

2019 核心系列發佈釋疑

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

此文件最近更新日期：2018 年 4 月 12 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.CustHelp.com。

「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

2019 核心系列包括會在補充包中出現的 280 張牌（20 張基本牌，111 張普通牌，80 張非普通牌，53 張稀有牌，以及 16 張秘稀牌），本系列還有 25 張只會在 2019 核心系列鵬洛客套牌出現的牌，以及 1 張獨有贈卡（在 2019 核心系列系列店內「買一盒」促銷贈卡分發）。此外，歡迎套牌中還有 8 張原本出自依夏蘭、決勝依夏蘭、多明納里亞等系列的 8 張普通牌和非普通牌，這些牌所具有的也是 2019 核心系列的系列符號。

魔法風雲會體驗日：2018 年 6 月 30 日-7 月 1 日

售前週末：2018 年 7 月 7-8 日

輪抽週末：2018 年 7 月 14-15 日

店家冠軍賽：2018 年 9 月 15-16 日

自正式發售當日（2018 年 7 月 13 日，週五）起，2019 核心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，多明納里亞，以及 2019 核心系列。出自去年的歡迎套牌（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 Locator.Wizards.com 查詢你附近的活動或販售店。

復出機制：雙面牌

尼可波拉斯是多重宇宙有史料記載以來最古老的鵬洛客。早在有記載流傳的時代之前，波拉斯就已經在多處時空中創立屬於自己的帝國，掩蓋無數秘密，囤積巨量珍寶，剷除一切異己，從惡魔海怪到其他遠古巨龍一個不留。*2019 核心系列*中有一張牌精準刻畫了波拉斯在火花點燃前一刻的形象～同時也展現出其火花點燃後所獲得的可怕力量。這正是本系列唯一一張用到回歸的雙面牌機制的牌：烈龍尼可波拉斯。

烈龍尼可波拉斯

{一}{藍}{黑}{紅}

傳奇生物～長老／龍

4/4

飛行

當烈龍尼可波拉斯進戰場時，每位對手各棄一張牌。

{四}{藍}{黑}{紅}：放逐烈龍尼可波拉斯，然後將他在其擁有者的操控下移回戰場且已轉化。只可以於你能施放巫術的時機下起動此異能。

////

飛昇尼可波拉斯

傳奇鵬洛客～波拉斯

7

+2：抽兩張牌。

-3：飛昇尼可波拉斯對目標生物或鵬洛客造成 10 點傷害。

-4：將目標生物或鵬洛客牌在你的操控下從墳墓場放進戰場。

-12：放逐目標玩家牌庫中除了最後一張以外的所有牌。

雙面牌的規則與其上一次在*依夏蘭*環境中出現時相比並無更動。

- 雙面牌的兩個牌面都各自具有一組特徵值：名稱、類別、副類別、異能等等。當雙面牌在戰場上，只考慮目前朝上之牌面的特徵。另一組特徵則會被忽略。
- 當雙面牌不在戰場上，只考慮其正面的特徵。舉例來說，尼可波拉斯在墳墓場中時就只有生物那一面的特徵，就算它在被置入墳墓場之前，在戰場上時還是鵬洛客也一樣。

- 雙面牌的總魔法力費用為其正面的總魔法力費用，就算該牌是以背面朝上的狀態出現在戰場上也是一樣。舉例來說，飛昇尼可波拉斯的總魔法力費用為 4。
- 飛昇尼可波拉斯的類別欄上有顏色標誌。其顏色標誌表示其為藍黑紅三色永久物。
- 通常情況下，雙面牌會正面朝上地進入戰場；但有咒語或異能指示你將該永久物「放進戰場且已轉化」的情況為例外，此時該永久物會背面朝上地進入戰場。你不能使用雙面牌的背面。
- 在一些罕見的情況下，某些咒語或異能可能會使尼可波拉斯是生物的時候在戰場上轉化。如果發生了這情況，則轉化所成的鵬洛客上面不會有任何的忠誠指示物，然後被置入其擁有者的墳墓場。
- 你能在該鵬洛客進戰場的回合便起動其上任一忠誠異能。
- 如果另一個不是雙面牌的永久物（例如鏡身影）成為了烈龍尼可波拉斯的複製品，則起動其上將之放逐並移回戰場且已轉化的異能，結果只會將之放逐。它根本不會移回戰場。

遊戲輔助用品：列表牌

讓你套牌中每張牌都不會特別突顯出來，是本遊戲很重要的事。為了讓雙面牌也能如此，你可以利用對應系列部分補充包中的「列表牌」。當雙面牌處於非公開區域或需要隱藏其內容的場合（例如放逐區中牌面朝下地被放逐者）時，可以用列表牌代替之。使用列表牌並非強制，但在比賽中，利用雙面牌的玩家必須使用列表牌或不透明的牌套（或是使用列表牌的同時使用不透明的牌套）。

- 在 *2019 核心系列* 補充包中的列表牌只能用來代表一張牌：烈龍尼可波拉斯。這張牌上既沒有真正意義上的「列表」，也無需你在上面作記號，但在遊戲進行和比賽規則方面來看，這仍屬於列表牌。
- 列表牌必須與用它代表的雙面牌一同利用。該雙面牌應與你套牌的其餘部份以及你的備牌分開放。
- 除非你要用某張列表牌來代表雙面牌，才能將它放入你的套牌。
- 在遊戲中，會將列表牌視為它所代表的那張雙面牌。
- 如果某張列表牌進入了公開區域（戰場，墳墓場，堆疊，或是被放逐～但牌面朝下地被放逐則是例外狀況），就改為利用雙面牌，並將這張列表牌放到一旁。如果此雙面牌放入不公開區域（手牌或牌庫），則再度利用該列表牌。
- 如果某張雙面牌是牌面朝下地被放逐，或是牌面朝下地放進戰場，則應利用列表牌或不透明的牌套（或兩者皆用）來確保其內容不被洩漏。

繁體中文版勘誤

荊棘副官的繁體中文版將牌名與部分內文誤植，其正確的規則敘述如下：

每當荊棘副官成為由對手操控之咒語或異能的目標時，派出一個 1/1 綠色妖精／戰士衍生物。

{五}{綠}：荊棘副官得+4/+4 直到回合結束。

單卡解惑

白色

抗暴阿耶尼

{二}{白}{白}

傳奇鵬洛客～阿耶尼

4

+1：在至多兩個目標生物上各放置一個+1/+1 指示物。

-2：將目標總魔法力費用等於或小於 2 的生物牌從你的墳墓場移回戰場。

-7：你獲得具有「在你的結束步驟開始時，派出三個 1/1 白色，具繫命異能的貓衍生生物」的徽記。

- 如果你墳墓場中某張牌的魔法力費用包括{X}，則 X 視為 0。

睿智參謀阿耶尼（僅出現在鵬洛客套牌中）

{三}{白}{白}

傳奇鵬洛客～阿耶尼

5

+2：你每操控一個生物，便獲得 1 點生命。

-3：由你操控的生物得+2/+2 直到回合結束。

-9：在目標生物上放置 X 個+1/+1 指示物，X 為你的總生命。

- 阿耶尼的第二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得+2/+2。
- X 的數值會於阿耶尼的第三個異能結算時決定。如果你的總生命在稍後時段發生變化，該生物也不會獲得或失去+1/+1 指示物。

阿耶尼的威能（僅出現在鵬洛客套牌中）

{二}{白}{白}

巫術

在目標生物上放置兩個+1/+1 指示物。

檢視你牌庫頂的五張牌。你可以展示其中的一張白色牌，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。

- 你不能在沒有生物作為目標的情況下施放阿耶尼的威能。如果在阿耶尼的威能試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。你不會檢視你牌庫頂的五張牌。

阿耶尼奮絕抗擊

{二}{白}{白}

結界

每當一個由你操控的生物或鵬洛客死去時，你可以犧牲阿耶尼奮絕抗擊。若你如此作，則派出一個 4/4 白色，具飛行異能的聖者衍生物。

當由對手操控的咒語或異能使得你棄掉此牌時，若你操控平原，則派出一個 4/4 白色，具飛行異能的聖者衍生物。

- 如果數個由你操控的生物和／或鵬洛客同時死去，則阿耶尼奮絕抗擊的第一個異能也會觸發同樣次數。但由於你只能犧牲它一次，因此你只會得到一個指示物。
- *魔法風雲會*遊戲中的「棄牌」此事僅指玩家從手上棄牌。將牌張從某玩家的牌庫置入其墳墓場的效應不會使玩家棄掉這些牌。
- 如果由對手操控之咒語或異能讓你作選擇，且你選擇棄掉阿耶尼奮絕抗擊，則其最後一個異能也會觸發。

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。

- 每個獲得生命的事件只會讓阿耶尼的群伴之異能觸發一次，不論是阿耶尼相迎的 1 點生命或再現活力的 3 點生命。
- 如果在阿耶尼的群伴受到致命傷害的同時，你獲得了生命，則它無法及時因其異能獲得指示物，也就無法讓自己活下來。
- 每個具繫命異能的生物造成戰鬥傷害，都是不同的獲得生命事件。舉例來說，如果兩個由你操控且具有繫命異能的生物同時造成戰鬥傷害，則阿耶尼的群伴的異能會觸發兩次。但是，如果某個由你操控且具繫命異能的生物同時對數個生物、玩家和／或鵬洛客造成傷害（也許因為它具有踐踏異能或者被一個以上的生物阻擋），則此異能將只會觸發一次。
- 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，阿耶尼的群伴之異能只會觸發一次。
- 在雙頭巨人遊戲中，儘管由你隊友獲得的生命也能增加隊伍的總生命，但這不會觸發此異能。

