

神河霧朝紀發佈釋疑

編纂：Jess Dunks

此文件最近更新日期：2021 年 12 月 17 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

神河霧朝紀 系列中印製之系列代碼為 NEO 的牌張可在以下賽制中使用：標準、先驅、近代，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*、*依尼翠：腥紅婚誓* 以及 *神河霧朝紀*。

對於 *神河霧朝紀* 指揮官產品中的牌張：其上印製之系列代碼為 NEC、編號為 1-38 (及編號 39-78 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 NEC、編號為 79 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](https://locator.wizards.com) 查詢你附近的活動或販售店。

新關鍵字異能：重配

本身就既是武具也是生物的牌張，將首度於 *神河霧朝紀* 系列中登場。利用 *重配* 這一新關鍵字異能，你能活用這類武具生物：貼附到另一個生物上；在生物之間移動；或是卸裝好讓它再度作為生物大顯身手。此異能涵蓋了佩帶此關鍵字的所有功能，同時在戰場上沒有其他生物的情況下自己也能派上用場，讓你能夠靈活運用。

竊物八爪械

{二}{藍}

神器生物 ~ 武具 / 章魚

2/2

每當竊物八爪械或佩帶此武具的生物對任一玩家造成戰鬥傷害時，抽一張牌。

重配{二} ({二}：貼附在目標由你操控的生物上；或從生物上卸裝。重配的時機視同巫術。它於貼附期間不是生物。)

- 重配代表兩個起動式異能。重配[費用]意指：「[費用]：將此永久物貼附在另一個目標由你操控的生物上。只能於巫術時機起動。」以及「[費用]：將此永久物卸裝。只能於此永久物貼附在某生物上時起動，且僅限巫術時機。」
- 「將具重配異能的武具貼附在某生物」此動作，會令該武具不再是生物，直到它卸裝為止。它會失去所具有的所有生物副類別。
- 武具不會隨著其所貼附的永久物橫置而一同成為已橫置。舉例來說，如果你以某個佩帶了竊物八爪械的生物攻擊，然後在戰鬥後利用重配將竊物八爪械卸裝，則竊物八爪械會是未橫置的狀態，且能在對手回合中進行阻擋。
- 類似地，如果某武具已橫置，則你仍可以起動其重配異能，且如此也能將它貼附到其他生物上。「成為已貼附」此變化不會將其重置。雖然在大多數情形中，「貼附在某生物上的武具為已橫置」此事對遊戲並無影響，但如果它在重置前就再度卸裝的話，便需留意其卸裝前的狀態。
- 如果某個具重配異能的武具於其貼附期間因故失去了所有異能，則令其「不再是生物」的效應仍會持續到其卸裝為止。
- 一旦具重配異能的武具生物不再是生物，則其上貼附的所有武具和具「結附於生物」異能之靈氣都會卸裝 / 不再貼附。而能結附於不是生物之武具的靈氣則仍會貼附於其上。
- 你也能利用重配異能以外的效應（例如黃銅扈從的起動式異能），來將具此異能的武具生物貼附在其他生物上。

- 儘管你如此作也會令武具「成為」貼附在某生物上，但對於職業：戰士和獅族獵戶這類牌來說，重配並不算是「佩帶異能」。
- 武具生物永遠不能貼附在自己身上。如果有效應試圖如此作，則什麼都不會發生。
- 如果某個具重配異能的生物於貼附在其他生物上之後因故還是生物（也許是因為諸如器械進擊之類的效應），則它便會立即從佩帶此武具的生物上卸裝。

新遊戲用詞：飾裝

本系列中有許多牌張會提及「（有）飾裝」的生物，並因你強化生物而給予回報。若某個由你操控的生物符合以下條件之一，便算作「有飾裝」：(1)其上有至少一個指示物；(2)佩帶有武具；(3)結附有由你操控的靈氣。

護燼惡鬼

{一}{紅}

結界生物 ~ 鬼怪 / 戰士

2/1

每當一個由你操控、有飾裝且非衍生物的生物死去時，派出一個 1/1 無色精靈衍生物。（武具，指示物，以及由你操控的靈氣均為飾裝。）

雄心突襲

{二}{紅}

瞬間

由你操控的生物得+2/+0 直到回合結束。如果你操控有飾裝的生物，則抽一張牌。（武具，指示物，以及由你操控的靈氣均為飾裝。）

- 如果由你操控的生物上貼附了由對手操控的靈氣，則並不會算作「有飾裝」。
 - 只要某生物上面有指示物，就都會算作「有飾裝」~至於為何種指示物、是由哪位玩家放置在該生物上的則並不重要。
 - 只要某生物佩帶有武具，就都會算作「有飾裝」~貼附在該生物上的武具由誰操控並不重要。
 - 只有生物才會有「飾裝」。如果某個有飾裝的生物不再是生物，則它便也不會算作有飾裝。
-

新關鍵字異能：完化

新 / 復出遊戲機制：混血非瑞克西亞魔法力

完化是指生靈成為非瑞克西亞人的過程（基本上並非自願），如今魔判官終於找到能夠完化鵬洛客的方法。完化智者多美代便是首位帶有「完化」此關鍵字異能的鵬洛客，與之一起出現的，還有全新的混血非瑞克西亞魔法力符號。如果你為該符號支付生命，或許就能夠提早一回合來施放多美代，但如此一來她進戰場時上面就少兩個忠誠指示物。

完化智者多美代

{二}{綠}{綠/藍/非}{藍}

傳奇鵬洛客 ~ 多美代

5

完化（{綠/藍/非}可用{綠}，{藍}或 2 點生命來支付。

如果以生命支付，則此鵬洛客進戰場時上面少兩個忠誠指示物。）

+1：橫置至多一個目標神器或生物。它於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。

-X：將目標魔法力值為 X 的非地永久物牌從你的墳墓場放逐。派出一個衍生物，此衍生物為該牌的複製品。

-7：派出傳奇衍生神器多美代的筆記本，其為無色，且具有「你施放的咒語減少{二}來施放」與「{橫置}：抽一張牌。」

「非瑞克西亞魔法力」通則：

- 於你開始施放咒語時，你得選擇是要支付{綠}、{藍}還是 2 點生命。你是在為咒語選擇模式或 X 數值的步驟中一併作此決定。
- 在確定牌張的魔法力值時，點算混血魔法力符號的方式與普通魔法力符號沒有區別。特別一提，就算你是支付{二}{綠}{藍}和 2 點生命來施放，多美代的魔法力值始終為 5。
- 非瑞克西亞不是魔法力的顏色，也不是魔法力的種類，玩家不能加非瑞克西亞魔法力。它只是一個符號，允許你以其他方式來為咒語或異能支付費用。

「完化」通則：

- 完化屬於替代性效應，但僅對進戰場時上面有忠誠指示物的永久物生效。所有會對該永久物進戰場時上面帶有之忠誠指示物數量生效的其他替代性效應，也都會如常生效。

- 完化異能只會檢查玩家施放在施放咒語過程中是否選擇「為非瑞克西亞魔法力符號支付 2 點生命」此事。如果玩家在施放咒語過程中因其他原因支付了生命，則這樣也不會減少該鵬洛客進戰場時上面的忠誠指示物數量。

復出機制：傳紀和轉化式雙面牌

神河歷史滿是各種傳紀傳說，其中廣為流傳、描繪生動者彷彿都如躍然紙面一般活靈活現。這次我們是說真的！*神河霧朝紀*系列中的傳紀牌，會印製在轉化式雙面牌的正面。於這類傳紀的最後一個章節異能結算時，便會被放逐，並以已轉化的樣子來進戰場。這類牌的背面都是結界生物。

梓紗八方之旅

{一}{綠}

結界～傳紀

(於此傳紀進戰場時及於你抽牌步驟後，加一個學問指示物。)

I — 本回合中，你可以額外使用一個地。

II — 你獲得 3 點生命。

III — 放逐此傳紀，然後將它在你的操控下移回戰場且已轉化。

////

雲遊者紡像

結界生物～人類 / 修行僧

3/3

每當雲遊者紡像被阻擋時，重置至多三個由你操控的地。

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。本系列中的轉化式雙面牌正面左上角都是閉扇符號，背面左上角則是開扇符號。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。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）。本系列中的傳紀牌通常不會在戰場上的時候轉化。而是會先被放逐，然後再以已轉化的樣子返回戰場。（雖然過往系列某些牌的效應可能會令這類傳紀牌在戰場上轉化，但這類效應都不太常見。）

自從雙面牌上次在*依尼翠：腥紅婚誓*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。
- 本系列所有轉化式雙面牌施放時均為正面朝上。在戰場以外的其他區域，都只需考慮其正面的特徵。如果它在戰場上，只考慮目前朝上之牌面的特徵；另一面的特徵會被忽略。
- 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。
- 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。
- 如果有效應讓你將某張不是雙面牌的牌以「放進戰場且已轉化」形式放進戰場，則該牌根本不會進戰場。在此情況下，它會留在先前所在的區域。舉例來說，如果某張單面牌成為梓紗八方之旅的複製品，則它會被章節異能 III 放逐，然後留在放逐區中。

復出的異能提示：魂力

魂力是見於部分牌張上的異能提示，提醒你可以將這類牌從手上棄掉來獲得特殊效應。每張具有魂力此異能提示的牌上都會有包含「棄掉此牌」為費用的起動式異能。

竹林射手

{一}{綠}

結界生物 ~ 蛇 / 弓箭手

3/3

守軍，延勢

魂力 ~ {四}{綠}，棄掉竹林射手：消滅目標具飛行異能的生物。

- 「棄一張牌」是起動竹林射手之異能費用的一部分。
- 如果某個魂力異能需要目標，則你不能在沒有目標的情況下起動該異能，好棄掉該牌。

復出機制：載具和搭載

在見過能將自己塑形成武具的生物之後，再在本系列中見到動力機甲、懸浮機車或兩三個機體也就不足為奇了吧？本系列的載具牌以前所未見的方式光彩復歸！

靈動機體

{一}{藍}

神器～載具

3/4

飛行

每當靈動機體成為已搭載時，至多另一個目標由你操控的載具成為神器生物直到回合結束。

搭載 3 (橫置任意數量由你操控且力量總和等於或大於 3 的生物：此載具成為神器生物直到回合結束。)

於本系列中登場的載具運作方式，大體上與其他系列並無二致，不過有幾處細部規則更新：

- 此前，你可以橫置一個已成為生物的載具來起動其本身的搭載異能。這類動作鮮少出現，且「載具能夠搭載自身」這事情本身就不合理，所以我們略微修訂了規則，以防止此事發生。你現在必須橫置其他生物來搭載載具。
- 本系列中有部分載具具有會在「每當它『成為已搭載』時」發生效應的觸發式異能。每當該載具的任一搭載異能結算時，都會觸發這類異能，就算該載具此時已經是生物也是一樣。

載具的其他規則沒有變化。以下是關於「載具」的部分通則：

- 每個載具其上都印製著一組力量和防禦力，但載具本身不是生物。如果它成為生物（很可能是藉由其搭載異能，不過本系列中還包括其他能讓其成為生物的效應），它便會具有該組力量和防禦力。
- 如果某個效應使某個載具成為具特定力量和防禦力的神器生物，則該效應會覆蓋載具上印製的力量和防禦力。
- 你能橫置任何由你操控且未橫置的其他生物來支付搭載費用，包括剛受你操控者。
- 你可以橫置多於所需數量的生物來起動搭載異能。
- 一旦某位玩家宣告他正在起動某個搭載異能，則直到該異能的費用支付完畢，沒有玩家能有所行動。特別一提，玩家無法藉由更改某個生物的力量或將某個生物移除或橫置來阻止該異能。
- 搭載載具的生物並非結附於其上，也不會以其他方式與該載具產生關聯。影響載具的效應（例如消滅或使其獲得一個+1/+1 指示物）不會影響搭載它的生物。

