

依夏蘭發布釋疑

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

此文件最近更新日期：2017年7月20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；此文的目的就在於厘清這些常見問題，讓玩家能盡情享受新牌的樂趣。隨著新系列發售，**魔法風雲會**的規則更新有可能讓本文的資訊變得過時。如果您的疑問在本文找不到解答，請到此與我們聯繫：Wizards.com/CustomerService。

「通則釋疑」段落內含上市資訊並解釋本系列中的機制與概念。

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

通則釋疑

上市資訊

依夏蘭系列包含會在補充包中出現的279張牌（20張基本牌，101張普通牌，80張非普通牌，63張稀有牌，以及15張秘稀牌），本系列還有10張只會在依夏蘭鵬洛客套牌中出現的牌。

售前賽：2017年9月23日～24日

輪抽週末：2017年9月29日至10月1日

歡樂日週末：2017年11月11-12日

自正式發售當日起，依夏蘭系列便可在有認證之構組賽制中使用，此日期為：2017年9月29日（週五）。在該時刻，標準賽制中將可使用下列牌張系列：卡拉德許，乙太之亂，阿芒凱，幻滅時刻，以及依夏蘭。出自歡迎套牌（及其他輔助產品）中帶有「W17」系列標識符號之牌張也允許在標準賽制中使用。

請至Magic.Wizards.com/Rules查詢各種賽制及其可用與禁用牌張系列的完整列表。

請至Wizards.com/Locator查詢你附近的活動或販售店。

依夏蘭故事焦點牌

依夏蘭故事中有許多重要時刻，而其中最關鍵的五個時刻～稱為「故事焦點」～將會在牌上呈現。你可以在mtgstory.com上閱讀到更多有關這些事件的**魔法風雲會**故事。

故事焦點1：依夏蘭的束縛

故事焦點2：瓦絲卡的藐視

故事焦點3：河流拒斥

故事焦點4：奇術羅盤

故事焦點5：險惡旅程

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

重要主題：「部族」加成

依夏蘭當中最根本的元素，便是此世界當中相互敵對的四股勢力。這些勢力每個都有自己的主打生物類別：暮影軍團的**吸血鬼**，莽霸聯盟的**海盜**，烈陽帝國的**恐龍**騎士，以及川流使的**人魚**。如果你專注於特定一種生物類別，則依夏蘭系列中有許多牌能讓你從這份專一當中得到回報；本系列中還有不少牌能讓你自行選擇類別，令你在大量利用與之有共通類別的生物時獲益。明智選擇你的盟友！

歐特佩克獵師

{一}{紅}

生物～人類／祭師

1/2

你施放的恐龍咒語減少{一}來施放。

{橫置}：目標恐龍獲得敏捷異能直到回合結束。

溺魂行伍

{黑}

巫術

選擇一項～

- 將目標生物牌從你的墳墓場移回你手上。
- 將兩張目標海盜牌從你的墳墓場移回你手上。

得勝者戰旗

{五}

神器

於得勝者戰旗進戰場時，選擇一種生物類別。

由你操控的該類別生物得+1/+1。

每當你施放該類別的生物咒語時，抽一張牌。

*如果某效應提到「[副類別]咒語」或「[副類別]牌」，則其僅指具有該副類別的咒語或牌。舉例來說，雖然溺魂行伍此牌能為海盜提供加成，甚至在插畫中也出現了海盜，但它不是海盜牌。

*在選擇一種生物類別時，你必須從現有的生物類別中選擇一種，例如「吸血鬼」或「騎士」。你不能同時選擇多種生物類別，例如「吸血鬼／騎士」。不能選擇神器這樣的牌張類別，也不能選擇不是生物類別的副類別，例如傑斯、載具或珍寶。

新關鍵字動作：勘察

勘察是新的關鍵字動作，出現在依夏蘭系列的十三張生物牌上。此外，本系列中還有兩張牌具有「每當一個由你操控的生物勘察時」觸發的異能。這一機制並不特定關聯於某一勢力，且全部五種顏色中都有能夠進行勘察的生物。

提莎娜的探路人

{二}{綠}

生物～人魚／斥候

2/2

當提莎娜的探路人進戰場時，令它勘察。（展示你的牌庫頂牌。如果該牌是地，則置於你手上。若否，則在此生物上放置一個+1/+1指示物，然後將所展示的牌放回原位或置入你的墳墓場。）

勘察的正式規則解析如下：

701.38 勘察

701.38a 某些異能會令永久物進行勘察。其意指，該永久物的操控者展示其牌庫頂牌。如果以此法展示出地牌，則該玩家將該牌置入其手牌。若否，則該玩家在該進行勘察的永久物上放置一個+1/+1指示物，且可以將所展示的牌置入其墳墓場。

701.38b 在完成如規則701.38所述之流程之後，該永久物便已「勘察」，就算該流程之部分或全部動作無法完成也是一樣。

701.38c 如果某永久物在有效應令其勘察之前就已改變區域，則利用其最後已知信息來確定進行勘察的物件及其操控者。

* 一旦令生物勘察的異能開始結算，則直到其完成結算之前，沒有玩家能有所行動。特別一提，在你展示一張非地牌之後，對手沒有機會在該進行勘察的生物得到指示物之前移除之。

* 如果未展示任何牌（最有可能的原因是該玩家的牌庫為空），則該進行勘察的生物得到一個+1/+1指示物。

* 如果某咒語或異能原本令特定生物進行勘察，但等到該咒語或異能結算時，該生物已離開戰場，則所指定的生物依然會勘察。如果你以此法展示了一張非地牌，你不會在任何東西上放置+1/+1指示物，但你可以將所展示的牌置入你的墳墓場。註記於「每當一個由你操控的生物勘察時」觸發的效應仍會依情況觸發。

復出機制：雙面牌

雙面牌再次回歸，探索主題也延續其間。本次的雙面牌共有十張，但其並非展現生物在不同形態之間的轉化，而是代表探索的傳說與工具。與一面為普通牌面，另一面為**魔法風雲會**牌背的牌不同，雙面牌擁有兩個牌面：正面與背面。正面的左上方有一個羅盤符號。背面的左上方則有一個地符號，並有一個全新的「地圖」邊框。除了用來區別兩個牌面之外，這類符號和邊框與遊戲並無關聯。

藏寶圖

{二}

神器

{一}，{橫置}：占卜1。在藏寶圖上放置一個地標指示物。然後如果其上有三個或更多地標指示物，則移去這些指示物，轉化藏寶圖，並派出三個無色珍寶衍生神器。它們具有「{橫置}，犧牲此神器：加一點任意顏色的魔法力到你的魔法力池中。」

////

藏寶海灣

地

（由藏寶圖轉化。）

{橫置}：加{無}到你的魔法力池中。

{橫置}，犧牲一個珍寶：抽一張牌。

自從上一次於 *依尼翠闇影* 環境中出現後，雙面牌的規則並無更改。

* 雙面牌的兩個牌面都各自具有一組特徵值：名稱、類別、副類別、異能等等。當雙面牌在戰場上，則只考慮目前朝上之牌面的特徵。另一組特徵則會被忽略。

* 當雙面牌不在戰場上，則只考慮其正面的特徵。以上面這張牌為例，該牌在墳墓場中時就只有藏寶圖的特徵，就算它在被置入墳墓場之前，在戰場上時還是藏寶海灣也一樣。特別一提，這意味著藏寶圖是非地牌。

* 雙面牌的總魔法力費用為其正面的總魔法力費用，就算該牌是以背面朝上的狀態出現在戰場上也是一樣。舉例來說，雖然藏寶海灣是一個沒有魔法力費用的地，但它的總魔法力費用為2。（此規則是隨 *依尼翠闇影* 系列推出而引入的。）

* *依夏蘭* 系列中每張雙面牌的背面均為無色，不論其正面的顏色為何。

* 通常情況下，雙面牌會正面朝上地進入戰場；但有咒語或異能指示你將該永久物「放進戰場且已轉化」的情況為例外，此時該永久物會背面朝上地進入戰場。你不能使用雙面牌的背面。

遊戲輔助用品：列表牌

讓你套牌中每張牌都不會特別突顯出來，是本遊戲很重要的事。為了讓雙面牌也能如此，你可以利用某些 *依夏蘭* 補包之中的列表牌。當雙面牌處於非公開區域或需要隱藏其內容的場合（例如放逐區中牌面朝下地被放逐者）時，可以用列表牌代替之。利用列表牌並非強制，但在比賽中，利用雙面牌的牌手必須利用列表牌或不透明的牌套（或是利用列表牌的同時利用不透明的牌套）。

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

* 除非你要用某張列表牌來代表雙面牌，才能將它放入你的套牌。

* 你只能在列表牌上的單一框內作記號，用來表示它代表哪張雙面牌。

* 在遊戲中，會將列表牌視為它所代表的那張雙面牌。

* 如果某張列表牌進入了公開區域（戰場，墳墓場，堆疊，或是被放逐～但牌面朝下地被放逐則是例外狀況），就改為利用實際的雙面牌，並將這張列表牌放到一旁。如果此雙面牌放入非公開區域（手牌或牌庫），則再度利用該列表牌。

* 如果某張雙面牌是牌面朝下地被放逐，或是牌面朝下地放進戰場，則應利用列表牌或不透明的牌套（或兩者皆用）來確保其內容不被洩漏。

新異能提示：激怒

比恐龍更厲害的，就只有憤怒的恐龍了。激怒是見於一些恐龍生物的異能提示。它代表每當該生物受到傷害時便會觸發的異能。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）。

旭冠獵龍

{四}{紅}{紅}

生物～恐龍

5/4

激怒～ 每當旭冠獵龍受到傷害時，它對目標對手造成3點傷害。

* 如果具激怒異能的生物同時受到數個來源的傷害（最有可能的原因是它被數個生物阻擋），則激怒異能只會觸發一次。

* 如果具激怒異能的生物受到了致命傷害，該異能仍會觸發。該具激怒異能的生物在異能開始結算前就已離開戰場，不會受到該異能的影響。

復出的異能提示：突擊

突擊這一復出的異能提示見於依夏蘭系列中的部分海盜及海盜主題的牌。突擊異能都會檢查你於當回合中是否曾以生物攻擊。此異能提示先前出現在**變契可汗**系列。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）。

速騰艦隊縱火客

{四}{紅}

生物～半獸人／海盜

4/4

突擊～ 當速騰艦隊縱火客進戰場時，若你於本回合中曾以生物攻擊，則目標對手犧牲一個永久物。

* 突擊異能只留意你是否曾以生物攻擊。它不在乎你實際用來攻擊的生物數量，也不在乎這些生物攻擊的是哪位對手或由對手操控的哪個鵬洛客。

* 突擊異能會檢查你在這整個回合是否曾以生物攻擊。該生物不一定要仍留在戰場上。同樣地，它所攻擊的玩家不一定要仍在遊戲中，所攻擊的鵬洛客也不一定要仍在戰場上。

* 有些突擊異能在你的結束步驟開始觸發。如果你在該回合中曾以生物攻擊，則這些異能便會觸發，即使在你以生物攻擊時具突擊異能的該牌並不在戰場上也是如此。

復出機制：載具

依夏蘭系列帶回了載具這個神器副類別，讓你可以派頭十足地揚帆遠行。

華貴縱帆船

{三}

神器～載具

4/3

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。）

自從上一次於**卡拉德許**環境中出現後，載具的規則並無更改。

* 每個載具其上都印製著一組力量和防禦力，但載具本身不是生物。若它變成生物（很可能的原因是藉由其搭載異能），它便會具有該組力量和防禦力。

* 如果某個效應使某個載具成為具特定力量和防禦力的神器生物，則該效應會覆蓋載具上印製的力量和防禦力。

* 「載具」屬於神器類別，而非生物類別。通常情況下，已搭載的載具不具有任何生物類別。

* 一旦某位玩家宣告他正在起動搭載異能，則在該異能的費用支付完畢之前，任何玩家都不能採取其他行動。特別一提，玩家不能藉由改變某個生物的力量或將某個生物移除或橫置來試圖阻止該異能。

