

指揮官傳奇：爭戰柏德之門發佈釋疑

編纂：Jess Dunks

此文件最近更新日期：2022 年 3 月 28 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 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

指揮官傳奇：爭戰柏德之門 中印製之系列代碼為 CLB 的牌張可以在以下賽制中使用：指揮官、特選和薪傳。特別一提，此系列牌張不能用於標準、先驅或近代賽制。

請至 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 查詢有關指揮官玩法的詳情。

請至 Locator.Wizards.com 查詢你附近的活動或販售店。

遊戲玩法：指揮官

指揮官這一休閒賽制由魔法風雲會玩家創造並廣為推行，特點在於本賽制規定每位玩家均須用一位指揮官來指揮其套牌～原本指揮官只可由傳奇生物來擔任，不過也有部分非生物牌能夠擔任指揮官。

指揮官通常是休閒式的自由互鬥多人遊戲，不過雙人遊戲也很常見。每位玩家一開始的生命值是 40。每副套牌剛好由 100 張牌構成，包括其指揮官在內。指揮官玩法屬於「無雙」賽制。也就是說，套牌中除了基本牌以外，每一張牌的英文名稱必須各不相同。

當利用 *指揮官傳奇：爭戰柏德之門* 系列來輪抽時，請參閱下文「遊戲玩法：指揮官輪抽」部分，瞭解如此輪抽時會用到的修正規則。

請至 Magic.Wizards.com/Commander 查詢有關指揮官玩法的詳情。

選作你套牌指揮官的傳奇牌是遊戲中舉足輕重的角色，經常會多次出現在戰場上。

- 通常來說，你的指揮官都是傳奇生物，但有一小部分的傳奇牌（如本系列其中三張新牌）也具有「[此牌]可用作指揮官」異能。除了具有此異能的非生物傳奇牌之外，其他這類牌都不能用作你套牌的指揮官。
- 你的指揮官於遊戲開始時就在獨立的統帥區中。你套牌中的其他牌洗牌之後便成為你的牌庫。
- 除有特別說明外，位於統帥區中的指揮官其上之異能不會對遊戲產生影響。
- 你可以從統帥區施放你的指揮官。你每次如此施放時，你本盤遊戲中此前的時段內每從統帥區中施放過該指揮官一次，便需多支付{二}。此額外費用俗稱「指揮官稅」。
- 就算你是以替代性費用或以「不需支付其魔法力費用」的方式來從統帥區中施放你的指揮官，也仍需支付指揮官稅。
- 如果你的指揮官將從任何區域置入你手上或牌庫中，則你可以選擇改為將它置於統帥區。
- 如果你的指揮官將被置入你的墳墓場或放逐區，它會如常前往該處。等到遊戲下一次執行狀態動作時，如果你的指揮官仍在該區域，則你可以選擇將它置於統帥區。

你的指揮官標識色決定了你的套牌能夠選用哪些牌。牌張的標識色由其顏色決定，這包括其顏色標誌（如有），以及其規則敘述中有色魔法力符號的顏色。

- 標識色在遊戲開始之前就已確定，整個遊戲過程都不會改變，就算你的指揮官成為其他顏色或位於非公開區域中也是一樣。
- 牌張敘述中出現的顏色文字不會算進該牌的標識色中。
- 如果某牌的標識色包含於你指揮官標識色，則你便可以將它加入你的套牌。舉例來說，如果你指揮官的標識色是白藍雙色，則你的套牌中可以加入以下標識色的牌張：白色單色、藍色單色或白藍雙色，以及標識色中沒有顏色者。

- 對於具基本地類別之地而言，如果其具有之基本地類別固有的魔法力異能會產生你指揮官標識色以外顏色的魔法力，則你就不能把其加入你的套牌。

除了一般的輸贏規則以外，指揮官賽制還有另一條規則：如果一位玩家在遊戲過程中受到了來自同一個指揮官總共 21 點或更多的戰鬥傷害，則該玩家輸掉這盤遊戲。

- 玩家應分別記錄遊戲過程中各指揮官對自己造成之戰鬥傷害數量。
- 此規則對玩家自己的指揮官同樣有效。這是因為它如果被另一位玩家操控，或者戰鬥傷害被轉移，則有可能對其擁有者造成戰鬥傷害。

多人賽與雙人賽不同之處，是在其中一位玩家輸掉並離開之後，遊戲依然可以繼續。

- 當一位玩家離開遊戲時，該玩家擁有的全部永久物、咒語和其他牌也會離開遊戲。
- 如果該玩家操控任何等待結算的異能或者咒語的複製品，那麼它們會消失。
- 如果該玩家操控任何由其他玩家擁有的永久物，則將它們的操控權賦予離開遊戲之玩家的效應結束。如果不會因此將這類永久物的操控權給予另一位玩家（最有可能的原因是它們是在離開遊戲之玩家的操控下進戰場），則它們會被放逐。

遊戲玩法：指揮官輪抽

指揮官輪抽將補充包輪抽和指揮官這兩種玩法融合一體。在此玩法中，玩家無需事前構組好套牌，而是打開補充包進行輪抽，並在此過程中構組出一副指揮官輪抽套牌。每位玩家各需要備好三包補充包來輪抽。所有玩家應以隨機順序圍坐桌邊。輪抽開始時，每位玩家各打開一包補充包。每位玩家各從補充包中選擇兩張牌，並將它們面朝下地放於面前，然後將剩餘牌張傳給自己左手邊的玩家。每位玩家各從傳來的補充包中抽選兩張牌，同樣將它們面朝下地放於面前，與先前已抽選的牌張放作面朝下一堆。每位玩家再將剩餘的牌轉向自己左手邊；重複此流程，直到第一圈補充包中的牌張都抽選完畢。然後玩家打開第二包補充包，重複上述流程，但這次是將牌張向右手邊傳。輪到第三包補充包時，玩家要再次傳給左手邊的玩家。

玩家總共會抽選六十張牌，這些牌便是其「牌池」。每位玩家各利用自己的輪抽牌池（以及任意數量的基本地）構組出一副含指揮官在內正好 60 張牌的套牌。與構組式指揮官套牌一樣，套牌中只能包含符合指揮官標識色的牌張。但跟構組式指揮官套牌不同的地方在於，指揮官輪抽賽中的套牌沒有同名牌限一張的規定，因此如果同一張牌選到了數張也不用擔心。

無面者

{五}

傳奇結界生物～身世

3/3

如果無面者是你的指揮官，則在遊戲開始前選擇一種

顏色。無面者是該色。

選擇身世（*你能用一個身世當作第二指揮官。*）

儘管*指揮官傳奇：爭戰柏德之門*系列中有大量傳奇生物，但你仍有可能到輪抽行至終盤時才意識到自己沒有抽到適合你套牌的指揮官。別擔心～無面者能幫到你。大概每六包*指揮官傳奇：爭戰柏德之門*補充包中就會有一包在普通牌的位置上出現無面者這張牌。輪抽結束後，你可以將至多兩張無面者加到你的牌池當中，來用作你套牌的指揮官。（參見下文的「選擇身世」部分。）這就是說，就算你沒有抽選無面者，你也能將它加進套牌中。如果你需要用它來作指揮官，你可以問輪抽中其他沒用到的玩家借用，或是利用自己收藏或從他處獲得者。

無面者的標識色則是根據你在套牌構組過程中為其選擇的顏色來決定。舉例來說，如果你抽選的主要是紅色和綠色的牌張，但牌池中卻沒有紅綠雙色的傳奇生物，則你可以利用兩張無面者，並將其中一張指定為紅色，另一張指定為綠色。如果你抽選了一個具選擇身世異能的綠色傳奇生物或一個綠色身世，則你便可以利用該牌，外加一個指定為紅色的無面者。

等所有玩家都組好自己的套牌之後，便可坐下來進行傳統的指揮官遊戲。雖然這種輪抽賽制最適合由八位玩家進行輪抽然後分作兩組四人混戰，但你也可以嘗試其他輪抽方式！

新結界類別：身世

新關鍵字異能：選擇身世

在*龍與地下城*遊戲中，創建角色時的一大樂趣，便是為角色決定身世。它會幫你決定遊戲過程中扮演角色的要點，以及補充角色至今的生平歷程。類似地，身世結界牌能夠幫你刻畫你的指揮官。每個身世結界都會賦予由你擁有的指揮官生物異能，或以其他方式改變其特徵。

巴哈姆特的侍僧

{一}{綠}

傳奇結界 ~ 身世

由你擁有的指揮官生物具有「你每回合中施放的第一個龍咒語減少{二}來施放。」

本系列中的部分傳奇生物具有「選擇身世」此關鍵字異能。「選擇身世」是拍檔異能的一種變化。此異能意指，你可以將一張具有選擇身世的牌和一張身世牌這兩者共同用作你的指揮官。

異物販商芮納理

{三}{藍}

傳奇生物 ~ 龍 / 神器師

2/4

你可以將龍咒語與神器咒語視同具有閃現異能地來施放。

選擇身世 (你能用一個身世當作第二指揮官。)

- 儘管選擇身世是拍檔異能的新變化，但拍檔異能的規則並沒有其他修訂。特別一提，身世及具有選擇身世的牌，不會與具有其他拍檔異能的牌互動。
- 有一張牌（無面者）既具有選擇身世異能，其本身也是個身世。在使用 *指揮官傳奇：爭戰柏德之門* 補充包的指揮官輪抽中，你可以使用兩張無面者作為你的指揮官（參見上文的「指揮官輪抽」部分）。請注意，在遊戲過程中，如果這兩張同時都受你操控，則「傳奇規則」會對它們生效。
- 如果你的指揮官套牌有兩個指揮官，則只有標識色能夠同時滿足兩個指揮官之聯合標識色的牌張才能放入你的套牌中。如果你將異物販商芮納理和巴哈姆特的侍僧用作你的指揮官，則你的套牌中能包含標識色含藍色和 / 或綠色的牌，但不得放入標識色含白色、黑色或紅色的牌。
- 兩個指揮官在遊戲開始時都位於統帥區，另外 98 張牌（若是指揮官輪抽遊戲，則為 58 張牌）洗牌後成為你的牌庫。
- 如果你的指揮官在遊戲過程中失去了「選擇身世」異能或不再是身世（視實際情況），它依然是你的指揮官。
- 遊戲開始後，兩個指揮官的情況需分別記錄。如果你施放過其中某個指揮官，你在第一次施放另一個的時候無需額外支付{二}。玩家會因受到來自其中同一個指揮官造成的總共 21 點戰鬥傷害而輸掉遊戲，並非計算這兩個指揮官造成傷害的加總（雖然通常情況下身世也不會是生物）。
- 當你有兩個指揮官時，若有效應提及「你的指揮官」，則它指的是「你選擇的那一個指揮官」。如果有效應要求對「你的指揮官」有所行動（例如因指揮信標而將它從統帥區置於你手上），則是由你在效應發生時選擇其中一個指揮官執行之。

- 對於會檢查你是否操控你的指揮官之效應，你操控任一指揮官或同時操控兩個均能滿足之。
- 你可以將兩個顏色或顏色組合相同的永久物用作指揮官。
- *指揮官傳奇：爭戰柏德之門*中的許多牌會提及「由你擁有的指揮官生物」。由於通常情況下身世不是生物，因此一般不會受到這類效應影響。不過，如果有其他咒語或異能讓你的身世成為生物，則前述效應就會將它包括在內。對於提及「你的指揮官」或「由你擁有（或操控）的指揮官」，但未指明是生物的效應而言，這類效應也會影響你用作指揮官的身世（視情況）。
- 如果你操控一個會賦予由你擁有之指揮官生物異能的身世，且你擁有數個指揮官生物，則每個此類生物都會具有此異能。這意味著，（舉例來說）如果你在操控巴哈姆特的侍僧之同時，還操控兩個由你擁有的指揮官生物，則你每回合施放的第一個龍咒語減少{四}來施放。

新關鍵字動作：深入地底城

本系列帶來了一座全新地城：地底城。地底城的運作方式與先前的地城牌有所不同。你只能利用先制機制（見下文）來深入地底城。

地底城

地城～地底城

除非你「深入地底城」，否則你不能進入此地城。

秘密入口～從你牌庫中搜尋一張基本牌，展示該牌，將它置於你手上，然後洗牌。（通往：熔鍛爐、失落井）

熔鍛爐～在目標生物上放置兩個+1/+1指示物。
（通往：陷阱！、鬥技場）

失落井～占卜 2。（通往：鬥技場、藏寶窖）

陷阱！～目標玩家失去 5 點生命。（通往：圖書庫）

鬥技場～煽惑目標生物。（通往：圖書庫、古陵墓）

藏寶窖～派出一個珍寶衍生物。（通往：古陵墓）

圖書庫～抽一張牌。（通往：死亡三神王座）

古陵墓～派出一個 4/1 黑色，具威懾異能的骷髏妖衍生物。（通往：死亡三神王座）

死亡三神王座～展示你牌庫頂的十張牌。將其中一張生物牌放進戰場，且其上有三個+1/+1指示物。它獲得辟邪異能直到你的下一個回合。然後洗牌。

「地底城」說明

- 除非有效應要求你如此作，否則你不能深入地底城～這有可能是由於你在你的維持開始時握有先制，或是你因故掌握先制。特別一提，如果你不在地城中，且有效應要求你深入地城（而非深入地底城），則你不能改而開始地底城。
- 類似地，當有效應要求你深入地底城時，你不能改而開始地底城以外的其他地城。
- 當有效應要求你深入地底城時，如果你尚未身處地城，則你會將地底城置入統帥區，並將你的進度標記移至秘密入口（第一個房間）。
- 當有效應要求你深入地底城時，如果你已身處某個地城中，則你會移入該地城的下一個房間中。如果你已身處最後一個房間，則你會完成該地城並開始地底城。無論你是身處地底城還是其他地城，都是如此。

「地城」通則

- 地城與深入地城的規則，與其上一次出現時相比並無顯著更動。
- 你是將地城從遊戲外置於統帥區。你利用進度標記來記錄你穿行地城的進度。每個地城內都有一系列房間。每個房間都有一個觸發式異能，其效應就印製在該房間的格子中，這類觸發式異能的敘述均為「當你將進度標記移入此房間時，[效應]。」
- 在你將你的進度標記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。
- 有些牌在意你是否完成過地城，或具有每當你完成地城時觸發的異能。無論你完成的地城是地底城還是其他地城，這些異能都會同樣生效。
- 每當有玩家開始地城時（無論是因深入地城還是深入地底城而如此），玩家都要等到該玩家進入地城且地城的第一個房間異能觸發之後，才能有所行動。

先制

本系列裡有些牌會令玩家**掌握先制**。「先制」是玩家可獲得的稱號（類似於君主）。具有先制此稱號的玩家被稱作「握有先制」。先制本身具有兩重規則含義。其一，每當有玩家掌握先制時，以及在握有先制之玩家的維持開始時，該玩家深入地底城。其二，每當由某玩家操控的一個或數個生物對握有先制的玩家造成戰鬥傷害時，前者玩家掌握先制。此外，還有些異能也會提及「握有先制」此事，並提供其他加成。

飛羽族偷襲客

{三}{藍}

生物 ~ 鳥 / 浪客

1/4

飛行

當飛羽族偷襲客進戰場時，你掌握先制。

拉薩德殷巴希爾

{二}{白}

傳奇生物 ~ 人類 / 修行僧

0/3

每個由你操控的生物皆依照其防禦力來分配戰鬥傷害，而不是依照力量。

每當拉薩德殷巴希爾攻擊時，若你握有先制，則將每個由你操控之生物的防禦力加倍直到回合結束。

選擇身世 (你能用一個身世當作第二指揮官。)

