***異月傳奇*發佈釋疑**

編纂：Eli Shiffrin和Matt Tabak，且有Laurie Cheers，Carsten Haese，Zoe Stephenson，及Thijs van Ommen的貢獻

此檔最近更新日期：2016年6月24日

本「發佈釋疑」文章當中含有與**魔法風雲會**新系列發佈相關之資訊，同時集合該系列牌張中所有釐清與判定。隨著新機制與互動的不斷增加，新的牌張不免會讓玩家用錯誤的觀念來解讀，或是混淆其用法；此文的目的就在於釐清這些常見問題，讓玩家能盡情享受新牌的樂趣。隨著新系列發售，**魔法風雲會**的規則更新有可能讓本文的資訊變得過時。如果您的疑問在本文找不到解答，請到此與我們聯繫：[**http://company.wizards.com/contactus**](http://company.wizards.com/contactus)。

「通則釋疑」段落內含上市資訊並解釋本系列中的機制與概念。

「單卡解惑」段落則為玩家解答本系列牌最重要，最常見，以及最易混淆的疑問。「單卡解惑」段落將為您列出完整的規則敘述。惟因篇幅所限，僅列舉本系列部分的牌。

-----

**通則釋疑**

**上市資訊**

*異月傳奇*系列包括205張牌（74張普通牌，70張非普通牌，47張稀有牌，以及14張秘稀牌）。

售前賽：2016年7月16日-17日

上市週末：2016年7月22日-24日

歡樂日：2016年8月13日-14日

自正式發售當日起，*異月傳奇*系列便可在有認證之構組賽中使用；此日期為：2016年7月22日（週五）。在該時刻，標準賽制中將可使用下列牌張系列：*韃契龍王*，*魔法風雲會：起源*，*再戰贊迪卡*，*守護者誓約*，*依尼翠闇影*，以及*異月傳奇*。

請至[**Magic.Wizards.com/Rules**](http://magic.wizards.com/rules)查詢各種賽制與可用牌張系列的完整列表。

請至[**Wizards.com/Locator**](http://www.wizards.com/locator)查詢你附近的活動或販售店。

-----

**新機制：融合牌**

伊莫庫降臨依尼翠，其影響力腐化了其間居民，將人類、狼人和吸血鬼悉數轉化為怪物。伊莫庫的非凡影響不僅能夠扭曲生靈，還能*融合*萬物：有些生物與他者融合～還有些甚至與周遭環境融合～形成恐怖巨物，向世間昭示伊莫庫的強大力量。

作為下面這對融合牌組示例的兩張牌是*漸逝之光布魯娜*和*破碎之刃姬瑟拉*。絕大多數情況下，這兩張牌的運作方式與普通**魔法風雲會**牌張無異。但如果這一融合牌組的兩個部分同時出現在戰場上，且均由你擁有及操控，則他們會組成一張大型奧札奇牌：*夢魘異音布瑟拉*。布瑟拉的上半部分印在姬瑟拉此牌的背面，而下半部分則印在布魯娜此牌的背面。

漸逝之光布魯娜

{五}{白}{白}

傳奇生物～天使／驚懼獸

5/7

當你施放漸逝之光布魯娜時，你可以將目標天使或人類生物牌從你的墳墓場移回戰場。

飛行，警戒

（*與破碎之刃姬瑟拉融合。）*

/////

破碎之刃姬瑟拉

{二}{白}{白}

傳奇生物～天使／驚懼獸

4/3

飛行，先攻，繫命

在你的結束步驟開始時，若由你擁有且由你操控的永久物中同時有破碎之刃姬瑟拉與一個名稱為漸逝之光布魯娜的生物，則放逐它們，然後將它們融合為夢魘異音布瑟拉。

/////

夢魘異音布瑟拉

傳奇生物～奧札奇／天使

9/10

飛行，先攻，警戒，繫命

所有對手都不能施放總魔法力費用等於或小於3的咒語。

\* 當漸逝之光布魯娜與破碎之刃姬瑟拉融合時，得到的會是一個生物：夢魘異音布瑟拉。只不過這個生物是由兩張牌來代表。如果布瑟拉死去，這兩張牌都會進入你的墳墓場。於布瑟拉離開戰場時，這兩張牌都會翻回正面。如果這些牌被置於你的牌庫頂或牌庫底，由你來決定這兩張牌之間的順序。

\* 雖然融合牌外觀上與雙面牌類似，但融合牌不算是雙面牌。這類牌不轉化～而是會將其背面組合起來，形成一個大型牌面。

\* 每對融合牌組中都會有一張牌具有這樣的異能：讓你放逐此組兩張牌並將其融合。如果對該異能中提及的各名稱而言，由你操控且具該名稱的物件多於一個，則你選擇其中一個來放逐。

\* 當放逐這兩張牌並融合時，這些牌均離開戰場，然後作為一個全新的未橫置物件移回，此物件與任一離開戰場者毫無關聯。曾影響這兩張牌的指示物、靈氣、武具及其他效應，不會影響已融合的永久物。

\* 只有屬於同一融合牌組的兩張牌才能融合。衍生物，不是融合牌之牌張，以及不屬於同一融合牌組的融合牌不能融合。如果某效應要求玩家融合不能融合的牌張，則這些牌會留在放逐區。

\* 當融合牌處於戰場之外的其他區域時，或當其以正面朝上的狀態位於戰場時，它只有正面所述的特徵值。

\* 當已融合的永久物在戰場上時，它只有其組合背面所述的特徵值。會影響新物件將如何進戰場的任何效應，都只會將組合背面視作一個整體來對待。

\* 請注意，組合背面為無色。

\* 已融合的永久物之總魔法力費用，等同於其正面兩張牌之總魔法力費用的總和。成為已融合永久物之複製品的生物，只有其組合背面所屬的特徵值，且其總魔法力費用為0。

\* 當要求玩家說出一張牌的名稱時，該玩家可以說出組合背面的名稱，且所有玩家隨時均有權利瞭解組合背面之特徵值。

\* 如果有效應將已融合的永久物移至新的區域，然後會影響「該牌」，則該效應會同時影響兩張牌。

融合牌的正式規則解析如下：

701.34.融合

701.34a 融合屬於關鍵字動作，融合牌組當中會有一張牌的異能用到這個關鍵字動作。（請參見規則712，「融合牌」。）融合同一融合牌組的兩張牌，意指將它們以背面朝上且已組合的方式放進戰場。所得之永久物為由兩張牌代表的單一物件。

701.34b 只有同一融合組的兩張牌才能融合。衍生物，不是融合牌之牌張，以及不屬於同一融合牌組的融合牌不能融合。

701.34c 如果某效應要求玩家融合不能融合的牌張，則這些牌會留在當前區域。

*例：某位玩家同時擁有並操控午夜拾荒客和一個為墓地鼠群複製品的衍生物。在戰鬥開始時，兩者都會被放逐，但不能融合。午夜拾荒客會留在放逐區。*

712.融合牌

712.1.融合牌一面是**魔法風雲會**卡牌牌面，另一面則是一張大型**魔法風雲會**卡牌牌面的一半。融合牌沒有**魔法風雲會**牌背。

712.1a 目前有三對融合牌組。每對融合牌組均由兩張牌組成，這兩張牌的背面組合起來後能形成一張大型魔法風雲會卡牌牌面：午夜拾荒客與墓地鼠群融合，組成吱響寄主；翰威駐防兵與翰威城垛融合，組成糾擰鎮區翰威；漸逝之光布魯娜與破碎之刃姬瑟拉融合，組成夢魘異音布瑟拉。

712.1b 融合牌不是雙面牌。它不能轉化，也不能進入戰場且已轉化。（請參見規則711，「雙面牌」。）

712.2.每對融合牌組中都有一張牌具有下述異能：放逐此物件及同組當中之另一物件，並融合兩者。融合同一融合牌組中的兩張牌，意指將它們以背面朝上且已組合的方式放進戰場。（請參見規則701.34，「融合」。）所得之永久物為由兩張牌代表的單一物件。

712.3.每張融合牌的正面與同對兩張融合牌組合形成之組合面各有屬於自己的特徵值。

712.3a 當融合牌處於戰場之外的其他區域時，或當其以正面朝上的狀態位於戰場時，它只有正面所述的特徵值。

712.3b 當同組兩張融合牌作為已融合的永久物在戰場上時，由這兩張牌表示的物件只有組合背面所述的特徵值，但其總魔法力費用為其正面兩張牌之總魔法力費用的總和。如果某永久物複製了已融合的永久物，則複製品的總魔法力費用為0。請參見規則202.3c。

712.3c 如果有效應需要得知融合牌的資訊，則只會看到目前朝上之牌面所提供的資訊。

*例：仿生妖作為吱響寄主（一對融合牌組之組合背面）的複製品進入戰場。它會具有吱響寄主所述的特徵值，就算用來表示它所成之物件只有一張牌也是如此。*

712.4.如果已融合的永久物離開戰場，則只有一個永久物離開戰場，但會有兩張牌進入相應的區域。

*例：吱響寄主（已融合之永久物）死去。註記於「每當一個生物死去時」觸發的異能只會觸發一次。註記於「每當一張牌從任何區域進入墳墓場時」觸發的異能會觸發兩次。*

712.4a 如果已融合的永久物將被置入其擁有者的墳墓場或牌庫，則該玩家可以任意安排代表該永久物之兩張牌的順序。如果該永久物被置入其擁有者的牌庫，則該玩家無需展示排列的順序。

712.4b 如果玩家要放逐已融合的永久物，則由該玩家來確定這兩張牌放逐時的相對時間印記順序。這是規則613.6j所述規範的例外情況。

*例：竊形獸此牌具有下列異能：「當竊形獸進戰場時，你可以放逐目標非衍生物的生物」及「只要以竊形獸放逐的某張牌是生物牌，竊形獸便具有以竊型獸放逐之最後一張生物牌的力量、防禦力和生物類別。它仍然是變形獸。」於竊形獸的第一個異能放逐吱響寄主（已融合的永久物）時，竊形獸的操控者要決定其放逐的最後一張生物牌是午夜拾荒客還是墓地鼠群。*

712.4c 如果某效應能找到已融合之永久物離開戰場時所成為的新物件，則該效應能找到兩張牌。（請參見規則400.7。）如果該效應會對該些牌張執行動作，則該動作會分別對每張牌執行。

*例：詐死此靈氣具有異能「當所結附的生物死去時，將該牌在你的操控下移回戰場。」有個其上結附有詐死的吱響寄主死去。詐死的觸發式異能會將午夜拾荒客和墓地鼠群都移回戰場。*

*例：異界之旅此瞬間註記著：「放逐目標生物。在下一個結束步驟開始時，將該牌在其擁有者的操控下移回戰場，且上面有一個+1/+1指示物。」某玩家以吱響寄主（已融合的永久物）為目標施放異界之旅。吱響寄主被放逐。在下一個結束步驟開始時，午夜拾荒客會和墓地鼠群都會被移回戰場，且其上各有一個+1/+1指示物。*

712.4d 如果已融合的永久物要移動到其他區域，則兩張牌都會移動到該區域。如果會有數個替代式效應對此區域轉換生效，則對其中任何一張牌生效之效應都會同時對兩張牌產生影響。如果已融合的永久物為指揮官，則可不受此規則約束；請參見規則903.9a。

*例：虛空地脈此結界的一項異能註記著：「如果某牌將從任何區域置入對手的墳墓場，則改為將它放逐。」日月回輪此靈氣具有「結附於玩家」與下列異能：「如果某牌將從任何區域置入所結附之玩家的墳墓場，則改為展示該牌，並將其置於其擁有者的牌庫底。」如果吱響寄主的操控者同時受到這兩張牌之效應的影響，則由該玩家選擇其中一個效應來對此事件生效，午夜拾荒客和墓地鼠群都會被移到對應的區域。*

712.5.能檢視融合牌之玩家可以檢視該牌背面那一半的組合背面。玩家可以隨時參閱該對融合牌組另一張及組合面之Oracle牌張參考文獻（請參見規則108.1）。

712.6.玩家套牌中的融合牌可用列表牌來代表。請參見規則713，「列表牌」。

712.8.如果融合牌是以咒語的方式來施放，則它放入堆疊時其正面朝上。請參見規則601，「施放咒語」。

712.9.除非它跟同組當中之另一張牌融合，否則融合牌進戰場時都會是正面朝上。

712.10.如果有效應允許玩家將融合牌作為牌面朝下的咒語來施放，或如果融合牌要面朝下地進戰場，則它會具有讓它翻為牌面朝下之咒語或效應所賦予之特徵值。須使用面朝下的列表牌或不透明的牌套確保該牌不被他人看到。請參見規則707，「牌面朝下的咒語和永久物」。

712.11.在戰場上的融合牌和已融合的永久物不會被翻為牌面朝下。如果某咒語或異能要讓該永久物翻為牌面朝下，則什麼都不會發生。

712.12.如果某效應要某玩家說出一個牌名，則該玩家可以說出融合牌正面的名稱，或一對融合牌組之組合背面的名稱。

**-----**

**新機制：化生**

化生機制能讓你能用小型生物作引，從而在召喚奧札奇異獸時得到費用減免。

古淵魔蛸

{八}

生物～奧札奇／章魚

5/6

閃現

化生{五}{藍}{藍}（*你可以犧牲一個生物並支付化生費用來施放此咒語，此時總費用會扣除該生物之總魔法力費用。）*

當你施放古淵魔蛸時，橫置至多四個目標永久物。

化生的正式規則解析如下：

702.118.化生

702.118a 化生代表了兩個靜止式異能，兩者都是當具化生異能的咒語在堆疊上時產生作用。「化生[費用]」的字樣意指：「你可以支付[費用]並犧牲一個生物來施放此咒語，而不支付其魔法力費用」以及「如果你選擇支付此咒語的化生費用，則其總費用會減少一定數量的一般魔法力，其數量等同於所犧牲生物之總魔法力費用。」支付某張牌的化生費用時，需依照規則601.2b與601.2f至h之規範來支付替代性費用。

