

# 万智牌～最终幻想发布释疑

编纂：Eric Levine，译者：简单 (L1) / 金汉宁 (L1)

文档更新于2025年1月5日

本「发布释疑」文章当中含有与万智牌新系列发布相关之信息，同时集合该系列牌张中所有厘清与判定。随着新机制与互动的不断增加，新的牌张不免会让牌手用错误的观念来解读，或是混淆其用法；此文之目的就在于厘清这些常见问题，让牌手能尽情享受新牌的乐趣。随着新系列发售，万智牌的规则更新有可能让本文的资讯变得过时。请至 [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/rules) 来了解最新的规则。

「通则释疑」段落内含牌张允用范围资讯，并解释本系列中的机制与概念。

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

## 通则释疑

### 牌张允用范围

万智牌～最终幻想系列中印制之系列代码为FIN的牌张可在以下赛制中使用：标准、先驱、摩登，此外也能用于指挥官及其他赛制。自系列发售始，标准赛制中将可使用下列牌张系列：多明纳里亚：众志成城，兄弟之战，非瑞克西亚：万界归一，邪军压境，邪军压境：终战回响，艾卓仙踪，依夏兰迷窟，卡洛夫庄园谋杀案，光雷驿镖客、斑隆洛、暮悲邸：鬼屋惊魂、万智牌：基石构筑、乙太飘移、鞑契龙岗录以及万智牌～最终幻想。

对于万智牌～最终幻想指挥官产品中的牌张：其上印制之系列代码为FIC的全新牌张可以在以下赛制中使用：指挥官、特选和薪传；其上印制之系列代码为FIC的复出牌张则只能用于该牌原本允用的赛制。

万智牌～最终幻想此系列亦包含系列代码为FCA的最终幻想继承史牌张。这些复出牌张可用于该牌原本允用的赛制。此类牌张的最终幻想继承史版本，其牌名栏处印制之显要名称并非该牌之原本名称，其通常名称应以该处下方之副牌名栏内印制者为准。进行游戏时，此类牌张仅具有其副牌名栏内印制之牌名。

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販售店。

# 《最终幻想》游戏标识

本系列中的每张牌都代表了十六款《最终幻想》正作系列游戏中某一款的特定角色、物品或时刻。由于某些名称、物品和生物可能在多款游戏中登场，因此每张牌的收藏编号上方都印有文字，用以标明其具体属于这十六款正作系列游戏中的哪一款。例如，虽然许多《最终幻想》游戏都包含名为「以太药」的物品，但出现于本系列中的「以太药」，其收藏编号上方会印有“FFVII”字样，以表明它来自《最终幻想VII》。

## 新机制：传纪生物

我们将通过我们首次推出的传纪生物，来呈现《最终幻想》系列中的各种召唤兽！这些结界生物除了具有相关的生物类别外，还具有传纪此结界类别。从机制上讲，它们的运作方式与你所熟悉的传纪牌别无二致，但有一个主要区别：它们同时也是生物，具有力量和防御力，有时还具有你在非生物传纪牌上不会看到的其他异能。这意味着，除非它们具有敏捷异能，否则它们会受「召唤失调」的影响，使其在刚进入战场或刚由你操控的那个回合无法攻击或使用{T}异能。

Summon: Brynhildr/召唤：布伦希尔德

{1}{R}

结界生物～传纪／骑士

（于此传纪进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 — 连锁～放逐你的牌库顶牌。于你在此传纪上放置过学问指示物的回合中，你可以使用该牌。

II, III — 驾驭模式～本回合中，当你下一次施放生物咒语时，它获得敏捷异能直到回合结束。

2/1

- 传纪生物的文字栏分为两个部分。第一个部分位于类别栏上方，包含其章节异能；第二个部分位于类别栏下方，包含其他异能（或斜体背景叙述）。后一部分中的异能不是章节异能，且无论该生物上有多少个学问指示物都会生效。
- 由于将于本系列发售时生效的规则变动（后文将详述），如果传纪因故失去了所有的章节异能，则它不会因状态动作而被牺牲。它也不会在其操控者的每个第一个行动阶段开始时获得学问指示物。
- 于传纪进场时，其操控者在其上放置一个学问指示物。于你的第一个行动阶段开始时（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。

## 规则更新：传纪

说到传纪，我们将在本系列中进行一项小而重要的规则更新。随着传纪生物的出现，战场上的传纪更容易出现失去其所有异能但仍为传纪结界的情况。对许多牌手而言，这种互动的结果先前并不直观：由于该传纪没有章节异能，游戏将其「章节异能中的数字最大者」定义为零，并且无论此时该传纪上有多少学问指示物，一旦它不再是堆叠上某个章节异能的来源时，它就会因状态动作而牺牲（通常是立即被牺牲）。

从《万智牌～最终幻想》发售开始，我们将更新规则：如果一个传纪没有章节异能，它将不再受那个因其上学问指示物的数量大于或等于最新章节编号而导致其牺牲的状态动作的影响。类似地，它也不再受那个在你每回合的第一个行动阶段开始时，在由你操控的每个传纪上放置学问指示物的回合动作的影响。例如，如果你的召唤：巴哈姆特带有一个学问指示物，且因为贴附了停滞之光而失去所有异能，那么在它再次拥有章节异能之前（可能是因为你以某种方式去除了停滞之光），它将不会因回合动作获得学问指示物。

## 新关键字异能：职业选择

许多《最终幻想》游戏允许角色选择（有时还能切换）各具特色的不同职业。职业选择这一见于武器牌上的异能，即代表此系统在本系列中的体现。

Astrologian's Planisphere/占星术士的天球仪

{1}{U}

神器～武器

职业选择（当此武器进场时，派出一个1/1无色英雄衍生生物，然后将它贴附于其上。）

佩带此武器的生物额外具有法术师此类别，且具有「每当你施放非生物咒语和每当你抓每回合中你的第三张牌时，在该生物上放置一个+1/+1指示物。」

狄安娜～佩带{2}

- 英雄进场时就是一个1/1生物，然后该武器再贴附于其上。会于生物进场时触发的异能，看到的是有一个1/1生物进场。
- 如果该英雄被消灭，则武器会留在战场上。跟其他武器一样，你可以支付其上的佩带费用，来将其从英雄衍生生物移到另一个由你操控的生物上。
- 如果该异能会派出两个英雄衍生生物（例如由于受到倍产旺季这类效应影响），则该武器只会贴附到其中一个上面。

## 新关键字异能：分级

自初代《最终幻想》问世以来，角色们便能学习新的咒语和能力，以助其应对新的挑战。随着挑战愈发严峻，更强大的咒语和能力亦会应运而生。在本系列中，一些具有不同强度或功能的强大咒语和异能，便通过分级此机制来体现。每个具有分级异能的咒语都拥有一个基础费用以及数个模式，且每个模式都有各自的额外费用。当你施放一个具有分级异能的咒语时，你需要选择其中正好一个模式，且于支付该咒语正常的法术力费用之外，还需额外支付该模式的费用。

Tifa's Limit Break/蒂法的极限招式

{G}

瞬间

分级（选择一项额外费用。）

- 倒挂金钩～{0}～目标生物得+2/+2直到回合结束。
- 陨石强击～{2}～将目标生物的力量与防御力加倍直到回合结束。
- 最终天堂～{6}{G}～将目标生物的力量与防御力加两倍直到回合结束。

- 你必须选择正好一项所列模式并支付与之关联的额外费用，才能够施放具分级的咒语。
- 你于施放具分级的咒语时，便一并选择模式。模式选择完毕后，不得更改。
- 如果某模式需要指定目标，则你只能在有合法目标的情况下才能选择该模式。忽略你未选择之模式的目标要求。
- 具分级异能之咒语的法术力值，仅由其法术力费用（即牌张右上角的费用）来决定。无论你选择了哪个模式、支付了哪个费用（包括由其他效应所增加的额外费用），都对其法术力值没有影响。
- 如果有效应复制了具分级的咒语，则产生复制品之效应可能会允许你选择新的目标。你不能选择新的模式。
- 如果有效应让你施放具分级的咒语「且不需支付其法术力费用」，则你仍须选择一项模式并支付与之关联的额外费用。

## 新地类别：市镇

《最终幻想》系列中的每款游戏都包含几座令人难忘的城镇。在本系列中，这类城镇将以具有市镇此地类别的地牌形式呈现。

Starting Town/初始市镇

地～<市镇>

本盘游戏中，除非当前是你的第一、第二或第三回合，否则此地须横置进场。

{T}：加{C}。

{T}，支付1点生命：加一点任意颜色的法术力。

- 市镇这一地副类别本身没有特别含义。该类别不会让地获得固有法术力异能。部分牌张可能会留意哪些地同时具有市镇此类别。

## 复出的异能提示：地落

地落此异能提示，标示了那些每当你操控的地进场时收益的异能。在本系列中，它代表了与旅行相关的异能以及一些战斗异能。

Ride the Shoopuf/搭乘幻光象

{1}{G}

结界

地落～每当一个由你操控的地进场时，在目标由你操控的生物上放置一个+1/+1指示物。

{5}{G}{G}：此结界成为7/7野兽生物，且仍具有原本类别。

- 每当一个地由于任何原因在你的操控下进场时，就会触发地落异能。每当你正常地使用一个地，以及每当有咒语或异能使得你将一个地放在你的操控下放进战场时，它都会触发。
- 某个已在战场上的永久物因故成为地，也不会触发地落异能。
- 每当一个地放在你的操控下进场时，每个由你操控的永久物上之地落异能都会触发。你可以自行安排它们进入堆叠的顺序。你最后放进堆叠的异能将会最早结算（因此，你可以让这些异能以你选择的顺序结算）。

## 复出的关键字异能：返照

返照这一复出机制让瞬间和法术牌有机会再度发挥作用。

Nibelheim Aflame/焚毁尼布尔海姆

{2}{R}{R}

法术

选择目标由你操控的生物。它向每个其他生物各造成伤害，其数量等同于前者的力量。如果此咒语是从坟墓场中施放，则弃掉你的手牌并抓四张牌。

返照{5}{R}{R}（你可以从你坟墓场中施放此牌，并支付其返照费用，然后将它放逐。）

- 「返照[费用]」的字样意指：「你可以从你的坟墓场施放此牌，并支付[费用]，而非支付其法术力费用。」以及「若其返照费用已支付，当此牌将于任何时机下离开堆叠时，改为将它放逐，而非置入任何地方。」
- 必须遵循其时机限制和许可，包括其牌张类别所具有者。举例来说，在你能如常施放法术的时机下，你才能以返照的方式施放法术。
- 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（例如返照费用），加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量。咒语的法术力值仅由其法术力费用决定，与施放该咒语时所支付的总费用无关。
- 以返照方式施放的咒语在之后一定会被放逐，不论它是结算了，被反击，或以其他方式离开堆叠。
- 就算咒语由于某种原因未经施放就被置入你的坟墓场，你也能利用其返照异能施放之。
- 如果具返照异能的牌是于你的回合中进入你的坟墓场，则你能在其他牌手有所行动之前再度施放之（在你能合法施放它的情况下）。

## 复出机制：转化式双面牌和融合牌

《最终幻想》系列中充满了各种各样的转化，既有象征意义上的，也有实际形态上的。这些转化通过双面牌来呈现。在本系列中，我们亦使用双面牌来呈现一些其他的游戏机制，包括某些支线任务及其完成奖励。

Cecil, Dark Knight/暗黑骑士塞西尔

{B}

传奇生物～人类／骑士

死触

暗黑～每当塞西尔造成伤害时，你失去等量的生命。然后如果你的总生命等于或小于你起始总生命的一半，则重置塞西尔并转化它。

2/3

//

Cecil, Redeemed Paladin/复耀圣骑士塞西尔

传奇生物～人类／骑士

系命

护盾～每当塞西尔攻击时，其他进行攻击的生物获得不灭异能直到回合结束。

4/4

Jecht, Reluctant Guardian/迫任护卫杰克特

{3}{B}

传奇生物～人类／战士

威慑

每当杰克特对任一牌手造成战斗伤害时，你可以放逐它，然后将它在其拥有者的操控下移回战场且已转化。

4/3

//

Braska's Final Aeon/布拉斯卡的究极召唤

传奇结界生物～传纪／梦魇

（于此传纪进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 — 杰克特光束～每位对手各弃一张牌，且你抓一张牌。

III — 真·杰克特射门～每位对手各依其选择牺牲两个生物。

威慑

7/7

- 转化式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。当转化式双面永久物在战场上时，则只考虑目前朝上之牌面的特征。另一组特征则会被忽略。
- 本系列所有转化式双面牌施放时均为正面朝上。在战场以外的其他区域，都只需考虑其正面的特征。如果它在战场上，只考虑目前朝上之牌面的特征；另一面的特征会被忽略。
- 转化式双面牌无论是哪一面朝上，其法术力值均为其正面的法术力值。
- 转化式双面牌的背面通常具有颜色标志，用以注明其颜色。

- 通常情况下，转化式双面牌会正面朝上地进入战场；但在以下例外情况中，该永久物就会背面朝上地进入战场：有咒语或异能指示你将该永久物「放进战场且已转化」；你施放「已转化」的该永久物。
- 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区别，则也会将这些特征考虑在内。举例来说，暗黑骑士塞西尔的标识色为黑色和白色，因为其正面为黑色，且其背面具有白色颜色标志。
- 如果有效应让你将某张不是双面牌的牌以「放进战场且已转化」形式放进战场，则该牌根本不会进战场。在此情况下，它会留在先前所在的区域。举例来说，如果某张单面牌成为担任护卫杰克特的复制品，则它会在其第二个异能结算时被放逐，并留在放逐区中。
- 作为转化式永久物之复制品而派出的衍生物，或作为其他区域中的转化式双面牌之复制品而派出的衍生物是转化式衍生物。它会具有所复制之物件的正面和背面。如果它复制的是背面朝上的转化式永久物，则该衍生物进战场时背面朝上。如果它被指示转化，则它可以转化。

本系列亦包含了一对具有融合机制的融合牌组：这是一对由两张牌组成的卡牌，在特定条件下会组合成一个极其强大的生物。构成此融合牌组的这两张牌，其正面左上角均以一个融合符号标记，且其背面各为该大型生物牌的一半。

Fang, Fearless l'Cie/无畏路希牙

{2}{B}

传奇生物～人类／战士

每当一张或数张牌离开你的坟墓场时，你抓一张牌且失去1点生命。此异能每回合只会触发一次。（与愉悦路希班尼拉融合。）

2/3

////

Vanille, Cheerful l'Cie/愉悦路希班尼拉

{3}{G}

传奇生物～人类／僧侣

当班尼拉进场时，磨两张牌，然后将一张永久物牌从你的坟墓场移回你手上。

在你的第一个行动阶段开始时，若你同时拥有并操控班尼拉和一个名称为无畏路希牙的生物，则你可以支付{3}{B}{G}。若你如此作，则放逐它们，然后将它们融合为神圣救赎诸神黄昏。

2/3

////

Ragnarok, Divine Deliverance/神圣救赎诸神黄昏

颜色标志：黑色，绿色

传奇生物～野兽／圣者

警戒，威慑，践踏，延势，敏捷

当诸神黄昏死去时，消灭目标永久物并将目标非传奇的永久物牌从你的坟墓场移回战场。

7/6

- 当两张牌（在本例中，是无畏路希牙和愉悦路希班尼拉）融合时，得到的会是一个生物（在本例中，是神圣救赎诸神黄昏）。只不过这个生物是由两张牌来代表。如果该融合生物死去，则这两张

牌都会进入你的坟墓场。于它离开战场时，这两张牌都会翻回正面。如果这些牌被置于你的牌库顶或牌库底，由你来决定这两张牌之间的顺序。

- 每对融合牌组中都会有一张牌具有这样的异能：让你放逐此组两张牌并将其融合。如果对该异能中提及的各名称而言，由你操控且具该名称的物件多于一个，则你选择其中一个来放逐。
- 当放逐这两张牌并融合时，这些牌均离开战场，然后作为一个全新的物件移回，此物件与任一离开战场者毫无关联。曾影响这两张牌的指示物、灵气、武具及其他效应，不会影响已融合的永久物。
- 只有属于同一融合牌组的两张牌才能融合。衍生物，不是融合牌之牌张，以及不属于同一融合牌组的融合牌不能融合。如果某效应要求牌手融合不能融合的牌张，则这些牌会留在放逐区。
- 当某张融合牌位于战场以外的其他区域时，它就只具有其正面的特征。它在战场且正面朝上时也是如此。
- 当已融合的永久物在战场上时，它只有其组合背面所述的特征值。会影响新物件将如何进战场的任何效应，都只会将组合背面视作一个整体来对待。
- 请注意，由组合背面所代表之永久物上面有颜色标志。
- 已融合的永久物之法术力值为其正面的两个法术力值之总和。成为已融合永久物之复制品的生物，只有其组合背面所属的特征值，且其法术力值为0。
- 当要求牌手说出一张牌的名称时，该牌手可以说出组合背面的名称，且所有牌手随时均有权利了解组合背面之特征。
- 如果有效应将已融合的永久物移至新的区域，然后会影响「该牌」，则该效应会同时影响两张牌。
- 在指挥官玩法中，融合牌的标识色仅由其正面之法术力费用和规则叙述的法术力符号来决定。融合而成之永久物上的符号或规则叙述文字都不会影响其标识色。

## 复出机制：历险者牌

历险者牌在本系列中以新的形式回归：这是首次出现的具有历险机制的地牌。这些牌张代表了《最终幻想》系列中的关键地点。

Lindblum, Industrial Regency/工业公国林德布尔姆

{2}{R}

地～<市镇>

此地须横置进场。

{T}：加{R}。

//

Mage Siege/魔法师围攻

瞬间～历险

派出一个0/1黑色法术师衍生生物，且具有「每当你施放非生物咒语时，此衍生物向每位对手各造成1点伤害。」

- 在堆叠以外的其他区域当中，历险者牌都是永久物牌；如果你并未将其当作历险来施放，则它在堆叠上时也是永久物牌。在上述情况中，忽略该牌的副特征。举例来说，当工业公国林德布尔姆在你坟墓场中时，它是一张法术力值为0的无色市镇地牌。它不能成为魔女的野心（其部分叙述为「将目标瞬间或法术牌从你的坟墓场移回你手上」）的目标。



- 在将咒语作为历险来施放时，用到的是该牌的副特征，忽略该牌所有的正常特征。此时，该咒语之颜色、法术力费用、法术力值等特征的值都仅由该牌的副特征决定。如果该咒语离开堆叠，便会立即恢复其正常特征。
- 在将咒语作为历险来施放时，仅会利用其副特征来决定此时能否合法施放该咒语。举例来说，如果你操控旅行陆行鸟（「你可以从你的牌库顶使用地和施放鸟咒语」）且工业公国林德布尔姆在你的牌库顶，则你可以使用工业公国林德布尔姆，但不能施放魔法师围攻。
- 如果某咒语是作为历险来施放，则于其结算时，该咒语的操控者改为将其放逐，而非置入其拥有者的坟墓场。于该咒语持续被放逐期间，该牌手可以将它当作永久物咒语来施放。如果历险咒语以正常结算之外的其他方式离开堆叠（最有可能的情况是被反击，或因所有目标都不合法而没有结算），则该牌不会被放逐，且该咒语的操控者无法在稍后时段再将它当作永久物来施放。
- 如果历险者牌因故进到放逐区，但不是因为结算时放逐自身而如此，这种情况下它也不会让你能够将它再度当作永久物咒语来施放。
- 你从放逐区施放该永久物咒语时，仍须遵循该咒语本身所具有的时机限制和许可。通常情况下，你只能够在你的行动阶段且堆叠为空的时候如此施放。
- 如果有效应复制了历险咒语，则所成的复制品于结算的时候会被放逐。之后会由于状态动作而消失；你无法将该复制品当作永久物来施放。
- 其他效应可能会提及「具（有）历险」的牌、咒语或永久物。如果某牌、咒语或永久物上面有另一组属于历险者牌的特征，其便算作「具历险」，就算当前并没有用到其副特征，或从未将该牌当作历险来施放也是一样。
- 如果有效应提及具历险的牌、咒语或永久物，则它无法找到堆叠上作为历险施放的瞬间或法术咒语。
- 如果某物件成为了其他具有历险之物件的复制品，则所成的复制品同样具有历险。如果该物件因故改变区域，则它要么会消失（如果它是衍生物），要么就不再是复制品（如果它是非衍生物的永久物），因此你也没法将它当作历险来施放。
- 如果有效应让你选择一个牌名，则你可以选择副特征上的历险名称。在判断能够能否选择该名称时，仅会考虑副特征上的各值。
- 将某牌当作历险来施放，并不属于你以替代性费用来施放。对于让你能以替代性费用或以「不需支付其法术力费用」的方式来施放咒语的效应而言，这类效应也会对历险咒语生效。

## 复出关键字异能：增幅

具有增幅的咒语允许你支付额外费用来获得替代或是额外效应。

Chocobo Kick/陆行鸟踢

{1}{G}

法术

增幅～将一个由你操控的地移回其拥有者手上。（你施放此咒语时可以额外将一个由你操控的地移回其拥有者手上，并支付任何其他费用。）

目标由你操控的生物向目标由对手操控的生物造成伤害，其数量等同于前者的力量。如果此咒语已增幅，则改为该由你操控的生物造成该数量两倍的伤害。

- 如果已支付某咒语的增幅费用，则该咒语「已增幅」。

- 增幅异能不会让你支付增幅费用超过一次。
- 如果你未经施放，便将具增幅异能的永久物径直放进战场，则你不能增幅之。
- 如果你在堆叠中复制已增幅的咒语，则该复制品也已增幅。如果所复制的咒语是永久物咒语，则该复制品进场时所成为的衍生物也已增幅。
- 如果某牌或衍生物是当作已在战场上的其他永久物之复制品来进入战场，则所得的复制品永久物会是未增幅的状态，就算原版永久物已增幅也是如此。
- 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，如果有其他牌的效应允许你改为支付此类费用的话）开始，加上费用增加的数量（例如增幅异能），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。

## 主系列单卡解惑

Summon: Bahamut/召唤：巴哈姆特

{9}

结界生物～传纪／龙

（于此传纪进场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。到IV后牺牲之。）

I, II — 消灭至多一个目标非地永久物。

III — 抓两张牌。

IV — 百万核爆～此生物向每位对手各造成伤害，其数量等同于由你操控之其他永久物的法术力值总和。

飞行

9/9

- 如果某个由你操控的永久物之法术力费用中包含{X}，则在确定其法术力值时，X为0。
- 转化式双面永久物的法术力值，始终为其正面之法术力值，无论哪一面朝上都是如此。
- 利用召唤：巴哈姆特的第四个章节异能结算时由你操控的其他永久物之总法术力值，来决定造成多少伤害。

Ultima, Origin of Oblivion/原初的生命体阿尔蒂玛

{5}

传奇生物～神

飞行

每当阿尔蒂玛攻击时，在目标地上放置一个枯萎指示物。只要该地上有枯萎指示物，它便失去所有地类别与异能，且具有「{T}：加{C}。」

每当你横置一个地以产生{C}时，额外加{C}。

4/4

- 受影响的地会失去它的地类别，但会保留原有的其他牌张类别（例如神器）和超类别（例如基本或传奇）。

- 阿尔蒂玛的最后一个异能是触发式法术力异能。它不使用堆叠，且不能被回应。

#### Aerith Gainsborough/爱丽丝·盖恩斯巴勒

{2}{W}

传奇生物～人类／僧侣

系命

每当你获得生命时，在爱丽丝·盖恩斯巴勒上放置一个+1/+1指示物。

当爱丽丝·盖恩斯巴勒死去时，在每个由你操控的传奇生物上各放置X个+1/+1指示物，X为爱丽丝·盖恩斯巴勒上的+1/+1指示物数量。

2/2

- 每个获得生命的事件只会触发爱丽丝·盖恩斯巴勒的第二个异能一次，无论是因阿尔贝德族打捞客获得1点生命，还是因巴拉姆古恐龙获得3点生命。
- 如果爱丽丝·盖恩斯巴勒受到致命伤害，且你同时获得生命，则它会在其第二个异能结算前死去。其最后一个异能会使用它最后在战场上时其上的指示物数量。
- 每个具系命异能的生物造成战斗伤害，都会分别触发一次获得生命的事件。举例来说，如果两个由你操控且具系命异能的生物同时造成战斗伤害，则爱丽丝·盖恩斯巴勒的第二个异能会触发两次。但是，如果某个由你操控且具系命异能的生物同时对数个生物、牌手、鹏洛客和／或战役造成伤害（也许是因为它具有践踏异能，或是被一个以上的生物阻挡），则该异能只会触发一次。
- 如果你因「每有一个」某东西或「等同于」某东西的数量而获得生命，则这会视为一个获得生命事件，爱丽丝·盖恩斯巴勒的第二个异能只会触发一次。
- 在双头巨人游戏中，虽然由你队友获得的生命也会增加你队伍的总生命，但这不会触发爱丽丝·盖恩斯巴勒的第二个异能。
- 在极罕见的情况下，如果同时在爱丽丝·盖恩斯巴勒上放置了足够数量的-1/-1指示物，使其防御力等于或小于0，则爱丽丝·盖恩斯巴勒在获得这些-1/-1指示物之前其上的+1/+1指示物数量，将用于决定爱丽丝·盖恩斯巴勒之第三个异能中X的数值。举例来说，如果爱丽丝·盖恩斯巴勒上有两个+1/+1指示物，且它获得了三个-1/-1指示物，则当爱丽丝·盖恩斯巴勒的第三个异能结算时，你会在每个由你操控的传奇生物上放置两个+1/+1指示物。

#### Aerith Rescue Mission/爱丽丝救援作战

{3}{W}

法术

选择一项～

- 乘电梯～派出三个1/1无色英雄衍生生物。
- 走59层楼梯～横置至多三个目标生物。在其中一个上放置一个晕眩指示物。（如果其上有晕眩指示物的永久物将成为未横置，则改为从其上移去一个晕眩指示物。）

- 如果你选择第二个模式，则你直到爱丽丝救援作战结算时，才需决定要在哪个目标生物上放置晕眩指示物。

Cloud, Midgar Mercenary/米德加佣兵克劳德

{W}{W}

传奇生物～人类／士兵／佣兵

当克劳德进场时，从你牌库中搜寻一张武具牌，展示该牌，将它置于你手上，然后洗牌。

只要克劳德佩带武具，如果克劳德或贴附于其上之武具的异能触发，则该异能额外触发一次。

2/1

- 触发式异能会运用「当～」，「每当～」或「在～时」等字眼。此类异能的格式通常为「[触发条件]，[效应]」。有些关键字异能也属于触发式异能，它们的规则提示中会出现「当～」，「每当～」或「在～时」等字眼。
- 克劳德的最后一个异能并非复制该触发式异能；它只是让这异能再触发一次。对于在异能进入堆叠时作出的选择，例如选择模式和目标，你是在这两个异能进堆叠时分别作决定。对于在异能结算时作出的选择，例如是否要在永久物上放置指示物，也是在这两个异能结算时分别作决定。
- 如果某个触发式异能和另一个异能有连结关系，则多次触发的同一触发式异能也与后者异能有连结关系。如果另一个异能提到了「所放逐的牌」，则其指的是以该触发式异能的所有触发放逐之全部牌。
- 在一些涉及关联异能的情况中，某异能需要「所放逐的牌」之信息。当发生这种情况时，该异能会得到多个答案。如果这些答案被用来决定某变量的值，则会使用这些答案的总和。举例来说，如果地层镰刀的压印异能（「当此武具进场时，从你的牌库中搜寻一张地牌，将它放逐，然后洗牌。」）触发两次（可能是因为其以某种方式进场时已贴附于克劳德上），则总共可以放逐至多两张地牌。地层镰刀的最后一个异能会使得战场上每有一个与所放逐的牌之一同名的地，佩带此武具的生物便得+1/+1。

Dion, Bahamut's Dominant/巴哈姆特显化者狄翁

{3}{W}

传奇生物～人类／贵族／骑士

龙炎冲～于你的回合中，狄翁和由你操控的其他骑士具有飞行异能。

当狄翁进场时，派出一个2/2白色骑士衍生生物。

{4}{W}{W}，{T}：放逐狄翁，然后将它在其拥有者的操控下移回战场且已转化。只能于法术时机起动作。

3/3

//

Bahamut, Warden of Light/光之召唤兽巴哈姆特

传奇结界生物～传纪／龙

（于此传纪进场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。）

I, II — 巴哈姆特飞翼～在每个由你操控的其他生物上各放置一个+1/+1指示物。这些生物获得飞行异能直到回合结束。

III — 十亿火光～消灭目标永久物。放逐巴哈姆特，然后将它移回战场（移回时为正面朝上）。

飞行

5/5

- 就算狄翁因故不是骑士，其第一个异能也会在你的回合中赋予它飞行异能。
- 如果当巴哈姆特的第三个章节异能试图结算时，该目标永久物已经是不合法目标，则此异能不会结算，且其所有效应都不会生效。你不会放逐巴哈姆特并将其正面朝上地移回战场。而是当此异能未结算就离开堆叠后，检查状态动作时，巴哈姆特会因其上的学问指示物数量大于或等于其最终章节编号而被牺牲。

G'raha Tia/古·拉哈·提亚

{4}{W}

传奇生物～猫／弓箭手

延势

红血魔眼～每当一个或数个由你操控的其他生物和／或神器死去时，抓一张牌。此异能每回合只会触发一次。

3/5

- 如果古·拉哈·提亚与一个或数个由你操控的其他生物和／或神器同时死去，则其最后一个异能会触发一次（只要它本回合中尚未触发过此异能）。

Minwu, White Mage/白魔导师敏武

{3}{W}{W}

传奇生物～人类／僧侣

警戒，系命

每当你获得生命时，在每个由你操控的僧侣上各放置一个+1/+1指示物。

3/3

- 每个获得生命的事件只会触发敏武的第一个异能一次，无论是因阿尔贝德族打捞客获得1点生命，还是因巴拉姆古恐龙获得3点生命。
- 如果敏武或另一个由你操控的僧侣受到致命伤害的同时，你获得了生命，则它会在敏武的最后一个异能结算前死去。
- 每个具系命异能的生物造成战斗伤害，都是不同的获得生命事件。举例来说，如果两个由你操控且具有系命异能的生物同时造成战斗伤害，则敏武的异能会触发两次。但是，如果某个由你操控且具系命异能的生物同时对数个生物、牌手、鹏洛客和／或战役造成伤害（也许因为它具有践踏异能或者被一个以上的生物阻挡），则此异能将只会触发一次。

- 如果你因「每有一个」某东西或「数量等同于」某东西而获得生命，则该生命是作为一个事件获得，敏武的最后一个异能只会触发一次。
- 在双头巨人游戏中，就算你队友获得的生命会增加你队伍的总生命，也不会触发敏武的最后一个异能。

#### Phoenix Down/不死鸟之尾

{W}

神器

{1}{W}, {T}, 放逐此神器：选择一项～

- 将目标法术力值等于或小于4的生物牌从你的坟墓场横置移回战场。
- 放逐目标骷髅妖，精怪或灵俑。

- 如果某张在你坟墓场中之牌的法术力费用包含{X}，则在确定该牌的法术力值时，X为0。

#### Restoration Magic/恢复魔法

{W}

瞬间

分级（选择一项额外费用。）

- 治疗～{0}～目标永久物获得辟邪与不灭异能直到回合结束。
- 救疗～{1}～目标永久物获得辟邪与不灭异能直到回合结束。你获得3点生命。
- 愈疗～{3}{W}～由你操控的永久物获得辟邪与不灭异能直到回合结束。你获得6点生命。

- 如果你选择了救疗模式，且当恢复魔法试图结算时，该目标永久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。你不会获得3点生命。

#### Sidequest: Catch a Fish/支线任务：钓鱼

{2}{W}

结界

在你的维持开始时，检视你的牌库顶牌。如果它是神器或生物牌，则你可以展示该牌并置于你手上。若你以此法将牌置于你手上，则派出一个食品衍生物并转化此结界。

//

#### Cooking Campsite/野炊营地

地

{T}：加{W}。

{3}, {T}, 牺牲一个神器：在每个由你操控的生物上各放置一个+1/+1指示物。只能于法术时机起动作。

- 就算该牌是神器或生物牌，你也不一定要展示之。你可以选择不展示，而是将它留在你的牌库顶。

Slash of Light/光之一闪

{1}{W}

瞬间

光之一闪对目标生物造成伤害，其数量等同于由你操控的生物数量和由你操控的武具数量之总和。

- 利用光之一闪结算时由你操控的生物数量和武具数量，来决定造成多少伤害。

Snow Villiers/斯诺·维里耶

{2}{W}

传奇生物～人类／反抗军／修行僧

警戒

斯诺·维里耶的力量等同于由你操控的生物数量。

\*/3

- 定义斯诺·维里耶力量的异能在所有区域都生效，而不仅限于战场。只要斯诺·维里耶在战场上（且仍是生物），该异能就会将斯诺·维里耶本身计算在内。

Ultima/究极

{3}{W}{W}

法术

消灭所有神器和生物。结束本回合。

- 以此法结束回合意指以下事项依序发生：1) 堆叠上的所有咒语和异能被放逐。这包括究极，尽管它会继续结算。它也包括不能被反击的咒语和异能。2) 所有进行攻击和阻挡的生物被移出战斗。3) 检查状态动作。没有牌手会得到优先权，且没有触发式异能进入堆叠。4) 当前阶段和／或步骤结束。游戏直接跳到清除步骤。清除步骤完整进行。
- 如果在此过程中有触发式异能触发，则它们会在清除步骤中进入堆叠。如果发生此事，则牌手会有机会来施放咒语和起动异能，然后会有另一个清除步骤，之后回合才会结束。

Venat, Heart of Hydaelyn/海德林之心维涅斯

{1}{W}{W}

传奇生物～长老／法术师

每当你施放传奇咒语时，抓一张牌。此异能每回合只会触发一次。

守护者的斩断～{7}，{T}：放逐目标非地永久物。转化维涅斯。只能于法术时机起动。

3/3

//

Hydaelyn, the Mothercrystal/母水晶海德林

传奇生物～神

不灭

光之加护～在你回合的战斗开始时，在另一个目标由你操控的生物上放置一个+1/+1指示物。直到你的下一个回合，该生物获得不灭异能。如果它是传奇，则抓一张牌。

4/4

- 如果于母水晶海德林的最后一个异能试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此异能不会结算，且其所有效应都不会生效。就算该生物是传奇生物，你也不会抓牌。

Weapons Vendor/武器店老板

{3}{W}

生物～人类／神器师

当此生物进场时，抓一张牌。

在你回合的战斗开始时，若你操控武具，则你可以支付{1}。当你如此作时，将目标由你操控的武具贴附在目标由你操控的生物上。

2/2

- 在武器店老板的最后一个异能触发时，你不需为其选择目标。而是当你以此法支付{一}时，会触发另一个「自身」异能。于该异能进入堆叠时，你需为其选择目标。每位牌手都可以如常回应此触发式异能。

