如何分配指示物。

* 在一些不寻常的情况下，广林多头龙上会有足量的-1/-1指示物使其防御力等于或小于0。如果发生此情况，异能依旧会分配若干+1/+1指示物，其数量等同于在广林多头龙上放置-1/-1指示物之前，其上+1/+1指示物的数量。举例来说，如果广林多头龙上有两个+1/+1指示物，并且在其上放置三个-1/-1指示物，则会分配两个+1/+1指示物。

新绿庇护地

{二}{绿}

结界~灵气

结附于地

当新绿庇护地进战场时，你获得2点生命。

每当所结附的地横置以产生法术力时，其操控者加一点任意颜色的法术力到其法术力池中（会得到原本该有的法术力，并加上此份法术力）。

* 于新绿庇护地试图结算时，如果新绿庇护地的目标地成为不合法目标，它将被反击，并且不会进战场。其上让你获得2点生命的异能不会触发。

贪饕亚龙

{一}{绿}

生物~亚龙

2/2

贪饕亚龙进战场时上面有X个+1/+1指示物，X为你于本回合中所获得的生命数量。

* 贪饕亚龙的异能检查该回合中你所获得的生命总量，而不是你当前总生命与回合开始时的总生命之间的差距。举例来说，如果本回合开始时你有10点生命，本回合中获得了6点生命，同一回合稍后时段中失去了6点生命，则贪饕亚龙进战场时上面有六个+1/+1指示物。

* 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，但这不会被此异能计算在内。

猎巫潜狼

{一}{绿}{绿}

生物～狼

3/3

辟邪（此生物不能成为由对手操控之咒语或异能的目标。）

每当任一对手于你的回合中施放蓝色或黑色咒语时，在猎巫潜狼上放置一个+1/+1指示物。

* 在由对手施放的咒语结算之前，便会在猎巫潜狼上放置指示物。

* 如果对手在你的回合施放一张蓝色或黑色牌的复制品（而不是直接将这些咒语的复制品放进堆叠），该异能也将会触发。请注意检查产生复制品的效应中是否有「施放」这个词。

神器

命运之门

{四}

神器

于命运之门进战场时，选择一种生物类别。

每当你施放该类别的咒语时，在命运之门上放置一个充电指示物。

命运之门上每有一个充电指示物，由你操控的该类别生物便得+1/+1。

* 生物类别，比如人类或裂片妖，会接在类别栏的长横线后面（中文版加注：中文版的牌，则是接在「～」后面）。值得一提的是，神器不是生物类别。一个生物可能有多于一个生物类别，比如鬼怪／战士。如果命运之门所选生物是鬼怪或者战士，则这样的生物将会从中获益。

* 如果你施放了所选之生物类别的生物咒语，命运之门会在该生物进场前就得到充电指示物。该生物进战场时，便已获得额外的力量和防御力加成。

永生琼浆

{一}

神器

{二}，{横置}：你获得5点生命。将永生琼浆与你的坟墓场洗入其拥有者的牌库。

* 支付永生琼浆异能的起动费用不会让它立即离开战场。如果你有办法重置它，你就能以回应的方式多次起动此异能。

* 于此异能结算时，如果永生琼浆还在战场上，你会将它直接从战场洗入其拥有者的牌库。

* 如果你操控了另一位牌手的永生琼浆并起动它，此永生琼浆会洗入其拥有者的牌库，而你坟墓场中的牌将洗入你的牌库。会算作是由你来洗过了受此影响的这两个牌库（即使双方牌手实际上是分别洗自己的牌库来当成简略手段）。

* 在其异能结算时，如果永生琼浆在你的坟墓场中，你最终还是会把它洗入你的牌库，因为你会把你的整个坟墓场洗入你的牌库。如果此时它在别处，包括在另一位牌手的坟墓场中（因为它由该牌手拥有但由你操控），则它将继续留在该处，你仅将你的坟墓场洗入你的牌库。