702.118b 你是在於你選擇是否要支付咒語的化生費用時，一併選擇要犧牲哪個生物（請參見規則601.2b），且你是於你支付總費用的時候犧牲該生物（請參見規則601.2h）。

\* 所有具化生異能的牌均為無色，且都有一個包含有色魔法力的化生費用。如果你支付化生費用，這些牌也依舊是無色。

\* 生物的總魔法力費用僅由印製在其右上角的魔法力符號確定（除非該生物是雙面牌的背面，是已融合的永久物，或複製了其他東西；後文將詳述）。如果魔法力費用中包含{X}，則X視為0。如果該生物為單面牌，但其右上角沒有魔法力符號（舉例來說，一個變成生物的地），則其總魔法力費用為0。忽略於施放該生物時支付的任何替代性費用或額外費用（例如增幅）。

\* 化生費用中的有色魔法力部分無法以此法減免。

\* 你可以犧牲一個總魔法力費用為0的生物（例如並非其他永久物之複製品的衍生物）來支付某咒語的化生費用施放之。你需要支付全額的化生費用，沒有任何減免。

\* 你可以犧牲總魔法力費用等於或大於化生費用的生物。若你如此作，你只需支付化生費用中的有色魔法力部分。

\* 如果你犧牲了一個魔法力費用中包含{X}的生物，則X視為0。

\* 雙面牌背面的總魔法力費用為其正面的總魔法力費用。已融合的永久物之總魔法力費用為其正面的兩個總魔法力費用之總和。複製上述任一類永久物之生物的總魔法力費用為0。

\* 是否支付具化生異能之生物咒語的化生費用，不會影響該咒語的總魔法力費用。舉例來說，如果你支付古淵魔蛸的化生費用來施放之，並犧牲了一個總魔法力費用為3的生物，古淵魔蛸的總魔法力費用仍舊是8。

\* 你選擇要犧牲的生物一直到你起動魔法力費用的時候都還留在戰場上。該生物的異能仍可能影響該咒語的費用，仍可以起動來產生魔法力，等等。不過，如果該生物具有會於「當施放咒語時」觸發的異能，它在此異能有機會觸發前就已被犧牲。

\* 一旦你開始施放具化生異能的咒語，則直到你完成施放之前，沒有玩家能有所行動。特別一提，對手不能試圖去除你想要犧牲的生物。

-----

**新機制：增效**

具增效異能的模式咒語讓你在協助依尼翠抵禦超凡懼物時能有更多選擇。

攜手反抗

{一}{紅}{紅}

巫術

增效{一}（*第一個模式之外每多選一個模式，便須支付一次此費用。）*

選擇一項或多項～

• 目標玩家棄掉其手牌，然後抽等量的牌。

• 攜手反抗對目標生物造成4點傷害。

• 攜手反抗向目標對手造成3點傷害。

增效的正式規則解析如下：

702.119.增效

702.119a 增效屬於具有模式之咒語的靜止式異能（請參見規則700.2），當具增效異能的咒語位於堆疊上時產生作用。「增效[費用]」的字樣意指：「除你為此咒語選擇的第一個模式之外，你每為其多選擇一個模式，便須額外支付一次[費用]。」利用增效異能時，需依照規則601.2b與規則601.2f至h之規範來選擇模式以及支付額外費用。

702.119b 如果選擇了數個模式，則於咒語結算時按照牌面上印製的敘述順序，依序執行所選各模式。

\* 你是同時選擇所有所需要的模式。你不能等到先執行完某個模式的動作之後，再決定是否要選擇更多的模式。

\* 你不能多次選擇同一項模式。

\* 如果所選的模式中有兩項需指定生物為目標，則你可以將同一個生物選為不同模式之目標，也可以選擇不同的生物為目標。所選的模式中有多項需指定玩家（或對手）為目標之情形亦比照辦理。

\* 如果增效咒語其中一個目標成為不合法，則其他的目標依舊會受到影響。如果所有的目標均成為不合法，則該咒語會被反擊。

\* 減少咒語費用的效應減少的是總費用，其中包含任何增加的增效費用。

\* 如果有效應讓你以「不需支付其魔法力費用」的方式施放具增效異能的咒語，則你可以為該咒語支付增效費用。

\* 額外費用不會影響咒語的總魔法力費用。舉例來說，攜手反抗的總魔法力費用為3，無論選擇多少項模式都是如此。

**-----**

**復出的奧札奇主題：「當你施放[此咒語]」觸發式異能**

類似於此前的系列，*異月傳奇*中的許多奧札奇牌具有的觸發式異能，會在你施放該咒語時觸發。

污劣駿鷺

{七}

生物～奧札奇／駿鷹

3/4

化生{五}{藍}（*你可以犧牲一個生物並支付化生費用來施放此咒語，此時總費用會扣除該生物之總魔法力費用。）*

當你施放污劣駿鷺時，抽一張牌。

飛行

\* 「當你施放[此咒語]」觸發式異能會比原版咒語先一步結算。

\* 即使原版咒語被反擊，「當你施放[此咒語]」觸發式異能也會結算；反之，即使該觸發式異能被反擊，原版咒語也會結算。

-----

**復出的*依尼翠闇影*主題和機制**

*異月傳奇*含有若干來自*依尼翠闇影*系列的復出機制。欲知雙面牌、列表牌、躁狂、瘋魔，以及潛匿的更多資訊，請參見*依尼翠闇影*發佈釋疑。

-----

**單卡解惑**

無色

屠省野豬

{十}

生物～奧札奇／野豬

7/7

化生{六}{綠}{綠}{綠}（你可以犧牲一個生物並支付化生費用來施放此咒語，此時總費用會扣除該生物之總魔法力費用。*）*

當你施放屠省野豬時，直到回合結束，由你操控的生物得+2/+2且獲得踐踏異能。

踐踏，敏捷

\* 受該觸發式異能影響的生物，在該異能結算時便已確定。於該回合稍後時段才受你操控的生物不會得+2/+2，也不會獲得踐踏異能。

\* 該觸發式異能在屠省野豬進戰場之前便已結算，所以屠省野豬不會因自己的觸發式異能而得+2/+2。

-----

曲智臃體

{八}

生物～奧札奇／昆蟲

5/5

化生{五}{黑}{黑}（*你可以犧牲一個生物並支付化生費用來施放此咒語，此時總費用會扣除該生物之總魔法力費用。）*

當你施放曲智臃體時，目標對手展示其手牌。你選擇其中一張總魔法力費用等於或小於3的非地牌和一張總魔法力費用等於或大於4的牌。該玩家棄掉這些牌。

\* 曲智臃體的最後一個異能只有在你已經完成施放咒語的所有必需行動之後才會觸發。

\* 如果玩家某張手牌的魔法力費用包含{X}，則X視為0。

\* 如果你能夠選擇兩張符合條件的牌，則須如此作。

\* 如果沒有兩張符合條件的牌可選，則選擇你能選的那張，且該玩家棄掉該牌。

-----

沉船地巨蟹

{九}

生物～奧札奇／蟹

5/7

閃現（*你可以於你能夠施放瞬間的時機下施放此咒語。）*

化生{七}{藍}（*你可以犧牲一個生物並支付化生費用來施放此咒語，此時總費用會扣除該生物之總魔法力費用。）*

只要沉船地巨蟹是於本回合進戰場，它便具有辟邪異能。

\* 沉船地巨蟹進戰場之回合的任何時刻均具有辟邪異能。對手最早能指定它為目標的時機是在下回合的維持步驟中。

-----

絕望終局伊莫庫

{十三}

傳奇生物～奧札奇

13/13

你墳墓場中每有一種牌的類別，絕望終局伊莫庫便減少{一}來施放。

當你施放伊莫庫時，目標對手在他下個回合由你來操控。在該回合後，該玩家進行額外的一個回合。

飛行，踐踏，反瞬間保護

\* 墳墓場中的牌上出現的類別包括神器、生物、結界、瞬間、地、鵬洛客、巫術，以及部族（見於某些舊版牌張上的牌類別）。不會計算超類別（例如傳奇和基本）和副類別（例如人類和武具）的數量。伊莫庫自己的異能能夠提供的最大費用減少為{八}。

\* 反瞬間保護意指：伊莫庫不能成為瞬間咒語或瞬間牌來源之起動式或觸發式異能的目標，且瞬間咒語或牌將會對它造成的傷害都會被防止。瞬間仍能以其他方式對其產生影響；舉例來說，它依舊能得到來自暫借美德的加成。

\* 只有當具保護異能的物件在戰場上時，該異能才會生效。特別一提，當伊莫庫位於堆疊上時，它可以成為咒語（例如迴旋）的目標。

\* 在你操控其他玩家時，你可以看到他在這盤遊戲中能看到的所有牌。這包括了該玩家的手牌、由他操控且牌面朝下的牌，以及在他牌庫中且他能檢視的牌。

\* 操控某位玩家並不會讓你能檢視該玩家的備牌。如果某效應要該玩家選擇一張遊戲外的牌，你無法為該玩家選擇任何牌。這與過往的規則不同。

\* 被操控的玩家，依舊會是主動玩家。

\* 在你操控其他玩家時，你依舊可以作出自己的選擇與決定。

\* 在你操控其他玩家時，若該玩家可以（或是必須）作出選擇與決定，則由你來作出所有選擇與決定。這包括要施放什麼咒語，要起動什麼異能，以及由觸發式異能或其他原因之故要作出的一切決定。

\* 你不能讓受影響的玩家認輸。而該玩家可以決定在任何時刻認輸，就算是正被你操控也是一樣。

\* 你不能作出任何不合法的決定或選擇～你不能作該玩家辦不到的事。除非是因應遊戲規則或任何牌、永久物、咒語及異能等的要求，否則你不能任意為該玩家作出選擇或決定。如果某效應使得另一位玩家替受影響之玩家來作決定（例如神妙兵法），則該效應會優先執行。換句話說，如果受影響之玩家無法作決定，你就無法代替他來作決定。

\* 你替該玩家所作的選擇或決定也不能關乎於比賽規則（例如是否要再調度或是否要找裁判）。

\* 你只能利用該玩家的資源（牌，魔法力等）來替該玩家支付費用；你不能用上自己的資源。類似狀況：該玩家的資源只能用來支付該玩家的費用；你不能用它們來支付你的費用。

\* 你操控的只是玩家。你並未操控該玩家任何永久物、咒語或異能。

\* 如果該目標玩家略過他的下個回合，你將在受影響之玩家實際輪到的下個回合中操控該玩家，而該玩家額外的一個回合會在之後進行。

\* 若數個操控玩家的效應影響同一位玩家，則這些效應會互相覆蓋。只有最後一個製造出來的效應才能生效。如果有多位玩家施放伊莫庫，並都以同一位玩家為目標，則每個異能的效應都會產生一個額外的回合。

\* 在多人遊戲中，如果該目標玩家在你操控其回合期間輸掉這盤遊戲，則不會產生額外的回合。

\* 在雙頭巨人遊戲中，「某玩家由你來操控」此事會使得該玩家所在隊伍的所有玩家都由你來操控。

-----

恆久禍害

{三}

生物～奧札奇／驚懼獸

3/3

你可以從放逐區施放恆久禍害。

當恆久禍害成為由對手操控之咒語或異能的目標時，放逐恆久禍害。

\* 你從放逐區施放恆久禍害時，必須遵守恆久禍害正常施放時機的許可條件與限制，同時必須支付其費用。

\* 恆久禍害的觸發式異能只有於它在戰場上的時候才會觸發。舉例來說，以恆久禍害為目標施放迴旋，並不會觸發它的異能。

\* 就算以恆久禍害為目標的咒語或異能被反擊，你也要放逐之。

-----

白色

受福協作

{一}{白}

瞬間

增效{二}（*第一個模式之外每多選一個模式，便須支付一次此費用。）*

選擇一項或多項～

• 目標玩家獲得4點生命。

• 重置至多兩個目標生物。

• 目標對手犧牲一個進行攻擊的生物。

\* 是由目標對手選擇要犧牲他的哪個進行攻擊的生物，而不是你。

\* 如果重置進行攻擊的生物，並不會將它移出戰鬥。

-----

漸逝之光布魯娜

{五}{白}{白}

傳奇生物～天使／驚懼獸

5/7

當你施放漸逝之光布魯娜時，你可以將目標天使或人類生物牌從你的墳墓場移回戰場。

飛行，警戒

（*與破碎之刃姬瑟拉融合。）*

/////

破碎之刃姬瑟拉

{二}{白}{白}

傳奇生物～天使／驚懼獸

4/3

飛行，先攻，繫命

在你的結束步驟開始時，若由你擁有且由你操控的永久物中同時有破碎之刃姬瑟拉與一個名稱為漸逝之光布魯娜的生物，則放逐它們，然後將它們融合為夢魘異音布瑟拉。

/////

夢魘異音布瑟拉

傳奇生物～奧札奇／天使

9/10

飛行，先攻，警戒，繫命

所有對手都不能施放總魔法力費用等於或小於3的咒語。

\* 增加或減少施放咒語所需費用的效應（例如增效和化生的效應）不會影響咒語的總魔法力費用，因此某咒語是否會因布瑟拉的最後一個異能之影響而不能施放，並不會因此類效應的存在而改變。

\* 對於魔法力費用中有{X}的咒語，則利用為X所選的值來決定該咒語的總魔法力費用是否等於或小於3。舉例來說，對手施放魔法力費用為{X}{紅}的內火自燃時，X可以等於3，但不能等於2。

\* 在指揮官遊戲中，你可以將漸逝之光布魯娜或破碎之刃姬瑟拉當作你的指揮官，且可以將另一張牌放在你的套牌中。如果它們融合為夢魘異音布瑟拉，則布瑟拉也是你的指揮官；但如果布瑟拉離開戰場，只有在遊戲開始時你選擇作為你指揮官的那張牌才可以放入統帥區。

