

魔法風雲會：起源發布釋疑

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：2015年5月21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。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，請到此與我們聯繫：<http://company.wizards.com/contactus>。

「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：起源系列包括272張牌（101張普通牌，80張非普通牌，55張稀有牌，16張秘稀牌，以及20張基本牌）。

此外還包含16張不會出現在**魔法風雲會：起源**補充包中的牌。這些牌的編號是從273排到288。這些先前系列的重印牌，會隨示範套牌和**套牌構組工具包**這類補充產品一道分發。這些額外的牌具有**魔法風雲會：起源**系列符號，並且在所有可利用**魔法風雲會：起源**的賽制中均可使用。

這十六張牌是：庇護天使、明聖裁定、守望雄鷹、撒拉天使、驅入虛空、神燈巨靈、編紡命運、肉身化塵、心之衰、夢魘、辛格氏吸血鬼、火熱地獄犬、西瓦巨龍、鉛直落下、珍奇獨角獸和躁地猛獸。

售前賽：2015年7月11-12日

上市週末：2015年7月17-19日

歡樂日：2015年8月8-9日

自正式發售當日起，**魔法風雲會：起源**系列便可在有認證之構組賽制中使用，此日期為：2015年7月17日（週五）。在該時刻，標準賽制中將可使用下列牌張系列：**塞洛斯**、**天神創生**、**尼茲之旅**、**魔法風雲會2015**、**韃契可汗**、**龍命殊途**、**韃契龍王**，以及**魔法風雲會：起源**。

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

請至Wizards.com/Locator查詢你附近的活動或販售店。

五位最具代表性的鵬洛客：起源故事

魔法風雲會：起源探索**魔法風雲會**五位最具代表性的鵬洛客背後的起源故事：基定尤拉、傑斯貝連、莉蓮娜維斯、茜卓納拉，以及妮莎瑞文。你將在這整個系列當中看到描述這五位鵬洛客出身時空生活的牌張，

見證點燃這五位鵬洛客之火花的事件，共同經歷他們成為鵬洛客之後的第一次時空旅途。*魔法風雲會：起源*便圍繞這五位鵬洛客展開，而他們也以雙面牌的形式出現在本系列當中。

復出機制：雙面牌

雙面牌原先出現於*依尼翠*環境。與一面為普通牌面，另一面為*魔法風雲會*牌背的牌不同，雙面牌擁有兩個牌面：正面與背面。*魔法風雲會：起源*中有五張雙面牌。這些牌的正面都是傳奇生物，代表所表示之角色的早年生活。而背面則都是鵬洛客，象徵著他們火花點燃後所展現出來的真實力量。

維林逸才傑斯

{一}{藍}

傳奇生物～人類／魔法師

0/2

{橫置}：抽一張牌，然後棄一張牌。如果你的墳墓場中有五張或更多牌，則放逐維林逸才傑斯，然後將他在其擁有者的操控下移回戰場且已轉化。

通念傑斯

藍

鵬洛客～傑斯

5

+1：至多一個目標生物得-2/-0直到你的下一個回合。

-3：本回合中，你可以從你墳墓場中施放目標瞬間或巫術牌。如果該牌於本回合中將置入你的墳墓場，則改為將其放逐。

-9：你獲得具有「每當你施放咒語時，目標對手將其牌庫頂的五張牌置入其墳墓場」的徽記。

處理雙面牌的規則自系列*依尼翠*系列以後並無重大更改（這類牌與顯化此動作的互動除外；下文詳述）。特別一提的是，*魔法風雲會：起源*中的五張雙面牌都沒有讓其在戰場上轉化（改變哪一面朝上）的異能；而是會先放逐自己，然後再進戰場且已轉化。

* 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、力量和防禦力、忠誠、異能等等。當雙面牌在戰場上，則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，則只考慮其正面的特徵。舉例來說，對於上文所提及之牌張而言，該牌在墳墓場中就只有維林逸才傑斯的特徵值，就算它在置入墳墓場之前、在戰場上時是通念傑斯也是一樣。

* 不在戰場上的雙面牌之總魔法力費用，為其正面的總魔法力費用。

* 雙面牌的背面沒有魔法力費用。背面朝上的雙面永久物之總魔法力費用為0。每張雙面牌的背面都有一個顏色標誌，用於設定該牌的顏色。舉例來說，通念傑斯是藍色永久物。

* 雙面牌的背面（在*魔法風雲會：起源*中是鵬洛客那一面）不能被施放。

* 儘管「傳奇規則」與「鵬洛客獨一無二規則」這兩條規則很類似，但這兩條規則所影響的永久物種類並不相同。你可以同時操控維林逸才傑斯和通念傑斯。不過，如果維林逸才傑斯的異能將其放逐並移回戰場且已轉化，則你便會操控兩個具有相同副類別的鵬洛客。你將選擇一個留在戰場上，並將另一個置入其擁有者的墳墓場。

* 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。

* *魔法風雲會：起源*的鵬洛客因其正面的異能之故而返回戰場時，上面會如常地帶有忠誠指示物。

* 在一些罕見的情況下，某些咒語或異能可能會使這五張牌之一於其是生物（正面朝上）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。

* 你能在這類鵬洛客進戰場的回合便起動其上任一忠誠異能。但是，你只能在你的行動階段中，且當堆疊為空的時候如此作。舉例來說，如果該鵬洛客是在戰鬥當中進入戰場，則在你能夠起動其上異能之前，對手就有機會將其去除。

* 如果某張雙面牌被顯化，那麼它會牌面朝下地放進戰場（如果它因其他原因牌面朝下地放進戰場，情況也是如此）。請注意，「牌面朝下」不等同於「背面朝上」。顯化的雙面牌為2/2的生物，沒有名稱、魔法力費用、生物類別和異能。於其處於牌面朝下之狀態期間，它不能轉化。如果該顯化的雙面牌正面是生物牌，則你可以支付其魔法力費用，來將其翻成牌面朝上。若你如此作，則朝上的會是該牌之正面。戰場上的雙面牌不能翻為牌面朝下。

復出的遊戲輔助用品：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，你可以利用某些*魔法風雲會：起源*補充包與*魔法風雲會：起源*售前組合之中的列表牌。當雙面牌處於不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。利用列表牌並非強制，但在比賽中，利用雙面牌的牌手必須利用列表牌或不透明的牌套（或是利用列表牌的同時利用不透明的牌套）。

* 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和你的備牌分開放。

* 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。

* 你只能在列表牌上的填寫欄位中作上正好一個記號，用來表示它代表哪張雙面牌。

* 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），就改為利用實際的雙面牌，並將這張列表牌放到一旁。如果此雙面牌放入非公開區域（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。

新關鍵字：銘勇

銘勇這一觸發式異能會讓你麾下的生物因奮勇擊敵而得到嘉獎，以一個或數個+1/+1指示物（有時還有其他異能）的形式銘記其武勇。

威烈隆護衛

{二}{綠}

生物～人類／修行僧

1/3

銘勇2（當此生物對任一玩家造成戰鬥傷害時，若它未銘勇，則在其上放置兩個+1/+1指示物且它已銘勇。）
每當一個由你操控的生物銘勇時，抽一張牌。

銘勇的正式規則解析如下：

702.111.銘勇

702.111a 銘勇屬於觸發式異能。「銘勇N」意指「當此生物對任一玩家造成戰鬥傷害時，若它未銘勇，則在其上放置N個+1/+1指示物且它已銘勇。」

702.111b 「已銘勇」此字樣並無規則含義，此代稱僅用作標記，供銘勇異能及其他咒語和異能辨識之用。只有永久物能夠銘勇。一旦某永久物已銘勇後，它便會一直保持已銘勇，直到它離開戰場為止。「已銘勇」不屬於異能，也不是該永久物之可複製特徵值之一。

702.111c 如果某生物具有數個銘勇異能，則每一個都會分別觸發。第一個結算的此類異能會讓該生物銘勇，後續的異能不會生效（參見規則603.4）。

* 當生物對鵬洛客或另一個生物造成傷害時，銘勇異能不會觸發。當生物對任一玩家造成非戰鬥傷害時，它也不會觸發。

* 如果某個具銘勇異能的生物因其造成的傷害被轉移，而對其操控者造成了戰鬥傷害，則銘勇會觸發。

* 如果銘勇異能觸發，但在該異能結算前，該生物離開了戰場，則該生物不會銘勇。註記著在「每當一個生物銘勇時」觸發的異能不會觸發。

新異能提示：精熟咒語

精熟咒語是見於部分瞬間和巫術上的新異能提示，提醒你如果你的墳墓場中有兩張或更多的瞬間和／或巫術牌，則此咒語會得到加強。異能提示以斜體字的型態出現，且並無規則含義（譯註：中文版的文字欄並未以斜體印刷）。

暴烈衝動

{紅}

瞬間

暴烈衝動對目標生物造成2點傷害。

精熟咒語～如果你墳墓場中有兩張或更多的瞬間和／或巫術牌，則改為暴烈衝動對該生物造成3點傷害。

* 於咒語結算時，才會去檢查你的墳墓場中是否有兩張或更多的瞬間和／或巫術牌，並以此來決定精熟咒語異能是否生效。由於你在進行檢查時，該咒語仍然在堆疊上，因此這個咒語本身不會結算在內。

* 有些精熟咒語異能會產生額外的效應，另一些則會部分或全部代替咒語原本的正常效應。欲知特定具精熟咒語異能牌張的詳細資訊，請參閱本文的「單卡解惑」部分。

新關鍵字：威懾

一些生物十分可怕，以至於敵對生物都不敢單獨面對它們。威懾是代表某個現存異能的新關鍵字。具威懾異能的生物只能被兩個或更多生物阻擋。

威懾的正式規則解析如下：

702.110.威懾

702.110a 威懾屬於躲避式異能。

702.110b 具威懾異能的生物只能被兩個或更多生物阻擋。（請參見規則509，「宣告阻擋者步驟」。）

702.110c 同一個生物上的數個威懾異能並無意義。

* 對於某個具威懾異能且正進行攻擊的生物而言，一旦它被兩個或更多生物合法阻擋之後，再將其中的一個或數個阻擋者移出戰鬥，並不會更改或撤銷這次阻擋。

復出關鍵字：靈技

靈技從**魔法風雲會：起源**此系列開始成為「常青」異能，這意味著它可以在任一**魔法風雲會**系列中出現（但這並不是說以後的每個系列它就一定會出現）。它在**變契可汗**首次亮相。靈技此關鍵字會讓生物在你每次施放非生物咒語時變得更強。

介斯盜賊

{二}{藍}

生物～人類／浪客

1/3

靈技（每當你施放非生物咒語時，此生物得+1/+1直到回合結束。）

每當介斯盜賊對任一玩家造成戰鬥傷害時，抽一張牌。

靈技的正式規則解析如下：

702.107.靈技

702.107a 靈技屬於觸發式異能。「靈技」意指「每當你施放非生物咒語時，此生物得+1/+1直到回合結束。」

702.107b 如果某生物具有數個靈技異能，則每一個都會分別觸發。

* 只要你施放的咒語不含生物此類別，靈技異能便會觸發。對於具多個類別的咒語而言，只要此咒語諸類別中包含生物（例如神器生物），靈技異能便不會在你施放此咒語時觸發。使用地同樣不會觸發靈技異能。

