

依尼翠闇影發布釋疑

編纂：Eli Shiffrin和Matt Tabak，且有Laurie Cheers, Carsten Haese，Zoe Stephenson及Thijs van Ommen的貢獻

此文件最近更新日期：2016年1月25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

依尼翠闇影系列包括297張牌（105張普通牌，100張非普通牌，59張稀有牌，18張秘稀牌，以及15張基本牌）。

售前賽：2016年4月2-3日

上市週末：2016年4月8-10日

歡樂日：2016年4月30日-5月1日

自正式發售當日起，依尼翠闇影系列便可在有認證之構組賽制中使用，此日期為：2016年4月8日（週五）。在該時刻，標準賽制中將可使用下列牌張系列：**鏈契龍王**，**魔法風雲會：起源**，**再戰贊迪卡**，**守護者誓約**，以及依尼翠闇影。

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。

復出機制：雙面牌

雙面牌原先出現於依尼翠環境，並將於依尼翠闇影系列中復出。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。正面的左上方則有一個太陽符號。背面的左上方則有一個月亮符號。除了用來區別兩個牌面之外，這類符號與遊戲並無關聯。

變體研究員

{三}{藍}

生物～人類／昆蟲

3/2

飛行

在你的維持開始時，將你的牌庫頂牌置入你的墳墓場。若該牌是瞬間或巫術牌，轉化變體研究員。

////

完美形體

藍

生物～昆蟲／驚懼獸

5/4

飛行

雖然處理雙面牌的大部分規則並無更改，但仍有部分規則作了細部修訂，詳情可參閱後文題為「規則更改：雙面牌」的部分。下列規則並未更動：

* 雙面牌的兩個牌面都各自具有一組特徵值：名稱、類別、副類別、異能等等。當雙面牌在戰場上，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變體研究員的特徵值，就算它在置入墳墓場之前、在戰場上時是完美形體也是一樣。

* 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。

* 雙面牌的背面可能有一個顏色標誌，用於設定該牌的顏色。舉例來說，完美形體是藍色永久物。

* 無法施放雙面牌的背面。

* 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。

* 轉化某永久物並不會影響其上結附的靈氣或裝備的武具。類似情況：該永久物上的任何指示物在它轉化後依舊會留在其上。由已結算之咒語或異能所產生之持續性效應也會繼續作用於其上。

* 某雙面永久物已標記的傷害在它轉化後依舊會留在其上。

規則變動：雙面牌

有三條新規則會影響雙面牌的運作方式。

202.3b 在計算雙面永久物之背面的總魔法力費用時，視同其具有與正面相同之魔法力費用。這與過往的規則不同。對於複製了雙面牌之背面的永久物而言，就算代表此複製品的牌本身是雙面牌，此永久物的總魔法力費用也為0。

* 舉例來說，暮巡班招募官的魔法力費用為{一}{綠}，其背面為展爪嚎狼。展爪嚎狼的總魔法力費用為2。

* 複製展爪嚎狼之生物的總魔法力費用為0。請注意，如果生物複製了暮巡班招募官，則其也會複製{一}{綠}的魔法力費用，故此時的總魔法力費用為2。

711.7a 如果有效應要求玩家將某張非雙面牌之牌張「放進戰場且已轉化」，則該牌留在其當前所在區域。這與過往的規則不同。

*舉例來說，某張不是雙面牌的牌張（例如另我離影）複製了一張其上具有可以將之移回戰場且已轉化之異能的牌（例如受詛巫婆）。當該複製品死去時，試圖將其移回戰場且已轉化的觸發式異能不會生效。該牌會留在其擁有者的墳墓場。

701.25e 如果某永久物具有之起動式異能試圖轉化此永久物，則此永久物只有在該異能進入堆疊之後都未曾轉化過的情況下才會轉化。永久物具有之不屬於延遲觸發式的觸發式異能也比照辦理。如果某永久物具有之延遲觸發式異能試圖轉化此永久物，則此永久物只有在該延遲觸發式異能產生之後都未曾轉化過的情況下才會轉化。

*舉例來說，如果你選擇起動匿跡拷問人（一個生物，具有「{一}，棄一張牌：轉化匿跡拷問人。」）的異能四次，且每一次都是以回應前一次起動之異能的方式起動，則第一個結算的異能會令其轉化，而其他三個異能將不會生效。

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*依尼翠闇影*補充包之中的列表牌。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，利用雙面牌的玩家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）。

**依尼翠闇影*包含兩種用於代表雙面牌的列表牌：一種上面是普通與非普通牌的名稱，另一種上面是稀有與秘稀牌的名稱。你需要使用正確的列表牌來代表你希望使用的雙面牌。

*列表牌必須與用它代表的雙面牌一同利用。該雙面牌應與你套牌的其餘部份和你的備牌分開放。

*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單一圓圈上作記號，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，或是牌面朝下地放進戰場，則應利用列表牌或不透明的牌套（或兩者皆用）來確保其內容不被洩漏。

復出主題：雙面狼人

隨著艾維欣的息怨咒逐漸減弱，依尼翠再度面臨凶殘狼人肆虐。*依尼翠闇影*系列的每個狼人生物都是雙面牌。每張的正面都有同一個會讓其轉化的觸發式異能。並且每張的背面也都有同一個會讓其轉化回來的觸發式異能。

內陸樵女

{一}{綠}

生物～人類／狼人

2/1

在每個維持開始時，若上回合沒有任一咒語施放過，轉化內陸樵女。

////

伐林狼人

綠

生物～狼人

4/2

踐踏

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，轉化伐林狼人。

* 這些異能會檢查上個回合的全程，就算此狼人只在該回合的某一部份在戰場上，甚至完全不在戰場上也一樣。

* 對背面的觸發式異能而言，必須要有某位玩家在上個回合施放了兩個或更多咒語才行。如果幾位玩家在上個回合分別只施放了一個咒語，則不會觸發此異能。

新關鍵字異能：潛匿

潛匿是見於潛行無蹤之匿伏生物上的新關鍵字異能。

702.117.潛匿

702.117a 潛匿屬於躲避式異能。

702.117b 具潛匿異能的生物不能被力量比它大的生物阻擋。（請參見規則509，「宣告阻擋者步驟」。）

702.117c 同一個生物上的數個潛匿異能並無意義。

* 潛匿異能只在選擇阻擋者時有意義。一旦選定阻擋者之後，再去改變攻擊生物或阻擋生物的力量，也不會使得攻擊生物成為未受阻擋。

* 如果你使某個生物的力量等於或小於0，則在確定其他生物能否阻擋它時，會使用其力量的真實數值（可能是負數）進行比較。具有潛匿異能的生物於本身力量等於或小於0時通常不會被其他生物阻擋，但此時它也不會造成戰鬥傷害，也不會觸發任何會在造成戰鬥傷害時觸發的異能。

復出新關鍵字異能：瘋魔

瘋魔是原本出現在奧德賽和時間漩渦環境的關鍵字異能，可令你從「棄牌」此事中獲益。自瘋魔異能上次出現過之後，其規則已有少許更改；詳情請參閱後文題為「規則更改：瘋魔」的部分。

誤作清風

{一}{藍}

瞬間

將目標生物移回其擁有者手上。

瘋魔{藍}（如果你棄掉此牌，將之棄到放逐區。當你如此作時，支付其瘋魔費用施放之，否則便將其置入你的墳墓場。）

瘋魔的正式規則解析如下：

702.34.瘋魔

702.34a 瘋魔這個關鍵字代表了兩部分的異能。前一部分屬於靜止式異能，當具瘋魔異能的牌在玩家手牌中時產生作用。第二部分屬於觸發式異能，當第一部分生效後產生作用。「瘋魔[費用]」的字樣意指：「如果某玩家將棄掉這張牌，則該玩家棄掉它，但改為放逐該牌，而非將之置入其墳墓場」以及「當以此法放逐此牌時，其擁有者可以支付[費用]來施放它，而不是支付其魔法力費用。若該玩家不如此作，他便將此牌置入其墳墓場。」

702.34b 以瘋魔異能施放咒語時，需依照規則601.2b與規則601.2f至h之規範來支付替代性費用。

*在**魔法風雲會**遊戲中，「棄牌」此事只指玩家從手上棄牌。將牌張從某玩家的牌庫置入其墳墓場的效應不算作使玩家棄掉這些牌。

*支付瘋魔費用施放的咒語也如同通常的咒語一般地進入堆疊。其他效應可以如常地反擊之、複製之，諸如此類。於它結算時，如果該牌是永久物牌，則它會被放進戰場，或者如果它是瞬間或巫術牌，則它會被置入其擁有者的墳墓場。

*支付瘋魔費用來施放咒語並不會改變其魔法力費用或總魔法力費用。你只是改為支付其瘋魔費用。

*讓你增加或減少支付咒語費用的效應，也會讓你在支付其瘋魔費用時生效。

*不論你棄牌的原因為何，瘋魔都會產生作用。你可能是因為要棄牌來支付費用，因為某咒語或異能要你棄牌，或甚至是因為你在回合結束時有太多手牌。不過，你不能只因為自己高興就棄牌來利用瘋魔。

*當你以瘋魔的方式來施放某張牌時，它依舊算是被棄掉的牌。如果你是棄掉此牌來支付某費用，則依舊算是已經支付了該費用。由於棄牌而觸發的異能依舊會觸發。

*如果當瘋魔觸發式異能結算時，你選擇不以瘋魔的方式來施放它，它會進入你的墳墓場。你沒有稍後再一次施放它的機會。

*如果你棄掉一張具瘋魔異能的牌來支付某個咒語或起動式異能的費用，該牌的瘋魔異能之觸發（以及若你選擇施放它，則該牌成為的咒語）會比棄牌所支付的咒語或異能先一步結算。

*如果你是在結算咒語或異能的過程中棄掉具瘋魔異能的牌，則該牌會立刻進入放逐區。然後繼續結算前述咒語或異能～此時該牌不在你的墳墓場中。其瘋魔觸發會在該咒語或異能結算完成之後進入堆疊。

規則更改：瘋魔

當瘋魔異能上次在**時間漩渦**環境中出現時，你可以如常選擇將具有瘋魔異能的牌棄到墳墓場。現在，你必須將該牌棄到放逐區，且該牌會在你於瘋魔觸發結算時選擇不如此施放它的情況下，進入你的墳墓場。你唯一需要作出的決定，便是於瘋魔觸發結算時選擇是否施放之。

*如果你在結算**魔法風雲會：起源**系列的維林逸才傑斯之異能的過程中，你棄掉的是具瘋魔異能的牌，則除非你墳墓場中已經有五張牌，否則你無法藉此達成此異能的轉化條件。你不能選擇直接將該牌置入你的墳墓場以達成此條件。

新異能提示：躁狂

在《依尼翠闇影》系列中，墳墓場依然象徵著依尼翠時空中的死亡主題。躁狂這一新的異能提示，會提醒你留意某些異能會在你墳墓場中牌的類別有四種或更多時生效。斜體字的異能提示並無規則含義（譯註：中文版的文字欄並未以斜體印刷）。

妄念教區精兵

{二}{白}

生物～人類／士兵

3/2

躁狂～只要你墳墓場中牌的類別有四種或更多，妄念教區精兵便得+1/+0且具有先攻異能。

* **魔法風雲會**中牌的類別是神器，生物，結界，瞬間，地，鵬洛客，巫術，以及部族（出現在某些舊牌上的牌類別）。超類別（例如傳奇和基本）以及副類別（例如人類和武具）不會計算在內。

* 計算的是牌類別的數量，而非牌張的數量。舉例來說，你墳墓場中有柳條巫婆（神器生物）、理清（瞬間）和教士祝福（巫術）的時候，便達到躁狂的要求。

* 由於當雙面牌不在戰場上的時候，只考慮其正面的特徵，因此在為躁狂異能計算類別數量時，不會將其背面的類別計算在內。

* 某些見於瞬間和巫術的躁狂異能會出現「改為」此字眼。如果當這類咒語結算時，你墳墓場中牌的類別有四種或更多，它們便會有加強版的效應。這類咒語只會在它們結算的過程中檢查墳墓場中的類別數量，由於此時它們尚不在你的墳墓場中，因此也不會將自身的類別計算在內。你只會得到加強版的效應，而不是兩個效應兼得。

