# *烽會拉尼卡*發佈釋疑

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

此文件最近更新日期：2018年8月8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**](http://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

*烽會拉尼卡*系列包括會在補充包中出現的259張牌（111張普通牌，80張非普通牌，53張稀有牌，以及15張秘稀牌），本系列還有12張只會在*烽會拉尼卡*鵬洛客套牌出現的牌，1張獨有贈卡（作為*烽會拉尼卡*系列店內「買一盒」促銷贈卡分發），以及5張會在鵬洛客套牌、Bundle（超值套裝）和部分補充產品中出現的基本地牌。

*魔法風雲會*體驗日：2018年9月22-23日  
售前週末：2018年9月29-30日  
輪抽週末：2018年10月6-7日

自正式發售當日（2018年10月5日，週五）起，*烽會拉尼卡*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*，以及*烽會拉尼卡*。

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

## 復出主題：公會和公會徽記

在此次重回拉尼卡世界的首個系列當中，會有五個公會登台亮相：底密爾會堂、伊捷聯盟、葛加理群落、波洛斯教團，以及瑟雷尼亞盟會。

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

## 底密爾關鍵字動作：刺探

對底密爾會堂來說，資訊便是一切。*刺探*這一新的關鍵字動作，能讓底密爾密探制訂縝密計劃，比對手更佔先機。檢視你的牌庫頂若干張牌～如果滿意的話，你便可設下完美佈局。如果不滿意，可以將它們送進墳墓場，離自身需要更進一步。

底密爾線人  
{二}{藍}  
生物～人類／浪客  
1/4  
當底密爾線人進戰場時，刺探2。*（檢視你牌庫頂的兩張牌，然後將其中任意數量的牌置入你的墳墓場，其餘則以任意順序置於你牌庫頂。）*

刺探的正式規則解析如下：

701.41. 刺探

701.41a 「刺探N」的字樣意指檢視你牌庫頂的N張牌，然後將其中任意數量的牌以任意順序置入你的墳墓場，其餘則以任意順序置於你牌庫頂。

701.41b 如果某效應允許你在刺探時檢視額外的牌，那麼這些牌包括在你置入墳墓場或以任意順序置於你牌庫頂的牌之中。

* 某些讓你刺探的牌需要指定目標。你不能在未選擇合法目標的情況下就施放咒語。如果該咒語的所有目標都已成為不合法，則該咒語不會結算，你也無法刺探。
* 當你刺探時，你可以將所有看過的牌放回你的牌庫頂，或是可以將所有這些牌置入你的墳墓場，或是可以將這些牌部分放到牌庫頂，部分置入墳墓場。
* 你依照牌上所述的順序來執行各項動作。對某些咒語與異能來說，這代表了你將最後才刺探；而對其他的來說，這代表了你將先刺探，然後才執行其他動作。
* 註記於「每當你刺探時」觸發的異能，會在你完成刺探後觸發；就算你牌庫中的牌張數量少於需刺探的數量，這類異能也依然會觸發。就連你牌庫中沒有牌的時候，這類異能也會觸發。

## 伊捷關鍵字異能：再起

實驗、爆炸和刺激：伊捷熱衷於創造新方法來贏得勝利。*再起*便是他們最新的重大成果。棄掉一張不需要的手牌，便可以從墳墓場重新施放一個具再起的咒語。如果咒語起初收效甚佳，那就再用一次。太棒了！

導引電流  
{一}{紅}{紅}  
巫術  
導引電流對任意一個目標造成2點傷害。  
再起*（你可以從你的墳墓場施放此牌，但必須支付其所需費用並額外棄一張牌。然後放逐此牌。）*

再起的正式規則解析如下：

702.132. 再起

702.132a 再起會在某些瞬間與巫術上出現。它代表兩個靜止式異能：一個會於此牌在某玩家的墳墓場中時生效，另一個則於此牌在堆疊中時生效。「再起」意指「你可以從你的墳墓場施放此牌，但必須棄一張牌，以作為施放它的額外費用」以及「若是以再起方式施放此咒語，則於此牌將於任何時機下離開堆疊時，改為將它放逐，而非置入其他任何區域。」以再起異能施放咒語時，需依照規則601.2b與規則601.2f至h之規範來支付額外費用。

