

效忠拉尼卡發佈釋疑

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

此文件最近更新日期：2018 年 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：

[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

效忠拉尼卡系列包括會在補充包中出現的 259 張牌（111 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 8 張只會在效忠拉尼卡鵬洛客套牌出現的牌，1 張獨有贈卡（作為效忠拉尼卡系列店內「買一盒」促銷贈卡分發），以及 5 張會在鵬洛客套牌、Bundle（超值套裝）和部分補充產品中出現的基本地牌。

自正式發售當日（2019 年 1 月 25 日，週五）起，效忠拉尼卡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，以及效忠拉尼卡。

請至 Magic.Wizards.com/Rules 查詢各種賽制可用牌張系列與禁用牌的完整列表。

請至 Locator.Wizards.com 查詢你附近的活動或販售店。

復出主題：公會和公會徽記

本系列故事緊隨*烽會拉尼卡*劇情發展，拉尼卡局勢愈發劍拔弩張。本時空中剩餘的五個公會將在本系列中悉數登場：俄佐立參議院，歐佐夫集團，拉鐸司宗派，古魯部族，以及析米克聯合。

各公會均具有各自的符號，若牌張與某公會相關，其牌面上便會出現對應公會的徽記。這些公會徽記與遊戲進行並無關聯，也不會影響套牌構組。

俄佐立異能提示：附案

俄佐立的頂尖政客能靈活調整自己的目標和戰術，精明的施法者可善用*附案*這一異能提示，來根據當下局勢調整手中咒語效應。對於具附案異能的咒語而言，你既可以在對手的回合中施放臨時應急，也可以等到自己的行動階段再施放以獲得額外效果。

史芬斯的洞察

{二}{白}{藍}

瞬間

抽兩張牌。

附案~如果你是在你的行動階段施放此咒語，則你獲得 2 點生命。

附案屬於異能提示。異能提示會以斜體字的型態（譯註：中文版的文字欄並未以斜體印刷）出現在異能開頭，但其並無規則含義。

- 瞬間咒語上的附案異能是在咒語結算過程中生效，而非在施放此類咒語後立即生效。如果該咒語被反擊，你不會獲得附案加成。舉例來說，如果你在你的行動階段施放史芬斯的洞察，則你獲得這 2 點生命的時機，是在其結算過程中，你抽完兩張牌後。
- 如果有效應複製了具附案異能的咒語，則所成的複製品不會具有附案加成。這是由於複製品並非被「施放」的。

歐佐夫關鍵字異能：往生

歐佐夫集團的契約不會因為締約人死亡而終止，許多拉尼卡人發現，就算在自己身後，也依然會受到歐佐夫的奴役。具往生異能的生物死後會化作精靈留在戰場。

傲慢寡頭

{白}{黑}

生物～人類 / 僧侶

2/1

警戒

往生 1 (當此生物死去時，派出一個 1/1，白黑雙色，具飛行異能的精靈衍生生物。)

往生的正式規則解析如下：

702.134. 往生

702.134a 往生屬於觸發式異能。「往生 N」意指「當此永久物從戰場進入墳墓場時，派出 N 個 1/1，白黑雙色，具飛行異能的精靈衍生生物。」

702.134b 如果某永久物具有數個往生異能，則每一個都會分別觸發。

- 由於所有阻擋者需一次性選擇完畢，因此你無法先用具往生異能的生物進行阻擋，待其死後，再用所得的精靈衍生物來阻擋。

拉鐸司關鍵字異能：揭幕

拉鐸司教眾堅信，唯有見紅才能盡興。如果見紅的是對手，則揭幕異能便會給你帶來費用減免或額外效應作為回報。

遏止倒彩

{二}{紅}

巫術

揭幕{紅} (如果本回合有對手曾失去生命，則你可以支付此咒語的揭幕費用而非魔法力費用來施放它。)

遏止倒彩對任意一個目標造成 3 點傷害。

揭幕的正式規則解析如下：

702.136. 揭幕

702.136a 揭幕屬於靜止式異能，於堆疊中時生效。「揭幕[費用]」意指「如果本回合有對手曾失去生命，則你可以支付[費用]，而不支付此咒語的魔法力費用。」支付咒語的揭幕費用時，需依照規則 601.2b 與 601.2f 至 h 之規範來支付替代性費用。

- 對玩家造成的傷害會讓玩家損失等量的生命值。
- 揭幕異能不會改變你能夠施放牌張的時機。舉例來說，除非有其他效應允許你如此作，否則你便無法在對手的回合中施放具揭幕的巫術，就算當回合中該對手曾失去生命也是一樣。
- 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（例如揭幕費用），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。
- 無論你對手曾失去多少點生命，或你有多少位對手曾失去生命，牌張上的揭幕費用都不會變化。
- 在多人遊戲中，如果某位對手曾失去生命，且在該回合稍後離開了遊戲，則你仍能支付揭幕費用來施放咒語。（如果玩家在自己的回合中離開遊戲，則會以沒有主動玩家的狀態繼續完成該回合。）

古魯關鍵字異能：起事

天性不安分的古魯部族成員憑借力量與速度拓展地盤，將城區化作自己的樂園。具*起事*異能的生物進戰場時會讓你作個選擇：是要讓其帶著敏捷還是+1/+1 指示物登場。換句話說，你可以選擇是打對手個措手不及，還是寧願等久一些來造成更多傷害。

筑塔族鬼怪

{紅}{綠}

生物～鬼怪 / 狂戰士

2/2

起事（於此生物進戰場時，你選擇「+1/+1 指示物」或「敏捷」異能。它進戰場時上面有所選加成。）

起事的正式規則解析如下：

702.135. 起事

702.135A 起事屬於靜止式異能。「起事」意指「你可以讓此永久物進戰場時上面額外有一個+1/+1 指示物。如果你未如此作，則它獲得敏捷異能。」

702.135b 若某永久物具有數個起事異能，則每一個都會分別生效。

- 起事屬於替代性效應。玩家無法等你決定是要+1/+1 指示物還是敏捷之後再作回應，且於生物已在戰場上但還沒有決定其加成時，也沒有玩家能有所行動。
- 如果生物進戰場時具有起事異能，但因故無法在其上放置+1/+1 指示物，則它獲得敏捷異能。
- 如果你選擇讓該生物具有敏捷，則它會持續具有該異能。它不會因回合結束或受其他玩家操控而失去該異能。
- 如果生物進戰場時上面有兩個起事異能，則你可以選擇讓它得到兩個+1/+1 指示物，一個+1/+1 指示物和敏捷，或兩個敏捷。同一個生物上的數個敏捷異能不會累計，但我們不需要教古魯人何謂正確的生活之道。

析米克關鍵字動作：演化

無論在什麼生態系統當中，適應能力都是物種最後能否稱雄的關鍵～而析米克聯合的生機術士則樂於讓物種根據自己設計的道路來進化。演化異能是析米克技術的最新結晶，賦予生物汲取魔法力來增強自身力量與防禦力的潛力。

空行造妖

{一}{綠}{藍}

生物～造妖 / 突變體

2/3

飛行

{二}{綠}{藍}：演化 1。（如果此生物上沒有+1/+1 指示物，則在其上放置一個+1/+1 指示物。）

演化的正式規則解析如下：

701.42. 演化

701.42a 「演化 N」意指「如果此永久物上沒有+1/+1 指示物，則在其上放置 N 個+1/+1 指示物。」

- 你始終都可以起動能令生物演化的異能。於該異能結算時，如果生物上面因故已有+1/+1 指示物，則你就不會在上面新放置+1/+1 指示物。

- 如果生物因故失去了其上的所有+1/+1 指示物，則你可以令其再度演化來獲得新的+1/+1 指示物。

復出機制：混血魔法力

混血魔法力符號代表了可以用其中一種魔法力支付的費用。舉例來說，{白/藍}可以用{白}或{藍}來支付。它既是白色魔法力符號，也是藍色魔法力符號。

參議院獅鷲

{二}{白/藍}{白/藍}

生物 ~ 獅鷲

3/2

飛行

當參議院獅鷲進戰場時，占卜 1。

- 當你要施放或起動費用中具有混血魔法力符號的咒語或起動式異能時，你選擇要為每個混血魔法力符號支付哪種顏色的魔法力。你是與為咒語選擇模式或決定魔法力費用中 X 的數值的同時一併作此選擇。舉例來說，你可以選擇支付{二}{白}{白}，{二}{藍}{白}，或{二}{藍}{藍}來施放參議院獅鷲。
- 在計算牌張的總魔法力費用時，每個雙色混血魔法力符號都算作 1。舉例來說，參議院獅鷲的總魔法力費用為 4。
- 若一張牌的魔法力費用中有混血魔法力符號，則該牌具有魔法力費用中展示的每個顏色，不論你是支付哪種魔法力來施放它。舉例來說，參議院獅鷲為白色和藍色，即使你僅支付白色魔法力來施放它也是如此。
- 同樣，牌張的標識色（用於指揮官玩法）會始終包含該牌上混血魔法力符號中出現的所有顏色。儘管參議院獅鷲只需要白色魔法力就能施放，但還是不能在指揮官標識色只有白色的指揮官套牌中加入此牌。

復出機制：連體牌

連體牌在效忠拉尼卡系列中復出，將從烽會拉尼卡系列開始的連體牌組合補充完整。本系列中的連體牌有半邊的魔法力費用由混血魔法力組成，而另半邊的魔法力費用則必需有兩種顏色的魔法力才能支付。

威擊

{紅/綠}{紅/綠}

瞬間

目標由你操控的生物對目標不由你操控的生物或鵬洛

客造成傷害，其數量等同於前者的力量。

//

威脅

{□}{紅}{綠}

巫術

派出一個 4/4，紅綠雙色，具踐踏異能的野獸衍生物。

物。

- 施放連體牌時，你需要選擇要施放哪半邊。本系列中的連體牌無法兩邊一同施放。
- 所有連體牌都是在一張牌上有兩個牌面，但你將連體牌放進堆疊時，其上只有你所施放的那半邊。只要該咒語在堆疊中，你未施放的另外半邊牌的特徵便會被忽略。舉例來說，如果有效應讓你無法施放總魔法力費用等於或大於 4 的咒語，則你仍可以施放威擊。
- 每張連體牌都只算是一張牌。舉例來說，如果你棄掉一張連體牌，只算是你棄了一張牌，而非兩張。如果有效應要計算你墳墓場中瞬間和巫術牌的數量，則威擊//威脅只會算作一張，而非兩張。
- 每張連體牌有兩個名字。如果有效應讓你選擇一個牌名，則你可以選擇其中之一，但不能同時選擇兩個。
- 當連體牌在堆疊以外的區域，連體牌之特徵始終為其兩邊之綜合。舉例來說，威擊//威脅既是瞬間牌也是巫術牌，且其總魔法力費用為 6。這意味著，如果有效應讓你從手上施放總魔法力費用等於或小於 5 的牌，你不能施放威擊或威脅。
- 如果你在複製咒語時，複製的是連體牌的半邊，則該複製品也會是同一半邊。舉例來說，如果你複製威脅，則複製品也會是威脅，而非威擊。

復出組合：拉尼卡雙色地

效忠拉尼卡系列中有五張非基本地，每張都具有兩種基本地類別。

無神祭祠

地～平原 / 沼澤

({橫置} : 加{白}或{黑}。)

於無神祭祠進戰場時，你可以支付 2 點生命。如果

你未如此作，則無神祭祠須橫置進戰場。

- 與大多數雙色地不同，此地具有兩種基本地類別。它沒有基本此超類別，因此你無法藉由打開大門找到它；但它又具有相應的地類別，能夠滿足諸如水沒墓穴（出自依夏蘭系列）這類效應的檢查。
- 如果有效應將此地橫置放進戰場，則你可以支付 2 點生命，但它仍是橫置進戰場。

