

2020 核心系列發布釋疑

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：2019 年 5 月 31 日

本「發布釋疑」文章當中含有與 *魔法風雲會* 新系列發布相關之資訊，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

2020 核心系列 包括會在補充包中出現的 280 張牌（20 張基本牌，112 張普通牌，80 張非普通牌，53 張稀有牌，以及 15 張秘稀牌），本系列還有 63 張只會在 *2020 核心系列* 鵬洛客套牌和入門產品中出現的牌，以及 1 張獨有贈卡（*2020 核心系列* 系列店內「買一盒」促銷活動贈卡）。

自正式發售當日（2019 年 7 月 12 日，週五）起，*2020 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：依夏蘭，決勝依夏蘭，多明納里亞，*2019 核心系列*，烽會拉尼卡，效忠拉尼卡，火花之戰，以及 *2020 核心系列*。

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。

系列主題：茜卓納拉

2020 核心系列聚焦展現烈火鵬洛客茜卓納拉的成長歷程～你不僅能從本系列當中看到描繪其特色咒語的各類牌張，還能從補充包中得到三種不同的茜卓鵬洛客牌（一張非普通，一張稀有，以及一張秘稀）。

舞焰新手茜卓

{三}{紅}

傳奇鵬洛客～茜卓

5

+1：由你操控的元素得+2/+0 直到回合結束。

-2：加{紅}{紅}。

-2：舞焰新手茜卓對任意一個目標造成 2 點傷害。

鵬洛客牌的規則，並未因此系列發行而改變。

- 鵬洛客牌上具有副類別（例如「茜卓」或「阿耶尼」）。其他牌上可能會提及此副類別，但鵬洛客副類別本身並沒有規則含義。舉例來說，你不能同時操控兩個名稱為舞焰新手茜卓的鵬洛客（這是因為它們都是傳奇永久物，因此受「傳奇規則」限制），但你可以同時操控舞焰新手茜卓和火焰侍僧茜卓。
- 鵬洛客牌右下角印製的數字是其初始忠誠值，鵬洛客進戰場時上面會有與該數字等量的忠誠指示物。所有對鵬洛客造成的傷害都會使它失去等量的忠誠指示物。
- 如果鵬洛客的忠誠降到 0，它便會跟防禦力為 0 的生物一樣，進入其擁有者的墳墓場。你沒辦法先將鵬洛客的忠誠降到 0，然後將其犧牲給其他效應。
- 對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。要起動鵬洛客的忠誠異能，你需要支付其忠誠費用：增加或減少相應數量的忠誠指示物。
- 如果鵬洛客上有觸發式異能或靜止式異能，則這類異能在你起動過該鵬洛客的忠誠異能之後，也依然會生效。
- 於你的回合中，在由你操控的鵬洛客咒語結算後，會是先由你來獲得優先權，此時還沒有輪到其他玩家來施放咒語（包括瞬間咒語）或起動異能。如果當前是你的行動階段，且堆疊為空，則你可以在有人試圖將你的鵬洛客移出戰場之前，先行起動其上的任一異能。
- 攻擊鵬洛客，是解決他們的最簡單辦法。於你選擇攻擊生物時，你得為每個生物分別說明它是攻擊對手，還是攻擊由對手操控的某個鵬洛客。玩家可以利用由自己操控的生物來阻擋攻擊其鵬洛客的生物。如果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，但該鵬洛客不會回敬傷害。

- 有些咒語可以直接對鵬洛客造成傷害。它們可能會在敘述中特別說明能指定鵬洛客為目標，或能對鵬洛客造成傷害，也可能只是說明它能對「任意一個目標」（或類似字樣）造成傷害。「任意一個目標」字樣意指「目標生物，鵬洛客或玩家」。

復出關鍵字：保護

從 *2020 核心系列* 本系列開始，保護關鍵字將回歸現役，重新成為各系列中的常客。此關鍵字表示永久物和玩家不受四類事件影響。

淨光宗徒

{一}{白}

生物～人類 / 僧侶

2/1

反黑保護 (此生物不能被黑色的東西阻擋、指定為目標、造成傷害、結附或是裝備。)

{二}：將目標牌從墳墓場放逐。

保護的規則，並未因此系列發行而改變。

- 如果某永久物具有反某色保護，則意味著以下四點：
 - 該永久物所受到之該色來源的傷害會被防止。
 - 該永久物不能被該色的靈氣與武具貼附。
 - 該永久物不能被該色生物阻擋。
 - 該永久物不能成為該色咒語或該色來源之異能的目標。
- 除了上述四類之外，此異能不會防止其餘事件，也不會令其餘事件成為不合法。具反白保護的生物仍然會被淨化時空消滅；具反綠保護的生物仍會因壓襲而得+2/+2 並獲得踐踏；而具反黑保護的生物仍會受到枯萎甲蟲效應的影響而無法在上面放置+1/+1 指示物。
- 永久物獲得保護異能後，可能會令堆疊上之咒語或異能原本的目標變為不合法。如果在咒語或異能試圖結算時，其所有的目標已經是不合法目標，則該咒語或異能不會結算。其上所有的效應都不會生效，包括與該目標無關的效應。如果該咒語或異能仍至少有一個合法目標，則它便會盡可能對剩餘所有合法目標產生影響，且其他的效應也仍會生效。

- 只有於具保護異能的物件在戰場上，保護異能才會生效。舉例來說，具有反藍保護的生物咒語可以成為要反擊它之藍色咒語的目標；在墳墓場中之具有反黑保護的生物牌可以成為要將它移回之黑色咒語的目標。

復出機制：地脈

地脈是一組五張具有特殊功能的結界：如果你起手的手牌包含了這些地脈，你可以在遊戲開始前就將它們放進戰場！

虛空地脈

{二}{黑}{黑}

結界

如果你的起手牌中包含了虛空地脈，則你可以讓它在戰場上來開始遊戲。

如果某張牌將從任何區域置入對手的墳墓場，則改為將它放逐。

與地脈有關的規則，並未因此系列發行而改變。

- 玩家的「起手牌」是指在所有玩家均完成再調度之後該玩家的手牌。
- 如果玩家手上有會在某玩家起手牌中讓該玩家能採取任何行動的牌，則從先手玩家開始執行相關行動。該玩家可以按任意順序執行此類行動，然後其他玩家依回合進行的順序同樣如此作。之後本盤遊戲的第一個回合便開始。

規則更新：再調度

今年早些時候，我們曾對一種全新的再調度流程作了測試，結果大獲成功。因此這一流程會隨著 *2020 核心系列* 的發售而在本遊戲中普遍採用。此規則變動會從 2019 年 7 月 12 日 (週五) 起於所有賽制的比賽中生效。

再調度流程的新版完整規則如下：

103.4 每位玩家各抽若干牌，其數量等同於各自的起始手牌張數，通常為七。(某些效應會調整玩家的起始手牌張數。) 如果玩家對其起始手牌不滿意，便可以再調度。首先，由先手玩家宣告他是否要進行再調度。然後其他每位玩家按照回合順序依次作此宣告。所有玩家均作出宣告之後，每位決定再調度的玩家同

時執行再調度。玩家再調度的流程如下：該玩家將其手牌洗入其牌庫，抽一副等同於起始手牌張數的新手牌，然後再將其中若干牌以任意順序置於其牌庫底，其數量等同於該玩家已再調度的次數。一旦玩家決定不繼續再調度之後，此時仍在該玩家手上的牌便成為該玩家的起手牌，且該玩家不得再選擇再調度。然後重複此流程，直到沒有玩家選擇再調度為止。玩家可以不斷再調度，直到最終起手牌數量為零張為止。

- 在抽完七張牌之後，玩家可以選擇直接聲明自己要再調度而不將任何牌張置於其牌庫底，以簡化再調度流程。不過，如果某效應允許玩家「除了再調度之外，也可以採取其他行動」，則該玩家必須先將相應數量的牌置於其牌庫底，而後才能執行相關行動。
- 在多人遊戲中，玩家第一次再調度是「免費」的。這意味著，玩家第一次再調度時，不需將任何牌置於其牌庫底。玩家第二次再調度時，需將一張牌置於其牌庫底，以此類推。

單卡解惑

白色

空中突襲

{二}{白}

巫術

消滅目標已橫置的生物。你每操控一個具飛行異能的生物，便獲得 1 點生命。

- 如果在空中突襲試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。你不會獲得生命。如果該目標仍合法，但沒有被消滅（最有可能的原因是它具有不滅異能），則你會獲得生命。
 - 所有於該目標生物被消滅時觸發的異能，要等到你獲得生命之後才會結算。
 - 如果有生物被放逐，且其期限是「直到該目標生物離開戰場為止」，則這些被放逐的生物會在你獲得生命前就移回。
-

獅群之力阿耶尼

{二}{白}{白}

傳奇鵬洛客 ~ 阿耶尼

5

+1：你獲得若干生命，其數量等同於由你操控的生物數量與由你操控的鵬洛客數量之總和。

-2：派出一個 2/2 白色，名稱為阿耶尼的群伴之貓 / 士兵衍生物，且具有「每當你獲得生命時，在阿耶尼的群伴上放置一個 +1/+1 指示物。」

0：如果你的總生命比你的起始總生命至少多 15 點，則放逐獅群之力阿耶尼和所有由對手操控的神器與生物。

- 如果某個由你操控的鵬洛客同時也是生物（最有可能因為它是基定），則於阿耶尼第一個異能結算時，會將該永久物計算兩次。
 - 阿耶尼的第二個異能所派出的衍生物跟阿耶尼的群伴此牌幾乎完全相同，只不過衍生物沒有魔法力費用，且其總魔法力費用為 0。
 - 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，不論是激情雄辯家的 1 點生命或拂曉天使的 4 點生命。如果你獲得若干數量的生命，且該數量是根據「每有一個」某東西或「等同於」某東西之數量確定，則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。
 - 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，則阿耶尼的群伴之異能會觸發兩次。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。
 - 於阿耶尼的最後一個異能結算時，才會檢查你的總生命是否比你的起始總生命至少多 15 點。
 - 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，但這不會觸發阿耶尼的群伴之異能。
 - 在雙頭巨人遊戲中，只要你隊伍的總生命比你隊伍的起始總生命多 15 點以上，阿耶尼的最後一個異能就會放逐永久物。
-

祖傳寶刃

{一}{白}

神器 ~ 武具

當祖傳寶刃進戰場時，派出一個 1/1 白色士兵衍生

生物，然後將祖傳寶刃裝備於其上。

佩帶此武具的生物得+1/+1。

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。)

- 你派出的士兵衍生物進戰場時會是個 1/1 生物。會於具特定數值之力量的生物進戰場時觸發的異能，會看到衍生物是以 1/1 生物的狀態進戰場。
 - 在你派出士兵衍生物和祖傳寶刃裝備於其上之間，沒有玩家能有所行動。
-

活力天使

{二}{白}

生物 ~ 天使

2/2

飛行

如果你將獲得生命，則改為你獲得原數量加 1 點生命。

只要你的總生命為 25 或更多，活力天使便得+2/+2。

- 如果你操控兩個活力天使，且你將獲得生命，則你會獲得原數量加 2 點生命。操控三個活力天使會讓你獲得原數量加 3 點生命，以此類推。
- 每個獲得生命的事件只會讓活力天使第二個異能觸發一次，不論是激情雄辯家的 1 點生命或拂曉天使的 4 點生命。如果你獲得若干數量的生命，且該數量是根據「每有一個」某東西或「等同於」某東西之數量確定，則這只會算作一個獲得生命事件，活力天使的異能只會生效一次。
- 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，則活力天使的第二個異能會生效兩次。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），則此異能只會生效一次。

- 如果活力天使受到傷害，但在檢查狀態動作之前，你的總生命增加到了 25 以上（最有可能的原因是活力天使在受到戰鬥傷害的同時，由你操控且具繫命異能的生物也造成了戰鬥傷害），則在檢查活力天使是否會因其上標記了致命傷害而被消滅時，其上的最後一個異能會先生效。
- 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此活力天使受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中你的總生命減少到 25 以下而變成致命傷害。
- 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，但這不會讓活力天使的第二個異能生效。
- 在起始總生命為 20 以外之其他數值的多人賽制中，活力天使的最後一個異能仍會在你的總生命為 25 以上時生效。
- 在雙頭巨人遊戲中，只要你隊伍的總生命為 25 或更多，活力天使的最後一個異能便會生效。

天使賦禮

{一}{白}

結界～靈氣

結附於生物

當天使賦禮進戰場時，抽一張牌。

所結附的生物具有飛行異能。

- 如果在天使賦禮試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。它不會進入戰場，你也不會因此抽牌。

聖翼主教

{白}{白}

生物～人類 / 僧侶

1/4

每當一個天使在你的操控下進戰場時，你獲得 4 點生命。

每當一個由你操控的天使死去時，派出一個 1/1 白色，具飛行異能的精靈衍生生物。

- 如果聖翼主教與一個或數個其他由你操控的天使同時死去，則每有一個此類天使，它的最後一個異能便觸發一次。

- 如果有效應（例如玄秘適境的效應）使得聖翼主教成為天使，則它的第一個異能會於它進戰場時觸發，且其最後一個異能於它死去時也會觸發。

召令歸返

{白}{白}

瞬間

選擇至多兩張目標在你墳墓場中的永久物牌，且須為於本回合中從戰場進入該處者。將它們橫置移回戰場。

- 永久物牌包括神器、生物、結界、地以及鵬洛客牌。
- 如果你以此法移回靈氣，則你得在靈氣進戰場前為其選擇要結附的對象，但你不能選擇會與該結界同時進戰場的其他永久物牌。以此法移回戰場的靈氣並未指定它要結附的玩家或永久物為目標，因此你可以選擇具辟邪異能的永久物或玩家；不過，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「該靈氣所具有之特性」保護的玩家或永久物。如果沒有該靈氣能夠合法結附的對象，則它會留在墳墓場中。
- 在本回合先前時段被反擊的永久物咒語從未進過戰場，因此不是召令歸返的合法目標。