* 某些躁狂異能是永久物的起動式異能。你墳墓場中牌的類別必須要有四種或更多，才能起動這類異能。於該異能結算時，不會再次檢查牌的類別的數量。

* 大多數觸發式的躁狂異能會包括以「若」開頭的字句。你墳墓場中牌的類別必須要有四種或更多，才會讓這類異能觸發；否則其根本不會觸發。如果你墳墓場中牌的類別數量不足，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增加墳墓場中牌的類別數量也不行。於此類觸發式異能結算時，會再度檢查你墳墓場中牌的類別數量，如果此時該數量因故不足，則什麼都不會發生。如果你墳墓場中的牌張類別發生了變化，但牌類別的數量保持不變（或增加），則觸發式躁狂異能依舊會結算。

* 在某些罕見的情況下，你能讓某衍生物或咒語的複製品在消失之前，於具躁狂異能之物件計算你墳墓場中牌類別的數量時留在你的墳墓場中。因為衍生物或咒語的複製品不屬於牌，即使它們是牌的複製品，其類別也不會計算在內。

新關鍵字動作：探查

依尼翠陷入瘋狂～這一切因何而起？如果你想要揭開真相，就可以利用探查這新的關鍵字動作來一探究竟。

探查的正式規則解析如下：

701.33.探查

701.33a 「探查」意指「將一個無色線索衍生神器放進戰場。它具有「{二}，犧牲此神器：抽一張牌。」

*該衍生物的名稱為線索，且具有線索此神器副類別。線索不是生物類別。

*這些衍生物是普通的神器。舉例來說，你能夠犧牲它們來施放天使滌淨，也可以將它們指定為追根究底的目標。

*如果你因其他牌的費用或效應之故而犧牲線索，例如因天使滌淨或多美代的札記之故，則你不能同時支付{二}並犧牲之來抽一張牌。

*某些觸發式異能會於每當你犧牲線索時觸發。不論你犧牲線索的原因為何，這類異能都會觸發。

*某些讓你探查的牌需要指定目標。你不能在未選擇合法目標的情況下就施放咒語。如果該咒語的所有目標都已成為不合法，則該咒語會被反擊，你也無法探查。

組合：依尼翠闇影「雙色地」

依尼翠闇影[入了一組五張稀有的非基本地牌，除非你於它們進戰場時從你手上展示特定類別的地牌，否則便須橫置進戰場。

港鎮
地

於港鎮進戰場時，你可以從你手上展示一張平原或海島牌。如果你未如此作，港鎮須橫置進戰場。
{橫置}：加{白}或{藍}到你的魔法力池中。

*你所展示的地牌，可以是只具有其中一種對應副類別，也可以是同時具有這兩種類別。這不一定要是基本地。舉例來說，你可以展示再戰贊迪卡系列的林冠遠景來滿足港鎮的異能。

*地不會因其能夠產生與某副類別對應顏色的魔法力就具有該副類別。舉例來說，雖然港鎮能夠產生白色和藍色魔法力，但其本身既不是平原也不是海島，所以你不能藉由展示港鎮來滿足另一張港鎮的異能。

*如果具有對應副類別的地牌和這類雙色地同時從你手上進戰場，則你可以展示同時進戰場的這張地牌來讓雙色地以未橫置的狀態進戰場。

*如果有效應讓你將這類雙色地橫置放進戰場，則就算你從手上展示了一張地牌，該地也依舊會以已橫置的狀態進戰場。

單卡解惑

白色

解脫天使
{六}{白}{白}
生物～天使

6/6

飛行

躁狂～每當解脫天使造成傷害時，若你墳墓場中牌的類別有四種或更多，則放逐目標由對手操控的生物。

*如果解脫天使同時對數個生物、玩家或鵬洛客造成傷害（舉例來說，當它被兩個較小的生物阻擋時），它的最後一個異能只會觸發一次。

*如果解脫天使在造成傷害的同時受到致命傷害，它的異能也會觸發。

*如果解脫天使對某生物造成了致命傷害，則你不能將該生物指定為解脫天使之觸發式異能的目標。該生物已在其擁有者的墳墓場中。

*如果你的墳墓場中已經有三種不同的牌類別（但沒有生物），且在解脫天使造成傷害的同時另一個由你操控的生物受到了致命傷害，解脫天使的異能不會觸發。會先檢查解脫天使的異能是否觸發，然後該生物才死去。

大天使艾維欣

{三}{白}{白}

傳奇生物～天使

4/4

閃現

飛行，警戒

當大天使艾維欣進戰場時，由你操控的生物獲得不滅異能直到回合結束。

當一個由你操控且非天使的生物死去，在下一個維持開始時，轉化大天使艾維欣。

////

淨罪天使艾維欣

紅

傳奇生物～天使

6/5

飛行

當此生物轉化為淨罪天使艾維欣時，它向每個其他生物和每位對手各造成3點傷害。

*大天使艾維欣的延遲觸發式異能始終會在下一個維持開始時觸發，至於是在誰的回合並不重要。

*如果大天使艾維欣已經轉化為淨罪天使艾維欣，則大天使艾維欣的延遲觸發式異能不會再將其轉化回大天使艾維欣（也許是因為有數個生物在同一回合中死去）。若要了解更多資訊，請查看「通則釋疑」段落中的「規則更改：雙面牌」。

艾維欣傳教士

{三}{白}

生物～人類／僧侶

3/3

在你的結束步驟開始時，若艾維欣傳教士佩帶武具，轉化它。

////

月主會審判官

白

生物～人類／僧侶

當此生物轉化為月主會審判官時，你可以放逐另一個目標生物，直到月主會審判官離開戰場為止。

* 裝備在艾維欣傳教士上的武具在其轉化後依然留在其上。

* 如果月主會審判官在其觸發式異能結算前便已離開戰場，則目標生物不會被放逐。

* 如果月主會審判官因故轉化為艾維欣傳教士，則該生物將持續被放逐。如果月主會審判官稍後離開戰場，該生物將會移回戰場。

* 結附在被放逐的生物上的靈氣，將會置入其擁有者的墳墓場。已裝備在被放逐的生物上的武具，將會卸裝並留在戰場上。被放逐的生物上的任何指示物都會消失。

* 如果衍生生物被放逐，它將會消失。它將不會被移回戰場。

* 在多人遊戲中，如果月主會審判官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。

受桎月銀

{二}{白}

結界～靈氣

結附於生物

所結附的生物不能進行攻擊、阻擋或轉化。

犧牲另一個永久物：將受桎月銀結附在目標生物上。只可以於你能施放巫術的時機下起動此異能，且每回合只能起動一次。

* 所結附的生物上能使其轉化的起動式異能或觸發式異能仍能如常起動或觸發。如果那些異能有任何其他效應，則那些效應將會生效。

* 即使受桎月銀結附於對手的生物，它仍由你操控。只有你才能起動其最後一個異能。

往生主教

{二}{白}

生物～精靈／僧侶

2/3

飛行

每當你施放總魔法力費用等於或小於3的生物咒語時，探查。（將一個無色線索衍生神器放進戰場，且其具有「{二}，犧牲此神器：抽一張牌。」）

* 支付咒語的替代性費用（例如瘋魔費用）來施放咒語並不會改變咒語的總魔法力費用。舉例來說，支付茂威邸雙子（該牌的魔法力費用{四}{黑}，瘋魔費用為{二}{黑}）的瘋魔費用來施放它，將不會觸發往生主教的異能。

護教軍之伴

{二}{白}

生物～獵犬

3/1

每當你施放非生物咒語時，護教軍之伴獲得不減異能直到回合結束。（傷害與註明「消滅」的效應不會將它消滅。）

*護教軍之伴的觸發式異能會比觸發它的咒語先一步結算。

鑄石以告

{一}{白}

巫術

選擇目標生物。放逐該生物和所有由它的操控者操控且與之同名的其他生物。每以此法放逐一個非衍生物的生物，該玩家便探查一次。

*鑄石以告只有一個目標。該名稱的其他生物並未被指定為目標。舉例來說，如果某個具辟邪異能的生物與目標生物同名，它將會被放逐。

*當鑄石以告試圖結算時，如果目標生物已經是不合法的目標，則鑄石以告會被反擊，且其所有效應都不會生效。沒有生物會被放逐，包括那些與目標同名者。

*有可能出現兩個同名永久物一個是生物而另一個不是生物的情況，例如兩個一樣的地，其中一個成為了生物。只有具該名稱的生物會被鑄石以告放逐。

*牌面朝下的生物，例如**變契龍王**系列中以威力變身異能施放的生物，沒有名稱且不與任何其他生物同名。

*對於衍生物而言，除非其為複製品，或是產生此衍生物的效應有特別說明，否則衍生物的名稱與其產生時所具有的副類別相同。

天降懲惡

{四}{白}{白}

巫術

放逐所有生物。

躁狂～如果你墳墓場中牌的類別有四種或更多，則將一個4/4白色，具飛行異能的天使衍生物放進戰場。

*如果在天降懲惡結算時，你墳墓場中已有三種不同的牌類別（但沒有巫術），你不會得到天使衍生物。天降懲惡於其完成結算前不會被置入你的墳墓場。

*如果有靈氣結附在該些生物上，則該靈氣要等到天降懲惡完成結算之後才會進入玩家的墳墓場。如果該靈氣是由天降懲惡之操控者所擁有，則其來不及在躁狂異能計算墳墓場中牌類別數量之前進入墳墓場。

