

再访拉尼卡常见问题集

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

此文件最近更新日期：2012年8月23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。随着新的机制与互动不断增加，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，让牌手能更享受新牌的乐趣。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

再访拉尼卡系列包括274张牌（101张普通牌，80张非普通牌，53张稀有牌，15张秘稀牌，以及25张基本牌）。

售前赛：2012年9月29-30日

上市周末：2012年10月5-7日

欢乐日：2012年10月27-28日

再访拉尼卡专业赛将于2012年10月19-21日在美国华盛顿州西雅图举行。请到www.wizards.com/ProTourCoverage观看万智牌赛事的直播报导。

自正式发售当日起，再访拉尼卡系列便可在有认证之构组赛制中使用，此日期为：2012年10月5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，以及再访拉尼卡。

请至www.wizards.com/Locator查询你附近的的活动或贩售店。

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：公会与公会徽记

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。再访拉尼卡系列中包含了十个公会的其中五个（俄佐立，葛加理，伊捷，拉铎司和瑟雷尼亚）。其余五个公会（欧佐夫，底密尔，古鲁，波洛斯和析米克）将出现于2013年2月的系列：兵临古城。

若再访拉尼卡系列的牌与公会相关，则其文字栏背景中将显示相应的公会徽记。这些公会徽记与游戏进行并无关联。

----- 复出的机制：混血牌

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

术力符号，右下看起来则像一个绿色法术力符号。

葛加理长足虫

{三}{黑/綠}{黑/綠}

生物～昆虫

5/4

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

* 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每种颜色，不论你支付哪种法术力来施放它。举例来说，上述的葛加理长足虫为黑色和绿色，即使你仅支付绿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，你可以选择要为每个混血法术力符号支付哪种颜色的法术力。你做这种选择时，也会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{三}{黑}{黑}，{三}{黑}{綠}，或{三}{綠}{綠}来施放葛加理长足虫。

复出组合：拉尼卡「双色地」

再访拉尼卡系列中有五张非基本地，每张都具有两种基本地类别。这些地原本印于拉尼卡环境中。

崇圣喷泉

地～平原／海岛

（{横置}：加{白}或{藍}到你的法术力池中。）

于崇圣喷泉进战场时，你可以支付2点生命。如果你未如此作，崇圣喷泉须横置进战场。

* 虽然这些牌具有基本地类别，但它们并非基本地。举例来说，若某种效应指示你在牌库中搜寻「基本地牌」，你将无法找到此类牌。

* 针对某基本地类别的效应会检查具有该地类别的地，而限于该名称的地。举例来说，海岛行者会检查防御牌手是否操控地类别为海岛的地（例如崇圣喷泉），而不仅限名称为「海岛」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战场，则你将为每一个地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，如果你有3点生命，且两个崇圣喷泉正要同时进战场，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。

俄佐立关键字动作：拘留

白蓝双色的公会为俄佐立参议院。俄佐立由拉尼卡的立法机构和官僚体系。拘留是一种新异能，可以使永久物暂时失效。

强制静息

{一}{藍}

法术

拘留目标由对手操控的生物。（直到你的下一个回合，该生物不能进行攻击或阻挡，其起动式异能也不能起动。）

抓一张牌。

拘留的正式规则解析如下：

701.26.拘留

701.26a 某些咒语和异能可以拘留永久物。直到该咒语或异能之操控者的下一个回合，该永久物不

能进行攻击或阻挡，其起动式异能也不能起动。

* 起动式异能包含一个冒号，其格式为「[费用]: [效应]」。被拘留的永久物其上的起动式异能都不能起动，包括法术力异能。

* 被拘留永久物的静止式异能将依然生效。被拘留永久物的触发式异能依然可触发。

* 如果某生物被拘留时正进行攻击或阻挡，它将不会被移出战斗。它将继续攻击或阻挡。

* 如果某永久物被拘留时，其起动式异能已在堆叠上，则该异能将不受影响。

* 如果一个非生物永久物被拘留且稍后变作生物，则它不能攻击或阻挡。

* 当某位牌手离开多人游戏时，任何持续至该牌手的下一回合、或持续到该回合中特定时刻的持续性效应仍将继续生效，直到该牌手原本将开始这一回合的时刻为止。它们不会立刻失效或一直持续有效。

伊捷关键字：超载

蓝红双色的公会为伊捷联盟。伊捷由拉尼卡一群冲动而鲁莽的法师组成。超载是见于某些瞬间与法术的新异能，使其生效范围更广。

压制风

{藍}

瞬间

横置目标不由你操控的生物。

超载{三}{藍}（你可以支付此咒语的超载费用来施放它。如果你如此作，将其中的「目标」字样全部更改为「每个」。）

超载的正式规则解析如下：

702.94.超载

702.94a 超载此关键字代表两个静止式异能：一个会在具超载异能的咒语可施放时从任何区域生效，另一个则于牌在堆叠中时生效。超载[费用]的字样意指：「你可以选择支付[费用]，而非支付此咒语的法术力费用」以及「如果你选择支付此咒语的超载费用，则将其规则叙述中的『目标』字样全部更改为『每个』」。利用超载异能时，需依照规则601.2b与规则601.2e至g之规范来支付替代性费用。

702.94b 如果牌手选择支付某咒语的超载费用，则该咒语不需要任何目标。如果在没有支付其超载费用的情况下施放此咒语时，某物件无法成为其合法目标，则此咒语的超载版本有可能会影响它。

702.94c 超载的第二个异能会产生改变内文叙述的效应。请参见规则612，「改变内文叙述的效应」。

* 如果你不支付咒语的超载费用，该咒语将会有有一个目标。如果你支付超载费用，该咒语则不会有任何目标。

* 由于在支付超载费用后，具超载异能的咒语不需指定目标，所以它可能会影响具辟邪异能或所对应颜色之反色保护的永久物。举例来说，如果你施放压制风并支付其超载费用，并非由你操控且具反蓝保护的生物将会横置。

* 请注意，若具超载异能的咒语造成伤害，则与此咒语之颜色相对应的反色保护异能将依然防止该伤害。

* 超载异能不会改变你能施放咒语的时机。

* 如果以超载异能施放咒语，这并不会改变该咒语之法术力费用。你只是改为支付其超载费用。

* 让你在施放咒语时需额外或减少支付费用的效应，也会让你在支付其超载费用时同样生效。

* 如果有效应指示你施放某个具超载异能的咒语且「不需支付其法术力费用」，则你不能选择改为支付其超载费用。

拉铎司关键字：脱缰

黑红双色的公会为拉铎司宗派。由恶魔公会长统领的拉铎司，在所及之处散播堕落并任意破坏。脱缰是见于生物的新异能，可使它们更凶猛、无情且好斗。

锐兹玛第后裔

{三}{黑}{红}

生物~惊惧兽

5/3

脱缰（你可以让此生物进战场时上面有一个+1/+1指示物。只要其上有+1/+1指示物，它就不能进行阻挡。）

脱缰的正式规则解析如下：

702.96.脱缰

702.96a 脱缰此关键字代表两个静止式异能。「脱缰」意指「你可以让此永久物进战场，且其上额外有一个+1/+1指示物」，以及「只要其上有+1/+1指示物，此永久物就不能进行阻挡。」

* 你选择是否让具脱缰异能的生物进战场时上面有一个+1/+1指示物的时机，是于它进战场的时刻。在那时，牌手已来不及回应该生物咒语，例如试图反击它。

* 无论生物从何处进战场，脱缰异能都将生效。

* 只要其上有+1/+1指示物，具脱缰异能的生物就不能进行阻挡，而不仅限于因其脱缰异能而置于其上者。

* 对于具脱缰异能且正进行阻挡的生物而言，在其上放置一个+1/+1指示物并不会使它被移出战斗。它将继续进行阻挡。

葛加理关键字：食腐

黑绿双色的公会为葛加理群落。葛加理尊崇生与死的自然循环。食腐是一种见于生物牌的新异能，让生者可以吃掉死者并变得更强。

札尼凯蝗虫

{五}{黑}

生物~昆虫

3/3

飞行

食腐{二}{黑}{黑}（{二}{黑}{黑}，从你的坟墓场放逐此牌：在目标生物上放置若干+1/+1指示物，其数量等同于此牌的力量。食腐的时机视同法术。）

食腐的正式规则解析如下：

702.95.食腐

702.95a 食腐属于起动式异能，只当具食腐异能的牌在坟墓场中时产生作用。「食腐[费用]」的字样意指：「[费用]，从你的坟墓场放逐此牌：在目标生物上放置若干个+1/+1指示物，其数量等同于该牌的力量。你只可以于你能施放法术的时机下起动此异能。」

