# *贊迪卡再起*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7月27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9月25日，週五）起，*贊迪卡再起*系列便可在有認證的構組賽制中使用。在該時刻，標準賽制中將可使用下列牌張系列：*艾卓王權*，*塞洛斯：冥途求生*，*依克黎：巨獸時空*，*2021核心系列*以及*贊迪卡再起*。

封入*贊迪卡再起*的輪抽補充包和主題補充包（Theme Booster）中之牌張均包含在標準賽制可用牌張範圍內。這類牌張上印製的系列代碼均為ZNR。

*贊迪卡再起*系列的指揮官套牌中封入了六張新牌（其印製的系列代碼為ZNC、收藏編號範圍為1-6）。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。這些套牌中的其他牌張（印製的系列代碼為ZNC、收藏編號範圍為7-142）可用於原本即允許使用該牌張的賽制。也就是說，出現在此產品中並不會改變各牌張原本可合法利用的賽制。

*贊迪卡再起*遠探系列中含有三十張牌（其印製的系列代碼為ZNE、收藏編號範圍為1-30）。這些牌可用於原本即允許使用該牌張的賽制。

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。

## 新遊戲機制：模式雙面牌

在先前的*魔法風雲會*系列中，就已經出現過雙面牌的身影：彼時你只能正面朝上地使用它們，而後才有辦法將其轉化為背面。*贊迪卡再起*系列則為這類牌張帶來全新變化：本系列的雙面牌不會轉化，但你可以任意選擇要使用哪一面！

塞基黎庇護  
{一}{白}  
瞬間  
選擇一種顏色。目標由你操控的生物獲得反該色保護異能直到回合結束。  
/////  
塞基黎冰川  
地  
塞基黎冰川須橫置進戰場。  
{橫置}：加{白}。

## 如何利用模式雙面牌

* 在判斷某張模式雙面牌能否合法使用時，只會考慮你正使用的那一面之特徵是否符合規則，而會完全忽略另一面的特徵。舉例來說，如果你本回合已經使用過地，則你仍能施放塞基黎庇護；而就算有效應阻止你施放瞬間咒語，你也還是能使用塞基黎冰川。
* 如果有效應讓你能「使用」某張模式雙面牌，則你可以將之作為咒語施放，或作為地來使用，由你實際選擇使用的那一面來決定。如果有效應讓你能「施放」（而非「使用」）某張模式雙面牌，則你不能將之作為地來使用。
* 如果有效應允許你從一組牌之中使用地或施放咒語，且這組牌中包含模式雙面牌，則只要該些牌的正面或背面有符合效應規定者，你便能使用或施放之。舉例來說，如果你的墳墓場中有塞基黎庇護／塞基黎冰川，且有效應讓你能從你的墳墓場中使用地，則你可以使用塞基黎冰川。但該效應並不會讓你得以施放塞基黎庇護。
* 模式雙面牌的總魔法力費用，會依據對應面的特徵來確定：當這類牌在堆疊或戰場上時，對應的便是目前朝上的那一面；當這類牌在其他區域時，就只會考慮其正面的特徵。這與轉化式雙面牌的總魔法力費用計算方式不同。
* 模式雙面牌不能轉化，也不能以「已轉化」的狀態放進戰場。當有效應要求你轉化模式雙面牌或將這類牌放進戰場且已轉化時，忽略這部分的敘述。

## 雙面牌的一般資訊

* 雙面牌的兩個牌面都各自具有一組特徵值：名稱、類別、副類別、異能等等。當雙面牌在堆疊或戰場上時，只考慮目前朝上之牌面的特徵。另一組特徵則會被忽略。
* 當雙面牌不在堆疊或戰場上時，只考慮其正面的特徵。舉例來說，對於上文那張牌，當它在墳墓場中時，就只有塞基黎庇護的特徵，即使它在進墳墓場之前是以塞基黎冰川的樣子存在於戰場上也是如此。特別一提，這就是說，即使你能夠把塞基黎庇護當作地來使用，它也是張非地牌。
* 如果有效應將雙面牌放進戰場，則它會是以正面朝上的狀態來進戰場。如果該牌的正面不能被放進戰場，則它就不會進戰場。舉例來說，如果有效應放逐塞基黎冰川並將它移回戰場，則它會留在放逐區中；這是因為你不能將瞬間放進戰場。
* 如果有效應讓玩家選擇一個牌名，則該玩家可以選擇雙面牌任一面的名稱。如果該效應或某個連結異能提及「施放所選名稱之咒語」和／或「使用所選名稱的地」此事，則它就只會考慮所選名稱，而不會考慮具有該名稱之雙面牌另一面的名稱。
* 在指揮官玩法中，雙面牌的標識色由其兩面的魔法力費用和規則敘述的魔法力符號來共同決定。如果任一面上有顏色標誌或基本地類別，則也會將這些特徵考慮在內。
* 雙面牌的某一面上（或者兩面上都有）可能會有關於另一面特徵的提示文字。這類文字和遊戲進行並無關聯。
* 每張雙面牌正背面的左上角都會有一個表示面向的標記。對本系列的模式雙面牌而言，一個三角形表示此面為正面，兩個三角形則表示此面為背面。這些標記與遊戲並無關聯。

## 如何利用雙面輔助牌

[雙面輔助牌圖像]

* 讓你套牌中每張牌都不會特別突顯出來，是本遊戲很重要的事。為了讓雙面牌也能如此，你可以利用某些*贊迪卡再起*補充包之中的輔助牌。當雙面牌處於非公開區域或需要隱藏其內容的場合（例如放逐區中牌面朝下地被放逐者）時，可以用輔助牌代替之。利用輔助牌並非強制，但在比賽中，利用雙面牌的玩家必須用輔助牌或不透明的牌套（或是用輔助牌的同時用不透明的牌套）。
* 輔助牌必須與用它代表的雙面牌一同利用。該雙面牌應與你套牌的其餘部份以及你的備牌分開放。
* 除非你要用某張輔助牌來代表雙面牌，才能將它放入你的套牌。
* 你必須在輔助牌上清楚寫明其所代表的雙面牌。輔助牌上必須至少寫上其中一面的名稱，同時也可以寫上可在該牌任一面上看到的其他資訊。你不能在輔助牌上書寫牌面上沒有的資訊。
* 在遊戲中，會將輔助牌視為它所代表的那張雙面牌。
* 如果某張輔助牌進入了公開區域（戰場，墳墓場，堆疊，或是被放逐～但牌面朝下地被放逐則是例外狀況），就改為利用雙面牌，並將這張輔助牌放到一旁。如果此雙面牌放入非公開區域（手牌或牌庫），則再度利用該輔助牌。
* 如果某張雙面牌是牌面朝下地被放逐，或是牌面朝下地放進戰場，則應利用輔助牌或不透明的牌套（或兩者皆用）來確保其內容不被洩漏。
* 有些先前的系列中也包含能夠代表該系列之雙面牌或融合牌的列表牌。你也能利用出自*贊迪卡再起*系列的輔助牌來代表這類雙面牌。此時，規範輔助牌上能出現之內容的規則也會生效。

## 新遊戲機制：冒險團

跑過許多團，還是冒險團最有趣！贊迪卡的各探險隊也非常鼓勵你先組好團再出發。你永遠不知道什麼時候就會用到救兵、派人偵察、給人痛擊，或是操弄多重宇宙中纖細神秘之力量來泡杯終極好茶。

聯手突襲  
{二}{白}  
瞬間  
至多兩個目標生物各得+X/+X直到回合結束，X為你冒險團中的生物數量。*（冒險團由僧侶、浪客、戰士和魔法師組成，每種類別至多只計入一個。）*

* 確定「你冒險團中的生物數量」的流程是，依次檢查你是否操控以下類別的生物：僧侶；浪客；戰士；魔法師。符合項數的總和，便是你冒險團的生物數量。不過在點算過程中，只要某生物已被歸入某類別，在檢查後續類別時便不會再計算該生物。
* 如果某個生物具有數個冒險團類別，且可採用多種點算方式將該生物歸入不同類別，最終導致你冒險團中的生物數量之結果有差異，則會採用其中得到數值最大者的方式來計算。舉例來說，如果你操控一個僧侶和一個僧侶／魔法師，則「你冒險團中的生物數量」此結果為二。你不能先點算「僧侶／魔法師」並將其歸為僧侶，好讓此結果變為一。
* 提及「你冒險團中的生物數量」之異能得到的結果，總是一個介於零至四之間的數字。這類異能不會關心你冒險團的實際構成，你也無需指定某生物是在你的冒險團內。你不能將某生物排除於點算過程，好讓結果變小。
* 有些牌會提及「冒險團滿編」的情況。如果你冒險團中的生物數量為四，便算作冒險團滿編。
* 部分牌張上具有之費用減少效應，其數值是根據你冒險團中的生物數量來確定。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。該咒語的總魔法力費用僅由其魔法力費用來確定，與施放咒語時實際支付的總費用數量無關。
* 如果某咒語之費用減少效應是根據你冒險團中之生物數量來確定，則在你開始施放咒語之後、實際支付費用之前，玩家都沒有機會來改變該數字。
* 如果有某個生物的異能會計算你冒險團中的生物數量，則是在該異能結算時才實際點算。如果在異能結算時，該生物仍在戰場上，則點算時便會將它包括在內。

## 僧侶主題：獲得生命

如果你的冒險團中有僧侶，則你可能會因獲得生命而受益。

劫掠蕪土僧  
{二}{黑}  
生物～吸血鬼／僧侶  
3/2  
每當你獲得生命時，每位對手各失去1點生命。

* 註記於「每當你獲得生命時」觸發的異能，只會因每個獲得生命之事件而觸發一次，不論獲得了多少生命都是一樣。
* 對註記於「每當你『每回合首度』獲得生命時」觸發的異能而言，如果你在具這類異能的永久物進戰場之前，就已在該回合中獲得過生命，則該回合中這類異能不會觸發，就算你在當回合稍後時段又再度獲得生命也是一樣。
* 每個具繫命異能的生物造成戰鬥傷害，都是不同的獲得生命事件。舉例來說，如果兩個由你操控且具有繫命異能的生物同時造成戰鬥傷害，則「每當你獲得生命」此異能會觸發兩次。但是，如果某個由你操控且具繫命異能的生物同時對數個生物、玩家和／或鵬洛客造成傷害（也許因為它具有踐踏異能或者被一個以上的生物阻擋），則此異能將只會觸發一次。
* 如果你因「『每有一個』某東西便獲得若干生命」這類效應而獲得生命，這只會算作一個獲得生命事件，該異能只會觸發一次。
* 在雙頭巨人遊戲中，儘管由你隊友獲得的生命也能增加隊伍的總生命，但這不會觸發此異能。

## 浪客主題：墳墓場中的牌

如果你的冒險團中有浪客，則你可能會因遇上墳墓場裡牌張多多的對手而受益。

對抗認知  
{一}{藍}  
瞬間  
除非目標生物或鵬洛客咒語的操控者支付{二}，否則反擊之。如果任一對手的墳墓場中有八張或更多牌，則改為反擊該咒語，然後占卜2。

* 對會於「任一對手的墳墓場中有八張或更多牌時」提供加成的異能而言，這類異能不會因有數位符合前述狀況的對手而提供額外效果。
* 在多人遊戲中，一旦某位對手離開遊戲，這類效應在檢查時就不再考慮他們，因此他們在離開遊戲前墳墓場中有多少牌都不重要。

## 戰士主題：「進戰場即裝」武具

如果你的冒險團中有戰士，則你可能會想要主動出擊。頻繁出擊。雖然本系列中的戰士沒有固定的機制，但他們通常會因進攻和「進戰場即裝」武具（通常帶有一次免費的佩帶機會之武具）而受益。

遺寶戰斧  
{二}  
神器～武具  
當遺寶戰斧進戰場時，將它裝備在目標由你操控的生物上。  
佩帶此武具的生物得+1/+1。如果它是戰士，則改為它得+2/+1。  
佩帶{二}

* 利用武具的進戰場觸發式異能來將其裝備在生物上，與利用其佩帶異能來裝備是兩回事。在前者的情況下，你在裝備武具時不需要支付魔法力，且就算武具是在你不能施放巫術的時機下進戰場，你也能將它裝備在由你操控的生物上。
* 如果該目標生物成為不合法的目標，則該武具會以未裝備的狀態留在戰場上。

## 魔法師主題：施放咒語

如果你的冒險團中有魔法師，則你可能會因施放受魔法師青睞的咒語而獲益：例如瞬間、巫術和更多的魔法師。

崩岩術士  
{三}{紅}  
生物～人類／魔法師  
3/3  
每當你施放瞬間，巫術或魔法師咒語時，崩岩術士對任意一個目標造成1點傷害。

* 註記於「每當任一玩家施放咒語時」觸發的異能，會比觸發它的咒語先一步結算，但此時該咒語的目標已經選定（若其有目標）。就算該咒語被反擊，此異能仍會結算。
* 魔法師咒語是具有魔法師此生物類別的咒語。符合魔法師主題的咒語不一定是魔法師咒語（例如遺寶護身符）。

## 復出的異能提示：地落

如果你的冒險團中有地～好吧，雖然地不能算進冒險團裡，但你一定能在每次有地在你的操控下進戰場時受益。請務必留意帶有地落此異能提示的異能。斜體字的異能提示並無規則含義（譯註：中文版的文字欄並未以斜體印刷）。

卡贊度瓊漿蟲  
{一}{綠}  
生物～昆蟲  
1/3  
*地落*～每當一個地在你的操控下進戰場時，你獲得1點生命。

* 每當一個地由於任何原因在你的操控下進戰場時，就會觸發地落異能。每當你正常地使用一個地，以及每當有咒語或異能使得你將一個地在你的操控下放進戰場時，它都會觸發。
* 某個已在戰場上的永久物因故成為地，也不會觸發地落異能。
* 每當一個地在你的操控下進戰場時，每個由你操控的永久物上之地落異能都會觸發。你可以自行安排它們進入堆疊的順序。你最後放進堆疊的異能將會最早結算。

## 復出關鍵字異能：增幅

增幅這一復出關鍵字，能讓你支付額外費用來讓咒語變得更「厲害」一些。

燼火斷層  
{一}{紅}  
瞬間  
增幅{紅}*（你施放此咒語時可以額外支付{紅}。)*  
燼火斷層對每個生物各造成1點傷害。如果它已增幅，則改為它對每個生物各造成2點傷害。

航箏僧侶  
{白}  
生物～寇族／僧侶  
1/1  
增幅{二}{白}*（你施放此咒語時可以額外支付{二}{白}。）*  
飛行  
當航箏僧侶進戰場時，若它已增幅，則橫置至多兩個目標生物。

* 增幅屬於可選擇的額外費用，你可以於你施放咒語時決定是否支付。  
  施放時支付了該額外費用的咒語便算作「已增幅」。
* 你不能多次支付增幅費用。
* 如果你未經施放，便將具增幅異能的永久物直接放進戰場，則你不能增幅之。
* 如果你複製已增幅的咒語，則所得的複製品同樣也已增幅。如果某牌或衍生物是當作已在戰場上的其他永久物之複製品來進入戰場，則所得的複製品永久物會是未增幅的狀態，就算原版永久物已增幅也是如此。
* 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，如果有其他牌的效應允許你改為支付此類費用的話）開始，加上費用增加的數量（例如增幅異能），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，與施放咒語時實際支付的總費用數量無關。
* 有些瞬間或巫術咒語在增幅後會改變目標要求或目標數量。如果這類咒語未增幅，則你便忽略新設的目標要求，且只有在你能夠選定相應目標的情況下，才能增幅此類咒語。另一方面，對可增幅的永久物咒語而言，就算你沒辦法為該咒語結算後所成之永久物的進戰場異能指定目標，你也能選擇增幅該咒語。
* 註記於「當任一玩家施放已增幅的咒語時」觸發的異能，會比觸發它的咒語先一步結算，但此時該咒語的目標已經選定。就算該咒語被反擊，此異能仍會結算。
* 某些異能上會出現提及「任一增幅異能」的字眼，這指的是具有增幅費用（或是見於其他系列部分牌張上的多重增幅費用）之牌張，而非具有只是與增幅有關之異能者。