曙光驍騎

{二}{白}{白}{白}

生物～元素 / 騎士

4/6

警戒

當曙光驍騎進戰場時，消滅至多一個目標非地永久物。其操控者派出一個 3/3 無色魔像衍生神器生物。

當曙光驍騎死去時，將目標神器或結界牌從你的墳墓場移回你手上。

- 你可以在不選擇任何目標的情況下將曙光驍騎的進戰場異能放進堆疊。它會照常結算，但是沒有效應。不過，如果你選擇了目標，但在該異能試圖結算時，該目標永久物已經是不合法目標，則此異能不會結算。沒有玩家會派出魔像衍生物。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），則其操控者會派出魔像。
-

虔誠裁決

{一}{白}

巫術

放逐目標黑色或紅色的生物或鵬洛客。占卜 1。 (檢視你牌庫頂的牌。你可以將該牌置於你的牌庫底。)

- 如果在虔誠裁決試圖結算時，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。你不會占卜 1。

激光護手

{二}{白}

結界～靈氣

結附於生物

所結附的生物得+0/+2，且依照其防禦力來分配戰鬥傷害，而不是依照力量。

鬥傷害，而不是依照力量。

所結附的生物具有「{二}{白}：重置此生物。」

- 激光護手的效應非實際改變所結附之生物的力量；它只是改變該生物所分配之戰鬥傷害的數量。所有其他檢查力量或防禦力的規則與效應，都會利用原本的數值。舉例來說，如果其上結附了激光護手的生物參與互鬥，則該生物會依其力量造成傷害，而非其防禦力。

眩光庇佑

{白}

結界～靈氣

結附於生物

當眩光庇佑進戰場時，橫置目標由對手操控的生物。

所結附的生物得+1/+3。

- 如果在眩光庇佑試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。它不會進戰場，因此其異能不會觸發。
-

眾神意旨

{白}

瞬間

選擇一種顏色。目標由你操控的生物獲得反該色保護異能直到回合結束。(它不能被該色的東西阻擋、指定為目標、造成傷害、結附或是裝備。)

占卜 1。(檢視你牌庫頂的牌。你可以將該牌置於你的牌庫底。)

- 於你為眾神意旨選擇顏色時，你無法選擇「神器」或「無色」，因為這些都不是顏色。
- 如果在眾神意旨試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。你不會占卜 1。如果在眾神意旨結算過程中，該目標生物成為了不合法目標(最有可能的原因是你讓它獲得反白保護)，則你會占卜 1。

奮勇隊長

{三}{白}

生物~人類 / 騎士

3/3

當奮勇隊長進戰場時，由你操控的生物得+1/+1直到回合結束。

- 奮勇隊長的觸發式異能只影響它結算時由你操控的生物。於該回合稍後時段才受你操控的生物不會得+1/+1。

象族頌生師

{五}{白}

生物~人類 / 士兵

4/6

當象族頌生師進戰場時，你可以令你的總生命成為由你操控之生物的防禦力總和。

{五}{白}：象族頌生師得+X/+X直到回合結束，X為你的總生命。

- 你可以在象族頌生師進戰場後，但在其第一個異能結算之前，起動其最後一個異能。

- 你是在象族頒生師的觸發式異能結算過程中，決定是否要改變自己的總生命，同時（如果你選擇如此作）將你的總生命設定為相應數值。在你選擇設定你的總生命以及你的總生命實際改變之間，沒有玩家能有所行動。
- 若你的總生命成為特定數字，你實際會因此獲得或失去相應數量的生命。舉例來說，如果當此異能結算時，你的總生命為 4，且由你操控的生物防禦力總和為 6，則此異能會令你獲得 2 點生命；另一方面，如果此時你的總生命為 10，若你選擇改變你的總生命，你便會失去 4 點生命。而其他會與獲得生命或失去生命互動的牌，都會如此與這個效應產生互動。
- 如果你決定將你的總生命設定為與由你操控之生物防禦力總和相等的數字，則此改變只會發生一次。如果於稍後時段由你操控的生物防禦力總和有所變化，也不會影響你的總生命。
- X 的數值會於象族頒生師的最後一個異能開始結算時決定。就算你的總生命在該回合稍後時段中改變，X 的數值也不會改變。

忠誠飛馬

{白}

生物 ~ 飛馬

2/1

飛行

忠誠飛馬不能單獨進行攻擊或阻擋。

- 如果你操控數個忠誠飛馬，則它們可以一起攻擊或阻擋，就算沒有其他生物攻擊或阻擋也是一樣。
- 儘管忠誠飛馬不能單獨進行攻擊，但其他進行攻擊的生物不一定要與它攻擊同一玩家或鵬洛客。舉例來說，忠誠飛馬可以攻擊某位對手，而另一個生物則可以攻擊由該對手所操控的某個鵬洛客。類似地，其他進行阻擋的生物無需與忠誠飛馬阻擋同一個生物。
- 一旦忠誠飛馬已攻擊或阻擋，則就算你已不再操控另一個進行攻擊或阻擋的生物，它也會留在戰鬥中。
- 如果某效應要求忠誠飛馬「若能進行攻擊或阻擋則須如此作」，且你操控另一個能進行攻擊或阻擋的生物，則你必須用忠誠飛馬和另一個生物進行攻擊或阻擋。
- 在雙頭巨人遊戲中，忠誠飛馬可以與由你隊友操控的生物一起攻擊或阻擋，就算由你操控的其他生物並未一起進行攻擊或阻擋也是一樣。

接合大師

{三}{白}

生物～人類 / 神器師

1/1

當接合大師進戰場時，派出一個 3/3 無色魔像衍生神器生物。

由你操控的魔像得+1/+1。

- 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此由你操控的魔像受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中接合大師離開戰場而變成致命傷害。

英勇一刻

{一}{白}

瞬間

直到回合結束，目標生物得+2/+2 且獲得繫命異能。*(該生物所造成的傷害會讓其操控者獲得等量的生命。)*

- 同一個生物上的數個繫命異能不會累計。

荒野審判官

{一}{白}

生物～人類 / 士兵

2/2

{二}{白}：荒野審判官獲得先攻異能直到回合結束。*(它會比不具先攻異能的生物提前造成戰鬥傷害。)*

- 同一個生物上的數個先攻異能不會累計。

依法治理

{二}{白}

結界

每位玩家每回合所施放的咒語不能多於一個。

- 依法治理會檢視整個回合，檢查玩家是否施放過咒語，就算該咒語施放時依法治理還不在戰場上也一樣。值得一提的是，你不能在施放了依法治理的同一回合中再施放其他咒語。
- 如果你施放的咒語被反擊，則你不能在同一回合施放另一個咒語。

馭空刃席斐拉

{四}{白}{白}{白}

傳奇生物～天使

7/7

你可以支付{白}並橫置四個由你操控、具飛行異能且未橫置的生物，而不支付此咒語的魔法力費用。

飛行，繫命

由你操控且具飛行異能的其他生物具有不滅異能。

(傷害與註明「消滅」的效應不會將它們消滅。)

- 你可以橫置任意一個由你操控且未橫置並具飛行異能的生物來支付席斐拉的替代性費用，包括你並未在自己最近的一回合開始時持續操控者。
- 要計算咒語的總費用，先從要支付的魔法力費用或替代性費用開始（例如席斐拉的替代性費用），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。
- 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此如果由你操控之具飛行異能的生物中有受到致命傷害者，可能會因在該回合中席斐拉離開戰場而被消滅。

小隊隊長

{四}{白}

生物～人類 / 士兵

2/2

警戒 (此生物攻擊時不需橫置。)

小隊隊長進戰場時上面有數個+1/+1 指示物，其數量為由你操控之其他生物的數量。

- 如果小隊隊長因故和另一個由你操控的生物同時進戰場，則它不會將這「另一個生物」計算在內。它只會計算已經在戰場上的生物。
-

星域秘教徒

{一}{白}

生物～人類 / 僧侶

2/2

你施放的結界咒語減少{一}來施放。

每當一個由你操控的結界從戰場進入墳墓場時，在星域秘教徒上放置一個+1/+1 指示物。

- 如果你以對手的永久物為目標施放靈氣咒語，在其結算後，該靈氣仍由你操控。

堅定的哨兵

{二}{白}

生物～人類 / 士兵

3/2

警戒（此生物攻擊時不需橫置。）

當堅定的哨兵死去時，在目標由你操控的生物上放置一個+1/+1 指示物。

- 如果另一個生物與堅定的哨兵同時受到致命傷害，則堅定的哨兵之觸發式異能來不及在該生物上放置+1/+1 指示物，好讓其活下來。

藍色

乙太勁風

{一}{藍}

瞬間

選擇目標紅色或綠色的咒語或永久物。該咒語或永久物的擁有者將它置於其牌庫頂或牌庫底。

- 是由該目標咒語或永久物的擁有者來選擇是將該牌置於其牌庫頂還是牌庫底。
 - 如果某咒語被置入其擁有者的牌庫，便從堆疊中移出並且不會結算。該咒語並非被反擊；它只是不存在了。這對不能被反擊的咒語有奇效。
-

讒言密探

{五}{藍}{藍}

生物～人類 / 浪客

2/3

當讒言密探進戰場時，獲得目標永久物的操控權。

在你的結束步驟開始時，若你操控三個或更多不由你

擁有的永久物，則抽三張牌。

- 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。獲得靈氣或武具的操控權也不會改變它當前所貼附的對象。
- 讒言密探的效應會一直持續下去。該效應不會在清除步驟中消除，且就算讒言密探離開戰場，其效應也不會終止。不過在多人遊戲中，此效應會因你離開遊戲而終止。
- 衍生物的擁有者是派出該衍生物的玩家。
- 如果在你的結束步驟開始時，你並未操控三個不由你擁有的永久物，則讒言密探的最後一個異能不會觸發。如果在該異能結算時，你不再操控三個不由你操控的永久物，則你不會抽三張牌。不過你在這兩個時點所操控的三個此類永久物不必相同。
- 如果你獲得了某個永久物的操控權，且其期限是「直到回合結束」，則該效應會在清除步驟中消除，而清除步驟是在結束步驟之後。在判斷讒言密探最後一個異能是否會觸發的時候，你仍操控該永久物。

全觀愛緹席

{三}{藍}{藍}{藍}

傳奇生物～史芬斯

4/5

飛行

{二}{藍}，{橫置}：抽一張牌，然後棄一張牌。

每當全觀愛緹席向任一對手造成傷害時，你可以展示

你的手牌。若以此法展示出之各牌的總魔法力費用有

至少六種，則該對手輸掉這盤遊戲。

- 每張魔法風雲會牌張都有正好一個總魔法力費用。沒有魔法力費用的牌張之總魔法力費用為 0，而 0 也會算作愛緹席之異能所關心之六種總魔法力費用的其中一種。
- 如果你手上某張牌的魔法力費用包括{X}，則 X 的值視為 0。

- 連體牌的總魔法力費用由兩邊之總魔法力費用加總決定。舉例來說，在你手上的熱火//寒冰，其總魔法力費用為 4。
- 如果有效應讓你以「展示手牌的方式」進行遊戲，則你仍可以於愛緹席最後一個異能結算時展示手牌。該異能如常運作。

困惑不已

{二}{藍}

瞬間

目標生物得-4/-0 直到回合結束。

抽一張牌。

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

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。

北風元素

{四}{藍}

生物～元素

3/4

飛行

對手施放之以北風元素為目標的咒語增加{二}來施放。

- 要計算咒語的總費用，先從要支付的魔法力費用或替代性費用開始，加上費用增加的數量（例如北風元素的效應），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。

- 對手施放之咒語，就算數次指定北風元素為目標，也只會增加{二}來施放。

海生割喉客

{一}{藍}

生物～人魚 / 海盜

2/1

閃現 (你可以於你能夠施放瞬間的時機下施放此咒語。)

每當你在對手的回合中施放咒語時，在海生割喉客上放置一個+1/+1 指示物。

- 海生割喉客必須在戰場上，其最後一個異能才會生效。值得一提的是，如果你是在對手的回合中施放海生割喉客，此異能不會觸發。
- 海生割喉客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。

蔚藍龍獸

{一}{藍}

生物～龍獸

1/1

飛行

反紅保護 (此生物不能被紅色的東西阻擋、指定為目標、造成傷害、結附或是裝備。)

犧牲蔚藍龍獸：反擊目標咒語，且該咒語須以你為目標。

- 就算某個咒語有多個目標，只要其中一個目標是你，蔚藍龍獸的起動式異能就能指定該咒語為目標。
-

地城遊魂

{二}{藍}{藍}

生物～精靈

3/3

飛行

當地城遊魂進戰場時，橫置目標由對手操控的生物。

於你操控地城遊魂的時段內，該生物於其操控者的重置步驟中不能重置。

- 如果其他玩家獲得了地城遊魂的操控權，則它的效應會終止。它不會繼續讓該生物無法重置，就算你在稍後時段重新獲得地城遊魂的操控權也是一樣。
- 地城遊魂的觸發式異能可以指定一個已橫置的生物為目標。如果在此異能結算時，該目標生物已橫置，則該生物會繼續橫置，並且於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。
- 如果地城遊魂在其觸發式異能結算之前就已離開戰場，則該目標生物仍會被橫置，但它能如常重置。

仙靈惡徒

{藍}

生物～仙靈 / 浪客

1/1

飛行

當仙靈惡徒進戰場時，若你操控另一個名稱為仙靈惡徒的生物，則抽一張牌。

- 仙靈惡徒的觸發式異能會在新的仙靈惡徒進戰場的時候，檢查你是否操控另一個名稱為仙靈惡徒的生物。如果你未操控，則該異能不會觸發。該異能在其試圖結算時會再次檢查。如果在該時刻，你沒有操控另一個名稱為仙靈惡徒的生物，則該異能不會生效。

淚如泉湧

{四}{藍}{藍}

巫術

將所有非地永久物移回其擁有者手上。如果你以此法移回四個或更多由你操控且非衍生物的永久物，則你可以將一張永久物牌從你手上放進戰場。

- 如果你移回了四個或更多非衍生物的永久物，則你放進戰場的永久物牌可以是你以此法移回手上的牌之一。
- 移回非地永久物牌時觸發的異能，會跟將永久物牌放進戰場時觸發的異能（如有）同時進入堆疊。
- 如果某永久物將被移回手上，但最後被置於其他區域（最有可能的原因是它改為被放逐，或所移回的是某位玩家的指揮官），對於淚如泉湧而言，在判斷你是否將四個或更多非衍生物的永久物移回時，仍會將前述之永久物計算在內。

