# *2021核心系列*與*Jumpstart*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5月14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7月3日，週五）起，*2021核心系列*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：*烽會拉尼卡*，*效忠拉尼卡*，*火花之戰*，*2020核心系列*，*艾卓王權*，*塞洛斯：冥途求生*，*依克黎：巨獸時空*，以及*2021核心系列*。

封入*2021核心系列*輪抽補充包和*2021核心系列*鵬洛客套牌*的牌張，以及*2021核心系列*「買一盒」贈卡均包含在標準賽制可用牌張範圍內。*

*Jumpstart*補充包中封入了三十七張新牌（其印製的系列代碼為JMP、收藏編號範圍為1-37）。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。這些補充包中的其他牌張（印製的系列代碼為JMP、收藏編號範圍為38–495，以及有些印製的系列代碼為M21）可用於原本即允許使用該牌張的賽制。也就是說，出現在這些補充包中並不會改變各牌張原本可合法利用的賽制。

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

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

## 新關鍵字動作：磨（N張牌）

從*古文明之戰*系列開始，玩家就一直在執行「將其牌庫頂牌置入其墳墓場」這一動作，而這串字真的很長。而為了省事，玩家便借研磨石輪此牌之名，將這一動作簡稱為「磨牌」。如今，這一用語已成為正式遊戲術語。

泰菲力的指導  
{二}{藍}  
結界  
當泰菲力的指導進戰場時，抽一張牌，然後棄一張牌。  
每當你抽一張牌時，目標對手磨兩張牌。*（他將其牌庫頂的兩張牌置入其墳墓場。）*

* 如果有效應要求玩家磨牌的數量超過了其牌庫中的牌數，則該玩家將其牌庫中的所有牌置入其墳墓場。另一方面，如果有效應讓玩家選擇是否磨若干牌，而此數量超過了其牌庫中的牌數，則其不能選擇如此作。
* 玩家的牌庫為空後，並不會立刻輸掉這盤遊戲，而是要等到其試圖抽牌（而無法如此作）時才會落敗。

## 新生物類別：狗

*2021核心系列*為狗兒錦上添花！不僅僅是因為本系列當中有許多你能夠用棍子嬉戲的犬科生物，而且所有現有之獵犬這一生物類別都已獲得勘誤，成為「狗」。

犬群領袖  
{一}{白}  
生物～狗  
2/2  
由你操控的其他狗得+1/+1。  
每當犬群領袖攻擊時，防止本回合中將對由你操控的狗造成之所有戰鬥傷害。

* 所有獵犬生物牌都已獲得勘誤，將此副類別替換為「狗」。其原本具有之其他副類別沒有更動。類似地，能夠成為獵犬或派出獵犬衍生物的牌張也獲得相應勘誤，將「獵犬」此字眼更改為「狗」。除此之外，沒有其他牌張會被勘誤為狗。

## 復出關鍵字異能：靈技

施放非生物咒語，能夠令部分生物啟悟新的技藝。這類生物都具有*靈技*這一復出關鍵字，會在每次施放非生物咒語時，在當回合得+1/+1直到回合結束。

閃電幻視師  
{一}{紅}  
生物～牛頭怪／祭師  
2/1  
靈技*（每當你施放非生物咒語時，此生物得+1/+1直到回合結束。）*

* 只要你施放的咒語不含生物此類別，靈技異能便會觸發。使用地不會觸發靈技異能。
* 於「當玩家施放咒語」時觸發的異能，會比觸發它的咒語先一步結算。就算該咒語被反擊，此異能仍會結算。

## 牌張組合：祭祠結界

*2021核心系列*包含六個傳奇祭祠。祭祠這一結界類別本身沒有規則含義，但你操控的祭祠越多，每個單獨的祭祠都會變得更強大。

銳石聖殿  
{一}{黑}  
傳奇結界～祭祠  
在你戰鬥前的行動階段開始時，每位對手各失去X點生命，且你獲得X點生命，X為由你操控的祭祠數量。

* 每個祭祠都有一個會計算由你操控之祭祠數量的異能。這類異能會將具有此異能的祭祠本身計算在內。
* 祭祠只會計算具祭祠此副類別之結界的數量。其他名稱中含有「祭祠」字眼的牌（例如叢林祭祠、羅夏河祭祠和螳人祭祠等）都不會計入其中。

# *2021核心系列*單卡解惑

## 無色

靈龍烏金  
{八}  
傳奇鵬洛客～烏金  
7  
+2：靈龍烏金對任意一個目標造成3點傷害。  
−X：放逐所有總魔法力費用等於或小於X的有色永久物。  
−10：你獲得7點生命，抽七張牌，然後將至多七張永久物牌從你手上放進戰場。

* 如果某個永久物的魔法力費用中包含{X}，則X視為0。
* 並非其他物件之複製品的衍生物總魔法力費用為0。複製了另一個物件的衍生物，其魔法力費用與該物件一致。
* 永久物牌包括神器、生物、結界、地以及鵬洛客牌。

## 白色

飛昇天界  
{一}{白}  
瞬間  
放逐目標生物或鵬洛客。其操控者派出一個4/4白色，具飛行異能的天使衍生生物。

* 如果在飛昇天界試圖結算時，該目標永久物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。沒有玩家會派出天使衍生物。

艾文頭鵝  
{三}{白}{白}  
生物～鳥／戰士  
4/3  
飛行  
當艾文頭鵝進戰場時，你每操控一個具飛行異能的生物，便獲得2點生命。

* 你獲得的生命數量會於艾文頭鵝的觸發式異能結算時決定。如果此時艾文頭鵝仍在戰場上，則其異能會將它本身計算在內。

巴席利柯特  
{一}{白}{白}  
傳奇鵬洛客～巴席利  
3  
+1：在至多一個目標生物上放置一個+1/+1指示物。它獲得不滅異能直到回合結束。  
−2：本回合中，每當一個或數個非衍生物的生物攻擊時，派出等量的1/1白色士兵衍生生物，其為橫置且正進行攻擊。  
−6：你獲得具有「在你回合的戰鬥開始時，派出一個1/1白色士兵衍生生物，然後在每個由你操控的生物上各放置一個+1/+1指示物」的徽記。

* 如果有非衍生物的生物攻擊，巴席利第二個異能產生的延遲觸發式異能便會觸發，並計算進行攻擊之非衍生物的生物數量。若某進行攻擊之非衍生物的生物在該觸發式異能結算前就已經離開戰場，則也會被計算在內。讓衍生生物進行攻擊，不會阻止此異能觸發，但這類生物也不會計入相應數量內。
* 你得為每個士兵衍生物選擇要攻擊的玩家或鵬洛客。它們攻擊的對象（玩家或鵬洛客）可以和進行攻擊之非衍生物的生物不一樣，且所派出的衍生物也不是必須全部攻擊相同的玩家或鵬洛客。
* 雖然這些士兵正進行攻擊，但它們從未宣告為進行攻擊的生物。這就是說，對註記於「每當一個生物攻擊時」觸發的異能而言，這類異能不會因這些士兵進戰場且進行攻擊而觸發。
* 註明這些士兵不能攻擊的效應（例如宣導所具有者）只會在宣告攻擊生物的過程中生效。這類效應無法阻止你將士兵衍生物放進戰場且進行攻擊。
* 除非巴席利最後一個異能派出的士兵衍生物因故獲得敏捷異能，否則這些衍生物在派出的當回合不能攻擊。

巴席利的侍僧  
{二}{白}{白}  
生物～貓／僧侶  
2/3  
繫命*（此生物所造成的傷害會讓你獲得等量的生命。）*  
當巴席利的侍僧進戰場時，在至多兩個其他目標由你操控的生物上各放置一個+1/+1指示物。

* 你無法為了要讓同一個生物獲得兩個+1/+1指示物，而兩次都選擇它為巴席利的侍僧之觸發式異能的目標。

巴席利的副官  
{三}{白}  
生物～人類／騎士  
3/4  
警戒，反多色保護  
當巴席利的副官進戰場時，在目標由你操控的生物上放置一個+1/+1指示物。  
每當巴席利的副官或另一個由你操控的生物死去時，若其上有+1/+1指示物，則派出一個2/2白色，具警戒異能的騎士衍生生物。

* 你可以將巴席利的副官本身選為其進戰場觸發式異能的目標。
* 只要死去的生物上有+1/+1指示物，巴席利的副官第二個觸發式異能便會觸發，但無論該生物上面有多少個這類指示物，都只會觸發一次。
* 如果巴席利的副官與其他生物同時死去，則死去的生物中每有一個其上有+1/+1指示物者（包括其本身），巴席利的副官最後一個異能便會觸發一次。
* 如果某個其上有+1/+1指示物的生物是因為有效應在其上放置等量或更多-1/-1指示物，而導致其由於受到致命傷害而被消滅或由於防禦力為0或更少而被置入其擁有者的墳墓場，則最後一個異能會觸發。這是因為該異能會檢查該生物最後在戰場時的樣子，而該時刻其上仍有此類指示物。

天界執法者  
{二}{白}  
生物～人類／僧侶  
2/3  
{一}{白}，{橫置}：橫置目標生物。只能於你操控具飛行異能的生物時起動此異能。

* 一旦你開始起動天界執法者的異能，則直到你完成起動異能之各步驟之前，沒有玩家能有所行動。特別一提，他們不能試圖去除你具飛行異能的生物，好讓你無法起動此異能。

圍護僧侶  
{一}{白}  
生物～人類／僧侶  
2/2  
閃現  
如果某非衍生物的生物將進戰場，且未有玩家施放之，則改為將它放逐。

* 對於以施放方式產生的生物而言，包括從非正常區域（比如你的墳墓場）施放者，圍護僧侶的最後一個異能不會對其有所影響。
* 圍護僧侶的最後一個異能不會防止衍生生物進入戰場。它也不會影響已經在戰場上的生物。
* 如果某張未經施放的非生物牌會以生物的樣子進入戰場（由於受到諸如器械進擊之類效應的影響），則它會被放逐。類似地，如果某張未經施放的生物牌會以非生物永久物的樣子進戰場（例如獻力不足的日冠赫利歐德），則它不會被放逐。
* 如果圍護僧侶未經施放便進入戰場，則其異能不會將其本身放逐。
* 如果圍護僧侶與其他生物同時進戰場，則其異能不會影響那些生物。

無畏揮擊  
{白}  
瞬間  
目標生物得+1/+0直到回合結束。  
抽一張牌。

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

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

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

訓隼專家  
{三}{白}  
生物～人類／士兵  
2/3  
每當訓隼專家攻擊時，派出一個1/1白色，具飛行異能的鳥衍生生物，其為橫置且正進行攻擊。

* 你得為該鳥衍生物選擇要攻擊的玩家或鵬洛客。它攻擊的對象與訓隼專家可以不一樣。
* 儘管該鳥正進行攻擊，但它從未宣告為進行攻擊的生物。這就是說，對註記於「每當一個生物攻擊時」觸發的異能而言，這類異能不會因該人類進戰場且進行攻擊而觸發。
* 註明該鳥不能攻擊的效應（例如宣導所具有者）只會在宣告攻擊生物的過程中生效。這類效應無法阻止你將鳥衍生物放進戰場且進行攻擊。

獅鷲棲巢  
{一}{白}  
結界  
在你的結束步驟開始時，若你本回合中獲得了3點或更多生命，則派出一個2/2白色，具飛行異能的獅鷲衍生生物。

* 無論你在獲得3點生命後又獲得了幾點生命，你都只會派出一個獅鷲衍生物。
* 獅鷲棲巢會檢視整個回合，計算你在此期間獲得的生命數量，就算你獲得生命時獅鷲棲巢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。
* 如果到了你的結束步驟開始時，你獲得之生命仍未達3點，則獅鷲棲巢的異能根本不會觸發。

堅白雕像  
{二}{白}  
神器  
當堅白雕像進戰場時，放逐你墳墓場中所有總魔法力費用等於或小於3的生物牌，直到堅白雕像離開戰場為止。  
{一}{白}，{橫置}：直到回合結束，你可以從以堅白雕像放逐的牌中施放一個生物咒語，且不需支付其魔法力費用。

* 所放逐的牌會在堅白雕像離開戰場後立即移回你的墳墓場。在此之前就已經離開放逐區的牌（最有可能的原因是已利用堅白雕像的第二個異能將之施放）會留在它們當前所在區域。
* 如果墳墓場中某張牌的魔法力費用中包括{X}，則X視為0。
* 堅白雕像的最後一個異能不會改變你能施放這些生物咒語的時機。通常來說，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，但你可以在其他時機下施放具閃現異能的生物咒語。
* 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。
* 如果咒語的魔法力費用中包含{X}，則你在以「不需支付其魔法力費用」的方式施放它時必須將X的值選為0。
* 如果你以堅白雕像的最後一個異能施放咒語，則它會成為全新的物件。如果它再回到放逐區，就已不再是以堅白雕像放逐者，且在堅白雕像離開戰場後，也不會回到你的墳墓場。

允諾之光  
{二}{白}  
結界～靈氣  
結附於生物  
所結附的生物具有「每當你獲得生命時，在此生物上放置等量的+1/+1指示物。」

* 如果在所結附生物受到致命傷害的同時，你獲得了生命，則它無法及時因其異能獲得指示物，也就無法活下來。
* 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。
* 如果你獲得若干數量的生命，且該數量是根據「每有一個」某東西來確定，則這只會算作一個獲得生命事件，此異能只會觸發一次。
* 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。

雜牌大隊  
{二}{白}  
生物～人類／士兵  
3/2  
每當雜牌大隊與至少兩個其他生物攻擊時，在雜牌大隊上放置一個+1/+1指示物。

* 一旦雜牌大隊的異能觸發，則此異能結算時有多少生物仍然在攻擊並不重要。

使節曼格拉  
{三}{白}  
傳奇生物～人類／僧侶  
2/4  
繫命  
每當任一對手以生物攻擊時，若其中有兩個或更多生物攻擊你和／或由你操控的鵬洛客，則你抽一張牌。  
每當任一對手施放每回合中其第二個咒語時，你抽一張牌。

* 如果有部分進行攻擊的生物於曼格拉的觸發式異能仍在堆疊上的時候就離開戰場，則利用該些生物離開戰場前所攻擊的是哪位玩家或哪個鵬洛客來決定你是否會抽一張牌。另一方面，如果這些生物是被「移出戰鬥」但沒有離開戰場，便會利用它們當前的資訊，判斷出其已不再攻擊你和／或由你操控的鵬洛客。
* 如果對手用兩個生物攻擊，其中一個攻擊你，另一個攻擊你的鵬洛客，則你會抽一張牌。
* 無論除了兩個攻擊你和由你操控的鵬洛客之生物以外，還有多少個生物也如此攻擊，你都只會抽一張牌。
* 於「當玩家施放咒語」時觸發的異能，會比觸發它的咒語先一步結算。就算該咒語被反擊，此異能仍會結算。
* 在所觸發的異能結算之後，但在觸發它的咒語結算之前，玩家能夠施放咒語和起動異能。

九命護身  
{一}{白}{白}  
結界  
辟邪  
如果某來源將對你造成傷害，則防止該傷害且在九命護身上放置一個轉生指示物。  
當九命護身上有九個或更多轉生指示物時，將它放逐。  
當九命護身離開戰場時，你輸掉這盤遊戲。

* 如果同時有數個來源對你造成傷害，則會分別防止每個來源的傷害，並在九命護身上放置與來源數量相同的轉生指示物，就算這樣會導致九命護身上面有多於九個轉生指示物也沒關係。放任貓來鑽漏洞吧。
* 如果某來源將對你造成的傷害不能被防止，你仍要在九命護身上放置一個轉生指示物。
* 一旦九命護身的第一個觸發式異能已進入堆疊，它便不會再度觸發，就算是在此之後又防止了更多傷害，並在九命護身上放置了更多轉生指示物也是一樣。
* 如果你反擊了九命護身的第一個觸發式異能，或設法將之移出堆疊，則只要九命護身上仍有九個或更多轉生指示物，該異能就會立即再度觸發。
* 無論九命護身如何離開戰場，它的最後一個異能都會觸發。

犬群領袖  
{一}{白}  
生物～狗  
2/2  
由你操控的其他狗得+1/+1。  
每當犬群領袖攻擊時，防止本回合中將對由你操控的狗造成之所有戰鬥傷害。

* 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此由你操控的狗受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中犬群領袖離開戰場而變成致命傷害。
* 一旦犬群領袖攻擊，則就算犬群領袖離開戰場，其效應仍會為由你操控的狗防止傷害。