單卡解惑

白色

恩典天使

{三}{白}{白}

生物～天使

5/4

閃現

飛行

當恩典天使進戰場時，直到回合結束，將使你的總生命減少至 1 以下的傷害，改為減少你的總生命至 1。

{四}{白}{白}，從你的墳墓場放逐恩典天使：你的總生命成為 10。

- 恩典天使的觸發式異能並非防止傷害。它只會改變對你造成的傷害之結果。舉例來說，對你造成傷害之具繫命異能的生物仍會讓其操控者獲得生命，就算這份傷害原本會將你的總生命減少至 1 以下也是一樣。
- 但恩典天使的觸發式異能不會影響註記著「你失去生命」的效應；你仍會因此失去生命。
- 如果你的總生命已小於 1，且設法讓自己不輸掉這盤遊戲，則對你造成的傷害仍會繼續將你的總生命（如常）減少到 0 以下。
- 要讓某玩家的總生命成為 10，實際發生的事情是該玩家獲得或失去相應數量的生命。舉例來說，如果你的總生命是 2，則恩典天使的最後一個異能會讓你獲得 8 點生命；另一方面，如果你的總生命是 20，則它會令你失去 10 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。

- 在雙頭巨人遊戲中，於恩典天使的觸發式異能結算後，對你和 / 或你隊友造成而會將你隊伍總生命減少至 1 以下的傷害，都會改為將隊伍總生命減少至 1。
- 在雙頭巨人遊戲中，恩典天使的起動式異能會令你獲得或失去生命，好讓你隊伍總生命成為 10。
- 在指揮官遊戲中，由指揮官對你造成的戰鬥傷害仍將被記錄，即使它並未改變你的總生命也是一樣。

天使頌讚

{三}{白}

結界

每當一個由你操控的生物單獨攻擊時，它得+X/+X

直到回合結束，X 為由你操控的生物數量。

- 若在宣告攻擊者步驟當中，某生物是唯一宣告為攻擊者的生物（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，則天使頌讚的異能不會觸發。
- X 的數值於天使頌讚的異能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，X 的數值也不會改變。

城市堅兵

{三}{白}

生物～象 / 士兵

3/3

當城市堅兵進戰場時，由你操控的生物得+1/+1 直

到回合結束。

- 城市堅兵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。

放諸白日

{二}{白}

瞬間

消滅目標神器或結界。占卜 1。

- 如果放諸白日所指定的目標成為不合法目標，則此咒語不會結算。你不會占卜 1。如果該目標仍合法，但未被消滅（最有可能是因為它具有不滅異能），則你會占卜 1。

禁制精靈

{一}{白}{白}

生物～精靈 / 僧侶

3/3

當禁制精靈進戰場時，直到你的下一個回合，對每個生物而言，除非其操控者為其支付{二}，否則它不能攻擊你或由你操控的鵬洛客。

- 由於禁制精靈的觸發式異能不會改變生物的特徵，因此在該異能結算後才進戰場的生物也會受其影響。
- 於禁制精靈的效應生效期間，對於註記著「此生物若能攻擊，則必須進行攻擊」的生物而言，你的對手不一定要支付費用來讓這些生物攻擊。如果該生物沒有可攻擊的其他玩家或鵬洛客，則該生物就不攻擊。
- 就算禁制精靈在你的下一個回合到來前就已離開戰場，其效應也仍會持續至該時刻。
- 在雙頭巨人遊戲中，生物可以攻擊你的隊友或由你隊友操控的鵬洛客，而無需支付魔法力。

第一城區勇士

{一}{白}

生物～人類 / 戰士

2/2

每當你施放多色咒語時，派出一個 1/1 白色人類衍生物。

- 第一城區勇士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。

大司法通道

{一}{白}

瞬間

放逐目標由你操控的生物，然後將該牌在其擁有者的操控下移回戰場。它獲得先攻異能直到回合結束。

- 被放逐的生物回到戰場後，會是個全新的物件，與先前的存在狀況毫無關聯。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。被放逐的生物上之任何指示物都會消失。
- 該生物會以未橫置的狀態返回戰場，除非有其他效應令其橫置進戰場。
- 所移回的牌不會再度成為之前指定其為目標之咒語或異能的目標。但不指定目標的咒語（例如卡婭之怒）仍會對其產生影響。
- 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。

緩行城塚獸

{四}{白}

生物～野獸

4/5

警戒

當緩行城塚獸進戰場時，放逐任意數量由你操控且非衍生物的其他生物，直到它離開戰場為止。

每以緩行城塚獸放逐一張牌，它便得+2/+2。

- 如果緩行城塚獸在其觸發式異能結算前便已離開戰場，則你無法放逐任何非衍生物的生物。
- 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。所放逐生物上的任何指示物都會消失。當這些牌移回戰場時，它們會是全新物件，與先前所放逐的牌毫無關聯。
- 如果你所選擇要放逐的牌離開了放逐區，或因故從未進入放逐區，則緩行城塚獸不會因該牌而得+2/+2。

戰鬥動員

{三}{白}

瞬間

由你操控的生物得+1/+3 直到回合結束。將它們重置。

- 雖然由你操控且未橫置的生物不能再度重置，但這些生物仍能得+1/+3。
-

堅毅看門狗

{白}

生物～獵犬

1/3

守軍

{一}，犧牲堅毅看門狗：目標由你操控的生物獲得不滅異能直到回合結束。(傷害與註明「消滅」的效應不會將它消滅。)

- 堅毅看門狗可以指定其本身為其異能的目標。雖然這樣的話該異能會因為沒有合法目標而不會結算，因此沒有生物會獲得不滅異能，但你能藉此在沒有其他生物可指定為目標的情況下犧牲堅毅看門狗。

哨兵印記

{一}{白}

結界～靈氣

閃現

結附於生物

所結附的生物得+1/+2 且具有警戒異能。

附案～當哨兵印記進戰場時，若你是在你的行動階段施放此咒語，則所結附的生物獲得繫命異能直到回合結束。

- 如果未經施放而直接將哨兵印記放進戰場，則就算當前是你的行動階段，其附案異能也不會觸發。
- 在你選擇以某生物攻擊之後再讓其獲得警戒異能，不會使得它成為未橫置；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。
- 同一個生物上的數個繫命異能不會累計。

通天栓鍊

{白}

結界～靈氣

結附於生物

所結附的生物具有守軍異能且失去飛行異能。

- 通天栓鍊能結附於根本未曾具有飛行異能的生物。
- 所結附的生物稍後可藉由其他效應獲得飛行異能。

稅賦壓身

{三}{白}

結界

每當任一對手抽一張牌時，該玩家可以支付{二}。若該玩家未如此作，則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。」

- 如果有效應要求玩家抽多張牌，則該玩家先抽起全部的牌，然後再決定要支付幾次稅賦壓身觸發式異能的費用。

尖塔精靈

{三}{白}

生物～精靈

2/4

飛行

由你操控且具飛行異能的其他生物得+0/+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尖塔精靈離開戰場而變成致命傷害。

第十區老兵

{二}{白}

生物～人類 / 士兵

2/3

警戒

每當第十區老兵攻擊時，重置另一個目標由你操控的生物。

- 如果重置進行攻擊的生物，並不會把它移出戰鬥。

什一稅徵收員

{一}{白}

生物～人類 / 士兵

2/1

在你的回合中，對手施放的咒語增加{一}來施放，對手起動的異能也增加{一}來起動，但魔法力異能除外。

往生 1 (當此生物死去時，派出一個 1/1，白黑雙色，具飛行異能的精靈衍生生物。)

- 起動式異能會包含冒號。通常會寫成「[費用]：[效應]。」有些關鍵字異能也屬於起動式異能；它們的規則提示中會包含冒號。起動式魔法力異能是於結算時產生魔法力的異能，而非要支付魔法力才能起動的異能。觸發式異能（以「當～」，「每當～」或「在～時」為開頭）不受什一稅徵收員影響。
- 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（例如什一稅徵收員的效應），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。
- 對於不需支付魔法力即可起動的異能而言，對手在你的回合中起動這類異能時，需要支付{一}外加非魔法力部分的費用才能起動。

難破妙陣

{二}{白}

瞬間

由你操控的生物獲得不滅異能直到回合結束。

附案～如果你是在你的行動階段施放此咒語，則在這些生物上各放置一個+1/+1 指示物，且它們獲得警戒異能直到回合結束。

- 難破妙陣只會影響它結算時由你操控的生物。於該回合稍後時段才受你操控的生物不會獲得不滅或警戒異能，也不會得到+1/+1 指示物。
-

藍色

逮捕人的訓誡

{二}{藍}

瞬間

將目標生物移回其擁有者手上。

附案~如果你是在你的行動階段施放此咒語，則抽一張牌。

- 如果在逮捕人的訓誡試圖結算時，該目標生物已是不合法目標，則此咒語不會結算。如果你是在你的行動階段施放之，你也不會抽牌。

深洋生機術士

{藍}

生物~人魚 / 魔法師 / 突變體

1/1

{一}{藍}：演化 1。(如果此生物上沒有+1/+1 指示物，則在其上放置一個+1/+1 指示物。)

每當在深洋生機術士上放置一個或數個+1/+1 指示物時，抽一張牌，然後棄一張牌。

- 對於註記「在永久物上放置指示物時」觸發的異能而言，這類異能在該永久物因故以上面有指示物的狀態進戰場時也會觸發。
- 你是在深洋生機術士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。

寒冰靈

{四}{藍}

生物~元素

3/3

飛行

當寒冰靈進戰場時，橫置目標由對手操控的生物。它於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。

- 寒冰靈的異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。

清空思緒

{二}{藍}

巫術

目標玩家將其墳墓場洗入其牌庫。

抽一張牌。

- 清空思緒可以指定墳墓場中沒有牌的玩家為目標。該玩家會將其牌庫洗牌，然後你抽一張牌。
- 如果你將自己指定為清空思緒的目標，則它會在完成結算之後進入你的墳墓場，此時該處就只有清空思緒這一張牌。

拘捕守則

{二}{藍}

瞬間

目標生物得-4/-0 直到回合結束。

抽一張牌。

附案~如果你是在你的行動階段施放此咒語，則橫置該生物，且它於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。

- 如果在拘捕守則試圖結算時，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。
- 拘捕守則能指定已橫置的生物為目標。如果你是在你的行動階段施放此咒語，則該生物於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。

捕捉菁華

{藍}{藍}

瞬間

反擊目標生物咒語。在至多一個目標由你操控的生物上放置一個+1/+1 指示物。

- 你不能在沒有生物咒語作為目標的情況下施放捕捉菁華。如果在捕捉菁華試圖結算時，其中任一目標已是不合法目標，另一個目標仍會如常受到影響。

- 註記著「不能被反擊」的生物咒語是捕捉菁華的合法目標。當捕捉菁華結算時，該咒語不會被反擊，但你仍會在目標生物上放置一個+1/+1 指示物。

全城有眼

{二}{藍}

結界

在你的維持開始時，占卜 1。

{五}{藍}：交換全城有眼與目標非地永久物的操控權。只可以於你能施放巫術的時機下起動此異能。

- 全城有眼最後一個異能的效應會一直持續下去。該效應不會在清除步驟中消除，且就算全城有眼離開戰場，其效應也不會終止。
- 於全城有眼的最後一個異能結算時，全城有眼必須在戰場上，且該目標非地永久物必須是合法目標。如果這兩點有任一個不滿足，則此異能就不會生效。
- 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，則讓你獲得目標非地永久物之操控權的效應會終止。