刃鱗巨海蛇

{四}{藍}{藍}

生物～巨蛇

4/6

{五}{藍}{藍}：刃鱗巨海蛇本回合不能被阻擋。

- 一旦刃鱗巨海蛇已被阻擋，此時再起動其異能也不會更改或撤銷該次阻擋。

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指定已經橫置的生物為目標。該生物於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。

書頁等身

{藍}

結界～靈氣

結附於生物

所結附的生物得+0/+2 且具有「{橫置}：抽一張牌，

然後棄一張牌。」

- 你是在賦予生物之異能結算的過程中抽牌並棄牌。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。
- 一旦玩家已起動書頁等身所賦予的異能，則就算書頁等身在其結算之前就已離開戰場，該異能也會照常結算。

精妙複造

{五}{藍}

瞬間

選擇一項～

- 派出兩個 3/3 無色魔像衍生神器生物。
 - 選擇目標由你操控的神器。每個由你操控的其他神器均成為該神器的複製品直到回合結束。
- 精妙複造所複製的是該目標神器上所印製的各項值。它不會複製該神器上的指示物，也不會複製改變了其力量、防禦力、種類、顏色等等的效應。值得一提的是，如果該目標神器本身通常不是神器生物，則也不會複製令它成為神器生物的效應。
 - 如果裝備在生物上的武具成為生物的複製品，則它會卸裝。如果裝備在生物上的武具成為另一個武具的複製品，則它會繼續裝備在該生物上。
 - 如果該目標神器複製了其他東西，則你的神器就會成為該目標神器正複製的樣子。
 - 成為其他神器的複製品不會改變其本身是否為衍生物。

舞空沐燕靈

{一}{藍}{藍}

傳奇鵬洛客～燕靈

2

+2：直到你的下一個回合，至多一個目標生物得-2/-0

且失去飛行異能。

-3：派出一個 4/4 藍色，具飛行異能的元素 / 鳥衍生生物。

-8：你獲得具有「由你操控的海島具有『{橫置}：抽一張牌』」的徽記。

- 沐燕靈的第一個異能可以指定不具飛行異能的生物為目標。該生物就只是得-2/-0。

- 如果在沐燕靈第一個異能結算之後，有效應讓該目標生物再度獲得飛行異能，則該生物會具有飛行。
- 「海島」指具有海島此副類別的地，並非所有具有能夠產生藍色魔法力之魔法力異能的地都是海島。
- 橫置海島產生魔法力屬於起動式異能。對同一個海島而言，你不能既起動這一異能，又起動它因沐燕靈之徽記所獲得的異能。
- 在多人遊戲中，如果你在沐燕靈的第一個異能結算後、但在你的下一個回合開始前離開了遊戲，則其效應會持續至你原本將開始你下一個回合的時刻為止。該效應既不會立即終止，也不會一直持續。

庇護通道

{二}{藍}

神器

{一}，{橫置}：將目標由你操控的生物與結附於其上的所有靈氣各移回其擁有者手上。只能於你的回合中起動此異能。

- 裝備在該目標生物上的武具仍留在戰場上。

享譽兵匠

{一}{藍}

生物～人類 / 神器師

1/3

{橫置}：加{無}{無}。此魔法力只能用來施放神器咒語，或是起動神器的異能。

{藍}，{橫置}：從你的牌庫中搜尋一張名稱為穿心弓或龍炎瓶的牌，展示該牌，將它置於你手上，然後將你的牌庫洗牌。

- 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，例如佩帶；它們的規則提示中會包含冒號。你不能用此異能產生的魔法力來支付神器之觸發式異能的費用，例如茜卓的穩焰器之第一個異能。
- 享譽兵匠的第一個異能產生之魔法力不能用來支付不在戰場上的神器來源之起動式異能的費用。

歲月學者

{五}{藍}{藍}

生物～人類 / 魔法師

3/3

當歲月學者進戰場時，將至多兩張目標瞬間和 / 或巫術牌從你的墳墓場移回你手上。

- 你不能利用歲月學者的觸發式異能同時移回兩張瞬間牌和另外兩張巫術牌；該異能最多只能移回兩張牌。

睡眠癱瘓症

{三}{藍}

結界～靈氣

結附於生物

當睡眠癱瘓症進戰場時，橫置所結附的生物。

所結附的生物於其操控者的重置步驟中不能重置。

- 如果在睡眠癱瘓症試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。它不會進戰場，因此其異能不會觸發。

傳說終結

{一}{藍}

瞬間

反擊目標起動式異能，觸發式異能或傳奇咒語。

- 傳說終結不能以起動式或觸發式的魔法力異能為目標。如果某個起動式異能同時符合下列條件，則它便屬於魔法力異能：(1)於結算時將魔法力加入玩家的魔法力池中；(2)沒有目標；(3)不是忠誠異能。如果某個觸發式異能同時符合下列條件，則它便屬於魔法力異能：(1)將魔法力加入玩家的魔法力池中；(2)因起動式魔法力異能而觸發。
- 起動式異能的格式為「[費用]：[效應]。」有些關鍵字異能也屬於起動式異能，例如佩帶；它們的規則提示中會包含冒號，如適用。

- 觸發式異能會運用「當～」，「每當～」或「在～時」等字眼。此類異能的格式通常為「[觸發條件]·[效應]」。有些關鍵字異能也屬於觸發式異能，它們的規則提示中會出現「當～」，「每當～」或「在～時」等字眼。
- 不能指定產生替代性效應之異能為目標，例如「永久物須橫置進戰場」或「永久物進戰場時上面有指示物」。註記在「於[此生物]進戰場時」生效的異能也屬於替代性效應，同樣不能指定為目標。
- 如果你反擊某個是在「下一個」特定步驟或階段開始時觸發的延遲觸發式異能，則該異能不會在後續的同樣階段或步驟中再度觸發。

伊弗斯島護衛

{二}{藍}

生物～鳥 / 魔法師

2/2

飛行

你施放之具飛行異能的生物咒語減少{一}來施放。

- 不具有飛行異能的生物咒語不能減少費用，即使有效應會讓它在進戰場後獲得飛行異能也是一樣。就算該生物咒語在戰場上會具有滿足特定條件即可獲得飛行的異能，且當前已達成相關條件，它也不算作是具飛行異能。
- 伊弗斯島護衛的最後一個異能不能減少具飛行異能的生物咒語之有色魔法力要求。

翼散良言

{二}{藍}

巫術

如果你操控具飛行異能的生物，則此咒語減少{一}來

施放。

抽兩張牌。

- 一旦你宣告施放翼散良言，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，對手不能試圖改變你是否「操控具飛行異能的生物」此事。
 - 如果你操控數個具飛行異能的生物，翼散良言的費用也只會減少{一}來施放。
-

雅若克的破浪靈

{三}{藍}

生物 ~ 元素

4/4

當雅若克的破浪靈進戰場時，將另一個由你操控的生物移回其擁有者手上。

- 如果當該觸發式異能結算時，你未操控其他生物，則你就不需移回任何生物。無法這麼作也沒有懲罰。

黑色

苦痛吸魂

{三}{黑}

巫術

苦痛吸魂對任意一個目標造成 3 點傷害，且你獲得 3 點生命。

- 如果苦痛吸魂所指定的目標成為不合法目標，則此咒語不會結算。你不會獲得生命。

炙烤劍尖

{一}{黑}

瞬間

目標生物獲得死觸異能直到回合結束。(它對生物造成的任何數量傷害都足以消滅後者。)

抽一張牌。

- 如果在炙烤劍尖試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。你不會抽牌。
-

枯萎甲蟲

{一}{黑}

生物 ~ 昆蟲

1/1

反綠保護 (此生物不能被綠色的東西阻擋、指定為目標、造成傷害、結附或是裝備。)

由對手操控的生物上不能放置+1/+1 指示物。

- 枯萎甲蟲不會移去由對手操控的生物上已有的+1/+1 指示物。
- 由對手操控的生物不會獲得「於其進戰場時」上面有的+1/+1 指示物。
- 如果某替代性效應允許玩家修改或替代某事件，但需在受枯萎甲蟲影響的生物上放置+1/+1 指示物，則該玩家可以使該替代式效應生效，但相關生物無法獲得指示物。如果原版事件完全被替代（例如讓活力的替代性效應生效），則原版事件不會發生。
- 如果異能的費用或咒語的額外費用需要在受枯萎甲蟲影響的生物上放置+1/+1 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在該生物上放置+1/+1 指示物，則該玩家不能選擇如此作。

祭血謀骨

{三}{黑}

巫術

犧牲一個生物，以作為施放此咒語的額外費用。

將一張生物牌從你的墳墓場移回戰場，然後將另一張生物牌從你的墳墓場移回你手上。

- 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。
- 一旦你開始施放祭血謀骨，則直到你完成施放之前，沒有玩家能有所行動。特別一提，對手不能試圖去除你想要犧牲的生物。
- 祭血謀骨並未指定要從你墳墓場中移回的生物牌為目標。也就是說，於該咒語結算的過程中，在你選擇生物牌並將它們移回之間，沒有玩家能有所行動。
- 你可以將犧牲來施放祭血謀骨之生物選為移回的生物牌之一。
- 所有於該生物移回戰場時觸發的異能，要等到祭血謀骨完成結算之後才會開始結算。

嗜血舞空客

{一}{黑}{黑}

生物～吸血鬼 / 浪客

2/3

飛行

每當你獲得生命時，在嗜血舞空客上放置一個

+1/+1 指示物。

- 每個獲得生命的事件只會讓嗜血舞空客之異能觸發一次，不論是激情雄辯家的 1 點生命或拂曉天使的 4 點生命。如果你獲得若干數量的生命，且該數量是根據「每有一個」某東西或「等同於」某東西之數量確定，則這只會算作一個獲得生命事件，嗜血舞空客之異能只會觸發一次。
- 如果在嗜血舞空客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繫命異能的生物同時造成戰鬥傷害，則嗜血舞空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。
- 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。

碎骨貫身

{黑}

巫術

犧牲一個生物，以作為施放此咒語的額外費用。

消滅目標生物。

- 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。
 - 一旦你開始施放碎骨貫身，則直到你完成施放之前，沒有玩家能有所行動。特別一提，對手不能試圖去除你想要犧牲的生物。
-

暮夜驍騎

{二}{黑}{黑}{黑}

生物～元素 / 騎士

4/5

繫命

當暮夜驍騎進戰場時，你可以犧牲另一個生物。當你

如此作時，消滅目標由對手操控的生物。

當暮夜驍騎死去時，將目標總魔法力費用等於或小於

3 的生物牌從你的墳墓場移回戰場。

- 暮夜驍騎的進戰場異能進堆疊時不指定目標。在該異能結算過程中，你可以犧牲另一個生物。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：於你犧牲生物之後，但在該目標生物被消滅之前，玩家仍能有所行動。
- 於結算暮夜驍騎的進戰場異能時，你不能犧牲多於一個生物。
- 如果墳墓場中某張牌的魔法力費用包括{X}，則 X 視為 0。
- 如果某個總魔法力費用為 3 以下的生物牌成為暮夜驍騎的複製品，則當它死去時，它的最後一個異能可以指定它自己為目標。

戰慄鬼影

{三}{黑}

生物～夢魘

3/3

每當一個沼澤在你的操控下進戰場時，選擇一項～

- 你抽一張牌且你失去 1 點生命。
- 戰慄鬼影對任意一個目標造成 2 點傷害，且你獲得 2 點生命。

- 「沼澤」指具有沼澤此副類別的地，並非所有具有能夠產生黑色魔法力之魔法力異能的地都是沼澤。
 - 如果你選擇了第二個模式，但在戰慄鬼影的觸發式異能試圖結算時，所選目標已經是不合法目標，則此異能不會結算。你不會獲得 2 點生命，此異能也不會換成第一個模式。
-

苦痛具象

{一}{黑}{黑}

生物 ~ 惡魔

0/0

飛行，死觸

苦痛具象進戰場時上面有數個+1/+1 指示物，其數量等同於你墳墓場中非地牌間不同魔法力費用的種數。（舉例來說，{二}{黑}和{一}{黑}{黑}屬於兩種不同的魔法力費用。）

- 每張魔法風雲會牌張，不是沒有魔法力費用，就是只有正好一個魔法力費用。沒有魔法力費用的牌，不會被苦痛具象的異能計算在內。魔法力費用為{零}的牌會被計算在內。
- 苦痛具象會檢查牌張魔法力費用中的魔法力符號是否相同。舉例來說，{X}這一魔法力費用便和{零}這一魔法力費用屬於兩種不同的費用。
- 混血魔法力符號整體是一個完整的符號，不會算作兩部分之一。舉例來說，{黑/紅}、{黑}和{紅}是三種不同的魔法力費用。
- 連體牌的魔法力費用由兩邊的魔法力費用加總決定。舉例來說，你墳墓場中熱火//寒冰的魔法力費用是{二}{藍}{紅}，與拉爾的爆發之魔法力費用相同。
- 苦痛具象會忽略所有你能支付的替代性費用和額外費用，也不會計算費用增加與費用減少等效應。
- 如果你將苦痛具象從你的墳墓場移回戰場，則它最後一個異能會將其本身計算在內。

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，不論是激情雄辯家的 1 點生命或拂曉天使的 4 點生命。如果你獲得若干數量的生命，且該數量是根據「每有一個」某東西或「等同於」某東西之數量確定，則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。
- 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。

- 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。
- 在雙頭巨人遊戲中，鮮血饕客會令對手隊伍失去兩次 1 點生命。

