

## 依尼翠：腥紅婚誓發佈釋疑

編纂：Jess Dunks

此文件最近更新日期：2021 年 9 月 23 日；中文版更新日期：2021 年 11 月 6 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」段落內含牌張允用範圍資訊，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

### 牌張允用範圍

*依尼翠：腥紅婚誓* 系列中印製之系列代碼為 VOW 的牌張可在以下賽制中使用：標準、近代、先驅，此外也能用於指揮官及其他賽制。自系列發售始，標準賽制中將可使用下列牌張系列：*贊迪卡再起*、*凱德海姆*、*斯翠海文：魔法學校*、*被遺忘國度戰記*、*依尼翠：黯夜獵蹤* 以及 *依尼翠：腥紅婚誓*。

對於 *依尼翠：腥紅婚誓* 系列中的德古拉牌張（印製之系列代碼為 VOW、牌張編號為 329-345 及 403 者）而言，此類牌張的牌名欄處印製之顯要名稱並非該牌之原本名稱，其通常名稱應以該處下方之副牌名欄內印製者為準。進行遊戲時，此類牌張僅具有其副牌名欄內印製之牌名。

對於 *依尼翠：腥紅婚誓* 指揮官產品中的牌張：其上印製之系列代碼為 VOC、編號為 1-38（及編號 39-76 的特別版）的牌張可以在以下賽制中使用：指揮官、特選和薪傳；其上印製之系列代碼為 VOC、編號為 77 往後的牌張則只能用於該牌原本允用的賽制。

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。

---

### 新關鍵字異能：貫通

貫通是見於部分瞬間和巫術牌上的新關鍵字異能。你能支付貫通費用來刪去咒語中的某些字句，令其威力通達。

鍊金術士回收咒

{藍}

瞬間

貫通{—}{藍} ( 你可以支付此咒語的貫通費用來施放它。如果你如此作，則刪去方括號內的敘述。 )

將目標〔由你操控的〕非地永久物移回其擁有者手上。

「貫通」通則：

- 如果你支付某咒語的貫通費用來施放之，則於該咒語在堆疊上時，其敘述中就不會包含方括號中的字句。
  - 貫通費用屬於替代性費用，你可以改為支付此費用，而不支付該咒語的魔法力費用。支付某咒語的貫通費用來施放之，並不會改變該咒語的魔法力值。
  - 你在施放某咒語時，不能既支付該咒語的貫通費用，又支付該咒語的其他替代性費用。舉例來說，如果某效應讓你墳墓場中的鍊金術士回收咒獲得{藍}之返照費用，則你不能從你的墳墓場中支付其貫通費用來施放之。
  - 如果有效應讓你「施放咒語且不支付其魔法力費用」，則你就不能支付該咒語的貫通費用來施放之。
- 

### 新關鍵字異能：見習

依尼翠人民一直頑強備戰，以期抗衡該世界的恐怖怪獸。對其中大多數來說，這就意味著要在戰鬥中見習老兵行動，藉此磨練技藝。見習是新的關鍵字異能，能讓生物在與力量比它大的生物一同進攻時變得更強。

神射手學徒

{二}{綠}

生物 ~ 人類 / 弓箭手

1/4

延勢

見習 ( 每當此生物與另一個力量較之為大的生物一起  
攻擊時，在前者上放置一個+1/+1 指示物。 )

「見習」通則：

- 某生物上的見習異能，只有在玩家將該生物與另一個力量較之為大的生物同時宣告為攻擊者時才會觸發。在宣告完攻擊者後再提升生物的力量，也不會觸發見習異能。
- 一旦某生物的見習異能已觸發，此時再消滅另一個攻擊生物或將後者的力量降低，也不會讓具見習異能的生物無法獲得+1/+1 指示物。

---

### 系列主題：血滴衍生物

吸血鬼婚禮若無鮮血，又怎算完美？本系列中有部分牌張能夠派出或利用血滴衍生神器。

暴食賓客

{二}{黑}

生物 ~ 吸血鬼

1/4

當暴食賓客進戰場時，派出一個血滴衍生物。( 血滴  
衍生物是具有「{o1}·{oT}·棄一張牌·犧牲此神  
器：抽一張牌」的神器。 )

每當你犧牲一個血滴衍生物時，你獲得 1 點生命。

「血滴衍生物」通則：

- 如果某效應提及「血滴衍生物」，則其指的是具血滴此副類別的衍生神器，包括因故已獲得其他副類別者。
- 你不能犧牲同一個血滴衍生物來支付多個費用。
- 某些觸發式異能會於「每當你犧牲血滴衍生物時」觸發。不論你犧牲血滴衍生物的原因為何，這類異能都會觸發。

- 某些讓你派出血滴衍生生物的咒語需要指定目標。如果你沒辦法選擇足夠的目標，你便不能施放此類咒語，且如果該咒語的所有目標都成為不合法目標，則該咒語便不會結算，你也不會派出任何血滴衍生生物。但如果只是其中部分目標成為不合法（而非全部），則你會盡可能地完成各項動作，包括派出血滴衍生生物。

---

### 復出機制：驚擾

驚擾再度復出，但這次有所不同。在先前的 *依尼翠：黯夜獵蹤* 系列中，所有具驚擾異能的牌背面都是精靈生物。在本系列中，所有具驚擾異能的牌背面都是靈氣，會以結附在永久物上的狀態返回戰場，賦予其新的異能。

滋擾遊魂

{二}{白}

生物～精靈

2/1

每當滋擾遊魂攻擊時，橫置目標由防禦玩家操控的生物。

驚擾{四}{白}（你可以從你墳墓場中施放已轉化的此牌，並支付其驚擾費用。）

////

擾神妙法

結界～靈氣

結附於生物

所結附的生物具有「每當此生物攻擊時，橫置目標由防禦玩家操控的生物。」

如果擾神妙法將從任何區域進入墳墓場，則改為將它放逐。

- 驚擾此異能只會見於某些雙面牌的正面。
- 「驚擾[費用]」意指「你可以從你墳墓場中施放已轉化的此牌，但須支付[費用]，而非支付其魔法力費用。」
- 當你利用某牌的驚擾異能來施放咒語時，該牌是以背面朝上的狀態進入堆疊。所成之咒語具有該面上的所有特徵。
- 要計算咒語的總費用，先從要支付的魔法力費用或替代性費用開始（例如驚擾費用），加上費用增加的數量，然後再減去費用減少的數量。利用驚擾異能施放之咒語的魔法力值由該牌正面的魔法力費

用決定，與施放該咒語時支付的總費用無關。（此特殊規則僅對轉化式雙面牌生效，包括具驚擾異能者。）

- 以此法施放的咒語會背面朝上地進戰場。
- 如果你複製了以此法施放的永久物咒語（也許是利用礫岩塑引擎這類牌），則該複製品最後所成的衍生物會是該牌之背面的複製品，就算該複製品本身不是雙面牌亦然。該複製品的魔法力值會是 0。
- 每張具驚擾異能的牌背面都會具有異能，令其操控者於該牌將從任何區域進入墳墓場時將之放逐。這包括從堆疊進入墳墓場的情況，因此如果你利用驚擾異能施放某咒語後被反擊（若其是靈氣咒語，也包括其目標已經是不合法目標的情況），則該咒語會進入放逐區。

---

### 復出機制：轉化式雙面牌

依尼翠再度登場，怎能缺少轉化怪獸和暗夜生物這類主打招牌？因此轉化式雙面牌也於本系列中復出。雙面牌的規則在本系列中並無變動。

雙面牌顧名思義會有兩個牌面：正面和背面。它沒有魔法風雲會牌背。本系列的轉化式雙面牌正面左上角有個太陽符號，背面的左上角則是月亮符號。除了用來區別兩個牌面之外，這類符號與遊戲並無關聯。

與最近幾個系列中常見的模式雙面牌不同，轉化式雙面牌的背面沒有魔法力費用，且不能被施放。（但本系列中的驚擾異能則是例外。）不過這類牌就能夠轉化。「轉化某牌」意指將它從正面翻成背面（或者反過來）。

自從雙面牌上次在依尼翠：黯夜獵蹤系列中出現後，其機制沒有任何變化。以下是更多詳細資訊：

- 轉化式雙面牌的兩個牌面都各自具有一組特徵值：名稱、類別、副類別、異能等等。當轉化式雙面永久物在戰場上時，則只考慮目前朝上之牌面的特徵。另一組特徵則會被忽略。
- 除非是利用驚擾異能來施放，否則轉化式雙面牌施放時均為正面朝上。只考慮目前朝上之牌面的特徵；另一面的特徵會被忽略。
- 當轉化式雙面牌不在戰場或堆疊上時，只考慮其正面的特徵。
- 轉化式雙面牌無論是哪一面朝上，其魔法力值均為其正面的魔法力值。
- 轉化式雙面牌的背面通常具有顏色標誌，用以註明其顏色。
- 除非有效應允許你施放「已轉化」的某牌，否則不能施放轉化式雙面牌的背面。（請參見本文中的「復出機制：驚擾」部分。）

- 通常情況下，轉化式雙面牌會正面朝上地進入戰場；但在以下例外情況中，該永久物就會背面朝上地進入戰場：有咒語或異能指示你將該永久物「放進戰場且已轉化」；你施放「已轉化」的該永久物。
- 轉化永久物的方法，是將它翻轉出另一面來。只有以雙面牌代表的轉化式永久物才能轉化。
- 如果有效應要求你轉化未以雙面牌代表的永久物（也許是因為它是衍生物，或是成為雙面永久物複製品的單面牌），則會忽略此部分敘述。
- 轉化某永久物並不會影響其上貼附的靈氣或武具。類似情況：該永久物上的任何指示物在它轉化後依舊會留在其上。由已結算之咒語或異能所產生的持續性效應也會繼續作用於其上。堆疊上以某永久物為目標的任何咒語或異能，在該永久物轉化之後，依舊會繼續以其為目標。
- 某雙面永久物已標記的傷害在它轉化後依舊會留在其上。

---

### 復出機制：晝形 / 夜形

如果系列沒有出現狼人或是關心月相的魔法，依尼翠也難符其名。雖然本系列是由吸血鬼來唱主角，但仍有許多牌關心當前天色是白晝還是黑夜。

自依尼翠：黯夜獵蹤系列發售以來，晝形 / 夜形的機制沒有任何變化。不過本文依然附上本機制的完整通則以供參考：

阿瓦布照管人

{四}{綠}{綠}

生物 ~ 人類 / 狼人

4/4

辟邪

在你回合的戰鬥開始時，在另一個目標由你操控的生物上放置兩個+1/+1 指示物。

晝形 ( 如果玩家於自己回合中沒有施放咒語，則下一個回合成為黑夜。 )

////

空圓地捕獵獸

生物 ~ 狼人

6/6

辟邪

由你操控的其他永久物具有辟邪異能。

在你回合的戰鬥開始時，在每個由你操控的生物上各放置兩個+1/+1 指示物。

夜形 ( 如果玩家於自己回合中施放至少兩個咒語，則下一個回合成為白晝。 )

### 白晝 / 黑夜機制概述

「白晝」與「黑夜」是遊戲本身可獲得的稱號。( 中文版譯註：中文版牌張在規則提示中，會利用「天色」來指稱。 ) 遊戲在一開始時沒有任何稱號。一旦遊戲成為白晝 ( 或在較少見的狀況中直接成為黑夜 )，則接下來的時段遊戲便會在「白晝」與「黑夜」之間進行交替，但在任一時刻的天色只會是兩者之一。具晝形與夜形的雙面牌會在意遊戲的天色轉變：只要當前是白晝，戰場上的此類牌便會以具晝形異能的那一面朝上；只要當前是黑夜，它們便會以具夜形異能的那一面朝上。

### 皓月初升 ~ 首度成為白晝或黑夜

具晝形與夜形的雙面牌屬於 **轉化式雙面牌**。這類牌只能以正面朝上的方式施放。在大多數情況下，它們首度進到戰場時也會是正面朝上。如果當前既非白晝也非黑夜，且有具晝形異能的永久物出現在戰場上，則天色會成為白晝。其他異能也能夠將天色轉變為白晝或黑夜，例如硫磺破壞魔的第二個異能。

### 晝夜轉變 ~ 從白晝到黑夜、從黑夜到白晝

一旦遊戲有了白晝或黑夜的稱號之後，通常就會根據主動玩家在前一回合中施放之咒語數量多寡，來決定每回合天色會否轉變。

- 在玩家於其重置步驟中重置永久物之前，遊戲便會檢查是否應轉變天色。

- 如果當前是白晝，且前一回合的主動玩家在其回合中沒有施放咒語，則天色成為黑夜。
- 如果當前是黑夜，且前一回合的主動玩家在其回合中施放了兩個或更多咒語，則天色成為白晝。
- 在雙頭巨人遊戲中，如果當前是白晝，且前一回合的主動隊伍之玩家在其回合中沒有施放咒語，則天色成為黑夜。
- 在雙頭巨人遊戲中，如果當前是黑夜，且前一回合的主動隊伍之玩家在其回合中施放了兩個或更多咒語，則天色成為白晝。
- 於天色成為黑夜時，具晝形異能的雙面永久物轉化，翻為夜形面朝上。類似地，於天色成為白晝時，具夜形異能的雙面永久物轉化，翻為晝形面朝上。此類轉化立即發生，且不屬於狀態動作。牌張在每次天色晝夜交替都會轉化，而非只有在重置步驟中。

#### 黑夜要務～黑夜時的重要事項

- 如果你於黑夜時施放具晝形異能的咒語，則該咒語在堆疊上時會是正面朝上（即晝形面朝上）。不過，它會以背面朝上（即夜形面朝上）的狀態來進戰場，而不是先以晝形面朝上進戰場之後再轉化。
- 如果當前是黑夜，則未經施放便進入戰場之具晝形異能的永久物，也會以夜形面朝上的狀態來進戰場。

