*多明納里亞*發佈釋疑

編纂：Eli Shiffrin，且有 Laurie Cheers，Carsten Haese，Nathan Long，Cai Terry，及 Thijs van Ommen 的貢獻

此文件最近更新日期：2018 年 1 月 31 日

本「發佈釋疑」文章當中含有與*魔法風雲會*新系列發佈相關之信息，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；此文的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。如果您的疑問在本文找不到解答，請到此與我們聯絡：Wizards.com/CustomerService。

「通則釋疑」段落內含上市信息並解釋本系列中的機制與概念。

「單卡解惑」段落則為玩家解答本系列牌最重要，最常見，以及最易混淆的疑問。「單卡解惑」段落將為您列出完整的規則敘述。惟因篇幅所限，僅列舉本系列部分的牌。

通則釋疑

上市資訊

*多明納里亞*系列包括會在補充包中出現的 269 張牌（20 張基本地，101 張普通牌，80 張非普通牌，53 張稀有牌，以及 15 張秘稀牌），本系列還有 10 張只會在*多明納里亞*鵬洛客套牌出現的牌，以及 1 張獨有贈卡（作為*多明納里亞*系列店內「買一盒」促銷贈卡分發）。

*魔法風雲會*體驗日：2018 年 4 月 14-15 日
售前週末：2018 年 4 月 21-22 日
輪抽週末：2018 年 4 月 28-29 日
*魔法風雲會*聯盟賽：2018 年 4 月 30 日開始
標準賽對決：2018 年 5 月 6 日開始
店家冠軍賽：2018 年 6 月 30 日-7 月 1 日

自正式發售當日（2018 年 4 月 27 日，週五）起，*多明納里亞*系列便可在有認證的構組賽制中使用。在該時刻，標準賽制中將可使用下列牌張系列：*卡拉德許*，*乙太之亂*，*阿芒凱*，*幻滅時刻*，*依夏蘭*，*決勝依夏蘭*，以及*多明納里亞*。出自歡迎套牌（及其他輔助產品）中帶有「W17」系列標識符號之牌張也允許在標準賽制中使用。

請至 Magic.Wizards.com/Rules 查詢各種賽制可用牌張系列與禁用牌的完整列表。

請至 Wizards.com/Locator 查詢你附近的活動或販售店。

---

*多明納里亞*故事焦點牌

*多明納里亞*故事中包含了諸多重要時刻，其中的一些關鍵時刻～稱之為「故事焦點」～會在牌張上呈現。你可以在 mtgstory.com 上閱讀到更多有關這些事件的*魔法風雲會*故事。

故事焦點 1：緣盡而去

故事焦點 2：生離死別
故事焦點 3：最終了斷
故事焦點 4：受制波拉斯

故事焦點牌會在牌張的文字欄內出現鵬洛客符號。該符號和遊戲進行並無關係。印製的牌張上還包括 mtgstory.com 的網址，以及一個表示牌張在故事中出現順序的數字。

新機制：傳紀牌

*多明納里亞*系列引入了全新的結界類別：傳紀。每個傳紀都會在你的每個回合中展開新的章節，娓娓道來過往重要事件的發展始末。

賓納里亞史
{一}{白}{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。到 III 後犧牲之。）
I，II—派出一個 2/2 白色，具警戒異能的騎士衍生生物。
III—由你操控的騎士得+2/+1 直到回合結束。

＊於傳紀進戰場時，其操控者在其上放置一個學問指示物。於你的戰鬥前行動階段開始時（緊跟抽牌步驟之後），你再在每個由你操控的傳紀上各放置一個學問指示物。以上述方式在傳紀上放置學問指示物不會用到堆疊。

＊位於傳紀文字欄左側的每個符號均代表一個*章節異能*。章節異能屬於觸發式異能，對任一章節異能而言，若在傳紀上新放置學問指示物之後，該類指示物的數量等於或大於此異能的章節編號，此異能便會觸發。章節異能會進入堆疊，可以被回應。

＊如果傳紀上已有的學問指示物數量已等於或大於某章節異能的章節編號，則在該傳紀上新放置學問指示物時，前述章節異能便不再觸發。舉例來說，在已有兩個學問指示物的傳紀上新放置一個學問指示物，會觸發該傳紀的章節異能 III，但不會再度觸發章節異能 I 和 II。

＊章節異能一旦觸發，則無論傳紀獲得或失去指示物，還是傳紀已離開戰場，堆疊上的異能都不會受到影響。

＊如果數個章節異能同時觸發，則這些異能的操控者依任意順序將它們放入堆疊。如果其中任何異能需要指定目標，則你是於將相應異能放進堆疊時決定其目標，此時已觸發的異能都還未結算。

＊如果曾從傳紀上移去指示物，則當該傳紀新獲得學問指示物時，仍會觸發對應的章節異能。移去學問指示物此動作不會觸發先前章節的章節異能。

＊一旦傳紀上的學問指示物數量等於或大於此傳紀上章節異能的最大章節編號數字（在*多明納里亞*系列中，此數字為三），則在該傳紀的章節異能離開堆疊後（最有可能的原因是完成結算或被反擊），該傳紀的操控者便需立刻將其犧牲。這屬於狀態動作，不用到堆疊。

重要主題：傳奇永久物

熟悉的與新的傳奇角色紛紛登場，在此時空中大顯身手。在每包*多明納里亞*補充包中，都會有至少一張傳奇生物。而本系列中，「傳奇」不僅限於生物，更有許多其他類別的傳奇牌。

永世大法師裘達
{一}{藍}{紅}{白}
傳奇生物～人類／魔法師
4/3
飛行
你可以支付{白}{藍}{黑}{紅}{綠}，而不支付你施放之咒語的魔法力費用。

琥珀瑪珂
{零}
傳奇神器
{橫置}：加一點魔法力，其顏色為由你操控之傳奇生物和鵬洛客所具有的任一顏色。

＊從*多明納里亞*系列開始，鵬洛客以外的傳奇牌都會以略加修飾的新牌框印製，在名稱欄部分添加了花紋綴飾。此更改僅影響牌面樣式，並無規則意義，但應可幫助玩家在遊戲過程中一眼認出傳奇牌張。

＊如果某位玩家操控了兩個或更多同名傳奇永久物，該玩家選擇留下一個，並將其餘的置入其擁有者的墳墓場。這稱為「傳奇規則」。

＊「傳奇規則」在乎的是傳奇永久物的英文名稱是否完全相同。舉例來說，你可以同時操控曲時大師泰菲力和多明納里亞英雄泰菲力。

＊「傳奇規則」不用到堆疊。一旦你操控了兩個同名的傳奇永久物，則在「傳奇規則」生效前，你無法採取任何行動。如有任何異能因新的傳奇永久物進戰場而觸發，則這些異能將於「傳奇規則」生效後進入堆疊。

＊除「傳奇規則」外，永久物上的傳奇超類別本身不會產生限制。你可以操控任意數量不同名的傳奇永久物，且你的套牌中能包含任意數量的傳奇牌（但同名牌不得超過四張）。

新機制：傳奇巫術

*全新的傳奇巫術牌在多明納里亞*系列中登場，將角色過往的非凡時刻定格牌面。但只有在己方有傳奇生物或鵬洛客助陣的情況，才能夠施放這些強力咒語。

克撒的毀世震盪
{四}{白}
傳奇巫術
（只能於你操控傳奇生物或鵬洛客時施放傳奇巫術。）
放逐所有不是傳奇的非地永久物。

＊除非你操控傳奇生物或傳奇鵬洛客，否則你不能施放傳奇巫術。 一旦你開始施放傳奇巫術，此時再失去傳奇生物和鵬洛客的操控權不會影響該咒語。

＊除施放限制外，巫術上的傳奇超類別本身並未增添其他規則約束。你可以在一回合中施放任意數量的傳奇巫術，且你的套牌中可以包含任意數量的傳奇牌（但同名牌不得超過四張）。

新用詞：史跡

多明納里亞時空深邃而神秘的歷史經由本系列中的傳紀、傳奇和神器牌呈現紙面。其中某些牌會在你使用*史跡*牌時給你帶來額外好處，以資紀念本時空的輝煌過往。史跡屬於遊戲術語，代指符合下列至少一個條件的牌張：具有傳奇此超類別；具有神器此牌張類別；或具有傳紀此結界類別。

晴空號船長尤依拉
{二}{藍}{紅}
傳奇生物～人類／神器師
3/3
每當你施放史跡咒語時，抽一張牌。*（神器、傳奇和傳紀是史跡。）*

＊只要某牌、咒語或永久物具有傳奇此超類別、神器此牌張類別或傳紀此副類別，其便是史跡。就算物件同時符合上述兩個條件之二，也不會讓其史跡價值更高，亦不會提供額外加成～物件只分為「是史跡」和「不是史跡」兩種情況。

＊某些異能會於「每當你施放史跡咒語時」觸發。此類異能會比觸發它的咒語先一步結算。就算該咒語被反擊，此異能仍會結算。

＊如果某史跡牌未經施放便被徑直放進戰場，則不會觸發註記於「每當你施放史跡咒語時」觸發的異能。

＊因為地牌永遠不會被施放，所以使用傳奇地不會觸發註記於「每當你施放史跡咒語時」觸發的異能。如果戰場上的牌轉化成傳奇地（例如*依夏蘭*和*決勝依夏蘭*中的雙面牌），這類異能也不會觸發。

復出關鍵字：增幅

增幅這一復出關鍵字能讓你多支付一些費用來讓咒語變得更「厲害」一些。

暴食巴洛西
{二}{綠}{綠}
生物～野獸
4/4
增幅{四}*（你施放此咒語時可以額外支付{四}。）*
如果暴食巴洛西已增幅，則它進戰場時上面有三個+1/+1 指示物。

增幅的規則與其上一次出現時相比並無更動。

＊你不能多次支付增幅費用。

＊如果你未經施放便將具增幅異能的永久物徑直放進戰場，則你不能增幅它。

＊如果你複製了一個已增幅的瞬間或巫術咒語，則該複製品也已增幅。 如果牌或衍生物作為某永久物的複製品來進入戰場，則新的永久物未增幅，就算原本的永久物增幅過也是一樣。

＊要計算咒語的總費用，先從要支付的魔法力費用（或替代式費用，如果有其他牌的效應允許你改為支付此類費用的話）開始，加上費用增加的數量（例如增幅異能），然後再減去費用減少的數量。無論施放咒語的總費用為何，其總魔法力費用都不會改變。

規則更改：傷害不能轉移給鵬洛客

之前，若由你操控的來源將向對手造成非戰鬥傷害，則你能轉移該傷害，改為讓該來源向由該對手操控的鵬洛客之一造成傷害。此規則將隨著*多明納里亞*系列發售而從遊戲中移除。大量會對「目標玩家」造成一定數量傷害的牌張均會獲得勘誤，勘誤的原則為：

- 異能中註記的「目標生物或玩家」改為「任意一個目標」。
- 異能中註記的「目標玩家」改為「目標玩家或鵬洛客」。但是，如果所造成的傷害數量係根據該玩家或由該玩家操控的物件之資訊計算而成，則不會修改此類異能，往後這類異能只會對玩家造成傷害。
- 異能中註記的「目標對手」改為「目標對手或鵬洛客」（同樣遵循上述例外）。這類咒語和異能可以指定由你操控的鵬洛客為目標。
- 無需指定目標便能造成傷害的異能未獲勘誤（唯砸瓶女漢子的異能例外）。

除了上述變動之外，也對小部分會影響所造成傷害數量的其他牌張進行了修正。特別一提，能夠防止將對某目標造成的傷害之效應，也會遵循上述原則而獲得勘誤。

法師雷擊
{二}{紅}
瞬間
如果你操控魔法師，則此咒語減少{二}來施放。
法師雷擊對任意一個目標造成 3 點傷害。

雅亞的燃焰煉獄
{X}{紅}{紅}
傳奇巫術
（只能於你操控傳奇生物或鵬洛客時施放傳奇巫術。）
雅亞的燃焰煉獄對至多三個目標各造成 X 點傷害。

＊如果某咒語或異能需要指定目標，但「目標」字樣後沒有說明，則該目標可以為生物、玩家或鵬洛客。這類敘述可能會簡記為「任意一個目標」或「另一個目標」，也可能會包含數量，例如「至多三個目標」。不能以此法將不是生物或鵬洛客的牌張或永久物指定為目標。

