

塞洛斯：冥途求生發佈釋疑

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

此文件最近更新日期：2019 年 11 月 22 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；此文之目的就在於釐清這些常見問題，讓玩家能盡情享受新牌的樂趣。隨著新系列發售，魔法風雲會的規則更新有可能讓本文的資訊變得過時。如果您的疑問在本文找不到解答，請到此與我們聯絡：

[Support.Wizards.com](https://support.wizards.com)。

「通則釋疑」段落內含上市資訊並解釋本系列中的機制與概念。

「單卡解惑」段落則為玩家解答本系列牌最重要，最常見，以及最易混淆的疑問。「單卡解惑」段落將為您列出完整的規則敘述。惟因篇幅所限，僅列舉本系列部分的牌。

通則釋疑

上市資訊

自正式發售當日（2020年1月24日，週五）起，*塞洛斯：冥途求生*系列便可在有認證之構組賽中使用。在該時刻，標準賽制中將可使用下列牌張系列：*烽會拉尼卡*，*效忠拉尼卡*，*火花之戰*，*2020核心系列*，*艾卓王權*，以及*塞洛斯：冥途求生*。

請至[Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/rules)□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](https://locator.wizards.com)□詢你附近的活動或販售店。

新關鍵字異能：逸脫

鵬洛客艾紫培是*塞洛斯：冥途求生*故事的主角。她深陷嚴酷冥界，奮力脫逃求生。但最後能夠成功逸脫的，並非只有她一人。你陣中具有逸脫此全新關鍵字的牌張也能□掙脫墓地的枷鎖，再度為你作戰。

冥界戰馬
{二}{黑}
生物～夢魘／馬
3/3
冥界戰馬不能進行阻擋。
逸脫～{四}{黑}，從你的墳墓場放逐三張其他牌。
(你可以從你的墳墓場施放此牌，並支付其逸脫費用。)
冥界戰馬逸脫時上面有兩個+1/+1 指示物。

逸脫的正式規則解析如下：

702.137. 逸脫

702.137a

逸脫代表一個靜止式異能，會於具逸脫異能之牌張在某玩家的墳墓場中時生效。「逸脫[費用]」的字樣意指：「你可以從你的墳墓場施放此牌，並支付[費用]，而非支付其魔法力費用。」以逸脫異能施放咒語時，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。

702.137b

若某咒語係以逸脫異能從墳墓場施放，則稱該咒語本身或其所成的永久物（若其為永久物咒語）「已逸脫」。

702.137c

註記「[此永久物]逸脫時上面有...」字樣的異能意指：「如果此永久物已逸脫，則其進戰場時上面有...」。這類異能後文可能會連帶一個與之有連結關係的觸發式異能，且會於「當它以此法進戰場」時觸發。（請參見規則603.11。）這類觸發式異能會在該永久物進戰場，且其替代性效應均已全部生效之後才會觸發，就算前述替代性效應沒有效果也是如此。

- 逸脫異能的許可不會改變你能夠從墳墓場施放該咒語的時機。
- 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（例如逸脫費用），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，也不論施放時支付的是何種替代性費用，該咒語的總魔法力費用都不會改變。
- 已逸脫的咒語結算後，如果它不是永久物咒語，則它回到其擁有者的墳墓場。如果它是永久物咒語，則它進戰場，且將來會在死去後回到其擁有者的墳墓場。它也許會再度逸脫～這年頭好的冥界保全可不好找。
- 如果某張牌上有數個異能分別許可你用其施放它（例如兩個逸脫異能，或一個逸脫異能和一個返照異能），則由你來選擇要利用哪一個。沒用到的許可就沒有效果。
- 如果你利用咒語的逸脫許可來施放之，則你不能再選擇要利用其他替代性費用或是以不需支付魔法力的方式來施放。如果其含有任何額外費用，則你必須支付之。
- 如果具逸脫異能的牌在你的回合當中進入你的墳墓場，且你能夠合法施放之，則你有機會在對手能有所行動前立刻施放之。

- 一旦你開始以逸脫異能來施放咒語，該咒語便會立刻進入堆疊。直到你完成施放咒語的各步驟後，玩家才能有所行動。

復出機制：獻力

艾紫培違抗塞洛斯諸神也許是她自己的選擇，但你也可以誠心效忠收穫獎賞。「獻力」這一規則用詞會計算由你操控的永久物之魔法力費用中的有色魔法力符號數量，來決定效應的強度。

拖入冥界

{二}{黑}{黑}

瞬間

此咒語減少{X}來施放，X 為你的黑色獻力。（由你操控之永久物的魔法力費用當中每含有一個{黑}，你的黑色獻力就加一。）

消滅目標生物。

- 由你操控的永久物之魔法力費用中的無色及一般魔法力符號（{無}、{零}、{一}、{二}、{X}等等）不會增加你的顏色獻力。
- 由你操控的永久物文字欄中的魔法力符號不會增加你的顏色獻力。
- 混血魔法力符號、單色的混血魔法力符號和非瑞克西亞魔法力符號會增加你的相應顏色獻力。
- 如果某起動式異能或觸發式異能的效應取決於你的某色獻力，則是於異能結算時才會去計算你操控的永久物之魔法力費用中的該色魔法力符號總數量。如果具有該異能的永久物此時仍在戰場上，則它也會被計算在內。
- 如果你將靈氣結附在對手的永久物上，你仍然是該靈氣的操控者，其魔法力費用中的魔法力符號也會增加你的獻力。

牌張組合：塞洛斯諸神

塞洛斯神界無所不能，其間神明單是親臨戰場都能改變局勢。但如果你對塞洛斯諸神信仰足□虔誠，它們甚至還會與你並肩作戰。

日冠赫利歐德

{二}{白}

傳奇結界生物～神

5/5

不滅

只要你的白色獻力小於五，赫利歐德便不是生物。

每當你獲得生命時，在目標由你操控的生物或結界上放置一個+1/+1 指示物。

{一}{白}：另一個目標生物獲得繫命異能直到回合結束。

- 這個「使神不是生物」的類別更改異能只在戰場上產生作用。無論你的該色獻力是多少，神在其他區域當中始終都是生物牌。神在堆疊上時始終都是生物咒語。

- 於神進戰場時，會利用你對該神顏色之獻力來決定其他會影響生物進戰場之替代性效應是否會對該神生效。由於替代性效應在神進到戰場前就會生效，因此對上述效應而言，神本身魔法力費用當中的魔法力符號不會增加你的該色獻力。
- 當神進戰場時，會利用你對該神顏色之獻力（包括神本身魔法力費用當中的魔法力符號）來決定是否有生物進戰場，從而確定會在「每當一個生物進戰場」時觸發的異能是否觸發。
- 如果神不再是生物，則它會失去生物此牌張類別及神此生物類別。它仍然是傳奇結界。
- 只要神在戰場上，其異能即會生效，無論它們是否為生物。
- 如果神正進行攻擊或阻擋，而它因故不再是生物，則它會被移出戰鬥。如果它在同一次戰鬥稍後重新成為生物，它也不會重新加入戰鬥。
- 神上的指示物於其不是生物期間仍會留在其上，就算指示物本身沒有效果也是一樣。
- 如果有效應令神失去所有異能，則它本身令其不是生物之異能在獻力不足的情況下仍會生效。

復出的異能提示：星彩

尼茲星域依然照耀塞洛斯普羅眾生，結群星彩閃耀正代表上天諸神。星彩屬於異能提示，提醒每當有結界在你的操控下進戰場時，此異能便會觸發。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）。

魅力獨角獸
 {四}{白}
 生物～獨角獸
 4/4
星彩～每當一個結界在你的操控下進戰場時，橫置目標由對手操控的生物。

- 每當有結界由於任何原因在你的操控下進戰場時，星彩異能就會觸發。同時具有其他牌張類別的結界（比如，結界生物）也將觸發星彩異能。
- 對於靈氣咒語而言，如果其目標在其試圖結算時已經不合法，則該靈氣不會結算，而是改為置入其擁有者的墳墓場。它沒有進戰場，星彩異能不會觸發。

復出機制：傳紀

神勇英雄、兇猛怪獸、威嚴神明～無盡神話傳說，盡在塞洛斯時空。*塞洛斯：冥途求生*系列當中特別以傳紀牌的形式，重現了其中十個著名故事。其中有些故事曾在過往*魔法風雲會*故事中登場，待你來發現。

奇奧拉力克海神

{五}{藍}{藍}

結界～傳紀

(於此傳紀進戰場時及於你抽牌步驟後，加一個學問指示物。到 III 後犧牲之。)

I — 派出一個 8/8 藍色，具辟邪異能的巨海獸衍生物。

II — 橫置由目標對手操控的所有非地永久物。它們於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。

III — 獲得目標由對手操控的永久物之操控權。將之重置。

- 於傳紀進戰場時，其操控者在其上放置一個學問指示物。於你的戰鬥前行動階段開始時（緊接抽牌步驟之後），你再在每個由你操控的傳紀上各放置一個學問指示物。以上述方式在傳紀上放置學問指示物不會用到堆疊。
- 位於傳紀文字欄左側的每個符號均代表一個章節異能。章節異能屬於觸發式異能，對任一章節異能而言，若在傳紀上新放置學問指示物之後，該類指示物的數量等於或大於此異能的章節編號，此異能便會觸發。章節異能會進入堆疊，可以被回應。
- 如果傳紀上已有的學問指示物數量已等於或大於某章節異能的章節編號，則在該傳紀上新放置學問指示物時，前述章節異能便不再觸發。舉例來說，在已有兩個學問指示物的傳紀上新放置一個學問指示物，會觸發該傳紀的章節異能 III，但不會再度觸發章節異能 I 和 II。
- 章節異能一旦觸發，則無論傳紀獲得或失去指示物，還是傳紀已離開戰場，堆疊上的異能都不會受到影響。
- 如果數個章節異能同時觸發，則這些異能的操控者依任意順序將它們放入堆疊。如果其中任何異能需要指定目標，則你是於將相應異能放進堆疊時決定其目標，此時已觸發的異能都還未結算。
- 移去學問指示物此動作不會觸發先前章節的章節異能。如果曾從傳紀上移去指示物，則當該傳紀新獲得學問指示物時，仍會觸發對應的章節異能。
- 一旦傳紀上的學問指示物數量等於或大於此傳紀上章節異能的最大章節編號數字，則在該傳紀的章節異能離開堆疊後（最有可能的原因是完成結算或被反擊），該傳紀的操控者便需立刻將其犧牲。這屬於狀態動作，不用到堆疊。

系列主題：在對手的回合施放咒語

塞洛斯：冥途求生系列中部分牌張鼓勵你發揮才智，在對手回合中施放咒語，並在你首度如此作時給你回報。

鬥技場詐術師

{三}{紅}

生物～人類／祭師

3/3

每當你施放每個對手回合中你的第一個咒語時，在鬥技場詐術師上放置一個+1/+1 指示物。

- 於「當你施放咒語」時觸發的異能，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。
- 此異能只會在你施放對手回合中你順序上的第一個咒語時觸發，而不是在你施放此牌進戰場後的第一個咒語時觸發。如果你在其進戰場前施放了一個咒語（包括你設法在對手回合中施放此牌的情況），則該異能不會觸發。
- 如果你有多於一個對手，則每個對手的回合當中，此異能都能觸發一次。
- 在雙頭巨人遊戲中，此異能在每個對手隊伍的回合中最多只能觸發一次。

系列主題：勇行生物

塞洛斯並非只有艾紫培一位英雄～而是多不勝數！有些生物就是比其他生物更英勇，當你以它們為目標施放咒語時，就能讓己方生物得到力量加成。

獅族勇士
 {一}{白}
 生物～貓／士兵
 2/2
 每當你施放以獅族勇士為目標的咒語時，由你操控的生物得+1/+0 直到回合結束。

- 於「當你施放咒語」時觸發的異能，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。
- 如果你施放的某個咒語多次以此生物為目標，該異能也只會觸發一次。
- 如果你複製某個以該生物為目標的咒語，或是將咒語的目標更改為該生物，則此異能也不會觸發。
- 此效應只影響此異能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。

中文版勘誤

- 出自艾卓王權系列之地牌「Castle Ardenvale/雅登瓦堡」，其中文版牌張內文敘述中，誤將所派出的衍生物類別寫作「士兵」，實際上應為「人類」。該牌正確的牌張敘述請參見已更新的艾卓王權發佈釋疑。
- 出自本系列之紅色傳紀結界牌「The Triumph of Anax/阿那克斯凱旋誌」，其中文版印製名稱誤植為「阿納克斯凱旋誌」，正確名稱應為「阿那克斯凱旋誌」。
- 出自本系列之黑色傳紀結界牌「Tymaret Calls the Dead/提瑪瑞召亡錄」，其中文版印製名稱誤植為「提瑞瑪召亡錄」，正確名稱應為「提瑪瑞召亡錄」。

單卡解惑

白色

星落統領
{四}{白}{白}
生物～統領
4/4
飛行
當星落統領死去時，你可以將目標結界牌從你的墳墓場移回戰場。

- 如果靈氣未經施放便進入戰場，則會由將要成為其操控者的玩家於該靈氣返回戰場時選擇它要結附的東西。以此法放進戰場的靈氣並未以任何東西為目標（舉例來說，所以它能結附於對手具辟邪的永久物），但該靈氣的結附異能會限制它能結附在什麼上面。如果該靈氣無法合法結附在任何東西上，則它會停留在其當前的區域。

陽華統領
{二}{白}{白}
生物～統領
3/4
飛行，繫命
由你操控的飛馬生物具有繫命異能。
星彩～每當一個結界在你的操控下進戰場時，派出一個 2/2 白色，具飛行異能的飛馬衍生生物。

- 同一個生物上的數個繫命異能不會累計。

驅逐明光
{二}{白}
結界
當驅逐明光進戰場時，放逐目標由對手操控的非地永久物，直到驅逐明光離開戰場為止。

- 如果驅逐明光在其觸發式異能結算就已離開戰場，則目標永久物不會被放逐。
- 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將會消失。當該牌移回戰場之時，它會是一個全新物件，與先前所放逐的牌毫無關聯。
- 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。

黎明福音師
{二}{白}
結界生物～人類／僧侶
2/3
每當一個生物死去時，若其上結附有由你操控的靈氣，則將目標總魔法力費用等於或小於 2 的生物牌從你的墳墓場移回你手上。

- 如果死去而觸發黎明福音師異能的牌本身總魔法力費用為 2 或更少，則黎明福音師的異能能夠指定該牌為目標。
- 無論是誰的生物，只要該生物上面結附有由你操控的靈氣，它死去時都會觸發黎明福音師的異能。
- 如果黎明福音師上面結附有由你操控的靈氣，則它死去時會觸發它自己的異能。
- 如果黎明福音師與另一個上面結附有由你操控之靈氣的生物同時死去，則它的異能會觸發。
- 如果墳墓場中某張牌的魔法力費用包括{X}，則 X 視為 0。