* 必須遵循其時機限制和許可，包括其牌張類別所具有者。舉例來說，在你能如常施放巫術的時機下，你才能以再起方式施放巫術。
* 以再起方式施放的咒語在之後一定會被放逐，不論它是結算了，被反擊，或以其他方式離開堆疊。
* 如果有效應允許你支付某替代性費用而不支付咒語的魔法力費用，則在你以再起方式施放咒語時，你可以選擇支付該替代性費用。此時你仍需棄一張牌，以作為施放此咒語的額外費用。
* 如果具再起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。

## 葛加理異能提示：朽力

葛加理終年與死亡腐朽相伴。沒有東西不能化腐為新，再度利用，反覆循環。對於具*朽力*異能的牌而言，你墳墓場中的生物牌數量越多，其效應就會越強大。持續不斷的戰鬥會產生越來越多的屍體，這為葛加理掌控終局提供了動力。

根莖狩獵菌  
{二}{黑}{綠}  
生物～真菌／殭屍  
2/2  
*朽力*～根莖狩獵菌進戰場時上面有數個+1/+1指示物，其數量等同於你墳墓場中的生物牌數量。

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

* 朽力異能會計算同時屬於其他類別的生物牌（例如神器生物）。
* 由於衍生物不屬於牌，因此朽力異能不會將其計算在內。

## 波洛斯關鍵字異能：訓導

隨著拉尼卡世界愈發凶險，推崇武勇的波洛斯加緊訓練，補強自身短處。當具*訓導*異能的生物攻擊時，它能讓一位弱小的友伴變得更強大。由此可讓天使、騎士、士兵緊密合作，在行動中相互提升，最終勢如破竹擊潰對手。

莽撞軍士長  
{四}{紅}  
生物～牛頭怪／士兵  
4/2  
敏捷  
訓導*（每當此生物攻擊時，在目標進行攻擊且力量小於它的生物上放置一個+1/+1指示物。）*

訓導的正式規則解析如下：

702.133. 訓導

702.133a 訓導屬於觸發式異能。「訓導」意指「每當此生物攻擊時，在目標進行攻擊且力量小於此生物的生物上放置一個+1/+1指示物。」

702.133b 如果某生物具有數個訓導異能，則每一個都會分別觸發。

* 訓導異能會在以下兩個時機比較具此異能之生物和該目標生物的力量：在此觸發式異能進入堆疊時比較一次，在此觸發式異能結算時還會比較一次。如果你想要提升某個生物的力量，好令其訓導異能可以指定更大的生物為目標，則戰鬥開始步驟是你能如此作的最後時機。
* 如果於異能結算時，該目標生物的力量不再小於此攻擊生物的力量，則訓導不會加上這個+1/+1指示物。舉例來說，如果兩個都具訓導異能的3/3生物攻擊，且這兩個訓導異能觸發時，都指定同一個2/2生物為目標，則結果會是：第一個訓導異能結算時，在該2/2生物上放置一個+1/+1指示物，但第二個訓導異能沒有效果。
* 如果某具訓導異能的生物於其訓導異能還在堆疊上的時候就離開了戰場，則利用該生物最後在戰場上時的力量，來確定該目標生物的力量是否小於它。

## 瑟雷尼亞關鍵字異能：召集

對瑟雷尼亞而言，每個靈魂都有其重要性。此前曾選擇加入自然之道的各位一定已經非常熟悉*召集*異能這一復出異能，它能讓你倚靠群力，攜手齊心。利用你的大量小型生物來協助施放巨型元素、龐巨亞龍及其他重磅生物。

攻城亞龍  
{五}{綠}{綠}  
生物～亞龍  
5/5  
召集*（此咒語能用你的生物來協助施放。召集（此咒語能用你的生物來協助施放。你於施放此咒語時每橫置一個生物，就能為此咒語支付{一}或一點該生物顏色之魔法力。）*  
踐踏

