

決勝依夏蘭發佈釋疑

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

此文件最近更新日期：2017 年 10 月 24 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.com/CustomerService。

「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

上市信息

決勝依夏蘭系列包括會在補充包中出現的 196 張牌（5 張基本地，70 張普通牌，60 張非普通牌，48 張稀有牌，以及 13 張秘稀牌），本系列還有 9 張只會在**決勝依夏蘭**鵬洛客套牌中出現的牌。

魔法風雲會體驗日：2018 年 1 月 6-7 日

售前賽：2018 年 1 月 13-14 日

輪抽週末：2018 年 1 月 20-21 日

魔法風雲會聯盟賽：2018 年 1 月 22 日開始

標準賽對決：2018 年 1 月 27 日開始

店家冠軍賽：2018 年 4 月 7-8 日

自正式發售當日起，**決勝依夏蘭**系列便可在有認證之構組賽制中使用，此日期為：2018 年 1 月 19 日（週五）。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*，以及**決勝依夏蘭**。出自歡迎套牌（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。

決勝依夏蘭故事焦點牌

決勝依夏蘭故事中包含了諸多重要時刻，其中的一些關鍵時刻～稱之為「故事焦點」～會在牌張上呈現。你可以在 mtgstory.com 上閱讀到更多有關這些事件的**魔法風雲會**故事。

故事焦點 1：回憶滿盈

故事焦點 2：引發失憶

故事焦點 3：主腦得逞

故事焦點牌會在牌張的文字欄內出現鵬洛客符號。該符號和遊戲進行並無關係。印製的牌張上還包括 mtgstory.com 的網址，以及一個表示牌張在故事中出現順序的數字。

新關鍵字：登殿

隨著**決勝依夏蘭**故事展開，**依夏蘭**系列相互敵對的四股勢力都已抵達傳說中的黃金城，如今他們為了爭奪永生聖陽而展開激烈爭奪。如果你能夠成功抵達歐拉茲卡的最高殿堂～聖陽聖所，便能夠感受其強大力量，推動戰局向朝你有利的方向發展。

速騰艦隊仗劍客

{一}{紅}

生物～人類／海盜

2/2

登殿（如果你操控十個或更多永久物，則於這盤遊戲接下來的時段中，你得到黃金城祝福。）

只要你有黃金城祝福，速騰艦隊仗劍客便具有連擊異能。

征服者之傲

{一}{白}

瞬間

登殿（如果你操控十個或更多永久物，則於這盤遊戲接下來的時段中，你得到黃金城祝福。）

由你操控的生物得+1/+1 直到回合結束。如果你有黃金城祝福，則改為這些生物得+2/+2 直到回合結束。

登殿的正式規則解析如下：

702.130 登殿

702.130a 瞬間或巫術咒語上的登殿代表咒語異能。意指「如果你操控十個或更多永久物，且你沒有黃金城祝福，則於這盤遊戲接下來的時段中，你得到黃金城祝福。」

702.130b 永久物上的登殿代表靜止式異能。意指「但凡你操控十個或更多永久物，且你沒有黃金城祝福，你便於這盤遊戲接下來的時段中得到黃金城祝福。」

702.130c 「得到黃金城祝福」此稱號並無規則含義，僅用作標記，供其他規則和效應辨識只用。在同一時刻可有任意數量的玩家得到黃金城祝福。

702.130d 在玩家得到黃金城祝福之後，所有持續性效應會重新生效，然後遊戲才會檢查遊戲狀態或之前的事件是否滿足觸發條件。

* 一旦你得到了黃金城祝福，你就會在本盤遊戲接下來的時段中一直受到祝福，就算你失去部分或全部永久物的操控權也是一樣。黃金城祝福本身不是永久物，無法被任何效應移除。

* 在戰場上的物件都屬於永久物，包括衍生物和地。咒語和徽記都不是永久物。

* 如果你施放一個具登殿異能的咒語，則你要到咒語結算時才能得到黃金城祝福。玩家可以回應該咒語，來試圖改變你是否能得到祝福。

* 永久物上的登殿異能不是觸發式異能，且不用到堆疊。玩家可以回應會讓你得到第十個永久物的咒語，但不能回應你在操控第十個永久物後「得到黃金城祝福」此事。也就是說，如果你的第十個永久物是一張你使用的地，則玩家無法在你得到黃金城祝福之前有所回應。

* 如果你操控十個永久物，但並未操控具登殿異能的永久物或結算中的咒語，則你不會得到黃金城祝福。舉例來說，如果你操控十個永久物，失去了其中一個的操控權，然後施放金光殞命，則你不會得到黃金城祝福，且此咒語會影響由你操控的生物。

* 如果你的第十個永久物進入戰場，然後一個永久物緊接其後離開戰場（最有可能是因為「傳奇規則」或由於該生物的防禦力為 0），則你會在該永久物離開戰場前得到黃金城祝福。

* 某些牌所具有之觸發式異能會檢查你是否具有黃金城祝福，且這類異能中包含「以『若』開頭的子句」。其敘述為「『觸發條件』，若你有黃金城祝福，『效應』。」你必須已得到黃金城祝福，才會讓這類異能觸發；否則什麼都不會發生。換句話說，如果你沒有黃金城祝福，便無法讓這類異能觸發，就算是你想要以回應此觸發式異能的方式得到黃金城祝福也不行。

* 而另一些牌上檢查你是否具有黃金城祝福的觸發式異能並未出現「以『若』開頭的子句」。無論你是否具有黃金城祝福，這類異能都會觸發，且僅在其結算時才會檢查你是否已得到祝福。

* 某些牌會在你具有黃金城祝福時得到力量、防禦力加成和／或獲得異能。如果另一張牌上的異能會在具有特定特徵值之生物進戰場時觸發（例如馴良明師或元素羈絆），則利用你具有黃金城祝福狀態下進戰場之永久物的特徵值來確定這類異能是否會觸發。就算進戰場之永久物恰好是你第十個永久物也是如此。

復出的依夏蘭主題和機制

決勝依夏蘭系列含有若干來自依夏蘭系列的復出機制。欲知「部族」加成、雙面牌、勘察、激怒和突擊的更多信息，請參見[依夏蘭發佈釋疑](#)。

單卡解惑

白色

不知所終

{一}{白}

結界

當不知所終進戰場時，放逐目標由對手操控且總魔法力費用等於或小於 3 的生物。

當不知所終離開戰場時，目標對手派出一個 3/3 綠色，具踐踏異能的恐龍衍生生物。

* 雖然不知所蹤的兩個異能在風味上有所關聯，但實際上是兩個獨立的異能。如果第一個異能未能結算（也許是因為該目標獲得了辟邪異能），第二個異能依然會在不知所蹤離開戰場的時候派出恐龍衍生物。

* 在多人遊戲中，要派出恐龍衍生物的目標對手，不一定要是生物被放逐的那位對手。

鎮魂主教

{三}{白}

生物～吸血鬼／僧侶

1/1

當鎮魂主教進戰場時，放逐目標由對手操控的生物，直到鎮魂主教離開戰場為止。
每當鎮魂主教攻擊時，目標吸血鬼得+X/+X 直到回合結束，X 為所放逐之牌的力量。

* 如果鎮魂主教在其第一個觸發式異能結算前離開戰場，則該目標生物不會被放逐。

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

* 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。

* X 的數值於鎮魂主教的第二個異能結算時決定。就算該牌在本回合稍後時段離開放逐區，該數值也不會改變。

* 如果於鎮魂主教的最後一個異能結算時，所放逐之牌不存在（最有可能是因為在該異能還在堆疊上的時候，鎮魂主教已離開戰場），則 X 為 0。如果所放逐之牌沒有力量（最有可能是因為它本身是非生物牌但因故成為了生物），結果相同。

* 如果以鎮魂主教放逐了載具，則利用其印製的力量來決定 X 的數值。

霞輝鬥士

{一}{白}{白}

生物～人類／士兵

2/2

防止將對霞輝鬥士造成的所有戰鬥傷害。

* 儘管將對霞輝鬥士造成的戰鬥傷害會被防止，但仍可如常向其分配戰鬥傷害。舉例來說，如果霞輝鬥士阻擋了一個具有踐踏異能的 4/4 生物，則該攻擊玩家可將該生物所造成之戰鬥傷害中的 2 點分配給其攻擊的玩家或鵬洛客。

帝國犄角龍

{四}{白}

生物～恐龍

3/5

激怒～每當帝國犄角龍受到傷害時，你獲得 2 點生命。

* 如果你的總生命在帝國犄角龍受到傷害的同時降至 0 或更少，則你會在帝國犄角龍的激怒異能結算之前就輸掉這盤遊戲。

得勝之時

{白}

瞬間

目標生物得+2/+2 直到回合結束。你獲得 2 點生命。

* 如果在得勝之時試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則咒語會被反擊。你不會獲得 2 點生命。