＊為對應此規則更改，我們勘誤了 700 多張牌。要查看牌張當前的規則敘述，包括與其獲得的勘誤，請前往 http://Gatherer.Wizards.com。

在*多明納里亞*系列中印製的牌中，仍存在某些只能對生物和／或玩家造成傷害，而不能對鵬洛客造成傷害的牌張（例如鵬洛客套牌中的舞焰勇將茜卓和贈卡詠火與頌日）。雖然與這些牌張類似的其他牌張已獲得勘誤，但你仍需按照牌面上印製的敘述來為這些牌選擇目標。

舞焰勇將茜卓
{四}{紅}{紅}
傳奇鵬洛客～茜卓
+1：加{紅}{紅}。舞焰勇將茜卓對目標玩家造成 2 點傷害。
−3：舞焰勇將茜卓對目標生物或鵬洛客造成 3 點傷害。
−7：舞焰勇將茜卓對目標玩家及每個由其操控的生物與鵬洛客各造成 10 點傷害。

詠火與頌日
{四}{紅}{白}
傳奇生物～牛頭怪／僧侶
4/6
由你操控的紅色瞬間與巫術咒語具有繫命異能。
每當一個白色瞬間或巫術咒語讓你獲得生命時，詠火與頌日對目標生物或玩家造成 3 點傷害。

新用詞：多項非功能性更改

同樣從*多明納里亞*系列開始，*魔法風雲會*中的一般用語也會有細微更改。此類更改僅影響行文風格，不會改變牌張功能。

牌張敘述中移除「魔法力池」字樣。此概念仍存在於遊戲規則中。如果有效應要求玩家加一定數量的魔法力，則該玩家加該份魔法力到魔法力池中。

羅堰妖精
{綠}
生物～妖精／德魯伊
1/1
{橫置}：加{綠}。

*魔法風雲會*英文敘述中，改用「they」作為指代玩家之第三人稱單數代詞，替代「he or she」。（譯註：中文版的敘述中會視上下文改用「其」，但仍保留「他」作無性代名詞來使用。）

荷馬利族探險家
{三}{藍}
生物～荷馬利／斥候
3/3
當荷馬利族探險家進戰場時，目標玩家將其牌庫頂的四張牌置入其墳墓場。

對於會影響堆疊上咒語行為的異能，例如額外費用等，在提及自身時改用「此咒語」，而不使用完整牌名。

法師駁擊
{一}{藍}{藍}
瞬間
如果你操控魔法師，則此咒語減少{一}來施放。
反擊目標咒語。

最後，牌面上的規則敘述與背景敘述之間加上了一條橫線以示區分。

組合：「檢查地」

*多明納里亞*系列中有一組五張的對色雙色地，保障你的魔法力需求。這些牌最初於*依尼翠*系列中登場，而其鄰色版本最近則在*依夏蘭*系列中亮相。

孤立禮拜堂

地
除非你操控平原或沼澤，否則孤立禮拜堂須橫置進戰場。
{橫置}：加{白}或{黑}。

＊這類雙色地之進戰場異能檢查的，是由你操控的地是否包括了所指定的兩種地類別之一，而不是檢查所指定的名稱。合乎它們檢查標準的地不一定要是基本地。舉例來說，如果你操控星散樹叢（具有樹林與平原兩種地類別的非基本地），孤立禮拜堂就會未橫置地進戰場。

＊這類雙色地本身沒有任何地類別。舉例來說，孤立禮拜堂不是平原。如果你只操控孤立禮拜堂，則第二個孤立禮拜堂不會以未橫置的狀態進戰場。

＊於這類地進戰場時，它們會檢查已在戰場上的地。它們不會看到與自己同時進戰場的地。

單卡解惑

無色

克撒傳人卡恩
{四}
傳奇鵬洛客～卡恩
5
+1：展示你牌庫頂的兩張牌。任一對手從中選擇一張。將該牌置於你手上，並將另一張牌放逐，且上面有一個白銀指示物。
−1：將一張由你擁有且其上有白銀指示物的牌從放逐區置於你手上。
−2：派出一個 0/0 無色組構體衍生神器生物，且具有「你每操控一個神器，此生物便得+1/+1。」

＊由卡恩的最後一個異能派出的衍生物會將自己計算在內，因此它至少是 1/1。

＊卡恩是無色，但不是神器。由卡恩的最後一個異能派出的組構體衍生物不會將卡恩計算在內。

白色

阿基夫監管人貝爾德
{二}{白}{白}
傳奇生物～人類／士兵
2/4
警戒
對每個生物而言，除非其操控者為其支付{一}，否則它不能攻擊你或由你操控的鵬洛客。

＊如果你操控貝爾德，則對於註明「此生物若能攻擊，則必須進行攻擊」的生物而言，你的對手不一定要支付費用來讓這些生物攻擊。如果該生物沒有可攻擊的其他玩家或鵬洛客，則該生物就不攻擊。

＊在雙頭巨人遊戲中，生物可以攻擊你的隊友或由你隊友操控的鵬洛客，而無需支付魔法力。這與過往的規則不同。

賓納里亞元帥
{白}{白}{白}
生物～人類／騎士
3/3
由你操控的其他生物得+1/+1。

＊由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此由你操控的生物受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中賓納里亞元帥離開戰場而變成致命傷害。

衝鋒
{白}
瞬間
由你操控的生物得+1/+1 直到回合結束。

＊衝鋒只影響它結算時由你操控的生物。於該回合稍後時段才受你操控的生物不會得+1/+1。

不屈護衛
{白}
生物～人類／騎士
2/1
於不屈護衛進戰場時，選擇另一個由你操控的生物。
犧牲不屈護衛：該生物獲得不滅異能直到回合結束。

＊不屈護衛的第一個異能不屬於觸發式異能，且不用到堆疊。玩家不能針對你選擇要保護之生物的決定作出回應。

＊如果不屈護衛與另一個生物同時進戰場，你不能為不屈護衛的異能選擇後者生物。

＊如果所選擇的生物離開戰場，則你不能選擇另外的生物好讓不屈護衛去保護。如果你在此情況下起動其最後一個異能，沒有生物會獲得不滅異能。

冊封
{二}{白}
結界～靈氣
結附於生物
所結附的生物得+2/+2，具有先攻異能，且額外具有騎士此類別。

＊冊封能結附於已經是騎士的生物。它會得+2/+2 且具有先攻異能，但不會再額外變成騎士。

寧城見證人艾芙拉
{四}{白}{白}
傳奇生物～聖者
4/4
繫命
{四}：將你的總生命與寧城見證人艾芙拉的力量交換。

＊如果在此起動式異能結算時，艾芙拉已不在戰場上，則此交換不會發生，此異能不會生效。但如果此時艾芙拉在戰場上，且其力量小於或等於 0，則會發生此交換，然後你會輸掉這盤遊戲。

＊當此起動式異能結算時，艾芙拉的力量會成為你先前的總生命，且你會因此獲得或失去若干生命來讓自己的總生命等同於艾芙拉先前的力量。而其他會與獲得生命或失去生命互動的牌，都會如此與這個效應產生互動。

＊在用你先前的總生命來設定其力量後，任何修改其力量的效應，指示物，靈氣，或武具都會生效。舉例來說，艾芙拉結附了冊封（且讓它成為 6/6），而你的總生命為 7。在交換之後，艾芙拉將成為 9/6 的生物（其力量成為 7，然後被冊封修訂），且你的總生命將是 6。

索藍覆亡錄
{五}{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。到 III 後犧牲之。）
I—消滅所有地。
II, III—每位玩家各將兩張地牌從其墳墓場移回戰場。

＊如果在索藍覆亡錄後兩個章節異能之一結算時，某玩家墳墓場中因故只有一張地牌，則該玩家將該地牌移回戰場。

療傷光輝
{白}
瞬間
選擇一個來源。於本回合中，防止該來源接下來將對任意一個目標造成的 3 點傷害。你獲得 3 點生命。

＊療傷光輝僅指定將獲得傷害防止「護盾」的生物、鵬洛客或玩家為目標。來源未被指定為目標。

＊你只能選擇一個來源，就算該來源不會造成 3 點傷害也是一樣。

＊即便沒有防止任何傷害，你也會於療傷光輝結算時獲得 3 點生命。

賓納里亞史
{一}{白}{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。到 III 後犧牲之。）
I， II—派出一個 2/2 白色，具警戒異能的騎士衍生生物。
III—由你操控的騎士得+2/+1 直到回合結束。

＊賓納里亞史的最後一個章節異能只影響其結算時由你操控的騎士。於該回合稍後時段才由你操控的生物，以及於該回合稍後時段才成為騎士的生物不會得+2/+1。

召現神力
{二}{白}

瞬間
消滅目標神器或結界。你獲得 4 點生命。

＊如果在召現神力試圖結算時，該目標神器或結界已經是不合法目標，則此咒語不會結算。你不會獲得任何生命。

美善騎士
{一}{白}
生物～人類／騎士
2/2
先攻
反黑辟邪*（此生物不能成為由對手操控之黑色咒語或異能的目標。）*
只要任一玩家操控黑色永久物，美善騎士便得+1/+0。

＊「反[特性]辟邪」是辟邪異能的一種變化。「反黑辟邪」意指「此永久物不能成為由對手操控之黑色咒語，或由對手操控之黑色來源異能的目標」。

＊如果有效應註明某生物失去辟邪異能，或能被視同不具辟邪異能地指定為目標，則此效應也會對反黑辟邪生效。

＊美善騎士因「有任一玩家操控黑色永久物」此狀況而獲得的加成，就只有+1/+0，無論有多少玩家操控多少個黑色指示物都是一樣。

費米瑞甫之傲桂恩岱
{三}{白}
傳奇生物～人類／騎士
2/2
連擊
由你操控且具先攻異能的生物具有連擊異能。

＊同時具有先攻異能和連擊異能的生物會如同具連擊異能的生物一樣造成傷害。它不會造成三次傷害，也不會比其他具先攻異能的生物先造成傷害。

＊如果某個由你操控的生物在桂恩岱進戰場後才獲得先攻異能，該生物也會獲得連擊異能。

＊如果某生物在造成先攻傷害後失去連擊異能，則它不會造成普通戰鬥傷害。

黎明使者萊拉
{三}{白}{白}
傳奇生物～天使
5/5
飛行，先攻，繫命
由你操控的其他天使得+1/+1 且具有繫命異能。

＊同一個生物上的數個繫命異能不會累計。

＊由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此由你操控的天使受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中萊拉離開戰場而變成致命傷害。

承撒拉之翼
{三}{白}
傳奇結界～靈氣
結附於生物
所結附的生物是傳奇，得+1/+1，且具有飛行、警戒與繫命異能。

＊同一個生物上的數個飛行、警戒和／或繫命異能不會累計。

＊如果你操控兩個承撒拉之翼，且分別結附在兩個名稱相同的生物上，則「傳奇規則」會同時對所結附的生物和承撒拉之翼生效。你可以選擇留下結附於你想保留之生物上的承撒拉之翼。

＊如果你同時操控兩個同名永久物，但只有其中一個是傳奇，則「傳奇規則」不會生效。

摘離
{一}{白}
結界
閃現
當摘離進戰場時，放逐目標由對手操控且已橫置的生物，直到摘離離開戰場為止。

＊如果摘離在其觸發式異能結算前離開戰場，則目標生物不會被放逐。

＊結附於所放逐生物上的靈氣將被置入其擁有者的墳墓場。武具則會被卸裝並留在戰場上。所放逐生物上的任何指示物都會消失。

＊當該牌移回戰場之時，它會是一個全新物件，與先前所放逐的牌毫無關聯。

＊如果以此法放逐某個衍生物，它將會完全消失且不會移回戰場。

聖祖靈門徒鐵夏
{三}{白}
傳奇生物～鳥／僧侶
2/2
飛行
每當你施放史跡咒語時，將目標總魔法力費用等於或小於 3 的生物牌從你的墳墓場移回戰場。*（神器、傳奇和傳紀是史跡。）*

＊如果你墳墓場中某張牌的魔法力費用包括{X}，則 X 視為 0。

傑拉爾德凱旋誌
{一}{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。到 III 後犧牲之。）

I，II—在目標由你操控之力量最大的生物上放置一個+1/+1 指示物。
III—目標由你操控之力量最大的生物獲得飛行、先攻與繫命異能直到回合結束。

＊傑拉爾德凱旋誌的每個章節異能均會指定由你操控的生物中力量最大者為目標。如果在該異能結算前，另一個由你操控的生物力量變為最大，則該目標不合法。

藍色

學院老練法師
{四}{藍}
生物～人類／魔法師
3/2
如果你操控魔法師，則此咒語減少{一}來施放。
當學院老練法師進戰場時，將目標由對手操控的生物移回其擁有者手上。