-----

攜手合力

{一}{白}{白}

巫術

增效～橫置一個由你操控且未橫置的生物。（*第一個模式之外每多選一個模式，便須支付一次此費用。）*

選擇一項或多項～

• 消滅目標力量等於或大於4的生物。

• 消滅目標結界。

• 在每個由目標玩家操控的生物上各放置一個+1/+1指示物。

\* 你可橫置任意一個由你操控且未橫置生物來支付增效費用，包括你並未在本回合開始時就已持續操控的生物。

\* 如果你選擇第一及第三項模式，且消滅的生物會終止「放逐直到」這類效應（例如月主會審判官這類），則於你在生物上放置+1/+1指示物之前，因此被放逐的生物就已回到戰場。同理，如果你選擇第二及第三項模式，且消滅了類似的結界，結果也是一樣。

-----

卸罪僧

{二}{白}

生物～人類／僧侶

0/3

當卸罪僧進戰場時，你可以犧牲另一個永久物。若你如此作，將一個3/2無色奧札奇／驚懼獸衍生生物放進戰場。

*躁狂*～在你的維持開始時，若你墳墓場中牌的類別有四種或更多，轉化卸罪僧。

/////

卸體客

生物～奧札奇／驚懼獸

3/5

由你操控的奧札奇具有警戒異能。

{二}，{橫置}，犧牲一個非奧札奇的生物：將一個3/2無色奧札奇／驚懼獸衍生生物放進戰場。

\* 在結算卸罪僧的第一個異能時，你無法犧牲數個永久物來獲得數個奧札奇／驚懼獸衍生物。

-----

堅貞信念

{三}{白}

結界～靈氣

結附於由你操控的生物

當堅貞信念進戰場時，放逐目標由對手操控的生物，直到堅貞信念離開戰場為止。

所結附的生物得+2/+2。

\* 如果堅貞信念在其觸發式異能結算前離開戰場，則該目標生物不會被放逐。

\* 結附於所放逐生物上的靈氣將被置入其擁有者的墳墓場。武具則會被卸裝並留在戰場上。所放逐永久物上的任何指示物將會消失。

\* 如果衍生物被放逐，它將會消失。它將不會移回戰場。

\* 所放逐的牌會在堅貞信念離開戰場後立即返回戰場。在這兩個事件之間什麼都不會發生，包括狀態動作。但是，如果堅貞信念結附的生物離開戰場，堅貞信念本身要等到遊戲檢查狀態動作時才會離開戰場。

\* 在多人遊戲中，如果堅貞信念的擁有者離開了遊戲，所放逐的牌將會移回戰場。因為將該牌移回的這個一次性效應不屬於會進入堆疊的異能，所以它也不會隨著離開遊戲之玩家在堆疊上的其他咒語或異能一同消失。

-----

邪鬼縛客

{三}{白}

生物～人類／士兵

3/2

每當邪鬼縛客攻擊時，橫置目標由防禦玩家操控的生物。

\* 在多人遊戲中，邪鬼縛客的觸發式異能只能以由其正在攻擊之玩家（或由其正在攻擊之鵬洛客的操控者）操控的生物為目標。

-----

孤哨遊魂

{一}{白}

生物～精靈／僧侶

2/3

守軍，飛行

*躁狂*～只要你墳墓場中牌的類別有四種或更多，孤哨遊魂便能視同不具守軍異能地進行攻擊。

\* 一旦你已以孤哨遊魂進行攻擊，就算減少你墳墓場中牌的類別數量，也不會將其移出戰鬥。

-----

獨行孤騎

{一}{白}

生物～人類／騎士

1/1

先攻，繫命

在結束步驟開始時，若本回合中你獲得了3點或更多生命，轉化獨行孤騎。

/////

齊馭獨體

生物～奧札奇／驚懼獸

4/4

先攻，踐踏，繫命

\* 就算本回合你獲得生命時，獨行孤騎還不在戰場，它的最後一個異能也會觸發。

\* 獨行孤騎的異能檢查該回合中你所獲得的生命總量，而不是你當前總生命與回合開始時的總生命之間的差距。舉例來說，如果你在本回合中獲得4點生命，然後又失去7點生命，它依舊會觸發。

\* 你必須在你的結束步驟開始前即獲得過足夠的生命。如果你未獲得足夠的生命，獨行孤騎的最後異能便不會觸發，就算某個同時觸發的異能會讓你獲得生命也是一樣。

\* 在雙頭巨人遊戲中，使玩家獲得生命的效應會對每位玩家分別生效，儘管其結果會對整個隊伍的總生命產生影響。舉例來說，如果你隊友具繫命異能的生物造成5點傷害，獲得生命的是你的隊友，而不是你，獨行孤騎的最後一個異能不會觸發。

-----

漫長歸途

{一}{白}

瞬間

放逐目標生物。在下一個結束步驟開始時，將該牌在其擁有者的操控下移回戰場，且上面有一個+1/+1指示物。

\* 如果該生物是在結束步驟中被放逐，則它要等到下一個回合的結束步驟中才會移回。

\* 如果以此法放逐某個衍生生物，它將會完全消失且不會移回戰場。

\* 在該生物被放逐時，結附於其上的靈氣會被置入其擁有者的墳墓場。武具則會被卸裝並留在戰場上。此時其上具有的任何指示物都會消失。

\* 如果雙面牌以此法被放逐，它會以其正面朝上的方式被移回。就算它不是生物，它也會獲得一個+1/+1指示物。

\* 如果某個已融合的永久物以此法被放逐，兩張牌會分別以正面朝上的方式被移回。每個生物各得到一個+1/+1指示物。

-----

月主會斗篷

{一}{白}

結界～靈氣

結附於生物

所結附的生物得+2/+2且具有「{一}，犧牲一個永久物：此生物獲得飛行異能直到回合結束。」

\* 只有所結附的生物之操控者能起動月主會斗篷的異能。

\* 你可以犧牲任何永久物來起動月主會斗篷賦予所結附之生物的異能，包括月主會斗篷或所結附的生物本身。

-----

祝禱眷恩

{五}{白}{白}

巫術

你可以從你的起手牌中展示此牌。若你如此作，則在第一個維持開始時，你的總生命成為26。

你的總生命成為26。

\* 要讓某玩家的總生命成為26，實際發生的事情是該玩家獲得或失去某數量的生命。舉例來說，如果當祝禱眷恩結算時，你的總生命是4，則它會讓你獲得22點生命；另一方面，如果當它結算時，你的總生命是40，則它會令你失去14點生命。而其他會與獲得生命或失去生命互動的牌，都會如此與這個效應產生互動。

\* 玩家的「起手牌」是指在所有玩家均完成再調度，並進行完相應的「占卜」之後該玩家的手牌。如果玩家手上有會在某玩家起手牌中讓該玩家能採取任何行動的牌，則先手開始遊戲的玩家首先按照任意順序依次執行該些行動，然後其他玩家依回合進行的順序同樣如此作。之後本盤遊戲的第一個回合便開始。

\* 從你的起手牌中展示數張祝禱眷恩不會讓你的總生命變成32，也不會變成26以外的其他數字。

\* 在雙頭巨人遊戲中，祝禱眷恩會使隊伍的總生命成為26，但只有你會實際上獲得或失去生命。（雙頭巨人遊戲中每支隊伍的起始總生命通常為30。）

-----

逐退邪物

{一}{白}

瞬間

於本回合中，防止非人類的來源將造成之所有傷害。

\* 未具有任何生物類別之來源屬於非人類的來源；具生物類別，但該類別中不包含人類的來源也是如此。同時為人類及其他類別之生物，例如人類／狼人，仍然算是人類來源。

\* 如果咒語或異能會令其他東西造成傷害，則其敘述會寫明是由哪個物件來造成傷害。造成傷害的物件可能不是該咒語本身。

-----

靈魂祝聖僧

{三}{白}

生物～人類／僧侶

2/3

每當另一個生物在你的操控下進戰場時，靈魂祝聖僧得+1/+1直到回合結束。

{二}{白}，從你的墳墓場放逐一張生物牌：將一個1/1白色，具飛行異能的精靈衍生生物放進戰場。

\* 最後一個異能只會於靈魂祝聖僧在戰場上時才生效。當靈魂祝聖僧在你的墳墓場時，你無法起動該異能。

-----

無私精靈

{一}{白}

生物～精靈／僧侶

2/1

飛行

犧牲無私精靈：由你操控的生物獲得不滅異能直到回合結束。

\* 受無私精靈的異能影響的生物，在該異能結算時便已確定。於該回合稍後時段才受你操控的生物不會獲得不滅異能。

-----

席嘉妲僧侶

{一}{白}

生物～人類／僧侶

1/2

{一}，{橫置}：橫置目標非人類的生物。

\* 同時為人類及其他類別之生物，例如人類／狼人，不算是非人類的生物。

-----

護教軍異端莎利雅

{二}{白}

傳奇生物～人類／士兵

3/2

先攻

由對手操控的生物和非基本地須橫置進戰場。

\* 莎利雅的最後一個異能會讓所有生物或非基本地橫置進戰場，就算對於其上有效應註明「除非滿足某條件，否則該生物或地須橫置進戰場」的永久物而言，相關的條件均已滿足也是如此。舉例來說，你的對手在使用港鎮（出自*依尼翠闇影*系列）時可以展示一個平原，但港鎮仍然會橫置進戰場。

\* 如果莎利雅與由對手操控的生物或非基本地同時進戰場，該些生物和地不會受到莎利雅的最後一個異能影響。

-----

藍色

高等縫翼獸

{三}{藍}{藍}

生物～殭屍／驚懼獸

3/4

飛行

{二}{藍}，棄兩張牌：將高等縫翼獸從你的墳墓場橫置移回戰場。

\* 高等縫翼獸的最後一個異能只有於它在你墳墓場中的時候才能起動。

-----

召自黑暗虛空

{二}{藍}

巫術

你可以從遊戲外或放逐區中選擇一張由你擁有的奧札奇牌，展示該牌，並將它置於你手上。

\* 在休閒遊戲中，你從遊戲外選擇的牌來自你收藏的所有牌。在正式賽事中，你只能從你的備牌中進行選擇。

\* 牌面朝下被放逐的牌沒有特徵。你不能選擇這類牌，就算你能檢視之也是一樣。

\* 「奧札奇牌」是指具有奧札奇此副類別的牌。*再戰贊迪卡*環境中具虛色異能的非生物牌雖然具有奧札奇主題，但它們不屬於奧札奇牌。

-----

好奇造妖

{一}{藍}

生物～造妖

1/1

{橫置}：加{無}到你的魔法力池中。此魔法力只能用來施放瞬間或巫術咒語。

在你的維持開始時，若你墳墓場中有三張或更多瞬間和／或巫術牌，轉化好奇造妖。

/////

貪饜讀客

生物～奧札奇／造妖

3/4

靈技（*每當你施放非生物咒語時，此生物得+1/+1直到回合結束。）*

你施放的瞬間與巫術咒語減少{一}來施放。

\* 如果你於你的維持開始時在墳墓場中沒有足夠數量的瞬間和／或巫術牌，則好奇造妖的最後一個異能不會觸發。如果你於該異能結算時在墳墓場中沒有足夠數量的牌，則該異能沒有效果。

\* 好奇造妖的第一個異能產生的魔法力可用來支付咒語之額外費用中一般魔法力的部分，例如同時選擇兩項模式的暫借惡意。該魔法力不能用來支付咒語結算過程中需要支付的費用，例如迴旋要求玩家支付者。

\* 先由會增加咒語費用之異能生效後，才輪到會減少咒語費用者生效。舉例來說，如果你操控貪饜讀客，則施放同時選擇兩項模式的暫借惡意需支付{一}{黑}。

\* 如果瞬間或巫術咒語的魔法力費用中包含{X}，則首先選擇X的值，然後將該費用減少{一}。舉例來說，如果你操控貪饜讀客，則施放選擇X等於2的黑暗救援需支付{三}{黑}。

\* 如果你以回應好奇造妖之觸發式異能的方式，起動其魔法力異能，則你可以在它轉化為貪饜讀客之後，仍於你的維持當中利用該魔法力來施放瞬間咒語。如果你未消耗這份魔法力，則它會在你的抽牌步驟開始前離開你的魔法力池；你不能利用這份魔法力來施放你抽上來的牌或施放巫術。

-----

移形換位

{二}{藍}

瞬間

放逐至多兩個目標由你操控的生物，然後將這些牌在其擁有者的操控下移回戰場。

\* 如果以此法放逐某個衍生生物，它將會完全消失且不會移回戰場。

\* 這些生物移回戰場之後，都會是一個全新物件，與先前所放逐的生物毫無關聯。它不會在戰鬥中，也不會具有它被放逐時可能具有的其他額外異能。生物上的指示物消失；其上結附的靈氣進入其擁有者的墳墓場；且武具都會卸裝。

