

火花之戰發佈釋疑

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：2019 年 4 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

火花之戰系列包括會在補充包中出現的 264 張牌（101 張普通牌，80 張非普通牌，53 張稀有牌，15 張秘稀牌，以及 15 張基本地），本系列還有 10 張只會在火花之戰鵬洛客套牌出現的牌，1 張獨有贈卡（作為火花之戰系列店內「買一盒」促銷贈卡分發）。

自正式發售當日（2019 年 5 月 3 日，週五）起，火花之戰系列便可在有認證之構組賽制中使用。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，效忠拉尼卡，以及火花之戰。

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

系列重要主題：鵬洛客

鵬洛客是魔法風雲會遊戲當中最強大、最具代表性的人物。而這些角色之間的激烈對抗，正是火花之戰系列的主軸。三十餘位鵬洛客將在本系列登場。其中許多是大家已經熟悉的老朋友，但也有一些新面孔。為了體現「故事登場人物眾多」這一特點，每包火花之戰補充包中都會有一張鵬洛客牌。本系列的秘稀牌、稀有牌和非普通牌當中都有鵬洛客（只有普通稀有度沒有）。

同時，本系列還開拓了鵬洛客牌的設計空間：本系列中的鵬洛客除了忠誠異能之外，還具有無需增減忠誠即能左右戰局的其他異能。

忿恨歐尼希茲
{三}{黑}{黑}
傳奇鵬洛客～尼希茲

5

每當任一對手抽一張牌時，忿恨歐尼希茲對該玩家造成 1 點傷害。

-2：消滅目標生物。其操控者抽兩張牌。

鵬洛客牌的規則，並未因此系列發行而改變。

- 鵬洛客牌右下角印製的數字是其初始忠誠值，鵬洛客進戰場時上面會有與該數字等量的忠誠指示物。所有對鵬洛客造成的傷害都會使它失去等量的忠誠指示物。
- 如果鵬洛客的忠誠降到 0，它便會跟防禦力為 0 的生物一樣，進入其擁有者的墳墓場。你沒辦法先將鵬洛客的忠誠降到 0，然後將其犧牲給其他效應。
- 對你操控的每個鵬洛客而言，在每回合都只能起動它的一個忠誠異能，並且只在你能施放巫術的時機下才行。要起動鵬洛客的忠誠異能，你需要支付其忠誠費用：增加或減少效應數量的忠誠指示物。
- 如果鵬洛客上有觸發式異能或靜止式異能，則這類異能在你起動過該鵬洛客的忠誠異能之後，也依然會生效。
- 當你在你的回合中結算鵬洛客咒語之後，優先權依然會留在你手上，讓你可以在其他玩家能施放咒語（包括瞬間咒語）或起動異能之前有所行動。如果當前是你的行動階段，且堆疊為空，則你可以在有人試圖將你的鵬洛客移出戰場之前，先行起動其上的任一異能。
- 攻擊鵬洛客，是解決他們的最簡單辦法。於你選擇攻擊生物時，你需要為每個生物個別說明它是攻擊防禦玩家，還是攻擊由防禦玩家操控的某個鵬洛客。防禦玩家可以如常利用由自己操控的生物來阻擋攻擊其鵬洛客的攻擊者。如果攻擊鵬洛客的生物未受阻擋，則它會對該鵬洛客造成戰鬥傷害，但該鵬洛客不會回敬傷害。
- 有些咒語可以直接對鵬洛客造成傷害。這類咒語上面可能在「目標」字樣後面或造成傷害的對象裡寫明了「鵬洛客」，但也有可能只簡單註明對「任意一個目標」（或其他數量）造成傷害。「任意一個目標」字樣意指「目標生物，鵬洛客或玩家」。
- 鵬洛客牌上具有副類別（例如「尼希茲」或「傑斯」）。其他牌上可能會提及此副類別，但鵬洛客副類別本身並沒有規則含義。舉例來說，你不能同時操控兩個忿恨歐尼希茲（因為它們都屬於傳奇永久物，須遵循「傳奇規則」限制），但你可以同時操控忿恨歐尼希茲和火花重燃的歐尼希茲（出自再戰贊迪卡系列）。
- 某些牌會提及「鵬洛客咒語」。雖然火花之戰系列中的許多牌名稱上都有與之關聯的鵬洛客名字（舉例來說，歐尼希茲的酷行），但這些牌都不是鵬洛客咒語。只有具有鵬洛客此類別的咒語，才屬於「鵬洛客咒語」。

新關鍵字動作：囤兵

尼可波拉斯麾下的不死生物大軍～震懼軍～正肆虐拉尼卡。囤兵此新機制讓你能夠派出殭屍／軍隊衍生生物，並利用+1/+1 指示物使其壯大。後續的囤兵咒語能不斷壯大軍勢，最終所向披靡。

蠍毒維齊爾
{二}{黑}
生物～殭屍／魔法師
1/1

當蠍毒維齊爾進戰場時，囤兵 1。（在一個由你操控的軍隊上放置一個+1/+1 指示物。如果你未操控軍隊，則先派出一個 0/0 黑色殭屍／軍隊衍生物。）
由你操控的殭屍衍生物具有死觸異能。

囤兵的正式規則解析如下：

701.43. 囤兵

701.43a 囤兵 N 意指「如果你未操控軍隊生物，則派出一個 0/0 黑色殭屍／軍隊衍生物。選擇一個由你操控的軍隊生物。在該生物上放置 N 個+1/+1 指示物。」

701.43b 「受囤兵的[副類別]」字樣指的是你選擇的生物，它是否確實得到指示物並不重要。

- 軍隊是一種新的生物類別。你有可能在遊戲中操控非衍生物的軍隊（也許是具化形異能的生物），同時，藉由多張牌張配合，你也有可能在遊戲中同時操控多個軍隊衍生物。當有效應讓你囤兵時，你選擇任意一個由你操控的軍隊生物並在上面放置+1/+1 指示物，且每次囤兵時選擇的軍隊可以不同。
- 如果你未操控軍隊，則你派出的殭屍／軍隊衍生物是以 0/0 生物的狀態進戰場。會於具特定數值之力量的生物進戰場時觸發的異能（例如馴良明師），會看到一個 0/0 衍生生物進戰場，而後才得到+1/+1 指示物。
- 某些囤兵的咒語可能需要指定目標。如果於該咒語試圖結算時，其所選的全部目標都已經是不合法目標，則該咒語不會結算。你也不會囤兵。
- 某些讓你囤兵的咒語也會為「殭屍衍生物」提供加成。這類效應會影響所有具殭屍此類別的衍生物，而非僅限於你剛囤兵而得的殭屍／軍隊。

復出關鍵字異能：增殖

增殖在本系列中復出，這一次它成了反抗波拉斯大軍暴行的武器。利用這一機制，你能夠增加鵬洛客的忠誠，快速起動其終極異能。同時你也可以利用它來增加生物上面的+1/+1 指示物，增強防線抵禦波拉斯囤兵攻勢～或者以此助力震懼軍。

爭議計劃
{一}{藍}
巫術
增殖。（選擇任意數量的永久物和／或玩家，然後為其已有之每種指示物各多放置一個同類的指示物。）
抽一張牌。

增殖的規則與其上次在**秘羅地創痕**環境中出現時相比，其規則已有更動。根據過去的規則，如果某玩家或永久物上面有多種指示物，你只能選擇其中一種來讓該玩家或永久物多獲得一個同樣的指示物。而在新的規則下，你能讓該玩家或永久物上面每種指示物都多獲得一個。

- 雖然**火花之戰**系列當中沒有辦法讓玩家獲得指示物，但其他系列中有牌張能讓玩家「得到」特定種類的指示物。特別一提：徽記不是指示物。
- 你可以選擇任何具有指示物的永久物，包括由對手操控者。你不能選擇在戰場以外區域中的牌，包括上面有指示物者。
- 你不一定要選擇每一個具有指示物的永久物或玩家，只要選擇你想要增加指示物者即可。由於「任意數量」包括零，你甚至完全不用選擇任何永久物，也完全不用選擇任何玩家。
- 玩家可以回應效應中包含增殖的咒語或異能。不過，一旦該咒語或異能開始結算，並且其操控者已著手選擇哪些永久物與玩家將得到新的指示物，則任何玩家均已無法去回應此事。
- 如果某咒語或異能是先在玩家或永久物上放置指示物，然後再讓你增殖，則選擇先前的玩家或永久物，會讓該玩家或永久物多得一個同樣的指示物。
- 在鵬洛客上放置忠誠指示物，並不算是起動其忠誠異能。
- 某些增殖咒語可能需要指定目標。如果於該咒語試圖結算時，其所選的全部目標都已經是不合法目標，則該咒語不會結算。你也不會增殖。

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，{黑/紅}可以用{黑}或{紅}來支付。它既是黑色魔法力符號，也是紅色魔法力符號。

混沌船長安戈斯

{二}{黑/紅}{黑/紅}

傳奇鵬洛客～安戈斯

5

由你操控的生物具有威懾異能。

-2：囤兵 2。（在一個由你操控的軍隊上放置兩個+1/+1 指示物。如果你未操控軍隊，則先派出一個 0/0 黑色殭屍／軍隊衍生物。）

- 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}{黑}{黑}，{二}{黑}{紅}，或{二}{紅}{紅}來施放混沌船長安戈斯。
- 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，混沌船長安戈斯的總魔法力費用為 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，混沌船長安戈斯為黑色和紅色，即使你僅支付黑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。儘管混沌船長安戈斯只需要黑色魔法力就能施放，但還是不能在指揮官標識色只有黑色的指揮官套牌中加入此牌。

組合：永生煞神

自從上次相別，阿芒凱時空的祀煉諸神已然改頭換面。這四位神祇～加上拉尼卡本身的野豬神～以一種全新方式來體現神格永存的特性。

永生煞神歐柯塔

{三}{白}{白}

傳奇生物～殭屍／神

3/6

連擊

每當你施放生物咒語時，派出一個 4/4 黑色，具警戒異能的殭屍／戰士衍生生物。

當永生煞神歐柯塔死去或從戰場進入放逐區時，你可以將它置於其擁有者牌庫頂數來第三張的位置。

- 對這類神而言，如果於其最後一個異能在堆疊上時，它離開了墳墓場或放逐區，則它會留在新的區域當中，就算所移往的區域是墳墓場或放逐區也一樣。
- 如果該神的操控者牌庫裡的牌少於三張，則於神的最後一個異能結算時，會將它置於其擁有者的牌庫底。
- 如果由其他玩家擁有的神因故受你操控，則當它死去時，由你來決定是否要將其置於其擁有者的牌庫中。
- 如果有效應將神放逐，然後立刻將其移回戰場，則神上最後一個異能雖然會觸發，但沒有效果。不過，如果是將神放逐，然後在稍後時段才將其移回戰場的效應，則神本身的異能可能會先該效應一步，將神本身移回其擁有者的牌庫中。如果神的異能確實將之移回牌庫，則前述放逐該神的效應在稍後時段不會將其移回。
- 在多人遊戲中，如果你將其他玩家的神在你的操控下放進戰場，則它會於你離開遊戲時被放逐。如果你在離開遊戲前仍是該神的操控者，則雖然原本該神因此觸發的異能也會由你來操控，但由於你已經離開遊戲，因此該異能不會結算，該牌就會留在放逐區中。類似地，如果你輸掉遊戲的同時，前述由其他玩家擁有但是在你的操控下進戰場的神被消滅，則它會留在其擁有者的墳墓場中。
- 在指揮官玩法中，如果你將這類神用作你的指揮官，則當它將要死去時，你可以改為將它置入你的統帥區。如果你以此法救下了你的指揮官，則它並沒有「死去」，你也不會將它置入你的墳墓場。如果它在將要被放逐時你作了同樣選擇，其結果也是一樣。

組合：守護者得勝

在*幻滅時刻*系列中，我們曾目睹守護者們敗退戰場，如今，我們終得見證他們逆境得勝。這一組合的咒語會在你操控具相應類別的鵬洛客時，發揮更強大的效果。

傑斯得勝
{二}{藍}
巫術
抽兩張牌。如果你操控傑斯鵬洛客，則改為抽三張牌。

- 只有於咒語結算時，才會檢查你是否操控相應的鵬洛客。
- 操控多個具相應類別的鵬洛客並不會給該咒語帶來額外加成。

單卡解惑

無色非神器

萬創卡恩
{四}
傳奇鵬洛客～卡恩
5
由對手操控的神器之起動式異能都不能起動。
+1：直到你的下一個回合，至多一個目標非生物的神器成為神器生物，其力量和防禦力各等同於其總魔法力費用。
-2：你可以從遊戲外或放逐區中選擇一張由你擁有的神器牌，展示該牌，並將它置於你手上。

- 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。觸發式異能（以「當～」，「每當～」或「在～時」為開頭）不受卡恩影響。
 - 卡恩第一個異能只會影響在戰場上的神器。在其他區域中生效的起動式異能依舊可以起動。
 - 非生物永久物變成生物後，除非其操控者在他最近的一回合開始時便持續操控它，它才能攻擊，其{橫置}異能也才可以起動。該永久物成為生物的時間長短並不重要。
 - 如果某個永久物的魔法力費用中包含{X}，則X視為0。
 - 卡恩的最後一個異能不能拿回放逐區中牌面朝下的牌，就算你知道它是神器牌也不行。
 - 在休閒遊戲中，你從遊戲外選擇的牌來自你收藏的所有牌。在正式賽事中，你只能從你的備牌中進行選擇。你可以隨時查看你的備牌。
-

休論烏金

{六}

傳奇鵬洛客～烏金

4

你施放的無色咒語減少{二}來施放。

+1：面朝下地放逐你的牌庫頂牌並檢視之。派出一個 2/2 無色精靈衍生物。當該衍生物離開戰場時，將所放逐的牌置於你手上。

-3：消滅目標有色的永久物。

- 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（例如烏金的異能）。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。
- 施放魔法力費用為{二}或{一}的無色咒語時，其費用為{零}。
- 一旦你已檢視過面朝下被放逐的牌，你就可以隨時再次檢視。如果另一位玩家獲得了精靈衍生物的操控權，該玩家也不能檢視所放逐的牌。
- 如果該精靈因故離開戰場，則你就會將所放逐的牌置於你手上，就算烏金已先於該精靈而離開戰場也一樣。
- 如果你多次起動烏金的異能，則你必須記錄放逐的牌與精靈衍生物之間的對應關係。
- 如果有效應（例如倍產旺季）會讓烏金派出兩個精靈衍生物，則你仍只會從你的牌庫頂放逐一張牌。當與該牌對應的兩個衍生物中任一個先行離開戰場時，你就會將該牌置於你手上。
- 地通常都是無色，就算是能產生一種或多種顏色魔法力的地也是無色。

烏金的變幻僧

{X}

生物～精靈／修行僧

0/0

烏金的變幻僧進戰場時上面有 X 個+1/+1 指示物。

如果烏金的變幻僧於其上有+1/+1 指示物時將受到傷害，則防止該傷害，並從烏金的變幻僧上移去等量的+1/+1 指示物。

- 施放烏金的變幻僧時，首先選擇 X 的數值，然後再加上費用增加的數量，然後再減去費用減少的數量。如果有效應令你實際支付的魔法力數量與{X}不同（例如休論烏金所具有的），則烏金的變幻僧進戰場時上面有的指示物數量，就會與支付數量不一樣。
- 如果烏金的變幻僧將受到的傷害數量多於其上的指示物數量，則你會移去其上所有的+1/+1 指示物，且防止對其造成的全部傷害。如果有提高其防禦力的其他效應，它就能活到下一次受到致命傷害的時候。

白色

阿耶尼的群伴
{一}{白}
生物～貓／士兵

2/2

每當你獲得生命時，在阿耶尼的群伴上放置一個
+1/+1 指示物。

- 每個獲得生命的事件只會讓阿耶尼的群伴之異能觸發一次，不論是阿耶尼相迎的 1 點生命或戰場晉陞的 2 點生命。
- 如果在阿耶尼的群伴受到致命傷害的同時，你獲得了生命，則它無法及時因其異能獲得指示物，也就無法讓自己活下來。
- 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有繫命異能的生物同時造成戰鬥傷害，則阿耶尼的群伴的異能會觸發兩次。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。
- 如果你因「每有一個」某東西便獲得一定數量的生命，這只會算作一個獲得生命事件，阿耶尼的群伴之異能只會觸發一次。
- 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。