符文光暈  
{白}{白}  
結界  
於符文光暈進戰場時，選擇一個牌名。  
你具有反該牌名保護異能。*（你不能被該名稱的東西指定為目標、造成傷害或是結附。）*

* 符文光暈無法保護你不受衍生物影響，除非該衍生物的名稱恰好與你選擇的牌名相同。
* 有些牌會具有其他名稱，例如連體牌、歷險牌、雙面牌等等。你可以選擇這些牌所具有的多個名稱之一，但符文光暈不會保護你不受該牌其他名稱的影響。

寧光聖殿  
{白}  
傳奇結界～祭祠  
{五}{白}：橫置目標生物。你每操控一個祭祠，此異能便減少{一}來起動。

* 此費用減少之效應只對該起動式異能費用中之一般魔法力的部分生效。它無法減少{白}這部分要求。

幹練聖劍兵  
{一}{白}  
生物～人類／戰士  
3/1  
棄一張牌：橫置幹練聖劍兵。它獲得不滅異能直到回合結束。*（傷害與註明「消滅」的效應不會將它消滅。）*

* 就算幹練聖劍兵沒有要被消滅、已經橫置或是已經具有不滅異能，你都能夠起動幹練聖劍兵的異能。

保護現場  
{四}{白}  
巫術  
放逐目標非地永久物。其操控者派出一個1/1白色士兵衍生生物。

* 如果在保護現場試圖結算時，該目標非地永久物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。沒有玩家會派出士兵衍生物。

攻城進擊兵  
{二}{白}  
生物～人類／士兵  
1/1  
連擊*（此生物能造成先攻傷害以及普通戰鬥傷害。）*  
每當攻城進擊兵攻擊時，你可以橫置任意數量由你操控且未橫置的生物。每以此法橫置一個生物，攻城進擊兵便得+1/+1直到回合結束。

* 你是在攻城進擊兵的異能結算之過程中選擇要橫置多少生物（以及要橫置哪些生物）。在你作出該選擇和攻城進擊兵的力量和防禦力提升之間，沒有玩家能有所行動。
* 如果你為攻城進擊兵的異能所橫置者是某個具警戒異能的攻擊生物，則後者仍然是進行攻擊的生物。
* 如果攻城進擊兵獲得警戒異能並攻擊，或是攻擊後在其最後一個異能結算之前被重置，則你可以為它本身異能橫置它。
* 一旦攻城進擊兵的異能已經結算，就算這些已橫置的生物有部分離開戰場或成為未橫置，攻城進擊兵仍會具有已獲得之加成。

天界傳諭  
{白}  
生物～人類／僧侶  
1/1  
警戒，繫命  
{橫置}：派出一個4/4白色，具飛行異能的天使衍生生物。只能於你的總生命比你的起始總生命至少多7點時起動此異能，且只有於你能施放巫術的時機下才能起動。

* 在雙頭巨人遊戲中，只有你隊伍的總生命比你隊伍的起始總生命多至少7點，你才可起動此異能。

維林翼駒  
{二}{白}  
生物～飛馬  
2/1  
飛行  
非生物咒語增加{1}來施放。

* 此異能會影響每個不是生物的咒語，包括你自己的。具其他類別的生物咒語（例如神器生物咒語）將不受影響。
* 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（例如維林翼駒的效應），然後再減去費用減少的數量。無論施放咒語的總費用為何，該咒語的總魔法力費用都不會改變。

## 藍色

陶拉里亞大法師巴林  
{一}{藍}{藍}  
傳奇生物～人類／魔法師  
2/2  
當陶拉里亞大法師巴林進戰場時，將至多另一個目標生物或鵬洛客移回其擁有者手上。  
在你的結束步驟開始時，若本回合中有永久物從戰場置於你手上，則抽一張牌。

* 無論該回合中有多少個永久物從戰場置於你手上，你都只會抽一張牌。
* 被移回你手上的永久物不需要仍留在你手上。
* 如果被移回你手上的是衍生物，則它會先進入你手上，然後消失。
* 巴林的最後一個異能檢查的是整個回合，包括巴林進到戰場前的時段。
* 如果在你的結束步驟開始之前沒有永久物從戰場置於你手上，則巴林的異能根本不會觸發。

突然中斷  
{三}{藍}{藍}{藍}  
瞬間  
只要是在你的回合中，此咒語便減少{二}{藍}{藍}來施放。  
結束本回合。*（放逐堆疊上的所有咒語和異能，包括此牌。輪到此回合的玩家將手牌棄至其手牌上限。生物上的傷害消失，並且註記著「本回合」與「直到回合結束」的效應均結束。）*

* 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（例如突然中斷的異能）。無論施放咒語的總費用為何，該咒語的總魔法力費用都不會改變。
* 若以此方法結束回合，意指下列事情會依序發生：1) 放逐堆疊中的所有咒語與異能。這包括不能被反擊的咒語和異能。2) 如果有進行攻擊或阻擋的生物，則它們將被移出戰鬥。3) 檢查狀態動作。玩家都不會獲得優先權，且觸發式異能也不會進入堆疊。4) 當前的階段和／或步驟結束。遊戲直接跳到清除步驟。5) 清除步驟會完整執行。
* 如果此流程中觸發了任何觸發式異能，它們會在清除步驟中進入堆疊。如果發生此狀況，雙方玩家將有機會施放咒語與起動異能，然後在該回合完全結束前會有另一個清除步驟。
* 雖然被放逐的其他咒語與異能不會有機會結算，它們依舊不算是被反擊。
* 任何「在下一個結束步驟開始時」的觸發式異能在該回合都沒有機會觸發，因為結束步驟已被略過。這些異能會在下個回合的結束步驟開始時觸發。

迷魅掌控  
{三}{藍}{藍}  
結界～靈氣  
結附於生物  
於你施放此咒語時，你不能選擇未橫置的生物作為其目標。  
你操控所結附的生物。

* 迷魅掌控的第二個異能只會影響你在施放咒語過程中能夠選擇哪些目標。如果該生物在此咒語結算前成為未橫置，此咒語依然會結算。如果有效應讓玩家於此咒語在堆疊上的期間更改其目標，則該玩家能夠將新的目標選為未橫置的生物。如果你未經施放便將迷魅掌控放進戰場，則你可以將它結附於未橫置的生物上。
* 就算獲得某永久物之操控權，也不會讓你同時獲得其上任何靈氣或武具之操控權。雖然它們仍將貼在該生物上，但註記會影響「你」的靈氣效應仍會對其操控者產生影響，而不是你，武具的操控者能在其下一個行動階段中將之移到其他生物上，諸如此類。

狂搜庫存  
{一}{藍}  
瞬間  
抽一張牌，然後再抽若干牌，其數量等同於你墳墓場中名稱為狂搜庫存之牌的數量。

* 由於在結算狂搜庫存時，它仍在堆疊上，因此在計算你要抽的牌數時，不會將自己計算在內。

霜息  
{二}{藍}  
瞬間  
橫置至多兩個目標生物。這些生物於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。

* 霜息可以指定已橫置的生物為目標。如果在此咒語結算時，任一目標生物已橫置，則該生物會持續橫置，並且於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。

魂魅小偷  
{一}{藍}  
生物～精靈／浪客  
2/1  
每當魂魅小偷成為未橫置時，你可以支付{二}。若你如此作，則抽一張牌。  
每當任一對手從其手牌以外的任何區域施放咒語時，你抽一張牌。  
棄一張牌：魂魅小偷本回合不能被阻擋。

* 魂魅小偷的第一個異能在你的重置步驟中觸發，但它會與其他在你維持步驟開始時觸發的異能同時進入堆疊。儘管是魂魅小偷的異能先觸發，但你可以決定它與由你操控的其他與之一起進入堆疊之異能的先後順序。
* 在結算魂魅小偷的第一個異能時，你不能多次支付{二}，好抽多張牌。
* 於「當玩家施放咒語」時觸發的異能，會比觸發它的咒語先一步結算。就算該咒語被反擊，此異能仍會結算。
* 在第二個觸發式異能結算之後，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。
* 一旦魂魅小偷受到阻擋，起動其最後一個異能不會使其成為未受阻擋。

潔斯凱長老  
{一}{藍}  
生物～人類／修行僧  
1/2  
靈技*（每當你施放非生物咒語時，此生物得+1/+1直到回合結束。）*  
每當潔斯凱長老對任一玩家造成戰鬥傷害時，你可以抽一張牌。若你如此作，則棄一張牌。

* 你是在潔斯凱長老的異能結算的過程中抽一張牌並棄一張牌。在這兩個動作之間無法發生任何事情，且沒有玩家能採取任何動作。

書庫竊犯  
{二}{藍}  
生物～人魚／浪客  
1/2  
每當書庫竊犯攻擊時，抽一張牌。

* 在完成抽牌之後，但在宣告阻擋者之前，你能夠施放咒語和起動異能。

清高拒斥  
{一}{藍}  
瞬間  
除非目標咒語的操控者支付{一}，否則反擊該咒語。如果你操控具飛行異能的生物，則改為除非該咒語的操控者支付{四}，否則反擊之。

* 如果你操控多個具飛行異能的生物，清高拒斥仍只會要求該咒語的操控者支付{四}。

遭獵白鯨  
{五}{藍}{藍}  
生物～鯨魚  
8/8  
當遭獵白鯨進戰場時，每位對手各派出一個1/1紅色海盜衍生生物，且具有「此生物不能進行阻擋」與「由你操控的生物每次戰鬥若能攻擊，則必須攻擊。」  
對手施放之以遭獵白鯨為目標的咒語增加{三}來施放。

* 如果受海盜影響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，則這並不會強迫該玩家必須支付該費用，所以這種情況下，該生物也不至於必須要攻擊。
* 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（例如遭獵白鯨的效應），然後再減去費用減少的數量。無論施放咒語的總費用為何，該咒語的總魔法力費用都不會改變。

倒退  
{二}{藍}{藍}  
瞬間  
反擊目標咒語。重置至多四個地。

* 倒退只會指定咒語為目標。它不會指定任何地為目標。在倒退結算時才選擇地。
* 你可以選擇至多四個地，它們由誰操控並不重要。這些地會一次同時重置。舉例來說，你不能選擇一個地並讓它重置四次。
* 如果在倒退試圖結算時，該咒語已經不是合法的目標（可能是因為它被另一咒語或異能反擊），則倒退不會結算，且其所有效應都不會生效。你不會重置任何地。

迷幻形體  
{一}{藍}  
結界  
每當你施放非生物咒語時，你可以令迷幻形體成為3/3，具飛行異能的史芬斯生物直到回合結束，且仍具有原本類別。  
{二}{藍}：占卜1。*（檢視你牌庫頂的牌。你可以將該牌置於你的牌庫底。）*

* 迷幻形體第一個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被選定。就算該咒語被反擊，此異能仍會結算。
* 如果迷幻形體在它進戰場的那回合就變成生物，則除非它獲得敏捷異能，否則你不能用它進行攻擊。

新手失誤  
{藍}  
瞬間  
直到回合結束，目標生物得+0/+2且另一個目標生物得-2/-0。

* 除非你能指定兩個生物為目標，否則你不能施放新手失誤。
* 如果在新手失誤結算之前，其中一個目標生物已不合法，則另一個目標生物仍會受到相應的影響。

開卷有得  
{二}{藍}  
結界～靈氣  
結附於生物  
當開卷有得進戰場時，抽兩張牌，然後棄一張牌。  
所結附的生物得+1/+1且具有飛行異能。

* 如果在此靈氣咒語結算時，開卷有得要結附的生物已經是不合法目標，則整個咒語都不會結算。它不會進戰場，因此其異能不會觸發。

靜水聖殿  
{三}{藍}  
傳奇結界～祭祠  
在你戰鬥前的行動階段開始時，你可以抽X張牌，X為由你操控的祭祠數量。若你如此作，則棄一張牌。

* 你是在觸發式異能結算的過程中抽X張牌並棄一張牌。在這兩個動作之間無法發生任何事情，且沒有玩家能採取任何動作。
* 如果靜水聖殿於其異能仍在堆疊上的時候就離開戰場，則到該異能結算時，可能會出現你未操控任何祭祠的情況。若真如此，則你可以選擇執行「抽零張牌並棄一張牌」此動作，也可以直接選擇不執行。

看清真相  
{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。如果你是從你手牌以外的任何區域施放此咒語，則改為將這些牌都置於你手上。

* 看清真相不會讓你能夠從手牌以外的任何區域施放它。你需要找到其他方法才能如此作。
* 如果有效應於看清真相在堆疊上時將它複製，則由於複製品並未被施放，因此你只能得到所檢視的數張牌其中一張。

暴風翼靈  
{三}{藍}{藍}  
生物～元素  
3/3  
如果你本回合中施放過瞬間或巫術咒語，則此咒語減少{二}{藍}來施放。  
飛行  
靈技*（每當你施放非生物咒語時，此生物得+1/+1直到回合結束。）*  
當暴風翼靈進戰場時，占卜2。

* 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（例如暴風翼靈的異能）。無論施放咒語的總費用為何，該咒語的總魔法力費用都不會改變。
* 即使你施放的瞬間或巫術咒語被反擊或沒有結算，暴風翼靈的費用減少效應都會生效。
* 無論你在本回合中施放過多少個瞬間與巫術咒語，暴風翼靈的費用減少效應都只會生效一次。

靈光乍現  
{四}{藍}{藍}  
瞬間  
選擇一項或多項～  
•反擊目標咒語。  
•反擊目標起動式或觸發式異能。  
•將目標非地永久物移回其擁有者手上。  
•派出一個衍生物，此衍生物為目標由你操控的生物之複製品。  
•目標玩家抽一張牌。

* 你不能多次選擇同一模式。
* 如果任一目標已經是不合法目標，則餘下的目標仍會受到相應的影響。
* 如果你選擇了多個模式，則你需按照牌面上敘述的順序依次執行各模式。舉例來說，如果你選擇了「反擊目標咒語」，「將目標非地永久物移回其擁有者手上」以及「目標玩家抽一張牌」，則在反擊該目標咒語時，要移回的永久物還會在戰場上（且可能會改變、影響或因前述反擊事件而觸發異能），但在該目標玩家抽一張牌時，該永久物就已經不在戰場上。
* 靈光乍現的第二項模式只會反擊已在堆疊上的起動式和觸發式異能。它不能防止相應異能在該回合稍後時段再度起動或觸發，且也對靜止式異能無效。
* 起動式異能的格式為「[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。
* 不能反擊產生替代性效應之異能，例如「永久物須橫置進戰場」或「永久物進戰場時上面有指示物」。註記在「於[此生物]進戰場時」生效的異能也屬於替代性效應，同樣不能被反擊。
* 靈光乍現第二項模式不能反撃起動式或觸發式的魔法力異能。如果某個起動式異能同時符合下列條件，則它便屬於魔法力異能：(1)於結算時將魔法力加入玩家的魔法力池中；(2)沒有目標；(3)不是忠誠異能。如果某個觸發式異能同時符合下列條件，則它便屬於魔法力異能：(1)將魔法力加入玩家的魔法力池中；(2)因起動式魔法力異能而觸發。
* 如果你反擊某個是在「下一個」特定步驟或階段開始時觸發的延遲觸發式異能，則該異能不會在後續的同樣階段或步驟中再度觸發。
* 如果你選擇了第三項和第四項模式，且兩項模式都指定同一個由你操控的生物為目標，則你會將它移回，然後派出一個為其複製品的衍生物，其特徵與由該生物最後在戰場上的樣子所決定的可複製特徵值相同。這是因為遊戲僅在咒語開始結算時檢查目標是否合法，此時還沒有執行任何動作。
* 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）。它不會複製下列狀態：該生物是否為橫置，它上面有沒有指示物、結附了靈氣、裝備了武具，或是其他改變了其力量、防禦力、類別、顏色等等的非複製效應。
* 如果所複製的生物是個衍生物，則靈光乍現派出的衍生物會複製派出該衍生物的效應原本所註明的特徵。
* 如果所複製的生物本身已經複製了別的東西，則該衍生物進戰場時，會是所選的生物正複製的樣子。
* 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。

弄時宗師泰菲力  
{二}{藍}{藍}  
傳奇鵬洛客～泰菲力  
3  
你可以在任意玩家的回合中，於你能夠施放瞬間的時機下，起動弄時宗師泰菲力的忠誠異能。  
+1：抽一張牌，然後棄一張牌。  
−3：目標不由你操控的生物躍離。*（直到其操控者的下一個回合，該生物及貼附於其上的所有東西都視作不存在。）*  
−10：於本回合後進行額外的兩個回合。

