

# 鞅契龙岚录发布释疑

编纂：Jess Dunks 与 Eric Levine，译者：简单

文档更新于2025年1月7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

鞅契龙岚录系列中印制之系列代码为TDM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、乙太飘移以及鞅契龙岚录。

对于鞅契龙岚录指挥官产品中的牌张：其上印制之系列代码为TDC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TDC的复出牌张则只能用于该牌原本允用的赛制。

「特别登场」牌张则是从各种不同地方来到本系列的重印牌张。你肯定猜不到是谁或有什么会露面！在鞅契龙岚录中有十张特别登场牌张。它们的系列代码是SPG，只能用于该牌原本允用的赛制。

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。

## 新机制：预兆牌

鞑契的龙袭风暴中孕育出的野生龙既强大而又变幻莫测，它们拥有独特的外观和能力，鞑契住民明白自己将要面对怎样的野生龙时往往为时已晚。在本系列中，野生龙各自的力量由预兆机制所代表。此机制允许某些龙生物牌能以瞬间或法术的形式施放，以此代表即将到来的可怕景象之预兆。每张预兆牌的文字栏左半边都有一个小型牌框，其中注记有本牌的一组副特征。你可以将它如常当作龙生物咒语来施放，也可以将其当作预兆来施放；若你选择后者，则该牌在结算完毕后将被洗入其拥有者的牌库。

食腐龙侯

$\{3\}\{B\}$

生物~龙

4/4

飞行

守护~弃一张牌。

//

毒气四溢

$\{X\}\{B\}\{B\}$

法术~预兆

每个非龙生物各得-X/-X直到回合结束。（然后将此牌洗回其拥有者的牌库。）

双喉袭暴龙

$\{5\}\{W\}$

生物~龙

5/4

飞行

当此生物进场时，你获得5点生命。

//

焦热撕咬

$\{1\}\{R\}$

法术~预兆

焦热撕咬对目标不具飞行异能的生物造成5点伤害。（然后将此牌洗回其拥有者的牌库。）

- 牌手施放预兆牌时，该牌手选择是要正常施放该牌，还是作为预兆来施放。
- 预兆牌在堆叠以外的区域中都是生物牌，且在堆叠上但未当作预兆施放时也是如此。在这些情况下，忽略其副特征。举例来说，当双喉袭暴龙在你的坟墓场中时，它是一张法术力值为6的白色生物牌。它不能成为济奇拉渔罢客之触发式异能所产生之自身触发式异能的目标（「...当你如此作时，将目标瞬间或法术牌从你的坟墓场移回你手上。」）。
- 在将咒语作为预兆来施放时，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。

- 在将咒语作为预兆来施放时，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，如果你操控雷鬃巨龙（「你可以从你牌库顶施放力量等于或大于4的生物咒语」）且双喉袭暴龙在你的牌库顶，则你可以施放双喉袭暴龙，但不能施放焦热撕咬。
- 如果某咒语是作为预兆来施放，则于其结算时，该咒语的操控者改为将其洗入其拥有者的牌库，而非置入其拥有者的坟墓场。
- 如果某预兆咒语具有一个或数个目标，且当该咒语试图结算时，所有目标都已经不合法，则它不会结算。其所有效应都不会生效，且它会被置入其拥有者的坟墓场。它不会被洗入其拥有者的牌库。
- 如果某预兆咒语被反击，或有效应让它以其他方式离开堆叠，则它不会被洗入其拥有者的牌库。
- 如果某个预兆咒语被复制，则该复制品也是预兆，且会在其结算时被洗入其拥有者的牌库。其拥有者仍会洗牌库，但该复制品会因状态动作而消失。
- 如果有效应让你选择一个牌名，则你可以选择副特征上的预兆名称。在判断能否选择该名称时，仅会考虑副特征上的各值。
- 将某牌当作预兆来施放，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，这类效应也会对预兆咒语生效。

## 新关键字异能：动员

玛尔都军队规模宏大、行动敏捷，能够高速调动部队来驱逐入侵者、追逐龙袭风暴，或为保护部落而屠戮野生龙。每当一个具有动员异能的生物攻击时，你便派出若干已横置且正进行攻击的1/1红色战士衍生生物。哪怕只有一个这样的战士就能扭转战局，但数量越多通常越好，所以敬请留意具有高动员值的生物！

### 震撼旅团

{1}{R}

生物~鬼怪/士兵

1/3

威慑（此生物只能被两个或更多生物阻挡。）

动员1（每当此生物攻击时，派出一个已横置且正进行攻击的1/1红色战士衍生生物。在下一个结束步骤开始时，将它牺牲。）

### 亡魂复仇者

{2}{B}

生物~人类/战士

2/4

死触

动员X，X为你坟墓场中的生物牌数量。（每当此生物攻击时，派出X个已横置且正进行攻击的1/1红色战士衍生生物。在下一个结束步骤开始时将它们牺牲。）

- 你为每个战士衍生物选择其攻击的牌手、鹏洛客或战役。它们不必都攻击同一个，且它们攻击的牌手、鹏洛客或战役不必与具动员异能的生物相同。

- 虽然战士衍生物是以进行攻击的生物之状态进战场，但它们从未被宣告为攻击生物。每当有生物攻击时触发的异能，不会在这些衍生物进战场且进行攻击时触发。

## 新关键字异能：谐颂

铁木尔部落的特质通过其羁绊得以体现：其两位领袖——龙爪可汗与通灵语者之间的羁绊；个体与动物朋友之间的羁绊；以及铁木尔部落与这片土地本身之间的羁绊。这种相互联结的特质由谐颂机制所代表，此机制允许瞬间和法术从坟墓场中施放；当你如此作时，你可以横置一个由你操控的生物，以此减少等同于该生物力量之数值的一般法术力费用。

无终低语

{U}

法术

抓一张牌。

谐颂{5}{U}（你可以从你坟墓场中施放此牌，并支付其谐颂费用。你可以横置一个由你操控的生物来将该费用减少{X}，X为该生物的力量。然后放逐此咒语。）

长毛象嚎吼

{2}{G}{U}{R}

法术

派出一个5/5绿色的象衍生生物。

谐颂{5}{G}{U}{R}（你可以从你坟墓场中施放此牌，并支付其谐颂费用。你可以横置一个由你操控的生物来将该费用减少{X}，X为该生物的力量。然后放逐此咒语。）

- 「谐颂[费用]」意指，「你可以从你的坟墓场施放此牌，并支付[费用]并横置至多一个由你操控且未横置的生物，而非支付其法术力费用」，「如果你利用此咒语的谐颂异能来施放之，则其总费用减少若干一般法术力，其数量等同于所横置生物的力量」，以及「若其谐颂费用已支付，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。」
- 横置生物不会减少谐颂费用的有色法术力部分。
- 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，你才能以谐颂的方式施放法术。
- 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（例如谐颂费用），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。
- 以谐颂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，你也能利用其谐颂异能施放之。
- 如果具谐颂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）。

## 新关键字动作：请援

鞅契龙群的力量毋庸置疑。每条龙，无论是属于部落还是野生，都是真正令人惊叹的景象。某些咒语和异能会要求你「请援龙」，以此来获得额外的好处；要满足此条件，你必须选择一个由你操控的龙，或从你手上展示一张龙牌。

### 散咒吐息

{1}{U}

瞬间

你可以请援龙，以作为施放此咒语的额外费用。（你可以选择一个由你操控的龙或从手上展示一张龙牌。）

除非目标咒语的操控者支付{2}，否则反击之。如果已请援龙，则改为除非该咒语的操控者支付{4}，否则反击之。

### 登龙萨坎

{1}{R}

传奇生物~人类/德鲁伊

2/2

当萨坎进场时，你可以请援龙。若你如此作，则派出一个珍宝衍生物。（请援龙的流程是选择一个由你操控的龙或从手上展示一张龙牌。）

每当一个由你操控的龙进场时，在萨坎上放置一个+1/+1指示物。直到回合结束，萨坎额外具有龙此类别，且获得飞行异能。

- 如果有效应提及「[副类别]牌」，则它仅指具有该副类别的牌。举例来说，盈溢龙袭暴是一张在乎龙且其插画中包含龙的牌，但它不是龙牌。
- 注记「如果已请援[特性]」的效应，只关心是否曾展示具有该特性的牌，或是否曾选择由你操控且具有该特性的永久物。无论该牌或永久物之后发生了什么，它仍然保持已请援，且所有取决于该牌或永久物是否已请援的额外效应都会生效。
- 如果施放咒语的费用中包含展示牌，则从宣告该咒语起，直至其离开堆叠为止，都需要一直展示该牌。
- 如果你手上的某张牌已展示（也许是因为你展示它来支付某个仍在堆叠上的咒语之费用，或是因为某张牌的效应，例如心灵感应），你仍然可以再次展示它，来支付另一个需要你展示手牌中牌的咒语或异能之费用。

## 新关键字动作：续战

阿布赞召唤先祖之魂，既寻求指引，也寻求保护，他们深知自己死后有朝一日也将被召唤，履行同样的职责。续战机制既代表了这种联系，也代表了阿布赞在严酷环境中生存的能力。如果一个由你操控的生物被指示「续战N」，则你选择是在其上放置N个+1/+1指示物，还是派出一个N/N白色精怪衍生物。

### 要塞族卫

{1}{W}

生物~狗/士兵



1/2

当此生物进场时，它续战1。（在其上放置一个+1/+1指示物或派出一个1/1白色精怪衍生生物。）

护林多头龙

{2}{G}

生物~多头龙

2/2

在你的结束步骤开始时，在此生物上放置一个+1/+1指示物。

每当另一个由你操控且非衍生物的生物进场时，它续战X，X为此生物上的指示物数量。

（在进场的生物上放置X个+1/+1指示物或派出一个X/X白色精怪衍生生物。）

- 你是于指示续战的异能结算时，才选择是要在该生物上放置+1/+1指示物，还是派出精怪衍生生物。在你选择放置指示物或派出衍生物之间，没有牌手能有所行动。
- 如果于续战异能结算时，你因故无法在该生物上放置+1/+1指示物（例如该生物已不在战场上），则你只能派出精怪衍生生物。
- 如果某个非生物永久物被指示续战，则其效应也是一样。你可以在该永久物上放置+1/+1指示物或派出精怪衍生生物。

## 新异能提示：复新

苏勒台强大的死灵术士，所能之事远不止复生亡者。他们能运用其操纵生命精髓的能力来进行治疗、促使自然生长，甚至与死者交谈。这一点通过异能提示「复新」得以体现，它代表了一类坟墓场中牌张的起动式异能；支付费用并将该牌放逐，以获取某效应。

卡尔西复灵

{1}{B}{B}

生物~吸血鬼

3/3

飞行，死触，系命

复新~{2}{B}，从你坟墓场放逐此牌：在目标生物上放置一个飞行指示物、一个死触指示物和一个系命指示物。只能于法术时机起动。

萨谷猛击兽

{3}{G}

生物~野兽

4/4

延势

复新~{4}{G}，从你坟墓场放逐此牌：在目标生物上放置两个+1/+1指示物和一个延势指示物。只能于法术时机起动。

- 如果具复新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）。

## 新异能提示：连咒

洁斯凯武僧追求心念合一，以其武技与法术协同攻击，以达成惊人战果。为了在机制上体现这一点，本系列中许多与洁斯凯相关的牌张都具有关注你于回合中所施放之第二个咒语的异能；这些异能均以异能提示「连咒」开头。

自若僧徒

{2}{W}

生物~人类/修行僧

2/3

连咒~每当你施放每回合中你的第二个咒语时，在此生物上放置一个+1/+1指示物。占卜1。（检视你牌库顶的牌。你可以将该牌置于牌库底。）

科黎山脉坚僧

{1}{R}{W}

生物~人类/修行僧

3/3

连咒~每当你施放每回合中你的第二个咒语时，此生物向每位对手各造成2点伤害且你获得2点生命。

- 于某具连咒异能的永久物进战场前所施放的咒语，也会计入该回合所施放咒语的总数。如果该永久物本身是你于该回合施放的第一个咒语，则你于该回合施放的下一个咒语便是你的第二个咒语。

## 鞅契龙岚录主系列单卡解惑

风暴之眼乌金

{7}

传奇鹏洛客~乌金

当你施放此咒语时，放逐至多一个目标有色永久物。

每当你施放无色咒语时，放逐至多一个目标有色永久物。

+2：你获得3点生命且抓一张牌。

0：加{C}{C}{C}。

-11：从你的牌库中搜寻任意数量的无色非地牌，放逐它们，然后洗牌。直到回合结束，你可以施放这些牌，且不需支付其法术力费用。

- 你仍须遵循利用乌金最后一个异能所赋予之许可来施放咒语时的一般时机限制。
- 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放咒语，则你不能选择支付任何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。