召集的正式規則解析如下：

702.50召集

702.50a 召集屬於靜止式異能，當具召集異能的咒語在堆疊中時生效。「召集」意指「對此咒語總費用中每一點有色魔法力而言，你可以橫置一個由你操控且未橫置的該色生物，而不支付該魔法力。對此咒語總費用中每一點一般魔法力而言，你可以橫置一個由你操控且未橫置的生物，而不支付該魔法力。」

702.50b 召集異能不屬額外費用，也不屬替代性費用，且僅在具召集異能之咒語的總費用確定之後生效。

702.50c 若以此法橫置了某生物來支付咒語的總費用，便稱為用此生物「召集」該咒語。

702.50d 同一個咒語上的數個召集異能並無意義。

* 你可以橫置任意一個未橫置的生物來召集咒語，包括並未在最近一回合開始時便持續操控者。
* 召集不會改變咒語的魔法力費用或總魔法力費用。
* 在計算咒語的總費用時，需將所有替代性費用、額外費用及其他任何增加或減少施放該咒語所需之費用的效應計算在內。召集會在總費用計算完成之後生效。
* 由於召集不屬於替代性費用，因此可將其與替代性費用結合利用。
* 藉由召集異能橫置一個多色生物可支付{一}或一點該生物顏色之一的魔法力，實際顏色由你選擇。
* 當利用召集異能施放魔法力費用中含有{X}的咒語時，首先選擇X的數值。X的數字確定之後，再加上費用增加或減少的數量，該咒語的總費用便隨之確定。然後你能橫置由你操控的生物來協助支付該費用。舉例來說，如果你施放世界之魂巨像（一個具有召集異能且魔法力費用為{X}{綠}{白}的咒語）並選擇X為3，則其總費用為{三}{綠}{白}。如果你橫置兩個綠色生物和兩個白色生物，你將需要支付{一}。
* 假設某個由你操控的生物具有費用中包含{橫置}的魔法力異能，如果你在施放具召集異能的咒語時起動該異能，則你會是在為該咒語支付費用之前橫置該生物。你無法將該生物為召集異能再度橫置。同樣，如果你在施放具召集異能的咒語的時候，犧牲了某個生物來起動魔法力異能，則等到你為該咒語支付費用時，該生物已不在戰場，你也無法為召集異能橫置該生物。

## 復出機制：混血魔法力

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

細語密探  
{一}{藍/黑}{藍/黑}  
生物～人類／浪客  
3/2  
閃現  
當細語密探進戰場時，刺探1。*（檢視你牌庫頂的牌。你可以將其置入你的墳墓場。）*

* 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{一}{藍}{藍}，{一}{藍}{黑}，或{一}{黑}{黑}來施放細語密探。
* 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，細語密探的總魔法力費用為3。
* 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，細語密探為藍色和黑色，即使你僅支付藍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。儘管細語密探只需要藍色魔法力就能施放，但還是不能在指揮官標識色只有藍色的指揮官套牌中加入此牌。

## 復出機制：連體牌

連體牌在*烽會拉尼卡*系列中復出，這次讓你有更多選擇！本系列中的連體牌有半邊的魔法力費用由混血魔法力組成，而另半邊的魔法力費用則必需有兩種顏色的魔法力才能支付。

回擊  
{紅/白}{紅/白}  
瞬間  
回擊對目標進行攻擊或阻擋的生物造成5點傷害。  
//  
回神  
{三}{紅}{白}  
巫術  
由你操控的生物獲得先攻與警戒異能直到回合結束。在此行動階段後，額外多出一個戰鬥階段，以及接於其後之一個額外的行動階段。

