

## 凱德海姆發佈釋疑

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

此文件最近更新日期：2020 年 12 月 4 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](https://www.magicwizards.com/rules) 來瞭解最新的規則。

「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（2021 年 2 月 5 日，週五）起，*凱德海姆* 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*、*贊迪卡再起* 以及 *凱德海姆*。

封入 *凱德海姆* 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。這類牌張印製的系列代碼均為 KHM，其收藏編號範圍為 1-285。在 *凱德海姆* 系列補充包（Set Booster）和主題補充包中還封入了二十張編外牌，這些牌張也可用於標準賽。這類牌張印製的系列代碼也為 KHM，其收藏編號範圍為 374-393。

*凱德海姆* 指揮官套牌中則封入了十六張新牌。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。這類牌張印製的系列代碼為 KHC，其收藏編號範圍為 1-16。指揮官套牌中的其他牌張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。這類復出牌張印製的系列代碼也為 KHC，其收藏編號範圍為 17-119。

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：預示

藉由新機制 預示，便能洞悉迷茫未來、知曉勝利可期～因為這一切均由我們一手佈置。預示這一關鍵字異能，允許你先將牌張放在一旁，留待稍後再用。

復仇索命使

{三}{黑}

生物～天使 / 僧侶

2/3

飛行，死觸，敏捷

預示{一}{黑} ( 在你的回合中，你可以支付{二}並從你  
手上牌面朝下地放逐此牌。過了該回合後，便可利用  
其預示費用來施放之。 )

預示的正式規則解析如下：

### 702.141. 預示

702.141a 預示此關鍵字會於具預示異能的牌在玩家手中時生效。於自己的回合中擁有優先權的時機下，玩家可以支付{二}並將一張具預示異能的牌從其手上牌面朝下地放逐。如果該玩家如此作，則他可以檢視該牌，且可以在當前回合結束後施放之，但如此施放時須支付該牌所具有之任一預示費用，而不是支付該咒語的魔法力費用。以此法施放咒語時，需依照規則 601.2b 與規則 601.2f 至 h 之規範來支付替代性費用。

702.141b 利用某牌的預示異能將之放逐屬於特殊動作，不會用到堆疊。請參見規則 116，「特殊動作」。

702.141c 如果有效應提及「預示一張牌」，則其指的是「執行與預示異能相關聯之特殊動作」此事。如果有效應提及「已預示的牌」或「已預示的咒語」，則其指的是因執行與預示異能相關聯之特殊動作而被置入放逐區的牌，或施放前曾為已預示的牌之咒語，包括符合此狀況，但是以支付預示費用之外的其他費用而施放的咒語。

702.141d 如果有效應註明放逐區中的某牌成為「已預示」，則該牌即成為已預示的牌。該效應可能會同時賦予該牌一個預示費用。在當前回合結束後，便可藉由支付該牌所具有的任一預示費用來施放之，就算所成之咒語不具預示異能也是一樣。

702.141e 如果某玩家在放逐區中擁有多張已預示的牌，則他必須確保這些牌張彼此之間，以及已預示的牌與放逐區中由其擁有且牌面朝下的牌之間均有顯著的分別。這包括列明各已預示之牌進入放逐區的順序，以及該牌在其上印製的預示費用之外所具有的其他任何預示費用。

702.141f 如果有玩家離開遊戲，則該玩家須將所有由其擁有且牌面朝下的已預示牌展示給所有玩家。在每盤遊戲結束後，玩家也須將各自擁有且牌面朝下的已預示牌展示給所有玩家。

- 由於從你手上放逐具預示異能的牌屬於特殊動作，你可以在自己的回合中任何具有優先權的時機下如此作，包括在回應其他咒語和異能時。一旦你宣告要執行此動作，則其他玩家就不能以試圖移除你手牌的方式來回應。
- 從放逐區中施放已預示的牌，須遵循該牌之施放時機規則。如果你預示的是瞬間牌，則你最快在下一位玩家的回合中就能施放。在大多數情形中，如果你預示了一張不是瞬間（或不具閃現異能）的牌，則要等到你的下一個回合才能施放。
- 如果你支付某張已放逐之牌的預示費用來從放逐區中施放它，則你就不能選擇支付其他替代性費用來如此作。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，則必須支付之，才能施放此咒語。

---

## 新關鍵字：炫威

如果無法事後吹噓，那你費力完成幾近不可能的英勇壯舉又有何意義？炫威異能屬於起動式異能，雖然你每回合能夠起動一次，但只能夠在具該異能的生物攻擊過才能如此作。

無懼解救者

{一}{紅}

生物~矮人 / 狂戰士

炫威~{二}{紅}：派出一個 2/1 紅色矮人 / 狂戰士衍

生生物。（只能於此生物攻擊過的回合中起動此異

能，且每回合只能起動一次。）

- 炫威異能能夠在具該異能的生物被宣告為攻擊者之後的任何時點起動。這可以是：在宣告阻擋者之前；在宣告阻擋者之後但在造成戰鬥傷害之前；在戰鬥中造成戰鬥傷害之後；在戰鬥後的行動階段中；在結束步驟中；或（在特殊情況下）在清除步驟中。
- 如果當前不是你的回合，但你在某具炫威異能的生物攻擊過後獲得了該生物的操控權，則若該異能當回合還沒有被起動過，你就可以起動該生物的炫威異能。
- 如果具炫威異能的生物是以「正進行攻擊」的狀態被放進戰場，則它從未被宣告為攻擊者。當回合中不能起動其炫威異能。
- 如果有異能在某回合中新增戰鬥階段，且某個具炫威異能的生物在該回合中多次攻擊，則該生物的炫威異能也只能起動一次。

### 新結界副類別：符文

符文是神聖符號，能夠增強承載之人（或物）的戰鬥技藝。符文是見於一組靈氣結界組合的新結界副類別，能夠令生物或武具變得更強。符文此副類別並沒有特定的規則含義，但會見於其他咒語或異能的敘述中。

翔空符文

{一}{藍}

結界～靈氣 / 符文

結附於永久物

當翔空符文進戰場時，抽一張牌。

只要所結附的永久物是生物，它便具有飛行異能。

只要所結附的永久物是武具，它便具有「佩帶此武具的生物具有飛行異能。」

- 符文能以任何永久物為目標並結附在其上，包括當前不是生物或武具者。舉例來說，你能够在施放符文時，選擇以某載具為目標。該符文的進戰場異能會觸發，且你會抽一張牌。於載具不是生物期間，符文沒有效果，但如果該載具稍後成為生物，則相應異能便會生效。
- 如果於靈氣咒語試圖結算時，其目標已經是不合法目標，則該咒語不會結算，它不會進戰場，其上的進戰場觸發式異能也不會觸發。

### 復出機制：模式雙面牌

首次於 *費迪卡再起* 系列引入的模式雙面牌機制於 *凱德海姆* 當中再度復出，同時帶來許多意外新變化。模式雙面牌兩面可任選一面來使用，讓你能夠根據當前情勢靈活應對。在 *費迪卡再起* 中，模式雙面牌的背面都是地。在 *凱德海姆* 系列，則有部分模式雙面牌兩面都不是地。

戰鬥神哈爾瓦

{二}{白}{白}

傳奇生物 ~ 神

4/4

由你操控且受有靈氣或佩帶武具的生物具有連擊異能。

在每次戰鬥開始時，選擇目標結附或裝備在由你操控之生物上的靈氣或武具和目標由你操控的生物。你可以將前者結附或裝備在後者上。

////

諸境之劍

{一}{白}

傳奇神器 ~ 武具

佩帶此武具的生物得 +2/+0 且具有警戒異能。

當佩帶此武具的生物死去時，將該生物移回其擁有者手上。

佩帶 {一}{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，如果有效應阻止你施放生物咒語，則你不能施放戰鬥神哈爾瓦，但你依然可以施放諸境之劍。
- 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，具體由你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，如果有效應讓你能從你的墳墓場施放神器咒語，則你可以施放諸境之劍，但不能施放戰鬥神哈爾瓦。（哈爾瓦，別擔心。我們總能讓你重返戰場的。）

- 如果有效應讓你將具特定特徵的牌放進戰場，但並非讓你使用或施放之，則對模式雙面牌而言，你在判斷其是否符合條件時，只能考慮其正面的特徵。如果此等特徵中有符合條件者，則該牌會以正面朝上的方式來進戰場。舉例來說，如果某效應讓你將一張生物牌從你的墳墓場放進戰場，則你可以將戰鬥神哈爾瓦放進戰場。（看到沒？）但允許你將一張神器牌從你的墳墓場放進戰場的效應，則不會影響到諸境之劍：這是因為模式雙面牌在墳墓場期間只會具有其正面的特徵。
- 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，上述牌張在墳墓場中就具有戰鬥神哈爾瓦的特徵，就算它進入墳墓場前是以諸境之劍的樣子在戰場上也是一樣。
- 如果有效應要將一張雙面牌放進戰場，但該牌的正面不能進入戰場，則該牌就不會移動。舉例來說，如果某張雙面牌的正面為瞬間，且有效應將之放逐後再移回戰場，則由於瞬間無法進入戰場，該牌就會留在放逐區。（*凱德海姆*中並沒有正面為瞬間或巫術的模式雙面牌。）
- 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。

## 利用替身牌

- 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 *凱德海姆* 補充包之中的替身牌。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，可以用替身牌代替之。利用替身牌並非強制，但在比賽中，利用雙面牌的玩家必須用替身牌或不透明的牌套(或是用替身牌的同時用不透明的牌套)。

- 替身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。
- 除非你要用某張替身牌來代表雙面牌，才能將它放入你的套牌。
- 你必須在替身牌上清楚寫明其所代表的雙面牌。替身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。你不能在替身牌上書寫牌面上沒有的資訊。
- 在遊戲中，會將替身牌視為它所代表的那張雙面牌。
- 如果某張替身牌進入了公開區域(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，並將這張替身牌放到一旁。如果此雙面牌放入非公開區域(手牌或牌庫)，則再度利用該替身牌。
- 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，則應利用替身牌或不透明的牌套(或兩者皆用)來確保其內容不被洩漏。
- 在有些先前的系列中，會出現已列出該系列中所具有之雙面牌或融合牌資訊的列表牌，這類列表牌也屬於替身牌。你也能利用出自凱德海姆系列的替身牌來代表這些系列中的雙面牌。此時，規範替身牌上能出現之內容的規則也會生效。

---

## 復出結界類別：傳紀

凱德海姆有十個境域，每處境域均有屬於自己的往事悲歌，而傳揚這些故事本身就如同親歷其間一樣振奮人心。有二十則此類傳說則以傳紀牌的形式收錄於主系列之中。

禁錮古神記

{二}{黑}{綠}

結界~傳紀

(於此傳紀進戰場時及於你抽牌步驟後，加一個學問指示物。到 III 後犧牲之。)

I — 消滅目標由對手操控的非地永久物。

II — 從你的牌庫中搜尋一張樹林牌，將之橫置放進戰場，然後將你的牌庫洗牌。

III — 由你操控的生物獲得死觸異能直到回合結束。

傳紀的規則與其上一次出現時相比並無更動。

- 於傳紀進戰場時，其操控者在其上放置一個學問指示物。於你的戰鬥前行動階段開始時（緊跟抽牌步驟之後），你再在每個由你操控的傳紀上各放置一個學問指示物。以上述方式在傳紀上放置學問指示物不會用到堆疊。
- 位於傳紀文字欄左側的每個符號均代表一個章節異能。章節異能屬於觸發式異能，對任一章節異能而言，若在傳紀上新放置學問指示物之後，該類指示物的數量等於或大於此異能的章節編號，此異能便會觸發。章節異能會進入堆疊，可以被回應。
- 如果傳紀上已有的學問指示物數量已等於或大於某章節異能的章節編號，則在該傳紀上新放置學問指示物時，前述章節異能便不再觸發。舉例來說，在已有兩個學問指示物的傳紀上新放置一個學問指示物，會觸發該傳紀的章節異能 III，但不會再度觸發章節異能 I 和 II。
- 章節異能一旦觸發，則無論傳紀獲得或失去指示物，還是傳紀已離開戰場，堆疊上的異能都不會受到影響。
- 如果數個章節異能同時觸發，則這些異能的操控者依任意順序將它們放入堆疊。如果其中任何異能需要指定目標，則你是於將相應異能放進堆疊時決定其目標，此時已觸發的異能都還未結算。
- 移去學問指示物此動作不會觸發先前章節的章節異能。如果曾從傳紀上移去指示物，則當該傳紀新獲得學問指示物時，仍會觸發對應的章節異能。
- 一旦傳紀上的學問指示物數量等於或大於此傳紀上章節異能的最大章節編號數字，則在該傳紀的章節異能離開堆疊後（最有可能的原因是完成結算或被反擊），該傳紀的操控者便需立刻將其犧牲。這屬於狀態動作，不用到堆疊。

---

## 復出超類別：雪境

凱德海姆世界整體焦點在於境域之間的爭端、常人難以想像的大規模戰鬥，以及源遠流長的衝突過往。但除此之外，這個世界可能還有點寒冷。到訪此處時別忘了帶上幾件厚點的衣服。雪境是復出的超類別，可與多種牌張類別組合，包括所有永久物類別、瞬間和巫術。

披冰巨魔

{二}{綠}

雪境生物 ~ 巨魔 / 戰士

2/3

{雪}{雪}：直到回合結束，披冰巨魔得+2/+0且獲得不滅異能。將之橫置。(傷害與註明「消滅」的效應不會將它消滅。{雪}能以產自雪境來源的一點魔法力來支付。)

- 雪境屬於超類別，而非牌張類別。此超類別本身並沒有特殊的規則含義或作用，但咒語和異能可能會提及「雪境」。
- {雪}符號屬於一般魔法力的符號。此符號所代表的費用，可以用雪境來源產生的一點魔法力來支付。該魔法力可以是任意顏色，也可以是無色。舉例來說，你可以橫置兩個覆雪山脈並用所產生的兩點紅色魔法力來起動披冰巨魔的最後一個異能。
- 「雪境」不算是一種魔法力類別。如果有效應註明你可以將魔法力視同任意類別的魔法力來支付費用，則你仍不能利用並非由雪境來源產生的魔法力來支付{雪}。
- 有些牌會根據你施放它時所支付的{雪}數量來產生額外效應。就算你施放這類咒語時並未支付任何雪境魔法力，你依然可以施放之；其上的額外效應就只是沒有效果。
- 雖然*凱德海姆*系列當中沒有魔法力費用中包含{雪}的牌張，但部分先前的系列中曾出現過這類牌。如果有效應註明此類咒語減少{-}來施放，則此類費用減少的效應並不會對任何{雪}費用生效。起動費用中包含{雪}的起動式異能與能夠減少這類費用的效應之間，也是如此互動。
- 只要是允許使用*凱德海姆*系列的賽制，便可以使用雪境基本地。只要*凱德海姆*系列的其他牌能夠在標準賽中使用，雪境基本地就也能用於標準賽中；除非在未來的標準賽可用系列裡重印，否則它們會隨著*凱德海姆*一起輪替出標準賽環境。在允許使用雪境基本地的賽制中，你可以在構組套牌中加入任意數量的雪境基本地。
- 在限制賽事（通常是補充包輪抽或現開賽）中，你不能像添加普通基本地一樣，往自己的牌池中任意添加雪境基本地。你只能利用你從現開賽牌池中開到者或輪抽時抽選者。

---

復出關鍵字：化形

利雅拉境域居住著神秘莫測的蒙面變形獸。他們能夠變化成任何型態，或步行，或滑動，或飛翔，或緩移，或漂浮，總之所到之處都不會引人注意。化形是復出的關鍵字異能，具有此異能的生物會獲得所有生物類別。

迷霧行者

{二}{藍}

生物 ~ 變形獸

1/4

化形 ( 此牌是所有生物類別。 )

飛行

{一}{藍}：迷霧行者得+1/-1 直到回合結束。

化形的規則與其上一次出現時相比並無更動。

- 化形屬於特徵設定異能。此異能會在所有區域生效，並非僅限具該異能的牌在戰場期間。
- 類別欄中註明的「變形獸」此副類別基本上只是為了強調牌張風味。具化形異能的牌除了是變形獸外，也同時還是妖精、矮人、裂片妖、山羊、懦夫和殭屍等。
- 如果有效應使具化形異能的生物成為新的生物類別，則該生物只會具有這一新生物類別。它仍具有化形異能，只是令它具有所有生物類別的效應被蓋過了而已。
- 如果有效應使具化形異能的生物失去所有異能，則它雖然不再具有化形異能，但仍會是所有生物類別。這是因為在移除異能之效應生效之前，化形異能的效應就已生效。( 相信我們，這樣更好。不然就會有更多奇怪的事情。 )

---

## 主題：第二個咒語

本系列中還有部分牌張具有之觸發式異能，會在每當你施放同回合中你的第二個咒語時觸發。

腥天狂戰士

{一}{黑}

生物 ~ 人類 / 狂戰士

1/1

每當你施放每回合中你的第二個咒語時，在腥天狂戰士上放置兩個+1/+1 指示物。它獲得威懾異能直到回合結束。( 它只能被兩個或更多生物阻擋。 )

- 該觸發式異能每回合只會觸發一次。該異能會比第二個咒語先一步結算。你於該回合施放的第一個咒語是否已經結算，已被反擊，或仍在堆疊之上並不重要。
- 只有在你施放你的第二個咒語的時候，具此類異能的生物就已在戰場上，這類異能才會觸發。你在本回合中、該生物進戰場前就已經施放的咒語也會計算在內。換句話說，如果具此類異能的生物恰好是你一回合中施放的第二個咒語，或你在當回合該生物進戰場前就已經施放兩個或更多咒語，則此類異能就不會觸發。

## 凱德海姆主系列單卡解惑

### 白色

艾席嘉吹噓人

{三}{白}

生物 ~ 矮人 / 戰士

3/3

炫威 ~ {一}{白}：重置艾席嘉吹噓人。在其上放置一個+1/+1 指示物。（只能於此生物攻擊過的回合中起動此異能，且每回合只能起動一次。）

- 即使艾席嘉吹噓人已經是未橫置了，你也可以起動其炫威異能。你仍會在其上放置+1/+1 指示物。

黃金束縛

{二}{白}

結界 ~ 靈氣

結附於永久物

所結附的永久物不能進行攻擊，阻擋或搭載載具，且除了魔法力異能之外，其起動式異能也不能起動。

- 註明「不能搭載載具」的生物，不能用來橫置以支付載具的搭載費用。
- 起動式異能會包含冒號，其格式為「[費用]: [效應]。」有些關鍵字也屬於起動式異能（例如佩帶），它們的規則提示中會包含冒號。鵬洛客的忠誠異能也屬於起動式異能。
- 黃金束縛不會使靜止式異能無法生效，也不會令觸發式異能不能觸發。它也不能阻止玩家起動魔法力異能。大多數於結算時產生魔法力的起動式異能，都屬於魔法力異能。

神聖計策

{白}{白}

巫術

放逐目標由對手操控的神器、生物或結界。該玩家可以將一張永久物牌從其手上放進戰場。

- 永久物牌包括神器、生物、結界、地以及鵬洛客牌。
  - 如果在神聖計策試圖結算時，該神器、生物或結界已經是不合法目標，則神聖計策不會結算，且其所有效應都不會生效。沒有玩家會將牌放進戰場。
  - 如果該玩家選擇將某張雙面牌放進戰場，則它會以正面朝上的狀態進戰場。且他只能在該牌的正面為永久物牌時才能如此選擇。
- 

巨牛

{一}{白}

生物~牛

0/6

巨牛利用其防禦力來搭載載具，而不是力量。

- 利用巨牛來搭載載具時，不會改變其本身的力量或防禦力。
- 

榮光衛護使

{二}{白}{白}

生物~天使 / 僧侶

3/4

閃現

飛行

當榮光衛護使進戰場時，你可以放逐任意數量由你操控的非天使生物，直到榮光衛護使離開戰場為止。

預示{二}{白}

- 榮光衛護使的進戰場異能並不指定任何生物為目標。你是在該異能結算時，才選擇要放逐哪些非天使生物（如有）。
- 如果榮光衛護使在其觸發式異能結算前就已離開戰場，則不會放逐任何生物。

- 結附於所放逐永久物上的靈氣將進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都會消失。當這些牌移回戰場時，它們會是全新物件，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。

戰鬥神哈爾瓦

{二}{白}{白}

傳奇生物 ~ 神

4/4

由你操控且受有靈氣或佩帶武具的生物具有連擊異能。

在每次戰鬥開始時，選擇目標結附或裝備在由你操控之生物上的靈氣或武具和目標由你操控的生物。你可以將前者結附或裝備在後者上。

////

諸境之劍

{一}{白}

傳奇神器 ~ 武具

佩帶此武具的生物得+2/+0 且具有警戒異能。

當佩帶此武具的生物死去時，將該生物移回其擁有者手上。

佩帶{一}{白}

- 如果某個由你操控的生物上貼附有靈氣或武具，則它便算做「受有靈氣或佩帶武具」。該靈氣或武具不一定要由你操控。
- 類似地，當你為哈爾瓦的觸發式異能選擇目標靈氣或武具時，你並非只能選擇由你操控者，但該靈氣或武具必須貼附在某個由你操控的生物上。
- 如果於該觸發式異能結算時，其中任一目標已成為不合法目標，則該異能不會生效。如果兩個目標都已成為不合法，則該異能不會結算。如果該靈氣或武具本身已貼附在該目標生物上，則什麼都不會發生。
- 如果佩帶諸境之劍的生物死去，但在該觸發式異能結算前該生物就已離開墳墓場，則它不會返回其擁有者手上。它會留在原本的去處。
- 如果諸境之劍裝備在某個衍生物上，且該衍生物死去，則雖然諸境之劍的觸發式異能會觸發，但該衍生物會在進入墳墓場後消失。它不會返回其擁有者手上。

---

召現神力

{二}{白}

瞬間

消滅目標神器或結界。你獲得 4 點生命。

- 如果在召現神力試圖結算時，該目標神器或結界已經是不合法目標，則它不會結算，且其所有效應都不會生效。你不會獲得 4 點生命。

---

北地詩宗

{四}{白}

生物~矮人 / 戰士

4/4

當北地詩宗進戰場時，你可以從你的墳墓場放逐一張生物牌。若你如此作，則將目標神器或結界牌從你的墳墓場移回你手上。

- 你是於將觸發式異能放進堆疊時，就選擇目標在你墳墓場中的神器或結界牌。等到異能結算的過程中，你才決定要從你墳墓場中放逐哪張生物牌（如有）。到了該時刻，玩家就不能回應你的選擇，且要等到異能完成結算後才能有所行動。
- 如果你將某張神器生物牌或結界生物牌選為該觸發式異能的目標，則雖然你能在異能結算時也決定放逐同一張牌，但你如此作的話，就不能將它移回你手上。

