# *依克黎：巨獸時空*發佈釋疑

編纂：Eli Shiffrin，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3月9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4月17日，週五）起，*依克黎：巨獸時空*系列便可在有認證之構組賽制中使用。在該時刻，標準賽制中將可使用下列牌張系列：*烽會拉尼卡*，*效忠拉尼卡*，*火花之戰*，*2020核心系列*，*艾卓王權*，*塞洛斯：冥途求生*以及*依克黎：巨獸時空*。

封入*依克黎：巨獸時空*系列輪抽補充包和主題補充包的牌張，以及「買一盒」贈卡均包含在標準賽制可用牌張範圍內。

*依克黎：巨獸時空*系列的Commander Deck（指揮官套牌）中封入了七十一張新牌（其印製的系列代碼為C20、收藏編號範圍為1-71）。這些牌只可用於指揮官、特選和薪傳賽制，而不可用於標準賽、先驅賽或近代賽。指揮官套牌產品中的其他牌張（印製的系列代碼為C20、收藏編號範圍為72-314）可用於原本即允許使用該牌張的賽制。也就是說，出現在這些套牌中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[**Magic.Wizards.com/Commander**](http://magic.wizards.com/Commander)查詢有關指揮官玩法的詳情。

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

## 新關鍵字異能：合變

## 新遊戲機制：結聚永久物

在依克黎的世界中，生物肆意進化。其中有些並不滿足於單純適應週遭重重危險以求生存，而會主動將危險納入自身，成為更大、更強、更危險的怪獸。在遊戲中，便是以「合變」這一全新關鍵字和「結聚永久物」這一全新遊戲機制來體現。

狐身鸚鵡
{三}{白}
生物～狐／鳥
2/3
合變{二}{白}*（如果你支付此咒語的合變費用來施放之，則將它放置在目標由你擁有之非人類生物的頂上或底下。它們合變作頂上的生物，外加具有底下所有異能。）*
飛行
每當此生物合變時，在其上放置一個+1/+1指示物。

## 施放和結算具合變異能的生物咒語

* 合變屬於替代性費用。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（例如合變），加上費用增加的數量，然後再減去費用減少的數量。無論施放咒語的總費用為何，也不論施放時支付的是何種替代性費用，該咒語的總魔法力費用都不會改變。
* 利用合變異能來施放的咒語會成為合變式生物咒語。施放時，需要指定一個與合變式生物咒語具相同擁有者之生物作為目標。在罕見的情況下，會出現施放合變式生物咒語之玩家並非該咒語之擁有者的情形，此時，該玩家必須選擇一個同由該咒語之擁有者擁有的生物作為目標。
* 合變式生物咒語也是生物咒語，只是它不會身為生物來進入戰場。
* 於合變式生物咒語開始結算時，檢查其目標是否依然合法。如果目標已不合法，則該咒語就不再是合變式生物咒語。它會繼續與普通生物咒語一樣結算並進入戰場。
* 正常結算的合變式生物咒語不會進入戰場。它就只是與該目標生物結聚一體。於結聚時，合變式生物咒語的操控者選擇是要將該咒語放置在該目標生物的頂上還是底下。註記於「每當一個生物進戰場時」觸發的異能不會觸發。
* 如果該目標生物已經是結聚生物，則合變式生物咒語只能放置在最頂上或最底下。你不能將它放在中間。

## 結聚永久物

* 所成之結聚生物具有最頂上牌張或衍生物的所有特徵，且具有來自其他結聚牌張或衍生物的所有異能。
* 結聚後的生物與結聚前的生物是同一個，所以原本結附於其上的靈氣仍在其上，如果之前已橫置則仍為橫置，如果它正進行攻擊則仍正進行攻擊，以此類推。如果它從其操控者最近的一回合開始便持續受該玩家操控，則它能攻擊和{橫置}。
* 結聚生物最後整體的樣子，便是它的可複製特徵。
* 如果結聚生物最頂上的物件是衍生物，則它就是衍生物。如果其最頂部的物件是牌，則它就是非衍生物的生物，就算其中含有衍生物也是一樣。
* 如果結聚生物其中具有任何提及其名稱的異能（例如騰躍海豚所具有者），則它指的是「此生物」，就算合變會使整個生物具有新名稱也是一樣。
* 如果本身是其他生物之複製品的生物合變，則會是複製效應先生效，然後才到「因合變而獲得特性」這部分效應生效。

## 「每當此生物合變時」觸發式異能

* 註記於「每當此生物合變時」觸發的異能，會在合變式生物咒語成為結聚永久物一部分時觸發。如果合變式生物咒語成為普通生物咒語並進入戰場，則這類異能不會觸發。
* 對註記於「每當此生物合變時」觸發的異能而言，無論此異能是來自合變式生物咒語，還是來自要跟合變式生物咒語結聚的生物，這類異能都會觸發。
* 如果某生物具有多個「每當此生物合變時」異能，則其操控者得選擇這些異能的結算順序。
* 如果某個異能註記於「每當一個生物合變時」觸發的異能要計算該生物已合變的次數，則它會將本次觸發異能的合變計算在內。

## 離開戰場

* 結聚生物在離開戰場之前都不會分離。舉例來說，如果有效應要求你犧牲一個生物，你不能只犧牲結聚生物中的某一張生物牌；你必須犧牲整個生物。
* 如果結聚生物離開戰場，則只有一個物件離開戰場，但每張牌都會進入相應的區域。舉例來說，如果一個包含三張牌的結聚生物死去，則只有一個生物死去，並有三張牌進入某位玩家的墳墓場。
* 如果結聚生物被置入牌庫，則由其擁有者來決定這些牌之間的相對順序。舉例來說，如果一個包含三張牌的結聚生物被置入其擁有者牌庫頂數來第三張的位置，則這三張牌會被分別置於該牌庫頂數來第三張、第四張和第五張的位置，其具體順序由其擁有者決定。不用將此順序展示給其他玩家。
* 如果有效應將一個結聚生物放逐，然後將之移回戰場，則會是各牌分別移回。它們不再結聚。如果該效應會對移回之物件產生額外效應，則每個永久物都會受影響。
* 如果對於離開戰場或進入新區域的結聚生物而言，要是會有多個替代性效應會對此狀況生效，則其中任一效應生效，都會影響所有以此法移動區域的物件。
* 在指揮官玩法中，如果指揮官是某個結聚生物的一部分，則所成之生物也會是指揮官。如果該生物離開戰場，且指揮官被改為移至統帥區，則該永久物及該永久物所包含的其他牌張會進入相應區域，而指揮官牌會進入統帥區。

## 罕見情形

* 如果某個結聚永久物具有特徵設定異能，則這類異能會蓋過最頂上物件所具有之特徵。舉例來說，如果某個結聚生物具有設定其力量或防禦力中\*之數值的異能（例如塞洛斯：冥途求生系列之陽神祝佑的達克索斯所具有者），則該異能會蓋過結聚生物中最頂上物件所設定之力量和防禦力。
* 如果某個合變式生物咒語與一個僅在短時內是生物的永久物結聚，則當令後者成為生物之效應終止後，所成之永久物仍然是已結聚的永久物。它仍然具有最頂上物件的所有特徵（這可能令該物件是生物或不是生物），且具有其他牌的所有異能。
* 如果結聚生物最頂上的物件為牌面朝上，則整個生物就是牌面朝上。如果最頂上的物件為牌面朝下，則整個生物就是牌面朝下的生物，就算其中包含牌面朝上的牌也是如此。

## 新遊戲機制：關鍵字指示物

生物大多數時候會獲得異能直到回合結束，但在依克黎，這類改變往往是永久的。這類改變利用「關鍵字指示物」這一全新遊戲機制來標記。

茁壯成長
{二}{綠}
瞬間
目標生物得+3/+3直到回合結束。在其上放置一個踐踏指示物。

* 其上放置了某個關鍵字指示物的永久物，便會具有該關鍵字的異能。
* 對決定持續性效應的互動而言，物件上某個關鍵字指示物的時間印記，是最近一次在該物件上放置任一同種類指示物的時刻。如果物件上有多個同種類關鍵字指示物，移去其中一個不會改變剩餘指示物的時間印記。
* 在關鍵字指示物能賦予物件的各異能中，具有多個同種類指示物，其效應都不會累計。
* 部分*依克黎*補充包內含有可撕式指示物卡片，其上印製了本系列中出現的指示物。這並非進行遊戲的必需用品。跟其他指示物一樣，玩家可以利用大家都同意的方式來表示這類指示物。

## 新關鍵字異能：行侶

依克黎上並非所有動植物都與你為敵。實際上，如果你的套牌足夠有趣，牠們還會因此被吸引而來，成為你的最佳伴侶。

熠曉靈狐澤爾達
{一}{紅/白}{紅/白}
傳奇生物～元素／狐
3/3
行侶～你起始套牌中各永久物牌均具有起動式異能。*（如果你選擇這張牌作為你的行侶，則你可以從遊戲外施放它，但僅限一次。）*
你起動之不屬於魔法力異能的異能減少{二}來起動。此效應無法將該費用中的魔法力減少到少於一點魔法力。
{一}，{橫置}：目標生物本回合不能進行阻擋。

* 遊戲開始時，你的行侶位於遊戲之外。在正式比賽中，這是指位於你的備牌。在休閒遊戲中，便是指由你擁有、但不在你起始套牌中的任何牌張。
* 在你將套牌洗牌，令其成為你牌庫之前，如果你的起始套牌滿足某牌上行侶異能的要求，你便能從遊戲外展示該牌，讓其成為你的行侶。你所展示的牌不能超過一張。遊戲開始時，該牌會以已展示的狀態持續位於遊戲外。
* 行侶異能的要求只適用於你的起始套牌。你的備牌構成不會受其限制。
* 如果有多位玩家想要展示行侶，則先由先手玩家展示之，然後其他玩家依照回合順序展示。一旦玩家決定不展示行侶，他便不能改變心意。
* 如果你展示了遊戲外的行侶，則於其持續在遊戲外的時段內，你便能夠在可以合法施放它的時機下施放之。一旦你施放後，它便會進到遊戲，之後的運作方式便與你帶入遊戲的其他牌張無異。舉例來說，如果它被反擊或消滅，則它會進入你的墳墓場，仍然留在遊戲中。
* 行侶的其他異能只有於該生物在戰場上時才會生效。當行侶在遊戲外時，其上的異能沒有效果。
* 如果具行侶異能之牌在你的起始套牌中，則行侶異能沒有效果；在此狀況下，也不會對你的起始套牌構成有所限制。舉例來說，就算你的套牌中有永久物牌不具起動式異能，你也能將澤爾達放進你的起始套牌中。
* 在指揮官玩法中，你可以有一個行侶。此時你的套牌（包括你的指揮官）必須滿足它的行侶要求。你的行侶並非你套牌中的一百張牌之一。

## 復出關鍵字異能：循環

一個曾在過往多次登場的熱門機制也在本系列再度復出。循環異能回歸，讓你有機會用整個咒語交換一次抽牌機會～偶爾你還能在循環時得到些許額外效應。

怪鳥獸
{三}{藍}
生物～鳥
2/4
飛行
循環{二}{藍}*（{二}{藍}，棄掉此牌：抽一張牌。）*
當你循環怪鳥獸時，在目標由你操控的生物上放置一個飛行指示物。

* 某些具循環異能的牌同時也具有會在當你循環它們時觸發的異能，還有些牌則具有會在每當你循環牌的時候觸發的異能。這類觸發式異能會先一步結算，而後你才會因循環異能抽牌。
* 因循環牌張而觸發的觸發式異能，以及循環異能本身都不是咒語。會與咒語產生互動的效應（例如取消之效應）不會影響它們。
* 對於同時具有循環及會因循環而觸發的觸發式異能之牌而言，就算後者異能沒有合法目標，你也能循環之。這是因為循環異能和觸發式異能分屬兩個不同的異能。這也意味著，如果其中任意一個異能被反擊（例如被不予承認反擊），另一個異能也會照常結算。

## 牌張組合：霸獸傳說

在依克黎各色奇特詭異的野生怪物當中，有五種尤其令人敬畏，令其故事與傳說在世間傳揚。傳說組合中的每張牌都只需要單色魔法力就能施放，但如果你施放時支付了特定兩種其他顏色的魔法力，則其傳說便會更加宏偉。

瓦卓克傳說
{二}{紅}{紅}
巫術
瓦卓克傳說對任意數量的目標生物和／或鵬洛客造成共5點傷害，你可以任意分配。如果施放此咒語時支付過{白}{藍}，則直到你的下一個回合，這些永久物不能進行攻擊或阻擋，其起動式異能也不能起動。

* 各傳說的異能會檢查施放該咒語時支付過哪些顏色的魔法力。這並非施放咒語的替代性費用。
* 如果有效應複製了該傳說咒語，則由於不存在「支付魔法力來施放複製品」這回事，所以複製品不會獲得加成。
* 該異能檢查的是施放咒語時實際支付之魔法力顏色種類。對於讓你能夠將魔法力當成任意顏色或種類的魔法力來支付費用之效應而言，雖然這類效應能讓你利用原本無法用來支付的魔法力來支付費用，但這不會改變你實際用來支付施放咒語之魔法力種類。
* 如果有效應讓你以「不需支付其魔法力費用」的方式來施放咒語，則你不能選擇在施放它的時候支付魔法力，除非還有其他規則或效應允許你在施放該咒語的時候支付費用。類似地，除非減少費用的效應上面註記著「你可以」，否則你無法讓這類效應不生效。

# 單卡解惑

## 白色

卓尼斯官員
{一}{白}
生物～人類／魔法師
1/3
所有對手都不能從其手牌以外的區域施放咒語。

* 如果有效應註明對手可以從手牌以外的任何區域施放咒語，則卓尼斯官員的限制會蓋過該許可。
* 如果有規則或效應允許對手從其手牌以外的區域使用地，或是允許對手起動在其手牌以外其他區域之牌張的起動式異能，則他能夠如此作。
* 將牌張從其他區域在對手操控下放進戰場之效應仍會如常生效。