White Auracite/白圣石

{2}{W}{W}

神器

当此神器进场时，放逐目标由对手操控的非地永久物，直到此神器离开战场为止。

{T}：加{W}。

- 如果白圣石在其触发式异能结算前就已离开战场，则目标永久物不会被放逐。
- 结附于所放逐永久物上的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。武具则会被卸装并留在战场上。所放逐永久物上的任何指示物将会消失。当该牌移回战场之时，它会是一个全新物件，与先前所放逐的牌毫无关联。
- 如果以此法放逐某个衍生物，它将会完全消失且不会移回战场。



- 如果以此法放逐某个灵气，则会由其拥有者于该灵气返回战场时选择它要结附的对象。以此法放进战场的灵气并未以任何东西为目标（举例来说，所以它能结附于具帷幕的永久物），但该灵气的结附异能会限制它能结附在什么上面。如果该灵气无法合法结附在任何东西上，则它本盘游戏剩余的时段内都会停留在放逐区。

## The Wind Crystal/风之水晶

{2}{W}{W}

传奇神器

你施放的白色咒语减少{1}来施放。

如果你将获得生命，则改为你获得该数量两倍的生命。

{4}{W}{W}, {T}: 由你操控的生物获得飞行与系命异能直到回合结束。

- 此费用减少效应只会对你施放之白色咒语总费用中的一般法术力部分生效。
- 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（例如返照费用），加上费用增加的数量（例如增幅费用），然后再减去费用减少的数量（例如风之水晶第一个异能之效应）。咒语的法术力值仅由其法术力费用决定，与施放该咒语时所支付的总费用无关。
- 在罕见的情况下，如果你操控两个风之水晶，则你获得的生命会乘以四。三个风之水晶则会让你获得的生命乘以八，以此类推。
- 如果某效应会将你的总生命设定在特定数值，并且该数值比你目前的总生命要多，则该效应会让你获得其间差异之数量的生命。风之水晶便会将该效应使你获得的生命数量翻倍。举例来说，你目前总生命为3点，并且某个效应让你的总生命「成为10点」，则你会获得7点生命，风之水晶会将此数量加倍至14，因此你的总生命实际上会变成17。
- 在双头巨人游戏中，虽然由你队友获得的生命也会增加你队伍的总生命，但这不会触发风之水晶的第二个异能。

## Zack Fair/扎克斯·菲尔

{W}

传奇生物～人类／士兵

扎克斯·菲尔进场时上面有一个+1/+1指示物。

{1}, 牺牲扎克斯·菲尔：目标由你操控的生物获得不灭异能直到回合结束。将扎克斯·菲尔上的指示物放置在该生物上，并将一个原本扎克斯·菲尔上贴附的武具贴附在该生物上。

0/1

- 扎克斯·菲尔的最后一个异能是将所有在扎克斯·菲尔上面的指示物都放置在该目标生物上，而非仅限于其上的+1/+1指示物。
- 扎克斯·菲尔的最后一个异能并非让你将指示物从其上移到该目标生物上。而是扎克斯·菲尔被牺牲时其上每有一种指示物，你就在后者上放置相同数量的同种指示物。

- 在一些不寻常的情况下，你可能会在多个永久物上放置相应的指示物。举例来说，如果在扎克斯·菲尔的最后一个异能结算时，你操控欧佐晶岩（「每当一个由你操控的生物离开战场时，如果其上面有指示物，则将这些指示物放置在欧佐晶岩上。」），则你会将相应数量的每种指示物同时放置在欧佐晶岩和目标生物上。

#### Astrologian's Planisphere/占星术士的天球仪

{1}{U}

神器～武具

职业选择（当此武具进场时，派出一个1/1无色英雄衍生生物，然后将它贴附于其上。）

佩带此武具的生物额外具有法术师此类别，且具有「每当你施放非生物咒语和每当你抓每回合中你的第三张牌时，在该生物上放置一个+1/+1指示物。」

狄安娜～佩带{2}

- 你不需从抓第一张或第二张牌时起就操控占星术士的天球仪，才能让它的异能触发。只要当你在一回合中抓第三张牌时，由你操控的生物具有所赋予的异能，该异能就会触发。

#### Cargo Ship/货船

{1}{U}

神器～载具

飞行，警戒

{T}：加{C}。此法术力只能用来施放神器咒语或起动神器来源的异能。

搭载1（横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于1的生物：此载具成为神器生物直到回合结束。）

2/3

- 「神器来源」是指具有神器此牌张类别的任意物件。举例来说，这意味着你可以用该法术力来起动由你操控之神器或者你手上或坟墓场中神器牌的异能。

#### Edgar, King of Figaro/费加罗国王埃德加

{4}{U}{U}

传奇生物～人类／神器师／贵族

当埃德加进场时，你每操控一个神器，便抓一张牌。

托付之币～于你每回合首度掷一枚或数枚硬币时，每掷皆为硬币正面朝上且你均猜对。

4/5

- 在结算埃德加的最后一个人异能时，忽略所掷硬币的实际结果。

- 如果有效应让你同时掷多枚硬币，且你在该回合中尚未掷过一枚或数枚硬币，则埃德加的最后一个异能会影响整组掷硬币。举例来说，假设你操控费加罗国王埃德加和拉尔查雷克，且你在一个你尚未掷过任何硬币的回合中起动了拉尔查雷克的最后一个异能（「-7：掷五枚硬币。每有一枚硬币掷出正面，便在本回合后进行额外的一个回合。」）埃德加的最后一个异能会影响这五次掷硬币，即它们都会掷出正面，且你会因此进行五个额外回合。
- 有些要求牌手掷硬币的效应，只关心硬币是正面还是反面。这些效应不会让任何牌手猜对或猜错该次掷硬币。不过，埃德加的最后一个异能会让你猜对原本没有赢家的掷硬币。举例来说，假设你操控费加罗国王埃德加、拉尔查雷克和机缘（其具有「每当你猜对一次掷硬币时，在此结界上放置一个运气指示物。」），且你在你尚未掷过任何硬币的回合中起动了拉尔查雷克的最后一个异能（「-7：掷五枚硬币。每有一枚硬币掷出正面，便在本回合后进行额外的一个回合。」）。每次掷硬币都会掷出正面，你也会赢得每次掷硬币。这意味着机缘的第一个异能会触发五次。

### Eject/弹离

{3}{U}

瞬间

此咒语不能被反击。

将目标非地永久物移回其拥有者手上。

抓一张牌。

- 如果于弹离试图结算时，该目标永久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。你不会抓牌。

### Ether/以太药

{3}{U}

神器

{T}，放逐此神器：加{U}。本回合中，当你施放你的下一个瞬间或法术咒语时，复制该咒语。你可以为该复制品选择新的目标。

- 以太药的异能属于法术力异能。它不用到堆叠，且不能被回应。
- 在以太药的异能结算后，你于该回合中施放的下一个瞬间或法术咒语都会被复制，无论该咒语是否具有目标，也无论你是否将以太药的异能加的法术力用在该咒语上。
- 如果该咒语指定了任何目标，则复制品的目标会与原版咒语相同，除非你选择新的目标。你可以改变任意数量的目标，不论全部改变或部分改变都行。新的目标必须合法。
- 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。
- 如果所复制的咒语会在若干目标之间分配伤害或指示物，则分配方式和目标数量都不能更改。如果你选择了新的目标，你必须选择相同数量的目标。
- 如果所复制的咒语包括了于施放时决定的X数值，则复制品的X数值与原版咒语相同。

- 你不能选择去支付该复制品的任何额外费用。不过，会基于替原版咒语所支付的任何额外费用而产生的效应都会被复制，就好像每个复制品都支付过同样的费用一样。
- 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。

Gogo, Master of Mimicry/模仿大师格格

{2}{U}

传奇生物～法术师

{X}{X}, {T}: 将目标由你操控的起动式或触发式异能复制X次。你可以为每个复制品选择新的目标。此异能不能被复制，且X不能为0。（其目标不能是法术力异能。）

2/4

- 从格格的异能所产生之复制品，其来源与原版异能的来源相同。
- 起动式异能会包含冒号。通常会写成「[费用]: [效应]。」有些关键字异能也属于起动式异能；它们的规则提示中会包含冒号（例如佩带）。
- 触发式异能会运用「当～」，「每当～」或「在～时」等字眼。此类异能的格式通常为「[触发条件], [效应]」。有些关键字异能也属于触发式异能（例如灵技），它们的规则提示中会出现「当～」，「每当～」或「在～时」等字眼。
- 格格的异能指定堆叠上的一个起动式或触发式异能为目标，并在堆叠上额外产生一个或数个与之相同的异能。它不会让任何物件获得任何异能。
- 如果某异能与另一个异能相关联，则该异能之复制品也会与该异能相关联。如果该异能提及「所放逐的牌」，则它指由该异能及其复制品所放逐的所有牌。举例来说，如果克莱夫的藏身处之掩蔽异能被复制，且放逐了两张牌，则你可以施放这两张所放逐的牌且不需支付其法术力费用（假设你于此时操控四个或更多传奇生物）。
- 格格的异能可以复制堆叠上的任何起动式或触发式异能，而不仅限于具有目标者。
- 该复制品是在堆叠中产生，所以它并非「起动」的。派出复制品不会触发登记于「当牌手起动异能时」触发的异能。登记「触发的异能额外触发一次」的异能不会对复制触发式异能生效。
- 该复制品会比原版异能先一步结算。
- 该复制品的目标将与原版异能相同，除非你选择新的目标。你可以改变任意数量的目标，不论全部改变或部分改变都行。如果对其中的一个目标而言，你无法选择一个新的合法目标，则它会保持原样而不改变（即使现在的目标并不合法）。
- 如果所复制的异能具有模式（也就是说，它登记着「选择一项～」或类似者），则复制品的模式会与原版相同。不能选择不同的模式。
- 如果所复制的异能包含了于起动时决定的X数值，则复制品的X数值与原版异能相同。
- 如果该异能于放到堆叠上时一并决定了其伤害的分配方式，则你无法更改分配方式（但你依旧能更改将受到伤害的目标）。分配指示物之异能也是如此。
- 你不能选择支付该复制品的任何起动费用。不过，基于为原版异能所支付之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。

- 当异能结算时所作的选择，在复制该异能时还未作出。此类选择将在复制品结算时分别作出。最值得一提的是，如果某触发式异能要求其操控者支付费用，则如果你希望复制品支付该费用，你需要为其支付。

#### Louisoix's Sacrifice/路易索瓦献身

{U}

瞬间

牺牲一个传奇生物或支付{2}，以作为施放此咒语的额外费用。

反击目标起动式异能，触发式异能或非生物咒语。

- 起动式异能会包含冒号。通常会写成「[费用]: [效应]。」有些关键字异能也属于起动式异能；它们的规则提示中会包含冒号（例如佩带）。
- 触发式异能会运用「当～」，「每当～」或「在～时」等字眼。此类异能的格式通常为「[触发条件], [效应]」。有些关键字异能也属于触发式异能（例如灵技），它们的规则提示中会出现「当～」，「每当～」或「在～时」等字眼。

#### The Lunar Whale/魔导船

{3}{U}

传奇神器～载具

飞行

你可以随时检视你的牌库顶牌。

只要魔导船本回合中攻击过，你便可以使用你的牌库顶牌。

搭载1

3/5

- 魔导船让你只要想检视你的牌库顶牌，就可以随时检视（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，如果你施放你的牌库顶牌，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。
- 你利用第三个异能来施放咒语和使用地时，仍须遵循正常时机规则，且须支付以此法施放之咒语的所有费用。以此法施放咒语时，你可以选择支付该咒语可能会具有之任何替代性费用或非强制性的额外费用（例如增幅费用）。你必须支付任何强制性的额外费用。
- 你的牌库顶牌不在你手上，所以你不能将它循环、弃掉，或起动任何能从你手上起动的异能。

## The Prima Vista/剧场艇初见号

{4}{U}

传奇神器～载具

飞行

每当你施放非生物咒语时，若施放它时支付过至少四点或更多法术力，则剧场艇初见号成为神器生物直到回合结束。

搭载2（横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于2的生物：此载具成为神器生物直到回合结束。）

5/3

- 剧场艇初见号的第二个异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击或因故离开堆叠，此异能仍会结算。

## Quistis Trepe/奎斯缇丝·萃普

{2}{U}

传奇生物～人类／魔法师

青魔法～当奎斯缇丝进场时，你可以从任一坟墓场中施放目标瞬间或法术牌，且能用任意种类的法术力来施放该咒语。如果该咒语将进入坟墓场，则改为将它放逐。

2/2

- 你是于奎斯缇丝·萃普的触发式异能结算时，才决定是否要施放该目标瞬间或法术牌。如果你选择施放，则你是于该异能结算的过程中施放之。你不能等到该回合稍后时段再施放。不会受到牌张类别的施放时机限制。

## Relm's Sketching/瑞姆的速写

{2}{U}{U}

法术

派出一个衍生物，此衍生物为目标神器，生物或地之复制品。

- 该衍生物只会复制原版永久物上所印制的东西（除非该永久物复制了其他东西或是个衍生物；参见后文）。它不会复制下列状态：该永久物是否为横置，其上面是否有指示物、贴附了灵气或武具，或是其他改变了其类别、颜色、力量和防御力等等的非复制效应。
- 如果所复制之永久物的法术力费用中包含{X}，则X视为0。
- 如果所复制的永久物是个衍生物，则派出的新衍生物会复制派出原版衍生物的效应本来所注明的特征。
- 如果所复制的永久物本身已经复制了别的东西，则该衍生物进战场时，会是所选的永久物复制的样子。

- 如果该衍生物所复制的永久物具有任何「当[此永久物]进场时」的异能，则该衍生物也会具有这些异能，且它们会在衍生物被派出时触发。类似地，该衍生物所复制的任何「当[此永久物]进场时」或「[此永久物]进场时上面有...」的异能也会生效。

#### Sahagin/鱼人族

{1}{U}

生物～人鱼／战士

每当你施放非生物咒语时，若施放它时支付过至少四点法术力，则在此生物上放置一个+1/+1指示物且它本回合不能被阻挡。

1/3

- 鱼人族的异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击或因故离开堆叠，此异能仍会结算。
- 一旦鱼人族已被阻挡，此时再施放非生物咒语来触发鱼人族的异能，也不会让鱼人族成为未受阻挡。

#### Sidequest: Card Collection/支线任务：收藏幻卡

{3}{U}

结界

当此结界进场时，抓三张牌，然后弃两张牌。

在你的结束步骤开始时，若你坟墓场中有八张或更多牌，则转化此结界。

//

#### Magicked Card/魔法幻卡

神器～载具

飞行

搭载1（横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于1的生物：此载具成为神器生物直到回合结束。）

4/4

- 支线任务：收藏幻卡的最后一个异能会在它将触发的那一刻检查你坟墓场中是否有八张或更多牌。如果你没有，则该异能根本不会触发。如果它触发了，则该异能会在它试图结算时再次检查。如果在该时刻你坟墓场中没有八张或更多牌，则该异能不会结算，且其所有效应都不会生效。

#### Stolen Uniform/窃来制服

{U}

瞬间

选择目标由你操控的生物和目标武具。获得该武具的操控权直到回合结束。将它贴附在该生物上。本回合中，当你失去该武具的操控权时，若它贴附在由你操控的生物上，则将它卸装。

- 如果该目标生物是不合法目标，则你仍会获得该目标武具的操控权直到回合结束，但你不会将它贴附在所选的生物上。
- 只要你在本回合中失去该武具的操控权，此自身触发式异能就会触发，不论是由于「直到回合结束」的持续时间结束，还是由于其他效应让别人获得了该武具的操控权。

Stuck in Summoner's Sanctum/受困召唤士室

{2}{U}

结界～灵气

闪现

结附于神器或生物

当此灵气进场时，横置所结附的永久物。

所结附的永久物于其操控者的重置步骤中不能重置，且其起动式异能都不能起动。

- 起动式异能会包含冒号。通常会写成「[费用]: [效应]。」有些关键字异能也属于起动式异能；它们的规则提示中会包含冒号（例如佩带）。

Ultros, Obnoxious Octopus/恼人章鱼奥尔特罗斯

{1}{U}

传奇生物～章鱼

每当你施放非生物咒语时，若施放它时支付过至少四点法术力，则横置目标由对手操控的生物并在其上放置一个晕眩指示物。（如果其上有晕眩指示物的永久物将成为未横置，则改为从其上移去一个晕眩指示物。）

每当你施放非生物咒语时，若施放它时支付过至少八点法术力，则在奥尔特罗斯上放置八个+1/+1指示物。

2/1

- 奥尔特罗斯的每个异能都会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击或因故离开堆叠，这些异能也会结算。

The Water Crystal/水之水晶

{2}{U}{U}

传奇神器

你施放的蓝色咒语减少{1}来施放。



如果某对手将磨一张或数张牌，则改为该牌手磨该数量加四的牌。

{4}{U}{U}, {T}: 每位对手各磨等同于你手牌数量的牌。

- 此费用减少效应只会对你施放之蓝色咒语总费用中的一般法术力部分生效。
- 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（例如返照费用），加上费用增加的数量（例如增幅费用），然后再减去费用减少的数量（例如水之水晶第一个异能之效应）。咒语的法术力值仅由其法术力费用决定，与施放该咒语时所支付的总费用无关。
- 如果有效应要求对手将牌置入其坟墓场且用词不包括「磨」，则水之水晶的第二个异能不会生效。
- 一些旧版牌张已获得勘误，改为要求牌手磨牌，而非将其牌库顶牌置入其坟墓场。可利用位于 Gatherer.Wizards.com 的 Oracle 牌张参考文献来确定某张牌是否获得相关勘误。通常来说，如果某效应要求牌手先行检视或展示牌张，而后再将它置入其拥有者的坟墓场，则这类效应不大可能会被勘误。
- 在罕见的情况下，如果你操控两个水之水晶，则每位对手会比原先要求的数量多磨八张牌。如果你操控三个，则对手会多磨十二张牌，以此类推。

Y'shtola Rhul/雅·修特拉·路尔

{4}{U}{U}

传奇生物～猫／德鲁伊

在你的结束步骤开始时，放逐目标由你操控的生物，然后将它在其拥有者的操控下移回战场。然后若当前是本回合的首个结束步骤，则在此步骤后额外多出一个结束步骤。

3/5

- 如果于雅·修特拉·路尔的异能试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此异能不会结算，且其所有效应都不会生效。不会有额外的结束步骤。
- 注记「在[你的]结束步骤开始时」触发的异能，也会在每个额外结束步骤开始时触发。
- 额外的结束步骤不会附带其他额外的步骤（例如清除步骤）。标记在永久物上的伤害要等到你实际到达清除步骤时（这会在你的第二个结束步骤之后发生）才会移除，且「直到回合结束」和「本回合中」的效应也要等到清除步骤时才会结束。
- 如果某个具有「在结束步骤开始时」触发之异能的永久物在你的第一个结束步骤中进战场，则该异能不会在该结束步骤中触发，但会在你的第二个结束步骤中触发。类似地，如果某个「在下一个结束步骤开始时」触发的延迟触发式异能会在你的第一个结束步骤中产生，则该异能会在你的第二个结束步骤中触发。

Al Bhed Salvagers/阿尔贝德族打捞客

{2}{B}

生物～人类／神器师／战士

每当此生物或另一个由你操控的生物或神器死去时，目标对手失去1点生命且你获得1点生命。

2/3

- 如果阿尔贝德族打捞客与一个或数个由你操控的其他生物和／或神器同时死去，则每有一个此类永久物，其异能便会触发一次，包括它自己。
- 「死去」一词并非生物专属。当一个神器从战场进入坟墓场时，阿尔贝德族打捞客的异能便会触发，就算该神器不是生物也是一样。

Ardyn, the Usurper/篡位者亚丹

{5}{B}{B}{B}

传奇生物～长老／人类／贵族

由你操控的恶魔具有威慑、系命与敏捷异能。

星之病～在你回合的战斗开始时，将至多一张目标生物牌从坟墓场放逐。如果你以此法放逐了牌，则你派出一个为该牌之复制品的衍生物，但它是5/5黑色恶魔。

4/4

- 此衍生物只会复制原版牌上所印制的东西而已，但所列特例除外。它不会复制该牌进入坟墓场之前所代表之物件的任何信息。
- 该衍生物只会是恶魔生物，不会是其原本的类别，且该衍生物只会是黑色，不会是其原本的颜色。其基础力量和防御力是5/5。这些是该衍生物的可复制特征值，且其他效应可以复制。
- 如果所复制之牌的法术力费用中包含{X}，则X为0。
- 如果该衍生物所复制的牌具有任何「当[此永久物]进场时」的异能，则该衍生物也会具有这些异能，且它们会在它被派出时触发。类似地，该衍生物所复制的任何「于[此永久物]进场时」或「[此永久物]进场时上面有...」异能也会生效。

Black Mage's Rod/黑魔法师的咒杖

{1}{B}

神器～武具

职业选择（当此武具进场时，派出一个1/1无色英雄衍生生物，然后将它贴附于其上。）

佩带此武具的生物得+1/+0，具有「每当你施放非生物咒语时，此生物向每位对手各造成1点伤害」，且额外具有法术师此类别。

佩带{3}

- 所赋予的异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击或因故离开堆叠，此异能仍会结算。

Cecil, Dark Knight/暗黑骑士塞西尔

{B}

传奇生物～人类／骑士

死触

暗黑～每当塞西尔造成伤害时，你失去等量的生命。然后如果你的总生命等于或小于你起始总生命的一半，则重置塞西尔并转化它。

2/3

//

Cecil, Redeemed Paladin/复耀圣骑士塞西尔

传奇生物～人类／骑士

系命

护盾～每当塞西尔攻击时，其他进行攻击的生物获得不灭异能直到回合结束。

4/4

- 如果暗黑骑士塞西尔受到致命伤害的同时也造成伤害（可能是因为它进行了阻挡或被阻挡），则其最后一个异能仍会触发。你仍会失去生命，但你不会重置或转化暗黑骑士塞西尔，因为它已经不在战场上。

Circle of Power/黑魔纹

{3}{B}

法术

你抓两张牌且失去2点生命。派出一个0/1黑色法术师衍生生物，且具有「每当你施放非生物咒语时，此衍生物向每位对手各造成1点伤害。」

由你操控的法术师得+1/+0且获得系命异能直到回合结束。

- 法术师衍生生物的异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击或因故离开堆叠，此异能仍会结算。

Cornered by Black Mages/黑魔法师之困

{1}{B}{B}

法术

目标对手依其选择牺牲一个生物。

派出一个0/1黑色法术师衍生生物，且具有「每当你施放非生物咒语时，此衍生物向每位对手各造成1点伤害。」

- 法术师衍生生物的异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击或因故离开堆叠，此异能仍会结算。

Dark Confidant/黑暗亲信

{1}{B}

## 生物～人类／法术师

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

2/1

- 如果牌手牌库中某张牌的法术力费用中包含{X}，则在确定该牌的法术力值时，X为0。

## The Darkness Crystal/暗之水晶

{2}{B}{B}

传奇神器

你施放的黑色咒语减少{1}来施放。

如果某个由对手操控且非衍生物的生物将死去，则改为将它放逐且你获得2点生命。

{4}{B}{B}，{T}：将目标以暗之水晶放逐的生物牌在你的操控下横置放进战场，且上面额外有两个+1/+1指示物。

- 此费用减少效应只会对你施放之黑色咒语总费用中的一般法术力部分生效。
- 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（例如返照费用），加上费用增加的数量（例如增幅费用），然后再减去费用减少的数量（例如暗之水晶第一个异能之效应）。咒语的法术力值仅由其法术力费用决定，与施放该咒语时所支付的总费用无关。
- 于你操控暗之水晶期间，每当由对手操控且非衍生物的生物死去时触发的异能不会触发，因为该牌改为被放逐。
- 如果一个由对手操控的衍生生物死去，它会如常进入该牌手的坟墓场，而后消失。
- 如果暗之水晶离开战场的同时，一个或数个由对手操控且非衍生物的生物将死去，则这些生物牌会被放逐，且每放逐一张，你便获得2点生命。

## Fang, Fearless l'Cie/无畏路希牙

{2}{B}

传奇生物～人类／战士

每当一张或数张牌离开你的坟墓场时，你抓一张牌且失去1点生命。此异能每回合只会触发一次。

（与愉悦路希班尼拉融合。）

2/3

- 如果数张牌同时离开你的坟墓场，则牙的异能也只会触发一次。
- 班尼拉的第二个异能会在它将触发的那一刻检查战场，看看你是否拥有且操控班尼拉和名为无畏路希牙的生物。如果你不符合此条件，则该异能根本不会触发。如果它触发了，则该异能会在它试图结算时再次检查。如果你在该时刻未同时操控牙和班尼拉，则该异能不会结算，你没有机会支付{三}{黑}{绿}，且该异能的其他效应都不会生效。

## The Final Days/末日之劫

{2}{B}{B}

法术

派出两个2/2黑色，已横置的惊惧兽衍生生物。如果此咒语是从坟墓场中施放，则改为派出X个此类衍生物，X为你坟墓场中的生物牌数量。

返照{4}{B}{B}（你可以从你坟墓场中施放此牌，并支付其返照费用，然后将它放逐。）

- X的数值只于末日之劫结算时计算一次。

## Hecteyes/百目妖

{1}{B}

生物～流浆／惊惧兽

当此生物进场时，每位对手各弃一张牌。

1/1

- 于百目妖的异能结算时，由依照回合顺序接下来轮到的对手（如果当前正是某对手的回合，则即为该对手）选择一张手牌（但不需展示），然后其他对手按照回合顺序依次比照办理。随后，所有牌手同时弃掉所有被选择的牌。

## Jecht, Reluctant Guardian/迫任护卫杰克特

{3}{B}

传奇生物～人类／战士

威慑

每当杰克特对任一牌手造成战斗伤害时，你可以放逐它，然后将它在其拥有者的操控下移回战场且已转化。

4/3

//

## Braska's Final Aeon/布拉斯卡的究极召唤

传奇结界生物～传纪／梦魇

（于此传纪进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 — 杰克特光束～每位对手各弃一张牌，且你抓一张牌。

III — 真·杰克特射门～每位对手各依其选择牺牲两个生物。

威慑

7/7

- 于布拉斯卡的究极召唤之第一个或第二个章节异能结算时，由依照回合顺序接下来轮到的对手（如果当前正是某对手的回合，则即为该对手）选择一张手牌（但不需展示），然后其他对手按照回合顺序依次比照办理。随后，所有牌手同时弃掉所有被选择的牌。最后，你抓一张牌。

## Malboro/魔界花

{4}{B}{B}

生物～植物／惊惧兽

臭气～当此生物进场时，每位对手各弃一张牌，失去2点生命，并放逐其牌库顶的三张牌。

循环沼泽{2} ({2})，弃掉此牌：从你牌库中搜寻一张沼泽牌，展示该牌，将它置于你手上，然后洗牌。)

4/4

- 于魔界花的第一个异能结算时，由依照回合顺序接下来轮到的对手（如果当前正是某对手的回合，则即为该对手）选择一张手牌（但不需展示），然后其他对手按照回合顺序依次比照办理。然后同时弃掉所选的牌。接下来，每位对手同时失去2点生命。最后，每位对手同时放逐其牌库顶的三张牌。

## Ninja's Blades/忍者的双剑

{2}{B}

神器～武具

职业选择

佩带此武具的生物得+1/+1，额外具有忍者此类别，且具有「每当此生物对任一牌手造成战斗伤害时，抓一张牌，然后弃一张牌。该牌手失去等同于所之弃牌法术力值的生命。」

陆奥守～佩带{2}

- 如果所弃之牌的法术力费用中包含{X}，则在确定其法术力值时，X为0。

## Reno and Rude/雷诺与路德

{1}{B}

传奇生物～人类／杀手

威慑

每当雷诺与路德对任一牌手造成战斗伤害时，放逐该牌手的牌库顶牌。然后你可以牺牲另一个生物或神器。若你如此作，则本回合中你可以使用所放逐的牌，且能用任意种类的法术力来施放之。

2/1

- 以此法使用牌时，你仍须支付所有费用并遵循所有时机规则。举例来说，如果所放逐的牌是地牌，则你只能在你的行动阶段中，堆叠为空且你还有剩余的可用地次数时使用之。

## Sephiroth, Fabled SOLDIER/传奇神罗战士萨菲罗斯

{2}{B}

传奇生物～人类／圣者／士兵

每当萨菲罗斯进场或攻击时，你可以牺牲另一个生物。若你如此作，则抓一张牌。

每当另一个生物死去时，目标对手失去1点生命且你获得1点生命。如果这是此异能在本回合第四次的结算，则转化萨菲罗斯。

3/3

//

## Sephiroth, One-Winged Angel/孤翼天使萨菲罗斯

传奇生物～天使／梦魇／圣者

飞行

超新星～于此生物转化为孤翼天使萨菲罗斯时，你获得具有以下异能的徽记～「每当一个生物死去时，目标对手失去1点生命且你获得1点生命。」

每当萨菲罗斯攻击时，你可以牺牲任意数量的其他生物。若你如此作，则抓等量的牌。

5/5

- 如果传奇神罗战士萨菲罗斯与一个或数个其他生物同时死去，则每有一个其他生物死去，其最后一个异能便会触发一次。（不过它不会转化。）
- 如果此牌因故以其背面朝上的方式进战场，则它并未转化，因此你不会得到徽记。

## Sephiroth's Intervention/萨菲罗斯的干预

{3}{B}

瞬间

消灭目标生物。你获得2点生命。

- 如果在萨菲罗斯的干预试图结算时，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。你不会获得生命。

## Shambling Cie'th/跛行尸骸

{2}{B}

生物～突变体／惊惧兽

此生物须横置进场。

每当你施放非生物咒语时，你可以支付{B}。若你如此作，则将此牌从你的坟墓场移回你手上。

3/3

- 跛行尸骸的异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击或因故离开堆叠，此异能仍会结算。

Sidequest: Hunt the Mark/支线任务：怪物狩猎

{3}{B}{B}

结界

当此结界进场时，消灭至多一个目标生物。

在你的结束步骤开始时，若本回合中有生物在对手的操控下死去，则派出一个珍宝衍生物。然后如果你操控三个或更多珍宝，则转化此结界。

//

Yiazmat, Ultimate Mark/最终悬赏亚兹马特

传奇生物～龙

{1}{B}，牺牲另一个生物或神器：亚兹马特获得不灭异能直到回合结束。将它横置。

5/6

- 支线任务：怪物狩猎的最后一个异能会在它将触发的那一刻检查本回合中是否有由对手操控的生物死去。如果没有，则该异能根本不会触发。一旦你的结束步骤开始，此时再让由对手操控的生物死去，也无法触发此异能。

Summon: Primal Odin/召唤：蛮神奥丁

{4}{B}{B}

结界生物～传纪／骑士

（于此传纪进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 — 神枪昆古尼尔～消灭目标由对手操控的生物。

II — 斩铁剑～此生物获得「每当此生物对牌手造成战斗伤害时，该牌手输掉这盘游戏。」

III — 悔恨殿～抓两张牌。每位牌手各失去2点生命。

5/3

- 一旦召唤：蛮神奥丁对牌手造成战斗伤害，且召唤：蛮神奥丁之第二个章节异能赋予的异能触发，则召唤：蛮神奥丁之后发生什么事都不重要。当该异能结算时，受到以此法造成战斗伤害的牌手便会输掉这盘游戏，就算召唤：蛮神奥丁已不在战场上或已由其他牌手操控也是一样。

Vincent Valentine/文森特·瓦伦丁

{2}{B}{B}

传奇生物～杀手

每当一个由对手操控的生物死去时，在文森特·瓦伦丁上放置若干+1/+1指示物，其数量等同于该生物的力量。

每当文森特·瓦伦丁攻击时，你可以转化它。

2/2

//

Galian Beast/加利亚野兽



传奇生物～狼人／野兽

践踏，系命

当加利亚野兽死去时，将它横置移回战场（移回时为正面朝上）。

3/2

- 利用该生物最后在战场上的力量，来决定在文森特·瓦伦丁上放置多少个+1/+1指示物。

Vincent's Limit Break/文森特的极限招式

{1}{B}

瞬间

分级（选择一项额外费用。）

直到回合结束，目标由你操控的生物获得「当此生物死去时，将它在拥有者的操控下横置移回战场」且具有所选之基础力量与防御力。

•加利亚野兽～{0}～3/2。

•死亡巨人～{1}～5/2。

•地狱面具人～{3}～7/2。

- 先前将该生物的力量和防御力设定为特定数值的效应，会被文森特的极限招式盖掉。其他改变其力量和防御力的效应则会继续生效，且不论这些效应何时生效都一样。+1/+1指示物也是如此。
- 如果该目标生物是个衍生物，则当它死去时，此异能仍会触发，但你无法将该衍生物移回战场，因为当检查状态动作时，它便会消失。

Zenos yae Galvus/芝诺斯·耶·加尔乌斯

{3}{B}{B}

传奇生物～人类／贵族／战士

我的挚友～当芝诺斯·耶·加尔乌斯进场时，选择一个由对手操控的生物。直到回合结束，除芝诺斯·耶·加尔乌斯与所选生物以外的其他生物得-2/-2。

当所选生物离开战场时，转化芝诺斯·耶·加尔乌斯。

4/4

//

Shinryu, Transcendent Rival/绝世夙敌神龙

传奇生物～龙

飞行

于此生物转化为神龙时，选择一位对手。

火焰链～当该牌手输掉这盘游戏时，你赢得这盘游戏。

8/8

- 如果此牌因故以其背面朝上的方式进战场，则它并未转化，因此你不会选择对手。

Zodiark, Umbral God/暗之神佐迪亚克

{B}{B}{B}{B}{B}

传奇生物～神

不灭

当佐迪亚克进场时，每位牌手各依其选择牺牲一半由其操控且非神的生物，小数点后舍去。

每当任一牌手牺牲另一个生物时，在佐迪亚克上放置一个+1/+1指示物。

5/5

- 在结算佐迪亚克的第二个异能时，你先选择由你操控之非神生物数量的一半（小数点后舍去），然后其他牌手按照回合顺序依次作出选择。然后同时牺牲所有被选择的生物。

Barret Wallace/巴雷特·华莱士

{3}{R}

传奇生物～人类／反抗军

延势

每当巴雷特·华莱士攻击时，它对防御牌手造成伤害，其数量等同于由你操控且佩带武器的生物数量。

4/4

- 利用巴雷特·华莱士最后一个异能结算时由你操控且佩带武器的生物数量，来决定要造成的伤害数量。

Blazing Bomb/炽焰爆弹怪

{R}

生物～元素

每当你施放非生物咒语时，若施放它时支付过至少四点法术力，则在此生物上放置一个+1/+1指示物。

自爆～{T}，牺牲此生物：它对目标生物造成等同于其力量的伤害。只能于法术时机起动。

1/1

- 炽焰爆弹怪的第一个异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击或因故离开堆叠，此异能仍会结算。
- 利用炽焰爆弹怪最后在战场上时的力量来决定其最后一个异能造成多少伤害。