---

集結軍伍

{一}{白}

結界

於集結軍伍進戰場時，選擇一種生物類別。

由你操控的該類別生物得+1/+1。

- 你必須選擇現有的生物類別，例如河馬或地獄獸。你不能選擇牌張類別（例如神器）或超類別（例如雪境）。
- 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此由你操控的生物受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中集結軍伍離開戰場而變成致命傷害。

---

英靈神瑞丹妮

{二}{白}

傳奇生物 ~ 神

2/3

飛行 · 警戒

由對手操控的雪境地須橫置進戰場。

對手施放之總魔法力費用等於或大於 4 的非生物咒

語增加{二}來施放。

////

衛護之盾瓦米拉

{三}{白}

傳奇神器

如果某個由對手操控的來源將對你或任一由你操控的

永久物造成傷害，則防止該傷害中的 1 點。

每當你或另一個由你操控的永久物成為由對手操控之

咒語或異能的目標時，除非該咒語或異能的操控者支

付{一}，否則反擊之。

- 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（例如英靈神瑞丹妮的效應），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，與施放咒語時具體支付的總費用數量無關。
  - 如果某咒語魔法力費用中包含{X}，則在確定該咒語的總魔法力費用是否等於或大於 4 時，會將 X 的值計算在內。如果此結果滿足前述條件，則瑞丹妮的最後一個異能會生效。如果不滿足，就不會生效。
  - 瓦米拉的第一個異能，會在由對手操控的來源每次將對你造成傷害時，都防止其中的 1 點。它會防止 1 點任何類型的傷害，而不只是戰鬥傷害。
  - 對瓦米拉的最後一個異能而言，只要由對手操控的咒語（包括靈氣咒語）、起動式異能和觸發式異能指定你或其他由你操控的永久物為目標，便會受到該異能的影響。
-

華輝統帥使

{一}{白}{白}

生物 ~ 天使 / 戰士

3/3

飛行

當華輝統帥使進戰場或死去時，你可以從你的墳墓場放逐另一張生物牌。當你如此作時，在華輝統帥使以外每個由你操控且與所放逐之牌具共通生物類別的生物上各放置一個+1/+1 指示物。

- 你要到該觸發式異能結算時，才需決定要放逐哪張生物牌。當你如此作時，該自身觸發式異能觸發。玩家可以回應此自身觸發式異能，且這時候已經知道你所放逐之牌的生物類別以及哪些生物會得到+1/+1 指示物。這與註記「若你如此作」之效應的區別是：在你放逐另一張生物牌後，但在實際在由你操控的其他生物上放置指示物之前，玩家仍能有所行動。

---

正氣女武神

{二}{白}

生物 ~ 天使 / 僧侶

2/4

飛行

每當另一個天使或僧侶在你的操控下進戰場時，你獲得等同於該生物防禦力的生命。

只要你的總生命比你的起始總生命至少多 7 點，由你操控的生物便得+2/+2。

- 你獲得的生命數量，等同於該天使或僧侶在該觸發式異能結算時的防禦力。如果此時該天使或僧侶已不在戰場上，則利用其最後在戰場上時的防禦力。
  - 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此由你操控的生物受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中正氣女武神離開戰場而變成致命傷害。
-

## 鑄符鬥士

{二}{白}

生物 ~ 矮人 / 戰士

2/3

當鑄符鬥士進戰場時，你可以從你的牌庫和 / 或墳墓中搜尋一張符文牌，展示該牌，並將它置於你手上。如果你以此法搜尋你的牌庫，則將它洗牌。你可以支付{一}，而不支付你施放之符文咒語的魔法力費用。

- 鑄符鬥士的最後一個異能，會讓你在施放符文咒語時有一種新的替代性費用可選擇。你不能同時支付此費用和其他替代性費用。在符文咒語具有額外費用的罕見情況下，你能在{一}此費用外，再支付這些額外費用。如果該額外費用屬強制性，則你必須支付這些費用才能施放該咒語。
- 鑄符鬥士的最後一個異能不會改變你能夠施放符文咒語的時機。
- 支付符文咒語的替代性費用來施放它時，並不會改變其魔法力費用或總魔法力費用。

---

## 尋覓榮光

{二}{白}

雪境巫術

從你的牌庫中搜尋一張雪境永久物牌，傳奇牌或傳紀牌，展示該牌，將它置於你手上，然後將你的牌庫洗牌。施放此咒語時每支付過一點{雪}，你便獲得 1 點生命。( {雪}為產自雪境來源的魔法力。 )

- 雪境永久物牌指具有雪境此超類別的任何神器、生物、結界、地或鵬洛客牌。
  - 如果你施放尋覓榮光時沒有支付雪境魔法力，則你不會獲得生命。你依然可以搜尋。
  - 如果有效應複製尋覓榮光，則由於不存在「施放該複製品時支付的雪境魔法力」，因此你也不會獲得生命。你依然可以搜尋...榮光。
-

寰宇牧生使

{四}{白}{白}

生物 ~ 天使 / 戰士

3/3

飛行

當寰宇牧生使進戰場時，將目標總魔法力費用等於或小於 2 的永久物牌從你的墳墓場移回戰場。

預示{三}{白} ( 在你的回合中，你可以支付{二}並從你手上牌面朝下地放逐此牌。過了該回合後，便可利用其預示費用來施放之。 )

- 永久物牌包括神器、生物、結界、地以及鵬洛客牌。
- 如果你墳墓場中某張牌的魔法力費用包括{X}，則 X 視為 0。
- 如果你以此法將靈氣移回，則你於其進戰場時選擇它要結附的對象。以此法移回戰場的靈氣並未指定它要結附的玩家或永久物為目標，因此你可以選擇具辟邪異能的永久物或玩家；不過，該靈氣必須能合法結附在所選擇的對象上面，因此你不能以此法選擇具反「該靈氣所具有之特性」保護的玩家或永久物。如果沒有該靈氣能夠合法結附的對象，則它會留在墳墓場中。

神靈眷恩西格莉德

{一}{白}{白}

傳奇生物 ~ 人類 / 戰士

2/2

閃現

先攻，反神生物保護

當神靈眷恩西格莉德進戰場時，放逐至多一個目標進行攻擊或阻擋的生物，直到西格莉德離開戰場為止。

- 如果西格莉德在其觸發式異能結算前就已離開戰場，則目標生物不會被放逐。它依然是進行攻擊或阻擋的生物。
- 結附於所放逐生物上的靈氣將被置入其擁有者的墳墓場。裝備在所放逐生物上的武具會被卸裝並留在戰場上。被放逐的生物上之任何指示物都會消失。
- 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。
- 其他系列中的部分神具有異能，註記它們在特定情況下不是生物。如果這類神不是生物（因此就不是神），西格莉德的保護異能便不會對它們生效。

---

忠貞女武神

{三}{白}

生物 ~ 天使 / 戰士

3/2

你可以支付{一}{白}並從你的墳墓場放逐一張生物牌，而不支付此咒語的魔法力費用。

飛行

- 支付忠貞女武神的替代式費用來施放它，並不會改變你能夠施放它的時機。
- 一旦你宣告利用忠貞女武神的替代性費用來施放之，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，玩家無法試圖從你墳墓場中移除生物牌，好讓你無法施放該咒語。
- 無論你施放忠貞女武神時實際支付的費用為何，它的總魔法力費用都是 4。

---

斯達海姆飛馬

{二}{白}

生物 ~ 飛馬

2/2

飛行

你施放的神器與結界咒語減少{一}來施放。

- 要計算咒語的總費用，先從要支付的魔法力費用或替代性費用開始，加上費用增加的數量，然後再減去費用減少的數量（例如斯達海姆飛馬的效應）。該咒語的總魔法力費用僅由其魔法力費用來確定，與施放咒語時具體支付的總費用數量無關。
  - 此費用減少效應只對你施放之神器和結界咒語費用中一般魔法力的部分生效。它不能減少指定顏色魔法力的要求。
-

### 斯達海姆總攻擊

{二}{白}{白}

巫術

派出一個 4/4 白色，具飛行與警戒異能的天使 / 戰士衍生物。如果此咒語已預示，則改為派出 X 個此類衍生物。

預示{X}{X}{白} ( 在你的回合中，你可以支付{二}並從你手上牌面朝下地放逐此牌。過了該回合後，便可利用其預示費用來施放之。 )

- 你是於施放咒語時，一併決定其預示費用中 X 的數值。你支付{二}{白}就有一個天使 / 戰士衍生物，支付{四}{白}就有兩個，支付{六}{白}就有三個，以此類推。

---

### 女武神之劍

{一}{白}

神器 ~ 武具

當女武神之劍進戰場時，你可以支付{四}{白}。若你如此作，則派出一個 4/4 白色，具飛行與警戒異能的天使 / 戰士衍生物，然後將女武神之劍裝備於其上。

佩帶此武具的生物得 +2/+1。

佩帶{三}

- 你是於進戰場異能結算時，才決定是否要支付{四}{白}。若你如此作，則你是立即派出天使 / 戰士衍生物並將女武神之劍裝備在其上。玩家不能回應你是否要支付費用的決定，且在此流程中沒有玩家能有所行動。
- 天使 / 戰士衍生物是以 4/4 生物來進入戰場。將於具特定數值之力量或防禦力的生物進戰場時觸發的異能，會看到衍生物是以 4/4 生物的狀態進戰場。

---

### 寰宇羽翼

{白}

瞬間

直到回合結束，目標生物得 +1/+3 且獲得飛行異能。將之重置。

- 寰宇羽翼能夠指定未橫置的生物為目標。它依舊會得+1/+3 且獲得飛行異能直到回合結束。

---

## 藍色

寰宇神艾朗德

{三}{藍}{藍}

傳奇生物 ~ 神

1/1

你每有一張手牌或放逐區中每有一張由你擁有且已預示的牌，艾朗德便得+1/+1。

在你的結束步驟開始時，選擇一種牌張類別，然後展示你牌庫頂的兩張牌。將所有以此法展示的該類別生物牌置於你手上，其餘則以任意順序置於你的牌庫底。

////

細語烏鴉哈卡

{一}{藍}

傳奇生物 ~ 鳥

2/3

飛行

每當細語烏鴉哈卡對任一玩家造成戰鬥傷害時，將它移回其擁有者手上，然後占卜 2。

- 所印製的牌張上不慎漏植「以此法展示之」字樣。艾朗德正確的 Oracle 敘述文字如上所示。
  - 艾朗德的第一個異能只會於它在戰場上時生效。在所有其他區域中，艾朗德是 1/1。
  - 你可以選擇任意的牌張類別，但可能在你牌庫裡的牌上出現的就只有以下幾種：神器、生物、結界、瞬間、地、鵬洛客、巫術和部族（見於某些舊版牌上的牌張類別）。你不能選擇超類別（如雪境、基本這類）。也不能選擇副類別（如神、靈氣、樹林這類）。
-

艾朗德的頓悟

{五}{藍}{藍}

巫術

派出兩個 1/1 藍色，具飛行異能的鳥衍生物。於本回合後進行額外的一個回合。放逐艾朗德的頓悟。預示{四}{藍}{藍} ( 在你的回合中，你可以支付{二}並從你手上牌面朝下地放逐此牌。過了該回合後，便可利用其預示費用來施放之。 )

- 在艾朗德的頓悟結算過程中將它放逐，也屬於其效應的一部分。如果艾朗德的頓悟沒有結算，則它會進入其擁有者的墳墓場。如果它以此法被放逐，則它會是牌面朝上地被放逐，且不會成為已預示。

羽化幽仙

{藍}

雪境生物 ~ 精靈

1/1

{雪}{雪}：羽化幽仙成為基礎力量與防禦力為 2/3 的精靈 / 戰士。

{雪}{雪}{雪}：如果羽化幽仙是戰士，則在其上放置一個飛行指示物且它成為基礎力量與防禦力為 4/4 的精靈 / 戰士 / 天使。

{雪}{雪}{雪}{雪}：如果羽化幽仙是天使，則在其上放置兩個 +1/+1 指示物且它獲得「每當此生物對任一玩家造成戰鬥傷害時，抽一張牌。」

- 羽化幽仙的所有異能都沒有持續時限。如果其中之一結算，則它會始終有效，直到羽化幽仙離開戰場或後續效應改變其特徵為止。
- 其第一個和第二個異能會使羽化幽仙失去其原本可能具有的其他生物類別。它仍具有其原本可能具有的牌張類別或超類別。
- 先前將羽化幽仙之基礎力量與防禦力設定為某特定值的效應，都會被其第一個和第二個異能蓋掉。其他將羽化幽仙之基礎力量和防禦力設定為其他數值的效應，如果是在這兩個異能結算之後才生效，則又會蓋過該異能的效應。
- 在羽化幽仙已被不具飛行或延勢異能之生物合法阻擋後，再起動前者的第二個異能，也不會更改或撤銷該次阻擋。

- 無論效應產生的順序為何，都是由設定羽化幽仙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。
- 羽化幽仙的每個異能都可以反覆起動。在同一個永久物上的多個飛行指示物不會有額外的好處；不過，於羽化幽仙是天使時，每次起動其最後一個異能，都會讓其多獲得兩個+1/+1 指示物，並使其再獲得一個觸發式異能。每個這類觸發式異能都會分別觸發。

#### 雪崩喚師

{一}{藍}

雪境生物 ~ 人類 / 魔法師

1/3

{二}：目標由你操控的雪境地成為 4/4，具辟邪與敏捷異能的元素生物直到回合結束。它仍然是地。（具辟邪異能的生物不能成為由對手操控之咒語或異能的目標。）

- 因雪崩喚師之起動式異能而成為生物的地，會保留其原有的其他超類別、牌張類別、副類別和異能。特別來說，它會成為雪境生物地。
- 在大多數情況下，該成為生物的地依然是無色。如果有其他效應使該地具有一種或數種顏色，則所成之生物地也會保留這些顏色。
- 這一起動式異能不會使該目標雪境地成為橫置或未橫置。

#### 冰山神行客

{四}{藍}

雪境生物 ~ 巨人 / 魔法師

4/4

當冰山神行客進戰場時，橫置目標由對手操控的神器或生物。如果施放此咒語時支付過{雪}，則該永久物於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。（{雪}為產自雪境來源的魔法力。）

- 支付多於一點雪境魔法力來施放冰山神行客，並不會使該神器或生物多持續橫置幾個回合。

- 該進戰場異能可以指定由對手操控且已橫置的神器或生物為目標。如果施放冰山神行客時支付過{雪}，則該目標於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。
  - 如果冰山神行客未經施放便進入戰場，則不存在「施放它時支付的魔法力」。雖然進戰場異能依然會橫置該目標，但是該永久物在其操控者的下一個重置步驟中能夠重置。
  - 類似地，如果有效應複製了會變成冰山神行客的生物咒語，則也不存在「施放該複製品時支付的魔法力」。因而就無法阻止該目標於其操控者的下一個重置步驟中重置。
- 

#### 束縛怪獸

{藍}

結界~靈氣

結附於生物

當束縛怪獸進戰場時，橫置所結附的生物。該生物對你造成等同於其力量的傷害。

所結附的生物於其操控者的重置步驟中不能重置。

- 就算所結附的生物已橫置，該進戰場異能也會觸發。該生物仍會對你造成傷害。
  - 利用所結附的生物於此進戰場異能結算時的力量，來決定將造成多少點傷害。
  - 如果於該進戰場異能結算時，束縛怪獸已不在戰場上，則用其最後結附的生物之力量，來決定將造成多少點傷害。就算該時刻該生物已不在戰場上，也依然會造成傷害。
-

遠行神寇西瑪

{二}{藍}

傳奇生物 ~ 神

2/4

在你的維持開始時，你可以放逐寇西瑪。若你如此作，則它獲得「每當一個地在你的操控下進戰場時，若寇西瑪已放逐，則你可以在其上放置一個遠行指示物。若你未如此作，則將寇西瑪移回戰場且上面有 X 個+1/+1 指示物，並抽 X 張牌，X 為其上的遠行指示物數量。」

////

預兆方舟

{一}{藍}

傳奇神器 ~ 載具

3/3

每當一個由你操控的載具對任一玩家造成戰鬥傷害時，該玩家從其牌庫頂放逐等量的牌。於這些牌持續放逐的時段內，你可以從其中使用地。

搭載 1

- 寇西瑪的異能，只有於你的維持開始時寇西瑪就在戰場上的情況下才會觸發，且只有於該異能結算時它仍在戰場上的情況下，你才能將它放逐。
- 於寇西瑪獲得之觸發式異能結算過程中，如果你選擇不在寇西瑪上放置遠行指示物，則你便是立即將它移回戰場並抽牌，其數量等同於寇西瑪在放逐區時其上之遠行指示物數量。玩家不能回應此選擇，且在此流程中沒有玩家能有所行動。
- 就算寇西瑪上沒有遠行指示物，你也可以選擇將它移回戰場。如果你如此作，則它進戰場時上面不會有+1/+1 指示物，且你也不會抽牌。
- 如果於寇西瑪被放逐期間、且具有所獲得之觸發式異能的情況下，有地在你的操控下進戰場，則該觸發式異能會觸發。於該異能試圖結算時，它會檢查寇西瑪是否仍在放逐區。如果在此異能試圖結算前，寇西瑪已經離開了放逐區，則此異能不會結算，且其所有效應都不會生效。就算在此時刻到來之前寇西瑪又回到了放逐區，其結果也是一樣。
- 預兆方舟並不會讓你能在自己的回合中額外使用地，也不會讓你能夠在你通常不能使用地的時機如此作。在大多數情況下，你就只是能在自己的每個回合中，從以預兆方舟放逐的牌之中使用一個地而已。

- 只要以預兆方舟放逐的牌持續被放逐，你便能從這些牌之中使用地，就算預兆方舟離開戰場或受其他玩家操控也是一樣。

---

寰宇戰馬

{三}{藍}

生物 ~ 馬 / 精靈

3/3

閃現

飛行

從你手上預示牌的費用減少{一}，且你能在任何玩家的回合中如此作。

預示{二}{藍} ( 在你的回合中，你可以支付{二}並從你手上牌面朝下地放逐此牌。過了該回合後，便可利用其預示費用來施放之。 )

- 於你操控寰宇戰馬期間，你可以在任何你擁有優先權的時機下預示牌。
- 該效應所減少的費用，是你從你手上牌面朝下地放逐牌時需支付的費用，而不是你從放逐區中施放該咒語時需支付的費用。
- 如果你操控兩個寰宇戰馬，則你就可以支付{零}來從你手上預示牌。在此之上再操控更多寰宇戰馬，也不能更進一步地減少該費用。
- 寰宇戰馬的第三個異能，只有於其在戰場上的時候才會生效。特別一提，該異能不會影響你能夠預示寰宇戰馬本身的時機，也不會減少你如此作時需支付的費用。

---

倨傲擊

{一}{藍}

瞬間

反擊目標總魔法力費用等於或大於 4 的咒語。

- 如果某咒語魔法力費用中包含{X}，則在確定該咒語的總魔法力費用時，會用到為 X 所選的值。
-

霜峰雪怪

{三}{藍}

雪境生物 ~ 雪怪

3/3

{一}{雪}：霜峰雪怪本回合不能被阻擋。 (*{雪}能以產自雪境來源的一點魔法力來支付。*)

- 在霜峰雪怪已被阻擋後再起動其異能，不會使其變成未受阻擋。
- 

霜焰奧術師

{四}{藍}

生物 ~ 巨人 / 魔法師

2/5

如果你操控巨人或魔法師，則此咒語減少{一}來施放。

當霜焰奧術師進戰場時，從你的牌庫中搜尋一張瞬間或巫術牌，且其須與你墳墓場中的某張牌同名，展示該牌，將它置於你手上，然後將你的牌庫洗牌。

- 如果你操控多於一個巨人和 / 魔法師，霜焰奧術師也只會減少{一}來施放。
  - 一旦你宣告施放霜焰奧術師，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，對手不能試圖去除你的巨人和魔法師，好改變咒語的費用。
- 

巨人護身符

{藍}

神器 ~ 武具

當巨人護身符進戰場時，你可以支付{三}{藍}。若你如此作，則派出一個 4/4 藍色巨人 / 魔法師衍生物，然後將巨人護身符裝備於其上。

佩帶此武具的生物得+0/+1 且具有「只要此生物未橫置，它便具有辟邪異能。」 (*它不能成為由對手操控之咒語或異能的目標。*)

佩帶{二}

- 你是於進戰場異能結算時，才決定是否要支付{三}{藍}。若你如此作，則你是立即派出巨人 / 魔法師衍生生物並將巨人護身符裝備在其上。玩家不能回應你是否要支付費用的決定，且在此流程中沒有玩家能有所行動。
- 巨人 / 魔法師衍生生物是以 4/4 生物來進入戰場。將於具特定數值之力量或防禦力的生物進戰場時觸發的異能，會看到衍生物是以 4/4 生物的狀態進戰場。

#### 警視寰宇

{一}{藍}

#### 巫術

檢視你牌庫頂的三張牌。將其中一張置於你手上，其餘的牌則以任意順序置於你的牌庫底。

只要你操控巨人，你便可以從你的墳墓場中施放警視寰宇，但須支付{藍}，而非支付其魔法力費用。如果你以此法施放警視寰宇，且它將進入你的墳墓場，則改為將它放逐。

- 利用警視寰宇的最後一個異能來從墳墓場施放它，不會改變你能夠施放它的時機。
- 如果你是利用其他許可來從你的墳墓場中施放警視寰宇，則其最後一個異能不會生效。你會依照該許可的要求來支付相應費用，並按照該許可的說明來決定最後是否要放逐警視寰宇（如需要）。
- 如果警視寰宇是在你的回合中結算且進入你的墳墓場，則你會先於其他玩家獲得優先權。在其他玩家有機會試圖將警視寰宇移出你的墳墓場前，你就能先行利用其最後一個異能來施放之。
- 無論你施放警視寰宇時實際支付的費用為何，其總魔法力費用都是 2。

#### 銘刻傳說

{三}{藍}{藍}

#### 雪境瞬間

占卜 X，X 為施放此咒語時支付過的{雪}數量，然後抽三張牌。（{雪}為產自雪境來源的魔法力。）

- 如果你施放銘刻傳說時未支付雪境魔法力，則你就只會抽三張牌。
- 如果你複製了銘刻傳說，則由於不存在「施放該複製品時支付的魔法力」，所以你也只會抽三張牌。

---

破冰巨海獸

{十}{藍}{藍}

雪境生物 ~ 巨海獸

8/8

你每操控一個雪境地，此咒語便減少{一}來施放。

當破冰巨海獸進戰場時，由目標對手操控之神器和生物於該玩家的下一個重置步驟中不能重置。

將三個由你操控的雪境地移回其擁有者手上；將破冰巨海獸移回其擁有者手上。

- 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，加上費用增加的數量，然後再減去費用減少的數量（例如破冰巨海獸的效應）。該咒語的總魔法力費用僅由其魔法力費用來確定，與施放咒語時具體支付的總費用數量無關。
- 破冰巨海獸的進戰場異能不會橫置任何神器或生物。
- 所有由受破冰巨海獸進戰場異能影響之玩家操控的神器或生物，於該玩家下一個重置階段中都不能重置，就算前述永久物於該異能結算時為未橫置狀態，或該時刻尚不受該玩家操控也是一樣。
- 一旦你宣告起動最後一個異能，則直到該異能的費用支付完畢，沒有玩家能有所行動。特別一提，對手不能試圖去除你的雪境地，好阻止你起動它。

