

艾卓王權發佈釋疑

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

此文件最近更新日期：2019 年 12 月 5 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。如果您的疑問在本文找不到解答，請到此與我們聯絡：

[Support.Wizards.com](https://support.wizards.com)。

「通則釋疑」段落內含上市資訊並解釋本系列中的機制與概念。

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

通則釋疑

上市資訊

自正式發售當日（2019 年 10 月 4 日，週五）起，*艾卓王權* 系列便可在有認證之構組賽制中使用。在該時刻，標準賽制中將可使用下列牌張系列：*烽會拉尼卡*，*效忠拉尼卡*，*火花之戰*，*2020 核心系列*，以及 *艾卓王權*。

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 Locator.Wizards.com 查詢你附近的活動或販售店。

新機制：歷險者牌

艾卓王權系列具有一種新樣式的牌。「歷險者牌」本身都是生物牌，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生物來施放。

巨人殺手

{白}

生物～人類 / 平民

1/2

{一}{白}，{橫置}：橫置目標生物。

//

連根砍倒

{二}{白}

瞬間～歷險

消滅目標力量等於或大於 4 的生物。（然後放逐此牌。之後你還可以從放逐區中施放該生物。）

- 在堆疊以外的其他區域當中，歷險者牌都是生物牌；如果你並未將其當作歷險來施放，則它在堆疊上時也是生物牌。在上述情況中，忽略該牌的副特徵。舉例來說，當巨人殺手在你的墳墓場中時，它是一張總魔法力費用為 1 的白色生物牌。你不能將它指定為神秘聖地之觸發式異能的目標。
- 在將咒語當作歷險來施放時，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、總魔法力費用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。
- 在將咒語當作歷險來施放時，僅會利用其副特徵來決定此時能否合法施放該咒語。舉例來說，如果巨人殺手因荒野鬥士薇薇安的最後一個異能而被放逐，則你不能將其當作連根砍倒來施放。
- 如果某咒語是當作歷險來施放，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生物咒語來施放。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在將它當作生物來施放。
- 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生物咒語來施放。
- 你從放逐區施放該生物咒語時，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；你無法將該複製品當作生物來施放。

- 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。
- 對提及具有歷險的生物牌、生物咒語或生物之效應而言，這類效應無法找到堆疊上當作歷險來施放的瞬間或巫術咒語。
- 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。

新機制：固色

*固色*為艾卓王權系列的新機制，這一異能提示表明忠於某個顏色（用三點以上該色魔法力來施放咒語）的額外回報。斜體字的異能提示並無規則含義（譯註：中文版的文字欄並未以斜體印刷）。

化作南瓜

{三}{藍}

瞬間

將目標非地永久物移回其擁有者手上。抽一張牌。

固色~如果施放此咒語時支付過至少三點藍色魔法

力，則派出一個食品衍生物。（*食品衍生物是具有*

「{二}，{橫置}，犧牲此神器：你獲得3點生命」的神器。）

- 如果瞬間或巫術咒語具有固色異能，則你是按咒語上的順序依指示行事。你不會在咒語結算，或是處理文字印製順序先於固色異能的其他效應之前，就先去執行固色的指示。
- 如果有效應讓你以「不需支付其魔法力費用」的方式來施放咒語，則你不能選擇在施放它的時候支付魔法力，除非還有其他規則或效應允許你在施放該咒語的時候支付費用。類似地，除非減少費用的效應上面註記著「你可以」，否則你無法讓這類效應不生效。

- 固色效應檢查的是施放咒語時實際支付之魔法力顏色種類。對於讓你能夠將魔法力當成任意顏色或種類的魔法力來支付費用之效應而言，雖然這類效應能讓你利用原本無法用來支付的魔法力來支付費用，但這不會改變你實際用來支付施放咒語之魔法力種類。
- 如果你複製了一個具固色異能的咒語，則由於該複製品根本沒有用過任何魔法力來施放，所以固色異能也不會生效。

系列主題：食品

艾卓時空有豐富的烹飪文化，各式食品琳琅滿目：有的看起來香甜可口，有的讓人垂涎三尺，還有的一眼看起來就讓人沒有食慾。本系列中有部分牌張能夠派出或利用食品神器，讓你也能夠親身參與到這盛宴當中（如果你夠膽的話）。

惑誘巫婆

{二}{黑}

生物～人類 / 邪術師

1/3

當惑誘巫婆進戰場時，派出一個食品衍生物。（*食品衍生物是具有「{二}，{橫置}，犧牲此神器：你獲得 3 點生命」的神器。*）

{二}，{橫置}，犧牲一個食品：目標玩家失去 3 點生命。

薑餅怪人

{一}

神器生物～食品 / 魔像

1/1

敏捷

{一}：薑餅怪人本回合只能被具敏捷異能的生物阻擋。

{二}，{橫置}，犧牲薑餅怪人：你獲得 3 點生命。

- 食品是神器類別。儘管某些生物的類別欄中也會註記有此類別（例如薑餅怪人），「食品」並非生物類別。
- 如果有效應提及「一個食品」，則其意指任意一個食品神器，而非僅限食品衍生神器。舉例來說，你能夠犧牲薑餅怪人來起動惑誘巫婆的最後一個異能。

- 你不能犧牲同一個食品衍生物來支付多個費用。舉例來說，你不能犧牲一個食品衍生物，好同時起動其本身的異能和惑誘巫婆的異能。
- 某些讓你派出食品衍生物的咒語需要指定目標。如果你沒辦法選擇足夠的目標，你便不能施放此類咒語，且如果該咒語的所有目標都成為不合法目標，則該咒語便不會結算，你也不會派出任何食品。但如果只是其中部分目標成為不合法（而非全部），則你會盡可能地完成各項動作，包括派出食品。
- 無論如何，請不要將美味的卡牌本身當作食品吃掉。

系列主題：抽你的第二張牌

知識就是力量！*艾卓王權*系列當中，有部分牌具有會在你抽每回合中你的第二張牌時觸發的異能。

莽撞仙靈

{一}{藍}

生物～仙靈 / 浪客

1/2

閃現

飛行

每當你抽每回合中你的第二張牌時，在莽撞仙靈上放

置一個+1/+1 指示物。

- 該觸發式異能每回合只會觸發一次。對於具此類異能的永久物而言，你抽第一張牌時它是否在戰場上並不重要。但如果你抽第二張牌的時候它不在戰場上，則此類異能在當回合中就不能觸發。這類異能不會在你抽第三張或第四張拍的時候觸發。
- 如果有效應讓你抽數張牌，則該異能會在你抽上當回合中你的第二張牌時觸發。你是在抽上並看到所有抽上來的牌，並結算完令你抽上這些牌的咒語或異能之後，才需為該異能選擇目標（如有）。
- 如果有咒語或異能讓你將牌置於你手上，且用詞不包括「抽」，則它便不算是你抽的牌。

復出機制：混血魔法力

混血魔法力符號代表了可以用其中一種魔法力支付的費用。舉例來說，{綠/藍}可以用{綠}或{藍}來支付。它既是綠色魔法力符號，也是藍色魔法力符號。

雷動巨嘴龜

{綠/藍}{綠/藍}{綠/藍}{綠/藍}

生物 ~ 龜 / 多頭龍

4/4

每當你施放總魔法力費用等於或大於 5 的咒語時，
抽一張牌。

- 當你要施放或起動費用中具有混血魔法力符號的咒語或起動式異能時，你選擇要為每個混血魔法力符號支付哪種顏色的魔法力。你是與為咒語選擇模式或決定魔法力費用中 X 的數值的同時一併作此選擇。舉例來說，你選擇施放雷動巨嘴龜時選擇支付{綠}{綠}{綠}{綠}、{綠}{綠}{綠}{藍}、{綠}{綠}{藍}{藍}、{綠}{藍}{藍}{藍}或{藍}{藍}{藍}{藍}。
- 在計算牌張的總魔法力費用時，每個雙色混血魔法力符號都算作 1。舉例來說，雷動巨嘴龜的總魔法力費用為 4。
- 若一張牌的魔法力費用中有混血魔法力符號，則該牌具有魔法力費用中展示的每個顏色，不論你是支付哪種魔法力來施放它。舉例來說，雷動巨嘴龜既為綠色又為藍色，即使你在施放它時僅支付了綠色魔法力也是如此。
- 同樣，牌張的標識色（用於指揮官玩法）會始終包含該牌上混血魔法力符號中出現的所有顏色。儘管雷動巨嘴龜只需要支付綠色魔法力就能施放，但仍不能在指揮官標識色為綠色單色的指揮官套牌中加入此牌。

組合：幻野地和世境地

艾卓王權系列當中有兩組地組合，有一組為普通牌，另一組為稀有牌，展現了神秘幻野與世境城堡的各個地點。這十張牌都與基本地類別有關聯。

神秘聖地

地 ~ 海島

({橫置} : 加{藍}。)

除非由你操控三個或更多其他海島，否則神秘聖地須
橫置進戰場。

當神秘聖地進戰場且未橫置時，你可以將目標瞬間或
巫術牌從你的墳墓場置於你的牌庫頂。

凡翠絲堡

地

除非你操控海島，否則凡翠絲堡須橫置進戰場。

{橫置}：加{藍}。

{二}{藍}{藍}，{橫置}：占卜2。

- 「海島」指具有海島此副類別的地，並非所有能夠產生藍色魔法力的地都是海島。舉例來說，神秘聖地是海島，但凡翠絲堡不是。
- 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（舉例來說，由於變境）。
- 如果有其他效應將這類地橫置放進戰場，則它們便會以橫置的狀態進戰場，就算你操控之相應基本地類別的地數量足夠也是一樣。
- 一旦這類普通牌的地（例如神秘聖地）是以橫置的狀態進戰場，便沒有辦法利用咒語或異能將之重置，好讓它們最後一個異能觸發。
- 雖然這類普通牌的地具有基本地類別，它們不是基本地。

組合：世境遺寶

世境的五門王室各擁一件象徵自己傳統美德的遠古傳奇神器。你可以在戰鬥中用它們替你助力～雖然它們的費用十分高昂，但你也有辦法減少召喚費用。

魔法明鏡

{六}{藍}{藍}{藍}

傳奇神器

你墳墓場中每有一張瞬間與巫術牌，此咒語便減少

{一}來施放。

你的手牌數量沒有上限。

在你的維持開始時，在魔法明鏡上放置一個知識指示

物，然後魔法明鏡上每有一個知識指示物，便抽一張

牌。

- 要計算咒語的總費用，先從要支付的魔法力費用或替代性費用開始，加上費用增加的數量，然後再減去費用減少的數量。無論施放咒語的總費用為何，該咒語的總魔法力費用都不會改變。
- 這類減少費用的異能只會減少遺寶費用中的一般魔法力部分。你仍須支付有色魔法力部分。

- 一旦你宣告施放咒語，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，對手不能試圖改變遺寶費用減少的數量。

勘誤 (2019 年 12 月 5 日更新)

本系列牌張 Castle Ardenvale/雅登瓦堡之中文版內文敘述中，將所派出的衍生生物之類別誤植為「士兵」，實際應為「人類」，特此勘誤。

本牌的正確敘述如下：

雅登瓦堡

地

除非你操控平原，否則雅登瓦堡須橫置進戰場。

{橫置}：加{白}。

{二}{白}{白}，{橫置}：派出一個 1/1 白色人類衍生生物。

單卡解惑

白色

受譽競爭者

{二}{白}

生物～人類 / 騎士

3/3

當受譽競爭者進戰場時，若你操控另一個騎士，則檢視你牌庫頂的五張牌。你可以展示其中的一張騎士、靈氣、武具或傳奇神器牌，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。

- 如果在受譽競爭者進戰場之後的時點，你未操控另一個騎士，則它的異能不會觸發。如果你於該異能結算時未操控另一個騎士，則該異能沒有效果。不過你在這兩個時點所操控的騎士不必相同。
 - 無論你操控多少個其他騎士，受譽競爭者的異能都只會讓你從牌庫頂的五張牌中拿到最多一張牌。
-

閃光寶物

{一}{白}

結界～靈氣

結附於生物

你每操控一個神器和 / 或結界，所結附的生物便得
+1/+1。

- 由於閃光寶物本身是結界，所以所結附的生物通常至少會得+1/+1。
- 既是神器又是結界的永久物只會計算一次。
- 對於由你放進戰場、但未結附在由你操控之永久物上的靈氣而言，其操控者仍是你。

赦免統領

{三}{白}

生物～統領

3/2

飛行

反白保護 (此生物不能被白色的東西阻擋、指定為目標、造成傷害、結附或是裝備。)

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。

- 對於註記著「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。
-

雅登瓦策士

{一}{白}{白}

生物～人類 / 騎士

2/3

飛行

//

眩目天降

{一}{白}

瞬間～歷險

橫置至多兩個目標生物。(然後放逐此牌。之後你還可以從放逐區中施放該生物。)

- 如果你為眩目天降選擇了兩個目標，但其中有一個成為了不合法目標（另一個仍合法），則依然會橫置剩餘的合法目標，並會將眩目天降放逐。如果這兩個目標都不合法，則眩目天降會進入你的墳墓場。

待售乳牛

{三}{白}

生物～牛

3/3

當待售乳牛死去或當你棄掉它時，派出一個食品衍生物。(食品衍生物是具有「{二}·{橫置}·犧牲此神器：你獲得3點生命」的神器。)

- 待售乳牛的異能為觸發式異能，不是起動式異能。此異能不會讓你在想把它棄掉或犧牲掉時就能如此作；你需要利用其他方式來棄掉它或讓它死去。

甜美公主

{白}

生物～人類 / 貴族

1/1

繫命

甜美公主不能被力量等於或大於3的生物阻擋。

- 一旦已有力量等於或小於 2 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。

英俊王子

{一}{白}

生物～人類 / 貴族

2/2

當英俊王子進戰場時，選擇一項～

- 占卜 2。
- 你獲得 3 點生命。
- 放逐另一個目標由你擁有的生物。在下一個結束步驟開始時，將它在你的操控下移回戰場。

- 英俊王子的第三種模式可以指定任一由你擁有的生物為目標，包括由其他玩家所操控者。
- 結附於所放逐生物上的靈氣將被置入其擁有者的墳墓場。裝備在所放逐生物上的武具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。被放逐的生物回到戰場後，會是個全新的物件，與先前的存在狀況毫無關聯。
- 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。

忠誠焰圈

{四}{白}{白}

傳奇神器

你每操控一個騎士，此咒語便減少{一}來施放。

由你操控的生物得+1/+1。

每當你施放傳奇咒語時，派出一個 2/2 白色，具警

戒異能的騎士衍生物。

{三}{白}，{橫置}：派出一個 2/2 白色，具警戒異能的騎士衍生物。

- 忠誠焰圈的觸發式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。
 - 當你施放忠誠焰圈時，其觸發式異能不會觸發，因為它此時還不在戰場上。
-

震撼寂靜

{白}

結界

每位玩家每回合所施放的非生物咒語不能多於一個。

- 玩家每回合可以施放任意數量的生物咒語，外加一個非生物咒語。
- 震撼寂靜會檢查玩家是否在這整個回合中施放過非生物咒語，就算該咒語施放時震撼寂靜還不在戰場上也是一樣。特別一提，你不能在施放了震撼寂靜的同一回合中再施放其他非生物咒語。
- 如果你已施放過非生物咒語，且其被反擊，你在當回合中不能再施放其他非生物咒語。

幻翼靈狐

{一}{白}

生物～狐

2/2

只要你操控神器或結界，幻翼靈狐便具有飛行異能。

- 在幻翼靈狐被阻擋後再讓其獲得飛行異能，並不會將該進行阻擋的生物移出戰鬥，也不會令幻翼靈狐成為未被阻擋。
- 對於由你放進戰場、但結附在不由你操控之永久物上的靈氣而言，該靈氣仍由你操控。