＊如果你操控多於一個魔法師，學院老練法師的費用也只會減少{一}。

＊一旦你宣告施放學院老練法師，則直到該咒語的費用支付完畢，沒有玩家能有所行動。特別一提，玩家無法藉由移除你的魔法師來增加該咒語的費用。

古文明之戰
{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。到 III 後犧牲之。）
I，II—檢視你牌庫頂的五張牌。你可以展示其中的一張神器牌，並將它置於你手上。將其餘的牌以隨機順序置於你的牌庫底。
III—由你操控的神器均成為基礎力量與防禦力為 5/5 的神器生物直到回合結束。

＊古文明之戰的最後一個章節異能只影響它結算時由你操控的神器。於該回合稍後時段才受你操控的神器不會成為 5/5 生物。

＊古文明之戰的最後一個章節異能會覆蓋神器生物的正常基礎力量與防禦力，以及所有先前將神器生物之基礎力量與防禦力設定為某特定值的效應。任何設定力量或防禦力的效應若在此異能結算之後生效，則其將會蓋過此效應。

＊會更改受影響的神器生物之力量和／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。

＊如果古文明之戰在其最後一個章節異能結算前因故成為神器結界，它會成為 5/5 傳紀神器結界生物，且會在該異能結算後被犧牲。

＊如果裝備在生物上的武具成為神器生物，則它會卸裝。其佩帶異能可以起動，但它不會裝備在目標生物上。

困惑不已
{二}{藍}
瞬間
目標生物得-4/-0 直到回合結束。
抽一張牌。

＊如果在困惑不已試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。你不會因此抽牌。

眨眼即逝
{一}{藍}
瞬間
增幅{一}{藍}*（你施放此咒語時可以額外支付{一}{藍}。）*
將目標非地永久物移回其擁有者手上。如果此咒語已增幅，則抽一張牌。

＊如果在眨眼即逝試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則該咒語不會結算。如果它已增幅，你不會因此抽牌。

館長守護
{二}{藍}
結界～靈氣
結附於永久物
所結附的永久物具有辟邪異能。
當所結附的永久物離開戰場時，若它是史跡，則抽兩張牌。*（神器、傳奇和傳紀是史跡。）*

＊如果館長守護結附在不由你操控的史跡永久物上，則當該永久物離開戰場時，要抽兩張牌的人是你，而非該永久物的操控者。

＊如果你讓對手的永久物獲得辟邪異能（例如將館長守護結附於其上），則該玩家仍能指定該永久物為目標，但你不能。

急凍深寒
{二}{藍}
結界～靈氣
結附於生物
所結附的生物之基礎力量與防禦力為 0/4，具守軍異能，失去所有其他異能，且額外具有藍色此顏色與牆此類別。

＊對該目標生物而言，先前將其基礎力量與防禦力設定為某特定值的效應，都會被急凍深寒蓋掉。任何設定力量或防禦力的效應若在此異能結算之後生效，則其將會蓋過此效應。

＊會更改受影響的生物之力量和／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。

＊如果所結附的生物具有之異能會賦予其他物件異能，則急凍深寒會阻止它如此做。若急凍深寒結算後，所結附的生物才獲得某異能，則該生物依舊會具有該異能。

受制波拉斯
{四}{藍}{藍}
傳奇結界～靈氣
結附於永久物
你操控所結附的永久物。
所結附的永久物是傳奇。

＊就算獲得某永久物之操控權，也不會讓你同時獲得其上任何靈氣或武具之操控權。雖然它們仍將貼在該生物上，但註記會影響「你」的靈氣效應仍會對其操控者產生影響，而不是你，武具的操控者能在其下一個行動階段中將之移到其他生物上，諸如此類。

＊如果你操控兩個受制波拉斯，且分別結附在兩個名稱相同的永久物上，則「傳奇規則」會同時對所結附的永久物和受制波拉斯生效。你可以選擇留下結附於你想保留之永久物上的受制波拉斯。

＊如果你同時操控兩個或更多同名永久物，但只有其中一個是傳奇，則「傳奇規則」不會生效。

卡恩的時間碎裂
{四}{藍}{藍}
傳奇巫術
（只能於你操控傳奇生物或鵬洛客時施放傳奇巫術。）
目標玩家在本回合後進行額外的一個回合。將至多一個目標非地永久物移回其擁有者手上。放逐卡恩的時間碎裂。

＊如果在卡恩的時間碎裂結算時，被選為目標的玩家與非地永久物兩者之一已成為不合法目標，則另一個目標會如常受到影響，且卡恩的時間碎裂會被放逐。如果兩個目標都已不合法，則卡恩的時間碎裂不會結算，也不會被放逐。

人魚詐術師
{藍}{藍}
生物～人魚／魔法師
2/2
閃現
當人魚詐術師進戰場時，橫置目標由對手操控的生物。它失去所有異能直到回合結束。

＊一旦你宣告施放咒語或起動異能，則直到其支付完相關費用，沒有玩家能有所行動。特別一提，玩家不能試圖移除永久物的起動式異能來使其無法生效。在起動之後，就算生物失去相應異能，已在堆疊上的異能也會如常結算。

＊如果該目標生物具有會在「當其成為橫置時」觸發的異能，則該異能會在其失去所有異能前觸發。

＊如果該目標生物印製的力量與防禦力為*/*，且具有定義其力量與防禦力的異能，則當失去所有異能時，它為 0/0。如果其印製的力量與防禦力為*/*+1，則其為 0/1，以此類推。

映奇寶珠探究

{四}{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。到 III 後犧牲之。）
I—將目標瞬間牌從你的墳墓場移回你手上。
II—將目標巫術牌從你的墳墓場移回你手上。
III—直到回合結束，每當你施放瞬間或巫術咒語時，將其複製。你可以為該複製品選擇新的目標。

＊映奇寶珠探究的最後一個章節異能會複製你施放的所有瞬間和巫術咒語，而非僅限具目標者。

＊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。

＊該複製品的目標將與原版咒語相同，除非你選擇新的目標。你可以改變任意數量的目標，不論全部改變或部分改變都行。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）。

＊如果所複製的咒語具有模式（也就是說，它註記著「選擇一項～」或類似者），則複製品的模式會與原版咒語相同。無法選擇不同的模式。

＊如果所複製的咒語包括了於施放時決定的 X 數值（例如雅亞的燃焰煉獄這類），則複製品的 X 數值與原版咒語相同。

＊如果該咒語於施放時一併決定了其傷害的分配方式（例如已增幅的耀火揚威），則你無法更改分配方式（但你依舊能更改將受到傷害的目標）。

＊複製品的操控者不能選擇為該複製品支付任何替代性費用或額外費用。不過，基於為原版咒語所支付的任何替代性或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。

迭演院長奈班
{一}{藍}
傳奇生物～人類／魔法師
2/1
如果在你操控下進戰場的魔法師觸發由你操控之永久物的觸發式異能，則該異能額外觸發一次。

＊奈班會影響魔法師本身的進戰場觸發式異能，以及會在符合條件的魔法師進戰場時觸發的其他觸發式異能。這類觸發式異能會以「當～」或「每當～」開頭。

＊替代性效應不受奈班第一個異能的影響。舉例來說，進戰場時上面有一個+1/+1 指示物的魔法師不會獲得額外的+1/+1 指示物。

＊會在「於[此生物]進戰場時」生效的異能（例如為擾咒法師選擇牌名）不會受到影響。

＊奈班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，例如是否要在永久物上放置指示物，也是在這兩個異能結算時分別作決定。

＊並非只有敘述中明確提及「魔法師」的觸發事件才會受到影響。舉例來說，對於註記著會於「每當一個生物在你的操控下進戰場時」觸發的異能，如果進戰場的生物是魔法師，則該異能會觸發兩次。

＊利用永久物進入戰場後的特徵，來確定是否有觸發式異能會多次觸發，此時應將持續性效應納入考量。舉例來說，如果你操控選擇「魔法師」的玄秘適境，則進戰場的符爪熊會使觸發的異能多觸發一次。

＊如果你因故操控兩個奈班，則進戰場的魔法師會使異能觸發三次，而非四次。三個奈班會使異能觸發四次，四個則觸發五次，以此類推。

＊如果與奈班同時進戰場的魔法師（包括奈班本身進戰場時）觸發某個由你操控之永久物的觸發式異能，則該異能會多觸發一次。

＊如果某個觸發式異能和另一個異能有連結關係，則多次觸發的同一觸發式異能也與後者異能有連結關係。如果另一個異能提到了「所放逐的牌」，則其指的是以該觸發式異能的所有觸發放逐之全部牌。

＊在某些涉及連結異能的情況中，異能需要「所放逐的牌」的信息。當此情況發生時，此異能會得到多個答案。如果是利用這些答案來決定某變量的數值，則會用到其總和。舉例來說，如果精英奧術師的進戰場異能觸發兩次，則總共會放逐兩張牌。精英奧術師其他異能之起動費用中 X 的數值為兩張牌總魔法力費用的總和。於異能結算時，你產生兩張牌的複製品，並且你可以選擇都不施放、施放其中一個或以任何順序施放兩個複製品。

魔法大師娜魯梅哈
{二}{藍}{藍}
傳奇生物～人類／魔法師
3/3
閃現
當魔法大師娜魯梅哈進戰場時，複製目標由你操控的瞬間或巫術咒語。你可以為該複製品選擇新的目標。由你操控的其他魔法師得+1/+1。

＊由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此由你操控的魔法師受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中娜魯離開戰場而變成致命傷害。

＊娜魯的觸發式異能可以複製任何瞬間或巫術咒語，而不僅限於具有目標者。

＊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。

＊該複製品的目標將與原版咒語相同，除非你選擇新的目標。你可以改變任意數量的目標，不論全部改變或部分改變都行。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）。

＊如果所複製的咒語具有模式（也就是說，它註記著「選擇一項～」或類似者），則複製品的模式會與原版咒語相同。無法選擇不同的模式。

＊如果所複製的咒語包括了於施放時決定的 X 數值（例如雅亞的燃焰煉獄這類），則複製品的 X 數值與原版咒語相同。

＊如果該咒語於施放時一併決定了其傷害的分配方式（例如已增幅的耀火揚威），則你無法更改分配方式（但你依舊能更改將受到傷害的目標）。

＊複製品的操控者不能選擇為該複製品支付任何替代性費用或額外費用。不過，基於為原版咒語所支付的任何替代性或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。

預見力場
{三}{藍}
結界
你可以檢視你的牌庫頂牌。*（你可以隨時如此作。）*
如果你的牌庫頂牌是瞬間或巫術牌，你可以施放之。
{三}：放逐你的牌庫頂牌。

＊預見力場讓你只要想看你的牌庫頂牌，就隨時可以看（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。這張牌成為你可知信息的一部分，就像你可以檢視手牌一樣。

＊如果在你施放咒語或起動異能的過程中，你的牌庫頂牌已經改變，則要等到你完成咒語施放或異能起動之後，才能檢視新的牌庫頂牌。這意味著，如果你施放你的牌庫頂牌，則你要等到支付完該咒語的費用之後，才能檢視牌庫頂的下一張牌。

＊你必須遵守你從牌庫中施放之牌的正常施放時機的許可條件與限制。

＊你依然要支付該咒語的全部費用，包括額外費用。你也可以支付替代性費用，例如永世大法師裘達所賦予者。

＊你的牌庫頂牌不是你的手牌，所以你不能循環、棄掉，或起動該牌上的起動式異能。

＊所放逐的牌庫頂牌，於預見力場的最後一個異能結算時才確定。該牌可能不是你起動異能時在你牌庫頂上的牌。

珍珠三叉戟哨衛
{四}{藍}
生物～人魚／士兵
3/3
閃現
當珍珠三叉戟哨衛進戰場時，你可以放逐目標由你操控的史跡永久物。若你如此作，在下一個結束步驟開始時，將該牌在其擁有者的操控下移回戰場。*（神器、傳奇和傳紀是史跡。）*