* 靈技異能進入堆疊時會位於觸發此異能之咒語的上方。它會比該咒語先一步結算。

* 一旦觸發，靈技便與觸發它的咒語不再有關連。若該咒語被反擊，靈技異能依舊會結算。

復出關鍵字動作：占卜

占卜從**魔法風雲會：起源**開始成為「常青」關鍵字動作，這意味著它可以在任一**魔法風雲會**系列中出現（但這並不是說以後的每個系列它就一定會出現）。占卜最近曾在**塞洛茹**環境出現。占卜可以讓你瞥視未來，並可能將其一手改寫。

解讀骨卦

{二}{黑}

巫術

占卜2，然後抽兩張牌。你失去2點生命。（占卜2的流程是檢視你牌庫頂的兩張牌，然後將其中任意數量的牌以任意順序置於你牌庫底，其餘則以任意順序置於你牌庫頂。）

占卜的正式規則解析如下：

701.18.占卜

701.18a 「占卜N」的字樣意指檢視你牌庫頂的N張牌，然後將其中任意數量的牌以任意順序置於你的牌庫底，其餘則以任意順序置於你牌庫頂。

* 當你占卜時，你可以將所有看過的牌放回你的牌庫頂，或是可以將所有這些牌放到你的牌庫底，或是可以將這些牌部分放到牌庫頂，部分放到牌庫底。

* 不論你要將這些牌放到何處，都由你選擇其順序。

* 你依照牌上所述的順序來執行各項動作。對某些咒語與異能來說，這代表了 you 將最後才占卜。而對其他的來說，這代表了 you 將先占卜、然後才執行其他動作。

* 占卜會出現在一些具有一個或多個目標的咒語和異能上。若該咒語或異能試圖結算時所有目標均不合法，則它會被反擊，且其所有效應都不會生效。你將不會占卜。

有關踐踏異能的說明

從魔法風雲會：起源開始，踐踏異能有了新的規則提示，如下所示。踐踏的運作方式並無變化。更改規則提示只為更加清晰和簡潔。

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。）

組合：「對色痛地」

魔法風雲會：起源包含了一組五個非基本地，它們能橫置產生兩種敵對色之一。

羅堰荒野
地

{橫置}：加{一}到你的魔法力池中。

{橫置}：加{黑}或{綠}到你的魔法力池中。羅堰荒野對你造成1點傷害。

* 對你造成傷害是第二個魔法力異能的一部分。它不用到堆疊，且不能被回應。

* 和大多數地一樣，這個組合中的所有地都是無色。對你造成之傷害的來源是無色來源。

單卡解惑

白色

什一稅大天使

{一}{白}{白}{白}

生物～天使

3/5

飛行

只要什一稅大天使未橫置，則對每個生物而言，除非其操控者為其支付{一}，否則它不能攻擊你或由你操控的鵬洛客。

只要什一稅大天使正進行攻擊，則對每個生物而言，除非其操控者為其支付{一}，否則它不能進行阻擋。

* 如果你操控未橫置的什一稅大天使，則你的對手可以選擇不以若能攻擊則必須攻擊的生物進行攻擊。同理，你操控正進行攻擊的什一稅大天使時，對手也能選擇不讓「若能阻擋，則必須阻擋」的生物進行阻擋。

* 在雙頭巨人賽制之中，如果某玩家操控什一稅大天使，對每個生物而言，除非其操控者為其支付{一}，否則它不能攻擊前者玩家的隊伍或由該玩家操控的鵬洛客。而生物依舊可以不用支付費用來攻擊由該玩家隊友操控的鵬洛客。

福佑精靈

{二}{白}

生物～精靈

2/2

飛行

每當你施放結界咒語時，在福佑精靈上放置一個+1/+1指示物。

* 福佑精靈的異能會比觸發它的結界咒語先一步結算。

天界火光

{白}{白}

瞬間

目標玩家犧牲一個進行攻擊或阻擋的生物。

* 天界火光僅以玩家（而非任何生物）為目標。舉例來說，能以此法犧牲具有辟邪或反白保護異能的生物。

* 如果該玩家犧牲某個進行阻擋的生物，則該生物曾阻擋的所有攻擊生物仍已被阻擋。除非屬於下列情形之一，否則該生物便不會造成戰鬥傷害：該生物具有踐踏異能；該生物同時被其他生物阻擋。

* 直到戰鬥結束步驟結束為止，生物依舊處於「進行攻擊」或「進行阻擋」的狀態。玩家仍有可能在戰鬥當中，但於戰鬥傷害已造成之後（具體來說，於戰鬥傷害步驟或戰鬥結束步驟當中）再施放天界火光。在此時點，只有那些進行了攻擊或阻擋，且自戰鬥傷害存活下來的生物可以犧牲。

前鋒團僧侶

{一}{白}

生物～人類／僧侶

2/2

當前鋒團僧侶進戰場時，你每操控一個名稱為前鋒團僧侶的生物，便獲得2點生命。

* 於該異能結算時，才會計算由你操控且名稱為前鋒團僧侶的生物數量，並以此來決定獲得多少生命。如果觸發了該異能的前鋒團僧侶此時仍然在戰場上，那麼它會將自己計算在內。

阿喀洛斯英雄庫忒昂

{白}

傳奇生物～人類／士兵

2/1

在戰鬥結束時，若阿喀洛斯英雄庫忒昂和至少兩個其他生物在本次戰鬥中攻擊過，則放逐庫忒昂，然後將他在其擁有者的操控下移回戰場且已轉化。

{二}{白}：庫忒昂獲得不滅異能直到回合結束。

百戰基定

白

鵬洛客～基定

3

+2：至多一個目標由對手操控的生物於其操控者的下一個回合中若能攻擊百戰基定，則須如此作。

+1：直到你的下一個回合，目標生物獲得不滅異能。重置該生物。

0：直到回合結束，百戰基定成為4/4，具不滅異能的人類／士兵生物，且仍是鵬洛客。防止本回合中將對他造成的所有傷害。

* 庫忒昂的第一個異能會計入攻擊過但已不在戰場上的生物（也許因為它們沒能活過戰鬥傷害）。它不會將「放進戰場且正進行攻擊」的生物計算在內，這是因為這類生物從未被宣告為攻擊者。

* 基定的第一個異能會使得一個生物若能攻擊他，則必須攻擊之。如果某生物在其操控者的宣告攻擊者步驟中處於以下狀況：該生物已橫置；它正受某咒語或異能之影響而不能攻擊；或其操控者並未在其回合開始時持續操控它，該生物便不能攻擊。如果要支付費用才能讓該生物攻擊，則這並不會強迫其操控者必須支付該費用。若他不支付費用，則該生物不至於必須要攻擊。

* 如果基定不能被攻擊，也許是因為他在該生物操控者的下一個戰鬥之前就離開了戰場，那麼該生物可以攻擊你，攻擊由你操控的另一個鵬洛客，或其操控者也可以選擇完全不用它攻擊。

* 如果被基定的第一個異能指定為目標的生物在它有機會攻擊基定之前改變了操控者，則該異能會在其新操控者的下一個回合中生效。

* 如果基定因其第三個異能變成生物，也不會算作有生物進戰場。基定已經在戰場上；他只是改變了類別而已。會因生物進戰場而觸發的異能並不會觸發。

* 基定的第三個異能會使他成為具有人類／士兵這樣生物類別組合的生物。他依舊是鵬洛客，且依舊有基定這個鵬洛客類別。（他也保有其他原本可能具有的牌張類別或副類別。）每個副類別都分別歸於所屬的牌張類別：基定就只是鵬洛客類別（而非生物類別），人類與士兵也就只是生物類別（而非鵬洛客類別）。

* 如果你啟動基定的第三個異能，然後他受到無法防止的傷害，則該傷害會產生所有能夠生效的效果：特別來說，傷害會標記在基定上（因為他是個生物），並且將使得該數量的忠誠指示物從他上面移去（因為他是鵬洛客）。如果基定上沒有忠誠指示物，則他會於處理狀態動作時置入其擁有者的墳墓場。（只要他還具有不滅異能，標記其上的傷害不會導致他被消滅。）

* 假如你啟動了基定的第三個異能，然後某對手在戰鬥前獲得他的操控權。你可以利用自己任意數量的生物來攻擊基定（因為他依舊是鵬洛客）。然後基定可以進行阻擋（因為他是生物）。他可以阻擋任何合法進行攻擊的生物，甚至包括攻擊他的。在戰鬥中，他同時以被攻擊的鵬洛客和／或阻擋生物的身份運作，依實際狀況來決定。舉例來說，他會對被他阻擋的任何生物造成戰鬥傷害，但他不會對任何攻擊他、且未受阻擋的生物造成戰鬥傷害。

基定的方陣兵團

{五}{白}{白}

瞬間

將四個2/2白色，具警戒異能的騎士衍生生物放進戰場。

精熟咒語～如果你墳墓場中有兩張或更多的瞬間和／或巫術牌，則由你操控的生物獲得不減異能直到回合結束。

* 如果精熟咒語異能生效，則這四個騎士衍生物也將獲得不減異能直到回合結束。

聖術士之攫

{一}{白}

結界～靈氣

結附於生物

所結附的生物得+1/+1且具有「每當此生物攻擊時，橫置目標由防禦玩家操控的生物。」

* 賦予所結附生物的觸發式異能會在宣告阻擋者之前橫置該生物。

* 所結附的生物獲得之觸發式異能的來源為聖術士之攫所結附的生物，而非聖術士之攫本身。舉例來說，若所結附的生物不是白色，該異能可以指定具反白色保護的生物為目標。

聖潔月光

{一}{白}

瞬間

直到回合結束，如果某生物將進戰場，且未有玩家施放之，則改為將它放逐。

抽一張牌。

* 在聖潔月光結算之後，如果任一衍生生物將被放進戰場，則它會改為被放進放逐區，然後消失。就算玩家確實施放了能產生衍生生物的咒語，所成的衍生生物也從未被施放過。

* 玩家施放的生物不會受到聖潔月光的影響，至於生物是從哪個區域施放的，或是施放該生物時是否支付過其魔法力費用，這兩點都不重要。

典獄長希瑟思

{三}{白}{白}

傳奇生物～人類／士兵

4/4

閃現（你可以於你能夠施放瞬間的時機下施放此咒語。）

每當一個生物對你造成戰鬥傷害時，若典獄長希瑟思是於本回合進戰場，則放逐該生物，直到希瑟思離開戰場為止。（該生物會在其擁有者的操控下移回。）

* 希瑟思的異能會產生一個有持續時限的區域轉變。這類異能與諸如遺忘輪的這類過往卡牌上異能有相似之處。但是，和遺忘輪不同，類似於希瑟思這樣的牌只有一個異能，產生兩個一次性效應：一個是在該異能結算時放逐生物，另一個是在希瑟思離開戰場後立刻將所放逐的牌移回戰場。

* 如果希瑟思在它的觸發式異能結算前離開戰場，則對你造成戰鬥傷害的生物不會被放逐。

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

* 如果衍生生物被放逐，它將會消失。它將不會移回戰場。

* 所放逐的牌會在希瑟思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。

* 在多人遊戲中，如果希瑟思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。

白蘭騎士
{白}{白}
生物～人類／騎士
2/2
先攻

當白蘭騎士進戰場時，若由某對手操控的地比你多，則你可以從你牌庫中搜尋一張平原牌，將之放進戰場，然後將你的牌庫洗牌。

* 白蘭騎士的觸發式異能具有「以『若』開頭的子句」。這代表了(1)如果任一對手操控的地都沒有比你多，此異能便完全不會觸發；以及(2)如果此異能結算時，任一對手操控的地都沒有比你多，此異能便失效。