陽神祝佑的達克索斯

{白}{白}

傳奇結界生物～半神

2/*

達克索斯的防禦力等同於你的白色獻力。（由你操控之永久物的魔法力費用當中每含有一個{白}，你的白色獻力就加一。）

每當另一個由你操控的生物進戰場或死去時，你獲得 1 點生命。

- 設定達克索斯防禦力之異能會在所有區域生效，而不是只在戰場上。
- 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此達克索斯受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中你的白色獻力減少而變成致命傷害。
- 如果另一個由你操控的生物與達克索斯同時進戰場，則你會因前者獲得 1 點生命。類似地，如果另一個由你操控的生物與達克索斯同時死去，則你也會因前者獲得 1 點生命。不過，如果是在達克索斯死去的同時有另一個生物進戰場（或反過來的情況）這種罕見情況，你不會因後者生物進戰場而獲得 1 點生命。

破曉蓋美拉

{三}{白}{白}

生物～蓋美拉

3/3

此咒語減少{X}來施放，X 為你的白色獻力。（由你操控之永久物的魔法力費用當中每含有一個{白}，你的白色獻力就加一。）

飛行

- 要計算咒語的總費用，先從要支付的魔法力費用或替代性費用開始，加上費用增加的數量，然後再減去費用減少的數量（例如破曉蓋美拉的異能）。無論施放咒語的總費用為何，該咒語的總魔法力費用都不會改變。
- 破曉蓋美拉的減少費用異能只會減少其費用中的一般魔法力部分。你仍須支付有色魔法力部分。
- 一旦你宣告施放咒語，則直到該咒語的費用支付完畢，沒有玩家能有所行動。特別一提，對手不能試圖改變破曉蓋美拉費用減少的數量。

可怖漠然
{二}{白}
結界～靈氣
結附於生物
所結附的生物不能進行攻擊或阻擋。
{二}{白}：放逐所結附的生物。

- 可怖漠然最後一個異能所放逐的，是於該異能結算時可怖漠然正結附的那個生物。
- 如果可怖漠然在其最後一個異能還在堆疊上時就已離開戰場，則所放逐的便會是可怖漠然離開戰場前所結附的那個永久物，就算實際結算時該永久物已不再是生物也一樣。

擾生幻靈
{一}{白}
結界生物～精靈
2/1
先攻
由對手操控之鵬洛客的忠誠異能增加{一}來起動。

- 擾生幻靈並未取代原本起動忠誠異能所需的忠誠費用，或是令起動忠誠異能時需要花費更多忠誠。它只是在該異能的起動費用中增加了需要支付魔法力的部分。
- 所有的忠誠異能都只需多支付{一}來起動，無論該異能原本需要花費多少忠誠來起動都是一樣。

艾紫培轉生紀
{三}{白}{白}
結界～傳紀
(於此傳紀進戰場時及於你抽牌步驟後，加一個學問指示物。到III後犧牲之。)
I — 放逐目標由對手操控且總魔法力費用等於或大於3的永久物。
II — 直到你的下一個回合，對手施放的非生物咒語增加{二}來施放。
III — 將目標生物或鵬洛客牌從你的墳墓場移回戰場。在其上放置一個+1/+1指示物或一個忠誠指示物。

- 如果戰場上的生物之魔法力費用中包含{X}，則X視為0。
- 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（例如此傳紀第二個章節異能），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。
- 此傳紀第二個章節的效應會持續直到你的下一個回合，就算此傳紀在此前就已離開戰場也是一樣。
- 你是在所返回的永久物進入戰場後，再選擇要在其上放置哪種指示物。你可以在鵬洛客上放置+1/+1指示物，也可以在生物上放置忠誠指示物，只是這樣作通常並不會有特殊效果。

- 在多人遊戲中，如果你在此傳紀第二個章節異能結算後、但在你的下一個回合開始前離開了遊戲，則其效應會持續至你原本將開始你下一個回合的時刻為止。該效應既不會立即終止，也不會一直持續。

破日死敵艾紫培

{二}{白}{白}

傳奇鵬洛客～艾紫培

5

-1：至多兩個目標由你操控的生物各得+2/+1 直到回合結束。

-2：派出兩個 1/1 白色人類／士兵衍生生物。

-3：你獲得 5 點生命。

逸脫～{四}{白}{白}，從你的墳墓場放逐四張其他牌。（你可以從你的墳墓場施放此牌，並支付其逸脫費用。）

- 如果在同一個回合中發生以下事情：你啟動了艾紫培上的一個忠誠異能、她進入你的墳墓場、她從你的墳墓場逸脫，則重回戰場的她會是一個全新的永久物。儘管用來表示此永久物的還是同一張牌，你依舊能啟動其上任意一個忠誠異能。

伊洛安斯恩眷兵

{二}{白}

生物～人類／士兵

2/2

星彩～每當一個結界在你的操控下進戰場時，伊洛安斯恩眷兵獲得連擊異能直到回合結束。

- 同一個生物上的數個連擊異能不會累計。

明滅命運

{一}{白}

瞬間

放逐目標生物或結界，然後將它在其擁有者的操控下移回戰場。

- 被放逐的永久物回到戰場後，會是個全新的物件，與先前的存在狀況毫無關聯。結附於所放逐永久物上的靈氣將被置入其擁有者的墳墓場。裝備在所放逐永久物上的武具將會被卸裝並留在戰場上。所放逐永久物上的任何指示物將會消失。
- 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。
- 如果靈氣未經施放便進入戰場，則會由將要成為其操控者的玩家於該靈氣返回戰場時選擇它要結附的東西。以此法放進戰場的靈氣並未以任何東西為目標（舉例來說，所以它能結附於對手具辟邪的永久物），但該靈氣的結附異能會限制它能結附在什麼上面。如果該靈氣無法合法結附在任何東西上，則它會停留在其當前的區域。

日冠赫利歐德
{二}{白}
傳奇結界生物～神

5/5

不滅

只要你的白色獻力小於五，赫利歐德便不是生物。

每當你獲得生命時，在目標由你操控的生物或結界上
放置一個+1/+1 指示物。

{一}{白}：另一個目標生物獲得繫命異能直到回合結
束。

- 每個獲得生命的事件只會讓赫利歐德的觸發式異能觸發一次，不論是陽神祝佑的達克索斯的 1 點生命或執持化塵的 3 點生命。如果你獲得若干數量的生命，且該數量是根據「每有一個」某東西或「等同於」某東西之數量來確定，則這只會算作一個獲得生命事件，赫利歐德的異能只會觸發一次。
- 如果在某生物受到致命傷害的同時，你獲得了生命，則它無法及時因赫利歐德的異能獲得指示物，也就無法活下來。
- 每個具繫命異能的生物造成戰鬥傷害，都是不同的獲得生命事件。舉例來說，如果兩個由你操控且具繫命異能的生物同時造成戰鬥傷害，則赫利歐德的異能會觸發兩次。但是，如果某個由你操控且具繫命異能的生物同時對數個生物、玩家和／或鵬洛客造成傷害（也許因為它具有踐踏異能或者被一個以上的生物阻擋），則此異能將只會觸發一次。
- 赫利歐德可以指定其本身為其觸發式異能的目標。
- 上面有+1/+1 指示物的非生物結界在它還不是生物時不會受到該指示物的影響，但當它成為生物後，它會因該指示物得+1/+1。
- 同一個生物上的數個繫命異能不會累計。
- 在雙頭巨人遊戲中，儘管由你隊友獲得的生命也能增加隊伍的總生命，但這不會觸發此異能。

赫利歐德的干預

{X}{白}{白}

瞬間

選擇一項～

- 消滅 X 個目標神器和／或結界。
- 目標玩家獲得兩倍於 X 的生命。

- 赫利歐德的干預之第二個模式是令該玩家獲得一次「兩倍於 X」數量的生命，而不是讓該玩家獲得兩次 X 點生命。
-

赫利歐德的懲罰

{一}{白}

結界～靈氣

結附於生物

赫利歐德的懲罰進戰場時上面有四個作業指示物。

所結附的生物不能進行攻擊或阻擋。它失去所有異能且具有「{橫置}：從赫利歐德的懲罰上移去一個作業指示物。然後如果其上沒有作業指示物，則消滅赫利歐德的懲罰。」

- 若在被赫利歐德的懲罰結附後，受影響的生物才獲得某異能，則該生物依舊會具有此異能。
- 如果所結附的生物之力量或防禦力中含有*號，且其具有定義*號的異能，則該*號為 0。
- 如果某生物被兩個或更多赫利歐德的懲罰結附，則它只會具有最近一個結附於其上者的異能。起動該異能只會移去最近一個結附於其上者上面的作業指示物。

卡拉美特拉的祝福

{白}

瞬間

目標生物得+2/+2 直到回合結束。如果它是結界生物或受有靈氣的生物，則它再獲得辟邪與不滅異能直到回合結束。（它不能成為由對手操控之咒語或異能的目標。傷害與註明「消滅」的效應不會將它消滅。）

- 只會在卡拉美特拉的祝福結算時，才會檢查該目標生物是否受有靈氣或同時也是結界。如果該生物在稍後時段再受靈氣結附（或不再受靈氣結附）（或是在某些罕見狀況中，在稍後時段獲得或失去結界類別），它也不會獲得（或失去）辟邪與不滅異能。

拉苟那族說書人

{三}{白}

生物～半人馬／參謀

3/4

當拉苟那族說書人進戰場時，你可以將目標結界牌從你的墳墓場置於你的牌庫頂。若你如此作，則你獲得等同於其總魔法力費用的生命。

- 如果墳墓場中某張牌的魔法力費用中包括{X}，則 X 視為 0。

方陣兵團戰法

{一}{白}

瞬間

目標由你操控的生物得+2/+1 直到回合結束。每個由你操控的其他生物各得+1/+1 直到回合結束。

- 如果在方陣兵團戰法試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。沒有生物會得+1/+1。

虔敬旅人
{白}
生物～人類／斥候
1/2
星彩～每當一個結界在你的操控下進戰場時，目標生物得+1/+1 直到回合結束。

- 如果一個結界生物在你的操控下進戰場，你可以將它指定為虔敬旅人異能的目標。

天界崩毀
{二}{白}{白}
巫術
每位操控力量等於或大於 4 之生物的玩家各抽一張牌。然後消滅所有生物。

- 就算沒有玩家能抽牌，天界崩毀也會消滅所有生物。
- 在每位符合條件的玩家抽牌和消滅所有生物之間，沒有玩家能有所行動。

陽鬃飛馬
{三}{白}
生物～飛馬
2/3
飛行
{一}{白}：陽鬃飛馬獲得警戒與繫命異能直到回合結束。

- 同一個生物上的數個警戒或繫命異能不會累計。

阿喀洛斯老兵塔若妮卡
{一}{白}{白}
傳奇生物～人類／士兵
3/3
警戒
每當阿喀洛斯老兵塔若妮卡攻擊時，重置另一個目標由你操控的生物。直到回合結束，該生物的基礎力量與防禦力為 4/4 且獲得不滅異能。

- 塔若妮卡的異能夠夠指定已重置的生物為目標。它依舊會成為 4/4，並獲得不滅異能。
- 如果重置進行攻擊的生物，並不會把它移出戰鬥。

- 無論效應產生的順序為何，都是由設定生物基礎力量和防禦力之效應先生效，而後才輪到會影響其力量和／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。
- 塔若妮卡的觸發式異能為強制性。如果你其他的生物都比 4/4 大，則你當回合就必須讓其中一個變小。

戰意翻湧

{三}{白}

瞬間

消滅目標力量等於或大於 4 的生物。你獲得 3 點生命。

- 如果在戰意翻湧試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。你不會獲得 3 點生命。

藍色

映影癡阿里流士

{二}{藍}

傳奇生物～人類

2/3

映影癡阿里流士須橫置進戰場。

如果你操控映影，則阿里流士於你的重置步驟中不能重置。

當阿里流士進戰場時，派出一個 3/2 藍色映影衍生生物。

- 就算你於重置步驟不能重置阿里流士，你也能利用咒語和異能來重置它。
- 阿里流士不會在你失去映影操控權的那一刻立刻成為未橫置。它能夠在你下一個重置步驟中重置。

安梭苛的抹消

{二}{藍}{藍}

結界

閃現

當安梭苛的抹消進戰場時，放逐目標咒語。

所有對手都不能施放與所放逐的牌同名之咒語。

當安梭苛的抹消離開戰場時，將所放逐的牌移回其擁有者手上。

- 被放逐的咒語並非被反擊，但是也不會結算。這對不能被反擊的咒語有奇效。

- 如果安梭苛的抹消在其進戰場異能結算就已離開戰場，則它最後一個異能會先觸發並結算但沒有效果，然後它的進戰場異能會將該目標咒語在本盤遊戲剩餘的時段內持續放逐。
- 如果安梭苛的抹消沒有放逐牌（可能是所放逐的咒語是其他咒語的複製品，或是在指揮官玩法中被移回統帥區的指揮官咒語），或所放逐的牌因故離開放逐區，則它不會阻止玩家施放咒語。

海洋巨人

{六}{藍}

生物～巨人

5/6

你每操控一個結界，此咒語便減少{一}來施放。

- 要計算咒語的總費用，先從要支付的魔法力費用或替代性費用開始，加上費用增加的數量，然後再減去費用減少的數量（例如海洋巨人的異能）。無論施放咒語的總費用為何，該咒語的總魔法力費用都不會改變。
- 海洋巨人的減少費用異能只會減少其費用中的一般魔法力部分。你仍須支付有色魔法力部分。
- 一旦你宣告施放咒語，則直到該咒語的費用支付完畢，沒有玩家能有所行動。特別一提，對手不能試圖改變海洋巨人費用減少的數量。

海神愛護的卡萊斐

{一}{藍}{藍}

傳奇結界生物～半神

*3

卡萊斐的力量等同於你的藍色獻力。（由你操控之永久物的魔法力費用當中每含有一個{藍}，你的藍色獻力就加一。）

由你操控的生物和結界具有「對手施放之以此永久物為目標的咒語增加{一}來施放。」

- 設定卡萊斐力量之異能會在所有區域生效，而不是只在戰場上。
- 卡萊斐最後一個異能會對它自己和其他由你操控的生物和結界生效。
- 對於由你操控且同時具有生物與結界此兩種類別的生物而言，卡萊斐最後一個異能只會讓此類永久物獲得一次有關異能。
- 對於由對手施放、多次指定單一由你操控之生物或結界為目標的咒語而言，對手只須多支付{一}。對於由對手施放、指定多個由你操控之生物和／或結界為目標的咒語而言，則每有一個此類目標，對手便須多支付{一}。