黎明天使

{四}{白}

生物～天使

3/3

飛行

當黎明天使進戰場時，直到回合結束，由你操控的生物得+1/+1 且獲得警戒異能。（它們攻擊時不需橫置。）

- 黎明天使的觸發式異能只影響它結算時由你操控的生物。於該回合稍後時段中才由你操控的生物不會得+1/+1，也不會獲得警戒異能。

庭園僧侶（僅出現在鵬洛客套牌中）

{白}

生物～人類／僧侶

1/1

繫命（此生物所造成的傷害會讓你獲得等量的生命。）

只要你操控阿耶尼鵬洛客，庭園僧侶便得+1/+1。

- 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此庭園僧侶受到的非致命傷害，可能會因為在該回合中你不再操控阿耶尼鵬洛客而變成致命傷害。

矮人僧侶

{三}{白}

生物～矮人／僧侶

2/4

當矮人僧侶進戰場時，你每操控一個生物，便獲得 1 點生命。

- 只有於矮人僧侶的異能結算時，才會計算由你操控的生物數量。如果矮人僧侶仍在戰場上，則會將它本身也計算在內。

聖術士囚籠

{三}{白}

結界

當聖術士囚籠進戰場時，放逐目標由對手操控的非地永久物，直到聖術士囚籠離開戰場為止。

- 如果聖術士囚籠在其觸發式異能結算前離開戰場，則目標永久物不會被放逐。
- 結附於所放逐永久物上的靈氣將被置入其擁有者的墳墓場。武具則會被卸裝並留在戰場上。所放逐永久物上的任何指示物將會消失。
- 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。

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。
-

孤立

{白}

瞬間

放逐目標總魔法力費用為 1 的永久物。

- 如果某個永久物的魔法力費用中包含 {X}，則 X 視為 0。

騎士驍勇

{四}{白}

結界～靈氣

結附於生物

當騎士驍勇進戰場時，派出一個 2/2 白色，具警戒異能的騎士衍生生物。（它攻擊時不需橫置。）

所結附的生物得+2/+2 且具有警戒異能。

- 於施放騎士驍勇時，你需要為其指定一個生物作為目標。你無法讓它進戰場並結附在它將派出的騎士衍生生物上。
- 如果在騎士驍勇試圖結算時，此靈氣將結附的生物已經是不合法目標，則此靈氣咒語不會結算。它不會進戰場，因此其異能不會觸發。

無私鬥士莉娜

{四}{白}{白}

傳奇生物～人類／騎士

3/3

當無私鬥士莉娜進戰場時，你每操控一個非衍生生物，便派出一個 1/1 白色士兵衍生生物。

犧牲莉娜：由你操控且力量小於莉娜的生物獲得不減異能直到回合結束。

- 只有在莉娜的第一個異能結算時，才會計算由你操控之非衍生生物的生物數量。如果莉娜仍在戰場上（且未因故變成衍生生物），則它會將自己計算在內。

- 利用莉娜最後在戰場時的力量，來決定哪些生物會在莉娜最後一個異能結算時獲得不滅異能。
- 莉娜的最後一個異能只會影響其結算時由你操控且力量達相應數值的生物。於該回合稍後時段才受你操控的生物不會獲得不滅異能，且就算由你操控的生物在該回合稍後時段力量變大，也不會失去不滅異能。

獅族先鋒

{白}

生物～貓／士兵

1/1

在你回合的戰鬥開始時，若你操控三個或更多生物，則獅族先鋒得+1/+1 直到回合結束，且你獲得 1 點生命。

- 如果你並未在你的戰鬥階段一開始時就操控三個或更多生物，則獅族先鋒的異能根本不會觸發。讓永久物在戰鬥開始步驟變成生物，也不會觸發獅族先鋒的異能。
- 如果在獅族先鋒的異能結算時，你並未操控三個或更多生物，則該異能不會生效。不過，如果你在該異能結算時確實操控三個或更多生物，則就算你在該回合稍後時段所操控的生物數量低於三個，這份+1/+1 加成也不會消失。

領戰獅族

{二}{白}{白}

生物～貓／士兵

4/4

每當領戰獅族攻擊時，派出兩個 1/1 白色，具繫命異能的貓衍生生物，它們為橫置且正進行攻擊。

- 你得為這兩個衍生物選擇要攻擊哪位玩家或哪個鵬洛客。它們攻擊的對象（玩家或鵬洛客）可以和領戰獅族不一樣，且這兩個衍生物可以分別攻擊不同的玩家和／或鵬洛客。
- 雖然這些衍生物正進行攻擊，但它們從未宣告為進行攻擊的生物（舉例來說，註記於「每當一個生物攻擊時」觸發的異能便會檢查生物是否宣告為攻擊者）。

馴良明師

{二}{白}

生物～人類／士兵

2/2

每當另一個力量等於或小於 2 的生物在你的操控下進戰場時，你可以支付{一}。若你如此作，則抽一張牌。

- 馴良明師的異能只會於其他生物進戰場時檢查其力量。如果該生物的力量等於或小於 2，則異能會觸發。一旦此異能觸發後，就算將其力量增加到大於 2，也不會影響此異能。類似狀況：若於生物進戰場後才將力量減少到小於或等於 2，也不會觸發此異能。
- 檢查馴良明師的異能是否會觸發時，要將該生物進戰場時帶有的指示物，以及英勇騎士這類的持續性效應等都算進去。
- 在結算馴良明師的觸發式異能時，你無法多次支付{一}，好抽多張牌。

大步飛躍

{一}{白}

瞬間

目標生物得+2/+2 且獲得飛行異能直到回合結束。

- 在一個生物被阻擋後讓它獲得飛行異能將不會更改或撤銷該次阻擋。如果你想要對阻擋造成影響，則你必須最遲在宣告攻擊者步驟中施放大步飛躍。

新手騎士

{白}

生物～人類／騎士

2/3

守軍（此生物不能攻擊。）

只要新手騎士上結附了靈氣或佩帶了武具，它便能視同不具守軍異能地進行攻擊。

- 一旦新手騎士已攻擊，則就算它不再結附靈氣或佩帶武具，它也會留在戰鬥中。

華輝天使

{一}{白}{白}

生物～天使

3/3

飛行

在每個結束步驟開始時，若本回合中你獲得了 5 點或更多生命，則派出一個 4/4 白色，具飛行與警戒異能的天使衍生生物。

{三}{白}{白}{白}：直到回合結束，華輝天使得 +2/+2 且獲得繫命異能。

- 華輝天使的觸發式異能會檢查你是否於該回合獲得過 5 點或更多生命。它不關心你是否也失去過生命，也不關心你當前的總生命是否比該回合開始時的總生命要高。獲得生命的事件發生時華輝天使是否在戰場上也不重要。
- 你無須一次性獲得 5 點生命也能滿足華輝天使觸發式異能的觸發條件。
- 如果在該回合的結束步驟開始前，你沒有獲得過生命，則華輝天使的觸發式異能根本不會觸發。在結束步驟中獲得生命不會觸發該異能。
- 無論你獲得 5 點或更多生命的次數有多少，你都只能派出一個天使衍生生物。
- 在雙頭巨人遊戲中，儘管由你隊友獲得的生命也能增加隊伍的總生命，但這不會滿足華輝天使觸發式異能的觸發條件。

承陽淨化僧

{一}{白}

生物～人類／僧侶

1/4

當承陽淨化僧進戰場時，選擇一項～

- 移去目標生物上的所有指示物。於承陽淨化僧仍在戰場上的時段內，該生物上不能放置指示物。
- 目標對手失去所有指示物。於承陽淨化僧仍在戰場上的時段內，該玩家不能得到指示物。
- 如果異能的費用或咒語的額外費用需要在受承陽淨化僧影響的生物或玩家上放置指示物，則無法支付該費用。如果結算中的咒語或異能註明某玩家可以讓該生物或玩家得到指示物，則該玩家不能選擇如此作。

- 如果某替代性效應允許玩家修改或替代某事件，但需在受承陽淨化僧影響的生物或玩家上放置指示物，則該玩家可以使該替代式效應生效，但它們無法獲得指示物。如果原版事件完全被替代（例如讓灼靈法師的替代性效應生效），則原版事件不會發生。

英勇騎士

{三}{白}

生物～人類／騎士

3/4

由你操控的其他騎士得+1/+1。

{三}{白}{白}：由你操控的騎士獲得連擊異能直到回合結束。

- 同一個生物上的數個連擊異能不會累計。
- 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此由你操控的騎士受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中英勇騎士離開戰場而變成致命傷害。

藍色

艾文風法師

{二}{藍}

生物～鳥／魔法師

2/2

飛行

每當你施放瞬間或巫術咒語時，艾文風法師得+1/+1直到回合結束。

- 艾文風法師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。

白骨化灰

{二}{藍}{藍}

瞬間

反擊目標生物咒語。

抽一張牌。

- 註記著「不能被反擊」的生物咒語是白骨化灰的合法目標。當白骨化灰結算時，該生物咒語將無法被反擊，但你依舊會抽一張牌。

靈異水手

{一}{藍}

生物～精靈／海盜

2/2

當靈異水手成為咒語的目標時，將它犧牲。

靈異水手只能被精靈阻擋。

{三}{藍}：另一個目標由你操控的生物本回合只能被精靈阻擋。

- 就算你反擊了指定靈異水手為目標的咒語，你也要犧牲它。
- 如果以靈異水手為目標的咒語沒有其他目標，則它不會結算（因為在靈異水手犧牲後，該咒語已沒有合法目標）。
- 在某生物已被非精靈的生物阻擋之後再起動靈異水手的最後一個異能，不會使前者生物成為未受阻擋。