#### 形色不離～形態與天色的關係

- 具晝形與夜形的永久物只能通過其晝形和夜形異能來轉化，其他方式都不行。特別一提，某些舊版牌張可能會讓玩家轉化永久物（例如月霧），這類牌張不會影響具晝形或夜形的永久物。
- 一旦天色成為白晝或黑夜之後，直到這盤遊戲結束，遊戲便只會具有其中正好一個稱號。遊戲不可能同時既是白晝又是黑夜。一旦遊戲有了白晝或黑夜之任一稱號，就不會再回到沒有稱號的狀態。
- 整盤遊戲所有玩家的天色都相同。不會出現某位玩家是白晝，而另一位玩家是黑夜的情況。

#### 疑難解答～有人可能會問到的最常見不尋常情形

- 如果當前既非白晝也非黑夜，且具晝形異能的生物和具夜形異能的生物因故同時出現在戰場上，則天色會成為白晝。該具夜形的生物會轉化。

#### 雙色地組合第二輯

依尼翠：黯夜獵蹤系列中推出了一組五張的非基本地，能在你操控兩個或更多其他地時未橫置地進戰場。而依尼翠：腥紅婚誓系列則帶來本組雙色地的剩下五個色組，補齊整個組合。



毒蕈林地  
地

除非你操控兩個或更多其他地，否則毒蕈林地須橫置  
進戰場。

{橫置}：加{黑}或{綠}。

- 如果某個這樣的地與任意數量的其他地同時進戰場，則當決定此地是否橫置進戰場時，其他那些地不會計算在內。

---

### 復出關鍵字異能：搾取

搾取屬於關鍵字異能，讓你能在具搾取異能的生物進戰場時犧牲另一個生物。具搾取異能的生物同時也會具有另一個觸發式異能，會在「當它搾取生物時」觸發。每個具搾取的生物之這一觸發式異能不盡相同。

潛水屍嵌

{三}{藍}{藍}

生物～殭屍

3/5

搾取（當此生物進戰場時，你可以犧牲一個生物。）

當潛水屍嵌搾取生物時，選擇目標生物。該生物的擁有者將它置於其牌庫頂或牌庫底。

「搾取」通則：

- 對具搾取異能的生物而言，當該搾取異能的操控者於該異能結算時犧牲了生物，此生物即「搾取生物」。
- 於搾取異能結算時，你才選擇是否要犧牲及犧牲哪個生物。
- 如果此時具搾取異能的生物仍在戰場上，你也可以犧牲這生物。這會觸發該生物的其他異能。
- 如果於搾取異能結算時，該具搾取異能的生物已不在戰場上，則就算你犧牲了生物，也不會從該具搾取異能的生物上得到任何好處。這是因為該具搾取異能的生物已經不在戰場上，因此它其他的觸發式異能不會觸發。
- 對任一搾取異能而言，你不能犧牲多於一個生物。

---

### 復出關鍵字異能：魂繫

魂繫此機制於依尼翠：腥紅婚誓指揮官套牌中復出，本機制會讓某個生物與正好一個其他生物「組搭檔」，通常會讓兩者都有所獲益。

雷鳴猛魔

{四}{綠}

生物～馬 / 精靈

3/3

魂繫 ( 你可以將此生物與另一未搭檔的生物在它們任一進戰場時組搭檔。於你同時操控這兩者的時段內，它們持續搭檔。 )

只要雷鳴猛魔與另一生物搭檔，它們便各具有「每當任一對手施放咒語時，在此生物上放置一個+1/+1指示物。」

「魂繫」通則：

- 兩個搭檔生物在各方面仍是個別的生物：他們將各自進行攻擊和阻擋，他們將各自成為咒語或異能的目標並受其影響，且也會各自改變區域。舉例來說，如果兩個已搭檔生物進行攻擊，則阻擋其中之一不會對另一生物產生影響。
- 魂繫的兩個異能均不指定任何生物為目標。
- 當具有魂繫異能的生物進戰場時，你必須操控有另一個未搭檔的生物，魂繫異能才會觸發；若否，則魂繫異能根本不會觸發。不過，至於要用哪個生物與具有魂繫異能的生物組搭檔，則是要等到魂繫異能結算的時候才需作出選擇。
- 如果搭檔關係因故解除，則這兩個生物獲得的加成和異能均將立即消失。
- 具有魂繫異能的生物使自身及與其搭檔之生物獲得的某些異能，其規則敘述中可能會含有「此生物」的字樣。在這類異能中，「此生物」僅指具該異能的生物，而不是與該生物搭檔的生物。
- 如果一個具魂繫異能的生物與另一個具魂繫異能的生物搭檔，則二者都將同時獲得雙方的加成。
- 如果你操控多個具魂繫異能的未搭檔生物，且另一生物進入戰場，則每個魂繫異能都將觸發。在你為該生物組搭檔之後，其餘試圖結算的魂繫異能都沒有效果。
- 如果某個具魂繫異能的已搭檔生物失去了魂繫異能，它及與其搭檔的生物仍持續搭檔。

- 本系列印製之「墓地燃燈靈」牌張 ( 收藏編號 050/277 ) 中文版之規則敘述有誤。其第二個異能之觸發條件應為「每當墓地燃燈靈進戰場或攻擊時」，特此勘誤。本牌更新后的規則敘述請見後文單卡解惑部分。

---

## 依尼翠：腥紅婚誓主系列單卡解惑

### 白色

武裝護教軍

{一}{白}{白}

巫術

直到回合結束，目標生物得+3/+3，至多另一個目

標生物得+2/+2，且至多再另一個目標生物得

+1/+1。這些生物獲得警戒異能直到回合結束。

- 如果你於施放武裝護教軍時選擇了三個目標，則這三個目標必須都是不同的生物。

---

新娘婚紗

{一}{白}

神器~ 武具

佩帶此武具的生物得+2/+0。只要由你操控的生物

上貼附有名稱為新郎禮服的武具，則佩帶此武具的生

物便再得+0/+2 且具有先攻異能。

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。 )

- 在「只要由你操控的生物上貼附有名稱為...的武具」字句中，裡面的「你」是指該武具的操控者，而非該武具所貼附之生物的操控者。假設如下情形：某對手操控一個佩帶了新娘婚紗的生物，及另一個佩帶了新郎禮服的生物，且這兩個武具也都由該對手操控。如果你獲得了其中一個生物的操控權 ( 但並未獲得貼附於其上之武具的操控權 )，則你新獲得操控權的生物會得到額外加成，而該對手剩下的那個生物只會得+2/+0。

非請莫入

{三}{白}{白}

巫術

選擇一個 0 到 13 之間的數字。每位玩家各犧牲等量的生物。

- 你能選擇的數字也包括 0 和 13。
- 如果某玩家操控的生物數量少於所選數字，則他就會犧牲他的所有生物。
- 從輪到該回合的玩家開始，每位玩家按照回合順序選擇要犧牲的生物，然後所有被選中的生物同時犧牲。玩家都會知道在自己之前其他玩家所作的選擇為何。

---

墓地衛護兵

{二}{白}{白}

生物~ 人類 / 士兵

3/4

閃現

當墓地衛護兵進戰場時，從任一墳墓場放逐一張牌。  
每當你使用地或施放咒語時，若它與所放逐的牌具共通之牌張類別，則派出一個 1/1 白色人類衍生物。

- 玩家能從墳墓場中放逐的牌張類別包括神器、生物、結界、地、鵬洛客、瞬間以及巫術。傳奇、基本和雪境屬於超類別，而非牌張類別。人類、武具和靈氣這些則屬於副類別，也不是牌張類別。

---

拘禁牢環

{一}{白}

結界

當拘禁牢環進戰場時，放逐目標由對手操控且魔法力值等於或小於 3 的生物，直到拘禁牢環離開戰場為止。

每當對手施放與以拘禁牢環放逐之牌同名的吸血鬼咒語時，你獲得 2 點生命。

- 如果拘禁牢環在其進戰場異能結算前就已離開戰場，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。
- 

滋擾遊魂

{二}{白}

生物～精靈

2/1

每當滋擾遊魂攻擊時，橫置目標由防禦玩家操控的生物。

驚擾{四}{白} ( 你可以從你墳墓場中施放已轉化的此牌，並支付其驚擾費用。 )

////

擾神妙法

結界～靈氣

結附於生物

所結附的生物具有「每當此生物攻擊時，橫置目標由防禦玩家操控的生物。」

如果擾神妙法將從任何區域進入墳墓場，則改為將它放逐。

- 滋擾遊魂的觸發式異能所指定的目標，只能是你以滋擾遊魂攻擊的玩家所操控的生物，就算由你操控的其他生物也在攻擊其他玩家也是如此。對於擾神妙法所結附的生物之異能而言，也是同理。
-

忠信判官

{一}{白}{白}

生物～精靈 / 士兵

4/4

守軍·飛行·警戒

在你的維持開始時，若忠信判官上有兩個或更少裁決指示物，則在其上放置一個裁決指示物。

只要忠信判官上有三個或更多裁決指示物，它便能視同不具守軍異能地進行攻擊。

驚擾{五}{白}{白}

////

降罪判決

結界～靈氣 / 詛咒

結附於玩家

在你的維持開始時，在降罪判決上放置一個裁決指示物。然後如果其上有三個或更多裁決指示物，則所結附的玩家輸掉這盤遊戲。

如果降罪判決將從任何區域進入墳墓場，則改為將它放逐。

- 在忠信判官攻擊後，移去其上的裁決指示物並不會將它移出戰鬥。

---

飛逝精靈

{一}{白}

生物～精靈

3/1

{白}，從你的墳墓場放逐三張牌：飛逝精靈獲得先攻異能直到回合結束。

棄一張牌：放逐飛逝精靈。在下一個結束步驟開始時，將它在其擁有者的操控下移回戰場。

- 如果你起動了飛逝精靈的第一個異能來賦予其先攻異能，你稍晚可以在造成先攻戰鬥傷害後，但在造成一般戰鬥傷害之前起動其最後一個異能來將它移出戰鬥。
-

鷲翼騎兵

{三}{白}

生物 ~ 人類 / 騎士

2/2

飛行

見習 ( 每當此生物與另一個力量較之為大的生物一起  
攻擊時，在前者上放置一個+1/+1 指示物。 )

每當鷲翼騎兵攻擊時，你可以支付{一}{白}。若你如  
此作，則目標進行攻擊且不具飛行異能的生物獲得飛  
行異能直到回合結束。

- 你必須先為鷲翼騎兵的最後一個異能選擇目標，然後才決定是否要支付費用。如果沒有合法目標，你就沒機會支付費用。

---

播望蒼鷲

{三}{白}

生物 ~ 鳥

2/3

飛行

如果你將獲得生命，則改為你獲得原數量加 1 點生  
命。

{一}{白}：播望蒼鷲獲得繫命異能直到回合結束。

- 如果你操控兩個播望蒼鷲，且你將獲得生命，則你會獲得原數量加 2 點生命。操控三個播望蒼鷲會讓你獲得原數量加 3 點生命，以此類推。
- 每個獲得生命的事件只會讓播望蒼鷲第二個異能生效一次，不論是激情雄辯家的 1 點生命或拂曉天使的 4 點生命。如果你獲得若干數量的生命，且該數量是根據「每有一個」某東西或「等同於」某東西之數量確定，則這只會算作一個獲得生命事件，播望蒼鷲的異能僅生效一次。
- 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，則播望蒼鷲的第二個異能會分別對那兩個事件生效。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），則此異能只會生效一次。
- 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，但這不會讓播望蒼鷲的第二個異能生效。

---

提燈閃光

{一}{白}

瞬間

貫通{X}{紅}{白} ( 你可以支付此咒語的貫通費用來釋放它。如果你如此作，則刪去方括號內的敘述。 )

提燈閃光對目標生物或鵬洛客造成 X 點傷害，且你獲得 X 點生命。〔 X 為由你操控的生物數量。 〕

- 如果你支付的是貫通費用，則由你來決定 X 的數值。

---

民兵召集人

{二}{白}

生物 ~ 人類 / 士兵

3/3

民兵召集人不能單獨進行攻擊。

每當民兵召集人攻擊時，重置目標生物。

- 如果重置進行攻擊的生物，並不會把它移出戰鬥。
- 攻擊者需一次性選擇完畢。你無法先用民兵召集人攻擊，重置某個已橫置的生物，再用後者生物攻擊。
- 你可以將某個未橫置的生物指定為此異能的目標。舉例來說，如果你的所有生物都具有警戒異能，則你也不至於非要重置對手的生物不可。

---

滋養存形

{一}{白}

結界 ~ 靈氣

結附於生物

所結附的生物具有「每當一個生物在你的操控下進戰場時，此生物得+1/+1 直到回合結束。」

當滋養存形進戰場時，派出一個 1/1 白色，具飛行異能的精靈衍生生物。



- 滋養存形是先進入戰場，然後它的觸發式異能觸發，派出 1/1 精靈進戰場。假設滋養存形於其第一個觸發式異能結算時仍在戰場上，則該精靈便會觸發所結附之生物具有的異能，令後者得+1/+1 直到回合結束。