## Choco-Comet/陆行鸟彗星

{X}{R}{R}

法术

陆行鸟彗星对任意一个目标造成X点伤害。

派出一个2/2绿色鸟衍生生物，且具有「每当一个由你操控的地进场时，此衍生物得+1/+0直到回合结束。」

- 如果在陆行鸟彗星试图结算时，该目标已经不合法，则它不会结算，且其所有效应都不会生效。你不会派出鸟衍生物。

## Clive, Ifrit's Dominant/伊弗利特显化者克莱夫

{4}{R}{R}

传奇生物～人类／贵族／战士

当克莱夫进场时，你可以弃掉你的手牌，然后抓等同于你红色献力数量的牌。（由你操控之永久物的法术力费用当中每含有一个{R}，你的红色献力就加一。）

{4}{R}{R}，{T}：放逐克莱夫，然后将它在其拥有者的操控下移回战场且已转化。只能于法术时机起动。

5/5

//

## Ifrit, Warden of Inferno/火之召唤兽伊弗利特

传奇结界生物～传纪／恶魔

（于此传纪进场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。）

I — 突刺～伊弗利特与至多另一个目标生物互斗。

II, III — 硫磺石壁～加{R}{R}{R}{R}。如果伊弗利特上有三个或更多学问指示物，则放逐它，然后将它移回战场（移回时为正面朝上）。

9/9

- 就算你手上没有牌，你也可以选择弃掉你的手牌。
- 由你操控的永久物之法术力费用中的无色及一般法术力符号（{无}、{零}、{一}、{二}、{X}等等）不会增加你的颜色献力。
- 由你操控的永久物文字栏中的法术力符号不会增加你的颜色献力。
- 混血法术力符号、单色的混血法术力符号和非瑞克西亚法术力符号会增加你的相应颜色献力。
- 计算由你操控之永久物的法术力费用中红色法术力符号的数量并据此决定你的红色献力之时机，是于克莱夫的触发式异能结算时。如果此时克莱夫仍在战场上，则其异能会将它本身计算在内。
- 如果你将灵气贴附在对手永久物上，则你仍然是该灵气的操控者，其法术力费用中的法术力符号也会增加你的献力。类似地，如果你令某对手成为由你操控之围攻的防卫者，则该战役法术力费用中的法术力符号也会计入你的献力当中。

## The Fire Crystal/火之水晶

{2}{R}{R}

传奇神器

你施放的红色咒语减少{1}来施放。

由你操控的生物具有敏捷异能。

{4}{R}{R}, {T}: 派出一个衍生物，此衍生物为目标由你操控的生物之复制品。在下一个结束步骤开始时，将它牺牲。

- 此费用减少效应只会对你施放之红色咒语总费用中的一般法术力部分生效。
- 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（例如返照费用），加上费用增加的数量（例如增幅费用），然后再减去费用减少的数量（例如火之水晶第一个异能之效应）。咒语的法术力值仅由其法术力费用决定，与施放该咒语时所支付的总费用无关。
- 此衍生物所复制的，就只有原版生物上所印制的东西而已（除非该生物也复制了别的东西或是个衍生物；后文将详述）。它不会复制下列状态：该生物是否为横置，它上面有没有指示物、贴附了灵气或武具，或是其他改变了其类别、颜色、力量和防御力等等的非复制效应。
- 如果所复制之生物的法术力费用中包含{X}，则X视为0。
- 如果所复制的生物是个衍生物，则派出的衍生物会复制派出前者衍生物的效应原本所注明的特征。
- 如果所复制的生物本身已经复制了别的东西，则该衍生物进战场时，会是所选的生物复制的样子。
- 如果该衍生物所复制的生物具有任何「当[此永久物]进场时」的异能，则该衍生物也会具有这些异能，且它们会在它被派出时触发。类似地，该衍生物所复制的任何「当[此永久物]进场时」或「[此永久物]进场时上面有...」异能也会生效。

## Firion, Wild Rose Warrior/野玫瑰战士弗利奥尼尔

{2}{R}

传奇生物~人类／反抗军／战士

由你操控且佩带武具的生物具有敏捷异能。

每当一个由你操控且非衍生物的武具进场时，派出一个为其复制品的衍生物，但它具有「此武具的佩带异能减少{2}来起动。」在下一个维持开始时，牺牲该衍生物。

3/3

- 该衍生物只会复制原版武具上所印制的东西（除非该武具本身也复制了其他东西；后文详述），但具有所列特例。它不会复制该武具是否为横置，其上面是否有指示物、贴附了灵气或武具，以及改变其类别、颜色、力量和防御力等等的非复制效应。
- 如果所复制的武具之法术力费用中包含{X}，则X为0。
- 如果所复制的武具也复制了其他东西，则该衍生物进战场时，会是所选的武具复制的样子，但仍具有前述特例。
- 如果该衍生物所复制的武具有任何「当[此永久物]进场时」的异能，则该衍生物也会具有这些异能，且它们会在它被派出时触发。类似地，该衍生物所复制的任何「当[此永久物]进场时」或「[此永久物]进场时上面有...」的异能也会生效。

## Gilgamesh, Master-at-Arms/诸武精通吉尔伽美什

{4}{R}{R}

传奇生物～人类／武士

每当吉尔伽美什进场或攻击时，检视你牌库顶的六张牌。你可以将其中任意数量的武具牌放进战场。将其余的牌以随机顺序置于你牌库底。当你以此法将一个或数个武具放进战场时，你可以将其中一个贴附在一个由你操控的武士上。

6/6

- 如果武具不能合法贴附在某生物上，则你不能利用该自身触发式异能来试图将武具贴附在该生物上。
- 如果你以吉尔伽美什的异能将一个具有职业选择异能的武具放进战场，则职业选择异能和该自身触发式异能都会触发，且你选择这些异能进入堆叠的顺序。举例来说，如果你将该自身触发式异能放在堆叠顶，职业选择异能在其下，则该自身触发式异能会先结算，让你将该武具贴附在一个由你操控的武士上。在此之后，无论你是否选择将该武具贴附在一个由你操控的武士上，职业选择异能都会派出一个英雄衍生物，并将该武具贴附在该英雄衍生物上。

## Haste Magic/急速魔法

{1}{R}

瞬间

目标生物得+3/+1且获得敏捷异能直到回合结束。放逐你的牌库顶牌。直到你的下一个结束步骤，你可以使用该牌。

- 以此法使用牌时，你仍须支付所有费用并遵循所有时机规则。举例来说，如果所放逐的牌是地牌，则你只能在你的行动阶段中，堆叠为空且你还有剩余的可用地次数时使用之。

## Item Shopkeep/道具店主

{1}{R}

生物～人类／市民

每当你攻击时，目标进行攻击且佩带武具的生物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。）

2/2

- 如果当道具店主的异能试图结算时，该目标生物并非进行攻击且佩带武具，则此异能不会结算，且其所有效应都不会生效。不过，一旦它确实结算了，则该生物上任何武具的状况如何都不重要。就算它不再佩带武具，它也仍具有威慑异能。

## Light of Judgment/制裁之光

{4}{R}

瞬间

制裁之光对目标生物造成6点伤害。消灭至多一个贴附在该生物上的武具。

- 你可以指定未装备武具的生物为制裁之光的目标。
- 你是等到制裁之光结算时，才选择要消灭的武具。
- 如果在制裁之光试图结算时，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。你不会消灭任何武具。

## Mysidian Elder/密西迪亚长老

{2}{R}

生物～人类／魔法师

当此生物进场时，派出一个0/1黑色魔法师衍生生物，且具有「每当你施放非生物咒语时，此衍生生物向每位对手各造成1点伤害。」

1/3

- 魔法师衍生生物的异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击或因故离开堆叠，此异能仍会结算。

## Nibelheim Aflame/焚毁尼布尔海姆

{2}{R}{R}

法术

选择目标由你操控的生物。它向每个其他生物各造成伤害，其数量等同于前者的力量。如果此咒语是从坟墓场中施放，则弃掉你的手牌并抓四张牌。

返照{5}{R}{R}（你可以从你坟墓场中施放此牌，并支付其返照费用，然后将它放逐。）

- 伤害的来源是该生物，而非焚毁尼布尔海姆。举例来说，焚毁尼布尔海姆能让一个白色生物对具反红保护异能的生物造成伤害。
- 利用目标生物于焚毁尼布尔海姆结算时的力量，来决定它向每个其他生物造成多少伤害。
- 如果于焚毁尼布尔海姆试图结算时，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。不会造成伤害，且就算你是从坟墓场施放焚毁尼布尔海姆，你也不会弃牌并抓牌。

## Opera Love Song/歌剧院咏叹调

{1}{R}

瞬间

选择一项～

- 放逐你牌库顶的两张牌。直到你的下一个结束步骤，你可以使用这些牌。
- 一个或两个目标生物各得+2/+0直到回合结束。
- 以此法使用牌时，你仍须支付所有费用并遵循所有时机规则。举例来说，如果所放逐的牌中有一张是地牌，则你只能在你的行动阶段中，堆叠为空且你还有剩余的可用地次数时使用之。

#### Prompto Argentum/普隆普特·亚金塔姆

{1}{R}

传奇生物～人类／斥候

敏捷

自拍～每当你施放非生物咒语时，若施放它时支付过至少四点法术力，则派出一个珍宝衍生物。

2/2

- 普隆普特的最后一个异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击或因故离开堆叠，此异能仍会结算。

#### Queen Brahne/布拉妮女王

{2}{R}

传奇生物～人类／贵族

灵技

每当布拉妮女王攻击时，派出一个0/1黑色法术师衍生生物，且具有「每当你施放非生物咒语时，此衍生物向每位对手各造成1点伤害。」

2/1

- 法术师衍生生物的异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击或因故离开堆叠，此异能仍会结算。

#### Raubahn, Bull of Ala Mhigo/阿拉米格猛牛劳班

{1}{R}

传奇生物～人类／战士

守护～支付等同于劳班力量的生命。

每当劳班攻击时，将至多一个目标由你操控的武具贴附在目标进行攻击的生物上。

2/2

- 利用守护异能结算时劳班的力量，来决定必须支付多少生命。如果在异能结算时劳班已不在战场上，则利用劳班最后在战场上时的力量来决定。（如果这时候你还真的想支付生命的话。）

- 如果在劳班的最后一个异能结算时，该目标武具不能合法贴附在该目标进行攻击的生物上，则该武具不会移动。

#### Red Mage's Rapier/赤魔法师的刺剑

{1}{R}

神器～武具

职业选择（当此武具进场时，派出一个1/1无色英雄衍生生物，然后将它贴附于其上。）

佩带此武具的生物具有「每当你施放非生物咒语时，此生物得+2/+0直到回合结束」，且额外具有法术师此类别。

佩带{3}

- 赤魔法师的刺剑赋予的异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击或因故离开堆叠，此异能仍会结算。

#### Sandworm/沙地巨虫

{4}{R}

生物～蠕虫

敏捷

当此生物进场时，消灭目标地。其操控者可以从其牌库中搜寻一张基本地牌，将之横置放进战场，然后洗牌。

5/4

- 如果在沙地巨虫的最后一个异能试图结算时，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。该目标地的操控者将无法搜寻基本地牌。
- 如果沙地巨虫的最后一个异能结算，但未消灭该目标地（可能是因为该地具有不灭异能），则该目标地的操控者仍能搜寻一张基本地牌。

#### Seifer Almasy/塞法·阿尔马西

{3}{R}

传奇生物～人类／骑士

每当一个由你操控的生物单独攻击时，它获得连击异能直到回合结束。

始末剑～每当塞法·阿尔马西对任一牌手造成战斗伤害时，你可以从你的坟墓场中施放目标法术力值等于或小于3的瞬间或法术牌，且不需支付其法术力费用。如果该咒语将进入你的坟墓场，则改为将它放逐。

3/4



- 若在宣告攻击者步骤当中，某生物是唯一宣告为攻击者的生物（包括由队友操控的生物，如果有队友的话），则该生物便是单独攻击。举例来说，如果你宣告数个生物一起攻击，但之后这些生物除了其中一个之外全部都移出战斗，则塞法·阿尔马西的异能不会触发。类似地，在确定某生物是否为单独攻击时，也不会将在战斗中稍后进战场且正进行攻击的生物计算在内。
- 你是在塞法·阿尔马西的最后一个异能结算且仍在堆叠上时施放该瞬间或法术。你不能等到该回合稍后时段再施放之。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，你能够支付额外费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用，则你必须支付之，才能施放此咒语。
- 如果你坟墓场中某张牌的法术力费用包含{X}，则在确定其法术力值时，X为0，且当你以不支付其法术力费用的方式施放它时，你必须选择X的值为0。

#### Self-Destruct/自爆

{1}{R}

瞬间

目标由你操控的生物对任意另一个目标造成X点伤害，且对本身造成X点伤害，X为前者的力量。

- X的数值只于自爆结算时计算一次。
- 如果于自爆试图结算时，该目标由你操控的生物已经是不合法目标，则该由你操控的生物不会造成伤害。如果该由你操控的生物仍是合法目标，但另一个目标已经是不合法目标，则你的生物仍会对自身造成伤害。

#### Summon: Brynhildr/召唤：布伦希尔德

{1}{R}

结界生物～传纪／骑士

（于此传纪进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 — 连锁～放逐你的牌库顶牌。于你在此传纪上放置过学问指示物的回合中，你可以使用该牌。

II, III — 驾驭模式～本回合中，当你下一次施放生物咒语时，它获得敏捷异能直到回合结束。

2/1

- 以此法使用牌时，你仍须支付所有费用并遵循所有时机规则。举例来说，如果所放逐的牌是地牌，则你只能在你的行动阶段中，堆叠为空且你还有剩余的可用地次数时使用之。

#### Summon: Esper Ramuh/召唤：幻兽拉姆

{2}{R}{R}

结界生物～传纪／法师

(于此传记进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 — 制裁之雷～此生物对目标由对手操控的生物造成伤害，其数量等同于你坟墓场中非生物且非地的牌之数量。

II, III — 由你操控的法术师得+1/+0直到回合结束。

3/3

- 利用召唤：幻兽拉姆的第一个章节异能结算时你坟墓场中非生物、非地牌的数量，来决定造成多少伤害。

Summon: G.F. Cerberus/召唤：G.F.刻耳柏洛斯

{2}{R}{R}

结界生物～传记／狗

(于此传记进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 — 刺探1。(检视你牌库顶的牌。你可以将其置入你的坟墓场。)

II — 双重～本回合中，当你下一次施放瞬间或法术咒语时，将其复制。你可以为该复制品选择新的目标。

III — 三重～本回合中，当你下一次施放瞬间或法术咒语时，将其复制两次。你可以为每个复制品选择新的目标。

3/3

- 在召唤：G.F.刻耳柏洛斯的第二个或第三个章节异能结算后，该回合中你施放的下一个瞬间或法术咒语都会被复制，无论它是否具有目标。
- 如果该咒语指定了任何目标，则复制品的目标会与原版咒语相同，除非你选择新的目标。你可以改变任意数量的目标，不论全部改变或部分改变都行。新的目标必须合法。
- 如果所复制的咒语具有模式（也就是说，它记着「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。
- 如果所复制的咒语会在若干目标之间分配伤害或指示物，则分配方式和目标数量都不能更改。如果你选择了新的目标，你必须选择相同数量的目标。
- 如果所复制的咒语包括了于施放时决定的X数值，则复制品的X数值与原版咒语相同。
- 你不能选择去支付该复制品的任何额外费用。不过，会基于替原版咒语所支付的任何额外费用而产生的效应都会被复制，就好像每个复制品都支付过同样的费用一样。
- 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。

Summon: G.F. Ifrit/召唤：G.F.伊弗利特

{2}{R}

结界生物～传记／恶魔

(于此传记进场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。到IV后牺牲之。)

I, II — 你可以弃一张牌。若你如此作，则抓一张牌。

III, IV — 加{R}。

3/2

- 召唤：G.F.伊弗利特的第三个和第四个章节异能不是法术力异能。它们会利用堆叠，且可以被回应。

Suplex/陨石撞击

{1}{R}

法术

选择一项～

- 陨石撞击对目标生物造成3点伤害。如果本回合中该生物将死去，则改为将它放逐。
- 放逐目标神器。
- 如果该目标生物在本回合中因故将死去，陨石撞击第一项模式的替代性效应就会将它放逐，而不仅限于因致命伤害而死去的情况。

Triple Triad/九宫幻卡

{3}{R}{R}{R}

结界

在你的维持开始时，每位牌手各放逐其牌库顶牌。直到回合结束，你可以使用以此法放逐且由你拥有的牌，以及每张以此法放逐且法术力值比该牌小的其他牌，且不需支付其法术力费用。

- 以此法使用牌时，你仍须支付所有费用并遵循所有时机规则。举例来说，如果所放逐的牌是地牌，则你只能在你的行动阶段中，堆叠为空且你还有剩余的可用地次数时使用之。
- 如果所放逐的牌之法术力费用中包含{X}，则在确定其法术力值时，X为0。

Vaan, Street Thief/无羁少年梵恩

{2}{R}

传奇生物～人类／斥候

每当由你操控的一个或数个斥候，海盗和／或浪客对任一牌手造成战斗伤害时，放逐该牌手的牌库顶牌。你可以施放之。如果你未如此作，则派出一个珍宝衍生物。

每当你施放不由你拥有的咒语时，在每个由你操控的斥候，海盗和浪客上各放置一个+1/+1指示物。

2/2

- 你是在梵恩的第一个异能还在堆叠上的时候施放所放逐的牌。你不能等到该回合稍后时段再施放之。不会受到牌张类别的施放时机限制。
- 梵恩的最后一个异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击或因故离开堆叠，此异能仍会结算。

Zell Dincht/塞尔·迪恩

{2}{R}

传奇生物～人类／修行僧

你在自己的每个回合中可以额外使用一个地。

你每操控一个地，塞尔·迪恩便得+1/+0。

在你的结束步骤开始时，将一个由你操控的地移回其拥有者手上。

0/3

- 塞尔·迪恩第一个异能的效应会与类似效应累加。举例来说，如果你同时操控塞尔·迪恩和探险（一个具有「你在自己的每个回合中可以额外使用一个地」之异能的结界），则你于你的每个回合中便能使用三个地。

Ancient Adamantoise/远古精金龟

{5}{G}{G}{G}

生物～龟

警戒，守护{3}

此生物上的伤害于清除步骤中不会移除。

所有将对你和由你操控的其他永久物造成的伤害改为对此生物造成之。

当此生物死去时，将它放逐并派出十个已横置的珍宝衍生物。

8/20

- 如果你操控数个远古精金龟，则由你选择让哪个转移伤害效应生效。你不能将来自同一个来源的伤害分配给数个远古精金龟。举例来说，如果一个进行攻击的生物将对你造成8点伤害，且你操控两个远古精金龟，则你选择由哪个远古精金龟来受到该伤害。你不能让每个远古精金龟各受到4点伤害，也不能选择让这8点伤害对你造成。
- 会移除永久物上所有伤害的效应（例如重生）仍会移除远古精金龟上的伤害。
- 在极罕见的情况下，如果在你的清除步骤中，远古精金龟上面标记有伤害且已跃离，则远古精金龟的第三个异能不会生效，且所有标记在它上面的伤害都会在该清除步骤中被移除。

Bartz and Boko/巴兹与波可

{3}{G}{G}

## 传奇生物～人类／鸟

鸟共鸣（你每操控一个鸟，此咒语便减少{1}来施放。）

当巴兹与波可进场时，每个由你操控的其他鸟各向目标由对手操控的生物造成伤害，其数量等同于前者的力量。

4/3

- 无论你操控多少个鸟，巴兹与波可的最后一个异能都只会指定一个生物为目标。

## Chocobo Kick/陆行鸟踢

{1}{G}

法术

增幅～将一个由你操控的地移回其拥有者手上。（你施放此咒语时可以额外将一个由你操控的地移回其拥有者手上，并支付任何其他费用。）

目标由你操控的生物向目标由对手操控的生物造成伤害，其数量等同于前者的力量。如果此咒语已增幅，则改为该由你操控的生物造成该数量两倍的伤害。

- 如果于陆行鸟踢结算时，任一目标已经不合法，则不会造成伤害。如果两个目标都不合法，则此咒语根本不会结算。

## Clash of the Eikons/召唤兽大战

{G}

法术

选择一项或多项～

- 目标由你操控的生物与目标由对手操控的生物互斗。
- 从目标由你操控的传纪上移去一个学问指示物。（移去学问指示物不会触发章节异能。）
- 在目标由你操控的传纪上放置一个学问指示物。
- 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。
- 在传纪上放置学问指示物，通常会触发传纪的下一个章节异能。不过，如果其上的学问指示物数量已经大于或等于其最后一个章节编号，则不会触发章节异能。

## Diamond Weapon/钻石神兵

{7}{G}{G}

传奇神器生物～元素

你坟墓场中每有一张永久物牌，此咒语便减少{1}来施放。

延势

无效～防止将对钻石神兵造成的所有战斗伤害。

8/8

- 在分配具践踏异能的生物被钻石神兵阻挡时所造成的战斗伤害时，不会考虑钻石神兵的防止性效应。举例来说，如果它阻挡了一个12/12且具践踏异能的生物，则该生物的操控者必须将该生物至少8点战斗伤害分配给钻石神兵，剩余的伤害可以分配给防御牌手、鹏洛客或战役。

## The Earth Crystal/土之水晶

{2}{G}{G}

传奇神器

你施放的绿色咒语减少{1}来施放。

如果将在某个由你操控的生物上放置一个或数个+1/+1指示物，则改为在该生物上放置该数量两倍的+1/+1指示物。

{4}{G}{G}, {T}: 将两个+1/+1指示物分配给一个或两个目标由你操控的生物。

- 此费用减少效应只会对你施放之绿色咒语总费用中的一般法术力部分生效。
- 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（例如返照费用），加上费用增加的数量（例如增幅费用），然后再减去费用减少的数量（例如土之水晶第一个异能之效应）。咒语的法术力值仅由其法术力费用决定，与施放该咒语时所支付的总费用无关。
- 如果某个由你操控的生物在进战场时其上将会带有若干+1/+1指示物，则改为它带有两倍于该数量的指示物进战场。
- 在罕见的情况下，如果你操控两个土之水晶，则在生物上放置的+1/+1指示物数量会是原数量的四倍。三个土之水晶会将原数量乘以八，以此类推。
- 如果有两个或更多效应都试图修改在你生物上放置指示物的数量，则无论这些效应来源的操控者是谁，都会由你来决定这些效应的生效顺序。
- 你于起动土之水晶的最后一个异能时，便一并选择土之水晶的目标数量，同时决定指示物的分配方式。每个目标至少要分配一个指示物。这意味着，（举例来说）你不能指定两个生物为目标，然后分别分配两个和零个指示物。
- 如果于土之水晶的最后一个异能试图结算时，其中一个生物已经是不合法目标，但另一个生物仍是合法目标，则原本的指示物分配方式依然适用，只是原本要放在现已成为不合法目标上的指示物会就此消失。这些指示物不会改为放在合法目标上。

## Esper Origins/幻兽起源

{1}{G}

法术

刺探2。你获得2点生命。如果此咒语是从坟墓场施放，则将它放逐，然后将它在其拥有者的操控下放进战场，其为已转化且上面有一个终命指示物。（如果其上有终命指示物的生物将死去，则改为放逐之。）

返照{3}{G}（你可以从你坟墓场中施放此牌，并支付其返照费用，然后将它放逐。）

//

Summon: Esper Maduin/召唤：幻兽马丁

结界生物～传纪／元素

（于此传纪进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 — 展示你的牌库顶牌。如果该牌是永久物牌，则将它置于你手上。

II — 加{G}{G}。

III — 直到回合结束，由你操控的其他生物得+2/+2且获得践踏异能。

4/4

- 终命指示物能作用于所有永久物，而非仅限于生物。如果其上有终命指示物的永久物将从战场进入坟墓场，则改为将之放逐。
- 终命指示物不会阻止永久物从战场进入坟墓场以外的区域。举例来说，如果某个其上有终命指示物的永久物将从战场移回其拥有者的手上，则它会如常移回。
- 终命指示物并非关键字指示物，且终命指示物也不会让其上有这类指示物的永久物获得异能。如果该永久物失去所有异能，然后将进入坟墓场，则它仍然会被放逐。
- 同一永久物上的多个终命指示物并无意义。
- 召唤：幻兽马丁的第二个章节异能不是法术力异能。它会利用堆叠，且能被回应。
- 法术不能进入战场，永久物也不能转化为法术。如果一个效应放逐召唤：幻兽马丁，然后再指示你将它移回战场，则它会面朝上地留在放逐区（除非该效应指示你将它放置在战场上且已转化，在此情况下，它会以召唤：幻兽马丁的样子移回战场）。如果一个效应指示你转化召唤：幻兽马丁，则该指示会被忽略。

Galuf's Final Act/加拉夫的终幕

{1}{G}

瞬间

直到回合结束，目标生物得+1/+0且获得「当此生物死去时，在至多一个目标生物上放置若干+1/+1指示物，其数量等同于前者的力量。」

- 利用该死去生物最后在战场上的力量，来决定要在目标生物上放置多少个指示物。

Gigantoad/巨蟾蜍

{3}{G}

生物～蛙

只要你操控七个或更多地，此生物便得+2/+2。

4/4

- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此对巨蟾蜍造成的非致命伤害，可能会因为该回合中由你操控的地数量降到七个以下而变成致命伤害。

#### Gran Pulse Ochu/大脉冲食腐兽

{G}

生物～植物／野兽

死触

{8}：你坟墓场中每有一张永久物牌，此生物便得+1/+1直到回合结束。

1/1

- 大脉冲食腐兽最后一个异能的加成是在其结算时决定。一旦该异能结算，则该异能所提供的加成便不会改变，就算你坟墓场中永久物牌的数量改变也是一样。

#### Prishe's Wanderings/普利修的漫游

{2}{G}

瞬间

从你牌库中搜寻一张基本地牌或市镇牌，将之横置放进战场，然后洗牌。当你以此法搜寻你的牌库时，在目标由你操控的生物上放置一个+1/+1指示物。

- 你施放普利修的漫游时，并不需要为其选择目标。而是当你以此法搜寻你的牌库时，会触发另一个「自身」异能。你是在该异能进入堆叠时，才为其选择目标。每位牌手都可以如常回应此触发式异能。

#### Quina, Qu Gourmet/食族饕客阿馋

{2}{G}

传奇生物～<食族>

如果将在你的操控下派出一个或数个衍生物，则改为派出该些衍生物加上一个1/1绿色蛙衍生物。

{2}，牺牲一个蛙：在阿馋上放置一个+1/+1指示物。

2/3

- 额外派出的蛙衍生物，不会具有该效应所派出之其他衍生物所具有的异能。于派出衍生物之效应中注明的其他状态（例如已横置或「在战斗结束时放逐该衍生物」等）则对原本派出之衍生物及额外派出的蛙都会生效。
- 要让阿馋的第一个异能生效，只需要是由你来实际派出衍生物即可，至于该派出衍生物之咒语或异能是否由你操控则并不重要。



## Ride the Shoopuf/搭乘幻光象

{1}{G}

结界

地落～每当一个由你操控的地进场时，在目标由你操控的生物上放置一个+1/+1指示物。

{5}{G}{G}：此结界成为7/7野兽生物，且仍具有原本类别。

- 搭乘幻光象的最后一个异能没有持续时限。一旦它结算，它就会持续生效，直到游戏结束、搭乘幻光象离开战场或后续的效应改变其特征为止，以先发生者为准。
- 如果搭乘幻光象成为生物，但你并未在自己最近的一回合开始时持续操控它，则该回合中你无法以其进行攻击。

## Sazh Katzroy/萨兹·卡兹罗伊

{3}{G}

传奇生物～人类／驾手

当萨兹·卡兹罗伊进场时，你可以从你牌库中搜寻一张鸟或基本地牌，展示该牌，将它置于你手上，然后洗牌。

每当萨兹·卡兹罗伊攻击时，在目标生物上放置一个+1/+1指示物，然后将该生物上的+1/+1指示物数量加倍。

3/3

- 将永久物上的+1/+1指示物数量加倍之流程为：在其上放置等同于其上已有之+1/+1指示物数量的+1/+1指示物。其他会与在其上放置指示物互动的效应，都会如此与此效应互动。

## Sidequest: Raise a Chocobo/支线任务：培育陆行鸟

{1}{G}

结界

当此结界进场时，派出一个2/2绿色鸟衍生生物，且具有「每当一个由你操控的地进场时，此衍生生物得+1/+0直到回合结束。」

在你的第一个行动阶段开始时，若你操控四个或更多鸟，则转化此结界。

//

Black Chocobo/黑陆行鸟

生物～鸟

当此永久物转化为黑陆行鸟时，从你的牌库中搜寻一张地牌，将之横置放进战场，然后洗牌。

地落～每当一个由你操控的地进场时，由你操控的鸟得+1/+0直到回合结束。

2/2

- 支线任务：培育陆行鸟的最后一个异能会在它将触发的那一刻检查你是否操控四个或更多鸟。如果你没有，则该异能根本不会触发。如果它触发了，则该异能会在它试图结算时再次检查。如果你在該时刻没有操控四个或更多鸟，则该异能不会结算，且其所有效应都不会生效。
- 如果此牌因故以其背面朝上的方式进战场，则它并未转化，因此你不会进行搜寻。

Summon: Titan/召唤：泰坦

{3}{G}{G}

结界生物～传纪／巨人

（于此传纪进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 — 磨五张牌。

II — 将所有地牌从你的坟墓场横置移回战场。

III — 直到回合结束，另一个目标由你操控的生物获得践踏异能且得+X/+X，X为由你操控的地数量。

延势，践踏

7/7

- 召唤：泰坦第三个章节异能中X的数值，只会在该异能结算时计算一次。

Tifa Lockhart/蒂法·洛克哈特

{1}{G}

传奇生物～人类／修行僧

践踏

地落～每当一个由你操控的地进场时，将蒂法·洛克哈特的力量加倍直到回合结束。

1/2

- 将蒂法·洛克哈特的力量加倍之流程是：该生物得+X/+0，X为蒂法·洛克哈特于地落异能结算时的力量。

Tifa's Limit Break/蒂法的极限招式

{G}

瞬间

分级（选择一项额外费用。）

- 倒挂金钩～{0}～目标生物得+2/+2直到回合结束。
- 陨石强击～{2}～将目标生物的力量与防御力加倍直到回合结束。
- 最终天堂～{6}{G}～将目标生物的力量与防御力加两倍直到回合结束。

- 要将某生物的力量和防御力加倍，则该生物得+X/+Y，其中X为蒂法的极限招式结算时该生物的力量，Y为该生物的防御力。要将某生物的力量和防御力加两倍，该生物得+2X/+2Y，其中X为蒂法的极限招式结算时该生物力量的两倍，Y为该生物防御力的两倍。

## Traveling Chocobo/旅行陆行鸟

{2}{G}

生物～鸟

你可以随时检视你的牌库顶牌。

你可以从你的牌库顶使用地和施放鸟咒语。

如果你操控之永久物的触发式异能因由你操控的地或鸟进战场而触发，则该异能额外触发一次。

3/2

- 旅行陆行鸟让你只要想检视你的牌库顶牌，就可以随时检视（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，如果你施放你的牌库顶牌，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。
- 你利用第二个异能来施放鸟咒语和使用地时，仍须遵循正常时机规则，且须支付以此法施放之咒语的所有费用。以此法施放咒语时，你可以选择支付该咒语可能会具有之任何替代性费用或非强制性的额外费用（例如增幅费用）。你必须支付任何强制性的额外费用。
- 你的牌库顶牌不在你手上，所以你不能将它循环、弃掉，或起动任何能从你手上起动的异能。
- 旅行陆行鸟的最后一个异能会影响永久物本身的「进战场」触发式异能（只要它是由你操控的地或鸟），以及其他会在由你操控的地或鸟进场时触发的触发式异能。这类触发式异能以「当」或「每当」开头。有些关键字异能也包含在永久物进战场时触发的触发式异能。
- 替代性效应不会受到旅行陆行鸟异能的影响。举例来说，以上面有一个+1/+1指示物的状态在你操控下进战场的鸟，不会额外获得一个+1/+1指示物。
- 注记「于[此永久物]进场时」生效的异能也不会受到影响，例如以岔路村庄选择颜色。
- 旅行陆行鸟的异能并非复制该触发式异能；它只是让这异能再触发一次。对于在异能进入堆叠时作出的选择，例如选择模式和目标，你是在这两个异能进堆叠时分别作决定。对于在异能结算时作出的选择，例如是否要在永久物上放置指示物，也是在这两个异能结算时分别作决定。
- 如果你操控两个旅行陆行鸟，则进场的地或鸟会使异能触发三次，而非四次。三个旅行陆行鸟会使异能触发四次，四个则触发五次，以此类推。
- 如果某个由你操控的地或鸟与旅行陆行鸟同时进战场（包括旅行陆行鸟本身），且触发了由你操控之永久物的触发式异能，则该异能会额外触发一次。
- 如果某个触发式异能和另一个异能有连结关系，则多次触发的同一触发式异能也与后者异能有连结关系。如果另一个异能提到了「所放逐的牌」，则其指的是以该触发式异能的所有触发放逐之全部牌。

- 在一些涉及关联异能的情况中，某异能需要「所放逐的牌」之信息。当发生这种情况时，该异能会得到多个答案。如果这些答案被用于决定某变量的值，则会使用这些答案的总和。举例来说，如果克莱夫的藏身处之掩蔽异能触发两次，则最终会放逐两张牌。克莱夫的藏身处之最后一个异能会让你施放所放逐的两张牌，且不用支付其法术力费用（假设此时你操控四个或更多传奇生物）。
- 在双头巨人游戏中，旅行陆行鸟的第二个异能不会影响由你队友操控之永久物的触发式异能。

#### Absolute Virtue/绝对的美德

{6}{W}{U}

传奇生物～圣者／战士

此咒语不能被反击。

飞行

你具有反每位对手保护。（你不能被由对手操控的东西造成伤害、结附或是指定为目标。）

8/8

- 「反牌手保护」意指你具有反由该牌手操控的所有物件保护。如果某物件没有操控者（例如坟墓场中的牌），便会将其拥有者视作其操控者。

#### Balthier and Fran/巴夫雷尔与法兰

{1}{R}{G}

传奇生物～人类／兔

延势

由你操控的载具得+1/+1且具有警戒与延势异能。

每当一个本回合中由巴夫雷尔与法兰搭载的载具攻击时，若当前是本回合的首个战斗阶段，则你可以支付{1}{R}{G}。若你如此作，则在此阶段后，额外多出一个战斗阶段。

4/3

- 巴夫雷尔与法兰的最后一个异能不会让你获得额外的行动阶段。这意味着你会直接从一个战斗阶段的战斗结束步骤移动到下一个战斗阶段的战斗开始步骤。

#### Black Waltz No. 3/黑色华尔兹3号

{2}{B}{R}

传奇生物～魔法师

飞行，死触

每当你施放非生物咒语时，黑色华尔兹3号向每位对手各造成2点伤害。

2/2

- 黑色华尔兹3号的最后一个异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击或因故离开堆叠，此异能仍会结算。