戰場晉陞
{一}{白}
瞬間

在目標生物上放置一個+1/+1 指示物。該生物獲得先
攻異能直到回合結束。你獲得 2 點生命。

- 如果在戰場晉陞試圖結算時，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 2 點生命。

守律璧合
{四}{白}
巫術

橫置所有由對手操控的生物。由你操控的生物獲得繫
命異能直到回合結束。

- 就算對手和你任一方未操控生物（包括都未操控生物的情況），你也能施放守律璧合。在戰場上的生物會受到相應的影響。

無畏揮擊
{白}
瞬間

目標生物得+1/+0 直到回合結束。
抽一張牌。

- 如果在無畏揮擊試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。你不會抽牌。

烏鋒基定

{一}{白}{白}

傳奇鵬洛客～基定

4

只要是在你的回合中，烏鋒基定便是 4/4，具不滅異能的人類／士兵生物，且仍然是鵬洛客。

防止於你的回合中將對烏鋒基定造成的所有傷害。

+1：選擇警戒，繫命或不滅。至多另一個目標由你操控的生物獲得該異能直到回合結束。

-6：放逐目標非地永久物。

- 如果有效應令基定在你的回合中失去所有異能，則它仍是人類／士兵生物和基定鵬洛客。
- 如果在基定是生物期間將武具裝備於其上，則該武具會在下一個不屬於你的回合之維持中卸裝。對於不能結附在非生物鵬洛客上的靈氣而言，也會在該時點不再結附於基定上。
- 在基定上放置的指示物，在其不是生物期間仍會留在他上面，就算這些永久物對非生物的鵬洛客沒有效果也是一樣。
- 如果在你的回合中，基定受到無法防止的傷害，則該傷害會產生所有能夠生效的效果：特別來說，傷害會標記在基定上（因為他是個生物），並且將使得該數量的忠誠指示物從他上面移去（因為他是鵬洛客）。即使基定具有不滅異能，但如果其上沒有忠誠指示物，則他仍會被置入其擁有者的墳墓場。
- 你是在基定的第一個忠誠異能結算時才選擇該目標生物要獲得的異能，而不是於你起動它時。

基定的犧牲

{白}

瞬間

選擇一個由你操控的生物或鵬洛客。本回合中，將會對你和由你操控之永久物造成的所有傷害，改為對所選永久物造成之。（如果仍在戰場上才如此。）

- 基定的犧牲對本回合早些時候已經造成的傷害沒有效果。
- 如果於基定的犧牲結算時，你未操控生物或鵬洛客，則什麼都不會發生。此傷害轉移效應無法對任何傷害事件生效。
- 如果在將要造成傷害時，所選的生物或鵬洛客已不在戰場上，或已不再是生物或鵬洛客，則傷害不會轉移。
- 只要傷害是一次性全部造成（例如戰鬥傷害），或是全部由同一個咒語或異能結算時造成，便可以將超過所選生物之防禦力（或所選鵬洛客之忠誠）的傷害都轉移過去。
- 基定的犧牲不會改變傷害的來源或性質（是否為戰鬥傷害）。

- 如果你在同一回合中施放多個基定的犧牲，則在某一時刻將對你和／或由你操控的永久物造成的所有傷害，會是由你從之前選定的多個永久物中選擇一個，並全部對它造成。並非全部所選永久物都會受到傷害，而你也不能將傷害分散給這些永久物。在下次你將要受到傷害時，你可以選擇由另外一個此類永久物來承擔新的這份傷害。

基定得勝

{一}{白}

瞬間

目標對手犧牲一個本回合中曾進行攻擊或阻擋的生物。如果你操控基定鵬洛客，則改為該玩家犧牲兩個上述生物。

- 你可以在造成戰鬥傷害前施放基定得勝。在此情況下，你可以選擇在宣告阻擋者之前或之後來施放。
- 你也可以在造成戰鬥傷害後施放基定得勝。在此情況下，該目標玩家便需從本回合曾進行攻擊或阻擋，且從戰鬥傷害中活下來的生物中選擇相應數量的生物（一個或兩個）。
- 若某生物是以「進行攻擊」的狀態放進戰場的，則由於它並未攻擊過，因此不能犧牲這類生物。
- 若某個攻擊過的生物被移出戰鬥（例如被歐拉茲卡尖塔），則它仍算作「曾進行攻擊」，因此可以犧牲這類生物。
- 基定得勝是以玩家為目標，並未指定要犧牲的生物為目標。能以此法犧牲具辟邪異能的生物。

永生煞神歐柯塔

{三}{白}{白}

傳奇生物～殭屍／神

3/6

連擊

每當你施放生物咒語時，派出一個 4/4 黑色，具警戒異能的殭屍／戰士衍生生物。

當永生煞神歐柯塔死去或從戰場進入放逐區時，你可以將它置於其擁有者牌庫頂數來第三張的位置。

- 歐柯塔的第一個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。
- 在指揮官賽制中，指揮官的標識色不受其規則敘述中出現的顏色文字（例如黑色）影響。如果永生煞神歐柯塔是你的指揮官，你的套牌中不能含有黑色魔法力符號。

律印執法官

{白}

生物～人類／士兵

1/2

{一}，{橫置}：橫置目標總魔法力費用等於或大於 2 的生物。

- 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。
- 如果某個永久物的魔法力費用中包含 {X}，則 X 視為 0。

象族軍士長
{三}{白}
生物～象／士兵
3/3
警戒
當象族軍士長進戰場時，由你操控的其他生物獲得警戒異能直到回合結束。

- 象族軍士長的觸發式異能只影響在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警戒異能。
- 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。

雜牌大隊
{二}{白}
生物～人類／士兵
3/2
每當雜牌大隊與至少兩個其他生物攻擊時，在雜牌大隊上放置一個+1/+1 指示物。

- 雜牌大隊和其他進行攻擊的生物不必攻擊同一位玩家或同一個鵬洛客。
- 一旦雜牌大隊的異能觸發，則此異能結算時有多少生物仍然在攻擊並不重要。

大義烈士
{一}{白}
生物～人類／士兵
2/2
當大義烈士死去時，增殖。（選擇任意數量的永久物和／或玩家，然後為其已有之每種指示物各多放置一個同類的指示物。）

- 如果另一個上面有+1/+1 指示物的生物和大義烈士同時受到致命傷害，大義烈士的觸發式異能來不及在該另一個生物上增殖一個+1/+1 指示物，好讓其活下來。
-

幻日二號

{六}{白}{白}

傳奇神器～載具

5/5

飛行，先攻，警戒

每當幻日二號攻擊時，派出兩個 4/4 白色，具飛行與警戒異能的天使衍生物，且正進行攻擊。

搭載 4（橫置任意數量由你操控且力量總和等於或大於 4 的生物：此載具成為神器生物直到回合結束。）

- 你得為這兩個衍生物選擇要攻擊哪位玩家或哪個鵬洛客。它們攻擊的對象（玩家或鵬洛客）可以和幻日二號不一樣，且這兩個衍生物可以分別攻擊不同的玩家和／或鵬洛客。
- 雖然這些衍生物正進行攻擊，但它們從未宣告為進行攻擊的生物（舉例來說，註記於「每當一個生物攻擊時」觸發的異能便會檢查生物是否宣告為攻擊者）。

拘禁地境

{二}{白}

結界

當拘禁地境進戰場時，放逐目標由對手操控的生物或鵬洛客，直到拘禁地境離開戰場為止。

當拘禁地境進戰場時，占卜 1。

- 就算拘禁地境的第一個異能沒有合法目標，或在該異能結算前，該目標就已經不合法，你仍能占卜 1。
- 如果拘禁地境在其觸發式異能結算前離開戰場，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。

飛翼集結

{一}{白}

瞬間

重置所有由你操控的生物。由你操控且具飛行異能的生物得+2/+2 直到回合結束。

- 飛翼集結只會影響其結算時由你操控的生物。於該回合稍後時段才獲得飛行異能的生物或才受你操控的生物不會得+2/+2。
-

戰亂拉尼卡
{三}{白}
巫術
放逐所有多色永久物。

- 地通常都是無色，就算是能產生多種顏色魔法力的地也是無色。

起義民眾
{二}{白}
生物～人類
2/2
每當另一個由你操控的生物或鵬洛客死去時，在起義民眾上放置一個+1/+1 指示物。

- 如果某個鵬洛客同時也是生物，則它死去時起義民眾的異能只會觸發一次。
- 如果起義民眾與另一個由你操控的生物同時死去（也許由於它們同時在戰鬥中受到致命傷害），則起義民眾的觸發式異能結算時，它已不在戰場上。它無法及時得到原本會放在上面的+1/+1 指示物，也就無法讓自己活下來。

單挑
{三}{白}{白}
巫術
每位玩家各選擇一個由他操控的生物或鵬洛客，然後犧牲其餘生物和鵬洛客。直到你的下一個回合結束，玩家不能施放生物或鵬洛客咒語。

- 於單挑結算時，首先由輪到該回合的玩家選擇一個由其操控的生物或鵬洛客，然後其他玩家按照回合順序依次作出選擇，玩家在作選擇時已知道之前玩家的選擇為何。然後所有玩家同時犧牲所有未被選擇的生物和鵬洛客。
- 在多人遊戲中，如果你在單挑結算後、但在你的下一個回合開始前離開了遊戲，則其效應會持續至原本你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。

泰佑的幻光盾
{二}{白}
生物～虛影
0/3
當泰佑的幻光盾進戰場時，在目標由你操控的生物上放置一個+1/+1 指示物。

- 你可以將泰佑的幻光盾本身選為其異能的目標。
-

傑出倡議人托米克

{白}{白}

傳奇生物～人類／參謀

2/3

飛行

戰場上的地和墳墓場中的地牌不能成為由對手操控之

咒語或異能的目標。

對手不能從墳墓場使用地牌。

- 雖然托米克的第二個異能類似於辟邪，但是會與辟邪異能互動的效應不會將這些地或地牌視作具有辟邪異能。
- 玩家通常不能從墳墓場中使用地牌。如果玩家找到了能夠讓他這麼作的辦法，托米克的最後一個異能的「限制」也會先於該「許可」優先生效。

推倒塑像

{二}{白}

瞬間

橫置目標永久物。如果它是神器，則消滅之。

抽一張牌。

- 推倒塑像能夠以任何永久物為目標，包括已經橫置者。
- 若推倒塑像以神器為目標，則如果該神器未橫置，則會先橫置它，然後將它消滅。其上所具有之註記於「當它成為橫置時」觸發的異能都會觸發，且會在推倒塑像完成結算後結算。
- 如果在推倒塑像試圖結算時，該目標永久物已經是不合法目標，則推倒塑像不會結算。你不會抽牌。如果該目標合法，但既沒橫置也沒被消滅，你會抽一張牌。

飄萍

{三}{白}

傳奇鵬洛客

5

防止將對你和由你操控之其他永久物造成的所有非戰

鬥傷害。

-2：放逐目標力量等於或大於 4 的生物。

- 如果你和／或其他由你操控的永久物將受到非戰鬥傷害的同時，飄萍也將受到致命傷害，則將對你和你其他永久物造成的那部分傷害會被防止。

藍色

安梭苛的潛夢魔

{四}{藍}

生物～夢魘

3/5

{三}{藍}：安梭苛的潛夢魔本回合不能被阻擋。

- 一旦此生物已被阻擋，此時再起動其異能也不會更改或撤銷該次阻擋。

洞察璧合

{三}{藍}

巫術

每位玩家各將其牌庫頂的四張牌置入其墳墓場。將至多兩張瞬間和／或巫術牌從你的墳墓場移回你手上。

放逐洞察璧合。

- 洞察璧合並未指定你要移回手上的牌為目標。你是在其結算時，才選擇要移回哪些牌。你可以從當時在你墳墓場中的牌中選擇至多兩張牌，包括剛由洞察璧合置入你墳墓場者。
- 你可以移回兩張瞬間牌、兩張巫術牌、一張瞬間牌和一張巫術牌、一張瞬間牌、一張巫術牌，或什麼都不移回。

終謀始動

{四}{藍}{藍}

瞬間

此咒語不能被反擊。

抽兩張牌，然後囤兵 X，X 為你的手牌數量。（在一個由你操控的軍隊上放置 X 個+1/+1 指示物。如果你未操控軍隊，則先派出一個 0/0 黑色殭屍／軍隊衍生物。）

- 你是在終謀始動結算的過程中抽兩張牌並囤兵 X。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。
- 能夠反擊其他咒語的咒語或異能仍能以終謀始動為目標。當這類咒語或異能結算時，終謀始動不會被反擊，但該咒語或異能具有的任何其他效應仍會如常生效。

打壓異見

{三}{藍}

瞬間

除非目標咒語的操控者支付{二}，否則反擊之。

囤兵 2。（在一個由你操控的軍隊上放置兩個+1/+1 指示物。如果你未操控軍隊，則先派出一個 0/0 黑色殭屍／軍隊衍生物。）

- 就算該咒語的操控者支付{二}，你仍會囤兵 2。

古怪幻視師

{一}{藍}

生物～人類／魔法師

1/3

{一}{藍}，{橫置}：抽一張牌，然後棄一張牌。

- 在抽牌與棄牌之間，你無法作任何事情，包括施放你剛抽到的牌。

迷途的夫畢佐

{一}{藍}

傳奇生物～造妖

1/1

當迷途的夫畢佐進戰場時，抽一張牌。若它是從你的牌庫進入戰場或是從你的牌庫施放，則改為抽兩張牌。

當夫畢佐成為咒語的目標時，將夫畢佐洗入其擁有者的牌庫。

- 通常情況下，你沒有辦法從你的牌庫中施放夫畢佐，或讓它從你的牌庫進入戰場。你得利用其他效應來找到夫畢佐，才能抽額外的牌。
- 如果某效應將夫畢佐從你的牌庫放逐，然後讓你施放該牌，則會算是從放逐區施放該牌，而非從你的牌庫施放。
- 夫畢佐的最後一個異能，只會在當它成為目標時夫畢佐在戰場上才會觸發。
- 夫畢佐的最後一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。
- 如果以夫畢佐為目標的咒語沒有其他目標，則它不會結算（因為夫畢佐已經在你的牌庫裡完全迷途，該咒語已沒有合法目標）。

量束聯能師

{二}{藍}

生物～人類／魔法師

2/2

每當你施放非生物咒語時，增殖。（選擇任意數量的永久物和／或玩家，然後為其已有之每種指示物各多放置一個同類的指示物。）

- 量束聯能師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。
-

永生煞神刻法涅
{二}{藍}{藍}
傳奇生物～殭屍／神
4/5

飛行

你可以於你抽每回合第一張牌時展示之。每當你以此法展示一張瞬間或巫術牌時，複製該牌，且你可以施放該複製品。該複製品減少{二}來施放。

當永生煞神刻法涅死去或從戰場進入放逐區時，你可以將它置於其擁有者牌庫頂數來第三張的位置。

- 請務必在將你每回合抽的第一張牌混入其他手牌前展示之（或選擇不展示）。於你抽起該牌時便能檢視之，而後才需決定是否要展示該牌。
 - 如果你此時不希望複製該牌，便不必展示它。
 - 如果你以此法展示牌，則直到刻法涅的觸發式異能完成結算之前，都需一直展示該牌。
 - 如果你於某回合中抽的第一張牌是瞬間或巫術牌，則即便不是你的回合，你也能以此法展示並複製該牌。
 - 抽多張牌始終視為一連串地抽單張牌。舉例來說，如果你在回合中尚未抽任何牌，而施放了一個讓你抽三張牌的咒語，你會逐一抽起這三張牌。只有以此法抽到的第一張牌，才可以利用刻法涅的異能展示並複製。
 - 如果某效應將牌置於你手上，但其敘述中並未出現「抽」這個字眼，則該牌不算你抽的牌。
 - 你只有於刻法涅的觸發式異能結算時，才能施放該複製品。如果當時你不想施放（或無法施放，可能是由於沒有可用的合法目標），該複製品便會消失。你不能等到稍後時段再施放。
 - 如果該複製品是巫術，則你仍然可以在該觸發式異能的結算過程中施放該複製，無論當前是誰的回合，處於哪個階段。
 - 如果在刻法涅的觸發式異能結算前，該牌就已經離開你的手牌，則你將利用其最後已知資訊來複製它。
 - 該複製品在你手上產生，並從你手上施放。
 - 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（例如刻法涅的異能）。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。
 - 如果你因故操控了多個永生煞神刻法涅（也許因為其中一個是火花替身），則你可以為任意數量的這類異能展示同一張所抽的牌。如果該牌是瞬間或巫術牌，則當這些異能依次結算時，都能將該牌複製一次，且你於每次結算時都可以施放複製品。你需要等先前異能產生的複製品結算後，才能夠施放後續異能產生的複製品，且每個複製品的費用都只會減少{二}。
-

