# *指揮官傳奇*發佈釋疑

編纂：Eli Shiffrin和Matt Tabak，且有Laurie Cheers，Tom Fowler，Carsten Haese，Nathan Long，及Thijs van Ommen的貢獻

此文件最近更新日期：2020年10月22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；此文之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。請至[**Magic.Wizards.com/Rules**](http://magic.wizards.com/rules)查找最新的規則。

「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

自正式發售當日（2020年11月20日，週五）起，*指揮官傳奇*系列便可在有認證的限制賽制中使用。

封入*指揮官傳奇*補充包和指揮官套牌的新牌只可用於指揮官、薪傳和特選賽制。而不可用於標準賽、先驅賽或近代賽。而封入其中的重印牌張可用於原本即允許使用該牌張的賽制；也就是說，在這些產品中重印並不會改變各牌張原本可合法利用的賽制。

請至[**Magic.Wizards.com/Formats**](http://magic.wizards.com/formats)查詢各種賽制可用牌張系列與禁用牌的完整列表。

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

## 遊戲玩法：指揮官

指揮官這一休閒賽制由魔法風雲會玩家創造並廣為推行，特點在於本賽制規定每位玩家均須用一位指揮官來指揮其套牌～原本指揮官只可由傳奇生物來擔任，不過也有部分鵬洛客能夠擔任指揮官。

指揮官通常是休閒式的自由互鬥多人遊戲，不過雙人遊戲也很常見。每位玩家一開始的生命值是40。每副套牌剛好由100張牌構成，包括其指揮官在內。指揮官玩法屬於「無雙」賽制。也就是說，套牌中除了基本地牌以外，每一張牌的英文名稱必須各不相同。

當利用*指揮官傳奇*系列來輪抽時，請參閱下文「遊戲玩法：指揮官輪抽」部分，了解如此輪抽時會用到的修正規則。

請至[**Magic.Wizards.com/Commander**](http://magic.wizards.com/Commander)查詢有關指揮官玩法的詳情。

選作你套牌指揮官的傳奇牌是遊戲中舉足輕重的角色，經常會多次出現在戰場上。

* 通常來說，你的指揮官都是傳奇生物，但有一小部分的傳奇鵬洛客牌（如本系列其中兩張）也具有「[此牌]可用作指揮官」異能。除了具有此異能的非生物傳奇牌之外，其他這類牌都不能用作你套牌的指揮官。
* 你的指揮官於遊戲開始時就在獨立的統帥區中。你套牌中的其他牌洗牌之後便成為你的牌庫。
* 除有特別說明外，位於統帥區中的指揮官其上之異能不會對遊戲產生影響。
* 你可以從統帥區施放你的指揮官。你每次如此施放時，你本盤遊戲中此前的時段內每從統帥區中施放過該指揮官一次，便需多支付{二}。此額外費用俗稱「指揮官稅」。
* 就算你是以替代性費用或以「不需支付其魔法力費用」的方式來從統帥區中施放你的指揮官，也仍需支付指揮官稅。
* 如果你的指揮官將從任何區域置入你手上或牌庫中，則你可以選擇改為將它置於統帥區。
* 但對於你的指揮官將進入墳墓場或放逐區的情況，處理方式就與過往規則不同：指揮官會先如常進入相應區域。等到遊戲下一次執行狀態動作時，如果你的指揮官仍在該區域，則你可以選擇將它置於統帥區。

你的指揮官標識色決定了你的套牌能夠選用哪些牌。牌張的標識色由其顏色決定，這包括其顏色標誌，以及其魔法力費用和規則敘述中的有色魔法力符號。

* 標識色在遊戲開始之前就已確定，整個遊戲過程都不會改變，就算你的指揮官成為其他顏色或位於非公開區域中也是一樣。
* 對於具基本地類別之地而言，如果其具有之基本地類別固有的魔法力異能會產生標識色以外顏色的魔法力，則你就不能把其加入你的套牌。
* 牌張敘述中出現的顏色文字不會算進該牌的標識色中。

除了一般的輸贏規則以外，指揮官賽制還有另一條規則：如果一位玩家在遊戲過程中受到了來自同一個指揮官總共21點或更多的戰鬥傷害，則該玩家輸掉這盤遊戲。

* 玩家應分別記錄遊戲過程中各指揮官對自己造成之戰鬥傷害數量。
* 此規則對玩家自己的指揮官同樣有效。這是因為它如果被另一位玩家操控，或者戰鬥傷害被轉移，則有可能對其擁有者造成戰鬥傷害。

多人賽與雙人賽不同之處，是在其中一位玩家輸掉並離開之後，遊戲依然可以繼續。

* 當一位玩家離開遊戲時，該玩家擁有的全部永久物、咒語和其他牌也會離開遊戲。
* 如果該玩家操控任何等待結算的異能或者咒語的複製品，那麼它們會消失。
* 如果該玩家操控任何由其他玩家擁有的永久物，則將它們的操控權賦予離開遊戲之玩家的效應結束。如果不會因此將這類永久物的操控權給予另一位玩家（最有可能的原因是它們是在離開遊戲之玩家的操控下進戰場），則它們會被放逐。

## 遊戲玩法：指揮官輪抽

指揮官輪抽將補充包輪抽和指揮官這兩種玩法融合一體。在此玩法中，玩家無需事前構組好套牌，而是打開補充包進行輪抽，並在此過程中構組出一副指揮官輪抽套牌。每位玩家各需要備好三包*指揮官傳奇*補充包來輪抽。所有玩家應以隨機順序圍坐桌邊。輪抽開始時，每位玩家各打開一包補充包。每位玩家各從補充包中選擇兩張牌，並將它們面朝下地放於面前，然後將剩餘牌張傳給自己左手邊的玩家。每位玩家從傳來的補充包中抽選兩張牌，同樣在它們面朝下地放於面前，與先前已抽選的牌張放作面朝下一堆。每位玩家再將剩餘的牌轉向自己左手邊；重複此流程，直到第一圈補充包中的牌張都抽選完畢。然後玩家打開第二包補充包，重複上述流程，但這次是將牌張向右手邊傳。輪到第三包補充包時，玩家要再次傳給左手邊的玩家。

玩家總共會抽選六十張牌，這些牌便是其「輪抽牌池」。每位玩家各利用自己的輪抽牌池（以及任意數量的基本地）構組出一副含指揮官在內正好60張牌的套牌。與構組式指揮官套牌一樣，套牌中只能包含符合指揮官標識色的牌張。但跟構組式指揮官套牌不同的地方在於，指揮官輪抽賽中的套牌沒有同名牌限一張的規定，因此如果同一張牌抽到了數張也不用擔心。

虹彩魔笛手  
{五}  
傳奇生物～變形獸  
3/3  
如果虹彩魔笛手是你的指揮官，則在遊戲開始前選擇一種顏色。虹彩魔笛手是該色。  
拍檔*（你可將兩個具有拍檔異能的生物共同用作指揮官。）*

儘管*指揮官傳奇*系列中有大量傳奇生物，但你仍有可能到輪抽行至終盤時才意識到自己沒有抽到適合你套牌的指揮官。別擔心～虹彩魔笛手能幫到你。大概每六包*指揮官傳奇*補充包中就會有一包在普通牌的位置上出現虹彩魔笛手這張牌。輪抽結束後，你可以將至多兩張虹彩魔笛手加到你的牌池當中，來用作你套牌的指揮官。（參見下文的「拍檔」部分。）這就是說，就算你沒有抽選虹彩魔笛手，你也能將它加進套牌中。如果你需要用它來作指揮官，你可以問輪抽中其他沒用到的玩家借用，或是利用自己收藏或從他處獲得者。

虹彩魔笛手的標識色則是根據你在套牌構組過程中為其選擇的顏色來決定。舉例來說，如果你抽選的主要是紅色和綠色的牌張，但牌池中卻沒有紅綠雙色的傳奇生物，則你可以利用兩張虹彩魔笛手，並將其中一張指定為紅色，另一張指定為綠色。如果你抽選了一個具拍檔異能的綠色傳奇生物，則你可以利用該生物外加一個指定為紅色的虹彩魔笛手。

等所有玩家都組好自己的套牌之後，便可坐下來進行傳統的指揮官遊戲。雖然這種輪抽賽制最適合由八位玩家進行輪抽然後分作兩組四人混戰，但你也可以嘗試其他輪抽方式！

## 復出關鍵字：拍檔

正如虹彩魔笛手牌面所見，*拍檔*異能在本系列中復出。拍檔這一關鍵字異能可讓你將兩個都具有拍檔的傳奇永久物共同用作你指揮官或指揮官輪抽套牌的指揮官。（中文版譯註：本系列中拍檔異能的規則敘述只提到了生物的情況，不過只要雙方都具有拍檔異能，這兩個永久物的組合可以是兩個生物、一個生物和一個鵬洛客或兩個鵬洛客。）

影貓傭獸法蒂絲  
{二}{黑}  
傳奇生物～夢魘／貓  
2/2  
由你操控的指揮官具有威懾與死觸異能。  
拍檔*（你可將兩個具有拍檔異能的生物共同用作指揮官。）*

燼爪傭獸柯迪斯  
{一}{紅}  
傳奇生物～元素／蜥蜴  
1/1  
每當一個由你操控的指揮官向任一對手造成戰鬥傷害時，它向每位其他對手各造成等量的傷害。  
拍檔*（你可將兩個具有拍檔異能的生物共同用作指揮官。）*

* 拍檔的規則與其上一次出現時相比並無更動。
* 如果你的指揮官套牌有兩個指揮官，則只有標識色能夠同時滿足兩個指揮官之聯合標識色的牌張才能放入你的套牌中。如果你將法蒂絲和柯迪斯用作你的指揮官，則你的套牌中能包含標識色含黑色和／或紅色的牌，但不得放入標識色含綠色、白色或藍色的牌。
* 兩個指揮官在遊戲開始時都位於統帥區，另外98張牌（若是指揮官輪抽遊戲，則為58張牌）洗牌後成為你的牌庫。
* 要將兩張牌共同用作指揮官，這兩張牌須在遊戲開始時均具有拍檔異能。就算兩者之任一個在遊戲過程中失去拍檔異能，也不會令其不再是你的指揮官。
* 遊戲開始後，兩個指揮官的情況需分別記錄。如果你施放過其中某個指揮官，你在第一次施放另一個的時候無需額外支付{二}。玩家會因受到來自其中同一個指揮官造成的總共21點戰鬥傷害而輸掉遊戲，並非計算這兩個指揮官造成傷害的加總。
* 當你有兩個指揮官時，若有效應提及「你的指揮官」，則它指的是「你選擇的那一個指揮官」。如果有效應要求對「你的指揮官」有所行動（例如因指揮信標而將它從統帥區置於你手上），則是由你在效應發生時選擇其中一個指揮官執行之。
* 對於會檢查你是否操控你的指揮官之效應，你操控任一指揮官或同時操控兩個均能滿足之。
* 你可以將兩個都具有拍檔，且顏色或顏色組合相同的永久物用作指揮官。在指揮官輪抽中，若你抽到的話，你甚至可以將兩張具拍檔異能的相同永久物都用作指揮官。要是你真這樣作的話，請確保你為每個指揮官明確記錄你從統帥區中施放它的次數，好分別計算每個指揮官的「指揮官稅」。

## 新關鍵字：返場

有些生物精力旺盛，在戰場上衝鋒陷陣之後，還會要求返場演出，再度震撼戰局。*返場*代表一個起動式異能，能讓你將某生物的最佳表演重現戰場，同時確保每位對手都不會錯過。

寶藏追跡人  
{二}{藍}  
生物～人類／海盜  
2/2  
當寶藏追跡人死去時，抽一張牌。  
返場{五}{藍}{藍}*（{五}{藍}{藍}，從你的墳墓場放逐此牌：為每位對手各進行以下流程～派出一個衍生複製品，且其本回合若能攻擊該對手，便須如此作。它們獲得敏捷異能。在下一個結束步驟開始時，將它們犧牲。起動的時機視同巫術。）*

* 「放逐該具返場異能的牌」是起動異能的費用。一旦你宣告起動返場異能，則直到你完成起動為止，沒有玩家能有所行動。其他人都不能試圖將該牌從你的墳墓場移除，來讓你無法支付該費用。
* 在你派出衍生物時，不會為已離開遊戲的對手執行該流程。
* 所派出的衍生物只會複製印在原版牌張上的東西。不會複製該生物之前在戰場上時受影響的任何效應。
* 對每個衍生物而言，如果它能夠攻擊相應玩家，便須如此攻擊。
* 如果其中某衍生物因故無法攻擊（例如被橫置），則它便不用攻擊。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。
* 如果有效應阻止某衍生物攻擊相應玩家，則該衍生物能攻擊其他任意玩家或鵬洛客，或是根本不攻擊。如果該阻止衍生物攻擊玩家的效應是要求支付費用才能攻擊，則你也不是必須要支付該費用（除非你真的想攻擊該玩家）。
* 如果於衍生物的延遲觸發式異能結算時，其中有衍生物因故受其他玩家操控，則你在此時無法將之犧牲。這類衍生物會一直留在戰場上，就算你在稍後時段重新獲得其操控權，也不用犧牲。

## 復出關鍵字：傾曳

具有*傾曳*此關鍵字的咒語都充滿了魔法能量。誰又知道它會化作何種力量？無論結果如何，你都能以一個咒語的開銷，換得兩個咒語。

惱怒碩偉龍  
{五}{綠}{綠}  
生物～恐龍  
6/5  
延勢，踐踏  
傾曳*（當你施放此咒語時，從你的牌庫頂開始放逐牌，直到放逐一張費用比此咒語低的非地牌為止。你可以施放該牌，且不需支付其魔法力費用。將所放逐的牌以隨機順序置於你的牌庫底。）*

* 傾曳異能是在「當你施放咒語」時觸發，這意味著傾曳異能會比該咒語先一步結算。如果你施放被傾曳異能所放逐的牌，則該咒語會進入堆疊並位於該具傾曳異能的咒語之上。
* 傾曳異能結算時，你必須放逐牌張。要不要施放你最後一張放逐的牌，才是此異能中你唯一可以作選擇的部分。
* 反擊該具傾曳異能的咒語，對傾曳異能本身沒有影響。
* 你是以牌面朝上的方式放逐牌張。所有玩家都可以看到它們。
* 你並非必須施放以傾曳異能最後放逐的那張牌。如果你選擇如此作，則你是把它當成咒語來施放。也就是說，該咒語能被反擊，且也會觸發相應的異能（例如該咒語也具有傾曳異能的情況。）
* 如果你以「不需支付其魔法力費用」的方式來施放咒語，就無法選擇支付替代性費用來施放之。不過，你能夠支付額外費用。如果此牌含有任何強制性的額外費用，則你必須支付之，才能施放此咒語。
* 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。
* 具傾曳異能之咒語的總魔法力費用，僅由其魔法力費用來確定，與施放咒語時所支付的總費用無關。

## 復出機制：君主

*「君主」*是玩家可以獲得的稱號。具有此稱號的玩家享盡榮譽、受人尊敬，還能每回合多抽一張牌～直到君位旁落。

黠智宮廷  
{一}{藍}{藍}  
結界  
當黠智宮廷進戰場時，你成為君主。  
在你的維持開始時，任意數量的目標玩家各磨兩張牌。若你是君主，則改為這些玩家各磨十張牌。*（磨一張牌的流程是玩家將其牌庫頂的牌置入其墳墓場。）*

* 遊戲開始時沒有君主。一旦有效應讓某玩家成為君主，則從該時點開始，遊戲中就會有正好一位君主。於某玩家成為君主時，當前的君主（如有）便不再是君主。
* 「身為君主」會自然產生與之關聯的兩個觸發式異能。這兩個觸發式異能沒有來源，其操控者為異能觸發時為君主的玩家。這兩個異能的完整敘述為「在君主的結束步驟開始時，該玩家抽一張牌」及「每當任一生物對君主造成戰鬥傷害時，其操控者成為君主」。
* 如果讓君主抽一張牌的觸發式異能已進入堆疊，但在該異能結算前君位已易主，則仍會是前任君主抽牌。
* 如果君主在其他玩家的回合中離開遊戲，則當前進行回合的玩家成為君主。如果君主在自己的回合離開遊戲，則依回合順序的下一位玩家成為君主。
* 如果對君主造成的戰鬥傷害會讓該玩家輸掉這盤遊戲，則令攻擊生物之操控者成為君主的觸發式異能不會結算。不過在大多數狀況下，由於此時基本上都會是攻擊生物之操控者的回合，最終也會是由該玩家成為君主。

## 牌張組合：指揮官的意志

想為模式咒語選擇多種模式？有意志，事就成。這一組合的牌令你在操控指揮官時獲得回報，能夠一舉囊括所有選項。

愛若瑪的意志  
{三}{白}  
瞬間  
選擇一項。如果你於施放此咒語時操控指揮官，則你可以兩項都選。  
•由你操控的生物獲得飛行、警戒與連擊異能直到回合結束。  
•由你操控的生物獲得繫命、不滅與反五色保護異能直到回合結束。

* 雖然每張指揮官的意志名稱中都有一位特定傳奇的名字，但你操控任何指揮官都能滿足其條件。
* 你操控多於一個指揮官也不會有額外獎勵。
* 你操控的指揮官不一定要是你自己的指揮官。
* 一旦你宣告施放咒語，則直到你完成施放為止，沒有玩家能有所行動。值得一提的是，對手不能試圖去除你的指揮官來改變你能選擇的模式數量。
* 一旦你已選好該咒語全部兩項模式，此時是否還繼續操控指揮官已不重要。就算是於你完成施放咒語時，因故已不再操控指揮官，選好的模式也不會改變。

## 牌張組合：雙色地

多人遊戲，好處多多。不僅能有更多人同樂，而且還能用到更厲害的雙色地。*指揮官傳奇*系列補齊了最初於*火線齊心*系列登場的多人地組合。

回春噴泉  
地  
除非你有兩位或更多對手，否則回春噴泉須橫置進戰場。  
{橫置}：加{綠}或{藍}。

* 計算的是你當前有的對手數量，而非你在遊戲開始時有的對手數量。如果一盤四人遊戲進行到只剩你和另一位對手，則這類地會橫置進戰場。
* 如果有效應是將這類地「橫置放進戰場」，則就算你有兩位或更多對手，它也不會以未橫置狀態進戰場。

# *指揮官傳奇*單卡解惑：新牌

## 白色

意悉多幻象愛若瑪  
{五}{白}{白}  
傳奇生物～天使  
6/6  
飛行，先攻，警戒，踐踏  
在每次戰鬥開始時，對每個由你操控的其他生物而言，它每具有飛行、先攻、連擊、死觸、敏捷、辟邪、不滅、繫命、威懾、保護、延勢、踐踏、警戒與拍檔等十四種異能中的一種，便得+1/+1直到回合結束。  
拍檔

* 對某生物而言，如果它具有多種所列關鍵字之異能，則它每有一種此類關鍵字，便得一份+1/+1。
* 對某生物而言，如果它具有為同一種所列關鍵字之數個異能，則它也只會因該種關鍵字而得一份+1/+1。類似地，如果某生物具有同一種關鍵字的數個變化（例如反黑保護和反紅保護），則它也只會因該種關鍵字而得一份+1/+1。
* 會受此異能影響的生物，以及受影響的每個生物會得到之加成大小，都是於愛若瑪的觸發式異能結算時才會決定。在該時刻後，生物再獲得或失去關鍵字都不會使其變大或變小。
* **中文版勘誤：**本牌第二段異能所列關鍵字異能共有十四種，但列舉時總數誤植為十二，特此勘誤。正確的規則敘述如上文所示。

肅穆儀式師阿哈盧  
{四}{白}  
傳奇生物～人類／修行僧  
3/3  
當肅穆儀式師阿哈盧進戰場時，在至多兩個其他目標生物上各放置一個+1/+1指示物。  
每當一個由你操控、其上有+1/+1指示物且非衍生物的生物死去時，派出一個1/1白色，具飛行異能的精靈衍生生物。  
拍檔*（你可將兩個具有拍檔異能的生物共同用作指揮官。）*

* 你只會派出一個精靈衍生物，而非死去的生物上每有一個+1/+1指示物便派出一個。
* 如果由你操控且其上有+1/+1指示物的生物和阿哈盧同時死去，則阿哈盧的異能會因該生物而觸發。
* 如果阿哈盧上有+1/+1指示物，且它死去，則它的異能會因自己而觸發。

勇氣賜聖使  
{五}{白}  
生物～天使  
3/5  
飛行  
每當一個生物攻擊時，你可以支付{三}。當你如此作時，在該生物上放置一個+1/+1指示物。

* 任一生物攻擊任何玩家或鵬洛客，都會觸發勇氣賜聖使的觸發式異能。
* 如果你選擇支付{三}，則會觸發另一個觸發式異能。在該自身觸發式異能在生物上放置+1/+1指示物前，玩家可以回應之。
* 你無法多次支付{三}，好在同一個進行攻擊的生物上放置多個+1/+1指示物。

冠冕統領  
{四}{白}{白}  
生物～統領  
5/5  
飛行  
當冠冕統領進戰場時，你成為君主。  
只要你是君主，傷害便不會使你失去生命。*（當一個生物對你造成戰鬥傷害時，其操控者依舊會成為君主。）*

* 於冠冕統領的最後一個異能生效時，對你造成的傷害仍具有「使你失去生物」以外的其他效應。舉例來說，會在這份傷害造成時觸發的異能仍會觸發；若這份傷害的來源具有繫命，則其操控者仍會獲得生命；以此類推。
* 你仍需記錄指揮官對你造成的戰鬥傷害，就算這份傷害不會使你失去生命也是一樣。

無畏考古家亞德恩  
{二}{白}  
傳奇生物～寇族／斥候  
2/2  
在你回合的戰鬥開始時，你可以將任意數量由你操控的靈氣或武具結附或裝備在目標永久物或玩家上。  
拍檔*（你可將兩個具有拍檔異能的生物共同用作指揮官。）*

* 你是於亞德恩的異能結算時決定要移動哪些靈氣和武具。在你作出選擇和靈氣與武具貼附到目標永久物或玩家上之間，沒有玩家能有所行動。
* 其他玩家，以及由其他玩家操控的永久物，都能是亞德恩的異能之目標。這會讓由你操控的武具裝備到由對手操控的生物上。由於這些靈氣和武具仍受你操控，因此它們敘述中的「你」仍是指你。亞德恩的異能無法將靈氣或武具貼附到其不能貼附的東西上。

武裝空獵者  
{三}{白}  
生物～貓／騎士  
3/3  
飛行  
每當武裝空獵者攻擊時，檢視你牌庫頂的六張牌。你可以將其中的一張靈氣或武具牌放進戰場。若以此法將武具放進戰場，你可以將它裝備在一個由你操控的生物上。將其餘的牌以隨機順序置於你的牌庫底。

* 以此法放進戰場的靈氣並未以任何東西為目標（舉例來說，所以它能結附於對手具辟邪的永久物），但該靈氣的結附異能會限制它能結附在什麼上面。如果該靈氣沒有能夠合法貼附的對象，則你就根本不能選擇將它放進戰場。

善心祝福  
{一}{白}  
結界～靈氣  
閃現  
結附於生物  
於善心祝福進戰場時，選擇一種顏色。  
所結附的生物具有反該色保護異能。此效應不會移除由你操控且已結附或裝備於其上的靈氣和武具。

* 賦予所結附生物之保護異能，不會移除下列靈氣：善心祝福本身，其他由你操控、且與善心祝福同時貼附在所結附生物上的靈氣，以及由你操控、且於善心祝福新結附時就已貼附在該處的所有靈氣。

坎鴶的副官  
{二}{白}  
生物～鳥／士兵  
1/1  
飛行  
每當坎鴶的副官攻擊時，進行攻擊且具飛行異能的生物得+1/+1直到回合結束。  
返場{五}{白}*（{五}{白}，從你的墳墓場放逐此牌：為每位對手各進行以下流程～派出一個衍生複製品，且其本回合若能攻擊該對手，便須如此作。它們獲得敏捷異能。在下一個結束步驟開始時，將它們犧牲。起動的時機視同巫術。）*

* 只有於坎鴶的副官第二個異能結算時具有飛行異能的攻擊生物會得+1/+1。過了這一檢查時點之後，再讓生物獲得或失去飛行異能都不會改變該生物已獲得（或未獲得）加成的情況。

調和守衛  
{三}{白}  
生物～人類／士兵  
3/4  
在每位對手的結束步驟開始時，若該玩家操控的生物比你多，則你派出一個1/1白色士兵衍生生物。  
在每位對手的結束步驟開始時，若該玩家操控的地比你多，則你可以從你的牌庫中搜尋一張基本的平原牌，將之橫置放進戰場，然後將你的牌庫洗牌。

* 這兩個觸發式異能會同時觸發。你可以自行安排它們進入堆疊的順序。
* 如果於對手的結束步驟開始時，他操控的生物並不比你多，則第一個異能不會觸發。第二個異能（比較地的數量）也是如此。這些異能在試圖結算時會再度檢查。如果此時該對手操控的生物（或地）已不比你多，則該異能不會結算，且沒有效果。

立誓哨衛利維沃  
{一}{白}  
傳奇生物～人類／騎士  
2/2  
{一}{白}：選擇另一個目標生物。其操控者可以將它放逐，且上面有一個庇護指示物。  
{二}{白}，{橫置}：將所有被放逐且其上有庇護指示物的牌在各自擁有者的操控下移回戰場。  
拍檔*（你可將兩個具有拍檔異能的生物共同用作指揮官。）*