- 如果某咒语的法术力费用中包含 {X}，则当你以不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。

---

### 刚毅缘祖阿娜芬札

{2}{W}

传奇生物 ~ 精怪 / 士兵

闪现

先攻

每当另一个由你操控且非衍生物的生物死去时，阿娜芬札续战2。（在其上放置两个 +1/+1 指示物或派出一个2/2白色精怪衍生生物。）

2/2

- 如果阿娜芬札与一个或数个由你操控之其他非衍生物的生物同时死去，则阿娜芬札的最后一个异能会为每个其他非衍生物的生物各自触发。

---

### 咆哮威龙

{2}{W}

生物 ~ 龙

飞行

神器、生物和鹏洛客之起动式异能都不能起动。

3/3

- 起动式异能包含冒号。它们通常写作「[费用]: [效应]。」有些关键字异能也是起动式异能，其规则提示中会包含冒号。

---

### 风暴后裔

{W}

生物 ~ 人类 / 士兵

每当此生物攻击时，你可以支付{1}{W}。若你如此作，则它续战1。（在其上放置一个 +1/+1 指示物或派出一个1/1白色精怪衍生生物。）

2/1

- 每次触发该触发式异能时，你都只能支付一次其费用。

---

### 风暴克星艾紫培

{3}{W}{W}

传奇鹏洛客 ~ 艾紫培

如果将在你的操控下派出一个或数个衍生物，则改为派出两倍数量的该类衍生物。

+1: 派出一个1/1白色士兵衍生生物。



0: 在每个由你操控的生物上各放置一个+1/+1指示物。这些生物获得飞行异能直到你的下一个回合。

-3: 消灭目标由对手操控且法术力值等于或大于3的生物。

- 原版衍生物之效应所注明的特性，也会在艾紫培的替代性效应所额外产生的衍生物上生效。举例来说，如果有效应让你派出「横置且攻击」的衍生物，则额外派出的衍生物也会是横置且攻击。

---

### 愤怒先人

{1}{W}

生物~精怪/战士

每当一个由你操控的生物于此牌在你坟墓场中时死去，你可以支付{1}{W}。若你如此作，则将此牌从你的坟墓场移回你手上。

3/1

- 如果愤怒先人与一个或数个由你操控的生物同时死去，则其异能不会触发。
- 如果愤怒先人在其异能结算前就已离开你的坟墓场，则就算你支付了{1}{W}，它也不会移回你手上。

---

### 欣悦空骑士

{2}{W}

生物~人类/斥候

飞行

每当此生物攻击时，另一个目标由你操控的生物获得飞行异能直到回合结束。

由你操控且进行攻击的衍生物具有飞行异能。

1/3

- 如果欣悦空骑士离开战场，则所有进行攻击的衍生物都不会再因其最后一个异能而获得飞行异能。如果此事发生在宣告阻挡者步骤之前，则可能会让不具飞行异能的生物能够阻挡这些衍生物。

---

### 集霆刀

{1}{W}

神器~武器

佩带此武器的生物得+3/+0。

每当佩带此武器的生物攻击时，如果你操控三个或更多进行攻击的生物，则抓一张牌。

佩带{2} ({2}: 贴附在目标由你操控的生物上。只能于法术时机佩带。)

- 第二个异能只在异能结算时检查由你操控且正进行攻击的生物数量。如果另一个攻击触发式异能（例如动员异能）将生物放进战场且正进行攻击，你可以选择将这些触发式异能排序，好让这些生物在集霆刀的异能结算前就进战场。

---

### 风暴原拘留

{2}{W}

#### 结界

当此结界进场时，放逐目标由对手操控的非地永久物，直到此结界离开战场为止。

- 如果此结界在其异能结算前离开战场，则该目标非地永久物不会被放逐。
- 结附于所放逐之永久物的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。任何武具都会卸装并留在战场上。所放逐之永久物上的任何指示物都会消失。当该牌移回战场时，它会是一个全新的物件，与所放逐的牌毫无关联。
- 如果以此法放逐衍生物，则它会消失且不会移回战场。
- 如果灵气以此法被放逐，则其拥有者于它移回战场时，选择它要结附的东西。以此法放进战场的灵气不指定任何目标（举例来说，因此它可以结附在具有帷幕的永久物上），但该灵气的结附异能限制了它能结附的东西。如果该灵气不能合法地结附在任何东西上，则它会留在放逐区中直到游戏结束。

---

### 联合战线

{3}{W}

#### 法术

检视你牌库顶的七张牌。将其中至多两张法术力值等于或小于3、非生物且非地的永久物牌放进战场。将其余的牌以随机顺序置于你牌库底。

- 如果牌库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。

---

### 传道者护卫

{3}{W}

生物 ~ 半兽人 / 修行僧

当此生物进场时，将目标法术力值等于或小于2的非地永久物牌从你坟墓场移回你手上。

连咒 ~ 每当你施放每回合中你的第二个咒语时，横置目标由对手操控的生物。

3/4

- 如果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。

---

### 撼心暴雪

{4}{U}{U}

#### 瞬间

抓三张牌。由对手操控的生物得-3/-0直到回合结束。

- 撼心暴雪只会影响它结算时由对手操控的生物。于该回合稍后时段才由对手操控的生物不会得-3/-0。
-

### 面目一新

$\{1\}\{U\}$

结界 ~ 灵气

闪现

结附于生物

所结附的生物得-5/-0且失去所有异能。

- 如果结附于其上的生物在面目一新贴附于其上之后才获得异能，则它会保留该异能。

---

### 峰顶司钟

$\{2\}\{U\}$

生物 ~ 巨灵 / 修行僧

飞行

你每回合中施放的第二个咒语减少 $\{1\}$ 来施放。

1/4

- 于峰顶司钟进战场前施放的咒语也会计算在内。如果峰顶司钟是你本回合施放的第一个咒语，则你本回合施放的下一个咒语就是你的第二个咒语。
- 就算峰顶司钟是你该回合中施放的第二个咒语，它也不能减少自己的费用。
- 峰顶司钟的减少费用异能不会改变任何咒语的法术力费用或法术力值。它只会改变你支付的总费用。
- 峰顶司钟的减少费用异能，只能减少你施放咒语时所支付之费用中的一般法术力部分。

---

### 济奇拉渔罢客

$\{2\}\{U\}$

生物 ~ 人类 / 市民

当此生物进场时，你可以从你坟墓场放逐一张生物牌。当你如此作时，将目标瞬间或法术牌从你坟墓场移回你手上。

3/2

- 你于济奇拉渔罢客的异能触发时，并不需为其选择目标。而是当你以此法从你的坟墓场放逐一张生物牌时，会触发另一个自身触发式异能。你于该异能进入堆叠时，为其选择目标。每位牌手都可以如常回应此触发式异能。

---

### 塑生那伽

$\{3\}\{U\}$

生物 ~ 蛇 / 变形兽

你可以使此生物当成战场上任一生物的复制品来进场。

复新 ~  $\{2\}\{U\}$ ，从你坟墓场放逐此牌：在目标由你操控的非传奇生物上放置一个+1/+1指示物。每个由你操控的其他生物均成为该生物的复制品直到回合结束。只能于法术时机起

- 塑生那伽的两个异能，都只会复制原版生物上所印制的东西而已（除非该生物也复制了其他东西或是个衍生物；详见后文）。它们不会复制该生物是否为横置，其上面是否有指示物、结附了灵气或佩带了武具，或是其他改变了其力量、防御力、类别、颜色等等的非复制效应。
- 如果所复制的生物之法术力费用中包含{X}，则X为0。
- 如果所复制的生物是个衍生物，则塑生那伽（或就其复新异能而言，每个由你操控的其他生物）会复制产生该衍生物之效应所叙述的原本特征。
- 如果所复制的生物也复制了其他东西，则塑生那伽进战场时会是该生物所复制的样子。类似地，其复新异能会让其他由你操控的生物成为该生物所复制之东西的复制品。
- 当塑生那伽进战场时，所复制之生物的任何「当此生物进场时」异能都会触发。所复制之生物的任何「于此生物进场时」或「此生物进场时上面有...」异能也会生效。起动其复新异能不会让任何生物进战场，因此这类异能不会与塑生那伽的复新异能产生互动。
- 你可以选择不让塑生那伽进战场时成为另一个生物的复制品。如果你如此作，则它就只是一个0/0蛇 / 变形兽，除非有其他效应增加其防御力，否则它会被置入你的坟墓场。

### 临机高僧泰伽姆

{1}{U}

传奇生物 ~ 人类 / 修行僧

连咒 ~ 每当你施放每回合中你的第二个咒语时，将它复制，然后放逐所施放之咒语，且其上有四个计时指示物。如果它原本不具有延缓，则它获得延缓异能。（在其拥有者的维持开始时，该牌手移去一个计时指示物。当移去最后一个时，该牌手使用它且不需支付其法术力费用。若它是生物，则它具有敏捷。）

2/2

- 泰伽姆的异能及其所产生的复制品，会比它所复制的咒语先一步结算。就算原版咒语在复制品产生之前就被反击，泰伽姆的异能及其所产生的复制品也仍会结算。请注意，泰伽姆的异能是在该异能结算时放逐原版咒语，这会使该咒语在结算前就离开堆叠。
- 该复制品会与原版咒语具有相同的目标和模式。如果该咒语将伤害分配给数个目标或在数个目标上分配指示物，则该选择也会影响该复制品。
- 如果所复制的咒语包括了于施放时决定的X数值，则此复制品的X数值与原版咒语相同。
- 你不能选择去支付该复制品的任何额外费用。不过，会基于为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。
- 该复制品是在堆叠上产生，因此它并非「施放」。会因牌手施放咒语而触发的异能不会触发。
- 永久物咒语的复制品结算时会成为衍生物。该衍生物并非「派出」，因此不会与关心派出衍生物的异能产生互动。
- 延缓是一个关键字，代表三个异能。第一个是静止式异能，让你支付其延缓费用（短横线之后的部分），将该牌从你手上放逐，并在其上放置指定数量的计时指示物（短横线之前的部分）。第二个是触发式异能，在每个你的维持开始时，从所延缓的牌上移去一个计时指示

物。第三个是触发式异能，让你在移去最后一个计时指示物时，可以选择施放该牌。注意，如果某张牌被放逐，然后「获得延缓」，则只有后两个触发式异能有效。

- 如果有效应提及「已延缓的牌」，则意指一张牌，且该牌满足以下条件：（1）具有延缓异能；（2）在放逐区中；且（3）上面有一个或数个计时指示物。
- 如果延缓的第一个触发式异能（移除计时指示物的异能）被反击，则不会移除计时指示物。该异能会在该牌之拥有者的下一个维持开始时再次触发。
- 当最后一个计时指示物被移除时，延缓的第二个触发式异能（让你施放该牌的异能）会触发。最后一个计时指示物因何被移除或被何种效应移除并不重要。
- 如果第二个触发式异能被反击，则该牌不能被施放。它会继续被放逐，上面没有计时指示物，且不再被延缓。
- 于延缓的第二个触发式异能结算时，你可以施放该牌。此时会忽略该牌之类别所施放的时机限制。如果你选择不施放该牌（或无法施放），则它会继续放逐，且上面没有计时指示物，也不再处于延缓状态。
- 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式施放牌（例如利用延缓），则你不能选择支付任何替代性费用来施放之。不过，你可以支付额外费用。如果该牌具有任何强制性的额外费用，则如果你想要施放该牌，就必须支付这些费用。

---

### 展翼步

{U}

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物得+1/+1且具有飞行异能。

{2}{U}：将此灵气移回其拥有者手上。

- 如果结附此灵气的生物在起动式异能结算前离开战场或不再是生物，则展翼步会在该异能结算前，作为状态动作进入其拥有者的坟墓场，且不会移回其拥有者的手上。

---

### 亡魂复仇者

{2}{B}

生物~人类/战士

死触

动员X，X为你坟墓场中的生物牌数量。（每当此生物攻击时，派出X个已横置且正进行攻击的1/1红色战士衍生生物。在下一个结束步骤开始时将它们牺牲。）

2/4

- X的数值只会在亡魂复仇者的动员异能结算时计算一次。

---

### 三角洲血蝇

{1}{B}

生物~昆虫

飞行

每当此生物攻击时，若你操控一个其上有指示物的生物，则每位对手各失去1点生命。

1/2

- 三角洲血蝇的最后一个异能会在它将触发的那一刻检查你是否操控上面有指示物的生物。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上面有指示物的生物，则该异能不会结算，且其所有效应都不会生效。

---

### 绝命奋起

{B}

瞬间

目标生物得+1/-1直到回合结束。本回合中，当它在你的操控下死去时，抓两张牌。

- 只要你操控该目标生物，则当它进入坟墓场时，你便会抓两张牌，无论它是因防御力为0而死去，还是因其他原因死去。
- 如果该生物在进入坟墓场时已经不是生物，则只要你在该时点操控它，你仍会抓两张牌。

---

### 谷尔玛罗刹

{4}{B}{B}

生物 ~ 恶魔

威慑（此生物只能被两个或更多生物阻挡。）

当此生物进场时，目标由对手操控的生物得-2/-2直到回合结束，且目标由你操控的生物得+2/+2直到回合结束。

5/5

- 当谷尔玛罗刹的最后一个异能触发时，如果你无法指定一个由对手操控的生物和一个由你操控的生物为目标，则该异能不会进入堆叠。

---

### 百战老兵

{3}{B}

生物 ~ 灵俑 / 战士

只要由你操控的生物上总共有三种或更多不同种类的指示物，此生物便得+2/+4。

你可以从你坟墓场施放此牌。如果你如此作，则它进场时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。）

4/2

- 当你利用百战老兵的最后一个异能，从你的坟墓场施放它时，你仍须支付所有费用并遵守时机限制。
- 如果百战老兵从你的坟墓场施放后被反击，则它会回到你的坟墓场。你可以再次以此法施放它。（这不计入一百场战役之中。）