博奧傑斯

{一}{藍}{藍}{藍}

傳奇鵬洛客～傑斯

4

如果你將抽一張牌但牌庫沒有牌，則改為你贏得這盤遊戲。

+1：目標玩家將其牌庫頂的兩張牌置入其墳墓場。

抽一張牌。

-8：抽七張牌。然後如果你的牌庫沒有牌，則你贏得這盤遊戲。

- 如果你因故無法贏得這盤遊戲（舉例來說，由於對手操控白金天使），則你不會因為將抽一張牌但牌庫沒有牌而輸掉這盤遊戲。該次抽牌依舊是被替代掉。
- 如果兩位或更多玩家同時操控博奧傑斯，且有效應讓這些玩家同時抽若干牌，則首先由輪到該回合的玩家抽該數量的牌。若這會使該玩家改為贏得這盤遊戲，則這盤遊戲立即結束。若遊戲還未結束，則依回合順序依次為每位其他玩家重複此流程。
- 如果當傑斯的第一個忠誠異能試圖結算時，該目標玩家已經是不合法目標，則該異能不會結算。你不會抽牌。
- 結算傑斯的第一個忠誠異能時，依照其上指示的順序依次執行：如果你以自己為目標，則你先將你牌庫頂的兩張牌置入你的墳墓場，然後抽一張牌。
- 如果於結算傑斯的最後一個異能時，你牌庫中的牌少於七張，且傑斯已離開戰場，則你會抽盡可能的牌，然後贏得這盤遊戲，此時「因要抽牌但牌庫無牌可抽而輸掉遊戲」的狀態動作還來不及讓你落敗。

莫測導師克蜜娜

{三}{藍}

傳奇鵬洛客～克蜜娜

5

對手施放且以由你操控之生物或鵬洛客為目標的咒語增加{二}來施放。

-2：派出一個 2/2 藍色魔法師衍生物。抽一張牌，然後棄一張牌。

- 要計算對手以由你操控之生物或鵬洛客為目標的咒語的總費用，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（例如克蜜娜的效應），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。
 - 指定數個由你操控之生物和／或永久物為目標的咒語也只是增加{二}來施放。
 - 在抽牌與棄牌之間，你無法作任何事情，包括施放你剛抽到的牌。
-

克蜜娜的易質術

{一}{藍}

結界～靈氣

結附於生物

所結附的生物失去所有異能，且基礎力量與防禦力為 1/1。

- 對該生物而言，先前將其基礎力量與防禦力設定為某特定值的效應，都會被克蜜娜的易質術蓋掉。任何設定力量或防禦力的效應若在克蜜娜的易質術結附於生物之後生效，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，例如刀刃喋血，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。
- 若在受克蜜娜的易質術結附後，被影響的生物才獲得某異能，則該生物依舊會具有此異能。

拉佐特石護體

{一}{藍}

瞬間

囤兵 1。（在一個由你操控的軍隊上放置一個+1/+1 指示物。如果你未操控軍隊，則先派出一個 0/0 黑色殭屍／軍隊衍生物。）

你和由你操控的永久物獲得辟邪異能直到回合結束。

（你和它們不能成為由對手操控之咒語或異能的目標。）

- 如果你在拉佐特石護體讓你囤兵 1 時派出了殭屍／軍隊衍生物，則該衍生物也會獲得辟邪直到回合結束。
- 你是在拉佐特石護體結算的過程中囤兵 1 並獲得辟邪異能。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。

揭帷娜爾施

{一}{藍}{藍}

傳奇鵬洛客～娜爾施

5

每位對手每回合所抽的牌不能多於一張。

-2：檢視你牌庫頂的四張牌。你可以展示其中一張非生物且非地的牌，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。

- 你的對手在每位玩家的回合中最多只能抽一張牌。忽略該回合中後續的抽牌效應。
- 如果某位對手在某回合中未抽過牌，且有咒語或異能讓該玩家抽數張牌時，則該玩家只抽一張牌。不過，如果讓玩家抽數張牌的效應並非強制性（舉例來說，「你可以抽兩張牌」），則該玩家不能選擇以此法抽一張牌；該玩家只能選擇不抽牌。

- 娜爾施在進戰場的當回合中就能「看到」對手於該回合早些時段中抽過的牌，但她無法影響在她還沒進戰場前就已抽起的牌。舉例來說，如果某玩家抽了兩張牌，然後娜爾施進戰場，則該對手本回合中無法再抽更多的牌，但此前抽起的兩張牌不受影響。
- 娜爾施未准許玩家進行的抽牌，亦無法利用替代性效應（例如地底境巫妖的異能，或博奧傑斯的第一個異能）將之替代為其他動作。不過，如果某對手第一次抽牌的動作已被替代（舉例來說，被地底境巫妖的異能替代），則該玩家並未進行這次抽牌，且娜爾施不會讓該玩家下一次無法抽牌（而這新一次抽牌也可以被地底境巫妖的異能替代）。

娜爾施的挪移術

{藍}{藍}

瞬間

複製目標瞬間或巫術咒語，然後將該咒語移回其擁有者的手上。你可以為複製品選擇新的目標。

- 娜爾施的挪移術可以複製任何瞬間或巫術咒語，而不僅限於具有目標者。
- 該複製品是在堆疊中產生，所以它並不是被「施放」的。會因玩家施放咒語而觸發的異能並不會觸發。
- 該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。無法選擇不同的模式。
- 如果所複製的咒語包括了於施放時決定的 X 數值（例如允諾終時這類），則複製品的 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，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）。對於分配指示物的咒語來說也是一樣。
- 複製品的操控者不能選擇為該複製品支付任何替代性費用或額外費用。不過，基於為原版咒語所支付的任何替代性或額外費用產生的效應都會被複製，就好像每個複製品都支付過同樣的費用一樣。
- 如果你複製某個咒語，則是由你操控該複製品。如果原版咒語還在堆疊的話，娜爾施的挪移術及其產生的複製品都會比該咒語先一步結算。
- 如果某咒語移回其擁有者手上，便從堆疊中移出，並且不會結算。該咒語並非被反擊；它只是不存在了。這對不能被反擊的咒語有奇效。
- 如果某咒語的複製品回到其擁有者的手上，它會被移到該處，然後由於狀態動作而消失。

無路可逃

{二}{藍}

瞬間

反擊目標生物或鵬洛客咒語。如果以此法反擊該咒語，則改為將它放逐，而非置入其擁有者的墳墓場。占卜 1。

- 註記著「不能被反擊」的生物或鵬洛客咒語是無路可逃的合法目標。當無路可逃結算時，該咒語不會被反擊，但你仍會占卜 1。

救援史芬斯

{二}{藍}{藍}

生物～史芬斯

3/2

飛行

於救援史芬斯進戰場時，你可以將一個由你操控的非地永久物移回其擁有者手上。如果你如此作，則救援史芬斯進戰場時上面有一個+1/+1 指示物。

- 你是於救援史芬斯進戰場時，選擇是否要移回非地永久物並決定具體移回哪個。在「你決定移回哪個永久物」和「救援史芬斯進到戰場且上面有一個+1/+1 指示物」這兩個時點之間，沒有玩家能有所行動。
- 如果被移回的永久物上具有原本會於救援史芬斯進戰場時觸發的異能（例如恐騏獸馴師所具有者），則該異能不會觸發。
- 如果救援史芬斯因故與另一個永久物同時進戰場，你不能移回該永久物。你只可選擇已在戰場上的永久物。

空舞戰陣烈梟

{一}{藍}

生物～鳥

1/2

飛行

每當你施放非生物咒語時，空舞戰陣烈梟得+1/+0 直

到回合結束。

- 空舞戰陣烈梟的最後一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。

火花替身

{三}{藍}

生物～虛影

0/0

你可以使火花替身當成任一由你操控之生物或鵬洛客的複製品來進入戰場，但如果該永久物是傳奇，則火花替身不是傳奇，且如果火花替身是生物，則它進戰場時上面額外有一個+1/+1 指示物，且如果火花替身是鵬洛客，則它進戰場時上面額外有一個忠誠指示物。

- 火花替身所複製的，就只有原版永久物上所印製的東西而已（除非該永久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：該永久物是否為橫置，它上面有沒有指示物、結附了靈氣或裝備了武具，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。
- 如果火花替身複製了傳奇永久物，它也不是傳奇，且此但書可被複製。如果有東西稍後複製了火花替身，則所成的複製品也不是傳奇。如果你同時操控兩個或更多同名永久物，但只有其中一個是傳奇，則「傳奇規則」不會生效。
- 如果所複製之永久物的魔法力費用中包含{X}，則X視為0。
- 如果所選擇的永久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火花替身），則火花替身進戰場時，會是所選的永久物目前所複製的東西。
- 如果所選擇的永久物是個衍生物，則火花替身會複製派出該衍生物的效應原本所註明的特徵。在此情況下，火花替身不會成為衍生物。
- 當火花替身進戰場時，它所複製的永久物之任何進戰場異能都會觸發。所選永久物上面任何「於[此永久物]進戰場時」或「[此永久物]進戰場時上面有...」的異能也都會生效。
- 如果火花替身複製了鵬洛客，則它進戰場時上面也會有相應數量的忠誠指示物，具體為原版牌上印製的數值加一。如果火花替身複製了生物，則它進戰場時上面除了有它所複製的異能及其他物件所具有的異能令它具有的指示物之外，還有多一個+1/+1指示物。
- 如果所複製的永久物受到改變類別的效應影響，則火花替身進戰場時的永久物類別可能會與原版永久物現有的類別不同。會利用火花替身進戰場時的特徵（而非原版永久物的特徵）來決定它進戰場時上面是否會有額外的指示物。特別一提，如果某個基定鵬洛客是由於其本身讓自己變成鵬洛客生物的忠誠異能之故而同時也是生物，且火花替身複製了他，則火花替身進戰場時是一個非生物的鵬洛客，不會得+1/+1指示物。另一方面，如果火花替身是在你的回合內複製了烏鋒基定，則火花替身進戰場時是一個鵬洛客生物，且會同時額外得到兩種指示物。
- 如果火花替身與另一個永久物同時進戰場，則它不能成為該永久物的複製品。你只可選擇已在戰場上的生物或鵬洛客。

泰菲力的曲時術

{一}{藍}

瞬間

放逐目標由你操控的永久物。在下一個結束步驟開始時，將所放逐的牌在其擁有者的操控下移回戰場。如果它進戰場時是生物，則它進戰場時上面額外有一個+1/+1指示物。

- 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。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。
- 該永久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。
- 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。
- 判斷永久物進戰場時是否為生物時，需將可能會在永久物進到戰場上後影響該永久物特徵的所有效應考慮在內，包括該永久物自己具有之只影響自身的異能，以及由其他物件產生的效應。

- 如果以此法移回的生物原本進戰場時上面沒有+1/+1 指示物，則它會以上面有一個+1/+1 指示物的狀態進戰場。

雷霆龍獸
{三}{藍}
生物～龍獸
2/3
飛行
每當你施放每回合中你的第二個咒語時，在雷霆龍獸上放置一個+1/+1 指示物。

- 雷霆龍獸的異能每個回合只會觸發一次。該異能會比第二個咒語先一步結算。你於該回合施放的第一個咒語是否已經結算，已被反擊，或仍在堆疊之上並不重要。
- 雷霆龍獸必須在戰場上，其異能才會生效。值得一提的是，如果雷霆龍獸本身是你該回合中施放的第二個咒語，此異能不會觸發。

黑色

刀刃喋血
{一}{黑}{黑}
巫術
至多一個目標生物得-2/-2 直到回合結束。囤兵 2。
(在一個由你操控的軍隊上放置兩個+1/+1 指示物。
如果你未操控軍隊，則先派出一個 0/0 黑色殭屍／軍隊衍生物。)

- 你可以在不指定任何生物為目標的情況下施放刀刃喋血。這樣你就只會囤兵 2。不過，如果你指定了目標，而該目標在刀刃喋血結算之前就已經不合法，則此咒語不會結算，你也不會囤兵。

波拉斯尊殿
{三}{黑}{黑}{黑}
傳奇神器
你可以隨時檢視你的牌庫頂牌。
你可以使用你的牌庫頂牌。如果你以此法施放咒語，則支付等同於其總魔法力費用數量的生命，而不支付其魔法力費用。
{橫置}，犧牲十個非地永久物：每位對手各失去 10 點生命。

- 波拉斯尊殿讓你只要想檢視你的牌庫頂牌，就可以隨時檢視（但有一處限制～參見下文），就算你沒有優先權也一樣。此動作不用到堆疊。這張牌成為你可知資訊的一部分，就像你可以檢視手牌一樣。

- 如果你施放咒語，使用地或起動異能的過程中，你的牌庫頂牌已經改變，則要等到你完成上述動作之後，才能檢視新的牌庫頂牌。這意味著，如果你施放你的牌庫頂牌，則你要等到支付完該咒語的費用之後，才能檢視牌庫頂的下一張牌。
- 你必須遵守你從牌庫中施放之牌的正常施放時機的許可條件與限制。
- 你必須有可使用地數，才能從你的牌庫頂使用地牌。
- 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。
- 如果你是以「魔法力費用以外」的其他費用來施放咒語，則你就不能藉由支付替代性費用的方式來施放之。不過，你能夠支付額外費用。如果此牌含有任何強制性的額外費用（例如收割火花），則你必須支付之，才能施放此牌。
- 在你犧牲永久物來支付起動波拉斯尊殿最後一個異能的費用時，你可以犧牲波拉斯尊殿本身。
- 在雙頭巨人遊戲中，波拉斯尊殿的最後一個異能會令對手隊伍失去 20 點生命。

統領震懼軍

{四}{黑}{黑}

巫術

選擇任意數量目標在墳墓場中的生物和／或鵬洛客牌。統領震懼軍對你造成傷害，其數量等同於這些牌總魔法力費用的總和。將它們在你的操控下放進戰場。

- 統領震懼軍是先對你造成傷害，然後再將所選的生物和鵬洛客牌置入戰場。如果你的總生命會因此降到 0 或更少，則在你輸掉這盤遊戲之前，這些生物和鵬洛客仍會進入戰場。如果你會輸掉遊戲，則這些生物和鵬洛客上會在進戰場時觸發的異能都不會結算，但它們上面的靜止式異能（例如白金天使所具有者）或許能讓你在總生命為 0 或更少時活下來。
- 如果墳墓場中某張牌的魔法力費用包括 {X}，則 X 視為 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。如果你離開遊戲，則你以統領震懼軍效應而操控的生物和鵬洛客都會被放逐。

離群影法師達夫黎

{二}{黑}

傳奇鵬洛客～達夫黎

3

在每位對手的維持開始時，若該玩家的手牌為一張或更少，則離群影法師達夫黎對其造成 2 點傷害。

-1：目標玩家棄一張牌。

- 如果在對手的維持開始時，對手的手牌為兩張或更多，則達夫黎的第一個異能不會觸發。維持步驟是玩家在一個回合中第一個能有所行動的步驟；玩家無法在維持開始前的步驟中有所行動。由於維持步驟在抽牌步驟之前，因此該玩家還沒有抽本回合該抽的牌。

- 如果於達夫黎的第一個異能觸發時，對手的手牌為一張或更少，但到了該異能結算時，其手牌已為兩張或更多，則達夫黎不會向該對手造成傷害。
- 在雙頭巨人遊戲中，達夫黎的第一個異能會在對手隊伍的維持當中，分別檢查兩位玩家的手牌數量，決定該異能是否針對其觸發。

達夫黎的昏亂攫

{三}{黑}

巫術

目標玩家棄兩張牌且失去 2 點生命。

- 就算該目標玩家只能棄掉一張或零張牌，他也會失去 2 點生命。

屈從邪惡

{二}{黑}

巫術

選擇至多四張目標在你墳墓場中的牌。如果你操控波拉斯鵬洛客，則將這些牌移回你手上。若否，則任一對手從中選擇兩張。將所選的牌留在你的墳墓場，其餘的牌則置於你的手上。

放逐屈從邪惡。

- 只有於此咒語結算時，才會檢查你是否操控波拉斯鵬洛客。
- 如果於屈從邪惡結算時，所選的目標當中已有部分不再合法，則任一對手是在仍為合法的目標當中作出選擇。如果所有目標都已不合法，則此咒語不會結算。它會進入其擁有者的墳墓場，且不會被放逐。
- 你施放屈從邪惡時，指定的目標數量可以少於四個。不過，如果你於屈從邪惡結算時並未操控波拉斯鵬洛客，則對手會從你指定為目標的牌張中選擇兩張（如果你選擇的目標數量少於兩個，也可能是一張或零張）留在墳墓場，其餘（如有）則會置於你手上。
- 只要你願意，你還可以在不指定目標的情況下施放屈從邪惡。這樣的話，就只是它會被放逐，其餘什麼都不會發生。
- 你需要選擇一位對手來最終決定要把哪些牌留在你的墳墓場，但在此過程中所有玩家都可以討論並建言。

震懼軍入侵

{一}{黑}

結界

在你的維持開始時，你失去 1 點生命且囤兵 1。（在一個由你操控的軍隊上放置一個 +1/+1 指示物。如果你未操控軍隊，則先派出一個 0/0 黑色殭屍／軍隊衍生物。）