# *贊迪卡再起*單卡解惑

## 白色

聯手突襲  
{二}{白}  
瞬間  
至多兩個目標生物各得+X/+X直到回合結束，X為你冒險團中的生物數量。*（冒險團由僧侶、浪客、戰士和魔法師組成，每種類別至多只計入一個。）*

* X的數值會於聯手突襲結算時決定。一旦數值確定，就算該回合稍後時段你冒險團中的生物數量發生變化，X的數值也不會改變。

命運天使  
{三}{白}{白}  
生物～天使／僧侶  
2/6  
飛行，連擊  
每當一個由你操控的生物對任一玩家造成戰鬥傷害時，你和該玩家各獲得等量的生命。  
在你的結束步驟開始時，若你的總生命比你的起始總生命至少多15點，則命運天使本回合中攻擊過的每位玩家各輸掉這盤遊戲。

* 所有的先攻戰鬥傷害都是同時造成，而後的常規戰鬥傷害也是同時造成。如果其中任一類戰鬥傷害的數值已足以令受到傷害的玩家輸掉這盤遊戲，則你會因命運天使的第一個觸發式異能獲得生命，但另一位玩家則由於已經輸掉遊戲，因此無法獲得生命。
* 如果由你操控的生物因故對你造成戰鬥傷害（最有可能的原因是戰鬥傷害被轉移），則你會在一個單一的獲得生命事件中獲得兩倍於該數量的生命。
* 如果在你的結束步驟到來前，命運天使就已經離開戰場，則其最後一個異能不會觸發，也不會令任何玩家輸掉遊戲，就算是在本回合稍早時段受過命運天使攻擊的玩家也是一樣。
* 在雙頭巨人遊戲中，只要你隊伍的總生命比你隊伍的起始總生命多15點以上，命運天使的最後一個異能就會觸發。

伊美黎統領  
{二}{白}  
生物～統領  
2/3  
飛行  
每位玩家每回合所施放的咒語不能多於一個。  
由對手操控的非基本地須橫置進戰場。

* 伊美黎統領會檢視整個回合，檢查玩家是否施放過咒語，就算該咒語施放時伊美黎統領還不在戰場上也是一樣。特別一提，你不能在施放了伊美黎統領的同一回合中再施放其他咒語。
* 如果你施放的咒語被反擊，則你不能在同一回合施放另一個咒語。
* 對「除非滿足某條件或支付某費用，否則該地須橫置進戰場」這類效應而言，如果該地會受伊美黎統領第二個異能的影響，則就算你滿足了該條件或支付了該費用，該地也會是橫置進戰場。

艾歐娜大祭司  
{白}  
生物～人類／僧侶  
\*/2  
艾歐娜大祭司的力量等同於你冒險團中的生物數量。*（冒險團由僧侶、浪客、戰士和魔法師組成，每種類別至多只計入一個。）*  
在你回合的戰鬥開始時，若你的冒險團滿編，則直到回合結束，目標生物得+1/+1且獲得飛行異能。

* 設定艾歐娜大祭司的力量之異能會在所有區域生效，而不是只在戰場上。
* 如果於你的戰鬥階段開始時，你的冒險團未滿編，則艾歐娜大祭司最後一個異能根本不會觸發。如果於該異能結算時，你的冒險團未滿編，則它也不會讓該生物得+1/+1和獲得飛行異能。不過在這兩個時點之間，你冒險團中的生物數量可以改變。
* 一旦該目標生物已得+1/+1並獲得飛行異能，則就算在當回合稍後時段你冒險團已不再滿編，它也會繼續保留這些加成。

照護治療師  
{三}{白}  
生物～寇族／僧侶  
2/3  
每當你每回合首度獲得生命時，派出一個1/1白色的貓衍生生物。  
{二}{白}：另一個目標生物獲得繫命異能直到回合結束。

* 同一個生物上的數個繫命異能不會累計。

峽谷跳鼠  
{二}{白}  
生物～家鼠  
1/2  
*地落*～每當一個地在你的操控下進戰場時，由你操控的生物得+1/+1直到回合結束。

* 峽谷跳鼠的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+1/+1。

伊美黎隊長  
{三}{白}  
生物～天使／戰士  
1/1  
飛行，警戒  
當伊美黎隊長進戰場時，你冒險團中每有一個生物，便在前者上放置一個+1/+1指示物。*（冒險團由僧侶、浪客、戰士和魔法師組成，每種類別至多只計入一個。）*

* 由於令伊美黎隊長獲得+1/+1指示物的異能屬於觸發式異能而非替代性效應，因此當該觸發式異能還在堆疊上時，玩家可以有所行動，且此時伊美黎隊長的防禦力只有1。

伊美黎召令  
{四}{白}{白}{白}  
巫術  
派出兩個4/4白色，具飛行異能的天使／戰士衍生生物。由你操控的非天使生物獲得不滅異能直到你的下一個回合。  
/////  
破碎空境伊美黎  
地  
於破碎空境伊美黎進戰場時，你可以支付3點生命。如果你未如此作，則它須橫置進戰場。  
{橫置}：加{白}。

* 伊美黎召令只影響它結算時由你操控的生物。稍後時段才受你操控的生物不會獲得不滅異能。

預視專家  
{二}{白}  
生物～寇族／魔法師  
3/3  
當預視專家進戰場時，你和目標對手各抽一張牌。

* 如果預視專家無法合法地指定目標對手，或當該異能在堆疊上時其目標成為不合法，則你不會抽牌。

晶角獸生息所  
{三}{白}  
結界  
*地落*～每當一個地在你的操控下進戰場時，選擇一項～  
•派出一個2/2白色的貓／野獸衍生生物。  
•在每個由你操控的生物上各放置一個+1/+1指示物。這些生物獲得警戒異能直到回合結束。

* 晶角獸生息所的第二個模式只影響它結算時由你操控的生物，包括由你操控但因故未得到+1/+1指示物者。於該回合稍後時段才受你操控的生物不會獲得警戒異能或得到+1/+1指示物。

佚界旅途  
{四}{白}  
結界  
你冒險團中每有一個生物，此咒語便減少{一}來施放。*（冒險團由僧侶、浪客、戰士和魔法師組成，每種類別至多只計入一個。）*  
當佚界旅途進戰場時，放逐目標由對手操控的非地永久物，直到佚界旅途離開戰場為止。

* 如果佚界旅途在其觸發式異能結算前就已離開戰場，則目標永久物不會被放逐。
* 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。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。
* 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。

卡彼拉前導兵  
{三}{白}  
生物～人類／戰士  
3/3  
當卡彼拉前導兵進戰場時，你冒險團中每有一個生物，目標生物便得+1/+1直到回合結束。*（冒險團由僧侶、浪客、戰士和魔法師組成，每種類別至多只計入一個。）*

* 加成大小會於卡彼拉前導兵的異能結算時決定。一旦數值確定，就算該回合稍後時段你冒險團中的生物數量發生變化，加成的大小也不會改變。

寇族大劍師  
{一}{白}  
生物～寇族／戰士  
1/1  
連擊  
由你操控且佩帶武具的戰士具有連擊異能。

* 如果某生物在「先攻」戰鬥傷害步驟中已分配了傷害，然後馬上失去連擊異能（舉例來說，因為寇族大劍師離開戰場），則此生物在「一般」戰鬥傷害步驟中並不會分配傷害。

軍團天使  
{二}{白}{白}  
生物～天使／戰士  
4/3  
飛行  
當軍團天使進戰場時，你可以從遊戲外展示一張由你擁有且名稱為軍團天使的牌，並將它置於你手上。

* 在休閒遊戲中，你從遊戲外選擇的牌來自你收藏的所有牌。在正式賽事中，你只能從你的備牌中進行選擇。你可以隨時查看你的備牌。
* 在休閒遊戲中，就算你的套牌中已有四張軍團天使，你仍然可以再從遊戲外找到一個軍團天使。但在構組賽制的正式賽事中，你套牌中的軍團天使數量在主牌和備牌之間加起來不能超過四張。

輝侯求索客  
{一}{白}  
生物～人類／僧侶  
1/1  
在你回合的戰鬥開始時，在目標由你操控的生物上放置一個+1/+1指示物。

* 輝侯求索客可以指定其本身為其異能的目標。

馬欽迪狂奔  
{三}{白}{白}  
巫術  
由你操控的生物得+2/+2直到回合結束。  
/////  
馬欽迪高地  
地  
馬欽迪高地須橫置進戰場。  
{橫置}：加{白}。

* 馬欽迪狂奔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+2/+2。

娜希麗的束縛  
{一}{白}{白}  
結界～靈氣  
結附於生物或鵬洛客  
所結附的永久物不能進行攻擊或阻擋，其起動式異能也不能起動。

* 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）不受影響。
* 所結附之永久物的所有異能都不能起動，包括魔法力異能。
* 以此法被結附的鵬洛客仍然可以受到生物攻擊。

結對策士  
{二}{白}  
生物～人類／戰士  
3/2  
每當結對策士與至少另一個戰士攻擊時，在結對策士上放置一個+1/+1指示物。

* 只要有戰士與結對策士一起攻擊，後者就會因其異能得到+1/+1指示物，但無論有多少個戰士攻擊，都只會得到一個指示物。
* 其他進行攻擊的戰士所攻擊的對象，可以與結對策士不一樣。

點穴手  
{一}{白}  
瞬間  
橫置目標生物。  
抽一張牌。

* 如果在點穴手試圖結算時，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。如果該目標仍合法，但未被橫置（最有可能的原因是它已橫置），你仍會抽一張牌。

空境亡靈  
{一}{白}{白}  
生物～寇族／精靈  
2/2  
當空境亡靈進戰場時，放逐至多一個目標不由你操控、既非地也非衍生物的永久物，且其總魔法力費用須等於或小於4。  
當空境亡靈離開戰場時，所放逐之牌的擁有者派出一個X/X藍色虛影衍生生物，X為所放逐之牌的總魔法力費用。

* 如果戰場上的生物之魔法力費用中包含{X}，則X視為0。
* 如果空境亡靈在其第一個異能結算前就已離開戰場，則該異能仍會放逐該目標永久物。
* 如果當空境亡靈離開戰場時，放逐區中沒有以其異能放逐的牌（最有可能的原因是其第一個異能尚未結算），則沒有玩家會派出衍生物。
* 如果空境亡靈的第一個異能放逐了多張牌，且其都由同一位玩家擁有，則該玩家派出之衍生物的力量和防禦力，等同於以第一個異能放逐之各牌總魔法力費用的總和。如果以第一個異能放逐的各牌擁有者不同，則每位擁有者都能派出衍生物，且各衍生物之力量和防禦力，都等同於所有以第一個異能放逐之各牌總魔法力費用的總和。

小隊指揮官  
{三}{白}  
生物～寇族／戰士  
3/3  
當小隊指揮官進戰場時，你冒險團中每有一個生物，便派出一個1/1白色寇族／戰士衍生生物。*（冒險團由僧侶、浪客、戰士和魔法師組成，每種類別至多只計入一個。）*  
在你回合的戰鬥開始時，若你的冒險團滿編，則直到回合結束，由你操控的生物得+1/+0且獲得不滅異能。

* 小隊指揮官的最後一個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+1/+0或獲得不滅異能。
* 一旦小隊指揮官的最後一個異能結算，就算之後你的冒險團不再滿編，受影響的生物也不會失去+1/+0或不滅異能。

齊心榜樣塔茲莉  
{四}{白}  
傳奇生物～人類／戰士  
4/6  
你冒險團中每有一個生物，此咒語便減少{一}來施放。  
{二/藍}{二/黑}{二/紅}{二/綠}：檢視你牌庫頂的六張牌。你可以展示其中的至多兩張僧侶、浪客、戰士、魔法師和／或伙伴牌，並將它們置於你手上。將其餘的牌以隨機順序置於你的牌庫底。

* 要計算塔茲莉起動式異能之費用，先決定要如何為每個魔法力符號支付費用（是支付{二}還是一點相應顏色的魔法力），加總得到總費用，加上費用增加的數量，然後減去費用減少的數量。
* 塔茲莉的起動式異能總共只會將至多兩張牌置於你手上，而不是每種列出的生物類別各兩張。
* 雖然*贊迪卡再起*此系列並未出現伙伴這一生物類別，但它曾於此前圍繞贊迪卡時空的系列中登場。

## 藍色

對抗認知  
{一}{藍}  
瞬間  
除非目標生物或鵬洛客咒語的操控者支付{二}，否則反擊之。如果任一對手的墳墓場中有八張或更多牌，則改為反擊該咒語，然後占卜2。

* 就算某對手的墳墓場中有八張或更多牌，對抗認知也仍只能指定生物或鵬洛客咒語為目標。
* 只要任一對手的墳墓場中有八張或更多牌（並非僅限於該咒語的操控者），對抗認知就能反擊該咒語並讓你占卜2。
* 對抗認知可以指定不能被反擊的咒語為目標。只要某對手的墳墓場中有八張或更多牌，你仍能占卜2。

飛瀑預言師  
{三}{藍}  
生物～人魚／魔法師  
3/3  
當飛瀑預言師進戰場時，占卜X，X為你冒險團中的生物數量。*（冒險團由僧侶、浪客、戰士和魔法師組成，每種類別至多只計入一個。）*

* 如果於飛瀑預言師的異能結算時，你冒險團中沒有生物，則你根本不會占卜。註記於「每當你占卜時」觸發的異能也不會觸發。

島身怒怪凱立茨  
{二}{藍}{藍}  
傳奇生物～海怪／蟹  
0/17  
對手施放之以島身怒怪凱立茨為目標的咒語增加{二}來施放。  
{三}：凱立茨得+X/-X直到回合結束，X為由你操控的海島數量。

* 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（例如凱立茨的效應），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，與施放咒語時實際支付的總費用數量無關。
* 對手施放之咒語，就算數次指定凱立茨為目標，也只會增加{二}來施放。
* 你每次起動凱立茨最後一個異能時，該次異能中X的數值只會在該異能結算時決定。一旦該數值已決定，則該次異能所引致的力量和防禦力變化數值在該回合稍後時段便不會改變，就算由你操控的海島數量發生變化也是一樣。

冰寒陷阱  
{藍}  
瞬間  
目標生物得-4/-0直到回合結束。如果你操控魔法師，則抽一張牌。

* 如果在冰寒陷阱試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。就算你操控了魔法師，你也不會抽牌。

寒淵僧侶  
{一}{藍}  
生物～人魚／僧侶  
1/3  
每當寒淵僧侶阻擋一個生物時，該生物於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。

* 就算在該受阻擋的生物之操控者下一個重置步驟到來之前，寒淵僧侶就已經離開戰場，前者生物也不會重置。
* 如果該受阻擋的生物未橫置（最有可能的原因是它具有警戒異能），則該異能也不會將它橫置。

混亂謎團  
{一}{藍}  
結界  
當混亂謎團進戰場時，抽一張牌。  
每當一個地在任一對手的操控下進戰場時，若該玩家本回合中有另一個地在其操控下進戰場，則他將一個由他操控的地移回其擁有者手上。