- 一旦你开始从你的坟墓场施放咒语，它会立即移到堆叠上。直到你完成施放该咒语，牌手都不能有所行动。
- 如果其上有终命指示物的永久物将从战场进入坟墓场，则改为将其放逐。
- 终命指示物不会阻止生物从战场进入坟墓场以外的其他区域。举例来说，如果某个其上有终命指示物的永久物将从战场进入其拥有者的手上，则它会如常如此作。
- 终命指示物不是关键字指示物，且终命指示物不会让其上之永久物获得任何异能。如果该永久物失去了所有异能，然后将进入坟墓场，则它仍会改为被放逐。
- 同一个永久物上的多个终命指示物并无意义。

---

### 盐路冲突

{3}{B}

法术

消灭目标生物。派出两个1/1红色战士衍生生物。它们获得敏捷异能直到回合结束。在下一个结束步骤开始时将它们牺牲。

- 如果在盐路冲突试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算，且其所有效应都不会生效。不过，如果该目标仍合法，且该目标未被消灭（最有可能的原因是它具有不灭异能），则你仍会派出两个战士衍生物。

---

### 泥沼摄政谢迪西

{1}{B}

传奇生物 ~ 灵俑 / 蛇 / 邪术师

{T}，牺牲一个谢迪西以外由你操控且法术力值为X的生物：将目标法术力值为X加1的生物牌从你坟墓场移回战场。只能于法术时机起动。

1/3

- 如果战场上的生物或坟墓场中的生物牌之法术力费用包含{X}，则在确定其法术力值时，X为0。

---

### 战略背叛

{1}{B}

法术

目标对手放逐一个由其操控的生物和其坟墓场。

- 对手是在战略背叛结算时，才选择要放逐哪个生物。如果此时该对手未操控任何生物，则他便只是放逐其坟墓场。

---

### 无根先祖

{2}{B}

生物 ~ 精怪 / 僧侣

## 闪现

{1}, 牺牲另一个生物：此生物获得不灭异能直到回合结束。将它横置。（伤害与注明「消灭」的效应不会将它消灭。）

3/2

- 就算无根先祖已经横置，你仍能起动其最后一个异能。

## 裂空龙袭暴

{4}{R}

### 结界

当此结界进场时，从你牌库顶开始放逐牌，直到放逐一张非地牌为止。如果所成咒语之法术力值等于或小于8，则你可以施放它，且不需支付其法术力费用。若你未如此作，则将该牌置于你手上。

当一个由你操控的龙进场时，将此结界移回其拥有者手上。

- 如果你选择施放所放逐的牌，则你是在裂空龙袭暴的第一个异能结算且仍在堆叠上时施放之。你不能等到该回合稍后时段再施放。你忽略该牌之类别所施加的施放时机限制。
- 由于你是利用替代性费用来施放此咒语，因此你不能支付任何其他替代性费用。不过，你可以支付额外费用，例如增幅费用。如果该牌具有任何强制性的额外费用，则你必须支付之。
- 如果你施放的咒语之法术力费用中包含{X}，则当你以不支付其法术力费用的方式来施放它时，必须将X的值选为0。

## 科黎钢介刀

{1}{R}

### 神器 ~ 武具

佩带此武具的生物得+1/+1且具有践踏与敏捷异能。

连咒 ~ 每当你施放每回合中你的第二个咒语时，派出一个1/1白色，具灵技异能的修行僧衍生生物。你可以将此武具贴附到其上。（每当你施放非生物咒语时，该衍生物得+1/+1直到回合结束。）

佩带{1}{R}

- 你派出的修行僧衍生物会作为1/1生物进场。当具特定力量的生物进场时会触发的异能，会将该衍生物视为作为1/1生物进场。影响修行僧力量和防御力的静止式异能可能会改变此状况。
- 在你派出修行僧衍生物与你决定是否将科黎钢介刀贴附于其上之间，没有牌手能有所行动。
- 如果该触发式异能会派出两个或更多修行僧（例如由于倍产旺季这类效应），则你可以选择将科黎钢介刀贴附在其中一个上面。

## 龙群创生

{6}{R}{R}

## 结界

你可以施放龙咒语，且不需支付其法术力费用。

- 你以此法施放龙咒语时，仍须遵循该咒语的正常施放时机限制。
- 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放咒语，则你不能选择支付任何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。
- 如果某咒语的法术力费用中包含{X}，则当你以不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。
- 一旦你施放了龙群创生，如果轮到你行动，则它结算后你会立刻具有优先权。你可以施放另一个咒语，然后其他牌手才能试图以咒语或异能来去除龙群创生。

## 均衡专家

{3}{R}

生物 ~ 狗 / 修行僧

当此生物进场时，放逐你的牌库顶牌。直到你下一个回合的回合结束，你可以使用该牌。

连咒 ~ 每当你施放每回合中你的第二个咒语时，此生物获得连击异能直到回合结束。

2/4

- 你以此法使用牌时，仍需支付所有费用且遵循所有时机规则。举例来说，如果所放逐的牌是地牌，你只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候使用之。

## 虹彩虎

{4}{R}

生物 ~ 猫

当此生物进场时，若它经你施放，则加{W}{U}{B}{R}{G}。

3/4

- 虹彩虎的异能不是法术力异能。它会利用堆叠，且能被回应。
- 无论你是从任何区域施放虹彩虎，其异能都会触发。如果你将虹彩虎放进战场但未施放之，则其异能不会触发。

## 岩浆残虐者

{2}{R}{R}

生物 ~ 龙

飞行

当此生物进场时，消灭目标由对手操控的非基本地。其操控者从其牌库中搜寻一张基本地牌，将之横置放进战场且其上有一个晕眩指示物，然后洗牌。（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。）

4/5

- 如果于岩浆残虐者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。没有牌手会搜寻其牌库来找一张基本地牌。
- 只要岩浆残虐者的最后一个异能结算，该目标地的操控者便能搜寻一张基本地牌，就算该目标地并未被该异能消灭也是一样。这可能是因为该地具有不灭异能。

---

### 娜尔施的拒斥

{4}{R}

瞬间

娜尔施的拒斥对目标生物造成5点伤害。加{U}{R}{W}。如果本回合中该生物将死去，则改为将它放逐。

- 如果于娜尔施的训斥试图结算时，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。你不会加法术力。

---

### 抓住机遇

{2}{R}

瞬间

选择一项~

- 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。
- 至多两个目标生物各得+2/+1直到回合结束。

- 以此法使用牌时，你仍需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且堆叠为空的时候使用之。

---

### 赛场头牌

{R}

生物~鬼怪/战士

动员1（每当此生物攻击时，派出一个已横置且正进行攻击的1/1红色战士衍生生物。在下一个结束步骤开始时，将它牺牲。）

{1}{R}，牺牲此生物：它对目标生物造成伤害，其数量等同于由你操控的生物数量。

1/1

- 所由你操控的生物数量，是在该起动式异能结算时计算。这意味着对手可以回应，消灭你的生物，以减少所造成的伤害。

---

### 雷鳞后裔

{4}{R}{R}

生物~龙

飞行

由你操控的其他龙得+1/+1。

风暴（当施放此咒语时，本回合于它之前每施放过一个咒语，便将此咒语复制一次。复制品会成为衍生物。）

4/4

- 这些复制品是直接放进堆叠。它们并未施放，因此不会被该回合稍后施放的其他具风暴异能的咒语计算在内。
- 从牌手手牌以外的区域施放的咒语，以及被反击或因故未结算的咒语，都会被风暴异能计算在内。
- 咒语的复制品可以像其他咒语一样被反击，但必须逐个反击。反击具有风暴异能的咒语不会影响其复制品。
- 产生复制品的触发式异能本身也能被能够反击触发式异能的东西反击。如果它被反击，则不会有复制品进入堆叠。

---

### 折雳缇莎

{2}{R}

传奇生物 ~ 半兽人 / 法术师

敏捷

当折雳缇莎进场时，弃至多两张牌，然后抓等量的牌。

每当折雳缇莎攻击时，若你坟墓场中有七张或更多牌，则从你坟墓场中随机放逐一张牌。

本回合中，你可以使用该牌。

3/3

- 你以此法使用牌时，仍需支付所有费用且遵循所有时机规则。举例来说，如果所放逐的牌是地牌，你只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候使用之。
- 折雳缇莎的最后一个异能会在它将触发的那一刻检查你的坟墓场，看看你坟墓场中是否有七张或更多牌。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。如果你在该时刻坟墓场中没有七张或更多牌，则该异能不会结算，且其所有效应都不会生效。

---

### 双矢击

{1}{R}

瞬间

双矢击对一个或两个目标造成共2点伤害，你可以任意分配。

- 于你施放双矢击时，你便要决定是要指定一个目标并对其造成2点伤害，还是指定两个目标并分别对它们造成1点伤害。
- 如果你施放双矢击时指定了两个目标，但其中一个目标在双矢击结算前成为不合法，则剩下的合法目标仍会受到1点伤害。你不能更改原本的伤害分配方式。

---

### 下风反胜鬼

{2}{R}

生物~鬼怪/战士

当此生物进场时，派出一个1/1红色鬼怪衍生生物。

{1}, {T}: 目标由你操控且力量等于或小于2的生物本回合不能被阻挡。

1/2

- 如果在该异能结算前，该目标生物的力量已经增加到2以上，则它便不再是合法目标，且该异能不会生效。不过，一旦该异能结算，则就算该生物的力量增加到2以上，它也无法被阻挡。

---

同调猎人

{2}{G}

生物~人类/游侠

践踏

每当一张或数张牌于你的回合中离开你坟墓场时，在此生物上放置一个+1/+1指示物。

3/3

- 如果数张牌同时离开你的坟墓场，则同调猎人的最后一个异能只会触发一次。

---

繁蔓龙侯

{3}{G}{G}

生物~龙

飞行

每当此生物或另一个由你操控的龙进场时，你获得3点生命。

4/5

//

占据领地

{2}{G}

法术~预兆

从你牌库中搜寻至多两张基本的树林牌，展示这些牌，将一张横置放进战场，另一张则置于你手上，然后洗牌。（同时也将此牌洗回。）

- 如果繁蔓龙侯与一个或数个由你操控的其他龙同时进战场，则每有一个此类龙，繁蔓龙侯的触发式异能就会触发一次，包括它自己。

---

陨蹄贝西摩斯

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

生物~野兽

敏捷

当此生物进场时，直到回合结束，由你操控的生物获得践踏异能且得+X/+X，X为由你操控的生物数量。

5/5



- X的数值只会在陨蹄贝西摩斯的最后一个异能结算时计算一次。
- 陨蹄贝西摩斯的触发式异能只会影响它结算时由你操控的生物。于该回合稍后时段才由你操控的生物不会获得践踏异能且得不到+X/+X。

---

### 龙族遗宝

{1}{G}

神器

{T}，横置一个由你操控且未横置的生物：加一点任意颜色的法术力。

{3}{W}{U}{B}{R}{G}，牺牲此神器：派出一个4/4五色，名称为圣物龙的龙衍生生物。它具有飞行、系命与「当此衍生物进场时，它对任意一个目标造成3点伤害。」只能于法术时机起动。

- 你可以横置任何由你操控且未横置的生物来支付第一个异能的费用，包括未在你的最近一回合开始时持续受你操控者。

---

### 破阵野兽

{1}{G}

生物 ~ 野兽

力量小于此生物的生物都不能阻挡它。

只要你操控其上有指示物的生物，此生物便得+1/+2。

2/1

- 你只在宣告阻挡者时，将破阵野兽的力量与试图阻挡它的生物的力量进行比较。一旦破阵野兽已被某生物合法阻挡，则再改变任一生物的力量，也不会改变或撤销该阻挡。

---

### 族群传家宝

{1}{G}

神器

{T}：加一点任意颜色的法术力。此法术力只能用来施放生物咒语。

{T}：直到回合结束，目标由你操控且力量等于或大于4的生物获得践踏与「每当此生物对任一牌手造成战斗伤害时，抓一张牌。」

- 一旦族群传家宝的最后一个异能结算，就算将受影响生物的力量降到4以下，也不会让它失去这些异能。

---

### 复还原貌

{1}{G}

瞬间

选择一项~

- 消灭目标神器。

- 消灭目标结界。
- 将至多一张目标牌从坟墓场放逐。抓一张牌。

- 如果你选择复还原貌的第三项模式，则你不一定要为其选择目标。不过，如果你为其选择了目标，且于复还原貌试图结算时，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。你不会抓牌。

### 击倒计略

$\{2\}\{G\}$

法术

在目标由你操控的生物上放置一个+1/+1指示物，然后它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。

- 除非你选择一个由你操控的生物和一个由对手操控的生物为目标，否则你不能施放击倒计略。
- 如果在击倒计略结算时，任一生物已经是不合法目标，则由你操控的生物不会造成伤害。如果由你操控的生物已经是不合法目标，则就算它仍在战场上，你也不会在其上放置+1/+1指示物。