* 放逐具食腐异能的生物牌是起动食腐异能的费用之一部分。在异能起动且费用已支付后，已无法透过试图将生物牌从坟墓场移走以阻止该异能起动。

瑟雷尼亚关键字动作：殖民

绿白双色的公会为瑟雷尼亚盟会。瑟雷尼亚是个庞大、相互联结的社群，时时努力招募新会员。殖民是一种新异能，让你能够复制由你操控的衍生生物来壮大势力。

骏马相随

{四}{綠}{白}

法术

将一个3/3绿色半人马衍生生物放进战场，然后殖民。（将一个衍生物放进战场，此衍生物为由你操控的某衍生生物之复制品。）

殖民的正式规则解析如下：

701.27.殖民

701.27a 殖民意指选择一个由你操控的衍生生物，且将该衍生生物之复制品放进战场。

701.27b 当有效应指示你进行殖民时，如果你并未操控任何衍生生物，则你不会将衍生物放进战场。

* 你可以选择由你操控的任何衍生生物。如果咒语或异能将一个衍生物在你的操控下放进战场，然后指示你殖民（例如骏马相随这种），则你可以选择复制你刚刚产生的衍生物，也可以选择复制由你操控的其他衍生生物。

* 如果你选择要复制的衍生生物，其本身已经是另一个生物之复制品，则新衍生物所复制的会是所选之衍生物所复制的原版生物之特征。

* 新衍生物会复制将原衍生物放进战场的效应原本所注明的特征。

* 新衍生物不会复制下列状态：原衍生物是否为横置，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。

* 新衍生物上面任何「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。

* 当你殖民时，若你没有操控任何衍生生物，则什么都不会发生。

组合：公会门

再访拉尼卡系列推出了新的地副类别：门。每个公会都有一张名称中带有「公会门」的门地牌，可横置以产生该公会对应颜色之一的法术力。

俄佐立公会门

地~门

俄佐立公会门须横置进战场。

{横置}：加{白}或{藍}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。

* 门不是基本地类别。

组合：符镇兵

各公会都有一个称为「符镇兵」的神器，能够横置以产生该公会对应颜色之一的法术力，而且可以变为生物。

葛加理符镇兵

{三}

神器

{横置}: 加{黑}或{綠}到你的法术力池中。

{黑}{綠}: 葛加理符镇兵成为2/2黑绿双色, 具有死触异能的昆虫神器生物直到回合结束。

* 直到使符镇兵成为生物的异能结算前, 符镇兵都为无色。

* 如果在符镇兵已是生物时起动使它成为生物的异能, 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, 你起动葛加理符镇兵的最后一个异能。在该异能结算后, 你施放变巨术并以它为目标。现在它为5/5。然后某牌手施放缩小(「目标生物成为1/1直到回合结束」)且以它为目标。缩小结算后, 葛加理符镇兵将会是4/4。第二次起动葛加理符镇兵最后一个异能, 会使它再次成为5/5直到回合结束。

组合: 「不能被反击」的牌

再访拉尼卡系列包含一组不能被反击的牌。

最高裁决

{一}{白}{白}{藍}

法术

最高裁决不能被反击。

消灭所有生物。

* 「不能被反击」的咒语之标准叙述格式, 将因咒语是否具有目标而有所差异。具有目标的咒语会额外注记着「被咒语或异能」, 因为在此类咒语试图结算时, 如果其所有目标均已不合法, 则该咒语仍可被游戏规则反击。

* 对于不能被咒语或异能反击的咒语而言, 试图反击它的咒语和异能能够指定它为目标。这些咒语依旧会结算, 但原本会反击该咒语的那部份效应不会生效。这些咒语的任何其他效应仍会如常生效。

单卡解惑

白色

晴朗天使

{四}{白}{白}{白}

生物~天使

5/6

飞行

当晴朗天使进战场时, 你可以从战场放逐其他的目标生物和/或从任意坟墓场放逐生物牌, 上述数量至多为三。

当晴朗天使离开战场时, 将所放逐的牌各移回其拥有者手上。

* 如果晴朗天使在其进战场异能结算前便已离开战场, 则其离开战场异能会触发但不会生效。然后其进战场异能将结算, 把该目标生物和/或生物牌永远放逐。

军械库守卫

{三}{白}

生物~巨人/士兵

2/5

只要你操控门，军械库守卫便具有警戒异能。

* 警戒异能只在将军械库守卫宣告为攻击生物时才有特殊意义。如果军械库守卫已经进行攻击，则就算你失去了唯一的门之操控权，也不会使军械库守卫成为横置或离开战斗。

复仇箭

{二}{白}

瞬间

消灭目标于本回合造成过伤害的生物。

* 它不会在乎该生物对什么造成过伤害。如果该生物对另一个生物或鹏洛客造成伤害，则后者生物或鹏洛客是否仍在战场上也不重要。

* 复仇箭不会影响生物造成的伤害。它不会回溯防止这类伤害。

俄佐立大司法

{二}{白}{白}

生物~人类/法术师

2/2

当俄佐立大司法进战场时，拘留至多两个目标由对手操控的生物。（直到你的下一个回合，这些生物不能进行攻击或阻挡，其起动式异能也不能起动。）

* 这两个生物可由相同对手操控，也可由不同对手操控。

市集克瓦兽

{四}{白}

生物~野兽

2/5

每当市集克瓦兽攻击时，另一个目标进行攻击的生物得+0/+2直到回合结束。重置该生物。

* 市集克瓦兽的异能可以指定进行攻击且未横置的生物为目标（例如具警戒异能的生物）。

* 如果重置进行攻击的生物，并不会使其停止攻击或把它移出战斗。

空灵铠

{白}

结界~灵气

结附于生物

你每操控一个结界，所结附的生物便得+1/+1且具有先攻异能。

* 空灵铠会计算由你操控的每个结界，包括空灵铠本身，以及由你操控但结附于对手或由对手操控之永久物上的灵气。

骑士骁勇

{四}{白}

结界~灵气

结附于生物

当骑士骁勇进战场时，将一个2/2白色，具警戒异能的骑士衍生生物放进战场。

所结附的生物得+2/+2且具有警戒异能。

* 你必须以一个生物为目标，才能施放骑士骁勇。如果于骑士骁勇试图结算时，该生物已经是不合法目标，则骑士骁勇将被反击，且不会进战场。你不会获得骑士衍生物。

围栏巨人

{四}{白}{白}

生物~巨人/士兵

2/7

所有将对你或另一个由你操控的永久物所造成的伤害，改为对围栏巨人造成之。

* 就算让此转移效应生效，也不会改变伤害是否为战斗伤害。

* 如果由你操控的某个鹏洛客受到非战斗伤害，则由你来选择该鹏洛客转移效应及围栏巨人的转移效应的生效顺序。不论你选择的生效顺序为何，该伤害都会改为对围栏巨人造成。

* 如果你操控了数个围栏巨人，你可以选择使哪个转移效应生效。你不能分散同一个来源造成的伤害。举例来说，如果某个进行攻击的生物将对你造成8点伤害，且你操控两个围栏巨人，你可以选择将该伤害转移给其中一个围栏巨人。你不能让两个巨人各受到4点伤害，或选择让你自己受到8点伤害。

幽魅将领

{三}{白}

生物~精怪/士兵

2/3

由你操控的衍生生物得+1/+1。

* 为非衍生生物之复制品的衍生生物将依然是衍生物。它将会得+1/+1，但原版非衍生物的生物则不会。

得享安息

{一}{白}

结界

当得享安息进战场时，放逐所有坟墓场中的所有牌。

如果任一张牌或衍生物将从任何地方置入坟墓场，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」时会触发的异能都不会触发，因为牌和衍生物从未碰到牌手的坟墓场。

* 如果某咒语消灭了得享安息，则得享安息会被放逐，然后该咒语将置入其拥有者的坟墓场。

* 如果得享安息在战场时弃了一张牌，则那些在弃牌时生效的异能（例如疯魔）将依然生效，即使该牌从未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。

根生卫护

{二}{白}

瞬间

殖民。由你操控的生物本回合不会毁坏。（殖民的方法，是将一个衍生物放进战场，此衍生物为由

你操控的某衍生生物之复制品。伤害与注明「消灭」的效应无法消灭不会毁坏的生物。)