* 泰菲力的第一個異能不會改變你每回合能夠起動其異能的次數。
* 你是在泰菲力的第一個忠誠異能結算的過程中抽一張牌並棄一張牌。在這兩個動作之間無法發生任何事情，且沒有玩家能採取任何動作。
* 於永久物躍離期間，它視作不存在。它不能成為咒語或異能的目標，它的靜止式異能對遊戲沒有效果，它的觸發式異能不會觸發，它不能進行攻擊或阻擋，諸如此類。
* 進行攻擊的生物在躍離後會被移出戰鬥。
* 躍離不會觸發任何「離開戰場」異能。類似地，躍回時也不會觸發任何「進戰場」異能。
* 任何等待「直到[此永久物]離開戰場」才會發生的一次性效應（例如航箏掠盜），在該永久物躍離期間都不會發生。
* 任何註明「於...時段內」生效的持續性效應（例如醒眠德魯伊）會忽略已躍離的物件。如果在忽略已躍離物件後就無法滿足相關條件，則該效應便會終止。
* 貼附於已躍離之永久物上的靈氣和武具也會一併躍離。它們會與該永久物一同躍回，且仍然貼附於其上。類似地，躍離時其上有指示物的永久物，也會帶著這些指示物一同躍回。
* 永久物躍回時會記得玩家於其進戰場時為它作的選擇。
* 於其操控者重置步驟躍回的生物能夠在當回合進行攻擊並支付{横置}費用。
* 如果你的某個生物因效應之故而受對手操控，而後躍離，但該更改操控權的效應在其躍回前就已終止，則該永久物會於該對手的下一個重置步驟開始時在你的操控下躍回。如果該對手在其下一個重置步驟到來前就離開了遊戲，則該永久物會在過了其本來要開始下一個回合之時點後的下一個重置步驟中躍回。

泰菲力的永恆洞察  
{二}{藍}{藍}  
傳奇結界  
如果你將抽一張牌，且這不是你於自己的每個抽牌步驟中所抽的第一張牌，則改為抽兩張牌。

* 如果有咒語或異能讓你將牌置於你手上，且用詞不包括「抽」，則它便不算是你抽的牌。
* 如果有兩個或更多替代性效應會對同一個抽牌事件生效，則由進行抽牌的玩家來決定這些效應的生效順序。
* 由於泰菲力的永恆洞察是傳奇，所以不大可能出現同一位玩家操控兩個的情況。不過，若真如此，則該玩家在其抽過第一張牌之後再要抽一張牌的時候，就會改為要抽四張牌。如果該玩家操控了三個泰菲力的永恆洞察，就會改為要抽八張牌，依此類推。

泰菲力的門徒  
{二}{藍}  
生物～人類／魔法師  
2/3  
{一}{藍}，{橫置}：抽一張牌，然後棄一張牌。

* 你是在異能結算過程中抽一張牌並棄一張牌。在這兩個動作之間無法發生任何事情，且沒有玩家能採取任何動作。

泰菲力的指導  
{二}{藍}  
結界  
當泰菲力的指導進戰場時，抽一張牌，然後棄一張牌。  
每當你抽一張牌時，目標對手磨兩張牌。*（他將其牌庫頂的兩張牌置入其墳墓場。）*

* 你是在第一個異能結算的過程中抽一張牌並棄一張牌。在這兩個動作之間無法發生任何事情，且沒有玩家能採取任何動作。這意味著，要等到你結算完第一個異能之後，其第二個異能才會進入堆疊。

掠浪飛獸  
{三}{藍}  
生物～龍獸  
2/3  
飛行  
每當你以兩個或更多具飛行異能的生物攻擊時，抽一張牌。

* 無論你在兩個具飛行異能的攻擊生物以外還有多少個此類攻擊生物，掠浪飛獸的異能都只會觸發一次。
* 就算在掠浪飛獸的異能結算前，就有部分或全部進行攻擊的生物已經失去飛行異能或離開戰鬥，則你仍會抽一張牌。

陶拉里亞巨海獸  
{四}{藍}{藍}  
生物～巨海獸  
4/6  
每當你抽一張牌時，你可以支付{一}。當你如此作時，你可以橫置或重置目標生物。

* 在結算陶拉里亞巨海獸的異能時，你不能多次支付{一}，好橫置或重置多個生物。
* 如果有咒語或異能讓你將牌置於你手上，且用詞不包括「抽」，則它便不算是你抽的牌。

魔典活靈  
{三}{藍}  
生物～精靈  
3/3  
只要你本回合中已抽兩張或更多牌，魔典活靈便不能被阻擋。

* 一旦魔典活靈已被阻擋，則就算你抽上第二張牌，它也不會成為未受阻擋。

消解  
{一}{藍}  
瞬間  
將目標咒語或生物移回其擁有者手上。

* 如果某咒語移回其擁有者手上，便從堆疊中移出，並且不會結算。該咒語並非被反擊；它只是不存在了。這對不能被反擊的咒語有奇效。

弄濤巨鯨  
{五}{藍}{藍}  
生物～鯨魚  
7/7  
由對手操控的生物得-1/-0。  
{一}{藍}，棄掉弄濤巨鯨：檢視你牌庫頂的兩張牌。將其中一張置於你手上，另一張則置入你的墳墓場。

* 只有於弄濤巨鯨在你手上時，才能起動其最後一個異能。

## 黑色

天魔祟體僧  
{黑}  
生物～人類／僧侶  
1/1  
繫命*（此生物所造成的傷害會讓你獲得等量的生命。）*  
當天魔祟體僧進戰場時，若它是從你的墳墓場進戰場或你是從你的墳墓場中施放它，則將它放逐。若你如此作，則派出一個5/5黑色，具飛行異能的惡魔衍生生物。

* 如果天魔祟體僧於其觸發式異能仍在堆疊上的時候就離開戰場，則由於你無法從它新進入的區域將它放逐，因此你不會派出惡魔。

惡質交易  
{四}{黑}{黑}  
巫術  
你抽兩張牌且每位對手各棄兩張牌。每位玩家各失去2點生命。

* 無論你有多少位對手，你都只會抽兩張牌。
* 如果某對手只有一張手牌，則該玩家就只會棄一張牌。其他對手如果能夠棄兩張牌的話，仍需棄足該數量。
* 無論每位玩家會抽起或棄掉多少牌，他們都會失去2點生命（包括你）。
* 於惡質交易結算時，首先是你抽兩張牌。然後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）選擇兩張手牌（但不需展示），然後其他對手按照回合順序依次比照辦理。然後所有對手同時棄掉所選的牌。然後每位玩家各失去2點生命。
* 在雙頭巨人遊戲中，惡質交易會讓每支隊伍各失去4點生命。你的隊友不會因此抽牌或棄牌。

困檻殭屍  
{二}{黑}  
生物～殭屍  
2/3  
{一}{黑}，{橫置}：每位對手各失去2點生命。只能於有生物死去的回合中起動此異能。

* 在雙頭巨人遊戲中，困檻殭屍的異能會讓對手隊伍失去4點生命。

腐肉幼蟲  
{三}{黑}  
生物～昆蟲  
0/5  
腐肉幼蟲得+X/+0，X為你墳墓場裡的生物牌中力量最大者的數值。  
當腐肉幼蟲進戰場時，磨四張牌。*（將你牌庫頂的四張牌置入你的墳墓場。）*

* 腐肉幼蟲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，它的力量都是0。
* 對生物牌而言，其死去時上面所具有之指示物，或其受到之任何「直到回合結束」終止的效應，於該牌在其擁有者墳墓場中時都不會生效。

墓穴伏怪  
{三}{黑}  
生物～驚懼獸  
3/4  
當墓穴伏怪進戰場時，你可以犧牲一個生物或棄一張生物牌。若你如此作，則抽一張牌。

* 在結算墓穴伏怪的異能時，你不能犧牲多個生物、棄多張牌或同時作兩者，好抽多張牌。
* 你可以犧牲墓穴伏怪來支付其自身觸發式異能的費用。

惡魔之擁  
{一}{黑}{黑}  
結界～靈氣  
結附於生物  
所結附的生物得+3/+1，具有飛行異能，且額外具有惡魔此類別。  
你可以從你的墳墓場中施放惡魔之擁，但在其他費用以外，還須額外支付3點生命並棄一張牌。

* 利用惡魔之擁最後一個異能賦予之許可來施放它，不會改變你能夠施放它的時機。
* 如果有其他效應許可你從你的墳墓場中施放惡魔之擁，則你在利用這一許可來如此施放時，不需支付惡魔之擁最後一個異能所要求的額外費用。
* 如果所結附的生物在你的回合中死去，則你會先於其他玩家獲得優先權。如果在該時刻你能夠施放惡魔之擁，則你可以在其他玩家有機會試圖將它移出你的墳墓場前，先行施放之。

滌除  
{一}{黑}  
瞬間  
消滅目標生物或鵬洛客，且其總魔法力費用須等於或小於3。

* 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。
* 並非其他物件之複製品的衍生物總魔法力費用為0。複製了另一個物件的衍生物，其魔法力費用與該物件一致。

散霾懼獸  
{五}{黑}{黑}  
生物～驚懼獸  
8/6  
每當散霾懼獸被一個生物阻擋時，該生物的操控者失去2點生命，且你獲得2點生命。

* 如果在散霾懼獸的觸發式異能結算前，阻擋散霾懼獸的生物就已經離開戰場，則會是該生物離開戰場時的操控者失去2點生命。

嗜血餮魔  
{四}{黑}{黑}  
生物～惡魔  
5/5  
犧牲一個生物，以作為施放此咒語的額外費用。  
飛行  
踐踏*（此生物造成之過量戰鬥傷害能對所攻擊的玩家或鵬洛客造成之。）*  
當嗜血餮魔進戰場時，每位對手各犧牲一個生物。

* 於嗜血餮魔的觸發式異能結算時，首先由依照回合順序接下來輪到的對手（如果當前正是某位對手的回合，則為該對手）選擇一個由其操控的生物，然後其他對手按照回合順序依次比照辦理。玩家作選擇時已知道之前其他人的選擇為何。然後所有玩家同時犧牲所選的生物。

嚴酷導師  
{一}{黑}{黑}  
巫術  
從你的牌庫中搜尋一張牌，將該牌置於你手上，然後將你的牌庫洗牌。你失去3點生命。

* 你不會展示你搜尋的牌。

枯牙眼鏡蛇  
{二}{黑}  
生物～蛇  
1/4  
死觸  
每當一個由你操控且具死觸異能的生物攻擊時，每位對手各失去1點生命，且你獲得1點生命。  
每當一個由你操控且具死觸異能的生物對任一鵬洛客造成傷害時，消滅該鵬洛客。

* 只要枯牙眼鏡蛇仍具有死觸異能，則它的觸發式異能在它攻擊和在它對鵬洛客造成傷害時都會觸發。
* 在雙頭巨人遊戲中，枯牙眼鏡蛇的第二個異能會讓對手隊伍失去2點生命，並讓你獲得1點生命。

煉獄留痕  
{一}{黑}  
結界～靈氣  
結附於生物  
所結附的生物得+2/+0且具有「當此生物死去時，抽一張牌。」

* 在該生物死去時操控它的玩家得抽這張牌。
* 如果煉獄留痕和所結附的生物同時被消滅，則該玩家會抽一張牌。

怨忿者凱雷威克  
{二}{黑}{黑}  
傳奇生物～人類／邪術師  
3/2  
其他生物得-1/-1。

* 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此生物受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中凱雷威克進戰場而變成致命傷害。
* 如果你操控數個凱雷威克，則每個凱雷威克都會讓其他生物各得-1/-1。如果這些效應會令某生物的防禦力成為等於或小於0、或是小於已標記在其上之傷害數量的數值，則這些生物會在你因「傳奇規則」而移去多餘凱雷威克的同時死去。

航箏掠盜  
{一}{黑}  
生物～人類／海盜  
1/2  
飛行  
當航箏掠盜進戰場時，目標對手展示其手牌。你選擇其中一張非生物且非地的牌。放逐該牌，直到航箏掠盜離開戰場為止。

* 如果航箏掠盜在它的進戰場異能結算之前就離開戰場，則該對手將展示其手牌，但不會放逐任何牌。

醒亡莉蓮娜  
{二}{黑}{黑}  
傳奇鵬洛客～莉蓮娜  
4  
+1：每位玩家各棄一張牌。每位無法如此作的對手各失去3點生命。  
−3：目標生物得-X/-X直到回合結束，X為你墳墓場中牌的數量。  
−7：你獲得具有「在你回合的戰鬥開始時，將目標生物牌在你的操控下從墳墓場放進戰場。它獲得敏捷異能」的徽記。

* 於莉蓮娜的第一個異能結算時，首先由輪到該回合的玩家選擇一張手牌（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。最後，每位不能棄牌的對手各失去3點生命。
* 有手牌的玩家不能改為選擇失去3點生命而不棄牌。
* 如果你沒有手牌，你就只是不需要棄牌。你不會失去3點生命。其他玩家若能夠棄牌，則仍需棄牌。
* X的數值於莉蓮娜的第二個異能結算時決定。一旦數值確定，就算該回合稍後時段你墳墓場中牌的數量發生變化，X的數值也不會改變。
* 以莉蓮娜的徽記放進戰場的生物會一直具有敏捷異能。
* 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，則所有因莉蓮娜的徽記而受你操控之永久物都會被放逐。

莉蓮娜的信徒  
{二}{黑}  
生物～人類／邪術師  
2/3  
由你操控的殭屍得+1/+0。  
在你的結束步驟開始時，若本回合中有生物死去，你可以支付{一}{黑}。若你如此作，則派出一個2/2黑色殭屍衍生生物。

* 如果在你的結束步驟開始之前沒有生物死去，則莉蓮娜的信徒最後一個異能根本不會觸發。不過，在莉蓮娜的信徒進戰場之前有生物死去也能算滿足觸發條件。
* 無論本回合中有多少個生物死去，該觸發式異能都只會觸發一次。
* 在結算該觸發式異能時，你不能多次支付{一}{黑}，好派出多個殭屍衍生物。

莉蓮娜的旗手  
{二}{黑}  
生物～殭屍／騎士  
3/1  
閃現  
當莉蓮娜的旗手進戰場時，抽X張牌，X為本回合中在你的操控下死去之生物數量。

* X的數值會於觸發式異能結算時決定。如果莉蓮娜的旗手於該異能仍在堆疊上的時候就離開戰場，則它會將其本身計算在內。

屠戮亞龍  
{三}{黑}{黑}{黑}  
生物～亞龍  
6/5  
當屠戮亞龍進戰場時，由對手操控的生物得-2/-2直到回合結束。  
每當一個由對手操控的生物死去時，該玩家失去2點生命。

* 屠戮亞龍的第一個異能只會影響它結算時由對手操控的生物。於該回合稍後時段才受其操控的生物不會得-2/-2。
* 只要屠戮亞龍在戰場上，由對手操控的生物無論因什麼原因死去（包括因屠戮亞龍第一個異能讓其防禦力被降至0），都會觸發屠戮亞龍的觸發式異能。
* 如果由對手操控的生物與屠戮亞龍同時死去，屠戮亞龍的最後一個異能會因該生物而觸發。
* 如果在由對手操控的生物受到致命傷害之同時，你的總生命也降至0或更少，則在屠戮亞龍的最後一個異能進入堆疊之前，你就已輸掉這盤遊戲。

窺探深淵  
{四}{黑}{黑}{黑}  
巫術  
目標玩家抽等同於其牌庫中牌數量一半的牌，且失去等同於其總生命數量一半的生命。各數量小數點後均進位。

* 是在確定要失去多少點生命時作小數點後進位，而不是在計算剩餘的總生命時如此作。舉例來說，若目標玩家有7點生命，則該玩家會失去4點生命並餘下3點生命。類似地，是在確定要抽牌的張數時作小數點後進位，而不是在計算牌庫中剩餘牌數時如此作。
* 具體的抽牌流程如下：首先該玩家確定總共要抽的牌數，然後再實際抽牌。其他效應能夠修正此事件，導致最後的抽牌數量與最初計算的結果有差異。