* 你搜尋的平原不一定要是基本地。舉例來說，你可以將一個聖潔鍛爐放進戰場。

騎士驍勇
{四}{白}
結界～靈氣
結附於生物

當騎士驍勇進戰場時，將一個2/2白色，具警戒異能的騎士衍生生物放進戰場。（此生物攻擊時不需橫置。）所結附的生物得+2/+2且具有警戒異能。

* 你必須以一個生物為目標，才能施放騎士驍勇。如果於騎士驍勇試圖結算時，該生物已經是不合法目標，則騎士驍勇將被反擊，且不會進戰場。你不會獲得騎士衍生物。

大步飛躍
{一}{白}
瞬間

直到回合結束，目標生物得+2/+2且獲得飛行異能。（它只能被具飛行或延勢異能的生物阻擋。）

* 在一個生物被阻擋之後賦予它飛行異能，並不會改變或撤銷此次阻擋。如果你想讓飛行異能對該阻擋造成影響，則你必須最遲在宣告攻擊者步驟中施放大步飛躍。

調查謀殺

{一}{白}

結界～靈氣

結附於由你操控的生物

當所結附的生物死去時，將X個1/1白色士兵衍生生物放進戰場，X為其力量。

* 會檢查所結附的生物最後在戰場上時的力量來決定產生多少個士兵衍生物。

* 如果另一位玩家獲得調查謀殺或是所結附的生物這兩者其一的操控權（而非兩者都獲得），則調查謀殺將會是結附在不合法的永久物上。此靈氣將會因狀態動作置入其擁有者的墳墓場。

虛位印記

{三}{白}{白}

結界

每當你施放結界咒語時，將一個4/4白色，具飛行異能的天使衍生生物放進戰場。

* 此觸發式異能會比觸發它的結界咒語先一步結算。

* 當你施放結界咒語時，在此異能將天使衍生物放進戰場前，你必須先為該咒語選擇目標。換句話說，你不能施放靈氣咒語，並試圖結附於將會產生的天使。

* 施放虛位印記不會觸發其本身的異能。它必須在戰場上才能讓其異能觸發。

尼茲星域

{四}{白}

結界

在你的維持開始時，你可以將目標結界牌從你的墳墓場移回戰場。

只要你操控五個或更多結界，則每個由你操控且非靈氣的其他結界均是生物，其基礎力量與基礎防禦力各等同於本身的總魔法力費用，且仍具有原本類別。

* 如果第一個異能將一張靈氣牌移回戰場，則於該靈氣進戰場時，為其選擇一個要結附的對象。如果沒有該靈氣能夠合法結附的對象，則它留在墳墓場中。

* 請注意，如果靈氣以此法移回戰場，則它結附的任何東西既不是尼茲星域異能的目標，也不是該靈氣牌本身的目標。舉例來說，你可以此法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。

* 非生物永久物變成生物後，除非其操控者在他最近的一回合開始時便持續操控它，它才能攻擊，其{橫置}異能也才可以起動。該永久物成為生物的時間長短並不重要。

壓制栓鏈

{三}{白}

結界～靈氣

結附於非地永久物

所結附的永久物不能進行攻擊或阻擋，其起動式異能也不能起動。

* 壓制栓鏈能夠結附於任何非地永久物，而不僅僅是生物。

* 起動式異能會包含冒號。它們通常會寫成「[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。鵬洛客的忠誠異能屬於起動式異能。

報應迅至

{一}{白}

巫術

精熟咒語～如果你墳墓場中有兩張或更多的瞬間和／或巫術牌，則你可以將報應迅至視同具有閃現異能地來施放。（你可以於你能夠施放瞬間的時機下施放它。）

消滅目標已橫置的生物。

* 只有於你開始施放報應迅至時，你墳墓場中瞬間和／或巫術牌的數量才重要。一旦它被施放後，該數量就不重要了，且不會影響報應迅至結算。

偏執致悲

{三}{白}{白}

巫術

對每位玩家而言，你從由該玩家操控的永久物中選擇一個神器，一個生物，一個結界和一個鵬洛客。然後每位玩家各犧牲所有由他操控的其他非地永久物。

* 所選的永久物都不是偏執致悲的目標。

* 如果某個永久物具有多於一個受影響的類別，則它可以算成其中任一個。舉例來說，你可以選擇一個神器生物作為留下的神器，另一的生物作為留下的生物，一個結界生物作為留下的結界。同樣地，你可以選擇一個結界生物，既作為留下的生物，又當作留下的結界，即使該玩家還操控了另一個生物和／或另一個結界。

維林翼駒

{二}{白}

生物～飛馬

2/1

飛行

非生物咒語增加{一}來施放。

* 此異能會影響每個不是生物的咒語，包括你自己的。

* 此異能會影響你施放每個非生物咒語所需支付的費用（其總費用），但不會改變該咒語的魔法力費用或總魔法力費用。

* 當決定某咒語的總費用時，增加其費用的效應會先生效，然後才輪到減少其費用的效應。

藍色

高等仲裁者阿哈瑪瑞特

{五}{藍}{藍}

傳奇生物～史芬斯

5/5

飛行

於高等仲裁者阿哈瑪瑞特進戰場時，每位對手各展示其手牌。你選擇一個以此法展示之非地牌的名稱。
所有對手都不能施放具該名稱的咒語（只要此生物在戰場上，對手就不能如此作）。

* 阿哈瑪瑞特的第二個異能是在「於阿哈瑪瑞特進戰場時」這一時點生效。在選擇牌名稱與阿哈瑪瑞特的最後一個異能開始生效這兩個時點之間，沒有玩家能夠施放咒語或起動異能。

* 你只選擇一個牌名，而不是每有一位對手便選擇一個牌名。

* 雖然所有對手都不能施放具該名稱的咒語，但咒語或異能仍能將具該名稱的永久物牌放進戰場。

* 如果你的所有對手手上都沒有非地牌，則你不能選擇牌的名稱。在此情況下，阿哈瑪瑞特的最後一個異能不會影響任何咒語的施放。

* 如果具所選之名稱的牌具有變身異能，則對手仍能牌面朝下地施放之。具有該所選名稱的牌也可以被顯化。

神器師的頓悟

{二}{藍}

瞬間

抽兩張牌。如果你未操控神器，則棄一張牌。

* 如果你操控至少一個神器，則就算你想要棄牌，你也不能如此作。

精心驅散

{二}{藍}

瞬間

除非目標咒語的操控者支付{三}，否則反擊之。

精熟咒語～如果你墳墓場中有兩張或更多的瞬間和／或巫術牌，則占卜2。（占卜2的流程是檢視你牌庫頂的兩張牌，然後將其中任意數量的牌以任意順序置於你牌庫底，其餘則以任意順序置於你牌庫頂。）

* 如果精熟咒語異能生效，則就算該咒語的操控者支付了{三}，你也會占卜2。

* 有一種少見情況：當你墳墓場裡已經有一張瞬間或巫術牌的情況下，你以自己操控的某個瞬間或巫術咒語為目標施放精心驅散。此時，如果你不支付{三}，該咒語便會被反擊，並置入你的墳墓場。然後精熟咒語異能會生效，你將占卜2。

幽閉恐怖症

{一}{藍}{藍}

結界～靈氣

結附於生物

當幽閉恐怖症進戰場時，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。

* 幽閉恐怖症的目標與結附對象可以是已橫置的生物，也可以是未橫置的生物。

* 所結附的生物依舊能以其他方式重置。幽閉恐懼症仍結附於該生物上，且該生物於其操控者的重置步驟中依然不能重置。

重啟一日

{二}{藍}

巫術

每位玩家將其手牌與墳墓場洗入其牌庫，然後各抽七張牌。如果是在你的回合中，則結束本回合。（放逐堆疊中的所有咒語和異能，包括這張牌。你將手牌棄掉，直到滿足手牌上限為止。生物上的傷害消失，並且註記著「本回合」與「直到回合結束」的效應均結束。）

* 以此法結束本回合，意指依序執行下列事項：1) 放逐堆疊中的所有咒語與異能。這包括了不能被反擊的咒語與異能。2) 如果有進行攻擊或阻擋的生物，則它們將被移出戰鬥。3) 檢查狀態動作。玩家都不會獲得優先權，且觸發式異能也不會進入堆疊。4) 當前的階段和／或步驟結束。遊戲一路略過，直到清除步驟。5) 清除步驟會完整執行。

* 如果此流程中觸發了任何觸發式異能，它們會在清除步驟中進入堆疊。如果發生此狀況，雙方玩家將有機會施放咒語與起動異能，然後在該回合完全結束前會有另一個清除步驟。

* 雖然被放逐的其他咒語與異能不會有機會結算，它們依舊不算是被反擊。

* 任何「在下一個結束步驟開始時」的觸發式異能在該回合都沒有機會觸發，因為結束步驟已被略過。這些異能會在下個回合的結束步驟開始時觸發。會在其他階段或步驟開始時觸發的異能也將比照辦理。

* 於重啟一日開始結算時，如果你的手牌和墳墓場裡都沒有牌，你依舊要將你的牌庫洗牌，然後抽七張牌。

深海懼蛇

{四}{藍}{藍}

生物～巨蛇

6/6

除非你的墳墓場中有七張或更多牌，否則深海懼蛇不能攻擊。

* 只有於宣告攻擊者的時候，深海懼蛇的異能才會進行檢查。在深海懼蛇合法攻擊後，減少你墳墓場中的牌數量不會使它停止攻擊。

迫離浪潮

{X}{藍}{藍}

巫術

將所有總魔法力費用等於或小於X的非地永久物移回其擁有者手上。

* 若永久物的魔法力費用中包含{X}，則X為0。

* 衍生物的總魔法力費用為0，除非它已經複製了別的東西；如果是這種情況，則它的魔法力費用與它所複製的東西相同。

仙靈惡徒

{藍}

生物～仙靈／浪客

1/1

飛行（此生物只能被具飛行或延勢異能的生物阻擋。）

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。若否，該異能將根本不會觸發。此異能試圖結算時，還會再檢查一次。如果在該時刻，你未操控另一個名為仙靈惡徒的生物，則該異能不會生效。

* 如果多個仙靈惡徒同時進戰場，它們的觸發式異能全都會觸發。

水流鞭

{二}{藍}

瞬間

進行攻擊的生物得-2/-0直到回合結束。

抽一張牌。

* 就算沒有進行攻擊的生物，你也可以只為了抽一張牌而施放水流鞭。

維林逸才傑斯

{一}{藍}

傳奇生物～人類／魔法師

0/2

{橫置}：抽一張牌，然後棄一張牌。如果你的墳墓場中有五張或更多牌，則放逐維林逸才傑斯，然後將他在其擁有者的操控下移回戰場且已轉化。

通念傑斯

藍

鵬洛客～傑斯

5

+1：至多一個目標生物得-2/-0直到你的下一個回合。

-3：本回合中，你可以從你墳墓場中施放目標瞬間或巫術牌。如果該牌於本回合中將置入你的墳墓場，則改為將其放逐。

-9：你獲得具有「每當你施放咒語時，目標對手將其牌庫頂的五張牌置入其墳墓場」的徽記。

* 維林逸才傑斯的起動式異能會在你棄一張牌之後檢查你的墳墓場中是否有五張或更多牌。在其他時候將第五張牌置入你的墳墓場並不會放逐傑斯，且就算你墳墓場裡有五張或更多牌，傑斯也不會在進戰場的時候就被放逐。