往事留鏈

{藍}

瞬間

目標生物得-4/-0 直到回合結束。占卜 2。

- 如果在往事留鏈試圖結算時，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 2。

化魚術
{二}{藍}
結界～靈氣
結附於生物
所結附的生物失去所有異能，且是基礎力量與防禦力
為 0/1 的藍色魚。

- 若是在被化魚術結附之後，受影響的生物才獲得某異能，則該生物依舊會具有此異能。
- 所結附的生物原本所具有的颜色和生物類別都會被化魚術蓋掉。它就只是一個藍色魚。該生物會保留其擁有的超類別（例如傳奇），但會失去其他任何牌張類別（例如結界）。
- 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，都會被化魚術蓋掉。其他將其力量或防禦力設定為某特定值的效應，如果是在化魚術結附於生物之後才生效，則將會蓋過此效應。
- 會更改受影響的生物之力量和／或防禦力的效應，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，也會如此生效。
- 你能將化魚術結附在只於短時內是生物永久物上，例如載具。如果發生此情形，則在該生物不再是生物那一刻，化魚術就會因為狀態動作而置入其擁有者的墳墓場。
- 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此某生物受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中受化魚術結附而變成致命傷害。

奇奧拉力克海神
{五}{藍}{藍}
結界～傳紀
(於此傳紀進戰場時及於你抽牌步驟後，加一個學問
指示物。到 III 後犧牲之。)
I — 派出一個 8/8 藍色，具辟邪異能的巨海獸衍生生物。
II — 橫置由目標對手操控的所有非地永久物。它們
於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。
III — 獲得目標由對手操控的永久物之操控權。將之
重置。

- 在第二個章節異能結算時，雖然由該目標對手操控之已經橫置的非地永久物不會再被橫置，但它們仍然在其操控者的下一個重置步驟中不能重置。
- 就算奇奧拉力克海神在該玩家的下一個重置步驟到來之前就離開戰場，其第二個章節異能仍會讓永久物不能重置。
- 在第二個章節異能結算之後才受該目標玩家操控的非地永久物仍會如常重置。
- 第二個章節異能是以玩家為目標，而非其永久物。具辟邪異能的永久物也會因此法被橫置。

- 第三個章節異能之改變操控權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，如果你離開遊戲，則它會終止。

墨冬邁的預言

{一}{藍}

結界～傳紀

(於此傳紀進戰場時及於你抽牌步驟後，加一個學問指示物。到IV後犧牲之。)

I — 占卜2。

II — 選擇一個牌名。

III — 本回合中，當你首度施放具該名稱的咒語時，抽兩張牌。

IV — 檢視每位玩家的牌庫頂牌。

- 如果因故在沒有為第二個章節異能選擇名稱的情況下結算了第三個章節異能，則它會產生一個不可能觸發的延遲觸發式異能，就算你施放了沒有名稱的咒語也不會觸發。

天底巨海獸

{一}{藍}{藍}

生物～巨海獸

2/3

每當你抽一張牌時，你可以支付{一}。若你如此作，則在天底巨海獸上放置一個+1/+1指示物且派出一個1/1藍色觸手衍生生物。

- 在結算天底巨海獸的異能時，你無法多次支付{一}，好派出多個觸手或給它多個+1/+1指示物。
- 你會先抽牌並看到所抽的牌之後，才決定是否支付{一}。如果你會抽多張牌，則你會在看到全部所抽的牌之後，才決定要為多少個因此產生的觸發支付{一}。
- 如果天底巨海獸在其異能觸發之後離開了戰場，則儘管你已不能在天底巨海獸上放置+1/+1指示物，你依舊能支付{一}並得到一個觸手。

星辰加身

{三}{藍}

結界～靈氣

結附於生物或結界

所結附的永久物是結界且失去所有其他牌張類別。

(它依然具有原本異能，但不再是生物。)

- 如果受星辰加身結附的永久物本身除了結界之外就沒有其他牌張類別，則它不會受到星辰加身的影響。
- 所結附的永久物會保留其原有異能，但沒有力量或防禦力。如果其異能提及相關數值，則用0來代替。

- 如果所結附的永久物具有與牌張類別相關聯的副類別，則若它因此失去該牌張類別，也會同時失去與此類別相關的副類別。它仍具有原本的超類別，例如傳奇。
- 你能將星辰加身結附在只於短時內是生物的永久物上，例如載具。如果發生此情形，則星辰加身的效應會使所結附的永久物持續是結界，就算其短時效應結束之後也是如此。

變幻奇術師

{一}{藍}

生物～人類／魔法師

1/1

星彩～每當一個結界在你的操控下進戰場時，你可以令變幻奇術師成為另一個目標生物的複製品，但它具有此異能。

- 如果一個結界生物在你的操控下進戰場，你可以將它指定為變幻奇術師異能的目標。
- 變幻奇術師所複製的就只有該生物上所印製的各項值，以及所有已經對它生效的複製效應。它不會複製該生物上的指示物，也不會複製改變了其力量、防禦力、種類、顏色等等的效應。特別一提，它不會複製將該目標生物變為生物的效應。
- 如果變幻奇術師要複製的生物本身已經複製了別的東西，則它會是該目標正複製的樣子。
- 如果有東西成為了變幻奇術師的複製品，則它也會具有星彩異能。
- 變幻奇術師異能之成為複製品的效應會一直持續下去。它不會在清除步驟中消除，也不會因該目標生物在異能結算之後離開戰場而終止。
- 如果變幻奇術師在成為另一個生物的複製品之前，就有效應對其生效，則在前者成為複製品之後，該效應會繼續生效。

亡者沉眠

{藍}

巫術

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。

逸脫～{二}{藍}，從你的墳墓場放逐三張其他牌。

（你可以從你的墳墓場施放此牌，並支付其逸脫費用。）

- 亡者沉眠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。
-

繁星斗篷

{一}{藍}

結界～靈氣

閃現

結附於由你操控的生物

當繁星斗篷進戰場時，所結附的生物獲得辟邪異能直到回合結束。（它不能成為由對手操控之咒語或異能的目標。）

所結附的生物得+1/+1。

- 如果繁星斗篷在其進戰場觸發式異能結算前就已離開戰場，則在它離開戰場前最後結附的生物會獲得辟邪異能直到回合結束。

深洋塔薩

{三}{藍}

傳奇結界生物～神

6/5

不滅

只要你的藍色獻力小於五，塔薩便不是生物。

在你的結束步驟開始時，放逐至多另一個目標由你操控的生物，然後將該牌在你的操控下移回戰場。

{三}{藍}：橫置另一個目標生物。

- 當該牌移回戰場之時，它會是一個全新物件，與先前所放逐的牌毫無關聯。結附於所放逐生物上的靈氣將被置入其擁有者的墳墓場。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。
- 如果你獲得了某生物的操控權，且其期限為「直到回合結束」，則在你結束步驟中，該生物仍受你操控。
- 當有效應將所放逐的牌「在你的操控下」移回戰場時，該效應所移回的永久物此後會一直由你操控。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，則你所有因塔薩的效應而操控、但不由你擁有的生物都會被放逐。

塔薩的先知

{藍}{藍}

生物～人魚／魔法師

1/3

當塔薩的先知進戰場時，檢視你牌庫頂的 X 張牌，X 為你的藍色獻力。將其中至多一張置於你的牌庫頂，其餘的牌則以隨機順序置於你的牌庫底。若 X 等於或大於你牌庫中牌的數量，則你贏得這盤遊戲。（由你操控之永久物的魔法力費用當中每含有一個{藍}，你的藍色獻力就加一。）

- 如果在塔薩的先知觸發式異能結算時，你的藍色獻力為零，則你不能檢視或移動你牌庫中的牌張。如果此時你的牌庫中沒有牌，則你贏得這盤遊戲。

渴求真知

{二}{藍}

瞬間

抽三張牌。然後除非你棄一張結界牌，否則棄兩張牌。

- 你可以決定要棄一張結界牌，或是兩張不論是否為結界的牌。如果你真的想，你可以棄掉兩張結界牌。

悼輓塞連

{一}{藍}

生物～塞連

1/3

閃現

飛行

當悼輓塞連進戰場時，目標由對手操控的生物得-X/-0直到回合結束，X為你的藍色獻力。（由你操控之永久物的魔法力費用當中每含有一個{藍}，你的藍色獻力就加一。）

- X的數值會於觸發式異能結算時決定。數值確定後，就算你的藍色獻力在該回合稍後時段中發生變化，X的數值也不會改變。

疾風暴特律克斯

{三}{藍}{藍}

傳奇生物～元素／巨人

4/5

閃現

飛行

你施放之總魔法力費用等於或大於5的咒語減少{一}來施放，且不能被反擊。

- 要計算咒語的總費用，先從要支付的魔法力費用或替代性費用開始，加上費用增加的數量，然後再減去費用減少的數量（例如特律克斯的異能）。無論施放咒語的總費用為何，該咒語的總魔法力費用都不會改變。
- 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。
- 當特律克斯還是咒語時，其最後一個異能不會對它本身生效。
- 能夠反擊其他咒語的咒語或異能，仍能以由你操控且總魔法力費用5以上的咒語為目標。當這類咒語或異能結算時，你的咒語不會被反擊，但用於反擊的咒語或異能具有的任何其他效應仍會如常生效。

- 如果特律克斯進戰場，且此時堆疊上還有你施放之總魔法力費用為 5 以上的咒語，則儘管你沒有享受到{一}的費用減少，該咒語也不能被反擊。
- 玩家不能試圖去除特律克斯來提高你想要施放之咒語的費用，但可以去除它好讓自己能用咒語或異能來反擊你的咒語。

馭浪屈東
 {三}{藍}
 生物～人魚／魔法師
 3/3
 星彩～每當一個結界在你的操控下進戰場時，馭浪屈東獲得飛行異能直到回合結束。

- 同一個生物上的數個飛行異能不會累計。

疾風拒斥
 {二}{藍}
 瞬間
 對每個由對手操控的咒語或異能而言，除非其操控者支付{四}，否則反擊之。

- 在各類異能中，只有起動式異能和觸發式異能會用到堆疊。起動式異能的格式為「[費用]：[效應]。」觸發式異能會運用「當～」，「每當～」或「在～時」等字眼。此類異能的格式通常為「[觸發條件]，[效應]」。有些關鍵字也屬於起動式異能～它們的規則提示中會包含冒號；有些關鍵字異能也屬於觸發式異能～它們的規則提示中會出現「當～」，「每當～」或「在～時」等字眼。
- 於疾風拒斥結算時，首先由當前輪到回合的對手（如果當前是你的回合，則是依照回合順序接下來輪到的對手）選擇要為哪些咒語和／或異能支付費用，然後支付相應數量的費用。然後其他對手按照回合順序依次比照辦理。然後所有未支付費用的咒語和異能同時被反擊。

黑色

苦痛悔恨
 {一}{黑}
 巫術
 目標對手展示其手牌。你從其手上選擇一張非地牌或從其墳墓場中選擇一張牌。放逐該牌。你失去 1 點生命。

- 如果你是要從其墳墓場選擇牌，則你可以選擇一張地牌。
- 如果你能夠選擇牌，則必須選擇一張並放逐。如果對手手上沒有非地牌，則你必須放逐其墳墓場中的一張牌，反之亦然。

- 在你選擇牌與放逐它之間，沒有玩家能有所行動。
- 如果對手手上沒有非地牌，且其墳墓場中也沒有牌，則你就只失去 1 點生命。

亂調娥菲彌婭

{一}{黑}

傳奇結界生物～哈痞

2/1

飛行

在你的結束步驟開始時，你可以從你的墳墓場放逐一張結界牌。若你如此作，則派出一個 2/2 黑色殭屍衍生生物。

- 在結算娥菲彌婭的觸發式異能時，你不能放逐多張結界牌，好派出多個殭屍衍生生物。
- 你是於娥菲彌婭的觸發式異能結算時，才決定是否要放逐結界（以及放逐哪一張）。如果有人回應娥菲彌婭的觸發式異能而令其死去，則你可以放逐它本身。

鰓鰻形體

{三}{黑}

結界～靈氣

結附於由你操控的生物

當鰓鰻形體進戰場時，目標對手棄兩張牌。

所結附的生物具有繫命異能。

- 如果在鰓鰻形體咒語結算時，此靈氣將要結附的生物已經是不合法目標，則整個咒語都不會結算。它不會進戰場，因此其異能不會觸發。
- 同一個生物上的數個繫命異能不會累計。

荒息牛身妖瞳

{四}{黑}{黑}

生物～野獸

3/2

當荒息牛身妖瞳進戰場時，目標由對手操控的生物得 -X/-X 直到回合結束，X 為你的黑色獻力。（由你操控之永久物的魔法力費用當中每含有一個{黑}，你的黑色獻力就加一。）

- X 的數值會於觸發式異能結算時決定。數值確定後，就算你的黑色獻力在該回合稍後時段中發生變化，X 的數值也不會改變。
-

執持化塵

{黑}

瞬間

將目標牌從墳墓場放逐。如果該牌是生物牌，則你獲得 3 點生命。若否，你抽一張牌。

逸脫～{三}{黑}，從你的墳墓場放逐五張其他牌。

（你可以從你的墳墓場施放此牌，並支付其逸脫費用。）

- 如果在執持化塵試圖結算時，該目標牌已經是不合法目標，則此咒語不會結算。你不會獲得 3 點生命或抽一張牌。
 - 如果所放逐的牌既是生物牌，也具有其他牌張類別（例如結界生物），則你會獲得 3 點生命。你不會同時還抽一張牌。
 - 執持化塵的目標，可以是放逐用來支付其逸脫費用的五張牌之一。在此情況下，該咒語不會結算。
-

拖入冥界

{二}{黑}{黑}

瞬間

此咒語減少 {X} 來施放，X 為你的黑色獻力。*（由你操控之永久物的魔法力費用當中每含有一個{黑}，你的黑色獻力就加一。）*

消滅目標生物。

- 要計算咒語的總費用，先從要支付的魔法力費用或替代性費用開始，加上費用增加的數量，然後再減去費用減少的數量（例如拖入冥界的異能）。無論施放咒語的總費用為何，該咒語的總魔法力費用都不會改變。
 - 拖入冥界的減少費用異能只會減少其費用中的一般魔法力部分。你仍須支付有色魔法力部分。
 - 一旦你宣告施放咒語，則直到該咒語的費用支付完畢，沒有玩家能有所行動。特別一提，對手不能試圖改變拖入冥界費用減少的數量。
-

饕餮滅跡

{三}{黑}

瞬間

放逐目標生物或鵬洛客。檢視你的牌庫頂牌。你可以將該牌置入你的墳墓場。

- 如果在饕餮滅跡試圖結算時，該目標生物或鵬洛客已經是不合法目標，則此咒語不會結算。你不會檢視或移動你的牌庫頂牌。
 - 如果你選擇不將你的牌庫頂牌置入你的墳墓場，則它會留在你的牌庫頂。
-