善獵獅虎
{三}{白}
生物～貓
3/4
合變{二}{白}*（如果你支付此咒語的合變費用來施放之，則將它放置在目標由你擁有之非人類生物的頂上或底下。它們合變作頂上的生物，外加具有底下所有異能。）*
每當此生物合變時，由你操控的其他生物得+X/+X直到回合結束，X為此生物已合變的次數。

* 善獵獅虎的觸發式異能只影響它結算時由你操控的生物。於該回合稍後時段才受你操控的生物不會得+X/+X。
* X的數值會於觸發式異能結算時決定。一旦X的數值決定後，其數值在該回合稍後時段就都不會發生變化，就算善獵獅虎再度合變也是如此；不過如果善獵獅虎再度合變的話，其他生物除了前一次結算時得到加成之外，還能再得一次X數值更大的+X/+X加成。

熔緣城冒險家
{二}{白}
生物～人類／士兵
3/3
於熔緣城冒險家進戰場時，選擇奇數或偶數。*（零是偶數。）*
熔緣城冒險家具有「保護～反該種數值的總魔法力費用」。

* 你是在熔緣城冒險家進戰場前，便為其決定是奇數還是偶數。不存在熔緣城冒險家未獲得相應保護異能，而讓玩家有機會將其指定為目標這樣的時點。
* 如果因故未為熔緣城冒險家的異能作選擇，則它最後一個異能不會讓它獲得保護異能。
* 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。對於其他任何區域中的牌或永久物而言，如果其魔法力費用包括{X}，則X視為0。
* 並非其他物件之複製品的衍生物總魔法力費用為0。複製了另一個物件的衍生物，其總魔法力費用與該物件一致。

燦光巢蛾
{二}{白}{白}
生物～昆蟲
3/4
飛行
每當一個由你操控且不具飛行異能的生物死去時，將它在其擁有者的操控下移回戰場，且上面有一個飛行指示物。

* 如果燦光巢蛾與另一個不具飛行異能的生物同時死去，則後者生物會觸發燦光巢蛾的異能。
* 如果燦光巢蛾失去了飛行異能，但並未失去其觸發式異能，且在此情況下死去，則它會觸發本身的異能。
* 如果一個結聚生物死去，且該生物不具飛行異能，則組成該結聚生物的各牌張都會返回戰場，且每個上面都有一個飛行指示物
* 如果一個不具飛行異能的衍生生物死去，則燦光巢蛾的異能會觸發，但該衍生物不會移回戰場。如果該衍生物是結聚生物，則組成該生物的各牌張會返回戰場。

斯達茲傳說
{二}{白}{白}
巫術
每位玩家各從由其操控的非地永久物中選擇一個神器、一個生物、一個結界和一個鵬洛客，然後犧牲其餘的非地永久物。如果施放此咒語時支付過{紅}{黑}，則改為由你來為每位玩家選擇永久物。

* 如果某個由你操控的永久物同時具有多種上述類別，則你在為這些類別作選擇時，可以多次選擇同一個永久物。舉例來說，如果你操控一個神器生物，則你可以將它選作你要留下的神器，同時也可以將它選作你要留下的生物。
* 如果你要為每位玩家選擇永久物，則你的所有選擇都必須合法。舉例來說，如果某位玩家操控了生物，則你在為該玩家選擇要留下的生物時，必須選擇一個。
* 於斯達茲傳說結算時，首先由你選擇要留下哪些由你操控的永久物，然後其他每位玩家按回合順序依次比照辦理；隨後的玩家在作選擇時，已經知曉先前玩家所作之決定。然後所有玩家同時犧牲所有未被選中的非地永久物。
* 既不能選擇具有其他永久物類別的地，也不會犧牲這類永久物。

庇護地封鎖
{二}{白}
結界
由你操控的人類得+1/+1。
{二}，橫置兩個由你操控且未橫置的人類：橫置目標由對手操控的生物。

* 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此由你操控的人類受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中庇護地封鎖離開戰場而變成致命傷害。
* 由於庇護地封鎖之起動式異能的費用不包含橫置符號，你便可以橫置在你最近的一回合開始時並未持續操控之生物來支付此費用。

站穩腳跟
{白}
結界～靈氣
閃現
結附於生物
所結附的生物得+1/+1。
只要所結附的生物具有警戒異能，它便依照其防禦力來分配戰鬥傷害，而不是依照力量。

* 站穩腳跟的最後一個異能並非實際改變所結附之生物的力量；它只是改變該生物所分配之戰鬥傷害的數量。所有其他檢查力量或防禦力的規則與效應，都會利用原本的數值。舉例來說，如果其上結附了站穩腳跟的生物參與互鬥，則該生物會依其力量造成傷害，而非其防禦力。

聚風飛羊
{二}{白}
生物～鳥／山羊
1/3
飛行
如果聚風飛羊將受到非戰鬥傷害，則防止該傷害。每以此法防止1點傷害，便在聚風飛羊上放置一個+1/+1指示物。

* 如果聚風飛羊將要受到的是不能被防止的傷害，則它不會因這份傷害而獲得+1/+1指示物。
* 如果聚風飛羊在將要受到不能防止的傷害同時，也會受到能夠防止的傷害，則它會先因為能夠防止的這部分傷害得到+1/+1指示物，而後才會檢查它是否會因不能防止的那部分傷害被消滅。
* 如果有多個替代性效應或防止性效應試圖更改將對某個生物造成的傷害數量，則由該生物的操控者來決定這些效應的生效順序。

生體活吞
{白}
巫術
橫置一個由你操控且未橫置的生物，以作為施放此咒語的額外費用。
放逐目標已橫置的生物。在橫置用以支付此咒語之額外費用的生物上放置一個+1/+1指示物。

* 施放生體活吞時，你必須橫置正好一個生物。你無法不橫置生物就施放此咒語，且你也不能橫置一個以上的生物。
* 支付此額外費用時，你可以橫置任意一個由你操控且未橫置的生物；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的生物。
* 就算在生體活吞結算之前，你橫置的生物已離開戰場或成為未橫置，該目標已橫置的生物仍然會被放逐。
* 如果在生體活吞試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。你不會在任何生物上放置+1/+1指示物。
* 如果有效應複製了生體活吞，則該複製品會在橫置用於支付原版咒語之額外費用的生物上放置一個+1/+1指示物。

萬獵虎意志
{一}{白}
瞬間
目標生物得+2/+2直到回合結束。如果它正進行阻擋，則改為在其上放置兩個+1/+1指示物。
循環{二}*（{二}，棄掉此牌：抽一張牌。）*

* 一旦某生物進行阻擋，則直到整個戰鬥階段結束，它都是個進行阻擋的生物～即使攻擊生物已死去或離開戰鬥也一樣。

## 藍色

千島海怪
{五}{藍}{藍}
生物～海怪
7/7
合變{五}{藍}*（如果你支付此咒語的合變費用來施放之，則將它放置在目標由你擁有之非人類生物的頂上或底下。它們合變作頂上的生物，外加具有底下所有異能。）*
每當此生物合變時，橫置至多X個目標生物，X為此生物已合變的次數。這些生物於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。

* 千島海怪的觸發式異能可以指定已橫置的生物為目標。該生物於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。

逃離方案
{一}{藍}
結界
每當你循環一張牌時，你可以支付{一}。當你如此作時，放逐目標由你操控的神器或生物，然後將它在其擁有者的操控下移回戰場。

* 在結算逃離方案的觸發式異能時，你無法多次支付{一}，好放逐多個由你操控的永久物。
* 逃離方案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{一}。如果你如此作，另一個異能會觸發，讓你選擇由你操控的目標神器或生物。這類效應與註記「若你如此作...」之異能的區別是：在決定支付魔法力費用之後，但在該目標實際改變區域之前，玩家仍有機會來施放咒語和起動異能。
* 當該牌移回戰場之時，它會是一個全新物件，與先前所放逐的牌毫無關聯。結附於所放逐永久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。
* 如果以此法放逐某個衍生物，它將會完全消失且不會移回戰場。

片晶究研師
{一}{藍}
生物～人類／魔法師
1/2
{一}，{橫置}：抽一張牌，然後棄一張牌。

* 你是在片晶究研師的異能結算的過程中抽一張牌並棄一張牌。在這兩個動作之間無法發生任何事情，且沒有玩家能採取任何動作。

冰霜山貓
{二}{藍}
生物～元素／貓
2/2
當冰霜山貓進戰場時，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。

* 冰霜山貓的異能可以指定已經橫置的生物為目標。該生物於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。

霜幕伏擊
{三}{藍}{藍}
瞬間
橫置至多兩個目標生物。這些生物於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。
循環{一}*（{一}，棄掉此牌：抽一張牌。）*

* 霜幕伏擊能夠指定已橫置的生物為目標。該生物於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。

勁風吹襲
{三}{藍}
巫術
如果你操控具飛行異能的生物，則此咒語減少{二}來施放。
將目標不由你操控的非地永久物移回其擁有者手上。
抽一張牌。

* 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（例如勁風吹襲的效應）。無論施放咒語的總費用為何，該咒語的總魔法力費用都不會改變。
* 一旦你宣告施放勁風吹襲，則直到該咒語的費用支付完畢，沒有玩家能有所行動。特別一提，對手不能試圖改變你是否「操控具飛行異能的生物」此事。
* 在你完成施放勁風吹襲之後，就算你不再操控具飛行異能的生物，此咒語也不受影響。
* 如果在勁風吹襲試圖結算時，該目標非地永久物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。你不會抽牌。

庇護屏障
{一}{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。
抽一張牌。

* 註記著「不能被反擊」的咒語是庇護屏障的合法目標。當庇護屏障結算時，該咒語將無法被反擊，但你依舊會抽一張牌。
* 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，則庇護屏障就能以該咒語為目標。
* 如果被該目標咒語指定為目標之由你操控的永久物離開了戰場，則該咒語便不再是庇護屏障的合法目標。另一方面，如果被該目標咒語指定為目標之由你操控的永久物成為該咒語的不合法目標，但仍留在戰場上受你操控，則該咒語仍是庇護屏障的合法目標。

神秘破壞
{一}{藍}
結界～靈氣
閃現
結附於生物
所結附的生物得-2/-0且失去所有異能。*（合變無法讓此生物獲得新異能。它可以藉由其他方式獲得異能。）*

* 若是在被神秘破壞結附之後，受影響的生物才獲得某異能，則該生物依舊會具有此異能。
* 如果某生物印製的力量與防禦力為\*/\*，且具有定義其力量與防禦力的異能，則當失去所有異能時，它的基礎力量和防禦力為0/0。然後神秘破壞會使它成為-2/0的生物。如果其印製的力量與防禦力為\*/\*+1，則其為-2/1，以此類推。
* 將生物合變到所結附的生物上也不會讓它獲得異能。這是因為合變修改的是生物之基礎特徵，而神秘破壞是對最後所成之生物生效。

依盧那傳說
{二}{藍}{藍}
巫術
派出一個衍生物，此衍生物為目標永久物之複製品。如果施放此咒語時支付過{紅}{綠}，則改為派出一個為該永久物之複製品的衍生物，但該衍生物具有「當此永久物進戰場時，若它是生物，則它與至多一個目標不由你操控的生物互鬥。」

* 衍生物只會複製該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：該永久物是否為橫置，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。
* 如果所複製之永久物的魔法力費用中包含{X}，則X視為0。
* 如果所複製的永久物本身已經複製了別的東西，則該衍生物進戰場時，會是所選的永久物正複製的樣子。
* 如果所複製的永久物是個衍生物，則依盧那傳說派出的衍生物會複製派出該衍生物的效應原本所註明的特徵。
* 當此衍生物進戰場時，所複製的永久物之任何進戰場異能都會觸發。所複製之永久物上面任何「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。
* 如果靈氣未經施放便進入戰場（例如派出此類衍生物），則會由將要成為其操控者的玩家於該靈氣進戰場時選擇它要結附的東西。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。如果某個靈氣衍生物不能合法地結附在任何東西上，則便不會派出此類衍生物。
* 如果施放此咒語時支付過{紅}{綠}，則該衍生物擁有額外異能。如果有東西稍後複製了該衍生物，則該複製品也會具有該異能。
* 如果該衍生物在進到戰場之後立刻就不是生物，則所賦予的異能不會觸發。你無法採取行動，好讓該衍生物進到戰場後能夠變成生物。
* 如果當該衍生物上所賦予的異能試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則該異能不會結算。如果當該異能結算時，該目標生物仍是合法目標，但該衍生物已不在戰場上，則該目標生物不會造成傷害，也不會受到傷害。

異念歸一
{二}{藍}
巫術
如果你同時操控人類生物和非人類生物，則此咒語減少{二}來施放。
抽兩張牌。

* 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（例如異念歸一的效應）。無論施放咒語的總費用為何，該咒語的總魔法力費用都不會改變。
* 一旦你宣告施放異念歸一，則直到該咒語的費用支付完畢，沒有玩家能有所行動。特別一提，對手不能試圖改變你是否「同時操控人類生物和非人類生物」此事。
* 你施放異念歸一之後，如果你不再同時操控人類生物和非人類生物，異念歸一不會受到影響。

惡兆海疆
{一}{藍}
結界
每當你抽一張牌時，在惡兆海疆上放置一個預兆指示物。
從惡兆海疆上移去八個預兆指示物：派出一個8/8藍色巨海獸衍生生物。
循環{二}*（{二}，棄掉此牌：抽一張牌。）*