Cid, Timeless Artificer/历时神器师西德

{2}{W}{U}

传奇生物～人类／神器师

你每操控一个神器师或你坟墓场中每有一张神器师牌，由你操控的神器生物和英雄便得+1/+1。

名称为历时神器师西德的牌，在套牌中的数量不受限制。

循环{W}{U}（{W}{U}，弃掉此牌：抓一张牌。）

4/4

- 历时神器师西德的第二个异能会让你在构组赛中忽略「四张同名牌」规则。但不会让你忽略赛制本身的要求。举例来说，在万智牌～最终幻想的限制赛中，你不能从你的个人收藏中将历时神器师西德加入你的套牌。
- 历时神器师西德的第二个异能还会让你忽略指挥官等赛制中的「无双」规则。

Cloud of Darkness/暗黑之云

{2}{B}{G}{G}

传奇生物～圣者

飞行

波动炮～当暗黑之云进场时，目标由对手操控的生物得-X/-X直到回合结束，X为你坟墓场中的永久物牌数量。

3/3

- X的数值，只于暗黑之云最后一个异能结算时计算一次。

Emet-Selch, Unsundered/原生种无影爱梅特赛尔克

{1}{U}{B}

传奇生物～长老／法术师

警戒

每当爱梅特赛尔克进场或攻击时，抓一张牌，然后弃一张牌。

在你的维持开始时，若你坟墓场中有十四张或更多牌，则你可以转化爱梅特赛尔克。

2/4

//

Hades, Sorcerer of Eld/古老魔法师哈迪斯

传奇生物～圣者

## 警戒

逝者的回声～于你的回合中，你可以从你的坟墓场使用牌。

如果某牌或衍生物将从任何区域进入你的坟墓场，则改为将它放逐。

6/6

- 爱梅特赛尔克的最后一个异能会在它将触发的那一刻检查你的坟墓场，以确定你的坟墓场中是否有十四张或更多牌。如果你没有，则该异能根本不会触发。如果它触发了，则该异能会在它试图结算时再次检查。如果你在该时刻的坟墓场中没有十四张或更多牌，则该异能不会结算，且其所有效应都不会生效。
- 你以古老魔法师哈迪斯的第二个异能所赋予的许可来使用牌时，仍须支付所有费用并遵循所有时机规则。
- 如果你于操控古老魔法师哈迪斯期间弃牌，则于弃牌时生效的异能（例如疯魔）仍会生效，就算该牌从未进入你的坟墓场也是一样。此外，检查所弃牌特征的咒语或异能（例如筹谋）能在放逐区中找到该牌。
- 于你操控古老魔法师哈迪斯期间，每当由你拥有的永久物从战场进入你的坟墓场时触发的异能（例如，「当此生物死去时...」）不会触发。
- 如果由你拥有的咒语消灭了由你操控的古老魔法师哈迪斯，则哈迪斯会被放逐，然后该咒语会被置入你的坟墓场。相反，如果由你拥有的咒语对由你操控的哈迪斯造成了致命伤害，则该咒语会被放逐，然后哈迪斯也会被放逐。

The Emperor of Palamecia/帕拉美奇亚皇帝

{U}{R}

传奇生物～人类／贵族／法术师

{T}：加{U}或{R}。此法术力只能用来施放非生物咒语。

每当你施放非生物咒语时，若施放它时支付过至少四点法术力，则在帕拉美奇亚皇帝上放置一个+1/+1指示物。然后若其上有三个或更多+1/+1指示物，则转化它。

2/2

//

The Lord Master of Hell/地狱的支配者

传奇生物～恶魔／贵族／法术师

陨石～每当地狱的支配者攻击时，它向每位对手各造成X点伤害，X为你坟墓场中非生物且非地的牌数量。

3/3

- 帕拉美奇亚皇帝的最后一个异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击或因故离开堆叠，此异能仍会结算。
- X的数值只会在地狱的支配者之异能结算时计算一次。

Exdeath, Void Warlock/无之魔法师艾克斯迪司

{1}{B}{G}

传奇生物～精怪／邪术师

当艾克斯迪司进场时，你获得3点生命。

在你的结束步骤开始时，若你坟墓场中有六张或更多永久物牌，则转化艾克斯迪司。

3/3

//

Neo Exdeath, Dimension's End/万物归无新生艾克斯迪司

传奇生物～精怪／圣者

践踏

新生艾克斯迪司的力量等同于你坟墓场中永久物牌的数量。

\*/3

- 无之魔法师艾克斯迪司的最后一个异能会在它将触发的那一刻检查你的坟墓场，以确定你的坟墓场中是否有六张或更多永久物牌。如果你没有，则该异能根本不会触发。如果它触发了，则该异能会在它试图结算时再次检查。如果你在时刻没有六张或更多永久物牌在你的坟墓场中，则该异能不会结算，且其所有效应都不会生效。

Garnet, Princess of Alexandria/亚历山德里亚公主嘉妮特

{G}{W}

传奇生物～人类／贵族／僧侣

系命

每当嘉妮特攻击时，你可以从任意数量由你操控的传纪上各移去一个学问指示物。每以此法移去一个学问指示物，便在嘉妮特上放置一个+1/+1指示物。

2/2

- 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。

Golbez, Crystal Collector/水晶收集客高贝扎

{U}{B}

传奇生物～人类／魔法师

每当一个由你操控的神器进场时，刺探1。

在你的结束步骤开始时，若你操控四个或更多神器，则将目标生物牌从你的坟墓场移回你手上。

然后若你操控八个或更多神器，则每位对手各失去等同于该牌力量的生命。

1/4

- 水晶收集客高贝扎的最后一个异能会在它将触发的那一刻检查你是否操控四个或更多神器。如果你没有，则该异能根本不会触发。如果它触发了，则该异能会在它试图结算时再次检查。如果你在该时刻没有操控四个或更多神器，则该异能不会结算，且其所有效应都不会生效。
- 如果于水晶收集客高贝扎的最后一个异能试图结算时，该目标生物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。就算你操控八个或更多神器，对手也不会失去生命。

Hope Estheim/霍普·埃斯特海姆

{W}{U}

传奇生物～人类／魔法师

系命

在你的结束步骤开始时，每位对手各磨X张牌，X为你本回合中获得过的生命数量。

2/2

- X的数值只会在霍普的最后一个异能结算时计算一次。

Ignis Scientia/伊格尼斯·斯堪提亚

{1}{G}{U}

传奇生物～人类／参谋

当伊格尼斯·斯堪提亚进场时，检视你牌库顶的六张牌。你可以将其中一张地牌横置放进战场。将其余的牌以随机顺序置于你牌库底。

刚想到了新的食谱！～{1}{G}{U}，{T}：将目标牌从坟墓场放逐。如果以此法放逐的是生物牌，则派出一个食品衍生物。

2/2

- 食品衍生物是具有「{二}，{横置}，牺牲此衍生物：你获得3点生命」的衍生神器。
- 如果在伊格尼斯·斯堪提亚的最后一个异能结算时，该目标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。就算该目标牌是生物牌，你也不会派出一个食品衍生物。

Jenova, Ancient Calamity/古来灾厄杰诺瓦

{2}{B}{G}

传奇生物～外星人

在你回合的战斗开始时，在至多另一个目标生物上放置若干+1/+1指示物，其数量等同于杰诺瓦的力量。该生物额外具有突变体此类别。

每当一个由你操控的突变体于你的回合中死去时，你抓等同于其力量的牌。

1/5



- 如果在杰诺瓦的第一个异能结算时，它已不在战场上，则利用杰诺瓦最后在战场上时的力量来决定要在目标生物上放置多少个指示物。
- 如果杰诺瓦与一个或数个由你操控的突变体同时死去，则每有一个此类突变体，其最后一个异能便会触发一次（如果杰诺瓦因故也成为了突变体，则它也会触发自己的异能）。
- 利用死去之突变体最后在战场上的力量，来决定要以杰诺瓦的最后一个异能抓多少张牌。

Joshua, Phoenix's Dominant/不死鸟显化者约书亚

{1}{R}{W}

传奇生物～人类／贵族／法师

当约书亚进场时，弃至多两张牌，然后抓等量的牌。

{3}{R}{W}, {T}: 放逐约书亚，然后将它在其拥有者的操控下移回战场且已转化。只能于法术时机起动。

3/4

//

Phoenix, Warden of Fire/火之召唤兽不死鸟

传奇结界生物～传纪／凤凰

（于此传纪进场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。）

I, II — 升腾火焰～不死鸟对每位对手各造成2点伤害。

III — 转生之炎～将任意数量的目标生物牌从你的坟墓场移回战场，且这些牌法术力值总和须等于或小于6。放逐不死鸟，然后将它移回战场（移回时为正面朝上）。

飞行，系命

4/4

- 当约书亚的第一个异能结算时，你可以选择弃零张牌。如果你如此作，则你不会抓牌。
- 如果某张在你坟墓场中之牌的法术力费用包含{X}，则在确定该牌的法术力值时，X为0。

Kefka, Court Mage/宫廷魔法师凯夫卡

{2}{U}{B}{R}

传奇生物～人类／法师

每当凯夫卡进场或攻击时，每位牌手各弃一张牌。然后以此法弃掉的牌中每有一种牌张类别，你便抓一张牌。

{8}: 每位对手各依其选择牺牲一个永久物。转化凯夫卡。只能于法术时机起动。

4/5

//

Kefka, Ruler of Ruin/毁灭主宰凯夫卡

传奇生物～圣者／法师

飞行

每当任一对手于你的回合中失去生命时，你抓等量的牌。

5/7

- 万智牌中的牌张类别包括神器、战役、生物、结界、瞬间、亲缘、地、鹏洛客和法术。传奇、基本和雪境属于超类别，不是牌张类别；英雄和传纪属于副类别，不是牌张类别。
- 在结算宫廷魔法师凯夫卡的最后一个异能时，由依照回合顺序接下来轮到的对手选择一个由其操控的永久物，然后其他对手按照回合顺序依次作出选择。然后同时牺牲所有被选择的永久物。

Kuja, Genome Sorcerer/基因组术士库加

{2}{B}{R}

传奇生物～人类／突变体／法术师

在你的结束步骤开始时，派出一个已横置的0/1黑色法术师衍生生物，且具有「每当你施放非生物咒语时，此衍生物向每位对手各造成1点伤害。」然后如果你操控四个或更多法术师，则转化库加。

3/4

//

Trance Kuja, Fate Defied/逆命幻化库加

传奇生物～圣者／法术师

耀星～如果某个由你操控的法术师将对任一永久物或牌手造成伤害，则改为它造成两倍的伤害。

4/6

- 法术师衍生生物的异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击或因故离开堆叠，此异能仍会结算。
- 该伤害与原伤害的来源相同。除非原伤害的来源就是幻化库加，否则加倍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法术师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（包括幻化库加的效应）的生效顺序。如果所有伤害都已被防止，则幻化库加的效应便不再生效。
- 如果由你操控的法术师所造成之伤害，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，如果你以一个具践踏异能的4/6法术师攻击，且它被一个1/1生物阻挡，则你可以将1点伤害分配给阻挡者，并将3点伤害分配给防御牌手。然后，这些伤害数量分别加倍成为2和6。

Lightning, Army of One/王牌驱散雷光

{1}{R}{W}

传奇生物～人类／士兵

先攻，践踏，系命

击倒～每当雷光对任一牌手造成战斗伤害时，直到你的下一个回合，如果某来源将对该牌手或由

该牌手操控的永久物造成伤害，则改为它造成两倍的伤害。

3/2

- 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雷光，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（包括雷光的效应）的生效顺序。如果所有伤害都已被防止，则雷光的效应便不再生效。
- 如果由你操控的来源造成的伤害需要在数个永久物和／或牌手之间分配，则会先分配伤害，然后再将其数量加倍。举例来说，如果你以一个5/5具践踏异能的生物攻击，且它被一个2/2生物阻挡，则你可以将2点伤害分配给阻挡者，并将3点伤害分配给防御牌手。然后这两个数值会加倍，分别变成4和6。

Noctis, Prince of Lucis/路西斯王子诺克提斯

{1}{W}{U}{B}

传奇生物～人类／贵族

系命

你可以从你的坟墓场施放神器咒语，但在其他费用以外，还须额外支付3点生命。如果你以此法施放咒语，则该神器进场时上面有一个终命指示物。

4/3

- 你利用诺克提斯的最后一个异能所赋予的许可来施放神器咒语时，仍须支付所有费用并遵循所有时机规则。
- 终命指示物能作用于所有永久物，而非仅限于生物。如果其上有终命指示物的永久物将从战场进入坟墓场，则改为将之放逐。
- 终命指示物不会阻止永久物从战场进入坟墓场以外的区域。举例来说，如果某个其上有终命指示物的永久物将从战场移回其拥有者的手上，则它会如常移回。
- 终命指示物并非关键字指示物，且终命指示物也不会让其上有这类指示物的永久物获得异能。如果该永久物失去所有异能，然后将进入坟墓场，则它仍然会被放逐。
- 同一永久物上的多个终命指示物并无意义。

Omega, Heartless Evolution/无心之物欧米茄

{5}{G}{U}

传奇神器生物～机器人

波动炮～当欧米茄进场时，对每位对手而言，横置至多一个目标由该对手操控的非地永久物。在这些永久物上各放置X个晕眩指示物且你获得X点生命，X为由你操控的非基本地数量。（如果其上有晕眩指示物的永久物将成为未横置，则改为从其上移去一个晕眩指示物。）

8/8

- X的数值只会在欧米茄的异能结算时计算一次。

Rydia, Summoner of Mist/迷雾召唤师莉迪亚

{R}{G}

传奇生物～人类／祭司

地落～每当一个由你操控的地进场时，你可以弃一张牌。若你如此作，则抓一张牌。

召唤～{X}，{T}：将目标法术力值为X的传纪牌从你的坟墓场移回战场，且上面有一个终命指示物。它获得敏捷异能直到回合结束。只能于法术时机起动。

1/2

- 终命指示物能作用于所有永久物，而非仅限于生物。如果其上有终命指示物的永久物将从战场进入坟墓场，则改为将之放逐。
- 终命指示物不会阻止永久物从战场进入坟墓场以外的区域。举例来说，如果某个其上有终命指示物的永久物将从战场移回其拥有者的手上，则它会如常移回。
- 终命指示物并非关键字指示物，且终命指示物也不会让其上有这类指示物的永久物获得异能。如果该永久物失去所有异能，然后将进入坟墓场，则它仍然会被放逐。
- 同一永久物上的多个终命指示物并无意义。

Serah Farron/莎拉·法隆

{1}{G}{W}

传奇生物～人类／市民

你每回合中施放的第一个传奇生物咒语减少{2}来施放。

在你回合的战斗开始时，若你操控两个或更多其他传奇生物，则你可以转化莎拉·法隆。

2/2

//

Crystallized Serah/化晶莎拉

传奇神器

你每回合中施放的第一个传奇生物咒语减少{2}来施放。

由你操控的传奇生物得+2/+2。

- 此费用减少效应只会对你施放之传奇生物咒语总费用中的一般法术力部分生效。
- 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（例如返照费用），加上费用增加的数量（例如增幅费用），然后再减去费用减少的数量（例如莎拉·法隆或化晶莎拉的第一个异能）。咒语的法术力值仅由其法术力费用决定，与施放该咒语时所支付的总费用无关。
- 莎拉·法隆的最后一个异能会在它将触发的那一刻检查你是否操控两个或更多其他传奇生物。如果你没有，则该异能根本不会触发。如果它触发了，则该异能会在它试图结算时再次检查。如果你在该时刻没有操控两个或更多其他传奇生物，则该异能不会结算，且其所有效应都不会生效。

Shantotto, Tactician Magician/联邦军师香托托

{1}{U}{R}

传奇生物～矮人／法术师

每当你施放非生物咒语时，香托托得+X/+0直到回合结束，X为施放该咒语时所支付的法术力数量。如果X等于或大于4，则抓一张牌。

0/4

- 香托托的异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击或因故离开堆叠，此异能仍会结算。

Sin, Spira's Punishment/史匹拉天罚辛

{4}{B}{G}{U}

传奇生物～海怪／圣者

飞行

每当辛进场或攻击时，随机从你的坟墓场放逐一张永久物牌，然后派出一个已横置且为该牌之复制品的衍生物。如果所放逐的牌是地牌，则重复此流程。

7/7

- 此衍生物只会复制原版牌上所印制的东西而已。它不会复制该牌在被置入你的坟墓场前物件具有的任何信息。
- 如果所复制之牌的法术力费用中包含{X}，则X为0。
- 如果该衍生物所复制的牌具有任何「当[此永久物]进场时」的异能，则该衍生物也会具有这些异能，且它们会在它被派出时触发。类似地，该衍生物所复制的任何「于[此永久物]进场时」或「[此永久物]进场时上面有...」异能也会生效。

Squall, SeeD Mercenary/SeeD佣兵斯考尔

{2}{W}{B}

传奇生物～人类／骑士／佣兵

断裂斩～每当一个由你操控的生物单独攻击时，它获得连击异能直到回合结束。

每当斯考尔对任一牌手造成战斗伤害时，将目标法术力值等于或小于3的永久物牌从你的坟墓场移回战场。

3/4

- 若在宣告攻击者步骤当中，某生物是唯一宣告为攻击者的生物（包括由队友操控的生物，如果有队友的话），则该生物便是单独攻击。举例来说，如果你宣告数个生物一起攻击，但之后这些生物除了其中一个之外全部都移出战斗，则斯考尔的第一个异能不会触发。类似地，在确定某生物是否为单独攻击时，也不会将在战斗中稍后进战场且正进行攻击的生物计算在内。
- 如果某张在你坟墓场中之牌的法术力费用包含{X}，则在确定该牌的法术力值时，X为0。

Tellah, Great Sage/大贤者泰拉

{3}{U}{R}

传奇生物～人类／魔法师

每当你施放非生物咒语时，派出一个1/1无色英雄衍生生物。如果施放该咒语时支付过四点或更多法术力，则抓两张牌。如果施放该咒语时支付过八点或更多法术力，则牺牲泰拉，且它对每位对手各造成等同于该数量的伤害。

3/3

- 泰拉的异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击或因故离开堆叠，此异能仍会结算。
- 如果在泰拉的异能结算时，它已不在战场上，且施放触发其异能的咒语时支付了八点或更多法术力，则该异能仍会对每位对手造成伤害。

Terra, Magical Adept/魔导战士蒂娜

{1}{R}{G}

传奇生物～人类／魔法师／战士

当蒂娜进场时，磨五张牌。将至多一张以此法磨掉的结界牌置于你手上。

幻化～{4}{R}{G}，{T}：放逐蒂娜，然后将它在其拥有者的操控下移回战场且已转化。只能于法术时机起动。

4/2

//

Esper Terra/幻兽蒂娜

传奇结界生物～传纪／魔法师

（于此传纪进场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。）

I, II, III — 派出一个衍生物，此衍生物为目标由你操控且非传奇的结界之复制品。它获得敏捷异能。若它是传纪，则在其上放置至多三个学问指示物。在你的下一个结束步骤开始时将它牺牲。

IV — 加{W}{W}，{U}{U}，{B}{B}，{R}{R}和{G}{G}。放逐幻兽蒂娜，然后将它移回战场（移回时为正面朝上）。

飞行

6/6

- 该衍生物只会复制原版结界上所印制的东西（除非该结界复制了其他东西或是个衍生物；参见后文）。它不会复制该结界是否为横置，其上面是否有指示物、贴附了灵气或武具，或是其他改变了其类别、颜色、力量和防御力等等的非复制效应。
- 如果所复制之结界的花费中包含{X}，则X视为0。
- 如果所复制的结界是个衍生物，则新衍生物会复制产生该衍生物之效应所叙述的该衍生物之原本特征。
- 如果所复制的结界也复制了其他东西，则该衍生物进战场时会是该结界所复制的样子。

- 如果该衍生物所复制的结界具有任何「当[此永久物]进场时」的异能，则该衍生物也会具有这些异能，且它们会在它被派出时触发。类似地，该衍生物所复制的任何「当[此永久物]进场时」或「[此永久物]进场时上面有...」异能也会生效。
- 幻兽蒂娜的第四个章节异能不是法术力异能。它会利用堆叠，且能被回应。

Vivi Ornitier/比比·奥尼提尔

{1}{U}{R}

传奇生物～魔法师

{0}：加X点法术力，且为{U}和／或{R}的任意组合，X为比比·奥尼提尔的力量。只能于你的回合中起动，且每回合限一次。

每当你施放非生物咒语时，在比比·奥尼提尔上放置一个+1/+1指示物，且它向每位对手各造成1点伤害。

0/3

- 比比·奥尼提尔的第一个异能属于法术力异能。它不用到堆叠，且不能被回应。
- 比比·奥尼提尔的最后一个异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击或因故离开堆叠，此异能仍会结算。

The Wandering Minstrel/异国的诗人

{G}{U}

传奇生物～人类／诗人

由你操控的地都未横置地进场。

究极幻想～在你回合的战斗开始时，若你操控五个或更多市镇，则派出一个2/2五色元素衍生生物。

{3}{W}{U}{B}{R}{G}：由你操控的其他生物得+X/+X直到回合结束，X为由你操控的市镇数量。

1/3

- 如果某个地具有注明其「须横置进战场」的异能，则会由你来选择该异能之效应和异国的诗人之效应生效的顺序。这意味着你能够决定该地是要横置还是未横置地进战场。如果某个由你操控的地只是被「横置放进战场」，且没有其他对它生效的替代性效应，则若你操控异国的诗人，这类地始终会是未横置地进战场。
- 如果在异国的诗人进战场的同时，某个由你操控的地将会横置进战场，则该地仍会以横置状态来进战场。
- 异国的诗人的第二个异能会在它将触发的那一刻检查你是否操控五个或更多市镇。如果你没有，则该异能根本不会触发。如果它触发了，则该异能会在它试图结算时再次检查。如果你在该时刻没有操控五个或更多市镇，则该异能不会结算，且其所有效应都不会生效。
- X的数值，只于异国的诗人最后一个异能结算时计算一次。

Yuna, Hope of Spira/史匹拉之望尤娜

{3}{G}{W}

传奇生物～人类／僧侣

于你的回合中，尤娜与由你操控的结界生物具有践踏，系命与守护{2}。

在你的结束步骤开始时，将至多一张目标结界牌从你的坟墓场移回战场，且上面有一个终命指示物。（如果其上有终命指示物的永久物将从战场进入坟墓场，则改为放逐之。）

3/5

- 终命指示物能作用于所有永久物，而非仅限于生物。如果其上有终命指示物的永久物将从战场进入坟墓场，则改为将之放逐。
- 终命指示物不会阻止永久物从战场进入坟墓场以外的区域。举例来说，如果某个其上有终命指示物的永久物将从战场移回其拥有者的手上，则它会如常移回。
- 终命指示物并非关键字指示物，且终命指示物也不会让其上有这类指示物的永久物获得异能。如果该永久物失去所有异能，然后将进入坟墓场，则它仍然会被放逐。
- 同一永久物上的多个终命指示物并无意义。

Zidane, Tantalus Thief/坦塔罗斯盗贼吉坦

{3}{R}{W}

传奇生物～人类／突变体／斥候

当吉坦进场时，获得目标由对手操控的生物之操控权直到回合结束。将它重置。它获得系命与敏捷异能直到回合结束。

每当任一对手获得一个由你操控的永久物之操控权时，派出一个珍宝衍生物。

3/3

- 如果对手从你处获得吉坦的操控权，则吉坦的最后一个异能会触发，且你会派出一个珍宝衍生物。如果对手同时从你处获得吉坦与一个或数个其他永久物的操控权，则吉坦的最后一个异能会为每个永久物触发一次，包括它自己。这意味着你会为每个永久物派出一个珍宝衍生物，包括吉坦。

Aettir and Priwen/血族剑与圣母盾

{6}

传奇神器～武具

佩带此武具的生物之基础力量和防御力为X/X，X为你的总生命。

佩带{5}

- X的数值会随着你的总生命变化。由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此对佩带此武具的生物造成的非致命伤害，可能会因为你在该回合中总生命减少而变成致命伤害。



## Blitzball/水斗球

{3}

神器

{T}：加一点任意颜色的法术力。

得分！～{T}，牺牲此神器：抓两张牌。只能于有传奇生物向对手造成过战斗伤害的回合中起动。

- 水斗球的最后一个异能并不关心本回合中向对手造成战斗伤害的传奇生物由谁操控。

## Buster Sword/毁灭剑

{3}

神器～武具

佩带此武具的生物得+3/+2。

每当佩带此武具的生物对任一牌手造成战斗伤害时，抓一张牌，然后你可以从你手上施放一个法术力值等于或小于该伤害数量的咒语，且不需支付其法术力费用。

佩带{2}

- 于毁灭剑的中间异能结算时，你便须决定是否要从你手上施放咒语。你不能等到该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。
- 如果你施放的咒语法术力费用中包含{X}，则你在以「不需支付其法术力费用」的方式施放它时必须将X的值选为0。

## Excalibur II/王者之剑II

{1}

传奇神器～武具

每当你获得生命时，在王者之剑II上放置一个充电指示物。

王者之剑II上每有一个充电指示物，佩带此武具的生物便得+1/+1。

佩带{3}

- 每个获得生命的事件只会触发王者之剑II的第一个异能一次，无论是因阿尔贝德族打捞客获得1点生命，还是因巴拉姆古恐龙获得3点生命。
- 如果在佩带此武具的生物受到致命伤害的同时，你获得了生命，则它会在王者之剑II的第一个异能结算前死去。
- 每个具系命异能的生物造成战斗伤害，都是不同的获得生命事件。举例来说，如果两个由你操控且具有系命异能的生物同时造成战斗伤害，则王者之剑II的异能会触发两次。但是，如果某个由你操

控且具系命异能的生物同时对数个生物、牌手、鹏洛客和／或战役造成伤害（也许因为它具有践踏异能或者被一个以上的生物阻挡），则此异能将只会触发一次。

- 如果你因「每有一个」某东西或「等同于」某东西的数量之总和而获得生命，则这只会算作一个获得生命事件，王者之剑II的第一个异能只会触发一次。
- 在双头巨人游戏中，虽然由你队友获得的生命也会增加你队伍的总生命，但这不会触发王者之剑II的第一个异能。

## The Masamune/正宗

{3}

### 传奇神器～武具

只要佩带此武具的生物正进行攻击，它便具有先攻异能且若能被阻挡，则须如此作。

佩带此武具的生物具有「如果此生物或由你拥有之徽记的触发式异能因生物死去而触发，则该异能额外触发一次。」

佩带{2}

- 所赋予的异能会影响佩带此武具之生物本身的「当此生物死去时」触发式异能，以及由该生物或由你拥有的徽记触发的其他「当生物死去时」触发式异能。此类触发式异能以「当」或「每当」开头。
- 所赋予之异能的效应不是复制该触发式异能；它只是让这异能再触发一次。对于在异能进入堆叠时作出的选择，例如选择模式和目标，你是在这两个异能进堆叠时分别作决定。对于在异能结算时作出的选择，例如是否要为该触发式异能支付费用，也是在这两个异能结算时分别作决定。
- 并非只有叙述中明确提及「生物」的触发事件才会受到影响。在此类情形中，触发事件可能还会提及某东西「从战场进入坟墓场」。举例来说，如果佩带此武具的生物或由你拥有的徽记具有「每当一个神器从战场置入坟墓场时」触发的异能，则如果一个神器生物死去，该异能会触发两次。
- 如果佩带此武具的生物或由你拥有的徽记上具有「当生物离开战场时」触发的异能，则当该生物因死去而离开战场时，该异能会触发两次。
- 虽然有些事件会导致生物死去，但因这些事件而触发的异能不会因此触发两次。举例来说，注记于「每当你牺牲一个生物时」触发的异能只会触发一次。
- 利用生物在战场上的特征，来确定是否有触发式异能会多次触发，此时应将持续性效应纳入考量。举例来说，如果某个地在变成生物后死去，则会在「当其死去时」触发的异能会触发两次。
- 如果某个生物与佩带此武具的生物同时死去（包括佩带此武具的生物本身死去），且触发了佩带此武具的生物之触发式异能或由你拥有的徽记之触发式异能，则该异能会额外触发一次。
- 如果你因故操控了两个正宗，且它们都佩带在由你操控的生物上，则生物死去只会触发由你拥有的徽记之异能三次，而非四次。（如果它们佩带在同一个生物上，则所佩带生物的异能也只会触发三次。）
- 只有在下列情况下，所佩带之生物上「当一张牌从任何区域进入坟墓场时」触发的异能才会触发两次：（a）一张生物牌从战场进入坟墓场；且（b）正宗仍在战场上，且贴附于具有该异能的生物上。（对于由你拥有的徽记之异能而言，情况类似，只不过正宗只需贴附于由你操控的生物上即可。）

### PuPu UFO/可幽可幽的UFO?

{2}

神器生物～组构体／外星人

飞行

{T}：你可以将一张地牌从你手上放进战场。

{3}：直到回合结束，此生物的基础力量成为等同于由你操控的市镇数量。

0/4

- 利用可幽可幽的UFO? 的第一个起动式异能将地牌放进战场，并不算作使用地。就算你本回合已使用过地，你仍能以此法将地牌放进战场。
- 于可幽可幽的UFO? 的最后一个异能结算时，利用由你操控的市镇数量来决定可幽可幽的UFO? 新的基础力量。

### Relentless X-ATM092/难缠的X-ATM092

{6}

神器生物～机器人／蜘蛛

此生物只能被三个或更多生物阻挡。

{8}：将此牌从你的坟墓场横置移回战场，且上面有一个终命指示物。（如果其上有终命指示物的生物将死去，则改为放逐之。）

6/5

- 终命指示物能作用于所有永久物，而非仅限于生物。如果其上有终命指示物的永久物将从战场进入坟墓场，则改为将之放逐。
- 终命指示物不会阻止永久物从战场进入坟墓场以外的区域。举例来说，如果某个其上有终命指示物的永久物将从战场移回其拥有者的手上，则它会如常移回。
- 终命指示物并非关键字指示物，且终命指示物也不会让其上有这类指示物的永久物获得异能。如果该永久物失去所有异能，然后将进入坟墓场，则它仍然会被放逐。
- 同一永久物上的多个终命指示物并无意义。

### Clive's Hideaway/克莱夫的藏身处

地～<市镇>

掩蔽4（当此地进场时，检视你牌库顶的四张牌，将其中一张牌面朝下地放逐，然后将其余的牌以随机顺序置于牌库底。）

{T}：加{C}。

{2}，{T}：如果你操控四个或更多传奇生物，则你可以使用所放逐的牌，且不需支付其法术力费用。

- 「掩蔽N」意指「当此永久物进场时，检视你牌库顶的N张牌。将其中一张牌牌面朝下放逐，并将其余的牌以随机顺序置于你的牌库底。所放逐的牌获得『操控放逐此牌之永久物的牌手可以检视此牌。』」
- 对具掩蔽异能的永久物和以其放逐的牌而言，牌手须从该牌被放逐起便持续操控该永久物，才可以检视该牌。
- 你是在克莱夫的藏身处的最后一个异能结算的过程中，且其仍在堆叠上的时候，使用该牌。你不能等到该回合稍后时段再使用之。
- 如果所放逐的是地牌，则你只能在你本回合中仍有可使用地数的时候，才能够使用该地。
- 如果某咒语的法术力费用中包含{X}，则在以「不需支付其法术力费用」的方式使用它时，你必须将X的值选为0。
- 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，你能够支付额外费用。如果该咒语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。
- 克莱夫的藏身处的最后一个异能只关心它结算时你是否操控四个或更多传奇生物。你在起动它的时候甚至都不需要操控四个或更多传奇生物。

Eden, Seat of the Sanctum/圣府首都伊甸

地～<市镇>

{T}：加{C}。

{5}，{T}：磨两张牌。然后你可以牺牲此地。当你如此作时，将另一张目标永久物牌从你的坟墓场移回你手上。

- 你起动圣府首都伊甸的最后一个异能时，并不需要为其选择目标。而是当你以此法牺牲圣府首都伊甸时，会触发另一个「自身」异能。于该异能进入堆叠时，你需为其选择一个目标。每位牌手都可以如常回应此触发式异能。

Lindblum, Industrial Regency/工业公国林德布尔姆

{2}{R}

地～<市镇>

此地须横置进场。

{T}：加{R}。

//

Mage Siege/魔法师围攻

瞬间～历险

派出一个0/1黑色法术师衍生生物，且具有「每当你施放非生物咒语时，此衍生物向每位对手各造成1点伤害。」

- 法术师衍生物的异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击或因故离开堆叠，此异能仍会结算。

### Starting Town/初始市镇

地～<市镇>

本盘游戏中，除非当前是你的第一、第二或第三回合，否则此地须横置进场。

{T}：加{C}。

{T}，支付1点生命：加一点任意颜色的法术力。

- 如果初始市镇是在其他牌手的回合中进场，则无论该牌手已经进行了多少个回合，它都会横置进场。
- 初始市镇的第一个异能只在乎你已经进行的回合数，这不一定是游戏实际进行的回合数，因为你可能会有额外回合。
- 如果有效应重新开始游戏，则除非是在新游戏中你的第一、第二或第三回合，否则初始市镇会在该游戏中横置进场。

### Beatrix, Loyal General/忠诚将军贝特丽克丝

{4}{W}{W}

传奇生物～人类／士兵

警戒（此生物攻击时不需横置。）

在你回合的战斗开始时，你可以将任意数量由你操控的武具贴附在目标由你操控的生物上。

4/4

- 你是于贝特丽克丝的最后—个异能结算时，才选择要贴附哪个武具。在你选择要贴附哪个武具与武具贴附到目标生物之间，没有牌手能有所行动。
- 如果武具不能合法贴附在某生物上，则你不能利用贝特丽克丝的最后—个异能来试图将武具贴附在该生物上。

### Lightning, Security Sergeant/治安官雷光

{2}{R}

传奇生物～人类／士兵

威慑（此生物只能被两个或更多生物阻挡。）

每当雷光对任一牌手造成战斗伤害时，放逐你的牌库顶牌。于你操控雷光的时段内，你可以使用该牌。

2/3

- 以此法使用牌时，你仍须支付所有费用并遵循所有时机规则。举例来说，如果所放逐的牌是地牌，则你只能在你的行动阶段中，堆叠为空且你还有剩余的可用地次数时使用之。
- 如果其他牌手获得了雷光的操控权，你就无法再使用所放逐的牌，就算你稍后再获得其操控权也是如此。类似地，如果雷光离开战场并稍后返回，则你也不能使用她首度在战场上时所放逐的那些牌，因为她已经是新的物件。