贖罪神聖武士

{一}{白}

生物～吸血鬼／騎士

1/1

在每個維持開始時，若你上回合曾失去生命，則在贖罪神聖武士上放置一個+1/+1 指示物。

當贖罪神聖武士死去時，你獲得等同於其防禦力的生命。

*贖罪神聖武士的第一個異能只關心你是否在上回合中失去過生命，就算在失去生命時贖罪神聖武士還不在戰場上也是一樣。它不關心你失去了多少生命，你在該回合中是否獲得過生命，甚至也不關心你獲得的生命是否比失去的生命更多。

*利用贖罪神聖武士最後在戰場時的防禦力來決定你會因其最後一個異能獲得多少生命。如果它的防禦力小於 0，則你不會獲得生命。（你也不會失去生命。）

征服者之傲

{一}{白}

瞬間

登殿（如果你操控十個或更多永久物，則於這盤遊戲接下來的時段中，你得到黃金城祝福。）

由你操控的生物得+1/+1 直到回合結束。如果你有黃金城祝福，則改為這些生物得+2/+2 直到回合結束。

*征服者之傲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得到加成。

*征服者之傲給予你生物加成的大小，在其結算時就已決定。如果你在該回合稍後時段才得到黃金城祝福，你的生物也只會得+1/+1。

輝煌命運

{二}{白}

結界

登殿（如果你操控十個或更多永久物，則於這盤遊戲接下來的時段中，你得到黃金城祝福。）

於輝煌命運進戰場時，選擇一種生物類別。

由你操控的該類別生物得+1/+1。只要你有黃金城祝福，它們便具有警戒異能。

*在你選擇讓某生物攻擊之後再讓其獲得警戒異能也不會使得該生物成為未橫置；在該時點之後讓生物失去警戒異能也不會使得該生物成為橫置。

斬殺猛獸

{一}{白}{白}

巫術

每位玩家各選擇任意數量由其操控的生物且力量總和等於或小於 4 的生物，然後犧牲所有由其操控的其他生物。

*斬殺猛獸會讓每位玩家各選擇任意數量的生物，然後檢查各玩家以此法選擇的生物之力量總和是否等於或小於 4。舉例來說，你能救下兩個 2/2 生物，或一個 1/1 生物和一個 3/3 生物，但不能全部救下這四個生物。

* 如果某生物的力量因故小於 0，則在計算力量總和時會將其當作負數計算（其他生物的力量加總後減去此數值）。這樣就能讓力量總和等於或大於 5 的生物活下來。

* 每位玩家依照回合順序（從目前這回合的玩家開始）選擇相應數量的生物，然後其他玩家按照回合順序依次比照辦理。然後，所有玩家同時犧牲所有未選中的生物。玩家在作決定時，會知道先前玩家所作的選擇。

史芬斯的裁決

{一}{白}

巫術

每位對手於各自的下一個回合中不能施放瞬間或巫術咒語。

* 如果有多個效應註明某對手於其下一個回合中不能施放瞬間或巫術咒語，則所有此類效應會在同一個回合中生效。

扈從隨行

{二}{白}

結界～靈氣

結附於生物

所結附的生物得+1/+1 且具有繫命異能。

當扈從隨行進戰場時，派出一個 1/1 白色，具繫命異能的吸血鬼衍生生物。

* 於施放扈從隨行時，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吸血鬼衍生生物上。

* 如果在扈從隨行試圖結算時，此靈氣將結附的生物已經是不合法目標，則此靈氣咒語會被反擊。它不會進戰場，因此其異能也不會觸發。

旭盃翼牙龍

{四}{白}

生物～恐龍

2/5

飛行

只要你操控另一個恐龍，旭盃翼牙龍便具有警戒異能。

* 在你選擇讓旭盃翼牙龍攻擊之後再讓其獲得警戒異能也不會使得該生物成為未橫置；在該時點之後讓其失去警戒異能也不會使得它成為橫置。

殿堂碩偉龍

{四}{白}

生物～恐龍

3/4

如果某來源將對另一個由你操控的恐龍造成傷害，則防止其中除了 1 點以外的所有傷害。

* 可如常向其他由你操控的恐龍分配戰鬥傷害，只是其中大部分傷害都會被防止。舉例來說，如果一個由你操控的 3/3 恐龍阻擋了一個具踐踏異能的 5/5 生物，則該攻擊玩家可將該生物所造成之戰鬥傷害中的 2 點分配給其攻擊的玩家或鵬洛客，而殿堂碩偉龍則會防止分配給防禦恐龍的 3 點傷害中的 2 點。

* 如果數個來源將對你操控的另一個恐龍造成傷害，則會分別防止每個此類來源中除了 1 點以外的所有傷害。

* 兩個殿堂碩偉龍的效應也不會將來自同一來源的傷害降至低於 1 點。

* 如果有數個替代性效應和/或防止性效應能對某個由你操控的恐龍生效，則由你來決定這些效應生效的順序。舉例來說，如果有其他效應會防止將對某個恐龍造成的 1 點傷害，則你可以讓殿堂碩偉龍的效應先生效，防止其中除了 1 點以外的所有傷害，然後讓另一個效應生效來防止剩餘的 1 點傷害。

殘暴籠顎龍

{三}{白}{白}

生物～恐龍

5/5

激怒～每當殘暴籠顎龍受到傷害時，放逐目標由對手操控的生物，直到殘暴籠顎龍離開戰場為止。

* 如果殘暴籠顎龍在其觸發式異能結算前離開戰場（最有可能的原因是它受到了致命傷害），則目標生物不會被放逐。

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

* 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。

始輝澤塔帕

{六}{白}{白}

傳奇生物～長老／恐龍

4/8

飛行，連擊，警戒，踐踏，不滅

* 如果某個同時具有連擊與踐踏異能的生物在造成先攻戰鬥傷害的時候就消滅了所有阻擋它的生物，則它造成的所有普通戰鬥傷害都會分配給該生物所攻擊的玩家或鵬洛客。

藍色

水路入侵

{三}{藍}

結界

當水路入侵進戰場時，派出兩個 1/1 藍色，具辟邪異能的人魚衍生生物。（它們不能成為由對手操控之咒語或異能的目標。）

{三}{藍}：目標人魚本回合不能被阻擋。

* 在某個人魚被阻擋後起動水路入侵的最後一個異能，並不會使其成為未受阻擋。

狡智扒手

{三}{藍}

生物～人類／海盜

2/2

閃現

當狡智扒手進戰場時，所有將於本回合中在對手操控下派出的衍生物，改為在你的操控下派出之。

* 狡智扒手產生的替代性效應，將比其他任何會影響此衍生物如何進場的替代性效應先一步生效。舉例來說，如果某對手操控聖洗者行列，則你狡智扒手所產生之效應會比聖洗者行列的效應先一步生效，你不會得到兩倍數量的衍生物。

* 狡智扒手不會追溯並改變已進入戰場之衍生物的操控權。

* 如果會以「橫置且進行攻擊」的狀態派出某衍生物，但該衍生物的操控者並非進行攻擊的玩家，則該衍生物會以橫置的狀態派出，但不進行攻擊。如果會以「阻擋某生物」的狀態派出某衍生物，但該衍生物的操控者並非防禦玩家，則該衍生物會如常派出，但不進行阻擋。

* 如果派出衍生物的效應同時產生了延遲觸發式異能，則狡智扒手不會改變是由誰來操控該異能。舉例來說，如果對手起動裂鏡奇奇幾奇的異能，則該延遲觸發式異能是由對手操控的。當該異能結算時，該玩家無法犧牲該衍生物，所以它會留在戰場上。

* 另一方面，如果派出衍生物的效應將某個觸發式異能賦予該衍生物，則在此異能觸發時操控該衍生物的玩家，便是此異能的操控者。舉例來說，如果對手起動了流離謀士傑斯的第二個異能，則所派出的衍生物具有相應的異能。如果此異能觸發，則你會操控此異能，所以必須由你犧牲該衍生物。

* 如果兩位或更多玩家都結算了狡智扒手的觸發式異能，且會派出衍生物，則由本來要操控該衍生物的玩家決定要讓哪一個可適用的狡智扒手效應生效。然後新一任之「將要操控該衍生物的玩家」針對剩下的狡智扒手效應來重複此流程，以此類推下去，直到沒有可適用的此類效應為止。在此流程中，每個效應都只能對該衍生物生效一次。

* 上述的流程意指：如果在雙人遊戲中兩位玩家在同一回合都結算了狡智玩家的觸發式異能，並且其中一位玩家將派出一個衍生物，則它確實會在原本那位玩家的操控下進戰場。該衍生物將要在 A 玩家的操控下進戰場，所以 B 玩家的效應會影響它。這之後，既然該衍生物將要在 B 玩家的操控下進戰場，所以 A 玩家的效應會影響它。如今兩個替代性效應都已經用掉了，所以該衍生物會在 A 玩家的操控下進戰場。