* 如果有咒語或異能讓你將牌置於你手上，且用詞不包括「抽」，則它便不算是你抽的牌。

騰躍海豚
{二}{藍}
生物～元素／鯨魚
1/4
每當騰躍海豚攻擊時，另一個目標進行攻擊的生物本回合不能被阻擋。

* 如果兩個騰躍海豚同時攻擊，它們的異能可以選擇彼此為目標。
* 就算騰躍海豚離開戰場，該目標生物也不能被阻擋。

蝌蚪共生體
{一}{藍}
生物～蛙
1/3
如果你施放的生物咒語具有合變異能，則它減少{一}來施放。
每當你施放生物咒語時，若它具有合變異能，則抽一張牌，然後棄一張牌。

* 蝌蚪共生體的第一個異能會對所有你施放之具合變異能的生物咒語生效，就算你並非支付該咒語的合變費用來施放也是一樣。類似地，即便你施放生物咒語時是支付合變費用以外的其他費用，只要該咒語具有合變異能，蝌蚪共生體的第二個異能也會觸發。
* 減少咒語一般魔法力費用的效應（例如蝌蚪共生體的異能）無法減少該咒語的有色魔法力需求。
* 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。
* 在所觸發的異能結算之後，但在觸發它的咒語結算之前，玩家能夠施放咒語和起動異能。
* 你是在蝌蚪共生體的觸發式異能結算的過程中抽一張牌並棄一張牌。在這兩個動作之間無法發生任何事情，且沒有玩家能採取任何動作。

偵察任務
{二}{藍}{藍}
結界
每當一個由你操控的生物對任一玩家造成戰鬥傷害時，你可以抽一張牌。
循環{二}*（{二}，棄掉此牌：抽一張牌。）*

* 每有一個對任一玩家造成戰鬥傷害且由你操控的生物，便會觸發一次偵察任務的觸發式異能。每次該異能結算時，無論觸發此異能的生物造成多少點傷害，你都僅可以抽一張牌。

聚鯊颱風
{五}{藍}
結界
每當你施放非生物咒語時，派出一個X/X藍色，具飛行異能的鯊魚衍生生物，X為該咒語的總魔法力費用。
循環{X}{一}{藍}*（{X}{一}{藍}，棄掉此牌：抽一張牌。）*
當你循環聚鯊颱風時，派出一個X/X藍色，具飛行異能的鯊魚衍生生物。

* 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。
* 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。
* 你可以將聚鯊颱風之循環費用中的X數值選為0。這樣一來，其最後一個異能仍會觸發，且你會派出一個0/0藍色，具飛行異能的鯊魚衍生生物。除非有其他效應提高其防禦力，否則該鯊魚會立即死去。

驚人成長
{一}{藍}
瞬間
直到回合結束，目標生物成為基礎力量與防禦力為4/4的藍色巨蛇。
循環{一}*（{一}，棄掉此牌：抽一張牌。）*

* 先前將受影響之生物的顏色、生物類別、力量和／或防禦力設定為某特定值的效應，都會被驚人成長蓋掉。不過，如果此類效應是在驚人成長結算之後才開始生效，則它又會蓋掉驚人成長的效應，將對應的特徵設為其他數值。
* 會更改受影響的生物之力量和／或防禦力而非設定其數值的效應，則不論其效應是在何時開始，都會對它生效。而會改變該生物力量或防禦力的指示物也會如此生效。
* 受影響的生物在變成巨蛇時不會失去任何異能。
* 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此目標生物受到之非致命傷害，可能會因為其基礎防禦力成為4而變成致命傷害。

貪餮碩鯊
{三}{藍}{藍}
生物～鯊魚
5/4
閃現
當貪餮碩鯊進戰場時，反擊目標神器或生物咒語。

* 就算在貪餮碩鯊的進戰場觸發式異能沒有目標的情況下，你也能施放之。該異能就只是沒有效果。這不會使得貪餮碩鯊必須反擊自己。它還沒有餓到*飢不擇食*。

## 黑色

記憶壁壘
{二}{黑}
結界
當記憶壁壘進戰場時，派出一個1/1白色人類／士兵衍生生物。
每當一個由你操控的生物死去時，每位對手各失去1點生命，且你獲得1點生命。

* 如果在由你操控的一個或數個生物死去的同時，記憶壁壘也離開戰場，則每有一個此類生物，其最後一個異能便觸發一次。
* 如果在由你操控的生物受到致命傷害的同時，你的總生命也降至0或更少，則在其最後一個異能進入堆疊之前，你就已輸掉這盤遊戲。
* 在雙頭巨人遊戲中，記憶壁壘的最後一個異能會讓對手隊伍失去2點生命，且你獲得1點生命。

閃擊蛭
{五}{黑}
生物～蛭
5/2
閃現
當閃擊蛭進戰場時，目標由對手操控的生物得-2/-2直到回合結束。移去該生物上的所有指示物。

* 閃擊蛭的最後一個異能會先移去該目標生物上的所有指示物，而後遊戲才會檢查狀態動作，判斷該生物是否會死去。舉例來說，一個其上有飛行指示物的2/2生物會在為0/0的狀態失去其上的指示物，然後才死去。

血流凝結
{三}{黑}
瞬間
消滅目標生物。在一個由你操控的生物上放置一個威懾指示物。*（它只能被兩個或更多生物阻擋。）*

* 血流凝結只以一個生物為目標：將被消滅的那個。在該目標生物被消滅之後，你再決定要在哪個生物上放置威懾指示物。
* 如果一個由你操控的生物被放逐，且期限是到該被消滅的生物離開戰場為止，則在你決定要讓哪個生物得到指示物時，所放逐的生物已及時回到戰場上。
* 如果在血流凝結試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。你不會在任何生物上放置威懾指示物。如果該目標依然合法，但未被消滅（最有可能的原因是它具有不滅異能），則你仍會在一個由你操控的生物上放置威懾指示物。

野味盜獵者
{三}{黑}
生物～人類／士兵
2/4
{一}，{橫置}，犧牲另一個生物：你獲得等同於該生物防禦力的生命。抽一張牌。

* 利用所犧牲之生物最後在戰場時的防禦力來決定你獲得多少生命。
* 無論你會獲得多少生命，你都只抽一張牌。

奪命獅召喚
{二}{黑}
巫術
將至多兩張目標生物牌從你的墳墓場移回戰場，且這些牌總魔法力費用的總和須等於或小於3。在這些生物之一上放置一個死觸指示物。然後在這些生物之一上放置一個威懾指示物。

* 如果墳墓場中某張牌的魔法力費用中包括{X}，則X視為0。
* 你可以僅指定單一生物牌作為奪命獅召喚的目標。在此情況下，你會把這兩個指示物都放置在該生物上。
* 如果你移回兩張生物牌，則你可以在這些生物上個各放置一個指示物，或把兩個指示物都放在同一個生物上。
* 如果你未將生物牌移回戰場，則你不能在任何生物上放置指示物。

洞窟低語怪
{四}{黑}
生物～夢魘
4/4
合變{三}{黑}*（如果你支付此咒語的合變費用來施放之，則將它放置在目標由你擁有之非人類生物的頂上或底下。它們合變作頂上的生物，外加具有底下所有異能。）*
威懾*（此生物只能被兩個或更多生物阻擋。）*
每當此生物合變時，每位對手各棄一張牌。

* 於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）選擇一張手牌（但不需展示），然後其他對手按照回合順序依次比照辦理。然後所有玩家同時棄掉所選的牌。

吱響索命妖
{五}{黑}
生物～夢魘
4/6
合變{四}{黑}*（如果你支付此咒語的合變費用來施放之，則將它放置在目標由你擁有之非人類生物的頂上或底下。它們合變作頂上的生物，外加具有底下所有異能。）*
每當此生物合變時，每位對手各犧牲一個生物。

* 於其觸發式異能結算時，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）選擇一個由其操控的生物，然後其他對手按照回合順序依次比照辦理。玩家作選擇時已知道之前其他人的選擇為何。然後所有玩家同時犧牲所選的生物。

屍體翻攪
{一}{黑}
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牌從你的墳墓場移回你手上。

* 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那三張牌中選擇一張。

黯境交易
{三}{黑}
瞬間
檢視你牌庫頂的三張牌。將其中兩張置於你手上，另一張則置入你的墳墓場。黯境交易對你造成2點傷害。

* 如果你牌庫裡的牌少於三張，則你將其中所有牌置於你手上，且無需將任何牌置入你的墳墓場。

生靈絕滅
{三}{黑}
巫術
選擇奇數或偶數。放逐所有總魔法力費用是該種數值的生物。*（零是偶數。）*

* 你是在生靈絕滅結算過程中選擇奇數或偶數。在你作決定和部分生物滅絕之間，沒有玩家能有所行動。
* 如果戰場上的生物的魔法力費用中包含{X}，則X視為0。
* 並非其他物件之複製品的衍生物總魔法力費用為0。複製了另一個物件的衍生物，其魔法力費用與該物件一致。

無情手段
{一}{黑}
瞬間
選擇一項～
•消滅目標其上沒有指示物的生物。
•從目標生物上移去至多三個指示物。

* 如果你選擇無情手段的第二個模式，則無論該目標生物的操控者為誰，都是由你來決定要從該生物上移去哪些指示物。你可以選擇不同種類的指示物。
* 如果你選擇第一個模式，但有玩家回應讓該生物獲得了指示物，則你不能改為從其上移去指示物；該咒語就只是不會結算。類似地，如果你選擇第二個模式，但有玩家回應讓該生物失去了指示物，則你也不能改為將之消滅。

遭緝夢魘
{一}{黑}{黑}
生物～夢魘
4/5
威懾
當遭緝夢魘進戰場時，目標對手在一個由其操控的生物上放置一個死觸指示物。

* 會由該目標對手決定要讓哪個由他操控的生物獲得死觸指示物。
* 如果該目標對手未操控生物，則他就不會在任何生物上放置死觸指示物。

無魘喋血怪
{三}{黑}
生物～夢魘
3/3
合變{二}{黑}*（如果你支付此咒語的合變費用來施放之，則將它放置在目標由你擁有之非人類生物的頂上或底下。它們合變作頂上的生物，外加具有底下所有異能。）*
死觸
每當此生物合變時，每位對手各失去X點生命，且你獲得X點生命，X為此生物已合變的次數。

* 在雙頭巨人遊戲中，無魘喋血怪的最後一個異能會讓對手隊伍失去兩倍於X數值的生命，且你獲得X點生命。

同歸於盡
{黑}
巫術
只要你操控具閃現異能的永久物，此咒語便具有閃現異能。
犧牲一個生物，以作為施放此咒語的額外費用。
消滅目標生物。

* 一旦你宣告施放同歸於盡，則直到你完成施放為止，玩家都無法試圖去除你具有閃現異能的永久物，好讓此咒語失去閃現異能。如果在施放之後同歸於盡失去了閃現異能，則如果它能夠結算，就仍會照常結算。
* 施放此咒語時，你必須犧牲正好一個生物；你無法不犧牲生物就施放此咒語，且你也不能犧牲一個以上的生物。
* 遊戲最後一次檢查你是否具有施放咒語之許可的時機，是在你支付費用之前。如果你犧牲了一個具閃現異能的生物來施放同歸於盡，且之後不再操控其他具閃現異能的永久物，則就算此時同歸於盡已不再具有閃現，你仍能合法完成施放。在此情況下，註記於「當你施放一個具閃現異能的咒語時」觸發的異能不會觸發。

涅司羅傳說
{二}{黑}
瞬間
選擇目標非地永久物。如果它是生物或如果施放此咒語時支付過{白}{綠}，則消滅之。

* 涅司羅傳說能指定任意一個非地永久物為目標。於此咒語結算時，才會決定該永久物是否會被消滅～如果結算時該永久物是生物，或你施放此咒語時支付過{白}{綠}，則它就會被消滅。

夜班隊突擊兵
{二}{黑}
生物～人類／士兵
2/3
當夜班隊突擊兵進戰場時，若你本回合中攻擊過，則派出一個1/1白色人類／士兵衍生生物。

* 夜班隊突擊兵的異能只會檢查你本回合中是否宣告過攻擊生物。它不會因每有一個此類生物就觸發一次，也不在乎是否有攻擊生物實際造成傷害。

鋸尾蠍
{黑}
生物～蠍子
1/2
當鋸尾蠍死去時，它向每位對手各造成2點傷害，且你獲得2點生命。

* 在雙頭巨人遊戲中，鋸尾蠍的異能會讓對手隊伍失去4點生命，且你獲得2點生命。

窒塞毒氣
{二}{黑}
瞬間
由對手操控的生物得-1/-1直到回合結束。
循環{二}*（{二}，棄掉此牌：抽一張牌。）*

* 窒塞毒氣只會影響它結算時對手所操控的生物。於該回合稍後時段才受其操控的生物不會得-1/-1。

## 紅色

蜇息怪靈
{紅}
生物～怪靈
1/1
{一}，{橫置}：蜇息怪靈向每位對手各造成1點傷害。
每當你施放非生物咒語時，重置蜇息怪靈。

* 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。
* 在所觸發的異能結算之後，但在觸發它的咒語結算之前，玩家能夠施放咒語和起動異能。
* 在雙頭巨人遊戲中，蜇息怪靈的第一個異能會讓對手隊伍失去2點生命。

雷鳴龍閃擊
{一}{紅}
瞬間
雷鳴龍閃擊對目標生物或鵬洛客造成傷害，其數量等同於你墳墓場中瞬間和巫術牌的數量加總。如果本回合中該生物或鵬洛客將死去，則改為將它放逐。

* 在計算應該造成的傷害數量時，雷鳴龍閃擊還在堆疊上。它不在你的墳墓場裡，因此不會計入該數量當中。
* 如果該目標生物或鵬洛客在該回合中因故將死去，雷鳴龍閃擊的替代性效應就會將之放逐，而不是只有在其因致命傷害而死去的情況下才會放逐。就算雷鳴龍閃擊並未對其造成傷害（最可能的原因是你墳墓場中沒有瞬間或巫術牌），此效應也會對之生效。

