

凯德海姆发布释疑

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

此文件最近更新日期：2020 年 12 月 4 日

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

「通则释疑」段落内含上市信息并解释本系列中的机制与概念。

「单卡解惑」段落则为牌手解答本系列牌最重要，最常见，以及最易混淆的疑问。「单卡解惑」段落将为您列出完整的规则叙述。惟因篇幅所限，仅列举本系列部分的牌。

通则释疑

上市资讯

自正式发售当日（2021 年 2 月 5 日，周五）起，*凯德海姆* 系列便可在有认证的构组赛制中使用。在该时刻，标准赛制中将可使用下列牌张系列：*艾卓王权*，*塞洛斯：冥途求生*，*依克黎：巨兽时空*，*2021 核心系列*，*赞迪卡再起* 以及 *凯德海姆*。

封入 *凯德海姆* 的轮抽补充包和主题补充包（Theme Booster）中之牌张均包含在标准赛制可用牌张范围内。这类牌张印制的系列代码均为 KHM，其收藏编号范围为 1-285。在 *凯德海姆* 系列补充包（Set Booster）和主题补充包中还封入了二十张编外牌，这些牌张也可用于标准赛。这类牌张印制的系列代码也为 KHM，其收藏编号范围为 374-393。

凯德海姆 指挥官套牌中则封入了十六张新牌。这些牌只可用于指挥官、特选和薪传赛制，而不可用于标准赛、先驱赛或近代赛。这类牌张印制的系列代码均为 KHC，其收藏编号范围为 1-16。指挥官套牌中的其他牌张可用于原本即允许使用该牌张的赛制。也就是说，出现在此产品中并不会改变各牌张原本可合法利用的赛制。这类复出牌张印制的系列代码也为 KHC，其收藏编号范围为 17-119。

请至 [Magic.Wizards.com/Formats](https://magic.wizards.com/formats) 查询各种赛制可用牌张系列与禁用牌的完整列表。

请至 [Magic.Wizards.com/Commander](https://magic.wizards.com/commander) 查询有关指挥官玩法的详情。

请至 [Locator.Wizards.com](https://locator.wizards.com) 查询你附近的的活动或贩售店。

新关键字：预示

透过新机制预示，便能洞悉迷茫未来、知晓胜利可期～因为这一切均由我们一手布置。预示这一关键字异能，允许你先将牌张放在一旁，留待稍后再用。

复仇索命使

{三}{黑}

生物～天使 / 僧侣

2/3

飞行，死触，敏捷

预示{一}{黑} (在你的回合中，你可以支付{二}并从你手上牌面朝下地放逐此牌。过了该回合后，便可利用其预示费用来施放之。)

预示的正式规则解析如下：

702.141. 预示

702.141a 预示此关键字会于具预示异能的牌在牌手手中时生效。于自己的回合中拥有优先权的时机下，牌手可以支付{二}并将一张具预示异能的牌从其手上牌面朝下地放逐。如果该牌手如此作，则他可以检视该牌，且可以在当前回合结束后施放之，但如此施放时须支付该牌所具有之任一预示费用，而不是支付该咒语的法术力费用。以此法施放咒语时，需依照规则 601.2b 与规则 601.2f 至 h 之规范来支付替代性费用。

702.141b 利用某牌的预示异能将之放逐属于特殊动作，不会用到堆叠。请参见规则 116，「特殊动作」。

702.141c 如果有效应提及「预示一张牌」，则其指的是「执行与预示异能相关联之特殊动作」此事。如果有效应提及「已预示的牌」或「已预示的咒语」，则其指的是因执行与预示异能相关联之特殊动作而被置入放逐区的牌，或施放前曾为已预示的牌之咒语，包括符合此状况，但是以支付预示费用之外的其他费用而施放的咒语。

702.141d 如果有效应注明放逐区中的某牌成为「已预示」，则该牌即成为已预示的牌。该效应可能会同时赋予该牌一个预示费用。在当前回合结束后，便可通过支付该牌所具有的任一预示费用来施放之，就算所成之咒语不具预示异能也是一样。

702.141e 如果某牌手在放逐区中拥有多张已预示的牌，则他必须确保这些牌张彼此之间，以及已预示的牌与放逐区中由其拥有且牌面朝下的牌之间均有显著的分别。这包括列明各已预示之牌进入放逐区的顺序，以及该牌在其上印制的预示费用之外所具有的其他任何预示费用。

702.141f 如果有牌手离开游戏，则该牌手须将所有由其拥有且牌面朝下的已预示牌展示给所有牌手。在每盘游戏结束后，牌手也须将各自拥有且牌面朝下的已预示牌展示给所有牌手。

- 由于从你手上放逐具预示异能的牌属于特殊动作，你可以在自己的回合中任何具有优先权的时机下如此作，包括在回应其他咒语和异能时。一旦你宣告要执行此动作，则其他牌手就不能以试图移除你手牌的方式来回应。

- 从放逐区中施放已预示的牌，须遵循该牌之施放时机规则。如果你预示的是瞬间牌，则你最快在下一位牌手的回合中就能施放。在大多数情形中，如果你预示了一张不是瞬间（或不具闪现异能）的牌，则要等到你的下一个回合才能施放。
- 如果你支付某张已放逐之牌的预示费用来从放逐区中施放它，则你就不能选择支付其他替代性费用来如此作。不过，你可以支付额外费用，例如增幅费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用，则必须支付之，才能施放此咒语。

新关键字：炫威

如果无法事后吹嘘，那你费力完成几近不可能的英勇壮举又有何意义？炫威异能属于起动式异能，虽然你每回合能够起动一次，但只能在具该异能的生物攻击过才能如此作。

无惧解救者

{一}{红}

生物~矮人 / 狂战士

炫威~{二}{红}：派出一个 2/1 红色矮人 / 狂战士衍

生生物。（只能于此生物攻击过的回合中起动此异能，且每回合只能起动一次。）

- 炫威异能够在具该异能的生物被宣告为攻击者之后的任何时点起动。这可以是在：在宣告阻挡者之前；在宣告阻挡者之后但在造成战斗伤害之前；在战斗中造成战斗伤害之后；在战斗后的行动阶段中；在结束步骤中；或（在特殊情况下）在清除步骤中。
- 如果当前不是你的回合，但你在某具炫威异能的生物攻击过后获得了该生物的操控权，则若该异能当回合还没有被起动过，你就可以起动该生物的炫威异能。
- 如果具炫威异能的生物是以「正进行攻击」的状态被放进战场，则它从未被宣告为攻击者。当回合中不能起动其炫威异能。
- 如果有异能在某回合中新增战斗阶段，且某个具炫威异能的生物在该回合中多次攻击，则该生物的炫威异能也只能起动一次。

新结界副类别：符文

符文是神圣符号，能够增强承载之人（或物）的战斗技艺。符文是见于一组灵气结界组合的新结界副类别，能够令生物或武器变得更强。符文此副类别并没有特定的规则含义，但会见于其他咒语或异能的叙述中。

翔空符文

{一}{蓝}

结界~灵气/符文

结附于永久物

当翔空符文进战场时，抓一张牌。

只要所结附的永久物是生物，它便具有飞行异能。

只要所结附的永久物是武具，它便具有「佩带此武具的生物具有飞行异能。」

- 符文能以任何永久物为目标并结附在其上，包括当前不是生物或武具者。举例来说，你能够在施放符文时，选择以某载具为目标。该符文的进战场异能会触发，且你会抓一张牌。于载具不是生物期间，符文没有效果，但如果该载具稍后成为生物，则相应异能便会生效。
- 如果于灵气咒语试图结算时，其目标已经是不合法目标，则该咒语不会结算，它不会进战场，其上的进战场触发式异能也不会触发。

复出机制：模式双面牌

首次于*赞迪卡再起*系列引入的模式双面牌机制于*凯德海姆*当中再度复出，同时带来许多意外新变化。模式双面牌两面可任选一面来使用，让你能够根据当前情势灵活应对。在*赞迪卡再起*中，模式双面牌的背面都是地。在*凯德海姆*系列，则有部分模式双面牌两面都不是地。

战斗神哈尔瓦

{二}{白}{白}

传奇生物~神

4/4

由你操控且受有灵气或佩带武具的生物具有连击异能。

在每次战斗开始时，选择目标结附或装备在由你操控之生物上的灵气或武具和目标由你操控的生物。你可以将前者结附或装备在后者上。

////

诸境之剑

{一}{白}

传奇神器~武具

佩带此武具的生物得+2/+0且具有警戒异能。

当佩带此武具的生物死去时，将该生物移回其拥有者手上。

佩带{一}{白}

如何利用模式双面牌

- 在判断某张模式双面牌能否合法使用时，只会考虑你正使用的那一面之特征是否符合规则，而会完全忽略另一面的特征。举例来说，如果有效应阻止你施放生物咒语，则你不能施放战斗神哈尔瓦，但你依然可以施放诸境之剑。

- 如果有效应让你能「使用」某张模式双面牌，则你可以将之作为咒语施放，或作为地来使用，具体由你选择使用的那一面来决定。如果有效应让你能「施放」（而非「使用」）某张模式双面牌，则你不能将之作为地来使用。
- 如果有效应允许你从一组牌之中使用地或施放咒语，且这组牌中包含模式双面牌，则只要这些牌的正面或背面有符合效应规定者，你便能使用或施放之。举例来说，如果有效应让你能从你的坟墓场施放神器咒语，则你可以施放诸境之剑，但不能施放战斗神哈尔瓦。（哈尔瓦，别担心。我们总能让你重返战场的。）
- 如果有效应让你将具特定特征的牌放进战场，但并非让你使用或施放之，则对模式双面牌而言，你在判断其是否符合条件时，只能考虑其正面的特征。如果此等特征中有符合条件者，则该牌会以正面朝上的方式来进战场。举例来说，如果某效应让你将一张生物牌从你的坟墓场放进战场，则你可以将战斗神哈尔瓦放进战场。（看到没？）但允许你将一张神器牌从你的坟墓场放进战场的效应，则不会影响到诸境之剑：这是因为模式双面牌在坟墓场期间只会具有其正面的特征。
- 模式双面牌的总法术力费用，会依据对应面的特征来确定：当这类牌在堆叠或战场上时，对应的便是目前朝上的那一面；当这类牌在其他区域时，就只会考虑其正面的特征。这与转化式双面牌的总法术力费用计算方式不同。
- 模式双面牌不能转化，也不能以「已转化」的状态放进战场。当有效应要求你转化模式双面牌或将这类牌放进战场且已转化时，忽略这部分的叙述。

双面牌的一般信息

- 双面牌的两个牌面都各自具有一组特征值：名称、类别、副类别、异能等等。当双面牌在堆叠或战场上时，只考虑目前朝上之牌面的特征。另一组特征则会被忽略。
- 当双面牌不在堆叠或战场上时，只考虑其正面的特征。举例来说，上述牌张在坟墓场中就具有战斗神哈尔瓦的特征，就算它进入坟墓场前是以诸境之剑的样子在战场上也是一样。
- 如果有效应要将一张双面牌放进战场，但该牌的正面不能进入战场，则该牌就不会移动。举例来说，如果某张双面牌的正面为瞬间，且有效应将之放逐后再移回战场，则由于瞬间无法进入战场，该牌就会留在放逐区。（*凯德海姆*中并没有正面为瞬间或法术的模式双面牌。）
- 如果有效应让牌手选择一个牌名，则该牌手可以选择双面牌任一面的名称。如果该效应或某个连结异能提及「施放所选名称之咒语」和 / 或「使用所选名称之地」此事，则它就只会考虑所选名称，而不会考虑具有该名称之双面牌另一面的名称。
- 在指挥官玩法中，双面牌的标识色由其两面的法术力费用和规则叙述的法术力符号来共同决定。如果任一面上有颜色标志或基本地类别，则也会将这些特征考虑在内。
- 双面牌的某一面上（或者两面上都有）可能会有关于另一面特征的提示文字。这类文字和游戏进行并无关联。
- 每张双面牌正背面的左上角都会有一个表示面向的标记。对本系列的模式双面牌而言，一个三角形表示此面为正面，两个三角形则表示此面为背面。这些标记与游戏并无关联。

利用替身牌

- 让你套牌中每张牌都不会特别突显出来，是本游戏很重要的事。为了让双面牌也能如此，你可以利用某些*凯德海姆*补充包之中的替身牌。当双面牌处于非公开区域或需要隐藏其内容的场合（例如放

逐区中牌面朝下地被放逐者)时, 可以用替身牌代替之。利用替身牌并非强制, 但在比赛中, 利用双面牌的牌手必须用替身牌或不透明的牌套 (或是用替身牌的同时用不透明的牌套)。

- 替身牌必须与用它代表的双面牌一同利用。该双面牌应与你套牌的其余部份以及你的备牌分开放。
- 除非你要用某张替身牌来代表双面牌, 才能将它放入你的套牌。
- 你必须在替身牌上清楚写明其所代表的双面牌。替身牌上必须至少写上其中一面的名称, 同时也可以写上可在该牌任一面上看到的其他信息。你不能在替身牌上书写牌面上没有的信息。
- 在游戏中, 会将替身牌视为它所代表的那张双面牌。
- 如果某张替身牌进入了公开区域 (战场, 坟墓场, 堆叠, 或是被放逐~ 但牌面朝下地被放逐则是例外状况), 就改为利用双面牌, 并将这张替身牌放到一旁。如果此双面牌放入非公开区域 (手牌或牌库), 则再度利用该替身牌。
- 如果某张双面牌是牌面朝下地被放逐, 或是牌面朝下地放进战场, 则应利用替身牌或不透明的牌套 (或两者皆用) 来确保其内容不被泄漏。
- 在有些先前的系列中, 会出现已列出该系列中所具有之双面牌或融合牌资讯的列表牌, 这类列表牌也属于替身牌。你也能利用出自*凯德海姆*系列的替身牌来代表这些系列中的双面牌。此时, 规范替身牌上能出现之内容的规则也会生效。

复出结界类别：传纪

凯德海姆有十个境域, 每处境域均有属于自己的往事悲歌, 而传扬这些故事本身就如同亲历其间一样振奋人心。有二十则此类传说则以传纪牌的形式收录于主系列之中。

禁锢古神记

{二}{黑}{绿}

结界~ 传纪

(于此传纪进战场时及于你抓牌步骤后, 加一个学问指示物。到 III 后牺牲之。)

I — 消灭目标由对手操控的非地永久物。

II — 从你的牌库中搜寻一张树林牌, 将之横置放进战场, 然后将你的牌库洗牌。

III — 由你操控的生物获得死触异能直到回合结束。

传纪的规则与其上一次出现时相比并无更动。

- 于传纪进战场时, 其操控者在其上放置一个学问指示物。于你的战斗前行动阶段开始时 (紧跟抓牌步骤之后), 你再在每个由你操控的传纪上各放置一个学问指示物。以上述方式在传纪上放置学问指示物不会用到堆叠。
- 位于传纪文字栏左侧的每个符号均代表一个章节异能。章节异能属于触发式异能, 对任一章节异能而言, 若在传纪上新放置学问指示物之后, 该类指示物的数量等于或大于此异能的章节编号, 此异能便会触发。章节异能会进入堆叠, 可以被回应。

- 如果传纪上已有的学问指示物数量已等于或大于某章节异能的章节编号，则在该传纪上新放置学问指示物时，前述章节异能便不再触发。举例来说，在已有两个学问指示物的传纪上新放置一个学问指示物，会触发该传纪的章节异能 III，但不会再度触发章节异能 I 和 II。
- 章节异能一旦触发，则无论传纪获得或失去指示物，还是传纪已离开战场，堆叠上的异能都不会受到影响。
- 如果数个章节异能同时触发，则这些异能的操控者依任意顺序将它们放入堆叠。如果其中任何异能需要指定目标，则你是于将相应异能放进堆叠时决定其目标，此时已触发的异能都还未结算。
- 移去学问指示物此动作不会触发先前章节的章节异能。如果曾从传纪上移去指示物，则当该传纪新获得学问指示物时，仍会触发对应的章节异能。
- 一旦传纪上的学问指示物数量等于或大于此传纪上章节异能的最新章节编号数字，则在该传纪的章节异能离开堆叠后（最有可能的原因是完成结算或被反击），该传纪的操控者便需立刻将其牺牲。这属于状态动作，不用到堆叠。

复出超类别：雪境

凯德海姆世界整体焦点在于境域之间的碰撞、常人难以想象的大规模战斗，以及源远流长的冲突过往。但除此之外，这个世界可能还有点寒冷。到访此处时别忘了带上几件厚点的衣服。雪境是复出的超类别，可与多种牌张类别组合，包括所有永久物类别、瞬间和法术。

披冰巨魔

{二}{绿}

雪境生物 ~ 巨魔 / 战士

2/3

{雪}{雪}：直到回合结束，披冰巨魔得+2/+0 且获得不灭异能。将之横置。（伤害与注明「消灭」的效应不会将它消灭。{雪}能以产自雪境来源的一点法术力来支付。）

- 雪境属于超类别，而非牌张类别。此超类别本身并没有特殊的规则含义或作用，但咒语和异能可能会提及「雪境」。
- {雪}符号属于一般法术力的符号。此符号所代表的费用，可以用雪境来源产生的一点法术力来支付。该法术力可以是任意颜色，也可以是无色。举例来说，你可以横置两个覆雪山脉并用所产生的两点红色法术力来起动披冰巨魔的最后一个异能。
- 「雪境」不算是一种法术力类别。如果有效应注明你可以将法术力视同任意类别的法术力来支付费用，则你仍不能利用并非由雪境来源产生的法术力来支付{雪}。
- 有些牌会根据你施放它时所支付的{雪}数量来产生额外效应。就算你施放这类咒语时并未支付任何雪境法术力，你依然可以施放之；其上的额外效应就只是没有效果。
- 虽然凯德海姆系列当中没有法术力费用中包含{雪}的牌张，但部分先前的系列中曾出现过这类牌。如果有效应注明此类咒语减少{-}来施放，则此类费用减少的效应并不会对任何{雪}费用生效。起动费用中包含{雪}的起动式异能与能够减少这类费用的效应之间，也是如此互动。

- 只要是允许使用*凯德海姆*系列的赛制，便可以使用雪境基本地。只要*凯德海姆*系列的其他牌能够在标准赛中使用，雪境基本地就也能用于标准赛中；除非在未来的标准赛可用系列里重印，否则它们会随着*凯德海姆*一起轮替出标准赛环境。在允许使用雪境基本地的赛制中，你可以在构组套牌中加入任意数量的雪境基本地。
- 在限制赛事（通常是补充包轮抽或现开赛）中，你不能像添加普通基本地一样，往自己的牌池中任意添加雪境基本地。你只能利用你从现开赛牌池中开到者或轮抽时抽选者。

复出关键字：化形

利雅拉境域居住着神秘莫测的蒙面变形兽。他们能够变化成任何形态，或步行，或滑动，或飞翔，或缓动，或漂浮，总之所到之处都不会引人注目。化形是复出的关键字异能，具有此异能的生物会获得所有生物类别。

迷雾行者

{二}{蓝}

生物 ~ 变形兽

1/4

化形（此牌是所有生物类别。）

飞行

{一}{蓝}：迷雾行者得+1/-1 直到回合结束。

化形的规则与其上一次出现时相比并无更动。

- 化形属于特征设定异能。此异能会在所有区域生效，并非仅限具该异能的牌在战场期间。
- 类别栏中注明的「变形兽」此副类别基本上只是为了强调牌张风味。具化形异能的牌除了是变形兽外，也同时还是妖精、矮人、裂片妖、山羊、懦夫和灵俑等。
- 如果有效应使具化形异能的生物成为新的生物类别，则该生物只会具有这一新生物类别。它仍具有化形异能，只是令它具有所有生物类别的效应被盖过了而已。
- 如果有效应使具化形异能的生物失去所有异能，则它虽然不再具有化形异能，但仍会是所有生物类别。这是因为在移除异能之效应生效之前，化形异能的效应就已生效。（相信我们，这样更好。不然就会有更多奇怪的事情。）

主题：第二个咒语

本系列中还有部分牌张具有之触发式异能，会在每当你施放同回合中你的第二个咒语时触发。

腥天狂战士

{一}{黑}

生物~人类 / 狂战士

1/1

每当你施放每回合中你的第二个咒语时，在腥天狂战士上放置两个+1/+1指示物。它获得威慑异能直到回合结束。（它只能被两个或更多生物阻挡。）

- 该触发式异能每回合只会触发一次。该异能会比第二个咒语先一步结算。你于该回合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。
- 只有在你施放你的第二个咒语的时候，具此类异能的生物就已在战场上，这类异能才会触发。你在本回合中、该生物进战场前就已经施放的咒语也会计算在内。换句话说，如果具此类异能的生物恰好是你一回合中施放的第二个咒语，或你在当回合该生物进战场前就已经施放两个或更多咒语，则此类异能就不会触发。

凯德海姆主系列单卡解惑

白色

艾席嘉吹嘘人

{三}{白}

生物~矮人 / 战士

3/3

炫威~{一}{白}：重置艾席嘉吹嘘人。在其上放置一个+1/+1指示物。（只能于此生物攻击过的回合中起此异能，且每回合只能起动一次。）

- 即使艾席嘉吹嘘人已经是未横置了，你也可以起动其炫威异能。你仍会在其上放置+1/+1指示物。

黄金束缚

{二}{白}

结界~灵气

结附于永久物

所结附的永久物不能进行攻击，阻挡或搭载载具，且除了法术力异能之外，其起动式异能也不能起动。

- 注明「不能搭载载具」的生物，不能用来横置以支付载具的搭载费用。
 - 起动式异能会包含冒号，其格式为「[费用]: [效应]。」有些关键字也属于起动式异能（例如佩带），它们的规则提示中会包含冒号。鹏洛客的忠诚异能也属于起动式异能。
 - 黄金束缚不会使静止式异能无法生效，也不会令触发式异能不能触发。它也不能阻止牌手起动手术力异能。大多数于结算时产生法术力的起动式异能，都属于法术力异能。
-

神圣计策

{白}{白}

法术

放逐目标由对手操控的神器，生物或结界。该牌手可以将一张永久物牌从其手上放进战场。

- 永久物牌包括神器、生物、结界、地以及鹏洛客牌。
- 如果在神圣计策试图结算时，该神器、生物或结界已经是不合法目标，则神圣计策不会结算，且其所有效应都不会生效。没有牌手会将牌放进战场。
- 如果该牌手选择将某张双面牌放进战场，则它会以正面朝上的状态进战场。且他只能在该牌的正面为永久物牌时才能如此选择。