每當一個由你操控且力量等於或大於 6 的殭屍衍生物攻擊時，它獲得繫命異能直到回合結束。

- 只會在殭屍衍生物確定為攻擊者之後那一刻檢查其力量。任何其他註記於「在由你操控的生物攻擊時」觸發的異能此時還沒有結算。
- 如果在衍生物攻擊之後同一回合的稍後時段（包括震懼軍入侵的第二個異能還在堆疊上的時候）其力量發生改變，也不會令該衍生物獲得或失去繫命異能。

暮篷特務

{一}{黑}

生物～人類／浪客

2/2

暮篷特務不能被力量等於或大於 4 的生物阻擋。

- 一旦已有力量等於或小於 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。

至尊咒

{黑}{黑}

巫術

消滅任意數量的目標鵬洛客。選擇一個由你操控的鵬洛客。在它上面放置若干忠誠指示物，其數量等同於以此法消滅之鵬洛客數量的兩倍。

- 你在施放至尊咒時，便須將要消滅的鵬洛客指定為目標，但你要等到至尊咒結算時，才需要選擇要獲得忠誠指示物的鵬洛客。
- 你可以在未操控任何鵬洛客的情況下施放至尊咒。被指定為目標的鵬洛客仍會被消滅。如果你真的想，你甚至可以在不指定任何鵬洛客為目標的情況下施放此咒語。

永生工頭

{一}{黑}

生物～殭屍

2/3

永生工頭須橫置進戰場。

每當永生工頭攻擊時，你可以支付{二}{黑}。若你如此作，則將目標生物牌從你的墳墓場移回你手上。

- 永生工頭的異能每次結算時，最多都只能支付一次{二}{黑}。

永恆終時

{X}{黑}{黑}

巫術

消滅至多三個目標防禦力等於或小於 X 的生物。如果 X 等於或大於 10，則將所有生物牌從你的墳墓場移回戰場。

- 永恆終時可以將至多三個滿足「防禦力等於或小於 X」此條件的生物指定為目標。也就是說，並非要求被指定為目標的所有生物之防禦力加總要在 X 以下。
- 如果於永恆終時結算時，所選的目標生物當中已有部分（而非全部）不再合法，則仍會消滅剩餘的合法目標，且如果 X 在 10 以上，你仍會將牌移回戰場。
- 如果所有（或部分）目標仍是合法目標，但未被消滅（最有可能是因為它們具有不滅異能），則你仍會將牌移回戰場（若 X 在 10 以上。）
- 如果你以由你擁有的生物為目標，且 X 在 10 以上，則該牌也會被移回戰場。
- 所有因該些目標生物死去而觸發、或是因生物移回戰場而觸發的異能，都會在永恆終時完成結算之後進入堆疊。儘管實際上是對手的生物先死去，你的生物之後才返回戰場，但如果當前是你的回合，便會是對手的觸發先結算。
- 你可以在不指定任何生物為目標的情況下施放永恆終時。如果 X 在 10 以上，你就只是將所有生物牌從你的墳墓場移回戰場。不過，如果你指定了目標，且在該咒語試圖結算前，所有的目標都已經是不合法目標，則此咒語不會結算，且你不會將任何牌放進戰場。

永生煞神芭圖
 {三}{黑}{黑}
 傳奇生物～殭屍／神
 5/6

威懾

當永生煞神芭圖進戰場時，犧牲任意數量的其他永久物，然後抽等量的牌。

當永生煞神芭圖死去或從戰場進入放逐區時，你可以將它置於其擁有者牌庫頂數來第三張的位置。

- 於芭圖的第一個觸發式異能結算時，你可以選擇犧牲零個其他永久物。
- 如果於你犧牲其他永久物的過程中有異能因此被觸發，則這些異能要等到你抽完牌後才會進入堆疊。
- 如果有第二個永生煞神芭圖在你的操控下進戰場，則在你能將第一個犧牲給新芭圖的觸發式異能之前，你要將其中之一置入你的墳墓場。

卡婭的魂體
 {黑}
 結界～靈氣
 結附於由你操控的生物或鵬洛客
 當所結附的永久物死去或進入放逐區時，將該永久物牌在你的操控下移回戰場。

- 如果其他玩家獲得了所結附之永久物的操控權，則卡婭的魂體會置入你的墳墓場。
- 你可以將卡婭的魂體結附在衍生物上，但它最後一個異能不會將該衍生物移回戰場。

- 一旦所結附的永久物離開戰場，卡婭的魂體便會進入你的墳墓場。它不會和該永久物一起移回戰場。
- 如果有效應將所結附的永久物放逐，然後立刻將其移回戰場，則卡婭的魂體最後一個異能雖然會觸發，但沒有效果。不過，如果是將所結附的永久物放逐，然後在稍後時段才將其移回戰場的效應，則卡婭的魂體會將所放逐的牌移回戰場，它不會稍後才移回。
- 如果所結附的永久物進入的墳墓場或放逐區，但在卡婭的魂體最後一個異能結算前就已經離開該區域，則該牌會留在新的區域當中，就算所移往的區域是墳墓場或放逐區也一樣。你不會將它移回戰場。
- 如果卡婭的魂體和所結附的永久物同時被置入墳墓場或放逐，則所結附的永久物會被移回戰場。
- 如果卡婭的魂體結附的是由你操控但不由你擁有的永久物，則當該永久物死去或被放逐時，它會在你的操控下移回戰場。在多人遊戲中，如果有玩家離開遊戲，則所有由該玩家擁有的牌也會一同離開。如果你離開遊戲，則所有因卡婭的魂體之效應而受你操控的生物都會被放逐。

震懼軍將莉蓮娜

{四}{黑}{黑}

傳奇鵬洛客～莉蓮娜

6

每當一個由你操控的生物死去時，抽一張牌。

+1：派出一個 2/2 黑色殭屍衍生生物。

-4：每位玩家各犧牲兩個生物。

-9：每位對手各從由其操控的永久物中為每種永久物類別各選擇一個，然後犧牲其餘永久物。

- 如果莉蓮娜與一個或數個其他由你操控的生物同時死去，則每有一個此類生物，她的第一個異能便觸發一次。
- 如果莉蓮娜因故成為生物且死去時，其第一個異能會觸發。
- 於莉蓮娜的第二個忠誠異能結算時，首先由輪到該回合的玩家選擇由其操控的兩個生物，然後其他玩家按照回合順序依次作出選擇，玩家在作選擇時已知道之前玩家的選擇為何。然後所有玩家同時犧牲所有被選擇的生物。如果有玩家只能選擇一個生物，則該玩家必須如此作。
- 於莉蓮娜的最後一個異能結算時，由依照回合順序接下來輪到的對手（如果因故當前正是某位對手的回合，則即為該對手）為該異能作出所有選擇，然後其他對手按照回合順序依次作出選擇，玩家在作選擇時已知道之前玩家的選擇為何。然後所有玩家同時犧牲所有未被選擇的永久物。
- 永久物的類別包括神器、生物、結界、地和鵬洛客。超類別（如傳奇）不是永久物類別。
- 為莉蓮娜的最後一個異能作選擇時，如果某個永久物有多種永久物類別，則它可以算成其中任一種。舉例來說，你可以選擇一個神器生物作為留下的神器，另一個生物作為留下的生物，一個結界生物作為留下的結界。類似地，你可以選擇一個結界生物，既作為留下的生物，又當作留下的結界，就算你還操控了另一個生物和／或另一個結界也是一樣。

莉蓮娜得勝

{一}{黑}

瞬間

每位對手各犧牲一個生物。如果你操控莉蓮娜鵬洛客，則每位對手再各棄一張牌。

- 就算有部分對手無法犧牲生物（或所有對手都無法犧牲生物），你也可以施放莉蓮娜得勝。如果你操控莉蓮娜鵬洛客，則就算對手無法犧牲生物，也仍要棄一張牌。
- 於莉蓮娜得勝結算時，輪到該回合的對手（或者如果這是你的回合，則為依照回合順序接下來輪到的對手）選擇生物犧牲，然後其他對手按照回合順序依次作出選擇，玩家在作選擇時已知道之前玩家的選擇為何。然後所有玩家同時犧牲所有被選擇的生物。然後，如果你操控莉蓮娜鵬洛客，則按照同樣的順序，每位對手依次選擇一張手牌但不展示，然後同時棄掉這些牌。

殺戮女郎

{三}{黑}{黑}

傳奇生物～人類／殺手

4/4

威懾

當殺戮女郎進戰場時，每個其他生物各得-1/-1 直到回合結束。本回合中，每當一個生物死去時，殺戮女郎以外的每個生物各得-1/-1 直到回合結束。

- 殺戮女郎的進戰場觸發式異能及其延遲觸發式異能都只會影響該些異能結算時在戰場上的生物。於該回合稍後時段才進戰場或才變成的生物不會得-1/-1（除非該延遲觸發異能在稍後時段再次觸發並結算）。
- 一旦殺戮女郎的進戰場異能觸發，殺戮女郎是否還在戰場上並不重要。這一延遲觸發式異能是在進戰場異能結算時產生。
- 於殺戮女郎的觸發式異能仍在堆疊上時就死去的生物，不會觸發這一延遲觸發式異能，因為此時該異能還未產生。
- 防禦力為 0 的生物不會立刻死去。而是在下一次有玩家將獲得優先權時才死去。這意味著，於殺戮女郎進戰場異能結算而防禦力變為 0 的生物，在延遲觸發式異能產生之前，都還在戰場上。
- 如果同時有數個生物死去，則殺戮女郎的延遲觸發式異能也會觸發相應次數。

忿恨歐尼希茲

{三}{黑}{黑}

傳奇鵬洛客～尼希茲

5

每當任一對手抽一張牌時，忿恨歐尼希茲對該玩家造成 1 點傷害。

-2：消滅目標生物。其操控者抽兩張牌。

- 如果在歐尼希茲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。沒有玩家會抽兩張牌。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），則其操控者會抽兩張牌。
- 如果在歐尼希茲的最後一個異能結算之前，他已離開戰場（最有可能的原因是你在起動該異能時，他只有 2 點忠誠），則由於當該生物的操控者抽兩張牌時，他的第一個異能已不存在，因此也不會觸發。

歐尼希茲的酷行

{二}{黑}

瞬間

目標生物得-5/-5 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。

- 如果目標生物在該回合中因故將死去，歐尼希茲的酷行之替代性效應就會將之放逐，而不是只有在歐尼希茲的酷行結算後立刻死去才會放逐。

背叛的代價

{黑}

巫術

從目標神器，生物，鵬洛客或對手上移去至多五個指示物。

- 背叛的代價只有一個目標。你可以移去該目標上的多種指示物，也可以移去該目標上多個同一種指示物。
- 玩家通常不會有指示物，但其他系列中有牌張能讓玩家「得到」特定種類的指示物。特別一提：徽記不是指示物。

索霖的飢渴

{黑}{黑}

瞬間

索霖的飢渴對目標生物造成 2 點傷害，且你獲得 2 點生命。

- 如果在索霖的飢渴試圖結算時，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 2 點生命。

收割火花

{黑}

巫術

犧牲一個生物或支付{三}{黑}，以作為施放此咒語的額外費用。

消滅目標生物或鵬洛客。

- 施放此咒語時，你必須犧牲正好一個生物或額外支付{三}{黑}；你無法不支付上述費用之一就施放此咒語，且你也不能多次支付。玩家要等到施放完收割火花、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來讓你無法施放此咒語，或以此迫使你支付更多魔法力。

戰亂憂愁

{二}{黑}

巫術

目標對手展示其手牌。你選擇其中一張非地牌。該玩家棄掉該牌。

囤兵 1。（在一個由你操控的軍隊上放置一個+1/+1指示物。如果你未操控軍隊，則先派出一個 0/0 黑色殭屍／軍隊衍生物。）

- 即使該玩家沒有非地牌能棄掉，你也會囤兵 1。

投機吸血鬼

{一}{黑}

生物～吸血鬼

2/1

{六}{黑}：每位對手各失去 2 點生命且你獲得 2 點生命。

- 在雙頭巨人遊戲中，投機吸血鬼的異能會讓對手隊伍失去 4 點生命且你獲得 2 點生命。

紅色

眩目衝擊

{二}{紅}

瞬間

眩目衝擊對目標生物造成 1 點傷害。該生物本回合不能進行阻擋。

抽一張牌。

- 在某個生物進行阻擋後再施放眩目衝擊，也不會將該生物移出戰鬥（除非眩目衝擊造成的傷害足以令該生物死去）。這樣也不會使得被阻擋的生物成為未受阻擋，就算進行阻擋的生物因此死去也是一樣。
 - 如果在眩目衝擊試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。你不會因此抽牌。
-

咒擊偏折

{三}{紅}

瞬間

如果你操控力量等於或大於 4 的生物，則此咒語減少

{三}來施放。

為僅指定單一目標的目標咒語或異能更改目標。

- 一旦你宣告施放咒擊偏折，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，對手不能試圖改變你是否「操控力量等於或大於 4 的生物」此事。
- 在你施放完咒擊偏折之後，再失去力量 4 以上生物之操控權，也不會影響此咒語，或令你支付更多費用。
- 指定為此咒語目標之咒語或異能所具有的單一目標，不一定要是由你操控之力量 4 以上的生物。
- 你是在咒擊偏折結算時，才需要為該咒語或異能選擇新的目標。你若能改變其目標，就必須改變。不過，你不能改變至不合法的目標上。如果沒有合法目標可以選擇，則目標不會改變。即使原本之目標已因故變成不合法目標，也沒有影響。
- 如果某咒語或異能指定了許多目標，則就算它稍後只剩下一個合法目標，你依舊不能將它當成咒擊偏折的目標。
- 如果某咒語或異能將同一位玩家或物件多次指定為目標，你便無法指定它為咒擊偏折的目標。

熱情壁合

{四}{紅}{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。熱情壁合對任意另一

個目標造成 2 點傷害。

- 如果在施放熱情壁合後，但在其結算之前，其中任一目標已不合法，目標仍會受到相應的影響。
- 在一些罕見的情況下，獲得該目標生物的操控權，可能會令第二個目標成為不合法。只要在熱情壁合開始結算，第一個目標生物操控權發生改變這一刻之前，第二個目標仍是合法目標，它便會受到傷害。

灼熱先知

{一}{紅}

生物～人類／魔法師

1/3

每當你施放非生物咒語時，灼熱先知得+1/+0 直到回

合結束，然後占卜 1。

- 灼熱先知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。
-

鏈鞭獨眼巨人
{四}{紅}
生物～獨眼巨人／戰士
4/4

{三}{紅}：目標生物本回合不能進行阻擋。

- 在某個生物已進行阻擋後再起動鏈鞭獨眼巨人的異能，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。

炎技茜卓
{二}{紅}{紅}
傳奇鵬洛客～茜卓
4

每當從炎技茜卓上移去一個或數個忠誠指示物時，她向目標對手或鵬洛客造成等量的傷害。

+1：放逐你的牌庫頂牌。本回合中，你可以使用該牌。

-7：放逐你牌庫頂的七張牌。本回合中，你可以使用這些牌。

- 茜卓的第一個異能會在她因故失去忠誠時觸發，常見的情況包括：她受到傷害，你起動她最後一個忠誠異能，或是有效應移去她上面的忠誠指示物。如果某效應只是令茜卓離開戰場，則由於這樣並未移去任何指示物，因此她的異能不會觸發。
- 如果有數個生物同時對茜卓造成戰鬥傷害，則由於是一次性從茜卓上移去等量的指示物，因此她的第一個異能只會觸發一次。
- 如果茜卓上所有忠誠指示物都被移去，則就算她已離開戰場，她的第一個異能也會令她造成傷害。
- 茜卓的忠誠異能並未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。

茜卓的旋炎咒
{一}{紅}
瞬間
茜卓的旋炎咒對任意一個或兩個目標造成共 2 點傷害，你可以任意分配。

- 你施放茜卓的旋炎咒時，便要分配這些傷害；而不是於它結算時。每個目標必須至少分配 1 點傷害。換句話說，於你施放茜卓的旋炎咒時，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。
- 如果茜卓的旋炎咒以兩個生物為目標且其一成為不合法的目標，則該剩餘的目標受到 1 點傷害，而非 2 點。

獨眼巨人電流術士

{四}{紅}

生物～獨眼巨人／魔法師

4/2

當獨眼巨人電流術士進戰場時，它向目標由對手操控的生物造成 X 點傷害，X 為你墳墓場中瞬間與巫術牌的數量加總。

- 只有於獨眼巨人電流術士的異能結算時，才會計算在你墳墓場中瞬間與巫術牌的數量。
- 如果某張連體牌既是瞬間又是巫術，則獨眼巨人電流術士的異能也只會將其計算一次。