* 該玩家可以將任意一個由其操控的地移回其擁有者手上，而不僅限於當回合才進戰場者。
* 如果有對手此前沒有地在其操控下進戰場，然後此時有兩個或更多地要同時進戰場，則每有一個此類地，混亂謎團第二個異能便觸發一次。

珊瑚盔年代史家  
{二}{藍}  
生物～人魚／魔法師  
2/2  
每當你施放已增幅的咒語時，抽一張牌，然後棄一張牌。  
當珊瑚盔年代史家進戰場時，檢視你牌庫頂的五張牌。你可以展示其中一張具任一增幅異能的牌，並將它置於你手上。將其餘的牌以隨機順序置於你的牌庫底。

* 你是在珊瑚盔年代史家第一個異能結算的過程中抽一張牌並棄一張牌。在這兩個事件之間，沒有玩家能有所行動，也不會發生任何事情。

探險隊占卜師  
{三}{藍}  
生物～人魚／魔法師  
3/2  
飛行  
只要你操控另一個魔法師，探險隊占卜師便具有「當此生物死去時，抽一張牌。」

* 只要你操控有魔法師，探險隊占卜師就會具有該觸發式異能，但無論你操控多少個前述生物，都只會具有一個。
* 如果在探險隊占卜師死去的同時，由你操控的所有其他魔法師也離開了戰場，則前者的異能會觸發。舉例來說，如果由你操控的生物只有兩個探險隊占卜師，且兩者會同時死去，則它們的異能都會觸發。

冰凍攫  
{二}{藍}  
瞬間  
橫置目標生物。其操控者磨兩張牌。該生物於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。*（他將其牌庫頂的兩張牌置入其墳墓場。）*  
抽一張牌。

* 如果在冰凍攫試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。沒有玩家會磨牌或抽牌，該生物也不會不能重置。如果目標合法，但是冰凍攫沒有橫置它（最有可能的原因是它已橫置），則冰凍攫的其餘效應仍會生效：該生物於其操控者的下一個重置步驟中不能重置，該玩家磨兩張牌，且你抽一張牌。

璃池擬態妖  
{二}{藍}  
生物～變形獸／浪客  
0/0  
你可以使璃池擬態妖當成任一由你操控的生物之複製品來進入戰場，但它額外具有「變形獸／浪客」此兩個類別。  
/////  
璃池湖岸  
地  
璃池湖岸須橫置進戰場。  
{橫置}：加{藍}。

* 璃池擬態妖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），但它會額外具有變形獸與浪客這兩種類別。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。
* 如果璃池擬態妖不是生物（最有可能的原因是它複製的生物只是在短時間是生物），則它不會具有變形獸與浪客這兩種類別，就算它之後再變成生物也是如此。
* 如果所複製之生物的魔法力費用中包含{X}，則X視為0。
* 如果所選擇的生物已經複製了別的東西（舉例來說，如果所選的生物是另一個璃池擬態妖），則璃池擬態妖進戰場時，會是所選的生物已經複製的樣子。
* 如果另一個生物成為了璃池擬態妖的複製品，則該生物也會是變形獸／浪客。
* 如果所選擇的生物是個衍生物，則璃池擬態妖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，璃池擬態妖不會成為衍生物。
* 當璃池擬態妖進戰場時，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。
* 如果璃池擬態妖因故與另一個生物同時進戰場，則璃池擬態妖不能成為該生物的複製品。你只可選擇已在戰場上的生物。

預言銘文  
{三}{藍}  
巫術  
增幅{二}{藍}{藍}  
選擇一項。如果此咒語已增幅，則改為選擇任意數量的選項。  
•將至多兩個目標生物移回其擁有者手上。  
•占卜2，然後抽兩張牌。  
•目標玩家派出一個X/X藍色虛影衍生生物，X為其手牌數量。

* 如果你增幅了預言銘文，你不能多次選擇同一模式。
* 如果你選擇了多個模式，則按照牌面上印製的順序來依次執行。在模式兩兩之間不會發生任何事情，也沒有玩家能有所行動。所有在此期間觸發的異能，都會等到咒語完成結算後才進入堆疊。
* 如果其中任意目標已成為不合法，則剩餘的目標仍會受到對應的影響。如果你為預言銘文指定了目標，且所有目標都已成為不合法，則預言銘文不會結算。如果此時你也選擇了第二個模式，則你不會占卜2，也不會抽兩張牌。
* X的數值會於預言銘文結算到第三個模式時決定。一旦數值確定，就算該玩家的手牌數量發生變化，X的數值也不會改變。

沒入狂攪  
{一}{藍}  
瞬間  
增幅{一}{藍}*（你施放此咒語時可以額外支付{一}{藍}。）*  
將目標非地永久物移回其擁有者手上。如果此咒語已增幅，則抽一張牌。

* 如果在沒入狂攪試圖結算時，該目標非地永久物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。如果它已增幅，你不會抽牌。

鏡像法師傑斯  
{一}{藍}{藍}  
傳奇鵬洛客～傑斯  
4  
增幅{二}  
當鏡像法師傑斯進戰場時，若傑斯已增幅，則派出一個為鏡像法師傑斯之複製品的衍生物，但它不是傳奇，且起始忠誠為1。  
+1：占卜2。  
0：抽一張牌並展示之。從鏡像法師傑斯上移去若干忠誠指示物，其數量等同於該牌的總魔法力費用。

* 傑斯的觸發式異能所派出的衍生物，就只會複製傑斯上所印製的東西而已。它不會複製傑斯上面指示物的數量，或是其他改變了其顏色、類別等等的非複製效應。它進戰場時上面有一個忠誠指示物。你在本回合中，每個傑斯上的忠誠異能你都可以起動，但都僅限起動一次。
* 傑斯的觸發式異能派出的衍生物不具傳奇此超類別，且其起始忠誠為1（而非4）。如果其他物件成為了該衍生物的複製品，則所成的複製品也不是傳奇，且其起始忠誠也為1。
* 你只能操控一個傳奇的鏡像法師傑斯，但在此之外你可以操控任意數量之鏡像法師傑斯的非傳奇複製品。
* 在結算傑斯最後一個異能的過程中，你必須在將所抽到的牌混進手上其他牌之前展示之。
* 如果玩家的某張手牌的魔法力費用中包括{X}，則X視為0。
* 如果有替代性效應更改了傑斯最後一個異能的抽牌動作，則你便不需展示任何牌，就算該效應是將該次抽牌替代為抽更多牌也是一樣。在此情況下，也不需從傑斯上移去忠誠指示物。
* 如果所抽之牌的總魔法力費用大於傑斯的忠誠，則你便從傑斯上移去所有忠誠指示物。在你能有所行動之前，他就會因狀態動作而進入你的墳墓場。

息法師的支配  
{X}{藍}{藍}{藍}  
巫術  
如果為此咒語目標的生物之操控者墳墓場中有八張或更多牌，則此咒語減少{三}來施放。  
獲得目標總魔法力費用為X的生物之操控權。

* 施放息法師的支配之流程如下：先決定X的數值，然後選擇總魔法力費用為對應數值的生物，之後才會確定該咒語的費用～此時若符合條件，其費用便會減少{三}。此效應並不會減少咒語費用中{藍}{藍}{藍}的部分。舉例來說，如果你希望將一個總魔法力費用為2的生物指定為咒語目標，且其操控者的墳墓場中有八張牌，則你仍需支付{藍}{藍}{藍}。
* 如果戰場上的生物之魔法力費用中包含{X}，則X視為0。
* 一旦息法師的支配結算，該操控效應便會一直持續，直到該生物離開戰場或你輸掉這盤遊戲為止。它不會在回合結束時終止。

風幻大師  
{二}{藍}{藍}  
生物～史芬斯／魔法師  
1/4  
飛行  
當風幻大師進戰場時，抽兩張牌，然後棄一張牌。  
每當你施放瞬間，巫術或魔法師咒語時，你可以使風幻大師的基礎力量與防禦力成為4/1或1/4直到回合結束。

* 於風幻大師的異能觸發時，你還不用為其決定力量和防禦力。而是等到異能結算時，才需選擇是要讓風幻大師成為4/1、1/4還是不改變其力量和防禦力。
* 先前將風幻大師的力量和／或防禦力設定為特定值的效應，都會被其異能蓋掉。不過，如果此類效應是在該異能結算之後才開始生效，則它又會蓋掉該異能的效應，將對應的特徵設為其他數值。
* 至於會改變風幻大師之力量或防禦力，但並非將其設為特定值的效應，則不論其是在何時開始，都會繼續對新的基礎力量和防禦力生效。而會改變其力量和防禦力的指示物，也會如此生效。
* 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此風幻大師受到的非致命傷害，可能會因為在該回合中你改變其基本防禦力而變成致命傷害。

矯捷探陷人  
{一}{藍}  
生物～人類／浪客  
2/1  
如果本回合中有另一個僧侶，浪客，戰士或魔法師在你的操控下進戰場，則矯捷探陷人不能被阻擋。  
在你回合的戰鬥開始時，若你的冒險團滿編，則由你操控的生物獲得「每當此生物對任一玩家造成戰鬥傷害時，抽一張牌」直到回合結束。

* 矯捷探陷人第一個異能檢查的，就只是本回合稍早時段是否有永久物在你的操控下進戰場，且其進戰場時是否具有冒險團生物類別之一。如果進戰場的物件是在該回合的稍後時段才獲得相應類別，則該異能不會生效。但如果是物件先進戰場而後不受你操控的情況，則該異能會繼續生效。至於該物件進戰場時你是否操控矯捷探陷人，則並不重要。
* 矯捷探陷人第二個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獲得該觸發式異能。
* 在矯捷探陷人第二個異能結算後，由你操控的生物於該回合的剩餘時段內都會具有該觸發式異能，就算該回合稍後時段你的冒險團不再滿編也是一樣。

醒轉浪濤  
{二}{藍}  
生物～元素  
0/5  
每當你施放已增幅的咒語時，醒轉浪濤的基礎力量與防禦力為5/5直到回合結束。

* 先前將醒轉浪濤的力量和／或防禦力設定為特定值的效應，都會被其異能蓋掉。不過，如果此類效應是在該異能結算之後才開始生效，則它又會蓋掉該異能的效應，將對應的特徵設為其他數值。
* 至於會改變醒轉浪濤之力量或防禦力，但並非將其設為特定值的效應，則不論其是在何時開始，都會繼續對新的基礎力量和防禦力生效。而會改變該生物力量或防禦力的指示物也會如此生效。

重建海戶  
{四}{藍}{藍}{藍}  
巫術  
抽若干牌，其數量等同於你的手牌數量加一。在本盤遊戲接下來的時段，你的手牌數量沒有上限。  
/////  
新生海戶  
地  
於新生海戶進戰場時，你可以支付3點生命。如果你未如此作，則它須橫置進戰場。  
{橫置}：加{藍}。

* 如果於重建海戶結算時，你沒有手牌，則你抽一張牌。

海戶喚雷師  
{一}{藍}  
生物～人類／魔法師  
2/1  
增幅{四}{藍}  
當海戶喚雷師進戰場，本回合中，當你施放你的下一個總魔法力費用等於或小於2的瞬間或巫術咒語時，將它複製。若海戶喚雷師已增幅，則改為將該咒語複製兩次。你可以為每個複製品選擇新的目標。

* 海戶喚雷師的延遲觸發式異能會複製任何瞬間或巫術咒語，而不僅限於具有目標者。
* 就算在產生延遲觸發式異能之前，海戶喚雷師就已離開戰場，該延遲觸發式異能也仍能產生複製品。
* 就算觸發海戶喚雷師之延遲觸發式異能的咒語在該異能結算之前就已被反擊，該延遲觸發式異能也仍能產生複製品。該複製品將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。新的目標必須合法。
* 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。你不能選擇其他的模式。
* 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。如果複製了該咒語，則複製品X的數值與原版相同。
* 你不能選擇去支付該複製品的任何額外費用。不過，會基於替原版咒語所支付的任何額外費用而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。特別一提，如果原版咒語已增幅，則複製品也會是已增幅。
* 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。

海床伏擊客  
{二}{藍}  
生物～人魚／浪客  
2/3  
{四}{藍}：海床伏擊客得+1/+0直到回合結束，且本回合不能被阻擋。你冒險團中每有一個生物，此異能便減少{一}來起動。*（冒險團由僧侶、浪客、戰士和魔法師組成，每種類別至多只計入一個。）*

* 一旦有生物已阻擋海床伏擊客，此時再起動其異能，也不會使它成為未受阻擋，亦不會將該進行阻擋的生物移出戰鬥。
* 你可以多次起動海床伏擊客的異能，就算它本回合已不能被阻擋也是一樣。

穩步滲透客  
{三}{藍}  
生物～人魚／浪客  
2/3  
橫置另一個由你操控且未橫置的浪客：穩步滲透客本回合不能被阻擋。  
每當穩步滲透客對任一玩家造成戰鬥傷害時，抽一張牌。

* 支付穩步滲透客之起動式異能費用時，你可以橫置任一個由你操控且未橫置的浪客；這包括了你並未在自己最近的一回合開始時持續操控的浪客。
* 一旦有生物已阻擋穩步滲透客，此時再起動後者的第一個異能也不會使其成為未受阻擋，亦不會將該進行阻擋的生物移出戰鬥。

躍空竊賊  
{一}{藍}  
生物～人魚／浪客  
2/1  
增幅{X}X不能為0。*（你施放此咒語時可以額外支付{X}。）*  
飛行  
當躍空竊賊進戰場時，若它已增幅，則獲得目標總魔法力費用等於或小於X的神器之操控權。若該神器是武具，則將它裝備在躍空竊賊上。

* 如果該武具無法裝備在躍空竊賊上（最有可能的原因是在其觸發式異能結算前躍空竊賊已離開戰場），則它會留在當前裝備它的東西上，或是保持未裝備的狀態（若其當前未裝備）。
* 躍空竊賊的異能可以指定已經由你操控的神器為目標。如果它是武具，你能將它裝備在躍空竊賊上。
* 躍空竊賊產生之改變操控權的效應會一直持續下去。該效應不會在清除步驟中消除，且就算躍空竊賊離開戰場，其效應也不會終止。不過在多人遊戲中，此效應會因你離開遊戲而終止。

御風法師  
{二}{藍}  
生物～人類／魔法師  
2/2  
飛行  
每當你施放瞬間，巫術或魔法師咒語時，你可以抽一張牌。若你如此作，則棄一張牌。

* 你是在御風法師的最後一個異能結算過程中抽一張牌並棄一張牌。在這兩個事件之間，沒有玩家能有所行動，也不會發生任何事情。

筑拉波鬥客  
{藍}  
生物～人類／浪客  
1/1  
閃現  
當筑拉波鬥客進戰場時，至多一個目標生物得-2/-0直到回合結束。其操控者磨兩張牌。*（他將其牌庫頂的兩張牌置入其墳墓場。）*

* 如果在筑拉波鬥客的異能試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此異能不會結算。沒有玩家會磨兩張牌。

## 黑色

取物專家  
{一}{黑}  
生物～人類／浪客  
1/2  
當取物專家進戰場時，目標對手從其手上展示若干牌，其數量等同於你冒險團中的生物數量。你從中選擇一張。該玩家棄掉該牌。*（冒險團由僧侶、浪客、戰士和魔法師組成，每種類別至多只計入一個。）*