#### Cloud, Planet's Champion/星球勇者克劳德

{3}{R}{W}

传奇生物～人类／士兵／佣兵

于你的回合中，只要克劳德佩带武具，它便具有连击与不灭异能。

你起动之以克劳德为目标的佩带异能减少{2}来起动。

4/4

- 克劳德的最后一个异能只会减少你为以克劳德为目标的佩带异能所支付之一般法术力数量。举例来说，它会将{二}减少到{零}，但对{绿}的佩带费用没有影响。
- 其他系列中的一些武具生物牌具有重配异能，此异能可将武具贴附于生物上。重配不属于佩带异能，且克劳德的最后一个异能不会减少重配费用。佩带异能的变体或具有限制的佩带异能（例如加农弹之臂的「佩带传奇生物」异能）仍属于佩带异能，克劳德的最后一个异能会减少此类异能的费用。

#### Deadly Embrace/迦楼罗拥抱

{3}{B}{B}

法术

消灭目标由对手操控的生物。然后本回合中每有一个生物死去，你便抓一张牌。

- 如果于迦楼罗拥抱试图结算时，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。你不会抓牌。

#### Judgment Bolt/制裁之雷

{3}{R}

瞬间

制裁之雷对目标生物造成5点伤害，并对该生物的操控者造成X点伤害，X为由你操控的武具数量。

- X的数值只于制裁之雷结算时计算一次。

# 最终幻想继承史单卡解惑

Adeline, Resplendent Cathar/华辉护教军艾德琳 (风味名称：光之英雄)

{1}{W}{W}

传奇生物～人类／骑士

警戒

艾德琳的力量等同于由你操控的生物数量。

每当你攻击时，对每位对手而言，你派出一个1/1白色人类衍生生物，其为横置且正向该牌手或一个由其操控的鹏洛客进行攻击。

\*/4

- 设定艾德琳力量的异能会在所有区域生效，而不是只在战场上。只要艾德琳在战场上（且仍然是生物），该异能就将艾德琳自己算进去。
- 以任何生物攻击都会触发艾德琳的最后一个异能。这些生物不一定要包括艾德琳。
- 是依照你的所有对手数量来派出衍生物，而不是只计算你所攻击的对手。
- 于派出的衍生物进战场时，你得为每个衍生物决定其是攻击该对手还是一个由其操控的鹏洛客。
- 虽然由触发式异能派出的人类衍生物正进行攻击，但它们从未宣告为进行攻击的生物（举例来说，注册于「每当一个生物攻击时」触发的异能便会检查生物是否宣告为攻击者）。

Ranger-Captain of Eos/亿欧护林队长 (风味名称：桑多利亚骑士)

{1}{W}{W}

生物～人类／士兵／游侠

当此生物进场时，你可以从你牌库中搜寻一张法术力值等于或小于1的生物牌，展示该牌，将它置于你手上，然后洗牌。

牺牲此生物：所有对手本回合都不能施放非生物咒语。

3/3

- 如果牌手牌库中某张牌的法术力费用中包含{X}，则在确定该牌的法术力值时，X为0。
- 对手可以施放咒语来回应亿欧护林队长的最后一个异能。该异能不会影响这些咒语，也不会影响那些牌手在你起动此异能之前就已施放的咒语。（换句话说，该异能无法用于反击咒语。）

Sram, Senior Edificer/资深建筑师斯勒姆 (风味名称：剑士弗利奥尼尔)

{1}{W}

传奇生物～矮人／参谋

每当你施放灵气，武具或载具咒语时，抓一张牌。

2/2

- 斯勒姆的异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击或因故离开堆叠，此异能仍会结算。

Urza, Lord High Artificer/铸物勋爵克撒 (风味名称：蒂娜·布兰福德)

{2}{U}{U}

传奇生物～人类／神器师

当克撒进场时，派出一个0/0无色组构体衍生神器生物，且具有「你每操控一个神器，此衍生物便得+1/+1。」

横置一个由你操控且未横置的神器：加{U}。

{5}：将你的牌库洗牌，然后放逐顶牌。直到回合结束，你可以使用该牌且不需支付其法术力费用。

1/4

- 由克撒的第一个异能派出的衍生物会将自己计算在内，所以它至少会是1/1。
- 支付该法术力异能之费用时，你可以横置任意一个由你操控且未横置的神器；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的神器生物。以此法横置武具不会影响该武具的异能或佩带该武具的生物。
- 如果你未使用以克撒的最后一个异能放逐的牌，则它会留在放逐区。
- 克撒的最后一个异能不会改变你能施放所放逐之牌的时机。举例来说，如果你放逐了一张法术牌，则你只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候施放之。如果你放逐了一张地牌，则你只能在你的行动阶段中，且你有可使用地数的时候使用之。
- 如果咒语的法术力费用中包含{X}，则你在以「不需支付其法术力费用」的方式施放它时必须将X的值选为0。
- 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放牌，就无法选择支付替代性费用来施放之。不过，你能够支付额外费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用，则你必须支付之，才能施放此牌。

Venser, Shaper Savant/塑形学者凡瑟 (风味名称：赞德大师)

{2}{U}{U}

传奇生物～人类／法师

闪现（你可以于你能够施放瞬间的时机下施放此咒语。）

当凡瑟进场时，将目标咒语或永久物移回其拥有者手上。

2/2

- 如果凡瑟的触发式异能所指定之目标咒语是以返照方式来使用，该咒语会被放逐，而不会移回其拥有者手上。
- 如果某咒语移回其拥有者手上，便从堆叠中移出，并且不会结算。该咒语并非被反击；它只是不存在了。这对不能被反击的咒语有奇效。



- 如果某咒语的复制品回到其拥有者的手上，它会被移到该处，然后由于状态动作而消失。不能再次施放此复制品。

Bolas's Citadel/波拉斯尊殿 (风味名称：瓦砾之塔)

{3}{B}{B}{B}

传奇神器

你可以随时检视你的牌库顶牌。

你可以从你的牌库顶使用地和施放咒语。如果你以此法施放咒语，则支付等同于其法术力值的生命，而不支付其法术力费用。

{T}，牺牲十个非地永久物：每位对手各失去10点生命。

- 波拉斯尊殿让你只要想检视你的牌库顶牌，就可以随时检视（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，如果你施放你的牌库顶牌，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。
- 你必须遵守你从牌库中施放之牌的正常施放时机的许可条件与限制。
- 你必须有可使用地数，才能从你的牌库顶使用地牌。
- 如果咒语的法术力费用中包含{X}，则你在以「不需支付其法术力费用」的方式施放它时必须将X的值选为0。
- 如果你以「不支付其法术力费用」的方式来施放咒语，则你不能选择以任何替代性费用来施放之。不过，你可以支付额外费用。如果该咒语具有任何强制性的额外费用，则你必须支付这些费用才能施放该咒语。
- 你可以牺牲波拉斯尊殿本身来起动其最后一个异能。
- 在双头巨人游戏中，波拉斯尊殿的最后一个异能会让对手队伍失去20点生命。

Fatal Push/送终一击 (风味名称：大桥上的死斗)

{B}

瞬间

如果目标生物的法术力值等于或小于2，则消灭之。

反抗～如果本回合中有永久物在你操控下离开战场，则改为如果目标生物的法术力值等于或小于4，则消灭之。

- 送终一击可以指定任何生物为目标，包括法术力值等于或大于5者。只于送终一击结算时，才会检查该生物的法术力值。
- 如果战场上的生物之法术力费用中包含{X}，则X视为0。

- 反抗异能并不关心永久物离开战场的原因、是谁使其离开战场，或是它离开战场后去向何处。无论是你牺牲用来支付费用的神器、由你操控且被萨菲罗斯的干预消灭的生物，或是你以地下指命移回牌手手上的结界，都能满足反抗异能的要求。
- 离开战场的衍生物能满足反抗异能生效的条件。

Syr Konrad, the Grim/冷酷孔纳德爵士 (风味名称：黑铠骑士高贝扎)

{3}{B}{B}

传奇生物～人类／骑士

每当另一个生物死去，或一张生物牌从战场以外的任何区域进入坟墓场，或一张生物牌离开你的坟墓场时，孔纳德爵士向每位对手各造成1点伤害。

{1}{B}：每位牌手各磨一张牌。（牌手各将其牌库顶的牌置入其坟墓场。）

5/4

- 如果一个或更多生物和孔纳德爵士同时死去，则每有一个此类生物，其第一个异能便会触发一次。
- 在双头巨人游戏中，孔纳德爵士的第一个异能会造成两次1点伤害。

Yawgmoth, Thran Physician/索蓝医师约格莫夫 (风味名称：地狱暴君皇帝)

{2}{B}{B}

传奇生物～人类／僧侣

反人类保护

支付1点生命，牺牲另一个生物：在至多一个目标生物上放置一个-1/-1指示物且抓一张牌。

{B}{B}，弃一张牌：增殖。（选择任意数量的永久物和／或牌手，然后为其已有之每种指示物各多放置一个同类的指示物。）

2/4

- 增殖的流程是：选择任意数量的永久物和／或牌手，然后在每个已存在的指示物种类上再放置一个同样的指示物。
- 增殖时，你可以选择任何具有指示物的永久物，包括由对手操控者。你也可以选择任何其上有指示物的牌手，包括对手。你不能选择在战场以外区域中的牌，就算其上有指示物者亦然。
- 你不一定要选择每一个具有指示物的永久物或牌手，只要选择你想要增加指示物者即可。由于「任意数量」包括零，你甚至完全不用选择任何永久物，也完全不用选择任何牌手。
- 如果某牌手或永久物上有多于一种指示物，且你选择要让其额外获得指示物，则你必须为其上每种指示物的数量都加一。你不能只增加其上的某一种指示物，而不改变其他指示物的数量。
- 对注册于「每当你增殖时」触发的异能而言，就算在如此作时未选择任何永久物或牌手，此类异能也会触发。
- 牌手可以回应效应中包含增殖的咒语或异能。不过，一旦该咒语或异能开始结算，并且其操控者已着手选择哪些永久物与牌手将得到新的指示物，则任何牌手均已无法去回应此事。

- 如果某个永久物上确实同时有+1/+1和-1/-1指示物，则状态动作会成对移除这两类指示物，直到该永久物上只剩其中一种指示物为止。

Godo, Bandit Warlord/山贼王伍堂 (风味名称：琳琅武库吉尔伽美什)

{5}{R}

传奇生物～人类／野蛮人

当伍堂进场时，你可以从你牌库中搜寻一张武具牌，将之放进战场，然后洗牌。

每当伍堂每回合首度攻击时，重置它和所有由你操控的武士。在此阶段后，额外多出一个战斗阶段。

3/3

- 山贼王伍堂与其他赋予额外战斗阶段的效应不同，它不会让你额外得到一个行动阶段。在第一个战斗阶段结束后，便立刻开始额外的战斗阶段。

Purphoros, God of the Forge/熔锻神普罗烽斯 (风味名称：凯夫卡·帕拉佐)

{3}{R}

传奇结界生物～神

不灭

只要你的红色献力小于五，普罗烽斯便不是生物。

每当另一个由你操控的生物进场时，普罗烽斯向每位对手各造成2点伤害。

{2}{R}：由你操控的生物得+1/+0直到回合结束。

6/5

- 牌手的某色献力等同于由该牌手操控的所有永久物之法术力费用中该色法术力符号的总数量。
- 使普罗烽斯不是生物的分类更改异能只在战场上产生作用。无论你的该色献力是多少，神在其他区域当中始终都是生物牌。神在堆叠上时始终都是生物咒语。
- 于普罗烽斯进战场时，会利用你对该神颜色之献力来决定其他会影响生物进战场之替代性效应是否会对普罗烽斯生效。由于替代性效应在普罗烽斯进到战场前就会生效，因此对上述效应而言，普罗烽斯本身法术力费用当中的法术力符号不会增加你的该色献力。
- 当普罗烽斯进战场时，会利用你对该神颜色之献力（包括普罗烽斯本身法术力费用当中的法术力符号）来决定是否有生物进战场，从而确定会在「每当一个生物进战场」时触发的异能是否触发。
- 如果普罗烽斯不再是生物，则它会失去生物此类别和神此生物类别。它仍会是传奇结界。
- 只要普罗烽斯在战场上，其异能就会生效，无论它是否为生物。
- 如果普罗烽斯正在攻击或阻挡，且它不再是生物（可能是因为你红色的献力减少），则它会被移出战斗。就算它在该战斗稍后时段再度成为生物，它也不会重新加入战斗。
- 放置在普罗烽斯上的指示物，在它不是生物时仍会留在其上，就算它们没有效果也是一样。
- 如果有效应令普罗烽斯失去所有异能，则它本身令其不是生物之异能在献力不足的情况下仍会生效。

Azusa, Lost but Seeking/云游者梓纱 (风味名称：莎拉公主)

{2}{G}

传奇生物～人类／修行僧

你在自己的每个回合中可以额外使用两个地。

1/2

- 梓纱的第一个异能之效应，会与类似效应累加。举例来说，如果你同时操控梓纱和探险（一个具有「于你的每个回合中，你可以额外使用一个地」之结界），则你便能在你的每个回合中使用四个地。

Nyxbloom Ancient/天华先人 (风味名称：云海魔人)

{4}{G}{G}{G}

结界生物～元素

践踏

如果你横置某永久物以产生法术力，则改为它产生三倍的该类法术力。

5/5

- 你只有起动某永久物上费用中具有{横置}符号之法术力异能，才算是「横置永久物以产生法术力」。法术力异能之效应会产生法术力。
- 如果有异能会在「每当你横置某东西以产生法术力」时触发，且会产生法术力，则该触发式法术力异能不会受天华先人影响。
- 天华先人本身不产生任何法术力。而只是令你横置以产生法术力的永久物能产生更多法术力。如果该永久物的法术力异能对其所产生的法术力附有限制条件或额外效应，则它以此法产生的所有法术力都附有类似但书。
- 多个天华先人的效应可以累加。举例来说，如果你战场上有两个天华先人，则你会得到九倍于原有数量的该类法术力。

Jodah, the Unifier/诸界一统裘达 (风味名称：光之战士)

{W}{U}{B}{R}{G}

传奇生物～人类／法师

由你操控的传奇生物得+X/+X，X为由你操控的传奇生物数量。

每当你从你手上施放传奇咒语时，从你牌库顶开始放逐牌，直到放逐一张法术力值比它小的传奇非地牌为止。你可以施放该牌，且不需支付其法术力费用。将其余的牌以随机顺序置于你牌库底。

5/5

- 诸界一统裘达的触发式异能，以及利用该异能所施放的咒语，都会比触发该异能的咒语先一步结算，就算有牌手回应反击原版咒语也是如此。
- 你是以牌面朝上的方式放逐牌张。所有牌手都可以看到它们。
- 所放逐之传奇非地牌需立即选择是否要施放。如果你未立即施放之，就不能留到稍后时段再如此作。
- 放逐区中双面牌的类别和法术力值由其正面的特征确定。连体牌的法术力值则是连体牌两边法术力值的加总。
- 如果以此法放逐的传奇非地牌是模式双面牌，且其背面也是非地面，则你可以施放其中任一面，就算背面不是传奇也是一样。
- 如果你选择不施放该牌，则它会留在放逐区。其余的牌会以随机顺序置于你的牌库底。
- 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，你能够支付额外费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用，则你必须支付之，才能施放此咒语。
- 如果该牌的法术力费用中包含{X}，则你在以「不需支付其法术力费用」的方式施放它时必须将X的值选为0。
- 触发该异能之咒语的法术力值，仅由该咒语的法术力费用来确定，与施放该咒语时支付的总费用无关。如果该咒语的费用中包含{X}，则在确定其法术力值时，需将为X所选的值包括在内。
- 如果你放逐了你的整个牌库，但未能放逐一张法术力值比该咒语小的传奇非地牌，则所放逐的牌经随机化后就再度成为你的牌库，且此效应就此结束。你不会一直不断地放逐并重洗你的牌库。

Tymna the Weaver/织命使堤谟娜 (风味名称：塞西尔·哈维)

{1}{W}{B}

传奇生物～人类／僧侣

系命

在你的每个战斗后的行动阶段开始时，你可以支付X点生命，X为本回合中受过战斗伤害的对手数量。若你如此作，则抓X张牌。

拍档（你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。）

2/2

- 如果你的指挥官套牌有两个指挥官，则只有标识色能够同时满足两个指挥官之联合标识色的牌张才能放入你的套牌中。如果布斯陶和堤谟娜是你的指挥官，则你的套牌可以包含标识色中含有红色、白色和／或黑色的牌张，但不能包含标识色中含有绿色或蓝色的牌张。
- 两个指挥官在游戏开始时都位于统帅区，另外98张牌（若是指挥官轮抽游戏，则为58张牌）洗牌后成为你的牌库。
- 要将两张牌共同用作指挥官，这两张牌须在游戏开始时均具有拍档异能。就算两者之任一个在游戏过程中失去拍档异能，也不会令其不再是你的指挥官。
- 游戏开始后，两个指挥官的情况需分别记录。如果你施放过其中某个指挥官，你在第一次施放另一个的时候无需额外支付{二}。牌手会因受到来自其中同一个指挥官造成的总共21点战斗伤害而输掉游戏，并非计算这两个指挥官造成伤害的加总。

- 如果某事物提及你的指挥官，且你有两个指挥官，则它指的是你选择的其中一个。如果你被指示对你的指挥官执行某动作（例如因指挥信标将其从统帅区置于你手上），则你在该效应发生时选择你的其中一个指挥官。
- 对于会检查你是否操控你的指挥官之效应，你操控任一指挥官或同时操控两个均能满足之。
- 你可以将两个都具有拍档，且颜色或颜色组合相同的永久物用作指挥官。在指挥官轮抽中，若你抽到的话，你甚至可以将两张具拍档异能的相同永久物都用作指挥官。要是你真这样作的话，请确保你为每个指挥官明确记录你从统帅区中施放它的次数，好分别计算每个指挥官的「指挥官税」。

Winota, Joiner of Forces/聚力领袖薇诺塔 (风味名称：巴兹·克劳泽)

{2}{R}{W}

传奇生物～人类／战士

每当一个由你操控的非人类生物攻击时，检视你牌库顶的六张牌。你可以将其中一张人类生物牌放进战场，其为横置且正进行攻击。它获得不灭异能直到回合结束。将其余的牌以随机顺序置于你的牌库底。

4/4

- 如果有多个由你操控的非人类生物攻击，则每有一个此类生物，薇诺塔的异能便会分别触发一次。举例来说，如果有三个非人类生物攻击，则你不会一整批检视你牌库顶的十八张牌；而是先检视六张，结算完该异能之后，再在其他两次异能结算时各重复前述流程。
- 你得为该人类选择要攻击的牌手、鹏洛客或战役。它攻击的对象与该非人类的生物可以不一样。
- 虽然该人类属于进行攻击的生物，但它从未宣告为攻击生物。这就是说，对注册于「每当一个生物攻击时」触发的异能而言，这类异能不会因该人类进战场且进行攻击而触发。
- 任何注明人类不能攻击的效应（例如宣告，或是你获得具守军的人类）只会影响宣告攻击者的时机。这类效应不会阻止你找到的人类以「正进行攻击」的状态进战场。

Traxos, Scourge of Kroog/孽城劫运刹索斯 (风味名称：巴别巨人)

{4}

传奇神器生物～组构体

践踏

刹索斯须横置进场，且于你的重置步骤中不能重置。

每当你施放史迹咒语时，重置刹索斯。（神器、传奇和传记是史迹。）

7/7

- 史迹咒语是指传奇咒语、神器咒语或传记咒语。
- 有些异能注册于「每当你施放史迹咒语时」触发。此类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。
- 如果某史迹牌未经施放便被径直放进战场，则不会触发注册于「每当你施放史迹咒语时」触发的异能。

- 因为地牌永远不会被施放，所以使用传奇地不会触发注记于「每当你施放史迹咒语时」触发的异能。如果在战场上的牌转化成传奇永久物，也不会触发此类异能。

Akroma's Will/爱若玛的意志 (风味名称：神使祝福)

{3}{W}

瞬间

选择一项。如果你于施放此咒语时操控指挥官，则你可以改为两项都选。

- 由你操控的生物获得飞行、警戒与连击异能直到回合结束。
- 由你操控的生物获得系命、不灭与反五色保护异能直到回合结束。
- 你操控多于一个指挥官也不会有额外奖励。
- 你操控的指挥官不一定要是你自己的指挥官。
- 一旦你宣告施放咒语，则直到你完成施放为止，没有牌手能有所行动。特别一提，对手不能试图去除你的指挥官来改变你能选择的模式数量。
- 一旦你已选好该咒语全部两项模式，此时是否还继续操控指挥官已不重要。就算是于你完成施放咒语时，因故已不再操控指挥官，选好的模式也不会改变。

Danitha Capashen, Paragon/典范达妮莎卡帕轩 (风味名称：斯考尔·莱昂哈特)

{2}{W}

传奇生物～人类／骑士

先攻，警戒，系命

你施放的灵气与武具咒语减少{1}来施放。

2/2

- 此费用减少效应只会对你施放之灵气和武具咒语总费用中的一般法术力部分生效。
- 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（例如返照费用），加上费用增加的数量（例如增幅费用），然后再减去费用减少的数量（例如达妮莎最后一个异能之效应）。咒语的法术力值仅由其法术力费用决定，与施放该咒语时所支付的总费用无关。

Kenrith, the Returned King/复归国王肯理斯 (风味名称：诺克提斯·路西斯·切拉姆)

{4}{W}

传奇生物～人类／贵族

{R}：所有生物获得践踏与敏捷异能直到回合结束。

{1}{G}：在目标生物上放置一个+1/+1指示物。

{2}{W}：目标牌手获得5点生命。

{3}{U}：目标牌手抓一张牌。

{4}{B}：将目标生物牌在其拥有者的操控下从坟墓场放进战场。

5/5

- 肯理斯的最后一个异能可以指定在任何一位牌手坟墓场种的生物牌为目标。该生物会由其拥有者来操控，且就算你离开游戏，它也会留在战场上（如果你不拥有它）。

Mangara, the Diplomat/使节曼格拉 (风味名称：反抗军策士敏武)

{3}{W}

传奇生物～人类／僧侣

系命

每当任一对手以生物攻击时，若其中有两个或更多生物攻击你和／或由你操控的鹏洛客，则你抓一张牌。

每当任一对手施放每回合中其第二个咒语时，你抓一张牌。

2/4

- 如果有部分进行攻击的生物于曼格拉的触发式异能仍在堆叠上的时候就离开战场，则利用该些生物离开战场前所攻击的是哪位牌手或哪个鹏洛客来决定你是否会抓一张牌。另一方面，如果这些生物是被「移出战斗」但没有离开战场，便会利用它们当前的信息，判断出其已不再攻击你和／或由你操控的鹏洛客。
- 如果对手用两个生物攻击，其中一个攻击你，另一个攻击你的鹏洛客，则你会抓一张牌。
- 无论除了两个攻击你和由你操控的鹏洛客之生物以外，还有多少个生物也如此攻击，你都只会抓一张牌。
- 注记于「当牌手施放咒语」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，此异能仍会结算。
- 在所触发的异能结算之后，但在触发它的咒语结算之前，牌手能够施放咒语和起动异能。

Stroke of Midnight/午夜钟声 (风味名称：尼布尔海姆的回忆)

{2}{W}

瞬间

消灭目标非地永久物。其操控者派出一个1/1白色人类衍生生物。

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

Brainstorm/脑力激荡 (风味名称：晓月之终途)

{U}



## 瞬间

抓三张牌，然后将两张牌从你手上以任意顺序置于你的牌库顶。

- 你是在结算脑力激荡的过程中完成「抓三张牌并将两张牌放回」这一系列动作。在这两个动作之间无法发生任何事情，且没有牌手能采取任何动作。

Cryptic Command/地下指命 (风味名称：前往水晶塔)

{1}{U}{U}{U}

## 瞬间

选择两项～

- 反击目标咒语。
  - 将目标永久物移回其拥有者手上。
  - 横置所有由对手操控的生物。
  - 抓一张牌。
- 你施放地下指命时，便要选择两个模式。你必须选择两个不同的模式。
  - 你需同时检视所选的两项模式，以确定地下指命的目标数量（如果有的话）。如果它至少有一个目标，且当它试图结算时，所有目标均不合法，则它不会结算，且其所有效应都不会生效。举例来说，如果你选择了第二项和第四项模式，且当地下指命试图结算时，该永久物已经是不合法目标，则你不会抓牌。

Laboratory Maniac/实验室狂人 (风味名称：瓦纳·迪尔的冒险者)

{2}{U}

生物～人类／魔法师

如果你将抓一张牌但牌库没有牌，则改为你赢得这盘游戏。

2/2

- 如果由于某种原因你无法赢得此盘游戏（例如你的对手本回合施放了天使恩典），则你不会因试图从没有牌的牌库中抓牌而输掉此盘游戏。该抓牌动作依旧被替代。
- 如果两位或更多牌手同时操控实验室狂人，且有效应让这些牌手同时抓若干牌，则首先由轮到该回合的牌手抓该数量的牌。若这会使该牌手改为赢得这盘游戏，则这盘游戏立即结束。若游戏还未结束，则依回合顺序依次为每位其他牌手重复此流程。

Rhystic Study/琉晶研究 (风味名称：到最后一刻...)

{2}{U}

## 结界

每当任一对手施放咒语时，除非该牌手支付{1}，否则你可以抓一张牌。

- 琉晶研究的触发式异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击或因故离开堆叠且未结算，此异能仍会结算。牌手是在此触发式异能结算时，才有机会支付费用。
- 你是等到该牌手决定是否支付费用之后，才需决定是否要抓一张牌。

Teferi, Mage of Zhalfir/赛菲尔法师泰菲力 (风味名称：伊迪雅·克莱默)

{2}{U}{U}{U}

传奇生物～人类／法术师

闪现

由你拥有且不在战场上的生物牌具有闪现异能。

对手只可以于其能施放法术的时机下施放咒语。

3/4

- 于你操控泰菲力期间，你就可以在你能施放瞬间的时机下，以延缓的方式从你手上放逐生物牌。
- 如果于你操控泰菲力期间，堆叠上有具转瞬异能的咒语，则你也不能延缓生物牌；这是因为转瞬会让你无法施放咒语，尽管将牌延缓属于特殊动作，但也会受其影响。
- 泰菲力的最后一个异能基本上是指：对手若想要施放咒语，就必须在对手回合的行动阶段中，且堆叠为空才行。就算有规则或效应允许某个法术在其他时机施放也是一样。
- 如果某咒语或异能在结算其效应的中途让对手施放咒语（例如延缓和弹回的效应），则由于目前结算的异能还在堆叠上，该对手就无法施放该咒语。就算所施放的牌是瞬间也一样。
- 如果有效应允许对手在其能够施放瞬间的时机下施放咒语（举例来说，如果对手也操控泰菲力），则泰菲力最后一个异能的限制会较该许可优先生效。

Diabolic Intent/恶魔意图 (风味名称：香托托的威迫)

{1}{B}

法术

牺牲一个生物，以作为施放此咒语的额外费用。

从你牌库中搜寻一张牌，将该牌置于你手上，然后洗牌。

- 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。
- 要等到施放完此咒语、支付完其所有费用之后，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此咒语。

Gix, Yawgmoth Praetor/约格莫夫判官基克斯 (风味名称：暗之王)

{1}{B}{B}

传奇生物～非瑞人／魔判官

每当一个生物向你的任一对手造成战斗伤害时，其操控者可以支付1点生命。若其如此作，则其抓一张牌。

{4}{B}{B}{B}，弃X张牌：放逐目标对手牌库顶的X张牌。你可以从以此法放逐的牌之中使用地和施放咒语，且不需支付其法术力费用。

3/3

- 你必须在结算最后一个异能的过程中使用这些牌。你不能等到稍后时段再使用。
- 只有在你自己的回合中，且你本回合中还没有使用过地的情况下，才能以此法来使用地牌。
- 如果你以此法施放的咒语之法术力费用中包含{X}，则你必须将X的值选为0。

K'rrik, Son of Yawgmoth/约格莫夫之子格锐克 (风味名称：无影爱梅特赛尔克)

{4}{B/P}{B/P}{B/P}

传奇生物～非瑞人／惊惧兽／奴仆

({B}/{P}可用{B}或2点生命来支付。)

系命

对任一费用中的每个{B}而言，你可以支付2点生命，而不支付该法术力。

每当你施放黑色咒语时，在格锐克上放置一个+1/+1指示物。

2/2

- 在计算牌张的法术力值时，其上的每个非瑞克西亚法术力符号会被算作1，就算是用生命来支付该符号也是如此。特别一提，格锐克的法术力值始终是7。
- 格锐克的异能，会让你能为任何你要支付之费用中的{黑}支付2点生命，包括咒语的法术力费用、起动费用，甚至特殊动作（例如变身）的费用。但凡要你支付的法术力，便是费用。

Varragoth, Bloodsky Sire/腥天君父威拉格斯 (风味名称：亚丹·伊祖尼亚)

{2}{B}

传奇生物～恶魔／浪客

死触

炫威～{1}{B}：目标牌手从其牌库中搜寻一张牌，然后洗牌，并将该牌置于其上。（只能于此生物攻击过的回合中起动，且每回合仅限一次。）

2/3

- 「炫威～[费用]：[效应]」意指「[费用]：[效应]。只能于此生物攻击过的回合中起动，且每回合仅限一次。」
- 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（于特殊情况下）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作权，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。

Captain Lannery Storm/兰娜莉速腾船长 (风味名称：壮志空贼梵恩)

{2}{R}

传奇生物～人类／海盗

敏捷

每当兰娜莉速腾船长攻击时，派出一个珍宝衍生物。（它是具有「{T}，牺牲此衍生物：加一点任意颜色的法术力」的神器。）

每当你牺牲一个珍宝时，兰娜莉速腾船长得+1/+0直到回合结束。

2/2

- 就算是在没有东西可供你支付法术力的情况下，你也能起动珍宝的法术力异能。
- 每当你因任何原因牺牲珍宝时，兰娜莉速腾船长的最后一个异能都会触发，而不仅限于为起动珍宝的法术力异能而牺牲的情况。
- 如果你牺牲珍宝来施放兰娜莉速腾船长，则这些珍宝不会触发其最后一个异能。

Light Up the Stage/照亮舞台 (风味名称：誓言得偿)

{2}{R}

法术

揭幕{R}（如果本回合中有对手失去过生命，则你可以支付此咒语的揭幕费用而非法术力费用来施放它。）

放逐你牌库顶的两张牌。直到你下一个回合的回合结束，你可以使用这些牌。

- 「揭幕[费用]」意指，「如果本回合中有对手失去过生命，则你可以支付此咒语的揭幕费用而非法术力费用来施放它。」
- 对牌手造成的伤害会让牌手失去等量的生命值。
- 揭幕异能在意的就只有本回合中是否有对手失去过生命，而不是对手当前的总生命是否比之前低。举例来说，如果对手失去1点生命，然后在同一回合中获得2点生命，则你在该回合可以用揭幕费用施放咒语。
- 揭幕异能不会改变你能够施放咒语的时机。举例来说，除非有其他效应允许你如此作，否则你便无法在对手的回合中施放具揭幕的法术，就算当回合中该对手曾失去生命也是一样。
- 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（例如揭幕费用），加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量。无论施放咒语的总费用为何，该咒语的法术力值都不会改

变。

- 无论你对对手曾失去多少点生命，或你有多少位对手曾失去生命，牌张上的揭幕费用都不会变化。
- 在多人游戏中，如果某位对手曾失去生命，且在该回合稍后离开了游戏，则你仍能支付揭幕费用来施放咒语。（如果牌手在自己的回合中离开游戏，则会以没有主动牌手的状态继续完成该回合。）

Mizzix's Mastery/米捷兹的精研 (风味名称：晓之战士的遗泽)

$\{3\}\{R\}$

法术

将目标在你坟墓场中且为瞬间或法术的牌放逐。对每张以此法放逐的牌而言，将其复制，你可以施放该复制品，且不需支付其法术力费用。放逐米捷兹的精研。

超载 $\{5\}\{R\}\{R\}$ （你可以支付此咒语的超载费用来施放它。若你如此作，则将其叙述中的「目标」更改为「每张」。）

- 每个复制品都可以在米捷兹的精研结算的过程中立刻施放。如果你没有立刻施放一个或数个复制品，则你之后就不能再施放它们。
- 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，你能够支付额外费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用，则你必须支付之，才能施放此咒语。
- 如果该复制品的法术力费用中包含 $\{X\}$ ，则当你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放它时，你必须将 $X$ 的值选为0。
- 超载[费用]意指「你可以选择支付[费用]，而不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，则将此咒语规则叙述中的所有『目标』字样改为『每个』。」
- 如果你不支付某个具超载异能之咒语的超载费用，则该咒语将具有单一目标。如果你支付超载费用，则该咒语不会有任何目标。
- 由于在支付超载费用后，具超载异能的咒语不需指定目标，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。
- 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（例如超载费用），加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量。无论施放咒语的总费用为何，该咒语的法术力值都不会改变。
- 如果有效应让你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放具超载异能的咒语，则你不能改为选择支付其超载费用。

Najeela, the Blade-Blossom/剑花娜吉拉 (风味名称：克劳德·斯特莱夫)

$\{2\}\{R\}$

传奇生物～人类／战士

每当一个战士攻击时，你可以令其操控者派出一个1/1白色战士衍生生物，其为横置且正进行攻击。

$\{W\}\{U\}\{B\}\{R\}\{G\}$ ：重置所有进行攻击的生物。它们获得践踏、系命与敏捷异能直到回合结束。在

此阶段后，额外多出一个战斗阶段。只能于战斗中起动。

3/2

- 由娜吉拉派出之战士衍生生物的操控者为该些衍生物分别决定其要攻击的牌手或鹏洛客。这些衍生物攻击的对象（牌手或鹏洛客），不一定要与触发此异能的生物相同。它们甚至可以攻击当前未被攻击的牌手或鹏洛客。
- 虽然这些由娜吉拉的第一个异能派出的衍生物正进行攻击，但它们从未宣告为进行攻击的生物（举例来说，注册于「每当一个生物攻击时」触发的异能便会检查生物是否宣告为攻击者）。
- 如果重置进行攻击的生物，并不会把它移出战斗。
- 在额外多出的战斗阶段前没有行动阶段。这意味着你无法在这两次战斗间起动佩带异能（或进行其他类似行动）。

Ragavan, Nimble Pilferer/巧手窃猴勒格文 (风味名称：吉坦·特莱巴尔)