覆頂潮浪

{二}{藍}

巫術

只要你操控人魚，覆頂潮浪便具有閃現異能。

將目標生物移回其擁有者手上。

抽一張牌。

* 一旦你宣告施放覆頂潮浪，則直到你完成施放為止，玩家都無法試圖去除你的人魚好讓此咒語失去閃現異能。如果在施放之後覆頂潮浪失去了閃現異能，則如果它能夠結算，則仍會照常結算。

* 如果在覆頂潮浪試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則咒語會被反擊。你不會因此抽牌。

好奇求索

{藍}

結界～靈氣

結附於生物

所結附的生物得+1/+1 且具有「每當此生物對任一玩家造成戰鬥傷害時，你可以抽一張牌。」

在你的結束步驟開始時，若你於本回合中未以生物攻擊，則犧牲好奇求索。

* 只要你本回合中曾以任何生物攻擊，便能滿足好奇求索最後一個異能的要求，這一點與突擊異能類似。它所結附的生物不一定要攻擊。

逐出歐拉茲卡

{一}{藍}

瞬間

登殿（如果你操控十個或更多永久物，則於這盤遊戲接下來的時段中，你得到黃金城祝福。）

將目標非地永久物移回其擁有者手上。如果你有黃金城祝福，則你可以改為將該永久物置於其擁有者的牌庫頂。

* 如果你有黃金城祝福，並選擇不將該目標非地永久物置於其擁有者的牌庫頂，則它會被移回其擁有者手上。

招搖撞騙

{二}{藍}

瞬間

反擊目標生物咒語。你派出一個無色珍寶衍生神器，且具有「{橫置}，犧牲此神器：加一點任意顏色的魔法力到你的魔法力池中。」

* 招搖撞騙能指定不能被反擊的咒語為目標，例如始潮涅札哈。當招搖撞騙結算時，該咒語不會被反擊，但你仍會得到一個珍寶。

引發失憶

{二}{藍}

結界

當引發失憶進戰場時，目標玩家牌面朝下地放逐其手牌，然後抽等量的牌。

當引發失憶從戰場進入墳墓場時，將所放逐的牌移回其擁有者手上。

* 所有玩家均不可檢視所放逐的牌。

* 如果引發失憶離開戰場但未進入墳墓場，則所放逐的牌便會永遠消失。就算有另一個引發失憶進入墳墓場，也無法移回這些牌，哪怕是用同一張牌代表的新引發失憶也一樣。

* 如果引發失憶在其第一個異能結算前便已離開戰場，則它的第二個異能會觸發（如適用）但不會生效。然後其第一個異能會結算，所放逐的牌會永遠被放逐。

航箏海盜

{一}{藍}

生物～人類／海盜

2/1

只要航箏海盜正進行攻擊，它便具有飛行異能。

* 航箏海盜是在攻擊之後立刻具有飛行異能。這意味著，針對具飛行異能之生物的戰鬥限制（例如沙丘亞龍巢群所具有者）不會對其生效，但會在「具飛行異能的生物攻擊」時觸發的異能（例如風信史芬斯所具有者）會觸發。

始潮涅札哈

{五}{藍}{藍}

傳奇生物～長老／恐龍

7/7

始潮涅札哈不能被反擊。

你的手牌數量沒有上限。

每當任一對手施放非生物咒語時，你抽一張牌。

棄三張牌：放逐涅札哈。在下一個結束步驟開始時，將它在其擁有者的操控下橫置移回戰場。

* 只有在你回合的清除步驟中，才會檢查你的手牌數量上限。如果你是在你回合的結束步驟之前起動涅札哈的最後一個異能，則它會在你的下一個清除步驟之前返回，且你的手牌數量沒有上限。

* 涅札哈的觸發式異能會比觸發它的非生物咒語先一步結算。

* 在涅札哈的觸發式異能結算之後，但在觸發它的咒語結算之前，玩家有機會施放咒語和起動異能。特別一提，你剛抽到的那張牌就可以用來反擊該咒語，也可以棄掉來起動涅札哈的最後一個異能。

* 涅札哈移回戰場之後，它會是一個全新物件，與先前所放逐的生物毫無關聯。它不會在戰鬥中，也不會具有它被放逐時可能具有的其他額外異能。其上的所有+1/+1 指示物與結附於其上的靈氣均遭移除，且所有武具也不再裝備於其上。

清風散形

{二}{藍}

瞬間

放逐目標非地永久物。於該牌持續被放逐期間，其擁有者可以施放該牌，且不需支付其魔法力費用。

* 不能施放以此法放逐的衍生物。

* 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。

* 施放所放逐的牌時，需遵循施放該牌的所有一般時機規則。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。

* 如果你以「不需支付其魔法力費用」的方式來施放牌，就無法支付替代性費用。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（例如銀鰓專家），則你必須支付之，才能施放此牌。

通流卜算師

{三}{藍}

生物～人魚／魔法師

2/2

當通流卜算師進戰場時，抽三張牌，然後從你手上將兩張牌以任意順序置於你的牌庫頂。

* 你是在結算通流卜算師之異能的過程中完成「抽三張牌並將兩張牌放回」這一系列動作。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。

海床先知

{二}{藍}{藍}

生物～人魚／魔法師

2/3

每當一個由你操控的人魚對任一玩家造成戰鬥傷害時，抽一張牌。

* 如果在某個由你操控的人魚對任一玩家造成戰鬥傷害的同時，海床先知受到了致命傷害，則你會抽一張牌。

矯捷惡棍

{二}{藍}

生物～人類／海盜

2/2

登殿（如果你操控十個或更多永久物，則於這盤遊戲接下來的時段中，你得到黃金城祝福。）

只要你有黃金城祝福，矯捷惡棍便具有辟邪異能且不能被阻擋。

* 一旦矯捷惡棍已被阻擋，你得到黃金城祝福也不會使其成為未受阻擋。

戰爭劫掠者

{一}{藍}

生物～人類／海盜

2/1

飛行

每當戰爭劫掠者攻擊時，直到回合結束，目標由防禦玩家操控的生物失去所有異能，且基礎力量與防禦力為 0/1。

* 所有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，都會被戰爭劫掠者的異能覆蓋。任何設定力量或防禦力的效應若在此異能結算之後生效，則其將會蓋過此效應。

* 若戰爭劫掠者的異能結算後，被影響的生物才獲得某異能，則該生物依舊會具有此異能。如果受影響的生物具有之異能會賦予其他物件異能，則戰爭劫掠者不會讓它賦予異能。

* 會更改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。

黑色

血脈噴湧

{一}{黑}{黑}

巫術

每位對手各棄兩張牌。如果你操控吸血鬼，則每位對手各失去 2 點生命且你獲得 2 點生命。

* 於血脈噴湧結算時，才會檢查你是否操控吸血鬼。

* 如果你操控吸血鬼，則血脈噴湧會讓每位對手各失去 2 點生命，就算其中部分或全部玩家無法棄牌也是一樣。

* 在雙頭巨人遊戲中，血脈噴湧會使對手隊伍失去 4 點生命，且該隊伍中的每位玩家各棄兩張牌。你獲得 2 點生命。

暮影鬥士

{三}{黑}{黑}

生物～吸血鬼／騎士

4/4

當暮影鬥士進戰場時，你抽 X 張牌且你失去 X 點生命，X 為由你操控的吸血鬼數量。

* 只有於暮影鬥士的異能結算時，才會計算由你操控的吸血鬼數量。如果暮影鬥士仍在戰場上，則會將它本身也計算在內。

死魂棺

{一}{黑}

結界～靈氣

結附於由對手操控的生物

當所結附的生物死去時，放逐其擁有者牌庫頂的若干牌，其數量等同於該生物的力量。於這些牌持續被放逐期間，你可以施放其中的非地牌，且你可以將魔法力視同任意種類的魔法力來支付施放這些咒語的費用。

* 如果你獲得了所結附的生物之操控權，死魂棺會被置入你的墳墓場。

* 如果死魂棺和所結附的生物同時進入墳墓場，則死魂棺最後一個異能仍會觸發。

* 利用所結附的生物最後在戰場時的力量來決定要放逐之牌的數量。

* 如果代表某生物的牌張在遊戲開始時就在你的套牌中，則你就是該生物的擁有者；若該生物為衍生物，則如果該衍生物是在你的操控下進入戰場，則你就是該生物的擁有者。如果死魂棺是結附在一個由你擁有但由對手操控的生物上，則你會從自己的牌庫放逐牌。

* 死魂棺的效應不會改變你能夠施放所放逐之牌的時機。舉例來說，如果你放逐了一張不具有閃現異能的生物牌，則你只能在你的行動階段當中且堆疊為空的時候施放之。

* 施放所放逐之牌會導致其離開放逐區。你無法多次施放它。

*在多人遊戲中，如果有玩家離開遊戲，則由該玩家擁有的所有牌也會一同離開。如果你離開了遊戲，則所有你因死魂棺的異能而操控的咒語或永久物都會被放逐。

恐龍獵人

{一}{黑}

生物～人類／海盜

2/2

每當恐龍獵人對任一恐龍造成傷害時，消滅後者。

*如果對手的恐龍具有激怒異能，且你的恐龍獵人是在你的回合中對它造成傷害，則激怒異能會先結算，然後恐龍獵人的異能才會消滅恐龍。如果是在對手的回合，則恐龍會先被消滅，但之後它的激怒異能依然會結算。