巨牛

{一}{白}

生物~牛

0/6

巨牛利用其防御力来搭载载具，而不是力量。

- 利用巨牛来搭载载具时，不会改变其本身的力量或防御力。

荣光卫护使

{二}{白}{白}

生物~天使 / 僧侣

3/4

闪现

飞行

当荣光卫护使进战场时，你可以放逐任意数量由你操控的非天使生物，直到荣光卫护使离开战场为止。

预示{二}{白}

- 荣光卫护使的进战场异能并不指定任何生物为目标。你是在该异能结算时，才选择要放逐哪些非天使生物（如有）。
 - 如果荣光卫护使在其触发式异能结算前就已离开战场，则不会放逐任何生物。
 - 结附于所放逐永久物上的灵气将进入其拥有者的坟墓场。武器则会被卸装并留在战场上。所放逐永久物上的任何指示物都会消失。当这些牌移回战场时，它们会是全新物件，与先前所放逐的牌毫无关联。
 - 如果以此法放逐某个衍生物，它将会完全消失且不会移回战场。
-

战斗神哈尔瓦

{二}{白}{白}

传奇生物 ~ 神

4/4

由你操控且受有灵气或佩带武具的生物具有连击异能。

在每次战斗开始时，选择目标结附或装备在由你操控之生物上的灵气或武具和目标由你操控的生物。你可以将前者结附或装备在后者上。

////

诸境之剑

{一}{白}

传奇神器 ~ 武具

佩带此武具的生物得+2/+0 且具有警戒异能。

当佩带此武具的生物死去时，将该生物移回其拥有者手上。

佩带{一}{白}

- 如果某个由你操控的生物上贴附有灵气或武具，则它便算做「受有灵气或佩带武具」。该灵气或武具不一定要由你操控。
- 类似地，当你为哈尔瓦的触发式异能选择目标灵气或武具时，你并非只能选择由你操控者，但该灵气或武具必须贴附在某个由你操控的生物上。
- 如果于该触发式异能结算时，其中任一目标已成为不合法目标，则该异能不会生效。如果两个目标都已成为不合法，则该异能不会结算。如果该灵气或武具本身已贴附在该目标生物上，则什么都不会发生。
- 如果佩带诸境之剑的生物死去，但在该触发式异能结算前该生物就已离开坟墓场，则它不会返回其拥有者手上。它会留在原本的去处。
- 如果诸境之剑装备在某个衍生物上，且该衍生物死去，则虽然诸境之剑的触发式异能会触发，但该衍生物会在进入坟墓场后消失。它不会返回其拥有者手上。

召现神力

{二}{白}

瞬间

消灭目标神器或结界。你获得 4 点生命。

- 如果在召现神力试图结算时，该目标神器或结界已经是不合法目标，则它不会结算，且其所有效应都不会生效。你不会获得 4 点生命。
-

北地诗宗

{四}{白}

生物 ~ 矮人 / 战士

4/4

当北地诗宗进战场时，你可以从你的坟墓场放逐一张生物牌。若你如此作，则将目标神器或结界牌从你的坟墓场移回你手上。

- 你是于将触发式异能放进堆叠时，就选择目标在你坟墓场中的神器或结界牌。等到该异能结算的过程中，你才决定要从你坟墓场中放逐哪张生物牌（如有）。到了该时刻，牌手就不能回应你的选择，且要等到异能完成结算后才能有所行动。
 - 如果你将某张神器生物牌或结界生物牌选为该触发式异能的目标，则虽然你能在异能结算时也决定放逐同一张牌，但你如此作的话，就不能将它移回你手上。
-

集结军伍

{一}{白}

结界

于集结军伍进战场时，选择一种生物类别。

由你操控的该类别生物得+1/+1。

- 你必须选择现有的生物类别，例如河马或地狱兽。你不能选择牌张类别（例如神器）或者超类别（例如雪境）。
 - 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此由你操控的生物受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中集结军伍离开战场而变成致命伤害。
-

英灵神瑞丹妮

{二}{白}

传奇生物 ~ 神

2/3

飞行，警戒

由对手操控的雪境地须横置进战场。

对手施放之总法术力费用等于或大于 4 的非生物咒语增加{二}来施放。

////

卫护之盾瓦米拉

{三}{白}

传奇神器

如果某个由对手操控的来源将对你或任一由你操控的永久物造成伤害，则防止该伤害中的 1 点。

每当你或另一个由你操控的永久物成为由对手操控之咒语或异能的目标时，除非该咒语或异能的操控者支付{一}，否则反击之。

- 要计算咒语的总费用，先从要支付的法术力费用或替代性费用开始，加上费用增加的数量（例如英灵神瑞丹妮的效应），然后再减去费用减少的数量。该咒语的总法术力费用仅由其法术力费用来确定，与施放咒语时具体支付的总费用数量无关。
- 如果某咒语法术力费用中包含{X}，则在确定该咒语的总法术力费用是否等于或大于 4 时，会将 X 的值计算在内。如果此结果满足前述条件，则瑞丹妮的最后一个异能会生效。如果不满足，就不会生效。
- 瓦米拉的第一个异能，会在由对手操控的来源每次将对你造成伤害时，都防止其中的 1 点。它会防止 1 点任何类型的伤害，而不只是战斗伤害。
- 对瓦米拉的最后一个异能而言，只要由对手操控的咒语（包括灵气咒语）、起动式异能和触发式异能指定你或其他由你操控的永久物为目标，便会受到该异能的影响。

华辉统帅使

{一}{白}{白}

生物 ~ 天使 / 战士

3/3

飞行

当华辉统帅使进战场或死去时，你可以从你的坟墓场放逐另一张生物牌。当你如此作时，在华辉统帅使以外每个由你操控且与所放逐之牌具共通生物类别的生物上各放置一个+1/+1 指示物。

- 你要到该触发式异能结算时，才需决定要放逐哪张生物牌。当你如此作时，该自身触发式异能触发。牌手可以回应此自身触发式异能，且这时候已经知道你所放逐之牌的生物类别以及哪些生物会得到+1/+1 指示物。这与注记「若你如此作」之效应的区别是：在你放逐另一张生物牌后，但在实际在由你操控的其他生物上放置指示物之前，牌手仍能有所行动。

正气女武神

{二}{白}

生物 ~ 天使 / 僧侣

2/4

飞行

每当另一个天使或僧侣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。

只要你的总生命比你的起始总生命至少多 7 点，由你操控的生物便得+2/+2。

- 你获得的生命数量，等同于该天使或僧侣在该触发式异能结算时的防御力。如果此时该天使或僧侣已不在战场上，则利用其最后在战场上时的防御力。
- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此由你操控的生物受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中正气女武神离开战场而变成致命伤害。

铸符斗士

{二}{白}

生物 ~ 矮人 / 战士

2/3

当铸符斗士进战场时，你可以从你的牌库和 / 或坟墓场中搜寻一张符文牌，展示该牌，并将它置于你手上。如果你以此法搜寻你的牌库，则将它洗牌。

你可以支付{-}，而不支付你施放之符文咒语的法术力费用。

- 铸符斗士的最后一个异能，会让你在施放符文咒语时有一种新的替代性费用可选择。你不能同时支付此费用和其他替代性费用。在符文咒语具有额外费用的罕见情况下，你能在{-}此费用外，再支付这些额外费用。如果该额外费用属强制性，则你必须支付这些费用才能施放该咒语。
- 铸符斗士的最后一个异能不会改变你能够施放符文咒语的时机。
- 支付符文咒语的替代性费用来施放它时，并不会改变其法术力费用或总法术力费用。

寻觅荣光

{二}{白}

雪境法术

从你的牌库中搜寻一张雪境永久物牌，传奇牌或传纪牌，展示该牌，将它置于你手上，然后将你的牌库洗牌。施放此咒语时每支付过一点{雪}，你便获得 1 点生命。 (*{雪}为产自雪境来源的法术力。)*

- 雪境永久物牌指具有雪境此超类别的任何神器、生物、结界、地或鹏洛客牌。
- 如果你施放寻觅荣光时没有支付雪境法术力，则你不会获得生命。你依然可以搜寻。
- 如果有效应复制寻觅荣光，则由于不存在「施放该复制品时支付的雪境法术力」，因此你也不会获得生命。你依然可以搜寻…荣光。

寰宇牧生使

{四}{白}{白}

生物 ~ 天使 / 战士

3/3

飞行

当寰宇牧生使进战场时，将目标总法术力费用等于或小于 2 的永久物牌从你的坟墓场移回战场。

预示{三}{白} (*在你的回合中，你可以支付{-}并从你手上牌面朝下地放逐此牌。过了该回合后，便可利用其预示费用来施放之。)*

- 永久物牌包括神器、生物、结界、地以及鹏洛客牌。

- 如果你坟墓场中某张牌的法术力费用包括{X}，则 X 视为 0。
- 如果你以此法将灵气移回，则你于其进战场时选择它要结附的对象。以此法移回战场的灵气并未指定它要结附的牌手或永久物为目标，因此你可以选择具辟邪异能的永久物或牌手；不过，该灵气必须要能合法结附在所选择的对象上面，因此你不能以此法选择具反「该灵气所具有之特性」保护的牌手或永久物。如果没有该灵气能够合法结附的对象，则它会留在坟墓场中。

神灵眷恩西格莉德

{一}{白}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 战士

2/2

闪现

先攻，反神生物保护

当神灵眷恩西格莉德进战场时，放逐至多一个目标进行攻击或阻挡的生物，直到西格莉德离开战场为止。

- 如果西格莉德在其触发式异能结算前就已离开战场，则目标生物不会被放逐。它依然是进行攻击或阻挡的生物。
- 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。被放逐的生物上之任何指示物都会消失。
- 如果以此法放逐某个衍生生物，它将会完全消失且不会移回战场。
- 其他系列中的部分神具有异能，注明它们在特定情况下不是生物。如果这类神不是生物（因此就不是神），西格莉德的保护异能便不会对它们生效。

忠贞女武神

{三}{白}

生物 ~ 天使 / 战士

3/2

你可以支付{一}{白}并从你的坟墓场放逐一张生物牌，而不支付此咒语的法术力费用。

飞行

- 支付忠贞女武神的替代式费用来施放它，并不会改变你能够施放它的时机。
 - 一旦你宣告利用忠贞女武神的替代性费用来施放之，则直到该咒语的费用支付完毕，没有牌手能有所行动。特别一提，牌手无法试图从你坟墓场中移除生物牌，好让你无法施放该咒语。
 - 无论你施放忠贞女武神时实际支付的费用为何，它的总法术力费用都是 4。
-

斯达海姆飞马

{二}{白}

生物~飞马

2/2

飞行

你施放的神器与结界咒语减少{一}来施放。

- 要计算咒语的总费用，先从要支付的法术力费用或替代性费用开始，加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量（例如斯达海姆飞马的效应）。该咒语的总法术力费用仅由其法术力费用来确定，与施放咒语时具体支付的总费用数量无关。
 - 此费用减少效应只对你施放之神器和结界咒语费用中一般法术力的部分生效。它不能减少指定颜色法术力的要求。
-

斯达海姆总攻击

{二}{白}{白}

法术

派出一个 4/4 白色，具飞行与警戒异能的天使 / 战士衍生生物。如果此咒语已预示，则改为派出 X 个此类衍生生物。

预示{X}{X}{白}（在你的回合中，你可以支付{二}并从你手上牌面朝下地放逐此牌。过了该回合后，便可利用其预示费用来施放之。）

- 你是于施放咒语时，一并决定其预示费用中 X 的数值。你支付{二}{白}就有一个天使 / 战士衍生生物，支付{四}{白}就有两个，支付{六}{白}就有三个，以此类推。
-

女武神之剑

{一}{白}

神器~武具

当女武神之剑进战场时，你可以支付{四}{白}。若你如此作，则派出一个 4/4 白色，具飞行与警戒异能的天使 / 战士衍生生物，然后将女武神之剑装备于其上。

佩带此武具的生物得+2/+1。

佩带{三}

- 你是于进战场异能结算时，才决定是否要支付{四}{白}。若你如此作，则你是立即派出天使 / 战士衍生生物并将女武神之剑装备在其上。牌手不能回应你是否要支付费用的决定，且在此流程中没有牌手能有所行动。
 - 天使 / 战士衍生生物是以 4/4 生物来进入战场。将于具特定数值之力量或防御力的生物进战场时触发的异能，会看到衍生生物是以 4/4 生物的状态进战场。
-

寰宇羽翼

{白}

瞬间

直到回合结束，目标生物得+1/+3 且获得飞行异能。

将之重置。

- 寰宇羽翼能够指定未横置的生物为目标。它依旧会得+1/+3 且获得飞行异能直到回合结束。
-

蓝色

寰宇神艾朗德

{三}{蓝}{蓝}

传奇生物 ~ 神

1/1

你每有一张手牌或放逐区中每有一张由你拥有且已预示的牌，艾朗德便得+1/+1。

在你的结束步骤开始时，选择一种牌张类别，然后展示你牌库顶的两张牌。将所有以此法展示的该类别生物牌置于你手上，其余则以任意顺序置于你的牌库底。

////

细语乌鸦哈卡

{一}{蓝}

传奇生物 ~ 鸟

2/3

飞行

每当细语乌鸦哈卡对任一牌手造成战斗伤害时，将它移回其拥有者手上，然后占卜2。

- 所印制的牌张上不慎漏植「以此法展示之」字样。艾朗德正确的 Oracle 叙述文字如上所示。
 - 艾朗德的第一个异能只会于它在战场上时生效。在所有其他区域中，艾朗德是 1/1。
 - 你可以选择任意的牌张类别，但可能在你牌库里的牌上出现的就只有以下几种：神器、生物、结界、瞬间、地、鹏洛客、法术和部族（见于某些旧版牌上的牌张类别）。你不能选择超类别（如雪境、基本这类）。也不能选择副类别（如神、灵气、树林这类）。
-

艾朗德的顿悟

{五}{蓝}{蓝}

法术

派出两个 1/1 蓝色，具飞行异能的鸟衍生生物。于本回合后进行额外的一个回合。放逐艾朗德的顿悟。

预示{四}{蓝}{蓝} (在你的回合中，你可以支付{二}并从你手上牌面朝下地放逐此牌。过了该回合后，便可利用其预示费用来施放之。)

- 在艾朗德的顿悟结算过程中将它放逐，也属于其效应的一部分。如果艾朗德的顿悟没有结算，则它会进入其拥有者的坟墓场。如果它以此法被放逐，则它会是牌面朝上地被放逐，且不会成为已预示。

羽化幽仙

{蓝}

雪境生物 ~ 精怪

1/1

{雪}{雪}: 羽化幽仙成为基础力量与防御力为 2/3 的精怪 / 战士。

{雪}{雪}{雪}: 如果羽化幽仙是战士，则在其上放置一个飞行指示物且它成为基础力量与防御力为 4/4 的精怪 / 战士 / 天使。

{雪}{雪}{雪}{雪}: 如果羽化幽仙是天使，则在其上放置两个 +1/+1 指示物且它获得「每当此生物对任一牌手造成战斗伤害时，抓一张牌。」

- 羽化幽仙的所有异能都没有持续时限。如果其中之一结算，则它会始终有效，直到羽化幽仙离开战场或后续效应改变其特征为止。
 - 其第一个和第二个异能会使羽化幽仙失去其原本可能具有的其他生物类别。它仍具有其原本可能具有的牌张类别或超类别。
 - 先前将羽化幽仙之基础力量与防御力设定为某特定值的效应，都会被其第一个和第二个异能盖掉。其他将羽化幽仙之基础力量和防御力设定为其他数值的效应，如果是在这两个异能结算之后才生效，则又会盖过该异能的效应。
 - 在羽化幽仙已被不具飞行或延势异能之生物合法阻挡后，再起动前者的第二个异能，也不会更改或撤销该次阻挡。
 - 无论效应产生的顺序为何，都是由设定羽化幽仙基础力量和防御力之效应先生效，而后才轮到会影响其力量和 / 或防御力、但并未将其设定为特定数字或数值的效应生效。会影响其力量和防御力之指示物，也是要等到设定基础力量和防御力的效应生效后才会生效。
 - 羽化幽仙的每个异能都可以反复起动的。在同一个永久物上的多个飞行指示物不会有额外的好处；不过，于羽化幽仙是天使时，每次起动的其最后一个异能，都会让其多获得两个 +1/+1 指示物，并使其再获得一个触发式异能。每个这类触发式异能都会分别触发。
-

雪崩唤师

{一}{蓝}

雪境生物 ~ 人类 / 法师

1/3

{二}: 目标由你操控的雪境地成为 4/4, 具辟邪与敏捷异能的元素生物直到回合结束。它仍然是地。(具辟邪异能的生物不能成为由对手操控之咒语或异能的目标。)

- 因雪崩唤师之起动式异能而成为生物的地, 会保留其原有的其他超类别、牌张类别、副类别和异能。特别来说, 它会成为雪境生物地。
 - 在大多数情况下, 该成为生物的地依然是无色。如果有其他效应使该地具有一种或数种颜色, 则所成之生物地也会保留这些颜色。
 - 这一起动式异能不会使该目标雪境地成为横置或未横置。
-

冰山神行客

{四}{蓝}

雪境生物 ~ 巨人 / 法师

4/4

当冰山神行客进战场时, 横置目标由对手操控的神器或生物。如果施放此咒语时支付过{雪}, 则该永久物于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。({雪}为产自雪境来源的魔法力。)

- 支付多于一点雪境魔法力来施放冰山神行客, 并不会使该神器或生物多持续横置几个回合。
 - 该进战场异能可以指定由对手操控且已横置的神器或生物为目标。如果施放冰山神行客时支付过{雪}, 则该目标于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。
 - 如果冰山神行客未经施放便进入战场, 则不存在「施放它时支付的魔法力」。虽然进战场异能依然会横置该目标, 但是该永久物在其操控者的下一个重置步骤中能够重置。
 - 类似地, 如果有效复制了会变成冰山神行客的生物咒语, 则也不存在「施放该复制品时支付的魔法力」。因而就无法阻止该目标于其操控者的下一个重置步骤中重置。
-

束缚怪兽

{蓝}

结界 ~ 灵气

结附于生物

当束缚怪兽进战场时, 横置所结附的生物。该生物对你造成等同于其力量的伤害。

所结附的生物于其操控者的重置步骤中不能重置。

- 就算所结附的生物已横置, 该进战场异能也会触发。该生物仍会对你造成伤害。

- 利用所结附的生物于此进战场异能结算时的力量，来决定将造成多少点伤害。
- 如果于该进战场异能结算时，束缚怪兽已不在战场上，则用其最后结附的生物之力量，来决定将造成多少点伤害。就算该时刻该生物已不在战场上，也依然会造成伤害。

远行神寇西玛

{二}{蓝}

传奇生物 ~ 神

2/4

在你的维持开始时，你可以放逐寇西玛。若你如此作，则它获得「每当一个地在你的操控下进战场时，若寇西玛已放逐，则你可以在其上放置一个远行指示物。若你未如此作，则将寇西玛移回战场且上面有 X 个+1/+1 指示物，并抓 X 张牌，X 为其上的远行指示物数量。」

////

预兆方舟

{一}{蓝}

传奇神器 ~ 载具

3/3

每当一个由你操控的载具对任一牌手造成战斗伤害时，该牌手从其牌库顶放逐等量的牌。于这些牌持续放逐的时段内，你可以从其中使用地。

搭载 1

- 寇西玛的异能，只有于你的维持开始时寇西玛就在战场上的情况下才会触发，且只有于该异能结算时它仍在战场上的情况下，你才能将它放逐。
 - 于寇西玛获得之触发式异能结算过程中，如果你选择不在于寇西玛上放置远行指示物，则你便是立即将它移回战场并抓牌，其数量等同于寇西玛在放逐区时其上之远行指示物数量。牌手不能回应此选择，且在此流程中没有牌手能有所行动。
 - 就算寇西玛上没有远行指示物，你也可以选择将它移回战场。如果你如此作，则它进战场时上面不会有+1/+1 指示物，且你也不会抓牌。
 - 如果于寇西玛被放逐期间、且具有所获得之触发式异能的情况下，有地在你的操控下进战场，则该触发式异能会触发。于该异能试图结算时，它会检查寇西玛是否仍在放逐区。如果在此异能试图结算前，寇西玛已经离开了放逐区，则此异能不会结算，且其所有效应都不会生效。就算在此时刻到来之前寇西玛又回到了放逐区，其结果也是一样。
 - 预兆方舟并不会让你能在自己的回合中额外使用地，也不会让你能够在通常不能使用地的时机如此作。在大多数情况下，你就只是能在自己的每个回合中，从以预兆方舟放逐的牌之中使用一个地而已。
 - 只要以预兆方舟放逐的牌持续被放逐，你便能从这些牌之中使用地，就算预兆方舟离开战场或受其他牌手操控也是一样。
-

寰宇战马

{三}{蓝}

生物 ~ 马 / 精怪

3/3

闪现

飞行

从你手上预示牌的费用减少{一}，且你能在任何牌手的回合中如此作。

预示{二}{蓝} *(在你的回合中，你可以支付{二}并从你手上牌面朝下地放逐此牌。过了该回合后，便可利用其预示费用来施放之。)*

- 于你操控寰宇战马期间，你可以在任何你拥有优先权的时机下预示牌。
- 该效应所减少的费用，是你从你手上牌面朝下地放逐牌时需支付的费用，而不是你从放逐区中施放该咒语时需支付的费用。
- 如果你操控两个寰宇战马，则你就可以支付{零}来从你手上预示牌。在此之上再操控更多寰宇战马，也不能更进一步地减少该费用。
- 寰宇战马的第三个异能，只有于其在战场上的时候才会生效。特别一提，该异能不会影响你能够预示寰宇战马本身的时机，也不会减少你如此作时需支付的费用。

倨傲击

{一}{蓝}

瞬间

反击目标总法术力费用等于或大于 4 的咒语。

- 如果某咒语法术力费用中包含{X}，则在确定该咒语的总法术力费用时，会用到为 X 所选的值。

霜峰雪怪

{三}{蓝}

雪境生物 ~ 雪怪

3/3

{一}{雪}：霜峰雪怪本回合不能被阻挡。 *({雪}能以产自雪境来源的一点法术力来支付。)*

- 在霜峰雪怪已被阻挡后再起其异能，不会使其变成未受阻挡。
-

霜焰奥术师

{四}{蓝}

生物 ~ 巨人 / 法术师

2/5

如果你操控巨人或法术师，则此咒语减少{一}来施放。

当霜焰奥术师进战场时，从你的牌库中搜寻一张瞬间或法术牌，且其须与你坟墓场中的某张牌同名，展示该牌，将它置于你手上，然后将你的牌库洗牌。

- 如果你操控多于一个巨人和 / 法术师，霜焰奥术师也只会减少{一}来施放。
 - 一旦你宣告施放霜焰奥术师，则直到该咒语的费用支付完毕，没有牌手能有所行动。特别一提，对手不能试图去除你的巨人和法术师，好改变咒语的费用。
-