* 如果於取物專家的異能結算時，你的冒險團中沒有生物，則該目標對手不需展示牌，你也不會選擇任何牌。

艾格丁覺醒  
{X}{黑}{黑}{黑}  
巫術  
選擇任意數量目標在你墳墓場中的生物牌，其總魔法力費用須各不相同且均須等於或小於X。將它們從該處移回戰場。  
/////  
地底墓穴艾格丁  
地  
於地底墓穴艾格丁進戰場時，你可以支付3點生命。如果你未如此作，則它須橫置進戰場。  
{橫置}：加{黑}。

* 舉例來說，如果X為3，則你可以指定至多四張生物牌為目標：總魔法力費用分別為3、2、1、0的生物牌各一張。
* 如果艾格丁覺醒的X為0，則你仍能指定一個目標：總魔法力費用為0的生物牌。
* 如果玩家墳墓場中某張牌的魔法力費用中包括{X}，則該牌的X視為0。

血侯飢渴  
{黑}  
巫術  
增幅{二}{黑}*（你施放此咒語時可以額外支付{二}{黑}。）*  
消滅目標總魔法力費用等於或小於2的生物或鵬洛客。如果此咒語已增幅，則改為消滅目標生物或鵬洛客。

* 如果戰場上的生物或鵬洛客之魔法力費用中包含{X}，則X視為0。

誘人珍品  
{四}{黑}  
巫術  
你冒險團中每有一個生物，此咒語便減少{一}來施放。*（冒險團由僧侶、浪客、戰士和魔法師組成，每種類別至多只計入一個。）*  
從你的牌庫中搜尋一張牌，將它置於你手上，然後將你的牌庫洗牌。如果你的冒險團滿編，則你可以從你手上施放一個總魔法力費用等於或小於4的咒語，且不需支付其魔法力費用。

* 如果你的冒險團滿編，且希望以誘人珍品的效應來施放咒語，則你是在結算誘人珍品的過程中，完成搜尋牌張之後如此作。你不能等到本回合內稍後時段再施放。以此法施放的牌不會受到牌張類別的施放時機限制。
* 你可以施放你剛搜尋的那張牌。
* 如果你以「不需支付其魔法力費用」的方式來施放牌，就無法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。

惡魔信徒  
{二}{黑}  
生物～人類／僧侶  
3/1  
當惡魔信徒進戰場時，每位玩家各犧牲一個生物或鵬洛客。

* 於該觸發式異能結算時，首先由輪到該回合的玩家選擇一個由其操控的生物或鵬洛客，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選的生物和／或鵬洛客。
* 你可以為惡魔信徒的異能犧牲其本身。

最終血侯哲娜  
{三}{黑}{黑}  
傳奇生物～吸血鬼／僧侶  
4/4  
飛行  
每當最終血侯哲娜攻擊時，防禦玩家選擇你墳墓場中的一張非傳奇生物牌。你將該牌移回戰場，且其上額外有一個+1/+1指示物。該生物額外具有吸血鬼此類別。

* 如果哲娜攻擊鵬洛客，則該鵬洛客的操控者是防禦玩家。
* 「防禦玩家選擇一張牌」與「你將該牌放進戰場」這兩件事都是在哲娜異能結算的過程中一併完成。在這兩個事件之間，沒有玩家能有所行動。
* 由於已同時宣告完所有攻擊生物，因此所移回的生物不能在它移回之當次戰鬥中進行攻擊，就算它具有敏捷異能也是一樣。
* 就算哲娜離開戰場，所移回的生物仍會額外具有吸血鬼此類別。

哲娜的斷音客  
{五}{黑}  
生物～吸血鬼／浪客  
3/2  
當哲娜的斷音客進戰場時，目標由對手操控的生物得-X/-X直到回合結束，X為你冒險團中的生物數量。*（冒險團由僧侶、浪客、戰士和魔法師組成，每種類別至多只計入一個。）*

* X的數值會於哲娜的斷音客最後一個異能結算時決定。一旦數值確定，就算該回合稍後時段你冒險團中的生物數量發生變化，X的數值也不會改變。

餵飽蟲群  
{一}{黑}  
巫術  
消滅目標由對手操控的生物或結界。你失去等同於該永久物之總魔法力費用的生命。

* 如果在餵飽蟲群試圖結算時，該目標永久物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。你不會失去生命。如果該目標仍合法，但未被消滅（最有可能的原因是它具有不滅異能），則你會失去生命。
* 利用該永久物最後在戰場時的總魔法力費用，來確定你會失去的生命數量。
* 如果戰場上的永久物之魔法力費用中包含{X}，則X視為0。

赫嘎纏蟒  
{二}{黑}  
生物～蛇  
0/0  
赫嘎纏蟒進戰場時上面有兩個+1/+1指示物。  
每個由你操控且其上有+1/+1指示物的生物均具有威懾異能。*（具威懾異能的生物只能被兩個或更多生物阻擋。）*

* 同一個生物上的數個威懾異能不會累計。

赫嘎撕咬  
{二}{黑}{黑}  
瞬間  
如果任一對手未操控基本地，則此咒語減少{一}來施放。  
消滅目標生物。  
/////  
赫嘎巢坑  
地  
赫嘎巢坑須橫置進戰場。  
{橫置}：加{黑}。

* 赫嘎撕咬的第一個異能最多只能將費用減少{一}，就算你有兩位對手未操控基本地也是如此。只要有至少一位對手未操控基本地，則不論是否有其他對手操控了基本地，該異能就能夠減少費用。
* 不論該未操控基本地的玩家是不是被指定為赫嘎撕咬目標生物的操控者，赫嘎撕咬的異能都能減少費用。

毀滅銘文  
{二}{黑}  
巫術  
增幅{二}{黑}{黑}  
選擇一項。如果此咒語已增幅，則改為選擇任意數量的選項。  
•目標對手棄兩張牌。  
•將目標總魔法力費用等於或小於2的生物牌從你的墳墓場移回戰場。  
•消滅目標總魔法力費用等於或小於3的生物。

* 如果你增幅了毀滅銘文，你不能多次選擇同一模式。
* 如果你選擇了多個模式，則按照牌面上印製的順序來依次執行。在模式兩兩之間不會發生任何事情，也沒有玩家能有所行動。所有在此期間觸發的異能，都會等到咒語完成結算後才進入堆疊。
* 如果其中任意目標已成為不合法，則剩餘的目標仍會受到對應的影響。
* 如果玩家墳墓場中的牌或戰場上的生物魔法力費用中包括{X}，則X視為0。
* 由於你是在施放咒語的同時一併指定目標，因此你不能用毀滅銘文移回一張生物牌後再消滅該生物。

礫岩塑蕪土  
{一}{黑}  
結界～靈氣  
結附於地  
當礫岩塑蕪土進戰場時，抽一張牌。  
所結附的地失去所有地類別和異能，且具有「{橫置}：加{無}」與「{橫置}，支付1點生命：加任意一點顏色的魔法力。」

* 如果在礫岩塑蕪土試圖結算時，該目標地已經是不合法目標，則此咒語不會結算。它不會進入戰場，你也不會因此抽牌。
* 所結附的地會失去它的地類別，但會保留原有的其他牌張類別（例如神器）和超類別（例如基本或傳奇）。

馬拉奇血僧  
{一}{黑}  
生物～吸血鬼／僧侶  
2/1  
當馬拉奇血僧進戰場時，每位對手各失去X點生命，且你獲得X點生命，X為你冒險團中的生物數量。*（冒險團由僧侶、浪客、戰士和魔法師組成，每種類別至多只計入一個。）*

* 在雙頭巨人遊戲中，馬拉奇血僧的異能會讓對手隊伍失去兩倍於X的生命，且你獲得X點生命。

馬拉奇再生  
{黑}  
瞬間  
選擇目標生物。你失去2點生命。直到回合結束，該生物獲得「當此生物死去時，將它在其擁有者的操控下橫置移回戰場。」  
/////  
馬拉奇泥沼  
地  
馬拉奇泥沼須橫置進戰場。  
{橫置}：加{黑}。

* 如果在馬拉奇再生試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。你不會失去2點生命。
* 馬拉奇再生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，就不會再度返回戰場。

劫掠蕪土僧  
{二}{黑}  
生物～吸血鬼／僧侶  
3/2  
每當你獲得生命時，每位對手各失去1點生命。

* 在雙頭巨人遊戲中，劫掠蕪土僧的異能會讓對手隊伍失去2點生命。

汲取心靈  
{二}{黑}  
巫術  
目標對手棄兩張牌，磨一張牌，並失去1點生命。你獲得1點生命。*（磨一張牌的流程是玩家將其牌庫頂的牌置入其墳墓場。）*

* 如果該目標對手只能棄一張牌或無法棄牌，則其仍會磨一張牌並失去1點生命，且你會獲得1點生命。

夜盜清理客  
{一}{黑}{黑}  
生物～吸血鬼／浪客  
1+\*/3  
飛行，死觸，繫命  
夜盜清理客的力量等同於所有對手墳墓場中牌的牌張類別數量加1。*（墳墓場中的牌只有正面之特徵。）*

* 設定夜盜清理客力量之異能會在所有區域生效，而不是只在戰場上。
* 夜盜清理客計算的是牌張類別之數量，而不是牌的數量。如果所有對手的墳墓場中就只有一張神器生物牌，夜盜清理客會是3/3。如果所有對手墳墓場中的牌就只有十張神器牌和十張生物牌，夜盜清理客也只會是3/3。
* 墳墓場中的牌上出現之牌張類別包括神器、生物、結界、瞬間、地、鵬洛客以及巫術。傳奇、基本和雪境屬於超類別，不是牌張類別；吸血鬼和浪客則屬於副類別，也不是牌張類別。

尼麻納掠襲客  
{三}{黑}  
生物～人類／浪客  
3/4  
只要任一對手的墳墓場中有八張或更多牌，尼麻納掠襲客便得+1/+0且具有威懾異能。*（它只能被兩個或更多生物阻擋。）*

* 一旦有單個生物已阻擋尼麻納掠襲客，此時再讓後者獲得威懾異能，也不會使其成為未受阻擋，亦不會將前者生物移出戰鬥。

佚界血欲  
{一}{黑}  
瞬間  
目標由你操控的生物獲得不滅異能直到回合結束。如果該生物上有+1/+1指示物，則抽一張牌。*（傷害與註明「消滅」的效應不會將該生物消滅。）*

* 如果在佚界血欲試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。如果該目標上有+1/+1指示物，你也不會抽牌。

皮拉卡獵捕  
{二}{黑}  
巫術  
目標對手展示其手牌。你選擇其中一張總魔法力費用等於或大於3的牌。該玩家棄掉該牌。  
/////  
皮拉卡洞窟  
地  
皮拉卡洞窟須橫置進戰場。  
{橫置}：加{黑}。

* 如果玩家的某張手牌的魔法力費用中包括{X}，則X視為0。

蟲群後裔  
{三}{黑}{黑}  
生物～吸血鬼／僧侶  
3/3  
飛行  
每當你獲得生命時，在蟲群後裔上放置一個+1/+1指示物。

* 如果在蟲群後裔受到致命傷害的同時，你獲得了生命，則它的異能還來不及在其上放置+1/+1指示物，它就已經死去。

空境禍害  
{一}{黑}  
生物～惡魔  
\*/\*  
增幅{四}{黑}  
當你施放此咒語時，若它已增幅，則每位玩家各失去一半數量的生命，小數點後進位。  
空境禍害的力量和防禦力各等同於20減去玩家中總生命最高者的數值。

* 設定空境禍害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。
* 如果玩家中總生命最高者的數值大於20，則由於20減去該數值的差為負數，因此空境禍害的力量和防禦力也會是負數。
* 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。特別一提，空境禍害可能會因其觸發式異能結算，而使得其防禦力在該咒語結算並進入戰場之前從小於0變成大於0。
* 在雙頭巨人遊戲中，空境禍害會讓每支隊伍各失去等同於「一半數量的生命，小數點後進位」此數值兩倍的生命，即是會失去等同於當前總生命之數值（若其為偶數）或該數值加1（若當前總生命為奇數）的生命。這會使得這盤遊戲以平局告終。

黯影刺棘客  
{二}{黑}  
生物～吸血鬼／浪客  
1/4  
橫置另一個由你操控且未橫置的浪客：黯影刺棘客獲得死觸異能直到回合結束。  
每當黯影刺棘客對任一玩家造成戰鬥傷害時，該玩家磨三張牌。*（他將其牌庫頂的三張牌置入其墳墓場。）*

* 支付黯影刺棘客之第一個異能的費用時，你可以橫置任一個由你操控且未橫置的浪客；這包括了你並未在自己最近的一回合開始時持續操控的浪客。

黯影裁定  
{三}{黑}{黑}  
巫術  
放逐戰場上所有總魔法力費用等於或小於3之生物和鵬洛客，以及所有墳墓場中的所有總魔法力費用等於或小於3之生物和鵬洛客牌。

* 如果戰場上的永久物或你墳墓場中的牌之魔法力費用中包括{X}，則X視為0。

空境陰魂  
{一}{黑}  
生物～陰魂  
3/1  
增幅{二}{黑}  
空境陰魂不能進行阻擋。  
如果空境陰魂已增幅，則它進戰場時上面有兩個+1/+1指示物。  
*地落*～每當一個地在你的操控下進戰場時，若空境陰魂在你的墳墓場，且當前是你的回合，則本回合中，你可以從你的墳墓場中施放它。

* 空境陰魂的地落異能，只有於地進戰場之後的時點，空境陰魂就已經在你的墳墓場中才會觸發。
* 當你以空境陰魂地落異能之許可施放它時，仍必須遵守它的正常施放時機的許可條件與限制。你必須支付其魔法力費用（或替代性費用，若有其他效應提供了這類費用的話）。當你以此法施放它時，可以支付其增幅費用。
* 在你從你的墳墓場中施放空境陰魂後，它便視為一個全新物件，就算它當回合稍後時段再度回到你的墳墓場，先前的地落異能所賦予之許可也不會再度對它生效。如果它回到你的墳墓場，你需要設法再讓一個地在你的操控下進戰場，才能再度施放它。

空境影貓  
{三}{黑}  
生物～貓／驚懼獸  
3/3  
{一}{黑}，犧牲另一個生物：在空境影貓上放置一個+1/+1指示物。  
每當一個由你操控且其上有+1/+1指示物的生物死去時，抽一張牌。

* 如果空境影貓本身上面有+1/+1指示物，且它死去，則它的最後一個異能會觸發。
* 如果空境影貓與另一個由你操控且其上有+1/+1指示物的生物同時死去，則其最後一個異能會因該生物觸發。
* 每次空境影貓最後一個異能結算時，你都只會抽一張牌，不論死去的生物上有多少個+1/+1指示物都是一樣。
* 如果其上有+1/+1指示物是因為得到過量-1/-1指示物而死去，則由於指示物抵銷與該生物死去這兩件事是同時發生，因此空境影貓最後一個異能會觸發。

粉碎靈魂  
{二}{黑}  
瞬間  
每位對手各犧牲一個生物或鵬洛客，且須是由其操控的生物和鵬洛客中總魔法力費用最高者。

* 於粉碎靈魂結算時，首先輪到該回合的對手（如果當前是你的回合，則為依照回合順序接下來輪到的對手）從由其操控的生物和鵬洛客中選擇一個總魔法力費用最高者，然後其他對手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選的永久物。