- 一旦載具成為生物後，其與任何其他神器生物並無不同。除非你在你的回合開始時便持續操控它，否則它不能攻擊；如果它未橫置，則它可用來進行阻擋；它能橫置用於支付另一個載具的搭載費用，等等。
- 「載具」屬於神器類別，而非生物類別。已搭載的載具不具有任何生物類別。
- 就算某個載具已經是神器生物，你依然可以起動其搭載異能。如此作不會對該載具產生任何影響。這樣不會改變其力量和防禦力。
- 如果你要讓某個載具攻擊，則它在宣告攻擊者步驟開始時就必須是生物，所以你最晚能夠起動其搭載異能好以它攻擊的時機，是在戰鬥開始步驟中。如果你要讓某個載具阻擋，則它在宣告阻擋者步驟開始時就必須是生物，所以你最晚能夠起動其搭載異能好以它阻擋的時機，是在宣告攻擊者步驟中。不管是哪種情況，玩家都可以在搭載異能結算後，將載具宣告為攻擊生物或阻擋生物之前採取行動。
- 當某個載具成為生物時，不會算作有生物進戰場。此永久物已經在戰場上；它只是改變了類別。會因生物進戰場而觸發的異能並不會觸發。
- 如果某永久物成為某個載具的複製品，則該複製品不是生物，即使它所複製的載具已成為神器生物也是如此。

復出關鍵字異能：忍術

忍術此機制能讓你在戰場上撒下煙霧*變出生物，打你對手一個措手不及。如果某個由你操控且進行攻擊的生物未受阻擋，則你可以從你手上展示一張具忍術異能的牌，支付忍術費用，並將該進行攻擊的生物移回其擁有者手上。若你如此作，則將此具有忍術的生物橫置放進戰場，且正進行攻擊。

凜劍狐族

{二}{白}

生物~狐 / 忍者

2/2

忍術{三}{白} ({三}{白}，將一個由你操控且未受阻擋的攻擊生物移回其擁有者手上：將此牌從你手上橫置放進戰場，且正進行攻擊。)

連擊

- 忍術異能只有在宣告完阻擋者之後才能起動。在完成宣告之前，所有的攻擊生物既沒有「被阻擋」，也沒有「未受阻擋」。

- 你於起動忍術異能時，需從你手上展示該忍者牌，並將進行攻擊的生物移回。你需要一直展示該忍者牌，且它要等到異能結算之後才會被放進戰場。如果在異能結算之前該牌就已離開你的手牌，則它根本不會進戰場。
- 具忍術異能的生物進戰場的時候，其攻擊的玩家或鵬洛客與所移回之攻擊生物的攻擊對象相同。此為忍術異能特有的規則；在其他情況下，當生物以「且正進行攻擊」的狀態置入戰場時，該生物的操控者得選擇其攻擊的玩家或鵬洛客。
- 雖然該忍者進行攻擊，但它從未宣告為進行攻擊的生物（舉例來說，某些異能會在有生物攻擊時觸發）。
- 你可以在宣告阻擋者步驟、戰鬥傷害步驟或戰鬥結束步驟中起動忍術異能。在大多數情形中（參見下文），如果你等到戰鬥傷害步驟或戰鬥結束步驟再起動忍術，則因為此時生物都已造成戰鬥傷害，因此新進戰場的忍者不會造成戰鬥傷害。
- 但如果戰鬥中有生物具有先攻或連擊異能，則你可以在先攻戰鬥傷害步驟中起動忍術異能。這樣該忍者便會在常規戰鬥傷害步驟中造成戰鬥傷害，就算它具有先攻異能也是一樣。

*需自備煙霧。

復出結界組合：祭祠

沒有祭祠的神河系列會成什麼樣？祭祠都是傳奇結界，通常具有隨著你操控的祭祠數量增多而愈發強大的異能。而本系列的祭祠同時也是生物！

古戰御神體

{二}{紅}

傳奇結界生物～祭祠

2/2

先攻

在你的結束步驟開始時，你可以支付{一}。當你如此

作時，古戰御神體對目標玩家或鵬洛客造成 X 點傷

害，X 為由你操控的祭祠數量。

- 就算祭祠此類別出現在了生物上，它也還是結界類別，而非生物類別。在有效應讓你選擇一種生物類別時，你不能選擇「祭祠」。

- 神河霧朝紀主系列中的祭祠，均具有會在你的結束步驟開始時觸發、並讓你支付{一}的異能。如果你確實支付{一}，則另一個觸發式異能便會進入堆疊。如果該第二個觸發式異能需要目標，則你是在該異能進入堆疊時一併決定。

神河霧朝紀主系列單卡解惑

白色

祖傳長刀

{一}{白}

神器 ~ 武具

每當一個由你操控的武士或戰士單獨攻擊時，你可以支付{一}。當你如此作時，將祖傳長刀貼附於其上。

佩帶此武具的生物得+2/+1。

佩帶{三} ({三}：裝備在目標由你操控的生物上。只能於巫術時機佩帶。)

- 若在宣告攻擊者步驟當中，某生物是唯一宣告為攻擊者的生物，則該生物便是「單獨攻擊」。舉例來說，如果你宣告數個生物一起攻擊，但之後這些生物除了其中一個之外全部都移出戰鬥，則祖傳長刀的異能不會觸發。
- 如果於祖傳長刀的異能結算時，你選擇支付{一}，這樣便會觸發另一個觸發式異能，且玩家可以回應之。然後，於該第二個異能結算時，祖傳長刀貼附在該單獨攻擊的生物上。

澄穹猗旺

{三}{白}{白}

傳奇生物 ~ 龍 / 精靈

5/4

飛行，警戒

當澄穹猗旺死去時，選擇一項 ~

- 檢視你牌庫頂的七張牌。將其中任意數量的非地永久物牌放進戰場，且這些牌的魔法力值總和須等於或小於4。將其餘的牌以隨機順序置於你的牌庫底。
- 在每個由你操控的生物或載具永久物上各放置兩個+1/+1指示物。

- 如果玩家牌庫裡的牌之魔法力費用中包含{X}，則 X 為零。

驅靈斬

{白}{白}

巫術

消滅至多一個目標神器，結界或已橫置的生物。然後

如果你同時操控神器和結界，則派出一個 2/2 白

色，具警戒異能的武士衍生物。

- 如果於驅靈斬結算時，你操控既是神器又是結界的永久物，則你會派出一個武士衍生物。
- 你可以在不指定目標的情況下施放驅靈斬。若你如此作，且於它結算時你同時操控神器和結界，則你會派出一個武士衍生物。不過，如果你選擇了目標，但於驅靈斬試圖結算時，該目標不合法，則驅靈斬不會結算，且其所有效應都不會生效。該不合法的目標不會被消滅，你也不會派出武士衍生物。

雲鋼麒麟

{二}{白}

神器生物 ~ 武具 / 麒麟

3/2

飛行

佩帶此武具的生物具有飛行與「你這盤遊戲不會輸，

對手也不會贏。」

重配{五} ({五} : 貼附在目標由你操控的生物上 ; 或

從生物上卸裝。重配的時機視同巫術。它於貼附期間

不是生物。)

- 於你操控佩帶雲鋼麒麟此武具的生物期間，所有遊戲效應都不會令你輸掉這盤遊戲，也不會令對手贏得這盤遊戲。無論你的總生命已為 0 或更少，你被迫要在牌庫為空的時候抽牌，你已有十個或更多中毒指示物，你已耗盡九命護身，你對手是十三癡迷客等等，都沒有關係。你就繼續進行遊戲。
- 但你仍可能因其他因素而輸掉遊戲。舉例來說，如果你認輸，或是在認證比賽中因違反比賽規則而被處以一盤負或一局負，你仍會輸掉這盤遊戲。
- 如果你在雙頭巨人遊戲中操控佩帶雲鋼麒麟此武具的生物，則你的隊伍不會輸掉這盤遊戲，且對手隊伍不會贏得這盤遊戲。

- 如果於雲鋼麒麟裝備在某生物上期間，你的總生命已為 0 或更少，則此時起動其上的重配異能，將雲鋼麒麟貼附在另一個由你操控的生物上，並不會讓你輸掉這盤遊戲。但如果雲鋼麒麟已卸裝，或是貼附到不由你操控的生物，則你就會輸掉這盤遊戲。
-

告別

{四}{白}{白}

巫術

選擇一項或多項～

- 放逐所有神器。
 - 放逐所有生物。
 - 放逐所有結界。
 - 放逐所有墳墓場。
- 如果你為告別選擇了多個模式，則你需按照牌面上敘述的順序依次執行各模式。
-

調停人逮捕

{二}{白}

結界～靈氣

結附於永久物

所結附的永久物不能進行攻擊、阻擋或搭載載具。除

了魔法力異能之外，其起動式異能都不能起動。

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

召現正義

{一}{白}{白}{白}{白}

巫術

將目標永久物牌從你的墳墓場移回戰場，然後將四個 +1/+1 指示物分配給任意數量由目標玩家操控的生物和 / 或載具。

- 你於施放此咒語時，就須一併決定兩個目標，但要等到結算時才決定要在哪個生物和 / 或載具上放置指示物。特別一提，如果你指定自己為目標，並以召現正義將一張生物或載具牌放進戰場，則你可以將全部或部分指示物放置在該永久物上。

帝皇玉音輕腳

{一}{白}

傳奇生物 ~ 狐 / 參謀

2/2

每當一個靈氣在你的操控下進戰場時，若它經你施放，則你可以從你牌庫中搜尋一張魔法力值等於或小於該靈氣的靈氣牌，且其不得與任一由你操控的靈氣同名，將該牌放進戰場且貼附於帝皇玉音輕腳上，然後洗牌。

- 如果你找到的靈氣因故不能貼附在輕腳上，則該牌會留在你的牌庫中不會進戰場。

異燈行進

{X}{白}

瞬間

你可以從你手上放逐任意數量的白色牌，以作為施放此咒語的額外費用。每以此法放逐一張牌，此咒語便減少{二}來施放。

放逐目標魔法力值等於或小於 X 的神器，生物或結界。

- 雖然你可以利用異燈行進的第一個異能來放逐多於所需數量的牌張，但你不能以此法將異燈行進的魔法力費用降到少於{白}。

- 舉例來說，假設你希望選擇魔法力值為 6 的目標。則你至少需要將 X 選為 6。你可以選擇支付 {六}{白}來施放異燈行進。你也可以從你手上放逐若干白色牌，每放逐一張就能將該費用減少{二}。如果你想，你甚至可以為 X 選更大的值。
- 當異燈行進在堆疊上時，其魔法力值始終都是你為 X 所選數值加 1，與你施放它時實際支付的魔法力數量無關。

詩人山崎典花

{二}{白}

傳奇生物 ~ 人類 / 武士

3/2

警戒

每當一個由你操控的武士或戰士單獨攻擊時，本回合中，你可以從你的墳墓場施放目標結界牌。

- 若在宣告攻擊者步驟當中，某生物是唯一宣告為攻擊者的生物，則該生物便是「單獨攻擊」。舉例來說，如果你宣告數個生物一起攻擊，但之後這些生物除了其中一個之外全部都移出戰鬥，則詩人山崎典花的異能不會觸發。
- 你以此法使用結界牌時，仍必須遵循所有正常時機規則，且支付其所有費用。

宰輔威權

{白}

瞬間

目標生物得+2/+2 直到回合結束。如果它是結界生物或傳奇生物，則改為在其上放置一個+1/+1 指示物且它得+1/+1 直到回合結束。

- 如果該目標生物既是結界生物又是傳奇生物，則你仍只會在其上放置一個+1/+1 指示物，且它得+1/+1 直到回合結束。
-

永岩城重砌考

{二}{白}

結界 ~ 傳紀

(於此傳紀進戰場時及於你抽牌步驟後，加一個學問指示物。)