* 利維沃的第二個起動式異能會將所有已放逐且其上有庇護指示物的牌移回戰場，這包括以其他立誓哨衛利維沃放逐的牌，以及利維沃先前在戰場上時所放逐的牌。

鋼鐵軍團的璞拉娃  
{二}{白}  
傳奇生物～貓／士兵  
1/4  
只要是在你的回合中，由你操控的衍生生物便得+1/+4。  
{三}{白}：派出一個1/1白色士兵衍生生物。  
拍檔*（你可將兩個具有拍檔異能的生物共同用作指揮官。）*

* 璞拉娃第一個異能所提供的加成，到清除步驟中移除傷害時仍然有效。
* 不過，如果璞拉娃離開戰場，則其加成便會立刻失效。對由你操控的衍生生物所造成之非致命傷害，可能會因璞拉娃在你的回合中離開戰場而變成致命傷害。

明日許諾  
{二}{白}  
結界  
每當一個由你操控的生物死去時，將它放逐。  
在每個結束步驟開始時，若你未操控生物，則犧牲明日許諾，並將所有以它放逐的牌在你的操控下移回戰場。

* 如果某個由你操控的生物將死去，但它在你的墳墓場中並不是生物牌（也許是因為它原本是非生物，後來因故成為生物），則明日許諾也會將它放逐，且其稍後也會返回戰場。
* 玩家可以回應明日許諾的第一個異能，試圖在明日許諾將該牌放逐之前，將它移至其他區域（或以其他方式放逐）。
* 如果你操控數個明日許諾，則每個由你操控的生物死去時，都會觸發每個明日許諾上的觸發式異能。你可以依任意順序將所觸發的異能放進堆疊，而該生物牌會被第一個結算的異能放逐。該生物牌即是被該異能所對應的明日許諾放逐，也只有這個明日許諾能夠將它移回。
* 類似地，如果你操控數個明日許諾，則到了結束步驟開始，如果你未操控生物的話，每個明日許諾也都會觸發。你可以依任意順序將所觸發的異能放進堆疊，第一個異能結算時，便要犧牲對應的明日許諾並將牌張移回戰場（如有）。輪到下一個異能試圖結算時，會檢查此刻你是否操控生物。如果你此時操控生物，則其對應的明日許諾不會被犧牲，但也不會將任何牌移回。

揚昇構念師莉蓓可  
{三}{白}  
傳奇生物～人類／神器師  
3/4  
由你操控的神器具有「保護～反由你操控之神器中每種總魔法力費用」。  
拍檔*（你可將兩個具有拍檔異能的生物共同用作指揮官。）*

* 對於魔法力費用中有{X}的咒語，則利用為X所選的值來確定該咒語的總魔法力費用。如果某個由你操控的神器之魔法力費用包含{X}，則X視為0。

純淨巨劍  
{一}{白}  
神器～武具  
佩帶此武具的生物得+2/+2。  
每當佩帶此武具的生物攻擊總生命最高或與他者同為最高的玩家時，派出一個4/4白色，具飛行異能的天使衍生生物，其為橫置且正向該玩家進行攻擊。  
佩帶{四}

* 如果佩帶此武具的生物攻擊的是由總生命最高的玩家操控的鵬洛客，則純淨巨劍的觸發式異能不會觸發。
* 雖然該觸發式異能所派出的天使衍生物正進行攻擊，但它從未宣告為進行攻擊的生物（舉例來說，有些異能會當有生物攻擊時觸發）。
* 一旦該觸發式異能觸發之後，各玩家的總生命在該異能結算之前發生任何變化都不重要。就算於此異能結算時，佩帶此武具的生物所攻擊的玩家之總生命已不是最高，你仍會派出一個天使衍生物。

永恆之魂  
{五}{白}{白}  
生物～聖者  
\*/\*  
永恆之魂的力量和防禦力各等同於你的總生命。  
返場{七}{白}{白}*（{七}{白}{白}，從你的墳墓場放逐此牌：為每位對手各進行以下流程～派出一個衍生複製品，且其本回合若能攻擊該對手，便須如此作。它們獲得敏捷異能。在下一個結束步驟開始時，將它們犧牲。起動的時機視同巫術。）*

* 設定永恆之魂的力量和防禦力之異能會在所有區域生效，而不是只在戰場上。

凱旋清償  
{六}{白}{白}{白}  
巫術  
將所有神器、結界和鵬洛客牌從你的墳墓場移回戰場。

* 如果你以此法將靈氣牌移回戰場，則由於你並未施放該靈氣，因此你會於其進戰場時選擇它要結附的對象。以此法移回的靈氣並未以任何東西為目標（舉例來說，所以它能結附於對手具辟邪的永久物），但該靈氣的結附異能會限制它能結附在什麼上面。如果該靈氣沒有能夠合法貼附的對象，則它會留在墳墓場中。
* 以此法移回戰場的靈氣，無法貼附在與之同時進戰場的其他東西上。如果它結附的對象是永久物，則你必須選擇已經在戰場上者。

## 藍色

埃分反叛者  
{三}{藍}  
生物～火蜥蜴／海盜  
3/3  
當埃分反叛者進戰場時，放逐至多一個目標非火蜥蜴的生物。該生物的操控者派出一個4/3藍色火蜥蜴／戰士衍生生物。  
返場{四}{藍}{藍}*（{四}{藍}{藍}，從你的墳墓場放逐此牌：為每位對手各進行以下流程～派出一個衍生複製品，且其本回合若能攻擊該對手，便須如此作。它們獲得敏捷異能。在下一個結束步驟開始時，將它們犧牲。起動的時機視同巫術。）*

* 如果在埃分反叛者的異能試圖結算時，該目標非火蜥蜴生物已經是不合法目標，則此異能不會結算。沒有玩家會派出火蜥蜴／戰士衍生物。

碧藍艦隊總帥  
{三}{藍}  
生物～人類／海盜  
3/3  
當碧藍艦隊總帥進戰場時，你成為君主。  
碧藍艦隊總帥不能被由君主操控的生物阻擋。

* 通常情況下，碧藍艦隊總帥的最後一個異能意味著它在攻擊君主或由君主控制的鵬洛客時，它不能被阻擋。在某些採用隊友共享回合的玩法中（例如雙頭巨人），由君主隊友操控的生物能夠阻擋碧藍艦隊總帥，就算後者攻擊的是君主也是一樣。

知識形體  
{三}{藍}{藍}  
生物～聖者  
\*/\*  
知識形體的力量和防禦力各等同於你的手牌數量。  
你的手牌數量沒有上限。  
每當知識形體受到傷害時，抽等量的牌。

* 設定知識形體的力量和防禦力之異能會在所有區域生效，而不是只在戰場上。
* 只要知識形體在你手上，其異能就會將它本身算進去。
* 生物能受到超過其防禦力的傷害。舉例來說，如果知識形體是3/3生物，且有來源對它造成5點傷害，則你會抽五張牌。請注意，如果知識形體受到了致命傷害，則它會在你實際抽牌之前死去，意味著其防禦力不會因你新抽上來的牌而提升，也就無法活下來。

明月巨海獸碧鱗  
{六}{藍}{藍}  
傳奇生物～巨海獸  
6/8  
當明月巨海獸碧鱗進戰場或每當你施放總魔法力費用等於或大於6的咒語時，你可以將目標非地永久物移回其擁有者手上。  
拍檔*（你可將兩個具有拍檔異能的生物共同用作指揮官。）*

* 對於魔法力費用中有{X}的咒語，則利用為X所選的值來確定該咒語的總魔法力費用。
* 註記於「當玩家施放咒語」時觸發的異能，會比觸發它的咒語先一步結算。就算該咒語被反擊，此異能仍會結算。

翼護傭獸艾希俄  
{一}{藍}  
傳奇生物～鳥  
1/3  
飛行  
對手施放且以由你操控之一個或數個指揮官為目標的咒語增加{三}來施放。  
拍檔*（你可將兩個具有拍檔異能的生物共同用作指揮官。）*

* 要計算對手施放、且以由你操控之指揮官為目標咒語的總費用，先從該玩家要支付的魔法力費用或替代性費用開始，加上費用增加的數量（例如艾希俄的第二個異能），然後再減去費用減少的數量。該咒語的總魔法力費用僅由其魔法力費用來確定，與施放咒語時具體支付的總費用數量無關。
* 以數個由你操控之指揮官為目標的咒語，也只會增加{三}來施放。

失寵  
{二}{藍}  
結界～靈氣  
結附於生物  
當失寵進戰場時，橫置所結附的生物，且你成為君主。  
除非所結附之生物的操控者是君主，否則它於該玩家的重置步驟中不能重置。

* 如果在失寵試圖結算時，該目標生物已經是不合法的目標，則此咒語不會結算。它不會進戰場，其進戰場異能也不會觸發。

聚力拒斥  
{三}{藍}{藍}  
瞬間  
傾曳*（當你施放此咒語時，從你的牌庫頂開始放逐牌，直到放逐一張費用比此咒語低的非地牌為止。你可以施放該牌，且不需支付其魔法力費用。將所放逐的牌以隨機順序置於你的牌庫底。）*  
反擊目標咒語。

* 你不能將聚力拒斥本身指定為其目標，好能夠傾曳。

拉米雷迪皮托的鬼魂  
{二}{藍}  
傳奇生物～精靈／海盜  
2/3  
拉米雷迪皮托的鬼魂不能被防禦力等於或大於3的生物阻擋。  
每當拉米雷迪皮托的鬼魂對任一玩家造成戰鬥傷害時，選擇至多一張目標在墳墓場中的牌，且須為本回合中棄掉或從牌庫進入該處者。將該牌置於其擁有者手上。  
拍檔*（你可將兩個具有拍檔異能的生物共同用作指揮官。）*

* 一旦已有防禦力等於或小於2的生物阻擋了此生物，則就算改變該阻擋生物的防禦力，也不會使此生物成為未受阻擋。
* 在先前回合中棄掉的牌，或是在先前回合中從牌庫置入墳墓場的牌，都不能選為第二個異能的目標。

魔力石技師格雷賢  
{五}{藍}  
傳奇生物～人類／神器師  
3/6  
{橫置}，橫置X個由你操控且未橫置的神器：檢視你牌庫頂的X張牌。將其中一張置於你手上，其餘的牌則置入你的墳墓場。  
拍檔*（你可將兩個具有拍檔異能的生物共同用作指揮官。）*

* 你可以橫置任意由你操控且未橫置的神器，包括你並未在自己最近的一回合開始時持續操控的神器生物。
* 將武具橫置，不會使得佩帶該武具的生物不再受其影響。

破船勇盜  
{二}{藍}  
生物～人魚／海盜  
3/2  
閃現  
如果某對手將抽一張牌，且這不是其於自己的每個抽牌步驟中所抽的第一張牌，則改為你派出一個珍寶衍生物。*（珍寶衍生物是具有「{橫置}，犧牲此神器：加一點任意顏色的魔法力」的神器。）*

* 如果有多個替代性效應會對同一起抽牌事件生效，則由實際抽牌的玩家來決定這些效應的生效順序。
* 如果某對手在他自己抽牌步驟所抽第一張牌以外將抽一張牌時，你操控多個破船勇盜，你也只會派出一個珍寶。

實驗室苦力妖  
{三}{藍}  
生物～殭屍／驚懼獸  
3/4  
在每個結束步驟開始時，如果你本回合中曾從墳墓場中施放咒語或起動墳墓場中牌的異能，則抽一張牌。

* 在每個結束步驟開始時，實驗室苦力妖的異能都會觸發，無論你在該回合中是否有從墳墓場中施放咒語或起動墳墓場中某張牌的異能。你可以等到異能觸發後，再以回應的形式補作這些事情好抽一張牌。
* 只要你施放某牌或起動其上異能時該牌是在墳墓場中就能滿足條件，回合結束時該牌位於哪個區域當中都不重要。

銳目領航員馬科姆  
{二}{藍}  
傳奇生物～塞連／海盜  
2/2  
飛行  
每當由你操控的一個或數個海盜向對手造成傷害時，每有一位受到傷害的對手，你便派出一個珍寶衍生物。*（珍寶衍生物是具有「{橫置}，犧牲此神器：加一點任意顏色的魔法力」的神器。）*  
拍檔*（你可將兩個具有拍檔異能的生物共同用作指揮官。）*

* 就算由你操控的海盜都是向同一位對手造成傷害，馬科姆的觸發式異能也會觸發。分你同一份珍寶。吼。
* 馬科姆的觸發式異能會留意由你操控之海盜向對手造成的所有傷害，而非僅限戰鬥傷害。

商船襲劫盜  
{三}{藍}  
生物～人類／海盜  
2/4  
每當商船襲劫盜或另一個海盜在你的操控下進戰場時，橫置至多一個目標生物。於你操控商船襲劫盜的時段內，該生物於其操控者的重置步驟中不能重置。

* 該觸發式異能可以指定任意生物為目標，包括已經橫置者。在這情況下，該生物持續已橫置狀態，且在其操控者的重置步驟中不能重置。
* 如果其他玩家獲得商船襲劫盜之操控權，該生物將不再受到「不能重置」異能的影響；就算你稍後重新獲得商船襲劫盜之操控權也是一樣。
* 就算受影響的生物改變了操控者，「不能重置」異能也將繼續生效。

回憶奔騰  
{六}{藍}{藍}{藍}  
巫術  
將目標瞬間或巫術牌從墳墓場放逐。複製該牌三次。你可以施放這些複製品，且不需支付其魔法力費用。放逐回憶奔騰。

* 所有複製品都是在結算回憶奔騰過程中產生並施放。你不能等到稍後時段再施放。如果你未施放全部三個複製品，則未施放者便會消失。
* 由於你是在結算回憶奔騰過程中施放咒語，因此不會受到牌張類別的使用時機限制。換句話說，你能以此法施放巫術牌的複製品。
* 如果你以「不需支付其魔法力費用」的方式來施放咒語，就無法選擇支付替代性費用來施放之。不過，你能夠支付額外費用。如果此牌含有任何強制性的額外費用，則你必須支付之，才能施放此牌。
* 如果所複製的牌魔法力費用中包含{X}，則你在以「不需支付其魔法力費用」的方式施放其複製品時，必須將X的值選為0。

千面客逆島  
{三}{藍}  
傳奇生物～人類／浪客  
3/1  
你可以使千面客逆島當成另一個由你操控之生物的複製品來進入戰場，但它具有千面客逆島的其他異能。  
「傳奇規則」不對由你操控的永久物生效。  
拍檔*（你可將兩個具有拍檔異能的生物共同用作指揮官。）*

* 「傳奇規則」是指：如果某玩家同時操控兩個或更多同名的傳奇永久物，則該玩家從中選擇一個，並將其餘的置入其擁有者的墳墓場。（在家裡比拚規則的各位注意了：編纂此文件時，其條目已是704.5j。）
* 於「傳奇規則」不對由你操控的永久物生效期間，你可以操控任意數量同名的傳奇永久物，且其都不會被置入墳墓場。
* 如果你操控數個同名的傳奇永久物，且「傳奇規則」再度生效（也許是因為千面客逆島離開戰場），則你須立即遵循規則要求，將多餘的永久物置入墳墓場，只留一個在戰場上。
* 千面客逆島所複製的只有原版生物上所印製的東西而已（除非該生物也複製了其他東西或是個衍生物；後文將詳述），但它同時也具有逆島的其他異能。它不會複製下列狀態：該生物是否為橫置，它上面有沒有指示物、結附了靈氣、裝備了武具，或是其他改變了其力量、防禦力、類別、顏色等等的非複製效應。最值得一提的是，如果它所複製的生物本來不是生物，則它也不會是生物。
* 如果所選生物的魔法力費用包含{X}，則X視為0。
* 如果所選生物本身已經複製了別的東西，則逆島進戰場時，會是所選生物所複製的樣子。
* 如果另一個生物成為逆島的複製品，則該生物也會具有逆島的其他異能。
* 如果所選擇的生物是個衍生物，則逆島會複製將該衍生物放進戰場的效應原本所註明的特徵。在此情況下，逆島不會成為衍生物。
* 當逆島進戰場時，它所複製的生物之任何進戰場異能都會觸發。所選擇的生物上面任何「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。
* 如果逆島因故與另一個生物同時進戰場，則逆島不能成為該生物的複製品。你只可選擇已在戰場上的生物。
* 如果逆島是你的指揮官，則就算它複製了其他生物，也還是你的指揮官。如果逆島不是你的指揮官，則就算它複製了你的指揮官，它也不是你的指揮官。

逆島的門徒  
{四}{藍}{藍}  
生物～變形獸  
3/1  
閃現  
傾曳*（當你施放此咒語時，從你的牌庫頂開始放逐牌，直到放逐一張費用比此咒語低的非地牌為止。你可以施放該牌，且不需支付其魔法力費用。將所放逐的牌以隨機順序置於你的牌庫底。）*  
你可以使逆島的門徒當成本回合進戰場之任一永久物的複製品來進入戰場。

* 如果你利用逆島的門徒之傾曳異能施放了一個永久物咒語，則該永久物能及時進到戰場好讓逆島的門徒複製。
* 逆島的門徒所複製的，就只有原版永久物上所印製的東西而已（除非該永久物也複製了其他東西或是個衍生物；後文將詳述）。它不會複製下列狀態：該生物是否為橫置，它上面有沒有指示物、結附了靈氣、裝備了武具，或是其他改變了其力量、防禦力、類別、顏色等等的非複製效應。
* 如果逆島的門徒當成某鵬洛客的複製品來進入戰場，則它進戰場時上面也會有若干忠誠指示物，其數量等同於它所複製之鵬洛客牌右下角所印製的數值。它不會複製該鵬洛客上現有的忠誠指示物數量。
* 如果所選擇的永久物之魔法力費用中包含{X}，則X視為0。
* 如果所選擇的永久物已經複製了別的東西（舉例來說，如果所選的永久物是另一個逆島的門徒），則逆島的門徒進戰場時，會是所選的永久物目前所複製的東西。
* 如果所選擇的永久物是個衍生物，則逆島的門徒會複製將該衍生物放進戰場的效應原本所註明的特徵。在此情況下，逆島的門徒不會成為衍生物。
* 當逆島的門徒進戰場時，所複製的永久物之任何進戰場異能都會觸發。所選永久物上面任何「於[此永久物]進戰場時」或「[此永久物]進戰場時上面有…」的異能也都會生效。
* 如果逆島的門徒因故與另一個生物同時進戰場，則逆島的門徒不能成為該生物的複製品。你只能選擇一個已在戰場上且為本回合進戰場的生物。

逆島的意志  
{三}{藍}  
巫術  
選擇一項。如果你於施放此咒語時操控指揮官，則你可以兩項都選。  
•目標對手選擇一個由其操控的生物。你獲得該生物的操控權。  
•選擇一個由你操控的生物。每個由你操控的其他生物均成為該生物的複製品直到回合結束。

* 第二項模式並不指定任何生物為目標。你是於逆島的意志結算時選擇要複製的生物。如果你兩項都選，則你能將你因第一個模式而獲得操控權的生物，選作第二項模式的「原版」生物來讓你的其他生物複製。
* 逆島的意志所複製的，就只有所選生物上所印製的數值而已。它不會複製該生物上的指示物，也不會複製改變了其力量、防禦力、種類、顏色等等的效應。特別一提，如果所選生物通常不是生物，則也不會複製令它成為生物的效應。舉例來說，如果你選擇一個已成為生物的地作為「原版」生物，則你的所有其他生物都會成為非生物的地直到回合結束。
* 如果所選擇的生物已經複製了別的東西，則由你操控的其他生物所複製的，會是所選的生物目前所複製的東西。
* 選擇衍生物，不會令由你操控且非衍生物的其他生物成為衍生物。如果你選擇一個非衍生物的生物，則由你操控的其他衍生生物也不會因此變成不是衍生物。

風暴眼夏尼  
{三}{藍}  
傳奇生物～巨靈／修行僧  
3/2  
飛行  
每當風暴眼夏尼攻擊時，占卜X，X為進行攻擊且具飛行異能的生物數量。  
拍檔*（你可將兩個具有拍檔異能的生物共同用作指揮官。）*

* 於此異能結算時，才會計算進行攻擊且具飛行異能的生物數量，並以此來決定X的數值。

神日史芬斯  
{六}{藍}{藍}  
生物～史芬斯  
6/6  
飛行  
在你戰鬥後的行動階段開始時，你在該階段後額外得到一個開始階段。*（開始階段包括重置步驟、維持步驟和抽牌步驟。）*

* 額外的開始階段和你正常的開始步驟幾乎沒有區別。在重置步驟中，永久物會相應地躍離、躍回，且你會重置你已橫置的永久物。註記於「在你的維持開始時」或類似時點觸發的東西，會在維持步驟中觸發。最後，你會因抽牌步驟抽一張牌。
* 額外的開始階段中所有步驟都是在你當前的回合中發生。註記持續至「直到你的下一個回合」或類似字樣的效應不會終止，這是因為你只是多進行了一個開始階段而已。
* 這個額外的開始階段結束後，遊戲會進行至終結階段（除非還有其他效應又增加了其他階段；後文將詳述）。
* 如果會在你回合中的同一時點多出數個階段，則會先進行最後產生的那個階段。舉例來說，如果你操控神日史芬斯，且其異能在你戰鬥後的行動階段中觸發。而在此行動階段的稍後時段，又有效應令你在此行動階段後額外多出一個戰鬥階段。這樣的話你會先進行額外的戰鬥階段，之後才到額外的開始階段。
* 即使你在戰鬥中未以任何生物進行攻擊，你仍會進行戰鬥後的行動階段，且神日史芬斯的異能會如常觸發。
* 如果你因故會在某回合中進行多於兩個行動階段，則在第一個行動階段之後的所有行動階段都算是「戰鬥後的行動階段」，且神日史芬斯的異能在每個這類行動階段開始時都會觸發。

忤逆作對  
{二}{藍}  
瞬間  
目標對手獲得目標生物的操控權。*（如果正進行攻擊或阻擋的生物改變了操控者，則它會被移出戰鬥。）*

* 就算玩家獲得某生物之操控權，也不會讓該他同時獲得其上任何靈氣或武具之操控權。

## 黑色

絲金猛襲獸亞米希  
{二}{黑}  
傳奇神器生物～魔像  
3/2  
每當絲金猛襲獸亞米希攻擊時，你可以棄一張牌。當你如此作時，目標由防禦玩家操控的生物得-X/-X直到回合結束，X為由你操控的神器數量與你墳墓場中的神器牌數量之總和。  
拍檔*（你可將兩個具有拍檔異能的生物共同用作指揮官。）*

* 亞米希的異能進堆疊時不指定目標。於該異能結算的過程中，你可以棄一張牌。若你如此作，便會觸發另一個異能，然後你選擇要得-X/-X的目標。這與註記「若你如此作…」之異能的區別是：在你棄牌之後，但在該生物得-X/-X之前，玩家仍有機會來施放咒語和起動異能。
* 在結算亞米希的異能時，你不能棄多張牌，好讓多個生物得-X/-X。
* X的數值會於亞米希的異能結算時決定。一旦數值確定，就算該回合稍後時段你墳墓場中的神器牌數量和由你操控的神器數量發生變化，X的數值也不會改變。
* 如果所棄之牌為神器牌，則只要在決定X的數值時，該牌仍在墳墓場中（或樂觀情況下，在戰場上且受你操控），便會將其計算在內。
* 如果某生物攻擊的是鵬洛客，則該鵬洛客的操控者便是防禦玩家。

野心宮廷  
{二}{黑}{黑}  
結界  
當野心宮廷進戰場時，你成為君主。  
在你的維持開始時，對每位對手而言，除非他棄一張牌，否則失去3點生命。若你是君主，則改為對每位對手而言，除非他棄兩張牌，否則失去6點生命。

* 於野心宮廷的第一個異能結算時，首先由依照回合順序接下來輪到的對手選擇是否要棄牌。如果其要如此作，則他選擇一張牌但不需展示（如果你是君主的話，則是選擇兩張牌但不需展示），然後其他對手按照回合順序依次比照辦理。然後同時棄掉所選的牌，最後每位無法棄牌或選擇不棄牌的玩家各失去相應數量的生命。

妖精末視師  
{一}{黑}  
生物～妖精／祭師  
1/1  
當妖精末視師死去時，每位對手各棄一張牌。

* 於妖精末視師的異能結算時，首先由依照回合順序接下來輪到的對手選擇一張牌但不需展示，然後其他對手按照回合順序依次比照辦理。然後同時棄掉所有被選的牌。

妖精脅侯  
{三}{黑}{黑}  
生物～殭屍／妖精  
3/3  
死觸  
當妖精脅侯死去時，非妖精的生物得-3/-3直到回合結束。  
返場{五}{黑}{黑}*（{五}{黑}{黑}，從你的墳墓場放逐此牌：為每位對手各進行以下流程～派出一個衍生複製品，且其本回合若能攻擊該對手，便須如此作。它們獲得敏捷異能。在下一個結束步驟開始時，將它們犧牲。起動的時機視同巫術。）*

* 妖精脅侯的的第二個異能只會影響它結算時在戰場上且不為妖精的生物。該回合稍後時段才進戰場的非妖精生物不會得-3/-3。

繼位盛宴  
{四}{黑}{黑}  
巫術  
所有生物得-4/-4直到回合結束。你成為君主。

* 在戰場上沒有生物時，你也能施放繼位盛宴，好成為君主。
* 繼位盛宴只會影響它結算時已經在戰場上的生物。本回合稍後時段才進戰場的生物不會得-4/-4。

林地棘刺米婭拉  
{一}{黑}  
傳奇生物～妖精／斥候  
1/2  
每當林地棘刺米婭拉或另一個由你操控的妖精死去時，你可以支付{一}和1點生命。若你如此作，則抽一張牌。  
拍檔*（你可將兩個具有拍檔異能的生物共同用作指揮官。）*