感人重逢
{一}{紅}
巫術
棄兩張牌，以作為施放此咒語的額外費用。
抽三張牌。

* 由於棄兩張牌屬於額外費用，所以如果你手上沒有至少兩張其他牌，便不能施放感人重逢。

巨物相爭
{三}{紅}{紅}
瞬間
目標生物與另一個目標生物互鬥。*（它們各向對方造成等同於本身力量的傷害。）*

* 巨物相爭可以指定由同一位玩家操控的兩個生物為目標。
* 如果在巨物相爭試圖結算時，其中任一目標已經是不合法目標，則兩個生物都不會造成或受到傷害。

卓尼斯術擊師
{一}{紅}
生物～人類／魔法師
2/2
每當你循環另一張牌時，卓尼斯術擊師向每位對手各造成1點傷害。
循環{一}*（{一}，棄掉此牌：抽一張牌。）*

* 在雙頭巨人遊戲中，卓尼斯術擊師的第一個異能會讓對手隊伍失去2點生命。

烈火預言
{一}{紅}
瞬間
烈火預言對目標生物造成3點傷害。你可以將一張牌從你的手上置於你的牌庫底。如果你如此作，則抽一張牌。

* 如果在烈火預言試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。你沒有機會來選擇是否要將該牌置於你的牌庫底。
* 在結算烈火預言時，你無法將多於一張牌置於你的牌庫底，好抽多張牌。

烈焰如注
{二}{紅}
瞬間
烈焰如注對目標生物造成4點傷害。過量傷害改為對該生物的操控者造成之。

* 咒語或異能所造成之「過量傷害」的計算方式，與處理具踐踏異能之生物造成之戰鬥傷害的情形類似。先從將要對該生物造成的傷害數量入手，確定「適量」，亦即構成致命傷害的數值。此數值可藉由利用該生物的防禦力減去已標記在該生物上的傷害數量得到，此時需忽略可能會改變實際造成之傷害數量的替代性效應或防止性效應。如果生物具有異能，會讓在它受到這份傷害後不至於被消滅（例如不滅），則在計算致命傷害時也需忽略這點。
* 一旦你確定具體的「過量」數值後，烈焰如注便會同時對該生物及其操控者造成傷害。替代性效應或防止性效應可以改變這部分傷害的數值。
* 如果在烈焰如注試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。它不會對任何玩家造成傷害。

直撲活物
{一}{紅}
巫術
目標由你操控的生物與目標不由你操控的生物互鬥。*（它們各向對方造成等同於本身力量的傷害。）*
循環{一}*（{一}，棄掉此牌：抽一張牌。）*

* 如果於直撲活物結算時，其中任一目標已經是不合法目標，則沒有生物會造成或受到傷害。

紫銅軍黜人盧卡
{三}{紅}{紅}
傳奇鵬洛客～盧卡
5
+1：放逐你牌庫頂的三張牌。以此法放逐的生物牌獲得「只要你操控盧卡鵬洛客，你便可以從放逐區施放此牌。」
−2：放逐目標由你操控的生物，然後從你的牌庫頂開始展示牌，直到展示出一張總魔法力費用大於該生物的生物牌為止。將該牌放進戰場，並將其餘的牌以隨機順序置於你的牌庫底。
−7：每個由你操控的生物各向每位對手造成等同於自身力量的傷害。

* 對以盧卡第一個異能放逐的各生物牌而言，只要你操控任何盧卡鵬洛客，便可以施放之，而非僅限於操控放逐該牌之盧卡鵬洛客時才能施放。
* 盧卡第一個異能所賦予之異能，不會改變你能施放該牌的時機。
* 以盧卡第一個異能施放咒語時，你仍需支付其所有費用。你也可以支付替代性費用，例如合變費用。
* 一旦你開始施放所放逐的牌，失去盧卡的操控權不會影響該咒語。你可以如常完成施放。
* 如果規則或效應允許，則你能夠將以盧卡第一個異能放逐的生物牌當作非生物咒語來施放。舉例來說，你可以將*艾卓王權*系列的歷險者牌當作歷險來施放。
* 如果玩家牌庫中的生物牌或戰場上的生物在其魔法力費用中有{X}，則X視為0。
* 如果你展示了整個牌庫，但未展示出總魔法力費用更高的生物牌，則你就只是將牌庫以隨機順序放回，然後繼續遊戲。
* 在雙頭巨人遊戲中，盧卡的最後一個異能會讓對手隊伍失去兩倍於你生物力量的生命。

瓦卓克傳說
{二}{紅}{紅}
巫術
瓦卓克傳說對任意數量的目標生物和／或鵬洛客造成共5點傷害，你可以任意分配。如果施放此咒語時支付過{白}{藍}，則直到你的下一個回合，這些永久物不能進行攻擊或阻擋，其起動式異能也不能起動。

* 每個目標至少要分配1點傷害。
* 如果瓦卓克傳說的某些目標成為不合法目標，則原本的傷害分配方式依然適用，只是已成為不合法目標之生物不會受到傷害。
* 起動式異能會包含冒號。通常會寫成「[費用]：[效應]。」有些關鍵字異能也屬於起動式異能；它們的規則提示中會包含冒號。觸發式異能（以「當～」，「每當～」或「在～時」為開頭）不受瓦卓克傳說影響。
* 就算將對它們造成的傷害都被防止，該些目標生物和鵬洛客也不能進行攻擊、阻擋，且其上的起動式異能也都不能起動。不過，如果這些永久物其中之一成為了不合法目標，則它便能夠進行攻擊、阻擋，且其上的起動式異能也能夠起動。

焰身角龍
{三}{紅}
生物～元素／恐龍
2/3
踐踏
每當你施放非生物咒語時，在焰身角龍上放置一個+1/+1指示物。

* 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。

掘根棘蜥
{四}{紅}
生物～蜥蜴
4/4
當掘根棘蜥進戰場時，將目標具任一循環異能的牌從你的墳墓場放逐。直到你下一個回合的回合結束，你可以使用該牌。
循環{二}*（{二}，棄掉此牌：抽一張牌。）*

* 掘根棘蜥允許你以地來使用該牌或以咒語來施放該牌。你不能循環所放逐的牌。
* 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。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。

噬咒狼獾
{二}{紅}
生物～狼獾
3/2
只要你墳墓場中有三張或更多的瞬間和／或巫術牌，噬咒狼獾便具有連擊異能。

* 如果噬咒狼獾在其造成先攻傷害之後便失去連擊異能，則它不會造成常規戰鬥傷害。如果它在其他生物已經造成先攻傷害之後才獲得連擊異能，則它不會造成先攻戰鬥傷害。

暫時性聯繫
{三}{紅}
巫術
如果你操控具威懾異能的生物，則此咒語減少{三}來施放。
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。

* 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（例如暫時性聯繫的效應）。無論施放咒語的總費用為何，該咒語的總魔法力費用都不會改變。
* 一旦你宣告施放暫時性聯繫，則直到該咒語的費用支付完畢，沒有玩家能有所行動。特別一提，對手不能試圖改變你是否「操控具威懾異能的生物」此事。
* 你施放完暫時性聯繫之後，就算你不再操控具威懾異能的生物，此咒語也不受影響。你不需多支付{三}。
* 暫時性聯繫可以指定任何生物為目標，包括已經由你操控的，或是未橫置的。

難測氣旋
{三}{紅}{紅}
結界
如果另一張非地牌之任一循環異能將令你抽一張牌，則改為從你的牌庫頂開始放逐牌，直到放逐一張與所循環者具共通牌張類別的牌為止。你可以施放該牌，且不需支付其魔法力費用。然後將所有以此法放逐且未施放的牌以隨機順序置於你的牌庫底。
循環{二}*（{二}，棄掉此牌：抽一張牌。）*

* 神器、生物、結界、瞬間、鵬洛客以及巫術都屬於牌張類別。超類別（例如傳奇）和副類別（例如巨人）則不是牌張類別。
* 如果所循環的牌具有多種牌張類別，則只要你放逐到一張與其中任一類別相同的牌張，便需停止。你並非要不斷放逐，直到找到一張所有類別都相同的牌為止，且你也不能選擇繼續放逐牌，直到找到與其上特定類別相同的牌才停止。
* 如果你放逐了你的整個牌庫，但都沒有放逐到一張具共通牌張類別的牌，則你就是將牌庫以隨機順序放回，然後繼續遊戲。你不會抽牌。
* 如果你想要施放所放逐的最後一張牌，則你是在循環異能結算的中途一併施放之。你不能等到稍後時段再施放。以此法施放的牌不會受到牌張類別的施放時機限制。
* 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，你可以支付額外費用，例如增幅費用。如果此牌含有任何強制性的額外費用（例如生體活吞），則你必須支付之，才能施放此牌。
* 如果咒語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。

遊蕩怪獸依達羅
{五}{紅}{紅}
傳奇生物～恐龍／龜
8/8
踐踏，敏捷
循環{一}{紅}
當你循環遊蕩怪獸依達羅時，將它從你的墳墓場洗入你的牌庫。若本盤遊戲中你已將名稱為遊蕩怪獸依達羅的牌循環過四次或更多，則改為將它從你的墳墓場放進戰場。*（先如此作後再抽牌。）*

* 雖然依達羅在你循環四次之後會厭倦這種週而復始的狀態，憤而踏入戰場，但你這四次循環的，並不一定要是同一張實體牌。循環任何一張名稱為遊蕩怪獸依達羅的牌都算作一次。
* 如果你循環了依達羅，但於它的觸發式異能結算時，它已經不在你的墳墓場，則你不能將它放進戰場或洗入你的牌庫。如果你在本盤遊戲中還未將依達羅循環過四次，則你仍需將你的牌庫洗牌。

## 綠色

祥兆梟鹿
{四}{綠}
生物～麋鹿／野獸
6/6
合變{五}{綠}*（如果你支付此咒語的合變費用來施放之，則將它放置在目標由你擁有之非人類生物的頂上或底下。它們合變作頂上的生物，外加具有底下所有異能。）*
每當此生物合變時，從你的牌庫頂開始放逐牌，直到放逐X張永久物牌為止，X為此生物已合變的次數。將這些永久物牌放進戰場。

* 如果靈氣未經施放便進入戰場，則會由將要成為其操控者的玩家於該靈氣進戰場時選擇它要結附的東西。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。如果該靈氣無法合法結附在任何東西上，則它會停留在其當前的區域。
* 以此法放進戰場的靈氣，不能結附在與之同時進戰場的其他東西上。
* 祥兆梟鹿的效應不算是使用地。就算當前不是你的回合，或你在該回合中已使用過地，它仍能將地牌放進戰場。
* 如果你牌庫中之永久物牌的數量少於X，則你會放逐你的整個牌庫並將其中的永久物牌放進戰場。
* 被你放逐但因故未進入戰場的牌張（舉例來說，瞬間牌或無法結附任何東西的靈氣）會留在放逐區。

鬃毛野豬
{三}{綠}
生物～野豬
4/3
鬃毛野豬不能被多於一個生物阻擋。

* 如果鬃毛野豬獲得威懾異能，它便不能被阻擋。

恆天犀衝鋒
{二}{綠}
巫術
從你手上展示一張生物牌，以作為施放此咒語的額外費用。
恆天犀衝鋒對目標生物或鵬洛客造成傷害，其數量等同於所展示之牌的力量。

* 施放恆天犀衝鋒時，你必須展示正好一張牌。你無法不展示牌就施放此咒語，且你也不能展示一張以上的牌。所展示的牌直到恆天犀衝鋒完成結算為止都需一直展示。
* 於恆天犀衝鋒結算時，如果所展示的牌還在你手上，則此咒語會依照該牌的力量來造成傷害。如果該牌已離開你的手牌，則恆天犀衝鋒會依照該牌離開你手牌前那一刻的力量來造成傷害。

龐碩化
{五}{綠}{綠}
結界～靈氣
結附於生物
當龐碩化進戰場時，橫置所結附的生物。
所結附的生物得+20/+20。

* 龐碩化可以結附於已經橫置的生物。雖然這樣它的第二個異能就沒有效果，但它最後一個異能絕對會有效果。

精魂共生體
{一}{綠}
生物～野獸
2/2
每當一個由你操控的生物合變時，在該生物上放置一個+1/+1指示物，且你獲得2點生命。

* 當精魂共生體的異能結算時，就算你不能在已合變的生物上放置+1/+1指示物（最有可能的原因是它已經離開戰場），你仍獲得2點生命。
* 如果精魂共生體合變，則其異能會觸發。

亢奮狼熊
{三}{綠}
生物～狼／熊
4/4
每當亢奮狼熊攻擊時，你可以將目標由你操控之人類生物的基礎力量與防禦力更改為亢奮狼熊的力量與防禦力直到回合結束。

* 會更改力量和防禦力的，就只有該目標人類；亢奮狼熊本身的力量和防禦力不受影響。
* 你是於此異能結算時（而非其進入堆疊時），決定是否要更改該人類的基礎力量與防禦力。
* 無論效應產生的順序為何，都是由設定該人類基礎力量和防禦力之效應先生效，而後才輪到會影響其力量和／或防禦力、但並未將其設定為特定數字或數值的效應生效。會影響其力量和防禦力之指示物，也是要等到設定基礎力量和防禦力的效應生效後才會生效。
* 該人類的新基礎力量與防禦力，會被設定為亢奮狼熊當前實際的力量和防禦力，而非只是後者的基礎力量與防禦力。如果亢奮狼熊的力量和防禦力於該回合稍後時段發生變化，該人類也不受影響。
* 如果亢奮狼熊在其觸發式異能仍在堆疊上的時候就離開戰場，則會利用它最後在戰場上時的力量和防禦力來決定該人類的新基礎力量與防禦力。