啟蒙天敵

{五}{黑}

結界生物～惡魔

5/5

飛行

所有對手每有一張手牌，啟蒙天敵便得-1/-1。

在你的維持開始時，每位玩家各棄一張牌。

- 啟蒙天敵所具有之修正力量與防禦力的異能只有當其在戰場上時才會生效。
- 如果有咒語或異能會令對手抽一張或數張牌，則需等到該咒語或異能完成結算之後，再判斷啟蒙天敵是否會因防禦力為 0 而死去。如果該咒語或異能同時也會令牌張移離該玩家手牌，則啟蒙天敵可能會短暫地是個 0/0 生物，但不會死去。
- 於最後一個異能結算時，首先由你選擇一張手牌（但不需展示），然後其他每位玩家按回合順序依次比照辦理。然後所有玩家同時棄掉所選的牌。
- 如果有玩家無法棄牌，則略過該玩家，其他每位玩家各棄一張牌。

冥黯厄睿柏斯

{三}{黑}

傳奇結界生物～神

5/6

不滅

只要你的黑色獻力小於五，厄睿柏斯便不是生物。

每當另一個由你操控的生物死去時，你可以支付 2 點生命。若你如此作，則抽一張牌。

{一}{黑}，犧牲另一個生物：目標生物得-2/-1 直到回合結束。

- 在結算厄睿柏斯的觸發式異能時，你不能支付多於 2 點生命，好抽多張牌。
- 如果一個或數個由你操控的生物與厄睿柏斯同時死去，則每有一個此類生物，厄睿柏斯的異能便觸發一次。
- 厄睿柏斯的最後一個異能之目標，可以是你犧牲用來支付其費用的生物。在此情況下，該異能不會結算，但厄睿柏斯的觸發式異能會觸發。

厄睿柏斯的干預

{X}{黑}

瞬間

選擇一項～

- 目標生物得-X/-X 直到回合結束。你獲得 X 點生命。

- 將至多兩倍於 X 數量的目標牌從墳墓場放逐。

- 如果你選擇了第一個模式，且當厄睿柏斯的干預試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則該咒語不會結算。你不會獲得 X 點生命。

破墳拉彌亞
{四}{黑}
結界生物～蛇／拉彌亞
4/4
繫命

當破墳拉彌亞進戰場時，從你的牌庫中搜尋一張牌，
將它置入你的墳墓場，然後將你的牌庫洗牌。
你從你墳墓場施放的咒語減少{一}來施放。

- 破墳拉彌亞最後一個異能不會讓你能夠從你的墳墓場施放牌。你需要其他效應來允許你如此作，例如逸脫此關鍵字異能。

安福陵的暗賈
{三}{黑}{黑}
生物～殭屍
2/4

當安福陵的暗賈進戰場時，每位對手各失去 X 點生命，X 為你的黑色獻力。你獲得若干生命，其數量等同於以此法失去的生命總和。（由你操控之永久物的魔法力費用當中每含有一個{黑}，你的黑色獻力就加一。）

- 你所獲得的生命之數量，是失去的生命數量總和，並非就直接是 X 的數值。
- 在雙頭巨人遊戲中，每個對手隊伍會失去兩倍於 X 的生命。

憤恨幻靈
{黑}
結界生物～精靈
1/2
繫命

每當一個受有靈氣的生物死去時，其上結附的靈氣中
每有一個由你操控者，你便抽一張牌。

- 如果憤恨幻靈與一個或數個受有靈氣的生物同時死去，則每有一個此類生物，憤恨幻靈的異能便觸發一次。如果憤恨幻靈其上結附有靈氣，則「此類生物」也包括它自己。
 - 如果由你操控的靈氣與它所結附的生物同時被消滅，則在判斷憤恨幻靈的異能是否觸發、決定你要抽幾張牌時，會將該靈氣計算在內。
-

定數難逃
{二}{黑}
結界～靈氣
結附於生物
所結附的生物具有「在你的維持開始時，犧牲一個生物。」

- 由於定數難逃是讓所結附的生物獲得異能，因此該觸發式異能會在所結附生物之操控者的維持開始時觸發，且是由該玩家選擇要犧牲的生物。對方可能會捨不得馬上犧牲被結附的生物，但該生物總歸難逃被犧牲的厄運。
- 雖然玩家可以在定數難逃所給予的觸發式異能結算前有所行動，但來到該玩家的回合後，就沒人能夠在該回合的維持開始之前有所行動，好阻止異能觸發。

念亡冥靈
{一}{黑}
結界生物～寧芙
1/3
{一}，犧牲一個生物：每位對手各失去 1 點生命且你獲得 1 點生命。

- 你可以犧牲念亡冥靈來支付其本身異能的費用。
- 無論有多少位對手失去生命，你都只會獲得 1 點生命。
- 在雙頭巨人遊戲中，每個對手隊伍會失去 2 點生命，且你獲得 1 點生命。

奴僕復生
{二}{黑}
結界～靈氣
閃現
結附於生物
當所結附的生物死去時，將該生物牌在你的操控下移回戰場。

- 如果奴僕復生結附的是衍生生物，則當該生物死去時，它不會返回戰場。請明智選擇你的奴僕。
 - 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，則你因奴僕復生而操控的生物會被放逐。
-

夢魘牧者
{二}{黑}{黑}
結界生物～惡魔
4/4

飛行
每當另一個由你操控且非衍生物的生物死去時，你可以將它放逐。若你如此作，則派出一個衍生物，此衍生物為該生物的複製品，但它是 1/1，且額外具有夢魘此類別。

- 該衍生物所複製的，是該生物死去前最後在戰場時的樣子，而不是被放逐前最後在墳墓場時的樣子。
- 此衍生物只會複製原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、結附有靈氣、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，則該衍生物進戰場時，會是所選的生物複製的樣子。
- 如果所複製之生物的魔法力費用中包含{X}，則 X 視為 0。
- 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。該生物上面任何「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。
- 如果該衍生物所複製的生物具有定義其力量與防禦力的異能（這類生物通常印成*/*或類似情況），則該衍生物不會複製此定義其力量與防禦力的異能。它依舊是 1/1 生物。
- 如果有東西成為了該衍生物的複製品，則所成的複製品也會是 1/1 的夢魘。

芳瑞卡的後裔
{三}{黑}
生物～蛇髮妖
3/4

逸脫～{五}{黑}，從你的墳墓場放逐三張其他牌。
(你可以從你的墳墓場施放此牌，並支付其逸脫費用。)

芳瑞卡的後裔逸脫時上面有兩個+1/+1 指示物。當它以此法進戰場時，每位對手各犧牲一個非蛇髮妖的生物。

- 於其觸發式異能結算時，首先由依照回合順序接下來輪到的對手（如果當前正是某位對手的回合，則為該對手）選擇一個由其操控的生物，然後其他對手按照回合順序依次比照辦理。玩家作選擇時已知道之前其他人的選擇為何。然後所有玩家同時犧牲所選的生物。

墨癸斯的刈魂客
{二}{黑}
結界生物～牛頭怪／祭師
2/3

{二}{黑}，犧牲一個生物：抽一張牌。

- 你可以犧牲墨癸斯的刈魂客來支付其本身異能的費用。

殿堂竊賊

{一}{黑}

生物～人類／浪客

2/2

殿堂竊賊不能被結界生物或受有靈氣的生物阻擋。

- 一旦已有某個生物阻擋了殿堂竊賊，再讓前者受靈氣結附（或在某些罕見狀況下，令它成為結界生物）也不會讓殿堂竊賊成為未受阻擋。

變節祝福

{二}{黑}

結界

當變節祝福進戰場時，抽三張牌。

每當你施放咒語時，你失去 1 點生命。

當變節祝福成為咒語或異能的目標時，將它犧牲。

- 於「當玩家施放咒語」時觸發的異能，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。
- 如果你施放了一個以變節祝福為目標的咒語，則你可以選擇是要先將它犧牲，還是先失去 1 點生命。就算你選擇先犧牲靈氣，也依舊要失去 1 點生命。

提瑪瑞召亡錄

{二}{黑}

結界～傳紀

（於此傳紀進戰場時及於你抽牌步驟後，加一個學問指示物。到 III 後犧牲之。）

I, II — 將你牌庫頂的三張牌置入你的墳墓場。然後你可以從你的墳墓場放逐一張生物或結界牌。若你如此作，則派出一個 2/2 黑色殭屍衍生生物。

III — 你獲得 X 點生命且占卜 X，X 為由你操控的殭屍數量。

- 你以前兩個章節異能放逐的牌，可以是你剛置入墳墓場的牌其中之一。
 - 在結算前兩個章節異能時，你不能放逐多張牌，好得到多個殭屍。
 - 如果在結算第三個章節異能過程時，X 的數值大於你牌庫中牌的數量，則你檢視你的整個牌庫，並將其任意順序放回。你依舊會得到等同於 X 全部數值的生命。
-

死神擢拔的提瑪瑞

{黑}{黑}

傳奇結界生物～半神

2/*

提瑪瑞的防禦力等同於你的黑色獻力。（由你操控之永久物的魔法力費用當中每含有一個{黑}，你的黑色獻力就加一。）

{一}{黑}：將至多兩張目標牌從墳墓場放逐。每以此法放逐一張生物牌，你便獲得 1 點生命。

- 設定提瑪瑞防禦力的異能會在所有區域生效，而不是只在戰場上。
- 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此提瑪瑞受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中你的黑色獻力變少而變成致命傷害。

地底幻夢

{黑}{黑}{黑}

結界

每當任一對手抽一張牌時，地底幻夢對該玩家造成 1 點傷害。

- 如果有咒語或異能讓你將牌置於你手上，且用詞不包括「抽」，則它便不算是你抽的牌。

紅色

阿喀洛斯戰記

{三}{紅}

結界～傳紀

（於此傳紀進戰場時及於你抽牌步驟後，加一個學問指示物。到 III 後犧牲之。）

I — 於阿喀洛斯戰記仍在戰場上的時段內，獲得目標生物的操控權。

II — 直到你的下一個回合，由對手操控的生物每次戰鬥若能攻擊，則必須攻擊。

III — 每個已橫置的生物各對本身造成等同於其力量的傷害。

- 如果阿喀洛斯戰記在其第一個異能結算前便已離開戰場，則你根本不會獲得該生物的操控權。
- 如果某生物因故無法攻擊（例如已橫置，或者當回合才受該玩家操控），則它便不用攻擊。如果要支付費用才能讓其攻擊，則這並不會強迫該玩家必須支付該費用，所以這種情況下，該生物也不至於必須要攻擊。
- 由於玩家是在傳紀最後一個異能結算完之後才將其犧牲，因此在結算阿喀洛斯戰記的最後一個異能過程中，你因其第一個異能而獲得操控權的生物依舊受你操控。

- 如果你因阿喀洛斯戰記的第一個異能而獲得操控權的生物具有會在「當你犧牲阿喀洛斯戰記」時觸發的異能，則由此觸發的異能也由你操控。如果該生物具有的是「當阿喀洛斯戰記『從任何區域』置入墳墓場」時觸發的異能，則是在該生物原操控者重新獲得其操控權後，才去檢查該異能是否會觸發。

熔鍛錘煉的阿那克斯

{一}{紅}{紅}

傳奇結界生物～半神

*3

阿那克斯的力量等同於你的紅色獻力。（由你操控之永久物的魔法力費用當中每含有一個{紅}，你的紅色獻力就加一。）

每當阿那克斯或另一個由你操控且非衍生物的生物死去時，派出一個 1/1 紅色羊蹄人衍生物，且具有「此生物不能進行阻擋。」若該生物的力量等於或大於 4，則改為派出兩個此類衍生物。

- 設定阿那克斯力量之異能會在所有區域生效，而不是只在戰場上。
- 如果阿那克斯與另一個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，阿那克斯的異能便會觸發一次。
- 在判斷是否會派出兩個衍生物時，是藉由檢查死去的生物進入墳墓場前所具有的力量來決定。
- 如果你派出了一個為阿那克斯複製品的衍生物，則它的最後一個異能會在它死去時觸發。

蠍獅外貌

{二}{紅}

結界～靈氣

閃現

結附於生物

當蠍獅外貌進戰場時，所結附的生物獲得先攻異能直到回合結束。

所結附的生物得+2/+0。

- 如果蠍獅外貌在其進戰場觸發式異能結算前就已離開戰場，則在它離開戰場前最後結附的生物會獲得先攻異能直到回合結束。
-

鮮血求索客

{一}{紅}

生物～羊蹄人／狂戰士

1/1

每當你犧牲一個永久物時，在鮮血求索客上放置一個 +1/+1 指示物。

{一}{紅}，{橫置}，犧牲一個生物或結界：鮮血求索客對目標生物造成 1 點傷害。該生物本回合不能進行阻擋。

- 鮮血求索客的第一個異能為觸發式異能，不是起動式異能。此異能不能讓你在想犧牲永久物時就犧牲；你需要利用其他方式來犧牲永久物，例如它的第二個異能。
- 如果你是在支付咒語或異能之費用的過程中犧牲永久物，則鮮血求索客的第一個異能會比該咒語或異能先一步結算。
- 你可以犧牲鮮血求索客來支付其本身最後一個異能的費用。
- 如果在鮮血求索客的最後一個異能試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此異能不會結算。該生物仍能如常進行阻擋。如果該目標依然合法，但未受到傷害（最有可能的原因是該傷害被防止性效應所防止），則它本回合依然不能進行阻擋。

塑夢祭師

{五}{紅}

結界生物～牛頭怪／祭師

5/4

在你的結束步驟開始時，你可以支付 {二}{紅} 並犧牲一個非地永久物。若你如此作，則從你的牌庫頂開始展示牌，直到展示出一張非地永久物牌為止。將該牌放進戰場，並將其餘的牌以隨機順序置於你的牌庫底。

- 你可以犧牲塑夢祭師來支付其自身觸發式異能的費用。
- 在結算塑夢祭師的異能時，你不能多次支付 {二}{紅} 或犧牲多個永久物。
- 你也不能只支付 {二}{紅} 而不犧牲非地永久物，反之亦然。費用只有「全付」和「不付」兩種選項。
- 如果你的牌庫中已不剩非地牌，則你就只是隨機化你的牌庫，然後繼續遊戲。

宿命終結

{二}{紅}

瞬間

宿命終結對任意一個目標造成 3 點傷害。占卜 1。

- 如果在宿命終結試圖結算時，所選的目標已經是不合法目標，則此咒語不會結算。你不會占卜 1。
-

終命火光

{二}{紅}

瞬間

犧牲一個生物或結界，以作為施放此咒語的額外費用。

終命火光對目標生物造成 5 點傷害。

- 施放終命火光時，你必須犧牲正好一個生物或結界。你無法不犧牲永久物就施放此咒語，且你也不能犧牲一個以上的永久物。
- 就算你犧牲的是結界生物，終命火光也不會有額外效應。

困惑的獨眼巨人

{三}{紅}

生物～獨眼巨人

4/4

延勢

每當兩個或更多由對手操控的生物攻擊時，困惑的獨眼巨人本次戰鬥中不能進行阻擋。

- 一旦對手已利用兩個或更多生物攻擊，困惑的獨眼巨人便無法進行阻擋，就算在其觸發式異能結算前其他生物都已離開戰場，只剩下一個攻擊生物也是如此。
- 在採用隊友共享回合玩法的遊戲中（例如雙頭巨人遊戲），如果兩位或更多玩家各自只利用一個生物攻擊，困惑的獨眼巨人的異能也會觸發。