---

#### 歐雷巴衛士

{白}

生物~人類 / 僧侶

1/1

警戒

犧牲歐雷巴衛士：目標由你操控且其上有+1/+1 指示物的生物獲得繫命與不滅異能直到回合結束。

- 「其上有+1/+1 指示物」屬於歐雷巴衛士異能之目標要求的一部分。如果在該異能結算後，該生物失去了+1/+1 指示物，它也不會因此失去繫命與不滅異能。

---

#### 驚慌觀客

{一}{白}

生物~人類 / 平民

2/2

每當驚慌觀客或另一個由你操控的生物死去時，你獲得 1 點生命。

在你的結束步驟開始時，若你本回合中獲得過 3 點或更多生命，則轉化驚慌觀客。

////

咳笑魁首

生物~人類 / 浪客

3/5

每當咳笑魁首或另一個由你操控的生物死去時，你獲得 1 點生命。

{一}{黑}：咳笑魁首獲得死觸異能直到回合結束。

- 驚慌觀客的最後一個異能在意的是你本回合中獲得過的生命數量，而不會關心你是否還失去過生命。如果你本回合中獲得過 3 點生命，但同時也失去過 3 點生命，此異能也依然會觸發。
-

### 教區精兵學員

{一}{白}

生物~人類 / 士兵

1/2

見習 ( 每當此生物與另一個力量較之為大的生物一起  
攻擊時，在前者上放置一個+1/+1 指示物。 )

當教區精兵學員死去時，將它的指示物放置在目標由  
你操控的生物上。

- 教區精兵學員的最後一個異能會將其上所有指示物都放置到目標生物上，而不僅限於其上的+1/+1 指示物。
- 教區精兵學員的最後一個異能並非讓你將指示物從其上移到該目標生物上。而是教區精兵學員死去時其上每有一種指示物，你就在後者上放置相同數量的同種指示物。
- 在一些不尋常的情況下，你最後可能會在數個永久物上放置相應的指示物。舉例來說，如果教區精兵學員死去時你操控歐佐晶岩，則你就會在歐佐晶岩和該目標生物上各放置相同種類和數量的指示物。
- 如果教區精兵學員死去時其上有-1/-1 指示物，則最後一個異能也會將這類指示物包括在內。這可能會令獲得指示物的生物也死去。

---

### 抵抗小隊

{二}{白}

生物~人類 / 士兵

3/2

當抵抗小隊進戰場時，若你操控另一個人類，則抽一  
張牌。

- 你必須在抵抗小隊進戰場和其觸發式異能結算這兩個時點都操控有另一個人類，才能夠抽一張牌。
-

歐雷巴救星

{一}{白}{白}

生物~人類 / 士兵

1/2

見習 ( 每當此生物與另一個力量較之為大的生物一起  
攻擊時，在前者上放置一個+1/+1 指示物。 )

每當歐雷巴救星見習時，選擇至多另一個目標戰場上  
的生物或墳墓場中的生物牌。將它從該處放逐。

當歐雷巴救星離開戰場時，將所放逐之牌在其擁有者  
的操控下放進戰場。

- 當某生物因其見習效應結算而得到一個+1/+1 指示物時，便稱作此生物「見習」。

---

席嘉妲遭縛

{二}{白}

結界~靈氣

結附於生物

所結附的生物不能進行攻擊或阻擋。

{四}{白}：放逐所結附的生物。派出一個血滴衍生  
物。( 血滴衍生物是具有「{一}·{橫置}·棄一張  
牌·犧牲此神器：抽一張牌」的神器。 )

- 只有席嘉妲遭縛的操控者可以起動其上的起動式異能。

---

席嘉妲召喚

{四}{白}{白}

結界

由你操控且其上有+1/+1 指示物的生物之基礎力量  
與防禦力為 4/4，具有飛行異能，且額外具有天使此  
類別。

- 對受此異能影響的生物而言，移去其上的所有+1/+1 指示物，或是將席嘉妲召喚移離戰場，都能將該生物變回先前的樣子。特別一提，如此可能會導致你在將某生物宣告為攻擊者後，但對手還未宣告阻擋者之前，令該生物失去飛行異能。同時也有可能導致其上標記有傷害的生物被消滅（假設所標記的傷害數量大於該生物原本的防禦力）。

---

瑟班守護者莎利雅

{一}{白}

傳奇生物 ~ 人類 / 士兵

2/1

先攻

非生物咒語增加{一}來施放。

- 莎利雅的異能會影響每個不是生物的咒語，包括你自己的。
- 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。無論施放咒語的總費用為何，該咒語的魔法力值都不會改變。

---

傳教牧師

{白}

生物 ~ 人類 / 僧侶

1/1

{橫置}：目標生物得+1/+0 直到回合結束。你獲得 1

點生命。只能於巫術時機起動。

- 如果於傳教牧師的起動式異能試圖結算時，其目標已經不合法，則你不會獲得 1 點生命。

---

受福者之聲

{白}{白}

生物 ~ 精靈 / 僧侶

2/2

每當你獲得生命時，在受福者之聲上放置一個

+1/+1 指示物。

只要受福者之聲上有四個或更多+1/+1 指示物，它

便具有飛行與警戒異能。

只要受福者之聲上有十個或更多+1/+1 指示物，它

便具有不滅異能。

- 受福者之聲的第一個異能，只會因每個獲得生命事件而觸發一次，不論獲得了多少生命都是一樣。

- 如果在受福者之聲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繫命異能的生物同時造成戰鬥傷害，則受福者之聲的異能會觸發兩次。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，受福者之聲的異能僅觸發一次。
- 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，但這不會觸發其第一個異能。
- 在受福者之聲被阻擋之後再令其獲得飛行異能，並不會使其成為未受阻擋。

#### 成婚佳訊

{二}{白}

#### 結界

在你的結束步驟開始時，在成婚佳訊上放置一個請柬指示物。若你本回合中曾以兩個或更多生物攻擊，則抽一張牌。若否，則派出一個 1/1 白色人類衍生物。然後若成婚佳訊上有三個或更多請柬指示物，則轉化它。

////

#### 成婚慶典

#### 結界

由你操控的生物得+1/+1。

- 成婚佳訊會回溯檢查該回合的戰鬥階段，就算當你攻擊時它還不在戰場上也沒有關係。如果你本回合中曾以至少兩個生物攻擊，則你便會於該異能結算時抽一張牌。就算你用以攻擊之永久物其中一個或數個已不再是生物或已不在戰場上，也沒有影響。
- 「轉化成婚佳訊」一事，屬於在其上放置請柬指示物之觸發式異能效應的一部分。如果其他效應使得成婚佳訊上有三個或更多請柬指示物，則它也要等到下一次其觸發式異能結算時才會轉化。
- 成婚佳訊轉化為成婚慶典後，請柬指示物仍留在其上。

迎賓吸血鬼

{二}{白}

生物~吸血鬼

2/3

飛行

每當一個或數個力量等於或小於 2 的其他生物在你的操控下進戰場時，抽一張牌。此異能每回合只會觸發一次。

- 迎賓吸血鬼的異能只會於其他生物進戰場時檢查其力量。如果其中有生物的力量等於或小於 2，此異能便會觸發。一旦此異能觸發，這時再將該生物的力量提升至 3 以上，也不會影響此異能。類似狀況：若於生物進戰場後才將力量降低至 2 以下，也不會觸發此異能。
- 如果生物是以「上面有+1/+1 指示物」的狀態進戰場，或該生物在戰場上時會受到諸如成婚慶典之類的持續性效應影響，則在檢查迎賓吸血鬼的異能是否會觸發時，需將這類效應考慮在內。

---

## 藍色

生輝奇卵

{二}{藍}

生物~巨蛇 / 蛋

0/4

守軍

當生輝奇卵進戰場時，占卜 2。

當你犧牲生輝奇卵，在下一個結束步驟開始時，將它在其擁有者的操控下移回戰場且已轉化。

////

生輝巨蛇

生物~巨蛇

4/4

犧牲兩個海島：生輝巨蛇本回合不能被阻擋。

- 除非有其他效應允許你犧牲生輝奇卵，否則你不能如此作。
- 你可以犧牲任意兩個具海島此副類別的地來起動生輝巨蛇的異能，就算這些地不是基本地或名稱不為海島也是一樣。
- 如果某個不是雙面牌的永久物成為生輝奇卵的複製品，然後被犧牲，則該牌便不能以「已轉化」的狀態移回戰場。它會留在墳墓場中。

---

墓地燃燈靈

{一}{藍}{藍}

生物~精靈

2/3

飛行

每當墓地燃燈靈進戰場或攻擊時，從任一墳墓場放逐一張牌。

你可以隨時檢視你的牌庫頂牌。

限每回合一次，你可以從你的牌庫頂施放咒語，但必須與以墓地燃燈靈放逐的任一牌具共通之牌張類別。

- 玩家能從墳墓場中放逐的牌張類別包括神器、生物、結界、地、鵬洛客、瞬間以及巫術。傳奇、基本和雪境屬於超類別，而非牌張類別。人類、武具和靈氣這些則屬於副類別，也不是牌張類別。
- 只要某咒語與墓地燃燈靈所放逐的牌有共通的牌張類別，後者的異能就會允許你施放，就算你的牌庫頂牌在牌庫中的特徵不符合前述要求也沒關係。舉例來說，如果你放逐了一張神器牌，且你的牌庫頂牌是遠行神寇西瑪（它在牌庫中時不是神器，但此模式雙面牌背面為神器預兆方舟），則你便能夠從該處施放預兆方舟。
- **中文版勘誤：**本系列此牌的中文版規則敘述中，其第二個異能的觸發條件應為「每當墓地燃燈靈進戰場或攻擊時」。正確的規則敘述如上文所示。特別一提，此生物攻擊時也會觸發該異能，令你能夠從任一墳墓場放逐一張牌。

---

墳墓寒息

{二}{藍}

瞬間

如果你操控殭屍，則此咒語減少{一}來施放。

橫置目標生物。它於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。

抽一張牌。

- 墳墓寒息只會因為「你有操控殭屍」此事而減少{一}來施放。而不是你每操控一個殭屍就減少{一}。如果你操控數個殭屍，此咒語也只會減少{一}來施放。
-

吞噬浪潮

{二}{藍}{藍}

巫術

每位玩家各選擇一個由其操控的非地永久物。將所有未以此法選中的非地永久物移回各自擁有者手上。然後每有一位手牌比你多的對手，你便抽一張牌。

- 從輪到該回合的玩家開始，每位玩家各選擇一個由其操控的非地永久物。玩家都會知道在自己之前其他玩家所選的永久物為何。所有未被選中的非地永久物是同時回到其擁有者手上。

---

庇護育籃

{一}{藍}

結界~靈氣

閃現

結附於由你操控的生物

當庇護育籃進戰場時，所結附的生物獲得辟邪異能直到回合結束。(它不能成為由對手操控之咒語或異能的目標。)

所結附的生物得+1/+1。

- 如果庇護育籃在其進戰場觸發式異能結算前就已離開戰場，則於它離開戰場時所結附的生物會獲得辟邪異能直到回合結束。

---

殘酷見證鳥

{二}{藍}{藍}

生物~鳥 / 驚懼獸

3/3

飛行

每當你施放非生物咒語時，檢視你的牌庫頂牌。你可以將該牌置入你的墳墓場。

- 如果你未將該牌置入你的墳墓場，則它會留在你的牌庫頂。
-



遊魂幽籠

{二}{藍}

瞬間

如果你操控精靈，則此咒語減少{一}來施放。如果你

操控結界，則它也減少{一}來施放。

除非目標咒語的操控者支付{三}，否則反擊之。

- 如果你同時操控精靈和結界，遊魂幽籠便減少{二}來施放。如果你操控一個既是結界又是精靈的永久物，它也減少{二}來施放。

---

遠見拼接師基拉夫

{二}{藍}

傳奇生物 ~ 人類 / 魔法師

1/4

由你操控的殭屍具有飛行異能。

{藍} · {橫置} · 犧牲另一個非衍生物的生物：派出一

個 X/X 藍色殭屍衍生物，X 為所犧牲生物的防禦

力。

- 如果另一個永久物當作遠見拼接師基拉夫的複製品在你的操控下進入戰場，則在你能有所行動前，「傳奇規則」就要求你將其中之一置入墳墓場。你不能犧牲該複製品來支付原版基拉夫的起動式異能費用。
-

水溝匿魂

{三}{藍}

生物～精靈

3/3

只要水溝匿魂單獨進行攻擊，它便不能被阻擋。

驚擾{三}{藍} ( 你可以從你墳墓場中施放已轉化的此牌，並支付其驚擾費用。 )

////

水溝捷徑

結界～靈氣

結附於生物

只要所結附的生物單獨進行攻擊，它便不能被阻擋。

如果水溝捷徑將從任何區域進入墳墓場，則改為將它放逐。

- 如果水溝匿魂或水溝捷徑所結附的生物與另一個生物一同攻擊且被阻擋，則將該另一個生物移出戰鬥不會使得它成為未受阻擋。

---

受啟創意

{二}{藍}

巫術

貫通{三}{藍}{藍} ( 你可以支付此咒語的貫通費用來施放它。如果你如此作，則刪去方括號內的敘述。 )

抽三張牌。〔於這盤遊戲接下來的時段，你的手牌上限減少三張。〕

- 如果玩家在自己回合的清除步驟中，其手牌數量超過了其手牌上限，則他便需棄牌直到手牌數達上限為止。玩家的手牌上限只會在自己的清除步驟中檢查。
  - 如果數個效應修訂你的手牌上限，則它們以時間印記的順序生效。舉例來說，如果你受到了虛空滿盈 ( 將玩家的手牌上限設定為兩張的結界 ) 影響，然後結算了受啟創意且未支付其貫通費用，則你的手牌上限會變為零。不過，如果虛空滿盈在受啟創意結算後進戰場，則你的手牌上限會是二。
  - 如果你當前的手牌數量沒有上限，則「你的手牌上限減少三張」此效應便沒有效果。如果令你手牌數量沒有上限的效應終止，受啟創意的效應便會隨之生效。
-