{R}

传奇生物～猴／海盗

每当勒格文对任一牌手造成战斗伤害时，派出一个珍宝衍生物并放逐该牌手的牌库顶牌。直到回合结束，你可以施放该牌。

掩袭{1}{R}（你可以支付此咒语的掩袭费用来施放它。如果你如此作，则它获得敏捷异能，且在下一个结束步骤开始时便需从战场移回其拥有者手上。）

2/1

- 就算该牌手的牌库中已经没有牌可放逐，你都会派出一个珍宝衍生物。
- 你在施放所放逐的牌时，仍须遵循时机限制并支付其费用。如果你放逐的是地牌，则你不能使用该牌。
- 「掩袭[费用]」意指，「你可以支付[费用]来施放此牌，而不支付其法术力费用」，「如果已支付此咒语的掩袭费用，则在下一个结束步骤开始时，将此咒语所成之永久物移回其拥有者手上」，以及「只要已支付此永久物的掩袭费用，它便具有敏捷异能。」
- 如果你选择支付咒语的掩袭费用，而不支付其法术力费用，则你依然是在施放此咒语。它会进入堆叠，且可以被回应和反击。只有在你正常能够施放该生物咒语的时机下，你才能够支付该咒语的掩袭费用来施放之。通常这是指在你的行动阶段当中，且当堆叠为空的时候。
- 如果你支付掩袭费用来施放某生物咒语，则只有在其触发式异能结算时，该牌仍在战场上的情况下，才会将它移回其拥有者手上。如果在此时刻之前，它已死去或进入其他区域，则它会留在原处。
- 你并不一定要以具掩袭异能的生物进行攻击，除非另有异能要求你必须如此作。
- 对曾支付其掩袭费用的生物而言，如果有其他生物作为前者之复制品来进战场，或是成为前者生物之复制品，则所成为之复制品不会具有敏捷异能，也不会移回其拥有者手上。

Carpet of Flowers/花之毯 (风味名称：法尔希乐园)

{G}

结界

在你的每个行动阶段开始时，若你本回合中未以此异能加过法术力，则你可以加X点任意颜色的单色法术力，X为由目标对手操控的海岛数量。

- 此异能不是法术力异能。它会利用堆叠，且能被回应。
- X的数值于该异能结算时计算一次。

Farseek/远眺 (风味名称：崭新的冒险)

{1}{G}

法术

从你牌库中搜寻一张平原，海岛，沼泽或山脉牌，将之横置放进战场，然后洗牌。

- 远眺可以找出任何具有所列地类别的地，包括非基本地者，就算该地同时具有其中一项或数项地类别（例如是树林），也能找出。

Fynn, the Fangbearer/持牙人芬恩 (风味名称：裴因·卡路达斯·索里多)

{1}{G}

传奇生物～人类／战士

死触（它对生物造成的任何数量伤害都足以消灭后者。）

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。）

1/3

- 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。

Nature's Claim/还诸自然 (风味名称：探寻冰封幻兽)

{G}

瞬间

消灭目标神器或结界。其操控者获得4点生命。

- 如果在还诸自然试图结算时，该目标神器或结界已经是不合法目标，则此咒语不会结算。没有牌手会获得4点生命。如果该目标仍合法，但未被消灭（最有可能的原因是它具有不灭异能），则其操控者会获得4点生命。

Atraxa, Grand Unifier/大一统飞将亚崔夏 (风味名称：救世主萨菲罗斯)

{3}{G}{W}{U}{B}

传奇生物～非瑞人／天使

飞行，警戒，死触，系命

当亚崔夏进场时，展示你牌库顶的十张牌。对每种牌张类别而言，你可以将一张为该类别的牌从所展示牌之中置于你手上。将其余的牌以随机顺序置于你牌库底。（牌张类别包括神器、战役、生物、结界、瞬间、地、鹏洛客以及法术。）

7/7

- 万智牌中的牌张类别包括神器、战役、生物、结界、瞬间、亲缘、地、鹏洛客和法术。传奇、基本和雪境属于超类别，不是牌张类别；英雄和传记属于副类别，不是牌张类别。
- 如果所展示的牌有数种牌张类别，则你可以决定是要将它当作其上哪一类别来置于你手上。举例来说，对神器生物牌而言，你可以将它当作神器牌来置于你手上，也可以将它当作生物牌来置于你手上。如果你选择将它当作神器牌来置于你手上，则你就还可以再拿回一张生物牌；反之亦然。

Bruse Tarl, Boorish Herder/粗鲁牧人布斯陶 (风味名称：胡戈·库普卡)

{2}{R}{W}

传奇生物～人类／伙伴

每当布斯陶进场或攻击时，目标由你操控的生物获得连击与系命异能直到回合结束。

拍档（你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。）

3/3

- 如果你的指挥官套牌有两个指挥官，则只有标识色能够同时满足两个指挥官之联合标识色的牌张才能放入你的套牌中。如果布斯陶和依谢是你的指挥官，则你的套牌可以包含标识色中含有红色、白色和／或蓝色的牌张，但不能包含标识色中含有绿色或黑色的牌张。
- 两个指挥官在游戏开始时都位于统帅区，另外98张牌（若是指挥官轮抽游戏，则为58张牌）洗牌后成为你的牌库。
- 要将两张牌共同用作指挥官，这两张牌须在游戏开始时均具有拍档异能。就算两者之任一个在游戏中失去拍档异能，也不会令其不再是你的指挥官。
- 游戏开始后，两个指挥官的情况需分别记录。如果你施放过其中某个指挥官，你在第一次施放另一个的时候无需额外支付{二}。牌手会因受到来自其中同一个指挥官造成的总共21点战斗伤害而输掉游戏，并非计算这两个指挥官造成伤害的加总。
- 如果某事物提及你的指挥官，且你有两个指挥官，则它指的是你选择的其中一个。如果你被指示对你的指挥官执行某动作（例如因指挥信标将其从统帅区置于你手上），则你在该效应发生时选择你的其中一个指挥官。
- 对于会检查你是否操控你的指挥官之效应，你操控任一指挥官或同时操控两个均能满足之。
- 你可以将两个都具有拍档，且颜色或颜色组合相同的永久物用作指挥官。在指挥官轮抽中，若你抽到的话，你甚至可以将两张具拍档异能的相同永久物都用作指挥官。要是你真这样作的话，请确保你为每个指挥官明确记录你从统帅区中施放它的次数，好分别计算每个指挥官的「指挥官税」。



Dovin's Veto/多温的否决 (风味名称：暗影之逆焰)

{W}{U}

瞬间

此咒语不能被反击。

反击目标非生物咒语。

- 能够反击其他咒语的咒语或异能仍能以多温的否决为目标。当这类咒语或异能结算时，多温的否决不会被反击，但用于反击的咒语或异能具有的任何其他效应仍会如常生效。

Inalla, Archmage Ritualist/仪法大师因娜拉 (风味名称：黑魔法师制造者库加)

{2}{U}{B}{R}

传奇生物～人类／法术师

威仪～每当另一个由你操控且非衍生物的法术师进场时，若因娜拉在统帅区中或战场上，则你可以支付{1}。若你如此作，则派出一个为该法术师之复制品的衍生物。该衍生物获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时将它放逐。

横置五个由你操控且未横置的法术师：目标牌手失去7点生命。

4/5

- 因娜拉的威仪异能之触发事件发生时，以及该触发式异能结算时，因娜拉都必须在战场上或统帅区中。如果触发事件发生时因娜拉在相应区域中，但于异能结算前离开了该区域，则此异能结算时不会有任何效应。
- 特别一提，如果因娜拉在战场上，且其威仪异能触发，但于该异能结算前，它就被置入统帅区，则该异能结算时不会有任何效应。这是因为改变区域的物件会被视作新的物件。

Ishai, Ojutai Dragonspeaker/欧祝泰族龙语者依谢 (风味名称：贝妮迪塔·赫曼)

{2}{W}{U}

传奇生物～鸟／修行僧

飞行

每当任一对手施放咒语时，在依谢上放置一个+1/+1指示物。

拍档（你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。）

1/1

- 如果你的指挥官套牌有两个指挥官，则只有标识色能够同时满足两个指挥官之联合标识色的牌张才能放入你的套牌中。如果布斯陶和依谢是你的指挥官，则你的套牌可以包含标识色中含有红色、白色和／或蓝色的牌张，但不能包含标识色中含有绿色或黑色的牌张。
- 两个指挥官在游戏开始时都位于统帅区，另外98张牌（若是指指挥官轮抽游戏，则为58张牌）洗牌后成为你的牌库。

- 要将两张牌共同用作指挥官，这两张牌须在游戏开始时均具有拍档异能。就算两者之任一个在游戏中失去拍档异能，也不会令其不再是你的指挥官。
- 游戏开始后，两个指挥官的情况需分别记录。如果你施放过其中某个指挥官，你在第一次施放另一个的时候无需额外支付{二}。牌手会因受到来自其中同一个指挥官造成的总共21点战斗伤害而输掉游戏，并非计算这两个指挥官造成伤害的加总。
- 如果某事物提及你的指挥官，且你有两个指挥官，则它指的是你选择的其中一个。如果你被指示对你的指挥官执行某动作（例如因指挥信标将其从统帅区置于你手上），则你在该效应发生时选择你的其中一个指挥官。
- 对于会检查你是否操控你的指挥官之效应，你操控任一指挥官或同时操控两个均能满足之。
- 你可以将两个都具有拍档，且颜色或颜色组合相同的永久物用作指挥官。在指挥官轮抽中，若你抽到的话，你甚至可以将两张具拍档异能的相同永久物都用作指挥官。要是你真这样作的话，请确保你为每个指挥官明确记录你从统帅区中施放它的次数，好分别计算每个指挥官的「指挥官税」。

Isshin, Two Heavens as One/二天一流一心 (风味名称：孤身入阵雷光)

{R}{W}{B}

传奇生物～人类／武士

如果由你操控之永久物的触发式异能因生物攻击而触发，则该异能额外触发一次。

3/4

- 二天一流一心的最后一个异能，只会影响到触发条件写明关乎生物攻击此事的触发式异能，例如「每当此生物攻击时」或「每当你以一个或数个生物攻击时」。触发条件为其他表述的触发式异能则不会受其影响，例如「每当此生物成为横置」等。
- 一心的效应不是复制该触发式异能；它只是让这异能再触发一次。对于在异能进入堆叠时作出的选择，例如选择模式和目标，你是在这两个异能进堆叠时分别作决定。对于在异能结算时做出的选择，你也是分别作决定。

Kinnan, Bonder Prodigy/持绊逸才季宁 (风味名称：希摩尔·古阿多)

{G}{U}

传奇生物～人类／德鲁伊

每当你横置一个非地永久物以产生法术力时，加一点该永久物已产生的类别之法术力。

{5}{G}{U}：检视你牌库顶的五张牌。你可以将其中一张非人类的生物牌放进战场。将其余的牌以随机顺序置于你牌库底。

2/2

- 季宁的第一个异能是触发式法术力异能。它不使用堆叠，且不能被回应。
- 你只有起动某永久物上费用中具有{横置}符号之法术力异能，才算是「横置永久物以产生法术力」。法术力异能之效应会产生法术力。
- 法术力的类别包括白色，蓝色，黑色，红色，绿色和无色。

- 多加的这点法术力是由季宁产生，不是由你横置产生法术力之非地永久物来产生。
- 季宁不关心该非地永久物是否会对其所产生的法术力附有限制条件或额外效应，季宁所产生的额外法术力不会附有类似但书。

Kraum, Ludevic's Opus/卢德维佳作寇姆 (风味名称：巴拿巴斯·扎尔姆)

{3}{U}{R}

传奇生物～灵俑／惊惧兽

飞行，敏捷

每当任一对手施放每回合中其第二个咒语时，你抓一张牌。

拍档（你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。）

4/4

- 如果你的指挥官套牌有两个指挥官，则只有标识色能够同时满足两个指挥官之联合标识色的牌张才能放入你的套牌中。如果布斯陶和寇姆是你的指挥官，则你的套牌可以包含标识色中含有红色、白色和／或蓝色的牌张，但不能包含标识色中含有绿色或黑色的牌张。
- 两个指挥官在游戏开始时都位于统帅区，另外98张牌（若是指指挥官轮抽游戏，则为58张牌）洗牌后成为你的牌库。
- 要将两张牌共同用作指挥官，这两张牌须在游戏开始时均具有拍档异能。就算两者之任一个在游戏过程中失去拍档异能，也不会令其不再是你的指挥官。
- 游戏开始后，两个指挥官的情况需分别记录。如果你施放过其中某个指挥官，你在第一次施放另一个的时候无需额外支付{二}。牌手会因受到来自其中同一个指挥官造成的总共21点战斗伤害而输掉游戏，并非计算这两个指挥官造成伤害的加总。
- 如果某事物提及你的指挥官，且你有两个指挥官，则它指的是你选择的其中一个。如果你被指示对你的指挥官执行某动作（例如因指挥信标将其从统帅区置于你手上），则你在该效应发生时选择你的其中一个指挥官。
- 对于会检查你是否操控你的指挥官之效应，你操控任一指挥官或同时操控两个均能满足之。
- 你可以将两个都具有拍档，且颜色或颜色组合相同的永久物用作指挥官。在指挥官轮抽中，若你抽到的话，你甚至可以将两张具拍档异能的相同永久物都用作指挥官。要是你真这样作的话，请确保你为每个指挥官明确记录你从统帅区中施放它的次数，好分别计算每个指挥官的「指挥官税」。

Muldrotha, the Gravetide/腐潮穆杜塔 (风味名称：茧之法尔希孤源)

{3}{B}{G}{U}

传奇生物～元素／圣者

于你的每个回合中，你可以从你的坟墓场中使用一个地，且可以从该处施放永久物咒语，但每种永久物类别限一个。（如果某牌具有数种永久物类别，则你选择是按哪种类别来使用。）

6/6

- 举例来说，你可以按神器咒语来施放一个神器生物咒语，并按生物咒语来施放另一个神器咒语。

- 利用使用或施放该牌时其所具有的类别，来决定能按照哪种永久物类别来使用。举例来说，如果你已从你坟墓场施放过一个生物咒语，则你仍能按结界咒语来施放一张具神授异能的牌。
- 你必须遵守你从坟墓场中施放之牌的正常施放时机的许可条件与限制。举例来说，你不能在没有可用地数的时候利用穆杜塔来使用地，或在你的结束步骤中施放鹏洛客。
- 你以此法施放咒语时，仍须支付其费用。如果该牌具有替代性费用，你可以改为支付该费用来施放之。
- 一旦你开始施放咒语，失去穆杜塔的操控权不会影响该咒语。
- 如果你已从你的坟墓场中使用了一张牌，然后在同一回合中操控了一个新的穆杜塔，则你在该回合中可以从你的坟墓场使用另一个地或同类别的咒语。
- 如果某张永久物牌在你的行动阶段进入你的坟墓场，且堆叠为空，你有机会在任何牌手试图将该牌从你的坟墓场移除前施放之。
- 如果有多个效应许可你从你的坟墓场使用牌，则于你开始使用该牌时，必须宣告你利用的是哪个效应赋予的许可。

Thrasios, Triton Hero/屈东英雄萨拉希洛斯 (风味名称：札纳尔坎德之梦提达)

{G}{U}

传奇生物～人鱼／魔法师

{4}：占卜1，然后展示你的牌库顶牌。如果它是地牌，则将之横置放进战场。若否，则抓一张牌。

拍档（你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。）

1/3

- 如果你的指挥官套牌有两个指挥官，则只有标识色能够同时满足两个指挥官之联合标识色的牌张才能放入你的套牌中。如果萨拉希洛斯和寇姆是你的指挥官，则你的套牌可以包含标识色中含有绿色、蓝色和／或红色的牌张，但不能包含标识色中含有白色或黑色的牌张。
- 两个指挥官在游戏开始时都位于统帅区，另外98张牌（若是指指挥官轮抽游戏，则为58张牌）洗牌后成为你的牌库。
- 要将两张牌共同用作指挥官，这两张牌须在游戏开始时均具有拍档异能。就算两者之任一个在游戏中失去拍档异能，也不会令其不再是你的指挥官。
- 游戏开始后，两个指挥官的情况需分别记录。如果你施放过其中某个指挥官，你在第一次施放另一个的时候无需额外支付{二}。牌手会因受到来自其中同一个指挥官造成的总共21点战斗伤害而输掉游戏，并非计算这两个指挥官造成伤害的加总。
- 如果某事物提及你的指挥官，且你有两个指挥官，则它指的是你选择的其中一个。如果你被指示对你的指挥官执行某动作（例如因指挥信标将其从统帅区置于你手上），则你在该效应发生时选择你的其中一个指挥官。
- 对于会检查你是否操控你的指挥官之效应，你操控任一指挥官或同时操控两个均能满足之。
- 你可以将两个都具有拍档，且颜色或颜色组合相同的永久物用作指挥官。在指挥官轮抽中，若你抽到的话，你甚至可以将两张具拍档异能的相同永久物都用作指挥官。要是你真这样作的话，请确保你为每个指挥官明确记录你从统帅区中施放它的次数，好分别计算每个指挥官的「指挥官税」。

Vial Smasher the Fierce/砸瓶女汉子 (风味名称：克莱夫·罗兹菲尔德)

{1}{B}{R}

传奇生物～鬼怪／狂战士

每当你施放每回合中你的第一个咒语时，随机选择一位对手。砸瓶女对该牌手或任一由该牌手操控的鹏洛客造成伤害，其数量等同于该咒语的法术力值。

拍档（你可将两个具有拍档异能的生物共同用作指挥官。）

2/3

- 如果你的指挥官套牌有两个指挥官，则只有标识色能够同时满足两个指挥官之联合标识色的牌张才能放入你的套牌中。如果布斯陶和砸瓶女是你的指挥官，则你的套牌可以包含标识色中含有红色、白色和／或黑色的牌张，但不能包含标识色中含有绿色或蓝色的牌张。
- 两个指挥官在游戏开始时都位于统帅区，另外98张牌（若是指指挥官轮抽游戏，则为58张牌）洗牌后成为你的牌库。
- 要将两张牌共同用作指挥官，这两张牌须在游戏开始时均具有拍档异能。就算两者之任一个在游戏过程中失去拍档异能，也不会令其不再是你的指挥官。
- 游戏开始后，两个指挥官的情况需分别记录。如果你施放过其中某个指挥官，你在第一次施放另一个的时候无需额外支付{二}。牌手会因受到来自其中同一个指挥官造成的总共21点战斗伤害而输掉游戏，并非计算这两个指挥官造成伤害的加总。
- 如果某事物提及你的指挥官，且你有两个指挥官，则它指的是你选择的其中一个。如果你被指示对你的指挥官执行某动作（例如因指挥信标将其从统帅区置于你手上），则你在该效应发生时选择你的其中一个指挥官。
- 对于会检查你是否操控你的指挥官之效应，你操控任一指挥官或同时操控两个均能满足之。
- 你可以将两个都具有拍档，且颜色或颜色组合相同的永久物用作指挥官。在指挥官轮抽中，若你抽到的话，你甚至可以将两张具拍档异能的相同永久物都用作指挥官。要是你真这样作的话，请确保你为每个指挥官明确记录你从统帅区中施放它的次数，好分别计算每个指挥官的「指挥官税」。

Yuriko, the Tiger's Shadow/虎影百合子 (风味名称：尤菲·如月)

{1}{U}{B}

传奇生物～人类／忍者

指挥官忍术{U}{B}（{U}{B}，将一个由你操控且未受阻挡的攻击生物回手：将此牌从你手上或统帅区横置放进战场，且正进行攻击。）

每当一个由你操控的忍者对任一牌手造成战斗伤害时，展示你的牌库顶牌，并将该牌置于你手上。每位对手各失去等同于该牌法术力值的生命。

1/3

- 「指挥官忍术[费用]」意指「[费用]，从你手上或统帅区展示此牌，将一个由你操控且未受阻挡的攻击生物移回其拥有者手上：将此牌横置放进战场且正进行攻击。」
- 指挥官忍术属于忍术异能的变化，它既能从统帅区起动，也能从你手上起动。与一般的忍术相同，该忍者进战场时，会向所移回之生物原本攻击的牌手或鹏洛客进行攻击。

- 虽然忍术异能让生物进战场且正进行攻击，但它从未宣告为进行攻击的生物（举例来说，有些异能会当有生物攻击时触发）。
- 起动百合子的指挥官忍术异能，与把百合子当作咒语来施放是两回事。你起动该异能时不需支付指挥官税，且起动该异能也不会增加你稍后需支付的指挥官税。
- 如果牌手牌库中某张牌的法术力费用中包含{X}，则在确定该牌的法术力值时，X为0。

Chromatic Lantern/五彩宫灯 (风味名称：祭坛洞窟的水晶)

{3}

神器

由你操控的地具有「{T}：加一点任意颜色的法术力。」

{T}：加一点任意颜色的法术力。

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

Strixhaven Stadium/斯翠海文赛场 (风味名称：路加竞技场)

{3}

神器

{T}：加{C}。在此神器上放置一个得分指示物。

每当一个生物对你造成战斗伤害时，从此神器上移去一个得分指示物。

每当一个由你操控的生物向任一对手造成战斗伤害时，在此神器上放置一个得分指示物。然后如果其上有十个或更多得分指示物，则移去所有此类指示物且该牌手输掉这盘游戏。

- 「该牌手」指的是该受到伤害的对手。
- 如果有数个生物同时对你或一位对手造成战斗伤害，则斯翠海文赛场上相应的异能会触发相应次数。你可以自行安排这些异能进入堆叠的顺序。最后放进堆叠的异能将会最早结算。
- 在多人游戏中，如果由你操控的生物同时对多位对手造成战斗伤害，则最后一个异能也会数次触发。不过，由于结算时会移去指示物，因此很难（但并非不可能）在同一个战斗阶段中利用此异能让多位牌手输掉本盘游戏。
- 只有在最后一个异能结算过程中，才会检查其上是否有十个或更多得分指示物。特别一提，如果你是以其他方式在其上放置第十个得分指示物，则没人会输掉这盘游戏...暂时还没。

Command Beacon/指挥信标 (风味名称：巴拉姆学苑)

地

{T}：加{C}。

{T}，牺牲此地：将你的指挥官从统帅区置于你手上。

- 如果你从你手上施放指挥官，则指挥官税不会生效。另外，如此从手上施放，也不会增加你稍后从统帅区施放该指挥官需支付的指挥官税。
- 于最后一个异能结算时，如果你的指挥官已不在统帅区（或者你没有指挥官），则什么都不会发生。
- 如果你在统帅区中有两个具拍档异能的指挥官，则指挥信标之效应只会将其中一个（由你决定）置于你手上，而非两个。

## 指挥官单卡解惑

Celes, Rune Knight/符文骑士塞丽丝

{1}{R}{W}{B}

传奇生物～人类／法术师／骑士

当塞丽丝进场时，弃任意数量的牌，然后抓该数量加一的牌。

每当一个或数个由你操控的其他生物进场时，若其中有从坟墓场进场或从坟墓场施放者，则在每个由你操控的生物上各放置一个+1/+1指示物。

4/4

- 你是于塞丽丝的第一个异能结算时，才决定要弃多少张牌。你可以选择不弃牌，只抓一张牌。

Cloud, Ex-SOLDIER/前神罗战士克劳德

{2}{R}{G}{W}

传奇生物～人类／士兵／佣兵

敏捷

当克劳德进场时，将至多一个目标由你操控的武具贴附于其上。

每当克劳德攻击时，你每操控一个佩带武具且进行攻击的生物，便抓一张牌。然后如果克劳德的力量等于或大于7，则派出两个珍宝衍生物。

4/4

- 如果某武具不能合法贴附在克劳德上，则你不能利用克劳德的第二个异能来试图将该武具贴附在克劳德上。

G'raha Tia, Scion Reborn/重生血盟古·拉哈·提亚

{W}{U}{B}

传奇生物～猫／法术师

系命

操控时空之门～每当你施放非生物咒语时，你可以支付X点生命，X为该咒语的法术力值。若你如此作，则派出一个1/1无色英雄衍生生物，并在其上放置X个+1/+1指示物。每回合只能如此作一

次。

2/3

- 古·拉哈·提亚的最后一个异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击或因故离开堆叠，此异能仍会结算。
- 替代性费用、额外费用和费用减少效应都不会改变咒语的法术力值。其法术力值仍是根据其法术力费用来确定。
- 对于堆叠上法术力费用中包含{X}的咒语，则利用为X所选的值来确定该咒语的法术力值。

Terra, Herald of Hope/希望传令使蒂娜

{R}{W}{B}

传奇生物～人类／魔法师／战士

幻化～在你回合的战斗开始时，磨两张牌。蒂娜获得飞行异能直到回合结束。

每当蒂娜对任一牌手造成战斗伤害时，你可以支付{2}。当你如此作时，将目标力量等于或小于3的生物牌从你的坟墓场横置移回战场。

3/3

- 你触发蒂娜的最后一个异能时，并不需为其选择目标。而是当你以此法支付{二}时，会触发另一个「自身」异能。你是在该异能进入堆叠时，才为其选择目标。每位牌手都可以如常回应此触发式异能。

Tidus, Yuna's Guardian/尤娜护卫提达

{G}{W}{U}

传奇生物～人类／战士

在你回合的战斗开始时，你可以将一个指示物从目标由你操控的生物移到第二个目标由你操控的生物上。

激励～每当一个或数个由你操控且其上有指示物的生物对任一牌手造成战斗伤害时，你可以抓一张牌并增殖。每回合只能如此作一次。

3/3

- 将指示物从一个生物移至另一个生物，意指将该指示物从前者上移去并放置在后者上。任何会检查在永久物上移去或放置指示物的异能都会生效。
- 当你增殖时，你可以选择任何具有指示物的永久物，包括由对手操控者。你也可以选择任意数量其上有指示物的牌手，包括对手。你不能选择在战场以外区域中的牌，就算其上有指示物者亦然。
- 你不一定要选择每一个具有指示物的永久物或牌手～只要选择你想要增加指示物者即可。由于「任意数量」包括零，你甚至完全不用选择任何永久物，也完全不用选择任何牌手。
- 如果某牌手或永久物上有多于一种指示物，且你选择要让其额外获得指示物，则你必须为其上每种指示物的数量都加一。你不能只增加其上的某一种指示物，而不改变其他指示物的数量。



- 牌手可以回应效应中包含增殖的咒语或异能。不过，一旦该咒语或异能开始结算，并且其操控者已着手选择哪些永久物与牌手将得到新的指示物，则任何牌手均已无法去回应此事。

Tifa, Martial Artist/格斗家蒂法

{1}{R}{G}{W}

传奇生物～人类／修行僧

乱斗（每当此生物攻击时，本次战斗中每有一位受你攻击的对手，此生物便得+1/+1直到回合结束。）

每当一个或数个由你操控且力量等于或大于7的生物对任一牌手造成战斗伤害时，重置所有由你操控的生物。若当前是你回合的首个战斗阶段，则在此阶段后额外多出一个战斗阶段。

4/4

- 于乱斗异能结算时，才会确定加成的大小。计算受你以一个或数个生物攻击之对手的数量。至于攻击生物是否仍在进行攻击，甚至还在不在战场上都不重要。受你以生物攻击的对手是否还在游戏中也不重要。
- 你以多少个生物来攻击某位牌手并不重要，重要的是该牌手有否受你以至少一个生物攻击。举例来说，如果你以蒂法攻击某位牌手，并以五个生物攻击另一个牌手，则蒂法会得+2/+2直到回合结束。
- 如果具乱斗异能的生物攻击鹏洛客或战役，此异能也会触发。不过，其效应在决定加成大小时，只会计算你以生物攻击之对手的数量（受攻击的鹏洛客或战役数量不会计算在内）。
- 对于「放进战场且正进行攻击」的生物而言，由于此类生物从未宣告为攻击者，因此在计算乱斗的效应时，不会将其计算在内。类似情况：如果某个具乱斗异能的生物被「放进战场且正进行攻击」，乱斗异能不会触发。
- 蒂法的最后一个异能关心的是每个对牌手造成战斗伤害的生物之力量，而不是它们力量的总和。
- 蒂法的触发式异能不会让你获得额外的行动阶段。这意味着你是直接从一个战斗阶段的战斗结束步骤推进至下一个战斗阶段的战斗开始步骤。

Y'shtola, Night's Blessed/夜之民雅·修特拉

{1}{W}{U}{B}

传奇生物～猫／邪术师

警戒

在每个结束步骤开始时，若本回合中有牌手失去过4点或更多生命，则你抓一张牌。

每当你施放法术力值等于或大于3的非生物咒语时，雅·修特拉向每位对手各造成2点伤害且你获得2点生命。

2/4

- 雅·修特拉的第二个异能会在它将触发的那一刻检查本回合是否有牌手失去4点或更多生命。如果没有，则该异能根本不会触发。一旦结束步骤开始，再让牌手失去生命，也来不及触发此异能。

- 雅·修特拉的最后一个异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击或因故离开堆叠，此异能仍会结算。
- 对于堆叠上法术力费用中包含{X}的咒语，则利用为X所选的值来确定该咒语的法术力值。

Yuna, Grand Summoner/大召唤士尤娜

{1}{G}{W}{U}

传奇生物～人类／僧侣

大师召唤～{T}：加一点任意颜色的法术力。本回合中，当你下一次施放生物咒语时，该生物进场时上面额外有两个+1/+1指示物。

每当另一个由你操控的永久物从战场进入坟墓场时，若其上有一个或数个指示物，则你可以在目标生物上放置等量的+1/+1指示物。

1/5

- 尤娜的最后一个异能会计算该永久物上的所有指示物，而非仅限于+1/+1指示物。

Alisaie Leveilleur/阿莉塞·莱韦耶勒尔

{2}{W}

传奇生物～妖精／魔法师

与阿尔菲诺·莱韦耶勒尔拍档（当此生物进场时，目标牌手可以将阿尔菲诺·莱韦耶勒尔从其牌库置于其手上，然后洗牌。）

先攻

连续咏唱～你每回合中施放的第二个咒语减少{2}来施放。

3/2

- 此费用减少效应只会对你每回合施放的第二个咒语之总费用中的一般法术力部分生效。
- 在阿莉塞·莱韦耶勒尔进场之前施放的咒语，也会被计算在内。如果阿莉塞·莱韦耶勒尔是你该回合施放的第一个咒语，则你在同一回合中施放的下一个咒语便会是你的第二个咒语。
- 「与[名称]拍档」代表两个异能。第一个异能属于触发式异能，意指「当此永久物进场时，目标牌手可以从其牌库中搜寻一张名称为[名称]的牌，展示该牌，将它置入其手上，然后洗牌。」
- 请注意，搜寻牌库的是该被指定为目标的牌手（因此会被诸如扼杀/Stranglehold之类的效应所影响），且该牌手找到相应牌张后须展示之，就算该异能的规则提示中未包含「展示」字眼也须如此作。
- 「与[名称]拍档」所代表的第二个异能会影响指挥官玩法的套牌构组规则，在该玩法之外没有任何作用。如果你将某张具「与[名称]拍档」的传奇生物牌指定为你的指挥官，则你也可以同时将该异能中所提及名称的传奇生物牌指定为你的指挥官。
- 如果你的指挥官套牌有两个指挥官，则只有标识色能够同时满足两个指挥官之联合标识色的牌张才能放入你的套牌中。如果阿莉塞·莱韦耶勒尔和阿尔菲诺·莱韦耶勒尔是你的指挥官，则你的套牌可以包含标识色中含有白色和／或蓝色的牌张，但不能包含标识色中含有红色、绿色或黑色的牌张。

- 两个指挥官在游戏开始时都位于统帅区，另外98张牌（若是指挥官轮抽游戏，则为58张牌）洗牌后成为你的牌库。
- 要将两张牌共同用作指挥官，这两张牌须在游戏开始时均具有拍档异能或对应的「与○○拍档」异能。具「与○○拍档」异能之生物不能与其指定拍档之外的其他生物组成指挥官拍档。就算两者之任一在游戏过程中失去拍档异能，也不会令其不再是你的指挥官。
- 一旦游戏开始，你的两位指挥官便会分别计算。如果你施放其中一位指挥官，则你在第一次施放另一位时不需额外支付{二}。牌手在受到来自其中一位指挥官的21点伤害后便会输掉这盘游戏，而不是两位指挥官的伤害加总达到21点时。指挥信标的效应是将其中一位指挥官置于你手上，而不是两位都置于你手上。
- 对于会检查你是否操控你的指挥官之效应，你操控任一指挥官或同时操控两个均能满足之。
- 在指挥官玩法中，「与○○拍档」关键字的触发式异能仍会触发。如果你的另一个指挥官因故进入你的牌库，你能将其找出。无论另一位牌手的牌库中是否有该牌，你都能指定该牌手为目标。

#### Auron, Venerated Guardian/景仰护卫奥隆

{3}{W}

传奇生物～人类／精怪／武士

警戒

流星～每当奥隆攻击时，在其上放置一个+1/+1指示物。当你如此作时，放逐目标由防御牌手操控且力量小于奥隆力量的生物，直到奥隆离开战场为止。

2/5

- 在奥隆的最后一个异能触发时，你不需为其选择目标。而是当你以此法在奥隆上放置+1/+1指示物时，会触发另一个「自身」异能。于该异能进入堆叠时，你需为其选择一个目标。每位牌手都可以如常回应此触发式异能。
- 一旦生物被该自身触发式异能放逐，则奥隆的力量如何变化便不再重要。就算将奥隆的力量降低到低于所放逐生物的力量，也不会让所放逐的生物移回战场。
- 贴附于所放逐生物上的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。武具则会被卸装并留在战场上。所放逐生物上的任何指示物都会消失。当该牌移回战场之时，它会是一个全新物件，与先前所放逐的牌毫无关联。
- 如果以此法放逐某个衍生物，它将会完全消失且不会移回战场。

#### Champions from Beyond/远方的勇士

{X}{W}{W}

结界

当此结界进场时，派出X个1/1无色英雄衍生生物。

轻锐小队～每当你以四个或更多生物攻击时，占卜2，然后抓一张牌。

满编小队～每当你以八个或更多生物攻击时，这些生物得+4/+4直到回合结束。

- 远方的勇士的第二个和第三个异能并不关心这些生物在你以它们攻击之后发生了什么。一旦第二个异能触发，则就算这些生物中的一个或数个离开了战场或因故移出了战斗，你也会在它结算时占卜2，然后抓一张牌。类似地，一旦第三个异能触发，则就算这些生物中的一个或数个离开了战场，这些生物也会在它结算时得+4/+4。任何移出了战斗但仍在战场上的生物仍会得+4/+4。
- 虽然远方的勇士的第二个和第三个异能的风味提示中都包含「小队」一词，但它们与牌手的冒险团（先前系列中使用的机制，也使用「冒险团满编」一词）无关。（译注：这两个词的英文原文都是 Party，但中文采用了不同译法。）

Cid, Freeflyer Pilot/无证驾手西德

{1}{W}

传奇生物～人类／战士／驾手

你施放的武具和载具咒语减少{1}来施放。

跳跃～于你的回合中，西德具有飞行异能。

{2}, {T}: 将目标武具或载具牌从你的坟墓场移回你手上。

2/2

- 此费用减少效应只会对你施放之武具和载具咒语总费用中的一般法术力部分生效。
- 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（例如返照费用），加上费用增加的数量（例如增幅费用），然后再减去费用减少的数量（例如西德第一个异能之效应）。咒语的法术力值仅由其法术力费用决定，与施放该咒语时所支付的总费用无关。