* 即使你没有操控任何衍生生物，也可以施放根生卫护。

* 你放进战场的那个衍生生物，以及该回合稍后时段才由你操控的生物，也将不会毁坏。

维安封锁

{二}{白}

结界~灵气

结附于地

当维安封锁进战场时，将一个2/2白色，具警戒异能的骑士衍生生物放进战场。

所结附的地具有「{横置}: 于本回合中，防止接下来将对你造成的1点伤害。」

* 你必须在能够将某个地指定为目标的情况下，才能施放维安封锁。如果于维安封锁试图结算时，该地已经是不合法目标，则维安封锁将被反击，且不会进战场。你不会获得骑士衍生生物。

灵魂什一税

{一}{白}

结界~灵气

结附于非地永久物

在所结附的永久物之操控者的维持开始时，除非该牌手支付{X}，否则他牺牲该永久物，X为其总法术力费用。

* 除非某衍生物为另一生物之复制品，否则此衍生生物的总法术力费用为0；在此情况下，衍生物将一同复制该生物之法术力费用。

* 若永久物的法术力费用中包含{X}，则X为0。

安全球罩

{四}{白}

结界

对每个生物而言，除非其操控者为其支付{X}，否则它不能攻击你或由你操控的鹏洛客，X为由你操控的结界之数量。

* 如果你操控安全球罩，则对于注明「此生物若能攻击则必须攻击」的生物而言，你的对手可以选择不以这些生物进行攻击。

* 在双头巨人赛制之中，如果某牌手操控安全球罩，对每个生物而言，除非其操控者为其支付{X}，否则它不能攻击前者牌手的队伍或由该牌手操控的鹏洛客。而生物依旧可以不用支付费用来攻击由该牌手队友操控的鹏洛客。

卓塔妮的判决

{五}{白}

瞬间

放逐目标生物，然后殖民。（将一个衍生物放进战场，此衍生物为由你操控的某衍生生物之复制品。）

* 你必须在能够将某个生物指定为目标的情况下，才能施放卓塔妮的判决。如果在卓塔妮的判决试图结算时，该生物已经是不合法目标，则卓塔妮的判决将被反击，且其所有效应都不会生效。你不

会殖民。

* 如果你选择某个由你操控的衍生生物为目标，它将会在你殖民前被放逐，且你不能选择复制该生物。

蓝色

长期水患

{一}{藍}

结界～灵气

结附于地

每当所结附的地成为横置时，其操控者将其牌库顶的三张牌置入其坟墓场。

* 只要所结附的地因故成为横置，长期水患的异能就会触发，而非仅限于其操控者横置该地以产生法术力的情况。

* 「将长期水患结附于横置的地」此事并不会立即触发其异能。该地必须由未横置变成横置。

变出货币

{五}{藍}

结界

在你的维持开始时，你可以交换变出货币和目标永久物的操控权，且后者须不由你拥有也不由你操控。

* 变出货币的异能之唯一合法目标为由其他牌手拥有且操控的永久物，但此拥有者与操控者不必为同一位牌手。举例来说，你可以指定由某位对手拥有、但由你队友（或另一位对手）操控之永久物为目标。

* 于异能结算时，要满足下列条件才会作出交换：变出货币和目标永久物都在战场上，且由不同的牌手操控。此外，作为目标的永久物必须不由你拥有也不由你操控。如果在异能试图结算时，上述任何条件不成立，则交换不会发生，且永久物之操控者均不会改变。

* 即使在变出货币的异能结算时，此结界已不由你操控，操控权的交换也能够照常进行。如果此异能在堆叠上时，另一名牌手获得变出货币之操控权，同时该异能所指定的目标是由第三位牌手操控（且并非由你拥有），则你可以选择让该两位牌手交换相关永久物之操控权。

守门妖

{一}{藍}

生物～造妖

0/4

守军

{二}{藍}，{横置}：目标牌手将其牌库顶的X张牌置入其坟墓场，X为由你操控、且具守军异能的生物数量。

* 于此异能结算时，才会计算由你操控、且具守军异能的生物数量。

冒名仙灵

{藍}

生物～仙灵／浪客

2/1

飞行

当冒名仙灵进战场时，除非你将由你操控的另一个生物移回其拥有者手上，否则牺牲之。

* 「将由你操控的另一个生物移回其拥有者手上」此事并非强制性。你可以选择牺牲冒名仙灵，即使你可以移回一个生物也是如此。

筑念师杰斯

{二}{藍}{藍}

鹏洛客~杰斯

4

[+1]: 直到你的下一个回合，每当任一个由对手操控的生物攻击时，它得-1/-0直到回合结束。

[-2]: 展示你牌库顶的三张牌。由任一对手将它们分成两堆。将其中一堆置于你手上，另一堆则以任意顺序置于你的牌库底。

[-8]: 对每位牌手而言，你从该牌手的牌库中搜寻一张非地牌并将它放逐，然后该牌手将其牌库洗牌。你可以施放这些牌，且不需支付其法术力费用。

* 杰斯的第一个异能会产生延迟触发式异能，每当任一个由对手操控的生物攻击时，该异能将会触发。它不在乎该生物攻击哪名牌手或鹏洛客。

* 你于杰斯的第二个异能结算时选择你的任一对手。此异能并未以该对手为目标。所有牌手都可以看到展示的牌并提供意见。由你（而非对手）选择将哪一堆置于你手上，将另一堆置于你的牌库底。

。

* 牌堆可以是空的。如果其中一堆是空的，你将选择把所有展示的牌置于你手上或你的牌库底。

* 当杰斯的第三个异能结算时，你先搜寻各牌手的牌库（包括你自己的）并将非地牌放逐，然后再施放其中任何牌。

* 对于你搜寻的每个牌库而言，只有当你明确表示已经完成搜寻时，才算是结束搜寻。举例来说，你可以查看一位牌手的牌库、放下该牌库，再查看另一位牌手的牌库，在第一个牌库中选择一张非地牌，然后在第二个牌库选择一张非地牌。直到你放逐它们之前，不要向其他牌手展示这些牌库的任何牌。

* 你是逐一将这些牌放进堆叠并施放，依次选择模式、目标等等。你最后施放的牌将会最早结算。

* 以这种方式施放牌时，不会受到牌张类别的使用时机限制。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]」。

* 如果你无法施放某张牌（可能由于没有合法目标）或你选择不施放它，它将持续被放逐。杰斯的异能不允许你稍后施放它。

* 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。

麻痹攫

{二}{藍}

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物于其操控者的重置步骤中不能重置。

* 麻痹攫的目标与结附对象可以是未横置的生物。如果它如此作，它将不会生效，除非该生物因故成为横置。

* 所结附的生物依然可以在其他时机被咒语或异能重置。

心灵漩涡

{四}{藍}

瞬间

将所有在你坟墓场中的牌洗入你的牌库中。目标牌手将其牌库顶等量的牌置入其坟墓场。

* 心灵漩涡不会洗入你的牌库，且在决定目标牌手要将多少数量的牌置入其坟墓场时，也不会将这张牌计算在内。要等到你完整执行了牌面上的叙述之后，它才会置入你的坟墓场。

* 如果你在坟墓场中没有牌的时机下施放心灵漩涡，则你依旧要将你的牌库洗牌。

遍寻全城

{四}{藍}

结界

当遍寻全城进战场时，放逐你牌库顶的五张牌。

每当你使用一张与以此法放逐的牌同名之牌时，你可以将其中一张具有该名称的牌置入其拥有者手上。然后如果已经没有牌被遍寻全城放逐，则牺牲之。若你如此作，于本回合后进行额外的一个回合。

* 要「使用某张牌」，就是将某张牌如地一样使用或如咒语一样施放，依状况而定。

* 你每使用一张牌，只可以将一张牌置入其拥有者手上。

* 如果你不能牺牲遍寻全城（可能是因为牌手回应其触发式异能而消灭它），你不会获得额外回合。

归虚法师

{四}{藍}

生物~人类/法术师

1/4

当归虚法师进战场时，你可以将目标生物移回其拥有者手上。

* 如果归虚法师为战场上唯一的生物，则你必须选择它为其异能之目标，但你可以选择不将它移回其拥有者手上。

黑色

杀手出击

{四}{黑}{黑}

法术

消灭目标生物。其操控者弃一张牌。

* 你必须在能够将某个生物指定为目标的情况下，才能施放杀手出击。

* 如果杀手出击的异能试图结算时，该生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。其操控者不会因此弃牌。