可怖甩鞭客

{三}{黑}{黑}

生物 ~ 半獸人 / 戰士

3/3

當可怖甩鞭客進戰場時，它向目標對手或鵬洛客造成傷害，其數量等同於由你操控的生物數量。

- 於可怖甩鞭客的異能結算時，才會計算由你操控的生物數量。如果可怖甩鞭客仍在戰場上，則會將它本身也計算在內。

黑檀軍團騎士

{黑}

生物 ~ 吸血鬼 / 騎士

1/2

{二}{黑}：直到回合結束，黑檀軍團騎士得 +3/+3 且獲得死觸異能。

在你的結束步驟開始時，若本回合中有玩家失去過 4 點或更多生命，則在黑檀軍團騎士上放置一個 +1/+1 指示物。（傷害會導致失去生命。）

- 黑檀軍團騎士會檢視你的整個回合來判斷是否有玩家失去過 4 點以上的生命。具體有多少位玩家失去過 4 點以上的生命並不重要，它只關心是否有人失去過。而玩家失去生命時黑檀軍團騎士是否在戰場上也不重要。
- 此異能不關心玩家的生命是否比回合開始時少 4 點以上。如果某玩家失去了 4 點生命，但後來又獲得了 6 點生命，則該玩家仍然失去過 4 點生命。
- 玩家不需是一次性失去 4 點生命。如果有玩家在同一個回合中失去了兩次 2 點生命，則該玩家該回合中失去過 4 點生命，黑檀軍團騎士會得到一個 +1/+1 指示物。
- 玩家支付生命會導致他們失去生命。

全軍覆滅

{一}{黑}

巫術

選擇目標由對手操控且總魔法力費用等於或小於 2 的生物。放逐該生物和所有由該玩家操控且與之同名的其他生物。然後該玩家展示其手牌，並放逐其手上和墳墓場中所有具該名稱的牌。

- 如果戰場上的生物的魔法力費用中包含{X}，則 X 視為 0。
- 並非其他物件之複製品的衍生物總魔法力費用為 0。複製了另一個物件的衍生物，其總魔法力費用與該物件一致。
- 衍生生物的名稱與派出時的生物類別相同，除非該衍生物為其他生物的複製品，或派出該衍生生物的效應特別給予它另一個名稱。
- 全軍覆滅僅指定一個生物為目標。就算其他生物具有辟邪，也同樣會被放逐；就算該生物的操控者具有辟邪，其手上和墳墓場中的相關牌也會被放逐。
- 如果在全軍覆滅試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。沒有玩家展示其手牌，也沒有東西會被放逐。

虛空地脈

{二}{黑}{黑}

結界

如果你的起手牌中包含了虛空地脈，則你可以讓它在戰場上來開始遊戲。

如果某張牌將從任何區域置入對手的墳墓場，則改為將它放逐。

- 於虛空地脈在戰場期間，由對手操控之非衍生物的生物不會死去。而是會改為將其放逐。會在這類生物死去時觸發的異能不會觸發。
 - 於虛空地脈在戰場期間，衍生物仍然會死去。
-

惡毒纏身

{一}{黑}

瞬間

消滅目標綠色或白色的生物或鵬洛客。你獲得 1 點

生命。

- 如果在惡毒纏身試圖結算時，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。你不會獲得生命。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），則你會獲得生命。

腐臭帝王龍

{二}{黑}

生物～殭屍 / 恐龍

7/6

在你的維持開始時，棄一張牌。

- 由於維持步驟在抽牌步驟之前，因此你是先為腐臭帝王龍的觸發式異能棄牌，然後再抽本回合該抽的牌。
- 如果當腐臭帝王龍的觸發式異能結算的時候，你沒有手牌，則你就不需棄牌。無法這麼作也沒有懲罰。

驕傲血領索霖

{二}{黑}

傳奇鵬洛客～索霖

4

+1：目標由你操控的生物獲得死觸與繫命異能直到

回合結束。如果它是吸血鬼，則在其上放置一個

+1/+1 指示物。

+1：你可以犧牲一個吸血鬼。當你如此作時，驕傲血領索霖對任意一個目標造成 3 點傷害，且你獲得 3 點生命。

-3：你可以將一張吸血鬼生物牌從你手上放進戰場。

- 同一個生物上的數個死觸和 / 或繫命異能不會累計。

- 索霖的第二個異能進堆疊時不指定目標。在該異能結算過程中，你可以犧牲一個吸血鬼。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：於你犧牲生物之後，但在實際造成傷害之前，玩家仍能有所行動。
- 如果於該自身觸發式異能試圖結算時，其目標已經是不合法目標，則此異能不會結算。你不會獲得 3 點生命。

思想扭曲

{四}{黑}{黑}

巫術

此咒語不能被反擊。

目標對手展示其手牌。放逐該玩家手上和墳墓場中所
有非生物且非地的牌。

- 能夠反擊其他咒語的咒語或異能仍能以思想扭曲為目標。當這類咒語或異能結算時，思想扭曲不會被反擊，但該咒語或異能具有的任何其他效應仍會如常生效。
- 如果在思想扭曲試圖結算時，該目標玩家成為了不合法的目標，則此咒語不會結算，並會被置入其擁有者的墳墓場且沒有效果。就算它不能被反擊，也會如此。

不死僕從

{三}{黑}

生物～殭屍

3/2

當不死僕從進戰場時，你墳墓場中每有一張名為不
死僕從的牌，便派出一個 2/2 黑色殭屍衍生生物。

- 於該異能結算時，才會計算你墳墓場中不死僕從的數量，並以此來決定要將多少個衍生物放進戰場。如果不死僕從回應其本身的觸發式異能而死去，並於該異能結算時在你的墳墓場中，它會計入你獲得的殭屍數量。
-

不潔身契

{二}{黑}

結界～靈氣

結附於生物

當所結附的生物死去時，將該生物牌在你的操控下移

回戰場，且上面有一個+1/+1 指示物。

- 不潔身契將該生物移回到戰場後，它會是個全新的物件，與先前的存在狀況毫無關聯。先前結附於其上的靈氣不會返回戰場（包括不潔身契本身）。先前裝備在其上的武具仍會保持卸裝狀態。新生物也不會獲得先前其上所具有的任何指示物。
- 該移回的生物會由你來操控，不論它死去前操控者為誰。
- 如果該移回的生物會以上面有其他指示物的狀態進戰場，則它進戰場時除了有這些指示物外，還會額外有一個+1/+1 指示物。
- 如果不潔身契結附於衍生物，則當該衍生物死去時，不會將它移回戰場。
- 如果在同一個生物上同時有多位玩家操控的不潔身契結附於其上，則最後該生物移回戰場時的操控者，會是從該生物死去時輪到該回合的玩家開始，依照回合順序排在最後一位的玩家。在雙人遊戲中，這會是當前未輪到回合的玩家。在多人遊戲中，這會是輪到該回合的玩家右手邊第一位玩家。
- 在多人遊戲中，如果有玩家離開遊戲，則所有由該玩家擁有的牌也會一同離開。如果你離開遊戲，則因不潔身契的效應而受你操控的生物會被放逐。

復仇戰酋長

{四}{黑}

生物～半獸人 / 戰士

4/4

每當你每回合首度失去生命時，在復仇戰酋長上放置

一個+1/+1 指示物。（傷害會導致失去生命。）

- 無論你失去多少生命，都只會在復仇戰酋長上放置一個+1/+1 指示物。
- 玩家支付生命會導致他們失去生命。
- 如果你支付生命來施放咒語或起動異能，則要等到你施放完咒語或起動完異能之後，才會在復仇戰酋長上放置+1/+1 指示物。你是先在復仇戰酋長上放置指示物，而後才結算該咒語或異能。
- 如果某回合中你是先失去過生命，之後復仇戰酋長才進戰場，則它的異能該回合不會觸發。

鮮血捐客維利司

{五}{黑}{黑}{黑}

傳奇生物 ~ 惡魔

8/8

飛行

{黑} · 支付 2 點生命：目標生物得 -1/-1 直到回合結束。

每當你失去生命時，抽等量的牌。(傷害會導致失去生命。)

- 玩家支付生命會導致他們失去生命。
- 如果你支付生命來施放咒語或起動異能，則要等到你施放完咒語或起動完異能之後，才會抽牌。你是先抽相應數量的牌，而後才結算該咒語或異能，但此時目標已選定。

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。
-

烈焰驍騎

{二}{紅}{紅}{紅}

生物 ~ 元素 / 騎士

6/5

{一}{紅}：直到回合結束，由你操控的生物得 +1/+0

且獲得敏捷異能。

當烈焰驍騎進戰場時，棄任意數量的牌，然後抽等量的牌。

當烈焰驍騎死去時，它向每位對手和每個由對手操控的鵬洛客各造成 X 點傷害，X 為你墳墓場中的地牌數量。

- 於烈焰驍騎的進戰場異能結算時，你可以選擇棄零張牌。你這樣就不會抽牌，
- 在雙頭巨人遊戲中，烈焰驍騎的最後一個異能會向對手隊伍造成兩次 X 點傷害。

火焰侍僧茜卓

{一}{紅}{紅}

傳奇鵬洛客 ~ 茜卓

4

0：在每個由你操控的紅色鵬洛客上各放置一個忠誠指示物。

0：派出兩個 1/1 紅色元素衍生生物。它們獲得敏捷異能。在下一個結束步驟開始時，將它們犧牲。

-2：你可以從你的墳墓場中施放目標總魔法力費用等於或小於 3 的瞬間或巫術牌。如果本回合中該牌將置入你的墳墓場，則改為將其放逐。

- 茜卓的第一個異能會在她自己和由你操控的其他紅色鵬洛客上各放置一個忠誠指示物。這樣不會起動其他鵬洛客的忠誠異能。
- 當你要以茜卓最後一個異能施放咒語時，你必須支付所需的費用。如果該咒語有替代性費用，則你可以支付這類費用。
- 如果某張在你墳墓場中的牌之魔法力費用中包含 {X}，則當你指定該牌為茜卓最後一個異能的目標時，X 視為 0；不過，你在開始施放該牌時，你得為 X 選擇數值。就算這樣會使得該咒語的總魔法力費用大於 3，你仍能施放之。

- 如果你想要施放該目標牌，則你必須在茜卓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施放。

覺醒煉獄茜卓

{四}{紅}{紅}

傳奇鵬洛客～茜卓

6

此咒語不能被反擊。

+2：每位對手各獲得具有「在你的維持開始時，此徽記對你造成 1 點傷害」的徽記。

-3：覺醒煉獄茜卓對每個非元素的生物各造成 3 點傷害。

-X：覺醒煉獄茜卓對目標生物或鵬洛客造成 X 點傷害。如果本回合中曾以此法受到傷害的永久物將死去，則改為將它放逐。

- 能夠反擊其他咒語的咒語或異能仍能以茜卓為目標。當這類咒語或異能結算時，茜卓不會被反擊，但該咒語或異能具有的任何其他效應仍會如常生效。
 - 徽記不是永久物，不能將其放逐或消滅。一旦你獲得了徽記，就沒有辦法將它移除。
 - 茜卓徽記之異能觸發的時機，是在獲得徽記之玩家的維持開始時，而不是茜卓之操控者的維持開始時。
 - 一位玩家可以獲得多個茜卓徽記。每一個徽記的異能都會分別觸發。
 - 如果該目標生物或鵬洛客在該回合中因故將死去，茜卓最後一個異能的替代性效應就會將之放逐，而不是只有在其因致命傷害而死去的情況下才會放逐。
 - 如果茜卓的最後一個異能沒有造成傷害（最有可能的原因是該傷害因故被防止），則在該目標將死去時，它不會被放逐。
 - 在雙頭巨人遊戲中，茜卓的第一個異能會讓每位對手各獲得一個徽記。對手隊伍會在其維持階段中受到兩次 1 點傷害。
 - 在多人遊戲中，如果你離開了遊戲，對手仍會繼續保留茜卓給出的徽記。對茜卓給出的徽記而言，每位對手即是自己所具有之徽記的擁有者。在多人遊戲中，對手在你和茜卓離開遊戲之後仍會繼續灼燒。
-

舞焰新手茜卓

{三}{紅}

傳奇鵬洛客 ~ 茜卓

5

+1：由你操控的元素得+2/+0 直到回合結束。

-2：加{紅}{紅}。

-2：舞焰新手茜卓對任意一個目標造成 2 點傷害。

- 茜卓的第一個觸發式異能只影響它結算時由你操控的元素。於該回合稍後時段才受你操控的元素不會得+2/+0。
- 茜卓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。

茜卓的焰貓

{一}{紅}

生物 ~ 元素 / 貓

2/2

{橫置}：加{紅}。此魔法力只能用來施放元素咒語或

茜卓鵬洛客咒語。

- 「茜卓鵬洛客咒語」指具有茜卓此副類別的鵬洛客咒語。在牌名中出現茜卓此名稱，或在插圖中出現茜卓形象的牌（例如茜卓的穩焰器或茜卓的暴怒）不算是茜卓鵬洛客咒語。

茜卓的暴怒

{二}{紅}{紅}

瞬間

茜卓的暴怒對目標生物造成 4 點傷害，且對該生物

的操控者造成 2 點傷害。

- 如果在茜卓的暴怒試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。沒有玩家會受到傷害。
-

茜卓的穩焰器

{一}{紅}

傳奇神器

每當你起動茜卓鵬洛客的忠誠異能時，你可以支付{一}。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。
{一}，{橫置}，棄一張山脈牌或紅色牌：抽一張牌。

- 每次茜卓的穩焰器之觸發式異能結算時，最多都只能支付一次{一}。
- 複製忠誠異能此事，不會增減任何物件上的忠誠指示物。
- 如果該忠誠異能的費用中包含-X，則該複製品會使用相同的 X 數值。
- 茜卓的穩焰器之觸發式異能，以及它所產生的複製品都會比觸發它的忠誠異能先一步結算。就算該忠誠異能被反擊，此觸發式和所成的複製品仍會結算。
- 「山脈牌」指具有山脈此副類別的地牌，並非所有具有能夠產生紅色魔法力之魔法力異能的地牌都是山脈牌。地牌通常是無色的，就算它們能產生紅色魔法力也是一樣。

茜卓的噴火靈

{二}{紅}

生物～元素

1/3

飛行

每當一位對手受到非戰鬥傷害時，茜卓的噴火靈得+3/+0 直到回合結束。

- 「戰鬥傷害」指由進行攻擊和阻擋的生物在戰鬥中自動造成的傷害。除此之外的其他傷害都算是非戰鬥傷害，包括由進行攻擊或阻擋的生物在戰鬥階段中另外造成者。
 - 每個「對手受到非戰鬥傷害」之事件，都只會讓茜卓的噴火靈最後一個異能觸發一次，而不在乎該玩家實際受到之傷害數量多寡。
 - 在多人遊戲中，如果某來源同時向多位對手造成傷害，則有幾位對手受到傷害，茜卓的噴火靈最後一個異能便會觸發相同次數。
-