瘟疫迷霧  
{一}{黑}{黑}  
巫術  
選擇一項～  
•所有生物得-2/-2直到回合結束。  
•從每個鵬洛客上各移去兩個忠誠指示物。

* 瘟疫迷霧的第一個模式只會影響它結算時已經在戰場上的生物。本回合稍後時段才進戰場的生物不會得-2/-2。

銳石聖殿  
{一}{黑}  
傳奇結界～祭祠  
在你戰鬥前的行動階段開始時，每位對手各失去X點生命，且你獲得X點生命，X為由你操控的祭祠數量。

* 如果銳石聖殿於其異能仍在堆疊上的時候就離開戰場，則到該異能結算時，可能會出現你未操控任何祭祠的情況。若真如此，則沒有玩家會獲得或失去生命。
* 在雙頭巨人遊戲中，銳石聖殿會讓對手隊伍失去兩倍於X的生命且你獲得X點生命。

血色盛宴  
{三}{黑}  
巫術  
如果你本回合中獲得過3點或更多生命，則此咒語減少{三}來施放。  
將至多兩張目標生物牌從你的墳墓場移回你手上。

* 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（例如血色盛宴的異能）。無論施放咒語的總費用為何，該咒語的總魔法力費用都不會改變。
* 血色盛宴的第一個異能會檢視整個回合，計算你在此期間獲得生命數量。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。

嵌銀食屍鬼  
{二}{黑}  
生物～殭屍／吸血鬼  
3/1  
在你的結束步驟開始時，若你本回合中獲得了3點或更多生命，則將嵌銀食屍鬼從你的墳墓場橫置移回戰場。  
{一}{黑}，犧牲嵌銀食屍鬼：抽一張牌。

* 嵌銀食屍鬼會檢視整個回合，計算你在此期間獲得的生命數量，就算你獲得生命時嵌銀食屍鬼還不在戰場上或你的墳墓場中也是一樣。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。
* 如果到了你的結束步驟開始時，你獲得之生命仍未達3點，則嵌銀食屍鬼的第一個異能根本不會觸發。
* 如果於你的結束步驟開始時，嵌銀食屍鬼不在你的墳墓場裡，則其第一個異能根本不會觸發。

盜賊公會執法者  
{黑}  
生物～人類／浪客  
1/1  
閃現  
每當盜賊公會執法者或另一個浪客在你的操控下進戰場時，每位對手各磨兩張牌。  
只要任一對手的墳墓場中有八張或更多牌，盜賊公會執法者便得+2/+1且具有死觸異能。

* 無論墳墓場中有八張或更多牌的對手有幾位，也無論這些對手墳墓場中在八張牌以外還有幾張牌，盜賊公會執法者都只會得一次+2/+1。
* 如果盜賊公會執法者是在造成傷害之後才獲得死觸異能（最有可能是因為在盜賊公會執法者造成傷害的同時，另一個生物也受到了致命傷害），則它所造成的傷害不會算作由具死觸異能之來源造成者。

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。

暮影薔薇之棘維托  
{二}{黑}  
傳奇生物～吸血鬼／僧侶  
1/3  
每當你獲得生命時，目標對手失去等量的生命。  
{三}{黑}{黑}：由你操控的生物獲得繫命異能直到回合結束。

* 由於維托的第一個異能並非造成傷害，因此就算維托具有繫命異能，你也不會在該異能結算時獲得生命。
* 如果有異能會在「每當任一對手失去生命」時觸發，且該異能會讓你獲得生命（例如精選之血的異能），則這兩個異能之間會產生迴圈，直到你最終贏得遊戲或有玩家採取行動將之打破時才會停止。
* 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繫命異能的生物同時造成戰鬥傷害，則維托的第一個異能會觸發兩次，且你可以為每次觸發選擇不同的對手。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。
* 如果你獲得若干數量的生命，且該數量是根據「每有一個」某東西來確定，則這只會算作一個獲得生命事件，維托的第一個異能只會觸發一次。
* 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。

## 紅色

魯莽挑發鬼  
{四}{紅}  
生物～鬼怪  
1/1  
不滅  
每當魯莽挑發鬼受到傷害時，它向目標對手造成等量的傷害。  
{二}{紅}，{橫置}：魯莽挑發鬼與另一個目標生物互鬥。

* 生物受到的傷害可大於其防禦力。舉例來說，如果魯莽挑發鬼受到3點傷害，它的第二個異能會向目標對手造成3點傷害，而不是1點。
* 如果在魯莽挑發鬼受到傷害的同時，你的總生命也降至0或更少，則在其第二個異能進入堆疊之前，你就已輸掉這盤遊戲。
* 如果當魯莽挑發鬼的最後一個異能試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此異能不會結算。如果魯莽挑發鬼已不在戰場上，則該目標生物既不會造成傷害，也不會受到傷害。

烈焰之心茜卓  
{三}{紅}{紅}  
傳奇鵬洛客～茜卓  
5  
+1：棄掉你的手牌，然後放逐你牌庫頂的三張牌。直到回合結束，你可以使用以此法放逐的牌。  
+1：烈焰之心茜卓對任意一個目標造成2點傷害。  
−9：從你的墳墓場和牌庫中搜尋任意數量的紅色瞬間和／或巫術牌，將它們放逐，然後將你的牌庫洗牌。本回合中，你可以施放這些牌。加六點{紅}。

* 如果你沒有手牌，你仍會在結算茜卓第一個異能的過程中放逐三張牌，並能在本回合中使用之。
* 對以茜卓的第一個異能和最後一個異能放逐的牌而言，你仍必須遵守該牌之正常施放時機的許可條件與限制。如果其中某張牌是地，則除非你有可使用地數，否則你不能使用它。
* 以此法施放咒語時，你仍需支付其所有費用，包括額外費用。如果該咒語有替代性費用，你也可以選擇支付該費用。
* 如果你不使用所放逐的牌，它們便會持續被放逐。
* 茜卓的最後一個異能是忠誠異能，因此不是魔法力異能。你只可以於你能施放巫術的時機下起動此異能。它會用到堆疊，且可以被回應。

茜卓的焚焰靈  
{五}{紅}  
生物～元素  
6/6  
此咒語減少{X}來施放，X為所有對手本回合中受過的非戰鬥傷害總數量。  
踐踏  
每當一個由你操控的來源向任一對手造成非戰鬥傷害時，茜卓的焚焰靈對目標由該玩家操控的生物或鵬洛客造成等量的傷害。

* 「戰鬥傷害」指由進行攻擊和阻擋的生物在戰鬥中自動造成的傷害。除此之外的其他傷害都算是非戰鬥傷害，包括由進行攻擊或阻擋的生物在戰鬥階段中另外造成者。
* 茜卓的焚焰靈計算的是對手受過之所有非戰鬥傷害的總數量，而非對手總生命從回合開始後變動的數值。舉例來說，如果某對手受到了5點非戰鬥傷害，但是獲得了3點生命，則茜卓的焚焰靈仍只需{紅}就能施放。
* 此費用減少之效應只對茜卓的焚焰靈費用中之一般魔法力的部分生效。它無法減少{紅}這部分要求。
* 在多人遊戲中，已輸掉遊戲之對手在當回合受到的傷害，也會被茜卓的焚焰靈的異能計算在內。

茜卓的幼火靈  
{一}{紅}  
生物～元素／蜥蜴  
1/3  
每當一個由你操控的來源向任一對手造成非戰鬥傷害時，直到回合結束，茜卓的幼火靈得+1/+0且獲得連擊異能。*（它能造成先攻與普通戰鬥傷害。）*

* 「戰鬥傷害」指由進行攻擊和阻擋的生物在戰鬥中自動造成的傷害。除此之外的其他傷害都算是非戰鬥傷害，包括由進行攻擊或阻擋的生物在戰鬥階段中另外造成者。
* 每個「對手受到由你操控之來源造成的非戰鬥傷害」之事件，都只會讓茜卓的幼火靈之異能觸發一次，而不在乎該玩家實際受到之傷害數量多寡。舉例來說，在一盤四人遊戲中，如果某個由你操控的巫術向每位對手各造成2點傷害，則該異能會觸發三次。

張揚嗅探客  
{紅}{紅}  
生物～鬼怪／浪客  
2/2  
你以展示牌庫頂牌的方式進行遊戲。  
你可以從你的牌庫頂施放鬼怪咒語。  
只要你的牌庫頂牌是鬼怪牌，張揚嗅探客便具有該牌的所有起動式異能。

* 如果在你施放某咒語、使用地或起動某異能的流程中，你的牌庫頂牌有所改變，則要等到你完成上述行動之後，才會展示新的牌庫頂牌。這意味著，如果你施放你的牌庫頂牌，則你要等到支付完該咒語的費用之後，才能檢視牌庫頂的下一張牌。於你未展示牌庫頂牌的時段內，張揚嗅探客不會具有該牌的任何異能。
* 你必須遵守你從牌庫中施放之鬼怪咒語的正常施放時機許可條件與限制。
* 從你的牌庫施放鬼怪咒語時，你仍需支付其所有費用，包括額外費用。你也可以支付替代性費用。
* 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。
* 如果你牌庫頂的鬼怪牌之起動式異能敘述中利用名稱提及原本印有此異能之牌張本身，則將張揚嗅探客版本的該異能視作用「張揚嗅探客」此名稱來提及本身。舉例來說，如果張揚嗅探客具有魯莽挑發鬼的異能，則會是由「張揚嗅探客」來互鬥，而非魯莽挑發鬼。
* 如果張揚嗅探客獲得了一組具有連結關係的起動式異能（舉例來說，其中一個異能會放逐某牌，而另一個異能會提及「以[此物件]放逐」的牌），則這些異能只會在張揚嗅探客具有它們的時段內存在連結關係。如果張揚嗅探客失去了該些異能，而後又重新獲得，則新的這一組異能也不再具有先前的連結關係。

全力突破  
{紅}  
巫術  
由你操控的生物獲得踐踏異能直到回合結束。*（具踐踏異能的生物造成之過量戰鬥傷害能對所攻擊的玩家或鵬洛客造成之。）*  
抽一張牌。

* 全力突破只會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踐踏異能。
* 你就算未操控生物，也能施放全力突破。如果於此咒語結算時你並未操控生物，則就只是抽一張牌。

擅動致災  
{二}{紅}  
巫術  
選擇一項～  
•消滅目標神器。  
•不具飛行異能的生物本回合不能進行阻擋。

* 由於擅動致災之第二項模式的效應不會改變任何永久物的特徵，因此受影響的生物會不斷變化。在該回合內稍後時段才進戰場、且不具飛行異能的生物不能進行阻擋。

雙重視像  
{三}{紅}{紅}  
結界  
每當你施放每回合中你的第一個瞬間或巫術咒語時，複製該咒語。你可以為該複製品選擇新的目標。

* 如果在雙重視像進戰場的當回合中，你在其進戰場前就施放過瞬間或巫術咒語，則雙重視像的異能在該回合中不會觸發。
* 雙重視像的異能可以複製任何瞬間或巫術咒語，而不僅限於具有目標者。
* 就算使得雙重視像的異能觸發之咒語在該異能結算前就已被反擊，也仍能產生對應的複製品。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。
* 如果所複製的咒語包括了於施放時決定的X數值，則此複製品的X數值與原版咒語相同。
* 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。
* 雙重視像之異能所產生的複製品都是在堆疊中產生，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。

焰浪無拘  
{三}{紅}{紅}{紅}  
結界  
如果某個由你操控的來源將對任一永久物或玩家造成傷害，則改為它對該永久物或玩家造成三倍的傷害。

* 如果在你操控焰浪無拘時，有由你操控且具踐踏異能的生物將對一個進行阻擋的生物造成戰鬥傷害，則你在分配傷害時，須依照未經修正的傷害數字來進行。舉例來說，一個2/2生物阻擋了一個具踐踏異能的3/3生物，則後者可以將2點傷害分配阻擋生物，並將1點傷害分配給防禦玩家。接下來，它會對進行阻擋的生物造成6點傷害，並對防禦玩家造成3點傷害。
* 如果有效應讓你在數個目標之間分配傷害，則你必須按照未經修正的傷害數字來分配，而後才會造成相應數字三倍的傷害。
* 如果有多個替代性效應或防止性效應試圖更改將對某個永久物或玩家造成的傷害數量，則由該玩家或該永久物的操控者來決定這些效應的生效順序。

怒火昂揚  
{二}{紅}  
結界  
在你的結束步驟開始時，若你操控力量等於或大於4的生物，則放逐你的牌庫頂牌。你可以使用該牌，直到你以怒火昂揚放逐另一張牌為止。

* 如果你在自己的結束步驟開始時，並未操控力量等於或大於4的生物，則怒火昂揚的異能不會觸發。如果你於該異能結算時未操控符合條件的生物，則該異能沒有效果。不過你這兩個時點所操控之符合條件的生物不必是同一個生物。
* 只要你操控有力量等於或大於4的生物，怒火昂揚的異能便會讓你放逐牌，但無論你操控多少個前述生物，都只會放逐一張牌。
* 怒火昂揚的效應不會改變你能夠使用所放逐之牌的時機。舉例來說，如果你放逐了一張巫術牌，則你只能在你的行動階段當中且堆疊為空的時候施放之。如果你放逐一張地牌，則除非你有可使用地數，否則你不能使用它。
* 使用被放逐的牌會導致其離開放逐區。你無法多次使用它。
* 如果在你使用最後一張被放逐的牌之前，怒火昂揚就已經離開戰場，則在該牌持續被放逐的時段內，你都能使用之。

遭咬者狂熱  
{紅}  
結界～靈氣  
結附於生物  
所結附的生物得+2/+2，且每次戰鬥若能攻擊，則必須攻擊。

* 如果所結附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，則這並不會強迫該玩家必須支付該費用，所以這種情況下，該生物也不至於必須要攻擊。

戴冠禍害加札克  
{二}{紅}  
傳奇生物～龍  
5/4  
飛行  
除非你操控四個或更多神器，否則戴冠禍害加札克不能攻擊。  
在你的結束步驟開始時，本回合中每有一個非衍生物的生物死去，便派出一個珍寶衍生物。*（珍寶衍生物是具有「{橫置}，犧牲此神器：加一點任意顏色的魔法力」的神器。）*

* 一旦加札克已攻擊，則就算你不再操控四個或更多的神器，加札克仍是進行攻擊的生物。
* 加札克的最後一個異能會計算在整個回合中死去的生物數量，包括加札克進戰場前死去者。

鬼怪巫法  
{三}{紅}  
瞬間  
派出兩個1/1紅色，具靈技異能的鬼怪／魔法師衍生生物。*（每當你施放非生物咒語時，它們得+1/+1直到回合結束。）*

* 衍生物的名稱係由其派出時所獲得之各生物類別組合而成。這意味著，鬼怪巫法派出之衍生物的英文名稱為「Goblin Wizard」。這些衍生物的英文名稱與出自The Dark系列之牌張Goblin Wizard相同，因此若是出現讓玩家選擇牌張名稱的這類效應（例如符文光暈）時，它們便可能會受其影響。

浩劫小丑  
{四}{紅}  
生物～魔鬼  
5/5  
每當你犧牲一個永久物時，浩劫小丑對任意一個目標造成1點傷害。

* 浩劫小丑的異能為觸發式異能，不是起動式異能。此異能無法讓你在想犧牲永久物時就犧牲；你需要利用其他方式來犧牲永久物。
* 如果你是在支付咒語或異能之費用的過程中犧牲永久物，則浩劫小丑的異能會比該咒語或異能先一步結算。
* 當你犧牲浩劫小丑時，其異能會因此觸發。當你犧牲浩劫小丑時，其異能會因此觸發。
* 因「傳奇規則」而被置入墳墓場的傳奇永久物並非被犧牲。

心火煽焰師  
{一}{紅}  
生物～人類／魔法師  
2/2  
靈技*（每當你施放非生物咒語時，此生物得+1/+1直到回合結束。）*  
{紅}，犧牲心火煽焰師：它對目標生物或鵬洛客造成傷害，其數量等同於前者的力量。

* 利用心火煽焰師最後在戰場上時的力量來決定它的最後一個異能造成傷害的數量。
* 在你開始起動心火煽焰師最後一個異能和它被犧牲之間，沒有玩家能有所行動。特別一提，對手不能試圖降低它的力量。

躍動卜算師  
{三}{紅}  
生物～人類／祭師  
\*/4  
踐踏*（此生物造成之過量戰鬥傷害能對所攻擊的玩家或鵬洛客造成之。）*  
躍動卜算師的力量等同於你墳墓場中瞬間與巫術牌的數量加總。  
當躍動卜算師進戰場時，棄至多兩張牌，然後抽等量的牌。