* 施放連體牌時，你需要選擇要施放哪半邊。本系列中的連體牌無法兩邊一同施放。
* 所有連體牌都是在一張牌上有兩個牌面，但你將連體牌放進堆疊時，其上只有你所施放的那半邊。只要該咒語在堆疊中，你未施放的另外半邊牌的特徵便會被忽略。舉例來說，如果有效應讓你無法施放總魔法力費用等於或大於4的咒語，則你仍可以施放回擊。
* 每張連體牌都只算是一張牌。舉例來說，如果你棄掉一張連體牌，只算是你棄了一張牌，而非兩張。如果有效應要計算你墳墓場中瞬間和巫術牌的數量，則回擊//回神只會算作一張，而非兩張。
* 每張連體牌有兩個名字。如果有效應讓你選擇一個牌名，則你可以選擇其中之一，但不能同時選擇兩個。
* 當連體牌在堆疊以外的區域，連體牌之特徵始終為其兩邊之綜合。舉例來說，回擊//回神既是瞬間牌也是巫術牌，且其總魔法力費用為7。這意味著，如果有效應讓你從手上施放總魔法力費用等於或小於5的牌，你不能施放回擊或回神。
* 如果你在複製咒語時，複製的是連體牌的半邊，則該複製品也會是同一半邊。舉例來說，如果你複製回擊，則複製品也會是回擊，而非回神。

## 復出組合：*拉尼卡*雙色地

*烽會拉尼卡*系列中有五張非基本地，每張都具有兩種基本地類別。

積水墓地  
地～海島／沼澤  
*（{橫置}：加{藍}或{黑}。）*  
於積水墓地進戰場時，你可以支付2點生命。如果你未如此作，則積水墓地須橫置進戰場。

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

## 單卡解惑

白色

盟會裁定  
{三}{白}  
結界  
召集*（此咒語能用你的生物來協助施放。召集（此咒語能用你的生物來協助施放。你於施放此咒語時每橫置一個生物，就能為此咒語支付{一}或一點該生物顏色之魔法力。）*  
當盟會裁定進戰場時，放逐目標由對手操控的非地永久物，直到盟會裁定離開戰場為止。

* 如果盟會裁定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。

粉碎禁品  
{三}{白}  
瞬間  
選擇一項或都選～  
‧放逐目標神器。  
‧放逐目標結界。

* 如果你同時選擇兩個模式，且粉碎禁品的兩個目標其中之一成為不合法目標，則仍會放逐另一個目標。

希望曙光  
{一}{白}  
結界  
每當你獲得生命時，你可以支付{二}。若你如此作，則抽一張牌。  
{三}{白}：派出一個1/1白色，具繫命異能的士兵衍生生物。

* 每個獲得生命的事件只會讓希望曙光的第一個觸發式異能觸發一次，不論是惡毒傳言的1點生命或寒意蔓延的3點生命。
* 每次希望曙光的觸發式異能結算時，你都無法多次支付{二}好抽多張牌。
* 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，則希望曙光的異能會觸發兩次。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，希望曙光的最後一個異能只會觸發一次。
* 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。

貶職  
{白}  
結界～靈氣  
結附於生物  
所結附的生物不能進行阻擋，其起動式異能也不能起動。

* 起動式異能會包含冒號。通常會寫成「[費用]：[效應]。」有些關鍵字異能也屬於起動式異能；它們的規則提示中會包含冒號。觸發式異能（以「當～」，「每當～」或「在～時」為開頭）不受貶職影響。

神恩天降  
{三}{白}{白}  
結界  
如果將在你的操控下派出一個或數個衍生生物，則改為派出等量的4/4白色，具飛行與警戒異能的天使衍生生物。

* 該衍生物的特徵會完全替代為以下值：4/4白色，具飛行與警戒異能的天使衍生生物。它不會具有原本效應會派出的衍生物所具有的任何異能。如果該原本效應派出的衍生物有任何但書（例如橫置、正進行攻擊、「該衍生物獲得敏捷異能」或「在戰鬥結束時放逐該衍生物」），則此類狀態仍會生效。
* 如果你原本派出的是非生物衍生物，但於其進戰場時會變成生物（也許是因為受到器械進擊之類效應的影響），則在派出這類衍生物時，神恩天降的效應不會生效。（這是因為神恩天降的效應影響的是派出「何種」衍生物，而器械進擊的效應要等到需要確定衍生物會「如何」進戰場時才會生效。）
* 如果有效應會改變將派出之衍生物的操控權，則會先是這類改變操控權的效應先生效，然後再輪到神恩天降的效應生效。