- 直到有效應令某玩家掌握先制之前，遊戲中沒有人握有先制。一旦有效應令某玩家掌握先制，則其便持續握有先制，直到有其他玩家掌握之。
- 同一時間只有一位玩家能握有先制。於某玩家握有先制，所有其他此前握有先制的玩家便不再握有。
- 當前已握有先制的玩家可以再次掌握先制。雖然這會令該玩家再度深入地底城，但並不會使其具有多個先制稱號。
- 如果握有先制的玩家離開了遊戲，則由主動玩家在前者離開遊戲的同時掌握先制。如果離開遊戲的是主動玩家，或當前沒有主動玩家，則由依照回合順序的下一位玩家掌握先制。
- 在雙頭巨人遊戲中，如果同一支隊伍的兩位玩家同時對握有先制的玩家造成傷害，則由握有先制的玩家決定觸發式異能的順序。然後，於觸發式異能結算時，會先由其中一位團隊成員握有先制（並深入地底城），然後再到另一位團隊成員如此作。最終由最後掌握先制的玩家握有先制，直到先制權再次發生變動。

復出機制：歷險者牌

歷險者載譽歸來，同你分享柏德之門的故事。同其前次登場一樣，「歷險者牌」本身都是永久物牌，但這類牌下部文字框的左半邊都有一個小型牌框，裡面註記有本牌的一組副特徵。你可以將該牌當作歷險來施

放～若你如此作，你能在稍後時段再將它當作永久物來施放。本系列中的新鮮事是，並非所有的歷險者牌都是生物牌！如今歷險也會出現在其他類別的永久物牌上。

巴爾的祭壇

{一}{黑}

神器

{二}{黑}·{橫置}·放逐一個由你操控的生物：將目標生物牌從你的墳墓場移回戰場。只能於巫術時機啟動。

//

白骨獻祭

{二}{黑}

巫術～歷險

派出一個已橫置的 4/1 黑色，具威懾異能的骷髏妖衍生生物。（然後放逐此牌。之後你還可以從放逐區施放該神器。）

- 在堆疊以外的其他區域當中，歷險者牌都是永久物牌；如果你並未將其當作歷險來施放，則它在堆疊上時也是永久物牌。在上述情況中，忽略該牌的副特徵。舉例來說，巴爾的祭壇在你的墳墓場中時，它是一張魔法力值為 2 的神器牌。
- 在將咒語作為歷險來施放時，用到的是該牌的副特徵，忽略該牌所有的正常特徵。此時，該咒語之顏色、魔法力費用、魔法力值等特徵的值都僅由該牌的副特徵決定。如果該咒語離開堆疊，便會立即恢復其正常特徵。
- 在將咒語作為歷險來施放時，僅會利用其副特徵來決定此時能否合法施放該咒語。
- 如果某咒語是作為歷險來施放，則於其結算時，該咒語的操控者改為將其放逐，而非置入其擁有者的墳墓場。於該咒語持續被放逐期間，該玩家可以將它當作永久物咒語來施放。如果歷險咒語以正常結算之外的其他方式離開堆疊（最有可能的情況是被反擊，或因所有目標都不合法而沒有結算），則該牌不會被放逐，且該咒語的操控者無法在稍後時段再將它當作永久物來施放。
- 如果歷險者牌因故進到放逐區，但不是因為結算時放逐自身而如此，這種情況下它也不會讓你能夠將它再度當作永久物咒語來施放。
- 你從放逐區施放該永久物咒語時，仍須遵循該咒語本身所具有的時機限制和許可。通常情況下，你只能夠在你行動階段且堆疊為空的時候如此施放。
- 如果有效應複製了歷險咒語，則所成的複製品於結算的時候會被放逐。之後會由於狀態動作而消失；你無法從放逐區施放該複製品。

- 其他效應可能會提及「具有歷險」的牌、咒語或永久物。如果某牌、咒語或永久物上面有另一組屬於歷險者牌的特徵，其便算作「具有歷險」，就算當前並沒有用到其副特徵，或從未將該牌當作歷險來施放也是一樣。
- 如果某物件成為了其他具有歷險之物件的複製品，則所成的複製品同樣具有歷險。如果該物件因故改變區域，則它要麼會消失（如果它是衍生物），要麼就不再是複製品（如果它是非衍生物的永久物），因此你也沒法將它當作歷險來施放。
- 如果有效應讓你選擇一個牌名，則你可以選擇副特徵上的歷險名稱。在判斷能夠能否選擇該名稱時，僅會考慮副特徵上的各值。
- 將某牌當作歷險來施放，並不屬於你以替代性費用來施放。對於讓你能以替代性費用或以「不需支付其魔法力費用」的方式來施放咒語的效應而言，這類效應也會對歷險咒語生效。

復出機制：擲骰

擲骰此機制，是在 *被遺忘國度戰記* 系列中首度引入黑邊環境的 *魔法風雲會* 遊戲當中。本系列中此機制再度復出。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。

遠古黃銅龍

{五}{黑}{黑}

生物～長老 / 龍

7/6

飛行

每當遠古黃銅龍對任一玩家造成戰鬥傷害時，擲一顆 d20。當你如此作時，將任意數量的目標生物牌從墳墓場在你操控下放進戰場，且這些牌的魔法力值總和須等於或小於 X，X 為擲骰結果。

- 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。骰子需為無偏骰子（即每面向上的幾率相等），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通常屬於同一異能。玩家沒有機會在得知擲骰結果之後再來回應該異能。不過，如果是在擲骰之後觸發了其他異能（例如遠古黃銅龍異能的情況），則玩家在將該自身觸發式異能放進堆疊、為其決定目標時，就已經知道擲骰結果。

- 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幾率與原擲相同。
- 在競逐時空玩法中，擲時空骰時會令註記於「每當任一玩家擲一顆或數顆骰子時」觸發的異能觸發。不過，關心數字結果的效應會忽略擲時空骰的結果。

復出機制：繁影

繁影這一觸發式異能讓生物能夠同時向所有對手發動進攻。

元素裔執法者

{1}{紅}

生物 ~ 元素 / 祭師

1/3

繁影（每當此生物攻擊時，對防禦玩家之外的每位對手而言，你可以派出一個為此生物複製品的衍生物，其為橫置且正向該玩家或某個由他操控的鵬洛客進行攻擊。在戰鬥結束時，放逐這些衍生物。）

{1}{紅}：由你操控且名稱為元素裔執法者的生物得

+1/+0 直到回合結束。

- 繁影異能（或攻擊生物上的其他異能）規則敘述中所稱之「防禦玩家」，指的是本次戰鬥中具繁影異能的生物在該異能結算時所攻擊的玩家，或是在前述時刻它所攻擊之鵬洛客的操控者。如果該生物不再進行攻擊，則「防禦玩家」指的便是它上次進行攻擊時所攻擊的玩家或鵬洛客之操控者。
- 如果防禦玩家是你唯一的對手，則不會將衍生物放進戰場。

- 你是於衍生物產生時，為每個衍生物分別決定它的攻擊對象是玩家還是該玩家操控的某個鵬洛客。如果要攻擊鵬洛客，則你決定要具體攻擊哪個。
- 雖然這些衍生物是以正在進行攻擊的狀態進入戰場，但它們從未被宣告為攻擊生物。註記於「每當一個生物攻擊時」觸發的異能不會觸發，包括這些衍生物本身的繁影異能。如果同時有須支付費用才能讓生物攻擊的效應，則這些費用也不會對這些衍生物生效。
- 這些衍生物會同時進戰場。
- 這些衍生物都只會複製原版生物上所印製的東西而已。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。
- 當這類衍生物進戰場時，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[此永久物]進戰場時」或「[此永久物]進戰場時上面有...」的異能也都會生效。
- 如果對於某位特定玩家而言，繁影異能產生了多於一個的衍生物（由於諸如倍產旺季所產生的這類效應），則你得為每個衍生物分別選擇其是要攻擊該玩家還是要攻擊由該玩家操控的某個鵬洛客。

中文版勘誤

- 本系列印製之「殘暴實驗」牌張（收藏編號 115/361）中文版之規則敘述有誤。其所取目標誤植作「目標對手」，應為「目標玩家」，特此勘誤。本牌更新后的規則敘述請見後文單卡解惑部分。
- 本系列印製之「死雲術」牌張（收藏編號 121/361）中文版之規則敘述有誤。其-X/-X 效應后漏植「直到回合結束」字樣，實際只會持續到回合結束，特此勘誤。本牌更新后的規則敘述請見後文單卡解惑部分。
- 本系列印製之「鑽機鼯鼠」牌張（收藏編號 311/361）中文版之規則敘述有誤。其放置在自己身上的指示物誤植作「+1/1 指示物」，應為「+1/+1 指示物」，特此勘誤。本牌更新后的規則敘述請見後文單卡解惑部分。

指揮官傳奇：爭戰柏德之門單卡解惑

白色

葛力安養子阿波戴爾亞德恩

{四}{白}

傳奇生物 ~ 人類 / 戰士

4/4

當葛力安養子阿波戴爾亞德恩進戰場時，放逐任意數量由你操控的其他非地永久物，直到阿波戴爾亞德恩離開戰場為止。每以此法放逐一個永久物，便派出一個 1/1 白色士兵衍生生物。

選擇身世 (你能用一個身世當作第二指揮官。)

- 就算所放逐的牌已移回，這些士兵衍生生物也還留在戰場上。
- 如果阿波戴爾亞德恩於其進戰場異能結算前便已離開戰場，則你無法放逐任何非地永久物。在此情況下，你不會派出任何士兵衍生生物。
- 如果你以此法放逐任何衍生非地永久物，則該衍生物會消失。它不會移回戰場。但你仍能因此派出士兵衍生生物。
- 在阿波戴爾亞德恩離開戰場後返回的牌，是在其擁有者的操控下返回戰場。

歐格瑪的檔案師

{一}{白}

生物 ~ 半身人 / 僧侶

2/2

閃現

每當任一對手搜尋其牌庫時，你獲得 1 點生命且抽一張牌。

- 歐格瑪的檔案師之觸發式異能，要等到令對手搜尋牌庫的咒語或異能完成結算之後，才會進入堆疊。特別一提，如果該搜尋牌庫的咒語或異能會觸發其他異能（舉例來說，如果該對手搜尋一張牌並將它放進戰場），則因此觸發的異能會和歐格瑪的檔案師之觸發式異能同時進入堆疊。主動玩家將其所有異能以任意順序放進堆疊，然後其他每位玩家按照回合順序如此作。以此法放進堆疊的最後一個異能首先結算，以此類推。
 - 如果你搜尋對手的牌庫，或是某位對手搜尋另一位玩家的牌庫，則歐格瑪的檔案師之觸發式異能不會觸發。
-

提爾的戰鬥天使

{二}{白}{白}

生物 ~ 天使 / 騎士

4/4

飛行 · 繁影

每當提爾的戰鬥天使對任一玩家造成戰鬥傷害時，如果該玩家的手牌數量比每位其他玩家都多，則你抽一張牌。然後如果該玩家操控的地比每位其他玩家都多，則你派出一個珍寶衍生物。然後如果該玩家的總生命比每位其他玩家都多，則你獲得 3 點生命。

- 所列條件都是於觸發式異能結算時檢查，而非於將其放進堆疊上時。
- 所列條件都會檢查，就算你沒有因其中一項或多項獲益也是如此。舉例來說，就算你沒有抽牌，也還能派出珍寶衍生物。

達成協議

{二}{白}

巫術

每位對手各抽一張牌，然後每有一位以此法抽牌的對手，你便抽一張牌。

- 雖然抽牌是強制性的，但如果有對手未抽牌（也許是因為替代性效應用另一個效應替代了抽牌），則在決定你抽多少牌時，不會計入該玩家。
- 如果有對手因替代性效應之故以此法抽了多張牌，你仍只會因該玩家而抽一張牌。

大忙人艾琳哈碧茲

{三}{白}

生物 ~ 人類 / 平民

2/4

{橫置}：檢視你牌庫頂的 X 張牌，X 為你本回合中派出過的衍生物數量。將其中一張置於你手上，其餘的牌則以隨機順序置於你的牌庫底。

選擇身世（你能用一個身世當作第二指揮官。）

- 艾琳的異能計算的是，你該回合中於此異能結算之前派出過的所有衍生物數量，包括衍生非生物和衍生物。至於這些衍生物是否還在戰場上或受你操控，則並不重要。
 - 如果有效應會產生永久物咒語的複製品，則雖然該咒語結算後會變成衍生物在你的操控下進入戰場，但你並未「派出」這類衍生物。因此艾琳的異能不會將它計算在內。
-

遠地旅者

{二}{白}

傳奇結界 ~ 身世

由你擁有的指揮官生物具有「在你的結束步驟開始時，放逐至多一個目標由你操控且已橫置的生物，然後將它在其擁有者的操控下移回戰場。」

- 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。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。
 - 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。
-

冰風谷堅衛

{三}{白}

生物 ~ 魔人 / 戰士

3/3

防禦戰鬥風格 ~ 當冰風谷堅衛進戰場時，放逐至多一個目標由你操控的非戰士生物，然後將它在其擁有者的操控下移回戰場。

- 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。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。被放逐的生物上的任何指示物都會消失。
 - 如果以此法放逐某個衍生物，它將會完全消失且不會移回戰場。
-

萊埃澤爾的巧軀

{三}{白}

瞬間

放逐所有由你操控且非衍生物的生物，然後擲一顆

d20。

1~9 | 在下一個結束步驟開始時，將這些牌在其擁有者的操控下移回戰場。

10~20 | 將這些牌在其擁有者的操控下移回戰場，然後再度將它們放逐。在下一個結束步驟開始時，將這些牌在其擁有者的操控下移回戰場。

- 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。當這些牌移回戰場時，它們會是全新物件，與先前所放逐的牌毫無關聯。
- 由你操控的生物在你擲骰之前就已被放逐。特別一提，這意味著如果這些生物具有能夠替代擲骰或因擲骰而觸發的異能，此類效應都不會生效。
- 所有在結算萊埃澤爾的巧軀過程中觸發的異能，都要等到萊埃澤爾的巧軀完成結算之後才會進入堆疊。也就是說，如果你擲出 10~20，則所有會於生物首度放逐、返回戰場、二度放逐時觸發的異能，都能以任意順序放進堆疊。首先由主動玩家將其所有異能以任意順序放進堆疊，然後其他每位玩家按照回合順序如此作。最後放進堆疊的異能將會最早結算。

貴族後人

{一}{白}

傳奇結界~身世

由你擁有的指揮官生物具有「當此生物進戰場和在你的維持開始時，每位玩家各可以在一個由其操控的生物上放置兩個+1/+1 指示物。對每位如此作的對手而言，你獲得反該玩家保護異能直到你的下一個回合。」(你不能被由該玩家操控的東西指定為目標，造成傷害或是被結附。)

- 「反玩家保護」意指你具有反由該玩家操控的所有物件保護。如果某物件沒有操控者(例如墳墓場中的牌)，便會將其擁有者視作其操控者。
- 雖然你會具有針對享受了你慷慨饋贈之玩家的保護異能，但由你操控的永久物並未一同享受此待遇。

- 就算你具有反某生物之操控者保護，該生物也仍能如常攻擊你，只不過其將對你造成的傷害都會被防止。

飛馬守護者

{五}{白}

生物 ~ 飛馬

3/3

飛行

在你的結束步驟開始時，若本回合中有由你操控的永久物離開戰場，則派出一個 1/1 白色，具飛行異能的飛馬衍生物。

//

拯救幼駒

{一}{白}

瞬間 ~ 歷險

放逐目標由你操控的生物，然後將該牌在其擁有者的操控下移回戰場。（然後放逐此牌。之後你還可以從放逐區施放該生物。）

- 就算在由你操控的永久物離開戰場時你還不操控飛馬守護者，飛馬守護者的觸發式異能也會觸發。
- 當以拯救幼駒放逐的牌移回戰場時，它會是一個全新物件，與先前所放逐的牌毫無關聯。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。被放逐的生物上的任何指示物都會消失。
- 如果以此法放逐某個衍生物，它將會完全消失且不會移回戰場。