玻璃棺

{一}{白}

神器

當玻璃棺進戰場時，放逐目標由對手操控且總魔法力

費用等於或小於 3 的生物，直到玻璃棺離開戰場為

止。

- 如果玻璃棺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。

圓滿結局

{二}{白}

結界

當圓滿結局進戰場時，每位玩家獲得 5 點生命且各抽一張牌。

在你的維持開始時，若由你操控的永久物之中所包括的顏色有五種，且由你操控的永久物和 / 或在你墳墓場中的牌之中牌張類別有六種或更多，且你的總生命等於或大於你的起始總生命，則你贏得這盤遊戲。

- 圓滿結局第二個觸發式異能包含一個特別長的以「若」開頭的子句。這意味著，在你的維持開始時，你必須滿足其上的條件，此異能才會觸發～你必須操控包括全部五種顏色的永久物，你的永久物和墳墓場中必須包含六種或更多牌張類別，且你的總生命必須足夠高～否則它便根本不會觸發。如果於該異能結算時，這些條件當中有一點未滿足，你就不會贏得這盤遊戲。
- 到了你的回合後，玩家沒辦法在維持開始之前有所行動。
- 包括五種顏色的永久物數量，可以是一個五色永久物，也可以是任意數量不同顏色的永久物。
- 地通常都是無色，就算它們能橫置產生有色魔法力也是一樣。
- 你戰場上的永久物和墳墓場中的牌可能具有的牌張類別包括：神器、生物、結界、瞬間、地、鵬洛客和巫術。某些早期系列當中還會出現部族牌。超類別（例如傳奇和基本）不是牌張類別。
- 忽略你墳墓場中歷險者牌的副特徵。在計算你墳墓場中各牌所具有的牌張類別種類時，不會將歷險者牌副特徵上的牌張類別計算在內。
- 在雙頭巨人遊戲中，圓滿結局的第一個異能會讓每支隊伍各獲得兩次 5 點生命。

諧和統領

{四}{白}{白}

生物～統領

4/5

飛行

非統領生物的基礎力量與防禦力為 3/3。

當諧和統領進戰場時，派出兩個 1/1 白色人類衍生生物。

- 先前將某生物的基礎力量與防禦力設定為某特定值的效應，都會被諧和統領蓋掉。其他將其力量或防禦力設定為某特定值的效應，如果是在諧和統領進戰場之後生效，則會蓋過此效應。
- 如果有效應將非生物的永久物變成生物，且設定了它成為生物時的力量和防禦力，則該生物的基礎力量和防禦力便會是新設定的值；它不會是 3/3。特別一提，搭載載具的時候不會重新設定載具的力量和防禦力，所以此時搭載了生物的載具會成為 3/3 生物。
- 會更改受影響的生物之力量和 / 或防禦力的效應，例如葬儀慶典，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，也會如此生效。
- 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此生物受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中諧和統領進入或離開戰場而變成致命傷害。

靜音仙子

{一}{白}

生物 ~ 仙靈

1/2

飛行，繫命

進戰場或死去的生物不會觸發異能。

- 靜音仙子會影響生物本身的觸發式異能，也會影響其他會在該生物進戰場或死去時觸發的觸發式異能。這類觸發式異能會以「當～」或「每當～」開頭。
- 替代性效應不受靜音仙子異能的影響。舉例來說，註記著「進戰場時上面有一個+1/+1 指示物」的生物仍只會得到一個+1/+1 指示物，將死去的生物也仍會被虛空地脈放逐。
- 會在「於[此生物]進戰場時」生效的異能（例如為晶鑽騎士選擇一種顏色）不會受到影響。
- 並非只有敘述中明確提及「生物」的觸發事件才會受到影響。在此類情形中，觸發事件可能還會提及某東西「從戰場進入墳墓場」。舉例來說，對於會在「每當一個神器從戰場進入墳墓場時」觸發的異能而言，如果某個神器生物於靜音仙子在戰場上時死去，則該異能不會觸發。
- 與靜音仙子同時進戰場或者死去的生物（包括靜音仙子本身進戰場或死去）不會觸發異能。
- 雖然有些事件會導致生物死去，但因這些事件而觸發的異能仍然會觸發。舉例來說，註記於「每當你犧牲一個生物時」觸發的異能仍會觸發。
- 對於會在牌張離開區域時觸發的異能（例如冷酷孔納德爵士的異能）而言，如果該牌離開先前區域之後是當作生物進入戰場，則這類異能不會在其離開先前區域時觸發。

- 利用永久物進入戰場後的特徵，同時考慮其在進戰場後或死去前會受到之持續性效應的影響，來確定是否會讓觸發式異能不會觸發。舉例來說，如果某個成為生物的地死去，則原本會在它死去時觸發的異能不會觸發。
- 對於註記在生物「離開戰場」時觸發的異能而言，如果該生物是因死去而離開戰場，則這類異能不會觸發。
- 對於註記在一張牌「從任何區域」置入墳墓場時觸發的異能而言，則就算是有生物死去而置入墳墓場，這類異能也會觸發。在以下幾種情形中，相應的觸發式異能都會觸發：死去的生物上具有之僅在該生物從任何區域置入墳墓場時觸發的異能；進入墳墓場的牌恰是靜音仙子本身；或死去的生物與靜音仙子同時離開戰場。

神秘引路靈

{二}{白}

生物 ~ 仙靈

2/2

飛行

每個由你操控且具有歷險的生物進戰場時上面額外有一個+1/+1 指示物。（它不需先完成歷險。）

- 如果由你操控且具有歷險的生物原本進戰場時上面沒有+1/+1 指示物，則它現在進戰場時上面會有一個+1/+1 指示物。

側翼突破

{白}

瞬間

側翼突破對目標進行攻擊或阻擋的生物造成傷害，其數量等同於由你操控的生物數量。

- 於側翼突破結算時，才會計算由你操控的生物數量，並以此來決定側翼突破造成多少傷害。
-

保皇動員

{二}{白}

瞬間

派出兩個 1/1 白色人類衍生生物。

固色~ 如果施放此咒語時支付過至少三點白色魔法力，則你每操控一個生物，便獲得 1 點生命。

- 你是在保皇動員結算的過程中派出人類並獲得生命。在這兩個動作之間無法發生任何事情，且沒有玩家能採取任何動作。

閃光盔甲

{一}{白}

神器~ 武具

閃現

當閃光盔甲進戰場時，將它裝備在目標由你操控的騎士上。

佩帶此武具的生物得+0/+2 且具有警戒異能。

佩帶{三} ({三}: 裝備在目標由你操控的生物上。佩帶的時機視同巫術。)

- 在你選擇以某生物攻擊之後再讓其獲得警戒異能，不會使它成為未橫置。
- 如果當閃光盔甲進戰場時，沒有騎士可供其裝備，則它只是會以未裝備的狀態留在戰場上。

銀焰扈從

{一}{白}

生物~ 人類 / 士兵

2/1

//

警報戒備

{二}{白}

瞬間~ 歷險

目標生物得+2/+2 直到回合結束。將之重置。(然後放逐此牌。之後你還可以從放逐區中施放該生物。)

- 警報戒備能夠指定未橫置的生物為目標。它仍會得+2/+2。

受困高塔

{一}{白}

結界～靈氣

結附於不具飛行異能的生物

所結附的生物不能進行攻擊或阻擋，且其起動式異能

都不能起動。

- 如果所結附的生物獲得飛行異能，則受困高塔會因為狀態動作而置入你的墳墓場。當該生物失去飛行異能時，不會再度受困於高塔之中。
- 起動式異能會包含冒號。通常會寫成「[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。觸發式異能（以「當～」，「每當～」或「在～時」為開頭）不會被受困高塔影響。

真愛之吻

{二}{白}{白}

瞬間

放逐目標神器或結界。

抽一張牌。

- 如果在真愛之吻試圖結算時，該目標神器或結界已是不合法的目標，則此咒語不會結算。你不會抽牌，也不會看到圓滿結局。

高年騎士

{白}

生物～人類 / 騎士

2/1

當高年騎士死去時，在目標由你操控的騎士上放置一

個+1/+1 指示物。

- 如果一個由你操控的騎士與高年騎士同時受到致命傷害，則它們會同時死去。高年騎士的異能來不及在該騎士上放置指示物，好讓其活下來。

有能騎士

{一}{白}

生物～人類 / 騎士

2/2

每當你施放騎士咒語時，派出一個 1/1 白色人類衍生生物。

- 有能騎士的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。
- 如果某效應提到了「[副類別]咒語」，則它僅指具有該副類別的咒語。舉例來說，雖然騎士衝鋒的牌名中含有「騎士」字眼，且能讓騎士獲益，但它不是騎士牌。
- 當你施放有能騎士時，其觸發式異能不會觸發，因為它此時還不在戰場上。

藍色

賦生仙靈

{二}{藍}

生物～仙靈

2/2

飛行

//

靜物醒生

{二}{藍}

巫術～歷險

目標由你操控的非生物神器成為 0/0 神器生物。在其上放置四個+1/+1 指示物。

- 靜物醒生的效應會一直持續下去。它不會在清除步驟中消除。
- 如果某神器因靜物醒生之故而成為生物，則除非你在你的回合開始時便持續操控該神器，否則它不能攻擊。
- 同時也是生物的武具不能裝備在任何東西上。你可以起動其佩帶異能，但它不會裝備到其他生物上。如果該武具是在裝備在其他生物上面的時候成為生物，則它會被卸裝。

- 如果稍後又有其他效應將該神器變成生物，且設定了它成為生物時的力量和防禦力，則該生物的基礎力量和防禦力便會是新設定的值；它不會是 0/0。特別一提，搭載載具的時候不會重新設定載具的力量和防禦力，所以如果你搭載載具，則載具的基礎力量和防禦力仍為 0/0。

禮數未至

{一}{藍}{藍}

瞬間

反擊目標咒語。該咒語的操控者將其牌庫頂的三張牌置入其墳墓場。

- 註記著「不能被反擊」的咒語是禮數未至的合法目標。當禮數未至結算時，該咒語不會被反擊，但該咒語的操控者仍要將其牌庫頂的三張牌置入其墳墓場。

深湖潛妖艾莉

{二}{藍}

傳奇生物～人魚 / 魔法師

1/2

你每操控一個神器，此咒語便減少{一}來施放。

當深湖潛妖艾莉進戰場時，將你牌庫頂的四張牌置入你的墳墓場。

{橫置}：選擇目標在你墳墓場中的神器牌。本回合中，你可以施放該牌。（你依舊要支付其費用，且仍須遵守施放時機規則。）

- 要計算咒語的總費用，先從要支付的魔法力費用或替代性費用開始，加上費用增加的數量，然後再減去費用減少的數量（例如艾莉的異能）。無論施放咒語的總費用為何，該咒語的總魔法力費用都不會改變。
- 艾莉的減少費用異能只會減少其費用中的一般魔法力部分。你仍須支付有色魔法力部分。
- 一旦你宣告施放咒語，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，對手不能試圖改變艾莉費用減少的數量。
- 如果艾莉的最後一個異能指定一張神器地牌為目標，則你不能使用它。讓你「施放」某牌的效應，並不會讓你能使用地牌。

- 你必須遵守該目標神器牌的正常施放時機的許可條件與限制。除非它具有閃現異能，否則你通常只能在你的行動階段中且堆疊為空的時候施放它。
- 以此法施放咒語時，你仍需支付其所有費用，包括額外費用。如果該咒語有替代性費用，你也可以選擇支付該費用。
- 施放該目標牌會使其離開你的墳墓場並成為新的物件。如果它於本回合中回到你的墳墓場，你也不能再度施放它。

趁願仙兒

{一}{藍}

生物～仙靈 / 魔法師

1/4

飛行

{一}{藍}，棄兩張牌：將趁願仙兒移回其擁有者手上。

//

心願得遂

{三}{藍}

巫術～歷險

你可以從遊戲外選擇一張由你擁有的非生物牌，展示該牌，並將它置於你手上。

- 趁願仙兒的起動式異能只有於趁願仙兒在戰場上的時候才能起動。
- 在休閒遊戲中，你從遊戲外選擇的牌來自你收藏的所有牌。在正式賽事中，你只能從你的備牌中進行選擇。你可以隨時查看你的備牌。

奇術巨著

{一}{藍}

神器

玩家的手牌數量都沒有上限。

{X}{X}，{橫置}：每位玩家各抽 X 張牌。

{二}{藍}，{橫置}：每位對手各將其牌庫頂等同於其手牌數量的牌置入其墳墓場。

- 你不能支付{X}{X}{二}{藍}來同時起動奇術巨著的兩個異能。你需要設法將它重置，才能在同一個回合起動這兩個異能。
- 支付{X}{X}的方法是，選擇 X 的值，然後支付兩倍於該數量的魔法力。
- 如果某玩家牌庫裡的牌少於 X 張，則該玩家會在奇術巨著的第一個異能結算後輸掉這盤遊戲。如果所有玩家都以此法輸掉這盤遊戲，則本盤遊戲為平手。

變蛙咒

{一}{藍}

結界～靈氣

結附於生物

所結附的生物失去所有異能，且是基礎力量與防禦力為 1/1 的藍色蛙生物。（它會失去其他牌張類別和生物類別。）

- 若是在受變蛙咒結附之後，受影響的生物才獲得某異能，則該生物依舊會具有此異能。
 - 所結附的生物原本所具有的颜色和生物類別都會被變蛙咒蓋掉。它就只是一個藍色蛙。該生物會保留其擁有的超類別（例如傳奇），但會失去其他任何牌張類別（例如神器）。
 - 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，都會被變蛙咒蓋掉。其他將其力量或防禦力設定為某特定值的效應，如果是在變蛙咒結附於生物之後才生效，則將會蓋過此效應。
 - 會更改受影響的生物之力量和 / 或防禦力的效應，例如葬儀慶典，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，也會如此生效。
 - 你能將變蛙咒結附在只是短時內是生物的永久物上，例如載具。若出現此情況，則變蛙咒的效應會讓所結附的永久物一直是 1/1 的藍色蛙生物，就算前述短時效應結束之後也是如此。
 - 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此某生物受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中變蛙咒結附於它而變成致命傷害。
-

老年法師蓋威克

{X}{藍}{藍}{藍}

傳奇生物～人類 / 魔法師

3/3

當老年法師蓋威克進戰場時，抽 X 張牌。

每當你施放藍色咒語時，橫置目標由對手操控的非地永久物。

- 如果蓋威克未經施放便進入戰場，或是以支付其魔法力費用以外的其他費用來施放，則其第一個異能之 X 的數值為 0。
- 蓋威克的第二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。
- 當你施放蓋威克時，其觸發式異能不會觸發，因為它此時還不在戰場上。

催眠仙子

{藍}{藍}

生物～仙靈

2/1

飛行

//

失神逼視

{二}{藍}

瞬間～歷險

反擊目標總魔法力費用等於或小於 3 的咒語。(然後放逐此牌。之後你還可以從放逐區中施放該生物。)

- 對於魔法力費用中有{X}的咒語，則利用為 X 所選的值來確定該咒語的總魔法力費用。
 - 註記著「不能被反擊」的咒語是失神逼視的合法目標。當失神逼視結算時，該咒語不會被反擊，但你仍會放逐失神逼視。
-

親歷故事

{五}{藍}{藍}

瞬間

如果任一對手的墳墓場中有七張或更多牌，則此咒語

減少{三}來施放。

抽四張牌。

- 親歷故事的費用減少只會將其費用減少{三}。就算有多位對手的墳墓場中有七張牌，或某位對手的墳墓場中有十四張牌，費用也不會被減得更少。
- 要計算咒語的總費用，先從要支付的魔法力費用或替代性費用開始，加上費用增加的數量，然後再減去費用減少的數量（例如親歷故事的異能）。無論施放咒語的總費用為何，該咒語的總魔法力費用都不會改變。

魔法明鏡

{六}{藍}{藍}{藍}

傳奇神器

你墳墓場中每有一張瞬間與巫術牌，此咒語便減少

{一}來施放。

你的手牌數量沒有上限。

在你的維持開始時，在魔法明鏡上放置一個知識指示

物，然後魔法明鏡上每有一個知識指示物，便抽一張

牌。

- 在你墳墓場中的歷險者牌既不是瞬間牌，也不是巫術牌。
 - 如果某張連體牌既是瞬間牌也是巫術牌，魔法明鏡的減少費用異能也只會將這類牌計算一次。
 - 如果魔法明鏡在其最後一個異能仍在堆疊上的時候就離開戰場，則該異能會利用魔法明鏡離開戰場前上面的知識指示物數量來決定你會抽多少張牌。
-