高大沙丘亞龍
{五}{綠}{綠}
生物～亞龍
7/7
高大沙丘亞龍不能被力量等於或小於2的生物阻擋。
循環{二}*（{二}，棄掉此牌：抽一張牌。）*

* 一旦已有力量等於或大於3的生物阻擋了高大沙丘亞龍，則就算改變該阻擋生物的力量，也不會使高大沙丘亞龍成為未受阻擋。

謙卑歸真師
{一}{綠}
生物～人類／德魯伊
1/3
{橫置}：加一點任意顏色的魔法力。此魔法力只能用來施放生物咒語。

* 由謙卑歸真師產生的魔法力可用於支付生物咒語總費用的任何部分，包括額外費用（例如增幅費用）和替代性費用（例如合變費用）。它不能用於支付由你操控之生物的異能費用。

龐巨猿猴寇格拉
{三}{綠}{綠}{綠}
傳奇生物～猿猴
7/6
當龐巨猿猴寇格拉進戰場時，它與至多一個目標不由你操控的生物互鬥。
每當寇格拉攻擊時，消滅目標由防禦玩家操控的神器或結界。
{一}{綠}：將目標由你操控的人類移回其擁有者手上。寇格拉獲得不滅異能直到回合結束。

* 如果當寇格拉的第一個異能試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此異能不會結算。如果它仍是合法目標，但在寇格拉的異能結算時，後者已不在戰場上，則該目標生物不會造成傷害也不會受到傷害。
* 如果在寇格拉的最後一個異能試圖結算時，該目標人類已經是不合法目標，則此異能不會結算。寇格拉不會獲得不滅異能。

巨獸踏步
{四}{綠}
巫術
目標生物得+7/+7直到回合結束。至多另一個目標生物本回合若能阻擋它，則須阻擋之。
循環{二}*（{二}，棄掉此牌：抽一張牌。）*

* 如果後者目標生物因故無法去阻擋前者目標生物（例如已橫置），則它便不用阻擋。如果要支付費用才能讓某生物阻擋該生物，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阻擋。該生物可以阻擋其他生物，或選擇完全不進行阻擋。
* 如果要求某生物去阻擋一個具威懾異能的生物，則若有另一個生物也能如此阻擋，該生物也必須這樣作。如果沒有其他生物能夠阻擋，則原本被要求進行阻擋的生物就可以去阻擋其他生物，或是根本不阻擋。
* 只要可以正常阻擋，後者目標生物以外的其他生物仍然能去阻擋前者目標生物。

布洛寇傳說
{二}{綠}{綠}
巫術
如果施放此咒語時支付過{藍}{黑}，則從你的牌庫中搜尋一張牌，將該牌置入你的墳墓場，然後將你的牌庫洗牌。
將至多兩張永久物牌從你的墳墓場移回你手上。

* 由於布洛寇傳說並不以你墳墓場中的某張永久物牌為目標，因此你可以選擇你剛搜尋的那張牌。
* 永久物牌包括神器、生物、結界、地以及鵬洛客牌。

轟然撞倒
{一}{綠}
瞬間
目標由你操控的生物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。如果該由你操控的生物具有踐踏異能，則過量傷害改為對後者生物的操控者造成之。

* 如果於轟然撞倒試圖結算時，其中任一生物已經是不合法目標，則由你操控的生物不會對任何生物或玩家造成傷害。
* 咒語或異能所造成之「過量傷害」的計算方式，與處理具踐踏異能之生物造成之戰鬥傷害的情形類似。先從將要對該生物造成的傷害數量入手，確定「適量」，亦即構成致命傷害的數值。此數值可藉由利用該生物的防禦力減去已標記在該生物上的傷害數量得到，此時需忽略可能會改變實際造成之傷害數量的替代性效應或防止性效應。如果生物具有異能，會讓在它受到這份傷害後不至於被消滅（例如不滅），則在計算致命傷害時也需忽略這點。
* 如果該目標由你操控的生物具有死觸異能，則它造成的1點傷害就構成致命傷害。
* 一旦你確定具體的「過量」數值後，該由你操控的生物便會同時對該生物及其操控者造成傷害。替代性效應或防止性效應可以改變這部分傷害的數值。

紡絲突襲
{綠}
瞬間
目標生物得+1/+3直到回合結束。在其上放置一個延勢指示物。將之重置。

* 紡絲突襲能夠指定未橫置的生物為目標。它依舊會得+1/+3且獲得延勢指示物。

護獸薇薇安
{三}{綠}{綠}
傳奇鵬洛客～薇薇安
3
你可以隨時檢視你的牌庫頂牌。
你可以從你的牌庫頂施放生物咒語。
+1：派出一個3/3綠色野獸衍生生物。在其上依你的選擇放置一個警戒指示物、一個延勢指示物或一個踐踏指示物。
−2：本回合中，當你施放你的下一個生物咒語時，從你的牌庫中搜尋一張生物牌，且其總魔法力費用須小於該咒語，將之放進戰場，然後將你的牌庫洗牌。

* 薇薇安讓你只要想檢視你的牌庫頂牌，就隨時可以檢視（但有一處限制～參見下文），就算你沒有優先權也一樣。此動作不用到堆疊。這張牌成為你可知資訊的一部分，就像你可以檢視手牌一樣。
* 如果在你施放咒語，使用地或起動異能的過程中，你的牌庫頂牌已經改變，則要等到你完成上述動作之後，才能檢視新的牌庫頂牌。這意味著，如果你施放你的牌庫頂牌，則你要等到支付完該咒語的費用之後，才能檢視牌庫頂的下一張牌。
* 正常來說，如果你的牌庫頂牌是生物牌，且目前是你的行動階段、並且堆疊空著，薇薇安會讓你可以施放它。如果該生物牌具有閃現，你就可以在自己能施放瞬間的時機下施放它，就算是在對手的回合中也是一樣。
* 你依舊要支付該咒語的全部費用，包括額外費用。你也可以支付替代性費用，例如合變費用。
* 你的牌庫頂牌不在你手上，所以你不能將它循環、棄掉，或起動其上的起動式異能。
* 起動薇薇安的最後一個忠誠異能後，該異能會產生一個延遲觸發式異能；在有生物咒語觸發該異能時，它在該咒語結算之前，先行將一張生物牌放進戰場。
* 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。
* 如果玩家牌庫裡某張牌的魔法力費用包含{X}，則X視為0。
* 如果你施放的是合變式生物咒語，則你必須先為該咒語選擇目標，而後薇薇安最後一個異能產生的觸發式異能才會將生物放進戰場。該合變式生物咒語不能將你因此找出的生物指定為其目標。

## 多色

返身再戰
{四}{黑}{綠}
瞬間
將目標生物牌從你的墳墓場移回戰場。當你如此作時，它與至多一個目標不由你操控的生物互鬥。*（它們各向對方造成等同於本身力量的傷害。）*

* 於你施放返身再戰時，你只能將在你墳墓場中的生物牌指定為其目標。你是在該咒語結算過程中，將該目標牌移回戰場。當你如此作時，其自身觸發式異能觸發，此時你選擇一個要互鬥的目標。這類效應與註記「若你如此作...」之效應的區別是：在此牌的情形中，如果你戰場沒有可互鬥的合法目標，你仍能將一張生物牌移回戰場。
* 返身再戰的自身觸發式異能，會與該生物進戰場時觸發的其他觸發式異能同時進入堆疊。
* 如果當該自身觸發式異能試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此異能不會結算；如果此時你放進戰場的生物已不在戰場上或已不再是生物，則該目標生物不會造成傷害，也不會受到傷害。

恆天霸犀布洛寇
{二}{黑}{綠}{藍}
傳奇生物～夢魘／野獸／元素
6/6
合變{二}{(藍/黑)}{綠}{綠}*（如果你支付此咒語的合變費用來施放之，則將它放置在目標由你擁有之非人類生物的頂上或底下。它們合變作頂上的生物，外加具有底下所有異能。）*
踐踏
你可以從你的墳墓場中利用恆天霸犀布洛寇的合變異能來施放之。

* 利用布洛寇最後一個異能賦予之許可來施放它，不會改變你能夠施放它的時機。
* 如果你利用布洛寇最後一個異能賦予之許可來施放它，你必須支付其合變費用來施放之。你不能選擇支付其魔法力費用或其他替代性費用。
* 如果有其他效應許可你從你的墳墓場中施放布洛寇，則你可以支付與該許可相關之任何費用來施放之。

通貫魔力
{二}{藍}{紅}
瞬間
棄X張牌，以作為施放此咒語的額外費用。
目標玩家抽X張牌。通貫魔力對至多一個目標生物或鵬洛客造成X點傷害。

* 如果你施放通貫魔力且不需支付其魔法力費用，則你仍需選擇X的數值並棄等量的牌。這是因為該咒語的魔法力費用中沒有{X}。
* 如果通貫魔力的兩個目標中有一個因故成為不合法的目標，則另一個目標仍會受到相應影響。

怪獸天敵車維爾
{黑}{綠}
傳奇生物～人類／浪客
1/3
死觸
在你的維持開始時，若所有對手均未操控其上有賞金指示物的永久物，則在目標由對手操控的生物或鵬洛客上放置一個賞金指示物。
每當一個由對手操控且其上有賞金指示物的永久物死去時，你獲得3點生命並抽一張牌。

* 車維爾第二個異能和第三個異能檢查的是所有對手永久物上的任何賞金指示物，而不僅限因同一個車維爾而放置者。舉例來說，如果玩家A和玩家B各操控一個車維爾，且玩家A已在玩家C的生物上放置了一個賞金指示物，則玩家B的車維爾不會在任何東西上放置指示物，且當該生物死去時，這兩位玩家都會獲得3點生命且各抽一張牌。
* 如果其上有賞金指示物的生物或鵬洛客不再是生物或鵬洛客，則當該永久物從戰場置入墳墓場時，車維爾的最後一個異能依然會觸發。
* 如果在對手其上有賞金指示物之永久物死去的同時，車維爾也離開戰場，則你會獲得3點生命且抽一張牌。如果車維爾在該永久物死去之前就已離開戰場，則由於在異能應當觸發時車維爾的最後一個異能已不存在，因此不會觸發。
* 如果在一個其上有賞金指示物的生物受到致命傷害的同時，你的總生命被降至0或更低，則在最後一個異能進入堆疊之前，你就已輸掉這盤遊戲。

死亡綠洲
{白}{黑}{綠}
結界
每當一個由你操控且非衍生物的生物死去時，將你牌庫頂的兩張牌置入你的墳墓場。然後將一張總魔法力費用小於死去者的生物牌從你的墳墓場移回你手上。
{一}，犧牲死亡綠洲：你獲得若干生命，其數量等同於由你操控之生物中總魔法力費用最大者的數值。

* 由於該觸發式異能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兩張牌中選擇一張。
* 如果戰場上的某個生物或你墳墓場中的某張牌之魔法力費用包括{X}，則X視為0。
* 利用該生物最後在戰場時的總魔法力費用和該生物牌最後在你墳墓場中的總魔法力費用，來決定能將哪些牌移回你手上。這或會導致某生物死去又將自己移回你手上的情況，這可能因為它是結聚生物中的一張牌，或是它原來是某個費用更高之生物的複製品。
* 如果死亡綠洲成為生物，則起動它的最後一個異能，會觸發它的第一個異能。

險厄戰術
{白}{黑}
瞬間
放逐目標生物。如果你未操控人類，則你失去等同於該生物防禦力的生命。

* 利用所放逐之生物最後在戰場時的防禦力來決定你失去多少生命。
* 只有於放逐該目標生物後，才會檢查你是否操控人類。如果該生物放逐了一個由你操控的人類，且期限是到該被放逐的生物離開戰場為止，則在計算數量時，該人類已及時回到戰場上。

神秘通牒
{白}{白}{黑}{黑}{黑}{綠}{綠}
巫術
將任意數量名稱各不相同的永久物牌從你的墳墓場移回戰場。

* 永久物牌包括神器、生物、結界、地以及鵬洛客牌。
* 你是在神秘通牒的結算過程中，決定要將哪些永久物牌移回。在你作出選擇和將那些牌移回戰場之間，沒有玩家能有所行動。
* 你可以選擇只移回一張永久物牌，此時其名稱沒有限制。
* 如果靈氣未經施放便進入戰場，則會由將要成為其操控者的玩家於該靈氣進戰場時選擇它要結附的東西。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。如果該靈氣無法合法結附在任何東西上，則它會停留在其當前的區域。
* 以此法放進戰場的靈氣，不能結附在與之同時進戰場的其他東西上。

突發通牒
{黑}{黑}{綠}{綠}{綠}{藍}{藍}
巫術
從你的牌庫中搜尋至多三張名稱各不相同的單色牌並將這些牌放逐。由任一對手選擇其中一張。將該牌洗入你的牌庫。你可以施放其餘的牌，且不需支付其魔法力費用。放逐突發通牒。

* 單色牌是指只包括白、藍、黑、紅、綠五色其中一種顏色，且不包括其他顏色的牌張。無色牌不是單色的。
* 如果你只找到一張牌，則你會將它洗入你的牌庫並放逐突發通牒，且不會施放任何東西。
* 如果你想要施放所放逐的牌，則你是在突發通牒結算的中途一併施放之。你不能等到稍後時段再施放。以此法施放的牌不會受到牌張類別的施放時機限制。
* 於你施放所找到之牌的過程中，突發通牒仍然還在堆疊上，因此這些咒語能指定它為目標。不過，一旦它被放逐後，它就不再是合法目標。
* 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，你可以支付額外費用，例如增幅費用。如果此牌含有任何強制性的額外費用（例如感人重逢），則你必須支付之，才能施放此牌。
* 如果咒語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。