拉薩德殷巴希爾

{二}{白}

傳奇生物 ~ 人類 / 修行僧

0/3

每個由你操控的生物皆依照其防禦力來分配戰鬥傷害，而不是依照力量。

每當拉薩德殷巴希爾攻擊時，若你握有先制，則將每個由你操控之生物的防禦力加倍直到回合結束。

選擇身世（你能用一個身世當作第二指揮官。）

- 拉薩德殷巴希爾的第一個異能沒有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。
 - 將某生物的防禦力加倍之流程是：該生物得 $+0/+X$ ， X 為它於此觸發式異能結算時的防禦力。
-

塑形陽炎爆

{三}{白}{白}

巫術

選擇一個由你操控的生物，然後每位對手各選擇一個由其操控且力量相等或較小的生物。如果你以此法選擇了生物，則放逐所有未被玩家以此法選中的生物。

- 如果你未選擇生物（最有可能是原因是你未操控生物），則沒有生物會被放逐。
 - 塑形陽炎爆並不指定任何所選的生物為目標。所有選擇都是於塑形陽炎爆結算時決定。
-

歷戰士兵

{一}{白}

傳奇結界 ~ 身世

由你擁有的指揮官生物具有「每當此生物攻擊任一玩家時，若沒有對手的總生命比該玩家多，則對每位對手而言，你派出一個 1/1 白色士兵衍生生物，其為橫置且正向該對手進行攻擊。」

- 歷戰士兵賦予的異能，在乎的是攻擊玩家的對手中，是否有人的總生命比防禦玩家多。攻擊玩家的總生命並未納入比較。
 - 歷戰士兵的 Oracle 敘述文字有所更新，以釐清其功能。特別一提，是對進行攻擊之指揮官的操控者而言，該玩家每有一位對手，便派出一個士兵衍生生物。
-

塑風異界神侍

{四}{白}

生物~天使

4/4

閃現

飛行

當塑風異界神侍於宣告攻擊者步驟中進戰場時，對每個進行攻擊的生物而言，你可以為該生物重新選擇所攻擊的玩家或鵬洛客。（它不能攻擊其操控者或其操控者的鵬洛客。）

- 你也可以在宣告攻擊者步驟以外的步驟施放塑風異界神侍。如果塑風異界神侍是在宣告攻擊者以外的步驟進戰場，則它的異能就根本不會觸發。
- 在為生物重新選擇其要攻擊的玩家或鵬洛客時，會忽略所有與此次進攻相關聯的要求、限制及費用。
- 在為生物重新選擇其要攻擊的玩家或鵬洛客時，不會觸發註記「每當此生物攻擊時」的異能。
- 如果你為某個攻擊生物重新選擇其要攻擊的玩家或鵬洛客，則該生物仍視同攻擊過其宣告時所攻擊的玩家或鵬洛客，但它現在正向新的玩家或鵬洛客進行攻擊。
- 如果攻擊生物的某個異能指定了某個由「防禦玩家」操控的東西為目標，但在此異能結算之前，該生物所指的防禦玩家已更改，則此異能便會因目標不合法而不會結算。

藍色

班恩的觸發術

{一}{藍}{藍}

瞬間

反擊目標咒語。如果該咒語以某個由你操控的指揮官為目標，則改為反擊該咒語，占卜 2，然後抽一張牌。

- 「某個由你操控的指揮官」指的是戰場上某個受你操控的指揮官。它可以是你的指揮官，或是由其他玩家擁有者。你在其他區域中的指揮官不屬於此類。特別一提，如果玩家甲施放其指揮官，玩家乙施放咒語想要反擊前者，然後玩家甲再施放班恩的觸發術來反擊的話，玩家甲不會占卜或抽牌。

朦朧術

{二}{藍}

瞬間

放逐目標由你操控的生物，然後將該牌在其擁有者的
操控下移回戰場。

抽一張牌。

- 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。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。被放逐的生物上的任何指示物都會消失。
- 如果以此法放逐某個衍生物，它將會完全消失且不會移回戰場。

燭堡啟示

{四}{藍}

巫術

直到回合結束，由你操控之生物的基本力量與防禦力
為 X/X，X 為放逐區和你的墳墓場中由你擁有之瞬間
牌、巫術牌和 / 或具歷險之牌的總數量。

- 燭堡啟示結算時，X 的數值便已鎖定。受其影響之生物的力量和防禦力，不會因為牌張進出放逐區和 / 或你墳墓場而變化。
- 燭堡啟示結算時，受其影響的生物便已鎖定。其效應不會影響在其結算後才受你操控的生物。

移位幼獸

{三}{藍}

生物 ~ 貓 / 野獸

2/2

迴避 ~ 每當你施放非生物咒語時，放逐至多一個目標
由你操控的非地永久物，然後將該牌在其擁有者的操
控下移回戰場。

- 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。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。
- 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。

龍族傳說

{五}{藍}

瞬間

如果你操控龍，則此咒語減少{二}來施放。

抽三張牌。

- 於你施放龍族傳說的過程中，其費用於你起動魔法力異能、任何玩家能回應之前，就已確定並鎖定。特別一提，這就是說，在費用減少之前，沒有玩家能回應來去除你的龍以防止此事，且如果你在起動魔法力異能過程中犧牲掉了唯一的龍，其費用也不會增加。

地城探索者

{一}{藍}

傳奇結界～身世

由你擁有的指揮官生物具有「由你擁有之地城的房間

異能均額外觸發一次。」

- 地城探索者賦予的異能，會使你剛深入地城房間異能額外觸發一次。它不會令你移入下一個房間。
- 如果你操控數個具此異能的永久物，或一個具數個此異能的永久物，則該房間會額外觸發等量次數。舉例來說，如果你操控遺跡搜尋客哈瑪帕沙、地城探索者和一個由你擁有的指揮官生物，則由你擁有的地城房間異能會額外觸發兩次。

魔力泉湧

{三}{藍}

結界

你本盤遊戲中每從統帥區施放過一次指揮官，你施放的瞬間與巫術咒語便減少{一}來施放。

- 這包括你用作指揮官的身世。

蓋爾的倒轉術

{三}{藍}{藍}

瞬間

放逐目標咒語，然後擲一顆 d20，並將點數加上該咒語的魔法力值。

1~14 | 於該牌持續放逐的時段內，你可以施放之，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。

15+ | 於該牌持續被放逐期間，你可以施放之，且不需支付其魔法力費用。

- 如果所放逐的是歷險者牌，則你能以此法施放歷險咒語。
- 如果該咒語的魔法力費用中有{X}，則計算其魔法力值的時候，X 會是它在堆疊上的數值。
- 蓋爾的倒轉術是將咒語直接從堆疊上放逐，而不是反擊。因此它對不能被反擊的咒語有奇效。

汲魄靈吸怪

{四}{藍}

生物 ~ 驚懼獸

4/4

蛻變 ~ 當汲魄靈吸怪進戰場時，將任意數量目標已橫置且非衍生物的生物翻為牌面朝下。它們是 2/2 驚懼獸生物。

//

種植幼體

{X}{藍}{藍}

巫術 ~ 歷險

橫置 X 個目標生物。它們於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。（然後放逐此牌。之後你還可以從放逐區施放該生物。）

- 一旦永久物已翻為牌面朝下，玩家便不能在戰場上將這牌混入某處，或試圖以其他方式隱瞞或欺騙，好讓別人不知道對應牌張。

- 玩家可以隨時檢視由其操控的牌面朝下永久物。
- 汲魄靈吸怪的觸發式異能不能將雙面牌翻為牌面朝下。
- 如果某個牌面朝下的永久物離開戰場，其擁有者必須向所有玩家展示它。
- 如果某個生物作為某個牌面朝下的生物之複製品來進戰場，或是派出了一個為某個牌面朝下的生物之複製品的衍生物，則這類複製品的特徵與牌面朝下的生物相同（此情況下為 2/2 驚懼獸生物，且不具其他特徵），儘管此複製品為面朝上。
- *指揮官傳奇：爭戰柏德之門*系列中沒有辦法將這些牌翻為牌面朝上。如果利用本系列之外牌張的效應將這類牌翻回正面，則使其成為 2/2 驚懼獸生物的效應終止。

神秘詭術師愛蒙

{二}{藍}

傳奇生物 ~ 人類 / 浪客 / 魔法師

2/3

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。)

在你的結束步驟開始時，若你握有先制，則抽一張牌。如果你完成過地城，則再抽一張牌。

選擇身世 (你能用一個身世當作第二指揮官。)

- 你只有於你結束步驟開始時就握有先制，愛蒙的第二個異能才會觸發。如果觸發了此異能，則於它試圖結算時，還會再檢查一次你是否握有先制。如果在該時刻你已不握有先制，則該異能不會結算，且其所有效應都不會生效。特別一提，如果你於你結束步驟開始時未握有先制，但你完成過地城，則該異能不會觸發，你不能抽牌。

艾瑞尼卡斯的邪惡副體

{三}{藍}

巫術

派出一個衍生物，此衍生物為目標由你操控之生物的複製品，但此衍生物具有飛行異能，且如果該生物是傳奇，則此衍生物不是傳奇。

- 為釐清誤讀，艾瑞尼卡斯的邪惡副體之 Oracle 敘述文字有所更新。即便要複製的原版生物不是傳奇，所派出的衍生物仍會具有飛行異能。

天狗奇械師

{二}{藍}

生物 ~ 鳥 / 神器師

1/1

人工生命僕從~ 當天狗奇械師進戰場時，在至多一個目標非生物的神器上放置三個+1/+1 指示物。該神器成為 0/0，具飛行異能的造妖神器生物。

- 天狗奇械師不會移除該目標神器所具有的任何異能。
- 該神器將保留所有原本的牌張類別、副類別或超類別。
- 如果該目標神器是已貼附的武具，則它會卸裝。如果某個不具重配異能的武具成為神器生物，則它就不能貼附到其他生物上。
- 如果該目標非生物神器是載具，則其力量和防禦力會被設定為 0/0。搭載該載具不會將其力量和防禦力恢復為原本數值。
- 如果你在最近的一回合開始時便持續操控該神器，則所變成的神器生物在你的回合中就能進行攻擊。也就是說，這永久物變成生物多久並不重要，重要的是它在戰場上待了多久。

同族發現

{三}{藍}{藍}

結界

於同族發現進戰場時，選擇一種生物類別。

每當一個由你操控的該類別生物進戰場或攻擊時，抽一張牌。

- 你是於同族發現進戰場時，才需決定生物類別。在你作出選擇與其進戰場之間，沒有玩家能有所行動。特別一提，這意味著，如果它是與其他具所選類別之生物同時進戰場，則其最後一個異能會觸發。
 - 你必須選擇現有的生物類別，例如人類或戰士。你不能選擇牌張類別（如神器），也不能選擇超類別（如傳奇）。
-

青金龍珠

{二}{藍}

神器

{橫置}：加{藍}。當你將此魔法力用來施放龍生物咒語時，占卜 2。（檢視你牌庫頂的兩張牌，然後將其
中任意數量的牌以任意順序置於你牌庫底，其餘則以
任意順序置於你牌庫頂。）

- 青金龍珠產生的魔法力可以用來支付任何東西，而不僅限於龍生物咒語。
 - 無論青金龍珠是否仍在戰場上，該延遲觸發式異能都會觸發。
 - 如果施放同一龍生物咒語時支付了多點來自青金龍珠的{藍}，則與花費的每點魔法力相關聯的延遲觸發式異能都會觸發。你會占卜 2 等量次數。
-

月影島皮克精

{三}{藍}

生物 ~ 仙靈

2/2

飛行

當月影島皮克精進戰場時，抽若干牌，其數量等同於
本回合中受過戰鬥傷害的對手數量。

//

皮克精塵

{一}{藍}

瞬間 ~ 歷險

至多三個目標生物獲得飛行異能直到回合結束。（然
後放逐此牌。之後你還可以從放逐區施放該生物。）

- 月影島皮克精的觸發式異能只會計算還在遊戲裡的玩家。如果某個對手受過傷害，但之後離開了遊戲，便不會將該玩家計算在內。
-

異物販商芮納理

{三}{藍}

傳奇生物 ~ 龍 / 神器師

2/4

你可以將龍咒語與神器咒語視同具有閃現異能地來施放。

選擇身世 (你能用一個身世當作第二指揮官。)

- 第一個異能對從任何區域施放之所有龍咒語和神器咒語都會生效，不過你得有其他效應允許你從該處施放。舉例來說，如果有其他效應允許你從你墳墓場施放龍咒語，則芮納理便會允許你視同該咒語具有閃現異能地來施放。

攜手奔逃

{一}{藍}

瞬間

選擇兩個目標由不同玩家操控的生物。將這些生物移回其擁有者手上。

- 如果這兩個目標生物之一成為不合法目標，攜手奔逃仍能確定該不合法目標的操控者，並由此檢查另一個目標生物是否為合法目標。如果該不合法目標已離開戰場，則會利用其最後已知資訊。若另一個生物仍是合法目標，便會將它移回其擁有者的手上。
- 如果在攜手奔逃試圖結算時，這兩個生物都由相同玩家操控，則這兩個目標都不合法。此咒語不會結算。

無恥騙子

{一}{藍}

傳奇結界 ~ 身世

由你擁有的指揮官生物具有「{二}{藍}：此生物成為另一個目標生物的複製品。」

- 此複製效應沒有時限。它會持續到指揮官離開戰場為止，不過如果它又受到時間印記較晚之其他複製效應影響 (也許是再度起動無恥騙子賦予的異能)，則後者會在其持續生效的時段內蓋過之前的複製效應。

- 如果你操控無恥騙子期間，你的指揮官成為了其他東西的複製品，則它仍是你的指揮官，且仍會具有無恥騙子賦予之異能。
 - 如果你將無恥騙子用作指揮官、它因故成為生物，且你利用它賦予自身的異能將它變為其他生物的複製品，則由於它不再具有此異能，因此也不會使由你操控的指揮官生物（包括它自身）獲得此起動式異能。
-

劍灣水手

{一}{藍}

傳奇結界～身世

由你擁有的指揮官生物具有「每當此生物攻擊任一玩家時，若沒有對手的總生命比該玩家多，則此生物本回合不能被阻擋。」

- 劍灣水手賦予的異能，在乎的是攻擊玩家的對手中，是否有人的總生命比防禦玩家多。攻擊玩家的總生命並未納入比較。
-

劍灣巨蛇

{五}{藍}{藍}

生物～巨蛇 / 龍

6/6

只要你本回合中施放過非生物咒語，劍灣巨蛇便不能被阻擋。

//

傾覆浪濤

{一}{藍}

瞬間～歷險

將目標生物移回其擁有者手上。（然後放逐此牌。之後你還可以從放逐區施放該生物。）

- 在劍灣巨蛇被阻擋之後再施放非生物咒語，不會使它成為未受阻擋。
-

恐懼之墓冒險家

{五}{藍}

生物 ~ 妖精 / 修行僧

4/4

當恐懼之墓冒險家進戰場時，你掌握先制。

每當你施放每回合中你的第二個咒語時，將之複製。

如果你完成過地城，則改為將該咒語複製兩次。你可以為每個複製品選擇新的目標。（永久物咒語的複製品會成為衍生物。）

- 當恐懼之墓冒險家的觸發式異能結算時，它產生一個或兩個同一咒語的複製品。這些複製品都由你操控。這些複製品是在堆疊中產生，所以它們並不是被「施放」的。會因玩家施放咒語而觸發的異能並不會觸發。然後在雙方玩家有機會施放咒語與起動異能後，這些複製品如常結算。
- 就算觸發此觸發式異能的咒語在該異能結算之前就已被反擊，此異能也仍會產生該咒語的複製品。
- 該些複製品的目標將與原版咒語相同，除非你選擇新的目標。你可以改變任意數量的目標，不論全部改變或部分改變都行。如果對其中的一個目標而言，你無法選擇一個新的合法目標，則它會保持原樣而不改變（即使現在的目標並不合法）。如果有數個複製品，則你可以將每個複製品的目標都更改為不同的合法目標。
- 如果恐懼之墓冒險家的異能所複製的咒語具有模式（也就是說，其敘述中帶有以項目列表格式註明的選項），則複製品的模式會與原版相同。你不能選擇其他的模式。
- 如果恐懼之墓冒險家所複製的咒語包括了於施放時決定的 X 數值（例如火球這類），則複製品的 X 數值與原版咒語相同。
- 你不能選擇支付複製品的任何額外費用。不過，會基於替原版咒語或異能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。舉例來說，如果你犧牲了一個 3/3 生物來施放投擲，並利用恐懼之墓冒險家來複製它，則投擲之所有複製品會對其目標造成 3 點傷害。
- 永久物咒語的複製品結算後自然成為衍生物，因此該衍生物並不會算作「派出」。在意派出衍生物之效應，不會與因此觸發式異能複製永久物咒語而進戰場的衍生物產生互動。