戰鬥準備  
{白}  
巫術  
在至多兩個目標生物上各放置一個+1/+1指示物。

* 你無法為了要讓同一個生物得兩個+1/+1指示物，而兩次都選擇它為目標。

哈資達元帥  
{白}  
生物～人類／士兵  
1/1  
每當哈資達元帥與至少兩個其他生物攻擊時，派出一個1/1白色，具繫命異能的士兵衍生生物。

* 一旦哈資達元帥的異能觸發，則此異能結算時有多少生物仍然在攻擊並不重要。

教團輝光使  
{四}{白}{白}  
生物～天使  
5/5  
飛行  
訓導*（每當此生物攻擊時，在目標進行攻擊且力量小於它的生物上放置一個+1/+1指示物。）*  
當教團輝光使死去時，在每個由你操控的白色生物上各放置一個+1/+1指示物。

* 如果另一個由你操控的白色生物與教團輝光使同時受到致命傷害，它們將同時被消滅。教團輝光使的異能來不及在該生物上放置+1/+1指示物，好讓其活下來。

抖擻精神  
{白}  
瞬間  
目標生物得+2/+2直到回合結束。你每操控一個進行攻擊的生物，便獲得1點生命。

* 就算你未操控進行攻擊的生物（也許是因為當前就不是你的回合），你仍能施放抖擻精神。儘管你不會獲得生命，但該目標生物依舊能得+2/+2。
* 如果抖擻精神所指定的目標生物成為不合法目標，則此咒語不會結算。你不會獲得生命。

景仰象族  
{四}{白}  
生物～人類／士兵  
4/4  
召集*（此咒語能用你的生物來協助施放。召集（此咒語能用你的生物來協助施放。你於施放此咒語時每橫置一個生物，就能為此咒語支付{一}或一點該生物顏色之魔法力。）*  
當景仰象族進戰場時，在每個召集它的生物上各放置一個+1/+1指示物。

* 你召集景仰象族而橫置的生物數量，不得多於支付其總費用所需的數量。也就是說，通常情況下你至多能橫置五個生物來召集它。

藍色

暗地掩飾  
{二}{藍}{藍}  
瞬間  
反擊目標咒語。如果以此法反擊該咒語，則改為將其放逐，而非置入擁有者的墳墓場。你可以將至多四張目標牌從你的墳墓場洗入你的牌庫。

* 暗地掩飾不能以其本身為目標。你不能試圖利用它來反擊自己，好將墳墓場中的牌洗回牌庫；你也不能利用其效應來將其本身洗回你的牌庫。
* 你可以指定你墳墓場中的零張牌為目標，此時你仍會將你的牌庫洗牌。
* 註記著「不能被反擊」的咒語是暗地掩飾的合法目標。雖然當暗地掩飾結算時，該咒語不會被反擊，但你仍能將牌洗回你的牌庫。

倨傲擊  
{一}{藍}  
瞬間  
反擊目標總魔法力費用等於或大於4的咒語。

* 如果某咒語魔法力費用中包含{X}，則在確定該咒語的總魔法力費用時，會將X的值計算在內。

食夢史芬斯  
{四}{藍}{藍}  
生物～夢魘／史芬斯  
4/3  
閃現  
飛行  
當食夢史芬斯進戰場時，刺探4。當你如此作時，你可以將目標由對手操控的非地永久物移回其擁有者手上。*（刺探4的流程是檢視你牌庫頂的四張牌，然後將其中任意數量的牌置入你的墳墓場，其餘則以任意順序置於你牌庫頂。）*

* 食夢史芬斯的觸發式異能進堆疊時不指定目標。在結算該異能的過程中，你完成刺探之後，自身觸發式異能觸發，你是在此時選擇目標非地永久物，並將它移回其擁有者手上。這類效應與註記「若你如此作...」之效應的區別在於，你是在完成刺探後才選擇目標。
* 就算你的牌庫中供刺探的牌數少於四張，食夢史芬斯自身的觸發式異能也會觸發。