莫測艦隊強襲客

{二}{黑}

生物～半獸人／海盜

3/3

當莫測艦隊強襲客進戰場時，除非你操控另一個海盜，否則你失去 2 點生命。

*無論你是否操控另一個海盜，莫測艦隊強襲客的異能都會觸發。於該異能結算時，才會檢查你是否操控另一個海盜。

聯盟先驅

{二}{黑}

生物～人類／海盜

2/2

當聯盟先驅進戰場時，你可以從你的牌庫中搜尋一張海盜牌，展示該牌，然後將你的牌庫洗牌，並將該牌置於其上。

每當另一個海盜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，聯盟先驅的最後一個異能會讓對手隊伍失去 2 點生命。

金光殞命

{一}{黑}{黑}

巫術

登殿（如果你操控十個或更多永久物，則於這盤遊戲接下來的時段中，你得到黃金城祝福。）

所有生物得-2/-2 直到回合結束。如果你有黃金城祝福，則改為只有由對手操控的生物得-2/-2 直到回合結束。

*金光殞命只會影響它結算時已經在戰場上的生物。於該回合稍後時段才進戰場的生物不會得-2/-2。類似地，如果你有黃金城祝福，於該回合稍後時段才受對手操控的生物不會得-2/-2。

可怖命運

{二}{黑}

巫術

你每操控一個生物，每位對手便各失去 1 點生命。

* 在雙頭巨人遊戲中，你每操控一個生物，可怖命運便會讓對手隊伍失去 2 點生命。

主腦得逞

{二}{黑}{黑}

巫術

選擇一項～

- 從你的牌庫中搜尋一張牌，將它置於你手上，然後將你的牌庫洗牌。
- 從遊戲外選擇一張由你擁有的牌，並將它置於你手上。

* 在休閒遊戲中，你從遊戲外選擇的牌來自你個人牌張收藏。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。

陵墓哈痞

{四}{黑}

生物～哈痞

3/3

飛行

登殿（如果你操控十個或更多永久物，則於這盤遊戲接下來的時段中，你得到黃金城祝福。）

每當另一個由你操控的生物死去時，若你有黃金城祝福，則在陵墓哈痞上放置一個+1/+1 指示物。

* 如果在陵墓哈痞受到致命傷害的同時，另一個由你操控的生物也受到了致命傷害，則陵墓哈痞無法及時獲得原本要放在其上的+1/+1 指示物，因此無法活下來。

渴血之時

{一}{黑}

瞬間

目標生物得-2/-2 直到回合結束。你獲得 2 點生命。

* 如果在渴血之時試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則咒語會被反擊。你不會獲得 2 點生命。

* 就算該目標生物的防禦力已被降至 0 或更低，它在你獲得生命的時候也還在戰場上。其具有之所有會與獲得生命互動的效應，都會產生對應的互動。如果有因你獲得生命而觸發的異能，則該生物會在該異能觸發之後、結算之前進入其擁有者的墳墓場。

立誓吸血鬼

{一}{黑}

生物～吸血鬼／騎士

2/2

立誓吸血鬼須橫置進戰場。

如果你於本回合中曾獲得生命，則你可以從你的墳墓場中施放立誓吸血鬼。

* 立誓吸血鬼的最後一個異能只關心你是否在本回合中獲得過生命，就算在獲得生命時立誓吸血鬼還不在墳墓場中也是一樣。它不關心你獲得了多少生命，你在該回合中是否失去過生命，甚至也不關心你失去的生命是否比獲得的生命更多。

* 從你的墳墓場中施放立誓吸血鬼時，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。

冷酷襲劫者

{三}{黑}

生物～人類／海盜

1/4

每當另一個由你操控的生物死去時，派出一個無色珍寶衍生神器，且具有「{橫置}，犧牲此神器：加一點任意顏色的魔法力到你的魔法力池中。」

* 如果冷酷襲劫者與另一個生物同時死去，則你會得到一個珍寶。

始亡帝茲默

{四}{黑}{黑}

傳奇生物～長老／恐龍

6/6

死觸

{黑}，從你手上展示始亡帝茲默：在目標生物上放置一個獵物指示物。只能於你的回合中起動此異能。

當帝茲默進戰場時，消滅所有由對手操控且其上有獵物指示物的生物。

* 你可以在你的回合中多次起動帝茲默的起動式異能。

* 帝茲默的觸發式異能不關心生物上的獵物指示物因何而來，也不關心是誰的帝茲默在該生物上放的指示物。能有對手的獵物讓自己大快朵頤，帝茲默就已心滿意足。

暮光先知

{二}{黑}{黑}

生物～吸血鬼／僧侶

2/4

飛行

登殿（如果你操控十個或更多永久物，則於這盤遊戲接下來的時段中，你得到黃金城祝福。）

在你的維持開始時，若你有黃金城祝福，則展示你的牌庫頂牌，並將它置於你手上。每位對手各失去 X 點生命且你獲得 X 點生命，X 為該牌的總魔法力費用。

* 如果所展示牌的魔法力費用包括{X}，則 X 視為 0。

* 如果所展示的牌沒有魔法力費用（例如，由於它是地牌），則其總魔法力費用為 0。

* 連體牌（例如阿芒凱環境中具餘響異能的牌）的總魔法力費用是其兩邊之魔法力費用相加。

* 在雙頭巨人遊戲中，暮光先知的最後一個異能會讓對手隊伍失去兩倍於 X 的生命且你獲得 X 點生命。

沃娜血欲

{二}{黑}

瞬間

登殿（如果你操控十個或更多永久物，則於這盤遊戲接下來的時段中，你得到黃金城祝福。）

每位對手各犧牲一個生物。如果你有黃金城祝福，則改為每位對手各犧牲一半數量由其操控的生物，小數點後進位。

* 在沃娜血欲結算時，首先由輪到該回合的玩家（如果該玩家為對手）選擇要犧牲的生物，然後其他每位對手按照回合順序依次比照辦理，然後同時犧牲所選的生物。玩家在作決定時，會知道先前玩家所作的選擇。

狡詐蛇髮妖瓦絲卡（僅出現在鵬洛客套牌中）

{四}{黑}{黑}

傳奇鵬洛客～瓦絲卡

5

+2：由你操控的生物得+1/+0 直到回合結束。

-3：消滅目標生物。

-10：直到回合結束，由你操控的生物獲得死觸異能與「每當此生物向任一對手造成傷害時，該玩家輸掉這盤遊戲。」

* 瓦絲卡的第一個和最後一個異能都只會影響其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 或獲得異能。

* 瓦絲卡的第三個異能賦予生物的觸發式異能會在這些生物造成任何傷害時觸發，包括非戰鬥傷害。如果受影響的生物同時對數位玩家造成傷害，則由你決定這些觸發結算的順序。如果你的所有對手都已輸掉遊戲，則你會在剩餘觸發結算之前獲勝。

紅色

腥紅之日

{二}{紅}

結界

當腥紅之日進戰場時，抽一張牌。

所有地均失去魔法力異能以外的所有異能。

* 「魔法力異能」係指產生魔法力的異能，而不是需要支付魔法力的異能。

* 不在戰場上的地牌不受影響。

* 如果某個地具有會在「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。

* 如果某個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。對於其他會影響地如何進戰場之異能，或是會在「於」其進戰場時生效之異能（例如無主領地的第一個異能）也是同理。

* 如果腥紅之日進戰場後，某地才獲得某異能，則它依舊會具有此異能。

*如果某地具有會持續改變其他地之類別的異能（例如約格莫夫之墓烏爾博格），則此類異能會先生效，而後才輪到腥紅之日移除異能的效應生效。如果某個地具有的異能會賦予其他物件異能，則腥紅之日不會讓它賦予異能。

衝鋒巨牙龍
{三}{紅}{紅}
生物～恐龍
4/4
踐踏

如果衝鋒巨牙龍將對某玩家造成戰鬥傷害，則改為它對該玩家造成兩倍的傷害。

*如果要為衝鋒巨牙龍向玩家分配踐踏傷害，則先依照其實際力量來分配，此份傷害只會在要向玩家造成時才加倍。舉例來說，如果衝鋒巨牙龍被一個 3/3 生物阻擋，則進行攻擊的玩家可向防禦玩家分配 1 點傷害，然後衝鋒巨牙龍對該玩家造成 2 點傷害。

*衝鋒巨牙龍所造成之加倍傷害依然算作戰鬥傷害。

焦炬艦隊冒險客
{一}{紅}
生物～人類／海盜
2/1
先攻

當焦炬艦隊冒險客進戰場時，將目標瞬間或巫術牌從對手的墳墓場放逐。本回合中，你可以施放該牌，且你可以將魔法力視同任意種類的魔法力來支付施放該咒語的費用。如果該牌於本回合中將被置入墳墓場，則改為將其放逐。