祈願巨靈

{三}{藍}{藍}

生物～巨靈

4/4

飛行

祈願巨靈進戰場時上面有三個祈願指示物。

{二}{藍}{藍}，從祈願巨靈上移去一個祈願指示物：展示你的牌庫頂牌。你可以使用該牌，且不需支付其魔法力費用。如果你不使用，則將它放逐。

- 如果你想要施展所展示的牌，則你必須在祈願巨靈的最後一個異能結算的過程中如此作。你不能等到本回合內稍後時段再使用。以此法施展咒語時，你雖然可以在通常無法施展該類別之咒語的時機下施展之，但仍須遵循其他限制（例如「只能在戰鬥中施展此咒語」）。
- 如果展示出的牌是地，則除非目前是你的回合、且你先前尚未使用過地，你才能使用它。
- 如果你以「不需支付其魔法力費用」的方式來施展咒語，就無法選擇支付替代性費用來施展之。不過，你可以支付額外費用，例如增幅費用。如果此牌含有任何強制性的額外費用（例如折磨幽聲），則你必須支付之，才能施展此牌。
- 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」的方式施展它時必須將 X 的值選為 0。

縮微

{二}{藍}

結界～靈氣

結附於生物

所結附的生物得-6/-0。

當所結附的生物進行阻擋時，將它消滅。（*攻擊生物仍已被阻擋。*）

- 一旦所結附的生物被消滅，則除非進行攻擊的生物具有踐踏異能，或仍有其他生物阻擋之，否則它就不會分配或造成戰鬥傷害。

刃鰭巨海蛇

{四}{藍}{藍}

生物～巨蛇

4/6

{五}{藍}{藍}：刃鰭巨海蛇本回合不能被阻擋。

- 一旦刃鰭巨海蛇已被阻擋，此時再起動其異能也不會更改或撤銷該次阻擋。

擬形變幻

{一}{藍}

結界～靈氣

結附於生物

於擬形變幻進戰場時，選擇一個生物。

所結附的生物是所選生物的複製品。

- 你只可選擇已在戰場上的生物。
- 擬形變幻所複製的，就只有所選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：該衍生物是否為橫置，它上面有沒有指示物、結附了靈氣、裝備了武具，或是其他改變了其力量，防禦力，類別，顏色等等的非複製效應。
- 將複製的特徵值，於擬形變幻之效應一開始生效時就已確定。就算所選生物的可複製值稍後發生改變，或該生物已離開戰場，所結附之生物的特徵值也不受影響。
- 如果所選擇的生物已經複製了別的東西（舉例來說，如果所選的生物上結附有其他擬形變幻），則所結附的生物會是所選的生物已經複製的樣子。
- 如果所選擇的生物是個衍生物，則擬形變幻會複製將該衍生物放進戰場的效應原本所註明的特徵。在此情況下，所結附的生物不會成為衍生物。
- 於所結附的生物死去時，它仍是所選生物的複製品，因此它因複製效應而獲得的所有「當此生物死去時」異能都會觸發。它原本通常會具有的「當此生物死去時」異能都不會觸發。
- 如果擬形變幻因故與另一個生物同時進戰場，則它不能讓所結附的生物成為同時進戰場之生物的複製品。你只可選擇已在戰場上的生物。

鏡身影

{二}{藍}

生物～變形獸

0/0

你可以使鏡身影當成任一由你操控之生物的複製品來進入戰場。

- 鏡身影所複製的，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：該衍生物是否為橫置，它上面有沒有指示物、結附了靈氣、裝備了武具，或是其他改變了其力量，防禦力，類別，顏色等等的非複製效應。
- 如果所複製之生物的魔法力費用中包含{X}，則 X 視為 0。
- 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鏡身影），則鏡身影進戰場時，會是所選的生物已經複製的樣子。

- 如果所選擇的生物是個衍生物，則鏡身影會複製將該衍生物放進戰場的效應原本所註明的特徵。在此情況下，鏡身影不會成為衍生物。
- 當鏡身影進戰場時，它所複製的生物之任何進戰場異能都會觸發。所選擇的生物上面任何「於[此生物]進戰場時」或「[此生物]進戰場時上面有...」的異能也都會生效。
- 如果鏡身影因故與另一個生物同時進戰場，則鏡身影不能成為該生物的複製品。你只可選擇已在戰場上的生物。

漫霧師

{藍}

生物～人魚／魔法師

1/1

犧牲漫霧師：直到回合結束，如果某非衍生物的生物將進戰場，且未有玩家施放之，則改為將它放逐。

- 對於施放的非衍生物的生物而言，包括從非正常區域（比如你的墳墓場）施放者，漫霧師的異能不會產生影響。
- 漫霧師的異能不會防止衍生生物進入戰場。它也不會影響已經在戰場上的生物。
- 如果漫霧師與其他生物同時進戰場，則無法及時起動其異能，好影響那些生物。

龍命連結點（「買一盒」贈卡）

{五}{藍}{藍}

瞬間

於本回合後進行額外的一個回合。

如果龍命連結點將從任何區域置入墳墓場，則改為展示龍命連結點，並將它洗入其擁有者的牌庫。

- 只要龍命連結點將以任何方式進入墳墓場（包括結算時），其最後一個異能都會生效。

全知全能

{七}{藍}{藍}{藍}

結界

你可以從你手上施放咒語，且不需支付其魔法力費用。

- 你必須遵守每個你施放之咒語的正常施放時機的許可條件與限制。
- 如果你以「不需支付其魔法力費用」的方式來施放咒語，就無法選擇支付替代性費用來施放之。不過，你可以支付額外費用，例如增幅費用。如果此牌含有任何強制性的額外費用（例如折磨幽聲），則你必須支付之，才能施放此牌。
- 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。
- 在你施放全知全能之後，如果當前是你的回合，你會在其結算之後立刻獲得優先權。你能在其他玩家有機會用咒語或異能來去除全知全能之前施放其他咒語。

機械融合

{三}{藍}

巫術

抽若干牌，其數量等同於由你操控的神器間最高之總魔法力費用。

- 如果某個永久物的魔法力費用中包含 {X}，則 X 視為 0。

耐心復原

{三}{藍}{藍}

結界

在你的維持開始時，目標對手將其牌庫頂的三張牌置入其墳墓場，然後每以此法將一張地牌置入該墳墓場，你便抽一張牌。

- 耐心復原的觸發式異能每次結算時，都只會計算在該異能結算過程中進入該墳墓場的地牌數量。舉例來說，如果對手在某個維持中將兩張地牌置入其墳墓場，然後在下一個維持中又將三張地牌置入墳墓場，則你在這兩個維持中會分別抽兩張牌和三張牌，而不是兩張和五張。
- 如果對手將牌從牌庫移除，但並未置入墳墓場（也許是因為你操控得享安息），則你不會抽牌。

心靈侵蝕

{二}{藍}

結界

每當你抽一張牌時，每位對手各將其牌庫頂的兩張牌置入其墳墓場。

- 如果某咒語或異能讓你將牌置於你手上，且用詞不包括「抽」，則心靈侵蝕的異能不會觸發。
-

撲翼大師塞埃

{二}{藍}

傳奇生物～人類／神器師

1/4

每當你施放神器咒語時，派出一個 1/1 無色，具飛行異能的振翼機衍生神器生物。

{一}{藍}，犧牲兩個神器：抽一張牌。

- 塞埃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。
-

卓越賦生師

{二}{藍}

生物～人類／神器師

1/3

當卓越賦生師進戰場時，於卓越賦生師仍在戰場上的時段內，目標由你操控的神器成為基礎力量與防禦力為 5/5 的神器生物。

- 卓越賦生師不會移除目標神器所具有的任何異能。
- 該神器將保留所有原本的類別，副類別，或超類別。特別來說，如果某武具成為神器生物，它就不能裝備在其他生物上。如果它已經裝備在生物上，則它會卸裝。
- 如果該神器已經是個生物，則其基礎力量與防禦力都會成為 5。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，都會被它蓋掉。其他將其力量或防禦力設定為某特定值的效應，如果在卓越賦生師的異能結算之後生效，則會蓋過此效應。
- 會改變該生物之力量和／或防禦力的其他效應，例如巨力成長或+1/+1 指示物之效應，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攻擊。也就是說，這永久物變成生物多久並不重要，重要的是它在戰場上待了多久。

眠夢咒

{二}{藍}{藍}

巫術

橫置所有由目標玩家操控的生物。這些生物於該玩家的下一個重置步驟中不能重置。

- 於眠夢咒結算時，眠夢咒異能的第二個部份會影響由該目標玩家所操控的所有生物，而不是只影響實際被眠夢咒橫置的生物。

超凡幽魅

{一}{藍}

生物～精靈

1/3

飛行

由你操控的其他精靈得+1/+1。

- 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此由你操控的精靈受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中超凡幽魅離開戰場而變成致命傷害。

私密交換

{四}{藍}

巫術

交換兩個目標生物的操控權。

- 如果其中一個目標永久物於私密交換結算時已不是合法目標，則交換不會發生。
- 你不一定要操控目標之一。
- 如果於私密交換結算時，這兩個生物由同一位玩家操控，則什麼都不會發生。
- 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。

神器大師泰茲瑞

{三}{藍}{藍}

傳奇鵬洛客～泰茲瑞

5

+1：派出一個 1/1 無色，具飛行異能的振翼機衍生神器生物。

0：抽一張牌。如果你操控三個或更多神器，則改為抽兩張牌。

-9：你獲得具有「在你的結束步驟開始時，從你的牌庫中搜尋一張永久物牌，將之放進戰場，然後將你的牌庫洗牌」的徽記。

- 如果你藉由泰茲瑞徽記的異能將一個永久物放進戰場，則該永久物所具有、且會在結束步驟觸發的觸發式異能不會在該結束步驟中觸發。

殘忍械師泰茲瑞（僅出現在鵬洛客套牌中）

{四}{藍}{藍}

傳奇鵬洛客～泰茲瑞

4

+1：抽一張牌。

0：直到你的下一個回合，目標由你操控的神器成為 5/5 生物，且仍具有原本類別。

-7：將任意數量的牌從你手上面朝下地放進戰場。它們是 5/5

神器生物。

- 泰茲瑞的第二個異能不會移除目標神器所具有的任何異能。
- 一到你的回合開始，該神器便立即不再是生物。在你的重置步驟中，它會是非生物神器。
- 該神器將保留所有原本的類別，副類別，或超類別。特別來說，如果某武具成為神器生物，它就不能裝備在其他生物上。如果它已經裝備在生物上，則它會卸裝。