黑色

影賊的密探

{一}{黑}

傳奇結界 ~ 身世

由你擁有的指揮官生物具有「每當此生物攻擊任一玩家時，若沒有對手的總生命比該玩家多，則在此生物上放置一個+1/+1 指示物。它獲得死觸與不滅異能直到回合結束。」

- 影賊的密探賦予的異能，在乎的是攻擊玩家的對手中，是否有人的總生命比防禦玩家多。攻擊玩家的總生命並未納入比較。
-

阿斯代倫的飢渴

{三}{黑}

瞬間

放逐目標生物。在一個由你操控的指揮官生物上放置 X 個+1/+1 指示物，X 為以此法放逐之生物的力量。

- 利用該生物最後在戰場時的力量，來決定 X 的數值。
-

殘暴實驗

{二}{黑}

巫術

目標玩家磨兩張牌，抽兩張牌並失去 2 點生命。

- **中文版勘誤：**本系列印製的規則敘述中，將所取的目標誤植作「對手」，實際上應是「目標玩家」，其正確的規則敘述如上所示。特別一提，你可以將自己指定為此咒語的目標。
-

不義金錢

{五}{黑}{黑}

巫術

消滅所有生物。每以此法消滅一個非衍生物的生物，你便派出一個已橫置的珍寶衍生物。

- 如果某生物因故未以此法被消滅（例如具有不滅或已重生），則不義金錢的操控者不會因此類生物而派出珍寶衍生物。

召骨牧師

{一}{黑}

生物 ~ 人類 / 僧侶

2/1

{三}{黑} · 犧牲召骨牧師：將目標生物牌從你的墳墓

場移回戰場。只能於巫術時機起動。

- 召骨牧師不能指定其本身為其異能的目標。這是因為在起動異能時，是先決定目標，再支付費用（例如「犧牲召骨牧師」這類）。

虛空召喚

{四}{黑}

巫術

每位玩家各私下選擇一個由其操控的生物和一個不由其操控的生物。然後展示所有選擇。消滅每個以此法選中的生物。

- 每位玩家在私下選擇生物時，應將自己決定的生物寫下，且不要讓其他人看到。每位玩家均不應透露自身選擇，直到所有玩家同時公佈為止。
- 如果某生物被選中多次，它也只會被消滅一次。舉例來說，它上面只需有一個後盾指示物，就能夠活下來。

死雲術

{四}{黑}{黑}

巫術

所有生物得-X/-X 直到回合結束，X 為戰場上或統帥

區內由你擁有之指揮官中的最大魔法力值。

- 如果於死雲術結算時，你的指揮官受另一位玩家操控，則它仍算是在戰場上，且會被用於決定 X 的數值。

- **中文版勘誤：**本系列印製的中文版規則敘述在-X/-X 後漏植「直到回合結束」字樣，其正確的規則敘述如上文所示。特別一提，此效應不會一直持續下去。

前科罪犯

{二}{黑}

傳奇結界 ~ 身世

由你擁有的指揮官生物具有威懾與「此生物得

+X/+0，X 為你墳墓場中的生物牌數量。」(具威懾

異能的生物只能被兩個或更多生物阻擋。)

- 如果於你操控前科罪犯期間，有對手操控了某個由你擁有的指揮官生物，則 X 會是該玩家墳墓場中的生物牌數量，而不是你的。

主腦

{五}{黑}{黑}

生物 ~ 驚懼獸

6/6

威懾

每當主腦攻擊任一玩家時，從該玩家手上放逐所有

牌，然後他抽等量的牌。於這些牌持續放逐的時段

內，你可以從其中使用地和施放咒語。如果你以此法

施放咒語，則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。

- 這些牌是牌面朝上地被放逐。
-

噬腦怪

{三}{黑}

生物 ~ 驚懼獸

2/4

吞噬智力 ~ 當噬腦怪進戰場時，每位對手各從其手上放逐一張牌，直到噬腦怪離開戰場為止。

竊奪軀體 ~ 你可以從以噬腦怪放逐的牌之中使用地和施放咒語。如果你以此法施放咒語，則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。

- 以此法使用牌時，你仍須遵循正常時機規則。舉例來說，只有在你自己的行動階段中，且本回合此前未使用過地的情況下，你才能使用以此法放逐的地。
- 如果噬腦怪在吞噬智力異能結算前就離開了戰場，對手便不用從手上放逐任何牌。
- 如果某張以吞噬智力放逐的牌因故離開了放逐區（很可能是因為藉由竊奪軀體異能來使用），則它便不會在噬腦怪離開戰場時移回對手手上。

契約武器

{三}{黑}

神器 ~ 武具

只要契約武器貼附在某生物上，你便不會因總生命為 0 或更少而輸掉這盤遊戲。

每當佩帶此武具的生物攻擊時，抽一張牌並展示之。

該生物得 +X/+X 直到回合結束，且你失去 X 點生命，X 為該牌的魔法力值。

佩帶 ~ 棄一張牌。

- 如果某對手獲得了貼附有契約武器之生物的操控權，但沒有獲得契約武器的操控權，則你仍然操控契約武器，且只要它持續貼附在某生物上，你就仍不會因總生命為 0 或更少而輸掉這盤遊戲。
- 類似地，如果某對手獲得了佩帶契約武器之生物的操控權，但未獲得契約武器的操控權，且以該生物攻擊，則你仍會抽一張牌、展示該牌、失去生命。
- 如果抽牌此動作被其他效應替代，則佩帶此武具的生物不會獲得力量和防禦力加成，且你也不會失去生命。就算此次抽牌是被其他抽牌效應替代也是如此。

卡林港割喉客莎法娜

{二}{黑}

傳奇生物 ~ 人類 / 浪客

3/2

威懾

在你的結束步驟開始時，若你握有先制，則派出一個珍寶衍生物。如果你完成過地城，則改為派出三個此類衍生物。

選擇身世 (你能用一個身世當作第二指揮官。)

- 你只有於你結束步驟開始時就握有先制，莎法娜的第二個異能才會觸發。如果觸發了此異能，則於它試圖結算時，還會再檢查一次你是否握有先制。如果在該時刻你已不握有先制，則該異能不會結算，且其所有效應都不會生效。特別一提，如果你於你結束步驟開始時未握有先制，但你完成過地城，則該異能不會觸發，你不會派出珍寶。

米爾寇的印記

{二}{黑}

結界

在你回合的戰鬥開始時，磨一張牌。當你如此作時，若你的墳墓場中有四張或更多生物牌，則在目標由你操控的生物上放置一個+1/+1 指示物，且它獲得死觸異能直到回合結束。 (磨一張牌的流程是將你牌庫頂的牌置入你的墳墓場。)

- 米爾寇的印記的觸發式異能始終都會觸發，且進堆疊時不需要指定目標。在你磨一張牌之後，如果你墳墓場中有四張或更多生物牌，則自身觸發式異能會觸發。你在此時才需要為該異能選擇目標。
-

夢魘語者希歷斯

{三}{黑}

傳奇生物 ~ 蛇 / 僧侶 / 邪術師

3/3

{橫置}，犧牲另一個生物或一個神器：對每位對手而言，你磨一張牌，然後除非該玩家支付 3 點生命，否則將該牌從你的墳墓場移回你手上。（磨一張牌的流程是將你牌庫頂的牌置入你的墳墓場。）
選擇身世（你能用一個身世當作第二指揮官。）

- 結算該起動式異能的流程如下：先從依照回合次序輪到的下一位對手開始，你磨一張牌；該玩家選擇是否要支付 3 點生命；除非他支付生命，否則將該牌移回你手上。然後輪到下一位對手，以此類推。
- 如果希歷斯因故成為神器，你可以為其異能犧牲自己。

召喚不死生物

{四}{黑}

巫術

你可以磨三張牌。然後將一張生物牌從你的墳墓場移回戰場。（磨一張牌的流程是將你牌庫頂的牌置入你的墳墓場。）

- 如果你牌庫中的牌少於三張，則你就不能選擇以此法磨牌。
- 就算你選擇不磨三張牌，如果你有可移回的生物牌，你也可以將之移回。
- 你所移回的，可以是剛磨掉的生物牌，也可以是之前已在你墳墓場中者。

邪惡戰怒者

{三}{黑}

生物 ~ 矮人 / 野蠻人

1/5

當邪惡戰怒者進戰場時，你掌握先制。

尖刺反擊 ~ 每當邪惡戰怒者被一個生物阻擋時，該生物的操控者失去 5 點生命。

- 如果邪惡戰怒者被多於一個生物阻擋，則每有一個阻擋它的生物，其觸發式異能便會觸發一次。
-

紅色

安珀葛斯特歐茂爾

{三}{紅}

傳奇生物 ~ 矮人 / 僧侶

3/3

敏捷

每當安珀葛斯特歐茂爾攻擊時，你可以棄掉你的手牌。若你如此作，則每有一位受攻擊的玩家，便抽一張牌。

選擇身世 (你能用一個身世當作第二指揮官。)

- 你是於安珀葛斯特歐茂爾的異能結算時，才決定是否要棄掉你的手牌。在你決定棄掉手牌之後，到你實際抽牌之前，沒有玩家能有所回應。
 - 就算你沒有手牌，你也可以選擇棄掉你的手牌。你沒有手牌時更應如此。
-

紫晶龍

{四}{紅}{紅}

生物 ~ 龍

4/4

飛行，敏捷

//

爆裂水晶

{四}{紅}

巫術 ~ 歷險

爆裂水晶對任意數量的目標造成共 4 點傷害，你可以任意分配。 (然後放逐此牌。之後你還可以從放逐區施放該生物。)

- 你於爆裂水晶進入堆疊時，便一併為該咒語選擇目標數量，且同時決定傷害的分配方式。每個目標至少要分配 1 點傷害。

- 如果於爆裂水晶試圖結算時，某些目標已經不合法，則原本的傷害分配方式依然適用，只是已成為不合法目標者不會受到傷害。傷害不會改為對合法目標造成之。

紅玉髓龍珠

{二}{紅}

神器

{橫置}：加{紅}。如果該魔法力用以支付龍生物咒語，則它獲得敏捷異能直到回合結束。

- 紅玉髓龍珠產生的魔法力可以用來支付任何東西，而不僅限於龍生物咒語。
- 如果紅玉髓龍珠產生的魔法力用於支付龍生物咒語之任意部分的魔法力（包括替代性費用或額外費用），則該龍會獲得敏捷異能直到回合結束。
- 瞬間或巫術咒語不是生物咒語，就算該咒語會派出龍衍生生物也是一樣。
- 如果該魔法力用於非龍咒語，則就算它本回合稍後時段再成為龍，該生物也不會具有敏捷異能。

混沌洞穴冒險家

{三}{紅}

生物～人類 / 野蠻人

5/3

踐踏

當混沌洞穴冒險家進戰場時，你掌握先制。

每當混沌洞穴冒險家攻擊時，放逐你的牌庫頂牌。如果你完成過地城，則本回合中，你可以使用該牌且不需支付其魔法力費用。若否，則本回合中，你可以使用該牌。

- 混沌洞穴冒險家的最後一個異能，是在你放逐牌的時候檢查你是否完成過地城。如果你在當時尚未完成過地城，則你就不能以「不支付其魔法力費用」的方式來施放之，就算你在當回合稍後時段完成了地城也是如此。
 - 如果當混沌洞穴冒險家的最後一個異能結算時，你完成過地城，則你就只能以「不支付其魔法力費用」的方式來使用所放逐的牌。你不能選擇如常使用它。
-

拜龍教徒

{四}{紅}

傳奇結界 ~ 身世

由你擁有的指揮官生物具有「在你的結束步驟開始時，若某個由你操控的來源本回合中造成過 5 點或更多傷害，則派出一個 4/4 紅色，具飛行異能的龍衍生物。」

- 拜龍教徒賦予的觸發式異能，檢查的是由單一來源造成的傷害總量，就算是這些傷害並非同時造成，或是並非都對同一玩家或永久物造成，也都會計算在內。舉例來說，如果某個具連擊的 3/3 生物進行攻擊，它在先攻戰鬥傷害步驟中對一個阻擋生物造成 3 點傷害，然後在常規戰鬥傷害步驟中又對另一個阻擋生物造成 3 傷害，則它總共造成了 6 點傷害，會觸發此異能。
- 該來源只需要在實際造成傷害時受你操控。就算它在造成傷害後死去或易主，則只要你仍操控一個具此異能的指揮官生物，該異能就會在你的結束步驟開始時觸發。

隱逸巨人笛手

{四}{紅}{紅}

生物 ~ 巨人 / 詩人

4/4

醉人表演 ~ 當隱逸巨人笛手進戰場時，獲得目標不由你操控之生物的操控權直到回合結束。將它重置。它獲得敏捷與繁影異能直到回合結束。(*每當它攻擊時，對防禦玩家之外的每位對手而言，你可以派出一個為該生物複製品的衍生物，其為橫置且正向該玩家或某個由他操控的鵬洛客進行攻擊。在戰鬥結束時，放逐這些衍生物。*)

- 隱逸巨人笛手的觸發式異能可以指定任何不由你操控的生物為目標，即使是未橫置者。
 - 就算獲得某生物之操控權，也不會讓你同時獲得貼附其上之任何靈氣或武具的操控權。
-

豺狼人戰團

{五}{紅}

生物 ~ 豺狼人

5/5

每有一位本回合中受過傷害的對手，此咒語便減少

{一}來施放。

威懾

繁影 (每當此生物攻擊時，對防禦玩家之外的每位對手而言，你可以派出一個為此生物複製品的衍生物，其為橫置且正向該玩家或某個由他操控的鵬洛客進行攻擊。在戰鬥結束時，放逐這些衍生物。)

- 決定有多少對手本回合受到過傷害時，離開遊戲的對手不會被計算在內。
-

公會工匠

{一}{紅}

傳奇結界 ~ 身世

由你擁有的指揮官生物具有「每當此生物攻擊任一玩家時，若沒有對手的總生命比該玩家多，則你派出兩個珍寶衍生物。」 (它們是具有「{橫置}，犧牲此神器：加一點任意顏色的魔法力」的神器。)

- 公會工匠賦予的異能，在乎的是攻擊玩家的對手中，是否有人的總生命比防禦玩家多。攻擊玩家的總生命並未納入比較。
-

真靈狂信徒古特

{二}{紅}

傳奇生物 ~ 鬼怪 / 祭師

2/2

每當你攻擊時，你可以犧牲另一個生物或一個神器。

若你如此作，則派出一個 4/1 黑色，具威懾異能的骷髏妖衍生物，其為橫置且正進行攻擊。 (它只能被兩個或更多生物阻擋。)

選擇身世 (你能用一個身世當作第二指揮官。)