巡檢官雅各布豪肯

{一}{藍}

傳奇生物 ~ 人類 / 參謀

0/2

{橫置}：抽一張牌，然後從你手上牌面朝下地放逐一張牌。於該牌持續放逐的時段內，你可以檢視它。你可以支付{四}{藍}{藍}。如果你如此作，則轉化巡檢官雅各布豪肯。

////

豪肯視像

傳奇結界

在你的維持開始時，牌面朝下地放逐你的牌庫頂牌。

於該牌持續放逐的時段內，你可以檢視它。

僅於你的每個回合中且限一次，你可以從以此永久物放逐的牌之中使用一個地或施放一個咒語，且不需支付其魔法力費用。

- 支付{四}{藍}{藍}且轉化巡檢官雅各布豪肯是結算該起動式異能的一部分。你抽一張牌且放逐一張牌，然後才選擇是否要支付費用。
  - 利用豪肯視像的最後一個異能使用牌，需遵循所有一般利用該牌的時機規則。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。
  - 待轉化成豪肯視像之後，你能以此法使用巡檢官雅各布豪肯（轉化前的樣子）放逐的牌。
  - 一旦豪肯視像離開戰場，操控它的玩家就不再能使用所放逐的牌。如果它被消滅，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。
-

鏡廊擬妖

{三}{藍}

生物～精靈

0/0

你可以使鏡廊擬妖當成戰場上任一生物的複製品來進入戰場，但它額外具有精靈此類別。

驚擾{三}{藍}{藍} ( 你可以從你墳墓場中施放已轉化的此牌，並支付其驚擾費用。 )

////

鬼魅擬裝

結界～靈氣

結附於生物

在你的維持開始時，派出一個衍生物，此衍生物為所結附的生物之複製品，但額外具有精靈此類別。

如果鬼魅擬裝將從任何區域進入墳墓場，則改為將它放逐。

- 鏡廊擬妖所複製的，就只有原版生物上所印製的東西而已（除非該生物也複製了其他東西或是個衍生物；後文將詳述），只是它同時還會具有精靈此類別。它不會複製下列狀態：該生物是否為橫置，它上面有沒有指示物、結附了靈氣、裝備了武具，或是其他改變了其力量、防禦力、類別、顏色等等的非複製效應。最特別一提，如果它所複製的生物本來不是生物，則它也不會是生物。
  - 如果所複製之生物的魔法力費用中包含{X}，則 X 視為 0。
  - 如果所選擇的生物已經複製了別的東西（舉例來說，如果所選的生物是另一個鏡廊擬妖），則鏡廊擬妖進戰場時，會是所選的生物已經複製的樣子。
  - 如果另一個生物成為了鏡廊擬妖的複製品，則該生物也會是精靈。
  - 如果所選擇的生物是個衍生物，則鏡廊擬妖會複製將該衍生物放進戰場的效應原本所註明的特徵，只是它同時還會具有精靈此類別。在此情況下，鏡廊擬妖不會成為衍生物。
  - 當鏡廊擬妖進戰場時，它所複製的生物之任何進戰場異能都會觸發。所選擇的生物上面任何「於[此生物]進戰場時」或「[此生物]進戰場時上面有...」的異能也都會生效。
  - 如果鏡廊擬妖因故與另一個生物同時進戰場，則鏡廊擬妖不能成為該生物的複製品。你只可選擇已在戰場上的生物。
-

溢電拼合怪

{二}{藍}{藍}

生物 ~ 殭屍 / 驚懼獸

3/3

閃現

飛行

搾取 ( 當此生物進戰場時，你可以犧牲一個生物。 )

當溢電拼合怪搾取生物時，反擊目標咒語，起動式異能或觸發式異能。

- 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，例如佩帶和搭載；它們的規則提示中會包含冒號。
- 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，例如靈技和裝配；它們的規則提示中會出現「當~」、「每當~」或「在~時」等字眼。
- 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。
- 溢電拼合怪的搾取異能不能指定魔法力異能為目標。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。
- 不能指定產生替代性效應之異能為目標，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，同樣不能指定為目標。

---

拼裝匍屍

{一}{藍}

生物 ~ 殭屍 / 驚懼獸

1/2

{二}{藍}：將目標生物牌從你的墳墓場放逐，並在拼裝匍屍上放置一個+1/+1 指示物。

拼裝匍屍具有所有以它放逐之生物牌的所有起動式異能。

- 拼裝匍屍僅能獲得起動式異能。它不會獲得觸發式異能或靜止式異能。起動式異能會包含冒號。通常會寫成「[費用]:[效應]。」有些關鍵字也屬於起動式異能；它們的規則提示中會包含冒號。
- 如果所放逐牌之起動式異能提及該牌的名稱，則將拼裝匍屍版本的該異能改為提及拼裝匍屍的名稱。
- 如果你操控多個拼裝匍屍，每個拼裝匍屍將僅具有各自所放逐之生物牌的起動式異能。
- 一旦拼裝匍屍離開戰場，它將不再具有其所放逐之生物牌的起動式異能。如果移回戰場，它將成為一個新的拼裝匍屍，與那些已放逐的牌張並無關聯。
- 如果拼裝匍屍放逐了一張雙面牌，它只會具有所放逐之牌正面的起動式異能。

---

尖鳴妖群

{五}{藍}

生物~鳥 / 驚懼獸

4/4

飛行

每當你以一個或數個生物攻擊時，目標玩家磨等量的牌。(磨一張牌的流程是玩家將其牌庫頂的牌置入其墳墓場。)

{二}{藍}：將尖鳴妖群從你的墳墓場置於你牌庫頂數來第二張的位置。

- 你可以選擇自己，當作尖鳴妖群之觸發式異能的目標。
-

密魂謎板

{一}{藍}

神器

密魂謎板進戰場時上面有三個預兆指示物。

{一}{藍}，{橫置}：檢視你牌庫頂的兩張牌。將其中一張置入你的墳墓場。

每當一張生物牌從任何區域進入你的墳墓場時，從密魂謎板上移去一個預兆指示物。然後若其上沒有預兆指示物，則轉化它。

////

縛密精靈

生物～精靈

3/2

飛行

縛密精靈只能阻擋具飛行異能的生物。

{三}{藍}：抽兩張牌，然後棄一張牌。

- 密魂謎板的最後一個異能，會在有生物牌從任何區域進入你墳墓場時觸發。這與註記於「當一個生物死去時」觸發的異能不同。特別一提，如果某張非生物牌在戰場上成為生物然後死去（例如變成生物的地），則這樣不會觸發密魂謎板的最後一個異能。類似地，如果某張生物牌在戰場上成為非生物永久物（例如被微縮牢籠結附者），則當該牌進入你的墳墓場時，密魂謎板的最後一個異能會觸發。
- 密魂謎板的最後一個異能不會因衍生生物死去而觸發。

---

全數沖盡

{藍}

瞬間

貫通{一}{藍}{藍}（你可以支付此咒語的貫通費用來施放它。如果你如此作，則刪去方括號內的敘述。）

反擊目標咒語〔，且該咒語須未從其擁有者手上施放〕。

- 由於咒語的複製品都不是從玩家的手上施放，因此就算你未支付全數沖盡的貫通費用，它也能反擊咒語的複製品；至於該原版咒語是否從玩家手上施放則並不重要。
-

親睹未來

{二}{藍}

巫術

目標玩家将至多四張目標牌從其墳墓場洗入其牌庫。

你檢視你牌庫頂的四張牌，然後將其中一張置於你手上，其餘的牌以隨機順序置於你的牌庫底。

- 如果你選擇零張目標牌，或於親睹未來結算時這些牌都已經是不合法目標，則該目標玩家仍會將其牌庫洗牌。
- 如果於親睹未來結算時，該玩家已經是不合法目標，則不會將牌庫洗牌，且指定為目標的牌仍會留在墳墓場。

---

## 黑色

瞄準頭部

{二}{黑}

巫術

選擇一項～

·放逐目標殭屍。

·目標對手從其手上放逐兩張牌。

- 如果該目標對手只有一張手牌，則他就只會放逐那張牌。

---

瑟班大屍鬼

{二}{黑}

生物～殭屍 / 僧侶

3/2

每當瑟班大屍鬼或另一個由你操控的殭屍死去時，檢視你的牌庫頂牌。若它是殭屍牌，則你可以展示該牌並將它置於你手上。若你未將該牌置於你手上，則你可以將它置入你的墳墓場。

- 如果瑟班大屍鬼與另一個由你操控的殭屍同時死去，則此異能會為每個此類生物各觸發一次。
-



榨乾

{二}{黑}{黑}

瞬間

直到回合結束，目標生物得-13/-13。如果本回合中

該生物將死去，則改為將它放逐。

- 如果榨乾結算，則其效應會使得該生物於本回合內任何時候將死去時都會改為被放逐，不僅是其因防禦力為 0 或更低而將死去時才會如此。

---

血誓扈從

{三}{黑}

生物~ 吸血鬼 / 士兵

3/3

{一}{黑}，棄一張牌：血誓扈從獲得不滅異能直到回合結束。將它橫置。然後如果你墳墓場中有四張或更多生物牌，則轉化血誓扈從。(傷害與註明「消滅」的效應不會將它消滅。)

////

血誓騎士

生物~ 吸血鬼 / 騎士

\*/\*

血誓騎士的力量和防禦力各等同於你墳墓場中的生物牌數量。

{一}{黑}，棄一張牌：血誓騎士獲得不滅異能直到回合結束。將它橫置。(傷害與註明「消滅」的效應不會將它消滅。)

- 令血誓扈從直到回合結束都不滅的效應，在它轉化為血誓騎士之後仍會繼續生效。
-

血瓶販商

{二}{黑}{黑}

生物~吸血鬼

5/6

飛行·踐踏

每當任一對手施放咒語時，該玩家派出一個血滴衍生物。*(血滴衍生物是具有「{-}·{橫置}·棄一張牌·犧牲此神器：抽一張牌」的神器。)*

每當血瓶販商攻擊時，防禦玩家每操控一個血滴衍生物，它便得+1/+0 直到回合結束。

- 在確定血瓶販商最後一個異能的加成大小時，只會計算由它所攻擊的玩家或它所攻擊之鵬洛客的操控者操控之血滴衍生物數量。
  - **勘誤**：印製的血瓶販商牌張上不慎漏植「直到回合結束」字樣。血瓶販商正確的 Oracle 敘述文字如上所示。
- 

拋石炮灰

{二}{黑}

生物~殭屍

1/5

在你回合的戰鬥開始時，若你操控三個或更多防禦力比力量大的生物，則轉化拋石炮灰。

////

拋石隊長

生物~殭屍

2/6

{二}{黑}·{橫置}·犧牲另一個生物：目標對手失去若干生命，其數量等同於所犧牲之生物的防禦力。

- 這些生物都是拿自身的防禦力與力量來比較，與其他兩者的力量和防禦力無關；只有這三個生物防禦力都大於自身力量，才算滿足拋石炮灰的條件。
-

墓地瀆聖屍

{四}{黑}{黑}

生物 ~ 殭屍

4/4

威懾

當墓地瀆聖屍進戰場或死去時，從任一墳墓場放逐另一張牌。當你如此作時，選擇一項～

·從目標永久物上移去 X 個指示物，X 為所放逐之牌的魔法力值。

·目標由對手操控的生物得-X/-X 直到回合結束，X 為所放逐之牌的魔法力值。

- 在你從任一墳墓場放逐一張牌後，另一個觸發式異能會進入堆疊。你是在將後者異能放進堆疊時，才需一併選擇模式和目標；你在放逐牌之前不需作此選擇。
- 由墓地瀆聖屍的操控者來決定要移去哪些指示物，且該玩家可以移去多於一種指示物。如果該目標永久物上的指示物數量少於 X 個，則移去所有指示物。

---

訊使蝙蝠

{二}{黑}

生物 ~ 蝙蝠

2/2

飛行

當訊使蝙蝠進戰場時，若你本回合中獲得過生命，則將至多一張目標生物牌從你的墳墓場移回你手上。

- 只要你本回合中獲得過任意數量的生命，訊使蝙蝠的異能就會觸發。至於你是否失去過等量或更多的生命，則並不重要。

---

惡魔交易

{二}{黑}

巫術

放逐你牌庫頂的十三張牌，然後從你牌庫中搜尋一張牌。將該牌置於你手上，然後洗牌。

- 這十三張牌會留在放逐區。它們是交易的一部分。

- 你搜尋牌時，如果你的牌庫裡還有牌，則你必須從中選擇一張。
  - 你不用展示你找到的牌。那不是交易的一部分。
  - 如果於此咒語開始結算時你牌庫裡的牌剩下十三張或更少，你必須放逐你的整個牌庫。你不會將任何牌置於手上。
- 

#### 艾德嘉覺醒

{三}{黑}{黑}

#### 巫術

將目標生物牌從你的墳墓場移回戰場。

當你棄掉艾德嘉覺醒時，你可以支付{黑}。當你如此作時，將目標生物牌從你的墳墓場移回你手上。

- 你不能只因為自己高興就棄掉艾德嘉覺醒。為了棄掉它，需要有規則或效應允許你或令你如此作。
- 

#### 新郎禮服

{一}{黑}

#### 神器 ~ 武具

佩帶此武具的生物得+2/+0。只要由你操控的生物上貼附有名稱為新娘婚紗的武具，佩帶此武具的生物便再得+0/+2 且具有死觸異能。

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。 )