* 如果數個由你操控的妖精（其中可能包括林地棘刺米婭拉）同時死去，則米婭拉的異能會觸發相應次數。
* 米婭拉的觸發式異能每次結算時，你都可以選擇是否要支付「{一}和1點生命」此費用，但每次結算時只能如此作一次，且只能以此抽一張牌。

暮核密探納迪爾  
{五}{黑}  
傳奇生物～妖精／戰士  
3/3  
每當一個由你操控的衍生物離開戰場時，在暮核密探納迪爾上放置一個+1/+1指示物。  
當納迪爾離開戰場時，派出若干1/1綠色妖精／戰士衍生生物，其數量等同於它的力量。  
拍檔*（你可將兩個具有拍檔異能的生物共同用作指揮官。）*

* 納迪爾的第二個異能，會利用它最後在戰場上時的力量來決定會派出多少衍生物。

死靈六殺陣  
{六}{黑}  
巫術  
每位玩家各犧牲六個生物。你派出六個已橫置的2/2黑色殭屍衍生生物。

* 假設所有人都操控了很多生物。於死靈六殺陣結算時，首先由輪到該回合的玩家（可能就是你）選擇六個要犧牲的生物，然後其他玩家按照回合順序依次作出選擇，玩家在作選擇時已知道之前玩家的選擇為何。然後，所有玩家同時犧牲所有生物。最後，你派出六個已橫置的殭屍。
* 無論你犧牲多少生物，你都會派出六個已橫置的殭屍。

反對派密探  
{二}{黑}  
生物～人類／浪客  
3/2  
閃現  
對手在搜尋其牌庫期間由你來操控。  
於任一對手搜尋其牌庫期間，他放逐所有他找到的牌。於這些牌持續放逐的時段內，你可以使用它們，且你可以將魔法力視同任意顏色的魔法力來支付施放它們的費用。

* 在你操控對手時，由你來為該玩家作出所有選擇與決定。不過，由於此操控效應只會在對手搜尋牌庫期間生效，因此他要作的決定基本上就只有本次搜尋要找出什麼牌。
* 你不能讓該玩家從其牌庫中搜尋出不符合搜尋敘述要求的牌張。舉例來說，如果該對手要從其牌庫中搜尋一張基本地牌，則你不能讓他找到其他牌（例如生物牌）。
* 如果搜尋敘述中指明了要搜尋的牌張特性（例如顏色、牌張類別等），則你可以讓該對手找不到任何牌。如果該搜尋只是要找出特定數量的牌張，且未指明特性，則你必須讓他找出相同數量的牌張（若對手牌庫中牌張數量不足，也應盡可能接近該數量）。
* 在你操控對手時，你不能為該玩家作出比賽規則範疇內的選擇與決定。你不能讓他認輸，或讓其同意約和。
* 經搜尋找到的牌會被放逐，而不會置於原搜尋效應找到牌之後會讓對手置入的區域。該咒語或異能所具有的其他效應仍會如常生效。如果此類效應提及所找到的牌，則它能夠看到因此進入放逐區者。
* 如果有咒語或異能要求由你操控的對手搜尋包括牌庫在內的其他區域，則其在所有區域能找到哪些牌都由你來決定。該玩家會放逐在相關區域中找到的所有牌。
* 如果數位玩家都操控反對派密探，且有另一位玩家要搜尋其牌庫，則該要搜尋的玩家會在搜尋過程中受最後進戰場之反對派密探的操控者操控。由於每個反對派密探的最後一個異能都試圖放逐找到的牌，並給予該異能操控者使用該牌的許可，因此會由所放逐之牌的擁有者來決定具體哪一個異能會勝出。不過，因為這位擁有者此時正受其他玩家操控，所以實際作決定的是操控這位擁有者的玩家。換句話說，效應生效之反對派密探的操控者（即該對手的操控者）能讓自己得到所有牌的使用許可（除非他突然善心大發）。
* 對每張所放逐的牌而言，你仍須遵守其正常施放時機的許可條件與限制。如果其中某張牌是地，則除非你有可使用地數，否則你不能使用它。
* 以此法施放咒語時，你仍需支付其所有費用，包括額外費用。如果該咒語有替代性費用，你也可以選擇支付該費用。
* 在多人遊戲中，如果有玩家離開遊戲，則所有由該玩家擁有的牌也會一同離開。

疫病裂肢獸  
{二}{黑}  
生物～野獸  
6/5  
在你的結束步驟開始時，犧牲所有由你操控的其他生物。  
棄兩張牌，犧牲疫病裂肢獸：選擇目標對手。在他的下一個維持開始時，將疫病裂肢獸在該玩家的操控下移回戰場。

* 如果在該起動式異能結算之後，但在延遲觸發式異能將疫病裂肢獸移回戰場之前，所選對手已離開遊戲，則疫病裂肢獸會留在墳墓場。
* 如果疫病裂肢獸在其擁有者以外的其他玩家之操控下進戰場，且該玩家離開了遊戲，則疫病裂肢獸會被放逐。

瀆神灌輸  
{六}{黑}{黑}{黑}  
巫術  
兩位目標玩家彼此交換總生命。你派出一個X/X無色驚懼獸衍生神器生物，X為這些玩家總生命之間的差值。

* 當玩家間彼此交換總生命時，每位玩家各獲得或失去相應數量的生命，以使自己的總生命成為對方的數值。舉例來說，如果玩家甲有10點生命，玩家乙有17點生命，則前者獲得7點生命，後者失去7點生命。由此發生的獲得生命與失去生命事件，會受到替代性效應的影響，也會觸發相應的觸發式異能。
* 如果有玩家不能獲得生命，則他便不能與總生命較高的玩家交換。類似地，不能失去生命的玩家不能與總生命較低的玩家交換。  
  在上述情況中，沒有玩家的總生命會改變。
* 利用玩家交換完總生命之後的差值，來決定驚懼獸衍生物的大小。由於玩家所獲得或失去的生命數量，可能會受替代性效應影響而發生變化，因此這一差值可能與交換之前兩位玩家的生命差值不同。

羅剎貶靈魔  
{四}{黑}{黑}  
生物～貓／惡魔  
6/6  
每當羅剎貶靈魔攻擊時，將目標生物牌從防禦玩家之墳墓場在你的操控下放進戰場。  
返場{六}{黑}{黑}*（{六}{黑}{黑}，從你的墳墓場放逐此牌：為每位對手各進行以下流程～派出一個衍生複製品，且其本回合若能攻擊該對手，便須如此作。它們獲得敏捷異能。在下一個結束步驟開始時，將它們犧牲。起動的時機視同巫術。）*

* 如果某生物攻擊的是鵬洛客，則該鵬洛客的操控者便是防禦玩家。
* 以該觸發式異能而被放進戰場的生物在當次戰鬥中不能攻擊，就算它們有敏捷異能也是一樣。
* 如果你離開遊戲，則由其他玩家擁有，但在你的操控下被放進戰場的生物都會被放逐。

黯黑男爵辛格  
{四}{黑}{黑}  
傳奇生物～吸血鬼／貴族  
4/4  
飛行  
每當另一個生物死去時，在黯黑男爵辛格上放置兩個+1/+1指示物。  
每當另一位玩家輸掉這盤遊戲，你獲得若干生命，其數量等同於此回合開始時該玩家的總生命。  
拍檔*（你可將兩個具有拍檔異能的生物共同用作指揮官。）*

* 如果黯黑男爵辛格與其他生物同時受到致命傷害，則它們會同時死去。黯黑男爵辛格的第二個異能無法及時結算來拯救它。
* 無論該玩家輸掉遊戲的方式如何，黯黑男爵辛格的第三個異能都會觸發，包括：因狀態動作而落敗（生命為0或更少，試圖從已經為空的牌庫抽牌，具有10個或更多中毒指示物）；因受註明其輸掉遊戲之咒語或效應的影響而落敗；因面對你強大勢力無從反抗俯首認輸而落敗；以及因其他原因而落敗。
* 如果你和另一位玩家同時輸掉遊戲，則第三個異能無法及時結算來拯救你。

剎特的意志  
{四}{黑}  
瞬間  
選擇一項。如果你於施放此咒語時操控指揮官，則你可以兩項都選。  
•每位對手各犧牲一個生物，且須是由其操控的生物中力量最大者。  
•放逐所有對手墳墓場中的所有牌，然後派出X個0/1黑色索爾獸衍生生物，X為以此法放逐的生物牌中力量最大者的數值。

* 每位對手是在自己操控生物的範圍內，比較得出力量最大的生物。舉例來說，如果某位對手操控兩個力量分別為4和5的生物，另一位對手操控兩個力量分別為2和7的生物，則力量為5的生物和力量為7的生物會被犧牲。
* 如果某對手在其操控的生物中，有多個生物的力量同為最大，則由他選擇要犧牲哪個。
* 如果兩項都選，則其會按印製的順序生效。因第一項模式被犧牲而進到對手墳墓場中的生物，會在執行第二項模式的敘述時被放逐。
* 第二項模式會利用生物牌最後在墳墓場中時的力量來決定X的數值。
* 如果兩項都選，且某對手為第一項模式犧牲的是衍生生物，則雖然等到執行第二項模式的敘述時，該衍生物會在墳墓場中，但由於它不是生物牌，因此不會被放逐，且在決定X的數值時也不會將該衍生物的力量考慮進去。該衍生物會在剎特的意志結算後消失。

愚者末日泰維司剎特  
{四}{黑}  
傳奇鵬洛客～剎特  
4  
+2：派出兩個0/1黑色索爾獸衍生生物。  
+1：你可以犧牲另一個生物或鵬洛客。如果你如此作，則抽兩張牌，然後如果所犧牲之永久物是指揮官，則再抽一張牌。  
−10：獲得所有指揮官的操控權。將所有指揮官從統帥區在你操控下放進戰場。  
愚者末日泰維司剎特可用作指揮官。  
拍檔

* 對愚者末日泰維司剎特的第二個異能而言，你是於該異能結算時，才決定是否要犧牲東西，以及具體要犧牲哪個東西。
* 在結算第三個異能時，你會先獲得已在戰場上所有指揮官的操控權，然後再將統帥區中的指揮官從該處在你的操控下放進戰場。
* 如果你離開遊戲，你獲得操控權的指揮官會回到先前操控者的操控。而在你操控下放進戰場的指揮官則會被放逐（此時其擁有者可以將其移回統帥區）。

瀆聖者托瑪  
{三}{黑}  
傳奇生物～殭屍／魔法師  
4/2  
每當一張或數張牌離開你的墳墓場時，派出一個已橫置的2/2黑色殭屍衍生生物。  
拍檔*（你可將兩個具有拍檔異能的生物共同用作指揮官。）*

* 瀆聖者托瑪每次結算時，你都只會派出一個殭屍衍生物，無論有多少張牌離開你的墳墓場都是如此。

## 紅色

凱錫革佈陷人阿雷娜  
{四}{紅}  
傳奇生物～人類／斥候  
4/3  
先攻  
{橫置}：加若干{紅}，其數量等同於由你操控且為本回合進戰場之生物中力量最大者的數值。  
拍檔*（你可將兩個具有拍檔異能的生物共同用作指揮官。）*

* 阿雷娜的起動式異能屬於魔法力異能。它不用到堆疊，且不能被回應。玩家不能試圖回應該異能來改變某生物的力量。
* 阿雷娜的魔法力異能不會將已不在戰場上的生物納入比較，就算它們是在當回合進戰場也是一樣
* 對當前是由你操控且為生物的某永久物而言，就算它原本進戰場時並非生物，且／或是在其他玩家的操控下進戰場，阿雷娜的魔法力異能也會將它納入比較。

極光鳳凰  
{四}{紅}{紅}  
生物～鳳凰  
5/3  
飛行  
傾曳*（當你施放此咒語時，從你的牌庫頂開始放逐牌，直到放逐一張費用比此咒語低的非地牌為止。你可以施放該牌，且不需支付其魔法力費用。將所放逐的牌以隨機順序置於你的牌庫底。）*  
每當你施放具傾曳異能的咒語時，將極光鳳凰從你的墳墓場移回你手上。

* 極光鳳凰的最後一個異能，只有於你施放完具傾曳異能咒語之後的時點，極光鳳凰就已經在你的墳墓場中才會觸發。
* 註記於「當玩家施放咒語」時觸發的異能，會比觸發它的咒語先一步結算。就算該咒語被反擊，此異能仍會結算。
* 你能以任意順序將所施放咒語的傾曳異能和極光鳳凰的移回異能放進堆疊。如果你先將極光鳳凰移回你手上，則你是在因傾曳異能放逐牌之前如此作。如果你讓傾曳異能先結算，則你因這個傾曳異能而施放的另一個咒語會在你將極光鳳凰移回你手上之前結算。上述兩種情形，都會比原本具傾曳異能的咒語先一步結算。

莽霸聯盟襲劫者布里奇  
{三}{紅}  
傳奇生物～鬼怪／海盜  
3/3  
威懾  
每當由你操控的一個或數個海盜向對手造成傷害時，放逐每位受到傷害之對手的牌庫頂牌。本回合中，你可以使用這些牌，且你可以將魔法力視同任意顏色的魔法力來支付施放這些咒語的費用。  
拍檔*（你可將兩個具有拍檔異能的生物共同用作指揮官。）*

* 只有受到傷害的對手會被放逐牌，不是你所有的對手都要放逐。
* 對每張所放逐的牌而言，你仍須遵守其正常施放時機的許可條件與限制。如果其中某張牌是地，則除非你有可使用地數，否則你不能使用它。
* 以此法施放咒語時，你仍需支付其所有費用，包括額外費用。如果該咒語有替代性費用，你也可以選擇支付該費用。
* 如果你不使用所放逐的牌，該牌便會持續被放逐。你不能留到後續的回合中再使用。
* 在多人遊戲中，如果有玩家離開遊戲，則所有由該玩家擁有的牌也會一同離開。如果你離開遊戲，則你因布里奇霸道竊取的所有咒語和／或永久物都會被放逐。

海岸劫掠者  
{二}{紅}  
生物～人類／海盜  
0/3  
踐踏  
每當海岸劫掠者攻擊時，防禦玩家每操控一個地，它便得+1/+0直到回合結束。  
返場{四}{紅}{紅}*（{四}{紅}{紅}，從你的墳墓場放逐此牌：為每位對手各進行以下流程～派出一個衍生複製品，且其本回合若能攻擊該對手，便須如此作。它們獲得敏捷異能。在下一個結束步驟開始時，將它們犧牲。起動的時機視同巫術。）*

* 海岸劫掠者所得的加成大小，由其所攻擊的玩家決定。不會計算由其他防禦玩家操控的地。
* 如果海岸劫掠者攻擊的是鵬洛客，則該鵬洛客的操控者便是防禦玩家。

威迫徵兵員  
{四}{紅}  
生物～半獸人／海盜  
4/3  
每當威迫徵兵員或另一個海盜在你的操控下進戰場時，獲得目標生物的操控權直到回合結束。重置該生物。直到回合結束，它獲得敏捷異能且額外具有海盜此類別。

* 你可以指定任何生物為威迫徵兵員之異能的目標，包括未橫置的或已經由你操控的。它甚至可以指定自己或觸發此異能的生物為目標。
* 就算獲得某生物之操控權，也不會讓你同時獲得其上任何靈氣或武具之操控權。

碎船巨人達戈  
{六}{紅}  
傳奇生物～巨人／海盜  
7/5  
你可以犧牲任意數量的神器和／或生物，以作為施放此咒語的額外費用。對此咒語而言，你每以此法犧牲一個永久物，它便減少{二}來施放，且你本回合中每犧牲過一個其他神器或生物，它便再減少{二}來施放。  
踐踏  
拍檔*（你可將兩個具有拍檔異能的生物共同用作指揮官。）*

* 達戈的第一個異能無法將它的費用降到少於{紅}。就算已無法將達戈的費用降得更低，此異能也沒有限制你能犧牲的神器和生物數量。
* 即使你沒有犧牲神器和生物作為此咒語的額外費用，由你於本回合稍早時段犧牲過神器和生物而帶來的費用減少效應仍會生效。
* 費用減少的數量為「每犧牲過一個永久物就減少{二}」，無論該永久物是神器、生物還是神器生物。
* 要計算咒語的總費用，先從要支付的魔法力費用或替代性費用開始，加上費用增加的數量（例如指揮官稅），然後再減去費用減少的數量（例如達戈的第一個異能）。無論施放達戈時的總費用是多少，它的總魔法力費用始終為7。

烈燼船長  
{三}{紅}  
生物～巨靈／海盜  
4/2  
當烈燼船長進戰場時，你成為君主。  
每當任一對手於你是君主時攻擊你，烈燼船長對該玩家造成等同於其手牌數量的傷害。

* 烈燼船長的最後一個異能，是每有一位攻擊你的玩家便觸發一次，至於每位玩家是用多少個生物來攻擊你則並不重要。
* 如果某對手只攻擊由你操控的鵬洛客，而沒有攻擊你，則烈燼船長的最後一個異能不會觸發。
* 如果在烈燼船長最後一個異能觸發之後，但在它結算之前，已由另一位玩家成為君主，則該異能會如常結算。攻擊你的玩家會受到傷害，就算該玩家此時已是君主也是一樣。

財寶爆破  
{五}{紅}  
巫術  
抽一張牌，然後每位其他玩家各可以抽一張牌。每當有玩家以此法抽一張牌時，從所有對手中隨機選擇目標對手，財寶爆破對該玩家造成5點傷害。

* 財寶爆破進堆疊時不指定目標。於該咒語結算的過程中，你抽一張牌，然後每位其他玩家依照回合順序決定是否要抽一張牌。此後，每位其他決定要抽牌的玩家實際將牌抽起。最後，財寶爆破的自身觸發式異能依照在結算過程中所抽的牌數觸發相應次數並進入堆疊，每個異能的目標均為隨機指定。

莫測艦隊擅劍客  
{三}{紅}  
生物～半獸人／海盜  
4/3  
每當莫測艦隊擅劍客攻擊時，它對所攻擊的玩家或鵬洛客造成傷害，其數量等同於由你操控的神器數量。  
返場{五}{紅}*（{五}{紅}，從你的墳墓場放逐此牌：為每位對手各進行以下流程～派出一個衍生複製品，且其本回合若能攻擊該對手，便須如此作。它們獲得敏捷異能。在下一個結束步驟開始時，將它們犧牲。起動的時機視同巫術。）*

* 如果在莫測艦隊擅劍客的觸發式異能觸發之後，但在該異能結算之前，它就離開了戰場，則此異能會如常結算。它所攻擊的玩家或鵬洛客會受到傷害。另一方面，如果它留在戰場，但在其觸發式異能結算之前就離開了戰鬥，則沒有玩家或鵬洛客會受到傷害。

炎身傳令使  
{二}{紅}  
生物～元素／魔法師  
3/2  
你施放的指揮官咒語具有傾曳異能。*（每當你施放指揮官時，從你的牌庫頂開始放逐牌，直到放逐一張總魔法力費用比其低的非地牌為止。你可以施放該牌，且不需支付其魔法力費用。將所放逐的牌以隨機順序置於你的牌庫底。）*

* 一旦你宣告施放指揮官咒語，則直到你完成施放為止，沒有玩家能有所行動。在施放完咒語後，再使炎身傳令使離開戰場，並不會阻止該咒語的傾曳異能結算。
* 在某些罕見狀況中，你可能會在施放指揮官咒語的過程中失去炎身傳令使的操控權。在此情形下，該指揮官咒語不會具有傾曳。

狂熱巨獸騎士  
{四}{紅}  
生物～半獸人／戰士  
5/4  
敏捷  
所有生物都能視同具有敏捷異能地攻擊你的對手和由你的對手操控之鵬洛客。

* 狂熱巨獸騎士並非使任何生物獲得敏捷異能，而只是讓要攻擊你的對手或他們鵬洛客之生物（包括不由你操控者），能夠視同具有敏捷異能地攻擊。

龍騎殘虐者  
{四}{紅}{紅}  
生物～龍  
6/5  
飛行  
當龍騎殘虐者進戰場時，你可以將一個由你擁有的指揮官從統帥區放進戰場。它獲得敏捷異能。在下一個結束步驟開始時，將它移回統帥區。

* 以此法將指揮官放進戰場與施放該指揮官是兩回事。這樣不會增加「指揮官稅」。
* 只有於延遲觸發式異能結算時指揮官還在戰場上，你才需將它移回統帥區。如果它此時在其他區域中，則會留在原處。

三生輪迴潔絲卡  
{二}{紅}  
傳奇鵬洛客～潔絲卡  
0  
三生輪迴潔絲卡進戰場時上面有數個忠誠指示物，其數量等同於你本盤遊戲中從統帥區施放過指揮官的次數。  
0：選擇目標生物。直到你的下一個回合，如果該生物將向你的任一對手造成戰鬥傷害，則改為它對該玩家造成三倍的傷害。  
−X：三生輪迴潔絲卡對至多三個目標各造成X點傷害。  
三生輪迴潔絲卡可用作指揮官。  
拍檔

* 如果你施放三生輪迴潔絲卡且她是你的指揮官，則她的第一個異能也會將本次施放計入。
* 對受潔絲卡第二個異能影響的生物而言，如果該生物具有踐踏異能，則只有對防禦玩家造成的那部分傷害會乘以三（只要該玩家仍是你的對手）。舉例來說，假設你以一個5/5、具踐踏異能的生物為目標起動該異能，並以該生物攻擊對手，然後該生物被一個3/3生物阻擋。則你可以為阻擋生物分配3點傷害，並為防禦玩家分配2點傷害。若你如此分配，則你的攻擊生物會對阻擋生物造成3點傷害，並對防禦玩家造成點傷害（2點傷害乘以三）。所有這些傷害都仍是戰鬥傷害。
* 如果你兩次將同一個生物指定為潔絲卡第二個異能的目標，則該生物向你對手造成的傷害數量便會乘以九。如果指定三次，便會乘以二十七，以此類推。

潔絲卡的意志  
{二}{紅}  
巫術  
選擇一項。如果你於施放此咒語時操控指揮官，則你可以兩項都選。  
•目標對手每有一張手牌，便加{紅}。  
•放逐你牌庫頂的三張牌。本回合中，你可以使用這些牌。

* 潔絲卡的意志不屬於魔法力異能，就算你選擇第一項模式（或兩項都選）也是一樣。它會用到堆疊，且可以被回應。
* 於潔絲卡的意志結算時，才會計算該目標對手的手牌數量，並以此決定要加多少點{紅}。
* 你必須遵守所放逐的牌之正常施放時機的許可條件與限制。除非你有可使用地數，否則你不能以此法使用地。
* 以此法施放咒語時，你仍需支付其所有費用，包括額外費用。如果該咒語有替代性費用，你也可以選擇支付該費用。
* 你未使用的牌均將持續被放逐。

燼爪傭獸柯迪斯  
{一}{紅}  
傳奇生物～元素／蜥蜴  
1/1  
每當一個由你操控的指揮官向任一對手造成戰鬥傷害時，它向每位其他對手各造成等量的傷害。  
拍檔*（你可將兩個具有拍檔異能的生物共同用作指揮官。）*

* 指揮官因柯迪斯之觸發式異能而造成的傷害不屬於戰鬥傷害。這份傷害不會記作指揮官造成的戰鬥傷害，也不會再度觸發柯迪斯的異能。
* 任一由你操控的指揮官向對手造成戰鬥傷害時都會觸發柯迪斯的觸發式異能，而不僅限你自己的指揮官。
* 如果由你操控的指揮官是對鵬洛客造成戰鬥傷害，則柯迪斯的觸發式異能不會觸發。

沒有拇指的喀勒克  
{一}{紅}  
傳奇生物～鬼怪／魔法師  
2/2  
每當你施放瞬間或巫術咒語時，擲一枚硬幣。若你輸掉此擲，將該咒語移回其擁有者手上。若你贏得此擲，則複製該咒語，且你可以為該複製品選擇新的目標。  
拍檔*（你可將兩個具有拍檔異能的生物共同用作指揮官。）*

* 如果你輸掉此擲，且該咒語被移回其擁有者手上，則它就從堆疊中移除，不會結算。這與該咒語被反擊不同，則註記「不能被反擊」的咒語也能被移回手上。
* 喀勒克之異能觸發的時機，與其他註記於「當你施放此咒語」或類似文字之異能觸發時機相同，這包括傾曳異能。你可以將同時觸發的這些異能依任意順序放進堆疊。就算原版的咒語被移回手上、反擊或以其他方式移出堆疊，這些已觸發的異能都不會受到影響。
* 如果你施放的是某瞬間或巫術牌的複製品（例如回憶奔騰所產生者），且該咒語要被移回其擁有者手上，則它會消失。你將無法再度施放該複製品。
* 如果你贏得此擲，則所產生的複製品會比原版咒語先一步結算。
* 如果你贏得此擲，則就算原版咒語不需指定目標，也會將它複製。
* 如果你贏得此擲，但觸發喀勒克之觸發式異能的咒語已不在堆疊上（最有可能的原因是它已被反擊），則仍會派出其複製品。
* 如果你輸掉此擲，但觸發喀勒克之觸發式異能的咒語已不在堆疊上（最有可能的原因是它已被反擊），則不會將任何東西移回你手上。該牌會留在其當前所在的區域。
* 如果所複製的咒語已指定目標，則除非你為複製品選擇新的目標，否則其目標與原版咒語相同。你可以改變任意數量的目標，不論全部改變或部分改變都行。如果對其中任一目標而言，你無法選擇一個新的合法目標，則它會保持原樣而不改變（即使現在的目標並不合法）。
* 如果所複製的咒語具有模式（也就是說，其敘述中帶有以項目列表格式註明的模式），則複製品的模式會與原版咒語相同。你不能選擇其他的模式。
* 如果所複製的咒語包括了於施放時決定的X數值，則複製品的X數值與原版咒語相同。
* 如果該咒語於施放時一併決定了其傷害的分配方式（例如怪獸猛攻這類），則你無法更改分配方式（但你依舊能更改將受到傷害的目標）。對於分配指示物的咒語來說也是一樣。
* 你不能為該複製品支付任何替代性或額外費用。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。
* 因贏得拋硬幣而成的複製品是在堆疊中產生，所以它並不是被「施放」的。會因玩家施放咒語而觸發的異能並不會觸發。