I — 從你牌庫中搜尋一張基本的平原牌，展示該牌，將它置於你手上，然後洗牌。

II — 你可以棄一張牌。當你如此作時，將目標魔法力值等於或小於 2 的永久物牌從你的墳墓場橫置移回戰場。

III — 放逐此傳紀，然後將它在你的操控下移回戰場且已轉化。

///

重砌築師像

結界生物 ~ 狐 / 修行僧

3/4

警戒

每當重砌築師像攻擊或阻擋時，派出一個 1/1 無色精靈衍生物。

- 如果於永岩城重砌考的章節異能 II 結算時，你選擇棄牌，則另一個觸發式異能便會進入堆疊，且你需為其選擇目標。特別一提，這意味著如果你棄的是一張魔法力值等於或小於 2 的永久物牌，則你也可以指定該牌為目標。

親觸靈界

{二}{白}

結界

當親觸靈界進戰場時，放逐至多一個目標神器或生物，直到親觸靈界離開戰場為止。

魂力 ~ {一}{白}，棄掉親觸靈界：放逐目標神器或生物。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。

- 如果你以親觸靈界或其魂力異能，將某張雙面牌放逐後移回戰場，則該牌會以正面朝上的樣子返回戰場。
- 如果親觸靈界在其第一個異能結算前就已離開戰場，則目標永久物不會被放逐。

- 結附於所放逐永久物上的靈氣將被置入其擁有者的墳墓場。武具則會被卸裝並留在戰場上。所放逐永久物上的任何指示物將會消失。當該牌移回戰場之時，它會是一個全新物件，與先前所放逐的牌毫無關聯。
- 如果以此法放逐某個衍生物，它將會完全消失且不會移回戰場。

飄萍皇

{二}{白}{白}

傳奇鵬洛客

3

閃現

只要飄萍皇是於本回合進戰場，你便可以於你能夠施放瞬間的時機下起動她的忠誠異能。

+1：在至多一個目標生物上放置一個+1/+1 指示物。它獲得先攻異能直到回合結束。

-1：派出一個 2/2 白色，具警戒異能的武士衍生物。

-2：放逐目標已橫置的生物。你獲得 2 點生命。

- 就算是在飄萍皇進戰場的當回合中，你也還是只能起動她的一個忠誠異能。

遙想年少

{三}{白}

瞬間

至多兩個目標生物各得+2/+2 直到回合結束。如果你同時操控神器和結界，則這些生物再獲得繫命異能直到回合結束。

- 「這些生物」指的是上文的「目標生物」，而非你操控的神器和結界。
 - 此處的神器和結界可以是同一個永久物。
 - 只有於遙想年少結算時，才會檢查你是否同時操控神器和結界。
-

藍色

錨定實界

{二}{藍}{藍}

巫術

犧牲一個神器或生物，以作為施放此咒語的額外費用。

從你牌庫中搜尋一張武具或載具牌，將該牌放進戰場，然後洗牌。如果該牌的魔法力值小於所犧牲之永久物，則占卜 2。

- 施放此咒語時，你必須犧牲正好一個神器或生物；你無法不犧牲神器或生物就施放此咒語，且你也不能犧牲一個以上的神器或生物。
- 要等到施放完此咒語、支付完其所有費用之後，玩家才能回應之。沒人能試圖影響你所犧牲的永久物，好讓你無法施放此咒語。

洞察覺醒

{X}{藍}{藍}

結界～靈氣

結附於神器或生物

當洞察覺醒進戰場時，在所結附的永久物上放置 X 個 +1/+1 指示物。

只要所結附的永久物是生物，它的基礎力量與防禦力便為 1/1。

- 先前將所結附生物之力量與防禦力設定為某特定數值的效應，都會被洞察覺醒蓋掉。至於其他改變該所結附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。
- 所結附的生物之防禦力是先變成 1，而後會在其上放指示物的觸發式異能才進入堆疊。如果此時它已受到等於或大於其防禦力的傷害，就它於在其上放指示物的觸發式異能結算之前就會被消滅。
- 如果（舉例來說）你只是想讓對手某個生物的基礎力量與防禦力為 1/1，但又不想給它任何指示物的話，你施放此咒語時也可以將 X 選為 0。
- 如果洞察覺醒結附在某個當前已經是生物的載具上，或它所結附的載具稍後成為生物，則該載具的基礎力量與防禦力會是 1/1，而非其上印製的力量和防禦力。

親見忌話圖

{三}{藍}{藍}

結界～傳紀

(於此傳紀進戰場時及於你抽牌步驟後，加一個學問指示物。)

I — 不由你操控的生物得-2/-0直到你的下一個回合。

II — 如果你的手牌為一張或更少，則抽四張牌。若否，則占卜2，然後抽兩張牌。

III — 放逐此傳紀，然後將它在你的操控下移回戰場且已轉化。

////

忌話圖視像

結界生物～精靈

0/0

飛行，踐踏

你每有一張手牌，忌話圖視像便得+1/+1。

- 親見忌話圖的章節異能I會影響它結算時不由你操控的生物。在該異能結算後才受對手操控的生物不會受到影響。它們要等到下一次才能親見忌話圖了。

探索未然

{二}{藍}

瞬間

檢視你牌庫頂的五張牌。牌面朝下地放逐其中一張，並將其餘的牌以隨機順序置於你的牌庫底。如果所放逐之牌是魔法力值等於或小於2的瞬間咒語，則你可以施放它，且不需支付其魔法力費用。如果你未如此作，則將該牌置於你手上。

- 只要最後所成的咒語是魔法力值等於或小於2的瞬間咒語，你便可以施放以探索未然放逐的牌，就算你所放逐的牌本身並不符合此條件也是一樣。如果你放逐的是連體牌、模式雙面牌、歷險牌或其他類似牌張，便有可能出現此狀況。
-

捕捉菁華

{藍}{藍}

瞬間

反擊目標生物咒語。在至多一個目標由你操控的生物

上放置一個+1/+1 指示物。

- 你不能在沒有生物咒語作為目標的情況下施放捕捉菁華。如果在捕捉菁華試圖結算時，其中任一目標已是不合法目標，另一個目標仍會如常受到影響。
- 註記著「不能被反擊」的生物咒語是捕捉菁華的合法目標。當捕捉菁華結算時，該咒語不會被反擊，但你仍會在目標生物上放置一個+1/+1 指示物。

賽博派特務

{三}{藍}

生物 ~ 人類 / 忍者

3/4

只要賽博派特務已橫置，它便是基礎力量與防禦力為

1/1 的人類 / 市民，且不能被阻擋。

{二}{藍}：重置賽博派特務。

- 設定某生物之力量、防禦力或生物類別的效應，會依照時間印記順序生效。賽博派特務第一個異能的時間印記，是它進戰場的時刻，而非每次成為橫置都會改變。特別一提，這意味著在賽博派特務進戰場後再將其力量和防禦力設定為特定數值的其他效應，都不會被此異能蓋過去。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。
 - 在宣告賽博派特務為攻擊者後再將它重置，不會將它移出戰鬥。
-

發明迭代誌

{三}{藍}

結界～傳紀

(於此傳紀進戰場時及於你抽牌步驟後，加一個學問指示物。)

I — 將至多一個目標生物或鵬洛客移回其擁有者手上。

II — 將一張神器牌從你的墳墓場移回你手上。如果你無法如此作，則抽一張牌。

III — 放逐此傳紀，然後將它在你的操控下移回戰場且已轉化。

////

突破具像

結界生物～月人

3/3

飛行

每當你施放咒語時，直到你的下一個回合，所有對手都不能施放與該咒語具相同魔法力值的咒語。

- 突破具像的觸發式異能會比觸發它的咒語先一步結算。特別一提，該異能要等到其結算之後才會產生效應，因此對手可以回應異能來施放與原咒語魔法力值相同的其他瞬間咒語。
- 突破具像的觸發式異能不會影響玩家已施放的咒語，就算這些咒語尚未結算也是一樣。

召現狂風

{一}{藍}{藍}{藍}{藍}

巫術

獲得目標神器或生物的操控權。將它重置。

- 除非你獲得操控權的該生物具有敏捷異能，否則你不能用它攻擊，也不能利用其費用中含有{橫置}的起動式異能。
 - 就算獲得某永久物之操控權，也不會讓你同時獲得其上任何靈氣或武具之操控權。
-

進展暴君金吉塔廈

{五}{藍}{藍}

傳奇生物 ~ 非瑞人 / 魔判官

5/5

每當你施放神器，瞬間或巫術咒語時，複製該咒語。

你可以為該複製品選擇新的目標。此異能每回合只會觸發一次。（永久物咒語的複製品會成為衍生物。）

每當任一對手施放神器，瞬間或巫術咒語時，反擊該咒語。此異能每回合只會觸發一次。

- 如果所複製的咒語具有模式（也就是說，它註記著「選擇一項～」或類似者），則金吉塔廈第一個異能產生之複製品會與原版咒語有相同的模式。你不能選擇其他的模式。
- 如果該咒語於施放時一併決定了其傷害的分配方式，則你無法更改這一分配方式（但你依舊能更改將受到傷害的目標）。需在施放時便一併指定目標之間指示物分配方式的咒語也是如此。
- 你不能選擇去支付金吉塔廈第一個異能產生之複製品的任何額外費用。不過，會基於替原版咒語所支付的任何額外費用而產生的效應都會被複製，就好像每個複製品都支付過同樣的費用一樣。
- 金吉塔廈第一個異能所產生的複製品，都是直接在堆疊產生的，所以它們從未「施放」過。會因玩家施放咒語而觸發的異能並不會觸發。
- 就算觸發該異能的咒語於異能結算時已經被反擊，也仍能產生相應的複製品。該複製品將會比原版咒語先一步結算。
- 金吉塔廈的最後一個異能每回合只會觸發一次，而非每回合每位對手各會觸發一次。

漩霧行進

{X}{藍}

瞬間

你可以從你手上放逐任意數量的藍色牌，以作為施放此咒語的額外費用。每以此法放逐一張牌，此咒語便減少{二}來施放。

至多 X 個目標生物躍離。（它們於躍離期間視作不存在。各永久物會於其操控者下一個重置步驟重置之前躍回。）

- 永久物在躍離期間視作不存在。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。
- 永久物是於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。
- 躍離不會令永久物離開或重新進入戰場，因此不會觸發「離開戰場」或「進戰場」的異能。
- 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。
- 雖然你可以利用漩霧行進的第一個異能來放逐多於所需數量的牌張，但你不能以此法將漩霧行進的魔法力費用降到少於{藍}。
- 當漩霧行進在堆疊上時，其魔法力值始終都是你為 X 所選數值加 1，與你施放它時實際支付的魔法力數量無關。

繫靈機體

{二}{藍}

神器~載具

4/3

飛行

每當繫靈機體每回合首度成為已搭載時，直到回合結束，繫靈機體成為目標本回合中搭載它之非傳奇生物的複製品，但它是 4/3，額外是載具神器，且具有飛行異能。

搭載 1

- 繫靈機體的第二個異能，會於其搭載異能每回合的第一次結算時觸發。
- 繫靈機體的觸發式異能，只能指定本回合中某個橫置來支付其搭載費用的生物為目標。

- 如果繫靈機體正受不屬於複製效應之持續性效應影響，而導致其力量、防禦力或類別發生變化，則此效應會在它成為其他東西的複製品後繼續對它生效。
- 繫靈機體所複製的，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），但它會額外具有繫靈機體的類別且是 4/3。它不會複製下列狀態：該衍生物是否為橫置，它上面有沒有指示物、結附了靈氣、裝備了武具，或是其他改變了其力量、防禦力、類別、顏色等等的非複製效應。
- 如果某生物正複製其他東西，而繫靈機體又成為該生物的複製品，則它就會成為該生物所複製之原版物件的複製品。
- 如果該生物是個衍生物，則繫靈機體會複製將該衍生物放進戰場的效應原本所註明的特徵。它不會成為衍生物。
- 如果某玩家利用通常不是生物或載具的非傳奇永久物來搭載繫靈機體，則繫靈機體所成的永久物會是 0/0 神器生物，通常會立刻進入其擁有者的墳墓場。這是因為如果「是生物」此特徵並非該永久物之可複製特徵值的話，複製效應就無法設定該永久物的力量和防禦力。在複製效應生效後，會輪到搭載效應生效，將它變成未設定力量或防禦力的生物，因此這兩個特徵都會被設定為 0。