### 莱希游掠者

$\{2\}\{G\}\{G\}$

生物 ~ 蛇 / 游侠

当此生物进场时，你可以磨等同于由你操控之地数量的牌。

复新 ~  $\{1\}\{G\}$ ，从你坟墓场放逐此牌：在目标生物上放置X个+1/+1指示物，X为你坟墓场中的地牌数量。只能于法术时机起动。

5/5

- 如果在莱希游掠者的第一个异能结算时，你牌库中的牌张数量少于你操控之地之数量，则你不能选择磨掉该数量的牌。
- X的数值只会在莱希游掠者的复新异能结算时计算一次。

### 大自然的韵律

$\{X\}\{G\}\{G\}$

法术

从你牌库中搜寻一张法术力值等于或小于X的生物牌，将之放进战场，然后洗牌。

谐颂 $\{X\}\{G\}\{G\}\{G\}\{G\}$ （你可以从你坟墓场中施放此牌，并支付其谐颂费用。你可以横置一个由你操控的生物，来依其力量减少该费用所需的一般法术力。然后放逐此咒语。）

- 如果牌库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。

## 同步冲锋

{1}{G}

法术

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。由你操控且其上有指示物的生物获得警戒与践踏直到回合结束。

谐颂{4}{G}（你可以从你坟墓场中施放此牌，并支付其谐颂费用。你可以横置一个由你操控的生物来将该费用减少{X}，X为该生物的力量。然后放逐此咒语。）

- 如果选择了两个目标，则你必须选择让每个目标各得一个+1/+1指示物。如果在咒语结算时，这两个生物中只有一个仍为合法目标，则它只会得到一个指示物。

## 护林多头龙

{2}{G}

生物 ~ 多头龙

在你的结束步骤开始时，在此生物上放置一个+1/+1指示物。

每当另一个由你操控且非衍生物的生物进场时，它续战X，X为此生物上的指示物数量。

（在进场的生物上放置X个+1/+1指示物或派出一个X/X白色精怪衍生生物。）

2/2

- X的数值是在最后一个异能结算时决定。如果此时护林多头龙已不在战场上，则会利用它最后在战场上时其上的指示物数量，来决定是要在续战生物上放置多少个+1/+1指示物，或是所派出的精怪衍生物之力量与防御力。

## 军备巨龙

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

生物 ~ 龙

飞行

当此生物进场时，将三个+1/+1指示物分配给一个，两个或三个目标由你操控的生物。

3/4

- 于你将军备巨龙的触发式异能放进堆叠时，便须决定该异能的目标数量，以及如何分配指示物。每个目标至少要得到一个指示物。
- 如果在军备巨龙的触发式异能结算时，其中一些生物已经是不合法目标，则原本的指示物分配方式仍有效，但原本要放置在不合法目标上的指示物会失去。

## 唤醒荣耀亡者

{B}{G}{U}

结界 ~ 传纪

（于此传纪进战场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。到III后牺牲之。）

I — 消灭目标非地永久物。

II — 磨三张牌。

III — 你可以弃一张牌。当你如此作时，将目标生物或地牌从你坟墓场移回你手上。

- 你不会在唤醒荣耀亡者最后一个章节异能触发时为其选择目标。而是当你以此法弃牌时，会触发另一个自身触发式异能。你是在该异能进入堆叠时为其选择目标。你可以选择你刚弃掉的牌作为目标，也可以选择你坟墓场中已有的牌。每位牌手都可以如常回应此触发式异能。

---

### 围攻漠原

$\{2\}\{W\}\{B\}$

#### 结界

于此结界进场时，选择阿布赞或玛尔都。

- 阿布赞 ~ 在你的结束步骤开始时，在每个由你操控的生物上各放置一个+1/+1指示物。
- 玛尔都 ~ 在你的结束步骤开始时，若本回合中有生物在你的操控下死去，则每个对手各依其选择牺牲一个生物。

- 如果你因故操控了围攻漠原，但未曾为其选择模式（也许是因为战场上的另一个永久物成为了它的复制品），则它不具有这两个异能。
- 围攻漠原的玛尔都异能会在结束步骤开始时检查本回合中是否有由你操控的生物死去。如果没有，则该异能根本不会触发。

---

### 族缘灵龙贝托

$\{2\}\{W\}\{B\}\{G\}$

传奇生物 ~ 精怪 / 龙

#### 飞行

在你的结束步骤开始时，若由你操控之生物的防御力总和等于或大于10，则抓一张牌。然后如果由你操控之生物的防御力总和等于或大于20，则重置每个由你操控的生物。然后如果由你操控之生物的防御力总和等于或大于40，则每位对手各失去其一半数量的生命，小数点后进位。

5/7

- 贝托的最后一个异能会在结束步骤开始时检查由你操控的生物之总防御力是否等于或大于10。如果不是，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。如果此时由你操控的生物之总防御力不等于或大于10，则该异能不会结算，且其所有效应都不会生效。该异能要等到结算时，才会检查由你操控的生物之总防御力是否等于或大于20（或等于或大于40）。

---

### 召集灵龙

$\{W\}\{U\}\{B\}\{R\}\{G\}$

#### 结界

由你操控的龙具有不灭异能。

在你的维持开始时，为每种颜色各进行以下流程～在一个由你操控且为该色的龙上放置一个+1/+1指示物。若你以此法在五个龙上放置了+1/+1指示物，则你赢得这盘游戏。

- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此由你操控的龙所受之非致命伤害，可能会因为召集灵龙在该回合中离开战场而变成致命伤害。
- 如果你操控的龙具有多种颜色，则你可以利用召集灵龙的最后一个异能在该龙上放置多个+1/+1指示物。
- 只有当你利用最后一个异能在五个不同的龙上各放置一个+1/+1指示物时，该异能才会让你赢得这盘游戏。

---

### 命道轮回

{5}{B}{G}{U}

法术

消灭所有生物和结界。每以此法消灭一个永久物，便抓一张牌。

- 如果以此法消灭的永久物进入坟墓场以外的区域（举例来说，如果其上有终命指示物），则它仍算作被消灭，且你仍会抓一张牌。
- 具不灭异能的永久物不会以此法被消灭。

---

### 震颤电流

{2/R}{2/W}{2/B}

法术

震颤电流对目标生物或鹏洛客造成4点伤害且你获得2点生命。

- 如果于震颤电流试图结算时，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。你不会获得生命。

---

### 搅生袭暴龙

{4}{G}

生物～龙

飞行

当此生物进场时，消灭至多一个目标神器或结界。

3/3

//

小小复仇

{1}{B}

法术～预兆

消灭目标力量等于或小于3的生物。（然后将此牌洗回其拥有者的牌库。）

- 如果在小小复仇结算前，该目标生物的力量已经大于3，则该目标不合法，且此咒语进入其拥有者的坟墓场。

---

### 龙背突袭

$\{3\}\{G\}\{U\}\{R\}$

#### 结界

当此结界进场时，它对每个生物和每个鹏洛客各造成3点伤害。

地落~ 每当一个由你操控的地进场时，派出一个4/4红色，具飞行异能的龙衍生生物。

- 地落异能在每当一个由你操控的地因任何原因进战场时触发。每当你使用地时，它都会触发；每当咒语或异能让一个地在你操控下进战场时，它也会触发。
- 如果一个已在战场上的永久物成为地，则地落异能不会触发。
- 每当一个由你操控的地进战场时，由你操控的永久物之每个地落异能都会触发。你可以以任意顺序将它们放进堆叠。你最后放进堆叠的异能会最先结算。（因此，你可以让这些异能以你选择的顺序结算。）

---

### 龙爪击

$\{2/G\}\{2/U\}\{2/R\}$

#### 法术

将目标由你操控之生物的力量和防御力均加倍直到回合结束。然后它与至多一个目标由对手操控的生物互斗。（它们各向对方造成等同于本身力量的伤害。）

- 如果有效应指示你「加倍」某生物的力量，则该生物得 $+X/+0$ ，其中X为该效应开始生效时该生物的力量。类似地，如果某生物的防御力被加倍，则它得 $+0/+X$ ，其中X为该效应开始生效时该生物的防御力。

---

### 慨然高僧

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

生物~半兽人 / 修行僧

#### 警戒

威慑（此生物只能被两个或更多生物阻挡。）

如果你本回合中施放过两个或更多咒语，则此生物进场时上面有两个 $+1/+1$ 指示物。

4/3

- 慨然高僧的最后一个异能会计算你本回合中施放过的所有咒语，如果你施放了慨然高僧，则它本身也会被计算在内。其他咒语是否结算、未结算、被反击或仍在堆叠上，都不重要。

---

### 龙爪艾丝琦

$\{1\}\{G\}\{U\}\{R\}$

传奇生物~人类 / 战士

警戒，践踏，守护 $\{1\}$

在你回合的战斗开始时，若你本回合中生物咒语和非生物咒语都施放过，则抓一张牌并在



龙爪艾丝琦上放置两个+1/+1指示物。

4/4

- 如果在你的战斗开始步骤开始时，你本回合中尚未施放过生物咒语和非生物咒语，则艾丝琦的最后一个异能根本不会触发。你无法在你的战斗开始步骤中施放生物或非生物咒语，好让该异能触发。

### 焰爪斗僧

{U}{R}{W}

生物~人类/修行僧

先攻

当此生物进场，本回合中，当你施放你的下一个咒语时，将它复制。你可以为该复制品选择新的目标。（永久物咒语的复制品会成为衍生物。）

3/3

- 在焰爪斗僧的最后一个异能结算后，该回合中你施放的下一个咒语都会被复制，无论它是否具有目标。
- 焰爪斗僧最后一个异能所派出的复制品会比它所复制的咒语先一步结算。就算原版咒语在派出复制品之前就被反击，该复制品也会结算。
- 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将伤害或指示物分配给数个目标，则你不能更改分配方式或目标数量。如果你选择新的目标，则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，则此复制品的X数值与原版咒语相同。
- 你不能选择去支付该复制品的任何额外费用。不过，会基于为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。
- 该复制品是在堆叠上产生，因此它并非「施放」。会因牌手施放咒语而触发的异能不会触发。
- 永久物咒语的复制品结算时会成为衍生物。该衍生物并非「派出」，因此不会与关心派出衍生物的异能产生互动。

### 前线突袭

{R}{W}

瞬间

选择一项~

- 派出两个1/1红色鬼怪衍生物。
- 目标生物得+X/+X直到回合结束，X为由你操控的生物数量。

- X的数值只会在前线突袭结算时计算一次。

### 围攻霜崖

$\{I\}\{U\}\{R\}$

#### 结界

于此结界进场时，选择洁斯凯或铁木尔。

- 洁斯凯 ~ 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，抓一张牌。
- 铁木尔 ~ 由你操控的生物得+1/+0且具有践踏与敏捷异能。

- 如果你因故操控了围攻霜崖，但未曾为其选择模式（也许是因为战场上的另一个永久物成为了它的复制品），则它不具有这两个异能。
- 如果你选择洁斯凯，且由你操控的生物同时对数位牌手造成战斗伤害，则每有一位牌手以此法受到战斗伤害，围攻霜崖的异能便会触发一次。

### 冰川猎龙

$\{U\}\{R\}$

#### 法术

抓一张牌，然后你可以弃一张牌。当你以此法弃掉一张非地牌时，冰川猎龙对目标生物造成3点伤害。

谐颂 $\{4\}\{U\}\{R\}$ （你可以从你坟墓场中施放此牌，并支付其谐颂费用。你可以横置一个由你操控的生物来将该费用减少 $\{X\}$ ， $X$ 为该生物的力量。然后放逐此咒语。）

- 你施放冰川猎龙时，并不需为其选择目标。而是当你以此法弃掉一张非地牌时，会触发另一个自身触发式异能。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。

### 围攻晶林

$\{I\}\{G\}\{U\}$

#### 结界

于此结界进场时，选择铁木尔或苏勒台。

- 铁木尔 ~ 每当你施放瞬间或法术咒语时，目标牌手磨四张牌。
- 苏勒台 ~ 你可以从你坟墓场中使用地。

- 如果你因故操控了围攻晶林，但未曾为其选择模式（也许是因为战场上的另一个永久物成为了它的复制品），则它不具有这两个异能。
- 围攻晶林的苏勒台异能不会改变你使用地牌的时机。你每回合仍只能使用一张地，且只能在你的行动阶段中，你具有优先权且堆叠为空的时候使用。
- 围攻晶林的苏勒台异能不会让你起动你坟墓场中地牌的异能（例如循环）。

### 围攻黝谷

$\{B\}\{G\}$

#### 结界

于此结界进场时，选择苏勒台或阿布赞。

- 苏勒台 ~ 每当在一个由你操控的生物上放置指示物时，你抓一张牌。此异能每回合只会触发一次。
- 阿布赞 ~ 每当你攻击时，在目标进行攻击的生物上放置一个+1/+1指示物。它获得威慑异能直到回合结束。

- 如果你因故操控了围攻黝谷，但未曾为其选择模式（也许是因为战场上的另一个永久物成为了它的复制品），则它不具有这两个异能。
- 如果某永久物因故进战场时上面有指示物，则会触发「当在永久物上放置指示物时」触发的异能。