曲窪地晶角獸
{二}{綠}{白}
生物～貓／野獸
3/5
警戒
由你操控且具警戒異能的生物具有「{一}，{橫置}：橫置目標生物。」

* 只要曲窪地晶角獸具有警戒異能，其最後一個異能便會對自己生效。
* 你可以在攻擊之後，但在選擇阻擋者之前，起動曲窪地晶角獸賦予之異能。
* 如果橫置進行攻擊的生物，並不會把它移出戰鬥。
* 一旦你已起動某生物上曲窪地晶角獸所賦予之異能後，再使該生物失去此異能（例如將曲窪地晶角獸移離戰場）並不會影響已在堆疊上的異能。

卓尼斯的寇卓將軍
{一}{白}{黑}
傳奇生物～人類／士兵
3/3
由你操控的其他人類得+1/+1。
每當卓尼斯的寇卓將軍或另一個人類在你的操控下進戰場時，將目標牌從任一對手的墳墓場放逐。
{二}，犧牲兩個人類：消滅目標力量等於或大於4的生物。

* 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此由你操控的人類受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中卓尼斯的寇卓將軍離開戰場而變成致命傷害。
* 此處的人類僅限生物。像盧卡和娜爾施這些代表人類角色的鵬洛客不會觸發寇卓將軍的第二個異能。
* 你可以犧牲寇卓將軍來支付其本身最後一個異能的費用。捨己為人，精神崇高。

將軍的執法者
{白}{黑}
生物～人類／士兵
2/3
由你操控的傳奇人類具有不滅異能。
{二}{白}{黑}：將目標牌從墳墓場放逐。如果它是生物牌，則派出一個1/1白色人類／士兵衍生生物。

* 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此由你操控的傳奇人類受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中將軍的執法者離開戰場而變成致命傷害。
* 此處的人類僅限生物。像盧卡和娜爾施這些代表人類角色的鵬洛客不受將軍的執法者之影響。

創生通牒
{綠}{綠}{藍}{藍}{藍}{紅}{紅}
巫術
檢視你牌庫頂的五張牌。將其中任意數量的永久物牌放進戰場，其餘則置於你手上。放逐創生通牒。

* 你可以選擇不以此法將永久物牌放進戰場。如此一來，你就只會將該牌置於你手上，不需展示且不需說明其是否為永久物牌。
* 所有於該永久物以此法進戰場時觸發的異能，要等到創生通牒完成結算並進到放逐區之後，才會進入堆疊。
* 如果靈氣未經施放便進入戰場，則會由將要成為其操控者的玩家於該靈氣進戰場時選擇它要結附的東西。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。如果該靈氣無法合法結附在任何東西上，則它會停留在其當前的區域。
* 以此法放進戰場的靈氣，不能結附在與之同時進戰場的其他東西上。

控念霸獸依盧那
{二}{綠}{藍}{紅}
傳奇生物～野獸／元素／恐龍
6/6
合變{三}{紅/綠}{藍}{藍}*（如果你支付此咒語的合變費用來施放之，則將它放置在目標由你擁有之非人類生物的頂上或底下。它們合變作頂上的生物，外加具有底下所有異能。）*
飛行，踐踏
每當此生物合變時，從你的牌庫頂開始放逐牌，直到放逐一張非地永久物牌為止。將該牌放進戰場或置於你手上。

* 依盧那的最後一個異能是牌面朝上地放逐牌。如果你將該牌置於你手上，則所有玩家都能看到是什麼牌。
* 你是在看到所放逐的牌之後，才決定是要將其置於手上還是放進戰場。
* 非地永久物牌包括神器、生物、結界以及鵬洛客牌。
* 以此法放逐的地、瞬間和巫術牌都會留在放逐區。
* 如果靈氣未經施放便進入戰場，則會由將要成為其操控者的玩家於該靈氣進戰場時選擇它要結附的東西。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。如果該靈氣無法合法結附在任何東西上，則它會停留在其當前的區域。

啟迪通牒
{藍}{藍}{紅}{紅}{紅}{白}{白}
巫術
目標玩家獲得5點生命，啟迪通牒對任意一個目標造成5點傷害，然後你抽五張牌。

* 你可以將「目標玩家」的部分指定自己為目標，好獲得5點生命。
* 如果在啟迪通牒結算前，其中任一目標已經是不合法目標，則剩餘的目標會受到相應影響，且你會抽五張牌。如果兩個目標都成為不合法目標，則該咒語不會結算，且你不會抽五張牌。

持絆逸才季寧
{綠}{藍}
傳奇生物～人類／德魯伊
2/2
每當你橫置一個非地永久物以產生魔法力時，加一點該永久物已產生的類別之魔法力。
{五}{綠}{藍}：檢視你牌庫頂的五張牌。你可以將其中一張非人類的生物牌放進戰場。將其餘的牌以隨機順序置於你的牌庫底。

* 你只有起動某永久物上費用中具有{橫置}符號之魔法力異能，才算是「橫置永久物以產生魔法力」。魔法力異能之效應會產生魔法力。
* 魔法力的類別包括白色，藍色，黑色，紅色，綠色和無色。
* 多加的這點魔法力是由季寧產生，不是由你橫置產生魔法力之非地永久物來產生。
* 季寧不關心該非地永久物是否會對其所產生的魔法力附有限制條件或額外效應，季寧所產生的額外魔法力不會附有類似但書。

迷宮迅猛龍
{黑}{紅}
生物～夢魘／恐龍
2/2
威懾
每當一個由你操控且具威懾異能的生物被阻擋時，防禦玩家犧牲一個阻擋它的生物。
{黑}{紅}：由你操控且具威懾異能的生物得+1/+0直到回合結束。

* 只要迷宮迅猛龍具有威懾異能，其第二個和第三個異能便會對自己生效。
* 防禦玩家是在造成戰鬥傷害之前犧牲一個進行阻擋的生物。雖然這會致使「只有一個生物阻擋具威懾異能生物」的情形出現，但該進行阻擋的生物仍在阻擋。它仍然會如常造成和受到戰鬥傷害。
* 如果生物攻擊鵬洛客，則該鵬洛客的操控者是防禦玩家。

古道娜爾施
{一}{藍}{紅}{白}
傳奇鵬洛客～娜爾施
4
+1：你獲得2點生命。加{藍}，{紅}，或{白}。此魔法力只能用來施放非生物咒語。
−2：抽一張牌，然後你可以棄一張牌。當你以此法棄掉一張非地牌時，古道娜爾施對目標生物或鵬洛客造成傷害，其數量等同於該牌的總魔法力費用。
−6：你獲得具有「每當你施放非生物咒語時，此徽記對任意一個目標造成2點傷害」的徽記。

* 娜爾施的第一個異能是忠誠異能，因此不是魔法力異能。你只可以於你能施放巫術的時機下起動此異能。它會用到堆疊，且可以被回應。
* 娜爾施的第二個異能進堆疊時不指定目標。在該異能結算過程中，你抽一張牌，並可以選擇棄一張牌。當你以此法棄掉非地牌時，其自身觸發式異能觸發，此時你才需選擇要造成傷害的目標。這類效應與註記「若你如此作...」之效應的區別是：你是在看到你所抽的牌之後才選擇目標，且其他玩家在回應前述自身觸發式異能時，已經知道其會造成多少傷害。
* 就算在娜爾施第二個異能結算之前，她已經離開戰場，你也能棄一張牌。如果你棄掉的是非地牌，則該自身觸發式異能仍會觸發。
* 如果你棄掉的牌之魔法力費用包含{X}，則X視為0。
* 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。
* 由娜爾施的最後一個異能產生的徽記是無色。它造成的傷害是來自無色來源。

死冥獵豹
{一}{白}{黑}
生物～貓／夢魘
3/3
合變{二}{白/黑}{白/黑}*（如果你支付此咒語的合變費用來施放之，則將它放置在目標由你擁有之非人類生物的頂上或底下。它們合變作頂上的生物，外加具有底下所有異能。）*
每當此生物合變時，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戰場。

* 如果墳墓場中某張牌的魔法力費用中包括{X}，則X視為0。

奪命霸獅涅司羅
{二}{白}{黑}{綠}
傳奇生物～貓／夢魘／野獸
5/5
合變{四}{綠/白}{黑}{黑}*（如果你支付此咒語的合變費用來施放之，則將它放置在目標由你擁有之非人類生物的頂上或底下。它們合變作頂上的生物，外加具有底下所有異能。）*
死觸，繫命
每當此生物合變時，將任意數量的目標生物牌從你的墳墓場移回戰場，且這些牌的力量總和須等於或小於10。

* 只要移回的所有生物力量總和等於或小於10，以涅司羅之觸發式異能移回的生物數量組合沒有限制。舉例來說，你在指定目標時，可以選擇十張1/1的生物牌，也可以選擇兩張5/5的生物牌，依此類推。無論你選擇了哪些生物牌作為目標，你始終可以追加選擇任意數量之力量為0的生物牌為目標。
* 利用生物牌在你墳墓場時的力量，來決定它們能否成為涅司羅觸發式異能的目標。舉例來說，你可以指定一張進戰場後會變成15/15生物之複製品的0/0生物牌為目標，也可以指定五張進戰場後其上各有三個+1/+1指示物的0/0生物牌為目標。
* 如果你指定為目標的這些生物牌於其在墳墓場期間力量發生變化（最有可能的原因是其中之一具有設定其力量中\*號數值的特徵設定異能），則這些生物的力量總和有可能會變成大於10。如果發生此事，則整個所選的目標組合都不合法，沒有東西會返回戰場。

幼子復仇
{二}{紅}{白}{黑}
結界
在你回合的戰鬥開始時，將目標紅色，白色或黑色生物牌從你的墳墓場放逐。派出一個衍生物，該衍生物為該牌的複製品，但它是1/1。它獲得敏捷異能直到你的下一個回合。

* 該衍生物所複製的，就只有原版牌張上所印製的東西而已（其特別加註的特徵除外）。它不會複製該牌在被置入你的墳墓場前物件具有的任何資訊。
* 該衍生物的力量和防禦力是1/1。這是該衍生物的可複製特徵值，且其他效應可以複製。如果所複製的牌具有設定其力量或防禦力的異能，則該異能不會被複製。另一方面，派出該衍生物後其獲得的敏捷異能並非其可複製特徵值。
* 如果該衍生物所複製的牌上面具有任何「當[此永久物]進戰場時」的異能，則該衍生物也具有這些異能，且會在派出時觸發。類似情況：該衍生物所複製的任何「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。

開路牛羚
{二}{綠}{藍}
生物～元素／野獸
2/4
合變{綠}{藍}*（如果你支付此咒語的合變費用來施放之，則將它放置在目標由你擁有之非人類生物的頂上或底下。它們合變作頂上的生物，外加具有底下所有異能。）*
{一}，{橫置}：檢視你的牌庫頂牌。如果它是地牌，則你可以將之放進戰場。如果你未將該牌放進戰場，則將它置於你手上。

* 開路牛羚的效應不算使用地。就算你在該回合中已使用過地，它仍能將一張地牌放進戰場。
* 如果你未將你的牌庫頂牌放進戰場，則你將它置於你手上且無需展示。
* 如果你的牌庫頂牌是地牌，你可以將它置於你手上，而非放進戰場。若你如此作，則你不需展示它是否為地牌。

原初共感
{一}{綠}{藍}
結界
在你的維持開始時，如果你操控力量為戰場上生物中最大值的生物，則抽一張牌。若否，則在一個由你操控的生物上放置一個+1/+1指示物。

* 在原初共感的觸發式異能開始結算後，才會去判斷你是能抽一張牌，還是能放置一個+1/+1指示物。玩家可以回應該異能，來試圖改變其效果。
* 如果某個由你操控的生物和某個不由你操控的生物之力量同為戰場上生物中的最大值，則你抽一張牌。
* 如果你未操控力量為最大值的生物，則你是在異能結算過程中，決定要讓哪個生物得到+1/+1指示物。在你作出選擇和在該生物上放置一個+1/+1指示物之間，沒有玩家能有所行動。
* 如果你未操控生物，則於原初共感的異能結算時，你什麼都不用作。如果戰場上根本沒有生物，你不會因此抽一張牌。

石英林粉碎獸
{二}{紅}{紅}{綠}
生物～恐龍／野獸
6/6
踐踏
每當一個或數個由你操控且具踐踏異能的生物對任一玩家造成戰鬥傷害時，派出一個X/X綠色，具踐踏異能的恐龍／野獸衍生生物，X為前述生物對該玩家造成傷害的數值。

* 只要石英林粉碎獸仍具有踐踏異能，其第二個異能就會將它自己造成的那份傷害計算在內。
* 如果某個由你操控且具踐踏異能的生物未受阻擋，則該生物對防禦玩家造成的全額戰鬥傷害，都會計算在石英林粉碎獸的最後一個異能當中。

威嚴獅龍
{紅}{白}
生物～恐龍／貓
2/2
合變{一}{紅/白}{紅/白}*（如果你支付此咒語的合變費用來施放之，則將它放置在目標由你擁有之非人類生物的頂上或底下。它們合變作頂上的生物，外加具有底下所有異能。）*
每當此生物合變時，由你操控的其他生物得+2/+1直到回合結束。

* 威嚴獅龍的最後一個異能只影響它結算時由你操控的其他生物。於該回合稍後時段才受你操控的生物不會得+2/+1。

全知利艾爾
{一}{藍}{紅}
傳奇生物～人類／魔法師
0/3
你墳墓場中每有一張瞬間與巫術牌，全知利艾爾便得+1/+0。
每當你每回合首度棄掉一張或數張牌時，抽等量的牌。