- 在「只要由你操控的生物上貼附有名稱為...的武具」字句中，裡面的「你」是指該武具的操控者，而非該武具所貼附之生物的操控者。假設如下情形：某對手操控一個佩帶了新娘婚紗的生物，及另一個佩帶了新郎禮服的生物，且這兩個武具也都由該對手操控。如果你獲得了其中一個生物的操控權（但並未獲得貼附於其上之武具的操控權），則你新獲得操控權的生物會得到額外加成，而該對手剩下的那個生物只會得+2/+0。
-

無辜旅人

{二}{黑}{黑}

生物~人類

1/3

在你的維持開始時，任意對手可以犧牲一個生物。若無人如此作，則轉化無辜旅人。

////

惡毒侵客

生物~吸血鬼

3/3

飛行

只要任一對手操控人類，惡毒侵客便得+2/+0。

- 當無辜旅人的異能結算時，由依照回合次序接下來輪到的對手選擇是否要犧牲生物以及（如果要犧牲的話）犧牲哪個生物，然後其他對手按照回合順序重複此流程，他們在做決定時已知道之前玩家的選擇為何。然後所有被選中的生物同時犧牲。如果沒有以此法犧牲生物，無辜旅人會轉化。
-

無休覓血客

{一}{黑}

生物~吸血鬼

1/3

在你的結束步驟開始時，若你本回合中獲得過生命，則派出一個血滴衍生物。(血滴衍生物是具有「{一}·{橫置}·棄一張牌·犧牲此神器：抽一張牌」的神器。)

犧牲兩個血滴衍生物：轉化無休覓血客。只能於巫術時機起動。

////

浴血歡欣客

生物~吸血鬼

3/3

在你的結束步驟開始時，若你本回合中獲得過生命，則派出一個血滴衍生物。(血滴衍生物是具有「{一}·{橫置}·棄一張牌·犧牲此神器：抽一張牌」的神器。)

{四}{黑}：每位對手各失去 2 點生命且你獲得 2 點生命。

- 對無休覓血客和浴血歡欣客的第一個異能而言，只要你在本回合中任意時點獲得過生命，該異能就會觸發，就算你在同一回合中也失去過等量或更多生命也是一樣。

---

隱匿殺手

{三}{黑}

生物~吸血鬼 / 殺手

4/2

當隱匿殺手進戰場時，選擇目標由對手操控的生物。如果該對手未操控其他生物，則該生物得-2/-2直到回合結束。

- 就算你的所有對手都操控多於一個生物，隱匿殺手的異能也會觸發。如果於此異能結算時，該目標生物的操控者仍操控其他生物，則該異能沒有效果。特別一提，該玩家可以回應該異能來施放具閃現異能的生物咒語或派出衍生生物，好避免自己的生物得-2/-2。
-

陰鬱的索霖

{二}{黑}{黑}

傳奇鵬洛客 ~ 索霖

4

+1：檢視你的牌庫頂牌。你可以展示該牌並將它置於你手上。如果你如此作，則你失去等同於其魔法力值的生命。

-2：派出一個 2/3 黑色，具飛行與繫命異能的吸血鬼衍生生物。

-7：陰鬱的索霖對任意一個目標造成 13 點傷害。你獲得 13 點生命。

- 如果你選擇不展示你以索霖第一個忠誠異能所檢視的牌，它會留在你的牌庫頂。
- 

腐蝕蝨怪陀襲力

{五}{黑}{黑}

傳奇生物 ~ 蝨蝨 / 驚懼獸

7/7

在每個結束步驟開始時，在每個不由你操控的生物上各放置一個黏菌指示物。

對每個不由你操控的生物而言，其上每有一個黏菌指示物，它便得-1/-1。

每當一個不由你操控且其上有黏菌指示物的生物死去時，你派出一個 1/1 黑色蝨蝨衍生生物。

{藍}{黑}，犧牲一個蝨蝨：抽一張牌。

- 腐蝕蝨怪陀襲力的第二和第三個異能會對所有不由你操控且其上有黏菌指示物的生物生效，就算其上之黏菌指示物的來源不是陀襲力的第一個異能也是一樣。
  - 當一個由對手操控且其上有黏菌指示物的生物因任何原因死去時（而不僅限於因其防禦力被陀襲力的第二個異能降低而死去者），陀襲力的第三個異能都會觸發。
  - 有另一張名稱為泥濘怪物的牌，會令其上有黏菌指示物的非驚懼獸生物都失去所有異能，且基礎力量與防禦力均為 2/2。如果你同時操控陀襲力和泥濘怪物，則每個非驚懼獸的生物都是 2/2 不具異能的生物，且其上每有一個黏菌指示物，就得-1/-1。
-

不死管家

{一}{黑}

生物 ~ 殭屍

1/2

當不死管家進戰場時，磨三張牌。(將你牌庫頂的三張牌置入你的墳墓場。)

當不死管家死去時，你可以將它放逐。當你如此作時，將目標生物牌從你的墳墓場移回你手上。

- 當你從你的墳墓場中放逐不死管家後，另一個異能觸發。你是在該時刻選擇目標生物牌。
- 

吸血鬼之吻

{一}{黑}

巫術

目標玩家失去 2 點生命且你獲得 2 點生命。你派出兩個血滴衍生物。(血滴衍生物是具有「{一}，{橫置}，棄一張牌，犧牲此神器：抽一張牌」的神器。)

- 如果於此咒語試圖結算時，該目標玩家已經是不合法目標，則你不會獲得 2 點生命也不會派出血滴衍生物。
-



沃達連血育師

{一}{黑}

生物~吸血鬼 / 魔法師

2/1

飛行

每當沃達連血育師或另一個由你操控且非衍生物的生物死去時，派出一個血滴衍生物。（*血滴衍生物是具有「{一}·{橫置}·棄一張牌·犧牲此神器：抽一張牌」的神器。*）

每當你派出一個血滴衍生物時，若你操控五個或更多血滴衍生物，則轉化沃達連血育師。

////

血蝠召喚師

生物~吸血鬼 / 魔法師

3/3

飛行

在你回合的戰鬥開始時，至多一個目標由你操控的血滴衍生物成為 2/2 黑色，具飛行與敏捷異能的蝙蝠生物，且仍具有原本類別。

- 沃達連血育師的最後一個異能，在其觸發和結算這兩個時點，都會檢查你操控的血滴衍生物數量。如果你在這兩個時點的任一個未操控至少五個血滴衍生物，則它就不會轉化。
- 因血蝠召喚師的異能而成為蝙蝠的血滴衍生物仍是血滴衍生神器，且仍具有「{一}·{橫置}·棄一張牌·犧牲此神器：抽一張牌。」

---

## 紅色

鍊金術士的計策

{一}{紅}{紅}

巫術

貫通{四}{藍}{藍}{紅}（*你可以支付此咒語的貫通費用來施放它。如果你如此作，則刪去方括號內的敘述。*）

於本回合後進行額外的一個回合。於該回合中，傷害不能被防止。〔在該回合的結束步驟開始時，你輸掉這盤遊戲。〕

放逐鍊金術士的計策。

- 如果多個「額外回合」效應在同一回合結算，則最後產生的那個回合會最先進行。
- 如果你因故略過了鍊金術士的計策產生的那個額外回合，或是略過了該額外回合的結束步驟，則該延遲觸發式異能就再也不會觸發。(如果你是支付鍊金術士的計策之貫通費用來施放它，則該延遲觸發式異能根本不會產生。)
- 「放逐鍊金術士的計策」此事，是在其結算過程中一併發生。如果此咒語被反擊，則它會如常進入墳墓場。

迷人求婚者

{二}{紅}

生物~吸血鬼

2/3

當你以正好兩個生物攻擊時，轉化迷人求婚者。

////

致命共舞者

生物~吸血鬼

3/3

踐踏

當此生物轉化為致命共舞者時，加{紅}{紅}。直到回合結束，你不會因步驟與階段結束失去這份魔法力。

{紅}{紅}：致命共舞者與另一個目標生物各得+1/+0

直到回合結束。

- 以「正進行攻擊」狀態放進戰場的生物並未「攻擊」，因此在判斷迷人求婚者的觸發式異能是否應觸發時，不應將此類生物計算在內。

先祖怒火

{紅}

巫術

直到回合結束，目標生物獲得踐踏異能且得

+X/+0，X 為你墳墓場中名稱為先祖怒火之牌的數量

加 1。

抽一張牌。

- 先祖怒火要等到其完成結算之後才會進入你的墳墓場，因此它自己效應不會把正結算的本身計算在內。

---

巨弩守衛

{二}{紅}{紅}

生物～人類 / 士兵 / 狼人

4/3

{二}{紅}，{橫置}：巨弩守衛對任意一個目標造成 1 點傷害。

晝形 ( 如果玩家於自己回合中沒有施放咒語，則下一個回合成為黑夜。 )

////

巨弩持獸

生物～狼人

5/5

{二}{紅}：巨弩持獸對任意一個目標造成 1 點傷害。

以此法受到傷害的生物本回合不能進行阻擋。

夜形 ( 如果玩家於自己回合中施放至少兩個咒語，則下一個回合成為白晝。 )

- 巨弩守衛與巨弩持獸的起動式異能兩者完全獨立。舉例來說，如果你指定某個生物為目標，起動巨弩守衛的異能，然後天色成為黑夜，則該目標生物本回合仍能進行阻擋。另一方面，如果你指定某個生物為目標並結算了巨弩持獸的異能，則就算後者轉化為巨弩守衛，也不會讓以此法受到傷害的生物能夠進行阻擋。

---

墓地守門者

{一}{紅}

生物～吸血鬼

2/1

先攻

當墓地守門者進戰場時，從任一墳墓場放逐一張牌。

每當任一玩家使用地或施放咒語時，若它與所放逐的牌具共通之牌張類別，則墓地守門者對該玩家造成 2 點傷害。

- 玩家能從墳墓場中放逐的牌張類別包括神器、生物、結界、地、鵬洛客、瞬間以及巫術。傳奇、基本和雪境屬於超類別，而非牌張類別。人類、武具和靈氣這些則屬於副類別，也不是牌張類別。

---

盛裝茜卓

{一}{紅}{紅}

傳奇鵬洛客 ~ 茜卓

3

+1：加{紅}。盛裝茜卓對至多一位目標玩家或鵬洛客

造成 1 點傷害。

+1：放逐你的牌庫頂牌。如果它是紅色，則本回合中，你可以施放它。

-7：放逐你牌庫頂的五張牌。本回合中，你可以從其中施放紅色咒語。你獲得具有以下異能的徽記～

「每當你施放紅色咒語時，此徽記對任意一個目標造成 X 點傷害，X 為施放該咒語時所支付的魔法力數量。」

- 茜卓的第一個異能會用到堆疊，且可以被回應，就算你並未為其指定目標也是一樣。它不屬於魔法力異能。
  - 茜卓的第二個異能會檢查你所放逐的牌之特徵，並以此判斷它是否是紅色。如果該牌所成的咒語因故不是紅色，你仍能施放之。舉例來說，火花學者蘿婉（模式雙面牌的正面）是紅色。而冰霜學者威爾（該牌的背面）則是藍色。由於該牌在放逐區中是紅色，因此如果你利用此異能放逐了該咒語，則你能夠施放此牌的任一面。
  - 另一方面，茜卓的最後一個異能則只允許你施放在施放時為紅色的咒語，而不管咒語原本在放逐區中是什麼顏色。如果此異能放逐了火花學者蘿婉，則你便不能以此法施放冰霜學者威爾，因為當你施放時它會是個藍色咒語。
  - 在利用茜卓後兩個異能施放咒語時，你仍須支付所有費用。對其第二個異能而言，你還須遵循所有利用時機限制。
  - 徽記的觸發式異能在乎的是施放咒語時實際支付的魔法力數量。如果有效應令你於施放咒語時須多支付或少支付魔法力，則在決定 X 的數值時，也會將此類效應考慮在內。但如果是「除非你支付某數量的魔法力，否則便反擊該咒語」這類效應，為其支付的魔法力則不屬於「施放該咒語時所支付的魔法力數量」。
-

時來運轉

{三}{紅}

巫術

棄掉你的手牌，然後你本回合中每棄過一張牌，便抽一張牌。

- 無論你本回合中是因為什麼原因棄牌，時來運轉都會將其計算在內，而非僅限於你在結算此效應時所棄掉者。
- 

好客詛咒

{二}{紅}

結界~靈氣 / 詛咒

結附於玩家

向所結附之玩家進行攻擊的生物具有踐踏異能。

每當一個生物對所結附的玩家造成戰鬥傷害時，該玩家放逐其牌庫頂牌。直到回合結束，該生物的操控者可以使用該牌，且他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。

- 每個對所結附的玩家造成戰鬥傷害之生物，只會觸發好客詛咒的觸發式異能一次。
- 

控念吸血鬼

{一}{紅}{紅}

生物~吸血鬼

3/3

當控念吸血鬼進戰場時，選擇目標生物，且其魔法力值須等於或小於由你操控的吸血鬼數量。獲得該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。

- 在該異能結算後，就算由你操控的吸血鬼數量發生變化，該生物的操控權也不會改變。
-

炎佑弩矢

{紅}

瞬間

炎佑弩矢對目標生物或鵬洛客造成 2 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。

- 如果以此法受到傷害的生物或鵬洛客在本回合稍後時段因故死去，都會改為被放逐，就算它先前並未因那 2 點傷害而死去也是如此。

---

飢餓脊狼

{一}{紅}

生物 ~ 狼

2/2

只要你操控另一個狼或狼人，飢餓脊狼便得 +1/+0  
且具有踐踏異能。

- 如果你同時操控狼和狼人，飢餓脊狼仍然只得 +1/+0。
-

暴躁獨行客

{二}{紅}{紅}

生物 ~ 人類 / 狼人

3/3

每當暴躁獨行客受到傷害時，它對任意一個目標造成等量的傷害。

{一}{紅}：暴躁獨行客得+2/+0直到回合結束。

晝形 ( 如果玩家於自己回合中沒有施放咒語，則下一個回合成為黑夜。 )

