

魔法風雲會 2015 發布釋疑

編纂：Matt Tabak，且有 Laurie Cheers, Carsten Haese，Eli Shiffrin，Zoe Stephenson 及 Thijs van Ommen 的貢獻
此文件最近更新日期：2014 年 5 月 19 日

本篇「發布釋疑」文章包含與新上市的**魔法風雲會**系列有關的資訊，並集合該系列牌張中所有釐清與判定的文章。隨著新的機制與互動不斷增加，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。如果你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

魔法風雲會 2015核心系列包括 269 張牌（101 張普通牌，80 張非普通牌，53 張稀有牌，15 張秘稀牌，以及 20 張基本牌）。

還有編號 270 - 284 且沒有出現在**魔法風雲會 2015**補充包裡的額外 15 張牌。它們是較早系列的重印牌，出現在一些補充產品中，包含示範套牌和套牌構組工具包。這些額外的牌具有**魔法風雲會 2015**系列符號，並且在所有可使用**魔法風雲會 2015**的賽制中均可使用。

這些額外的牌為庇護天使、明聖裁定、鼓舞衝鋒、撒拉天使、取消、神燈巨靈、夢魘、辛格氏吸血鬼、行屍、熔爐幼龍、地動襲擊、西瓦巨龍、半人駿馬、賈路的獸群長及蹂地猛獸。

售前賽：2014 年 7 月 12-13 日

上市週末：2014 年 7 月 18-20 日

歡樂日：2014 年 8 月 9-10 日

自正式發售當日起，**魔法風雲會 2015**核心系列便可在有認證的構組賽制中使用，發售日期為：2014 年 7 月 18 日（週五）。在該時刻，標準賽制中將可使用下列牌張系列：再訪拉尼卡、兵臨古城、巨龍迷城、**魔法風雲會 2014**、塞洛斯、天神創生、尼茲之旅，以及**魔法風雲會 2015**。

請至 Wizards.com/MagicFormats 查詢各種賽制與可用牌張系列的完整列表。

請至 Wizards.com/Locator 查詢你附近的賽事或販售店。

牌面式樣更新

魔法風雲會 2015核心系列對卡牌與衍生物的外觀做了一些改善與更新。這些變更與遊戲進行並無關聯。

* 有些區域，例如名稱和類別欄，採用了稱為「Beleren」的新字體。（中文版譯註：中文版牌面的字體未作更改。）

* 稀有牌和秘稀牌的底部有反光戳記。

* 「文字欄下方」的資訊，例如版權文字和收集編號經過重新排版且搭配了黑色背景。收藏資訊現在包括系列代碼和語言，以一個點（普通牌）或一個星號（閃卡）區隔。

* 牌的黑色邊框寬度已縮減。

特約設計者牌與設計者姓名

在**魔法風雲會 2015**核心系列中，有十四張牌的設計基礎源自於遊戲業著名人物的原創設計。另外物盡其用這張牌，是「[You Make The Card 4](#)」的成果，這個在 [DailyMTG.com](#) 上舉辦的特別活動，讓**魔法風雲會**社群的成員有機會參與牌的設計，逐步選出自己心目中的牌張。這十五張牌的文字欄下方列出了設計者姓名。這些設計者姓名與遊戲進行並無關聯。

復出關鍵字：召集

魔法風雲會 2015核心系列包含復出的召集異能，它最早出現於**拉尼卡公會城**系列。召集屬於靜止式異能，能讓你藉由橫置由你自己操控的生物來協助支付咒語的費用。

無盡服從

{四}{黑}{黑}

巫術

召集（此咒語能用你的生物來協助施放。你於施放咒語時每橫置一個生物，就能為此咒語支付{一}或一點該生物顏色之魔法力。）

將目標生物牌在你的操控下從墳墓場放進戰場。

召集的正式規則解析如下：

702.50.召集

702.50a 召集屬於靜止式異能，當具召集異能的咒語在堆疊中時生效。「召集」意指「對此咒語總費用中每一點有色魔法力而言，你可以橫置一個由你操控且未橫置的該色生物，而不支付該魔法力。對此咒語總費用中每一點一般魔法力而言，你可以橫置一個由你操控且未橫置的生物，而不支付該魔法力。」召集異能不屬額外費用，也不屬替代性費用，且僅在具召集異能之咒語的總費用確定之後生效。

702.50b 同一個咒語上的數個召集異能並無意義。

* 自召集異能上次在延伸系列中出現過之後，其規則已有少許更改。以前，召集異能會減少施放咒語的費用。按照目前的規則，你是在支付咒語費用的時機下橫置生物。以此法橫置生物不過是支付魔法力的另一種方式而已。

* 召集不會更改咒語的魔法力費用或總魔法力費用。舉例來說，即使你橫置六個生物來施放無盡服從，它的總魔法力費用仍然是 6。

* 在計算咒語的總費用時，將任何替代性費用、額外費用或能增加或減少施放該咒語所需費用的一切因素都包含進去。召集會在總費用計算完成之後生效。

* 由於召集不屬於替代性費用，因此可將其與替代性費用結合利用。

* 藉由召集異能橫置一個多色生物可支付{一}或一點該生物顏色之一的魔法力，實際顏色由你選擇。

* 當利用召集異能施放魔法力費用中含有{X}的咒語時，首先選擇 X 的數值。X 的數字確定之後，再加上費用增加或減少的數量，該咒語的總費用便隨之確定。然後你可橫置由你操控的生物來協助支付該費用。例如，若您施放和聲召集（具有召集異能且魔法力費用為{X}{綠}{綠}{綠}的咒語）且選擇 X 為 3，則總費用為{三}{綠}{綠}{綠}。若你橫置兩個綠色生物及兩個紅色生物，你將必須支付{一}{綠}。

* 假設某個由你操控的生物具有費用中包含{橫置}的魔法力異能，如果你在施放具召集異能的咒語時起動該異能，則你會是在為該咒語支付費用的時候橫置該生物。你將無法將該生物為召集異能再度橫置。同樣，如果你在施放具召集異能的咒語的時候，犧牲了某個生物來起動魔法力異能，則等到你為該咒語支付費用時，該生物已不在戰場，你也無法為召集異能橫置該生物。

復出主題：裂片妖

魔法風雲會 2015 核心系列包含幾個新裂片妖，這些廣受喜愛的生物能與其他裂片妖共享異能以及力量和防禦力加成。

好鬥裂片妖
{二}{紅}
生物～裂片妖
2/2

由你操控的裂片妖生物具有「此生物只能被兩個或更多生物阻擋。」

* 本系列裡的裂片妖只會影響由你操控的裂片妖生物。它們不會給你對手的裂片妖提供加成。其運作方式與魔法風雲會 2014 核心系列的裂片妖相同；而較早系列的裂片妖會為所有裂片妖提供加成。

* 裂片妖賦予的異能，以及力量／防禦力加成，都可以累加。不過，對於一些異能而言，例如不滅異能和好鬥裂片妖賦予的異能，具有一種以上的該異能不會提供額外的好處。

* 若將由你操控之某裂片妖的生物類別更改為不是裂片妖，則它的異能就不再影響自己。但它的異能依舊會影響由你操控的其他裂片妖生物。

組合：時空之魂

魔法風雲會 2015 核心系列中的六個生物代表來自多重宇宙中不同世界的守護者。

贊迪卡之魂
{四}{綠}{綠}
生物～聖者
6/6
延勢

{三}{綠}{綠}：將一個 3/3 綠色野獸衍生生物放進戰場。

{三}{綠}{綠}，從你的墳墓場放逐贊迪卡之魂：將一個 3/3 綠色野獸衍生生物放進戰場。

* 只有當時空之魂在你的墳墓場時，你才能起動它的最後一個異能。

* 從你的墳墓場放逐時空之魂是起動其上最後一個異能費用的一部分。玩家無法藉由回應將時空之魂移走來阻止你起動該異能。

復出組合：法師杖

本系列中包含一組五個的神器組合，每種顏色各對應一個，讓你能在施放該色咒語時，或是當具該色對應之基本地類別的地進戰場時獲得生命。

太陽法師杖

{三}

神器

每當你施放白色咒語或每當一個平原在你的操控下進戰場時，你獲得 1 點生命。

* 這類神器檢查的是具有對應基本地類別的地。舉例來說，太陽法師杖的異能會當任何具有「平原」此副類別的地進入戰場時觸發，而不僅限名稱為「平原」者。

* 大多數的非基本地不具有基本地類別，即使它們能產生有色魔法力也是如此。例如，喀洛斯洞窟既不是平原，也不是沼澤。它在你操控下進戰場時，不會觸發太陽法師杖的異能。

* 如果你施放的是某色牌的複製品，則該色法師杖的異能會觸發。不過，如果你是複製某個在堆疊上的咒語且並未施放該複製品，則該異能不會觸發。

復出的牌類別：鵬洛客

鵬洛客是與你并肩作戰的強大伙伴。鵬洛客的規則並未因此系列發行而改變。

現世十會盟傑斯

{二}{藍}{藍}

鵬洛客～傑斯

5

+1：檢視你牌庫頂的兩張牌。將其中一張置入你的墳墓場。

-3：將另一個目標非地永久物移回其擁有者手上。

-8：每位玩家各將其手牌和墳墓場洗回其牌庫。你抽七張牌。

* 鵬洛客為永久物。你只可以於你能施放巫術的時機下施放之。當你的鵬洛客咒語結算時，它會在你的操控下進戰場。

* 如果在任何時候你操控多個具有同樣副類別的鵬洛客（類別欄中位於「～」符號後的字詞，例如「傑斯」），你選擇一個留在戰場上，並將其餘的置入其擁有者的墳墓場。此狀態動作稱為「鵬洛客獨一無二規則」。

* 鵬洛客並非生物。會影響生物的咒語與異能不會影響它們。

* 鵬洛客具有忠誠。鵬洛客進戰場時上面有若干忠誠指示物，其數量等同於它右下角所印製的數字。起動它的其中一個異能，可能會讓它增加或減少忠誠指示物。對鵬洛客造成的傷害，會讓該鵬洛客失去該數量的忠誠指示物。如果它上面沒有忠誠指示物了，就會因狀態動作而置入其擁有者的墳墓場。