港口劫盜  
{三}{紅}{紅}  
生物～半獸人／海盜  
4/4  
每當港口劫盜對任一玩家造成戰鬥傷害時，重置所有由你操控的生物。在此戰鬥階段後，額外多出一個戰鬥階段。  
港口劫盜不能攻擊它本回合中攻擊過的玩家。

* 港口劫盜的最後一個異能並未阻止它在任何戰鬥階段中攻擊鵬洛客。
* 在港口劫盜產生的額外戰鬥中，它也不一定非要攻擊（當然它在其他時候也不是一定要攻擊）。

魂火爆發  
{六}{紅}{紅}{紅}  
巫術  
選擇任意數量的目標生物，鵬洛客和／或玩家。為他們各進行以下流程～放逐你的牌庫頂牌，然後魂火爆發對該永久物或玩家造成傷害，其數量等同於所放逐之牌的總魔法力費用。直到你下一個回合的回合結束，你可以使用所放逐的牌。

* 於魂火爆發結算時，如果你選擇了多個目標（我們真心希望你真的這麼作），則會按照回合順序逐個處理。首先從輪到該回合之玩家（也許是你）操控的各目標（包括他操控的永久物和他本人）開始。在該組目標當中，你是在每次放逐牌前選擇要對哪個目標造成傷害。之後你為選作第一順次的目標展示你的牌庫頂牌，且魂火爆發對該目標造成傷害。接著為該組當中的後續目標重複此流程。在該組處理完後，接下來處理依照回合順序的下一位玩家操控之各目標。同樣，你也要先決定這一組各目標之間的相對順序。然後為其他每位玩家重複上述整個流程。
* 在各個目標依次受到傷害之間不會發生任何事情，也沒有玩家能有所行動。於魂火爆發結算過程當中觸發的異能，會在魂火爆發完成結算後進入堆疊。
* 如果你以展示牌庫頂牌的方式進行遊戲（也許是因為操控克羅芬斯的駿馬），則你在結算魂火爆發過程中每次放逐牌之後，都能看到你牌庫頂的下一張牌是什麼。特別一提，你會先看到你的牌庫頂牌之後，再決定下一組各目標間的相對順序。舉例來說：在一盤三人遊戲中（回合順序為你、對手甲、對手乙），你正以展示牌庫頂牌的方式進行遊戲。此時你施放魂火爆發，並指定甲乙、以及一個由乙操控的生物為目標。你放逐你的牌庫頂牌，且魂火爆發對甲造成傷害。你在決定下一個要受到傷害的目標是乙還是由其操控的生物之前，能看到你牌庫頂的下一張牌是什麼。
* 魂火爆發不會改變你能夠使用所放逐之牌的時機。舉例來說，如果你放逐了一張巫術牌，則你只能在你的行動階段當中施放之。如果你放逐了一張地牌，則你只能於你的行動階段中，且你有可以使用地數的時候使用之。
* 使用被放逐的牌會導致其離開放逐區。就算該牌稍後因故返回放逐區，魂火爆發也不會讓你能多次使用之。

鬼怪武器匠撻勾  
{二}{紅}  
傳奇生物～鬼怪／神器師  
2/2  
每當一個地在你的操控下進戰場時，派出一個無色，名稱為石塊的武具衍生神器，且具有「佩帶此武具的生物具有『{一}，{橫置}，犧牲石塊：此生物對任意一個目標造成2點傷害』」與佩帶{一}。  
拍檔*（你可將兩個具有拍檔異能的生物共同用作指揮官。）*

* 該起動式異能的來源，是佩帶石塊的生物，而不是石塊或撻勾。舉例來說，如果佩帶石塊的生物是藍色，則你起動該異能時，能將具反神器保護或反紅保護異能的生物選為目標。

岩漿奔流  
{四}{紅}  
巫術  
傾曳*（當你施放此咒語時，從你的牌庫頂開始放逐牌，直到放逐一張費用比此咒語低的非地牌為止。你可以施放該牌，且不需支付其魔法力費用。將所放逐的牌以隨機順序置於你的牌庫底。）*  
岩漿奔流對每個由對手操控的生物和鵬洛客各造成X點傷害，X為你本回合中施放過的咒語數量。

* X的數值於岩漿奔流結算時確定。此數值會將岩漿奔流本身、你回應岩漿奔流所施放的咒語，以及你在施放岩漿奔流前施放過的咒語都計算在內，即使其中還有未結算的咒語也是一樣。舉例來說，如果你在某回合中施放的第一個咒語具有傾曳異能，且該傾曳異能令你施放岩漿奔流。然後岩漿奔流的傾曳異能又令你施放了另一個咒語。則當岩漿奔流結算時，X會是3。
* 如果你複製某咒語，則岩漿奔流不會將所成的複製品結算在內。不過，如果有效應讓你複製某牌，然後再施放該複製品，則岩漿奔流會將所施放的複製品計算在內。

厄運之輪  
{二}{紅}  
巫術  
每位玩家各私下選擇一個等於或大於0的數字，然後所有玩家同時展示所選數字，並決定以此法展示之各數字中的最大值和最小值。厄運之輪對每位所選數字是最大值的玩家各造成等同於該數量的傷害。每位所選數字不是最小值的玩家棄掉其手牌，然後各抽七張牌。

* 每位玩家在私下選擇數字時，應將自己決定的數字寫下，但不要給其他任何人看到。在所有玩家同時展示所選數字之前，每位玩家都應將自己選擇的數字保密。
* 如果選擇數字為最大值的玩家有數位，也不會改變每位玩家會受到的傷害數量。舉例來說，如果你遊戲中的四位玩家分別展示了4、7、7和7，則厄運之輪會對後三位玩家各造成7點傷害，且這三位玩家會棄掉手牌並各抽七張牌。

## 綠色

靈狼傭獸阿納拉  
{三}{綠}  
傳奇生物～狼／野獸  
4/4  
只要是在你的回合中，由你操控的指揮官便具有不滅異能。*（註明「消滅」的效應不會消滅它們。傷害無法消滅具不滅異能的生物。）*  
拍檔*（你可將兩個具有拍檔異能的生物共同用作指揮官。）*

* 如果阿納拉是你的指揮官，其第一個異能會在你的回合中影響自己。
* 阿納拉的第一個異能會影響所有由你操控的指揮官，包括不由你擁有者。如果另一位玩家獲得了阿納拉的操控權，則它就不會影響你的指揮官。
* 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此由你操控的指揮官受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中阿納拉離開戰場而變成致命傷害。

夷世霸獸  
{八}{綠}{綠}  
生物～蓋美拉／多頭龍  
10/10  
傾曳，傾曳，傾曳，傾曳*（當你施放此咒語時，從你的牌庫頂開始放逐牌，直到放逐一張費用比此咒語低的非地牌為止。你可以施放該牌，且不需支付其魔法力費用。將所放逐的牌以隨機順序置於你的牌庫底。數個傾曳異能會分別觸發。）*

* 每個傾曳異能會分別觸發並結算。你因第一個傾曳異能施放的咒語，會進入堆疊，並位於第二、第三和第四個傾曳異能上方。該咒語會在你為第二個傾曳異能放逐牌之前結算。你因第二個傾曳異能施放的咒語會在你為第三個傾曳異能放逐牌之前結算，以此類推。
* 夷世霸獸本身的四個傾曳異能，其目的都是要找出一張總魔法力費用小於10（夷世霸獸的總魔法力費用）的非地牌。就算你因這些傾曳異能而施放的一個或數個咒語具有傾曳，也不會改變原本異能之目的。而因你施放咒語而額外引入的傾曳異能（如有），則會根據觸發此異能之咒語的總魔法力費用，來確定你是否放逐相應牌張。換句話說，每個傾曳異能都只會依照觸發該異能之咒語的特徵，來確定結算該異能時是否放逐了合乎要求的牌張。這樣一來整個堆疊可能會變成一團亂麻，我們在此祝各位能夠順利解開。

廢料黏漿  
{二}{綠}{綠}  
生物～流漿  
0/0  
由你操控的流漿得+1/+1。  
在你的維持開始時，若你操控指揮官，則派出一個衍生物，該衍生物為廢料黏漿的複製品。

* 廢料黏漿的第一個異能對它自己也有效。
* 如果於你維持開始的時點，你未操控指揮官，則廢料黏漿的第二個異能不會觸發。在你的回合中，沒有玩家能在你維持開始之前有所行動。當該異能結算時，若你未操控指揮官，則它不會派出衍生物。不過你在這兩個時點操控的指揮官不必是同一個，甚至你操控的可以不是你自己的指揮官。
* 該衍生複製品會具有廢料黏漿的異能，包括派出自身衍生複製品的異能。
* 該衍生複製品不會複製廢料黏漿上的指示物或已標記的傷害，也不會複製其他改變了廢料黏漿之力量、防禦力、類別、顏色等等的效應。通常來說，這代表了此衍生物就只會是個廢料黏漿，但如果任何複製效應已影響了原版的廢料黏漿，就必須將它們列入考慮。
* 如果廢料黏漿在其觸發式異能結算前就已離開戰場，該衍生物仍將作為廢料黏漿的複製品進戰場，並利用廢料黏漿最後在戰場上時的可複製特徵值。

豐饒宮廷  
{二}{綠}{綠}  
結界  
當豐饒宮廷進戰場時，你成為君主。  
在你的維持開始時，你可以將一張地牌從你手上放進戰場。若你是君主，則改為你可以將一張生物或地牌從你手上放進戰場。

* 豐饒宮廷的異能與使用地是兩回事。如果你以該異能將一個地放進戰場，則你該回合中仍能使用地。

曙光林地攝政  
{五}{綠}{綠}  
生物～麋鹿  
8/8  
當曙光林地攝政進戰場時，你成為君主。  
只要你是君主，由你操控的永久物便具有辟邪異能。

* 於你是君主時，曙光林地攝政的第二個異能對它自己也有效。

鰭進化組逃亡者  
{五}{綠}  
生物～妖精／火蜥蜴／浪客  
7/4  
鰭進化組逃亡者不能被力量等於或小於2的生物阻擋。  
返場{四}{綠}*（{四}{綠}，從你的墳墓場放逐此牌：為每位對手各進行以下流程～派出一個衍生複製品，且其本回合若能攻擊該對手，便須如此作。它們獲得敏捷異能。在下一個結束步驟開始時，將它們犧牲。起動的時機視同巫術。）*

* 一旦有力量等於或大於3的生物已阻擋此生物，再改變該阻擋生物的力量，也不會使此生物成為未受阻擋。

修索林召集人吉安拉  
{二}{綠}  
傳奇生物～妖精／德魯伊  
1/2  
{橫置}：加{綠}。當你將此魔法力用來施放總魔法力費用等於或大於6的咒語時，抽一張牌。  
拍檔*（你可將兩個具有拍檔異能的生物共同用作指揮官。）*

* 註記於「當玩家將魔法力用來施放咒語」時觸發的異能，會比觸發它的咒語先一步結算。就算該咒語被反擊，此異能仍會結算。
* 如果有效應使吉安拉產生數點魔法力（例如魔力映像所具有者），則每有一點這類魔法力，便會產生一個與之對應的延遲觸發式異能；你將其中每點魔法力用來施放總魔法力費用等於或大於6的咒語時，都會抽一張牌。如果你在同一個總魔法力費用等於或大於6的咒語上用掉了兩點此類魔法力，則你會抽兩張牌。
* 對於魔法力費用中有{X}的咒語，則利用為X所選數值來確定該咒語的總魔法力費用。

凱錫革護林者荷拉娜  
{三}{綠}  
傳奇生物～人類／弓箭手  
3/4  
延勢  
每當另一個生物在你的操控下進戰場時，你可以支付{二}。當你如此作時，該生物對目標生物造成傷害，其數量等同於前者的力量。  
拍檔*（你可將兩個具有拍檔異能的生物共同用作指揮官。）*

* 凱錫革護林者荷拉娜的觸發式異能進堆疊時不指定目標。於該異能結算的過程中，你可以支付{二}。若你如此作，便會觸發另一個異能，然後你選擇要受到傷害的目標。這與註記「若你如此作…」之異能的區別是：在決定支付魔法力費用之後，實際造成傷害之前，玩家仍有機會來施放咒語和起動異能。
* 對進戰場的該生物而言，利用它於荷拉娜之自身觸發式異能結算時的力量，來決定它會造成多少傷害。如果在異能結算時它已不在戰場上，則利用其最後在戰場時的力量來決定。

廢品接合師衣克鐵克  
{四}{綠}  
傳奇生物～人類／神器師  
1/1  
當廢品接合師衣克鐵克進戰場時，派出一個3/3無色魔像衍生神器生物。  
每當一個神器從戰場進入墳墓場時，在衣克鐵克上放置一個+1/+1指示物，並在每個由你操控的魔像上各放置一個+1/+1指示物。  
拍檔*（你可將兩個具有拍檔異能的生物共同用作指揮官。）*

* 衍生神器被消滅或因故死去的時候，也會先進入墳墓場，然後再消失。這樣會觸發衣克鐵克的第二個異能。
* 如果衣克鐵克在其第二個異能結算之前就離開戰場，則你仍會在每個由你操控的魔像上各放置一個+1/+1指示物。

克洛薩之心卡馬爾  
{六}{綠}{綠}  
傳奇生物～人類／德魯伊  
5/5  
在你回合的戰鬥開始時，直到回合結束，由你操控的生物得+3/+3且獲得踐踏異能。  
{一}{綠}：直到回合結束，目標由你操控的地成為1/1，具警戒、不滅與敏捷異能的元素生物。它仍然是地。  
拍檔*（你可將兩個具有拍檔異能的生物共同用作指揮官。）*

* 只有於卡馬爾的觸發式異能結算時就已經受你操控的生物才會得+3/+3且獲得踐踏異能。於該回合稍後時段才受你操控的生物，或是此後才成為生物的非生物永久物都不會得到這份加成。
* 因卡馬爾的起動式異能而成為生物的地，會保留其原有的其他超類別、牌張類別、副類別和異能。

卡馬爾的意志  
{三}{綠}  
瞬間  
選擇一項。如果你於施放此咒語時操控指揮官，則你可以兩項都選。  
•直到回合結束，任意數量目標由你操控的地成為1/1，具警戒、不滅與敏捷異能的元素生物。它們仍然是地。  
•選擇目標不由你操控的生物。每個由你操控的生物各依本身力量對該生物造成傷害。

* 因第一項模式而成為生物的地，會保留其原有的其他超類別、牌張類別、副類別和異能。
* 如果你兩項都選，則其效應會按敘述所列順序依次生效。該些地會先成為1/1生物，並能夠對第二項模式中的目標造成傷害。
* 如果其中某些目標（非全部目標）成為不合法目標，則卡馬爾的意志仍會結算，只是已成為不合法的目標不會受其影響。如果第二項模式的目標成為不合法，則不會造成傷害。

東樹木靈  
{四}{綠}{綠}  
傳奇生物～精靈  
6/6  
延勢  
每當另一個永久物在你的操控下進戰場時，若它不是以此異能放進戰場者，則你可以將一張總魔法力費用相等或較低的永久物牌從你手上放進戰場。  
拍檔*（你可將兩個具有拍檔異能的生物共同用作指揮官。）*

* 如果戰場上的永久物或你手上的永久物牌魔法力費用包括{X}，則X視為0。

秩序賢者  
{二}{綠}{綠}  
生物～人類／魔法師  
3/3  
{綠}，{橫置}，犧牲秩序賢者和另一個綠色生物：從你的牌庫中搜尋一張綠色生物牌，將之放進戰場，然後將你的牌庫洗牌。

* 一旦你宣告起動異能，則直到你完成起動為止，沒有玩家能有所行動。值得一提的是，對手無法藉由去除秩序賢者或由你操控的綠色生物來讓你無法起動此異能。
* 你不能額外犧牲其他生物，好搜尋更多的綠色生物。
* 如果秩序賢者成為非綠色，你仍能犧牲它和一個綠色生物來起動其異能。

玖瑞加酋長努瑪  
{二}{綠}  
傳奇生物～妖精／戰士  
2/2  
在你回合的戰鬥開始時，你可以支付{X}{X}。當你如此作時，將X個+1/+1指示物分配給任意數量的目標妖精。  
拍檔*（你可將兩個具有拍檔異能的生物共同用作指揮官。）*

* 努瑪的觸發式異能進堆疊時不指定目標。於該異能結算的過程中，你可以支付{X}{X}。若你如此作，便會觸發另一個異能。於你將該異能放進堆疊時，便需一併決定目標妖精，並宣告+1/+1指示物的分配方式。每個目標至少要獲得一個+1/+1指示物。這類效應與註記「若你如此作...」之異能的區別是：在支付魔法力之後，但在實際放置指示物之前，玩家仍有機會來施放咒語和起動異能。
* 如果於該自身觸發式異能結算時，其部分目標成為不合法目標，則原本的指示物分配方式依然適用，只是原本要放在現已成為不合法目標上的指示物會就此消失。

織根德魯伊  
{二}{綠}  
生物～妖精／德魯伊  
2/1  
當織根德魯伊進戰場時，每位對手各可以從其牌庫中搜尋至多三張基本地牌。每位對手各將所找到之牌其中一張在你的操控下橫置放進戰場，並將其餘的牌在各自的操控下橫置放進戰場。然後每位以此法搜尋牌庫的玩家將其牌庫洗牌。

* 當該觸發式異能結算時，首先由依照回合順序接下來輪到的對手（如果當前正是某位對手的回合，則為該對手）決定是否要搜尋牌庫，並將地牌依敘述要求的方式放進戰場。每位對手在作決定時，均已知曉此前玩家的選擇。然後每位搜尋牌庫的玩家將其牌庫洗牌。
* 每位搜尋牌庫的玩家找到的基本地牌數量在零到三之間。如果他只找到一張，則其需將之在你的操控下橫置放進戰場。

甘漿隱士  
{四}{綠}{綠}  
生物～蜘蛛  
0/3  
閃現  
傾曳  
延勢  
當甘漿隱士進戰場時，選擇任意數量目標本回合進戰場的生物。在這些生物上各放置三個+1/+1指示物。

* 如果某個本回合進戰場的永久物，雖然其原本進戰場時並非生物，但在甘漿隱士最後一個異能觸發時已經是生物，則你能將此永久物選為該異能的目標。

## 多色

羅堰憎惡獸  
{一}{黑}{綠}  
傳奇生物～妖精／驚懼獸  
\*/\*  
警戒；威懾*（此生物只能被兩個或更多生物阻擋。）*  
羅堰憎惡獸的力量和防禦力各等同於由你操控的妖精數量與你墳墓場中的妖精牌數量之總和。

* 設定羅堰憎惡獸的力量和防禦力之異能會在所有區域生效，而不是只在戰場上。
* 只要羅堰憎惡獸在戰場上（且仍是妖精）或在你的墳墓場中，它的異能便會將它本身算進去。

輝光巨龍阿瑪蕾絲  
{三}{綠}{白}{藍}  
傳奇生物～龍  
6/6  
飛行  
每當另一個永久物在你的操控下進戰場時，檢視你的牌庫頂牌。若它與進戰場的永久物具共通之牌張類別，則你可以展示該牌並將它置於你手上。

* 會在永久物和牌庫中的牌上出現之牌張類別包括：神器、生物、結界、地和鵬洛客。雖然瞬間和巫術也是牌張類別，但它們不會出現在永久物上。傳奇、基本和雪境屬於超類別，不是牌張類別；龍和海盜屬於副類別，不是牌張類別。

亡潮阿蘿米  
{一}{藍}{黑}  
傳奇生物～人魚／魔法師  
1/4  
{橫置}，從你的墳墓場放逐等同於你對手數量的牌：目標在你墳墓場中的生物牌獲得返場異能直到回合結束。其返場費用等同於其魔法力費用。*（放逐該生物牌並支付其魔法力費用：為每位對手各進行以下流程～派出一個衍生複製品，且其本回合若能攻擊該對手，便須如此作。它們獲得敏捷異能。在下一個結束步驟開始時，將它們犧牲。起動的時機視同巫術。）*

* 如果該生物牌的魔法力費用中包含{X}，則雖然你能為X選擇任意數值，但該值不會對所派出的衍生物生效。對這些衍生物而言，X為0。

瀉湖秘教徒亞克羅斯  
{一}{黑}{綠}{藍}  
傳奇生物～龜／祭師  
2/4  
只要瀉湖秘教徒亞克羅斯已橫置，其他永久物便須橫置進戰場。  
只要亞克羅斯未橫置，其他永久物便須未橫置地進戰場。

* 亞克羅斯的異能不會於其進戰場時對它自己生效，也不會對與它同時進戰場的其他永久物生效。
* 如果於亞克羅斯未橫置時，有其他替代性效應註明某永久物須橫置進戰場，則由進戰場之永久物的操控者來選擇該永久物是要橫置地進戰場，還是未橫置地進戰場。如果某永久物就只是被橫置放進戰場，且沒有其他替代性效應對其生效，則如果亞克羅斯未橫置，它就始終會未橫置地進戰場。
* 如果戰場上有數個亞克羅斯，則由進戰場之永久物的操控者來決定替代性效應的生效順序。

混沌之華阿韋納  
{綠}{藍}{紅}  
傳奇生物～元素／祭師  
4/2  
於你傾曳時，你可以將所放逐之牌中的一張地牌橫置放進戰場。*（如此作的時機，是在放逐最後一張牌之後，但在決定要施放哪張非地牌之前。）*

* 阿韋納的異能與使用地是兩回事。即便是在你的回合中，且你已經使用過一個地，你也可以如此作；甚至是根本不在你的回合中也行。
* 如果你不施放所展示的非地牌，或如果你未展示出總魔法力費用比原咒語小的非地牌，則你仍會在完成傾曳之前，將一張地牌放進戰場。

腐化觀察員貝爾蓓  
{黑}{綠}  
傳奇生物～殭屍／妖精  
2/2  
在每位玩家戰鬥後的行動階段開始時，你每有一位本回合中失去過生命的對手，該玩家便加{無}{無}。*（傷害會導致失去生命。）*

* 如果有對手失去生命，然後輸掉了遊戲，則在決定要加多少點魔法力時，貝爾蓓的觸發式異能仍會將該玩家計算在內。
* 如果有效應會在回合中產生額外的戰鬥階段，則它可能會同時產生一個接於其後的額外行動階段。在每個此類戰鬥後的行動階段開始時，貝爾蓓的異能都會觸發。
* 如果有對手在其戰鬥後的行動階段之前自己就失去過生命，則他也會得到貝爾蓓的魔法力作為回報。

幽魂軍士貝爾博卡  
{二}{紅}{白}  
傳奇生物～精靈／士兵  
\*/5  
於牌張進入放逐區時，記下該牌的總魔法力費用。  
幽魂軍士貝爾博卡的力量等同於本回合中所記下各數字的最大值。  
在你的維持開始時，放逐你的牌庫頂牌。本回合中，你可以使用該牌。

* 只有於貝爾博卡在戰場上時，才會於牌張進入放逐區時記錄該牌的總魔法力費用。
* 確定所放逐之牌的總魔法力費用時，檢視的是其在放逐區中的樣子，而非在先前區域中的狀態。
* 如果放逐區中某張牌的魔法力費用包含{X}，則X視為0。
* 於貝爾博卡不在戰場上時，以及每回合中尚未為其記下任何數字之前，貝爾博卡的力量為0。
* 對以貝爾博卡最後一個異能放逐的牌而言，你仍須遵守其正常施放時機的許可條件與限制。如果它是地，則除非你有可使用地數，否則你不能使用它。
* 以此法施放咒語時，你仍需支付其所有費用，包括額外費用。如果該咒語有替代性費用，你也可以選擇支付該費用。
* 如果你不使用所放逐的牌，該牌便會持續被放逐。

喜劇天才布力姆  
{二}{黑}{紅}  
傳奇生物～小惡魔  
4/3  
飛行  
每當喜劇天才布力姆對任一玩家造成戰鬥傷害時，該玩家獲得目標由你操控之永久物的操控權。然後每位玩家各失去若干生命且棄若干牌，其數量各等同於由其操控但不由其擁有的永久物數量。