- 你需要為該骷髏妖選擇要攻擊的玩家或鵬洛客。
- 古特本身不一定要是攻擊生物。
- 雖然該骷髏妖為正進行攻擊，但它從未被宣告為攻擊生物。這就是說，對註記於「每當一個生物攻擊時」觸發的異能而言，這類異能不會因它進戰場且進行攻擊而觸發。
- 註明該骷髏妖不能攻擊的效應（例如宣導所具有者）只會在宣告攻擊生物的過程中有作用。這類效應無法阻止你將該骷髏妖以正進行攻擊的狀態進戰場。
- 如果古特因故成為神器，你可以為其異能犧牲自己。

受啟打造

{四}{紅}

巫術

放逐你牌庫頂的三張牌。直到你下一個回合的回合結束，你可以使用這些牌。

派出三個珍寶衍生物。（它們是具有「{橫置}，犧牲此神器：加一點任意顏色的魔法力」的神器。）

- 以此法使用牌時，你仍須支付所有費用，並遵循所有時機規則。舉例來說，只有在你自己的行動階段中，且本回合此前未使用過地的情況下，你才能使用以此法放逐的地。

閃電長槍

{一}{紅}

神器～武具

閃現

當閃電長槍進戰場時，將它貼附在目標由你操控的生物上。

只要是在你的回合中，佩帶此武具的生物便得 +2/+0 且具有先攻異能。

佩帶{四}（{四}：貼附在目標由你操控的生物上。只能於巫術時機佩帶。）

- 利用武具的進戰場觸發式異能來將其貼附在生物上，與利用其佩帶異能來貼附是兩回事。本次貼附不需要你支付魔法力，且也不會受到佩帶異能的時機限制。
- 如果該目標生物成為不合法的目標，則該武具會以未裝備的狀態留在戰場上。

- 閃電長槍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，你也可以施放閃電長槍。

禽絕地獄之怒卡萊琪

{四}{紅}

傳奇生物 ~ 魔人 / 野蠻人

5/4

每當你攻擊時，若當前是本回合的首個戰鬥階段，則重置所有進行攻擊的生物。它們獲得先攻異能直到回合結束。在此階段後，額外多出一個戰鬥階段。
選擇身世 (你能用一個身世當作第二指揮官。)

- 特別一提，卡萊琪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。
- 卡萊琪本身不一定要是攻擊生物。

風暴君王之雷霆

{X}{紅}{紅}{紅}

瞬間

本回合中，當你施放你的下一個瞬間或巫術咒語時，將該咒語複製 X 次。你可以為每個複製品選擇新的目標。

- 當風暴君王之雷霆的延遲觸發式異能結算時，它會產生 X 個同一咒語的複製品。這些複製品都由你操控。這些複製品是在堆疊中產生，所以它們並不是被「施放」的。會因玩家施放咒語而觸發的異能並不會觸發。然後在雙方玩家有機會施放咒語與起動異能後，這些複製品如常結算。
- 就算觸發風暴君王之雷霆的延遲觸發式異能之咒語在該異能結算之前就已被反擊，風暴君王之雷霆也仍會產生該咒語的複製品。
- 該些複製品的目標將與原版咒語相同，除非你選擇新的目標。你可以改變任意數量的目標，不論全部改變或部分改變都行。如果對其中的一個目標而言，你無法選擇一個新的合法目標，則它會保持原樣而不改變 (即使現在的目標並不合法)。如果有數個複製品，則你可以將每個複製品的目標都更改為不同的合法目標。

- 如果風暴君王之雷霆的異能所複製的咒語具有模式（也就是說，其敘述中帶有以項目列表格式註明的選項），則複製品的模式會與原版相同。你不能選擇其他的模式。
- 如果風暴君王之雷霆所複製的咒語包括了於施放時決定的 X 數值（例如火球這類），則此複製品的 X 數值與原版咒語相同。
- 你不能選擇支付複製品的任何額外費用。不過，會基於替原版咒語或異能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。舉例來說，如果你犧牲了一個 3/3 生物來施放投擲，並利用風暴君王之雷霆來複製它，則投擲之所有複製品會對其目標造成 3 點傷害。

街頭流浪兒

{一}{紅}

傳奇結界 ~ 身世

由你擁有的指揮官生物具有「{一}，犧牲另一個生物

或一個神器：此生物對任意一個目標造成 1 點傷

害。」

- 如果你的指揮官是神器生物，則你可以犧牲它來支付此異能的費用。
- 如果你具有街頭流浪兒賦予之異能的指揮官在此異能結算時因故不是生物，則它仍會造成 1 點傷害。

雙手斧

{二}{紅}

神器 ~ 武具

每當佩帶此武具的生物攻擊時，將其力量加倍直到回

合結束。

佩帶{一}{紅}

//

掃蕩劈斬

{一}{紅}

瞬間 ~ 歷險

目標由你操控的生物獲得連擊異能直到回合結束。

(然後放逐此牌。之後你還可以從放逐區施放該神器。)

- 將某生物的力量加倍之流程是：該生物得 $+X/+0 \cdot X$ 為它於此觸發式異能結算時的力量。

倉庫盜賊

{三}{紅}

生物 ~ 魔人 / 浪客

4/2

{二} · {橫置} · 犧牲一個神器或生物：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。

- 以此法使用地或施放咒語時，你仍須支付所有費用，並遵循所有時機規則。舉例來說，只有在你的行動階段中、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。

威灑的逆轉術

{二}{紅}

瞬間

選擇目標咒語或異能，且其須具一個或數個目標。擲一顆 d20，然後將點數加上由你操控之生物中的最大力量。

1 ~ 14 | 你可以為該咒語或異能選擇新的目標。

15+ | 你可以為該咒語或異能選擇新的目標。然後將它複製。你可以為該複製品選擇新的目標。

- 儘管你不會獲得原版咒語或異能的操控權，你仍操控該複製品。該複製品是在堆疊中產生，所以它並不是被「施放」的。會因玩家施放咒語而觸發的異能並不會觸發。然後在雙方玩家有機會施放咒語與起動異能後，該複製品如正常咒語或異能一般結算。該複製品會比原版咒語或異能先一步結算。
- 該複製品的目標將與原版咒語或異能相同，除非你選擇新的目標。你可以改變任意數量的目標，不論全部改變或部分改變都行。如果對其中的一個目標而言，你無法選擇一個新的合法目標，則它會保持原樣而不改變（即使現在的目標並不合法）。
- 如果該目標咒語或異能具有模式（也就是說，其敘述中帶有以項目列表格式註明的選項），則複製品的模式會與原版相同。你不能選擇其他的模式。
- 如果目標咒語或異能包括了於施放、起動或進入堆疊時決定的 X 數值（例如火球這類），則此複製品的 X 數值與原版相同。

- 你不能選擇去支付該複製品的任何額外費用。不過，基於為原版咒語或異能所支付的任何額外費用產生的效應都會被複製，就好像每個複製品都支付過同樣的費用一樣。舉例來說，如果你犧牲了一個 3/3 生物來施放投擲，並利用威邁的逆轉術來複製它，則投擲之複製品會對其目標造成 3 點傷害。
- 如果該咒語是具有目標的永久物咒語（例如靈氣咒語），且你派出了它的複製品，則該複製品會成為由你操控的衍生物。由於是咒語成為的衍生物，因此該衍生物並不會算作「派出」。在意派出衍生物之效應，不會與因威邁的逆轉術複製永久物咒語而進戰場的衍生物產生互動。

綠色

雄心龍裔

{三}{綠}

生物 ~ 龍 / 野蠻人

0/0

雄心龍裔進戰場時上面有 X 個 +1/+1 指示物，X 為

由你操控之生物與你墳墓場內生物牌中的最大力量。

- 由於當雄心龍裔的效應檢查生物或生物牌中的最大力量時，它還不在戰場上，因此如果有生物具有因戰場上生物數量而對力量有加成的效應，也要等到雄心龍裔帶著指示物進戰場之後才會將它計算在內。

酒廊鬥毆

{一}{綠}

巫術

目標由你操控的生物與目標由你左邊對手操控的生物

互鬥。然後該玩家可以複製此咒語，且可以為該複製

品選擇新的目標。

- 每個酒廊鬥毆的複製品都能讓玩家產生新的複製品 ~ 只要戰場還有合法目標，所成的複製品仍可以成功結算，鬥毆就能繼續下去。
- 你左邊的對手在複製咒語時，可以選擇已參與原先互鬥之由其操控的生物作為複製品的第一個目標，就算是該生物在原版咒語完成結算後會死去也是一樣。不過，如果該生物真的死去，則於複製品試圖結算時，它會成為不合法目標。

- 如果於酒廊鬥毆結算時，其兩個目標只剩一個合法，則沒有生物會造成傷害。但你左手邊的對手仍能選擇複製酒廊鬥毆。
- 如果於酒廊鬥毆試圖結算時，其兩個目標都已經不合法，則它沒有效果。不會產生複製品。
- 在雙人遊戲中，你之外的那位玩家便是你左邊的對手。
- 如果你左邊的對手選擇複製酒廊鬥毆，但不更改其目標，則於複製品試圖結算時，原本的目標可能都已經不合法（至少，這兩個目標都要活過互鬥，且有人回應複製品交換兩者操控權，才能確保複製品結算時兩者仍是合法目標），這樣的話該玩家左邊的對手便不能再複製之。

無憂馴豬師

{二}{綠}

生物～地侏 / 遊俠

1/4

每當無憂馴豬師攻擊時，你可以支付{一}{綠}。若你如此作，則派出一個 2/2 綠色野豬衍生生物，其為橫置且正進行攻擊。

- 在結算無憂馴豬師的觸發式異能時，你不能多次支付費用，好派出多個衍生物。
- 你是於野豬衍生生物進戰場時，決定它是要攻擊哪位玩家或鵬洛客。它攻擊的對象與無憂馴豬師攻擊的對象可以不一樣。
- 雖然所派出的衍生物為正進行攻擊，但它們從未被宣告為攻擊生物。這就是說，對註記於「每當一個生物攻擊時」觸發的異能而言，這類異能不會因它進戰場且進行攻擊而觸發。

斗篷森林隱士

{二}{綠}

傳奇結界～身世

由你擁有的指揮官生物具有「在你的結束步驟開始時，若本回合中有生物牌從任何區域進入你的墳墓場，則派出兩個已橫置的 1/1 綠色松鼠衍生生物。」

- 對斗篷森林隱士賦予的異能而言，如果你是於結束步驟開始時操控具該異能的生物，且本回合中有生物牌從任何區域進入你的墳墓場，則該異能就會觸發。就算在生物牌進入墳墓場時你不操控具此異能的生物，或是於你的結束步驟開始時該生物已不在墳墓場中，該異能也會觸發。

- 特別一提，這就是說，如果你的指揮官生物死去，你選擇將它從你的墳墓場移回統帥區，然後在同一回合中再度施放，則斗篷森林隱士賦予它的異能會在該回合的結束步驟開始時觸發。

懼慄蛇龍

{六}{綠}

生物 ~ 蛇 / 龍

7/6

懼慄蛇龍不能被力量等於或小於 3 的生物阻擋。

//

龍鱗反射

{三}{綠}

瞬間 ~ 歷險

在目標生物上放置兩個 +1/+1 指示物並重置它。它

獲得辟邪異能直到回合結束。*(然後放逐此牌。之後*

你還可以從放逐區施放該生物。)

- 在懼慄蛇龍被某生物阻擋之後，再將阻擋生物的力量降到 3 以下，也不會使懼慄蛇龍成為未受阻擋。
- 龍鱗反射可以指定未橫置的生物為目標。如果於龍鱗反射結算時，該目標生物已是未橫置，則你仍會在其上放置兩個 +1/+1 指示物，且它仍會獲得辟邪異能。

德魯伊儀式

{二}{綠}

巫術

你可以磨三張牌。然後將至多一張生物牌和至多一張

地牌從你的墳墓場移回你手上。*(磨一張牌的流程是*

將你牌庫頂的牌置入你的墳墓場。)

- 如果你牌庫中的牌少於三張，則你就不能選擇以此法磨牌。
 - 所移回的生物和 / 或地牌不一定要是剛磨掉的牌之一。可以是其結算時在你墳墓場中的任何牌。
-

地震巨龍

{十四}{綠}

生物～元素 / 龍

10/10

此咒語減少{X}來施放，X 為由你操控之龍的魔法力
值總和。

飛行，踐踏

{二}{綠}，犧牲一個地：將地震巨龍從你的墳墓場移
回你手上。

- 如果某永久物魔法力費用中包含{X}，則在計算其魔法力值時，X 為 0。
- 在你支付地震巨龍的費用之前，其總費用便已鎖定。舉例來說，如果你操控三個龍，且每個龍的魔法力值均為 4（其中包括一個你能犧牲來加{無}的），則地震巨龍的總費用為{二}{綠}。然後在你支付其費用之前能夠起動魔法力異能的時機中，便可以犧牲該龍。
- 如果你操控之龍的魔法力值總和為 14 以上，則地震巨龍只需支付{綠}來施放。
- 一旦有玩家宣告施放地震巨龍，便沒有玩家能在咒語費用鎖定之前採取行動，來試圖改變其操控者所操控的龍數量。
- 只有當地震巨龍在你的墳墓場時，才能起動其最後一個異能。

翡翠龍

{四}{綠}{綠}

生物～龍

4/4

飛行，踐踏

//

刺耳音波

{二}{綠}

瞬間～歷險

反擊目標來源為非生物的起動式或觸發式異能。（然
後放逐此牌。之後你還可以從放逐區施放該生物。）

- 起動式異能的格式為「[費用]: [效應]。」有些關鍵字異能也屬於起動式異能，它們的規則提示中會包含冒號（例如佩帶）。

- 觸發式異能會使用「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（例如靈技和繁影），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。
- 其目標不能是魔法力異能。如果某個起動式異能同時滿足以下條件，則它便屬於起動式魔法力異能：（1）於結算時加魔法力；（2）不需要指定目標；以及（3）不屬於忠誠異能。如果某個觸發式異能同時滿足以下條件，則它便屬於觸發式魔法力異能：（1）於結算時加魔法力；（2）於起動式魔法力異能結算時或加魔法力時觸發；以及（3）不需要指定目標。
- 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。
- 「來源為非生物的起動式和觸發式異能」包括非生物牌上能從其他區域起動或觸發的異能（例如循環）。

翠綠大德魯伊哈爾欣

{三}{綠}

傳奇生物～妖精 / 德魯伊

2/4

{一}：直到回合結束，目標由你操控的衍生物成為基礎力量與防禦力為 4/4 的綠色熊生物，且仍具有原本顏色與類別。

選擇身世（你能用一個身世當作第二指揮官。）

- 先前將該生物之基礎力量與防禦力設定為某特定值的效應，都會被翠綠大德魯伊哈爾欣的起動式異能蓋掉。其他將其力量或防禦力設定為某特定值的效應，如果是在哈爾欣的異能結算之後生效，則將會蓋過此效應。
- 會改變該生物之力量和 / 或防禦力的效應，例如巨力成長，則不論其效應是在何時開始，都會對它生效。而會改變該生物之力量和 / 或防禦力的指示物，以及將其力量與防禦力互換的效應，也會如此生效。

強健化外之民

{一}{綠}

傳奇結界 ~ 身世

由你擁有的指揮官生物具有「每當此生物攻擊任一玩家時，若沒有對手的總生命比該玩家多，則另一個目標由你操控的生物得 +X/+X 直到回合結束，X 為此生物的力量。」

- 強健化外之民賦予的異能，在乎的是攻擊玩家的對手中，是否有人的總生命比防禦玩家多。攻擊玩家的總生命並未納入比較。
- X 的數值於所賦予之觸發式異能結算時才決定。數值確定後，就算該指揮官生物的力量在該回合稍後時段中發生變化，X 的數值也不會改變。
- 如果指揮官生物在其觸發式異能結算前就已離開戰場，則利用其最後在戰場上時的力量來決定 X 的數值。
- 如果於觸發式異能結算時，該指揮官生物的力量為負數，則 X 視為 0。

