

## 被遺忘國度戰記發佈釋疑

編纂：Jess Dunks · 且有 Tom Fowler · Carsten Haese · Nathan Long · 及 Thijs van Ommen 的貢獻。

此文件最近更新日期：2021 年 7 月 12 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://magic.wizards.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 7 月 23 日，週五 ) 起，*被遺忘國度戰記* 系列便可在有認證之構組賽制中使用。在該時刻，標準賽制中將可使用下列牌張系列：*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* · *凱德海姆* · *斯翠海文* · *魔法學校* 以及 *被遺忘國度戰記*。

封入 *被遺忘國度戰記* 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 AFR，其收藏編號範圍為 1-281 ( 包括二十張基本地 ) 。

*被遺忘國度戰記* 指揮官套牌中則封入了六十二張新牌。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均為 AFC，其收藏編號範圍為 1-62。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 AFC，其收藏編號範圍為 63-331。

請至 [Magic.Wizards.com/Formats](https://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](https://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。

---

**新的牌張類別：地城**

**新關鍵字動作：深入地城**

地城是僅見於非傳統魔法風雲會牌張上的新牌張類別。具此類別的牌不具魔法風雲會牌背，也不會被洗入牌庫，不會從該處抽到；而是遊戲開始時位於遊戲之外，且會在遊戲過程中被帶入統帥區。這類牌張希冀能把龍與地下城遊戲過程那種「探索未知謹慎搜尋，歷盡艱險得獲珍寶」感受帶入本遊戲中。當你看到地城牌時，你第一眼可能會注意到所有的地城都有一個入口，一個出口以及兩者之間的若干房間。在進一步解釋之前，請先看以下兩張牌張示例：一張地城相關牌和一張地城牌。

老練地城專家

{三}{白}

生物～人類 / 戰士

3/4

當老練地城專家進戰場時，深入地城。（進入第一個房間，或前進至下一個房間。）

凡戴爾的失落礦坑

地城

洞穴入口 - 占卜 1。（通往：哥布林巢穴、礦坑隧道）

哥布林巢穴 — 派出一個 1/1 紅色鬼怪衍生物。  
（通往：儲物房間、黑暗之池）

礦坑隧道 — 派出一個珍寶衍生物。（通往：黑暗之池、真菌洞窟）

儲物房間 — 在目標生物上放置一個 +1/+1 指示物。  
（通往：杜馬松神殿）

黑暗之池 — 每位對手各失去 1 點生命，且你獲得 1 點生命。（通往：杜馬松神殿）

真菌洞窟 — 目標生物得—4/—0 直到你的下一個回合。（通往：杜馬松神殿）

杜馬松神殿 — 抽一張牌。

有些牌（例如老練地城專家）會讓你「深入地城」。這是新的關鍵字動作。如果你尚未身處地城，這意味著將一張由你擁有的地城牌置入統帥區，然後在第一個房間放置一個進度標記。你可以用任何物品來當作進度標記（例如硬幣或微縮模型），以此記錄你當前所處的房間。你下一次再深入地城時，你需要按照牌面上箭頭指示移入下一個房間。如果有多個能夠移入的房間，則由你選擇要移入哪一個。

每個房間都有與之關聯的觸發式異能。這些異能的效應都會印製在相應房間的格子當中，其敘述都寫作「當你將進度標記移入此房間時，[效應]。」例如：「當你將進度標記移入洞穴入口時（凡戴爾的失落礦坑第一個房間），占卜1。」

在你移入某地城的最後一個房間，且該房間的異能結算（或因故離開堆疊）後，該地城會離開遊戲，且你就算作已完成該地城。當你要再度深入地城時，你又會從某地城的第一個房間開始。你可以選擇探索一個全新地城，也可以再跑一次你剛完成的地城。

有些牌還會關心你是否完成過地城，或具有在你完成地城時觸發的異能，地城匍屍就是其中一例。

地城匍屍

{黑}

生物~殭屍

2/1

地城匍屍須橫置進戰場。

每當你完成地城時，你可以將地城匍屍從你的墳墓場

移回你手上。

以上就是地城簡述。被遺忘國度戰記系列中總共有三個地城，且會在補充包中頻繁出現。在限制賽中，就算你牌池中沒有某地城，你也可以選擇深入之。這意味著地城牌不需與補充包內的其他牌張一同輪抽，且現開賽中也不需要開到才能利用。玩家隨時都可以選用三個地城中的任一個。

- 地城牌在遊戲開始時位於遊戲之外，且只能藉由註記「深入地城」的牌張帶入遊戲。
- 由深入地城的玩家來選擇其要深入的地城。
- 地城牌不會計入玩家的主牌或備牌。玩家可以利用由其擁有的所有地城。
- 你在地城中只能向前（向下似乎更精確），絕不能向後或橫向移動。
- 「將地城移出遊戲」此為狀態動作。
- 如果你因故在某房間之異能仍在堆疊上的時候再深入地城，則你會在該地城中繼續前進。若你已身處最後一個房間，則你就完成該地城並重開一個新的地城。

- 每當有玩家深入地城時，玩家需要等到該其選擇要進入哪個地城且第一個房間的異能觸發之後，才能回應之。

---

## 風味提示

風邪教元素

{四}{藍}{藍}

生物～元素

2/5

飛行

*旋風*～當風邪教元素進戰場時，將至多另一個目標生物移回其擁有者手上。

你發現一尊詛咒雕像

{一}{綠}

巫術

選擇一項～

- *砸碎雕像*～消滅目標神器。
- *解除詛咒*～消滅目標結界。
- *偷走雙眼*～派出一個珍寶衍生物並深入地城。( *進入第一個房間，或前進至下一個房間。* )

在*被遺忘國度戰記*系列中，牌張背景敘述的地位有所提升，如今甚至以斜體字的形式（中文版譯註：中文版中則是以楷體印製）出現在個別異能之前，好令相關敘述更顯鮮活。這類文字有時會出現在牌上觸發式或起動式異能之前，有時則以更生動的方式來讓你選擇模式。風味提示與異能提示一樣，本身沒有規則含義。

---

## 新機制：擲骰

哥布林聚群

{四}{紅}

生物 ~ 鬼怪

4/3

當哥布林聚群進戰場時，擲一顆 d20。

1 ~ 9 | 派出一個 1/1 紅色鬼怪衍生物。

10 ~ 19 | 派出兩個上述衍生物。

20 | 派出三個上述衍生物。

皮克精嚮導

{一}{藍}

生物 ~ 仙靈

1/3

飛行

*賦予優勢* ~ 如果你將擲一顆或數顆骰子，則改為擲原數量加一顆骰子並忽略最小點數。

會心一擊

{一}{紅}

瞬間

目標生物獲得連擊異能直到回合結束。

當你擲出原值 20 時，將會心一擊從你的墳墓場移回你手上。（原值 20 是指擲骰後骰子顯示的結果即正好為 20。）

在 *被遺忘國度戰記* 系列中，首度將擲骰機制引入黑邊環境的 *魔法風雲會* 遊戲當中。有許多牌會讓你擲一顆骰子，然後基於你的擲骰結果產生對應的功效。有些牌則具有會在「每當你擲骰時」或「每當你擲出特定結果時」觸發的異能。還有些牌能夠修正擲骰點數。

- 骰子依照其面數，按照「d+面數」的方式命名。舉例來說，d20 即是 20 面骰。骰子需為不偏骰子（即每面向上的機率相等），且擲骰須以公正方式行之。雖然推薦採用實物骰子，但也允許利用數位程式來替代 ~ 只要其每個點數產生的概率與原骰子相同即可。
- 讓你擲骰的異能也會說明各結果對應的功效。通常這會體現在規則敘述中的「結果表」中。
- 擲骰及其結果對應的功效均屬於同一異能。玩家沒有機會在得知擲骰結果之後再來回應該異能。
- 註記「選擇一個目標，然後擲一顆 d20」或採類似敘述的效應，依然遵循通常將異能放進堆疊並結算的規範。玩家需在將該異能放進堆疊時一併指定目標，之後要等到異能結算時才擲 d20。

- 某些效應或能修正擲骰結果。這類效應可能出現在擲骰的同一段敘述中，也可能是由其他牌張具有。提及擲骰「結果」的效應，會採用經修正後的點數。而提及「原值」結果的效應，則會採用修正前骰子面上顯示的結果。
- 某些異能（例如上述的皮克精嚮導和下面提到的職業：野蠻人），會讓將「擲一顆骰子」此事用「多擲一顆骰子並忽略最小點數」來替代。所忽略點數的那一擲，並不會算到令你擲骰的效應當中，也不會觸發異能。就遊戲中所有意圖與互動而言，一旦你決定要利用哪顆骰子的點數之後，額外擲過的骰子就會當作從未擲過。
- 某些效應會讓你再擲一次。這是指利用原本擲骰時用到之相同數量和種類的骰子來擲骰，且本擲所得各結果的機率與原擲相同。
- 在競逐時空玩法中，擲時空骰此時會令註記於「每當任一玩家擲一顆或數顆骰子時」觸發的異能觸發。不過，關注數字結果的效應會忽略擲時空骰的結果。

---

## 新結界類別：職業

職業：野蠻人

{紅}

結界～職業

*(獲得下一等級便能新增相應異能；只能於巫術時機如此作。)*

如果你將擲一顆或數顆骰子，改為擲原數量加一顆骰子並忽略最小點數。

{一}{紅}：等級 2

每當你擲一顆或數顆骰子時，直到回合結束，目標由你操控的生物得 +2/+0 且獲得威懾異能。

{二}{紅}：等級 3

由你操控的生物具有敏捷異能。

誰敢不選職業、不知道如何升級就踏上冒險之旅呢？本系列中引入了一種全新的結界類別～職業結界。每個職業結界一開始都只有一個基礎異能，但當它升級到等級 2 和等級 3 之後，就會獲得更多異能！

- 每個職業結界都有五個異能。其文字欄中三個主要段落之異能屬於 *職業異能*。職業異能可以是靜止式、起動式或觸發式異能。另外兩個異能屬於 *等級異能*，其中一個起動式異能會將職業升到等級 2，另一個則會將職業升到等級 3。

- 每個職業一開始就只有三個職業異能中的第一個。於第一個等級異能結算時，該職業成為等級 2，且獲得第二個職業異能。於第二個等級異能結算時，該職業成為等級 3，且獲得第三個職業異能。
- 某職業升級，不會移除其先前級別已獲得的異能。
- 升級此事與普通起動式異能無異。它會用到堆疊，且可以被回應。
- 某職業的第一個等級異能，只有在該職業是等級 1 時才能起動。類似地，某職業的第二個等級異能，只有在該職業是等級 2 時才能起動。
- 你可以兼職，甚至可以操控多個同職業的職業結界。每個職業永久物會分別記錄各自的等級。
- 某些職業牌所具有的效應，會隨著你操控更多相同的效應而變得更強。舉例來說，如果你操控多張職業：野蠻人牌，則你就能額外擲相同數量的骰子，並忽略其中對應數量的較小點數。

### 新異能提示：集群戰術

在《龍與地下城》的遭遇戰中，有時候你需要細心規劃、專業溝通、完美執行才能取得最終勝利。而有時就只用所有東西攻擊，期待最後大獲全勝就好。集群戰術是新的異能提示，提醒你該異能會在該生物會在偕同其他生物一同攻擊，且攻擊生物的力量總和為 6 或更多時觸發。

大哥布林隊長

{一}{紅}

生物 ~ 鬼怪 / 野蠻人

3/1

*集群戰術* ~ 每當大哥布林隊長攻擊時，若你本次戰鬥中用以攻擊之生物力量總和等於或大於 6，則大哥布林隊長獲得先攻異能直到回合結束。

- 對具集群戰術異能的生物而言，如果該生物沒有攻擊，則該異能就不會觸發，就算你用以攻擊的其他生物力量總和已等於或大於 6 了也是一樣。
- 一旦集群戰術異能觸發後，攻擊生物發生什麼事便不再重要。就算其中部分或全部生物因其他玩家回應而離開戰場，或是其力量總和降至小於 6，該異能也會正常結算。
- 集群戰術異能只會考慮你用以攻擊時，該些生物的力量總和。如果有其他的靜止式異能是在「只要某生物正進行攻擊時」提升該生物的力量，則這份加成也會計算在內。不過，如果某生物具有的是「每當它攻擊時」提升其力量的觸發式異能，則這份加成就來不及算進去。

---

## 中文版規則用語變更：貼附 ( Attach )

過往系列中，中文版的規則敘述文字會根據行文（例如是靈氣還是武具）選用「結附」或「裝備」來對譯英文版「attach」這一術語。從本系列起，無論是靈氣還是武具的情形，此術語均統一作「貼附」。

示例（僅列舉相關部分敘述）：

### 鋼鐵之魂威烈斯/Wyleth, Soul of Steel (CMR)

- Oracle 敘述：Whenever Wyleth, Soul of Steel attacks, draw a card for each Aura and Equipment attached to it.
- 原指揮官傳奇系列敘述：每當鋼鐵之魂威烈斯攻擊時，其上每結附一個靈氣或每裝備一個武具，便抽一張牌。
- 用語變更後的中文敘述：每當鋼鐵之魂威烈斯攻擊時，其上每貼附一個靈氣或武具，便抽一張牌。

---

## 被遺忘國度戰記主系列單卡解惑

### 白色

閃現犬

{二}{白}

生物~狗

1/1

連擊

傳送~{三}{白}：閃現犬躍離。（直到你的下一個回合，它及貼附於其上的所有東西都視作不存在。）

- 躍離的永久物視同不存在。這類永久物不能成為咒語或異能的目標，其靜止式異能對遊戲沒有效果，其觸發式異能不會觸發，其不能進行攻擊或阻擋，諸如此類。
- 於閃現犬躍離時，所有貼附於其上的靈氣和武具也會同時躍離。這類靈氣和武具會與閃現犬一同躍回，且躍回時依舊貼附於閃現犬上。
- 永久物是在其操控者的重置步驟中，在該玩家重置其永久物之前的時刻躍回。以此法躍回的生物能夠在當回合中進行攻擊及支付{橫置}費用。如果某永久物躍離時其上有指示物，則它躍回時上面也會有同樣的指示物。



- 如果進行攻擊或阻擋的生物躍離，則它會被移出戰鬥。
- 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。
- 任何註明「於...時段內」生效的持續性效應（例如奪心魔所具有者）會忽略已躍離的物件。若如此會令此類效應的條件不再滿足，則該效應便會終止。
- 永久物躍回時會記得玩家於其進戰場時為它作的選擇。
- 如果你的閃現犬因效應之故受對手操控，而後該對手起動其傳送異能，但該改變操控權的效應在其躍回前就已終止，則閃現犬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，則閃現犬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。

---

### 天界獨角獸

{二}{白}

生物 ~ 獨角獸

3/2

每當你獲得生命時，在天界獨角獸上放置一個

+1/+1 指示物。

- 如果在天界獨角獸受到致命傷害的同時，你獲得了生命，則它的異能還來不及在其上放置+1/+1 指示物，它就已經死去。
  - 註記於「每當你獲得生命時」觸發的異能，只會因每個獲得生命之事件而觸發一次，不論獲得了多少生命都是一樣。
  - 每個具繫命異能的生物造成戰鬥傷害，都是不同的獲得生命事件。舉例來說，如果兩個由你操控且具有繫命異能的生物同時造成戰鬥傷害，則「每當你獲得生命」此異能會觸發兩次。但是，如果某個由你操控且具繫命異能的生物同時對數個生物、玩家和 / 或鵬洛客造成傷害（也許因為它具有踐踏異能或者被一個以上的生物阻擋），則此異能將只會觸發一次。
  - 如果你因「『每有一個』某東西便獲得若干生命」這類效應而獲得生命，這只會算作一個獲得生命事件，該異能只會觸發一次。
-

職業：牧師

{白}

結界～職業

(獲得下一等級便能新增相應異能；只能於巫術時機如此作。)

如果你將獲得生命，則改為你獲得原數量加 1 點生命。

{三}{白}：等級 2

每當你獲得生命時，在目標由你操控的生物上放置一個 +1/+1 指示物。

{四}{白}：等級 3

當此職業成為等級 3 時，將目標生物牌從你的墳墓場移回戰場。你獲得等同於其防禦力的生命。

- 如果在某生物受到致命傷害的同時，你獲得了生命，則職業：牧師的等級 2 異能還來不及在其上放置 +1/+1 指示物，它就已經死去。
  - 註記於「每當你獲得生命時」觸發的異能，只會因每個獲得生命之事件而觸發一次，不論獲得了多少生命都是一樣。
  - 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，則你會因職業：牧師的第一個異能額外獲得 2 點生命，且其等級 2 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），則你只會額外獲得 1 點生命，且上述的等級 2 異能只會觸發一次。
  - 如果你因「『每有一個』某東西便獲得若干生命」這類效應而獲得生命，這只會算作一個獲得生命事件，該異能只會觸發一次。
  - 當職業：牧師的等級 3 異能結算時，你獲得的生命數量等同於該生物在戰場上的防禦力，此數值可能與其在墳墓場中的防禦力不同。
-

迴廊石像鬼

{二}{白}

神器生物 ~ 石像鬼

0/4

當迴廊石像鬼進戰場時，深入地城。(進入第一個房間，或前進至下一個房間。)