暗中一擊  
{一}{黑}  
瞬間  
選擇一項或都選～  
•目標生物得-1/-1直到回合結束。  
•在目標生物上放置一個+1/+1指示物。

* 如果決定兩個模式都選，且在暗中一擊結算前，其中一個目標已經是不合法目標，則另一個目標仍會受到對應影響。

葬望魔塔博銳  
{二}{黑}  
傳奇生物～惡魔／僧侶  
2/2  
飛行  
只要葬望魔塔博銳上有五個或更多+1/+1指示物，它便具有繫命異能。  
每當另一個由你操控且非衍生物的生物死去時，在塔博銳上放置一個+1/+1指示物。若該死去的生物是僧侶，你可以抽一張牌。若你如此作，則你失去1點生命。

* 如果塔博銳與另一個非衍生物的生物同時受到致命傷害，則塔博銳的最後一個異能還來不及在其上放置+1/+1指示物，它就已經死去。
* 如果塔博銳與另一個非衍生物的僧侶同時死去，則雖然這樣當它最後一個異能結算時，你不會在任何東西上放置+1/+1指示物，但仍能抽一張牌。如果你如此作的話，也仍會失去1點生命。

墓地逼令  
{四}{黑}{黑}  
巫術  
你冒險團中每有一個生物，此咒語便減少{一}來施放。*（冒險團由僧侶、浪客、戰士和魔法師組成，每種類別至多只計入一個。）*  
將目標生物牌和至多一張目標僧侶，浪客，戰士或魔法師生物牌從你的墳墓場移回戰場。

* 墓地逼令的第一個目標，不必具有冒險團之生物類別之一。

座孚汲取  
{四}{黑}{黑}  
巫術  
每位對手各失去4點生命，且你獲得4點生命。  
/////  
座孚血沼  
地  
座孚血沼須橫置進戰場。  
{橫置}：加{黑}。

* 在雙頭巨人遊戲中，座孚汲取會讓對手隊伍失去8點生命，且你獲得4點生命。

## 紅色

熱誠電流術士  
{二}{紅}  
生物～人類／魔法師  
3/2  
當熱誠電流術士進戰場時，你冒險團中每有一個生物，便加{紅}。*（冒險團由僧侶、浪客、戰士和魔法師組成，每種類別至多只計入一個。）*

* 熱誠電流術士的異能會用到堆疊，玩家能作出回應。由於該異能不是因魔法力異能事件而觸發，所以它不是魔法力異能。

滌地野火  
{一}{紅}  
巫術  
消滅目標地。其操控者可以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。  
抽一張牌。

* 如果在滌地野火試圖結算時，該目標地已經是不合法目標，則此咒語不會結算。沒有玩家會搜尋基本地牌，你也不會抽牌。如果該目標仍合法，但未被消滅（最有可能的原因是它具有不滅異能），則其操控者仍會搜尋基本地牌，且你也會抽牌。

探險隊鬥士  
{二}{紅}  
生物～人類／戰士  
2/3  
只要你操控另一個戰士，探險隊鬥士便得+2/+0。

* 只要你操控有戰士，探險隊鬥士就會因其異能得到加成，但無論你操控多少個前述生物，都只會得+2/+0。

炎刃衝鋒鬼  
{紅}  
生物～鬼怪／戰士  
1/1  
只要炎刃衝鋒鬼佩帶武具，它便具有敏捷異能。  
當炎刃衝鋒鬼死去時，它對任意一個目標造成傷害，其數量等同於前者的力量。

* 會檢查炎刃衝鋒鬼在戰場上已知的最後存在狀況來決定其力量。如果其力量等於或小於0，則其異能沒有效果。

生裂法師  
{一}{紅}  
生物～鬼怪／魔法師  
2/1  
當生裂法師進戰場時，你可以棄一張牌。若你如此作，則抽一張牌。

* 在結算生裂法師的異能時，你不能棄多張牌。

哥馬法達先鋒  
{一}{紅}  
生物～人類／戰士  
2/2  
每當哥馬法達先鋒攻擊時，選擇目標由對手操控且力量等於或小於由你操控之戰士數量的生物。該生物本回合不能進行阻擋。

* 只有於哥馬法達先鋒的異能進入堆疊及該異能結算時，才會檢查該目標生物的力量與由你操控的戰士數量。如果在異能結算之後，該生物的力量才變大，則它依舊不能進行阻擋。
* 該目標生物是什麼東西都不能阻擋，而不僅限於哥馬法達先鋒。

葛塔捕蟲士  
{一}{紅}  
生物～鬼怪／戰士  
1/2  
踐踏  
每當葛塔捕蟲士攻擊時，你冒險團中每有一個生物，它便得+1/+0直到回合結束。*（冒險團由僧侶、浪客、戰士和魔法師組成，每種類別至多只計入一個。）*

* 加成大小會於葛塔捕蟲士的異能結算時決定。一旦數值確定，就算該回合稍後時段你冒險團中的生物數量發生變化，加成的大小也不會改變。

葛塔夜奔客  
{二}{紅}  
生物～鬼怪／浪客  
2/3  
每當葛塔夜奔客對任一玩家造成戰鬥傷害時，放逐你的牌庫頂牌。本回合中，你可以使用該牌。

* 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。

無度狂怒  
{一}{紅}  
瞬間  
目標生物得+3/+2直到回合結束。占卜1。

* 如果在無度狂怒試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。你不會占卜1。

卡加凶漢  
{一}{紅}  
生物～人類／戰士  
3/1  
懦夫不能阻擋戰士。  
{一}：選擇一項，且不得是本回合中此前選過的～  
•卡加凶漢得+1/+1直到回合結束。  
•目標生物成為懦夫直到回合結束。  
•目標戰士獲得踐踏異能直到回合結束。

* 一旦有生物已阻擋某戰士，再將前者變成懦夫也不會將它移出戰鬥，或令該戰士成為未受阻擋。
* 如果你操控兩個或更多卡加凶漢，則需為每一個分別記錄該回合中已選過哪些模式。

克卒怒火  
{二}{紅}  
瞬間  
犧牲一個生物，以作為施放此咒語的額外費用。  
克卒怒火對任意一個目標造成傷害，其數量等同於所犧牲之生物的力量。  
/////  
克卒山崖  
地  
克卒山崖須橫置進戰場。  
{橫置}：加{紅}。

* 會檢查所犧牲的生物在戰場上已知的最後存在狀況來決定其力量。
* 施放克卒怒火時，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。
* 要等到施放完此咒語、支付完其所有費用之後，玩家才能回應之。沒人能試圖影響你所犧牲的生物來讓你無法施放此咒語。

地脈暴君  
{二}{紅}{紅}  
生物～龍  
4/4  
飛行  
你不會因步驟與階段結束失去未用盡的紅色魔法力。  
當地脈暴君死去時，你可以支付任意數量的{紅}。當你如此作時，它對任意一個目標造成等量的傷害。

* 於地脈暴君在戰場上期間，你能將紅色魔法力一直留在你的魔法力池中。這意味著，如果你在某個步驟或階段中將一點紅色魔法力加到你的魔法力池中，則你可以等到後續步驟或階段（甚至後續回合）中再用這點紅色魔法力來支付費用。其他種類的魔法力仍會隨著每個步驟和階段結束而從你的魔法力池中清空。
* 如果你加入魔法力池的紅色魔法力附有限制條件或額外效應（舉例來說，探險本營所產生的紅色魔法力），則不論你是在什麼時候用這點魔法力來支付費用，其限制條件或額外效應都會生效。
* 一旦地脈暴君離開戰場，你魔法力池中的紅色魔法力便會如常在步驟或階段結束時情況，因此你得在當前步驟或階段結束之前盡量用掉你魔法力池中剩餘的紅色魔法力。但就算你沒用盡，除了會失去這些魔法力之外，你也不會因此受到其他負面影響。
* 地脈暴君的最後一個異能進堆疊時不指定目標。你可以於該異能結算過程中支付任意數量的紅色魔法力，包括利用你此前未用盡的魔法力來支付。若你如此作，便會觸發一個新的異能，此時你需要指定目標令其受到等量的傷害。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，實際造成傷害之前，玩家仍有機會來施放咒語和起動異能。

岩漿聯能師  
{一}{紅}  
生物～人類／魔法師  
1/3  
只要你的墳墓場中有四張或更多瞬間和／或巫術牌，岩漿聯能師便得+3/+1。  
{橫置}，棄一張牌：放逐你牌庫頂的兩張牌，然後選擇其中一張。本回合中，你可以使用該牌。

* 只要你墳墓場中有至少四張瞬間與巫術牌，岩漿聯能師就會因其異能得到加成，但無論你墳墓場中瞬間與巫術牌的數量比四張多出多少，都只會得+3/+1。
* 雖然你是在結算岩漿聯能師異能的過程中，就需決定本回合能夠使用哪張牌，但在你實際使用它時，仍需遵循該牌的正常使用時機之許可和限制。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。
* 如果你未使用所選之已放逐的牌，則它會持續被放逐。不論你是否使用所選之牌，未選擇的那張牌都會一直留在放逐區中。

阿庫姆之怒穆朗格  
{四}{紅}{紅}  
傳奇生物～牛頭怪／戰士  
6/6  
對每個由你操控的生物而言，它本回合中每攻擊過一次，便得+1/+0。  
*地落*～每當一個地在你的操控下進戰場時，若當前是你的行動階段，則在此階段後額外多出一個戰鬥階段。在該次戰鬥開始時，重置所有由你操控的生物。

* 穆朗格第一個異能每回合都會檢查每個生物攻擊過幾次。該生物在穆朗格進戰場前就攻擊過的次數，也會被此異能計算在內；一旦穆朗格離開戰場，此異能就不再生效。
* 穆朗格第一個異能計算的是某生物攻擊過的次數，而非它造成過傷害的次數。某生物在一回合中首度攻擊時，相應的+1/+0加成在當次戰鬥便會生效，並體現在戰鬥傷害中。
* 以「正進行攻擊」狀態進戰場的生物在該次戰鬥中並不算是「攻擊過」。穆朗格的異能不會將該次戰鬥計算在內。除非該生物同時具有敏捷異能，否則它也不能在當回合中的額外戰鬥階段中進行攻擊。
* 如果該地落異能是在你戰鬥前的行動階段中結算，則額外多出的這個戰鬥階段便會加在常規戰鬥階段之前。你會在多出的這個戰鬥階段開始時重置所有由你操控的生物，但在常規戰鬥階段開始時就不會重置。
* 在這多出的戰鬥階段之後，不會有額外的行動階段。舉例來說，如果該地落異能在你戰鬥後的行動階段中結算了兩次，則會在你的行動階段後連續多出兩個戰鬥階段（在這每次戰鬥開始時都能重置你的生物），之後便直接來到你的終結階段。

娜希麗的礫岩塑  
{X}{紅}{紅}  
巫術  
犧牲X個地。每以此法犧牲一個地，便抽一張牌。本回合中，你可以額外使用X個地。本回合中，由你操控的地須橫置進戰場。

* 你是要等到娜希麗的礫岩塑結算時，才需要犧牲地。一旦你如此作，則直到該咒語完成結算，沒有玩家能有所行動。
* 如果X大於由你操控的地數量，則你犧牲所有由你操控的地。雖然你抽的牌數也會少於X張，但你仍能額外使用X個地。
* 娜希麗的礫岩塑之使用地的許可，會與其他讓你額外使用地的效應累加，例如勇攀高峰。
* 對「除非滿足某條件或支付某費用，否則該地須橫置進戰場」這類效應而言，如果該地會受娜希麗的礫岩塑影響，則就算你滿足了該條件或支付了該費用，該地也會是橫置進戰場。

熔屑地獄獸  
{四}{紅}  
生物～地獄獸  
4/5  
當熔屑地獄獸進戰場時，你可以將一個由你操控的地移回其擁有者手上。當你如此作時，熔屑地獄獸向每位對手各造成2點傷害。

* 在結算熔屑地獄獸的異能時，你不能移回多個地，好讓它造成更多傷害。
* 在雙頭巨人遊戲中，熔屑地獄獸的異能會讓對手隊伍失去4點生命。

狂攪漩渦  
{一}{紅}  
結界  
在每位玩家的維持開始時，狂攪漩渦對其造成1點傷害。  
每當任一玩家施放咒語，若施放該咒語時未支付過魔法力，則狂攪漩渦對該玩家造成5點傷害。  
{紅}：本回合中，對手不能獲得生命。

* 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。
* 起動狂攪漩渦的最後一個異能不會撤銷在它結算前獲得過的生命。
* 在雙頭巨人遊戲中，狂攪漩渦的第一個異能會於每支隊伍的維持中觸發兩次。每次觸發都會對該隊伍其中一位玩家造成1點傷害。

碎顱落岩  
{X}{紅}{紅}  
巫術  
碎顱落岩對至多兩個目標生物和／或鵬洛客造成共X點傷害，你可以任意分配。如果X等於或大於6，則改為碎顱落岩對它們造成共兩倍於X數量的傷害，你可以任意分配。  
/////  
鎚岩隘口碎顱  
地  
於鎚岩隘口碎顱進戰場時，你可以支付3點生命。如果你未如此作，則它須橫置進戰場。  
{橫置}：加{紅}。

* 你施放碎顱落岩時，便要分配這些傷害；而不是於它結算時。如果你選擇了兩個目標，則每個目標必須至少分配1點傷害。
* 如果X等於或大於6，則你要分配兩倍於X數量的傷害；不是分配X點傷害，而後再將傷害加倍。
* 如果碎顱落岩其中一個目標成為不合法，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。

火熱齊擊  
{一}{紅}  
瞬間  
火熱齊擊對目標本回合中進行過阻擋的生物造成4點傷害。

* 當前正進行阻擋的生物，或是本回合稍早時段阻擋過，但現在未進行阻擋得生物，都可以被指定為火熱齊擊的目標。
* 消滅進行阻擋的生物，並不會讓它原先所阻擋的生物成為未受阻擋。

偷襲嚮導  
{紅}  
生物～鬼怪／浪客  
1/1  
{二}，{橫置}：目標力量等於或小於2的生物本回合不能被阻擋。

* 如果在偷襲嚮導的異能試圖結算時，該目標生物的力量大於2，則該異能不會結算。不過，如果反過來，是在該異能結算之後再將該生物的力量提升至2以上，則它該回合仍不能被阻擋。
* 一旦有力量等於或小於2的生物已被阻擋，偷襲嚮導的異能不會使其成為未受阻擋。

譫曲變節  
{三}{紅}{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。  
/////  
譫曲遺跡  
地  
譫曲遺跡須橫置進戰場。  
{橫置}：加{紅}。

* 你可以指定任何生物為譫曲變節之目標，包括未橫置的或是已經由你操控者。
* 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。

噴火勒嘎  
{三}{紅}  
生物～蜥蜴  
3/4  
*地落*～每當一個地在你的操控下進戰場時，噴火勒嘎向每位對手各造成1點傷害。

* 在雙頭巨人遊戲中，噴火勒嘎的異能會讓對手隊伍失去2點生命。

同調咒藝  
{四}{紅}  
瞬間  
同調咒藝對目標生物造成4點傷害，並對該生物的操控者造成X點傷害，X為你冒險團中的生物數量。*（冒險團由僧侶、浪客、戰士和魔法師組成，每種類別至多只計入一個。）*

* 如果在同調咒藝試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。沒有玩家會受到傷害。

折磨幽聲  
{一}{紅}  
巫術  
棄一張牌，以作為施放此咒語的額外費用。  
抽兩張牌。

* 施放折磨幽聲時，你必須棄掉正好一張牌。你無法不棄牌就施放此咒語，且你也不能棄掉一張以上的牌。

瓦拉庫醒轉  
{二}{紅}  
瞬間  
將任意數量的牌從你手上置於你的牌庫底，然後抽該數量加一的牌。  
/////  
瓦拉庫鍛石場  
地  
瓦拉庫鍛石場須橫置進戰場。  
{橫置}：加{紅}。