全面操弄

{X}{X}{藍}{藍}{藍}{藍}

巫術

獲得 X 個目標生物和 / 或鵬洛客的操控權。

- 全面操弄之改變操控權的效應會一直持續下去。它不會在清除步驟中消除。
 - 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，且讓該玩家獲得永久物操控權的效應立即終止。
-

催眠淵棲怪

{三}{藍}{藍}

生物～章魚

4/5

當催眠淵棲怪進戰場時，派出兩個 0/2 藍色虛影衍生生物，它們具有「每當此生物阻擋一個生物時，後者於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。」
只要你操控虛影，催眠淵棲怪便具有辟邪異能。

- 只要你操控任何虛影，催眠淵棲怪便具有辟邪異能，而不僅限於虛影衍生生物（例如其第一個異能派出者）。
- 如果攻擊生物並未橫置（最有可能是因為它具有警戒異能），則虛影衍生生物的觸發式異能不會將其橫置。

執著訴願人

{一}{藍}

生物～人類 / 參謀

1/3

{一}，{橫置}：目標玩家將其牌庫頂牌置入其墳墓場。

橫置四個由你操控且未橫置的參謀：目標玩家將其牌庫頂的十二張牌置入其墳墓場。
名稱為執著訴願人的牌，在套牌中的數量不受限制。

- 你可以橫置並未從你回合開始就持續操控的參謀，來支付執著訴願人第二個異能的費用。
 - 你無法橫置同一個執著訴願人來同時起動其上的（第一和第二）兩個異能，你也無法如此來起動它和另一個執著訴願人上的第二個異能。也就是說，如果你橫置四個執著訴願人，則該目標玩家只會失去其牌庫頂上的十二張牌，而非頂上的四十八張。
 - 執著訴願人的最後一個異能會讓你忽略「四張同名牌」規則。但不會讓你忽略賽制本身的要求。舉例來說，在效忠拉尼卡的限制賽中，你不能將個人牌張收藏中的執著訴願人加入套牌，無論它們有多執著。
-

翼蜥

{藍}

生物 ~ 火蜥蜴 / 龍獸

1/1

飛行

{七}{藍}：演化 4。你墳墓場中每有一張瞬間與巫術牌，此異能便減少{一}來起動。（如果此生物上沒有 +1/+1 指示物，則在其上放置四個 +1/+1 指示物。）

- 翼蜥的起動式異能無法將其起動費用減少至{藍}以下。

參議院訊使

{二}{藍}

生物 ~ 鳥

1/4

飛行

{一}{白}：參議院訊使獲得警戒異能直到回合結束。

- 在你選擇以某生物攻擊之後再讓其獲得警戒異能，不會使它成為未橫置。

遠見史芬斯

{二}{藍}{藍}

生物 ~ 史芬斯

4/4

你可以從你的起手牌中展示此牌。如果你如此作，則在你的第一個維持開始時占卜 3。

飛行

在你的維持開始時，占卜 1。

- 玩家的「起手牌」是指在所有玩家均完成再調度，並進行完相應的「占卜」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，則先手開始遊戲的玩家首先按照任意順序依次執行該些行動，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。

- 如果你從你的起手牌中展示了兩張遠見史芬斯，則你會占卜 3 兩次，而非占卜 6。你在第一次占卜 3 之中放在牌庫頂上的牌，也會在你第二次占卜 3 時看到。

思想坍塌

{一}{藍}{藍}

瞬間

反擊目標咒語。其操控者將其牌庫頂的三張牌置入其墳墓場。

- 註記著「不能被反擊」的咒語是思想坍塌的合法目標。當思想坍塌結算時，該咒語不會被反擊，但其操控者仍要將其牌庫頂的三張牌置入其墳墓場。

真相束環

{二}{藍}

結界

每當一個由對手操控的生物成為橫置時，若它並非於將其宣告為攻擊者時而如此，則你可以抽一張牌。

{四}{藍}：橫置目標不具飛行異能的生物。

- 該生物必須確實發生「從未橫置成為橫置」此動作，才會觸發真相束環的異能。如果有效應試圖橫置某個已橫置的生物，由於此時它已經橫置，該異能不會觸發。
- 如果生物是以橫置狀態進戰場，則真相束環的第一個異能不會觸發。
- 如果某個具警戒異能的生物被宣告為攻擊者，然後於其在進行攻擊期間成為橫置，則真相束環的第一個異能會觸發。

黑色

喚醒故軍

{三}{黑}{黑}

巫術

每位玩家各棄掉其手牌，然後派出等量的 2/2 黑色殭屍衍生生物。

- 每位玩家分別派出的殭屍衍生物數量，等同於該玩家所棄掉的手牌數量，而非所有玩家棄掉的牌數總和。

負債血償

{一}{黑}

巫術

犧牲兩個生物，以作為施放此咒語的額外費用。

抽三張牌。

- 施放負債血償時，你必須犧牲正好兩個生物。你無法不犧牲兩個生物就施放此咒語，且你也不能犧牲兩個以上的生物。
- 要等到施放完負債血償、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。

炙烤劍尖

{一}{黑}

瞬間

目標生物獲得死觸異能直到回合結束。

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。

清空舞台

{四}{黑}

瞬間

目標生物得-3/-3 直到回合結束。如果你操控力量等於或大於 4 的生物，則你可以將至多一張目標生物牌從你的墳墓場移回你手上。

- 除非你能指定一個生物為目標讓其得-3/-3，否則你不能施放清空舞台。如果在清空舞台試圖結算時，其中任一目標已是不合法目標，另一個目標仍會受到相應的影響。
- 無論是否操控力量等於或大於 4 的生物，你都可以指定一張在你墳墓場中的生物牌為目標。於清空舞台結算時，才決定你是否能將該生物牌移回。

- 先是該目標生物得-3/-3，然後再檢查你是否操控力量等於或大於 4 的生物。此時該目標生物還未死去（若會死去的話）。

墜入深淵

{五}{黑}

巫術

消滅目標生物。墜入深淵對該生物的操控者造成 2 點傷害。

- 如果在墜入深淵試圖結算時，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。如果該目標仍合法，但未被消滅（最有可能是因為它具有不滅異能），則其操控者會受到傷害。

剝祭場呼喊

{一}{黑}{黑}

巫術

所有生物得-2/-2 直到回合結束。放逐所有墳墓場中的所有於本回合中從戰場進入該處之生物牌。如果本回合中有生物將死去，則改為將它放逐。

- 剝祭場呼喊之減少力量與防禦力的效應只會影響它結算時已經在戰場上的生物。本回合稍後時段才進戰場的生物不會得-2/-2。
 - 剝祭場呼喊之替代性效應會影響本回合中任何將死去的生物，就算於剝祭場呼喊結算時還不在戰場的生物也是一樣。
 - 於放逐墳墓場中的牌時，所有將會在得-2/-2 後死去的生物仍在戰場上。它們不會死去，而是會在剝祭場呼喊全部完成結算後，改為被放逐。
-

苦痛洗禮盤

{黑}

結界

每當你支付生命時，在苦痛洗禮盤上放置等量的鮮血指示物。

{一}{黑}，從苦痛洗禮盤上移去四個鮮血指示物：消滅目標生物。

- 苦痛洗禮盤的第一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支付生命時就能支付生命；你需要利用其他方式來支付生命，例如血腥墓穴的異能。
 - 只有註記著「支付」二字的效應才會讓你支付生命。如果有效應允許你決定是否要失去生命或受到傷害，但未用到「支付」字眼，則不會算作你支付生命。
-

水溝骷髏妖

{黑}

生物～骷髏妖 / 戰士

2/1

水溝骷髏妖須橫置進戰場。

{一}{黑}：將水溝骷髏妖從你的墳墓場移回你的手上。只能在你的回合中起動此異能，且只有於本回合中有對手曾失去生命時才能起動。

- 對玩家造成的傷害會讓玩家失去等量的生命。
 - 在多人遊戲中，如果某位對手在你的回合中失去生命，然後離開遊戲，則你能起動水溝骷髏妖的異能。
-

高塔崇影 (「買一盒」贈卡)

{四}{黑}{黑}

傳奇生物～吸血鬼

3/3

飛行，繫命

每當高塔崇影攻擊時，防禦玩家棄一張牌。

每當一張牌從任何區域置入對手的墳墓場時，在高塔崇影上放置一個+1/+1 指示物。

- 如果高塔崇影攻擊鵬洛客，該鵬洛客的操控者就是防禦玩家。
- 當衍生物置入對手的墳墓場時，高塔崇影的最後一個異能不會觸發。

不當遺產

{三}{黑}

結界

在你的維持開始時，不當遺產向每位對手各造成 1 點傷害且你獲得 1 點生命。

{五}{黑}，犧牲不當遺產：它向目標對手造成 4 點傷害且你獲得 4 點生命。

- 在雙頭巨人遊戲中，不當遺產的第一個異能會讓對手隊伍失去 2 點生命且你獲得 1 點生命。

瘟疫精靈

{二}{黑}

生物～精靈

3/2

威懾，死觸

由你操控的瞬間與巫術咒語具有死觸異能。（它們對生物造成的任何數量傷害都足以消滅後者。）

- 瞬間或巫術咒語必須實際對生物造成傷害才能將其消滅。單單指定其為目標還不夠。如果該咒語是令其他物件來造成傷害，則該咒語本身不會造成傷害，其上的死觸異能不會生效。造成 0 點傷害不算作造成傷害。

疫病老妖

{一}{黑}

生物～殭屍

2/1

每當疫病老妖被阻擋時，每個阻擋它的生物各得-1/-1 直到回合結束。

- 對於註記在「當某個生物被阻擋時」觸發的異能而言，當該生物被兩個或更多生物阻擋時，這類異能也只會觸發一次。

- 如果所有阻擋疫病老妖的生物都死去，疫病老妖仍已被阻擋。它不會分配任何戰鬥傷害。
- 如果疫病老妖於其觸發式異能還在堆疊上的時候就離開戰場，則在它離開戰場前曾阻擋它的生物得-1/-1。

棄神僧侶

{一}{黑}

生物～人類 / 僧侶

1/2

{橫置}，犧牲兩個其他生物：任意數量的目標玩家各

失去 2 點生命且犧牲一個生物。你加{黑}{黑}且抽一

張牌。

- 只要你想，你也可以在不指定任何目標的情況下來起動棄神僧侶的異能。你仍會加{黑}{黑}且抽一張牌。
- 你可以指定無法犧牲生物的玩家為目標。他們仍會失去 2 點生命。
- 由於棄神僧侶的異能可能會具有目標，因此它不是魔法力異能。就算你並未為其指定目標，該異能也會用到堆疊，且玩家可以回應之。

破壞魔後裔

{二}{黑}{黑}

生物～惡魔

4/4

揭幕{一}{黑}{黑} (如果本回合有對手曾失去生命，則你可以支付此咒語的揭幕費用而非魔法力費用來施放它。)

飛行，踐踏

在你的維持開始時，破壞魔後裔對每位玩家各造成 1 點傷害。然後如果你的總生命為 10 或更少，則在破壞魔後裔上放置一個+1/+1 指示物。

- 如果在破壞魔後裔的觸發式異能結算後，所有玩家的總生命均為 0，則所有玩家同時輸掉這盤遊戲，本盤遊戲以平手告終。

- 如果破壞魔後裔獲得了繫命異能，則它造成的傷害會讓你同時獲失去並獲得生命。如果你的總生命是 1，則你不會輸掉這盤遊戲。
- 在雙頭巨人遊戲中，破壞魔後裔的最後一個異能會讓每支隊伍各失去 2 點生命。然後如果你隊伍總生命為 10 或更少，則你在破壞魔後裔上放置一個+1/+1 指示物。