沖盡秘密  
{一}{藍}  
結界  
每當你施放藍色咒語時，目標玩家將其牌庫頂的兩張牌置入其墳墓場。

* 只有於沖盡秘密在戰場上的時候，其異能才會觸發。施放它不會觸發其本身的異能。
* 沖盡秘密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。

多加刺探  
{一}{藍}  
結界  
你每次刺探可以額外檢視兩張牌。  
放逐多加刺探：將你的墳墓場洗入你的牌庫。

* 因多加刺探異能而額外檢視的牌，也算作你刺探的牌。在你決定要將牌置入墳墓場，還是以任意順序放回牌庫頂時，是將這些額外檢視的牌和其他的牌放在一起考量。
* 如果你操控兩個多加刺探，則兩者的效應均會生效，你可以額外檢視四張牌。如果你操控三個，則你可以額外檢視六張牌，以此類推。
* 多加刺探的最後一個異能只於多加刺探在戰場時才能起動。

任務簡報  
{藍}{藍}  
瞬間  
刺探2，然後選擇你墳墓場中的一張瞬間或巫術牌。本回合中，你可以施放該牌。如果該牌於本回合中將被置入你的墳墓場，則改為將它放逐。*（刺探2的流程是檢視你牌庫頂的兩張牌，然後將其中任意數量的牌置入你的墳墓場，其餘則以任意順序置於你牌庫頂。）*

* 你利用任務簡報選擇的瞬間或巫術牌，可以是你剛刺探進你墳墓場中的牌。
* 任務簡報不會改變你能夠施放所選擇之牌的時機。舉例來說，如果你選擇了一張巫術牌，則你只能在你的行動階段當中且堆疊為空的時候施放之。
* 在你選擇你墳墓場中的瞬間或巫術牌時，任務簡報仍在堆疊上。你無法藉由任務簡報的效應選擇同一個任務簡報。
* 如果你以此法施放了咒語，然後該牌被放逐，則它在新的區域中視作一個全新的物件。如果你於本回合的稍後時段內將其置入墳墓場，它不會被放逐。

細語秘教徒  
{三}{藍}  
生物～人類／魔法師  
1/5  
每當你施放瞬間或巫術咒語時，派出一個1/1 藍色，具飛行異能的鳥／虛影衍生生物。

* 細語秘教徒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。

千咒專家  
{四}{藍}  
生物～人類／魔法師  
3/4  
{二}{藍}，{橫置}：你可以從你手上施放一張瞬間或巫術牌，且不需支付其魔法力費用。

* 就算當前不是你的回合，你也能以此法施放巫術。
* 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（例如斬斷束縷），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。

密牆專家  
{一}{藍}  
生物～人類／魔法師  
1/3  
{二}{藍}：目標生物本回合不能被阻擋。

* 在某個生物被阻擋後再起動密牆專家的異能，不會使該生物成為未受阻擋。

偽體擬形  
{一}{藍}{藍}  
巫術  
派出一個衍生物，此衍生物為目標由你操控的生物之複製品。  
再起*（你可以從你的墳墓場施放此牌，但必須支付其所需費用並額外棄一張牌。然後放逐此牌。）*

* 衍生物只會複製生物上所印製的東西而已（除非該生物也複製了其他東西或是個衍生物；後文將詳述）。它不會複製下列狀態：該生物是否為橫置，它上面有沒有指示物、結附了靈氣、裝備了武具，或是其他改變了其力量、防禦力、類別、顏色等等的非複製效應。
* 如果所複製之生物的魔法力費用中包含{X}，則X視為0。
* 如果所複製的生物本身已經複製了別的東西，則該衍生物進戰場時，會是所選的生物正複製的樣子。
* 如果所複製的生物是個衍生物，則偽體擬形派出的衍生物會複製派出該衍生物的效應原本所註明的特徵。
* 當此衍生物進戰場時，所複製的生物之任何進戰場異能都會觸發。所複製的生物上面任何「於[此生物]進戰場時」或「[此生物]進戰場時上面有...」的異能也都會生效。

拉爾的驅散*（僅出現在鵬洛客套牌中）*  
{三}{藍}{藍}  
瞬間  
將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風暴喚師拉爾的牌，展示該牌，並將它置於你手上。如果你以此法搜尋你的牌庫，則將它洗牌。