只要你完成過地城，迴廊石像鬼便得+3/+0 且具有飛行異能。

- 就算你原本完成地城時迴廊石像鬼還不在戰場上，其最後一個異能仍會如常生效。

---

舞空劍

{一}{白}

神器 ~ 武具

佩帶此武具的生物得+2/+1。

當佩帶此武具的生物死去時，你可以使舞空劍成為2/1，具飛行與守護{一}的結構體神器生物。若你如此作，則它不是武具。

佩帶{一}

- 如果於舞空劍的觸發式異能結算時，你選擇不使舞空劍成為生物，則它便仍是武具，且能夠如常佩帶至其他生物上。

---

至聖斬

{一}{白}

瞬間

目標由對手操控的生物或鵬洛客躍離。如果該永久物是黑色，則改為將它放逐。(如果其躍離，則直到其操控者的下一個回合，它及貼附於其上的所有東西都視作不存在。)

- 躍離的永久物視同不存在。這類永久物不能成為咒語或異能的目標，其靜止式異能對遊戲沒有效果，其觸發式異能不會觸發，其不能進行攻擊或阻擋，諸如此類。
- 於某生物躍離時，所有貼附於其上的靈氣和武具也會同時躍離。這類靈氣和武具會與該生物一同躍回，且躍回時依舊貼附於該生物上。

- 永久物是在其操控者的重置步驟中，在該玩家重置其永久物之前的時刻躍回。以此法躍回的生物能夠在當回合中進行攻擊及支付{橫置}費用。如果某永久物躍離時其上有指示物，則它躍回時上面也會有同樣的指示物。
- 如果進行攻擊或阻擋的生物躍離，則它會被移出戰鬥。
- 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。
- 任何註明「於...時段內」生效的持續性效應（例如奪心魔所具有者）會忽略已躍離的物件。若如此會令此類效應的條件不再滿足，則該效應便會終止。
- 永久物躍回時會記得玩家於其進戰場時為它作的選擇。
- 如果你的某個非黑色生物因效應之故受對手操控，且你以至聖斬將之躍離，但該改變操控權的效應在其躍回前就已終止，則你的生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。

### 傳龍武徒

{一}{白}

生物~人類 / 修行僧

1/3

於傳龍武徒進戰場時，你可以從手上展示一張龍牌。

如果你如此作或如果你操控龍，則傳龍武徒進戰場時上面有一個+1/+1 指示物。

由你操控的龍具有守護{一}。（*每當一個由你操控的龍成為由對手操控之咒語或異能的目標時，除非該玩家支付{一}，否則反擊之。*）

- 龍牌是指類別欄中具有龍此生物類別的牌。類似地，如果戰場上的某生物具有龍此生物類別，則它就是龍。而名稱中帶有龍字的牌（例如傳龍武徒）本身不一定是龍牌~得依靠其是否具有龍此生物類別來判斷。
- 你是在傳龍武徒結算的過程中展示龍牌。這並非施放此咒語的額外費用。
- 如果你選擇從你手上展示一張龍牌，且你同時也操控龍，則傳龍武徒也只會得到一個+1/+1 指示物。
- 玩家可以在傳龍武徒仍在堆疊上時有所行動，但不能回應於其進戰場時是否展示龍牌此決定。特別一提，這意味著其他玩家不能等到你決定不展示龍牌之後再將你的龍移離戰場，好讓傳龍武徒得不到指示物。

---

夫嚙怪

{一}{白}

生物 ~ 水母

0/4

守軍 · 飛行

每當夫嚙怪受到傷害時，你和目標對手各抽一張牌。

- 就算夫嚙怪受到了致命傷害，它的最後一個異能也會觸發。
- 夫嚙怪每次受到傷害時，其異能只會觸發一次，就算是有多個來源同時對它造成傷害也是如此。
- 夫嚙怪的觸發式異能為強制性。如果能夠指定某對手為目標，則必須如此作。
- 如果當夫嚙怪的異能試圖結算時，該對手因故已經是不合法目標，則沒有玩家會抽牌。

---

幽光伏擊客

{二}{白}

生物 ~ 矮人 / 遊俠

2/3

只要你完成過地城，幽光伏擊客便具有連擊異能。

- 就算你原本完成地城時幽光伏擊客還不在戰場上，它仍會具有連擊異能。

---

百花宗師

{二}{白}{白}

傳奇鵬洛客 ~ 巴哈姆特

3

只要百花宗師上有七個或更多忠誠指示物，他便是

7/7，具飛行與不滅異能的龍 / 神生物。

+1：直到你的下一個回合，目標不具先攻，連擊或警戒異能的生物不能進行攻擊或阻擋。

+1：從你的牌庫和 / 或墳墓場中搜尋一張名為散打武僧的牌，展示該牌，並將它置於你手上。如果你以此法搜尋你的牌庫，則洗牌。

- 於百花宗師是生物期間，他不是鵬洛客。生物不能攻擊他，且他於是生物期間受到的傷害不會減少他具有的忠誠指示物數量。不過你仍能如常起動其忠誠異能。
- 就算你牌庫或墳墓場中沒有名稱為散打武僧的牌，你也可以起動百花宗師的最後一個異能。
- 百花宗師的第一個異能不用到堆疊，且不能回應。類似地，玩家也不能回應為異能支付「加忠誠指示物」之費用此事。因此，如果百花宗師已有六個忠誠指示物，且你起動其任一異能，則在玩家有機會回應該忠誠異能之前，他就已經是 7/7，具飛行與不滅異能的龍 / 神。
- 如果百花宗師在受生物攻擊期間因故獲得足夠的忠誠指示物而變成生物，則它會被移出戰鬥。如果此時尚未宣告阻擋者，則它可以立即進行阻擋。它甚至可以阻擋先前攻擊它的生物。先前攻擊它、且之後未受阻擋的生物不會造成戰鬥傷害。

### 信實守衛

{一}{白}{白}

生物 ~ 精靈 / 騎士

3/2

閃現

警戒

當信實守衛進戰場時，任意數量目標由你操控的其他生物躍離。*(直到其操控者的下一個回合，它們及貼附於其上的所有東西都視作不存在。)*

- 躍離的永久物視同不存在。這類永久物不能成為咒語或異能的目標，其靜止式異能對遊戲沒有效果，其觸發式異能不會觸發，其不能進行攻擊或阻擋，諸如此類。
- 於某生物躍離時，所有貼附於其上的靈氣和武具也會同時躍離。這類靈氣和武具會與該生物一同躍回，且躍回時依舊貼附於該生物上。
- 永久物是在其操控者的重置步驟中，在該玩家重置其永久物之前的時刻躍回。以此法躍回的生物能夠在當回合中進行攻擊及支付{橫置}費用。如果某永久物躍離時其上有指示物，則它躍回時上面也會有同樣的指示物。
- 如果進行攻擊或阻擋的生物躍離，則它會被移出戰鬥。
- 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。
- 任何註明「於...時段內」生效的持續性效應（例如奪心魔所具有者）會忽略已躍離的物件。若如此會令此類效應的條件不再滿足，則該效應便會終止。
- 永久物躍回時會記得玩家於其進戰場時為它作的選擇。

- 如果你的一個生物因效應之故受對手操控，然後該生物躍離，但該改變操控權的效應在其躍回前就已終止，則該生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。

---

#### 微縮牢籠

{二}{白}

結界~靈氣

結附於非地永久物

所結附的永久物是珍寶神器，並具有「{橫置}，犧牲

此神器：加一點任意顏色的魔法力」，且它失去所有

其他異能。（如果它之前是生物，則它不再是生

物。）

- 結附了微縮牢籠的生物就不再是生物。貼附於該生物上的武具會卸裝。貼附於該生物上的靈氣會進入其擁有者的墳墓場（除非該靈氣同時也能夠結附於珍寶神器）。
- 所結附的永久物仍具有其原本的名稱、顏色、魔法力費用和魔法力值。除非它本身就是衍生物，否則它也不會變成衍生物。
- 如果有效應提及「一個珍寶」，則其指的是任何珍寶神器，而非僅限於珍寶衍生神器。

---

#### 散打武僧

{白}

生物~妖精 / 修行僧

1/1

疾風連擊~每當你施放每回合中你的第二個咒語時，

在散打武僧上放置一個+1/+1 指示物。

- 散打武僧不需要於你施放第一個咒語時就在戰場上。舉例來說，如果散打武僧是你施放的第一個咒語，然後你在散打武僧結算後又施放了另一個咒語，則後者會觸發疾風連擊異能。
  - 如果散打武僧是你一回合中施放的第二個咒語，則你當回合中後續時刻再施放的咒語都不會觸發疾風連擊異能。
-

無私聖武士那達爾

{二}{白}

傳奇生物 ~ 龍 / 騎士

3/3

警戒

每當無私聖武士那達爾進戰場或攻擊時，深入地城。

( 進入第一個房間，或前進至下一個房間。 )

只要你完成過地城，由你操控的其他生物便得

+1/+1。

- 就算你原本完成地城時無私聖武士那達爾還不在戰場上，其最後一個異能也會生效。
- 

奧斯華費多班德

{一}{白}

傳奇生物 ~ 地侏 / 神器師

2/2

魔法工藝 ~ {白}，{橫置}，犧牲一個神器：從你的牌庫中搜尋一張神器牌，且其魔法力值須等同於所犧牲之神器的魔法力值加 1，將之放進戰場，然後洗牌。只能於巫術時機起動。

- 神器的魔法力值由印製在其右上角魔法力符號決定（除非該神器複製了其他東西；後文將詳述）。如果其魔法力費用中包含{X}，則 X 視為 0。如果它右上角沒有魔法力符號（舉例來說，由於它是個變成生物的地，且同時也是神器），則它的魔法力值為 0。忽略於施放該神器咒語時支付的任何替代性費用或額外費用（例如增幅）。
  - 對衍生物而言，除非它複製了其他東西，否則其魔法力值為 0。
  - 如果某神器複製了其他東西，則它所複製東西的魔法力值就是它的魔法力值。
-



職業：聖武士

{白}

結界～職業

(獲得下一等級便能新增相應異能；只能於巫術時機如此作。)

對手於你的回合中施放的咒語增加{一}來施放。

{二}{白}：等級 2

由你操控的生物得+1/+1。

{四}{白}：等級 3

每當你攻擊時，直到回合結束，目標進行攻擊的生物獲得連擊異能，且每有一個其他進行攻擊的生物，便得+1/+1。

- 數張職業：聖武士牌要求的額外費用效果會累加。舉例來說，如果你操控兩張職業：聖武士牌，則由對手施放的咒語增加{二}來施放。
- 如果職業：聖武士為等級 3，且你以正好一個生物攻擊，則雖然它不會得力量和防禦力加成，但它仍會獲得先攻。

---

鎧甲

{二}{白}

神器～武具

佩帶此武具的生物得+3/+3 且具有守護{一}。(每當佩帶此武具的生物成為由對手操控之咒語或異能的目標時，除非該玩家支付{一}，否則反擊之。)

佩帶{三}你每操控一個其他武具，此異能便減少{一}來起動。

- 如果某個具守護異能的生物佩帶了鎧甲，則當它成為由對手操控之咒語或異能的目標時，兩個守護異能都會觸發。
-

攜帶式次元洞

{白}

神器

當攜帶式次元洞進戰場時，放逐目標由對手操控且魔力值等於或小於 2 的非地永久物，直到攜帶式次元洞離開戰場為止。

- 如果攜帶式次元洞在其觸發式異能結算就已離開戰場，則目標永久物不會被放逐。
- 結附於所放逐永久物上的靈氣將被置入其擁有者的墳墓場。武具則會被卸裝並留在戰場上。所放逐永久物上的任何指示物將會消失。當該牌移回戰場之時，它會是一個全新物件，與先前所放逐的牌毫無關聯。
- 如果以此法放逐某個衍生物，它將會完全消失且不會移回戰場。
- 如果以此法放逐某個靈氣，則會由其擁有者於該靈氣返回戰場時選擇它要結附的對象。以此法放進戰場的靈氣並未以任何東西為目標（舉例來說，所以它能貼附於具帷幕的永久物），但該靈氣的結附異能會限制它能貼附在什麼上面。如果該靈氣無法合法貼附在任何東西上，則它本盤遊戲剩餘的時段內都會停留在放逐區。
- 在此建議確保百寶囊（次元袋）遠離此物。

---

鼓舞戰技

{二}{白}

瞬間

直到回合結束，目標生物得 +2/+0 且獲得先攻異能。直到回合結束，至多另一個目標生物得 +0/+2 且獲得繫命異能。

- 你不能兩次都將同一個生物指定為目標。
  - 第一個目標只會得 +2/+0 且獲得先攻異能。如果你只指定一個生物為目標，則你不能選擇讓其得 +0/+2 且具有繫命異能。
-

聖潔之書

{白}{白}{白}

傳奇神器

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 3/3 白色，具飛行異能的天使衍生生物。

{白}{白}{白}，{橫置}，放逐聖潔之書：在目標天使上放置一個啟化指示物。它獲得「你這盤遊戲不會輸，對手也不會贏。」只能於巫術時機起動。

- 最後一個異能所放置的啟化指示物只是用來輔助記憶。它與所賦予的異能之間並無關聯。就算該天使失去了啟化指示物，它也仍會保留該異能。類似地，如果該指示物因故移到了其他永久物上，該永久物也不會獲得該異能。
- 如果在最後一個異能結算後，該天使因故不再是天使，它也不會失去該異能。

---

白龍

{四}{白}{白}

生物～龍

4/4

飛行

寒冷嘔吐～當白龍進戰場時，橫置目標由對手操控的生物。該生物於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。

- 白龍的寒冷嘔吐異能可以指定已橫置的生物為目標。該生物於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。

---

藍色

藍龍

{五}{藍}{藍}

生物～龍

5/5

飛行

*閃電噴吐*～當藍龍進戰場時，直到你的下一個回合，目標由對手操控的生物得-3/-0，至多另一個目標生物得-2/-0，且至多再另一個目標生物得-1/-0。

- 藍龍的閃電噴吐異能不能多次指定同一個生物為目標。
- 指定第二和第三個異能並非強制性，但你必須指定某生物為第一個目標。如果某對手操控至少一個該異能可以指定為目標的生物，則你就必須選擇一個目標讓其得-3/-0。（請注意，之後兩個目標可以是任何生物，而非僅限由對手操控者。）

---

機敏咒法師

{二}{藍}

生物～地侏 / 魔法師

2/3

*法師幫手*～{橫置}：重置目標名稱不為機敏咒法師的永久物。只能於巫術時機起動。

- 如果機敏咒法師因故失去了「機敏咒法師」此名稱（也許是因為你將另一個生物合變其上，或以冒名客逆島複製它），則它仍能以其法師幫手異能指定自己為目標。真機敏！

---

半巫妖

{藍}{藍}{藍}{藍}

生物～骷髏妖 / 魔法師

4/3

你本回合中每施放過一個瞬間和巫術咒語，此咒語便減少{藍}來施放。

每當半巫妖攻擊時，將至多一張目標瞬間或巫術牌從你的墳墓場放逐。將其複製。你可以施放該複製品。你可以從你的墳墓場中施放半巫妖，但在其他費用以外，還須從你的墳墓場放逐四張瞬間和 / 或巫術牌。

- 如果於你施放半巫妖時，你需要支付含有一般魔法力部分之額外費用，則半巫妖的減少費用效應也會對這部分費用生效。舉例來說，如果你在施放半巫妖時需額外支付{一}（也許是因為阻力球），且你本回合中已施放五個或更多瞬間和 / 或巫術咒語，則你只需支付{零}即可施放半巫妖。
- 如果於該觸發式異能結算時，你放逐了一張牌，則無論你是否施放複製品，該牌都會持續放逐。
- 你是在半巫妖觸發式異能結算的中途一併施放之。如果你選擇施放，則你必須立刻如此作。如果你不立刻施放，則該複製品會在下一次將有玩家獲得優先權時消失。
- 你施放該複製品時須如常支付其所有費用。
- 半巫妖的最後一個異能不會改變你能夠施放它的時機。在大多數情況下，你只能在你的行動階段中施放半巫妖。

### 龍龜

{一}{藍}{藍}

生物 ~ 龍 / 龜

3/5

閃現

*拖入水底* ~ 當龍龜進戰場時，將它和至多一個目標由對手操控的生物橫置。它們於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。

- 如果你將對手的某個生物指定為龍龜之拖入水底異能的目標，且於此異能試圖結算時，該生物已經是不合法目標，則整個異能都會移出堆疊，且沒有效果。龍龜仍為未橫置狀態，且會於其操控者的下一個重置步驟中如常重置。
- 不過，如果當龍龜進戰場時，戰場上沒有拖入水底的合法目標（或你決定不指定目標），則龍龜的異能仍會結算，且最終會將之橫置，並令它在其操控者的下一個重置步驟中不能重置。

古怪學徒

{二}{藍}

生物 ~ 魔人 / 魔法師

2/2

飛行

當古怪學徒進戰場時，深入地城。（進入第一個房間，或前進至下一個房間。）

在你回合的戰鬥開始時，若你完成過地城，則直到回合結束，至多一個目標生物成為基礎力量與防禦力為 1/1，具飛行異能的鳥。

- 即便你原本完成地城時古怪學徒還不在戰場上，其最後一個異能仍會生效，就算你是在先前的回合中完成地城也是如此。
- 以此法變成鳥的生物會失去其他所有生物類別，但不會失去其異能。
- 先前將該生物之力量與防禦力設定為某特定數值的效應，都會被最後一個異能蓋掉。至於其他改變該目標生物之力量和防禦力的效應，則不論其是在何時開始，都會繼續生效。+1/+1 指示物也是如此。