////

嚎群復仇者

生物 ~ 狼人

4/4

每當一個由你操控的永久物受到傷害時，嚎群復仇者對任意一個目標造成等量的傷害。

{一}{紅}：嚎群復仇者得+2/+0直到回合結束。

夜形 ( 如果玩家於自己回合中施放至少兩個咒語，則下一個回合成為白晝。 )

- 就算此生物受到傷害後會死去，任一面上的觸發式異能仍會如常觸發。
- 如果傷害導致此生物在其觸發式異能結算前死去，則會利用最後的已知資訊來決定此生物是否具有諸如死觸和繫命等異能。如果它具有此類異能，則其會對要造成的傷害生效。

---

夜幕降臨

{三}{紅}

巫術

當前成為黑夜。棄任意數量的牌，然後抽該數量加一的牌。

- 如果你棄零張牌，則你會抽一張牌。
-

利爪碎身

{四}{紅}

巫術

利爪碎身對目標生物造成 4 點傷害。派出若干血滴衍生物，其數量等同於以此法對該生物造成的過量傷害數量。（血滴衍生物是具有「{-}·{橫置}·棄一張牌·犧牲此神器：抽一張牌」的神器。）

- 當某生物受到利爪碎身的傷害時，若此時所造成的傷害數量已超過達到致命傷害所需之最小值，它便算「受到過量傷害」。在大多數情況下，這是指該生物受到大於自己防禦力數量之傷害，不過生物本回合中已受過的傷害數量也需考慮在內。

---

岩漿猛擊靈

{X}{紅}{紅}

生物～元素

0/0

岩漿猛擊靈進戰場時上面有 X 個+1/+1 指示物。如果岩漿猛擊靈於其上有+1/+1 指示物時將受到傷害，則防止該傷害，並從其上移去等量的+1/+1 指示物。當以此法從岩漿猛擊靈上移去一個或數個指示物時，它對任意一個目標造成等量的傷害。

- 如果岩漿猛擊靈將受到數量大於其上+1/+1 指示物數量的傷害，則這份傷害會被全部防止，且會從岩漿猛擊靈上移去所有+1/+1 指示物。在大多數狀況下，這會讓岩漿猛擊靈的防禦力為 0 並進入其擁有者的墳墓場。它的自身觸發式異能仍會觸發，且會對任意一個目標造成等量的傷害。

---

塑魔殘虐者

{二}{紅}{紅}

生物～龍

4/4

飛行

每當你施放非生物咒語時，派出一個 X/X 紅色，具飛行與敏捷異能的龍 / 虛影衍生物，X 為施放該咒語時所支付的魔法力數量。在下一個結束步驟開始時，放逐該衍生物。



- 塑魔殘虐者之觸發式異能關心的是施放咒語時實際支付的魔法力數量，此數量可能會與該咒語的魔法力費用不同。舉例來說，如果你施放一個非生物咒語且未支付其魔法力費用，則此異能會派出一個 0/0 龍 / 虛影衍生物。在大多數狀況下，這類生物會立即進入你的墳墓場。

---

#### 魯莽衝動

{一}{紅}

巫術

放逐你牌庫頂的兩張牌。直到你下一個回合的回合結束，你可以使用這些牌。

- 你施放這類咒語時，仍需支付所有費用，且需遵循一般的施放許可。舉例來說，如果所放逐的牌中有一張牌是巫術，則此效應也不會讓你能在對手的回合中施放之。

---

#### 符錮狼

{一}{紅}

生物~ 狼

2/2

{三}{紅}，{橫置}：符錮狼向目標對手造成傷害，其數量等同於由你操控的狼和狼人數量。

- 符錮狼的起動式異能是在其結算時才計算由你操控的狼和狼人數量，而非在其起動時。
- 如果你操控一個既是狼又是狼人的生物，則符錮狼的異能只會將它計算一次。

---

#### 血色塑像

{一}{紅}

神器

當血色塑像進戰場時，派出一個血滴衍生物。*(血滴衍生物是具有「{一}，{橫置}，棄一張牌，犧牲此神器：抽一張牌」的神器。)*

每當你犧牲血滴衍生物時，你可以使血色塑像成為 3/3，具敏捷異能的吸血鬼神器生物直到回合結束。

- 如果血色塑像在成為生物後，又受到增減其力量和 / 或防禦力之效應的影響，則你此時再犧牲另一個血滴衍生物也不會讓你能夠蓋過該效應。舉例來說，如果某咒語結算後會令它得-2/-2 直到回合結束，則它就會是個 1/1 生物，就算你再度將其力量 / 防禦力設定為 3/3 也是一樣。
- 如果血色塑像是受到「將力量和 / 或防禦力設為其他數值」的效應影響，則你犧牲血滴衍生物時能夠將其重設為 3/3。不過，如上文所述，它仍會受到正生效之其他增減攻防效應的影響。

---

電流幻視師

{一}{紅}

生物 ~ 人類 / 魔法師

3/1

{橫置}：電流幻視師對你造成 2 點傷害。放逐你的牌庫頂牌。本回合中，你可以使用該牌。只能於巫術時機起動。

當你使用以電流幻視師放逐的牌時，轉化電流幻視師。

////

湧電狂戰士

生物 ~ 人類 / 狂戰士

4/3

湧電狂戰士不能進行阻擋。

- 以此法使用牌需遵循所有一般利用該牌的時機規則。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。
- 當你使用以此法放逐的咒語時，電流幻視師會在該咒語結算前轉化。
- 如果電流幻視師是在它被宣告為阻擋者之後才轉化為湧電狂戰士，則它不會被移出戰鬥，且仍在進行阻擋。

---

綠色

成長首領

{綠}

生物~狼

2/1

如果你操控魔法力值等於或大於 4 的永久物，則成長首領進戰場時上面有一個+1/+1 指示物。  
每當你施放魔法力值等於或大於 4 的咒語時，在成長首領上放置一個+1/+1 指示物。

- 在判斷成長首領的第一個異能是否會生效時，只考慮此時已在戰場上的永久物。如果成長首領與另一個永久物同時進戰場，則該替代性效應看不到那另外的永久物。

---

刺藤甲

{一}{綠}

神器~武具

當刺藤甲進戰場時，將它貼附在目標由你操控的生物上。

佩帶此武具的生物得+2/+1。

佩帶{四} ( {四} : 裝備在目標由你操控的生物上。只能於巫術時機佩帶。 )

- 刺藤甲並非進戰場時就貼附在生物上；而是該武具先進戰場，然後其觸發式異能才將它貼附在生物上。就算你未操控生物，你也可以施放刺藤甲。

---

墓地遊掠狼

{一}{綠}{綠}

生物~狼

3/4

警戒

每當墓地遊掠狼進戰場或攻擊時，從任一墳墓場放逐一張牌。

對你施放的咒語而言，它與以墓地遊掠狼放逐的各牌每有一種共通之牌張類別，便減少{一}來施放。

- 玩家能從墳墓場中放逐的牌張類別包括神器、生物、結界、地、鵬洛客、瞬間以及巫術。傳奇、基本和雪境屬於超類別，而非牌張類別。人類、武具和靈氣這些則屬於副類別，也不是牌張類別。
- 墓地遊掠狼最後一個異能檢查的是以它放逐之牌當中的牌張類別種數，而非所放逐的牌張數量。舉例來說，如果墓地遊掠狼放逐了兩張生物牌，則你施放的生物咒語也只會減少{一}來施放，而不是減少{二}。

---

#### 隱匿新兵

{四}{綠}

生物 ~ 人類 / 遊俠

2/4

見習 ( 每當此生物與另一個力量較之為大的生物一起攻擊時，在前者上放置一個 +1/+1 指示物。 )

每當在一個或數個由你操控的人類上放置一個或數個 +1/+1 指示物時，你抽一張牌。此異能每回合只會觸發一次。

- 無論你總共放置了多少個指示物，也不論你是在多少個人類上放置了指示物，你都只會抽一張牌。

---

#### 蠕爬侵擾

{二}{綠}

結界

在你的維持開始時，你可以磨兩張牌。 ( 你可以將你牌庫頂的兩張牌置入你的墳墓場。 )

每當一張或數張生物牌於你的回合中從任何區域進入你的墳墓場時，派出一個 1/1 綠色昆蟲衍生生物。

此異能每回合只會觸發一次。

- 蠕爬侵擾必須在戰場上，其異能才會觸發。如果它與數個由你擁有的生物同時被消滅，則其最後一個異能不會觸發。
-

培護巨像

{四}{綠}{綠}{綠}

生物～植物 / 野獸

\*/\*

踐踏

培護巨像的力量和防禦力各等同於由你操控的地數量。

當培護巨像進戰場時，你可以將一張地牌從你手上橫置放進戰場。若你如此作，則抽一張牌並重複此流程。

- 你是在培護巨像的觸發式異能結算過程中重複此流程。如果你放進戰場的地會觸發異能，則該些異能要等到培護巨像的異能完成結算之後才會進入堆疊。
- 此流程會持續重複，直到你選擇不將地牌放進戰場為止。

---

深挖探尋

{綠}

巫術

貫通{一}{黑}{黑}{綠} ( 你可以支付此咒語的貫通費用來施放它。如果你如此作，則刪去方括號內的敘述。 )

從你牌庫中搜尋一張〔基本地〕牌，〔展示該牌，〕將該牌置於你手上，然後洗牌。

- 如果你支付了貫通費用，你於深挖探尋結算時必須將一張牌置於你手上（假設你的牌庫裡有至少一張牌）。
-

輝煌日出

{三}{綠}{綠}

結界

在你回合的戰鬥開始時，選擇一項～

·直到回合結束，由你操控的生物得+1/+1且獲得踐踏異能。

·目標地獲得「{橫置}：加{綠}{綠}{綠}」直到回合結束。

·如果你操控力量等於或大於3的生物，則抽一張牌。

·你獲得3點生命。

- 就算於該異能進入堆疊時，你未操控任何力量等於或大於3的生物，你也可以選擇輝煌日出的第三項模式。如果當它結算時，你操控力量等於或大於3的生物，則你便會抽一張牌。若否，則它結算時沒有效果。

---

終得安息

{三}{綠}

結界

每當一個由你操控的人類死去時，抽一張牌。

每當一個由你操控且其上有+1/+1指示物的生物死去時，你獲得2點生命。

- 每當一個由你操控且其上有+1/+1指示物的人類死去時，兩個異能都會觸發。

---

苔墓千足蟲

{四}{綠}

生物～昆蟲 / 驚懼獸

2/2

當苔墓千足蟲進戰場時，磨三張牌，然後你墳墓場中

每有一張生物牌，便在苔墓千足蟲上放置一個

+1/+1指示物。（磨一張牌的流程是將你牌庫頂的牌置入你的墳墓場。）

- 苔墓千足蟲得到的+1/+1 指示物數量，是根據你墳墓場中的生物牌數量確定，包括你磨三張牌之前就已經在該處者。

---

自然之擁

{二}{綠}

結界 ~ 靈氣

結附於生物或地

只要所結附的永久物是生物，它便得+2/+2。

只要所結附的永久物是地，它便具有「{橫置}：加兩點任意顏色的單色魔法力。」

- 如果所結附的永久物既是地也是生物，則它會同時得到這兩個加成。

---

橡影潛伏客

{二}{綠}

生物 ~ 人類 / 遊俠 / 狼人

3/3

如果你施放此咒語時多支付{二}，則你可以將它視同具有閃現異能地來施放。

晝形 ( 如果玩家於自己回合中沒有施放咒語，則下一個回合成為黑夜。 )

////

月光伏擊獸

生物 ~ 狼人

6/3

夜形 ( 如果玩家於自己回合中施放至少兩個咒語，則下一個回合成為白晝。 )

- 就算當前是黑夜，你也可以多支付{二}，好將橡影潛伏客視同具有閃現異能地來施放。
-

喚群幼狼

{一}{綠}

生物～狼

1/1

在你回合的戰鬥開始時，若你操控另一個狼或狼人，

則在喚群幼狼上放置一個+1/+1 指示物。

當喚群幼狼死去時，你獲得等同於其力量的生命。

- 無論你另外操控多少個狼或狼人物，喚群幼狼於其第一個異能結算時都只會得到一個+1/+1 指示物。

---

庇護林枝

{二}{綠}

結界～靈氣

結附於生物

當庇護林枝進戰場時，抽一張牌。

所結附的生物得+1/+3。

- 如果於此靈氣咒語試圖結算時，其指定為目標的生物已經是不合法目標，則庇護林枝會從堆疊進入其擁有者的墳墓場。它不會進入戰場，你也不會因此抽牌。

---

巨狼撲襲

{二}{綠}

瞬間

選擇目標由你操控的生物和目標不由你操控的生物。

如果當前是黑夜，則該由你操控的生物得+2/+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。

- 就算當前是白晝，該目標由你操控的生物仍會依其力量對該目標不由你操控的生物造成傷害。
-



狼族遭黜人

{五}{綠}

生物～人類 / 狼人

5/4

如果你操控狼或狼人，則此咒語減少{二}來施放。

書形 ( 如果玩家於自己回合中沒有施放咒語，則下一個回合成為黑夜。 )

////

婚禮破壞獸

生物～狼人

6/5

每當婚禮破壞獸或另一個由你操控的狼或狼人死去時，抽一張牌。

夜形 ( 如果玩家於自己回合中施放至少兩個咒語，則下一個回合成為白晝。 )