* 如果拉爾的驅散所指定之目標生物成為不合法目標，則此咒語不會結算。你不會搜尋風暴喚師拉爾。

揀擇性圈套  
{X}{藍}  
巫術  
選擇一種生物類別，將X個目標該類別生物移回其擁有者手上。

* 選擇生物類別時，你必須選擇現有的生物類別，例如吸血鬼或騎士。你不能選擇多個生物類別，例如「吸血鬼／騎士」，但選擇「吸血鬼」就足以讓你指定同時為吸血鬼和騎士的生物為目標。你不能選擇牌的類別（如神器）；也不能選擇超類別（如傳奇）；也不能選擇不是生物類別的副類別（如傑斯、載具或珍寶）。

惡意破壞  
{一}{藍}{藍}  
瞬間  
反擊目標咒語。  
刺探1。*（檢視你牌庫頂的牌。你可以將該牌置入你的墳墓場。）*

* 註記著「不能被反擊」的咒語是惡意破壞的合法目標。當惡意破壞結算時，該咒語不會被反擊，但你依舊會刺探1。

縛念幻象  
{藍}  
生物～精靈  
2/2  
守軍  
每當你刺探時，在縛念幻象上放置一個+1/+1指示物。  
只要縛念幻象上面有三個或更多+1/+1指示物，它便能視同不具守軍異能地進行攻擊。

* 你每次刺探時，無論你要檢視多少張牌，都只會在縛念幻象上放置一個+1/+1指示物。
* 一旦縛念幻象已進行攻擊，移去其上的+1/+1指示物並不會將它移出戰鬥。

黑色

鮮血特務  
{一}{黑}{黑}  
生物～吸血鬼／殺手  
3/1  
繫命  
當鮮血特務進戰場時，你可以將目標牌從墳墓場放逐。  
每當你刺探時，若鮮血特務在你的墳墓場，則你可以支付3點生命。若你如此作，則將鮮血特務移回你手上。

* 如果你進行刺探，且是在該次刺探過程中將鮮血特務置入墳墓場，則其異能會在你完成刺探後觸發。
* 在你選擇是否支付3點生命和將鮮血特務移回你手上之間，沒有玩家能有所行動。

寒意蔓延  
{三}{黑}  
巫術  
寒意蔓延向每位對手各造成3點傷害，且你獲得3點生命。  
當寒意蔓延從你的牌庫置入你的墳墓場時，你可以將它放逐。若你如此作，則寒意蔓延向每位對手各造成3點傷害，且你獲得3點生命。

* 在雙頭巨人遊戲中，寒意蔓延會讓對手隊伍失去6點生命，且你獲得3點生命。

奪命造訪  
{三}{黑}{黑}  
巫術  
消滅目標生物。  
刺探2。*（檢視你牌庫頂的兩張牌，然後將其中任意數量的牌置入你的墳墓場，其餘則以任意順序置於你牌庫頂。）*

* 你會先刺探，然後才結算會在該目標生物死去時觸發的任何異能。
* 奪命造訪能指定具不滅異能的生物為目標。它不會被消滅，但你仍能刺探。

獸群懼集  
{三}{黑}{黑}  
巫術  
從你墳墓場中的生物牌中，總魔法力費用為1，2，3的生物牌各選擇一張。將這些牌移回戰場。

* 獸群懼集並未指定要移回的牌為目標。你是於其結算過程中決定要移回哪些牌在你作出所有選擇和你將牌移回戰場之間，沒有玩家能有所行動。
* 如果你墳墓場中某張牌的魔法力費用包括{X}，則X視為0。
* 如果你墳墓場中的生物牌裡沒有其中某個總魔法力費用的生物牌，那你就跳過該數字。
* 所有被移回的牌都是同時進戰場。

陵墓奧秘  
{一}{黑}  
瞬間  
*朽力*～從你的牌庫中搜尋一張總魔法力費用等於或小於你墳墓場中生物牌數量的黑色牌，展示該牌，將它置於你手上，然後將你的牌庫洗牌。