---

靈吸怪學者葛拉吉拉克斯

{一}{藍}{藍}

傳奇生物 ~ 驚懼獸

3/2

每當一個由你操控的生物被阻擋時，你可以將它移回其擁有者手上。

每當由你操控的一個或數個生物對任一玩家造成戰鬥傷害時，抽一張牌。

- 葛拉吉拉克斯的第一個異能是在造成戰鬥傷害前觸發。如果你選擇將該生物移回你手上，則它不會造成或受到戰鬥傷害。
-

沙漠厄運艾穆莉絲

{三}{藍}{藍}

傳奇生物 ~ 龍

5/5

飛行

只要沙漠厄運艾穆莉絲未橫置，它便具有守護{四}。

每當艾穆莉絲對任一玩家造成戰鬥傷害時，抽一張牌。然後若你的手牌數量少於三張，則抽等同於該差距數量的牌。

- 如果某個由對手操控的咒語或異能是於沙漠厄運艾穆莉絲橫置期間指定它為目標，則就算你有辦法回應該咒語或異能來重置艾穆莉絲，也不會觸發其守護異能。

---

奪心魔

{三}{藍}{藍}

生物 ~ 驚懼獸

3/3

支配怪物 ~ 當奪心魔進戰場時，於你操控奪心魔的時段內，獲得目標生物的操控權。

- 如果於奪心魔的支配怪物異能結算前，奪心魔就已離開戰場或不受你操控，則該目標生物的操控權根本不會改變。

---

魔鄧肯

{四}{藍}{藍}

傳奇鵬洛客 ~ 魔鄧肯

5

+2：抽兩張牌，然後將一張牌從你手上置於你的牌庫底。

-2：派出一個藍色狗 / 虛影衍生物，且具有「此生物的力量和防禦力各等同於你手牌數量的兩倍。」

-10：交換你的手牌和牌庫，然後洗牌。你獲得具有以下異能的徽記 ~ 「你的手牌數量沒有上限。」

- 這個狗 / 虛影衍生物的力量和防禦力會隨著你手牌數量的變化而變動。
- 以魔鄧肯最後一個異能置於你手上的牌不算是你「抽」到的。其他關心你是否抽牌的效應，不會注意到你的手牌突然之間就變得非常非常充實。

---

魔鄧肯變形術

{一}{藍}

瞬間

直到回合結束，目標生物成為基礎力量與防禦力為 4/4 的龍，且獲得飛行異能。（它失去所有其他生物類別。）

- 該生物不會失去其異能。
  - 先前將該生物之力量與防禦力設定為某特定數值的效應，都會被魔鄧肯變形術蓋掉。至於其他改變該目標生物之力量和防禦力的效應，則不論其是在何時開始，都會繼續生效。+1/+1 指示物也是如此。
-



冷凍射線

{一}{藍}

結界～靈氣

閃現

結附於生物

當冷凍射線進戰場時，若所結附的生物是紅色，則將它橫置。

只要所結附的生物是紅色，它便失去所有異能。

所結附的生物於其操控者的重置步驟中不能重置。

- 如果所結附的生物是紅色（或如果它成為紅色），則它會失去冷凍射線新貼附於其上之前具有的所有異能。它在冷凍射線貼附於其上之後再獲得的異能則會保留。
- 如果所結附的生物是紅色，且具有定義其類別或顏色的特徵設定異能，則該異能仍會生效～因為是這類異能先生效，而後該生物才失去此異能。
- 如果所結附的生物是紅色，且具有定義其力量和 / 防禦力的特徵設定異能，則該異能沒有效果。在此情況下，它的力量和 / 或防禦力相應地就會成為 0。
- 在某些情況下，非生物永久物可能會因其具有的靜止式異能而成為生物（例如百花宗師）。如果冷凍射線新貼附到此類生物上，且該生物是紅色或成為紅色，則雖然該永久物在冷凍射線的異能生效後會失去令它成為生物之異能，但它仍然是生物。

---

分團行動

{三}{藍}{藍}

巫術

選擇目標玩家。將一半數量由其操控的生物移回其擁有者手上，小數點後進位。

- 由操控分團行動的玩家於該咒語結算時決定要將哪些生物移回其擁有者手上。

---

豁然領悟

{四}{藍}{藍}

瞬間

你墳墓場中的非地牌間每有一種不同的魔法力值，便抽一張牌。

- 如果你墳墓場中的牌魔法力費用中含有{X}，則在確定該牌的魔法力值時，X 為 0。
- 雖然此效應明確排除了地牌，但魔法力值為 0 的非地牌會計入你能抽牌的張數中。舉例來說，如果你墳墓場中只有以下兩張牌：一張魔法力費用為{X}的神器牌，以及一張魔法力費用為{二}{藍}的巫術牌，則你會抽兩張牌。

---

#### 詐術師神符

{藍}

神器 ~ 武具

召喚分身 ~ 佩帶此武具的生物得+1/+1 且具有「每當此生物對任一玩家造成戰鬥傷害時，你可以犧牲詐術師神符。若你如此作，則派出一個為此生物之複製品的衍生物。」

佩帶{二}

- 如果你的詐術師神符因故佩帶在其他玩家操控的生物上，則由於該玩家並不操控詐術師神符，因此便不能於該觸發式異能結算時選擇將它犧牲。

---

#### 完全變形術

{四}{藍}{藍}

瞬間

目標神器或生物成為另一個目標神器或生物的複製品。

- 完全變形術的效應未註明持續時限。只要前者目標仍在戰場上，其產生的複製效應便會持續生效。
- 完全變形術會使前者目標永久物複製後者目標永久物上所印製的值，包括已對後者生效之所有複製和合變效應。它不會複製後者上的指示物，也不會複製改變了該永久物之力量、防禦力、種類、顏色等等的效應。
- 如果前者目標要複製的永久物本身已經複製了別的東西，則前者會是第二個目標正複製的樣子。
- 如果前者目標在成為另一個生物的複製品之前，就有效應對其生效，則在前者成為複製品之後，該效應會繼續生效。
- 如果前者目標在其進戰場的當回合成為生物，則除非它具有敏捷異能，否則你不能用它進行攻擊或利用其任何{橫置}異能。

- 如果該目標永久物原本是已裝備在生物上的武具，且它成為非武具永久物的複製品，則它會卸裝。如果它成為另一個武具的複製品，則它會繼續貼附在生物上。
- 如果於完全變形術結算時，其中任一目標已成為不合法目標，則該咒語沒有效果。

---

法師法術書

{五}{藍}{藍}

神器

{橫置}：將目標瞬間或巫術牌從墳墓場放逐。擲一顆 d20。只能於巫術時機起動。

1~9 | 複製該牌。你可以施放該複製品。

10~19 | 複製該牌。你可以施放該複製品，但須支付{一}，而非支付其魔法力費用。

20 | 複製所有以法師法術書放逐的牌。你可以施放任意數量的複製品，且不需支付其魔法力費用。

- 如果擲骰結果是 1~9，則你在施放該複製品時，仍須支付其所有費用。你可以支付該咒語含有的任何額外費用或替代性費用。如果其含有任何強制性的額外費用，則你必須支付之。
- 如果擲骰結果是 10~19，則你可以支付{一}，而不支付其魔法力費用。你不能支付該複製品的常規魔法力費用，也不能支付其含有的任何替代性費用。你可以支付任何額外費用，且必須支付強制性的額外費用。
- 如果擲骰結果是 20，則你可以施放所有複製品，且不需支付其魔法力費用。你不能支付其常規魔法力費用，也不能支付複製品含有的任何替代性費用。你可以支付任何額外費用，且必須支付強制性的額外費用。你可以按任意順序來施放這些複製品。
- 無論如何，所有你未施放的複製品都會在此咒語完成結算後消失。
- 如果你操控數個法師法術書，則每個都會分別記錄各自放逐的牌。

---

你來到一條河邊

{一}{藍}

瞬間

選擇一項~

- 強渡急流~ 將目標非地永久物移回其擁有者手上。
- 繞路通過~ 目標生物得+1/+0 直到回合結束，且本回合不能被阻擋。

- 如果你施放此咒語，選擇繞路通過此模式，並指定一個已被阻擋之進行攻擊的生物為目標，則如此作不會更改或撤銷該次阻擋。不過，它仍會得+1/+0。

---

## 黑色

高階巫妖阿瑟瑞拉克

{二}{黑}

傳奇生物 ~ 殭屍 / 魔法師

5/5

當高階巫妖阿瑟瑞拉克進戰場時，若你未曾完成湮滅之墓，則將高階巫妖阿瑟瑞拉克移回其擁有者手上並深入地城。

每當高階巫妖阿瑟瑞拉克攻擊時，對每位對手而言，除非該玩家犧牲一個生物，否則你派出一個 2/2 黑色殭屍衍生生物。

- 高階巫妖阿瑟瑞拉克的第一個觸發式異能中含有「以『若』開頭的子句」。如果你已完成湮滅之墓，則該異能根本不會觸發。如果該異能觸發，但你於該異能仍在堆疊上的時候因故完成了湮滅之墓，則該異能沒有效果。你不會將阿瑟瑞拉克移回其擁有者手上，且你也不會深入地城。
- 如果阿瑟瑞拉克於其第一個異能結算時已不在戰場上，且你未曾完成湮滅之墓，則你仍會深入地城。
- 在多人遊戲中，每位對手依回合順序決定其是否要犧牲生物，以及犧牲哪個生物。每位對手在自身作選擇時，已知道之前其他人的選擇為何。然後，當所有對手都作出選擇後，便會同時犧牲所有生物並派出衍生物。

---

魔王阿斯摩蒂爾斯

{四}{黑}{黑}

傳奇生物 ~ 魔鬼 / 神

6/6

*魔鬼契約* ~ 如果你將抽一張牌，改為牌面朝下地放逐你的牌庫頂牌。

{黑}{黑}{黑}：抽七張牌。

{黑}：將所有以魔王阿斯摩蒂爾斯放逐的牌移回其擁有者手上，且你失去等量的生命。

- 如果牌面朝下地放逐某牌，但未允許玩家檢視之，則在該牌持續牌面朝下地放逐期間，沒有玩家能看到其內容。
- 如果你的牌庫為空，則雖然不會放逐牌，但你也不會因要從空牌庫抽牌而輸掉這盤遊戲。
- 如果你起動魔王阿斯摩蒂爾斯最後一個異能之前，它就已經離開戰場，則所有以其替代性效應放逐的牌在本盤遊戲的剩餘時段都會持續牌面朝下地放逐。就算你設法將同一張魔王阿斯摩蒂爾斯牌移回戰場，則它也會是一個全新物件，與該些牌面朝下的牌並無關聯。

---

惡邪眼魔

{四}{黑}{黑}

生物～眼魔

6/5

當惡邪眼魔進戰場時，選擇一項～

- 防魔法錐～每位對手各犧牲一個結界。
  - 恐懼射線～由你操控的生物獲得威懾異能直到回合結束。（具威懾異能的生物只能被兩個或更多生物阻擋。）
- 在多人遊戲中，每位對手依回合順序決定要犧牲哪個結界；他們在作決定時，已知道之前其他人的選擇為何。當所有玩家都作出決定後，便會同時犧牲所選結界。

---

米爾寇的死亡牧師

{二}{黑}{黑}

生物～魔人 / 僧侶

2/2

由你操控的骷髏妖、吸血鬼和殭屍得+1/+1。

在你的結束步驟開始時，若本回合中有生物死去，則

你可以支付{-}。若你如此作，則派出一個 1/1 黑色

骷髏妖衍生物。

- 如果某個由你操控的生物同時具有數種第一個異能所列之生物類別，則該生物也只會得+1/+1。
- 米爾寇的死亡牧師不需在生物死去時就要在戰場上。舉例來說，如果有生物在你回合的戰鬥中死去，且你在你的第二個行動階段中施放米爾寇的死亡牧師，則它的最後一個異能會在你的結束步驟開始時觸發。

- 無論這回合中有多少生物死去，米爾寇的死亡牧師之最後一個異能都只會在你的結束步驟中觸發一次。不過，如果到結束步驟開始時，本回合中都還沒有生物死去，則該異能根本不會觸發。沒有辦法讓生物在結束步驟中及時死去，好令該異能觸發。

---

#### 狄魔高根之攫

{二}{黑}

巫術

目標對手棄兩張牌，磨兩張牌並失去 2 點生命。

(磨一張牌的流程是玩家將其牌庫頂的牌置入其墳墓場。)

- 狄魔高根之攫是要求其目標先棄牌，而後再磨牌。這意味著該玩家決定要棄哪些牌時，還不知道會磨掉什麼牌。

---

#### 龍巫妖黑檀死神

{二}{黑}{黑}

傳奇生物 ~ 殭屍 / 龍

5/2

閃現

飛行

龍巫妖黑檀死神須橫置進戰場。

如果本回合中有名稱不為龍巫妖黑檀死神的生物死去，則你可以從你的墳墓場中施放龍巫妖黑檀死神。

- 龍巫妖黑檀死神的最後異能只關心本回合中是否有名稱不為龍巫妖黑檀死神的生物死去，就算該生物死去時龍巫妖黑檀死神還不在你墳墓場中也無所謂。至於是否有名稱有龍巫妖黑檀死神的生物也一同死去，以及前述生物死去之後發生了什麼，都沒有關係。舉例來說，如果該死去的生物是衍生物，或是該生物牌在該回合稍後時段離開了墳墓場，則你依然能施放龍巫妖黑檀死神。
  - 龍巫妖黑檀死神關心的是該生物最後在戰場上時的名稱，而不是它在墳墓場中的稱呼。舉例來說，如果某個其他名稱的生物成為了龍巫妖黑檀死神的複製品，然後死去，則你便無法從你的墳墓場中施放龍巫妖黑檀死神。
  - 從你的墳墓場中施放龍巫妖黑檀死神時，需遵循施放該牌的所有一般規則。你必須支付其費用，也必須遵循其使用時機限制等等。
-

凝膠怪

{二}{黑}{黑}

生物～流漿

4/3

吞沒～當凝膠怪進戰場時，放逐目標由對手操控的非流漿生物，直到凝膠怪離開戰場為止。

消化～{X}{黑}：將目標以凝膠怪放逐且魔法力值為 X 的生物牌置入其擁有者的墳墓場。

- 如果凝膠怪在其吞沒異能結算前就已離開戰場，則該目標非流漿生物不會被放逐。
- 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。所放逐生物上的任何指示物都會消失。當該牌移回戰場之時，它會是一個全新物件，與先前所放逐的牌毫無關聯。
- 如果以此法放逐某個衍生物，它將會完全消失且不會移回戰場。
- 如果該被吞沒的生物牌離開放逐區（也許是因為消化異能），則它不會在凝膠怪離開戰場之後返回。

---

殘酷報賞

{二}{黑}{黑}

巫術

消滅目標生物或鵬洛客。派出一個珍寶衍生物。（珍寶衍生物是具有「{橫置}，犧牲此神器：加一點任意顏色的魔法力」的神器。）

- 如果於殘酷報賞試圖結算時，該目標已經是不合法目標（也許是因為該生物或鵬洛客已不在戰場上），則其沒有效果。你不會派出珍寶衍生物。

---

殘酷漫遊者

{一}{黑}

生物～鬼怪 / 邪術師

5/3

閃現

悲劇背景～只能於有生物死去的回合中施放此咒語。

- 殘酷漫遊者的異能不關心死去生物的操控者是誰。

---

蜘蛛神后羅絲

{三}{黑}{黑}

傳奇鵬洛客 ~ 羅絲

4

每當一個由你操控的生物死去時，在蜘蛛神后羅絲上放置一個忠誠指示物。

0：你抽一張牌且失去 1 點生命。

-3：派出兩個 2/1，具威懾與延勢異能的蜘蛛衍生生物。

-8：你獲得具有以下異能的徽記 ~ 「每當任一對手受到由你操控之一個或數個生物的戰鬥傷害時，若該玩家本回合中失去過的生命小於 8 點，則其失去等同於該差距數量的生命。」

- 該徽記的觸發式異能，是在由你操控的生物向某對手造成戰鬥傷害後，檢查該玩家於整個回合過程中失去過的生命總量。如果該數量為 8 或更多，則該異能不會觸發。
- 該異能只看玩家所失去的生命總量，而不會考慮其可能獲得的生命數量。舉例來說，如果某對手失去 4 點生命，然後獲得 5 點生命，之後由你操控的生物對其造成 3 點戰鬥傷害，則該徽記的異能會觸發，且該對手會失去 1 點生命。

---

律令死亡

{一}{黑}

瞬間

消滅目標非天使、非惡魔、非魔鬼且非龍的生物。

- 某生物要同時都不具有上述四種生物類別的任一種，才會是律令死亡的合法目標。如果它具有這四種生物類別的任一種，則它就不會是合法目標，就算它同時也具有這四種類別以外的其他類別也是如此。舉例來說，惡魔 / 浪客生物便不是此咒語的有效目標。
-



跌落深坑

{二}{黑}

結界~靈氣

結附於生物

當跌落深坑進戰場時，深入地城。（進入第一個房間，或前進至下一個房間。）

所結附的生物得-2/-2。只要你完成過地城，便改為它得-5/-5。

- 就算你原本完成地城時跌落深坑還不在戰場上，它也能讓所結附的生物得-5/-5。
- 是由跌落深坑的操控者深入地城，而不是所結附生物的操控者。類似地，跌落深坑關心的是其操控者是否完成過地城，而非該生物的操控者是否完成過地城。