-----

精進講師

{三}{藍}{藍}

生物～昆蟲／驚懼獸

5/4

飛行

每當你施放瞬間或巫術咒語時，將一個1/1藍色人類／魔法師衍生生物放進戰場。然後如果你操控三個或更多魔法師，轉化精進講師。

/////

復始完體

生物～奧札奇／昆蟲

6/5

飛行

由你操控的魔法師得+2/+1且具有飛行異能。

每當你施放瞬間或巫術咒語時，將一個1/1藍色人類／魔法師衍生生物放進戰場。

\* 如果你只是在操控精進講師的同時還操控三個或更多魔法師，則精進講師還不會立刻轉化。它只會在你施放瞬間或巫術咒語之後，其觸發式異能結算的過程中轉化。

\* 精進講師的觸發式異能會比觸發它的咒語先一步結算。復始完體的觸發式異能也一樣。

\* 當精進講師轉化為復始完體時，還在堆疊上的那個瞬間或巫術咒語不會觸發復始完體的觸發式異能。

\* 所有由你操控的魔法師都會得+2/+1且具有飛行異能，而不僅限於精進講師或復始完體所產生者。

-----

拖入汪洋

{二}{藍}

巫術

將目標生物移回其擁有者手上。

抽一張牌。

\* 如果在拖入汪洋結算前，目標生物已經是不合法的目標，則你不會抽牌。

-----

命運眷寵

{三}{藍}

瞬間

目標對手檢視你牌庫頂的四張牌，並分成牌面朝下與牌面朝上各一堆。將其中一堆置於你手上，另一堆置入你的墳墓場。

\* 由你選擇要將哪一堆要置於你手上，另一堆要置入你的墳墓場。你要等到牌面朝下的牌堆移入新區域之後，才能檢視之。

\* 任何一堆可以沒有牌。在此情況下，你將選擇是否將所有的牌置於你手上或置入你的墳墓場。

\* 在遊戲中，如果該目標對手希望得到其他玩家關於如何將牌張分堆的建議，則他可以決定要將哪些資訊與其他玩家共用，不過該玩家並非一定要跟其他玩家分享資訊不可。

-----

蒼鬢漁夫

{二}{藍}

生物～人類

2/3

{橫置}：將你牌庫頂的兩張牌置入你的墳墓場。然後如果你墳墓場中有無色生物牌，轉化蒼鬢漁夫。

/////

慘怖怪魚

生物～奧札奇／魚

4/5

{六}：由對手操控的生物本回合若能攻擊，則必須攻擊。

\* 如果你只是在操控蒼鬢漁夫的同時墳墓場中有一張無色生物牌，則蒼鬢漁夫還不會立刻轉化。它只會在其起動式異能結算的過程中轉化。

\* 如果某個受慘怖怪魚之效應影響的生物處於以下狀況，則它便不能攻擊：其操控者並未在該回合開始時便操控它；它已橫置；或它正受某咒語或異能之影響而不能攻擊。如果要支付費用才能讓某生物攻擊，則這並不會強迫其操控者必須支付該費用，所以這種情況下，該生物也不至於必須要攻擊。

-----

身份竊賊

{二}{藍}{藍}

生物～變形獸

0/3

每當身份竊賊攻擊時，你可以放逐另一個目標非衍生物的生物。若你如此作，則身份竊賊成為該生物的複製品直到回合結束。在下一個結束步驟開始時，將所放逐之牌在其擁有者的操控下移回戰場。

\* 如果該目標生物具有會在當其攻擊時觸發的異能，則等到身份竊賊具有該異能時，就已經來不及觸發。同理，如果其他物件具有會在具特定特徵值之生物攻擊時觸發的異能，且身份竊賊要等到複製其他東西之後才獲得這類特徵，則此類異能也不會觸發。

\* 身份竊賊所複製的是該生物上所印製的各項值，以及所有已經對該生物生效的複製效應。它不會複製其他改變了該目標生物的力量、防禦力、類別、顏色等等的效應。它也不會複製該目標生物上的指示物。

\*如果該目標生物是雙面永久物或已融合的永久物，則身份竊賊會複製當前朝上的那一面。由於身份竊賊不是雙面牌或融合牌，因此它無法轉化或融合。如果它複製的是已融合的永久物或雙面牌的背面，則它的總魔法力費用為0。所放逐的雙面牌及所放逐的融合牌會以正面朝上的方式移回。

\* 如果該目標生物本身複製了其他東西，則身份竊賊會成為它所複製的東西，且可能被該複製效應修正過。舉例來說，如果你指定已成為瀰散大群之複製品的村莊隊長為目標，則身份竊賊會成為瀰散大群。

\* 此效應能使身份竊賊不再是生物。舉例來說，如果你指定一個已變成為生物的基定尤拉（此鵬洛客具有能將他變成生物的忠誠異能），則只有印製在牌面上的文字會被複製；「成為生物」的效應則不會被複製。身份竊賊會成為一個非生物的基定且沒有忠誠，會被移出戰鬥，之後被置入其擁有者的墳墓場。

\* 此效應能使身份竊賊成為某個通常無法進行攻擊之生物（例如狼身原型或具守軍異能之生物）的複製品。 在這種情況，它仍然正進行攻擊。

\* 已經對身份竊賊生效的非複製性效應會持續對其生效。舉例來說，如果在本回合的稍早時段，身份竊賊就已因伐木工的勇氣得+3/+3及具有辟邪異能，則它在複製生物之後，也仍然會具有這些加成。

\* 在下個結束步驟中當所放逐的牌移回時，身份竊賊仍然是該生物的複製品。如果該生物具有會在結束步驟開始時觸發的異能，則身份竊賊的該異能會觸發，而移回戰場之生物的則不會。

\* 結附於所放逐生物上的靈氣將被置入其擁有者的墳墓場。武具則會被卸裝並留在戰場上。所放逐永久物上的任何指示物將會消失。

-----

禁錮於月

{二}{藍}

結界～靈氣

結附於生物，地或鵬洛客

所結附的永久物是無色地，並具有「{橫置}：加{無}到你的魔法力池中」且失去所有其他類別和異能。

\* 在永久物成為被結附的時刻，禁錮於月會令其失去除了所述之魔法力異能以外的所有其他異能。該永久物在此時點之後獲得的任何異能都會如常運作。

\* 該永久物會保留其原先具有的任何超類別。特別一提，如果禁錮於月結附在傳奇永久物上，該永久物仍將繼續為傳奇。

\* 如果所結附的永久物是地且具有地類別，則它會保留原有的地類別，不過仍然會失去與該些地類別相關之固有魔法力異能。舉例來說，結附了禁錮於月的平原仍然是平原，不過它無法橫置產生{白}，只能產生{無}。

\* 如果你在橫置鵬洛客產生魔法力之後，將其上的禁錮於月移除，則就算該鵬洛客已橫置，你仍然可以起動該鵬洛客的忠誠異能。

\* 「成為地」此事可能會使得其他靈氣變成不合法結附的狀態。這些靈氣會被置入其擁有者的墳墓場，且任何裝備在該地上的武具都會卸裝並留在戰場上。該地上的指示物會留在上面，就算其沒有任何效果也是一樣。

-----

輝月之力

{二}{藍}

結界

當任一對手施放咒語時，犧牲輝月之力並反擊該咒語。

\* 你無法選擇不犧牲輝月之力。

\* 就算該咒語已經被反擊（也許是被另一個輝月之力異能所反擊），或是該咒語不能被反擊，你也要犧牲輝月之力。

\* 就算你無法犧牲輝月之力（最可能的原因是它已經離開戰場），該咒語也仍然會被反擊。回應對手輝月之力的觸發式異能來施放咒語可不是什麼好主意。

-----

心之所縱

{五}{藍}{藍}

結界

每當任一對手施放每回合中他的第一個咒語時，該玩家放逐其牌庫頂牌。如果它為非地牌，則你可以施放它，且不需支付其魔法力費用。

\* 如果你要施放所放逐的牌，則你是在心之所縱結算的中途一併施放之。你不能等到本回合內稍後時段再施放。不會受到牌張類別的使用時機限制，但其他的限制則不會被忽略（例如「只能在戰鬥中施放[此牌]」）。

\* 如果你以「不需支付其魔法力費用」的方式來施放牌，就無法支付任何替代性費用，例如化生費用。不過，你可以支付額外費用，例如增效費用。如果此牌含有任何強制性的額外費用，則你必須支付之。

\* 如果該牌的魔法力費用中包含{X}，則你在以「不需支付其魔法力費用」的方式施放它時必須將X的值選為0。

\* 如果你以此法施放牌，則它會被觸發心之所縱之異能的咒語先一步結算。

\* 如果你以此法施放巫術或瞬間咒語，則它會如常進入其擁有者的墳墓場。它不會回到放逐區。

\* 如果你不施放該牌，可能是因為你選擇不施放，或因為它是一張地牌，那麼它會持續被放逐。

-----

鬼霧傳令

{二}{藍}

生物～精靈

2/1

閃現（*你可以於你能夠施放瞬間的時機下施放此咒語。）*

飛行

每當鬼霧傳令或另一個精靈在你的操控下進戰場時，橫置目標由對手操控的生物。

\* 如果鬼霧傳令和另一個精靈同時進戰場，鬼霧傳令的最後一個異能會為每個此類生物各觸發一次。

-----

冰霜寒靈

{二}{藍}{藍}

生物～精靈

3/3

飛行

靈技（*每當你施放非生物咒語時，此生物得+1/+1直到回合結束。）*

每當你施放瞬間或巫術咒語時，橫置目標由對手操控的生物。該生物於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。

\* 如果有數個效應註明某生物於其操控者的下一個重置步驟中不能重置，則所有此類效應會在同一個重置步驟中生效。舉例來說，如果你在一個回合中施放了兩個瞬間咒語，並將同一個生物兩次指定為冰霜寒靈之異能的目標，則該生物也只會在一個重置步驟中不會重置。

-----

翻找實驗室

{四}{藍}{藍}

瞬間

*躁狂*～如果你墳墓場中牌的類別有四種或更多，則翻找實驗室減少{二}來施放。

抽三張牌。

\* 如果某效應允許你從你的墳墓場施放翻找實驗室，則你是先將翻找實驗室從你的墳墓場移至堆疊，而後再計算你墳墓場中牌的類別數量。如果此時其躁狂異能不再生效，則它需支付{四}{藍}{藍}來施放。

-----

自體異變

{藍}

結界～靈氣

閃現（*你可以於你能夠施放瞬間的時機下施放此咒語。）*

結附於生物

所結附的生物得-X/-0，X為你墳墓場中牌的數量。

\* X的數值會隨著你墳墓場中牌張數量變化而隨之變化。

-----

即決駁斥

{二}{藍}{藍}

瞬間

放逐所有其他咒語，反擊所有異能。

\* 不能被反擊的咒語也會被即決駁斥放逐。它們將不結算。

\* 只有堆疊上的起動式異能和觸發式異能會被反擊。物件的靜止式異能不會受到影響，且物件上的起動式異能和觸發式異能在該回合中的稍後時段也能如常起動或觸發。已經結算的咒語和異能不受影響。

-----

清點庫存

{一}{藍}

巫術

抽一張牌，然後再抽若干牌，其數量等同於你墳墓場中名稱為清點庫存之牌的數量。

\* 由於清點庫存結算時該咒語牌仍在堆疊上，還不在你的墳墓場中，因此不會影響你要抽的牌張數量。

-----

避開

{藍}

瞬間

反擊目標咒語，且該咒語須以由你操控的永久物為目標。

\* 對具有數個目標的咒語來說，只要其中的一個目標是由你操控的永久物，則避開就能以該咒語為目標。

-----

消解

{一}{藍}

瞬間

將目標咒語或生物移回其擁有者手上。

\* 不能被反擊的咒語也會被消解移回其擁有者的手上。它們將不結算。

\* 咒語複製品會在被移回其擁有者手上之後由於狀態動作而消失。玩家不能施放複製品，且它也不會算作玩家手上的一張「牌」。

-----

碼頭滲透者

{一}{藍}

生物～人類／驚懼獸

1/1

潛匿（*此生物不能被力量比它大的生物阻擋。）*

每當碼頭滲透者對任一玩家造成戰鬥傷害時，你可以抽一張牌。若你如此作，則棄一張牌。

每當你棄一張生物牌時，你可以支付{二}。若你如此作，將一個3/2無色奧札奇／驚懼獸衍生生物放進戰場。

\* 無論你在任何時間棄掉了一張生物牌，碼頭滲透者的最後一個異能都會觸發，而不僅限於你因碼頭滲透者其他觸發式異能而棄牌的時候。

\* 在結算碼頭滲透者的最後一個異能時，你無法多次支付{二}來獲得數個奧札奇／驚懼獸衍生物。

-----

黑色

墓地徵召

{一}{黑}

巫術

將目標生物牌從你的墳墓場移回你手上。如果它是殭屍牌，則抽一張牌。

\* 如果你指定的目標是你墳墓場中的殭屍牌，你便會得到「抽一張牌」這個額外加成。這不會替代「將該殭屍牌移回你手上」此事。

-----

必死無疑

{五}{黑}

巫術

消滅目標生物。其操控者失去2點生命且你獲得2點生命。

\* 在目標生物之操控者失去2點生命且你的獲得2點生命之前，該生物就已經離開戰場。如果該生物具有任何與獲得生命或失去生命有關聯之異能，則這些異能不會生效。

\* 如果該生物成為必死無疑的不合法目標，則沒有玩家會獲得或失去生命。如果該生物為合法目標，但未被消滅（很可能是由於具有不滅異能），則其操控者仍然會失去2點生命且你獲得2點生命。

-----

逃墓殭屍

{黑}

生物～殭屍

1/1

{一}{黑}，{橫置}，棄一張牌：將一個2/2黑色殭屍衍生生物放進戰場。

橫置三個由你操控且未橫置的殭屍：你抽一張牌且你失去1點生命。

\* 支付逃墓殭屍的第二個起動式異能費用時，你可以橫置任意三個由你操控且未橫置的殭屍；這包括了你並未在自己最近的一回合開始時就已持續操控者。這也包括逃墓殭屍本身。

-----

黑暗救援

{X}{X}{黑}

巫術

選擇目標玩家和至多一個目標生物。該玩家將X個2/2黑色殭屍衍生生物放進戰場，然後他每操控一個殭屍，該生物便得-1/-1直到回合結束。

\* 你總共只選擇至多一個目標生物，而不是該玩家每操控一個殭屍就選擇一個目標生物。

\* 如果該目標生物成為不合法的目標，該目標玩家仍然會得到殭屍衍生物。

\* 你在施放黑暗救援時，可以選擇X為0，好只讓某生物依目標玩家操控的殭屍數量而得相應數量的-1/-1；你也可以不選擇任何生物為目標，好只讓某位玩家得到殭屍衍生物。如果你真的只是想施放咒語，你甚至可以在選擇X為0的同時不指定任何生物為目標，這樣其兩個效應都沒有任何作用。

-----

加渥尼孽物

{三}{黑}

生物～殭屍

2/4

每當另一個由你操控的生物死去時，在加渥尼孽物上放置一個+1/+1指示物。

\* 如果加渥尼孽物與另一個由你操控的生物同時死去（也許由於它們同時攻擊或阻擋），則在加渥尼孽物的觸發式異能結算時，它已不在戰場上。原本將放置其上的+1/+1指示物無法用來拯救它。