吞噬地獄獸

{二}{紅}

生物～地獄獸

2/2

於吞噬地獄獸進戰場時，你可以犧牲任意數量的生物和／或鵬洛客。如果你如此作，則它進戰場時上面有該數量兩倍的+1/+1 指示物。

- 你是於吞噬地獄獸進戰場時，選擇要為吞噬地獄獸的異能犧牲的生物和鵬洛客數量並決定具體犧牲哪些。在「你決定犧牲哪些永久物」和「吞噬地獄獸進到戰場且上面有指示物」這兩個時點之間，沒有玩家能有所行動。
- 如果所犧牲的永久物上具有會於吞噬地獄獸進戰場時觸發的異能（例如恐騏獸馴師所具有者），則這類異能不會觸發。
- 如果吞噬地獄獸因故與另一個生物或鵬洛客同時進戰場，則你不能犧牲該生物或鵬洛客。你只可選擇已在戰場上的永久物。

震懼軍奧術師

{一}{紅}

生物～殭屍／魔法師

1/3

踐踏

每當震懼軍奧術師攻擊時，選擇目標在你墳墓場中且總魔法力費用等於或小於震懼軍奧術師力量的瞬間或巫術牌。你可以從該處施放該牌，且不需支付其魔法力費用。如果該牌於本回合中將置入你的墳墓場，則改為將其放逐。

- 你所指定為目標之在你墳墓場中的瞬間或巫術牌，其魔法力費用必須小於或等於震懼軍奧術師確定為攻擊者之後那一刻的力量數值。任何其他註記於「在由你操控的生物攻擊時」觸發的異能此時還沒有結算。

- 如果震懼軍奧術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的力量，來檢查該牌是否仍為合法目標。
- 如果你要施放該牌，則你是在震懼軍奧術師之觸發式異能結算的中途一併施放之。你不能等到本回合內稍後時段再施放。以此法施放的咒語不會受到牌張類別的施放時機限制，且該咒語會在宣告阻擋者之前結算。
- 如果你以「不需支付其魔法力費用」的方式來施放牌，就無法選擇支付替代性費用來施放之。不過，你能夠支付額外費用。如果該牌含有任何強制性的額外費用（例如收割火花），則你必須支付之，才能施放該牌。
- 如果該牌的魔法力費用中包含 {X}，則你在以「不需支付其魔法力費用」的方式施放它時必須將 X 的值選為 0。

允諾終時

{X} {紅} {紅}

巫術

選擇目標在你墳墓場中的至多一張瞬間牌和／或至多一張巫術牌，且兩者的總魔法力費用均須等於或小於 X。你可以從該處施放這些牌，且不需支付其魔法力費用。如果以此法施放的牌於本回合中將置入你的墳墓場，則改為將其放逐。如果 X 等於或大於 10，則將這些咒語各複製兩次。你可以為每個複製品選擇新的目標。

- 於允諾終時結算時，首先你以任意順序施放該目標瞬間牌和／或該目標巫術牌。然後，如果 X 在 10 以上，則你將剛施放的牌各複製兩次，並將複製品以任意順序放進堆疊。複製品會比原版咒語先一步結算。
 - 允諾終時可以兩次都將同一張既是瞬間又是巫術的連體牌指定為目標。不過，只要你施放過一次該牌，就不能在結算過程中再度施放之。
 - 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。
 - 如果你以「不需支付其魔法力費用」的方式來施放牌，就無法選擇支付替代性費用來施放之。不過，你能夠支付額外費用。如果此牌含有任何強制性的額外費用（例如收割火花），則你必須支付之，才能施放此牌。
 - 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。
 - 如果該咒語於施放時一併決定了其傷害的分配方式，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）。對於分配指示物的咒語來說也是一樣。
 - 你不能選擇支付複製品的任何額外費用。不過，會基於替原版咒語所支付的任何額外費用而產生的效應都會被複製，就好像每個複製品都支付過同樣的費用一樣。
 - 允諾終時所產生的複製品，都是直接在堆疊產生的，所以它們從未「施放」過。會因玩家施放咒語而觸發的異能並不會觸發。
-

鬼怪突襲隊

{三}{紅}

生物～鬼怪／戰士

4/1

敏捷

當鬼怪突襲隊死去時，在目標由你操控的生物上放置一個+1/+1 指示物。

- 如果鬼怪突襲隊與另一個由你操控的生物同時死去（也許由於它們同時在戰鬥中受到致命傷害），則當你為鬼怪突襲隊的異能選擇目標時，另一個生物已不在戰場上。該生物無法及時獲得鬼怪突襲隊給予的+1/+1 指示物，因此無法活下來。

心源烈焰

{一}{紅}

瞬間

犧牲一個生物或鵬洛客，以作為施放此咒語的額外費用。

心源烈焰對任意一個目標造成 4 點傷害。

- 施放此咒語時，你必須犧牲正好一個生物或鵬洛客。你無法不犧牲生物或鵬洛客就施放此咒語，且你也不能犧牲一個以上的永久物。
- 玩家要等到施放完心源烈焰、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永久物來讓你無法施放此咒語。

崇敬法老神

{二}{紅}

巫術

棄一張牌，以作為施放此咒語的額外費用。

抽兩張牌。囤兵 1。（在一個由你操控的軍隊上放置一個+1/+1 指示物。如果你未操控軍隊，則先派出一個 0/0 黑色殭屍／軍隊衍生物。）

- 施放崇敬法老神時，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。
-

蠻野豬神衣哈格
{三}{紅}{紅}
傳奇生物～野豬／神
6/6

踐踏

每當蠻野豬神衣哈格攻擊時，你可以將一張生物牌從你手上橫置放進戰場，且正進行攻擊。在下一個結束步驟開始時，將該生物移回你手上。

當蠻野豬神衣哈格死去或從戰場進入放逐區時，你可以將它置於其擁有者牌庫頂數來第三張的位置。

- 你得為這一新生物選擇要攻擊的玩家或鵬洛客。它攻擊的對象與衣哈格可以不一樣。
- 雖然這一新生物進行攻擊，但它從未宣告為進行攻擊的生物（舉例來說，有些異能會在當有生物攻擊時觸發，比如可靠飛馬和雜牌大隊所具有者）。
- 如果這一新生物在結束步驟之前離開了戰場（最可能是因為它在戰鬥中死去），該牌會留在其當前所在的區域。它不會移回你手上。
- 如果這一新生物具有會在結束步驟開始時觸發的異能，就算該生物已在結束步驟中該異能結算之前就已移回你手上，此異能也會照常觸發並結算。

焰法明範雅亞
{四}{紅}
傳奇鵬洛客～雅亞
5

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

-2：焰法明範雅亞對任意一個目標造成 2 點傷害。

- 雅亞的第一個異能並不會令雅亞造成傷害；它只是會影響由原本之紅色來源造成的傷害數量。
- 如果同時有其他效應也會影響你的紅色來源將造成的傷害數量（包括防止傷害者），則會由受到傷害的玩家或受到傷害之永久物的操控者來決定這些效應的生效順序。如果所有傷害都已被防止，則雅亞的效應便不再生效。
- 如果由你操控的某來源將造成的傷害，需要在由對手操控的數個永久物之間進行分配，或是需要同時分配給對手及由其操控的一個或數個永久物，則你是依原本數值來分配傷害，然後再將結果加 1。舉例來說，如果你以一個具踐踏異能的 5/5 紅色生物攻擊，且你的對手以一個 2/2 生物阻擋，則你可以將 2 點傷害分配給阻擋者，並將 3 點傷害分配給防禦玩家。然後實際造成的數量會相應增至 3 點和 4 點。

雅亞的問候
{一}{紅}
瞬間

雅亞的問候對目標生物造成 3 點傷害。占卜 1。

- 如果在雅亞的問候試圖結算時，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。

錫街頭目克崙可

{二}{紅}

傳奇生物～鬼怪

1/2

每當錫街頭目克崙可攻擊時，在其上放置一個+1/+1 指示物，然後派出若干 1/1 紅色鬼怪衍生生物，其數量等同於克崙可的力量。

- 如果克崙可的異能已觸發，但在其結算之前克崙可已離開戰場，則雖然你已不能在克崙可上放置 +1/+1 指示物，但你還會利用克崙可最後在戰場時的力量來決定派出多少個鬼怪衍生生物。
- 克崙可觸發式異能派出的衍生物並非以「進行攻擊」的狀態派出。由於所有攻擊生物需一次性選擇完畢，因此以此法派出的衍生物不能進行攻擊，就算它具有敏捷也是一樣。

米捷戰車

{一}{紅}{紅}

神器～載具

3/2

踐踏

每當你施放非生物咒語時，直到回合結束，米捷戰車成為神器生物且得+1/+1。

搭載 1（橫置任意數量由你操控且力量總和等於或大於 1 的生物：此載具成為神器生物直到回合結束。）

- 米捷戰車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。
- 即使米捷戰車已經是生物，其觸發式異能仍會觸發。在此情況下，它會再得+1/+1 直到回合結束。

娜希麗的石劍

{一}{紅}

瞬間

至多兩個目標生物各得+2/+0 直到回合結束。

- 你無法為了要讓同一個生物得+4/+0，而兩次都選擇它為目標。
-

震懼軍鬥士內赫布

{二}{紅}{紅}

傳奇生物～殭屍／牛頭怪／戰士

5/4

踐踏

每當震懼軍鬥士內赫布對任一玩家或鵬洛客造成傷害時，你可以棄任意數量的牌。若你如此作，則抽等量的牌並加等量的{紅}。直到回合結束，你不會因步驟與階段結束失去這份魔法力。

- 可能會有其他效應讓你實際抽牌的數量較你棄牌的數量有出入（或多或少）。在此情況下，你加的「等量」數量的魔法力，是等同於你的棄牌數量，而非你的抽牌數量。

狂怒恐騏獸

{二}{紅}

生物～野獸

4/3

狂怒恐騏獸不能單獨進行攻擊。

- 狂怒恐騏獸只能與其他生物同時被宣告為攻擊者。一旦它已進行攻擊，移除與它一併攻擊的生物不會使得狂怒恐騏獸停止攻擊。
- 如果你操控數個不能單獨進行攻擊的生物，則它們可以一起攻擊，即使沒有其他生物攻擊也是一樣。
- 儘管狂怒恐騏獸不能單獨進行攻擊，但其他進行攻擊的生物不一定要與它攻擊同一玩家或鵬洛客。舉例來說，狂怒恐騏獸可以攻擊某位對手，而另一個生物則可攻擊由該對手操控的某個鵬洛客。
- 如果某個生物同時為「不能單獨進行攻擊」及「若能攻擊則必須攻擊」，則其操控者若能以該生物與另一個生物進行攻擊，就必須如此作。
- 在雙頭巨人遊戲中，狂怒恐騏獸可以與由你隊友操控的生物一起攻擊，即使由你操控的其他生物並未一起進行攻擊也是一樣。

撒姆特的衝刺

{紅}

瞬間

直到回合結束，目標生物得+2/+1 且獲得敏捷異能。

占卜 1。

- 如果在撒姆特的衝刺試圖結算時，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。
-

破箱薩坎

{三}{紅}{紅}

傳奇鵬洛客～薩坎

5

每當一個生物攻擊你或由你操控的鵬洛客時，每個由你操控的龍各對該生物造成 1 點傷害。

+1：直到回合結束，每個由你操控的鵬洛客均成為

4/4 紅色的龍生物且獲得飛行異能。

-3：派出一個 4/4 紅色，具飛行異能的龍衍生生物。

- 如果某鵬洛客因薩坎的第一個忠誠異能之故而成為生物，則除非你在你的回合開始時便持續操控它，否則它不能攻擊。
 - 一旦薩坎的第一個忠誠異能結算，由你操控的所有鵬洛客（包括薩坎）在該回合剩下的時段內便不再是鵬洛客。它們不會失去忠誠指示物或忠誠異能，且如果你本回合中還未起動過其上的忠誠異能，也還能起動之。如果它們於不是鵬洛客的時間段內受到傷害，它們也不會失去忠誠。
-

咒潤怪奇

{二}{紅}

生物～怪奇

2/2

每當你施放非生物咒語時，在咒潤怪奇上放置一個

+1/+1 指示物。

- 咒潤怪奇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。
-

放浪煽動者提勃

{二}{紅}

傳奇鵬洛客～提勃

5

對手不能獲得生命。

-2：派出一個 1/1 紅色魔鬼衍生生物，且具有「當此生物死去時，它對任意一個目標造成 1 點傷害。」

- 通常會使得對手獲得生命的咒語和異能於提勃在戰場期間依舊會結算。沒有對手會獲得生命，但該咒語或異能所具有的其他效應都會生效。
 - 於提勃在戰場期間，如果某效應會將某對手的總生命設定在某個數值，並且該數值要比該玩家目前的總生命要多，則該玩家的總生命不會變動。
-

炮台食人魔
{三}{紅}
生物～食人魔／戰士
4/3

延勢

當炮台食人魔進戰場時，若你操控另一個力量等於或大於 4 的生物，則炮台食人魔向每位對手各造成 2 點傷害。

- 如果在炮台食人魔進戰場的那刻就沒有操控其他力量等於或大於 4 的生物，則炮台食人魔的異能不會觸發，就算你能立刻提升生物的力量也是一樣。如果此異能結算時，你未操控其他力量等於或大於 4 的生物，則什麼都不會發生。不過前述兩個「其他力量等於或大於 4 的生物」不必是同一個生物。
- 就算你操控數個其他力量 4 以上的生物，炮台食人魔的異能也不會造成多於 2 點傷害。
- 在雙頭巨人遊戲中，炮台食人魔會令對手隊伍失去 4 點生命。

綠色

樹棲食草獸
{綠}
生物～野獸
0/3

延勢

當樹棲食草獸進戰場時，你可以將一張地牌從你手上橫置放進戰場。

- 樹棲食草獸的效應不算使用地。就算你在該回合中已使用過地，它仍能將一張地牌放進戰場。

狼群之聲雅琳
{四}{綠}{綠}
傳奇鵬洛客～雅琳
7

由你操控且為狼或狼人的生物進戰場時上面額外有一個+1/+1 指示物。

-2：派出一個 2/2 綠色的狼衍生生物。

- 如果某個為狼或狼人的生物原本進戰場時上面沒有+1/+1 指示物，則它會以上面有一個+1/+1 指示物的狀態進戰場。
 - 同時具有狼與狼人這兩個類別的生物也只會因雅琳的異能額外獲得一個+1/+1 指示物。
 - 如果在雅琳的最後一個異能結算之前，她離開了戰場（最有可能的原因是你起動該異能時，她只有 2 點忠誠），則該狼衍生物進戰場時上面不會有+1/+1 指示物。
-

雅琳的凶狼

{二}{綠}

生物～狼

3/2

雅琳的凶狼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。

維圖加基醒轉

{三}{綠}{綠}

瞬間

在目標由你操控的地上放置九個+1/+1 指示物。它成為傳奇的 0/0 元素生物，名稱為維圖加基，且具有敏捷異能。它仍然是地。

- 維圖加基醒轉不會重置這個新成為生物的地。
- 該目標地會失去原有的名稱，其名稱就只是維圖加基。它仍具有原本類別和異能。
- 維圖加基醒轉的效應會一直持續下去。它不會在清除步驟中消除。

攜手出擊

{二}{綠}

瞬間

選擇至多兩個目標由你操控的生物和另一個目標生物。前者各依其力量對後者造成傷害。

- 如果於攜手出擊結算時，這兩個由你操控的目標生物之一已經是不合法目標，則剩下那個由你操控的生物仍會造成等同於其力量的傷害。
- 如果於攜手出擊結算時，最後那個不由你操控的目標生物已經是不合法目標，或是前兩個由你操控的生物都已經是不合法目標，則沒有生物會造成或受到傷害。

茁壯璧合

{一}{綠}

巫術

檢視你牌庫頂的三張牌。你可以展示其中的一張永久物牌，並將它置於你手上。將其餘的牌以任意順序置於你牌庫底。你獲得 3 點生命。

- 永久物牌包括神器、生物、結界、地以及鵬洛客牌。
 - 就算你並未從牌庫頂上的三張牌中展示出永久物牌，你也會獲得 3 點生命。
-

好鬥巨魔
{四}{綠}
生物～巨魔
6/5

每個由你操控且力量等於或大於 4 的生物均不能被多於一個生物阻擋。

- 只要好鬥巨魔的力量保持在 4 以上，它便會受到自身異能的影響。
- 一旦某個由你操控且力量小於或等於 3 的生物被兩個或更多生物阻擋，改變其力量不會使任一進行阻擋的生物不再阻擋它。
- 如果你操控且力量等於或大於 4 的生物具有威懾異能，則它既不能只被一個生物阻擋，又不能被多於一個生物阻擋，因此就是不能被阻擋。