翠玉龍珠

{二}{綠}

神器

{橫置}：加{綠}。當你將此魔法力用來施放龍生物咒語，它進戰場時上面額外有一個 +1/+1 指示物，且獲得辟邪異能直到你的下一個回合。(它不能成為由對手操控之咒語或異能的目標。)

- 翠玉龍珠產生的魔法力可以用來支付任何東西，而不僅限於龍生物咒語。
 - 無論翠玉龍珠是否仍在戰場上，該延遲觸發式異能都會觸發。
 - 如果施放同一龍生物咒語時支付了數點來自翠玉龍珠的{綠}，則與花費的每點魔法力相關聯的延遲觸發式異能都會觸發。該生物進戰場時上面有等量的 +1/+1 指示物。
 - 如果該魔法力用於支付龍生物咒語，則該生物一進戰場就會具有辟邪異能。玩家沒有機會在「該生物獲得辟邪」之前來指定該生物為目標。
-

樹林之友賈希拉

{二}{綠}

傳奇生物 ~ 人類 / 妖精 / 德魯伊

2/3

由你操控的衍生物具有「{橫置}：加{綠}。」

選擇身世 (你能用一個身世當作第二指揮官。)

- 賈希拉的異能會讓所有由你操控的衍生物都具有該魔法力異能，而非僅限於衍生物。
 - 對由你操控的衍生物而言，除非它們具有敏捷，否則你不能在派出它們的當回合中起動這一魔法力異能。另一方面，對由你操控的衍生非生物而言，你能夠在派出它們的當回合起動這一魔法力異能 (只要它們處於未橫置狀態)。
-

伏擊綠龍

{三}{綠}

生物 ~ 龍

4/4

飛行

除非防禦玩家操控具飛行異能的生物，否則伏擊綠龍不能進行攻擊。

- 伏擊綠龍的第二個異能只會於你宣告攻擊者時生效。在你宣告伏擊綠龍為攻擊生物後，就算該具飛行異能的生物離開戰場，改變操控者，或是失去飛行異能，伏擊綠龍也不會被移出戰鬥。
 - 如果生物攻擊鵬洛客，則該鵬洛客的操控者是防禦玩家。
-

威嚴創生

{六}{綠}{綠}

巫術

展示你牌庫頂的 X 張牌，X 為戰場上或統帥區內由你擁有之指揮官中的最大魔法力值。你可以將其中任意數量的永久物牌放進戰場。將其餘的牌以隨機順序置於你牌庫底。

- 如果於威嚴創生結算時，你的指揮官受另一位玩家操控，則它仍算是在戰場上，且會被用於決定 X 的數值。

頂級廚師

{二}{綠}

傳奇結界 ~ 身世

由你擁有的指揮官生物具有「此生物進戰場時上面額外有一個+1/+1 指示物」與「由你操控的其他生物進戰場時上面額外有一個+1/+1 指示物。」

- 如果你的指揮官與其他生物同時進戰場，則該指揮官進戰場時上面會有一個額外的+1/+1 指示物，但其他生物不會。這是因為，由進戰場之物件產生的替代性效應只會影響該進戰場之物件本身。

梟頭熊牧者

{二}{綠}

生物 ~ 鬼怪 / 德魯伊

1/4

在你的結束步驟開始時，若由你操控之生物的力量總和等於或大於 8，則抽一張牌。

- 梟頭熊牧者的異能包含「以『若』開頭的子句」，這意味著它在異能觸發和異能結算這兩個時點，都會檢查由你操控之生物的力量總和是否達到 8 以上。如果到了該異能試圖結算時，其他玩家已設法去除足夠的生物，或將這些生物的力量總和降到小於 8，則你不會抽牌。

鐵騎馬鞍

{二}{綠}

神器 ~ 武具

佩帶此武具的生物得+3/+3，且不能被力量等於或小於 3 的生物阻擋。

佩帶{三}

- 在某生物阻擋了佩帶鐵騎馬鞍的生物後再降低其力量，不會將該進行阻擋的生物移出戰鬥，也不會讓佩帶此武具的生物成為未受阻擋。
-

覆鱗滋養人

{一}{綠}

生物～龍 / 德魯伊

0/2

{橫置}：加{綠}。當你將此魔法力用來施放龍生物咒語時，你獲得 2 點生命。

- 覆鱗滋養人產生的魔法力可以用來支付任何東西，而不僅限於龍生物咒語。
- 無論覆鱗滋養人是否仍在戰場上，該延遲觸發式異能都會觸發。
- 如果施放同一龍生物咒語時支付了數點來自覆鱗滋養人的{綠}，則與花費的每點魔法力相關聯的延遲觸發式異能都會觸發。你會獲得等量次數的 2 點生命。

精靈神箭手

{二}{綠}

生物～妖精 / 遊俠

*/2

延勢

精靈神箭手的力量等同於由你操控的生物數量。

當精靈神箭手進戰場時，它向目標由對手操控且具飛行異能的生物造成傷害，其數量等同於前者的力量。

- 如果精靈神箭手於其最後一個異能仍在堆疊上的時候就離開戰場，則利用其最後在戰場上時的力量來決定它會造成多少傷害。

顛骨響尾蛇

{二}{綠}

生物～蛇

1/3

死觸

當顛骨響尾蛇進戰場時，將目標牌從你的墳墓場移回你手上，然後選擇一位對手。該玩家將一張牌從其墳墓場移回其手上。

- 顛骨響尾蛇的進戰場異能僅以你墳墓場中的牌為目標。如果在此異能試圖結算時，該牌已經是不合法目標，則此異能不會結算，且其所有效應都不會生效。沒有牌會被移回任何玩家的手上。
- 你於將顛骨響尾蛇的觸發式異能放進堆疊時，就需決定目標牌，但要等到將該牌移回你手上之後，才需要選擇一位對手。
- 所選對手能自行決定要將哪張牌從其墳墓場移回其手上。
- 你可以選擇墳墓場中沒有牌的對手。在此情況下，其無法移回任何牌。

分割戰利品

{二}{綠}

巫術

將至多五張目標永久物牌從你的墳墓場放逐，並分為兩堆。由任一對手選擇其中一堆。將該堆牌置於你手上，另一堆則置入你的墳墓場。（牌堆可以是空的。）

- 你是於結算分割戰利品時才決定要讓哪位對手來選擇牌堆。
- 雖然牌堆中可以有零張牌，但如果你對手選擇了這一堆，你就要把所有牌都放回你的墳墓場。

多色

先知阿蘭多

{二}{綠}{藍}

傳奇生物 ~ 人類 / 祭師

3/5

{橫置}：抽一張牌，然後從你手上放逐一張牌，並在其上放置若干計時指示物，其數量等同於其魔法力值。它獲得「當從此牌上移去最後一個計時指示物時，若它已放逐，則你可以施放它且不需支付其魔法力費用。若你以此法施放生物咒語，則它獲得敏捷異能直到回合結束。」然後從放逐區中每張由你擁有的其他牌上各移去一個計時指示物。

- 阿蘭多的異能和延緩異能不是一回事。不過，如果你以此法放逐了某張具延緩異能的牌，則延緩異能也會讓你從上面移去計時指示物。
 - 阿蘭多的異能會從放逐區中所有由你擁有的牌上移去計時指示物，包括因其他方式進入該處者（例如延緩異能）。
 - 如果你放逐了一張魔法力值為 0 的牌（例如地牌），則不會在其上放置計時指示物。除非你有辦法在放逐區中的該牌上放置計時指示物，否則它因阿蘭多獲得的觸發式異能永遠不會觸發。
-

暗夜女巫芭芭萊薩迦

{一}{黑}{綠}

傳奇生物 ~ 人類 / 邪術師

3/3

{橫置}，犧牲至多三個永久物：如果所犧牲的永久物中包括三種或更多牌張類別，則每位對手各失去 3 點生命，你獲得 3 點生命，且你抽三張牌。

- 雖然你也可以犧牲牌張類別彼此相同的永久物來支付芭芭萊薩迦起動式異能的費用，但如果你如此作，該異能會沒有效果。
 - 會檢查所犧牲的永久物最後在戰場時所具有的類別，來確定它們之中是否包括三種或更多牌張類別。
-

黑暗之主班恩

{一}{白}{藍}{黑}

傳奇生物 ~ 神

5/2

只要你的總生命等於或小於你起始總生命的一半，黑暗之主班恩便具有不滅異能。

每當另一個由你操控且非衍生物的生物死去時，目標對手可以令你抽一張牌。若他未如此作，則你可以將一張防禦力相等或較小的生物牌從你手上放進戰場。

- 如果黑暗之主班恩在受到致命傷害的同時，其操控者的總生命也降至其起始總生命的一半以下，則在遊戲執行狀態動作時，班恩已具有不滅異能，且會因此活下來。
- 班恩的最後一個異能是拿死去生物的防禦力來比較，而非班恩的。

謀殺之主巴爾

{二}{黑}{紅}{綠}

傳奇生物 ~ 神

4/4

只要你的總生命等於或小於你起始總生命的一半，謀殺之主巴爾便具有不滅異能。

每當另一個由你操控且非衍生物的生物死去時，在目標生物上放置一個+1/+1 指示物並煽惑它。

- 如果謀殺之主巴爾在受到致命傷害的同時，其操控者的總生命也降至其起始總生命的一半以下，則在遊戲執行狀態動作時，巴爾已具有不滅異能，且會因此活下來。

莉瑞亞波提爾指揮官

{三}{紅}{白}

傳奇生物 ~ 人類 / 士兵

5/3

每當你攻擊時，本回合中，你從放逐區施放的咒語減少{X}來施放，X 為受攻擊的玩家數量。放逐你牌庫頂的 X 張牌。直到回合結束，你可以從所放逐的牌之中施放咒語。

- 莉瑞亞波提爾指揮官的觸發式異能減少的是你從放逐區中施放之所有咒語的費用，就算是你利用其他許可來從該處施放者也會得到減免。舉例來說，如果你在此觸發式異能結算的同一回合，從放逐區施放具有歷險異能的永久物咒語，則它會減少{X}來施放。
 - 如果你攻擊某個鵬洛客，但未攻擊該鵬洛客的操控者，則在計算 X 的數值時不會計入該玩家。
 - 莉瑞亞波提爾指揮官本身不一定要是攻擊生物。
-

塑能專家戴娜黑

{一}{藍}{紅}{白}

傳奇生物 ~ 人類 / 魔法師

4/4

敏捷

你可以將由你操控的其他生物視同它們具有敏捷異能地來起動其異能。

{橫置}：本回合中，當你下一次支付四點或更多魔法力來起動非魔法力異能的異能時，複製該異能。你可以為該複製品選擇新的目標。

- 塑能專家戴娜黑並不是真讓由你操控的生物獲得敏捷異能，也不會讓你能將它們視同具有敏捷異能地來進行攻擊。
- 戴娜黑的 Oracle 敘述文字有所更新。特別一提，如果你起動了一個需要支付四點或更多魔法力來起動魔法力異能，則該延遲觸發式異能不會觸發。

遣施怪古朗奇

{一}{綠}{白}

傳奇生物 ~ 水母

0/5

飛行

在你的結束步驟開始時，選擇一位玩家。他在一個由其操控的生物上放置兩個+1/+1 指示物。選擇另一位玩家令其抽一張牌。再選擇第三位玩家令其派出兩個珍寶衍生物。

- 被選中的第一位玩家可自行決定要在哪個生物上放置指示物。
 - 你可以將未操控生物的玩家選為第一人。
 - 所選的三位必須是不同的玩家，不過其中一位可以是你自己。如果遊戲中只有兩位玩家，則你就無法選擇第三位玩家，所以沒人會派出珍寶衍生物。
-

睿智導師葛力安

{綠}{白}{藍}

傳奇生物 ~ 人類 / 魔法師

3/4

警戒

每當你施放歷險咒語時，你可以將它複製。你可以為該複製品選擇新的目標。

- 歷險咒語指具有歷險此咒語類別的瞬間或巫術。你施放之具有歷險的永久物咒語（且你並未將之當作歷險來施放）不會觸發此異能。
-

破碎之人瓊艾瑞尼卡斯

{二}{藍}{黑}

傳奇生物 ~ 妖精 / 魔法師

3/3

在你的結束步驟開始時，目標對手獲得至多一個目標由你操控之生物的操控權。在其上放置兩個+1/+1指示物並橫置它。它在本盤遊戲接下來的時段均已煽惑，且它獲得「此生物不能被犧牲。」（*它每次戰鬥若能攻擊，則必須攻擊，且若能攻擊除你以外的玩家，則必須如此作。*）

每當一個由你擁有但不由你操控的生物攻擊時，你抽一張牌。

- 衍生物的擁有者是派出該衍生物的玩家。
 - 當瓊艾瑞尼卡斯的第一個異能結算時，該對手會在異能結算過程中獲得一個生物的操控權，且該生物會立即獲得「此生物不能被犧牲」。在該生物獲得此異能前，該玩家並沒有能夠犧牲它的時機。
-

暗影大德魯伊卡格佳

{二}{黑}{綠}

傳奇生物 ~ 妖精 / 德魯伊

1/4

每當暗影大德魯伊卡格佳攻擊時，它獲得死觸異能直到回合結束。磨兩張牌。（將你牌庫頂的兩張牌置入你的墳墓場。）

僅於你的每個回合中且限一次，你可以從本回合自你牌庫進入你墳墓場的牌之中使用一個地或施放一個永久物咒語。

- 以此法從你的墳墓場使用牌時，你仍須遵循該牌的正常時機規則。
- 你仍須支付以此法施放之咒語的所有費用。
- 一旦你已開始施放咒語，此時再失去卡格佳的操控權也不會影響。你可以如常完成施放。
- 如果你利用其他許可來從你墳墓場使用地或施放永久物咒語，則此舉不會算進卡格佳效應之「僅於你的每個回合中且限一次」限制中。
- 如果你藉由卡格佳從你墳墓場使用了地或施放永久物咒語，且在同一回合中又操控了新的卡格佳，則你可以在該回合中再如此作一次。

銳鱗歌手寇麗莎

{綠}{藍}

傳奇生物 ~ 龍 / 詩人

1/4

你可以隨時檢視你的牌庫頂牌。

你可以從你的牌庫頂施放龍咒語。

- 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。
- 寇麗莎不會改變龍咒語可以施放的時機。通常這代表著你只能在你的行動階段中且堆疊為空的時候施放，不過閃現異能能夠改變此時機。

- 你依舊要支付該咒語的全部費用，包括額外費用。如果該咒語有替代性費用，你也可以選擇支付該費用。
- 你的牌庫頂牌不在你手上，因此你不能利用它來執行原本允許利用手牌進行的行動，例如因效應將之棄掉、起動循環異能等。。

龍族傳承洛珊

{三}{藍}{紅}

傳奇生物 ~ 龍 / 祭師

4/2

飛行

每當你施放歷險咒語或龍咒語時，龍族傳承洛珊對任意一個不為指揮官的目標造成傷害，其數量等同於該咒語的魔法力值。

- 如果你施放的是具有歷險的非龍永久物咒語（而非施放歷險本身），則洛珊的觸發式異能不會觸發。
- 歷險咒語的魔法力值是根據歷險的魔法力費用來確定，而非具有歷險之永久物牌的魔法力費用。
- 「任意一個不為指揮官的目標」包括任意一位玩家，以及任意一個不是指揮官的生物或鵬洛客。

真劍聖武士麥琪

{一}{紅}{綠}{白}

傳奇生物 ~ 半身人 / 騎士

3/4

每當一個受有靈氣的生物攻擊你的任一對手時，直到回合結束，它得+2/+0且獲得踐踏異能。

每當一個由你操控的靈氣從戰場進入你的墳墓場時，將它放逐。直到你下一個回合的回合結束，你可以施放該牌。

- 當你從放逐區施放牌時，你仍須支付所有費用，並遵循所有時機規則。
 - 在一些不尋常的情況下，進入你墳墓場的靈氣本身並非靈氣牌。諸如複製效應之類都有可能導致此情形。在此情況下，你仍會放逐該牌，且你也還可以施放之。
-