-----

遭祟亡者

{三}{黑}

生物～殭屍

2/2

當遭祟亡者進戰場時，將一個1/1白色，具飛行異能的精靈衍生生物放進戰場。

{一}{黑}，棄兩張牌：將遭祟亡者從你的墳墓場橫置移回戰場。

\* 遭祟亡者的最後一個異能只有於它在你墳墓場中的時候才能起動。

-----

最終救星莉蓮娜

{一}{黑}{黑}

鵬洛客～莉蓮娜

3

+1：至多一個目標生物得-2/-1直到你的下一個回合。

-2：將你牌庫頂的兩張牌置入你的墳墓場，然後你可以將一張生物牌從你的墳墓場移回你手上。

-7：你獲得具有「在你的結束步驟開始時，將X個2/2黑色殭屍衍生生物放進戰場，X為由你操控的殭屍數量加二」的徽記。

\* 你可以在不指定目標的情況下起動最終救星莉蓮娜的第一個異能，好在其上放置一個忠誠指示物。

\* 莉蓮娜的第二個異能並非指定目標後才將該牌移回你手上。在將你牌庫頂的兩張牌置入你的墳墓場之後，你可以從在你墳墓場中的牌裡選擇任何一張生物牌。

\* 在結算莉蓮娜之徽記的觸發式異能時，如果你未操控任何殭屍，你會得到兩個殭屍衍生物。

-----

莉蓮娜的精兵

{二}{黑}

生物～殭屍

1/1

你墳墓場中每有一張生物牌，莉蓮娜的精兵便得+1/+1。

\* 此異能只會於莉蓮娜的精兵在戰場上時生效。

-----

馬可夫聖戰軍

{四}{黑}

生物～吸血鬼／騎士

4/3

繫命

只要你操控另一個吸血鬼，馬可夫聖戰軍便具有敏捷異能。

\* 如果在馬可夫聖戰軍進戰場當回合的宣告攻擊者步驟之前它就失去了敏捷異能，則它便無法攻擊。一旦你已以馬可夫聖戰軍攻擊，使其失去敏捷異能也不會將其移出戰鬥。

-----

午夜拾荒客

{四}{黑}

生物～人類／浪客

3/3

當午夜拾荒客進戰場時，你可以將目標總魔法力費用等於或小於3的生物牌從你的墳墓場移回你手上。

（*與墓地鼠群融合。）*

/////

墓地鼠群

{一}{黑}

生物～老鼠

2/1

在你回合的戰鬥開始時，若由你擁有且由你操控的永久物中同時有墓地鼠群與一個名稱為午夜拾荒客的生物，則放逐它們，然後將它們融合為吱響寄主。

/////

吱響寄主

生物～奧札奇／驚懼獸

5/6

敏捷

威懾（*此生物只能被兩個或更多生物阻擋。）*

當吱響寄主進戰場時，直到回合結束，由你操控的其他生物得+1/+0且獲得威懾異能。

\* 如果墳墓場中某張牌的魔法力費用中包括{X}，則X視為0。

\* 受吱響寄主之觸發式異能影響的生物，在該異能結算時便已確定。於該回合稍後時段才受你操控的生物不會得+1/+0或獲得威懾異能。

-----

絞墓暴民

{四}{黑}{黑}

生物～殭屍

0/0

絞墓暴民進戰場時上面有五個+1/+1指示物。

每當任一玩家施放咒語時，從絞墓暴民上移去一個+1/+1指示物。若你如此作，則將一個2/2黑色殭屍衍生生物放進戰場。

\* 於絞墓暴民的觸發式異能結算時，如果它已不在戰場上，或其上已經沒有+1/+1指示物，則你無法從其上移去指示物，且也不會得到殭屍衍生物。

\* 你不能從絞墓暴民上一次性移去數個+1/+1指示物好得到數個殭屍衍生物，你也不能選擇不移去指示物。

\* 絞墓暴民的觸發式異能會比觸發它的咒語先一步結算。

-----

莉蓮娜的誓約

{二}{黑}

傳奇結界

當莉蓮娜的誓約進戰場時，每位對手各犧牲一個生物。

在每個結束步驟開始時，若本回合中曾有鵬洛客在你的操控下進戰場，則將一個2/2黑色殭屍衍生生物放進戰場。

\* 對於莉蓮娜的誓約最後一個異能而言，就算在你操控下進戰場的那個鵬洛客在異能觸發時屬於下列情況之一，該異能仍會照常觸發：該鵬洛客已不在戰場上；該鵬洛客已不由你操控；或該鵬洛客已不是鵬洛客。就算當該鵬洛客進戰場時，莉蓮娜的誓約還不在戰場上，此異能也會觸發。

\* 最後一個異能每回合只會觸發一次，就算有數個鵬洛客在你的操控下進戰場也是一樣。

\* 莉蓮娜的誓約是傳奇，和之前*守護者誓約*系列中的其他誓約一樣。如果你已經操控一個莉蓮娜的誓約，你仍然可以再施放一個莉蓮娜的誓約以利用其進戰場異能。它會進入戰場，觸發其第一個異能。你之後要選擇留下哪一個，另一個則會被置入你的墳墓場。

-----

奧莉薇亞的重裝兵

{一}{黑}

生物～吸血鬼／狂戰士

2/2

棄一張牌：奧莉薇亞的重裝兵獲得飛行異能直到回合結束。

\* 你可以在一個回合內多次起動該異能，就算奧莉薇亞的重裝兵已經具有飛行異能也是一樣。

-----

窺心詰問

{二}{黑}

巫術

目標對手失去3點生命並將一張手牌置於其牌庫頂。

\* 窺心詰問可以指定沒有手牌的玩家為目標。該玩家只是失去3點生命。

-----

墳場復生

{四}{黑}

巫術

將目標生物牌在你的操控下從墳墓場放進戰場。該生物額外具有黑色此顏色與「殭屍」此類別。

\* 如果該目標生物牌通常為無色，則它將直接成為黑色。它不會既為黑色又為無色。

-----

無情拋棄

{四}{黑}

巫術

棄一張牌並犧牲一個生物，以作為施放無情拋棄的額外費用。

兩個目標生物各得-13/-13直到回合結束。

\* 「棄一張牌」與「犧牲一個生物」都屬於無情拋棄費用的一部分。你無法藉由棄掉多張牌或犧牲數個生物來指定數個生物為目標，且如果你沒有手牌或未操控生物，你根本無法施放無情拋棄。

\* 你不能棄掉一張具瘋魔異能的生物牌，施放之，然後再犧牲掉該生物來同時支付無情拋棄的兩項額外費用。

\* 一旦你開始施放無情拋棄，則直到你完成施放之前，沒有玩家能有所行動。特別一提，對手無法試圖去除你想要犧牲的生物。

\* 你必須在能夠將正好兩個生物指定為目標的情況下，才能施放無情拋棄。不過，該咒語的其中一個目標可以是你打算犧牲用來支付無情拋棄之費用的生物。

\* 如果其中一個目標生物成為不合法的目標，則另一個生物仍然會得-13/-13直到回合結束。

\* 你無法為了要讓一個生物得-26/-26，而兩次都選擇它為目標。

-----

史革達祈願僧

{二}{黑}

生物～人類／僧侶

2/3

{黑}，{橫置}，棄一張牌：每位玩家各失去2點生命。

\* 如果史革達祈願僧的異能使每位玩家的總生命都變成0或更少，則這盤遊戲以平手告終。

\* 在雙頭巨人遊戲中，史革達祈願僧的異能會使每位玩家各失去2點生命，所以每支隊伍各會失去總共4點生命。

-----

溪堡凶徒

{黑}{黑}

生物～吸血鬼／驚懼獸

2/2

棄一張牌：由你操控的吸血鬼得+1/+1直到回合結束。此異能每回合只能起動一次。

\* 如果你棄一張具瘋魔異能的吸血鬼牌並施放之，該生物在溪堡凶徒的異能結算前就已進戰場。

\* 受溪堡凶徒之異能影響的生物，在該異能結算時便已確定。於該回合稍後時段才受你操控的吸血鬼不會得+1/+1。

-----

瑟班孽種犬

{二}{黑}

生物～殭屍／獵犬

3/2

*躁狂*～只要你墳墓場中牌的類別有四種或更多，瑟班孽種犬便得+1/+1且具有威懾異能。（*具威懾異能的生物只能被兩個或更多生物阻擋。）*

\* 威懾異能只在選擇阻擋者的時候才有意義。選定阻擋者後再讓瑟班孽種犬獲得威懾異能，不會使其成為未受阻擋。

-----

浩劫之樹

{三}{黑}

生物～植物

0/13

守軍

{橫置}：將目標對手的總生命與浩劫之樹的防禦力交換。

\* 如果在此異能結算時，浩劫之樹已不在戰場上，則此交換不會發生，此異能不會生效。特別一提，起動該異能，同時回應該異能讓浩劫之樹得-13/-13，不會讓對手輸掉這盤遊戲。

\* 當此異能結算時，浩劫之樹的防禦力會成為目標對手先前的總生命值，且該玩家會因此獲得或失去若干生命值來讓自己的總生命等同於浩劫之樹先前的防禦力。而其他會與獲得生命或失去生命互動的牌，都會如此與這個效應產生互動。

\* 在其防禦力用來設定該玩家先前的總生命後，任何修訂其防禦力的效應，指示物，靈氣，或武具都會生效。舉例來說，浩劫之樹佩帶了教眾法杖（且讓它成為2/15），而該玩家的總生命為7。在交換之後，浩劫之樹將成為2/9的生物（其防禦力成為7，然後被教眾法杖修訂），且該玩家的總生命將是15。

-----

沃達連賤民

{三}{黑}{黑}

生物～吸血鬼／驚懼獸

3/3

飛行

犧牲三個其他生物：轉化沃達連賤民。

瘋魔{黑}{黑}{黑}（*如果你棄掉此牌，將之棄到放逐區。當你如此作時，支付其瘋魔費用施放之，否則便將其置入你的墳墓場。）*

/////

血脈破棄體

生物～奧札奇／吸血鬼

6/5

飛行

當此生物轉化為血脈破棄體時，目標對手犧牲三個生物。

\* 於血脈破棄體的觸發式異能結算時，如果目標對手操控的生物不足三個，該玩家需犧牲盡可能多的生物。

-----

紅色

背棄理性

{二}{紅}

瞬間

直到回合結束，至多兩個目標生物各得+1/+0且獲得先攻異能。

瘋魔{一}{紅}（*如果你棄掉此牌，將之棄到放逐區。當你如此作時，支付其瘋魔費用施放之，否則便將其置入你的墳墓場。）*

\* 你無法為了要讓同一個生物得+2/+0，而兩次都選擇它為目標。

-----

首領集群

{五}{紅}

生物～狼

5/5

每當首領集群阻擋生物或被生物阻擋時，首領集群對該生物造成3點傷害，且對該生物的操控者造成3點傷害。

\* 每有一個阻擋首領集群的生物，或每有一個被首領集群阻擋的生物，此異能便會觸發一次。該異能會在造成戰鬥傷害前結算並對相應生物造成傷害。如果該傷害能消滅所有阻擋首領集群的生物，首領集群也不會因此成為未受阻擋。

\* 就算生物未受到傷害（也許是因為該生物已離開戰場或因為傷害已被防止），該觸發式異能也對該生物的操控者造成傷害。

-----

騷亂歡魔

{六}{紅}{紅}

生物～魔鬼／驚懼獸

3/4

你墳墓場中每有一張瞬間與巫術牌，騷亂歡魔便減少{一}來施放。

靈技（*每當你施放非生物咒語時，此生物得+1/+1直到回合結束。）*

當騷亂歡魔進戰場時，棄掉你的手牌，然後抽三張牌。

\* 騷亂歡魔的第一個異能只能減少其費用中一般魔法力的部分，而不能減少紅色魔法力的部分。

\* 於騷亂歡魔的最後一個異能結算時，如果你沒有手牌，則你就只是抽三張牌。

-----

風暴喚狼

{二}{紅}

生物～狼人／驚懼獸

2/3

每當風暴喚狼攻擊，在本回合你的下一個行動階段開始時，加{紅}到你的魔法力池中。

{三}{紅}{紅}：轉化風暴喚狼。

/////

伊莫庫喚體

生物～奧札奇／狼人

5/4

每當伊莫庫喚狼攻擊，在本回合你的下一個行動階段開始時，加{無}{無}到你的魔法力池中。

\* 在下一個行動階段開始時，無論風暴喚狼或伊莫庫喚體是否還在戰場上，你都會將相應的魔法力加到你的魔法力池中。

\* 如果風暴喚狼攻擊，且你稍後在戰鬥中將它轉化為伊莫庫喚體，則你會加{紅}到你的魔法力池中，而不是加{無}{無}，也不是加{無}{無}{紅}。

-----

怒刃吸血鬼

{一}{紅}

生物～吸血鬼／狂戰士

1/2

踐踏

在你回合的戰鬥開始時，你可以棄一張牌。若你如此作，則怒刃吸血鬼得+3/+0直到回合結束。

\* 在結算怒刃吸血鬼的觸發式異能時，你無法多次棄牌來使加成加倍。

-----

電流轟炸

{紅}

瞬間

電流轟炸對目標生物造成X點傷害，X為你墳墓場中名稱為電流轟炸的牌之數量加2。

\* 由於在確定X的值時，電流轟炸仍在堆疊上，還不在你的墳墓場中，因此不會計入X的值當中。

-----

翰威駐防兵

{二}{紅}

生物～人類／士兵

2/3

每當翰威駐防兵攻擊時，將兩個1/1紅色人類衍生生物橫置放進戰場且正進行攻擊。

（*與翰威城垛融合。）*

/////

翰威城垛

地

{橫置}：加{無}到你的魔法力池中。

{紅}，{橫置}：目標生物獲得敏捷異能直到回合結束。

{三}{紅}{紅}，{橫置}：如果由你擁有且由你操控的永久物中同時有翰威城垛與一個名稱為翰威駐防兵的生物，則放逐它們，然後將它們融合為糾擰鎮區翰威。

/////

糾擰鎮區翰威

傳奇生物～奧札奇／流漿

7/4

踐踏，敏捷

每當糾擰鎮區翰威攻擊時，將兩個3/2無色奧札奇／驚懼獸衍生生物橫置放進戰場且正進行攻擊。

\* 於衍生物進戰場時，你得分別為其選擇它所攻擊的對手或由對手操控的鵬洛客。衍生物攻擊的物件與此觸發之來源可以不一樣，且這些衍生物也不必攻擊同一位玩家或鵬洛客。

\* 在衍生物進戰場的回合中，它們從未宣告為進行攻擊的生物。它們進戰場的時候就正已進行攻擊。它們不會觸發任何註記於「每當一個生物攻擊時」觸發的異能。

\* 如果由你操控的來源所具有的另一個異能會在宣告攻擊者時觸發（例如村莊隊長的異能），則你可以選擇要讓該異能先於還是後於翰威駐防兵或糾擰鎮區翰威的異能來結算。如果該異能具有目標，則它無法將該些衍生物指定為目標。