巨龍法師

{五}{紅}{紅}

生物 ~ 龍 / 魔法師

5/5

飛行

每當巨龍法師對任一玩家造成戰鬥傷害時，每位玩家棄掉其手牌，然後各抽七張牌。

- 如果某玩家牌庫裡的牌少於七張，則該玩家會在巨龍法師的觸發式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。

烈焰巨口卓庫瑟

{四}{紅}{紅}{紅}

傳奇生物 ~ 龍

7/7

飛行

每當烈焰巨口卓庫瑟攻擊時，它對任意一個目標造成 4 點傷害，且對至多兩個其他目標各造成 3 點傷害。

- 你不能數次選擇同一個目標，好對它造成 6 點、7 點或 10 點傷害。
- 如果卓庫瑟攻擊鵬洛客，但該鵬洛客因受到卓庫瑟異能的傷害而忠誠降到 0，則卓庫瑟仍會繼續攻擊。防禦玩家可以阻擋它，但它如果未被阻擋，也不會造成戰鬥傷害。

烈焰橫掃

{二}{紅}

瞬間

烈焰橫掃對每個生物各造成 2 點傷害，但由你操控且具飛行異能的生物除外。

- 能夠躲開烈焰橫掃的生物，只有由你操控且具飛行異能者。具飛行但不由你操控的生物，和由你操控但不具飛行的生物都會受到傷害。
-

煎烤

{一}{紅}

瞬間

此咒語不能被反擊。

煎烤對目標白色或藍色的生物或鵬洛客造成 5 點傷害。

- 能夠反擊其他咒語的咒語或異能仍能以煎烤為目標。當這類咒語或異能結算時，煎烤不會被反擊，但該咒語或異能具有的任何其他效應仍會如常生效。
- 如果在煎烤試圖結算時，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，並會被置入其擁有者的墳墓場且沒有效果。就算它不能被反擊，也會如此。

爍角海賊

{一}{紅}{紅}

生物～牛頭怪 / 海盜

2/4

敏捷

每當你棄一張牌時，爍角海賊向每位對手各造成 1 點傷害。

{一}{紅}，棄一張牌：抽一張牌。只能於爍角海賊進行攻擊時起動此異能。

- 爍角海賊的第二個異能屬於觸發式異能，而非起動式異能。此異能不能讓你在想棄牌時就能棄牌；你需要利用其他方式來棄牌，例如起動其最後一個異能。
- 在雙頭巨人遊戲中，爍角海賊的觸發式異能會讓對手隊伍受到兩次 1 點傷害。

纏鳥鬼怪

{一}{紅}

生物～鬼怪

2/1

{紅}：纏鳥鬼怪獲得飛行異能直到回合結束。只能於你操控具飛行異能的生物時起動此異能。

- 纏鳥鬼怪的異能只會在你起動此異能的時機檢查你是否操控具飛行異能的生物。它不會於異能結算的時候，或是當回合稍後時段再次檢查。

越貨鬼怪

{二}{紅}

生物～鬼怪 / 浪客

2/2

敏捷 (此生物受你操控時便能攻擊與{橫置}。)

{橫置}：另一個目標力量等於或小於 2 的生物本回合不能被阻擋。

- 如果於該起動式異能試圖結算時，該目標生物的力量大於 2，則該異能不會結算。不過，如果反過來，是在該異能結算之後再將該生物的力量提升至 2 以上，則它該回合仍不能被阻擋。

熔身好鬥靈

{三}{紅}

生物～元素 / 戰士

2/4

每當熔身好鬥靈攻擊時，你每操控一個元素，它便得 +1/+0 直到回合結束。

- 加成的大小，於熔身好鬥靈最後一個異能開始結算時便已確定；就算由你操控的元素數量在該回合稍後時段中改變，該加成也不會變化。
- 由於熔身好鬥靈本身就是一個元素，它的異能通常會讓自己至少得+1/+0。

燒燃地脈

{二}{紅}{紅}

結界

如果你的起手牌中包含了燒燃地脈，則你可以讓它在戰場上來開始遊戲。

每當你和 / 或至少一個由你操控的永久物成為由對手操控之咒語或異能的目標時，燒燃地脈向該對手造成 2 點傷害。

- 燒燃地脈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。
- 如果有咒語或異能數次將你和 / 或同一個由你操控的永久物指定為目標，或有咒語或異能同時將你和一個或數個由你操控的永久物指定為目標，燒燃地脈的觸發式異能只會觸發一次。

劫掠迅猛龍

{一}{紅}

生物 ~ 恐龍

2/3

你施放的生物咒語減少{一}來施放。

每當另一個生物在你的操控下進戰場時，劫掠迅猛龍

對它造成 2 點傷害。若有恐龍以此法受到傷害，則

劫掠迅猛龍得+2/+0 直到回合結束。

- 減少咒語一般魔法力費用的效應（例如劫掠迅猛龍的異能）無法減少該咒語的有色魔法力需求。
- 劫掠迅猛龍減少費用的效應不會影響到本身。

燃焰面具

{一}{紅}

神器 ~ 武具

當燃焰面具進戰場時，派出一個 1/1 紅色元素衍生

生物，然後將燃焰面具裝備於其上。

佩帶此武具的生物具有「犧牲此生物：它對任意一個

目標造成 1 點傷害。」

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。)

- 在你派出元素衍生物和將燃焰面具裝備其上之間，沒有玩家能有所行動。
 - 該起動式異能的來源和傷害的來源都是佩帶燃焰面具的生物，而非燃焰面具本身。這就是說，如果燃焰面具裝備在一個綠色生物上，則它能對具反紅保護的生物造成傷害，但不能對具反綠保護的生物造成傷害。
-

燒成灰燼

{四}{紅}

巫術

燒成灰燼對目標生物造成 5 點傷害。如果本回合中

該生物將死去，則改為將它放逐。

- 如果該目標生物在該回合中因故將死去，燒成灰燼的替代性效應就會將之放逐，而不是只有在其因致命傷害而死去的情況下才會放逐。

再三迴響

{二}{紅}{紅}

瞬間

本回合中，當你下一次施放瞬間咒語，施放巫術咒語

或起動忠誠異能時，將該咒語或異能複製兩次。你可

以為每個複製品選擇新的目標。

- 如果你在一個再三迴響之後又施放一個再三迴響，則你會將第二個再三迴響複製兩次。全部結算之後，會產生三個延遲觸發式異能。你下一個施放的咒語或起動的忠誠異能會被複製六次。如果該咒語還是再三迴響，則下一個咒語或異能會被複製十四次。第四個再三迴響會將下一個咒語或異能複製三十次。迴響再多下去就留給各位讀者當課後練習。
- 再三迴響的異能可以複製任何瞬間或巫術咒語或忠誠異能，而不僅限於具有目標者。
- 就算觸發再三迴響異能的咒語或異能在該異能結算時已被反擊，也仍能產生對應的複製品。複製品會比原版咒語或異能先一步結算。
- 複製品的目標將與原版咒語或異能相同，除非你選擇新的目標。你可以改變任意數量的目標，不論全部改變或部分改變都行。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。
- 如果所複製的咒語或異能包括了於施放時決定的 X 數值，則複製品的 X 數值與原版的相同。
- 你不能選擇支付複製品的任何額外費用。不過，會基於替原版咒語或異能所支付的任何額外費用而產生的效應都會被複製，就好像每個複製品都支付過同樣的費用一樣。
- 再三迴響的異能所產生的複製品在堆疊上產生，所以他們從未被「施放」或「起動」過。會因玩家施放咒語或起動異能而觸發的異能並不會觸發。
- 複製忠誠異能此事，不會增減任何物件上的忠誠指示物。

騰躍炙靈

{三}{紅}

生物～元素

1/1

當騰躍炙靈進戰場時，派出兩個 1/1 紅色元素衍生生物。由你操控的元素獲得敏捷異能直到回合結束。
(它們此回合便能攻擊與{橫置}。)

- 騰躍炙靈的異能只會影響於該異能結算時（派出元素衍生物之後）由你操控的元素。這就是說，所派出的衍生物和騰躍炙靈本身會獲得敏捷異能。於該回合稍後時段才受你操控的元素不會獲得敏捷異能。

炙焰噴吐蜥

{紅}

生物～元素 / 蜥蜴

1/1

每當炙焰噴吐蜥攻擊時，它對所攻擊之玩家或鵬洛客造成 1 點傷害。

- 炙焰噴吐蜥於其異能結算時造成的傷害不屬於戰鬥傷害。
- 如果炙焰噴吐蜥攻擊的鵬洛客因受到炙焰噴吐蜥異能的傷害而忠誠降到 0，則炙焰噴吐蜥仍會繼續攻擊。防禦玩家可以阻擋它，但它如果未被阻擋，也不會造成戰鬥傷害。

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。

- 如果在地殼迸裂試圖結算時，該目標地已經是不合法目標，則此咒語不會結算。不具飛行異能的生物能如常進行阻擋。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），則不具飛行異能的生物不能進行阻擋。

- 由於地殼迸裂並未更改生物的特徵值，因此在該咒語結算後才進戰場或失去飛行異能的生物也會受其影響，且如果生物獲得了飛行異能，就不再受其影響。

雷身醒眠靈

{一}{紅}

生物～元素 / 祭師

1/2

敏捷

每當雷身醒眠靈攻擊時，選擇目標在你墳墓場中的元素生物牌，且其防禦力須小於雷身醒眠靈的防禦力。將該牌橫置移回戰場且正進行攻擊。在下一個結束步驟開始時，將它犧牲。

- 於雷身醒眠靈攻擊和於其觸發式異能結算時，該目標牌的防禦力都須小於雷身醒眠靈的防禦力。任何其他會在雷身醒眠靈攻擊時觸發的異能，都來不及提升其防禦力，好讓該異能可指定防禦力更高的生物為目標。
- 如果雷身醒眠靈攻擊，但在其觸發式異能結算前，它就已經離開戰場，則會利用其最後在戰場上時的防禦力，來判斷該牌是否仍是合法目標。
- 你得為這一移回的生物選擇要攻擊的玩家或鵬洛客。它攻擊的對象與雷身醒眠靈可以不一樣。
- 雖然此移回的生物屬於進行攻擊的生物，但它從未宣告為攻擊生物。這就是說，對註記於「每當一個生物攻擊時」觸發的異能（例如雷身醒眠靈自身的異能）而言，這類異能不會因此類生物進戰場且進行攻擊而觸發。
- 如果此新移回的生物在結束步驟之前就已經離開戰場，則該牌會留在它當前所在區域。它不會被犧牲。

綠色

樹皮巨魔

{綠}{綠}

生物 ~ 巨魔

2/2

樹皮巨魔進戰場時上面有一個+1/+1 指示物。

{一}，從樹皮巨魔上移去一個+1/+1 指示物：樹皮巨魔獲得辟邪異能直到回合結束。（它不能成為由對手操控之咒語或異能的目標。）

- 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此樹皮巨魔受到的非致命傷害，可能會因為在該回合中你起動其最後一個異能而變成致命傷害。

衛護惡龍加戈斯

{三}{綠}{綠}{綠}

傳奇生物 ~ 多頭龍

8/7

警戒

你施放的多頭龍咒語減少{四}來施放。

每當一個由你操控的生物成為咒語的目標時，衛護惡龍加戈斯與至多一個目標不由你操控的生物互鬥。

- 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（例如加戈斯的異能）。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。
- 加戈斯減少費用之異能只會影響多頭龍費用中一般魔法力的部分。舉例來說，如果你要施放魔法力費用為{二}{綠}{綠}{綠}的多頭龍咒語，則你需要支付{綠}{綠}{綠}來施放，而不是只有{綠}。
- 如果某咒語的魔法力費用中包含{X}，則你是先決定 X 的數值，而後減少費用的效應才會生效。舉例來說，如果你要施放魔法力費用為{X}{綠}{綠}的多頭龍咒語，並將 X 的數值選為 6，則你需要支付{二}{綠}{綠}。該多頭龍咒語中所有提及 X 的部分仍會將 6 用作 X 的數值，無論你實際支付的數量為何。
- 加戈斯的減少費用異能只會於它在戰場上時生效。加戈斯不會減少其本身的費用。
- 是由加戈斯的操控者來選擇加戈斯要與哪個生物互鬥（如有），而非該咒語的操控者。
- 如果某咒語數次將同一個由你操控的生物指定為目標，則加戈斯的異能也只會觸發一次。如果該咒語將多個由你操控的生物指定為目標，則每有一個此類生物，加戈斯的異能便會觸發一次。

- 加戈斯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。
- 如果當加戈斯的異能試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此異能不會結算。如果加戈斯已不在戰場上，則該目標生物既不會造成傷害，也不會受到傷害。

天堂賦禮

{二}{綠}

結界～靈氣

結附於地

當天堂賦禮進戰場時，你獲得 3 點生命。

所結附的地具有「{橫置}：加兩點任意顏色的單色魔法力。」

- 如果在天堂賦禮試圖結算時，該目標地已經是不合法目標，則此咒語不會結算。它不會進入戰場，你也不會獲得 3 點生命。

生長循環

{一}{綠}

瞬間

目標生物得+3/+3 直到回合結束。你墳墓場中每有一張名為生長循環的牌，它便再得一次+2/+2 直到回合結束。

- 加成的大小，於生長循環開始結算時便已確定；就算你墳墓場中生長循環的數量在該回合稍後時段中改變，該加成也不會變化。
 - 因為你在依照生長循環上指示行事時，它仍在堆疊上，不在你的墳墓場中，因此正結算的這張牌不會增加該生物所得之加成。
-