上古龍衛米瑞穆

{三}{綠}{藍}{紅}

傳奇生物 ~ 龍 / 精靈

6/6

飛行，守護{二}

每當另一個非衍生物的龍在你操控下進戰場時，派出一個衍生物，此衍生物為前者的複製品，但如果該龍是傳奇，則此衍生物不是傳奇。

- 上古龍衛米瑞穆的觸發式異能所複製的，就只有進戰場的龍上所印製的值而已。它不會複製該生物上的指示物，也不會複製改變了其力量、防禦力、種類、顏色等等的效應。
- 如果於該觸發式異能結算時，該進戰場的龍複製了別的東西，則衍生物會是該生物複製的樣子。

歷時英雄明斯克與布布

{二}{紅}{綠}

傳奇鵬洛客 ~ 明斯克

3

當歷時英雄明斯克與布布進戰場和在你的維持開始時，你可以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。

+1：在至多一個目標具踐踏或敏捷異能的生物上放置三個+1/+1 指示物。

-2：犧牲一個生物。當你如此作時，歷時英雄明斯克與布布對任意一個目標造成 X 點傷害，X 為該生物的力量。如果所犧牲的生物是倉鼠，則抽 X 張牌。

歷時英雄明斯克與布布可用作指揮官。

- 對明斯克與布布的第二個忠誠異能而言，如果其中的自身觸發沒有合法目標，或於該異能試圖結算時其目標已不合法，則你不會抽牌，就算你犧牲的生物是倉鼠也是一樣。
 - 就算你喊出「瞄準眼睛，布布！」，明斯克與布布的第二個忠誠異能也不會造成額外傷害，不過也不會有壞事就是了。
-

骸骨之主米爾寇

{四}{白}{黑}{綠}

傳奇生物 ~ 神

7/5

只要你的總生命等於或小於你起始總生命的一半，骸骨之主米爾寇便具有不滅異能。

每當另一個由你操控且非衍生物的生物死去時，你可以將它放逐。若你如此作，則派出一個衍生物，此衍生物為該牌的複製品，但它是結界且失去所有其他牌張類別。

- 如果骸骨之主米爾寇在受到致命傷害的同時，其操控者的總生命也降至其起始總生命的一半以下，則在遊戲執行狀態動作時，米爾寇已具有不滅異能，且會因此活下來。
- 最後一個異能所派出之該牌的複製品，會是它最後在墳墓場中的樣子，而非它最後在戰場上的樣子。

狂野法師妮拉

{四}{藍}{紅}

傳奇生物 ~ 人類 / 妖精 / 祭師

2/7

每當你施放咒語時，你可以將它置於其擁有者的牌庫底。若你如此作，則從你的牌庫頂開始展示牌，直到展示出一張非地牌為止。你可以施放該牌，且不需支付其魔法力費用。然後將所有以此法展示且未施放的牌依隨機順序置於你的牌庫底。此異能每回合只會觸發一次。

- 如果某咒語需要目標，則你必須在有合法目標的情況下才能施放之，就算是你原本只是想以此法將它置於你牌庫底也是如此。
 - 狂野法師妮拉的 Oracle 敘述文字有細部更新，以釐清其功能。特別一提，如果你選擇不施放該非地牌，則它便會與其他所展示的牌張一起置於你的牌庫底。
-

九指姬恩

{一}{黑}{綠}{藍}

傳奇生物 ~ 人類 / 浪客

4/4

威懾

守護 ~ 支付 9 點生命。

每當九指姬恩對任一玩家造成戰鬥傷害時，檢視你牌庫頂的九張牌。你可以將其中一張門牌放進戰場。然後如果你操控九個或更多門，其餘的牌則置於你手上。若否，則以隨機順序置於你牌庫底。

- 如果你未以此法將一張門牌放進戰場，但已操控九個或更多門，則你就會將所有牌置於你手上。
-

精刻利刃歐寄

{二}{白}{藍}

傳奇生物 ~ 人類 / 修行僧

2/3

當精刻利刃歐寄進戰場時，你獲得 2 點生命且占卜 2。

每當你施放每回合中你的第二個咒語時，放逐至多一個目標由你操控的生物，然後將它在其擁有者的操控下移回戰場。

- 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。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。被放逐的生物上的任何指示物都會消失。
 - 如果以此法放逐某個衍生物，它將會完全消失且不會移回戰場。
-

蠻血幫首腦拉噶達噶

{二}{紅}{綠}

傳奇生物 ~ 人類 / 野豬

4/4

每個由你操控且具魔法力異能的生物均得+2/+2。

每當一個由你操控且具魔法力異能的生物攻擊時，將它重置。

每當你施放咒語，若施放它時支付過至少七點魔法力，則重置目標生物。直到回合結束，它得+7/+7且獲得踐踏異能。

- 大多數見於生物上的魔法力異能都屬於起動式魔法力異能。如果某起動式異能同時滿足以下三個條件，該異能便算作起動式魔法力異能：(1) 於結算時產生魔法力；(2) 不需要指定目標；以及(3) 不屬於忠誠異能。
- 有些生物可能會具有觸發式魔法力異能。如果某觸發式異能同時滿足以下三個條件，該異能便算作觸發式魔法力異能：(1) 於結算時產生魔法力；(2) 於起動式魔法力異能結算時或加魔法力時觸發；以及(3) 不需要指定目標。
- 拉噶達噶的最後一個異能可以指定任何生物為目標，包括未橫置者。

巫后塔莎

{三}{藍}{黑}

傳奇鵬洛客 ~ 塔莎

4

每當你施放不由你擁有的咒語時，派出一個 3/3 黑色惡魔衍生物。

+1：抽一張牌。為每位對手各進行以下流程 ~ 將至多一張目標瞬間或巫術牌從該玩家的墳墓場放逐，並在其上放置一個書頁指示物。

-3：你可以從放逐區裡其上有書頁指示物的牌之中施放一個咒語，且不需支付其魔法力費用。

巫后塔莎可用作指揮官。

- 你只能於巫后塔莎最後一個忠誠異能結算過程期間，從所放逐的牌之中施放一個咒語。你不能等到稍後時段再從中施放。
-

屠夫斯拉庫斯

{三}{紅}{綠}

傳奇生物 ~ 龍 / 平民

3/4

踐踏

每當屠夫斯拉庫斯攻擊時，將每個由你操控之龍的力量加倍直到回合結束。

- 將某生物的力量加倍之流程是：該生物得 $+X/+0$ ， X 為它於此觸發式異能結算時的力量。
-

埃爾托瑞爾黜人澤夫羅

{一}{藍}{黑}{紅}

傳奇生物 ~ 魔人 / 戰士

4/2

敏捷

{二}，{橫置}：本回合中，當你下一次施放僅以單一對手或單一由對手操控的永久物為目標的瞬間或巫術咒語時，對每位其他對手而言，你選擇該玩家或一個由其操控的永久物並複製該咒語，且該複製品須以所選玩家或永久物為目標。

- 埃爾托瑞爾黜人澤夫羅的 Oracle 敘述文字有所更新。所印製的牌張上不慎漏植「僅」此字，其更新後的敘述如上所示。特別一提，指定了多個目標的瞬間或巫術咒語不會觸發澤夫羅的延遲觸發式異能，就算其中一個目標是某位對手或某個由對手操控的永久物也是如此。
- 當埃爾托瑞爾黜人澤夫羅的延遲觸發式異能結算時，它可以產生一個或更多某咒語的複製品。這些複製品都由你操控。這些複製品是在堆疊中產生，所以它們並不是被「施放」的。會因玩家施放咒語而觸發的異能並不會觸發。然後在雙方玩家有機會施放咒語與起動異能後，這些複製品如常結算。
- 就算觸發延遲觸發式異能之咒語在該異能結算之前就已被反擊，也仍會產生該咒語的複製品。
- 於你為每位其他對手作選擇時，你可以選擇該對手或任何由其操控的永久物，但如果所選玩家或永久物並非該咒語的合法目標，便不會產生對應的複製品。
- 跟咒語一樣，每個複製品會在其試圖結算時檢查其目標是否仍合法。
- 如果瞬間或巫術咒語原本能指定數個目標，但當你施放它時僅指定了一個目標，則該咒語會觸發澤夫羅的延遲觸發式異能。所成之複製品同樣也只會有一個目標。舉例來說，如果你施放火爆登場

(「消滅至多一個目標神器。在至多一個目標生物上放置一個+1/+1 指示物。」) 且僅指定一個生物為目標，則所成的複製品也都只能指定一個生物為其合法目標。

- 如果該咒語具有模式 (也就是說，其敘述中帶有以項目列表格式註明的選項)，則複製品的模式會與原版相同。你不能選擇其他的模式。
- 如果所複製的咒語包括了於施放時決定的 X 數值 (例如火球這類)，則複製品的 X 數值與原版咒語相同。
- 你不能選擇支付複製品的任何額外費用。不過，會基於替原版咒語或異能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。舉例來說，如果你犧牲了一個 3/3 生物來施放投擲，且你複製了它，則投擲的複製品也會對其目標造成 3 點傷害。

神器

凶暴擬身怪

{二}

神器 ~ 珍寶

閃現

{橫置}，犧牲凶暴擬身怪：加一點任意顏色的魔法力。

{三}：凶暴擬身怪成為基礎力量與防禦力為 5/5 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。
- 凶暴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。

鑽機鼯鼠

{一}

神器生物 ~ 鼯鼠

1/1

{二}，{橫置}：在鑽機鼯鼠上放置一個+1/+1 指示物，並在至多一個目標由你操控的指揮官生物上放置一個+1/+1 指示物。

- 如果你用鑽機鼯鼠的起動式異能指定一個指揮官生物為目標，且於該異能結算時該生物不再是合法目標，則你不會在鑽機鼯鼠上放置+1/+1 指示物。另一方面，如果該目標依然合法，則你就會在該由你操控的指揮官生物上放置指示物，就算於鑽機鼯鼠的異能結算時它已不在戰場上也是如此。
- **中文版勘誤：**本系列印製的中文版規則敘述中，異能中第一處「+1/1 指示物」字樣為誤植，實際應為「+1/+1 指示物」，其正確的規則敘述如上文所示。

鋼鐵獒犬

{四}

神器生物 ~ 狗

4/4

每當鋼鐵獒犬攻擊時，擲等同於受攻擊之玩家數量的 d20 並忽略除最高點數以外的其他結果。

1 ~ 9 | 鋼鐵獒犬對你造成等同於其力量的傷害。

10 ~ 19 | 鋼鐵獒犬對防禦玩家造成等同於其力量的傷害。

20 | 鋼鐵獒犬向每位對手各造成等同於其力量的傷害。

- 一旦鋼鐵獒犬的觸發式異能開始結算，則直到它完成結算前，沒有玩家能施放咒語或起動異能。特別一提，這意味著，玩家不能在知道擲骰結果後、玩家受到傷害前來採取行動試圖改變鋼鐵獒犬的力量。

勒克歐的強力僕役

{三}

神器 ~ 載具

6/6

踐踏

守護 ~ 棄一張牌。

每當勒克歐的強力僕役每回合首度成為已搭載時，若它由正好兩個生物搭載，則它獲得「每當此生物對任一玩家造成戰鬥傷害時，抽兩張牌」直到回合結束。

搭載 4

- 註記於每當載具「成為已搭載」時觸發的異能，會在其搭載異能結算時觸發。在此情況下，該異能只有在同時滿足以下條件的情況下才會觸發：(1) 正好橫置了兩個生物來支付異能的搭載費用；且(2) 本次起動之異能令勒克歐的強力僕役於該回合中首度成為已搭載。

螺殼船

{四}

神器 ~ 載具

5/5

飛行

當螺殼船進戰場時，放逐目標玩家的墳墓場。

每當螺殼船對任一玩家造成戰鬥傷害時，你可以將一張以螺殼船放逐的生物牌在你的操控下放進戰場。

搭載 3

- 如果螺殼船離開戰場稍後再返回，則它會是一個全新的物件，與先前的存在狀況並無關聯。特別一提，你不能利用其第三個異能，來將其前一次在戰場上時放逐的牌放進戰場。

石語者水晶

{四}

神器

{橫置}：加{無}{無}。

{二}，{橫置}，犧牲石語者水晶：放逐任意數量目標玩家的墳墓場。抽一張牌。

- 你於將石語者水晶的異能放進堆疊時，就需決定任意數量的目標玩家，然後於該異能結算時，才放逐其墳墓場。你不能指定某位玩家為目標之後，再選擇不放逐其墳墓場。
 - 如果你只是想抽一張牌，你可以在起動最後一個異能時不指定任何玩家為目標。
-

亂心魔盒

{三}

神器

每當你擲一顆或數顆骰子時，在亂心魔盒上放置若干充電指示物，其數量等同於擲骰結果。

{T}：加一點任意顏色的魔法力。擲一顆 d20。

{橫置}：從亂心魔盒上移去 100 個充電指示物；從你牌庫中搜尋一張神器牌，將該牌放進戰場，然後洗牌。

- 如果某效應讓你擲一顆或數顆骰子，而後再在點數上加上修正值，則擲骰結果為點數加上修正值之後的數值。
- 如果某效應讓你擲數顆骰子，而後忽略其中的一顆或多顆，則擲骰結果只計算未被忽略之骰子的點數。
- 在時空競逐遊戲中，擲時空骰的擲骰結果不是數字，不會令亂心魔盒的第一個異能在上面放置充電指示物。
- 儘管亂心魔盒的第二個異能中包括擲骰子的部分，但它仍屬於魔法力異能。它不用到堆疊，且不能被回應。

指揮官傳奇：爭戰柏德之門指揮官單卡解惑

藍色

底棲魔魚後裔

{二}{藍}

生物 ~ 魚 / 驚懼獸

2/3

閃現

守護{二}

心靈探索 ~ 每當一個生物之觸發式異能因該生物在對手操控下進戰場而觸發時，你可以複製該異能。你可以為該複製品選擇新的目標。

- 觸發式異能會運用「當～」，「每當～」或「在～時」等字眼。此類異能常見的格式為「[觸發條件]·[效應]」。
- 會影響生物將如何進場的效應不屬於觸發式異能，因此不會受到底棲魔魚後裔異能影響。這包括（但不限於）「當成另一個永久物的複製品來進入戰場」，「進戰場時上面有若干指示物」，以及「橫置進戰場」此類。
- 底棲魔魚後裔的異能進堆疊時，會始終位於觸發該異能之進戰場生物的觸發式異能上方。它產生的複製品，也是直接在堆疊中產生，且位於進戰場生物的觸發式異能上方。該複製品會比該異能先一步結算。
- 底棲魔魚後裔的異能只在意進戰場生物本身的觸發式異能，而不關心當該生物進戰場時其他永久物之異能。
- 該複製品的目標將與原版異能相同，除非你選擇新的目標。你可以改變任意數量的目標，不論全部改變或部分改變都行。如果對其中的一個目標而言，你無法選擇一個新的合法目標，則它會保持原樣而不改變（即使現在的目標並不合法）。
- 如果該異能具有模式（也就是說，其敘述中帶有以項目列表格式註明的選項），則複製品的模式會與原版相同。你不能選擇新的模式。