巨人护身符

{蓝}

神器 ~ 武具

当巨人护身符进战场时，你可以支付{三}{蓝}。若你如此作，则派出一个 4/4 蓝色巨人 / 法术师衍生生物，然后将巨人护身符装备于其上。

佩带此武具的生物得+0/+1 且具有「只要此生物未横置，它便具有辟邪异能。」*(它不能成为由对手操控之咒语或异能的目标。)*

佩带{二}

- 你是于进战场异能结算时，才决定是否要支付{三}{蓝}。若你如此作，则你是立即派出巨人 / 法术师衍生生物并将巨人护身符装备在其上。牌手不能回应你是否要支付费用的决定，且在此流程中没有牌手能有所行动。
 - 巨人 / 法术师衍生生物是以 4/4 生物来进入战场。将于具特定数值之力量或防御力的生物进战场时触发的异能，会看到衍生物是以 4/4 生物的状态进战场。
-

警视寰宇

{一}{蓝}

法术

检视你牌库顶的三张牌。将其中一张置于你手上，其余的牌则以任意顺序置于你的牌库底。

只要你操控巨人，你便可以从你的坟墓场中施放警视寰宇，但须支付{蓝}，而非支付其法术力费用。如果你以此法施放警视寰宇，且它将进入你的坟墓场，则改为将它放逐。

- 利用警视寰宇的最后一个异能来从坟墓场施放它，不会改变你能够施放它的时机。

- 如果你是利用其他许可来从你的坟墓场中施放警视寰宇，则其最后一个异能不会生效。你会依照该许可的要求来支付相应费用，并按照该许可的说明来决定最后是否要放逐警视寰宇（如需要）。
- 如果警视寰宇是在你的回合中结算且进入你的坟墓场，则你会先于其他牌手获得优先权。在其他牌手有机会试图将警视寰宇移出你的坟墓场前，你就能先行利用其最后一个异能来施放之。
- 无论你施放警视寰宇时实际支付的费用为何，其总法术力费用都是 2。

铭刻传说

{三}{蓝}{蓝}

雪境瞬间

占卜 X，X 为施放此咒语时支付过的{雪}数量，然后抓三张牌。（{雪}为产自雪境来源的法术力。）

- 如果你施放铭刻传说时未支付雪境法术力，则你就只会抓三张牌。
- 如果你复制了铭刻传说，则由于不存在「施放该复制品时支付的法术力」，所以你也只会抓三张牌。

破冰巨海兽

{十}{蓝}{蓝}

雪境生物 ~ 巨海兽

8/8

你每操控一个雪境地，此咒语便减少{一}来施放。

当破冰巨海兽进战场时，由目标对手操控之神器和生物于该牌手的下一个重置步骤中不能重置。

将三个由你操控的雪境地移回其拥有者手上：将破冰巨海兽移回其拥有者手上。

- 要计算咒语的总费用，先从要支付的法术力费用或替代性费用开始，加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量（例如破冰巨海兽的效应）。该咒语的总法术力费用仅由其法术力费用来确定，与施放咒语时具体支付的总费用数量无关。
 - 破冰巨海兽的进战场异能不会横置任何神器或生物。
 - 所有由受破冰巨海兽进战场异能影响之牌手操控的神器或生物，于该牌手下一个重置阶段中都不能重置，就算前述永久物于该异能结算时为未横置状态，或该时刻尚不受该牌手操控也是一样。
 - 一旦你宣告起动最后一个异能，则直到该异能的费用支付完毕，没有牌手能有所行动。特别一提，对手不能试图去除你的雪境地，好阻止你起动它。
-

符眼茵嘉

{三}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 法师

3/3

当符眼茵嘉进战场时，占卜 3。

当符眼茵嘉死去时，如果本回合中有三个或更多生物死去，则抓三张牌。

- 于最后一个异能结算时，才会检查本回合中死去的生物数量。在计算该数量时，会将符眼茵嘉本身、与符眼茵嘉同时死去的其他生物，以及于该异能在堆叠上等待结算期间死去的生物都包括在内。
 - 无论死去的生物操控者是谁，最后一个异能都会将它计算在内。
-

卡尔费先兆师

{一}{蓝}

生物 ~ 灵俑 / 法师

1/3

{横置}: 加{蓝}。此法术力只能用来从你手上预示牌，或是施放瞬间或法术咒语。

- 这份法术力只能用来从你手上牌面朝下地放逐具预示异能的牌，但不能用来从放逐区中施放该已预示的牌（但其同时也是瞬间或法术咒语的情况除外）。
-

利雅拉寻亲人

{三}{蓝}

生物 ~ 变形兽

2/4

化形 *(此牌是所有生物类别。)*

当利雅拉寻亲人进战场时，若你操控三个或更多具共通生物类别的生物，则在利雅拉寻亲人上放置一个 +1/+1 指示物，然后占卜 1。

- 只要三个生物之中有至少一种生物类别为三者共通，便算作这三个生物是「具共通类别的生物」，至于这三个生物是否还分别具有其他的生物类别则并不重要。举例来说，利雅拉寻亲人（具所有生物类别）与妖精 / 战士、妖精 / 法师即为三个具共通生物类别的生物，因为这三者都是妖精。
 - 如果于利雅拉寻亲人进战场之后的时点，你并未操控三个或更多具共通生物类别的生物，则前者的异能不会触发。如果于该异能结算时，你并未操控三个或更多此类生物，则你也不会利雅拉寻亲人上放置 +1/+1 或占卜 1。但你在异能结算时操控的这三个具共通类别的生物，并不一定非得和你于此异能触发时操控的相同。
 - 无论你在三个具共通类别的生物之外，还操控了几组符合此条件的生物，都只会利雅拉寻亲人上放置一个 +1/+1 指示物并占卜 1。
-

神秘映影

{一}{蓝}

瞬间

选择目标非传奇的生物。本回合中，下一次有一个或数个生物或鹏洛客进战场时，它们作为所选生物之复制品来进入战场。

预示{蓝}（在你的回合中，你可以支付{二}并从你手上牌面朝下地放逐此牌。过了该回合后，便可利用其预示费用来施放之。）

- 在大多数情况下，该目标生物的可复制特征值在神秘映影结算的时点和下一次有一个或数个生物或鹏洛客进战场的时点之间不会有变化。但在某些确实发生变化的罕见情况下，则会利用该些永久物进战场时点之该目标生物的可复制特征值。
- 如果神秘映影结算，但该目标生物在下次有一个或数个生物或鹏洛客进战场之前就已经离开战场，则会利用该目标生物最后在战场上时的可复制特征值，来决定进战场之永久物要复制的样子。
- 进战场的永久物不会复制下列状态：该生物是否为横置，它上面是否有指示物、结附了灵气、装备了武器，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。
- 当这类永久物进战场时，所复制的生物之任何进战场异能都会触发。该目标生物上面任何「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。
- 会影响生物将如何进场的替代性效应，是依照以下顺序生效：首先是改变操控者效应（例如收集样本），接着是复制效应（例如神秘映影与仿生妖的异能），然后是所有其他效应。
- 如果是类似于仿生妖这样的生物在你的操控下进战场，则会有两个待生效的复制效应：该生物本身所具有者和神秘映影所具有者。无论这些效应的生效顺序为何，该生物都会是作为该目标生物的复制品来进战场。
- 进战场之生物上印制的其他进战场替代性效应都不会生效，因为那些永久物在那时候已是目标生物的复制品（所以不会具有这些异能）。外来的异能则依旧可能会影响这些永久物将如何进战场。举例来说，如果另一个效应注记着「生物须横置进战场」，则这些永久物会作为该目标生物的已横置复制品进战场。
- 如果有数个神秘映影同时对进战场的永久物生效，则由该永久物的操控者决定这些复制效应的生效顺序。进战场永久物要复制哪个生物，会由最后生效的复制效应决定。

万形归一欧瓦尔

{三}{蓝}

传奇生物 ~ 变形兽

3/3

化形

每当你施放瞬间或法术咒语时，若该咒语以一个或数个由你操控的其他永久物为目标，则派出一个为其中任一永久物之复制品的衍生物。

当由对手操控的咒语或异能使得你弃掉此牌时，派出一个衍生物，此衍生物为目标永久物的复制品。

- 欧瓦尔的第一个触发式异能会比触发它的咒语或异能先一步结算（如果它结算的话；详见下文）。
- 对第一个触发式异能而言，该符合条件之瞬间或法术咒语的目标除了由你操控之一个或数个永久物之外，还可以包括其他物件；不过，你派出的衍生物就只能复制该咒语目标里面由你操控之永久物其中的一个。如果该咒语指定了数个由你操控的永久物为目标，则你是于派出衍生物时，才选择该生物要复制的东西。
- 于第一个触发式异能试图结算时，会再次检查触发它的咒语和该咒语的目标。忽略该咒语目标中在该时刻已离开战场者。如果在该时刻，所有为其目标其由你操控的永久物都已经离开战场，则该触发式异能不会生效，你不会派出衍生物。如果为其目标且由你操控的永久物中至少还有一个在战场上，则该触发式异能便会结算，就算前述永久物如今已不是触发异能之咒语的合法目标也是一样。
- 如果在该时刻，该咒语本身已离开堆叠，则利用该咒语离开堆叠时所指定的目标来执行上述检查。
- 对第二个触发式异能而言，你可以将任何永久物（不限操控者）选为其目标。
- 此衍生物只会复制该永久物上所印制的东西而已（除非该永久物是个衍生物或复制了其他东西；后文将详述）。它不会复制下列状态：该永久物是否为横置，它上面是否有指示物、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。
- 如果要复制的永久物本身是个衍生物，则最后一个异能派出的衍生物会复制派出该衍生物之效应原本所注明的特征。
- 如果要复制的永久物本身已经复制了别的东西，则你派出的衍生物会利用该永久物的可复制特征值。在大多数情况下，它会复制该永久物所复制东西的复制品。如果它复制的是法术力费用中包含{X}的永久物，则X为0。
- 如果要复制的永久物之法术力费用中包含{X}，则X为0。
- 当此衍生物进战场时，所复制的永久物之任何进战场异能都会触发。所复制之永久物上面任何「于[此永久物]进战场时」或「[此永久物]进战场时上面有…」的异能也都会生效。
- 如果某个有对手操控的咒语或异能能让你（或要求你）选择一张牌并弃掉，且你弃掉欧瓦尔，则其最后一个异能会触发。

乌鸦形体

{二}{蓝}

法术

放逐目标神器或生物。其操控者派出一个 1/1 蓝色，具飞行异能的鸟衍生物。

预示{蓝}（在你的回合中，你可以支付{二}并从你手上牌面朝下地放逐此牌。过了该回合后，便可利用其预示费用来施放之。）

- 如果在乌鸦形体试图结算时，该目标神器或生物已经是不合法目标，则它不会结算，且其所有效应都不会生效。没有牌手会派出鸟衍生物。

利雅拉映影

{四}{蓝}

结界

于利雅拉映影进战场时，选择一种生物类别。

每当你施放该类别的咒语时，复制该咒语。（永久物咒语的复制品会成为衍生物。）

- 你必须选择现有的生物类别，例如灵俑或天使。你不能选择牌张类别（例如神器）或超类别（例如雪境）。
- 该触发式异能及其结算时派出的衍生物，都会比触发该异能的咒语先一步结算。
- 于永久物咒语的复制品结算时，它是作为衍生物进入战场，而不是作为该咒语的复制品来进入战场。用于规范永久物咒语成为永久物的这部分规则，也适用于咒语的复制品成为衍生物的情形。
- 永久物咒语之复制品结算所成的衍生物并不算是「派出」。提及派出衍生物的异能，不会与此类复制品结算互动。
- 如果某咒语具有部族此牌张类别以及所选之生物类别，则利雅拉映影也会将它复制。（部族是见于某些旧版牌上的牌张类别。）

冲袭拍岸

{四}{蓝}{蓝}

瞬间

选择一项或都选~

- 目标非地永久物的拥有者将它置于其牌库顶或牌库底。
 - 将目标非地永久物移回其拥有者手上。
- 对第一个模式而言，是由该牌的拥有者来决定是要将该牌置于其牌库顶还是牌库底。
 - 如果决定两个模式都选，则其效应会按叙述所列顺序依次生效，且两者之间不会发生任何事情。特别一提，如果第二个模式是以某个当前结附在第一个模式之目标上的灵气为目标，则该灵气会被移回其拥有者手上。（它要等到冲袭拍岸完成结算后，才会因状态动作而进入坟墓场。）

黑色

血洒雪原

{四}{黑}{黑}

雪境法术

选择一项 ~

• 消灭所有生物。

• 消灭所有鹏洛客。

然后将一张总法术力费用等于或小于 X 之生物或鹏洛客牌从你的坟墓场移回战场，X 为施放此咒语时支付过的{雪}数量。 (*{雪}为产自雪境来源的法术力。*)

- 你是于施放血洒雪原过程中，一并决定其模式。不论你选择了哪种模式，该效应的最后一部分（将一张牌移回战场）都会生效。
- 血洒雪原不指定你坟墓场中的任何生物或鹏洛客牌为目标。你是于血洒雪原结算时，才决定要将哪张牌移回战场（如有）。特别一提，你可以将刚被血洒雪原消灭的生物或鹏洛客其中之一移回。
- 如果坟墓场中某张牌的法术力费用包括{X}，则 X 视为 0。
- 如果你施放血洒雪原时未支付雪境法术力，则你只能将一张总法术力费用为 0 的生物或鹏洛客牌移回。（近期多半不太可能看到总法术力费用为 0 的鹏洛客牌。）
- 如果有效应复制血洒雪原，则由于不存在「施放该复制品时支付的法术力」，因此你也只能将一张总法术力费用为 0 的生物或鹏洛客牌移回。

焚符恶魔

{四}{黑}{黑}

生物 ~ 恶魔 / 狂战士

6/6

飞行

当焚符恶魔进战场时，你可以从你的牌库中搜寻正好两张不同名称的牌，且其名称都不能是焚符恶魔。若你如此作，则展示这些牌。任一对手从中选择一张。将该牌置于你手上，另一张则置入你的坟墓场，然后将你的牌库洗牌。

- 在你牌库中的双面牌，只具有其正面的名称。你不能以此法展示两张相同的双面牌。
- 如果你选择不搜寻你的牌库，则不会将任何牌展示或置入任何其他区域，且你也不会洗牌。

恐惧缚身

{二}{黑}{黑}

法术

选择一种生物类别。不为该类别的生物得 -3/-3 直到回合结束。

- 你是于恐惧缚身结算时才选择生物类别，然后不为该类别的生物得-3/-3。一旦恐惧缚身开始结算，牌手便不能回应此选择，且直到恐惧缚身完成结算为止都不能有所行动。
- 你必须选择现有的生物类别，例如鱼或神器师。你不能选择牌张类别（例如神器）或超类别（例如雪境）。
- 恐惧缚身只会影响其结算时在战场上且不为所选类别的生物。在当回合稍后时段才进战场的生物，则不论其生物类别为何，都不会受其影响。如果在当回合稍后时段，有生物的生物类别发生变化，它也不会因此受到或不受恐惧缚身的影响。

恶魔赠礼

{一}{黑}

瞬间

直到回合结束，目标生物得+2/+0且获得「当此生物死去时，将它在其拥有者的操控下移回战场。」

- 恶魔赠礼的重生效应只会生效一次。一旦该生物已死去并回到战场，则它就是个全新物件，与先前的生物毫无关联。如果上述新生物再次死去，就不会再度返回战场。

尸鬼死灵术士

{三}{黑}

雪境生物 ~ 灵俑 / 僧侣

4/4

如果某个由对手操控且非衍生物的生物将死去，则改为放逐该牌，且上面有一个寒冰指示物。

你可以从放逐区里由对手拥有且其上有寒冰指示物的牌之中施放咒语，且你可以将产自雪境来源之法术力视同任意颜色的法术力来支付施放这类咒语的费用。

- 如果某对手操控一个由你拥有且非衍生物的生物，且该生物将死去，则它会被放逐且上面有一个寒冰指示物。不过，你不能从放逐区中施放该牌。
 - 类似地，如果某个由对手操控且非衍生物的地成为生物后死去，则该牌也会被放逐且上面有一个寒冰指示物，但尸鬼死灵术士并不能让你从放逐区中使用地。
 - 以此法从放逐区施放咒语时，需遵循施放该咒语的所有一般规则。你必须支付其费用，也必须遵循其使用时机限制等等。
 - 尸鬼死灵术士能让你从放逐区里所有由对手拥有且上面有寒冰指示物的牌之中施放咒语，包括以先前尸鬼死灵术士放逐的牌。
-

尸鬼头盔

{一}{黑}

神器 ~ 武具

当尸鬼头盔进战场时，你可以支付{二}{黑}。若你如此作，则派出一个 2/2 黑色灵俑 / 狂战士衍生生物，然后将尸鬼头盔装备于其上。

佩带此武具的生物得+2/+2 且具有威慑异能。（它只能被两个或更多生物阻挡。）

佩带{四}

- 你是于进战场异能结算时，才决定是否要支付{二}{黑}。若你如此作，则你是立即派出灵俑 / 狂战士衍生生物并将尸鬼头盔装备在其上。牌手不能回应你是否要支付费用的决定，且在此流程中没有牌手能有所行动。
- 灵俑 / 狂战士衍生生物是以 2/2 生物来进入战场。将于具特定数值之力量或防御力的生物进战场时触发的异能，会看到衍生生物是以 2/2 生物的状态进战场。

恐惧魂骑

{五}{黑}

生物 ~ 精怪 / 骑士

3/7

{一}{黑}，{横置}，从你的坟墓场放逐一张生物牌：每位对手各失去 3 点生命。

- 虽然牌手可以回应此起动式异能，但无法回应「支付其起动费用」此事。在任何牌手有机会回应之前，该生物牌就已经被放逐。

吞梦魔

{一}{黑}

生物 ~ 恶魔 / 僧侣

0/3

你手上每张不具预示的非地牌均具有预示异能。其预示费用等同于其法术力费用减{二}。（在你的回合中，你可以支付{二}并从你手上牌面朝下地放逐该牌。过了该回合后，便可利用其预示费用来施放之。）

)

每当你预示牌时，吞梦魔得+2/+0 直到回合结束。

- 对利用吞梦魔异能所预示的牌而言，一旦它们已离开你手牌，便不再具有预示异能，但你仍能在后续回合中支付吞梦魔所给予之预示费用，来从放逐区中施放这些牌。
- 于你从放逐区施放咒语时，吞梦魔是否还在战场上或是否还受你操控都不重要。

- 减少预示费用此效应，只会对预示费用中之一般法术力的部分生效。它不能减少指定颜色法术力的要求。举例来说，如果你预示了你手上一张法术力费用为{一}{绿}{绿}的牌，则它的预示费用会是{绿}{绿}。
- 如果你预示的是模式双面牌，则其预示费用会根据你从放逐区中所施放那一面的法术力费用来确定。举例来说，如果你预示的是亲缘神蔻沃莉 / 林哈特饰冠，则你在后续回合中，能够支付{绿}{绿}来施放蔻沃莉或支付{绿}来施放林哈特饰冠。如果你预示的是一张正面是非地、背面是地的模式双面牌，则你不能将该牌当作地来使用。
- 最后一个异能是在当你利用预示异能从你手上放逐牌时触发，而不是在从放逐区中施放已预示的牌时触发。

死亡神埃甘

{二}{黑}

传奇生物 ~ 神

6/6

死触

在你的维持开始时，从你的坟墓场放逐两张牌。若你无法如此作，则牺牲埃甘并抓一张牌。

////

死亡神王座

{黑}

传奇神器

在你的维持开始时，磨一张牌。

{二}{黑}, {横置}, 从你的坟墓场放逐一张生物牌：抓一张牌。

- 你是于埃甘的触发式异能结算时，才决定要放逐哪些牌。如果在该时刻你坟墓场中有两张或更多牌，则你必须放逐其中的两张。你不能改为选择不放逐牌并牺牲埃甘，好抓一张牌。
- 如果你坟墓场中只有一张牌，则你不会将它放逐。由于你无法从你的坟墓场放逐两张牌，因此需要牺牲埃甘并抓一张牌。
- 如果在埃甘的触发式异能结算前，它就已经离开战场，则你仍需从你的坟墓场放逐两张牌（如果你能如此作）或抓一张牌（如果你无法如此作）。
- 虽然牌手可以回应死亡神王座的起动式异能，但无法回应「支付其起动费用」此事。在任何牌手有机会回应此事之前，该生物牌就已经被放逐。

寰宇蛇信徒

{一}{黑}

生物 ~ 妖精 / 僧侣

1/1

当寰宇蛇信徒进战场时，每位对手各弃一张牌。

- 于该触发式异能结算时，首先由依照回合顺序接下来轮到的对手（如果当前正是某位对手回合，则为该对手）选择一张手牌并放到一边（但不需展示）。然后其他对手按照回合顺序依次比照办理。最后，所有对手同时展示并弃掉所有选中的牌。

诛世女武神

{二}{黑}{黑}

生物 ~ 天使 / 狂战士

4/3

飞行，系命，反鹏洛客辟邪

炫威 ~ {一}{黑}，牺牲一个生物：每位对手各牺牲一个生物或鹏洛客。（只能于此生物攻击过的回合中启动此异能，且每回合只能启动一次。）

- 诛世女武神不能成为来源是由对手操控鹏洛客之异能的目标。
- 于炫威异能结算时，首先由依照回合顺序接下来轮到的对手选择一个由其操控的生物或鹏洛客。然后其他每位对手按照回合顺序依次选择一个由其操控的生物或鹏洛客。牌手作选择时已知道之前其他人的选择为何。然后所有对手同时牺牲所选的生物和鹏洛客。

残酷尸鬼

{二}{黑}

雪境生物 ~ 灵俑 / 狂战士

3/2

{一}{雪}：直到回合结束，残酷尸鬼得+1/+0且获得威慑异能。（它只能被两个或更多生物阻挡。{雪}能以产自雪境来源的一点法术力来支付。）

- 在残酷尸鬼已被阻挡后再启动其异能，不会使其变成未受阻挡。

乱心旅途

{四}{黑}{黑}

法术

选择一种生物类别。将至多两张该类别的生物牌从你的坟墓场移回战场。如果此咒语已预示，则改为将所有该类别的生物牌从你的坟墓场移回战场。

预示{五}{黑}{黑}（在你的回合中，你可以支付{二}并把你手上牌面朝下地放逐此牌。过了该回合后，便可利用其预示费用来施放之。）

- 乱心旅途并不指定任何生物牌为目标。你是于乱心旅途结算时选择生物类别，然后选择至多两张该类别的生物牌并将之移回（或将所有该类别生物牌移回，如果你预示了乱心旅途）。
- 你必须选择现有的生物类别，例如牛或懦夫。你不能选择牌张类别（例如神器）、超类别（例如雪境）或非生物的副类别（例如灵气）。