* 任何由你操控且未橫置的生物都能橫置來支付搭載費用，即便是剛受你操控者也是如此。

* 你可以橫置多於所需數量的生物來起動搭載異能。

* 搭載載具的生物並非結附於其上，也不會以其他方式與該載具產生關聯。影響該載具的效應（例如消滅它或使它獲得一個+1/+1指示物）並不會對搭載它的生物造成影響。

* 一旦載具成為生物後，其與任何其他神器生物並無不同。除非你在你的回合開始時便持續操控它，否則它不能攻擊；如果它未橫置，則它可用來進行阻擋；它能橫置用於支付載具的搭載費用，等等。

* 即使某載具已經是神器生物，你仍可以起動其搭載異能。如此作不會對該載具產生任何影響。這不會改變其力量和防禦力。

* 如果你要讓某個載具攻擊，則它在宣告攻擊者步驟開始時就必須是生物，所以你最晚能夠起動其搭載異能好以它攻擊的時機，是在戰鬥開始步驟中。如果你要讓某個載具阻擋，則它在宣告阻擋者步驟開始時就必須是生物，所以你最晚能夠起動其搭載異能好以它阻擋的時機，是在宣告攻擊者步驟中。在任一情況下，玩家都可以在搭載異能結算之後，但在載具已經被宣告為進行攻擊或進行阻擋的生物之前採取行動。

* 當載具變成生物時，不會算作有生物進戰場。該永久物已經在戰場上；它只是改變了類別而已。會因生物進戰場而觸發的異能並不會觸發。

* 如果某永久物成為某個載具的複製品，則該複製品不是生物，即使它所複製的載具已成為神器生物也是如此。

新神器副類別：珍寶

珍寶這一新的神器副類別只在衍生物上出現。此類別與海盜勢力相關聯。付印的珍寶衍生物有四種不同的版本。所有珍寶衍生生物的插圖都是裝滿財寶的寶箱，四種不同版本的插畫對應四股不同勢力的珍寶。

海盜的獎賞

{三}{藍}

巫術

抽兩張牌。派出一個無色珍寶衍生神器，且其具有「{橫置}，犧牲此神器：加一點任意顏色的魔法力到你的魔法力池中。」

* 某些派出珍寶衍生生物的咒語需要指定目標。你不能在未選擇合法目標的情況下就施放咒語。如果該咒語的所有目標都已成為不合法，則該咒語會被反擊，你也無法得到其珍寶衍生物。

規則變動：鵬洛客改為遵循「傳奇規則」

先前，鵬洛客和傳奇永久物系分別依據兩條相似但略有不同的規則規範。這兩條原本位於規則704「狀態動作」之下的規則，其正式解析如下：

704.5j 如果某玩家同時操控兩個或更多具有共通鵬洛客類別的鵬洛客，則該玩家從中選擇一個，並將其餘的置入其擁有者的墳墓場。這稱為「鵬洛客獨一無二規則」。

704.5k 如果某玩家同時操控兩個或更多同名的傳奇永久物，則該玩家從中選擇一個，並將其餘的置入其擁有者的墳墓場。這稱為「傳奇規則」。

「鵬洛客獨一無二規則」將會隨著*依夏蘭*系列發售而從規則中移除，所有先前印製的鵬洛客牌張均會獲得勘誤，以添加傳奇此超類別。所有*依夏蘭*鵬洛客牌均印有傳奇超類別。

流離謀士傑斯（出自*依夏蘭*補充包）

{一}{藍}{藍}

傳奇鵬洛客～傑斯

3

+1：本回合中，每當由你操控的一個或數個生物對任一玩家造成戰鬥傷害時，抽一張牌，然後棄一張牌。

−2：派出一個2/2藍色虛影衍生生物，且具有「當此生物成為咒語的目標時，將它犧牲。」

−5：派出兩個衍生物，這些衍生物為流離謀士傑斯的複製品，但不是傳奇。

靈控逸才傑斯（出自*依夏蘭*鵬洛客套牌）

{四}{藍}{藍}

傳奇鵬洛客～傑斯

5

+1：抽一張牌。

+1：重置所有由你操控的生物。

−9：獲得至多三個目標生物的操控權。

*如果你同時操控兩個或更多同名（以英文名稱為準）的傳奇永久物，則須從中選擇一個，並將其餘的置入其擁有者的墳墓場。這稱為「傳奇規則」。

*靈控逸才傑斯和流離謀士傑斯的名稱不同，因此你可以同時操控兩者。

組合：「檢查地」

*依夏蘭*系列有一組五張的鄰色雙色地來保障你的魔法力需求。這些牌最早印製在*魔法風雲會2010*核心系列中。

盤根峭壁

地

除非你操控山脈或樹林，否則盤根峭壁須橫置進戰場。

{橫置}：加{紅}或{綠}到你的魔法力池中。

*這類雙色地之進戰場異能檢查的，是由你操控的地是否包括了所指定的兩種地類別之一，而不是檢查所指定的名稱。它們檢查的地不一定要是基本地。如果你只操控盤根峭壁，則第二個盤根峭壁不會以未橫置的狀態進戰場。

* 這些雙色地本身不具任何地類別。舉例來說，盤根峭壁不是樹林。如果你只操控一個盤根峭壁，則第二個盤根峭壁不會橫置進戰場。

* 於這些地進戰場時，他們會檢查已在戰場上的地。它們不會看到與自己同時進戰場的地。

單卡解惑

白色

異徒化塵

{一}{白}

結界

玩家不能從墳墓場施放咒語或起動墳墓場中牌的異能。

每當一個生物死去時，你獲得1點生命。

* 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（例如*阿芒凱*系列的遺存）也屬於起動式異能，它們的規則提示中會包含冒號。觸發式異能（以「當～」，「每當～」或「在～時」為開頭）不會受到異徒化塵的影響。

* 異徒化塵無法阻止玩家從墳墓場使用地牌（如果有效應允許玩家這麼做的話）。

* 如果某生物在異徒化塵被消滅的同時死去，則你會獲得1點生命。

凡命旋軸

{四}{白}{白}

結界

在你的維持開始時，你可以令兩位目標玩家彼此交換總生命。

* 當凡命旋軸的觸發式異能試圖結算時，如果任一目標玩家已是不合法目標，則此交換不會發生。玩家的總生命都不會改變。

* 當交換總生命時，每位玩家同時獲得或失去必要的生命量，以使得自己的總生命與另一位玩家之前的總生命相同。舉例來說，如果在交換前，玩家A有5點生命，且玩家B有3點生命，則玩家A將失去2點生命且玩家B將獲得2點生命。替代性效應可能會對這些獲得與失去的效應造成影響，且觸發式異能可能會因而觸發。

* 如果某玩家不能獲得生命，則該玩家不能與總生命較高的玩家交換總生命。* 如果某玩家不能失去生命，則該玩家不能與總生命較低的玩家交換總生命。在上述兩種狀況下，雙方玩家的總生命都不會改變。

* 在雙頭巨人遊戲中，每位玩家的總生命視同與其所在隊伍的總生命相同。如果兩位成為目標的玩家是在不同隊伍，則這些玩家會獲得或失去相應數量的生命，最終的結果是兩個隊伍交換總生命。如果這兩位目標玩家是隊友，則他們不會交換總生命。

好戰靈偉龍

{五}{綠}{白}

生物～恐龍

4/6

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。

* 好戰靈偉龍的異能非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。所有其他檢查力量與防禦力的規則與效應，都會使用原本的數值。舉例來說，獵捕弱者不會讓生物以其防禦力來互鬥。

重生主教

{三}{白}{白}

生物～吸血鬼／僧侶

3/4

警戒

每當重生主教攻擊時，你可以將目標總魔法力費用等於或小於3的生物牌從你的墳墓場移回戰場。

* 如果你墳墓場中某張牌的魔法力費用包括X，則X視為0。

* 攻擊者需一次選擇完畢。你無法先用重生主教攻擊，將一張生物牌移回戰場，再用後者攻擊。

* 如果該移回戰場的生物具有會在「當生物攻擊時」觸發的異能，則這類異能不會觸發。

明光報復

{四}{白}

瞬間

消滅目標進行攻擊的生物。

抽一張牌。

* 如果在明光報復結算前，該目標生物已經是不合法目標，則整個咒語都會被反擊。你不會因此抽牌。另一方面，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），則你能抽一張牌。

帝國槍騎兵

{白}

生物～人類／騎士

1/1

只要你操控恐龍，帝國槍騎兵便具有連擊異能。

* 如果在先攻戰鬥傷害步驟過後，你不再操控恐龍，帝國槍騎兵便不會具有連擊異能，因此它也不會造成普通戰鬥傷害。

依夏蘭的束縛

{三}{白}

結界

當依夏蘭的束縛進戰場時，放逐目標由對手操控的非地永久物，直到依夏蘭的束縛離開戰場為止。

所有對手都不能施放與所放逐的牌同名之咒語。

* 如果依夏蘭的束縛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。

* 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。

* 所放逐的牌會在依夏蘭的束縛離開戰場後立即返回戰場。在這兩個事件之間什麼都不會發生，包括狀態動作。

* 如果所放逐的牌在放逐區中的名稱與其在戰場上的名稱不同，則依夏蘭的束縛會依照該牌在放逐區中的樣子，來阻止玩家施放與之同名的咒語。

* 如果所放逐的牌是一張成為非地永久物的地牌，則依夏蘭的束縛不會阻止玩家使用該名稱的地。

* 如果沒有被放逐的牌（可能是因為被放逐的永久物是衍生物、或在指揮官玩法中被移到統帥區的指揮官），則依夏蘭的束縛不會阻止玩家施放咒語。

* 在多人遊戲中，如果依夏蘭的束縛之擁有者離開了遊戲，而所放逐的牌被另一位玩家擁有，則該牌將會在其擁有者的操控下移回戰場。因為將該牌移回的這個一次性效應不屬於會進入堆疊的異能，所以它也不會隨著離開遊戲之玩家在堆疊上的其他咒語或異能一同消失。

津加理喚師

{白}

生物～人類／僧侶

0/3

你施放的恐龍咒語減少{一}來施放。

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

津加理旭翼龍

{二}{白}

生物～恐龍

2/3

飛行

由對手操控的生物須橫置進戰場。

* 如果於津加理旭翼龍在你的操控下進戰場的同時，某個生物也在對手的操控下進戰場，則津加理旭翼龍的效應不會對該對手的生物生效。

軍團登陸

{白}

傳奇結界

當軍團登陸進戰場時，派出一個1/1白色，具繫命異能的吸血鬼衍生物。

當你以三個或更多生物攻擊時，轉化軍團登陸。

////

首砦艾唐托

傳奇地

(由軍團登陸轉化。)