* 每個鵬洛客都具有數個起動式異能，稱為「忠誠異能」。對由你操控的每個鵬洛客而言，在每回合都只能起動它的一個忠誠異能，並且只在你能施放巫術的時機下才行。

* 起動鵬洛客異能所支付的費用，是由內含數字的箭號來表示。向上的箭號包括了加號，例如「+1」；意思就是「在此鵬洛客上放置一個忠誠指示物」。向下的箭號包括了減號，例如「-8」；意思就是「從此鵬洛客上移去八個忠誠指示物」。包含「0」的符號意指「在此鵬洛客上放置零個忠誠指示物」。

* 如果起動忠誠異能的費用為 0，該鵬洛客上的忠誠指示物數量將不會改變。

如果你想起動會減少忠誠指示物的鵬洛客異能，則該鵬洛客上至少要有該數量的忠誠指示物，你才能起動之。

* 鵬洛客不能發動攻擊（除非某效應將鵬洛客變成生物）。不過，你可以攻擊他們。對你的每個生物而言，它可以各自攻擊你的對手或是由他操控的鵬洛客。你於宣告攻擊者時清楚表明是哪一個。

* 如果由你操控的鵬洛客正被攻擊，則你可以如常地來阻擋攻擊者。

* 如果某個攻擊鵬洛客的生物未受阻擋，則它會對該鵬洛客造成戰鬥傷害。對鵬洛客造成的傷害，會讓該鵬洛客失去該數量的忠誠指示物。

* 如果由你操控的來源將向對手造成非戰鬥傷害，則你可以令該來源將此傷害改為向該對手所操控的一個鵬洛客造成之。舉例來說，雖然你不能拿鵬洛客當作閃電煉擊的目標，但你可以選擇對手為閃電煉擊的目標；並稍後於閃電煉擊結算時，選擇讓它向由對手操控的某個鵬洛客造成 3 點傷害。（你不能將該傷害拆開來分配在多位玩家和／或鵬洛客之間。）你如果藉由閃電煉擊向鵬洛客造成傷害，則其上將會移去三個忠誠指示物。

新規則用詞：「基礎力量與防禦力」

對於將生物的力量與防禦力設定為某一特定數值的牌而言，這類牌張的規則敘述格式將從**魔法風雲會 2015** 系列開始有所調整。

化蛙術（舊敘述）

{一}{藍}

瞬間

直到回合結束，目標生物失去所有異能，並成為 1/1 藍色的蛙。

化蛙術

{一}{藍}

瞬間

直到回合結束，目標生物失去所有異能，且成為基礎力量與防禦力為 1/1 的藍色蛙。

「基礎力量與防禦力」此規則用語令這類效應與其他改變力量與防禦力的持續性效應之間互動更為清晰；如此一來，便能清楚表明由巨力成長或+1/+1 指示物產生的持續性效應會在生物的力量與防禦力變動之後再生效。部分舊版牌在 Oracle 牌張參考文獻中將得到更新版規則用詞，以反映此次更動。這不屬於功能改變。請注意，除個別罕見例外之外，具有能夠為非生物之永久物「賦予生命」異能的牌（例如易形地窖和醒世師妮莎）不會使用此新版規則敘述格式。

中文版勘誤

本系列藍色生物善變冒名客/Mercurial Pretender 的規則敘述中出現了文字漏植，影響到牌張功能，特此勘誤。

該牌的正確敘述如下：

善變冒名客
{四}{藍}
生物～變形獸
0/0

你可以使善變冒名客當成任一由你操控之生物的複製品來進入戰場，但它額外獲得「{二}{藍}{藍}：將此生物移回其擁有者手上。」

單卡解惑

白色

堅定的阿耶尼
{三}{白}
鵬洛客～阿耶尼
4

+1：直到回合結束，至多一個目標生物得+1/+1 且獲得先攻，警戒與繫命異能。

-2：在由你操控的每個生物上各放置一個+1/+1 指示物，並在每個由你操控的其他鵬洛客上各放置一個忠誠指示物。

-7：你獲得具有「如果某來源將對你或由你操控的鵬洛客造成傷害，則防止其中除了 1 點以外的所有傷害」的徽記。

* 你可以在不指定目標的情況下起動第一個異能。若你如此作，則你只需在阿耶尼上放置一個忠誠指示物以支付其異能費用。

* 如果由你操控的某永久物既是生物又是鵬洛客，則阿耶尼的第二個異能將在它上面放置一個+1/+1 指示物與一個忠誠指示物。

* 徽記的異能並不會考慮對你或由你操控之鵬洛克造成傷害的來源是由誰操控。

* 每個攻擊生物都是一個單獨的傷害來源。舉例來說，如果有兩個 3/3 的生物攻擊你且未受阻擋，則對每個生物而言，徽記都會防止其中的 2 點傷害。你將總共受到 2 點傷害。

* 如果有數個效應會影響「如何造成傷害」此事，則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生效的順序。舉例來說，雙子神的旨意註明「若某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兩倍的傷害。」假設你將受到 3 點傷害，且戰場上有雙子神的旨意，你同時操控阿耶尼的徽記。你可以選擇是要(a)先防止其中除了 1 點以外的所有傷害，然後讓雙子神的旨意之效應將剩下的傷害加倍，結果是受到 2 點傷害；或者是(b)先將傷害加倍到 6，然後防止其中除了 1 點以外的所有傷害。

阿耶尼的群伴
{一}{白}
生物～貓／士兵
2/2

每當你獲得生命時，你可以在阿耶尼的群伴上放置一個+1/+1 指示物。

* 此異能會因每個獲得生命之事件而觸發一次，無論它是來自癒靈師的 1 點生命，還是來自冥思謎題的 8 點生命。

* 具有繫命異能的生物造成戰鬥傷害是單一的獲得生命事件。舉例來說，如果由你操控的兩個具繫命之生物同時造成戰鬥傷害，則阿耶尼的群伴的異能將會觸發兩次。不過，如果由你操控且具繫命異能的某個生物同時對多個生物、玩家和／或鵬洛客造成戰鬥傷害（可能是因為它具踐踏異能或被一個以上的生物阻擋），則此異能將只會觸發一次。

守護天使艾維欣
{二}{白}{白}{白}
傳奇生物～天使

5/4

飛行，警戒

{一}{白}：選擇一種顏色。於本回合中，防止該色來源將對另一個目標生物造成的所有傷害。

{五}{白}{白}：選擇一種顏色。於本回合中，防止該色來源將對目標玩家造成的所有傷害。

* 可選擇的顏色為白色，藍色，黑色，紅色，以及綠色。你不能選擇神器、無色或任何其他文字。

* 對這兩個起動式異能而言，你都是於異能結算時選擇顏色。然而，會對生物或玩家造成傷害的來源顏色，只在它將造成傷害時檢查，不是當艾維欣的異能結算時。舉例來說，如果你選擇的是藍色，則將由藍色生物造成的傷害會被防止，就算該生物在艾維欣的異能結算時還不是藍色（或是還不在戰場上）也是一樣。

* 在相應的異能結算之後，就不會檢查該目標生物或玩家是否仍是合法目標。舉例來說，如果指定為第一個異能之目標的生物在該異能結算之後、防止傷害之前獲得了反白保護異能，則此效應仍能為其防止傷害。

* 第二個起動式異能不會防止將對由目標玩家操控之鵬洛客造成的傷害。若該玩家是你，它仍能防止你的對手想從你轉移到你的一個鵬洛客之非戰鬥傷害。只要將該異能的防止性效應先用在傷害上，就不會有任何傷害可轉移。

* 這兩個起動式異能都能防止選取顏色的所有傷害，不只是戰鬥傷害。

* 這兩個起動式異能都不會對已造成的傷害產生任何效應。

精研戰技
{二}{白}
結界～靈氣
結附於生物
所結附的生物具有連擊異能。（它能造成先攻與普通戰鬥傷害。）

* 若生物在第一個戰鬥傷害步驟中造成戰鬥傷害後喪失連擊異能，它將不在第二個戰鬥傷害步驟中分配戰鬥傷害。

織福巨人
{六}{白}
生物～巨人／修行僧

4/4

當織福巨人進戰場時，你可以從你的墳墓場，手牌和／或牌庫中搜尋一張靈氣牌，將之放進戰場並結附於織福巨人。如果你以此法搜尋你的牌庫，則將它洗牌。

- * 此靈氣牌必須能合法結附於織福巨人。舉例來說，你無法將具「結附於地」異能的靈氣以此法放進戰場。
- * 若織福巨人在其異能結算時不在戰場上，你就不能將任何靈氣放進戰場。你仍可以搜尋相應的區域並將你的牌庫洗牌（如果你搜尋了你的牌庫）。

纏縛裂片妖
{五}{白}
生物～裂片妖
3/3

由你操控的裂片妖生物具有「當此生物進戰場時，你可以放逐目標由對手操控的生物，直到該生物離開戰場為止。」

* 纏縛裂片妖會賦予由你操控的裂片妖一個異能，它會引發一個有持續時限的區域轉變。這類較新式的異能與諸如遺忘輪的這類過往卡牌上異能有相似之處。不過，和遺忘輪不同，此異能會產生兩個一次性效應：一個是當此異能結算時放逐生物，另一個是在該裂片妖離開戰場後立即將被放逐的牌移回戰場。

* 當纏縛裂片妖進戰場時，它賦予自己的異能將觸發。

* 進戰場的裂片妖是放逐生物之異能的來源。舉例來說，如果一個藍色裂片妖在你的操控下進戰場，該異能能指定一個具反白保護異能的生物為目標並放逐之。

* 結附在被放逐的生物上的靈氣，將會置入其擁有者的墳墓場（除非它們是塞洛斯環境具神授異能的牌）。已裝備在被放逐的生物上的武具，將會卸裝並留在戰場上。被放逐的生物上的任何指示物都會消失。

* 如果衍生生物被放逐，它將會消失。它將不會被移回戰場。

* 如果裂片妖在其進戰場異能結算前便已離開戰場，則目標生物不會被放逐。

* 如果由你操控的裂片妖離開戰場，只有該裂片妖所放逐的牌將移回戰場。由其他裂片妖所放逐的牌都將持續被放逐，直到該裂片妖離開戰場。

* 所放逐的牌會在裂片妖離開戰場後立即返回戰場。在這兩個事件之間什麼都不會發生，包括狀態動作。這兩個生物不會同時在戰場上。舉例來說，如果移回的生物是善變冒名客，它不能以裂片妖複製品的狀態進戰場。

* 被放逐的牌將在其擁有者的操控下移回戰場。

* 就算以此異能放逐牌的裂片妖離開戰場時已不具有此異能（可能是因為纏縛裂片妖已不在戰場上），所放逐的牌仍能返回戰場。

* 在多人遊戲中，如果裂片妖的擁有者離開了遊戲，所放逐的牌將會移回戰場。因為將該牌移回的這個一次性效應不屬於會進入堆疊的異能，所以它也不會隨著離開遊戲之玩家在堆疊上的其他咒語或異能一同消失。