幻滅終時
{X}{綠}{綠}
巫術

從你的牌庫和／或墳墓場中搜尋一張總魔法力費用等於或小於 X 的生物牌，並將之放進戰場。如果你以此法搜尋你的牌庫，則將它洗牌。如果 X 等於或大於 10，則直到回合結束，由你操控的生物得+X/+X 且獲得敏捷異能。

- 如果你牌庫或墳墓場中某張生物牌的魔法力費用包括{X}，則 X 視為 0。
- 如果幻滅終時的 X 等於或大於 10，則你剛放進戰場的生物牌也會得+X/+X 和敏捷。
- 在你展示要放進戰場的生物牌和它得+X/+X 並獲得敏捷（若 X 在 10 以上）之間，沒有玩家能有所行動。於該生物進戰場時觸發的異能，會在你的生物得+X/+X 並獲得敏捷之後進入堆疊。
- 如果你未找到總魔法力費用 X 以下的生物牌，則由你操控的生物仍能得+X/+X 並獲得敏捷（如果 X 在 10 以上）。

永生煞神羅納斯
{三}{綠}{綠}
傳奇生物～殭屍／神
5/5

死觸

當永生煞神羅納斯進戰場時，將每個由你操控的其他生物之力量加倍直到回合結束。這些生物獲得警戒異能直到回合結束。

當永生煞神羅納斯死去或從戰場進入放逐區時，你可以將它置於其擁有者牌庫頂數來第三張的位置。

- 羅納斯的第一個觸發式異能只影響其結算時由你操控的生物。於該回合稍後時段才受你操控的生物之力量不會加倍，也不會獲得警戒異能。

- 如果某效應讓你將某生物的力量「加倍」，則該生物得+X/+0，X 為於該效應開始生效時它的力量。

恐騏獸馴師

{一}{綠}

生物～人類／戰士

2/1

踐踏

每當一個力量等於或大於 4 的生物在你的操控下進戰場時，在恐騏獸馴師上放置一個+1/+1 指示物。

- 該生物進戰場時力量就必須等於或大於 4，否則恐騏獸馴師的異能不會觸發。會考慮提升（或降低）生物力量之靜止式異能的影響。不過，你不能讓一個力量為 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，以期觸發恐騏獸馴師的異能。
- 如果該進戰場的生物在進戰場後力量變為 3 以下，你依然會在恐騏獸馴師放置一個+1/+1 指示物。
- 如果恐騏獸馴師進戰場時其力量已提升到 4 以上，則它會觸發自身的異能。

忠誠旅伴默武

{三}{綠}

傳奇生物～獵犬

3/3

踐踏，警戒

如果將會在忠誠旅伴默武上放置一個或數個+1/+1 指示物，則改為在其上放置該數量加一的+1/+1 指示物。

- 由於默武的替代式效應只會影響默武自己，因此如果默武因故以上面有一個或數個+1/+1 指示物的狀態進戰場，則此效應會讓默武得到一個額外的+1/+1 指示物。

新天地

{二}{綠}

結界～靈氣

結附於地

當新天地進戰場時，在目標由你操控的生物上放置一個+1/+1 指示物。

所結附的地具有「{橫置}：加兩點任意顏色的單色魔法力。」

- 就算你未操控生物，也能施放新天地。
 - 如果在新天地結算時，此靈氣將要結附的地已是不合法目標，則此靈氣咒語不會結算。它不會進戰場，因此其異能不會觸發。
-

撼世妮莎

{三}{綠}{綠}

傳奇鵬洛客～妮莎

5

每當你橫置一個樹林以產生魔法力時，額外加{綠}。

+1：在至多一個目標由你操控且非生物的地上放置三個+1/+1 指示物。將之重置。它成為 0/0，具警戒與敏捷異能的元素生物，且仍然是地。

-8：你獲得具有「由你操控的地具有不滅異能」的徽記。從你的牌庫中搜尋任意數量的樹林牌，將它們橫置放進戰場，然後將你的牌庫洗牌。

- 妮莎的第一個忠誠異能的效應會一直持續下去。它不會在清除步驟中消除。

普世歡騰

{五}{綠}{綠}

巫術

選擇四項。你可以多次選擇同一項。

- 派出一個 2/2 五色市民衍生物。
 - 將目標永久物牌從你的墳墓場移回你手上。
 - 增殖。
 - 你獲得 4 點生命。
- 無論你最終選擇的模式組合為何，你都是依照普世歡騰牌面上印製的指示順序依次執行。如果你多次選擇了其中某一項模式，則你是按照該項的敘述依次執行相應次數。
 - 永久物牌包括神器、生物、結界、地以及鵬洛客牌。
 - 如果你至少選擇了一次第二項模式，且在普世歡騰試圖結算時，所有的目標永久物牌都已經是不合法目標，則此咒語不會結算。所選的其他模式都不會生效。如果只有其中部分目標不合法，且至少還有一個目標仍合法，則你仍可以盡可能多地按牌面上的敘述行事，且不合法目標不受影響。

抱光德魯伊

{一}{綠}

生物～妖精／德魯伊

1/1

當抱光德魯伊進戰場時，選擇一項～

- 在目標生物上放置一個+1/+1 指示物。
- 增殖。（選擇任意數量的永久物和／或玩家，然後為其已有之每種指示物各多放置一個同類的指示物。）

- 你可以將抱光德魯伊本身選為其異能的目標。
-

沉穩瞄準

{一}{綠}

瞬間

重置目標生物。直到回合結束，它得+1/+4 且獲得延勢異能。

- 沉穩瞄準能夠指定未橫置的生物為目標。它依舊會得+1/+4 且獲得延勢異能。

攻襲尊殿

{四}{綠}

巫術

直到回合結束，由你操控的生物得+2/+2 且獲得「每當此生物對任一玩家或鵬洛客造成戰鬥傷害時，消滅目標由防禦玩家操控的神器或結界。」

- 攻襲尊殿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+2/+2，也不會獲得該觸發式異能。
- 如果某生物攻擊的是鵬洛客，則該鵬洛客的操控者便是防禦玩家。

雷動冠角牛

{四}{綠}

生物～犀牛

4/5

踐踏

當雷動冠角牛進戰場時，由你操控的其他生物獲得踐踏異能直到回合結束。

- 雷動冠角牛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踐踏異能。

荒野鬥士薇薇安

{二}{綠}

傳奇鵬洛客～薇薇安

4

你可以將生物咒語視同具有閃現異能地來施放。

+1：直到你的下一個回合，至多一個目標生物獲得警戒與延勢異能。

-2：檢視你牌庫頂的三張牌。將其中一張牌面朝下地放逐，然後將其餘的牌以任意順序置於你的牌庫底。於該牌持續放逐的時段內，你可以檢視之，且如果該牌是生物牌，你可以施放之。

- 在結算薇薇安的最後一個異能時，就算這三張牌中沒有生物牌，你也必須放逐其中一張。即使被放逐的牌不是生物牌，你也可以隨時檢視它。

- 如果你要施放所放逐的牌，則你必須遵守相應的施放時機許可條件與限制。這就是說，如果薇薇安離開了戰場，你就不能將該生物咒語視同具有閃現異能來施放，除非還有其他效應讓你這麼做。
- 一旦你施放了生物牌，它便離開了放逐區。如果該牌再次被放逐，你也不能重新施放它。

薇薇安的方舟神弓

{一}{綠}

傳奇神器

{X}，{橫置}，棄一張牌：檢視你牌庫頂的 X 張牌。你可以將其中一張總魔法力費用等於或小於 X 的生物牌放進戰場。將其餘的牌以隨機順序置於你的牌庫底。

- 如果你牌庫中某張牌的魔法力費用包括{X}，則 X 視為 0。

薇薇安的幻熊

{二}{綠}

生物～熊／精靈

2/3

{三}{綠}：檢視你的牌庫頂牌。如果該牌是生物或鵬洛客牌，你可以展示該牌並置於你手上。如果你未將該牌置於你手上，則將其置於你的牌庫底。

- 對於薇薇安的幻熊之異能而言，如果你因故未將所檢視的牌置於你手上，該異能便會令你將該牌置於你的牌庫底～無論是因為該牌不是生物或鵬洛客牌而沒法如此作，還是你選擇不將它置於你手上都是一樣。

多色

至善阿耶尼

{二}{綠}{白}

傳奇鵬洛客～阿耶尼

5

由你操控的生物具有警戒異能。

+1：你獲得 3 點生命。

-2：在每個由你操控的生物上各放置一個+1/+1 指示物，並在每個由你操控的其他鵬洛客上各放置一個忠誠指示物。

- 如果某個由你操控的鵬洛客同時也是生物（最有可能因為它是基定），則於阿耶尼最後一個異能結算時，該鵬洛客會同時得到+1/+1 指示物和忠誠指示物。
 - 如果於阿耶尼的最後一個異能結算時，他因故也是生物，則他會得到+1/+1 指示物。
-

菁粹多頭龍
{三}{綠}{藍}
生物～多頭龍／突變體
4/4

踐踏

菁粹多頭龍進戰場時上面有數個+1/+1 指示物，其數量為由你操控的鵬洛客上之忠誠指示物總數量。
每當在由你操控的鵬洛客上放置一個或數個忠誠指示物時，在菁粹多頭龍上放置等量的+1/+1 指示物。

- 註記於「在永久物上放置指示物時」觸發的異能，在永久物以上面有指示物的狀態進戰場，以及玩家在永久物上放置指示物的時候都會觸發。
- 如果菁粹多頭龍和由你操控的鵬洛客同時進戰場，則在決定菁粹多頭龍進戰場時上面的指示物數量時，不會將該鵬洛客進戰場時所具有的忠誠指示物數量計算在內，但它「進戰場時上面有忠誠指示物」此事，會觸發菁粹多頭龍的最後一個異能。

戰爭傷亡
{二}{黑}{黑}{綠}{綠}
巫術
選擇一項或多項～

- 消滅目標神器。
- 消滅目標生物。
- 消滅目標結界。
- 消滅目標地。
- 消滅目標鵬洛客。

- 你可以為戰爭傷亡選擇任意數量的模式，但你不能多次選擇同一項模式。
- 被指定為目標的永久物是按照牌面上敘述的順序依次被消滅。註記於「當其中某類永久物被消滅時」觸發的異能，都要等到戰爭傷亡完成結算之後才會進入堆疊。

殘酷主祭
{白}{黑}
生物～吸血鬼
1/2

每當殘酷主祭或另一個由你操控的生物或鵬洛客死去時，每位對手各失去 1 點生命且你獲得 1 點生命。

- 如果殘酷主祭與一個或數個其他由你操控的生物和／或鵬洛客同時死去，則每有一個此類生物和／或鵬洛客，殘酷主祭的異能便會觸發一次。
 - 如果某個鵬洛客同時也是生物，則它死去時殘酷主祭的異能只會觸發一次。
 - 在雙頭巨人遊戲中，殘酷主祭的異能會讓對手隊伍失去 2 點生命且你獲得 1 點生命。
-

命絕機生

{一}{黑}{黑}{綠}

瞬間

消滅目標生物。從你的牌庫中搜尋一張基本牌，將之橫置放進戰場，然後將你的牌庫洗牌。

- 如果在命絕機生試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。你不會搜尋地牌。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），則你會搜尋。

滅除火花

{白}{黑}

瞬間

放逐目標總魔法力費用等於或大於 4 的永久物。

- 如果某個永久物的魔法力費用中包含 {X}，則 X 視為 0。

波拉斯逆豎多密

{一}{紅}{綠}

傳奇鵬洛客～多密

3

由你操控的生物得+1/+0。

+1：加{紅}或{綠}。本回合中，你施放的生物咒語不能被反擊。

-2：目標由你操控的生物與目標不由你操控的生物互鬥。

- 多密的第一個忠誠異能是忠誠異能，因此不是魔法力異能。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。
 - 在多密的第一個忠誠異能結算後，你在該回合中施放的所有生物咒語都不能被反擊，而不僅限於你利用所產生之魔法力施放者。
 - 在多密的第一個忠誠異能結算後，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。
 - 如果在多密最後一個異能結算前，他已離開戰場（最有可能的原因是你在起動該異能時，他只有 2 點忠誠），則該生物在互鬥時不會因多密的靜止式異能得+1/+0。
 - 如果於多密的最後一個異能結算時，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。
-

多密的伏擊

{紅}{綠}

巫術

在目標由你操控的生物上放置一個+1/+1 指示物。然後該生物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。

- 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或鵬洛客為目標，否則你不能施放多密的伏擊。
- 如果於多密的伏擊試圖結算時，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。
- 如果於多密的伏擊試圖結算時，該由你操控的生物已是不合法目標，則你無法在其上放置+1/+1 指示物。如果該由你操控的生物仍為合法目標，但另一個目標是不合法目標，則你仍可以在前者上放置指示物。

震懼軍屠夫

{黑}{紅}

生物～殭屍／戰士

1/1

敏捷

每當震懼軍屠夫對任一玩家或鵬洛客造成戰鬥傷害時，在震懼軍屠夫上放置一個+1/+1 指示物。
當震懼軍屠夫死去時，它對任意一個目標造成傷害，其數量等同於前者的力量。

- 會檢查震懼軍屠夫在戰場上已知的最後存在狀況來決定其力量。如果其力量等於或小於 0，則該異能結算，不過沒有效應。

永生煞神降臨

{二}{藍}{藍}{黑}

巫術

永生煞神降臨對目標生物造成 4 點傷害，且你獲得等同於以此法造成之傷害數量的生命。目標玩家將其牌庫頂的四張牌置入其墳墓場。囤兵 4。（在一個由你操控的軍隊上放置四個+1/+1 指示物。如果你未操控軍隊，則先派出一個 0/0 黑色殭屍／軍隊衍生物。）

- 你無法在不能同時指定某生物和某玩家為目標的情況下就施放永生煞神降臨。
- 如果該目標生物的防禦力小於 4，永生煞神降臨仍能對該生物造成 4 點傷害，且你會獲得 4 點生命。
- 如果於該咒語結算時，該目標生物已經是不合法目標，但該玩家仍是合法目標，則沒有生物會受到傷害，你也不會獲得生命，但該目標玩家仍需要將牌庫頂的牌移至墳墓場，且你也會囤兵 4。
- 如果於該咒語結算時，該目標玩家已經是不合法目標，但該生物仍是合法目標，則該生物受到傷害，你獲得等量的生命，且你會囤兵 4。沒有玩家需要將牌庫頂牌置入墳墓場。

- 如果於該咒語試圖結算時，兩個目標都已經是不合法目標，則此咒語不會結算。你不會囤兵 4。
- 如果該目標生物受到來自永生煞神降臨的致命傷害，則於你獲得生命、該目標玩家移動牌張，以及你囤兵 4 時，該生物仍會在戰場上。其具有之異能可能會影響上述動作，且可能因此觸發。
- 所有於永生煞神降臨結算過程當中觸發、或是因該目標生物死去時而觸發的異能，都會在該咒語完成結算及該目標生物（如果受到了致命傷害）死去之後進入堆疊。

復耀飛羽

{紅}{白}{白}

傳奇生物～天使

3/4

飛行

每當你施放一個以由你操控之生物為目標的瞬間或巫術咒語，於該咒語結算時，改為放逐該牌，而非將其置入你的墳墓場。若你如此作，則在下一個結束步驟開始時，將它移回你手上。

- 如果於你完成以你操控之一個或數個生物為目標的瞬間或巫術咒語的施放流程後，飛羽仍在戰場上，則它的異能會觸發。就算飛羽在你施放完咒語後就已離開戰場，放逐咒語的替代性效應和將所放逐的咒語移回你手上的延遲觸發式異能仍會生效。
- 該咒語除了由你操控的生物之外，也可以有其他目標。
- 如果你施放之以你的生物為目標的瞬間或巫術咒語因故未結算（因為被其他咒語或異能反擊，或於其試圖結算時所有的目標都已不合法），則該咒語不會被放逐。你也不會將它移回你手上。
- 如果某瞬間或巫術咒語本身的效應讓放逐該咒語或將其置於墳墓場之外的其他區域，則它根本不會進入你的墳墓場，也不會被飛羽的效應放逐，因此你也不會將它移回你手上。
- 如果有其他的替代性效應讓你放逐瞬間或巫術咒語（例如震懼軍奧術師或返照關鍵字），則你可以選擇讓飛羽的替代性效應先生效。若你如此作，則飛羽的延遲觸發式異能會將該牌移回你的手上。
- 如果你施放的是不由你擁有的瞬間或巫術咒語，則由於它根本不會進入你的墳墓場，因此不會被飛羽的效應放逐，也不會移回你手上。

溫馨救贖

{二}{紅}{白}

瞬間

棄掉你的手牌，然後抽該數量加一的牌。你獲得等同於你手牌數量的生命。

- 如果於溫馨救贖結算時你沒有手牌，則你不用棄牌，然後會抽一張牌。
- 你獲得的生命數量多少，是於溫馨救贖的結算過程中，你抽完牌之後決定。在抽牌和你獲得生命之間，沒有玩家能有所行動。