* 你是在瓦拉庫醒轉結算時，才選擇要將多少張牌置於你的牌庫底。
* 如果你將零張牌置於你的牌庫底，則你會抽一張牌。

瓦拉庫探險  
{二}{紅}  
結界  
*地落*～每當一個地在你的操控下進戰場時，放逐你的牌庫頂牌。於該牌持續放逐的時段內，你可以使用該牌。  
在你的結束步驟開始時，若放逐區中有以瓦拉庫探險放逐的牌，則將其置入其擁有者的墳墓場，然後瓦拉庫探險向每位對手各造成等量的傷害。

* 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。
* 如果你以此法使用了一張牌，則它會離開放逐區並成為一個全新物件。如果它在該回合稍後時段回到放逐區，你也不能再次使用。
* 如果你是以回應結束步驟觸發式異能的方式來使用該牌，則該牌不會因此被置入你的墳墓場，且在計算要造成的傷害數量時，也不會將它包括在內。
* 如果瓦拉庫探險離開戰場，則所有以它放逐的牌仍留在放逐區，且你仍能使用之。但結束步驟觸發式異能不會觸發，這些牌也不會因此被置入其擁有者的墳墓場。
* 在雙頭巨人遊戲中，每有一張置入其擁有者牌庫中的牌，結束步驟觸發式異能便會讓對手隊伍失去2點生命。

## 綠色

團聚啟程  
{一}{綠}  
巫術  
檢視你牌庫頂的五張牌。你可以展示其中的一張生物牌，並將它置於你手上。將其餘的牌以隨機順序置於你的牌庫底。如果你未以此法將牌置於手上，則抽一張牌。

* 如果你以此法抽牌，則抽上來的會是你將牌庫頂五張牌放到牌庫底後，現正在牌庫頂上的那張牌。

遠古育碧靈  
{四}{綠}{綠}  
生物～元素  
5/7  
延勢  
你可以從你的墳墓場中使用地牌。  
如果進戰場的地觸發由你操控之永久物的觸發式異能，則該異能額外觸發一次。

* 遠古育碧靈不會改變你能夠使用這些地牌的時機。你每回合依舊只能使用一個地，而且只能在自己的行動階段，擁有優先權，並且堆疊空著時使用。
* 遠古育碧靈不會讓你能夠起動在你墳墓場中之地牌上的異能（例如循環）。
* 遠古育碧靈會讓你能夠使用模式雙面牌的地牌面，但你不能以此使用其非地面。
* 遠古育碧靈的第三個異能，既會影響地本身所具有的進戰場觸發式異能，也會影響會在該地進戰場時觸發的其他觸發式異能（例如地落異能）。這類觸發式異能會以「當～」或「每當～」開頭。
* 替代性效應不會受到遠古育碧靈第三個異能的影響。這包括註記「於[此地]進戰場時」生效的異能，以及註記該地進戰場時上面有指示物的異能。
* 遠古育碧靈的效應不是複製該觸發式異能；它是讓這異能再觸發一次。對於在異能進入堆疊時作出的選擇，例如選擇模式和目標，你是在這兩個異能進堆疊時分別作決定。對於在異能結算時做出的選擇，例如是否要在永久物上放置指示物，也是在這兩個異能結算時分別作決定。
* 並非只有敘述中明確提及「地」的觸發事件才會受到影響。舉例來說，對於註記著會於「每當一個生物在你的操控下進戰場時」觸發的異能，如果進戰場的地同時也是個生物，則該異能會觸發兩次。
* 註記於「每當你使用地時」觸發的異能不會額外觸發。
* 利用永久物進入戰場後的特徵，來確定是否有觸發式異能會多次觸發，此時應將持續性效應納入考量。舉例來說，如果你操控荒野之魂艾莎婭，則進戰場之非衍生物生物都會令相應的異能額外觸發一次。
* 如果你操控兩個遠古育碧靈，則進戰場的地會使異能觸發三次，而非四次。三個遠古育碧靈會使異能觸發四次，四個則觸發五次，以此類推。
* 如果與遠古育碧靈同時進戰場的地（包括有效應令遠古育碧靈也是地、且它自己進戰場的情況）會觸發由你操控之永久物上的觸發式異能，則該異能會額外觸發一次。

荒野之魂艾莎婭  
{三}{綠}{綠}  
傳奇生物～元素  
\*/\*  
荒野之魂艾莎婭的力量和防禦力各等同於由你操控的地數量。  
由你操控且非衍生物的生物都是樹林地，且仍具有原本類別。*（它們仍會受召喚失調影響。）*

* 設定艾莎婭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。
* 只要艾莎婭在戰場上，它就會受到本身第二個異能的影響，而使得其第一個異能計算它本身。
* 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此艾莎婭受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中由你操控的地離開戰場而變成致命傷害。
* 你不能將生物牌當作地牌來使用；你仍需將它們當作咒語來施放，然後它們會作為地（和其他原有類別）來進入戰場。
* 具有樹林此類別的地會具有「{橫置}：加{綠}。」這一固有魔法力異能。

岩甲巴洛西  
{五}{綠}{綠}  
生物～野獸  
6/6  
增幅{二}{綠}  
此咒語不能被反擊。  
辟邪，敏捷  
如果岩甲巴洛西已增幅，則它進戰場時上面有四個+1/+1指示物。

* 能夠反擊其他咒語的咒語或異能仍能以岩甲巴洛西為目標。當這類咒語或異能結算時，岩甲巴洛西不會被反擊，但該反擊咒語或異能具有的任何其他效應仍會如常生效。

不屈求生家  
{一}{綠}  
生物～人類／戰士  
1/1  
當不屈求生家進戰場時，在目標生物上放置一個+1/+1指示物。

* 不屈求生家可以指定其本身為其異能的目標。

豐足銘文  
{一}{綠}  
瞬間  
增幅{二}{綠}  
選擇一項。如果此咒語已增幅，則改為選擇任意數量的選項。  
•在目標生物上放置兩個+1/+1指示物。  
•目標玩家獲得X點生命，X為由其操控的生物中力量最大者的數值。  
•目標由你操控的生物與目標不由你操控的生物互鬥。

* 如果你增幅了豐足銘文，你不能多次選擇同一模式。
* 如果你選擇了多個模式，則按照牌面上印製的順序來依次執行。在模式兩兩之間不會發生任何事情，也沒有玩家能有所行動。所有在此期間觸發的異能，都會等到咒語完成結算後才進入堆疊。
* 如果其中任意目標已成為不合法，則剩餘的目標仍會受到對應的影響。
* 如果你選擇了第二個模式，且該目標玩家操控的所有生物力量均為負數，則該玩家不會獲得或失去生命。
* 如果你為豐足銘文選擇了最後一種模式，且於其結算時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。

虹彩角蟲  
{四}{綠}  
生物～昆蟲  
3/4  
在你的結束步驟開始時，你本回合中每在由你操控的生物上放置過一個+1/+1指示物，便派出一個1/1綠色昆蟲衍生生物。

* 虹彩角蟲的異能會計算你在由你操控的生物上放置過的+1/+1指示物數量，就算「放置指示物」此動作是發生在虹彩角蟲進戰場之前、受到指示物的生物已不在戰場上或已不受你操控（甚或是在某些罕見情況下，受到指示物的生物已不再是生物），其異能也會將這些指示物計算在內。
* 如果有生物是以「上面有+1/+1指示物」的狀態在你的操控下進戰場，則虹彩角蟲的異能會將這些指示物計算在內。
* 如果在你的結束步驟到來之前，虹彩角蟲就已經離開戰場，則它的異能根本不會觸發。你不會派出任何衍生物。

坎尼伏擊  
{二}{綠}  
瞬間  
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。）*  
/////  
坎尼領地  
地  
坎尼領地須橫置進戰場。  
{橫置}：加{綠}。

* 如果於坎尼伏擊結算時，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。

蓮花眼鏡蛇  
{一}{綠}  
生物～蛇  
2/1  
*地落*～每當一個地在你的操控下進戰場時，加一點任意顏色的魔法力。

* 蓮花眼鏡蛇的異能會用到堆疊，玩家能作出回應。由於該異能不是因魔法力異能事件而觸發，所以它不是魔法力異能。

妮莎的贊迪肯  
{三}{綠}  
結界～靈氣  
結附於地  
所結附的地是4/4，具敏捷與延勢異能的元素生物。它仍然是地。  
當所結附的地死去時，將該地牌移回其擁有者手上。

* 妮莎的贊迪肯不會移除該地生物所具有的任何異能。
* 先前將受影響的地生物之力量和／或防禦力設定為特定值的效應，都會被妮莎的贊迪肯蓋掉。不過，如果此類效應是在該異能結算之後才開始生效，則它又會蓋掉該異能的效應，將對應的特徵設為其他數值。
* 至於會改變該地生物之力量或防禦力，但並非將其設為特定值的效應，則不論其是在何時開始，都會繼續對新的基礎力量和防禦力生效。而會改變其力量和防禦力的指示物，也會如此生效。

歐蘭黎流漿  
{二}{綠}  
生物～流漿  
2/2  
當歐蘭黎流漿進戰場時，在目標由你操控的生物上放置一個+1/+1指示物。  
每當歐蘭黎流漿攻擊時，在每個進行攻擊且其上有+1/+1指示物的生物上各放置一個+1/+1指示物。

* 歐蘭黎流漿可以指定其本身為其第一個異能的目標。
* 會因歐蘭黎流漿第二個異能而獲得+1/+1指示物的生物，是在該異能結算時才決定。其他於生物攻擊時觸發的異能（例如結對策士所具有者），仍可以於該異能結算前，在生物上放置指示物。

狂疾啃咬  
{一}{綠}  
巫術  
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。

* 如果於狂疾啃咬試圖結算時，其中任一生物已經是不合法目標，則由你操控的生物不會造成傷害。

勇攀高峰  
{二}{綠}  
巫術  
在至多一個目標生物上放置一個+1/+1指示物。你獲得2點生命。本回合中，你可以額外使用一個地。  
抽一張牌。

* 如果你選擇了目標生物，但在勇攀高峰試圖結算時，該目標已經是不合法目標，則該咒語不會結算。你不會獲得生命，不會抽牌，也不能額外使用地。
* 該使用地的許可，會與其他讓你額外使用地的效應累加，例如娜希麗的礫岩塑。
* 你不是在勇攀高峰結算的過程中使用地；而是勇攀高峰先完整結算且你抽一張牌，也許你能剛好抽上能在稍後使用的地牌。如果當前不是你的回合，則你在該回合中則根本不能使用地。

硬盔蟲聚群  
{二}{綠}  
生物～昆蟲  
1/1  
*地落*～每當一個地在你的操控下進戰場時，派出一個1/1綠色昆蟲衍生生物。若你操控六個或更多地，則改為派出一個為硬盔蟲聚群之複製品的衍生物。

* 該複製品衍生物具有硬盔蟲聚群的異能。它還能夠產生其本身的複製品。
* 該衍生物不會複製硬盔蟲聚群上面的指示物或標記在其上的傷害，也不會複製其他改變了硬盔蟲聚群之力量、防禦力、類別、顏色等等的效應。通常來說，這代表了該衍生物就只會是個硬盔蟲聚群，但如果任何複製效應已影響了原版的硬盔蟲聚群，就必須將它們列入考慮。
* 如果硬盔蟲聚群在其觸發式異能結算前就已離開戰場，該衍生物仍將作為硬盔蟲聚群的複製品進戰場，並利用硬盔蟲聚群最後在戰場上時的可複製特徵值。

空境十字鎬  
{綠}  
神器～武具  
當空境十字鎬進戰場時，將它裝備在目標由你操控的生物上。  
*地落*～每當一個地在你的操控下進戰場時，佩帶此武具的生物得+2/+2直到回合結束。  
佩帶{二}{綠}

* 空境十字鎬之地落異能所產生的加成，會對該異能結算時佩帶此武具之生物生效。如果空境十字鎬新裝備在了其他生物上，後者生物不會受到此加成。
* 如果於空境十字鎬的地落異能結算時，它未裝備在任何生物上，則沒有生物會得+2/+2。

春紡僧侶  
{四}{綠}  
生物～妖精／僧侶  
2/3  
春紡僧侶進戰場時上面有數個+1/+1指示物，其數量為施放它時用來支付費用的魔法力顏色數量。

* 如果有效應讓你在施放春紡僧侶時，能夠將魔法力當成任意顏色的魔法力來支付其費用，則你是根據實際支付時的魔法力顏色種類，來決定它會得到多少個指示物。
* 無色魔法力不會讓春紡僧侶多得一個+1/+1指示物。「無色」不算是一種顏色。
* 如果春紡僧侶未經施放便進入戰場，則它不會得到+1/+1指示物。
* 如果有其他生物是以「當作春紡僧侶之複製品」的形式來進戰場，則根據施放該生物時支付的魔法力顏色種類，來決定它進戰場時上面的+1/+1指示物數量。

跛行菌獸  
{綠}  
生物～真菌／野獸  
0/0  
跛行菌獸進戰場時上面有一個+1/+1指示物。  
每當一個由你操控且其上有+1/+1指示物的生物成為由對手操控之咒語的目標時，派出一個1/1綠色昆蟲衍生生物。  
{一}，{橫置}：在跛行菌獸上放置一個+1/+1指示物。

* 於「當生物成為咒語的目標」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。
* 如果某個其上沒有+1/+1指示物的生物已成為由對手操控之咒語的目標，此後再在該生物上放置+1/+1指示物，也不會觸發跛行菌獸的第二個異能。
* 如果同一個咒語多次指定某個由你操控且其上有+1/+1指示物的生物為目標，跛行菌獸的異能也只會觸發一次。
* 不論該目標生物上有多少個+1/+1指示物，你都只會派出一個昆蟲衍生物。

特裘如典範  
{一}{綠}  
生物～妖精  
3/2  
特裘如典範也是僧侶、浪客、戰士和魔法師。  
增幅{三}  
當特裘如典範進戰場時，若它已增幅，則展示你牌庫頂的六張牌。你可以將其中一張與之具共通生物類別的牌置於你手上。將其餘的牌以隨機順序置於你的牌庫底。

* 讓特裘如典範獲得額外生物類別的異能會在所有區域生效，不僅是在戰場上。
* 如果特裘如典範在其觸發式異能結算前已離開戰場，則利用它最後在戰場時所具有的生物類別，來決定你能將哪些牌置於你手上。

尋釁喬木法師  
{二}{綠}  
生物～妖精／魔法師  
2/3  
增幅{三}*（你施放此咒語時可以額外支付{三}。)*  
當尋釁喬木法師進戰場時，若它已增幅，則本回合中，所有能阻擋目標生物的生物皆須阻擋之。

* 如果某個由防禦玩家操控的生物因故無法阻擋該目標生物（例如已橫置），它便不用阻擋該生物。如果要支付費用才能讓某生物阻擋該進行攻擊的生物，則這不會強迫防禦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。

旋林共生  
{四}{綠}{綠}{綠}  
巫術  
檢視你牌庫頂的七張牌。你可以將其中的一張生物牌放進戰場。如果該牌的總魔法力費用等於或小於3，則它進戰場時上面額外有三個+1/+1指示物。將其餘的牌以隨機順序置於你的牌庫底。  
/////  
曲木旋林  
地  
於曲木旋林進戰場時，你可以支付3點生命。如果你未如此作，則它須橫置進戰場。  
{橫置}：加{綠}。