明光吞噬
{一}{白}{白}
瞬間

召集（此咒語能用你的生物來協助施放。你於施放咒語時每橫置一個生物，就能為此咒語支付{一}或一點該生物顏色之魔法力。）

放逐目標進行攻擊或阻擋的生物。

* 你可以橫置由你操控且未橫置的攻擊或阻擋生物以協助施放明光吞噬。這並不會將那些生物自戰鬥移除。

* 宣告阻擋者步驟是生物造成其戰鬥傷害前施放明光吞噬的最後機會。然而，生物在戰鬥傷害步驟和戰鬥結束步驟期間將持續是進行攻擊或阻擋的生物。明光吞噬可以在那些步驟中並在這樣的生物造成戰鬥傷害之後，以該生物為目標而施放。

上天眷顧

{一}{白}

結界～靈氣

結附於生物

當上天眷顧進戰場時，你獲得 3 點生命。

所結附的生物得+1/+3。

* 當上天眷顧試圖結算時，如果成為上天眷顧目標的生物已是不合法目標，則上天眷顧會被反擊。它將不會進入戰場，且其進戰場異能不會觸發。

緊急救援

{三}{白}

結界

在每個維持開始時，若你上回合曾失去過生命，則將一個 1/1 白色士兵衍生生物放進戰場。

* 任何對你造成的傷害都會引發你失去該數量的生命。

* 緊急救援檢視前回合整個狀況以決定其異能是否觸發。當你失去生命時，緊急救援是否在戰場上並不重要。

* 緊急救援只檢查你是否在該回合失去生命，不檢查你的總生命在該回合中是否減少。舉例來說，若你在前一回合失去 2 點生命，然後獲得 8 點生命，緊急救援的異能將觸發。

* 無論失去多少生命，只會產生一個士兵。

* 該士兵在其產生的回合中無法進行攻擊（除非其他東西給予它敏捷異能）。

赫利歐德的朝聖客

{二}{白}

生物～人類／僧侶

1/2

當赫利歐德的朝聖客進戰場時，你可以從你的牌庫中搜尋一張靈氣牌，展示該牌，並將它置於你手上，然後將你的牌庫洗牌。

* 具神授異能且來自塞洛斯環境的結界生物在你的牌庫中不是靈氣牌。你不能用赫利歐德的朝聖客來找這類牌。

肅息駿鷲

{二}{白}

生物～駿鷹

2/1

閃現（你可以於你能夠施放瞬間的時機下施放此咒語。）

飛行

進戰場的生物不會觸發異能。

* 觸發式異能會以「當～」、「每當～」，或「在～時」開頭。）它們經常寫作「[觸發條件]，[效應]。」

* 產生替代性效應的異能不受影響，例如使永久物橫置進戰場或進戰場時其上有指示物。

* 會在「於[此生物]進戰場時」生效的異能，例如選擇一個生物來讓善變冒名客複製，則不會受影響。

* 肅息駿鷲的異能會阻止生物自己的進戰場觸發式異能，以及當生物進戰場時會觸發的其他觸發式異能。

* 該觸發事件不必指明進戰場的「生物」。舉例來說，活力護身符註明「每當一個永久物在你的操控下橫置進戰場時，將它重置。」如果此時某生物在你的操控下橫置進戰場，活力護身符將不會觸發。如果此時某個地（並且並未同時是個生物）在你的操控下橫置進戰場，活力護身符則會觸發。

* 在決定是否會觸發任何觸發式異能時，要檢查該永久物是如何存在於戰場上，並考慮到持續性效應的影響。舉例來說，如果你操控了器械進擊，其一部份的異能註記著：「每個非生物的神器都是神器生物」，則每個神器進戰場時同時也會是個生物，並且不會觸發任何觸發式異能。

* 如果肅息駿鷲和另一生物同時進戰場，它們進戰場時都不造成觸發式異能觸發。

壓迫射線

{白}

結界～靈氣

結附於生物

除非所結附之生物的操控者支付{三}，否則它不能進行攻擊或阻擋。

所結附之生物的起動式異能增加{三}來起動。

* 就算所結附的生物若能進行攻擊或阻擋就必須如此作，該生物的操控者仍能選擇不以該生物攻擊或阻擋。在需要支付費用才能攻擊或阻擋時，不會強迫玩家支付該費用。

* 起動式異能的格式為「費用：效應。」有些關鍵字也屬於起動式異能，且其規則提示中會包含冒號。靜止和觸發式異能不會受到壓迫射線影響。

傑出隊長

{二}{白}

生物～潔英／士兵

2/2

先攻（此生物會比不具先攻異能的生物提前造成戰鬥傷害。）

每當傑出隊長攻擊時，你可以將一張士兵生物牌從你手上橫置放進戰場，且正進行攻擊。

* 你選擇你放進戰場的士兵要攻擊的對象。它攻擊的玩家或鵬洛客與傑出隊長可以不一樣。

* 該士兵生物牌上任何「每當[此生物]攻擊時」會觸發的異能都不會觸發，因為該生物從未被宣告為攻擊生物。

堅毅大天使
{五}{白}{白}
生物～天使
4/4
飛行

當堅毅大天使進戰場時，若你的總生命小於你的起始總生命，則此數值成為等同於你的起始總生命。

* 你的起始總生命就是你開始這盤遊戲時的總生命。對大多數雙人賽制來說，此數字是 20。對雙頭巨人賽制來說，此數字是你的隊伍開始這盤遊戲時的總生命，通常是 30。在指揮官遊戲中，你的起始總生命為 40。

若你的總生命少於你的起始總生命，你實際上因此獲得某數量的生命。其他會與獲得生命互動的效應，都會如此與堅毅大天使的異能互動。

無私護教軍
{白}
生物～人類／僧侶
1/1

{一}{白}，犧牲無私護教軍：由你操控的生物得+1/+1 直到回合結束。

* 只有該異能結算時正由你操控的生物才會受影響。該回合稍後時段中才進戰場的生物，或是該回合稍後時段中才由你操控的生物，都不會受到影響。

* 就算你並未操控其他生物，也可以起動無私護教軍的異能。

眾生熾天使
{五}{白}{白}
生物～天使
/

召集（此咒語能用你的生物來協助施放。你於施放咒語時每橫置一個生物，就能為此咒語支付{一}或一點該生物顏色之魔法力。）

飛行
眾生熾天使的力量與防禦力各等同於由你操控的生物數量。

* 設定眾生熾天使的力量與防禦力之異能會在所有區域生效，而不只是在戰場上。

* 只要眾生熾天使在戰場上，其異能就會將它本身算進去。

莊嚴獻祭
{二}{白}
巫術
消滅目標神器或結界。你獲得 4 點生命。

* 如果在莊嚴獻祭試圖結算前，該目標永久物已經是不合法目標，則它將被反擊，且其所有效應都不會生效。你不會獲得任何生命。

紛彩守護

{三}{白}{白}

結界～靈氣

結附於生物

所結附的生物得+2/+2 且具有反五色保護異能。此效應不會移除靈氣。（它不能被任何白色、藍色、黑色、紅色或綠色的東西所阻擋，指定為目標，或是造成傷害。）

* 紛彩守護賦予的保護異能不會造成任何靈氣被置入其擁有者的墳墓場，包括紛彩守護本身。然而，如果所結附的生物以其他方法獲得反白色保護，則紛彩守護將會因狀態動作置入其擁有者的墳墓場。

* 雖然已經結附於該生物的靈氣不會受紛彩守護的影響，該所結附的生物不能再次成為具有一種或更多顏色之靈氣咒語的目標。

魂靈繫絆

{一}{白}

結界

每當一個非衍生物的生物在你的操控下進戰場時，你可以支付{白}。若你如此作，則將一個 1/1 白色，具飛行異能的精靈衍生生物放進戰場。

{一}{白}，犧牲一個精靈：目標非精靈生物獲得不減異能直到回合結束。（傷害與註明「消滅」的效應不會將它消滅。）

* 於此觸發式異能結算時，你才選擇是否要支付{白}。對於每個非衍生物的生物，你只可以支付{白}且產生一個精靈衍生生物一次。

* 你能犧牲任一精靈來起動最後一個異能，而不僅僅是由魂靈羈絆產生的精靈衍生生物。

他界護衛

{二}{白}

生物～人類／魔法師

2/2

警戒（此生物攻擊時不需橫置。）

只要放逐區中有對手擁有的牌，他界護衛便得+2/+2。

* 他界護衛的最後一個異能最多只能給它自己+2/+2，無論放逐區中的牌由幾位對手擁有，或是放逐區中有幾張由對手擁有的牌都是一樣。

藍色

乙太龍捲

{三}{藍}{藍}

瞬間

對每個進行攻擊的生物而言，其擁有者將它置於其牌庫頂或牌庫底。

* 每個進行攻擊之生物的操控者選擇是將該生物置於其牌庫頂或牌庫底。先由主動玩家（輪到該回合的玩家）做出所有決定，之後其他玩家以回合進行的順序依次比照辦理。

* 如果一個效應將兩張或更多牌同時置於某牌庫的牌庫頂或牌庫底，則這些牌的擁有者可以任意安排其順序。該牌庫的擁有者不用展示這些牌置入其牌庫的順序。

埃分徑法師

{三}{藍}

生物～火蜥蜴／魔法師

3/2

{二}{藍}：目標生物本回合不能被阻擋。

* 在阻擋者已宣告後啟動此異能將無任何效果。它將不會更改或撤銷任何阻擋。

深峽潛怪

{二}{藍}

生物～烏賊／驚懼獸

1/1

每當你抽一張牌時，在深峽潛怪上放置一個+1/+1 指示物。

當深峽潛怪死去時，將 X 個 1/1 藍色，具海島行者異能的烏賊衍生物放進戰場，X 為深峽潛怪上+1/+1 指示物的數量。（只要防禦玩家操控海島，它們便不能被阻擋。）

* 如果你抽數張牌，則第一個異能將觸發同樣次數。每個異能都會在深峽潛怪上放置一個+1/+1 指示物。

* 如果同時放到深峽潛怪上的-1/-1 指示物數量足以使其防禦力降到 0 或更少，則它得到任何-1/-1 指示物之前的+1/+1 指示物數量，將用來決定你獲得多少烏賊衍生物。舉例來說，若深峽潛怪上有兩個+1/+1 指示物，然後它獲得三個-1/-1 指示物，則你將獲得兩個烏賊衍生物。