*焦炬艦隊冒險客的效應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。

*施放所放逐之牌會導致其離開放逐區。你無法多次施放它。

始嘯埃泰力
{四}{紅}{紅}
傳奇生物～長老／恐龍
6/6

每當始嘯埃泰力攻擊時，放逐每位玩家的牌庫頂牌，然後你可以施放任意數量以此法放逐的非地牌，且不需支付其魔法力費用。

*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。

*如果你要施放任何所放逐的牌，則你是在觸發式異能結算的中途一併施放之。你不能等到該回合內稍後時段再施放它們。不會受到牌張類別的施放時機限制，且咒語會在宣告阻擋者之前結算。

*如果你要施放數張所放逐的牌，則由你決定這些牌的施放順序。在你以此法按該順序施放的各咒語中，你能將較早施放的咒語指定為較晚施放者的目標。不過，以此法施放的永久物咒語要等到你施放完所有咒語之後才會結算，所以此類咒語所成的永久物不能成為依此法施放之咒語的目標。舉例來說，如果你放逐的是雙咒擊和閃電煉擊，則你可以施放閃電煉擊，然後再以其為目標施放雙咒擊；但如果你放逐的是一張生物牌和一張靈氣牌，則你施放該靈氣牌時不能指定該生物為目標。

*如果你以「不需支付其魔法力費用」的方式來施放牌，就無法支付替代性費用。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（例如銀鰓專家），則你必須支付之，才能施放此牌。

*所有未施放的牌（包括地牌）會留在放逐區中。你不能在稍後的回合中再施放之，就算埃泰力再次攻擊也是一樣。

*由於所有攻擊生物需一次選擇完畢，因此以此法施放的生物不能與埃泰力在同一次戰鬥中進行攻擊，就算該生物具有敏捷異能也是一樣。

*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，則所有你因埃泰力的異能而操控之咒語或永久物都會被放逐。

化身恐龍

{四}{紅}{紅}

結界

當化身恐龍進戰場時，你的總生命成為 15。

在你的維持開始時，化身恐龍向目標由對手操控的生物造成 15 點傷害，且該生物對你造成等同於其力量的傷害。

*若你的總生命成為 15，你實際上會因此獲得或失去若干數量的生命。舉例來說，如果當化身恐龍結算時，你的總生命是 4，則它會讓你獲得 11 點生命；另一方面，如果當它結算時，你的總生命是 40，則它會令你失去 25 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。

*化身恐龍的最後一個異能為強制性。只要有合法目標，你就必須與對手的一個生物來互鬥一場。如果成為化身恐龍異能之目標的生物在該異能結算之前就已經離開戰場，則你不會受到傷害。

*在雙頭巨人遊戲中，化身恐龍會令你隊伍的總生命成為 15。只有你會以此法獲得或失去生命。

褶領漫毒龍

{二}{紅}

生物～恐龍

3/2

激怒～每當褶領漫毒龍受到傷害時，它向目標對手造成 2 點傷害。

*如果你的總生命在褶領漫毒龍受到傷害的同時降至 0 或更少，則你會在激怒異能結算前就輸掉這盤遊戲。

嘩變

{紅}

巫術

目標由對手操控的生物向另一個目標由該玩家操控的生物造成傷害，其數量等同於前者的力量。

* 如果當嘩變結算時，其目標之一或兩者均為不合法，則沒有生物會造成傷害，也沒有生物會受到傷害。

難遏怒火

{紅}

瞬間

難遏怒火對目標不由你操控的生物造成 4 點傷害，且對目標由你操控的生物造成 2 點傷害。

* 除非你能同時指定一個由你操控的生物和一個不由你操控的生物為目標，否則你不能施放難遏怒火。

* 如果於難遏怒火結算時，其中任一目標已經是不合法目標，則另一個生物仍會受到傷害。

復焰鳳凰

{二}{紅}{紅}

生物～鳳凰

4/3

飛行

當復焰鳳凰死去時，派出一個 0/1 紅色元素衍生物，且具有「在你的維持開始時，犧牲此生物，並將目標名稱為復焰鳳凰的牌從你的墳墓場移回戰場。它獲得敏捷異能直到回合結束。」

* 如果你墳墓場中沒有名稱為復焰鳳凰的牌，則元素衍生物的異能會在觸發之後立刻從堆疊中移除，你不會犧牲該衍生物。如果是在異能觸發之後、結算之前，該目標成為不合法，你也不會犧牲元素衍生物。在這兩種情況下，該異能會在你的下個維持中再次觸發。

* 如果另一張牌複製了復焰鳳凰（例如變幻突擊客），則元素衍生物的觸發式異能仍會去找一張名稱為復焰鳳凰的牌，而不是具複製了復焰鳳凰之生物的名稱的牌。就算複製復焰鳳凰的牌會保留原有名稱（例如底密爾首腦拉札夫），也是如此。

勃然大怒

{一}{紅}

結界～靈氣

結附於生物

所結附的生物得+2/+1 且具有先攻異能。

在你的結束步驟開始時，若你於本回合中未以生物攻擊，則犧牲勃然大怒。

* 只要你本回合中曾以任何生物攻擊，便能滿足勃然大怒最後一個異能的要求，這一點與突擊異能類似。它所結附的生物不一定要攻擊。

銀甲暴猛龍

{五}{紅}{紅}

生物～恐龍

8/5

激怒～每當銀甲暴猛龍受到傷害時，每位對手各犧牲一個永久物。

*如果在銀甲暴猛龍受到傷害的同時，對手也有由其操控的生物也受到了致命傷害，則在該玩家選擇要犧牲的永久物之前，這些生物便已被消滅。

*在銀甲暴猛龍的觸發式異能結算時，首先由輪到該回合的玩家（如果該玩家為對手）選擇要犧牲的生物，然後其他每位對手按照回合順序依次比照辦理，然後同時犧牲所選永久物。玩家在作決定時，會知道先前玩家所作的選擇。

狂奔角羽龍

{四}{紅}

生物～恐龍

4/4

只要你操控另一個恐龍，狂奔角羽龍便具有敏捷異能。

*如果你操控狂奔角羽龍的同一個回合中，它在宣告成為攻擊者之後失去敏捷異能，它會繼續進行攻擊。它不會被移出戰鬥。另一方面，如果它在你的宣告攻擊者步驟之前失去敏捷異能，則它無法攻擊。

速騰艦隊仗劍客

{一}{紅}

生物～人類／海盜

2/2

登殿（如果你操控十個或更多永久物，則於這盤遊戲接下來的時段中，你得到黃金城祝福。）

只要有黃金城祝福，速騰艦隊仗劍客便具有連擊異能。

*如果速騰艦隊仗劍客在其造成普通戰鬥傷害之後才獲得連擊異能，則它不會回頭造成先攻戰鬥傷害。另一方面，如果它因故獲得了先攻異能，然後在造成先攻戰鬥傷害之後又獲得了連擊異能，則它會造成普通戰鬥傷害。

蒂洛納理召喚師

{一}{紅}

生物～人類／祭師

1/1

登殿（如果你操控十個或更多永久物，則於這盤遊戲接下來的時段中，你得到黃金城祝福。）

每當蒂洛納理召喚師攻擊時，你可以支付{X}{紅}。若你如此作，則派出 X 個 1/1 紅色元素衍生物，它們為橫置且正進行攻擊。在下一個結束步驟開始時，除非你有黃金城祝福，否則放逐這些衍生物。

*於每個元素衍生物進戰場時，你得選擇它所攻擊的對手或對手的鵬洛客。它攻擊的對象與蒂洛納理召喚師可以不一樣。

*只有在延遲觸發式異能於結束步驟中結算時，才會檢查你是否有黃金城祝福。你派出的衍生物能幫你登殿。

綠色

攻性驅策

{一}{綠}

瞬間

目標生物得+1/+1 直到回合結束。

抽一張牌。

* 如果在攻性驅策試圖結算時，該目標生物已是不合法目標，則整個咒語都會被反擊。你不會因此抽牌。

受護幼雛

{一}{綠}

生物～恐龍

2/1

當受護幼雛死去時，本回合中，你可以將恐龍咒語視同具有閃現異能地來施放，且本回合中，每當你施放恐龍咒語時，它獲得「當此生物進戰場時，你可以令它與另一個目標生物互鬥。」

* 在受護幼雛死去的回合中，你可以將任意數量的恐龍視同具有閃現異能地來施放。

* 你必須支付以此法施放之咒語的費用。如果某個恐龍咒語允許你支付其替代式費用而不支付其魔法力費用，則你可以改為如此支付之。

* 對於進戰場的恐龍所獲得之觸發式異能而言，如果在該異能試圖結算時，其目標已不合法，或進戰場的恐龍已離開戰場，則沒有生物會造成傷害，也沒有生物會受到傷害。

* 對於進戰場的恐龍所獲得之觸發式異能而言，你在該異能進堆疊時便需選擇一個目標，但你要等到該異能結算時，才需決定是否要讓這兩個生物互鬥。

繁根林精兵

{一}{綠}

生物～人魚／戰士

1/1

每當另一個人魚在你的操控下進戰場時，在目標由你操控的人魚上放置一個+1/+1 指示物。

* 繁根林精兵的異能夠指定觸發該異能的人魚為目標。它也能指定繁根林精兵本身為目標。

踏入迷境

{綠}

巫術

令目標由你操控的生物勘察。（展示你的牌庫頂牌。如果該牌是地，則置於你手上。若否，則在該生物上放置一個+1/+1 指示物，然後將所展示的牌放回原位或置入你的墳墓場。）