* 如果你起動通念傑斯的第二個異能，你必須遵守施放該牌張類別的時機規則。舉例來說，如果你指定巫術牌為目標，則你可以在你的行動階段當中且堆疊為空的時候施放之。你支付該咒語的所有費用。

* 如果你該回合不施放該牌，則什麼都不會發生。它會留在你的墳墓場中。

* 該牌只有從墳墓場中施放且被放回墳墓場（由於完成結算或被反擊）的情況下才需將之放逐。如果在任何時候，該牌前往不公開區域（例如你的手牌或你的牌庫），則此效應便無法找到這張牌。它不會被放逐，就算該牌於本回合的稍後時段內進入你的墳墓場中也是一樣。

傑斯的聖所

{三}{藍}

結界

你施放的瞬間與巫術咒語減少{一}來施放。

每當你施放一個瞬間或巫術咒語時，占卜1。（檢視你牌庫頂的牌。你可以將該牌置於你的牌庫底。）

* 傑斯的聖所之第一個異能不能減少瞬間或巫術咒語的有色魔法力要求。

* 如果施放瞬間或巫術咒語需要支付額外費用，則先由其效應生效後，才輪到減少費用者生效。

* 傑斯的聖所可以減少替代性費用，例如奇蹟或超載費用。

* 傑斯的聖所的占卜異能會比觸發它的瞬間或巫術咒語先一步結算。

米捷干涉師

{二}{藍}

生物～維多肯／魔法師

1/4

閃現（你可以於你能夠施放瞬間的時機下施放此咒語。）

當米捷干涉師進戰場時，你可以將目標咒語或異能的一個目標改為米捷干涉師。

* 如果將某咒語或異能的一個目標轉為米捷干涉師後，會使得該咒語或異能的其他目標變得不合法，則原本的目標組合將維持不變。

* 如果該咒語或異能的用詞中包含了數個「目標」一詞，則當米捷干涉師的異能結算時，你選擇哪一個目標將會改成米捷干涉師。

* 除非米捷干涉師符合目標的所有條件，才會改變該咒語或異能的目標。如果某咒語或異能具有數個目標，例如送入夢鄉，則你只能將其中一個目標改為米捷干涉師。

* 如果某咒語或異能的目標數量可變動，則你不能更改目標的數量。

* 如果米捷干涉師在其異能結算前便已離開戰場，則這些目標維持不變。

* 即使米捷干涉師並非某咒語或異能的合法目標，米捷干涉師的觸發式異能依舊能選擇該咒語或異能為目標。但是，該咒語或異能的目標時會維持不變。

* 如果米捷干涉師的觸發式異能指定沒有目標的咒語或異能為目標，則什麼都不會發生。。

心靈抗辯

{一}{藍}

瞬間

反擊目標瞬間或巫術咒語，且該咒語須以你為目標。

精熟咒語～如果你墳墓場中有兩張或更多的瞬間和／或巫術牌，則你可以複製以此法被反擊的咒語。你可以為該複製品選擇新的目標。

* 目標瞬間或巫術咒語可以有其他目標，只要其中一個目標是你就行。

* 如果精熟咒語異能生效，則只有心靈抗辯反擊了該瞬間或巫術咒語，你才能創造其複製品。如果該咒語不能被咒語或異能反擊，你不會獲得複製品。

* 若心靈抗辯產生了該咒語的複製品，則你操控該複製品。該複製品是在堆疊上產生，所以它並非被「施放」的。會因玩家施放咒語而觸發的異能並不會觸發。然後在雙方玩家有機會施放咒語與起動異能後，該複製品將如同一般咒語地結算。

* 複製品的目標將與原版咒語相同，除非你選擇新的目標。你可以改變任意數量的目標，不論全部改變或部分改變都行。如果對其中的一個目標而言，你無法選擇一個新的合法目標，則它會保持原樣而不改變（即使現在的目標並不合法）。

* 如果所複製的咒語具有模式（也就是說，它註記著「選擇一項～」或類似者），則複製品的模式會與原版咒語相同。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，則該複製品的X數值均與原版咒語相同。

* 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。舉例來說，如果某玩家犧牲了某個3/3生物來施放投擲，而你複製它，則投擲之複製品也會對其目標造成3點傷害。

* 如果某複製品註記著它會影響「你」，則它會影響該複製品的操控者，而非原版咒語的操控者。類似狀況：如果某複製品註記著它會影響某位「對手」，則它會影響該複製品的操控者之對手，而非原版咒語的操控者之對手。

送入夢鄉

{一}{藍}

瞬間

橫置至多兩個目標生物。

精熟咒語～如果你墳墓場中有兩張或更多的瞬間和／或巫術牌，則這些生物於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。

* 如果精熟咒語異能生效，受送入夢鄉影響的生物於其原先操控者的下一個重置步驟開始前，已經由其他玩家操控，則送入夢鄉會使它於其新任操控者的下一個重置步驟中不能重置。

* 送入夢鄉可以指定已橫置的生物為目標。如果在此咒語結算（且該精熟咒語異能生效）時，任一目標生物已橫置，則該生物會持續橫置，並且於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。

* 如果你選擇了兩個目標（且精熟咒語異能生效），且其中一個目標於送入夢鄉結算時已不合法，則該生物不被橫置，且它於其操控者的下一個重置步驟中仍能如常重置。它不會受到送入夢鄉的任何影響。

獨立派銷法師

{三}{藍}

生物～人類／魔法師

2/2

當獨立派銷法師進戰場時，你可以將目標生物移回其擁有者手上。

* 獨立派銷法師的異能可以指定本身為目標。

魂刃巨靈

{三}{藍}{藍}

生物～巨靈

4/3

飛行

每當你施放非生物咒語時，由你操控的生物得+1/+1直到回合結束。

* 只要你施放的咒語不含生物此類別，魂刃巨靈的異能便會觸發。對於具多個類別的咒語而言，只要此咒語諸類別中包含生物（例如神器生物），該異能便不會在你施放此咒語時觸發。使用地同樣不會造成它觸發。

* 魂刃巨靈的異能進入堆疊時會位於觸發此異能之咒語的上方。它會比該咒語先一步結算。

史芬斯的指導

{二}{藍}

結界

每當你抽一張牌時，目標對手將其牌庫頂的兩張牌置入其墳墓場。若這兩張牌都為非地牌，且兩者之間具共通的顏色，則重複此流程。

{五}{藍}：抽一張牌，然後棄一張牌。

* 「無色」不算是一種顏色，所以將兩張無色牌置入墳墓場不會重複此流程。

* 只要兩張牌具有共通顏色，且都不是地牌，則此流程會一直重複。

讀心天賦

{二}{藍}{藍}

巫術

目標對手展示其牌庫頂的七張牌。你可以施放其中的一張瞬間或巫術牌，且不需支付其魔法力費用。然後該玩家將其餘的牌置入其墳墓場。

精熟咒語～如果你墳墓場中有兩張或更多的瞬間和／或巫術牌，則改為你可以如此施放至多兩張所展示的瞬間和／或巫術牌，而非一張。

* 如果精熟咒語異能生效，則你將按順序施放這兩張牌。你後施放的牌將會先結算。

* 於讀心天賦結算時，你從對手的牌庫中施放瞬間和／或巫術牌。這不會受到牌張類別的使用時機限制。其他的使用時機限制則不會被忽略（例如「只能在戰鬥中施放[此牌]」）。

* 這些牌結算後會置入其擁有者的墳墓場，而非你的。

* 如果你無法施放瞬間或巫術牌（可能是因為沒有合法目標），或你选择不施放，則讀心天賦結算完畢。被展示出來且你未施放的牌會置入該玩家的墳墓場。

* 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。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。

* 如果該牌的魔法力費用中包含了{X}，則你必須選擇此值為0。

振翼機情報網

{二}{藍}{藍}

結界

在你的維持開始時，若你操控神器，則將一個1/1無色，具飛行異能的振翼機衍生神器生物放進戰場。每當由你操控的一個或數個神器生物對任一玩家造成戰鬥傷害時，抽一張牌。

* 振翼機情報網的第一個異能具有「以『若』開頭的子句」。這代表了(1)於你的維持開始時，如果你操控了神器，此異能才會觸發；以及(2)如果此異能結算時，你未操控神器，此異能便不會生效。

* 最後一個異能最多可在每個戰鬥傷害步驟中觸發一次。不過，如果至少一個由你操控的神器生物具有先攻異能，而其他的不具有該異能；或者如果一個由你操控的神器生物具有連擊異能，則振翼機情報網的最後一個異能每次戰鬥能觸發兩次：每個戰鬥傷害步驟各一次。

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。

旋翼浪客

{二}{藍}{藍}

生物～人類／浪客／神器師

2/2

當旋翼浪客進戰場時，將兩個1/1無色，具飛行異能的振翼機衍生神器生物放進戰場。
橫置兩個由你操控且未橫置的神器：目標生物本回合不能被阻擋。

* 你可以橫置任何兩個由你操控且未橫置的神器，包括你並未在自己最近的一回合開始時持續操控的神器生物。

* 在某個生物被阻擋後才起動旋翼浪客的第二個異能，並不會使它成為未受阻擋。

破志師

{三}{藍}{藍}

生物～人類／魔法師

2/3

每當一個由對手操控的生物成為由你操控之咒語或異能的目標時，於你操控破志師的時段內，獲得該生物的操控權。

* 如果破志師離開戰場，則你不再操控它，且其改變操控權的效應結束。

* 如果在破志師的異能結算前，你便已失去其操控權，則你完全不會獲得該生物的操控權。

* 如果另一位玩家獲得破志師的操控權，則其改變操控權的效應結束。即使你重獲破志師的操控權，也不會使你重獲該生物的操控權。

黑色

枯靈法師

{三}{黑}

生物～人類／魔法師

2/3

每當你施放結界咒語時，你可以令目標生物得-2/-2直到回合結束。

* 枯靈法師的異能會比觸發它的結界咒語先一步結算。

* 如果當枯靈法師的異能觸發時，你是唯一操控生物的玩家，你必須選擇其中一個生物作為目標，但是你可以選擇不給它-2/-2。

以血祝聖

{二}{黑}{黑}

結界～靈氣

結附於生物

所結附的生物得+2/+2且具有飛行異能與「犧牲兩個其他生物：重生此生物。」（如果此生物下一次於本回合中將被消滅，則它不會被消滅。而是改為將它橫置，移除受過的所有傷害，並將它移出戰鬥。）

* 如果在戰鬥傷害造成之前起動重生異能，則你犧牲的兩個生物不會造成戰鬥傷害。不過，由於你必須在生物將被消滅之前便重生之，所以如果你要等到造成傷害之後再起動重生異能，則所結附的生物可能會有機會重生之前便被戰鬥傷害所消滅。

暗法小試

{二}{黑}

瞬間

重生目標生物。抽一張牌。（如果此生物下一次於本回合中將被消滅，則它不會被消滅。而是改為將它橫置，移除受過的所有傷害，並將它移出戰鬥。）

精熟咒語～如果你墳墓場中有兩張或更多的瞬間和／或巫術牌，則再重生每個由你操控的其他生物。

* 你抽一張牌的時機，是於暗法小試結算時，而非實際重生該生物時。

* 無論精熟咒語異能是否生效，暗法小試僅以一個生物為目標。如果在暗法小試試圖結算時，該生物已經是不合法目標，則暗法小試將被反擊，且其所有效應都不會生效。生物不會重生，且你不會因此抽牌。