靈動機體

{一}{藍}

神器 ~ 載具

3/4

飛行

每當靈動機體成為已搭載時，至多另一個目標由你操控的載具成為神器生物直到回合結束。

搭載 3 (橫置任意數量由你操控且力量總和等於或大於 3 的生物：此載具成為神器生物直到回合結束。

)

- 每當靈動機體的搭載異能結算時，都會觸發它的第二個異能，就算靈動機體此時已是生物也是一樣。
- 對於會在「載具成為已搭載」時觸發的異能而言，此異能並不算作「搭載」載具。
- 如果有效應令載具成為生物，但未設定其力量和防禦力，則該載具的力量和防禦力會與正常搭載它時應具有的力量和防禦力相同。

月索原型

{藍}

神器

{橫置}，橫置一個由你操控且未橫置的神器或生物：

加{無}。

魂力~{四}{藍}，棄掉月索原型：目標非地永久物的
擁有者將它置於其牌庫頂或牌庫底。

- 是由該永久物的擁有者來決定是要將它置於牌庫頂還是牌庫底。其他玩家會知道所選結果。在一些不尋常的情況下（包括融合或合變生物），某個永久物可能會由多張牌組成。在此情形中，該永久物的擁有者決定牌庫頂或牌庫底後，要將所有牌都置於該處。該玩家能夠決定這些牌之間的相對順序，且其他玩家不會知道此順序。

實界晶片

{一}{藍}

傳奇神器生物~ 武具 / 水母

0/4

你可以隨時檢視你的牌庫頂牌。

只要實界晶片貼附於生物上，你便可以從你的牌庫頂
使用地和施放咒語。

重配{二}{藍}（{二}{藍}：貼附在目標由你操控的生物
上；或從生物上卸裝。重配的時機視同巫術。它於貼
附期間不是生物。）

- 你以此法從你的牌庫頂施放牌時，仍必須遵循所有正常時機規則，且支付其所有費用。舉例來說，只有在你自己的行動階段中（無論戰鬥前後）、堆疊為空，且本回合此前未使用過地的情況下，你才能以此法使用地。
 - 一旦你已從牌庫頂施放咒語，則此時再有效應令實界晶片不再貼附在生物上，也不會影響到該咒語。
 - 你的牌庫頂牌依然在你的牌庫中，而非在你手上。你不能從你的牌庫頂棄牌（舉例來說，以此來起動其魂力異能）。
-

全裝上陣

{二}{藍}

瞬間

直到回合結束，目標生物或載具成為基礎力量與防禦

力為 4/5 的神器生物。

抽一張牌。

- 先前將所結附生物或載具之力量與防禦力設定為某特定數值的效應，都會被全裝上陣蓋掉。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。
- 如果全裝上陣使某載具成為神器生物，則對於會在「載具成為已搭載」時觸發的異能而言，此舉並不算作「搭載」載具。

實界築師多枚實

{二}{藍}

傳奇生物 ~ 月人 / 魔法師

2/3

每當一個或數個非生物永久物移回任一玩家的手上

時，你抽一張牌。此異能每回合只會觸發一次。

{X}{白}，將一個由你操控的地移回其擁有者手上：將

目標魔法力值等於或小於 X 的神器或結界牌從你的

墳墓場移回戰場。只能於巫術時機起動。

- 多枚實的第一個異能，只有在一個或更多非生物永久物從戰場移回任一玩家的手上時才會觸發。將非生物永久物牌從其他區域移回手上不會觸發此異能。

多美代完化

{三}{藍}

結界 ~ 靈氣

閃現

結附於神器，生物或鵬洛客

當多美代完化進戰場時，橫置所結附的永久物。若它

是武具，則將它卸裝。

所結附的永久物失去所有異能，且於其操控者的重置

步驟中不能重置。

- 武具生物失去其重配異能後，便不能再藉由其他效應來將它貼附在生物上。
- 如果某個具重配且已貼附的武具失去了重配異能，則它要等到卸裝之後才會重新變成生物，且它要等到多美代完化的觸發式異能結算之後才會成為已卸裝。如果該異能被反擊，則該武具仍會貼附在佩帶該武具的生物上。
- 玩家仍可以攻擊其上貼附了多美代完化的鵬洛客，則若該鵬洛客受到傷害，其也會繼續失去忠誠指示物。

叛生逆徒泰茲瑞

{二}{藍}{藍}

傳奇鵬洛客 ~ 泰茲瑞

4

你每回合起動的首個神器起動式異能減少{二}來起動。

+1：抽兩張牌。然後除非你棄一張神器牌，否則棄兩張牌。

-2：目標神器成為神器生物。如果它不是載具，則它的基礎力量與防禦力為 4/4。

-6：你獲得具有以下異能的徽記 ~ 「每當一個由你操控的神器成為橫置時，抽一張牌。」

- 叛生逆徒泰茲瑞的第一個異能，減少的是你每回合中循起動異能規範所起動之第一個「任一神器上的起動式異能」之費用。你在當回合中起動的第二個（及後續）神器起動式異能不會再減少{二}來起動，就算你起動的一個此類異能本身就不含需要支付魔法力的費用也是一樣。特別一提，此敘述並未將魔法力異能排除在外。
- 如果你循起動異能規範所起動的第一個異能是需要支付魔法力的異能，且你此前並未起動魔法力異能來產生所需費用，則該需支付魔法力的異能便會得到泰茲瑞的費用減免。待該異能的總費用鎖定之後，你就可以起動魔法力異能來支付該費用。
- 如果你以某個載具為目標來起動泰茲瑞的第二個忠誠異能，則該載具會具有印製的力量和防禦力。
- 如果泰茲瑞的第二個忠誠異能使某載具成為神器生物，則對於會在「載具成為已搭載」時觸發的異能而言，此舉並不算作「搭載」載具。

千面影徒

{藍}

生物～人類 / 忍者

1/1

忍術{二}{藍}{藍} ({二}{藍}{藍} · 將一個由你操控且未受阻擋的攻擊生物移回其擁有者手上：將此牌從你手上橫置放進戰場，且正進行攻擊。)

飛行

當千面影徒從你手上進戰場時，若它正進行攻擊，則派出一個衍生物，此衍生物為另一個目標進行攻擊之生物的複製品。該衍生物須橫置進戰場，且正進行攻擊。

- 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。它攻擊的對象可以與千面影徒不一樣。(在此提醒，忍術的規則中寫明，因忍術異能而進戰場且進行攻擊的生物所攻擊者，須是所移回之未受阻擋生物原先攻擊的玩家或鵬洛客。)
- 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)。
- 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，則千面影徒派出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。

黑色

殺手墨戲

{二}{黑}{黑}

瞬間

如果你操控神器，則此咒語減少{一}來施放；如果你操控結界，則此咒語也減少{一}來施放。

消滅目標生物或鵬洛客。

- 如果你操控既是神器又是結界的永久物，則殺手墨戲減少{二}來施放。

嗶掌忍者

{二}{黑}

生物 ~ 人類 / 忍者

3/3

忍術{二}{黑}

嗶掌忍者進戰場時上面有一個威懾指示物。

每當嗶掌忍者對任一玩家造成戰鬥傷害時，你可以從其上移去一個威懾指示物。當你如此作時，該玩家展示其手牌且你選擇其中一張非地牌。放逐該牌。

- 如果於嗶掌忍者的觸發式異能結算時，你選擇從其上移去一個威懾指示物，則這樣會令另一個觸發式異能進入堆疊，且玩家可以以咒語和異能回應之。當該第二個異能結算時，該玩家展示其手牌。

邪鬼大刀

{一}{黑}

神器生物 ~ 武具 / 惡魔

3/1

威懾

佩帶此武具之生物的基礎力量與防禦力為 5/5，具威懾異能，且額外具有黑色此顏色與惡魔此類別。

重配{二}{黑}{黑} ({二}{黑}{黑}：貼附在目標由你操控的生物上；或從生物上卸裝。重配的時機視同巫術。它於貼附期間不是生物。)

- 先前將裝備該武具生物之力量與防禦力設定為某特定數值的效應，都會被邪鬼大刀蓋掉。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。

鏈枷千足蟲

{二}{黑}

神器生物 ~ 武具 / 昆蟲

2/2

每當鏈枷千足蟲或佩帶此武具的生物攻擊時，它得

+2/+0 直到回合結束。

重配{二} ({二}: 貼附在目標由你操控的生物上; 或從生物上卸裝。重配的時機視同巫術。它於貼附期間不是生物。)

- 如果實際攻擊的是佩帶此武具的生物，則得+2/+0 直到回合結束的會是該生物，而非鏈枷千足蟲。就算在該異能結算時鏈枷千足蟲已不再貼附在該生物上，結果也不會改變。

毒血幫銷音客

{一}{黑}

生物 ~ 人類 / 忍者

2/1

忍術{一}{黑} ({一}{黑}: 將一個由你操控且未受阻擋的攻擊生物移回其擁有者手上: 將此牌從你手上橫置放進戰場，且正進行攻擊。)

每當毒血幫銷音客對任一玩家造成戰鬥傷害時，你可以棄一張生物牌。當你如此作時，消滅目標由該玩家操控的生物或鵬洛客。

- 你是先決定是否要棄一張牌，之後才要為毒血幫銷音客最後一個異能選擇目標。如果你選擇棄牌，則這樣會令另一個觸發式異能進入堆疊，且你需要為該異能選擇目標。對手可以如常回應該觸發式異能。
-

墓燈靈

{二}{黑}

生物 ~ 精靈

2/2

飛行

當墓燈靈進戰場時，如果本回合中有生物死去，則你抽一張牌。若否，則每位玩家各犧牲一個生物。

- 墓燈靈觸發式異能中的「若否」，指的是「如果本回合中沒有生物死去」，而非「如果你沒有抽牌」。

噬生渾魔碑出告

{三}{黑}

傳奇生物 ~ 食人魔 / 惡魔

4/4

{黑}，犧牲一個生物：占卜 2。

{二}{紅}，{橫置}：放逐你的牌庫頂牌。本回合中，你可以使用該牌。當你以此法放逐一張非地牌時，噬生渾魔碑出告對任意一個目標造成傷害，其數量等同於所放逐之牌的魔法力值。

- 當你以此法使用牌時，你仍須支付所有費用，並遵循所有正常時機限制。舉例來說，只有在你自己的行動階段中（無論戰鬥前後）、堆疊為空，且本回合此前未使用過地的情況下，你才能以此法使用地。

召現絕望

{一}{黑}{黑}{黑}{黑}

巫術

目標對手犧牲一個生物。如果他無法如此作，則他失去 2 點生命且你抽一張牌。然後他為一個結界和一個鵬洛客各重複此流程。

- 該目標對手不能選擇「不犧牲生物」，但他得選擇要犧牲哪一個生物。
- 當你重複此流程時，你不能重新選擇玩家。是由同一位玩家來將三種永久物各犧牲一個（若能）。

- 無論該目標對手能否犧牲生物，你都會為結界和鵬洛客來令該對手重複此流程。

魁渡追逐

{二}{黑}

巫術

目標玩家棄兩張牌。由你操控的忍者與浪客獲得威懾異能直到回合結束。（它們只能被兩個或更多生物阻擋。）

- 會獲得威懾異能的忍者和浪客數量，只在魁渡追逐結算時檢查一次。在魁渡追逐結算後才進戰場的忍者或浪客不會具有威懾異能，則以此法獲得威懾的生物也不會因受其他效應影響而不再是忍者或浪客而失去威懾。