怒火昂揚

{二}{紅}

結界

在你的結束步驟開始時，若你操控力量等於或大於 4 的生物，則放逐你的牌庫頂牌。你可以使用該牌，直到你以怒火昂揚放逐另一張牌為止。

- 如果你在自己的結束步驟開始時，並未操控力量等於或大於 4 的生物，則怒火昂揚的異能不會觸發。如果你於該異能結算時未操控符合條件的生物，則該異能沒有效果。不過你這兩個時點所操控之符合條件的生物不必是同一個生物。
 - 只要你操控有力量等於或大於 4 的生物，怒火昂揚的異能便會讓你放逐牌，但無論你操控多少個前述生物，都只會放逐一張牌。
 - 怒火昂揚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。
 - 施放被放逐的牌會導致其離開放逐區。你無法多次施放它。
 - 如果怒火昂揚在你施放最近一張被放逐的牌之前就已離開戰場，則你能在該牌持續被放逐的時段內施放它。
-

悲劇臨頭

{二}{紅}

結界～靈氣

結附於生物

所結附的生物得+3/+3，且每次戰鬥若能攻擊，則必須攻擊。

當所結附的生物死去時，悲劇臨頭對該生物的操控者造成 3 點傷害。

- 如果所結附的生物因故無法攻擊（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，則這並不會強迫該玩家必須支付該費用，所以這種情況下，該生物也不至於必須要攻擊。

焰相先知

{一}{紅}

生物～人類／祭師

2/2

{一}{紅}：焰相先知得+1/+0 直到回合結束。

如果本回合中曾受到焰相先知傷害的生物將死去，則改為將它放逐。

- 如果某個曾受到焰相先知傷害的生物將與焰相先知同時死去，則前者生物會改為被放逐。
- 如果某個曾受到焰相先知傷害的生物將會在焰相先知已離開戰場之後再死去，則前者生物會死去，不會改為被放逐。

伊洛安斯的祝福

{三}{紅}

結界～靈氣

結附於由你操控的生物

當伊洛安斯的祝福進戰場時，它向目標由對手操控的生物或鵬洛客造成 4 點傷害。

所結附的生物得+1/+1。

- 如果在伊洛安斯的祝福咒語結算時，此靈氣將要結附的生物已經是不合法目標，則整個咒語都不會結算。它不會進戰場，因此其異能不會觸發。
-

阿戈納司境蠻牛

{三}{紅}{紅}

生物～牛

4/2

當阿戈納司境蠻牛進戰場時，棄掉你的手牌，然後抽三張牌。

逸脫～{紅}{紅}，從你的墳墓場放逐八張其他牌。

（你可以從你的墳墓場施放此牌，並支付其逸脫費用。）

阿戈納司境蠻牛逸脫時上面有一個+1/+1 指示物。

- 就算你沒有棄牌，也依然會抽三張牌。

背叛徵兆

{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。

它獲得敏捷異能直到回合結束。占卜 1。

- 你可以指定任何生物當成背叛徵兆之目標，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。
- 如果在背叛徵兆試圖結算時，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。

普羅烽斯的干預

{X}{紅}

巫術

選擇一項～

• 派出一個 X/1 紅色，具踐踏與敏捷異能的元素衍生生物。在下一個結束步驟開始時，將它犧牲。

• 普羅烽斯的干預對目標生物或鵬洛客造成兩倍於 X 數量的傷害。

- 普羅烽斯的干預之第二個模式是令它對該目標造成一次「兩倍於 X」數量的傷害，而不是令其先後兩次造成 X 點傷害。

斯科福司迷宮護衛

{三}{紅}

生物～牛頭怪／戰士

3/4

{一}：斯科福司迷宮護衛得+1/-1 直到回合結束。

每當另一個生物成為由你操控、且名稱為斯科福司迷宮之地之異能目標時，你可以令斯科福司迷宮護衛與該生物互鬥。（它們各向對方造成等同於本身力量的傷害。）

- 於「當生物成為異能的目標」時觸發的異能，會比觸發它的異能先一步結算。就算令其觸發之異能已被反擊，或該生物已不再是合法目標，所觸發的異能也依舊會結算。
- 如果斯科福司迷宮護衛或被斯科福司迷宮指定為目標的生物兩者任一已離開戰場，則另一方既不會造成傷害，也不會受到傷害。

斯科福司戰領
 {四}{紅}
 生物～牛頭怪／戰士
 4/5
 {紅}，犧牲另一個生物或一個結界：直到回合結束，斯科福司戰領得+1/+0 且獲得威懾異能。（它只能被兩個或更多生物阻擋。）

- 同一個生物上的數個威懾異能不會累計。

狂奔騎行客
 {二}{紅}
 生物～羊蹄人
 2/3
 踐踏
 在每次戰鬥開始時，若你操控力量等於或大於 4 的生物，則狂奔騎行客得+1/+1 直到回合結束。

- 只要你操控有力量等於或大於 4 的生物，狂奔騎行客就會因其異能得到加成，但無論你操控多少個前述生物，都只會得+1/+1。
- 一旦狂奔騎行客已因其異能得+1/+1，則就算你在該回合稍後時段不再操控力量等於或大於 4 的生物，它也不會失去此加成。
- 如果你並未在你的戰鬥階段一開始就操控力量等於或大於 4 的生物，則狂奔騎行客的異能不會觸發。如果你於該異能結算時未操控符合條件的生物，則該異能沒有效果。不過你這兩個時點所操控之符合條件的生物不必是同一個生物。

風暴傳令使
 {二}{紅}
 生物～人類／祭師
 3/2
 敏捷
 當風暴傳令使進戰場時，將任意數量的靈氣牌從你的墳墓場移回戰場並結附在由你操控的一個或數個生物上。在你的下一個結束步驟開始時，放逐這些靈氣。若這些靈氣將離開戰場，則改為將它們放逐，而非置入其他區域。

- 返回戰場的靈氣所能結附的生物中包括風暴傳令使本身。

- 如果某靈氣不能結附在由你操控的生物上，則你不能將它移回戰場。
- 只有返回戰場的靈氣才會在你的下一個結束步驟開始時被放逐。你選擇留在墳墓場中的靈氣依舊會留在該處。
- 如果某效應放逐了以此法移回的靈氣，則實際放逐的會是該效應，而非風暴傳令使的效應。如果前述效應將該靈氣移回戰場，則新返回的靈氣不再受風暴傳令使效應影響。

地殼巨人

{二}{紅}{紅}

生物～元素／巨人

3/4

每當地殼巨人攻擊或成為由對手操控之咒語的目標

時，選擇一項～

- 地殼巨人向每位對手各造成 3 點傷害。
 - 放逐你牌庫頂的兩張牌。從中選擇一張。直到你下一個回合的回合結束，你可以使用該牌。
- 於「當生物成為咒語的目標」時觸發的異能，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。
 - 在所觸發的異能結算之後，但在觸發它的咒語結算之前，玩家能夠施放咒語和起動異能。
 - 如果是同一個咒語多次指定地殼巨人為目標，其異能也只會觸發一次。
 - 你是在異能結算的過程中從所放逐的牌中選擇一張留待稍後使用。你不能等到稍後時段再決定。另一張牌會持續被放逐。
 - 地殼巨人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。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。
 - 使用被放逐的牌會導致其離開放逐區。你無法多次使用它。
 - 如果你未使用所選擇之已放逐牌張，則它會與你未選擇的牌一起持續被放逐。

阿那克斯凱旋誌

{二}{紅}

結界～傳紀

（於此傳紀進戰場時及於你抽牌步驟後，加一個學問指示物。到 IV 後犧牲之。）

I, II, III — 直到回合結束，目標生物獲得踐踏異能且得 +X/+0，X 為阿那克斯凱旋誌上的學問指示物數量。

IV — 目標由你操控的生物與至多一個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。）

- 前三個章節異能中 X 的數值，會於各個章節異能結算時決定。數值確定後，就算在該回合稍後時段阿那克斯凱旋誌上的學問指示物數量發生變化，X 的數值也不會改變。
- 如果於最後一個章節異能結算時，其中任一目標已經是不合法目標，則沒有生物會造成或受到傷害。

快意拚搏

{一}{紅}

瞬間

棄一張牌，以作為施放此咒語的額外費用。

抽兩張牌。

- 施放快意拚搏時，你必須棄掉正好一張牌。你無法不棄牌就施放此咒語，且你也不能棄掉一張以上的牌。

冥界裂隙

{一}{紅}

結界

你墳墓場中的每張非地牌都具有逸脫異能。其逸脫費用等同於該牌的魔法力費用加上從你的墳墓場放逐三張其他牌。（你可以從你的墳墓場施放牌，並支付其逸脫費用。）

在結束步驟開始時，犧牲冥界裂隙。

- 如果某牌沒有魔法力費用，則其逸脫費用便是一個無法支付的費用，因此你不能以此費用來施放之。
- 如果你以逸脫異能來施放歷險牌或連體牌，則你先決定要如何施放，然後支付相應費用（歷險、生物或連體牌所選那半邊的費用），外加放逐三張牌。

冥界業火

{一}{紅}

巫術

冥界業火對每個生物和每個鵬洛客各造成 1 點傷害。

如果本回合中曾以此法受到傷害的永久物將死去，則改為將它放逐。

- 鵬洛客和生物不一定要受到冥界業火的致命傷害才會被放逐。這些生物在受到傷害之後，如果本回合中因故將死去，就會改為將之放逐。
-

冥界怒犬

{一}{紅}

生物～元素／獵犬

3/1

冥界怒犬每次戰鬥若能攻擊，則必須攻擊。

逸脫～{三}{紅}，從你的墳墓場放逐三張其他牌。

（你可以從你的墳墓場施放此牌，並支付其逸脫費用。）

冥界怒犬逸脫時上面有一個+1/+1 指示物。

- 如果冥界怒犬因故無法攻擊（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，則這並不會強迫該玩家必須支付該費用，所以這種情況下，該生物也不至於必須要攻擊。

火焰包覆

{三}{紅}

巫術

火焰包覆對至多三個目標生物各造成 1 點傷害。這些生物本回合不能進行阻擋。

- 就算火焰包覆並未對其中的一個或數個生物造成傷害（舉例來說，由於防止性效應），或火焰包覆對其他生物造成傷害（由於轉移效應），此「不能進行阻擋」效應依舊會對每個目標生物生效～且只對這些生物生效。
- 如果在火焰包覆結算前，其中任一個目標生物已經是不合法目標，則它不會受到傷害且可以進行阻擋。其他的目標生物依舊會被影響。

綠色

無盡纏絲阿拉斯塔

{二}{綠}{綠}

傳奇結界生物～蜘蛛

3/5

延勢

每當任一對手施放瞬間或巫術咒語時，派出一個 1/2

綠色，具延勢異能的蜘蛛衍生生物。

- 於「當玩家施放咒語」時觸發的異能，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。
-

鏈網冥蛛

{綠}

生物～蜘蛛

1/2

延勢

當鏈網冥蛛進戰場時，它向目標由對手操控且具飛行異能的生物造成傷害，其數量等同於前者的力量。

逸脫～{三}{綠}{綠}，從你的墳墓場放逐四張其他牌。（你可以從你的墳墓場施放此牌，並支付其逸脫費用。）

鏈網冥蛛逸脫時上面有三個+1/+1 指示物。

- 如果鏈網冥蛛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造成傷害的數量。

編命師

{一}{綠}

結界生物～人類

2/3

由你操控的生物和結界咒語不能被反擊。

{三}{綠}：直到回合結束，目標由你操控的地成為 X/X，具踐踏與敏捷異能的元素生物，X 為由你操控的結界數量。它仍然是地。

- 編命師的第一個異能只會於它在戰場上時生效。當它還是咒語時，它可以如常被反擊。
- 能夠反擊其他咒語的咒語或異能，仍能以「不能被反擊」的咒語為目標。當這類咒語或異能結算時，不能被反擊的咒語不會被反擊，但用於反擊的咒語或異能所具有的任何其他效應仍會如常生效。
- X 的數值會於編命師的起動式異能結算時決定。數值確定後，就算由你操控的結界數量在該回合稍後時段發生變化，該生物的基礎力量與防禦力也不會改變。
- 如果你在一個回合中多次起動編命師的異能，則 X 的值可能每次都不同。如果你多次指定同一個地為目標，則會是最近一次結算的效應（即最近一次的 X 數值）生效。
- 編命師的起動式異能不會重置成為生物的地。
- 如果在編命師的起動式異能結算時，你未操控任何結界，則該地會成為 0/0 生物；要是沒有其他效應來提升它的防禦力，它就會在下次檢查狀態動作時進入其擁有者的墳墓場。

依呂夏林地樹靈

{二}{綠}

結界生物～寧芙

2/4

你在自己的每個回合中可以額外使用一個地。

由你操控的地均額外具有所有基本地類別。

- 依呂夏林地樹靈的第一個異能可以累計（例如你操控多個的時候）。此異能也會與其他讓你額外使用地的效應累加，例如逃往幻野。
- 由你操控的地會具有以下的地類別：平原，海島，沼澤，山脈，樹林。它們也會具有每個基本地類別所固有的魔法力異能（舉例來說，樹林有「{橫置}：加{綠}」）。它們依舊保有其他的副類別與異能。
- 讓地獲得額外的基本地類別，並不會改變其名稱，也不會改變它是否為傳奇或基本。

第一屆伊洛安斯競技會

{二}{綠}

結界～傳紀

（於此傳紀進戰場時及於你抽牌步驟後，加一個學問指示物。到IV 後犧牲之。）

I — 派出一個 1/1 白色人類／士兵衍生物。

II — 在目標由你操控的生物上放置三個+1/+1 指示物。

III — 如果你操控力量等於或大於 4 的生物，則抽兩張牌。

IV — 派出一個黃金衍生物。

- 黃金衍生物是具有「犧牲此神器：加一點任意顏色的魔法力」的無色黃金衍生神器。

多頭龍式生長

{二}{綠}

結界～靈氣

結附於生物

當多頭龍式生長進戰場時，在所結附的生物上放置一個+1/+1 指示物。

在你的維持開始時，將所結附的生物上之+1/+1 指示物數量加倍。

- 如果多頭龍式生長在其進戰場觸發式異能結算前就已離開戰場，則在它離開戰場前最後結附的生物會得到+1/+1 指示物。
- 將生物上面的+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。