＊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。

＊在下一個結束步驟開始時，即使珍珠三叉戟哨衛已不在戰場，依舊會將所放逐的牌移回戰場。

＊如果所放逐的牌是靈氣，則該牌回到戰場上時，由其擁有者選擇它要結附在哪個東西上面。以此法放進戰場的靈氣並未以任何東西為目標（舉例來說，所以它能結附於對手具辟邪的永久物），但該靈氣的結附異能會限制它能結附在什麼上面。如果該靈氣無法合法結附在任何東西上，則它會一直持續被放逐。

＊如果珍珠三叉戟哨衛因故在某回合的結束步驟中進戰場，則所放逐的牌會在下一個回合的結束步驟開始時移回戰場。

暴風雨巨靈
{藍}{藍}{藍}

生物～巨靈
0/4
飛行
你每操控一個基本海島，暴風雨巨靈便得+1/+0。

＊暴風雨巨靈所具有之修正力量與防禦力的異能只有當其在戰場上時才會生效。在所有其他區域中，它都是 0/4 生物。

時間計謀*（僅出現在鵬洛客套牌中）*
{二}{藍}
巫術
將目標生物移回其擁有者手上。如果你操控神器，則抽一張牌。

＊只有於該目標生物移回其擁有者的手上後，才會檢查你是否操控神器。如果該目標生物是唯一一個由你操控的神器，則你不會抽牌。

＊如果在時間計謀試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。你不會因此抽牌。

浪人梅澤哲子
{一}{藍}
傳奇生物～人類／浪客
1/3
由你操控且力量或防禦力等於或小於 1 的生物不能被阻擋。

＊一旦某個由你操控的生物已被阻擋，將其力量降低至 1 或以下不會使其成為未受阻擋。將其防禦力變為 1 也不會使其成為未受阻擋，而將其防禦力變為 1 以下，它便會死去。

冰雪時代紀
{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。到 III 後犧牲之。）
I，II—橫置目標由對手操控的生物。於你操控冰雪時代紀的時段內，該生物於其操控者的重置步驟中不能重置。
III—將所有已橫置的生物移回其擁有者手上。

＊如果你失去了冰雪時代紀的操控權，則其前兩個章節異能的效應便會終止，就算你立刻重新獲得其操控權，或再施放另一個冰雪時代紀也是一樣。

＊冰雪時代紀最後一個章節異能的效應會將所有因故處於已橫置狀態的生物移回，而不僅限於被冰雪時代紀橫置者。

法師駁擊
{一}{藍}{藍}
瞬間
如果你操控魔法師，則此咒語減少{一}來施放。

反擊目標咒語。

＊一旦你宣告施放法師駁擊，則直到該咒語的費用支付完畢，沒有玩家能有所行動。特別一提，玩家無法藉由移除你的魔法師來增加該咒語的費用。

黑色

崔納的絕境
{三}{黑}
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。到 III 後犧牲之。）
I，II—崔納的絕境向每位對手各造成 2 點傷害且你獲得 2 點生命。
III—派出一個 X/X 黑色夢魘／驚懼獸衍生生物，X 為你總生命的一半，小數點後進位。它對你造成 X 點傷害。

＊如果有其他效應會在夢魘／驚懼獸衍生物進戰場之後立刻使其力量或防禦力變為 X 以外的數值，則該衍生物仍會對你造成 X 點傷害，而非修正過的力量或防禦力。

＊如果某效應（例如聖洗者行列的效應）會讓崔納的絕境的最後一個章節異能派出兩個夢魘／驚懼獸衍生物，則它們各會對你造成 X 點傷害。

＊在雙頭巨人遊戲中，崔納的絕境的第一個章節異能會讓對手隊伍失去 4 點生命且你獲得 2 點生命。

闇境交易
{三}{黑}
瞬間
檢視你牌庫頂的三張牌。將其中兩張置於你手上，另一張置入你的墳墓場。闇境交易對你造成 2 點傷害。

＊如果你牌庫裡的牌少於三張，則你將其中所有牌置於你手上，且無需將任何牌置入你的墳墓場。

惡魔活力
{黑}
結界～靈氣
結附於生物
所結附的生物得+1/+1。
當所結附的生物死去時，將該牌移回其擁有者手上。

＊你可以將惡魔活力結附在衍生物上，但它最後一個異能不會將該衍生物移回你手上。

惡魔領主貝贊洛
{四}{黑}{黑}
傳奇生物～長老／惡魔
6/6
飛行，踐踏

當惡魔領主貝贊洛進戰場時，從你的牌庫頂開始放逐牌，直到放逐一張非地牌為止，然後將該牌置於你手上。若該牌的總魔法力費用等於或大於 4，則重複此流程。每以此法將一張牌置於你手上，惡魔領主貝贊洛便對你造成 1 點傷害。

＊該觸發式異能一旦結算，它便會持續放逐你的牌庫頂牌，直到發生以下任一情況：你放逐了一張總魔法力費用等於或小於 3 的牌；因你未能在此流程中放逐任何非地牌而將你的整個牌庫放逐。你不能選擇提前停止接受惡魔領主貝贊洛的祝福。

＊以此法被放逐的地牌將持續被放逐。

＊惡魔領主貝贊洛的異能會一次性對你造成全部數量的傷害；它不是多次對你造成 1 點傷害。

＊如果所展示的非地牌之魔法力費用包括{X}，則 X 視為 0。

＊如果非地牌沒有魔法力費用，則其總魔法力費用為 0。

＊連體牌（例如*阿芒凱*環境中具餘響異能的牌）的總魔法力費用是其兩邊之魔法力費用相加。

苦力哨衛
{二}{黑}
生物～骷髏妖／戰士
2/1
{三}：橫置苦力哨衛。它獲得不滅異能直到回合結束。*（傷害與註明「消滅」的效應不會將它消滅。）*

＊就算苦力哨衛已橫置，你也可以起動它的異能。它仍會獲得不滅異能。

惡源重生
{四}{黑}
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。到 III 後犧牲之。）
I—每位對手各犧牲一個生物或鵬洛客。
II—每位對手各棄一張牌。
III—將目標生物或鵬洛客牌在你的操控下從墳墓場放進戰場。

＊當惡源重生的第一個章節異能結算時，由依照回合順序接下來輪到的對手（如果當前正是某位對手的回合，則即為該對手）選擇一個由其操控的生物或鵬洛客，然後其他對手（如有）按照回合順序依次作出選擇。隨後，所有玩家同時犧牲所有被選擇的永久物。玩家在作決定時，會知道先前玩家所作的選擇。

＊當惡源重生的第二個章節異能結算時，由依照回合順序接下來輪到的對手（如果當前正是某位對手的回合，則即為該對手）選擇一張手牌（但不需展示），然後其他對手（如有）按照回合順序依次比照辦理。隨後，所有玩家同時棄掉所有被選擇的牌。

＊在多人遊戲中，如果有玩家離開遊戲，則由該玩家擁有的所有牌也會一同離開。如果你離開遊戲，則你因惡源重生的最後一個章節異能而操控的永久物會被放逐。

真菌感染

{黑}
瞬間
目標生物得-1/-1 直到回合結束。派出一個 1/1 綠色腐生物衍生生物。

＊如果在真菌感染試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。你不會派出腐生物衍生物。

＊當你派出腐生物衍生物時，該目標生物仍在戰場上，就算該生物已因防禦力為 0 或受到致命傷害即將死去，也是一樣。在派出衍生物時是否會受效應影響，及在衍生物進戰場時是否會觸發異能，均需要考慮該生物的異能。以此法觸發的異能在該目標生物死去後才會結算。

辛格氏血脈卡札羅夫
{五}{黑}{黑}
傳奇生物～吸血鬼
4/4
飛行
每當一個由對手操控的生物受到傷害時，在辛格氏血脈卡札羅夫上放置一個+1/+1 指示物。
{三}{紅}：卡札羅夫對目標生物造成 2 點傷害。

＊如果卡札羅夫與某個由對手操控的生物同時受到傷害，則卡札羅夫受到傷害後要活下來才能得到+1/+1 指示物。

＊如果同時有多個生物受到傷害，則每有一個此類生物，卡札羅夫的觸發式異能便會觸發一次。

＊如果某個生物是因為「每有一個」某東西便受到一定數量的傷害，則只會在一個事件當中造成全部數量的傷害，且卡札羅夫的觸發式異能只觸發一次。

惡意騎士
{一}{黑}
生物～人類／騎士
2/2
先攻
反白辟邪*（此生物不能成為由對手操控之白色咒語或異能的目標。）*
只要任一玩家操控白色永久物，惡意騎士便得+1/+0。

＊「反[特性]辟邪」是辟邪異能的一種變化。「反白辟邪」意指「此永久物不能成為由對手操控之白色咒語，或由對手操控之白色來源異能的目標」

＊如果有效應註明某生物失去辟邪異能，或能視同不具辟邪異能地被指定為目標，則此效應也會對反白辟邪生效。

＊惡意騎士因「有任一玩家操控黑色永久物」此狀況而獲得的加成，就只有+1/+0，無論有多少玩家操控多少個黑色指示物都是一樣。

巫妖掌控
{三}{黑}{黑}{黑}

傳奇結界
辟邪
你這盤遊戲不會輸。
每當你獲得生命時，抽等量的牌。
每當你失去生命時，你每失去 1 點生命，便選擇一個由你操控的永久物或你手上或墳墓場中的一張牌並放逐之。
當巫妖掌控離開戰場時，你輸掉這盤遊戲。

＊雖然你這盤遊戲不會輸，但對手仍能因註明「贏得這盤遊戲」的效應而獲勝。

＊雖然你操控巫妖掌控，但你的總生命仍會改變。巫妖掌控的效應不會替代獲得生命或失去生命。

＊你不一定要從同一個地方放逐所有牌。舉例來說，如果某個來源對你造成 5 點傷害，則你可以放逐一個永久物，從手上放逐兩張牌，並從你的墳墓場放逐兩張牌。

＊如果你已沒有其他永久物，同時手上和墳墓場裡都沒有牌，則你就必須放逐巫妖掌控本身並輸掉這盤遊戲。

＊如果你受到的傷害數量大於你能放逐的牌之數量，則你就要放逐所有你能夠放逐的牌。

非瑞克西亞經文
{二}{黑}{黑}
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。到 III 後犧牲之。）
I—在至多一個目標生物上放置一個+1/+1 指示物。該生物額外具有神器此類別。
II—消滅所有非神器的生物。
III—放逐所有對手墳墓場中的所有牌。

＊非瑞克西亞經文第一個章節異能的效應會一直持續下去。當非瑞克西亞經文離開戰場時，該效應也不會終止。

老鼠群落
{一}{黑}
生物～老鼠
2/1
你每操控一個其他的老鼠，老鼠群落便得+1/+0。
名稱為老鼠群落的牌，在套牌中的數量不受限制。

＊老鼠群落的最後一個異能只會讓你忽略「套牌中最多四張」的規則。這並不會讓你忽略此牌是否能用在某賽制的規則。

最終了斷
{二}{黑}{黑}
巫術
放逐目標生物。在一個由你操控的鵬洛客上放置兩個忠誠指示物。

＊如果在最終了斷試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。你不會在鵬洛客上放置忠誠指示物。

＊這兩個忠誠指示物必須放在同一個鵬洛客上。

＊在最終了斷結算的時候，你才需要選擇將獲得忠誠指示物的鵬洛客。如果你未操控鵬洛客，則你只會放逐目標生物，但不會在任何東西上放置忠誠指示物。

預言散綠菌
{三}{黑}
生物～真菌
2/3
{二}，犧牲一個生物：抽一張牌。

＊你可以犧牲預言散綠菌來支付其自本身異能的費用。

飢饉化身托迦爾
{六}{黑}{黑}
傳奇生物～聖者
7/6
你可以犧牲任意數量的生物，以作為施放此咒語的額外費用。每以此法犧牲一個生物，此咒語便減少{二}來施放。
當飢饉化身托迦爾進戰場時，至多一位目標玩家的總生命成為其起始總生命的一半，小數點後捨去。

＊托迦爾的第一個異能無法將它的費用降到少於{黑}{黑}。你能犧牲任意數量的生物，就算如此作也無法再減少托迦爾的費用也沒關係。

＊若你的總生命成為你的起始總生命的一半（通常為 10，即 20 的一半），你實際上會因此獲得或失去若干數量的生命。舉例來說，如果托迦爾的異能以你為目標，且當它結算時，你的總生命是 4，則它會讓你獲得 6 點生命；另一方面，如果當它結算時，你的總生命是 25，則它會令你失去 15 點生命。而其他會與獲得生命或失去生命互動的牌，都會如此與這個效應產生互動。