---

符眼茵嘉

{三}{藍}

傳奇生物 ~ 人類 / 魔法師

3/3

當符眼茵嘉進戰場時，占卜 3。

當符眼茵嘉死去時，如果本回合中有三個或更多生物死去，則抽三張牌。

- 於最後一個異能結算時，才會檢查本回合中死去的生物數量。在計算該數量時，會將符眼茵嘉本身、與符眼茵嘉同時死去的其他生物，以及於該異能在堆疊上等待結算期間死去的生物都包括在內。
  - 無論死去的生物操控者是誰，最後一個異能都會將它計算在內。
-

卡爾費先兆師

{一}{藍}

生物 ~ 殭屍 / 魔法師

1/3

{橫置}：加{藍}。此魔法力只能用來從你手上預示牌，或是施放瞬間或巫術咒語。

- 這份魔法力只能用來從你手上牌面朝下地放逐預示異能的牌，但不能用來從放逐區中施放該已預示的牌（但其同時也是瞬間或巫術咒語的情況除外）。

---

利雅拉尋親人

{三}{藍}

生物 ~ 變形獸

2/4

化形（此牌是所有生物類別。）

當利雅拉尋親人進戰場時，若你操控三個或更多具共通生物類別的生物，則在利雅拉尋親人上放置一個 +1/+1 指示物，然後占卜 1。

- 只要三個生物之中有至少一種生物類別為三者共通，便算作這三個生物是「具共通類別的生物」，至於這三個生物是否還分別具有其他的生物類別則並不重要。舉例來說，利雅拉尋親人（具所有生物類別）與妖精 / 戰士、妖精 / 魔法師即為三個具共通生物類別的生物，因為這三者都是妖精。
  - 如果於利雅拉尋親人進戰場之後的時點，你並未操控三個或更多具共通生物類別的生物，則前者的異能不會觸發。如果於該異能結算時，你並未操控三個或更多此類生物，則你也不會在利雅拉尋親人上放置 +1/+1 或占卜 1。但你在異能結算時操控的這三個具共通類別的生物，並不一定非得和你於此異能觸發時操控的相同。
  - 無論你在三個具共通類別的生物之外，還操控了幾組符合此條件的生物，都只會在利雅拉尋親人上放置一個 +1/+1 指示物並占卜 1。
-

神秘映影

{一}{藍}

瞬間

選擇目標非傳奇的生物。本回合中，下一次有一個或數個生物或鵬洛客進戰場時，它們作為所選生物之複製品來進入戰場。

預示{藍} ( 在你的回合中，你可以支付{二}並從你手上牌面朝下地放逐此牌。過了該回合後，便可利用其預示費用來施放之。 )

- 在大多數情況下，該目標生物的可複製特徵值在神秘映影結算的時點和下一次有一個或數個生物或鵬洛客進戰場的時點之間不會有變化。但在某些確實發生變化的罕見情況下，則會利用該些永久物進戰場時點之該目標生物的可複製特徵值。
  - 如果神秘映影結算，但該目標生物在下次有一個或數個生物或鵬洛客進戰場之前就已經離開戰場，則會利用該目標生物最後在戰場上時的可複製特徵值，來決定進戰場之永久物要複製的樣子。
  - 進戰場的永久物不會複製下列狀態：該生物是否為橫置，它上面是否有指示物、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。
  - 當這類永久物進戰場時，所複製的生物之任何進戰場異能都會觸發。該目標生物上面任何「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。
  - 會影響生物將如何進場的替代性效應，是依照以下順序生效：首先是改變操控者效應（例如收集樣本），接著是複製效應（例如神秘映影與仿生妖的異能），然後是所有其他效應。
  - 如果是類似於仿生妖這樣的生物在你的操控下進戰場，則會有兩個待生效的複製效應：該生物本身所具有者和神秘映影所具有者。無論這些效應的生效順序為何，該生物都會是作為該目標生物的複製品來進戰場。
  - 進戰場之生物上印製的其他進戰場替代性效應都不會生效，因為那些永久物在那時候已是目標生物的複製品（所以不會具有這些異能）。外來的異能則依舊可能會影響這些永久物將如何進戰場。舉例來說，如果另一個效應註記著「生物須橫置進戰場」，則這些永久物會作為該目標生物的已橫置複製品進戰場。
  - 如果有數個神秘映影同時對進戰場的永久物生效，則由該永久物的操控者決定這些複製效應的生效順序。進戰場永久物要複製哪個生物，會由最後生效的複製效應決定。
-

萬形歸一歐瓦爾

{三}{藍}

傳奇生物 ~ 變形獸

3/3

化形

每當你施放瞬間或巫術咒語時，若該咒語以一個或數個由你操控的其他永久物為目標，則派出一個為其中任一永久物之複製品的衍生物。

當由對手操控的咒語或異能使得你棄掉此牌時，派出一個衍生物，此衍生物為目標永久物的複製品。

- 歐瓦爾的第一個觸發式異能會比觸發它的咒語或異能先一步結算（如果它結算的話；詳見下文）。
- 對第一個觸發式異能而言，該符合條件之瞬間或巫術咒語的目標除了由你操控之一個或數個永久物之外，還可以包括其他物件；不過，你派出的衍生物就只能複製該咒語目標裡面由你操控之永久物其中的一個。如果該咒語指定了數個由你操控的永久物為目標，則你是於派出衍生物時，才選擇該生物要複製的東西。
- 於第一個觸發式異能試圖結算時，會再次檢查觸發它的咒語和該咒語的目標。忽略該咒語目標中在該時刻已離開戰場者。如果在該時刻，所有為其目標且由你操控的永久物都已經離開戰場，則該觸發式異能不會生效，你不會派出衍生物。如果為其目標且由你操控的永久物中至少還有一個在戰場上，則該觸發式異能便會結算，就算前述永久物如今已不是觸發異能之咒語的合法目標也是一樣。
- 如果在該時刻，該咒語本身已離開堆疊，則利用該咒語離開堆疊時所指定的目標來執行上述檢查。
- 對第二個觸發式異能而言，你可以將任何永久物（不限操控者）選為其目標。
- 此衍生物只會複製該永久物上所印製的東西而已（除非該永久物是個衍生物或複製了其他東西；後文將詳述）。它不會複製下列狀態：該永久物是否為橫置，它上面是否有指示物、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。
- 如果要複製的永久物本身是個衍生物，則最後一個異能派出的衍生物會複製派出該衍生物之效應原本所註明的特徵。
- 如果要複製的永久物本身已經複製了別的東西，則你派出的衍生物會利用該永久物的可複製特徵值。在大多數情況下，它會是該永久物所複製東西的複製品。如果它複製的是魔法力費用中包含{X}的永久物，則X為0。
- 如果要複製的永久物之魔法力費用中包含{X}，則X為0。
- 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。

- 如果某個由對手操控的咒語或異能讓你（或要求你）選擇一張牌並棄掉，且你棄掉歐瓦爾，則其最後一個異能會觸發。

---

#### 烏鴉形體

{二}{藍}

#### 巫術

放逐目標神器或生物。其操控者派出一個 1/1 藍色，具飛行異能的鳥衍生物。

預示{藍}（在你的回合中，你可以支付{二}並從你手上牌面朝下地放逐此牌。過了該回合後，便可利用其預示費用來施放之。）

- 如果在烏鴉形體試圖結算時，該目標神器或生物已經是不合法目標，則它不會結算，且其所有效應都不會生效。沒有玩家會派出鳥衍生物。

---

#### 利雅拉幻影

{四}{藍}

#### 結界

於利雅拉幻影進戰場時，選擇一種生物類別。

每當你施放該類別的咒語時，複製該咒語。（永久物咒語的複製品會成為衍生物。）

- 你必須選擇現有的生物類別，例如殭屍或天使。你不能選擇牌張類別（例如神器）或超類別（例如雪境）。
  - 該觸發式異能及其結算時派出的衍生物，都會比觸發該異能的咒語先一步結算。
  - 於永久物咒語的複製品結算時，它是作為衍生物進入戰場，而不是作為該咒語的複製品來進入戰場。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。
  - 永久物咒語之複製品結算所成的衍生物並不算是「派出」。提及派出衍生物的異能，不會與此類複製品結算互動。
  - 如果某咒語具有部族此牌張類別以及所選之生物類別，則利雅拉幻影也會將它複製。（部族是見於某些舊版牌上的牌張類別。）
-

沖襲拍岸

{四}{藍}{藍}

瞬間

選擇一項或都選～

- 目標非地永久物的擁有者將它置於其牌庫頂或牌庫底。
  - 將目標非地永久物移回其擁有者手上。
- 
- 對第一個模式而言，是由該牌的擁有者來決定是要將該牌置於其牌庫頂還是牌庫底。
  - 如果決定兩個模式都選，則其效應會按敘述所列順序依次生效，且兩者之間不會發生任何事情。特別一提，如果第二個模式是以某個當前結附在第一個模式之目標上的靈氣為目標，則該靈氣會被移回其擁有者手上。（它要等到沖襲拍岸完成結算後，才會因狀態動作而進入墳墓場。）

---

## 黑色

血灑雪原

{四}{黑}{黑}

雪境巫術

選擇一項～

- 消滅所有生物。
- 消滅所有鵬洛客。

然後將一張總魔法力費用等於或小於 X 之生物或鵬洛客牌從你的墳墓場移回戰場，X 為施放此咒語時支付過的{雪}數量。（{雪}為產自雪境來源的魔法力。）

- 你是於施放血灑雪原過程中，一併決定其模式。不論你選擇了哪種模式，該效應的最後一部分（將一張牌移回戰場）都會生效。
- 血灑雪原不指定你墳墓場中的任何生物或鵬洛客牌為目標。你是於血灑雪原結算時，才決定要將哪張牌移回戰場（如有）。特別一提，你可以將剛被血灑雪原消滅的生物或鵬洛客其中之一移回。
- 如果墳墓場中某張牌的魔法力費用包括{X}，則 X 視為 0。
- 如果你施放血灑雪原時未支付雪境魔法力，則你只能將一張總魔法力費用為 0 的生物或鵬洛客牌移回。（近期多半不太可能看到總魔法力費用為 0 的鵬洛客牌。）
- 如果有效應複製血灑雪原，則由於不存在「施放該複製品時支付的魔法力」，因此你也只能將一張總魔法力費用為 0 的生物或鵬洛客牌移回。

---

焚符惡魔

{四}{黑}{黑}

生物 ~ 惡魔 / 狂戰士

6/6

飛行

當焚符惡魔進戰場時，你可以從你的牌庫中搜尋正好兩張不同名稱的牌，且其名稱都不能是焚符惡魔。若你如此作，則展示這些牌。任一對手從中選擇一張。將該牌置於你手上，另一張則置入你的墳墓場，然後將你的牌庫洗牌。

- 在你牌庫中的雙面牌，只具有其正面的名稱。你不能以此法展示兩張相同的雙面牌。
- 如果你選擇不搜尋你的牌庫，則不會將任何牌展示或置入任何其他區域，且你也不會洗牌。

---

恐懼縛身

{二}{黑}{黑}

巫術

選擇一種生物類別。不為該類別的生物得-3/-3直到回合結束。

- 你是於恐懼縛身結算時才選擇生物類別，然後不為該類別的生物得-3/-3。一旦恐懼縛身開始結算，玩家便不能回應此選擇，且直到恐懼縛身完成結算為止都不能有所行動。
  - 你必須選擇現有的生物類別，例如魚或神器師。你不能選擇牌張類別（例如神器）或超類別（例如雪境）。
  - 恐懼縛身只會影響其結算時在戰場上且不為所選類別的生物。在當回合稍後時段才進戰場的生物，則不論其生物類別為何，都不會受其影響。如果在當回合稍後時段，有生物的生物類別發生變化，它也不會因此受到或不受恐懼縛身的影響。
-

### 惡魔贈禮

{一}{黑}

瞬間

直到回合結束，目標生物得+2/+0且獲得「當此生物死去時，將它在其擁有者的操控下移回戰場。」

- 惡魔贈禮的重生效應只會生效一次。一旦該生物已死去並回到戰場，則它就是個全新物件，與先前的生物毫無關聯。如果上述新生物再次死去，就不會再度返回戰場。

---

### 屍鬼死靈術士

{三}{黑}

雪境生物 ~ 殭屍 / 僧侶

4/4

如果某個由對手操控且非衍生物的生物將死去，則改為放逐該牌，且上面有一個寒冰指示物。

你可以從放逐區裡由對手擁有且其上有寒冰指示物的牌之中施放咒語，且你可以將產自雪境來源之魔法力視同任意顏色的魔法力來支付施放這類咒語的費用。

- 如果某對手操控一個由你擁有且非衍生物的生物，且該生物將死去，則它會被放逐且上面有一個寒冰指示物。不過，你不能從放逐區中施放該牌。
  - 類似地，如果某個由對手操控且非衍生物的地成為生物後死去，則該牌也會被放逐且上面有一個寒冰指示物，但屍鬼死靈術士並不能讓你從放逐區中使用地。
  - 以此法從放逐區施放咒語時，需遵循施放該咒語的所有一般規則。你必須支付其費用，也必須遵循其使用時機限制等等。
  - 屍鬼死靈術士能讓你從放逐區裡所有由對手擁有且上面有寒冰指示物的牌之中施放咒語，包括以先前屍鬼死靈術士放逐的牌。
-

屍鬼頭盔

{一}{黑}

神器 ~ 武具

當屍鬼頭盔進戰場時，你可以支付{二}{黑}。若你如此作，則派出一個 2/2 黑色殭屍 / 狂戰士衍生生物，然後將屍鬼頭盔裝備於其上。

佩帶此武具的生物得+2/+2 且具有威懾異能。(它只能被兩個或更多生物阻擋。)

佩帶{四}

- 你是於進戰場異能結算時，才決定是否要支付{二}{黑}。若你如此作，則你是立即派出殭屍 / 狂戰士衍生生物並將屍鬼頭盔裝備在其上。玩家不能回應你是否要支付費用的決定，且在此流程中沒有玩家能有所行動。
- 殭屍 / 狂戰士衍生生物是以 2/2 生物來進入戰場。將於具特定數值之力量或防禦力的生物進戰場時觸發的異能，會看到衍生生物是以 2/2 生物的狀態進戰場。

---

恐懼魂騎

{五}{黑}

生物 ~ 精靈 / 騎士

3/7

{一}{黑}，{橫置}，從你的墳墓場放逐一張生物牌：每位對手各失去 3 點生命。

- 雖然玩家可以回應此起動式異能，但並無法回應「支付其起動費用」此事。在任何玩家有機會回應之前，該生物牌就已經被放逐。
-

吞夢魔

{一}{黑}

生物 ~ 惡魔 / 僧侶

0/3

你手上每張不具預示的非地牌均具有預示異能。其預示費用等同於其魔法力費用減{二}。(在你的回合中，你可以支付{二}並從你手上牌面朝下地放逐該牌。過了該回合後，便可利用其預示費用來施放之。)

每當你預示牌時，吞夢魔得+2/+0 直到回合結束。

- 對利用吞夢魔異能所預示的牌而言，一旦它們已離開你手牌，便不再具有預示異能，但你仍能在後續回合中支付吞夢魔所給予之預示費用，來從放逐區中施放這些牌。
  - 於你從放逐區施放咒語時，吞夢魔是否還在戰場上或是否還受你操控都不重要。
  - 減少預示費用此效應，只會對預示費用中之一般魔法力的部分生效。它不能減少指定顏色魔法力的要求。舉例來說，如果你預示了你手上一張魔法力費用為{一}{綠}{綠}的牌，則它的預示費用會是{綠}{綠}。
  - 如果你預示的是模式雙面牌，則其預示費用會根據你從放逐區中所施放那一面的魔法力費用來確定。舉例來說，如果你預示的是親緣神蔻沃莉 / 林哈特飾冠，則你在後續回合中，能夠支付{綠}{綠}來施放蔻沃莉或支付{綠}來施放林哈特飾冠。如果你預示的是一張正面不是地、背面是地的模式雙面牌，則你不能將該牌當作地來使用。
  - 最後一個異能是在當你利用預示異能從你手上放逐牌時觸發，而不是在從放逐區中施放已預示的牌時觸發。
-

死亡神埃甘

{二}{黑}

傳奇生物 ~ 神

6/6

死觸

在你的維持開始時，從你的墳墓場放逐兩張牌。若你無法如此作，則犧牲埃甘並抽一張牌。

////

死亡神王座

{黑}

傳奇神器

在你的維持開始時，磨一張牌。

{二}{黑}，{橫置}，從你的墳墓場放逐一張生物牌：抽一張牌。

- 你是於埃甘的觸發式異能結算時，才決定要放逐哪些牌。如果在該時刻你墳墓場中有兩張或更多牌，則你必須放逐其中的兩張。你不能改為選擇不放逐牌並犧牲埃甘，好抽一張牌。
- 如果你墳墓場中只有一張牌，則你不會將它放逐。由於你無法從你的墳墓場放逐兩張牌，因此需要犧牲埃甘並抽一張牌。
- 如果在埃甘的觸發式異能結算前，它就已經離開戰場，則你仍需從你的墳墓場放逐兩張牌（如果你能如此作）或抽一張牌（如果你無法如此作）。
- 雖然玩家可以回應死亡神王座的起動式異能，但並無法回應「支付其起動費用」此事。在任何玩家有機會回應之前，該生物牌就已經被放逐。

---

寰宇蛇信徒

{一}{黑}

生物 ~ 妖精 / 僧侶

1/1

當寰宇蛇信徒進戰場時，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）選擇一張手牌並放到一邊（但不需展示）。然後其他對手按照回合順序依次比照辦理。最後，所有對手同時展示並棄掉所有選中的牌。
-

誅世女武神

{二}{黑}{黑}

生物 ~ 天使 / 狂戰士

4/3

飛行 · 擊命 · 反鵬洛客辟邪

炫威 ~ {一}{黑} · 犧牲一個生物：每位對手各犧牲一個生物或鵬洛客。(只能於此生物攻擊過的回合中起動此異能，且每回合只能起動一次。)

- 誅世女武神不能成為來源是由對手操控鵬洛客之異能的目標。
- 於炫威異能結算時，首先由依照回合順序接下來輪到的對手選擇一個由其操控的生物或鵬洛客。然後其他每位對手按照回合順序依次選擇一個由其操控的生物或鵬洛客。玩家作選擇時已知道之前其他人的選擇為何。然後所有對手同時犧牲所選的生物和鵬洛客。

---

殘酷屍鬼

{二}{黑}

雪境生物 ~ 殭屍 / 狂戰士

3/2

{一}{雪}：直到回合結束，殘酷屍鬼得+1/+0且獲得威懾異能。(它只能被兩個或更多生物阻擋。{雪}能以產自雪境來源的一點魔法力來支付。)

- 在殘酷屍鬼已被阻擋後再起動其異能，不會使其變成未受阻擋。

---

亂心旅途

{四}{黑}{黑}

巫術

選擇一種生物類別。將至多兩張該類別的生物牌從你的墳墓場移回戰場。如果此咒語已預示，則改為將所有該類別的生物牌從你的墳墓場移回戰場。

預示{五}{黑}{黑} (在你的回合中，你可以支付{二}並從你手上牌面朝下地放逐此牌。過了該回合後，便可利用其預示費用來施放之。)

- 亂心旅途並不指定任何生物牌為目標。你是於亂心旅途結算時選擇生物類別，然後選擇至多兩張該類別的生物牌並將之移回（或將所有該類別生物牌移回，如果你預示了亂心旅途）。
  - 你必須選擇現有的生物類別，例如牛或懦夫。你不能選擇牌張類別（例如神器）、超類別（例如雪境）或非生物的副類別（例如靈氣）。
- 

#### 杯中投毒

{一}{黑}{黑}

瞬間

消滅目標生物。如果此咒語已預示，則占卜 2。

預示{一}{黑}（在你的回合中，你可以支付{二}並從你手上牌面朝下地放逐此牌。過了該回合後，便可利用其預示費用來施放之。）

- 如果在杯中投毒試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則它不會結算，且其所有效應都不會生效。如果杯中投毒已預示，你不能占卜 2。
- 

#### 崇鋒僧侶

{一}{黑}

雪境生物 ~ 殭屍 / 僧侶

0/4

{橫置}，犧牲崇鋒僧侶：目標生物得-X/-X直到回合結束，X為由你操控的雪境地數量。只可以於你能施放巫術的時機下起動此異能。

- 於此異能結算時，才會計算由你操控的雪境地數量，並以此來決定 X 的數值。
- 

#### 召起屍鬼

{一}{黑}

瞬間

選擇一項 ~

- 將目標生物牌從你的墳墓場移回你手上。
- 將兩張目標具共通生物類別的生物牌從你的墳墓場移回你手上。

- 如果你選擇第二個模式，則選擇的牌之間必須至少有一個共通的生物類別（例如騎士或巨靈）。牌張類別（例如神器）和超類別（例如傳奇或雪境）都不是生物類別。
- 如果你選擇第二個模式，且所選的兩張牌之一離開了你的墳墓場，則只要還在墳墓場的那張牌與已離開墳墓場的牌之間有共通的生物類別，則你仍能將前者移回。

---

#### 隨潮歸去

{四}{黑}

巫術

將目標生物牌從你的墳墓場移回戰場。如果它是妖精，則派出兩個 1/1 綠色妖精 / 戰士衍生物。

預示{三}{黑} ( 在你的回合中，你可以支付{二}並從你手上牌面朝下地放逐此牌。過了該回合後，便可利用其預示費用來施放之。 )

- 你是在該生物進到戰場後，才檢查它是否是妖精。如果它此時滿足前述條件，則你便會派出衍生物，就算該牌在墳墓場中時不是妖精牌也一樣。
- 在該牌返回戰場和你派出妖精 / 戰士衍生物之間，沒有玩家能有所行動。

---

#### 瑪恩懼怖軍崛起

{二}{黑}

瞬間

派出 X 個 2/2 黑色殭屍 / 狂戰士衍生物，X 為本回合中死去之非衍生物的生物數量。

預示{黑} ( 在你的回合中，你可以支付{二}並從你手上牌面朝下地放逐此牌。過了該回合後，便可利用其預示費用來施放之。 )

- 於瑪恩懼怖軍崛起結算時，才會計算該回合中死去之非衍生物的生物數量。換句話說，此數量也會將因回應瑪恩懼怖軍崛起而死去之非衍生物的生物計算在內。
  - 至於在瑪恩懼怖軍崛起結算時，代表這些生物的牌張是否還在墳墓場中則並不重要。只要它們是在本回合中死去，就會被計算在內。
-