---

死神神符

{黑}

神器~武具

每當佩帶此武具的生物攻擊時，它獲得死觸異能直到回合結束。

每當佩帶此武具的生物單獨攻擊時，防禦玩家失去 2 點生命，且你獲得 2 點生命。

佩帶{二}（{二}：裝備在目標由你操控的生物上。只能於巫術時機佩帶。）

- 當佩帶此武具的生物單獨攻擊時，會同時觸發兩個異能。

---

毀滅黑洞

{X}{黑}

神器

毀滅黑洞進戰場時上面有 X 個虛空指示物。

在你的維持開始時，放逐毀滅黑洞、所有魔法力值等於或小於其上虛空指示物數量的生物和鵬洛客，以及所有墳墓場中的所有魔法力值等於或小於其上虛空指示物數量之生物和鵬洛客牌。

- 如果戰場上的永久物或墳墓場中的牌魔法力費用中包含{X}，則在確定該牌的魔法力值時，X 為 0。

---

### 穢暗之書

{黑}{黑}{黑}

### 傳奇神器

在你的結束步驟開始時，若你本回合中失去了 2 點或更多生命，則派出一個 2/2 黑色殭屍衍生生物。  
{橫置}。放逐穢暗之書和由你操控且名稱為威可那法眼與威可那魔手的神器：派出傳奇衍生生物威可那，其為 8/8 黑色殭屍 / 神，且具有不滅與所放逐之牌的所有觸發式異能。

- 穢暗之書有所修訂。其當前的 Oracle 文字如上所示。需特別指出的是，在新版敘述中，威可那所獲得的觸發式異能也屬於其可複製特徵值。也就是說，它因此獲得的進戰場觸發式異能（例如威可那法眼所具有者）都會觸發。
- 在絕大多數情況下，威可那就只會獲得威可那魔手上印製的觸發式異能，以及威可那法眼上印製的兩個觸發式異能。
- 在某些怪異情形中，你可能會令其他東西成為威可那法眼和 / 或威可那魔手的複製品，然後放逐該複製品來起動穢暗之書的異能。由於派出威可那的異能會檢視放逐區中的牌（而非戰場上的永久物）來決定它所具有的異能，因此這樣就有可能令威可那獲得不同的觸發式異能。

---

### 小偷工具

{一}{黑}

### 神器 ~ 武具

當小偷工具進戰場時，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。）

只要佩帶此武具之生物的力量等於或小於 3，它便不能被阻擋。

佩帶{二}（{二}：裝備在目標由你操控的生物上。只能於巫術時機佩帶。）

- 只有在宣告阻擋者步驟中，才會檢查佩帶此武具之生物的力量。如果其力量在宣告阻擋者之後再成為 4 以上，則它依然不能被阻擋。類似地，如果其力量在其被阻擋之後再成為 3 以下，也不會讓它變為未受阻擋。

---

職業：邪術師

{黑}

結界～職業

(獲得下一等級便能新增相應異能；只能於巫術時機如此作。)

在你的結束步驟開始時，若本回合中有生物死去，則每位對手各失去 1 點生命。

{一}{黑}：等級 2

當此職業成為等級 2 時，檢視你牌庫頂的三張牌。將其中一張置於你手上，其餘的牌則置入你的墳墓場。

{六}{黑}：等級 3

在你的結束步驟開始時，每位對手各失去等同於其本回合中曾失去之數量的生命。(傷害會導致失去生命。)

- 職業：邪術師的第一個異能不需要生物死去時職業：邪術師就在戰場上。舉例來說，如果有生物在戰鬥中死去，且你在你的第二個行動階段施放職業：邪術師，則該異能會在你的結束步驟開始時觸發。
- 無論這回合中有多少生物死去，職業：邪術師的第一個異能都只會在你的結束步驟中觸發一次。不過，如果到結束步驟開始時，本回合中都還沒有生物死去，則該異能根本不會觸發。沒有辦法讓生物在結束步驟中及時死去，好令該異能觸發。

---

殭屍食人魔

{三}{黑}{黑}

生物～殭屍 / 食人魔

3/5

在你的結束步驟開始時，若本回合中有生物死去，則深入地城。(進入第一個房間，或前進至下一個房間。)

- 就算原本生物死去時殭屍食人魔還不在戰場上，其異能也會如常生效。

- 無論本回合中有多少個生物死去，殭屍食人魔的異能都只會在你的結束步驟中觸發一次。不過，如果到結束步驟開始時，本回合中都還沒有生物死去，則該異能根本不會觸發。沒有辦法讓生物在結束步驟中及時死去，好令該異能觸發。
- 

## 紅色

戰吼哥布林

{一}{紅}

生物 ~ 鬼怪

2/2

{一}{紅}：直到回合結束，由你操控的鬼怪得 +1/+0 且獲得敏捷異能。

*集群戰術* ~ 每當戰吼哥布林攻擊時，若你本次戰鬥中用以攻擊之生物力量總和等於或大於 6，則派出一個 1/1 紅色鬼怪衍生生物，其為橫置且正進行攻擊。

- 戰吼哥布林的起動式異能只會影響於其結算時由你操控的鬼怪。如果你在攻擊前起動該異能，然後於戰鬥中因其觸發式異能派出一個鬼怪，則你派出的鬼怪不會得 +1/+0。
- 

混沌通聯師

{二}{紅}{紅}

生物 ~ 人類 / 祭師

4/3

*狂野魔法浪湧* ~ 每當混沌通聯師攻擊時，擲一顆 d20。

1 ~ 9 | 放逐你的牌庫頂牌。本回合中，你可以使用該牌。

10 ~ 19 | 放逐你牌庫頂的兩張牌。本回合中，你可以使用這些牌。

20 | 放逐你牌庫頂的三張牌。本回合中，你可以使用這些牌。

- 這些牌是牌面朝上地被放逐。
- 如果你沒有在這些牌被放逐的當回合使用之，則它們便會一直留在放逐區。

- 以此法使用的牌須正常支付其費用，並遵循通常的使用時機限制。如果你本回合中已經使用過一個地，則除非有效應讓你在你的回合中額外使用地，否則你不能使用以此法放逐的地。

---

狂野法師德莉娜

{三}{紅}

傳奇生物 ~ 妖精 / 祭師

3/2

每當狂野法師德莉娜攻擊時，選擇目標由你操控的生物，然後擲一顆 d20。

1 ~ 14 | 派出一個為該生物之複製品的衍生物，其為橫置且正進行攻擊，但它不是傳奇，且具有「在戰鬥結束時，放逐此生物。」

15 ~ 20 | 派出一個上述衍生物。你可以再擲一次。

- 狂野法師德莉娜的 Oracle 敘述文字有所更新。其正式敘述文字如上文所示。需特別指出的是，在新版敘述中，擲出 15-20 點之結果的「再擲一次」並非強制性。
- 你將此衍生物放進戰場時，得宣告它所攻擊的玩家或鵬洛客。它攻擊的對象可以與狂野法師德莉娜不一樣。
- 雖然此衍生物正進行攻擊，但它從未宣告為攻擊生物（舉例來說，有些異能會當有生物攻擊時觸發）。

---

龍火

{一}{紅}

瞬間

你可以從你手上展示一張龍牌或選擇一個由你操控的龍，以作為施放此咒語的額外費用。

龍火對目標生物或鵬洛客造成 3 點傷害。如果你於施放此咒語時展示了龍牌或選擇了龍，則改為龍火造成等同於該牌或生物之力量的傷害。

- 龍牌是指類別欄中具有龍此生物類別的牌。類似地，如果戰場上的某生物具有龍此生物類別，則它就是龍。而名稱中帶有龍字的牌（例如龍火）本身不一定是龍牌 ~ 得依靠其是否具有龍此生物類別來判斷。

- 如果你選擇一個由你操控的龍，則利用該龍於龍火結算時的力量，來決定將造成多少點傷害。如果於龍火結算時，你所選之龍已不在戰場上，則龍火會依其最後在戰場上時的力量來造成傷害。

---

土邪教元素

{四}{紅}{紅}

生物～元素

6/6

*攻城怪物*～當土邪教元素進戰場時，擲一顆 d20。

1～9 | 每位玩家各犧牲一個永久物。

10～19 | 每位對手各犧牲一個永久物。

20 | 每位對手各犧牲兩個永久物。

- 從主動玩家開始（如果主動玩家沒東西可犧牲，則為依照回合順序的下一位對手），各玩家按照回合順序依次決定要犧牲哪個永久物。較後進行回合的玩家在作決定時，已知道之前玩家選擇的永久物為何。待所有玩家都作完決定後，便同時犧牲所有永久物。

---

烈焰骷髏

{一}{紅}{紅}

生物～骷髏妖

3/1

飛行

烈焰骷髏不能進行阻擋。

*返魂*～當烈焰骷髏死去時，將它放逐。若你如此作，則放逐你的牌庫頂牌。直到你下一個回合的回合結束，你可以使用這些牌其中的一張。（如果你以此法施放烈焰骷髏，你就不能使用另一張牌，反之亦然。）

- 「於烈焰骷髏的觸發式異能結算時將之放逐」此事為強制性，但如果在該異能開始結算之前，烈焰骷髏就已經離開墳墓場，則你便無法放逐它或你的牌庫頂牌。
  - 以此法施放咒語時，你仍須支付所有費用且遵循所有使用時機規則。類似地，以此法使用地也須遵循使用地的各項規範。
-

大哥布林山賊王

{一}{紅}{紅}

生物 ~ 鬼怪 / 浪客

2/3

由你操控的其他鬼怪得+1/+1。

{紅}，{橫置}：大哥布林山賊王對任意一個目標造成傷害，其數量等同於本回合中在你的操控下進戰場的鬼怪數量。

- 大哥布林山賊王的起動式異能只計算本回合中進過戰場的鬼怪數量。至於當它結算時這些鬼怪還不在場，則並不重要。
- 如果本回合中沒有鬼怪進過戰場，該異能便不會造成傷害。註記於「每當造成傷害時」觸發的異能不會觸發。

---

星之山脈的獄火

{四}{紅}{紅}

傳奇生物 ~ 龍

6/6

此咒語不能被反擊。

飛行，敏捷

{紅}：星之山脈的獄火得+1/+0 直到回合結束。當它的力量以此法成為 20 時，它對任意一個目標造成 20 點傷害。

- 當你起動該觸發式異能時，你不需選擇目標。僅當有連結關係的該觸發式異能因星之山脈的獄火之力量成為 20 而觸發時，你才需要為該觸發式異能選擇目標。
  - 該觸發式異能只有在前述起動式異能使星之山脈的獄火之力量成為正好 20 時才會觸發。如果其力量是以任何其他方式成為 20，則該異能不會觸發。如果其力量是以此方式成為 21 以上，則該異能也不會觸發。
  - 不過，如果你有辦法降低星之山脈的獄火之力量，則你能在同一回合中多次觸發該觸發式異能。
-

魔法飛彈

{一}{紅}{紅}

巫術

此咒語不能被反擊。

魔法飛彈對任意一個，兩個或三個目標造成共 3 點傷害，你可以任意分配。

- 你施放魔法飛彈時，便要分配這些傷害。每個目標至少要分配 1 點傷害。
  - 如果魔法飛彈有一個或數個目標，但於它試圖結算時，其中部分（而非全部）目標已成為不合法目標，則對剩餘合法目標造成之傷害數量不會改變。如果所有目標都成為不合法目標，則魔法飛彈不會結算。
- 

隕星爆

{X}{紅}{紅}{紅}

巫術

隕星爆對 X 個目標生物和 / 或鵬洛客造成共 8 點傷害，你可以任意分配。

- 你施放隕星爆時，便要分配這些傷害。每個目標必須至少分配 1 點傷害。由於最多只能有八個目標，因此 X 不能大於 8。
  - 如果隕星爆有一個或數個目標，但於它試圖結算時，其中部分（而非全部）目標已成為不合法目標，則對剩餘合法目標造成之傷害數量不會改變。如果所有目標都成為不合法目標，則隕星爆不會結算。
- 

強者奴僕

{紅}

生物 ~ 鬼崽

0/1

威懾

*集群戰術* ~ 每當強者奴僕攻擊時，若你本次戰鬥中用以攻擊之生物力量總和等於或大於 6，則你可以將一張龍生物牌從你的手上橫置放進戰場，且正進行攻擊。



- 龍生物牌是指具有龍此生物類別的生物牌，而名稱中帶有龍字的生物牌卻不一定是龍生物牌。
- 你將此龍放進戰場時，得選擇它所攻擊的玩家或鵬洛客。它攻擊的對象與強者奴僕可以不一樣。
- 該生物牌放進戰場時，就是已橫置且正進行攻擊的狀態。註記於「每當某生物成為橫置時」或「每當某生物攻擊時」觸發的異能不會觸發。

龍珠

{一}{紅}

神器

{一}，{橫置}：加兩點魔法力，其顏色組合由你選擇。此魔法力只能用來施放龍咒語，或是起動龍的異能。

{紅}，{橫置}，犧牲龍珠：檢視你牌庫頂的七張牌。你可以展示其中的一張龍牌，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。

- 龍牌是指類別欄中具有龍此生物類別的牌。類似地，如果戰場上的某生物具有龍此生物類別，則它就是龍。而名稱中帶有龍字的牌（例如龍珠）本身不一定是龍牌～得依靠其是否具有龍此生物類別來判斷。

猛虎部落獵人

{三}{紅}{紅}

生物～人類 / 野蠻人

4/4

踐踏

*集群戰術*～每當猛虎部落獵人攻擊時，若你本次戰鬥中用以攻擊之生物力量總和等於或大於 6，則你可以犧牲另一個生物。當你如此作時，猛虎部落獵人對目標生物造成傷害，其數量等同於所犧牲之生物的力量。

- 該集群戰術異能進堆疊時不指定目標。如果你於該異能結算時犧牲了另一個生物，則自身觸發式異能便會觸發，你需要在該時刻為後者選擇目標。
- 利用所犧牲生物最後在戰場時的力量，來決定會造成多少點傷害。

---

願望術

{二}{紅}

巫術

本回合中，你可以從遊戲外使用一張由你擁有的牌。

- 你是於實際使用的時候，才需要從遊戲外選擇一張要使用的牌，而不是在願望術結算的時候就要決定。
- 你以此法使用牌時，仍需支付其所有費用，且必須遵循所有正常施放時機限制。
- 在休閒遊戲中，你從遊戲外選擇的牌來自你收藏的所有牌。在正式賽事中，你只能從你的備牌中進行選擇。在限制賽事中，你的備牌裡包含任意數量的基本地。你可以隨時查看你的備牌。

---

索爾石怪

{二}{紅}

生物～元素

3/2

如果你將派出一個或數個珍寶衍生物，則改為派出該些衍生物加上一個額外的珍寶衍生物。

- 如果你操控數個索爾石怪，則你會額外派出相同數量的珍寶衍生物。

---

你來到豺狼人營地

{一}{紅}

瞬間

選擇一項～

- 嚇阻他們～至多兩個目標生物本回合不能進行阻擋。
- 避開他們～目標生物得+3/+1直到回合結束。

- 如果你在宣告阻擋者之後才施放此咒語並選擇嚇阻它們模式，則如此作不會更改或撤銷該次阻擋。
-

你發現有人被囚

{一}{紅}

瞬間

選擇一項～

- **砸開鐵鏈**～消滅目標神器。
- **審問他們**～放逐目標對手牌庫頂的三張牌。選擇其中一張。直到你下一個回合的回合結束，你可以使用該牌，且你可以將魔法力視同任意顏色的魔法力來支付施放它的費用。

- 對審問他們此模式而言，你未選擇的牌會持續被放逐。如果你不使用所選的牌，它也會持續被放逐。
  - **中文版勘誤**：本系列此牌中文版規則敘述中，將「你可以使用該牌」中的「使用」誤植作「施放」。其正確的規則敘述如上文所示。特別一提，如果你以此法放逐了地牌，你可以使用之。
- 

火巨人公爵札爾托

{三}{紅}{紅}

傳奇生物～巨人 / 野蠻人

7/3

踐踏

每當火巨人公爵札爾托受到傷害時，深入地城。（進入第一個房間，或前進至下一個房間。）

- 如果火巨人公爵札爾托受到致命傷害，你仍能夠深入地城。
  - 如果火巨人公爵札爾托同時受到多個來源的傷害（常見情形是它被數個生物阻擋），則你只會深入地城一次。
-

禽絕地獄大公扎瑞爾

{二}{紅}{紅}

傳奇鵬洛客 ~ 扎瑞爾

4

+1：直到回合結束，由你操控的生物得+1/+0 且獲得敏捷異能。

0：派出一個 1/1 紅色魔鬼衍生物，且具有「當此生物死去時，它對任意一個目標造成 1 點傷害。」

-6：你獲得具有以下異能的徽記 ~ 「在你回合首個戰鬥階段的戰鬥結束時，重置目標由你操控的生物。在此階段後，額外多出一個戰鬥階段。」

- 這兩個戰鬥階段之間沒有行動階段。你是從第一個戰鬥階段直接移入第二個戰鬥階段。
- 該徽記的異能可以指定任一由你操控的生物為目標，而不僅限於已橫置者。
- 如果當該徽記異能試圖結算時，其目標已經是不合法目標，則該咒語不會結算，且其所有的效應都不會發生。你不會獲得額外的戰鬥階段。
- 如果你有數個扎瑞爾的徽記，則每個徽記的異能都會在你回合第一個戰鬥階段的戰鬥結束時分別觸發。你可以為多個此類異能選擇同一個生物為彌補 i 奧。所選目標是在開始進行額外戰鬥階段之前重置。生物在兩個額外戰鬥階段之間不會重置（無論是第一個跟第二個之間，還是第二個和第三個之間都是如此，諸如此類，等等，你到底操控了扎瑞爾多久？！）