尖塔破壞者

{二}{黑}

生物～昆蟲

2/1

閃現

飛行

當尖塔破壞者進戰場時，目標由你操控且具飛行異能的生物得+2/+0 直到回合結束。

- 尖塔破壞者可以指定其本身為其異能的目標。

地底城拾荒者

{三}{黑}

生物～食人魔 / 戰士

3/3

當地底城拾荒者進戰場時，你可以犧牲另一個生物。

若你如此作，則在地底城拾荒者上放置兩個+1/+1 指示物，然後占卜 2。

- 你是於地底城拾荒者的異能結算時，才決定是否要犧牲生物（以及犧牲哪個生物）。在你選擇要犧牲哪個生物，與在地底城拾荒者上放置兩個+1/+1 指示物並占卜 2 之間，沒有玩家能採取任何動作。
 - 你無法多犧牲生物好在地底城拾荒者上放置更多+1/+1 指示物，也無法藉此做法占卜更多次。
-

地底城之擁

{二}{黑}

瞬間

目標對手犧牲一個生物。如果你操控力量等於或大於 4 的生物，則你獲得 4 點生命。

- 就算對手無法犧牲生物，你仍能獲得 4 點生命。
- 檢查你是否操控力量等於或大於 4 之生物的時機，是在對手犧牲生物後。如果某個你擁有的生物是被「放逐直到所犧牲的生物離開戰場為止」，則檢查時會將其計算在內。不過，在檢查由你操控的生物特徵時，因所犧牲的生物死去而觸發的異能都還沒有結算。
- 你只會獲得 4 點生命，就算你操控多個力量等於或大於 4 的生物也是一樣。

懷恨吸血鬼

{三}{黑}

生物～吸血鬼

2/3

每當另一個由你操控的生物死去時，懷恨吸血鬼向每位對手各造成 1 點傷害且你獲得 1 點生命。

- 如果懷恨吸血鬼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，懷恨吸血鬼的異能便觸發一次。
- 如果在由你操控的生物受到致命傷害之同時，你的總生命也降至 0 或更少，則在懷恨吸血鬼的觸發式異能進入堆疊之前，你就已輸掉這盤遊戲。
- 在雙頭巨人遊戲中，懷恨吸血鬼的異能會讓對手隊伍失去 2 點生命且你獲得 1 點生命。

紅色

叛行

{二}{紅}

巫術

獲得目標生物的操控權直到回合結束。重置該生物。
它獲得敏捷異能直到回合結束。

- 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。

倍火妖

{二}{紅}{紅}

生物～元素

1/1

在你的維持開始時，從你的牌庫頂開始展示牌，直到你展示出一張生物牌為止。直到你的下一個回合，倍火妖的基礎力量成為該牌力量的兩倍，且其基礎防禦力成為該牌防禦力的兩倍。將所展示的牌以隨機順序置於你的牌庫底。

- 從你的重置步驟開始，到其異能於你的維持中結算為止，倍火妖都是 1/1 的生物。
- 無論效應產生的順序為何，都是由設定倍火妖基礎力量和防禦力之效應先生效，而後才輪到會影響倍火妖力量和 / 或防禦力、但並未將其設定為特定數字或數值的效應生效。會影響其力量和防禦力之指示物，也是要等到設定基礎力量和防禦力的效應生效後才會生效。
- 如果你展示了牌庫裡的所有牌，但未展示出生物牌，則倍火妖成為 0/0 生物，且你會以隨機順序將你的牌庫放回。

災禍行進

{一}{紅}

結界

每當一個由你操控且力量等於或小於 1 的生物攻擊時，災禍行進對其所攻擊的玩家或鵬洛客造成 1 點傷害。

- 只要沒有規則或效應阻止，力量等於或小於 0 的生物也可以攻擊。雖然許多力量為 0 的生物同時具有守軍異能，但並非所有此類生物都如此。
- 只有在異能觸發時，才會檢查攻擊生物的力量。災禍行進的異能觸發之後，就算該生物的力量發生改變，或在此異能結算之前就已離開戰場，它也會對相應玩家或鵬洛客造成傷害。
- 如果有數個由你操控且力量等於或小於 1 的生物攻擊，則每有一個此類生物，災禍行進的異能便會觸發一次。每個異能都會令災禍行進對相應玩家或鵬洛客造成 1 點傷害。

飛刀客

{三}{紅}

生物～凡爾西諾 / 浪客

2/3

當飛刀客進戰場時，它向每位對手各造成 1 點傷害

並向由對手操控的每個生物各造成 1 點傷害。

- 在雙頭巨人遊戲中，飛刀客的異能會使對手隊伍失去 2 點生命。

控馭電能

{X}{紅}{紅}

瞬間

控馭電能對任意一個目標造成 X 點傷害。你可以從

你手上施放一張總魔法力費用等於或小於 X 的牌，

且不需支付其魔法力費用。

- 如果控馭電能所指定的目標成為不合法目標，則此咒語不會結算。你不會從你手上施放牌。
 - 讓你「施放」某牌的效應，並不會讓你能使用地牌。
 - 如果以此法對該目標造成了致命傷害，則於你從你手上施放牌的過程中，該目標仍然還留在戰場上。它要等控馭電能全部完成結算後才會死去。如果該目標上具有任何會於你施放咒語時觸發的異能，則這類異能會觸發，但要等到該目標死去之後才會結算。
 - 就算當前不是你的回合，你也能以此法施放巫術或永久物咒語。
 - 如果你以「不需支付其魔法力費用」的方式來施放咒語，就無法選擇支付替代性費用來施放之。不過，你可以支付額外費用，例如增幅費用。如果此牌含有任何強制性的額外費用（例如負債血償），則你必須支付之，才能施放此牌。
 - 如果咒語的魔法力費用中包含{X}，則你在以「不需支付其魔法力費用」的方式施放它時必須將 X 的值選為 0。
-

野豬神烈焰

{五}{紅}

瞬間

野豬神烈焰向目標由對手操控的生物造成 4 點傷害。然後如果你操控力量等於或大於 4 的生物，則野豬神烈焰對每個由該玩家操控的其他生物各造成 2 點傷害。

- 如果以此法對該目標造成了致命傷害，則於野豬神烈焰向其他生物造成傷害時（如適用），該目標仍然還留在戰場上。受到致命傷害的生物要等野豬神烈焰全部完成結算後才會死去。
- 如果野豬神烈焰所指定的目標成為不合法目標，則此咒語不會結算。沒有生物會受到傷害。

鬼怪集群

{二}{紅}

巫術

派出若干 1/1 紅色鬼怪衍生生物，其數量等同於你墳墓場中名為鬼怪集群之牌的數量加二。

- 在你計算你墳墓場中名為鬼怪集群之牌的數量時，所施放的這一鬼怪集群仍在堆疊上。它不會將本身計算在內。

火牲祭師

{一}{紅}

生物～凡爾西諾 / 祭師

1/3

每當任一對手起動神器、生物或地上不屬魔法力異能之異能時，火牲祭師對該玩家造成 1 點傷害。

{三}{紅}{紅}：直到回合結束，火牲祭師得+3/+3 且獲得威懾異能。

- 起動式異能會包含冒號。通常會寫成「[費用]：[效應]」。有些關鍵字異能也屬於起動式異能；它們的規則提示中會包含冒號（例如佩帶）。起動式魔法力異能是於結算時產生魔法力的異能，而非要支付魔法力才能起動的異能。

- 當對手起動某張手牌的異能（例如循環）或某張墳墓場中的牌之異能（例如骸骨巨龍的異能）時，火牲祭師的異能不會觸發，就算如此作會將牌張放進戰場也是一樣。
- 火牲祭師的第一個異能會比觸發它的異能先一步結算。
- 在有一個生物阻擋火牲祭師後，再起動後者的第二個異能，不會使火牲祭師成為未受阻擋。
- 同一個生物上的數個威懾異能不會累計。

照亮舞台

{二}{紅}

巫術

揭幕{紅}（如果本回合有對手曾失去生命，則你可以支付此咒語的揭幕費用而非魔法力費用來施放它。）

放逐你牌庫頂的兩張牌。直到你下一個回合結束，你可以使用這些牌。

- 照亮舞台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。
- 施放被放逐的牌會導致其離開放逐區。你無法多次施放它。
- 如果你未以此法使用某張牌，則該牌留在放逐區。

鏡像行進

{五}{紅}

結界

每當一個非衍生物的生物在你的操控下進戰場時，擲硬幣直到你猜錯任一擲為止。你每猜對一擲，便派出一個衍生物，此衍生物為該生物之複製品。這些衍生物獲得敏捷異能。在下一個結束步驟開始時，將它們放逐。

- 所有衍生物都是同時進戰場。

- 每個衍生物都只會複製該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。
- 如果所複製的生物本身已經複製了別的東西，則每個衍生物進戰場時，都會是所選的生物正複製的樣子。
- 如果所複製之生物的魔法力費用中包含{X}，則 X 視為 0。
- 如果在鏡像行進的異能結算前，該進戰場的生物就離開戰場，則會利用該生物在戰場上已知的最後存在狀況來決定衍生物的特徵。
- 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。

銳茲瑪第狂歡人

{一}{紅}

生物～人類 / 祭師

2/2

揭幕{二}{黑}{紅} (如果本回合有對手曾失去生命，則你可以支付此咒語的揭幕費用而非魔法力費用來施放它。)

當銳茲瑪第狂歡人進戰場時，棄一張牌，然後抽一張牌。若曾支付銳茲瑪第狂歡人的揭幕費用，則改為棄掉你的手牌，然後抽三張牌。

- 銳茲瑪第狂歡人就只是紅色。它不是黑色，就算你是支付其揭幕費用來施放的也是一樣。
- 如果你沒有手牌，則你不會棄牌，然後你會依情況抽一張牌或三張牌。

研讀瓦礫

{三}{紅}

巫術

消滅目標地。占卜 2。

- 如果在研讀瓦礫試圖結算時，該目標地已經是不合法目標，則此咒語不會結算。你不會占卜 2。如果該目標仍合法，但未被消滅（最有可能是因為它具有不滅異能），則你會占卜 2。

瓦礫區隱世魔

{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。

踴行廢墟

{五}{紅}

生物～元素

6/6

當踴行廢墟進戰場時，計算由你操控的生物上之

+1/+1 指示物總數量。本回合中，由對手操控且力

量等於或小於該數量的生物不能進行阻擋。

- 只有於踴行廢墟的異能結算時，才會計算由你操控的生物上之+1/+1 指示物總數量。雖然受此異能影響而不能進行阻擋的那組生物會隨著其力量更動而發生變化，但依照由你操控的生物上之+1/+1 指示物總數量確定的這一用於比較之基準數字不會改變，就算在該回合稍後時段指示物總數量發生變化也是一樣。
- 一旦某個力量足夠大的生物已進行阻擋，此時再改變該阻擋生物的力量也不會將其移出戰鬥，也不會讓受其阻擋的生物成為未受阻擋。
- 如果在踴行廢墟的異能結算時，由你操控的生物上沒有+1/+1 指示物，則本回合中，力量等於或小於 0 的生物不能進行阻擋。

烙印

{一}{紅}

瞬間

烙印對目標生物造成 2 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，烙印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的情況下才會放逐。就算烙印並未對該目標生物造成傷害（可能是由於防止性效應），放逐這部分效應仍會對該目標生物生效。