浪潮斗篷

{藍}

神器 ~ 武具

佩帶此武具的生物得+1/+2。

每當你抽每回合中你的第二張牌時，將浪潮斗篷裝備在目標由你操控的生物上。

佩帶{三} ({三}：裝備在目標由你操控的生物上。佩帶的時機視同巫術。)

- 浪潮斗篷的觸發式異能可以指定正裝備它的生物為目標。
- 如果在浪潮斗篷的觸發式異能試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此異能不會結算。浪潮斗篷會留在其原本裝備它的生物上或保持卸裝狀態（若未裝備在任何生物上）。

午夜怪鐘

{二}{藍}

神器

{橫置}：加{藍}。

{二}{藍}：在午夜怪鐘上放置一個時刻指示物。

在每個維持開始時，在午夜怪鐘上放置一個時刻指示物。

當在午夜怪鐘上放置第十二個時刻指示物時，將你的手牌和墳墓場洗入你的牌庫，然後抽七張牌。放逐午夜怪鐘。

- 你可以起動午夜怪鐘的魔法力異能來支付其第二個異能的費用。
 - 在午夜怪鐘上放置一個或數個指示物之後，若此動作前後滿足以下條件，午夜怪鐘的最後一個異能便會觸發：在放置指示物之前，午夜怪鐘上面的時刻指示物少於十二個，且於此動作之後，上面的時刻指示物為十二個或更多。
 - 如果午夜怪鐘在其最後一個異能仍在堆疊上的時候就離開戰場，則它不會被放逐。
 - 午夜怪鐘的第一個觸發式異能在每個維持開始時都會觸發，而不僅限於你的維持。在雙頭巨人遊戲中，註記於「每個維持開始時」觸發的異能（有別於「在每位玩家的維持開始時」觸發）在每個隊伍的維持中只會觸發一次。
-

魔鏡映物

{一}{藍}{藍}

結界

你可以使魔鏡映物當成戰場上任一神器或結界的複製品來進入戰場。

- 魔鏡映物所複製的，就只有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）。它不會複製下列狀態：該永久物是否為橫置，它上面有沒有指示物、結附了靈氣，或是其他改變了其類別、顏色等等的非複製效應。特別一提，如果魔鏡映物複製了一個通常不是生物的神器生物或結界生物（例如受靜物醒生所影響者），則魔鏡映物不是生物。
- 如果所選擇的永久物之魔法力費用中包含{X}，則 X 視為 0。
- 如果所選擇的永久物已經複製了別的東西（舉例來說，如果所選的生物是另一個魔鏡映物），則魔鏡映物進戰場時，會是所選的永久物目前所複製的東西。
- 如果所選擇的永久物是個衍生物，則魔鏡映物會複製派出該衍生物的效應原本所註明的特徵。在此情況下，魔鏡映物不會成為衍生物。
- 當魔鏡映物進戰場時，它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。
- 如果魔鏡映物與另一個神器或結界同時進戰場，則它不能成為該永久物的複製品。你只可選擇已在戰場上的永久物。
- 如果魔鏡映物以此法複製了一個靈氣，則你得在靈氣進戰場前為其選擇要結附的對象。你不能選擇會與該結界同時進戰場的其他永久物牌。這樣並未指定它要結附的玩家或永久物為目標，因此你能以此法選擇對手具辟邪的永久物。但該靈氣必須要能合法結附在所選擇的對象上面，因此你不能以此法選擇具反「該靈氣所具有之特徵」保護的玩家或永久物。如果沒有魔鏡映物能夠合法結附的對象，則它會留在原本所在區域（將魔鏡映物當作咒語施放的情況除外，此時它就會進入其擁有者的墳墓場）。

月光拾荒客

{五}{藍}

生物～人魚 / 浪客

4/5

當月光拾荒客進戰場時，若你操控神器或結界，則將目標由對手操控的生物移回其擁有者手上。

- 如果在月光拾荒客進戰場之後的時點，你未操控神器或結界，則它的異能根本不會觸發。如果你於該異能結算時未操控神器或結界，則該異能沒有效果。不過你在這兩個時點所操控的神器或結界不必相同。
- 即便你操控數個神器和 / 或結界，月光拾荒客的異能也不能移回數個生物。
- 對於由你放進戰場、但未結附在由你操控之永久物上的靈氣而言，其操控者仍是你。

過負學徒

{藍}

生物～人類 / 魔法師

1/2

當過負學徒進戰場時，每位對手各將其牌庫頂的兩張牌置入其墳墓場。然後你占卜 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。)

- 你是在所有對手都將自己牌庫頂的兩張牌置入墳墓場之後才占卜 2。你不是每有一位對手便占卜 2 一次。

寒冰女王

{二}{藍}

生物～人類 / 貴族 / 魔法師

2/3

每當寒冰女王對任一生物造成戰鬥傷害時，橫置該生物。它於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。

//

凜冬之怒

{一}{藍}

巫術～歷險

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

- 受到寒冰女王之戰鬥傷害的生物在其操控者的下一個重置步驟中不能重置，就算它在受到戰鬥傷害時已橫置，甚至是寒冰女王在其操控者下一個重置步驟到來之前就已離開戰場也是一樣。（也許是該生物對寒冰女王造成了致命的戰鬥傷害。）
- 凜冬之怒能指定已橫置的生物為目標。該生物於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。

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。

瀑布智者

{四}{藍}

生物～人魚 / 魔法師

2/5

每當瀑布智者或另一個非人類生物在你的操控下進戰場時，你可以抽一張牌。若你如此作，則棄一張牌。

- 你是在瀑布智者的異能結算過程中抽一張牌並棄一張牌。在這兩個動作之間無法發生任何事情，且沒有玩家能採取任何動作。
 - 如果同時有數個非人類進戰場，則每有一個此類生物，瀑布智者的異能便會觸發一次。你將逐一結算這些異能～你不會同時抽等量的牌，然後再棄掉等量的牌。
-

小巧精緻

{藍}

結界～靈氣

閃現

結附於生物

所結附的生物得-2/-0。只要該生物的操控者墳墓場

中有七張或更多牌，便改為它得-6/-0。

- 小巧精緻會持續檢查所結附的生物之操控者的墳墓場，來決定所結附的生物有多小巧。

仙兒竊走

{X}{藍}{藍}

巫術

將目標總魔法力費用為 X 的生物移回其擁有者手

上。你派出 X 個 1/1 藍色，具飛行異能的仙靈衍生

生物。

- 如果戰場上的生物之魔法力費用中包含{X}，則 X 視為 0。
- 如果在仙兒竊走試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。你不會派出仙靈衍生物。

慧眼伊諾拉爵士

{三}{藍}{藍}

傳奇生物～人類 / 騎士

* /4

慧眼伊諾拉爵士的力量等同於你的手牌數量。

當伊諾拉爵士進戰場時，抽一張牌。

對手施放之以伊諾拉爵士為目標的咒語增加{二}來施

放。

- 設定伊諾拉爵士力量之異能會在所有區域生效，而不是只在戰場上。
- 要計算對手以伊諾拉爵士為目標之咒語的總費用，先從要支付的魔法力費用或替代性費用開始，加上費用增加的數量（例如伊諾拉爵士的效應），然後再減去費用減少的數量。無論施放咒語的總費用為何，該咒語的總魔法力費用都不會改變。

化作南瓜

{三}{藍}

瞬間

將目標非地永久物移回其擁有者手上。抽一張牌。

固色~如果施放此咒語時支付過至少三點藍色魔法

力，則派出一個食品衍生物。(食品衍生物是具有

「{二}，{橫置}，犧牲此神器：你獲得3點生命」的
神器。)

- 如果在化作南瓜試圖結算時，該目標非地永久物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。你不會抽牌，且如果你支付了三點藍色魔法力來施放該咒語，你也不會派出食品。

凡翠絲石像鬼

{一}{藍}

神器生物~石像鬼

5/4

飛行

除非防禦玩家的墳墓場中有七張或更多牌，否則凡翠

絲石像鬼不能攻擊。

除非你有四張或更多手牌，否則凡翠絲石像鬼不能進

行阻擋。

{橫置}：每位玩家各將其牌庫頂牌置入其墳墓場。

- 如果凡翠絲石像鬼攻擊的是鵬洛客，則該鵬洛客的操控者便是防禦玩家。
 - 凡翠絲石像鬼的攻擊或阻擋限制，只會在你將其宣告為攻擊生物或阻擋生物的那一刻進行檢查。如果在凡翠絲石像鬼攻擊之後防禦玩家的墳墓場中牌張數量變少，或是在它阻擋之後你的手牌數量變少，則它仍然在戰鬥當中。
-

念願人魚

{一}{藍}

生物～人魚

3/2

守軍

{一}{藍}：直到回合結束，念願人魚失去守軍異能且成為人類。

- 於念願人魚是人類期間，它不再是人魚。

黑色

洛司溫首領阿婭拉

{黑}{黑}{黑}

傳奇生物～妖精 / 貴族

2/3

每當洛司溫首領阿婭拉或另一個黑色生物在你的操控下進戰場時，每位對手各失去 1 點生命且你獲得 1 點生命。

{橫置}，犧牲另一個黑色生物：抽一張牌。

- 在雙頭巨人遊戲中，阿婭拉的第一個異能會讓對手隊伍失去兩次 1 點生命，你獲得一次 1 點生命。

烏槍團典範

{一}{黑}

生物～人類 / 騎士

3/1

閃現

當烏槍團典範進戰場時，目標騎士獲得死觸與繫命異能直到回合結束。

- 烏槍團典範可以指定其本身為其觸發式異能的目標。
-

鼎鑊傭獸

{黑}

生物～貓

1/1

當鼎鑊傭獸進戰場時，每位對手各失去 1 點生命且

你獲得 1 點生命。

犧牲一個食品：將鼎鑊傭獸從你的墳墓場移回戰場。

- 除非鼎鑊傭獸在你的墳墓場中，否則你不能起動其最後一個異能。
- 在雙頭巨人遊戲中，鼎鑊傭獸的第一個異能會讓對手隊伍失去兩次 1 點生命，且你獲得一次 1 點生命。

鼎鑊賦禮

{四}{黑}

巫術

固色～如果施放此咒語時支付過至少三點黑色魔法

力，則將你牌庫頂的四張牌置入你的墳墓場。

你可以選擇一張在你墳墓場中的生物牌。如果你如此

作，則將它移回戰場，且上面額外有一個+1/+1 指

示物。

- 你以鼎鑊賦禮移回的生物牌，可以是你剛利用其固色異能置入你墳墓場中的牌。這是由於鼎鑊賦禮並未指定你要移回的牌為目標。
 - 在你「將牌置入你的墳墓場」，「選擇要移回的生物牌」、「將該牌移回戰場」這三個動作之間，沒有玩家能有所行動。
 - 如果該生物原本進戰場時上面沒有+1/+1 指示物，則它現在進戰場時上面會有一個+1/+1 指示物。
-

響橋巨魔

{三}{黑}{黑}

生物 ~ 巨魔

8/8

踐踏，敏捷

當響橋巨魔進戰場時，目標對手派出三個 0/1 白色

山羊衍生生物。

在你回合的戰鬥開始時，任意對手可以犧牲一個生

物。若有玩家如此作，則橫置響橋巨魔，你獲得 3

點生命，且你抽一張牌。

- 如果玩家是因其他原因犧牲生物（也許是因為該生物是食品，且該玩家餓了），則響橋巨魔的異能不會將之橫置，也不會讓你獲得生命或抽牌。
- 當響橋巨魔的最後一個異能結算時，由依照回合次序接下來輪到的對手選擇是否要犧牲生物以及（如果要犧牲的話）犧牲哪個生物，然後其他對手按照回合順序重複此流程，他們在做決定時已知道之前玩家的選擇為何。然後所有玩家同時犧牲所有被選擇的生物。如果以此法犧牲了一個或數個生物，則會橫置響橋巨魔，且你獲得 3 點生命並抽一張牌～你不會因為有多個生物被犧牲而獲得更多生命或抽更多牌。

轟然殞命

{一}{黑}

巫術

放逐目標總魔法力費用等於或大於 3 的生物。

- 如果戰場上的生物之魔法力費用中包含{X}，則 X 視為 0。

葬儀慶典

{四}{黑}

瞬間

目標生物得-X/-X 直到回合結束，X 為你墳墓場中牌的數量。

- X 的數值會於葬儀慶典開始結算時決定。如果本回合稍後時段還有其他牌進入你的墳墓場，該目標生物的力量和防禦力也不會改變。

- 在決定 X 的數值時，葬儀慶典還在堆疊上。它不會計入 X 的數值。

預兆果實

{二}{黑}

巫術

目標玩家抽兩張牌並失去 2 點生命。

固色~如果施放此咒語時支付過至少三點黑色魔法

力，則派出一個食品衍生物。(食品衍生物是具有

「{二}，{橫置}，犧牲此神器：你獲得 3 點生命」的
神器。)

- 如果施放預兆果實時支付過至少三點黑色魔法力，則始終會是你派出食品，就算你是讓另一位玩家抽兩張牌並失去 2 點生命也是一樣。

青春永駐

{一}{黑}

巫術

將任意數量的目標生物牌從你的墳墓場置於你的牌庫

頂。

抽一張牌。

- 這些置於牌庫頂的生物牌之順序由你決定。你不必向其他玩家展示此順序。你抽起的牌，便是最後放在頂上的牌。
 - 如果你只想抽一張牌，你完全可以不指定目標來施放青春永駐。
 - 如果你指定了目標生物牌，且在青春永駐試圖結算時，它們都已經是不合法目標，則此咒語不會結算。你不會抽牌。
-

巨人烤叉

{一}{黑}

神器 ~ 武具

佩帶此武具的生物得+2/+1。

每當佩帶此武具的生物對任一生物造成戰鬥傷害時，
派出一個食品衍生物。(食品衍生物是具有「{二}，
{橫置}，犧牲此神器：你獲得3點生命」的神器。)

佩帶{三} ({三}：裝備在目標由你操控的生物上。佩
帶的時機視同巫術。)

- 就算佩帶此武具的生物死去，或受到傷害的生物沒有死，巨人烤叉的觸發式異能也會觸發。

竊取記憶

{二}{黑}

巫術

目標對手展示其手牌。你選擇其中一張非地牌。該玩
家棄掉該牌。你可以將一張由該玩家擁有且具有歷險
的牌從放逐區置入該玩家的墳墓場。

- 你是在看過對手手牌之後，再決定是要將哪張已放逐的歷險者牌（如有）置入該玩家的墳墓場。即使對手手上沒有非地牌，或是根本沒有手牌，你也可以如此作。
 - 只要是由該玩家擁有、面朝上地被放逐、且具有歷險的牌，你都可以利用竊取記憶來將其置入該玩家的墳墓場，而不僅限當作歷險施放而被放逐者。
-

奪魂騎兵

{一}{黑}{黑}

生物～殭屍 / 騎士

2/3

繫命

當奪魂騎兵死去時，將它置於其擁有者的牌庫底。

//

迅速終結

{一}{黑}{黑}

瞬間～歷險

消滅目標生物或鵬洛客。你失去 2 點生命。(然後放逐此牌。之後你還可以從放逐區中施放該生物。)

- 如果在迅速終結試圖結算時，該目標生物或鵬洛客已經是不合法目標，則此咒語不會結算。你不會失去 2 點生命或放逐迅速終結。如果該目標仍合法，但未被消滅（最有可能的原因是它具有不滅異能），則你會失去 2 點生命且放逐迅速終結。