總工程師

{一}{藍}

生物～維多肯／神器師

1/3

你施放的神器咒語具有召集異能。（這些咒語能用你的生物來協助施放。你於施放神器咒語時每橫置一個生物，就能為此咒語支付{一}或一點該生物顏色之魔法力。）

* 一個咒語上的數個召集異能不會累計。

瀾散裂片妖

{一}{藍}

生物～裂片妖

1/1

每當任一由你操控的裂片妖生物成為由對手操控之咒語或異能的目標時，除非該咒語或異能的操控者支付{二}，否則反擊之。

* 所賦予的異能會對由對手操控且以由你操控的裂片妖為目標的任何咒語（包括靈氣咒語）、啟動式異能或觸發式異能生效。

硬化外殼

{一}{藍}{藍}

結界～靈氣

結附於神器或生物

所結附的永久物於操控者的重置步驟中不能重置，且其起動式異能都不能起動。

* 起動式異能的格式為「費用：效應。」有些關鍵字也屬於起動式異能，且其規則提示中會包含冒號。靜止和觸發式異能不會受到硬化外殼影響。

神器緘靈

{一}{藍}

結界～靈氣

結附於神器

所結附的神器是基礎力量與防禦力為 5/5 的生物，且仍具有原本類別。

* 該神器保留其具有的任何類別、副類別或超類別。值得一提的是，若一個武具成為神器生物，它不能裝備至其他生物上。若它已裝備到生物上，則它會卸裝。

* 若該神器已經是生物，則其基礎力量和防禦力都將成為 5。先前將生物之基礎力量或防禦力設定為特定數值的任何效應都會被覆蓋掉。任何在神器緘靈結附於該神器之後開始生效的力量或防禦力設定效應將覆蓋此效應。

* 會更改受影響的生物之力量或防禦力的效應，例如巨力成長或+1/+1 指示物，則不論其效應是在何時開始，都會對它生效。任何改變其力量及／或防禦力的指示物，以及切換力量和防禦力的效應也是如此。

* 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，它成為生物已經多久並不重要，重要的是它在戰場上已有多久。

冰霜山貓

{二}{藍}

生物～元素／貓

2/2

當冰霜山貓進戰場時，橫置目標由對手操控的生物。該生物於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。

* 冰霜山貓的異能可以選擇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依舊不能重置。

* 冰霜山貓的異能追蹤的是生物，而非該生物的操控者。也就是說，如果生物於其原先操控者的下一個重置步驟前改變了操控者，則它於其新任操控者的下一個重置步驟中不能重置。

* 如果該生物於其操控者的下一個重置步驟當中並非已橫置的狀態（可能是因為有咒語將其重置了），則冰霜山貓的異能不會生效。此異能不會在後續回合中讓該生物不能重置。

冰川粉碎靈

{四}{藍}{藍}

生物～元素

5/5

踐踏（如果此生物將分配的傷害足以消滅所有阻擋它的生物，你可以將它所剩餘數量的傷害分配給防禦玩家或鵬洛客。）

除非戰場上有山脈，否則冰川粉碎靈不能攻擊。

* 它不在乎該山脈的操控者是誰。

* 如果在冰川粉碎靈攻擊後，戰場上唯一的山脈離開了戰場，則它依然是進行攻擊狀態。

虛幻天使

{二}{藍}

生物～天使／虛影

4/4

飛行

只能於你本回合中施放過其他咒語之後施放虛幻天使。

* 它不會在乎另一咒語是否結算。它可能已被反擊，或如果你已因故將虛幻天使視同具有閃現異能地來施放，則它仍將進入堆疊。

現世十會盟傑斯

{二}{藍}{藍}

鵬洛客～傑斯

5

+1：檢視你牌庫頂的兩張牌。將其中一張置入你的墳墓場。

-3：將另一個目標非地永久物移回其擁有者手上。

-8：每位玩家各將其手牌和墳墓場洗回其牌庫。你抽七張牌。

* 當第一個異能結算時，你沒有置入你墳墓場的牌依然留在你的牌庫頂。

* 當第三個異能結算時，如果某玩家沒有手牌且其墳墓場中也沒有牌，則該玩家將不將其牌庫洗牌。

變型宗師賈麗拉

{三}{藍}

傳奇生物～人類／魔法師

2/2

{二}{藍}，{橫置}，犧牲另一個生物：從你牌庫頂開始展示牌，直到展示出一張非傳奇的生物牌為止。將該牌放進戰場，並將其餘的牌以隨機順序置於你的牌庫底。

* 如果你的牌庫沒有非傳奇生物牌，則你將展示你牌庫中所有的牌，然後將它們以隨機順序放入。雖然技術上這不算將你的牌庫洗牌，但是沒有任何玩家可以知道這些牌的順序。

卓如拜沼伏黯蛭

{二}{藍}

生物～蛭

1/3

只要你操控沼澤，卓如拜沼伏黯蛭便得+1/+1。

{一}{黑}：目標生物獲得繫命異能直到回合結束。（此生物所造成的傷害會讓其操控者獲得等量的生命。）

* 一個生物上的數個繫命異能不會累計。多次給同一個生物繫命異能不會讓其操控者獲得額外的生命。

凱普蕭鳶鰭魚

{四}{藍}{藍}

生物～魚

3/3

飛行

每當凱普蕭鳶鰭魚或另一個生物在你的操控下進戰場時，橫置目標由對手操控的生物。

* 與凱普蕭鳶鰭魚同時在你的操控下進戰場的生物都將觸發該觸發式異能。

迷局大師

{三}{藍}{藍}

生物～史芬斯

4/4

飛行

每當迷局大師對任一玩家造成戰鬥傷害時，選擇你手上的一張牌。該玩家猜該牌的總魔法力費用是否大於4。若該玩家猜錯，則你可以施放該牌且不需支付其魔法力費用。

* 「選擇你手上的一張牌」意指在不展示該牌的情況下，將其與你剩餘的手牌顯著區隔開來。

* 雖然你可以選擇你手上的地牌，但即使該玩家猜錯，你也不能使用它。

* 如果你不施放該牌（也許是因為該玩家猜對或因為你選擇不施放它），你都不必展示它。你的對手將不會知道你不施放該牌的原因。

* 若該牌的魔法力費用中包含{X}，則X為0。

* 你於該觸發式異能結算時一併施放該牌。不會受到牌張類別（例如生物或巫術）的施放時機限制。其他的使用限制則不會被忽略（例如「只能在戰鬥中施放[此牌]」）。

* 如果你以「不需支付其魔法力費用」的方式來施放牌，就無法支付任何替代性費用。值得一提的是，你不能以此法將具神授異能的牌當作靈氣來施放。然而，你可以支付額外費用，例如增幅費用。如果該牌有強制的額外費用，則你必須支付之。

* 如果此牌是連體牌，它具有兩個總魔法力費用，牌的一邊各一個。如果連體牌兩邊的總魔法力費用均大於4或均不大於4，則可根據實際情況來判斷對手的猜測是否正確。如果該牌有一邊的總魔法力費用大於4，且另一邊的總魔法力費用不大於4，則對手猜「該牌的總魔法力費用大於4」為猜對，猜「該牌的總魔法力費用不大於4」為猜錯。如果該玩家猜錯，且你以此法施放連體牌，則無論兩邊的總魔法力費用為何，你都可以施放任一邊（或兩邊一起施放，如果該牌具有融咒異能的話）。

善變冒名客

{四}{藍}

生物～變形獸

0/0

你可以使善變冒名客當成戰場上任一生物的複製品來進入戰場，但它額外獲得「{二}{藍}{藍}：將此生物移回其擁有者手上。」

* 善變冒名客的異能不以所選生物為目標。

* 善變冒名客給予自己的起動式異能成為其可複製特徵的一部分。除非該異能被另一複製效應覆蓋，否則成為善變冒名客之複製品的生物將具有該異能。

* 善變冒名客所複製的，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）。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，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。舉例來說，如果善變冒名客以異端禱物複製品的狀態進戰場且神器緘靈結附於其上，則善變冒名客將會是非生物異端禱物，且具有善變冒名客自己所添加的起動式異能。

* 如果所選擇之生物的魔法力費用中包含{X}（例如創生多頭龍），則 X 為零。

* 如果所選擇的生物已經複製了別的東西（舉例來說，如果所選的生物是另一個善變冒名客），則善變冒名客進戰場時，會是所選的生物目前所複製的東西（加上任何它在複製過程中獲得的任何異能，若適用的話）。

* 如果所選擇的生物是個衍生物，則善變冒名客會複製將該衍生物放進戰場的效應原本所註明的特徵。善變冒名客並非衍生物，即使複製衍生物時也是一樣。

* 當善變冒名客進戰場時，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。

* 如果善變冒名客因故與另一個生物同時進戰場，則善變冒名客不能成為該生物的複製品。你只可選擇已在戰場上的生物。

* 你可以選擇不去複製任何東西。在這情況下，善變冒名客進戰場時會是個 0/0 變形獸生物，並且很有可能立刻置入墳墓場。

軍事情報

{一}{藍}

結界

每當你以兩個或更多生物攻擊時，抽一張牌。

* 這些生物不一定要攻擊同一位玩家或同一個鵬洛客。

* 一旦該異能觸發，在它結算時有多少生物仍然在攻擊並不重要。

幔霧守護者

{三}{藍}

生物～人類／魔法師

2/2

由你操控的其他藍色生物得+1/+1。

{藍}，{橫置}：另一個目標由你操控的藍色生物獲得飛行異能直到回合結束。

* 在一生物已經被阻擋後再使它獲得飛行異能，將不會改變或撤銷該次阻擋。

變型術士惡戲

{一}{藍}{藍}

瞬間

直到回合結束，由目標玩家操控的所有生物均失去所有異能，且成為基礎力量與防禦力為 1/1 的藍色蛙。

* 在變型術士惡戲結算後進戰場或由目標玩家操控的生物將不會受到影響。

* 這些生物將失去所有其他顏色和生物類別，但它們將保留原有其他的牌的類別（例如神器）或超類別（例如傳奇）。

* 對這些生物而言，先前將其力量與防禦力設定為某特定值的效應，都會被變型術士惡戲蓋掉。其他將其力量或防禦力設定為某特定值的效應，如果是在變型術士惡戲結算後才生效，則將會蓋過此效應。