豐足地脈

{二}{綠}{綠}

結界

如果你的起手牌中包含了豐足地脈，則你可以讓它在戰場上來開始遊戲。

每當你橫置一個生物以產生魔法力時，額外加{綠}。

{六}{綠}{綠}：在每個由你操控的生物上各放置一個+1/+1 指示物。

- 註記著於「每當你橫置一個生物以產生魔法力時」觸發的異能，只有在你起動生物上費用中包含{橫置}之魔法力異能時才會觸發。如果魔法力異能費用中未包含{橫置}符號，而只是註明「橫置一個由你操控且未橫置的生物」或類似字樣，則這類異能不會觸發豐足地脈的第二個異能。類似狀況：橫置某個生物來起動其他物件的魔法力異能（包括此魔法力異能包含{橫置}的情況），也不會觸發這一異能。

填土祭師

{二}{綠}

生物～半人馬 / 祭師

3/2

當填土祭師進戰場時，目標玩家將任意數量的目標牌從其墳墓場洗入其牌庫。

- 如果填土祭師的觸發式異能指定某玩家為目標，但未指定該玩家墳墓場中的任何牌為目標，則該玩家只是將其牌庫洗牌。
- 如果作為目標的牌成為不合法目標，則該目標玩家仍需將其牌庫洗牌。如果該目標玩家成為了不合法目標，則填土祭師的異能沒有效果。

眾人之力量

{綠}

瞬間

你每操控一個生物，目標生物便得+1/+1 直到回合結束。

- 加成的大小，於眾人之力量開始結算時便已確定；就算由你操控的生物數量在該回合稍後時段中改變，該加成也不會變化。

- 如果你將某個由你操控的生物指定為眾人之力的目標，則在確定加成大小的時候，別忘了將這個生物也計算在內。

自然終結

{二}{綠}

瞬間

消滅目標神器或結界。你獲得 3 點生命。

- 如果在自然終結結算時，該目標神器或結界已經是不合法目標，則此咒語不會結算。你不會獲得生命。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），則你會獲得生命。

夜群襲狼

{二}{綠}{綠}

生物～狼

4/4

閃現

由你操控的其他狼和狼人得+1/+1。

在你的結束步驟開始時，若本回合中你未施放過咒

語，則派出一個 2/2 綠色的狼衍生生物。

- 同時為狼和狼人的生物只會因夜群襲狼的異能得+1/+1。
 - 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此由你操控的其他狼和狼人受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中夜群襲狼離開戰場而變成致命傷害。
 - 夜群襲狼會檢視整個回合，檢查你是否施放過咒語，就算該咒語施放時夜群襲狼還不在戰場上也是一樣。值得一提的是，如果你在你的回合中施放了夜群襲狼，則你不會在你的結束步驟中得到狼衍生生物。
 - 如果你施放的咒語被反擊，則夜群襲狼的最後一個異能也不會觸發。
-

壓襲

{三}{綠}{綠}

巫術

直到回合結束，由你操控的生物得+2/+2 且獲得踐踏異能。（它們造成之過量戰鬥傷害能對所攻擊的玩家或鵬洛客造成之。）

- 壓襲只會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+2/+2，也不會獲得踐踏異能。

茂生元素

{二}{綠}

生物～元素

3/2

當茂生元素進戰場時，在另一個目標由你操控的元素上放置一個+1/+1 指示物。

每當另一個由你操控的生物死去時，你獲得 1 點生命。若該生物是元素，則在茂生元素上放置一個+1/+1 指示物。

- 如果在由你操控的生物死去的同時，你的總生命成為 0 或更少，則你會在茂生元素最後一個異能有機會拯救你之前便輸掉這盤遊戲。
- 如果茂生元素與一個或數個其他由你操控的生物同時死去，則每有一個其他此類生物，茂生元素的最後一個異能便觸發一次。每有一個此類生物，你便會獲得 1 點生命，但如果這類生物當中有元素，則由於茂生元素已離開戰場，它不會得到+1/+1 指示物。

姆拉撒的脈動

{二}{綠}

瞬間

將目標生物或地牌從墳墓場移回其擁有者手上。你獲得 6 點生命。

- 如果當姆拉撒的脈動試圖結算時，該目標牌已經是不合法目標，則此咒語不會結算。你不會獲得 6 點生命。

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傷害，其數量等同於前者的力量。

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

成長季節

{一}{綠}

結界

每當一個生物在你的操控下進戰場時，占卜 1。（檢視你牌庫頂的牌。你可以將該牌置於你的牌庫底。）

每當你施放以由你操控之生物為目標的咒語時，抽一張牌。

- 如果有數個生物在你的操控下同時進戰場，則每有一個此類生物，你便占卜 1 一次。你不會一次從你的牌庫中檢視多於一張牌。
- 成長季節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。
- 當你施放具數個目標的咒語時，只要其中至少一個目標是由你操控的生物，成長季節的最後一個異能就會觸發。但如果你在施放咒語時，數次將由你操控的生物指定為其目標，或是將數個由你操控的生物指定為目標，該異能也不會觸發多次。

變幻犄角龍

{二}{綠}{綠}

生物 ~ 恐龍

5/4

此咒語不能被反擊。

反藍保護（此生物不能被藍色的東西阻擋、指定為目標、造成傷害、結附或是裝備。）

{綠}：選擇延勢，踐踏或敏捷。變幻犄角龍獲得該異能直到回合結束。

- 能夠反擊其他咒語的咒語或異能仍能以變幻犄角龍為目標。當這類咒語或異能結算時，變幻犄角龍不會被反擊，但該咒語或異能具有的任何其他效應仍會如常生效。
- 同一個生物上的數個延勢、踐踏和 / 或敏捷異能不會累計。

夏色簾幕

{綠}

瞬間

如果本回合中有對手施放過藍色或黑色咒語，則抽一張牌。由你操控的咒語本回合不能被反擊。你和由你操控的永久物獲得反藍辟邪與反黑辟邪異能直到回合結束。（你和它們不能成為由對手操控之藍色或黑色咒語或異能的目標。）

- 夏色簾幕直到結算後才會生效。它可以被反擊。
- 如果對手施放過多個藍色或黑色咒語，你也只會於夏色簾幕結算時抽一張牌。
- 在夏色簾幕結算後，能夠反擊其他咒語的咒語或異能仍能以你的咒語為目標。當這類咒語或異能結算時，你的咒語不會被反擊，但用於反擊的咒語或異能具有的任何其他效應仍會如常生效。

神弓遊俠薇薇安

{一}{綠}{綠}{綠}

傳奇鵬洛客～薇薇安

4

+1：將兩個+1/+1 指示物分配給至多兩個目標生

物。它們獲得踐踏異能直到回合結束。

-3：目標由你操控的生物對目標生物或鵬洛客造成

傷害，其數量等同於前者的力量。

-5：你可以從遊戲外選擇一張由你擁有的生物牌，

展示該牌，並將它置於你手上。

- 你分配指示物的時機，是於你起動薇薇安的第一個異能時。每個目標生物至少要分配一個指示物。這就是說，你不能將兩個指示物都放在同一個生物上，而讓兩個生物獲得踐踏異能。
- 你可以在不選擇任何目標的情況下起動薇薇安的第一個異能。這樣便不會在任何東西上放置指示物。這與過往分配指示物的規則不同。

- 如果有人回應薇薇安的第一個異能，讓兩個目標生物之一成為不合法目標，則原本要放在該生物上的+1/+1 指示物會消失。不能將該指示物改成放在仍合法的目標之上。
- 如果於薇薇安的第二個異能試圖結算時，其中任一目標已經是不合法，則由你操控的生物不會造成傷害。
- 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。

貪饕多頭龍

{X}{綠}{綠}

生物～多頭龍

0/1

踐踏

貪饕多頭龍進戰場時上面有 X 個+1/+1 指示物。

當貪饕多頭龍進戰場時，選擇一項～

- 將貪饕多頭龍上的+1/+1 指示物數量加倍。
- 貪饕多頭龍與目標不由你操控的生物互鬥。
- 如果於貪饕多頭龍第二種模式結算時，該異能的目標已經是不合法目標，或貪饕多頭龍已離開戰場，則沒有生物會造成或受到傷害。如果該目標不合法，該異能也不會換成第一種模式。
- 由於互鬥不屬於戰鬥傷害，因此踐踏異能在互鬥中沒有效果。

醒根元素

{四}{綠}{綠}

生物～元素

5/5

{綠}{綠}{綠}{綠}{綠}：重置目標由你操控的地。它成為 5/5，具敏捷異能的元素生物。它仍然是地。(只要該地仍在戰場上，此效應便持續生效。)

- 醒根元素的異能可以指定已是生物的地或已重置的地為目標。該異能會重置它（如可能）並將其基礎力量與防禦力設定為 5/5。這樣會該蓋過所有將該生物力量和防禦力設為特定數值的效應，但所有會影響該生物之力量和防禦力的效應仍會繼續生效。

狼族羈絆

{四}{綠}

結界～靈氣

結附於生物

當狼族羈絆進戰場時，派出一個 2/2 綠色的狼衍生生物。

所結附的生物得+2/+2。

- 於施放狼族羈絆時，你需要為其指定一個生物作為目標。它無法進戰場並結附在它將派出的狼衍生生物上。
- 如果在狼族羈絆試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。它不會進戰場，因此其異能不會觸發。

狼騎兵座鞍

{三}{綠}

神器～武具

當狼騎兵座鞍進戰場時，派出一個 2/2 綠色的狼衍生生物，然後將狼騎兵座鞍裝備於其上。

佩帶此武具的生物得+1/+1，且不能被多於一個生物阻擋。

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。)

- 你派出的狼衍生物進戰場時會是個 2/2 生物。會於具特定數值之力量的生物進戰場時觸發的異能，將看到衍生物是以 2/2 生物的狀態進戰場，而後狼騎兵座鞍才裝備於其上。
- 在你派出狼衍生物和狼騎兵座鞍裝備於其上之間，沒有玩家能有所行動。
- 如果佩帶此武具的生物具有威懾異能，則它完全不能被阻擋。

林地鬥士

{一}{綠}

生物～妖精 / 斥候

2/2

每當一個或數個衍生物在你的操控下進戰場時，在林地鬥士上放置等量的+1/+1 指示物。

- 你在林地鬥士上放置的+1/+1 指示物數量，等同於在你操控下進戰場的衍生物數量，即使其中部分或全部在該觸發式異能結算前就已離開戰場也是如此。

多色

腐屍騎士

{白}{黑}

生物～殭屍 / 騎士

2/2

每當另一個生物在你的操控下進戰場時，每位對手各失去 1 點生命。

- 在雙頭巨人遊戲中，腐屍騎士會令對手隊伍失去兩次 1 點生命。

匍行開路靈

{紅}{綠}

生物～元素

2/2

由你操控的其他元素得+1/+0。

{二}{紅}{綠}：你每操控一個元素，匍行開路靈便得+1/+1 直到回合結束。

- 加成的大小，於匍行開路靈最後一個異能開始結算時便已確定；就算由你操控的元素數量在該回合稍後時段中改變，該加成也不會變化。
- 由於匍行開路靈本身就是一個元素，它的異能通常會讓自己至少得+1/+1。

蒼穹靈鷹

{一}{白}{藍}

生物～鳥 / 精靈

2/3

飛行

由你操控且具飛行異能的其他生物得+1/+1。

- 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此由你操控的其他具飛行異能的生物受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中蒼穹靈鷹離開戰場而變成致命傷害。

鐵根軍頭

{一}{綠}{白}

生物～樹妖 / 士兵

*/5

鐵根軍頭的力量等同於由你操控的生物數量。

{三}{綠}{白}：派出一個 1/1 白色士兵衍生生物。

- 設定鐵根軍頭力量之異能會在所有區域生效，而不是只在戰場上。
- 只要鐵根軍頭在戰場，其第一個異能就會計算它本身，因此它的力量至少是 1。

探峰卡莉雅

{紅}{白}{黑}

傳奇生物～人類 / 僧侶

3/3

飛行，警戒

當探峰卡莉雅進戰場時，檢視你牌庫頂的六張牌。你可以展示其中的一張天使牌，一張惡魔牌和 / 或一張龍牌，並將它們置於你手上。將其餘的牌以隨機順序置於你的牌庫底。

- 你以此法至多能將三張牌至於你手上：一張天使牌，一張惡魔牌和 / 或一張龍牌。如果某張牌同時具有其中數種類別，則你得選擇是按哪種類別將之置於你手上。
-

幕賓柯希斯

{白}{黑}{綠}

傳奇生物～妖精 / 參謀

3/4

你施放的傳奇咒語減少{一}來施放。

從你的墳墓場中放逐兩張傳奇牌：直到回合結束，你墳墓場中的每張傳奇牌均獲得「你可以從你的墳墓場中使用此牌。」

- 柯希斯的最後一個異能只會影響於其結算時在你墳墓場中的傳奇牌。該回合稍後時段置入你墳墓場的傳奇牌不會獲得該異能。如果你使用了某張傳奇牌，而然後它又回到你的墳墓場，則它便不再具有該異能。
- 柯希斯的最後一個異能不會改變你能夠使用相應傳奇牌的時機。舉例來說，如果你的墳墓場中有傳奇生物牌，則你只能在你的行動階段當中且堆疊為空的時候施放之。如果你的墳墓場中有傳奇地牌，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。
- 以此法施放傳奇咒語時，你仍需支付其所有費用，包括額外費用。你也可以支付替代性費用。

狂風怒火凱卡

{一}{藍}{紅}{白}

傳奇生物～鳥 / 魔法師

3/3

飛行

每當你施放非生物咒語時，派出一個 1/1 白色，具飛行異能的精靈衍生生物。

犧牲一個精靈：加{紅}。

- 凱卡的觸發式異能會比觸發它的咒語先一步結算；但由於此時該咒語已經選定目標，因此將派出的精靈不能成為該咒語的目標。就算該咒語被反擊，凱卡的異能仍會結算。

腐蔓復碧

{三}{黑}{綠}

結界

每當一個由你操控的生物死去時，你獲得 1 點生命且抽一張牌。

- 如果腐蔓復碧在與一個或數個由你操控的生物死去的同時離開戰場，則每有一個死去的生物，其異能便會觸發一次。
- 如果在由你操控的生物死去的同時，你的總生命成為 0 或更少，則你會在腐蔓復碧的異能有機會拯救你之前便輸掉這盤遊戲。