* 如果杀手出击结算，但生物未被消灭（也许由于它已重生或不会毁坏），其操控者将会弃一张牌

。

火葬

{黑}

瞬间

将目标牌从坟墓场放逐。

抓一张牌。

* 你必须在能够指定坟墓场中的一张牌为目标的情况下，才能施放火葬。

* 如果在火葬试图结算时，该目标牌已经不在坟墓场，则火葬将被反击，且其所有效应都不会生效。你不会因此抓牌。

黑暗复灵

{三}{黑}

生物~精怪

2/2

飞行

当黑暗复灵死去时，将它置于其拥有者的牌库顶。

* 黑暗复灵的异能为强制性。然而，如果黑暗复灵于其异能结算前离开坟墓场，则它不会被置于其拥有者的牌库顶。

渎圣恶魔

{二}{黑}{黑}

生物~恶魔

6/6

飞行

在每次战斗开始时，任意对手可牺牲一个生物。若有牌手如此作，则横置渎圣恶魔且在其上放置一个+1/+1指示物。

* 当牌手决定是否要牺牲生物时，不会知道渎圣恶魔将会攻击哪位牌手或鹏洛客，甚至不会知道渎圣恶魔是否会进行攻击。

* 每名牌手依照回合顺序决定是否要牺牲生物；即使在本次战斗中，已有一位对手决定要牺牲生物，其他对手依旧可以如此作。在每次战斗中，不论对手共牺牲了多少个生物，最多都只能在渎圣恶魔上放置一个+1/+1指示物。

毁灭证据

{四}{黑}

法术

消灭目标地。其操控者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。

* 如果目标地之操控者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。

越轨之喜

{黑}

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物得+2/+1且具有「{红}：此生物获得践踏异能直到回合结束。」

* 赋与所结附的生物践踏的异能，只有该生物的操控者才可以起动。

排水管病媒

{黑}

生物~老鼠

1/1

当排水管病媒死去时，你可以支付{黑}。若你如此作，则目标牌手弃一张牌。

* 你只可以支付{黑}一次。目标牌手最多只会因排水管病媒的异能而弃一张牌。

坟场叛行

{五}{黑}{黑}

结界

每当一个不由你操控的生物死去，在下一个结束步骤开始时，将它在你的操控下返回战场，且其上额外有一个+1/+1指示物。该生物额外具有黑色此颜色与「灵俑」此类别。

* 坟场叛行不会覆盖任何之前的颜色或类别。它是额外增加了另一个颜色与另一个生物类别。

* 如果该生物通常为无色，则它将只会是黑色。它不会既是黑色又是无色。

* 如果某个不由你操控的生物在结束步骤中死去，则该生物要到下一个结束步骤开始时才会回到战场。

* 每个不由你操控的生物死去时，都会产生一个将在下一个结束步骤开始时触发的延迟触发式异能。如果有数个此类异能，你可以依任意顺序将它们放进堆叠。于这些异能依次结算时，生物将逐一移回战场。你最后放进堆叠的异能将会最早结算。

* 如果该生物牌在延迟触发式异能结算前离开坟墓场，则它不会移回战场。于该异能结算前，若该牌离开坟墓场后又移回坟墓场，则也是一样。

* 「其上面额外有一个+1/+1指示物」的字样，意指当生物进战场时，其上的+1/+1指示物会比其正常进战场时多一个。当它死去时，不会保留其上的任何指示物。

* 在多人游戏中，如果多于一位牌手操控了坟场叛行，且某个不由这些牌手其中之一所操控的生物死去，则每个坟场叛行将在下一个结束步骤开始时各产生一个延迟触发式异能。第一个结算的此类异能将移回该生物。通常这是由回合进行的顺序中离主动牌手最远的牌手所操控的异能。

召开派对

{三}{黑}

瞬间

牺牲一个生物，以作为施放召开派对的额外费用。

消灭目标生物。其操控者失去2点生命。

* 要等到召开派对已施放、且其所有费用都已支付，牌手才能回应之。没人能试图消灭你所牺牲的生物来让你无法施放召开派对。

* 如果你于宣告阻挡者步骤中牺牲了进行攻击或阻挡的生物，则它不会造成战斗伤害。如果你等到

了战斗伤害步骤，但该生物已经受到致命伤害，则在你有机会牺牲它之前，它便已被消灭。

* 如果召开派对试图结算时，该目标生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。不会有牌手失去2点生命。

古陵寝摄政

{三}{黑}{黑}{黑}

生物~吸血鬼

6/5

飞行

每当一个由你操控的生物对一位牌手造成战斗伤害时，在其上放置等量的+1/+1指示物。

* 如果该生物在对一位牌手造成战斗伤害的同时受到了致命伤害（可能是因为它具践踏异能且被阻挡），则它将会在触发式异能有机会结算、并在其上面放置+1/+1指示物之前死去。

逃狱食人魔

{三}{黑}

生物~食人魔/浪客

4/4

守军

只要你操控门，逃狱食人魔便能视同不具守军异能地进行攻击。

* 守军异能只在能将逃狱食人魔宣告为攻击生物时才有特殊意义。如果逃狱食人魔已经进行攻击，则就算你失去了唯一的门之操控权，也不会使逃狱食人魔离开战斗。

林鼠群

{一}{黑}

生物~老鼠

/

林鼠群的力量及防御力各等同于由你操控的老鼠之数量。

{二}{黑}，弃一张牌：将一个衍生物放进战场，此衍生物为林鼠群的复制品。

* 林鼠群的第一个异能会把由你操控且具老鼠生物类别的任何生物算进去，而非仅限于林鼠群。

* 该衍生物将会复制林鼠群的两个异能。其力量与防御力等同于由你操控之老鼠数量（而非于该衍生物进战场时由你操控的老鼠数量）。它也将能够产生自身的复制品。

* 该衍生物不会复制林鼠群上的指示物，也不会复制改变了林鼠群的力量，防御力，类别，颜色等等的其他效应。通常来说，这代表了此衍生物就只会是个林鼠群。但如果任何复制效应已影响了那个林鼠群，就必须将它们列入考虑。

* 如果林鼠群在其起动式异能结算前离开战场，则衍生物将依然会以林鼠群之复制品的状态进战场，且利用它最后在战场时的可复制特征值。

尖鸣折磨

{黑}

结界

在每位对手的维持开始时，若该牌手的手牌为一张或更少，则他失去3点生命。

* 尖鸣折磨的异能只有当某位对手维持开始时其手牌为一张或更少的情况下才会触发。当异能试图结算时，它将再次检查该牌手的手牌数量。如果牌手此时的手牌有两张或更多，则该牌手不会失去生命。

陋巷镰刀手

{三}{黑}

生物~惊惧兽

4/2

当陋巷镰刀手进战场时，每位牌手各牺牲一个生物。

* 当此异能结算时，你可以牺牲陋巷镰刀手本身。如果你并未操控其他生物，则你必须牺牲陋巷镰刀手。

酒馆骗子

{一}{黑}

生物~人类/浪客

2/2

{横置}，支付3点生命：掷一枚硬币。如果你赢得此掷，你获得6点生命。

* 如果你的总生命小于3，则你不能起此异能。

* 如果你的总生命为3，则你可以起此异能，但这很可能是个坏主意。在异能结算前，你将会输掉这盘游戏。

终极代价

{一}{黑}

瞬间

消灭目标单色生物。

* 单色生物只有一种颜色。不能将无色生物（例如大多数神器生物）或多于一种颜色的生物（例如大多数混血生物）选为目标。

红色

歼灭之火

{一}{紅}{紅}

瞬间

歼灭之火对目标生物或牌手造成3点伤害。如果本回合中曾以此法受到伤害的生物将死去，则改为将它放逐。

* 生物依然可以重生。

* 如果某个生物受到歼灭之火的伤害，并在该回合死去，即使它不是歼灭之火的目标（例如由于该伤害因故转移到此生物上），该生物也将被放逐。

* 受到歼灭之火伤害的生物，无论死去的原因为何，都将被放逐。它也可能被其他咒语或异能消灭。

。

灰灭狂信者

{三}{紅}

生物～人类／战士

2/2

先攻，敏捷

每当一位牌手从坟墓场中施放咒语时，灰灭狂信者对该牌手造成3点伤害。

* 灰灭狂信者的异能并不会让牌手能从坟墓场施放牌。牌手仍需藉由其他方式才能如此施放牌，例如返照异能。

* 灰灭狂信者的触发式异能将会在该咒语结算前结算。

* 如果你将一张牌从坟墓场移至战场（例如利用坟场叛行的异能），则灰灭狂信者的异能不会触发。

混沌小恶魔

{四}{紅}{紅}

生物～小恶魔

6/5

飞行

脱缰（你可以让此生物进战场时上面有一个+1/+1指示物。只要其上有+1/+1指示物，它就不能进行阻挡。）

只要混沌小恶魔上有+1/+1指示物，它便具有践踏异能。

* 只要其上有任何+1/+1指示物，混沌小恶魔便具有践踏异能，而不仅限于由脱缰异能放置在其上者。

公会世仇

{五}{紅}

结界

在你的维持开始时，目标对手展示其牌库顶的三张牌，且他可以将其中一张生物牌放进战场，然后将其余的牌置入其坟墓场。你对你牌库顶的三张牌执行同样流程。若有两个生物以此法放进战场，则它们互斗。