＊在雙頭巨人遊戲中，托迦爾的異能會使隊伍的總生命成為該隊伍的起始總生命之一半（通常為 15，30 的一半），但只有被指定為目標的玩家實際上會因此獲得或失去生命。

虛無幽靈烏格洛
{四}{黑}{黑}
傳奇生物～幽靈
4/3
飛行
每當虛無幽靈烏格洛對任一玩家造成戰鬥傷害時，該玩家隨機棄一張牌。若該玩家無法如此作，則你抽一張牌。

＊如果該玩家只有一張手牌，則隨機棄掉該牌（雖然這不是那麼隨機）。你不會因此抽牌。

鮮血儀禮師魏颯璞
{三}{黑}
傳奇生物～人類／僧侶
2/2
{橫置}，犧牲兩個生物：將目標生物牌從你的墳墓場移回戰場。

＊你可以犧牲魏颯璞（同時再犧牲另外一個生物）來起動本身的異能。

＊在為魏颯璞的異能選擇目標時，不能選擇為此犧牲的生物。

紅色

血玉髓鬼怪
{一}{紅}
生物～鬼怪／戰士
2/2
每當你施放咒語時，若該咒語已增幅，則直到回合結束，血玉髓鬼怪得+1/+1 且具有威懾異能。*（它只能被兩個或更多生物阻擋。）*

＊血玉髓鬼怪的最後一個異能會比觸發它的咒語先一步結算。就算該咒語被反擊，此異能仍會結算。

舞焰勇將茜卓*（僅出現在鵬洛客套牌中）*
{四}{紅}{紅}
傳奇鵬洛客～茜卓
5
+1：加{紅}{紅}。舞焰勇將茜卓對目標玩家造成 2 點傷害。
−3：舞焰勇將茜卓對目標生物或鵬洛客造成 3 點傷害。
−7：舞焰勇將茜卓對目標玩家及每個由其操控的生物與鵬洛客各造成 10 點傷害。

＊茜卓的第一個異能不能指定鵬洛客為目標。

＊茜卓的最後一個異能僅指定玩家為目標。由該玩家操控，且具辟邪異能的生物和鵬洛客會受到傷害。

耀火揚威
{二}{紅}
巫術
增幅{五}{紅}*（你施放此咒語時可以額外支付{五}{紅}。）*
耀火揚威對目標生物造成 5 點傷害。如果此咒語已增幅，則改為它對任意數量的目標造成共 10 點傷害，你可以任意分配。*（這些目標能包括玩家和鵬洛客。）*

＊如果耀火揚威已增幅，則它能指定生物、玩家和鵬洛客為目標。

＊你於耀火揚威進入堆疊時，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。如果耀火揚威已增幅，則每個目標至少要分配 1 點傷害。

＊如果於耀火揚威試圖結算時，某些生物、玩家或鵬洛客已經是不合法的目標，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。

烈掌專家
{四}{紅}
生物～人類／魔法師
3/3
當烈掌專家進戰場時，它向目標由對手操控的生物造成 X 點傷害，X 為由你操控的魔法師數量。

＊只有於烈掌專家的異能結算時，才會計算由你操控的魔法師數量。如果烈掌專家仍在戰場上，則會將它本身也計算在內。

創世湧動
{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。到 III 後犧牲之。）
I—創世湧動對每個不具飛行異能的生物各造成 1 點傷害。
II—加{紅}{紅}。
III—犧牲一個山脈。如果你如此作，則創世湧動對每個生物各造成 3 點傷害。

＊在結算創世湧動的最後一個章節異能時，如果你能犧牲一個山脈，則必須如此作。 你不能犧牲多個山脈，好造成更多傷害。

凱爾頓源火
{一}{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。到 III 後犧牲之。）
I—棄掉你的手牌。
II—抽兩張牌。
III—本回合中，如果某個由你操控的紅色來源將對任一永久物或玩家造成傷害，則改為它對該永久物或玩家造成原數量加 2 點傷害。

＊如果有多個替代性效應會影響「將如何造成傷害」此事，則由受到傷害的玩家（或受到傷害的永久物之操控者）來決定這些效應生效的順序。

＊如果由你操控的某來源將造成的傷害，需要分配在由對手操控的多個永久物之間，或是需要同時分配給對手及所其操控的一個或多個永久物，則你是依原本數值來分配傷害，然後再將結果加 2。舉例來說，如果你以一個具踐踏異能的 5/5 紅色生物攻擊，且你的對手以一個 2/2 生物阻擋，則你可以將 2 點傷害分配給阻擋者，並將 3 點傷害分配給防禦玩家。然後實際造成的數量會相應增至 4 點和 5 點。

基圖老練法師
{二}{紅}
生物～人類／魔法師
3/2
當基圖老練法師進戰場時，若你操控另一個魔法師，則基圖老練法師向每位對手各造成 2 點傷害。

＊如果在基圖老練法師進戰場之後的時點，你未操控另一個魔法師，則它的異能不會觸發。如果該異能觸發，但你在其結算時並未操控另一個魔法師，則該異能不會生效。

＊如果你操控數個其他魔法師，基圖老練法師的觸發式異能也不會造成更多傷害。

＊在雙頭巨人遊戲中，基圖老練法師的異能會讓對手隊伍失去 4 點生命。

基圖奔熔客
{紅}
生物～人類／魔法師
1/2
只要你墳墓場中有兩張或更多的瞬間和／或巫術牌，基圖奔熔客便得+1/+0 且具有敏捷異能。

＊如果在基圖奔熔客受你操控的同一個回合中，它在宣告成為攻擊者之後失去敏捷異能，它會繼續進行攻擊。它不會被移出戰鬥。另一方面，如果它在你的宣告攻擊者步驟之前失去敏捷異能，則它無法攻擊。

鬼怪齊射
{三}{紅}
巫術
增幅～犧牲一個神器或鬼怪。*（你施放此咒語時可以額外犧牲一個神器或鬼怪，並支付任何其他費用。）*
鬼怪齊射對目標生物造成 4 點傷害。如果此咒語已增幅，則它再對目標玩家或鵬洛客造成 4 點傷害。

＊除非你能指定一個生物為目標，否則你不能施放鬼怪齊射，就算它已增幅也是一樣。不過，你可以指定一個由你操控的鬼怪或神器生物為目標，然後將其犧牲來支付征服費用。目標玩家或鵬洛客會受到 4 點傷害。

舞鏈鬼怪
{紅}{紅}{紅}
生物～鬼怪／戰士
3/3
先攻
當舞鏈鬼怪進戰場時，它向每位對手和每個由對手操控的生物和鵬洛客各造成 1 點傷害。

＊如果舞鏈鬼怪將對玩家造成的傷害被防止，它仍會對該玩家的生物和鵬洛客造成 1 點傷害。

＊在雙頭巨人遊戲中，舞鏈鬼怪的最後一個異能會讓對手隊伍失去 2 點生命。

鬼怪戰酋長
{一}{紅}{紅}
生物～鬼怪／戰士
2/2
你施放的鬼怪咒語減少{一}來施放。
由你操控的鬼怪具有敏捷異能。

＊鬼怪戰酋長的效應只會減少你施放之鬼怪咒語費用中一般魔法力的部分。舉例來說，它無法將司克探礦者的費用降到少於{紅}。

胡亂轟炸
{五}{紅}
結界
當胡亂轟炸進戰場時，選擇四個不由你操控的非結界永久物，並在其上各放置一個瞄準指示物。
在你的結束步驟開始時，若兩個或更多不由你操控的永久物上有瞄準指示物，則隨機消滅其中一個永久物。

＊獲得瞄準指示物的非結界永久物未被指定為目標。可藉由此法讓具辟邪異能的永久物獲得瞄準指示物。

＊瞄準指示物可以互通。你的胡亂轟炸能消滅任何不由你操控且其上有瞄準指示物的永久物，而不會在乎該指示物因何而來～舉例來說，來自你或其他對手另外施放之胡亂轟炸的瞄準指示物。

＊在隨機選擇永久物與將其消滅之間，沒有玩家能有所行動。特別一提，如果隨機選擇了一個地，則不能趕在它被消滅之前橫置它以產生魔法力。

＊如果在上面有瞄準指示物的永久物當中包含具不滅異能者，則在決定要消滅的永久物時，是在上面有瞄準指示物，但不具不滅異能的永久物當中隨機選擇。

雅亞巴拉德
{二}{紅}{紅}{紅}
傳奇鵬洛客～雅亞
5
+1：加{紅}{紅}{紅}。此魔法力只能用來施放瞬間或巫術咒語。
+1：棄至多三張牌，然後抽等量的牌。
−8：你獲得具有「你可以從你的墳墓場中施放瞬間與巫術牌。如果以此法施放的牌將置入你的墳墓場，則改為將其放逐」的徽記。

＊雅亞的第一個異能產生的魔法力可用於施放任意數量的瞬間和／或巫術咒語。

＊你是在雅亞的第二個異能結算時，才選擇要棄掉多少張牌。只要你高興，你可以選擇以此法棄零張牌（然後抽零張牌）。

＊雅亞的徽記只允許你施放你墳墓場中的瞬間與巫術牌，並不會讓你能利用它們來作其他事情。舉例來說，你不能從你的墳墓場中循環具循環異能的瞬間或巫術牌。

雅亞的燃焰煉獄
{X}{紅}{紅}
傳奇巫術
（只能於你操控傳奇生物或鵬洛客時施放傳奇巫術。）
雅亞的燃焰煉獄對至多三個目標各造成 X 點傷害。

＊你不能多次指定同一個目標，好讓雅亞的燃焰煉獄對其造成更多傷害。

凱爾頓督軍
{二}{紅}
生物～人類／戰士
3/1
增幅{三}{紅}*（你施放此咒語時可以額外支付{三}{紅}。）*
敏捷
當凱爾頓督軍進戰場時，若它已增幅，則獲得目標生物的操控權直到回合結束。重置該生物。它獲得敏捷異能直到回合結束。

＊你能將一個未橫置的生物指定為凱爾頓督軍的異能之目標並獲得其操控權。你也可以重置一個你已操控的生物並賦予其敏捷異能。

凱爾頓戰呼人
{一}{紅}
生物～人類／戰士
2/2
當凱爾頓戰呼人攻擊時，在目標由你操控的傳紀上放置一個學問指示物。

＊這會觸發該目標傳紀對應的章節異能，且會在宣告阻擋者之前結算。

放射閃電
{三}{紅}
瞬間
放射閃電對目標玩家造成 3 點傷害，且對每個由該玩家操控的生物各造成 1 點傷害。

＊放射閃電僅指定玩家為目標。由該玩家操控，且具辟邪異能的生物會受到傷害。

莽闖獨眼巨人
{三}{紅}
生物～獨眼巨人
4/4
只要莽闖獨眼巨人被兩個或更多生物阻擋，它便得-2/-0。

＊如果原有數個生物同時阻擋莽闖獨眼巨人，但都被移出戰鬥，只剩一個生物仍在阻擋，則莽闖獨眼巨人減少其力量的效應便會立即停止生效。

攻城指揮官
{三}{紅}{紅}
生物～鬼怪
2/2
當攻城指揮官進戰場時，派出三個 1/1 紅色鬼怪衍生生物。
{一}{紅}，犧牲一個鬼怪：攻城指揮官對任意一個目標造成 2 點傷害。

＊你能犧牲任何由你操控的鬼怪來起動攻城指揮官的起動式異能，而非僅限由其觸發式異能放進戰場者。你甚至可以犧牲攻城指揮官本身。

嘶氣客
{三}{紅}
生物～元素
5/3
增幅{紅}*（你施放此咒語時可以額外支付{紅}。）*
踐踏，敏捷
在結束步驟開始時，若嘶氣客未增幅，則將它犧牲。

＊嘶氣客的異能會在每個結束步驟中檢查施放它時是否已增幅。你不需要每個回合都支付其增幅費用（實際上你也不能如此作，就算你真的想要再增幅它一把也不行）。

不死斯奎
{一}{紅}{紅}
傳奇生物～鬼怪
2/1
你可以從你的墳墓場或放逐區中施放不死斯奎。

＊斯奎的異能並未阻止你從任何其他區域施放斯奎。

＊你從你的墳墓場或放逐區施放斯奎時，必須遵守斯奎正常施放時機的許可條件與限制，同時必須支付其費用。

源火守衛瓦杜克
{二}{紅}
傳奇生物～人類／祭師
3/2
在你回合的戰鬥開始時，源火守衛瓦杜克上每結附一個靈氣或每裝備一個武具，便派出一個 3/1 紅色，具踐踏與敏捷異能的元素衍生生物。在下一個結束步驟開始時，放逐這些衍生物。