斯肯法影智者

{三}{黑}

生物 ~ 妖精 / 僧侶

2/5

當斯肯法影智者進戰場時，選擇一項 ~

- 每位對手各失去 X 點生命，X 為由你操控的生物中各生物類別所具有的生物數量之最大值。
  - 你獲得 X 點生命，X 為由你操控的生物中各生物類別所具有的生物數量之最大值。
- 
- 你是在將該觸發式異能放進堆疊時，就一併決定其模式。你不能在稍後時段再更改模式。
  - 要失去或獲得的生命，是根據該觸發式異能結算時由你操控的生物數量來決定；如果該時刻斯肯法影智者依然受你操控，則也會將自己計算在內。你始終利用最大的數字。不需要選擇任何生物類別。舉例來說，如果你在該時刻操控一個巨人 / 魔法師，一個巨人 / 戰士，一個妖精 / 戰士，和一個寇族 / 戰士，則每位對手會失去 3 點生命或你獲得 3 點生命。

直取頭顱

{三}{黑}

巫術

目標對手棄兩張牌。如果以此法棄掉的牌少於兩張，則你抽等同於該差距數量的牌。

預示{一}{黑} ( 在你的回合中，你可以支付{二}並從你手上牌面朝下地放逐此牌。過了該回合後，便可利用其預示費用來施放之。 )

- 如果該對手手上有兩張或更多牌，則他就必須棄兩張牌。如果他手上只有一張牌，則其棄掉該牌，且你抽一張牌。如果他沒有手牌，則就無法棄牌，因此你會抽兩張牌。
-

驚惶神特格莉德

{三}{黑}{黑}

傳奇生物 ~ 神

4/5

威懾

每當任一對手犧牲一個非衍生物的永久物或棄一張永久物牌時，你可以將該牌在你的操控下從墳墓場放進戰場。

////

特格莉德的提燈

{三}{黑}

傳奇神器

{橫置}：除非目標玩家犧牲一個非地永久物或棄一張牌，否則他失去 3 點生命。

{三}{黑}：重置特格莉德的提燈。

- 永久物牌包括神器、生物、結界、地以及鵬洛客牌。
  - 如果有對手犧牲了一個非衍生物的永久物，則它最後進到哪個墳墓場裡並不重要。特格莉德的異能都會觸發。
  - 如果在特格莉德的異能結算前，該牌就已經離開墳墓場，則你便不能將它放進戰場，就算該牌在該異能結算前就回到墳墓場中也是一樣。
  - 如果對手是在支付咒語或異能的費用過程中犧牲了非衍生物的永久物或棄掉了一張永久物牌，則特格莉德的異能也會觸發並進入堆疊，且在該咒語或異能的上方。特格莉德的異能會比該咒語或異能先一步結算。
  - 如果你利用特格莉德的異能將某靈氣放進戰場，則你於該靈氣進戰場時選擇它要結附的對象。以此法放進戰場的靈氣並未指定它要結附的玩家或永久物為目標，因此你可以選擇具辟邪異能的永久物或玩家；不過，該靈氣必須要能合法結附在所選擇的對象上面，因此你不能以此法選擇具反「該靈氣所具有之特性」保護的玩家或永久物。如果沒有該靈氣能夠合法結附的對象，則它會留在墳墓場中。
  - 對被特格莉德的提燈第一個異能指定為目標的玩家而言，就算其有非地永久物可犧牲或有牌可棄，也能選擇失去 3 點生命。如果他未操控任何非地永久物，就不能選擇犧牲此選項；類似地，如果他沒有手牌，就不能選擇棄牌。
-

特格莉德怖影

{三}{黑}{黑}

瞬間

每位玩家各犧牲兩個生物。

預示{二}{黑}{黑} ( 在你的回合中，你可以支付{二}並從你手上牌面朝下地放逐此牌。過了該回合後，便可利用其預示費用來施放之。 )

- 於特格莉德怖影結算時，首先由輪到該回合的玩家選擇由其操控的兩個生物，然後其他玩家按照回合順序依次作出選擇，玩家在作選擇時已知道之前玩家的選擇為何。然後所有玩家同時犧牲所選的生物。
- 如果某玩家操控的生物為兩個或更少，則該玩家會犧牲所有由其操控的生物。

---

謊言神瓦爾基

{一}{黑}

傳奇生物 ~ 神

2/1

當謊言神瓦爾基進戰場時，每位對手各展示其手牌。為每位對手各進行以下流程 ~ 放逐一張其以此法展示的生物牌，直到瓦爾基離開戰場為止。

{X}：選擇一張以瓦爾基放逐且總魔法力費用為 X 的生物牌。瓦爾基成為該牌的複製品。

////

寰宇冒名客提勃

{五}{黑}{紅}

傳奇鵬洛客 ~ 提勃

5

於提勃進戰場時，你獲得具有「你可以使用以寰宇冒名客提勃放逐的牌，且你可以將魔法力視同任意顏色的魔法力來支付施放這類咒語的費用」的徽記。

+2：放逐每位玩家的牌庫頂牌。

-3：放逐目標神器或生物。

-8：放逐所有墳墓場中的所有牌。加{紅}{紅}{紅}。

- 如果在瓦爾基的進戰場異能結算之前，它就已經離開戰場，則每位對手仍需展示其手牌，但沒有牌會被放逐。

- 你於瓦爾基的起動式異能結算時，才需選擇要讓瓦爾基變成哪張以其放逐至生物牌的複製品。（雖然在大多數情況下，你為 X 選擇的數值就已經暴露了你的意圖。）
- 如果在瓦爾基的起動式異能結算時，在以瓦爾基放逐的生物牌中沒有總魔法力費用等同於 X 數值者，則什麼都不會發生。名副其實的謊言神。
- 如果瓦爾基在它進戰場的當回合就成為某生物的複製品，則你不能以它攻擊或利用它獲得的任何{橫置}異能。
- 瓦爾基所複製的，就只有所放逐的生物上所印製的值而已。特別一提，一旦瓦爾基成為另一張生物牌的複製品，它便不再具有它本身所印製的起動式異能。
- 你能以回應其他異能的方式，多次起動瓦爾基的異能。這樣會讓瓦爾基在短暫時間內成為不同生物的複製品。你在兩個瓦爾基起動式異能之間，會得到優先權來施放咒語或起動異能。
- 如果某效應在瓦爾基成為複製品前就對它生效，則該效應在其成為複製品之後也會繼續生效。
- 如果其他物件成為瓦爾基的複製品，則它會成為瓦爾基所複製的東西。就算瓦爾基離開戰場，該物件也依然會是複製品。
- 提勃令你獲得的徽記，能讓你使用相對應之寰宇冒名客提勃所放逐的牌，即便該提勃離開戰場後也是一樣。如果有另一個寰宇冒名客提勃受你操控，則它會是一個全新物件（就算是用同一張牌來表示也是一樣）。當然，新的提勃也會給你一個徽記，讓你能夠使用以他放逐的牌。
- 以提勃的忠誠異能所放逐的牌，都是牌面朝上地放逐。
- 使用以提勃放逐的牌，需遵循使用該牌的所有一般規則。你必須支付其費用（如有），也必須遵循其使用時機限制等等。舉例來說，如果所放逐的牌其中之一是巫術牌，則你只能在你的行動階段中且堆疊為空的時候施放之，且需支付其魔法力費用。
- 除非有效應允許你在該回合額外使用地，否則只在你本回合還未使用過地牌的狀況下，才能使用以提勃放逐的地牌。
- 結算提勃最後一個異能時，就算你沒有放逐任何牌也會加{紅}{紅}{紅}。

村民儀式

{黑}

瞬間

犧牲一個生物，以作為施放此咒語的額外費用。

抽兩張牌。

- 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。

---

沉底

{黑}

巫術

從你的墳墓場放逐一張生物牌，以作為施放此咒語的額外費用。

目標生物得-3/-3 直到回合結束。

- 施放此咒語時，你必須從你的墳墓場放逐正好一個生物。你無法不放逐生物就施放此咒語，且你也不能放逐多於一個的生物。

---

枯萎頭冠

{一}{黑}

結界~靈氣

結附於生物

所結附的生物之基礎力量為 0 且具有「在你的維持

開始時，除非你犧牲此生物，否則失去 1 點生

命。」

- 先前將所結附之生物的力量設定為某特定值的效應，都會被枯萎頭冠蓋掉。不過，如果將其基礎力量設定為特定數值的效應是在枯萎頭冠結附於該生物之後才開始生效，則它又會覆蓋枯萎頭冠的效應。
- 無論效應產生的順序為何，都是由設定所結附之生物基礎力量的效應先生效，而後才輪到會影響其力量、但並未將其設定為特定數值的效應生效。會影響其力量的指示物，也是要等到設定基礎力量的效應生效後才會生效。

---

紅色

斷角亞尼

{二}{紅}

傳奇生物 ~ 人類 / 狂戰士

3/3

敏捷

炫威 ~ {一}：你可以將斷角亞尼的基礎力量更改為

「由你操控之其他生物中力量最大者的數值加 1」直到回合結束。*(只能於此生物攻擊過的回合中起動此異能，且每回合只能起動一次。)*

- 於該炫威異能結算時，才決定由你操控之其他生物中力量最大者的數值。你也是在該時刻決定是否要更改斷角亞尼的基礎力量。如果於該時刻你未操控其他生物，則你可以將亞尼的基礎力量更改為 1 直到回合結束。亞尼反對這一行為。
- 無論效應產生的順序為何，都是由設定斷角亞尼基礎力量之效應先生效，而後才輪到會影響其力量、但並未將其設定為特定數值的效應生效。會影響亞尼力量之指示物，也是要等到設定基礎力量的效應生效後才會生效。
- 斷角亞尼的新基礎力量，會被設定為 1 加由你操控之其他生物中力量最大者的實際數值，而非該生物的基礎力量。如果該生物的力量在炫威異能結算後發生改變，亞尼的力量也不受影響。
- 在一些不尋常的情況下，由你操控的其他生物中力量最大者的數字為負數。舉例來說，如果該最大力量的數值為-3，則你可以將亞尼的基礎力量更改為-2 直到回合結束。亞尼強烈反對這一行為。

---

玄武岩噬漢

{三}{紅}

生物 ~ 巨人 / 魔法師

4/2

當玄武岩噬漢進戰場時，它對任意一個目標造成 X

點傷害，X 為由你操控的生物中各生物類別所具有的生物數量之最大值。

- 要造成的傷害數量，是根據於該觸發式異能結算時由你操控的生物情況來計算；如果該時刻你仍然操控玄武岩噬漢，則該異能也會將自己包括在內。你始終利用最大的數字。不需要選擇任何生物類別。舉例來說，如果你在該時刻操控一個巨人 / 戰士，一個妖精 / 戰士，一個寇族 / 戰士，則玄武岩噬漢會造成 3 點傷害。
-

敘事神碧爾琪

{二}{紅}

傳奇生物 ~ 神

3/3

每當你施放咒語時，加{紅}。直到回合結束，你不會因步驟與階段結束失去這份魔法力。

於你的每個回合中，由你操控的生物能夠炫威兩次，而不是一次。

////

豐足觥號亨費爾

{四}{紅}

傳奇神器

棄一張牌：放逐你牌庫頂的兩張牌。本回合中，你可以使用這些牌。

- 碧爾琪的第一個異能會用到堆疊，且可以被回應。它不是魔法力異能。
  - 你仍須以由你操控的生物攻擊後，才能起動其炫威異能。
  - 以亨費爾的起動式異能放逐的牌，是牌面朝上地被放逐。
  - 就算亨費爾離開戰場或受其他玩家操控，你仍能在當回合中使用這些牌。
  - 使用以亨費爾放逐的牌時，需遵循使用這些牌的所有一般規則。你必須支付其費用（如有），也必須遵循其使用時機限制等等。舉例來說，如果這些牌其中之一是生物牌，則你只能在你的行動階段中、堆疊為空的時候施放該牌，且需要支付其魔法力費用。
  - 除非有效應允許你在該回合額外使用地，否則只在你本回合還未使用過地牌的狀況下，才能使用以亨費爾放逐的地牌。在大多數情況下，如果你以亨費爾放逐了兩張地牌，你沒辦法兩張都使用。
  - 以亨費爾放逐但你未使用的牌會留在放逐區。
  - 你棄牌以起動該異能的那張牌，並不算作「這些牌」中的一部分，因此就算它因故最後進到了放逐區，你也不能使用它。
-

散災巨人

{二}{紅}{紅}

生物 ~ 巨人 / 狂戰士

3/4

如果某個由你操控的巨人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。

- 新的傷害仍是由原本的傷害來源造成。除非原本的傷害來源就是散災巨人，否則這份加倍後的傷害不會由其造成之。
- 如果同時有其他（一個或數個）效應也會影響由你操控之巨人來源將造成的傷害數量（例如，要防止其中部分傷害），則會由受到傷害的玩家或受到傷害之永久物的操控者來決定這些效應（包括散災巨人的效應）的生效順序。如果所有傷害都已被防止，則散災巨人的效應便不再生效。
- 如果由你操控之某個巨人來源的傷害，需要分配給數個永久物和 / 或玩家，則你是先分配傷害，然後再將結果加倍。舉例來說，如果你一個進行攻擊之 5/5 具踐踏異能的巨人，被某個 2/2 生物阻擋，則你可以將 2 點傷害分配給該阻擋者，剩餘的 3 點傷害則分配給防禦玩家。然後實際造成的數量會相應增至 4 點和 6 點。

---

燼心巨人

{五}{紅}{紅}

生物 ~ 巨人 / 狂戰士

7/6

踐踏

當燼心巨人死去時，它對隨機選擇之一個由對手操控的生物造成 7 點傷害。

- 由於並未指定該由對手操控的生物為目標，因此是在該觸發式異能結算時才會隨機決定。此異能可能會選中具辟邪異能的生物，也有可能選中具反紅保護異能者，只是在後者之情形下，所造成的傷害會被防止。
  - **中文版勘誤：**本牌之中文版本的異能敘述中誤植「目標」一詞，但實際上該異能不取目標，「目標」應為「一個」，特此勘誤。本牌正確的規則敘述如上文所示，在與其他牌張互動時，請參照第一項之說明。
-

怯懦巨漢

{三}{紅}

生物 ~ 巨人 / 懦夫

4/4

怯懦巨漢不能單獨進行阻擋。

- 雖然你在宣告阻擋者時，不能宣告只用怯懦巨漢來進行阻擋，但你可以在宣告有其他阻擋者的情況下，只用怯懦巨漢來阻擋某個進行攻擊的生物。其他進行阻擋的生物無需與怯懦巨漢阻擋同一個生物。
- 如果你操控數個怯懦巨漢，則它們可以一起阻擋，就算沒有其他生物阻擋也是一樣。
- 一旦怯懦巨漢已被宣告為阻擋生物，則就算所有其他阻擋者都已經離開戰場或因故被移出戰鬥，它也會留在戰鬥中。
- 如果有效應要求怯懦巨漢「若能阻擋則須如此作」，且你操控至少另一個能阻擋的生物，則你必須用怯懦巨漢和至少另一個生物阻擋。

---

碾壓弱者

{二}{紅}

巫術

碾壓弱者對每個生物各造成 2 點傷害。如果本回合中曾以此法受到傷害的生物將死去，則改為將它放逐。

預示{紅} ( 在你的回合中，你可以支付{二}並從你手上牌面朝下地放逐此牌。過了該回合後，便可利用其預示費用來施放之。 )

- 生物不一定要受到碾壓弱者的致命傷害才會被放逐。這些生物在受到傷害之後，如果本回合中因故將死去，就會改為將之放逐。
-

末日劫泰坦

{四}{紅}{紅}

生物 ~ 巨人 / 狂戰士

4/4

當末日劫泰坦進戰場時，直到回合結束，由你操控的生物得 +1/+0 且獲得敏捷異能。

預示 {四}{紅} ( 在你的回合中，你可以支付 {二} 並從你手上牌面朝下地放逐此牌。過了該回合後，便可利用其預示費用來施放之。 )

- 該觸發式異能只影響此異能結算時由你操控的生物，很可能包括末日劫泰坦本身。於該回合稍後時段才受你操控的生物不會獲得加成。
- 

龍伴狂戰士

{一}{紅}

生物 ~ 人類 / 狂戰士

2/2

先攻

你每操控一個龍，你起動的炫威異能便減少 {一} 來起動。

炫威 ~ {四}{紅}：派出一個 5/5 紅色，具飛行異能的龍衍生物。( 只能於此生物攻擊過的回合中起動此異能，且每回合只能起動一次。 )

- 此費用減少效應只對你起動之炫威異能起動費用中一般魔法力的部分生效。它不能減少指定顏色魔法力的要求。
  - 一旦你宣告起動炫威異能，則直到該異能的費用支付完畢，沒有玩家能有所行動。特別一提，對手不能試圖去除你的龍，好改變異能的起動費用。
-

接連擲擊

{紅}{紅}

瞬間

本回合中，當你施放你的下一個總魔法力費用等於或小於 4 之瞬間或巫術咒語時，複製該咒語。你可以為該複製品選擇新的目標。

預示{紅} ( 在你的回合中，你可以支付{二}並從你手上牌面朝下地放逐此牌。過了該回合後，便可利用其預示費用來施放之。 )

- 接連擲擊會複製任何總魔法力費用等於或小於 4 的瞬間或巫術咒語，而非僅限於需要目標者。
  - 就算於複製異能結算時，你所施放的咒語已被反擊或已因故離開堆疊，也依然能產生複製品。該複製品會比原版咒語先一步結算。
  - 如果所複製的咒語已指定目標，則除非你為複製品選擇新的目標，否則其目標與原版咒語相同。你可以改變任意數量的目標，不論全部改變或部分改變都行。如果對其中任一目標而言，你無法選擇一個新的合法目標，則它會保持原樣而不改變（即使現在的目標並不合法）。
  - 如果所複製的咒語具有模式（也就是說，其敘述中帶有以項目列表格式註明的模式），則複製品的模式會與原版咒語相同。你不能選擇其他的模式。
  - 如果某咒語的魔法力費用中包括{X}，則在判斷該咒語的魔法力費用是否為 4 以下時，會將 X 的數值計算在內。如果複製了該咒語，則複製品也會具有相同的 X 數值。
  - 如果該咒語於施放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來說也是一樣。
  - 你不能為該複製品支付任何替代性或額外費用。不過，基於為原版咒語所支付的任何替代性或額外費用產生的效應都會被複製，就好像每個複製品都支付過同樣的費用一樣。
  - 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。
-

矮人戰鎚

{二}{紅}

神器 ~ 武具

當矮人戰鎚進戰場時，你可以支付{二}。若你如此作，則派出一個 2/1 紅色矮人 / 狂戰士衍生生物，然後將矮人戰鎚裝備於其上。

佩帶此武具的生物得 +3/+0 且具有踐踏異能。

佩帶{三}

- 你是於進戰場異能結算時，才決定是否要支付{二}。若你如此作，則你是立即派出矮人 / 狂戰士衍生生物並將矮人戰鎚裝備在其上。玩家不能回應你是否要支付費用的決定，且在此流程中沒有玩家能有所行動。
- 矮人 / 狂戰士衍生生物是以 2/1 生物來進入戰場。將於具特定數值之力量或防禦力的生物進戰場時觸發的異能，會看到衍生生物是以 2/1 生物的狀態進戰場。

---

狂熱劫掠者

{一}{紅}

生物 ~ 惡魔 / 狂戰士

2/2

每當你起動炫威異能時，在狂熱劫掠者上放置一個 +1/+1 指示物。

- 狂熱劫掠者的觸發式異能會比觸發它的炫威異能先一步結算。

---

冰霜噬咬

{紅}

雪境瞬間

冰霜噬咬對目標生物或鵬洛客造成 2 點傷害。如果你操控三個或更多雪境永久物，則改為它造成 3 點傷害。

- 於冰霜噬咬結算時，才會檢查你是否操控三個或更多雪境永久物。
-

跨金橋巨龍

{三}{紅}{紅}

生物 ~ 龍

4/4

飛行 · 敏捷

每當跨金橋巨龍攻擊或成為咒語的目標時，派出一個珍寶衍生物。

由你操控的珍寶具有「{橫置} · 犧牲此神器：加兩點任意顏色的單色魔法力。」

- 如果是同一個咒語多次指定跨金橋巨龍為目標，該觸發式異能也只會觸發一次。
- 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，這類異能仍會結算。
- 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。

---

莽勇狂徒瑪格妲

{一}{紅}

傳奇生物 ~ 矮人 / 狂戰士

2/1

由你操控的其他矮人得+1/+0。

每當一個由你操控的矮人成為橫置時，派出一個珍寶衍生物。

犧牲五個珍寶：從你的牌庫中搜尋一張神器或龍牌，將該牌放進戰場，然後將你的牌庫洗牌。

- 瑪格妲的觸發式異能並不會讓你得以橫置任何矮人。你必須設法橫置它們。攻擊這方法確實挺不錯的吧？
  - 矮人必須確實發生從未橫置成為橫置此動作，才會觸發該異能。如果有效應試圖橫置某個由你操控且已橫置的矮人，則該異能不會觸發。
-

撼地狂漢

{三}{紅}{紅}

生物 ~ 巨人 / 狂戰士

5/4

對手不能獲得生命。

在你的維持開始時，撼地狂漢向每位對手各造成 2 點傷害。此異能只有於撼地狂漢在戰場時或於撼地狂漢在你墳墓場中且你操控巨人時才會觸發。

預示{二}{紅}{紅}

- 剛進戰場的撼地狂漢，不會撤銷本回合早些時段已獲得的任何生命。
- 如果在你的維持開始時撼地狂漢在戰場上，則就算它已不是巨人、且你未操控其他巨人，它的異能也會觸發。

---

魯莽船員

{三}{紅}

巫術

派出 X 個 2/1 紅色矮人 / 狂戰士衍生物，X 為由你操控的載具數量與由你操控的武具數量之總和。為每個這類衍生物各進行以下流程 ~ 你可以將一個由你操控的武具裝備於其上。

- 於魯莽船員結算時，才計算由你操控的載具和武具數量，並以此決定要派出多少個矮人 / 狂戰士。
- 你決定要裝備的武具，是在同一時間裝備在所有衍生物上。
- 你不能將數個武具同時裝備在同一個衍生物上。

---

大有斬獲

{二}{紅}

巫術

棄一張牌，以作為施放此咒語的額外費用。

抽兩張牌並派出一個珍寶衍生物。(珍寶衍生物是具有「{橫置}，犧牲此神器：加一點任意顏色的魔法力」的神器。)

- 施放大有新獲時，你必須棄掉正好一張牌。你無法不棄牌就施放此咒語，且你也不能棄掉多於一張的牌。

---

#### 變節枷鎖

{二}{紅}

巫術

獲得目標生物的操控權直到回合結束。重置該生物。  
直到回合結束，它獲得敏捷異能與「每當此生物造成傷害時，消滅目標裝備在其上的武具。」

- 變節枷鎖可以指定任何生物為目標，包括已重置或其上未裝備武具者。
- 就算獲得某生物之操控權，也不會讓你同時獲得貼附其上之任何靈氣或武具的操控權。
- 該生物獲得的觸發式異能，會在該生物造成任何傷害時觸發，而非僅限於戰鬥傷害。
- 如果該異能觸發，則若存在合法目標，你必須選擇一個。至於裝備在該生物上的武具是由誰操控則並不重要。如果當該異能試圖結算時，該武具已不再裝備在該生物上，則該異能不會結算，且該武具也不會被消滅。