卓茲克騎兵

{五}{白}{白}

生物～精靈／騎士

4/4

飛行

每當另一個精靈在你的操控下進戰場時，你獲得2點生命。

{三}{白}：將一個1/1白色，具飛行異能的精靈衍生物放進戰場。

* 卓茲克騎兵產生的精靈衍生物會觸發其第二個異能；你施放的其他精靈或你以其他方式放進戰場的精靈衍生物也會觸發此異能。

神秘插曲

{二}{白}

瞬間

放逐任意數量目標由你操控的生物。在下一個結束步驟開始時，將這些牌在其擁有者的操控下移回戰場。

* 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。它將不會被移回戰場。

* 如果雙面牌被放逐，它會以正面朝上的方式移回。

不眠者密使

{四}{白}

生物～精靈

2/4

飛行

當不眠者密使進戰場時，若本回合有生物死去，則將一個1/1白色，具飛行異能的精靈衍生物放進戰場。

* 不眠者密使的最後一個異能只會檢查本回合稍早是否有生物死去。該生物牌於那時刻在不在墳墓場中都沒關係。

* 衍生生物也有可能會死去，例如被消滅或因其他原因從戰場進入墳墓場～它們會在進入其擁有者的墳墓場後完全消失。

* 如果本回合中有數個生物死去，不眠者密使的最後一個異能也不會產生額外的精靈衍生物。

虛相指引

{二}{白}

巫術

由你操控的生物得+2/+1直到回合結束。

* 受虛相指引影響的生物，在該咒語結算時便已確定。該回合稍後時段中才由你操控的生物將不會得+2/+1。

曝邪明光

{一}{白}

瞬間

橫置至多兩個目標生物。

探查。（將一個無色線索衍生神器放進戰場，且其具有「{二}，犧牲此神器：抽一張牌。」）

* 如果只為了探查，你可以施放曝邪明光而不指定目標。

駿鷲恩澤

{白}

結界～靈氣

結附於生物

所結附的生物得+1/+0且具有飛行異能。

{三}{白}：將駿鷲恩澤從你的墳墓場移回戰場並結附在目標生物上。只可以於你能施放巫術的時機下起動此異能。

*如果你起動了駿鷲恩澤的最後一個異能，且有玩家回應之將該目標生物變成不合法的目標，則此異能會被反擊，駿鷲恩澤會留在你的墳墓場中。

翰威民兵隊長

{一}{白}

生物～人類／士兵

2/2

在你的維持開始時，若你操控四個或更多生物，轉化翰威民兵隊長。

////

西行谷教領袖

白

生物～人類／僧侶

/

西行谷教領袖的力量和防禦力各等同於由你操控的生物數量。

在你的結束步驟開始時，將一個1/1，白黑雙色的人類／僧侶衍生物放進戰場。

*如果在你的維持開始時，你並未操控四個或更多生物（包括翰威民兵隊長本身），則其異能不會觸發。你不能等到你維持中的其他效應來增加生物數量。

*如果於翰威民兵隊長的異能結算時，你操控的生物數量不足四個，則它不會轉化。

*在翰威民兵隊長轉化為西行谷教領袖之後，就算你操控的生物數量少於四個，它也不會轉化回來。

*西行谷教領袖的第一個異能會將其本身計算在內，所以通常情況下它至少是1/1。

空抱希望

{二}{白}

結界～靈氣

結附於生物

你每操控一個生物，所結附的生物便得+1/+1。

只要所結附的生物是人類，它便具有先攻異能。

*空抱希望的第二個異能會計算所結附的生物本身，所以該生物通常至少會得+1/+1。

審判官馱牛

{三}{白}

生物～牛

2/5

躁狂～只要你墳墓場中牌的類別有四種或更多，審判官馱牛便得+1/+0且具有警戒異能。

* 在你選擇以審判官馱牛攻擊之後再讓其獲得警戒異能，不會使它成為未橫置。

奮勇隊長

{三}{白}

生物～人類／騎士

3/3

當奮勇隊長進戰場時，由你操控的生物得+1/+1直到回合結束。

* 受奮勇隊長的異能影響的生物，在該異能結算時便已確定。該回合稍後時段中才由你操控的生物將不會得+1/+1。

義勇審判官

{二}{白}

生物～人類／僧侶

2/3

你每操控一個武具，義勇審判官便得+1/+0。

* 義勇審判官的異能會計算所有由你操控的武具，無論它們是否裝備在生物上。

* 如果有武具裝備在義勇審判官上，則其除了會受該武具產生的效應影響之外，還會再獲得其異能的加成。

荒野漂泊者

{一}{白}

生物～精靈

2/2

躁狂～只要你墳墓場中牌的類別有四種或更多，荒野漂泊靈便具有飛行異能。

* 飛行異能只在選擇阻擋者的時候才有意義。選定阻擋者完畢後，使荒野漂泊者具有飛行異能不會使其成為未受阻擋。

娜希麗的陰謀

{一}{白}

結界

在你回合的戰鬥開始時，目標由你操控的生物獲得不滅異能直到回合結束。

{一}{紅}：娜希麗的陰謀對目標進行阻擋的生物造成1點傷害。

* 在娜希麗的陰謀之觸發式異能結算，賦予你指定為目標的生物不滅異能之前，玩家能夠回應此異能消滅該生物。

* 消滅進行阻擋的生物，並不會讓原先被它阻擋的生物成為未受阻擋。

歿世不忘

{一}{白}

巫術

將目標牌從任一墳墓場置於其擁有者的牌庫頂或牌庫底。將一個1/1白色，具飛行異能的精靈衍生生物放進戰場。

* 你是於歿世不忘結算時，才決定是要將該目標牌放在其擁有者的牌庫頂還是牌庫底。

* 獲得該精靈衍生物的是你，而不是目標牌的擁有者。

月主會元帥歐吉克

{三}{白}

傳奇生物～人類／士兵

3/3

在每次戰鬥開始時，如果由你操控的某個生物具有先攻異能，則由你操控的生物獲得先攻異能直到回合結束。且飛行、死觸、連擊、敏捷、辟邪、不滅、繫命、威懾、延勢、潛匿、踐踏與警戒異能亦比照辦理。

* 在每次戰鬥開始時，月主會元帥歐吉克的異能都會觸發，不僅限於在你回合的戰鬥開始時，且無論由你操控的生物是否具有任一所列異能，該異能也都會觸發。如果有生物在歐吉克的觸發式異能結算前，獲得所列異能之一（也許是因為在戰鬥開始時觸發的其他異能之故），則由你操控的生物都會獲得該異能。

* 受月主會元帥歐吉克的異能影響的生物，在該異能結算時便已確定。於在該回合稍後時段才由你操控的生物不會獲得任何異能，也不會使生物獲得其他異能，且就算原本具有某異能的生物全部都離開戰場，生物已獲得的異能也不會改變。

* 歐吉克賦予你生物的數個同名稱異能不會累計。

妄念教區精兵

{二}{白}

生物～人類／士兵

3/2

躁狂～只要你墳墓場中牌的類別有四種或更多，妄念教區精兵便得+1/+0且具有先攻異能。

* 在造成先攻傷害之後，再讓妄念教區精兵失去或獲得先攻異能，並不能讓其造成兩次戰鬥傷害，或是讓其完全不造成戰鬥傷害。

虔誠福音師

{二}{白}

生物～人類／僧侶

2/2

每當虔誠福音師或另一個生物在你的操控下進戰場時，你獲得1點生命。

{二}，{橫置}，犧牲另一個永久物：轉化虔誠福音師。

////

剛愎信徒

黑

生物～人類／僧侶

2/4

每當剛愎信徒或另一個由你操控的生物死去時，目標對手失去1點生命且你獲得1點生命。

* 如果虔誠福音師和另一個由你操控的生物同時進戰場，虔誠福音師的異能會因後者生物觸發一次，也會因其本身觸發一次。

* 如果剛愎信徒與另一個生物同時死去，剛愎信徒的異能會因後者生物觸發一次，也會因其本身觸發一次。

兵器之力

{白}

瞬間

目標生物得+2/+2直到回合結束。如果你操控武具，則將一個1/1白色人類／士兵衍生生物放進戰場。

* 你操控的武具不一定要裝備在生物上。

堅忍不拔

{三}{白}

瞬間

直到回合結束，由你操控的生物得+1/+1且獲得繫命異能。重置這些生物。

* 受堅忍不拔影響的生物，在該異能結算時便已確定。該回合稍後時段才由你操控的生物將不會得+1/+1，也不會獲得繫命異能。

* 數個繫命異能不會累計。

莎利雅的副官

{一}{白}

生物～人類／士兵

1/1

當莎利雅的副官進戰場時，在每個由你操控的其他人類上各放置一個+1/+1指示物。

每當另一個人類在你的操控下進戰場時，在莎利雅的副官上放置一個+1/+1指示物。

* 如果莎利雅的副官與另一個人類同時進戰場，莎利雅的副官的每個異能都會分別觸發。你將在兩張牌上各放置一個+1/+1指示物。

販謠鎮民

{白}

生物～人類

1/1

{橫置}，橫置一個由你操控且未橫置的生物：轉化販謠鎮民。

////

盛怒暴民

紅

生物～人類

2/3

盛怒暴民每次戰鬥若能攻擊，則必須攻擊。

{二}：盛怒暴民得+1/+0直到回合結束。

* 支付販謠鎮民的起動式異能費用時，你可以橫置任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，你必須在你最近的一回合開始時就已持續操控販謠鎮民。

* 盛怒暴民的操控者依舊得為其選擇要攻擊哪位玩家或鵬洛客。

* 如果在盛怒暴民之操控者的宣告攻擊者步驟中，它處於以下狀況：它已橫置；它正受某咒語或異能之影響而不能攻擊，則盛怒暴民便不能攻擊。如果要支付費用才能讓盛怒暴民攻擊，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，它也不至於必須要攻擊。值得一提的是，轉化販謠鎮民不會將其重置。

粗野群眾

{一}{白}

生物～人類

1/1

每當由你操控的另一個生物死去時，在粗野群眾上放置一個+1/+1指示物。

* 如果粗野群眾與另一個由你操控的生物同時死去（也許由於它們同時攻擊或阻擋），則粗野群眾於其觸發式異能結算時便不會在戰場上。原本將放置其上的+1/+1指示物無法用來拯救它。

藍色

變體研究員

{三}{藍}

生物～人類／昆蟲

3/2

飛行

在你的維持開始時，將你的牌庫頂牌置入你的墳墓場。若該牌是瞬間或巫術牌，轉化變體研究員。

////

完美形體

藍

生物～昆蟲／驚懼獸

5/4

飛行

* 在變體研究員觸發式異能的兩步之間，沒有玩家能進行其他動作。如果置入你墳墓場的是瞬間或巫術牌，則在玩家能有所行動之前，變體研究員就已轉化。

* 如果你的牌庫頂牌因替代式效應之故進入你墳墓場以外的其他區域，則只要該牌是瞬間或巫術牌，變體研究員便依舊會轉化。

威壓

{一}{藍}

瞬間

將目標非地永久物移回其擁有者手上。然後如果你操控殭屍，則該玩家棄一張牌。

*該牌的擁有者可以將移回手上的這張牌棄掉。如果這張牌是該玩家唯一的手牌，則他必須棄掉這張牌。

*威壓只以非地永久物為目標。如果該永久物成為不合法的目標，則威壓會被反擊，且該玩家不會棄牌。

*如果你指定由你操控的唯一一個殭屍作為威壓的目標，則你不會棄牌。

大膽偵員

{一}{藍}

生物～人類／浪客

2/1

當你犧牲一個線索時，轉化大膽偵員。

////

悟真客

藍

生物～人類／魔法師

3/2

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。）

每當悟真客對任一玩家造成戰鬥傷害時，探查。（將一個無色線索衍生神器放進戰場，且其具有「{二}，犧牲此神器：抽一張牌。」）

*如果大膽偵員的異能多次觸發，但所觸發的異能一直沒有結算，則只有第一個結算的異能會使其轉化。欲知詳細說明，請參閱「通則釋疑」部分中的「規則更改：雙面牌」。

沉船地啟示

{X}{藍}

瞬間

展示你牌庫頂的X加一張牌，並分成兩堆。由一位對手選擇其中一堆。將該堆牌置於你手上，另一堆則置入你的墳墓場。

*X可以為0，且牌堆可以是空的。如果X為0，你將展示一張牌，且其中會有一個牌堆是空的。對手可以選擇將該空牌堆置入你手上。

菁華異變

{藍}

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。如果它是精靈，則在其上放置一個+1/+1指示物。

*菁華異變是在該生物從放逐區移回之後，才檢查其是否是精靈。

*結附在被放逐的生物上的靈氣，將會置入其擁有者的墳墓場。已裝備在被放逐的生物上的武器，將會卸裝並留在戰場上。被放逐的生物上的任何指示物都會消失。

* 如果衍生生物被放逐，它將會消失。它將不會被移回戰場。

* 如果雙面牌被放逐，它會以正面朝上的方式移回。

飛逝記憶

{二}{藍}

結界

當飛逝記憶進戰場時，探查。（將一個無色線索衍生神器放進戰場，且其具有「{二}，犧牲此神器：抽一張牌。」）

每當你犧牲一個線索時，目標玩家將其牌庫頂的三張牌置入其墳墓場。

* 如果你犧牲線索來支付咒語或異能的費用，則飛逝記憶的第二個異能會先於該咒語或異能結算。

遭忘造物

{三}{藍}

生物～殭屍／驚懼獸

3/3

潛匿（此生物不能被力量比它大的生物阻擋。）

在你的維持開始時，你可以棄掉你的手牌。若你如此作，則抽等量的牌。

* 維持步驟在抽牌步驟之前，在重置步驟之後。如果你沒有手牌，你便不能等抽到本回合該抽的牌之後再棄掉它來新抽一張牌，因為此時遭忘造物的最後一個異能已經觸發並結算完畢。