* 公会世仇只有一个目标：对手。在你自己展示牌库顶三张牌、并决定是否要将某个生物放进战场之前，就能看到该牌手放进战场的生物。

* 如果没有任何生物，或只有一个生物以此法放进战场，则不会发生互斗。

* 在生物放进战场与它们互斗之间的时段，牌手不能施放咒语或起动能。特别来说，你不能利用变巨术等咒语来回应。

* 任何于这两个生物进战场时触发的异能，将会在互斗后放进堆叠，即使其中一个或两个生物都已死去也是一样。

贫窟伏击客

{二}{紅}

生物～鬼怪／祭师

2/2

每当你施放瞬间或法术咒语时，贫窟伏击客向每位对手各造成2点伤害。

* 贫富伏击客的异能会在该瞬间或法术咒语结算之前结算并造成伤害。

抛投小组

{二}{紅}

生物~鬼怪/战士

0/4

守军

{横置}: 抛投小组对每位对手各造成1点伤害。

每当你施放多色咒语时, 重置抛投小组。

* 再访拉尼卡系列之中的混血咒语为多色, 即使你利用单色法术力来施放它们也是如此。

* 你将会在该咒语结算前重置抛投小组。

追寻翱翔

{一}{紅}

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物得+2/+2且具有「{藍}: 此生物获得飞行异能直到回合结束」。

* 赋与所结附的生物飞行的异能, 只有该生物的操控者才可以起动。

魔力聚焰

{四}{紅}

结界

每当你施放多色咒语时, 魔力聚焰对目标生物或牌手造成2点伤害。

* 再访拉尼卡系列之中的混血咒语为多色, 即使你利用单色法术力来施放它们也是如此。

在该咒语结算前, 魔力聚焰的触发式异能便已经结算, 且已造成伤害。

勘查残迹

{四}{紅}

法术

消灭目标地。将一个1/1红色鬼怪衍生生物放进战场。

* 如果勘查残迹试图结算时, 该目标地已经是不合法目标, 则勘查残迹将被反击, 且其所有效应都不会生效。你不会获得衍生生物。

背叛本能

{三}{紅}

法术

获得目标生物的操控权直到回合结束。重置该生物。直到回合结束, 它得+2/+0且获得敏捷异能。

* 你可以将某个已经由你操控或未横置的生物指定为目标。

绿色

空中猎捕

{二}{綠}

瞬间

消灭目标具飞行异能的生物。你获得2点生命。

* 你必须在能够将某个具飞行异能的生物指定为目标的情况下，才能施放空中猎捕。

* 如果于空中猎捕试图结算时，该具飞行异能的生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。你不会获得那2点生命。

禁伐林守护者

{二}{綠}

生物~人类/德鲁伊

0/3

守军

{横置}: 加X点法术力到你的法术力池中，其颜色组合可任意选择，X为由你操控的具守军异能的生物数量。

* 禁伐林守护者的起动式异能属于法术力异能。它不用到堆叠，且不能被回应。你起动异能之后，这异能便会立即结算；由你操控且具守军异能之生物数量是在异能结算时计算，你也在此时选择要产生的法术力之颜色组合。

半人马的传令使

{綠}

生物~妖精/斥候

0/1

{二}{綠}，牺牲半人马的传令使：将一个3/3绿色半人马衍生生物放进战场。

* 只要你起动半人马的传令使之异能，牌手便已来不及回应此动作，例如藉由试图消灭它来以阻止你将它牺牲。

* 你只可以牺牲半人马的传令使一次，因此无法多次起动其异能。

瀚力韵集

{三}{綠}

瞬间

直到回合结束，你每操控一个生物，目标生物便得+1/+1并获得践踏异能。

* 只有当瀚力韵集结算时，才会计算由你操控的生物数量。

亡者存形

{五}{綠}

结界

每当一个由你操控的生物死去时，在目标由你操控的生物上放置X个+1/+1指示物，X为该死去生物的力量。

* X等同于该生物最后存在战场上时的力量。

德鲁伊的解救

{一}{綠}

瞬间

于本回合中，防止将对你造成的所有战斗伤害。殖民。（将一个衍生物放进战场，此衍生物为由你操控的某衍生生物之复制品。）

* 即使你没有操控任何衍生生物，你也可以施放德鲁伊的解救。

* 对由你操控的生物或鹏洛客造成的战斗伤害，以及对你队友造成的战斗伤害，并不会被防止。

魔力绽华

{X}{綠}

结界

魔力绽华进战场时上面有X个充电指示物。

从魔力绽华上移去一个充电指示物：加一点任意颜色的法术力到你的法术力池中。此异能每回合中只能起动一次。

在你的维持开始时，若魔力绽华上面没有充电指示物，将它移回其拥有者手上。

* 魔力绽华的最后一个异能，只会在你的维持开始时其上没有充电指示物的情况下才会触发。如果在你的回合开始时，它上面还有一个充电指示物，则你要等到这个异能检查上面的指示物数量后，才有优先权来移除此指示物。

石展鳄鱼

{二}{綠}

生物～鳄鱼

3/2

{二}{黑}：石展鳄鱼获得系命异能直到回合结束。（此生物所造成的伤害会让你获得等量的生命。）

* 数个系命异能不会累计。在一个回合内多次起动石展鳄鱼的异能，并不会让你获得更多生命。

城市萌芽

{綠}

结界～灵气

结附于地

所结附的地具有「于每位其他牌手的重置步骤中重置此地。」

* 所结附的地会与主动牌手的永久物同时重置。此时你不能选择不重置它。

* 注记着「所结附的地于你的重置步骤中不能重置」的效应，在其他牌手的重置步骤中不会生效。

狂野驯兽师

{二}{綠}

生物～人类／祭师

1/1

每当狂野驯兽师攻击时，由你操控的每个其他生物得+X/+X直到回合结束，X为狂野驯兽师的力量。

* X的数值于此触发式异能结算时决定。如果此时狂野驯兽师已不在战场上，则利用其已知的最后力量来决定X的数值。如果狂野驯兽师的力量为负数，对你来说会是坏事。举例来说，如果狂野驯兽