許拉茲塔斥候

{二}{綠}

生物～人類／斥候

3/3

當許拉茲塔斥候進戰場時，重置目標生物。

- 如果戰場上沒有你想要重置的生物，許拉茲塔斥候的異能也能夠指定未橫置的生物為目標，包括許拉茲塔斥候本身。

依呂夏女像柱

{一}{綠}

生物～植物

1/1

{橫置}：加一點任意顏色的魔法力。如果你操控力量等於或大於 4 的生物，則改為加兩點任意顏色的單色魔法力。

- 依呂夏女像柱的起動式異能屬於魔法力異能。它不用到堆疊，且不能被回應。

引致敬畏

{三}{綠}

瞬間

防止本回合中將造成的所有戰鬥傷害，但結界生物或受有靈氣的生物造成的戰鬥傷害除外。占卜 2。

- 你是在引致敬畏結算的過程中占卜 2，而不是在實際防止傷害後才占卜。
- 由於引致敬畏不會改變生物特徵，因此始終會在將要造成傷害那一刻檢查某生物是否受有靈氣或同時也是結界，來判斷是否應防止該生物所造成的戰鬥傷害。

克洛緹絲的構想

{五}{綠}

巫術

由你操控的生物得+X/+X 直到回合結束，X 為你的綠色獻力。（由你操控之永久物的魔法力費用當中每含有一個{綠}，你的綠色獻力就加一。）

- X 的數值會於克洛緹絲的構想結算時決定。數值確定後，就算你的綠色獻力在該回合稍後時段中發生變化，X 的數值也不會改變。
- 克洛緹絲的構想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+X/+X。

狼身斗篷

{三}{綠}

結界～靈氣

結附於生物

所結附的生物得+4/+4。

當狼身斗篷從戰場進入墳墓場時，派出兩個 2/2 綠色的狼衍生生物。

- 如果在狼身斗篷咒語結算前，此靈氣將要結附的生物已經是不合法目標，則整個咒語都不會結算。它會從堆疊進入你的墳墓場（而非戰場），因此其異能不會觸發。

奈西安野豬

{三}{綠}{綠}

生物～野豬

10/6

所有能夠阻擋奈西安野豬的生物皆須阻擋之。

每當奈西安野豬被一個生物阻擋時，該生物的操控者抽一張牌。

- 如果某生物因故無法阻擋奈西安野豬（例如已橫置），則它便不能進行阻擋。如果要支付費用才能讓某生物阻擋奈西安野豬，則這並不會強迫該玩家必須支付該費用，所以這種情況下，該生物也不至於必須要阻擋。該生物可以阻擋其他生物，或選擇完全不進行阻擋。
- 如果某個生物受到多個要求，必須去阻擋兩個或更多不同的生物，則由其操控者選擇要讓該生物去阻擋哪一個。
- 每有一個生物阻擋奈西安野豬，其第二個異能便會觸發一次。
- 奈西安野豬的第二個異能會在造成戰鬥傷害之前結算，且在此異能結算之後，實際造成戰鬥傷害之前，玩家仍有優先權來施放咒語（例如防禦玩家剛抽到的牌）。

奈西安角蟲

{一}{綠}

生物～昆蟲

2/2

在你回合的戰鬥開始時，若你操控另一個力量等於或大於 4 的生物，則在奈西安角蟲上放置一個+1/+1 指示物。

- 如果你並未在你的戰鬥階段一開始就操控力量等於或大於 4 的生物，則奈西安角蟲的異能不會觸發。如果你於該異能結算時未操控符合條件的生物，則該異能沒有效果。不過你這兩個時點所操控之符合條件的生物不必是同一個生物。
- 只要你操控有力量等於或大於 4 的生物，奈西安角蟲都會得到+1/+1 指示物，但無論你操控多少個前述生物，都只會得到一個指示物。

銳目倪勒姬

{三}{綠}

傳奇結界生物～神

5/6

不滅

只要你的綠色獻力小於五，倪勒姬便不是生物。

你施放的生物咒語減少{一}來施放。

{二}{綠}：展示你的牌庫頂牌。如果該牌是生物牌，則將它置於你手上。若否，你可以將它置入你的墳墓場。

- 如果你選擇不將所展示的非生物牌置入你的墳墓場，則它會留在你的牌庫頂。

倪勒婭的獵師

{三}{綠}

生物～半人馬／祭師

4/3

當倪勒婭的獵師進戰場時，目標由你操控的生物得 +X/+0 直到回合結束，X 為你的綠色獻力。（由你操控之永久物的魔法力費用當中每含有一個{綠}，你的綠色獻力就加一。）

- X 的數值會於觸發式異能結算時決定。數值確定後，就算你的綠色獻力在該回合稍後時段中發生變化，X 的數值也不會改變。

倪勒婭的干預

{X}{綠}{綠}

巫術

選擇一項～

- 從你的牌庫中搜尋至多 X 張地牌，展示這些牌，將它們置於你手上，然後將你的牌庫洗牌。
- 倪勒婭的干預對每個具有飛行異能的生物各造成兩倍於 X 數量的傷害。

- 倪勒婭的干預之第二個模式是令它對每個具有飛行異能的生物各造成一次「兩倍於 X」數量的傷害，而不是令其先後兩次造成 X 點傷害。

尼茲傳令使

{二}{綠}

結界生物～半人馬／祭師

2/3

在你回合的戰鬥開始時，直到回合結束，目標由你操控之結界生物或受有靈氣的生物得 +1/+1 且獲得踐踏異能。

- 一旦尼茲傳令使的異能結算，則就算該生物在該回合稍後時段不再受靈氣結附（或是在某些罕見狀況中，失去結界此類別），它也會繼續得 +1/+1 且具有踐踏異能。

天華先人

{四}{綠}{綠}{綠}

結界生物～元素

5/5

踐踏

如果你橫置某永久物以產生魔法力，則改為它產生三倍的該類魔法力。

- 你只有起動某永久物上費用中具有{橫置}符號之魔法力異能，才算是「橫置永久物以產生魔法力」。魔法力異能之效應會產生魔法力。
- 如果有異能會在「每當你橫置某東西以產生魔法力」時觸發，且會產生魔法力，則該觸發式魔法力異能不會受天華先人影響。
- 天華先人本身不產生任何魔法力。而只是令你橫置以產生魔法力的永久物能產生更多魔法力。如果該永久物的魔法力異能對其所產生的魔法力附有限制條件或額外效應，則它以此法產生的所有魔法力都附有類似但書。
- 多個天華先人的效應可以累加。舉例來說，如果你戰場上有兩個天華先人，則你會得到九倍於原有數量的該類魔法力。

斐力茲族好鬥者

{四}{綠}{綠}

生物～半人馬／戰士

4/4

當斐力茲族好鬥者進戰場時，它與至多一個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。）

- 如果當斐力茲族好鬥者的異能試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此異能不會結算。如果斐力茲族好鬥者已不在戰場上，則該目標生物既不會造成傷害，也不會受到傷害。

不懈追擊

{二}{綠}

巫術

展示你牌庫頂的四張牌。你可以將其中的一張生物牌和／或一張地牌置於你手上。將其餘的牌置入你的墳墓場。

- 結算不懈追擊時，可能產生下列四種結果之一：你未將任何牌置於你手上；你將一張生物牌置於你手上；你將一張地牌置於你手上；或你將一張生物牌和一張地牌置於你手上。

獵神召喚的瑞娜塔

{二}{綠}{綠}

傳奇結界生物～半神

*/3

瑞娜塔的力量等同於你的綠色獻力。（由你操控之永久物的魔法力費用當中每含有一個{綠}，你的綠色獻力就加一。）

由你操控的其他生物進戰場時上面額外有一個+1/+1指示物。

- 設定瑞娜塔力量的異能會在所有區域生效，而不是只在戰場上。

- 如果某個由你操控的生物正常進戰場時上面沒有+1/+1 指示物，則瑞娜塔的第二個異能會令其進戰場時上面有一個+1/+1 指示物。
- 與瑞娜塔同時進戰場的生物不會額外獲得+1/+1 指示物。

瑟特薩鬥士

{二}{綠}

生物～人類／戰士

1/3

星彩～每當一個結界在你的操控下進戰場時，在瑟特薩鬥士上放置一個+1/+1 指示物且抽一張牌。

- 如果瑟特薩鬥士在其異能觸發後就離開了戰場，則儘管你已不能在瑟特薩鬥士上放置+1/+1 指示物，你依舊能抽一張牌。

瑟特薩式訓練

{一}{綠}

結界～靈氣

結附於由你操控的生物

當瑟特薩式訓練進戰場時，抽一張牌。

所結附的生物得+1/+0 且具有踐踏異能。

- 如果在瑟特薩式訓練結算時，此靈氣將要結附的生物已經是不合法目標，則整個咒語都不會結算。它不會進戰場，因此其異能不會觸發。

斯科拉林舞者

{一}{綠}

結界生物～羊蹄人／德魯伊

2/2

每當一張地牌從任何區域置入你的墳墓場時，你獲得1 點生命。

{二}{綠}：將你的牌庫頂牌置入你的墳墓場。

- 由於斯科拉林舞者的異能是在當地牌「從任何區域」置入你的墳墓場時觸發，因此斯科拉林舞者必須在地牌進到該處之後那一刻在戰場上，其異能才會觸發。這就是說，如果斯科拉林舞者與一個由你操控的地同時死去，則其異能不會觸發。
-

戰茨祝福

{一}{綠}

結界～靈氣

結附於由你操控的生物

當戰茨祝福進戰場時，所結附的生物與至多一個目標

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。）

所結附的生物得+0/+2。

- 如果當戰茨祝福的觸發式異能試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此異能不會結算。如果所結附的生物已不在戰場上，則該目標生物既不會造成傷害，也不會受到傷害。
 - 如果戰茨祝福在其進戰場觸發式異能結算前就已離開戰場，則會由在它離開戰場前最後結附的生物進行互鬥。
-

多色

折磨侍僧

{二}{黑}{綠}

生物～人類／僧侶

2/3

當折磨侍僧進戰場時，將你牌庫頂的兩張牌置入你的墳墓場，然後你可以將一張永久物牌從你的墳墓場移回你手上。

- 永久物牌包括神器、生物、結界、地以及鵬洛客牌。
 - 你以折磨侍僧之異能移回的生物牌，可以是你剛利用此異能置入你墳墓場中的牌。這是由於該異能並未指定你要移回的牌為目標。
-

未知誘惑

{三}{黑}{紅}

巫術

展示你牌庫頂的六張牌。任一對手放逐其中的一張非地牌，然後你將其餘的牌置於你手上。該對手可以施放所放逐的牌，且不需支付其魔法力費用。

- 如果這六張所展示的牌全部都是地牌，則對手不能放逐任何牌。你將這六張牌全部置於你手上。
- 如果對手想要施放該牌，則他要在未知誘惑結算的中途施放之。他不能等到稍後時段再施放。以此法施放的牌不會受到牌張類別的施放時機限制。
- 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（例如快意拚搏），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。

夢魘繆司安梭苛

{三}{藍}{黑}

傳奇鵬洛客～安梭苛

5

+1：派出一個 2/3，藍黑雙色的夢魘衍生生物，且具有「每當此生物攻擊或阻擋時，每位對手各放逐其牌庫頂的兩張牌。」

-3：將目標非地永久物移回其擁有者手上，然後該玩家從他手上放逐一張牌。

-7：你可以從放逐區施放至多三張由對手擁有且牌面朝上的牌，且不需支付其魔法力費用。

- 除有明確說明者外，所有放逐牌的效應均是將其面朝上地放逐。
- 在結算安梭苛第二個異能的過程中，玩家所放逐的牌可以是剛移回其擁有者手上的那一張。
- 如果安梭苛第二個異能將一個衍生物移回其擁有者手上，則該玩家不能從其手上放逐該衍生物。如果他手牌，就必須從其手上放逐一張牌。
- 在結算安梭苛最後一個異能的過程中，你可以施放在放逐區中任何由對手擁有且牌面朝上的牌，而不僅限於以安梭苛第二個異能或安梭苛的夢魘衍生生物所放逐者。
- 如果你想要施放被放逐的牌，則你是在安梭苛最後一個異能結算的中途一併施放之。你不能等到稍後時段再施放。以此法施放的牌不會受到牌張類別的施放時機限制。
- 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（例如快意拚搏），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。
- 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。如果你離開了遊戲，則你所有因安梭苛最後一個異能而操控的咒語和／或永久物都會被放逐。

虛實先知阿提理斯

{二}{藍}{黑}

傳奇生物～人類／參謀

3/2

威懾

當虛實先知阿提理斯進戰場時，目標對手檢視你牌庫頂的三張牌，並分成牌面朝下與牌面朝上各一堆。將其中一堆置於你手上，另一堆則置入你的墳墓場。

- 你只選擇一位目標對手，並由其來檢視你牌庫頂的三張牌並將它們分堆。其他玩家不能檢視，但可以在不知道這些是什麼牌的情況下嘗試提供建議。實際檢視牌張的玩家可以將所看到的牌張告訴其他人，當然這可以是真話，可以是假話，也可以半真不假～自己來當虛實先知。
- 如果你將牌面朝下的那一堆置於你手上，你也不需要展示這些牌。
- 該對手可以將這些牌分成一堆三張牌和一堆零張牌。他可以把三張牌分到牌面朝上那一堆，也可以把三張牌分到牌面朝下的那一堆。雖然有時對手會顯得很友善，但不要忘記阿提理斯侍奉的是哪位神明。

銅皮獅
{綠}{白}
生物～貓
3/3

{綠}{白}：銅皮獅獲得不滅異能直到回合結束。
當銅皮獅死去時，將它移回戰場。它是靈氣結界，且具有「結附於由你操控的生物」與「{綠}{白}：所結附的生物獲得不滅異能直到回合結束」，並失去所有其他異能。

- 如果你操控但不擁有銅皮獅，則它死去時會由你將它移回戰場，而不是由其擁有者。它會結附在由你操控的生物上。
- 你是於銅皮獅返回戰場時，選擇一個由你操控的生物讓銅皮獅來結附。如果此時沒有它可以合法結附的東西，則它會留在其擁有者的墳墓場。
- 對於銅皮獅的複製品而言，如果該複製品是衍生物，則它不會從其擁有者的墳墓場返回。
- 如果該複製品是非衍生物的永久物，則它會從其擁有者的墳墓場返回，此時它是靈氣、具有銅皮獅異能所賦予的兩個異能，且沒有原本的異能。若它具有任何進戰場替代性效應，則這些效應都不會生效。該靈氣仍具有其原本所具有的名稱、顏色和超類別。

命運之手凱利斯
{二}{綠}{白}
傳奇鵬洛客～凱利斯
4

+1：檢視你牌庫頂的四張牌。你可以展示其中的一張結界牌，並將該牌置於你手上。將其餘的牌以隨機順序置於你的牌庫底。
-3：放逐目標不由你操控的生物或結界，直到目標由你操控的結界離開戰場為止。
-7：將所有結界牌從你的墳墓場移回戰場。

- 如果在凱利斯第二個異能結算前，該目標由你操控的結界就已經離開戰場或成為不合法目標，則該目標不由你操控的永久物也不會被放逐。
- 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。武器則會被卸裝並留在戰場上。所放逐永久物上的任何指示物將會消失。當該牌移回戰場之時，它會是一個全新物件，與先前所放逐的牌毫無關聯。