---

## 綠色

選擇你的武器

{二}{綠}

瞬間

選擇一項 ~

- **雙武器戰鬥** ~ 將目標生物的力量與防禦力加倍直到回合結束。
- **弓箭射擊** ~ 此咒語對目標具飛行異能的生物造成 5 點傷害。

- 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。防禦力也比照處理。

- 如果在加倍某生物的力量時，其力量小於 0，則改為該生物得 $-X/-0$ ，X 為其當前力量的絕對值。舉例來說，如果某 2/2 生物已受某效應影響得 $-4/-0$ ，成為-2/2 生物，則將之力量與防禦力加倍會讓其得 $-2/+2$ ，最後是-4/4 生物。

---

強令對決

{一}{綠}

巫術

直到回合結束，目標生物得 $+3/+3$ ，且本回合若能

被阻擋，則須如此作。

- 只需用一個生物去阻擋受影響的生物即可。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），該玩家便不能阻擋受影響生物。如果要支付費用才能阻擋受影響生物，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它。

---

職業：德魯伊

{一}{綠}

結界～職業

*(獲得下一等級便能新增相應異能；只能於巫術時機如此作。)*

每當一個地在你的操控下進戰場時，你獲得 1 點生命。

{二}{綠}：等級 2

你在自己的每個回合中可以額外使用一個地。

{四}{綠}：等級 3

當此職業成為等級 3 時，目標由你操控的地成為生物，且具有敏捷與「此生物的力量和防禦力各等同於由你操控的地數量。」它仍然是地。

- 如果你有數個等級 2 或更高的職業：德魯伊，則你每回合可以額外使用該數量的地。舉例來說，如果你有兩個等級 2 的職業：德魯伊，則你可以在你的回合中使用三個地。
  - 對第三個異能而言，該生物的力量和防禦力會隨著由你操控的地數量的變化而變動。
-

艾利薇鼓琴

{二}{綠}{綠}

傳奇鵬洛客 ~ 艾利薇

4

+1：深入地城。（進入第一個房間，或前進至下一個房間。）

-2：檢視你牌庫頂的六張牌。你可以展示其中的一張生物牌並將它置於你手上。如果它是傳奇，則你獲得3點生命。將其餘的牌以隨機順序置於你的牌庫底。

-7：你獲得具有以下異能的徽記 ~ 「由你操控的生物具有踐踏與敏捷異能，且你完成過的地城中每一個不同名稱便得+2/+2。」

- 艾利薇鼓琴的最後一個異能會計算所有你完成過的地城，無論是在獲得徽記之前還是之後完成者都會包括在內。
- 就算你尚未完成任何地城，該徽記仍能讓你的生物獲得踐踏與敏捷異能。

---

綠龍

{四}{綠}{綠}

生物 ~ 龍

4/4

飛行

劇毒噴吐 ~ 當綠龍進戰場時，直到回合結束，每當一個由對手操控的生物受到傷害時，消滅受到傷害的該生物。

- 綠龍的劇毒噴吐異能效應會持續到回合結束，就算綠龍被消滅或因故離開戰場也是如此。要過上一段時間毒氣才會散去。
  - 綠龍的劇毒噴吐異能與死觸異能不同。特別一提，生物仍需要對阻擋生物造成等同於後者防禦力的傷害，才能繼續對其他阻擋它的生物造成傷害或將傷害踐踏給玩家或鵬洛客。
-

長休

{X}{綠}{綠}{綠}

巫術

選擇 X 張目標在你墳墓場中的牌，且其魔法力值須各不相同。將它們從該處移回你手上。如果以此法將八張或更多牌移回你手上，則你的總生命成為等同於你的起始總生命。放逐長休。

- 將你的總生命設定為特定數值此事，會依照實際差額情況視作令你獲得生命或失去生命。

---

赭凍怪

{X}{綠}

生物~流漿

0/0

踐踏

赭凍怪進戰場時上面有 X 個+1/+1 指示物。

分裂~當赭凍怪死去時，若其上有兩個或更多+1/+1 指示物，則在下一個結束步驟開始時，派出一個為其複製品的衍生物。該衍生物進戰場時上面有該數量一半的+1/+1 指示物，小數點後捨去。

- 舉例來說，如果赭凍怪死去時上面有五個+1/+1 指示物，則你派出的衍生物會以上面有兩個+1/+1 指示物的狀態進戰場。當該衍生物死去時，你下一個派出的衍生物進戰場時上面有一個+1/+1 指示物。

---

紫蟲

{五}{綠}{綠}

生物~蠕蟲

8/7

如果本回合中有生物死去，則此咒語減少{二}來施放。

守護{二} ( 每當此生物成為由對手操控之咒語或異能的目標時，除非該玩家支付{二}，否則反擊之。 )

- 無論這回合中有多少個生物死去，紫蟲的第一個異能最多都只會將其費用減少{二}。

---

職業：遊俠

{一}{綠}

結界～職業

(獲得下一等級便能新增相應異能；只能於巫術時機如此作。)

當職業：遊俠進戰場時，派出一個 2/2 綠色的狼衍生物。

{一}{綠}：等級 2

每當你攻擊時，在目標進行攻擊的生物上放置一個 +1/+1 指示物。

{三}{綠}：等級 3

你可以隨時檢視你的牌庫頂牌。

你可以從你的牌庫頂施放生物咒語。

- 無論你以多少生物攻擊，職業：遊俠於等級 2 獲得的觸發式異能每次戰鬥也只會觸發一次。
  - 如果職業：遊俠為等級 3，則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。
  - 職業：遊俠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。
-



狩獵收穫

{二}{綠}

瞬間

選擇目標由你操控的生物與目標由對手操控的生物。  
施放此咒語時每支付過一點來自珍寶的魔法力，前者  
便得+1/+0 直到回合結束。然後前者對後者造成傷  
害，其數量等同於前者的力量。

- **中文版勘誤：**本系列此牌中文規則敘述中，「施放此咒語時每支付過一點來自珍寶的魔法力，前者便得+1/+0」後漏植加成期限「直到回合結束」。其正確的規則敘述如上文所示。特此勘誤。

---

末日毀滅獸

{六}{綠}{綠}{綠}

傳奇生物～恐龍

10/10

只要末日毀滅獸經玩家施放，它便具有敏捷與守護

{十}。

每當末日毀滅獸攻擊時，它與目標由防禦玩家操控的  
生物互鬥。

- 就算末日毀滅獸是從你手牌以外的其他區域施放，它也會具有敏捷與守護{十}。您看統帥區如何？
- 該互鬥為強制性。如果末日毀滅獸的最後一個異能有至少一個合法目標，則它必須與之互鬥。
- 互鬥發生在宣告攻擊者步驟當中，此時還未宣告阻擋者。與末日毀滅獸互鬥的生物如果沒能從互鬥中存活下來，就無法在該次戰鬥中進行阻擋。

---

狼人群首領

{綠}{綠}

生物～人類 / 狼人

3/3

*集群戰術*～每當狼人群首領攻擊時，若你本次戰鬥中  
用以攻擊之生物力量總和等於或大於 6，則抽一張  
牌。

{三}{綠}：直到回合結束，狼人群首領的基礎力量與  
防禦力為 5/3，獲得踐踏異能，且不是人類。

- 先前將狼人群首領之力量與防禦力設定為某特定數值的效應，都會被最後一個異能蓋掉。至於其他改變它力量和防禦力的效應，則不論其是在何時開始，都會繼續生效。+1/+1 指示物也是如此。舉例來說，如果你施放了某個能讓狼人群首領得+1/+1 的咒語，則該咒語結算後它會是 4/4 生物。如果你在此之後起動它的最後一個異能，則它會是 6/4 生物。
- 

#### 自然變身

{綠}

瞬間

選擇一項。直到回合結束，目標由你操控的生物具有相應的基礎力量與防禦力，成為相應生物類別，且獲得相應異能。

- 1/3 龜，辟邪。
  - 1/5 蜘蛛，延勢。
  - 3/3 象，踐踏。
- 宣告施放時，便須一併決定目標生物及模式。就算後續回應該咒語令情況有所改變，你也不能再選擇其他形態。
  - 該生物會失去所有其他生物類別，但會保留其異能。先前將該生物之力量與防禦力設定為某特定數值的效應，都會被自然變身蓋掉。至於其他改變該目標生物之力量和防禦力的效應，則不論其是在何時開始，都會繼續生效。+1/+1 指示物也是如此。
- 

#### 多色

職業：吟遊詩人

{紅}{綠}

結界～職業

(獲得下一等級便能新增相應異能；只能於巫術時機如此作。)

由你操控的傳奇生物進戰場時上面額外有一個

+1/+1 指示物。

{紅}{綠}：等級 2

你施放的傳奇咒語減少{紅}{綠}來施放。此效應僅減少你支付的有色魔法力數量。

{三}{紅}{綠}：等級 3

每當你施放傳奇咒語時，放逐你牌庫頂的兩張牌。本回合中，你可以使用這些牌。

- 如果你操控數個職業：吟遊詩人，則由你操控的傳奇生物進戰場時上面額外有相同數量的+1/+1 指示物。
- 與大多數減少咒語費用的異能不同，職業：吟遊詩人的等級 2 異能不會對費用中一般魔法力部分生效。舉例來說，要支付{二}{綠}來施放的咒語，會改為要支付{二}來施放。
- 對以職業：吟遊詩人之等級 3 異能放逐的牌而言，如果你沒有在放逐該牌的當回合使用該牌，則它便會一直留在放逐區，後續回合也不能再使用。
- 如果你以此法放逐一張模式雙面牌，則你可以施放該牌的任一面。

---

烏杜爾部族的芭羅雯

{二}{白}{黑}

傳奇生物～矮人 / 僧侶

3/3

當烏杜爾部族的芭羅雯進戰場時，深入地城。(進入第一個房間，或前進至下一個房間。)

每當烏杜爾部族的芭羅雯攻擊時，如果你完成過地城，則將至多一張魔法力值等於或小於 3 的生物牌從你的墳墓場移回戰場。

- 就算你原本完成地城時烏杜爾部族的芭羅雯還不在戰場上，其最後一個異能後續觸發時仍會如常生效。

---

崔斯特杜堊登

{三}{綠}{白}

傳奇生物 ~ 妖精 / 遊俠

3/3

連擊

當崔斯特杜堊登進戰場時，派出傳奇衍生生物關海

法，其為 4/1 綠色，具踐踏異能的貓。

每當一個生物死去時，若其力量大於崔斯特，則在崔

斯特上放置等同於該差距數量的+1/+1 指示物。

- 崔斯特的最後一個異能在該生物死去和異能結算這兩個時點都會檢查崔斯特的力量。特別一提，這意味著，如果有數個力量大於崔斯特的生物同時死去，則雖然崔斯特的異能會觸發相同次數，但可能其中有部分異能結算時不會在其上放置指示物。

---

職業：戰士

{紅}{白}

結界 ~ 職業

(獲得下一等級便能新增相應異能；只能於巫術時機如此作。)

當職業：戰士進戰場時，從你的牌庫中搜尋一張武具

牌，展示該牌，將它置於你手上，然後洗牌。

{一}{紅}{白}：等級 2

你起動的佩帶異能減少{二}來起動。

{三}{紅}{白}：等級 3

每當一個由你操控的生物攻擊時，至多一個目標生物

本次戰鬥若能阻擋它，則須如此作。

- 減少佩帶異能費用之效應，只對一般魔法力的部分生效。如果你操控數個等級 2 或更高的職業：戰士，則每有一個此類結界，佩帶異能的費用就會減少一份{二}。這不會令該異能的費用降到少於{零}。
- 對最後一個觸發式異能而言，如果該目標生物處於以下狀況：該生物已橫置；它正受某咒語或異能之影響而不能阻擋，則它便不能進行阻擋。如果要支付費用才能讓某生物進行阻擋，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阻擋。

- 如果最後一個觸發式異能在同一次戰鬥中數次觸發，則可能會要求同一個生物去阻擋數個生物。只要進行阻擋的生物不具讓其能夠如此阻擋的異能，其操控者便能選擇任一個攻擊生物來阻擋。

---

格蕾琴微柳

{綠}{藍}

傳奇生物 ~ 半身人 / 德魯伊

0/4

{二}{綠}{藍}：抽一張牌。你可以將一張地牌從你手上放進戰場。

- 將地以此法放進戰場不算使用地，且就算你本回合已使用過地，甚或當前不是你的回合，也可以如此作。

---

遺跡搜尋客哈瑪帕沙

{一}{白}{藍}

傳奇生物 ~ 人類 / 魔法師

2/3

由你擁有之地城的房間異能均額外觸發一次。

- 遺跡搜尋客哈瑪帕沙的異能是會讓你剛深入地城到達之同一房間的異能再觸發一次。它不會令你移入下一個房間。

---

厚愛遊俠明斯克

{紅}{綠}{白}

傳奇生物 ~ 人類 / 遊俠

3/3

當厚愛遊俠明斯克進戰場時，派出傳奇衍生物布布，其為 1/1 紅色，具踐踏與敏捷異能的倉鼠。

{X}：直到回合結束，目標由你操控的生物之基礎力量與防禦力為 X/X，且額外具有巨人此類別。只能於巫術時機起動。

- 先前將該生物之力量與防禦力設定為某特定數值的效應，都會被此起動式異能蓋掉。至於其他改變該目標生物之力量和防禦力的效應，則不論其是在何時開始，都會繼續生效。+1/+1 指示物也是如此。
- 明斯克（不厭其煩地）要我們向各位強調，布布是被遺忘的國度中唯一迷你超級宇宙倉鼠。

---

職業：武僧

{白}{藍}

結界～職業

*（獲得下一等級便能新增相應異能；只能於巫術時機如此作。）*

你每回合中施放的第二個咒語減少{一}來施放。

{白}{藍}：等級 2

當此職業成為等級 2 時，將至多一個目標非地永久物移回其擁有者手上。

{一}{白}{藍}：等級 3

在你的維持開始時，放逐你的牌庫頂牌。於其持續放逐的時段內，它具有「只要你本回合中施放過其他咒語，你便可以從放逐區施放此牌。」

- 如果職業：武僧是你施放的第一個咒語，則下一個咒語就會是第二個，因此會減少{一}來施放。如果職業：武僧是你施放的第二個咒語（或排在更後面），則它的效應要等到下一個回合才會生效。
  - 如果你有數個職業：武僧在戰場上，則其異能效應可以累加。舉例來說，如果你操控了兩個職業：武僧，則你每回合中施放的第二個咒語減少{二}來施放。
-

死亡王子歐庫斯

{X}{二}{黑}{紅}

傳奇生物 ~ 惡魔

5/3

飛行，踐踏

當死亡王子歐庫斯進戰場時，選擇一項～

- 每個其他生物各得-X/-X直到回合結束。你失去 X 點生命。
- 選擇至多 X 張目標在你墳墓場中的生物牌，且其魔法力值總和須等於或小於 X。將它們從該處移回戰場。它們獲得敏捷異能直到回合結束。

- 你可以施放死亡王子歐庫斯，並宣告 X 等於 0。若你如此作，則該觸發式異能結算時沒有效果。
- 

職業：盜賊

{藍}{黑}

結界 ~ 職業

(獲得下一等級便能新增相應異能；只能於巫術時機如此作。)

每當一個由你操控的生物對任一玩家造成戰鬥傷害時，牌面朝下地放逐該玩家的牌庫頂牌。於該牌持續放逐的時段內，你可以檢視它。

{一}{藍}{黑}：等級 2

由你操控的生物具有威懾異能。

{二}{藍}{黑}：等級 3

你可以使用以職業：盜賊放逐的牌，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。

- 如果你戰場上有數個職業：盜賊，則每個結界會分別記錄自己所放逐的牌。
-

亡者囁聲謝絲拉

{二}{黑}{綠}

傳奇生物 ~ 人類 / 妖精 / 邪術師

1/3

*感人低語* ~ 當亡者囁聲謝絲拉進戰場時，目標生物本回合若能進行阻擋，則須如此作。

*墳墓低語* ~ 在你的結束步驟開始時，若本回合中有生物死去，則你可以支付 2 點生命。若你如此作，則抽一張牌。

- 如果該受到感人低語異能影響的生物處於以下狀況：該生物已橫置；它正受某咒語或異能之影響而不能阻擋，則它便不能進行阻擋。如果要支付費用才能讓某生物進行阻擋，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阻擋。
- 無論這回合中有多少生物死去，亡者囁聲謝絲拉的最後一個異能都只會在你的結束步驟中觸發一次。不過，如果到結束步驟開始時，本回合中都還沒有生物死去，則該異能根本不會觸發。沒有辦法讓生物在結束步驟中及時死去，好令該異能觸發。

---

職業：術士

{藍}{紅}

結界 ~ 職業

(獲得下一等級便能新增相應異能；只能於巫術時機如此作。)