怖密神

{三}{黑}

生物~精靈

3/4

當怖密神進戰場時，若你同時操控神器和結界，則你抽一張牌且獲得 1 點生命。

- 此處的神器和結界可以是同一個永久物。
- 如果在怖密神進戰場時，你並未同時操控神器和結界，則其異能根本不會觸發。如果觸發了此異能，則於它試圖結算時，還會再進行一次檢查。如果在該時刻，你未同時操控兩者，則該異能不會生效。
- 它的恐怖秘密是，它每次母親節都會忘記給家裡打電話。

惡毒失靈

{一}{黑}{黑}

巫術

所有生物得-2/-2 直到回合結束。如果本回合中有生物將死去，則改為將它放逐。

- 本回合中因任何原因死去的生物都會改為被放逐，而非僅限於得-2/-2 後會死去者。

- 雖然-2/-2 這部分效應只會對惡毒失靈結算時在戰場上的生物生效，但該替代性效應在當回合中對所有生物都會生效，包括在惡毒失靈結算後才進戰場的生物，以及在惡毒失靈結算後才成為生物的非生物。

傷悲行進

{X}{黑}

瞬間

你可以從你手上放逐任意數量的黑色牌，以作為施放此咒語的額外費用。每以此法放逐一張牌，此咒語便減少{二}來施放。

傷悲行進對目標生物或鵬洛客造成 X 點傷害，且你獲得 X 點生命。

- 雖然你可以利用傷悲行進的第一個異能來放逐多於所需數量的牌張，但你不能以此法將傷悲行進的魔法力費用降到少於{黑}。
- 當傷悲行進在堆疊上時，其魔法力值始終都是你為 X 所選數值加 1，與你施放它時實際支付的魔法力數量無關。

月智者後裔哪失

{一}{黑}{黑}

傳奇生物 ~ 老鼠 / 忍者

3/2

忍術{三}{黑} ({三}{黑}，將一個由你操控且未受阻擋的攻擊生物移回其擁有者手上：將此牌從你手上橫置放進戰場，且正進行攻擊。)

每當月智者後裔哪失對任一玩家造成戰鬥傷害時，放逐每位玩家的牌庫頂牌。直到回合結束，你可以使用其中一張。如果你以此法施放咒語，則支付等同於其魔法力值的生命，而不支付其魔法力費用。

- 你只有支付相應數量的生命，才能以此法來施放咒語。你不能支付其通常費用，也不能支付其他替代性費用。你仍然可以支付額外費用，例如增幅費用。如果該咒語有強制的額外費用，則你必須支付之。

- 在以此法施放咒語或使用地時，你必須遵循所有正常時機規則。舉例來說，如果你本回合中已使用過地，你便不能正常地以此法來使用地。
 - 如果你以此法施放一個魔法力費用中包含{X}的咒語，則你只能將 X 選為 0。
-

幫派詰問

{二}{黑}

巫術

目標對手展示其手牌。你可以選擇其中一張非地牌。

如果你如此作，則該玩家棄掉該牌。如果你未如此作，則在一個由你操控的生物或載具上放置兩個 +1/+1 指示物。

- 你是在目標對手展示其手牌，並決定是否選擇其中一張牌之後，再選擇要在其上放置指示物的生物或載具。
 - 就算你未操控生物或載具，你也可以施放幫派詰問。此時，如果你最後未能選擇一張非地牌（也許是因為對手所展示的牌中沒有），則後續什麼都不會發生。
-

轉移靈魂

{一}{黑}{黑}

巫術

選擇一項。如果你於施放此咒語時同時操控神器和結界，則你可以兩項都選。

- 放逐目標生物或鵬洛客。
 - 將目標生物或鵬洛客牌從你的墳墓場移回你手上。
- 此處的神器和結界可以是同一個永久物。
 - 一旦你已施放轉移靈魂並兩項都選，則由你操控的神器或結界會因其他玩家的回應變成怎樣都沒有關係。轉移靈魂仍會以「兩項都選」的樣子來繼續結算。
-

記怨魂

{二}{黑}

生物 ~ 精靈

2/3

威懾 (此生物只能被兩個或更多生物阻擋。)

每當記怨魂攻擊時，將目標魔法力值等於或小於 X 的生物牌從你的墳墓場移回戰場，X 為由你操控且有飾裝的生物數量。(武具，指示物，以及由你操控的靈氣均為飾裝。)

- 遊戲會檢查兩次 X 的數值：一次是在異能觸發時 (讓你能夠選擇目標) ；一次是在異能結算時 (好檢查該目標是否仍合法) 。如果到異能結算時，由你操控且有飾裝的生物數量已降至令目標不合法的程度，則記怨魂的異能不會結算。
-

紅色

裂響突現

{一}{紅}

結界 ~ 靈氣

結附於由你操控的地

所結附的地是 3/3 紅色，具敏捷異能的精靈生物。

它仍然是地。

如果所結附的地將被消滅，則改為犧牲裂響突現且該地獲得不滅異能直到回合結束。

- 無論所結附的地是因致命傷害或其他原因要被消滅，裂響突現的替代性效應都會生效。
 - 裂響突現的替代性效應不會替代要求你犧牲所結附之地的效應或費用。
-

龍火反應爐

{一}{紅}

神器

每當龍火反應爐或另一個神器在你的操控下進戰場

時，在龍火反應爐上放置一個充電指示物。

{四}，犧牲龍火反應爐：它對目標玩家造成等同於其上充電指示物數量的傷害，並對至多一個目標生物造成等量的傷害。

- 雖然指定生物為目標這部分並非強制，但你必須選擇至少一位目標玩家，才能起動龍火反應爐的最後一個異能。
- 如果你於起動此異能時同時指定了一位玩家和一個生物為目標，且於異能結算時，其中一個目標已不合法，則龍火反應爐仍會對剩餘的合法目標造成傷害。如果兩個目標都已成為不合法，則此異能不會結算。

火爆奇點

{八}{紅}{紅}

巫術

你可以橫置任意數量由你操控且未橫置的生物，以作為施放此咒語的額外費用。每以此法橫置一個生物，此咒語便減少{一}來施放。

火爆奇點對任意一個目標造成 10 點傷害。

- 火爆奇點的額外費用無法將它的費用降到少於{紅}{紅}。就算再橫置更多生物也不會進一步降低費用，你仍能橫置任意數量的未橫置生物。
-

破鏡奇譚

{二}{紅}

結界～傳紀

(於此傳紀進戰場時及於你抽牌步驟後，加一個學問指示物。)

I — 派出一個 2/2 紅色鬼怪 / 祭師衍生物，且具有「每當此生物攻擊時，派出一個珍寶衍生物。」

II — 你可以棄至多兩張牌。若你如此作，則抽等量的牌。

III — 放逐此傳紀，然後將它在你的操控下移回戰場且已轉化。

////

奇奇幾奇映影

結界生物～鬼怪 / 祭師

2/2

{一}·{橫置}：派出一個衍生物，此衍生物為另一個目標由你操控之非傳奇生物的複製品，但它具有敏捷異能。在下一個結束步驟開始時，將它犧牲。

- 奇奇幾奇映影派出之衍生物所複製的，就只有原版生物上所印製的東西而已（除非該永久物也複製了其他東西或是個衍生物；後文將詳述），唯一的區別就是複製品會具有敏捷異能。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，如果該目標生物本來不是生物，則該複製品也不會是生物。
- 如果所複製之生物的魔法力費用中包含{X}，則 X 視為 0。
- 如果目標生物正複製其他東西，你派出的衍生物會利用目標生物的可複製特徵。在大多數情況下，它會複製該生物正複製的東西。
- 如果某個受複製的生物屬於衍生物，且並非其他東西的複製品，則所成的複製品會複製派出該衍生物之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。所複製的生物牌上面任何「於[此永久物]進戰場時」或「[此永久物]進戰場時上面有...」的異能也都生效。
- 如果另一個生物成為該衍生物的複製品，或者作為該衍生物的複製品進入戰場，此生物將複製該衍生物所複製的生物牌，但它也具有敏捷異能。不過，你不會在下一個結束步驟開始時犧牲這個新複製品。

- 如果奇奇幾奇映影由於替代性效應之故（比如，倍產旺季所產生者）產生了數個衍生物，那麼你需犧牲所有此類衍生物。

名將山崎兵子

{三}{紅}

傳奇生物～人類 / 武士

3/3

踐踏

每當一個由你操控的武士或戰士單獨攻擊時，本回合中，你可以從你的墳墓場施放目標神器牌。

- 若在宣告攻擊者步驟當中，某生物是唯一宣告為攻擊者的生物，則該生物便是「單獨攻擊」。舉例來說，如果你宣告數個生物一起攻擊，但之後這些生物除了其中一個之外全部都移出戰鬥，則名將山崎兵子的觸發式異能不會觸發。
- 當你以此法從你的墳墓場中施放神器時，你仍須支付所有費用，並遵循所有正常時機限制。通常來說，這意味著你要等到你的戰鬥後行動階段才能施放該牌。

召現苦難

{一}{紅}{紅}{紅}{紅}

瞬間

你可以從你的墳墓場中和 / 或手上施放至多兩個魔法力值總和等於或小於 6 的瞬間和 / 或巫術咒語，且不需支付其魔法力費用。如果這些咒語將進入你的墳墓場，則改為將它們放逐。放逐召現苦難。

- 召現苦難在乎的是堆疊上之咒語的魔法力值及其類別，而非這些牌在你墳墓場中時的魔法力值和類別。特別一提，這意味著你也可以施放模式雙面牌的背面或連體牌的任一邊，只需滿足你施放的咒語是瞬間或巫術，且兩者的魔法力值總和等於或小於 6 此條件即可。
- 你是在結算召現苦難的過程中依次施放咒語。你最後施放的咒語將首先結算。
- 如果你以「不需支付其魔法力費用」的方式來施放咒語，就無法選擇支付替代性費用來施放之。不過，你能夠支付額外費用。如果該咒語有強制的額外費用，則你必須支付之。
- 如果該咒語的魔法力費用中包含{X}，則你在以「不需支付其魔法力費用」的方式施放它時必須將 X 的值選為 0。

狂樂行進

{X}{紅}

瞬間

你可以從你手上放逐任意數量的紅色牌，以作為施放此咒語的額外費用。每以此法放逐一張牌，此咒語便減少{二}來施放。

放逐你牌庫頂的 X 張牌。直到你下一個回合的回合結束，你可以使用其中至多兩張。

- 你是於實際從放逐區中使用牌時，才需決定要使用哪些，而不需在狂樂行進結算過程中就決定。
- 雖然你可以利用狂樂行進的第一個異能來放逐多於所需數量的牌張，但你不能以此法將狂樂行進的魔法力費用降到少於{紅}。
- 當狂樂行進在堆疊上時，其魔法力值始終都是你為 X 所選數值加 1，與你施放它時實際支付的魔法力數量無關。

食人魔頭盔

{一}{紅}

神器生物 ~ 武具 / 食人魔

2/2

佩帶此武具的生物得 +2/+2。

每當食人魔頭盔或佩帶此武具的生物對任一玩家造成戰鬥傷害時，你可以將它犧牲。若你如此作，則棄掉你的手牌，然後抽三張牌。

重配{三} ({三}：貼附在目標由你操控的生物上；或從生物上卸裝。重配的時機視同巫術。它於貼附期間不是生物。)