惡魔契約

{二}{黑}{黑}

結界

在你的維持開始時，選擇一項，且不得是此前選過的～

- 惡魔契約對目標生物或玩家造成4點傷害且你獲得4點生命。
- 目標對手棄兩張牌。
- 抽兩張牌。
- 你輸掉這盤遊戲。

* 你於觸發式異能進入堆疊時選擇模式。你只有在有適用的合法目標之情況下，才能選擇需要選擇目標的模式。

* 如果該異能被反擊（因為其目標成為不合法目標或因為其被咒語或異能反擊），則為該異能選擇的模式依舊算作被選過了。

* 「不得是此前選過的」此字眼僅針對某一特定的惡魔契約而言。如果你操控一個惡魔契約並施放了另一個，則第二個惡魔契約的異能第一次觸發時，你可以選擇任意模式。

* 它不在乎誰選擇了哪個特定模式。舉例來說，假設由你操控的惡魔契約已選擇前兩個模式。如果對手獲得了惡魔契約的操控權，則該玩家只能選擇第三或第四個模式。

* 在某些非常少見的情況中，你可能無法選擇任何模式，原因可能是(1)此前已選過所有的模式；或(2)剩餘的模式都需要目標，但沒有適用的合法目標。在這樣的情況下，此異能會從堆疊中移除且不產生效應。

* 沒錯，如果只剩第四個模式沒選過，那你就必須選擇它。你一定讀過了整篇契約的，對吧？

厄睿柏斯的泰坦

{一}{黑}{黑}{黑}

生物～巨人

5/5

只要所有對手均未操控任何生物，厄睿柏斯的泰坦便具有不滅異能。（傷害與註明「消滅」的效應不會將它消滅。）

每當一張生物牌離開對手的墳墓場時，你可以棄一張牌。若你如此作，則將厄睿柏斯的泰坦從你的墳墓場移回你手上。

* 對具不滅異能的生物造成的傷害依舊標記在該生物上。如果厄睿柏斯的泰坦上面標記了致命傷害且失去不滅異能（或許是因為對手未操控生物，然後獲得了一個生物的操控權），則厄睿柏斯的泰坦將被消滅。

* 最後一個異能只會於厄睿柏斯的泰坦在你的墳墓場中時才會起動。

* 在多人遊戲中，當一位墳墓場中有生物牌的玩家離開遊戲時，最後一個異能不會觸發。

肉囊劫掠者

{二}{黑}

生物～殭屍／戰士

3/1

當肉囊劫掠者進戰場時，每位玩家各犧牲一個生物。

* 當此異能結算時，你可以犧牲肉囊劫掠者本身。如果你並未操控其他生物，則你必須犧牲肉囊劫掠者。

* 當肉囊劫掠者的異能結算時，首先你選擇要犧牲的生物，然後每位其他玩家依照回合順序選擇要犧牲的生物，然後這些生物會同時犧牲。

墓刃劫掠者

{二}{黑}

生物～人類／戰士

1/4

死觸（它對生物造成的任何數量傷害都足以消滅後者。）

每當墓刃劫掠者對任一玩家造成戰鬥傷害時，該玩家失去等同於你墳墓場中生物牌數量的生命。

* 利用於該異能結算時你墳墓場中的生物牌數量，來決定失去多少生命。特別一提，這可能包括任何其他由你擁有且在戰鬥中死去的生物，甚至可能包括墓刃劫掠者本身。

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。」

* 當該生物死去時操控它的玩家將抽一張牌。

無限抹滅

{一}{黑}{黑}

巫術

說出一張生物牌的名稱。從目標對手的墳墓場、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。

* 你必須說出一張實際存在之生物牌的名稱。舉例來說，就算你操控一張已經變成生物且名稱為沼澤的牌，你也不能說「沼澤」此名稱。

* 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。

儲魂惡魔柯索非

{四}{黑}{黑}

傳奇生物～惡魔

6/6

飛行

每當一個由其他玩家擁有的永久物從戰場進入墳墓場時，你抽一張牌且你失去1點生命。

* 該永久物置入墳墓場時由誰操控並不重要。

* 此觸發式異能為強制性。你無法選擇不抽牌且不失去生命，就算你想要這樣也不行。

異端治療師莉蓮娜

{一}{黑}{黑}

傳奇生物～人類／僧侶

2/3

繫命

每當另一個由你操控且非衍生物的生物死去時，放逐異端治療師莉蓮娜，然後將她在其擁有者的操控下移回戰場且已轉化。若你如此作，則將一個2/2黑色殭屍衍生生物放進戰場。

無畏死靈術士莉蓮娜

黑

鵬洛客～莉蓮娜

3

+2：每位玩家各棄一張牌。

-X：將目標總魔法力費用為X且非傳奇的生物牌從你的墳墓場移回戰場。

-8：你獲得具有「每當一個生物死去，在下一個結束步驟開始時，將它在你的操控下移回戰場」的徽記。

* 如果數個由你操控且非衍生物的生物死去，則異端治療師莉蓮娜的異能會觸發同樣次數。但是，因為莉蓮娜只能被放逐並移回戰場一次，所以只有第一個結算的異能會產生一個殭屍衍生生物。其他異能會結算，但不會生效。

* 當無畏死靈術士莉蓮娜的第一個異能結算時，首先你選擇要棄掉哪張牌，然後每位其他玩家依照回合順序作出選擇，然後同時棄掉所選的牌。在決定要棄掉哪些牌之前，沒有人能看到其他玩家為此所棄的牌。

空殼螳人

{二}{黑}

生物～殭屍／昆蟲

2/2

犧牲一個生物：空殼螳人得+2/+2直到回合結束。

* 你可以犧牲空殼螳人本身來起動其異能。但是，這只會將空殼螳人置入墳墓場。

深夜圈套

{三}{黑}

巫術

目標對手展示其手牌。你可以選擇其中一張非地牌。如果你如此作，則該玩家棄掉該牌。如果你未如此作，則該玩家棄兩張牌。

* 如果你沒有為該玩家選擇一張要棄掉的非地牌，則該玩家選擇要棄哪兩張牌。

解讀骨卦

{二}{黑}

巫術

占卜2，然後抽兩張牌。你失去2點生命。（占卜2的流程是檢視你牌庫頂的兩張牌，然後將其中任意數量的牌以任意順序置於你牌庫底，其餘則以任意順序置於你牌庫頂。）

* 失去生命是該咒語效應的一部分。它並非該咒語的額外費用。如果解讀骨卦被反擊，你將不會失去生命。

復仇者

{四}{黑}

生物～精靈

/

飛行

復仇者的力量和防禦力各等同於你墳墓場中的生物牌數量。

* 設定復仇者的力量與防禦力之異能會在所有區域生效，而非只在戰場上。如果復仇者在你的墳墓場，其異能就會將它本身算進去。

往昔陰影

{一}{黑}

結界

每當一個生物死去時，占卜1。（檢視你牌庫頂的牌。你可以將該牌置於你的牌庫底。）

{四}{黑}：每位對手各失去2點生命且你獲得2點生命。只能於你的墳墓場中有四張或更多生物牌時起動此異能。

* 一旦你合法地起動了最後一個異能，於它結算時你墳墓場中有多少生物牌便不重要了。

染毒療法

{二}{黑}

結界

如果對手將獲得生命，改為該玩家失去等量的生命。

* 如果多於一個替代性效應試圖對某個獲得生命事件生效，則由將獲得生命的玩家選擇生效的順序。舉例來說，如果操控阿哈瑪瑞特的檔案庫的玩家將獲得3點生命，且染毒療法在戰場上，則該玩家可以選擇讓3點生命加倍成為6點生命，然後失去6點生命。該玩家也可以選擇讓染毒療法先生效，將「獲得3點生命」變為「失去3點生命」。阿哈瑪瑞特的檔案庫將不會生效。

* 戰場上如果有多於一個染毒療法，對獲得生命不會有任何明顯的效應。只要一個染毒療法的效應生效後，由於不會獲得生命，其他的也就沒有機會生效了。

受虐思緒

{二}{黑}

巫術

犧牲一個生物，以作為施放受虐思緒的額外費用。

目標玩家棄若干牌，其數量等同於所犧牲之生物的力量。

* 施放受虐思緒時，你必須犧牲正好一個生物。你要施放它就必須犧牲生物，且不能犧牲多於一個生物。

* 要等到施放完此咒語、支付完其所有費用之後，玩家才能回應之。沒人能試圖消滅你所犧牲的生物來讓你無法施放此咒語。

月地黃之觸

{黑}

瞬間

直到回合結束，目標由你操控的生物得+1/+0且獲得死觸異能。本回合中，每當一個曾受到該生物傷害的生物死去時，後者生物的操控者失去2點生命。（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。）

* 受到目標生物傷害之生物的操控者失去2點生命，而非目標生物的操控者。

不死僕從

{三}{黑}

生物～殭屍

3/2

當不死僕從進戰場時，你的墳墓場中每有一張名稱為不死僕從的牌，便將一個2/2黑色殭屍衍生生物放進戰場。

* 於該異能結算時，計算你墳墓場中不死僕從的數量，來決定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死去，並於該異能結算時在你的墳墓場中，則它會計入你獲得的殭屍數量。

紅色

科瑞爾要塞僧長

{一}{紅}

生物～人類／修行僧

2/1

靈技（每當你施放非生物咒語時，此生物得+1/+1直到回合結束。）

當科瑞爾要塞僧長進戰場時，放逐你的牌庫頂牌。直到回合結束，你可以使用該牌。

* 以科瑞爾要塞僧長的異能放逐的牌為面朝上地放逐。

* 就算科瑞爾要塞僧長已不在戰場上或已不由你操控，你也可以在該回合中使用該牌。

* 使用以科瑞爾要塞僧長的異能放逐之牌時，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，如果該牌是生物牌，你只能在你的行動階段中且堆疊為空的時候施放之，且需支付其魔法力費用。

* 除非有效應允許你在該回合額外使用地，否則只在你本回合還未使用過地牌的狀況下，才能使用以科瑞爾要塞僧長之異能放逐的地牌。

* 如果你不使用它，該牌將持續被放逐。

煉獄侍僧

{二}{紅}

生物～人類／修行僧

3/1

銘勇1（當此生物對任一玩家造成戰鬥傷害時，若它未銘勇，則在其上放置一個+1/+1指示物且它已銘勇。）
每當煉獄侍僧被一個生物阻擋時，它對該生物造成2點傷害。

* 每有一個阻擋煉獄侍僧的生物，煉獄侍僧的最後一個異能便會觸發一次。這些生物每個都將受到2點傷害。

* 煉獄侍僧的最後一個異能會在造成戰鬥傷害之前觸發並結算。如果所有阻擋煉獄侍僧的生物都因此而被消滅，則煉獄侍僧依舊已被阻擋，且既不會造成，也不會受到戰鬥傷害。

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。

滿月的呼喚

{一}{紅}

結界～靈氣

結附於生物

所結附的生物得+3/+2且具有踐踏異能。（它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。）
在每個維持開始時，若某玩家上回合施放了兩個或更多咒語，犧牲滿月的呼喚。