{橫置}：加{白}到你的魔法力池中。

{二}{白}，{橫置}：派出一個1/1白色，具繫命異能的吸血鬼衍生生物。

*一旦你以三個或更多生物攻擊，則即使其中一些生物離開了戰場或被移出戰鬥，軍團登陸仍會轉化。

*軍團登陸的最後一個異能只會計算被你宣告為攻擊者的生物。不會計算以攻擊狀態進戰場者。

暮影宗徒馬仁費恩

{二}{白}

傳奇生物～吸血鬼／僧侶

2/2

每當一個或數個由你操控且非衍生生物的吸血鬼攻擊時，派出一個1/1白色，具繫命異能的吸血鬼衍生生物。

*一旦你以一個或更多吸血鬼攻擊，則即使其中一些或全部的吸血鬼離開了戰場或被移出戰鬥，馬仁費恩的異能仍會派出一個吸血鬼衍生生物。

虔誠禁制

{三}{白}

結界～靈氣

結附於生物

當虔誠禁制進戰場時，你獲得2點生命。

所結附的生物不能進行攻擊或阻擋。

*如果在虔誠禁制結算前，此靈氣將要結附的生物已經是不合法目標，則整個咒語都會被反擊。它不會進戰場，且其異能也不會觸發。

曉陽僧侶

{白}

生物～人類／僧侶

1/1

在你的維持開始時，你可以從你手上展示一張恐龍牌。若你如此作，則你獲得2點生命。

{三}{白}{白}，犧牲曉陽僧侶：從你的牌庫中搜尋一張恐龍牌，展示該牌，並將它置於你手上，然後將你的牌庫洗牌。

*你是在曉陽僧侶的觸發式異能結算時，才決定是否要從手上展示一張恐龍牌。你可以回應該觸發式異能採取行動來讓一張恐龍牌置於你手上，例如起動其第二個異能。

*在結算曉陽僧侶的觸發式異能時，你不能展示多張恐龍牌來獲得更多生命。

*你可以在一個回合中為多個曉陽僧侶展示同一張恐龍牌，也可以在多個回合中為一個曉陽僧侶展示同一張恐龍牌。

奮揚咆哮

{二}{白}

瞬間

由你操控的生物得+1/+1直到回合結束。將它們重置。

* 奮揚咆哮只會影響於它結算時由你操控的生物。該回合稍後時段中才由你操控的生物將不會得+1/+1。

* 未橫置且由你操控的生物得+1/+1，就算奮揚咆哮沒有重置它們也是如此。

血色聖禮

{X}{白}{白}

瞬間

你獲得兩倍於X的生命。將血色聖禮置於其擁有者的牌庫底。

* 血色聖禮會讓你獲得兩倍於X數值的生命。這是單一的獲得生命事件。「每當你獲得生命時」觸發的異能只會觸發一次。

處理殘跡

{二}{白}{白}

瞬間

選擇目標玩家。放逐所有由該玩家操控且進行攻擊的生物。該玩家可以從其牌庫中搜尋等量的基本地牌，將之橫置放進戰場，然後將其牌庫洗牌。

* 處理殘跡僅指定玩家為目標。於此咒語結算時，由該玩家操控且具有辟邪異能的生物會被放逐。

* 該玩家所找出的基本地數量，可以較被放逐的生物數量為少。這可能是因為該玩家想要這麼作，或是因為其牌庫中所剩的基本地已不夠。

* 所放逐的攻擊生物數量，即為該玩家所能找出的最多地數量，就算這些生物包括同時為衍生物者，不是生物牌者，或未進放逐區者（最有可能是因為其中之一是指揮官玩法中該玩家的指揮官），也不會影響此數量。

堅定悍掃龍

{三}{白}

生物～恐龍

2/3

警戒

{一}{白}，{橫置}：堅定悍掃龍對目標阻擋它或被它阻擋的生物造成傷害，其數量等同於堅定悍掃龍的防禦力。

* 橫置進行攻擊或進行阻擋的生物，並不會把它移出戰鬥。如果堅定悍掃龍的異能之目標在受到傷害後存活下來，則堅定悍掃龍會如常對該生物造成戰鬥傷害並受到該生物的戰鬥傷害。

如果堅定悍掃龍於其異能結算時已不在戰場上，則利用其最後在戰場時的防禦力來決定造成多少傷害。

托卡特理儀隊兵
{一}{白}
生物～人類／士兵
1/3

進戰場的生物不會觸發異能。

*觸發式異能中會出現「當～」、「每當～」或「在～時」等字眼。此類異能一般的格式為「[觸發條件]，[效應]」。

*替代性效應不受影響，例如使永久物橫置進戰場或進戰場時其上有指示物。註記在「於[此生物]進戰場時」生效的異能屬於替代性效應。

*托卡特理儀隊兵的異能會阻止生物自己的進戰場觸發式異能，以及當生物進戰場時會觸發的其他觸發式異能。這也包括當托卡特理儀隊兵本身進戰場時將會觸發的異能。

*該觸發事件並不需要特別提及「生物」進戰場。舉例來說，禁品主謀的異能註記著「每當一個神器在你的操控下進戰場時，占卜1。」如果此時某神器生物在你的操控下進戰場，該異能將不會觸發。如果此時某個不是生物的神器在你的操控下進戰場，該異能則會觸發。

*利用永久物進入戰場後的特徵，來確定是否有觸發式異能會觸發，此時應將持續性效應納入考量。舉例來說，如果你操控了器械進擊，其一部份的異能註記著：「每個非生物的神器都是神器生物」，則每個神器進戰場時同時也會是個生物，並且不會觸發任何觸發式異能。

*如果托卡特理儀隊兵和另一生物同時進戰場，它們進戰場時都不造成觸發式異能觸發。

吸血鬼狂熱
{白}
瞬間

目標生物得+2/+2直到回合結束。如果它是吸血鬼，則它獲得先攻異能直到回合結束。

*如果該生物是吸血鬼，則它得+2/+2並獲得先攻異能。如果該生物在該回合稍後時段才成為吸血鬼，則它不會獲得先攻異能。

曉陽化身
{五}{白}{白}{白}
生物～恐龍／聖者
7/7

當曉陽化身進戰場時，若你從你手上施放之，則消滅所有非恐龍的生物。

*如果你將曉陽化身從你手上放進戰場但並未施放它，則其異能不會觸發。

*如果你施放的生物咒語會當成曉陽化身之複製品進戰場（例如仿生妖），則該進戰場異能會觸發。

藍色

玄秘適境

{二}{藍}

結界

於玄秘適境進戰場時，選擇一種生物類別。

由你操控的生物均額外具有該類別。由你操控的生物咒語和由你擁有且不在戰場上的生物牌也額外具有該類別。

*對於會在「於生物進戰場時」影響某一類別的生物之替代性效應而言，會先等到玄秘適境的效應生效之後，才會生效。這與過往的規則不同。如果你操控了玄秘適境和金屬擬態械（出自乙太之亂系列），並且為兩者選擇了相同的生物類別，則所有由你操控的生物進戰場時上面都有一個額外的+1/+1指示物。

落難喪志（僅出現在鵬洛客套牌中）

{三}{藍}

結界～靈氣

結附於生物

當落難喪志進戰場時，橫置所結附的生物。

所結附的生物於其操控者的重置步驟中不能重置。

*落難喪志可以指定已橫置的生物為目標。

大膽破壞者

{一}{藍}

生物～人類／海盜

2/1

{二}{藍}：大膽破壞者本回合不能被阻擋。

每當大膽破壞者對任一玩家造成戰鬥傷害時，你可以抽一張牌。如果你如此作，則棄一張牌。

*在大膽破壞者被阻擋後才起動其第一個異能，並不會使它成為未受阻擋。

繁根林水域

{二}{藍}

結界

每當你施放人魚咒語時，派出一個1/1藍色，具辟邪異能的人魚衍生生物。（具辟邪異能的生物不能成為由對手操控之咒語或異能的目標。）

*繁根林水域的異能會比觸發它的咒語先一步結算。

致夢塞連

{二}{藍}{藍}

生物～塞連／海盜

3/3

閃現

飛行

致夢塞連只能阻擋具飛行異能的生物。

當致夢塞連進戰場時，若你操控另一個海盜，則橫置至多兩個目標非地永久物。

* 於致夢塞連進戰場時，如果你沒有操控另一個海盜，則致夢塞連的最後一個異能不會觸發。如果在該異能結算前，你失去了所有其他海盜的操控權，則該異能不會生效。

攝魂旋律

{X}{藍}{藍}

巫術

獲得目標總魔法力費用為X的生物之操控權。

* 如果某個永久物的魔法力費用中包含{X}，則X視為0。

* 攝魂旋律的改變操控權的效應會一直持續下去。它不會在清除步驟中消除。

* 在多人遊戲中，如果有玩家離開遊戲，則由該玩家擁有的所有牌也會一同離開，且賦予其他玩家該些永久物之操控權的效應立即終止。

吞艦巨魚

{五}{藍}{藍}

生物～魚

6/6

每當吞艦巨魚攻擊時，目標玩家將其牌庫從頂上算起一半數量的牌置入其墳墓場，小數點後進位。

* 吞艦巨魚的觸發式異能可以指定任何玩家為目標，而不僅限於其所攻擊的玩家。

* 如果兩個吞艦巨魚攻擊，則每個觸發都會分別計算該玩家牌庫「從頂上算起一半」的數量。舉例來說，如果該目標玩家牌庫中有十五張牌，則該玩家先將頂上八張牌置入其墳墓場，然後再將頂上四張牌置入其墳墓場。

攫陷潮流（僅出現在鵬洛客套牌中）

{四}{藍}

巫術

將至多兩個目標生物移回其擁有者手上。

從你的牌庫和／或墳墓場中搜尋一張名為靈控逸才傑斯的牌，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。

* 你可以在不選擇任何目標生物的情況下施放攫陷潮流。你將就只搜尋靈控逸才傑斯。但是，如果你選擇了任何目標，且在攫陷潮流結算之前，所有目標都已成為不合法，則該咒語會被反擊。你不會搜尋。

秘溪訊使

{三}{藍}

生物～人魚／戰士

2/3

由你操控且其上有+1/+1指示物的生物不能被阻擋。

* 一旦某個由你操控的生物已被阻擋，在其上放置一個+1/+1指示物不會使其成為未受阻擋。

流離謀士傑斯

{一}{藍}{藍}

傳奇鵬洛客～傑斯

3

+1：本回合中，每當由你操控的一個或數個生物對任一玩家造成戰鬥傷害時，抽一張牌，然後棄一張牌。

-2：派出一個2/2藍色虛影衍生物，且具有「當此生物成為咒語的目標時，將它犧牲。」

-5：派出兩個衍生物，這些衍生物為流離謀士傑斯的複製品，但不是傳奇。

* 如果由你操控的生物於同一回合中在不同的時機下造成了戰鬥傷害（最有可能的原因是一個或數個生物具有先攻異能），或如果由你操控的生物同時對多位玩家造成了戰鬥傷害，則由傑斯的第一個異能產生的延遲觸發式異能可以在一個回合內多次觸發。

* 如果由傑斯的第二個異能派出的衍生物成為咒語的目標，則其異能觸發並進入堆疊，且位於該咒語之上。該異能會先一步結算（令你犧牲衍生物）。除非該咒語有另一個目標，則當它稍後試圖結算時，會因為沒有合法目標而被反擊。

* 傑斯的最後一個異能產生的衍生物只會複製傑斯上所印製的東西而已。它們不會複製傑斯上原有的指示物數量或結附在其上的靈氣，也不會複製改變其顏色或類別等等的非複製效應。它們進戰場時上面有三個忠誠指示物。你可以在本回合起動這些衍生物中每一個的一個忠誠異能。

* 由傑斯的最後一個異能派出的衍生物不會具有傳奇超類別。如果另一個物件成為該衍生物的複製品，則該複製品也不會是傳奇。

* 你可以同時操控一個傳奇流離謀士傑斯以及任意數量的流離謀士傑斯的非傳奇複製品。若想了解更多資訊，請查看「通則釋疑」段落中的「規則變動：鵬洛客改為遵循『傳奇規則』」部分。

靈控逸才傑斯（僅出現在鵬洛客套牌中）

{四}{藍}{藍}

傳奇鵬洛客～傑斯

5

+1：抽一張牌。

+1：重置所有由你操控的生物。

-9：獲得至多三個目標生物的操控權。

* 傑斯最後一個異能的改變操控權的效應會一直持續下去。該效應不會在清除步驟中消除，也不會在你失去傑斯的操控權時終止。

* 在多人遊戲中，如果有玩家離開遊戲，則由該玩家擁有的所有牌也會一同離開，且賦予其他玩家該些永久物之操控權的效應立即終止。

波濤護衛柯帕拉

{一}{藍}{藍}

傳奇生物～人魚／魔法師

2/2

由對手施放且以由你操控的人魚為目標之咒語增加{二}來施放。

由對手起動且以由你操控的人魚為目標之異能增加{二}來起動。

*對於由對手施放且以由你操控的人魚為目標的咒語而言，如要計算其總費用，先從該玩家要支付的魔法力費用或替代性費用開始，加上費用增加的數量，然後再減去費用減少的數量。無論施放咒語的總費用為何，其總魔法力費用都不會改變。

*起動式異能會包含冒號。通常會寫成「[費用]：[效應]。」

*柯帕拉的異能不會影響以由你操控的人魚為目標之觸發式異能（以「當～」，「每當～」或「在～時」為開頭）。

*以多個由你操控之人魚為目標的咒語和異能只需增加{二}來施放或起動。

警戒員驅障

{二}{藍}

瞬間

如果你操控海盜，則警戒員驅障減少{一}來施放。

除非目標咒語的操控者支付{四}，否則反擊該咒語。

*一旦你宣告施放警戒員驅障，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，玩家不能藉由移除你的海盜來試圖提高該咒語的費用。