狂攪核歐那斯

{一}{綠}{藍}{紅}

傳奇生物 ~ 元素

3/3

當狂攪核歐那斯進戰場時，它對任意一個目標造成傷害，其數量等同於由你操控的元素數量。

每當一個地在你操控下進戰場時，在目標由你操控的元素上放置一個 +1/+1 指示物。若你操控八個或更多地，則抽一張牌。

- 於歐那斯的第一個異能結算時，才會計算由你操控之元素的數量。如果歐那斯仍在戰場上，則會將它本身也計算在內。
- 你可以將歐那斯本身選為其第二個異能的目標。
- 如果在歐那斯的第二個異能試圖結算時，該目標元素已經是不合法目標，則此異能不會結算。就算你操控了八個或更多地，你也不會抽牌。如果該目標合法，但是不能在上面放置 +1/+1 指示物（最有可能的原因是有對手操控了枯萎甲蟲），則若你操控了八個或更多地，你會抽一張牌。

醒轉暗礁

{一}{綠}{藍}

生物 ~ 元素

1/1

每當醒轉暗礁或另一個元素在你的操控下進戰場時，檢視你的牌庫頂牌。若該牌是地牌，則你可以將之橫置放進戰場。若你未將該牌放進戰場，則將它置於你手上。

- 如果你將該牌置於你手上，則你不用展示它。你也不需要讓對手知道，這張牌是非地牌，還是你決定不橫置進戰場的地牌。

空騎士先鋒

{紅}{白}

生物～人類 / 騎士

1/2

飛行

每當空騎士先鋒攻擊時，派出一個 1/1 白色戰士衍

生生物，其為橫置且正進行攻擊。

- 你得為該衍生物選擇要攻擊的玩家或鵬洛客。它攻擊的對象與空騎士先鋒可以不一樣。
- 雖然此衍生物屬於進行攻擊的生物，但它從未宣告為攻擊生物。這就是說，對註記於「每當一個生物攻擊時」觸發的異能而言，這類異能不會因該衍生物進戰場且進行攻擊而觸發。

冊縛巫妖

{一}{藍}{黑}

生物～殭屍 / 魔法師

1/3

死觸（它對生物造成的任何數量傷害都足以消滅後者。）

繫命（此生物所造成的傷害會讓你獲得等量的生命。）

每當冊縛巫妖進戰場或對任一玩家造成戰鬥傷害時，

抽一張牌，然後棄一張牌。

- 你是在冊縛巫妖的觸發式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。

穢靈雅若克

{二}{黑}{綠}{藍}

傳奇生物～元素 / 驚懼獸

3/5

死觸，繫命

如果某個進戰場的永久物觸發由你操控之永久物的觸

發式異能，則該異能額外觸發一次。

- 雅若克會影響進戰場永久物本身的進戰場觸發式異能，也會影響其他會在該永久物進戰場時觸發的觸發式異能。這類觸發式異能會以「當～」或「每當～」開頭。
- 替代性效應不受雅若克異能的影響。舉例來說，註記著「進戰場時上面有一個+1/+1 指示物」的生物不會額外獲得一個+1/+1 指示物。
- 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）則不會受影響。
- 你不需操控進戰場的永久物，只需操控具有這類觸發式異能的永久物即可。
- 雅若克的效應不是複製該觸發式異能；它只是讓這異能再觸發一次。對於在異能進入堆疊時作出的選擇，例如選擇模式和目標，你是在這兩個異能進堆疊時分別作決定。對於在異能結算時做出的選擇，例如是否要在永久物上放置指示物，也是在這兩個異能結算時分別作決定。
- 如果你因故操控兩個雅若克，則進戰場的永久物會使異能觸發三次，而非四次。三個雅若克會使異能觸發四次，四個則觸發五次，以此類推。
- 如果某個永久物與雅若克同時進戰場（包括雅若克本身進戰場時）且會觸發某個由你操控之永久物的觸發式異能，則該異能會多觸發一次。
- 如果某個觸發式異能和另一個異能有連結關係，則多次觸發的同一觸發式異能也與後者異能有連結關係。如果另一個異能提到了「所放逐的牌」，則其指的是以該觸發式異能的所有觸發放逐之全部牌。
- 在某些涉及連結異能的情況中，異能需要「所放逐的牌」的資訊。當此情況發生時，此異能會得到多個答案。如果是利用這些答案來決定某變量的數值，則會用到其總和。舉例來說，如果精英奧術師的進戰場異能觸發兩次，則總共會放逐兩張牌。精英奧術師其他異能之起動費用中 X 的數值為兩張牌總魔法力費用的總和。於異能結算時，你產生兩張牌的複製品，並且你可以選擇都不施放、施放其中一個或以任何順序施放兩個複製品。

神器

百寶囊

{一}

神器

每當你棄一張牌時，將該牌從你的墳墓場放逐。

{二}，{橫置}：抽一張牌，然後棄一張牌。

{四}，{橫置}，犧牲百寶囊：將所有以百寶囊放逐的牌移回其擁有者的手上。

- 如果你棄一張牌，但於百寶囊的第一個異能結算時，該牌已不在你的墳墓場，則該牌會留在當前所在區域。
- 如果你操控多個百寶囊，則你得選擇要把所棄的牌裝到哪一個裡面。其他的百寶囊不能將該牌移回。
- 你是在百寶囊的第二個異能結算的過程中抽牌並棄牌。要等你抽完並棄掉牌之後，玩家才能有所行動，其他事情也才會發生。
- 如果百寶囊離開戰場，則其中所有物品都會被永遠放逐（並可能在星光界中化作虛塵）。如果這同一張百寶囊又移回戰場，則它會是一個全新物件，無法拿到原本放在舊物件中的牌。

巨鎚

{一}

神器～武具

佩帶此武具的生物得+10/+10 且失去飛行異能。

佩帶{八} ({/八})：裝備在目標由你操控的生物上。佩帶的時機視同巫術。)

- 你可以將巨鎚裝備在起初就沒有飛行異能的生物上。它只是沒有飛行可失去而已。
- 如果佩帶此武具的生物在巨鎚裝備在其上之後才獲得飛行異能，則它會繼續具有飛行。
- 如果佩帶此武具之生物的異能中，具有註記著「『只要』滿足特定條件，該生物便具有飛行異能」者，則就算所述條件成真，巨鎚的效應也會讓該生物不具飛行異能。舉例來說，如果佩帶此武具的生物具有「只要此生物正進行攻擊，它便具有飛行異能」，則就算你先把巨鎚裝備在其上，然後再讓它攻擊，它也不會具有飛行異能。

晶鑽騎士

{三}

神器生物～騎士

1/1

警戒 (此生物攻擊時不需橫置。)

於晶鑽騎士進戰場時，選擇一種顏色。

每當你施放該色的咒語時，在晶鑽騎士上放置一個+1/+1 指示物。

- 於晶鑽騎士要求你選擇一種顏色時，你必須選擇 *魔法風雲會* 的五種顏色其中一種。你不能選擇「神器」、「無色」或「查特酒綠」。
- 如果你因故操控了晶鑽騎士，但沒人曾有機會為其選擇顏色，則它最後一個異能永遠不會觸發。
- 晶鑽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。

先知密櫃

{四}

神器

{一}，{橫置}：選擇一個牌名，然後展示你的牌庫頂牌。如果該牌具有該名稱，則犧牲先知密櫃且抽三張牌。只可以於你能施放巫術的時機下起動此異能。

- 如果你的牌庫頂牌不具有所選名稱，則它會留在你的牌庫頂。但如果你找到了合適的鑰匙，就能重置先知密櫃，並在已經知道牌庫頂是什麼牌的情況下再猜一次。
- 如果你的牌庫頂牌具有所選名稱，則它會連同要抽的三張牌一起被你抽起。

不倦朝聖械戈羅斯

{五}

傳奇神器生物～斥候

3/5

當不倦朝聖械戈羅斯進戰場時，你可以從你的牌庫中搜尋一張地牌，將該牌橫置放進戰場，然後將你的牌庫洗牌。

{二}{白}{藍}{黑}{紅}{綠}：放逐你牌庫頂的三張牌。本回合中，你可以使用這些牌，且不需支付其魔法力費用。

- 如果你沒有使用以戈羅斯的最後一個異能所放逐的牌，則那些牌會留在放逐區。
- 戈羅斯的最後一個異能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。
- 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（例如碎骨貫身），則你必須支付之，才能施放此牌。

挖墳人囚籠

{一}

神器

墳墓場和牌庫中的生物牌不能進戰場。

玩家不能從墳墓場或牌庫中施放咒語。

- 如果有效應允許玩家從墳墓場或牌庫使用地，則他們仍能如此作。
- 如果有效應從牌庫放逐牌，並允許某玩家施放之，則該玩家可以如此作。該咒語是從放逐區中施放，而非牌庫。

穿心弓

{二}

神器～武具

每當佩帶此武具的生物攻擊時，穿心弓對目標由防禦

玩家操控的生物造成 1 點傷害。

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。)

- 該觸發式異能的來源和傷害的來源都是穿心弓（而非佩帶此武具的生物）。這就是說，如果穿心弓裝備在一個綠色生物上，則它能將具反綠保護的生物指定為該觸發式異能的目標，但不能將具反神器保護的生物指定為目標。
 - 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。
-

先祖繪像

{三}

神器

於先祖繪像進戰場時，選擇一種生物類別。

由你操控的該類別生物得+1/+1。

{三}：檢視你牌庫頂的三張牌。你可以展示其中一張該類別的生物牌，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。

- 你必須選擇現有的生物類別，例如吸血鬼或戰士。你不能選擇牌張類別（如神器），也不能選擇超類別（如傳奇）。

多相鑰匙

{一}

神器

{一}，{橫置}：重置另一個目標神器。

{三}，{橫置}：目標生物本回合不能被阻擋。

- 嘿，瞧！是一把鑰匙！
- 在某個生物被阻擋後再起動多相鑰匙的最後一個異能，不會使該生物成為未受阻擋。

神秘熔爐

{四}

神器

你可以隨時檢視你的牌庫頂牌。

如果你的牌庫頂牌是神器牌或無色非地牌，你可以施放之。

{橫置}，支付 1 點生命：放逐你的牌庫頂牌。

- 神秘熔爐讓你只要想檢視你的牌庫頂牌，就隨時可以檢視（但有一處限制～參見下文），就算你沒有優先權也一樣。此動作不用到堆疊。這張牌成為你可知資訊的一部分，就像你可以檢視手牌一樣。

- 如果你施放咒語，使用地或起動異能的過程中，你的牌庫頂牌已經改變，則要等到你完成上述動作之後，才能檢視新的牌庫頂牌。這意味著，如果你施放你的牌庫頂牌，則你要等到支付完該咒語的費用之後，才能檢視牌庫頂的下一張牌。
- 你必須遵守你從牌庫中施放之咒語的正常施放時機的許可條件與限制。
- 從你的牌庫施放咒語時，你仍需支付其所有費用，包括額外費用。你也可以支付替代性費用。

配模魔像

{四}

神器生物 ~ 魔像

3/3

當配模魔像進戰場時，你可以從你的牌庫中搜尋一張牌，且此牌須與另一個由你操控的生物同名，展示該牌，將它置於你手上，然後將你的牌庫洗牌。

- 就算你未操控其他生物，你也可以選擇搜尋牌庫不找東西，並將它洗牌。
- 如果第二個配模魔像在你的操控下進戰場，你可以讓它看一眼第一個配模魔像後再找一個出來。

報復法杖

{三}

神器

{三}，{橫置}：報復法杖對任意一個目標造成 1 點傷害。

當報復法杖從戰場進入墳墓場時，它對任意一個目標造成 5 點傷害。

- 報復法杖的最後一個異能不會讓你在想犧牲它的時候就把它犧牲。你需要其他咒語或異能來打碎它。。
-

遺跡回收械

{三}

神器生物～組構體

2/1

犧牲遺跡回收械：選擇目標在你墳墓場中的永久物牌，且須為於本回合中從戰場進入該處者。將該牌移回你手上。

- 由於在起動異能時，是先為其選擇目標，之後再支付費用（例如「犧牲遺跡回收械」），因此你不能將遺跡回收械自身指定為其異能的目標。
- 永久物牌包括神器、生物、結界、地以及鵬洛客牌。
- 遺跡回收械的異能，能將本回合中於遺跡回收械進戰場之前即從戰場進入你墳墓場中的永久物牌指定為目標。
- 在本回合先前時段被反擊的永久物咒語從未進過戰場，因此不是遺跡回收械的合法目標。

急跑草人

{三}

神器生物～稻草人

2/2

{橫置}：加一點任意顏色的魔法力。

{橫置}：選擇一種或多種顏色。目標生物成為該些顏色直到回合結束。

- 急跑草人最後一個異能結算時，你必須選擇*魔法風雲會*的五種顏色其中一種或多種。你不能選擇「神器」、「無色」或「查特酒綠」。
 - 該目標生物只會具有急跑草人賦予它的顏色～急跑草人的異能會蓋過該生物先前具有的所有顏色。
 - 在指揮官玩法中，牌張的標識色於遊戲開始時就已確定。改變某位玩家指揮官的顏色，不會影響該指揮官的標識色，也不會影響能夠合法加入該指揮官套牌中的牌張。
-

鋼鐵督軍

{二}

神器生物 ~ 組構體

1/1

{橫置}：在每個由你操控的神器生物上各放置一個

+1/+1 指示物。

- 鋼鐵督軍的異能會在每個由你操控的神器生物上各放置一個+1/+1 指示物，包括鋼鐵督軍自己。

地

隱密洞窟

地

{橫置}：加{無}。

{一}，{橫置}，犧牲隱密洞窟：抽一個張牌。只能於

你操控五個或更多地時起動此異能。

- 「你操控的五個或更多地」中包括隱密洞窟。你不需要除隱密洞窟外再操控五個其他地。在你起動完隱密洞窟的最後一個異能後只操控四個地也沒關係。
- 如果你操控兩個隱密洞窟和正好三個其他地，則你只能起動其中一個隱密洞窟的最後一個異能。你支付完該異能的費用後，所操控的地數量就不足以再起動第二個隱密洞窟的異能。