守誓騎士

{一}{黑}{黑}

生物～人類 / 騎士

0/0

守誓騎士進戰場時上面有四個+1/+1 指示物。

守誓騎士每次戰鬥若能攻擊，則必須攻擊。

如果守誓騎士於其上有+1/+1 指示物時將受到傷害，則防止該傷害，並從守誓騎士上移去一個+1/+1 指示物。

- 如果守誓騎士因故無法攻擊（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。
- 守誓騎士的最後一個異能，只會在它每次將受到傷害時移去一個指示物，而不是每防止 1 點傷害就移去一個指示物。
- 如果數個來源將同時對守誓騎士造成傷害（舉例來說，數個阻擋生物），則其最後一個異能只會生效一次。所有傷害都會被防止，且只會移去一個指示物。
- 如果守誓騎士將受到不能被防止的傷害，則仍需要從其上移去一個指示物。

鼠群魔笛手

{一}{黑}

生物～人類 / 邪術師

1/3

由你操控的老鼠具有威懾異能。

{一}{黑}，{橫置}：派出一個 1/1 黑色老鼠衍生生物。

{二}{黑}{黑}，{橫置}，犧牲三個老鼠：獲得目標生物的操控權。

- 鼠群魔笛手之最後一個異能的改變操控權效應會一直持續。它不會於清除步驟終止，也不會因鼠群魔笛手離開戰場而結束。在多人遊戲中，如果你離開遊戲，則它會終止。

惡戲之王蘭卡

{二}{黑}{黑}

傳奇生物～仙靈 / 浪客

3/3

飛行，敏捷

每當惡戲之王蘭卡對任一玩家造成戰鬥傷害時，選擇

任意數量的選項～

- 每位玩家各棄一張牌。
 - 每位玩家失去 1 點生命且各抽一張牌。
 - 每位玩家各犧牲一個生物。
- 如果你真的願意，你確實可以為蘭卡的觸發式異能選擇零種模式，不過請務必想清楚這樣作背後潛藏的風險～沒讓惡戲之王開心，後果自負。
 - 你不能多次選擇同一模式。
 - 就算有部分或所有玩家都不會受某模式影響，你依然能選擇該模式。
 - 對於選中的每種模式而言，你是依照牌面上印製的順序，等待第一種模式執行完成之後，再執行下一種。
 - 在執行第一種模式時，首先由輪到該回合的玩家從手上選擇一張牌而不展示，然後其他每位玩家按照回合順序依次比照辦理。然後所有玩家同時棄掉所選的牌。

- 在執行第三種模式時，首先由輪到該回合的玩家選擇一個由其操控的生物，然後其他玩家按照回合順序依次作出選擇，玩家在作選擇時已知道之前玩家的選擇為何。然後所有玩家同時犧牲所選的生物。
- 在雙頭巨人遊戲中，蘭卡的第二個模式會令每支隊伍失去兩次 1 點生命。

暗夜死神

{五}{黑}{黑}

生物～幽靈

4/5

每當暗夜死神攻擊時，若防禦玩家的手牌為兩張或更少，則它獲得飛行異能直到回合結束。

//

收割恐懼

{三}{黑}

巫術～歷險

目標對手棄兩張牌。*(然後放逐此牌。之後你還可以從放逐區中施放該生物。)*

- 如果暗夜死神攻擊的是鵬洛客，則該鵬洛客的操控者便是防禦玩家。
- 如果於暗夜死神攻擊時，防禦玩家的手牌為三張或更多，則其異能根本不會觸發。如果於該異能結算時，該玩家的手牌為三張或更多，則它不會獲得飛行異能。
- 一旦暗夜死神的異能已經結算，防禦玩家的手牌數量便不再重要。就算其手牌數量於該回合稍後時段發生變化，暗夜死神也不會再獲得或失去飛行異能。

烏鴉復仇

{三}{黑}

結界

每當一個生物攻擊你或由你操控的鵬洛客時，該生物的操控者失去 1 點生命且你獲得 1 點生命。

- 烏鴉復仇的觸發式異能會比由攻擊玩家操控的任何異能先一步結算。如果這會讓攻擊玩家輸掉這盤遊戲，則該玩家的觸發式異能不會結算，也不會造成任何戰鬥傷害。
-

癡迷劍師

{一}{黑}

生物～人類 / 騎士

2/1

繫命

//

阿諛奉承

{黑}

巫術～歷險

你獲得 X 點生命且每位對手各失去 X 點生命，X 為
由你操控的騎士數量。

- 在雙頭巨人遊戲中，阿諛奉承會讓你獲得一次 X 點生命後，令對手的隊伍失去兩次 X 點生命。

幽靈尖嘯

{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，則該玩家放逐該牌。如果以此法放逐
一張非黑色的牌，則從你手上放逐一張牌。

- 如果你沒有手牌，則你在令該玩家從其手上放逐一張非黑色的牌時，你不需放逐任何東西。

冷酷孔納德爵士

{三}{黑}{黑}

傳奇生物～人類 / 騎士

5/4

每當另一個生物死去，或一張生物牌從戰場以外的任
何區域進入墳墓場，或一張生物牌離開你的墳墓場
時，冷酷孔納德爵士向每位對手各造成 1 點傷害。

{一}{黑}：目標玩家將其牌庫頂牌置入其墳墓場。

- 如果一個或更多生物和孔納德爵士同時死去，則每有一個此類生物，其第一個異能便會觸發一次。
- 在雙頭巨人遊戲中，孔納德爵士的第一個異能會讓它造成兩次 1 點傷害。

邪惡守護者

{三}{黑}

生物～人類 / 貴族

4/2

當邪惡守護者進戰場時，你可以令它對另一個由你操控的生物造成 2 點傷害。若你如此作，則抽一張牌。

- 如果邪惡守護者在其觸發式異能結算前就離開了戰場，則你依舊可以讓它對另一個由你操控的生物造成 2 點傷害並抽一張牌。
- 在結算邪惡守護者之觸發式異能的過程中，你不能讓它多次造成 2 點傷害或對多個生物造成傷害，好抽多張牌。
- 如果邪惡守護者造成的傷害被防止（也許是因為你選擇讓它對一個具反黑保護異能的生物造成 2 點傷害），則你仍會抽牌。
- 在你決定要讓哪個生物（如有）受到傷害和你抽牌（如果你選擇了一個生物）之間，沒有玩家能有所行動。

願爪飾符

{一}{黑}

神器

願爪飾符進戰場時上面有三個祈願指示物。

{一}，{橫置}，從願爪飾符上移去一個祈願指示物：

從你的牌庫中搜尋一張牌，將它置於你手上，然後將你的牌庫洗牌。任一對手獲得願爪飾符的操控權。只能於你的回合中起動此異能。

- 願爪飾符在用完其上的祈願指示物後，會留在戰場上。你根本不能起動其最後一個異能。
 - 你是在願爪飾符異能結算的過程中，決定要讓那位對手獲得其操控權。如果該玩家於稍後時段離開遊戲，則你會重新獲得願爪飾符的操控權。
-

巫婆復仇

{一}{黑}{黑}

巫術

選擇一種生物類別。該類別生物得-3/-3 直到回合結束。

- 你是於巫婆復仇結算時，才選擇一種生物類別，而不是於你施放時。在你選擇生物類別和相應類別的生物得-3/-3 之間，沒有玩家能有所行動。
- 選擇生物類別時，你必須選擇現有的生物類別，例如人類或騎士。你不能選擇多個生物類別，例如「人類 / 騎士」，但選擇「人類」就足以讓你影響同時為人類和騎士的生物。你不能選擇牌張類別（如神器）；也不能選擇超類別（如傳奇）；也不能選擇不是生物類別的副類別（如載具）。
- 巫婆復仇只影響於其結算時在戰場上之所選類別生物。這包括由你操控的生物、具辟邪異能的生物和具反黑保護異能的生物。本回合稍後時段才進戰場或成為所選類別的生物不會得-3/-3。

紅色

魯莽闖入

{紅}

瞬間

目標進行攻擊的生物得+2/+2 直到回合結束。每個進行攻擊的非人類生物均獲得踐踏異能直到回合結束。

- 如果在魯莽闖入試圖結算時，該目標進行攻擊的生物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。你進行攻擊的非人類生物不會獲得踐踏異能。

血迷狼獾

{一}{紅}

生物 ~ 狼獾

2/1

每當你抽每回合中你的第二張牌時，直到回合結束，血迷狼獾得+1/+1 且獲得先攻異能。

- 如果血迷狼獾是在先攻戰鬥傷害均已造成之後才獲得先攻異能，則它只會造成普通戰鬥傷害。

碎骨巨人

{二}{紅}

生物～巨人

4/3

每當碎骨巨人成為咒語的目標時，碎骨巨人對該咒語的操控者造成 2 點傷害。

//

一腳踩下

{一}{紅}

瞬間～歷險

本回合中，傷害不能被防止。一腳踩下對任意一個目標造成 2 點傷害。

- 一腳踩下只會讓傷害不會被包含「防止」此字眼的效應防止。
- 保護異能的效應中包括「防止傷害」，因此在一腳踩下結算後，保護異能也無法防止傷害。不過，一腳踩下的效應不會讓咒語或異能指定不合法的東西為目標，就算該咒語或異能會造成傷害也是一樣。
- 如果在一腳踩下試圖結算時，所選的目標已經是不合法目標，則此咒語不會結算。傷害能如常被防止。
- 碎骨巨人的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。
- 如果有同一個咒語多次指定碎骨巨人為目標，則後者的觸發式異能只會觸發一次。

火岩拋石機

{二}{紅}

神器生物～牆

1/3

守軍，延勢

{橫置}：火岩拋石機向每位對手各造成 1 點傷害。

每當一個騎士在你的操控下進戰場時，重置火岩拋石機。

- 如果同時有多於一個騎士在你的操控下進戰場，則每有一個此類進戰場的騎士，火岩拋石機的最後一個異能便會觸發一次。在這類觸發式異能結算的過程當中，玩家能有所行動，例如起動火岩拋石機的起動式異能。
- 在雙頭巨人遊戲中，火岩拋石機的起動式異能會讓它造成兩次 1 點傷害。

索求初嬰

{紅}

巫術

獲得目標總魔法力等於或小於 3 的生物之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。

- 你可以指定任何總魔法力費用等於或小於 3 的生物當成索求初嬰的目標，包括未橫置的或是已經由你操控的。
- 如果戰場上的生物的魔法力費用中包含{X}，則 X 視為 0。
- 就算獲得某生物之操控權，也不會讓你同時獲得其上任何靈氣或武具之操控權。

水晶舞鞋

{一}{紅}

神器～武具

佩帶此武具的生物得+1/+0 且具有敏捷異能。

佩帶{一} ({一}：裝備在目標由你操控的生物上。佩帶的時機視同巫術。)

- 如果某個生物在你的操控下進戰場並獲得敏捷異能，但在攻擊前失去了該異能，則該生物無法進行攻擊。這意味著你無法利用一個水晶舞鞋來讓兩個新的生物在同一回合中攻擊。

鞍燼鋒

{四}{紅}{紅}

傳奇神器 ~ 武具

閃現

你每操控一個進行攻擊的生物，此咒語便減少{一}來
施放。

當鞍燼鋒進戰場時，將它裝備在目標由你操控的生物
上。

佩帶此武具的生物得+1/+1 且具有連擊與踐踏異
能。

佩帶{三}

- 如果你是在你的戰鬥階段以外施放鞍燼鋒，則其費用不會減少。
- 如果當鞍燼鋒進戰場時，沒有生物可供其裝備，則它只是會以未裝備的狀態留在戰場上。
- 如果某個同時具有連擊與踐踏異能的生物在造成先攻戰鬥傷害的時候就消滅了所有阻擋它的生物，則它造成的所有普通戰鬥傷害都會分配給該生物所攻擊的玩家或鵬洛客。

熱忱冠軍

{紅}

生物 ~ 人類 / 騎士

1/1

先攻，敏捷

每當熱忱冠軍攻擊時，另一個目標由你操控且進行攻
擊的騎士得+1/+0 直到回合結束。

你起動之以熱忱冠軍為目標的佩帶異能減少{三}來起
動。

- 熱忱冠軍的最後一個異能只會減少佩帶異能中的一般魔法力部分。對於費用僅為{三}、{二}或{一}的佩帶異能而言，若其目標為熱忱冠軍，則你可以免費起動該異能。
-

創新烈焰

{三}{紅}

結界

你只能於你的回合中施放咒語，且你每回合所施放的咒語不能多於兩個。

對總魔法力費用等於或小於由你操控之地數量的咒語而言，你施放此類咒語時可以不需支付其魔法力費用。

- 如果有效應允許你或要求你在其他玩家的回合中施放咒語，你也不能如此作。創新烈焰所產生的「限制」會較前述「許可」優先生效。類似地，如果有效應允許你或要求你在自己的回合中施放第三個咒語，你也不能如此作。
 - 創新烈焰並未對使用地或起動異能有所限制。
 - 創新烈焰會檢查你是否在這整個回合中已施放過兩個咒語，就算你施放這些咒語時創新烈焰還不在戰場上也是一樣。特別一提，你不能在同一個回合中先施放創新烈焰，然後再施放兩個其他咒語；如果創新烈焰是你該回合中的第二（或第三、第四）個咒語，則你當回合根本不能再施放其他咒語。
 - 如果你施放了咒語，但該咒語被反擊，則其仍算作你能施放的兩個咒語之一。
 - 你仍可以選擇為你施放的咒語支付魔法力費用或替代性費用，就算該咒語的總魔法力費用等於或小於由你操控的地數量也一樣。
 - 如果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。
 - 如果你以「不需支付其魔法力費用」的方式來施放牌，就無法選擇支付替代性費用來施放之。不過，你能夠支付額外費用。如果此牌含有任何強制性的額外費用（例如投擲），則你必須支付之，才能施放此牌。
 - 如果有效應讓你在支付替代性費用的情況下能夠施放通常不能施放的牌（例如再起或返照等關鍵字的效應），則如果你要利用該效應之「許可」來施放該牌，則你必須支付相應的替代性費用。你不能選擇以「不需支付其魔法力費用」的方式來施放它。
 - 如果你在同一個回合中兩次施放同一張牌（例如將它當作歷險來施放，然後再從放逐區中將它當作生物來施放），則你已施放了兩個咒語。
-

投擲

{一}{紅}

瞬間

犧牲一個生物，以作為施放此咒語的額外費用。

投擲對任意一個目標造成傷害，其數量等同於所犧牲生物的力量。

- 會檢查所犧牲的生物在戰場上已知的最後存在狀況來決定其力量。
- 施放此咒語時，你必須犧牲正好一個生物。你無法不犧牲生物就施放此咒語，且你也不能犧牲一個以上的生物。
- 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生物來讓你無法施放此咒語。

伊雷岩壯舉

{一}{紅}{紅}{紅}

巫術

加七點{紅}。本回合中，你只能再施放一個咒語。

- 伊雷岩壯舉的效應不在乎你該回合中此前已施放過多少個咒語。你只能再施放一個。
- 如果你原本就不能施放某咒語，伊雷岩壯舉的效應也不會讓你能夠施放之。舉例來說，如果有效應註記著你每回合不能施放多於一個咒語，則伊雷岩壯舉也不能讓你施放第二個。
- 如果有效應允許你或要求你在已多施放一個咒語後再施放其他咒語，你也不能如此作。伊雷岩壯舉所產生的「限制」會較前述「許可」優先生效。
- 伊雷岩壯舉的效應不會阻止你起動異能或使用地。

騎馬突刺

{一}{紅}

巫術

選擇目標由你操控的生物和目標不由你操控的生物。

如果該由你操控的生物是騎士，則它得+2/+1 直到回合結束。然後這些生物互鬥。（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，否則你不能施放騎馬突刺。
- 該目標由你操控的生物只有在騎馬突刺時是騎士，才會得+2/+1。如果它沒得+2/+1，則它依然會互鬥。
- 如果在騎馬突刺試圖結算時，其中任一目標已經是不合法目標，則兩個生物都不會造成或受到傷害。
- 如果在騎馬突刺試圖結算時，由你操控的生物已經是不合法目標，則它不會得+2/+1。如果該生物是合法目標，但該不由你操控的生物是不合法目標，則如果前者是騎士，它仍會得+2/+1 直到回合結束。