＊瓦杜克會計算所有結附或裝備於其上的靈氣和武具，而非僅限由你操控者。

＊如果瓦杜克的異能已觸發，但在其結算前瓦杜克已離開戰場，則會利用瓦杜克離開戰場前結附或裝備在其上的靈氣和武具數量來決定要派出多少個衍生物。

＊如果瓦杜克在其異能結算後離開戰場，該些衍生物仍會在下一個結束步驟開始時被放逐。

鋒翼維黎茲
{二}{紅}{紅}
傳奇生物～龍
4/4
增幅{三}*（你施放此咒語時可以額外支付{三}。）*
飛行

當鋒翼維黎茲進戰場時，若它已增幅，則派出傳奇衍生生物鋒翼卡洛茲，其為 4/4 紅色，具飛行異能的龍。

＊鋒翼維黎茲上套用了新版派出傳奇衍生物的規則敘述格式。此敘述在功能上與此敘述相同：「派出一個傳奇的 4/4 紅色，名稱為鋒翼卡洛茲，具飛行異能的龍衍生生物」

戰嚎鳳凰
{三}{紅}
生物～鳳凰
2/2
飛行，敏捷
每當你以三個或更多生物攻擊時，你可以支付{二}{紅}。若你如此作，則將戰嚎鳳凰從你的墳墓場橫置移回戰場且正進行攻擊。

＊於戰嚎鳳凰因其觸發式異能移回戰場時，你得選擇它所攻擊的對手或對手的鵬洛客。它攻擊的對象與你其他攻擊生物所攻擊的對象可以不一樣。

＊如果戰嚎鳳凰進戰場且正進行攻擊，則在該回合中，它並未宣告為進行攻擊的生物。註記於「當一個生物攻擊時」觸發的異能不會觸發。

軍閥怒火
{紅}
巫術
由你操控的生物獲得先攻異能直到回合結束。
抽一張牌。

＊你就算未操控生物，也能施放軍閥怒火。你依舊會抽牌。

法師雷擊
{二}{紅}
瞬間
如果你操控魔法師，則此咒語減少{二}來施放。
法師雷擊對任意一個目標造成 3 點傷害。

＊一旦你宣告施放法師雷擊，則直到該咒語的費用支付完畢，沒有玩家能有所行動。特別一提，玩家無法藉由移除你的魔法師來增加該咒語的費用。

綠色

遠古原心
{一}{綠}
瞬間
選擇目標由你操控的生物。如果它是傳奇，則在它上面放置一個+1/+1 指示物。然後它與目標由對手操控的生物互鬥。*（它們各向對方造成等同於本身力量的傷害。）*

＊除非你能同時指定一個由你操控的生物和一個不由你操控的生物為目標，否則你不能施放遠古原心。

＊由你操控的生物可以不是傳奇。如果它不是傳奇，則它在互鬥前不會得到+1/+1 指示物。

＊如果在遠古原心試圖結算時，其中任一目標已是不合法目標，則兩個生物都不會造成或受到傷害。

＊如果在遠古原心試圖結算時，由你操控的生物已是不合法目標，則你無法在其上放置+1/+1 指示物。如果該生物仍為合法目標，但不由你操控的該生物是不合法目標，則你仍可以在由你操控的生物上放置指示物（如果該生物是傳奇）。

緣盡而去
{一}{綠}
巫術
消滅目標神器或結界。你可以將一張地牌從你手上放進戰場。

＊除非你能選擇一個神器或結界為目標，否則你不能施放緣盡而去。

＊緣盡而去的效應不算使用地。就算你在該回合中已使用過地，它仍能將一張地牌放進戰場。

＊如果在緣盡而去試圖結算時，該目標神器或結界已經是不合法目標，則它不會結算。你無法將地牌放進戰場。

腐蝕流漿
{一}{綠}
生物～流漿
2/2
每當腐蝕流漿阻擋一個佩帶武具的生物，或被一個佩帶武具的生物阻擋，在戰鬥結束時消滅所有裝備在後者生物上的武具。

＊只有於腐蝕流漿的延遲觸發式異能在戰鬥結束步驟中結算時，才決定要消滅哪些武具。就算腐蝕流漿在此之前已離開戰場，武具仍會被消滅。

＊如果腐蝕流漿所阻擋或阻擋它的生物已離開戰場，則於腐蝕流漿的異能在戰鬥結束步驟中結算時，會消滅該生物離開戰場的前一刻裝備於其上的武具。

蓋亞的祝福
{一}{綠}
巫術
目標玩家將至多三張目標牌從其墳墓場洗入其牌庫。
抽一張牌。
當蓋亞的祝福從你的牌庫置入你的墳墓場時，將你的墳墓場洗入你的牌庫。

＊如果墳墓場中沒有蓋亞的祝福的合法目標（可能是因為其目標成為不合法目標，或者是你沒有選擇任何目標），則目標玩家將其牌庫洗牌。

＊如果某效應同時將數張牌從你的牌庫置入你的墳墓場，則先將全部牌置入墳墓場，然後蓋亞的祝福再將你的墳墓場洗回你的牌庫。

蓋亞守護者
{三}{綠}
生物～元素／戰士
4/2
若能阻擋蓋亞守護者，則必須阻擋之。

＊只需用一個生物去阻擋蓋亞守護者即可。其他生物同樣可以去阻擋它，也可以任意阻擋其他生物，甚至不進行阻擋。

＊會由防禦玩家（而非你）來決定用哪個生物來阻擋蓋亞守護者。

＊如果由防禦玩家操控的所有生物均因故無法阻擋（例如已橫置），該玩家便不能阻擋蓋亞守護者。如果要支付費用才能阻擋蓋亞守護者，則這並不會強迫防禦玩家必須支付該費用，所以這種情況下，也不至於必須要阻擋蓋亞守護者。

成長賦禮
{一}{綠}
瞬間
增幅{二}*（你施放此咒語時可以額外支付{二}。）*
重置目標生物。它得+2/+2 直到回合結束。如果此咒語已增幅，則改為該生物得+4/+4 直到回合結束。

＊如果成長賦禮已增幅，則目標生物會先重置，然後得+4/+4。

孤獨猴王古恩
{四}{綠}{綠}
傳奇生物～猿猴／戰士
5/5
增幅{三}*（你施放此咒語時可以額外支付{三}。）*
如果孤獨猴王古恩已增幅，它進戰場時上面有五個+1/+1 指示物。
每當古恩單獨攻擊時，將其力量與防禦力加倍直到回合結束。

＊如果某效應讓你你將某生物的力量「加倍」，則該生物得+X/+0，X 為它的力量。防禦力也比照處理。

＊如果在加倍某生物的力量時，其力量小於 0，則改為該生物得-X/-0，X 為其當前力量的絕對值。舉例來說，如果古恩受某效應而得-7/-0（因此為-2/5 的生物），則將其力量和防禦力加倍會使它得-2/+5，令其成為-4/10 直到回合結束。

＊若在宣告攻擊者步驟當中，某生物是被宣告為攻擊者的唯一生物（包括由隊友操控的生物，如果有隊友的話），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，則古恩的最後一個異能不會觸發。

卡馬爾的德魯伊誓約

{X}{綠}{綠}
傳奇巫術
（只能於你操控傳奇生物或鵬洛客時施放傳奇巫術。）
檢視你牌庫頂的 X 張牌。你可以將其中任意數量的地和／或總魔法力費用等於或小於 X 的傳奇永久物牌放進戰場。將其餘的牌置入你的墳墓場。

＊對於你牌庫中魔法力費用包括{X}的牌，X 視為 0。

＊所有以此法放進戰場的永久物都是同時進戰場。如果這些永久物上面有會於其他東西進戰場時觸發的觸發式異能，則它們能看到彼此進戰場。

羅堰斥候
{一}{綠}
生物～妖精／斥候
1/3
{橫置}：你可以將一張地牌從你手上放進戰場。

＊羅堰斥候的效應不算使用地。就算你在本回合中所使用的地已達數量上限，或當前不是你的回合，此異能仍可以將地牌放進戰場。

培育人瑪雯
{二}{綠}
傳奇生物～妖精／德魯伊
1/1
每當另一個妖精在你的操控下進戰場時，在培育人瑪雯上放置一個+1/+1 指示物。
{橫置}：加若干{綠}，其數量等同於瑪雯的力量。

＊培育人瑪雯的起動式異能屬於魔法力異能。它不用到堆疊，且不能被回應。

亞維馬雅化身穆塔尼
{四}{綠}{綠}
傳奇生物～元素／聖者
0/0
延勢，踐踏
你每操控一個地或你墳墓場中每有一張地牌，亞維馬雅化身穆塔尼便得+1/+1。
{一}{綠}，將兩個由你操控的地移回其擁有者手上：將穆塔尼從你的墳墓場移回你手上。

＊穆塔尼所具有之修正力量與防禦力的異能只有當其在戰場上時才會生效。在所有其他區域中，它都是 0/0 生物。

＊要起動穆塔尼的最後一個異能，你必須將由你操控的地從戰場上移回其擁有者手上。不能以此法將你墳墓場中的地牌移回。

妃雅麗茲頌歌
{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。到 III 後犧牲之。）
I，II—直到你的下一個回合，由你操控的生物獲得「{橫置}：加一點任意顏色的魔法力。」
III—在每個由你操控的生物上各放置一個+1/+1 指示物。這些生物獲得警戒、踐踏與不滅異能直到回合結束。

＊妃雅麗茲頌歌的每個章節異能均只會影響它結算時由你操控的生物。於該回合稍後時段才受你操控的生物不會獲得異能或得到+1/+1 指示物。

孢冠散綠菌
{一}{綠}
生物～真菌
2/2
由你操控且為真菌或腐生物的其他生物各得+1/+1。

＊由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此由你操控的真菌或腐生物生物受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中孢冠散綠菌離開戰場而變成致命傷害。

＊如果某個生物因故既是真菌也是腐生物，則孢冠散綠菌的異能只會讓其得+1/+1。

鋼葉鬥士
{綠}{綠}{綠}
生物～妖精／騎士
5/4
鋼葉鬥士不能被力量等於或小於 2 的生物阻擋。

＊一旦已有力量等於或大於 3 的生物阻擋了此生物，則就算改變該阻擋生物的力量，也不會使此生物成為未受阻擋。

森林覺醒
{二}{綠}
巫術
直到你的下一個回合，所有由你操控的地成為 2/2，具延勢、不滅與敏捷異能的元素生物。它們仍然是地。

＊森林覺醒不會重置任何成為生物的地。

＊森林覺醒只影響它結算時由你操控的地。到你下個回合之前新受你操控的地不會成為生物。

＊於你的下一個重置步驟開始，在你重置永久物之前，受森林覺醒的地便不再是生物。若這會導致狀態動作發生，或觸發任何觸發式異能，則在你的維持步驟中處理它們。

據地異特龍
{二}{綠}{綠}
生物～恐龍
5/5

增幅{二}{綠}*（你施放此咒語時可以額外支付{二}{綠}。）*
當據地異特龍進戰場時，若它已增幅，則它與另一個目標生物互鬥。

＊如果在據地異特龍的觸發式異能結算時，它已不在戰場上，或此異能的目標已不合法，則沒有生物會造成或受到傷害。

＊據地異特龍的異能能夠指定另一個由你操控的生物為目標（例如具激怒異能的恐龍）。如果你已增幅它，但對手未操控能成為其目標的生物，則你必須指定一個由你操控的生物為該異能的目標。增幅恐龍前，請三思。

刺棘元素
{五}{綠}{綠}
生物～元素
7/7
你可以讓刺棘元素如同未受阻擋地分配戰鬥傷害。

＊在分配戰鬥傷害時，你需要選擇是要將所有傷害都分配給進行阻擋的生物，還是要將所有傷害分配給刺棘元素所攻擊的玩家或鵬洛客。你不能將此傷害分散在兩邊進行分配。

新綠使者
{五}{綠}{綠}{綠}
生物～元素
7/7
在每個維持開始時，派出一個 1/1 綠色腐生物衍生生物。

＊新綠使者的異能在每個維持開始時都會觸發，而非僅限在你的維持開始時觸發。

＊在雙頭巨人遊戲中，新綠使者的異能在每個隊伍的維持中只會觸發一次。

多色

燼火之風艾德莉茲
{一}{藍}{紅}
傳奇生物～人類／魔法師
2/2
飛行，敏捷
每當你施放瞬間或巫術咒語時，由你操控的魔法師得+1/+1 直到回合結束。

＊艾德莉茲的最後一個異能只影響它結算時由你操控的魔法師，包括艾德莉茲自己。於該回合稍後時段才由你操控的生物，以及於該回合稍後時段才變成魔法師的生物不會得+1/+1。