* 是由你來決定該受到傷害的玩家會操控哪個永久物，而不是由後者選擇。
* 他不能拒絕你的慷慨贈禮。否則就太失禮了。
* 如果在布力姆的異能試圖結算時，該目標由你操控的永久物已經是不合法目標，則此異能不會結算。受到傷害的玩家不會獲得你永久物的操控權，且沒有玩家會失去生命或棄牌。
* 玩家會因所有由其操控但並非由其擁有的永久物而失去生命並棄牌，而不僅限於因從你這邊獲得者。
* 布力姆的異能產生之改變操控權的效應會一直持續下去。它不會在清除步驟中消除，且就算布力姆離開戰場，其效應也不會終止。不過在多人遊戲中，此效應會因當前操控者離開遊戲而終止。

末代紫杉柯芬諾  
{三}{白}{黑}{綠}  
傳奇生物～樹妖／祭師  
3/7  
警戒，延勢  
每當末代紫杉柯芬諾或另一個由你操控的生物死去時，將至多另一張目標防禦力小於前述生物的生物牌從你的墳墓場移回你手上。

* 利用死去生物最後在戰場時的防禦力和生物牌在你墳墓場中的防禦力，來決定後者當中哪些牌是合法目標。
* 如果柯芬諾與另一個由你操控的生物同時死去，則每有一個此類生物，柯芬諾的異能便會觸發一次。
* 雖然柯芬諾的最後一個異能不能以死去而觸發此異能的生物本身為目標，但如果有數個生物同時死去，則你可以將彼此交換指定為其他生物觸發之異能的目標。

織奧格恩  
{紅}{白}{黑}  
傳奇生物～人類／魔法師  
2/3  
{紅}{白}{黑}，{橫置}，犧牲一個結界：將目標結界牌從你的墳墓場移回戰場。

* 由於是先選擇目標、再支付費用（例如「犧牲一個結界」），因此你不能將打算犧牲用來起動格恩異能的結界，選為該異能的目標。
* 以此法放進戰場的靈氣並未以任何東西為目標（舉例來說，所以它能結附於對手具辟邪的永久物），但該靈氣的結附異能會限制它能結附在什麼上面。如果該靈氣沒有能夠合法貼附的對象，則它會留在你的墳墓場中。

峭崖之聲諾司羅  
{一}{藍}{紅}{白}  
傳奇生物～蓋美拉  
3/3  
{橫置}：選擇一項。X為你本回合中施放過的咒語數量。  
•占卜X。  
•峭崖之聲諾司羅對目標生物造成X點傷害。  
•你獲得X點生命。

* X的數值於諾司羅的異能結算時決定。

埃分族學者葛末札  
{一}{綠}{藍}  
傳奇生物～人類／斥候  
3/2  
你和由你操控的永久物具有反火蜥蜴保護異能。  
在你的結束步驟開始時，每位操控生物數量為所有玩家中最少者的玩家各派出一個4/3藍色火蜥蜴／戰士衍生生物。

* 葛末札的第一個異能對它自己也有效。
* 於葛末札的最後一個異能結算時，它才會檢查每位玩家所操控的生物數量。如果在你的結束步驟開始時還有其他異能觸發（例如返場異能的延遲觸發式異能），則由你來決定這些異能結算的順序。

阿拉辛守護者哈姆札  
{四}{綠}{白}  
傳奇生物～象／戰士  
5/5  
你每操控一個其上有+1/+1指示物的生物，此咒語便減少{一}來施放。  
你每操控一個其上有+1/+1指示物的生物，你施放的生物咒語便減少{一}來施放。

* 要計算咒語的總費用，先從要支付的魔法力費用或替代性費用開始，加上費用增加的數量，然後再減去費用減少的數量（例如阿拉辛守護者哈姆札的效應）。在支付費用之前，總費用就已鎖定。該咒語的總魔法力費用僅由其魔法力費用來確定，與施放咒語時具體支付的總費用數量無關。
* 一旦你宣告施放咒語，則直到你支付完該咒語的費用為止，沒有玩家能有所行動。值得一提的是，對手不能試圖改變由你操控且其上有+1/+1指示物的生物數量。
* 哈姆札的第一個異能只會影響一般魔法力費用的部分。此異能無法將施放此咒語的費用降到少於{白}{綠}。

漢斯艾力克森  
{二}{紅}{綠}  
傳奇生物～人類／斥候  
1/4  
每當漢斯艾力克森攻擊時，展示你的牌庫頂牌。若它是生物牌，則將之橫置放進戰場，且正向防禦玩家或任一由其操控的鵬洛客進行攻擊。若否，則將該牌置於你手上。當你以此法將生物牌放進戰場時，它與漢斯艾力克森互鬥。

* 漢斯艾力克森所攻擊的玩家，或漢斯艾力克森所攻擊之鵬洛客的操控者，便是防禦玩家。
* 以此法將一張生物牌放進戰場，會觸發另一個自身觸發式異能。玩家可以在該異能結算前回應之。
* 如果於該自身觸發式異能結算時，你所放進戰場的生物牌已不在戰場，或此時已不是生物，則該生物和漢斯都不會造成或受到傷害。漢斯在該時點已不在戰場上或已不是生物的情形也是一樣。

恩賜主祭依莫提  
{三}{綠}{藍}  
傳奇生物～那伽／德魯伊  
3/1  
傾曳*（當你施放此咒語時，從你的牌庫頂開始放逐牌，直到放逐一張費用比此咒語低的非地牌為止。你可以施放該牌，且不需支付其魔法力費用。將所放逐的牌以隨機順序置於你的牌庫底。）*  
你施放之總魔法力費用等於或大於6的咒語具有傾曳異能。

* 一旦你宣告施放咒語，則直到你完成施放為止，沒有玩家能有所行動。在施放完總魔法力費用等於或大於6的咒語後，再使恩賜主祭依莫提離開戰場，並不會阻止該咒語的傾曳異能結算。
* 在某些罕見狀況中，你可能會在施放總魔法力費用等於或大於6咒語的過程中失去依莫提的操控權。在此情形下，該咒語不會具有傾曳。
* 對於魔法力費用中有{X}的咒語，則利用為X所選的值來確定該咒語的總魔法力費用。

正統傳人賈瑞卡薩隆  
{紅}{綠}{白}  
傳奇生物～人類／戰士  
3/3  
當正統傳人賈瑞卡薩隆進戰場時，目標對手成為君主。本回合中，你不能成為君主。  
如果賈瑞卡薩隆於你是君主時將受到傷害，則防止該傷害，並在其上放置等量的+1/+1指示物。

* 於你是君主時，如果賈瑞卡薩隆要受到傷害不能被防止，則在它受到傷害的同時，也會得到等量的+1/+1指示物，之後遊戲才會檢查它時候受到致命傷害。
* 如果你是君主，且在你將受到戰鬥傷害的同時，賈瑞卡薩隆也將受到傷害，則在令其他玩家成為君主的觸發式異能結算之前，賈瑞卡薩隆的最後一個異能就已經為它防止傷害並在其上放置指示物。
* 如果第一個異能結算，但該目標對手無法成為君主（也許是因為對方在本回合稍早時段也有賈瑞卡薩隆進戰場），則由當前是君主的玩家繼續擔任君主，就算該玩家是你也是一樣。

劇團業主裘里  
{黑}{紅}  
傳奇生物～人類／祭師  
1/1  
每當你犧牲一個永久物時，在劇團業主裘里上放置一個+1/+1指示物。  
當裘里死去時，它對任意一個目標造成傷害，其數量等同於前者的力量。

* 裘里的第一個異能並不會讓你能夠犧牲永久物。你需要找到其他方法來犧牲。
* 裘里的第二個異能，會利用它最後在戰場上時的力量來決定會造成對多少傷害。如果該力量為0或更低，則裘里不會造成傷害。

護天坎鴶  
{三}{白}{藍}  
傳奇生物～鳥／魔法師  
3/3  
飛行，警戒  
每當護天坎鴶攻擊時，進行攻擊且具飛行異能的生物得+2/+0直到回合結束。  
每當坎鴶阻擋時，進行阻擋且具飛行異能的生物得+0/+2直到回合結束。

* 只有於第一個觸發式異能結算時具飛行異能的攻擊生物會得+2/+0。類似地，只有於第二個觸發式異能結算時具有飛行異能的阻擋生物會得+0/+2。過了這一檢查時點之後，再讓生物獲得或失去飛行異能都不會改變該生物已獲得（或未獲得）加成的情況。

豐饒曙光拉狄雷  
{二}{綠}{白}  
傳奇生物～獨角獸  
2/2  
繫命  
在每個結束步驟開始時，若你本回合中獲得過生命，則將至多等量之+1/+1指示物分配給任意數量的其他目標生物。

* 於每個結束步驟開始時，如果你該回合中沒獲得過生命，則拉狄雷的觸發式異能根本不會觸發。如果此異能觸發，則你於將它放進堆疊時便需一併決定目標及+1/+1指示物的分配方式。每個目標至少要獲得一個+1/+1指示物。
* 如果你希望的話，也可以不選擇任何目標。在這種情況下，便不會在任何生物上放置+1/+1指示物。
* 如果於該觸發式異能結算時，其部分目標（並非全部）成為不合法目標，則原本的指示物分配方式依然適用，只是原本要放在現已成為不合法目標上的指示物會就此消失。如果所有生物都成為不合法目標，則此咒語不會結算。
* 以回應該觸發式異能的方式再獲得更多生命，不會改變總共要分配的指示物數量，也不會改變已決定的分配方式。
* 此觸發式異能在乎的是你該回合中所獲得的生命總量，而不是你總生命的變化情況。舉例來說，如果某回合中你在回合開始時有10點生命，之後先獲得5點生命，後失去7點生命，則你要分配五個+1/+1指示物，儘管你當前的總生命比你回合開始時的總生命要低。

薄暮之帷莉艾莎  
{二}{白}{白}{黑}  
傳奇生物～天使  
5/5  
對此咒語而言，你不是支付等同於你本盤遊戲中此前從統帥區施放過它之次數的{二}，而是支付該次數的2點生命。  
飛行，繫命  
每當任一玩家施放咒語時，其失去2點生命。

* 莉艾莎的第一個異能只會對「指揮官稅」生效。如果施放莉艾莎時還有其他的額外費用，則該些額外費用須如常支付。
* 莉艾莎的第一個異能為強制性。就算你有魔法力足以支付「指揮官稅」，你也不能選擇如此支付。
* 莉艾莎的最後一個異能會比觸發它的咒語先一步結算。

烏爾博格暴君妮維亞洛  
{三}{白}{藍}{黑}  
傳奇生物～殭屍／魔法師  
3/6  
反神器辟邪，反生物辟邪，反結界辟邪  
當烏爾博格暴君妮維亞洛進戰場時，本回合中每有一個生物死去，便派出一個已橫置的2/2黑色殭屍衍生生物。  
當妮維亞洛死去時，你可以支付{一}。當你如此作時，消滅所有神器，生物和結界。

* 妮維亞洛不能成為由對手操控之神器、生物或結界咒語的目標。（大多數情況就只有靈氣，但也包括合變式生物咒語。）妮維亞洛不能成為由對手操控的神器、生物或結界之異能的目標。對於在戰場以外區域的神器、生物或結界牌上的異能而言，只要這些異能由對手操控，妮維亞洛也不能成為其目標。
* 如果你選擇為最後一個異能支付{一}，則會觸發另一個異能。在該自身觸發式異能消滅所有神器、生物和結界之前，玩家仍有機會回應之。

蠻野時代學者歐蓓卡  
{一}{藍}{黑}{紅}  
傳奇生物～食人魔／魔法師  
3/4  
{橫置}：輪到此回合的玩家可以結束本回合。*（放逐堆疊上的所有咒語和異能。輪到此回合的玩家將手牌棄至其手牌上限。生物上的傷害消失，並且註記著「本回合」與「直到回合結束」的效應均結束。）*

* 若以此方法結束回合，意指下列事情會依序發生：1) 放逐堆疊中的所有咒語與異能。這包括不能被反擊的咒語和異能。2) 如果有進行攻擊或阻擋的生物，則它們被移出戰鬥。3) 檢查狀態動作。玩家都不會獲得優先權，且觸發式異能不會進入堆疊。4) 目前的階段和／或步驟結束。遊戲一路略過，直到清除步驟。5) 清除步驟會完整執行。
* 如果此流程中觸發了任何觸發式異能，它們會在清除步驟中進入堆疊。如果發生此狀況，雙方玩家將有機會施放咒語與起動異能，然後在該回合完全結束前會有另一個清除步驟。
* 如果在結束步驟到來之前本回合就已經結束，則任何「在下一個結束步驟開始時」的觸發式異能在該回合都沒有機會觸發，因為結束步驟已被略過。這類異能會在下一個回合的結束步驟開始時觸發。
* 如果結束回合的時機，是在結束步驟中、這些「在下一個結束步驟開始時」異能都已觸發，但還沒有結算的時候，則這類異能下一個回合不會再度觸發。

鑄匠大師雷雅夫  
{紅}{白}  
傳奇生物～矮人／神器師  
2/2  
每當一個由你操控且已結附靈氣或已佩帶武具的生物攻擊時，該生物獲得連擊異能直到回合結束。

* 對由你操控且既受有靈氣、又佩帶武具的生物而言，每個此類生物攻擊時，雷雅夫的異能只會為它觸發一次。（別擔心。數個連擊異能不會累計。你也沒損失太多。）
* 該生物需在將它宣告為攻擊者的時刻即受有靈氣或佩帶武具，才能觸發雷雅夫的異能。如果於該異能試圖結算時，該生物已既未受有靈氣，也未佩帶武具（或甚至是不再攻擊），則該異能仍會結算。

虔誠靈媒撒莉茲  
{三}{白}{黑}  
傳奇生物～人類／僧侶  
3/4  
在每個結束步驟開始時，派出X個1/1白色，具飛行異能的精靈衍生生物，X為你本回合中派出過的衍生物數量。

* 撒莉茲的異能計算的是，你本回合中在此異能結算前所派出之所有衍生物的數量，包括非生物的衍生物以及衍生生物。至於這些衍生物是否還在戰場上或是否還受你操控，則並不重要。
* 如果有效應會產生永久物咒語的複製品，則雖然該咒語結算後會變成衍生物在你的操控下進入戰場，但你並未「派出」這類衍生物。因此撒莉茲的異能不會將它計算在內。

熊爪圖雅  
{一}{紅}{綠}  
傳奇生物～人類／戰士  
2/2  
每當熊爪圖雅攻擊時，它得+X/+X直到回合結束，X為由你操控之其他生物中力量最大者的數值。

* X的數值於熊爪圖雅的異能結算時決定。如果此時你未操控其他生物，或由你操控之其他生物中力量最大者的數值為0或更低，則X會是0。
* 一旦此異能結算且加成生效，則就算由你操控之其他生物中力量最大者的數值發生變化，加成的大小也不會改變。

焰擊族的尤洛克  
{一}{黑}{紅}{綠}  
傳奇生物～凡爾西諾／祭師  
4/4  
警戒  
玩家失去未用盡的魔法力會使其失去等量的生命。  
{一}，{橫置}：每位玩家各加{黑}{紅}{綠}。

* 尤洛克的第二個異能類似與過往的「魔法力灼傷」規則。你會在失去魔法力的同時失去生命。此失去生命事件不用到堆疊，且不能回應。

亂匠徵兵員札拉  
{三}{藍}{紅}  
傳奇生物～人類／海盜  
4/3  
飛行  
每當亂匠徵兵員札拉攻擊時，檢視防禦玩家的手牌。你可以將其中的一張生物牌在你的操控下橫置放進戰場，且正向該玩家或任一由其操控的鵬洛客進行攻擊。在下一個結束步驟開始時，將該生物移回其擁有者手上。

* 如果某生物攻擊的是鵬洛客，則該鵬洛客的操控者便是防禦玩家。
* 雖然此生物正進行攻擊，但它從未被宣告為攻擊生物。這就是說，對註記於「每當一個生物攻擊時」觸發的異能而言，這類異能不會因前述生物進戰場且進行攻擊而觸發。
* 註記生物不能攻擊的效應，只會在宣告攻擊者的過程中有作用。這類效應無法阻止你將該生物放進戰場且進行攻擊。舉例來說，你能以此法將一張具守軍異能的生物橫置放進戰場且正進行攻擊。
* 只有於該延遲觸發式異能結算時，該生物仍在戰場上的情況下，才會將它移回其擁有者手上。如果此時它位於其他區域，則會留在該處。
* 如果於該生物在你的操控下放進戰場之後，但在將其移回其擁有者手上之前，你就已經輸掉遊戲，則該生物會被放逐。如果該生物的擁有者於你操控該生物期間輸掉遊戲，則該生物也會跟著該玩家一起離開遊戲。

## 神器

劍鷲原型  
{五}  
神器生物～獅鷲  
3/2  
飛行  
每當劍鷲原型對任一玩家造成戰鬥傷害時，該玩家選擇目標非地永久物，且其操控者須為你的對手之一。消滅該永久物。

* 即使是由受到傷害的玩家來為劍鷲原型之異能來選擇目標，該異能的操控者仍然是你。
* 如果受到劍鷲原型傷害的對手在該觸發式異能進入堆疊之前就離開遊戲（最有可能的原因是該玩家的總生命在戰鬥中被降至0或更少），則由你來選擇另一位對手來指定目標永久物。

指揮官板甲  
{一}  
神器～武具  
佩帶此武具的生物得+3/+3且具有「保護～反你指揮官標識色以外的各顏色」。  
佩帶指揮官{三}  
佩帶{五}

* 如果你的指揮官是一張標識色中不含任何顏色的牌，則指揮官板甲會授予反五色保護。
* 如果你有兩個指揮官，則指揮官板甲授予的保護顏色，是五色之中你的兩個指揮官組合後的標識色所沒有的那些顏色。
* 如果你沒有指揮官，則指揮官板甲無法提供任何反色保護。佩帶此武具的生物仍會得+3/+3。

彼方石  
{五}  
神器  
如果你將失去未用盡的魔法力，則改為這些魔法力成為無色。

* 只要你持續操控彼方石，便能將未用盡的魔法力留到後續步驟與階段，只是這些魔法力都會變成無色。這意味著你能提前加好魔法力，好在未來的步驟、階段或回合中利用。一旦你不再操控彼方石，你就必須在當前步驟或階段結束之前利用該些魔法力，否則這些魔法力就會消失。
* 如果未用盡的魔法力具有與之關聯的限制條件或額外效應（舉例來說，由珠光蓮花產生的魔法力），則這類魔法力在變為無色時，仍會具有與之關聯的限制條件或額外效應。

精妙引擎  
{七}  
神器  
傾曳*（當你施放此咒語時，從你的牌庫頂開始放逐牌，直到放逐一張費用比此咒語低的非地牌為止。你可以施放該牌，且不需支付其魔法力費用。將所放逐的牌以隨機順序置於你的牌庫底。）*  
{一}，{橫置}，犧牲一個神器：將目標由你操控的神器移回其擁有者手上。

* 精妙引擎可以指定其本身為其異能的目標。支付其異能之起動費用要犧牲神器時，也可以犧牲它。你甚至可以同時作到上述兩點，雖然結果就只會是你犧牲精妙引擎，且沒有東西會移回其擁有者手上。

## 地

無所屬者聚居地  
地  
無所屬者聚居地須橫置進戰場。  
當無所屬者聚居地進戰場時，將一個由你操控的地移回其擁有者手上。  
{橫置}：加{無}{無}。

* 如果在無所屬者聚居地進戰場時你未操控其他地，或是你選擇將它移回，則無所屬者聚居地便會將自己移回其擁有者手上。基本上，你不會想要在第一回合就使用它。

戰情室  
地  
{橫置}：加{無}。  
{三}，{橫置}，支付等同於你指揮官標識色中之顏色數量的生命：抽一張牌。

* 標識色在遊戲開始前就已確定，不會在遊戲中改變；就算你的指揮官處於不公開區域（比如手牌或者牌庫），或有效應改變了你指揮官的顏色也是一樣。
* 如果你指揮官的標識色中不含顏色，則你起動戰情室最後一個異能時不需支付生命。
* 如果你沒有指揮官，則根本不能起動戰情室的最後一個異能。

# *指揮官傳奇*單卡解惑：指揮官套牌

鋼鐵之魂威烈斯  
{一}{紅}{白}  
傳奇生物～人類／戰士  
2/2  
踐踏  
每當鋼鐵之魂威烈斯攻擊時，其上每結附一個靈氣或每裝備一個武具，便抽一張牌。

* 貼附在威烈斯上的靈氣與武具的數量，是於其觸發式異能結算時才確定。如果此時威烈斯已不在戰場上，則會利用其最後在戰場上時的樣子來決定貼附在其上之靈氣和武具的數量。

耀目日鋼劍  
{一}{紅}  
神器～武具  
你每有一個對手，佩帶此武具的生物便得+1/+0。  
每當佩帶此武具的生物受到傷害時，它對任意一個目標造成等量的傷害。  
佩帶{四}

* 耀目日鋼劍的第一個異能，不會計算已經離開遊戲的對手。
* 雖然耀目日鋼劍第二個觸發式異能的來源是耀目日鋼劍本身，但傷害的來源是佩帶此武具的生物。舉例來說，如果佩帶此武具的生物是綠色，則此異能不能指定具反紅保護的永久物為目標，但能指定具反綠保護者為目標，只是對後者造成的傷害會被防止。
* 生物可以受到大於其防禦力的傷害。舉例來說，如果佩帶此武具的生物之防禦力為1且受到了3點傷害，則它會對所選目標造成3點傷害，而非1點。
* 如果在佩帶此武具的生物受到傷害的同時，你的總生命也降至0或更少，則在耀目日鋼劍第二個異能進入堆疊之前，你就已輸掉這盤遊戲。

蓋爾海峽暴君艾西  
{四}{綠}{藍}  
傳奇生物～巨蛇  
5/5  
你在自己的每個回合中可以額外使用一個地。  
每當一個地在你的操控下進戰場時，你可以抽一張牌。

* 艾西的異能會與其他讓你額外使用地的效應累加，例如探險。

海溝貝西摩斯  
{五}{藍}{藍}  
生物～巨海獸  
7/7  
將一個由你操控的地移回其擁有者手上：重置海溝貝西摩斯。它獲得辟邪異能直到回合結束。  
每當一個地在你的操控下進戰場時，目標由對手操控的生物於其操控者的下一個回合中若能攻擊，則必須攻擊。

* 就算海溝貝西摩斯未重置和／或已具有辟邪異能，你也能起動其第一個異能。
* 如果該目標生物因故無法攻擊（例如已橫置），則它便不能攻擊。如果要支付費用才能讓其攻擊，則這並不會強迫該玩家必須支付該費用，所以這種情況下，該生物也不至於必須要攻擊。
* 如果該目標生物攻擊，則其操控者仍得如常選擇其要攻擊的玩家或鵬洛客。如果在操控未橫置海溝貝西摩斯正守株待兔的玩家之外，還有其他對手，則該生物也可以攻擊後者。

疾生多頭龍  
{X}{綠}{綠}{綠}  
生物～多頭龍  
1/1  
當疾生多頭龍進戰場時，將X個+1/+1指示物分配給它和任意數量的指揮官。

* 由於疾生多頭龍的異能不指定目標，因此你是於其異能結算時，才需決定這X個+1/+1指示物的分配方式。在你決定分配方式與在對應永久物上放置指示物之間，沒有玩家能有所行動。
* 你不能將+1/+1指示物放置在當前不在戰場上之指揮官上面。
* 你可以將+1/+1指示物放置在當前不是生物的指揮官上面（例如愚者末日泰維司剎特）。
* 如果疾生多頭龍在其觸發式異能結算之前就已離開戰場，則你仍能在任意數量的指揮官之間分配指示物，此處的任意數量包括零。

# *指揮官傳奇*單卡解惑：特色牌框傳奇

不朽國王布萊戈  
{二}{白}{藍}  
傳奇生物～精靈／貴族  
2/4  
飛行  
每當不朽國王布萊戈對任一玩家造成戰鬥傷害時，放逐任意數量目標由你操控的非地永久物，然後將所這些牌在其擁有者的操控下移回戰場。

* 布萊戈的最後一個異能是在戰鬥傷害步驟中，戰鬥傷害造成之後，才放逐並移回所有目標。你不能指定未自戰鬥中存活的生物為目標。
* 你可以利用布萊戈的異能放逐它自己並將其移回。
* 如果你利用布萊戈的最後一個異能放逐了一個靈氣，則於該靈氣返回戰場時，會由其擁有者來決定它將結附的對象。以此法放進戰場的靈氣並未以任何東西為目標（舉例來說，所以它能結附於對手具辟邪的永久物），但該靈氣的結附異能會限制它能結附在什麼上面。不能選擇讓該靈氣結附在與之同時進戰場的永久物上來進入戰場。如果該靈氣無法合法結附在任何東西上，則它會一直持續被放逐。

粗魯牧人布斯陶  
{二}{紅}{白}  
傳奇生物～人類／伙伴  
3/3  
每當粗魯牧人布斯陶進戰場或攻擊時，目標由你操控的生物獲得連擊與繫命異能直到回合結束。  
拍檔*（你可將兩個具有拍檔異能的生物共同用作指揮官。）*

* 該觸發式異能在布斯陶進戰場和每當布斯陶攻擊時都會觸發。並非只能選擇其中一個時機。

穹光策士德蕾薇  
{綠}{白}{藍}  
傳奇生物～鳥／魔法師  
2/3  
飛行  
每當穹光策士德蕾薇進戰場或一個由你操控的生物對任一玩家造成戰鬥傷害時，你可以橫置或重置目標永久物。  
{一}{綠}{白}{藍}：將德蕾薇從統帥區放進戰場。