-----

無害獻物

{二}{紅}

巫術

目標對手獲得目標由你操控的永久物之操控權。

\* 對手不能拒絕你的慷慨捐贈。

-----

急切魔鬼

{二}{紅}{紅}

生物～魔鬼

6/1

踐踏，敏捷

每當急切魔鬼攻擊時，至多一個目標由防禦玩家操控的生物本次戰鬥中若能阻擋它，則必須如此作。

在結束步驟開始時，犧牲急切魔鬼。

\* 如果某個受急切魔鬼之第一個觸發式異能影響的生物處於以下狀況：該生物已橫置；它正受某咒語或異能之影響而不能阻擋，則它便不會阻擋。如果要支付費用才能讓某生物進行阻擋，則這並不會強迫其操控者必須支付該費用，所以這種情況下，該生物也不至於必須要進行阻擋。

-----

烈焰湧動

{一}{紅}

巫術

烈焰湧動對目標生物或玩家造成3點傷害。如果本回合中曾以此法受到傷害的生物將死去，則改為將它放逐。

\* 如果受到傷害的生物在該回合中因故將死去，就會將之放逐，而不是只有在其因烈焰湧動的傷害死去的情況下才會放逐。

-----

無饜噬客

{二}{紅}{紅}

生物～吸血鬼／狂戰士

5/3

無饜噬客每次戰鬥若能攻擊，則必須攻擊。

瘋魔{三}{紅}（*如果你棄掉此牌，將之棄到放逐區。當你如此作時，支付其瘋魔費用施放之，否則便將其置入你的墳墓場。）*

\* 如果無饜噬客處於以下狀況：你並未在當回合開始時便操控它；它已橫置；它正受某咒語或異能之影響而不能攻擊，則它便不能攻擊。如果要支付費用才能使其攻擊，則這並不會強迫你必須支付該費用，所以這種情況下，它也不至於必須要攻擊。

-----

鏡翼巨龍

{三}{紅}{紅}

生物～龍

4/5

飛行

每當任一玩家施放僅以鏡翼巨龍為目標的瞬間或巫術咒語時，該咒語每能以一個由他操控的其他生物為目標，該玩家便將該咒語複製一次。每個複製品都要以這些生物之一為目標，且不能重複選擇。

\* 只會產生足夠指定由該咒語之操控者操控之各生物為目標數量的複製品。產生之複製品的數量並非依據戰場上的生物數量而定，且受影響的生物之操控者可能會與鏡翼巨龍的操控者不同。特別一提，如果你以對手的鏡翼巨龍為目標施放謀殺，則會是你的每個生物各得一個謀殺，而非對手的。

\* 每當任一玩家施放僅以鏡翼巨龍為目標（且沒有以其他物件或玩家為目標）的瞬間或巫術咒語時，該異能便會觸發。

\* 如果有玩家施放了具有多處「目標」字樣的瞬間或巫術咒語，且每一處「目標」字樣均指定鏡翼巨龍為目標，則鏡翼巨龍的異能會觸發。每個複製品都會如此指定該玩家的其他單個生物為目標。

\* 任何由該玩家操控且不能被原版咒語指定為目標的生物（因為帷幕、保護異能、目標限制，或任何其他原因），會被鏡翼巨龍的異能忽略。如果該咒語具有數個目標，除非某個生物能對於所有目標都合法，否則複製品不會因該生物而產生。

\* 由施放原版咒語的玩家操控所有複製品。該玩家選擇這些複製品進入堆疊的順序。原版咒語會在所有這些複製品的下方，且會最後結算。

\* 該異能產生的複製品都是在堆疊上產生，所以它們從未施放過。會因玩家施放咒語而觸發的異能（例如鏡翼巨龍的異能本身）不會觸發。

\* 如果所複製的咒語具有模式（也就是說，它註記著「選擇一項～」或類似者），則複製品的模式會與原版咒語相同。無法選擇不同的模式。

\* 如果所複製的咒語包括了於施放時決定的X數值（例如內火自燃這類），則複製品的X數值與原版咒語相同。

\* 複製品的操控者不能選擇為該複製品支付任何替代性費用或額外費用。不過，基於為原版咒語所支付的任何替代性或額外費用產生的效應都會被複製，就好像每個複製品都支付過同樣的費用一樣。

-----

娜希麗之怒

{二}{紅}

巫術

棄X張牌，以作為施放娜希麗之怒的額外費用。

娜希麗之怒對至多X個目標生物和／或鵬洛客各造成傷害，其數量等同於所棄各牌之總魔法力費用的總和。

\* 無論所棄各牌棄掉之後會進入什麼區域，包括未置入墳墓場（例如，由於瘋魔）或已不在該區域當中者，娜希麗之怒都會將該些牌的總魔法力費用計算在內。

\* 不需分配傷害。娜希麗之怒會對每個目標各造成等量的傷害。

\* 你無法將同一個生物或鵬洛客多次指定為目標好對其造成更多傷害。

\* 如果所棄之牌的魔法力費用中包含{X}，則X視為0。

\* 如果你施放娜希麗之怒且不需支付其魔法力費用，則你仍需選擇X的數值並棄X張牌。

\* 如果你複製娜希麗之怒，則複製品的目標數量與原版相同，且會造成跟原版同樣數量的傷害。

-----

異界爆發

{紅}

瞬間

目標生物得+1/+0直到回合結束。本回合中，當該生物死去時，將一個3/2無色奧札奇／驚懼獸衍生生物放進戰場。

\* 如果該目標生物本回合中沒有死去，則該延遲觸發式異能不會觸發。

\* 如果該目標生物在異界爆發結算前便死去，則該咒語會被反擊。你不會獲得奧札奇／驚懼獸衍生物。

-----

蠻野協作

{二}{紅}

瞬間

增效{一}（*第一個模式之外每多選一個模式，便須支付一次此費用。）*

選擇一項或多項～

• 由目標玩家操控的生物獲得踐踏異能直到回合結束。

• 蠻野協作對目標生物造成2點傷害。

• 蠻野協作向每個由目標對手操控的生物各造成1點傷害。

\* 在確定具踐踏異能的生物會對它所攻擊的玩家或鵬洛客造成多少點傷害時，會將阻擋生物此前已受到過的傷害計算在內。舉例來說，如果一個4/4、具踐踏異能的生物被一個4/4、其上標記了2點傷害的生物阻擋，則它可以為該生物分配2點傷害，並為防禦玩家分配2點傷害。

\* 如果你選擇第二及第三項模式，且該目標生物同時也是該目標對手所操控的生物，則該生物會受到2加1點，總計3點傷害。會在「每當該生物受到傷害時」觸發的異能會觸發兩次。

-----

碾碎心智

{二}{紅}

巫術

將至多一張目標瞬間牌和至多一張目標巫術牌從你的墳墓場移回你手上，然後棄一張牌。放逐碾碎心智。

\* 你可以棄掉一張剛移回你手上的牌。如果你沒有手牌，則你必須棄掉一張剛移回你手上的牌。

\* 你在施放碾碎心智時，可以僅指定一個目標。如果你只想棄牌，你還可以不指定目標便施放之。

\* 如果你指定兩張牌為目標，且其中一張目標牌成為不合法的目標，則你依舊會將一張牌移回，棄一張牌，然後放逐碾碎心智。如果所有目標牌都成為不合法的目標，則碾碎心智會被反擊，且你不會棄牌，也不用放逐碾碎心智。

-----

悶燃狼人

{二}{紅}{紅}

生物～狼人／驚懼獸

3/2

當悶燃狼人進戰場時，它對至多兩個目標生物各造成1點傷害。

{四}{紅}{紅}：轉化悶燃狼人。

/////

縱焰恐狼

生物～奧札奇／狼人

6/4

每當縱焰恐狼攻擊時，它對目標生物或玩家造成2點傷害。

\* 在決定阻擋者之前，縱焰恐狼的觸發式異能就已結算。因此法受到致命傷害的生物活不到能阻擋的時候。

\* 如果你在悶燃狼人攻擊之後再將它轉化為縱焰恐狼，則後者的觸發式異能在該次戰鬥中不會觸發。

-----

揮灑烈焰

{六}{紅}

瞬間

揮灑烈焰對任意數量的目標生物造成共6點傷害，你可以任意分配。

\* 你要於施放揮灑烈焰時一併宣告傷害的分配方式。必須要為每個目標分配至少1點傷害。

\* 如果揮灑烈焰指定了數個目標，但其中部分目標（並非全部）在揮灑烈焰試圖結算時為不合法目標，則揮灑烈焰將仍會按照最初傷害分配的數值，對餘下的合法目標造成傷害。如果所有的目標均不合法，則此咒語會被反擊。

-----

史頓襄盛宴

{二}{紅}

巫術

史頓襄盛宴向目標對手造成傷害，其數量等同於由你操控的吸血鬼數量。

抽一張牌。

\* 就算你並未操控任何吸血鬼，你也可以指定某位對手為目標施放史頓襄盛宴。你依舊會抽牌。

\* 只有於施放史頓襄盛宴結算時，才會計算由你操控的吸血鬼數量。

-----

溪堡神秘學者

{二}{紅}

生物～吸血鬼／驚懼獸

3/2

踐踏

每當溪堡神秘學者對任一玩家造成戰鬥傷害時，放逐你的牌庫頂牌。直到回合結束，你可以使用該牌。

瘋魔{一}{紅}（*如果你棄掉此牌，將之棄到放逐區。當你如此作時，支付其瘋魔費用施放之，否則便將其置入你的墳墓場。）*

\* 以溪堡神秘學者的第二個異能放逐的牌為面朝上地放逐。

\* 就算溪堡神秘學者已不在戰場上或已不由你操控，你也可以在該回合中使用該牌。

\* 使用以溪堡神秘學者的第二個異能放逐之牌時，需遵循使用該牌的所有一般規則。你必須支付其費用，也必須遵循其使用時機限制等等。舉例來說，如果該牌是生物牌，你只能在你的行動階段中且堆疊為空的時候施放之，且需支付其魔法力費用。

\* 你可以為該牌支付替代性費用和額外費用，例如化生費用和增效費用。如果其含有任何強制性的額外費用，則你必須支付之。

\* 除非有效應允許你在該回合額外使用地，否則只在你本回合還未使用過地牌的狀況下，才能使用以溪堡神秘學者之異能放逐的地牌。

\* 如果你不使用它，該牌將持續被放逐。

-----

熱力鍊金術士

{一}{紅}

生物～人類／祭師

0/3

守軍

{橫置}：熱力鍊金術士向每位對手各造成1點傷害。

每當你施放瞬間或巫術咒語時，重置熱力鍊金術士。

\* 熱力鍊金術士的最後一個異能會比觸發它的咒語先一步結算。

\* 在雙頭巨人遊戲中，熱力鍊金術士的起動式異能會向每位對手各造成1點傷害，因此每支對手隊伍各會受到總共2點傷害。

-----

閃電織匠

{二}{紅}

生物～人類／祭師

1/4

延勢

每當你施放瞬間或巫術咒語時，閃電織匠向目標由對手操控的生物造成1點傷害。

\* 閃電織匠之觸發式異能會比觸發它的咒語先一步結算，但此時在該咒語的目標已經被選定。

-----

綠色

血荊靈

{二}{綠}

生物～植物／元素

2/3

每當你犧牲另一個永久物時，在血荊靈上放置一個+1/+1指示物。

\* 血荊靈的異能不會讓你去犧牲永久物。需要有另一效應指示你犧牲永久物時才能如此作。

\* 如果你是在支付咒語或異能之費用的過程中犧牲永久物，則血荊靈的異能會比該咒語或異能先一步結算。

-----

精準一擊

{二}{綠}

瞬間

目標由你操控的生物得+1/+1直到回合結束。它對目標不由你操控的生物造成傷害，其數量等同於前者的力量。

\* 於精準一擊試圖結算時，如果其中任一生物已是不合法的目標，則由你操控的生物不會造成傷害。如果由你操控的生物仍是合法目標，但不由你操控的生物已是不合法目標，則你的生物仍然會得+1/+1。

-----

邪異進化

{一}{綠}{綠}

巫術

犧牲一個生物，以作為施放邪異進化的額外費用。

從你的牌庫中搜尋一張總魔法力費用等於或小於X的生物牌，X為所犧牲之生物的總魔法力費用加2。將該牌放進戰場，然後將你的牌庫洗牌。放逐邪異進化。

\* 「犧牲一個生物」屬於邪異進化費用的一部分。你無法藉由犧牲數個生物來搜尋數張生物牌，且如果你未操控生物，你根本不能施放邪異進化。

\* 一旦你開始施放邪異進化，則直到你完成施放之前，沒有玩家能有所行動。特別一提，對手不能試圖去除你想要犧牲的生物。

\* 生物的總魔法力費用僅由印製在其右上角的魔法力符號確定（除非該生物是雙面牌的背面，是已融合的永久物，或複製了其他東西；後文將詳述）。如果魔法力費用中包含{X}，則X視為0。如果該生物為單面牌，但其右上角沒有魔法力符號（舉例來說，變成生物的地），則其總魔法力費用為0。忽略於施放該生物時支付的任何替代性費用或額外費用（例如增幅）。