---

#### 壓扁

{四}{紅}

瞬間

如果你操控巨人，則此咒語減少{三}來施放。  
壓扁對目標生物或鵬洛客造成 6 點傷害。

- 如果你操控數個巨人，壓扁的費用也只會減少{三}。
  - 一旦你宣告施放壓扁，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，玩家無法移除你的巨人，好改變該咒語的費用。
-

提勃的詐術

{一}{紅}

瞬間

反擊目標咒語。隨機選擇 1，2 或 3。其操控者磨等量的牌，然後從其牌庫頂開始放逐牌，直到放逐一張名稱與該咒語不相同的非地牌為止。他可以施放該牌，且不需支付其魔法力費用。然後他將所放逐的牌以隨機順序置於其牌庫底。

- 對被反擊的咒語而言，如果該牌庫中沒有與之名稱不相同的非地牌，則該玩家會放逐其牌庫中的所有牌（其他玩家也得以看到其中內容），然後再將所放逐的牌以隨機順序置於其牌庫底。
  - 如果玩家以「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，其可以支付額外費用，例如增幅費用。如果此牌含有任何強制性的額外費用，則必須支付之，才能施放此咒語。
  - 如果該咒語的魔法力費用中包含了{X}，則該玩家在施放它時必須將 X 的值選為 0。
  - 如果被反擊的咒語是某張雙面牌的背面，則該玩家牌庫中的所有牌都會與該咒語有不不同的名稱，因為當牌張在牌庫中時，只會利用其正面的特徵；不過，如果該玩家所放逐的第一張與該咒語名稱不相同的牌是模式雙面牌，則他可以施放該牌的任一面，就算該牌的背面與被反擊的咒語名稱相同也是一樣。
  - 提勃的詐術可以指定不能被反擊的咒語為目標。如果提勃的詐術結算，該目標咒語不會被反擊，但其他所有效應仍會生效。
-

怒火神托拉夫

{二}{紅}{紅}

傳奇生物 ~ 神

5/4

踐踏

每當一個由對手操控的生物或鵬洛客受到過量之非戰鬥傷害時，托拉夫對任意一個該永久物以外的目標造成等同於該過量數額的傷害。

////

托拉夫之鎚

{一}{紅}

傳奇神器 ~ 武具

佩帶此武具的生物具有「{一}{紅}·{橫置}，將托拉夫之鎚卸裝：托拉夫之鎚對任意一個目標造成 3 點傷害。將托拉夫之鎚移回其擁有者手上。」

只要佩帶此武具的生物是傳奇，它便得+3/+0。

佩帶{一}{紅}

- 當某生物受到一個或數個來源的傷害時，若此時所造成的傷害數量已超過達到致命傷害所需之最小值，它便算「受到過量傷害」。在大多數情況下，這是指它受到大於自己防禦力數量之傷害，不過生物本回合中已受過的傷害數量也需考慮在內。
- 當某鵬洛客受到大於其當前忠誠之數量的傷害時，它便算「受到過量傷害」。
- 對具死觸異能的來源而言，由於來自此類來源的 1 點傷害就算作致命傷害，因此只要傷害超過該數值，就算是對該生物造成了過量傷害，儘管造成的傷害總數並未超過該生物的防禦力也是如此。請注意，此類來源造成的傷害對鵬洛客沒有特殊效果。
- 如果某永久物既是生物又是鵬洛客，則會利用它所需之兩個致命傷害數值中較小的那個，來判斷它是否受到過量傷害。舉例來說，如果某個永久物既是 5/5 生物，又是上面有三個忠誠指示物的鵬洛客，且它受到 4 點傷害，則會算作它受到 1 點過量傷害，托拉夫的異能會觸發。
- 至於某個由對手操控的生物或鵬洛客在該回合稍早時候是否受過戰鬥傷害則並不重要。只要對該永久物造成過量傷害的那份傷害是非戰鬥傷害就行。
- 托拉夫的異能不會影響要向該由對手操控之生物或永久物造成的那份傷害。該傷害會如常造成。
- 托拉夫因其觸發式異能造成的傷害屬於非戰鬥傷害。這份傷害可能會再度觸發托拉夫的異能。
- 雖然佩帶托拉夫之鎚的生物是起動式異能的來源，但這份傷害的來源是托拉夫之鎚。舉例來說，如果佩帶此武具的生物是綠色，則該異能便不能指定具反綠保護的永久物為目標。雖然它可以指定具

反紅保護的永久物為目標，但由於將造成傷害的是紅色來源（托拉夫之鎚），所以該份傷害會被防止。

- 如果在此異能試圖結算時，該目標已經是不合法目標，則此異能不會結算，且其所有效應都不會生效。你不會將托拉夫之鎚移回其擁有者的手中。
- 卸裝托拉夫之鎚屬於該異能起動費用的一部分。如果該異能沒有結算，則托拉夫之鎚不會重新裝備在生物上。

---

折磨者頭盔

{紅}

神器 ~ 武具

佩帶此武具的生物得 +1/+1。

每當佩帶此武具的生物被阻擋時，它對防禦玩家造成 1 點傷害。

佩帶{-} ( {-} : 裝備在目標由你操控的生物上。只能於巫術時機佩帶。 )

- 如果佩帶了此武具的生物被阻擋，該觸發式異能只會觸發一次，無論有多少生物阻擋它都是一樣。

---

苔原火孔

{-}{紅}{紅}

雪境巫術

苔原火孔對目標生物或鵬洛客造成 4 點傷害。施放

此咒語時每支付過一點{雪}，便加{無}。直到回合結

束，你不會因步驟與階段結束失去這份魔法力。 ( {

雪}為產自雪境來源的魔法力。 )

- 如果在苔原火孔試圖結算時，該目標生物或鵬洛客已經是不合法目標，則它不會結算，且其所有效應都不會生效。你不會加魔法力。
  - 如果你施放苔原火孔時沒有支付雪境魔法力，則你不會加魔法力。依然會造成傷害。
  - 如果有效應複製苔原火孔，則由於不存在「施放該複製品時支付的雪境魔法力」，所以你會加魔法力。依然會造成傷害。
-

塔科力火行客

{二}{紅}

生物 ~ 人類 / 狂戰士

3/2

炫威 ~ {一}：放逐你的牌庫頂牌。本回合中，你可以使用該牌。*(只能於此生物攻擊過的回合中起動此異能，且每回合只能起動一次。)*

- 你以炫威異能放逐的牌，是牌面朝上地放逐。
- 以此法使用牌時，需遵循使用該牌的一般規則。你必須支付其費用，也必須遵循其使用時機限制等等。舉例來說，如果該牌是巫術牌，你只能在你的行動階段中且堆疊為空的時候施放之。
- 通常情況下，這意味著只在你本回合還未使用過地的狀況下，才能以此法使用地。
- 如果你到回合結束都沒有使用該牌，則它會留在放逐區。在後續回合中再度炫威，也不會讓你能施放該牌。

---

墓穴劫匪

{一}{紅}

生物 ~ 矮人 / 浪客

1/3

{一}，{橫置}，從你的墳墓場放逐一張生物牌：派出一個珍寶衍生物。*(珍寶衍生物是具有「{橫置}，犧牲此神器：加一點任意顏色的魔法力」的神器。)*

- 一旦你宣告起動該起動式異能，則直到該異能的費用支付完畢，沒有玩家能有所行動。值得一提的是，對手不能試圖移除一張你的生物牌，好讓你無法放逐它。

---

綠色

### 戰鬥長毛象

{三}{綠}{綠}

生物 ~ 象

6/5

踐踏

每當一個由你操控的永久物成為由對手操控之咒語或異能的目標時，你可以抽一張牌。

預示{二}{綠}{綠} ( 在你的回合中，你可以支付{二}並從你手上牌面朝下地放逐此牌。過了該回合後，便可利用其預示費用來施放之。 )

- 戰鬥長毛象的觸發式異能會比觸發它的咒語或異能先一步結算。就算該咒語或異能被反擊，此異能仍會結算。
- 如果由對手操控的咒語或異能是多次指定單一由你操控的永久物為目標，戰鬥長毛象的觸發式異能也只會觸發一次。不過，如果由對手操控的咒語或異能是指定多個由你操控的永久物為目標，則每有一個此類永久物，戰鬥長毛象的觸發式異能便會觸發一次。
- 你是於戰鬥長毛象的觸發式異能結算時，才決定是否要抽一張牌。

### 冰霜祝福

{三}{綠}

雪境巫術

將 X 個+1/+1 指示物分配給任意數量由你操控的生物，X 為施放此咒語時支付過的{雪}數量。然後你每操控一個力量等於或大於 4 的生物，便抽一張牌。

( {oSi}為產自雪境來源的魔法力。 )

- 由於冰霜祝福並不指定生物為目標，因此你是於冰霜祝福結算時，才決定要如何分配這些+1/+1 指示物。玩家可以如常回應冰霜祝福；雖然他們能夠知道你施放它時支付了多少點雪境魔法力，但沒辦法知道你會如何分配指示物。
- 因為沒有指定生物為目標，所以你甚至能選擇將+1/+1 指示物放置在具反綠保護的生物上。
- 你是於冰霜祝福的結算過程中，在生物上放置+1/+1 指示物之後，才決定由你操控的生物中有多少個生物力量等於或大於 4。
- 如果你施放冰霜祝福時沒有支付雪境魔法力，則不會分配任何+1/+1 指示物。如果你的生物夠大，則你依然能抽牌。

- 如果有效應複製冰霜祝福，則由於不存在「施放該複製品時支付的魔法力」，因此也不會分配任何 +1/+1 指示物。如果你的生物夠大，則你依然能抽牌。

---

### 暴雪爭鬥

{綠}

#### 雪境巫術

選擇目標由你操控的生物和目標不由你操控的生物。

如果你操控三個或更多雪境永久物，則直到回合結

束，該由你操控的生物得 +1/+0 且獲得不滅異能。

然後這些生物互鬥。(它們各向對方造成等同於本身力量的傷害。)

- 除非你能同時指定一個由你操控的生物和一個不由你操控的生物為目標，否則你不能施放暴雪爭鬥。
- 於暴雪爭鬥結算時，才會檢查你是否操控三個或更多雪境永久物，並以此來決定該目標由你操控的生物是否會得 +1/+0 且獲得不滅異能。就算該生物未獲得加成，它也還是要互鬥。
- 如果於暴雪爭鬥試圖結算時，其中任一目標已經是不合法目標，則沒有生物會互鬥，也不會造成傷害。
- 如果於暴雪爭鬥試圖結算時，該由你操控的生物仍是合法目標，但該目標不由你操控的生物已經是不合法目標，則該由你操控的生物依然會得到加成直到回合結束。

---

### 北境前導兵

{二}{綠}

#### 雪境生物 ~ 妖精 / 戰士

3/2

每當你施放生物咒語，若施放它時支付過該咒語所具

有之任一顏色的{雪}，則該生物進戰場時上面額外有

一個 +1/+1 指示物。( {雪} 為產自雪境來源的魔法力。 )

- 與只關心你施放咒語時是否支付過雪境魔法力的其他效應不同，北境前導兵還會關心該雪境魔法力的顏色。它不關心你在施放生物咒語時，是用有色雪境魔法力來支付其總費用中的哪一部分，只要你所支付的雪境魔法力與該生物咒語之顏色相符即可。舉例來說，如某個紅色生物咒語在施放時需

要支付額外費用，且你利用來自雪境來源之一點紅色魔法力來支付了該額外費用，則北境前導兵的異能會觸發。

- 對受北境前導兵之觸發式異能影響的生物而言，就算你在施放它時支付了多於一點相應顏色之雪境魔法力，該生物進戰場時也只會額外有一個+1/+1 指示物。
- 如果你操控數個北境前導兵，則它們的觸發式異能都會分別觸發。這樣的話，就算你施放該生物咒語時只支付了一點相應顏色的雪境魔法力，該生物進戰場時上面也會有數個+1/+1 指示物。

---

### 妖精曲弓

{綠}

神器 ~ 武具

當妖精曲弓進戰場時，你可以支付{二}。若你如此作，則派出一個 1/1 綠色妖精 / 戰士衍生生物，然後將妖精曲弓裝備於其上。

佩帶此武具的生物得+1/+2 且具有延勢異能。

佩帶{三}

- 你是於進戰場異能結算時，才決定是否要支付{二}。若你如此作，則你是立即派出妖精 / 戰士衍生生物並將妖精曲弓裝備在其上。玩家不能回應你是否要支付費用的決定，且在此流程中沒有玩家能有所行動。
- 妖精 / 戰士衍生生物是以 1/1 生物來進入戰場。將於具特定數值之力量或防禦力的生物進戰場時觸發的異能，會看到衍生物是以 1/1 生物的狀態進戰場。

---

### 善戰妖精

{一}{綠}

生物 ~ 妖精 / 戰士

2/2

每當一個或數個其他妖精在你的操控下進戰場時，派出一個 1/1 綠色妖精 / 戰士衍生生物。此異能每回合只會觸發一次。

{五}{綠}{綠}：直到回合結束，由你操控的妖精得+2/+2 且獲得死觸異能。

- 在你操控下進戰場的妖精數量並不重要。該異能只會派出一個妖精 / 戰士衍生生物。

- 一旦該觸發式異能在某回合中已觸發過一次，它就不能再度觸發，就算該異能仍在堆疊上、已被反擊或因故離開堆疊也是一樣。
- 該起動式異能只影響該異能結算時由你操控的妖精。於該回合稍後時段才受你操控的妖精不會獲得加成。對由你操控的生物而言，如果該生物原本不是妖精，但在該回合稍後時段成為妖精，則也不會得到加成；不過如果該生物原本是妖精，且已得到加成，則它就算在當回合稍後時段變成不是妖精，也不會失去這份加成。

---

世界樹神埃西卡

{一}{綠}{綠}

傳奇生物 ~ 神

1/4

警戒

{橫置}：加一點任意顏色的魔法力。

由你操控的其他傳奇生物具有警戒異能與「{橫置}：

加一點任意顏色的魔法力。」

////

虹彩橋

{白}{藍}{黑}{紅}{綠}

傳奇結界

在你的維持開始時，從你的牌庫頂開始展示牌，直到

展示出一張生物或鵬洛客牌為止。將該牌放進戰場，

其餘則以隨機順序置於你的牌庫底。

- 如果某生物是在攻擊後才失去警戒異能（也許是因為埃西卡離開了戰場），則該生物仍會繼續攻擊。它不會成為橫置狀態。
  - 在虹彩橋觸發式異能的結算過程中，如果你牌庫中沒有生物或鵬洛客牌，則你就只是展示你的整個牌庫，將之隨機化，然後繼續遊戲。
  - 如果你展示出一張正面是生物或鵬洛客的雙面牌，則你會以正面朝上的狀態將該牌放進戰場。
-

埃西卡的戰車

{三}{綠}

傳奇神器 ~ 載具

4/4

當埃西卡的戰車進戰場時，派出兩個 2/2 綠色的貓  
衍生物。

每當埃西卡的戰車攻擊時，派出一個衍生物，此衍  
生物為目標由你操控之衍生物的複製品。

搭載 4

- 你派出的衍生物，會複製派出原版衍生物之效應原本所註明的特徵。新派出的衍生物不會複製下列狀態：該衍生物是否為橫置，它上面是否有指示物、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。特別一提，就算原版衍生物正進行攻擊，你新派出的衍生物也不會是正進行攻擊的狀態。
- 如果原版衍生物本身已經複製了別的東西，則新派出的衍生物會複製原版衍生物當前的可複製特徵值。在大多數情況下，它會成為原版衍生物所複製東西的複製品。如果它複製的是魔法力費用中包含{X}的永久物，則 X 為 0。
- 當你派出的衍生物進戰場時，它其上之任何進戰場異能都會觸發。該衍生物複製品上面任何「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。
- 如果原版衍生物是靈氣，則你派出的衍生物屬於未經施放便進入戰場。這樣會由將成為該靈氣之操控者的玩家於其進戰場時，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。

---

持牙人芬恩

{一}{綠}

傳奇生物 ~ 人類 / 戰士

1/3

死觸

每當一個由你操控且具死觸異能的生物對任一玩家造  
成戰鬥傷害時，該玩家得到兩個中毒指示物。（具有  
十個或更多中毒指示物的玩家會輸掉這盤遊戲。）

- 玩家（最好是對手）由於具有十個或更多中毒指示物而輸掉遊戲，屬於遊戲規則的一部分。當有人（最好是對手）獲得第十個中毒指示物時，不需要芬恩仍在戰場上。

---

彩華冰霜

{二}{綠}

雪境結界 ~ 靈氣

結附於地

所結附的地是雪境。

每當橫置所結附的地以產生魔法力時，其操控者額外  
加一點任意顏色的魔法力。

- 所結附的地會保留可能具有的其他超類別，例如基本或傳奇。它也會保留具有的其他副類別，例如樹林或海島。

---

披冰巨魔

{二}{綠}

雪境生物 ~ 巨魔 / 戰士

2/3

{雪}{雪}：直到回合結束，披冰巨魔得+2/+0且獲得  
不滅異能。將之橫置。(傷害與註明「消滅」的效應  
不會將它消滅。{雪}能以產自雪境來源的一點魔法力  
來支付。)

- 就算披冰巨魔已橫置，你也可以起動它的最後一個異能。

---

循跡覓偉

{綠}{綠}

結界

在你的維持開始時，你可以從你手上施放一個總魔法  
力費用等同於「由你操控之其他永久物間最高之總魔  
法力費用加 1」的永久物咒語，且不需支付其魔法力  
費用。若你未如此作，則占卜 1。

- 永久物咒語包括神器咒語、生物咒語、結界咒語或鵬洛客咒語。

- 在判斷你能夠施放的咒語時，考慮的是於該觸發式異能結算時由你操控之其他永久物的狀況。如果在該時刻由你操控的其他永久物就只有地，或是你未操控任何其他永久物的罕見情況，則你可以從你手上施放一個總魔法力費用為 1 的永久物咒語。
- 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，則必須支付之，才能施放此咒語。
- 如果某個永久物的魔法力費用中包含{X}，則 X 視為 0。
- 如果你施放的咒語在其魔法力費用中包含了{X}，則你必須將 X 的值選為 0。

雅斯佩樹哨衛

{綠}

生物 ~ 妖精 / 浪客

1/2

延勢

{橫置}，橫置一個由你操控且未橫置的生物：加一點任意顏色的魔法力。

- 支付雅斯佩樹哨衛之起動式異能費用時，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持續操控的生物。不過，你必須在自己最近的一回合開始時就已持續操控雅斯佩樹哨衛。

凜冬神約恩

{二}{綠}

傳奇雪境生物 ~ 神

3/3

每當約恩攻擊時，重置所有由你操控的雪境永久物。

////

霜冰杖考德霖

{一}{藍}{黑}

傳奇雪境神器

{橫置}：本回合中，你可以從你的墳墓場中使用目標雪境永久物牌。若你如此作，則它須橫置進戰場。

- 約恩的觸發式異能會重置約恩自己。

- 雪境永久物牌指具有雪境此超類別的任何神器、生物、結界、地或鵬洛客牌。
  - 你並非是在考德霖的起動式異能結算過程中使用該牌；相反，該異能是給予你一個能在該回合中使用該牌的許可。當你使用該牌時，你必須遵守其正常使用時機的許可條件與限制。要以此法使用地，你必須有可使用地數。特別一提，如果你在對手的回合中起動考德霖的異能，則除非該咒語具有閃現異能，否則你便不能以此法來施放咒語，且此時你根本不能以此法來使用地。
  - 以此法施放咒語時，你仍需支付其所有費用，包括額外費用。如果該咒語有替代性費用，你也可以選擇支付該費用。
  - 儘管你能夠使用該牌，但它並不在你手上，因此你不能（舉例而言）棄掉它或預示它。
  - 如果你最後沒使用該牌，則它會留在你的墳墓場中。你不能等到後續回合中再使用之～除非你再度將它指定為考德霖異能的目標（或有其他效應允許你使用）。
- 

#### 哈拉德國王復仇

{二}{綠}

巫術

直到回合結束，目標生物獲得踐踏異能，且你每操控一個生物，它便得+1/+1。它本回合若能被阻擋，則須如此作。

- 於哈拉德國王復仇結算時，才會計算由你操控的生物數量，並以此來決定力量與防禦力加成的大小。
  - 如果該生物攻擊，且防禦玩家操控了能阻擋它的生物，則他必須為之至少指派一個阻擋者。其他生物同樣可以去阻擋它，也可以任意阻擋其他生物，甚至不進行阻擋。
-

親緣神蔻沃莉

{二}{綠}{綠}

傳奇生物 ~ 神

2/4

只要你操控三個或更多傳奇生物，蔻沃莉便得  
+4/+2 且具有警戒異能。

{一}{綠}，{橫置}：檢視你牌庫頂的六張牌。你可以展  
示其中的一張傳奇生物牌，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。

////

林哈特飾冠

{一}{綠}

傳奇神器

於林哈特飾冠進戰場時，選擇一種生物類別。

{橫置}：加{綠}。此魔法力只能用來施放傳奇生物咒  
語或所選類別的生物咒語。

- 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此如果你先前操控三個或更多傳奇生物，則蔻沃莉受到的非致命傷害，可能會因當回合中有部分此類生物離開戰場而變成致命傷害。
- 對林哈特飾冠的第一個異能而言，你必須選擇現有的生物類別，例如真菌或弓箭手。你不能選擇牌張類別（例如神器）或超類別（例如雪境）。
- 如果林哈特飾冠因故沒有選擇生物類別就進到戰場，則你依然能將由其起動式異能產生的魔法力用來施放傳奇生物咒語。

---

利雅拉林地護衛

{三}{綠}

生物 ~ 變形獸

3/3

化形（此牌是所有生物類別。）

{二}{綠}，{橫置}：從你的墳墓場放逐一張生物牌：在  
目標生物上放置兩個+1/+1 指示物。只可以於你能  
施放巫術的時機下起動此異能。

- 一旦你宣告起動該起動式異能，則直到該異能的費用支付完畢，沒有玩家能有所行動。特別一提，對手不能試圖移除你墳墓場中的牌，好讓你無法起動該異能。

---

覆面破壞者

{一}{綠}

生物 ~ 變形獸

1/3

化形 (此牌是所有生物類別。)

當覆面破壞者進戰場時，你可以從你的墳墓場放逐一張生物牌。若你如此作，則放逐目標由對手操控的神器或結界。

- 你是於將觸發式異能放進堆疊時，就選擇目標由對手操控的神器或結界。等到異能結算的過程中，你才決定要從你墳墓場中放逐哪張生物牌 (如有)。到了該時刻，玩家就不能回應你的選擇，且要等到異能完成結算後才能有所行動。