* 滿月的呼喚之最後一個異能會檢查上個回合的全程，就算滿月的呼喚只在該回合的某一部份在戰場上，甚至完全不在戰場上也是一樣。舉例來說，若你在同一回合中施放滿月的呼喚和另一個咒語，則你在接下來回合的維持開始時必須犧牲滿月的呼喚。

* 對於滿月的呼喚的最後一個異能而言，必須要有某位玩家在上個回合施放了兩個或更多咒語，該異能才會觸發。如果幾位玩家在該回合分別只施放了一個咒語，則不會觸發此異能。

卡拉德許之火茜卓

{一}{紅}{紅}

傳奇生物～人類／祭師

2/2

每當你施放紅色咒語時，重置卡拉德許之火茜卓。

{橫置}：卡拉德許之火茜卓對目標玩家造成1點傷害。如果茜卓本回合已造成3點或更多傷害，則放逐她，然後將她在其擁有者的操控下移回戰場且已轉化。

咆哮烈焰茜卓

紅

鵬洛客～茜卓

4

+1：咆哮烈焰茜卓對目標玩家造成2點傷害。

-2：咆哮烈焰茜卓對目標生物造成2點傷害。

-7：咆哮烈焰茜卓向每位對手各造成6點傷害。以此法受到傷害的每位玩家均獲得具有「在你的維持開始時，此徽記對你造成3點傷害」的徽記。

* 卡拉德許之火茜卓的起動式異能會計算該回合中茜卓對任何永久物或玩家造成過的所有傷害，包括戰鬥傷害。

* 卡拉德許之火茜卓的起動式異能之最後一個句子並不是單獨的異能。只有於該起動式異能結算時，才會進行檢查。若要放逐茜卓並將她移回戰場且已轉化，你必須要起動該異能才能作到，就算茜卓已在本回合中造成了3點傷害也是一樣。

* 由咆哮烈焰茜卓產生的徽記是無色。它造成的傷害是來自無色來源。

* 只有實際受到咆哮烈焰茜卓第三個異能傷害的玩家才會獲得徽記。如果對某位玩家造成的所有傷害都被防止，則該玩家不會獲得徽記。如果其中任何傷害被轉移到茜卓的操控者上，則該玩家將獲得徽記。

* 每位獲得茜卓的徽記的玩家便是該徽記的擁有者。在多人遊戲中，只要徽記的擁有者仍在遊戲當中，徽記也就還在遊戲中，就算茜卓的擁有者離開了遊戲也是一樣。

茜卓的怒火

{四}{紅}

瞬間

茜卓的怒火對目標玩家造成4點傷害，且對每個由該玩家操控的生物各造成1點傷害。

* 茜卓的怒火僅以玩家（而非任何生物）為目標。舉例來說，茜卓的怒火將會對具辟邪異能的生物造成1點傷害。

茜卓揚焰

{三}{紅}{紅}

巫術

目標由你操控的生物向每個其他生物和每位對手各造成傷害，其數量等同於該生物的力量。

* 傷害的來源是該生物，而非茜卓揚焰。舉例來說，茜卓揚焰能讓一個白色生物對具反紅保護異能的生物造成傷害。

* 於茜卓揚焰結算時，以目標生物的力量來決定它對每個其他生物和每位對手各造成多少傷害。

* 如果茜卓揚焰試圖結算時，該生物已經是不合法目標（也許因為另一位玩家操控了它或它已離開戰場），則茜卓揚焰將被反擊，且其所有效應都不會生效。沒有傷害會造成。

熾喉地獄獸

{三}{紅}{紅}

生物～地獄獸

4/5

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。）

如果你操控的其他紅色來源將對任一永久物或玩家造成傷害，則改為它對該永久物或玩家造成原數量加1點傷害。

* 熾喉地獄獸的最後一個異能並不是令熾喉地獄獸來造成傷害；它只是會影響由原本之紅色來源造成的傷害數量。

* 如果受到傷害的該玩家或永久物同時也受傷害防止效應的影響，則由該玩家或該永久物的操控者來決定此傷害防止效應與熾喉地獄獸之效應的生效順序。如果某份傷害被全部防止，則熾喉地獄獸的效應便無法對這份傷害生效。

* 數個熾喉地獄獸可以累加。若你操控其中兩個，則另一個由你操控之紅色來源造成的傷害會增加2點。在這樣的情況下，在戰鬥中任一熾喉地獄獸造成的傷害也會增加1點。

威服英豪

{三}{紅}

生物～人類／戰士

3/2

當威服英豪進戰場時，獲得目標由對手操控且力量等於或小於2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}。）

* 一旦威服英豪的異能結算且你獲得了某生物的操控權，將後者生物的力量提升至2以上不會讓你失去該生物的操控權。類似地，威服英豪是否離開戰場，或你是否失去威服英豪的操控權也不重要。成為該異能目標的生物直到回合結束都將受你操控。

* 威服英豪的異能可以指定未橫置的生物為目標。你仍會獲得它的操控權，且它也會獲得敏捷異能。

精巧火術

{一}{紅}{紅}

巫術

精巧火術對目標生物或玩家造成4點傷害。

精熟咒語～如果你墳墓場中有兩張或更多的瞬間和／或巫術牌，則精巧火術不能被咒語或異能反擊。

* 就算精熟咒語異能生效，試圖反擊精巧火術的咒語或異能也能指定它為目標。原本會反擊精巧火術的那部份效應不會生效，但是這些咒語或異能的其他效應如能生效，仍將發生。

暴烈終局

{一}{紅}

瞬間

犧牲一個生物，以作為施放暴烈終局的額外費用。

暴烈終局對目標生物造成5點傷害。

* 施放暴烈終局時，你必須犧牲正好一個生物。你要施放它就必須犧牲生物，且不能犧牲多於一個生物。

* 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。

召現焰影

{三}{紅}

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{紅}。若你如此作，將一個衍生物放進戰場，此衍生物為該生物的複製品。該衍生物獲得敏捷異能。在下一個結束步驟開始時，將它放逐。

* 此衍生物只會複製原版生物上所印製的東西而已（除非該生物也複製了其他東西；後文將詳述）。它不會複製下列狀態：該生物是否為橫置，它上面有沒有指示物、結附了靈氣、裝備了武具，或是其他改變了其力量、防禦力、類別、顏色等等的非複製效應。

* 如果所複製之生物的魔法力費用中包含{X}，則X為0。

* 當異能結算時，如果所複製的生物本身已經複製了別的東西，則此衍生物進戰場時，會是所選生物已經複製的樣子。

* 當此衍生物進戰場時，所複製的生物之任何進戰場異能都會觸發。所複製的生物上面任何「於[此永久物]進戰場時」或「[此永久物]進戰場時上面有...」的異能也都會生效。

* 該衍生物會在下一個結束步驟開始時被放逐，不論它當時的操控者是誰。

* 如果該異能在某個回合的結束步驟結算，則該衍生物會在下一回合的結束步驟開始時被放逐。

* 如果該衍生物在下一個結束步驟開始時未被放逐（也許是因為該延遲觸發式異能被反擊），則它依然會留在戰場上。它會持續具有敏捷。

* 如果其他生物成為該衍生物的複製品或當成該衍生物的複製品來進入戰場，則該生物將不具有敏捷異能，且它不會被放逐。

吉拉波乙太網

{二}{紅}

結界

橫置兩個由你操控且未橫置的神器：吉拉波乙太網對目標生物或玩家造成1點傷害。

* 你可以橫置任何兩個由你操控且未橫置的神器，包括你並未在自己最近的一回合開始時持續操控的神器生物。

流佈嗜血慾

{一}{紅}

結界～靈氣

結附於生物

所結附的生物得+2/+1，具有敏捷異能，且每回合若能攻擊，則必須攻擊。

當所結附的生物死去時，你可以從你牌庫中搜尋一張名稱為流佈嗜血慾的牌，展示該牌，將之置於你手上，然後將你的牌庫洗牌。

* 如果所結附生物在其操控者的宣告攻擊者步驟中處於以下狀況：它已橫置；它正受某咒語或異能之影響而不能攻擊，則它便不能攻擊。如果要支付費用才能讓該生物攻擊，則這並不會強迫其操控者必須支付該費用。若他不支付費用，則該生物不至於必須要攻擊。

法師環塔惡霸

{一}{紅}

生物～人類／戰士

2/2

靈技（每當你施放非生物咒語時，此生物得+1/+1直到回合結束。）

法師環塔惡霸每回合若能攻擊，則必須攻擊。

* 如果法師環塔的惡霸在其操控者的宣告攻擊者步驟中處於以下狀況：它已橫置；它正受某咒語或異能之影響而不能攻擊，則法師環塔的惡霸便不能攻擊。如果要支付費用才能讓它攻擊，則這並不會強迫其操控者必須支付該費用。若他不支付費用，則法師環塔的惡霸不至於必須要攻擊。

岩漿洞察

{紅}

巫術

棄一張地牌，以作為施放岩漿洞察的額外費用。

抽兩張牌。

* 你必須棄掉正好一張地牌來施放岩漿洞察。你無法不棄地牌就施放它，且你也不能棄一張以上的牌。

肆虐火光

{X}{紅}{紅}

瞬間

肆虐火光對目標生物造成X點傷害。

精熟咒語～如果你墳墓場中有兩張或更多的瞬間和／或巫術牌，則肆虐火光再對該生物的操控者造成X點傷害。

* 肆虐火光僅以該生物為目標。即使精熟咒語異能生效，它也不以任何玩家為目標。

* 如果在肆虐火光試圖結算時，該生物已經是不合法目標，則肆虐火光將被反擊，且其所有效應都不會生效。該生物或其操控者不會因此受到傷害。

地動元素

{三}{紅}{紅}

生物～元素

4/4

當地動元素進戰場時，不具飛行異能的生物本回合不能進行阻擋。

* 該回合中，不具飛行異能的生物不能進行阻擋，包括地動元素的異能結算後失去飛行異能的生物，以及該異能結算後進戰場的不具飛行異能的生物。

砸成碎片

{一}{紅}

瞬間

消滅目標神器。砸成碎片對該神器的操控者造成3點傷害。

* 砸成碎片僅以神器（而非任何玩家）為目標。如果在砸成碎片試圖結算時，該神器已經是不合法目標，則砸成碎片將被反擊，且其所有效應都不會生效。沒有傷害會造成。

綠色

對空齊射

{綠}

瞬間

對空齊射對一個，兩個或三個目標具飛行異能的生物造成共3點傷害，你可以任意分配。

* 於你施放該咒語時，便一併選擇對空齊射的目標數量，同時決定傷害的分配方式。每個目標至少要分配1點傷害。

* 如果對空齊射試圖結算前，其中某些目標（並非全部）已經是不合法的目標，則原本的傷害分配方式依然適用，只是已成為不合法目標之生物不會受到傷害。如果所有目標都成為不合法目標，則對空齊射會被反擊。

物靈師喚醒

{X}{綠}

巫術

展示你牌庫頂的X張牌。將其中所有地牌橫置放進戰場，並將其餘的牌以隨機順序置於你的牌庫底。

精熟咒語～如果你墳墓場中有兩張或更多的瞬間和／或巫術牌，則重置這些地。

* 沒有玩家會知道這些置於你牌庫底之牌的順序。就實際上的操作而言，應將這些牌洗牌（但這並不是「洗牌」這一遊戲動作）。

* 若精熟咒語異能生效，你只重置以物靈師喚醒放進戰場的地。

* 如果你牌庫裡的牌等於或少於X張，則你將展示你牌庫中所有的牌，將其中所有地牌橫置放進戰場，然後將其餘的牌以隨機順序置於你的牌庫底。（雖然這與將你的牌庫洗牌無異，但這嚴格來說不屬於「洗牌」。）