杯中投毒

{一}{黑}{黑}

瞬间

消灭目标生物。如果此咒语已预示，则占卜2。

预示{一}{黑} (在你的回合中，你可以支付{二}并从你手上牌面朝下地放逐此牌。过了该回合后，便可利用其预示费用来施放之。)

- 如果在杯中投毒试图结算时，该目标生物已经是非法目标，则它不会结算，且其所有效应都不会生效。如果杯中投毒已预示，你不能占卜2。

崇锋僧侣

{一}{黑}

雪境生物 ~ 灵俑 / 僧侣

0/4

{横置}，牺牲崇锋僧侣：目标生物得-X/-X直到回合结束，X为由你操控的雪境地数量。只可以于你能施放法术的时机下起此异能。

- 于此异能结算时，才会计算由你操控的雪境地数量，并以此来决定X的数值。

召起尸鬼

{一}{黑}

瞬间

选择一项 ~

- 将目标生物牌从你的坟墓场移回你手上。
- 将两张目标具共通生物类别的生物牌从你的坟墓场移回你手上。

- 如果你选择第二个模式，则选择的牌之间必须至少有一个共通的生物类别（例如骑士或巨灵）。牌张类别（例如神器）和超类别（例如传奇或雪境）都不是生物类别。
 - 如果你选择第二个模式，且所选的两张牌之一离开了你的坟墓场，则只要还在坟墓场的那张牌与已离开坟墓场的牌之间有共通的生物类别，则你仍能将前者移回。
-

随潮归去

{四}{黑}

法术

将目标生物牌从你的坟墓场移回战场。如果它是妖精，则派出两个 1/1 绿色妖精 / 战士衍生生物。

预示{三}{黑} (在你的回合中，你可以支付{二}并从你手上牌面朝下地放逐此牌。过了该回合后，便可利用其预示费用来施放之。)

- 你是在该生物进到战场后，才检查它是否是妖精。如果它此时满足前述条件，则你便会派出衍生生物，就算该牌在坟墓场中时不是妖精牌也一样。
 - 在该牌返回战场和你派出妖精 / 战士衍生生物之间，没有牌手能有所行动。
-

玛恩惧怖军崛起

{二}{黑}

瞬间

派出 X 个 2/2 黑色灵俑 / 狂战士衍生生物，X 为本回合中死去之非衍生生物的生物数量。

预示{黑} (在你的回合中，你可以支付{二}并从你手上牌面朝下地放逐此牌。过了该回合后，便可利用其预示费用来施放之。)

- 于玛恩惧怖军崛起结算时，才会计算该回合中死去之非衍生生物的生物数量。换句话说，此数量也会将因回应玛恩惧怖军崛起而死去之非衍生生物的生物计算在内。
 - 至于在玛恩惧怖军崛起结算时，代表这些生物的牌张是否还在坟墓场中则并不重要。只要它们是在本回合中死去，就会被计算在内。
-

斯肯法影智者

{三}{黑}

生物 ~ 妖精 / 僧侣

2/5

当斯肯法影智者进战场时，选择一项 ~

- 每位对手各失去 X 点生命，X 为由你操控的生物中各生物类别所具有的生物数量之最大值。
- 你获得 X 点生命，X 为由你操控的生物中各生物类别所具有的生物数量之最大值。

- 你是在将该触发式异能放进堆叠时，就一并决定其模式。你不能在稍后时段再更改模式。
- 要失去或获得的生命，是根据该触发式异能结算时由你操控的生物数量来决定；如果该时刻斯肯法影智者依然受你操控，则也会将自己计算在内。你始终利用最大的数字。不需要选择任何生物类别。举例来说，如果你在该时刻操控一个巨人 / 法师，一个巨人 / 战士，一个妖精 / 战士，和一个寇族 / 战士，则每位对手会失去 3 点生命或你获得 3 点生命。

直取头颅

{三}{黑}

法术

目标对手弃两张牌。如果以此法弃掉的牌少于两张，则你抓等同于该差距数量的牌。

预示{一}{黑} (在你的回合中，你可以支付{二}并从你手上牌面朝下地放逐此牌。过了该回合后，便可利用其预示费用来施放之。)

- 如果该对手手上有两张或更多牌，则他就必须弃两张牌。如果他手上只有一张牌，则其弃掉该牌，且你抓一张牌。如果他没有手牌，则就无法弃牌，因此你会抓两张牌。

惊惶神特格莉德

{三}{黑}{黑}

传奇生物 ~ 神

4/5

威慑

每当任一对手牺牲一个非衍生物的永久物或弃一张永久物牌时，你可以将该牌在你的操控下从坟墓场放进战场。

////

特格莉德的提灯

{三}{黑}

传奇神器

{横置}：除非目标牌手牺牲一个非地永久物或弃一张牌，否则他失去 3 点生命。

{三}{黑}：重置特格莉德的提灯。

- 永久物牌包括神器、生物、结界、地以及鹏洛客牌。
- 如果有对手牺牲了一个非衍生物的永久物，则它最后进到哪个坟墓场里并不重要。特格莉德的异能都会触发。
- 如果在特格莉德的异能结算前，该牌就已经离开坟墓场，则你便不能将它放进战场，就算该牌在该异能结算前就回到坟墓场中也是一样。
- 如果对手是在支付咒语或异能的费用过程中牺牲了非衍生物的永久物或弃掉了一张永久物牌，则特格莉德的异能也会触发并进入堆叠，且在该咒语或异能的上方。特格莉德的异能会比该咒语或异能先一步结算。
- 如果你利用特格莉德的异能将某灵气放进战场，则你于该灵气进战场时选择它要结附的对象。以此法放进战场的灵气并未指定它要结附的牌手或永久物为目标，因此你可以选择具辟邪异能的永久物或牌手；不过，该灵气必须要能合法结附在所选择的对象上面，因此你不能以此法选择具反「该灵气所具有之特性」保护的牌手或永久物。如果没有该灵气能够合法结附的对象，则它会留在坟墓场中。

- 对被特格莉德的提灯第一个异能指定为目标的牌手而言，就算其有非地永久物可牺牲或有牌可弃，也能选择失去 3 点生命。如果他未操控任何非地永久物，就不能选择牺牲此选项；类似地，如果他没手牌，就不能选择弃牌。

特格莉德怖影

{三}{黑}{黑}

瞬间

每位牌手各牺牲两个生物。

预示{二}{黑}{黑} (在你的回合中，你可以支付{二}并
从你手上牌面朝下地放逐此牌。过了该回合后，便可
利用其预示费用来施放之。)

- 于特格莉德怖影结算时，首先由轮到该回合的牌手选择由其操控的两个生物，然后其他牌手按照回合顺序依次作出选择，牌手在作选择时已知道之前牌手的选择为何。然后所有牌手同时牺牲所选的生物。
- 如果某牌手操控的生物为两个或更少，则该牌手会牺牲所有由其操控的生物。

谎言神瓦尔基

{一}{黑}

传奇生物 ~ 神

2/1

当谎言神瓦尔基进战场时，每位对手各展示其手牌。
为每位对手各进行以下流程 ~ 放逐一张其以此法展示
的生物牌，直到瓦尔基离开战场为止。

{X}: 选择一张以瓦尔基放逐且总法术力费用为 X 的
生物牌。瓦尔基成为该牌的复制品。

////

寰宇冒名客提勃

{五}{黑}{红}

传奇鹏洛客 ~ 提勃

5

于提勃进战场时，你获得具有「你可以使用以寰宇冒
名客提勃放逐的牌，且你可以将法术力视同任意颜色
的法术力来支付施放这类咒语的费用」的徽记。

+2: 放逐每位牌手的牌库顶牌。

-3: 放逐目标神器或生物。

-8: 放逐所有坟墓场中的所有牌。加{红}{红}{红}。

- 如果在瓦尔基的进战场异能结算之前，它就已经离开战场，则每位对手仍需展示其手牌，但没有牌会被放逐。
- 你于瓦尔基的起动式异能结算时，才需选择要让瓦尔基变成哪张以其放逐至生物牌的复制品。（虽然在大多数情况下，你为 X 选择的数值就已经暴露了你的意图。）

- 如果在瓦尔基的启动式异能结算时，在以瓦尔基放逐的生物牌中没有总法术力费用等同于 X 数值者，则什么都不会发生。名副其实的谎言神。
- 如果瓦尔基在它进战场的当回合就成为某生物的复制品，则你不能以它攻击或利用它获得的任何{横置}异能。
- 瓦尔基所复制的，就只有所放逐的生物上所印制的值而已。特别一提，一旦瓦尔基成为另一张生物牌的复制品，它便不再具有它本身所印制的启动式异能。
- 你能以回应其他异能的方式，多次启动瓦尔基的异能。这样会让瓦尔基在短暂时间内成为不同生物的复制品。你在两个瓦尔基启动式异能之间，会得到优先权来施放咒语或启动异能。
- 如果某效应在瓦尔基成为复制品前就对它生效，则该效应在其成为复制品之后也会继续生效。
- 如果其他物件成为瓦尔基的复制品，则它会成为瓦尔基所复制的东西。就算瓦尔基离开战场，该物件也依然是复制品。
- 提勃令你获得的徽记，能让你使用相对应之寰宇冒名客提勃所放逐的牌，即便该提勃离开战场后也是一样。如果有另一个寰宇冒名客提勃受你操控，则它会是一个全新物件（就算是用同一张牌来表示也是一样）。当然，新的提勃也会给你一个徽记，让你能够使用以他放逐的牌。
- 以提勃的忠诚异能所放逐的牌，都是牌面朝上地放逐。
- 使用以提勃放逐的牌，需遵循使用该牌的所有一般规则。你必须支付其费用（如有），也必须遵循其使用时机限制等等。举例来说，如果所放逐的牌其中之一是法术牌，则你只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候施放之，且需支付其法术力费用。
- 除非有效应允许你在该回合额外使用地，否则只在你本回合还未使用过地牌的状况下，才能使用以提勃放逐的地牌。
- 结算提勃最后一个异能时，就算你没有放逐任何牌也会加{红}{红}{红}。

村民仪式

{黑}

瞬间

牺牲一个生物，以作为施放此咒语的额外费用。

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。

沉底

{黑}

法术

从你的坟墓场放逐一张生物牌，以作为施放此咒语的额外费用。

目标生物得-3/-3直到回合结束。

- 施放此咒语时，你必须从你的坟墓场放逐正好一个生物。你无法不放逐生物就施放此咒语，且你也不能放逐多于一个的生物。

枯萎头冠

{一}{黑}

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物之基础力量为 0 且具有「在你的维持开

始时，除非你牺牲此生物，否则失去 1 点生命。」

- 先前将所结附之生物的力量设定为某特定值的效应，都会被枯萎头冠盖掉。不过，如果将其基础力量设定为特定数值的效应是在枯萎头冠结附于该生物之后才开始生效，则它又会覆盖枯萎头冠的效应。
- 无论效应产生的顺序为何，都是由设定所结附之生物基础力量的效应先生效，而后才轮到会影响其力量、但并未将其设定为特定数值的效应生效。会影响其力量的指示物，也是要等到设定基础力量的效应生效后才会生效。

红色

断角亚尼

{二}{红}

传奇生物~人类 / 狂战士

3/3

敏捷

炫威~{一}：你可以将断角亚尼的基础力量更改为

「由你操控之其他生物中力量最大者的数值加 1」直

到回合结束。*(只能于此生物攻击过的回合中起动此*

异能，且每回合只能起动一次。)

- 于该炫威异能结算时，才决定由你操控之其他生物中力量最大者的数值。你也是在该时刻决定是否要更改断角亚尼的基础力量。如果于该时刻你未操控其他生物，则你可以将亚尼的基础力量更改为 1 直到回合结束。亚尼反对这一行为。
 - 无论效应产生的顺序为何，都是由设定断角亚尼基础力量之效应先生效，而后才轮到会影响其力量、但并未将其设定为特定数值的效应生效。会影响亚尼力量之指示物，也是要等到设定基础力量的效应生效后才会生效。
 - 断角亚尼的新基础力量，会被设定为由你操控之其他生物中力量最大者的实际数值加 1，而非该生物的基础力量加 1。如果该生物的力量在炫威异能结算后发生改变，亚尼的力量也不受影响。
 - 在一些不寻常的情况下，由你操控的其他生物中力量最大者的数字为负数。举例来说，如果该最大力量的数值为-3，则你可以将亚尼的基础力量更改为-2 直到回合结束。亚尼强烈反对这一行为。
-

玄武岩噬汉

{三}{红}

生物 ~ 巨人 / 法术师

4/2

当玄武岩噬汉进战场时，它对任意一个目标造成 X 点伤害，X 为由你操控的生物中各生物类别所具有的生物数量之最大值。

- 要造成的伤害数量，是根据于该触发式异能结算时由你操控的生物情况来计算；如果该时刻你仍然操控玄武岩噬汉，则该异能也会将自己包括在内。你始终利用最大的数字。不需要选择任何生物类别。举例来说，如果你在该时刻操控一个巨人 / 战士，一个妖精 / 战士，一个寇族 / 战士，则玄武岩噬汉会造成 3 点伤害。

叙事神碧尔琪

{二}{红}

传奇生物 ~ 神

3/3

每当你施放咒语时，加{红}。直到回合结束，你不会因步骤与阶段结束失去这份法术力。

于你的每个回合中，由你操控的生物能够炫威两次，而不是一次。

////

丰足觥号亨费尔

{四}{红}

传奇神器

弃一张牌：放逐你牌库顶的两张牌。本回合中，你可以使用这些牌。

- 碧尔琪的第一个异能会用到堆叠，且可以被回应。它不是法术力异能。
 - 你仍须以由你操控的生物攻击后，才能起动其炫威异能。
 - 以亨费尔的起动式异能放逐的牌，是牌面朝上地被放逐。
 - 就算亨费尔离开战场或受其他牌手操控，你仍能在当回合中使用这些牌。
 - 使用以亨费尔放逐的牌时，需遵循使用这些牌的所有一般规则。你必须支付其费用（如有），也必须遵循其使用时机限制等等。举例来说，如果这些牌其中之一是生物牌，则你只能在你的行动阶段中、堆叠为空的时候施放该牌，且需要支付其法术力费用。
 - 除非有效应允许你在该回合额外使用地，否则只在你本回合还未使用过地牌的状况下，才能使用以亨费尔放逐的地牌。在大多数情况下，如果你以亨费尔放逐了两张地牌，你没办法两张都使用。
 - 以亨费尔放逐但你未使用的牌会留在放逐区。
 - 你弃牌以起动该异能的那张牌，并不算作「这些牌」中的一部分，因此就算它因故最后进到了放逐区，你也不能使用它。
-

散灾巨人

{二}{红}{红}

生物 ~ 巨人 / 狂战士

3/4

如果某个由你操控的巨人来源将对任一永久物或牌手造成伤害，则改为它对该永久物或牌手造成两倍的伤害。

- 新的伤害仍是由原本的伤害来源造成。除非原本的伤害来源就是散灾巨人，否则这份加倍后的伤害不会由其造成之。
- 如果同时有其他（一个或数个）效应也会影响由你操控之巨人来源将造成的伤害数量（例如，要防止其中部分伤害），则会由受到伤害的牌手或受到伤害之永久物的操控者来决定这些效应（包括散灾巨人的效应）的生效顺序。如果所有伤害都已被防止，则散灾巨人的效应便不再生效。
- 如果由你操控之某个巨人来源的伤害，需要分配给数个永久物和 / 或牌手，则你是先分配伤害，然后再将结果加倍。举例来说，如果你一个进行攻击之 5/5 具践踏异能的巨人，被某个 2/2 生物阻挡，则你可以将 2 点伤害分配给该阻挡者，剩余的 3 点伤害则分配给防御牌手。然后实际造成的数量会相应增至 4 点和 6 点。

烬心巨人

{五}{红}{红}

生物 ~ 巨人 / 狂战士

7/6

践踏

当烬心巨人死去时，它对随机选择之一个由对手操控的生物造成 7 点伤害。

- 由于并未指定该由对手操控的生物为目标，因此是在该触发式异能结算时才会随机决定。此异能可能会选中具辟邪异能的生物，也有可能选中具反红保护异能者，只是在后者之情形下，所造成的伤害会被防止。
- **中文版勘误：**本牌之中文版本的异能叙述中误植「目标」一词，但实际上该异能不取目标，「目标」应为「一个」，特此勘误。本牌正确的规则叙述如上文所示，在与其他牌张互动时，请参照第一项之说明。

怯懦巨汉

{三}{红}

生物 ~ 巨人 / 懦夫

4/4

怯懦巨汉不能单独进行阻挡。

- 虽然你在宣告阻挡者时，不能宣告只用怯懦巨汉来进行阻挡，但你可以宣告有其他阻挡者的情况下，只用怯懦巨汉来阻挡某个进行攻击的生物。其他进行阻挡的生物无需与怯懦巨汉阻挡同一个生物。

- 如果你操控数个怯懦巨汉，则它们可以一起阻挡，就算没有其他生物阻挡也是一样。
 - 一旦怯懦巨汉已被宣告为阻挡生物，则就算所有其他阻挡者都已经离开战场或因故被移出战斗，它也会留在战斗中。
 - 如果有效应要求怯懦巨汉「若能阻挡则须如此作」，且你操控至少另一个能阻挡的生物，则你必须用怯懦巨汉和至少另一个生物阻挡。
-

碾压弱者

{二}{红}

法术

碾压弱者对每个生物各造成 2 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。

预示{红} (在你的回合中，你可以支付{二}并从你手上牌面朝下地放逐此牌。过了该回合后，便可利用其预示费用来施放之。)

- 生物不一定要受到碾压弱者的致命伤害才会被放逐。这些生物在受到伤害之后，如果本回合中因故将死去，就会改为将之放逐。
-

末日劫泰坦

{四}{红}{红}

生物 ~ 巨人 / 狂战士

4/4

当末日劫泰坦进战场时，直到回合结束，由你操控的生物得+1/+0 且获得敏捷异能。

预示{四}{红} (在你的回合中，你可以支付{二}并从你手上牌面朝下地放逐此牌。过了该回合后，便可利用其预示费用来施放之。)

- 该触发式异能只影响此异能结算时由你操控的生物，很可能包括末日劫泰坦本身。于该回合稍后时段才受你操控的生物不会获得加成。
-

龙伴狂战士

{一}{红}

生物 ~ 人类 / 狂战士

2/2

先攻

你每操控一个龙，你起动的炫威异能便减少{一}来起动。

炫威 ~ {四}{红}: 派出一个 5/5 红色，具飞行异能的龙衍生物。(只能于此生物攻击过的回合中起动此异能，且每回合只能起动一次。)

- 此费用减少效应只对你起动之炫威异能起动费用中一般法术力的部分生效。它不能减少指定颜色法术力的要求。
- 一旦你宣告起动炫威异能，则直到该异能的费用支付完毕，没有牌手能有所行动。特别一提，对手不能试图去除你的龙，好改变异能的起动费用。

接连掷击

{红}{红}

瞬间

本回合中，当你施放你的下一个总法术力费用等于或小于 4 之瞬间或法术咒语时，复制该咒语。你可以为该复制品选择新的目标。

预示{红}（在你的回合中，你可以支付{二}并从你手上牌面朝下地放逐此牌。过了该回合后，便可利用其预示费用来施放之。）

- 接连掷击会复制任何总法术力费用等于或小于 4 的瞬间或法术咒语，而非仅限于需要只当目标者。
 - 就算于复制异能结算时，你所施放的咒语已被反击或已因故离开堆叠，也依然能产生复制品。该复制品会比原版咒语先一步结算。
 - 如果所复制的咒语已指定目标，则除非你为复制品选择新的目标，否则其目标与原版咒语相同。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。如果对其中任一目标而言，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，其叙述中带有以项目列表格式注明的模式），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。
 - 如果某咒语的法术力费用中包括{X}，则在判断该咒语的法术力费用是否为 4 以下时，会将 X 的数值计算在内。如果复制了该咒语，则复制品也会具有相同的 X 数值。
 - 如果该咒语于施放时一并决定了其伤害的分配方式，则你无法更改这一分配方式（但你依旧能更改将受到伤害的目标）。对于分配指示物的咒语来说也是一样。
 - 你不能为该复制品支付任何替代性或额外费用。不过，基于为原版咒语所支付的任何替代性或额外费用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。
 - 该复制品是在堆叠中产生，所以它并不是被「施放」的。会因牌手施放咒语而触发的异能并不会触发。
-

矮人战锤

{二}{红}

神器 ~ 武器

当矮人战锤进战场时，你可以支付{二}。若你如此作，则派出一个 2/1 红色矮人 / 狂战士衍生生物，然后将矮人战锤装备于其上。

佩带此武器的生物得+3/+0 且具有践踏异能。

佩带{三}

- 你是于进战场异能结算时，才决定是否要支付{二}。若你如此作，则你是立即派出矮人 / 狂战士衍生生物并将矮人战锤装备在其上。牌手不能回应你是否要支付费用的决定，且在此流程中没有牌手能有所行动。
 - 矮人 / 狂战士衍生生物是以 2/1 生物来进入战场。将于具特定数值之力量或防御力的生物进战场时触发的异能，会看到衍生生物是以 2/1 生物的状态进战场。
-

狂热劫掠者

{一}{红}

生物 ~ 恶魔 / 狂战士

2/2

每当你启动炫威异能时，在狂热劫掠者上放置一个 +1/+1 指示物。

- 狂热劫掠者的触发式异能会比触发它的炫威异能先一步结算。
-

冰霜噬咬

{红}

雪境瞬间

冰霜噬咬对目标生物或鹏洛客造成 2 点伤害。如果你操控三个或更多雪境永久物，则改为它造成 3 点伤害。

- 于冰霜噬咬结算时，才会检查你是否操控三个或更多雪境永久物。
-

跨金桥巨龙

{三}{红}{红}

生物 ~ 龙

4/4

飞行，敏捷

每当跨金桥巨龙攻击或成为咒语的目标时，派出一个珍宝衍生生物。

由你操控的珍宝具有「{横置}，牺牲此神器：加两点任意颜色的单色法术力。」

- 如果是同一个咒语多次指定跨金桥巨龙为目标，该触发式异能也只会触发一次。
 - 于「当生物成为咒语的目标」时触发的异能，会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，这类异能仍会结算。
 - 在所触发的异能结算之后，但在触发它的咒语结算之前，牌手能够施放咒语和起动物异能。
-

莽勇狂徒玛格妲

{一}{红}

传奇生物 ~ 矮人 / 狂战士

2/1

由你操控的其他矮人得+1/+0。

每当一个由你操控的矮人成为横置时，派出一个珍宝衍生物。

牺牲五个珍宝：从你的牌库中搜寻一张神器或龙牌，将该牌放进战场，然后将你的牌库洗牌。

- 无尽风暴掠食者的触发式异能并不会让你得以横置任何矮人。你必须设法横置它们。攻击这方法确实挺不错的吧？
 - 矮人必须确实发生从未横置成为横置此动作，才会触发该异能。如果有效应试图横置某个由你操控且已横置的矮人，则该异能不会触发。
-