溪谷商人

{二}{紅}

生物～人類 / 平民

2/3

{二}{紅}，棄一張牌：抽一張牌。

//

討價還價

{紅}

瞬間～歷險

你可以棄一張牌。若你如此作，則抽一張牌。（然後放逐此牌。之後你還可以從放逐區中施放該生物。）

- 你是在討價還價的過程中，決定要棄掉哪張牌（如有）。另一方面，你必須要先棄一張牌，才能啟動溪谷商人的異能。
-

守成巨龍

{二}{紅}{紅}

生物～龍

4/3

飛行

當守成巨龍進戰場時，選擇目標由對手操控的人類或神器。對該永久物而言，於守成巨龍仍在戰場上的時段內，你獲得它的操控權、它失去所有異能且它不能進行攻擊或阻擋。

- 如果守成巨龍在其觸發式異能結算前就已經離開戰場，則對手會繼續操控其人類或神器，且該永久物不會失去異能，且仍能如常攻擊或阻擋。你根本不會獲得它的操控權。
- 如果其他玩家獲得了守成巨龍的操控權，或是守成巨龍失去了所有異能，其效應也不會終止。此效應只有在守成巨龍不在戰場上後才會終止。
- 如果其他玩家獲得了守成巨龍所綁架之永久物的操控權，該永久物也不會重新獲得原有異能，且仍然不能進行攻擊或阻擋。
- 如果守成巨龍偷來的永久物原本具有會於守成巨龍死去時觸發的異能，則這類異能不會觸發。

紅帽客突擊隊

{二}{紅}

生物～鬼怪 / 戰士

3/2

每當紅帽客突擊隊攻擊時，你可以橫置一個由你操控且未橫置的非人類生物。若你如此作，則直到回合結束，紅帽客突擊隊得+1/+1 且獲得踐踏異能。

- 結算紅帽客突擊隊的異能時，你無法橫置多於一個生物，好得多次+1/+1 加成。
 - 如果在支付紅帽客突擊隊異能的費用時，橫置的是一個具警戒異能的攻擊生物，這樣並不會令該生物離開戰鬥或停止攻擊。
 - 在你決定是否要橫置生物和紅帽客突擊隊得+1/+1 且獲得踐踏異能之間，沒有玩家能有所行動。
-

劫富俠客

{一}{紅}

生物～人類 / 弓箭手 / 浪客

2/2

延勢，敏捷

每當劫富俠客攻擊時，若防禦玩家的手牌數量比你多，則放逐防禦玩家的牌庫頂牌。於你以浪客攻擊過的回合中，你可以施放該牌，且你可以將魔法力視同任意顏色的魔法力來支付施放該咒語的費用。

- 如果某生物攻擊的是鵬洛客，則該鵬洛客的操控者便是防禦玩家。
 - 如果在劫富俠客攻擊之後的時點，防禦玩家的手牌數量沒有你多，則其異能根本不會觸發。如果於該異能結算時，該玩家的手牌數量沒有你多，則此異能沒有效果。在這兩個時點之間是否出現過「該玩家的手牌數量比你少或跟你相同」的情況並不重要；於稍後時段是否出現過前述情況也不重要。
 - 劫富俠客所放逐的牌是牌面朝上地放逐。
 - 如果劫富俠客離開戰場，則原本「如果你以浪客攻擊過便能施放所放逐的牌」之效應仍會繼續生效，且會持續到後續回合～只要是在你以浪客攻擊過的回合中，你就能施放。
 - 無論攻擊過的浪客是否還在戰鬥中、是否已離開戰鬥、是否已離開戰場，也無論戰鬥已經結束，你都能施放所放逐的牌。
 - 讓你「施放」某張牌的效應無法讓你使用地。
 - 如果你藉由劫富俠客施放了一個歷險，則能在稍後時段將之當成生物來施放的玩家會是你，而非該牌的擁有者。
 - 劫富俠客不會改變你能夠施放所放逐之牌的時機。舉例來說，如果你放逐了一張巫術牌，則你只能在你的行動階段當中且堆疊為空的時候施放之。
 - 施放被放逐的牌會導致其離開放逐區。你無法多次施放它。
 - 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。如果你離開了遊戲，則你因劫富俠客的效應而操控的所有咒語和 / 或永久物都會被放逐。
-

焦熱龍炎

{一}{紅}

瞬間

焦熱龍炎對目標生物或鵬洛客造成 3 點傷害。如果
本回合中該生物或鵬洛客將死去，則改為將它放逐。

- 如果該目標生物或鵬洛客在該回合中因故將死去，焦熱龍炎的替代性效應就會將之放逐，而不是只有在因其致命傷害而死去的情況下才會放逐。就算焦熱龍炎並未對該目標生物或鵬洛客造成傷害（最有可能的原因是由於防止性效應），放逐這部分效應仍會對該目標生物或鵬洛客生效。

炙火齊射

{四}{紅}

瞬間

炙火齊射對目標生物造成 5 點傷害。

固色~如果施放此咒語時支付過至少三點紅色魔法
力，則炙火齊射對該生物的操控者造成 3 點傷害。

- 炙火齊射的固色異能是讓它額外造成傷害。不會替代掉原本將對該目標生物造成的那份傷害。
- 如果在炙火齊射試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。即使你支付了三點紅色魔法力，也沒有玩家會受到傷害。

七個矮人

{一}{紅}

生物~矮人

2/2

你每操控一個其他名稱為七個矮人的生物，七個矮人

便得+1/+1。

名稱為七個矮人的牌，在套牌中的數量能有至多七
張。

- 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此七個矮人受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中另一個七個矮人離開戰場而變成致命傷害。

- 七個矮人的最後一個異能會讓你忽略「四張同名牌」規則。但不會讓你忽略賽制本身的要求。舉例來說，在艾卓王權的限制賽中，你不能將個人牌張收藏中的七個矮人加入套牌，無論它們有多樂意。
 - 如果你足夠幸運，在限制賽當中開到或抽到八張或更多七個矮人，你也只能在套牌中加入其中七張。其餘的牌只能留在備牌中。
-

莽頂食人魔

{三}{紅}

生物～食人魔

4/3

每當莽頂食人魔向任一對手造成傷害時，該玩家隨機棄一張牌。若該玩家如此作，則其抽一張牌。

- 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）。該玩家抽一張牌。
-

碎裂斬

{六}{紅}

巫術

碎裂斬對任意一個，兩個或三個目標造成共 7 點傷害，你可以任意分配。如果施放此咒語時支付過至少七點紅色魔法力，則改為碎裂斬對每個這些永久物和 / 或玩家各造成 7 點傷害。

- 你宣告碎裂斬時，便須分配這些傷害，就算你打算支付七點紅色魔法力來施放它也是一樣。如果你複製了碎裂斬，則由於所成的複製品根本沒有支付過任何魔法力來施放，因此該複製品會按所分配的方式來造成傷害。
- 每個目標至少要分配 1 點傷害。
- 如果碎裂斬其中某些目標成為不合法目標，則原本的傷害分配方式依然適用，只是已成為不合法目標之生物不會受到傷害。
- 如果有效應讓你以「不需支付其魔法力費用」的方式來施放碎裂斬，你就不能以支付其魔法力費用的方式施放之，除非有其他規則或效應允許你如此作。

- 碎裂斬檢查的是施放它時實際支付之魔法力顏色種類。對於讓你能夠將魔法力當成任意顏色或種類的魔法力來支付費用之效應而言，雖然這類效應能讓你利用原本無法用來支付的魔法力來支付費用，但這不會改變你實際用來支付施放咒語之魔法力種類。

勇威凱拉爵士

{三}{紅}{紅}

傳奇生物 ~ 人類 / 騎士

3/3

每當勇威凱拉爵士或由你操控的瞬間或巫術咒語對任一玩家造成傷害時，放逐你的牌庫頂牌。本回合中，你可以使用該牌。

{橫置}：凱拉爵士對任意一個目標造成 1 點傷害。

- 如果凱拉爵士或由你操控的瞬間或巫術咒語同時對兩位或更多玩家造成傷害，則每有一位此類玩家，凱拉爵士的第一個異能便會觸發一次。
- 就算在由你操控的瞬間或巫術咒語對一位玩家造成傷害的同時，凱拉爵士受到了致命傷害，凱拉爵士的第一個異能也會觸發。
- 凱拉爵士不會改變你能夠施放所放逐之牌的時機。舉例來說，如果你放逐了一張巫術牌，則你只能在你的行動階段當中且堆疊為空的時候施放之。如果你放逐了一張地牌，則你只能於你的行動階段中，且你有可以使用地數的時候使用之。
- 使用被放逐的牌會導致其離開放逐區。你無法多次使用它。
- 如果你不使用所放逐的牌，該牌便會持續被放逐。

快意拚搏

{一}{紅}

瞬間

棄一張牌，以作為施放此咒語的額外費用。

抽兩張牌。

- 施放快意拚搏時，你必須棄掉正好一張牌。你無法不棄牌就施放此咒語，且你也不能棄掉一張以上的牌。
-

赤嶺邑主托班

{一}{紅}{紅}{紅}

傳奇生物～矮人 / 貴族

2/4

如果某個由你操控的紅色來源將向任一對手或任一由
對手操控的永久物造成傷害，則改為它造成原數量加
2 點傷害。

- 這額外的 2 點傷害是由原本的傷害來源所造成。除非這原本的傷害來源就是托班，否則這份傷害不會由它來造成。
- 如果同時有其他效應也會影響你的紅色來源將造成的傷害數量（包括防止傷害者），則會由受到傷害的玩家或受到傷害之永久物的操控者來決定這些效應的生效順序。如果所有傷害都已被防止，則托班的效應便不再生效。
- 如果你操控的某來源將造成的傷害，需要在由對手操控的數個永久物之間進行分配，或是需要同時分配給對手及由其操控的一個或數個永久物，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。

綠色

豆莖巨人

{六}{綠}

生物～巨人

/

豆莖巨人的力量和防禦力各等同於由你操控的地數
量。

//

豐沃腳步

{二}{綠}

巫術～歷險

從你的牌庫中搜尋一張基本地牌，將之放進戰場，然
後將你的牌庫洗牌。（然後放逐此牌。之後你還可以
從放逐區中施放該生物。）

- 設定豆莖巨人的力量和防禦力之異能會在所有區域生效，而不是只在戰場上。

邊牆鎮旅店主

{綠}

生物～人類 / 平民

1/1

每當你施放具有歷險的生物咒語時，抽一張牌。（它
不需先完成歷險。）

- 邊牆鎮旅店主的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。

暴食巨魔侯

{二}{綠}{綠}{綠}{綠}

生物～巨魔 / 貴族

7/6

警戒，踐踏

當暴食巨魔侯進戰場時，若你從你手上施放之，則派出三個食品衍生物。（食品衍生物是具有「{二}，{橫置}，犧牲此神器：你獲得 3 點生命」的神器。）

犧牲三個食品：將暴食巨魔侯從你的墳墓場移回戰場。只能於你的回合中起動此異能。

- 如果你是從手上將暴食巨魔侯放進戰場，但並未施放它，則其進戰場異能不會觸發。
 - 如果你施放了某個生物咒語，且其是當作暴食巨魔侯的複製品來進戰場（例如仿生妖），則其進戰場異能會觸發。
-

金髮入侵者

{綠}

生物～人類 / 狂戰士

1/2

每當金髮入侵者對任一玩家造成戰鬥傷害時，你可以將它犧牲。當你如此作時，消滅目標神器或結界。

//

歡迎回家

{五}{綠}{綠}

巫術～歷險

派出三個 2/2 綠色的熊衍生生物。(然後放逐此牌。之後你還可以從放逐區中施放該生物。)

- 金髮入侵者的觸發式異能進堆疊時不指定目標。在該異能結算過程中，你可以犧牲它。當你如此作時，自身觸發式異能觸發，你是在此時選擇目標神器或結界，並消滅它。這類效應與註記「若你如此作...」之效應的區別是在：於你犧牲金髮入侵者之後，但在該神器或結界被消滅之前，玩家仍能有所行動。

蓋倫碧神聖武士

{四}{綠}

生物～巨人 / 騎士

4/4

固色～如果施放此咒語時支付過至少三點綠色魔法力，則蓋倫碧神聖武士進戰場時上面有一個+1/+1指示物。

蓋倫碧神聖武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。
-

蓋倫碧扈從

{一}{綠}

生物～人類 / 士兵

2/2

每當你施放具有歷險的生物咒語時，蓋倫碧扈從得
+1/+1 直到回合結束。（它不需先完成歷險。）

- 蓋倫碧扈從的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。

偉大機遇

{二}{綠}

巫術

你可以犧牲兩個食品。如果你如此作，則派出一個
7/7 綠色巨人衍生生物。若否，則派出三個食品衍生
物。（食品衍生生物是具有「{二}·{橫置}」，犧牲此神
器：你獲得 3 點生命」的神器。）

- 你是於偉大機遇結算時選擇是否要犧牲兩個食品，而不是在你施放它時決定。
- 你不能犧牲多於兩個食品，好派出多個巨人衍生物。

巨石圓陣

{七}{綠}{綠}

傳奇神器

此咒語減少{X}來施放，X 為由你操控的生物中力量
最大者的數值。

{橫置}：加{綠}{綠}。你獲得 2 點生命。

每當一個非衍生物的生物在你的操控下進戰場時，在
其上放置一個+1/+1 指示物且抽一張牌。

- 施放咒語的第一步是將它放進堆疊。如果這會令由你操控的生物中力量最大者的數值發生改變，則利用新的力量數值來決定費用減少的數量。
- 在確定施放巨石圓陣的費用之後，你就可以起動魔法力異能來支付該費用。如果在起動魔法力異能的過程中，由你操控的生物中力量最大者的數值發生改變，則施放巨石圓陣的費用仍會是先前確定的數字。

- 在巨石圓陣的最後一個異能觸發後，就算你因故無法在該生物上放置+1/+1 指示物（最有可能的原因時它已離開戰場），你也會抽一張牌。

無饜食慾

{一}{綠}

瞬間

你可以犧牲一個食品。如果你如此作，則目標生物得+5/+5 直到回合結束。若否，則該生物得+3/+3 直到回合結束。

- 你在施放無饜食慾時便需選擇目標生物，但你要到咒語結算時，才需決定是否要犧牲食品。
- 如果在無饜食慾試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。你不會犧牲食品。

寓言守護獸

{三}{綠}{綠}

生物～貓

4/5

每當一個或數個由你操控的非人類生物對任一玩家造成戰鬥傷害時，抽一張牌。

- 如果由你操控的非人類生物同時對兩位或更多玩家造成戰鬥傷害，則每有一位這類玩家，寓言守護獸的異能便會觸發一次。
 - 就算在由你操控的非人類對玩家造成戰鬥傷害的同時，寓言守護獸受到了致命傷害，其異能也會觸發。
 - 由於具先攻異能的生物會比不具先攻異能的生物先一步造成傷害，因此如果你有生物在一次戰鬥的不同時機分別對同一位玩家造成戰鬥傷害，則寓言守護獸的異能會觸發兩次。
-

肯理斯化身

{一}{綠}

結界～靈氣

結附於生物

當肯理斯化身進戰場時，抽一張牌。

所結附的生物失去所有異能，且是基礎力量與防禦力

為 3/3 的綠色麋鹿生物。（它會失去其他牌張類別

和生物類別。）

- 如果在肯理斯化身結算時，此靈氣將要結附的生物已經是不合法目標，則整個咒語都不會結算。它不會進戰場，因此其異能不會觸發。
 - 若在受肯理斯化身結附後，被影響的生物才獲得某異能，則該生物依舊會具有此異能。
 - 對該生物而言，先前將其基礎力量與防禦力設定為某特定值的效應，都會被肯理斯化身蓋掉。任何設定力量或防禦力的效應若在肯理斯化身結附於生物之後生效，則將會蓋過此效應。
 - 會更改受影響的生物之力量和 / 或防禦力的效應，例如葬儀慶典，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，也會如此生效。
 - 所結附的生物原本所具有的顏色和生物類別都會被肯理斯化身蓋掉。它就只是一個綠色麋鹿。該生物會保留其擁有的超類別（例如傳奇），但會失去其他任何牌張類別（例如神器）。
 - 你可以將肯理斯化身結附在只是短時間內是生物的永久物上，例如魔法馬車。若出現此情況，則此靈氣的效應會讓所結附的永久物一直是綠色麋鹿生物，就算前述短時效應結束之後也是如此。
 - 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此某生物受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中肯理斯化身結附於它而變成致命傷害。
-