* 設定躍動卜算師力量之異能會在所有區域生效，而不是只在戰場上。
* 你是於結算躍動卜算師的觸發式異能時，決定是要棄零張、一張還是兩張牌，而後便棄掉相應數量的牌，並抽等量的牌。你不能先棄一張牌，抽一張牌，然後再決定要不要棄第二張牌。

燃瀝青魔鬼  
{四}{紅}  
生物～魔鬼  
3/3  
當燃瀝青魔鬼死去時，它對任意一個目標造成3點傷害。

* 如果在燃瀝青魔鬼受到致命傷害的同時，你的總生命也降至0或更少，則在其異能進入堆疊之前，你就已輸掉這盤遊戲。

焦熱龍炎  
{一}{紅}  
瞬間  
焦熱龍炎對目標生物或鵬洛客造成3點傷害。如果本回合中該生物或鵬洛客將死去，則改為將它放逐。

* 如果該目標生物或鵬洛客在該回合中因故將死去，焦熱龍炎的替代性效應就會將之放逐，而不是只有在其因致命傷害而死去的情況下才會放逐。

炙烤靈魂  
{二}{紅}  
瞬間  
炙烤靈魂對目標生物或鵬洛客造成5點傷害。該永久物失去不滅異能直到回合結束。

* 你能夠將不具有不滅異能的生物或鵬洛客指定為炙烤靈魂的目標。

咒潤怪奇  
{二}{紅}  
生物～怪奇  
2/2  
每當你施放非生物咒語時，在咒潤怪奇上放置一個+1/+1指示物。

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

圖茲迪商隊長蘇碧拉  
{二}{紅}  
傳奇生物～人類／祭師  
2/3  
敏捷  
{一}：另一個目標力量等於或小於2的生物本回合不能被阻擋。  
{一}{紅}，{橫置}，棄掉你的手牌：直到回合結束，每當一個由你操控且力量等於或小於2的生物對任一玩家造成戰鬥傷害時，抽一張牌。

* 如果於第一個起動式異能試圖結算時，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。
* 一旦已有力量等於或小於2的生物被阻擋，蘇碧拉的第二個異能不會使此生物成為未受阻擋。
* 如果你沒有手牌，你也能起動蘇碧拉的最後一個異能。你就只是棄掉零張牌。
* 蘇碧拉的最後一個異能結算後，是利用個別生物造成傷害之後時點所具有之力量來檢查該延遲觸發式異能是否會觸發，而不是利用各生物於該異能結算時所具有之力量來判斷。

峰頂懼龍  
{三}{紅}{紅}  
生物～龍  
5/4  
飛行  
對手施放之以峰頂懼龍為目標的咒語須額外支付3點生命來施放。  
每當另一個生物在你的操控下進戰場時，峰頂懼龍對任意一個目標造成傷害，其數量等同於進戰場生物之力量。

* 峰頂懼龍所造成的傷害數量，由該進戰場生物於峰頂懼龍觸發式異能結算時所具有之力量決定。如果該生物在此異能結算之前就已經離開戰場，則利用它最後在戰場上的力量來確定。

快意拚搏  
{一}{紅}  
瞬間  
棄一張牌，以作為施放此咒語的額外費用。  
抽兩張牌。

* 施放快意拚搏時，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。

變節貪慾  
{三}{紅}  
巫術  
獲得目標生物的操控權直到回合結束。重置該生物。它獲得敏捷異能直到回合結束。加兩點任意顏色的單色魔法力。*（該生物本回合便能攻擊與{橫置}。）*

* 你可以指定任何生物為變節貪慾之目標，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。
* 如果在變節貪慾試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。你不會加兩點魔法力。

形體突變  
{三}{紅}  
巫術  
放逐目標生物。該生物的操控者從其牌庫頂開始展示牌，直到展示出一張生物牌為止。該玩家將該牌放進戰場，然後將其餘的牌洗入其牌庫。

* 如果在形體突變試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。沒有玩家會展示牌張或將其牌庫洗牌。
* 如果該玩家展示了整個牌庫，但未展示出生物牌，則該玩家就只是將其牌庫洗牌。

化為渣滓  
{三}{紅}{紅}  
巫術  
化為渣滓對目標生物造成5點傷害。消滅所有裝備在該生物上的武具。

* 你可以指定未裝備武具的生物為化為渣滓的目標。
* 如果在化為渣滓試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。你不會消滅任何武具。

炮台食人魔  
{三}{紅}  
生物～食人魔／戰士  
4/3  
延勢*（此生物能阻擋具飛行異能的生物。）*  
當炮台食人魔進戰場時，若你操控另一個力量等於或大於4的生物，則炮台食人魔向每位對手各造成2點傷害。

* 如果你在炮台食人魔進戰場之後的時點沒有操控其他力量等於或大於4的生物，則炮台食人魔的異能不會觸發，就算你能立刻提升生物的力量也是一樣。如果此異能結算時，你未操控其他力量等於或大於4的生物，則什麼都不會發生。不過前述兩個「其他力量等於或大於4的生物」不必是同一個生物。
* 就算你操控數個其他力量4以上的生物，炮台食人魔的異能也不會對每個對手造成多於2點傷害。
* 在雙頭巨人遊戲中，炮台食人魔會令對手隊伍失去4點生命。

宣洩怒火  
{一}{紅}  
瞬間  
將目標生物的力量加倍直到回合結束。

* 如果某效應讓你將某生物的力量「加倍」，則該生物得+X/+0，X為於該效應開始生效時它的力量。如果其力量為負數，則改為它得-X/-0，X為其力量的絕對值。就算有效應在該回合的稍後時段更改了該生物的力量，X的數值也不會改變。

火山迸發  
{十}{紅}{紅}  
巫術  
此咒語減少{X}來施放，X為由你操控之生物的力量總和。  
火山迸發對至多兩個目標生物和／或鵬洛客各造成6點傷害。

* 要計算咒語的總費用，先從要支付的魔法力費用或替代性費用開始，加上費用增加的數量，然後再減去費用減少的數量（例如火山迸發的效應）。無論施放咒語的總費用為何，該咒語的總魔法力費用都不會改變。
* 此費用減少之效應只對火山迸發費用中之一般魔法力的部分生效。它無法減少{紅}{紅}這部分要求。
* 一旦你開始施放火山迸發，則直到你完成施放為止，沒有玩家能有所行動。特別一提，他們不能試圖改變你生物的力量總和。
* 在你支付火山迸發的費用之前，其總費用便已鎖定。舉例來說，如果你操控三個2/2生物，並且你能夠犧牲其中一個來加{無}到你的魔法力池中，則總費用為{四}{紅}{紅}。然後在你支付其費用之前能夠起動魔法力異能的時機中，便可以犧牲該生物。
* 如果某生物的力量因故小於0，則在計算力量總和時會將其當作負數計算（其他生物的力量加總後減去此數值）。如果你生物的力量總和小於或等於為0，則費用仍為{十}{紅}{紅}。
* 你無法將同一個生物或鵬洛客兩次指定為火山迸發的目標，好對其造成12點傷害。

## 綠色

雲遊者梓紗  
{二}{綠}  
傳奇生物～人類／修行僧  
1/2  
你在自己的每個回合中可以額外使用兩個地。

* 梓紗的異能會與其他讓你額外使用地的效應累加，例如創生頌曲（出自*依克黎：巨獸時空*系列）。

瘤拳橡樹  
{二}{綠}{綠}  
生物～樹妖  
2/3  
每當你抽一張牌時，瘤拳橡樹得+2/+2直到回合結束。

* 如果有咒語或異能讓玩家將牌置於其手上，且用詞不包括「抽」，則它便不算是抽牌。

樹冠伏貓  
{三}{綠}  
生物～貓  
4/2  
若能阻擋樹冠伏貓，則必須阻擋之。  
當樹冠伏貓死去時，本回合中每有一個生物死去，你便獲得1點生命。

* 只需用一個生物去阻擋樹冠伏貓即可。其他生物同樣可以去阻擋它，也可以任意阻擋其他生物，甚至不進行阻擋。
* 會由防禦玩家（而非你）來決定用哪個生物來阻擋樹冠伏貓。
* 如果由防禦玩家操控的所有生物均因故無法阻擋（例如已橫置），該玩家便不能阻擋樹冠伏貓。如果要支付費用才能阻擋樹冠伏貓，則這並不會強迫防禦玩家必須支付該費用，所以這種情況下，也不至於必須要如此阻擋。
* 樹冠伏貓的觸發式異能會將樹冠伏貓本身，以及在該觸發式異能結算前死去的其他生物都計算在內。
* 如果在樹冠伏貓受到致命傷害的同時，你的總生命也降至0或更少，則在其最後一個異能進入堆疊之前，你就已輸掉這盤遊戲。

昏睡暴偉龍  
{一}{綠}  
生物～恐龍  
3/3  
守軍*（此生物不能攻擊。）*  
只要你操控力量等於或大於4的生物，昏睡暴偉龍便能視同不具守軍異能地進行攻擊。

* 一旦昏睡暴偉龍已攻擊，則就算你已不再操控力量等於或大於4的生物，它也還是進行攻擊的生物。
* 如果有效應將昏睡暴偉龍的力量提升到4以上，則它便會讓自己能夠攻擊。

年長龐巨獸  
{三}{綠}{綠}  
生物～野獸  
6/6  
警戒，延勢，踐踏  
每當年長龐巨獸攻擊或阻擋時，選擇一項～  
•派出一個3/3綠色野獸衍生生物。  
•你獲得3點生命。  
•抽一張牌。

* 如果你選擇派出野獸衍生物，則該衍生物在當次戰鬥中不能進行攻擊或阻擋，就算它具有敏捷異能也是一樣。
* 在年長龐巨獸的觸發式異能完成結算之後，但在宣告阻擋者（若它正進行攻擊）或造成戰鬥傷害（若它正進行阻擋）之前，玩家仍有機會施放咒語。

靈貓君王  
{二}{綠}  
生物～貓  
2/3  
由你操控的其他貓得+1/+1且具有反狗保護異能。  
每當一個或數個由你操控的貓對任一玩家造成戰鬥傷害時，消滅至多一個目標由該玩家操控的神器或結界。

* 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此由你操控的貓受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中靈貓君王離開戰場而變成致命傷害。

好鬥共感者  
{二}{綠}  
生物～妖精  
1/1  
當好鬥共感者進戰場時，你可以從你的牌庫中搜尋一張總魔法力費用等於或大於6的生物牌，展示該牌，將它置於你手上，然後將你的牌庫洗牌。

* 如果玩家牌庫裡某張牌的魔法力費用包含{X}，則X視為0。

真菌再生  
{二}{綠}  
瞬間  
將目標永久物牌從你的墳墓場移回你手上。如果本回合中有生物死去，則派出兩個1/1綠色腐生物衍生生物。

* 永久物牌包括神器、生物、結界、地以及鵬洛客牌。
* 如果本回合中有生物死去，則你除了能將該永久物牌移回手上之外，還能得到一個腐生物衍生物。
* 真菌再生只會檢查本回合中是否有生物死去。就算有數個生物死去，你也不會得到多個腐生物。

無拘賈路  
{二}{綠}{綠}  
傳奇鵬洛客～賈路  
4  
+1：直到回合結束，至多一個目標生物得+3/+3且獲得踐踏異能。  
−2：派出一個3/3綠色野獸衍生生物。然後如果任一對手操控的生物比你多，則在無拘賈路上放置一個忠誠指示物。  
−7：你獲得具有「在你的結束步驟開始時，你可以從你的牌庫中搜尋一張生物牌，將之放進戰場，然後將你的牌庫洗牌」的徽記。

* 無論操控生物比你多的對手有幾位，也無論他們操控的生物比你多幾個，賈路的第二個異能都只會讓他得到一個忠誠指示物。
* 如果賈路只有兩個忠誠指示物，則此時起動他的第二個忠誠異能會令他在該異能結算前死去。在放置忠誠指示物時，他已不在戰場上。
* 如果你以賈路徽記的異能在你結束步驟中放進戰場之生物具有會在你結束步驟開始時觸發的異能，則該異能於該結束步驟中不會觸發。

賈路的開路獸  
{一}{綠}{綠}  
生物～野獸  
4/3  
反黑辟邪  
每當賈路的開路獸對任一玩家或鵬洛客造成戰鬥傷害時，檢視你牌庫頂等量的牌。你可以展示其中的一張生物牌或賈路鵬洛客牌，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。

* 「反黑辟邪」意指「賈路的開路獸不能成為由對手操控之黑色咒語或由對手操控之黑色來源異能的目標」。
* 如果賈路的開路獸對鵬洛客或玩家造成的傷害數量大於其忠誠或總生命，則你仍能檢視等同於全部傷害數量的牌，而非僅限於該忠誠或總生命之數量。

賈路的反抗  
{二}{綠}  
結界  
當賈路的反抗進戰場時，若你操控力量等於或大於4的生物，則抽一張牌。  
由你操控的生物具有踐踏異能。*（它們造成之過量戰鬥傷害能對所攻擊的玩家或鵬洛客造成之。）*  
每當一個力量等於或大於4的生物在你的操控下進戰場時，抽一張牌。

* 如果在賈路的反抗進戰場之後的時點，你並未操控力量等於或大於4的生物，則其第一個異能不會觸發。如果你於該異能結算時並未操控此類生物，則你也不會抽一張牌。不過你這兩個時點所操控之符合條件的生物不必是同一個。
* 無論由你操控之力量等於或大於4的生物有幾個，賈路的反抗第一個異能也只會讓你抽一張牌。
* 如果某生物是在你的操控下進戰場，則在判斷此生物的力量是否等於或大於4時，需將靜止式異能的影響考慮在內。無論是利用咒語、起動式異能還是觸發式異能來提升或降低該生物的力量，都無法及時觸發賈路的反抗最後一個異能，或令它無法觸發。
* 一旦賈路的反抗最後一個異能觸發，此時再降低該生物的力量也無法讓你不抽牌。

糙節智者  
{三}{綠}{綠}  
生物～樹妖／德魯伊  
4/4  
延勢*（此生物能阻擋具飛行異能的生物。）*  
只要你本回合中已抽兩張或更多牌，糙節智者便得+0/+2且具有警戒異能。*（它攻擊時不需橫置。）*

* 如果有咒語或異能讓你將牌置於你手上，且用詞不包括「抽」，則它便不算是你抽的牌。
* 無論你在抽過兩張牌後再抽了幾張牌，糙節智者都只會得一次+0/+2。
* 如果糙節智者是在攻擊之後才獲得警戒異能，則它也不會成為未橫置。

英勇干預  
{一}{綠}  
瞬間  
由你操控的永久物獲得辟邪與不滅異能直到回合結束。

* 受英勇干預影響的永久物，於該咒語結算時便已確定。於該回合稍後時段才開始受你操控的永久物不會獲得辟邪和不滅異能。
* 具不滅異能的鵬洛客於受到傷害時依舊會失去忠誠指示物，且如果其忠誠降到0，則仍會進入其擁有者的墳墓場。

獵者顯威  
{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。

* 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，否則你不能施放獵者顯威。
* 如果於獵者顯威試圖結算時，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。
* 如果於獵者顯威試圖結算時，該不由你操控的生物為不合法目標，但該由你操控的生物是合法目標，則你就只會在該由你操控的生物上放置一個+1/+1指示物。

鼓舞翻騰  
{二}{綠}  
瞬間  
在目標由你操控的生物上放置一個+1/+1指示物，然後將該生物上的+1/+1指示物數量加倍。

* 將生物上面的+1/+1指示物數量加倍之流程是：在其上放置等同於上面已有之數量的+1/+1指示物。而其他會與放置指示物互動的牌，都會如此與這個效應產生互動。

木萬弗黎隱士裘蕾爾  
{一}{綠}  
傳奇生物～人類／德魯伊  
1/2  
每當你抽每回合中你的第二張牌時，派出一個2/2綠色的貓衍生生物。  
{四}{綠}{綠}：直到回合結束，由你操控的生物之基礎力量與防禦力為X/X，X為你的手牌數量。

* 該觸發式異能每回合只會觸發一次。你抽你的第一張牌時裘蕾爾是否在戰場上並不重要。但如果你抽第二張牌的時候它不在戰場上，則此類異能在當回合中就不能觸發。這類異能不會在你抽第三張或第四張牌的時候觸發。
* 如果有咒語或異能讓你將牌置於你手上，且用詞不包括「抽」，則它便不算是你抽的牌。
* 先前將受影響之生物的力量和／或防禦力設定為特定值的效應，都會被裘蕾爾的最後一個異能蓋掉。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。
* 會更改受影響的生物之力量和／或防禦力而非設定其數值的效應，則不論其效應是在何時開始，都會對它生效。而會改變該生物力量或防禦力的指示物也會如此生效。
* X的數值會於裘蕾爾的最後一個異能結算時決定。數值確定後，就算在該回合稍後時段你的手牌數量發生變化，X的數值也不會改變。