撼地狂汉

{三}{红}{红}

生物 ~ 巨人 / 狂战士

5/4

对手不能获得生命。

在你的维持开始时，撼地狂汉向每位对手各造成 2 点伤害。此异能只有于撼地狂汉在战场时或于撼地狂汉在你坟墓场中且你操控巨人时才会触发。

预示{二}{红}{红}

- 刚进战场的撼地狂汉，不会撤销本回合早些时段已获得的任何生命。
 - 如果在你的维持开始时撼地狂汉在战场上，则就算它已不是巨人、且你未操控其他巨人，它的异能也会触发。
-

鲁莽船员

{三}{红}

法术

派出 X 个 2/1 红色矮人 / 狂战士衍生生物，X 为由你操控的载具数量与由你操控的武器数量之总和。为每个这类衍生生物各进行以下流程 ~ 你可以将一个由你操控的武器装备于其上。

- 于鲁莽船员结算时，才计算由你操控的载具和武器数量，并以此决定要派出多少个矮人 / 狂战士。
- 你决定要装备的武器，是在同一时间装备在所有衍生生物上。
- 你不能将数个武器同时装备在同一个衍生生物上。

大有斩获

{二}{红}

法术

弃一张牌，以作为施放此咒语的额外费用。

抓两张牌并派出一个珍宝衍生生物。（珍宝衍生生物是具「{横置}，牺牲此神器：加一点任意颜色的法术力」的神器。）

- 施放大有斩获时，你必须弃掉正好一张牌。你无法不弃牌就施放此咒语，且你也不能弃掉多于一张的牌。

变节枷锁

{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。直到回合结束，它获得敏捷异能与「每当此生物造成伤害时，消灭目标装备在其上的武器。」

- 变节枷锁可以指定任何生物为目标，包括已重置或其上未装备武器者。
 - 就算获得某生物之操控权，也不会让你同时获得贴附其上之任何灵气或武器的操控权。
 - 该生物获得的触发式异能，会在该生物造成任何伤害时触发，而非仅限于战斗伤害。
 - 如果该异能触发，则若存在合法目标，你必须选择一个。至于装备在该生物上的武器是由谁操控则并不重要。如果当该异能试图结算时，该武器已不再装备在该生物上，则该异能不会结算，且该武器也不会被消灭。
-

压扁

{四}{红}

瞬间

如果你操控巨人，则此咒语减少{三}来施放。

压扁对目标生物或鹏洛客造成 6 点伤害。

- 如果你操控数个巨人，压扁的费用也只会减少{三}。
- 一旦你宣告施放压扁，则直到该咒语的费用支付完毕，没有牌手能有所行动。特别一提，牌手无法移除你的巨人，好改变该咒语的费用。

提勃的诈术

{一}{红}

瞬间

反击目标咒语。随机选择 1, 2 或 3。其操控者磨等量的牌，然后从其牌库顶开始放逐牌，直到放逐一张名称与该咒语不相同的非地牌为止。他可以施放该牌，且不需支付其法术力费用。然后他将所放逐的牌以随机顺序置于其牌库底。

- 对被反击的咒语而言，如果该牌库中没有与之名称不相同的非地牌，则该牌手会放逐其牌库中的所有牌（其他牌手也得以看到其中内容），然后再将所放逐的牌以随机顺序至于其牌库底。
 - 如果牌手以「不需支付其法术力费用」的方式来施放咒语，就无法选择支付替代性费用来施放之。不过，其可以支付额外费用，例如增幅费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用，则必须支付之，才能施放此咒语。
 - 如果该咒语的法术力费用中包含了{X}，则该牌手在施放它时必须将 X 的值选为 0。
 - 如果被反击的咒语是某张双面牌的背面，则该牌手牌库中的所有牌都会与该咒语有不相同的名称，因为当牌张在牌库中时，只会利用其正面的特征；不过，如果该牌手所放逐的第一张与该咒语名称不相同的牌是模式双面牌，则他可以施放该牌的任一面，就算该牌的背面与被反击的咒语名称相同也是一样。
 - 提勃的诈术可以指定不能被反击的咒语为目标。如果提勃的诈术结算，该目标咒语不会被反击，但其他所有效应仍会生效。
-

怒火神托拉夫

{二}{红}{红}

传奇生物 ~ 神

5/4

践踏

每当一个由对手操控的生物或鹏洛客受到过量之非战斗伤害时，托拉夫对任意一个该永久物以外的目标造成等同于该过量数额的伤害。

////

托拉夫之锤

{一}{红}

传奇神器 ~ 武具

佩带此武具的生物具有「{一}{红}, {横置}, 将托拉夫之锤卸装：托拉夫之锤对任意一个目标造成 3 点伤害。将托拉夫之锤移回其拥有者手上。」

只要佩带此武具的生物是传奇，它便得+3/+0。

佩带{一}{红}

- 当某生物受到一个或数个来源的伤害时，若此时所造成的伤害数量已超过达到致命伤害所需之最小值，它便算「受到过量伤害」。在大多数情况下，这是指它受到大于自己防御力数量之伤害，不过生物本回合中已受过的伤害数量也需考虑在内。
 - 当某鹏洛客受到大于其当前忠诚之数量的伤害时，它便算「受到过量伤害」。
 - 对具死触异能的来源而言，由于来自此类来源的 1 点伤害就算作致命伤害，因此只要伤害超过该数值，就算是对该生物造成了过量伤害，尽管造成的伤害总数并未超过该生物的防御力也是如此。请注意，此类来源造成的伤害对鹏洛客没有特殊效果。
 - 如果某永久物既是生物又是鹏洛客，则会利用它所需之两个致命伤害数值中较小的那个，来判断它是否受到过量伤害。举例来说，如果某个永久物既是 5/5 生物，又是上面有三个忠诚指示物的鹏洛客，且它受到 4 点伤害，则会算作它受到 1 点过量伤害，托拉夫的异能会触发。
 - 至于某个由对手操控的生物或鹏洛客在该回合稍早时候是否受过战斗伤害则并不重要。只要对该永久物造成过量伤害的那份伤害是非战斗伤害就行。
 - 托拉夫的异能不会影响要向该由对手操控之生物或永久物造成的那份伤害。该伤害会如常造成。
 - 托拉夫因其触发式异能造成的伤害属于非战斗伤害。这份伤害可能会再度触发托拉夫的异能。
 - 虽然佩带托拉夫之锤的生物是起动式异能的来源，但这份伤害的来源是托拉夫之锤。举例来说，如果佩带此武具的生物是绿色，则该异能便不能指定具反绿保护的永久物为目标。虽然它可以指定具反红保护的永久物为目标，但由于造成伤害的是红色来源（托拉夫之锤），所以该份伤害会被防止。
 - 如果在此异能试图结算时，该目标已经是不合法目标，则此异能不会结算，且其所有效应都不会生效。你不会将托拉夫之锤移回其拥有者的手中。
 - 卸装托拉夫之锤属于该异能起动费用的一部分。如果该异能没有结算，则托拉夫之锤不会重新装备在生物上。
-

折磨者头盔

{红}

神器 ~ 武具

佩带此武具的生物得+1/+1。

每当佩带此武具的生物被阻挡时，它对防御牌手造成1点伤害。

佩带{-} ({-}: 装备在目标由你操控的生物上。只能于法术时机佩带。)

- 如果佩带了此武具的生物被阻挡，该触发式异能只会触发一次，无论有多少生物阻挡它都是一样。
-

苔原火孔

{-}{红}{红}

雪境法术

苔原火孔对目标生物或鹏洛客造成4点伤害。施放此咒语时每支付过一点{雪}，便加{-}。直到回合结束，你不会因步骤与阶段结束失去这份法术力。 ({-}为产自雪境来源的法术力。)

- 如果在苔原火孔试图结算时，该目标生物或鹏洛客已经是不合法目标，则它不会结算，且其所有效应都不会生效。你不会加法术力。
 - 如果你施放苔原火孔时没有支付雪境法术力，则你不会加法术力。依然会造成伤害。
 - 如果有效应复制苔原火孔被复制，则由于不存在「施放该复制品时支付的雪境法术力」，所以你不会加法术力。依然会造成伤害。
-

塔科力火行客

{二}{红}

生物 ~ 人类 / 狂战士

3/2

炫威 ~ {-}: 放逐你的牌库顶牌。本回合中，你可以使用该牌。 (只能于此生物攻击过的回合中起动此异能，且每回合只能起动一次。)

- 你以炫威异能放逐的牌，是牌面朝上地放逐。
 - 以此法使用牌需遵循使用该牌的一般规则。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，如果该牌是法术牌，你只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候施放之。
 - 通常情况下，这意味着只在你本回合还未使用过地的状况下，才能以此法使用地。
 - 如果你到回合结束都没有使用该牌，则它会留在放逐区。在后续回合中再度炫威，也不会让你能施放该牌。
-

墓穴劫匪

{一}{红}

生物~矮人/浪客

1/3

{一}, {横置}, 从你的坟墓场放逐一张生物牌: 派出一个珍宝衍生物。(珍宝衍生物是具有「{横置}, 牺牲此神器: 加一点任意颜色的法术力」的神器。)

- 一旦你宣告启动该启动式异能, 则直到该异能的费用支付完毕, 没有牌手能有所行动。值得一提的是, 对手不能试图移除一张你的生物牌, 好让你无法放逐它。

绿色

战斗长毛象

{三}{绿}{绿}

生物~象

6/5

践踏

每当一个由你操控的永久物成为由对手操控之咒语或异能的目标时, 你可以抓一张牌。

预示{二}{绿}{绿} (在你的回合中, 你可以支付{二}并从你手上牌面朝下地放逐此牌。过了该回合后, 便可利用其预示费用来施放之。)

- 战斗长毛象的触发式异能会比触发它的咒语或异能先一步结算。就算该咒语或异能被反击, 此异能仍会结算。
- 如果由对手操控的咒语或异能是多次指定单一由你操控的永久物为目标, 战斗长毛象的触发式异能也只会触发一次。不过, 如果由对手操控的咒语或异能是指定多个由你操控的永久物为目标, 则每有一个此类永久物, 战斗长毛象的触发式异能便会触发一次。
- 你是于战斗长毛象的触发式异能结算时, 才决定是否要抓一张牌。

冰霜祝福

{三}{绿}

雪境法术

将X个+1/+1指示物分配给任意数量由你操控的生物, X为施放此咒语时支付过的{雪}数量。然后你每操控一个力量等于或大于4的生物, 便抓一张牌。({oSi}为产自雪境来源的法术力。)

- 由于冰霜祝福并不指定生物为目标, 因此你是于冰霜祝福结算时, 才决定要如何分配这些+1/+1指示物。牌手可以如常回应冰霜祝福; 虽然他们能够知道你施放它时支付了多少点雪境法术力, 但没办法知道你会如何分配指示物。

- 因为没有指定生物为目标，所有（举例来说）你可以选择将+1/+1 指示物放置在具反绿保护的生物上。
- 你是在冰霜祝福的结算过程中，在生物上放置+1/+1 指示物之后，才决定由你操控的生物中有多少个生物力量等于或大于 4。
- 如果你施放冰霜祝福时没有支付雪境法术力，则不会分配任何+1/+1 指示物。如果你的生物足够大，则你依然能抓牌。
- 如果有效复制冰霜祝福，则由于不存在「施放该复制品时支付的法术力」，因此也不会分配任何+1/+1 指示物。如果你的生物足够大，则你依然能抓牌。

暴雪争斗

{绿}

雪境法术

选择目标由你操控的生物和目标不由你操控的生物。
如果你操控三个或更多雪境永久物，则直到回合结束，该由你操控的生物得+1/+0 且获得不灭异能。然后这些生物互斗。（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，否则你不能施放暴雪争斗。
- 于暴雪争斗结算时，才会检查你是否操控三个或更多雪境永久物，并以此来决定该目标由你操控的生物是否会得+1/+0 且获得不灭异能。就算该生物未获得加成，它也还是要互斗。
- 如果于暴雪争斗试图结算时，其中任一目标已经是不合法目标，则没有生物会互斗，也不会造成伤害。
- 如果于暴雪争斗试图结算时，该由你操控的生物仍是合法目标，但该目标不由你操控的生物已经是不合法目标，则该由你操控的生物依然会得到加成直到回合结束。

北境前导兵

{二}{绿}

雪境生物 ~ 妖精 / 战士

3/2

每当你施放生物咒语，若施放它时支付过该咒语所具有之任一颜色的{雪}，则该生物进战场时上面额外有一个+1/+1 指示物。（{雪}为产自雪境来源的法术力。）

- 与只关心你施放咒语时是否支付过雪境法术力的其他效应不同，北境前导兵还会关心该雪境法术力的颜色。它不关心你在施放生物咒语时，是用有色雪境法术力来支付其总费用中的哪一部分，只要你所支付的雪境法术力与该生物咒语之颜色相符即可。举例来说，如某个红色生物咒语在施放时需要支付额外费用，且你利用来自雪境来源之一红色法术力来支付了该额外费用，则北境前导兵的异能会触发。

- 对受北境前导兵之触发式异能影响的生物而言，就算你在施放它时支付了多于一点相应颜色之雪境法术力，该生物进战场时也只会额外有一个+1/+1 指示物。
 - 如果你操控数个北境前导兵，则它们的触发式异能都会分别触发。这样的话，就算你施放该生物咒语时只支付了一点相应颜色的雪境法术力，该生物进战场时上面也会有数个+1/+1 指示物。
-

妖精曲弓

{绿}

神器 ~ 武具

当妖精曲弓进战场时，你可以支付{二}。若你如此作，则派出一个 1/1 绿色妖精 / 战士衍生生物，然后将妖精曲弓装备于其上。

佩带此武具的生物得+1/+2 且具有延势异能。

佩带{三}

- 你是于进战场异能结算时，才决定是否要支付{二}。若你如此作，则你是立即派出妖精 / 战士衍生生物并将妖精曲弓装备在其上。牌手不能回应你是否要支付费用的决定，且在此流程中没有牌手能有所行动。
 - 妖精 / 战士衍生生物是以 1/1 生物来进入战场。将于具特定数值之力量或防御力的生物进战场时触发的异能，会看到衍生物是以 1/1 生物的状态进战场。
-

善战妖精

{一}{绿}

生物 ~ 妖精 / 战士

2/2

每当一个或数个其他妖精在你的操控下进战场时，派出一个 1/1 绿色妖精 / 战士衍生生物。此异能每回合只会触发一次。

{五}{绿}{绿}：直到回合结束，由你操控的妖精得+2/+2 且获得死触异能。

- 在你操控下进战场的妖精数量并不重要。该异能只会派出一个妖精 / 战士衍生生物。
 - 一旦该触发式异能在某回合中已触发过一次，它就不能再度触发，就算该异能仍在堆叠上、已被反击或因故离开堆叠也是一样。
 - 该起动式异能只影响该异能结算时由你操控的妖精。于该回合稍后时段才受你操控的妖精不会获得加成。对由你操控的生物而言，如果该生物原本不是妖精，但在该回合稍后时段成为妖精，则也不会得到加成；不过如果该生物原本是妖精，且已得到加成，则它就算在当回合稍后时段变成不是妖精，也不会失去这份加成。
-

世界树神埃西卡

{一}{绿}{绿}

传奇生物 ~ 神

1/4

警戒

{横置}: 加一点任意颜色的法术力。

由你操控的其他传奇生物具有警戒异能与「{横置}:
加一点任意颜色的法术力。」

////

虹彩桥

{白}{蓝}{黑}{红}{绿}

传奇结界

在你的维持开始时，从你的牌库顶开始展示牌，直到
展示出一张生物或鹏洛客牌为止。将该牌放进战场，
其余则以随机顺序置于你的牌库底。

- 如果某生物是在攻击后才失去警戒异能（也许是因为埃西卡离开了战场），则该生物仍会继续攻击。它不会成为横置状态。
- 在虹彩桥触发式异能的结算过程中，如果你牌库中没有生物或鹏洛客牌，则你就只是展示你的整个牌库，将之随机化，然后继续游戏。
- 如果你展示出一张正面是生物或鹏洛客的双面牌，则你会以正面朝上的状态将该牌放进战场。

埃西卡的战车

{三}{绿}

传奇神器 ~ 载具

4/4

当埃西卡的战车进战场时，派出两个 2/2 绿色的猫衍
生生物。

每当埃西卡的战车攻击时，派出一个衍生物，此衍生
物为目标由你操控之衍生生物的复制品。

搭载 4

- 你派出的衍生物，会复制派出原版衍生物之效应原本所注明的特征。新派出的衍生物不会复制下列状态：该衍生物是否为横置，它上面是否有指示物、结附了灵气、装备了武器，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。特别一提，就算原版衍生物正进行攻击，你新派出的衍生物也不会是正进行攻击的状态。
- 如果原版衍生物本身已经复制了别的东西，则新派出的衍生物会复制原版衍生物当前的可复制特征值。在大多数情况下，它会成为原版衍生物所复制东西的复制品。如果它复制的是法术力费用中包含{X}的永久物，则 X 为 0。
- 当你派出的衍生物进战场时，它其上之任何进战场异能都会触发。该衍生物复制品上面任何「于 [此永久物]进战场时」或「[此永久物]进战场时上面有…」的异能也都会生效。
- 如果原版衍生物是灵气，则你派出的衍生物属于未经施放便进入战场。这样会由将成为该灵气之操控者的牌手于其进战场时，选择它要结附的东西。以此法放进战场的灵气并未以任何东西为目标

(举例来说，所以它能结附于对手具辟邪的永久物)，但该灵气的结附异能会限制它能结附在什么上面。如果某个灵气衍生物不能合法地结附在任何东西上，则便不会派出此类衍生物。

持牙人芬恩

{一}{绿}

传奇生物 ~ 人类 / 战士

1/3

死触

每当一个由你操控且具死触异能的生物对任一牌手造成战斗伤害时，该牌手得到两个中毒指示物。*(具有十个或更多中毒指示物的牌手会输掉这盘游戏。)*

- 牌手（最好是对手）由于具有十个或更多中毒指示物而输掉游戏，属于游戏规则的一部分。当有人（最好是对手）获得第十个中毒指示物时，不需要芬恩仍在战场上。
-

彩华冰霜

{二}{绿}

雪境结界 ~ 灵气

结附于地

所结附的地是雪境。

每当横置所结附的地以产生法术力时，其操控者额外加一点任意颜色的法术力。

- 所结附的地会保留可能具有的其他超类别，例如基本或传奇。它也会保留具有的其他副类别，例如树林或海岛。
-

披冰巨魔

{二}{绿}

雪境生物 ~ 巨魔 / 战士

2/3

{雪}{雪}：直到回合结束，披冰巨魔得+2/+0且获得不灭异能。将之横置。*(伤害与注明「消灭」的效应不会将它消灭。{雪}能以产自雪境来源的一点法术力来支付。)*

- 就算披冰巨魔已横置，你也可以起动它的最后一个异能。
-

循迹觅伟

{绿}{绿}

结界

在你的维持开始时，你可以从你手上施放一个总法术力费用等同于「由你操控之其他永久物间最高之总法术力费用加 1」的永久物咒语，且不需支付其法术力费用。若你未如此作，则占卜 1。

- 永久物咒语包括神器咒语、生物咒语、结界咒语或鹏洛客咒语。
- 在判断你能够施放的咒语时，考虑的是于该触发式异能结算时由你操控之其他永久物的状况。如果在该时刻由你操控的其他永久物就只有地，或是你未操控任何其他永久物的罕见情况，则你可以从你手上施放一个总法术力费用为 1 的永久物咒语。
- 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放咒语，就无法选择支付替代性费用来施放之。不过，你可以支付额外费用，例如增幅费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用，则必须支付之，才能施放此咒语。
- 如果某个永久物的法术力费用中包含{X}，则 X 视为 0。
- 如果你施放的咒语在其法术力费用中包含了{X}，则你必须将 X 的值选为 0。

雅斯佩树哨卫

{绿}

生物 ~ 妖精 / 浪客

1/2

延势

{横置}，横置一个由你操控且未横置的生物：加一点任意颜色的法术力。

- 支付雅斯佩树哨卫之起动式异能费用时，你可以横置任意一个由你操控且未横置的生物；这包括了你并未在自己最近的一回合开始时持续操控的生物。不过，你必须在自己最近的一回合开始时就已持续操控雅斯佩树哨卫。

凛冬神约恩

{二}{绿}

传奇雪境生物 ~ 神

3/3

每当约恩攻击时，重置所有由你操控的雪境永久物。

////

霜冰杖考德霖

{一}{蓝}{黑}

传奇雪境神器

{横置}：本回合中，你可以从你的坟墓场中使用目标雪境永久物牌。若你如此作，则它须横置进战场。

- 约恩的触发式异能会重置约恩自己。
- 雪境永久物牌指具有雪境此超类别的任何神器、生物、结界、地或鹏洛客牌。
- 你并非是在考德霖的起动式异能结算过程中使用该牌；相反，该异能是给予你一个能在该回合中使用该牌的许可。当你使用该牌时，你必须遵守其正常使用时机的许可条件与限制。要以此法使用地，你必须有可使用地数。特别一提，如果你在对手的回合中起动考德霖的异能，则除非该咒语具有闪现异能，否则你便不能以此法来施放咒语，且此时你根本不能以此法来使用地。
- 以此法施放咒语时，你仍需支付其所有费用，包括额外费用。如果该咒语有替代性费用，你也可以选择支付该费用。
- 尽管你能够使用该牌，但它并不在你手上，因此你不能（举例而言）弃掉它或预示它。
- 如果你最后没使用该牌，则它会留在你的坟墓场中。你不能等到后续回合中再使用之～除非你再度将它指定为考德霖异能的目标（或有其他效应允许你使用）。

哈拉德国王复仇

{二}{绿}

法术

直到回合结束，目标生物获得践踏异能，且你每操控一个生物，它便得+1/+1。它本回合若能被阻挡，则须如此作。

- 于哈拉德国王复仇结算时，才会计算由你操控的生物数量，并以此来决定力量与防御力加成的大小。
- 如果该生物攻击，且防御牌手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。其他生物同样可以去阻挡它，也可以任意阻挡其他生物，甚至不进行阻挡。

亲缘神蔻沃莉

{二}{绿}{绿}

传奇生物～神

2/4

只要你操控三个或更多传奇生物，蔻沃莉便得+4/+2且具有警戒异能。

{一}{绿}，{横置}：检视你牌库顶的六张牌。你可以展示其中的一张传奇生物牌，并将它置于你手上。将其余的牌以随机顺序置于你的牌库底。

////

林哈特饰冠

{一}{绿}

传奇神器

于林哈特饰冠进战场时，选择一种生物类别。

{横置}：加{绿}。此法术力只能用来施放传奇生物咒语或所选类别的生物咒语。

- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此如果你先前操控三个或更多传奇生物，则寇沃莉受到的非致命伤害，可能会因当回合中有部分此类生物离开战场而变成致命伤害。
- 对林哈特饰冠的第一个异能而言，你必须选择现有的生物类别，例如真菌或弓箭手。你不能选择牌张类别（例如神器）或超类别（例如雪境）。
- 如果林哈特饰冠因故没有选择生物类别就进到战场，则你依然能将由其起动式异能产生的法术力用来施放传奇生物咒语。