- 就算當前是黑夜，如果你操控狼或狼人，狼族遭黜人也會減少{二}來施放。

---

## 多色

遠古木節妖

{二}{黑}{綠}

生物～樹妖

1/4

每個由你操控且防禦力比力量大的生物皆依照其防禦力來分配戰鬥傷害，而不是依照力量。

- 遠古木節妖的異能非實際改變生物的力量。它只是改變生物所分配的戰鬥傷害數量。所有其他檢查力量或防禦力的規則與效應，都會利用原本的數值，包括造成「等同於該生物力量的傷害」者。
-

邪氣伴娘安姬

{二}{黑}{紅}

傳奇生物 ~ 吸血鬼

4/5

每當邪氣伴娘安姬和 / 或一個或數個其他吸血鬼在你的操控下進戰場時，派出一個血滴衍生物。此異能每回合只會觸發一次。（*血滴衍生物是具有「{-}」，{橫置}，棄一張牌，犧牲此神器：抽一張牌」的神器。*）

{二}，犧牲另一個生物或一個血滴衍生物：每位對手各失去 2 點生命且你獲得 2 點生命。

- 如果邪氣伴娘安姬與若干其他吸血鬼同時在你的操控下進戰場，你只會派出一個血滴衍生物。
- 

血稅收集官

{黑}{紅}

生物 ~ 吸血鬼

3/2

當血稅收集官進戰場時，派出一個血滴衍生物。（*血滴衍生物是具有「{-}」，{橫置}，棄一張牌，犧牲此神器：抽一張牌」的神器。*）

{橫置}，犧牲血稅收集官：目標生物得 -X/-X 直到回合結束，X 為由你操控之血滴衍生物數量的兩倍。只能於巫術時機起動。

- X 的數值於異能結算時決定。
-

怨仇亡者多蘿霞

{白}{藍}

傳奇生物 ~ 精靈

4/4

飛行

當怨仇亡者多蘿霞攻擊或阻擋，在戰鬥結束時將它犧牲。

驚擾{—}{白}{藍} ( 你可以從你墳墓場中施放已轉化的此牌，並支付其驚擾費用。 )

////

多蘿霞的報償

結界 ~ 靈氣

結附於生物

所結附的生物具有「每當此生物攻擊時，派出一個 4/4 白色，具飛行異能的精靈衍生生物，其為橫置且正進行攻擊。在戰鬥結束時，犧牲該衍生物。」

如果多蘿霞的報償將從任何區域進入墳墓場，則改為將它放逐。

- 你將此衍生物放進戰場時，要宣告它所攻擊的玩家或鵬洛客。它攻擊的對象與所結附的生物攻擊的對象可以不一樣。
  - 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，像是見習）。
-

遭魅新郎艾德嘉

{二}{白}{黑}

傳奇生物 ~ 吸血鬼 / 貴族

4/4

由你操控的其他吸血鬼得+1/+1。

當遭魅新郎艾德嘉死去時，將它在其擁有者的操控下移回戰場且已轉化。

////

艾德嘉馬可夫之棺

傳奇神器

在你的維持開始時，派出一個 1/1，白黑雙色，具擊命異能的吸血鬼衍生物，並在艾德嘉馬可夫之棺上放置一個血脈指示物。然後若其上有三個或更多血脈指示物，則移去這些指示物並轉化它。

- 如果一張不是雙面牌的牌成為遭魅新郎艾德嘉的複製品，則當它死去時，它不會移回戰場。

---

受難先知伊如

{一}{藍}{紅}

傳奇生物 ~ 人類 / 魔法師

2/4

如果你將抽一張牌，則改為放逐你牌庫頂的兩張牌。

本回合中，你可以使用這些牌。

- 就算你牌庫中少於兩張牌，你也可選擇讓伊如的替代性效應生效。如果你的牌庫中沒有牌，則雖然你不會以此法放逐牌，但你也不會因試圖從空的牌庫裡抽牌而輸掉遊戲。
-

全能噬蛙葛諾克

{二}{綠}{藍}

傳奇生物 ~ 蛙

3/3

每當一個由你操控的蛙攻擊時，磨三張牌。

每當一張永久物牌從你的牌庫進入你的墳墓場時，將它放逐，且上面有一個蛙聲指示物。

你可以從放逐區中由你擁有且其上有蛙聲指示物的牌之中使用地和施放咒語。

- 全能噬蛙葛諾克的第二個異能，會將所有從你牌庫置入你墳墓場的永久物牌都放逐，而不僅限於你在一個由你操控的蛙攻擊時磨掉者。
- 葛諾克的最後一個異能讓你可以從放逐區中由你擁有且其上有蛙聲指示物的牌之中使用地和施放咒語，不論將它們置於該處者是當前在戰場上的葛諾克，還是稍早的其他葛諾克。

---

荷拉娜與阿雷娜伴侶

{二}{紅}{綠}

傳奇生物 ~ 人類 / 遊俠

2/3

先攻，延勢

在你回合的戰鬥開始時，在另一個目標由你操控的生物上放置 X 個+1/+1 指示物，X 為荷拉娜與阿雷娜的力量。該生物獲得敏捷異能直到回合結束。

- 如果在荷拉娜與阿雷娜的觸發式異能結算時，其力量因故成為負數，則你不會在該生物上放置指示物。此效應不會從該生物上移去指示物，也不會放置-1/-1 指示物。
-

遊魂獵手卡婭

{一}{白}{黑}

傳奇鵬洛客 ~ 卡婭

3

+1：由你操控的生物獲得死觸異能直到回合結束。

在至多一個目標由你操控的衍生生物上放置一個  
+1/+1 指示物。

-2：直到回合結束，如果將在你的操控下派出一個  
或數個衍生生物，則改為派出兩倍數量的該類衍生生物。

-6：放逐所有墳墓場中的所有牌，然後每以此法放  
逐一張牌，便派出一個 1/1 白色，具飛行異能的精  
靈衍生生物。

- 卡婭第二個異能派出的衍生生物會是原本要派出之衍生生物的複製品。

---

馬可夫滌淨師

{一}{白}{黑}

生物 ~ 吸血鬼 / 僧侶

2/3

繫命

在你的結束步驟開始時，若你本回合中獲得過生命，

則你可以支付{二}。若你如此作，則抽一張牌。

- 只要你本回合中獲得過任意數量的生命，馬可夫滌淨師的異能就會觸發，就算你還失去過等量或更多的生命也是一樣。

---

受詛血咒的歐吉克

{一}{紅}{白}

傳奇生物 ~ 吸血鬼 / 士兵

3/3

當受詛血咒的歐吉克進戰場時，派出 X 個血滴衍生  
生物，X 為見於由你操控的生物上之飛行、先攻、連  
擊、死觸、敏捷、辟邪、不滅、繫命、威懾、延勢、  
踐踏與警戒各異能的數量。（每種異能僅計算一  
次。）

- 受詛血咒的歐吉克是計算所列異能的種數，而非具有所列異能的生物數量。如果於歐吉克進戰場時，你只操控一個具有延勢與警戒異能的生物，則你會派出兩個血滴衍生物。另一方面，如果你操控兩個都具有飛行異能的生物，則你只會派出一個血滴衍生物。
  - 同種異能的數種變化會視作同一種異能來計算，不會因此將同一異能計算多次。舉例來說，如果你操控兩個生物，一個具有反藍辟邪，一個具有反黑辟邪，你也只會派出一個血滴衍生物。
- 

老魯斯登

{一}{黑}{綠}

傳奇生物 ~ 人類 / 平民

1/4

當老魯斯登進戰場或在你的維持開始時，磨一張牌。  
若以此法磨掉一張地牌，則派出一個珍寶衍生物。若以此法磨掉一張生物牌，則派出一個 1/1 綠色昆蟲衍生物。若以此法磨掉一張非生物且非地的牌，則派出一個血滴衍生物。

- 如果你磨掉樹靈喬木（既是生物牌又是地牌），則你會得到一個珍寶衍生物和一個 1/1 綠色昆蟲衍生物。
-

盧諾溪堡

{一}{藍}{黑}

傳奇生物 ~ 吸血鬼 / 僧侶

1/4

飛行

當盧諾溪堡進戰場時，將至多一張目標生物牌從你的墳墓場置於你的牌庫頂。

在你的維持開始時，檢視你的牌庫頂牌。你可以展示該牌。若以此法展示出一張魔法力值等於或大於 6 的生物牌，則轉化盧諾溪堡。

////

深淵之主寇瑟斯

傳奇生物 ~ 巨海獸 / 驚懼獸

3/5

飛行

每當深淵之主寇瑟斯攻擊時，派出一個衍生物，此衍生物為另一個目標進行攻擊之生物的複製品，並為橫置且正進行攻擊。若該生物是巨海獸，海怪，章魚或巨蛇，則改為派出兩個上述衍生物。

- 於你將該衍生物放進戰場時，你要選擇它所攻擊的對手或對手的鵬洛客。它攻擊的對象與深淵之主寇瑟斯可以不一樣。
- 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，像是見習）。
- 此衍生物只會複製原版生物上所印製的東西而已（除非該生物也複製了其他東西或是個衍生物；後文將詳述）。它不會複製下列狀態：該生物上面有沒有指示物、貼附了靈氣和 / 或武具，或是其他改變了其力量、防禦力、類別、顏色等等的非複製效應。特別一提，它不會複製任何可以將非生物永久物變成生物的效應。於該衍生物進戰場時，如果它並非生物，則它不會正進行攻擊。
- 如果所複製之生物的魔法力費用中包含{X}，則 X 為 0。
- 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。
- 如果所複製的生物是個衍生物，則寇瑟斯所產生的衍生物會複製將該衍生物放進戰場的效應原本所註明的特徵。
- 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。



---

席嘉妲神聖武士

{二}{綠}{白}

生物 ~ 人類 / 騎士

4/4

只要你本回合中在生物上放置過一個或數個+1/+1

指示物，席嘉妲神聖武士便具有踐踏與繫命異能。

{一}{綠}{白}：目標由你操控且其上有+1/+1 指示物

的生物獲得踐踏與繫命異能直到回合結束。

- 對席嘉妲神聖武士的第一個異能而言，只要你同時滿足以下兩個條件，該異能就會生效：1)你本回合中在某個永久物上放置過+1/+1 指示物，且 2)在你放置指示物的時刻，該永久物是生物。至於該生物是否稍後離開戰場，是否失去其上的指示物，或是否因故不再是生物，這些都不重要。
- 席嘉妲神聖武士的最後一個異能只能指定其上有+1/+1 指示物的生物為目標。一旦該異能結算，該生物便具有踐踏和繫命異能直到回合結束，就算它因故失去指示物或不再是生物也是一樣（儘管踐踏異能對非生物的永久物沒什麼幫助）。

---

## 神器

釘板窗戶

{三}

神器

向你進行攻擊的生物得-1/-0。

在每個結束步驟開始時，若你本回合中受過 4 點或

更多傷害，則放逐釘板窗戶。

- 釘板窗戶的觸發式異能是檢查你本回合中受過傷害的總數量。這些傷害不需一次性同時造成，且釘板窗戶還不在戰場上時你已受過的傷害也會計算在內。釘板窗戶不會考慮你本回合中是否獲得過生命。
-

## 恐怖玩具屋

{五}

神器

{一}，{橫置}，從你的墳墓場放逐一張生物牌：派出一個衍生物，此衍生物為所放逐之牌的複製品，但它是 0/0 組構體神器，仍具有原本類別，且具有「你每操控一個組構體，此生物便得+1/+1。」它獲得敏捷異能直到回合結束。只能於巫術時機起動。

- 在計算由你操控的組構體時，該衍生物會把本身計算進去。
  - 如果被放逐的生物牌有定義其力量和 / 或防禦力的特徵定義異能，則不會複製這類異能。
- 

## 惡兆塑像

{三}

神器生物 ~ 組構體

1/2

{T}：加一點任意顏色的魔法力。在惡兆塑像上放置一個預兆指示物。

在你的結束步驟開始時，若惡兆塑像上有三個或更多預兆指示物，則將它重置，然後轉化它。

////

遭棄揮掃械

神器生物 ~ 組構體

5/5

在你戰鬥前的行動階段開始時，加一點任意顏色的魔法力。

- 在你的結束步驟中結算惡兆塑像的觸發式異能時，你不能橫置它來多得到一點魔法力。
-

調查員日誌

{二}

神器～線索

調查員日誌進戰場時上面有數個懷疑指示物，其數量等同於各玩家所操控之生物數量中的最大值。

{二}，{橫置}，從調查員日誌上移去一個懷疑指示

物：抽一張牌。

{二}，犧牲調查員日誌：抽一張牌。

- 於調查員日誌進戰場時，你不用選擇特定對手來決定其上要放置的懷疑指示物數量。你始終利用最大的數字。

---

婚禮請柬

{二}

神器

當婚禮請柬進戰場時，抽一張牌。

{橫置}，犧牲婚禮請柬：目標生物本回合不能被阻

擋。如果它是吸血鬼，則它再獲得擊命異能直到回合

結束。

- 在某個生物已被阻擋後再以該生物為目標起動婚禮請柬的最後一個異能，並不會使得該生物成為未受阻擋。

---

## 地

沃達連邸

地

{橫置}：加{無}。

{橫置}，支付 1 點生命：加一點任意顏色的魔法力。

此魔法力只能用來施放吸血鬼咒語。

{五}，{橫置}：派出一個血滴衍生物。你每操控一個

吸血鬼，此異能便減少{一}來起動。（血滴衍生物是

具有「{一}，{橫置}，棄一張牌，犧牲此神器：抽一

張牌」的神器。）

- 只有類別欄中具「吸血鬼」此生物類別的咒語，才屬於「吸血鬼咒語」，與其名稱中是否含有「吸血鬼」字樣並無關係。
- 

## 依尼翠：腥紅婚誓指揮官單卡解惑

### 白色

婚戒

{二}{白}{白}

神器

當婚戒進戰場時，若它經玩家施放，則目標對手派出一個為其複製品的衍生物。

每當任一操控名稱為婚戒的神器之對手於其回合中抽一張牌時，你抽一張牌。

每當任一操控名稱為婚戒的神器之對手於其回合中獲得生命時，你獲得等量的生命。

- 婚戒的第二個和第三個異能的觸發條件，所在乎的是操控任何名稱為婚戒的神器之對手，而不只是操控婚戒第一個異能所派出的衍生物複製品之對手。
- 

### 藍色

羽翼傳令使唐諾

{二}{藍}{藍}

傳奇生物 ~ 人類 / 魔法師

3/3

每當你施放具飛行異能的非傳奇生物咒語時，你可以複製之，但該複製品是 1/1 精靈，且仍具有原本類別。每回合只能如此作一次。（所成之複製品會成為衍生物。）

- 如果複製的是生物咒語，則會在咒語結算時將該咒語的複製品當作衍生物放進戰場，而不是直接就將咒語複製品放進戰場。用於規範永久物咒語成為永久物的這部分規則，也適用於咒語的複製品成為衍生物的情形。
- 結算咒語之複製品時其所成的衍生物，並不算是由玩家「派出」。