險惡旅程

{一}{藍}

瞬間

將不由你操控的目標非地永久物移回其擁有者手上。如果其總魔法力費用等於或小於2，則占卜2。

*如果在險惡航程結算前，該目標永久物已經是不合法目標，則整個咒語都會被反擊。你將不會占卜。

*利用該永久物最後在戰場時的總魔法力費用，來決定你是否占卜。

*如果某個永久物的魔法力費用中包含{X}，則X視為0。

探尋阿茲坎特

{一}{藍}

傳奇結界

在你的維持開始時，檢視你的牌庫頂牌。你可以將其置入你的墳墓場。然後如果你的墳墓場中有七張或更多牌，則你可以轉化探尋阿茲坎特。

////

沉沒廢墟阿茲坎特

傳奇地

（由探尋阿茲坎特轉化。）

{橫置}：加{藍}到你的魔法力池中。

{二}{藍}，{橫置}：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，並將其置於你手上。將其餘的牌以任意順序置於你牌庫底。

* 如果以結算探尋阿茲坎特的觸發式異能之外的方式將第七張牌置入你的墳墓場，則你此時還無法轉化它。你必須等到你的下一個維持才行。

* 如果你的墳墓場中有七張或更多牌，則在結算探尋阿茲坎特的觸發式異能時，即使你選擇不將你的牌庫頂牌置入你的墳墓場，你仍可以轉化它。

* 如果你在結算探尋阿茲坎特之觸發式異能的過程中不將你的牌庫頂牌置入你的墳墓場，則你會將其留在你的牌庫頂（且有可能在你的抽牌步驟中抽到它）。

息暴塞連

{藍}

生物～塞連／海盜／魔法師

1/1

飛行

{藍}，犧牲息暴塞連：反擊目標咒語或異能，須為以你或由你操控的生物為目標者。

* 對具有數個目標的咒語或異能來說，只要其中的一個目標是你或由你操控的生物，則息暴塞連的起動式異能就能以該咒語或異能為目標。

塞連詐術

{一}{藍}

瞬間

放逐目標由你操控的生物，然後將該牌在其擁有者的操控下移回戰場。如果以此法放逐的是海盜，則抽一張牌。

* 被放逐的生物回到戰場後，會是個全新的物件，與先前的存在狀況毫無關聯。結附於所放逐生物上的靈氣將被置入其擁有者的墳墓場。裝備在所放逐生物上的武具會被卸裝並留在戰場上。所放逐生物上的任何指示物都會消失。

* 所移回的生物不會再度成為之前指定其為目標之咒語或異能的目標。但未指定其為目標的咒語（例如滅絕星落）仍會對其產生影響。

* 如果以此法放逐某個衍生物，它將會完全消失且不會移回戰場。

* 如果該生物在放逐的時候是海盜，你就能抽一張牌，就算該生物未返回戰場（最有可能是因為它是衍生物），或雖然返回戰場但已不是海盜（最有可能是因為它複製了其他東西）也一樣。

咒語欺詐

{三}{藍}{藍}

瞬間

反擊目標咒語。派出X個無色珍寶衍生神器，X為該咒語的總魔法力費用。它們具有「{橫置}，犧牲此神器：加一點任意顏色的魔法力到你的魔法力池中。」

* 對於魔法力費用中有{X}的咒語，則利用為X所選的值來決定該咒語的總魔法力費用。

* 你可以指定一個不能被反擊的咒語為目標。當咒語欺詐結算時，目標咒語不受影響，但你仍將得到珍寶。

風暴塑師

{三}{藍}

生物～人魚／魔法師

3/2

風暴塑師不能被阻擋。

當風暴塑師進戰場時，將一個由你操控的生物移回其擁有者手上。

* 風暴塑師的最後一個異能並未指定你要移回手上的生物為目標。你是於異能結算時作出選擇。在你選擇要移回的生物與將生物移回之間，沒有玩家能有所行動。

* 風暴塑師的最後一個異能為強制性。在其結算時，如果風暴塑師是唯一一個由你操控的生物，則你必須將它移回其擁有者手上。

暴雨喚師

{二}{藍}{藍}

生物～人魚／魔法師

2/3

當暴雨喚師進戰場時，橫置由目標對手操控的所有生物。

* 暴雨喚師的異能僅指定玩家為目標。於該異能結算時，由該玩家操控且具有辟邪異能的生物會被橫置。

水阱織師

{二}{藍}

生物～人魚／魔法師

2/2

當水阱織師進戰場時，橫置目標由對手操控的生物。該生物於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。

* 水阱織師的異能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。

黑色

阿古爾血禁儀式

{一}{黑}

傳奇結界

{一}{黑}，支付2點生命：抽一張牌。

在你的維持開始時，若你的總生命為5或更少，則你可以轉化阿古爾血禁儀式。

////

阿洛佐茲神殿

傳奇地

（由阿古爾血禁儀式轉化。）

{橫置}：加{黑}到你的魔法力池中。

{橫置}，犧牲一個生物：你獲得等同於所犧牲生物之防禦力的生命。

* 如果在你的維持開始時，你的總生命為6或更多，則阿古爾血禁儀式的第二個異能不會觸發。在你的回合中，你沒法在維持開始之前有所行動。

* 如果在阿古爾血禁儀式的第二個異能試圖結算時，你的總生命為6或更多，則它不會生效。

* 一旦你已宣告起動阿克拉佐神殿的最後一個異能，任何人就已來不及試圖移除你所犧牲的生物，好影響你利用此異能。

* 對於阿克拉佐神殿的最後一個異能而言，使用其最後在戰場時之防禦力來決定你會獲得多少生命。

瀝血團主教

{三}{黑}{黑}

生物～吸血鬼／僧侶

3/3

當瀝血團主教進戰場時，你每操控一個吸血鬼，目標對手便失去1點生命。

* 於瀝血團主教的異能結算時，才會計算由你操控的吸血鬼數量。如果瀝血團主教仍在戰場上，那麼它會將自己計算在內。

血狂神聖武士

{一}{黑}

生物～吸血鬼／騎士

1/1

閃現

血狂神聖武士進戰場時上面有數個+1/+1指示物，其數量等同於本回合中死去的生物數量。

* 血狂神聖武士的最後一個異能會計算本回合中從戰場進入任一墳墓場中的所有生物，包括衍生生物以及離開戰場時還是生物的非生物牌。它不檢查上述生物是否還在墳墓場中。

* 血狂神聖武士的最後一個異能不會計算直接置入墳墓場以外其他區域的生物（也許是由於替代性效應，例如改為被放逐的生物，或在指揮官玩法中被移至統帥區的指揮官）。

聚骨場會談

{五}{黑}{黑}

巫術

選擇至多五張目標在墳墓場中的生物牌。放逐這些牌。由任一對手將它們分成兩堆。你選擇其中一堆，將該堆中所有牌在你的操控下放進戰場，其餘則置入其擁有者的墳墓場。

* 這些生物牌可以來自不同的墳墓場。

* 由你（而非對手）選擇哪一堆要放進戰場，哪一堆要放回墳墓場。

* 任何一堆可以沒有牌。在這情況下，你將選擇是否要將所有被放逐的牌都放進戰場或置入墳墓場。

*在多人遊戲中，當此異能結算時，你選擇一位對手來將牌分堆。這並不會指定該對手為目標。由於會展示這些牌，所有玩家都可以看到這些牌並提供意見。

*在多人遊戲中，如果有玩家離開遊戲，則由該玩家擁有的所有牌也會一同離開。如果你離開了遊戲，則你所有因聚骨場會談的效應而操控的生物都會被放逐。

雇兇殺人

{三}{黑}{黑}

巫術

消滅目標生物。派出兩個無色珍寶衍生神器，且其具有「{橫置}，犧牲此神器：加一點任意顏色的魔法力到你的魔法力池中。」

*如果在雇兇殺人結算前，該目標生物已經是不合法目標，則整個咒語都會被反擊。你不會得到珍寶。另一方面，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），則你能得到珍寶。

昂貴劫奪

{一}{黑}

瞬間

犧牲一個神器或生物，以作為施放昂貴劫奪的額外費用。

抽兩張牌。

*你不能犧牲一個珍寶來同時支付昂貴劫奪的費用與額外費用這兩部分費用。

黑暗滋養

{四}{黑}

瞬間

黑暗滋養對目標生物或玩家造成3點傷害。你獲得3點生命。

*如果在黑暗滋養結算前，該目標生物或玩家已經是不合法目標，則整個咒語都會被反擊。你將不會獲得生命。

必達艦隊追跡人

{黑}

生物～人類／海盜

1/1

{一}{黑}，{橫置}：將兩張目標在同一對手墳墓場中的牌放逐。令必達艦隊追跡人勘察。（展示你的牌庫頂牌。如果該牌是地，則置於你手上。若否，則在此生物上放置一個+1/+1指示物，然後將所展示的牌放回原位或置入你的墳墓場。）

*只有指定同一對手墳墓場中的兩張牌為目標，你才可起動必達艦隊追跡人的異能。

*如果在必達艦隊追跡人的異能結算前，一張目標牌已經是不合法目標，則剩餘的合法目標將被放逐且必達艦隊追跡人勘察。

*如果在必達艦隊追跡人的異能結算前，所有目標牌都已經是不合法目標，則整個異能會被反擊。必達艦隊追跡人不會勘察。

不亡先祖

{四}{黑}{黑}

生物～吸血鬼／騎士

4/4

飛行

橫置三個由你操控且未橫置的吸血鬼：將不亡先祖從你的墳墓場移回你手上。

*不亡先祖的最後一個異能只有於它在你墳墓場中的時候才能起動。

*一旦你宣告起動不亡先祖的最後一個異能，則直到該異能的費用支付完畢，沒有玩家能有所行動。特別一提，玩家不能藉由橫置或移除某個由你操控的吸血鬼來試圖阻止該異能。

*你可以橫置任何由你操控且未橫置的吸血鬼來起動最後一個異能，包括你並未在自己最近的一回合開始時持續操控的生物。（橫置該生物的部分並未用到橫置符號{橫置}。）

危急落難人

{一}{黑}

生物～人類／海盜

2/3

除非你操控神器，否則危急落難人不能攻擊。

*一旦危急落難人已攻擊，則就算你已不再操控神器，它也會留在戰鬥中。

焦炬艦隊劫奪客

{三}{黑}{黑}

生物～半獸人／海盜／魔法師

4/4

威懾，死觸

當焦炬艦隊劫奪客進戰場時，每位玩家各失去三分之一的生命，小數點後進位。

舉例來說，如果你有13點生命，則你失去5點生命。

*如果某玩家有1點生命，則該玩家失去1點生命。如果其後所有玩家的生命均為0，則這盤遊戲以平手告終。

*在雙頭巨人遊戲中，每位玩家各失去相當於其所在隊伍總生命之三分之一的生命，小數點後進位。舉例來說，如果某隊伍有13點生命，則該隊伍的每位玩家各失去5點生命，該隊伍總共失去10點生命。

莫測艦隊船長

{一}{黑}

生物～人類／海盜

2/1

威懾

每當莫測艦隊船長攻擊時，若你操控另一個非衍生物的海盜，則你可以支付{二}。如果你如此作，則派出一個2/2黑色，具威懾異能的海盜衍生物。

*在結算莫測艦隊船長的觸發式異能時，你無法多次支付{二}，好派出多個海盜衍生物。

*如果在莫測艦隊船長攻擊時，你並未操控其他不是衍生物的海盜，則它的觸發式異能不會觸發。如果於該異能結算時，你未操控其他不是衍生物的海盜，則你不能支付{二}。

司命召令

{二}{黑}

巫術

將一張海盜牌從你的墳墓場移回你手上，然後對吸血鬼牌、恐龍牌和人魚牌執行同樣流程。

*司命召令並未指定要移回的牌為目標。你於其結算時作出選擇。在你作決定和將牌移回手上之間，沒有玩家能有所行動。

*如果你墳墓場中的某張牌有多種上述類別（例如一個恐龍由於玄秘適境效應之故同時也是吸血鬼／恐龍），則你可以為其中一種類別作選擇時移回這張牌，而在為另一種類別作選擇時移回其他牌。