當職業：術士進戰場時，抽兩張牌，然後棄兩張牌。

{藍}{紅}：等級 2

由你操控的生物具有「{橫置}：加{藍}或{紅}。此魔法力只能用來施放瞬間或巫術咒語，或是獲得職業等級。」

{三}{藍}{紅}：等級 3

每當你施放瞬間或巫術咒語時，該咒語向每位對手各造成傷害，其數量等同於你本回合中施放過的瞬間和巫術咒語數量。

- 最後一個異能計算的是在它結算之前施放過的咒語數量，不是它進入堆疊之前施放過的咒語數量。舉例來說，如果你施放一個巫術，然後回應職業：術士的觸發式異能又施放了一個瞬間，則這兩個職業：術士的觸發式異能結算的時候都會造成 2 點傷害。



- 如果於最後一個異能結算時，觸發該異能之咒語已被反擊或已不在堆疊，則它依然會造成傷害。此時會利用該咒語的最後已知資訊來決定所造成之傷害會附帶的效應。舉例來說，如果該咒語具有繫命異能，則就算它已被反擊，你依舊能因其造成傷害而獲得生命。
- 複製咒語此事不會觸發職業：術士的等級 3 異能，所複製的咒語也不會計入你本回合中施放過的咒語數量。不過如果某效應是讓你複製某牌然後施放該複製品，則這樣便會觸發該異能，所施放的複製品也會計入咒語數量當中。

---

魔齒豺狼人塔格納

{紅}{綠}

傳奇生物 ~ 豺狼人

2/2

*集群戰術* ~ 每當魔齒豺狼人塔格納攻擊時，若你本次戰鬥中用以攻擊之生物力量總和等於或大於 6，則進行攻擊的生物得 +1/+0 直到回合結束。

{二}{紅}{綠}：將塔格納的力量與防禦力加倍直到回合結束。

- 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。防禦力也比照處理。
- 如果在加倍某生物的力量時，其力量小於 0，則改為該生物得 -X/-0，X 為其當前力量的絕對值。舉例來說，如果某 2/2 生物已受某效應影響得 -4/-0，成為 -2/2 生物，則將之力量與防禦力加倍會讓其得 -2/+2，最後是 -4/4 生物。

---

提亞瑪特

{二}{白}{藍}{黑}{紅}{綠}

傳奇生物 ~ 龍 / 神

7/7

飛行

當提亞瑪特進戰場時，若它經你施放，則從你的牌庫中搜尋至多五張名稱各不相同的龍牌，且其名稱都不能是提亞瑪特，展示這些牌，將它們置於你手上，然後洗牌。

- 無論你從哪個區域施放提亞瑪特（而不僅限於從你手上），它的進戰場異能都會觸發。在此再次推薦統帥區。
- 龍牌是指類別欄中具有龍此生物類別的牌。而名稱中帶有龍字的牌（例如傳龍武徒）本身不一定是龍牌～得依靠其是否具有龍此生物類別來判斷。

---

月舞者翠勒薩

{綠}{白}

傳奇生物～妖精 / 僧侶

2/2

每當你獲得生命時，在月舞者翠勒薩上放置一個  
+1/+1 指示物且占卜 1。（檢視你牌庫頂的牌。你  
可以將該牌置於你的牌庫底。）

- 如果在月舞者翠勒薩受到致命傷害的同時，你獲得了生命，則它的觸發式異能還來不及在其上放置 +1/+1 指示物，它就已經死去，但你仍能占卜 1。
- 註記於「每當你獲得生命時」觸發的異能，只會因每個獲得生命之事件而觸發一次，不論獲得了多少生命都是一樣。
- 每個具繫命異能的生物造成戰鬥傷害，都是不同的獲得生命事件。舉例來說，如果兩個由你操控且具有繫命異能的生物同時造成戰鬥傷害，則「每當你獲得生命」此異能會觸發兩次。但是，如果某個由你操控且具繫命異能的生物同時對數個生物、玩家和 / 或鵬洛客造成傷害（也許因為它具有踐踏異能或者被一個以上的生物阻擋），則此異能將只會觸發一次。

---

公會首領札那瑟

{四}{藍}{黑}

傳奇生物～眼魔

5/6

在你的維持開始時，選擇目標對手。直到回合結束，  
該玩家不能施放咒語，你可以隨時檢視其牌庫頂牌，  
你可以使用其牌庫頂牌，且你可以將魔法力視同任意  
顏色的魔法力來支付以此法施放之咒語的費用。

- 該目標對手仍能在你的維持中，以回應公會首領札那瑟之異能的方式來施放咒語。如果於札那瑟的異能試圖結算時，該玩家因故已經是不合法目標，則該咒語沒有效果。該玩家可以施放咒語，且你不能檢視或使用其牌庫頂牌。

- 在你的回合中，只要你想檢視所選對手的牌庫頂牌，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。
  - 如果你施放咒語，使用地或起動異能的過程中，該牌庫頂牌已經改變，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，如果你從該牌庫頂施放咒語，則你要等到支付完該咒語的費用之後，才能檢視該牌庫頂的下一張牌。
  - 札那瑟不會改變你能夠施放咒語或使用地的時機。你仍必須遵循所有通常時機規則及可使用地數的限制。
  - 以此法施放咒語時，你仍需支付其所有費用，包括額外費用。如果該咒語有替代性費用，你也可以選擇支付該費用。
- 

## 神器

### 百寶囊

{一}

### 神器

每當你棄一張牌時，將該牌從你的墳墓場放逐。

{二}，{橫置}：抽一張牌，然後棄一張牌。

{四}，{橫置}，犧牲百寶囊：將所有以百寶囊放逐的牌移回其擁有者的手上。

- 如果你棄一張牌，但於百寶囊的第一個異能結算時，該牌已不在你的墳墓場，則該牌會留在當前所在區域。
  - 如果你操控多個百寶囊，則你得選擇要把所棄的牌裝到哪一個裡面。其他的百寶囊不能將該牌移回。
  - 你是在百寶囊的第二個異能結算的過程中抽牌並棄牌。要等你抽完並棄掉牌之後，玩家才能有所行動，其他事情也才會發生。
  - 如果當你犧牲百寶囊時，它進入了放逐區（也許是由於虛空地脈的效應），則它會留在放逐區。它不會移回你手上。
  - 如果百寶囊離開戰場，則其中所有物品都會被永遠放逐（並可能在星界中化作虛塵）。如果這同一張百寶囊又移回戰場，則它會是一個全新物件，無法拿到原本放在舊物件中的牌。
-

五十英尺長繩

{一}

神器

攀越~{橫置}：目標牆本回合不能進行阻擋。

捆綁~{三}，{橫置}：目標生物於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。

降下~{四}，{橫置}：深入地城。只能於巫術時機起動。（進入第一個房間，或前進至下一個房間。）

- 在某個牆阻擋後，再起動攀越異能，也不會更改或撤銷該次阻擋。
- 捆綁異能並不橫置生物，而只是讓已橫置或以其他方式將之橫置的生物不能重置。

---

威可那魔手

{三}

傳奇神器~ 武具

在你回合的戰鬥開始時，佩帶此武具的生物或一個由你操控且名稱為威可那的生物得+X/+X 直到回合結束，X 為你手牌的數量。

佩帶~ 你每有一張手牌，便支付 1 點生命。

佩帶{二}

- 如果你同時操控威可那和另一個佩帶威可那魔手的生物，則你會於該觸發式異能結算時，決定要讓此加成對哪個生物生效。
- 威可那魔手的觸發式異能會利用其結算時你的手牌數量，來決定該生物所獲得的加成大小。就算你的手牌數量在該回合稍後的時段中發生改變，加成大小也不會變化。

---

鐵魔像

{四}

神器生物~ 魔像

5/3

警戒

鐵魔像每次戰鬥若能攻擊或阻擋，則須如此作。

- 如果鐵魔像因故無法進行攻擊或阻擋（例如已橫置），則它便不用攻擊或阻擋。如果要支付費用才能讓其進行攻擊或阻擋，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，它也不至於必須要攻擊或阻擋。
- 

皮甲

{一}

神器～武具

佩帶此武具的生物得+0/+1 且具有守護{一}。（每當佩帶此武具的生物成為由對手操控之咒語或異能的目標時，除非該玩家支付{一}，否則反擊之。）

佩帶{零}每回合只能起動一次。

- 如果某個具守護異能的生物佩帶了皮甲，則當它成為由對手操控之咒語或異能的目標時，兩個守護異能都會觸發。
- 

擬身怪

{二}

神器～珍寶

{橫置}，犧牲擬身怪：加一點任意顏色的魔法力。

{二}：擬身怪成為基礎力量與防禦力為 3/3 的變形獸

神器生物直到回合結束。

- 如果有效應提及「一個珍寶」，則其指的是任何珍寶神器，而非僅限於珍寶衍生神器。
  - 擬身怪在其最後一個異能結算之後仍是珍寶，但珍寶屬於神器類別，不會是生物類別。
-

萬象無常牌

{五}

傳奇神器

{二}，{橫置}：擲一顆 d20，然後將點數減去你的手牌數量。如果擲骰結果等於或小於 0，則棄掉你的手牌。

1~9 | 隨機將一張牌從你的墳墓場移回你手上。

10~19 | 抽兩張牌。

20 | 將一張生物牌在你的操控下從任一墳墓場放進戰場。當該生物死去時，其擁有者輸掉這盤遊戲。

- 萬象無常牌上的結果表與其他結果表一樣，關心的是點數經修正後的擲骰結果，例如減去你的手牌數量。也就是說，除非你沒有手牌，否則通常沒法擲出 20 的結果。

---

寶箱

{三}

神器

{四}，犧牲寶箱：擲一顆 d20。

1 | 陷阱！~ 你失去 3 點生命。

2~9 | 派出五個珍寶衍生物。

10~19 | 你獲得 3 點生命且抽三張牌。

20 | 從你的牌庫中搜尋一張牌。如果它是神器牌，則你可以將之放進戰場。若否，則將該牌置於你手上。然後洗牌。

- 最後一個異能中的「若否」是相對「你可以將之放進戰場」這部分選擇「不放進戰場」的情況而言，而不是相對「如果它是神器牌」這部分。就算它是神器牌，你也可以將它置於你手上。
- 如果你選擇將該牌置於你手上，則你不用展示它。

---

地

霜龍洞穴

地

如果你操控兩個或更多其他地，則霜龍洞穴須橫置進戰場。

{橫置}：加{白}。

{四}{白}：霜龍洞穴成為 3/4 白色，具飛行異能的龍生物直到回合結束。它仍然是地。

- 如果霜龍洞穴與一個或數個其他地同時進戰場，則在決定由你操控的其他地數量時，不會計算那些地。
- 如果你將霜龍洞穴變成生物，但並未在最近的一回合開始時持續操控它，則你不能起動其魔法力異能或以它攻擊。

---

熊哥布林窩巢

地

如果你操控兩個或更多其他地，則熊哥布林窩巢須橫置進戰場。

{橫置}：加{紅}。

{三}{紅}：直到回合結束，熊哥布林窩巢成為 3/2 紅色鬼怪生物，且具有「每當此生物攻擊時，派出一個 1/1 紅色鬼怪衍生生物，其為橫置且正進行攻擊。」它仍然是地。

- 如果熊哥布林窩巢與一個或數個其他地同時進戰場，則在決定由你操控的其他地數量時，不會計算那些地。
  - 如果你將熊哥布林窩巢變成生物，但並未在最近的一回合開始時持續操控它，則你不能起動其魔法力異能或用它攻擊。
  - 如果在同一個回合中多次起動熊哥布林窩巢的最後一個異能，則它會具有數個該異能所賦予的觸發式異能。舉例來說，如果你起動該異能兩次並攻擊，則你會派出兩個為橫置且正進行攻擊的 1/1 紅色鬼怪衍生生物。
-

風暴巨人大廳

地

如果你操控兩個或更多其他地，則風暴巨人大廳須橫置進戰場。

{橫置}：加{藍}。

{五}{藍}：直到回合結束，風暴巨人大廳成為 7/7 藍色，具守護{三}的巨人生物。它仍然是地。（每當它成為由對手操控之咒語或異能的目標時，除非該玩家支付{三}，否則反擊之。）

- 如果風暴巨人大廳與一個或數個其他地同時進戰場，則在決定由你操控的其他地數量時，不會計算那些地。
- 如果你將風暴巨人大廳變成生物，但並未在最近的一回合開始時持續操控它，則你不能起動其魔法力異能或用它攻擊。
- 如果你多次起動風暴巨人大廳的最後一個異能，則它會具有數個守護{三}。每個守護異能均會分別觸發，要求操控該咒語或異能的對手支付{三}。如果該玩家未支付其中任一次所要求的費用，則該咒語或異能就會被反擊。
- 如果對手施放咒語或起動異能，並指定風暴巨人大廳為其目標，然後你起動其最後一個異能作為回應，則風暴巨人大廳剛獲得的守護異能不會觸發。（不過如果它在成為該咒語或異能之目標的時刻即具有守護異能，則該守護異能會觸發。）

---

魔眼暴君棲巢

地

如果你操控兩個或更多其他地，則魔眼暴君棲巢須橫置進戰場。

{橫置}：加{黑}。

{三}{黑}：直到回合結束，魔眼暴君棲巢成為 3/3 黑色眼魔生物，且具有威懾與「每當此生物攻擊時，將目標牌從防禦玩家的墳墓場放逐。」它仍然是地。

- 如果魔眼暴君棲巢與一個或數個其他地同時進戰場，則在決定由你操控的其他地數量時，不會計算那些地。
- 如果你將魔眼暴君棲巢變成生物，但並未在最近的一回合開始時持續操控它，則你不能起動其魔法力異能或用它攻擊。



- 如果你多次起動魔眼暴君棲巢的最後一個異能，則它會獲得多個放逐牌的觸發式異能。舉例來說，如果你起動該異能兩次，並以其攻擊，則你要選擇兩張目標牌並將它們放逐（要是你願意的話，當然也可以選擇同一張牌兩次）。

---

### 多頭蛇蜥巢穴

地

如果你操控兩個或更多其他地，則多頭蛇蜥巢穴須橫置進戰場。

{橫置}：加{綠}。

{X}{綠}：直到回合結束，多頭蛇蜥巢穴成為 X/X 綠色多頭龍生物。它仍然是地。X 不能為 0。

- 如果多頭蛇蜥巢穴與一個或數個其他地同時進戰場，則在決定由你操控的其他地數量時，不會計算那些地。
- 如果你將多頭蛇蜥巢穴變成生物，但並未在最近的一回合開始時持續操控它，則你不能起動其魔法力異能或用它攻擊。

---

### 龍后神殿

地

於龍后神殿進戰場時，你可以從手上展示一張龍牌。除非你以此法展示龍牌或你操控龍，否則龍后神殿須橫置進戰場。

於龍后神殿進戰場時，選擇一種顏色。

{橫置}：加一點該色的魔法力。

- 龍牌是指類別欄中具有龍此生物類別的牌。類似地，如果戰場上的某生物具有龍此生物類別，則它就是龍。而名稱中帶有龍字的牌（例如龍后神殿）本身不一定是龍牌～得依靠其是否具有龍此生物類別來判斷。

---

## 被遺忘國度戰記指揮官單卡解惑

白色

神聖復仇者

{二}{白}

神器 ~ 武具

佩帶此武具的生物具有連擊異能。

每當佩帶此武具的生物造成戰鬥傷害時，你可以將一張靈氣牌從你手上放進戰場並貼附於其上。

佩帶{二}{白}

- 你從手上放進戰場且貼附在佩帶此武具之生物上的靈氣，要能夠合法貼附在前述生物上才行。
- 

不動權杖

{白}

神器

你可以選擇於你的重置步驟中不重置不動權杖。

每當不動權杖成為未橫置時，深入地城。

{三}{白}，{橫置}：於不動權杖持續橫置的時段內，另一個目標永久物失去所有異能，且不能進行攻擊或阻擋。

- 有些異能就算你將之移除，其效果依然存在。特別說來，能夠改變物件之類別或改變物件之顏色的靜止式異能就算被移除，這類異能也依舊會生效。
  - 如果某個具有定義其力量和 / 或防禦力異能的生物失去該異能，則其力量和 / 或防禦力便會相應成為 0。
  - 如果你將某靈氣指定為不動權杖最後一個異能的目標，則該靈氣會失去其結附異能，並會因無法結附在任何東西上而進入其擁有者的墳墓場。失去所有異能的武具也會失去其佩帶異能，因此你就無法利用該異能將它移到其他生物上，但如果它當前正貼附在某生物上的話，便仍會保留此狀態。
-

先賢披風

{三}{白}{白}

結界~靈氣

結附於由你操控的生物

當先賢披風進戰場時，選擇任意數量之目標在你墳墓場中且能夠貼附於所結附的生物之靈氣和 / 或武具牌。將這些牌從該出移回戰場並貼附於所結附的生物上。

所結附的生物上每貼附一個靈氣或武具，便得 +1/+1。

- 先賢披風的 Oracle 敘述文字有所更新。其正式敘述文字如上文所示。需特別指出的是，在新版敘述中，你只能選擇你墳墓場中能夠合法貼附於先賢披風所結附的生物之上的靈氣和武具牌。
- 於該進戰場異能結算時，所有不能合法貼附於先賢披風所結附的生物之上的目標都會留在你的墳墓場中。
- 如果有玩家回應先賢披風的進戰場異能，將它新貼附到其他生物上，則雖然「所結附的生物」指的是於該異能結算時先賢披風實際貼附者，但你仍須依照其原本結附之生物的限制來選擇目標。這意味著其中某些目標可能會因此成為不合法。
- 如果於先賢披風的進戰場異能結算前，它就已經離開戰場，則「所結附的生物」便是指它在離開戰場前最後貼附的永久物（就算該永久物已不再是生物也是如此）。