---

原生林巨魔

{綠}{綠}{綠}

生物 ~ 巨魔 / 戰士

4/4

踐踏

當原生林巨魔死去時，若它是生物，則將它移回戰場。它是靈氣結界，且具有「結附於由你操控的樹林」和「所結附的樹林具有『{橫置}：加{綠}{綠}』與『{一}，{橫置}，犧牲此地：派出一個已橫置的 4/4 綠色，具踐踏異能之巨魔 / 戰士衍生生物。』」

- 如果你是原生林巨魔的操控者但並非其擁有者，則在原生林巨魔死去時會是你 (而非其擁有者) 將之移回戰場。你是將它移回戰場時，決定要將它結附在哪個由你操控的樹林上。
  - 如果此時沒有原生林巨魔可以合法結附的東西，則它會留在其擁有者的墳墓場。
  - 如果某衍生物複製了原生林巨魔，則該衍生物不會從其擁有者的墳墓場中移回。
  - 如果某個複製了原生林巨魔的非衍生物永久物於其是生物期間死去，則它會從其擁有者的墳墓場作為靈氣移回，且具有其原本所有異能以及原生林巨魔所賦予的兩個異能。所成之永久物仍保留其名稱、顏色和超類別，但會是靈氣結界，而沒有其他類別或副類別。
-

## 世界樹徑路

{一}{綠}

### 結界

當世界樹徑路進戰場時，從你的牌庫中搜尋一張基本地牌，展示該牌，將它置於你手上，然後將你的牌庫洗牌。

{二}{白}{藍}{黑}{紅}{綠}，犧牲世界樹徑路：你獲得 2 點生命且抽兩張牌。目標對手失去 2 點生命。世界樹徑路對至多一個目標生物造成 2 點傷害。你派出一個 2/2 綠色的熊衍生物。

- 世界樹徑路的最後一個異能始終需要指定一位對手為目標，且可以指定一個生物為目標。如果在該異能試圖結算時，其所有的目標已經是不合法目標，則該咒語不會結算，且其所有效應都不會生效。該異能原本提到的所有厲害事情，你都不能作。

## 境域行者

{二}{綠}

### 生物 ~ 變形獸

2/3

化形 (此牌是所有生物類別。)

於境域行者進戰場時，選擇一種生物類別。

你可以隨時檢視你的牌庫頂牌。

你可以從你的牌庫頂施放該類別的生物咒語。

- 你必須選擇現有的生物類別，例如麋鹿或參謀。你不能選擇牌張類別 (例如神器) 或超類別 (例如雪境)。
- 如果境域行者因故沒有選擇生物類別就進到戰場，則你依然可以隨時檢視你的牌庫頂牌。但你不能從你的牌庫頂施放任何生物咒語，包括不具生物類別者。
- 只要你想檢視你的牌庫頂牌，便隨時可以檢視 (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。
- 如果在你的施放咒語，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，如果你從你的牌庫頂施放咒語，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。

- 境域行者不會改變可以施放該生物咒語的時機。通常這代表著你只能在你的行動階段中且堆疊為空的時候施放，不過閃現異能能夠改變此時機。
  - 你依舊要支付該咒語的全部費用，包括額外費用。如果該咒語有替代性費用，你也可以選擇支付該費用。
  - 你的牌庫頂牌不在你手上，所以你不能將它預示、棄掉，或起動其上的起動式異能。
- 

#### 智慧纏根

{一}{綠}

巫術

磨三張牌，然後將一張地牌或妖精牌從你的墳墓場移回你手上。如果你無法如此作，則抽一張牌。（磨一張牌的流程是將你牌庫頂的牌置入你的墳墓場。）

- 智慧纏根並不指定墳墓場中的任何牌為目標。你移回的地牌或妖精牌，可以是剛磨掉的牌中的一張，也可以是此前就已在其中者。
  - 如果你墳墓場中有一張地牌或妖精牌，則你必須移回一張。你不能選擇不移回任何牌，好就只抽一張牌。
- 

#### 凜冬塑師

{一}{綠}

雪境生物～妖精 / 浪客

2/2

{橫置}：重置目標雪境地。

- 凜冬塑師的起動式異能並非魔法力異能。你不能在施放咒語或起動異能的過程中起動它。它會用到堆疊，且可以被回應。
-

斯肯法之爭

{三}{綠}

巫術

在目標由你操控的生物上放置一個+1/+1 指示物。

然後該生物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。 )

預示{綠} ( 在你的回合中，你可以支付{二}並從你手上牌面朝下地放逐此牌。過了該回合後，便可利用其預示費用來施放之。 )

- 你施放斯肯法之爭時，能夠僅指定某個由你操控的生物為目標。
- 如果你選擇了兩個目標生物，且當斯肯法之爭試圖結算時，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。
- 如果在斯肯法之爭試圖結算時，該由你操控的生物已是不合法目標，則你無法在其上放置+1/+1 指示物。如果該生物仍為合法目標，但另一個生物是不合法目標，則你仍可以在由你操控的生物上放置+1/+1 指示物。

---

密訊信使托斯奇

{三}{綠}

傳奇生物 ~ 松鼠

1/1

此咒語不能被反擊。

不滅

密訊信使托斯奇每次戰鬥若能攻擊，則必須攻擊。

每當一個由你操控的生物對任一玩家造成戰鬥傷害

時，抽一張牌。

- 能夠反擊其他咒語的咒語或異能仍能以托斯奇為目標。當這類咒語或異能結算時，托斯奇不會被反擊，但該咒語或異能具有的任何其他效應仍會如常生效。
  - 如果托斯奇因故無法攻擊 ( 例如已橫置，或者當回合才受該玩家操控 )，則它便不能攻擊。如果要支付費用才能使其攻擊，則這並不會強迫你必須支付該費用，所以這種情況下，它也不至於必須要攻擊。
-

泰瓦科爾

{二}{綠}{綠}

傳奇鵬洛客 ~ 泰瓦

3

由你操控的妖精具有「{橫置}：加{黑}。」

+1：在至多一個目標妖精上放置一個+1/+1指示物。將之重置。它獲得死觸異能直到回合結束。

0：派出一個 1/1 綠色妖精 / 戰士衍生生物。

-6：你獲得具有「每當你施放妖精咒語時，它獲得敏捷異能直到回合結束且你抽兩張牌」的徽記。

- 雖然泰瓦科爾看起來像妖精，但他不是具有妖精此生物類別的生物，所以他不會因自己的異能而獲得魔法力異能（讓由你操控的妖精所獲得者），且他也不能成為自己第一個忠誠異能的目標。
- 第一個忠誠異能可以指定未橫置的妖精為目標。
- 該徽記會讓妖精咒語獲得敏捷異能。由該咒語所成的永久物也會繼承此變化。

畸巨劫怪弗霖凱

{四}{綠}{綠}

傳奇生物 ~ 非瑞人 / 魔判官

6/6

踐踏，敏捷

如果你將在某永久物或玩家上放置一個或數個指示物，則改為在該永久物或玩家上放置兩倍數量的各種指示物。

如果對手將在某永久物或玩家上放置一個或數個指示物，則改為他在該永久物或玩家上放置一半數量的各種指示物，小數點後捨去。

- 與其他類似的效應不同，弗霖凱非常在意是誰要在永久物或玩家上放置指示物，並以此決定其最後兩個異能哪個會生效。
- 如果某永久物是以上面帶有指示物的狀態進戰場，則使該永久物獲得指示物的效應可能會列明是由哪位玩家來放置指示物。如果該效應未列明玩家，則算是由該物件的操控者來放置這些指示物。
- 如果有兩個或更多效應都試圖修改在你永久物上放置指示物的數量，則無論這些效應來源的操控者是誰，都會由你來決定這些效應的生效順序。

---

## 多色

冰凍烈焰埃加爾

{一}{藍}{紅}

傳奇生物 ~ 巨人 / 魔法師

3/3

每當一個由對手操控的生物或鵬洛客受到過量傷害時，若本回合中有由你操控的巨人，魔法師或咒語對它造成過傷害，則你抽一張牌。

- 當某生物受到一個或數個來源的傷害時，若此時所造成的傷害數量已超過達到致命傷害所需之最小值，它便算「受到過量傷害」。在大多數情況下，這是指它受到大於自己防禦力數量之傷害，不過生物本回合中已受過的傷害數量也需考慮在內。
  - 當某鵬洛客受到大於其當前忠誠之數量的傷害時，它便算「受到過量傷害」。
  - 對具死觸異能的來源而言，由於來自此類來源的 1 點傷害就算作致命傷害，因此只要傷害超過該數值，就算是對該生物造成了過量傷害，儘管造成的傷害總數並未超過該生物的防禦力也是如此。請注意，此類來源造成的傷害對鵬洛客沒有特殊效果。
  - 至於這份過量傷害是不是由你操控之巨人，魔法師或咒語造成並不重要，只要該生物或鵬洛客受到過量傷害，且在本回合期間有由你操控的前述三種物件之一造成過傷害即可。舉例來說，某對手操控一個 4/4 生物，本回合中你先用一個咒語對其造成過 2 點傷害，稍後另一位玩家再用另一個咒語對它造成 3 點傷害，則埃加爾的異能會觸發。
  - 如果某永久物既是生物又是鵬洛客，則會利用它所需之兩個致命傷害數值中較小的那個，來判斷它是否受到過量傷害。舉例來說，如果某個永久物既是 5/5 生物，又是上面有三個忠誠指示物的鵬洛客，且它受到 4 點傷害，則會算作它受到 1 點過量傷害；埃加爾的異能會觸發。
-

## 亞尼誅戮巨魔

{紅}{綠}

結界～傳紀

(於此傳紀進戰場時及於你抽牌步驟後，加一個學問指示物。到 III 後犧牲之。)

I — 目標由你操控的生物與至多一個目標不由你操控的生物互鬥。

II — 加{紅}。在至多一個目標由你操控的生物上放置兩個+1/+1 指示物。

III — 你獲得若干生命，其數量等同於由你操控的生物中力量最大者的數值。

- 對章節異能 I 而言，如果於該異能結算時，其中任一異能已經是不合法目標，則沒有生物會造成或受到傷害。
- 章節異能 II 不是魔法力異能。它會用到堆疊，且可以被回應。
- 如果你沒有為章節異能 II 選擇目標，你就只是於該異能結算時加{紅}。不過，如果你指定了某個由你操控的生物為目標，且於該異能結算時該生物已經是不合法目標，則該異能不會結算。在這情況下，你不會加{紅}。
- 對章節異能 III 而言，會利用異能結算時由你操控之生物中力量最大者的數值，來決定你會獲得多少生命。如果在該時刻，你沒有操控生物，或所有由你操控的生物之力量均為 0 或更少，則你不會獲得任何生命。

---

## 英靈升殿

{一}{白}{黑}

結界～傳紀

(於此傳紀進戰場時及於你抽牌步驟後，加一個學問指示物。到 III 後犧牲之。)

I, II — 選擇一個由你操控的生物。直到你的下一個回合，所有將對由你操控之生物造成的傷害改為對該生物造成之。

III — 將目標生物牌從你的墳墓場移回戰場，且上面有一個飛行指示物。該生物額外具有天使與戰士此兩種類別。

- 你是於章節異能 I / II 結算時，才為該異能選擇生物。

- 如果在將對由你操控的生物造成傷害那一刻，所選生物不在戰場上，則傷害會對原本應受到該份傷害的生物造成之。不會轉移傷害。
- 章節異能 I / II 不會改變「原本的傷害是否為戰鬥傷害」這一點。如果將對某個由你操控的生物造成之傷害屬於戰鬥傷害，則改為對所選生物造成之傷害也仍是戰鬥傷害。
- 如果在章節異能 I / II 結算之後、但在你的下一個回合之前，另一位玩家獲得了所選生物之操控權，則將會對由你操控之生物造成的傷害，仍會改為對所選生物造成之。
- 以章節異能 III 放進戰場的生物牌，會是以具飛行異能的天使 / 戰士（加上它具有的其他生物類別）來進戰場。

### 碧塔嘉保衛戰

{一}{綠}{白}

結界 ~ 傳紀

*(於此傳紀進戰場時及於你抽牌步驟後，加一個學問指示物。到 III 後犧牲之。)*

I — 派出一個 1/1 白色人類 / 戰士衍生物。

II — 派出一個 1/1 綠色妖精 / 戰士衍生物。

III — 選擇任意數量由你操控的衍生神器和 / 或衍生物，且其名稱須各不相同。對每個這類衍生物而言，派出一個為前者之複製品的衍生物。

- 章節異能 III 並不指定任一衍生物為目標。你是於該異能結算時，才選擇要複製哪些衍生物。
- 除非派出衍生物之異能指定了其他名稱，否則衍生物之名稱與它的生物類別相同。特別來說，人類 / 戰士衍生物就與妖精 / 戰士衍生物具有不同名稱，且你能用章節異能 III 為這兩者各派出一個複製品。
- 你派出的衍生物都會複製派出原版衍生物之效應原本所註明的特徵。新派出的衍生物不會複製下列狀態：該衍生物是否為橫置，它上面是否有指示物、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。
- 如果原版衍生物本身已經複製了別的東西，則你派出的衍生物會利用該原版衍生物的可複製特徵值。在大多數情況下，它會成為原版衍生物所複製東西的複製品。如果它複製的是魔法力費用中包含{X}的永久物，則 X 為 0。
- 當你派出的衍生物進戰場時，它們所具有的任何進戰場異能都會觸發。衍生物上面任何「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。

---

霜與火之戰

{三}{藍}{紅}

結界～傳紀

(於此傳紀進戰場時及於你抽牌步驟後，加一個學問指示物。到 III 後犧牲之。)

I — 霜與火之戰對每個非巨人生物和每個鵬洛客各造成 4 點傷害。

II — 占卜 3。

III — 本回合中，每當你施放總魔法力費用等於或大於 5 的咒語時，抽兩張牌，然後棄一張牌。

- 章節異能 III 所產生的觸發式異能，可能會在當回合中多次觸發，就算當時霜與火之戰很可能已不在戰場上也一樣。

---

利雅拉諸熊錄

{一}{綠}{藍}

結界～傳紀

(於此傳紀進戰場時及於你抽牌步驟後，加一個學問指示物。到 III 後犧牲之。)

I — 派出一個 2/2 藍色，具化形異能的變形獸衍生生物。

II — 選擇任意數量目標由你操控的變形獸生物。它們的基礎力量與防禦力為 4/4。

III — 選擇至多一個目標生物或鵬洛客。每個由你操控且力量等於或大於 4 的生物各依本身力量對該永久物造成傷害。

- 先前將該變形獸之基礎力量與防禦力設定為某特定值的效應，都會被章節異能 II 的異能蓋掉。其他將變形獸之基礎力量和防禦力設定為其他數值的效應，如果是在章節異能 II 結算之後才生效，則又會蓋過該異能的效應。
- 無論效應產生的順序為何，都是由設定該變形獸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。
- 章節異能 II 的效應會一直持續下去。它不會在回合結束時終止。

---

腥天大屠殺

{一}{黑}{紅}

結界～傳紀

(於此傳紀進戰場時及於你抽牌步驟後，加一個學問指示物。到 III 後犧牲之。)

I — 派出一個 2/3 紅色，具威懾異能的惡魔 / 狂戰士衍生生物。

II — 本回合中，每當一個狂戰士攻擊時，你抽一張牌且你失去 1 點生命。

III — 你每操控一個狂戰士，便加{紅}。直到回合結束，你不會因步驟與階段結束失去這份魔法力。

- 章節異能 III 不是魔法力異能。它會用到堆疊，且可以被回應。於該異能結算時，才會計算由你操控的狂戰士數量，並以此來決定加多少{紅}。

---

冒名客之死

{一}{綠}{白}

結界～傳紀

(於此傳紀進戰場時及於你抽牌步驟後，加一個學問指示物。到 III 後犧牲之。)

I, II — 在至多一個目標生物上放置一個+1/+1 指示物。

III — 選擇目標對手。放逐一個由他操控的生物，且須為這些生物中力量最大者。

- 由對手操控的生物中的力量最大者，會僅參考異能結算時由該玩家操控的生物來決定。此時不會考慮由其他玩家操控的生物。
  - 如果該目標玩家操控數個符合此條件的生物（即力量同為由其操控的生物中的最大力量），則由你選擇要放逐其中哪一個。
  - 章節異能 III 不指定任何生物為目標。舉例來說，玩家能以此法放逐具反白保護異能的生物。
-

### 菲妍的報償

{一}{白}{白}{黑}

結界～傳紀

(於此傳紀進戰場時及於你抽牌步驟後，加一個學問指示物。到 III 後犧牲之。)

I — 派出一個 4/4 白色，具飛行與警戒異能的天使 / 戰士衍生物。

II — 直到回合結束，由你操控的天使獲得「{橫置}：消滅目標力量小於此生物的生物。」

III — 由你操控的天使獲得連擊異能直到回合結束。

- 於章節異能 II 結算時，只有在該時刻即由你操控的天使會獲得該起動式異能。類似地，於章節異能 III 結算時，只有在該時刻即由你操控的天使才會獲得先攻異能。在這兩種狀況中，於當回合稍後時段才受你操控的天使不會獲得相應異能。
- 該目標生物的力量，須在你起動異能時就要比該天使的要小。於該異能試圖結算時，會再次比較這兩者的力量。如果此時該目標生物的力量已不再小於天使的力量，則該異能不會結算。如果此時該天使已不在戰場上，則會利用它最後在戰場上時的力量來判斷該異能是否會結算。

---

### 哈拉德一統妖精

{二}{黑}{綠}

結界～傳紀

(於此傳紀進戰場時及於你抽牌步驟後，加一個學問指示物。到 III 後犧牲之。)

I — 磨三張牌。你可以將一張妖精或泰瓦牌從你的墳墓場放進戰場。

II — 在每個由你操控的妖精上各放置一個 +1/+1 指示物。

III — 本回合中，每當一個由你操控的妖精攻擊時，目標由對手操控的生物得 -1/-1 直到回合結束。

- 對章節異能 I 而言，你放進戰場的妖精或泰瓦牌，可以是剛磨掉的牌中的一張，也可以是異能結算前就已在墳墓場中者。
- 於章節異能 II 結算時，只有在該時刻由你操控的妖精才會得到一個 +1/+1 指示物。在該回合中稍後時段才受你操控的妖精不會得到指示物。

- 但章節異能 III 的狀況剛好與之相反，該異能所產生的觸發式異能，會在當回合中每當任一由你操控的妖精攻擊時觸發，包括於章節異能 III 結算時還不由你操控者。
- 由章節異能 III 產生的觸發式異能，會在宣告阻擋者之前結算。它可能會在對手的生物有機會進行阻擋之前，就將它們除掉。

---

無盡風暴掠食者

{二}{黑}{紅}

生物~吸血鬼 / 龍

3/3

飛行

每當無盡風暴掠食者成為橫置時，將至多一張目標牌

從墳墓場放逐並在無盡風暴掠食者上放置一個

+1/+1 指示物。

犧牲另一個生物：無盡風暴掠食者獲得不滅異能直到

回合結束。將之橫置。

- 無盡風暴掠食者的觸發式異能並不會讓你得以橫置無盡風暴掠食者。你必須設法橫置它。我們覺得攻擊這方法不錯。
  - 無盡風暴掠食者必須確實發生從未橫置成為橫置此動作，才會觸發該異能。如果有效應試圖橫置它，但此時它已橫置，則此異能不會觸發。
  - 你可以在不指定任何目標的情況下，將此觸發式異能放進堆疊。於該異能結算時，你就只會在無盡風暴掠食者上放置一個+1/+1 指示物。不過，如果你選擇了目標，但於此異能試圖結算時，該牌已經是不合法目標，則此異能不會結算，且其所有效應都不會生效。在這種情況下，你不能在無盡風暴掠食者上放置+1/+1 指示物。
  - 就算無盡風暴掠食者已橫置，你也可以起動它的最後一個異能。
-

巨人入侵記

{藍}{紅}

結界 ~ 傳紀

(於此傳紀進戰場時及於你抽牌步驟後，加一個學問指示物。到 III 後犧牲之。)

I — 占卜 2。

II — 抽一張牌。然後你可以從你手上展示一張巨人牌。當你如此作時，巨人入侵記向目標對手或鵬洛客造成 2 點傷害。

III — 你於本回合中施放的下一個巨人咒語減少 {二} 來施放。

- 章節異能 II 進堆疊時不指定目標。你是在抽了一張牌之後，再決定是否要從你手上展示一張巨人牌。當你如此作時，該自身觸發式異能觸發。這與註記「若你如此作」之效應的區別是：在你展示巨人牌後，但在實際造成傷害前，玩家仍有機會來回應。
- 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（例如章節異能 III 的效應）。該咒語的總魔法力費用僅由其魔法力費用來確定，與施放咒語時具體支付的總費用數量無關。

---

末日災禍卡爾杜

{二}{黑}{紅}

傳奇生物 ~ 惡魔 / 狂戰士

4/3

當末日災禍卡爾杜進戰場時，直到你的下一個回合，由對手操控的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。

每當一個進行攻擊的生物死去時，每位對手各失去 1 點生命，且你獲得 1 點生命。

- 卡爾杜的第一個異能會影響所有由對手操控的生物，包括在該異能結算後才進戰場者。
- 如果某個由對手操控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），則它便不能攻擊。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。

- 如果某個由對手操控的生物不符合任何上述例外，且能攻擊，則它若能攻擊除你以外的其他玩家，便須如此作。如果該生物不能攻擊任何上述此類玩家，或是遊戲中沒有此類玩家的情況，則它必須攻擊你或某個由其操控者之對手操控的鵬洛客。
- 如果某個受卡爾杜異能影響的生物可在不違反任何限制的情況下攻擊數位玩家和 / 鵬洛客，則由其操控者決定它的攻擊對象。
- 對卡爾杜最後一個異能而言，無論進行攻擊的生物是由誰操控，也無論該生物攻擊的對象為何，只要它死去，此異能便會觸發。

---

### 卡爾杜惡毒復生

{二}{黑}{紅}

結界 ~ 傳紀

(於此傳紀進戰場時及於你抽牌步驟後，加一個學問指示物。到 III 後犧牲之。)

I — 你可以犧牲一個生物。當你如此作時，卡爾杜惡毒復生對任意一個目標造成 3 點傷害。

II — 每位玩家各棄一張牌。

III — 將目標生物牌從你的墳墓場移回戰場。在其上放置一個 +1/+1 指示物。它獲得敏捷異能直到你的下一個回合。

- 章節異能 I 進堆疊時不指定目標。在該異能結算過程中，你可以犧牲一個生物。當你如此作時，自身觸發式異能觸發，你是在此時選擇目標生物，並對它造成傷害。這與註記「若你如此作」之效應的區別是：在你犧牲生物牌後，但在實際造成傷害前，玩家仍有機會來回應。
  - 於章節異能 II 結算時，首先由輪到該回合的玩家選擇一張手牌放到一邊（但不需展示），然後其他每位玩家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。
-