金葉獵領德維恩

{二}{綠}{綠}

傳奇生物～妖精／戰士

3/4

延勢

由你操控的其他妖精生物得+1/+1。

每當金葉獵領德維恩攻擊時，你每操控一個進行攻擊的妖精，便獲得1點生命。

* 於德維恩的最後一個異能結算時，才會計算由你操控且進行攻擊的妖精數量，並以此來決定獲得多少生命。

元素羈絆

{二}{綠}

結界

每當一個力量等於或大於3的生物在你的操控下進戰場時，抽一張牌。

* 該生物進戰場時力量就必須等於或大於3，否則元素羈絆的異能不會觸發。會考慮提升（或降低）生物力量之靜止式異能的影響。不過，你不能讓一個力量為2以下的生物進戰場，然後再嘗試用咒語、起動式異能或觸發式異能來提升其力量，以期觸發此異能。

飛躍進化

{一}{綠}

結界

{綠}，犧牲一個生物：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。

* 沒有玩家會知道這些置於你牌庫底之牌的順序。就實際上的操作而言，應將這些牌洗牌（但這並不是「洗牌」這一遊戲動作）。

* 如果你未展示生物牌，則你將展示你牌庫中所有的牌，然後將它們以隨機順序放回你的牌庫。（雖然這與將你的牌庫洗牌無異，但這嚴格來說不屬於「洗牌」。）

蓋亞復仇靈

{五}{綠}{綠}

生物～元素

8/5

蓋亞復仇靈不能被反擊。

敏捷

蓋亞復仇靈不能成為非綠色咒語或非綠色來源的異能之目標。

* 蓋亞復仇靈的第一個異能只於它是堆疊上的咒語時生效。蓋亞復仇靈的最後一個異能只於它在戰場上時生效。

* 蓋亞復仇靈的咒語可以被要反擊它的咒語和異能指定為目標。原本會反擊蓋亞復仇靈的那部份效應不會生效，但是這些咒語或異能的其他效應如能生效，仍將發生。

* 蓋亞復仇靈的最後一個異能會對所有非綠色咒語與非綠色來源的異能生效，包括由你操控的。舉例來說，你不能指定它為由你操控之武具的佩帶異能之目標（除非該武具因故是綠色）。

* 如果某咒語有一個或多個顏色，且其中一個顏色是綠色，則該咒語可以指定蓋亞復仇靈為目標。

偉大極光

{六}{綠}{綠}{綠}

巫術

每位玩家將其所有手牌和由他擁有的所有永久物洗入其牌庫，然後各抽等量的牌。每位玩家可以將任意數量的地牌從其手上放進戰場。放逐偉大極光。

* 你抽牌的數量，等同於你洗入牌庫之戰場上永久物的數量，與你洗入牌庫之手牌數量兩者之和。

* 衍生物的擁有者是它首度進戰場時操控它的那位玩家。雖然衍生物進入牌庫之後便會立刻消失，但在計算要抽的牌數時，仍會將洗入牌庫的衍生物數量計算在內。無論你是用什麼來代表衍生物，你都不會將這些實體物品洗入你的牌庫中。

* 如果某位玩家必須抽的牌數量多於其牌庫包含的牌數量，該玩家便輸掉這盤遊戲。如果所有玩家都以此法輸掉遊戲，則此盤遊戲為平手。

* 於偉大極光結算時，首先由你來從手上選擇任意數量要放進戰場的地牌，然後每位其他玩家以回合進行的順序比照辦理。這些地同時進戰場。

諸神傳令使

{一}{綠}

生物～半人馬／祭師

2/2

你施放的結界咒語減少{一}來施放。

每當你施放結界咒語時，你獲得1點生命。

* 諸神傳令使的第一個異能不能減少結界咒語的有色魔法力要求。

* 如果施放結界咒語需要支付額外費用，則先由其效應生效後，才輪到減少費用者生效。

* 諸神傳令使能夠減少替代性費用，例如神授費用。

玖瑞加祝願

{四}{綠}{綠}

巫術

直到回合結束，每個由你操控的生物各得+3/+3，且本回合若能被阻擋，則須如此作。

* 如果有數個進行攻擊的生物同時必須被阻擋，則防禦玩家在分配阻擋者時，須盡可能為每個這類進行攻擊的生物各指派至少一個阻擋者。舉例來說，如果有兩個這類生物正進行攻擊，且對手可以用兩個生物進行阻擋，則對手不能指派這兩個生物去阻擋同一個生物。

* 玖瑞加祝願並未強制特定生物非得阻擋特定攻擊生物不可。防禦玩家仍得選擇由其操控的生物如何進行阻擋。

吞魔多頭龍

{二}{綠}

生物～多頭龍

1/1

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。）

每當任一玩家施放咒語時，在吞魔多頭龍上放置一個+1/+1指示物。

* 吞魔多頭龍的最後一個異能會比觸發它的咒語先一步結算。

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。

* 加成的數量於眾人之力量結算時決定之。如果由你操控的生物數量在該回合稍後時段中改變，加成數量也不會改變。

* 如果你以自己操控的某生物當成眾人之力量的目標，則在計算加成數量時請別忘記把它算進去。

廣林預言師妮莎

{二}{綠}

傳奇生物～妖精／斥候

2/2

當廣林預言師妮莎進戰場時，你可以從你的牌庫中搜尋一張基本的樹林牌，展示該牌，將它置於你手上，然後將你的牌庫洗牌。

每當一個地在你操控下進戰場時，如果你操控七個或更多地，則放逐妮莎，然後將她在其擁有者的操控下移回戰場且已轉化。

物靈智者妮莎

綠

鵬洛客～妮莎

3

+1：展示你的牌庫頂牌。如果該牌是地牌，則將之放進戰場。若否，則將其置於你手上。

-2：將一個傳奇的4/4，名稱為醒轉天地艾莎姬之綠色元素衍生生物放進戰場。

-7：重置至多六個目標地。它們成為6/6元素生物。它們仍然是地。

* 物靈智者妮莎第二個異能產生的衍生物名稱就只是醒轉天地艾莎姬。它的名稱不是元素。

* 就算你已經操控了醒轉天地艾莎婭，你也可以起動物靈智者妮莎的第二個異能。在產生了第二個衍生物之後，你要立即選擇其中一個留在戰場上。另一個將被置入你的墳墓場，然後消失。

* 如果地成為生物，但其操控者並未在其最近的一回合開始時便持續操控它，則它便不能攻擊，且其費用中包含{橫置}的異能（包括魔法力異能）也不能起動。換句話說，看的是永久物本身由你操控的時間長短，而非其成為生物的時間長短。

妮莎的朝聖

{二}{綠}

巫術

從你的牌庫中搜尋至多兩張基本的樹林牌，展示這些牌，然後將一張橫置放進戰場，其餘的牌則置於你手上。然後將你的牌庫洗牌。

精熟咒語～如果你墳墓場中有兩張或更多的瞬間和／或巫術牌，則改為從你的牌庫中搜尋至多三張基本的樹林牌，而非兩張。

* 如果你只找到一張樹林，則你將它橫置放進戰場。即使你想，你也不能將它置於你手上。

* 如果精熟咒語異能生效，且你找到三張基本的樹林牌，則其中之一會橫置放進戰場，另外兩張會置於你手上。

妮莎的啟示

{五}{綠}{綠}

巫術

占卜5，然後展示你的牌庫頂牌。如果該牌是生物牌，則你抽等同於其力量的牌，且獲得等同於其防禦力的生命。

* 如果你的牌庫頂牌不是生物牌，或者它是力量等於或小於0的生物牌，則你不會抽牌。若否，你抽的第一張牌將是你展示的牌。

松柏森首領

{三}{綠}

生物～狼

3/2

每當一個由你操控的生物被阻擋時，它得+1/+1直到回合結束。

{一}{綠}：目標由你操控的生物獲得踐踏異能直到回合結束。（它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。）

* 松柏森首領的第一個異能會賦予每個由你操控，且被阻擋的生物+1/+1直到回合結束。對手的多少個生物阻擋每個你的生物並不重要。

藤蔓圈套

{二}{綠}

瞬間

於本回合中，防止力量等於或小於4的生物將造成之所有戰鬥傷害。

* 於每個生物將造成戰鬥傷害時檢查其力量，以此來決定是否防止該傷害。於藤蔓圈套結算時，生物的力量是多少並不重要。

野性本能

{三}{綠}

巫術

目標由你操控的生物得+2/+2直到回合結束。它與目標由對手操控的生物互鬥。（它們各向對方造成等同於本身力量的傷害。）

* 你必須能夠同時選擇由你操控的某個生物和由對手操控的某個生物為目標，才能施放野性本能。

* 如果於野性本能試圖結算時，由對手操控的生物為不合法目標，但由你操控的生物仍然是合法目標，則由你操控的那個生物將得+2/+2，但彼此不會互鬥。在野性本能結算期間，兩個生物都會造成或受到傷害。

林地咆哮獸

{四}{綠}{綠}

生物～野獸

6/5

當林地咆哮獸進戰場時，你可以從你的牌庫中搜尋一張總魔法力費用等於或小於3且非傳奇的綠色生物牌，將之放進戰場，然後將你的牌庫洗牌。

* 如果某張牌的魔法力費用中包含{X}，則X為0。

多色

血詛騎士

{一}{白}{黑}

生物～吸血鬼／騎士

3/2

只要你操控結界，血詛騎士便得+1/+1且具有繫命異能。（此生物所造成的傷害會讓你獲得等量的生命。）

* 如果你以某個由對手操控的生物為目標施放靈氣咒語，則你仍操控該靈氣。血詛騎士的異能會將該靈氣計算在內。

著魔屍嵌

{三}{藍}{黑}

生物～殭屍

3/2

當著魔屍嵌進戰場時，將目標瞬間，巫術或生物牌從你的墳墓場移回你手上。

如果著魔屍嵌將死去，則改為將它放逐。

* 無論著魔屍嵌為何死去（致命傷害、被犧牲、足量的-1/-1指示物等），其最後一個異能都會生效。著魔屍嵌不會進入墳墓場。它會從戰場置入放逐區。會因生物死去而觸發的異能並不會觸發。

隱居神器師
{二}{藍}{紅}
生物～人類／神器師
2/3

敏捷（此生物受你操控時便能攻擊與{橫置}。）

當隱居神器師進戰場時，你可以令它對目標生物造成傷害，其數量等同於由你操控的神器數量。

* 於隱居神器師的觸發式異能結算時計算由你操控的神器數量，並以此來決定它造成多少傷害。

* 如果當隱居神器師的第二個異能觸發時，你是唯一操控生物的玩家，則你必須選擇其中一個生物作為目標，但是你可以選擇不對它造成傷害。

獵群祭師
{一}{黑}{綠}
生物～妖精／祭師
3/2

當獵群祭師進戰場時，目標對手失去等同於由你操控之妖精數量的生命。

* 於獵群祭師的異能結算時，才會計算由你操控的妖精數量，並以此來決定失去多少生命，如果獵群祭師仍在戰場上，則會將它本身也計算在內。

贊迪卡化身
{二}{紅}{綠}
生物～元素
*/4

贊迪卡化身的力量等同於由你操控的地數量。

* 設定贊迪卡化身的力量之異能會在所有區域生效，而不是只在戰場上生效。贊迪卡化身的力量隨著由你操控的地數量而改變。

神器

鍊金術士藥瓶
{二}
神器

當鍊金術士藥瓶進戰場時，抽一張牌。

{一}，{橫置}，鍊金術士藥瓶：目標生物本回合不能進行攻擊或阻擋。

* 以已正進行攻擊或阻擋的生物為目標來起動鍊金術士藥瓶的最後一個異能，不會使得該生物不再進行攻擊或阻擋。在某些少見情況中，這會使得該生物無法在同一回合中可能發生的額外戰鬥階段中進行攻擊或阻擋。