職業：奇械師

{一}{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一個神器咒語減少{一}來施放。

{一}{藍}：等級 2

//等級 2//

當此職業成為等級 2 時，從你的牌庫頂開始展示牌，直到展示出一張神器牌為止。將該牌置於你手上，其餘則以隨機順序置於你的牌庫底。

{五}{藍}：等級 3

//等級 3//

在你的結束步驟開始時，派出一個衍生物，此衍生物為目標由你操控的神器之複製品。

- 職業是復出的結界類別。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。

星界巨龍

{六}{藍}{藍}

生物～龍

4/4

飛行

投影術～當星界巨龍進戰場時，派出兩個衍生物，這些衍生物均為目標非生物永久物的複製品，但都是 3/3 的龍生物，仍具有原本類別，且具有飛行異能。

- 此衍生物只會複製原版永久物上所印製的東西而已（除非該永久物也複製了其他東西或是個衍生物；後文將詳述），但力量、防禦力、類別和飛行異能這些特徵除外。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、貼附了靈氣和武具等。
- 如果所複製之永久物的魔法力費用中包含{X}，則 X 視為 0。
- 如果所複製的永久物是個衍生物，則派出的新衍生物會複製原版衍生物的特徵，且會同樣排除上文提及的幾項特徵。
- 如果所複製的永久物本身已經複製了別的東西，則該衍生物進戰場時，會是所選的永久物複製的樣子，且會同樣排除上文提及的幾項特徵。
- 當此衍生物進戰場時，所複製的永久物之任何進戰場異能都會觸發。所選永久物上面任何「於[此永久物]進戰場時」或「[此永久物]進戰場時上面有...」的異能也都會生效。
- 如果你將靈氣指定為星界巨龍的目標，則不會派出衍生物。

- 由於這些衍生物是生物，因此如果它們不具有敏捷異能，便需要等到你的下一個回合才能攻擊或{橫置}。

無盡邪惡

{二}{藍}

結界 ~ 靈氣

結附於由你操控的生物

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，但它是 1/1。

當所結附的生物死去時，若該生物是驚懼獸，則將無盡邪惡移回其擁有者手上。

- 此衍生物只會複製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），但力量和防禦力等特徵除外。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、貼附了靈氣和武具等。
- 如果所複製之生物的魔法力費用中包含{X}，則 X 視為 0。
- 如果所複製的生物是個衍生物，則派出的新衍生物會複製原版衍生物的特徵，且會同樣排除上文提及的幾項特徵。
- 如果所複製的生物本身已經複製了別的東西，則該衍生物進戰場時，會是你所選的生物複製的樣子，唯上文提到的各項特徵仍會除外。
- 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。

曲心觸鬚怪

{二}{藍}

生物 ~ 驚懼獸 / 魔法師

1/4

畸變工藝 ~ 當曲心觸鬚怪進戰場和在你的維持開始時，選擇目標由對手操控的神器。直到回合結束，每個由你操控的驚懼獸均獲得該神器之所有起動式異能。你可以將藍色魔法力視同任意顏色的魔法力來支付起動這些異能的費用。

- 曲心觸鬚怪只會讓驚懼獸獲得起動式異能。它們不會獲得關鍵字異能（除非相應的關鍵字異能本身就是起動式）、觸發式異能或靜止式異能。
- 所賦予的異能實際上會利用「此永久物」字眼來代替「[該牌名稱]」，因此你可以將這些異能當作實際印在獲得此異能之生物上一般來利用。舉例來說，如果該神器是萬溶劑，具有「{七}·{橫置}·犧牲萬溶劑：消滅目標永久物。」此異能。如果曲心觸鬚怪獲得該異能，則你會將它當作寫成「{七}·{橫置}·犧牲曲心觸鬚怪：消滅目標永久物。」
- 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。

嘲諷變形怪

{三}{藍}

生物～變形獸

0/0

閃現

你可以使嘲諷變形怪當成任一由對手操控之生物的複製品來進入戰場，但它具有「與此生物同名的其他生物均已煽惑。」（它們每次戰鬥若能攻擊，則必須攻擊，且若能攻擊除你以外的玩家，則必須如此作。）

- 嘲諷變形怪所複製的，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），但會具有新增加之異能。它不會複製下列狀態：該永久物是否為橫置，它上面是否有指示物、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。
- 如果所選擇之生物的魔法力費用中包含{X}，則 X 視為 0。
- 如果所選生物是個衍生物，則嘲諷變形怪會複製該衍生物的本體特徵，但會具有新增加之異能。在此情況下，嘲諷變形怪不會成為衍生物。
- 如果所選的生物本身已經複製了別的東西，則嘲諷變形怪會利用所選生物之可複製特徵值。在大多數情況下，它會成為所選生物所複製的東西。
- 當嘲諷變形怪進戰場時，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。
- 如果嘲諷變形怪因故與另一個由對手操控的生物同時進戰場，則嘲諷變形怪不能成為該生物的複製品。你只可選擇已在戰場上的生物。

黑色

來自陵墓

{三}{黑}{黑}

巫術

將目標生物牌在你的操控下從墳墓場放進戰場，且上面有一個屍體指示物。如果該生物將離開戰場，則改為將它放逐，而非置入其他區域。

你掌握先制。

逸脫~{三}{黑}{黑}，從你的墳墓場放逐五張其他牌。

(你可以從你墳墓場中施放此牌，並支付其逸脫費用。)

- 此屍體指示物僅起提示作用，幫助你分清哪些生物會在將離開戰場時被放逐。就算你設法移掉了以此法放進戰場之生物上面的屍體指示物，原本會放逐該生物的替代性效應也還會繼續生效。類似地，將屍體指示物移到另一個生物上不會影響該生物；該替代性效應只會繼續對原本的生物生效。
 - 逸脫異能的許可不會改變你能夠從墳墓場施放該咒語的時機。
 - 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（例如逸脫費用），加上費用增加的數量，然後再減去費用減少的數量。咒語的魔法力值始終不會改變，無論施放該咒語時支付的總費用為何，也無論施放該咒語時支付的是何種替代性費用。
 - 來自陵墓結算後，它會回到你的墳墓場。你可以從該處利用其逸脫異能再度施放。當然，你還要再放逐五張牌。
 - 如果某張牌上有數個異能分別許可你用其施放它（例如兩個逸脫異能，或一個逸脫異能和一個返照異能），則由你來選擇要利用哪一個。沒用到的許可就沒有效果。
 - 如果你利用咒語的逸脫許可來施放之，則你不能再選擇要利用其他替代性費用或是以不需支付魔法力的方式來施放。如果其含有任何額外費用，則你必須支付之。
 - 如果具逸脫異能的牌是在你的回合中進入你的墳墓場，則你能在對手有所行動之前立即施放該牌（若你可以合法如此作）。
 - 一旦你開始以逸脫異能來施放咒語，該咒語便會立刻進入堆疊。直到你完成施放咒語的各步驟後，玩家才能有所行動。
-

紅色

鬥技業主貝洛斯巴瑞提爾

{四}{紅}

傳奇生物 ~ 妖精 / 祭師

2/5

由對手操控且力量小於貝洛斯巴瑞提爾的生物都已煽惑。*(它們每次戰鬥若能攻擊，則必須攻擊，且若能攻擊除你以外的玩家，則必須如此作。)*

每當一個已煽惑且進行攻擊或阻擋的生物死去時，你派出一個珍寶衍生物。

選擇身世*(你能用一個身世當作第二指揮官。)*

- 與其他類似效應不同，貝洛斯巴瑞提爾的第一個異能並不只是讓某生物成為「已煽惑」的狀態直到你的下一個回合。實際上，此異能會讓該生物於貝洛斯巴瑞提爾在戰場上、具有此異能且力量足夠大的時段內，持續被煽惑。

惱人夸塞魔

{二}{紅}

生物 ~ 惡魔

3/2

威懾

由對手操控且已煽惑的生物不能進行阻擋。

每當你施放非生物咒語時，煽惑目標由對手操控的生物。*(直到你的下一個回合，該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。)*

- 在已將某生物宣告為阻擋者後再煽惑它，不會將它移出戰鬥。
-

死吻之眼

{五}{紅}

生物～眼魔

5/5

每當一個由對手操控的生物攻擊你的任一對手時，將其力量加倍直到回合結束。

{X}{X}{紅}：蠻化 X。*(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。)*

當死吻之眼蠻化時，煽惑至多 X 個目標由對手操控的生物。

- 將某生物的力量加倍之流程是：該生物得+X/+0，X 為它於此異能結算時的力量。
- 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。
- 「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。

延遲爆裂火球

{一}{紅}{紅}

瞬間

延遲爆裂火球向每位對手和每個由對手操控的生物各造成 2 點傷害。如果此咒語是從放逐區施放，則改為它向每位對手和每個由對手操控的生物各造成 5 點傷害。

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

- 如果延遲爆裂火球因任何原因從放逐區施放，則它就會造成 5 點傷害～而不僅限於利用其預示異能如此施放。

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

精彩對決

{一}{紅}

巫術

在目標生物上放置一個連擊指示物，然後煽惑每個其上以此法放置了連擊指示物的生物。*（直到你的下一個回合，那些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。）*

超載{四}{紅}{紅}{紅} *（你可以支付此咒語的超載費用來施放它。若你如此作，則將其敘述中的「目標」更改為「每個」。）*

- 如果你不支付某個咒語的超載費用，則該咒語將具有單一目標。如果你支付超載費用，則該咒語不會有任何目標。
- 由於在支付超載費用後，具超載異能的咒語不需指定目標，它可能會影響具辟邪異能或所對應顏色之反色保護的永久物。
- 超載異能不會改變咒語可以施放的時機。
- 以超載異能施放咒語，不會改變該咒語的魔法力費用。你只是改為支付其超載費用。
- 讓你在施放咒語時需額外或減少支付費用的效應，也會讓你在支付其超載費用時同樣生效。
- 如果有效應讓你以「不需支付其魔法力費用」的方式來施放具超載異能的咒語，則你不能改為選擇支付其超載費用。

綠色

呵欠大門的杜爾南

{三}{綠}

傳奇生物 ~ 人類 / 戰士

3/3

每當杜爾南攻擊時，檢視你牌庫頂的四張牌。你可以放逐其中的一張生物牌。將其餘的牌以任意順序置於你牌庫底。於該牌持續放逐的時段內，你可以施放之。該咒語具有不屈異能。（每有一位對手，此咒語便減少{一}來施放。）

選擇身世（你能用一個身世當作第二指揮官。）

- 當你以此法施放咒語時，你仍須支付所有費用（受不屈異能修正），並遵循所有時機規則。
- 在你已宣告施放具不屈異能的咒語且其總費用確定之後，即使有對手輸掉遊戲，也不會增加你需要支付的費用。
- 減少施放咒語時所支付之費用的效應不會影響咒語的魔法力值。

綠史萊姆

{二}{綠}

生物 ~ 流漿

2/2

閃現

當綠史萊姆進戰場時，反擊目標來源為神器或結界的起動式或觸發式異能。如果以此法反擊了某永久物的異能，則消滅該永久物。

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

- 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。
- 觸發式異能會運用「當~」，「每當~」或「在~時」等字眼。此類異能常見的格式為「[觸發條件]·[效應]」。
- 魔法力異能不會用到堆疊，且不能被回應，所以不能以此法反擊這類異能。

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

蠍人族獵手

{五}{綠}{綠}

生物 ~ 蠍子 / 斥候

7/7

踐踏

限每回合一次，你可以支付{零}，而不支付你從放逐區施放之生物咒語的魔法力費用。

//

取回獵物

{一}{綠}

巫術 ~ 歷險

將目標生物牌從你的墳墓場放逐。直到你下一個回合的回合結束，你可以施放該牌。（然後放逐此牌。之後你還可以從放逐區施放該生物。）

- 蠍人族獵手的異能並未許可你從放逐區施放任何咒語。你需要找到其他方法來如此作，例如取回獵物。
- 利用取回獵物從放逐區施放生物牌時，你必須支付所有費用，並遵循所有正常時機規則。一般來說，這意指你只能在你回合的行動階段中且堆疊為空的時候施放該牌。

繼續向前

{三}{綠}

巫術

從你的牌庫頂開始放逐牌，直到放逐一張地牌為止。

將該牌放進戰場，其餘則以隨機順序置於你的牌庫

底。放逐繼續向前，且上面有三個計時指示物。

延緩 3 ~ {一}{綠}

- 你可以於任何可以施放某牌的時機利用延緩異能將它從手上放逐。你是否能夠如此作，以及能夠如此作的時機，係考慮以下因素後決定：該牌本身的牌張類別、其他影響你能夠施放該牌之時機的效應（例如閃現異能），以及其他會阻止你施放該牌的效應（例如陶醉靜寂的異能）。你具體能否實際完成施放該牌的所有步驟並沒有影響。舉例來說，你能夠利用延緩異能放逐一張沒有魔法力的牌或一張需要目標的牌（就算如此作時還沒有合法目標也是一樣）。
- 利用延緩異能放逐牌不算是施放該牌。此動作不用到堆疊，且不能回應。
- 如果延緩的第一個觸發式異能（移去計時指示物者）被反擊，則不會移去計時指示物。該異能會在該牌擁有者的下一個維持中再度觸發。
- 當移去最後一個計時指示物時，延緩的第二個觸發式異能就會觸發。至於最後一個計時指示物是為何被移走，又或是因何效應被移去則並不重要。
- 如果延緩的第二個觸發式異能（讓你施放該牌者）被反擊，則便不能施放該牌。它會以上面沒有計時指示物的方式留在放逐區中，且不再屬於「已延緩」。
- 於第二個觸發式異能結算時，如果你能夠施放該牌，則須如此作。不會受到牌張類別的施放時機限制。
- 如果你不能施放該牌（也許是沒有可以選擇的合法目標），則它會以上面沒有計時指示物的方式留在放逐區中，且不再屬於「已延緩」。

多色

懼慄狼使法多

{一}{紅}{綠}

傳奇生物 ~ 人類 / 德魯伊于

3/3

每當你從放逐區施放咒語或有地在你的操控下從放逐區進戰場時，派出一個 2/2 綠色的狼衍生物。

{一} · {橫置} · 棄一張牌：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，你才能以此法從放逐區使用地。
-

黠智煽動者費爾克拉格

{三}{藍}{紅}

傳奇生物 ~ 龍

3/3

飛行，敏捷

每當由你操控的一個或數個龍攻擊一位對手時，煽惑目標由該玩家操控的生物。

每當一個生物向你的任一對手造成戰鬥傷害時，若該生物本次戰鬥受限必須攻擊，則你在黠智煽動者費爾克拉格上放置一個 +1/+1 指示物且你抽一張牌。

- 檢查生物是否「受限必須攻擊」的異能，實際檢查的是於將該生物宣告為攻擊者時，該生物本身是否受到任何「必須攻擊」要求之影響。如果某異能是要求該生物的操控者必須攻擊，而非要求該特定生物必須攻擊（例如誘人珍寶的效應），則該生物造成戰鬥傷害時不會觸發費爾克拉格的最後一個異能，就算該生物是該玩家唯一能用來滿足要求的生物也是如此。
-

娜麗亞德阿尼斯

{一}{白}{黑}

傳奇生物 ~ 人類 / 浪客

3/3

你可以隨時檢視你的牌庫頂牌。

你可以從你牌庫頂施放僧侶、浪客、戰士和魔法師咒語。

在你回合的戰鬥開始時，若你的冒險團滿編，則在每個由你操控的生物上各放置一個+1/+1 指示物且這些生物獲得死觸異能直到回合結束。

- 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。
- 娜麗亞不會改變可以施放該生物咒語的時機。通常這代表著你只能在你的行動階段中且堆疊為空的時候施放，不過閃現異能能夠改變此時機。
- 你依舊要支付該咒語的全部費用，包括額外費用。如果該咒語有替代性費用，你也可以選擇支付該費用。
- 你的牌庫頂牌不在你手上，因此你不能利用它來執行原本允許利用手牌進行的行動，例如因效應將之棄掉、起動循環異能等。
- 如果你冒險團中的生物數量為四（也就是說，你操控一個僧侶、一個浪客、一個戰士和一個魔法師，且它們是四個不同的生物），這算作你的「冒險團滿編」。
- 娜麗亞的最後一個異能會在你回合的戰鬥開始時檢查你的冒險團是否滿編。如果未滿編，則該異能不會觸發。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。如果在該時刻你的冒險團沒有滿編，該異能不會結算且其所有效應都不會發生。
- 在最後一個異能結算後，就算冒險團不再滿編，也不會使得已獲得死觸異能的生物失去該異能。