师的力量为-4，由你操控的每个其他生物将得-4/-4直到回合结束。

世脊亚龙

{八}{綠}{綠}{綠}

生物～亚龙

15/15

践踏

当世脊亚龙死去时，将三个5/5绿色，具践踏异能的亚龙衍生生物放进战场。

当世脊亚龙从任何地方置入坟墓场时，将它洗入其拥有者的牌库。

* 世脊亚龙的最后一个异能为触发式异能，而非替代性异能。牌手可以回应此异能，例如在世脊亚龙洗入牌库前试图将其从坟墓场放逐。

多色

突发衰败

{黑}{綠}

瞬间

突发衰败不能被咒语或异能反击。

消灭目标非地永久物，且其总法术力费用等于或小于3。

* 除非某衍生物为另一生物之复制品，否则此衍生生物的总法术力费用为0；在此情况下，衍生物将一同复制该生物之法术力费用。

* 若永久物的法术力费用中包含{X}，则X为0。

三盟统领

{五}{白}{藍}

生物～统领

4/5

飞行

每当三盟统领攻击时，拘留至多两个目标由对手操控的非地永久物。（直到你的下一个回合，这些永久物不能进行攻击或阻挡，其起动式异能也不能起动。）

* 这两个非地永久物可由相同对手操控，也可由不同对手操控。

在选定阻挡者之前，就会拘留这些非地永久物。特别来说，以这种方式被拘留的生物在被拘留前还来不及进行阻挡。

俄佐立护符

{白}{藍}

瞬间

选择一项～由你操控的生物获得系命异能直到回合结束；或抓一张牌；或将目标进行攻击或阻挡的生物置于其拥有者的牌库顶。

* 同一个物件上的数个系命异能不会累计。

化学师的诡计

{藍}{紅}

瞬间

直到回合结束，目标不由你操控的生物得-2/-0且本回合若能攻击，则必须进行攻击。

超载{三}{藍}{紅}（你可以支付此咒语的超载费用来施放它。如果你如此作，将其中的「目标」字样全部更改为「每个」。）

* 如果你以超载异能施放化学师的诡计，则只有于此咒语结算时就在战场上、且不由你操控的生物才会受影响。在该回合稍后时段才由其他牌手操控的生物不会受影响。

* 对于本回合若能攻击则必须攻击的生物而言，其操控者依然会选择要攻击哪个牌手或鹏洛客。

* 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，所以这情况下，该生物也不至于必须要攻击。

共同联系

{一}{綠}{白}

瞬间

在目标生物上放置一个+1/+1指示物。

在目标生物上放置一个+1/+1指示物。

* 你决定目标时，可以两次都选择同一个生物为目标。你也可以选择两个不同的生物。这是因为此牌包含了数个「目标」字样。

占尸威逼

{二}{黑}{綠}

生物～真菌

4/4

如果将会在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两倍的+1/+1指示物。

* 如果某个由你操控的生物将进战场且其上带有若干+1/+1指示物，则改为在其上放置该数量两倍之+1/+1指示物进战场。

* 如果你操控两个占尸威逼，则放置的+1/+1指示物数量为原来数量之四倍。三个占尸威逼则会原来是原来数量的八倍，依此类推。

扣留法球

{一}{白}{藍}

结界

当扣留法球进战场时，你可以放逐目标非地、且名称不是扣留法球的永久物，以及与该永久物同名的所有其他永久物。

当扣留法球离开战场时，将所放逐的牌在其拥有者的操控下移回战场。

* 虽然进战场异能之目标不可以是地，但所有与该永久物同名的地也会被放逐。

* 进战场异能只有一个目标。该名称的其他永久物并未被指定为目标。举例来说，对于某个具反白保护的永久物而言，如果其名称与被指定为目标的非地永久物相同，则它也会被放逐。

* 如果进战场异能试图结算时，被指定为目标的非地永久物已是不合法目标，则此异能将被反击，且其所有效应都不会生效。没有永久物会被放逐，包括那些与目标同名者。

* 如果扣留法球在其进战场异能结算前便已离开战场，则其离开战场异会触发但不会生效。然后其进战场异能将结算，把目标非地永久物和其他同名的永久物永远放逐。

----- 戏剧性拯救

{白}{藍}

瞬间

将目标生物移回其拥有者手上。你获得2点生命。

* 你必须在能够将某个生物指定为为目标的情况下，才能施放戏剧性拯救。

* 如果戏剧性拯救试图结算时，该目标生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。你不会获得那2点生命。

----- 壮绝实验

{X}{藍}{紅}

法术

放逐你牌库顶的X张牌。对其中每张总法术力费用等于或小于X的瞬间与法术牌而言，你可以施放该牌且不需支付其法术力费用。然后将所有以此法放逐并且未施放的牌置入你的坟墓场。

* 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]」）。

* 如果你无法施放瞬间或法术牌，可能是因为没有合法目标，或你选择不施放，则它将置入你的坟墓场。

* 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。

----- 精魂反挫

{二}{藍}{紅}

瞬间

反击目标生物咒语。精魂反挫对该咒语的操控者造成伤害，其数量等同于该咒语的力量。

* 精魂反挫可以指定不能被反击之生物咒语为目标。如果精魂反挫结算，它将不会反击咒语，但它将依然造成伤害。

* 如果生物的力量为*，且它具有设定其力量之异能，则利用该异能来决定其力量。

* 改变生物力量之异能（例如集体祝福之异能）只影响战场上的生物。它们不会改变堆叠上的生物咒语之力量。

----- 落锤

{三}{白}{藍}

瞬间

反击目标咒语。你获得5点生命。

- * 你必须在能够将某个咒语为目标的情况下，才能施放落锤。
- * 如果于落锤试图结算时，该目标咒语已经是不合法的目标（可能是因为它被另一咒语反击），则落锤会被反击，且其所有效应都不会生效。你不会获得那5点生命。

炎灵远虑

{五}{藍}{紅}

瞬间

从你的牌库中搜寻一张总法术力费用为3的瞬间牌，展示该牌，并将它置入你手上。然后对总法术力费用为2和1的瞬间牌重复此流程。然后将你的牌库洗牌。

- * 即使你的牌库中有瞬间牌，你也不一定要将它们找出来。
- * 如果你牌库中的牌之法术力费用中包含{X}，则X为0。举例来说，一张法术力费用为{X}{紅}的牌，其总法术力费用为1，依此类推。

鬼怪电流术士

{藍}{紅}

生物～鬼怪／法术师

2/2

你施放的瞬间与法术咒语减少{一}来施放。

- * 两个鬼怪电流术士将会使你施放的瞬间与法术咒语减少{二}来施放，依此类推。
- * 鬼怪电流术士无法减少瞬间或法术咒语的有色法术力要求。
- * 如果施放某个咒语需要支付额外费用，例如增幅费用或由其他效应增加的费用（如瑟班守护者莎利雅的异能），则先由增加费用的效应生效后，才轮到减少费用者生效。
- * 鬼怪电流术士可以减少超载费用等替代性费用。

劫难节庆

{四}{黑}{紅}

结界

牌手不能获得生命。

在每位牌手的维持开始时，该牌手失去一半生命，小数点后进位。

- * 会使得牌手获得生命的咒语或异能依旧会结算，只是「获得生命」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。）
- * 失去的生命之数量，是在触发式异能结算时计算。举例来说，若一名牌手具有20点生命，且战场上有两个劫难节庆，则第一个异能将会使该牌手失去10点生命，然后第二个异能将会使该牌手失去5点生命。
- * 在双头巨人游戏中，对于每名牌手而言，最后一个异能都会触发。任何失去的生命都会影响队伍的总生命。举例来说，如果队伍有30点生命，第一个异能将使牌手（从而使队伍）失去15点生命，第二个异能将使另一位牌手（从而使队伍）失去8点生命。最终队伍剩下7点生命。

地狱穴连枷兵

{一}{黑}{紅}

生物～食人魔／战士

3/2

脱缰（你可以让此生物进战场时上面有一个+1/+1指示物。只要其上有+1/+1指示物，它就不能进行阻挡。）

{二}{黑}{紅}，牺牲地狱穴连枷兵：地狱穴连枷兵对目标牌手造成等同于其力量的伤害。

* 最后一个异能造成的伤害数量等同于地狱穴连枷兵最后在战场时的力量。举例来说，如果它上面有一个+1/+1指示物，它将会造成4点伤害。

极音速巨龙

{三}{藍}{紅}

生物～龙

4/4

飞行，敏捷

你可以将法术咒语视同具有闪现异能地来施放。（你可以于你能够施放瞬间的时机下施放这些咒语。）

* 最后一个异能对在任何区域的法律牌均会生效，只要有其他的东西允许你施放便可。举例来说，你可以将具有返照异能的法术视同具有闪现异能来施放。

* 最后一个异能对「于你能施放法术的时机下」起动的异能不会生效。

大审决者伊佩利

{二}{白}{白}{藍}{藍}

传奇生物～史芬斯

6/4

飞行

每当一个生物攻击你或由你操控的鹏洛客时，你可以抓一张牌。

* 于双头巨人游戏中，每当一个生物攻击你的队伍或由你操控的鹏洛客时，会触发伊佩利的异能。此异能在一个生物攻击由你队友操控的鹏洛客时不会触发。

伊捷静电法师

{一}{藍}{紅}

生物～人类／法术师

0/3

闪现（你可以于你能够施放瞬间的时机下施放此咒语。）

敏捷

{横置}：伊捷静电法师对目标生物和与该生物同名的其它生物各造成1点伤害。

* 伊捷静电法师的起动式异能只有一个目标。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，除非该衍生物是其他生物的复制品，或产生该衍生物的效应特别给予它另一个名称。举例来说，3/3半人马衍生生物的名称为「半人马」。

葛加理巫妖领主贾雷

{黑}{綠}

传奇生物～灵俑／妖精

2/2

你坟墓场中每有一张生物牌，葛加理巫妖领主贾雷便得+1/+1。

{一}{黑}{綠}，牺牲另一个生物：每位对手失去若干生命，其数量等同于所牺牲之生物的力量。

牺牲一个沼泽和一个树林：将贾雷从你的坟墓场移回你手上。

* 贾雷的第一个异能只有当贾雷在战场上才生效。

* 失去生命的数值等同于所牺牲的生物最后在战场时的力量。

* 要起动贾雷的最后一个异能，你必须牺牲两个地。它不在乎这两个地具有什么其他类别，只要一个是沼泽、一个是树林便可。即使你牺牲的其中一个地同时是沼泽和树林，你也需要牺牲另一个是沼泽或树林的地。