堅忍求存  
{綠}  
瞬間  
你獲得4點生命。如果本回合中有生物死去，則改為你獲得8點生命。

* 如果本回合中有數個生物死去，你也不會獲得多於8點生命。

`

暴躁雙冠龍  
{三}{綠}  
生物～恐龍  
2/2  
死觸*（它對生物造成的任何數量傷害都足以消滅後者。）*  
每當暴躁雙冠龍攻擊時，若你操控力量等於或大於4的生物，則暴躁雙冠龍得+2/+2直到回合結束。

* 如果在暴躁雙冠龍攻擊之後的時點，你並未操控力量等於或大於4的生物，則暴躁雙冠龍的異能不會觸發。如果你於該異能結算時未操控符合條件的生物，則該異能沒有效果。不過你這兩個時點所操控之符合條件的生物不必是同一個。
* 如果有效應將暴躁雙冠龍的力量提升到等於或大於4，則它攻擊時會觸發它本身的異能。
* 無論由你操控之力量等於或大於4的生物有幾個，暴躁雙冠龍都只會得+2/+2。
* 一旦暴躁雙冠龍的異能已結算，則就算你已不再操控力量等於或大於4之生物，它在本回合餘下時段仍會具有+2/+2的加成。

閘門藤蔓  
{綠}  
生物～植物／牆  
0/3  
守軍*（此生物不能攻擊。）*  
{二}，{橫置}，犧牲一個具守軍異能的生物：抽一張牌。

* 你可以犧牲閘門藤蔓來支付其本身最後一個異能的費用。

高傲斑貓  
{二}{綠}  
生物～貓  
2/1  
當高傲斑貓進戰場時，在目標由你操控的生物上放置一個+1/+1指示物。  
每個由你操控且其上有+1/+1指示物的生物均具有踐踏異能。*（它們造成之過量戰鬥傷害能對所攻擊的玩家或鵬洛客造成之。）*

* 你可以將高傲斑貓本身選為其第一個異能的目標。
* 只要高傲斑貓上有+1/+1指示物，它的第二個異能便會對其本身生效。

原初之力  
{X}{綠}  
巫術  
目標由你操控的生物得+X/+X直到回合結束。然後它與至多一個目標不由你操控的生物互鬥。

* 你在施放原初之力時，可以僅指定「由你操控的生物」這部分目標。
* 你在施放原初之力時，可以將X的值選為0，藉此只讓兩個目標生物互鬥。
* 如果你選擇兩個目標生物，而在原初之力試圖結算時，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。
* 如果於原初之力試圖結算時，該由你操控的生物已經是不合法目標，則沒有生物會得+X/+X；如果該生物是合法目標，但不由你操控的那個生物不是，則你的生物仍然將得+X/+X。

奎利恩樹靈  
{一}{綠}  
生物～樹靈  
1/1  
每當你施放含白色、藍色、黑色或紅色的咒語時，在奎利恩樹靈上放置一個+1/+1指示物。

* 於「當玩家施放咒語」時觸發的異能，會比觸發它的咒語先一步結算。就算該咒語被反擊，此異能仍會結算。
* 如果你施放的某咒語有多種顏色，則奎利恩樹靈的異能只會觸發一次。

撕咬劍齒虎  
{三}{綠}  
生物～貓  
3/3  
在你的結束步驟開始時，若本回合中有生物死去，則在撕咬劍齒虎上放置一個+1/+1指示物並重置它。

* 如果在你的結束步驟開始之前沒有生物死去，則撕咬劍齒虎的異能根本不會觸發。不過，在撕咬劍齒虎進戰場之前有生物死去也能算滿足觸發條件。
* 無論本回合中有多少個生物死去，該觸發式異能都只會觸發一次。

腐食流漿  
{一}{綠}  
生物～流漿  
2/2  
{綠}：將目標牌從墳墓場放逐。如果它是生物牌，則在腐食流漿上放置一個+1/+1指示物，且你獲得1點生命。

* 如果在此異能試圖結算時，該目標牌已經是不合法的目標，則此異能不會結算，且其所有效應都不會生效。腐食流漿上不會放置+1/+1指示物，你也不會獲得生命。特別一提，這意味著如果你以同一張生物牌為目標多次起動腐食流漿的異能，則只有第一個結算的異能才會生效。

瑟特薩式訓練  
{一}{綠}  
結界～靈氣  
結附於由你操控的生物  
當瑟特薩式訓練進戰場時，抽一張牌。  
所結附的生物得+1/+0且具有踐踏異能。*（它造成之過量戰鬥傷害能對所攻擊的玩家或鵬洛客造成之。）*

* 如果在瑟特薩式訓練結算時，此靈氣將要結附的生物已經是不合法目標，則整個咒語都不會結算。它不會進戰場，因此其異能不會觸發。

孢網編蛛  
{二}{綠}  
生物～蜘蛛  
1/4  
延勢，反藍辟邪  
每當孢網編蛛受到傷害時，你獲得1點生命並派出一個1/1綠色腐生物衍生生物。

* 「反藍辟邪」意指：孢網編蛛不能成為由對手操控之藍色咒語或由對手操控之藍色來源異能的目標。
* 無論同時有多少東西對孢網編蛛造成多少點傷害（最有可能的原因是有兩個以上生物阻擋它），孢網編蛛的最後一個異能都只會觸發一次。
* 即使傷害使孢網編蛛死去，它的最後一個異能仍會觸發。
* 如果在孢網編蛛受到傷害的同時，你的總生命也降至0或更少，則在該異能進入堆疊之前，你就已輸掉這盤遊戲。

追查行蹤  
{一}{綠}  
巫術  
占卜3，然後展示你的牌庫頂牌。如果它是生物或地牌，則抽一張牌。*（占卜3的流程是檢視你牌庫頂的三張牌，然後將其中任意數量的牌以任意順序置於你牌庫底，其餘則以任意順序置於你牌庫頂。）*

* 你展示的牌就是你要抽的那張牌（如適用）。
* 如果你未抽起所展示的牌，則它會留在你的牌庫頂。

護林樹妖  
{四}{綠}{綠}  
生物～樹妖  
5/7  
警戒*（此生物攻擊時不需橫置。）*  
每當護林樹妖成為由對手操控之咒語或異能的目標時，你可以抽兩張牌。

* 註記於「每當某東西成為咒語或異能的目標」時觸發的異能，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。
* 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。

野林禍害  
{X}{綠}  
生物～多頭龍  
0/0  
野林禍害進戰場時上面有X個+1/+1指示物。  
每當在另一個由你操控的非多頭龍生物上放置一個或數個+1/+1指示物時，在野林禍害上放置一個+1/+1指示物。

* 註記於「在生物上放置指示物時」觸發的異能，在生物以上面有指示物的狀態進戰場，以及玩家在生物上放置指示物的時候都會觸發。
* 無論會在該非多頭龍的生物上放置多少個+1/+1指示物，野林禍害都只會得到一個+1/+1指示物。
* 如果你有兩個非多頭龍生物，且它們都具有野林禍害的異能（也許是以*依克黎：巨獸時空*的合變異能合變而成），則在任何一個由你操控的非多頭龍生物上放置+1/+1指示物，都會讓這兩個異能一直相互觸發。如果沒有玩家採取行動來打破此迴圈，則這盤遊戲會以平手告終。

## 多色

山地馴犬師  
{紅}{白}  
生物～人類／戰士  
2/2  
當山地馴犬師進戰場時，你可以從你的牌庫中搜尋一張名稱為山地看護犬的牌和／或一張名稱為火熱雜狗的牌，展示它們，將它們置於你手上，然後將你的牌庫洗牌。  
每當山地馴犬師攻擊時，它得+X/+0直到回合結束，X為其他進行攻擊的生物數量。

* X的數值會於山地馴犬師的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進行攻擊的生物數量發生變化，X的數值也不會改變。

盟會導師  
{綠}{白}  
生物～半人馬／僧侶  
2/2  
如果將會在一個由你操控的生物上放置一個或數個+1/+1指示物，則改為在該生物上放置該數量加一的+1/+1指示物。  
當盟會導師死去時，你獲得等同於其力量的生命。

* 如果某個由你操控的生物在進戰場時其上將會帶有若干+1/+1指示物，則改為它帶有該數量加一的指示物進戰場。
* 如果盟會導師因故會在進戰場時上面有+1/+1指示物，則其第一個異能不會對它本身生效。
* 如果你操控兩個盟會導師，則在某生物上放置的+1/+1指示物數量便為原數量加二。三個盟會導師則加三，依此類推。
* 如果有兩個或更多效應都試圖修改在你生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。
* 利用盟會導師最後在戰場時的力量來決定你獲得多少生命。

焦炬艦隊好戰者  
{一}{黑}{紅}  
生物～半獸人／海盜  
3/3  
在你回合的戰鬥開始時，你可以犧牲另一個生物。若你如此作，則直到回合結束，焦炬艦隊好戰者得+2/+2且獲得踐踏異能。*（它造成之過量戰鬥傷害能對所攻擊的玩家或鵬洛客造成之。）*

* 在結算焦炬艦隊好戰者的異能時，你無法犧牲數個生物，好讓它多次得+2/+2並獲得踐踏異能。
* 你是於焦炬艦隊好戰者的異能結算時，才決定是否要犧牲生物（以及犧牲哪一個）。在你作決定和它得+2/+2並具有踐踏異能（若你決定犧牲生物）之間，沒有玩家能有所行動。

實驗性過載  
{二}{藍}{紅}  
巫術  
派出一個X/X，藍紅雙色的怪奇衍生生物，X為你墳墓場中瞬間與巫術牌的數量加總。然後你可以將一張瞬間或巫術牌從你的墳墓場移回你手上。放逐實驗性過載。

* X的數值會於實驗性過載結算時決定。就算在你墳墓場中的瞬間與巫術牌的數量發生變化，該怪奇的力量與防禦力也不會改變。
* 由於在結算實驗性過載時，它仍在堆疊上，因此在計算X的數值時，不會將自己計算在內。
* 就算你不將任何牌移回你手上，也仍要放逐實驗性過載。

恣縱顯貴  
{一}{白}{黑}  
生物～吸血鬼／貴族  
1/4  
飛行  
繫命*（此生物所造成的傷害會讓你獲得等量的生命。）*  
在你的結束步驟開始時，若你本回合中獲得了3點或更多生命，則每位對手各失去3點生命。

* 無論你在獲得3點生命後又獲得了幾點生命，每位對手都只會各失去3點生命。
* 恣縱顯貴會檢視整個回合，計算你在此期間獲得的生命數量，就算你獲得生命時恣縱顯貴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。
* 如果到了你的結束步驟開始時，你獲得之生命仍未達3點，則恣縱顯貴的異能根本不會觸發。
* 在雙頭巨人遊戲中，恣縱顯貴的最後一個異能會讓對手隊伍失去6點生命。

復仇葉身  
{二}{紅}{綠}  
生物～元素／德魯伊  
4/3  
{橫置}：你每操控一個力量等於或大於4的生物，便加{綠}。  
{七}{紅}：復仇葉身對目標玩家或鵬洛客造成傷害，其數量等同於前者的力量。

* 如果復仇葉身於其最後一個異能仍在堆疊上的時候就離開戰場，則利用其最後在戰場上時的力量來決定它會造成多少傷害。

鱗文寇特蛇  
{一}{綠}{藍}  
生物～蛇  
2/2  
每當你抽一張牌時，在鱗文寇特蛇上放置一個+1/+1指示物。

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

尊貴議長妮安碧  
{白}{藍}  
傳奇生物～人類／僧侶  
2/1  
閃現  
當尊貴議長妮安碧進戰場時，你可以將另一個目標由你操控的生物移回其擁有者手上。若你如此作，則你獲得等同於該生物總魔法力費用的生命。  
{一}{白}{藍}，{橫置}，棄一張傳奇牌：抽兩張牌。

* 如果戰場上的生物之魔法力費用中包含{X}，則X視為0。
* 如果在妮安碧的觸發式異能試圖結算時，該目標生物已是不合法目標，則此異能不會結算。你不會將該牌從新進入的區域移回，也不會獲得生命。

偏執拼接師  
{一}{藍}{黑}  
生物～人類／魔法師  
0/3  
{橫置}：抽一張牌，然後棄一張牌。  
{二}{藍}{黑}，{橫置}，犧牲偏執拼接師：將目標生物牌從你的墳墓場移回戰場。

* 你是在偏執拼接師的第一個異能結算之過程中抽一張牌並棄一張牌。在這兩個動作之間無法發生任何事情，且沒有玩家能採取任何動作。
* 偏執拼接師不能成為其最後一個異能的目標。

凱爾頓之心拉妲  
{一}{紅}{綠}  
傳奇生物～妖精／戰士  
3/3  
只要是在你的回合中，凱爾頓之心拉妲便具有先攻異能。  
你可以隨時檢視你的牌庫頂牌，且你可以從你的牌庫頂使用地。  
{四}{紅}{綠}：拉妲得+X/+X直到回合結束，X為由你操控的地數量。

* 拉妲不會讓你額外使用地。
* 拉妲讓你只要想檢視你的牌庫頂牌，就隨時可以檢視（但有一處限制～參見下文），就算你沒有優先權也一樣。此動作不用到堆疊。這張牌成為你可知資訊的一部分，就像你可以檢視手牌一樣。
* 如果在你施放咒語，使用地或起動異能的過程中，你的牌庫頂牌已經改變，則要等到你完成上述動作之後，才能檢視新的牌庫頂牌。這意味著，如果你從你的牌庫頂使用了一個地，且該地具有需要你作決定之替代性效應（例如殿堂花園），則你在為該效應作決定時，不能去檢視你牌庫頂的下一張牌為何，也無從知曉該牌資訊。
* X的數值會於拉妲的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由你操控的地之數量發生變化，X的數值也不會改變。

萬物聖殿  
{白}{藍}{黑}{紅}{綠}  
傳奇結界～祭祠  
在你的維持開始時，你可以從你的牌庫和／或墳墓場中搜尋一張祭祠牌，並將之放進戰場。如果你以此法搜尋你的牌庫，則將它洗牌。  
如果另一個由你操控的祭祠之異能觸發時你操控六個或更多祭祠，則該異能額外觸發一次。

* 如果你以萬物聖殿第一個異能在你維持中放進戰場的祭祠具有會在你的維持開始時觸發的異能，則該異能於該維持中不會觸發。
* 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]」。替代性效應（通常運用「改為」或「於」等字眼）不受影響。由你操控的祭祠之起動式異能（格式為費用：效應）也不受影響。

合劍殺手  
{三}{黑}{綠}  
生物～妖精／殺手  
5/4  
在你的結束步驟開始時，若本回合中有生物死去，則抽一張牌。

* 在你的結束步驟開始前，如果沒有生物死去，則合劍殺手的異能根本不會觸發。不過，在合劍殺手進戰場之前死去的生物也能滿足其觸發條件。
* 無論本回合中有多少個生物死去，該觸發式異能都只會觸發一次。

護球守衛  
{白}{藍}  
生物～鳥／魔法師  
2/2  
飛行  
你施放之具飛行異能的生物咒語減少{一}來施放。  
每當另一個具飛行異能的生物在你的操控下進戰場時，護球守衛得+1/+1直到回合結束。

* 要計算咒語的總費用，先從要支付的魔法力費用或替代性費用開始，加上費用增加的數量，然後再減去費用減少的數量（例如護球守衛的異能）。無論施放咒語的總費用為何，該咒語的總魔法力費用都不會改變。
* 此費用減少之效應只對你施放之具飛行異能的生物咒語費用中之一般魔法力的部分生效。舉例來說，如果你施放第二個護球守衛，則後者的費用也不會降到{白}{藍}以下。
* 不具有飛行異能的生物咒語不能減少費用，即使有效應會讓它在進戰場後獲得飛行異能也是一樣。就算該生物咒語在戰場上會具有滿足特定條件即可獲得飛行的異能，且當前已達成相關條件，它也不算作是具飛行異能。

## 神器

五彩星象儀  
{七}  
傳奇神器  
你可以將魔法力視同任意顏色的魔法力來支付費用。  
{橫置}：加{無}{無}{無}{無}{無}。  
{五}，{橫置}：由你操控的永久物中每包括一種顏色，便抽一張牌。