入侵城市

{一}{藍}{紅}

巫術

囤兵 X ， X 為你墳墓場中瞬間與巫術牌的數量加總。

（在一個由你操控的軍隊上放置 X 個+1/+1 指示物。

如果你未操控軍隊，則先派出一個 0/0 黑色殭屍／軍隊衍生物。）

- 於你計算你墳墓場中的瞬間與巫術牌數量時，入侵城市仍在堆疊上。它不會將本身計算在內。
 - 如果你的墳墓場中沒有瞬間或巫術牌，你會囤兵 0。如果你未操控軍隊，則你會派出一個 0/0 黑色殭屍／軍隊衍生物，且它會在入侵城市完成結算後死去。
 - 只有於入侵城市結算時，才會計算你墳墓場中瞬間和巫術牌的數量。
 - 如果某張連體牌既是瞬間又是巫術，則入侵城市也只會將其計算一次。
-

破壞魔鬼

{一}{黑}{紅}

生物～魔鬼

3/3

每當任一玩家犧牲一個永久物時，破壞魔鬼對任意一個目標造成 1 點傷害。

- 無論是哪位玩家犧牲的永久物，破壞魔鬼的觸發式異能都是由你操控並由你來選擇目標。
 - 如果是要犧牲永久物來支付咒語或異能的費用，則破壞魔鬼的異能會比該咒語或異能先一步結算。另一方面，如果是在咒語或異能結算的過程中犧牲永久物，則破壞魔鬼的異能會等到該咒語或異能完成結算之後才會進入堆疊。
 - 破壞魔鬼本身並不會讓玩家能藉此犧牲永久物。每當任一玩家由於其他要該玩家如此作的咒語或是費用而犧牲一個永久物時，此異能都會觸發。
 - 如果你犧牲了破壞魔鬼，則其異能會觸發。
 - 因「傳奇規則」而被置入墳墓場的傳奇永久物並非被犧牲。
-

躍空人魚

{綠}{藍}

生物～人魚／突變體

1/1

飛行

當躍空人魚進戰場時，在目標由你操控的生物上放置一個+1/+1 指示物。

{三}{綠}{藍}：增殖。（選擇任意數量的永久物和／或玩家，然後為其已有之每種指示物各多放置一個同類的指示物。）

- 你可以將躍空人魚本身選為其異能的目標。

形體一新

{綠}{藍}

巫術

犧牲一個生物，以作為施放此咒語的額外費用。

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生物的總魔法力費用加 1，將之放進戰場且上面額外有一個+1/+1 指示物，然後將你牌庫洗牌。

- 施放此咒語時，你必須犧牲正好一個生物。你無法不犧牲生物就施放此咒語，且你也不能犧牲一個以上的生物。
- 玩家要等到施放完形體一新、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來讓你無法施放此咒語。
- 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。
- 如果以此法放進戰場的生物原本進戰場時上面沒有+1/+1 指示物，則它會以上面有一個+1/+1 指示物的狀態進戰場。

龍尊尼可波拉斯

{藍}{黑}{黑}{黑}{紅}

傳奇鵬洛客～波拉斯

4

龍尊尼可波拉斯具有戰場上所有其他鵬洛客的所有忠誠異能。

+1：你抽一張牌。每位對手各放逐一張手牌或一個由其操控的永久物。

-3：消滅目標生物或鵬洛客。

-8：每位未操控傳奇生物或傳奇鵬洛客的對手各輪掉這盤遊戲。

- 尼可波拉斯不會移除其他鵬洛客上的忠誠異能。
- 尼可波拉斯不會獲得其他鵬洛客上的靜止式異能或觸發式異能；如果其他鵬洛客上因故具有不屬於忠誠異能的起動式異能，尼可波拉斯也不會獲得這類異能。
- 雖然可能最後尼可波拉斯會有數量驚人的忠誠異能，但你每回合仍只能起動龍尊尼可波拉斯上的一個忠誠異能。
- 如果某鵬洛客忠誠異能的敘述中利用名稱提及原本印有此異能之牌張本身，則將尼可波拉斯版本的該異能視作用「龍尊尼可波拉斯」此名稱來提及本身。舉例來說，如果飛石暴娜希麗在戰場上，則如果你起動尼可波拉斯上從她那獲得的異能，則會是由尼可波拉斯來造成傷害。
- 如果某鵬洛客上具有能夠放逐牌張的異能，同時該鵬洛客上還有其他忠誠異能提及「所放逐的牌張」，則這兩個異能之間有連結關係。如果尼可波拉斯同時獲得這兩個異能，則「尼可波拉斯版」

的這兩個異能之間也有類似的連結關係。這些具有連結關係的異能，無法看到以尼可波拉斯其他異能（例如他自己的第一個忠誠異能）所放逐的牌張。

- 如果在結算尼可波拉斯第一個忠誠異能的過程中，有異能因你抽牌而觸發，則這類異能要等到對手放逐完手牌或永久物後才會結算。
- 在結算尼可波拉斯第一個忠誠異能時，於你抽完牌後，由依照回合順序接下來輪到的對手（如果因故當前正是某位對手的回合，則即為該對手）來決定是選擇一個由其操控的永久物，還是一張手牌（但不展示）。然後其他對手按照回合順序依次作出選擇，玩家在作選擇時已知道之前玩家的選擇為何。之後，所有玩家同時放逐自己選擇的牌。
- 在雙頭巨人遊戲中，如果隊伍中有一位玩家輸掉了這盤遊戲，則整個隊伍都會輸掉這盤遊戲，就算另一位玩家操控了傳奇生物或傳奇鵬洛客也是一樣。

新生尼米捷

{白}{藍}{黑}{紅}{綠}

傳奇生物～龍／聖者

6/6

飛行

當新生尼米捷進戰場時，展示你牌庫頂的十張牌。從中為每組雙色色組各選擇一張顏色正好為該色組的牌。將所選的牌置於你手上，並將其餘的牌以隨機順序置於你的牌庫底。

- 所謂「雙色色組」，是指由正好兩個顏色構成的顏色組合。魔法風雲會此遊戲中共有十組雙色色組：白藍、白黑、藍黑、藍紅、黑紅、黑綠、紅綠、紅白、綠白、綠藍。
- 如果你牌庫頂的十張牌並未包括全部十組雙色色組，則你從中選擇盡可能多的牌，然後將這些牌置於你手上。

卡婭的誓約

{一}{白}{黑}

傳奇結界

當卡婭的誓約進戰場時，它對任意一個目標造成 3 點傷害且你獲得 3 點生命。

每當任一對手以一個或數個生物攻擊一個由你操控的鵬洛客時，卡婭的誓約對該玩家造成 2 點傷害且你獲得 2 點生命。

- 如果卡婭的誓約之第一個異能試圖結算時，該目標已經是不合法目標，則此異能不會結算。你不會獲得 3 點生命。
 - 如果對手攻擊數個由你操控的鵬洛客，則每有一個此類被攻擊的鵬洛客，卡婭的誓約最後一個異能便會觸發一次。
-

召雷拉爾

{二}{藍}{紅}

傳奇鵬洛客～拉爾

4

每當你施放或複製瞬間或巫術咒語時，召雷拉爾向目標對手或鵬洛客造成 1 點傷害。

+2：占卜 1。

-2：本回合中，當你施放你的下一個瞬間或巫術咒語時，複製該咒語。你可以為該複製品選擇新的目標。

- 如果有效應將同一個咒語複製數次（例如允諾終時），拉爾的第一個異能也會觸發同樣多的次數。
- 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），則拉爾的最後一個異能所產生的複製品會與原版咒語有相同的模式。你不能選擇其他的模式。
- 如果該咒語於施放時一併決定了其傷害的分配方式，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）。對於分配指示物的咒語來說也是一樣。
- 你不能選擇去支付由拉爾最後一個異能所產生的複製品之任何額外費用。不過，會基於替原版咒語所支付的任何額外費用而產生的效應都會被複製，就好像每個複製品都支付過同樣的費用一樣。
- 拉爾的最後一個異能所產生的複製品，都是直接在堆疊產生的，所以它們從未「施放」過。會因玩家施放咒語而觸發的異能並不會觸發。

拉爾的爆發

{二}{藍}{紅}

瞬間

拉爾的爆發對任意一個目標造成 3 點傷害。檢視你牌庫頂的兩張牌。將其中一張置於你手上，另一張則置入你的墳墓場。

- 如果在拉爾的爆發試圖結算時，該目標永久物或玩家已經是不合法目標，則此咒語不會結算。你不會檢視你牌庫頂的兩張牌。
- 如果你的牌庫裡只有一張牌，則你會將它置於你手上。你不會因牌庫為空而立刻輸掉這盤遊戲～而是要等到你試圖從牌庫抽牌時才會落敗。

無上綜源羅列茨

{二}{綠}{綠}{藍}

傳奇生物～人類／突變體

4/5

飛行，踐踏

當無上綜源羅列茨進戰場時，在另一個目標由你操控的生物上放置兩個+1/+1 指示物。

當羅列茨死去時，增殖，然後再增殖。（選擇任意數量的永久物和／或玩家，然後為其已有之每種指示物各多放置一個同類的指示物。然後再作一次。）

- 於羅列茨的最後一個異能結算時，你總共增殖兩次。在這兩次增殖之間無法發生任何事情，且沒有玩家能有所行動。
- 在指揮官玩法中，如果你的指揮官為羅列茨，則它將死去的時候，你可以改為將它置入統帥區。不過，如果你以此法救下了羅列茨，則它未死去，你也不會增殖。

角色反轉

{藍}{藍}{紅}

巫術

選擇兩個目標具共通永久物類別的永久物。交換兩者的操控權。

- 如果任一目標永久物於角色反轉結算時已不是合法目標，則此交換不會發生。
- 角色反轉效應會一直持續下去。該效應不會在清除步驟中消除，且就算角色反轉結算後，該些永久物不再有共通的永久物類別，該效應也不會終止。
- 你不一定要操控目標永久物之一。
- 如果於角色反轉結算時，這兩個永久物由同一位玩家操控，則什麼都不會發生。
- 就算獲得某永久物之操控權，也不會讓你同時獲得其上任何靈氣或武具之操控權。
- 永久物的類別包括神器、生物、結界、地和鵬洛客。超類別（如傳奇）不是永久物類別。舉例來說，你不能選擇一個傳奇生物和一個傳奇鵬洛客，然後交換兩者的操控權。

瓦礫區喧鬧人

{一}{紅}{綠}

生物～人類／狂戰士

0/4

敏捷

每當瓦礫區喧鬧人攻擊時，它得+X/+0 直到回合結束，X 為由你操控的生物中力量最大者的數值。

- X 的數值於瓦礫區喧鬧人的觸發式異能結算時決定。數值確定後，就算在該回合稍後時段由你操控的生物中力量最大者發生變化，X 的數值也不會改變。
 - 如果於瓦礫區喧鬧人的觸發式異能結算時，它是由你操控的唯一生物，則 X 等同於其自身的力量。除非有其他效應或+1/+1 指示物將它的力量提升到大於 0，否則此異能沒有效果。
-

復仇血領索霖
{二}{白}{黑}
傳奇鵬洛客～索霖

4

只要是在你的回合中，由你操控的生物和鵬洛客便具有繫命異能。

+2：復仇血領索霖對目標玩家或鵬洛客造成 1 點傷害。

-X：將目標總魔法力費用為 X 的生物牌從你的墳墓場移回戰場。該生物額外具有吸血鬼此類別。

- 同一個生物或鵬洛客上的數個繫命異能不會累計。
- 如果你在你的回合中起動了索霖的第一個忠誠異能，但在該異能結算前，索霖就已經離開戰場，則你仍會在該異能造成傷害時獲得 1 點生命。
- 如果墳墓場中某張牌的魔法力費用包括 {X}，則 X 視為 0。

戴卡林巫妖司陀娃
{一}{黑}{黑}{綠}
傳奇生物～殭屍／妖精／魔法師

5/4

踐踏

每當戴卡林巫妖司陀娃對任一玩家或鵬洛客造成戰鬥傷害時，選擇目標在你墳墓場中的生物或鵬洛客牌，且不能是本次戰鬥中進入該處者。將該牌移回你手上。

- 如果在司陀娃對任一玩家或鵬洛客造成戰鬥傷害的同時，它因受到戰鬥傷害而死去，則它的異能仍會觸發。
- 在本次戰鬥階段中置入你墳墓場的牌，不能指定為司陀娃之觸發式異能的目標。這包括因戰鬥傷害而死去的生物和鵬洛客，因其他緣故而死去的生物和鵬洛客，以及從其他區域置入墳墓場的牌。

寰錄多美代
{二}{綠}{藍}
傳奇鵬洛客～多美代

5

由對手操控的咒語和異能無法讓你棄牌或犧牲永久物。

+1：選擇一個非地牌的名稱，然後展示你牌庫頂的四張牌。將其中所有具該名稱的牌置於你手上，其餘則置入你的墳墓場。

-3：將目標牌從你的墳墓場移回你手上。

- 於由對手操控的咒語或異能結算時，如果它會強迫你犧牲某個永久物或棄牌，則你就是不用。該部分效應不會生效。如果該咒語或異能讓你夠犧牲永久物或棄牌，則你不能作此選擇。

- 如果由對手操控的咒語或異能註明「除非你犧牲一個永久物，否則就要執行某動作」（例如屠戮神墨癸斯）或「除非你棄一張牌，否則就要執行某動作」（例如痛苦窘境），則你不能選擇去犧牲或棄牌。另一方面來說，如果由對手操控的咒語或異能註明「除非你執行某動作，否則就要犧牲一個永久物」（例如殺生浪潮）或「除非你執行某動作，否則就要棄一張牌」，則你選擇執不執行該動作都可以。如果你不執行該動作，則由於該咒語或異能無法讓你犧牲永久物或棄牌，因此什麼都不會發生。
- 多美代的異能只會影響到犧牲，不會影響永久物以其他方式離開戰場。它無法使得生物不因致命傷害或防禦力為 0 而死去，也無法使得永久物不因「傳奇規則」而置入其擁有者的墳墓場。上面這些都不是犧牲；它們是遊戲規則導致的結果。
- 如果由對手操控的咒語或異能減少了你的手牌上限，則在你的清除步驟中遊戲規則令你棄牌時，多美代的第一個異能也無法讓你不棄牌。
- 如果多美代的忠誠只有 3，則你不能藉由起動她的最後一個異能來將她移回你手上。因為你在為該異能選擇目標時，她還不在你的墳墓場中。

理時泰菲力

{一}{白}{藍}

傳奇鵬洛客～泰菲力

4

對手只可以於其能施放巫術的時機下施放咒語。

+1：直到你的下一個回合，你可以將巫術咒語視同具有閃現異能地來施放。

-3：將至多一個目標神器，生物或結界移回其擁有者的手上。抽一張牌。

- 如果有效應允許對手在能夠施放瞬間的時機下施放咒語（舉例來說，如果對手也操控理時泰菲力，且起動了他的+1 忠誠異能），則泰菲力第一個異能產生的「限制」會先於前述「許可」而優先執行。
- 你可以在不選擇任何目標的情況下起動泰菲力的最後一個異能。你就只會抽一張牌。不過，如果你選擇了目標，且在泰菲力的最後一個異能試圖結算時，該目標永久物已經是不合法目標，則該異能不會結算。你不會抽牌。

第十區軍團兵

{紅}{白}

生物～人類／士兵

2/2

敏捷

每當你施放以第十區軍團兵為目標的咒語時，在第十區軍團兵上放置一個+1/+1 指示物，然後占卜 1。

- 第十區軍團兵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。
- 就算你無法在第十區軍團兵上放置+1/+1 指示物（最有可能的原因是它已離開戰場），你還是會占卜 1。

時間抹除

{二}{白}{白}{藍}

巫術

將一個由你操控的生物移回其擁有者的手上，然後消滅所有生物。

- 你是在時間抹除結算的過程中選擇要將哪個生物移回其擁有者手上。在你選擇要移回的生物和其他生物被消滅之間，沒有玩家能有所行動。
- 如果你未操控生物，你就只是消滅所有生物。

狼友托西密

{二}{綠}{綠}{白}

傳奇生物～妖精／斥候

3/3

當狼友托西密進戰場時，派出傳奇衍生生物妖精狼伴

沃亞，其為 3/3，綠白雙色的狼。

每當一個狼在你的操控下進戰場時，你獲得 3 點生命，且該生物與至多一個目標不由你操控的生物互鬥。

- 如果當托西密的進戰場觸髮結算時，它仍在戰場上，則派出沃亞時會觸發托西密的最後一個異能。
- 你可以在不選擇任何目標的情況下將托西密的最後一個異能放進堆疊。你就只是獲得 3 點生命。不過，如果你選擇了目標，且在托西密的最後一個異能試圖結算時，該目標永久物已經是不合法目標，則該異能不會結算。你不會獲得 3 點生命，且沒有生物會造成或受到傷害。
- 如果在托西密的最後一個異能結算時，進戰場的狼已不在戰場上，則沒有生物會造成或受到傷害，但你仍能獲得 3 點生命。
- 狼友托西密與狼血托西密（出自 *拉尼卡公會城* 系列）的名稱不同，妖精狼伴沃亞與狼血托西密派出的衍生物沃亞的名稱也不同。由於「傳奇規則」只在乎完整英語名稱，這就是說你可以同時操控所有這四個生物。