無蹤卡婭

{三}{白}{黑}

傳奇鵬洛客 ~ 卡婭

5

+1：在至多一個目標非衍生物的生物上放置一個魂體指示物。它獲得「當此生物死去或進入放逐區時，將它移回其擁有者手上並派出一個 1/1 白色，具飛行異能的精靈衍生生物。」

-3：放逐目標非地永久物。

-7：你獲得具有「在你的維持開始時，你可以從你手上，你的墳墓場或放逐區裡由你擁有的牌之中施放一個傳奇咒語，且不需支付其魔法力費用」的徽記。

- 第一個異能放置的魂體指示物沒有功能上的作用。它只是用來提醒你生物獲得之異能。就算該生物上的指示物被移去，其獲得的觸發式異能依然會生效。
  - 如果某個非衍生物的生物獲得了多個該觸發式異能，則每個觸發式異能都會分別觸發。雖然你只能將該牌移回其擁有者手上一次，但每個異能結算時都能派出一個精靈衍生生物。
  - 如果放逐區中有由你擁有且牌面朝下的牌，則只有在你能夠檢視該牌（且該牌是傳奇）的情況下，你才能利用卡婭的徽記來施放它。如果你不能檢視該牌，則你就不能施放它，就算你知道它是傳奇也一樣。
  - 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，則必須支付之，才能施放此咒語。
  - 如果該咒語的魔法力費用中包含了{X}，則你必須將 X 的值選為 0。
-

奈爾非國王叛行譜

{一}{藍}{黑}

結界～傳紀

(於此傳紀進戰場時及於你抽牌步驟後，加一個學問指示物。到 III 後犧牲之。)

I — 每位玩家各磨四張牌。然後你可以從每個墳墓場各放逐一張生物或鵬洛客牌。

II, III — 直到回合結束，你可以從以奈爾非國王叛行譜放逐的牌之中施放咒語，且你可以將魔法力視同任意顏色的魔法力來支付施放這類咒語的費用。

- 章節異能 I 不指定墳墓場中的任何牌為目標。對每個墳墓場而言，你從其中放逐的生物或鵬洛客牌，可以是剛磨掉的牌中的一張，也可以是此前就已在其中者。是由你來決定要放逐哪些牌。
- 章節異能 II / III 不會改變你能夠施放所放逐之牌的時機。在大多數情況下，這代表著你只能在你的行動階段中且堆疊為空的時候施放，不過閃現異能能夠改變此時機。
- 如果你以章節異能 II / III 施放咒語，則它會成為新的物件。如果它再回到放逐區，它便不再是以奈爾非國王叛行譜放逐者，且你不能夠再度以此法來施放。
- 「以奈爾非國王叛行譜放逐的牌」僅指以該特定之奈爾非國王叛行譜放逐的牌，而不包括以由你先前操控之其他叛行譜所放逐者。

---

鍛造大師寇爾

{紅}{白}

傳奇生物～矮人 / 戰士

2/2

每當另一個由你操控且非衍生物的生物死去時，若它受有靈氣或佩帶武具，則將它移回其擁有者手上。

由你操控且受有靈氣或佩帶武具的衍生生物得

+1/+1。

- 如果某個由你操控的衍生生物上貼附有靈氣或武具，則它便算做「受有靈氣或佩帶武具」。該靈氣或武具不一定要由你操控。
  - 對由你操控且受有靈氣或佩帶武具的衍生生物而言，無論該生物上貼附了多少靈氣或武具，都只會因寇爾的最後一個異能得+1/+1。
-

寰宇盤蛇寇瑪

{三}{綠}{綠}{藍}{藍}

傳奇生物 ~ 巨蛇

6/6

此咒語不能被反擊。

在每個維持開始時，派出一個 3/3 藍色，名稱為寇瑪纏蛇的巨蛇衍生生物。

犧牲另一個巨蛇：選擇一項 ~

·橫置目標永久物。本回合中其起動式異能不能起動。

·寰宇盤蛇寇瑪獲得不滅異能直到回合結束。

- 能夠反擊其他咒語的咒語或異能仍能以寰宇盤蛇寇瑪為目標。當這類咒語或異能結算時，寇瑪不會被反擊，但該反擊咒語或異能具有的任何其他效應仍會如常生效。
- 起動式異能會包含冒號，其格式為「[費用]:[效應]。」有些關鍵字也屬於起動式異能（例如佩帶），它們的規則提示中會包含冒號。鵬洛客的忠誠異能也屬於起動式異能。
- 你不能犧牲寇瑪本身來起動其最後一個異能，但你可以犧牲由你操控的其他巨蛇，包括寇瑪纏蛇。
- 如果你選擇了寇瑪之起動式異能的第一個模式，則你可以將已橫置的永久物指定為其目標。不能起動該永久物上起動式異能之效應依然會生效。
- 寇瑪之起動式異能的第一個模式不會使靜止式異能無法生效，也不會令觸發式異能不能觸發。與其他類似的效應不同，該模式會讓該永久物上的魔法力異能也不能起動。大多數於結算時產生魔法力的起動式異能，都屬於魔法力異能。

---

碧塔嘉衛士瑪姬

{二}{綠}{白}{白}

傳奇生物 ~ 人類 / 戰士

2/3

由你操控的其他生物得+1/+1。

每當一個地在你操控下進戰場時，派出一個 1/1

白色人類 / 戰士衍生生物。

- 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此由你操控的生物受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中碧塔嘉衛士瑪姬離開戰場而變成致命傷害。
-

冰霜摩立特

{二}{綠}{藍}{藍}

傳奇雪境生物 ~ 變形獸

0/0

化形 ( 此牌是所有生物類別。 )

你可以使冰霜摩立特當成任一由你操控之永久物的複製品來進入戰場，但它額外具有傳奇與雪境此兩種類別，且如果它是生物，則它進戰場時上面額外有兩個 +1/+1 指示物並具有化形異能。

- 摩立特所複製的，就只有原版永久物上所印製的東西而已 ( 除非該永久物也複製了其他東西或是個衍生物；後文將詳述 )。它不會複製下列狀態：該永久物是否為橫置，它上面是否有指示物、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。
  - 如果摩立特複製某個非傳奇永久物，則雖然你會操控兩個同名永久物，但其中只有一個是傳奇 ( 摩立特 )。因此你不需要將任何一個置入其擁有者的墳墓場。
  - 如果所選擇的永久物之魔法力費用中包含{X}，則 X 視為 0。
  - 如果所選擇的永久物是個衍生物，則摩立特會複製派出該衍生生物的效應原本所註明的特徵。在此情況下，摩立特不會成為衍生物。
  - 如果所選的永久物本身已經複製了別的東西，則摩立特會利用所選永久物之可複製特徵值。在大多數情況下，它會成為所選永久物正複製東西的複製品。如果它複製的是魔法力費用中包含{X}的永久物，則 X 為 0。
  - 當摩立特進戰場時，它所複製的永久物之任何進戰場異能都會觸發。所選永久物上面任何「於[此永久物]進戰場時」或「[此永久物]進戰場時上面有...」的異能也都會生效。
  - 如果摩立特複製的是生物，則它進戰場時上面會有兩個 +1/+1 指示物，以及它所複製的異能及其他物件之異能會在其上放置的任何指示物。
  - 如果所複製的永久物本身已受到改變類別之效應的影響，則摩立特進戰場時的永久物類別可能會與所複製之永久物當前所具有的永久物類別不同。此時會利用摩立特進戰場時的特徵值 ( 而非所複製永久物者 ) 來決定它進戰場時上面是否會有額外指示物。特別一提，如果某個永久物通常不是生物，但受其他效應影響成為了生物，且摩立特複製了該永久物，則摩立特進戰場時會是個非生物物的永久物，且不會得到 +1/+1 指示物、也不具有化形異能。
  - 如果摩立特與另一個永久物同時進戰場，則它不能成為該永久物的複製品。你只可選擇已在戰場上的永久物。
-

叛世國王奈爾非

{三}{藍}{黑}

傳奇雪境生物 ~ 殭屍 / 魔法師

4/3

由你操控的其他雪境生物與殭屍生物得+1/+1。

{雪}{雪}{雪}：將叛世國王奈爾非從你的墳墓場橫置移回戰場。( {雪}能以產自雪境來源的一點魔法力來支付。 )

- 由你操控之其他既是雪境又是殭屍的生物，只會因奈爾非的第一個異能得+1/+1。
- 

尼科阿里斯

{X}{白}{藍}{藍}

傳奇鵬洛客 ~ 尼科

3

當尼科阿里斯進戰場時，派出 X 個碎片衍生物。

( 碎片衍生物是具有「{二}，犧牲此結界：占卜 1，然後抽一張牌」的結界。 )

+1：至多一個目標由你操控的生物本回合不能被阻擋。本回合中，每當該生物造成傷害時，將它移回其擁有者手上。

-1：選擇目標已橫置的生物。你本回合中每抽過一張牌，尼科阿里斯便對它造成 2 點傷害。

-1：派出一個碎片衍生物。

- 碎片是新的預定義衍生物（如食品和珍寶這種）。碎片衍生物是具有「{二}，犧牲此結界：占卜 1，然後抽一張牌」的無色結界。碎片是新的結界副類別。
  - 如果尼科阿里斯未經施放便進入戰場，或施放時支付的是其魔法力費用之外的費用，或將 X 選為 0，則該進戰場異能不會派出任何碎片衍生物。
  - 尼科的第一個忠誠異能所產生之延遲觸發式異能，會在該目標生物於當回合中造成任何傷害時觸發，而不僅限於造成戰鬥傷害時。
  - 尼科的第二個異能是同時造成全部的傷害。舉例來說，如果你本回合中抽過兩張牌，則尼科會對該目標已橫置的生物造成 4 點傷害，而不是先造成 2 點傷害，再造成 2 點傷害。
-

尼科逆命記

{一}{白}{藍}

結界～傳紀

*(於此傳紀進戰場時及於你抽牌步驟後，加一個學問指示物。到 III 後犧牲之。)*

I — 放逐區中每有一張由你擁有且已預示的牌，你便獲得 2 點生命。

II — 加{白}{藍}。此魔法力只能用來預示牌，或是施放具有預示異能的咒語。

III — 將目標具預示異能的牌從你的墳墓場移回你手上。

- 章節異能 II 所加的魔法力可以用於施放任何具預示異能的咒語，至於你是從哪個區域施放則並不重要。該咒語不必是你從放逐區中施放之某張已預示的牌。

---

烏鴉示警

{一}{白}{藍}

結界～傳紀

*(於此傳紀進戰場時及於你抽牌步驟後，加一個學問指示物。到 III 後犧牲之。)*

I — 派出一個 1/1 藍色，具飛行異能的鳥衍生生物。你獲得 2 點生命。

II — 本回合中，每當一個或數個由你操控且具飛行異能的生物對任一玩家造成戰鬥傷害時，檢視該玩家的手牌且你抽一張牌。

III — 你可以將一張由你擁有的牌從遊戲外置於你的牌庫頂。

- 你不需要展示藉由章節異能 III 帶進遊戲的牌。
  - 在休閒遊戲中，「遊戲外」的牌來自你個人牌張收藏。在受比賽規則規範的遊戲中，「遊戲外」的牌來自你的備牌。你可以隨時查看你的備牌。
-

噬境巨狼薩茹夫

{一}{黑}{綠}

傳奇生物 ~ 狼

3/3

每當一個由對手操控的永久物從戰場進入墳墓場時，  
在噬境巨狼薩茹夫上放置一個+1/+1 指示物。  
在你的維持開始時，若薩茹夫上有一個或更多  
+1/+1 指示物，則你可以移去所有此類指示物。若  
你如此作，則放逐所有其他總魔法力費用等於或小於  
以此法移去之指示物數量的非地永久物。

- 只要該永久物最後在戰場上時是由對手操控，它最後是進入到哪個墳墓場中並不重要。
  - 如果在你的維持開始時，薩茹夫上沒有任何+1/+1 指示物，則它的最後一個異能根本不會觸發。如果觸發了此異能，則於它試圖結算時，還會再進行一次檢查。如果在該時刻薩茹夫上沒有任何+1/+1 指示物，則該異能不會生效。其他永久物都不會被放逐。
  - 如果於薩茹夫最後一個異能開始結算時，它已不在戰場上，則你就不能從其上移除+1/+1 指示物，就算它最後在戰場上時上面有此類指示物也是一樣。其他永久物都不會被放逐。
  - 選擇移去薩茹夫上所有+1/+1 指示物此事，不會影響其上可能有的其他指示物。
  - 如果你確實選擇移去+1/+1 指示物，則你必須將所有此類指示物都移去。你不能只移去部分指示物，好精細調整遭殃對象。
  - 你是在最後一個異能結算時，才選擇是否要移去+1/+1 指示物。如果你如此作，就會繼而放逐相應的永久物。玩家不能回應此選擇，且在此流程中沒有玩家能有所行動。
  - 就算移去薩茹夫上的+1/+1 會令其被標記致命傷害，你也能選擇如此作。如果你這麼作了，薩茹夫會在其最後一個異能完成結算後死去。但它不會獨自上路！不愧是傳奇。
-

### 北地詩人賽詩會

{二}{紅}{白}

結界 ~ 傳紀

(於此傳紀進戰場時及於你抽牌步驟後，加一個學問指示物。到 III 後犧牲之。)

I — 放逐你牌庫頂的四張牌。直到你下一個回合的回合結束，你可以使用這些牌。

II, III — 本回合中，每當你施放咒語時，在目標由你操控的生物上放置一個 +1/+1 指示物。

- 你因章節異能 I 而放逐牌時，是牌面朝上地放逐。
- 以此法使用牌時，需遵循使用該牌的一般規則。你必須支付其費用，也必須遵循其使用時機限制等等。舉例來說，如果這些被放逐的牌其中之一是巫術牌，則你只能在你的行動階段中且堆疊為空的時候施放它。
- 通常情況下，這意味著只在你本回合還未使用過地牌的狀況下，才能使用以北地詩人賽詩會放逐的地牌。
- 到了你下一個回合的回合結束，所有你未使用的牌張都會繼續被放逐。

---

### 塑冰者斯娃拉

{一}{紅}{綠}

傳奇雪境生物 ~ 巨魔 / 戰士

2/4

{三}，{橫置}：派出一個無色，名稱為寒冰魔巨石的衍生雪境神器，且具有「{橫置}：加一點任意顏色的魔法力。」

{六}{紅}{綠}：檢視你牌庫頂的四張牌。你可以從其中施放一個咒語，且不需支付其魔法力費用。將其餘的牌以隨機順序置於你的牌庫底。

- 你以斯娃拉最後一個異能施放的咒語，是從你的牌庫中施放。
- 如果你利用斯娃拉的異能來施放咒語，則你是在該異能結算的中途一併施放之。你不能等到本回合內稍後時段再施放。不會受到牌張類別的施放時機限制。

- 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，則必須支付之，才能施放此咒語。
- 如果該咒語的魔法力費用中包含了{X}，則你必須將 X 的值選為 0。
- 在罕見情況下，於你從所展示的牌之中施放咒語時，你牌庫中牌的順序可能會有特定作用。請記住：檢視你的牌庫頂牌此事不會改變這些牌張的順序，也不會讓你能改變此順序。你要等到完成施放咒語後，才會將牌置於你的牌庫底。
- 而你未施放的牌，則是在所施放的咒語結算之前，就置入你的牌庫底。

---

### 三季變換

{綠}{藍}

結界～傳紀

*(於此傳紀進戰場時及於你抽牌步驟後，加一個學問指示物。到 III 後犧牲之。)*

I — 磨三張牌。

II — 將至多兩張目標雪境永久物牌從你的墳墓場移回你手上。

III — 從每個墳墓場中各選擇三張牌。其擁有者將這些牌洗入各自的牌庫。

- 對章節異能 III 而言，如果某玩家的墳墓場中沒有牌，則他就不用洗牌。

---

### 詐術神騙局

{二}{藍}{黑}

結界～傳紀

*(於此傳紀進戰場時及於你抽牌步驟後，加一個學問指示物。到 III 後犧牲之。)*

I — 選擇兩個目標生物。你可以交換兩者的操控權。

II — 選擇兩個目標具共通牌張類別的非基本且非生物永久物。你可以交換兩者的操控權。

III — 目標玩家失去 3 點生命，且你獲得 3 點生命。

- 對章節異能 I 或 II 而言，如果當該異能結算時，其中一個為其目標的永久物已成為不合法目標，則交換就不會發生。如果兩個目標都不合法，則異能便不會結算。

- 對這兩個異能而言，任一目標的操控者都不必是你。
- 如果在章節異能 I 或 II 結算時，兩個目標永久物的操控者都為同一位玩家，則什麼都不會發生。
- 就算獲得某生物之操控權，也不會讓該玩家同時獲得貼附其上之任何靈氣或武具的操控權。
- 對章節異能 II 而言，任一目標在具兩者共通的牌張類別之外，也可以具有其他類別。舉例來說，你能夠指定一個神器地和一個神器為目標。

---

#### 靈梟看守維嘉

{一}{白}{藍}

傳奇生物 ~ 鳥 / 精靈

2/2

飛行

每當你從你手牌以外的任何區域施放咒語時，抽一張牌。

- 維嘉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。

---

#### 無色神器

血脈頂替客

{三}

神器生物 ~ 變形獸

2/2

化形 (此牌是所有生物類別。)

於血脈頂替客進戰場時，選擇一種生物類別。

每當另一個該類別之生物在你的操控下進戰場時，在

血脈頂替客上放置一個+1/+1 指示物。

- 你必須選擇現有的生物類別，例如吸血鬼或德魯伊。你不能選擇牌張類別 (例如神器) 或超類別 (例如雪境)。
- 如果血脈頂替客與另一個生物同時進戰場，則你可以選擇後者生物所具有之生物類別之一，好讓血脈頂替客的最後一個異能在該生物進戰場時觸發。
- 如果血脈頂替客因故沒有選擇生物類別就進到戰場，則它的最後一個異能不會觸發，就算是有不具生物類別的生物進戰場時也一樣。

---

### 寰宇瓊漿

{四}

神器

在你的結束步驟開始時，如果你的總生命大於你的起始總生命，則抽一張牌。若否，則你獲得 2 點生命。

- 你是於寰宇瓊漿的異能結算時，才將你當前總生命與起始總生命作比較，以此決定你是能抽一張牌還是會獲得 2 點生命。不存在你能兩者皆得的情況。

---

### 覆面林連結點

{四}

神器

由你操控的生物是所有生物類別。由你操控的生物咒語和由你擁有且不在戰場上的生物牌也是如此。

{三}，{橫置}：派出一個 2/2 藍色，具化形異能的變形獸衍生物。（它是所有生物類別。）

- 如果有其他將影響具特定生物類別的生物如何進戰場之替代性效應，會是由覆面林連結點的效應先生效，而後再是前述效應生效。舉例來說，如果你操控覆面林連結點和一個註記著「由你操控的戰士進戰場時上面均額外有一個+1/+1 指示物」的效應，則在你的操控下進戰場的所有生物都會得到指示物。
  - 由於覆面林連結點之起動式異能派出的衍生物具有化形異能，因此就算覆面林連結點離開戰場，這些衍生物也會繼續具有所有生物類別。而由你操控的其他生物就會恢復原有生物類別（除非其還受到類似會改變其生物類別之效應影響）。
-

### 英雄葬火

{二}

神器

{二}，{橫置}，犧牲一個生物：從你的牌庫中搜尋一張與所犧牲之生物具共通生物類別的生物牌，且其總魔法力費用須等同於所犧牲之生物的總魔法力費用加 1。將該牌放進戰場，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。

- 利用你犧牲之生物最後在戰場上時的生物類別和總魔法力費用，來決定你能夠找到生物牌的範圍。特別一提，如果你犧牲的生物是背面朝上的雙面永久物，則你會利用其背面的特徵，而非正面。
- 如果某個永久物或牌庫中某張牌的魔法力費用包括{X}，則 X 視為 0。
- 一旦你宣告起動該起動式異能，則直到該異能的費用支付完畢，沒有玩家能有所行動。特別一提，對手不能試圖去除你的某個生物，好讓你無法犧牲它。

---

### 複造指環

{三}

雪境神器

{橫置}：加一點任意顏色的魔法力。

在你的維持開始時，在複造指環上放置一個夜晚指示物。然後若其上有八個或更多夜晚指示物，則移去所有此類指示物，並派出八個無色，名稱為受造指環的衍生雪境神器，且具有「{橫置}：加一點任意顏色的魔法力。」

- 檢查複造指環上是否有八個或更多夜晚指示物的時機，是在其觸發的異能結算的過程當中。如果複造指環是在其他時機下獲得第八個夜晚指示物，則你不會馬上派出受造指環。你要等到下一次觸發式異能結算時才會如此作。

---

### 老舊符文石

{二}

神器

墳墓場和牌庫中的非地永久物牌不能進戰場。

玩家不能從墳墓場或牌庫中施放咒語。

- 如果有效應允許玩家從墳墓場使用地，則他們仍能如此作。類似地，其他效應也仍能將地牌從任何區域置入戰場。
- 如果某效應是將一張牌從墳墓場或牌庫放逐並允許玩家施放之，則該玩家可以如此作。該咒語是從放逐區中施放。
- 利用牌張在你墳墓場或牌庫中的特徵，來確定它是否能進戰場。如果該牌為雙面牌，則只會利用其正面的特徵。

## 地

無面者庇護地

雪境地

{橫置}：加{無}。

{雪}{雪}{雪}：直到回合結束，無面者庇護地成為 4/3，具警戒異能的生物並具有所有生物類別。它仍然是地。 (*{雪}能以產自雪境來源的一點魔法力來支付。*)

- 雖然無面者庇護地在其最後一個起動式異能結算後會具有所有生物類別，但它不會具有化形此關鍵字異能。
- 如果無面者庇護地變成生物，但你並未在你最近的一回合開始時便持續操控它，則它便不能攻擊，你也不能橫置它來產生魔法力。

諾特瓦眠丘

地

諾特瓦眠丘須橫置進戰場。

{橫置}：加{紅}。

{三}{紅}{綠}{綠}，犧牲諾特瓦眠丘：消滅目標地。派出一個 4/4 綠色，具踐踏異能的巨魔 / 戰士衍生物。

- 如果在最後一個起動式異能試圖結算時，該目標地已經是不合法目標，則此異能不會結算，且其所有效應都不會生效。你不會派出巨魔 / 戰士衍生物。

無盡風暴骨塚

地

無盡風暴骨塚須橫置進戰場。

{橫置}：加{黑}。

{一}{黑}{紅}{紅}，{橫置}，犧牲無盡風暴骨塚：它對目標玩家造成 3 點傷害。該玩家棄一張牌。只可以於你能施放巫術的時機下起動此異能。

- 如果在最後一個起動式異能試圖結算時，該目標玩家已經是不合法目標，則此異能不會結算，且其所有效應都不會生效。不會造成傷害，該玩家也不用棄牌。

---

利雅拉鏡湖

地

利雅拉鏡湖須橫置進戰場。

{橫置}：加{藍}。

{二}{綠}{綠}{藍}，{橫置}，犧牲利雅拉鏡湖：派出一個衍生物，此衍生物為目標由你操控之生物的複製品，但它進戰場時上面額外有一個+1/+1 指示物。只可以於你能施放巫術的時機下起動此異能。