基拉夫的傑作

{三}{藍}{藍}

生物～殭屍／驚懼獸

7/7

飛行

你每有一張手牌，基拉夫的傑作便得-1/-1。

{三}{藍}，棄三張牌：將基拉夫的傑作從你的墳墓場橫置移回戰場。

* 基拉夫的傑作之最後一個異能只有於它在你墳墓場中的時候才能起動。

* 如果某個咒語或異能讓你先抽牌然後再棄牌，則基拉夫的傑作之防禦力可能會在你選擇要棄掉哪些牌時出現等於0的情況。只要在咒語或異能結算後，其防禦力又等於或大於1，它便能存活。

魂魅之翼

{一}{藍}

結界～靈氣

結附於生物

所結附的生物得+1/+1且具有飛行異能。

棄一張牌：將所結附的生物移回其擁有者手上。

* 即使魂魅之翼結附於對手的生物，它仍由你操控。只有你才能起動魂魅之翼的最後一個異能。

*在魂魅之翼的最後一個異能結算後，它會成為在戰場上且未結附於生物的靈氣，並會立即被置於其擁有者的墳墓場。

*如果魂魅之翼在其起動式異能結算之前就已離開戰場，則在它離開戰場前最後一個結附的生物會被移回其擁有者手上（如果該生物還在戰場上的話）。

*你可以數次起動其最後一個異能來棄掉數張牌。只有第一個結算的異能會有效應。

侵體手術

{藍}

瞬間

反擊目標巫術咒語。

躁狂～如果你墳墓場中牌的類別有四種或更多，則從該咒語之操控者的墳墓場、手牌及牌庫中搜尋任意數量與該咒語同名的牌，放逐這些牌，然後該玩家將其牌庫洗牌。

*會先待巫術咒語被反擊之後，才檢查是否滿足侵體手術的躁狂異能。如果該咒語會進入你的墳墓場，檢查時便會將它計算在內。

揭秘師傑斯

{三}{藍}{藍}

鵬洛客～傑斯

5

+1：占卜1，然後抽一張牌。

-2：將目標生物移回其擁有者手上。

-8：你獲得具有「每當任一對手施放每回合中他的第一個咒語時，反擊該咒語」的徽記。

*徽記的觸發式異能反擊的是對手在每個回合中他施放的第一個咒語，而不僅限於他在自己回合中施放者。

*如果傑斯徽記的觸發式異能並未反擊對手施放的第一個咒語（也許是因為該咒語不能被反擊），則它不會在同一個回合中再度觸發並試圖反擊該玩家的第二個咒語。

*如果你有多位對手，則在每個回合中每位對手都能觸發一次傑斯的徽記。

瘋狂書吏

{一}{藍}

生物～人類／魔法師

0/3

當瘋狂書吏進戰場時，每位對手各將其牌庫頂的三張牌置入其墳墓場。

躁狂～在每位對手的維持開始時，若你墳墓場中牌的類別有四種或更多，則該玩家將其牌庫頂的三張牌置入其墳墓場。

*維持步驟在抽牌步驟之前，在重置步驟之後。瘋狂書吏的躁狂異能會在對手於其抽牌階段中抽牌之前，就磨掉對手牌庫中的牌。

叨擾亂神

{一}{藍}

巫術

檢視你牌庫頂的兩張牌。將其中一張置入你手上，另一張置入你的墳墓場。

瘋魔{一}{藍}（如果你棄掉此牌，將之棄到放逐區。當你如此作時，支付其瘋魔費用施放之，否則便將其置入你的墳墓場。）

* 如果你牌庫中只剩一張牌，你會將它置於你手上。你不會因「牌庫裡沒有牌」此事而輸掉遊戲，而是在要抽牌時牌庫裡沒有牌才會落敗。

持續探查

{一}{藍}

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，探查。（將一個無色線索衍生神器放進戰場，且其具有「{二}，犧牲此神器：抽一張牌。」）

{一}{綠}，從你的墳墓場放逐一張生物牌：探查。你獲得2點生命。

* 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，好觸發兩次持續探查的第一個異能。

研讀書頁

{三}{藍}{藍}

巫術

抽三張牌，重置至多兩個地，然後棄一張牌。

* 你是在抽三張牌之後，再決定重置哪些地。由任一玩家操控的地都能以此法被重置。

浪潮復生

{五}{藍}

巫術

你墳墓場中每有一張瞬間與巫術牌，便將一個2/2黑色殭屍衍生生物橫置放進戰場。

* 浪潮復生要等到其完成結算後才會進入你的墳墓場。浪潮復生本身不會計入你墳墓場中的瞬間和巫術牌。

西布林巨嘴龜

{五}{藍}

生物～龜

6/6

除非你本回合中施放過非生物咒語，否則西布林巨嘴龜不能攻擊。

* 只要你曾施放過非生物咒語就行，該咒語是成功結算還是被反擊了都不重要。

受驚而醒

{二}{藍}{藍}

巫術

目標對手將其牌庫頂的十三張牌置入其墳墓場。

{三}{藍}{藍}：將受驚而醒從你的墳墓場放進戰場且已轉化。你只可以於你能施放巫術的時機下起動此異能。

////

不散夢魘

藍

生物～夢魘

1/1

潛匿（此生物不能被力量比它大的生物阻擋。）

當不散夢魘對任一玩家造成戰鬥傷害時，將它移回其擁有者手上。

*無法將巫術放進戰場，永久物也無法轉化為巫術。如果有效應將不散夢魘放逐，然後讓你將其移回戰場，則它會以正面朝上的狀態留在放逐區中（該效應讓你將之移回戰場且已轉化的情況下除外，此時它會以不散夢魘被移回。）如果某個效應指示你轉化不散夢魘，該效應會被忽略。

縫翼屍嵌

{三}{藍}

生物～殭屍／驚懼獸

3/1

飛行

{一}{藍}，棄兩張牌：將縫翼屍嵌從你的墳墓場橫置返回戰場。

*縫翼屍嵌的最後一個異能只有於它在你墳墓場中的時候才能起動。

冰封巨物

{一}{藍}

生物～驚懼獸

0/4

守軍

冰封巨物進戰場時上面有四個寒冰指示物。

每當你施放瞬間或巫術咒語時，從冰封巨物上移去一個寒冰指示物。然後若冰封巨物上沒有寒冰指示物，轉化它。

////

覺醒懼獸

藍

生物～巨海獸／驚懼獸

7/8

當此生物轉化為覺醒懼獸時，將所有非驚懼獸的生物移回其擁有者手上。

*當冰封巨物的觸發式異能移去其上最後一個指示物時，覺醒懼獸的異能會在觸發該異能的咒語結算之前就觸發並結算。

*以其他方法移除冰封巨物上的所有寒冰指示物不會使其轉化。你需要施放瞬間或巫術咒語，觸發它最後一個異能才行。

受擁入教

{二}{藍}{藍}

巫術

瘋魔{X}{藍}{藍}（如果你棄掉此牌，將之棄到放逐區。當你如此作時，支付其瘋魔費用施放之，否則便將其置入你的墳墓場。）

如果目標生物的防禦力等於或小於2，則獲得該生物的操控權。如果曾支付受擁入教的瘋魔費用，則改為如果該生物的防禦力等於或小於X，則獲得其操控權。

* 只有於受擁入教結算時才會檢查該生物的防禦力。於你施放受擁入教時其具有更大的防禦力，或在受擁入教結算後其防禦力變大，則都不重要。

黑色

受詛巫婆

{三}{黑}

生物～人類／祭師

4/2

由對手施放且以受詛巫婆為目標的咒語減少{一}來施放。

當受詛巫婆死去時，將它在你的操控下移回戰場且已轉化，並結附在目標對手。

////

流佈詛咒

黑

結界～靈氣／詛咒

結附於玩家

由你施放且以所結附的玩家為目標之咒語減少{一}來施放。

在所結附的玩家之維持開始時，該玩家失去1點生命且你獲得1點生命。

* 所有由對手施放且以受詛巫婆為目標的咒語都會受到受詛巫婆第一個異能的影響，包括靈氣咒語和有額外目標的咒語。它不對異能產生影響。對於流佈詛咒之異能與由你施放且以所結附的玩家為目標之咒語之間的互動，亦同法處理。

* 如果有效應使得受詛巫婆在戰場上轉化，而不是讓其離開戰場在移回戰場且已轉化，則流佈詛咒不會結附到任何玩家上，且會被置入你的墳墓場。註記於「當生物離開戰場時」觸發的異能不會因此觸發。

避難所來客

{一}{黑}

生物～吸血鬼／魔法師

3/1

在每位玩家的維持開始時，若該玩家沒有手牌，則你抽一張牌且你失去1點生命。

瘋魔{一}{黑}（如果你棄掉此牌，將之棄到放逐區。當你如此作時，支付其瘋魔費用施放之，否則便將其置入你的墳墓場。）

* 維持步驟在抽牌步驟之前，在重置步驟之後。如果主動玩家沒有手牌，則在該玩家能在其抽牌步驟中抽牌之前，避難所來客的第一個異能就已觸發並結算。

* 避難所來客的觸發式異能會在維持開始時及異能結算時分別檢查主動玩家的手牌數量。如果於異能結算時，該玩家已有其他手牌，你不會抽牌，也不會失去1點生命。特別一提，如果你在自己的維持中操控數個

避難所來客，則任一避難所來客的第一個異能結算之後，除非你有辦法在其他避難所來客的第一個異能結算之前，將剛抽上手的這張牌用掉，否則該些異能都會沒有效果。

*在對手的回合中，如果由你操控的觸發式異能跟由該對手操控之永久物的觸發式異能同時觸發，則有你操控的觸發式異能會先一步結算。這意味著，如果在對手的維持中你和對手各操控一個避難所來客，且你的對手沒有手牌，則你始終能在對手將牌抽到手上之前先抽牌。

利齒雨

{二}{黑}{黑}

巫術

所有生物得-2/-2直到回合結束。

瘋魔{二}{黑}（如果你棄掉此牌，將之棄到放逐區。當你如此作時，支付其瘋魔費用施放之，否則便將其置入你的墳墓場。）

*受利齒雨影響的生物，於該咒語結算時便已確定。在該回合稍後時段中才進戰場的生物不會得-2/-2。

召集血脈

{一}{黑}

結界

{一}：棄一張牌：將一個1/1黑色，具繫命異能的吸血鬼／騎士衍生生物放進戰場。此異能每回合只能起動一次。

*你能在每位玩家的回合起動召集血脈的異能一次，而不僅僅是你的回合。

恐懼蔓延

{三}{黑}

結界

在你的維持開始時，每位玩家棄一張牌。對每位對手而言，如果其棄的牌與你棄的牌有共通牌類別，則其失去3點生命。（玩家同時展示所棄的牌。）

*當有咒語或異能讓每位玩家各棄一張牌時，其流程如下：從輪到該回合的玩家開始，各位玩家依照回合順序，各從手上選擇一張牌而不展示之，將其放在旁邊，然後所有玩家同時展示這些牌並將其棄掉。

*恐懼蔓延的異能所關心之可能產生「共通」情況的牌類別包括神器、生物、結界、瞬間、地、鵬洛客、巫術和部族（見於某些舊版牌張上的牌類別）。不會計算超類別（例如傳奇和基本）和副類別（例如人類和武具）的數量。