* 只有德蕾薇在統帥區中時，你才能起動它的最後一個異能。
* 當你起動德蕾薇的最後一個異能時，你並非將它作為咒語來施放。此異能不能被只能反擊咒語的東西反擊。此異能不受指揮官稅影響，起動此異能也不會增加你本盤遊戲稍後時段中從統帥區施放德蕾薇需支付的指揮官稅。

僭位之徒依夸希迪奇  
{三}{黑}{綠}  
傳奇生物～那伽／魔法師  
3/7  
威懾  
每當一個由你操控的生物對任一玩家造成戰鬥傷害時，你獲得等同於該生物防禦力的生命。  
拍檔*（你可將兩個具有拍檔異能的生物共同用作指揮官。）*

* 你獲得生命之數量於依夸希迪奇的觸發式異能結算時決定。如果該生物已不在戰場上，則利用其最後在戰場時的防禦力來決定要獲得多少生命。

歐祝泰族龍語者依謝  
{二}{白}{藍}  
傳奇生物～鳥／修行僧  
1/1  
飛行  
每當任一對手施放咒語時，在歐祝泰族龍語者依謝上放置一個+1/+1指示物。  
拍檔*（你可將兩個具有拍檔異能的生物共同用作指揮官。）*

* 註記於「當玩家施放咒語」時觸發的異能，會比觸發它的咒語先一步結算。就算該咒語被反擊，此異能仍會結算。

幽靈酋長卡拉多  
{五}{白}{黑}{綠}  
傳奇生物～半人馬／精靈  
3/4  
你墳墓場中每有一張生物牌，此咒語便減少{一}來施放。  
你於你的每個回合中可以從你的墳墓場施放一個生物咒語。

* 要計算咒語的總費用，先從要支付的魔法力費用或替代性費用開始，加上費用增加的數量（例如指揮官稅），然後再減去費用減少的數量（例如卡拉多的異能）。該咒語的總魔法力費用僅由其魔法力費用來確定，與施放咒語時具體支付的總費用數量無關。
* 你必須遵守你從墳墓場中施放咒語的正常施放時機許可條件與限制。
* 你必須支付施放該咒語所需的費用。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。
* 一旦你開始施放該咒語，失去卡拉多的操控權不會影響該咒語。你可以如常完成施放。
* 如果有多個效應許可你從你的墳墓場使用牌，則於你開始使用該牌時，必須宣告你利用的是哪個效應賦予的許可。
* 如果你已從你的墳墓場中施放了一個生物咒語，然後在同一回合中操控了一個新的卡拉多，則你在該回合中可以再從你的墳墓場施放一個生物咒語。
* 如果某張生物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。

豐收神卡拉美特拉  
{三}{綠}{白}  
傳奇結界生物～神  
6/7  
不滅  
只要你的綠白兩色獻力小於七，卡拉美特拉便不是生物。  
每當你施放生物咒語時，你可以從你的牌庫中搜尋一張樹林或平原牌，將之橫置放進戰場，然後將你的牌庫洗牌。

* 註記於「當玩家施放咒語」時觸發的異能，會比觸發它的咒語先一步結算。就算該咒語被反擊，此異能仍會結算。
* 你的甲乙兩色獻力，便是由你操控之永久物的魔法力費用中，下列三種魔法力符號之數量總和：甲色、乙色和甲乙雙色。如果有效應要計算你的兩色獻力，則一個同時屬於該兩色的混血魔法力符號只會為此類獻力加一。
* 這個「使卡拉美特拉不是生物」的類別更改異能只在戰場上產生作用。無論你的該色獻力是多少，神在其他區域當中始終都是生物牌。神在堆疊上時始終都是生物咒語。
* 於卡拉美特拉進戰場時，會利用你的綠白兩色之獻力來決定其他會影響生物進戰場之替代性效應是否會對其生效。由於替代性效應在卡拉美特拉進到戰場前就會生效，因此對上述效應而言，其本身魔法力費用當中的魔法力符號不會增加你的該色獻力。
* 當卡拉美特拉進戰場時，會利用你的綠白兩色獻力來決定是否有生物進戰場，從而確定會在「每當一個生物進戰場」時觸發的異能是否觸發。此時，也會將卡拉美特拉本身魔法力費用中魔法力符號計算在內。
* 如果卡拉美特拉不再是生物，則它會失去生物此牌張類別及神此生物類別。它仍然是傳奇結界。
* 只要卡拉美特拉在戰場上，其異能就會生效，無論它是否是生物。
* 如果卡拉美特拉正進行攻擊或阻擋，而它因故不再是生物，則它會被移出戰鬥。如果它在同一次戰鬥稍後重新成為生物，它也不會重新加入戰鬥。
* 卡拉美特拉上的指示物於其不是生物期間仍會留在其上，就算指示物本身沒有效果也是一樣。
* 如果有效應令卡拉美特拉失去所有異能，則它本身令其不是生物之異能在獻力不足的情況下仍會生效。

盧德維佳作寇姆  
{三}{藍}{紅}  
傳奇生物～殭屍／驚懼獸  
4/4  
飛行，敏捷  
每當任一對手施放每回合中其第二個咒語時，你抽一張牌。  
拍檔*（你可將兩個具有拍檔異能的生物共同用作指揮官。）*

* 只有在同一位玩家施放了兩個咒語的情況下，寇姆的觸發式異能才會觸發。不同對手共施放了兩個咒語的情況下不會觸發該異能。
* 每位對手在同一個回合內只會觸發一次寇姆的異能。
* 無論該對手在本回合中施放的第一個或第二個咒語是已結算，被反擊，還是仍在堆疊上，寇姆的觸發式異能都會結算。特別一提，此異能總會比第二個咒語先一步結算。
* 寇姆的異能會檢查整個回合來確定哪個咒語是玩家所施放的第二個咒語。玩家施放其第一個咒語時寇姆是否在戰場上並不重要。

克羅芬斯眷寵庫黛勒  
{二}{綠}{藍}  
傳奇生物～人類／魔法師  
2/3  
{橫置}：你本回合每已抽一張牌，便加{無}。  
拍檔*（你可將兩個具有拍檔異能的生物共同用作指揮官。）*

* 只要是你在本回合中所抽過的牌，都會計入庫黛勒的異能中，不論這些牌是否還在你手上，也不論你在抽這些牌時庫黛勒是否在戰場或受你操控。
* 對直接置於你手上，且效應用詞不包括「抽」的牌張而言，庫黛勒的異能不會將其算作已抽的牌。
* 如果你在本回合中未抽任何牌，則你可以起動庫黛勒的異能，但它不會產生任何魔法力。

死靈鍊金術士盧德維  
{一}{藍}{紅}  
傳奇生物～人類／魔法師  
1/4  
在每位玩家的結束步驟開始時，對該玩家而言，如果本回合中有你以外的玩家失去過生命，則他可以抽一張牌。  
拍檔*（你可將兩個具有拍檔異能的生物共同用作指揮官。）*

* 對玩家造成的傷害會讓玩家失去等量的生命值。
* 不論失去了多少點生命，也不論有多少位玩家失去生命，都只能抽一張牌。
* 如果有玩家曾失去生命，然後輸掉了遊戲，則輪到該回合的玩家可以抽一張牌。
* 盧德維的觸發式異能在每位玩家的結束步驟開始時（包括你的結束步驟）都會觸發，就算在該回合中沒有玩家失去過生命也是一樣。只有於此觸發式異能結算時，才會檢查是否曾有玩家失去生命。
* 如果在本回合中，曾有盧德維操控者以外的任何玩家失去生命（包括輪到該回合之玩家），則盧德維的觸發式異能便會讓該玩家抽一張牌。
* 盧德維的異能會檢查整個回合來判斷玩家是否可以抽牌。對手失去生命時盧德維是否在戰場上並不重要。
* 盧德維的異能只會檢查該回合中是否曾有其他玩家失去生命，而不是檢查該玩家的總生命在該回合中是否有所減少。舉例來說，如果某位盧德維操控者以外的玩家在本回合中先失去了2點生命，再獲得了8點生命，則輪到該回合的玩家可以抽一張牌。

渦心漫遊怪  
{五}{綠}{藍}{紅}  
傳奇生物～元素  
7/5  
由你操控的生物具有敏捷異能。  
傾曳，傾曳*（當你施放此咒語時，從你的牌庫頂開始放逐牌，直到放逐一張費用比此咒語低的非地牌為止。你可以施放該牌，且不需支付其魔法力費用。將所放逐的牌以隨機順序置於你的牌庫底。然後再作一次。）*

* 渦心漫遊怪會讓它自己獲得敏捷異能。
* 每個傾曳異能會分別觸發並結算。你藉由第一個傾曳異能施放的咒語會進入堆疊，位於第二個傾曳異能之上。該咒語會在你為第二個傾曳異能放逐牌之前結算。
* 無論你藉由第一個傾曳觸發（或由施放該咒語而後續產生的其他傾曳觸發）而施放的咒語為何，第二個傾曳異能依然會將咒語的總魔法力費用與渦心漫遊怪的數值（8）來比較，確定是否能施放。

荒野意志瑪拉司  
{紅}{綠}{白}  
傳奇生物～元素／野獸  
0/0  
荒野意志瑪拉司進戰場時上面有數個+1/+1指示物，其數量等同於施放它時所支付的魔法力數量。  
{X}，從瑪拉司上移去X個+1/+1指示物：選擇一項。X不能為0。  
•在目標生物上放置X個+1/+1指示物。  
•瑪拉司對任意一個目標造成X點傷害。  
•派出一個X/X綠色元素衍生生物。

* 你於起動異能時便須一同宣告X的數值，且該起動費用中每處X都等同於所宣告的數值。舉例來說，如果你將X的值選為2，則你需要支付{二}並移去兩個+1/+1指示物來支付該費用。
* 你施放此生物時所支付的魔法力數量，通常與其總魔法力費用相同。不過，此數量會將你支付的額外費用也計算在內，包括你從統帥區施放指揮官時需額外支付的費用。
* 除非有效應要求，否則你不能在施放生物咒語時多支付魔法力。
* 如果瑪拉司未經施放便進入戰場，則就沒有施放它時所支付的魔法力。因此，它進戰場時上面沒有+1/+1指示物。如果此時沒有其他能夠提高它防禦力的效應，它便會因狀態動作而進入其擁有者的墳墓場。

腐潮穆杜塔  
{三}{黑}{綠}{藍}  
傳奇生物～元素／聖者  
6/6  
於你的每個回合中，你可以從你的墳墓場中使用一個地，且可以從該處施放永久物咒語，但每種永久物類別限一個。*（如果某牌具有數種永久物類別，則你選擇是按哪種類別來使用。）*

* 舉例來說，你可以按神器咒語來施放一個神器生物咒語，並按生物咒語來施放另一個神器咒語。
* 利用使用或施放該牌時其所具有的類別，來決定能按照哪種永久物類別來使用。舉例來說，如果你已從你墳墓場施放過一個生物咒語，則你仍能按結界咒語來施放一張具神授異能的牌。
* 你必須遵守你從墳墓場中施放之牌的正常施放時機的許可條件與限制。舉例來說，你不能在沒有可用地數的時候利用穆杜塔來使用地，或在你的結束步驟中施放鵬洛客。
* 你以此法施放咒語時，仍須支付其費用。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。
* 一旦你開始施放咒語，失去穆杜塔的操控權不會影響該咒語。
* 如果你已從你的墳墓場中使用了一張牌，然後在同一回合中操控了一個新的穆杜塔，則你在該回合中可以再從你的墳墓場使用另一個地或同類別的咒語。
* 如果某張永久物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。
* 如果有多個效應許可你從你的墳墓場使用牌，則於你開始使用該牌時，必須宣告你利用的是哪個效應賦予的許可。

劍花娜吉拉  
{二}{紅}  
傳奇生物～人類／戰士  
3/2  
每當一個戰士攻擊時，你可以令其操控者派出一個1/1白色戰士衍生生物，其為橫置且正進行攻擊。  
{白}{藍}{黑}{紅}{綠}：重置所有進行攻擊的生物。它們獲得踐踏、繫命與敏捷異能直到回合結束。在此階段後，額外多出一個戰鬥階段。你只可以於戰鬥中起動此異能。

* 由娜吉拉派出之戰士衍生物的操控者為該些衍生物分別決定其要攻擊的玩家或鵬洛客。這些衍生物攻擊的對象（玩家或鵬洛客），不一定要與觸發此異能的生物相同。它們甚至可以攻擊當前未被攻擊的玩家或鵬洛客。
* 雖然這些由娜吉拉的第一個異能派出的衍生物正進行攻擊，但它們從未宣告為進行攻擊的生物（舉例來說，註記於「每當一個生物攻擊時」觸發的異能便會檢查生物是否宣告為攻擊者）。
* 如果重置進行攻擊的生物，並不會把它移出戰鬥。
* 在額外多出的戰鬥階段前沒有行動階段。這意味著你無法在這兩次戰鬥間起動佩帶異能（或進行其他類似行動）。

毀靈師奈庫薩  
{二}{藍}{黑}{紅}  
傳奇生物～天使／魔法師  
2/4  
在每位玩家的抽牌步驟開始時，該玩家額外抽一張牌。  
每當任一對手抽一張牌時，毀靈師奈庫薩對該玩家造成1點傷害。

* 如果某咒語或異能讓你將牌置於你手上，且用詞不包括「抽」，則這不會算作抽牌，且不會觸發奈庫薩的第二個異能。

喀爾天君普羅許  
{三}{黑}{紅}{綠}  
傳奇生物～龍  
5/5  
當你施放此咒語時，派出X個0/1紅色，名稱為喀爾寨鬼崽的鬼崽衍生生物，X為施放它時所支付的魔法力數量。  
飛行  
犧牲另一個生物：喀爾天君普羅許得+1/+0直到回合結束。

* 你施放此生物時所支付的魔法力數量，通常與其總魔法力費用相同。不過，此數量會將你支付的額外費用也計算在內，包括指揮官稅。
* 除非有效應要求，否則你不能在施放生物咒語時多支付魔法力。
* 第一個異能是在你施放普羅許時觸發，而非當它進戰場時。這就是說該異能會比普羅許先一步結算，且其派出的鬼崽衍生物也會比普羅許先一步進入戰場。如果普羅許未經施放便進入戰場，則該異能不會觸發。

暴動之王拉鐸司  
{黑}{黑}{紅}{紅}  
傳奇生物～惡魔  
6/6  
除非本回合中有對手失去過生命，否則你不能施放此咒語。  
飛行，踐踏  
你的對手於本回合中每失去1點生命，你施放的生物咒語便減少{一}來施放。

* 對玩家造成的傷害會讓玩家失去等量的生命值。
* 拉鐸司可由其他咒語或異能放進戰場，即使該回合沒有對手失去生命。
* 拉鐸司的最後一個異能在乎的是失去生命的總量，而不是某個對手當前的總生命與其本回合開始時的總生命之間的差值。舉例來說，如果某個對手在該回合中失去5點生命，然後獲得10點生命，則你施放的生物咒語將減少{五}來施放。
* 如果有對手失去生命，然後輸掉了遊戲，則這樣就能滿足拉鐸司第一個異能的要求，且其最後一個異能也會將該玩家失去的生命數量計算在內。
* 拉鐸司的最後一個異能無法減少由你施放的生物咒語的有色魔法力要求。
* 如果施放某個生物咒語需要支付額外費用（例如增幅費用或指揮官稅），則先由增加費用的效應生效後，才輪到減少費用者生效。
* 拉鐸司的最後一個異能不會減少施放拉鐸司本身的費用。只有當拉鐸司在戰場上時，該異能才會對由你施放的生物咒語生效。

龍形引擎瑞莫斯  
{六}  
傳奇神器生物～龍  
4/4  
飛行  
每當你施放咒語時，該咒語每具有一種顏色，便在龍形引擎瑞莫斯上放置一個+1/+1指示物。  
從瑞莫斯上移去五個+1/+1指示物：加{白}{白}{藍}{藍}{黑}{黑}{紅}{紅}{綠}{綠}。每回合只能起動一次。

* 瑞莫斯的觸發式異能計算的是某咒語所具有的顏色數量（數值範圍從零到五），而不是其魔法力費用中包含的有色魔法力符號數量，或你支付之魔法力的顏色數量。
* 如果你施放無色咒語，則雖然瑞莫斯的觸發式異能會觸發，但它不會得到任何+1/+1指示物。
* 要等到你完成施放咒語（包括支付完所有費用）之後，瑞莫斯的觸發式異能才會觸發。如果瑞莫斯上的+1/+1指示物數量少於五，就沒有辦法在利用施放咒語為其增加指示物的同時，利用新獲得的指示物產生魔法力來支付該咒語的費用。
* 瑞莫斯的觸發式異能會比觸發它的咒語先一步結算。就算該咒語被反擊，此異能仍會結算。如果該咒語被反擊，則利用其最後已知資訊來確定它具有的顏色數量。

護魂使剌活斯  
{三}{白}{黑}  
傳奇生物～人類／僧侶  
2/2  
飛行  
由你操控的其他生物得+1/+1。  
在你的維持開始時，你可以將目標生物牌從你的墳墓場移回你手上。  
拍檔*（你可將兩個具有拍檔異能的生物共同用作指揮官。）*

* 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此由你操控的生物受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中剌活斯離開戰場而變成致命傷害。

阿布贊末代可汗蕾翰  
{一}{黑}{綠}  
傳奇生物～人類／戰士  
0/0  
阿布贊末代可汗蕾翰進戰場時上面有三個+1/+1指示物。  
每當一個由你操控的生物死去或進入統帥區時，若其上有一個或數個+1/+1指示物，則你可以在目標生物上放置等量的+1/+1指示物。  
拍檔*（你可將兩個具有拍檔異能的生物共同用作指揮官。）*

* 如果會於同一時間在某生物上放置足量的-1/-1指示物使其防禦力等於或小於0，則利用在該生物上放置-1/-1指示物之前其上+1/+1指示物的數量來決定你將在目標生物上放置的指示物數量。舉例來說，如果蕾翰上面有三個+1/+1指示物，且它得到了六個-1/-1指示物，則目標生物會得到三個+1/+1指示物。

傑姆拉的西達將軍剛多  
{二}{綠}{白}  
傳奇生物～人類／騎士  
2/5  
側面攻擊*（每當一個不具側面攻擊異能的生物阻擋此生物時，該阻擋生物得-1/-1直到回合結束。）*  
由對手操控且不具飛行或延勢異能的生物不能阻擋力量等於或小於2的生物。  
拍檔*（你可將兩個具有拍檔異能的生物共同用作指揮官。）*

* 就算某位對手攻擊的是你以外的其他玩家，西達將軍剛多的阻擋限制依然會向由對手操控的生物生效。
* 一旦進行攻擊的生物已被不具飛行或延勢異能的生物阻擋，將其力量減少到2或更少不會更改或撤銷該次阻擋。

致知專家賽拉司雷恩  
{一}{藍}{黑}  
傳奇神器生物～人類  
2/2  
死觸  
每當致知專家賽拉司雷恩對任一玩家造成戰鬥傷害時，選擇目標在你墳墓場中的神器牌。本回合中，你可以施放該牌。  
拍檔*（你可將兩個具有拍檔異能的生物共同用作指揮官。）*

* 賽拉司雷恩不會改變你能夠施放該目標神器牌的時機。舉例來說，如果你指定了某張不具閃現異能的神器牌為目標，則你只能在你的行動階段當中且堆疊為空的時候施放之。
* 如果你施放該目標神器牌，則你要為其支付費用。你可以支付該牌的替代性費用，而非一定要支付其魔法力費用。
* 你可以在本回合中施放該牌，就算賽拉司雷恩離開戰場也是一樣。
* 讓你「施放」某張牌的效應無法讓你使用地。
* 施放該牌會使其離開你的墳墓場並成為一個新的物件。你無法多次施放它。
* 如果你不施放該牌，它依然留在你的墳墓場中。

屈東英雄薩拉希洛斯  
{綠}{藍}  
傳奇生物～人魚／魔法師  
1/3  
{四}：占卜1，然後展示你的牌庫頂牌。如果它是地牌，則將之橫置放進戰場。若否，則抽一張牌。  
拍檔*（你可將兩個具有拍檔異能的生物共同用作指揮官。）*

* 你展示的非地牌就是你要抽的那張牌。

織命使堤謨娜  
{一}{白}{黑}  
傳奇生物～人類／僧侶  
2/2  
繫命  
在你戰鬥後的行動階段開始時，你可以支付X點生命，X為本回合中曾受到戰鬥傷害的對手數量。若你如此作，則抽X張牌。  
拍檔*（你可將兩個具有拍檔異能的生物共同用作指揮官。）*

* 你必須支付正好X點生命，或者不支付生命。你不能支付較少的生命來抽較少的牌。
* 如果有對手受到戰鬥傷害，然後輸掉了遊戲，堤謨娜的觸發式異能在確定X的值時會將該玩家計算在內。
* 如果有效應會在回合中產生額外的戰鬥階段，則它可能會同時產生一個接於其後的額外行動階段。在每個此類戰鬥後的行動階段開始時，堤謨娜的異能都會觸發。

砸瓶女漢子  
{一}{黑}{紅}  
傳奇生物～鬼怪／狂戰士  
2/3  
每當你施放每回合中你的第一個咒語時，隨機選擇一位對手。砸瓶女漢子對該玩家或任一由該玩家操控的鵬洛客造成傷害，其數量等同於該咒語的總魔法力費用。  
拍檔*（你可將兩個具有拍檔異能的生物共同用作指揮官。）*

* 無論輪到該回合的玩家是誰，你施放每回合中你的第一個咒語時，都會觸發砸瓶女漢子的觸發式異能。
* 在你施放第一個咒語時，砸瓶女漢子必須已在戰場上。如果施放該咒語的額外費用會讓砸瓶女漢子離開戰場，則砸瓶女漢子的異能也不會觸發。如果該咒語是砸瓶女漢子本身，砸瓶女漢子的異能也不會觸發。
* 對於魔法力費用中有{X}的咒語，則利用為X所選的值來確定該咒語的總魔法力費用。
* 砸瓶女漢子的觸發式異能會比觸發它的咒語先一步結算。如果砸瓶女漢子的異能結算，而觸發該異能的咒語已被反擊，則會依照該咒語最後在堆疊上時的總魔法力費用來決定造成多少傷害。
* 要受到傷害的對手是在結算觸發式異能的過程中隨機選擇。在選定對手後，由你來決定是要對該玩家造成傷害，還是要對由其操控的鵬洛客造成傷害；如果選後者的話，你還要決定是對哪個鵬洛客造成傷害。在決定由誰承受傷害與實際造成傷害之間，沒有玩家能有所行動。

貪歡神謝納戈斯  
{三}{紅}{綠}  
傳奇結界生物～神  
6/5  
不滅  
只要你的紅綠兩色獻力小於七，謝納戈斯便不是生物。  
在你回合的戰鬥開始時，直到回合結束，另一個目標由你操控的生物獲得敏捷異能且得+X/+X，X為該生物的力量。

* 你的甲乙兩色獻力，便是由你操控之永久物的魔法力費用中，下列三種魔法力符號之數量總和：甲色、乙色和甲乙雙色。如果有效應要計算你的兩色獻力，則一個同時屬於該兩色的混血魔法力符號只會為此類獻力加一。
* 這個「使謝納戈斯不是生物」的類別更改異能只在戰場上產生作用。無論你的紅綠兩色獻力是多少，它在其他區域當中始終都是生物牌。神在堆疊上時始終都是生物咒語。
* 於謝納戈斯進戰場時，會利用你的紅綠兩色獻力來決定其他會影響生物進戰場之替代性效應是否會對它生效。由於替代性效應在謝納戈斯進到戰場前就會生效，因此對上述效應而言，其本身魔法力費用當中的魔法力符號不會增加你的該色獻力。
* 當謝納戈斯進戰場時，會利用你的紅綠兩色獻力來決定是否有生物進戰場，從而確定會在「每當一個生物進戰場」時觸發的異能是否觸發。此時，也會將謝納戈斯本身魔法力費用中的魔法力符號計算在內。
* 如果謝納戈斯不再是生物，則它會失去生物此牌張類別及神此生物類別。它仍然是傳奇結界。
* 只要謝納戈斯在戰場上，其異能就會生效，無論它是否為生物。
* 如果謝納戈斯正進行攻擊或阻擋，而它因故不再是生物，則它會被移出戰鬥。如果它在同一次戰鬥稍後重新成為生物，它也不會重新加入戰鬥。
* 謝納戈斯上的指示物於其不是生物期間仍會留在其上，就算指示物本身沒有效果也是一樣。
* 如果有效應令謝納戈斯失去所有異能，則它本身令其不是生物之異能在獻力不足的情況下仍會生效。

虎影百合子  
{一}{藍}{黑}  
傳奇生物～人類／忍者  
1/3  
指揮官忍術{藍}{黑}*（{藍}{黑}，將一個由你操控且未受阻擋的攻擊生物移回其擁有者手上：將此牌從你手上或統帥區橫置放進戰場，且正進行攻擊。）*  
每當一個由你操控的忍者對任一玩家造成戰鬥傷害時，展示你的牌庫頂牌，並將該牌置於你手上。每位對手各失去等同於該牌之總魔法力費用的生命。

* 指揮官忍術屬於忍術異能的變化，它既能從統帥區起動，也能從你手上起動。與一般的忍術相同，該忍者進戰場時，會向所移回之生物原本攻擊的玩家或鵬洛客進行攻擊。
* 雖然忍術異能讓生物進戰場且正進行攻擊，但它從未宣告為進行攻擊的生物（舉例來說，有些異能會當有生物攻擊時觸發）。
* 起動百合子的指揮官忍術異能，與把百合子當作咒語來施放是兩回事。你起動該異能時不需支付指揮官稅，且起動該異能也不會增加你稍後需支付的指揮官稅。
* 如果玩家牌庫裡某張牌的魔法力費用中包括{X}，則X視為0。