* 你可以牺牲具有沼泽或树林地类别的任何地，而不只是名为沼泽或树林的地。举例来说，你可以牺牲两个蔓生墓园。

贾雷的号令

{二}{黑}{綠}

法术

从你的牌库中搜寻至多两张生物牌并展示之。将其中一张置于你手上，另一张置于你的坟墓场。然后将你的牌库洗牌。

* 你可以选择只找出一张生物牌。若你如此作，你将会把该牌置入你手上。

柯罗札公会法师

{黑}{綠}

生物～妖精／祭师

2/2

{一}{黑}{綠}：目标生物得+1/+1并获得威吓异能直到回合结束。

{二}{黑}{綠}，牺牲一个非衍生物：将X个1/1绿色腐生物衍生生物放进战场，X为所牺牲之生物的防御力。

* 使用被牺牲生物最后在战场的防御力来决定X的数值。

象族重击兵

{一}{綠}{白}

生物～象／士兵

4/4

象族重击兵不能被反击。

如果由对手所操控的咒语或异能使得你弃掉象族重击兵，则改为将它放进战场，而非置入你的坟墓场。

* 如果你弃掉象族重击兵且将它放进战场，则你依然是弃了一张牌。会因你弃牌而触发的异能（例如莉莲娜的抚触）依旧会触发。

精明化学师

{三}{藍}{紅}

生物～人类／法术师

2/3

{藍}, {橫置}: 抓两张牌。

{紅}, {橫置}, 弃一张牌: 精明化学师对目标生物造成若干伤害, 其数量等同于所弃之牌的总法术力费用。

* 如果被弃之牌的法术力费用中包含{X}, 则X为0。

* 如果所弃之牌的右上角没有法术力符号 (例如因为它是地牌), 则其总法术力费用为0。

尼米斯公会法师

{藍}{紅}

生物～人类／法术师

2/2

{一}{藍}{紅}: 抓一张牌, 然后弃一张牌。

{二}{藍}{紅}: 复制目标由你操控的瞬间或法术咒语。你可以为该复制品选择新的目标。

* 尼米斯公会法师可以选择任何由你操控的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。

* 当第二个异能结算时, 它会产生咒语的复制品。该复制品是在堆叠上产生, 所以它并非被「施放」的。会因牌手施放咒语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, 该复制品将如同一般咒语地结算。

* 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)。

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

* 如果所复制的咒语包括了于施放时决定的X数值 (例如史芬斯的启示这类), 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或替代性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, 如果你复制一个曾支付其超载费用来施放的咒语, 则该复制品将会如同已支付其超载费用般地结算。

拉铎司护符

{黑}{紅}

瞬间

选择一项～从目标牌手的坟墓场放逐所有牌; 或消灭目标神器; 或每个生物各对其操控者造成1点伤害。

* 你可以将以此法向对手造成的伤害转移到由该牌手操控的鹏洛客上。你为每个造成伤害的生物分别做出决定。

暴动之王拉铎司

{黑}{黑}{紅}{紅}

传奇生物～恶魔

6/6

除非任一对手于本回合中曾失去生命，否则你不能施放暴动之王拉铎司。

飞行，践踏

你的对手于本回合中每失去1点生命，你施放的生物咒语便减少{一}来施放。

* 请谨记，对牌手造成的伤害会导致该牌手失去该数量之生命（除非该来源具侵染异能）。

* 拉铎司可以由另一个咒语或异能放进战场，即使该回合没有对手失去生命也是如此。

* 拉铎司的最后一个异能在乎的是所失去的生命总量，而不是某对手当前总生命与回合开始时的总生命之间的差距。举例来说，若对手于回合中失去5点生命，然后获得10点生命，则你施放的生物咒语便减少{五}来施放。

* 拉铎司的最后一个异能不能减少你施放的生物咒语的有色法术力要求。

* 如果施放某个生物咒语需要支付额外费用，例如增幅费用或由指挥官游戏规则增加之费用，则先由增加费用的效应生效后，才轮到减少费用者生效。

* 拉铎司的最后一个异能不会减少施放它本身的费用。只有当拉铎司在战场上时，它才会对你施放的生物咒语生效。

拉铎司再现

{X}{黑}{紅}

法术

拉铎司再现向目标对手造成X点伤害。该牌手弃X张牌。

* 即使由拉铎司再现造成的部分或全部伤害被防止或转移，目标对手也将弃X张牌。

锐兹玛第公会法师

{黑}{紅}

生物～人类／祭师

2/2

{黑}{紅}：目标进行阻挡的生物得-1/-1直到回合结束。

{黑}{紅}：目标于本回合中曾失去生命的牌手失去1点生命。

* 「进行阻挡的生物」是指在这次战斗中宣告为阻挡者的生物，或是在本次战斗中放进战场并阻挡其他生物者。除非该生物离开战斗，否则直到战斗结束步骤为止，它都一直是个进行阻挡的生物；就算原先被它阻挡的（所有）生物在那之前都已不在战场或是已离开战斗，也不会有影响。

撕裂头颅

{三}{黑}{紅}

法术

撕裂头颅对每位对手各造成2点伤害。这些牌手各随机弃两张牌。

* 撕裂头颅不需要任何目标。

* 即使防止或转移了部份或全部的伤害，每位对手依旧要弃牌。

屠杀游戏

{二}{黑}{紅}

法术

屠杀游戏不能被咒语或异能反击。

说出一个非地牌的名称。从目标对手的坟墓场、手牌以及牌库中搜寻任意数量该名称的牌，并将它们放逐。然后该牌手将其牌库洗牌。

* 你可以将该名称的任何牌留在其身处的区域。你不一定要将它们放逐。

史芬斯的启示

{X}{白}{藍}{藍}

瞬间

你获得X点生命且抓X张牌。

* 如果为X选择的值大于你牌库中所剩的牌数量，你将会在下次检查状态动作时输掉这盘游戏。

瑟雷尼亚之声卓塔妮

{綠}{綠}{白}{白}

传奇生物～树灵

2/5

每当另一个生物在你的操控下进战场时，你获得等同于该生物防御力的生命。

{一}{綠}{白}，{横置}：殖民。（将一个衍生物放进战场，此衍生物为由你操控的某衍生物之复制品。）

* 卓塔妮的第一个异能检查该生物之防御力的时机，是在该异能结算时。如果该生物已离开战场，则利用它最后在战场时的防御力。如果该生物的防御力小于0，则你不会因此失去生命。

隐密客瓦丝卡

{三}{黑}{綠}

鹏洛客～瓦丝卡

5

[+1]：直到你的下一个回合，每当一个生物对隐密客瓦丝卡造成战斗伤害时，消灭该生物。

[-3]：消灭目标非地永久物。

[-7]：将三个1/1黑色的杀手衍生物放进战场，且它们具有「每当此生物对牌手造成战斗伤害时，该牌手输掉这盘游戏」。

* 如果某个效应产生了任一个杀手衍生物之复制品，则该复制品也将具有该触发式异能。

* 每个杀手衍生物的触发式异能，会在「每当它对任一牌手造成战斗伤害」的时候触发，包括对你造成时。

行路殿堂

{一}{綠}{白}

生物～元素

/

行路殿堂的力量及防御力各等同于由你操控的生物之数量。

每当行路殿堂对牌手造成战斗伤害时，殖民。（将一个衍生物放进战场，此衍生物为由你操控的某

衍生生物之复制品。)

* 设定行路殿堂的力量与防御力之异能会在所有区域生效，而不是只在战场上生效。

* 只要行路殿堂在战场上，其第一个异能就会将它本身算进去。

混血

俄佐朗诵人

{三}{白/藍}{白/藍}

生物~人类/参谋

3/5

在你的维持开始时，在俄佐朗诵人上放置一个阻挠指示物。然后如果俄佐朗诵人上面有五个阻挠指示物，你便赢得这盘游戏。

每当任一来源对你造成伤害时，从俄佐朗诵人上移去一个阻挠指示物。

* 只有在俄佐朗诵人的第一个异能结算时，其上有五个或更多阻挠指示物的情况下，你才会赢得这盘游戏。举例来说，如果俄佐朗诵人上面已有四个阻挠指示物，且你于你的行动阶段中设法增加了另一个，你也不会立即赢得游戏。

* 每有一个伤害来源，就会让俄佐朗诵人的第二个异能移除一个阻挠指示物；而此来源会造成多少伤害并不重要。举例来说，如果两个攻击生物同时对你造成伤害，则会移去两个阻挠指示物。