### 来生灵东主

{2}{B}{G}

生物 ~ 灵俑 / 邪术师

此生物进场时上面有两个+1/+1指示物。

每当此生物或另一个由你操控的生物死去时，若其上有指示物，则将其指示物放置在至多一个目标由你操控的生物上。

2/2

- 如果来生灵东主与一个或数个由你操控的其他生物同时死去，则来生灵东主的最后一个异能会为每个其上有指示物的生物触发，包括其本身（如果适用）。
- 来生灵东主的最后一个异能，并非让你将死去生物上的指示物移到目标生物上。而是让你在目标生物上放置与死去生物死去时其上每种指示物数量相同的指示物。
- 来生灵东主的最后一个异能会将死去生物上的所有指示物都放到目标生物上，而不仅限于+1/+1指示物。
- 在一些不寻常的情况下，你可能会将指示物放在多个永久物上。举例来说，如果当一个上面有指示物之由你操控的生物死去时，你同时操控欧佐晶岩和来生灵东主，则你会将相应数量的每种指示物都放在欧佐晶岩和该目标生物上。
- 如果死去之生物死去时上面有-1/-1指示物，则来生灵东主的异能也会将这些指示物放到目标生物上。这可能会导致该生物也死去。
- 如果同时在某个由你操控的生物上放置足够数量的-1/-1指示物，使其防御力等于或小于0，则来生灵东主的最后一个异能会看到它死去时其上的所有+1/+1指示物以及-1/-1指示物，并会在目标生物上放置等量的每种指示物（加上其他适用的指示物）。

### 注定失败

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

瞬间

此咒语不能被反击。

放逐目标非地永久物。其操控者失去3点生命且你获得3点生命。

- 如果于注定失败试图结算时，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。没有牌手会获得或失去生命。

### 洁斯凯启示

{4}{U}{R}{W}

瞬间

将目标咒语或永久物移回其拥有者手上。洁斯凯启示对任意一个目标造成4点伤害。派出两个1/1白色，具灵技异能的修行僧衍生生物。抓两张牌。你获得4点生命。

- 如果某咒语被移回其拥有者的手上，则它会从堆叠中移除，因此不会结算。该咒语并未被反击；它只是不再存在。此法对不能被反击的咒语也有效。
- 如果咒语的复制品被移回其拥有者的手上，则它会先被移到该处，然后因状态动作而消失。它无法被重新施放。

### 凯拉奇守护龙

{3}{G}{U}{R}

生物~龙

飞行，警戒，践踏

如果此生物还未造成过伤害，则它具有辟邪异能。（它不能成为由对手操控之咒语或异能的目标。）

6/5

- 如果凯拉奇守护龙离开战场后再返回，则它会被视为新的物件，就算它仍由同一张牌代表也是一样。它会再次具有辟邪异能，直到它造成伤害为止。
- 如果某触发式异能与凯拉奇守护龙首次造成伤害同时触发，则该异能的目标是在凯拉奇守护龙不再具有辟邪异能之后才选择。

### 赫鲁护宝龙

{1}{B}{G}{U}

生物~龙

飞行

每当一张或数张牌于你的回合中离开你坟墓场时，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。）

复新~{2}{B}{G}{U}，从你坟墓场放逐此牌：在目标生物上放置两个+1/+1指示物和一个飞行指示物。只能于法术时机起动。

3/3

- 如果数张牌同时离开你的坟墓场，则赫鲁护宝龙的触发式异能只会触发一次。

### 龙牙卫柯提斯

{1}{B}{G}{U}

传奇生物~灵俑/战士

不灭

每当柯提斯对任一牌手造成战斗伤害时，放逐其牌库顶的X张牌，X为所造成的伤害数

量。你可以从其中施放任意数量法术力值等于或小于X的咒语，且不需支付其法术力费用。

2/1

- 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。
- 你是于柯提斯的最后一个异能结算且仍在堆叠上时，从所放逐的牌中施放咒语。你不能等到该回合稍后时段再施放。你施放这些咒语时，会忽略其牌张类别的施放时机限制。
- 由于你是利用替代性费用来施放咒语，因此你不能支付任何其他替代性费用。不过，你可以支付额外费用，例如增幅费用。如果这些咒语具有任何强制性的额外费用，则你必须支付之。
- 如果你施放的咒语之法术力费用中包含{X}，则当你以不支付其法术力费用的方式来施放它时，必须将X的值选为0。

---

### 待机而动

{B}{G}{U}

法术

将目标生物牌从你坟墓场移回你手上。待机而动对目标生物造成伤害，其数量等同于该牌的力量。

- 除非你选择你坟墓场中的一张生物牌和战场上一个生物为目标，否则你不能施放待机而动。
- 利用坟墓场中该牌的力量来决定待机而动对目标生物造成多少伤害。

---

### 莲光舞者

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

生物~灵俑 / 诗人

系命

当此生物进场时，从你牌库中搜寻一张黑色牌、一张绿色牌和一张蓝色牌。将这些牌置入你的坟墓场，然后洗牌。

3/6

- 你并非一定要找出全部三张牌。你可以找出两张、一张，或是一张都不找（如果你真的想这么做的话）。
- 你可以利用莲光舞者的最后一个异能来找出多色牌。举例来说，你找出的黑色牌可以是任意数量的颜色，只要其中包含黑色即可。该牌的颜色不会影响你还能找出哪些牌。举例来说，你可以找出黑绿蓝三色的牌作为黑色牌，然后还能找出绿色牌和蓝色牌。

---

### 玛尔都破阵兵

{I}{R}{W}{B}

生物~人类 / 战士

死触，敏捷

当此生物进场时，放逐至多另一个目标由你操控的生物，直到此生物离开战场为止。  
每当此生物攻击时，对每位对手而言，你派出一个已横置的衍生物，其为所放逐之牌的复制品且正向该牌手进行攻击。在你的结束步骤开始时，牺牲这些衍生物。

4/4

- 如果玛尔都破阵兵在其「进场」异能结算前离开战场，则该目标生物不会被放逐。
- 结附于所放逐之生物上的灵气会进入其拥有者的坟墓场。任何武器都会卸装并留在战场上。所放逐之生物上的任何指示物都会消失。当该牌移回战场时，它会是个全新的物件，与所放逐的牌毫无关联。
- 如果以玛尔都破阵兵的第三个异能放逐了衍生物，则该衍生物会消失，且不会移回战场。玛尔都破阵兵的最后一个异能不会派出该衍生物的复制品。
- 该衍生物只会复制所放逐之牌上所印制的东西，不会复制其他东西。它不会复制任何在放逐该牌之前改变其特征的效应。
- 当衍生物进场时，所复制之牌上的任何「进场」异能都会触发。所复制之牌上的任何「于此生物进场时」或「此生物进场时上面有...」异能也会生效。
- 虽然这些衍生物是「正进行攻击」的方式进场，但它们从未被宣告为攻击生物。于「每当生物攻击时」触发的异能，不会在这些衍生物以进行攻击的方式进场时触发。
- 如果所放逐的牌不是生物牌，则仍会派出衍生物，且它们仍会横置进战场。它们只是不会进行攻击。

---

### 逝者元帅

{2}{W}{B}

生物 ~ 半兽人 / 战士

死触

每当你攻击时，目标生物得+X/+X直到回合结束，X为进行攻击的生物数量。

3/3

- X的数值只会在逝者元帅的最后一个异能结算时计算一次。

---

### 洁斯凯道宗娜尔施

{U}{R}{W}

传奇生物 ~ 人类 / 修行僧

在你的结束步骤开始时，你可以弃掉你的手牌。若你如此作，则抓若干牌，其数量等同于你本回合中施放过的咒语数量。

3/4

- 就算你的手牌张数为零，你也可以选择弃掉你的手牌。

---

### 霆心灵龙涅槃伏

{I}{R}{W}{B}

传奇生物 ~ 精怪 / 龙



- 此伤害与原伤害的来源相同。除非原伤害的来源就是涅槃伏，否则加倍后的伤害不是由涅槃伏造成。
- 如果有其他效应会改变由你操控且本回合进战场的生物将造成的伤害数量（例如，防止部分伤害），则由将受到伤害的牌手或将受到伤害的永久物之操控者来决定这些效应（包括涅槃伏最后一个异能的效应）生效的顺序。如果在涅槃伏最后一个异能的效应生效之前，所有伤害都已被防止，则其效应不再生效。
- 如果所造成的伤害要分配给数个永久物或牌手，则要先分配伤害，然后再由效应来修改所造成的伤害数量。举例来说，假设你操控涅槃伏，且你以一个具践踏与敏捷异能的5/5生物攻击对手，且该生物是本回合进战场。如果它被一个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。然后这些伤害数量分别加倍成为4和6。

### 灵道辟路

$\{2\}\{U\}\{R\}\{W\}$

瞬间

选择一个来源。于本回合中，防止该来源下一次将对你造成的伤害。当以此法防止伤害时，灵道辟路对该来源的操控者造成等量的伤害且你抓等量的牌。

- 灵道辟路不指定任何永久物或牌手为目标。你是在灵道辟路结算时才选择来源。
- 如果有其他效应会改变所选来源本回合将对你造成的伤害数量，则你来决定这些效应（包括灵道辟路的效应）生效的顺序。

### 罗刹交易

$\{2/B\}\{2/G\}\{2/U\}$

瞬间

检视你牌库顶的四张牌。将其中两张置于你手上，其余则置入你坟墓场。

- 如果你牌库中只剩两张牌，则这两张牌都会置入你手上。

### 重悟灵道

$\{U\}\{R\}\{W\}$

结界～传纪

（于此传纪进战场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。到III后牺牲之。）

I, II — 检视你牌库顶的三张牌。将其中一张置于你手上，其余则以任意顺序置于你牌库底。

III — 本回合中，每当你施放非生物咒语时，目标由你操控的生物获得连击异能直到回合结束。

- 由章节III异能产生的触发式异能可能会在该回合中多次触发，就算重悟灵道可能已经不在战场上也是一样。

---

### 河轮扫

{2/U}{2/R}{2/W}

#### 法术

横置目标生物。在其上放置三个晕眩指示物。（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。）

放逐你牌库顶的两张牌。选择其中一张。直到你下一个回合的回合结束，你可以使用该牌。

- 如果于河轮扫试图结算时，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。你不会放逐任何牌。
- 以此法使用牌时，你仍需支付所有费用并遵循所有时机规则。举例来说，如果所选的已放逐牌是地牌，则你只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候使用之。

---

### 连绵颂曲之吼

{2}{G}{U}{R}

#### 结界 ~ 传纪

（于此传纪进战场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。到III后牺牲之。）

I, II — 派出一个5/5绿色的象衍生生物。

III — 将每个由你操控之生物的力量和防御力均加倍直到回合结束。

- 如果有效应指示你「加倍」某生物的力量，则该生物得+X/+0，其中X为该效应开始生效时该生物的力量。类似地，如果某生物的防御力被加倍，则它得+0/+X，其中X为该效应开始生效时该生物的防御力。

---

### 逐亲僧侣

{W}{B}{G}

#### 生物 ~ 巨灵 / 僧侣

#### 死触

当此生物进场时，目标对手展示其手牌。你可以选择其中一张非地牌。若你如此作，则放逐该牌。

当此生物离开战场时，所放逐之牌的拥有者派出一个X/X白色精怪衍生生物，X为所放逐之牌的法术力值。

3/3

- 如果你选择不放逐牌，则最后一个异能的效应不会生效。没有人派出衍生物。
-

### 道范灵龙席科

{2}{U}{R}{W}

传奇生物 ~ 精怪 / 龙

飞行, 警戒

当席科进场时, 将目标法术力值等于或小于3的非地牌从你坟墓场放逐。将它复制, 然后你可以施放该复制品, 且不需支付其法术力费用。(永久物咒语的复制品会成为衍生物。)

4/5

- 你是在席科最后一个异能结算且仍在堆叠上时施放该复制品。你不能等到该回合稍后时段再施放之。
- 如果某咒语的法术力费用中包含 {X}, 则当你以不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。
- 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放咒语, 则你不能选择支付任何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。
- 如果你施放的咒语之法术力费用中包含 {X}, 则当你以不支付其法术力费用的方式来施放它时, 必须将X的值选为0。
- 如果你不想施放该复制品, 你可以选择不施放; 该复制品会在下次检查状态动作时消失。
- 永久物咒语的复制品结算时会成为衍生物。该衍生物并非「派出」, 因此不会与关心派出衍生物的异能产生互动。

### 定德灵龙特瓦尔

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

传奇生物 ~ 精怪 / 龙

飞行, 系命

由你施放的咒语具有掘穴异能。(你于施放咒语时每从你坟墓场中放逐一张牌, 就能为该咒语支付{1}。)

每当你施放咒语时, 你失去等同于其法术力值的生命。

6/6

- 「掘穴」意指「你可以为此咒语总费用中的每一点一般法术力从你的坟墓场中放逐一张牌, 而不支付该法术力。」掘穴异能不是额外费用或替代性费用, 且只有在具有掘穴异能的咒语之总费用确定之后才会生效。
- 如果堆叠上的咒语法术力费用中包含 {X}, 则利用施放该咒语时所选择的X值来确定该咒语的法术力值。