- 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。
- 如果靈氣未經施放便進入戰場，則會由將要成為其操控者的玩家於該靈氣返回戰場時選擇它要結附的東西。以此法放進戰場的靈氣並未以任何東西為目標（舉例來說，所以它能結附於對手具辟邪的永久物），但該靈氣的結附異能會限制它能結附在什麼上面。如果該靈氣無法合法結附在任何東西上，則它會停留在其當前的區域。
- 如果靈氣是與其他結界生物同時被置入戰場，則該靈氣無法結附在一同進戰場的生物上。

奇械巧匠達拉科斯

{一}{藍}{紅}

傳奇生物～人魚／神器師

2/4

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

由你操控且佩帶武具的生物具有飛行與敏捷異能。

- 達拉科斯第一個異能所產生的魔法力不能用來起動不在戰場上之神器牌的起動式異能，也不能用來支付神器之觸發式異能中的費用。
- 「佩帶武具的生物」指上面貼附有一個或數個武具的生物。同時具有武具此副類別的生物不是「佩帶武具的生物」。

吞憶魔

{藍}{黑}

生物～夢魘

2/1

每當一張或數張牌從你的牌庫置入你的墳墓場時，吞憶魔得+1/+1 直到回合結束，且本回合不能被阻擋。

{一}{藍}{黑}：將你的牌庫頂牌置入你的墳墓場。

- 吞憶魔的觸發式異能，是在每次有牌從你的牌庫置入你的墳墓場時就讓其得+1/+1，無論這次是有多少張牌以此法進入墳墓場都不會影響此加成數量。
- 一旦吞憶魔已被阻擋，此時再令其觸發式異能結算（也許是藉由起動其起動式異能）也不會更改或撤銷該次阻擋。

曳夢史芬斯

{二}{白}{白}{藍}{藍}

生物～史芬斯

3/5

飛行，繫命

每當你抽一張牌時，曳夢史芬斯得+1/+0 直到回合結束。

每當曳夢史芬斯攻擊時，抽一張牌。

棄一張牌：曳夢史芬斯獲得辟邪異能直到回合結束。

將之橫置。

- 曳夢史芬斯的第二個觸發式異能會在宣告阻擋者之前結算。通常情況下，這樣會觸發它的第一個觸發式異能，該異能同樣也會在宣告阻擋者之前結算。
- 就算曳夢史芬斯已橫置，你也可以起動它的最後一個異能。它依舊會獲得辟邪異能直到回合結束。

秘態轉生

{二}{綠}{藍}

結界

在你的結束步驟開始時，你可以犧牲另一個結界。若你如此作，則從你的牌庫中搜尋一張生物牌，且此牌之總魔法力費用須等同於所犧牲之結界的總魔法力費用加 1，將該牌放進戰場，然後將你的牌庫洗牌。

- 在結算秘態轉生的觸發式異能時，你無法犧牲多個結界，好得到多個生物。
- 如果戰場上某個結界或牌庫中某張生物牌的魔法力費用包括{X}，則 X 視為 0。

雙神眷恩尤托皮婭

{一}{綠}{藍}

傳奇生物～人類／魔法師

2/2

星彩～每當一個結界在你的操控下進戰場時，在目標生物上放置一個+1/+1 指示物。該生物獲得飛行異能直到回合結束。

- 尤托皮婭的異能可以指定已經具有飛行異能的生物為目標。它仍然會得到一個+1/+1 指示物。同一個生物上的數個飛行異能不會累計。
- 如果某個結界生物在你的操控下進戰場，則尤托皮婭的異能可以指定該生物為目標。
- 尤托皮婭可以指定其本身為其觸發式異能的目標。

不休歡舞伽利婭

{紅}{綠}

傳奇生物～羊蹄人

2/2

敏捷

由你操控的其他羊蹄人得+1/+1 且具有敏捷異能。
每當你以三個或更多生物攻擊時，你可以隨機棄一張牌。若你如此作，則抽兩張牌。

- 如果伽利婭離開戰場，則由你操控的羊蹄人便會失去敏捷異能。如果它們並未在當回合開始時便持續受你操控，且未因故獲得其他敏捷異能，則它們本回合便不能攻擊。如果你已利用它們攻擊，則它們依舊是進行攻擊的生物。
- 一旦你以三個或更多生物攻擊，則你就能選擇是否要棄一張牌，就算在其觸發式異能結算前其他生物都已離開戰場，只剩下一個攻擊生物也是如此。

- 在結算伽利婭的最後一個異能時，你不能棄掉多張牌，好抽多於兩張牌。
- 如果你沒有手牌，你便不能選擇隨機棄一張牌。如果你只有一張手牌，你可以選擇隨機棄一張牌，儘管這樣看起來不是很隨機。

歷戰無傷哈克托斯
{紅}{紅}{白}{白}
傳奇生物～人類／戰士
6/1

歷戰無傷哈克托斯每次戰鬥若能攻擊，則必須攻擊。
於哈克托斯進戰場時，隨機選擇 2，3 或 4。
哈克托斯具有「保護～反所選數字以外的其他總魔法力費用」。

- 如果哈克托斯因故無法攻擊（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使其攻擊，則這並不會強迫你必須支付該費用，所以這種情況下，它也不至於必須要攻擊。
- 哈克托斯的保護異能所保護它「不怕」的特性，是所選數字以外其他所有可能出現的總魔法力費用，而不是未隨機選中那兩個數字的總魔法力費用。
- 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。對於其他任何區域中的牌或永久物而言，如果其魔法力費用包括{X}，則 X 視為 0。
- 並非其他物件之複製品的衍生物總魔法力費用為 0。複製了另一個物件的衍生物，其總魔法力費用與該物件一致。
- 在哈克托斯實際進到戰場前，相關數字就已隨機選定。不存在哈克托斯未獲得相應保護異能，而讓玩家有機會將其指定為目標這樣的時點。
- 如果因故未為哈克托斯的異能作選擇，則它最後一個異能不會讓它獲得保護異能。

命運神克洛緹絲
{一}{紅}{綠}
傳奇結界生物～神
4/5

不滅
只要你的紅綠兩色獻力小於七，克洛緹絲便不是生物。
在你戰鬥前的行動階段開始時，將目標牌從墳墓場放逐。若該牌是地牌，則加{紅}或{綠}。若否，則你獲得 2 點生命且克洛緹絲向每位對手各造成 2 點傷害。

- 你的紅綠兩色獻力，便是由你操控之永久物的魔法力費用中，下列三種魔法力符號之數量總和：紅色、綠色和紅綠雙色。如果有效應要計算你的兩色獻力，則一個同時屬於該兩色的混血魔法力符號只會為此類獻力加一。
- 如果在克洛緹絲最後一個異能試圖結算時，該目標在墳墓場中的牌已經是不合法目標，則該異能不會結算。你不會加魔法力，獲得生命，或是造成傷害。

- 如果你放逐的是一張同時具有其他牌張類別的地（例如神器地），則你會加一點魔法力，但不會獲得生命或造成傷害。
- 如果你放逐的是一張非地牌，則無論會向幾位對手造成傷害，你都只會獲得 2 點生命。
- 在雙頭巨人遊戲中，克洛緹絲最後一個異能會讓對手隊伍失去 4 點生命，且你獲得 2 點生命。

冥饜泰坦克羅刹

{黑}{紅}

傳奇生物～長老／巨人

6/6

當克羅刹進戰場時，除非它已逸脫，否則犧牲之。

每當克羅刹進戰場或攻擊時，每位對手各棄一張牌，

然後每位未以此法棄掉非地牌的對手各失去 3 點生

命。

逸脫～{黑}{黑}{紅}{紅}，從你的墳墓場放逐五張其他牌。（你可以從你的墳墓場施放此牌，並支付其逸脫費用。）

- 如果你沒有施放克羅刹，或是利用逸脫異能以外的其他許可來施放克羅刹，則克羅刹第一個異能就會令你將它犧牲。
- 就算克羅刹沒有逸脫，它的第二個異能也會在它進戰場時觸發。
- 於第二個異能結算時，首先由依照回合順序接下來輪到的對手（如果當前正是某位對手的回合，則為該對手）選擇一張手牌（但不需展示），然後其他對手按照回合順序依次比照辦理。然後所有玩家同時棄掉所選的牌，然後所有符合條件的玩家各失去 3 點生命。
- 如果你棄掉的是地牌或根本沒棄牌，則你失去 3 點生命。

雅睿歐斯獵犬庫諾羅斯

{一}{白}{黑}

傳奇生物～獵犬

3/3

警戒，威懾，繫命

墳墓場中的生物牌不能進戰場。

玩家不能從墳墓場施放咒語。

- 如果有效應允許玩家從墳墓場使用地，則他們仍能如此作。
 - 如果有效應是先將牌從墳墓場放逐，而後再允許玩家施放之，則該玩家可以如此作。該咒語是從放逐區中施放，而非墳墓場。
 - 利用牌張在你墳墓場中的特徵，來確定它是否能進戰場。舉例來說，塑形鋼（在墳墓場中時是張非生物牌）即便複製的是生物也能夠進戰場，而非瑞克西亞蛻變妖（在墳墓場中時是張生物牌）就算複製的是非生物神器也不能進戰場。無論你相應的獻力為何，*塞洛斯：冥途求生*的神生物牌都不能從墳墓場進入戰場。
-

惱人蓋美拉

{藍}{紅}

結界生物～蓋美拉

2/2

飛行

每當你施放每個對手回合中你的第一個咒語時，惱人蓋美拉向每位對手各造成 1 點傷害。占卜 1。

- 無論有多少位對手受到傷害，你都只會占卜 1 一次。
- 在雙頭巨人遊戲中，每個對手隊伍會失去 2 點生命，且你占卜 1。

脫韁的波祿卡諾斯

{二}{黑}{綠}

傳奇生物～殭屍／多頭龍

0/0

波祿卡諾斯進戰場時上面有六個+1/+1 指示物。它逸脫時改為上面有十二個+1/+1 指示物。

如果波祿卡諾斯於其上有+1/+1 指示物時將受到傷害，則防止該傷害，並從其上移去等量的+1/+1 指示物。

{一}{黑}{綠}：波祿卡諾斯與另一個目標生物互鬥。

逸脫～{四}{黑}{綠}，從你的墳墓場放逐六張其他牌。

- 如果波祿卡諾斯將受到數量大於其上+1/+1 指示物數量的傷害，則這份傷害會被全部防止，且會從波祿卡諾斯上移去所有+1/+1 指示物。在大多數狀況下，這會讓波祿卡諾斯的防禦力為 0 並進入其擁有者的墳墓場。
- 如果波祿卡諾斯將要受到的是不能被防止的傷害，則你會在它受到傷害的同時從其上移去等量的+1/+1 指示物，在此之後遊戲才會檢查致命傷害。
- 如果當波祿卡諾斯的起動式異能試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此異能不會結算。如果波祿卡諾斯已不在戰場上，則該目標生物既不會造成傷害，也不會受到傷害。

重生爭耀

{三}{白}{黑}

巫術

選擇一項或都選～

- 將目標生物牌從你的墳墓場移回戰場。
 - 將目標靈氣牌從你的墳墓場移回戰場。
- 如果靈氣未經施放便進入戰場，則會由將要成為其操控者的玩家於該靈氣返回戰場時選擇它要結附的東西。以此法放進戰場的靈氣並未以任何東西為目標（舉例來說，所以它能結附於對手具辟邪的永久物），但該靈氣的結附異能會限制它能結附在什麼上面。如果該靈氣無法合法結附在任何東西上，則它會停留在其當前的區域。

- 由於模式是按印製順序逐一執行，因此以重生爭耀移回戰場的靈氣，能夠結附在以重生爭耀移回戰場的生物上。

皮勒阿斯號船長西俄娜

{一}{綠}{白}

傳奇生物～人類／士兵

2/2

當皮勒阿斯號船長西俄娜進戰場時，檢視你牌庫頂的七張牌。你可以展示其中的一張靈氣牌，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。

每當一個由你操控的靈氣新結附在由你操控的生物上時，派出一個 1/1 白色人類／士兵衍生生物。

- 西俄娜的最後一個異能，在每當「一個靈氣進戰場且結附在由你操控的生物」時與每當「一個在戰場且原先結附在其他物件上的靈氣結附在由你操控的生物上」時都會觸發。如果某效應是試圖將一個靈氣結附到它已結附的生物上，則該異能不會觸發。
- 如果某靈氣會讓其他玩家獲得所結附物件的操控權，且該靈氣結附在了西俄娜上，則該玩家也會是派出士兵之觸發式異能的操控者。
- 如果某靈氣會讓所結附的物件失去所有異能，且該靈氣結附在了西俄娜上，則西俄娜的最後一個異能不會觸發。
- 如果某靈氣會讓所結附的物件成為生物，且該靈氣結附在了由你操控的非生物永久物上，則西俄娜的最後一個異能會觸發。如果某靈氣會讓所結附的生物成為由你操控，且該靈氣結附在了不由你操控的生物上，則西俄娜的最後一個異能會觸發。如果某靈氣會讓所結附的生物不再是生物或令其不再受你操控，且該靈氣結附在了由你操控的生物上，則西俄娜的最後一個異能不會觸發。

墨癸斯的屠戮僧

{黑}{紅}

生物～牛頭怪／祭師

2/2

每當你犧牲一個永久物時，墨癸斯的屠戮僧得+2/+0直到回合結束。

{二}，犧牲另一個生物或一個結界：墨癸斯的屠戮僧獲得先攻異能直到回合結束。

- 墨癸斯的屠戮僧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犧牲永久物時就犧牲；你需要利用其他方式來犧牲永久物，例如它的第二個異能。
 - 同一個生物上的數個先攻異能不會累計。
-

驚奇洞察
{白}{藍}
結界～靈氣
結附於生物
所結附的生物得+1/+1 且具有繫命異能與「每當此生物對任一玩家造成戰鬥傷害時，抽一張牌。」

- 同一個生物上的數個繫命異能不會累計。另一方面，如果同一個生物上結附了數個驚奇洞察，則多個觸發式異能會分別觸發。

天怒泰坦烏洛
{一}{綠}{藍}
傳奇生物～長老／巨人
6/6
當烏洛進戰場時，除非它已逸脫，否則犧牲之。
每當烏洛進戰場或攻擊時，你獲得 3 點生命且抽一張牌，然後你可以將一張地牌從你手上放進戰場。
逸脫～{綠}{綠}{藍}{藍}，從你的墳墓場放逐五張其他牌。（你可以從你的墳墓場施放此牌，並支付其逸脫費用。）

- 如果你沒有施放烏洛，或是利用逸脫異能以外的其他許可來施放烏洛，則烏洛第一個異能就會令你將它犧牲。
- 就算烏洛沒有逸脫，它的第二個異能也會在它進戰場時觸發。
- 烏洛的效應不算使用地。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。