利雅拉林地护卫

{三}{绿}

生物 ~ 变形兽

3/3

化形（此牌是所有生物类别。）

{二}{绿}，{横置}，从你的坟墓场放逐一张生物牌：在目标生物上放置两个+1/+1 指示物。只可以于你能施放法术的时机下起动此异能。

- 一旦你宣告起动该起动式异能，则直到该异能的费用支付完毕，没有牌手能有所行动。特别一提，对手不能试图移除你坟墓场中的牌，好让你无法起动该异能。

覆面破坏者

{一}{绿}

生物 ~ 变形兽

1/3

化形（此牌是所有生物类别。）

当覆面破坏者进战场时，你可以从你的坟墓场放逐一张生物牌。若你如此作，则放逐目标由对手操控的神器或结界。

- 你是于将触发式异能放进堆叠时，就选择目标由对手操控的神器或结界。等到异能结算的过程中，你才决定要从你坟墓场中放逐哪张生物牌（如有）。到了该时刻，牌手就不能回应你的选择，且要等到异能完成结算后才能有所行动。

原生林巨魔

{绿}{绿}{绿}

生物 ~ 巨魔 / 战士

4/4

践踏

当原生林巨魔死去时，若它是生物，则将它移回战场。它是灵气结界，且具有「结附于由你操控的树林」和「所结附的树林具有『{横置}：加{绿}{绿}』与『{-}，{横置}，牺牲此地：派出一个已横置的 4/4 绿色，具践踏异能之巨魔 / 战士衍生生物。』」

- 如果你是原生林巨魔的操控者但并非其拥有者，则在原生林巨魔死去时会是你（而非其拥有者）将之移回战场。你是将它移回战场时，决定要将它结附在哪个由你操控的树林上。
- 如果此时没有原生林巨魔可以合法结附的东西，则它会留在其拥有者的坟墓场。
- 如果某衍生物复制了原生林巨魔，则该衍生物不会从其拥有者的坟墓场中移回。
- 如果某个复制了原生林巨魔的非衍生物永久物于其是生物期间死去，则它会从其拥有者的坟墓场作为灵气移回，且具有其原本所有异能以及原生林巨魔所赋予的两个异能。所成之永久物仍保留其名称、颜色和超类别，但会是灵气结界，而没有其他类别或副类别。

世界树径路

{一}{绿}

结界

当世界树径路进战场时，从你的牌库中搜寻一张基本牌，展示该牌，将它置于你手上，然后将你的牌库洗牌。

{二}{白}{蓝}{黑}{红}{绿}，牺牲世界树径路：你获得 2 点生命且抓两张牌。目标对手失去 2 点生命。世界树径路对至多一个目标生物造成 2 点伤害。你派出一个 2/2 绿色的熊衍生物。

- 世界树径路的最后一个异能始终需要指定一个对手为目标，且可以指定一个生物为目标。如果在该异能试图结算时，其所有的目标已经是不合法目标，则该咒语不会结算，且其所有效应都不会生效。该异能原本提到的所有厉害事情，你都不能作。

境域行者

{二}{绿}

生物 ~ 变形兽

2/3

化形（此牌是所有生物类别。）

于境域行者进战场时，选择一种生物类别。

你可以随时检视你的牌库顶牌。

你可以从你的牌库顶施放该类别的生物咒语。

- 你必须选择现有的生物类别，例如麋鹿或参谋。你不能选择牌张类别（例如神器）或超类别（例如雪境）。
- 如果境域行者因故没有选择生物类别就进到战场，则你依然可以随时检视你的牌库顶牌。但你不能从你的牌库顶施放任何生物咒语，包括不具生物类别者。
- 只要你想检视你的牌库顶牌，便随时可以检视（但有一处限制 ~ 参见下文），就算你没有优先权也一样。此动作不用到堆叠。这张牌成为你可知信息的一部分，就像你可以检视手牌一样。
- 如果你施放咒语，使用地或起动异能的过程中，你的牌库顶牌已经改变，则要等到你完成上述动作之后，才能检视新的牌库顶牌。这意味着，如果你从你的牌库顶施放咒语，则你要等到支付完该咒语的费用之后，才能检视牌库顶的下一张牌。

- 境域行者不会改变可以施放该生物咒语的时机。通常这代表着你只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候施放，不过闪现异能能够改变此时机。
- 你依旧要支付该咒语的全部费用，包括额外费用。如果该咒语有替代性费用，你也可以选择支付该费用。
- 你的牌库顶牌不在你手上，所以你不能将它预示、弃掉，或起动其上的起动式异能。

智慧缠根

{一}{绿}

法术

磨三张牌，然后将一张地牌或妖精牌从你的坟墓场移回你手上。如果你无法如此作，则抓一张牌。*(磨一张牌的流程是把你牌库顶的牌置入你的坟墓场。)*

- 智慧缠根并不指定坟墓场中的任何牌为目标。你移回的地牌或妖精牌，可以是刚磨掉的牌中的一张，也可以是此前就已在其中者。
- 如果你坟墓场中有一张地牌或妖精牌，则你必须移回一张。你不能选择不移回任何牌，好就只抓一张牌。

凜冬塑师

{一}{绿}

雪境生物 ~ 妖精 / 浪客

2/2

{横置}: 重置目标雪境地。

- 凜冬塑师的起动式异能并非法术力异能。你不能在施放咒语或起动异能的过程中起动它。它会用到堆叠，且可以被回应。

斯肯法之争

{三}{绿}

法术

在目标由你操控的生物上放置一个+1/+1 指示物。然后该生物与至多一个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。)

预示{绿} *(在你的回合中，你可以支付{二}并从你手上牌面朝下地放逐此牌。过了该回合后，便可利用其预示费用来施放之。)*

- 你施放斯肯法之争时，能够仅指定某个由你操控的生物为目标。
- 如果你选择了两个目标生物，且当斯肯法之争试图结算时，其中任一目标已经是不合法目标，则两个生物都不会造成或受到伤害。

- 如果在斯肯法之争试图结算时，该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，但另一个生物是不合法目标，则你仍可以在由你操控的生物上放置+1/+1指示物。

密讯信使托斯奇

{三}{绿}

传奇生物 ~ 松鼠

1/1

此咒语不能被反击。

不灭

密讯信使托斯奇每次战斗若能攻击，则必须攻击。

每当一个由你操控的生物对任一牌手造成战斗伤害时，抓一张牌。

- 能够反击其他咒语的咒语或异能仍能以太斯奇为目标。当这类咒语或异能结算时，托斯奇不会被反击，但该咒语或异能具有的任何其他效应仍会如常生效。
- 如果托斯奇因故无法攻击（例如已横置，或者当回合才受该牌手操控），则它便不能攻击。如果要支付费用才能使其攻击，则这并不会强迫你必须支付该费用，所以这种情况下，它也不至于必须要攻击。

泰瓦科尔

{二}{绿}{绿}

传奇鹏洛客 ~ 泰瓦

3

由你操控的妖精具有「{横置}: 加{黑}。」

+1: 在至多一个目标妖精上放置一个+1/+1指示物。将之重置。它获得死触异能直到回合结束。

0: 派出一个 1/1 绿色妖精 / 战士衍生生物。

-6: 你获得具有「每当你施放妖精咒语时，它获得敏捷异能直到回合结束且你抓两张牌」的徽记。

- 虽然泰瓦科尔看起来像妖精，但他不是具有妖精此生物类别的生物，所以他不会获得因自己的异能而获得法术力异能（让你操控的妖精所获得者），且他也不能成为自己第一个忠诚异能的目标。
 - 第一个忠诚异能可以指定未横置的妖精为目标。
 - 该徽记会让妖精咒语获得敏捷异能。由该咒语所成的永久物也会继承此变化。
-

畸巨劫怪弗霖凯

{四}{绿}{绿}

传奇生物 ~ 非瑞人 / 魔判官

6/6

践踏, 敏捷

如果你将在某永久物或牌手上放置一个或数个指示物, 则改为在该永久物或牌手上放置两倍数量的各种指示物。

如果对手将在某永久物或牌手上放置一个或数个指示物, 则改为他在该永久物或牌手上放置一半数量的各种指示物, 小数点后舍去。

- 与其他类似的效应不同, 弗霖凯非常在意是谁要在永久物或牌手上放置指示物, 并以此决定其最后两个异能哪个会生效。
 - 如果某永久物是以上面带有指示物的状态进战场, 则使该永久物获得指示物的效应可能会列明是由哪位牌手来放置指示物。如果该效应未列明牌手, 则算是由该物件的操控者来放置这些指示物。
 - 如果有两个或更多效应都试图修改在你永久物上放置指示物的数量, 则无论这些效应来源的操控者是谁, 都会由你来决定这些效应的生效顺序。
-

多色

冰冻烈焰埃加尔

{一}{蓝}{红}

传奇生物 ~ 巨人 / 法师

3/3

每当一个由对手操控的生物或鹏洛客受到过量伤害时, 若本回合中有由你操控的巨人, 法师或咒语对它造成过伤害, 则你抓一张牌。

- 当某生物受到一个或数个来源的伤害时, 若此时所造成的伤害数量已超过达到致命伤害所需之最小值, 它便算「受到过量伤害」。在大多数情况下, 这是指它受到大于自己防御力数量之伤害, 不过生物本回合中已受过的伤害数量也需考虑在内。
- 当某鹏洛客受到大于其当前忠诚之数量的伤害时, 它便算「受到过量伤害」。
- 对具死触异能的来源而言, 由于来自此类来源的 1 点伤害就算作致命伤害, 因此只要伤害超过该数值, 就算是对该生物造成了过量伤害, 尽管造成的伤害总数并未超过该生物的防御力也是如此。请注意, 此类来源造成的伤害对鹏洛客没有特殊效果。
- 至于这份过量伤害是不是由你操控之巨人, 法师或咒语造成并不重要, 只要该生物或鹏洛客受到过量伤害, 且在本回合期间有由你操控的前述三种物件之一造成过伤害即可。举例来说, 某对手操控一个 4/4 生物, 本回合中你先用一个咒语对其造成过 2 点伤害, 稍后另一位牌手再用另一个咒语对它造成 3 点伤害, 则埃加尔的异能会触发。

- 如果某永久物既是生物又是鹏洛客，则会利用它所需之两个致命伤害数值中较小的那个，来判断它是否受到过量伤害。举例来说，如果某个永久物既是 5/5 生物，又是上面有三个忠诚指示物的鹏洛客，且它受到 4 点伤害，则会算作它受到 1 点过量伤害，埃加尔的异能会触发。

亚尼诛戮巨魔

{红}{绿}

结界~传纪

(于此传纪进战场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。到 III 后牺牲之。)

I — 目标由你操控的生物与至多一个目标不由你操控的生物互斗。

II — 加{红}。在至多一个目标由你操控的生物上放置两个+1/+1 指示物。

III — 你获得若干生命，其数量等同于由你操控的生物中力量最大者的数值。

- 对章节异能 I 而言，如果于该异能结算时，其中任一异能已经是不合法目标，则没有生物会造成或受到伤害。
- 章节异能 II 不是法术力异能。它会用到堆叠，且可以被回应。
- 如果你没有为章节异能 II 选择目标，你就只是于该异能结算时加{红}。不过，如果你指定了某个由你操控的生物为目标，且于该异能结算时该生物已经是不合法目标，则该异能不会结算。在这情况下，你不会加{红}。
- 对章节异能 III 而言，会利用异能结算时由你操控之生物中力量最大者的数值，来决定你会获得多少生命。如果在该时刻，你没有操控生物，或所有由你操控的生物之力量均为 0 或更少，则你不会获得任何生命。

英灵升殿

{—}{白}{黑}

结界~传纪

(于此传纪进战场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。到 III 后牺牲之。)

I, II — 选择一个由你操控的生物。直到你的下一个回合，所有将对由你操控之生物造成的伤害改为对该生物造成之。

III — 将目标生物牌从你的坟墓场移回战场，且上面有一个飞行指示物。该生物额外具有天使与战士此两种类别。

- 你是于章节异能 I / II 结算时，才为该异能选择生物。
- 如果在将对由你操控的生物造成伤害那一刻，所选生物不在战场上，则伤害会对原本应受到该份伤害的生物造成之。不会转移伤害。

- 章节异能 I / II 不会改变「原本的伤害是否为战斗伤害」这一点。如果将对某个由你操控的生物造成之伤害属于战斗伤害，则改为对所选生物造成之伤害也仍是战斗伤害。
- 如果在章节异能 I / II 结算之后、但在你的下一个回合之前，另一位牌手获得了所选生物之操控权，则将会对由你操控之生物造成的伤害，仍会改为对所选生物造成之。
- 以章节异能 III 放进战场的生物牌，会是以具飞行异能的天使 / 战士（加上它具有的其他生物类别）来进战场。

碧塔嘉保卫战

{一}{绿}{白}

结界 ~ 传纪

(于此传纪进战场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。到 III 后牺牲之。)

I — 派出一个 1/1 白色人类 / 战士衍生生物。

II — 派出一个 1/1 绿色妖精 / 战士衍生生物。

III — 选择任意数量由你操控的衍生神器和 / 或衍生生物，且其名称须各不相同。对每个这类衍生生物而言，派出一个为前者之复制品的衍生生物。

- 章节异能 III 并不指定任一衍生物为目标。你是于该异能结算时，才选择要复制哪些衍生物。
- 除非派出衍生物之异能指定了其他名称，否则衍生物之名称与它的生物类别相同。特别来说，人类 / 战士衍生生物就与妖精 / 战士衍生生物具有不同名称，且你能用章节异能 III 为这两者各派出一个复制品。
- 你派出的衍生物都会复制派出原版衍生物之效应原本所注明的特征。新派出的衍生物不会复制下列状态：该衍生物是否为横置，它上面是否有指示物、结附了灵气、装备了武器，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。
- 如果原版衍生物本身已经复制了别的东西，则你派出的衍生物会利用该原版衍生物的可复制特征值。在大多数情况下，它会成为原版衍生物所复制东西的复制品。如果它复制的是法术力费用中包含{X}的永久物，则 X 为 0。
- 当你派出的衍生物进战场时，它们所具有的任何进战场异能都会触发。衍生物上面任何「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。

霜与火之战

{三}{蓝}{红}

结界 ~ 传纪

(于此传纪进战场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。到 III 后牺牲之。)

I — 霜与火之战对每个非巨人生物和每个鹏洛客各造成 4 点伤害。

II — 占卜 3。

III — 本回合中，每当你施放总法术力费用等于或大于 5 的咒语时，抓两张牌，然后弃一张牌。

- 章节异能 III 所产生的触发式异能，可能会在当回合中多次触发，就算当时霜与火之战很可能已不在战场上也一样。

利雅拉诸熊录

{一}{绿}{蓝}

结界~ 传纪

(于此传纪进战场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。到 III 后牺牲之。)

I — 派出一个 2/2 蓝色，具化形异能的变形兽衍生生物。

II — 选择任意数量目标由你操控的变形兽生物。它们的基础力量与防御力为 4/4。

III — 选择至多一个目标生物或鹏洛客。每个由你操控且力量等于或大于 4 的生物各依本身力量对该永久物造成伤害。。

- 先前将该变形兽之基础力量与防御力设定为某特定值的效应，都会被章节异能 II 的异能盖掉。其他将变形兽之基础力量和防御力设定为其他数值的效应，如果是在章节异能 II 结算之后才生效，则又会盖过该异能的效应。
- 无论效应产生的顺序为何，都是由设定该变形兽基础力量和防御力之效应先生效，而后才轮到会影响其力量和 / 或防御力、但并未将其设定为特定数值的效应生效。会影响其力量和防御力之指示物，也是要等到设定基础力量和防御力的效应生效后才会生效。
- 章节异能 II 的效应会一直持续下去。它不会在回合结束时终止。

腥天大屠杀

{一}{黑}{红}

结界~ 传纪

(于此传纪进战场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。到 III 后牺牲之。)

I — 派出一个 2/3 红色，具威慑异能的恶魔 / 狂战士衍生生物。

II — 本回合中，每当一个狂战士攻击时，你抓一张牌且你失去 1 点生命。

III — 你每操控一个狂战士，便加{红}。直到回合结束，你不会因步骤与阶段结束失去这份法术力。

- 章节异能 III 不是法术力异能。它会用到堆叠，且可以被回应。于该异能结算时，才会计算由你操控的狂战士数量，并以此来决定加多少{红}。
-

冒名客之死

{一}{绿}{白}

结界~传纪

(于此传纪进战场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。到 III 后牺牲之。)

I, II — 在至多一个目标生物上放置一个+1/+1 指示物。

III — 选择目标对手。放逐一个由他操控的生物，且须为这些生物中力量最大者。

- 由对手操控的生物中的力量最大者，会仅参考异能结算时由该牌手操控的生物来决定。此时不会考虑由其他牌手操控的生物。
- 如果该目标牌手操控数个符合此条件的生物（即力量同为由其操控的生物中的最大力量），则由你选择要放逐其中哪一个。
- 章节异能 III 不指定任何生物为目标。举例来说，牌手能以此法放逐具反白保护异能的生物。

菲妍的报偿

{一}{白}{白}{黑}

结界~传纪

(于此传纪进战场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。到 III 后牺牲之。)

I — 派出一个 4/4 白色，具飞行与警戒异能的天使 / 战士衍生生物。

II — 直到回合结束，由你操控的天使获得「{横置}：消灭目标力量小于此生物的生物。」

III — 由你操控的天使获得连击异能直到回合结束。

- 于章节异能 II 结算时，只有在该时刻即由你操控的天使会获得该起动式异能。类似地，于章节异能 III 结算时，只有在该时刻即由你操控的天使才会获得先攻异能。在这两种状况中，于当回合稍后时段才受你操控的天使不会获得相应异能。
 - 该目标生物的力量，须在你起动异能时就要比该天使的要小。于该异能试图结算时，会再次比较这两者的力量。如果此时该目标生物的力量已不再小于天使的力量，则该异能不会结算。如果此时该天使已不在战场上，则会利用它最后在战场上时的力量来判断该异能是否会结算。
-

哈拉德—统妖精

{二}{黑}{绿}

结界~ 传记

(于此传记进战场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。到 III 后牺牲之。)

I — 磨三张牌。你可以将一张妖精或泰瓦牌从你的坟墓场放进战场。

II — 在每个由你操控的妖精上各放置一个+1/+1 指示物。

III — 本回合中，每当一个由你操控的妖精攻击时，目标由对手操控的生物得-1/-1 直到回合结束。

- 对章节异能 I 而言，你放进战场的妖精或泰瓦牌，可以是刚磨掉的牌中的一张，也可以是异能结算前就已在坟墓场中者。
- 于章节异能 II 结算时，只有在该时刻由你操控的妖精才会得到一个+1/+1 指示物。在该回合中稍后时段才受你操控妖精不会得到指示物。
- 但章节异能 III 的状况刚好与之相反，该异能所产生的触发式异能，会在当回合中每当任一由你操控的妖精攻击时触发，包括于章节异能 III 结算时还不由你操控者。
- 由章节异能 III 产生的触发式异能，会在宣告阻挡者之前结算。它可能会在对手的生物有机会进行阻挡之前，就将它们除掉。

无尽风暴掠食者

{二}{黑}{红}

生物~ 吸血鬼 / 龙

3/3

飞行

每当无尽风暴掠食者成为横置时，将至多一张目标牌从坟墓场放逐并在无尽风暴掠食者上放置一个+1/+1 指示物。

牺牲另一个生物：无尽风暴掠食者获得不灭异能直到回合结束。将之横置。

- 无尽风暴掠食者的触发式异能并不会让你得以横置无尽风暴掠食者。你必须设法横置它。我们觉得攻击这方法不错。
- 无尽风暴掠食者必须确实发生从未横置成为横置此动作，才会触发该异能。如果有效应试图横置它，但此时它已横置，则此异能不会触发。
- 你可以在不指定任何目标的情况下，将此触发式异能放进堆叠。于该异能结算时，你就只会无尽风暴掠食者上放置一个+1/+1 指示物。不过，如果你选择了目标，但于此异能试图结算时，该牌已经是不合法目标，则此异能不会结算，且其所有效应都不会生效。在这种情况下，你不能在无尽风暴掠食者上放置+1/+1 指示物。
- 就算无尽风暴掠食者已横置，你也可以起动它的最后一个异能。

巨人入侵记

{蓝}{红}

结界~传纪

(于此传纪进战场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。到 III 后牺牲之。)

I — 占卜 2。

II — 抓一张牌。然后你可以从你手上展示一张巨人牌。当你如此作时，巨人入侵记向目标对手或鹏洛客造成 2 点伤害。

III — 你于本回合中施放的下一个巨人咒语减少{二}来施放。

- 章节异能 II 进堆叠时不指定目标。你是在抓了一张牌之后，再决定是否要从你手上展示一张巨人牌。当你如此作时，该自身触发式异能触发。这与注记「若你如此作」之效应的区别是：在你展示巨人牌后，但在实际造成伤害前，牌手仍有机会来回应。
- 要计算咒语的总费用，先从要支付的法术力费用或替代性费用开始，加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量（例如章节异能 III 的效应）。该咒语的总法术力费用仅由其法术力费用来确定，与施放咒语时具体支付的总费用数量无关。

末日灾祸卡尔杜

{二}{黑}{红}

传奇生物~恶魔/狂战士

4/3

当末日灾祸卡尔杜进战场时，直到你的下一个回合，由对手操控的生物每次战斗若能攻击，则必须攻击，且若能攻击除你以外的牌手，则必须如此作。

每当一个进行攻击的生物死去时，每位对手各失去 1 点生命，且你获得 1 点生命。

- 卡尔杜的第一个异能会影响所有由对手操控的生物，包括在该异能结算后才进战场者。
- 如果某个由对手操控的生物因故无法攻击（例如已横置，或者当回合才受该牌手操控），则它便不能攻击。如果要支付费用才能让其攻击，则这并不会强迫其操控者必须支付该费用，所以这种情况下，该生物也不至于必须要攻击。
- 如果某个由对手操控的生物不符合任何上述例外，且能攻击，则它若能攻击除你以外的其他牌手，便须如此作。如果该生物不能攻击任何上述此类牌手，或是游戏中没有此类牌手的情况，则它必须攻击你或某个由其操控者之对手操控的鹏洛客。
- 如果某个受卡尔杜异能影响的生物可在不违反任何限制的情况下攻击数位牌手和/鹏洛客，则由其操控者决定它的攻击对象。
- 对卡尔杜最后一个异能而言，无论进行攻击的生物是由谁操控，也无论该生物攻击的对象为何，只要它死去，此异能便会触发。