Coin of Fate/命运之币

{1}{W}

神器

当此神器进场时，刺探1。

{3}{W}, {T}, 从你的坟墓场放逐两张生物牌，牺牲此神器：任一对手从所放逐的牌中选择一张。

你将该牌置于你的牌库底，另一张则横置移回战场。你成为君主。

- 游戏开始时没有君主。随着牌手成为君主，当前君主（如有）不再是君主。游戏中从不可能同时有多位君主。
- 「身为君主」会自然产生与之关联的两个触发式异能。这两个触发式异能没有来源，其操控者为异能触发时为君主的牌手。这两个异能的完整叙述为「在君主的结束步骤开始时，该牌手抓一张牌」及「每当任一生物对君主造成战斗伤害时，其操控者成为君主」。
- 如果让君主抓一张牌的触发式异能已进入堆叠，但在该异能结算前君位已易主，则仍会是前任君主抓牌。
- 如果君主在其他牌手的回合中离开游戏，则当前进行回合的牌手成为君主。如果君主在自己的回合离开游戏，则依回合顺序的下一位牌手成为君主。

- 如果对君主造成的战斗伤害会让该牌手输掉这盘游戏，则令攻击生物之操控者成为君主的触发式异能不会结算。不过在大多数状况下，由于此时基本上都会是攻击生物之操控者的回合，最终也会是由该牌手成为君主。

Cyan, Vengeful Samurai/执念武士凯严

{6}{W}

传奇生物～人类／武士

你坟墓场中每有一张生物牌，此咒语便减少{1}来施放。

连击

每当一张或数张生物牌离开你的坟墓场时，在凯严上放置一个+1/+1指示物。

3/3

- 如果有数张生物牌同时离开你的坟墓场，则凯严的最后一个异能也只会触发一次。

Dancer's Chakrams/舞者的投掷武器

{3}{W}

神器～武器

职业选择（当此武器进场时，派出一个1/1无色英雄衍生生物，然后将它贴附于其上。）

佩带此武器的生物得+2/+2，具有系命与「由你操控的其他指挥官得+2/+2且具有系命」，且额外具有演员此类别。

黑天轮～佩带{3}

- 舞者的投掷武器赋予佩带此武器之生物的最后-一个异能，无论舞者的投掷武器是否佩带在指挥官上都会生效。

Elena, Turk Recruit/塔克斯新人伊莉娜

{2}{W}

传奇生物～人类／杀手

当伊莉娜进场时，将目标非刺客的史迹牌从你的坟墓场移回你手上。（神器、传奇和传记是史迹。）

每当你施放史迹咒语时，在伊莉娜上放置一个+1/+1指示物。

1/4

- 史迹咒语是指传奇咒语、神器咒语或传记咒语。
- 有些异能注记于「每当你施放史迹咒语时」触发。此类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。

- 如果某史迹牌未经施放便被径直放进战场，则不会触发注记于「每当你施放史迹咒语时」触发的异能。
- 因为地牌永远不会被施放，所以使用传奇地不会触发注记于「每当你施放史迹咒语时」触发的异能。如果在战场上的牌转化成传奇永久物，也不会触发此类异能。

Gatta and Luzzu/加达与鲁兹

{2}{W}

传奇生物～人类／士兵

闪现

当加达与鲁兹进场时，选择目标由你操控的生物。如果本回合中该生物将受到伤害，则防止该伤害并在其上放置等量的+1/+1指示物。

1/1

- 如果在加达与鲁兹的最后一个异能结算后，该目标生物受到无法防止的伤害，则你仍会在其上放置等量的+1/+1指示物。

General Leo Cristophe/利奥·克里斯托夫将军

{4}{W}

传奇生物～人类／士兵

当利奥·克里斯托夫将军进场时，将至多一张目标法术力值等于或小于3的生物牌从你的坟墓场移回战场。然后你每操控一个生物，便在利奥·克里斯托夫将军上放置一个+1/+1指示物。

2/2

- 如果于利奥·克里斯托夫将军的异能试图结算时，该目标生物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。你不会在利奥·克里斯托夫将军上放置+1/+1指示物。
- 如果某张在你坟墓场中之牌的法术力费用包含{X}，则在确定该牌的法术力值时，X为0。

Heidegger, Shinra Executive/神罗高层海德格

{3}{W}

传奇生物～人类／士兵

在你回合的战斗开始时，目标由你操控的生物得+X/+0直到回合结束，X为由你操控的士兵数量。在你的结束步骤开始时，派出若干1/1白色士兵衍生生物，其数量等同于操控之生物比你多的对手数量。

3/3

- X的数值只会在海德格的第一个异能结算时计算一次。

## Helitrooper/空中兵

{1}{W}

生物～人类／士兵

飞行

每当此生物攻击时，另一个目标进行攻击的生物获得飞行异能直到回合结束。

你起动之以此生物为目标的佩带异能减少{2}来起动。

1/2

- 空中兵的最后一个异能只会减少你为以空中兵为目标的佩带异能所支付之一般法术力数量。举例来说，它会将{二}减少到{零}，但对{绿}的佩带费用没有影响。
- 其他系列中的一些武器生物牌具有重配异能，此异能可将武器贴附于生物上。重配不属于佩带异能，且空中兵的最后一个异能不会减少重配费用。佩带异能的变体或具有限制的佩带异能（例如加农弹之臂的「佩带传奇生物」异能）仍属于佩带异能，空中兵的最后一个异能会减少此类异能的费用。（当然，空中兵通常不是传奇，但总有办法让它成为传奇。）

## Lord Jyscal Guado/族长吉斯卡尔·古阿多

{1}{W}

传奇生物～精怪／僧侣

飞行

在每个结束步骤开始时，若你本回合中曾在生物上放置指示物，则探查。（派出一个线索衍生物。

它是具有「{2}，牺牲此衍生物：抓一张牌」的神器。）

2/1

- 族长吉斯卡尔·古阿多的最后一个异能会在它将触发的那一刻检查你本回合是否在生物上放置过指示物。如果你没有，则该异能根本不会触发。一旦你的结束步骤开始，此时再在生物上放置指示物，也已经来不及触发此异能。

## Protection Magic/护盾魔法

{1}{W}

瞬间

在至多三个目标生物上各放置一个后盾指示物。（如果其上有后盾指示物的生物将受到伤害或将被消灭，则改为从其上移去一个后盾指示物。）

- 后盾指示物并不会让牌手不能牺牲生物。
- 在永久物将要受到伤害或消灭时移去后盾指示物，与重生永久物不是一回事。
- 如果某个永久物上有数个后盾指示物，且其将受到伤害，则会防止该伤害，同时也只会从其上移去一个后盾指示物。

- 如果某个其上有后盾指示物的永久物受到之伤害不能被防止，则该伤害仍会造成，且依旧会从其上移去一个后盾指示物。
- 就算生物上面还有后盾指示物，它仍有可能被消灭，比如其上标记有等同于其防御力的伤害，或是受到具死触的来源造成之伤害，且该伤害不能被防止。
- 「后盾」并非该生物具有之异能，且后盾指示物并非关键字指示物。如果某个上面有后盾指示物的生物失去了所有异能，则该后盾指示物仍能如常保护该生物。

#### SOLDIER Military Program/神罗战士军事计划

{2}{W}

结界

在你回合的战斗开始时，选择一项。如果你操控指挥官，则你可以改为两项都选。

- 派出一个1/1白色士兵衍生生物。
- 在至多两个由你操控的士兵上各放置一个+1/+1指示物。

- 你操控多于一个指挥官也不会有额外奖励。
- 你操控的指挥官不一定要是你自己的指挥官。

#### Summon: Good King Mog XII/召唤：贤王莫古尔·莫古十二世

{4}{W}

结界生物～传记／<莫古力>

（于此传记进场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。到IV后牺牲之。）

I — 派出两个1/2白色，具系命异能的莫古力衍生生物。

II, III — 本回合中，每当你施放非生物咒语时，派出一个衍生物，此衍生物为任一由你操控之非传记衍生生物的复制品。

IV — 在每个由你操控的其他莫古力上各放置两个+1/+1指示物。

飞行，系命

4/4

- 召唤：贤王莫古尔·莫古十二世的第二个和第三个章节异能所设置的延迟触发式异能，会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击或因故离开堆叠，此异能仍会结算。
- 新的衍生物会复制产生该衍生物之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、装备了武器，或是其他改变了其力量，防御力，颜色等等的非复制效应。
- 新衍生物上面任何「于[此永久物]进场时」或「[此永久物]进场时上面有…」的异能都会生效。



Summon: Ixion/召唤：伊克西翁

{2}{W}

结界生物～传纪／独角兽

（于此传纪进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 — 天降电光～放逐目标由对手操控的生物，直到此传纪离开战场为止。

II, III — 在至多两个目标由你操控的生物上各放置一个+1/+1指示物。你获得2点生命。

先攻

3/3

- 如果召唤：伊克西翁在其第一个章节异能结算前就已离开战场，则该目标永久物不会被放逐。
- 结附于所放逐永久物上的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。武器则会被卸装并留在战场上。所放逐永久物上的任何指示物将会消失。当该牌移回战场之时，它会是一个全新物件，与先前所放逐的牌毫无关联。
- 如果以此法放逐某个衍生物，它将会完全消失且不会移回战场。
- 如果以此法放逐某个灵气，则会由其拥有者于该灵气返回战场时选择它要结附的对象。以此法放进战场的灵气并未以任何东西为目标（举例来说，所以它能结附于具帷幕的永久物），但该灵气的结附异能会限制它能结附在什么上面。如果该灵气无法合法结附在任何东西上，则它本盘游戏剩余的时段内都会停留在放逐区。
- 召唤：伊克西翁的第二或第三个章节异能并非一定要选择目标。不过，如果你选择了目标，且当该异能试图结算时，所有目标都已经不合法，则该异能不会结算，且其所有效应都不会生效。你不会获得生命。

Summon: Yojimbo/召唤：保镖

{3}{W}

结界生物～传纪／武士

（于此传纪进场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。到IV后牺牲之。）

I — 放逐目标由对手操控的神器，结界或已横置的生物。

II, III — 直到你的下一个回合，对每个生物而言，除非其操控者为其支付{2}，否则它不能攻击你。

IV — 派出X个珍宝衍生物，X为操控力量等于或大于4之生物的对手数量。

警戒

5/5

- 在召唤：保镖的第二个或第三个章节异能生效的回合中，对于记着「此生物若能攻击，则必须进行攻击」的生物而言，如果没有其他不需支付费用就可攻击的牌手、鹏洛客或战役，则你的对手便可以选择不以该生物进行攻击。
- X的数值只会在召唤：保镖的第四个章节异能结算时决定一次。

## Summoner's Sending/召唤士超度

{1}{W}

结界

在你的结束步骤开始时，你可以将目标生物牌从坟墓场放逐。若你如此作，则派出一个1/1白色，具飞行异能的精怪衍生生物。如果所放逐之牌的法术力值等于或大于4，则在其上放置一个+1/+1指示物。

- 如果所放逐之牌的法术力费用中包含{X}，则在确定其法术力值时，X为0。

## Tataru Taru/塔塔露·塔露

{1}{W}

传奇生物～矮人／参谋

当塔塔露·塔露进场时，你抓一张牌，且目标对手可以抓一张牌。

拂晓的资金管理人～每当任一对对手抓一张牌时，若当前不是该牌手的回合，则派出一个已横置的珍宝衍生生物。此异能每回合只会触发一次。

0/3

- 如果于塔塔露·塔露的第一个异能试图结算时，该目标对手已经是不合法目标，则此异能不会结算，且其所有效应都不会生效。你不会抓牌。

## Thancred Waters/桑克瑞德·沃特斯

{4}{W}

传奇生物～人类／战士

闪现

王室亲卫～当桑克瑞德·沃特斯进场时，于你操控桑克瑞德·沃特斯的时段内，另一个目标由你操控的传奇永久物获得不灭异能。

每当你施放非生物咒语时，桑克瑞德·沃特斯获得不灭异能直到回合结束。

3/5

- 如果桑克瑞德·沃特斯在其触发式异能结算前就已离开战场或你已失去其操控权，则该目标传奇永久物根本不会获得不灭异能。
- 桑克瑞德·沃特斯的最后一个异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击或因故离开堆叠，此异能仍会结算。

## Ultimate Magic: Holy/究极魔法：神圣

{2}{W}

瞬间

由你操控的永久物获得不灭异能直到回合结束。如果此咒语是从放逐区施放，则防止本回合中将对你造成的所有伤害。

预示{2}{W}（在你的回合中，你可以支付{2}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。）

- 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。
- 从放逐区施放已预示的牌时，须遵循该牌的施放时机规则。如果你预示了一张瞬间牌，则你可以在下一个牌手的回合中施放之。在大多数情况下，如果你预示了一张非瞬间的牌，则你必须等到你的下一个回合才能施放之。
- 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。

Alphinaud Leveilleur/阿尔菲诺·莱韦耶勒尔

{3}{U}

传奇生物～妖精／魔法师

与阿莉塞·莱韦耶勒尔拍档（当此生物进场时，目标牌手可以将阿莉塞·莱韦耶勒尔从其牌库置于其手上，然后洗牌。）

警戒

均衡～每当你施放每回合中你的第二个咒语时，抓一张牌。

2/4

- 阿尔菲诺·莱韦耶勒尔的最后一个异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击或因故离开堆叠，此异能仍会结算。
- 在阿尔菲诺·莱韦耶勒尔进场之前施放的咒语，也会被计算在内。如果阿尔菲诺·莱韦耶勒尔是你该回合施放的第一个咒语，则你在同一回合中施放的下一个咒语便会是你的第二个咒语。
- 「与[名称]拍档」代表两个异能。第一个异能属于触发式异能，意指「当此永久物进场时，目标牌手可以从其牌库中搜寻一张名称为[名称]的牌，展示该牌，将它置入其手上，然后洗牌。」
- 请注意，搜寻牌库的是该被指定为目标的牌手（因此会被诸如Stranglehold之类的效应所影响），且该牌手找到相应牌张后须展示之，就算该异能的规则提示中未包含「展示」字眼也须如此作。
- 「与[名称]拍档」所代表的第二个异能会影响指挥官玩法的套牌构组规则，在该玩法之外没有任何作用。如果你将某张具「与[名称]拍档」的传奇生物牌指定为你的指挥官，则你也可以同时将该异能中所提及名称的传奇生物牌指定为你的指挥官。
- 如果你的指挥官套牌有两个指挥官，则只有标识色能够同时满足两个指挥官之联合标识色的牌张才能放入你的套牌中。如果阿尔菲诺·莱韦耶勒尔和阿莉塞·莱韦耶勒尔是你的指挥官，则你的套牌可以包含标识色中含有白色和／或蓝色的牌张，但不能包含标识色中含有红色、绿色或黑色的牌张。
- 两个指挥官在游戏开始时都位于统帅区，另外98张牌（若是指挥官轮抽游戏，则为58张牌）洗牌后成为你的牌库。

- 要将两张牌共同用作指挥官，这两张牌须在游戏开始时均具有拍档异能或对应的「与○○拍档」异能。具「与○○拍档」异能之生物不能与其指定拍档之外的其他生物组成指挥官拍档。就算两者之任一在游戏过程中失去拍档异能，也不会令其不再是你的指挥官。
- 一旦游戏开始，你的两位指挥官便会分别计算。如果你施放其中一位指挥官，则你在第一次施放另一位时不需额外支付{二}。牌手在受到来自其中一位指挥官的21点伤害后便会输掉这盘游戏，而不是两位指挥官的伤害加总达到21点时。指挥信标的效应是将其中一位指挥官置于你手上，而不是两位都置于你手上。
- 对于会检查你是否操控你的指挥官之效应，你操控任一指挥官或同时操控两个均能满足之。
- 在指挥官玩法中，「与○○拍档」关键字的触发式异能仍会触发。如果你的另一个指挥官因故进入你的牌库，你能将其找出。无论另一位牌手的牌库中是否有该牌，你都能指定该牌手为目标。

### Blue Mage's Cane/青魔法师的青魔杖

{2}{U}

神器～武具

职业选择

佩带此武具的生物得+0/+2，额外具有法术师此类别，且具有「每当此生物攻击时，从防御牌手的坟墓场中放逐至多一张目标瞬间或法术牌。若你如此作，则将它复制。你可以施放该复制品，但须支付{3}，而不支付其法术力费用。」

瓦拉其之魂～佩带{2}

- 你是在该异能结算的过程中，且其仍在堆叠上的时候，施放该复制品。你不能等到本回合内稍后时段再施放。
- 如果该咒语的法术力费用中包含{X}，则当你以支付{三}的方式来施放它，而非支付其法术力费用时，你必须将X的值选为0。
- 如果你是以支付{三}而非支付其法术力费用的方式来施放咒语，则你不能选择支付其他替代性费用来施放之。不过，你可以支付额外费用。如果该咒语具有任何强制性的额外费用，则你必须支付这些费用才能施放该牌。
- 若你不想施放该复制品，便可以不放；该复制品会在下一次检查状态动作时消失。

### Hermes, Overseer of Elpis/厄尔庇斯所长赫尔墨斯

{3}{U}

传奇生物～长老／法术师

每当你施放非生物咒语时，派出一个1/1蓝色，具飞行与警戒异能的鸟衍生生物。

每当你以一个或数个鸟攻击时，占卜2。

2/4

- 赫尔墨斯之第一个异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击或因故离开堆叠，此异能仍会结算。

## Hraesvelgr of the First Brood/圣龙赫拉斯瓦尔格

{4}{U}

传奇生物～长老／龙

飞行，警戒，守护{2}

希瓦的援助～当赫拉斯瓦尔格进场和每当你施放非生物咒语时，目标生物得+1/+0直到回合结束，且本回合不能被阻挡。

5/5

- 赫拉斯瓦尔格的最后一个异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击或因故离开堆叠，此异能仍会结算。
- 一旦某个生物已被阻挡，赫拉斯瓦尔格的最后一个异能不会让它成为未受阻挡。

## Lulu, Stern Guardian/严峻护卫露露

{2}{U}

传奇生物～人类／法师

每当任一对手攻击你时，选择目标正向你进行攻击的生物。在该生物上放置一个晕眩指示物。

{3}{U}：增殖。（选择任意数量的永久物和／或牌手，然后为其已有之每种指示物各多放置一个同类的指示物。）

2/3

- 露露的第一个异能只关心攻击你的生物，而不关心由你操控的鹏洛客或你防卫的战役。
- 当你增殖时，你可以选择任何具有指示物的永久物，包括由对手操控者。你也可以选择任意数量其上有指示物的牌手，包括对手。你不能选择在战场以外区域中的牌，就算其上有指示物者亦然。
- 你不一定要选择每一个具有指示物的永久物或牌手～只要选择你想要增加指示物者即可。由于「任意数量」包括零，你甚至完全不用选择任何永久物，也完全不用选择任何牌手。
- 如果某牌手或永久物上有多种指示物，且你选择要让其额外获得指示物，则你必须为其上每种指示物的数量都加一。你不能只增加其上的某一种指示物，而不改变其他指示物的数量。
- 牌手可以回应效应中包含增殖的咒语或异能。不过，一旦该咒语或异能开始结算，并且其操控者已着手选择哪些永久物与牌手将得到新的指示物，则任何牌手均已无法去回应此事。

## Observed Stasis/停滞之光

{3}{U}

结界～灵气

闪现

结附于由对手操控的生物

当此灵气进场时，将所结附的生物移出战斗。然后其操控者每操控一个已横置的生物，你便抓一

张牌。

所结附的生物失去所有异能，且不能进行攻击或阻挡。

- 将所结附的生物移出战斗不会使其重置。

Rikku, Resourceful Guardian/机智护卫琉克

{2}{U}

传奇生物～人类／神器师

每当你在一个生物上放置一个或数个指示物时，直到回合结束，该生物不能被由对手操控的生物阻挡。

盗取～{1}, {T}：将一个指示物从目标由对手操控的生物移到目标由你操控的生物上。只能于法术时机起动。

2/3

- 一旦生物已被阻挡，琉克的第一个异能不会使其成为未受阻挡。
- 将指示物从一个生物移至另一个生物，意指将该指示物从前者上移去并放置在后者上。任何会检查在永久物上移去或放置指示物的异能都会生效。

Summon: Valefor/召唤：瓦尔法雷

{4}{U}

结界生物～传纪／龙兽

（于此传纪进场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。到IV后牺牲之。）

I — 音速之翼～每位对手各选择一个生物，且须是由其操控的生物中法术力值最大者。将这些生物移回其拥有者手上。

II, III, IV — 横置至多一个目标生物，并在其上放置一个晕眩指示物。

飞行

5/4

- 在结算瓦尔法雷的第一个章节异能时，由依照回合顺序接下来轮到的对手选择一个由其操控且法术力值最大的生物，然后其他对手按照回合顺序依次作出选择。然后同时将所选的生物移回其拥有者的手上。
- 如果战场上的生物法术力费用中包含{X}，则在确定其法术力值时，X为0。

Espers to Magicite/幻兽凝石

{3}{B}

瞬间

放逐每位对手的坟墓场。当你如此作时，选择至多一张目标以此法放逐的生物牌。派出一个为该牌之复制品的衍生物，但它是神器，且失去所有其他牌张类别。

- 你施放幻兽凝石时，并不需为其选择目标。而是当你以此法放逐每个对手的坟墓场时，会触发另一个「自身」异能。你是在该异能进入堆叠时，才为其选择目标。每位牌手都可以如常回应此触发式异能。
- 此衍生物只会复制原版牌上所印制的东西而已，但所列特例除外。它不会复制该牌在放逐前曾是之物件的任何信息。
- 该衍生物会是神器，而非其其他类别。这是该衍生物的可复制特征值，其他效应可能会复制之。
- 如果所复制之牌的法术力费用中包含{X}，则X为0。
- 如果该衍生物所复制的牌具有任何「当[此永久物]进场时」的异能，则该衍生物也会具有这些异能，且它们会在它被派出时触发。类似地，该衍生物所复制的任何「于[此永久物]进场时」或「[此永久物]进场时上面有...」异能也会生效。

### Eye of Nidhogg/尼德霍格之眼

{2}{B}

传奇结界～灵气

结附于生物

所结附的生物是基础力量与防御力为4/2的黑色龙，具有飞行与死触异能，且已煽惑。（它每次战斗若能攻击，则必须攻击，且若能攻击除你以外的牌手，则必须如此作。）

当尼德霍格之眼从战场进入坟墓场时，将它移回其拥有者手上。

- 先前将该生物基础力量与防御力设定为某特定值的效应，都会被尼德霍格之眼盖掉。其他将其力量或防御力设定为某特定值的效应，如果是在这之后才生效，则将会盖过此效应。
- 会影响该生物之力量和／或防御力，但不会设定其基础力量和／或基础防御力的效应，无论其何时开始生效，都会对该生物生效。改变其力量和／或防御力的指示物，以及交换其力量和防御力的效应也是如此。
- 所结附的生物原本所具有的颜色和生物类别都会被尼德霍格之眼盖掉。它就只是一个黑色龙。该生物会保留其拥有的超类别（例如传奇），但会失去其他任何牌张类别（例如结界）。
- 你能将尼德霍格之眼结附在只于短时内是生物的永久物上，例如载具。如果发生此情形，则在该生物不再是生物那一刻，尼德霍格之眼就会因为状态动作而置入其拥有者的坟墓场。
- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此某生物受到之非致命伤害，可能会因为其在该回合中受尼德霍格之眼贴附、或同回合中稍后时段尼德霍格之眼不再贴附，而成为致命伤害。
- 如果在某牌手的宣告攻击者步骤中，某个由该牌手操控且被煽惑的生物处于以下状况：该生物已横置；它正受某咒语或异能之影响而不能攻击；或该牌手并未从本回合一开始时便持续操控它（且它不具敏捷），则它便不能攻击。如果要支付费用才能让某生物攻击牌手，则这并不会强迫其操控者必须支付该费用，所以该生物也并非必须要攻击。
- 如果该生物不符合上述任一条例外条件，且能够攻击，则它若能攻击煽惑它之咒语或异能的操控者以外的牌手，就必须如此作。如果该生物能够攻击，但只是不能攻击前述任一应攻击的牌手，则它必须攻击一个由对手操控的鹏洛客，或是一个由对手防卫的战役，或是煽惑此生物的牌手。

- 「被煽惑」并不是生物所具有的异能。一旦某生物被煽惑，则就算它失去了所有异能，也必须依照前述要求进行攻击。
- 以已煽惑的生物攻击，并不会取消其已煽惑的状态。如果该回合中有额外的战斗阶段，或如果另一牌手在该生物被煽惑的时限结束之前获得了它的操控权，则该生物若能再度攻击，则必须如此作。
- 如果某个由你操控的生物被多位对手煽惑，则必须从未曾煽惑它的对手中选一位进行攻击，如此才能最大数量地满足所有煽惑要求。如果某个由你操控的生物被你的所有对手都煽惑了，则该生物必须攻击一位对手（而不能攻击鹏洛客或战役），但你可以选择它要攻击哪位对手。

#### The Falcon, Airship Restored/重返天际猎隼号

{2}{B}

传奇神器～载具

飞行

每当猎隼号对任一牌手造成战斗伤害时，你可以将它牺牲。当你如此作时，将目标生物牌从你的坟墓场移回战场。

{4}{B}：将此牌从你的坟墓场横置移回战场。

搭载2

4/3

- 在猎隼号的异能触发时，你不需为其选择目标。而是当你以此法牺牲猎隼号时，会触发另一个「自身」异能。于此异能进入堆叠时，你需为其选择一个目标。每位牌手都可以如常回应此触发式异能。

#### Fandaniel, Telophoroi Ascian/终末使徒无影法丹尼尔

{4}{B}

传奇生物～长老／法术师

每当你施放瞬间或法术咒语时，刺探1。

在你的结束步骤开始时，每位对手各可以依其选择牺牲一个非衍生物的生物。对每位未如此作的对手而言，你坟墓场中每有一张瞬间和法术牌，他便失去2点生命。

4/5

- 法丹尼尔的第一个异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击或因故离开堆叠，此异能仍会结算。
- 在结算法丹尼尔的第二个异能时，由依照回合顺序接下来轮到的对手选择至多一个非衍生物的生物来牺牲，然后其他对手按照回合顺序依次作出选择。然后同时牺牲所有被选择的生物。最后，对每位未以此法牺牲生物的对手而言，你坟墓场中每有一张瞬间和法术牌，他便失去2点生命。



Interceptor, Shadow's Hound/暗影爱犬拦截者

{2}{B}

传奇生物～狗

威慑

由你操控的杀手具有威慑异能。

每当你以一个或数个传奇生物攻击时，你可以支付{2}{B}。若你如此作，则将此牌从你的坟墓场横置移回战场且正进行攻击。

4/3

- 于拦截者因其触发式异能返回战场时，你选择它攻击哪位牌手、鹏洛客或战役。它不一定要攻击与你的传奇生物相同的牌手、鹏洛客或战役。
- 虽然拦截者的最后一个异能会使其以正进行攻击的状态进战场，但它从未宣告为进行攻击的生物。注册于「每当一个生物攻击时」触发的异能，在它以正进行攻击的状态进战场时不会触发。

Shadow, Mysterious Assassin/谜之暗杀者暗影

{2}{B}

传奇生物～人类／杀手

死触

投掷～每当暗影对任一牌手造成战斗伤害时，你可以牺牲另一个非地永久物。若你如此作，则抓两张牌且每位对手各失去等同于该永久物法术力值的生命。

3/3

- 利用所牺牲之永久物最后在战场上的法术力值，来决定每位对手失去多少生命。
- 如果某永久物之法术力费用中包含{X}，则在确定其法术力值时，X为0。

Siegfried, Famed Swordsman/名剑士齐格弗里德

{3}{B}

传奇生物～人类／战士／浪客

威慑

当齐格弗里德进场时，磨三张牌。然后在齐格弗里德上放置X个+1/+1指示物，X为你坟墓场中生物牌数量的两倍。

2/2

- X的数值只会在齐格弗里德的最后一个异能结算时计算一次。

Transpose/星灵移位

{2}{B}

## 瞬间

抓一张牌，然后弃一张牌。你失去1点生命。如果此咒语是从你手上施放，则派出一个0/1黑色法术生物衍生生物，且具有「每当你施放非生物咒语时，此衍生物向每位对手各造成1点伤害。」

弹回（如果你从你手上施放此咒语，于它结算时将之放逐。在你的下一个维持开始时，你可以从放逐区施放此牌，且不需支付其法术力费用。）

- 法术生物衍生物的异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击或因故离开堆叠，此异能仍会结算。
- 因弹回异能的延迟触发式异能再次施放此牌并非强制性。如果你选择不施放该牌，或你不能施放该牌（也许是因为有效应阻止），则该牌将持续被放逐。你没有机会在稍后的时段中再来施放此牌。如果你施放了此牌，则它结算时会如常置入其拥有者的坟墓场。
- 如果你从你手上施放之具弹回异能的咒语因故未结算（包括被反击），则该咒语就不会结算且其上所有效应都不会生效，包括弹回。此咒语就只会放入你的坟墓场。你在下回合无法再次施放它。

## Avalanche of Sector 7/第柒区贫民窟的雪崩

{2}{R}

传奇生物～人类／反抗军

威慑

第柒区贫民窟的雪崩之力量等同于由对手操控的神器数量。

每当任一对手起动由其操控之神器的异能时，第柒区贫民窟的雪崩对该牌手造成1点伤害。

\*/3

- 设定第柒区贫民窟的雪崩力量之异能会在所有区域生效，而不是只在战场上。
- 起动式异能会包含冒号。通常会写成「[费用]: [效应]。」有些关键字异能也属于起动式异能；它们的规则提示中会包含冒号（例如佩带）。

## Cait Sith, Fortune Teller/占卜师凯特·西

{3}{R}

传奇神器生物～猫／<莫古力>

老虎机～在你回合的战斗开始时，占卜1，然后放逐你的牌库顶牌。本回合中，你可以使用该牌。

当你以此法放逐一张牌时，目标由你操控的生物得+X/+0直到回合结束，X为该牌的法术力值。

3/3

- 以此法使用牌时，你仍须支付所有费用并遵循所有时机规则。举例来说，如果所放逐的牌是地牌，则你只能在你的行动阶段中，堆叠为空且你还有剩余的可用地次数时使用之。
- 凯特·西的异能触发时，你并不需为其选择目标。而是当你以此法放逐一张牌时，会触发另一个「自身」异能。你是在该异能进入堆叠时，才为其选择目标。每位牌手都可以如常回应此触发式异能。

- X的数值只在该自身触发式异能结算时计算一次。
- 如果所放逐之牌的法术力费用中包含{X}，则在确定其法术力值时，X为0。

Gau, Feral Youth/野孩子嘎呜

{1}{R}

传奇生物～人类／狂战士

狂怒～每当嘎呜攻击时，在其上放置一个+1/+1指示物。

在每个结束步骤开始时，若本回合中有牌离开你的坟墓场，则嘎呜对每位对手各造成等同于其力量的伤害。

2/2

- 嘎呜的最后一个异能会在它将触发的那一刻检查本回合中是否有牌离开过你的坟墓场。如果未曾有牌离开，则该异能根本不会触发。一旦你的结束步骤开始，再让牌离开你的坟墓场，也已经来不及让此异能触发。
- 如果在嘎呜的最后一个异能结算时，它已不在战场上，则利用它最后在战场上时的力量来决定该异能造成多少伤害。

Gogo, Mysterious Mime/神秘模仿师格格

{3}{R}

传奇生物～法师

在你回合的战斗开始时，你可以使格格成为另一个目标由你操控之生物的复制品直到回合结束，但其名称仍为模仿师格格。若你如此作，则格格与该生物各得+2/+0且获得敏捷异能直到回合结束，且本回合若能攻击，则须攻击。

2/2

- 格格只会复制原版生物上所印制的东西（除非该生物复制了其他东西或是个衍生物；详见后文），但具有所列特例。它不会复制该生物是否为横置，其上有几个指示物、贴附了灵气或武具，或是其他改变了其类别、颜色、力量和防御力等等的非复制效应。
- 如果格格复制的是传奇生物，则格格也会是传奇，但由于其名称仍是神秘模仿师格格，因此「传奇规则」不会将它们任何一个置入坟墓场。
- 如果所复制之生物的法术力费用中包含{X}，则X视为0。
- 如果所复制的生物已经复制了别的东西，则格格会是所选生物已经复制的样子，但具有所注特例。
- 如果所复制的生物是个衍生物，则格格会复制将该衍生物放进战场的效应原本所注明的特征，但具有前述特例。

Sabin, Master Monk/武僧传人马修

{4}{R}

传奇生物～人类／贵族／修行僧

连击

急袭～{2}{R}{R}，弃一张牌。（如果你支付此咒语的急袭费用来施放之，则它获得敏捷与「当此生物死去时，抓一张牌。」在下一个结束步骤开始时，将它牺牲。）

你可以从你的坟墓场中利用此牌的急袭异能来施放之。

4/3

- 如果你选择支付咒语的急袭费用，而不支付其法术力费用，则你依然是在施放此咒语。它会进入堆叠，且可以被回应和反击。只有在你正常能够施放该生物咒语的时机下，你才能够支付该咒语的急袭费用来施放之。通常这是指在你的行动阶段当中，且当堆叠为空的时候。
- 如果你支付急袭费用来施放某生物咒语，则只有在其触发式异能结算时，该永久物仍在战场上的情况下，才会将它牺牲。如果在此时刻之前，它已死去或进入其他区域，则它会留在原处。
- 你并不一定要以具急袭异能的生物进行攻击，除非另有异能要求你必须如此作。
- 对曾支付其急袭费用的生物而言，如果有其他生物作为前者之复制品来进战场，或是成为前者生物之复制品，则所成为之复制品没有敏捷异能、不会被牺牲，且当它死去时其操控者也不会抓牌。
- 于该生物死去时触发、让其操控者抓一张牌的触发式异能，无论该生物因何死去时都会触发，而非仅限你于结束步骤将它牺牲时。

Snort/鼻息

{3}{R}

法术

每位牌手各可以弃掉其手牌并抓五张牌。然后鼻息向每位以此法弃掉手牌的对手各造成5点伤害。

返照{5}{R}（你可以从你坟墓场中施放此牌，并支付其返照费用，然后将它放逐。）

- 就算牌手的手牌张数为零，他也可以选择弃掉手牌。如果该牌手选择弃掉空的手牌，则鼻息仍会对该牌手造成5点伤害。

Strago and Relm/斯特拉格斯与瑞姆

{2}{R}

传奇生物～人类／魔法师

速写与学识～{2}{R}，{T}：目标对手从其牌库顶开始放逐牌，直到放逐一张瞬间，法术或生物牌为止。你可以施放该牌，且不需支付其法术力费用。若你以此法施放生物咒语，则它获得敏捷与「在结束步骤开始时，牺牲此生物。」只能于法术时机起动。

1/3

- 你是在斯特拉格斯与瑞姆的异能结算过程中且它仍在堆叠上时施放该牌。你不能等到该回合稍后时段再施放之。不会受到牌张类别的施放时机限制。
- 如果某咒语的法术力费用中包含{X}，则在以「不需支付其法术力费用」的方式使用它时，你必须将X的值选为0。
- 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，你能够支付额外费用。如果该咒语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。