＊艾德莉茲的最後一個異能會比觸發它的咒語先一步結算。就算該咒語被反擊，此異能仍會結算。

受詛咒的亞瓦德

{三}{白}{黑}
傳奇生物～吸血鬼／騎士
3/3
死觸，繫命
由你操控的其他傳奇生物得+2/+2。

＊由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此由你操控的傳奇生物受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中受詛咒的亞瓦德離開戰場而變成致命傷害。

風華騎士婭耶爾
{二}{白}{黑}
傳奇生物～人類／騎士
4/4
警戒
{二}{白}，{橫置}：派出一個 2/2 白色，具警戒異能的騎士衍生生物。
{黑}，{橫置}，橫置 X 個由你操控且未橫置的騎士：消滅目標力量等於或小於 X 的生物。

＊如果婭耶爾正進行攻擊，橫置它來起動本身任一個異能都不會將其移出戰鬥。

＊支付婭耶爾的最後一個異能費用時，你可以橫置任意由你操控且未橫置的騎士；這包括了你並未在自己最近的一回合開始時就已持續操控者。不過，你必須在你最近的一回合開始時就已持續操控婭耶爾，才能夠起動其任一個起動式異能。

＊一旦你宣告起動婭耶爾的最後一個異能，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，玩家無法藉由移除或橫置你的騎士來使 X 的值無效。

＊如果於婭耶爾的最後一個異能試圖結算時，目標生物的力量大於 X，則該異能不會結算。在起動完該異能之後，你就不能再額外橫置騎士。

復焚龍王達里迦
{四}{黑}{紅}{綠}
傳奇生物～龍
7/7
飛行，踐踏，敏捷
如果復焚龍王達里迦將死去，則改為將它放逐且上面有三個蛋卵指示物。
在你的維持開始時，若達里迦已放逐且其上有蛋卵指示物，則從其上移去一個蛋卵指示物。然後如果達里迦上沒有蛋卵指示物，則將它移回戰場。

＊如果有其他效應註明「如果達里迦死去則將它放逐」，則你可以讓達里迦自身的效應先生效，讓它得到三個蛋卵指示物。

＊如果達里迦被放逐，但其上沒有任何蛋卵指示物，則其最後一個異能不會觸發，且它不會移回戰場。

詠火與頌日*（「買一盒」贈卡）*
{四}{紅}{白}
傳奇生物～牛頭怪／僧侶

4/6
由你操控的紅色瞬間與巫術咒語具有繫命異能。
每當一個白色瞬間或巫術咒語讓你獲得生命時，詠火與頌日對目標生物或玩家造成 3 點傷害。

＊如果由你操控且具繫命異能的來源對你造成傷害，則你會同時獲得並失去等量生命。你的總生命不會改變。

＊詠火與頌日的最後一個異能不能指定鵬洛客為目標。

＊如果某咒語的費用或效應之說明中包含讓你獲得生命的部分，或其費用或效應之說明受替代性效應影響而讓你獲得生命，便視作該咒語讓你獲得生命。如果某咒語的費用或效應之說明中包含讓由你操控且具繫命異能的來源對你造成傷害的部分，則也視作是該咒語讓你獲得生命。

＊如果不由你操控的白色瞬間或巫術咒語讓你獲得生命，則詠火與頌日的最後一個異能也會觸發。

＊如果你因「每有一個」某東西便獲得一定數量的生命，這只會算作一個獲得生命事件，詠火與頌日的最後一個異能只會觸發一次。

＊如果是不屬於咒語的白色瞬間或巫術牌讓你獲得生命（例如循環重拾信念時的觸發式異能），則詠火與頌日的最後一個異能不會觸發。

＊如果某個由你操控的紅白雙色咒語在同一次造成傷害的過程中向多個對象造成傷害（該咒語的敘述當中每有一句帶有「造成」字眼的完整句子，便會造成一次傷害），詠火與頌日的最後一個異能只會觸發一次。類似狀況：如果某個紅白雙色咒語之效應會讓其先向某一個對象造成傷害，而後又在第二個帶有「造成」字眼的完整句子中造成更多傷害，則詠火與頌日的最後一個異能會觸發兩次。以此類推。

＊如果某個由你操控的紅白雙色咒語在造成傷害的同時，其說明中也包含讓你獲得生命的部分，則詠火與頌日的最後一個異能會觸發兩次。

炎脈加娜
{三}{黑}{紅}
傳奇生物～人類／戰士
3/3
閃現
當炎脈加娜進戰場時，將所有於本回合中從任何區域置入你墳墓場的生物牌移回你手上。
由你操控的其他生物具有敏捷異能。

＊哪些生物牌要移回你手上，是於加娜的觸發式異能結算時決定。如果在此之前加娜因故進入了你的墳墓場（也許是因為「傳奇規則」），則也會將它移回你手上。

大軍閥拉妲
{二}{紅}{綠}
傳奇生物～妖精／戰士
3/4
敏捷
每當由你操控的一個或數個生物攻擊時，加等量的魔法力，其顏色為{紅}和／或{綠}的任意組合。直到回合結束，你不會因步驟與階段結束失去這份魔法力。

＊你將加的魔法力數量，即是你用來攻擊的生物數量。此數量不包含在拉妲的觸發式異能結算前以「進行攻擊」狀態放進戰場的生物，但會包含用來攻擊，不過在觸發式異能結算前就離開戰場的生物數量。

＊在拉妲的觸發式異能結算後，你能在宣告阻擋者之前施放咒語和起動異能。

炎箭賀拉爾
{一}{紅}{綠}
傳奇生物～妖精／弓箭手
3/3
踐踏
每當你施放咒語時，若該咒語已增幅，則在炎箭賀拉爾上放置一個+1/+1 指示物，然後賀拉爾向每位對手各造成傷害，其數量等同於其上的+1/+1 指示物數量。

＊賀拉爾的最後一個異能會比觸發它的咒語先一步結算。就算該咒語被反擊，此異能仍會結算。

＊如果賀拉爾的觸發式異能已觸發，但在其結算之前賀拉爾已離開戰場，則於該異能結算時，你不會在任何東西上放置+1/+1 指示物，但會利用賀拉爾離開戰場前上面的+1/+1 指示物數量來決定向每位對手造成多少傷害。

＊在雙頭巨人遊戲中，賀拉爾的最後一個異能會讓對手隊伍失去 2 倍於其上+1/+1 指示物數量的生命。

永世大法師裘達
{一}{藍}{紅}{白}
傳奇生物～人類／魔法師
4/3
飛行
你可以支付{白}{藍}{黑}{紅}{綠}，而不支付你施放之咒語的魔法力費用。

＊裘達的異能屬於施放咒語的替代性費用。你不能同時支付此費用和其他替代性費用（例如返照）。你能在支付此替代性費用的同時，支付額外費用（例如增幅）。

＊如果你利用裘達的替代性費用來施放魔法力費用中含有{X}的咒語，則 X 為 0。

＊如果你在施放某咒語時能將魔法力視同任意顏色的魔法力來支付其費用，則你可以選擇利用裘達的替代性費用來施放之，同時仍將魔法力視同任意顏色的魔法力來支付費用。

腐潮穆杜塔
{三}{黑}{綠}{藍}
傳奇生物～元素／聖者
6/6
你於你的每個回合中可以從你的墳墓場使用永久物牌，但每一種永久物類別至多一張。*（如果某牌具有數種永久物類別，則你選擇是按哪種類別來使用。）*

＊舉例來說，你可以按神器牌來施放一張神器生物牌，然後按生物牌來施放另一張神器生物牌。

＊你必須遵守你從墳墓場中施放之牌的正常施放時機的許可條件與限制。舉例來說，你不能利用穆杜塔來額外使用地，或在你的結束步驟中施放鵬洛客。

＊你必須支付以此法施放之非地牌的費用。如果該牌具有替代性費用，你可以改為支付該費用來施放之。

＊一旦你開始施放牌，失去穆杜塔的操控權不會影響該咒語。

＊如果你已從你的墳墓場中使用了一張牌，然後在同一回合中操控了一個新的穆杜塔，則你在該回合中可以再從你的墳墓場施放一張該類別的牌。

＊如果某張永久物牌在你的行動階段進入你的墳墓場，且堆疊為空，你有機會在任何玩家試圖將該牌從你的墳墓場移除前施放之。

＊如果有數個效應允許你從你的墳墓場使用牌（例如基沙與基拉夫及 Karador, Ghost Chieftain 的效應），則於你開始施放該咒語時，必須宣告你利用的是哪個效應賦予的許可。

泰菲力的誓約
{三}{白}{藍}
傳奇結界
當泰菲力的誓約進戰場時，放逐另一個目標由你操控的永久物。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。
你每回合可以起動由你操控之鵬洛客的忠誠異能兩次，而不是只能起動一次。

＊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。

＊在下一個結束步驟開始時，即使泰菲力的誓約已不在戰場，依舊會將所放逐的牌移回戰場。

＊如果所放逐的牌是靈氣，則該牌回到戰場上時，由其擁有者選擇它要結附在哪個東西上面。以此法放進戰場的靈氣並未以任何東西為目標（舉例來說，所以它能結附於對手具辟邪的永久物），但該靈氣的結附異能會限制它能結附在什麼上面。如果該靈氣無法合法結附在任何東西上，則它會一直持續被放逐。

＊對於泰菲力的誓約之第二個異能而言，你可以起動鵬洛客的同一個異能兩次，或起動該鵬洛客的兩個不同的異能。

＊如果你因故操控了多個泰菲力的誓約，則你在同一回合中能夠起動由你操控之鵬洛客的異能次數也不會超過兩次。

太古諸龍的輝煌重生
{五}{白}{黑}
傳奇巫術
（只能於你操控傳奇生物或鵬洛客時施放傳奇巫術。）
將所有傳奇永久物牌從你的墳墓場移回戰場。

＊你必須將所有傳奇永久物牌移回戰場，就算其中有些會因「傳奇規則」立刻回到墳墓場裡也是一樣。如果進戰場的傳奇永久物會觸發任何異能，則這些異能會在「傳奇規則」生效後進入堆疊。

＊所有以此法放進戰場的永久物都是同時進戰場。如果這些永久物上面有會於其他東西進戰場時觸發的觸發式異能，則它們能看到彼此進戰場。

基克斯信徒羅娜
{一}{藍}{黑}
傳奇生物～人類／神器師
2/2
當基克斯信徒羅娜進戰場時，你可以將目標史跡牌從你的墳墓場放逐。*（神器、傳奇和傳紀是史跡。）*
你可以施放以羅娜放逐的非地牌。
{四}，{橫置}：放逐你的牌庫頂牌。

＊如果羅娜離開戰場，則所放逐的牌會一直持續被放逐。如果羅娜再次進戰場，則「另一個」羅娜所放逐的牌也與它無關。新羅娜會藉由自己的第一個異能與最後一個異能形成新的一組被放逐的牌。新羅娜的第二個異能只能用來施放這些牌。

＊從你牌庫放逐的牌會牌面向上被放逐。

＊羅娜的最後一個異能結算後，如果當前是你的回合，你會獲得優先權。如果規則允許，你能在其他玩家能有所行動之前施放所放逐的牌。

＊你必須遵守你從放逐區施放之牌的正常施放時機的許可條件與限制。

＊你依然要支付該咒語的全部費用，包括額外費用。你也可以支付替代性費用，例如永世大法師裘達所賦予者。

＊所放逐的牌不是你的手牌，所以你不能循環、棄掉，或起動該牌上的起動式異能。

＊一旦你開始施放牌，失去羅娜的操控權不會影響該咒語。

＊所放逐的牌庫頂牌，於羅娜的最後一個異能結算時才確定。該牌可能不是你起動異能時在你牌庫頂上的牌。

西賽後人莎娜
{綠}{白}
傳奇生物～人類／戰士
0/0
西賽後人莎娜不能成為由對手操控之異能的目標。
你每操控一個生物，莎娜便得+1/+1。

＊由對手操控的咒語能指定莎娜為目標。

＊莎娜所具有之修正力量與防禦力的異能只有當其在戰場上時才會生效。在所有其他區域中，它都是 0/0 生物。

＊只要莎娜在戰場，其最後一個異能就會計算它本身，因此它至少會是 1/1。

＊由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此莎娜受到的非致命傷害，可能會因為在該回合中由你操控的其他生物離開戰場而變成致命傷害。