*如果某玩家沒有手牌，則在其他人棄牌的時候，他不用棄牌。如果你並未棄牌，則不會有玩家所棄的牌與你棄的牌有共通牌類別，所以也不會有玩家失去3點生命。

*如果對手所棄的牌與你棄的牌具有兩種共通牌類別，例如一個神器生物，則該玩家依舊只會失去3點生命。

*由於當雙面牌不在戰場上時只考慮其正面的特徵，因此對兩面牌類別不同的雙面牌而言（例如皮膚入侵），只會比較其正面是否與其他所棄的牌有共通的牌類別。

暗潮烏鴉

{二}{黑}

生物～殭屍／鳥

2/1

飛行

當暗潮烏鴉進戰場或死去時，將你牌庫頂的兩張牌置入你的墳墓場。

* 當暗潮烏鴉進戰場時和當它死去時，觸發式異能都會觸發。並非只能選擇其中一個時機。

戰墓巨像

{二}{黑}

生物～殭屍／巨人

2/2

戰墓巨像進戰場時上面有數個+1/+1指示物，其數量等同於你墳墓場中的殭屍牌數量。

每當你施放殭屍咒語時，將一個2/2黑色殭屍衍生生物橫置放進戰場。

* 如果戰墓巨像從你的墳墓場進入戰場，則其第一個異能會將其本身算入你墳墓場中殭屍牌的數量。類似地，如果它進戰場的同時還有其他殭屍牌一同從你的墳墓場進戰場，則該異能也會將此類殭屍牌計算在該數量中。

* 當你施放戰墓巨像時，其最後一個異能不會觸發，因為它還未在戰場上。

匿跡拷問人

{二}{黑}{黑}

生物～吸血鬼／魔法師

4/4

{一}：棄一張牌：轉化匿跡拷問人。

////

隱伏迷霧

藍

生物～元素

0/1

辟邪，不滅

隱伏迷霧不能進行阻擋，也不能被阻擋。

每當隱伏迷霧攻擊且未受阻擋時，你可以支付{二}{黑}。若你如此作，轉化它。

* 你可以多次起動匿跡拷問人的異能來棄掉數張牌。只有第一個結算的異能會使其轉化。

* 你可以在同一個回合內作到：以匿跡拷問人攻擊，在選擇阻擋者之前將之轉化為隱伏迷霧，於觸發式異能結算時將之轉化回匿跡拷問人，最後讓它造成4點戰鬥傷害。

* 在選擇了阻擋者之後，再將匿跡拷問人轉化為隱伏迷霧，並不會讓其成為未受阻擋。

至死不渝

{四}{黑}{黑}

巫術

將至多兩張目標生物牌從你的墳墓場移回戰場。這些生物各額外具有黑色此顏色與殭屍此類別。將至死不渝置於其擁有者的牌庫底。

* 如果目標生物牌通常為無色，則它將直接成為黑色。它不會既是黑色又是無色。

鬼駒

{四}{黑}

生物～殭屍／馬

4/4

{二}{黑}，棄兩張牌：將鬼駒從你的墳墓場橫置返回戰場。

* 鬼駒的異能只有於它在你墳墓場中的時候才能起動。

怪誕變異

{一}{黑}

瞬間

目標生物得+3/+1並獲得繫命異能直到回合結束。（此生物所造成的傷害會讓其操控者獲得等量的生命。）

* 數個繫命異能不會累計。

遠沼獵犬

{四}{黑}

生物～殭屍／獵犬

5/3

躁狂～只要你墳墓場中牌的類別有四種或更多，遠沼獵犬便具有威懾異能。（具威懾異能的生物只能被兩個或更多生物阻擋。）

* 威懾異能只在選擇阻擋者的時候才有意義。選定阻擋者之後再讓遠沼獵犬獲得威懾異能，不會使其成為未受阻擋。

放縱豪族

{黑}

生物～吸血鬼

1/1

繫命

{二}：犧牲一個生物：在每個由你操控的吸血鬼上各放置一個+1/+1指示物。

* 你可以犧牲放縱豪族來支付本身起動式異能的費用。

慈祥老嫗

{二}{黑}

生物～人類

2/3

躁狂～{二}{黑}：轉化慈祥老嫗。只能於你墳墓場中牌的類別有四種或更多時起動此異能。

////

著魔巫婆

黑

生物～人類／祭師

4/3

當此生物轉化為著魔巫婆時，你可以消滅目標生物。

*接連起動兩次慈祥老嫗的異能，不會使得該生物在轉化為著魔巫婆之後再度轉化回慈祥老嫗。若要了解更多資訊，請查看「通則釋疑」段落中的「規則更改：雙面牌」。

莉蓮娜的憤慨

{X}{黑}

巫術

將你牌庫頂的X張牌置入你的墳墓場。每以此法將一張生物牌置入你的墳墓場，目標玩家便失去2點生命。

*你不會因「牌庫裡沒有牌」此事而輸掉遊戲，而是在要抽牌時牌庫裡沒有牌才會落敗。就算你為X選擇的數值等於或大於你牌庫中的牌數，你也不會因此輸掉遊戲。

亡者華爾滋

{一}{黑}

巫術

將至多兩張目標生物牌從你的墳墓場移回你手上，然後棄一張牌。

*如果你沒有手牌，則你需要棄掉一張剛移回你手上的生物牌。

*施放亡者華爾滋時，你可以指定一張或零張生物牌為目標。就算你未指定生物牌為目標，你依舊要棄一張牌。

無情決斷

{二}{黑}

瞬間

犧牲一個生物或地，以作為施放無情決斷的額外費用。

抽兩張牌。

*施放無情決斷時，你必須犧牲正好一個生物或地。你要施放它就必須犧牲永久物，且不能犧牲多於一個永久物。

*玩家要等到施放完此咒語、支付完其所有費用之後，才能回應之。沒有人能試圖消滅你所犧牲的生物或地來讓你無法施放此咒語，或以此迫使你來犧牲另一個。

窺心惡魔

{二}{黑}{黑}

生物～惡魔

4/5

飛行，踐踏

當窺心惡魔進戰場時，將你牌庫頂的四張牌置入你的墳墓場。

躁狂～在你的維持開始時，除非你墳墓場中牌的類別有四種或更多，否則你失去4點生命。

* 窺心惡魔的觸發式躁狂異能不包括以『若』開頭的子句。在你維持開始時，無論你墳墓場中牌的類別數量有多少，該異能都會觸發，且會於其結算時再度檢查該數量來確定你是否會失去4點生命。

穆坎屍足蟲

{五}{黑}

生物～蛭蟪／驚懼獸

7/7

威懾（此生物只能被兩個或更多生物阻擋。）

每當穆坎屍足蟲進行攻擊或阻擋時，犧牲另一個生物或地。

* 當穆坎屍足蟲攻擊時，它的觸發要等到選定所有攻擊者之後才會結算。當它阻擋時產生的觸發也是一樣。這意味著另一個生物（例如聖沙弗的祝願所結附者）可以進攻或阻擋，然後被犧牲。以此法犧牲進行阻擋的生物，並不會讓原先被它阻擋的生物成為未受阻擋。

* 有可能會出現這樣一種少見情況：你未操控其他生物或地。在這種情況下，最後一個異能沒有效果。穆坎屍足蟲能攻擊或阻擋而不會受到任何懲罰。

卓斯塔蒼白騎兵

{一}{黑}

生物～精靈

3/3

潛匿（此生物不能被力量比它大的生物阻擋。）

當卓斯塔蒼白騎兵進戰場時，棄一張牌。

* 就算你手上沒有其他牌，你也能施放卓斯塔蒼白騎兵。如果於其最後一個異能結算時，你沒有手牌，則什麼也不會發生。

採摘思緒

{二}{黑}

巫術

目標對手展示其手牌。你選擇其中一張非地牌，並放逐該牌。

躁狂～如果你墳墓場中牌的類別有四種或更多，則從該玩家的墳墓場、手牌及牌庫中搜尋任意數量與所放逐之牌同名的牌，放逐這些牌，然後該玩家將其牌庫洗牌。

* 如果沒有非地牌可供選擇，且你墳墓場中牌的類別有四種或更多，即使你不會找出任何牌，你仍會搜尋該玩家的牌庫。之後需將該牌庫洗牌。

無情亡者

{黑}{黑}

生物～殭屍

2/2

威懾（此生物只能被兩個或更多生物阻擋。）

當無情亡者死去時，你可以支付{黑}。若你如此作，將它移回其擁有者手上。

當無情亡者死去時，你可以支付{X}。若你如此作，將另一張目標總魔法力費用為X的殭屍生物牌從你的墳墓場移回戰場。

*無情亡者的最後兩個異能會同時觸發，且能以任意順序進入堆疊。最後放進堆疊的異能將會最早結算。

*你於每個觸發式異能結算時決定是否支付費用。若你如此作，該異能之效應的剩餘部分會在任何玩家能有所行動前生效。

蹣跚而回

{黑}

巫術

將目標生物牌從墳墓場放逐。將一個2/2黑色殭屍衍生生物放進戰場。你獲得2點生命。

*如果生物牌成為不合法目標，蹣跚而回會被反擊。其效應都不會生效。

調和惡念

{黑}

結界

{黑}，支付1點生命，將你的牌庫頂牌置入你的墳墓場，棄一張牌，犧牲調和惡念：消滅目標生物。

*你能以任意順序支付調和惡念的費用。然而，一旦你決定起動該異能且你已看到你的牌庫頂牌，你無法再改變主意。

送入虎口

{二}{黑}

瞬間

目標玩家犧牲一個生物或鵬洛客。

躁狂～如果你墳墓場中牌的類別有四種或更多，則改為該玩家犧牲一個生物和一個鵬洛客。

*如果躁狂異能生效，則如果該玩家能夠同時犧牲一個生物和一個鵬洛客，他就必須如此作。有可能出現這樣一種不常見的情況：該玩家操控一個同為生物和鵬洛客的永久物。在這種情況下，該玩家必須再犧牲另一個生物或鵬洛客（除非他未操控其他生物或鵬洛客）。

十三恐懼症

{三}{黑}

結界

在你的維持開始時，選擇一項～

- 每位生命正好為13的玩家各輸掉這盤遊戲，然後每位玩家各獲得1點生命。
- 每位生命正好為13的玩家各輸掉這盤遊戲，然後每位玩家各失去1點生命。

*就算沒有玩家會輸掉這盤遊戲，你依舊能選擇一個模式。玩家仍會相應地獲得或失去生命。

*如果你選擇了十三恐懼症的第二項模式，且於開始結算該異能的時候，對手的生命為13，你的生命為1，則你會在失去1點生命前贏得遊戲。

*在雙頭巨人中，每支生命為13的隊伍各輸掉這盤遊戲，然後每支隊伍中的每位玩家會各獲得或失去1點生命，使得隊伍的總生命增加或減少2點。

*如果於十三恐懼症的異能結算時，所有玩家的總生命均為13，則這盤遊戲以平手告終。

惡意皿

{一}{黑}

結界

{一}{黑}，犧牲惡意皿：目標玩家從其手上放逐兩張牌。只可以於你能施放巫術的時機下起動此異能。

*在結算惡意皿異能的過程中，你無法看到該玩家的手牌。該玩家選擇兩張牌，牌面朝上地放逐它們，然後你才會看到所放逐的牌。

紅色

艾維欣的裁決

{一}{紅}

巫術

瘋魔{X}{紅}（如果你棄掉此牌，將之棄到放逐區。當你如此作時，支付其瘋魔費用施放之，否則便將其置入你的墳墓場。）

選擇任意數量的目標生物和／或玩家。艾維欣的裁決對該些生物和／或玩家造成共2點傷害，你可以任意分配。如果曾支付艾維欣的裁決之瘋魔費用，則改為它對該些生物和／或玩家造成共X點傷害，你可以任意分配。

*你要於施放艾維欣的裁決時一併宣告傷害的分配方式。必須要為每個目標分配至少1點傷害。

*你可以把艾維欣的裁決將向對手造成之傷害轉移給由該玩家操控的鵬洛客。但艾維欣的裁決不能同時對某個鵬洛客及該鵬洛客的操控者造成傷害。

*如果艾維欣的裁決指定數個生物為目標，但其中部分生物（並非全部）在艾維欣的裁決結算時為不合法目標，則艾維欣的裁決將仍會按照最初傷害分配的數值，對餘下的合法目標造成傷害。