- 如果該神器已經是個生物，則其基礎力量與防禦力都會成為 5。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，都會被它蓋掉。其他將其力量或防禦力設定為某特定值的效應，如果在泰茲瑞的異能結算後才生效，則將會蓋過此效應。
- 會改變該生物之力量和／或防禦力的其他效應，例如巨力成長或+1/+1 指示物之效應，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。
- 如果你在最近的一回合開始時便持續操控該神器，則所變成的神器生物在你的回合中就能進行攻擊。也就是說，這永久物變成生物多久並不重要，重要的是它在戰場上待了多久。
- 利用泰茲瑞的第三個異能放進戰場的牌是當成 5/5 神器生物來進入戰場。它們並非先以自己的特徵進戰場，然後再變成 5/5。
- 如果將雙面牌（例如烈龍尼可波拉斯）面朝下地放進戰場，則你不需展示之。不採用其背面的特徵。
- 你可以隨時檢視由你操控且牌面朝下的永久物。
- 如果某個由你操控之牌面朝下的永久物離開戰場，你必須向所有玩家展示它。
- 如果某個生物當作某個面朝下的生物之複製品來進戰場，或是派出了一個衍生物、且該衍生物是某個面朝下的生物之複製品，則這類複製品的特徵與面朝下的生物相同（此情況下為 5/5 神器生物，且不具其他特徵），儘管此複製品為面朝上。
- **2019 核心系列**之中沒有將這些牌翻回正面的辦法。如果本系列外的牌張之效應將這類牌翻回正面，則使這類牌成為 5/5 神器生物的效應會終止。如果這樣的效應試圖將瞬間或巫術牌翻回正面，則展示該牌，然後該牌仍舊牌面朝下。這種情況下，它仍是 5/5 神器生物。
- 牌面朝下的生物離開戰場後，如果有效應會將其移回戰場（例如 **多明納里亞**系列中泰菲力的誓約或本系列的異常耐力），則該效應會將該牌面朝上地移回。如果該效應試圖以此法將瞬間或巫術牌放進戰場，則改為該牌留在其當前所在區域。

風信史芬斯

{五}{藍}{藍}

生物～史芬斯

3/7

飛行

每當一個具飛行異能的生物攻擊時，你可以抽一張牌。

- 此異能不關心具飛行異能的生物操控者是誰，亦不關心該生物攻擊的是哪位玩家或鵬洛客。可以抽一張牌的玩家是風信史芬斯的操控者。
- 風信史芬斯本身攻擊時，也會觸發其異能。

- 此生物必須在宣告為攻擊者之後立刻具有飛行異能，才會觸發風信史芬斯的異能。舉例來說，用航筆海盜攻擊會觸發此異能。相似地，用飛天駿馬和一個不具飛行異能的生物攻擊只會使該異能觸發一次；而用兩個飛行生物攻擊會使該異能觸發兩次。

黑色

異常耐力

{一}{黑}

瞬間

直到回合結束，目標生物得+2/+0 且獲得「當此生物死去時，將它在其擁有者的操控下橫置移回戰場。」

- 異常耐力的效應只會生效一次。若該目標生物死去後又返回戰場，則它算是一個全新生物。如果上述新生物再次死去，就不會再度返回戰場。

鮮血占卦

{三}{黑}

巫術

犧牲一個生物，以作為施放此咒語的額外費用。

抽三張牌。

- 施放鮮血占卦時，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。
- 要等到施放完鮮血占卦、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生物來讓你無法施放此咒語。

死亡爵士

{一}{黑}{黑}

生物～殭屍／魔法師

2/2

由你操控的骷髏妖與由你操控的其他殭屍得+1/+1 且具有死觸異能。

- 既是骷髏妖也是殭屍的生物只會得到一次這種加成。
- 死亡爵主通常不會影響到本身。不過如果你讓它變成骷髏妖，則它會讓本身得+1/+1 並具有死觸異能。
- 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此由你操控的骷髏妖或殭屍受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中死亡爵主離開戰場而變成致命傷害。

災變惡魔

{二}{黑}{黑}

生物～惡魔

6/6

犧牲一個生物，以作為施放此咒語的額外費用。

飛行，踐踏

- 施放災變惡魔時，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。
- 要等到施放完災變惡魔、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生物來讓你無法施放此咒語。

鮮血饕客

{四}{黑}

生物～吸血鬼

4/4

每當你獲得生命時，每位對手各失去 1 點生命。

- 每個獲得生命的事件只會讓鮮血饕客的異能觸發一次，不論是阿耶尼相迎的 1 點生命或再現活力的 3 點生命。
- 每個具繫命異能的生物造成戰鬥傷害，都是不同的獲得生命事件。舉例來說，如果兩個由你操控且具有繫命異能的生物同時造成戰鬥傷害，則鮮血饕客的異能會觸發兩次。但是，如果某個由你操控且具繫命異能的生物同時對數個生物、玩家和／或鵬洛客造成傷害（也許因為它具有踐踏異能或者被一個以上的生物阻擋），則此異能將只會觸發一次。
- 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，鮮血饕客的異能只會觸發一次。
- 在雙頭巨人遊戲中，儘管由你隊友獲得的生命也能增加隊伍的總生命，但這不會觸發此異能。

全能漸散

{三}{黑}{黑}

巫術

每位玩家各失去一半數量的生命，然後各棄一半數量的手牌，然後各犧牲一半數量由其操控的生物。各數量小數點後均進位。

- 要進位的是要失去生命（棄掉手牌、犧牲生物）的數量，而非留下之東西的數量。舉例來說，如果某位玩家有 5 點生命、五張手牌和五個生物，則他會失去 3 點生命，棄三張牌，犧牲三個生物。
- 由於咒語的指示將按順序執行，因此玩家在失去生命、棄牌和／或犧牲生物時，可能會受到玩家所操控生物之異能的影響，或觸發前述異能。以此法觸發的異能，要等到全能漸散結算完成之後才會結算。
- 在結算全能漸散時，首先，每位玩家同時失去相應數量的生命。然後，由輪到該回合的玩家選擇相應數量的手牌但不展示，接著每位其他玩家按照回合順序依次比照辦理，之後所有玩家同時棄牌。最後，由輪到該回合的玩家選擇相應數量由其操控的生物。接著每位其他玩家按照回合順序依次比照辦理，他們在作決定時已知道之前玩家的選擇為何。之後，所有玩家同時犧牲自己選擇的生物。
- 在雙頭巨人遊戲中，全能漸散會使每位玩家各失去其隊伍總生命數量的一半，小數點後進位。這就是說，總生命為偶數的隊伍最後會變成 0 點生命，而總生命位奇數的隊伍最後會變成-1 點生命。之後這場遊戲會以平手告終。

醒屍靈鳥（僅出現在鵬洛客套牌中）

{四}{黑}{黑}

生物～鳥／精靈

5/5

飛行

{五}{黑}{黑}：將目標生物牌從你的墳墓場橫置移回戰場。

- 醒屍靈鳥的異能只有於它在戰場上的時候才能起動。它不能將自己從你的墳墓場中移回。

播疫驚懼獸

{三}{黑}

生物～殭屍／驚懼獸

2/2

每當播疫驚懼獸攻擊時，每位對手各失去 2 點生命。

- 在雙頭巨人遊戲中，播疫驚懼獸的異能會讓對手隊伍失去 4 點生命。

獄境報復

{黑}

瞬間

放逐目標無色生物。你獲得等同於其力量的生命。

- 所獲得生命的數量，等同於該生物最後在戰場上時的力量。
- 如果該生物的力量為負數，則你既不會失去生命，也不會獲得生命。

煉獄留痕

{一}{黑}

結界～靈氣

結附於生物

所結附的生物得+2/+0 且具有「當此生物死去時，抽一張牌。」

- 在該生物死去時操控它的玩家得抽這張牌。
- 如果煉獄留痕和所結附的生物同時被消滅，則該玩家會抽一張牌。

喚屍依薩蕾

{一}{黑}{黑}

傳奇生物～人類／魔法師

3/3

死觸

每當喚屍依薩蕾攻擊時，你可以支付{X}。當你如此作時，將目標總魔法力費用為 X 的生物牌從你的墳墓場移回戰場，且其上有一個屍體指示物。如果該生物將離開戰場，則改為將它放逐，而非置入其他區域。

- 依薩蕾的觸發式異能進堆疊時不指定目標。在該異能結算過程中，你可以支付{X}。當你如此作時，會觸發另一個異能，讓你選擇要移回的目標生物牌。這類異能與註記「若你如此作...」之異能的區別在於，在決定支付魔法力費用和選擇目標生物牌之後，實際將該牌移回之前，玩家仍有機會來施放咒語和起動異能。
- 由於所有攻擊生物需一次選擇完畢，因此以此法移回的生物無法在被移回的同一次戰鬥中進行攻擊，就算它具有敏捷也是一樣。
- 如果你墳墓場中某張牌的魔法力費用包括{X}，則 X 視為 0。
- 就算你設法移掉了依薩蕾移回戰場之生物上面的屍體指示物，原本會放逐該生物的替代性效應也還會繼續生效。此指示物僅起提示作用，幫助你分清哪些生物會在將離開戰場時被放逐。
- 如果依薩蕾離開戰場，則該替代性效應也會繼續生效。如果它移回的某個生物將離開戰場，則會改為將它放逐。
- 由於「死去」意指「從戰場進入墳墓場」，因此改為將它放逐的生物並未「死去」。會在這類生物死去時觸發的異能不會觸發。