* 利用該生物牌在你牌庫中時的總魔法力費用，來決定它是否會得到+1/+1指示物，此時需忽略任何可能會在它進到戰場後改變其總魔法力費用的效應（例如璃池擬態妖所具有者）。
* 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。

廣林翻騰  
{三}{綠}  
巫術  
增幅{四}*（你施放此咒語時可以額外支付{四}。)*  
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。如果此咒語已增幅，則在每個由你操控的生物上各放置兩個+1/+1指示物。

* 如果有異能會在將地放進戰場時觸發，且廣林翻騰已增幅，則這些異能要等到你在由你操控的生物上各放置兩個+1/+1指示物之後才會結算。

資深冒險者  
{五}{綠}  
生物～人類  
5/5  
資深冒險者也是僧侶、浪客、戰士和魔法師。  
你冒險團中每有一個生物，此咒語便減少{一}來施放。  
警戒

* 讓資深冒險者獲得額外生物類別的異能會在所有區域生效，不僅是在戰場上。

## 多色

無懼旅人婭奇麗  
{一}{紅}{白}  
傳奇生物～寇族／戰士  
3/3  
每當你以一個或數個佩帶武具的生物攻擊一位玩家時，抽一張牌。  
{白}：你可以將任一由你操控的生物上之一個武具卸裝。如果你如此作，則橫置該生物且它獲得不滅異能直到回合結束。

* 婭奇麗的第一個異能，只會因每有一位「你以佩帶武具的生物攻擊」這樣的玩家，而讓你抽一張牌，但不論你以多少個佩帶武具的生物攻擊同一位對手，也無論在某個攻擊該玩家的生物上佩帶了多少個武具，你都只會抽一張牌。
* 佩帶武具的生物攻擊鵬洛客不會觸發婭奇麗的第一個異能。
* 卸裝的武具會留在戰場上。
* 你是在婭奇麗的第二個異能之結算過程中，才決定要將哪個武具卸裝。從生物上卸裝武具，不會影響已裝備在該生物上的其他武具。在你將武具卸裝與該生物成為橫置並獲得不滅異能之間，沒有玩家能有所行動。
* 如果該生物已橫置，則它就只會獲得不滅異能直到回合結束。

灌木火元素  
{紅}{綠}  
生物～元素  
1/1  
敏捷  
灌木火元素不能被力量等於或小於2的生物阻擋。  
*地落*～每當一個地在你的操控下進戰場時，灌木火元素得+2/+2直到回合結束。

* 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。

空境噬怪血盆口  
{一}{黑}{綠}  
傳奇生物～多頭龍／驚懼獸  
0/0  
空境噬怪血盆口進戰場時上面有三個+1/+1指示物。  
每當另一個由你操控的生物死去時，若其上有+1/+1指示物，則在血盆口上放置一個+1/+1指示物。  
當血盆口死去時，派出一個X/X，黑綠雙色的多頭龍衍生生物，X為血盆口上+1/+1指示物的數量。

* 不論死去的生物上有多少個指示物，血盆口的第二個異能都只會在其上放置一個+1/+1指示物。
* 如果其上有+1/+1指示物是因為得到過量-1/-1指示物而死去，則由於指示物抵銷與該生物死去這兩件事是同時發生，因此血盆口的第二個異能會觸發。類似地，如果血盆口是因為得到過量-1/-1指示物而死去，則利用它得到-1/-1指示物之前其上的+1/+1指示物數量來決定X的數值。

卡加戰領  
{一}{紅}{白}  
生物～人類／戰士  
3/3  
由你操控的其他戰士得+1/+1。

* 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此由你操控的另一個戰士受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中卡加戰領離開戰場而變成致命傷害。

狂攪逐客卡札  
{藍}{紅}  
傳奇生物～人類／魔法師  
1/2  
飛行，敏捷  
{橫置}：你本回合中施放的下一個瞬間或巫術咒語減少{X}來施放，X為於此異能結算時由你操控的魔法師數量。

* 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（例如卡札的異能）。該咒語的總魔法力費用僅由其魔法力費用來確定，與施放咒語時實際支付的總費用數量無關。
* 卡札的費用減少效應只能減少咒語費用中一般魔法力的部分。它無法減少有色魔法力需要求。

海戶之盾琳法拉  
{一}{白}{藍}  
傳奇生物～天使／魔法師  
3/3  
飛行  
在你回合的戰鬥開始時，若你的冒險團滿編，則選擇目標由對手操控的非地永久物。直到你的下一個回合，它不能進行攻擊或阻擋，其起動式異能也不能起動。  
犧牲琳法拉：選擇辟邪或不滅。由你操控的生物獲得該異能直到回合結束。

* 如果於你的戰鬥階段開始時，你的冒險團未滿編，則琳法拉第二個異能根本不會觸發。如果於它結算時，你的冒險團沒有滿編，該目標也不會受到影響。不過在這兩個時點之間，你冒險團中的生物數量可以改變。
* 該非地永久物受到的影響會持續到你的下一個回合，就算在此之前你冒險團中的生物數量發生變化或琳法拉離開戰場也是一樣。
* 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（例如佩帶）。觸發式異能（以「當～」，「每當～」或「在～時」為開頭）不受影響。
* 受影響的永久物所有異能都不能起動，包括魔法力異能。
* 在多人遊戲中，如果你在琳法拉第二個異能結算後、但在你的下一個回合開始前離開了遊戲，則其效應會持續至你原本將開始你下一個回合的時刻為止。該效應既不會立即終止，也不會一直持續。

息法師傭獸  
{一}{綠}{藍}  
生物～野獸  
2/4  
{橫置}：加{綠}或{藍}。  
每當你施放已增幅的咒語時，你獲得2點生命。

* 當你施放已增幅的咒語時，息法師傭獸最後一個異能就會觸發，就算你並未利用其第一個異能產生的魔法力來施放該咒語也是一樣。

苔坑骷髏妖  
{黑}{綠}  
生物～植物／骷髏妖  
2/2  
增幅{三}*（你施放此咒語時可以額外支付{三}。)*  
如果苔坑骷髏妖已增幅，則它進戰場時上面有三個+1/+1指示物。  
每當在一個由你操控的生物上放置一個或數個+1/+1指示物時，若苔坑骷髏妖在你的墳墓場中，則你可以將苔坑骷髏妖置於你的牌庫頂。

* 苔坑骷髏妖的最後一個異能，只有於在由你操控的生物上放置+1/+1指示物的那一刻，苔坑骷髏妖就已經在你的墳墓場中才會觸發。
* 不論是某生物以上面有+1/+1指示物的狀態在你的操控下進戰場，還是在已經由你操控的生物上放置+1/+1指示物，都會觸發苔坑骷髏妖的最後一個異能。

姆拉撒嚼根獸  
{綠}{白}  
生物～野獸  
2/3  
警戒  
{橫置}：你可以將一張基本地牌從你手上放進戰場。  
{橫置}：將目標由你操控的基本地移回其擁有者手上。

* 姆拉撒嚼根獸的第二個異能不算使用地。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。
* 你可以在姆拉撒嚼根獸攻擊過後，再起動其上的起動式異能。這樣不會將其移出戰鬥。它依然是進行攻擊的生物，且會如常造成和受到傷害。

先民後裔娜希麗  
{二}{紅}{白}  
傳奇鵬洛客～娜希麗  
4  
+1：派出一個1/1白色寇族／戰士衍生生物。你可以將一個由你操控的武具裝備於其上。  
−2：檢視你牌庫頂的六張牌。你可以展示其中的一張戰士或武具牌，並將它置於你手上。將其餘的牌以隨機順序置於你的牌庫底。  
−3：先民後裔娜希麗對目標生物或鵬洛客造成傷害，其數量等同於由你操控之武具數量的兩倍。

* 你是在娜希麗第一個異能的結算過程中派出寇族／戰士衍生物並（若你選擇如此作）將武具裝備於其上。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。

鬱影林枝妮莎  
{二}{黑}{綠}  
傳奇鵬洛客～妮莎  
4  
*地落*～每當一個地在你的操控下進戰場時，在鬱影林枝妮莎上放置一個忠誠指示物。  
+1：重置目標由你操控的地。你可以使它成為3/3，具敏捷與威懾異能的元素生物直到回合結束。它仍然是地。  
−5：你可以將一張總魔法力費用等於或小於由你操控之地數量的生物牌從你手上或墳墓場中放進戰場，且其上額外有兩個+1/+1指示物。

* 妮莎的第二個異能可以指定已重置的地或已是生物的地為目標。
* 妮莎的第二個異能不會移除該地生物所具有的任何異能。
* 先前將受影響的地生物之力量和／或防禦力設定為特定值的效應，都會被妮莎的第二個異能蓋掉。不過，如果此類效應是在該異能結算之後才開始生效，則它又會蓋掉該異能的效應，將對應的特徵設為其他數值。
* 至於會改變該地生物之力量或防禦力，但並非將其設為特定值的效應，則不論其是在何時開始，都會繼續對新的基礎力量和防禦力生效。而會改變其力量和防禦力的指示物，也會如此生效。
* 如果玩家手上或墳墓場中某張牌的魔法力費用中包括{X}，則X視為0。
* 只會檢查該生物牌在你手上或墳墓場中時的總魔法力費用。如果它在此時的總魔法力費用符合要求，你就能將該生物牌放進戰場，就算它進到戰場後其總魔法力費用成為大於由你操控之地數量的數值（最有可能的原因是它是作為其他永久物的複製品來進入戰場）也沒關係。

生機核歐那斯  
{紅}{綠}{白}{藍}  
傳奇生物～元素  
4/4  
當生機核歐那斯進戰場時，抽一張牌。  
*地落*～每當一個地在你的操控下進戰場時，如果這是此異能在本回合第一次的結算，則你獲得4點生命。如果是第二次的結算，則加{紅}{綠}{白}{藍}。如果是第三次的結算，則歐那斯向每位對手和每個不由你操控的鵬洛客各造成4點傷害。

* 歐那斯的地落異能在一回合中第四次及之後的結算沒有效果。
* 歐那斯的地落異能總會用到堆疊，玩家能做出回應。由於該異能不是因魔法力異能事件而觸發，所以它不是魔法力異能（包括該異能在一回合中第二次的結算）。
* 在雙頭巨人遊戲中，歐那斯第二個異能在第三次結算時，會令對手隊伍失去8點生命。其他每位玩家的鵬洛客（包括你隊友的）都會受到4點傷害。

空境法皇奧拉  
{二}{白}{黑}  
傳奇生物～寇族／僧侶  
3/3  
繫命  
每當空境法皇奧拉或另一個由你操控的僧侶死去時，將目標總魔法力費用小於前述生物的僧侶牌從你的墳墓場移回戰場。

* 如果另一個由你操控的僧侶與奧拉同時死去，則奧拉的異能除了會因它自己死去而觸發之外，還會因為該僧侶而觸發。
* 如果戰場上的生物或墳墓場中的生物牌之魔法力費用中包括{X}，則X視為0。
* 如果在死去而觸發奧拉異能之僧侶進入你墳墓場的同時，也有其他僧侶牌進入墳墓場，則你能指定其中一張為該異能的目標。

翱翔竊念賊  
{藍}{黑}  
生物～人類／浪客  
1/3  
閃現  
飛行  
只要任一對手的墳墓場中有八張或更多牌，由你操控的浪客便得+1/+0。  
每當由你操控的一個或數個浪客攻擊時，每位對手各磨兩張牌。

* 翱翔竊念賊的第三個異能對它本身和由你操控的其他浪客都會生效。
* 翱翔竊念賊的第三個異能會令每位對手各磨兩張牌，而不僅限於受到由你操控的浪客攻擊者。

斷流怪威拉佐  
{X}{綠}{藍}  
傳奇生物～巨蛇  
0/0  
斷流怪威拉佐進戰場時上面有數個+1/+1指示物，其數量為施放它時用來支付費用的魔法力數量。  
每當你施放已增幅的咒語時，你可以從威拉佐上移去兩個+1/+1指示物。若你如此作，則複製該咒語。你可以為該複製品選擇新的目標。*（永久物咒語的複製品會成為衍生物。）*

* 一般情況下，你施放威拉佐時所支付的魔法力數量與其總魔法力費用相等（通常是2加上為X所選的值）。不過如果施放它時還支付過其他額外費用（包括指揮官遊戲中的「指揮官稅」），則也會將之計算在內。
* 如果威拉佐未經施放便進入戰場，則不存在「施放它時用來支付的魔法力」。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。
* 如果有其他生物是以「當作威拉佐之複製品」的形式來進戰場，則根據施放該生物時支付的魔法力數量，來決定它進戰場時上面的+1/+1指示物數量。
* 威拉佐的最後一個異能可以複製任何已增幅的咒語，而不僅限於具有目標者。
* 於威拉佐的最後一個異能結算時，你不能移去多於兩個指示物，好將該該咒語複製多次。如果其上只有一個指示物，你不能只移去一個。如果於威拉佐的最後一個異能還在堆疊上時，它就已離開戰場，則你根本不能從其上移去兩個+1/+1指示物。
* 就算觸發威拉佐最後一個異能的咒語在該異能結算之前就已被反擊，該異能也仍能產生複製品。該複製品將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。新的目標必須合法。
* 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。你不能選擇其他的模式。不過如果你複製的是帶著具有模式之進戰場觸發式異能的永久物咒語，則在處理其進戰場所觸發的異能時，並不會受到前述情形約束。
* 對魔法力費用中有{X}的咒語而言，複製品X的數值與原版相同。
* 你不能選擇去支付該複製品的任何額外費用。不過，會基於替原版咒語所支付的任何額外費用而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。最值得一提的是，所得的複製品同樣也已增幅。
* 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。
* 如果複製的是永久物咒語，則會在咒語結算時將該咒語的複製品作為衍生物放進戰場，而不是直接就將咒語複製品放進戰場。用於規範永久物咒語成為永久物的這部分規則，也適用於咒語的複製品成為衍生物的情形。
* 結算咒語之複製品時其所成的衍生物，並不算是有玩家「派出」。

執拗雄野牙剎  
{二}{綠}{白}  
傳奇生物～元素／野豬  
4/4  
當牙剎進戰場時，從你的牌庫中搜尋一張基本的樹林牌和一張基本的平原牌，展示這些牌，將它們置於你手上，然後將你的牌庫洗牌。  
玩家不能以支付生命或犧牲非地永久物的方式施放咒語或起動異能。

* 如果你的牌庫中已沒有一張基本樹林牌和一張基本平原牌，或是你不希望找出兩張牌，牙剎的第一個異能也能只找出其中一張牌。
* 如果某個咒語或起動式異能的費用要求玩家支付生命（如礫岩塑蕪土所賦予的起動式異能）或犧牲永久物（如克卒怒火或備用物資），則該咒語或異能無法施放或起動。
* 其他機制仍可能導致玩家支付生命或犧牲生物，例如結算的咒語或異能。

詐術師澤雷尚  
{三}{藍}{黑}  
傳奇生物～人魚／浪客  
4/4  
閃現  
{二}{藍}{黑}，將一個由你操控、進行攻擊且未受阻擋的浪客移回其擁有者手上：將詐術師澤雷尚從你手上橫置放進戰場且正進行攻擊。  
每當澤雷尚對任一玩家造成戰鬥傷害時，你可以將目標永久物牌在你的操控下從該玩家的墳墓場放進戰場。