---

輝光熾天神侍

{五}{白}

生物~天使

3/6

飛行，繫命

每當輝光熾天神侍或另一個非衍生物的生物在你的操控下進戰場時，深入地城。（進入第一個房間，或前進至下一個房間。）

{白}，棄掉輝光熾天神侍：深入地城，且你獲得 3 點生命。

- 為輝光熾天神侍複製品的衍生物進戰場時會觸發自己的進戰場異能，但不會觸發其他輝光熾天神侍的該異能。

---

星光法袍

{一}{白}

神器 ~ 武具

佩帶此武具的生物得+0/+3。

*星界投射* ~ {一}{白}：佩帶此武具的生物躍離。(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。)

佩帶{一}

- 躍離的永久物視同不存在。這類永久物不能成為咒語或異能的目標，其靜止式異能對遊戲沒有效果，其觸發式異能不會觸發，其不能進行攻擊或阻擋，諸如此類。
  - 特別一提，這意味著於星光法袍躍離期間，你不能將它佩帶給其他生物。如果你回應星光法袍的佩帶異能而起動其星界投射異能，則在佩帶異能結算之前，星光法袍就已經躍離，不會移到其他生物上。
  - 於某生物躍離時，所有貼附於其上的靈氣和武具也會同時躍離。這類靈氣和武具會與該生物一同躍回，且躍回時依舊貼附於該生物上。
  - 永久物是在其操控者的重置步驟中，在該玩家重置其永久物之前的時刻躍回。以此法躍回的生物能夠在當回合中進行攻擊及支付{橫置}費用。如果某永久物躍離時其上有指示物，則它躍回時上面也會有同樣的指示物。
  - 如果進行攻擊或阻擋的生物躍離，則它會被移出戰鬥。
  - 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。
  - 任何註明「於...時段內」生效的持續性效應（例如奪心魔所具有者）會忽略已躍離的物件。若如此會令此類效應的條件不再滿足，則該效應便會終止。
  - 永久物躍回時會記得玩家於其進戰場時為它作的選擇。
  - 如果你的一個生物因效應之故受對手操控，然後該生物躍離，但該改變操控權的效應在其躍回前就已終止，則該生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。
-

詳細調查

{二}{白}

結界

每當你攻擊時，探查。(派出一個無色線索衍生神器，且具有「{二}，犧牲此神器：抽一張牌。」)

每當你犧牲一個線索時，深入地城。(進入第一個房間，或前進至下一個房間。)

- 無論你以多少個生物攻擊，詳細調查的第一個異能也只會每次戰鬥中觸發一次。
- 

## 藍色

老成幻術師珉恩

{一}{藍}{藍}

傳奇生物 ~ 地侏 / 魔法師

1/3

每當你抽每回合中你的第二張牌時，派出一個 1/1 藍色虛影衍生生物，且具有「你每操控一個其他虛影，此生物便得+1/+0。」

每當一個由你操控的虛影死去時，你可以將一張魔法力值等於或小於該生物力量的永久物牌從你手上放進戰場。

- 珉恩的最後一個異能會利用該虛影最後在戰場上的力量，來決定你可以將哪些牌放進戰場。
- 

耐瑟瑞爾謎團結界

{三}{藍}

結界

匯聚光線~ 在你的維持開始時，擲一顆 d4。占卜

X · X 為擲骰結果。

完美亮度~ 每當你擲出某骰子的最大原值結果時，抽一張牌。

- 如果你於結算匯聚光線過程中擲出原值 4，則你會先占卜，之後再因完美亮度異能而抽一張牌。

- 如果有效應讓你擲多顆骰子（此處有一個例外，下文將詳述），且有多個骰子擲出了最高原值結果，則完美亮度異能會觸發相同次數。
- 點數要忽略的擲骰（例如因皮克精嚮導的效應而忽略者）不會觸發完美亮度異能。

---

魅影駒

{三}{藍}

生物～馬 / 虛影

4/3

閃現

當魅影駒進戰場時，放逐另一個目標由你操控的生物，直到魅影駒離開戰場為止。

每當魅影駒攻擊時，派出一個已橫置且正進行攻擊的衍生物，該衍生物為所放逐之牌的複製品，但它額外具有虛影此類別。在戰鬥結束時，犧牲該衍生物。

- 魅影駒有非功能性的修訂，其當前的 Oracle 文字如上所示。牌張上印製的文字為「所放逐之生物」，正確的敘述應為「所放逐之牌」。
- 如果於魅影駒的異能結算前，它就已經離開戰場，則該目標生物不會被放逐。
- 貼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。所放逐生物上的任何指示物都會消失。當該牌移回戰場之時，它會是一個全新物件，與先前所放逐的牌毫無關聯。
- 如果以此法放逐某個衍生物，它將會完全消失且不會移回戰場。魅影駒的最後一個異能不會派出任何衍生物。
- 雖然該觸發式異能所派出的衍生物正進行攻擊，但它從未宣告為進行攻擊的生物（舉例來說，有些異能會當有生物攻擊時觸發）。
- 你將此衍生物放進戰場時，得宣告它所攻擊的玩家或鵬洛客。它攻擊的對象可以與魅影駒不一樣。
- 如果所放逐之牌的魔法力費用中包含{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。
- 如果魅影駒因故放逐了一張非生物牌（例如變成生物的地），則當它攻擊時仍會派出一個該牌的複製品。它仍會橫置進戰場，且會在戰鬥結束時犧牲。不過它不會正進行攻擊，且也不是虛影。

---

吸收法力權杖

{二}{藍}

神器

每當任一玩家施放瞬間或巫術咒語，於該咒語結算時，改為將它放逐，而非置入墳墓場。

{X}·{橫置}·犧牲吸收法力權杖：你可以從以吸收法力權杖放逐的牌之中施放任意數量的咒語，且不需支付其魔法力費用，但這些咒語的魔法力值總和須等於或小於 X。

- 如果戰場上同時有數個吸收法力權杖，則任何玩家在施放瞬間或巫術咒語時，會觸發所有吸收法力權杖的異能。於該咒語結算時，由其操控者決定要讓哪個法杖放逐它。
- 每個吸收法力權杖都會分別記錄各自放逐的牌。如果吸收法力權杖被消滅，然後再被移回戰場，則它就再也無法利用它此前放逐的任何牌。
- 如果某咒語被反擊或從未結算，吸收法力權杖就不會將之放逐。
- 當吸收法力權杖的最後一個異能結算時，你可以從所放逐的牌之中依任意順序施放任意數量的咒語，只要確保其魔法力值總和等於或小於 X 即可。未以此法施放的牌會一直留在放逐區。
- 如果你以「不需支付其魔法力費用」的方式來施放咒語，就無法選擇支付替代性費用來施放之。不過，你能夠支付額外費用。如果此牌含有任何強制性的額外費用，則你必須支付之，才能施放此咒語。
- 如果該牌的魔法力費用中包含{X}，則你在以「不需支付其魔法力費用」的方式施放它時必須將 X 的值選為 0。

---

黑色

吞噬袋

{黑}

神器

每當你犧牲另一個非衍生物的神器或生物時，將它放逐。

{二}，{橫置}，犧牲另一個神器或生物：抽一張牌。

{三}，{橫置}，犧牲吞噬袋：擲一顆 d10。將以吞噬袋放逐之牌中的至多 X 張移回其擁有者手上，X 為擲骰結果。

- 吞噬袋的第一個異能屬於觸發式異能，會在你犧牲永久物的時候觸發，但此異能不會讓你犧牲永久物時就犧牲。你需要其他方法來如此作，例如起動吞噬袋的第二個異能。
- 如果你犧牲的牌於第一個異能結算時不在墳墓場中，則它不會被放逐。如此一來，它就不屬於第三個異能所指之「以吞噬袋放逐的牌」。

骷髏之舞

{三}{黑}{黑}

巫術

每位玩家各犧牲一個非衍生物的生物。擲一顆 d20，然後將點數加上你以此法犧牲之生物的防禦力。

1~14 | 將一張以此法進入墳墓場的生物牌在你的操控下移回戰場。

15+ | 將至多兩張以此法進入墳墓場的生物牌在你的操控下移回戰場。

- 由你開始，每位玩家各依回合順序決定要犧牲的生物。玩家在作決定時，已經知道之前其他人的選擇為何。然後同時犧牲所有生物。
- 在擲骰之前，就已經選定並犧牲所有生物。你不能先看到擲骰結果，然後再選擇要犧牲哪個生物。
- 你只會將點數加上你以此法犧牲之生物的防禦力，不會加上你對手犧牲之任何生物的防禦力。如果你未以此法犧牲生物，則你仍須擲一顆 d20，但點數就不會有任何加成。
- 如果有玩家以此法犧牲其指揮官，則他要等到骷髏之舞完成結算之後，才能選擇是否要將指揮官置入統帥區。特別一提，這意味著對該咒語的操控者而言，他可以合法選擇所犧牲的指揮官並將其移回戰場。如果該玩家以此法選擇指揮官，則該指揮官會在其操控下留在戰場上。



---

煉獄叱喝

{二}{黑}

瞬間

直到回合結束，由對手操控的永久物獲得「當此永久物對施放煉獄叱喝的玩家造成傷害時，犧牲此永久物。你失去 2 點生命。」

- 當煉獄叱喝賦予永久物的觸發式異能結算時，如果該永久物的操控者無法犧牲該永久物，則他仍會失去 2 點生命。類似地，如果他無法失去生命，則他仍要犧牲該永久物。
  - 如果有玩家在同一回合中施放數個煉獄叱喝，則永久物會獲得數個觸發式異能。每個觸發式異能都會分別觸發並結算。舉例來說，如果你施放兩次煉獄叱喝，則每個對你造成傷害的永久物都會使其操控者失去 4 點生命。
  - 如果在同一回合中有多位玩家施放煉獄叱喝，則某些永久物可能會獲得多個觸發式異能，但每個此類異能所指的玩家各不相同。在此情況下，這些觸發式異能就只會針對條件滿足各自所指玩家（即賦予其該異能之煉獄叱喝的施放者）時才會個別觸發。
  - 雖然未經施放之煉獄叱喝的複製品仍會讓對手的永久物獲得此異能，但由於沒有玩家施放過該煉獄叱喝的複製品，因此該異能沒有效果。
  - 如果當煉獄叱喝在堆疊上時，有咒語或異能令其他玩家獲得煉獄叱喝的操控權，則最後會是由該玩家之對手操控的永久物獲得該異能（這可能就包括由你操控的永久物）。不過，這個煉獄叱喝依然是由你施放，因此該異能仍會在每當此類永久物對你（而非於煉獄叱喝結算時操控它的玩家）造成傷害時觸發。
-

邪術師收集魔洛坎

{五}{黑}{黑}

傳奇生物 ~ 魔鬼

6/6

飛行

每當一張生物牌從任何區域進入對手的墳墓場時，你可以支付等同於其魔法力值的生命。若你如此作，則將它在你的操控下放進戰場。它額外具有邪術師此類別。

如果某個由你操控的邪術師將死去，則改為將它放逐。

- 邪術師收集魔洛坎的第二個異能只檢視該牌在墳墓場中是否具有生物此類別，而非它之前在其他區域中的狀況。舉例來說，變成生物的地死去時不會觸發此異能。如果某牌進到墳墓場之後才是生物，也是依此原則處理。舉例來說，如果某個當成歷險施放的生物被反擊，則它在墳墓場中是張生物牌，因此該觸發式異能會觸發。
- 洛坎的最後一個異能會影響所有由你操控的邪術師，而不僅限於他從對手墳墓場中收集者。

---

## 紅色

狂戰士狂熱

{二}{紅}

瞬間

只能於戰鬥前或戰鬥中宣告阻擋者前施放此咒語。

擲兩顆 d20 並忽略較小點數。

1 ~ 14 | 選擇任意數量的生物。它們本回合若能進行阻擋，則須如此作。

15 ~ 20 | 本回合中，由你選擇哪些生物進行阻擋，以及這些生物將如何阻擋。

- 如果你擲骰出對，則就忽略其中一個點數，並利用另一個骰子的結果。
- 所忽略點數的那一擲實際上就當從未擲過。所忽略那一擲不會觸發任何異能。
- 在為不由你操控的生物選擇如何阻擋時，你依然須作出合法選擇。舉例來說，你不能選擇讓不具飛行或延勢異能的生物去阻擋具飛行的生物。

- 如果要支付費用才能讓某生物進行阻擋，且你選擇讓該生物進行阻擋，則其操控者可選擇是否支付該費用。若該玩家決定不支付該費用，則你必須重新提議一組進行阻擋的生物。

---

混亂巨龍

{一}{紅}{紅}

生物 ~ 龍

4/4

飛行，敏捷

混亂巨龍每次戰鬥若能攻擊，則必須攻擊。

在你回合的戰鬥開始時，每位玩家各擲一顆 d20。

如果一位或數位對手的擲骰結果最大，則混亂巨龍本

次戰鬥中不能攻擊這些玩家或由其操控的鵬洛客。

- 你和所有對手都要擲一顆 d20。如果你的擲骰結果比所有對手的都要大，則混亂巨龍的攻擊對象沒有限制。

---

魔鞭

{一}{紅}

神器 ~ 武具

佩帶此武具的生物得 +2/+0 且具有延勢異能。

每當佩帶此武具的生物受到傷害時，它對目標玩家或

鵬洛客造成等同於其力量的傷害。

佩帶{二}{紅}

- 利用佩帶此武具的生物於此觸發式異能結算時的力量，來決定將造成多少點傷害。如果在異能結算時佩帶此武具的生物已不在戰場上，則利用其最後在戰場時的力量來決定。
  - 如果於觸發式異能結算時，佩帶此武具的生物已不在戰場上，但它在離開戰場時具有繫命異能，則你仍會獲得生命。
-

癡狂巫咒

{一}{紅}{紅}

結界 ~ 靈氣 / 詛咒

結附於玩家

每當所結附的玩家施放非生物咒語時，你擲一顆

d6。癡狂巫咒對該玩家造成等同於擲骰結果的傷

害。然後你隨機選擇另一位對手並將癡狂巫咒貼附於

其上。

- 如果你只有一個對手，且癡狂巫咒已貼附於其上，則當該異能結算時，它會繼續貼附在該玩家之上。
- 

分享戰利品

{一}{紅}

結界

當分享戰利品進戰場或任一對手輸掉這盤遊戲時，放逐每位玩家的牌庫頂牌。

每位玩家於自己的回合中，可以從以分享戰利品放逐的牌之中使用一個地或施放一個咒語，且其可以將魔法力視同任意顏色的魔法力來支付施放該咒語的費用。當他如此作時，放逐其牌庫頂牌。

- 一旦某玩家已從所放逐的牌之中使用一個地或施放一個咒語，則他在當回合中就不能再從其中施放任何牌。換句話說，只能是一個地或一個咒語，不能兩者兼得。
  - 以此法使用牌需遵循使用該牌的所有一般時機規則。舉例來說，如果你以此法使用地，則你只能於你回合的行動階段中，堆疊為空且你還沒有使用過地的情況（除非有效應允許你額外使用地）下使用之。
  - 如果你操控某對手的分享戰利品，且該玩家輸掉了這盤遊戲，則分享戰利品會隨著他一起離開遊戲，其第一個異能不會觸發。
  - 一旦分享戰利品離開戰場，玩家便不能再使用所放逐的牌。如果分享戰利品被消滅，之後又因故返回戰場，則它會是個全新物件，與先前所放逐的牌並無關聯。
-

狂亂魔法術士

{三}{紅}

生物~半獸人 / 祭師

4/3

你每回合中從放逐區施放的第一個咒語具有傾曳異能。*(當你從放逐區施放你的第一個咒語時，從你的牌庫頂開始放逐牌，直到放逐一張費用比該咒語低的非地牌為止。你可以施放該牌，且不需支付其魔法力費用。將所放逐的牌以隨機順序置於你的牌庫底。)*

- 你每回合中從放逐區施放的第一個咒語都會具有傾曳異能，就算該咒語不是你該回合施放的第一個咒語也是如此。
- 不過，如果你是先從放逐區中施放了一個咒語，然後該回合的稍後時段狂亂魔法術士受你操控，則當回合中狂亂魔法術士不會讓你從放逐區中施放的其他咒語獲得傾曳異能。
- 如果你操控數個狂亂魔法術士，則你從放逐區施放的第一個咒語會具有相應數量的傾曳異能，且每個此類異能都會分別觸發。
- 如果於你結算你每回合中放逐區施放的第一個咒語之傾曳異能時，又傾曳到一個狂亂魔法術士，則該咒語不會再度傾曳。
- 咒語的魔法力值是僅根據它的魔法力費用來確定。忽略所有替代性費用、額外費用以及費用增加和費用減少的效應。舉例來說，狂亂魔法術士的魔法力值始終是 4。
- 傾曳異能是在「當你施放咒語」時觸發，這意味著它會比該咒語先一步結算。如果你最後決定施放所放逐的牌，它會進入堆疊並位於該具傾曳異能的咒語之上。
- 傾曳異能結算時，你必須放逐牌張。要不要施放你最後一張放逐的牌，才是此異能中你唯一可以作選擇的部分。
- 如果原本具傾曳異能的咒語被反擊，傾曳異能仍會正常結算。
- 你是以牌面朝上的方式放逐牌張。所有玩家都可以看到它們。
- 如果你以「不需支付其魔法力費用」的方式來施放牌，就無法選擇支付替代性費用來施放之。不過，你能夠支付額外費用。如果此牌含有任何強制性的額外費用，則你必須支付之，才能施放此牌。
- 如果該牌的魔法力費用中包含{X}，則你在以「不需支付其魔法力費用」的方式施放它時必須將 X 的值選為 0。