巫妖撫慰

{三}{黑}{黑}

巫術

消滅目標生物。你獲得 3 點生命。

- 如果在巫妖撫慰試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。你不會獲得任何生命。

死靈術士莉蓮娜（僅出現在鵬洛客套牌中）

{三}{黑}{黑}

傳奇鵬洛客～莉蓮娜

4

+1：目標玩家失去 2 點生命。

-1：將目標生物牌從你的墳墓場移回你手上。

-7：消滅至多兩個目標生物。將至多兩張生物牌在你的操控下從墳墓場放進戰場。

- 對於莉蓮娜的最後一個異能而言，你是在目標生物被消滅後才選擇要移回戰場的生物。在你選擇要移回的兩張生物牌和它們被移回之間，沒有玩家能有所行動。你可以將剛被消滅的牌移回戰場。
- 如果有任何異能會因這些目標生物被消滅而觸發，則這些異能要等到你將生物牌從墳墓場放進戰場後才會進入堆疊。
- 你可以在未選擇任何目標生物的情況下起動莉蓮娜的最後一個異能。你就只是將兩張生物牌從墳墓場放進戰場。但是，如果你選擇了目標，且在該異能試圖結算之前，所有的目標都已成為不合法，則該異能不會結算，你也無法將任何牌放進戰場。
- 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，則原本來自其他玩家墳墓場，但因莉蓮娜的第三個異能而受你操控的所有永久物都會被放逐。

長生不死莉蓮娜

{二}{黑}{黑}

傳奇鵬洛客～莉蓮娜

4

+1：將你牌庫頂的三張牌置入你的墳墓場。如果其中至少有一張是殭屍牌，則每位對手各失去 2 點生命且你獲得 2 點生命。

-2：目標生物得-X/-X 直到回合結束，X 為由你操控的殭屍數量。

-3：本回合中，你可以從你墳墓場中施放殭屍牌。

- X 的數值於莉蓮娜的第二個異能結算時決定。就算稍後由你操控的殭屍數量發生了改變，該目標生物的力量和防禦力也不會改變。
- 莉蓮娜的第三個異能結算後，你從你墳墓場中施放殭屍牌時需遵循施放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。
- 莉蓮娜的第三個異能結算後，在當回合中，你可以施放你墳墓場中的所有殭屍牌，包括於該回合稍後時段才進入你墳墓場者。
- 在雙頭巨人遊戲中，莉蓮娜的第一個異能會讓對手隊伍失去 4 點生命且你獲得 2 點生命。

莉蓮娜的契約

{三}{黑}{黑}

結界

當莉蓮娜的契約進戰場時，你抽四張牌且失去 4 點生命。

在你的維持開始時，若你操控四個或更多惡魔，且其名稱各不相同，則你贏得這盤遊戲。

- 如果你沒有在你的維持一開始時就操控四個名稱各不相同的惡魔，則莉蓮娜的契約之第二個異能不會觸發。到了你的回合後，你沒辦法在維持開始之前有所行動。
- 如果第二個異能觸發，但該異能結算時你不再操控四個名稱各不相同的惡魔，則你不會贏得這盤遊戲。

莉蓮娜的斬獲（僅出現在鵬洛客套牌中）

{三}{黑}

巫術

目標對手棄一張牌。

檢視你牌庫頂的五張牌。你可以展示其中的一張黑色牌，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。

- 你可以施放莉蓮娜的斬獲，並以任何對手為目標，就算是沒有手牌者也一樣。即便該目標對手無法棄牌，你也仍能執行其第二個異能的動作。

亡者華爾滋

{一}{黑}

巫術

將至多兩張目標生物牌從你的墳墓場移回你手上，然後棄一張牌。

- 如果你沒有手牌，則你需要棄掉一張剛移回你手上的生物牌。
- 施放亡者華爾滋時，你可以指定一張或零張生物牌為目標。就算你未指定生物牌為目標，你依舊要棄一張牌。

夢魘飢渴

{黑}

瞬間

你獲得 1 點生命。目標生物得-X/-X 直到回合結束，
X 為你於本回合中所獲得的生命數量。

- 夢魘飢渴計算的是你在本回合中所獲得的生命數量，而非你總生命的變化情況。舉例來說，如果你在夢魘飢渴結算前已獲得 5 點生命，同時還失去了 8 點生命，則夢魘飢渴會讓你多獲得 1 點生命，然後令目標生物得-6/-6。
- 如果在夢魘飢渴試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。你不會獲得 1 點生命。

開墳現墓

{三}{黑}{黑}

結界

每當一個由你操控且非衍生物的生物死去時，派出一
個 2/2 黑色殭屍衍生生物。

- 如果一個非衍生物的生物在開墳現墓離開戰場的同時死去，則你會得到一個殭屍衍生生物。

避邪符巫妖

{黑}{黑}{黑}

生物～殭屍

5/5

不滅

於避邪符巫妖進戰場時，在一個由你操控的神器上放
置一個避邪符指示物。

當你未操控其上有避邪符指示物的永久物時，犧牲避
邪符巫妖。

- 避邪符巫妖的第一個異能並不以該神器為目標。在你選擇神器和在其上放置一個避邪符指示物之間，沒有玩家能有所行動。
- 如果於避邪符巫妖進戰場時，你並未操控神器，則其第一個異能不會生效。在它進戰場的同時，其最後一個異能便觸發（除非你操控了其他上面有避邪符指示物的永久物），且你必須將它犧牲。

- 如果避邪符巫妖與某神器同時在你的操控下進戰場，則你無法在該神器上放置避邪符指示物。你必須選擇已在戰場上、且由你操控的神器。
- 避邪符巫妖的最後一個異能為「狀態觸發式異能」。一旦觸發之後，只要此異能還在堆疊中，便不會再度觸發。如果此異能被反擊、且觸發條件依然符合，則它會立刻再度觸發。
- 避邪符巫妖的最後一個異能檢查的是你的永久物上有沒有避邪符指示物，而不會特別檢查它讓你放上某神器的那個指示物。舉例來說，如果你操控兩個避邪符巫妖，並將避邪符指示符放在了兩個不同的神器上，則就算其中一個神器離開戰場，兩個避邪符巫妖也都不會被犧牲。

散疫牝馬

{一}{黑}{黑}

生物～夢魘／馬

2/2

散疫牝馬不能被白色生物阻擋。

當散疫牝馬進戰場時，由對手操控的生物得-1/-1直到回合結束。

- 散疫牝馬的異能只會影響它結算時由對手操控的生物。於該回合稍後時段才受其操控的生物不會得-1/-1。

墳場復生

{四}{黑}

巫術

將目標生物牌在你的操控下從墳墓場放進戰場。該生物額外具有黑色此顏色與殭屍此類別。

- 墳場復生不會覆蓋任何先前的顏色或類別，而是會添加其他顏色和其他副類別。
- 如果該生物通常為無色，則它將直接成為黑色。它不會既為黑色又為無色。
- 若後生效的效應會改變受影響生物的顏色，則該效應會覆蓋墳場復生的部分效應，即該生物只會具有新的顏色。若有效應會改變受影響生物的類別或副類別，該效應也會如此生效。

檻褸木乃伊（僅出現在鵬洛客套牌中）

{一}{黑}

生物～殭屍／豺狼

1/2

當檻樓木乃伊死去時，每位對手各失去 2 點生命。

- 如果你的總生命在檻樓木乃伊受到致命傷害的同時降至 0 或更少，則你會在觸發式異能進入堆疊之前就輸掉這盤遊戲。
- 在雙頭巨人遊戲中，檻樓木乃伊的觸發式異能會讓對手隊伍失去 4 點生命。

吸血稚兒

{黑}

生物～吸血鬼

0/3

{二}，{橫置}：每位對手各失去 1 點生命且你獲得 1 點生命。

- 在雙頭巨人遊戲中，吸血稚兒的異能會讓對手隊伍失去 2 點生命且你獲得 1 點生命。

紅色

叛行

{二}{紅}

巫術

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。（它此回合便能攻擊與{橫置}。）

- 你可以指定任何生物當成叛行之目標，包括未橫置的或是已經由你操控的。
- 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。

月輪山影

{紅}

結界

於月輪山影進戰場時，選擇一個非基本地牌的名稱。

由對手操控且具有該名稱的地失去所有地類別和異能，且獲得「{橫置}：加一點任一顏色的魔法力。」

- 月輪山影的效應，不會影響超類別或其他牌類別。它不會移除神器地上的「神器」此類別，也不會移除傳奇地上的「傳奇」此超類別。
- 如果受影響的地具有會在「當」其進戰場時觸發的異能，則在該異能觸發之前，該地就已失去此異能。
- 如果受影響的地具有會讓其橫置進戰場的異能，則在該異能生效之前，該地就已失去此異能。對於其他會影響該地如何進戰場之異能，或是會在「於」其進戰場時生效之異能，也是同理。

無上力量

{七}{紅}{紅}{紅}

巫術

放逐你牌庫頂的七張牌。直到回合結束，你可以施放以此法放逐的非地牌。

如果此咒語是從你手上施放，則加十點任意顏色的單色魔法力。

- 無上力量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。
- 所有未施放的牌（包括地牌）會留在放逐區中。
- 如果某效應複製無上力量，則由於該複製品並未被施放，因此你不會加十點魔法力。

禁咒焰

{X}{紅}

巫術

禁咒焰對任意一個目標造成 X 點傷害。

如果 X 等於或大於 5，則此咒語不能被反擊，且其傷害不能被防止。

- 在判斷禁咒焰是否會被反擊，或其傷害是否能被防止時，利用的是你為 **X** 所選的數值，而非你實際為其支付的魔法力數量，或其實際造成的傷害。
- 不論 **X** 的數值為何，試圖反擊禁咒焰的咒語都能指定它為目標。如果 **X** 等於或大於 5，這些咒語依舊會結算，但原本會反擊禁咒焰的那部分效應不會生效。這些咒語的任何其他效應仍會如常生效。
- 如果在禁咒焰試圖結算時，其目標已經是不合法目標，則此咒語不會被反擊，但不會結算。該目標不會受到傷害。