*如果你墳墓場中的牌裡沒有某種所列的生物類別，你就只是跳到為下一種類別作選擇。

無情劫掠

{二}{黑}

巫術

目標對手棄兩張牌。

突擊如果你於本回合中曾以生物攻擊，則派出一個無色珍寶衍生神器，且其具有「{橫置}，犧牲此神器：加一點任意顏色的魔法力到你的魔法力池中。」

*如果你於本回合中曾以生物攻擊，則即使目標對手棄一張牌或沒有棄牌，你仍會得到一個珍寶。

航箏掠盜

{一}{黑}

生物～人類／海盜

1/2

飛行

當航箏掠盜進戰場時，目標對手展示其手牌。你選擇其中一張非生物且非地的牌。放逐該牌，直到航箏掠盜離開戰場為止。

*如果航箏掠盜在其進戰場異能結算之前離開戰場，對手將展示其手牌，但不會放逐任何牌。

*所放逐的牌會在航箏掠盜離開戰場之後立即移回其擁有者手上。在這兩個事件之間什麼都不會發生，包括狀態動作。

* 在多人遊戲中，如果航箏掠盜的擁有者離開了遊戲，所放逐的牌將會移回其擁有者手上。因為將該牌移回的這個一次性效應不屬於會進入堆疊的異能，所以它也不會隨著離開遊戲之玩家在堆疊上的其他咒語或異能一同消失。

伏擊卓柏卡布拉

{三}{黑}

生物～野獸／驚懼獸

2/3

每當一個由你操控的生物勘察時，目標由對手操控的生物得-2/-2直到回合結束。

* 在你的生物完成勘察之前，你無需為伏擊卓柏卡布拉的異能指定目標。

* 如果有正在結算的咒語或異能指示特定的生物勘察，但該生物已離開戰場，則該生物仍會勘察。註記於「每當一個由你操控的生物勘察時」觸發的效應（例如伏擊卓柏卡布拉所具有者）仍會依情況觸發。

吸血鬼印記

{三}{黑}

結界～靈氣

結附於生物

所結附的生物得+2/+2且具有繫命異能。

* 同一個生物上的數個繫命異能不會累計。

擁財狂歡

{四}{黑}

結界

每當一個由對手操控的生物死去時，派出一個無色珍寶衍生神器，且其具有「{橫置}，犧牲此神器：加一點任意顏色的魔法力到你的魔法力池中。」

在你的維持開始時，若你操控十個或更多個珍寶，你便贏得此盤遊戲。

* 如果在你的維持開始時，你並未操控十個珍寶，則擁財狂歡的第二個異能不會觸發。在你的回合中，你沒法在維持開始之前有所行動。

* 如果在擁財狂歡的第二個異能結算時，你並未操控十個珍寶，則你不會贏得這盤遊戲。

* 如果對手的生物死去的同時擁財狂歡被消滅，則你將獲得一個珍寶。

* 如果擁財狂歡的第二個異能讓你贏得了此盤遊戲，請勿將你的珍寶衍生物扔向空中，因為這可能會分散其他玩家的注意力或使他們受傷。

遺跡劫徒

{二}{黑}

生物～半獸人／海盜

3/2

突擊～在你的結束步驟開始時，若你於本回合中曾以生物攻擊，則展示你的牌庫頂牌，並將該牌置於你手上。你失去等同於該牌之總魔法力費用的生命。

* 如果該展示牌的魔法力費用中包含{X}，X視為0。

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

* 連體牌（例如阿芒鄺環境中具餘響異能的牌）的總魔法力費用是用其兩個半邊的魔法力費用相加。

無情詐徒

{二}{黑}

生物～半獸人／海盜

3/2

{二}{黑}，犧牲一個生物：派出兩個無色珍寶衍生神器，且其具有「{橫置}，犧牲此神器：加一點任意顏色的魔法力到你的魔法力池中。」

犧牲三個珍寶：抽一張牌。

* 你可以犧牲無情詐徒來支付其第一個異能的費用。

* 你為起動無情詐徒的最後一個異能而犧牲的珍寶無法同時被犧牲以產生魔法力。

訪聖團騎士

{二}{黑}{黑}

生物～吸血鬼／騎士

3/4

每當一個由你操控的吸血鬼攻擊時，每位對手各失去1點生命且你獲得1點生命。

* 在雙頭巨人遊戲中，訪聖團騎士的異能會使對手隊伍失去2點生命且你獲得1點生命。

陰謀詭計

{黑}

瞬間

直到回合結束，目標由你操控的生物得+1/+1且目標由對手操控的生物得-1/-1。

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

* 如果你施放陰謀詭計之後，但在它結算之前，其兩個目標中的一個成為不合法的目標，則另一個目標仍會受到相應的影響。

劍尖外交

{二}{黑}

巫術

展示你牌庫頂的三張牌。為每張此類牌各進行以下流程～除非任意對手支付3點生命，否則將該牌置於你手上。然後放逐剩餘的牌。

* 你先展示全部三張牌，對手再為每張牌決定是否要支付生命。

* 在多人遊戲中，每位對手依照回合順序依次選擇是否為其中一張牌支付生命，然後再對下一張牌做出選擇。由你決定這三張牌執行前述流程的順序，但對手在作決定之前可以相互討論。之後對手在作決定時，會知道先前對手所作的選擇。

瓦絲卡的藐視

{二}{黑}{黑}

瞬間

放逐目標生物或鵬洛客。你獲得2點生命。

* 如果在瓦絲卡的藐視結算前，該目標生物或鵬洛客已經不是合法目標，則整個咒語都會被反擊。你將不會獲得生命。

紅色

安戈斯的劫掠者

{五}{紅}{紅}

生物～人類／海盜

4/4

如果某個由你操控的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兩倍的傷害。

* 如果某個由你操控且具踐踏異能的生物將對阻擋生物造成戰鬥傷害，且此時你操控安戈斯的劫掠者，則你必須依照其未經修訂的傷害數量來分配。舉例來說，一個具有踐踏異能的3/3生物被一個2/2生物阻擋時，可以將至多1點傷害分配給防禦玩家。然後它對該進行阻擋的生物造成4點傷害，並對防禦玩家造成2點傷害。

* 如果某效應（例如茜卓的旋炎咒所具有者）讓你在目標之間分配傷害，則你必須先依照其未經修訂的傷害數量來分配，而後該數量才會加倍。

* 如果你操控兩個安戈斯的劫掠者，則由你操控之來源造成的傷害會變成4倍。如果你操控三個，便會變成8倍，以此類推。

坐騎角羽龍

{三}{紅}

生物～恐龍

5/5

坐騎角羽龍不能單獨進行攻擊或阻擋。

* 如果你操控多於一個坐騎角羽龍，則它們可以一起攻擊或阻擋，即使沒有其他生物攻擊或阻擋也是一樣。

* 儘管坐騎角羽龍不能單獨進行攻擊，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，坐騎角羽龍可以攻擊某位對手，而另一個生物則可攻擊由該對手所操控的某個鵬洛客。類似地，其他進行阻擋的生物無需與坐騎角羽龍阻擋同一個生物。