寄艙客黏足
{一}{黑}{綠}
傳奇生物～真菌
2/3
每當一個由你操控的腐生物死去時，寄艙客黏足向每位對手各造成 1 點傷害且你獲得 1 點生命。
{四}：派出一個 1/1 綠色腐生物衍生生物。

＊如果某個由你操控的腐生物與黏足同時死去，則黏足會造成傷害，且你會獲得生命。

＊在雙頭巨人遊戲中，黏足的第一個異能會讓對手隊伍失去 2 點生命且你獲得 1 點生命。

多明納里亞英雄泰菲力
{三}{白}{藍}
傳奇鵬洛客～泰菲力
4
+1：抽一張牌。在下一個結束步驟開始時，重置兩個地。
−3：將目標非地永久物置於其擁有者的牌庫頂數來第三張的位置。
−8：你獲得具有「每當你抽一張牌時，放逐目標由對手操控的永久物」的徽記。

＊到了下一個結束步驟的時候，你才需要決定重置哪兩個地。

＊你是在看到你抽到的牌後，才為泰菲力徽記的觸發式異能選擇目標。

飛船護持師蒂婭娜
{三}{紅}{白}
傳奇生物～天使／神器師
3/3
飛行，先攻
每當一個由你操控的靈氣或武具從戰場進入墳墓場，在下一個結束步驟開始時，你可以將該牌移回其擁有者手上。

＊蒂婭娜的最後一個異能觸發後會產生一個延遲觸發式異能，讓你在下一個結束步驟中將該靈氣或武具移回。就算蒂婭娜在下一個結束步驟前已離開戰場，該異能仍會生效。

＊如果某個由你操控的靈氣緊接著蒂婭娜離開戰場而進入墳墓場（最有可能的原因是蒂婭娜離開戰場，但靈氣是因其未結附在任何東西上而被狀態動作置入墳墓場），則蒂婭娜的最後一個異能不會觸發。

＊如果某個由你操控的靈氣或武具與蒂婭娜同時進入墳墓場（最有可能的原因是有效應消滅了所有非地永久物），則你能夠在下一個結束步驟開始時將其移回其擁有者手上。

＊如果某個靈氣或武具是在結束步驟中進入你的墳墓場，則你能在下一個結束步驟（而不是當前這個）將之移回。

＊如果某個靈氣或武具在觸發蒂婭娜的最後一個異能後離開了墳墓場，則無法於延遲觸發式異能結算時將它移回其擁有者手上。

神器

重鑄烏鋒
{二}
傳奇神器～武具
你每操控一個地，佩帶此武具的生物便得+1/+1。
佩帶傳奇生物{三}
佩帶{七}

＊「佩帶[特性]生物」是佩帶關鍵字的一種變化。「佩帶[特性]生物[費用]」意指「[費用]：將此武具裝備在目標由你操控的[特性]生物上。你只可以於你能施放巫術的時機下起動此異能。」

＊只會在重鑄烏鋒的第一個佩帶異能起動時，以及該異能結算時，才檢查目標生物是否是傳奇。如果該生物在之後因故成為非傳奇，重鑄烏鋒仍會裝備於其上。

滯阻法球
{二}
神器
如果橫置某個地以產生兩點或更多魔法力，則它改為產生{無}，而非其他類別和數量。
玩家施放的咒語增加若干費用來施放，其數量為「該玩家本回合每施放過一個其他咒語，便增加{一}」。

＊如果有多個替代式效應會影響由你操控的異能所產生的魔法力，則你決定由哪個來生效。此後再判斷是否還有適用的其他此類效應。同一替代式效應不能以此法多次對同一事件生效。

＊滯阻法球的第二個異能會計算整個回合中施放咒語的數量，就算是於滯阻法球未在戰場上期間所施放者也會包括在內。舉例來說，如果滯阻法球本身是你在某回合中施放的第三個咒語，則你的下一個咒語增加{三}來施放。

＊要計算咒語的總費用，先從要支付的魔法力費用（或替代式費用）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，其總魔法力費用都不會改變。

先人之劍
{三}
神器～武具
佩帶此武具的生物得+3/+0 且具有警戒與踐踏異能。
每當佩帶此武具的生物死去時，將先人之劍裝備在目標由你操控的生物上。
佩帶{三}

＊如果先人之劍的觸發式異能沒有合適的目標，或該異能的目標已不合法，則先人之劍會以未裝備的狀態留在戰場上。

軍團之盔
{四}
傳奇神器～武具
在你回合的戰鬥開始時，派出一個衍生物，此衍生物為佩帶此武具之生物的複製品，但如果佩帶此武具的生物是傳奇，該衍生物不是傳奇。該衍生物獲得敏捷異能。
佩帶{五}

＊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。

＊該衍生物不是傳奇，此但書可被複製。如果有東西稍後複製了該衍生物，則所成的複製品也不是傳奇。如果你同時操控兩個或更多同名永久物，但只有其中一個是傳奇，則「傳奇規則」不會生效。

＊該衍生物會一直具有敏捷異能，但此效應不可被複製。如果有東西稍後複製了該衍生物，則所成的複製品不會具有敏捷。

＊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，則派出的衍生物會複製派出該衍生物的效應原本所註明的特徵。

＊如果所複製的生物本身已經複製了別的東西（舉例來說，如果所選的生物是仿生妖），則此衍生物進戰場時，會是所選的生物已經複製的樣子。

＊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。

＊如果在軍團之盔的觸發式異能結算前，佩帶此武具的生物就離開戰場，或軍團之盔未裝備在任何生物上，則不會派出衍生物。然而，如果軍團之盔於其異能還在堆疊上時就離開戰場，則派出的衍生物會複製最後佩帶此武具的生物。如果該生物也已離開戰場，則使用其最後已知信息來確定該衍生物的樣子。

嚎叫魔像
{三}
神器生物～魔像
2/3
每當嚎叫魔像攻擊或阻擋時，每位玩家各抽一張牌。

＊在嚎叫魔像的觸發式異能結算後，玩家有機會在宣告阻擋者（若嚎叫魔像正進行攻擊）或造成傷害（若嚎叫魔像正進行阻擋）之前施放咒語和起動異能。

寒冰操弄器
{四}
神器
{一}，{橫置}：橫置目標神器，生物或地。

＊一旦有玩家宣告施放咒語或起動異能，則直到其支付完相關費用，沒有玩家能有所行動。特別一提，其他玩家不能試圖橫置該玩家的永久物來阻止其支付{橫置}或阻止其產生足夠的魔法力。

尤依拉的傭獸
{四}
神器生物～鳥
2/2
飛行
你施放的史跡咒語減少{一}來施放。*（神器、傳奇和傳紀是史跡。）*

＊尤依拉的傭獸之最後一個異能不會減少你施放其本身時要支付的費用。

攻城巨車
{四}
神器生物～攻城巨車
5/3
攻城巨車每次戰鬥若能攻擊，則必須攻擊。
攻城巨車不能被牆阻擋。

＊如果攻城巨車因故無法攻擊（例如已橫置，或者當回合才受該玩家操控），則它便不能攻擊。如果要支付費用才能讓其攻擊，則這並不會強迫其操控者必須支付該費用，所以這種情況下，該生物也不至於必須要攻擊。

米斯拉的自仿工人
{五}
神器生物～組裝工人
2/2
每當你施放史跡咒語時，你可以支付{一}。若你如此作，則派出一個衍生物，此衍生物為米斯拉的自仿工人之複製品。*（神器、傳奇和傳紀是史跡。）*

＊該衍生物具有米斯拉的自仿工人的異能。它還能夠產生其本身的複製品。

＊在結算米斯拉的自仿工人之觸發式異能時，你無法多次支付{一}，好派出多個衍生物。不過，如果你操控多個米斯拉的自仿工人，則你能為每個自仿工人的異能各支付{一}。

＊該衍生物不會複製米斯拉的自仿工人上面的指示物或標記在其上的傷害，也不會複製其他改變了米斯拉的自仿工人之力量、防禦力、類別、顏色等等的效應。通常來說，這代表了此衍生物就只會是個米斯拉的自仿工人。但如果任何複製效應已影響了原版米斯拉的自仿工人，就必須將它們列入考慮。

＊如果米斯拉的自仿工人在其觸發式異能結算前離開戰場，該衍生物仍將作為米斯拉的自仿工人之複製品進戰場，並利用米斯拉的自仿工人最後在戰場上時的可複製特徵值。

琥珀瑪珂
{零}
傳奇神器
{橫置}：加一點魔法力，其顏色為由你操控之傳奇生物和鵬洛客所具有的任一顏色。

＊琥珀瑪珂的異能是讓你在由你操控的傳奇生物和鵬洛客所具有的各顏色中選擇一種顏色，然後加一點該色的魔法力。而不是每具有一種顏色，就加一點該色魔法力。

＊如果你未操控傳奇生物或鵬洛客，則你雖然能起動琥珀瑪珂的異能，但不會加任何魔法力。

＊如果你的傳奇生物和鵬洛客均為無色，則你雖然能起動琥珀瑪珂的異能，但不會加任何魔法力。「無色」不算是一種顏色。

領航員羅盤
{一}
神器
當領航員羅盤進戰場時，你獲得 3 點生命。
{橫置}：選擇一種基本地類別。直到回合結束，目標由你操控的地額外具有該類別。

＊獲得基本地類別會讓該目標地獲得對應的魔法力異能。由於該地是「額外具有」新的基本地類別，因此該地會保留先前具有的異能。

魔力石碎片
{三}
神器
{橫置}：你每操控一個名稱為魔力石碎片的神器，便加{無}。

＊魔力石碎片的起動式異能屬於魔法力異能。它不用到堆疊，且不能被回應。

聖域堅盾
{二}
神器～武具
如果某來源將對佩帶此武具的生物造成傷害，則防止該傷害中的 2 點。
佩帶{一}

＊如果數個來源將同時對佩帶此武具的生物造成傷害（舉例來說，數個阻擋生物），則會分別防止每個此類來源的 2 點傷害。

＊如果某生物佩帶了兩個聖域堅盾，則會防止 4 點傷害。三個聖域堅盾會防止 6 點傷害，以此類推。

＊如果有多個替代性效應會影響「將如何造成傷害」此事，則由受到傷害的永久物之操控者來決定這些效應生效的順序。

術士魔杖
{一}
神器～武具
佩帶此武具的生物具有「{橫置}：此生物對目標玩家或鵬洛客造成 1 點傷害。如果此生物是魔法師，則改為它對該玩家或鵬洛客造成 2 點傷害。」
佩帶{三}

＊只有於異能結算時，才會檢查佩帶此武具的生物是否是魔法師。如果該生物已離開戰場，則利用其最後已知信息來確定它是否是魔法師。

＊造成傷害的異能與所造成之傷害的來源均為佩帶此武具的生物，而非術士魔杖。

戰訓組構體
{一}
神器生物～組構體
1/1
當戰訓組構體死去時，在目標由你操控的生物上放置一個+1/+1 指示物。

＊如果另一個生物與戰訓組構體同時受到致命傷害，則戰訓組構體的異能來不及在該生物上放置+1/+1 指示物，好讓其活下來。

克撒的巨著
{二}
神器
{三}，{橫置}：抽一張牌。然後除非你從你的墳墓場放逐一張史跡牌，否則棄一張牌。*（神器、傳奇和傳紀是史跡。）*

＊你是在看到你抽的牌後，才選擇是要棄牌還是要從你的墳墓場中放逐牌。

＊即便你能從墳墓場中放逐一張史跡牌，你仍可以選擇棄一張牌。

電壓僕從
{二}
神器生物～組構體
1/3
在你的結束步驟開始時，重置目標神器。

＊電壓僕從的異能能指定神器生物為目標，包括其本身。

魔法風雲會，Magic，多明納里亞，卡拉德許，乙太之亂，阿芒凱，幻滅時刻，依尼翠，依夏蘭，決勝依夏蘭，以及鵬洛客套牌，不論在美國或其他國家中，均為威世智有限公司的商標。©2018 威世智。