至善賽特魯  
{一}{藍}{紅}{白}  
傳奇生物～牛頭怪／修行僧  
2/4  
在你的維持開始時，你獲得X點生命且抽X張牌，X為由你擁有而由對手操控的永久物數量。  
{藍}{紅}{白}：目標對手獲得目標由你操控的永久物之操控權。

* 如果於賽特魯的最後一個異能試圖結算時，由對手操控和由你操控這兩個生物中任一個成為不合法目標，則該異能不會生效。
* 如果有對手離開遊戲，所有你奉賽特魯的善意贈予對方的永久物都會回歸你的操控。
* 如果你離開遊戲，則由你擁有的永久物會隨你一起離開。

結界大師祖爾  
{一}{白}{藍}{黑}  
傳奇生物～人類／魔法師  
1/4  
飛行  
每當結界大師祖爾攻擊時，你可以從你的牌庫中搜尋一張總魔法力費用等於或小於3的結界牌，並將它放進戰場。若你如此作，則將你的牌庫洗牌。

* 如果你將未經施放便將某靈氣直接放進戰場，則你於靈氣進戰場時選擇它要結附的對象。以此法放進戰場的靈氣並未以任何東西為目標（舉例來說，所以它能結附於對手具辟邪的永久物），但該靈氣的結附異能會限制它能結附在什麼上面。如果該靈氣沒有能夠合法貼附的對象，則你它會留在你的牌庫中。

# *指揮官傳奇*單卡解惑：復出牌張

## 白色

祖傳寶刃  
{一}{白}  
神器～武具  
當祖傳寶刃進戰場時，派出一個1/1白色士兵衍生生物，然後將祖傳寶刃裝備於其上。  
佩帶此武具的生物得+1/+1。  
佩帶{一}*（{一}：裝備在目標由你操控的生物上。佩帶的時機視同巫術。）*

* 你派出的士兵衍生物進戰場時會是個1/1生物。將於具特定數值之力量的生物進戰場時觸發的異能，會看到衍生物是以1/1生物的狀態進戰場。雖然其他影響該士兵之力量和防禦力的靜止式效應可能會改變這一點，但在遊戲檢查該士兵的防禦力是否為0或更少之前，祖傳寶刃就已裝備在其上。舉例來說，如果戰場上有行伍疫疾（「衍生生物得-1/-1」），則該士兵會以0/0生物的狀態進戰場，但之後祖傳寶刃會令其成為1/1，因此衍生物能活下來。
* 在你派出士兵衍生物和祖傳寶刃裝備於其上之間，沒有玩家能有所行動。
* 如果該觸發式異能會派出兩個士兵（由於諸如倍產旺季之類的效應），則祖傳寶刃只會裝備在其中一個上面。

黎明天使  
{四}{白}  
生物～天使  
3/3  
飛行  
當黎明天使進戰場時，直到回合結束，由你操控的生物得+1/+1且獲得警戒異能。

* 黎明天使的觸發式異能只影響它結算時由你操控的生物。於該回合稍後時段中才受你操控的生物不會得+1/+1，也不會獲得警戒異能。

天使賦禮  
{一}{白}  
結界～靈氣  
結附於生物  
當天使賦禮進戰場時，抽一張牌。  
所結附的生物具有飛行異能。

* 如果在天使賦禮試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則它不會結算。它不會進戰場，其進戰場異能也不會觸發。

嚴峻指命  
{四}{白}{白}  
巫術  
選擇兩項～  
•消滅所有神器。  
•消滅所有結界。  
•消滅所有總魔法力費用等於或小於3的生物。  
•消滅所有總魔法力費用等於或大於4的生物。

* 所選各模式按順序生效。如果某永久物具有會於「每當它或另一個永久物被消滅時」觸發的異能，則它會看到在它之前或與它同時被消滅的永久物，但看不到因後續模式而被消滅的永久物。
* 如果選擇了第一個模式和最後一個模式，則總魔法力費用為4以上的神器生物需要重生兩次才能存活下來。這是由於此兩個模式是按順序生效，因此重生「護盾」在第一個模式生效時就已用盡。對於其他模式組合而言，只要是出現同一個永久物同時屬於兩者的狀況，便都須比照辦理。
* 如果有牌被放逐，且其期限是直到其他永久物離開戰場為止，則該牌會在「直到」所指的永久物離開戰場之後立刻返回戰場，此時仍在結算嚴峻指命的過程中，且剛返回的此牌可能會被後續模式消滅。

千手檻  
{二}{白}  
結界～靈氣  
結附於生物  
所結附的生物不能進行攻擊或阻擋。  
{一}{白}：將千手檻移回其擁有者手上。

* 將千手檻移回其擁有者手上此異能，只有當千手檻在戰場上時才能起動。如果當該異能結算時，千手檻已不在戰場上，則它會留在新的區域當中，不會移回其擁有者手上。

信念拘鎖  
{三}{白}  
結界～靈氣  
結附於永久物  
當信念拘鎖進戰場時，你獲得4點生命。  
所結附的永久物不能進行攻擊或阻擋，且除了魔法力異能之外，其起動式異能也不能起動。

* 如果在信念拘鎖試圖結算時，該目標永久物已經是不合法的目標，則此咒語不會結算。它不會進戰場，其進戰場異能也不會觸發。
* 起動式異能會包含冒號。通常會寫成「[費用]：[效應]。」有些關鍵字（例如佩帶）也屬於起動式異能，它們的規則提示中會包含冒號。鵬洛客的忠誠異能是起動式異能。
* 信念拘鎖無法阻止靜止式異能，觸發式異能或魔法力異能。「魔法力異能」系指產生魔法力的異能，而不是需要支付魔法力的異能。

緊急救援  
{三}{白}  
結界  
在每個維持開始時，若你上回合中失去過生命，則派出一個1/1白色士兵衍生生物。

* 對你造成的傷害會讓你失去等量的生命。
* 緊急救援會檢查上個回合的全程來判斷其異能是否會觸發。你失去生命時緊急救援是否在戰場上並不重要。
* 緊急救援只會檢查你在該回合是否曾失去過生命，而不是檢查你的總生命在整個回合過程中是否有所減少。舉例來說，如果上回合你失去了2點生命，然後獲得了8點生命，緊急救援的異能仍將觸發。
* 無論失去多少生命，都只會派出一個士兵。
* 該士兵在派出的當回合不能攻擊（除非有東西賦予它敏捷異能）。

九橋巡衛  
{一}{白}  
生物～矮人／士兵  
1/1  
每當另一個由你操控的生物離開戰場時，在九橋巡衛上放置一個+1/+1指示物。

* 如果九橋巡衛與另一個由你操控的生物同時受到致命傷害，則它無法及時因其異能獲得指示物，也就無法讓自己活下來。
* 九橋巡衛的異能不在乎該生物前往哪個區域，也不在乎其在新的區域是否為生物。該生物可能是死去、放逐、移回你手上，等等。如果某物件已不再是生物，但還留在戰場上，此異能不會觸發。如果某生物躍離，此異能不會觸發。

歐佐夫倡議人  
{二}{白}  
生物～人類／參謀  
1/4  
在你的維持開始時，每位玩家各可以在一個由其操控的生物上放置兩個+1/+1指示物。若有玩家如此作，則直到你的下一個回合，由該玩家操控的生物不能攻擊你或由你操控的鵬洛客。

* 在結算歐佐夫倡議人的異能時，先由你來選擇一個由你操控的生物，或選擇「不在生物上放置指示物」，然後每位玩家按照回合順序依次進行選擇。玩家會知道在自己之前作出選擇的每位玩家各選了什麼。然後所有選擇了生物的玩家同時在各自所選的生物上放置兩個+1/+1指示物。
* 歐佐夫倡議人的異能並未指定要得到+1/+1指示物的生物為目標。其操控者是於異能結算時選中該生物。從作出選擇到放置+1/+1指示物之間，沒有玩家能有所行動。
* 如果某位玩家選擇接受歐佐夫倡議人的饋贈，則該玩家在他的下個回合中不能以任何生物攻擊你或由你操控的鵬洛客，就連於歐佐夫倡議人的異能結算時還不在戰場上的生物也是一樣。
* 就算歐佐夫倡議人離開戰場，得到指示物之生物已不在戰場，或是有效應從得到指示物的生物上將指示物移走並置於其他生物上，歐佐夫倡議人的效應依然會保護你不受生物攻擊。

終歸浮塵  
{二}{白}{白}  
瞬間  
放逐目標神器或結界。如果你是在你的行動階段施放此咒語，則你可以放逐至多另一個目標神器或結界。

* 你始終可以為終歸浮塵指定第二個目標神器或結界；只是如果你不是在你的行動階段施放終歸浮塵，這第二個目標便不會被放逐。
* 如果有咒語或異能複製了終歸浮塵，則該複製品只會放逐第一個目標神器或結界。這是由於複製品並非被「施放」的。

飛鯨獵手射擊  
{二}{白}  
瞬間  
消滅目標力量等於或大於3的生物。占卜1。*（檢視你牌庫頂的牌。你可以將該牌置於你的牌庫底。）*

* 如果在飛鯨獵手射擊試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。你不會占卜1。

斬殺猛獸  
{一}{白}{白}  
巫術  
每位玩家各選擇任意數量由他操控的生物，且這些生物的力量總和須等於或小於4，然後犧牲所有由他操控的其他生物。

* 斬殺猛獸會讓每位玩家各選擇任意數量的生物，然後檢查各玩家以此法選擇的生物之力量總和是否等於或小於4。舉例來說，你能救下兩個2/2生物，或一個1/1生物和一個3/3生物，但不能全部救下這四個生物。
* 於斬殺猛獸結算時，首先由輪到該回合的玩家選擇救下哪些生物，然後其他玩家按照回合順序依次作出選擇，玩家在作選擇時已知道之前玩家的選擇為何。然後同時犧牲所有未被選擇的生物。
* 如果某生物的力量因故小於0，則在計算力量總和時會將其當作負數計算（其他生物的力量加總後減去此數值）。這樣就能讓力量總和等於或大於5的生物活下來。

## 藍色

沒收  
{四}{藍}{藍}  
結界～靈氣  
結附於永久物  
你操控所結附的永久物。

* 就算獲得某永久物之操控權，也不會讓你同時獲得其上任何靈氣或武具之操控權。雖然它們仍將貼在該生物上，但註記會影響「你」的靈氣效應仍會對其操控者產生影響，而不是你，武具的操控者能在其下一個行動階段中將之移到其他生物上，諸如此類。
* 獲得靈氣或武具的操控權也不會改變它當前所貼附的對象。

大膽破壞者  
{一}{藍}  
生物～人類／海盜  
2/1  
{二}{藍}：大膽破壞者回合不能被阻擋。  
每當大膽破壞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。

* 在大膽破壞者被阻擋後起動其第一個異能，並不會使其成為未受阻擋。

嘯風擊  
{二}{藍}  
瞬間  
將目標已橫置的生物移回其擁有者手上。  
抽一張牌。

* 如果在嘯風擊試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。你不會抽牌。

解讀預兆  
{五}{藍}  
巫術  
占卜3，然後展示你的牌庫頂牌。抽若干牌，其數量等同於該牌的總魔法力費用。*（占卜3的流程是檢視你牌庫頂的三張牌，然後將其中任意數量的牌以任意順序置於你牌庫底，其餘則以任意順序置於你牌庫頂。）*

* 如果你展示出總魔法力費用為0的牌，比如一張地牌，則你不會抽牌。若否，你展示的牌將是你抽的第一張牌。
* 如果玩家牌庫裡某張牌的魔法力費用中包括{X}，則X視為0。

航箏海盜  
{一}{藍}  
生物～人類／海盜  
2/1  
只要航箏海盜正進行攻擊，它便具有飛行異能。

* 航箏海盜是在攻擊之後立刻具有飛行異能。這意味著，針對具飛行異能之生物的戰鬥限制（例如沙丘亞龍巢群所具有者）不會對其生效，但會在「具飛行異能的生物攻擊」時觸發的異能（例如風信史芬斯所具有者）會觸發。

汲取魔力  
{藍}{藍}  
瞬間  
反擊目標咒語。在你的下一個行動階段開始時，加若干{無}，其數量等同於該咒語的總魔法力費用。

* 如果在汲取魔力試圖結算時，該目標咒語已經是不合法目標，則汲取魔力不會結算。你不會在你的下一個行動階段開始時加魔法力。如果該目標仍然合法，但不能被反擊（最有可能的原因是有效應註記該咒語不能被反擊），則你依然會加魔法力。
* 汲取魔力的延遲觸發式異能通常會在你戰鬥前的行動階段開始時觸發。不過，如果你在你的戰鬥前行動階段或戰鬥階段當中施放汲取魔力，則其延遲觸發式異能會在該回合的戰鬥後行動階段開始時觸發。

攜手奔逃  
{一}{藍}  
瞬間  
選擇兩個目標由不同玩家操控的生物。將這些生物移回其擁有者手上。

* 如果這兩個目標生物之一成為不合法目標，攜手奔逃仍能確定該不合法目標的操控者，並由此檢查另一個目標生物是否為合法目標。如果該不合法目標已離開戰場，則會利用其最後已知資訊。若另一個生物仍是合法目標，便會將它移回其擁有者的手上。
* 如果在攜手奔逃試圖結算時，這兩個生物都由相同玩家操控，則這兩個目標都不合法。此咒語不會結算。

歲月學者  
{五}{藍}{藍}  
生物～人類／魔法師  
3/3  
當歲月學者進戰場時，將至多兩張目標瞬間和／或巫術牌從你的墳墓場移回你手上。

* 歲月學者的觸發式異能至多只能移回兩張牌，而非兩張瞬間牌和兩張巫術牌。

息暴塞連  
{藍}  
生物～塞連／海盜／魔法師  
1/1  
飛行  
{藍}，犧牲息暴塞連：反擊目標咒語或異能，且其須以你或由你操控的生物為目標。

* 對具數個目標的咒語或異能來說，只要這些目標其中之一是你或由你操控的生物，你就能將該咒語指定為息暴塞連起動式異能的目標。
* 如果該目標咒語或異能指定了一個由你操控的生物為目標，但此時該生物已離開戰場，則該咒語或異能便不再是息暴塞連異能的合法目標。另一方面，如果前述生物成為了該咒語或與異能的不合法目標，但仍留在戰場上且受你操控，則該咒語或異能仍是息暴塞連異能的合法目標。

卓越賦生師  
{二}{藍}  
生物～人類／神器師  
1/3  
當卓越賦生師進戰場時，於卓越賦生師仍在戰場上的時段內，目標由你操控的神器成為基礎力量與防禦力為5/5的神器生物。

* 卓越賦生師不會移除目標神器所具有的任何異能。
* 該神器將保留所有原本的牌張類別、副類別或超類別。
* 特別來說，如果某武具成為神器生物，它就不能裝備在其他生物上。如果它已經裝備在生物上，則它會卸裝。
* 如果該神器已經是個生物，則其基礎力量與防禦力都會成為5。先前將該生物之基礎力量與防禦力設定為某特定值的效應，都會被它蓋掉。其他將其力量或防禦力設定為某特定值的效應，如果在卓越賦生師的異能結算之後生效，則會蓋過此效應。
* 會改變該生物之力量和／或防禦力的其他效應，例如巨力成長或+1/+1指示物之效應，則不論其效應是在何時開始，都會對它生效。而會改變該生物之力量和／或防禦力的指示物，以及將其力量與防禦力互換的效應，也會如此生效。
* 如果你在最近的一回合開始時便持續操控該神器，則所變成的神器生物在你的回合中就能進行攻擊。也就是說，這永久物變成生物多久並不重要，重要的是它在戰場上待了多久。

自體異變  
{藍}  
結界～靈氣  
閃現  
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的變化而更新。

渴求知識  
{二}{藍}  
瞬間  
抽三張牌。然後除非你棄一張神器牌，否則棄兩張牌。

* 你可以決定要棄一張神器牌，或是兩張不論是否為神器的牌。如果你真的想，你可以棄掉兩張神器牌。

伊弗斯島護衛  
{二}{藍}  
生物～鳥／魔法師  
2/2  
飛行  
你施放之具飛行異能的生物咒語減少{一}來施放。

* 不具有飛行異能的生物咒語不能減少費用，即使有效應會讓它在進戰場後獲得飛行異能也是一樣。就算該生物咒語在戰場上會具有滿足特定條件即可獲得飛行的異能，且當前已達成相關條件，它也不算作是具飛行異能。
* 伊弗斯島護衛的最後一個異能不能減少具飛行異能的生物咒語之有色魔法力要求。

## 黑色

炙烤劍尖  
{一}{黑}  
瞬間  
目標生物獲得死觸異能直到回合結束。  
抽一張牌。

* 如果在炙烤劍尖試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。你不會抽牌。

屍體翻攪  
{一}{黑}  
瞬間  
磨三張牌，然後你可以將一張生物牌從你的墳墓場移回你手上。*（磨一張牌的流程是將你牌庫頂的牌置入你的墳墓場。）*

* 由於屍體翻攪並不以你墳墓場中的某張生物牌為目標，因此你可以從你剛從牌庫置入墳墓場中那三張牌中選擇一張（如其中有生物牌）。

暗潮烏鴉  
{二}{黑}  
生物～殭屍／鳥  
2/1  
飛行  
當暗潮烏鴉進戰場或死去時，磨兩張牌。*（將你牌庫頂的兩張牌置入你的墳墓場。）*

* 該觸發式異能在暗潮烏鴉進戰場和暗潮烏鴉死去時都會觸發。並非只能選擇其中一個時機。

孔坡棘女巫  
{黑}{黑}  
生物～人類／魔法師  
1/3  
{橫置}：你選擇任意一個目標，任一對手選擇任意一個目標。孔坡棘女巫對前者造成1點傷害，並對後者造成1點傷害。

* 由你來選擇會由哪位對手來選擇第二個目標。這位對手不必是第一個目標之操控者（或本人）。
* 即使是由對手來選擇目標，該異能的操控者仍是你。對手不能指定由其操控且具辟邪異能的生物為目標。

無畏回收師  
{二}{黑}  
生物～乙太種／神器師  
2/2  
犧牲一個神器或生物：在無畏回收師上放置一個+1/+1指示物。只可以於你能施放巫術的時機下起動此異能。

* 你可以犧牲無畏回收師本身來起動其異能。雖然它不會獲得指示物，但其他會於犧牲永久物時觸發或留意生物死去的異能都會看到這一動作。
* 如果你犧牲一個神器生物來起動無畏回收師的異能，你也只會在其上放置一個+1/+1指示物，而不是兩個。

屠戮礙眼  
{二}{黑}{黑}  
巫術  
非妖精的生物得-2/-2直到回合結束。

* 只有於屠戮礙眼結算時不為妖精的生物，才會受其影響。於該回合稍後時段才進戰場的生物不會得-2/-2，而在此之後才成為妖精（或不再是妖精）的生物也不會因此不受-2/-2影響（或得-2/-2）。

肉囊劫掠者  
{二}{黑}  
生物～殭屍／戰士  
3/1  
當肉囊劫掠者進戰場時，每位玩家各犧牲一個生物。

* 當此異能結算時，你可以犧牲肉囊劫掠者本身。如果你未操控其他生物，則你必須犧牲肉囊劫掠者。
* 於肉囊劫掠者的異能結算時，首先由輪到該回合的玩家選擇要犧牲的生物，然後其他玩家按照回合順序依次作出選擇，玩家在作選擇時已知道之前玩家的選擇為何。然後，所有玩家同時犧牲所有生物。

驚嚇而亡  
{黑}  
瞬間  
如果目標非黑色生物的防禦力等於或小於你墳墓場中牌的數量，則消滅之。

* 驚嚇而亡可以指定任何非黑色的生物為目標。於驚嚇而亡結算時，才會將該生物的防禦力與你墳墓場中牌的數量作比較，來檢查該生物是否會被消滅。
* 由於驚嚇而亡要等到完成結算後才會進入你的墳墓場，因此在判斷該生物是否會被消滅時，不會將它計算在內。

金葉篩除者  
{三}{黑}{黑}  
生物～妖精／戰士  
4/3  
威懾*（此生物只能被兩個或更多生物阻擋。）*  
當金葉篩除者進戰場時，你可以消滅目標力量與防禦力不相等的非妖精生物。

* 於金葉篩除者的觸發式異能將結算時，會再度檢查該目標非妖精生物的力量和防禦力。如果此時該生物的力量和防禦力相等，則此異能不會結算。

毒息巨龍  
{四}{黑}{黑}  
生物～龍  
4/4  
飛行  
當毒息巨龍死去時，你可以消滅目標總魔法力費用等於或小於3的生物。

* 如果戰場上的生物之魔法力費用中包含{X}，則X視為0。

復仇者  
{四}{黑}  
生物～精靈  
\*/\*  
飛行  
復仇者的力量和防禦力各等同於你墳墓場中的生物牌數量。

* 設定復仇者的力量與防禦力之異能會在所有區域生效，而不是只在戰場上。
* 只要復仇者在你的墳墓場，其異能便會把自己算進去。
* 如果復仇者與另一個由你操控的生物同時受到致命傷害，則它們會同時死去。另一個生物死去時，還來不及提升復仇者的防禦力。

收割火花  
{黑}  
巫術  
犧牲一個生物或支付{三}{黑}，以作為施放此咒語的額外費用。  
消滅目標生物或鵬洛客。

* 施放此咒語時，你必須犧牲正好一個生物或額外支付{三}{黑}；你無法不支付上述費用之一就施放此咒語，且你也不能多次支付。玩家要等到施放完收割火花、支付完其所有費用之後，才能回應之。沒人能試圖消滅你所犧牲的生物來讓你無法施放此咒語，或以此迫使你支付更多魔法力。

非凡耐力  
{黑}  
瞬間  
直到回合結束，目標生物得+2/+0且獲得「當此生物死去時，將它在其擁有者的操控下橫置移回戰場。」

* 非凡耐力的效應只會生效一次。若該目標生物死去後又返回戰場，則它算是一個全新生物。如果上述新生物再次死去，就無法二度返回戰場。

生體活祭  
{二}{黑}  
巫術  
選擇兩張目標在你墳墓場中的生物牌。犧牲一個生物。如果你如此作，則將所選擇的牌橫置移回戰場。

* 你必須選擇兩個目標。你不能只指定一張生物牌為目標就施放生體活祭。
* 如果其中一張目標生物牌已經是不合法的目標（例如它在生體活祭結算之前就已離開你的墳墓場），則你依然要犧牲一個生物，並將另一張牌放進戰場。如果兩個目標都成了不合法目標，生體活祭不會結算。你不會犧牲任何生物。
* 等到生體活祭結算時，才需決定要犧牲哪個生物。你無法將你所犧牲的生物移回戰場，因為在你選擇目標的時候，該生物還在戰場上。
* 於生體活祭結算時，如果你能犧牲生物，就必須如此作。你無法反悔並選擇不犧牲。

## 紅色

瀆神行徑  
{八}{紅}  
巫術  
戰場上每有一個生物，此咒語便減少{一}來施放。  
瀆神行徑對每個生物各造成13點傷害。

* 要計算咒語的總費用，先從要支付的魔法力費用或替代性費用開始，加上費用增加的數量，然後再減去費用減少的數量（例如瀆神行徑的效應）。該咒語的總魔法力費用僅由其魔法力費用來確定，與施放咒語時具體支付的總費用數量無關。
* 瀆神行徑的第一個異能無法將施放該咒語的總費用降到少於{紅}。
* 在你支付瀆神行徑的費用之前，其總費用便已鎖定。舉例來說，如果戰場上有三個生物，並且你能夠犧牲其中一個來加{無}到你的魔法力池中，則瀆神行徑的總費用會是{五}{紅}。然後在你支付其費用之前能夠起動魔法力異能的時機中，便可以犧牲該生物。
* 雖然玩家可以對「施放瀆神行徑」此事作回應，但只要宣告了此咒語，則在計算並支付其費用之前，沒有人能夠作出回應。

怒氣成焰  
{四}{紅}  
結界～靈氣  
結附於生物  
所結附的生物具有「{橫置}：此生物對任意一個目標造成傷害，其數量等同於前者的力量。」

* 利用所結附的生物於此起動式異能結算時的力量，來決定將造成多少點傷害。如果在異能結算時該生物已不在戰場上，則利用其最後在戰場時的力量來決定。
* 起動式異能的來源是所結附的生物，而非怒氣成焰。舉例來說，如果所結附的生物是綠色，則你在起動此異能時，可以選擇某個具反紅保護異能的生物為此異能的目標。

源火鬥士  
{一}{紅}  
生物～人類／戰士  
1/1  
踐踏  
源火鬥士上每結附一個靈氣或每裝備一個武具，便得+2/+2。

* 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此源火鬥士受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中貼附於其上的靈氣或武具離開戰場或貼附給另一個生物而變成致命傷害。

龍披風  
{紅}  
結界～靈氣  
結附於生物  
當龍披風進戰場時，抽一張牌。  
所結附的生物具有「{紅}：此生物得+1/+0直到回合結束。」

* 如果在龍披風試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。它不會進戰場，其進戰場異能也不會觸發。