* 利艾爾的第一個異能只會於它在戰場上時生效。
* 如果你是在施放咒語或起動異能的過程中當成費用而棄牌，則利艾爾的觸發式異能會比該咒語或異能先一步結算，但此時你已為先前施放的咒語或起動的異能選好了目標。如果你是在咒語或異能結算之過程中棄了牌，則要等到該咒語或異能完成結算之後，才輪到利艾爾的觸發式異能結算。
* 如果你在某回合中的首度棄牌，是在清除步驟中因手牌過多而如此作，則你會抽等量的牌。若發生這種情況，則在此清除步驟中玩家會獲得優先權，且在此步驟結束之後，會有一個新的清除步驟；在這新的清除步驟中，你可能需要再度棄牌。

撒維耶雷鬃獅
{紅}{白}
生物～元素／貓
3/2
每當你循環一張牌時，你可以支付{二}。當你如此作時，撒維耶雷鬃獅對目標生物造成2點傷害，且你獲得2點生命。

* 在結算撒維耶雷鬃獅的觸發式異能過程中，你不能多次支付{二}，好讓它造成更多傷害或讓自己獲得更多生命。
* 如果你於撒維耶雷鬃獅的觸發式異能結算過程中支付了{二}，則其自身觸發式異能便會觸發並另行結算。這類效應與註記「若你如此作...」之效應的區別是：在你支付完魔法力之後，但在實際造成傷害之前，玩家仍能有所行動。
* 如果在撒維耶雷鬃獅的自身觸發式異能試圖結算時，該目標生物已是不合法目標，則此異能不會結算。你不會獲得2點生命。
* 就算撒維耶雷鬃獅在其觸發式異能結算前就已離開戰場，你也可以支付{二}。若你如此作，其自身觸發式異能依然會觸發。

翔獅君王
{白}{藍}
生物～元素／貓
1/1
飛行
你每操控一個具飛行異能的其他生物，翔獅君王便得+1/+1。
{二}{白}{藍}：派出一個1/1白色，具飛行異能的貓／鳥衍生生物。

* 翔獅君王的第一個異能只會於它在戰場上時生效。
* 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此翔獅君王受到的非致命傷害，可能會因為在該回合中由你操控之其他具飛行異能的生物離開戰場而變成致命傷害。

迅影蛇魘
{藍}{黑}{黑}
生物～元素／夢魘
3/2
閃現
每當你施放另一個具閃現異能的咒語時，你抽一張牌且每位對手各失去1點生命。

* 如果有效應允許你將某咒語「視同」具有閃現異能地來施放，則如此施放該咒語時，不會觸發迅影蛇魘的最後一個異能。
* 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。
* 在所觸發的異能結算之後，但在觸發它的咒語結算之前，玩家能夠施放咒語和起動異能。
* 在雙頭巨人遊戲中，迅影蛇魘最後一個異能會讓對手隊伍失去2點生命，且你抽一張牌。

萬獵霸虎斯達茲
{一}{紅}{白}{黑}
傳奇生物～恐龍／貓／夢魘
3/5
合變{二}{黑/紅}{白}{白}*（如果你支付此咒語的合變費用來施放之，則將它放置在目標由你擁有之非人類生物的頂上或底下。它們合變作頂上的生物，外加具有底下所有異能。）*
連擊
每當此生物合變時，它向目標由對手操控的生物或鵬洛客造成4點傷害，且你獲得4點生命。

* 如果當斯達茲的觸發式異能觸發時，戰場上沒有可以選擇的合法目標，則該異能根本不會進入堆疊，你也不會獲得4點生命。類似地，如果在該異能試圖結算時，該目標生物或鵬洛客已經是不合法目標，則該異能不會結算，你也不會獲得4點生命。

創生頌曲
{一}{綠}{藍}{紅}
結界
你在自己的每個回合中可以額外使用一個地。
每當你施放咒語時，抽兩張牌。
在你的結束步驟開始時，棄掉你的手牌。

* 創生頌曲的第一個異能可以累計（例如你操控多個的時候）。此異能也會與其他讓你額外使用地的效應累加，例如依呂夏林地樹靈。
* 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。
* 當你施放創生頌曲時，它的第二個異能不會觸發，因為它此時還不在戰場上。
* 玩家能在創生頌曲的第一個觸發式異能結算之後，但在觸發該異能的咒語結算之前施放咒語和起動異能。

仙翼翔龍
{藍}{紅}
生物～仙靈／龍
1/1
飛行，敏捷
每當你施放非生物咒語時，在仙翼翔龍上放置一個+1/+1指示物。

* 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。

巨物巢穴
{一}{黑}{綠}{藍}
結界
在你的維持開始時，檢視你的牌庫頂牌。你可以將該牌置入你的墳墓場。
從你的墳墓場放逐一張牌：加{無}。此魔法力只能用來施放魔法力費用中不包含{X}的有色咒語。

* 如果你選擇不將所檢視的牌置入你的墳墓場，則它會留在你的牌庫頂。除非有其他東西移動其位置，否則你就會在你的抽牌步驟中抽起它。
* 如果某咒語是在額外費用或替代性費用中包含{X}，則巨物巢穴產生的魔法力能夠用來支付施放這類咒語的費用。

雷鳴霸龍瓦卓克
{藍}{紅}{白}
傳奇生物～元素／恐龍／貓
3/3
合變{一}{白/藍}{紅}{紅}*（如果你支付此咒語的合變費用來施放之，則將它放置在目標由你擁有之非人類生物的頂上或底下。它們合變作頂上的生物，外加具有底下所有異能。）*
飛行，先攻
每當此生物合變時，你可以從你的墳墓場中施放目標總魔法力費用等於或小於3的非生物牌，且不需支付其魔法力費用。

* 如果你想要施放該目標牌，則你是在瓦卓克異能結算的中途一併施放之。你不能等到稍後時段再施放。以此法施放的牌不會受到牌張類別的施放時機限制。
* 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，你可以支付額外費用，例如增幅費用。如果此牌含有任何強制性的額外費用（例如生體活吞），則你必須支付之，才能施放此牌。
* 如果咒語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。

思緒旋風
{一}{藍}{紅}{白}
結界
每當你施放非生物咒語時，抽一張牌。

* 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。
* 在所觸發的異能結算之後，但在觸發它的咒語結算之前，玩家能夠施放咒語和起動異能。

聚力領袖薇諾塔
{二}{紅}{白}
傳奇生物～人類／戰士
4/4
每當一個由你操控的非人類生物攻擊時，檢視你牌庫頂的六張牌。你可以將其中一張人類生物牌放進戰場，其為橫置且正進行攻擊。它獲得不滅異能直到回合結束。將其餘的牌以隨機順序置於你的牌庫底。

* 如果有多個由你操控的非人類生物攻擊，則每有一個此類生物，薇諾塔的異能便會分別觸發一次。舉例來說，如果有三個非人類生物攻擊，則你不會一整批檢視你牌庫頂的十八張牌；而是先檢視六張，結算完該異能之後，再在其他兩次異能結算時各重複前述流程。
* 你得為該人類選擇要攻擊的玩家或鵬洛客。它攻擊的對象與該非人類的生物可以不一樣。
* 雖然該人類屬於進行攻擊的生物，但它從未宣告為攻擊生物。這就是說，對註記於「每當一個生物攻擊時」觸發的異能而言，這類異能不會因該人類進戰場且進行攻擊而觸發。
* 註明該人類不能攻擊的效應（例如宣導所具有者，或是你放進戰場的人類具守軍異能）只會在宣告攻擊生物的過程中生效。這類效應無法阻止你將所找出的人類放進戰場且正進行攻擊。

晶頂閃光
{二}{紅}{白}
瞬間
晶頂閃光對任意一個目標造成X點傷害，且你獲得X點生命，X為你墳墓場中具任一循環異能之牌的數量。

* 如果在晶頂閃光試圖結算時，所選的目標已經是不合法目標，則此咒語不會結算。你不會獲得X點生命。

## 混血

警覺智絆人
{一}{綠/白}{綠/白}
生物～人類／斥候
2/4
警戒
在你的結束步驟開始時，你每操控一個具警戒異能的生物，便獲得1點生命。

* 由你操控之具有警戒異能的生物數量，是於警覺智絆人的最後一個異能結算時決定。如果警覺智絆人此時還在戰場上，則會把它自己算進去。

狡詐隱絆人
{藍/黑}{藍/黑}
生物～人類／浪客
2/2
閃現
你施放之具閃現異能的咒語減少{一}來施放，且不能被反擊。

* 當狡詐隱絆人還是咒語時，其最後一個異能不會對它本身生效。
* 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（例如狡詐隱絆人的異能）。無論施放咒語的總費用為何，該咒語的總魔法力費用都不會改變。
* 狡詐隱絆人的費用減少效應只會對咒語費用中的一般魔法力部分生效。它不能減少咒語的有色魔法力要求。舉例來說，因為狡詐隱絆人的費用中沒有一般魔法力的部分，因此如果你戰場上已有一個狡詐隱絆人，通常情況下它不能減少你施放下一個狡詐隱絆人的費用。
* 能夠反擊其他咒語的咒語或異能仍能以由你操控之具閃現異能的咒語為目標。當這類咒語或異能結算時，你的咒語不會被反擊，但用於反擊的咒語或異能具有的任何其他效應仍會如常生效。
* 如果狡詐隱絆人進戰場，且此時堆疊上還有你施放之具閃現的咒語，則儘管你沒有享受到{一}的費用減少，該咒語也不能被反擊。
* 玩家不能試圖去除狡詐隱絆人來提高你想要施放之咒語的費用，但可以去除它好讓自己能用咒語或異能來反擊你的咒語。
* 如果某個具閃現異能的咒語是由你操控，但並非由你施放（也許是因為其為某咒語的複製品，或者是因為你從其他玩家處獲得了該咒語的操控權），則此咒語能被反擊。

塑生邪魔
{黑/綠}{黑/綠}
生物～夢魘
1/1
你墳墓場中每有一張生物牌，塑生邪魔便得+1/+1。
{X}{黑/綠}，{橫置}，犧牲另一個生物：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，將之放進戰場，然後將你的牌庫洗牌。只可以於你能施放巫術的時機下起動此異能。

* 塑生邪魔的第一個異能只會於它在戰場上時生效。
* 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此塑生邪魔受到的非致命傷害，可能會因為在該回合中生物牌離開你的墳墓場而變成致命傷害。
* 如果玩家牌庫裡某張牌的魔法力費用包含{X}，則X視為0。

深淵災禍翟魯達
{四}{藍/黑}{藍/黑}
傳奇生物～惡魔／巨海獸
6/6
行侶～你起始套牌中僅包含總魔法力費用為偶數的牌。*（如果你選擇這張牌作為你的行侶，則你可以從遊戲外施放它，但僅限一次。）*
當翟魯達進戰場時，每位玩家各將其牌庫頂的四張牌置入其墳墓場。你將這些牌其中一張總魔法力費用為偶數的生物牌在你的操控下放進戰場。

* 如果墳墓場中某張牌的魔法力費用中包括{X}，則X視為0。
* 總魔法力費用為0的牌，其總魔法力費用是偶數。
* 如果於翟魯達的觸發式異能結算時，有替代性效應會使得某位玩家改為放逐其牌庫頂的四張牌，而非將它們置入其墳墓場，則你在決定要放進戰場的生物牌時，可以從因此進入放逐區的牌中進行選擇。

豐饒泉源傑甘沙
{四}{紅/綠}
傳奇生物～元素／麋鹿
5/5
行侶～你起始套牌中各牌之魔法力費用內相同的魔法力符號數量不得多於一個。*（如果你選擇這張牌作為你的行侶，則你可以從遊戲外施放它，但僅限一次。）*
{橫置}：加{白}{藍}{黑}{紅}{綠}。此魔法力不能用於支付一般魔法力費用。

* 傑甘沙的行侶異能會個別檢查你套牌中每一張牌，比較此牌魔法力費用內的各個符號。如果其中任何一張牌之魔法力費用內含有兩個相同的符號，例如{X}{X}{紅}或{紅/綠}{紅/綠}，則就算未滿足行侶的條件。
* 一般魔法力費用的部分通常由數字魔法力符號（如{一}、{二}等等）及{X}來表示。這部分表示的是費用中除了{無}、{白}、{藍}、{黑}、{紅}、{綠}之外的魔法力需求。

歡騰翔絆人
{一}{白/藍}{白/藍}
生物～人類／魔法師
2/2
飛行
由你操控且具飛行異能的生物具有「對手施放且以此生物為目標的咒語增加{二}來施放。」

* 只要歡騰翔絆人仍具有飛行異能，其最後一個異能就會對自己生效。
* 如果對手施放的咒語是多次指定單一由你操控且具飛行異能的生物為目標，則該咒語只需多支付{二}便可施放。如果對手施放的咒語是指定多個由你操控且具飛行異能的生物為目標，則其目標中每有一個此類生物，便需多支付一份{二}。

孤獸守衛卡席拉
{一}{綠/白}{綠/白}
傳奇生物～貓／野獸
3/2
行侶～你起始套牌中各生物牌均為貓、元素、夢魘、恐龍或野獸牌。*（如果你選擇這張牌作為你的行侶，則你可以從遊戲外施放它，但僅限一次。）*
警戒
由你操控且為貓、元素、夢魘、恐龍或野獸的其他生物得+1/+1且具有警戒異能。

* 你套牌中的生物牌可以由卡席拉所在意的五種生物類別牌張混合而成。只要這些生物牌至少具有上述五種類別之一，它們再具有其他類別也不算作違反要求。非生物牌的副類別則沒有要求。
* 如果某個生物同時具有這五類別其中兩種以上，則也只會因卡席拉的最後一個異能得到一次+1/+1加成。