內火自燃

{X}{紅}

巫術

內火自燃對目標生物或玩家造成X點傷害。如果某生物以此法受到傷害，則它失去不滅異能直到回合結束。如果本回合中該生物將死去，則改為將它放逐。

*如果受到傷害的生物在該回合中因故將死去，就會將之放逐，而不是只有在其因內火自燃的傷害而死去的情況下才會放逐。

*如果內火自燃未對目標生物造成傷害（或許因為該傷害被防止或X為0），則任一額外效應都不會生效。該生物不會失去不滅異能，且其在該回合死去的時候也不會改為放逐。

* 內火自燃可以指定未具不滅異能的生物為目標。如果本回合中該生物將死去，也依舊會被放逐。

軍伍內訌

{三}{紅}{紅}

瞬間

目標進行阻擋的生物與另一個目標進行阻擋的生物互鬥。

* 消滅阻擋生物此事並不會令該生物原先阻擋的攻擊生物成為未受阻擋。

接連射擊

{紅}

瞬間

接連射擊對至多兩個目標生物各造成1點傷害。

* 你無法為了使接連射擊對它造成2點傷害，而兩次都選同一個生物為目標。

伐肯納暴食客

{紅}

生物～吸血鬼／狂戰士

2/1

每張由你擁有且不在戰場上的吸血鬼生物牌都具有瘋魔異能。其瘋魔費用等同於其魔法力費用。（如果你棄掉一張具瘋魔異能的牌，將之棄到放逐區。當你如此作時，支付其瘋魔費用施放之，否則便將其置入你的墳墓場。）

* 伐肯納暴食客的異能只於它在戰場上時生效。如果你棄掉它，它不會賦予本身瘋魔異能。

* 對因伐肯納暴食客之異能而獲得瘋魔異能的吸血鬼牌而言，如果在該牌的瘋魔觸發結算之前，伐肯納暴食客就已離開戰場，則就算該牌不再具有瘋魔，該異能依舊能讓你支付相應的費用來施放該吸血鬼牌。

* 如果你棄掉了一個原本就有瘋魔異能的吸血鬼生物牌，則你得選擇是哪個瘋魔異能將之放逐。你可以選擇該牌通常就有的瘋魔異能，也可以選擇伐肯納暴食客新賦予它的瘋魔異能。

焰刃天使

{四}{紅}{紅}

生物～天使

4/4

飛行

每當一個由對手操控的來源對你或任一由你操控的永久物造成傷害時，你可以讓焰刃天使對該來源的操控者造成1點傷害。

* 如果某個來源對你和／或由你操控的一個或多個永久物同時造成傷害，焰刃天使的最後一個異能會觸發同樣次數。舉例來說，如果某個具有踐踏異能的生物對由你操控且正進行阻擋的生物和你造成傷害，焰刃天使的異能會觸發兩次。

*請注意，最後一個異能並非強制性。舉例來說，兩位玩家各操控一個焰刃天使，由第一位玩家操控的來源對第二位玩家或由其操控的永久物造成傷害。由此產生的觸發式異能可能會對前者玩家造成傷害，觸發該玩家的焰刃天使之異能。該異能可以對第二位玩家造成傷害，依此類推。此迴圈會不斷反覆，直到遊戲結束，或是其中一位玩家不再利用此異能，終止這場殺戮。

基爾山賊

{二}{紅}

生物～人類／浪客／狼人

3/2

敏捷

在每個維持開始時，若上回合沒有任一咒語施放過，轉化基爾山賊。

////

維汀群首領

紅

生物～狼人

4/3

每當一個狼人在你的操控下進戰場時，你可以轉化它。

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，轉化維汀群首領。

*如果你操控三個維汀群首領，且一個狼人在你的操控下進戰場，則你可以轉化它後，再次轉化它，並轉化第三次。雖然看則相似，但其與規則701.25e規定有所不同，因為轉化該生物的異能不屬於該生物。若要了解更多資訊，請查看「通則釋疑」段落中的「規則更改：雙面牌」。

*如果某個具敏捷異能的生物轉化，且在它開始受你操控的同一個回合內不再具有敏捷異能（例如你在已操控維汀群首領的時候又施放了一個基爾山賊），則該生物在當回合中無法進行攻擊。

遊魂擊

{二}{紅}

瞬間

遊魂擊對目標生物或玩家造成2點傷害。

{二}{藍}，從你的墳墓場放逐遊魂擊：複製目標由你操控的瞬間或巫術咒語。你可以為該複製品選擇新的目標。

*遊魂擊的異能可以複製任何瞬間或巫術咒語，而不是只能選擇具有目標者。

*當遊魂擊的異能結算時，它會產生一個該瞬間或巫術咒語的複製品。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。然後在原咒語結算前但在雙方玩家有機會施放咒語與起動異能後，該複製品如常結算。

*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（例如艾維欣的裁決的瘋魔費用這類），則該複製品的X數值與原版咒語相同。

* 如果該咒語於施放時一併決定了其傷害的分配方式（例如艾維欣的裁決這類），則你無法更改這一分配方式（但你依舊能更改將受到傷害的目標）。

* 如果該咒語支付了替代性費用（例如其瘋魔費用或潮湧費用），則視同複製品也支付了相同的替代性費用。

金夜懲惡使
{二}{紅}{紅}
生物～天使
4/9

飛行，敏捷

如果某來源將對你造成傷害，則改為它對你造成兩倍的傷害。

如果某來源將對金夜懲惡使造成傷害，則改為它對金夜懲惡使造成兩倍的傷害。

* 如果有數個替代性效應能對向你或金夜懲惡使造成的傷害生效，則由你來決定這些效應生效的次序。特別一提，如果由對手操控之來源將對你造成非戰鬥傷害，且你操控鵬洛客，則你可以先讓對手決定是否要將這份傷害轉移給鵬洛客，而後再讓傷害加倍的效應生效。若你如此作，轉移給該鵬洛客的傷害不會加倍。

* 如果你操控兩個金夜懲惡使，且某個來源將對你造成傷害，則它會改為造成四倍傷害。如果你操控三個金夜懲惡使，該來源會對你造成八倍傷害，依此類推。無論戰場上有多少個金夜懲惡使，對其中一個造成的傷害只會變成原本的兩倍。

掌馭風暴
{二}{紅}
結界

每當你從你手上施放瞬間或巫術咒語時，你可以從你的墳墓場施放目標與該咒語同名的牌。（你依舊要支付其費用。）

* 你在施放完瞬間或巫術咒語之後，就必須立刻為掌馭風暴的異能選擇目標（如果有的話）。你無法等到咒語被反擊、進入墳墓場之後，再將它指定為掌馭風暴的目標。

* 你是於異能結算時選擇是否施放目標牌。你不能等到稍後時段再施放，對手也不能設法迫使你在不希望施放該牌的情況下施放之。

* 如果其他玩家以回應掌馭風暴之觸發式異能的方式，將你從手上施放的咒語反擊，你仍然可以在該異能結算的過程中施放該指定為目標的牌。

* 因為你要支付該咒語的費用，所以你可以支付替代性費用，例如再戰費逆卡環境的醒轉費用和潮湧費用。你也可以支付額外費用，例如增幅費用。如果此牌含有任何強制性的額外費用（例如閃電斧），則你必須支付之，才能施放此牌。

* 你從墳墓場中施放的咒語，能指定你從手上施放的咒語為目標。

* 你從墳墓場中施放的咒語會比你從手上施放的咒語先一步結算。它於結算時被置入你的墳墓場。

嚎群狼

{二}{紅}

生物～狼

3/3

除非你操控另一個狼或狼人，否則嚎群狼不能進行阻擋。

*如果你操控第二個嚎群狼，它們均能阻擋。

凱錫革鑄鐵師

{一}{紅}

生物～人類／祭師／狼人

2/1

每當凱錫革鑄鐵師阻擋生物或被生物阻擋時，凱錫革鑄鐵師對該生物造成1點傷害。

在每個維持開始時，若上回合沒有任一咒語施放過，轉化凱錫革鑄鐵師。

////

焰心狼人

紅

生物～狼人

3/2

每當焰心狼人阻擋生物或被生物阻擋時，焰心狼人對該生物造成2點傷害。

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，轉化焰心狼人。

*每有一個阻擋凱錫革鑄鐵師的生物，或凱錫革鑄鐵師每阻擋一個生物，其第一個異能便會觸發一次。該異能會在造成戰鬥傷害前結算並對相應生物造成傷害。如果該傷害能消滅阻擋凱錫革鑄鐵師的生物，凱錫革鑄鐵師也不會因此成為未受阻擋。焰心狼人的第一個異能也會如此生效。

閃電斧

{紅}

瞬間

你可以棄一張牌或支付{五}，以作為施放閃電斧的額外費用。

閃電斧對目標生物造成5點傷害。

*閃電斧的總魔法力費用為1，它與你支付的額外費用不相干。

岩漿裂谷

{一}{紅}

巫術

不具飛行異能的生物本回合不能進行阻擋。

*由於岩漿裂谷的效應不會改變任何永久物的特徵，因此受岩漿裂谷影響的生物會不斷變化。該回合稍後時段才進戰場且不具飛行異能的生物不能進行阻擋。

惡毒低語

{三}{紅}

巫術

獲得目標生物的操控權直到回合結束。重置該生物。直到回合結束，它得+2/+0且獲得敏捷異能。

瘋魔{三}{紅}（如果你棄掉此牌，將之棄到放逐區。當你如此作時，支付其瘋魔費用施放之，否則便將其置入你的墳墓場。）

* 惡毒低語可以指定任何生物為目標，包括未橫置者或是已經由你操控者。

* 在獲得某生物的操控權後，儘管原本就結附或裝備在該生物上的靈氣或武具依然會留在其上，但這並不會讓你同時獲得這些靈氣或武具的操控權。

葬火獵犬

{三}{紅}

生物～元素／獵犬

2/3

踐踏

每當你施放瞬間或巫術咒語時，在葬火獵犬上放置一個+1/+1指示物。

* 葬火獵犬的觸發式異能會比觸發它的咒語先一步結算。

貪婪覓血客

{一}{紅}

生物～吸血鬼／狂戰士

1/3

棄一張牌：貪婪覓血客得+2/-2直到回合結束。

* 你可以起動貪婪覓血客的異能任意次數來棄掉多張牌。如果其防禦力等於或小於0，它會被置入其擁有者的墳墓場。堆疊中任何其他該異能仍會結算，但不會產生任何效應。

燒成灰燼

{四}{紅}

巫術

燒成灰燼對目標生物造成5點傷害。如果本回合中該生物將死去，則改為將它放逐。

* 本回合中，如果目標生物因故將死去，即便不是因致命傷害而死，燒成灰燼也會將它放逐。

縱惡魔鬼

{二}{紅}

生物～魔鬼

3/2

威懾

在你的維持開始時，展示你的牌庫頂牌。任意對手可以令你將該牌置入你的墳墓場。若有玩家如此作，則縱惡魔鬼對該玩家造成傷害，其數量等同於該牌的總魔法力費用。若否，則將該牌置於你手上。

* 每位對手依照回合順序，由回合順序在你之後的玩家開始，依次可以選擇是否令你將該牌置入墳墓場。一旦有玩家令你如此作，則縱惡魔鬼會立即對該玩家造成等同於該牌總魔法力費用的傷害，且縱惡魔鬼的觸發不會再產生任何其他效應。

皮膚入侵

{紅}

結界～靈氣

結附於生物

所結附的生物每次戰鬥若能攻擊，則必須攻擊。

當所結附的生物死去時，將皮膚入侵在你的操控下移回戰場且已轉化。

////

蛻皮妖

生物～昆蟲／驚懼獸

3/4

* 將蛻皮妖移回戰場且已轉化的是皮膚入侵的操控者，而不是所結附的生物之操控者。

* 所結附的生物之操控者依舊得為該生物選擇要攻擊哪位玩家或鵬洛客。

* 如果在你的宣告攻擊者步驟中，所結附的生物處於以下狀況：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，所以這種情況下，該生物也不至於必須要攻擊。