### 绵颂灵龙乌列尼

{5}{G}{U}{R}

传奇生物 ~ 精怪 / 龙

飞行, 反白保护, 反黑保护

当乌列尼进场时, 它对任意数量目标由对手操控之生物和 / 或鹏洛客造成共X点伤害, 你

可以任意分配，X为由你操控的地数量。

10/10

- 你不能为乌列尼的触发式异能选择多于X个目标。你是在选择完目标之后，立刻决定如何分配伤害。就算在此之后，你操控的地数量有所改变，X的值也不会改变。就算在异能结算时，由于某些原因（通常是因为目标已离开战场）而无法对其中一个或数个目标造成伤害，伤害的分配方式也不会改变。

---

### 雅善会守路人

{I}{W}{B}{G}

生物 ~ 人类 / 斥候

当此生物进场时，若它经你施放，则磨四张牌。当你如此作时，将目标法术力值等于或小于3的生物牌从你坟墓场移回战场。

3/3

- 雅善会守路人的异能触发时，你并不需为其选择目标。而是当你以此法磨掉四张牌时，会触发另一个自身触发式异能。你于该异能进入堆叠时为其选择目标。每位牌手都可以如常回应此触发式异能。

---

### 雷霆之裁珠高

{R}{W}{B}

传奇生物 ~ 半兽人 / 战士

动员2（每当此生物攻击时，派出两个已横置且正进行攻击的1/1红色战士衍生生物。在下一个结束步骤开始时将它们牺牲。）

于你的结束步骤中，由你操控的战士衍生生物具有「不能牺牲此衍生生物。」

2/4

- 如果某永久物不能被牺牲，则你不能选择它来支付需要你牺牲永久物的效应或费用。
- 令动员异能所派出的战士衍生生物被牺牲的延迟触发式异能只会于下一个结束步骤开始时触发一次。如果于该异能结算时，雷霆之裁珠高仍受你操控，则这些衍生生物不会被牺牲，且相关异能也不会再次触发。

---

### 阿布赞纪念碑

{2}

神器

当此神器进场时，从你牌库中搜寻一张基本的平原，沼泽或树林牌，展示该牌，将它置于你手上，然后洗牌。

{I}{W}{B}{G}, {T}, 牺牲此神器：派出一个X/X白色精怪衍生生物，X为由你操控之生物中的最大防御力。只能于法术时机起动。

- X的数值只会在阿布赞纪念碑的最后一个异能结算时计算一次。

- 如果在阿布赞纪念碑的最后一个异能结算时，你未操控任何生物，则X为0。在此情况下，你会派出一个0/0白色精怪衍生生物，除非有其他东西提升其防御力，否则它可能会立刻死去。

---

### 龙袭暴示球

{3}

神器

每个由你操控的龙进场时上面均额外有一个+1/+1指示物。

{T}：加一点任意颜色的法术力。

- 由你操控且与龙袭暴示球同时进场的龙不会额外获得一个+1/+1指示物。

---

### 科黎山脉寺院

地

除非你操控平原或海岛，否则此地须横置进场。

{T}：加{R}。

{3}{R}，{T}：放逐你的牌库顶牌。直到你下一个回合的回合结束，你可以使用该牌。

- 科黎山脉寺院进战场时，你必须已经操控平原或海岛，它才会未横置地进战场。如果它与平原或海岛同时进战场，且此时你未操控其他平原或海岛，则它会横置进战场。
- 你以此法使用牌时，仍需支付所有费用且遵循所有时机规则。举例来说，如果所放逐的牌是地牌，你只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候使用之。

---

### 拓求围营地

地

除非你操控沼泽或山脉，否则此地须横置进场。

{T}：加{W}。

{2}{W}，{T}：本回合中，每当你攻击时，派出两个1/1红色战士衍生生物，其为横置且正进行攻击。在下一个结束步骤开始时将它们牺牲。

- 拓求围营地进战场时，你必须已经操控沼泽或山脉，它才会未横置地进战场。如果它与沼泽或山脉同时进战场，且此时你未操控其他沼泽或山脉，则它会横置进战场。
- 起动拓求围营地的最后一个异能，会产生一个延迟触发式异能，于本回合中每次你宣告至少一个生物为攻击者时触发。（通常每回合只会触发一次，但类似全军突袭最后一个异能的效应可能会让它触发多次。）就算拓求围营地已不在战场上，此异能也会触发。如果你未宣告任何生物为攻击者，则此异能不会触发。

---

### 阿拉辛伟城

地

除非你操控树林或平原，否则此地须横置进场。

$\{T\}$ ：加 $\{B\}$ 。

$\{1\}\{B\}$ ， $\{T\}$ ，从你坟墓场放逐一张生物牌：派出一个1/1白色精怪衍生生物。

- 阿拉辛伟城进战场时，你必须已经操控树林或平原，它才会未横置地进战场。如果它与树林或平原同时进战场，且此时你未操控其他树林或平原，则它会横置进战场。

济奇拉村庄

地

除非你操控海岛或沼泽，否则此地须横置进场。

$\{T\}$ ：加 $\{G\}$ 。

$\{3\}\{G\}$ ， $\{T\}$ ：刺探2。（检视你牌库顶的两张牌，然后将其中任意数量置入你坟墓场，其余则以任意顺序置于你牌库顶。）

- 基什拉村庄进战场时，你必须已经操控海岛或沼泽，它才会未横置地进战场。如果它与海岛或沼泽同时进战场，且此时你未操控其他海岛或沼泽，则它会横置进战场。

漫雾村庄

地

除非你操控山脉或树林，否则此地须横置进场。

$\{T\}$ ：加 $\{U\}$ 。

$\{U\}$ ， $\{T\}$ ：你本回合中施放的下一个咒语不能被反击。

- 漫雾村庄进战场时，你必须已经操控山脉或树林，它才会未横置地进战场。如果它与山脉或树林同时进战场，且此时你未操控其他山脉或树林，则它会横置进战场。

## 靛契龙岗录特别登场单卡解惑

神秘通牒

$\{W\}\{W\}\{B\}\{B\}\{B\}\{G\}\{G\}$

法术

将任意数量名称各不相同的永久物牌从你的坟墓场移回战场。

- 你是于神秘通牒结算时，才选择要移回哪些永久物牌。在你选择与这些牌移回战场之间，没有牌手能有所行动。
- 你可以只选择移回一张永久物牌，无论其名称为何。
- 如果灵气未经施放便被放进战场，则该灵气的将成为其操控者于它进战场时，选择它将结附于何处。以此法放进战场的灵气不指定任何目标（举例来说，它可以结附在对手具有辟邪



异能的永久物上)，但该灵气的结附异能限制了它能结附于何处。如果该灵气不能合法地结附在任何东西上，则它留在其当前区域。

- 以此法放进战场的灵气，不能结附于其他同时放进战场的物件上。

---

### 突发通牒

$\{B\}\{B\}\{G\}\{G\}\{G\}\{U\}\{U\}$

#### 法术

从你的牌库中搜寻至多三张名称各不相同的单色牌并将这些牌放逐。由任一对手选择其中一张。将该牌洗入你的牌库。你可以施放其余的牌，且不需支付其法术力费用。放逐突发通牒。

- 单色牌指仅具有白色、蓝色、黑色、红色或绿色这五种颜色之一，且不具有其他颜色的牌。无色牌不是单色牌。
- 如果你只找到一张牌，则你会将它洗入你的牌库，并放逐突发通牒，且不施放任何东西。
- 如果你想施放任何被放逐的牌，则你是在突发通牒结算的过程中一并施放之。你不能等到稍后再施放。牌张类别的施放时机限制会被忽略。
- 在你施放你找到的牌时，突发通牒仍在堆叠上，因此这些咒语可以指定它为目标。不过，一旦它被放逐，它便不再是合法目标。
- 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放咒语，则你不能选择支付任何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。
- 如果某咒语的法术力费用中包含  $\{X\}$ ，则当你以不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。

---

### 创生通牒

$\{G\}\{G\}\{U\}\{U\}\{U\}\{R\}\{R\}$

#### 法术

检视你牌库顶的五张牌。将其中任意数量的永久物牌放进战场，其余则置于你手上。放逐创生通牒。

- 你可以选择不以此法将任何永久物牌放进战场。你会将这些牌放进你手上，且不用展示它们，也不用说明其中是否有永久物牌。
  - 以此法进战场的永久物所触发的任何异能，要等到创生通牒完成结算并已放逐之后，才会进入堆叠。
  - 如果灵气未经施放便被放进战场，则该灵气的将成为其操控者者于其进战场时，选择它将结附于何处。以此法放进战场的灵气不会指定任何目标（举例来说，它可以结附在对手具有辟邪异能的永久物上），但该灵气的结附异能会限制它能结附于何处。如果该灵气不能合法地结附在任何东西上，则你不能选择将它放进战场；在此情况下，它会与所有其他未以此法放进战场的牌一起进入你的手上。
  - 以此法放进战场的灵气，不能结附于其他同时放进战场的物件上。
-

### 启迪通牒

$\{U\}\{U\}\{R\}\{R\}\{R\}\{W\}\{W\}$

法术

目标牌手获得5点生命，启迪通牒对任意一个目标造成5点伤害，然后你抓五张牌。

- 你可以将自己指定为获得5点生命的牌手。
- 如果于启迪通牒结算前，其中一个目标已经不合法，则另一个目标会如常受到影响，且你仍会抓五张牌。如果两个目标都不合法，则此咒语不会结算，且你不会抓五张牌。

## 靛契龙岚录指挥官单卡解惑

### 先祖之声贝托

$\{2\}\{W\}\{B\}\{G\}$

传奇生物 ~ 精怪 / 龙

飞行, 系命

在你的结束步骤开始时，在至多另一个目标由你操控的生物上放置若干个+1/+1指示物，其数量等同于你本回合中获得的生命数量。选择至多一张目标在你坟墓场中的生物牌，且其法术力值须等于或小于你本回合中失去的生命数量。将该牌从该处移回战场。

3/5

- 如果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。

### 坚毅可汗蒂洛塔

$\{1\}\{W\}\{B\}\{G\}$

传奇生物 ~ 人类 / 战士

每个由你操控的生物皆依照其防御力来分配战斗伤害，而不是依照力量。

由你操控的生物能视同不具守军异能地进行攻击。

$\{3\}$ ,  $\{T\}$ , 牺牲另一个生物：抓等同于所牺牲生物之防御力的牌，然后弃等同于其力量的牌。

0/5

- 蒂洛塔的第一个异能实际上并未改变任何生物的力量。它只是改变了这些生物分配的战斗伤害数量。所有其他检查力量或防御力的规则和效应都会使用实际数值。

### 裂吼先锋涅雳伏

$\{2\}\{R\}\{W\}\{B\}$

传奇生物 ~ 精怪 / 龙

飞行, 死触

当涅雳伏进场时，派出两个1/1红色鬼怪衍生生物。

每当涅雳伏攻击时，从你的牌库顶放逐若干牌，其数量等同于由你操控之衍生物中名称不

同者的种数。于你以指挥官攻击过的回合中，你可以使用这些牌。

4/4

- 产生衍生生物的效应可能会设定该衍生生物的名称。衍生生物如果是其他东西的复制品，则其名称会是所复制之物件的名称，除非另有说明。所有其他衍生生物的名称会是所产生之衍生生物的副类别加上「衍生生物」一词。举例来说，一个注记「派出一个1/1绿色妖精衍生生物」的效应会派出一个名称为「妖精衍生生物」的衍生生物。
- 要计算由你操控之名称各异的衍生生物数量，将每个由你操控的衍生生物都算一次，但前提是其英文名称与你已以此法计算过的其他衍生生物不同。举例来说，如果你操控两个名称为「妖精衍生生物」的衍生生物和一个名称为「鬼怪衍生生物」的衍生生物，则你从你牌库顶放逐两张牌。

人龙合一席科与娜尔施

$\{I\}\{U\}\{R\}\{W\}$

传奇生物 ~ 人类 / 精怪 / 龙

飞行, 警戒

连咒 ~ 每当你施放每回合中你的第二个咒语时，如果该咒语之目标包含任一永久物或牌手，则复制该咒语，且你可以为该复制品选择新的目标。如果你未以此法复制咒语，则抓一张牌。

4/4

- 如果你施放的第二个咒语指定了永久物或牌手为目标，则你必须复制该咒语，就算你无法为该复制品选择合法目标也是一样。你不能选择不复制该咒语，好抓一张牌。
- 人龙合一席科与娜尔施的最后一个异能及其所产生的复制品，都会比其所复制的咒语先一步结算。就算原版咒语在复制品产生之前就被反击，这些异能也仍会结算。
- 灵气咒语需要目标，如其结附异能所定义。
- 除非你选择新的目标，否则该复制品会与原版咒语具有相同的目标。你可以更改任意数量的目标，包括全部更改或全部不更改。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将伤害或指示物分配给数个目标，则你不能更改分配方式或目标数量。如果你选择新的目标，则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，则此复制品的X数值与原版咒语相同。
- 你不能选择去支付该复制品的任何额外费用。不过，会基于为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。
- 该复制品是在堆叠上产生，因此它并非「施放」。会因牌手施放咒语而触发的异能不会触发。
- 永久物咒语的复制品结算时会成为衍生生物。该衍生生物并非「派出」，因此不会与关心派出衍生生物的异能产生互动。