始卡克殘虐者

{三}{紅}{紅}

生物～龍

4/4

起事（於此生物進戰場時，你選擇「+1/+1 指示物」或「敏捷」異能。它進戰場時上面有所選加成。）

飛行

{三}{紅}：始卡克殘虐者對任意一個或兩個目標造成共 2 點傷害，你可以任意分配。只能於始卡克殘虐者上有+1/+1 指示物時起動此異能。

- 你分配該傷害的時機，是於你起動始卡克殘虐者的異能時，而不是於其結算時。每個目標必須至少分配 1 點傷害。換句話說，於你起動始卡克殘虐者的異能時，你選擇是要讓它對單一目標造成 2 點傷害，或對兩個目標各造成 1 點傷害。
- 如果始卡克殘虐者的異能有兩個目標，但其中一個成為不合法目標，則剩餘目標會受到 1 點傷害，而非 2 點。
- 一旦啟動了始卡克殘虐者的異能，則就算始卡克殘虐者上的+1/+1 指示物均被移去或它離開戰場，該異能仍會結算。

熔護區火靈

{一}{紅}

生物～元素

2/1

{二}{紅}，犧牲熔護區火靈：獲得目標力量等於或小於 3 之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。只可以於你能施放巫術的時機下起動此異能。

- 你可以指定任何力量等於或小於 3 的生物當成熔護區火靈的異能之目標，包括未橫置的或是已經由你操控的。
- 一旦熔護區火靈的異能已結算，就算該生物的力量被提升至 3 以上，你仍會繼續操控該生物。

擊矛手

{紅}

生物～鬼怪 / 戰士

0/2

守軍

{橫置}：擊矛手對每位玩家各造成 1 點傷害。

- 在雙頭巨人遊戲中，擊矛手的異能會讓每支隊伍各失去 2 點生命。

疾風擊

{紅}

瞬間

直到回合結束，目標生物得+1/+0 且獲得先攻異能。占卜 1。

- 如果在疾風擊試圖結算時，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。

錫街躲閃客

{紅}

生物～鬼怪 / 浪客

1/1

敏捷

{紅}：錫街躲閃客本回合只能被具守軍異能的生物阻擋。

- 在錫街躲閃客被不具守軍異能的生物阻擋後再起動其異能，不會使得其成為未受阻擋。
-

綠色

生源進化

{四}{綠}{綠}

巫術

將三個+1/+1 指示物分配給一個，兩個或三個目標生物，然後分別將這些生物上的+1/+1 指示物數量加倍。

- 於你施放生源進化時，便一併選擇生源進化的目標數量，同時決定指示物的分配方式。每個目標至少要分配一個指示物。這意味著，（舉例來說）你不能指定三個生物為目標，然後分別為其分配兩個、一個和零個指示物。
- 如果於生源進化試圖結算時，某些生物已經是不合法目標，則原本的指示物分配方式依然適用，只是已成為不合法目標者不會獲得指示物。這些指示物不會改為放在合法目標上。
- 將永久物上面的+1/+1 指示物數量加倍之流程是：在其上放置等同於上面已有之數量的+1/+1 指示物。而其他會與放置指示物互動的牌，都會如此與這個效應產生互動。

滅世劫前鋒

{五}{綠}{綠}{綠}

生物～野豬

7/7

警戒，踐踏，敏捷

當滅世劫前鋒進戰場時，直到回合結束，由你操控的其他生物得+2/+2 且獲得警戒與踐踏異能。

- 滅世劫前鋒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+2/+2，也不會獲得警戒或踐踏異能。

盛怒冠角牛

{二}{綠}{綠}

生物～犀牛

4/4

盛怒冠角牛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。

生長室守護者

{一}{綠}

生物～妖精 / 蟹 / 戰士

2/2

{二}{綠}：演化 2。（如果此生物上沒有+1/+1 指示物，則在其上放置兩個+1/+1 指示物。）

每當在生長室守護者上放置一個或數個+1/+1 指示物時，你可以從你的牌庫中搜尋一張名為生長室守護者的牌，展示該牌，將它置於你手上，然後將你的牌庫洗牌。

- 對於註記「在永久物上放置指示物時」觸發的異能而言，這類異能在該永久物因故以上面有指示物的狀態進戰場時也會觸發。

古魯馴獸師

{三}{綠}

生物～人類 / 祭師

2/2

起事（於此生物進戰場時，你選擇「+1/+1 指示物」或「敏捷」異能。它進戰場時上面有所選加成。）

每當古魯馴獸師攻擊時，另一個目標由你操控的生物得+X/+0 直到回合結束，X 為古魯馴獸師的力量。

- X 的數值會於古魯馴獸師的觸發式異能結算時決定。數值確定後，就算古魯馴獸師的力量在該回合稍後時段中發生變化，X 的數值也不會改變。
 - 如果古魯馴獸師在其觸發式異能結算前就已離開戰場，則利用其最後在戰場上時的力量來決定 X 的值。
 - 如果於古魯馴獸師的觸發式異能結算時，其力量為負數，則 X 視為 0。換句話說，該異能不會使生物的力量降低。
-

衛護計劃

{三}{綠}

結界

每當一個非衍生物的生物在你的操控下進戰場時，若它與由你操控的其他生物和你墳墓場中的生物牌都不同名，則抽一張牌。

- 於該生物進戰場和於衛護計劃的異能結算時，都將檢查由你操控的生物和你墳墓場的生物牌中是否有與進戰場的生物同名者。如果進戰場的生物存在同名情況，則該異能根本不會觸發；如果於異能結算時，出現了同名的情況，你也不會抽牌。
- 如果於衛護計劃的異能仍在堆疊上的時候，該進戰場的生物就已進入你的墳墓場，則這同一張牌就成為你墳墓場中的生物牌，令原本在戰場上的生物與之同名，因此你不會抽牌。
- 如果於衛護計劃的異能仍在堆疊上的時候，該進戰場的生物先離開戰場再返回，則這同一張牌會算作一個全新生物，算在「由你操控的其他生物」當中，令原本在戰場上的生物與之同名，因此你不會抽牌。不過這「全新生物」也會觸發衛護計劃的異能，你會於這新觸發的異能結算時抽牌。

護育德魯伊

{一}{綠}

生物～妖精 / 德魯伊

0/2

{橫置}：加一點魔法力，其類別為由你操控的地能產生之任一類別。如果護育德魯伊上有+1/+1 指示物，則改為加三點該類別的魔法力。

{三}{綠}{綠}：演化 3。（如果此生物上沒有+1/+1 指示物，則在其上放置三個+1/+1 指示物。）

- 魔法力的類別包括白色，藍色，黑色，紅色，綠色和無色。
- 改變地的類別，或讓地獲得異能，都會影響該地能產生的魔法力之類別。
- 護育德魯伊會檢查由你操控的地之產生魔法力的異能之效應，但不會檢查其費用或起動條件。舉例來說，工業尖塔註明「{橫置}，支付 1 點生命：加一點任意顏色的魔法力。只能於你操控神器時起動此異能。」如果你操控工業尖塔和護育德魯伊，則你可以橫置護育德魯伊來產生任意顏色的魔法力。至於你是否操控神器，是否能支付 1 點生命，或是工業尖塔是否未橫置，則並不重要。
- 護育德魯伊不在乎你的地對本身所產生的魔法力之任何限制條件或額外效應，例如無主領地和公會法師集會地之類。它只會產生一點相應類別的魔法力，且沒有限制條件或額外效應。

部族狂憤

{三}{綠}

瞬間

消滅所有神器和結界。每以此法消滅一個永久物，其操控者便派出一個 3/3 綠色半人馬衍生生物。

- 所有被消滅的神器和結界先離開戰場後，才會派出半人馬，所以這些神器或結界的異能不會影響衍生物進戰場的狀態，也不會因此觸發。
- 如果某個永久物具有不滅異能，則它並未以此法被消滅，所以其操控者不會為此派出半人馬衍生物。如果它被消滅，但被置入了墳墓場以外的區域，則其操控者會為此派出半人馬衍生物。

射手齊發

{二}{綠}

瞬間

消滅目標具飛行異能的生物。射手齊發向每個由對手操控且具飛行異能的生物各造成 1 點傷害。

- 如果在射手齊發試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。沒有生物會受到傷害。如果該目標仍合法，但未被消滅（最有可能是因為它具有不滅異能），則由對手操控且具飛行異能的生物都會受到傷害，或許也包括該目標生物。
- 你所有對手操控之具飛行異能的生物都會受到傷害，包括「未操控該目標具飛行異能的生物之對手」的飛行生物。

撒路里護持師

{綠}

生物～樹靈

0/3

守軍

{橫置}，橫置一個由你操控且未橫置的生物：加一點任意顏色的魔法力。

- 支付撒路里護持師之起動式異能費用時，你可以橫置任意一個由你操控且未橫置的生物；這包括了你並未在自己最近的一回合開始時持續操控的生物。不過，你必須在自己最近的一回合開始時就已持續操控撒路里護持師。

頑石之力

{綠}

瞬間

在目標由你操控的生物上放置一個+1/+1 指示物。

重置該生物。

- 頑石之力能指定任何由你操控的生物為目標，包括並未是橫置狀態者。

據地野豬

{一}{綠}

生物～野豬

2/2

每當一個力量等於或大於 4 的生物在你的操控下進場時，直到回合結束，據地野豬得+1/+1 且獲得警戒異能。

- 該生物進戰場時力量就必須等於或大於 4，這樣才會觸發據地野豬的異能。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 3 以下的生物進戰場，然後再用咒語、起動式異能或觸發式異能來提升其力量，以期觸發據地野豬的異能。
- 如果該進戰場的生物在進戰場後力量變為 3 以下，則據地野豬仍會得+1/+1 且獲得警戒異能。
- 如果於據地野豬進戰場時其力量提升到了 4 以上，則它會觸發自己的異能。

巨身爭鬥

{一}{綠}

瞬間

如果此咒語以由你操控且其上有+1/+1 指示物的生物為目標，則它減少{一}來施放。

目標由你操控的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。)

- 如果於巨身爭鬥的異能結算時，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。

多色

吸收

{白}{藍}{藍}

瞬間

反擊目標咒語。你獲得 3 點生命。

- 註記著「不能被反擊」的咒語是吸收的合法目標。當吸收結算時，該咒語不會被反擊，但你依舊會獲得 3 點生命。

大教堂纏鐘靈

{白}{白}{黑}{黑}

生物～精靈

3/4

當大教堂纏鐘靈進戰場時，每位對手各棄一張牌，且你獲得 3 點生命。

- 就算並非所有對手都棄了牌（包括沒有對手棄牌的情況），你也能獲得 3 點生命。

生機術士傭獸

{綠}{藍}

生物～突變體

2/2

由你操控的生物之起動式異能減少{二}來起動。此效應無法讓起動異能所需的魔法力費用少於一點魔法力。

{橫置}：目標生物於本回合中下一次演化時，它視同其上沒有+1/+1 指示物地演化。

- 起動式異能會包含冒號。通常會寫成「[費用]：[效應]。」有些關鍵字異能也屬於起動式異能；它們的規則提示中會包含冒號。觸發式異能（以「當～」，「每當～」或「在～時」為開頭）不受生機術士傭獸的減少費用異能影響。
- 生機術士傭獸的效應只會影響戰場上由你操控之生物的異能。不會減少生物牌上會在其他區域生效之起動式異能的費用（例如循環）。
- 對於起動費用中僅包含一點一般魔法力及若干其他魔法力符號的異能而言，其費用只會減少{一}。
- 生機術士傭獸的最後一個異能不會增加或移去指示物。它只是讓其上已有+1/+1 指示物的生物也能演化。