Summon: Esper Valigarmanda/召唤：幻兽艳翼蛇鸟

{3}{R}

结界生物～传纪／龙兽

（于此传纪进场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。到IV后牺牲之。）

I — 从每个坟墓场各放逐一张瞬间或法术牌。

II, III, IV — 此传纪上每有一个学问指示物，便加{R}。你可以施放一张以此传纪放逐的瞬间或法术牌，且能用任意种类的法术力来施放该咒语。

飞行，敏捷

3/3

- 召唤：幻兽艳翼蛇鸟的第二、第三和第四个章节异能不是法术力异能。它们会利用堆叠，且能被回应。
- 你是在该异能结算且仍在堆叠上时施放该咒语。你不能等到该回合稍后时段再施放之。

Summon: Kujata/召唤：库加塔

{5}{R}

结界生物～传纪／牛

（于此传纪进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 — 雷霆～此生物对至多两个目标生物各造成3点伤害。

II — 寒气～至多三个目标生物本回合不能进行阻挡。

III — 烈焰～弃一张牌，然后抓两张牌。当你以此法弃一张牌时，此生物向每位对手各造成伤害，其数量等同于所弃之牌的法术力值。

践踏，敏捷

7/5

- 如果所弃之牌的法术力费用中包含{X}，则在确定其法术力值时，X为0。

## Ultimate Magic: Meteor/究极魔法：陨石

{5}{R}

法术

究极魔法：陨石对每个生物各造成7点伤害。如果此咒语是从放逐区施放，则对每位对手而言，选择一个由该牌手操控的神器或地。消灭所选永久物。

预示{5}{R}（在你的回合中，你可以支付{2}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。）

- 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。
- 从放逐区施放已预示的牌时，须遵循该牌的施放时机规则。如果你预示了一张瞬间牌，则你可以在下一个牌手的回合中施放之。在大多数情况下，如果你预示了一张非瞬间的牌，则你必须等到你的下一个回合才能施放之。
- 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。

## Umaro, Raging Yeti/狂怒雪人乌玛罗

{5}{R}

传奇生物～雪怪／狂战士

践踏

在你回合的战斗开始时，随机选择一项～

- 直到回合结束，由你操控的其他生物得+3/+0且获得践踏异能。
- 弃掉你的手牌，然后抓四张牌。
- 乌玛罗对任意一个目标造成5点伤害。

6/6

- 于你将乌玛罗的触发式异能放进堆叠时，你随机选择一个模式。牌手在回应此异能时，已经知道所选择的模式。
- 在极罕见的情况下，如果最后一个模式没有合法目标，则不能选择该模式。前两个模式始终可以被选择。

## Vincent, Vengeful Atoner/誓报宿仇文森特

{2}{R}

传奇生物～杀手

威慑

每当由你操控的一个或数个生物对任一牌手造成战斗伤害时，在文森特上放置一个+1/+1指示物。

混沌～每当文森特对任一对手造成战斗伤害时，如果文森特的力量等于或大于7，则它向每位其他对手各造成等量的伤害。

3/3

- 文森特因其最后一个异能造成的伤害不是战斗伤害，因此不会再次触发该异能。
- 文森特的最后一个异能并不关心文森特对对手造成战斗伤害时的力量为何；它只关心该异能结算时的力量。举例来说，如果文森特对对手造成战斗伤害时的力量为7，但在其最后一个异能结算前被降至6，则该异能结算时不会造成额外伤害。
- 如果当文森特的最后一个异能结算时，它已不在战场上，则利用它最后在战场上时的力量来决定它是否会对每位其他对手造成伤害。

Yuffie, Materia Hunter/魔晶石猎人尤菲

{2}{R}

传奇生物～人类／忍者

忍术{1}{R}（{1}{R}，将一个由你操控且未受阻挡的攻击生物回手：将此牌从你手上横置放进战场，且正进行攻击。）

当尤菲进场时，于你操控尤菲的时段内，获得目标非生物的神器之操控权。然后你可以将一个由你操控的武具贴附在尤菲上。

3/3

- 忍术异能只有在宣告完阻挡者之后才能起动。在完成宣告之前，所有的攻击生物既没有「被阻挡」，也没有「未受阻挡」。
- 于你起动尤菲的忍术异能时，你从你手上展示尤菲，并将进行攻击的生物移回。尤菲要等到该异能结算后才会进入战场。如果尤菲在此之前就已离开你手上，则她根本不会进场。
- 尤菲进场时，若是以忍术方式进场，则她必须攻击与所移回之生物相同的牌手、鹏洛客或战役。此为忍术特有的规则；在其他情况下，当生物以「正进行攻击」的状态被放进战场时，该生物的操控者选择它所攻击的牌手、鹏洛客或战役。
- 虽然尤菲是在其忍术异能结算时进场且正进行攻击，但她从未宣告为进行攻击的生物（举例来说，有些异能会当有生物攻击时触发）。
- 你可以在宣告阻挡者步骤、战斗伤害步骤或战斗结束步骤中起动忍术异能。但如果你等到宣告阻挡者之后的步骤才起动忍术，则由于所有的战斗伤害是同时造成，尤菲不会如常造成战斗伤害。
- 如果战斗中至少有一个生物具有先攻或连击异能，则你可以在先攻战斗伤害步骤中起动尤菲的忍术异能。在这种情况下，即使尤菲具有先攻异能，她也会在常规战斗伤害步骤中造成战斗伤害。
- 如果在尤菲的最后一个异能结算前，你便失去了她的操控权或它已离开战场，则你不会获得该目标非生物神器之操控权。
- 如果于尤菲的最后一个异能试图结算时，该异能的目标已经不合法，则它不会结算，且其所有效应都不会生效。你不会将任何武具贴附在尤菲上。
- 如果某武具不能合法贴附于尤菲，则你不能利用尤菲的最后一个异能来试图将该武具贴附在尤菲上。

Bugenhagen, Wise Elder/睿智长者布根哈根

{1}{G}

传奇生物～人类／祭师

延势

在你的维持开始时，若你操控力量等于或大于7的生物，则抓一张牌。

{T}：加一点任意颜色的法术力。

1/3

- 布根哈根的第二个异能会在它将触发的那一刻检查你是否操控力量等于或大于7的生物。如果你没有，则该异能根本不会触发。如果它触发了，则该异能会在它试图结算时再次检查。如果你在该时刻没有操控力量等于或大于7的生物，则该异能不会结算，且其所有效应都不会生效。

Lifestream's Blessing/生命之流的庇护

{4}{G}{G}

瞬间

抓X张牌，X为你于你施放此咒语时由你操控之生物中的最大力量。如果此咒语是从放逐区施放，则你获得两倍于X的生命。

预示{4}{G}（在你的回合中，你可以支付{2}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。）

- X的数值是在你施放生命之流的庇护时决定，且只会决定一次。在此之后你的生物发生什么事都不重要；X的数值不会改变。
- 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。
- 从放逐区施放已预示的牌时，须遵循该牌的施放时机规则。如果你预示了一张瞬间牌，则你可以在下一个牌手的回合中施放之。在大多数情况下，如果你预示了一张非瞬间的牌，则你必须等到你的下一个回合才能施放之。
- 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。

Maester Seymour/希摩尔长老

{2}{G}

传奇生物～人类／妖精／僧侣

在你回合的战斗开始时，在另一个目标由你操控的生物上放置若干+1/+1指示物，其数量等同于希摩尔长老的力量。



{3}{G}{G}：蛻化X，X为由你操控之生物上的指示物总数量。（如果此生物未蛻化，则在其上放置X个+1/+1指示物且它已蛻化。）

1/3

- 如果在希摩尔长老的第一个异能结算时，它已不在战场上，则利用它最后在战场上时的力量来决定要在目标生物上放置多少个+1/+1指示物。
- X的数值，只在希摩尔长老最后一个异能结算时确定一次。
- 一旦生物已蛻化，它就不能再次蛻化。如果此生物在蛻化异能结算时已经蛻化，则不会有任何效应。
- 「已蛻化」并不是生物所具有的异能。而只是该生物目前的样子。如果该生物不再是生物或失去了所有异能，则它仍是已蛻化状态。

Professor Hojo/宝条博士

{1}{G}

传奇生物～人类／科学家

你于你的回合中起动的首个以由你操控之生物为目标的起动式异能减少{2}来起动。

每当由你操控的一个或数个生物成为起动式异能的目标时，抓一张牌。此异能每回合只会触发一次。

2/2

- 起动式异能会包含冒号。通常会写成「[费用]：[效应]。」有些关键字异能也属于起动式异能；它们的规则提示中会包含冒号（例如佩带）。
- 宝条博士的第一个异能只会减少你在你回合中首个起动且指定生物为目标的起动式异能之一般法术力数量。举例来说，它会将{二}的起动费用减少至{零}，但它对{绿}的起动费用没有影响。
- 宝条博士的最后一个异能会比触发它的起动式异能先一步结算。就算该起动式异能被反击或因故离开堆叠，此异能仍会结算。

Sphere Grid/幻光盘

{1}{G}

结界

每当一个由你操控的生物对任一牌手造成战斗伤害时，在该生物上放置一个+1/+1指示物。

习得能力～由你操控且其上有+1/+1指示物的生物具有延势与践踏异能。

- 一旦因幻光盘的最后一个异能而具有延势的生物阻挡了另一个生物，则移除该生物上的所有+1/+1指示物或让幻光盘离开战场，也不会让该生物停止阻挡。

## Summon: Magus Sisters/召唤：梅加斯三姐妹

{4}{G}

结界生物～传记／仙灵

（于此传记进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, III — 随机选择一项～

- 同心协力！～在目标生物上放置三个+1/+1指示物。
- 请守护～在目标生物上放置一个后盾指示物。你获得3点生命。
- 请战斗～此生物与至多一个目标由对手操控的生物互斗。

敏捷

5/5

- 当你将召唤：梅加斯三姐妹的章节异能之一放进堆叠时，你随机选择一个模式。牌手在回应该异能时，已经知道所选择的模式。
- 召唤：梅加斯三姐妹章节异能的随机选择模式是在选择目标之前进行。
- 在极罕见的情况下，如果第一个或第二个模式没有合法目标，则不能随机选择这些模式。由于第三个模式不需要目标，因此始终可以随机选择该模式。
- 后盾指示物并不会让牌手不能牺牲生物。
- 在永久物将要受到伤害或消灭时移去后盾指示物，与重生永久物不是一回事。
- 如果某个永久物上有数个后盾指示物，且其将受到伤害，则会防止该伤害，同时也只会从其上移去一个后盾指示物。
- 如果某个其上有后盾指示物的永久物受到之伤害不能被防止，则该伤害仍会造成，且依旧会从其上移去一个后盾指示物。
- 就算生物上面还有后盾指示物，它仍有可能被消灭，比如其上标记有等同于其防御力的伤害，或是受到具死触的来源造成之伤害，且该伤害不能被防止。
- 「后盾」并非该生物具有之异能，且后盾指示物并非关键字指示物。如果某个上面有后盾指示物的生物失去了所有异能，则该后盾指示物仍能如常保护该生物。

## Summoning Materia/召唤魔晶石

{2}{G}

神器～武具

你可以随时检视你的牌库顶牌。

只要此武具贴附在某生物上，你便可以从你的牌库顶施放生物咒语。

佩带此武具的生物得+2/+2且具有警戒与「{T}：加{G}。」

佩带{2}

- 召唤魔晶石让你只要想检视你的牌库顶牌，就可以随时检视（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，如果你施放你的牌库顶牌，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。

- 你利用第二个异能来施放咒语时，仍须遵循正常时机规则，且须支付以此法施放之咒语的所有费用。以此法施放咒语时，你可以选择支付该咒语可能会具有之任何替代性费用或非强制性的额外费用（例如增幅费用）。你必须支付任何强制性的额外费用。
- 你的牌库顶牌不在你手上，所以你不能将它循环、弃掉，或启动任何能从你手上启动的异能。

Tromell, Seymour's Butler/希摩尔管家卓梅尔

{2}{G}

传奇生物～妖精／参谋

每个由你操控且非衍生物的其他生物进场时上面额外有一个+1/+1指示物。

{1}, {T}: 增殖X次，X为由你操控且于本回合进场之非衍生物的生物数量。（增殖的流程，是选择任意数量的永久物和／或牌手，然后为其已有之每种指示物各多放置一个同类的指示物。）

2/3

- X的数值只会在卓梅尔的最后一个异能结算时决定一次。要决定该数值，检视由你操控且非衍生物的生物，并计算本回合中进战场者的数量。它们进战场时是否为生物，以及它们进战场时由谁操控，都不重要。
- 当你增殖时，你可以选择任何具有指示物的永久物，包括由对手操控者。你也可以选择任意数量其上有指示物的牌手，包括对手。你不能选择在战场以外区域中的牌，就算其上有指示物者亦然。
- 你不一定要选择每一个具有指示物的永久物或牌手～只要选择你想要增加指示物者即可。由于「任意数量」包括零，你甚至完全不用选择任何永久物，也完全不用选择任何牌手。
- 如果某牌手或永久物上有多于一种指示物，且你选择要让其额外获得指示物，则你必须为其上每种指示物的数量都加一。你不能只增加其上的某一种指示物，而不改变其他指示物的数量。
- 牌手可以回应效应中包含增殖的咒语或异能。不过，一旦该咒语或异能开始结算，并且其操控者已着手选择哪些永久物与牌手将得到新的指示物，则任何牌手均已无法去回应此事。
- 在增殖多次的过程中，牌手不能在第一次增殖和第二次增殖之间有所回应，以此类推。
- 如果你要增殖多次，你每次增殖所选之要增加指示物数量的牌手和／或永久物不必相同。

Yuna's Decision/尤娜的决断

{3}{G}

法术

选择一项～

- 继续旅行～牺牲一个生物。若你如此作，则抓一张牌，然后你可以将一张生物牌和／或一张地牌从你手上放进战场。
- 另有他路～将一张或两张目标永久物牌从你的坟墓场移回你手上。

- 利用尤娜的决断的第一个模式将地牌放进战场，不算是使用地。就算你本回合已经使用过地，你仍能以此法将地牌放进战场。

### Yuna's Whistle/尤娜的指哨

{1}{G}{G}

瞬间

从你的牌库顶开始展示牌，直到展示出一张生物牌为止。将该牌置于你手上，其余则以随机顺序置于你的牌库底。当你以此法展示出一张生物牌时，在目标由你操控的生物上放置X个+1/+1指示物，X为该牌的法术力值。

- 你施放尤娜的指哨时，并不需为其选择目标。而是当你以此法展示生物牌时，会触发另一个「自身」异能。你是在该异能进入堆叠时，才为其选择目标。每位牌手都可以如常回应此触发式异能。
- 如果所展示的牌之法术力费用中包含{X}，则在确定其法术力值时，X视为0。

### Aerith, Last Ancient/古代种末裔爱丽丝

{2}{G}{W}

传奇生物～人类／僧侣／德鲁伊

系命

复活～在你的结束步骤开始时，若你本回合中获得过生命，则将目标生物牌从你的坟墓场移回你手上。若你本回合中获得过7点或更多生命，则改为将该牌移回战场。

3/5

- 爱丽丝的最后一个异能会在它将触发的那一刻检查你本回合是否获得过生命。如果你未获得过，则该异能根本不会触发。一旦你的结束步骤开始，此时再获得生命已来不及触发此异能。不过，该异能的最后一部分会在异能结算时检查你获得过多少生命，因此如果你在结束步骤到来时本回合只获得过5点生命，则你仍可以在此异能还在堆叠上时再获得2点生命，好将目标生物牌放回战场而不是你的手上。

### Ardbert, Warrior of Darkness/暗之战士阿尔博特

{1}{W}{B}

传奇生物～精怪／战士

每当你施放白色咒语时，在每个由你操控的传奇生物上各放置一个+1/+1指示物。它们获得警戒异能直到回合结束。

每当你施放黑色咒语时，在每个由你操控的传奇生物上各放置一个+1/+1指示物。它们获得威慑异能直到回合结束。

2/2

- 阿尔博特的每个异能都会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击或因故离开堆叠，这些异能也仍会结算。

Banon, the Returners' Leader/回归者领袖巴南

{R}{W}

传奇生物～人类／僧侣／反抗军

祈祷～仅于你的每个回合中且限一次，你可以从本回合自战场以外的任何区域进入你坟墓场的牌之中施放一个生物咒语。

每当你攻击时，你可以支付{1}并弃一张牌。若你如此作，则抓一张牌。

1/3

- 你以巴南的第一个异能所赋予的许可来使用牌时，仍须支付所有费用并遵循所有时机规则。

Barret, Avalanche Leader/雪崩领袖巴雷特

{2}{R}{G}

传奇生物～人类／反抗军

延势

雪崩～每当一个由你操控的武具进场时，派出一个2/2红色反抗军衍生生物。

在你回合的战斗开始时，将至多一个目标由你操控的武具贴附在目标由你操控的反抗军上。

4/4

- 如果某武具不能合法贴附在某反抗军上，则你不能利用巴雷特的最后一个异能来试图将该武具贴附在该反抗军上。

Edgar, Master Machinist/大机械师埃德加

{2}{R}{W}

传奇生物～人类／神器师／贵族

仅于你的每个回合中且限一次，你可以从你的坟墓场中施放神器咒语。如果你以此法施放咒语，则该神器须横置进场。

机械～每当埃德加攻击时，它得+X/+0直到回合结束，X为由你操控之神器中的最大法术力值。

2/4

- 以此法从你坟墓场施放神器咒语时，你仍须支付所有费用，并遵循所有时机限制和许可。通常情况下，你只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候施放它们。
- 你必须操控埃德加，才能够开始以其第一个异能来施放神器咒语之流程；不过在整个施放咒语流程中乃至咒语结算时，你不必始终操控埃德加。举例来说，如果你牺牲埃德加来支付该咒语的额外费用，或是有牌手回应该咒语将之消灭，该咒语都会如常结算。
- X的数值只会在埃德加的最后一个异能结算时计算一次。
- 如果某神器之法术力费用中包含{X}，则在计算其法术力值时，X为0。

### Emet-Selch of the Third Seat/第三席爱梅特赛尔克

{2}{U}{B}

传奇生物～长老／法术师

你从你坟墓场中施放的咒语减少{2}来施放。

每当一位或数位对手失去生命时，你可以从你坟墓场中施放目标瞬间或法术牌。如果该咒语将进入你的坟墓场，则改为将它放逐。每回合只能如此作一次。

3/4

- 此费用减少效应只会对你从你坟墓场施放之咒语的总费用中的一般法术力部分生效。
- 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（例如返照费用），加上费用增加的数量（例如增幅费用），然后再减去费用减少的数量（例如第三席爱梅特赛尔克第一个异能之效应）。咒语的法术力值仅由其法术力费用决定，与施放该咒语时所支付的总费用无关。
- 你是于第三席爱梅特赛尔克的第二个异能还在堆叠上时，就决定是否要施放该目标牌。你不能等到该回合稍后时段再施放之。不会受到牌张类别的施放时机限制。

### Estinien Varlineau/埃斯蒂尼安·瓦尔利诺

{2}{W}{B}

传奇生物～妖精／战士

每当你施放非生物咒语时，在埃斯蒂尼安·瓦尔利诺上放置一个+1/+1指示物。它获得飞行异能直到回合结束。

在你的第二个行动阶段开始时，你抓X张牌且失去X点生命，X为本回合中受过埃斯蒂尼安·瓦尔利诺或龙之战斗伤害的对手数量。

3/3

- 埃斯蒂尼安·瓦尔利诺的第一个异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击或因故离开堆叠，此异能仍会结算。

### Hildibrand Manderville/希尔迪布兰德·曼德维尔

{1}{W}

传奇生物～人类／侦探

由你操控的衍生生物得+1/+1。

当希尔迪布兰德·曼德维尔死去时，直到你下一个回合的回合结束，你可以从你的坟墓场中将它作为历险施放。

2/2

//

Gentleman's Rise/死而复绅

{2}{B}

瞬间～历险

派出一个2/2黑色灵俑衍生生物。（然后放逐此牌。之后你还可以从放逐区施放该生物。）

2/2

- 当你利用希尔迪布兰德·曼德维尔的触发式异能之许可来施放死而复生时，你仍须遵循施放死而复生时的正常时机许可与限制。你仍须支付其法术力费用（或在有其他效应允许的情况下，支付其替代性费用）。

Kefka, Dancing Mad/妖星乱舞凯夫卡

{5}{B}{R}

传奇生物～人类／魔法师

于你的回合中，凯夫卡具有不灭异能。

在你的结束步骤开始时，从每位对手的坟墓场中各随机放逐一张牌。你可以从以此法放逐的牌之中施放任意数量的咒语，且不需支付其法术力费用。然后对每个你以此法施放的咒语而言，其拥有者各失去若干生命，其数量等同于该咒语的法术力值。

6/6

- 你是于凯夫卡的最后一个异能结算时，才决定要施放哪个咒语（如有）。你不能等到该回合内稍后时段再施放它们。不会受到牌张类别的施放时机限制。
- 以此法选择不施放（或无法施放）的牌会留在放逐区。
- 你是逐一施放这些咒语，依次为每张牌选择模式、目标等等。你最后施放的咒语将会最早结算。
- 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。
- 如果你施放的咒语法术力费用中包含{X}，则你在以「不需支付其法术力费用」的方式施放它时必须将X的值选为0。

Kimahri, Valiant Guardian/英勇护卫基马利

{2}{G}{U}

传奇生物～猫／战士

警戒

敌技～在你回合的战斗开始时，在基马利上放置一个+1/+1指示物并横置目标由对手操控的生物。然后你可以使基马利成为该生物的复制品，但其名称仍是英勇护卫基马利，且具有警戒与此异能。

3/3

- 如果于基马利最后一个异能试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此异能不会结算，且其所有效应都不会生效。你不会在基马利上放置指示物，且基马利不会成为任何东西的复制品。

- 基玛利只会复制原版生物上所印制的东西（除非该生物也复制了其他东西或是个衍生物；后文将详述），但所列特例除外。它不会复制该生物是否为横置，其上有几个指示物，贴附了灵气或武具，或是其他改变了其类别、颜色、力量和防御力等等的非复制效应。
- 如果所复制之生物的法术力费用中包含{X}，则X视为0。
- 如果所复制的生物已经复制了别的东西，则基玛利会是所选生物已经复制的样子，但具有所注特例。
- 如果所复制的生物是个衍生物，则基玛利会复制产生该衍生物之效应所叙述的原本特征，但所列特例除外。

Krile Baldesion/可露儿·巴尔德西昂

{W}{U}

传奇生物～矮人／法术师

系命

追踪以太～每当你施放非生物咒语时，你可以将目标法术力值等同于该咒语之法术力值的生物牌从你的坟墓场移回你手上。每回合只能如此作一次。

2/1

- 可露儿·巴尔德西昂的最后一个异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击或因故离开堆叠，此异能仍会结算。
- 对于堆叠上法术力费用中包含{X}的咒语，则利用为X所选的值来确定该咒语的法术力值。
- 如果某张在你坟墓场中之牌的法术力费用包含{X}，则在确定该牌的法术力值时，X为0。

Locke, Treasure Hunter/财宝猎人洛克

{1}{B}{R}

传奇生物～人类／浪客

洛克不能被力量比它大的生物阻挡。

夺取～每当洛克攻击时，每位牌手各磨一张牌。若以此法磨掉一张地牌，则派出一个珍宝衍生物。直到回合结束，你可以从这些牌之中施放一个咒语。

2/3

- 一旦洛克已被阻挡，则再改变其力量或阻挡生物的力量，也不会让洛克成为未受阻挡。
- 只要以此法磨掉了一张或更多地牌，你便会派出一个珍宝衍生物。磨掉的地牌比一张更多也不会让你派出额外的珍宝。
- 你从这些牌中施放咒语时，必须遵循该咒语的正常施放时机之许可条件与限制。
- 你必须支付施放该咒语所需的费用。如果该牌具有替代性费用，你可以改为支付该费用来施放之。
- 在最后一个异能触发后，再失去洛克的操控权，也不会影响你从所磨掉的牌中施放咒语的异能。
- 如果你是利用其他许可来从所磨掉的牌之中施放咒语，则洛克的效应不会生效。你还可以利用洛克最后一个异能所赋予的许可，从所磨掉的牌中施放另一个咒语。



Lyse Hext/莉瑟·赫克斯特

{1}{W}{U}

传奇生物～人类／反抗军／修行僧

灵技（每当你施放非生物咒语时，此生物得+1/+1直到回合结束。）

你施放的非生物咒语减少{1}来施放。

只要你本回合中施放过两个或更多非生物咒语，莉瑟·赫克斯特便具有连击异能。

2/2

- 此费用减少效应只会对你施放之非生物咒语总费用中的一般法术力部分生效。
- 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（例如返照费用），加上费用增加的数量（例如增幅费用），然后再减去费用减少的数量（例如莉瑟·赫克斯特第二个异能之效应）。咒语的法术力值仅由其法术力费用决定，与施放该咒语时所支付的总费用无关。
- 于莉瑟·赫克斯特进场前施放的非生物咒语也会计算在内。举例来说，如果你在莉瑟·赫克斯特进场的该回合中已经施放了两个非生物咒语，则她会立刻具有连击异能。

Mog, Moogle Warrior/莫古力战士莫古

{1}{R}{W}

传奇生物～<莫古力>／战士

系命

跳舞～在你的结束步骤开始时，每位牌手各可以弃一张牌。每位以此法弃牌的牌手各抓一张牌。

如果以此法弃掉一张生物牌，则你派出一个1/2白色，具系命异能的莫古力衍生生物。然后如果以此法弃掉一张非生物牌，则在每个由你操控的莫古力上各放置一个+1/+1指示物。

1/2

- 只要以此法弃掉至少一张生物牌，你便会派出一个莫古力衍生生物；只要以此法弃掉至少一张非生物牌，你便会在每个由你操控的莫古力上各放一个+1/+1指示物。以此法弃掉的第一张生物牌之后再弃掉的生物牌不会让你派出额外的莫古力衍生生物，以此法弃掉的第一张非生物牌之后再弃掉的非生物牌也不会让你在莫古力上放置额外的指示物。

Papalymo Totolymo/帕帕力莫·托托力莫

{W}{B}

传奇生物～矮人／法师

每当你施放非生物咒语时，帕帕力莫·托托力莫向每位对手各造成1点伤害且你获得1点生命。

{4}，{T}，牺牲帕帕力莫·托托力莫：每位本回合中失去过生命的对手各牺牲一个生物，且须为由其操控之生物中力量最大者。

1/2

- 帕帕力莫·托托力莫的第一个异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击或因故离开堆叠，此异能仍会结算。
- 在结算帕帕力莫·托托力莫的第二个异能时，依回合顺序，本回合中失去过生命且轮到回合的下一位对手，先从其操控的生物中选择一个力量最大的生物，然后其他本回合中失去过生命且轮到回合的对手，依回合顺序依次如此作。然后同时牺牲所有被选择的生物。

Red XIII, Proud Warrior/英勇战士赤红XIII

{1}{R}{G}

传奇生物～野兽／战士

警戒，践踏

由你操控且有饰装的其他生物具有警戒与践踏异能。（武具，指示物，以及由你操控的灵气均为饰装。）

宇宙记忆～当赤红XIII进场时，将目标灵气或武具牌从你的坟墓场移回你手上。

3/3

- 如果由你操控的生物上贴附了由其他牌手操控的灵气，则并不会算作「有饰装」。
- 只要某生物上面有指示物，就都会算作「有饰装」～至于为何种指示物、是由哪位牌手放置在该生物上的则并不重要。
- 只要某生物佩带有武具，就都会算作「有饰装」～贴附在该生物上的武具由谁操控并不重要。

Sephiroth, Fallen Hero/堕落英雄萨菲罗斯

{3}{R}{W}

传奇生物～人类／圣者／士兵

杰诺瓦细胞～每当萨菲罗斯攻击时，你可以在目标生物上放置一个细胞指示物。直到回合结束，每个由你操控且有饰装的生物之基础力量与防御力均为7/5。（武具，指示物，以及由你操控的灵气均为饰装。）

重聚～{3}，牺牲一个有饰装的生物：将此牌从你的坟墓场横置移回战场。

7/5

- 萨菲罗斯的第一个异能会盖过先前将该生物的力量和防御力设定为特定数值的效应。其他会改变其力量和防御力的效应则仍会生效，无论它们何时生效都一样。+1/+1指示物也是如此。
- 如果由你操控的生物上贴附了由其他牌手操控的灵气，则并不会算作「有饰装」。
- 只要某生物上面有指示物，就都会算作「有饰装」～至于为何种指示物、是由哪位牌手放置在该生物上的则并不重要。
- 只要某生物佩带有武具，就都会算作「有饰装」～贴附在该生物上的武具由谁操控并不重要。

Setzer, Wandering Gambler/流浪赌博师塞策

{1}{B}{R}

传奇生物～人类／浪客／驾手

当塞策进场时，派出传奇衍生神器黑杰克号，其为3/3无色，具飞行与搭载2的载具。

每当一个由你操控的载具对任一牌手造成战斗伤害时，掷一枚硬币。

每当你猜对一次掷硬币时，派出两个已横置的珍宝衍生物。

2/2

- 有些指示牌手掷硬币的效应，只关心硬币是正面还是反面。这类效应通常不会让任何牌手猜对或猜错该次掷硬币。

Sin, Unending Cataclysm/无终灾厄辛

{5}{G}{U}

传奇生物～海怪／圣者

飞行，践踏

于辛进场时，从任意数量的神器，生物和结界上移去所有指示物。辛进场时上面有X个+1/+1指示物，X为以此法移去之指示物数量的两倍。

当辛死去时，将它的指示物放置在目标由你操控的生物上，然后将此牌洗入其拥有者的牌库。

5/5

- 辛的最后一个异能是将所有在辛上面的指示物都放置在该目标生物上，而非仅限于其上的+1/+1指示物。
- 辛的最后一个异能，并非让你将指示物从具此异能的生物移到该目标生物上。而是你依照辛死去时其上具有之指示物的种类及其数量，在该目标生物上放置相同数量的同种指示物。
- 在一些不寻常的情况下，你可能会在多个永久物上放置相应的指示物。举例来说，如果在辛的最后一个异能结算时，你操控欧佐晶岩（「每当一个由你操控的生物离开战场时，如果其上面有指示物，则将这些指示物放置在欧佐晶岩上。」），则你会将相应数量的每种指示物同时放置在欧佐晶岩和目标生物上。
- 如果于辛的最后一个异能试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此异能不会结算，且其所有效应都不会生效。辛会留在它死去时所进入的区域（通常是坟墓场）。

Urianger Augurelt/于里昂热·奥居雷

{W}{U}

传奇生物～妖精／参谋

每当你从放逐区使用地或施放咒语时，你获得2点生命。

抽卡～{T}：检视你的牌库顶牌。你可以将它牌面朝下地放逐。

出卡～{T}：直到回合结束，你可以使用以于里昂热·奥居雷放逐的牌。你以此法施放的咒语减少{2}

来施放。

1/3

- 于里昂热·奥居雷的第一个异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击或因故离开堆叠，此异能也会结算。（使用地不会用到堆叠。）
- 你以于里昂热·奥居雷最后一个异能所赋予的许可来使用牌时，仍须支付所有费用并遵循所有时机规则。
- 如果所放逐的牌中有地牌，则你只能在本回合中还有可使用地数时才能使用之。
- 此费用减少效应只会对你以于里昂热·奥居雷最后一个异能所赋予的许可来施放之咒语的总费用中的一般法术力部分生效。
- 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（例如返照费用），加上费用增加的数量（例如增幅费用），然后再减去费用减少的数量（例如于里昂热·奥居雷最后一个异能之效应）。咒语的法术力值仅由其法术力费用决定，与施放该咒语时所支付的总费用无关。

Wakka, Devoted Guardian/虔诚护卫瓦卡

{2}{G}{W}

传奇生物～人类／战士

延势，践踏

每当瓦卡对任一牌手造成战斗伤害时，消灭至多一个目标由该牌手操控的神器，并在瓦卡上放置一个+1/+1指示物。

水斗球队长～在你的结束步骤开始时，若本回合中曾在瓦卡上放置指示物，则在每个由你操控的其他生物上各放置一个+1/+1指示物。

4/4

- 你不一定要为瓦卡的第二个异能选择目标。不过，如果你选择了目标，且于该异能试图结算时，该目标已经不合法，则此异能不会结算，且其所有效应都不会生效。你不会在瓦卡上放置指示物。
- 瓦卡的最后一个异能会在它将触发的那一刻检查本回合中是否曾于瓦卡上放置指示物。如果未曾放置，则该异能根本不会触发。一旦你的结束步骤开始，此时再于瓦卡上放置指示物，也无法触发此异能。

The Warring Triad/三斗神

{3}

传奇神器生物～神

飞行，践踏，敏捷

只要你坟墓场中的牌少于八张，三斗神便不是生物。

{T}，磨一张牌：目标牌手加一点任意颜色的法术力。

5/5

- 三斗神的最后一个异能不是法术力异能。它会用到堆叠，且可以被回应。
- 能让三斗神不是生物的改变类别异能只在战场上生效。无论你坟墓场中有多少张牌，它在其他区域中始终是生物牌。它在堆叠上时始终是生物咒语。
- 于三斗神进战场时，你坟墓场中牌的数量将决定影响生物进战场的替代性效应是否会影响三斗神。
- 当三斗神进战场时，你坟墓场中牌的数量将决定「每当一个生物进战场时」触发的异能是否会触发。
- 如果三斗神不再是生物，则它会失去生物此类别和神此生物类别。它仍是传奇神器。
- 只要三斗神在战场上，其异能就会生效，无论它是否为生物。
- 如果三斗神正进行攻击或阻挡，而它因故不再是生物，则它会被移出战斗。就算它在该次战斗稍后时段再度成为生物，它也不会重新加入战斗。
- 放置在三斗神上的指示物，在它不是生物时仍会留在其上，就算它们没有效果也是一样。
- 如果有效应令三斗神失去所有异能，则它本身令其不是生物之异能在满足条件的情况下仍会生效。

## Wrecking Ball Arm/加农弹之臂

{2}

传奇神器～武具

佩带此武具的生物之基础力量与防御力为7/7，且不能被力量等于或小于2的生物阻挡。

佩带传奇生物{3}

佩带{7}

- 先前将该生物基础力量与防御力设定为某特定值的效应，都会被加农弹之臂盖掉。其他将其力量或防御力设定为某特定值的效应，如果是在这之后才生效，则将会盖过此效应。
- 会影响该生物之力量和／或防御力，但不会设定其基础力量和／或基础防御力的效应，无论其何时开始生效，都会对该生物生效。改变其力量和／或防御力的指示物，以及交换其力量和防御力的效应也是如此。
- 一旦佩带加农弹之臂的生物已被阻挡，就算将进行阻挡的生物之力量改为2或更小，也不会让该生物成为未受阻挡。