* 變型術士惡戲不會反擊已觸發或已啟動的異能。特別是，無法施放此咒語來阻止某生物注記為「在你的維持開始時」或「當此生物進戰場時」的異能或類似的異能觸發。

* 如果變型術士惡戲結算後，其中某個受影響的生物才獲得某異能，則該生物依舊會具有此異能。

* 會更改受影響的生物之力量或防禦力的效應，例如巨力成長的效應，不論其效應是在何時開始，都會對這些生物生效。而會改變這些生物之力量和／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。

* 對於塞洛斯環境的神而言，如果它受變型術士惡戲的影響，則會變成一個傳奇的 1/1，不具異能的藍色蛙結界生物。如果它不再是生物，或許是因為你的該色獻力減少，則它將是一個傳奇藍色結界且不具任何異能。根據持續性效應運作的方式，神的類別改變異能會先生效，然後才輪到移除該異能的效應生效。

迅敏仙靈

{一}{藍}

生物～仙靈／浪客

2/2

閃現（你可以於你能夠施放瞬間的時機下施放此咒語。）

飛行

當迅敏仙靈進戰場時，除非你將另一個由你操控的生物移回其擁有者手上，否則犧牲迅敏仙靈。

* 如果當進戰場異能結算時，你未操控其他生物，則你必須犧牲迅敏仙靈。

拉尼卡之魂

{四}{藍}{藍}

生物～聖者

6/6

飛行

{五}{藍}{藍}：由你操控的永久物間每有一種顏色，便抽一張牌。

{五}{藍}{藍}，從你的墳墓場放逐拉尼卡之魂：由你操控的永久物間每有一種顏色，便抽一張牌。

* 這兩個起動式異能均是利用異能結算時由你操控的永久物之中的顏色數量，來決定要抽多少張牌。你將抽牌的數量介於零至五張。

拒絕令

{二}{藍}{藍}

瞬間

反擊目標咒語。如果你操控藍色生物，則抽一張牌，然後棄一張牌。

* 當拒絕令結算時，才會檢查你是否操控藍色生物。如果你有，則抽牌與棄牌是強制的。你不能選擇不如此作。

暴潮海怪

{五}{藍}{藍}{藍}

生物～海怪

8/8

海島行者（只要防禦玩家操控海島，此生物就不能被阻擋。）

所有地均額外具有海島此類別。

不具飛行或海島行者異能的生物不能攻擊。

* 暴潮海怪的第二個異能會使得戰場上的所有地均具有海島這個地類別。每個地因此具有異能「{橫置}：加{藍}到你的魔法力池中。」這些地的其他方面沒有改變，包括其名稱、其他副類別、其他異能，以及它們是否為傳奇或基本。

* 若暴潮海怪失去其異能，戰場上的所有地（包括稍後才進戰場的地）將仍然額外具有海島此類別，且仍將能橫置以產生{藍}。根據持續性效應運作的方式，暴潮海怪的類別改變異能會先生效，然後才輪到移除該異能的效應生效。

* 暴潮海怪的第三個異能，會影響所有不具飛行或不具海島行者異能的生物，且不論它們由誰操控。它們不能攻擊任何玩家或鵬洛客。

化蛙術

{一}{藍}

瞬間

直到回合結束，目標生物失去所有異能，且成為基礎力量與防禦力為 1/1 的藍色蛙。

* 此生物會失去所有其他顏色和生物類別，但將保留原有其他的牌的類別（例如神器）或超類別（例如傳奇）。

* 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，都會被化蛙術蓋掉。其他將其力量或防禦力設定為某特定值的效應，如果是在化蛙術結算後才生效，則將會蓋過此效應。

* 化蛙術不會反擊已觸發或已起動的異能。特別是，無法施放此咒語來阻止某生物注記為「在你的維持開始時」或「當此生物進戰場時」的異能或類似的異能觸發。

* 若化蛙術結算後，被影響的生物才獲得某異能，則該生物依舊會具有此異能。

* 會更改生物之力量及／或防禦力的效應，例如巨力成長的效應，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。

* 對於塞洛斯環境的神而言，如果它受化蛙術的影響，則會變成一個傳奇的 1/1，不具異能的藍色蛙結界生物。如果它不再是生物，或許是因為你的該色獻力減少，則它將是一個傳奇藍色結界且不具任何異能。根據持續性效應運作的方式，神的類別改變異能會先生效，然後才輪到移除該異能的效應生效。

霜牆

{一}{藍}{藍}

生物～牆

0/7

守軍（此生物不能攻擊。）

每當霜牆阻擋一個生物時，該生物於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。

* 霜牆的異能追蹤的是生物，而非該生物的操控者。也就是說，如果生物於其原先操控者的下一個重置步驟前改變了操控者，則它於其新任操控者的下一個重置步驟中不能重置。

* 如果該生物於其操控者的下一個重置步驟當中並非已橫置的狀態（可能是因為有咒語將其重置了），則霜牆的異能不會生效。此異能不會在後續回合中讓該生物不能重置。

黑色

血宴東主

{三}{黑}{黑}

生物～吸血鬼

3/3

{一}{黑}，犧牲另一個生物：在血宴東主上放置一個+1/+1 指示物，且你獲得 2 點生命。

* 若血宴東主在其異能結算時不在戰場上，你就不能在其上放置一個+1/+1 指示物，但仍能獲得 2 點生命。

鮮血盟約

{六}{黑}

巫術

召集（此咒語能用你的生物來協助施放。你於施放咒語時每橫置一個生物，就能為此咒語支付{一}或一點該生物顏色之魔法力。）

鮮血盟約對目標生物或玩家造成 4 點傷害，且你獲得 4 點生命。

* 當鮮血盟約試圖結算時，如果目標生物或玩家已經是不合法的目標，則它將會被反擊，且其所有效應都不會生效。你不會獲得任何生命。（你為施放鮮血盟約而橫置的生物將依然橫置。）

殘酷凌虐狂

{黑}

生物～人類／殺手

1/1

{黑}，{橫置}，支付 1 點生命：在殘酷凌虐狂上放置一個+1/+1 指示物。

{二}{黑}，{橫置}，從殘酷凌虐狂上移除 X 個+1/+1 指示物：殘酷凌虐狂對目標生物造成 X 點傷害。

* 你可以從殘酷凌虐狂上移去任何+1/+1 指示物才能起動其第二個異能，而非僅限於由第一個異能放置在殘酷凌虐狂上者。

飽食死者

{二}{黑}

結界

在每個維持開始時，若上回合中有對手失去生命，則在目標由你操控的生物上放置一個+1/+1 指示物。

* 對一名對手造成的傷害會導致其失去該數量之生命。

* 飽食死者檢視前回合整個狀況以決定其異能是否觸發。當該對手失去生命時，飽食死者是否在戰場上並不重要。

* 飽食死者只檢查對手是否在該回合失去生命，不檢查該家的總生命在該回合中是否減少。舉例來說，若對手在前一回合失去 2 點生命，然後獲得 8 點生命，則飽食死者的異能將觸發。

* 無論失去多少生命，只在目標生物上放置一個+1/+1 指示物。

放縱拷問魔

{三}{黑}{黑}

生物～惡魔

5/3

飛行

在你的維持開始時，除非目標對手犧牲一個生物或支付 3 點生命，否則你抽一張牌。

* 該對手選擇犧牲一個生物，支付 3 點生命，或允許你抽一張牌。該玩家不能做出不可能的選擇，例如在其並未操控任何生物時選擇犧牲生物。

* 如果沒有合法目標可選（可能因為你所有對手都具有辟邪異能），則此異能會從堆疊中移除且不產生效應。你不會因此抽牌。如果目標對手因回應該異能而成為不合法目標，則結果也是一樣。

破枷的歐尼希茲

{四}{黑}{黑}

傳奇生物～惡魔

4/4

飛行，踐踏

每當一位對手搜尋其牌庫時，該玩家犧牲一個生物且失去 10 點生命。

每當另一個生物死去時，在破枷的歐尼希茲上放置一個+1/+1 指示物。

* 如果你搜尋某對手的牌庫，或如果一位對手搜另一玩家的牌庫，則歐尼希茲的第一個觸發式異能將不觸發。

* 如果當第一個觸發式異能結算時該對手不操控任何生物，則該玩家仍失去 10 點生命。

* 直到造成該對手搜尋其牌庫的咒語或異能完成結算後，第一個觸發式異能才會被放進堆疊。值得一提的是，如果該咒語或異能造成任何其他異能觸發（舉例來說，如果該對手搜尋一張生物牌並將它放進戰場），則這些異能和歐尼希茲的觸發式異能將一起進入堆疊。主動玩家將其異能依任意順序放入堆疊，然後其他玩家依回合進行的順序比照辦理。你以此法最後放進堆疊的異能將會最早結算，以此類推。

饕腐蛆

{四}{黑}

生物～昆蟲

3/5

當饕腐蛆進戰場時，將目標生物牌從墳墓場放逐。你獲得等同於該牌防禦力的生命。

* 饕腐蛆的異能為強制性。若你是唯一在墳墓場中有生物牌的玩家，則你必須以其中之一為目標。

玷污心智

{四}{黑}

巫術

召集（此咒語能用你的生物來協助施放。你於施放咒語時每橫置一個生物，就能為此咒語支付{一}或一點該生物顏色之魔法力。）

說出一個非地牌的名稱。從目標玩家的墳墓場、手牌以及牌庫中搜尋任意數量該名稱的牌，並將它們放逐。然後該玩家將其牌庫洗牌。

* 你可以將該名稱的任何牌留在其身處的區域。你不一定要將它們放逐。

潰爛

{黑}

瞬間

目標生物得-3/-3 直到回合結束。你失去 3 點生命。

* 生命的失去不是費用。如果在潰爛試圖結算時，該目標生物已經是不合法的目標，則此異能將被反擊，且其所有效應都不會生效。你不會失去任何生命。

斷肢牆

{二}{黑}

生物～殭屍／牆

0/3

守軍（此生物不能攻擊。）

每當你獲得生命時，在斷肢牆上放置一個+1/+1 指示物。

{五}{黑}{黑}，犧牲斷肢牆：目標玩家失去 X 點生命，X 為斷肢牆的力量。

* 此異能會因每個獲得生命之事件而觸發一次，無論它是來自癒靈師的 1 點生命，還是來自冥思謎題的 8 點生命。

* 使用斷肢牆最後在戰場上的力量，包括其上的任何+1/+1 指示物，來決定 X 的數值。

* 如果斷肢牆受到致命傷害的同時你獲得生命（或許是因為你操控了具繫命異能且進行阻擋的生物），斷肢牆的觸發式異能將會觸發，但是斷肢牆將在此異能結算前被消滅。

紅色

逞性妄為

{二}{紅}

巫術

放逐你牌庫頂的三張牌。直到回合結束，你可以使用以此法放逐的牌。（如果你以此法施放咒語，你依舊要支付其費用。你只能於你仍有可使用地數的時候，才能以此法使用地。）

* 這些牌會牌面朝上被放逐。

* 以此法使用牌時，需遵循使用該牌的所有一般規則。你必須支付其費用，也必須遵循其使用時機限制等等。舉例來說，如果這些牌其中之一是生物牌，你只能在你的行動階段中且堆疊為空的時候施放之。