受鏈者守衛
{一}{紅}{綠}
生物～牛頭怪／戰士
4/4
踐踏
除非你操控另一個力量等於或大於 4 的生物，否則受鏈者守衛不能進行攻擊。

- 一旦你已以受鏈者守衛攻擊，則就算你不再操控其他力量 4 以上的生物，受鏈者守衛仍是正進行攻擊。
- 如果你操控兩個受鏈者守衛，則它們會彼此滿足各自的條件，因此兩個都能攻擊。

神器

諸神祭壇

{三}

神器

你每種顏色和每種顏色組合的獻力都加一。

{橫置}：加一點任意顏色的魔法力。如果你操控神、半神或傳奇結界，則你獲得 1 點生命。

- 你的兩色獻力（例如你的紅綠兩色獻力）只會加一，而不會加二或加三。
- 只要你操控有神、半神和／或傳奇結界，你就會獲得生命，但無論你操控多少個前述永久物，都只會獲得 1 點生命。
- 諸神祭壇的最後一個異能屬於魔法力異能。它不用到堆疊，且不能被回應。你會立刻將魔法力加到你的魔法力池中並（如適用）獲得 1 點生命。

攝魂豎琴

{三}

神器

你可以選擇於你的重置步驟中不重置攝魂豎琴。

{X}，{橫置}：橫置目標力量等於或小於 X 的生物。
於攝魂豎琴持續橫置的時段內，該生物於其操控者的重置步驟中不能重置。

- 攝魂豎琴的異能可以指定已經橫置的生物為目標。於攝魂豎琴持續橫置的時段內，該生物不會重置。
- 如果攝魂豎琴離開戰場，則它不再處於橫置狀態，因此該生物便可以如常重置。
- 如果攝魂豎琴在其起動式異能結算前就已被重置，則雖然該目標生物會被橫置，但它能如常重置。就算是你在該起動式異能結算前再度令攝魂豎琴橫置也是如此。
- 如果在攝魂豎琴的異能試圖結算時，該目標生物已是不合法目標，則此異能不會結算。該生物不會被橫置，且能如常重置。
- 如果在攝魂豎琴的異能結算後有效應提高了該目標生物的力量，則該生物仍會受到影響，且不會如常重置。
- 一旦攝魂豎琴不再處於橫置狀態，該生物也不會立刻成為未橫置。

明鏡之盾

{二}

神器～武具

佩帶此武具的生物得+0/+2 且具有辟邪異能與「每當具死觸異能的生物阻擋此生物或被此生物阻擋時，消滅前者。」

佩帶{二}（{二}：裝備在目標由你操控的生物上。佩帶的時機視同巫術。）

- 明鏡之盾所賦予的異能會在造成戰鬥傷害之前觸發並結算。該生物不會對佩帶此武具的生物造成戰鬥傷害，也不會受到來自此生物的傷害。
- 如果某個具死觸異能的生物阻擋了佩帶此武具的生物，然後被消滅，則佩帶此武具的生物依舊已被阻擋。除非佩帶此武具的生物具有踐踏異能，否則它不會對它所攻擊的玩家或鵬洛客造成戰鬥傷害。
- 一旦某個不具死觸異能的生物已阻擋佩帶此武具的生物，或已被佩帶此武具的生物阻擋，此時再令前述生物獲得死觸異能，也不會觸發明鏡之盾所賦予的異能。

尼茲蓮花

{四}

傳奇神器

尼茲蓮花須橫置進戰場。

{橫置}：選擇一種顏色。加若干該色魔法力，其數量等同於你的該色獻力。（*你的某色獻力，便是由你操控的所有永久物之魔法力費用中，該色魔法力符號的總數量。*）

- 尼茲蓮花的第二個異能屬於魔法力異能。它不用到堆疊，且不能被回應。

蔽影矛

{一}

傳奇神器～武具

佩帶此武具的生物得+1/+1 且具有踐踏與繫命異能。

{一}：由對手操控的永久物失去辟邪與不滅異能直到回合結束。

佩帶{二}

- 無論蔽影矛是否裝備在生物上，你都可以起動它的第二個異能。
- 如果某具辟邪或不滅異能的永久物是在蔽影矛的第二個異能結算之後，才在對手的操控下進戰場，則它不會失去相關異能（除非你再度起動蔽影矛的第二個異能）。對手的永久物在蔽影矛第二個異能結算後再獲得不滅或辟邪異能的情況也是一樣。
- 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此某具不滅異能的生物之前受到的傷害，可能會因為在該回合中蔽影矛第二個異能的結算，而能夠消滅該生物。

狂妄之翼

{二}

神器～武具

佩帶此武具的生物具有飛行異能。

犧牲狂妄之翼：佩帶此武具的生物本回合不能被阻擋。在下一個結束步驟開始時，將它犧牲。

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。）

- 如果狂妄之翼裝備在了不由你操控的生物上，則你雖然能起動其上的異能，來讓該生物不能被阻擋，但卻無法在下一個結束步驟開始時犧牲該生物。
- 如果你獲得了某生物的操控權，且其期限為「直到回合結束」，則在你結束步驟中，該生物仍受你操控。因此如果你利用狂妄之翼讓此生物過於飛近太陽，你仍能將其犧牲。

地

斯科福司迷宮
地
{橫置}：加{無}。
{四}，{橫置}：將目標進行攻擊或阻擋的生物移出戰鬥。

- 如果以斯科福司迷宮移出戰鬥的生物原本已橫置，則它仍會保持橫置狀態。
- 如果進行阻擋的生物被移出戰鬥，則原本被其阻擋的生物仍會保持已被阻擋的狀態。除非該生物具有踐踏異能，否則它不會造成戰鬥傷害。
- 一旦玩家以某生物進行攻擊或阻擋，則除非有效應將它移出戰鬥（例如斯科福司迷宮或其他類似效應），否則直到戰鬥結束步驟為止，該生物都一直是進行攻擊或阻擋的生物。
-

篇外牌（「買一盒」贈卡及出自鵬洛客套牌、主題補充包等產品的牌張）

靈帷雅睿歐斯（「買一盒」贈卡）
{四}{白}{黑}
傳奇結界生物～神
4/7
不滅
只要你的白黑兩色獻力小於七，雅睿歐斯便不是生物。
在你的結束步驟開始時，在另一個目標生物上放置一個錢幣指示物。
每當一個其上有錢幣指示物的生物死去或進入放逐區時，將該牌在你的操控下移回戰場。

- 你的白黑兩色獻力，便是由你操控之永久物的魔法力費用中，下列三種魔法力符號之數量總和：白色、黑色和白黑雙色。如果有效應要計算你的兩色獻力，則一個同時屬於該兩色的混血魔法力符號只會為此類獻力加一。

- 如果其上有錢幣指示物的衍生物死去或被放逐，則雖然雅睿歐斯最後一個異能依然會觸發，但不會將該衍生物移回戰場。
- 生物返回戰場時上面沒有錢幣指示物。
- 如果有效應是將其上有錢幣指示物的生物放逐，並將其立即移回戰場，則雅睿歐斯最後一個異能觸發但沒有效果。如果有效應是將其上有錢幣指示物的生物放逐，並會將其在此後稍後時段再移回戰場，則雅睿歐斯最後一個異能會將該牌移回戰場，但它稍後不會再度移回。
- 如果其上有錢幣指示物的生物進入了墳墓場或放逐區，但在雅睿歐斯最後一個異能結算前就已離開該區域，則該牌會留在新的區域中，就算該新區域也是墳墓場或放逐區也是如此。你不會將它移回戰場。
- 如果雅睿歐斯和一個其上有錢幣指示物的生物同時進入墳墓場和／或放逐區，則後者生物會被移回戰場。
- 如果雅睿歐斯因故在其上得到了一個錢幣指示物，則其最後一個異能也會在它死去或被放逐時將它移回。
- 如果雅睿歐斯離開戰場，錢幣指示物仍會留在其上已有此類指示物的生物上面。此時這類指示物並無任何含義或效應，但如果稍後又有另一個雅睿歐斯回到戰場，便會重新發揮作用。
- 如果其上有錢幣指示物的生物不再是生物，則雖然錢幣指示物會留在其上，但除非該永久物死去或被放逐時又變回生物，否則雅睿歐斯最後一個異能不會在該時刻觸發。
- 如果某個不由你擁有的生物上面有錢幣指示物，且它在你操控雅睿歐斯期間死去或被放逐，則它會在你的操控下返回戰場。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，則你所有因雅睿歐斯異能而操控的生物都會被放逐。
- 在雙人遊戲中，如果雙方均操控雅睿歐斯，且此時一個其上有錢幣指示物的生物死去，則會由非主動玩家（當前未輪到回合的玩家）來將該生物在其操控下移回。如果此狀況發生在多人遊戲中，則會由最靠近當前輪到回合玩家右手邊的非主動玩家將該生物在其操控下移回。

恐懼塑師安梭苛（鵬洛客套牌中的牌張）

{四}{藍}{黑}

傳奇鵬洛客～安梭苛

4

+2：抽一張牌。每位玩家各將其牌庫頂的兩張牌置

入其墳墓場。

-5：將目標生物牌在你的操控下從墳墓場放進戰場。

-11：獲得由目標對手操控之所有生物的操控權。

- 安梭苛最後一個異能的效應會一直持續下去。它不會隨著回合結束或安梭苛離開戰場而終止。
 - 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。如果你離開了遊戲，則你所有因安梭苛第二個異能而操控的永久物都會被放逐，且安梭苛最後一個異能的操控權效應也會結束。
-

夢魘潛探客（鵬洛客套牌中的牌張）

{二}{藍}

生物～夢魘／人魚

1/4

只要某個墳墓場中有十張或更多牌，夢魘潛探客便得+3/+0。

只要你操控安梭苛鵬洛客，夢魘潛探客便不能被阻擋。

- 夢魘潛探客所具有之修正力量的異能只有當其在戰場上時才會生效。
- 只要有一個墳墓場中有十張牌，夢魘潛探客就會因其第一個異能得到加成，但無論有多少個墳墓場滿足前述條件，都只會得+3/+0。

無畏英雄艾紫培（鵬洛客套牌中的牌張）

{二}{白}{白}{白}

傳奇鵬洛客～艾紫培

5

+2：在至多兩個目標生物上各放置一個+1/+1 指示物。

-2：從你的牌庫和／或墳墓場中搜尋一張名稱為陽輝重裝步兵的牌，並將之放進戰場。如果你以此法搜尋你的牌庫，則將它洗牌。

-8：直到回合結束，由你操控的生物獲得飛行異能且得+X/+X，X 為你的白色獻力。

- X 的數值會於艾紫培的最後一個異能結算時決定。數值確定後，就算你的白色獻力在該回合稍後時段中發生變化，X 的數值也不會改變。
- 艾紫培的最後一個異能只影響它結算時由你操控的生物。於該回合稍後時段中才由你操控的生物不會得+X/+X，也不會獲得飛行異能。

攬戾巨人（主題補充包裡的牌張）

{五}{白}

生物～巨人

5/7

警戒

每當攬戾巨人被生物阻擋時，放逐該生物，直到攬戾巨人離開戰場為止。

- 如果有數個生物同時阻擋攬戾巨人，則每有一個此類生物，攬戾巨人的異能便會觸發一次。
- 將阻擋攬戾巨人的生物放逐不會令攬戾巨人成為未受阻擋。除非它獲得踐踏異能，否則它不會造成戰鬥傷害。
- 如果攬戾巨人在其觸發式異能結算前就已離開戰場，則進行阻擋的生物不會被放逐。

- 結附於所放逐生物上的靈氣將被置入其擁有者的墳墓場。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。當該牌移回戰場之時，它會是一個全新物件，與先前所放逐的牌毫無關聯。
- 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。

仇世惡魔（主題補充包裡的牌張）

{五}{黑}{黑}

生物～惡魔

7/7

飛行，踐踏

每當仇世惡魔對任一玩家造成戰鬥傷害時，該玩家犧牲一個生物。

- 如果在仇世惡魔對某位玩家造成戰鬥傷害的同時，由該玩家操控的某個生物也受到了致命傷害，則該玩家不能犧牲該生物。

冥界哨兵（主題補充包裡的牌張）

{三}{黑}{黑}

生物～骷髏妖／士兵

4/5

每當冥界哨兵攻擊時，將目標生物牌從你的墳墓場放逐。

當冥界哨兵死去時，將所有以它放逐的牌放進戰場。

- 就算你的墳墓場中已沒有生物牌可放逐，冥界哨兵也依舊能進行攻擊。
- 如果其他玩家的冥界哨兵受你操控，然後死去，則會由你將所放逐的牌在你的操控下放進戰場。
- 如果冥界哨兵離開戰場但沒有死去，則所放逐的生物牌會在本盤遊戲剩餘的時段內持續放逐。如果冥界哨兵稍後又返回戰場，則它會是一個全新物件，與先前所放逐的生物並無關聯。
- 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，則你所有因冥界哨兵而操控但不由你擁有的永久物都會被放逐。

維魯斯山駭龍（主題補充包裡的牌張）

{五}{紅}{紅}

生物～龍

5/5

飛行，連擊

當維魯斯山駭龍進戰場時，由你操控的生物獲得連擊異能直到回合結束。

- 同一個生物上的數個連擊異能不會累計。
- 維魯斯山駭龍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獲得連擊異能。

鐵鱗多頭龍（主題補充包裡的牌張）

{三}{綠}{綠}

生物～多頭龍

5/5

如果某生物將對鐵鱗多頭龍造成戰鬥傷害，則防止該傷害且在鐵鱗多頭龍上放置一個+1/+1 指示物。

- 鐵鱗多頭龍每防止一個生物的戰鬥傷害，你都只會在其上放置一個+1/+1 指示物，無論該生物將要造成多少點傷害都是一樣。
- 如果鐵鱗多頭龍將要受到的是不能被防止的傷害，則你會在它受到傷害的同時在其上放置一個+1/+1 指示物，在此之後遊戲才會檢查致命傷害。

撼樹蓋美拉（主題補充包裡的牌張）

{五}{綠}{綠}

生物～蓋美拉

8/5

所有能夠阻擋撼樹蓋美拉的生物皆須阻擋之。
當撼樹蓋美拉死去時，抽三張牌。

- 如果某生物因故無法阻擋撼樹蓋美拉（例如已橫置），則它便不能進行阻擋。如果要支付費用才能讓某生物阻擋撼樹蓋美拉，則這並不會強迫該玩家必須支付該費用，所以這種情況下，該生物也不至於必須要阻擋。該生物可以阻擋其他生物，或選擇完全不進行阻擋。
- 如果某個生物受到多個要求，必須去阻擋兩個或更多不同的生物，則由其操控者選擇要讓該生物去阻擋哪一個。

魔法風雲會，Magic，塞洛斯，烽會拉尼卡，效忠拉尼卡，火花之戰，艾卓王權，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。©2020 Wizards.