*一旦坐騎角羽龍已攻擊或阻擋，則就算你已不再操控另一個進行攻擊或阻擋的生物，它也會留在戰鬥中。

*如果某效應要求坐騎角羽龍若能進行攻擊或阻擋則須如此作，且你操控另一個能進行攻擊或阻擋的生物，則你必須用坐騎角羽龍和該生物進行攻擊或阻擋。

*在雙頭巨人遊戲中，坐騎角羽龍可以與由你隊友操控的生物一起攻擊或阻擋，即使由你操控的其他生物並未一起進行攻擊或阻擋也是一樣。

炙陽化身

{三}{紅}{紅}{紅}

生物～恐龍／聖者

6/6

當炙陽化身進戰場時，它向目標對手造成3點傷害，且對至多一個目標生物造成3點傷害。

*炙陽化身的異能可以指定任一生物為目標，而不僅僅是由目標對手操控的生物。

*如果炙陽化身的異能有兩個目標，且其中一個為不合法目標，則另一個仍將受到傷害。

蘭娜莉速騰船長

{二}{紅}

傳奇生物～人類／海盜

2/2

敏捷

每當蘭娜莉速騰船長攻擊時，派出一個無色珍寶衍生神器，且具有「{橫置}，犧牲此神器：加一點任意顏色的魔法力到你的魔法力池中。」

每當你犧牲一個珍寶時，蘭娜莉速騰船長得+1/+0直到回合結束。

*就算是在沒有東西可供你支付魔法力的情況下，你也能起動珍寶的魔法力異能。

*每當你因任何原因犧牲珍寶時，蘭娜莉速騰船長的最後一個異能都會觸發，而不僅限於為起動珍寶的魔法力異能而犧牲的情況。

*如果你犧牲珍寶來施放蘭娜莉速騰船長，則這些珍寶不會觸發其最後一個異能。

魅力船員

{三}{紅}

生物～人類／海盜

4/3

{三}{紅}：獲得目標由對手操控的生物之操控權直到回合結束。重置該生物。它獲得敏捷異能直到回合結束。只可以於你能施放巫術的時機下起動此異能。

*你能以此法指定一個未橫置的生物為目標並獲得其操控權。

恐龍狂奔

{二}{紅}

瞬間

進行攻擊的生物得+2/+0直到回合結束。由你操控的恐龍獲得踐踏異能直到回合結束。

* 在雙頭巨人遊戲中，由你隊友操控之進行攻擊的生物也能得+2/+0，但只有由你操控的恐龍才能獲得踐踏異能。

接連射擊

{紅}

瞬間

接連射擊對至多兩個目標生物各造成1點傷害。

* 你無法為了要接連射擊對同一個生物造成2點傷害，而兩次都選擇它為目標。

炎祠守衛

{紅}

生物～元素

1/1

威懾

{七}{紅}，{橫置}，犧牲炎祠守衛：它對至多兩個目標生物各造成3點傷害。

* 你無法為了要炎祠守衛對同一個生物造成6點傷害，而兩次都選擇它為目標。

劫持

{一}{紅}{紅}

巫術

獲得目標神器或生物的操控權直到回合結束。將之重置。它獲得敏捷異能直到回合結束。

* 你能以此法指定一個未橫置的神器或生物為目標並獲得其操控權。你也可以重置一個已由你操控的神器或生物，並賦予其敏捷異能。

華特莉的驅策（僅出現在鵬洛客套牌中）

{紅}

瞬間

目標生物得+2/+0直到回合結束。如果你操控華特莉鵬洛客，則改為該生物得+4/+0直到回合結束。

* 只有在華特莉的驅策結算時，才會檢查你是否操控華特莉鵬洛客。在本回合稍後的時段中，如果華特莉在你的操控下離開或受你操控，該生物的力量不會改變。

電擊船員

{二}{紅}

生物～鬼怪／海盜

0/5

{橫置}：電擊船員向每位對手各造成1點傷害。
每當你施放海盜咒語時，重置電擊船員。

* 電擊船員的第二個異能會比觸發它的咒語先一步結算。即使該咒語被反擊，此異能仍會結算。

* 在雙頭巨人遊戲中，電擊船員的起動式異能會使對手隊伍失去2點生命。

代用軍火

{一}{紅}

結界

{一}，犧牲一個神器或生物：代用軍火對目標生物或玩家造成1點傷害。

* 你不能犧牲一個珍寶來同時支付{一}與「犧牲一個神器或生物」這兩部分費用。

歐特佩克獵師

{一}{紅}

生物～人類／祭師

1/2

你施放的恐龍咒語減少{二}來施放。

{橫置}：目標恐龍獲得敏捷異能直到回合結束。

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

莽闖暴猛龍

{二}{紅}

生物～恐龍

3/3

威懾

玩家不能獲得生命。

每當另一個生物進戰場時，莽闖暴猛龍對該生物的操控者造成1點傷害。

* 莽闖暴猛龍在戰場上時，讓玩家獲得生命的咒語和異能仍會結算。沒有玩家會獲得生命，但該咒語或異能的其他效應仍會生效。

* 於莽闖暴猛龍在戰場期間，如果某效應會將某玩家的總生命設定在某個數值，並且該數值比該玩家目前的總生命要多，則該玩家的總生命不會變動。

* 每當任何玩家（包括你）讓一個生物進戰場時，莽闖暴猛龍的最後一個異能便會觸發。

* 如果另一個生物與莽闖暴猛龍同時進戰場，則其最後一個異能會觸發。

惹怒

{紅}

巫術

惹怒對目標由你操控的生物造成1點傷害。該生物獲得踐踏異能直到回合結束。
抽一張牌。

*如果惹怒指定了某個防禦力為1的生物為目標，則在你抽一張牌前，該生物不會被消滅。該生物的異能可能會影響這次抽牌，或是因此次抽牌而觸發，視情況而定。

*如果惹怒將要造成的傷害被防止，則該生物依舊會獲得踐踏直到回合結束。

*如果在惹怒結算前，該目標生物已經不是合法目標，則整個咒語都會被反擊。你不會因此抽牌。

喧鬧船員

{二}{紅}{紅}

生物～人類／海盜

3/3

踐踏

當喧鬧船員進戰場時，抽三張牌，然後隨機棄兩張牌。如果以此法棄掉的兩張牌之間具共通的牌類別，則在喧鬧船員上放置兩個+1/+1指示物。

*一旦喧鬧船員的觸發式異能開始結算，直到結算完成之前，沒有玩家能採取其他行動。特別一提，你無法棄掉或施放任何你抽到的牌，來試圖影響隨機棄牌的結果。

*所棄的牌上出現的類別包括神器、生物、結界、瞬間、地、鵬洛客、巫術，以及部族（見於某些舊版牌張上的牌類別）。傳奇是超類別，而不是牌類別。

*所棄的牌只需要有一個共通的牌類別就行。舉例來說，如果你棄一個神器生物和一個結界生物，則喧鬧船員將得兩個+1/+1指示物。

*就算所棄各牌之間恰好有多種共通的牌類別，喧鬧船員得到的+1/+1指示物也不會多於兩個。

旭冠獵龍

{四}{紅}{紅}

生物～恐龍

5/4

激怒～每當旭冠獵龍受到傷害時，它對目標對手造成3點傷害。

*如果在旭冠獵龍受到傷害的同時，你的總生命降到0或更少，則你會在激怒異能結算前輸掉這盤遊戲。

陽禽祝願

{五}{紅}

結界

每當你從你手上施放咒語時，展示你牌庫頂的X張牌，X為該咒語的總魔法力費用。你可以施放一張以此法展示且總魔法力費用等於或小於X的牌，且不需支付其魔法力費用。將其餘的牌以隨機順序置於你的牌庫底。

*施放陽禽祝願不會觸發其本身的異能。

*陽禽祝願的異能會比觸發它的咒語先一步結算。即使該咒語被反擊，它仍會結算。如果你是在異能結算的中途施放了咒語，則該咒語會在觸發此異能的咒語之前結算。

*對於魔法力費用中有{X}的咒語，則利用為X所選的值來決定該咒語的總魔法力費用。

*如果該咒語的總魔法力費用是0，則在陽禽祝願的異能結算時，什麼都不會發生。

*如果你牌庫中展示的牌的魔法力費用中包含{X}，則你在以「不需支付其魔法力費用」的方式施放它時必須將X的值選為0。

*如果你要施放一張所展示的牌，則你是在該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。不會受到牌張類別的使用時機限制，但其他的限制則不會被忽略（例如「只能在戰鬥中施放[此牌]」）。

*如果你以「不需支付其魔法力費用」的方式來施放牌，就無法支付任何替代性費用。不過，你能夠支付額外費用。如果此牌含有任何強制性的額外費用（例如昂貴劫奪），則你必須支付之，才能施放此牌。

*連體牌（例如阿芒凱環境中具餘響異能的牌）的總魔法力費用是用其兩個半邊的魔法力費用相加。

蒂洛納理騎士

{一}{紅}

生物～人類／騎士

2/2

每當蒂洛納理騎士攻擊時，若你操控恐龍，則蒂洛納理騎士得+1/+1直到回合結束。

*如果於蒂洛納理騎士攻擊時，你並未操控恐龍，則其異能根本不會觸發。如果你於蒂洛納理騎士的異能結算時未操控恐龍，則該異能不會生效。

*一旦蒂洛納理騎士的異能結算，且你操控一個或多個恐龍，則即使你在該回合稍後時段不再操控恐龍，蒂洛納理騎士仍在該回合剩餘時段內得+1/+1。

蒂洛納理變貌師

{二}{紅}

生物～人類／祭師

0/1

敏捷

每當蒂洛納理變貌師攻擊時，選擇另一個目標進行攻擊且非傳奇的生物。蒂洛納理變貌師成為該生物的複製品直到回合結束。

*如果蒂洛納理變貌師的異能之目標成為不合法目標，則蒂洛納理變貌師不會成為任何東西的複製品。它依舊會是0/1且進行攻擊的生物。

*蒂洛納理變貌師所複製的只有目標生物上所印製的東西，加上已對該永久物生效的其他複製效應。它不會複製該生物上的指示物，也不會複製改變其力量、防禦力、類別、顏色等等的效應。

特別一提，蒂洛納理變貌師不會複製使非生物的永久物成為生物的效應。如果這造成蒂洛納理變貌師不再是生物，則它將被移出戰鬥。

* 如果蒂洛納理變貌師要複製的生物已經複製了別的東西，則蒂洛納理變貌師會是該目標已經複製的樣子。

* 如果在蒂洛納理變貌師成為另一個生物的複製品之前，某個因咒語或異能結算產生的效應（例如奮揚咆哮的效應）先開始對蒂洛納理變貌師生效，則該效應會繼續生效。

* 由於已宣告完攻擊者，因此如果蒂洛納理變貌師複製了任何註記會於當本身或其他生物攻擊時觸發的異能，它們都不會觸發。

* 由於已完成攻擊者宣告，因此蒂洛納理變貌師所複製的「當它或其他生物攻擊」時觸發的異能不會觸發。

* 在整個結束步驟中，蒂洛納理變貌師依舊是該生物的複製品。「移除其上傷害」與「其複製效應消除」這兩件事情同時發生。

凡絲轟擊炮陣

{三}{紅}

傳奇結界

在你的維持開始時，放逐你的牌庫頂牌。如果該牌是非地牌，則本回合中，你可以施放該牌。

每當你施放同一回合中的第三個咒語時，你可以轉化凡絲轟擊炮陣。

////

噴火堡壘 誘人珍寶

{三}{紅}

結界

如果可能，每位對手每次戰鬥都必須以至少一個生物攻擊你或由你操控的鵬洛客。

在你的結束步驟開始時，派出一個無色珍寶衍生神器，且其具有「{橫置}，犧牲此神器：加一點任意顏色的魔法力到你的魔法力池中。」

* 每位對手只需要以總共一個生物攻擊你或由你操控的鵬洛客即可，而不是要為你與每個由你操控的鵬洛客各派一個生物攻擊。其他生物可以任意攻擊其他玩家或鵬洛客，或甚至完全不進行攻擊。

* 如果某生物因故無法攻擊你或由你操控的鵬洛客（例如在其操控者的宣告攻擊者開始時處於橫置狀態、或受到「召喚失調」的影響），則該生物不必攻擊。如果由某玩家操控的所有生物均無法攻擊你或由你操控的鵬洛客，則誘人珍寶的要求在該次戰鬥中便不會生效。如果要支付費用才能讓某生物攻擊，則這並不會強迫其操控者必須支付該費用，所以這種情況下，該生物也不至於必須要攻擊。

* 在雙頭巨人遊戲中，如果你的兩位對手分別能夠以至少一個生物攻擊你的隊伍或由你操控的鵬洛客，則他們都必須如此作。攻擊由你隊友操控的鵬洛客並不能滿足誘人珍寶的要求。由生物攻擊你的隊伍所造成的戰鬥傷害可以分配給你的隊友由攻擊你的隊伍之生物造成的戰鬥傷害可以分配給你的隊友。。

傳奇地

（由凡絲轟擊炮陣轉化。）

{橫置}：加{紅}到你的魔法力池中。

{二}{紅}，{橫置}：噴火堡壘對目標生物或玩家造成3點傷害。

* 被凡絲轟擊炮陣的第一個異能放逐的牌是面朝上被放逐。

* 施放所放逐的牌時，需遵循施放該牌的所有一般規則。你必須支付其費用，也必須遵循其使用時機限制等等。舉例來說，如果你以此法放逐一張生物牌，則你必須等到你的行動階段才能施放之。

* 如果你不施放所放逐的牌，則該牌將持續被放逐。

* 凡絲轟擊炮陣的第二個異能會比觸發它的咒語先一步結算。即使該咒語被反擊，此異能仍會結算。

* 凡絲轟擊炮陣的第二個異能會計算你施放的所有咒語，如果你是在本回合中施放凡絲轟擊炮陣，則它也會將自己計算在內。除非凡絲轟擊炮陣於你施放該回合的第三個咒語時就已經在戰場上，否則其異能不會觸發。

綠色

阿佐坎弓箭手

{二}{綠}

生物～人類／弓箭手

1/4

延勢

當阿佐坎弓箭手進戰場時，你可以讓它與另一個目標生物互鬥。（它們各向對方造成等同於本身力量的傷害。）

* 於阿佐坎弓箭手的異能進入堆疊時，你就須一併指定另一個目標生物（如有）。於此異能結算時，你決定是否要讓這些生物互鬥。

* 於阿佐坎弓箭手的觸發式異能結算時，如果它不在戰場上，或如果該異能的目標變為不合法目標，那麼沒有生物會造成或受到傷害。

* 阿佐坎弓箭手的異能可指定另一個由你操控的生物為目標（例如具激怒異能的恐龍）。

蔽目濃霧

{二}{綠}

瞬間

於本回合中，防止將對生物造成的所有傷害。由你操控的生物獲得辟邪異能直到回合結束。（它們不能成為由對手操控之咒語或異能的目標。）

* 蔽目濃霧防止將對生物造成的所有傷害，而不只是戰鬥傷害。

* 此效應也會為於該回合稍後時段才進戰場的生物防止將對其造成的傷害。不過，該回合稍後時段中才由你操控的生物將不會獲得辟邪異能。

噬屍食腐龍

{二}{綠}

生物～恐龍

3/2

每當噬屍食腐龍進戰場或攻擊時，你可以將目標牌從墳墓場放逐。如果以此法放逐的是生物牌，則你獲得2點生命。如果以此法放逐的是非生物牌，則噬屍食腐龍得+1/+1直到回合結束。

*噬屍食腐龍的異能結算時不可能同時提供兩種加成。如果以此法放逐的是一張神器生物牌，則該牌屬於生物牌，而不是非生物牌。

繁根林鬥士

{一}{綠}

生物～人魚／祭師

1/1

每當你施放非生物咒語時，在繁根林鬥士上放置一個+1/+1指示物。

*繁根林鬥士的異能會比觸發它的咒語先一步結算。

繁根林戰士

{一}{綠}

生物～人魚／戰士

2/2

每當繁根林戰士被阻擋時，它得+1/+1直到回合結束。

*如果有多個生物阻擋繁根林戰士，則其異能只會觸發一次。

巨獸牧者

{一}{綠}

生物～人類／德魯伊

1/1

只要你操控恐龍，巨獸牧者便得+2/+2。

{橫置}：加一點任意顏色的魔法力到你的魔法力池中。

*由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，所以巨獸牧者在戰鬥中受到的傷害可能會因你在本回合不再操控恐龍而變成致命傷害。

突發成長

{三}{綠}

巫術

直到回合結束，目標生物得+5/+5，且本回合若能被阻擋，則須如此作。

*如果該目標生物攻擊，且防禦玩家在宣告阻擋者步驟中操控了能阻擋它的生物，則他必須為之至少指派一個阻擋者。其他生物可以去同樣阻擋它，阻擋其他生物，或甚至不進行阻擋。