阿哈瑪瑞特的檔案庫
{五}
傳奇神器

如果你將獲得生命，則改為你獲得該數量兩倍的生命。

如果你將抽一張牌，且這不是你於自己的每個抽牌步驟中所抽的第一張牌，則改為抽兩張牌。

* 如果某效應會將你的總生命設定在特定數值，並且該數值比你目前的總生命要多，則該效應會讓你獲得其間差異之數量的生命。然後阿哈瑪瑞特的檔案庫會使你因該效應而獲得的生命數量加倍。舉例來說，你目前總生命為3點，並且某個效應讓你的總生命「成為10點」，則你的總生命實際上會成為17點。

* 如果兩個或更多替代性效應將對某個抽牌事件生效，則由將要抽牌的玩家選擇它們生效的順序。

* 由於阿哈瑪瑞特的檔案庫是傳奇，所以不大可能出現同一位玩家操控兩個的情況。不過，如果真發生了這種情況，則該玩家獲得的生命會變成四倍。三個檔案庫會讓獲得的生命變成八倍，以此類推。

* 類似地，數個檔案庫的最後一個異能之效應也可以累計。如果你操控兩個，則你將抽的牌會變成四倍，以此類推。

* 在雙頭巨人遊戲中，只有阿哈瑪瑞特的檔案庫之操控者才會受它影響。如果該玩家的隊友獲得生命，阿哈瑪瑞特的檔案庫並不會生效，就算所獲得的生命會讓此隊伍所共享的總生命增加也是一樣。

天使之墓

{三}

神器

每當一個生物在你的操控下進戰場時，你可以令天使之墓成為3/3白色，具飛行異能的天使神器生物直到回合結束。

* 如果當某個生物在你的操控下進戰場時，天使之墓已經是生物，則其異能會覆蓋將其基礎力量和防禦力設定為特定值的任何效應，但其他影響其力量和防禦力的效應（例如由巨力成長產生的效應）仍將生效。

* 對於會將天使之墓的基礎力量與防禦力設定為特定值的效應而言，如果這類效應是在天使之墓已成為生物之後才開始生效，則它會蓋掉天使之墓本身的效應。舉例來說，如果某個效應使3/3的天使之墓成為0/1，則直到另一個效應（例如天使之墓的異能再度觸發，或將之指定為巨力成長的目標）改變這些數值為止，天使之墓都將是0/1。

奉從組構體

{一}

神器生物～組構體

2/1

奉從組構體不能單獨進行攻擊。

* 奉從組構體只能與其他生物同時被宣告為攻擊者。

* 如果你操控數個不能單獨進行攻擊的生物，則它們可以一起攻擊，即使沒有其他生物攻擊也是一樣。

* 儘管奉從組構體不能單獨進行攻擊，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，奉從組構體可以攻擊某位對手，而另一個生物則可攻擊由該對手所操控的某個鵬洛客。

* 如果某個生物同時為「不能單獨進行攻擊」及「若能攻擊則必須攻擊」，則其操控者若能以該生物與另一個生物進行攻擊，就必須如此作。

* 在雙頭巨人遊戲（或其他採用隊友共享回合玩法的賽制）中，奉從組構體可以與由你隊友操控的生物一起攻擊，即使由你操控的其他生物並未一起進行攻擊也是一樣。

守護機械獸

{四}

神器生物～組構體

3/3

當守護機械獸死去時，你獲得3點生命。

* 如果守護機械獸死去的同時，你的總生命降到0或更少，則你會在觸發式異能結算前輸掉這盤遊戲。

行走機庫

{X}{X}

神器生物～組構體

0/0

行走機庫進戰場時上面有X個+1/+1指示物。

當行走機庫死去時，其上每有一個+1/+1指示物，便將一個1/1無色，具飛行異能的振翼機衍生神器生物放進戰場。

{一}，{橫置}：在行走機庫上放置一個+1/+1指示物。

* 行走機庫魔法力費用中所有X的數值必須相同。舉例來說，如果X為2，則你要支付{四}來施放行走機庫，且它進戰場時上面會有兩個+1/+1指示物。

* 如果同時放到行走機庫上的-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振翼機衍生物。舉例來說，若行走機庫上有三個+1/+1指示物，且它獲得四個-1/-1指示物，則你將獲得三個振翼機衍生物。這是因為行走機庫的觸發式異能會在它離開戰場的前一刻檢查生物的樣子，而此時生物上面仍有前述的所有指示物。

諸神之盔

{一}

神器～武具

你每操控一個結界，佩帶此武具的生物便得+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。）

* 如果你以由對手操控的永久物為目標施放靈氣咒語，則你仍然操控該靈氣。

法師環塔守衛

{七}

神器生物～魔像

7/7

法師環塔守衛於你的重置步驟中不能重置。

{七}：重置法師環塔守衛。

每當法師環塔守衛攻擊時，它對目標由防禦玩家操控的生物造成7點傷害。

* 在宣告阻擋者之前，最後一個異能將會觸發和結算。如果目標生物因該傷害而被消滅，則它不會在戰場上進行阻擋。

衛護法球

{五}

神器

你具有辟邪異能。（*你不能成為由對手所操控之咒語或異能的目標。*）

如果某生物將對你造成傷害，則防止該傷害中的1點。

* 只要你具有辟邪異能，對手便不能把你選為造成傷害之咒語或讓其來源造成傷害之異能的目標，即使他們打算將該傷害轉移給由你操控的鵬洛客。

* 衛護法球無法防止生物對由你操控的鵬洛客造成的傷害。但是，如果由對手操控的生物將對你造成非戰鬥傷害，你能讓衛護法球的效應生效，在對手選擇是否將該傷害轉移給由你操控的鵬洛客之前防止其中1點。

* 多個衛護法球的傷害防止效應可以累加。

烈焰術士護目鏡

{五}

傳奇神器

{橫置}：加{紅}到你的魔法力池中。當該魔法力用來施放紅色瞬間或巫術咒語時，複製該咒語，且你可以為該複製品選擇新的目標。

* 烈焰術士護目鏡產生的魔法力能用於支付任何費用，而不僅僅是紅色瞬間或巫術咒語。

* 你用該魔法力施放的任何紅色瞬間或巫術咒語都會被複製，而不僅僅是需要目標者。

* 無論烈焰術士護目鏡是否仍在戰場上，該延遲觸發式異能都會觸發。

* 如果由烈焰術士護目鏡產生的多於一點紅色魔法力用來施放了一個紅色瞬間或巫術咒語，則每一點魔法力對應的延遲觸發式異能都會觸發。這會創造該數量的複製品。這些紅色魔法力是由一個烈焰術士護目鏡產生，還是由多個烈焰術士護目鏡產生，並不重要。

* 如果產生了複製品，則你操控該複製品。該複製品是在堆疊上產生，所以它並非被「施放」的。會因玩家施放咒語而觸發的異能並不會觸發。然後在雙方玩家有機會施放咒語與起動異能後，該複製品將如同一般咒語地結算。

* 複製品的目標將與原版咒語相同，除非你選擇新的目標。你可以改變任意數量的目標，不論全部改變或部分改變都行。如果對其中的一個目標而言，你無法選擇一個新的合法目標，則它會保持原樣而不改變（即使現在的目標並不合法）。

* 如果所複製的咒語具有模式（也就是說，它註記著「選擇一項～」或類似者），則複製品的模式會與原版咒語相同。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，則該複製品的X數值均與原版咒語相同。

* 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。舉例來說，如果你犧牲一個3/3生物來施放投擲，而你複製它，則投擲之複製品也會對其目標造成3點傷害。

* 如果某複製品註記著它會影響「你」，則它會影響該複製品的操控者，而非原版咒語的操控者。類似狀況：如果某複製品註記著它會影響某位「對手」，則它會影響該複製品的操控者之對手，而非原版咒語的操控者之對手。

衝城車

{三}

神器生物～攻城巨車

2/3

衝城車每回合若能攻擊，則必須攻擊。

只要你操控另一個神器，衝城車便得+2/+0。

* 如果衝城車在其操控者的宣告攻擊者步驟中處於以下狀況：它已橫置；它正受某咒語或異能之影響而不能攻擊，則衝城車便不能攻擊。如果要支付費用才能讓它攻擊，則這並不會強迫其操控者必須支付該費用。若他不支付費用，則衝城車不至於必須要攻擊。

驍勇印記

{二}

神器～武具

每當佩帶此武具的生物單獨攻擊時，你每操控一個其他生物，它便得+1/+1直到回合結束。

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。）

* 於驍勇印記的異能結算時，計算佩帶此武具之生物外由你操控的生物數量，並以此來決定加成的數量。一旦此異能結算，則就算由你操控的生物數量發生變化，也不會改變此加成的大小。

* 若在宣告攻擊者步驟當中，某生物是被宣告為攻擊者的唯一生物（包括由隊友操控的生物，如果有隊友的話），則該生物便是單獨攻擊。舉例來說，如果你宣告數個生物一起攻擊，但之後這些生物除了其中一個之外全部都移出戰鬥，則驍勇印記的異能不會觸發。

物靈師之劍

{二}

傳奇神器～武具

佩帶此武具的生物得+1/+1。

每當佩帶此武具的生物攻擊時，你可以從你的牌庫中搜尋一張基本地牌，將之橫置放進戰場，然後將你的牌庫洗牌。

佩帶{二}

* 讓廣林預言師妮莎佩帶物靈師之劍不會有額外加成，但這很酷。如果你做到了，請務必在推特上發張照片，並掛上#EquippedNissa 的標籤。

飛刀

{二}

神器～武具

佩帶此武具的生物得+2/+0。

每當佩帶此武具的生物攻擊時，你可以犧牲飛刀。若你如此作，則飛刀對目標生物或玩家造成2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。）

* 飛刀的觸發式異能會在宣告阻擋者之前觸發。如果你利用此異能且對目標生物造成致命傷害並將其消滅，則它不會留在戰場上進行阻擋。

* 飛刀是其觸發式異能造成之傷害的來源。舉例來說，即使飛刀佩帶在一個紅色生物上，你也可以犧牲飛刀對具反紅保護異能的生物造成2點傷害。

地

浪客小徑

地

{橫置}：加{一}到你的魔法力池中。

{四}，{橫置}：目標生物本回合不能被阻擋。

* 在某個生物被阻擋後才起動浪客小徑的第二個異能，並不會使它成為未受阻擋。

魔法風雲會，Magic，魔法風雲會：起源，韃契可汗，龍命殊途，韃契龍王，塞洛斯，天神創生，尼茲之旅，以及贊迪卡，不論在美國或其他國家中，均為威世智有限公司的商標。©2015威世智。