- 複製品記得施放原版咒語時為其作的任何決定，包括為其魔法力費用所選的 X 數值，以及是否選擇過任何替代性或額外費用。舉例來說，如果原版生物咒語具有增幅異能且支付過其增幅費用，則複製品也已增幅。

---

幽冥模仿

{二}{藍}

巫術

每位玩家各展示其牌庫頂牌。對以此法展示的每張生物牌而言，你派出一個為該牌之複製品的衍生物，但它是 1/1，額外具有精靈此類別，且具有飛行異能。如果未以此法展示出生物牌，則將幽冥模仿移回其擁有者手上。

- 展示出的牌會留在其擁有者的牌庫頂。

---

秘學頓悟

{X}{藍}

瞬間

抽 X 張牌，然後棄 X 張牌。以此法棄掉的牌中每有一種牌張類別，便派出一個 1/1 白色，具飛行異能的精靈衍生物。

- 你能棄掉的牌張類別包括神器、生物、結界、地、鵬洛客、瞬間以及巫術。傳奇、基本和雪境屬於超類別，而非牌張類別。人類、武具和靈氣這些則屬於副類別，也不是牌張類別。

---

幽靈奧術師

{三}{藍}

生物 ~ 精靈 / 魔法師

3/2

飛行

當幽靈奧術師進戰場時，你可以從任一墳墓場中施放一個魔法力值等於或小於由你操控之精靈數量的瞬間或巫術咒語，且不需支付其魔法力費用。若該咒語將進入墳墓場，則改為將它放逐。

- 如果你選擇施放該咒語，你必須於幽靈奧術師的異能結算時如此作。你不能等到稍後時段再施放。
- 如果你以不支付魔法力費用的方式施放咒語，你可以選擇支付額外費用（例如增幅），但不能支付替代性費用（例如返照）。
- 如果你以此法施放魔法力費用中含有{X}的咒語，則你必須將 X 的數值選為 0。

---

## 黑色

大道惹禍徒

{五}{黑}

生物～吸血鬼

5/5

由你操控且進行攻擊的吸血鬼具有死觸與繫命異能。

每當一個由你操控的吸血鬼死去時，你可以支付 2

點生命。若你如此作，則抽一張牌。

- 你只可以為每個死去的吸血鬼支付一次 2 點生命。你不能為同一個觸發式異能支付多次好抽多張牌。

---

末日編蛛

{四}{黑}{黑}

生物～蜘蛛 / 驚懼獸

1/8

延勢

魂繫（你可以將此生物與另一未搭檔的生物在它們任一進戰場時組搭檔。於你同時操控這兩者的時段內，它們持續搭檔。）

只要末日編蛛與另一生物搭檔，它們便各具有「當此生物死去時，抽若干牌，其數量等同於其力量。」

- 利用該生物最後在戰場時的力量來決定你抽多少張牌。
-

掠食時刻

{一}{黑}

巫術

直到回合結束，由你操控的生物獲得威懾與「每當此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，你可以檢視並使用該牌，且你可以將魔法力視同任意顏色的魔法力來支付施放該咒語的費用。」

- 你使用以此法放逐的牌時必須支付所有費用，且你需遵循所有一般利用時機的許可與限制。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。

---

影莊大邪鬼

{六}{黑}

生物～惡魔

8/4

當影莊大邪鬼進戰場時，每位對手各犧牲一個生物，且須是由其操控的生物中力量最大者。你獲得若干生命，其數量等同於以此法犧牲之生物中的最大力量。

瘋魔～{二}{黑}，支付 8 點生命。（如果你棄掉此牌，將之棄到放逐區。當你如此作時，支付其瘋魔費用施放之，否則便將其置入你的墳墓場。）

- 於影莊大邪鬼的第一個異能結算時，如果某玩家操控的生物中有數個生物力量同為最大，則該玩家從那些生物中選擇一個犧牲。
- 魔法風雲會遊戲中的「棄牌」此事只指玩家從手上棄牌。將牌張從其他區域置入玩家墳墓場的效應，並不算是將該牌「棄掉」。
- 不論你棄牌的原因為何，瘋魔都會產生作用。你可能是因為要棄牌來支付費用，因為某咒語或異能要你棄牌，或是因為你在清除步驟時有太多手牌。不過，你不能只因為自己高興就棄牌來利用瘋魔。
- 儘管棄掉具瘋魔異能的牌時是將它置入放逐區而非墳墓場，但依然算作被棄掉的牌。如果你是棄掉此牌來支付某費用，則依舊算是已經支付了該費用。由於棄牌而觸發的異能依舊會觸發。

- 支付瘋魔費用施放的咒語也如同通常的咒語一般地進入堆疊。其他效應可以如常地反擊之、複製之，諸如此類。於其結算時，如果它是永久物牌，便將之放進戰場，如果它是瞬間或巫術牌，便將之置入其擁有者的墳墓場。
- 施放具瘋魔的咒語時，不會受到牌張類別的利用時機規則限制。舉例來說，如果你在對手的回合中棄掉了具瘋魔異能的生物，則你可以施放它。
- 要計算咒語的總費用，先從要支付的魔法力費用或替代性費用開始（例如瘋魔費用），加上費用增加的數量，然後再減去費用減少的數量。咒語的魔法力值僅由其魔法力費用決定，與施放該咒語時所支付的總費用無關。
- 如果當瘋魔觸發式異能結算時，你選擇不施放具瘋魔異能的牌，則它會進入你的墳墓場。瘋魔不會讓你在之後還有機會來施放。
- 如果你是為了支付某個咒語或起動式異能的費用而棄掉具瘋魔異能的牌，則該牌的瘋魔觸發式異能（及該牌所成之咒語，如果你選擇施放它的話）會比你棄牌所支付費用之咒語或異能先一步結算。
- 如果你是在結算咒語或異能的過程中棄掉具瘋魔異能的牌，則該牌會立刻進入放逐區。然後繼續結算前述咒語或異能～但需記住你所棄的牌現在還不在你的墳墓場中。其瘋魔觸發式異能會在該咒語或異能結算完成之後進入堆疊。

#### 血蝠男爵提默沙

{四}{黑}{黑}

傳奇生物～吸血鬼 / 貴族

4/4

守護～棄一張牌。

每當另一個由你操控且非衍生物的吸血鬼死去時，你可以支付{一}並將其放逐。若你如此作，則派出一個1/1 黑色，具飛行異能的蝙蝠衍生物。它獲得「當此生物對任一玩家造成戰鬥傷害時，將其犧牲，並將所放逐之牌橫置移回戰場。」

- 提默沙的最後一個異能與它賦予蝙蝠衍生物之異能有連結關係。如果有替代性效應讓你利用此效應派出數個蝙蝠衍生物，則所有衍生物都會具有該異能，且只要其中任何一個對玩家造成了戰鬥傷害，所放逐的牌就會被移回戰場。
- 當蝙蝠衍生物的觸發式異能結算時，如果被放逐的生物因故不在放逐區，你仍然要犧牲該蝙蝠衍生物。



- 如果有另一個生物當作該蝙蝠衍生生物的複製品來進戰場，或有其他效應派出為該蝙蝠衍生生物之複製品的衍生生物，則雖然其都會具有提默沙所賦予的觸發式異能，但該異能不會與提默沙的異能有連結關係，且不會將該牌移回戰場。不過，當這類蝙蝠的複製品對任一玩家造成戰鬥傷害時，它所獲得的觸發式異能會讓你犧牲它。
- 你派出的每個蝙蝠衍生生物之異能，都只會關注你結算派出該衍生生物之異能時所放逐的那張牌。當它對任一玩家造成戰鬥傷害時，你只會將對應的牌移回戰場，而非被提默沙放逐的其他牌。
- 如果你不能放逐該牌（也許是因為在該觸發式異能開始結算前，有效應已將該牌移走），則你不能支付{一}也不會派出衍生生物。
- 提默沙最後一個異能會在任何由你操控的非衍生生物之吸血鬼死去時觸發，而非僅限於由你擁有的非衍生生物吸血鬼。如果你操控提默沙和另一位玩家的非衍生生物吸血鬼，然後該吸血鬼死去，你可以支付{一}來從墳墓場放逐該牌。
- 此蝙蝠衍生生物對玩家造成戰鬥傷害時，其操控者便是蝙蝠觸發式異能的操控者，且被放逐的牌會在該玩家的操控下移回戰場。

## 紅色

點血成金

{二}{紅}

結界

當點血成金進戰場時，你每有一位對手，便派出一個血滴衍生生物。（血滴衍生生物是具有「{一}，{橫置}，棄一張牌，犧牲此神器：抽一張牌」的神器。）

由你操控的血滴衍生生物額外具有武具此類別，且具有「佩帶此武具的生物得+2/+0」與佩帶{二}。

- 如果點血成金離開戰場，血滴衍生生物便不再是武具。如果那時它們貼附在生物上，則會卸裝。
- 如果你操控數個點血成金，則你每操控一個點血成金，佩帶血滴武具的生物便得+2/+0。佩帶費用依然是{二}。
- 如果血滴衍生生物因故既是生物也是武具，則它不能貼附於生物。

馬可夫執法者

{四}{紅}{紅}

生物~吸血鬼 / 士兵

6/6

每當馬可夫執法者或另一個吸血鬼在你的操控下進戰場時，馬可夫執法者與至多一個目標由對手操控的生物互鬥。

每當一個本回合中受過馬可夫執法者傷害的生物死去

時，派出一個血滴衍生物。(血滴衍生物是具有

「{-}，{橫置}，棄一張牌，犧牲此神器：抽一張牌」的神器。)

若是馬可夫執法者和另一個生物同時死去，如果本回合它對該生物造成過傷害，則其最後一個異能會觸發。

---

午夜縱火犯

{三}{紅}

生物~吸血鬼

3/2

當午夜縱火犯進戰場時，消滅至多 X 個目標不具魔

法力異能的神器，X 為由你操控的吸血鬼數量。

- 午夜縱火犯的觸發式異能不能指定具有起動式或觸發式魔法力異能的神器為目標。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。
-

華族後裔

{二}{紅}

生物～吸血鬼 / 貴族

3/1

每當華族後裔或另一個由你操控且非衍生物的吸血鬼死去時，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。）

{紅}，犧牲兩個神器：放逐你的牌庫頂牌。本回合中，你可以使用該牌。

- 以此法使用牌需遵循所有一般利用該牌的時機規則。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。

---

## 綠色

空圓地王狼

{四}{綠}{綠}

生物～狼

4/4

閃現

在你的維持開始時，你每操控一個為狼或狼人的生物，便派出一個 2/2 綠色的狼衍生物。

- 如果你操控一個既是狼又是狼人的生物，空圓地王狼的觸發式異能只會計算它一次。

---

## 多色

凶險華爾滋

{三}{黑}{紅}

巫術

選擇三張目標在你墳墓場中的生物牌。隨機將其中兩張移回戰場，另一張則置於你的牌庫底。

- 如果於凶險華爾滋結算時只有一個或兩個生物是合法目標，所有合法目標都會被置入戰場，沒有牌會被置於你的牌庫底。

---

茂威原祖史崔凡

{二}{黑}{紅}

傳奇生物 ~ 吸血鬼 / 貴族

3/2

飛行

在你的結束步驟開始時，每有一位本回合中失去過生命的玩家，便派出一個血滴衍生物。

每當史崔凡攻擊時，你可以犧牲兩個血滴衍生物。若你如此作，則你可以將一張吸血鬼牌從你手上橫置放進戰場，且正進行攻擊。它獲得不滅異能直到回合結束。

- 史崔凡的第一個觸發式異能會計算失去過生命的玩家數量，即使他們本回合還獲得過等量或更多生命也是一樣。

---

恐懼身影烏蔽襲

{三}{藍}{黑}

傳奇生物 ~ 夢魘 / 驚懼獸

1/1

放逐區中每有一張由對手擁有的牌，恐懼身影烏蔽襲便得+1/+1。

每當烏蔽襲或另一個夢魘或驚懼獸在你的操控下進戰場時，目標對手從其牌庫頂開始放逐牌，直到放逐一張地牌為止。

- 恐懼身影烏蔽襲第一個異能會計算放逐區中由對手擁有的所有牌，不僅僅是被其第二個異能放逐的牌。

---

魔法風雲會，Magic，斯翠海文，凱德海姆，贊迪卡，被遺忘國度戰記以及依尼翠，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.