波朗族破壞人
 {三}{紅}{綠}
 生物～食人魔 / 戰士
 4/4

{橫置}，從由你操控的生物上移去一個+1/+1 指示物
 物：波朗族破壞人對任意一個目標造成 2 點傷害。

- 起動波朗族破壞人的異能時，你必須從由你操控的生物上移去正好一個+1/+1 指示物；你無法不移去+1/+1 指示物就起動此異能，且你也不能移去多個指示物。

俘獲觀眾
 {五}{黑}{紅}
 結界

於俘獲觀眾進戰場時，選擇一位對手。俘獲觀眾在該玩家的操控下進戰場。

在你的維持開始時，選擇一項，且不得是此前選過的～

- 你的總生命成為 4。
 - 棄掉你的手牌。
 - 每位對手各派出五個 2/2 黑色殭屍衍生生物。
- 一旦俘獲觀眾受對手操控後，其觸發式異能便會於該玩家的維持中觸發，且是由該玩家為其作選擇。俘獲觀眾的前兩個模式會影響操控它的玩家，而最後一項則是讓其操控者的對手派出衍生物。

- 要讓某玩家的總生命成為 4，實際發生的事情是該玩家獲得或失去某數量的生命。舉例來說，如果某玩家的總生命是 20，則俘獲觀眾會讓該玩家失去 16 點生命；另一方面，如果其總生命是 1，則俘獲觀眾會讓該玩家獲得 3 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。
- 就算你的總生命已經是 4，你也可以選擇俘獲觀眾的第一項。類似地，就算你已經沒有手牌，你也可以選擇俘獲觀眾的第二項。
- 如果全部三項都已選過，則俘獲觀眾的觸發式異能會從堆疊中移除，且沒有效果，但俘獲觀眾會留在戰場上。
- 在雙頭巨人遊戲中，俘獲觀眾的第一個模式會令其操控者獲得或失去生命，好讓其隊伍總生命成為 4。
- 在多人遊戲中，如果俘獲觀眾的擁有者離開遊戲，則俘獲觀眾會隨其一起離開遊戲。如果俘獲觀眾的操控者離開了遊戲，則俘獲觀眾會被放逐（假設俘獲觀眾的操控者並非其擁有者）。

衝鋒戰野豬（僅出現在鵬洛客套牌中）

{一}{紅}{綠}

生物～野豬

3/1

敏捷（此生物受你操控時便能攻擊與{橫置}。）

只要你操控多密鵬洛客，衝鋒戰野豬便得+1/+1 且

具有踐踏異能。（它造成之過量戰鬥傷害能對所攻擊的玩家或鵬洛客造成之。）

- 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此衝鋒戰野豬受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中多密離開戰場而變成致命傷害。

熾火藤蔓

{紅}{綠}

結界

每當任一對手施放非生物咒語時，熾火藤蔓對該玩家造成 1 點傷害。

{一}，犧牲熾火藤蔓：消滅目標神器或結界。熾火藤蔓對該永久物的操控者造成 2 點傷害。

- 熾火藤蔓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。
- 如果在熾火藤蔓的起動式異能試圖結算時，該目標永久物已經是不合法目標，則此異能不會結算。沒有玩家會受到傷害。如果該目標仍合法，但未被消滅（最有可能是因為它具有不滅異能），則其操控者會受到傷害。
- 熾火藤蔓可以指定其本身為其起動式異能的目標。雖然這樣的話該異能會因為沒有合法目標而不會結算，因此沒有玩家會受到傷害，但你能藉此在沒有其他結果可指定為目標的情況下犧牲熾火藤蔓。

部族公會法師

{紅}{綠}

生物～人類 / 祭師

2/2

{一}{紅}，{橫置}：目標生物本回合不能進行阻擋。

{二}{綠}，{橫置}：目標由你操控的地成為 4/4，具敏捷異能的元素生物直到回合結束。它仍然是地。

- 在某個生物已進行阻擋後再起動部族公會法師的第一個異能，並不會將該進行阻擋的生物移出戰鬥，也不會令被其阻擋的生物成為未受阻擋。
- 部族公會法師的第二個異能不會將成為生物的地重置。

聯合公會法師

{綠}{藍}

生物～人魚 / 魔法師

2/2

{一}{綠}，{橫置}：本回合中，由你操控的生物進戰場時上面有一個額外的+1/+1 指示物。

{一}{藍}，{橫置}：將一個+1/+1 指示物從目標由你操控的生物移到另一個目標由你操控的生物上。

- 如果某生物正常進戰場時上面沒有+1/+1 指示物，則聯合公會法師的第一個異能會令其進戰場時上面有一個+1/+1 指示物。
- 如果於聯合公會法師的第二個異能結算時，該異能的第一個目標生物上面沒有+1/+1 指示物，則什麼都不會發生。第二個目標生物不會獲得+1/+1 指示物。

- 如果在聯合公會法師的第二個異能試圖結算時，任一目標生物已經是不合法目標，則什麼都不會發生。沒有生物會失去+1/+1 指示物，也沒有生物會獲得+1/+1 指示物。

扣留代行官

{一}{白}{藍}

生物～維多肯 / 魔法師

1/3

當扣留代行官進戰場時，放逐目標由對手操控的非地永久物，以及由該玩家操控且與該永久物同名的所有其他非地永久物，直到扣留代行官離開戰場為止。

- 此異能只有一個目標。其他具有該名稱的永久物未被指定為目標。舉例來說，對於某個具辟邪異能的永久物而言，如果其名稱與作為目標的非地永久物相同，則它也會被放逐。
- 如果在此異能試圖結算時，該目標生物已是不合法的目標，則此異能不會結算。沒有東西會被放逐。
- 如果扣留代行官在其觸發式異能結算前就離開了戰場，則沒有東西會被放逐。
- 結附於所放逐永久物上的靈氣將被置入其擁有者的墳墓場。武具則會被卸裝並留在戰場上。所放逐永久物上的任何指示物都會消失。
- 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。
- 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，或派出該衍生物的效應特別給予它另一個名稱。

致亂多密

{二}{紅}{綠}

傳奇鵬洛客～多密

5

+1：加{紅}或{綠}。如果該魔法力用以支付生物咒語，則它獲得起事異能。

-3：檢視你牌庫頂的四張牌。你可以展示其中至多兩張生物牌，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。

-8：你獲得具有「在每個結束步驟開始時，派出一個 4/4，紅綠雙色，具踐踏異能的野獸衍生生物」的徽記。

- 因為屬於忠誠異能，所以多密的第一個異能不是魔法力異能。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。

焚城暴徒多密（僅出現在鵬洛客套牌中）

{四}{紅}{綠}

傳奇鵬洛客～多密

4

+2：直到回合結束，由你操控的生物得+1/+1 且獲得敏捷異能。

-3：焚城暴徒多密對任意一個目標造成 3 點傷害。

-8：在每個由你操控的生物上各放置三個+1/+1 指示物。這些生物獲得踐踏異能直到回合結束。

- 多密的第一個異能和第三個異能都只會影響其結算時由你操控的生物。對於在相應異能結算後的當回合稍後時段中才受你操控的生物而言，它不會受到該異能的影響。具體來說，這類生物不會得+1/+1、不會獲得敏捷異能（第一個異能），也不會獲得踐踏或得到三個+1/+1 指示物（第三個異能）。

律法築師多溫（僅出現在鵬洛客套牌中）

{四}{白}{藍}

傳奇鵬洛客～多溫

5

+1：你獲得 2 點生命且抽一張牌。

-1：橫置目標生物。它於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。

-9：橫置所有由目標對手操控的永久物。該玩家略過其下一個重置步驟。

- 多溫的第二個異能可以指定已橫置的生物為目標。該生物於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。
 - 在雙頭巨人遊戲中，如果有效應要求玩家略過其下一個重置步驟，則整支隊伍都會略過該步驟。
-

大仲裁者多溫

{一}{白}{藍}

傳奇鵬洛客 ~ 多溫

3

+1：直到回合結束，每當一個由你操控的生物對任一玩家造成戰鬥傷害時，在大仲裁者多溫上放置一個忠誠指示物。

-1：派出一個 1/1 無色，具飛行異能的振翼機衍生神器生物。你獲得 1 點生命。

-7：檢視你牌庫頂的十張牌。將其中三張置於你手上，其餘的牌則以隨機順序置於你的牌庫底。

- 對於多溫第一個異能產生的延遲觸發式異能而言，在本回合中你每有一個生物對任一玩家造成戰鬥傷害，該異能便會觸發一次。每次異能結算時，多溫都只會得到一個忠誠指示物，無論造成了多少點傷害都一樣。
- 於多溫的最後一個異能結算時，如果你牌庫中的牌已不足十張，則檢視剩餘的所有牌，將其中三張置於你手上（若你牌庫中的牌已不足三張，則全部置於你手上），然後將剩餘的牌以隨機順序放回。

多溫凝思

{一}{白}{藍}

結界

當多溫凝思進戰場時，你獲得 2 點生命且抽一張牌。

每當你在你的行動階段施放瞬間咒語時，你可以將多溫凝思移回其擁有者手上。

- 多溫凝思的第二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。
 - 多溫凝思的最後一個異能，只有於其在戰場上的時候才會觸發。它不會從你的墳墓場移回。
-

多溫的驅散 (僅出現在鵬洛客套牌中)

{二}{白}{藍}

瞬間

將至多一個目標已橫置的生物置於其擁有者的牌庫頂。你可以從你的牌庫和 / 或墳墓場中搜尋一張名稱為律法築師多溫的牌，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。

- 如果你為多溫的驅散指定了一個已橫置的生物為目標，但該目標因故成為不合法，則此咒語不會結算。你不會搜尋多溫。

緊急權力

{五}{白}{藍}

瞬間

每位玩家將其手牌與墳墓場洗入其牌庫，然後各抽七張牌。放逐緊急權力。

附案~如果你是在你的行動階段施放此咒語，則你可以將一張總魔法力費用等於或小於 7 的永久物牌從你手上放進戰場。

- 如果你手上某張牌的魔法力費用包括{X}，則 X 視為 0。

炎刃藝師

{黑}{紅}

生物~人類 / 祭師

2/2

敏捷

在你的維持開始時，你可以犧牲一個生物。當你如此作時，炎刃藝師向目標對手或鵬洛客造成 2 點傷害。

- 炎刃藝師的觸發式異能進堆疊時不指定目標。在該異能結算過程中，你可以犧牲一個生物。當你如此作時，自身觸發式異能觸發，你是在此時選擇目標對手或鵬洛客，並對其造成傷害。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。

快生蜥蛙

{三}{綠}{藍}

生物～蛙 / 蜥蜴

3/3

踐踏

當快生蜥蛙進戰場時，你可以從由你操控的生物上移去總共任意數量的+1/+1 指示物。若你如此作，則在快生蜥蛙上放置該數量兩倍的+1/+1 指示物。

- 你是在快生蜥蛙的異能結算的過程中移去指示物並在快生蜥蛙上放置指示物。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。
- 如果快生蜥蛙在其異能觸發後就離開戰場，則儘管你不會在快生蜥蛙上放置任何指示物，你仍可以從由你操控的生物上移去總共任意數量的+1/+1 指示物。
- 如果有效應讓快生蜥蛙以上面有+1/+1 指示物的狀態進戰場，則你可以利用其觸發式異能移去這些指示物，然後放回兩倍數量。

直擊要害

{三}{黑}{紅}

瞬間

消滅目標生物。占卜 1。

- 如果直擊要害所指定的目標成為不合法目標，則此咒語不會結算。你不會占卜 1。如果該目標仍合法，但未被消滅（最有可能是因為它具有不滅異能），則你會占卜 1。

攫掠索爾獸

{三}{白}{黑}

生物～索爾獸

3/3

飛行

當攫掠索爾獸進戰場時，它向每位對手各造成 2 點傷害且你獲得 2 點生命。

- 在雙頭巨人遊戲中，攫掠索爾獸的異能會讓對手隊伍失去 4 點生命且你獲得 2 點生命。

成長渦旋

{綠}{藍}

瞬間

抽一張牌。你可以將一張地牌從你手上放進戰場。

- 成長渦旋的效應不算使用地。就算當前不是你的回合，或你在該回合中已使用過地，它仍能將一張地牌放進戰場。

高度戒備

{一}{白}{藍}

結界

由你操控的每個生物皆依照其防禦力來分配戰鬥傷害，而不是依照力量。

由你操控的生物能視同不具守軍異能地進行攻擊。

{二}{白}{藍}：重置目標生物。

- 高度戒備的第一個異能沒有實際改變生物的力量；它只是改變生物所分配的戰鬥傷害數量。所有其他檢查力量或防禦力的規則與效應，都會使用原本的數值。舉例來說，當戰場上有高度戒備時，巨身爭鬥也不會令生物利用其防禦力來互鬥。