公正鳞龙特瓦尔

$\{I\}\{B\}\{G\}\{U\}$

传奇生物 ~ 精怪 / 龙

## 飞行

每当特瓦尔攻击时，磨三张牌。然后你可以将一张地牌从你坟墓场横置移回战场。

每当一张或数张牌离开你坟墓场时，派出一个2/2黑色灵俑 / 德鲁伊衍生生物。

4/4

- 如果数张牌同时离开你的坟墓场，则泰瓦的最后一个异能只会触发一次。

## 镇霆可汗珠高

{R}{W}{B}

传奇生物 ~ 半兽人 / 战士

动员1（每当此生物攻击时，派出一个已横置且正进行攻击的1/1红色战士衍生生物。在下一个结束步骤开始时，将它牺牲。）

每当一个由你操控的衍生生物离开战场时，如果它正进行攻击，抓一张牌。若否，则每位对手各失去1点生命。

3/3

- 如果镇霆可汗珠高与一个或数个由你操控的衍生生物同时离开战场，则每有一个此类衍生生物，其最后一个异能便会触发一次。

## 铁志铸匠

{3}{W}

生物 ~ 半兽人 / 神器师

副官 ~ 在你回合的战斗开始时，若你操控你的指挥官，则目标由你操控的非传奇生物获得繁影直到回合结束。（每当它攻击时，对防御牌手之外的每位对手而言，你可以派出一个该生物的衍生复制品，其为横置且正向该牌手或某个由他操控的鹏洛客进行攻击。在战斗结束时，放逐这些衍生物。）

3/3

- 繁影规则（或任何其他攻击生物的异能）中的「防御牌手」一词，指的是该具繁影异能的生物攻击的牌手、它攻击的鹏洛客之操控者，或它攻击的战役之防卫者，以该异能结算时的情况为准。如果该生物已不再进行攻击，则该词指的是该生物最后攻击的对象所对应的牌手。
- 如果该防御牌手是你唯一的对手，则不会将衍生物放进战场。
- 你是于衍生物进场时，才决定该衍生物是要攻击该牌手还是由其操控的鹏洛客。如果该衍生物是要攻击鹏洛客，则你选择要攻击哪个鹏洛客。你不能让任何衍生物攻击战役。
- 虽然这些衍生物是已进行攻击的状态进战场，但它们从未被宣告为攻击者。于「每当生物攻击时」触发的异能不会触发，包括这些衍生物的繁影异能。如果攻击需支付费用，则这些费用不会对这些衍生物生效。
- 由同一个繁影异能所派出的衍生物会同时进战场。
- 每个衍生物只会复制原版生物上所印制的东西，不会复制其他东西。它不会复制该生物是否为横置，其上面是否有指示物、结附了灵气或佩带了武具，或是其他改变了其力量、防御力、类别、颜色等等的非复制效应。

- 当衍生物进战场时，所复制之生物的任何「当[此生物]进战场时」异能都会触发。所复制之生物的任何「于[此生物]进战场时」或「[此生物]进战场时上面有...」异能也会生效。
- 如果某次繁影异能为某位牌手派出多于一个衍生物（例如由于倍产旺季这类效应），则你可以为每个衍生物分别选择它攻击该牌手还是由其操控的鹏洛客。

### 荒漠卫龙

{4}{W}{W}

生物 ~ 龙

飞行

每当此生物进场或蛻化时，放逐至多两个目标神器和 / 或结界，且其操控者须各不相同。

{4}{W}：蛻化3。（如果此生物未蛻化，则在其上放置三个+1/+1指示物且它已蛻化。）

5/5

- 一旦生物已蛻化，它就不能再次蛻化。如果该生物在蛻化异能结算时已蛻化，则什么都不会发生。
- 「已蛻化」不是生物具有的异能。它只是生物具有的一种状态。如果该生物不再是生物或失去其异能，它仍会是已蛻化。

### 眷族重聚首

{5}{W}{W}

法术

选择任意数量目标在你坟墓场中的生物牌，且其力量总和须等于或小于10。将它们从该处移回战场。放逐眷族重聚首。

- 眷族重聚首可以移回任意组合且力量总和等于或小于10的生物牌。举例来说，它可以指定十张1/1生物牌，两张5/5生物牌，等等。无论你选择的其他生物牌为何，你都可以选择任意数量的力量为0的生物牌为目标。
- 利用在你坟墓场中之生物牌的当前力量，来决定它们是否能成为眷族重聚首的目标。举例来说，一个将作为15/15生物之复制品进战场的0/0生物牌可以被移回，五个将各带着三个+1/+1指示物进战场的0/0生物牌也可以被移回。
- 如果在目标生物牌位于你坟墓场期间，其力量有所改变（最有可能的原因是其中一张生物牌具有特征定义异能，且该异能将力量定义为\*），则这些生物牌的力量总和可能会大于10。如果发生这种情况，则整个目标选择都不合法。在此情况下，眷族重聚首不会结算，且其所有效应都不会生效。没有东西会被移回战场，且眷族重聚首会被置入其拥有者的坟墓场。

### 暴风诀

{3}{W}

结界 ~ 灵气

风暴（当施放此咒语时，本回合于它之前每施放过一个咒语，便将此咒语复制一次。你可以为每个复制品选择新的目标。复制品会成为衍生物。）



### 结附于由你操控的生物

你每操控一个结界，所结附的生物便得+1/+1。

- 这些复制品是直接放进堆叠。它们并未施放，因此不会被该回合稍后施放的其他具风暴异能的咒语计算在内。
- 从牌手手牌以外的区域施放的咒语，以及被反击或因故未结算的咒语，都会被风暴异能计算在内。
- 咒语的复制品可以像其他咒语一样被反击，但必须逐个反击。反击具有风暴异能的咒语不会影响其复制品。
- 产生复制品的触发式异能本身也能被能够反击触发式异能的东西反击。如果它被反击，则不会有复制品进入堆叠。
- 永久物咒语的复制品结算时会成为衍生物。该衍生物并非「派出」，因此不会与关心派出衍生物的异能产生互动。

### 玛尔都之志

{2}{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。

- 派出若干1/1红色战士衍生生物，其数量等同于由目标牌手操控的生物数量。
- 玛尔都之志对目标生物造成伤害，其数量等同于由你操控的生物数量。

- 由你操控的指挥官不一定要是你的指挥官。
- 一旦你宣告施放此咒语，则在你完成施放之前，牌手不能有所行动。特别一提，对手不能试图去除你的指挥官，好改变你能选择的模式数量。
- 你是否操控指挥官，是在你为本咒语选择模式时决定，且只决定一次。如果你在完成施放本咒语之前，因故失去了该指挥官的操控权（也许是因为你牺牲了它来起动法术力异能），也不会改变你所选择的模式数量。

### 万变木人桩

{2}{U}

神器

每当你施放瞬间或法术咒语时，若此神器上的充电指示物数量少于三个，则在其上放置一个充电指示物。

从此神器上移去三个充电指示物：本回合中，当你下一次施放瞬间或法术咒语时，将之复制，且你可以为该复制品选择新的目标。

- 在万变木人桩的最后一个异能结算后，你于该回合中施放的下一个瞬间或法术咒语都会被复制，无论它是否具有目标。
- 万变木人桩之最后一个异能所产生的复制品，会比它所复制的咒语先一步结算。就算原版咒语在复制品产生之前就被反击，该复制品也会结算。
- 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将伤害或指示物分配给数个目标，则你不能更改分配方式或目标数量。如果你选择新的目标，则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，则此复制品的X数值与原版咒语相同。
- 你不能选择去支付该复制品的任何额外费用。不过，会基于为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。
- 该复制品是在堆叠上产生，因此它并非「施放」。会因牌手施放咒语而触发的异能不会触发。

---

### 欺隐霜虐龙

{U}{U}

生物～龙

飞行

你可以将此生物当成任一由你操控且力量等于或大于4的生物之复制品来进场，但它额外具有龙此类别且具有飞行异能。

1/1

- 欺隐霜虐龙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；详见后文），并具有所列的例外情况。它不会复制该生物是否为横置，其上有几个指示物、结附了灵气或佩带了武具，或是其他改变了其力量、防御力、类别、颜色等等的非复制效应。
- 如果所复制的生物之法术力费用中包含{X}，则X为0。
- 如果所复制的生物是个衍生物，则欺隐霜虐龙会复制该衍生物原本的特征，如产生该衍生物之效应所述，但会受到所列之例外情况影响。
- 如果所复制的生物也复制了其他东西，则欺隐霜虐龙进战场时，会是该生物所复制的样子，但具有前述例外。
- 当欺隐霜虐龙进场时，所复制之生物的任何进场异能都会触发。所复制之永久物的任何「于[此生物]进场时」或「[此生物]进场时上面有...」异能也会生效。
- 你可以选择不让欺隐霜虐龙进场时成为另一个生物的复制品。如果你如此作，则它就只是一个具飞行异能的1/1龙。

---

### 锤头暴君

{4}{U}{U}

生物～龙

飞行

每当你施放咒语时，选择目标由对手操控的非地永久物，且其法术力值须等于或小于该咒语的法术力值。将该永久物移回其拥有者手上。

6/6

- 如果某永久物的法术力费用中包含{X}，则在计算其法术力值时，X为0。

- 如果咒语的法术力费用中包含 {X}，则利用施放该咒语时所选择的X值来确定该咒语的法术力值。

---

### 入圣飞龙

{4}{U}{U}

生物~龙

闪现

飞行

当此生物进场时，若它经你施放，则反击目标咒语。如果以此法反击该咒语，则改为将它放逐，而非置入其拥有着的坟墓场，然后你可以施放它，且不需支付其法术力费用。

4/3

- 如果你想施放所放逐的牌，则你是在入圣飞龙最后一个异能结算的过程中如此作。你不能等到稍后再施放之。你忽略该牌之类别所施放的时机限制。
- 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放咒语，则你不能选择支付任何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。
- 如果某咒语的法术力费用中包含 {X}，则当你以不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。

---

### 渴识藏书龙

{3}{U}

生物~龙

飞行，警戒

每当你施放具一个或数个目标的咒语时，抓等量的牌。

3/3

- 灵气咒语需要目标，如其结附异能所定义。

---

### 铁木尔之志

{5}{U}

法术

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。

- 派出一个为目标永久物之复制品的衍生物，但它为4/4，具飞行异能的龙，且仍具有原本类别。
- 目标牌手抓若干牌，其数量等同于由你操控之永久物中的最大法术力值。

- 由铁木尔之志的第一个模式所派出的衍生物，只会复制原版永久物上所印制的东西而已（除非该永久物复制了其他东西或是个衍生物；详见后文），但会具有所列的例外情况。它不会复制该永久物是否为横置，其上面是否有指示物、结附了灵气或佩带了武具，或是其他改变了其力量、防御力、类别、颜色等等的非复制效应。

- 如果所复制的永久物是个衍生物，则所派出的衍生物会复制派出该衍生物之效应所叙述的该衍生物之原本特征，但会受到所列的例外状况影响。
- 如果所复制的永久物也复制了其他东西，则该衍生物进场时，会是该永久物所复制的样子，但会受到所列限制。
- 当此衍生物进场时，所复制的永久物之任何进场异能都会触发。所复制的永久物上面任何「于[此永久物]进场时」或「[此永久物]进场时上面有...」的异能也都会生效。
- 如果某永久物的法术力费用中包含{X}，则在计算其法术力值时，X为0。
- 由你操控的指挥官不一定要是你的指挥官。
- 一旦你宣告施放此咒语，则在你完成施放之前，牌手不能有所行动。特别一提，对手不能试图移除你的指挥官，好改变你能选择的模式数量。
- 你是否操控指挥官，是在你为本咒语选择模式时决定，且只决定一次。如果你在完成施放本咒语之前，因故失去了该指挥官的操控权（也许是因为你牺牲了它来起动法术力异能），也不会改变你所选择的模式数量。

### 噬骨龙

{3}{B}

生物 ~ 龙

闪现

飞行

此生物进场时上面有数个+1/+1指示物，其数量等同于本回合中死去的生物数量。

当此生物死去时，你抓X张牌且失去X点生命，X为其上的+1/+1指示物数量。

2/2

- 如果噬骨龙上面放置有若干+1/+1指示物，然后又在其上放置了足够数量的-1/-1指示物，使其防御力变成0，则X等于在放置-1/-1指示物时，其上+1/+1指示物的数量。

### 失败终焉

{3}{B}

结界

每当一个由你操控的生物进场时，目标对手失去等同于该生物力量与其防御力之间差值的生命。

- 要找出某生物的力量与防御力之间的差值，将这两个数字中较小的那个从较大的那个中减去。举例来说，3/5生物的力量与防御力之间的差值为2。5/3生物的力量与防御力之间的差值也是2。

### 特瓦尔的裁决

{2}{B}

结界

每当一张或数张牌离开你坟墓场时，选择一项，且不得是本回合中此前选过的~

- 抓一张牌。

- 派出一个珍宝衍生物。
- 派出一个2/2黑色灵俑 / 德鲁伊衍生物。

- 如果特瓦尔的裁决之异能在同一回合中触发超过三次，则在第三次触发之后，该异能的后续触发均不能选择模式，且这些触发会被移出堆叠，没有效应。
- 如果数张牌同时离开你的坟墓场，则特瓦尔的裁决之异能只会触发一次。