全力突破

{紅}

巫術

由你操控的生物獲得踐踏異能直到回合結束。*（具踐踏異能的生物造成之過量戰鬥傷害能對所攻擊的玩家或鵬洛客造成之。）*

抽一張牌。

- 全力突破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踐踏異能。
- 你就算未操控生物，也能施放全力突破。如果於此咒語結算時，你並未操控生物，則你就是只抽一張牌。

暗棲先知

{一}{紅}

生物～鬼怪／祭師

2/2

{一}，犧牲一個生物：放逐你的牌庫頂牌。本回合中，你可以使用該牌。*（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。）*

- 暗棲先知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，則你只能於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。
- 如果你不施放所放逐的牌，該牌便會持續被放逐。

- 你可以犧牲暗棲先知來支付其本身異能的費用。

連咒擊

{紅}{紅}

巫術

本回合中，當你施放你的下一個瞬間或巫術咒語時，複製該咒語。你可以為該複製品選擇新的目標。

- 如果你連續施放兩個連咒擊，則你會複製第二個連咒擊。全部結算之後，會產生兩個延遲觸發式異能。此後你施放的下一個咒語會被複製兩次。如果該咒語還是連咒擊，則再之後的咒語就會被複製三次，以此類推。
- 連咒擊的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。
- 就算使得連咒擊的異能觸發之咒語在該觸發式異能結算前就已被反擊，也仍能產生對應的複製品。該複製品將會比原版咒語先一步結算。
- 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。新的目標必須合法。
- 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。你不能選擇其他的模式。
- 如果所複製的咒語包括了於施放時決定的 X 數值，則此複製品的 X 數值與原版咒語相同。
- 你不能選擇去支付該複製品的任何額外費用。不過，會基於替原版咒語所支付的任何額外費用而產生的效應都會被複製，就好像每個複製品都支付過同樣的費用一樣。
- 連咒擊的異能會直接在堆疊上產生複製品，因此它未被「施放」。會因玩家施放咒語而觸發的異能並不會觸發。

壞物鬼怪

{二}{紅}{紅}

生物～鬼怪／戰士

3/3

由你操控的其他鬼怪得+1/+1。

犧牲一個鬼怪：消滅目標神器。

- 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此由你操控的鬼怪受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中壞物鬼怪離開戰場而變成致命傷害。

- 你可以犧牲壞物鬼怪來支付其本身異能的費用。

貧窟伏擊客

{二}{紅}

生物～鬼怪／祭師

2/2

每當你施放瞬間或巫術咒語時，貧窟伏擊客向每位對手各造成 2 點傷害。

- 貧窟伏擊客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。
- 在雙頭巨人遊戲中，貧窟伏擊客的異能會讓對手隊伍失去 4 點生命。

業火地獄獸

{三}{紅}

生物～地獄獸

7/3

踐踏（此生物造成之過量戰鬥傷害能對所攻擊的玩家或鵬洛客造成之。）

在每個結束步驟開始時，若業火地獄獸本回合曾進行攻擊或阻擋，則其擁有者將它洗入其牌庫。

- 只有於業火地獄獸的最後一個異能結算時，它還在戰場上，其擁有者才會將它洗入其牌庫。

龍魂合一薩坎（僅出現在鵬洛客套牌中）

{四}{紅}{紅}

傳奇鵬洛客～薩坎

5

+2：龍魂合一薩坎向每位對手和每個由對手操控的生物各造成 1 點傷害。

-3：龍魂合一薩坎對目標玩家或鵬洛客造成 4 點傷害。

-9：從你的牌庫中搜尋任意數量的龍生物牌，將它們放進戰場，然後將你的牌庫洗牌。

- 在雙頭巨人遊戲中，薩坎的第一個異能會讓對手隊伍失去 2 點生命。

炎血薩坎

{一}{紅}{紅}

傳奇鵬洛客～薩坎

3

+1：你可以棄一張牌。若你如此作，則抽一張牌。

+1：加兩點魔法力，其顏色組合由你選擇。此魔法力只能用來施放龍咒語。

-7：派出四個 5/5 紅色，具飛行異能的龍衍生生物。

- 薩坎的第二個異能是忠誠異能，因此不是魔法力異能。你只可以於你能施放巫術的時機下起動此異能。它會用到堆疊，且可以被回應。
- 「龍咒語」僅指具有「龍」這一副類別的咒語，與咒語的名稱無關。舉例來說，巨龍寶庫不是龍咒語。

薩坎的龍炎（僅出現在鵬洛客套牌中）

{三}{紅}{紅}

巫術

薩坎的龍炎對任意一個目標造成 3 點傷害。

檢視你牌庫頂的五張牌。你可以展示其中的一張紅色牌，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。

- 如果在薩坎的龍炎試圖結算時，所選的目標已經是不合法目標，則此咒語不會結算。你不會檢視你牌庫頂的五張牌。
-

薩坎解印

{三}{紅}

結界

每當你施放力量為 4，5 或 6 的生物咒語時，薩坎解印對任意一個目標造成 4 點傷害。

每當你施放力量等於或大於 7 的生物咒語時，薩坎解印向每位對手和每個由對手操控的生物和鵬洛客各造成 4 點傷害。

- 如果你施放了一個於進戰場時上面會有+1/+1 指示物的生物咒語，例如飢渴多頭龍，則確定薩坎解印的兩個異能是否會觸發時，不會考慮這些指示物。類似地，會在生物進戰場後立刻提升其力量的效應也不會被考慮在內。
- 薩坎解印的每個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。
- 如果某個生物牌印製的力量為*，且具有定義其力量的異能，則當該生物咒語在堆疊上時，該異能會生效。薩坎解印只會在你支付完費用後檢查力量；開始施放咒語時與觸發式異能結算時該咒語的力量是多少並不重要。
- 在雙頭巨人遊戲中，薩坎解印的最後一個異能會讓對手隊伍失去 8 點生命。

破圍巨人

{三}{紅}{紅}

生物～巨人／戰士

6/3

踐踏（此生物攻擊時造成之過量戰鬥傷害能對防禦玩家或鵬洛客造成之。）

{三}{紅}：目標生物本回合不能進行阻擋。

- 在某個生物已經阻擋後起動破圍巨人的最後一個異能，不會將阻擋生物移出戰鬥，也不會讓被該生物阻擋的生物成為未受阻擋。

嘯電巨龍

{三}{紅}{紅}

生物～龍

3/3

飛行

當嘯電巨龍進戰場時，你可以支付{二}{紅}。當你如此作時，它對任意一個目標造成 3 點傷害。

- 嘯電巨龍的觸發式異能進堆疊時不指定目標。該異能結算時，你可以支付{二}{紅}。當你如此作時，會觸發另一個異能，你選擇將受到傷害的目標。這與註明「若你如此作……」的異能不同。因為玩家可以在支付魔法力後，但在傷害造成前施放咒語和起動異能。
- 在結算嘯電巨龍的觸發式異能時，你無法多次支付{二}{紅}，好使其造成超過 3 點傷害。

地殼迸裂

{三}{紅}

巫術

消滅目標地。不具飛行異能的生物本回合不能進行阻擋。

- 如果地殼迸裂試圖結算時，該地已經是不合法的目標，則地殼迸裂不會結算，且其所有效應都不會生效。不具飛行異能的生物能如常進行阻擋。
- 由於地殼迸裂效應的第二部分不會改變任何永久物的特徵，因此受影響的生物會不斷變化。在該回合內稍後時段才進戰場、且不具飛行異能的生物不能進行阻擋；在該回合內稍後時段獲得飛行異能的生物能進行阻擋。

擲物有聲

{紅}

巫術

犧牲一個生物，以作為施放此咒語的額外費用。

擲物有聲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。

- 檢查所犧牲的生物最後在戰場上的已知狀況來決定其力量。
- 施放擲物有聲時，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。

- 要等到施放完擲物有聲、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。

折磨幽聲

{一}{紅}

巫術

棄一張牌，以作為施放此咒語的額外費用。

抽兩張牌。

- 施放折磨幽聲時，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。

齊射老手

{三}{紅}

生物～鬼怪／戰士

4/2

當齊射老手進戰場時，它向目標由對手操控的生物造成傷害，其數量等同於由你操控的鬼怪數量。

- 只有於齊射老手的異能結算時，才會計算由你操控的鬼怪數量。如果齊射老手仍在戰場上，則會將它本身也計算在內。

綠色

鬃毛野豬

{三}{綠}

生物～野豬

4/3

鬃毛野豬不能被多於一個生物阻擋。

- 如果鬃毛野豬獲得威懾異能，它便不能被阻擋。
-

巨獸揚威

{二}{綠}

結界

在你的維持開始時，若你操控力量等於或大於 4 的生物，則抽一張牌。

- 如果你並未在你的維持一開始時就操控力量等於或大於 4 的生物，則巨獸揚威的異能不會觸發。到了你的回合後，你沒辦法在維持開始之前有所行動。
 - 如果在巨獸揚威的異能結算時，你並未操控力量等於或大於 4 的生物，則你不會抽牌。
 - 你於「巨獸揚威的異能觸發」和「巨獸揚威的異能結算」這兩個時點操控之力量等於或大於 4 的生物不一定非得是同一個。
 - 你只會抽一張牌，無論你操控多少個力量等於或大於 4 的生物都是如此。
-

宣示威權

{三}{綠}{綠}

巫術

目標生物得+3/+3 直到回合結束。本回合中，所有能夠阻擋它的生物皆須阻擋之。

- 如果某個由防禦玩家操控的生物因故無法阻擋該目標生物（例如已橫置），它便不用阻擋該生物。如果要支付費用才能讓某生物阻擋該進行攻擊的生物，則這不會強迫防禦玩家必須支付該費用，所以這種情況下，該生物也不至於必須要阻擋。
-