你本回合可以額外使用一個地。

* 踏入迷境的效應讓你在自己的行動階段中可以額外使用一個地。你仍需遵循使用地的一般時機規則。

* 同回合中的數個踏入迷境效應可以累加。它們也會與其他讓你額外使用地的效應累加，例如剛復劍齒龍。

* 如果你因故要在不是自己的回合中施放踏入迷境，則目標生物會在它結算時勘察，但你沒辦法在該回合使用地。

* 如果在踏入迷境試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則咒語會被反擊。該目標生物不會勘察，你也不能額外使用一個地。

始飢戈厄塔

{十}{綠}{綠}

傳奇生物～長老／恐龍

12/12

始飢戈厄塔減少{X}來施放，X 為由你操控之生物的力量總和。

踐踏

* 要計算戈厄塔的總費用，先從要支付的魔法力費用（或替代式費用，如果有其他牌的效應允許你改為支付此類費用的話）開始，加上費用增加的數量，然後再減去費用減少的數量。無論施放戈厄塔的的總費用為何，其總魔法力費用都不會改變。

* 在你支付戈厄塔的費用之前，其總費用便已鎖定。舉例來說，如果你操控三個 2/2 生物，並且你能夠犧牲其中一個來加{無}到你的魔法力池中，則戈厄塔的總費用為{四}{綠}{綠}。然後在你支付其費用之前能夠起動魔法力異能的時機中，便可以犧牲該生物。

* 如果某生物的力量因故小於 0，則在計算力量總和時會將其當作負數計算（其他生物的力量加總後減去此數值）。如果你生物的力量總和小於或等於為 0，則戈厄塔的費用仍為{十}{綠}{綠}。

* 戈厄塔的第一個異能無法將它的費用降到少於{綠}{綠}。

熠金林伏擊客

{一}{綠}

生物～人魚／戰士

2/1

熠金林伏擊客不能被力量等於或小於 2 的生物阻擋。

* 一旦已有力量等於或大於 3 的生物阻擋了此生物，則就算改變該阻擋生物的力量，也不會使此生物成為未受阻擋。

勇猛老兵

{一}{綠}

生物～人類／戰士

2/2

只要是在你的回合中，勇猛老兵便得+0/+2。

* 勇猛老兵在你的整個回合中都會得+0/+2。如果它受到傷害，或受「-X/-X 直到回合結束」效應影響，這些都會在你的回合結束前消除。

獵捕弱者

{三}{綠}

巫術

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

* 除非你能同時指定一個由你操控的生物和一個不由你操控的生物為目標，否則你不能施放獵捕弱者。

* 如果於獵捕弱者的異能結算時，其中任一目標已經是不合法的目標，則兩個生物都不會造成或受到傷害。

* 如果於獵捕弱者試圖結算時，如果該由你操控的生物已經是不合法的目標，則你無法在其上放置+1/+1 指示物。如果該生物仍為合法目標，但另一個生物是不合法目標，則你仍可以在由你操控的生物上放置指示物。

玉光巡林客

{一}{綠}{綠}

生物～人魚／斥候

2/1

當玉光巡林客進戰場時，令它勘察，然後再勘察。（展示你的牌庫頂牌。如果該牌是地，則置於你手上。若否，則在此生物上放置一個+1/+1 指示物，然後將所展示的牌放回原位或置入你的墳墓場。然後重複此流程。）

* 如果你在玉光巡林客第一次勘察的時候展示了一張非地牌，並決定將它留在你的牌庫頂，則在它第二次勘察的時候你會展示同一張牌。如果不假裝驚訝的話，你可會傷了玉光巡林客的心。

狂奔龍騎士

{三}{綠}

生物～人類／騎士

2/4

你施放的恐龍咒語減少{二}來施放。

* 要計算恐龍咒語的總費用，先從要支付的魔法力費用或替代性費用開始，加上費用增加的數量，然後再減去費用減少的數量。無論施放生物的總費用為何，其總魔法力費用都不會改變。

發現之徑

{三}{綠}

結界

每當一個生物在你的操控下進戰場時，令它勘察。（展示你的牌庫頂牌。如果該牌是地，則置於你手上。若否，則在該生物上放置一個+1/+1 指示物，然後將所展示的牌放回原位或置入你的墳墓場。）

* 發現之徑的觸發式異能會與其他註明「當生物進戰場時，令它勘察」的異能一同觸發，這包括生物本身所具有的異能，或數個發現之徑。在結算每個勘察異能之間，你可以有所行動。

多態迅猛龍

{六}{綠}{綠}

生物～恐龍

5/5

激怒～每當多態迅猛龍受到傷害時，派出一個衍生物，此衍生物為多態迅猛龍的複製品。

*該衍生物具有多態迅猛龍的異能。它還能夠產生其本身的複製品。

*該衍生物不會複製多態迅猛龍上面的指示物或標記在其上的傷害，也不會複製其他改變了多態迅猛龍之力量、防禦力、類別、顏色等等的效應。通常來說，這代表了此衍生物就只會是個多態迅猛龍。但如果任何複製效應已影響了多態迅猛龍，就必須將它們列入考慮。

*如果多態迅猛龍在其觸發式異能結算前離開戰場（最有可能的原因是它受到了致命傷害），則仍會派出衍生物，該衍生物會利用多態迅猛龍最後在戰場上時的可複製特徵值，當作其複製品來進入戰場。

新葉樹靈

{四}{綠}

生物～樹靈

2/2

登殿（如果你操控十個或更多永久物，則於這盤遊戲接下來的時段中，你得到黃金城祝福。）

在每個維持開始時，派出一個 1/1 綠色腐生物衍生物。

只要有黃金城祝福，由你操控的腐生物便得+2/+2。

*由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此由你操控的腐生物受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中新葉樹靈離開戰場而變成致命傷害。

剛復劍齒龍

{二}{綠}

生物～恐龍

5/5

登殿（如果你操控十個或更多永久物，則於這盤遊戲接下來的時段中，你得到黃金城祝福。）

你在自己的每個回合中可以額外使用一個地。

除非你有黃金城祝福，否則剛復劍齒龍不能進行攻擊或阻擋。

*如果你操控多個剛復劍齒龍，它們的第二個異能可以累加。它們也會與其他讓你額外使用地的效應累加，例如踏入迷境。

多色

牛頭怪海盜安戈斯（僅出現在鵬洛客套牌中）

{四}{黑}{紅}

傳奇鵬洛客～安戈斯

5

+2：牛頭怪海盜安戈斯向目標對手與由其操控的生物各造成 1 點傷害。

-3：將目標海盜牌從你的墳墓場移回戰場。

-11：消滅由目標對手操控的所有生物。牛頭怪海盜安戈斯對該玩家造成傷害，其數量等同於這些生物的力量總和。

*安戈斯的第一個和最後一個異能僅指定玩家為目標。由該玩家操控且具辟邪異能的生物也會受到影響。

* 安戈斯的最後一個異能利用這些生物最後在戰場時的力量來決定它們的力量總和。如果某生物的力量因故小於 0，則在計算力量總和時會將其當作負數計算（其他生物的力量加總後減去此數值）。如果這些生物的力量總和小於或等於 0，則安戈斯不會造成傷害。

* 於安戈斯的最後一個異能結算時，如果某個由目標對手操控的生物未被消滅（最有可能是因為它具有不滅異能），則在決定要造成的傷害數量時，仍會計算該生物的力量。此時會利用其當前在戰場上的力量來決定最後的生物力量總和。

* 在結算安戈斯的最後一個異能時，所有會因由此死去的生物而觸發的異能，都要等到該玩家受到傷害之後才會進入堆疊。如果該玩家的總生命成為 0 或更低，則這些觸發式異能無法及時結算來挽救該玩家。