\* 並非其他永久物之複製品的衍生物，其總魔法力費用為0。複製了其他東西的衍生物，或已成為另一永久物之複製品的生物，其總魔法力費用會是所複製的東西之總魔法力費用。

\*背面朝上之雙面牌永久物的總魔法力費用為其正面的總魔法力費用。已融合的永久物之總魔法力費用為其正面的兩個總魔法力費用之總和。複製上述任一類永久物之生物的總魔法力費用為0。

\* 如果牌庫中某張牌的魔法力費用包含{X}，則X視為0。如果你以此法找到一張此類牌，則你沒有機會來為{X}支付魔法力。

-----

伊莫庫的福音師

{二}{綠}

生物～人類／驚懼獸

3/2

{橫置}，犧牲伊莫庫的福音師與任意數量其他非奧札奇的生物：每以此法犧牲一個生物，便將一個3/2無色奧札奇／驚懼獸衍生生物放進戰場。

\* 你可以選擇不以此法犧牲其他的非奧札奇生物。伊莫庫的福音師之異能會將其本身計算在內，因此你會得到一個奧札奇／驚懼獸衍生物。

-----

伊莫庫威能

{二}{綠}{綠}

結界

每當你施放總魔法力等於或大於7的奧札奇生物咒語時，抽兩張牌。

\* 伊莫庫威能不在乎你施放奧札奇生物咒語時支付了多少點魔法力，只在乎該生物咒語的總魔法力費用的數值。此異能是否會觸發，不會因是否存在減少費用的效應（例如化生）而改變。

-----

邪穢密使

{二}{綠}

生物～人類／驚懼獸

1/1

當邪穢密使進戰場時，檢視你牌庫頂的四張牌。你可以展示其中的一張生物牌，並將其置於你手上。將其餘的牌以任意順序置於你牌庫底。

當你於施放具化生異能之咒語的過程中犧牲邪穢密使時，將一個3/2的無色奧札奇／驚懼獸衍生生物放進戰場。

\* 如果你於施放具化生異能之咒語的過程中，邪穢密使因故被犧牲，則不論你是否支付該咒語的化生費用來施放之，邪穢密使的最後一個異能都會觸發。舉例來說，於你支付{十}來施放屠省野豬的過程中，你犧牲它來起動阿士諾祭壇的異能，則它的異能也會觸發。

-----

糾結過往

{一}{綠}

瞬間

將你牌庫頂的三張牌置入你的墳墓場，然後你可以將一張生物或地牌從你的墳墓場移回你手上。

\* 糾結過往並非指定目標後才將該牌移回你手上。在將你牌庫頂的三張牌置入你的墳墓場之後，你可以從在你墳墓場中的牌裡選擇任何一張生物或地牌。

-----

墓寡婦伊什卡娜

{四}{綠}

傳奇生物～蜘蛛

3/5

延勢

*躁狂*～當墓寡婦伊什卡娜進戰場時，若你墳墓場中牌的類別有四種或更多，則將三個1/2綠色，具延勢異能的蜘蛛衍生生物放進戰場。

{六}{黑}：你每操控一個蜘蛛，目標對手便失去1點生命。

\* 只有於伊什卡娜的最後一個異能結算時，才會計算由你操控的蜘蛛數量。如果伊什卡娜依舊在戰場上，該異能會計算其本身。

-----

凱錫革巡狼

{綠}

生物～狼人／驚懼獸

2/1

{四}{綠}：轉化凱錫革巡狼。

/////

扭曲掠體

生物～奧札奇／狼人

4/4

扭曲掠體不能被多於一個生物阻擋。

\* 如果扭曲掠體獲得威懾異能，則它既不能只被一個生物阻擋，又不能被多於一個生物阻擋，因此就是不能被阻擋。

-----

瀰散大群

{綠}

生物～精靈

1/3

每當瀰散大群對任一生物造成戰鬥傷害時，該生物成為瀰散大群的複製品。

\* 在戰鬥中受到了致命傷害的生物撐不到能夠成為瀰散大群的時候。如果瀰散大群在戰鬥中受到了致命傷害，則受到瀰散大群傷害的生物依舊會成為它的複製品。

\* 對於其上已經標記了3點或更多傷害的生物而言，如果它要成為瀰散大群的複製品的話，則會在複製瀰散大群之後立刻被消滅。

\* 受到傷害的生物所複製的是瀰散大群上所印製的各項值。它不會複製其上的指示物或改變了其力量，防禦力，類別，顏色等等的效應。特別一提，這意味著複製了瀰散大群的生物也會具有能夠繼續在生物間彌散複製品的異能。

\* 如果在瀰散大群的觸發式異能結算前，它已成為另一個生物的複製品，則受到傷害的生物也會成為瀰散大群所複製之生物的複製品。

\* 已經對受到傷害的生物生效的效應會持續對它們生效。舉例來說，如果在本回合的稍早時段，該生物就已經因變巨術而得+3/+3，則它會是4/6。

-----

捕食

{綠}

巫術

目標由你操控的生物與目標不由你操控的生物互鬥。

\* 如果當捕食試圖結算時，其目標之一或兩者均為不合法，則沒有生物會造成傷害，也沒有生物會受到傷害。

-----

尖聲嚎狼

{二}{綠}

生物～狼人／驚懼獸

3/1

力量小於尖聲嚎狼的生物不能阻擋它。

{五}{綠}：轉化尖聲嚎狼。

/////

懼嚎韻集

生物～奧札奇／狼人

3/5

力量小於懼嚎韻集的生物不能阻擋它。

每當懼嚎韻集對任一玩家造成戰鬥傷害時，將一個3/2無色奧札奇／驚懼獸衍生生物放進戰場。

\* 只有在選擇阻擋者時，你才比較尖聲嚎狼與阻擋生物的力量。在此之後再改變任一生物的力量，都不會使得尖聲嚎狼成為未受阻擋。同理，懼嚎韻集也是如此。

-----

松柏森雄鹿

{三}{綠}{綠}

生物～麋鹿

4/3

當松柏森雄鹿進戰場時，你可以讓它與目標不由你操控的生物互鬥。

\* 你是於觸發式異能進入堆疊時選擇該異能的目標，但是於該異能結算時，才選擇是否互鬥。

\* 當松柏森雄鹿的異能試圖結算時，如果該目標生物已經是不合法的目標，則該異能會被反擊。如果松柏森雄鹿已不在戰場上，則該目標生物既不會造成傷害，也不會受到傷害。

-----

絢爛復生

{三}{綠}

巫術

將所有地牌從你的墳墓場橫置移回戰場。

\* 絢爛復生的效應會將所有地牌橫置放進戰場，就算對於其上有效應註明「除非滿足某條件，否則該地須橫置進戰場」的地而言，相關的條件均已滿足也是如此。舉例來說，你可以於港鎮（出自*依尼翠闇影*系列）移回戰場時展示一個平原，但港鎮依舊會橫置進戰場。

-----

回春智者祭禮

{三}{綠}

瞬間

消滅目標神器或結界。你獲得4點生命。

\* 如果該神器或結界成為不合法的目標，回春智者祭禮會被反擊。你不會獲得4點生命。

-----

曲爪狼人

{二}{綠}{綠}

生物～狼人／驚懼獸

2/4

曲爪狼人每次戰鬥可以額外多阻擋一個生物。

{六}{綠}：轉化曲爪狼人。

/////

鬚觸纏體

生物～奧札奇／狼人

4/6

警戒

若能阻擋鬚觸纏體，則必須阻擋之。

鬚觸纏體每次戰鬥可以額外多阻擋一個生物。

\* 只需用一個奧札奇去阻擋鬚觸纏體即可。其他生物同樣可以去阻擋它，也可以任意阻擋其他生物，甚至不進行阻擋。

\* 會由防禦玩家而非你來決定由哪個生物來阻擋鬚觸纏體。

\* 如果每個能阻擋鬚觸纏體的生物都處於以下狀況：該生物已橫置；它正受某咒語或異能之影響而不能阻擋，則它們都不能阻擋。如果要支付費用才能讓那些生物進行阻擋，則這並不會強迫其操控者必須支付該費用，所以這種情況下，那些生物也不至於必須要進行阻擋。

\* 如果曲爪狼人是在攻擊時轉化為鬚觸纏體，後者具有警戒異能這點也不會使其成為未橫置。

-----

沃文森觀客

{四}{綠}{綠}

生物～樹妖

6/6

每當一個由你操控且防禦力等於或大於4的生物死去時，抽一張牌。

\* 如果沃文森觀客與其他防禦力等於或大於4的生物同時死去，則每有一個此類生物，此異能便會觸發一次。

\* 當沃文森觀客死去時，如果其防禦力依舊等於或大於4，其異能會觸發。

-----

月盈之時

{一}{綠}

瞬間

轉化至多一個目標由你操控的狼人。由你操控的生物獲得踐踏異能直到回合結束。

\* 你可以在不指定任何狼人為目標的情況下施放月盈之時。如果你選擇了目標，之後該目標成為不合法，則月盈之時會被反擊，且你的生物不會獲得踐踏異能。

-----

狼族羈絆

{四}{綠}

結界～靈氣

結附於生物

當狼族羈絆進戰場時，將一個2/2綠色的狼衍生生物放進戰場。

所結附的生物得+2/+2。

\* 當狼族羈絆還在堆疊上時，如果其目標成為不合法，該咒語會被反擊。它不會進入戰場，你也不會獲得狼衍生物。

-----

多色

血廳僧侶

{二}{黑}{紅}

生物～吸血鬼／僧侶

4/4

當血廳僧侶進戰場或攻擊時，若你沒有手牌，則血廳僧侶對目標生物或玩家造成2點傷害。

瘋魔{一}{紅}{黑}（*如果你棄掉此牌，將之棄到放逐區。當你如此作時，支付其瘋魔費用施放之，否則便將其置入你的墳墓場。）*

\* 該觸發式異能在血廳僧侶進戰場和每當血廳僧侶攻擊時都會觸發。並非只能選擇其中一個時機。

\* 如果你在發生觸發條件的時刻手上有牌，則血廳僧侶的異能不會觸發，就算你能在發生觸發條件後立刻將手牌棄掉也是一樣。於該異能結算時，如果你有手牌，則它不會生效。不會造成任何傷害。

-----

復仇行動

{三}{白}{黑}

結界

每當一個由你操控的生物攻擊時，防禦玩家失去1點生命且你獲得1點生命。

\* 如果生物攻擊鵬洛客，則防禦玩家便是該鵬洛客的操控者。

\* 在多人遊戲中，每個異能都只會影響一位防禦玩家。舉例來說，如果你用兩個生物攻擊玩家A，同時用兩個生物攻擊玩家B，則這兩位玩家會各失去2點生命，而非4點。

\* 在雙頭巨人遊戲中，你需要選擇一位防禦玩家，復仇行動之觸發式異能會讓該玩家失去1點生命。防禦團隊不會失去2點生命。

-----

基沙與基拉夫

{二}{藍}{黑}

傳奇生物～人類／魔法師

4/4

當基沙與基拉夫進戰場時，將你牌庫頂的四張牌置入你的墳墓場。

你於你的每個回合中可以從你的墳墓場施放一張殭屍生物牌。

\* 你必須遵守你從墳墓場中施放之殭屍牌的正常施放時機許可條件與限制。

\* 你必須支付施放該殭屍牌所需的費用。如果該牌具有替代性費用，你可以改為支付該費用來施放之。

\* 一旦你開始施放該殭屍牌，失去基沙與基拉夫的操控權不會影響該咒語。

\* 如果你已從你的墳墓場中施放了一張殭屍生物牌，然後在同一回合中操控了一個新的基沙與基拉夫，則你在該回合中可以再從你的墳墓場施放一張殭屍生物牌。

\* 如果某張殭屍牌在你的行動階段進入你的墳墓場，且堆疊為空，你有機會在任何玩家試圖將該牌從你的墳墓場移除前施放之。

\* 如果有數個效應許可你從你的墳墓場施放殭屍生物牌（例如基沙與基拉夫及Karador, Ghost Chieftain的效應），則於你開始施放該咒語時，必須宣告你利用的是哪個效應賦予的許可。

\* 儘管這些牌表現的都是同樣的角色，但基沙與基拉夫此牌的名稱和「屍鬼牧者基沙」與「拼接師基拉夫」這兩張牌的名稱不同。在操控基沙與基拉夫的同時還操控屍鬼牧者基沙或拼接師基拉夫不會違反「傳奇規則」。

-----

悲柳妖

{一}{黑}{綠}

生物～植物／骷髏妖

3/2

敏捷

*躁狂*～當悲柳妖進戰場時，若你墳墓場中牌的類別有四種或更多，則力量等於或小於2的生物本回合不能進行阻擋。

\* 由於最後一個異能的效應不會改變任何永久物的特徵，因此受影響的生物會不斷變化。在選擇阻擋者時力量等於或小於2的生物都不能進行阻擋。

-----

踏平

{紅}{白}

瞬間

消滅目標進行阻擋的生物。本次戰鬥中被該生物阻擋的生物獲得踐踏異能直到回合結束。

\* 對於進行攻擊的生物而言，即使消滅了阻擋它的生物，它仍處於已被阻擋的狀態（就算已沒有其他生物來阻擋它也是一樣）。對於具踐踏異能的攻擊生物而言，如果已沒有生物阻擋它，它會對防禦玩家或鵬洛客造成戰鬥傷害。

\* 在一些罕見的情況中，選作目標之進行阻擋的生物在該次戰鬥中並未被宣告為阻擋者（舉例來說，它屬於進戰場且正進行阻擋的情況）。在這情況下，即便該進行阻擋的生物已被消滅，被該生物阻擋的攻擊生物也不會獲得踐踏異能。