伊替莫成長儀式

{二}{綠}

傳奇結界

當伊替莫成長儀式進戰場時，檢視你牌庫頂的四張牌。你可以展示其中的一張生物牌，並將其置於你手上。將其餘的牌以任意順序置於你牌庫底。

在你的結束步驟開始時，若你操控四個或更多生物，轉化伊替莫成長儀式。

////

烈陽育所伊替莫

傳奇地

（由伊替莫成長儀式轉化。）

{橫置}：加{綠}到你的魔法力池中。

{橫置}：你每操控一個生物，便加{綠}到你的魔法力池中。

* 如果於你的結束步驟開始時，你操控的生物數量不足四個，則伊替莫成長儀式的最後一個異能不會觸發。如果你在該異能結算時並未操控四個或更多生物，則該異能不會生效。

* 如果某個由你操控的生物會於「在下個結束步驟開始時」被移離戰場，則你可以讓伊替莫成長儀式的異能在該生物離開戰場前結算。

* 如果你獲得某生物的操控權「直到回合結束」，或某個由你操控的非生物永久物成為生物「直到回合結束」，則在整個結束步驟中，它還是由你操控的生物。

翠玉守護者

{三}{綠}

生物～人魚／祭師

2/2

辟邪（此生物不能成為由對手所操控之咒語或異能的目標。）

當翠玉守護者進戰場時，在目標由你操控的人魚上放置一個+1/+1指示物。

* 翠玉守護者可以指定其本身為其異能的目標。

庫莫那傳諭

{綠}

生物～人魚／祭師

1/1

只要你操控海島或另一個人魚，庫莫那傳諭便得+1/+1。

* 庫莫那傳諭只會從其異能得到+1/+1，無論你操控多少人魚和海島。

* 大多數能產生藍色魔法力的非基本地都不是海島。舉例來說，冰河要塞不是海島。有些非基本地（例如出自*阿芒凱*系列的漫灌農地）之類別欄上確實印製了基本地類別，這類非基本地有可能會是海島。

* 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，所以庫莫那傳諭在戰鬥中受到的傷害可能會因你在本回合不再操控人魚或海島而變成致命傷害。

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到你的魔法力池中。

*即使你沒有操控任何生物，也可以施放新天地。

*如果在新天地結算前，此靈氣將要結附的地已經是不合法目標，則整個咒語都會被反擊。它不會進戰場，且其異能也不會觸發。

猛撲

{一}{綠}

瞬間

目標由你操控的生物與目標不由你操控的生物互鬥。（它們各向對方造成等同於本身力量的傷害。）

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

貪食乚牙龍

{二}{綠}

生物～恐龍

3/2

激怒～每當貪食乚牙龍受到傷害時，你獲得2點生命。

*如果在貪食乚牙龍受到傷害的同時，你的總生命降到0或更少，則你會在激怒異能結算前輸掉這盤遊戲。

川流使的恩澤

{一}{綠}

瞬間

在目標生物上放置一個+1/+1指示物，且在至多一個目標人魚上放置一個+1/+1指示物。

*你可以將川流使的恩澤的兩個目標都指定為同一個人魚生物。你也可以選擇兩個不同的人魚生物。

蠻野重踏

{二}{綠}

巫術

如果蠻野重踏以由你操控的恐龍為目標，則它便減少{二}來施放。

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

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

*如果於蠻野重踏結算時，其中任一目標成為不合法的目標，則兩個生物都不會造成或受到傷害。

*於蠻野重踏試圖結算時，如果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。如果該生物仍為合法目標，但另一個生物是不合法目標，則你仍可以在由你操控的生物上放置指示物。

塑形師庇護所

{綠}

結界

每當一個由你操控的生物成為由對手操控之咒語或異能的目標時，你可以抽一張牌。

* 塑形師庇護所的觸發式異能會比觸發它的咒語或異能先一步結算。

* 玩家可以在塑形師庇護所的觸發式異能結算之後，趕在觸發它的咒語或異能結算之前施放咒語和起動異能。特別一提，你剛抽上的那張牌就可以用來反擊該咒語或異能。

一刀兩斷

{二}{綠}{綠}

瞬間

消滅目標神器或結界。

抽一張牌。

* 如果在一刀兩斷結算前，該目標神器或結界已經是不合法目標，則整個咒語都會被反擊。你不會因此抽牌。另一方面，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），則你能抽一張牌。

新綠重生

{一}{綠}

瞬間

直到回合結束，目標生物獲得「當此生物死去時，將它移回其擁有者手上。」

抽一張牌。

* 如果在新綠重生結算前，該目標生物已經不是合法目標，則整個咒語都會被反擊。你不會因此抽牌。

青陽化身

{五}{綠}{綠}

生物～恐龍／聖者

5/5

每當青陽化身或另一個生物在你的操控下進戰場時，你獲得等同於該生物防禦力的生命。

* 於青陽化身的異能結算時，才確定進戰場的生物之防禦力。如果該生物已離開戰場，則利用它最後在戰場上時的防禦力來決定。如果生物的防禦力小於0，則你的總生命不會改變。

塑蔓秘教徒

{二}{綠}

生物～人魚／祭師

1/3

當塑蔓秘教徒進戰場時，在至多兩個目標由你操控的人魚上各放置一個+1/+1指示物。

* 你無法為了要讓同一個人魚獲得兩個+1/+1指示物，而兩次都選擇它為目標。

*塑蔓秘教徒可以指定其本身為其異能的目標。

蠻荒醒眠師

{二}{綠}{綠}

生物～人魚／祭師

3/3

{X}{綠}{綠}：在目標由你操控的地上放置X個+1/+1指示物。該地成為0/0，具敏捷異能的元素生物。它仍然是地。

*這一將地變為生物的效應會一直持續下去。此效應不會在清除步驟中消除，也不會在你失去蠻荒醒眠師之操控權時終止。

*如果該異能指定一個已經是生物的地為目標，則該地生物的基礎力量與防禦力會成為0/0，蓋過其先前的基礎力量與防禦力。會修正其力量和／或防禦力（包括其上已存在的+1/+1指示物）的其他效應將會繼續生效。

野生行客

{一}{綠}

生物～元素

1/3

每當一個由你操控的生物勘察時，在野生行客上放置一個+1/+1指示物且你獲得3點生命。

*如果有效應指示某生物勘察，但該生物在那之前離開了戰場，則它仍會勘察。註記於「每當一個由你操控的生物勘察時」觸發的效應（例如野生行客所具有者）仍會依情況觸發。

*如果野生行客於其觸發式異能還在堆疊上的時候就離開戰場，則你不會在任何東西上放置一個+1/+1指示物，但你會獲得3點生命。

多色

貝克蒂霸司總帥

{一}{藍}{黑}{紅}

傳奇生物～人類／海盜

3/3

由你操控的其他海盜得+1/+1。

在你的結束步驟開始時，從本回合曾受過三個或更多海盜之戰鬥傷害的玩家所操控的永久物中選擇目標非地永久物。獲得該永久物的操控權。

*貝克蒂霸司總帥的觸發式異能只會檢查本回合稍早是否發生所註明之情形。它不關心在海盜造成傷害時貝克蒂霸司總帥是否在戰場上，不關心這些生物是否還在戰場，也不關心它們是否還是海盜。

*如果某一個海盜多次造成戰鬥傷害（最有可能的原因是它具有連擊異能），則對於貝克蒂霸司總帥的觸發式異能而言，它只算作所要求的「三個海盜」之一。

*如果有多位玩家受到了三個海盜的戰鬥傷害，你也只能指定一個永久物為目標。其操控者可為前述之任一玩家。

*貝克蒂霸司總帥之觸發式異能所產生的改變操控權效應會一直持續下去。此效應不會在清除步驟中消除，也不會在你失去貝克蒂霸司總帥之操控權時終止。

*在多人遊戲中，如果有玩家離開遊戲，則由該玩家擁有的所有牌也會一同離開，且賦予其他玩家該些永久物之操控權的效應立即終止。

*在雙頭巨人遊戲中，未受阻擋的攻擊生物會對其所攻擊的兩位玩家之一造成戰鬥傷害。攻擊隊伍在分配戰鬥傷害時選擇哪個生物對哪位玩家造成戰鬥傷害。在檢查是否滿足貝克蒂霸司總帥之觸發式異能的條件時，會包括由你隊友操控之海盜造成戰鬥傷害的情況。

嚎吼衛護龍

{五}{白}

生物～恐龍

3/5

激怒～每當嚎吼衛護龍受到傷害時，在每個由你操控的其他生物上各放置一個+1/+1指示物。

*如果在嚎吼衛護龍受到傷害的同時，另一個由你操控的生物也受到了致命傷害，則後者生物無法及時獲得原本要放在其上的+1/+1指示物，因此無法活下來。

必達艦隊劫掠者

{三}{藍}{黑}

生物～人類／海盜

3/3

你每操控一個神器，必達艦隊劫掠者便得+1/+1。

{二}{藍}{黑}：派出一個無色珍寶衍生神器，且其具有「{橫置}，犧牲此神器：加一點任意顏色的魔法力到你的魔法力池中。」

*由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，所以如果由你操控的神器在本回合稍後時段離開戰場，必達艦隊劫掠者在戰鬥中受到的傷害可能會變成致命傷害。

焦炬艦隊船長

{黑}{紅}

生物～半獸人／海盜

2/2

每當焦炬艦隊船長攻擊時，每有一個進行攻擊的其他海盜，它便得+1/+1直到回合結束。

*於該異能結算時，才會計算其他進行攻擊的海盜數量，並以此來決定加成的大小。

*一旦此異能結算，則就算正進行攻擊的其他海盜數量在該回合的稍後時段中發生變化，也不會改變此加成的大小。

*在雙頭巨人遊戲中，焦炬艦隊船長的異能會將進行攻擊且由你隊友操控的海盜計算在內。

烈陽化身基撒斯
{五}{紅}{綠}{白}
傳奇生物～恐龍／聖者
7/6

踐踏，警戒，敏捷

每當烈陽化身基撒斯對任一玩家造成戰鬥傷害時，從你的牌庫頂展示等量的牌。將其中任意數量的恐龍生物牌放進戰場，其餘的牌則以隨機順序置於你的牌庫底。

* 如果你牌庫裡的牌少於基撒斯造成的傷害數量，則你展示你所有的牌。因為你並不是在抽牌，所以你不
會輸掉這盤遊戲。

人質挾匪
{二}{藍}{黑}
生物～人類／海盜
2/3

當人質挾匪進戰場時，放逐另一個目標生物或神器，直到人質挾匪離開戰場為止。於該牌持續被放逐期
間，你可以施放之，且你可以將魔法力視同任意種類的魔法力來支付施放該咒語的費用。

* 人質挾匪已獲得了細部勘誤，以防止它指定自己為目標。正確的Oracle牌張參考文獻敘述如上所示。

* 如果人質挾匪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。

* 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。你無法施放它。

* 一旦你開始施放所放逐的牌，它便被視為一個全新的物件。你會操控該咒語以及該咒語所成為的永久
物，即便人質挾匪離開戰場也是如此。

* 如果所放逐的牌仍在放逐區，則它會在人質挾匪離開戰場後立即返回戰場。在這兩個事件之間什麼都不
會發生，包括狀態動作。

* 在多人遊戲中，如果人質挾匪的擁有者離開了遊戲，而所放逐的牌仍被放逐且另一位玩家擁有該牌，則
該牌將會在其擁有者的操控下移回戰場。因為將該牌移回的這個一次性效應不屬於會進入堆疊的異能，所
以它也不會隨著離開遊戲之玩家在堆疊上的其他咒語或異能一同消失。