远古守护者

{七}

神器生物～魔像

7/7

守军（此生物不能攻击。）

当一个生物攻击你或由你操控的鹏洛客时，若远古守护者具有守军异能，则它失去守军异能并获得践踏异能。

* 远古守护者触发式异能的效应不会在回合结束时消除。「失去守军异能」及「获得践踏异能」这两个效应将一直持续。

* 一旦远古守护者失去守军异能后，当生物攻击你或由你操控的鹏洛客时，其触发式异能将不再触发（除非它因故又获得了守军异能）。

遭崇板甲

{四}

神器~武具

佩带此武具的生物得+4/+4。

{零}: 直到回合结束，遭崇板甲成为4/4精怪神器生物，且不再是武具。你只可以于你未操控生物时起动此异能。

佩带{四} ({四}: 装备在目标由你操控的生物上; 佩带的时机视同法术。)

* 虽然此「变为生物」异能于你未操控生物时才能起动，但回应此异能将生物放进战场并不会阻止其结算。

* 你可以回应某个遭崇板甲第一个异能的起动，来起动另一个遭崇板甲的异能，好让它们都变成生物直到回合结束。

* 当遭崇板甲不是武具时，你可以起动它的佩带异能，但是该异能不会生效。遭崇板甲不会装备给任何生物。

烈焰术士护手

{五}

神器

如果由你操控的红色瞬间或法术咒语、或由你操控的红色鹏洛客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原数量加2点伤害。

* 烈焰术士护手不会更改伤害来源，也不会更改受到伤害的对象。

* 如果某个来源的所有伤害都被防止（举例来说，由于不予理会之故）或者某个来源将造成0点伤害，则由于该来源已不再能造成任何伤害，烈焰术士护手的效应将不生效。

* 如果该伤害同时对多位牌手和/或多个永久物造成，则每位牌手与每个永久物都会受到原数量加2点的伤害。

棘齿炸弹

{二}

神器

{横置}: 在棘齿炸弹上放置一个充电指示物。

{横置}, 牺牲棘齿炸弹: 消灭所有总法术力费用等同于棘齿炸弹上充电指示物数量的非地永久物。

* 永久物之总法术力费用，只会由该牌右上角印制的法术力符号来决定。总法术力费用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{三}{蓝}{蓝}的牌之总法术力费用是5。

* 如果某永久物的法术力费用包括{X}，则X视为0。

* 如果某个非地永久物在右上角没有法术力符号（举例来说，由于它是并未复制任何东西的衍生物

)，则其总法术力费用为0。

* 如果某永久物复制了其他东西，其总法术力费用会是所复制的东西之总法术力费用。

* 要消灭的非地永久物，是根据棘齿炸弹牺牲时，其上充电指示物的数量来确定。

* 棘齿炸弹的第二个异能只会消灭总法术力费用恰好等同于棘齿炸弹上充电指示物数量的非地永久物。它不在乎其操控者是谁。

* 如果棘齿炸弹上没有充电指示物，且启动了其第二个异能，则它会消灭所有总法术力费用为0的非地永久物。

基尼共振器

{二}

神器

{二}，{横置}：复制目标由你操控的触发式异能。你可以为该复制品选择新的目标。（触发式异能会以「当~」、「每当~」，或「在~时」开头。）

* 基尼共振器选择已经触发并且在堆叠上的触发式异能为目标。

* 复制品的来源和原异能的来源相同。

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

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

* 任何当触发式异能结算时才作出的选择，在它被复制时还没有作出。当复制品逐一结算时，将会分别决定这些选择。如果触发式异能要求你支付费用（比如说再访拉尼卡环境里的敲诈异能），则由你来支付复制品的费用。

* 如果某个触发式异能和另一个异能有连结关系，则该触发式异能的复制品也与后者异能有连结关系。如果另一个异能提到了「所放逐的牌」，则其指的是所有以该触发式异能及其复制品放逐的牌。举例来说，如果拒斥祭礼的进战场异能被复制，并且放逐了两个非地永久物，则牌手不能施放与任一被放逐的牌具有相同名称的咒语。

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

地

易形地窖

地

{横置}：加{一}到你的法术力池中。

{一}：直到回合结束，易形地窖成为2/2生物并具有所有生物类别。它仍然是地。

* 如果异形地窖变成生物，但其操控者并未在其最近的一回合开始时便持续操控它，则异形地窖不能攻击或横置来起动它的第一个异能。

* 生物类别的例子包括裂片妖、鬼怪和士兵。生物类别会接在类别栏的长横线后面（中文版加注：中文版的牌，则是接在「~」后面）

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。