* 被消滅的生物上任何註記會在「該玩家受到傷害時」觸發的異能都不會觸發。

炎鎖安戈斯

{三}{黑}{紅}

傳奇鵬洛客～安戈斯

4

+1：每位對手各棄一張牌且失去 2 點生命。

-3：獲得目標生物的操控權直到回合結束。將之重置。它獲得敏捷異能直到回合結束。在下一個結束步驟開始時，如果其總魔法力費用等於或小於 3，則將它犧牲。

-8：每位對手各失去等同於其墳墓場中牌的數量之生命。

* 安戈斯的第一個異能會讓每位對手都失去 2 點生命，就算其中部分或全部玩家無法棄牌也是一樣。

* 你能將一個已橫置的生物指定為安戈斯第二個異能的目標並獲得其操控權。你也可以重置一個你已操控的生物並賦予其敏捷異能。

* 只有於安戈斯第二個異能產生的延遲觸發式異能在結束步驟中結算時，才會檢查該目標生物的總魔法力費用是否等於或小於 3。

* 在雙頭巨人遊戲中，安戈斯的第一個異能會使對手隊伍失去 4 點生命，且該隊伍中的每位玩家各棄一張牌。他的最後一個異能會使對手隊伍失去等同於兩位玩家墳墓場中牌張總數的生命。

安戈斯的怒火（僅出現在鵬洛客套牌中）

{三}{黑}{紅}

巫術

消滅目標生物。安戈斯的怒火對目標玩家造成 3 點傷害。你可以從你的牌庫和／或墳墓場中搜尋一張名稱為牛頭怪海盜安戈斯的牌，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。

* 除非你指定一個生物和一位玩家為目標，否則你不能施放安戈斯的怒火。

* 如果你施放安戈斯的怒火後，但在其結算之前，其中任一目標已不合法，則另一個目標仍會受到對應之影響，且你仍能搜尋安戈斯。如果兩個目標都成為不合法的目標，則咒語會被反擊，你也無法搜尋。

阿佐坎預言師

{一}{綠}{白}

生物～人類／德魯伊

2/3

{橫置}：加一點任意顏色的魔法力到你的魔法力池中。

犧牲阿佐坎預言師：將目標恐龍牌從你的墳墓場移回你手上。

*阿佐坎預言師的第二個異能不包含{橫置}符號。就算它已橫置（也許因為你曾起動它的第一個異能），你也能起動該異能。

律法使者俄佐

{二}{白}{白}{藍}{藍}

傳奇生物～史芬斯

6/6

飛行

當律法使者俄佐進戰場時，每位對手於各自的下一個回合中不能施放瞬間或巫術咒語。

每當俄佐攻擊時，你可以支付(X){白}{藍}{藍}。若你如此作，則你獲得 X 點生命且抽 X 張牌。

*如果有多個效應註明某對手於其下一個回合中不能施放瞬間或巫術咒語，則所有此類效應會在同一個回合中生效。

暮影薔薇依蓮達

{二}{白}{黑}

傳奇生物～吸血鬼／騎士

1/1

繫命

每當另一個生物死去時，在暮影薔薇依蓮達上放置一個+1/+1 指示物。

當依蓮達死去時，派出 X 個 1/1 白色，具繫命異能的吸血鬼衍生生物，X 為依蓮達的力量。

*如果依蓮達與另一個生物同時死去，則它的兩個觸發式異能都會觸發。不過，由於你無法在依蓮達上放置+1/+1 指示物，第一個異能沒有效果。

*會檢查依蓮達最後在戰場上時的力量來決定派出多少個吸血鬼衍生生物。

*在指揮官玩法中，如果你的指揮官為依蓮達，則它將死去的時候，你可以改為將它置入統帥區。不過，如果你以此法救下了依蓮達，則它未死去，你也不會派出任何吸血鬼衍生生物。

輝光鬥士華特莉

{二}{綠}{白}

傳奇鵬洛客～華特莉

3

+1：你每操控一個生物，便在輝光鬥士華特莉上放置一個忠誠指示物。

-1：目標生物得+X/+X 直到回合結束，X 為由你操控的生物數量。

-8：你獲得具有「每當一個生物在你的操控下進戰場時，你可以抽一張牌」的徽記。

*如果你在未操控任何生物的情況下起動華特莉的第一個異能，則她會因異能的起動費用得到一個忠誠指示物，但在異能結算時不會再得到任何忠誠指示物。

* 只有在華特莉的第一或第二個異能結算時，才會計算由你操控的生物數量。在她的第二個異能結算之後，就算由你操控的生物數量在該回合稍後時段中改變，此加成也不會改變。

追尋永生

{一}{黑}{綠}

傳奇結界～靈氣

結附於由你操控的生物

當所結附的生物死去時，將它在你的操控下移回戰場，然後將追尋永生在你的操控下移回戰場且已轉化。

////

轉生洞穴阿札爾

傳奇地

（由追尋永生轉化。）

{橫置}：加一點任意顏色的魔法力到你的魔法力池中。

{三}{黑}{綠}，{橫置}：將目標生物牌從你的墳墓場移回戰場。

* 如果其他玩家獲得了所結附之生物的操控權，則追尋永生會被置入你的墳墓場。

* 如果追尋永生和所結附的生物同時被置入墳墓場，則追尋永生的異能會將兩者都移回戰場。

* 如果追尋永生結附在由你操控但不由你擁有的生物上，則當該生物死去時，它會從其擁有者的墳墓場中在你的操控下移回戰場。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。如果你離開遊戲，則所有因追尋永生之效應而受你操控的生物都會被放逐。

歐拉茲卡暴君庫莫那

{一}{綠}{藍}

傳奇生物～人魚／祭師

2/4

橫置另一個由你操控且未橫置的人魚：歐拉茲卡暴君庫莫那本回合不能被阻擋。

橫置三個由你操控且未橫置的人魚：抽一張牌。

橫置五個由你操控且未橫置的人魚：在每個由你操控的人魚上各放置一個+1/+1 指示物。

* 你可以橫置任意一個由你操控且未橫置的人魚來起動庫莫那的異能，包括你並未在自己最近的一回合開始時持續操控的人魚。（注意，橫置該生物並未使用{橫置}[橫置符號]。）庫莫那的第二和第三個異能都可以橫置其本身來起動。

* 在庫莫那被阻擋後起動其第一個異能，並不會使其成為未受阻擋。

軍團尉官

{白}{黑}

生物～吸血鬼／騎士

2/2

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，因此其他由你操控的吸血鬼受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中軍團尉官離開戰場而變成致命傷害。

霧鎖人魚

{綠}{藍}

生物～人魚／祭師

2/2

由你操控的其他人魚得+1/+1。

* 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此其他由你操控的人魚受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中霧鎖人魚離開戰場而變成致命傷害。

艱困路途

{紅}{白}

傳奇結界

當艱困路途進戰場時，它對每個不具先攻、連擊、警戒或敏捷異能的生物各造成 1 點傷害。

每當你以至少兩個生物攻擊，且其中有至少兩個生物各具先攻、連擊、警戒和／或敏捷之任一異能時，轉化艱困路途。

////

得勝高塔梅札理

傳奇地

（由艱困路途轉化。）

{橫置}：加一點任意顏色的魔法力到你的魔法力池中。

{一}{紅}，{橫置}：得勝高塔梅札理向每位對手各造成 2 點傷害。

{二}{白}，{橫置}：隨機選擇一個曾於本回合中攻擊的生物。消滅該生物。

* 艱困路途的第一個異能會找出「上述四個異能一個都沒有」的生物並各造成 1 點傷害；而不是「該生物每缺少這四個異能裡的一個，便對其造成 1 點傷害。」

* 你必須滿足以下條件，才會觸發艱困路途的最後一個異能：在所有由你操控的攻擊生物中，存在具有上述四個異能之任一異能的生物，且有至少兩個此類生物。滿足條件的生物之間不需具有共通的異能。舉例來說，以烈陽哨衛（具警戒的生物）和狂熱惹事鬼（具敏捷的生物）攻擊會觸發艱困路途的異能，用兩個烈陽哨衛攻擊也能觸發。

* 梅札理的最後一個異能可在選擇阻擋者之前起動。

* 梅札理的最後一個異能可在造成戰鬥傷害後起動。你將從曾於本回合中攻擊，且活過戰鬥傷害的生物中隨機選擇一個。

* 可能會隨機選擇到一個具不滅異能的生物。它不會被消滅。

* 可能會隨機選擇到一個具辟邪異能的生物。它會被消滅。

* 若某生物是以「進行攻擊」的狀態放入戰場的，則它並未攻擊過，因此不會隨機選擇到此生物。

* 若某生物攻擊後被移出戰鬥（例如被歐拉茲卡尖塔之類的效應），則它仍算「曾攻擊」，因此可能會隨機選擇到此生物。

* 在隨機選擇生物與消滅該生物之間，沒有玩家能有所行動。

*在雙頭巨人遊戲中，梅札理的第二個異能會讓對手隊伍失去 4 點生命。

瀆神行列

{一}{白}{黑}

傳奇結界

{三}{白}{黑}：放逐目標生物。然後如果放逐區中有三張或更多以瀆神行列放逐的牌，轉化瀆神行列。

////

暮影薔薇之墓

傳奇地

（由瀆神行列轉化。）

{橫置}：加一點任意顏色的魔法力到你的魔法力池中。

{二}{白}{黑}，{橫置}：將一張以此永久物放逐的生物牌在你的操控下放進戰場。

*可利用瀆神行列的異能來放逐衍生物。但這類生物不會計入以它放逐之牌的數量當中。

*如果瀆神行列或暮影薔薇之墓因故藉由起動瀆神行列異能以外的方式放逐了牌，則這類被放逐的牌與暮影薔薇之墓的第二個異能並無關聯。你無法利用該異能來將這類牌放進戰場。

*如果你魔法力足夠，你可以在瀆神行列的異能尚未結算之前多次起動該異能。如果這其中某次起動的異能放逐了第三張牌，則它就會轉化。在此之後已起動且尚待結算的異能雖然不會令暮影薔薇之墓再度轉化為瀆神行列，但仍能繼續放逐生物，好讓暮影薔薇之墓移回。