* 在宣告阻擋者之前，進行攻擊的浪客既沒有受阻擋，也並非未受阻擋，因此這時你還無法支付費用來起動澤雷尚的第二個異能。
* 要起動澤雷尚的第二個異能，你需要從你手上展示之。直到該異能完成結算之前，都需要一直展示該牌。
* 如果在澤雷尚第二個異能結算之前，它就已離開你手上，則該異能結算時沒有效果。澤雷尚會留在當前所在區域，且你所移回的浪客會留在其擁有者手上。
* 你得為澤雷尚選擇要攻擊的玩家或鵬洛客。它攻擊的對象與所移回的浪客可以不一樣。
* 雖然澤雷尚進行攻擊，但它從未宣告為進行攻擊的生物（舉例來說，某些異能會在「當有生物攻擊時」觸發）。
* 你可以於宣告阻擋者步驟、戰鬥傷害步驟或戰鬥結束步驟中，起動澤雷尚的第二個異能。如果你等到宣告阻擋者之後的步驟再起動該異能，則由於所有的戰鬥傷害都是同時造成，因此澤雷尚通常不會造成戰鬥傷害。
* 如果戰鬥中有生物具有先攻或連擊異能，則你可以在先攻戰鬥傷害步驟中起動澤雷尚的第二個異能。在此情況下，澤雷尚便會在常規戰鬥傷害步驟中造成戰鬥傷害，就算它因故獲得了先攻異能也是一樣。
* 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，則你所有因澤雷尚的最後一個異能而操控之永久物都會被放逐。

## 神器

遭棄紀念碑  
{五}  
傳奇神器  
由你操控的無色生物得+2/+2。  
每當你橫置一個永久物以產生{無}時，額外加{無}。  
每當你施放無色咒語時，你獲得2點生命。

* 一般來說，地都是無色的，不論它能產生什麼顏色的魔法力都是如此。如果有效應將無色的地變成生物，但未指明其會成為某種顏色，則該地生物會得+2/+2。
* 只有同時符合以下兩個條件，才會算作你「橫置一個永久物以產生{無}」：(1)你起動該永久物上費用包括{橫置}符號之魔法力異能；且(2)該異能結算時會加一點或數點{無}。
* 如果你橫置一個永久物產生了數點{無}，則你也只會額外加{無}。
* 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。
* 當你使用地時，遭棄紀念碑的最後一個異能不會觸發。

礫岩塑引擎  
{四}  
傳奇神器  
{二}，{橫置}：複製目標由你操控的起動式或觸發式異能。你可以為該複製品選擇新的目標。  
{三}，{橫置}：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。  
{四}，{橫置}：複製目標由你操控的永久物咒語。*（所成之複製品會成為衍生物。）*

* 礫岩塑引擎第一個異能所產生之複製品，其來源與原版異能的來源相同。
* 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（例如佩帶）。
* 觸發式異能會運用「當～」，「每當～」或「在～時」等字眼。此類異能的格式通常為「[觸發條件]，[效應]」。有些關鍵字異能也屬於觸發式異能（例如靈技），它們的規則提示中會出現「當～」、「每當～」或「在～時」等字眼。
* 礫岩塑引擎第一個異能是以堆疊上的起動式或觸發式異能為目標，然後在堆疊上再產生一個與之相同的異能。它不會讓任何物件獲得異能。
* 如果某異能與另一異能有連結關係，則前者異能的所有複製品都會與後者異能有同樣的連結關係。如果後者異能提到「所放逐的牌」，則它指的是以前者異能及其複製品放逐的所有牌。舉例來說，如果複製邪鬼獵人的進戰場異能，然後放逐了兩個生物，則邪鬼獵人離開戰場時，兩個生物都會被移回。
* 礫岩塑引擎能複製堆疊上任何咒語或異能，而不僅限於具有目標者。如果複製的是永久物咒語，則就算它指定了目標，你也不能為其選擇新的目標（可能是因為它是靈氣或合變式生物咒語）。
* 該複製品是在堆疊上產生，所以它並不是被「施放」或被「起動」的。註記於「當玩家施放咒語或起動異能時」觸發的異能，不會因產生複製品而觸發。註記「觸發式異能額外觸發一次」的異能，不會對複製觸發式異能此事生效。
* 該複製品會比原版咒語或異能先一步結算。
* 該複製品的目標將與原版咒語或異能相同，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）。
* 如果所複製的咒語或異能具有模式（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或異能相同。無法選擇不同的模式。不過如果你複製的是帶著具有模式之進戰場觸發式異能的永久物咒語，則在處理其進戰場所觸發的異能時，並不會受到前述情形約束；但如果你是等到異能觸發之後，再去複製這一觸發式異能，便會受到前述約束。
* 如果所複製的咒語或異能包括了於施放或起動時決定的X數值，則此複製品的X數值與原版咒語或異能相同。
* 如果該咒語或異能於放到堆疊上時一併決定了其傷害的分配方式，則你無法更改這一分配方式，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或異能來說也是一樣。
* 你不能為該複製品支付任何替代性或額外費用。不過，會基於為原版咒語所支付的任何替代性或額外費用而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。最值得一提的是，如果原版咒語已增幅，則複製品也會是已增幅。
* 任何當該咒語或異能結算時才作出的選擇，在它被複製時還沒有作出。當複製品逐一結算時，將會分別決定這些選擇。最值得一提的是，如果某個觸發式異能要求你支付費用（例如地脈暴君所具有者），則你也需要為複製品支付費用（如果你希望支付的話。）
* 如果複製的是永久物咒語，則會在咒語結算時將該咒語的複製品作為衍生物放進戰場，而不是直接就將咒語複製品放進戰場。用於規範永久物咒語成為永久物的這部分規則，也適用於咒語的複製品成為衍生物的情形。
* 結算咒語之複製品時其所成的衍生物，並不算是有玩家「派出」。

繁眾組構體  
{四}  
神器生物～組構體  
4/4  
增幅{三}  
如果繁眾組構體已增幅，則它進戰場時上面有數個+1/+1指示物，其數量為由所有對手操控的非基本地數量。  
當繁眾組構體成為咒語的目標時，將它犧牲，並派出若干1/1無色組構體衍生神器生物，其數量等同於它的力量。

* 註記於「當永久物成為咒語的目標時」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。
* 如果於繁眾組構體的最後一個異能結算時，你並未犧牲之（也許是因為其異能多次觸發，且你已在先前的結算中將之犧牲），則你仍然會派出組構體衍生物。利用繁眾組構體最後在戰場時的力量來決定會派出多少個衍生物。
* 如果是同一個咒語多次指定繁眾組構體為目標，其異能也只會觸發一次。

遺寶魔像  
{三}  
神器生物～魔像  
6/6  
除非任一對手的墳墓場中有八張或更多牌，否則遺寶魔像不能進行攻擊或阻擋。  
{二}，{橫置}：目標玩家磨兩張牌。*（他將其牌庫頂的兩張牌置入其墳墓場。）*

* 一旦遺寶魔像已攻擊，此時再從墳墓場中移除牌好讓它第一個異能生效，也不會將遺寶魔像移出戰鬥。
* 類似地，一旦遺寶魔像已阻擋了某個攻擊生物，此時再使其第一個異能生效，也不會讓該進行攻擊的生物成為未受阻擋，亦不會將遺寶魔像移出戰鬥。

遺寶秘瓶  
{三}  
神器  
{二}，{橫置}，犧牲一個生物：抽一張牌。  
只要你操控僧侶，遺寶秘瓶便具有「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。」

* 一旦遺寶秘瓶的異能已觸發，該異能就會正常結算，就算此時你已不操控僧侶也是一樣。
* 如果你犧牲唯一由你操控的僧侶來起動遺寶秘瓶之第一個異能，則遺寶秘瓶賦予自身的觸發式異能會觸發。
* 如果遺寶秘瓶與所有由你操控的僧侶同時離開戰場，則前者的觸發式異能，會根據與其同時死去之由你操控的生物數量（其中很可能包括由你操控的僧侶）而觸發相應次數。
* 在雙頭巨人遊戲中，遺寶秘瓶的異能會讓對手隊伍失去2點生命，且你獲得1點生命。

石工馱獸  
{二}  
神器生物～野獸  
2/1  
石工馱獸也是僧侶、浪客、戰士和魔法師。  
{二}：加一點任意顏色的魔法力。

* 讓石工馱獸獲得額外生物類別的異能會在所有區域生效，不僅是在戰場上。

## 地

探險本營  
地  
探險本營須橫置進戰場。  
{橫置}：加{無}。  
{橫置}：加一點任意顏色的魔法力。此魔法力只能用來施放僧侶、浪客、戰士或魔法師咒語，或是起動僧侶、浪客、戰士或魔法師的異能。

* 探險本營最後一個異能產生的魔法力，不能用來起動不在戰場上之牌的異能，也不能用來支付正在結算之觸發式異能中的費用。

匍行瘠地  
地  
{橫置}：加{無}。  
{四}：在匍行瘠地上放置兩個+1/+1指示物。然後你可以使它成為0/0元素生物直到回合結束。它仍然是地。

* 就算匍行瘠地已經是生物，你也可以起動它的第二個異能。
* 當匍行瘠地不再是生物時，其上的指示物仍會留在原處。如果它稍後又成為生物，則這些指示物便會再度生效。
* 匍行瘠地的第二個異能會是令+1/+1指示物放置在非生物的地上（它已經是生物的狀況除外）。註記於「當在由你操控的生物上放置指示物時」生效或觸發的異能沒有作用。
* 非生物永久物變成生物後，除非其操控者在他最近的一回合開始時便持續操控它，它才能攻擊，其{橫置}異能也才可以起動。該永久物成為生物的時間長短並不重要。

# *贊迪卡再起指揮官*單卡解惑

遺跡竊賊亞諾文  
{二}{藍}{黑}  
傳奇生物～吸血鬼／浪客  
2/4  
由你操控的其他浪客得+1/+1。  
每當由你操控的一個或數個浪客對任一玩家造成戰鬥傷害時，該玩家每受到1點傷害，他便磨一張牌。如果該玩家以此法磨掉至少一張生物牌，則你抽一張牌。*（磨一張牌的流程是玩家將其牌庫頂的牌置入其墳墓場。）*

* 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此由你操控的其他浪客受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中亞諾文離開戰場而變成致命傷害。
* 受到戰鬥傷害的玩家，只會磨掉等同於由你操控之浪客所造成之傷害數量的牌，同時對其造成的其他戰鬥傷害不會計算在內。
* 不論該玩家磨掉了多少張生物牌，你都只會抽一張牌。
* 如果由你操控的浪客同時對兩位玩家造成戰鬥傷害，則亞諾文的異能會觸發兩次。

慕達雅先靈奧布恩  
{一}{紅}{綠}{白}  
傳奇生物～妖精／精靈  
3/3  
在你回合的戰鬥開始時，至多一個目標由你操控的地成為X/X，具踐踏與敏捷異能的元素生物直到回合結束，X為奧布恩的力量。它仍然是地。  
*地落*～每當一個地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。

* 奧布恩的第一個異能不會移除該地生物所具有的任何異能。
* 奧布恩的第一個異能可以指定已經是生物的地為目標。先前將該地生物之力量與防禦力設定為某特定值的效應，都會被它蓋掉。不過，如果此類效應是在該異能結算之後才開始生效，則它又會蓋掉該異能的效應，將對應的特徵設為其他數值。
* 至於會改變該地生物之力量或防禦力，但並非將其設為特定值的效應，則不論其是在何時開始，都會繼續對新的基礎力量和防禦力生效。而會改變其力量和防禦力的指示物，也會如此生效。

竊謎史芬斯  
{五}{藍}{藍}  
生物～史芬斯／浪客  
5/5  
伺機{三}{藍}*（如果你本回合中曾以史芬斯或浪客對任一玩家造成戰鬥傷害，則你可以支付此咒語的伺機費用來施放它。）*  
飛行  
當竊謎史芬斯進戰場時，為每位對手各進行以下流程～將至多一個目標由該玩家操控的非地永久物移回其擁有者手上。

* 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（例如伺機費用），加上費用增加的數量，然後再減去費用減少的數量。咒語的總魔法力費用僅由其魔法力費用來確定，與施放咒語時實際支付的總費用數量無關。
* 只要一回合中，有由你操控且具有相應類別的生物對任一玩家造成過戰鬥傷害，你在當回合就能支付咒語的伺機費用來施放之。該玩家是否已離開遊戲，該造成傷害的生物是否已離開戰場或不再受你操控，或該生物是否已不再具有相應生物類別都不重要。
* 伺機異能會將該咒語所具有的生物類別，與本回合中對玩家造成過戰鬥傷害之各生物的生物類別進行比較。通常來說，這代表著只有你以史芬斯或浪客對玩家造成過戰鬥傷害後，才能支付竊謎史芬斯的伺機費用來施放之，但如果有其他效應讓咒語具有其他生物類別，則若有具該額外類別的生物對玩家造成過戰鬥傷害，也算是滿足伺機的條件。
* 如果某個被指定為竊謎史芬斯異能之目標的永久物，其操控權於該異能還沒結算時就已發生改變，則在異能結算時，該永久物便會算是不合法的目標。剩餘的其他合法目標仍會被移回其擁有者手上。

幽鋼匕首  
{二}{黑}  
神器～武具  
佩帶此武具的生物得+2/+0。  
每當佩帶此武具的生物對任一玩家造成戰鬥傷害時，本回合中你可以從該玩家的墳墓場施放一個生物咒語，且你可以將魔法力視同任意顏色的魔法力來支付施放該咒語的費用。  
佩帶{三}

* 你不需要在幽鋼匕首的異能結算時，就決定要施放哪張牌。你只是得到一個能在稍後施放一張牌的許可。
* 你必須遵守希望施放之咒語正常施放時機的許可條件與限制。
* 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。如果你離開遊戲，則你所有因幽鋼匕首的異能而操控之咒語和／或永久物都會被放逐。

晶岩怒獸  
{四}{紅}{紅}  
生物～元素  
4/3  
先攻  
*地落*～每當一個地在你的操控下進戰場時，煽惑由目標玩家操控的每個生物。*（直到你的下一個回合，那些生物每次戰鬥若能攻擊，則必須攻擊，且若能攻擊除你以外的玩家，則必須如此作。）*

* 在晶岩怒獸的異能結算之後才在目標玩家的操控下進戰場或受該玩家操控的生物不會被煽惑。
* 如果已煽惑的生物因故無法攻擊（例如已橫置，或者當回合才受該玩家操控），則它便不用攻擊。如果要支付費用才能讓其攻擊，則這並不會強迫其操控者必須支付該費用，所以這種情況下，該生物也不至於必須要攻擊。
* 如果已煽惑的生物不符合上述任一例外條件，且能夠攻擊，則它若能攻擊煽惑它之玩家以外的玩家，則必須如此作。如果該生物能夠攻擊，但只是不能攻擊前述任一應攻擊的玩家，則它必須攻擊任一對手的鵬洛客（受任何對手操控者均可），或是攻擊煽惑此生物的玩家。
* 以已煽惑的生物攻擊，並不會取消其已煽惑的狀態。
* 被同一位玩家煽惑多次不會累計。
* 如果你煽惑某個由你操控的生物，則它必須攻擊，且它必須攻擊玩家，而不能攻擊鵬洛客。
* 如果某個由你操控的生物被多位對手煽惑，則必須從未曾煽惑它的對手中選一位進行攻擊。如果你的所有對手都煽惑了同一個由你操控的生物，則由你選擇它要攻擊哪一位對手。
* 如果你離開遊戲，則所有受你煽惑的生物都仍處於已煽惑的狀態，直到原本你將開始你下一個回合的時刻為止。它們不是立即不受煽惑，其已煽惑的狀態也不會一直持續下去。

魔法風雲會，Magic，贊迪卡再起，艾卓王權，塞洛斯以及依克黎，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.