卡尔杜恶毒复生

{二}{黑}{红}

结界~ 传记

(于此传记进战场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。到 III 后牺牲之。)

I — 你可以牺牲一个生物。当你如此作时，卡尔杜恶毒复生对任意一个目标造成 3 点伤害。

II — 每位牌手各弃一张牌。

III — 将目标生物牌从你的坟墓场移回战场。在其上放置一个 +1/+1 指示物。它获得敏捷异能直到你的下一个回合。

- 章节异能 I 进堆叠时不指定目标。在该异能结算过程中，你可以牺牲一个生物。当你如此作时，自身触发式异能触发，你是在此时选择目标生物，并对它造成伤害。这与注记「若你如此作」之效应的区别是：在你牺牲生物牌后，但在实际造成伤害前，牌手仍有机会来回应。
- 于章节异能 II 结算时，首先由轮到该回合的牌手选择一张手牌放到一边（但不需展示），然后其他每位牌手按照回合顺序依次比照办理。然后所有牌手同时弃掉所选的牌。

无踪卡娅

{三}{白}{黑}

传奇鹏洛客~ 卡娅

5

+1: 在至多一个目标非衍生物的生物上放置一个魂体指示物。它获得「当此生物死去或进入放逐区时，将它移回其拥有者手上并派出一个 1/1 白色，具飞行异能的精怪衍生生物。」

-3: 放逐目标非地永久物。

-7: 你获得具有「在你的维持开始时，你可以从你手上，你的坟墓场或放逐区里由你拥有的牌之中施放一个传奇咒语，且不需支付其法术力费用」的徽记。

- 第一个异能放置的魂体指示物没有功能上的作用。它只是用来提醒你生物获得之异能。就算该生物上的指示物被移去，其获得的触发式异能依然会生效。
- 如果某个非衍生物的生物获得了多个该触发式异能，则每个触发式异能都会分别触发。虽然你只能将该牌移回其拥有者手上一次，但每个异能结算时都能派出一个精怪衍生生物。
- 如果放逐区中有由你拥有且牌面朝下的牌，则只有在你能够检视该牌（且该牌是传奇）的情况下，你才能利用卡娅的徽记来施放它。如果你不能检视该牌，则你就不能施放它，就算你知道它是传奇也一样。
- 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放咒语，就无法选择支付替代性费用来施放之。不过，你可以支付额外费用，例如增幅费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用，则必须支付之，才能施放此咒语。

- 如果该咒语的法术力费用中包含了{X}，则你必须将 X 的值选为 0。
-

奈尔非国王叛行谱

{一}{蓝}{黑}

结界 ~ 传纪

(于此传纪进战场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。到 III 后牺牲之。)

I — 每位牌手各磨四张牌。然后你可以从每个坟墓场各放逐一张生物或鹏洛客牌。

II, III — 直到回合结束，你可以从以奈尔非国王叛行谱放逐的牌之中施放咒语，且你可以将法术力视同任意颜色的法术力来支付施放这类咒语的费用。

- 章节异能 I 不指定坟墓场中的任何牌为目标。对每个坟墓场而言，你从其中放逐的生物或鹏洛客牌，可以是刚磨掉的牌中的一张，也可以是此前就已在其中者。是由你来决定要放逐哪些牌。
 - 章节异能 II / III 不会改变你能够施放所放逐之牌的时机。在大多数情况下，这代表着你只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候施放，不过闪现异能能够改变此时机。
 - 如果你以章节异能 II / III 施放咒语，则它会成为新的物件。如果它再回到放逐区，它便不再是以奈尔非国王叛行谱放逐者，且你不能够再度以此法来施放。
 - 「以奈尔非国王叛行谱放逐的牌」仅指以该特定之奈尔非国王叛行谱放逐的牌，而不包括以由你先前操控之其他叛行谱所放逐者。
-

锻造大师寇尔

{红}{白}

传奇生物 ~ 矮人 / 战士

2/2

每当另一个由你操控且非衍生物的生物死去时，若它受有灵气或佩带武具，则将它移回其拥有者手上。

由你操控且受有灵气或佩带武具的衍生生物得 +1/+1。

- 如果某个由你操控的衍生生物上贴附有灵气或武具，则它便算做「受有灵气或佩带武具」。该灵气或武具不一定要由你操控。
 - 对由你操控且受有灵气或佩带武具的衍生生物而言，无论该生物上贴附了多少灵气或武具，都只会因寇尔的最后—个异能得 +1/+1。
-

寰宇盘蛇寇玛
{三}{绿}{绿}{蓝}{蓝}
传奇生物 ~ 巨蛇

6/6

此咒语不能被反击。

在每个维持开始时，派出一个 3/3 蓝色，名称为寇玛缠蛇的巨蛇衍生生物。

牺牲另一个巨蛇：选择一项 ~

- 横置目标永久物。本回合中其起动式异能不能起动。
- 寰宇盘蛇寇玛获得不灭异能直到回合结束。

- 能够反击其他咒语的咒语或异能仍能以寰宇盘蛇寇玛为目标。当这类咒语或异能结算时，寇玛不会被反击，但该反击咒语或异能具有的任何其他效应仍会如常生效。
- 起动式异能会包含冒号，其格式为「[费用]: [效应]。」有些关键字也属于起动式异能（例如佩带），它们的规则提示中会包含冒号。鹏洛客的忠诚异能也属于起动式异能。
- 你不能牺牲寇玛本身来起动其最后一个异能，但你可以牺牲由你操控的其他巨蛇，包括寇玛缠蛇。
- 如果你选择了寇玛之起动式异能的第一个模式，则你可以将已横置的永久物指定为其目标。不能起动该永久物上起动式异能之效应依然会生效。
- 寇玛之起动式异能的第一个模式不会使静止式异能无法生效，也不会令触发式异能不能触发。与其他类似的效应不同，该模式会让该永久物上的法术力异能也不能起动。大多数于结算时产生法术力的起动式异能，都属于法术力异能。

碧塔嘉卫士玛娅
{二}{绿}{白}{白}
传奇生物 ~ 人类 / 战士
2/3

由你操控的其他生物得+1/+1。

每当一个地在你的操控下进战场时，派出一个 1/1 白色人类 / 战士衍生生物。

- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此由你操控的生物受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中碧塔嘉卫士玛娅离开战场而变成致命伤害。
-

冰霜摩立特

{二}{绿}{蓝}{蓝}

传奇雪境生物 ~ 变形兽

0/0

化形 (此牌是所有生物类别。)

你可以使冰霜摩立特当成任一由你操控之永久物的复制品来进入战场，但它额外具有传奇与雪境此两种类别，且如果它是生物，则它进战场时上面额外有两个 +1/+1 指示物并具有化形异能。

- 摩立特所复制的，就只有原版永久物上所印制的东西而已（除非该永久物也复制了其他东西或是个衍生物；后文将详述）。它不会复制下列状态：该永久物是否为横置，它上面是否有指示物、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。
- 如果摩立特复制某个非传奇永久物，则虽然你会操控两个同名永久物，但其中只有一个是传奇（摩立特）。因此你不需要将任何一个置入其拥有者的坟墓场。
- 如果所选择的永久物之法术力费用中包含{X}，则 X 视为 0。
- 如果所选择的永久物是个衍生物，则摩立特会复制派出该衍生物的效应原本所注明的特征。在此情况下，摩立特不会成为衍生物。
- 如果所选的永久物本身已经复制了别的东西，则摩立特会利用所选永久物之可复制特征值。在大多数情况下，它会成为所选永久物正复制东西的复制品。如果它复制的是法术力费用中包含{X}的永久物，则 X 为 0。
- 当摩立特进战场时，它所复制的永久物之任何进战场异能都会触发。所选永久物上面任何「于[此永久物]进战场时」或「[此永久物]进战场时上面有…」的异能也都会生效。
- 如果摩立特复制的是生物，则它进战场时上面会有两个 +1/+1 指示物，以及它所复制的异能及其他物件之异能会在其上放置的任何永久物。
- 如果所复制的永久物本身已受到改变类别之效应的影响，则摩立特进战场时的永久物类别可能会与所复制之永久物当前所具有的永久物类别不同。此时会利用摩立特进战场时的特征值（而非所复制永久物者）来决定它进战场时上面是否会有额外指示物。特别一提，如果某个永久物通常不是生物，但受其他效应影响成为了生物，且摩立特复制了该永久物，则摩立特进战场时会是个非生物永久物，且不会得到 +1/+1 指示物或具有化形异能。
- 如果摩立特与另一个永久物同时进战场，则它不能成为该永久物的复制品。你只可选择已在战场上的永久物。

叛世国王奈尔非

{三}{蓝}{黑}

传奇雪境生物 ~ 灵俑 / 法师

4/3

由你操控的其他雪境生物与灵俑生物得 +1/+1。

{雪}{雪}{雪}：将叛世国王奈尔非从你的坟墓场横置移回战场。 ({雪}能以产自雪境来源的一点法术力来支付。)

- 由你操控之其他既是雪境又是灵俑的生物，只会因奈尔非的第一个异能得+1/+1。

尼科阿理斯

{X}{白}{蓝}{蓝}

传奇鹏洛客~尼科

3

当尼科阿理斯进战场时，派出X个碎片衍生物。

(碎片衍生物是具有「{二}，牺牲此结界：占卜1，然后抓一张牌」的结界。)

+1：至多一个目标由你操控的生物本回合不能被阻挡。本回合中，每当该生物造成伤害时，将它移回其拥有者手上。

-1：选择目标已横置的生物。你本回合中每抓过一张牌，尼科阿理斯便对它造成2点伤害。

-1：派出一个碎片衍生物。

- 碎片是新的预定义衍生物（如食品和珍宝这种）。碎片衍生物是具有「{二}，牺牲此结界：占卜1，然后抓一张牌」的无色结界。碎片是新的结界副类别。
- 如果尼科阿理斯未经施放便进入战场，或施放时支付的是其法术力费用之外的费用，或将X选为0，则该进战场异能不会派出任何碎片衍生物。
- 尼科的第一个忠诚异能所产生之延迟触发式异能，会在该目标生物于当回合中造成任何伤害时触发，而不仅限于造成战斗伤害时。
- 尼科的第二个异能是同时造成全部的伤害。举例来说，如果你本回合中抓过两张牌，则尼科会对该目标已横置的生物造成4点伤害，而不是先造成2点伤害，再造成2点伤害。

尼科逆命记

{一}{白}{蓝}

结界~传记

(于此传记进战场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。到III后牺牲之。)

I— 放逐区中每有一张由你拥有且已预示的牌，你便获得2点生命。

II— 加{白}{蓝}。此法术力只能用来预示牌，或是施放具有预示异能的咒语。

III— 将目标具预示异能的牌从你的坟墓场移回你手上。

- 章节异能II所加的法术力可以用于施放任何具预示异能的咒语，至于你是从哪个区域施放则并不重要。该咒语不必是你从放逐区中施放之某张已预示的牌。
-

乌鸦示警

{一}{白}{蓝}

结界~ 传记

(于此传记进战场时及于你抓牌步骤后, 加一个学问指示物。到 III 后牺牲之。)

I — 派出一个 1/1 蓝色, 具飞行异能的鸟衍生生物。

你获得 2 点生命。

II — 本回合中, 每当一个或数个由你操控且具飞行异能的生物对任一牌手造成战斗伤害时, 检视该牌手的手牌且你抓一张牌。

III — 你可以将一张由你拥有的牌从游戏外置于你的牌库顶。

- 你不需要展示透过章节异能 III 带进游戏的牌。
- 在休闲游戏中, 「游戏外」的牌来自你个人牌张收藏。在受比赛规则规范的游戏, 「游戏外」的牌来自你的备牌。你可以随时查看你的备牌。

噬境巨狼萨茹夫

{一}{黑}{绿}

传奇生物~ 狼

3/3

每当一个由对手操控的永久物从战场进入坟墓场时, 在噬境巨狼萨茹夫上放置一个 +1/+1 指示物。

在你的维持开始时, 若萨茹夫上有一个或更多 +1/+1 指示物, 则你可以移去所有此类指示物。若你如此作, 则放逐所有其他总法术力费用等于或小于以此法移去之指示物数量的非地永久物。

- 只要该永久物最后在战场上时是由对手操控, 它最后是进入到哪个坟墓场中并不重要。
- 如果在你的维持开始时, 萨茹夫上没有任何 +1/+1 指示物, 则它的最后一个异能根本不会触发。如果触发了此异能, 则于它试图结算时, 还会再进行一次检查。如果在该时刻萨茹夫上没有任何 +1/+1 指示物, 则该异能不会生效。其他永久物都不会被放逐。
- 如果于萨茹夫最后一个异能开始结算时, 它已不在战场上, 则你就不能从其上移除 +1/+1 指示物, 就算它最后在战场上时上面有此类指示物也是一样。其他永久物都不会被放逐。
- 选择移去萨茹夫上所有 +1/+1 指示物此事, 不会影响其上可能有的其他指示物。
- 如果你确实选择移去 +1/+1 指示物, 则你必须将所有此类指示物都移去。你不能只移去部分指示物, 好精细调整遭殃对象。
- 你是在最后一个异能结算时, 才选择是否要移去 +1/+1 指示物。如果你如此作, 就会继而放逐相应的永久物。牌手不能回应此选择, 且在此流程中没有牌手能有所行动。
- 就算移去萨茹夫上的 +1/+1 会令其被标记致命伤害, 你也能选择如此作。如果你这么作了, 萨茹夫会在其最后一个异能完成结算后死去。但它不会独自上路! 不愧是传奇。

北地诗人赛诗会

{二}{红}{白}

结界~ 传记

(于此传记进战场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。到 III 后牺牲之。)

I — 放逐你牌库顶的四张牌。直到你下一个回合的回合结束，你可以使用这些牌。

II, III — 本回合中，每当你施放咒语时，在目标由你操控的生物上放置一个+1/+1 指示物。

- 你因章节异能 I 而放逐牌时，是牌面朝上地放逐。
- 以此法使用牌时，需遵循使用该牌的一般规则。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，如果这些被放逐的牌其中之一是法术牌，则你只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候施放它。
- 通常情况下，这意味着只在你本回合还未使用过地牌的情况下，才能使用以北地诗人赛诗会放逐的地牌。
- 到了你下一个回合的回合结束，所有你未使用的牌张都会继续被放逐。

塑冰者斯娃拉

{一}{红}{绿}

传奇雪境生物~ 巨魔 / 战士

2/4

{三}, {横置}: 派出一个无色，名称为寒冰魔巨石的衍生雪境神器，且具有「{横置}: 加一点任意颜色的法术力。」

{六}{红}{绿}: 检视你牌库顶的四张牌。你可以从其中施放一个咒语，且不需支付其法术力费用。将其余的牌以随机顺序置于你的牌库底。

- 你以斯娃拉最后一个异能施放的咒语，是从你的牌库中施放。
- 如果你利用斯娃拉的异能来施放咒语，则你是在该异能结算的中途一并施放之。你不能等到本回合内稍后时段再施放。不会受到牌张类别的施放时机限制。
- 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放咒语，就无法选择支付替代性费用来施放之。不过，你可以支付额外费用，例如增幅费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用，则必须支付之，才能施放此咒语。
- 如果该咒语的法术力费用中包含了{X}，则你必须将 X 的值选为 0。
- 在罕见情况下，于你从所展示的牌之中施放咒语时，你牌库中牌的顺序可能会有特定作用。请记住：检视你的牌库顶牌此事不会改变这些牌张的顺序，也不会让你能改变此顺序。你要等到完成施放咒语后，才会将牌置于你的牌库底。

- 而你未施放的牌，则是在所施放的咒语结算之前，就置入你的牌库底。

三季变换

{绿}{蓝}

结界 ~ 传纪

(于此传纪进战场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。到 III 后牺牲之。)

I — 磨三张牌。

II — 将至多两张目标雪境永久物牌从你的坟墓场移回你手上。

III — 从每个坟墓场中各选择三张牌。其拥有者将这些牌洗入各自的牌库。

- 对章节异能 III 而言，如果某牌手的坟墓场中没有牌，则他就不用洗牌。

诈术神骗局

{二}{蓝}{黑}

结界 ~ 传纪

(于此传纪进战场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。到 III 后牺牲之。)

I — 选择两个目标生物。你可以交换两者的操控权。

II — 选择两个目标具共通牌张类别的非基本且非生物永久物。你可以交换两者的操控权。

III — 目标牌手失去 3 点生命，且你获得 3 点生命。

- 对章节异能 I 或 II 而言，如果当该异能结算时，其中一个为其目标的永久物已成为不合法目标，则交换就不会发生。如果两个目标都不合法，则异能便不会结算。
- 对这两个异能而言，任一目标的操控者都不必是你。
- 如果在章节异能 I 或 II 结算时，两个目标永久物的操控者都为同一位牌手，则什么都不会发生。
- 就算获得某生物之操控权，也不会让该牌手同时获得贴附其上之任何灵气或武具的操控权。
- 对章节异能 II 而言，任一目标在具两者共通的牌张类别之外，也可以具有其他类别。举例来说，你能够指定一个神器地和一个神器为目标。

灵泉看守维嘉

{一}{白}{蓝}

传奇生物 ~ 鸟 / 精怪

2/2

飞行

每当你从你手牌以外的任何区域施放咒语时，抓一张牌。

- 维嘉的异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。
-

无色神器

血脉顶替客

{三}

神器生物 ~ 变形兽

2/2

化形 (此牌是所有生物类别。)

于血脉顶替客进战场时，选择一种生物类别。

每当另一个该类别之生物在你的操控下进战场时，在

血脉顶替客上放置一个+1/+1 指示物。

- 你必须选择现有的生物类别，例如吸血鬼或德鲁伊。你不能选择牌张类别（例如神器）或超类别（例如雪境）。
 - 如果血脉顶替客与另一个生物同时进战场，则你可以选择后者生物所具有之生物类别之一，好让血脉顶替客的最后一个异能在该生物进战场时触发。
 - 如果血脉顶替客因故没有选择生物类别就进到战场，则它的最后一个异能不会触发，就算是有不具生物类别的生物进战场时也一样。
-

寰宇琼浆

{四}

神器

在你的结束步骤开始时，如果你的总生命大于你的起

始总生命，则抓一张牌。若否，则你获得 2 点生命。

- 你是于寰宇琼浆的异能结算时，才将你当前总生命与起始总生命作比较，以此决定你是能抓一张牌还是会获得 2 点生命。不存在你能两者皆得的情况。
-

覆面林连结点

{四}

神器

由你操控的生物是所有生物类别。由你操控的生物咒语和由你拥有且不在战场上的生物牌也是如此。

{三}, {横置}: 派出一个 2/2 蓝色，具化形异能的变形兽衍生生物。(它是所有生物类别。)

- 如果有其他将影响具特定生物类别的生物如何进战场之替代性效应，会是由覆面林连结点的效应先生效，而后再是前述效应生效。举例来说，如果你操控覆面林连结点和一个注记着「由你操控的战士进战场时上面均额外有一个+1/+1 指示物」的效应，则在你的操控下进战场的所有生物都会得到指示物。

- 由于覆面林连结点之起动式异能派出的衍生物具有化形异能，因此就算覆面林连结点离开战场，这些衍生物也会继续具有所有生物类别。而由你操控的其他生物就会恢复原有生物类别（除非其还受到类似会改变其生物类别之效应影响）。

英雄葬火

{二}

神器

{二}, {横置}, 牺牲一个生物：从你的牌库中搜寻一张与所牺牲之生物具共通生物类别的生物牌，且其总法术力费用须等同于所牺牲之生物的总法术力费用加1。将该牌放进战场，然后将你的牌库洗牌。只可以于你能施放法术的时机下起动此异能。

- 利用你牺牲之生物最后在战场上时的生物类别和总法术力费用，来决定你能够找到生物牌范围。特别一提，如果你牺牲的生物是背面朝上的双面永久物，则你会利用其背面的特征，而非正面。
- 如果某个永久物或牌库中某张牌的法术力费用包括{X}，则X视为0。
- 一旦你宣告起动该起动式异能，则直到该异能的费用支付完毕，没有牌手能有所行动。特别一提，对手不能试图去除你的某个生物，好让你无法牺牲它。

复造指环

{三}

雪境神器

{横置}: 加一点任意颜色的法术力。

在你的维持开始时，在复造指环上放置一个夜晚指示物。然后若其上有八个或更多夜晚指示物，则移去所有此类指示物，并派出八个无色，名称为受造指环的衍生雪境神器，且具有「{横置}: 加一点任意颜色的法术力。」

- 检查复造指环上是否有八个或更多夜晚指示物的时机，是在其触发的异能结算的过程当中。如果复造指环是在其他时机下获得第八个夜晚指示物，则你不会马上派出受造指环。你要等到下一次触发式异能结算时才会如此作。

老旧符文石

{二}

神器

坟墓场和牌库中的非地永久物牌不能进战场。

牌手不能从坟墓场或牌库中施放咒语。

- 如果有效应允许牌手从坟墓场使用地，则他们仍能如此作。类似地，其他效应也仍能在地牌从任何区域置入战场。

- 如果某效应是将一张牌从坟墓场或牌库放逐并允许牌手施放之，则该牌手可以如此作。该咒语是从放逐区中施放。
 - 利用牌张在你坟墓场或牌库中的特征，来确定它是否能进战场。如果该牌为双面牌，则只会利用其正面的特征。
-

地

无面者庇护地

雪境地

{横置}: 加{无}。

{雪}{雪}{雪}: 直到回合结束，无面者庇护地成为 4/3，具警戒异能的生物并具有所有生物类别。它仍然是地。 (*{雪}能以产自雪境来源的一点法术力来支付。)*

- 虽然无面者庇护地在其最后一个起动式异能结算后会具有所有生物类别，但它不会具有化形此关键字异能。
 - 如果无面者庇护地变成生物，但你并未在你最近的一回合开始时便持续操控它，则它便不能攻击，你也不能横置它来产生法术力。
-

诺特瓦眠丘

地

诺特瓦眠丘须横置进战场。

{横置}: 加{红}。

{三}{红}{绿}{绿}, 牺牲诺特瓦眠丘: 消灭目标地。派出一个 4/4 绿色，具践踏异能的巨魔 / 战士衍生生物。

- 如果在最后一个起动式异能试图结算时，该目标地已经是不合法目标，则此异能不会结算，且其所有效应都不会生效。你不会派出巨魔 / 战士衍生生物。
-

无尽风暴骨冢

地

无尽风暴骨冢须横置进战场。

{横置}: 加{黑}。

{一}{黑}{红}{红}, {横置}, 牺牲无尽风暴骨冢: 它对目标牌手造成 3 点伤害。该牌手弃一张牌。只可以于你能施放法术的时机下起动此异能。

- 如果在最后一个起动式异能试图结算时，该目标牌手已经是不合法目标，则此异能不会结算，且其所有效应都不会生效。不会造成伤害，该牌手也不用弃牌。

利雅拉镜湖

地

利雅拉镜湖须横置进战场。

{横置}: 加{蓝}。

{二}{绿}{绿}{蓝}, {横置}, 牺牲利雅拉镜湖: 派出一个衍生物, 此衍生物为目标由你操控之生物的复制品, 但它进战场时上面额外有一个+1/+1 指示物。只可以于你能施放法术的时机下启动此异能。