熔爐慶典  
{一}{紅}{紅}  
結界  
每當你犧牲另一個永久物時，你可以支付{二}。若你如此作，則熔爐慶典對任意一個目標造成2點傷害。

* 熔爐慶典本身並不會讓你能藉此犧牲生物。每當你因為其他東西的指示你犧牲永久物時，其異能會觸發。
* 於此異能結算時，如果該目標依然為合法目標，則你選擇是否支付{二}。在你支付{二}和造成傷害之間，沒有玩家能有所行動。
* 熔爐慶典的異能每次結算時，最多都只能支付一次{二}。

謙卑皈宗者  
{一}{紅}  
生物～人類／浪客  
2/1  
{橫置}：抽兩張牌。目標對手獲得謙卑皈宗者的操控權。只能於你的回合中起動。

* 謙卑皈宗者的異能在你回合中的任何時候都可以起動，包括在回應咒語或異能時。
* 如果在謙卑皈宗者的異能結算時，它已不在戰場上，但該目標玩家仍然是合法目標，則此異能仍會結算。你會抽兩張牌，即使該玩家不會獲得謙卑皈宗者的操控權也是一樣。
* 如果謙卑皈宗者由其擁有者以外的玩家操控，且其操控者離開了遊戲，則給予該玩家謙卑皈宗者操控權之效應便會終止。謙卑皈宗者的操控權將回到其仍在遊戲中的上一位操控者手中。
* 如果謙卑皈宗者的擁有者離開遊戲，則謙卑皈宗者會謙卑地隨著該玩家一起離開遊戲。

電擎船員  
{二}{紅}  
生物～鬼怪／海盜  
0/5  
{橫置}：電擎船員向每位對手各造成1點傷害。  
每當你施放海盜咒語時，重置電擎船員。

* 註記於「當玩家施放咒語」時觸發的異能，會比觸發它的咒語先一步結算。就算該咒語被反擊，此異能仍會結算。

代用軍火  
{一}{紅}  
結界  
{一}，犧牲一個神器或生物：代用軍火對任意一個目標造成1點傷害。

* 如果某神器或生物具有可犧牲來產生魔法力的異能，則你也不能在犧牲該永久物來產生魔法力的同時，支付代用軍火起動式異能中「犧牲一個神器或生物」這部分費用。

背叛徵兆  
{三}{紅}  
巫術  
獲得目標生物的操控權直到回合結束。重置該生物。它獲得敏捷異能直到回合結束。占卜1。*（檢視你牌庫頂的牌。你可以將該牌置於你的牌庫底。）*

* 你可以指定任何生物當成背叛徵兆之目標，包括未橫置的或是已經由你操控的。
* 就算獲得某生物之操控權，也不會讓你同時獲得其上任何靈氣或武具之操控權。
* 如果在背叛徵兆試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。你不會占卜1。

亂匠戰術  
{紅}  
巫術  
目標生物本回合不能進行阻擋。  
抽一張牌。

* 如果在亂匠戰術試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。你不會抽牌。

靈魂熱火  
{二}{紅}  
瞬間  
目標由你操控的生物對任意一個目標造成傷害，其數量等同於前者的力量。

* 如果於靈魂熱火結算時，其中任一目標已經是不合法的目標，則不會造成任何傷害。

嘯電巨龍  
{三}{紅}{紅}  
生物～龍  
3/3  
飛行  
當嘯電巨龍進戰場時，你可以支付{二}{紅}。當你如此作時，它對任意一個目標造成3點傷害。

* 嘯電巨龍的觸發式異能進堆疊時不指定目標。在該異能結算過程中，你可以支付{二}{紅}。若你如此作，便會觸發另一個異能，然後你選擇要受到傷害的目標。這與註記「若你如此作…」之異能的區別是：在決定支付魔法力費用之後，實際造成傷害之前，玩家仍有機會來施放咒語和起動異能。
* 在結算嘯電巨龍的觸發式異能時，你無法多次支付{二}{紅}，好使其造成超過3點傷害。

不熄憤怒  
{二}{紅}  
結界～靈氣  
結附於生物  
所結附的生物得+2/+2且不能進行阻擋。  
當不熄憤怒從戰場進入墳墓場時，將不熄憤怒移回其擁有者手上。

* 如果在不熄憤怒試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。它會從堆疊進入其擁有者的墳墓場（而非戰場），因此其最後一個異能不會觸發。

焊接火花  
{二}{紅}  
瞬間  
焊接火花對目標生物造成X點傷害，X為由你操控的神器數量加3。

* 如果你操控零個神器，則焊接火花對該目標生物造成3點傷害。

## 綠色

遠古原心  
{一}{綠}  
瞬間  
選擇目標由你操控的生物。如果它是傳奇，則在它上面放置一個+1/+1指示物。然後它與目標由對手操控的生物互鬥。*（它們各向對方造成等同於本身力量的傷害。）*

* 除非你能同時指定一個由你操控的生物和一個不由你操控的生物為目標，否則你不能施放遠古原心。
* 該由你操控的生物可以不是傳奇。如果它不是傳奇，則它在互鬥前不會得到+1/+1指示物。
* 如果在遠古原心試圖結算時，其中任一目標已是不合法目標，則兩個生物都不會造成或受到傷害。
* 如果在遠古原心試圖結算時，由你操控的生物已是不合法目標，則你無法在其上放置+1/+1指示物。如果該生物仍為合法目標，但不由你操控的該生物是不合法目標，則你仍可以在由你操控的生物上放置指示物（如果該生物是傳奇）。

製甲藝評審  
{三}{綠}  
生物～妖精／神器師  
3/3  
當製甲藝評審進戰場時，你每操控一個其上有+1/+1指示物的生物，便抽一張牌。

* 只有於製甲藝評審的觸發式異能結算時，才會計算由你操控且其上有+1/+1指示物的生物數量。玩家可以回應該觸發式異能來改變此類生物的數量。
* 製甲藝評審計算的是生物的數量，而非指示物的數量。其上有多於一個+1/+1指示物的生物不會使你抽多張牌。

崔斯特隨從  
{四}{綠}  
生物～妖精／士兵  
4/4  
當崔斯特隨從進戰場時，你成為君主。  
只要你是君主，崔斯特隨從每次戰鬥便可以額外多阻擋一個生物。

* 如果某生物阻擋了兩個生物，則會依照一個生物被多個生物阻擋時分配傷害的規則，來為進行阻擋和被阻擋的生物來分配戰鬥傷害。

沃壤靈  
{二}{綠}  
生物～元素  
0/0  
沃壤靈進戰場時上面有兩個+1/+1指示物。  
{一}{綠}，從沃壤靈上移去一個+1/+1指示物：目標玩家從其牌庫中搜尋一張基本地牌，將之橫置放進戰場，然後將其牌庫洗牌。

* 儘管該目標玩家要是不樂意的話，他確實不需找到一張基本地牌，但該玩家必須將其牌庫洗牌。

天堂賦禮  
{二}{綠}  
結界～靈氣  
結附於地  
當天堂賦禮進戰場時，你獲得3點生命。  
所結附的地具有「{橫置}：加兩點任意顏色的單色魔法力。」

* 如果在天堂賦禮試圖結算時，該目標地已經是不合法目標，則它不會結算。它不會進戰場，其進戰場異能也不會觸發。

無垢官員  
{三}{綠}  
生物～妖精／祭師  
2/2  
{橫置}：你每操控一個妖精，便在目標生物上放置一個+1/+1指示物。

* 在該目標生物上放置的指示物數量會於無垢官員的異能結算時決定。稍後時段才來來去去的妖精，不會使該生物獲得或失去+1/+1指示物。
* 該目標生物不一定要是妖精。

驕傲至美  
{二}{綠}  
生物～妖精／戰士  
2/2  
由你操控的其他妖精得+1/+1。  
{綠}，{橫置}：派出一個1/1綠色妖精／戰士衍生生物。

* 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此由你操控的妖精受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中驕傲至美離開戰場而變成致命傷害。

長春藤巷居民  
{三}{綠}  
生物～妖精／戰士  
2/3  
每當另一個綠色生物在你的操控下進戰場時，在目標生物上放置一個+1/+1指示物。

* 你可以將該進戰場的綠色生物選為長春藤巷居民之異能的目標。
* 你可以將長春藤巷居民選為其自身異能的目標。

鑄生匠賦禮  
{三}{綠}  
瞬間  
在目標生物上放置一個+1/+1指示物，然後在每個由你操控且其上有+1/+1指示物的生物上各放置一個+1/+1指示物。

* 每個在該目標生物上放置+1/+1指示物的動作都是單獨事件。替代性效應可能會對在該生物上放置指示物此事產生影響。
* 如果在鑄生匠賦禮試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。沒有生物會得到+1/+1指示物。
* 如果某個由你操控的非生物永久物（例如未搭載的載具）上有+1/+1指示物，則它不會因鑄生匠賦禮多得一個指示物。
* 要等到鑄生匠賦禮完成結算之後，狀態動作才會開始檢查是否有成對的+1/+1和-1/-1指示物並將它們移除因此如果在一個其上有-1/-1指示物的生物上放置+1/+1指示物的話，它能因此得到第二個+1/+1指示物。

黎撒拉那弓隊長  
{二}{綠}  
生物～妖精／弓箭手  
2/2  
延勢  
每當你施放妖精咒語時，你可以使黎撒拉那弓隊長對目標具飛行異能的生物造成2點傷害。

* 註記於「當玩家施放咒語」時觸發的異能，會比觸發它的咒語先一步結算。就算該咒語被反擊，此異能仍會結算。

怪獸猛攻  
{三}{綠}{綠}  
巫術  
怪獸猛攻對任意數量的目標生物造成共X點傷害，你可以任意分配，X為於你施放此咒語時，由你操控之生物中力量最大者的數值。

* 你施放怪獸猛攻時，便需一併決定傷害在目標生物之間的分配方式。每個目標至少要分配1點傷害。
* X的數值於你分配傷害時決定。就算由你操控之生物中力量最大者的數值發生變化，該數值之後也不會改變。
* 如果其中部分目標成為不合法目標，則原本的傷害分配方式依然適用。之前分配給不合法目標的傷害就只是不會造成；這部分傷害不會在仍然合法的目標之間重新分配。
* 造成傷害的是怪獸猛攻，而不是由你操控之生物中力量最大者。

倪勒婭的試煉  
{一}{綠}  
結界～靈氣  
結附於生物  
每當所結附的生物攻擊時，在其上放置一個+1/+1指示物。然後若其上有三個或更多+1/+1指示物，則犧牲倪勒婭的試煉。  
當你犧牲倪勒婭的試煉時，從你的牌庫中搜尋至多兩張基本地牌，將它們橫置放進戰場，然後將你的牌庫洗牌。

* 在該生物上放置+1/+1指示物的時機，是在宣告阻擋者及造成戰鬥傷害前。
* 檢查所結附的生物上是否有三個或更多+1/+1指示物的時機，是在該攻擊時觸發的異能結算的過程當中。如果你是藉由其他方法在所結附的生物上放置第三個+1/+1指示物，則你要等到該生物下一次攻擊時才能犧牲倪勒婭的試煉。
* 如果你以其他方法犧牲倪勒婭的試煉，它最後一個異能將會觸發。

靈巧貓猴  
{一}{綠}  
生物～貓／猴  
0/0  
靈巧貓猴進戰場時上面有兩個+1/+1指示物。  
在你的維持開始時，你可以將靈巧貓猴上任意數量的+1/+1指示物移至另一個目標生物上。

* 於靈巧貓猴的觸發式異能進入堆疊時，你便須指定目標生物。於該異能結算時，你才選擇要移動多少指示物（若有）。如果該生物成為不合法的目標，或靈巧貓猴已離開戰場，則你無法移動任何指示物。
* 將指示物從一個生物移至另一個生物，意指將該指示物從前者上移去並放置在後者上。任何會檢查在生物上移去或放置指示物的異能都會生效。

碎岩亞龍  
{五}{綠}{綠}  
生物～亞龍  
7/7  
踐踏  
當碎岩亞龍進戰場時，占卜3，然後展示你的牌庫頂牌。你獲得等同於該牌之總魔法力費用的生命。

* 一旦碎岩亞龍的觸發式異能開始結算，則直到其結算完畢前，沒有玩家能有所行動。特別一提，在你占卜之後但在你展示牌庫頂牌之前，對手不能試圖改變你的牌庫。
* 如果你牌庫中某張牌的魔法力費用包括{X}，則X視為0。

加大尺寸  
{二}{綠}  
瞬間  
直到回合結束，目標生物得+2/+2且獲得踐踏異能。  
抽一張牌。

* 如果在加大尺寸試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。你不會抽牌。

## 神器

秘法印記  
{二}  
神器  
{橫置}：加一點魔法力，其顏色為你指揮官標識色中的任一顏色。

* 如果你有兩個指揮官，則此異能會加一點它們聯合標識色中任一顏色的魔法力。
* 如果你的指揮官是標識色中沒有顏色的牌，則秘法印記不會產生魔法力。它不會產生{無}。
* 如果你沒有指揮官，則秘法印記不會產生魔法力。

伊洛安斯的兵械  
{二}  
神器～武具  
每當佩帶此武具的生物攻擊時，在其上放置一個+1/+1指示物。  
佩帶{二}*（{二}：裝備在目標由你操控的生物上。佩帶的時機視同巫術。）*

* 在佩帶此武具的生物上放置+1/+1指示物的時機，是在造成戰鬥傷害前。
* 如果你將伊洛安斯的兵械從一個生物移至另一個生物，則前者生物上的所有+1/+1指示物都會留在原處。

黃銅傳令使  
{六}  
神器生物～魔像  
2/2  
於黃銅傳令使進戰場時，選擇一種生物類別。  
當黃銅傳令使進戰場時，展示你牌庫頂的四張牌。將所有以此法展示的該類別生物牌置於你手上，其餘則以任意順序置於你的牌庫底。  
該類別生物得+1/+1。

* 決定生物類別的時機，是於黃銅傳令使進戰場時。在作出選擇與相應生物獲得+1/+1加成之間，沒有玩家能有所行動。
* 你必須選擇現有的生物類別，例如人類或戰士。如果你夠膽的話，甚至也可以選懦夫。你不能選擇牌張類別（如神器），也不能選擇超類別（如傳奇）。
* 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此由你操控的所選類別生物受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中黃銅傳令使離開戰場而變成致命傷害。

紙本攪碎器  
{一}  
神器  
{橫置}：目標玩家磨一張牌。*（他將其牌庫頂的牌置入其墳墓場。）*  
{五}，{橫置}，犧牲紙本攪碎器：將目標牌從你的墳墓場移回你手上。

* 你為紙本攪碎器最後一個異能選擇目標的時機，是在你實際為其支付費用之前，因此你不能以此法將紙本攪碎器移回你手上。

指揮官法球  
{三}  
神器  
{橫置}：加一點魔法力，其顏色為你指揮官標識色中的任一顏色。  
犧牲指揮官法球：抽一張牌。

* 如果你有兩個指揮官，則此異能會加一點它們聯合標識色中任一顏色的魔法力。
* 如果你的指揮官是標識色中沒有顏色的牌，則指揮官法球的第一個異能不會產生魔法力。它不會產生{無}。
* 如果你沒有指揮官，則指揮官法球的第一個異能不會產生魔法力。

植髓戰甲  
{三}  
神器～武具  
佩帶此武具的生物得+3/+2。  
每當植髓戰甲從任一永久物上卸裝時，犧牲該永久物。  
佩帶{零}*（{零}：裝備在目標由你操控的生物上。佩帶的時機視同巫術。）*

* 一旦發生下列任一情況，植髓戰甲即從該生物上卸裝：你將之佩帶到新的生物上；植髓戰甲離開戰場；佩帶此武具的生物不再是生物；或植髓戰甲不再是武具。（如果佩帶此武具的生物離開戰場，它也會卸裝，但在此情況下其觸發式異能不會生效。）

遭祟斗篷  
{三}  
神器～武具  
佩帶此武具的生物具有警戒，踐踏與敏捷異能。  
佩帶{一}*（{一}：裝備在目標由你操控的生物上。佩帶的時機視同巫術。）*

* 如果某個生物在你的操控下進戰場並獲得敏捷異能，但在攻擊前失去了該異能，則此生物在當回合中無法進行攻擊。這意味著你無法利用一個遭祟斗篷來讓兩個新的生物在同一回合中攻擊。

英雄寶刃  
{二}  
神器～武具  
佩帶此武具的生物得+3/+2。  
每當一個傳奇生物在你的操控下進戰場時，你可以將英雄寶刃裝備於其上。  
佩帶{四}*（{四}：裝備在目標由你操控的生物上。佩帶的時機視同巫術。）*

* 如果該進戰場的傳奇生物在英雄寶刃裝備於其上前離開戰場，則英雄寶刃留在原處。如果其已經裝備於另一個生物上，則其繼續裝備於該生物上。

嚎叫魔像  
{三}  
神器生物～魔像  
2/3  
每當嚎叫魔像攻擊或阻擋時，每位玩家各抽一張牌。

* 在嚎叫魔像的觸發式異能結算後，但在宣告阻擋者（若它正進行攻擊）或造成傷害（若它正進行阻擋）之前，玩家仍有機會施放咒語和起動異能。

賈倫的鉅著  
{三}  
神器  
{二}，{橫置}：抽一張牌，然後棄一張牌。

* 你是在賈倫的鉅著的異能結算的過程中抽一張牌並棄一張牌。在這兩個動作之間不會發生任何事情，也沒有玩家能有所行動。

覓智者靈石  
{六}  
神器  
{三}，{橫置}：抽三張牌。你手上每有一張牌，此異能便增加{一}來起動。

* 利用你起動該異能時的手牌數量（此時還未抽三張牌）來決定起動費用中需額外支付的魔法力。

天兵機械獸  
{四}  
神器生物～組構體  
0/0  
天兵機械獸進戰場時上面有兩個+1/+1指示物。  
{一}，棄一張牌：在天兵機械獸上放置一個+1/+1指示物。  
從天兵機械獸上移去兩個+1/+1指示物：抽一張牌。

* 如果從天兵機械獸上移去兩個+1/+1指示物之後，會使得已經標記在其上的傷害數量大於或等於其防禦力，則在你可以再度起動該異能並抽牌之前，天兵機械獸就會由於狀態動作而進入其擁有者的墳墓場。

妮維亞洛之碟  
{四}  
神器  
妮維亞洛之碟須橫置進戰場。  
{一}，{橫置}：消滅所有神器，生物和結界。

* 你並非是犧牲妮維亞洛之碟來起動其異能。它只是會在結算異能的過程中一併被消滅（如果它還在戰場上）。如果有效應讓妮維亞洛之碟獲得不滅或將之重生，則它會留在戰場上。

海盜的短彎刀  
{三}  
神器～武具  
當海盜的短彎刀進戰場時，將它裝備在目標由你操控的海盜上。  
佩帶此武具的生物得+2/+1。  
佩帶{二}*（{二}：裝備在目標由你操控的生物上。佩帶的時機視同巫術。）*

* 就算你未操控海盜，也能施放海盜的短彎刀。如果於海盜的短彎刀進戰場時，你未操控海盜，則其觸發式異能沒有效果。

明爐戒  
{三}  
神器  
每當你起動異能時，若它不是魔法力異能，則你可以支付{二}。若你如此作，則複製該異能。你可以為該複製品選擇新的目標。

* 起動式魔法力異能是於結算時產生魔法力的異能，而非要支付魔法力才能起動的異能。
* 每次明爐戒之觸發式異能結算時，最多都只能支付一次{二}。
* 如果該異能的費用中包含{X}，則該複製品會利用相同的X數值。
* 明爐戒的觸發式異能，以及它所產生的複製品都會比觸發它的異能先一步結算。就算該異能被反擊，明爐戒的異能和複製品仍會結算。
* 該複製品的目標將與原版異能相同，除非你選擇新的目標。你可以改變任意數量的目標，不論全部改變或部分改變都行。如果對其中的一個目標而言，你無法選擇一個新的合法目標，則它會保持原樣而不改變（即使現在的目標並不合法）。
* 如果支付該異能的起動費用包括犧牲明爐戒，則該異能將不會被複製。等到算作「起動異能」的時候（所有的費用都已支付完畢），明爐戒已不在戰場上。

砂岩先知  
{七}  
神器生物～史芬斯  
4/4  
飛行  
當砂岩先知進戰場時，選擇一位對手。若該玩家的手牌數量比你多，則抽等同於該差距數量的牌。

* 你是在結算砂岩先知異能的過程中，選擇一位對手。在你作選擇和抽牌之間，沒有玩家能有所行動。
* 要抽「等同於該差距數量」的牌，首先決定你要抽牌的張數，然後抽等量的牌，但實際抽牌的數量會受到替代性效應的影響。舉例來說，如果你有兩張手牌，而所選的對手有五張手牌，則心念映像會令你實際抽六張牌，而不是原本差距數量的三張。

爍光秘耳  
{三}  
神器生物～秘耳  
2/2  
閃現  
你可以將神器咒語視同具有閃現異能地來施放。

* 一旦你宣告施放咒語，玩家便不能試圖將爍光秘耳從戰場上移除，好讓本次施放不合法。待你施放完咒語後再移除爍光秘耳，並不會影響該咒語。

車間助手  
{三}  
神器生物～組構體  
1/2  
當車間助手死去時，將另一張目標神器牌從你的墳墓場移回你手上。

* 如果另一張神器牌與車間助手同時進入你的墳墓場，你能將前者指定為車間助手之觸發式異能的目標。

## 地

指揮信標  
地  
{橫置}：加{無}。  
{橫置}，犧牲指揮信標：將你的指揮官從統帥區置於你手上。

* 如果你從你手上施放指揮官，則指揮官稅不會生效。另外，如此從手上施放，也不會增加你稍後從統帥區施放該指揮官需支付的指揮官稅。
* 於最後一個異能結算時，如果你的指揮官已不在統帥區（或者你沒有指揮官），則什麼都不會發生。
* 如果你在統帥區中有兩個具拍檔異能的指揮官，則指揮信標之效應只會將其中一個（由你決定）置於你手上，而非兩個。

指揮塔  
地  
{橫置}：加一點魔法力，其顏色為你指揮官標識色中的任一顏色。

* 如果你有兩個指揮官，則此異能會加一點它們聯合標識色中任一顏色的魔法力。
* 如果你的指揮官是標識色中沒有顏色的牌，則指揮塔的異能不會產生魔法力。它不會產生{無}。
* 如果你沒有指揮官，則指揮塔的異能不會產生魔法力。

清輝宮殿  
地  
{橫置}：加{無}。  
{一}，{橫置}：加一點魔法力，其顏色為你指揮官標識色中的任一顏色。如果你將此魔法力用來施放你的指揮官，則它進戰場時上面額外有數個+1/+1指示物，其數量等同於本盤遊戲中從統帥區施放過它的次數。

* 如果你有兩個指揮官，則最後一個異能會加一點它們聯合標識色中任一顏色的魔法力。
* 如果你的指揮官是標識色中沒有顏色的牌，則清輝宮殿的最後一個異能不會產生魔法力。它不會產生{無}。
* 如果你沒有指揮官，則清輝宮殿的最後一個異能不會產生魔法力。
* 「本盤遊戲中從統帥區中施放它的次數」包括最近這一次。舉例來說，如果你在一盤遊戲首度從統帥區施放你的指揮官時，花費了清輝宮殿最後一個異能產生的魔法力，則指揮官進戰場時上面會有一個+1/+1指示物。
* 如果清輝宮殿的最後一個異能產生了兩點魔法力（最有可能的原因是受魔力映像影響），且你將這兩點魔法力全部用來施放指揮官，則它進戰場時上面會有「本盤遊戲中從統帥區中施放它的次數」兩倍的指示物。

祖靈徑道  
地  
祖靈徑道須橫置進戰場。  
{橫置}：加一點魔法力，其顏色為你指揮官標識色中的任一顏色。當該魔法力用來施放與你指揮官具共通生物類別的生物咒語時，占卜1。*（檢視你牌庫頂的牌。你可以將該牌置於你的牌庫底。）*

* 如果你有兩個指揮官，則最後一個異能會加一點它們聯合標識色中任一顏色的魔法力。
* 在你花費祖靈徑道最後一個異能產生的魔法力來施放生物咒語之後，便會立刻檢查你指揮官的生物類別。指揮官的生物類別並未在遊戲開始前就確定，且其此時所具有的類別可能與你起動祖靈徑道異能時就有所不同。特別一提，如果你的指揮官處於非公開區域（例如手牌或牌庫）或已躍離，則會視為沒有生物類別。
* 如果你的指揮官是標識色中沒有顏色的牌，則祖靈徑道的異能不會產生魔法力。它不會產生{無}。
* 如果你沒有指揮官，則祖靈徑道的異能不會產生魔法力。
* 如果你利用祖靈徑道的魔法力來施放你的指揮官，且你的指揮官並未在堆疊上時因故失去其所有生物類別，則你會占卜1。
* 如果你的指揮官沒有生物類別，它便不會與你施放的任何咒語有共通的生物類別。
* 如果祖靈徑道的最後一個異能產生了兩點魔法力（最有可能的原因是受魔力映像影響），則你將這兩點魔法力用來施放與你的指揮官具共通生物類別的生物咒語時，會觸發兩次異能。每個觸發的異能都會讓你占卜1。你不會占卜2。無論你是將這兩點魔法力都用於施放同一個生物咒語，還是用於施放兩個生物咒語，結果都一樣。

魔法風雲會，Magic，指揮官傳奇，以及火線齊心，不論在美國或其他國家中，均為威世智有限公司的商標。©2020 Wizards.