水螅融合體

{X}{綠}{藍}

生物～水母 / 多頭龍 / 野獸

0/0

當你施放此咒語時，你獲得 X 一半數量的生命，且抽 X 一半數量的牌。各數量小數點後均捨去。

飛行，踐踏

水螅融合體進戰場時上面有 X 個 +1/+1 指示物。

- 水螅融合體的第一個異能是於你施放它的時候觸發，其異能會比咒語本身先一步結算。就算水螅融合體被反擊，此異能仍會結算。
-

災禍歌伶裘蒂絲

{一}{黑}{紅}

傳奇生物 ~ 人類 / 祭師

2/2

由你操控的其他生物得 +1/+0。

每當一個由你操控且非衍生物的生物死去時，災禍歌

伶裘蒂絲對任意一個目標造成 1 點傷害。

- 當裘蒂絲死去時，如果它不是衍生物，則它最後一個異能會觸發。
- 如果裘蒂絲與一個或數個其他由你操控且非衍生物的生物同時死去，則每有一個此類生物，裘蒂絲的異能便觸發一次。
- 如果在由你操控且非衍生物的生物受到致命傷害的同時，你的總生命也降至 0 或更少，則在裘蒂絲的觸發式異能進入堆疊之前，你就已輸掉這盤遊戲。

歐佐夫僭位卡婭

{一}{白}{黑}

傳奇鵬洛客 ~ 卡婭

3

+1：將至多兩張目標在同一墳墓場中的牌放逐。如果以此法放逐了至少一張生物牌，則你獲得 2 點生命。

-1：放逐目標非地永久物，且其總魔法力費用須等於或小於 1。

-5：歐佐夫僭位卡婭對目標玩家造成傷害，其數量等同於放逐區中由該玩家擁有之牌的數量，且你獲得等量的生命。

- 如果某個永久物的魔法力費用中包含 {X}，則 X 視為 0。
 - 衍生物通常沒有魔法力費用（除非它已複製了別的東西）。而在正常情況下沒有魔法力費用的東西，其總魔法力費用為 0。
 - 卡婭的最後一個異能讓你獲得的「等量」生命，等同的是放逐區中由目標玩家擁有之牌的數量。就算有效應會讓她對該玩家造成的傷害數量發生增減，也不會影響你獲得的生命數量。
-

卡婭之怒

{白}{白}{黑}{黑}

巫術

消滅所有生物。你獲得若干生命，其數量等同於由你操控的生物中，以此法被消滅的數量。

- 如果某個由你操控的生物具有不滅異能，則它並未以此法被消滅，因此在計算獲得生命的數量時不會將其算入。如果某個由你操控的生物被消滅，但被置入了墳墓場以外的區域，在計算獲得生命的數量時會將其算入。

俄佐立變節者拉溫妮

{白}{藍}

傳奇生物～人類 / 士兵

2/2

每位對手均不能施放總魔法力費用大於由其操控之地數量的非生物咒語。

每當任一對手施放咒語，若施放它時未支付過魔法力，則反擊該咒語。

- 就算玩家知道咒語會被拉溫妮反擊，其仍能施放之。會因施放咒語而觸發的異能仍會觸發並結算（若適用），且任何計算施放過咒語數量的效應也會如常計算（若適用）。
- 改變或替代施放咒語所需費用的效應（例如揭幕）不會影響咒語的總魔法力費用，因此某咒語是否會因拉溫妮的第一個異能之影響而不能施放，不會因此類效應的存在而改變。
- 對於魔法力費用中有{X}的咒語，則利用為 X 所選的值來確定該咒語的總魔法力費用。
- 如果有效應讓玩家以「不需支付其魔法力費用」的方式來施放某咒語，該玩家就不能以支付其魔法力費用的方式施放之，除非有其他規則或效應允許其如此作。

律法師的束縛

{一}{白}{藍}

結界～靈氣

閃現

結附於生物

所結附的生物不能進行攻擊或阻擋，且其起動式異能都不能起動。

- 起動式異能會包含冒號。通常會寫成「[費用]：[效應]。」有些關鍵字異能也屬於起動式異能；它們的規則提示中會包含冒號。觸發式異能（以「當～」，「每當～」或「在～時」為開頭）不受律法師的束縛影響。
- 一旦某生物已進行攻擊或阻擋，施放律法師的束縛不會將該生物移出戰鬥。類似地，一旦已起動生物上的某個異能，施放律法師的束縛也不會反擊該異能。

褻瀆亡者

{二}{黑}{紅}

瞬間

將目標生物牌在你的操控下從對手的墳墓場放進戰場。直到回合結束，它得+2/+0 且獲得敏捷異能。在下一個結束步驟開始時，將它犧牲。

- 如果你是在某位玩家的結束步驟中施放褻瀆亡者，則該生物會在戰場上留到下一個回合的結束步驟為止。不過，賦予其+2/+0 及敏捷異能的效應會在褻瀆亡者結算當回合的清除步驟（在結束步驟之後）中消除。
- 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，則因褻瀆亡者的效應而受你操控的生物會被放逐。

古式信徒妮恰

{三}{紅}{綠}

傳奇生物～半人馬 / 德魯伊

5/5

你不能施放非生物咒語。

每當你橫置一個地以產生魔法力時，加一點該地已產生的類別之魔法力。

- 魔法力的類別包括白色，藍色，黑色，紅色，綠色和無色。
 - 如果你橫置地產生多於一點魔法力時，你從已產生的各類別中選擇一種，並加一點該類別的魔法力。
 - 妮恰不在乎你的地對本身所產生的魔法力之任何限制條件或額外效應，例如無主領地和公會法師集會地之類。它只會產生一點相應類別的魔法力，且沒有限制條件或額外效應。
-

首席凡妮法

{二}{綠}{藍}

傳奇生物 ~ 妖精 / 流漿 / 魔法師

2/4

{橫置}，犧牲另一個生物：從你的牌庫中搜尋一張生物牌，且此牌之總魔法力費用須為所犧牲之生物的總魔法力費用加 1，將之放進戰場，然後將你的牌庫洗牌。只可以於你能施放巫術的時機下起動此異能。

- 如果某個生物或你牌庫中某張生物牌的魔法力費用包括{X}，則 X 視為 0。
- 衍生物通常沒有魔法力費用（除非它已複製了別的東西）。而在正常情況下沒有魔法力費用的東西，其總魔法力費用為 0。

拉鐸司火輪師

{黑}{黑}{紅}{紅}

生物 ~ 人類 / 浪客

4/3

當拉鐸司火輪師進戰場時，它向目標對手造成 2 點傷害，且對至多一個目標生物或鵬洛客造成 2 點傷害。

- 如果你無法將任何對手指定為拉鐸司火輪師異能的目標，則該異能就不會進入堆疊。你不能令其對任何生物或鵬洛客造成 2 點傷害。另一方面，如果你指定了兩個合法目標，但在該異能結算時，其中任一目標已經不合法，則另一個目標仍會受到相應的影響。

拉鐸司雜役

{一}{黑}{紅}

生物 ~ 食人魔 / 戰士

3/2

每當拉鐸司雜役被阻擋時，它對所攻擊之玩家或鵬洛客造成 1 點傷害。

- 對於註記在「當某個生物被阻擋時」觸發的異能而言，當該生物被兩個或更多生物阻擋時，這類異能也只會觸發一次。

鎮場拉鐸司

{四}{黑}{紅}

傳奇生物～惡魔

6/6

飛行，踐踏

當鎮場拉鐸司進戰場時，為每個不是惡魔、魔鬼或小惡魔的生物各擲一枚硬幣。消滅所有擲出反面的生物。

- 在擲硬幣與消滅生物之間，沒有玩家能有所行動。舉例來說，如果有玩家希望施放咒語來讓生物獲得不滅異能，則他必須在拉鐸司的觸發式異能結算前就施放，此時還不會知道為該生物所擲的硬幣是正面還是反面。
- 所有硬幣擲出反面的生物均同時被消滅。

吞噬亞龍

{三}{紅}{綠}{綠}

生物～亞龍

4/5

起事（於此生物進戰場時，你選擇「+1/+1 指示物」或「敏捷」異能。它進戰場時上面有所選加成。）

當吞噬亞龍進戰場時，選擇至多一項～

- 吞噬亞龍與目標不由你操控的生物互鬥。
 - 消滅目標地，且其須具有不屬魔法力異能的起動式異能。
- 你可以不為吞噬亞龍的觸發式異能選擇任何模式。這樣的話，該異能會被移出堆疊，且不產生效應。
 - 如果為吞噬亞龍的異能選擇了第一個模式，且於異能結算時，該模式的目標已不合法或吞噬亞龍已離開戰場，則沒有生物會造成或受到傷害。
 - 起動式異能會包含冒號。通常會寫成「[費用]:[效應]。」有些關鍵字異能也屬於起動式異能；它們的規則提示中會包含冒號。起動式魔法力異能是於結算時產生魔法力的異能，而非要支付魔法力才能啟動的異能。
-

荒野韻律

{一}{紅}{綠}

結界

由你操控的生物咒語不能被反擊。

由你操控且非衍生物的生物具有起事異能。(於這類生物進戰場時，你選擇「+1/+1 指示物」或「敏捷」異能。它們進戰場時上面有所選加成。)

- 能夠反擊其他咒語的咒語或異能仍能以由你操控的生物咒語為目標。當這類咒語結算時，該生物咒語不會被反擊，但該咒語或異能具有的任何其他效應仍會如常生效。
- 一旦具起事異能的生物已進入戰場，則就算它失去起事，也會保留其+1/+1 指示物或敏捷。
- 如果某個既非衍生物也非生物的永久物在進戰場後成為生物，則它雖然會具有起事異能，但該異能的持續性效應已來不及生效。

蠻野猛擊

{一}{紅}{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，否則你不能施放蠻野猛擊。
 - 如果於蠻野猛擊結算時，其中任一目標已經是不合法目標，則兩個生物都不會造成或受到傷害。
 - 如果於蠻野猛擊試圖結算時，由你操控的生物已經是不合法目標，則它不會得+2/+2。如果該生物是合法目標，但另一個生物不是，則該由你操控的生物仍然會得+2/+2。
-

天秤熾天使

{二}{白}{黑}

生物～天使

4/3

飛行

{白}：天秤熾天使獲得警戒異能直到回合結束。

{黑}：天秤熾天使獲得死觸異能直到回合結束。

往生 2 (當此生物死去時，派出兩個 1/1，白黑雙色，具飛行異能的精靈衍生生物。)

- 在你選擇以某生物攻擊之後再讓其獲得警戒異能，不會使它成為未橫置。

鯊蛸蟹

{二}{綠}{藍}

生物～魚 / 章魚 / 蟹

4/4

{二}{綠}{藍}：演化 1。(如果此生物上沒有+1/+1 指示物，則在其上放置一個+1/+1 指示物。)

每當在鯊蛸蟹上放置一個或數個+1/+1 指示物時，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。

- 鯊蛸蟹的異能夠指定已橫置的生物為目標。該生物於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。
 - 對於註記「在永久物上放置指示物時」觸發的異能而言，這類異能在該永久物因故以上面有指示物的狀態進戰場時也會觸發。
-