* 通常情況下，這意味著只有你本回合還未使用過地牌，才能使用以逞性妄為放逐的地牌。

* 你未使用的任何牌將持續被放逐。

大舉掘藏

{三}{紅}

結界

你不能使用地。

犧牲一個地：抽兩張牌。此異能每回合中只能起動一次。

* 你能在每位玩家的回合起動此異能一次，而不僅僅是你的回合。

* 大舉掘藏不會阻止咒語或異能將地放進戰場。它只會阻止使用地此特殊動作。

奧塔克覓血人

{一}{紅}

生物～人類／狂戰士

2/1

每當任一由對手操控的生物死去時，直到回合結束，奧塔克覓血人得+2/+0 且獲得先攻與敏捷異能。（它會比不具先攻異能的生物提前造成戰鬥傷害，且它受你操控時便能攻擊與{橫置}。）

* 若戰鬥階段具有兩個戰鬥傷害步驟（由於有具先攻或連擊異能的攻擊者或阻擋者），奧塔克覓血人可能在第一個步驟獲得先攻異能。若此情況發生，則它將在第二戰鬥傷害步驟中與其他在該戰鬥中尚未分配戰鬥傷害的生物一起分配戰鬥傷害。

* 若該異能在單一回合觸發多次，力量加成將累計，但額外的先攻和敏捷異能觸發則不會累計。

爆炎擊

{五}{紅}

瞬間

爆炎擊對目標生物造成 5 點傷害。消滅所有裝備在該生物上的武具。

* 爆炎擊可以指定任何生物為目標，而不限於裝備了武具的生物。即使該生物並未裝備任何武具，它依舊會受到傷害。

* 如果在爆炎擊試圖結算時，該目標生物已經是不合法的目標，則它將被反擊，且其所有效應都不會生效。沒有武具將被消滅。

育卵師

{三}{紅}

生物～人類／祭師

2/3

每當任一靈氣新結附在育卵師上時，將一個 2/2 紅色，具飛行異能的龍衍生生物放進戰場。它具有「{紅}：此生物得+1/+0 直到回合結束。」

* 當發生下列兩種情形之一時，育卵師的異能便會觸發：1)每當任一靈氣進戰場且結附在育卵師上時；2)每當一個在戰場上且原結附於其他物件的靈氣結附到育卵師上時。

* 若新結附在育卵師上的靈氣會使其他玩家獲得育卵師的操控權，則由此觸發之能產生龍的觸發式異能也會由該玩家來操控。

怒氣成焰

{四}{紅}

結界～靈氣

結附於生物

所結附的生物具有「{橫置}：此生物對目標生物或玩家造成傷害，其數量等同於前者的力量。」

* 於起動式異能結算時，以所結附的生物的力量來決定造成多少傷害。如果那時該生物已不在戰場上，則用其最後在戰場上時的力量來決定。請注意此法與互鬥關鍵字不同，後者要求兩方生物都必須在戰場上才能造成傷害。

* 所結附的生物為起動式異能的來源，而非怒氣成焰。舉例來說，若所結附的生物是綠色，你能選擇具反紅色保護的生物為目標而起動該異能。

火焰大師茜卓

{二}{紅}{紅}

鵬洛客～茜卓

4

+1：火焰大師茜卓對目標玩家造成 1 點傷害，並對至多一個目標由該玩家操控的生物造成 1 點傷害。該生物本回合不能進行阻擋。

0：放逐你的牌庫頂牌。本回合中，你可以使用該牌。

-7：放逐你牌庫頂的十張牌。選擇一張以此法放逐的瞬間或巫術牌，並將之複製三次。你可以施放這些複製品，且不需支付其魔法力費用。

* 要起動第一個異能，你必須以一個玩家為目標，但是你可以選擇不以任何生物為目標。

* 若第一個異能結算但傷害被防止或轉移，則目標生物在該回合將不能進行阻擋。

* 被第二個異能放逐的牌是面朝上被放逐。使用牌時，需遵循使用該種牌的一般規則。你必須支付其費用，也必須遵循其使用時機限制等等。舉例來說，如果它是生物牌，你只能在你的行動階段中且堆疊為空的時候施放之。

* 如果你用第二個異能放逐了地牌，則你只能在你仍有可使用地數的時候，才能夠使用該地。通常情況下，這意味著只有你本回合還未使用過地牌，才能使用之。

* 在第三個異能裡，「以此法放逐」意味著你因該異能結算剛放逐的牌。以第二個異能放逐的牌或者上一次起動第三個異能放逐的牌不算在內。

* 當結算第三個異能時，你在放逐區產生了該牌的複製品並且從放逐區施放它們。你可以施放零個、一個、兩個或所有三個複製品。所施放的不是該牌本身。它依舊被放逐。

* 在施放由第三個異能產生的複製品時，不會受到牌張類別（例如生物或巫術）的使用時機限制。其他的使用限制則不會被忽略（例如「只能在戰鬥中施放[此咒語]」）。

* 因為你以「不需支付其魔法力費用」的方式來施放這些複製品，所以你不能支付替代性費用。然而，你可以支付額外費用，例如增幅費用。如果該複製品有強制的額外費用，則你必須支付之。

* 如果所複製的牌的魔法力費用中包含了{X}，則你在施放複製品時必須選擇此值為 0。

火焰圍圈

{一}{紅}

結界

每當一個不具飛行異能的生物攻擊你或由你操控的鵬洛客時，火焰圍圈對該生物造成 1 點傷害。

* 火焰圍圈的異能只在不具飛行異能的生物於宣告攻擊者步驟中被宣告為攻擊者時才會觸發。下列兩種情形不會觸發此異能：1)某生物在攻擊你或由你操控的鵬洛客時仍具有飛行異能，只是之後才失去飛行；2)某個不具飛行異能的生物被放進戰場且正攻擊你或由你操控的鵬洛客。

火炎錐

{三}{紅}{紅}

巫術

火炎錐對目標生物或玩家造成 1 點傷害，對另一個目標生物或玩家造成 2 點傷害，並對第三個目標生物或玩家造成 3 點傷害。

* 這三個目標都必須不同。

若火炎錐結算時，其中一個或兩個目標不合法，則你不能變更剩餘合法目標將受到的傷害數量。

鍛爐魔鬼

{紅}

生物～魔鬼

1/1

當鍛爐魔鬼進戰場時，它對目標生物造成 1 點傷害，且對你造成 1 點傷害。

* 鍛爐魔鬼的異能為強制性。如果它是戰場上唯一的生物，則你必須選擇它為目標，並讓它對本身造成 1 點傷害，且對你造成 1 點傷害。

電機僕役

{一}{紅}

生物～元素

2/1

{橫置}，犧牲電機僕役：加{二}到你的魔法力池中。如果該魔法力用以支付生物咒語，則該生物獲得敏捷異能直到回合結束。（該生物受你操控時便能攻擊與{橫置}。）

如果該魔法力用以支付兩個不同的生物咒語，則這兩個咒語（和最終得到的生物）將各獲得敏捷異能直到回合結束。

* 若該魔法力用以支付生物咒語的額外費用或替代性費用，則該生物將獲得敏捷異能。

* 即使瞬間或巫術咒語製造出衍生生物，該咒語也不是生物咒語。

轟隆鬼怪

{一}{紅}

生物～鬼怪／戰士

1/2

在你的維持開始時，將一個名稱為地雷的無色衍生神器放進戰場，且具有「{紅}，犧牲此神器：此神器對目標進行攻擊且不具飛行異能的生物造成 2 點傷害。然後擲一枚硬幣。如果你輸掉此擲，轟隆鬼怪對本身造成 2 點傷害。

* 你在地雷衍生物產生後擲硬幣，而不是在犧牲地雷之後。即使你輸掉此擲，該衍生物依然產生。

* 即使轟隆鬼怪將自己炸死或離開戰場，地雷衍生物依然擁有其異能。

鬼怪鬧事頭

{二}{紅}

生物～鬼怪／戰士

2/2

由你操控的其他鬼怪生物每回合若能攻擊，則必須攻擊。

在你回合的戰鬥開始時，將一個 1/1 紅色，具敏捷異能的鬼怪衍生生物放進戰場。

每當鬼怪鬧事頭攻擊時，每有一個進行攻擊的其他鬼怪，它便得+1/+0 直到回合結束。

* 雖然鬼怪鬧事頭本身不致必須攻擊，但如果你操控兩個鬼怪鬧事頭，則彼此都會變成「若能攻擊，則必須攻擊」。

* 如果在你的宣告攻擊者步驟中，一個若能攻擊則必須攻擊的生物處於以下狀況：該生物已橫置；它正受某咒語或異能之影響而不能攻擊；或你並未在最近的一回合開始時持續操控它（且它不具敏捷），則它便不能攻擊。如果要支付費用才能讓某生物攻擊，則這並不會強迫你必須支付該費用，所以這種情況下，該生物也不至於必須要攻擊。

* 進行攻擊的鬼怪數量於最後一個異能結算時計算，且加成也是於那時鎖定。

貯寶巨龍

{三}{紅}{紅}

生物～龍

4/4

飛行

當貯寶巨龍進戰場時，你可以從你的牌庫中搜尋一張神器牌，放逐此牌，然後將你的牌庫洗牌。

當貯寶巨龍死去時，你可以將所放逐的牌置於其擁有者手上。

* 該神器牌會牌面朝上被放逐。

* 貯寶巨龍的兩個異能有連結關係。第二個異能僅指所有因貯寶巨龍的第一個異能而被放逐的牌。換言之，每個龍各有其貯寶。

* 如果貯寶巨龍在其第一個異能結算前便已死去，則它的第二個異能將觸發但不會生效。然後其第一個異能將結算。若你選擇從你的牌庫中放逐一張神器牌，則它將被永久放逐。

煉獄衝拳

{一}{紅}

結界～靈氣

結附於由你操控的生物

所結附的生物得+2/+0。

{紅}，犧牲煉獄衝拳：煉獄衝拳對目標生物或玩家造成 2 點傷害。

* 煉獄衝拳一離開戰場，其力量加成便不再生效。這意味著，如果你在戰鬥傷害造成之前犧牲煉獄衝拳（也許是為了消滅某個可能會進行阻擋的生物），則其原本所結附的生物在造成戰鬥傷害時就已沒有加成。