焦盘怪奇

{藍/紅}

生物~怪奇

1/1

每当你施放瞬间或法术咒语时，焦盘怪奇得+1/+1直到回合结束。将之重置。

* 焦盘怪奇会在该瞬间或法术咒语结算前得+1/+1并重置。

* 即使该瞬间或法术咒语被反击，或当其异能结算时焦盘怪奇已重置，焦盘怪奇将依然得+1/+1。

* 如果你复制堆叠上的某个瞬间或法术咒语（例如是使用尼米斯公会法师的第二个异能），则此复制品从未被施放。焦盘怪奇的异能不会触发。

寤生惊惧兽

{一}{黑/紅}{黑/紅}

生物~惊惧兽

0/0

践踏

寤生惊惧兽进战场时上面有X个+1/+1指示物，X为你的对手在本回合中失去生命的总量。

* 请谨记，对牌手造成的伤害会导致该牌手失去该数量之生命（除非该来源具侵染异能）。

* 如果在寤生惊惧兽进战场的回合中，没有对手曾失去生命，则它进战场时其上将没有任何+1/+1指示物，并会置入其拥有者之坟墓场（除非其他东西提高了其防御力）。

* 寤生惊惧兽在乎的是所失去的生命总量，而不是某对手当前总生命与回合开始时的总生命之间的差距。举例来说，如果于寤生惊惧兽进战场的回合中，某对手先失去5点生命，然后获得10点生命，则它进战场时其上会有五个+1/+1指示物。

* 在多人游戏中，对于在寤生惊惧兽进战场的回合中曾失去过生命、并于该回合稍后时段离开游戏

的对手而言，其失去的生命数量也会计入X的值。

丧仪祭师

{黑/綠}

生物～妖精／祭师

1/2

{横置}: 将目标地牌从坟墓场放逐。加一点任意颜色的法术力到你的法术力池中。

{黑}, {横置}: 将目标瞬间或法术牌从坟墓场放逐。每位对手各失去2点生命。

{綠}, {横置}: 将目标生物牌从坟墓场放逐。你获得2点生命。

* 由于第一个异能需要一个目标，因此它并非法术力异能。它会用到堆叠，且可以被回应。

* 对于丧仪祭师三个异能之任一而言，如果该异能试图结算时，其目标已不合法，则该异能会被反击，且其所有效应都不会生效。相应地，你不能加法术力到你的法术力池中，或者没有对手会失去生命，或者你不会获得生命。

好斗树灵

{綠/白}

生物～树灵／士兵

2/1

如果任一瞬间或法术牌将从任何地方置入坟墓场，改为将它放逐。

* 如果某个瞬间或法术咒语直接消灭了好斗树灵（例如谋杀），则该瞬间或法术牌会被置入其拥有者之坟墓场。然而，如果是某张瞬间或法术牌对好斗树灵造成致命伤害的情况，则直到下次检查状态动作前，好斗树灵仍在战场上；而检查状态动作的时机是在该瞬间或法术结算完毕之后。因此该瞬间或法术会被放逐。

* 如果于好斗树灵在战场上的期间，弃掉了某张瞬间或法术牌，则那些在弃牌时生效的异能（例如疯魔）依然生效，尽管这张牌永远不会进入坟墓场也是如此。另外，会检查所弃牌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。

尼法元素

{藍/紅}

生物～元素

1/2

放逐一个由你操控的瞬间或法术咒语：在尼法元素上面放置两个+1/+1指示物。（该咒语不会结算。）

* 你放逐的是在堆叠由你操控的瞬间或法术咒语，而不是任何其他区域中的瞬间或法术牌。

* 放逐一个咒语不同于反击它，虽然咒语在这两种情况下均不会结算。你可以放逐一个不能被反击的咒语。

* 如果你操控瞬间或法术咒语之复制品，你可以放逐该复制品来起动尼法元素之异能。

破散生长

{綠/白}{綠/白}

瞬间

消灭目标神器或结界，然后殖民。（将一个衍生物放进战场，此衍生物为由你操控的某衍生生物之复制品。）

* 你必须在能够以一个神器或结界指定为目标的情况下，才能施放破散成长。如果在破散生长试图结算时，该神器或结界已经是不合法目标，则破散成长将被反击，且其所有效应都不会生效。你不会殖民。

神器

五彩宫灯

{三}

神器

由你操控的地具有「{横置}：加一点任意颜色的法术力到你的法术力池中。」

{横置}：加一点任意颜色的法术力到你的法术力池中。

* 由你操控的地不会失去其具有的任何其他异能。它们也不会获得或失去任何地类别。

市民配刀

{一}

神器~武具

佩带此武具的生物每具有一种颜色，便得+1/+0。

佩带{一}

* 市民配刀的加成范围由+0/+0（无色生物）至+5/+0（具有全部五种颜色的生物）。

* 如果佩带此武具的生物成为其他的颜色组合，则加成将会相应其颜色数量而改变。

纸本搅碎器

{一}

神器

{横置}：目标牌手将其牌库顶牌置入其坟墓场。

{五}，{横置}，牺牲纸本搅碎器：将目标牌从你的坟墓场移回你手上。

* 你为纸本搅碎器最后一个异能选择目标之时机，是在实际为其支付费用前，因此你不能以此种方式将纸本搅碎器移回你手上。

伊捷符镇兵

{三}

神器

{横置}：加{藍}或{紅}到你的法术力池中。

{藍}{紅}：直到回合结束，伊捷符镇兵成为2/1蓝红双色的元素神器生物。

每当伊捷符镇兵向一位牌手造成战斗伤害时，你可以抓一张牌。若你如此作，则弃一张牌。

* 如果伊捷符镇兵以除了它自己的起动式异能以外的方式成为生物，其最后一个异能将依然生效。

穿髓金针

{一}

神器

于穿髓金针进战场时，说出一张牌的名称。

除了法术力异能之外，具有该名称之来源的起动式异能都不能起动。

* 穿髓金针会影响永久物以及不在战场上的牌。举例来说，如果穿髓金针在你的坟墓场中，战场上有一个穿髓金针，且为其说出的名称正是「火翼凤凰」，则你不能起动火翼凤凰的异能。

* 你可以说出任何牌名，即使该牌通常不具起动式异能也是一样。你不能说出衍生物的名称，除非该衍生物正好与某张牌同名。

* 如果你说出名称的牌同时具有法术力异能及另一个起动式异能，则可以起动该法术力异能，但另一个异能则不行。

* 起动式异能包含一个冒号，其格式为「[费用]: [效应]」。该名称的牌上之触发式异能与静止式异能如常生效。

扫街机

{六}

神器生物~组构体

4/6

每当扫街机攻击时，消灭结附于目标地上的所有灵气。

* 扫街机的异能为强制性，不过你可以选择并未结附灵气的地为目标。

十会盟碑

{二}

神器

于十会盟碑进战场时，选择两种颜色。

每当你施放咒语时，若该咒语至少包括所选颜色的其中一种，则每符合一种颜色，你便获得1点生命。

* 你必须选择两个不同的颜色。「无色」不算是一种颜色。

易爆设备

{四}

神器生物~组构体

4/4

践踏

易爆设备每回合若能攻击，则必须攻击。

每当易爆设备受到伤害时，掷一枚硬币。如果你输掉此掷，牺牲易爆设备。

当易爆设备死去时，掷一枚硬币。如果你输掉此掷，它对每个生物和每位牌手各造成4点伤害。

* 如果数个来源同时对易爆设备造成伤害（例如数个进行阻挡的生物），则其第一个触发式异能只会触发一次。

地

守护者树丛

地

{横置}: 加{一}到你的法术力池中。

{三}{綠}{白}, {橫置}, 橫置两个由你操控且未橫置的生物, 牺牲守护者树丛: 将一个8/8绿白双色, 具警戒异能的元素衍生生物放进战场。

* 你可以橫置任何两个由你操控且未橫置的生物来起动守护者树丛的第二个异能, 包括你并未在自己最近的一回合开始时持续操控的生物。

* 你不能橫置守护者树丛来同时起动其两个异能。

浪客小径

地

{橫置}: 加{一}到你的法术力池中。

{四}, {橫置}: 目标生物本回合中不能被阻挡。

* 在某个生物被阻挡后才起动浪客小径的第二个异能, 并不会使它成为未受阻挡。

万智牌、Magic、依尼翠、黑影笼罩、艾维欣重临、再访拉尼卡, 以及兵临古城, 不论在美国或其他国家中, 均为威世智的商标。2012威世智。