* 五彩星象儀的最後一個異能會讓你抽至多五張牌。「無色」、「神器」以及「金色」都不是顏色。

鉻亮摹形械  
{五}  
神器生物～組構體  
4/4  
當鉻亮摹形械進戰場時，若在所有由你操控且既非地也非衍生物的永久物中，具相同名稱者有兩個或更多，則派出一個4/4無色組構體衍生神器生物。

* 如果在鉻亮摹形械進戰場之後的時點，你並未操控兩個名稱相同之非地、非衍生物的永久物，則其異能不會觸發。如果你於該異能結算時並未操控兩個此類生物，則你也不會派出衍生物。不過你這兩個時點所操控之同名永久物不必是同一對。
* 無論你操控了多少對同名永久物，鉻亮摹形械的異能都只會派出一個組構體。

晦澀巨著  
{二}  
神器  
{橫置}，在晦澀巨著上放置一個書頁指示物：占卜1。  
{二}，{橫置}，在晦澀巨著上放置一個書頁指示物：抽一張牌。  
當晦澀巨著上有四個或更多書頁指示物時，將它放逐。若你如此作，則你獲得4點生命。

* 如果晦澀巨著於其觸發式異能仍在堆疊上的時候就離開戰場，則你無法從其新進入的區域將它放逐。

## 地

神奇小徑  
地  
{橫置}，犧牲神奇小徑：從你的牌庫中搜尋一張基本地牌，將之橫置放進戰場，然後將你的牌庫洗牌。然後如果你操控四個或更多地，則重置該地。

* 在判斷你是否操控四個或更多地時，會將你剛放進戰場的地計算在內，但不會算上神奇小徑。
* 如果你操控四個或更多地，則該基本地並非以未橫置的狀態進戰場；它是先橫置進入，而後你再將它重置。

# 「買一盒」贈卡單卡解惑

林恩與瑟黎永不離{一}{紅}{綠}{白}  
傳奇生物～狗／貓  
4/4  
每當你施放狗咒語時，派出一個1/1綠色的貓衍生生物。  
每當你施放貓咒語時，派出一個1/1白色的狗衍生生物。  
{紅}{綠}{白}，{橫置}：林恩與瑟黎永不離對任意一個目標造成等同於由你操控之狗數量的傷害。你獲得等同於由你操控之貓數量的生命。

* 當你施放林恩與瑟黎時，其首兩個異能不會觸發。
* 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。
* 如果在林恩與瑟黎的最後一個異能試圖結算時，所選目標已經是不合法目標，則該異能不會結算。你不會獲得生命。
* 林恩與瑟黎最後一個異能所造成的傷害數量，會於該異能結算時決定。如果林恩與瑟黎仍在戰場上，則會將它本身也計算在內。

# 鵬洛客套牌單卡解惑

## 白色

虔聖武士巴席利  
{四}{白}{白}  
傳奇鵬洛客～巴席利  
4  
+1：在至多一個目標生物上放置一個+1/+1指示物。它獲得警戒異能直到回合結束。  
−1: 本回合中，每當一個生物攻擊時，在其上放置一個+1/+1指示物。  
−6：直到回合結束，由你操控的生物得+2/+2且獲得飛行異能。

* 起動巴席利的第二個異能後，進行攻擊的生物會在宣告阻擋者前得到+1/+1指示物。
* 巴席利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由你操控的生物不會得+2/+2，也不會獲得飛行異能。

巴席利的庇佑  
{二}{白}{白}  
巫術  
在至多兩個目標生物上各放置一個+1/+1指示物。你可以從你的牌庫和／或墳墓場中搜尋一張名稱為虔聖武士巴席利的牌，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。

* 你能夠在不指定任何生物為目標的情況下施放巴席利的庇佑。你就只是搜尋虔聖武士巴席利。
* 如果你選擇目標，但是在巴席利的庇佑試圖結算時，每個目標生物已經是不合法目標，則該咒語不會結算。你不會搜尋巴席利。如果只有一個目標仍是合法目標，則你會在其上放置一個+1/+1指示物，並搜尋巴席利。

## 藍色

歷時旅客泰菲力  
{四}{藍}{藍}  
傳奇鵬洛客～泰菲力  
4  
+1：抽一張牌。  
−3：將目標生物置於其擁有者的牌庫頂。  
−8：由目標對手操控的所有生物躍離。直到你下一個回合的回合結束，它們不能躍回。*（它們及貼附其上的所有東西都視作不存在。）*

* 通常情況下，已躍離的永久物會在其操控者的重置步驟中躍回。泰菲力的最後一個異能會讓已躍離的永久在所述期限終止之前不能躍回；該些永久物會在其操控者在你下一個回合結束之後的那個重置步驟中躍回。
* 於永久物躍離期間，它視作不存在。它不能成為咒語或異能的目標，它的靜止式異能對遊戲沒有效果，它的觸發式異能不會觸發，它不能進行攻擊或阻擋，諸如此類。
* 進行攻擊的生物在躍離後會被移出戰鬥。
* 躍離不會觸發任何「離開戰場」異能。類似地，躍回時也不會觸發任何「進戰場」異能。
* 任何等待「直到[此永久物]離開戰場」才會發生的一次性效應（例如航箏掠盜），在該永久物躍離期間都不會發生。
* 任何註明「於...時段內」生效的持續性效應（例如醒眠德魯伊）會忽略已躍離的物件。如果在忽略已躍離物件後就無法滿足相關條件，則該效應便會終止。
* 貼附於已躍離之永久物上的靈氣和武具也會一併躍離。它們會與該永久物一同躍回，且仍然貼附於其上。類似地，躍離時其上有指示物的永久物，也會帶著這些指示物一同躍回。
* 永久物躍回時會記得玩家於其進戰場時為它作的選擇。
* 於其操控者重置步驟躍回的生物能夠在當回合進行攻擊並支付{横置}費用。
* 如果你的某個生物因效應之故而受對手操控，而後躍離，但該更改操控權的效應在其躍回前就已終止，則該永久物會於該對手的下一個重置步驟開始時在你的操控下躍回。如果該對手在其下一個重置步驟到來前就離開了遊戲，則該永久物會在過了其本來要開始下一個回合之時點後的下一個重置步驟中躍回。
* 在多人遊戲中，如果你在泰菲力的最後一個異能結算後、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。

神秘飛魚  
{二}{藍}  
生物～魚  
3/1  
每當你抽每回合中你的第二張牌時，神秘飛魚獲得飛行異能直到回合結束。

* 該觸發式異能每回合只會觸發一次。你抽你的第一張牌時神秘飛魚是否在戰場上並不重要。但如果你抽第二張牌的時候它不在戰場上，則此類異能在當回合中就不能觸發。這類異能不會在你抽第三張或第四張牌的時候觸發。
* 如果有咒語或異能讓你將牌置於你手上，且用詞不包括「抽」，則它便不算是你抽的牌。

## 黑色

死亡法師莉蓮娜  
{四}{黑}{黑}  
傳奇鵬洛客～莉蓮娜  
4  
+1：將至多一張目標生物牌從你的墳墓場移回你手上。  
-3：消滅目標生物。其操控者失去2點生命。  
−7：目標對手的墳墓場中每有一張生物牌，他便失去2點生命。

* 如果在莉蓮娜的第二個異能試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此異能不會結算。沒有玩家會失去2點生命。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），則其操控者會失去2點生命。

莉蓮娜的輕蔑  
{三}{黑}{黑}  
巫術  
消滅目標生物。你可以從你的牌庫和／或墳墓場中搜尋一張名稱為死亡法師莉蓮娜的牌，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。

* 如果在莉蓮娜的輕蔑試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。你不會搜尋死亡法師莉蓮娜。如果該目標仍合法，但未被消滅（最有可能是因為它具有不滅異能），則你會搜尋莉蓮娜。

莉蓮娜的搜刮師  
{二}{黑}  
生物～人類／魔法師  
3/2  
在每個結束步驟開始時，若本回合有生物死去，則你可以在一個由你操控的莉蓮娜鵬洛客上放置一個忠誠指示物。

* 如果在你的結束步驟開始之前沒有生物死去，則莉蓮娜的搜刮師的異能根本不會觸發。無論本回合中有多少個生物死去，該觸發式異能都只會觸發一次。
* 無論本回合中有多少個生物死去，該觸發式異能都只會觸發一次。
* 如果你操控數個莉蓮娜鵬洛客，則得在莉蓮娜的搜刮師異能結算時，選擇要讓哪一個來獲得忠誠指示物。

惡靈  
{一}{黑}  
生物～精靈  
2/1  
當惡靈死去時，每位對手各失去1點生命，且你獲得1點生命。

* 如果在惡靈受到致命傷害的同時，你的總生命也降至0或更少，則在其異能進入堆疊之前，你就已輸掉這盤遊戲。
* 在雙頭巨人遊戲中，惡靈的異能會讓對手隊伍失去2點生命，且你獲得1點生命。

## 紅色

興焰熱火茜卓  
{四}{紅}{紅}  
傳奇鵬洛客～茜卓  
5  
+1：興焰熱火茜卓向每位對手各造成3點傷害。  
−2：你可以從你的墳墓場中施放目標紅色瞬間或巫術牌。如果該咒語本回合中將置入你的墳墓場，則改為將它放逐。  
−8：棄掉你的手牌，然後抽七張牌。直到回合結束，你可以從你手上施放咒語，且不需支付其魔法力費用。

* 當你要以茜卓第二個異能施放咒語時，你必須支付所需的費用。如果該咒語有替代性費用，則你可以支付這類費用。
* 如果你想要施放該目標牌，則你必須在茜卓的第二個異能結算的過程中如此作。你不能等到本回合內稍後時段再施放。
* 如果在茜卓最後一個異能結算的過程中，你並沒有手牌，則你依然會抽七張牌，並可以在本回合中從你手上施放咒語，且不需支付其魔法力費用。
* 茜卓的最後一個異能不會改變你能施放這些咒語的時機。舉例來說，你不能在戰鬥期間從你手上施放巫術咒語。
* 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。
* 如果咒語的魔法力費用中包含{X}，則你在以「不需支付其魔法力費用」的方式施放它時必須將X的值選為0。
* 在雙頭巨人遊戲中，茜卓的第一個異能會讓對手隊伍失去6點生命。

科瑞爾要塞學徒  
{二}{紅}{紅}  
生物～人類／修行僧  
4/3  
每當你起動茜卓鵬洛客的忠誠異能時，科瑞爾要塞學徒向每位對手各造成1點傷害。

* 科瑞爾要塞學徒的異能，會比觸發它的異能先一步結算。
* 在雙頭巨人遊戲中，科瑞爾要塞學徒的異能會讓對手隊伍失去2點生命。

轟雷喚師  
{二}{紅}  
生物～食人魔／祭師  
3/2  
當轟雷喚師進戰場時，它向每位對手各造成2點傷害。

* 在雙頭巨人遊戲中，轟雷喚師的異能會讓對手隊伍失去4點生命。

## 綠色

蠻力具現賈路  
{四}{綠}{綠}  
傳奇鵬洛客～賈路  
5  
+1：展示你的牌庫頂牌。如果該牌是生物牌，則將它置於你手上。若否，則將它置於你的牌庫底。  
−2：目標由你操控的生物對另一個目標生物造成傷害，其數量等同於前者的力量。  
−7：直到回合結束，由你操控的生物獲得「你可以讓此生物如同未受阻擋地分配戰鬥傷害。」

* 如果於賈路第二個異能試圖結算時，其中任一生物已經是不合法目標，則由你操控的生物不會對任何生物造成傷害。
* 在分配戰鬥傷害時，你需要為每個生物選擇是要(1)將所有傷害都分配給進行阻擋的生物，還是(2)將所有傷害都分配給該生物所攻擊的玩家或鵬洛客。你不能將此傷害分散在兩邊進行分配。
* 賈路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獲得該異能。

掠食亞龍  
{三}{綠}  
生物～亞龍  
4/4  
警戒*（此生物攻擊時不需橫置。）*  
只要你操控賈路鵬洛客，掠食亞龍便得+2/+2。

* 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此掠食亞龍受到的非致命傷害，可能會因為你操控的賈路鵬洛客在當回合離開戰場而變成致命傷害。

# *JUMPSTART*單卡解惑

Allosaurus Shepherd/異特龍牧者  
{綠}  
生物～妖精／祭師  
1/1  
異特龍牧者不能被反擊。  
由你操控的綠色咒語不能被反擊。  
{四}{綠}{綠}：直到回合結束，每個由你操控的妖精具有5/5之基礎力量和防禦力，成為恐龍，且仍具有其原本類別。

* 能夠反擊其他咒語的咒語或異能，仍能以「不能被反擊」的咒語為目標。當這類咒語或異能結算時，不能被反擊的咒語不會被反擊，但用於反擊的咒語或異能所具有的任何其他效應仍會如常生效。
* 前將受影響之生物的力量和／或防禦力設定為特定值的效應，都會被異特龍牧者的最後一個異能蓋掉。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。
* 會更改受影響的生物之力量和／或防禦力而非設定其數值的效應，則不論其效應是在何時開始，都會對它生效。而會改變該生物力量或防禦力的指示物也會如此生效。
* 受影響的生物在成為恐龍時不會失去任何異能。

Blessed Sanctuary/受福聖殿  
{三}{白}{白}  
結界  
防止將對你和由你操控之生物造成的所有非戰鬥傷害。  
每當一個非衍生物的生物在你的操控下進戰場時，派出一個2/2白色獨角獸衍生生物。

* 「戰鬥傷害」指由進行攻擊和阻擋的生物在戰鬥中自動造成的傷害。除此之外的其他傷害都算是非戰鬥傷害，包括由進行攻擊或阻擋的生物在戰鬥階段中另外造成者。
* 無法防止使你失去生命的效應。

Branching Evolution/分枝演化  
{二}{綠}  
結界  
如果將在某個由你操控的生物上放置一個或數個+1/+1指示物，則改為在該生物上放置該數量兩倍的+1/+1指示物。

* 如果某個由你操控的生物在進戰場時其上將會帶有若干+1/+1指示物，則改為它帶有兩倍於該數量的指示物進戰場。
* 如果你操控了兩個分枝演化，在生物上放置的+1/+1指示物的數量為原數量的四倍。三個分枝演化則為原數量的八倍，依此類推。
* 如果有兩個或更多效應都試圖修改在你生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。

Brightmare/明駒  
{二}{白}  
生物～獨角獸  
2/3  
當明駒進戰場時，橫置至多一個目標生物。你獲得等同於該生物力量的生命。

* 如果在明駒的異能試圖結算時，該目標生物已是不合法目標，則此異能不會結算。你不會獲得任何生命。
* 明駒的異能可以指定已橫置的生物為目標。如果當此異能結算時，該目標生物已經橫置，則該生物就只是繼續保持橫置狀態，且你獲得等同於其力量的生命。

Bruvac the Grandiloquent/浮誇的布魯瓦  
{二}{藍}  
傳奇生物～人類／參謀  
1/4  
如果某對手將磨一張或數張牌，則改為其磨該數量兩倍的牌。*（磨一張牌的流程是玩家將其牌庫頂的牌置入其墳墓場。）*

* 如果有效應要求玩家將牌置入其墳墓場且用詞不包括「磨」，則布魯瓦的異能不會生效。
* 許多於*2021核心系列*之前發行的牌張都已獲得勘誤，改為要求玩家磨牌，而非將其牌庫頂牌置入其墳墓場。可利用位於[**Gatherer.Wizards.com**](http://gatherer.wizards.com)的Oracle牌張參考文獻來確定某張牌是否獲得相關勘誤。通常來說，如果某效應要求玩家先行檢視或展示牌張，而後再將它置入其擁有者的墳墓場，則這類效應不大可能會被勘誤。
* 由於布魯瓦是傳奇，所以不大可能出現同一位玩家操控兩個的情況。不過，若真如此，則每位對手磨牌時，所磨的數量會是原先要求數量的四倍。如果該玩家操控了三個，則其對手磨牌時就會磨掉原先要求數量的八倍，依此類推。

Chained Brute/受鏈蠻魔  
{一}{紅}  
生物～魔鬼  
4/3  
受鏈蠻魔於你的重置步驟中不能重置。  
{一}，犧牲另一個生物：重置受鏈蠻魔。只能於你的回合中起動此異能。

* 就算受鏈蠻魔已橫置，你也可以起動它的最後一個異能。

Corsair Captain/海盜船長  
{二}{藍}  
生物～人類／海盜  
2/2  
當海盜船長進戰場時，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。）*  
由你操控的其他海盜得+1/+1。