* 如果另一玩家獲得所結附生物的操控權，或煉獄衝拳結附至由另一玩家操控的生物，則煉獄衝拳將因狀態動作置入其擁有者的墳墓場。

歐納克先人庫科許

{二}{紅}{紅}

傳奇生物～食人魔／精靈

4/3

每當你起動任一神器的異能時，若它不是魔法力異能，則你可以支付{紅}。若你如此作，則複製該異能。你可以為該複製品選擇新的目標。

* 起動式異能的格式為「費用：效應。」有些關鍵字也屬於起動式異能，且其規則提示中會包含冒號。

* 魔法力異能是具有下列特徵的異能：(1) 在其結算時能將魔法力加入玩家的魔法力池，(2) 不是忠誠異能，且 (3) 沒有指定目標。

* 該複製品的目標將與原版的異能相同，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，它註明「選擇一項～」或類似者），則複製品的模式會與原版異能相同。你不能選擇其他的模式。

* 如果此異能的費用中包含{X}，則 X 的數值也會被複製。

* 如果支付該異能的起動費用包含犧牲庫科許，則該異能將不被複製。等到算作「起動異能」的時候（所有的費用都已支付完畢），庫科許已不在戰場上。

強者為王

{五}{紅}

結界

在你回合的戰鬥開始時，若戰場上力量最大的所有生物均由你操控，則獲得目標由對手操控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。（它此回合便能攻擊與{橫置}。）

* 如果所有其他生物的力量都較小，則「戰場上力量最大的所有生物」可能只有一個生物。

* 只有於戰鬥開始步驟開始時，戰場上力量最大的所有生物均由你操控，此異能才會觸發。如果此時其他玩家操控的生物中有戰場上力量最大或力量同為最大者，則此異能根本不會觸發。

* 此異能試圖結算時，還會再檢查一次其狀態。如果那時另一位玩家操控力量最大或與他者同為最大的生物，則該異能將不會生效。

* 此異能可以指定任何由對手操控的生物為目標，而不僅僅是橫置者。

* 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。

碎片衝擊

{一}{紅}

瞬間

犧牲一個神器，以作為施放碎片衝擊的額外費用。

碎片衝擊對目標生物或玩家造成 5 點傷害。

* 施放此咒語時，你必須犧牲正好一個神器。你無法不犧牲神器就施放此咒語，且你也不能犧牲一個以上的神器。

* 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。沒人能試圖消滅你所犧牲的神器來讓你無法施放此咒語。

山德拉之魂

{四}{紅}{紅}

生物～聖者

6/6

先攻

{三}{紅}{紅}：山德拉之魂對目標玩家造成 3 點傷害，且對至多一個目標由該玩家操控的生物造成 3 點傷害。

{三}{紅}{紅}，從你的墳墓場放逐山德拉之魂：山德拉之魂對目標玩家造成 3 點傷害，且對至多一個目標由該玩家操控的生物造成 3 點傷害。

* 要起動任一異能，你必須以一個玩家為目標，但是你可以選擇不以任何生物為目標。

綠色

創生多頭龍

{X}{綠}{綠}

生物～植物／多頭龍

0/0

當你施放創生多頭龍時，展示你牌庫頂的 X 張牌。你可以將其中一張總魔法力費用等於或小於 X 的非地永久物牌放進戰場。然後將其餘的牌洗入你的牌庫。

創生多頭龍進戰場時上面有 X 個+1/+1 指示物。

* 創生多頭龍的第一個異能將會在創生多頭龍結算前結算。值得一提的是，如果你以此法將一張靈氣牌放進戰場，它也不能結附於創生多頭龍。

* 如果你以此法將一張靈氣牌放進戰場，你於它進戰場時選擇它結附於什麼東西。這並不指定任何永久物或玩家為目標。舉例來說，你可以將一個靈氣放進戰場並結附於由對手操控且具辟邪異能的生物上。

* 如果在該非地永久物牌的魔法力費用中包含了{X}，則 X 為 0。

* 若「其餘的牌」為零張，因為 X 是 0 或因為 X 是 1 且該牌被放進了戰場，則依舊要洗牌庫。

黃蜂巢

{二}{綠}

生物～昆蟲

0/2

守軍（此生物不能攻擊。）

每當黃蜂巢受到傷害時，將等量的 1/1 綠色，具飛行與死觸異能的昆蟲衍生生物放進戰場。（具有死觸異能的生物對生物造成的任何數量傷害都足以消滅後者。）

* 即使黃蜂巢受到了致命傷害，它的觸發式異能也將觸發。舉例來說，如果它受到 7 點傷害，則其異能將觸發，且你將七個昆蟲衍生生物放進戰場。

獵捕弱者

{三}{綠}

巫術

在目標由你操控的生物上放一個+1/+1 指示物。然後該生物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。）

* 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，否則你不能施放獵捕弱者。

* 如果當獵捕弱者試圖結算時，其中任一目標已經是不合法的目標，則兩個生物都不會造成或受到傷害。

* 如果當獵捕弱者試圖結算時，由你操控的生物已經是不合法的目標，則你不會在其上放置+1/+1 指示物。如果該生物是合法目標，但是不由你操控的生物不是，則你將在由你操控的生物上放置一個+1/+1 指示物。

獵者伏擊

{二}{綠}

瞬間

於本回合中，防止非綠色的生物將造成的所有戰鬥傷害。

* 只要是非綠色的生物將於本回合中造成的戰鬥傷害，此防止性效應都會對其生效，就算該生物在獵者伏擊結算時曾是綠色，或是在其結算時該生物還不在戰場上，也是一樣。

侵襲蟲群

{二}{綠}

生物～昆蟲

3/3

當侵襲蟲群進戰場時，將另一個由你操控的永久物移回其擁有者手上。

* 該異能並不指定永久物為目標。你在該異能結算時選擇要返回哪一個生物。一旦該異能開始結算，任何玩家都不能再回應此選擇。

卡隆尼亞雙生林

{五}{綠}

生物～樹妖／戰士

/

卡隆尼亞雙生林之力量 and 防禦力各等同於由你操控的樹林數量。

當卡隆尼亞雙生林進戰場時，將一個綠色樹妖／戰士衍生生物放進戰場，且具有「此生物之力量 and 防禦力各等同於由你操控的樹林數量。」

* 設定卡隆尼亞雙生林的力量與防禦力之異能會在所有區域生效，而不只是在戰場上。

* 隨著由你操控的樹林數量改變，卡隆尼亞雙生林及其產生之衍生物的力量 and 防禦力也會改變。

化生遺贈

{一}{綠}

巫術

犧牲一個生物，以作為施放化生遺贈的額外費用。

抽等同於所犧牲生物之力量的牌。

* 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。沒有人能試圖消滅你所犧牲的生物來讓你無法施放此咒語。

醒世師妮莎

{三}{綠}{綠}

鵬洛客～妮莎

3

+1：目標由你操控的地成為 4/4，具踐踏異能的元素生物。它依然是地。

+1：重置至多四個目標樹林。

-7：從你的牌庫中搜尋任意數量的基本地牌，將它們放進戰場，然後將你的牌庫洗牌。這些地成為 4/4，具踐踏異能的元素生物。它們仍然是地。

* 第一個和第三個異能之改變類別的效應沒有持續時限。它們會一直持續下去。

* 如果被第一個異能指定為目標的地於本回合剛進戰場，則它不能攻擊，其上費用包含{橫置}的起動式異能（包括其魔法力異能）也不能起動（除非有東西賦予它敏捷異能）。因第三個異能而放進戰場的地也是一樣。

植生巨漢

{四}{綠}{綠}

生物～植物／元素

7/2

當植生巨漢死去，在其擁有者的下一個維持開始時，將植生巨漢在其操控下橫置移回戰場。

* 只有在植生巨漢的延遲觸發式異能結算時，植生巨漢仍在墳墓場中，該異能才會將之移回戰場。如果它不在，則它將不會移回戰場。

咆哮原躁獸

{三}{綠}

生物～野獸

4/4

在你的維持開始時，將一個由你操控的生物移回其擁有者手上。

* 咆哮原躁獸的異能為強制性。當它結算時，如果咆哮原躁獸是你操控的唯一一個生物，你必須將它移回其擁有者手上。

* 此異能並不指定生物為目標。你在該異能結算時選擇要返回哪一個生物。一旦該異能開始結算，任何玩家都不能再回應此選擇。

矮叢食腐獸

{三}{綠}

生物～真菌／驚懼獸

0/0

矮叢食腐獸進戰場時上面有數個+1/+1 指示物，其數量等同於所有墳墓場中生物牌的數量。

* 如果矮叢食腐獸是從墳墓場進入戰場，則決定它將帶有多少個+1/+1 指示物進戰場時，會將它本身算進去。

新綠庇護地

{二}{綠}

結界～靈氣

結附於地

當新綠庇護地進戰場時，你獲得 2 點生命。

每當所結附的地橫置以產生魔法力時，其操控者加一點任意顏色的魔法力到其魔法力池中（會得到原本該有的魔法力，並加上此份魔法力）。

* 當新綠庇護地試圖結算時，如果被新綠庇護地指定為目標的地已經是不合法目標，則新綠庇護地將被反擊。它將不會進入戰場，且其進戰場異能不會觸發。

紡藤結蔓

{綠}

結界～靈氣

結附於生物

所結附的生物得+1/+1。

{四}{綠}：將紡藤結蔓從你的墳墓場移回你手上。

* 只有當紡藤結蔓在你的墳墓場時，你才可起動最後一個異能。

精魂之牆

{一}{白}

生物～牆

0/4

守軍（此生物不能攻擊。）

每當精魂之牆受到戰鬥傷害時，你獲得等量的生命。

* 即使精魂之牆受到了致命傷害，它的觸發式異能也將觸發。舉例來說，如果它受到 7 點戰鬥傷害，則其異能將觸發，且你將獲得 7 點生命。

雲遊詩人伊散

{二}{綠}

傳奇生物～人類／浪客

2/3

{二}{綠}，{橫置}：在雲遊詩人伊散上放置一個詞句指示物：從你的牌庫中搜尋一張生物牌，且此牌之總魔法力費用須等同於伊散上的詞句指示物之數量，將之放進戰場，然後將你的牌庫洗牌。