---

### 扭转均势

{2}{B}

法术

牺牲一个生物。当你如此作时，所有生物得-X/-X直到回合结束，X为所牺牲生物的防御力。

- 你是等到扭转均势结算时，才需选择要牺牲哪个生物。如果你于该时点操控生物，则你必须牺牲正好一个。如此作会触发一个自身触发式异能。牌手可以回应该异能，且此时他们已经知道X的值。
- 利用所牺牲之生物最后在战场上的防御力来决定X的值。

---

### 阿布赞之志

{3}{B}

法术

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。

- 选择任意数量的目标对手。这些对手各牺牲一个为由其操控的生物中力量最大者的生物并失去3点生命。
- 将目标生物牌从你坟墓场移回战场。

- 由你操控的指挥官不一定要是你的指挥官。
- 一旦你宣告施放此咒语，则在你完成施放之前，牌手不能有所行动。特别一提，对手不能试图移除你的指挥官，好改变你能选择的模式数量。
- 你是否操控指挥官，是在你为本咒语选择模式时决定，且只决定一次。如果你在完成施放本咒语之前，因故失去了该指挥官的操控权（也许是因为你牺牲了它来起动法术力异能），也不会改变你所选择的模式数量。

---

### 火山口焰喉龙

{3}{R}{R}

生物 ~ 龙

飞行

每当你施放瞬间或法术咒语时，在此生物上放置一个+1/+1指示物。然后此生物向目标对手造成伤害，其数量等同于其力量。

- 如果有人回应火山口焰喉龙的异能，让它离开战场，则于该异能结算时，会利用它最后一次在战场上时的力量来决定它造成的伤害数量。

### 嗜金三头龙

{4}{R}

生物~龙

飞行

繁影（每当此生物攻击时，对防御牌手之外的每位对手而言，你可以派出一个此生物的衍生复制品，其为横置且正向该牌手或某个由他操控的鹏洛客进行攻击。在战斗结束时，放逐这些衍生物。）

每当此生物对任一牌手造成战斗伤害时，派出一个珍宝衍生物。

4/3

- 繁影规则（或任何其他攻击生物的异能）中的「防御牌手」一词，指的是该具繁影异能的生物攻击的牌手、它攻击的鹏洛客之操控者，或它攻击的战役之守护者，以该异能结算时的情况为准。如果该生物已不再进行攻击，则该词指的是该生物最后攻击的对象所对应的牌手。
- 如果该防御牌手是你唯一的对手，则不会将衍生物放进战场。
- 你是于衍生物进场时，才决定该衍生物是要攻击该牌手还是由其操控的鹏洛客。如果该衍生物是要攻击鹏洛客，则你选择要攻击哪个鹏洛客。你不能让任何衍生物攻击战役。
- 虽然这些衍生物是已进行攻击的状态进战场，但它们从未被宣告为攻击者。于「每当生物攻击时」触发的异能不会触发，包括这些衍生物的繁影异能。如果攻击需支付费用，则这些费用不会对这些衍生物生效。
- 由同一个繁影异能所派出的衍生物会同时进战场。
- 每个衍生物只会复制原版生物上所印制的东西，不会复制其他东西。它不会复制该生物是否为横置，其上面是否有指示物、结附了灵气或佩带了武具，或是其他改变了其力量、防御力、类别、颜色等等的非复制效应。
- 当衍生物进场时，所复制之生物的任何「当[此生物]进场时」异能都会触发。所复制之生物的任何「于[此生物]进场时」或「[此生物]进场时上面有...」异能也会生效。
- 如果某次繁影异能为某位牌手派出多于一个衍生物（例如由于倍产旺季这类效应），则你可以为每个衍生物分别选择它攻击该牌手还是由其操控的鹏洛客。

### 胸墙棘击龙

{2}{R}{R}

生物~龙

飞行

每当由你操控的一个或数个龙向任一对手造成战斗伤害时，选择一项，且不得是本回合中此前选过的~

- 消灭目标由该对手操控的神器。
- 此生物向每位其他对手各造成4点伤害。
- 放逐你的牌库顶牌。本回合中，你可以使用该牌。

4/3

- 如果该触发式异能在同一回合中触发超过三次，则在第三次触发之后，该异能的后续触发均不能选择模式，且这些触发会被移出堆叠，没有效应。
- 你以此法使用牌时，仍需支付所有费用且遵循所有时机规则。举例来说，如果所放逐的牌是地牌，你只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候使用之。

---

### 倍颂咏暴师

{2}{R}

生物 ~ 食人魔 / 法术师

先攻

每当此生物攻击时，对每个由你操控且为本回合中进战场的衍生生物而言，派出一个为该衍生物之复制品的衍生物，其为横置且正进行攻击。在下一个结束步骤开始时，牺牲这些衍生物。

3/3

- 由倍颂咏暴师之最后一个异能派出的每个衍生物，都会复制派出该衍生物之效应所叙述的该衍生物之原本特征。
- 如果由你操控且本回合进战场的衍生生物复制了其他东西，则该衍生物进战场时，会是该衍生物所复制的样子。
- 当该衍生物进场时，所复制之衍生物的任何进场异能都会触发。所复制之衍生物的任何「当[此生物]进场时」或「[此生物]进场时上面有...」异能也会生效。
- 虽然这些衍生物正进行攻击，但它们从未被宣告为攻击生物。这意味着，每当有生物攻击时触发的异能，不会在这些衍生物进战场且进行攻击时触发。
- 你于将衍生物放进战场时，便须宣告每个衍生物所攻击的牌手、鹏洛客或战役。这些衍生物所攻击的牌手、鹏洛客或战役，可以与倍颂咏暴师或由倍颂咏暴师最后一个异能所派出的其他衍生物不同。

---

### 雷鬃巨龙

{3}{R}

生物 ~ 龙

飞行

你可以随时检视你的牌库顶牌。

你可以从你牌库顶施放力量等于或大于4的生物咒语。如果你以此法施放生物咒语，则它获得敏捷异能直到回合结束。

4/4

- 只要你想，你就可以随时检视你牌库顶的牌（但有一个限制——参见下文），就算你没有优先权也是一样。此动作不使用堆叠。了解该牌是什么牌，就成为你所能获得的资讯之一，就像你可以检视你手上的牌一样。
- 如果你施放咒语、使用地、起动异能或执行特殊动作的过程中，你牌库顶的牌发生变化，则你必须等到完成上述动作之后，才能检视新的牌库顶牌。这意味着，如果你施放了你牌库顶的牌，则你必须等到支付完该咒语的费用之后，才能检视下一张牌。



- 雷鬃巨龙的最后一个异能允许你施放你牌库顶的牌，但必须满足以下条件：该牌是力量等于或大于4的生物咒语，且正处于你的行动阶段，且堆叠为空。如果该生物咒语具有闪现异能，则你便能在你能施放瞬间的时机下施放之，包括对手的回合。

---

### 蜕变滋养

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

#### 瞬间

示范（当你施放此咒语时，你可以将其复制。若你如此作，则其选择一位对手一同复制。

牌手可以为各自的复制品选择新的目标。）

消灭目标不由你操控的神器或生物。如果以此法消灭该永久物，则其操控者从其牌库顶开始放逐牌，直到其放逐一张非地牌为止，然后该牌手可以施放该牌，且不需支付其法术力费用。

- 你是于示范异能结算时，才决定是否要派出复制品。这会比原版咒语先结算。你的复制品会放在原版咒语之上的堆叠中。
- 如果你复制了具有示范异能的咒语，则你立刻选择一位对手。如果该对手复制了该咒语，则该咒语会进入堆叠顶。
- 如果该咒语需要目标，则你于施放原版咒语时，便须为其选择目标。如果你复制了该咒语，则你于复制该咒语时，可以为该复制品选择新的目标。类似地，你选择复制咒语的对手于复制该咒语时，也可以为该复制品选择新的目标。换句话说，当你的对手为其复制品选择新的目标（如有）时，他已经知道你的原版咒语和你的复制品的目标。
- 如果你施放了具示范异能的咒语，且你和对手都复制了它，则对手的复制品会先结算，然后你的复制品结算，最后才是原版咒语结算。
- 如果你施放了该咒语，但选择不复制它，则没有对手能复制它。
- 如果被消灭之永久物的操控者选择不支付法术力费用来施放所放逐的牌，则他不能选择支付任何替代性费用来施放之。不过，他可以支付额外费用，例如增幅费用。如果该咒语具有任何强制性的额外费用，则必须支付这些费用才能施放该咒语。
- 如果所放逐的牌之法术力费用中包含  $\{X\}$ ，则当其操控者以「不需支付其法术力费用」的方式来施放它时，必须将X的值选为0。

---

### 洁斯凯之志

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

#### 法术

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。

- 每位牌手各弃掉其手牌，然后各抓五张牌。
- 你坟墓场中的每张瞬间和法术牌均获得返照异能直到回合结束。其返照费用等同于其法术力费用。

- 就算牌手的手牌张数为零，他也可以弃掉自己的手牌。
- 由你操控的指挥官不一定是你的指挥官。
- 一旦你宣告施放此咒语，则在你完成施放之前，牌手不能有所行动。特别一提，对手不能试图移除你的指挥官，好改变你能选择的模式数量。

- 你是否操控指挥官，是在你为本咒语选择模式时决定，且只决定一次。如果你在完成施放本咒语之前，因故失去了该指挥官的操控权（也许是因为你牺牲了它来启动法术力异能），也不会改变你所选择的模式数量。

---

### 日至庆典

$\{X\}\{R\}\{R\}$

法术

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

谐颂 $\{X\}\{R\}\{R\}$ （你可以从你坟墓场中施放此牌，并支付其谐颂费用。你可以横置一个由你操控的生物，来依其力量减少该费用所需的一般法术力。然后放逐此咒语。）

- 以此法使用牌时，你仍需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且堆叠为空的时候使用之。

---

### 呼族祸害

$\{5\}\{G\}\{G\}$

生物 ~ 龙

飞行

每当由你操控的一个或数个龙对任一牌手造成战斗伤害时，你可以将一张法术力值等于或小于该伤害的永久物牌从你手上放进战场。

5/7

- 如果一张在你手上的牌之法术力费用包含 $\{X\}$ ，则在决定其法术力值时， $X$ 为0。

---

### 绽花师

$\{2\}\{G\}$

生物 ~ 蛇 / 德鲁伊

地落 ~ 每当一个由你操控的地进场时，在此生物上放置一个 $+1/+1$ 指示物。

$\{G\}$ ，弃一张生物牌：将目标地牌从你坟墓场横置移回战场。

2/3

- 地落异能在每当一个由你操控的地因任何原因进战场时触发。每当你使用地时，它都会触发；每当咒语或异能让一个地在他的操控下进战场时，它也会触发。
- 如果一个已在战场上的永久物成为地，则地落异能不会触发。
- 每当一个由你操控的地进战场时，由你操控的永久物之每个地落异能都会触发。你可以以任意顺序将它们放进堆叠。你最后放进堆叠的异能会最先结算。（因此，你可以让这些异能以你选择的顺序结算。）

---

### 丰收监管人

$\{3\}\{G\}$

## 生物~人类 / 德鲁伊

当此生物进场时，将至多三张目标地牌从你坟墓场放逐。

由你操控的生物具有以此生物放逐之地牌的所有起动式异能。

3/3

- 由你操控的生物只会获得所放逐之地的起动式异能。它们不会获得触发式异能、静止式异能或关键字异能（除非该关键字异能也是起动式异能）。
- 起动式异能包含冒号。它们通常写作「[费用]: [效应]。」有些关键字是起动式异能；它们在提示文字中包含冒号。
- 如果以丰收监管人放逐的地牌上之起动式异能以名称提及印制该异能的牌，则将由你操控之生物上的该异能版本视作提及具有该异能的生物之名称。
- 具有一个或数个基本地类别的地牌具有固有的起动式异能「{T}: 加[法术力符号]」，就算该牌的叙述栏中实际上没有该段文字，或是该牌没有叙述栏也是一样。平原的[法术力符号]是{W}；海岛是{U}；沼泽是{B}；山脉是{R}；树林是{G}。

## 苏勒台之志

{4}{G}

法术

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。

- 目标牌手磨三张牌。将所有地牌从你坟墓场横置移回战场。
- 在目标生物上放置X个+1/+1指示物，X为由你操控的地数量。它获得践踏异能直到回合结束。

- X的数值只会在苏勒台之志结算时计算一次。
- 由你操控的指挥官不一定要是你的指挥官。
- 一旦你宣告施放此咒语，则在你完成施放之前，牌手不能有所行动。特别一提，对手不能试图移除你的指挥官，好改变你能选择的模式数量。
- 你是否操控指挥官，是在你为本咒语选择模式时决定，且只决定一次。如果你在完成施放本咒语之前，因故失去了该指挥官的操控权（也许是因为你牺牲了它来起动法术力异能），也不会改变你所选择的模式数量。

## 裂坟庞巨龙

{6}{B}{G}

生物~龙

飞行

每当此生物进场或攻击时，磨三张牌。

每当一张或数张生物牌从你牌库进入你坟墓场时，将其中一张放进战场。

7/6

- 所磨掉的三张牌是同时进入你的坟墓场。如果这些牌中有多张生物牌，则最后一个异能只会触发一次。