熱戀野獸

{二}{綠}

生物～野獸 / 貴族

5/5

除非你操控 1/1 生物，否則熱戀野獸不能攻擊。

//

心之所愛

{綠}

巫術～歷險

派出一個 1/1 白色人類衍生生物。(然後放逐此牌。之後你還可以從放逐區中施放該生物。)

- 你不是非要讓 1/1 生物一同攻擊，才能讓熱戀野獸進行攻擊。你只需操控有 1/1 生物即可。
- 一旦熱戀野獸進行攻擊後，即使你不再操控 1/1 生物，它也會繼續攻擊。
- 如果熱戀野獸本身的力量和防禦力被降至 1/1，它便會領悟熱愛自己才是邁向幸福生活的第一步，且能在你未操控其他的 1/1 生物之情況下進行攻擊。

馬利夫騎兵

{一}{綠}

生物～妖精 / 騎士

3/1

犧牲一個食品：目標生物本回合若能阻擋馬利夫騎兵，則須阻擋之。

- 如果該目標生物因故無法進行阻擋（例如已橫置），則它便不用阻擋。如果要支付費用才能讓其阻擋，則這並不會強迫其操控者必須支付該費用，所以這種情況下，該生物也不至於必須要阻擋。
 - 如果該目標生物能阻擋其他生物，但無法阻擋馬利夫騎兵，則該生物可自由選擇是要阻擋另外的生物或是根本不進行阻擋。
-

王脈永傳

{三}{綠}

瞬間

將目標牌從你的墳墓場移回你手上。將至多另一張目

標牌從你墳墓場置於你的牌庫頂。放逐王脈永傳。

固色~ 如果施放此咒語時支付過至少三點綠色魔法力，則改為將這些牌移回你手上並放逐王脈永傳。

- 於你選擇將哪些牌指定為目標時，便須一併決定哪張要移回你手上，哪張要置於你的牌庫頂，而不是等到王脈永傳結算時才選擇。
- 如果在王脈永傳結算時，如果這兩張目標牌其中之一已經是不合法目標，則你仍會將另一張牌置於相應區域並放逐王脈永傳。如果兩個目標都成為不合法目標，則該咒語不會結算，且你不會放逐王脈永傳。

很久以前

{一}{綠}

瞬間

如果此咒語是你本盤遊戲中施放的第一個咒語，則你施放它時可以不需支付其魔法力費用。

檢視你牌庫頂的五張牌。你可以展示其中的一張生物或地牌，並將其置於你手上。將其餘的牌以隨機順序置於你的牌庫底。

- 你能施放很久以前的最早時機，是在先手玩家的維持當中，此時該玩家還沒有機會使用地。

膂力過人

{三}{綠}

巫術

在目標由你操控的生物上放置一個+1/+1 指示物，然後它與目標不由你操控的生物互鬥。（它們各向對方造成等同於本身力量的傷害。）*固色*

~ 如果施放此咒語時支付過至少三點綠色魔法力，則該由你操控的生物獲得不滅異能直到回合結束。

- 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，否則你不能施放贅力過人。
- 如果在贅力過人試圖結算時，其中任一目標已經是不合法目標，則兩個生物都不會造成或受到傷害。
- 如果在贅力過人試圖結算時，由你操控的生物已經是不合法目標，則沒有生物會得到+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，則由你操控的生物仍會得到+1/+1 指示物並獲得不滅異能（若適用）。
- 由於遊戲是在將有玩家獲得優先權的時候，才會檢查狀態動作並消滅其上標記了致命傷害的生物，因此如果你的生物在互鬥中受到了致命傷害，它也能憑藉從贅力過人處獲得的不滅異能而活下來。

尋水獸

{二}{綠}{綠}

傳奇生物 ~ 野獸

4/4

警戒，死觸，敏捷

尋水獸不能被力量等於或小於 2 的生物阻擋。

由你操控之生物所造成的戰鬥傷害不能被防止。

每當尋水獸向任一對手造成戰鬥傷害時，它對目標由

該玩家操控的鵬洛客造成等量的傷害。

- 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。
 - 尋水獸只會讓戰鬥傷害不會被包含「防止」此字眼的效應防止。
 - 尋水獸於其最後一個異能結算時對目標鵬洛客造成的傷害不屬於戰鬥傷害。
 - 如果受到傷害的對手未操控任何鵬洛客，尋水獸的最後一個異能就只是沒有效果。
-

玫茨長戟

{綠}

神器 ~ 武具

當玫茨長戟進戰場時，將它裝備在目標由你操控的非人類生物上。

佩帶此武具的生物得+2/+1。

佩帶{五} ({五}：裝備在目標由你操控的生物上。佩帶的時機視同巫術。)

- 如果當玫茨長戟進戰場時，沒有生物可供其裝備，則它只是會以未裝備的狀態留在戰場上。

陣鏈芳綸爵士

{綠}{綠}

傳奇生物 ~ 人類 / 騎士

2/2

每當陣鏈芳綸爵士攻擊時，另一個目標進行攻擊的生物得+X/+X 直到回合結束，X 為芳綸爵士的力量。

- X 的數值會於芳綸爵士的觸發式異能結算時決定。數值確定後，就算芳綸爵士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。
- 如果芳綸爵士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 的值。
- 如果於芳綸爵士的觸發式異能結算時，其力量為負數，則 X 視為 0。

碎屑路徑

{一}{綠}

結界

當碎屑路徑進戰場時，派出一個食品衍生物。(食品衍生物是具有「{二}，{橫置}，犧牲此神器：你獲得 3 點生命」的神器。)

每當你犧牲一個食品時，你可以支付{一}。若你如此作，則檢視你牌庫頂的兩張牌。你可以展示其中的一張永久物牌，並將它置於你手上。將其餘的牌以任意順序置於你牌庫底。

- 在結算第二個觸發式異能的過程中，你不能多次支付{一}，好多次檢視牌。
- 永久物牌包括神器、生物、結界、地以及鵬洛客牌。

惡狼

{二}{綠}{綠}

生物～狼

3/3

當惡狼進戰場時，它與至多一個目標不由你操控的生物互鬥。

犧牲一個食品：在惡狼上放置一個+1/+1 指示物。

它獲得不滅異能直到回合結束。將之橫置。

- 如果當惡狼的異能試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此異能不會結算。如果惡狼已不在戰場上，則該目標生物既不會造成傷害，也不會受到傷害。
- 你可以於惡狼的第一個異能在堆疊上的時候，起動它的最後一個異能任意次數。
- 就算惡狼已橫置，你也可以起動它的最後一個異能。

幻境保衛者

{一}{綠}

生物～妖精 / 弓箭手

2/2

閃現

延勢

每當另一個非人類生物在你的操控下進戰場時，你可以支付{X}。當你如此作時，在幻境保衛者上放置 X 個+1/+1 指示物。

- 如果你於幻境保衛者的觸發式異能結算過程中支付了{X}，則其自身觸發式異能便會觸發並另行結算。這類效應與註記「若你如此作...」之效應的區別是在：在你支付魔法力之後，但在該生物獲得+1/+1 指示物之前，玩家仍能有所行動。
-

幻野林偵獵手

{綠}

生物～妖精 / 戰士

1/1

每當幻野林偵獵手進行攻擊或阻擋時，若你操控另一個非人類生物，則幻野林偵獵手得+1/+1 直到回合結束。

- 如果在幻野林偵獵手攻擊或阻擋後的時點，你未操控另一個非人類生物，則其異能根本不會觸發。如果你於該異能結算時未操控另一個非人類生物，則該異能沒有效果。在這兩個時點之間是否出現過「你操控非人類生物」的情況並不重要；於當回合稍後時段是否出現過前述情況也不重要。

蓋倫碧王約沃

{綠}{綠}{綠}

傳奇生物～巨人 / 貴族

0/0

蓋倫碧王約沃進戰場時上面有四個+1/+1 指示物。
每當另一個綠色生物在你的操控下進戰場時，在約沃上放置一個+1/+1 指示物。然後如果前者的力量大於約沃的力量，則在約沃上放置另一個+1/+1 指示物。

- 約沃的觸發式異能是於你在約沃上放置一個+1/+1 指示物之後，再拿進戰場之綠色生物的力量作比較。如果所放置的指示物會讓約沃的力量大於或等於進戰場生物之力量，則約沃不會再得一個+1/+1 指示物。
- 如果該進戰場的綠色生物在約沃的觸發式異能結算前就已死去，則利用其最後在戰場上的力量數值來決定約沃是否能再得一個+1/+1 指示物。

多色

全宅起舞

{X}{白}{藍}

巫術

選擇至多 X 張目標在你墳墓場中的神器和 / 或非靈氣結界牌，且其總魔法力費用均須等於或小於 X。將它們移回戰場。如果 X 等於或大於 6，則這些永久物為 4/4 生物，且仍具有原本類別。

- 如果墳墓場中某張牌的魔法力費用中包括{X}，則 X 視為 0。
- 如果 X 為 6 或更多，則該些神器和 / 或結界是當成 4/4 生物來進戰場。它們不是先當作非生物永久物進入戰場，而後再變成生物。
- 以此法移回戰場的神器生物或結界生物會是 4/4 生物。
- 同時也是生物的武具不能裝備在任何東西上。你可以起動其佩帶異能，但它不會裝備到其他生物上。
- 如果稍後又有其他效應將移回的永久物變成生物，且設定了它成為生物時的力量和防禦力，則所成之生物的力量和防禦力便會是新設定的值；它不會是 4/4。特別一提，搭載載具的時候不會重新設定載具的力量和防禦力，所以如果你搭載載具，該載具將仍是 4/4 生物。

末日前兆

{二}{白}{黑}

結界

在每位玩家的維持開始時，該玩家犧牲一個非地且非衍生物的永久物。若該玩家無法如此作，則他棄一張牌、失去 2 點生命，你抽一張牌、獲得 2 點生命、派出一個 2/2，具警戒異能的白色騎士衍生生物；然後你犧牲末日前兆。

- 如果末日前兆在其異能還在堆疊上的時候就已離開戰場或改變操控權，則其效應仍會生效。你只是不能在效應要求你犧牲它時如此作。
- 如果該玩家既無法犧牲永久物，也無法棄牌，則他仍會失去 2 點生命，且末日前兆其餘的效應仍會生效。
- 如果該玩家能犧牲一個非地且非衍生物的永久物，則該玩家必須如此作。他不能選擇提前迎接末日。

- 在你的維持中，你在為末日前兆的異能選擇要犧牲的永久物時，可以選擇末日前兆本身。
- 在雙頭巨人遊戲中，末日前兆的異能會在隊伍的維持步驟中觸發兩次。你可以將這些異能依照任意順序排序，而該隊伍的兩位玩家都要犧牲一個永久物。如果有玩家無法如此作，就會面臨完整後果，就算你已在第一個觸發式異能結算過程中犧牲掉末日前兆也是如此。

拖入湖底

{藍}{黑}

瞬間

選擇一項～

- 反擊目標咒語，且其總魔法力費用須等於或小於其操控者墳墓場中牌的數量。
 - 消滅目標生物，且其總魔法力費用須等於或小於其操控者墳墓場中牌的數量。
- 對於魔法力費用中有{X}的咒語，則利用為 X 所選的值來確定該咒語的總魔法力費用。
 - 如果戰場上的生物的魔法力費用中包含{X}，則 X 視為 0。

逃往幻野

{三}{紅}{綠}

巫術

放逐你牌庫頂的五張牌。直到你下一個回合的回合結束，你可以使用以此法放逐的牌。

本回合中，你可以額外使用一個地。

- 你額外使用的地，不一定要在所放逐的牌之中。
 - 逃往幻野不會改變你能夠使用所放逐之牌的時機。舉例來說，如果你放逐了一張巫術牌，則你只能在你的行動階段當中且堆疊為空的時候施放之。如果你放逐了一張地牌，則你只能於你的行動階段中，且你有可以使用地數的時候使用之。
 - 施放被放逐的牌會導致其離開放逐區。你無法多次施放它。
 - 如果你未以此法使用某張牌，則該牌留在放逐區。
-

仙林境接骨木

{一}{綠}{白}

生物～樹妖 / 德魯伊

0/0

警戒

由你操控的永久物中每包括一種顏色，仙林境接骨木

便得+1/+1。

{橫置}：由你操控的永久物中每包括一種顏色，便加

一點該色的魔法力。

- 仙林境接骨木的第二個異能最多能讓它+5/+5，即因白色、藍色、黑色、紅色和綠色各得+1/+1。「金色」、「多色」和「無色」不是顏色。類似地，仙林境接骨木最後一個異能最多能產生五點魔法力。
- 由於仙林境接骨木本身是綠白雙色永久物，其第二個異能通常能讓它能得+2/+2，且其最後一個異能通常至少能產生{綠}{白}。

遭詛獵人賈路

{四}{黑}{綠}

傳奇鵬洛客～賈路

5

0：派出兩個 2/2，黑綠雙色的狼衍生物，它們具

有「當此生物死去時，在每個由你操控的賈路上各放置一個忠誠指示物。」

-3：消滅目標生物。抽一張牌。

-6：你獲得具有「由你操控的生物得+3/+3 且具有踐踏異能」的徽記。

- 如果在賈路的任一狼衍生物受到致命傷害的同時，賈路的忠誠降為 0 或更低，則在狼的觸發式異能夠夠將他救下來之前，賈路就已經進入你的墳墓場。
 - 如果在賈路的第二個異能試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此異能不會結算。你不會抽牌。如果該目標是合法目標，但沒有被消滅（最有可能的原因是它具有不滅異能），則你仍會抽牌。
-

慷慨的咕加力

{一}{紅}{綠}

傳奇生物 ~ 鬼怪 / 祭師

3/3

每個由你操控的其他非人類生物進戰場時上面均額外
有一個+1/+1 指示物。

- 如果由你操控的非人類生物原本進戰場時上面沒有+1/+1 指示物，則它現在進戰場時上面會有一個+1/+1 指示物。
- 與咕加力同時進戰場的其他非人類生物不會得到+1/+1 指示物。
- 如果非人類生物是當作人類生物的複製品來進戰場，則它不會得到+1/+1 指示物。類似地，如果人類生物是當作非人類生物來進戰場，則它會得到+1/+1 指示物。

密爾湖巨蛇

{四}{藍}{黑}

生物 ~ 巨蛇

7/7

閃現

{藍}，犧牲一個海島：密爾湖巨蛇本回合不能被阻擋。

{黑}，犧牲一個沼澤：你獲得 1 點生命且抽一張牌。

{藍}{黑}：將五張目標在同一對手墳墓場中的牌放逐。將密爾湖巨蛇從你的墳墓場移回你手上。只可以於你能施放巫術的時機下起動此異能。

- 「海島」指具有海島此副類別的地，並非所有能夠產生藍色魔法力的地都是海島。舉例來說，神秘聖地是海島，但凡翠絲堡不是。類似地，「沼澤」指具有沼澤此副類別的地，並非所有能夠產生黑色魔法力的地都是沼澤。
- 在密爾湖巨蛇已被阻擋後再起動其第一個起動式異能，並不會使其成為未受阻擋。
- 如果你無法指定在同一對手墳墓場中的五張牌當作目標，便不能起動密爾湖巨蛇的最後一個異能。
- 如果在密爾湖巨蛇的最後一個異能結算時，只有至多四張目標牌成為不合法目標，則剩餘的合法目標仍會被放逐，且密爾湖巨蛇會移回你手上。