龐巨智者刻盧佳
{三}{綠/藍}{綠/藍}：
傳奇生物～恐龍／河馬
5/4
行侶～你起始套牌中僅包含地牌和總魔法力費用等於或大於3的牌。*（如果你選擇這張牌作為你的行侶，則你可以從遊戲外施放它，但僅限一次。）*
當龐巨智者刻盧佳進戰場時，你每操控一個總魔法力費用等於或大於3的其他永久物，便抽一張牌。

* 如果玩家套牌中的牌或戰場上永久物的魔法力費用中包括{X}，則X視為0。
* 並非其他物件之複製品的衍生物總魔法力費用為0。複製了另一個物件的衍生物，其魔法力費用與該物件一致。

夢巢貓魘路拉斯
{一}{白/黑}{白/黑}
傳奇生物～貓／夢魘
3/2
行侶～你起始套牌中各永久物牌的總魔法力費用均為2或更少。*（如果你選擇這張牌作為你的行侶，則你可以從遊戲外施放它，但僅限一次。）*
繫命
於你的每個回合中，你可以從你的墳墓場中施放一個總魔法力費用等於或小於2的永久物咒語。

* 路拉斯不在乎你起始套牌中瞬間和巫術牌的總魔法力費用情況。它們的總魔法力費用沒有要求。
* 如果玩家套牌裡某張牌的魔法力費用中包括{X}，則X視為0。
* 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。舉例來說，如果某永久物咒語的費用為{X}{白}，則你能在將X選為1的時候如此施放之，但選為2的時候就不行。
* 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（例如合變費用）你可以改為支付該費用來施放之。
* 一旦你開始施放該咒語，失去路拉斯的操控權不會影響該咒語。你可以如常完成施放。
* 如果你是利用其他許可來從你的墳墓場中施放咒語，則路拉斯的效應不會生效。你可以從你的墳墓場中施放另一個永久物咒語。
* 如果在同一個回合中，你先從墳墓場施放過一個永久物咒語，然後有一個新的路拉斯在你的操控下進戰場，則你在當回合可以從你的墳墓場再施放一個永久物咒語。
* 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。
* 路拉斯不能讓你從你的墳墓場使用地。

逐咒獺靈拉翠
{一}{藍/紅}{藍/紅}
傳奇生物～元素／水獺
3/2
行侶～你起始套牌中各非地牌的名稱均不相同。*（如果你選擇這張牌作為你的行侶，則你可以從遊戲外施放它，但僅限一次。）*
閃現
當逐咒獺靈拉翠進戰場時，若它是由你施放，則複製目標由你操控的瞬間或巫術咒語。你可以為該複製品選擇新的目標。

* 拉翠的異能可以複製任何由你操控的瞬間或巫術咒語，而不僅限於具有目標者。
* 該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。它會比原版咒語先一步結算。
* 該複製品的目標將與原版咒語相同，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，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（例如瓦卓克傳說這類），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。
* 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。

戕害獄獸奧巴什
{三}{黑/紅}{黑/紅}
傳奇生物～地獄獸／驚懼獸
3/5
行侶～你起始套牌中僅包含地牌和總魔法力費用為奇數的牌。*（如果你選擇這張牌作為你的行侶，則你可以從遊戲外施放它，但僅限一次。）*
如果某個由你操控且總魔法力費用為奇數的來源將對任一永久物或玩家造成傷害，則改為它對該永久物或玩家造成兩倍的傷害。

* 如果玩家牌庫裡某張牌的魔法力費用包含{X}，則X視為0。
* 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。對於其他任何區域中的牌或永久物而言，如果其魔法力費用包括{X}，則X視為0。
* 如果在你操控奧巴什時，有由你操控且具踐踏異能的生物將對一個進行阻擋的生物造成戰鬥傷害，則你在分配傷害時，須依照未經修正的傷害數字來進行。舉例來說，一個2/2生物阻擋了一個具踐踏異能的3/3生物，則後者可以將1點傷害分配給防禦玩家。接下來，它會對進行阻擋的生物造成4點傷害，並對防禦玩家造成2點傷害。
* 如果有效應（例如艾卓王權系列之碎裂斬）要求你在一定數量的目標之間分配傷害，則你分配時，須依照未翻倍前的原始數字來分配。
* 如果有多個替代性效應或防止性效應試圖更改將對某個永久物或玩家造成的傷害數量，則由該玩家或該永久物的操控者來決定這些效應的生效順序。

心傲蠻絆人
{二}{紅/綠}{紅/綠}
生物～人類／戰士
4/3
踐踏
由你操控且具踐踏異能的生物具有「你可以讓此生物如同未受阻擋地分配戰鬥傷害。」

* 只要心傲蠻絆人仍具有踐踏異能，其最後一個異能就會對自己生效。
* 就算進行阻擋的生物具有反綠保護異能，或有對它生效的其他傷害防止效應，你也能決定將戰鬥傷害分配給防禦玩家或鵬洛客。
* 在分配戰鬥傷害時，你選擇是要（1）將所有傷害都分配給進行阻擋的生物，而後再如常分配踐踏傷害，還是（2）將所有傷害都分配給該生物所攻擊的玩家或鵬洛客。你不能只將部分傷害分配給其中一個阻擋者，而跳過其餘進行阻擋的生物。

集晶流漿烏墨理
{二}{黑/綠}{黑/綠}
傳奇生物～流漿
4/5
行侶～你起始套牌中各非地牌之間均具有共通的牌張類別。*（如果你選擇這張牌作為你的行侶，則你可以從遊戲外施放它，但僅限一次。）*
於集晶流漿烏墨理進戰場時，選擇一種牌張類別。
你施放的該類別咒語減少{一}來施放。

* 神器、生物、結界、瞬間、鵬洛客以及巫術都屬於牌張類別。超類別（例如傳奇）和副類別（例如流漿）則不是牌張類別。
* 要滿足烏墨理的行侶要求，你起始套牌中的每一張非地牌之間都必須有一個相同的牌張類別。舉例來說，如果你套牌中的每張非地牌都是神器生物、結界生物或生物，則此構成能滿足行侶要求；但如果你套牌中的非地牌包括了神器生物、神器和生物，則此構成便不滿足要求。
* 你套牌中的地牌可以具有任意數量的額外牌張類別，這些額外類別是否與其他牌共通則沒有限制。
* 減少咒語一般魔法力費用的效應（例如烏墨理的異能）無法減少該咒語的有色魔法力需求。

遊空牧鳥約力昂
{三}{白/藍}{白/藍}
傳奇生物～鳥／巨蛇
4/5
行侶～你起始套牌中包含之牌張數量須比套牌數量下限多至少二十張。*（如果你選擇這張牌作為你的行侶，則你可以從遊戲外施放它，但僅限一次。）*
飛行
當約力昂進戰場時，放逐任意數量由你擁有且操控的其他非地永久物。在下一個結束步驟開始時，將這些牌移回戰場。

* 限制賽（例如補充包輪抽和現開賽）之套牌張數下限為四十張牌；構組賽（例如標準賽或休閒自由對戰）之套牌張數下限為六十張牌。某些玩法可能會有其他套牌張數下限規定。由於指揮官玩法要求套牌必須正好有一百張牌，因此你無法在指揮官遊戲中將約力昂作為你的行侶。
* 你是在約力昂的觸發式異能結算過程中，才決定要放逐哪個永久物。在你選擇永久物與放逐它們之間，沒有玩家能有所行動。
* 你不能放逐由你操控但不由你擁有的永久物，也不能放逐由你擁有但不由你操控的永久物。
* 結附於所放逐永久物上的靈氣將被置入其擁有者的墳墓場。裝備在所放逐永久物上的武具將會被卸裝並留在戰場上。所放逐永久物上的任何指示物都會消失。被放逐的永久物回到戰場後，會是個全新的物件，與先前的存在狀況毫無關聯。
* 如果以此法放逐某個衍生物，它將會完全消失且不會移回戰場。

熠曉靈狐澤爾達
{一}{紅/白}{紅/白}
傳奇生物～元素／狐
3/3
行侶～你起始套牌中各永久物牌均具有起動式異能。*（如果你選擇這張牌作為你的行侶，則你可以從遊戲外施放它，但僅限一次。）*
你起動之不屬於魔法力異能的異能減少{二}來起動。此效應無法將該費用中的魔法力減少到少於一點魔法力。
{一}，{橫置}：目標生物本回合不能進行阻擋。

* 永久物牌包括神器、生物、瞬間、結界、地，以及鵬洛客牌。具基本地類別的地牌本身即具有相應類別的固有起動式魔法力異能。
* 起動式異能會包含冒號。通常會寫成「[費用]：[效應]。」有些關鍵字異能也屬於起動式異能（例如循環），其規則提示中會包含冒號。
* 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。
* 減少起動費用裡一般魔法力費用的效應（例如澤爾達的異能）無法減少該費用的有色魔法力需求。對於需要兩點以上魔法力的起動費用而言，如果計算澤爾達異能之費用減少效應後，該費用只剩下一點魔法力，則它只會減少{一}來起動。舉例來說，費用為{二}的循環費用會變成{一}，而{一}{紅}的循環費用則會變成{紅}。如果該起動費用本身只需要零點或一點魔法力（例如澤爾達最後一個異能的起動費用），則不會受此費用減少的效應影響。
* 在某個生物已進行阻擋後再起動澤爾達的最後一個異能，並不會將該進行阻擋的生物移出戰鬥，也不會令該生物所阻擋的生物成為未受阻擋。

## 神器

晶澈巨人
{三}
神器生物～巨人
3/3
在你回合的戰鬥開始時，從飛行、先攻、死觸、辟邪、繫命、威懾、延勢、踐踏、警戒和+1/+1等十種指示物內晶澈巨人上面尚不具有者中隨機選擇一種。在晶澈巨人上放置一個該種指示物。

* 你是在晶澈巨人異能的結算過程中，隨機選擇一種指示物並將它放置在晶澈巨人上。在你作出選擇與晶澈巨人上有該指示物之間，沒有玩家能有所行動。
* 只要晶澈巨人上並未具有全部十種列出的指示物，你就會要在你回合的戰鬥開始時在其上放置一個指示物。如果它上面已有全部十種指示物，則該異能依然會觸發，但你不會在上面放置指示物。
* 如果晶澈巨人已具有所列之關鍵字異能，但並非因其上有該種類指示物而獲得，則隨機選擇時仍有可能選擇到該種指示物。

歐佐晶岩
{一}
傳奇神器
每當一個由你操控的生物離開戰場時，若其上有指示物，則將這些指示物放置在歐佐晶岩上。
在你回合的戰鬥開始時，若歐佐晶岩上有指示物，則你可以將歐佐晶岩上的所有指示物移至目標生物上。

* 歐佐晶岩的第一個異能並非是將指示物從離開戰場的生物上移走；而只是讓你將該生物上所具有的各種指示物按照相同數量放置在歐佐晶岩上。值得一提的是，如果你因故操控了第二個歐佐晶岩，則無論該離開戰場的生物上有幾種指示物、每種指示物有幾個，這兩個歐佐晶岩都會得到相同種類、相同數量的指示物。類似地，如果該生物具有會在當它離開戰場時觸發的異能，且該異能提及其上所具有之指示物數量，則該異能用到的仍是原本該永久物上所具有之指示物數量，就算歐佐晶岩的第一個異能先結算也是如此。
* 除非歐佐晶岩成為生物，否則其上的+1/+1指示物沒有效果。歐佐晶岩上的關鍵字指示物會賦予它關鍵字異能，其中有些可能沒有什麼實際意義。舉例來說，非生物神器上的飛行異能就只是很奇怪，但非生物神器上的辟邪就非常有用。
* 於歐佐晶岩的最後一個異能結算時，你決定是否要移動其上的所有指示物。
* 你不能只將歐佐晶岩上的部分指示物移至該目標生物上。
* 如果在歐佐晶岩的最後一個異能試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此異能不會結算。你不會從歐佐晶岩上移去任何指示物。
* 如果歐佐晶岩的最後一個異能觸發，但在其結算之前，歐佐晶岩就已經離開戰場，則你不能將其上的任何指示物移至目標生物上。

催眠毒鏢
{二}
神器
當催眠毒鏢進戰場時，抽一張牌。
{橫置}，犧牲催眠毒鏢：目標生物於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。

* 催眠毒鏢的第二個異能不會橫置生物。它可以指定任何生物為目標，無論它是否已橫置。如果該生物在其操控者的下一個重置步驟中已重置，則該效應不會生效。

## 地

持絆人秘境
地
{橫置}：加{無}。
{三}，{橫置}：抽一張牌。只能於你操控力量等於或大於4的生物時起動此異能。

* 一旦你宣告起動持絆人秘境的最後一個異能，則直到你完成起動之前，沒有玩家能有所行動。特別一提，對手不能試圖改變你是否「操控力量等於或大於4的生物」此事。
* 一旦你起動了持絆人秘境的最後一個異能，它不會再檢查你是否操控力量等於或大於4的生物。

## 「買一盒」贈卡

雄威化身茲羅塔*（「買一盒」贈卡）*
{三}{紅}{綠}
傳奇生物～恐龍
7/3
踐踏
對由你操控的生物而言，利用其力量來決定是否受到致命傷害，而不是防禦力。

* 雖然茲羅塔的名稱欄中只印製了別名，但它的名稱仍只是「雄威化身茲羅塔」。
* 遊戲每次檢查傷害數量是否致命，或是檢查生物上是否已標記了致命傷害應被消滅時，都是利用你生物的力量而非防禦力來判斷之。這包括對手為其分配踐踏傷害，計算烈焰如注的傷害等等場合。
* 力量為0的生物不會直接被消滅，除非其上標記了至少1點傷害。
* 防禦力為0的生物會被置入其擁有者的墳墓場。這是狀態動作，而非造成傷害的結果，因此不受茲羅塔影響。
* 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此生物受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中茲羅塔進入或離開戰場而變成致命傷害。