- 由於最近對傾曳異能的規則更新，現在你不僅是要在放逐一張魔法力值較該具傾曳異能之咒語為小的非地牌時就停止放逐，而且因此施放之咒語也要滿足魔法力值較之為小這一條件。此前，如果出現牌張的魔法力值與因此施放之咒語的魔法力值不同的情形（例如某些模式雙面牌，或是有歷險的牌），就算該咒語的魔法力值比所放逐的牌要大，你也可以施放之。
  - 連體牌的魔法力值由其兩邊的魔法力費用加總決定。如果你能經傾曳異能施放一張連體牌，則能夠施放其中任一半邊，但不能一同施放兩邊。
- 

## 綠色

魔術袋

{一}{綠}

神器

{四}{綠}，{橫置}：擲一顆 d8。從你的牌庫頂開始展示牌，直到展示出一張魔法力值等同於該擲骰結果的生物牌為止。將該牌放進戰場，其餘則以隨機順序置於你的牌庫底。

- 如果你牌庫中沒有魔法力值等同於擲骰結果的生物牌，則你就會展示你的整個牌庫，然後將之以隨機順序放回。
  - 就算你以此法展示你的整個牌庫，將其中的牌以隨機順序置於牌庫底並不算是將牌庫「洗牌」。
- 

巨力腰帶

{一}{綠}

神器～武具

佩帶此武具的生物之基礎力量和防禦力為 10/10。

佩帶{十}此異能減少{X}來起動，X 是為此異能目標之生物的力量。

- 先前將該生物之力量與防禦力設定為某特定數值的效應，都會被巨力腰帶蓋掉。至於其他改變該目標生物之力量和防禦力的效應，則不論其是在何時開始，都會繼續生效。+1/+1 指示物也是如此。
-

淨化之德魯伊

{三}{綠}

生物～人類 / 德魯伊

2/3

當淨化之德魯伊進戰場時，由你開始，每位玩家各可以選擇一個不由你操控的神器或結界。消滅所有以此法選擇的永久物。

- 各玩家按照回合順序依次作決定，輪到他時已經知道之前其他人的選擇為何。玩家可以選擇已由他人選中的神器或結界。待所有玩家都作完決定後，便同時消滅所有永久物。

---

不屈勇武

{三}{綠}

結界～靈氣

閃現

結附於生物

所結附的生物得+3/+3。

所結附之生物的操控者可以讓此生物視同未受阻擋地分配戰鬥傷害。

- 當你要將某生物的傷害「視同未受阻擋地分配」時，你只能選擇要麼將全部傷害都如此分配，要麼就全部照常分配。你不能利用此效應將該生物的部分傷害分配給某個進行阻擋的生物，然後將剩餘的傷害分配給防禦玩家或鵬洛客。
- 就算某生物是視同未受阻擋地分配其傷害，它仍會受到阻擋它之生物造成的戰鬥傷害。

---

多色

秘銀廳的凱蒂布莉兒

{綠}{白}

傳奇生物 ~ 人類 / 弓箭手

2/2

先攻 · 延勢

每當秘銀廳的凱蒂布莉兒攻擊時，在其上放置若干 +1/+1 指示物，其數量等同於貼附於其上的武具數量。

{一}，從凱蒂布莉兒上移去所有 +1/+1 指示物：它對目標由對手操控且進行攻擊或阻擋的生物造成 X 點傷害，X 為以此法移去的指示物數量。

- 如果某個進行阻擋的生物因此法造成的傷害而被消滅，則它原本所阻擋的生物仍視作已被阻擋。除非該進行攻擊的生物具有踐踏異能，否則它便不會對它所攻擊的玩家或鵬洛客造成任何傷害。
- 如果秘銀廳的凱蒂布莉兒上面沒有指示物，你依然可以起動其最後一個異能。雖然這樣不會造成任何傷害，但對於妖精荒野駿鹿這類生物的異能來說，也算作有東西成為目標。

---

龍裔鬥士

{二}{紅}{綠}

生物 ~ 龍 / 戰士

5/3

踐踏

每當一個由你操控的來源對任一玩家造成 5 點或更多傷害時，你抽一張牌。

- 龍裔鬥士的最後一個異能，只有在單一來源單次造成 5 點或更多傷害時才會觸發。如果某來源是先對某玩家造成 3 點傷害，又在稍後時刻再對該玩家造成 2 點傷害，則這樣不會觸發此異能。
-



狂熱懷疑

{六}{黑}{紅}

巫術

每位對手各從其牌庫頂開始放逐牌，直到放逐一張非地牌為止。你可以從這些非地牌之中施放任意數量的咒語，且不需支付其魔法力費用。

彈回 (如果你從你手上施放此咒語，於它結算時將之放逐。在你的下一個維持開始時，你可以從放逐區施放此牌，且不需支付其魔法力費用。)

- 你是於狂熱懷疑結算時施放以其放逐的牌。如果你選擇不施放這些牌，則你便不能於稍後時段再施放。
- 你可以按任意順序來施放所放逐的牌，而並非只能按照放逐順序逐一施放。
- 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，才能施放此咒語。
- 如果該牌的魔法力費用中包含{X}，則你在以「不需支付其魔法力費用」的方式施放它時必須將 X 的值選為 0。
- 你未以此法施放的牌 (包括所放逐的地牌) 會一直留在放逐區中。

---

燃望者蓋莉婭

{一}{綠}{白}{藍}

傳奇生物 ~ 妖精 / 騎士

4/4

警戒

你可以隨時檢視你的牌庫頂牌。

你可以從你的牌庫頂施放靈氣和武具咒語。當你以此法施放武具咒語時，它獲得「當此武具進戰場時，將它貼附在目標由你操控的生物上。」

- 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。
- 燃望者蓋莉婭不會改變你能夠施放靈氣和武具咒語的時機。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。

---

#### 直墜噩夢

{二}{黑}{紅}

瞬間

放逐目標生物。直到你下一個回合的回合結束，你可以施放該牌，且你可以將魔法力視同任意顏色的魔法力來支付施放該咒語的費用。

- 你仍必須遵循施放該咒語之所有一般時機規則限制。
- 如果你放逐的生物實際上是一張變成生物的地牌，則你無法從放逐區中使用該地牌。

---

#### 曠代古龍克勞斯

{五}{紅}{綠}

傳奇生物 ~ 龍

4/4

飛行，敏捷

每當曠代古龍克勞斯攻擊時，加 X 點魔法力，其顏色組合由你選擇，X 為所有進行攻擊之生物的力量總和。此魔法力只能用來施放咒語。直到回合結束，你不會因步驟與階段結束失去這份魔法力。

- 雖然克勞斯的觸發式異能會於結算時產生魔法力，但由於該異能並非因起動某個起動式魔法力異能，或某個起動式魔法力異能結算而觸發，因此它不屬於魔法力異能。這意味著該異能會用到堆疊，且可以被回應。特別一提，玩家能藉由回應此異能來消滅進行攻擊的生物，好減少產生的魔法力數量。
-

克勞斯的意志

{X}{紅}{紅}{綠}

瞬間

選擇一項。如果你於施放此咒語時操控指揮官，則你可以兩項都選。

- **嘔吐烈焰**~ 克勞斯的意志對每個不具飛行異能的生物各造成 X 點傷害。
  - **粉碎遺寶**~ 消滅至多 X 個目標神器和 / 或結界。
- 你操控的指揮官不一定要是你自己的指揮官。
  - 一旦你宣告施放克勞斯的意志，則直到你完成施放為止，沒有玩家能有所行動。特別一提，對手不能試圖去除你的指揮官來改變你能選擇的模式數量。
  - 你是否操控指揮官此事，只在你為此咒語選擇模式時檢查一次。如果你因故在完成施放咒語之前就失去該指揮官的操控權（也許是因為你將之犧牲來起動魔法力異能），也不會改變所選的模式數量。

---

午夜引路人

{二}{白}{藍}

生物~ 人類 / 魔法師

2/3

由你操控的生物只能被傳奇生物阻擋。

每當由你操控的一個或數個生物對任一玩家造成戰鬥傷害時，深入地城。（進入第一個房間，或前進至下一個房間。）

- 如果某未受阻擋的生物具有連擊異能，則它會造成兩次傷害，這樣會觸發兩次午夜引路人的最後一個異能。
-

奈席洛

{二}{白}{藍}{黑}

傳奇生物 ~ 驚懼獸

3/5

當奈席洛進戰場時，為每位對手各進行以下流程 ~ 橫置至多一個由你操控且未橫置的生物。當你如此作時，選擇目標由該玩家操控的生物，且其力量須等於或小於所橫置者。於你操控奈席洛的時段內，獲得所選生物之操控權。

每當你以一個由對手擁有的生物攻擊時，你獲得 2 點生命，且該玩家失去 2 點生命。

- 於奈席洛的第一個觸發式異能結算時，你為每位對手各選擇至多一個生物，然後同時橫置所有生物。然後，你每有一個以此法橫置的生物，便會有另一個單獨的觸發式異能進入堆疊。你可以依任意順序將這些異能放進堆疊。如果橫置生物會觸發其他由你操控的異能，則該些異能也是於此時進入堆疊。
  - 在你將異能放進堆疊時，以及在該異能結算時，都會檢查所橫置生物的力量和該目標生物的力量，以確保所選目標依然合法。
  - 如果於此觸發式異能結算時，所橫置的生物已經不在戰場，則利用其最後在戰場上的力量，來判斷其目標在異能結算時是否仍是合法目標。
  - 如果某個你以奈席洛之異能橫置的生物於自身觸發式異能結算時因故不再是已橫置，則該異能依然會結算，且只要該目標生物的力量小於你橫置之生物的力量，你也仍能獲得前者的操控權。
  - 如果於奈席洛之進戰場異能或各自身觸發式異能結算前，它就已經離開戰場，則你不會獲得任何生物的操控權。
-

書契坡斯博

{二}{黑}{紅}

傳奇生物 ~ 魔人 / 邪術師

1/4

死觸

玄奧秘法 ~ 在你的結束步驟開始時，放逐你的牌庫頂牌。直到你下一個回合的回合結束，你可以使用該牌。

魔契之賜 ~ 每當你從放逐區使用牌時，派出一個珍寶衍生物。

- 利用玄奧秘法施放牌時，你仍須支付所有費用並遵循所有使用時機規則。
- 魔契之賜異能在你每次從放逐區中使用任何牌時都會觸發，而不僅限於以玄奧秘法放逐者。

---

山崩之威

{綠}{藍}

瞬間

你本回合中施放的下一個咒語能視同具有閃現異能地來施放。本回合中，當你施放你的下一個咒語時，在至多一個目標生物上放置 X 個 +1/+1 指示物，X 為該咒語的魔法力值。

- 施放山崩之威時不需要指定目標。在你施放你的下一個咒語後將延遲觸發式異能放進堆疊時，才需要決定目標生物 ( 如有 ) 。

---

密宗法師塞弗莉絲

{白}{藍}{黑}

傳奇生物 ~ 人類 / 魔法師

2/3

每當一張或數張生物牌從任何區域進入你的墳墓場時，深入地城。此異能每回合只會觸發一次。( 深入地城的流程是進入第一個房間，或前進至下一個房間。 )

喚起死靈 ~ 每當你完成地城時，將目標生物牌從你的墳墓場移回戰場。

- 密宗法師塞弗莉絲的第一個異能只檢視該牌在墳墓場中是否具有生物此類別，而非它之前在其他區域中的狀況。舉例來說，變成生物的地死去時不會觸發此異能。如果某牌進到墳墓場之後才是生物，也是依此原則處理。舉例來說，如果某個當成歷險施放的生物被反擊，則它在墳墓場中是張生物牌，因此第一個異能會觸發。

---

霜巨人頭目斯托瓦

{四}{綠}{白}{藍}

傳奇生物 ~ 巨人

7/7

守護{三}

由你操控的其他生物具有守護{三}。

每當斯托瓦進戰場或攻擊時，選擇一項或都選～

- 目標生物的基礎力量與防禦力為 7/7 直到回合結束。
  - 目標生物的基礎力量與防禦力為 1/1 直到回合結束。
- 先前將該生物之力量與防禦力設定為某特定數值的效應，都會被斯托瓦的觸發式異能蓋掉。至於其他改變該目標生物之力量和防禦力的效應，則不論其是在何時開始，都會繼續生效。+1/+1 指示物也是如此。
  - 如果你兩項都選，則其效應會按敘述所列順序依次生效。
  - 你可以將兩個模式的目標都選為同一個生物...我想想，這樣一來你就能～在將它縮小之前，讓它短暫得享浩瀚宇宙磅礴之力，好令它能夠安心生活在微縮空間當中？

---

冰風谷的沃夫加

{三}{紅}{綠}

傳奇生物 ~ 人類 / 野蠻人

4/4

亂鬥 ( 每當此生物攻擊時，本次戰鬥中每有一位受你攻擊的對手，此生物便得+1/+1 直到回合結束。 )

如果由你操控之永久物的觸發式異能因由你操控的生物攻擊而觸發，則該異能額外觸發一次。

- 冰風谷的沃夫加之最後一個異能，只會影響到觸發條件寫明關乎生物攻擊此事的觸發式異能，例如「每當此生物攻擊時」或「每當你以一個或數個生物攻擊時」。觸發條件為其他表述的觸發式異能則不會受其影響，例如「每當此生物成為橫置」等。
  - 沃夫加的最後一個異能會使其亂鬥異能額外觸發一次。
- 

## 神器

黏土魔像

{四}

神器生物 ~ 魔像

4/4

{六}，擲一顆 d8：蠻化 X，X 為擲骰結果。（如果此生物未蠻化，則在其上放置 X 個 +1/+1 指示物且它已蠻化。）

狂暴態 ~ 當黏土魔像蠻化時，消滅目標永久物。

- 一旦生物已蠻化，它就不能再次蠻化。如果此生物在蠻化異能結算時已經蠻化，則不會有任何效應。不過，由於擲一顆 d8 屬於起動該異能的費用，如果你不喜歡結果，且手邊還有{六}可用，則你可以回應該異能再度起動之。祝你好運！
  - 「已蠻化」並不是生物所具有的異能。而只是該生物目前的樣子。如果該生物不再是生物或失去了所有異能，則它仍是已蠻化狀態。
  - 對於會在某生物蠻化時觸發的異能而言，如果該生物在其蠻化異能結算時不在戰場上，則此異能不會觸發。
  - 就算黏土魔像已蠻化，你也可以起動黏土魔像的第一個異能。雖然它不會再度蠻化，且你不會在其上放置任何指示物，但你仍是擲骰子來起動異能，這樣可能會觸發其他永久物上的異能。
-

黑檀蒼蠅

{二}

神器

黑檀蒼蠅須橫置進戰場。

{橫置}：加{無}。

{四}：擲一顆 d6。你可以使黑檀蒼蠅成為 X/X，具飛行異能的昆蟲神器生物直到回合結束，X 為擲骰結果。

每當黑檀蒼蠅攻擊時，另一個目標進行攻擊的生物獲得飛行異能直到回合結束。

- 你是於第二個起動式異能結算時，才決定是否要使黑檀蒼蠅成為生物，此時你已經看到擲骰結果。如果你在該時刻選擇不讓它成為生物，則你便不能在當回合的稍後時段再改變心意～除非你再度起動該異能。

---

日晷魔劍

{二}

神器～武具

每當佩帶此武具的生物攻擊時，在其上放置一個 +1/+1 指示物。

每當佩帶此武具的生物造成戰鬥傷害時，擲一顆 d12。如果擲骰結果大於所造成的傷害或擲骰結果為 12，則將該生物上的 +1/+1 指示物數量加倍。

佩帶{二} (*{二}：裝備在目標由你操控的生物上。只能於巫術時機佩帶。*)

- 要將永久物上的 +1/+1 指示物加倍，先計算其上當前有多少個 +1/+1 指示物，然後在其上放置同樣數量的指示物。能改變放置指示物數量之替代性效應，也會依此對此動作生效。
- 如果佩帶此武具的生物在造成戰鬥傷害的同時受到了致命傷害，則它在其上的指示物數量有機會加倍之前就已經死去。不過，你仍會擲一顆 d12，這樣可能會觸發其他永久物上的異能。



幽暗地域裂縫

地

{橫置}：加{無}。

{五}，{橫置}，放逐幽暗地域裂縫：擲一顆 d10。將目標神器，生物或鵬洛客置於其擁有者的牌庫頂第 X 張牌正下面，X 為擲骰結果。只能於巫術時機起動。

- 如果該永久物之擁有者牌庫裡的牌少於 X 張，則將該永久物置於其擁有者的牌庫底。
- 

魔法風雲會，Magic，被遺忘國度戰記，龍與地下城，斯翠海文：魔法學校，凱德海姆，贊迪卡，艾卓，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.