- 如果佩帶此武具的生物造成了戰鬥傷害，則你可以犧牲的是佩帶此武具的生物，而非食人魔頭盔。
-

廢鐵焊工

{二}{紅}

生物 ~ 鬼怪 / 神器師

3/3

{橫置}，犧牲一個魔法力值為 X 的神器：將目標魔法力值小於 X 的神器牌從你的墳墓場移回戰場。它獲得敏捷異能直到回合結束。

- 該目標牌的魔法力值必須小於 X。魔法力值等於 X 的牌不是廢鐵焊工異能的合法目標。
-

猿猴擲械

{紅}

神器生物 ~ 武具 / 猴

1/1

佩帶此武具的生物得 +1/+1。

每當猿猴擲械或佩帶此武具的生物被阻擋時，它對防禦玩家造成 1 點傷害。

重配{二} ({二}：貼附在目標由你操控的生物上；或從生物上卸裝。重配的時機視同巫術。它於貼附期間不是生物。)

- 如果被阻擋的是猿猴擲械，則是由猿猴擲械來造成傷害。如果被阻擋的是佩帶此武具的生物，則會是由該生物來造成傷害，而非猿猴擲械。
-

獨行錘煉

{一}{紅}

結界

每當一個由你操控的生物單獨攻擊時，放逐你的牌庫頂牌。本回合中，你可以使用該牌。

- 若在宣告攻擊者步驟當中，某生物是唯一宣告為攻擊者的生物，則該生物便是「單獨攻擊」。舉例來說，如果你宣告數個生物一起攻擊，但之後這些生物除了其中一個之外全部都移出戰鬥，則獨行錘煉的異能不會觸發。
- 以此法使用牌時，你仍須支付所有費用且遵循正常時機規則。舉例來說，只有在你自己的行動階段中、堆疊為空，且本回合此前未使用過地的情況下，你才能以此法使用地。

綠色

母聖樹恩澤

{一}{綠}

瞬間

目標生物得+X/+X 直到回合結束·X 為由你操控之

永久物中的最大魔法力值·將它重置。

- 由你操控之永久物中的最大魔法力值·是於母聖樹恩澤結算時決定。
- 如果戰場上的永久物魔法力費用中包含{X}·則在確定該永久物的魔法力值時·X 為 0。
- 轉化式雙面永久物 (例如本系列中登場者) 始終具有其正面的魔法力值·就算是背面朝上時也是如此。

盤捲潛行客

{一}{綠}

生物~蛇 / 忍者

2/1

忍術{一}{綠} ({一}{綠}·將一個由你操控且未受阻擋的攻擊生物移回其擁有者手上·將此牌從你手上橫置放進戰場·且正進行攻擊。)

每當盤捲潛行客對任一玩家造成戰鬥傷害時·在目標

由你操控且其上沒有+1/+1 指示物的生物上放置一

個+1/+1 指示物。

- 如果在盤捲潛行客的觸發式異能結算時·有效應因故在該異能之目標上放置了一個+1/+1 指示物·則該目標會成為不合法。
-

龍神重生錄

{二}{綠}

結界～傳紀

(於此傳紀進戰場時及於你抽牌步驟後，加一個學問指示物。)

I, II — 你獲得 2 點生命。檢視你牌庫頂的三張牌。將其中一張牌面朝下地放逐，且上面有一個孵化指示物，然後將其餘的牌以任意順序置於你的牌庫底。

III — 放逐此傳紀，然後將它在你的操控下移回戰場且已轉化。

////

龍神之卵

結界生物～蛋

0/1

每當龍神之卵或一個由你操控的龍死去時，你可以從放逐區裡由你擁有且其上有孵化指示物的牌之中施放一個生物咒語，且不需支付其魔法力費用。

- 你可以檢視你以龍神重生錄前兩個章節異能所放逐的牌，且在龍神重生錄離開戰場後也可以繼續如此作。
- 如果龍神之卵和由你操控的一個或數個龍同時死去，則龍神之卵的觸發式異能會為每個此類生物各觸發一次。每個此類異能結算時，你都可以從放逐區裡由你擁有且其上有孵化指示物的牌之中施放一個生物咒語。

蓬勃御神體

{一}{綠}

傳奇結界生物～祭祠

1/1

踐踏

在你的結束步驟開始時，你可以支付{一}。當你如此作時，選擇目標祭祠。你每操控一個祭祠，便在前者上放置一個+1/+1 指示物。

- 蓬勃御神體的自身觸發式異能可以指定當前不是生物的祭祠為目標。

- 於該自身觸發式異能結算時，才會計算由你操控的祭祠數量，並以此來決定要在該目標祭祠上放置多少個+1/+1 指示物。

和諧突現

{三}{綠}

結界~靈氣

結附於由你操控的地

所結附的地是 4/5 綠色，具警戒與敏捷異能的精靈

生物。它仍然是地。

如果所結附的地將被消滅，則改為犧牲和諧突現且該地獲得不滅異能直到回合結束。

- 無論所結附的地是因致命傷害或其他原因要被消滅，和諧突現的替代性效應都會生效。
- 和諧突現的替代性效應不會替代要求你犧牲所結附之地的效應或費用。

史家智慧

{二}{綠}

結界~靈氣

結附於神器或生物

當史家智慧進戰場時，若所結附之永久物是生物且其力量為戰場上生物中的最大值，則抽一張牌。

只要所結附的永久物是生物，它便得+2/+1。

- 史家智慧的觸發式異能包括「以『若』開頭的子句」。這意味著，只有在該異能觸發和結算時，所結附的永久物都要是力量最大的生物，你才會抽一張牌。
 - 如果有人回應該觸發式異能令所結附的生物離開戰場，但靈氣仍留在戰場上，則該靈氣會因狀態動作進入其擁有者的墳墓場。在此情形中，由於該靈氣最後在戰場上時並未結附在任何永久物上，因此其操控者不會抽牌。
-

召現先人

{一}{綠}{綠}{綠}{綠}

巫術

派出兩個 4/5 綠色精靈衍生物。為它們各進行以下流程～在其上依你的選擇放置一個警戒指示物，一個延勢指示物或一個踐踏指示物。

- 你需為這兩個綠色精靈衍生物分別決定其會得到之指示物種類。
- 如果有替代性效應會令你派出多於兩個衍生物，則你就需為每個指示物分別作決定。舉例來說，如果你在操控平行生命的時候結算了召現先人，則你需為四個所成的衍生物分別決定其所獲得的指示物種類。

繁生行進

{X}{綠}

瞬間

你可以從你手上放逐任意數量的綠色牌，以作為施放此咒語的額外費用。每以此法放逐一張牌，此咒語便減少{二}來施放。

選擇目標魔法力值小於 X 的生物。從你牌庫中搜尋一張與該生物同名的生物牌，將之橫置放進戰場，然後洗牌。

- 繁生行進之目標的魔法力值必須小於 X。魔法力值等於 X 的生物不是繁生行進的合法目標。
 - 雖然你可以利用繁生行進的第一個異能來放逐多於所需數量的牌張，但你不能以此法將繁生行進的魔法力費用降到少於{綠}。
 - 舉例來說，假設你希望選擇魔法力值為 3 的目標。則你至少需要將 X 選為 4。然後你可以選擇藉由以下方式之一來支付施放繁生行進的費用：(1)從你手上放逐兩張綠色牌並支付{綠}；(2)放逐一張綠色手牌並支付{二}{綠}；(3)直接支付{四}{綠}。如果你想，你甚至可以為 X 選更大的值。
 - 當繁生行進在堆疊上時，其魔法力值始終都是你為 X 所選數值加 1，與你施放它時實際支付的魔法力數量無關。
-

紡諧蛇人

{一}{綠}

結界生物 ~ 蛇 / 德魯伊

2/2

由你操控的其他結界生物得+1/+1。

{綠}，{橫置}：複製目標由你操控且來源為結界的起動式或觸發式異能。你可以為該複製品選擇新的目標。（其目標不能是魔法力異能。）

- 結界牌上能夠從其他區域起動或觸發的異能，例如魂力異能，也算作「來源為結界的起動式和觸發式異能」。
-

多色

淺利軍隊長

{三}{紅}{白}

生物 ~ 人類 / 武士

4/3

敏捷

每當一個由你操控的武士或戰士單獨攻擊時，你每操控一個武士或戰士，該攻擊生物便得+1/+0 直到回合結束。

- 若在宣告攻擊者步驟當中，某生物是唯一宣告為攻擊者的生物，則該生物便是「單獨攻擊」。舉例來說，如果你宣告數個生物一起攻擊，但之後這些生物除了其中一個之外全部都移出戰鬥，則淺利軍隊長的異能不會觸發。
 - 淺利軍隊長的觸發式異能，會於其結算時計算由你操控的生物中為武士或戰士者的數量，然後讓單獨攻擊者得到相應數量的+1/+0。前述數量包括攻擊者本身（如適用）。既是武士又是戰士的生物只會計算一次。
-

熾場幫頭目脂牙

{一}{白}{黑}

傳奇生物 ~ 老鼠 / 駕手

4/3

在你回合的戰鬥開始時，將目標載具牌從你的墳墓場移回戰場。它獲得敏捷異能。在你的下一個結束步驟開始時，將它移回其擁有者手上。

- 具敏捷異能的載具依然必須先搭載（或以其他方式成為生物），才能攻擊。
-

碑出告吞世譚

{一}{黑}{紅}

結界 ~ 傳紀

（於此傳紀進戰場時及於你抽牌步驟後，加一個學問指示物。）

I — 消滅所有魔法力值等於或小於 1 的非地永久物。

II — 放逐所有墳墓場。

III — 放逐此傳紀，然後將它在你的操控下移回戰場且已轉化。

////

吞世魔軀

結界生物 ~ 食人魔 / 祭師

3/3

踐踏

每當吞世魔軀造成傷害時，在其上放置一個 +1/+1 指示物。

每當吞世魔軀對任一玩家造成傷害時，若它本回合中對該玩家已造成 10 點或更多傷害，則該玩家輸掉這盤遊戲。

- 如果戰場上永久物的魔法力值中包含 {X}，則 X 為 0。
- 背面朝上的轉化式雙面牌之魔法力值與其正面的魔法力值相同。
- 吞世魔軀的第一個觸發式異能，在每當它造成任何傷害時都會觸發，而非僅限於戰鬥傷害。如果它因故對多位玩家和 / 或數個永久物同時造成傷害（也許是因為踐踏或是被數個生物阻擋），則該異能也只會觸發一次。

- 如果在吞世魔軀受到致命傷害的同時，它也造成了傷害，則它在其第一個觸發式異能結算前就已經被消滅，此時還來不及在其上放置+1/+1 指示物，它也就無法活下來。

冠曉麒麟日向

{一}{藍}{紅}{白}

傳奇生物 ~ 麒麟 / 精靈

4/4

飛行，踐踏

你施放的咒語每有一個目標，便減少{一}來施放。

對手施放的咒語每有一個目標，便增加{一}來施放。

- 日向的最後兩個異能，計算的是咒語施放時它所指定的玩家或物件數量，而非其敘述文字中「目標」此字眼出現的次數。舉例來說，如果某個你施放的咒語上面出現兩處「目標生物」字樣，但你為這兩處「目標生物」均指定同一個生物為目標，則該咒語會減少{一}來施放；對同樣的咒語而言，如果你為這兩處「目標生物」指定不同的生物為目標，則該咒語會減少{二}來施放。

二天一流一心

{紅}{白}{黑}

傳奇生物 ~ 人類 / 武士

3/4

如果由你操控之永久物具有的觸發式異能因生物攻擊

而觸發，則該異能額外觸發一次。

- 二天一流一心的最後一個異能，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。
 - 一心的效應不是複製該觸發式異能；它只是讓這異能再觸發一次。對於在異能進入堆疊時作出的選擇，例如選擇模式和目標，你是在這兩個異能進堆疊時分別作決定。對於在異能結算時做出的選擇，你也是分別作決定。
-