亡者曠野

地

亡者曠野須橫置進戰場。

{橫置}：加{無}。

每當亡者曠野或另一個地在他的操控下進戰場時，若

你操控七個或更多地，且其名稱各不相同，則派出一

個 2/2 黑色殭屍衍生生物。

- 要利用此異能派出殭屍，你需要至少七種不同名稱的地（中文版加註：此異能並非要求所有由你操控的地名稱都不相同，而是只要其中有至少七個地名稱各不相同即可），由你操控之多個具相同名稱的地在計算名稱種數時只會算作一種。舉例來說，如果你操控四個名為平原的地，兩個名為海島的地，一個名為亡者曠野的地，則你操控三種不同名稱的地。

- 亡者曠野的最後一個異能除了會計算你已操控的其他地之外，還會算上它本身和要進戰場的那個地。
- 如果有數個地同時進戰場（可能其中包括亡者曠野本身），則這些地都會計算在內。舉例來說，如果你在結算變境時犧牲了八個地，並從你的牌庫中搜尋了五張不同的基本地牌，兩張亡者曠野牌，還有一張其他名稱的地牌，則你會派出十六個殭屍衍生物。

蓮花田野

地

辟邪

蓮花田野須橫置進戰場。

當蓮花田野進戰場時，犧牲兩個地。

{橫置}：加三點任意顏色的單色魔法力。

- 如果蓮花田野在由你操控的其他地數量不足兩個時進入戰場，則你必須犧牲所有由你操控的地，包括蓮花田野。
-

「買一盒」贈卡、鵬洛客套牌和其他入門產品

重生天使蕊恩（「買一盒」贈卡）

{

傳奇生物～天使

5/4

飛行

由你操控的其他多色生物得+1/+0。

每當另一個由你操控的多色生物死去，在下一個結束

步驟開始時，將它移回其擁有者手上。

- 如果某個由你操控的多色生物死去，但在延遲觸發式異能結算之前，它就已經離開墳墓場，則它不會移回其擁有者的手上。
- 如果有效應令某個非多色的生物成為多色，且該生物死去，則該非多色的生物會被移回其擁有者手上。
- 如果蕊恩與一個或數個其他由你操控的多色生物同時死去，則每有一個此類生物，其最後異能便觸發一次。

- 如果蕊恩的異能已觸發，但在下一個結束步驟之前它已離開戰場，則其延遲觸發式異能仍會將牌移回。

勵志領袖阿耶尼 (僅出現在鵬洛客套牌中)

{四}{白}{白}

傳奇鵬洛客 ~ 阿耶尼

5

+2：你獲得 2 點生命。在至多一個目標生物上放置兩個+1/+1 指示物。

-3：放逐目標生物。其操控者獲得 2 點生命。

-10：由你操控的生物獲得飛行與連擊異能直到回合結束。

- 你可以在不選擇任何目標的情況下起動阿耶尼的第一個異能。若你如此作，則你獲得 2 點生命。不過，如果你選擇了目標，但在該異能試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此異能不會結算。你不會獲得 2 點生命。
- 如果在阿耶尼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。沒有玩家會獲得生命。
- 阿耶尼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獲得飛行與連擊異能。

撒拉守護使 (出現在鵬洛客套牌、歡迎套牌和 *Starter Kit* 中)

{四}{白}{白}

生物 ~ 天使

5/5

飛行 (此生物只能被具飛行或延勢異能的生物阻擋。)

警戒 (此生物攻擊時不需橫置。)

由你操控的其他生物具有警戒異能。

- 生物攻擊之後再失去警戒異能 (最有可能的原因是撒拉守護使離開了戰場) 不會使它成為橫置。
-

雙刃神聖武士 (僅出現在鵬洛客套牌中)

{三}{白}

生物 ~ 人類 / 騎士

3/3

每當你獲得生命時，在雙刃神聖武士上放置一個

+1/+1 指示物。

只要你的總生命為 25 或更多，雙刃神聖武士便具有

連擊異能。(它能造成先攻與普通戰鬥傷害。)

- 每個獲得生命的事件只會讓雙刃神聖武士的第一個異能觸發一次，不論是激情雄辯家的 1 點生命或拂曉天使的 4 點生命。如果你獲得若干數量的生命，且該數量是根據「每有一個」某東西或「等同於」某東西之數量確定，則這只會算作一個獲得生命事件，雙刃神聖武士的異能只會觸發一次。
 - 如果在雙刃神聖武士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繫命異能的生物同時造成戰鬥傷害，則雙刃神聖武士的異能會觸發兩次。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。
 - 如果你因受到先攻戰鬥傷害而使你的總生命低於 25，則雙刃神聖武士會立即失去連擊異能。除非你在常規戰鬥傷害步驟之前將總生命提升回 25 以上，否則它不會造成常規戰鬥傷害。
 - 如果雙刃神聖武士在已有生物造成過戰鬥傷害之後才獲得連擊異能 (最有可能的原因是具繫命異能的生物造成了戰鬥傷害)，則雙刃神聖武士只會造成常規戰鬥傷害。
 - 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，但這不會觸發其第一個異能。
 - 在雙頭巨人遊戲中，只要你隊伍的總生命為 25 或更多，雙刃神聖武士便具有連擊異能。
-

傳音青鳥 (僅出現在鵬洛客套牌中)

{二}{藍}{藍}

生物 ~ 鳥 / 精靈

3/2

閃現 (你可以於你能夠施放瞬間的時機下施放此牌。)

飛行

只要你操控燕靈鵬洛客，傳音青鳥使得+1/+1。

- 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此傳音青鳥受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中燕靈鵬洛客離開戰場而變成致命傷害。

天界清風沐燕靈 (僅出現在鵬洛客套牌中)

{四}{藍}{藍}

傳奇鵬洛客 ~ 燕靈

5

+1：直到你的下一個回合，至多一個目標生物得-

5/-0。

-3：將至多兩個目標生物移回其擁有者手上。

-7：由你操控且具飛行異能的生物得+5/+5 直到回

合結束。

- 沐燕靈的最後一個異能只影響它結算時由你操控且具飛行異能的生物。於該回合稍後時段才由你操控的生物，以及於該回合稍後時段才獲得飛行異能的生物不會得+5/+5。
 - 在多人遊戲中，如果你在沐燕靈的第一個異能結算後、但在你的下一個回合開始前離開了遊戲，則其效應會持續至你原本將開始你下一個回合的時刻為止。該效應既不會立即終止，也不會一直持續。
-

醒屍靈鳥 (出現在鵬洛客套牌和歡迎套牌中)

{四}{黑}{黑}

生物 ~ 鳥 / 精靈

5/5

飛行 (此生物只能被具飛行或延勢異能的生物阻擋。)

{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。

粗蠻饕客 (僅出現在鵬洛客套牌中)

{一}{黑}{黑}

生物 ~ 吸血鬼

1/1

飛行

在你的結束步驟開始時，若本回合中有對手失去過生命，則在粗蠻饕客上放置一個+1/+1 指示物。(傷害會導致失去生命。)

- 粗蠻饕客會檢視你的整個回合來判斷是否有對手失去過生命。具體有多少位玩家失去過生命、失去過多少生命都不重要，它只關心是否有人失去過。而玩家失去生命時粗蠻饕客是否在戰場上也不重要。
- 此異能不關心玩家的生命是否比回合開始時少。如果某玩家失去了 4 點生命，但後來又獲得了 6 點生命，則該玩家仍然失去過 4 點生命。
- 玩家支付生命會導致他們失去生命。

投機吸血鬼 (僅出現在鵬洛客套牌中)

{一}{黑}

生物 ~ 吸血鬼

2/1

{六}{黑}：每位對手各失去 2 點生命且你獲得 2 點生命。

- 在雙頭巨人遊戲中，投機吸血鬼的異能會讓對手隊伍失去 4 點生命且你獲得 2 點生命。

吸血領主索霖 (僅出現在鵬洛客套牌中)

{四}{黑}{黑}

傳奇鵬洛客 ~ 索霖

4

+1：至多一個目標生物得+2/+0 直到回合結束。

-2：吸血領主索霖對任意一個目標造成 4 點傷害。

你獲得 4 點生命。

-8：直到回合結束，每個由你操控的吸血鬼均獲得

「{橫置}：獲得目標生物的操控權。」

- 如果在索霖的第二個異能試圖結算時，所選目標已經是不合法目標，則此異能不會結算。你不會獲得 4 點生命。
- 索霖最後一個異能賦予之異能所產生的改變操控權效應會一直持續下去。該效應不會在清除步驟中消除，且就算索霖和起動了異能的吸血鬼離開戰場，其效應也不會終止。在多人遊戲中，如果你離開遊戲，則它會終止。

索霖的飢渴 (僅出現在鵬洛客套牌中)

{黑}{黑}

瞬間

索霖的飢渴對目標生物造成 2 點傷害，且你獲得 2

點生命。

- 如果在索霖的飢渴試圖結算時，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 2 點生命。

切望血領 (僅出現在鵬洛客套牌中)

{二}{黑}{黑}

生物 ~ 吸血鬼

3/3

由你操控的其他吸血鬼得+1/+1。

- 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此由你操控的其他吸血鬼受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中切望血領離開戰場而變成致命傷害。

盛焰怒火茜卓（僅出現在鵬洛客套牌中）

{四}{紅}{紅}

傳奇鵬洛客～茜卓

4

+1：盛焰怒火茜卓對任意一個目標造成 2 點傷害。

-2：盛焰怒火茜卓對目標生物造成 4 點傷害，且對該生物的操控者造成 2 點傷害。

-8：盛焰怒火茜卓對目標玩家和每個由該玩家操控的生物各造成 10 點傷害。

- 如果在茜卓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。沒有玩家會受到傷害。類似狀況：如果在茜卓的最後一個異能試圖結算時，該目標玩家已經是不合法的目標，則沒有生物會受到傷害。
- 茜卓的最後一個異能是以玩家為目標，而非他們的生物。能以此法對具辟邪異能的生物造成傷害。

茜卓的火焰波（僅出現在鵬洛客套牌中）

{三}{紅}{紅}

巫術

茜卓的火焰波對目標玩家和每個由該玩家操控的生物

各造成 2 點傷害。從你的牌庫和 / 或墳墓場中搜尋

一張名為盛焰怒火茜卓的牌，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

。

- 如果在茜卓的火焰波試圖結算時，該目標玩家已經是不合法目標，則此咒語不會結算。沒有生物或玩家會受到傷害，你也不會搜尋盛焰怒火茜卓。
 - 茜卓的火焰波是以玩家為目標，而非他們的生物。能以此法對具辟邪異能的生物造成傷害。
-

永生鳳凰 (僅出現在歡迎套牌中)

{四}{紅}{紅}

生物 ~ 鳳凰

5/3

飛行 (此生物只能被具飛行或延勢異能的生物阻擋。)

當永生鳳凰死去時，將它移回其擁有者手上。

- 如果永生鳳凰死去，但在其觸發式異能結算前，它就已經離開墳墓場，則它不會移回其擁有者手上。

瓦礫區隱世魔 (僅出現在歡迎套牌中)

{四}{紅}

生物 ~ 食人魔 / 狂戰士

6/5

瓦礫區隱世魔每次戰鬥若能攻擊，則必須攻擊。

- 如果瓦礫區隱世魔因故無法攻擊 (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。

野火元素 (僅出現在鵬洛客套牌中)

{二}{紅}{紅}

生物 ~ 元素

3/3

每當任一對手受到非戰鬥傷害時，由你操控的生物得 +1/+0 直到回合結束。

- 「戰鬥傷害」指由進行攻擊和阻擋的生物在戰鬥中自動造成的傷害。除此之外的其他傷害都算是非戰鬥傷害，包括由進行攻擊或阻擋的生物在戰鬥階段中另外造成者。
- 每個「對手受到非戰鬥傷害」之事件，都只會讓野火元素的異能觸發一次，而不在乎該玩家實際受到之傷害數量多寡。
- 野火元素的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 +1/+0。

- 在多人遊戲中，如果某來源同時向多位對手造成傷害，則有幾位對手受到傷害，野火元素的異能便會觸發相同次數。

鬃毛野豬 (僅出現在歡迎套牌中)

{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。

糙背犀牛 (僅出現在鵬洛客套牌中)

{二}{綠}{綠}

生物 ~ 犀牛

4/4

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。)

每當你施放以糙背犀牛為目標的咒語時，抽一張牌。

- 糙背犀牛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。
- 當你施放具數個目標的咒語時，只要其中至少一個目標是糙背犀牛，糙背犀牛的最後一個異能就會觸發。但如果你在施放咒語時，數次將糙背犀牛指定為其目標，該異能也不會觸發多次。

珍奇獨角獸 (僅出現在歡迎套牌中)

{三}{綠}

生物 ~ 獨角獸

2/2

所有能夠阻擋珍奇獨角獸的生物皆須阻擋之。

- 如果某個由防禦玩家操控的生物因故無法阻擋珍奇獨角獸 (例如已橫置)，它便不用阻擋珍奇獨角獸。如果要支付費用才能讓該生物阻擋珍奇獨角獸，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。

- 如果有多個珍奇獨角獸進行攻擊，則所有能夠阻擋的生物都必須選一個珍奇獨角獸來阻擋，但不需全部都阻擋同一個珍奇獨角獸。

護世俠客薇薇安 (僅出現在鵬洛客套牌中)

{四}{綠}{綠}

傳奇鵬洛客 ~ 薇薇安

3

+1：在至多一個目標生物上放置三個+1/+1 指示物。

-1：從你牌庫頂開始展示牌，直到展示出一張生物牌為止。將該牌置於你手上，並將其餘的牌以隨機順序置於你的牌庫底。

-6：直到回合結束，目標生物得+10/+10 且獲得踐踏異能。

- 如果於薇薇安的第二個異能結算時，你的牌庫中沒有生物牌，則你是展示你的牌庫，然後將其以隨機順序放回。

薇薇安的鱷魚 (僅出現在鵬洛客套牌中)

{二}{綠}

生物 ~ 鱷魚 / 精靈

3/3

只要你操控薇薇安鵬洛客，薇薇安的鱷魚便得+1/+1。

- 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此薇薇安的鱷魚受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中薇薇安鵬洛客離開戰場而變成致命傷害。

魔法風雲會，Magic，依夏蘭，決勝依夏蘭，多明納里亞，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.