*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，則所有你因暮影薔薇之墓的異能而操控之永久物都會被放逐。

變幻突擊客

{一}{藍}{紅}

生物～變形獸／海盜

2/2

突擊～如果你於本回合中曾以生物攻擊，你可以使變幻突擊客當成戰場上任一生物的複製品來進入戰場。

*變幻突擊客所複製的，就只有原版生物上所印製的東西而已（除非該生物也複製了其他東西或是個衍生物；後文將詳述）。它不會複製下列狀態：該生物是否為橫置，它上面有沒有指示物、結附了靈氣，或是其他改變了其力量，防禦力，類別，顏色等等的非複製效應。

*如果所選擇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變幻突擊客），則變幻突擊客進戰場時，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，則變幻突擊客會複製派出該衍生物的效應原本所註明的特徵。變幻突擊客在此情況下並非衍生物。

*當變幻突擊客進戰場時，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。

* 如果變幻突擊客因故與另一個生物同時進戰場，則變幻突擊客不能成為該生物的複製品。你只可選擇已在戰場上的生物。

憤怒帝王龍
{二}{紅}{綠}
生物～恐龍
4/4

每當憤怒帝王龍攻擊時，它對目標生物或玩家造成 1 點傷害。

* 憤怒帝王龍之觸發式異能造成的傷害並非戰鬥傷害。

不休迅猛龍
{紅}{白}
生物～恐龍
3/3
警戒

不休迅猛龍每次戰鬥若能攻擊或阻擋，則必須如此作。

* 如果在不休迅猛龍攻擊後，防禦玩家因故獲得其操控權，則如果它能進行阻擋，也必須如此作。

突襲寶庫
{二}{藍}{紅}
傳奇結界

每當由你操控的一個或數個生物對任一玩家造成戰鬥傷害時，派出一個無色珍寶衍生神器，且具有「{橫置}，犧牲此神器：加一點任意顏色的魔法力到你的魔法力池中。」

在你的結束步驟開始時，若你操控五個或更多神器，轉化突襲寶庫。

////

卡拉坎寶庫
傳奇地

（由突襲寶庫轉化。）

{橫置}：加一點任意顏色的魔法力到你的魔法力池中。

{橫置}：你每操控一個神器，便加{藍}到你的魔法力池中。

* 如果由你操控的生物在同一回合中的不同時機造成戰鬥傷害（最有可能是因為其中之一或更多具有先攻異能），或由你操控的生物同時對多位玩家造成戰鬥傷害，則突襲寶庫的第一個異能便有可能多次觸發。

* 如果你在結束步驟開始時並未操控五個或更多神器，則突襲寶庫的最後一個異能不會觸發。如果該異能觸發，但你在其結算時並未操控五個或更多神器，則該異能不會生效。

* 在雙頭巨人遊戲中，如果你操控數個進行攻擊的生物，你可以讓你的生物向不同對手造成傷害，好觸發兩次突襲寶庫的第一個異能。

始災札卡瑪
{六}{紅}{綠}{白}
傳奇生物～長老／恐龍

9/9

警戒，延勢，踐踏

當始災札卡瑪進戰場時，若你施放之，則重置所有由你操控的地。

{二}{紅}：札卡瑪對目標生物造成 3 點傷害。

{二}{綠}：消滅目標神器或結界。

{二}{白}：你獲得 3 點生命。

* 你從任何區域施放札卡瑪都能觸發其觸發式異能。如果你未經施放便將札卡瑪放進戰場，該異能就不會觸發。

* 可以在戰鬥中起動札卡瑪之造成傷害的異能（例如指定阻擋它的生物為目標）。如果所有阻擋札卡瑪的生物都已被消滅，則札卡瑪所造成的戰鬥傷害便會因其踐踏異能而分配給它所攻擊的玩家或鵬洛客。如果阻擋生物受到了非致命傷害，則在分配踐踏傷害時，會考慮先前已受到的傷害。

神器

醒轉拼合像

{四}

神器生物～魔像

/

醒轉拼合像的力量和防禦力各等同於由你操控之地中名稱不同者的種數。

* 設定醒轉拼合像的力量和防禦力之異能會在所有區域生效，而不是只在戰場上。

* 要決定由你操控之地中名稱不同者的種數時，按地的英文名稱分別歸類，凡是與他者名稱並非完全相同者便算一種。舉例來說，如果你操控了四個名稱為平原的地，兩個名稱為海島的地，以及一個名稱為水沒墓穴的地，則醒轉拼合像是 3/3 的生物。

俄佐閘門

{二}

傳奇神器

{一}，{橫置}：抽一張牌，然後從你手上放逐一張牌。如果放逐區中以俄佐閘門放逐之各牌的總魔法力費用有五種或更多，則你獲得 5 點生命，重置俄佐閘門，並轉化它。

////

聖陽聖所

傳奇地

（由俄佐閘門轉化。）

{橫置}：加 X 點任意顏色的單色魔法力到你的魔法力池中，X 為你的總生命。

* 從你手上放逐的牌會牌面向上被放逐。

* 連體牌（例如阿芒凱環境中具餘響異能的牌）的總魔法力費用是其兩邊之魔法力費用相加。一張連體牌沒有兩種魔法力費用。

* 如果所放逐牌的魔法力費用包含{X}，則 X 視為 0。

* 如果某物件沒有魔法力費用，則其總魔法力費用為 0。總魔法力費用為 0 的牌也可用於解鎖俄佐閘門。

* 聖陽聖所的異能屬於魔法力異能。它不用到堆疊，且不能被回應。

船長的鐵鉤

{三}

神器～武具

佩帶此武具的生物得+2/+0，具有威懾異能，且額外具有海盜此生物類別。

每當船長的鐵鉤從永久物上卸裝時，消滅該永久物。

佩帶{一}

* 一旦發生下列任一情況，船長的鐵鉤即從該生物上卸裝：你將之佩帶到新的生物上；船長的鐵鉤離開戰場；佩帶此武具的生物不再是生物；或船長的鐵鉤不再是武具。（如果佩帶此武具的生物離開戰場，船長的鐵鉤也會卸裝，但在此情況下其觸發式異能不會生效。）

金輝守護者

{四}

神器生物～魔像

4/4

守軍

{二}：金輝守護者與另一個目標由你操控的生物互鬥。本回合中，當金輝守護者死去時，將它在你的操控下移回戰場且已轉化。

////

金鍛駐防地

地

（由金輝守護者轉化。）

{橫置}：加兩點任意顏色的單色魔法力到你的魔法力池中。

{四}，{橫置}：派出一個 4/4 無色魔像衍生神器生物。

* 如果於金輝守護者的起動式異能結算時，其目標已是不合法的目標，或金輝守護者已離開戰場，則沒有生物會造成傷害，也沒有生物會受到傷害。

* 一旦金輝守護者的起動式異能已結算，則無論在該回合中它因任何原因失去，它都會返回戰場並已轉化。

* 如果在金輝守護者的起動式異能結算前，它就已離開戰場，則在該異能結算時不會將它移回戰場。

肅穆墓碑

{一}

神器

墳墓場中的牌不能成為咒語或異能的目標。

{四}，{橫置}：放逐肅穆墓碑和所有墳墓場中的所有牌。抽一張牌。

* 只有指定墳墓場中的牌為目標的咒語和異能將受影響。未指定墳墓場中的牌為目標的咒語和異能（例如黯域掘力）仍可影響這些牌。

* 肅穆墓碑要等到其觸發式異能結算時才會被放逐。

海行客挽具

{三}

神器～武具

佩帶此武具的生物得+1/+1 且具有敏捷異能。

佩帶{一}（{一}：裝備在目標由你操控的生物上。佩帶的時機視同巫術。）

* 如果某個生物在你的操控下進戰場並獲得敏捷異能，但之後在攻擊前失去了該異能，則此生物在該回合中不能攻擊。這意味著你無法利用一個海行客挽具來讓兩個新的生物在同一回合中攻擊。

永生聖陽

{六}

傳奇神器

玩家不能起動鵬洛客的忠誠異能。

在你的抽牌步驟開始時，額外抽一張牌。

你施放的咒語減少{一}來施放。

由你操控的生物得+1/+1。

* 要計算咒語的總費用，先從要支付的魔法力費用或替代性費用開始，加上費用增加的數量，然後再減去費用減少的數量。無論施放咒語的總費用為何，該咒語的總魔法力費用都不會改變。

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