- 如果在密爾湖巨蛇的最後一個異能結算時，所有目標牌都已經是不合法目標，則整個異能不會結算。不會移回密爾湖巨蛇。

竊冠甌柯

{一}{綠}{藍}

傳奇鵬洛客～甌柯

4

+2：派出一個食品衍生物。（*食品衍生物是具有「{二}，{橫置}，犧牲此神器：你獲得3點生命」的神器。*）

+1：目標神器或生物失去所有異能，且成為基礎力量與防禦力為 3/3 的綠色麋鹿生物。

-5：選擇目標由你操控的神器或生物和目標由對手操控且力量等於或小於 3 的生物。交換兩者的操控權。

- 甌柯的第二個和第三個異能將一直持續。它們不會於清除步驟終止，也不會因你或甌柯離開遊戲而結束。如果你換到的生物在稍後時段力量提升到大於 3，甌柯的第三個異能也不會終止。
- 若甌柯的第二個異能結算後，被影響的生物才獲得某異能，則該生物依舊會具有此異能。
- 對該生物而言，先前將其基礎力量與防禦力設定為某特定值的效應，都會被甌柯的第二個異能蓋掉。其他將其力量或防禦力設定為某特定值的效應，如果是在甌柯的第二個異能結算後才生效，則將會蓋過此效應。
- 會更改受影響的生物之力量和 / 或防禦力的效應，例如葬儀慶典，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，也會如此生效。
- 受影響的生物原本所具有的顏色和生物類別都會被甌柯的第二個異能蓋掉。它就只是一個綠色麋鹿。該生物會保留其擁有的超類別（例如傳奇），但會失去其他任何牌張類別（例如神器）。
- 甌柯的第二個異能能指定只是短時間內是神器或生物的永久物為目標，例如幻法仙靈甌柯。若出現此情況，此效應會讓該永久物一直是綠色麋鹿生物，就算前述短時效應結束之後也是如此。
- 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此某生物受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中甌柯的第二個異能改變其防禦力而變成致命傷害。
- 如果任一目標永久物於甌柯的最後一個異能結算時已不是合法目標，則此交換不會發生。

- 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。獲得武具的操控權不會令它卸裝，不過武具的新操控者可以在自己的行動階段起動其上的佩帶異能。

狂徒嬉戲

{一}{紅}{白}{白}

結界

在你的維持開始時，隨機選擇一項。派出一個具相應特徵的紅白雙色衍生生物。

- 3/1 的人類 / 戰士，且具踐踏與敏捷。
- 2/1 的人類 / 僧侶，且具繫命與敏捷。
- 1/2 的人類 / 浪客，且具敏捷與「當此生物進戰場時，它對任意一個目標造成 1 點傷害。」

- 於你將狂徒嬉戲的觸發式異能放進堆疊時，模式就已藉由隨機方式選定。玩家會知道該異能將派出怎樣的衍生物，並能據此回應。

皇族雙子

{一}{藍}{紅}

傳奇鵬洛客～威爾 / 蘿婉

5

+1：抽一張牌，然後棄一張牌。

+1：直到回合結束，目標生物得+2/+0 且獲得先攻與踐踏異能。

-8：抽四張牌。當你如此作時，皇族雙子對任意一個目標造成等同於你手牌數量的傷害。

- 你是在皇族雙子的第一個異能結算的過程中抽一張牌並棄一張牌。在這兩個動作之間無法發生任何事情，且沒有玩家能採取任何動作。
- 皇族雙子的最後一個異能進堆疊時不指定目標。在該異能結算過程中，你抽四張牌。當你如此作時，自身觸發式異能觸發，你是在此時選擇目標生物，並對它造成傷害。這類效應與註記「若你如此作...」之效應的區別是在：你是在看到所抽的牌為何之後才選擇目標。
- 如果於結算皇族雙子最後一個異能的過程中，你抽的牌不足四張，則它的自身觸發式異能不會觸發。

- 如果於結算皇族雙子最後一個異能的過程中，有替代性效應令你抽了五張或更多牌，它的自身觸發式異能仍只會觸發一次，就算你抽了八張牌也是一樣。

逐寶仙靈

{一}{白}{藍}

生物 ~ 仙靈

1/1

飛行，警戒

只要你操控神器，逐寶仙靈便得+1/+1。

只要你操控結界，逐寶仙靈便得+1/+1。

- 既是神器又是結界的永久物能同時滿足逐寶仙靈的兩個異能，因此能讓逐寶仙靈得+2/+2。

鋼爪長槍

{黑}{紅}

神器 ~ 武具

佩帶此武具的生物得+2/+2。

佩帶騎士{一}

佩帶{三}

- 只會在佩帶騎士異能起動時，以及該異能結算時，才檢查該目標生物是否是騎士。如果該生物在之後因故成為非騎士的生物，鋼爪長槍仍會裝備於其上。

雷拳聖戰軍

{黑}{紅}

生物 ~ 人類 / 騎士

2/2

威懾

在你的維持開始時，每位玩家各抽一張牌且失去 1

點生命。

- 在雙頭巨人遊戲中，雷拳聖戰軍的觸發式異能會讓每支隊伍的玩家各抽一張牌後，令每支隊伍各失去兩次 1 點生命。
-

離群良駒

{一}{綠}{白}

生物 ~ 馬

3/3

每當你施放具有歷險的生物咒語時，在離群良駒上放置一個+1/+1 指示物。（它不需先完成歷險。）

- 離群良駒的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。

冬霜沼指揮官

{白}{黑}

生物 ~ 人類 / 騎士

2/*

死觸

冬霜沼指揮官的防禦力等同於由你操控的騎士數量。

每當冬霜沼指揮官攻擊時，另一個目標由你操控的騎士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。）

- 設定冬霜沼指揮官防禦力之異能會在所有區域生效，而不是只在戰場上。
- 只要冬霜沼指揮官在戰場，其異能就會計算它本身，因此它至少會是 2/1。
- 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此冬霜沼指揮官受到的非致命傷害，可能會因為在該回合中由你操控的騎士離開戰場而變成致命傷害。

混血

貪婪索求

{藍/黑}{藍/黑}{藍/黑}{藍/黑}

巫術

目標對手展示其手牌。你從該玩家的墳墓場或手牌選擇一張非地牌將該牌放逐。於該牌持續放逐的時段內，你可以施放該牌，且你可以將魔法力視同任意顏色的魔法力來支付施放該咒語的費用。

- 如果你藉由貪婪索求施放了某個歷險，則能在稍後時段將之當成生物來施放的玩家會是你，而非該牌的擁有者。
- 貪婪索求不會改變你能夠施放所放逐之牌的時機。舉例來說，如果你放逐了一張巫術牌，則你只能在你的行動階段當中且堆疊為空的時候施放之。
- 施放被放逐的牌會導致其離開放逐區。你無法多次施放它。
- 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，則你因貪婪索求的效應而操控的咒語或永久物會被放逐。

不亡騎士

{黑/綠}{黑/綠}{黑/綠}{黑/綠}

生物～骷髏妖 / 騎士

4/2

敏捷

每當你每回合首度獲得生命時，將不亡騎士從你的墳墓場移回你手上。

- 不亡騎士必須於你獲得生命時那一刻就在你的墳墓場中，才會讓其最後一個異能觸發。如果你因具繫命異能之來源的傷害而獲得生命，且在造成這份傷害的同時，不亡騎士也受到了致命傷害，則它要等到遊戲稍後檢查狀態動作的時候才會進入墳墓場，因此不能觸發該異能。
- 如果不亡騎士進入墳墓場的當回合中，你已在稍早時段獲得過生命，則其最後一個異能該回合不能觸發。

獵首精英

{黑/紅}{黑/紅}{黑/紅}{黑/紅}

生物～人類 / 騎士

2/3

威懾（此生物只能被兩個或更多生物阻擋。）

{黑/紅}{黑/紅}{黑/紅}，犧牲另一個生物或一個神器：

獵首精英對目標生物或鵬洛客造成 2 點傷害。

- 如果獵首精英因故成為神器，則你便能犧牲它以支付本身起動式異能的費用。
-

堅毅騎兵

{白/黑}{白/黑}{白/黑}{白/黑}

生物～人類 / 騎士

4/2

{白/黑}{白/黑}：堅毅騎兵獲得繫命異能直到回合結束。

{白/黑}{白/黑}{白/黑}：堅毅騎兵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。）

- 同一個生物上的數個繫命或不滅異能不會累計。

雷動巨嘴龜

{綠/藍}{綠/藍}{綠/藍}{綠/藍}

生物～龜 / 多頭龍

4/4

每當你施放總魔法力費用等於或大於 5 的咒語時，抽一張牌。

- 對於魔法力費用中有{X}的咒語，則利用為 X 所選的值來確定該咒語的總魔法力費用。
- 雷動巨嘴龜的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。

無色神器

薑餅怪人

{一}

神器生物～食品 / 魔像

1/1

敏捷

{一}：薑餅怪人本回合只能被具敏捷異能的生物阻擋。

{二}，{橫置}，犧牲薑餅怪人：你獲得 3 點生命。

- 在薑餅怪人被不具敏捷異能的生物阻擋後，再起動其第二個異能，不會使其成為未受阻擋。

紋章旗幟

{三}

神器

於紋章旗幟進戰場時，選擇一種顏色。

由你操控的該色生物得+1/+0。

{橫置}：加一點該色的魔法力。

- 你只能為紋章旗幟的異能選擇白色、藍色、黑色、紅色或綠色。你不能選擇「多色」、「金色」或「無色」。
- 如果因故沒有選擇顏色，則紋章旗幟的靜止式異能沒有效果，其魔法力異能起動後也不會產生魔法力。無色生物不會得+1/+0，你也不會產生{無}。

洛司溫石像鬼

{一}

神器生物～石像鬼

0/3

{四}：直到回合結束，洛司溫石像鬼得+2/+0且獲得飛行異能。

- 你可以在同一個回合中多次起動洛司溫石像鬼的異能，就算它已具有飛行異能也一樣。

幸運苜蓿

{二}

神器

每當你施放歷險瞬間或巫術咒語時，將其複製。你可以為該複製品選擇新的目標。

- 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；你無法將該複製品當作生物來施放。
- 幸運苜蓿可以複製任何歷險咒語，而非僅限具有目標者。
- 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）。
- 幸運苜蓿的異能及其產生的複製品都會比該歷險咒語先一步結算。就算該歷險咒語在複製品產生前就已被反擊，幸運苜蓿的異能和所成的複製品仍會結算。

跛行鎧甲

{三}

神器生物～組構體

*3

跛行鎧甲的力量等同於由你操控之神器和 / 或結界的
總數量。

- 設定跛行鎧甲力量之異能會在所有區域生效，而不是只在戰場上。
- 只要跛行鎧甲在戰場，其第一個異能就會計算它本身，因此它至少會是 1/3。
- 既是神器又是結界的永久物只會計算一次。

術士掃帚

{二}

神器生物～精靈

2/1

每當你犧牲另一個永久物時，你可以支付{三}。若你
如此作，則派出一個衍生物，此衍生物為術士掃帚的
複製品。

- 術士掃帚的異能屬於觸發式異能，而非起動式異能。它不會讓你犧牲永久物時就能犧牲；你需要一些其他方法來犧牲永久物，例如食品衍生物的起動式異能。
- 如果你同時犧牲術士掃帚和另一個永久物，術士掃帚的異能會因該永久物觸發。
- 在結算術士掃帚的觸發式異能時，你無法多次支付{三}，好派出多個衍生物。不過，如果你操控數個術士掃帚，則你能為每個術士掃帚的異能各支付{三}。
- 所成之衍生物會具有術士掃帚的異能。它還能夠產生其本身的複製品。

- 該衍生物不會複製術士掃帚上面的指示物、靈氣或武具，也不會複製其他改變了術士掃帚之力量、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術士掃帚。但如果任何複製效應已影響了原版的術士掃帚，就必須將它們列入考慮。
- 如果術士掃帚在其觸發式異能結算前離開戰場，該衍生物仍將當作術士掃帚的複製品進戰場，並利用術士掃帚最後在戰場上時的可複製特徵值。

巫視望遠鏡

{二}

神器

於巫視望遠鏡進戰場時，檢視任一對手的手牌，然後任意選擇一個牌名。

除了魔法力異能之外，具有該名稱之來源的起動式異能都不能起動。

- 你可以選擇任何牌名，就算該牌通常並沒有任何起動式異能也是一樣。並未限制只能選擇於對手手牌中見到的名稱。
- 你不能選擇衍生物的名稱（例如「食品」），除非該衍生物的名稱與某張牌同名。
- 起動式異能會包含冒號。通常會寫成「[費用]：[效應]。」有些關鍵字異能也屬於起動式異能（例如佩帶和搭載），它們的規則提示中會包含冒號。觸發式異能（以「當～」，「每當～」或「在～時」為開頭）不受巫視望遠鏡的最後一個異能影響。
- 起動式魔法力異能是於結算時產生魔法力的異能，而非要支付魔法力才能起動的異能。
- 無論牌在什麼區域，都會受巫視望遠鏡的影響。這包括手上的牌，墳墓場中的牌和被放逐的牌。

武器架

{四}

神器

武器架進戰場時上面有三個+1/+1 指示物。

{橫置}：將一個+1/+1 指示物從武器架移到目標生物上。只可以於你能施放巫術的時機下起動此異能。

- 除非武器架因故變成生物，否則其上的+1/+1 指示物不會影響其本身。

- 武器架在用完其上的+1/+1 指示物後，會留在戰場上。雖然你可以起動其最後一個異能，但不會有任何效果。
- 如果於武器架的起動式異能結算時，它已經離開戰場或其上沒有+1/+1 指示物，則你不會在該目標生物上放置+1/+1 指示物。如果該生物成為不合法目標，或因故不能在其上放置+1/+1 指示物，則你不會從武器架上移去+1/+1 指示物。

巫婆爐灶

{一}

神器

{橫置}，犧牲一個生物：派出一個食品衍生物。如果所犧牲的生物之防禦力等於或大於 4，則改為派出兩個食品衍生物。(食品衍生物是具有「{二}，{橫置}，犧牲此神器：你獲得 3 點生命」的神器。)

- 在你宣告起動巫婆爐灶的異能和你犧牲生物之間，沒有玩家能有所行動。特別一提，他們不能試圖去除或縮小你要烘烤的生物。

地

蓋倫碧堡

地

除非你操控樹林，否則蓋倫碧堡須橫置進戰場。

{橫置}：加{綠}。

{二}{綠}{綠}，{橫置}：加六點{綠}。此魔法力只能用來施放生物咒語，或是起動生物的異能。

- 蓋倫碧堡的最後一個異能產生之魔法力，不能用來支付不在戰場上的生物牌之起動式異能的費用。
-

洛司溫堡

地

除非你操控沼澤，否則洛司溫堡須橫置進戰場。

{橫置}：加{黑}。

{一}{黑}{黑}，{橫置}：抽一張牌，然後你失去等同於
你手牌數量的生命。

- 在你抽牌與失去生命之間，沒有玩家能有所行動。

神奇小徑

地

{橫置}，犧牲神奇小徑：從你的牌庫中搜尋一張基本
地牌，將之橫置放進戰場，然後將你的牌庫洗牌。然
後如果你操控四個或更多地，則重置該地。

- 在判斷你是否操控四個或更多地時，會將你剛放進戰場的地計算在內，但不會算上神奇小徑。
- 如果你操控四個或更多地，則該基本地並非以未橫置的狀態進戰場；它是先橫置進入，而後你再將它重置。

競技賽場

地

{橫置}：加{無}。

{橫置}：加{紅}，{白}或{黑}。此魔法力只能用來施放
騎士或武具咒語。

- 競技賽場第二個異能產生之魔法力不能用來起動異能，包括佩帶異能。
- 如果某效應提到了「[副類別]咒語」，則它僅指具有該副類別的咒語。舉例來說，雖然騎士衝鋒的牌名中含有「騎士」字眼，且能讓騎士獲益，但它不是騎士牌。

「買一盒」贈卡、鵬洛客套牌和爭鋒套牌

復歸國王肯理斯 (「買一盒」贈卡)

{四}{白}

傳奇生物～人類 / 貴族

5/5

{紅}：所有生物獲得踐踏與敏捷異能直到回合結束。

{一}{綠}：在目標生物上放置一個+1/+1 指示物。

{二}{白}：目標玩家獲得 5 點生命。

{三}{藍}：目標玩家抽一張牌。

{四}{黑}：將目標生物牌在其擁有者的操控下從墳墓場放進戰場。

- 肯理斯的第一個異能只會影響它結算時已經在戰場上的生物。本回合稍後時段才進戰場的生物不會獲得踐踏或敏捷異能。
- 肯理斯的最後一個異能可以指定在任何一位玩家墳墓場種的生物牌為目標。會是由其擁有者來操控生物，且就算你離開遊戲，它也會留在戰場上。