犄角德魯伊

{三}{綠}

生物～人類／德魯伊

2/3

每當你施放一個以犄角德魯伊為目標的靈氣咒語時，派出一個 3/3 綠色野獸衍生生物。

- 犄角德魯伊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。
-

尋碧樹靈

{一}{綠}

生物～樹靈

1/3

{橫置}：檢視你的牌庫頂牌。如果該牌是地牌，你可以展示該牌並置於你手上。

- 如果你的牌庫頂牌不是地牌，或你選擇不展示它，則它仍留在你的牌庫頂。

吉拉波嚮導

{二}{綠}

生物～妖精／斥候

3/2

{二}{綠}：目標由你操控的生物本回合不能被力量等於或小於 2 的生物阻擋。

- 一旦某個生物已被力量等於或小於 2 的生物阻擋，此時再起動吉拉波嚮導的異能也不會更改或撤銷該次阻擋。
- 一旦某個力量等於或大於 3 的生物已阻擋該目標生物，此時再改變進行阻擋之生物的力量也不會更改或撤銷該次阻擋。

黑山之威血爪

{三}{綠}

傳奇生物～熊

4/3

由你施放且力量等於或大於 4 的生物咒語減少{二}來施放。

每當黑山之威血爪攻擊時，直到回合結束，每個由你操控且力量等於或大於 4 的生物各得+1/+1 且獲得踐踏異能。

- 如果你施放的生物咒語是「進戰場時上面有數個+1/+1 指示物」者（例如飢渴多頭龍），則在確定血爪是否會減少該咒語的費用時，不會將這類指示物考慮在內。類似地，會在生物進戰場之後立刻提升該生物力量的效應也在考慮之外。
- 如果其他生物具有會在其攻擊時改變自身力量的異能（例如毆鬥食人魔），則你可以先結算完這類異能之後，再去結算血爪的最後一個異能。
- 血爪的最後一個異能只會影響其結算時由你操控且力量達相應數值的生物。於該回合稍後時段才受你操控的生物不會得到任何加成，且就算由你操控的生物在該回合稍後時段力量變小，也不會失去任何加成。

狂疾啃咬

{一}{綠}

巫術

目標由你操控的生物對目標不由你操控的生物造成等同於前者力量的傷害。

- 於狂疾啃咬試圖結算時，如果其中任一生物已是不合法的目標，則由你操控的生物不會造成傷害。

符脊悍掃龍

{一}{綠}{綠}

生物～恐龍

2/5

每當任一對手起動生物或地上不屬魔法力異能之異能時，你可以抽一張牌。

- 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。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。
- 當對手起動手上某張牌的異能（例如阿芒凱環境中的循環異能）或墳墓場中某張牌的異能時，符脊悍掃龍的異能不會觸發，就算如此作會將牌張放進戰場也是一樣。
- 符脊悍掃龍的異能會比觸發它的異能先一步結算。在該觸發式異能結算之後，但在觸發它的起動式異能結算之前，玩家有機會施放咒語和起動異能。

變境

{二}{綠}{綠}

巫術

犧牲任意數量的地。從你的牌庫中搜尋至多該數量的地牌，將它們橫置進戰場，然後將你的牌庫洗牌。

- 你在結算變境的過程中犧牲地。這不屬於額外費用。如果變境被反擊，你不會犧牲任何地。

荊棘副官

{一}{綠}

生物～妖精／戰士

2/3

每當荊棘副官成為由對手操控之咒語或異能的目標時，派出一個 1/1 綠色妖精／戰士衍生生物。

{五}{綠}：荊棘副官得+4/+4 直到回合結束。

- 荊棘副官的觸發式異能會比觸發它的咒語或異能先一步結算。就算該咒語或異能被反擊，此異能仍會結算。

方舟神弓薇薇安（僅出現在鵬洛客套牌中）

{四}{綠}{綠}

傳奇鵬洛客～薇薇安

5

+2：在至多一個目標生物上放置兩個+1/+1 指示物。

-3：目標由你操控的生物對目標不由你操控的生物造成傷害，其數量等同於前者的力量。

-9：直到回合結束，由你操控的生物得+4/+4 且獲得踐踏異能。

- 於薇薇安的第二個異能試圖結算時，如果其中任一生物已是不合法的目標，則由你操控的生物不會造成傷害。
 - 薇薇安的最後一個異能只影響它結算時由你操控的生物。於該回合稍後時段中才由你操控的生物不會得+4/+4，也不會獲得踐踏異能。
-

薇薇安召現

{五}{綠}{綠}

巫術

檢視你牌庫頂的七張牌。你可以將其中的一張生物牌放進戰場。將其餘的牌以隨機順序置於你的牌庫底。當以此法將生物放進戰場時，它向目標由對手操控的生物造成傷害，其數量等同於前者的力量。

- 你在施放薇薇安召現時不選擇任何目標。該咒語結算時，你可以從你檢視的牌中將一張生物牌放進戰場。當你如此作時，會觸發另一個異能，你選擇目標由對手操控的生物，該生物會受到傷害。
- 如果你放進戰場的生物在傷害造成前離開戰場，則利用其最後在戰場上的已知狀況來決定它對目標生物造成多少傷害。

薇薇安的獵豹（僅出現在鵬洛客套牌中）

{二}{綠}

生物～貓／精靈

3/2

延勢（此生物能阻擋具飛行異能的生物。）

{二}{綠}：將薇薇安的獵豹從你的墳墓場移回你手上。只能於你操控薇薇安鵬洛客時起動此異能。

- 如果薇薇安鵬洛客和薇薇安的獵豹同時受到致命傷害（最有可能是戰鬥所導致），則它們同時被置入其擁有者的墳墓場。你無法在薇薇安離開戰場前起動薇薇安的獵豹之最後一個異能。

多色

智龍阿卡迪

{一}{綠}{白}{藍}

傳奇生物～長老／龍

3/5

飛行，警戒

每當一個具守軍異能的生物在你的操控下進戰場時，抽一張牌。

每個由你操控且具守軍異能的生物皆依照其防禦力來分配戰鬥傷害，而不是依照力量；且能視同不具守軍異能地進行攻擊。

- 阿卡迪的最後一個異能沒有實際改變生物的力量；它只是改變生物所分配的戰鬥傷害數量。所有其他檢查力量或防禦力的規則與效應，都會使用原本的數值。舉例來說，狂疾啃咬不會讓生物依照其防禦力來造成傷害。
- 如果在某個守軍異能的生物攻擊之後，阿卡迪離開了戰場，則該生物仍是進行攻擊的生物，但會依照其力量來分配戰鬥傷害。

戰鬥食人魔

{二}{黑}{紅}

生物～食人魔／戰士

3/3

威懾（此生物只能被兩個或更多生物阻擋。）

每當戰鬥食人魔攻擊時，你可以犧牲另一個生物。若你如此作，則戰鬥食人魔得+2/+2 直到回合結束。

- 你無法在結算戰鬥食人魔的過程中犧牲數個生物，好讓它多次得+2/+2。
- 一旦戰鬥食人魔的觸發式異能開始結算，則直到其結算完畢前，沒有玩家能有所行動。特別一提，玩家沒有機會於你犧牲生物之後、戰鬥食人魔得+2/+2 之前對其造成傷害。

化龍銘米恩

{四}{白}{藍}{黑}

傳奇生物～長老／龍

7/7

閃現

此咒語不能被反擊。

飛行

棄一張牌：直到回合結束，化龍銘米恩成為基礎力量與防禦力為 1/1 的人類，失去所有異能，並獲得辟邪異能。它本回合不能被阻擋。

- 一旦化龍銘米恩的最後一個異能結算，它在當回合內就不再是「長老／龍」。它仍是傳奇生物，名稱仍為化龍銘米恩。
- 先前將銘米恩之基礎力量與防禦力設定為某特定值的效應，都會被其起動式異能蓋掉。其他將其力量或防禦力設定為某特定值的效應，如果是在此異能結算之後生效，則將會蓋過此效應。
- 會更改（提高或降低）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。
- 若銘米恩的起動式異能結算後，它才獲得某異能，則它依舊會具有該異能。
- 在銘米恩已被阻擋之後再起動其最後一個異能，不會使其成為未受阻擋。

謎翼龍獸

{一}{藍}{紅}

生物～龍獸

*4

飛行

謎翼龍獸的力量等同於你墳墓場中瞬間與巫術牌的數量加總。

- 就算某連體牌同時是瞬間和巫術（例如*阿芒*環境中的連體牌），謎翼龍獸的異能也只會將這類牌計算一次。
- 設定謎翼龍獸力量的異能會在所有區域生效。

英勇增援

{二}{紅}{白}

巫術

派出兩個 1/1 白色士兵衍生物。直到回合結束，由你操控的生物得+1/+1 且獲得敏捷異能。（它們此回合便能攻擊與橫置。）

- 英勇增援效應的第二部分只影響它生效時由你操控的生物，包括其效應的第一部分派出的衍生物。於該回合稍後時段才受你操控的生物不會得+1/+1，也不會獲得敏捷異能。

烈龍尼可波拉斯

{一}{藍}{黑}{紅}

傳奇生物～長老／龍

4/4

飛行

當烈龍尼可波拉斯進戰場時，每位對手各棄一張牌。

{四}{藍}{黑}{紅}：放逐烈龍尼可波拉斯，然後將他在其擁有者的操控下移回戰場且已轉化。只可以於你能施放巫術的時機下起動此異能。

////

飛昇尼可波拉斯

傳奇鵬洛客～波拉斯

7

+2：抽兩張牌。

-3：飛昇尼可波拉斯對目標生物或鵬洛客造成 10 點傷害。

-4：將目標生物或鵬洛客牌在你的操控下從墳墓場放進戰場。

-12：放逐目標玩家牌庫中除了最後一張以外的所有牌。

- 當尼可波拉斯的進戰場觸發式異能結算時，首先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）選擇一張手牌但不展示，然後其他對手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。
- 如果在起動尼可波拉斯生物那一面的起動式異能之後，但在其結算之前尼可波拉斯已離開戰場，則該牌會留在其原本移至的區域。它不會被放逐，也不會被移回戰場且已轉化。
- 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，則原本來自其他玩家墳墓場，但因莉蓮娜的第三個忠誠異能而受你操控的所有永久物都會被放逐。