-----

鎮咒靈

{一}{白}{藍}

生物～精靈

2/3

閃現

飛行

當鎮咒靈進戰場時，放逐目標總魔法力費用等於或小於4的咒語。

當鎮咒靈離開戰場時，所放逐之牌的擁有者可以施放該牌，且不需支付其魔法力費用。

\* 對於魔法力費用中有{X}的咒語，則利用為X所選的值來決定該咒語的總魔法力費用是否等於或小於4。

\* 不能被反擊的咒語仍然能被鎮咒靈的異能所放逐。它們將不結算。

\* 如果所放逐之牌的擁有者施放該牌，該咒語與該玩家原本所施放的咒語毫無關係。任何為原版咒語作出的選擇，或是任何會影響原版咒語的效應都不會沿用至此新咒語上。

\* 如果該玩家施放所放逐的牌，則他是在鎮咒靈的最後一個異能結算的中途一併施放之。該玩家不能等到本回合內稍後時段再施放。不會受到牌張類別的使用時機限制，但其他的限制則不會被忽略（例如「只能在戰鬥中施放[此牌]」）。

\* 如果某位玩家以「不需支付其魔法力費用」的方式來施放牌，就無法支付任何替代性費用，例如化生費用。不過，該玩家可以支付額外費用，例如增效費用。如果此牌含有任何強制性的額外費用，則必須支付之，才能施放此牌。

\* 如果該牌的魔法力費用中包含{X}，則該玩家在以「不需支付其魔法力費用」的方式施放它時必須將X的值選為0。

\* 如果鎮咒靈在其進戰場觸發式異能結算前便已離開戰場，則它的離開戰場觸發式異能會觸發，結算，但不會生效。然後其第一個觸發式異能結算，將該咒語永遠放逐。

-----

勘驗學者多美代

{一}{綠}{白}{藍}

鵬洛客～多美代

4

+1：選擇至多兩個目標生物。直到你的下一個回合，每當這些生物之一造成戰鬥傷害時，你抽一張牌。

-2：橫置至多兩個目標非地永久物。它們於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。

-7：抽三張牌。你獲得具有「你可以從你手上施放非地牌，且不需支付其魔法力費用」的徽記。

\* 多美代的第一個異能能指定不由你操控的生物為目標。如果它們造成戰鬥傷害，抽牌的會是你，而不是它們的操控者。

\* 多美代的第一個異能會產生一個延遲觸發式異能，就算這些生物在造成戰鬥傷害前多美代就已經離開戰場，該異能也會觸發。

\* 你獲得了多美代的徽記後，也必須遵守你施放之所有非地牌正常施放時機的許可條件與限制。

\* 如果你以「不需支付其魔法力費用」的方式來施放牌，就無法支付任何替代性費用，例如化生費用。你可以支付額外費用，例如增效費用。如果該牌有強制的額外費用，則你必須支付之。

\* 如果該牌的魔法力費用中包含了{X}，則你在以「不需支付其魔法力費用」的方式施放它時必須將X的值選為0。

\* 你依舊可以如常支付非地牌的魔法力費用來施放之。

-----

展爪的烏力奇

{三}{紅}{綠}

傳奇生物～人類／狼人

4/4

每當此生物進戰場或轉化為展爪的烏力奇時，目標生物得+4/+4直到回合結束。

在每個維持開始時，若上回合沒有任一咒語施放過，轉化展爪的烏力奇。

/////

服眾首領烏力奇

\*紅\*，\*綠\*

傳奇生物～狼人

6/6

每當此生物轉化為服眾首領烏力奇時，你可以讓它與目標不由你操控且非狼人的生物互鬥。

在每個維持開始時，若某玩家上回合施放了兩個或更多咒語，轉化服眾首領烏力奇。

\* 你是於服眾首領烏力奇的第一個異能進入堆疊時選擇該異能的目標，但是於該異能結算時，才選擇是否互鬥。

\* 當服眾首領烏力奇的第一個異能試圖結算時，如果目標生物已經是不合法目標，則該異能會被反擊。

\* 於服眾首領烏力奇的第一個異能結算時，如果烏力奇已不在戰場上，該目標生物既不會造成傷害，也不會受到傷害。

\* 服眾首領烏力奇的轉化異能會檢查上個回合的全程，就算烏力奇只在該回合的某一部份在戰場上，甚至完全不在戰場上也是一樣。

\* 對於服眾首領烏力奇的最後一個異能而言，必須要有某位玩家在上個回合施放了兩個或更多咒語，該異能才會觸發。如果幾位玩家在上個回合分別只施放了一個咒語，則不會觸發此異能。

-----

神器

秘石碎片

{三}

神器

秘石碎片須橫置進戰場。

{橫置}：加一點任意顏色的魔法力到你的魔法力池中。每位玩家各失去1點生命。

在你的維持開始時，若每位玩家的總生命都為10或更少，轉化秘石碎片。

/////

伊莫庫極光

生物～奧札奇／映影

1/4

飛行，死觸

每當伊莫庫極光攻擊時，每位對手各失去3點生命。

\* 秘石碎片的第二個異能屬於魔法力異能。玩家不能回應該異能，也不能回應此異能導致的失去生命。

\* 如果有任一玩家的生命於你的維持開始時為11或更多，秘石碎片的最後一個異能不會觸發。如果有任一玩家的生命於該異能結算時為11點或更多，則該異能沒有效果。

\* 在雙頭巨人遊戲中，秘石碎片的魔法力異能會使每位玩家各失去1點生命，所以每個隊伍會失去2點生命。伊莫庫極光的最後一個異能會使每位對手各失去3點生命，所以每個對手隊伍會總共失去6點生命。

\* 在雙頭巨人遊戲中，秘石碎片的最後一個異能檢查的是每個隊伍的總生命是否為10或更少。

-----

遊魂焰稻草人

{四}

神器生物～稻草人

4/4

你施放的生物咒語增加{一}來施放。

\* 遊魂焰稻草人的異能對所有生物咒語均會生效，就算是你藉由支付替代性費用（例如化生）來施放的也是一樣。如果你施放某個生物咒語且不需支付其魔法力費用，你仍然得支付{一}。

\* 先由會增加咒語費用之異能生效後，才輪到會減少咒語費用者生效。舉例來說，當你操控遊魂焰稻草人時，如果你墳墓場中瞬間和巫術牌的數量為七張，騷亂歡魔需支付{紅}{紅}來施放。

-----

狼身原型

{二}

神器生物～狼／組構體

5/5

除非某位玩家沒有手牌，否則狼身原型不能進行攻擊或阻擋。

\* 只有在選擇攻擊者或阻擋者時，狼身原型的限制才會生效。如果有玩家在狼身原型已攻擊或阻擋後再將牌置於其手上，此舉不會將它移出戰鬥。

\* 如果有一個具有「除非你將一個永久物移回你手上，否則它不能進行攻擊或阻擋」此異能的生物，且你的手牌為空，則你可以用該生物和狼身原型一起攻擊。這是因為會首先檢查所選之攻擊者或阻擋者是否合乎規則，而後才需支付相關費用。

-----

剋星砍刀

{三}

神器～武具

佩帶此武具的生物得+3/+1且若能用奧札奇來阻擋之，則須如此作。

佩帶{四}

\* 只需用一個奧札奇去阻擋佩帶此武具的生物即可。其他奧札奇或非奧札奇的生物同樣可以去阻擋該生物，也可以任意阻擋其他生物，甚至不進行阻擋。

\* 會由防禦玩家而非攻擊玩家來決定由哪個奧札奇來阻擋佩帶此武具的生物。

\* 如果每個能阻擋佩帶此武具之生物的奧札奇都處於以下狀況：該生物已橫置；它正受某咒語或異能之影響而不能阻擋，則它們都不能阻擋。如果要支付費用才能讓該些生物進行阻擋，則這並不會強迫其操控者必須支付該費用，所以這種情況下，該些生物也不至於必須要進行阻擋。

\* 佩帶了數個剋星砍刀的生物，只需一個奧札奇去阻擋便可滿足要求。

-----

分靈器

{三}

神器

{五}，{橫置}，犧牲分靈器：將目標生物牌從你的墳墓場放逐。將一個衍生物放進戰場，此衍生物為該牌的複製品，但它是1/1，額外具有精靈此類別，且具有飛行異能。將一個黑色殭屍衍生生物放進戰場，其力量等同於該牌的力量，其防禦力等同於該牌的防禦力。

\* 如果你複製的是一張雙面生物牌，則該精靈衍生物不能轉化。

\* 如果所複製之生物牌的魔法力費用中包含{X}，則X視為0。

\* 當該精靈衍生物進戰場時，它所複製之生物牌的任何進戰場異能都會觸發。該生物牌上面任何「於[此生物]進戰場時」或「[此生物]進戰場時上面有...」的異能也都會生效。

\* 該精靈衍生物具有原版牌的顏色及魔法力費用（和由此推出的總魔法力費用）；而殭屍衍生物的總魔法力費用為0。

\* 定義生物力量和防禦力的異能在該牌處於你的墳墓場時仍會生效，但會增減力量或防禦力的異能在這種狀況下不會生效。舉例來說，古訓智者的異能會生效，在確定該殭屍衍生物之力量和防禦力時需加以考慮，莉蓮娜的精兵之異能則不然。

\* 如果所複製的生物牌具有設定其力量和防禦力的異能（例如古訓智者的異能），該精靈衍生物的基礎力量和防禦力仍然是1/1。

\* 殭屍衍生物的力量和防禦力，係根據產生該衍生物時，該生物牌最後在你墳墓場中的力量和防禦力來決定。就算所放逐之牌的力量和防禦力發生改變，殭屍衍生物的力量和防禦力也不會變化。

\* 精靈衍生物會比殭屍衍生物先一步進戰場。

-----

拼接師義手

{一}

神器～武具

佩帶此武具的生物得+3/+3。

每當佩帶此武具的生物攻擊時，它於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。

每當拼接師義手從永久物上卸裝時，犧牲該永久物。

佩帶{二}

\* 如果有數個效應註明某生物於其操控者的下一個重置步驟中不能重置，則所有此類效應會在同一個重置步驟中生效。舉例來說，如果某個佩帶了兩個拼接師義手的生物攻擊，它也只會在一個重置步驟中不能重置。

\* 一旦發生下列任一情況，拼接師義手即從從該生物上卸裝：你將之佩帶到新的生物上；拼接師義手離開戰場；佩帶此武具的生物不再是生物；或拼接師義手不再是武具。（如果佩帶此武具的生物離開戰場，拼接師義手也會卸裝，但在此情況下其觸發式異能不會生效。）

\* 如果拼接師義手的最後一個觸發式異能觸發，但在異能結算時你並未操控卸裝了該武具的永久物（也許是因為其他玩家因故獲得了其操控權），則你無法犧牲該永久物。

-----

地力缸

{一}

神器

地力缸須橫置進戰場。

{二}，{橫置}，犧牲地力缸：加兩點魔法力到你的魔法力池中，其顏色組合由你選擇。

當地力缸從戰場進入墳墓場時，抽一張牌。

\* 你必須先決定地力缸所產生的魔法力之顏色，而後才會因其最後一個異能抽一張牌。

\* 無論地力缸因何故從戰場進入墳墓場，其最後一個異能都會觸發。

-----

渴血斧

{三}

神器～武具

佩帶此武具的生物得+4/+0。

在你的結束步驟開始時，若佩帶此武具的生物本回合並未對任一生物造成戰鬥傷害，則犧牲該生物。

佩帶{二}

\* 如果佩帶此武具的生物僅對玩家或鵬洛客造成過戰鬥傷害，則渴血斧的觸發式異能會觸發。該生物沒有造成任何戰鬥傷害的情況也是一樣。

\* 渴血斧的觸發式異能檢查的是，在你回合結束步驟開始的時候佩帶它的生物是否曾在本回合的早些時段對某生物造成戰鬥傷害。至於造成戰鬥傷害時渴血斧是否裝備在該生物上（或是否裝備在生物上）則並不重要。

-----

地

基爾山脈瘋人院

傳奇地

{橫置}：加{無}到你的魔法力池中。

{二}，{橫置}：每位玩家各抽一張牌，然後棄一張牌。

\* 當你起動基爾山脈瘋人院的最後一個異能時，首先每位玩家各抽一張牌。然後由輪到該回合的玩家從其手上選擇一張牌並將其放在旁邊，此時不需要展示該牌；然後其他每位玩家按照回合順序依次進行此流程。然後同時棄掉所有放在旁邊的牌。

\* 如果有多位玩家同時棄掉具瘋魔異能的牌，則首先由輪到該回合的玩家將其瘋魔異能放進堆疊，然後其他每位玩家按照回合順序依次如此作。最後一個放進堆疊的瘋魔異能首先結算，且以此法施放的咒語會比下一個瘋魔異能先一步結算。

-----

涅非利亞學院

地

如果由對手操控的咒語或異能使你棄一張牌，你可以改為展示該牌並將其置於你的牌庫頂，而非置入其他區域。

{橫置}：加{無}到你的魔法力池中。

\* **魔法風雲會**遊戲中的「棄牌」此事只指玩家從手上棄牌。將牌張從某玩家的牌庫置入其墳墓場的效應不會使玩家棄掉這些牌。

\* 當涅非利亞學院的效應生效時，該牌依舊算是被棄掉的牌。由於棄牌而觸發的異能依舊會觸發。

\* 如果由對手操控之咒語或異能讓你作選擇，且你選擇棄牌，則涅非利亞學院的異能也會生效。

\* 如果你棄掉一張具瘋魔異能的牌，則你會選擇是要放逐它還是要將它置於你的牌庫頂。如果你將其置於你的牌庫頂，你便無法利用瘋魔異能來施放它。

-----

魔法風雲會，Magic，依尼翠，異月傳奇，韃契龍王，魔法風雲會：起源，再戰贊迪卡，守護者誓約，以及依尼翠闇影，不論在美國或其他國家中，均為威世智有限公司的商標。©2016威世智。