漆月魁渡

{一}{藍}{黑}

傳奇鵬洛客 ~ 魁渡

3

在你的結束步驟開始時，若漆月魁渡是於本回合進戰場，則他躍離。

+1：抽一張牌。然後除非你本回合中攻擊過，否則棄一張牌。

-2：派出一個 1/1 藍色忍者衍生物，且具有「此生物不能被阻擋。」

-7：你獲得具有以下異能的徽記～「每當一個由你操控的生物對任一玩家造成戰鬥傷害時，從你牌庫中搜尋一張藍色或黑色生物牌，將之放進戰場，然後洗牌。」

- 永久物在躍離期間視作不存在。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。
- 於漆月魁渡躍離時，所有貼附於他的靈氣也會同時躍離。這類靈氣會與魁渡一同躍回，且躍回時依舊貼附於魁渡。
- 永久物是於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。魁渡躍回時上面的忠誠指示物數量，與他躍離時相同。
- 躍離不會令永久物離開或重新進入戰場，因此不會觸發「離開戰場」或「進戰場」的異能，且魁渡第一個異能在他躍回當回合的回合結束也不會觸發。

垂影琴瀨

{三}{藍}{黑}

傳奇生物 ~ 人類 / 忍者

4/4

當垂影琴瀨進戰場時，將目標不是基本地牌的牌從對手墳墓場放逐。從該玩家的墳墓場、手牌及牌庫中搜尋任意數量與該牌同名的牌，並將它們放逐。然後該玩家洗牌。於你操控琴瀨的時段內，你可以使用所放逐之牌中的一張，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。

- 你只能從所放逐的牌中使用正好一張。一旦你使用了其中一張，其餘的就會留在放逐區中。
- 如果你想的話，你也可以將任意數量與目標牌同名的牌留在原本區域。
- 如果其他玩家獲得了垂影琴瀨的操控權，你就無法再使用所放逐的牌，就算你稍後再獲得其操控權也是如此。類似地，如果琴瀨離開戰場並稍後返回，則你也不能使用她首度在戰場上時所放逐的那些牌。

秩序柱礎直美

{三}{白}{黑}

傳奇生物 ~ 人類 / 參謀

4/4

每當秩序柱礎直美進戰場或攻擊時，若你同時操控神器和結界，則派出一個 2/2 白色，具警戒異能的武士衍生生物。

- 此處的神器和結界可以是同一個永久物。
- 如果在秩序柱礎直美進戰場或攻擊時，你並未同時操控神器和結界，則其異能根本不會觸發。如果觸發了此異能，則於它試圖結算時，還會再進行一次檢查。如果在該時刻，你未同時操控兩者，則該異能不會生效。

風暴利刃雷遊

{二}{紅}{白}

傳奇生物 ~ 人類 / 武士

3/3

先攻

每當一個由你操控的武士或戰士單獨攻擊時，將它重置。若當前是本回合第一個戰鬥階段，則在此階段後，額外多出一個戰鬥階段。

- 若在宣告攻擊者步驟當中，某生物是唯一宣告為攻擊者的生物，則該生物便是「單獨攻擊」。舉例來說，如果你宣告數個生物一起攻擊，但之後這些生物除了其中一個之外全部都移出戰鬥，則雷遊的觸發式異能不會觸發。
- 特別一提，該觸發式異能不會讓你獲得額外的行動階段。這意味著你是直接從一個戰鬥階段的戰鬥結束步驟推進至下一個戰鬥階段的戰鬥開始步驟。

淺利軍指揮官理想那

{一}{紅}{白}

傳奇生物 ~ 人類 / 武士

3/3

敏捷

每當淺利軍指揮官理想那對任一玩家造成戰鬥傷害時，若其上沒有不滅指示物，則在其上放置一個不滅指示物。

每當你受到戰鬥傷害時，從理想那上移去一個不滅指示物。

- 如果理想那已受到致命傷害（通常是因為它在你受到傷害的同一次戰鬥中也阻擋了其他生物），則從其上移去不滅指示物可能會令它死去。

梅澤悟

{一}{藍}{黑}

傳奇生物 ~ 人類 / 忍者

2/4

每當你起動忍術異能時，檢視你牌庫頂的三張牌。將其中一張置於你手上，其餘的牌則以任意順序置於你的牌庫底。此異能每回合只會觸發一次。

你手上的每張生物牌均具有忍術{二}{藍}{黑}。

- 每當你起動任一忍術異能時，梅澤悟的觸發式異能都會觸發，且會比忍術異能先一步結算。在結算梅澤悟的異能期間，該具忍術異能的牌仍在你手上，且直到忍術異能結算或因故移出堆疊為止，都需一直展示。
 - 一旦你已起動任一忍術異能，玩家就已經來不及將梅澤悟移離戰場，好讓你無法起動該異能。就算在該忍術異能結算前，梅澤悟就已經離開戰場，你也仍能將該生物橫置放進戰場且正進行攻擊。
-

現世識庫佐津樹

{綠}{白}

傳奇生物 ~ 人類 / 德魯伊

1/3

{橫置}：在每個由你操控的傳紀上各放置一個學問指示物。只能於巫術時機起動。

當現世識庫佐津樹死去時，選擇至多一項～

- 將目標由你操控的傳紀或結界生物移回其擁有者手上。
 - 將目標傳紀牌從你的墳墓場移回你手上。
-
- 在傳紀上放置學問指示物，通常會觸發傳紀的下一個章節異能。不過如果該傳紀上已有等同於其最終章節數量的學問指示物，便不會觸發任何異能。特別來說，這樣不會再度觸發最後一個章節異能。

龍緣相喚

{三}{白}{黑}

結界

在你的結束步驟開始時，選擇目標在你墳墓場中的永久物牌。你可以犧牲一個與所選之牌具共通牌張類別的永久物。若你如此作，則將所選之牌從你的墳墓場移回戰場，且它獲得「如果此永久物將離開戰場，則改為將它放逐，而非置入其他區域。」

- 如果龍緣相喚離開戰場，則其替代性效應會繼續生效。如果它移回的某個永久物將離開戰場，則該永久物會改為被放逐。
 - 由於「死去」意指「從戰場進入墳墓場」，因此改為被放逐的生物或鵬洛客並不算作「死去」。會在這類生物死去時觸發的異能不會觸發。
-

神器

自動神器師

{二}

神器生物 ~ 神器師

1/3

{橫置}：加{無}。此魔法力只能用來起動異能，或是
施放神器咒語。

- 自動神器師之異能產生的魔法力能用來起動任何異能，包括在戰場外起動者，例如忍術或魂力異能。

青銅雙棍

{一}

神器 ~ 武具

{二}：直到回合結束，佩帶此武具的生物得+X/+0。
X 為此異能在本回合已結算的次數。

佩帶{一} ({一}：裝備在目標由你操控的生物上。只
能於巫術時機佩帶。)

- 於第一個起動式異能結算時，它會計算來源為同一個青銅雙棍之相同異能在當回合中的結算次數，包括本次結算。舉例來說，該異能在某回合中第一次結算時，它會令生物得+1/+0 直到回合結束；第二次結算時，會令生物得+2/+0 直到回合結束；以此類推。
- 就算青銅雙棍的異能是於貼附在其他生物上（甚至是未貼附在生物上）時結算，後續起動時也會將當次結算計算在內。該異能的複製品（例如由礫岩塑引擎產生者）也會計入「本回合已結算的次數」。但來源為另一個同名武具的異能就不會計入此數量；被反擊的異能也不會計入。

劇作家人偶

{四}

神器生物 ~ 組構體

2/4

當劇作家人偶進戰場時，選擇目標永久物。對其上每
種指示物而言，在該永久物上放置或從其上移去一個
同種類的指示物。

- 你是於此異能結算時，才決定是要增加或移去指示物。如果該永久物上有數種指示物，則你為每種指示物所作的增減選擇可以不同。

殘賢刃

{一}

傳奇神器 ~ 武具

每當佩帶此武具的生物死去時，將它放逐。

佩帶此武具的生物得+2/+0。

只要以殘賢刃放逐的某張牌具有飛行異能，佩帶此武具的生物便具有飛行異能；且先攻、連擊、死觸、敏捷、辟邪、不滅、繫命、威懾、保護、延勢、踐踏與警戒異能亦比照辦理。

佩帶{一}

- 如果殘賢刃先離開戰場再返回，則它便會成為一個全新物件，與它先前在戰場上時放逐任何牌並無關聯。它必須在此之後放逐新牌，才能讓佩帶它的生物獲得異能。

鋼鐵學徒

{一}

神器生物 ~ 組構體

0/0

鋼鐵學徒進戰場時上面有一個+1/+1 指示物。

當鋼鐵學徒死去時，若其上有指示物，則將這些指示物放置在目標由你操控的生物上。

- 鋼鐵學徒會將其上所有指示物都放置在目標生物上，而不僅限於其上的+1/+1 指示物。
 - 鋼鐵學徒的異能並非讓你將指示物從其上移到該目標生物上。而是鋼鐵學徒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指示物。舉例來說，如果你操控歐佐晶岩，且鋼鐵學徒死去，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。
 - 如果鋼鐵學徒死去時其上有-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。
-

鏡像盒

{三}

神器

「傳奇規則」不對由你操控的永久物生效。

每個由你操控的傳奇生物各得+1/+1。

對每個由你操控且非衍生物的生物而言，你每操控一個與之同名的其他生物，它便得+1/+1。

- 牌面朝下的生物沒有名稱，不會與任何東西同名。
- 雖然衍生物不會因鏡像盒的最後一個異能得到加成，但在計算生物因此得到的加成大小時，也會將「非衍生物之生物複製品」的衍生物計算在內。
- 「傳奇規則」是指：如果某玩家同時操控兩個或更多同名的傳奇永久物，則該玩家從中選擇一個，並將其餘的置入其擁有者的墳墓場。
- 於「傳奇規則」不對由你操控的永久物生效期間，你可以操控任意數量同名的傳奇永久物，且它們都不會被置入墳墓場。
- 如果你操控數個同名的傳奇永久物，且「傳奇規則」再度生效（也許是因為鏡像盒離開戰場），則你須立即遵循規則要求，將多餘的永久物置入墳墓場，只留一個在戰場上。

忍者苦無

{一}

神器~武具

佩帶此武具的生物具有「{一}，{橫置}，犧牲忍者苦

無：忍者苦無對任意一個目標造成 3 點傷害。」

佩帶{一}（{一}：裝備在目標由你操控的生物上。只能於巫術時機佩帶。）

- 如果你對手的生物上佩帶有對手的忍者苦無，然後你獲得了該生物的操控權，而又沒獲得該武具的操控權，則由於你不能犧牲不由你操控的永久物，因此你也不能起動忍者苦無讓該生物獲得的異能。
-

落跑清淤械

{三}

神器生物 ~ 組構體

0/4

踐踏

你墳墓場中每有一張神器和 / 或結界牌，落跑清淤械

便得+1/+0。

- 你墳墓場中既是神器又是結界的牌只會計算一次。
-

地

機體倉庫

地

{橫置}：加{無}。

{oT}：加一點任意顏色的魔法力。此魔法力只能用來
施放駕手或載具咒語。

{三}，{橫置}：目標載具成為神器生物直到回合結
束。

- 對於會在「載具成為已搭載」時觸發的異能而言，機體倉庫的最後一個異能並不算作「搭載」載具。
 - 如果有效應令載具成為生物，但未設定其力量和防禦力，則該載具的力量和防禦力會與正常搭載它時應具有的力量和防禦力相同。
-