* 如果於伊散的異能結算時，它已離開戰場，則利用它離開戰場時其上的詞句指示物之數量來決定哪些生物牌可以放進戰場。此數量將包括你為起動該異能而在伊散上放置的指示物。

多色

無上獵者賈路

{五}{黑}{綠}

鵬洛客～賈路

5

+1：消滅另一個目標鵬洛客。

+1：將一個 3/3 黑色，具死觸異能的野獸衍生生物放進戰場。

-3：消滅目標生物。你獲得等同於其防禦力的生命。

-8：目標對手獲得具有「每當一個生物攻擊你時，直到回合結束，它得+5/+5 且獲得踐踏異能」的徽記。

* 第一個異能可以指定由另一玩家操控的賈路鵬洛客為目標並消滅之。

* 如果你起動第三個異能，且當此異能試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則它將被反擊，且其所有效應都不會生效。你不會獲得任何生命。

* 如果生物攻擊的是鵬洛客，則徽記的異能將不會觸發。

* 該徽記的擁有者與操控者，是被指定為產生此徽記之異能的那位目標玩家。在多人遊戲中，若賈路的擁有者離開遊戲，該徽記不會離開遊戲。

裂片妖巢穴領主

{白}{藍}{黑}{紅}{綠}

傳奇生物～裂片妖

5/5

由你操控的裂片妖生物具有不滅異能。（傷害與註明「消滅」的效應不會將它們消滅。）

* 對具不滅異能的裂片妖造成的傷害仍將標記在該生物上。如果它上面標記了致命傷害且失去不滅異能（或許是因為裂片妖巢穴領主離開戰場），則它將被消滅。

神器

鎖鏈面紗

{四}

傳奇神器

在你的結束步驟開始時，若本回合中你未起動過鵬洛客的忠誠異能，則你失去 2 點生命。

{四}，{橫置}：對每個由你操控的鵬洛客而言，於本回合中，你能起動一次該鵬洛客上的任一忠誠異能，且能視同此回合未起動過其忠誠異能地來起動之。

* 對第一個異能而言，你啟動了忠誠異能的鵬洛客於你的回合步驟開始時是否還在戰場上並不重要。只要你在該回合中曾起動過該鵬洛客上的任一忠誠異能，鎖鏈面紗的異能便不會觸發。

* 由於最後一個異能改變了遊戲規則，所以不僅只有你在該異能結算時就已操控的鵬洛客，就連該回合中稍後時段才由你操控的鵬洛客也會受該異能的影響。

* 最後一個異能結算之後，基本上即意味著每個由你操控的鵬洛客在你的回合中能夠起動兩次忠誠異能。不過每次起動時仍必須遵循起動忠誠異能的時機限制；你必須在你的行動階段且堆疊為空的時機下，才能起動忠誠異能。

* 你兩次可以起動不同的忠誠異能。舉例來說，你可以起動某個鵬洛客的第一個異能兩次，也可以起動某個鵬洛客的第一個異能，然後起動該鵬洛客的第二個異能。

* 鎖鏈面紗最後一個異能每多結算一次，每個由你操控的鵬洛客就能多起動一次忠誠異能。舉例來說，如果你啟動了鎖鏈面紗的最後一個異能，將其重置，然後再次起動，則在該回合中，由你操控的鵬洛客能起動三次忠誠異能。

碎末時鐘

{二}

神器

{橫置}：在碎末時鐘上放置一個充電指示物。

{橫置}：目標玩家將其牌庫頂的 X 張牌置入其墳墓場，X 為碎末時鐘上充電指示物的數量。

* 如果於碎末時鐘的最後一個異能結算時，它已離開戰場，則利用它最後在戰場上時其上充電指示物的數量，來決定將多少牌置入墳墓場。

遭崇板甲

{四}

神器～武具

佩帶此武具的生物得+4/+4。

{零}：直到回合結束，遭崇板甲成為 4/4 精靈神器生物，且不再是武具。你只可以於你未操控生物時起動此異能。

佩帶{四}（{四}：裝備在目標由你操控的生物上；佩帶的時機視同巫術。）

- * 雖然此「變為生物」異能於你未操控生物時才能起動，但回應此異能將生物放進戰場並不會阻止其結算。
- * 你可以回應某個遭崇板甲第一個異能的起動，來起動另一個遭崇板甲的異能，好讓它們都變成生物直到回合結束。
- * 當遭崇板甲不是武具時，你可以起動其佩帶異能，但是該異能不會生效。遭崇板甲不會裝備給任何生物。

攻城巨車

{四}

神器生物～攻城巨車

5/3

攻城巨車每回合若能攻擊，則必須攻擊。

攻城巨車不能被牆阻擋。

* 如果在你的宣告攻擊者步驟中，攻城巨車處於以下狀況：該生物已橫置；它正受某咒語或異能之影響而不能攻擊；或你並未在最近的一回合開始時持續操控它（且它不具敏捷），則它便不能攻擊。如果要支付費用才能讓攻城巨車攻擊，則這並不會強迫你必須支付該費用，所以這種情況下，它也不至於必須要攻擊。

* 註記著「只能被牆阻擋」的效應（舉例來說，隱身術的效應）不會覆蓋攻城巨車最後一個異能的敘述。如果攻城巨車受這樣的效應影響，則它不能被阻擋。

鄔德碑

{六}

神器

召集（此咒語能用你的生物來協助施放。你於施放咒語時每橫置一個生物，就能為此咒語支付{一}或一點該生物顏色之魔法力。）

於鄔德碑進戰場時，選擇一種生物類別。

由你操控的該類別生物得+2/+2。

* 你必須選擇既有的生物類別。

* 選擇生物類別的時機，是於鄔德碑進戰場時。玩家不能回應此選擇。加成立即開始生效。

非瑞克西亞斷念妖

{二}

神器生物～驚懼獸

2/1

於非瑞克西亞斷念妖進戰場時，說出一個非地牌的名稱。

具有該名稱之來源的起動式異能都不能起動。

* 起動式異能的格式為「費用：效應。」有些關鍵字也屬於起動式異能，且其規則提示中會包含冒號。具有該名稱之來源的靜止式異能和觸發式異能都不受影響。

* 不論具該名稱之來源處於哪個區域中，非瑞克西亞斷念妖的異能都會影響它。舉例來說，如果所選擇的名稱是拉尼卡之魂，則其上「從墳墓場將其放逐」的異能便不能起動。

異端禱物

{一}

神器

每當任一生物牌從任何區域置入對手的墳墓場時，你獲得 1 點生命。

* 死去的衍生生物不會觸發異端禱物的觸發式異能。

* 當你操控但為對手擁有的非衍生物的生物死去時，異端禱物的異能將會觸發。

* 若異端禱物在生物牌被放入對手墳墓場的同時放入你的墳墓場，則其異能將不會觸發。

疾步毀滅引擎

{六}

神器生物～組構體

6/6

疾步毀滅引擎不能被力量等於或小於 2 的生物阻擋。

當疾步毀滅引擎死去時，它向目標對手造成 6 點傷害。

* 一旦某個生物阻擋了疾步毀滅引擎，將該生物的力量減少到 2 或更少並不會更改或撤銷該阻擋。

聖者之盾

{一}

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 X 點，X 為由你操控的生物數量。

佩帶{二}（{二}：裝備在目標由你操控的生物上；佩帶的時機視同巫術。）

* 要決定防止多少傷害，使用當造成傷害時由你操控的生物數量，包括佩帶此武具的生物。提得一提的是，若傷害會在同時對多個生物造成，你將在任何傷害造成之前計算由你操控的生物數量。

* 如果有數個效應會影響「如何造成傷害」此事，則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生效的順序。舉例來說，雙子神的旨意註明「若某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兩倍的傷害。」假設佩帶此武具的生物將受到 3 點傷害，戰場上有雙子神的旨意，且你操控兩個生物。你可以選擇是要(a)先防止 2 點傷害，然後讓雙子神的旨意的效應生效，結果是佩帶此武具的生物受到 2 點傷害；或者是(b)先將傷害加倍到 6，然後防止 2 點傷害，結果該生物總共受到 4 點傷害。

地

玄鐵殿堂

神器地

不滅（註明「消滅」的效應不會消滅此地。）

{橫置}：加{一}到你的魔法力池中。

* 雖然玄鐵殿堂是神器，它不能當作咒語施放。使用它時需遵循使用地牌的一般規則。

裂片妖母巢
地

{橫置}：加{一}到你的魔法力池中。

{橫置}：加一點任意顏色的魔法力到你的魔法力池中。此魔法力只能用來施放裂片妖咒語。

{五}，{橫置}：將一個 1/1 無色裂片妖衍生生物放進戰場。只能於你操控裂片妖時起動此異能。

* 只會在你起動最後一個異能的時候，才會檢查你是否操控裂片妖；於該異能結算時不會進行檢查。如果在此異能結算時，你未操控裂片妖，則你仍能獲得一個裂片妖衍生生物。

約格莫夫之墓烏爾博格
傳奇地

每個地額外具有沼澤此類別。

* 約格莫夫之墓烏爾博格不在戰場上時，它不是沼澤。

* 烏爾博格的異能會使得戰場上的所有地均具有沼澤這個地類別。每個地因此具有異能「{橫置}：加{黑}到你的魔法力池中。」此異能。這些地的其他方面沒有改變，包括其名稱、其他副類別、其他異能，以及它們是否為傳奇或基本。

* 若烏爾博格失去其異能（舉例來說，若它變成生物，然後化蛙術指定它為目標），則在戰場上的所有地，包括烏爾博格，都仍然將是沼澤，但烏爾博格將不具有「每個地額外具有沼澤此類別」此異能。烏爾博格也將不能橫置以產生{黑}，例其他地（包括回合稍後才進戰場的地）將能。根據持續性效應運作的方式，烏爾博格的類別改變異能會先生效，然後才輪到移除此類別改變異能與移除它本身的魔法力異能的效應生效。

魔法風雲會，Magic、再訪拉尼卡、兵臨古城、巨龍迷城、塞洛斯、天神創生、尼茲之旅，以及拉尼卡公會城，不論在美國或其他國家，均為威世智有限公司的商標。©2014 威世智。