燼龍派蒂墨司

{三}{紅}{綠}{白}

傳奇生物～長老／龍

6/6

飛行，警戒，踐踏

如果燼龍派蒂墨司還沒造成過傷害，則它具有辟邪異能。

- 如果派蒂墨司離開戰場然後回到戰場，就會算是一個全新的物件，即使是用同一張牌來表示一樣。它會在造成傷害之前再次具有辟邪異能。
- 如果某個觸發式異能是在派蒂墨司首度造成傷害時觸發，則在為其選擇目標時，派蒂墨司已不具有辟邪異能。

沾毒箭手

{二}{黑}{綠}

生物～妖精／弓箭手

2/3

延勢（此生物能阻擋具飛行異能的生物。）

死觸（它對生物造成的任何數量傷害都足以消滅後者。）

每當另一個生物死去時，每位對手各失去 1 點生命。

- 如果沾毒箭手與另一個生物同時死去，則每位對手各失去 1 點生命。
- 在雙頭巨人遊戲中，沾毒箭手的最後一個異能會讓對手隊伍失去 2 點生命。

心靈共生體

{四}{藍}{黑}

生物～夢魘／驚懼獸

3/3

飛行

當心靈共生體進戰場時，目標對手棄一張牌且你抽一張牌。

- 心靈共生體的最後一個異能可以指定沒有手牌的對手為目標。即使沒有對手棄牌，你依舊會抽牌。
-

威嚴血領

{三}{白}{黑}

生物～吸血鬼／士兵

2/4

飛行

在每個結束步驟開始時，若本回合中你曾獲得生命，則派出一個 1/1 黑色，具飛行異能的蝙蝠衍生生物。

- 威嚴血領的最後一個異能會檢查你是否於該回合的任意時刻獲得過生命。它不關心你是否也失去過生命，也不關心你當前的總生命是否比該回合開始時的總生命要高。獲得生命的事件發生時威嚴血領是否在戰場上也不重要。
 - 如果在該回合的結束步驟開始前，你沒有獲得過生命，則威嚴血領的最後一個異能根本不會觸發。在結束步驟中獲得生命不會觸發該異能。
 - 無論你獲得過多少生命，你都只會派出一個蝙蝠衍生生物。
 - 在雙頭巨人遊戲中，儘管由你隊友獲得的生命也能增加隊伍的總生命，但這不會滿足威嚴血領最後一個異能的觸發條件。
-

施咒羊蹄人

{一}{綠}{白}

生物～羊蹄人／德魯伊

2/2

每當你施放結界咒語時，抽一張牌。

- 施咒羊蹄人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。
-

馭空巡偵員

{二}{綠}{藍}

生物～妖精／斥候

2/3

飛行

在你回合的戰鬥開始時，你可以支付{綠}{藍}。當你如此作時，在另一個目標由你操控的生物上放置一個+1/+1指示物，且該生物獲得飛行異能直到回合結束。

- 馭空巡偵員的觸發式異能進堆疊時不指定目標。該異能結算時，你可以支付{綠}{藍}。當你如此作時，會觸發另一個異能，你選擇一個目標生物。這與註明「若你如此作.....」的異能不同。因為玩家可以在支付魔法力後，但在目標生物獲得指示物和飛行異能前施放咒語和起動異能。
- 在結算馭空巡偵員的觸發式異能時，你無法多次支付{綠}{藍}，好讓生物獲得多個+1/+1指示物。

怖龍瓦威提阿瑪迪

{三}{黑}{紅}{綠}

傳奇生物～長老／龍

6/6

飛行

每當怖龍瓦威提阿瑪迪攻擊時，為每位玩家各選擇目標由該玩家操控的永久物。這些玩家犧牲這些永久物。每位以此法犧牲永久物的玩家各展示其牌庫頂牌，然後如果它是永久物牌，該玩家便將它放進戰場。

- 你必須也指定一個你的永久物為目標。
 - 瓦威提的觸發式異能會在宣告攻擊者步驟中結算，此時還未選擇阻擋者。被其異能指定為目標的生物無法用於阻擋，被其異能放進戰場的生物可以阻擋。
 - 如任一目標永久物沒有被犧牲（最有可能的原因是其中之一成為不合法目標，例如獲得辟邪異能），則該永久物的操控者不會展示其牌庫頂牌，也不會將其放進戰場。
 - 如有玩家未操控永久物，則無法為瓦威提的異能選取足夠的合法目標，因此該異能會從堆疊中移除，不會產生任何效應。
-

神器

混沌法杖

{三}

神器

{四}，{橫置}：目標對手從其牌庫頂開始放逐牌，直到放逐一張瞬間或巫術牌為止。你可以施放該牌，且不需支付其魔法力費用。然後將所有以此法放逐且未施放的牌以隨機順序置於該牌庫底。

- 一旦對手放逐了一張瞬間牌或一張巫術牌，他就可以停止此流程。你無法指定是要到哪種類別牌為止。
- 如果對手直到放逐整個牌庫為止，都沒有放逐到瞬間或巫術牌，則該玩家停止此流程，並將所放逐的牌以隨機順序置回其牌庫。
- 如果你不施放所放逐的瞬間或巫術牌，則它會與其他牌一起被置於該牌庫底。
- 如果你想要施放所放逐的牌，則你必須在混沌法杖異能結算的過程中如此作。你不能等到本回合內稍後時段再施放。以此法施放咒語時，你雖然可以在通常無法施放該類別之咒語的時機下施放之，但仍須遵循其他限制（例如「只能在戰鬥中施放此咒語」）。
- 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（例如折磨幽聲），則你必須支付之，才能施放此牌。
- 如果所放逐之牌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。

世間錘鍊

{三}

神器

你可以從你的墳墓場中使用地牌。

- 世間錘鍊並不影響你能夠使用地牌的時機。你每回合依舊只能使用一個地，而且只能在自己的行動階段，擁有優先權，並且堆疊空著時使用。
- 世間錘鍊並不讓你從墳墓場起動地牌上的起動式異能（例如循環）。

受瀆陵墓

{三}

神器

每當一張或數張生物牌離開你的墳墓場時，派出一個 1/1 黑色，具飛行異能的蝙蝠衍生生物。

- 每次受瀆陵墓的異能觸發時，你只會派出一個蝙蝠指示物，無論有多少張牌離開你的墳墓場都是如此。

執政官的權杖

{三}

神器

{四}，{橫置}：在執政官的權杖上放置一個充電指示物。

{橫置}：從執政官的權杖上移去三個充電指示物：於本回合後進行額外的一個回合。

- 如果將在本回合之後進行數個額外回合（也許是因為多位玩家都起動了各自執政官的權杖的最後一個異能），則最先進行的是最後產生的那一個。

威烈隆飾印劍

{三}

神器～武具

佩帶此武具的生物得+2/+0，具有警戒異能，且額外具有騎士此類別。

每當佩帶此武具的生物攻擊時，派出一個 2/2 白色，具警戒異能的騎士衍生生物，且正進行攻擊。

佩帶{三}

- 你得選擇該衍生物要攻擊的玩家或鵬洛客。它攻擊的對象與佩帶此武具的生物可以不一樣。
- 雖然此衍生物進行攻擊，但它從未宣告為進行攻擊的生物（舉例來說，有些異能會當有生物攻擊時觸發）。

可疑書架

{二}

神器生物～牆

0/4

守軍（此生物不能攻擊。）

{三}，{橫置}：目標生物本回合不能被阻擋。

- 在某個生物被阻擋後起動可疑書架的異能，不會使該生物成為未受阻擋。

泰茲瑞的破門械（僅出現在鵬洛客套牌中）

{四}

神器

當泰茲瑞的破門械進戰場時，檢視你牌庫頂的五張牌。你可以展示其中的一張藍色或神器牌，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。

{五}{藍}，{橫置}，犧牲泰茲瑞的破門械：由你操控的生物本回合不能被阻擋。

- 由於泰茲瑞的破門械之最後一個異能不會改變任何永久物的特徵，因此受影響的生物會不斷變化。該回合稍後時段中才由你操控的生物不能被阻擋。

突變法杖

{三}

神器

突變法杖進戰場時上面有三個充電指示物。

{一}，{橫置}，從突變法杖上移去一個充電指示物：消滅目標生物。其操控者派出一個 2/4 白色的牛衍生物。只可以於你能施放巫術的時機下起動此異能。

- 如果在突變法杖的異能試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此異能不會結算。沒有玩家會派出牛衍生物。
- 如果該目標生物是合法目標，但無法被消滅，最有可能的原因是它具有不滅異能，則其操控者得到一個牛衍生物，且依舊操控該目標生物。

地

探測塔

地

{橫置}：加{無}。

{一}，{橫置}：直到回合結束，對具辟邪異能的對手及由對手操控且具該異能的生物而言，你能將其視同不具該異能地指定為由你操控之咒語或異能的目標。

- 對手和由對手操控的生物實際並未失去辟邪異能，不過你在為由你操控的咒語或異能選擇目標時，能夠忽略此異能。
- 你也可以將由對手操控且具「反[特性]辟邪」異能之生物視同不具該異能地將其指定為目標。
- 由於探測塔的最後一個異能不會改變任何永久物的特徵，因此受影響的生物會不斷變化。該回合中稍後時段才受你對手操控的生物，也能被視同不具辟邪異能地將其指定為目標。

魔法風雲會，**Magic**，依夏蘭，決勝依夏蘭，多明納里亞，卡拉德許，乙太之亂，阿芒凱，幻滅時刻，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。