- 此衍生物只會複製該生物上所印製的東西而已（除非該生物是個衍生物或複製了其他東西；後文將詳述）。該衍生物不會複製下列狀態：該生物是否為橫置，它上面是否有指示物、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。
  - 如果該目標生物本身就是衍生物，則利雅拉鏡湖異能派出的衍生物會複製派出原版衍生物之效應原本所註明的特徵。
  - 如果該目標生物本身已經複製了別的東西，則你派出的衍生物會利用該目標生物的可複製特徵值。在大多數情況下，它會成為該目標生物所複製的東西。如果它複製的是魔法力費用中包含{X}的永久物或牌，則 X 為 0。
  - 如果所複製之生物的魔法力費用中包含{X}，則 X 視為 0。
  - 當此衍生物進戰場時，所複製的生物之任何進戰場異能都會觸發。所複製的生物上面任何「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。
-

卡爾費港口

地

卡爾費港口須橫置進戰場。

{橫置}：加{藍}。

{三}{藍}{黑}{黑}，{橫置}，犧牲卡爾費港口：磨四張牌，然後將一張生物牌從你的墳墓場橫置移回戰場。  
(磨一張牌的流程是將你牌庫頂的牌置入你的墳墓場。)

- 最後一個起動式異能並不指定任何墳墓場中的生物牌為目標。你移回的生物牌，可以是剛磨掉的牌中的一張，也可以是此前就已在其中者。

---

斯肯法長老廳

地

斯肯法長老廳須橫置進戰場。

{橫置}：加{綠}。

{二}{黑}{黑}{綠}，{橫置}，犧牲斯肯法長老廳：至多一個目標不由你操控的生物得-2/-2 直到回合結束。派出兩個 1/1 綠色妖精 / 戰士衍生物。只可以於你能施放巫術的時機下起動此異能。

- 如果你起動最後一個異能，但未選擇任何目標，則在該異能結算時你就只是派出一個妖精 / 戰士衍生物。不過，如果你選擇了目標，且在該異能試圖結算時，該生物已經是不合法目標，則該異能不會結算，且其所有效應都不會生效。在此情況下，你不會派出妖精 / 戰士衍生物。

---

鈦晶聖所

地

{橫置}：加{無}。

{二}，{橫置}：目標傳奇生物成為神，且仍具有原本類別。在其上放置一個+1/+1 指示物。

{四}，{橫置}，犧牲鈦晶聖所：在目標神上放置一個不滅指示物。

- 你起動第二個異能時，能夠指定一個已經是神的傳奇生物為目標。你會在其上放置一個+1/+1 指示物。

- 永久物上的不滅指示物會使該永久物獲得不滅異能。

---

世界樹

地

世界樹須橫置進戰場。

{橫置}：加{綠}。

只要你操控六個或更多地，由你操控的地便具有

「{橫置}：加一點任意顏色的魔法力。」

{白}{白}{藍}{藍}{黑}{黑}{紅}{紅}{綠}{綠}·{橫置}·犧

牲世界樹：從你的牌庫中搜尋任意數量的神牌，將它

們放進戰場，然後將你的牌庫洗牌。

- 世界樹的第三個異能，不會使由你操控的地失去任何異能。該異能也不會令由你操控的地獲得或失去任何地類別。

---

## 凱德海姆系列補充包和主題補充包單卡解惑

### 白色

全副武裝

{一}{白}

瞬間

由你操控的載具成為神器生物直到回合結束。選擇一

個由你操控的矮人。將任意數量由你操控的武具裝備

於其上。

- 就算你未操控任何載具或矮人，你也能施放全副武裝。你只需正常處理其效應中能生效的部分，並忽略其餘的部分。
  - 受全副武裝影響的那些載具，於該咒語結算時便已確定。於該回合稍後時段才受你操控的載具不會自動成為生物。
-

斯達海姆求索客

{二}{白}

生物 ~ 人類 / 僧侶

2/2

你施放的天使咒語減少{二}來施放。

- 要計算咒語的總費用，先從要支付的魔法力費用或替代性費用開始，加上費用增加的數量，然後再減去費用減少的數量（例如斯達海姆求索客的效應）。該咒語的總魔法力費用僅由其魔法力費用來確定，與施放咒語時具體支付的總費用數量無關。
- 此費用減少效應只對你施放之天使咒語費用中一般魔法力的部分生效。它不能減少指定顏色魔法力的要求。
- 天使咒語是指具有天使此生物類別的生物咒語。可以派出天使衍生物的瞬間、巫術和結界牌都不是天使咒語。

---

先兆女武神

{四}{白}{白}

生物 ~ 天使 / 僧侶

4/5

飛行，繫命

在每個結束步驟開始時，若你本回合中獲得了 4 點

或更多生命，則派出一個 4/4 白色，具飛行與警戒

異能的天使衍生物。

- 無論你在獲得 4 點生命後又獲得了幾點生命，你都只會派出一個天使衍生物。
  - 先兆女武神會檢視整個回合，計算你在此期間獲得的生命數量，就算你獲得生命時先兆女武神還不在戰場上也是一樣。它不關心你是否也失去過生命，就算是你失去的生命比你獲得的生命更多也是如此。
  - 如果到了任一結束步驟開始時，你獲得之生命仍未達 4 點，則先兆女武神的異能根本不會觸發。
-

頌戰北地詩人

{二}{白}

生物 ~ 矮人 / 僧侶

2/3

每當頌戰北地詩人成為橫置時，若它受有靈氣或佩帶武具，則派出一個 2/1 紅色矮人 / 狂戰士衍生物。

- 頌戰北地詩人的觸發式異能並不會讓你得以橫置它。你必須設法橫置它。攻擊確實是個好辦法吧？
- 頌戰北地詩人必須確實發生從未橫置成為橫置此動作，才會觸發該異能。如果有效應試圖在它已橫置時再度橫置它，則此異能不會觸發。
- 如果在頌戰北地詩人成為橫置的時刻，它未受有靈氣或佩帶武具，則該異能根本不會觸發。如果觸發了此異能，則它在試圖結算時會再度檢查頌戰北地詩人是否仍受有靈氣或佩帶武具：如果此時不符合要求，則該異能不會生效。（不過頌戰北地詩人在這兩個時點所貼附的靈氣和 / 武具可以不同）

---

## 藍色

吸收身分

{一}{藍}

瞬間

將目標生物移回其擁有者手上。你可以使由你操控的變形獸都成為該生物的複製品直到回合結束。

- 如果在吸收身分試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則它不會結算，且其所有效應都不會生效。由你操控的變形獸不會成為該生物的複製品。
  - 由你操控的所有變形獸只有「都成為該生物的複製品」和「都不成為該生物的複製品」兩種選項。
  - 如果由你操控的變形獸成為了該生物的複製品，它們會利用該生物最後在戰場上時的複製特徵值。它們不會複製下列狀態：該生物是否為橫置，它上面是否有指示物、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。
  - 如果被移回的生物本身已複製了別的東西，則要成為該生物之複製品的變形獸會利用該生物的可複製特徵值。在大多數情況下，它們會成為該生物所複製東西的複製品。如果它複製的是魔法力費用中包含{X}的永久物或牌，則 X 為 0。
-

巨人之攫

{二}{藍}{藍}

結界～靈氣

結附於由你操控的巨人

當巨人之攫進戰場時，於巨人之攫仍在戰場上的時段

內，獲得目標非地永久物的操控權。

- 如果在其觸發式異能結算之前，巨人之攫就已離開戰場，則你根本不會獲得該目標非地永久物的操控權。
- 如果有其他玩家獲得了巨人之攫的操控權，其改變操控權的效應也不會終止（雖然這樣很可能會令巨人之攫離開戰場：因為它只能結附於由巨人之攫操控者操控的巨人上）。該效應只有在巨人之攫不在戰場上時才會終止。
- 就算獲得某非地永久物之操控權，也不會讓你同時獲得貼附其上之任何靈氣或武器的操控權。

---

瑟特蘭元素師

{五}{藍}{藍}

生物～巨人 / 魔法師

8/8

從你手上展示一張巨人牌或支付{二}，以作為施放此

咒語的額外費用。

每當瑟特蘭元素師攻擊時，你可以從你手上施放一張

瞬間或巫術牌，且不需支付其魔法力費用。

- 巨人牌是指具有巨人此生物類別的生物牌。由於不是巨「大」牌，這類牌在尺寸上應該跟其他牌沒有差別。
  - 如果你利用瑟特蘭元素師的異能來施放咒語，則你是在該異能結算的中途一併施放之。你不能等到本回合內稍後時段再施放。以此法施放的咒語不會受到牌張類別的施放時機限制，且該咒語會在宣告阻擋者之前結算。
  - 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，則必須支付之，才能施放此咒語。
  - 如果該咒語的魔法力費用中包含了{X}，則你必須將 X 的值選為 0。
-

## 黑色

揮掃索命使

{三}{黑}{黑}

生物 ~ 天使 / 狂戰士

5/3

飛行 · 踐踏

支付 3 點生命：將揮掃索命使從你的墳墓場移回你手上。只能於有天使或狂戰士在你的操控下進戰場之回合中起動此異能。

- 揮掃索命使的異能，不一定要該進戰場的天使或狂戰士仍受你操控的情況下才能起動。另外，該天使或狂戰士在你的操控下進戰場之時段，可以是當回合的任何時候，包括在揮掃索命使進入墳墓場之前。

---

披荊打擊客

{四}{黑}

生物 ~ 妖精 / 浪客

4/3

當披荊打擊客進戰場時，選擇一項～

- 從目標永久物上移去 X 個指示物，X 為由你操控的妖精數量。
  - 目標由對手操控的生物得 -X/-X 直到回合結束，X 為由你操控的妖精數量。
- 對每個模式而言，其利用的都是於該進戰場異能結算時由你操控的妖精數量；如果此時披荊打擊客仍受你操控，則也會將本身計算在內。
  - 對第一個模式而言，你是於該異能結算時，才決定要移去哪些指示物。如果該永久物上的指示物數量少於由你操控的效應數量，則你會將指示物全部移去。
  - 上面沒有忠誠指示物的鵬洛客會進入其擁有者的墳墓場。

---

## 紅色

鉤斧

{二}{紅}

神器 ~ 武具

你每操控一個矮人、武具和 / 或載具，佩帶此武具的

生物便得+1/+1。

佩帶{二}

- 鉤斧所賦予的加成會一直隨著由你操控的矮人、武具和載具數量的改變而變化。
- 鉤斧會把自己算進去，所以大多數情況下它至少會給予+1/+1。

---

火巨人之怒

{一}{紅}

巫術

直到回合結束，目標由你操控的巨人得+2/+2且獲得踐踏異能。本回合中，每當它對任一玩家造成戰鬥傷害時，從你的牌庫頂放逐等量的牌。直到你下一個回合的回合結束，你可以使用這些牌。

- 以火巨人之怒產生的觸發式異能放逐的牌，是牌面朝上地放逐。
  - 就算該巨人離開戰場或受其他玩家操控，你也能在該回合中使用這些牌。
  - 使用所放逐的牌需遵循使用該牌的所有一般規則。你必須支付其費用（如有），也必須遵循其使用時機限制等等。舉例來說，如果所放逐的牌其中之一是巫術牌，則你只能在你的行動階段中且堆疊為空的時候施放之，且需支付其魔法力費用。
  - 除非有效應允許你在該回合額外使用地，否則只在你本回合還未使用過地牌的狀況下，才能使用以此法放逐的地牌。
  - 到了你下一個回合的回合結束，所有你未使用的牌張都會繼續被放逐。
-

瑟特蘭投擲客

{三}{紅}{紅}

生物 ~ 巨人 / 狂戰士

4/6

每當瑟特蘭投擲客攻擊時，你可以犧牲另一個生物。當你如此作時，瑟特蘭投擲客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。若所犧牲的生物是巨人，則改為瑟特蘭投擲客造成該數量兩倍的傷害。

- 瑟特蘭投擲客的觸發式異能進堆疊時不指定目標。在該異能結算過程中，你可以犧牲另一個生物。當你如此作時，自身觸發式異能觸發，你是在此時選擇目標生物，並對它造成傷害。這與註記「若你如此作」之效應的區別是：在你犧牲生物後，但在實際造成傷害前，玩家仍有機會來回應。
- 利用該生物被犧牲時的力量，來決定將造成多少點傷害。傷害會在宣告阻擋者之前造成。

---

## 綠色

林冠策士

{三}{綠}

生物 ~ 妖精 / 戰士

3/3

由你操控的其他妖精得+1/+1。

{橫置}：加{綠}{綠}{綠}。

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

---

妖精伏擊

{三}{綠}

瞬間

你每操控一個妖精，便派出一個 1/1 綠色妖精 / 戰士衍生物。

- 於妖精伏擊結算時，才會計算由你操控的妖精數量，並以此來決定派出多少個妖精 / 戰士衍生物。
-

渡林儀式師

{二}{綠}

生物 ~ 變形獸

3/3

化形 (此牌是所有生物類別。)

每當另一個名稱為渡林儀式師的生物在你的操控下進戰場時，抽一張牌。

- 如果有數個名稱為渡林儀式師的生物同時都在你的操控下進戰場，則每個該生物上的異能，都會為每個除自己之外的此類生物而觸發一次。

---

## 多色

女武神顯威

{三}{白}{黑}

結界

當女武神顯威進戰場時，派出一個 4/4 白色，具飛行與警戒異能的天使衍生生物。

每當一個由你操控的天使死去時，每位其他玩家各犧牲一個生物。

- 女武神顯威的最後一個異能在任何由你操控的天使死去時都會觸發，而不僅限於由其第一個異能派出者。
- 於最後一個異能結算時，如果當前不是你的回合，則會首先由輪到該回合的玩家來選擇一個由其操控的生物。如果當前是你的回合，則是由依照回合順序的下一位玩家來先選擇。無論是上述哪種情況，之後都是由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。然後所有對手同時犧牲所選的生物。

---

## 凱德海姆指揮官單卡解惑

白色

寰宇干預

{三}{白}

瞬間

本回合中，如果某個由你操控的永久物將從戰場進入墳墓場，則改為將它放逐。在下一個結束步驟開始時，將它在其擁有者的操控下返回戰場。

預示{一}{白} ( 在你的回合中，你可以支付{二}並從你手上牌面朝下地放逐此牌。過了該回合後，便可利用其預示費用來施放之。 )

- 每個由從戰場進入墳墓場改為放逐的永久物都會產生一個屬於它自己的觸發式異能，能夠將自己移回。這些異能都會在下一個結束步驟開始時觸發，且你可以選擇這些異能進入堆疊的順序。這些牌會在相應異能結算時依次回到戰場。
- 一旦寰宇干預結算，所有由你操控之永久物上註記「當[此生物]死去時」的異能在當回合的稍後時段都不會觸發，因此在該回合中這些永久物都不會進入墳墓場。
- 如果某個衍生永久物將進入墳墓場，它會被放逐，然後消失。它不會移回戰場。
- 如果你以此法將靈氣移回，則你於其進戰場時選擇它要結附的對象。以此法移回戰場的靈氣並未指定它要結附的玩家或永久物為目標，因此你可以選擇具辟邪異能的永久物或玩家；不過，該靈氣必須能合法結附在所選擇的對象上面，因此你不能以此法選擇具反「該靈氣所具有之特性」保護的玩家或永久物。如果沒有該靈氣能夠合法結附的對象，則它會留在放逐區。

---

碧塔嘉勇士

{二}{白}

生物~人類 / 戰士

1/1

每當你從你手上放逐牌和 / 或從戰場上放逐永久物且數量達一或更多時，在碧塔嘉勇士上放置等量的+1/+1 指示物。

只要碧塔嘉勇士上有五個或更多指示物，它便具有飛行異能，且額外具有天使此類別。

只要碧塔嘉勇士上有十個或更多指示物，它便具有不滅異能，且額外具有神此類別。

- 放逐某個衍生永久物會觸發碧塔嘉勇士的異能，放逐不由你操控的永久物也會同樣觸發。

- 碧塔嘉勇士的第二和第三個異能都沒有限定特定種類的指示物。因此其上任何種類的指示物都會計算在內。
- 當碧塔嘉勇士上有十個或更多指示物時，它會具有飛行和不滅異能，且會是同時是天使和神（也還是人類和戰士，不過這兩者有些遜色了）。

---

## 藍色

彼方智者

{五}{藍}{藍}

生物 ~ 精靈 / 巨人

5/5

飛行

你從你手牌以外的任何區域施放之咒語減少{二}來施放。

預示{四}{藍} ( 在你的回合中，你可以支付{二}並從你手上牌面朝下地放逐此牌。過了該回合後，便可利用其預示費用來施放之。 )

- 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（例如彼方智者的效應）。該咒語的總魔法力費用僅由其魔法力費用來確定，與施放咒語時具體支付的總費用數量無關。
- 對你從你手牌以外區域施放的咒語而言，此費用減少效應只對該咒語費用中一般魔法力的部分生效。它不能減少指定顏色魔法力的要求。

---

幽靈漫天

{四}{藍}{藍}

巫術

將由對手操控且防禦力等於或小於 X 的所有生物移回其擁有者手上，X 為由你操控的海島數量。

預示{一}{藍}{藍} ( 在你的回合中，你可以支付{二}並從你手上牌面朝下地放逐此牌。過了該回合後，便可利用其預示費用來施放之。 )

- 於幽靈漫天結算時，才會計算由你操控的海島數量，並以此來決定 X 的數值。
-

## 黑色

盤蛇盟約

{一}{黑}{黑}

巫術

選擇一種生物類別。目標玩家抽 X 張牌且失去 X 點生命，X 為由其操控的該類別生物數量。

- 你於施放盤蛇盟約時就需決定該目標玩家，但要等到該咒語結算時才需選擇生物類別。
- 你必須選擇現有的生物類別，例如松鼠或騎士。你不能選擇牌張類別（例如神器）或超類別（例如雪境）。
- 於盤蛇盟約結算時，才會計算由該玩家操控之所選類別生物數量，並以此決定 X 的數值。

---

盤蛇魂瓶

{二}{黑}

神器

每當一個由你操控的妖精死去時，將它放逐。

{橫置}，支付 2 點生命：直到回合結束，你可以從以盤蛇魂瓶放逐的牌中施放一個生物咒語。

- 對該將牌從你墳墓場中放逐的觸發式異能而言，玩家能夠回應該異能，利用其他方式來將相關牌張先行移除之。如果在被盤蛇魂瓶的異能放逐之前，某牌就已離開墳墓場，則盤蛇魂瓶不會讓你施放它。
- 該起動式異能不會改變生物咒語可以施放的時機。在大多數情況下，這代表著你只能在你的行動階段中且堆疊為空的時候施放，不過閃現異能能夠改變此時機。

---

## 綠色

斯肯法之冠

{二}{綠}{綠}

結界~靈氣

結附於生物

所結附的生物具有延勢異能，且你每操控一個妖精，它便得 +1/+1。

{二}{綠}：將斯肯法之冠從你的墳墓場移回你手上。

- 斯肯法之冠所賦予的力量 / 防禦力加成會隨著由你操控的妖精數量改變而變化。

---

狼獾騎兵

{四}{綠}{綠}

生物 ~ 妖精 / 戰士

4/4

在每個維持開始時，派出一個 1/1 綠色妖精 / 戰士

衍生生物。

每當另一個妖精在你的操控下進戰場時，你獲得等同於其防禦力的生命。

- 利用該生物於最後一個異能結算時的防禦力，來決定你獲得多少點生命。如果此時該妖精已不在戰場上，則使用其最後在戰場上時的防禦力。

---

## 多色

虛相女武神

{四}{白}{藍}

生物 ~ 精靈 / 天使

4/4

飛行

每當虛相女武神進戰場或攻擊時，抽一張牌，然後從你手上牌面朝下地放逐一張牌。它成為已預示。其預示費用為其魔法力費用減{二}。*(過了該回合後，你便可利用其預示費用來施放之，就算此生物已離開戰場也是一樣。)*

- 因為在放逐區的牌成為了已預示，所以你可以檢視它。(多數讓你面朝下放逐牌的效應不會讓你檢視在放逐區裡的牌。)
- 減少預示費用此效應，只會對預示費用中之一般魔法力的部分生效。它不能減少指定顏色魔法力的要求。舉例來說，如果你預示了你手上一張魔法力費用為{一}{綠}{綠}的牌，則它的預示費用會是{綠}{綠}。
- 如果你放逐的牌本身具有預示異能，則它會有兩個預示費用：一個其上印製者，一個虛相女武神所賦予者。你可以利用其中任一預示費用來施放該牌。

- 如果你預示的是模式雙面牌，則其預示費用會根據你從放逐區中所施放那一面的魔法力費用來確定。舉例來說，如果你預示的是親緣神蔻沃莉 / 林哈特飾冠，則你在後續回合中，能夠支付{綠}{綠}來施放蔻沃莉或支付{綠}來施放林哈特飾冠。如果你預示的是一張正面不是地、背面是地的模式雙面牌，則你不能將該牌當作地來使用。
- 雖然你放逐的牌成為已預示的狀態，但你沒有預示它。註記於「每當你預示牌時」觸發的異能不會觸發。

---

#### 妖精之刃拉席莉

{二}{黑}{綠}

傳奇生物 ~ 妖精 / 貴族

2/3

威懾

每當妖精之刃拉席莉對任一玩家造成戰鬥傷害時，派出等量的 1/1 綠色妖精 / 戰士衍生生物。

{橫置}，橫置十個由你操控且未橫置的妖精：每位對手各失去 10 點生命，且你獲得 10 點生命。

- 支付拉席莉的起動式異能費用時，你可以橫置任意十個由你操控且未橫置的妖精；這包括了你並未在自己最近的一回合開始時就已持續操控者。不過，你必須在自己最近的一回合開始時就已持續操控拉席莉。拉席莉並不算在前述的十個妖精之內。

---

#### 永恆守護拉納爾

{二}{白}{藍}

傳奇生物 ~ 精靈 / 戰士

2/3

飛行，警戒

你每回合預示的第一張牌支付{零}來預示。

每當你從你手上放逐牌和 / 或從戰場上放逐永久物且數量達一或更多時，派出一個 1/1 白色，具飛行異能的精靈衍生生物。

- 你「預示的第一張牌」是指你第一張執行預示此特殊動作而從你手上放逐的牌。並不是指你從放逐區施放的已預示咒語。

- 對拉納爾的觸發式異能而言，它會在你每次從手上放逐牌和 / 或從戰場上放逐永久物時觸發一次，無論放逐時是同時放逐多少個物件都是如此。
- 放逐某個衍生永久物會觸發拉納爾的異能，放逐不由你操控的永久物也會同樣觸發。

---

魔法風雲會 · Magic · 凱德海姆 · 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。©2021 Wizards.