* 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此由你操控的海盜受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中海盜船長離開戰場而變成致命傷害。

Emiel the Blessed/受福的埃米爾  
{二}{白}{白}  
傳奇生物～獨角獸  
4/4  
{三}：放逐另一個目標由你操控的生物，然後將它在其擁有者的操控下移回戰場。  
每當另一個生物在你的操控下進戰場時，你可以支付{綠/白}。若你如此作，則在其上放置一個+1/+1指示物。若它是獨角獸，則改為在其上放置兩個+1/+1指示物。*{綠/白}可以用{綠}或{白}來支付。*

* 當該牌移回戰場之時，它會是一個全新物件，與先前所放逐的牌毫無關聯。結附於所放逐生物上的靈氣將被置入其擁有者的墳墓場。武具則會被卸裝並留在戰場上。被放逐的生物上的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。
* 每當埃米爾本身以外的任何生物在你的操控下進戰場時（包括因其第一個異能移回的生物），埃米爾的第二個異能都會觸發。
* 你是於其結算時，才決定是否要為埃米爾的觸發式異能支付費用。你是於其結算時，才決定是否要為埃米爾的觸發式異能支付費用。
* 在結算埃米爾的觸發式異能時，你不能多次支付{綠/白}，好在該生物上放置多個指示物。
* 如果進戰場的生物是獨角獸，則你依然要支付{綠/白}來在其上放置兩個+1/+1指示物。

Immolating Gyre/燃焰渦旋  
{四}{紅}{紅}  
巫術  
燃焰渦旋對每個不由你操控的生物和鵬洛客各造成X點傷害，X為你墳墓場中瞬間與巫術牌的數量加總。

* 由於在結算燃焰渦旋時，它仍在堆疊上，因此在計算X的數值時，不會將自己計算在內。
* 在雙頭巨人遊戲中，燃焰渦旋會對你隊友的生物和鵬洛客造成傷害。

Inniaz, the Gale Force/狂風之威伊涅斯  
{三}{藍}{藍}  
傳奇生物～巨靈  
4/4  
飛行  
{二}{白/藍}：進行攻擊且具飛行異能的生物得+1/+1直到回合結束。*（{白/藍}可以用{白}或{藍}來支付。）*  
每當三個或更多由你操控且具飛行異能的生物攻擊時，為每位玩家各進行以下流程～你選擇一個由其右邊玩家操控的非地永久物，該玩家獲得該永久物的操控權。

* 無論你在三個具飛行異能的攻擊生物以外還有多少個此類攻擊生物，伊涅斯的異能都只會觸發一次。
* 就算在伊涅斯的異能結算前，已有部分或全部進行攻擊的生物失去飛行異能或離開戰鬥，則其異能仍會結算。
* 伊涅斯的異能會在宣告阻擋者之前結算。
* 你是於伊涅斯的異能結算過程中，選擇要把哪些永久物吹給其他玩家。在你作選擇與操控權改變之間，沒有玩家能有所行動。
* 如果你送出一個由你操控、具飛行異能且進行攻擊的生物，則它會被移出戰鬥。如果它為已橫置，則它仍會處於橫置狀態，因此不能用來阻擋。
* 在雙人遊戲中，你就是與對手交換你選擇之兩個永久物的操控權。
* 如果有玩家未操控非地永久物，則其左手邊的玩家不會獲得任何東西的操控權。
* 在雙頭巨人遊戲中，伊涅斯的異能忽略每個人所在的隊伍。每支隊伍最左邊的玩家會獲得其隊友的一個永久物，而每支隊伍最右邊的玩家會獲得對手隊伍最左邊玩家的一個永久物。如果你的隊友以此法獲得了正進行攻擊的生物之操控權，則該生物依然會被移出戰鬥。
* 伊涅斯最後一個異能之改變操控權效應會一直持續下去。該效應不會在清除步驟中消除，且就算伊涅斯離開戰場，其效應也不會終止。在多人遊戲中，離開遊戲的玩家會拿回其永久物並歸還他們拿到的永久物。

Kels, Fight Fixer/戰鬥操盤手凱爾斯  
{二}{黑}{黑}  
傳奇生物～亞札人／邪術師   
4/3  
威懾  
每當你犧牲一個生物時，你可以支付{藍/黑}。若你如此作，則抽一張牌。*（{藍/黑}可以用{藍}或{黑}來支付。）*  
{一}，犧牲一個生物：戰鬥操盤手凱爾斯獲得不滅異能直到回合結束。

* 凱爾斯的第二個異能屬於觸發式異能，而非起動式異能。此異能不能讓你在想犧牲永久物時就犧牲；你需要利用其他方式來犧牲永久物，例如凱爾斯的最後一個異能。
* 如果你是在支付咒語或起動式異能之費用的過程中犧牲永久物，則凱爾斯的第二個異能會比該咒語或異能先一步結算。
* 因「傳奇規則」而被置入墳墓場的傳奇永久物並非被犧牲。
* 如果你犧牲了凱爾斯，則其第二個異能會觸發。它也會因為你同時犧牲的其他生物而觸發。你可以犧牲凱爾斯來支付其本身異能的費用。
* 在結算凱爾斯第二個異能時，你不能多次支付{藍/黑}，好抽多張牌。
* 就算凱爾斯沒有要被要消滅或是已經具有不滅異能，你都能夠起動凱爾斯的最後一個異能。

Lightning Phoenix/閃電鳳凰  
{二}{紅}  
生物～鳳凰  
2/2  
飛行，敏捷  
閃電鳳凰不能進行阻擋。  
在你的結束步驟開始時，若本回合中有對手曾受到3點或更多傷害，則你可以支付{紅}。若你如此作，則將閃電鳳凰從你的墳墓場移回戰場。

* 只有在你的結束步驟開始時，同時滿足閃電鳳凰在你的墳墓場中，以及你的對手在結束步驟開始前已受過3點或更多傷害這兩個條件，閃電鳳凰的異能才會觸發。
* 閃電鳳凰的最後一個異能會檢視整個回合，計算對手在此期間受到多少傷害，就算傷害造成時閃電鳳凰還不在墳墓場中也是一樣。它不關心對手是否還獲得過生命，甚至也不關心其獲得的生命是否比受到的傷害更多。
* 如果有對手曾受到3點或更多傷害，並輸掉這盤遊戲，則閃電鳳凰的異能會在你結束步驟開始時觸發。

Living Lightning/生體閃電  
{三}{紅}  
生物～元素／祭師  
3/2  
當生體閃電死去時，將目標瞬間或巫術牌從你的墳墓場移回你手上。

* 如果某個你擁有的瞬間或巫術咒語令生體閃電死去，則生體閃電的異能可以指定在你墳墓場中的該瞬間或巫術牌為目標。

Muxus, Goblin Grandee/鬼怪要人穆克斯  
{四}{紅}{紅}  
傳奇生物～鬼怪／貴族  
4/4  
當鬼怪要人穆克斯進戰場時，展示你牌庫頂的六張牌。將其中所有總魔法力等於或小於5的鬼怪生物牌放進戰場，其餘則以隨機順序置於你的牌庫底。  
每當穆克斯攻擊時，你每操控一個其他鬼怪，它便得+1/+1直到回合結束。

* 如果玩家牌庫裡某張牌的魔法力費用包含{X}，則X視為0。
* 穆克斯獲得的加成大小，於其最後一個異能結算時決定。一旦數值確定後，就算在該回合稍後時段由你操控的鬼怪之數量發生變化，加成也不會改變。

Neyith of the Dire Hunt/怖獵隊的內伊斯  
{二}{綠}{綠}  
傳奇生物～人類／戰士  
3/3  
每當由你操控的一個或數個生物互鬥或被阻擋時，抽一張牌。  
在你回合的戰鬥開始時，你可以支付{二}{紅/綠}。若你如此作，則將目標生物的力量加倍直到回合結束。該生物本次戰鬥若能被阻擋，則須如此作。*（{紅/綠}可以用{紅}或{綠}來支付。）*

* 無論有多少個由你操控的生物互鬥或被阻擋，你都只會在內伊斯的第一個異能結算時抽一張牌。
* 只有當某效應要求生物互鬥時，該生物才算是「互鬥」。生物造成戰鬥傷害不算是互鬥。
* 在結算內伊斯的最後一個異能時，你不能多次支付費用，好讓生物的力量多次加倍或者讓多個生物的力量加倍。
* 如果某效應讓你將某生物的力量「加倍」，則該生物得+X/+0，X為於該效應開始生效時它的力量。如果其力量為負數，則改為它得-X/-0，X為其力量的絕對值。就算有效應在該回合的稍後時段更改了該生物的力量，X的數值也不會改變。
* 只需用一個生物去阻擋該目標生物即可。其他生物同樣可以去阻擋它，也可以任意阻擋其他生物，甚至不進行阻擋。
* 如果該目標生物具有威懾異能，則如果可以用兩個生物來阻擋它，就必須如此阻擋。
* 會由防禦玩家（而非你）來決定用哪個生物來阻擋目標生物。
* 如果由防禦玩家操控的所有生物均因故無法進行阻擋（例如已橫置），該玩家便不能阻擋目標生物。如果要支付費用才能阻擋目標生物，則這並不會強迫防禦玩家必須支付該費用，所以這種情況下，也不至於必須要阻擋。

Nocturnal Feeder/夜行噬血鬼  
{二}{黑}  
生物～吸血鬼／浪客  
2/1  
飛行  
當夜行噬血鬼死去時，每位對手各失去2點生命，且你獲得2點生命。

* 如果在夜行噬血鬼受到致命傷害的同時，你的總生命也降至0或更少，則在其異能進入堆疊之前，你就已經輸掉這盤遊戲。
* 在雙頭巨人遊戲中，夜行噬血鬼的異能會讓對手隊伍失去4點生命，且你獲得2點生命。

Ormos, Archive Keeper/檔案守衛歐莫斯  
{四}{藍}{藍}  
傳奇生物～史芬斯  
5/5  
飛行  
如果你將抽一張牌但牌庫沒有牌，則改為在檔案守衛奧莫斯上放置五個+1/+1指示物。  
{一}{藍}{藍}，棄三張名稱各不相同的牌：抽五張牌。

* 如果有咒語或異能讓你將牌置於你手上，且用詞不包括「抽」，則它便不算是你抽的牌。
* 如果有效應讓你抽多張牌，且其張數多於你牌庫中的剩餘牌數，則你會抽起你牌庫中所有的牌，然後餘下未抽的張數開始用放置指示物來替代。
* 如果有兩個或更多替代性效應會對同一個抽牌事件生效，則由進行抽牌的玩家來決定這些效應的生效順序。

Scholar of the Lost Trove/遺珍學者  
{五}{藍}{藍}  
生物～史芬斯  
5/5  
飛行  
當遺珍學者進戰場時，你可以從你的墳墓場中施放目標瞬間，巫術或神器牌，且不需支付其魔法力費用。如果以此法施放的瞬間或巫術咒語本回合中將置入你的墳墓場，則改為將它放逐。

* 如果你想要施放該目標牌，則你必須在觸發式異能結算的過程中如此作。你不能等到本回合內稍後時段再施放。
* 如果你以「不需支付其魔法力費用」的方式來施放咒語，就無法選擇支付替代性費用來施放之。不過，你能夠支付額外費用。如果此牌含有任何強制性的額外費用，則你必須支付之，才能施放此牌。
* 如果咒語的魔法力費用中包含{X}，則你在以「不需支付其魔法力費用」的方式施放它時必須將X的值選為0。
* 如果你以此法施放了神器咒語，若它在本回合中將置入你的墳墓場，則它不會被放逐。

Spiteful Prankster/怨毒搗亂魔  
{二}{紅}  
生物～魔鬼  
3/2  
只要是在你的回合中，怨毒搗亂魔便具有先攻異能。  
每當另一個生物死去時，怨毒搗亂魔對目標玩家或鵬洛客造成1點傷害。

* 如果另一個生物與怨毒搗亂魔同時死去，怨毒搗亂魔的最後一個異能會因該生物而觸發。
* 如果在某生物受到致命傷害的同時，你的總生命也降至0或更少，則在怨毒搗亂魔的異能進入堆疊之前，你就已輸掉這盤遊戲。

Stone Haven Pilgrim/石庇所朝聖客  
{一}{白}  
生物～寇族／僧侶  
2/2  
當石庇所朝聖客攻擊時，若你操控神器或結界，則直到回合結束，石庇所朝聖客得+1/+1且獲得繫命異能。

* 無論你操控多少個神器和結界，石庇所朝聖客只會得一次+1/+1。它不會因你同時操控神器和結界而得+2/+2。
* 如果你在石庇所朝聖客攻擊之後的時點並未操控神器或結界，則其異能不會觸發。如果於該異能結算時，你未操控神器或結界，則它不會得+1/+1，也不會獲得繫命異能。不過你在這兩個時點所操控之神器或結界不必是同一個。

Tinybones, Trinket Thief/瑣物竊賊細骨  
{一}{黑}  
傳奇生物～骷髏妖／浪客  
1/2  
在每個結束步驟開始時，若本回合中有對手棄牌，則你抽一張牌且你失去1點生命。  
{四}{黑}{黑}：每位沒有手牌的對手各失去10點生命。

* 只有在結束步驟開始之前有對手棄過牌，細骨的第一個異能才會觸發。如果對手的手牌數量超過其手牌數量上限，則其是在結束步驟之後的清除步驟中將多餘的牌棄掉。
* 無論棄過牌的有幾位對手，也無論其中某位對手棄過幾張牌，細骨第一個異能都只會讓你抽一張牌並失去1點生命。
* 只有在細骨的最後一個異能結算時，才會檢查哪些對手沒有手牌。

Towering Titan/雄立泰坦  
{四}{綠}{綠}  
生物～巨人  
0/0  
雄立泰坦進戰場時上面有X個+1/+1指示物，X為由你操控之其他生物的防禦力總和。  
犧牲一個具守軍異能的生物：所有生物獲得踐踏異能直到回合結束。

* 如果在雄立泰坦進戰場的同時，有另一個生物也進戰場，則在確定雄立泰坦上的+1/+1指示物數量時，不會將後者的防禦力計算在內。
* 一旦雄立泰坦已經進戰場，它就不會再因由你操控的其他生物之防禦力總和發生變化，而獲得或失去指示物。

Witch of the Moors/濕地巫婆  
{三}{黑}{黑}  
生物～人類／邪術師  
4/4  
死觸  
在你的結束步驟開始時，若你本回合中獲得過生命，則每位對手各犧牲一個生物，且你將至多一張目標生物牌從你的墳墓場移回你手上。

* 無論你獲得過多少生命，該觸發式異能都只會觸發一次。
* 該觸發式異能會檢視整個回合，計算你在此期間獲得的生命數量，就算你獲得生命時濕地巫婆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。
* 如果到了你的結束步驟開始時，你仍未獲得過生命，則該觸發式異能根本不會觸發。
* 你根本不必選擇目標生物牌。不過，如果你滿足了觸發條件並選擇了目標生物牌，但在該異能試圖結算時，該牌已經是不合法的目標，則該異能不會結算。對手不會犧牲生物。
* 於其觸發式異能結算時，首先由依照回合順序接下來輪到的對手選擇一個由其操控的生物，然後其他對手按照回合順序依次比照辦理。玩家作選擇時已知道之前其他人的選擇為何。然後所有玩家同時犧牲所選的生物。

Zurzoth, Chaos Rider/混沌騎兵祖佐斯  
{二}{紅}  
傳奇生物～魔鬼  
2/3  
每當任一對手抽其每回合的第一張牌時，若當前不是他的回合，則你派出一個1/1紅色魔鬼衍生生物，且具有「當此生物死去時，它對任意一個目標造成1點傷害。」  
每當由你操控的一個或數個魔鬼攻擊一位或更多玩家時，你和這些玩家各抽一張牌，然後各隨機棄一張牌。

* 如果有咒語或異能讓玩家將牌置於其手上，且用詞不包括「抽」，則它便不算是玩家抽的牌。
* 如果在魔鬼衍生物受到致命傷害的同時，你的總生命也降至0或更少，則在魔鬼衍生物的異能進入堆疊之前，你就已輸掉這盤遊戲。
* 由你操控且攻擊鵬洛客的魔鬼不會令任何玩家抽牌或棄牌。

魔法風雲會，Magic，烽會拉尼卡，效忠拉尼卡，火花之戰，艾卓王權，塞洛斯，依克黎，鵬洛客套牌，古文明之戰，以及Oracle，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.