暴君的輕蔑

{藍}{黑}

瞬間

選擇一項～

- 消滅目標總魔法力費用等於或小於 3 的生物。
- 將目標生物移回其擁有者手上。

- 如果戰場上的生物的魔法力費用中包含 {X}，則 X 視為 0。

混血

裂夢師安梭苛
{一}{藍/黑}{藍/黑}
傳奇鵬洛客～安梭苛

5

由對手操控的咒語和異能無法讓其操控者搜尋其牌庫。

-1：目標玩家將其牌庫頂的四張牌置入其墳墓場。
然後放逐所有對手的墳墓場。

- 由對手操控的咒語或異能可能會讓其他玩家搜尋後者自己的牌庫，且由你操控的咒語或異能也可能會讓對手搜尋他自己的牌庫。
- 對於註記著「你可以從你的牌庫中搜尋...若你如此作，則將你的牌庫洗牌」或「你可以從你的牌庫中搜尋...然後將你的牌庫洗牌」的效應而言，由於對手不能選擇執行「搜尋」，因此他也不會將其牌庫洗牌。
- 對於註記著「從你的牌庫中搜尋...然後將你的牌庫洗牌」的效應而言，對手必須將其牌庫洗牌，就算他無法搜尋也是一樣。
- 指示對手展示或檢視牌庫頂（若干）牌的效應依然會生效。只有註記「搜尋」字眼的效應會受影響。
- 如果將對手指定為安梭苛最後一個異能的目標，則因此而置入該玩家墳墓場的牌也會被該異能放逐。在「將這些牌置入墳墓場」與「放逐所有對手的墳墓場」這兩件事之間，沒有玩家能有所行動。

操控之手多溫
{二}{白/藍}
傳奇鵬洛客～多溫

5

對手施放的神器、瞬間和巫術咒語增加{一}來施放。

-1：直到你的下一個回合，防止目標由對手操控的永久物將受到或造成的所有傷害。

- 多溫的忠誠異能可以指定由對手操控的任一永久物為目標，而不僅限於能造成或受到傷害者。
 - 一旦多溫的忠誠異能結算，則就算多溫離開戰場，該傷害防止效應仍會生效。
 - 在多人遊戲中，如果你在多溫的最後一個異能結算後、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。
-

烈陽之心華特莉

{二}{綠/白}

傳奇鵬洛客～華特莉

7

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。

-3：你獲得若干生命，其數量等同於由你操控的生物中防禦力最大者的數值。

- 華特莉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，多密的伏擊不會讓生物依照其防禦力來造成傷害。
 - 於華特莉的忠誠異能開始結算時，才決定由你操控的生物中防禦力最大者的數值。
-

亡者災禍卡婭

{三}{白/黑}{白/黑}{白/黑}

傳奇鵬洛客～卡婭

7

對具辟邪異能的對手及由對手操控且具該異能的永久物而言，你能將其視同不具該異能地指定為由你操控之咒語或異能的目標。

-3：放逐目標生物。

- 如果你將具辟邪的對手或對手具辟邪的永久物指定為某個由你操控的咒語或異能的目標，但當該咒語或異能還在堆疊上時，卡婭就已離開戰場，則對你的咒語或異能而言，其所指定的玩家或永久物就會成為不合法的目標。這包括卡婭自己的忠誠異能。
-

巨怪喚師奇奧拉

{二}{綠/藍}

傳奇鵬洛客～奇奧拉

7

每當一個力量等於或大於 4 的生物在你的操控下進戰場時，抽一張牌。

-1：重置目標永久物。

- 該生物進戰場時力量就必須等於或大於 4，否則奇奧拉的第一個異能就不會觸發。會考慮提升（或降低）生物力量之靜止式異能，以及生物進戰場時上面有的+1/+1 指示物數量之影響。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，以期觸發奇奧拉的異能。
 - 如果該進戰場的生物在進戰場後其力量變為 3 以下，你依然會抽一張牌。
-

非凡神器師莎希莉
{一}{藍/紅}{藍/紅}
傳奇鵬洛客～莎希莉

5

每當你施放非生物咒語時，派出一個 1/1 無色自動機衍生神器生物。

-2：目標由你操控的神器成為另一個目標由你操控的神器或生物之複製品直到回合結束，但它額外具有神器此類別。

- 莎希莉的第一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。
- 莎希莉的忠誠異能令該目標神器所複製的，就只有另一個目標永久物上所印製的東西，加上已對該永久物生效的其他複製效應。它不會複製原版永久物上的指示物，也不會複製改變了該永久物之力量、防禦力、種類、顏色等等的效應。值得一提的是，它不會複製令這另一個目標永久物變成生物的效應。
- 該目標神器除了具有第二個目標所具有的所有類別之外，還額外具有神器此類別，且此但書可被複製。如果於該回合稍後時段有其他東西複製了該神器，則所成的複製品也會是個神器。
- 如果該目標神器要複製的永久物本身已經複製了別的東西，則前者會是所選的永久物正複製的樣子。
- 如果該目標神器在成為另一個永久物的複製品之前，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。
- 如果該目標神器在它進戰場的那回合就變成生物，則你不能用它進行攻擊或利用其上的{橫置}異能，除非它具有敏捷異能。
- 如果該目標神器原本不是武具，但成為了某武具的複製品，則當它再度成為非武具的神器時，便會卸裝。
- 如果該目標神器原本是已裝備在生物上的武具，且它成為非武具永久物的複製品，則它會卸裝。如果它成為另一個武具的複製品，則它會繼續裝備在生物上。

暴君抗爭人撒姆特
{二}{紅/綠}{紅/綠}
傳奇鵬洛客～撒姆特

5

由你操控的生物具有敏捷異能。

-1：直到回合結束，目標生物得+2/+1 且獲得敏捷異能。占卜 1。

- 如果在撒姆特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。你不會占卜 1。

無色神器

法老神塑像

{六}

傳奇神器

對手施放的咒語增加{二}來施放。

在你的結束步驟開始時，每位對手各失去 1 點生命。

- 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（例如法老神塑像的第一個異能），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。
- 在雙頭巨人遊戲中，法老神塑像的最後一個異能會讓對手隊伍失去 2 點生命。

鑄鐵惡霸

{三}

神器生物～魔像

1/1

威懾（此生物只能被兩個或更多生物阻擋。）

當鑄鐵惡霸進戰場時，在目標生物上放置一個+1/+1

指示物。

- 你可以將鑄鐵惡霸本身選為其異能的目標。

地

爆裂地帶

地

爆裂地帶進戰場時上面有一個充電指示物。

{橫置}：加{無}。

{X}{X}，{橫置}：在爆裂地帶上放置 X 個充電指示物。

{三}，{橫置}，犧牲爆裂地帶：消滅所有總魔法力費用等同於爆裂地帶上充電指示物數量的非地永久物。

- 像{X}{X}這樣的起動費用，其意義為：你要支付的費用是 X 的兩倍。若你希望 X 等於 3，則你起動爆裂地帶的異能時便須支付{六}。
 - 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。
 - 如果某個永久物的魔法力費用中包含{X}，則 X 視為 0。
-

跨時空信標
地

每當你施放鵬洛客咒語時，你獲得 1 點生命。

{橫置}：加{無}。

{一}，{橫置}：加兩點不同顏色的魔法力。此魔法力
只能用來施放鵬洛客咒語。

- 跨時空信標的第一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。
- 你可以將跨時空信標最後一個異能產生的兩點魔法力都用來施放同一個鵬洛客咒語，或分別用來施放不同的鵬洛客咒語。

動員城區
地

{橫置}：加{無}。

{四}：直到回合結束，動員城區成為 3/3，具警戒異能的市民生物。它仍然是地。你每操控一個傳奇生物或傳奇鵬洛客，此異能便減少{一}來起動。

- 如果你操控四個或更多為生物和／或鵬洛客的傳奇永久物，則動員城區的最後一個異能不需支付魔法力即可起動。既是鵬洛客又是生物的傳奇永久物，只能讓此費用減少{一}。
- 如果動員城區在進戰場的當回合就變成生物，則你不能用它來攻擊，或起動其上的魔法力異能。
- 將地變成生物的異能也會設定該生物的力量和防禦力。如果該地已經是生物（例如它曾是維圖加基醒轉的目標），則此效應會覆蓋之前設定其力量與防禦力的效應。至於會更改其力量或防禦力的效應，則不論其效應是在何時生效，都會對它生效。而會改變其力量或防禦力的指示物（例如+1/+1指示物），以及將其力量與防禦力互換的效應，也會如此生效。舉例來說，如果動員城區被變成了其上有九個+1/+1指示物的 0/0 生物，則起動其最後一個異能會將其變成 12/12 市民生物，且仍然是地。

鵬洛客套牌及「買一盒」贈卡

危急躍擊（僅出現在鵬洛客套牌中）

{一}{白}

瞬間

目標生物得+2/+2 且獲得飛行異能直到回合結束。你
獲得 2 點生命。

- 如果在危急躍擊試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。你不會獲得 2 點生命。
 - 在一個生物已經被不具飛行或延勢異能的生物阻擋後，再讓其獲得飛行異能，並不會將該進行阻擋的生物移出戰鬥，或令受阻擋的生物成為未被阻擋。
-

守誓衛士基定（僅出現在鵬洛客套牌中）

{四}{白}{白}

傳奇鵬洛客～基定

4

每當你以兩個或更多非基定的生物攻擊時，在這些生物上各放置一個+1/+1 指示物。

+2：直到回合結束，守誓衛士基定成為 5/5 士兵生物，且仍然是鵬洛客。防止本回合中將對他造成的所有傷害。（他於剛被施放的當回合中不能攻擊。）

-9：放逐守誓衛士基定和所有由對手操控的生物。

- 「非基定的生物」指的是不具基定此鵬洛客類別的生物。舉例來說，基定的袍澤是「非基定的生物」。
- 進行攻擊的基定生物都不會得+1/+1 指示物，但只要進行攻擊的生物中有兩個或更多的生物不具基定此鵬洛客類別，則這些不是基定的攻擊生物均會得到一個+1/+1 指示物。
- 基定的第一個忠誠異能不算作有生物進戰場。基定已經在戰場上；他只是改變了類別而已。
- 如果基定在他進戰場的那回合就變成生物，則你不能用他進行攻擊或利用其上的{橫置}異能（如果他因故獲得了此類異能）。
- 基定的第一個忠誠異能會使他成為具有士兵此生物類別的生物。它依舊是鵬洛客，且依舊有基定這個鵬洛客類別。（他也保有其他原本可能具有的牌張類別或副類別。）每個副類別都有其對應的牌類別：鵬洛客只是牌類別（並非生物類別），士兵只是生物類別（並非鵬洛客類別）。
- 如果在基定的第一個忠誠異能結算之後，他受到無法防止的傷害，則該傷害會產生所有能夠生效的效果：特別來說，傷害會標記在基定上（因為他是個生物），並且將使得該數量的忠誠指示物從他上面移去（因為他是鵬洛客）。即使基定還是生物，但如果他沒有忠誠指示物，他仍會被置入其擁有者的墳墓場。
- 如果於你起動基定的最後一個異能時，他的忠誠為 9，則他會進入你的墳墓場，不會被放逐。

基定的戰呼（僅出現在鵬洛客套牌中）

{二}{白}{白}

巫術

在每個由你操控的生物上各放置一個+1/+1 指示物。

你可以從你的牌庫和／或墳墓場中搜尋一張名為守誓衛士基定的牌，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。

- 你就算未操控生物，也能施放基定的戰呼。你仍會搜尋基定。
-

基定的袍澤（僅出現在鵬洛客套牌中）

{三}{白}

生物～人類／士兵

3/3

每當你獲得生命時，在基定的袍澤上放置兩個+1/+1指示物。

{三}{白}：在目標基定鵬洛客上放置一個忠誠指示物。

- 每個獲得生命的事件只會讓基定的袍澤之異能觸發一次，不論是阿耶尼相迎的 1 點生命或戰場晉陞的 2 點生命。
- 如果在基定的袍澤受到致命傷害的同時，你獲得了生命，則它無法及時因其異能獲得指示物，也就無法讓自己活下來。
- 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，則基定的袍澤之異能會觸發兩次。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。
- 如果你因「每有一個」某東西便獲得若干的生命，這只會算作一個獲得生命事件，基定的袍澤之異能只會觸發一次。
- 在基定鵬洛客上放置忠誠指示物不會起動其任何起動式異能。
- 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。

奧術策士傑斯（僅出現在鵬洛客套牌中）

{四}{藍}{藍}

傳奇鵬洛客～傑斯

4

每當你抽每回合中你的第二張牌時，在目標由你操控的生物上放置一個+1/+1 指示物。

+1：抽一張牌。

-7：由你操控的生物本回合不能被阻擋。

- 傑斯的第一個異能每個回合只會觸發一次。你抽第一張牌時傑斯是否在戰場上並不重要。
 - 如果有效應讓你抽數張牌，則傑斯的第一個異能會在你抽上當回合中你的第二張牌時（如有）觸發。你要等到你抽完所有牌之後，才需要為該異能選擇目標。
 - 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。
 - 一旦傑斯最後一個異能結算，則就算傑斯已離開戰場，其效應也會繼續生效。
-

傑斯幻身（僅出現在鵬洛客套牌中）

{二}{藍}{藍}

生物～魔法師／虛影

2/2

每當你抽一張牌時，在傑斯幻身上放置一個+1/+1 指示物。

{三}{藍}：在目標傑斯鵬洛客上放置一個忠誠指示物。

- 如果有效應讓你抽數張牌，則傑斯幻身的觸發式異能也會觸發同樣次數。
- 如果有咒語或異能讓你將牌置於你手上，且用詞不包括「抽」，則傑斯幻身的觸發式異能不會觸發。
- 在傑斯鵬洛客上放置忠誠指示物不會起動其任何起動式異能。

傑斯的詐術（僅出現在鵬洛客套牌中）

{三}{藍}{藍}

巫術

將至多兩個目標生物移回其擁有者手上。你可以從你的牌庫和／或墳墓場中搜尋一張名稱為奧術策士傑斯的牌，展示該牌，並將它置於你手上。如果你以此法搜尋你的牌庫，則將它洗牌。

- 你可以在不指定任何生物為目標的情況下施放傑斯的詐術。你就只是搜尋奧術策士傑斯。不過，如果你選擇了目標，且在傑斯的詐術結算之前，所有的目標都已成為不合法，則該咒語不會結算，你也不會搜尋。

渡橋大師泰茲瑞（「買一盒」贈卡）

{四}{藍}{黑}

傳奇鵬洛客～泰茲瑞

5

你施放的生物與鵬洛客咒語具有神器共鳴異能。（你每操控一個神器，它們便減少{一}來施放。）

+2：渡橋大師泰茲瑞向每位對手各造成 X 點傷害，X 為由你操控的神器數量。你獲得 X 點生命。

-3：將目標神器牌從你的墳墓場移回你手上。

-8：放逐你牌庫頂的十張牌。將其中所有神器牌放進戰場。

- 神器共鳴意指「你每操控一個神器，此咒語的費用便減少{一}。」
- 泰茲瑞本身不具有神器共鳴異能。
- 共鳴不會改變該咒語的總魔法力費用。它只改變你施放此咒語時支付的魔法力數量。
- 共鳴只能減少咒語費用中一般魔法力的部分。它不能減少有色需求。

- 在你支付咒語的任何費用之前，便已經設定了這種減少費用的效應。值得一提的是，你可以先行鎖定由於你操控某個神器而減少的費用數量，而後再犧牲該神器來起動魔法力異能。
- 如果對於具共鳴異能的咒語而言，尚有其他會對其生效的額外費用或增加費用，則會先讓這部分效應生效，之後才輪到減少費用的效應生效。
- 如果某個咒語上有多個共鳴異能，則每個都會分別生效。
- 在雙頭巨人遊戲中，泰茲瑞的第一個忠誠異能會讓對手隊伍失去兩倍於 **X** 的生命且你獲得 **X** 點生命。

魔法風雲會，**Magic**，火花之戰，依夏蘭，決勝依夏蘭，多明納里亞，烽會拉尼卡，效忠拉尼卡，再戰贊迪卡，秘羅地創痕，阿芒凱，幻滅時刻，拉尼卡公會城，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。©2019 Wizards.