星火勇花蘿婉 (鵬洛客套牌中的牌張)

{三}{紅}{紅}

傳奇鵬洛客～蘿婉

5

+1：直到回合結束，至多一個目標生物得+3/+0 且獲得先攻異能。

-2：星火勇花蘿婉對至多兩個目標生物各造成 1 點傷害。這些生物本回合不能進行阻擋。

-9：獲得所有生物的操控權直到回合結束。將它們重置。它們獲得敏捷異能直到回合結束。

- 蘿婉的第二個異能不能兩次都選擇同一個生物為目標，好對它造成 2 點傷害。
 - 如果蘿婉的第二個異能的各目標仍是合法目標，但有效應防止了將對其造成的傷害，則該目標生物本回合仍不能進行阻擋。
 - 蘿婉的第三個異能可影響已經由你操控或者已是未橫置的生物。它會重置它們（如適用）並賦予它們敏捷異能。
 - 就算獲得某生物之操控權，也不會讓你同時獲得其上任何靈氣或武具之操控權。
-

幻法仙靈甌柯 (鵬洛客套牌中的牌張)

{四}{綠}{藍}

傳奇鵬洛客 ~ 甌柯

4

+1：在至多一個目標由你操控的生物上放置兩個

+1/+1 指示物。

0：直到回合結束，幻法仙靈甌柯成為目標由你操控的生物之複製品。防止本回合中將對他造成的所有傷害。

-7：直到回合結束，每個由你操控的生物均獲得踐踏異能，且基礎力量與防禦力都為 10/10。

- 如果甌柯在他進戰場的那回合就變成生物，則你不能用它進行攻擊或利用其上的{橫置}異能（如果他因故獲得了異能）。
- 於甌柯是生物期間，他不是鵬洛客。對他造成的傷害不會使他失去忠誠。
- 如果在甌柯的第二個異能試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此異能不會結算。不會防止將對甌柯造成的傷害。
- 甌柯所複製的，就只有該目標生物上所印製的值而已。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。特別一提，如果該目標生物通常不是生物，則它也不會複製將其變為生物的效應。
- 如果該目標生物已經複製了別的東西，則甌柯會成為該生物目前所複製的東西。
- 甌柯的最後一個異能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成為 10/10。
- 無論效應產生的順序為何，都是由設定生物基礎力量和防禦力之效應先生效，而後才輪到會影響其力量和 / 或防禦力、但並未將其設定為特定數字或數值的效應生效。會影響其力量和防禦力之指示物，也是要等到設定基礎力量和防禦力的效應生效後才會生效。

棘堡奧夫 (鵬洛客套牌中的牌張)

{一}{綠}

生物 ~ 奧夫

2/2

{八}：棘堡奧夫之基礎力量與防禦力為 10/10 直到回合結束。只能於你操控甌柯鵬洛客時起動此異能。

- 只有在你開始起動棘堡奧夫異能的時候，才會檢查你是否操控甌柯鵬洛客。之後就算甌柯在異能結算前或當回合稍後時段離開戰場，也沒有影響。
- 無論效應產生的順序為何，都是由設定棘堡奧夫基礎力量和防禦力之效應先生效，而後才輪到會影響棘堡奧夫力量和 / 或防禦力、但並未將其設定為特定數字或數值的效應生效。會影響其力量和防禦力之指示物，也是要等到設定基礎力量和防禦力的效應生效後才會生效。

甌柯式恭迎 (鵬洛客套牌中的牌張)

{三}{綠}{藍}

瞬間

由你操控的生物之基礎力量與防禦力為 3/3 直到回合結束。你可以從你的牌庫和 / 或墳墓場中搜尋一張名稱為幻法仙靈甌柯的牌，展示該牌，並將它置於你手上。如果你以此法搜尋你的牌庫，則將它洗牌。

- 你就算未操控生物，也能施放甌柯式恭迎。你就只是搜尋幻法仙靈甌柯。
- 對該些生物而言，先前將其基礎力量與防禦力設定為某特定值的效應，都會被甌柯式恭迎蓋掉。其他將其力量或防禦力設定為某特定值的效應，如果是在甌柯式恭迎結算後才生效，則將會蓋過此效應。
- 會更改受影響的生物之力量和 / 或防禦力的效應，例如葬儀慶典，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，也會如此生效。

勇者戰鎚 (爭鋒套牌裡的牌張)

{二}{白}

神器 ~ 武具

佩帶此武具的生物具有警戒異能，且勇者戰鎚上每有一個充電指示物，它便得 +1/+1。

每當一個生物在你的操控下進戰場時，在勇者戰鎚上放置一個充電指示物。

佩帶{三}

- 即使勇者戰鎚上沒有充電指示物，佩帶此武具的也具有警戒異能。
-

銀翼小隊 (爭鋒套牌裡的牌張)

{五}{白}

生物 ~ 人類 / 騎士

/

飛行，警戒

銀翼小隊的力量和防禦力各等同於由你操控的生物數量。

每當銀翼小隊攻擊時，派出若干 2/2 白色，具警戒

異能的騎士衍生生物，其數量等同於你的對手數量。

- 設定銀翼小隊的力量和防禦力之異能會在所有區域生效，而不是只在戰場上。
- 只要銀翼小隊在戰場，其第一個異能就會計算它本身，因此它至少會是 1/1。
- 在多人遊戲中，銀翼小隊之觸發式異能不會將已離開遊戲的對手計算在內。

作坊元老 (爭鋒套牌裡的牌張)

{六}{藍}

生物 ~ 人類 / 神器師

4/4

由你操控的神器生物具有飛行異能。

在你回合的戰鬥開始時，你可以令目標由你操控的非生物神器成為 0/0 神器生物。若你如此作，則在其上放置四個 +1/+1 指示物。

- 作坊元老的觸發式異能之效應會一直持續下去。它不會在清除步驟中消除。
 - 如果某神器因作坊元老之故而成為生物，則除非你在你的回合開始時便持續操控該神器，否則它不能攻擊。
 - 如果稍後又有其他效應將該神器變成生物，且設定了它成為生物時的力量和防禦力，則該生物的基礎力量和防禦力便會是新設定的值；它不會是 0/0。特別一提，搭載載具的時候不會重新設定載具的力量和防禦力，所以如果你搭載載具，則載具的基礎力量和防禦力仍為 0/0。
-

吱響巫婆 (爭鋒套牌裡的牌張)

{三}{黑}

生物 ~ 人類 / 邪術師

2/2

當吱響巫婆進戰場時，派出若干 1/1 黑色老鼠衍生

生物，其數量等同於你的對手數量。

{一}{黑}，犧牲一個生物：目標生物得-2/-2 直到回合結束。

- 你可以犧牲吱響巫婆來支付其本身最後一個異能的費用。
- 在多人遊戲中，吱響巫婆之觸發式異能不會將已離開遊戲的對手計算在內。

死亡滋味 (爭鋒套牌裡的牌張)

{四}{黑}{黑}

巫術

每位玩家各犧牲三個生物。你派出三個食品衍生物。

(食品衍生物是具有「{二}，{橫置}，犧牲此神器：你獲得 3 點生命」的神器。)

- 於死亡滋味結算時，首先由輪到該回合的玩家選擇三個由其操控的生物，然後其他玩家按照回合順序依次作出選擇，玩家在作選擇時已知道之前玩家的選擇為何。然後所有玩家同時犧牲所選的生物。
 - 如果某玩家操控三個或更少生物，則該玩家犧牲全部由其操控的生物。
 - 無論實際犧牲了多少個生物，也無論是否有部分或者全部玩家沒有犧牲生物，你都會派出三個食品衍生物。
-

鞍博雷破空兵 (爭鋒套牌裡的牌張)

{三}{紅}

生物 ~ 人類 / 騎士

4/3

只要是在你的回合中，鞍博雷破空兵便具有飛行異能。

每當鞍博雷破空兵攻擊時，你可以支付{二}{紅}。若你如此作，則由你操控的生物得+X/+0 直到回合結束，X 為你的對手數量。

- 在結算鞍博雷破空兵的觸發式異能時，你無法多次支付{二}{紅}，好得到多次加成。
- X 的數值會於鞍博雷破空兵的觸發式異能結算時決定。就算在該回合稍後時段有對手離開遊戲，其數值也不會改變。
- 在多人遊戲中，鞍博雷破空兵的觸發式異能不會將在其結算之前就已離開遊戲的對手計算在內。

荊棘長毛象 (爭鋒套牌裡的牌張)

{五}{綠}{綠}

生物 ~ 象

6/6

踐踏

每當荊棘長毛象或另一個生物在你的操控下進戰場時，荊棘長毛象與至多一個目標不由你操控的生物互鬥。

- 如果當荊棘長毛象的異能試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此異能不會結算。如果荊棘長毛象已不在戰場上，則該目標生物既不會造成傷害，也不會受到傷害。
-

禍水阿莉萊 (爭鋒套牌裡的牌張)

{一}{白}{藍}{黑}

傳奇生物 ~ 仙靈 / 邪術師

2/3

飛行，死觸，繫命

由你操控且具飛行異能的其他生物得+1/+0。

每當你施放神器或結界咒語時，派出一個 1/1 藍

色，具飛行異能的仙靈衍生生物。

- 阿莉萊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。
- 既是神器又是結界的咒語只會讓阿莉萊的最後一個異能觸發一次。

逐入寓言 (爭鋒套牌裡的牌張)

{四}{白}{藍}

瞬間

當你從你手上施放此咒語時，如果你操控神器則複製之，然後如果你操控結界則複製之。你可以為每個複製品選擇新的目標。

將目標非地永久物移回其擁有者手上。你派出一個

2/2 白色，具警戒異能的騎士衍生生物。

- 就算逐入寓言被反擊，其上面會產生本身複製品的觸發式異能也會照常結算並產生逐入寓言的複製品。該異能和所成的複製品都會比原版的逐入寓言先一步結算。
 - 只有於該觸發式異能結算時，才會檢查你是否操控神器和 / 或結界。
 - 如果你操控一個既是神器又是結界的永久物，則你會將逐入寓言複製兩次。
 - 如果在逐入寓言試圖結算時，該目標非地永久物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。你不會派出騎士衍生生物。
-

說書人楚蘭 (爭鋒套牌裡的牌張)

{二}{綠}{白}{藍}

傳奇生物 ~ 人類 / 德魯伊

2/4

警戒

每當你施放生物咒語時，抽一張牌，然後你可以將一張地牌從你手上放進戰場。

{三}，{橫置}：將目標由你操控的生物移回其擁有者手上。

- 楚蘭的觸發式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。
- 楚蘭的觸發式異能不算使用地。就算你在該回合中已使用過地，或當前不是你的回合，此異能仍可以將地牌放進戰場。

貪食巨魔 (爭鋒套牌裡的牌張)

{二}{黑}{綠}

生物 ~ 巨魔

3/3

踐踏

當貪食巨魔進戰場時，派出若干食品衍生物，其數量等同於你的對手數量。 (食品衍生物是具有「{二}，{橫置}，犧牲此神器：你獲得 3 點生命」的神器。)
{一}{綠}，犧牲另一個非地永久物：貪食巨魔得 +2/+2 直到回合結束。

- 你可以犧牲貪食巨魔之觸發式異能派出的食品衍生物，來支付其起動式異能的費用。
 - 在多人遊戲中，貪食巨魔之觸發式異能不會將已離開遊戲的對手計算在內。
-

騎士衝鋒 (爭鋒套牌裡的牌張)

{一}{白}{黑}

結界

每當一個由你操控的騎士攻擊時，每位對手各失去 1

點生命且你獲得 1 點生命。

{六}{白}{黑}，犧牲騎士衝鋒：將所有騎士生物牌從你的墳墓場移回戰場。

- 在雙頭巨人遊戲中，騎士衝鋒的第一個異能會讓對手隊伍失去兩次 1 點生命且你獲得一次 1 點生命。

受詛國王寇沃 (爭鋒套牌裡的牌張)

{二}{黑}{紅}{綠}

傳奇生物 ~ 龍 / 貴族

4/4

飛行

每當受詛國王寇沃進戰場或攻擊時，犧牲另一個永久物。

每當你犧牲一個永久物時，在寇沃上放置一個 +1/+1 指示物且抽一張牌。

- 如果你因故未操控其他永久物，則你仍可以用受詛國王寇沃攻擊。你不會犧牲任何東西，無法這麼作也沒有懲罰。
 - 寇沃的最後一個異能為觸發式異能，不是起動式異能。此異能不能讓你在想犧牲永久物時時就能犧牲；你需要利用其他方式來犧牲永久物，例如寇沃的第一個觸發式異能。
 - 如果你是在支付咒語或異能之費用的過程中犧牲永久物，則寇沃的最後一個異能會比該咒語或異能先一步結算。
 - 如果你犧牲了寇沃，則其最後一個異能會觸發。你不會在任何東西上放置 +1/+1 指示物，但你會抽一張牌。
 - 因「傳奇規則」而被置入墳墓場的傳奇永久物並非被犧牲。
-

灰谷英雄葛雯爵士 (爭鋒套牌裡的牌張)

{三}{紅}{白}{黑}

傳奇生物 ~ 人類 / 騎士

5/5

警戒，威懾

每當一個由你操控且已佩帶武具的生物攻擊時，你抽一張牌且失去 1 點生命。

由你操控的武具具有佩帶騎士{零}。

- 每個已佩帶武具的攻擊生物都只會觸發一次葛雯爵士的觸發式異能，無論該生物佩帶了多少個武具都一樣。
- 由你操控的武具除了佩帶騎士{零}之外，仍具有原本其他的佩帶異能。
- 只會在佩帶騎士異能起動時，以及該異能結算時，才檢查該目標生物是否是騎士。如果該生物在之後因故成為非騎士的生物，該武具仍會裝備於其上。
- 如果葛雯爵士在你起動佩帶騎士異能之後就離開了戰場，則儘管武具已經失去了該異能，已起動的異能仍會結算。

秘法印記 (爭鋒套牌裡的牌張)

{二}

神器

{橫置}：加一點魔法力，其顏色為你指揮官標識色中的任一顏色。

- 你指揮官的標識色在遊戲開始前就已確定，不會在遊戲中改變；即使你的指揮官處於不公開區域（比如你的手牌或者你的牌庫），或者某個效應改變了你指揮官的顏色都是一樣。
 - 如果你的指揮官是標識色中沒有顏色的牌，則秘法印記不會產生魔法力。它不會產生{無}。
 - 如果你沒有指揮官，則秘法印記不會產生魔法力。
-

傳說集萃 (爭鋒套牌裡的牌張)

{二}

神器

傳說集萃進戰場時上面有一個書頁指示物。

每當你的指揮官進戰場或攻擊時，在傳說集萃上放置一個書頁指示物。

{一}，{橫置}，從傳說集萃上移去一個書頁指示物：抽一張牌。

- 如果你操控其他玩家的指揮官，則當你以該生物攻擊時，不會在傳說集萃上放置書頁指示物。類似地，如果有其他玩家操控你的指揮官，則於它攻擊時，你仍能在傳說集萃上放置書頁指示物。(也許這一頁就是講述你指揮官突然叛變的故事。)

指揮塔 (爭鋒套牌裡的牌張)

地

{橫置}：加一點魔法力，其顏色為你指揮官標識色中的任一顏色。

- 你指揮官的標識色在遊戲開始前就已確定，不會在遊戲中改變；即使你的指揮官處於不公開區域（比如你的手牌或者你的牌庫），或者某個效應改變了你指揮官的顏色都是一樣。
- 如果你的指揮官是標識色中沒有顏色的牌，則指揮塔的異能不會產生魔法力。它不會產生{無}。
- 如果你沒有指揮官，則指揮塔的異能不會產生魔法力。

魔法風雲會，Magic，艾卓王權，烽會拉尼卡，效忠拉尼卡，火花之戰，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。©2019 Wizards.