析米克威權

{綠}{藍}

結界

{一}{綠}{藍}：在目標由你操控的生物上放置一個

+1/+1 指示物。

每當在一個由你操控的生物上放置一個或數個

+1/+1 指示物時，在析米克威權上放置等量的生長

指示物。

在你的維持開始時，若析米克威權上有二十個或更多

生長指示物，則你贏得這盤遊戲。

- 對於註記「在永久物上放置指示物時」觸發的異能而言，這類異能在該永久物因故以上面有指示物的狀態進戰場時也會觸發。
- 如果於你的維持開始時，析米克威權上面沒有二十個或更多生長指示物，則其最後一個異能不會觸發。到了你的回合後，你沒辦法在維持開始之前有所行動。
- 如果最後一個異能觸發，但因析米克威權上的指示物被移去而導致其上剩餘的指示物不足二十個，則你不會贏得這盤遊戲。
- 如果最後一個異能觸發，但析米克威權離開戰場，則利用其離開戰場前上面的指示物數量來決定你是否會贏得這盤遊戲。

粉碎祭師

{紅}{紅}{綠}{綠}

生物～巨人 / 祭師

5/5

粉碎祭師不能被多於一個生物阻擋。

每當粉碎祭師對任一玩家造成戰鬥傷害時，消滅目標

由該玩家操控的神器或結界。

- 如果粉碎祭師獲得威懾異能，它便完全不能被阻擋。
-

泰莎卡洛夫

{二}{白}{黑}

傳奇生物～人類 / 參謀

2/4

如果某個死去的生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。

由你操控的衍生生物具有警戒與繫命異能。

- 泰莎會影響生物本身具有的「當此生物死去時」之觸發式異能，也會影響當該生物死去時會觸發的其他觸發式異能。這類觸發式異能會以「當～」或「每當～」開頭。
 - 泰莎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。對於在異能結算時作出的選擇，例如是否要為該觸發式異能支付費用，也是在這兩個異能結算時分別作決定。
 - 並非只有敘述中明確提及「生物」的觸發事件才會受到影響。在此類情形中，觸發事件可能還會提及某東西「從戰場置入墳墓場」。舉例來說，對於會在「每當一個神器從戰場置入墳墓場時」觸發的異能而言，如果某個神器生物於泰莎卡洛夫在戰場上時死去，則該異能會觸發兩次。
 - 對於會在一個生物「離開戰場」時觸發的異能而言，如果該生物是因死去而離開戰場，則該異能會觸發兩次。
 - 雖然有些事件會導致生物死去，但因這些事件而觸發的異能不會因此觸發兩次。舉例來說，註記於「每當你犧牲一個生物時」觸發的異能只會觸發一次。
 - 利用生物在戰場上的特徵，來確定是否有觸發式異能會多次觸發，此時應將持續性效應納入考量。舉例來說，如果某個地在變成生物後死去，則會在「當其死去時」觸發的異能會觸發兩次。
 - 如果某個由你操控的永久物具有會在生物死去時觸發的異能，且在該永久物離開戰場的同時有另一個生物死去並觸發前述異能，則該異能會額外觸發一次。
 - 如果某生物與泰莎同時死去（包括泰莎自己死去），且觸發了某個由你操控之永久物的觸發式異能，則該異能會額外觸發一次。
 - 如果你因故操控兩個泰莎，則生物死去會使異能觸發三次，而非四次。三個泰莎會使異能觸發四次，四個則觸發五次，以此類推。也就是說，如果你在操控泰莎的情況下施放了另一個泰莎，則當其中一個由於「傳奇規則」死去時觸發的異能會觸發三次。
 - 某些永久物具有會在「當某張牌從『任何區域』置入墳墓場時」觸發的異能，這類異能只有在死去的生物進入墳墓場時，泰莎和具此異能的永久物都在戰場上的情況下才會觸發兩次。
-

恐怖劇場

{一}{黑}{紅}

結界

在你的維持開始時，放逐你的牌庫頂牌。

於你的回合中，如果有對手本回合曾失去過生命，則

你可以使用以恐怖劇場放逐的牌。

{三}{紅}：恐怖劇場向目標對手或鵬洛客造成 1 點傷害。

- 對玩家造成的傷害會讓玩家失去等量的生命。
 - 恐怖劇場不會改變你於自己的回合中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。
 - 施放被放逐的牌會導致其離開放逐區。你無法多次施放它。
 - 在多人遊戲中，如果某位對手在你的回合中失去生命，然後離開遊戲，則你能使用被恐怖劇場放逐的牌。
-

連體

扮妝

{黑/紅}{黑/紅}

瞬間

目標生物得+3/-3 直到回合結束。

//

扮炫

{四}{黑}{紅}

瞬間

消滅目標非基本地。扮炫向目標對手或鵬洛客造成 2

點傷害。

- 除非你能同時指定一個非基本地和一位對手或鵬洛客為目標，否則你不能施放扮炫。如果在扮炫試圖結算時，其中一個目標已經是不合法目標，另一個目標仍會受到相應的影響。
-

暴喜

{黑/紅}

瞬間

暴喜對目標生物或鵬洛客造成 1 點傷害，且對該永久物的操控者造成 1 點傷害。

//

暴虐

{二}{黑}{紅}

巫術

暴虐向目標對手造成 3 點傷害。該玩家棄兩張牌。

- 如果在暴喜試圖結算時，該目標永久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。
- 如果在暴虐試圖結算時，該目標玩家已經是不合法目標，則此咒語不會結算。沒有玩家會棄牌。

盡禮

{一}{白/黑}

瞬間

將目標牌從墳墓場放逐。

抽一張牌。

//

盡吞

{二}{白}{黑}

巫術

目標玩家犧牲一個生物，且須是由其操控的生物中力量最大者。你獲得等同於其力量的生命。

- 如果由該目標玩家操控的生物中，有數個生物的力量同為最大，則由該玩家決定要犧牲哪一個。
 - 你於盡吞結算時獲得生命的數量，等同於該生物最後在戰場上時的力量。
 - 如果該生物的力量為負數，則你既不會失去生命，也不會獲得生命。
-

宣敕

{一}{白/藍}

瞬間

橫置目標生物。

抽一張牌。

//

宣派

{二}{白}{藍}

瞬間

派出兩個 1/1 無色，具飛行異能的振翼機衍生神器

生物，然後你每操控一個生物，便獲得 1 點生命。

- 如果在宣敕試圖結算時，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。如果該目標仍合法但未被橫置（最有可能是因為它已橫置），你仍會抽一張牌。
- 你是在宣派結算的過程中派出振翼機並獲得生命。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。

存育

{綠/藍}

巫術

檢視你牌庫頂的五張牌。你可以展示其中的一張生物牌，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。

//

存異

{一}{綠}{藍}

瞬間

放逐目標生物。該生物的操控者派出一個 3/3 綠色

蛙 / 蜥蜴衍生生物。

- 如果在存異試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。沒有玩家會派出蛙 / 蜥蜴衍生生物。
-

復除

{綠/藍}{綠/藍}

瞬間

反擊目標起動式或觸發式異能。(其目標不能是魔法力異能。)

//

復造

{一}{綠}{藍}

巫術

派出一個衍生物，此衍生物為目標由你操控的生物之複製品。

- 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，它們的規則提示中會包含冒號（例如佩帶）。
- 觸發式異能會使用「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，例如往生；它們的規則提示中會出現「當～」，「每當～」或「在～時」等字眼。
- 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。
- 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。
- 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、裝備了武具，或是其他改變了其力量，防禦力，類別，顏色等等的非複製效應。
- 如果所複製之生物的魔法力費用中包含{X}，則 X 視為 0。
- 如果所複製的生物是個衍生物，則派出的衍生物會複製派出該衍生物的效應原本所註明的特徵。
- 如果所複製的生物本身已經複製了別的東西（舉例來說，如果所複製的生物是鏡身影），則此衍生物進戰場時，會是所選的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。

再生

{白/黑}{白/黑}

巫術

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。

//

再戰

{四}{白}{黑}

巫術

將你的總生命加倍。目標對手失去一半生命，小數點後進位。

- 如果墳墓場中某張牌的魔法力費用包括{X}，則 X 視為 0。
- 將某位玩家的總生命加倍之流程是：該玩家獲得若干生命，以使其總生命成為原數量的兩倍。如果該玩家的總生命為負數，則指該玩家失去若干生命，以使其總生命的絕對值成為原數值的兩倍。而其他會與獲得生命或失去生命互動的效應，都會如此互動。

威擊

{紅/綠}{紅/綠}

瞬間

目標由你操控的生物對目標不由你操控的生物或鵬洛客造成傷害，其數量等同於前者的力量。

//

威脅

{二}{紅}{綠}

巫術

派出一個 4/4，紅綠雙色，具踐踏異能的野獸衍生生物。

- 如果在威擊試圖結算時，其中任一目標已是不合法目標，則由你操控的生物不會造成傷害。
-

看管

{白/藍}{白/藍}

瞬間

將目標進行攻擊或阻擋的生物置於其擁有者的牌庫

頂。

//

看護

{三}{白}{藍}

巫術

派出一個 4/4，白藍雙色，具飛行與警戒異能的史芬

斯衍生物。

- 「進行攻擊的生物」是指在這次戰鬥中宣告為攻擊者的生物，或是在本次戰鬥中放進戰場並為攻擊狀態者。除非該生物離開戰鬥，否則直到戰鬥結束步驟為止，它都一直是個進行攻擊的生物，即使它所攻擊的玩家離開遊戲，或者它所攻擊的鵬洛客離開戰鬥，也不會有影響。類似地，「進行阻擋的生物」是指在這次戰鬥中宣告為阻擋者的生物，或是在本次戰鬥中放進戰場並為阻擋狀態者。

神器

多溫的機械獸（僅出現在鵬洛客套牌中）

{四}

神器生物～造妖

3/3

只要你操控多溫鵬洛客，多溫的機械獸便得+2/+2

且具有警戒異能。（它攻擊時不需橫置。）

- 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此多溫的機械獸受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中多溫離開戰場而變成致命傷害。
-

城門巨像

{八}

神器生物～結構體

8/8

你每操控一個門，此咒語便減少{一}來施放。

城門巨像不能被力量等於或小於 2 的生物阻擋。

每當一個門在你的操控下進戰場時，你可以將城門巨

像從你的墳墓場置於你的牌庫頂。

- 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。

十會盟史芬斯

{七}

神器生物～史芬斯

5/5

十會盟史芬斯是五色。

飛行

反單色辟邪（此生物不能成為由對手操控之單色咒語或異能的目標。）

- 讓十會盟史芬斯成為所有顏色的異能會在所有區域生效。
- 如果某物件只有一種顏色，它便是單色。無色的物件不算單色。

十會盟聖典

{五}

神器

每當你施放多色咒語時，抽一張牌。

{橫置}：加一點任意顏色的魔法力。

- 十會盟聖典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。
-

地

和諧廣場

地

當和諧廣場進戰場時，若你操控兩個或更多門，則你獲得 3 點生命。

{橫置}：加{無}。

{橫置}：加一點魔法力，其類別為由你操控的門能產生之任一類別。

- 魔法力的類別包括白色，藍色，黑色，紅色，綠色和無色。
- 為門增加地類別，或讓門獲得異能，都會影響該門能產生的魔法力之類別。
- 和諧廣場會檢查由你操控的門之產生魔法力的異能的效應，但不會檢查其費用或起動條件。舉例來說，它不會檢查門是否未橫置。

魔法風雲會，Magic，效忠拉尼卡，依夏蘭，決勝依夏蘭，多明納里亞，烽會拉尼卡，鵬洛客套牌，以及公會名稱與符號，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.