史頓裏舞會

{二}{紅}

結界

由你操控且進行攻擊的生物具有先攻異能。

每當一個由你操控的吸血鬼對一位玩家造成戰鬥傷害時，在其上放置一個+1/+1指示物。

瘋魔{二}{紅}（如果你棄掉此牌，將之棄到放逐區。當你如此作時，支付其瘋魔費用施放之，否則便將其置入你的墳墓場。）

* 在先攻傷害造成後失去或獲得先攻異能，不會使生物造成兩次戰鬥傷害，也不會使其不造成戰鬥傷害。

魔鬼裂口焰狼

{三}{紅}{紅}

生物～元素／狼

5/5

每當魔鬼裂口焰狼攻擊時，你可以支付{一}{紅}並棄一張牌。若你如此作，則魔鬼裂口焰狼對目標生物或鵬洛客造成傷害，其數量等同於所棄之牌的總魔法力費用。

* 你無法選擇棄牌而不支付{一}{紅}。

* 如果因魔鬼裂口焰狼之異能而棄掉的牌之魔法力費用包括{X}，則X視為0。

* 你於魔鬼裂口焰狼的異能進入堆疊時選擇目標生物或鵬洛客。你是於異能結算時，才選擇要棄掉哪張牌（若你如此作）。雖然在你選定目標後，玩家可以回應該觸發式異能，但在你棄牌和造成傷害之間沒有玩家能採取任何行動。

綠色

對空瞄準

{一}{綠}

瞬間

重置目標生物。它得+2/+2且獲得延勢異能直到回合結束。（此生物能阻擋具飛行異能的生物。）

* 對空瞄準可以指定未橫置的生物為目標。

* 如果重置進行攻擊的生物，並不會將它移出戰鬥。

荊橋巡衛

{三}{綠}

生物～人類／戰士

3/3

每當荊橋巡衛對一個或數個生物造成傷害時，探查。（將一個無色線索衍生神器放進戰場，且其具有「{二}，犧牲此神器：抽一張牌。」）

在每個結束步驟開始時，若本回合中你犧牲了三個或更多線索，則你可以將一張生物牌從你手上放進戰場。

* 無論荊橋巡衛對多少個生物造成傷害，其第一個異能只會在每個戰鬥傷害步驟中觸發一次。

* 荊橋巡衛的第二個異能會檢查整個回合，就算荊橋巡衛只在該回合的某一部份在戰場上也是一樣。它會檢查以任何理由犧牲的線索，而非僅僅是因其自身異能而犧牲的線索。

纏住羽翼

{一}{綠}

瞬間

每位對手各犧牲一個具飛行異能的生物。

* 即使某些（或所有的）對手沒有操控任何具飛行異能的生物，你也可以施放纏住羽翼。那些有操控具飛行異能的生物者必須各選擇一個飛行生物來犧牲，未操控者則不受影響。

勇迎未知

{綠}

瞬間

探查，然後你每操控一個線索，目標生物便得+1/+1直到回合結束。（探查的流程是將一個無色線索衍生神器放進戰場，且其具有「{二}，犧牲此神器：抽一張牌。」）

* 在勇迎未知的兩步之間，沒有玩家能進行其他動作，因此該目標生物至少能得+1/+1。

蠕爬異感

{二}{綠}

結界

在你的維持開始時，你可以將你牌庫頂的兩張牌置入你的墳墓場。

每當每回合中第一次有一張或數張地牌從任何區域置入你的墳墓場時，將一個1/1綠色昆蟲衍生生物放進戰場。

*如果有數張地牌同時進入你的墳墓場，則蠕爬異感的最後一個異能也只會觸發一次。當出現有其他效應（例如蠕爬異感的第一個異能）將數張牌從你的牌庫同時置入你的墳墓場，或這些地同時被消滅（例如兩個地生物受到致命的戰鬥傷害）等狀況時，便有可能發生上述情形。

秘石儀式

{一}{綠}

結界

由你操控的生物具有「{橫置}：加一點任意顏色的魔法力到你的魔法力池中。」

*如果某個生物具有多個費用中包含{橫置}的魔法力異能（例如你操控兩個秘石儀式），則你一次只能起動其中的一個。橫置該生物不會產生數種魔法力。

盈月教信徒

{四}{綠}

生物～人類／祭師

5/4

每當一個由你操控的永久物轉化為非人類的生物時，將一個2/2綠色的狼衍生生物放進戰場。

*如果發生下述情形，便稱為「某永久物轉化為非人類的生物」：該永久物發生轉化，且轉化後是生物，且不具有人類此生物類別，該永久物之前是否是人類生物（或者是否是生物）並不重要。舉例來說，西行谷修道院和瑟班石像鬼在其轉化時都會觸發盈月教信徒的異能。

*以「放進戰場且已轉化」形式放進戰場的非人類生物（例如蛻皮妖）不會觸發盈月教信徒的異能。

毒帽蕈栽客

{一}{綠}

生物～人類／德魯伊

2/1

{橫置}：加{黑}或{綠}到你的魔法力池中。

躁狂～只要你墳墓場中牌的類別有四種或更多，毒帽蕈栽客便具有死觸異能。

*如果在毒帽蕈栽客造成傷害時，你的墳墓場中已經有三種不同的牌類別（但沒有生物），且同時由你操控的另一個生物受到了致命傷害，則毒帽蕈栽客造成的傷害不屬於從具有死觸異能之來源造成的傷害。

暮巡班招募官

{一}{綠}

生物～人類／戰士／狼人

2/2

{二}{綠}：檢視你牌庫頂的三張牌。你可以展示其中的一張生物牌，並將其置於你手上。將其餘的牌以任意順序置於你牌庫底。

在每個維持開始時，若上回合沒有任一咒語施放過，轉化暮巡班招募官。

////

展爪嚎狼

綠

生物～狼人

3/3

你施放的生物咒語減少{一}來施放。

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，轉化展爪嚎狼。

* 你可以起動暮巡班招募官的第一個異能來回應其觸發式異能。

* 展爪嚎狼的第一個異能只能減少生物咒語之費用中的一般魔法力部分。

* 展爪嚎狼的第一個異能可減少替代性費用，例如瘋魔費用。

納特丘隱者

{二}{綠}

生物～人類／狼人

2/3

每當任一對手在你的回合中施放咒語時，抽一張牌。

在每個維持開始時，若上回合沒有任一咒語施放過，轉化納特丘隱者。

////

納特丘獨狼

綠

生物～狼人

3/5

每當任一對手在你的回合中施放咒語時，抽兩張牌。

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，轉化納特丘獨狼。

* 即使對手施放的咒語被反擊，納特丘隱者和納特丘獨狼各自的第一個異能也會結算。

* 你可以在納特丘隱者與納特丘獨狼的第一個異能完成結算之後，趕在觸發該異能的咒語結算之前施放咒語或起動異能。

* 中文版之納特丘隱者印製的觸發式異能敘述在「對手」前漏植「任一」兩字，正確的敘述應為「每當任一對手在你的回合中施放咒語時，抽一張牌。」納特丘隱者與納特丘獨狼兩者的觸發式異能觸發條件相同。

難阻黏漿

{二}{綠}

生物～流漿

3/3

躁狂～每當難阻黏漿攻擊時，若你墳墓場中牌的類別有四種或更多，則將一個3/3綠色流漿衍生生物橫置放進戰場且正進行攻擊。

* 你將此衍生物放進戰場時，得宣告它所攻擊的玩家或鵬洛客。它攻擊的玩家或鵬洛客與難阻黏漿可以不一樣。

* 雖然此衍生物進行攻擊，但它從未宣告為進行攻擊的生物（舉例來說，有些異能會當有生物攻擊時觸發）。

* 如果某個效應使該衍生物具有警戒異能，該衍生物仍會被橫置放進戰場。

凱錫革驚怖野豬

{四}{綠}{綠}

生物～野豬／驚懼獸

6/6

躁狂～只要你墳墓場中牌的類別有四種或更多，凱錫革驚怖野豬便具有踐踏異能。

* 踐踏異能只在分配戰鬥傷害（還沒實際造成）的時候有意義。如果凱錫革驚怖野豬在分配戰鬥傷害的時候還不具有踐踏異能，則就算有生物因戰鬥傷害之故死去而使得凱錫革驚怖野豬獲得踐踏也沒有意義。

羊屯崇詳師

{一}{綠}

生物～人類／祭師／狼人

3/3

除非你操控力量等於或大於4的生物，否則羊屯崇詳師不能攻擊。

在每個維持開始時，若上回合沒有任一咒語施放過，轉化羊屯崇詳師。

////

羊屯屠夫

綠

生物～狼人

4/4

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，轉化羊屯屠夫。

* 如果羊屯崇詳師的力量成為4或更大，就能滿足自身的限制條件，令其可以攻擊。

黑土樹靈

{綠}

生物～樹靈／驚懼獸

1/2

{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到你的魔法力池中。

* 支付黑土樹靈之起動式異能的費用時，你可以橫置任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，你必須在你最近的一回合開始時就已持續操控黑土樹靈。

偏執剝皮客

{一}{綠}

生物～人類／浪客

1/1

當偏執剝皮客進戰場時，在目標生物上放置一個+1/+1指示物。

躁狂～在每位對手的維持開始時，若你墳墓場中牌的類別有四種或更多，則在目標生物上放置一個+1/+1指示物。

* 偏執剝皮客的兩個異能都能以偏執剝皮客本身為目標。

狂疾啃咬

{一}{綠}

巫術

目標由你操控的生物對目標不由你操控的生物造成等同於前者力量的傷害。

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

古訓智者

{四}{綠}

生物～人類／祭師／狼人

/

古訓智者的力量和防禦力各等同於你的手牌數量。

當古訓智者進戰場時，抽一張牌。

在每個維持開始時，若上回合沒有任一咒語施放過，轉化古訓智者。

////

恆飢狼人

綠

生物～狼人

/

警戒，踐踏

恆飢狼人的力量和防禦力各等同於所有玩家手牌的總數。

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，轉化恆飢狼人。

* 如果在古訓智者進戰場後，你沒有手牌，則它會在其第一個觸發式異能結算之前置入你的墳墓場。你會抽一張牌，但古訓智者已經不在了。

時遷季移

{四}{綠}{綠}

巫術

將任意數量的牌從你的墳墓場移回你手上，且這些牌的總魔法力費用須各不相同。將時遷季移置於其擁有者的牌庫底。

* 「總魔法力費用須各不相同」此說法是指你所選擇之在你墳墓場中的牌之間的總魔法力費用須各不相同，而不是指你所選擇之牌的總魔法力費用須與時遷季移不同。你可以移回一張總魔法力費用為6的牌。

* 如果你墳墓場中某張牌的魔法力費用中包括X，則X視為0。

* 沒有魔法力費用的牌（例如地）之總魔法力費用為0。

* 你是於時遷季移結算時選擇移回哪些牌，而不是於你施放時。

二度收穫

{二}{綠}{綠}

瞬間

對每個由你操控的衍生物而言，將一個衍生物放進戰場，此衍生物為該永久物的複製品。

* 二度收穫會複製將每一個衍生物放進戰場的效應原本所註明的特徵。它不會複製下列狀態：該衍生物是否為橫置，它上面有沒有指示物、結附了靈氣、裝備了武具，或是其他改變了其力量、防禦力、類別、顏色等等的非複製效應。

* 二度收穫會複製所有衍生物，而非僅限於衍生物。值得一提的是，這也包括線索衍生物。

穿越沃文森

{綠}

巫術

從你的牌庫中搜尋一張基本地牌，展示該牌，將它置於你手上，然後將你的牌庫洗牌。

躁狂～如果你墳墓場中牌的類別有四種或更多，則改為從你的牌庫中搜尋一張生物或地牌，展示該牌，將它置於你手上，然後將你的牌庫洗牌。

* 穿越沃文森的躁狂異能允許你搜尋一張非基本地牌。

多色

另我離影

{X}{二}{綠}{藍}

生物～變形獸

0/0

另我離影不能被反擊。

你可以使另我離影當成戰場上任一生物的複製品來進入戰場，但它進戰場時上面額外有X個+1/+1指示物。

* 另我離影所複製的，就只有原版生物上所印製的東西而已（除非該生物也複製了其他東西或是個衍生物；後文將詳述）。它不會複製下列狀態：該生物是否為橫置，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。