- 此衍生物只会复制该生物上所印制的东西而已（除非该生物是个衍生物或复制了其他东西；后文将详述）。该衍生物不会复制下列状态：该生物是否为横置，它上面是否有指示物、结附了灵气、装备了武器，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。
- 如果该目标生物本身就是衍生物，则利雅拉镜湖异能派出的衍生物会复制派出原版衍生物之效应原本所注明的特征。
- 如果该目标生物本身已经复制了别的东西，则你派出的衍生物会利用该目标生物的可复制特征值。在大多数情况下，它会成为该目标生物所复制的东西。如果它复制的是法术力费用中包含{X}的永久物或牌，则 X 为 0。
- 如果所复制之生物的法术力费用中包含{X}，则 X 视为 0。
- 当此衍生物进战场时，所复制的生物之任何进战场异能都会触发。所复制的生物上面任何「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。

卡尔费港口

地

卡尔费港口须横置进战场。

{横置}: 加{蓝}。

{三}{蓝}{黑}{黑}, {横置}, 牺牲卡尔费港口: 磨四张牌, 然后将一张生物牌从你的坟墓场横置移回战场。

(磨一张牌的流程是把你牌库顶的牌置入你的坟墓场。)

- 最后一个启动式异能并不指定任何坟墓场中的生物牌为目标。你移回的生物牌，可以是刚磨掉的牌中的一张，也可以是此前就已在其中者。
-

斯肯法长老厅
地

斯肯法长老厅须横置进战场。

{横置}: 加{绿}。

{二}{黑}{黑}{绿}, {横置}, 牺牲斯肯法长老厅: 至多一个目标不由你操控的生物得-2/-2直到回合结束。派出两个1/1绿色妖精/战士衍生生物。只可以于你能施放法术的时机下起此异能。

- 如果你起最后一个异能, 但未选择任何目标, 则在该异能结算时你就只是派出一个妖精/战士衍生生物。不过, 如果你选择了目标, 且在该异能试图结算时, 该生物已经是不合法目标, 则该异能不会结算, 且其所有效应都不会生效。在此情况下, 你不会派出妖精/战士衍生生物。

钛晶圣所
地

{横置}: 加{无}。

{二}, {横置}: 目标传奇生物成为神, 且仍具有原本类别。在其上放置一个+1/+1指示物。

{四}, {横置}, 牺牲钛晶圣所: 在目标神上放置一个不灭指示物。

- 你起第二个异能时, 能够指定一个已经是神的传奇生物为目标。你会在其上放置一个+1/+1指示物。
- 永久物上的不灭指示物会使该永久物获得不灭异能。

世界树
地

世界树须横置进战场。

{横置}: 加{绿}。

只要你操控六个或更多地, 由你操控的地便具有

「{横置}: 加一点任意颜色的法术力。」

{白}{白}{蓝}{蓝}{黑}{黑}{红}{红}{绿}{绿}, {横置}, 牺牲世界树: 从你的牌库中搜寻任意数量的神牌, 将它们放进战场, 然后将你的牌库洗牌。

- 世界树的第三个异能, 不会使由你操控的地失去任何异能。该异能也不会令由你操控的地获得或失去任何地类别。

凯德海姆系列补充包和主题补充包单卡解惑

白色

全副武装

{一}{白}

瞬间

由你操控的载具成为神器生物直到回合结束。选择一个由你操控的矮人。将任意数量由你操控的武器装备于其上。

- 就算你未操控任何载具或矮人，你也能施放全副武装。你只需正常处理其效应中能生效的部分，并忽略其余的部分。
- 受全副武装影响的那些载具，于该咒语结算时便已确定。于该回合稍后时段才受你操控的载具不会自动成为生物。

斯达海姆求索客

{二}{白}

生物~人类 / 僧侣

2/2

你施放的天使咒语减少{二}来施放。

- 要计算咒语的总费用，先从要支付的法术力费用或替代性费用开始，加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量（例如斯达海姆求索客的效应）。该咒语的总法术力费用仅由其法术力费用来确定，与施放咒语时具体支付的总费用数量无关。
- 此费用减少效应只对你施放之天使咒语费用中一般法术力的部分生效。它不能减少指定颜色法术力的要求。
- 天使咒语是指具有天使此生物类别的生物咒语。可以派出天使衍生物的瞬间、法术和结界牌都不是天使咒语。

先兆女武神

{四}{白}{白}

生物~天使 / 僧侣

4/5

飞行，系命

在每个结束步骤开始时，若你本回合中获得了 4 点或更多生命，则派出一个 4/4 白色，具飞行与警戒异能的天使衍生生物。

- 无论你在获得 4 点生命后又获得了几点生命，你都只会派出一个天使衍生物。
- 先兆女武神会检视整个回合，计算你在此期间获得的生命数量，就算你获得生命时先兆女武神还不在于战场上也是一样。它不关心你是否也失去过生命，就算是你失去的生命比你获得的生命更多也是如此。
- 如果到了任一结束步骤开始时，你获得之生命仍未达 4 点，则先兆女武神的异能根本不会触发。

颂战北地诗人

{二}{白}

生物~矮人 / 僧侣

2/3

每当颂战北地诗人成为横置时，若它受有灵气或佩带
武器，则派出一个 2/1 红色矮人 / 狂战士衍生生物。

- 颂战北地诗人的触发式异能并不会让你得以横置它。你必须设法横置它。攻击确实是个好办法吧？
- 颂战北地诗人必须确实发生从未横置成为横置此动作，才会触发该异能。如果有效应试图在它已横置时再度横置它，则此异能不会触发。
- 如果在颂战北地诗人成为横置的时刻，它未受有灵气或佩带武器，则该异能根本不会触发。如果触发了此异能，则它在试图结算时会再度检查颂战北地诗人是否仍受有灵气或佩带武器：如果此时不符合要求，则该异能不会生效。（不过颂战北地诗人在这两个时点所贴附的灵气和 / 武器可以不同）

蓝色

吸收身分

{一}{蓝}

瞬间

将目标生物移回其拥有者手上。你可以使由你操控的
变形兽都成为该生物的复制品直到回合结束。

- 如果在吸收身分试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则它不会结算，且其所有效应都不会生效。由你操控的变形兽不会成为该生物的复制品。
- 由你操控的所有变形兽只有「都成为该生物的复制品」和「都不成为该生物的复制品」两种选项。
- 如果由你操控的变形兽成为了该生物的复制品，它们会利用该生物最后在战场上时的可复制特征值。它们不会复制下列状态：该生物是否为横置，它上面是否有指示物、结附了灵气、装备了武器，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。
- 如果被移回的生物本身已复制了别的东西，则要成为该生物之复制品的变形兽会利用该生物的可复制特征值。在大多数情况下，它们会成为该生物所复制东西的复制品。如果它复制的是法术力费用中包含{X}的永久物或牌，则 X 为 0。

巨人之攫

{二}{蓝}{蓝}

结界~灵气

结附于由你操控的巨人

当巨人之攫进战场时，于巨人之攫仍在战场上的时段
内，获得目标非地永久物的操控权。

- 如果在其触发式异能结算之前，巨人之攫就已离开战场，则你根本不会获得该目标非地永久物的操控权。
- 如果有其他牌手获得了巨人之攫的操控权，其改变操控权的效应也不会终止（虽然这样很可能会令巨人之攫离开战场：因为它只能结附于由巨人之攫操控者操控的巨人上）。该效应只有在巨人之攫不在战场上时才会终止。
- 就算获得某非地永久物之操控权，也不会让你同时获得贴附其上之任何灵气或武具的操控权。

瑟特兰元素师
 {五}{蓝}{蓝}
 生物~巨人 / 法术师
 8/8

从你手上展示一张巨人牌或支付{二}，以作为施放此咒语的额外费用。
 每当瑟特兰元素师攻击时，你可以从你手上施放一张瞬间或法术牌，且不需支付其法术力费用。

- 巨人牌是指具有巨人此生物类别的生物牌。由于不是巨「大」牌，这类牌在尺寸上应该跟其他牌没有差别。
- 如果你利用瑟特兰元素师的异能来施放咒语，则你是在该异能结算的中途一并施放之。你不能等到本回合内稍后时段再施放。以此法施放的咒语不会受到牌张类别的施放时机限制，且该咒语会在宣告阻挡者之前结算。
- 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放咒语，就无法选择支付替代性费用来施放之。不过，你可以支付额外费用，例如增幅费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用，则必须支付之，才能施放此咒语。
- 如果该咒语的法术力费用中包含了{X}，则你必须将X的值选为0。

黑色

挥扫索命使
 {三}{黑}{黑}
 生物~天使 / 狂战士
 5/3

飞行，践踏
 支付3点生命：将挥扫索命使从你的坟墓场移回你手上。只能于有天使或狂战士在你的操控下进战场之回合中起此异能。

- 挥扫索命使的异能，不一定要该进战场的天使或狂战士仍受你操控的情况下才能起。另外，该天使或狂战士在你的操控下进战场之时段，可以是当回合的任何时候，包括在挥扫索命使进入坟墓场之前。

披荆打击客

{四}{黑}

生物~妖精 / 浪客

4/3

当披荆打击客进战场时，选择一项~

- 从目标永久物上移去 X 个指示物，X 为由你操控的妖精数量。
- 目标由对手操控的生物得 -X/-X 直到回合结束，X 为由你操控的妖精数量。

- 对每个模式而言，其利用的都是于该进战场异能结算时由你操控的妖精数量，如果此时披荆打击客仍受你操控，则也会将本身计算在内。
- 对第一个模式而言，你是于该异能结算时，才决定要移去哪些指示物。如果该永久物上的指示物数量少于由你操控的效应数量，则你会将永久物全部移去。
- 上面没有忠诚指示物的鹏洛客会进入其拥有者的坟墓场。

红色

钩斧

{二}{红}

神器~武具

你每操控一个矮人，武具和 / 或载具，佩带此武具的生物便得 +1/+1。

佩带{二}

- 钩斧所赋予的加成会一直随着由你操控的矮人、武具和载具数量的改变而变化。
- 钩斧会把自己算进去，所以大多数情况下它至少会给予 +1/+1。

火巨人之怒

{一}{红}

法术

直到回合结束，目标由你操控的巨人得 +2/+2 且获得践踏异能。本回合中，每当它对任一牌手造成战斗伤害时，从你的牌库顶放逐等量的牌。直到你下一个回合的回合结束，你可以使用这些牌。

- 以火巨人之怒产生的触发式异能放逐的牌，是牌面朝上地放逐。
- 就算该巨人离开战场或受其他牌手操控，你也能在该回合中使用这些牌。

- 使用所放逐的牌需遵循使用该牌的所有一般规则。你必须支付其费用（如有），也必须遵循其使用时机限制等等。举例来说，如果所放逐的牌其中之一是法术牌，则你只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候施放之，且需支付其法术力费用。
- 除非有效应允许你在该回合额外使用地，否则只在你本回合还未使用过地牌的情况下，才能使用以此法放逐的地牌。
- 到了你下一个回合的回合结束，所有你未使用的牌张都会继续被放逐。

瑟特兰投掷客
{三}{红}{红}
生物 ~ 巨人 / 狂战士
4/6

每当瑟特兰投掷客攻击时，你可以牺牲另一个生物。当你如此作时，瑟特兰投掷客对任意一个目标造成伤害，其数量等同于所牺牲之生物的力量。若所牺牲的生物是巨人，则改为瑟特兰投掷客造成该数量两倍的伤害。

- 瑟特兰投掷客的触发式异能进堆叠时不指定目标。在该异能结算过程中，你可以牺牲另一个生物。当你如此作时，自身触发式异能触发，你是在此时选择目标生物，并对它造成伤害。这与注记「若你如此作」之效应的区别是：在你牺牲生物后，但在实际造成伤害前，牌手仍有机会来回应。
- 利用该生物被牺牲时的力量，来决定将造成多少点伤害。伤害会在宣告阻挡者之前造成。

绿色

林冠策士
{三}{绿}
生物 ~ 妖精 / 战士
3/3
由你操控的其他妖精得+1/+1。
{横置}：加{绿}{绿}{绿}。

- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此由你操控的妖精受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中林冠策士离开战场而变成致命伤害。

妖精伏击
{三}{绿}
瞬间
你每操控一个妖精，便派出一个 1/1 绿色妖精 / 战士
衍生生物。

- 于妖精伏击结算时，才会计算由你操控的妖精数量，并以此来决定派出多少个妖精 / 战士衍生物。

渡林仪式师

{二}{绿}

生物 ~ 变形兽

3/3

化形 (此牌是所有生物类别。)

每当另一个名称为渡林仪式师的生物在你的操控下进战场时，抓一张牌。

- 如果有数个名称为渡林仪式师的生物要同时都在你的操控下进战场，则每个该生物上的异能，都会为每个除自己之外的此类生物而触发一次。

多色

女武神显威

{三}{白}{黑}

结界

当女武神显威进战场时，派出一个 4/4 白色，具飞行与警戒异能的天使衍生物。

每当一个由你操控的天使死去时，每位其他牌手各牺牲一个生物。

- 女武神显威的最后一个异能在任何由你操控的天使死去时都会触发，而不仅限于由其第一个异能派出者。
- 于最后一个异能结算时，如果当前不是你的回合，则会首先由轮到该回合的牌手来选择一个由其操控的生物。如果当前是你的回合，则是由依照回合顺序的下一位牌手来先选择。无论是上述哪种情况，之后都是由其他牌手按照回合顺序依次作出选择，牌手在作选择时已知道之前牌手的选择为何。然后所有对手同时牺牲所选的生物。

凯德海姆指挥官单卡解惑

白色

寰宇干预

{三}{白}

瞬间

本回合中，如果某个由你操控的永久物将从战场进入坟墓场，则改为将它放逐。在下一个结束步骤开始时，将它在其拥有者的操控下移回战场。

预示{一}{白} (在你的回合中，你可以支付{二}并从你手上牌面朝下地放逐此牌。过了该回合后，便可利用其预示费用来施放之。)

- 每个由从战场进入坟墓场改为放逐的永久物都会产生一个属于它自己的触发式异能，能够将自己移回。这些异能都会在下一个结束步骤开始时触发，且你可以选择这些异能进入堆叠的顺序。这些牌会在相应异能结算时依次回到战场。
- 一旦寰宇干预结算，所有由你操控之永久物上注记「当[此生物]死去时」的异能在当回合的稍后时段都不会触发，因此在该回合中这些永久物都不会进入坟墓场。
- 如果某个衍生永久物将进入坟墓场，它会被放逐，然后消失。它不会移回战场。
- 如果你以此法将灵气移回战场，则你于其进战场时选择其选择要结附的对象。以此法移回战场的灵气并未指定它要结附的牌手或永久物为目标，因此你可以选择具辟邪异能的永久物或牌手；不过，该灵气必须要能合法结附在所选择的对象上面，因此你不能以此法选择具反「该灵气所具有之特性」保护的牌手或永久物。如果没有该灵气能够合法结附的对象，则它会留在放逐区。

碧塔嘉勇士

{二}{白}

生物~人类 / 战士

1/1

每当你从你手上放逐牌和 / 或从战场上放逐永久物且数量达一或更多时，在碧塔嘉勇士上放置等量的+1/+1 指示物。

只要碧塔嘉勇士上有五个或更多指示物，它便具有飞行异能，且额外具有天使此类别。

只要碧塔嘉勇士上有十个或更多指示物，它便具有不灭异能，且额外具有神此类别。

- 放逐某个衍生永久物会触发碧塔嘉勇士的异能，放逐不由你操控的永久物也会同样触发。
- 碧塔嘉勇士的第二和第三个异能都有限定特定种类的指示物。因此其上任何种类的指示物都会计算在内。
- 当碧塔嘉勇士上有十个或更多指示物时，它会具有飞行和不灭异能，且会是同时是天使和神（也还是人类和战士，不过这两者有些逊色了）。

彼方智者

{五}{蓝}{蓝}

生物 ~ 精怪 / 巨人

5/5

飞行

你从你手牌以外的任何区域施放之咒语减少{二}来施放。

预示{四}{蓝} (在你的回合中, 你可以支付{二}并从你手上牌面朝下地放逐此牌。过了该回合后, 便可利用其预示费用来施放之。)

- 要计算咒语的总费用, 先从要支付的法术力费用或替代性费用开始, 加上费用增加的数量, 然后再减去费用减少的数量 (例如彼方智者的效应)。该咒语的总法术力费用仅由其法术力费用来确定, 与施放咒语时具体支付的总费用数量无关。
 - 对你从你手牌以外区域施放的咒语而言, 此费用减少效应只对该咒语费用中一般法术力的部分生效。它不能减少指定颜色法术力的要求。
-

幽灵漫天

{四}{蓝}{蓝}

法术

将由对手操控且防御力等于或小于 X 的所有生物移回其拥有者手上, X 为由你操控的海岛数量。

预示{一}{蓝}{蓝} (在你的回合中, 你可以支付{二}并从你手上牌面朝下地放逐此牌。过了该回合后, 便可利用其预示费用来施放之。)

- 于幽灵漫天结算时, 才会计算由你操控的海岛数量, 并以此来决定 X 的数值。
-

黑色

盘蛇盟约

{一}{黑}{黑}

法术

选择一种生物类别。目标牌手抓 X 张牌且失去 X 点生命, X 为由其操控的该类别生物数量。

- 你于施放盘蛇盟约时就需决定该目标牌手, 但要等到该咒语结算时才需选择生物类别。
 - 你必须选择现有的生物类别, 例如松鼠或骑士。你不能选择牌张类别 (例如神器) 或超类别 (例如雪境)。
 - 于盘蛇盟约结算时, 才会计算由该牌手操控之所选类别生物数量, 并以此决定 X 的数值。
-

盘蛇魂瓶

{二}{黑}

神器

每当一个由你操控的妖精死去时，将它放逐。

{横置}，支付 2 点生命：直到回合结束，你可以从以盘蛇魂瓶放逐的牌中施放一个生物咒语。

- 对该将牌从你坟墓场中放逐牌的触发式异能而言，牌手能够回应该异能，利用其他方式来将相关牌张先行移除之。如果在被盘蛇魂瓶的异能放逐之前，某牌就已离开坟墓场，则盘蛇魂瓶不会让你施放它。
 - 该启动式异能不会改变生物咒语可以施放的时机。在大多数情况下，这代表着你只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候施放，不过闪现异能可以改变此时机。
-

绿色

斯肯法之冠

{二}{绿}{绿}

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物具有延势异能，且你每操控一个妖精，它便得+1/+1。

{二}{绿}：将斯肯法之冠从你的坟墓场移回你手上。

- 斯肯法之冠所赋予的力量 / 防御力加成会随着由你操控的妖精数量改变而变化。
-

狼獾骑兵

{四}{绿}{绿}

生物~妖精 / 战士

4/4

在每个维持开始时，派出一个 1/1 绿色妖精 / 战士衍生生物。

每当另一个妖精在你的操控下进战场时，你获得等同于其防御力的生命。

- 利用该生物于最后一个异能结算时的防御力，来决定你获得多少点生命。如果此时该妖精已不在战场上，则使用其最后在战场上时的防御力。
-

多色

虚相女武神

{四}{白}{蓝}

生物 ~ 精怪 / 天使

4/4

飞行

每当虚相女武神进战场或攻击时，抓一张牌，然后从你手上牌面朝下地放逐一张牌。它成为已预示。其预示费用为其法术力费用减{二}。*(过了该回合后，你便可利用其预示费用来施放之，就算此生物已离开战场也是一样。)*

- 因为在放逐区的牌成为了已预示，所以你可以检视它。（多数让你面朝下放逐牌的效应不会让你检视在放逐区里的牌。）
- 减少预示费用此效应，只会对预示费用中之一般法术力的部分生效。它不能减少指定颜色法术力的要求。举例来说，如果你预示了你手上一张法术力费用为{一}{绿}{绿}的牌，则它的预示费用会是{绿}{绿}。
- 如果你放逐的牌本身具有预示异能，则它会有两个预示费用：一个其上印制者，一个虚相女武神所赋予者。你可以利用其中任一预示费用来施放该牌。
- 如果你预示的是模式双面牌，则其预示费用会根据你从放逐区中所施放那一面的法术力费用来确定。举例来说，如果你预示的是亲缘神蔻沃莉 / 林哈特饰冠，则你在后续回合中，能够支付{绿}{绿}来施放蔻沃莉或支付{绿}来施放林哈特饰冠。如果你预示的是一张正面是非地、背面是地的模式双面牌，则你不能将该牌当作地来使用。
- 虽然你放逐的牌成为已预示的状态，但你没有预示它。注记于「每当你预示牌时」触发的异能不会触发。

妖精之刃拉席莉

{二}{黑}{绿}

传奇生物 ~ 妖精 / 贵族

2/3

威慑

每当妖精之刃拉席莉对任一牌手造成战斗伤害时，派出等量的 1/1 绿色妖精 / 战士衍生物。

{横置}，横置十个由你操控且未横置的妖精：每位对手各失去 10 点生命，且你获得 10 点生命。

- 支付拉席莉的起动式异能费用时，你可以横置任意十个由你操控且未横置的妖精；这包括了你并未在自己最近的一回合开始时就已持续操控者。不过，你必须在自己最近的一回合开始时就已持续操控拉席莉。拉席莉并不算在前述的十个妖精之内。
-

永恒守护拉纳尔

{二}{白}{蓝}

传奇生物 ~ 精怪 / 战士

2/3

飞行, 警戒

你每回合预示的第一张牌支付{零}来预示。

每当你从你手上放逐牌和 / 或从战场上放逐永久物且数量达一或更多时, 派出一个 1/1 白色, 具飞行异能的精怪衍生生物。

- 你「预示的第一张牌」是指你第一张执行预示此特殊动作而从你手上放逐的牌。而不是指你从放逐区施放的已预示咒语。
- 对拉纳尔的触发式异能而言, 它会在你每次从手上放逐牌和 / 或从战场上放逐永久物时触发一次, 无论放逐时是一次性放逐多少个物件都是如此。
- 放逐某个衍生永久物会触发拉纳尔的异能, 放逐不由你操控的永久物也会同样触发。

万智牌, Magic, 凯德海姆, 赞迪卡再起, 艾卓王权, 塞洛斯以及依克黎, 不论在美国或其他国家中, 均为威世智有限公司的商标。©2021 Wizards.