路邊神龕

地

{橫置}：加{無}。

{二}，{橫置}，犧牲路邊神龕：如果你操控神器，則
抽一張牌。如果你操控結界，則抽一張牌。

- 如果你同時操控神器和結界，則你會抽兩張牌。如果某個由你操控的永久物既是神器又是結界，則會算作你同時操控這兩種類別。
-

幽僻庭院
地

於幽僻庭院進戰場時，選擇一種生物類別。

{橫置}：加{無}。

{oT}：加一點任意顏色的魔法力。此魔法力只能用來
施放該類別的生物咒語，或是起動為該類別之生物或
生物牌的異能。

- 如果幽僻庭院已在戰場上，但因故沒為其選擇類別，則它最第二個魔法力異能產生的魔法力不能用來支付任何東西。

荒澤竹沼
傳奇地

{橫置}：加{黑}。

魂力~{三}{黑}，棄掉荒澤竹沼：磨三張牌，然後將
一張生物或鵬洛客牌從你的墳墓場移回你手上。你每
操控一個傳奇生物，此異能便減少{一}來起動。

- 你是先磨三張牌，然後再選擇要將哪張生物或鵬洛客牌移回你手上。你可以從此時在你墳墓場中的所有牌之中選擇一張生物或鵬洛客牌，包括剛被磨掉者。

世外樂土
地

世外樂土須橫置進戰場。

於世外樂土進戰場時，選擇一種顏色。

{橫置}：加一點該色的魔法力。

- 如果世外樂土已在戰場上，但因故沒為其選擇顏色，則它的魔法力異能不會產生魔法力。

神河霓朝紀指揮官單卡解惑

白色

翔空勘機

{二}{白}

神器 ~ 載具

3/4

飛行

每當翔空勘機攻擊時，若防禦玩家操控的地比你多，則從你牌庫中搜尋一張基本的平原牌，將之橫置放進戰場，然後洗牌。

搭載 2

- 翔空勘機的觸發式異能包含「以『若』開頭的子句」。這意味著：(1)如果防禦玩家操控的地沒有比你多，此異能便完全不會觸發；以及(2)如果此異能結算時，防禦玩家操控的地沒有比你多，此異能便沒有效果。

擂鼓靈

{二}{白}

生物 ~ 精靈

2/1

飛行

於每位其他玩家的重置步驟中，重置所有由你操控的生物。

- 其他效應或能阻止玩家於重置步驟中重置某生物。不過請留意字眼，大多數此類效應會註明某生物於其操控者的重置步驟中不能重置，而此牌的異能是在其他玩家的重置步驟中生效。如果某生物確實受前者效應影響，則擂鼓靈能夠將它重置。
- 在每位其他玩家的重置步驟中，你的所有生物都會重置。你不能選擇重置哪些。

迅速重配

{白}

結界 ~ 靈氣

閃現

結附於生物或載具

所結附的永久物是具搭載 5 異能的載具神器，且其失去所有其他牌張類別。(除非它已搭載，否則便不是生物。)

- 該永久物保留其所有異能。特別一提，如果迅速重配結附在載具上，則該載具會額外獲得搭載 5，且仍具有其原有的其他搭載異能。
- 如果在迅速重配新貼附在永久物上時，受此靈氣的永久物正進行攻擊或阻擋（若其是鵬洛客，則也包括被攻擊的情況），則該永久物會被移出戰鬥。
- 如果迅速重配新貼附在一個同時也是鵬洛客的生物上，則該永久物會失去鵬洛客此類別。雖然其操控者可以如常起動其現在具有的忠誠異能，但玩家不能攻擊它，且它受到傷害時也不會失去忠誠指示物。
- 如果迅速重配新貼附在一個同時也是武具的生物上，則該永久物會成為載具，同時保留武具此副類別及所有與之有關聯的異能。你仍能利用其上的佩帶異能或重配異能來裝備到生物上。如果於其貼附在某生物上期間搭載它，則它會從該生物上卸裝。

藍色

代形機體

{一}{藍}

神器 ~ 載具

3/1

你可以使代形機體當成任一由對手操控之生物的複製

品來進入戰場，但它是具搭載 3 異能的載具神器，

且失去所有其他牌張類別。

搭載 3

- 如果某副類別與代形機體會失去的牌張類別有關聯，則代形機體就不會複製該副類別。舉例來說，如果代形機體作為一個 1/1 人類 / 士兵衍生物的複製品來進戰場，則它既不是人類也不是士兵。就算它稍後被搭載，也不會獲得這些副類別。
- 如果代形機體是作為一個同時也是鵬洛客之生物的複製品來進戰場，則它會同時失去鵬洛客和生物這兩種牌張類別。雖然其操控者可以如常起動其現在具有的忠誠異能，但需特別指出的是，玩家不能攻擊它，且它受到傷害時也不會失去忠誠指示物。

詭夢明神

{五}{藍}{藍}{藍}

傳奇生物 ~ 精靈

3/3

如果你從你手上施放詭夢明神，則它進戰場時上面有一個不滅指示物。

從詭夢明神上移去一個不滅指示物：將目標由你操控的永久物咒語複製三次。（這些複製品會成為衍生物。）

- 如果你複製了具有目標的永久物咒語（例如靈氣咒語），則其目標不會改變。
-

紅色

惡鬼戰鬥小隊

{五}{紅}

生物 ~ 鬼怪 / 武士

6/6

每當一個或數個由你操控且有飾裝的生物攻擊時，重置所有由你操控且有飾裝的生物。在此戰鬥階段後，額外多出一個戰鬥階段。此異能每回合只會觸發一次。（武具，指示物，以及由你操控的靈氣均為飾裝。）

- 特別一提，惡鬼戰鬥小隊的觸發式異能不會讓你獲得額外的行動階段。這意味著你是直接從一個戰鬥階段的戰鬥結束步驟推進至下一個戰鬥階段的戰鬥開始步驟。
-

兩界相疊

{六}{紅}

巫術

每位玩家各將其擁有的所有生物洗入其牌庫。每位以此法將非衍生物的生物洗入其牌庫之玩家各進行以下流程～從其牌庫頂開始展示牌，直到展示出一張生物牌為止，然後將該牌放進戰場，並將其餘的牌以隨機順序置於其牌庫底。

- 所有生物是同時被洗入其擁有者的牌庫。然後，所有以此法將非衍生物的生物洗入牌庫中的玩家各展示牌。然後將所有以此法展示的生物牌同時放進戰場。然後分別將所有其他牌置於各自的牌庫底。然後將此流程中觸發的所有異能放進堆疊：先由主動玩家將由他操控的異能放進堆疊，異能之間的相對順序則由該玩家自行決定；而後再依照回合順序，輪流讓其他玩家依照同樣方式來將由其操控的異能放進堆疊。最後將異能放進堆疊的玩家，由其操控的異能會最先結算。未操控生物，或只操控衍生物的玩家仍會將其牌庫洗牌。
- 每位玩家展示並放進戰場的生物牌數量，只會是一張或更少。玩家並非是每洗入一個非衍生物的生物就展示一張牌；而是最多只會展示一張生物牌。

慶典神

{四}{紅}

生物～精靈

3/3

每當一個由你操控且有飾裝的生物攻擊時，放逐你的牌庫頂牌。本回合中，你可以使用該牌。（*武具，指示物，以及由你操控的靈氣均為飾裝。*）

每當你從放逐區施放咒語時，在目標由你操控的生物上放置一個+1/+1 指示物。

- 以此法使用牌時，你仍須支付所有費用且遵循正常時機規則。舉例來說，只有在你自己的行動階段中、堆疊為空，且本回合此前未使用過地的情況下，你才能以此法使用地。
-

幽魂相助

{X}{紅}

巫術

選擇至多 X 個目標生物。為每個此類生物各進行以下流程～派出一個紅色，名稱為幽煙加持的靈氣衍生結界，並貼附於該生物上，且具有「結附於生物」與「當所結附的生物死去時，它對其操控者造成 1 點傷害，且你派出一個珍寶衍生物。」

- 如果幽魂相助將派出的幽煙加持因故無法貼附在該生物上，則就不會派出該衍生物。
-

綠色

入聖侍僧

{四}{綠}

生物～人類 / 修行僧

1/1

入聖侍僧進戰場時上面有數個+1/+1 指示物，其數量等同於由你操控之其他生物上的+1/+1 指示物總數量。

在你的維持開始時，將入聖侍僧上的+1/+1 指示物數量加倍。

- 如果入聖侍僧與其他生物同時進戰場，則它不會把要跟它一起進戰場的其他生物計算在內。
-

人神和睦

{三}{綠}

結界

在你的結束步驟開始時，選擇一項或多項～

- 在目標其上有指示物的生物上放置一個+1/+1 指示物。
- 如果你操控受有靈氣的生物，則抽一張牌。
- 如果你操控佩帶武具的生物，則派出一個 1/1 無色精靈衍生物。

- 除非你有合法目標，否則你不能選擇第一個模式。就算於此異能觸發時，你未操控受有靈氣或佩帶武器的生物，你也可以選擇第二和第三個模式。
 - 如果你選擇了第一個模式，且在該異能試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則該異能不會結算，且其所有效應都不會生效，就算你選擇了其他模式也是一樣。
-

命源御神體

{三}{綠}

傳奇結界生物 ~ 祭祠

3/4

{白}{藍}{黑}{紅}{綠}，{橫置}：將目標生物牌從你的墳墓場移回戰場。

每當命源御神體或另一個非衍生物的祭祠在你的操控下進戰場時，派出一個 1/1 無色祭祠衍生結界生物。

- 如果命源御神體的衍生物複製品進戰場，則它會觸發自己的觸發式異能。
-

雄力明神

{五}{綠}{綠}{綠}

傳奇生物 ~ 精靈

8/8

如果你從你手上施放雄力明神，則它進戰場時上面有一個不滅指示物。

從雄力明神上移去一個不滅指示物：將八個+1/+1指示物分配給任意數量目標由你操控的生物。它們獲得踐踏異能直到回合結束。

- 你於起動雄力明神的最後一個異能時，便須一併決定指示物的分配方式。每個目標至少要獲得一個指示物。特別一提，你不能只是要讓更多的生物獲得踐踏異能，就指定超過八個目標。
-

叢生復碧獸

{三}{綠}

生物 ~ 植物 / 多頭龍

0/0

叢生復碧獸進戰場時上面有兩個+1/+1 指示物。

當叢生復碧獸死去時，從你牌庫中搜尋至多 X 張基本牌，X 為叢生復碧獸的力量，將它們放進戰場，然後洗牌。

- 利用叢生復碧獸最後在戰場上的力量，來決定其最後一個異能中 X 的數值。
-

移生貉

{三}{綠}

神器生物 ~ 武具 / 狗

2/4

每當移生貉或佩帶此武具的生物攻擊時，加數量等同於其力量的{綠}。直到回合結束，你不會因步驟與階段結束失去這份魔法力。

重配{三} ({三} : 貼附在目標由你操控的生物上；或從生物上卸裝。重配的時機視同巫術。它於貼附期間不是生物。)

- 如果攻擊的是移生貉，則利用其力量來決定要加多少點{綠}。如果攻擊的是佩帶此武具的生物，則利用該生物的力量來決定之。在上述情形中，要加的魔法力數量，均利用觸發式異能結算時的力量來決定。同樣在上述情形中，如果有關生物在異能結算時已不在戰場上，則利用其最後在戰場上的力量來決定要加多少點{綠}。
-

多色

碎寧怪磨

{二}{紅}{綠}

傳奇生物 ~ 精靈

3/3

在你的結束步驟開始時，煽惑每個由對手操控且其上結附有由你操控之靈氣的生物。每以此法煽惑一個生物，便在碎寧怪磨上放置一個+1/+1 指示物。(直到你的下一個回合，所煽惑的生物每次戰鬥若能攻擊，則必須攻擊，且若能攻擊除你以外的玩家，則必須如此作。)

- 受此異能煽惑的生物，於該異能結算時便已確定。稍後時段才受有靈氣的生物，或生物上的靈氣在稍後時段被移除，都不會影響它是否已煽惑。

魔法風雲會，Magic，斯翠海文：魔法學校，凱德海姆，被遺忘國度戰記，依尼翠以及神河，不論在美國或其他國家中，均為威世智有限公司的商標。©2022 威世智。