* 在多人遊戲中，如果有玩家離開遊戲，則由該玩家擁有的所有牌也會一同離開。如果你離開了遊戲，則
你所有因人質挾匪的異能而操控的咒語或永久物牌都會被放逐。

恐龍騎士華特莉（僅出現在鵬洛客套牌中）
{四}{紅}{白}
傳奇鵬洛客～華特莉
4

+2：在至多一個目標由你操控的恐龍上放置兩個+1/+1指示物。

-3：目標由你操控的恐龍對目標不由你操控的生物造成傷害，其數量等同於前者的力量。

-7：由你操控的恐龍得+4/+4直到回合結束。

* 於華特莉的第二個異能結算時，如果其中任一生物已是不合法目標，則由你操控的生物不會造成傷害。

* 華特莉的最後一個異能只會影響於它結算時由你操控的恐龍。在該回合稍後時段中才由你操控的恐龍或在該回合稍後時段才成為恐龍的生物不會得+4/+4。

戰士詩人華特莉

{三}{紅}{白}

傳奇鵬洛客～華特莉

3

+2：你獲得若干生命，其數量等同於由你操控的生物中力量最大者的數值。

0：派出一個3/3綠色，具踐踏異能的恐龍衍生生物。

-X：戰士詩人華特莉對任意數量的目標生物造成共X點傷害，你可以任意分配。以此法受到傷害的生物本回合不能進行阻擋。

* 於華特莉的第一個異能結算時，才決定由你操控之生物中力量最大者的數值。如果該數字是負值，你將不會獲得或失去生命。

* 就算你並未操控任何生物，也可以起動華特莉的第一個異能。你只是不會獲得任何生命。

* 於你起動華特莉的最後一個異能時，便要在目標生物之間分配這些傷害。每個目標至少要分配1點傷害。如果X為0，則你不能選擇任何目標。

* 如果其中某些目標（非全部目標）成為不合法目標，則原本的傷害分配方式依然適用，只是已成為不合法目標之生物不會受到傷害。如果所有目標都成為不合法目標，則該異能會被反擊。

雷霆之聲提莎娜

{五}{綠}{藍}

傳奇生物～人魚／祭師

/

雷霆之聲提莎娜的力量和防禦力各等同於你的手牌數量。

你的手牌數量沒有上限。

當雷霆之聲提莎娜進戰場時，你每操控一個生物，便抽一張牌。

* 只有於提莎娜的最後一個異能結算時，才會計算由你操控的生物數量。如果提莎娜仍在戰場上，那麼它會將自己計算在內。

* 如果提莎娜進戰場時你手上沒有牌，則它會在其觸發式異能結算前因防禦力為0而被置入你的墳墓場。

* 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，所以提莎娜在戰鬥中受到的傷害可能會因為你在該回合稍後時段失去手牌而變成致命傷害，例如你在你的戰鬥後行動階段施放了手牌。

瑪甘屠夫沃娜

{三}{白}{黑}

傳奇生物～吸血鬼／騎士

4/4

警戒，繫命

{橫置}，支付7點生命：消滅目標非地永久物。只能於你的回合中起動此異能。

*沃娜的最後一個異能可以在你回合中的任何步驟或階段中起動，包括戰鬥階段。你可以先用沃娜攻擊，然後在宣告阻擋者之前起動其異能。如此作並不會將沃娜移出戰鬥。

尋寶客瓦絲卡

{四}{黑}{綠}

傳奇鵬洛客～瓦絲卡

6

+2：派出一個2/2黑色，具威懾異能的海盜衍生生物。

−3：消滅目標神器，生物或結界。派出一個無色珍寶衍生神器，且其具有「{橫置}，犧牲此神器：加一點任意顏色的魔法力到你的魔法力池中。」

−10：目標玩家的總生命成為1。

*如果在瓦絲卡的第二個異能結算前，該目標神器、生物或結界已經是不合法目標，則整個異能都會被反擊。你不會得到珍寶。另一方面，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），則你能得到珍寶。

*要讓某玩家的總生命成為1，實際發生的事情是該玩家會失去相應數量的生命（或在某些罕見的情況下，獲得相應數量的生命）。舉例來說，當此異能結算時，如果目標玩家的總生命為4，該玩家失去3點生命。而其他會與失去生命互動的牌，都會如此與這個效應產生互動。

神器

征服者巨帆船

{四}

神器～載具

2/10

當征服者巨帆船攻擊時，在戰鬥結束時放逐它，然後將其在你的操控下移回戰場且已轉化。

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。）

////

征服者據點

地

（由征服者巨帆船轉化。）

{橫置}：加{無}到你的魔法力池中。

{二}，{橫置}：抽一張牌，然後棄一張牌。

{四}，{橫置}：抽一張牌。

{六}，{橫置}：將目標牌從你的墳墓場移回你手上。

*如果征服者巨帆船未能活過戰鬥，則它不會被放逐。

*不同於依夏蘭系列中的其他雙面牌，征服者巨帆船是先放逐，然後再以已轉化的狀態移回戰場。它進入戰場時會被當作全新的物件。特別一提，它將會以未橫置的狀態移回戰場。

探源匕首

{二}

神器～武具

當探源匕首進戰場時，目標對手派出兩個0/2綠色，具守軍異能的植物衍生生物。

佩帶此武具的生物得+2/+1。

每當佩帶此武具的生物對任一玩家造成戰鬥傷害時，你可以轉化探源匕首。

佩帶{二}

////

未名谷

地

（由探源匕首轉化。）

{橫置}：加三點任意顏色的單色魔法力到你的魔法力池中。

*利用佩帶武具的生物攻擊，不會令裝備於該生物上的武具也一併被橫置。當探源匕首轉化為未名谷時，其通常為未橫置的狀態。

海盜的短彎刀

{三}

神器～武具

當海盜的短彎刀進戰場時，將它裝備在目標由你操控的海盜上。

佩帶此武具的生物得+2/+1。

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。）

*即使你沒有操控任何海盜，也可以施放海盜的短彎刀。

原初護身符

{四}

神器

你施放的瞬間與巫術咒語減少{一}來施放。

每當你施放瞬間或巫術咒語時，在原初護身符上放置一個充電指示物。然後如果其上有四個或更多充電指示物，你可以移去這些指示物並轉化它。

////

原初湧泉

地

（由原初護身符轉化。）

{橫置}：加一點任意顏色的魔法力到你的魔法力池中。當該魔法力用來施放瞬間或巫術咒語時，複製該咒語，且你可以為該複製品選擇新的目標。

*要計算咒語的總費用，先從魔法力費用或所支付的替代性費用開始，加上費用增加的數量，然後才到減少費用的效應生效。無論施放咒語的總費用為何，其總魔法力費用都不會改變。

*會減少咒語的一般魔法力費用的效應不會減少該咒語的有色魔法力需求。

*原初護身符的最後一個異能會在你已經完成施放某咒語時觸發。特別一提，如果原初護身符是要在你施放某咒語之後才會得到第四個指示物，則你無法利用原初湧泉來支付該咒語的費用。

* 如果以結算原初護身符異能之外的方式（例如，受到相應替代式效應的影響）在其上放置了第四個充電指示物，則你無法立刻就移除這些指示物並轉化它。你必須等到你再次施放瞬間或巫術咒語時才行。

* 原初湧泉產生的魔法力能用於支付任何費用，而不僅僅是瞬間或巫術咒語。

* 你用該魔法力施放的任何瞬間或巫術咒語都會被複製，而不僅僅是需要目標者。

* 就算在用掉原初湧泉的魔法力之前，它已經離開戰場，原初湧泉之魔法力異能的延遲觸發式異能也還會觸發。

* 如果由原初湧泉產生的多於一點魔法力用來施放了一個瞬間或巫術咒語，則每一點魔法力對應的延遲觸發式異能都會觸發。這會產生該數量的複製品。這些魔法力是由一個原初湧泉產生，還是由多個原初湧泉產生，並不重要。

* 就算在原初湧泉的延遲觸發式異能結算之前，該咒語已被反擊，該觸發式異能仍能複製該咒語。

* 如果產生了複製品，則你操控該複製品。該複製品是在堆疊上產生，所以它並非被「施放」的。會因玩家施放咒語而觸發的異能並不會觸發。然後在雙方玩家有機會施放咒語與起動異能後，該複製品如常結算。

* 複製品的目標將與原版咒語相同，除非你選擇新的目標。你可以改變任意數量的目標，不論全部改變或部分改變都行。如果對其中的一個目標而言，你無法選擇一個新的合法目標，則它會保持原樣而不改變（即使現在的目標並不合法）。

* 如果所複製的咒語具有模式（也就是說，它註記著「選擇一項～」或類似者），則複製品的模式會與原版咒語相同。你不能選擇其他的模式。

* 如果所複製的咒語包括了於施放時決定的X數值，則該複製品的X數值均與原版咒語相同。

* 你不能選擇去支付該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。舉例來說，如果你犧牲一個3/3生物來施放投擲，而你複製它，則投擲之複製品也會對其目標造成3點傷害。

影籠輕帆船

{二}

神器～載具

2/2

每當一個由你操控的生物勘察時，在影籠輕帆船上放置一個+1/+1指示物。

搭載2（橫置任意數量由你操控且力量總和等於或大於2的生物：此載具成為神器生物直到回合結束。）

* 非生物永久物上（例如影籠輕帆船）可以放置+1/+1指示物。當這類永久物不是生物時，這些永久物會留在其上，且會在其成為生物時生效。

* 如果某咒語或異能原本令特定生物進行勘察，但等到該咒語或異能結算時，該生物已離開戰場，則所指定的生物依然會勘察。註記於「每當一個由你操控的生物勘察時」觸發的效應（如影籠輕帆船所具有者）仍會依情況觸發。

巫視望遠鏡

{二}

神器

於巫視望遠鏡進戰場時，檢視任一對手的手牌，然後任意選擇一個牌名。

除了魔法力異能之外，具有該名稱之來源的起動式異能都不能起動。

* 你可以選擇任何牌名，即使該牌通常不具起動式異能也是一樣。你能選擇的牌名並不僅限於你在對手的手牌中看到的牌名。

* 你不能選擇衍生物的名稱，除非該衍生物正好與某張牌同名。

* 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，例如佩帶和搭載；它們的規則提示中會包含冒號。觸發式異能（以「當～」，「每當～」或「在～時」為開頭）不會受到巫視望遠鏡最後一個異能的影響。

* 起動式魔法力異能是指在結算時產生魔法力的異能，而不是需要支付魔法力來起動的異能。

* 巫視望遠鏡對牌造成的影響無論牌位於哪個區域都會生效，這包括手牌中的牌、墳墓場中的牌，以及被放逐的牌。

奇術羅盤

{二}

神器

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

在你的結束步驟開始時，若你操控七個或更多地，轉化奇術羅盤。

////

歐拉茲卡尖塔

地

（由奇術羅盤轉化。）

{橫置}：加{無}到你的魔法力池中。

{橫置}：重置目標由對手操控且進行攻擊的生物並將其移出戰鬥。

* 將生物移出戰鬥雖然能使其不再是攻擊生物，但無法改變該生物「攻擊過」的事實。特別一提，就算每個進行攻擊的生物均被移出戰鬥，也能滿足突襲異能的條件。

藏寶圖

{二}

神器

{一}，{橫置}：占卜1。在藏寶圖上放置一個地標指示物。然後如果其上有三個或更多地標指示物，則移去這些指示物，轉化藏寶圖，並派出三個無色珍寶衍生神器。它們具有「{橫置}，犧牲此神器：加一點任意顏色的魔法力到你的魔法力池中。」

////

藏寶海灣

地

（由藏寶圖轉化。）

{橫置}：加{無}到你的魔法力池中。

{橫置}，犧牲一個珍寶：抽一張牌。

*如果以結算藏寶圖的第一個異能之外的方式（例如，受到相應替代式效應的影響）在其上放置了第三個地標指示物，則你還無法移去這些指示物、轉化藏寶圖得到珍寶。你必須等到你再次起動其第一個異能時才行。

*如果藏寶圖在其異能結算前離開戰場，則你無法在其上放置地標指示物。然而，如果它在離開戰場前，其上因故已經有三個地標指示物，則你會得到三個珍寶。

得勝者戰旗

{五}

神器

於得勝者戰旗進戰場時，選擇一種生物類別。

由你操控的該類別生物得+1/+1。

每當你施放該類別的生物咒語時，抽一張牌。

*決定生物類別的時機，是於得勝者戰旗進戰場時。玩家不能回應此選擇。加成立即開始生效。

*得勝者戰旗的最後一個異能會比觸發它的咒語先一步結算。即使該生物咒語被反擊，此異能仍會結算。

魔法風雲會，Magic，依夏蘭，卡拉德許，乙太之亂，阿芒凱，幻滅時刻，依尼翠闇影，韃契可汗，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。©2017威世智。