* 如果你複製了雙面生物，則另我離影所複製的會是另我離影進戰場時該牌朝上的那個牌面。因為另我離影並非雙面牌，它將不能轉化。如果有效應讓你在它離開戰場的時候將之移回戰場且已轉化，則無法將另我離影移回，它會留在離開戰場後進入的區域中。

* 如果所選之生物的魔法力費用中包含{X}，則X視為0。另我離影最後一個異能中X的數值，即為你在施放另我離影過程中為X選擇的數值。

* 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另我離影），則你的另我離影進戰場時，會是所選的生物已經複製的樣子。

* 如果所選擇的生物是個衍生物，則另我離影會複製將該衍生物放進戰場的效應原本所註明的特徵。另我離影不是衍生物。

* 當另我離影進戰場時，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。

* 如果另我離影因故與另一個生物同時進戰場，則另我離影不能成為該生物的複製品。你只可選擇已在戰場上的生物。

* 你可以選擇不去複製任何東西。在這情況下，另我離影進戰場時會是個0/0生物，並且很有可能會立刻置入墳墓場。它不會有因其異能而放置其上的+1/+1指示物。

* X可以為0。另我離影進戰場時上面不會有額外的+1/+1指示物，只會是你所選的生物之複製品而已。

哀慟歸虛

{一}{白}{黑}

瞬間

放逐目標非地永久物。你失去3點生命。

* 如果非地永久物成為不合法目標，哀慟歸虛會被反擊。你不會失去3點生命。

雅琳珂德

{二}{紅}{綠}

鵬洛客～雅琳

3

+1：直到回合結束，至多一個目標生物得+2/+2且獲得警戒與敏捷異能。

0：將一個2/2綠色狼衍生生物放進戰場。轉化雅琳珂德。

////

月持雅琳

紅，*綠*

鵬洛客～雅琳

+1：直到回合結束，由你操控的生物得+1/+1且獲得踐踏異能。

-1：月持雅琳對目標生物或玩家造成3點傷害。轉化月持雅琳。

-6：你獲得具有「由你操控的生物具有敏捷與『{橫置}：此生物對目標生物或玩家造成傷害，其數量等同於前者的力量。』」的徽記。

* 「鵬洛客獨一無二規則」檢查鵬洛客是否具有共同鵬洛客類別。如果你同時操控雅琳珂德和月持雅琳，你需要選擇其中一個並將之置入其擁有者的墳墓場。

* 雅琳珂德不是狼人牌；也就是說，她沒有狼人此生物類別。提及狼人牌或狼人的咒語或異能不會對雅琳生效。

* 你可以在不指定目標的情況下起動雅琳珂德的第一個異能，好在其上放置一個忠誠指示物。

* 當將雅琳珂德轉化為月持雅琳（或反之）的異能結算時，其上的忠誠指示物數量將不會改變。

* 你不能在起動雅琳珂德的第二個異能，待她轉化後，再在同一回合中起動月持雅琳的任一忠誠異能（反之亦然）。

* 受月持雅琳的第一個異能影響的生物，在該異能結算時便已確定。於該回合稍後時段中才由你操控的生物不會得+1/+1，也不會獲得踐踏異能。

* 徽記是將該起動式異能賦予你的生物。利用該生物於此起動式異能結算時的力量，來決定將造成多少點傷害。如果那時該生物已不在戰場上，則用其最後在戰場上時的力量來決定。請注意此法與互鬥關鍵字動作不同，後者要求兩方生物都必須在戰場上才能造成傷害。

狂熱視像

{一}{藍}{紅}

結界

在每位玩家的結束步驟開始時，該玩家抽一張牌。若該玩家是你的對手，且其手牌為四張或更多，則狂熱視像對他造成2點傷害。

* 在狂熱視像觸發式異能的兩步之間，沒有玩家能進行其他動作，所以如果你的對手在抽一張牌後手牌為四張或更多，狂熱視像便會對該玩家造成2點傷害。

噬人蛙怪

{三}{黑}{綠}

傳奇生物～蛙／驚懼獸

6/6

死觸

在你的維持開始時，除非你犧牲一個地，否則犧牲噬人蛙怪。

你在自己的每個回合中可以額外使用一個地。

每當一張或數張地牌從任何區域置入你的墳墓場時，抽一張牌。

* 如果數張地牌同時被置入你的墳墓場，噬人蛙怪的最後一個異能只會觸發一次。當出現有其他效應（例如蠕爬異感的第一個異能）將數張牌從你的牌庫同時置入你的墳墓場，或這些地同時被消滅（例如兩個地生物受到致命的戰鬥傷害）等狀況時，便有可能發生上述情形。

聖沙弗的祝願

{一}{白}{藍}

結界～靈氣

結附於生物

所結附的生物具有「每當此生物攻擊時，將一個4/4白色，具飛行異能的天使衍生生物橫置放進戰場且正進行攻擊。在戰鬥結束時放逐該衍生物。」

* 你將此衍生物放進戰場時，得宣告它所攻擊的玩家或鵬洛客。它攻擊的對象與所結附的生物可以不一樣。

* 雖然此衍生物進行攻擊，但它從未宣告為進行攻擊的生物（舉例來說，有些異能會當有生物攻擊時觸發）。

* 如果某個效應使該衍生物具有警戒異能，該衍生物仍會被橫置放進戰場。

* 就算將聖沙弗的祝願或其所結附的生物移離戰場，也無法阻止該延遲觸發式異能在戰鬥結束時放逐該天使衍生物。

先兆娜希麗

{二}{紅}{白}

鵬洛客～鵬洛客

4

+2：你可以棄一張牌。若你如此作，則抽一張牌。

-2：放逐目標結界，已橫置的神器或已橫置的生物。

-8：從你的牌庫中搜尋一張神器或生物牌，將之放進戰場，然後將你的牌庫洗牌。它獲得敏捷異能。在下一個結束步驟開始時，將它移回你手上。

* 你可以起動娜希麗的第一個異能而不棄牌，好在其上放置一個忠誠指示物。

* 如果你利用娜希麗的第三個異能搜尋出一個非生物的神器，它仍會獲得敏捷異能，只是如果該神器不變成生物的話，如此並沒有特別的意義。

* 如果在下一個結束步驟之前，以娜希麗的第三個異能放進戰場之神器或生物就已離開戰場，則它不會從新進入的區域移回你的手上。

蓄威奧莉薇亞

{一}{黑}{紅}

傳奇生物～吸血鬼／騎士

3/3

飛行

每當另一個生物在你的操控下進戰場時，你可以棄一張牌。若你如此作，則在該生物上放置一個+1/+1指示物，它獲得敏捷異能直到回合結束，且它額外具有吸血鬼此類別。

* 於蓄威奧莉薇亞的觸發式異能結算時，你才選擇是否要棄牌。若你如此作，則該異能之效應的剩餘部分會在任何玩家能採取任何行動前生效。

* 如果這個進戰場的生物在蓄威奧莉薇亞的觸發式異能結算之前就離開戰場，則你依舊可以棄一張牌。異能的剩餘部分不會產生效應。

* 如果你棄一張牌，則該生物獲得敏捷異能僅到回合結束，但是+1/+1指示物和吸血鬼此副類別會永久保留。

珍奇拼合怪

{一}{藍}{黑}

生物～殭屍

3/3

每當一個生物進戰場，若它是從你的墳墓場進入戰場，或你是從你的墳墓場施放它，在下一個結束步驟開始時，將珍奇拼合怪從你的墳墓場橫置移回戰場。

* 利用瘋魔異能來施放的牌是從放逐區來施放，而不是從你的墳墓場。

* 只有在「有生物從你的墳墓場進戰場」或「你從你墳墓場施放了一個生物」發生之後的那個時刻，珍奇拼合怪在你的墳墓場中，它的異能才會觸發。已經在戰場上的珍奇拼合怪如果於稍後時段被置入你的墳墓場，則它在下一個結束步驟開始時不會被移回。

蒼鷺風華席嘉姐

{三}{綠}{白}

傳奇生物～天使

4/5

飛行

你和由你操控的人類具有辟邪異能。

{二}，從你的墳墓場放逐一張牌：將一個1/1白色人類／士兵衍生生物放進戰場。

* 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異能的目標，就算他們打算將該傷害轉移給由你操控的鵬洛客也是一樣。

凜仇索霖

{四}{白}{黑}

鵬洛客～索霖

6

+1：展示你的牌庫頂牌，並將該牌置於你手上。每位對手各失去等同於其總魔法力費用的生命。

-X：凜仇索霖對目標生物或鵬洛客造成X點傷害，且你獲得X點生命。

-9：將若干1/1黑色，具繫命異能的吸血鬼／騎士衍生生物放進戰場，其數量等同於所有玩家中總生命最高者的數值。

* 如果你牌庫中某張牌的魔法力費用中包括X，則X視為0。

* 在雙頭巨人遊戲中，所有玩家中總生命最高的數值為所有隊伍中總生命最高的數值。

神器

瓶中腦

{二}

神器

{一}，{橫置}：在瓶中腦上放置一個充電指示物，然後你可以從你手上施放一張總魔法力費用等同於瓶中腦上充電指示物數量的瞬間或巫術牌，且不需支付其魔法力費用。

{三}，{橫置}，從瓶中腦上移去X個充電指示物：占卜X。

* 在結算瓶中腦的第一個異能過程中，決定你可以施放什麼咒語時，會將新放置於其上的充電指示物計算在內。在你放上指示物和選擇施放哪個咒語之間，任何玩家都不能採取任何行動。

* 如果瓶中腦在其第一個異能結算之前離開了戰場，則利用它離開戰場時其上指示物的數量來決定你可以施放的咒語。該數量不會改變，因為你無法在瓶中腦上放置新的指示物。

*如果你以「不需支付其魔法力費用」的方式來施放牌，就無法支付醒轉費用等替代性費用。然而，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（例如閃電斧），則你必須支付之，才能施放此牌。

*如果該牌的魔法力費用中包含了{X}，則你必須選擇X的值為0。

腐化墓碑

{二}

神器

腐化墓碑須橫置進戰場。

{橫置}：選擇你墳墓場中一張牌具有的一種顏色。加一點該色的魔法力到你的魔法力池中。

*無色牌沒有顏色，所以你不能以此法加{無}到你的魔法力池中。

*玩家無法回應魔法力異能，所以一旦你宣告異能，沒有玩家能採取任何行動來阻止你獲得你想要產生之顏色的魔法力。

遭崇斗篷

{三}

神器～武具

佩帶此武具的生物具有警戒，踐踏與敏捷異能。

佩帶{一}

*如果某個生物在你的操控下進戰場並獲得敏捷異能，但在進行攻擊前失去該異能，則它於該回合內無法攻擊。這意味著你無法利用一個遭崇斗篷讓兩個新生物在同一回合攻擊。

遭棄傳家寶

{一}

神器～武具

佩帶此武具的生物得+1/+1。

當佩帶此武具的生物轉化時，轉化遭棄傳家寶。

佩帶{一}

////

燼口寶刃

神器～武具

佩帶此武具的生物得+3/+3且具有先攻異能。

佩帶{三}

*當遭棄傳家寶轉化時，它會繼續裝備在其原先已裝備的生物上。如果佩帶了武具的生物轉化為非生物永久物，遭棄傳家寶會在其轉化為燼口寶刃前卸裝。

魔法風雲會，Magic，依尼翠闇影，韃契龍王，魔法風雲會：起源，再戰贊迪卡，守護者誓約，依尼翠，奧德賽，以及時間漩渦，不論在美國或其他國家中，均為威世智有限公司的商標。©2016威世智。