* 地通常都是無色，就算是能夠產生黑色魔法力的地，甚至是沼澤，也是無色。
* 如果你牌庫中某張牌的魔法力費用包括{X}，則X視為0。

惡臭毒氣  
{二}{黑}  
巫術  
所有生物得-1/-1直到回合結束。  
刺探2。*（檢視你牌庫頂的兩張牌，然後將其中任意數量的牌置入你的墳墓場，其餘則以任意順序置於你牌庫頂。）*

* 於你刺探時，那些因受-1/-1而要死去的生物仍在戰場上。它們要等到惡臭毒氣全部完成結算之後，才會進入各自擁有者的墳墓場。如果刺探此動作會觸發這些生物上的異能，則雖然這些異能會觸發，但要等到生物都離開戰場後才會結算。
* 惡臭毒氣只會影響它結算時已經在戰場上的生物。本回合稍後時段才進戰場的生物不會得-1/-1。

午夜鐮刀手  
{二}{黑}  
生物～殭屍／騎士  
3/2  
每當一個由你操控且非衍生物的生物死去時，午夜鐮刀手對你造成1點傷害且你抽一張牌。

* 如果午夜鐮刀手不是衍生物，則當它本身死去時，它的異能也會觸發。
* 如果午夜鐮刀手與一個或數個其他由你操控且非衍生物的生物同時死去，則每有一個此類生物，午夜鐮刀手的異能便觸發一次。

貌紋繪師  
{二}{黑}{黑}  
生物～人類／祭師  
2/3  
*朽力*～當貌紋繪師進戰場時，直到回合結束，目標生物獲得威懾異能且得+X/+0，X為你墳墓場中的生物牌數量。*（它只能被兩個或更多生物阻擋。）*

* X的數值於朽力異能結算時便已確定。就算你墳墓場中的生物牌數量在該回合稍後時段中發生變化，該目標生物也不會受到影響。
* 如果你的墳墓場中沒有生物牌，則該目標生物就只獲得威懾異能直到回合結束。

潰疽傷  
{黑}  
瞬間  
*朽力*～目標生物得-X/-X直到回合結束，X為你墳墓場中的生物牌數量。如果本回合中該生物將死去，則改為將它放逐。

* X的數值於朽力異能結算時便已確定。就算你墳墓場中的生物牌數量在該回合稍後時段中發生變化，該目標生物也不會受到影響。
* 如果目標生物在該回合中因故將死去，潰疽傷的替代性效應就會將之放逐，而不是只有在潰疽傷結算後立刻死去才會放逐。
* 如果你的墳墓場中沒有生物牌，則該目標生物得-0/-0，但如果它於本回合中將會死去，則仍會被放逐。

播疫師  
{二}{黑}  
生物～人類／祭師  
3/2  
當播疫師進戰場時，每位玩家各犧牲一個生物或鵬洛客。每位無法如此作的玩家各棄一張牌。

* 於播疫師的異能結算時，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被選擇的永久物。接下來，每位無法犧牲永久物的玩家依照同樣的順序各從手上選擇一張牌（但不需展示），而後同時棄掉所選的牌。
* 每位玩家是從由各自操控的生物和鵬洛客中選擇一個永久物來犧牲。你不能選擇其他玩家要犧牲的永久物類別。
* 播疫師的操控者在為其異能選擇要犧牲的生物時，可以選擇播疫師本身。好孩子千萬別學播疫師，從事危險工作時請務必穿戴好防護用具。

名譽的代價  
{三}{黑}  
瞬間  
如果此咒語以傳奇生物為目標，則它便減少{二}來施放。  
消滅目標生物。  
刺探2。*（檢視你牌庫頂的兩張牌，然後將其中任意數量的牌置入你的墳墓場，其餘則以任意順序置於你牌庫頂。）*

* 名譽的代價之總魔法力費用為4，就算在它能減少{二}來施放時也是一樣。
* 你會先刺探，然後才結算會在該目標生物死去時觸發的任何異能。
* 名譽的代價能指定具不滅異能的生物為目標。它不會被消滅，但你仍能刺探。

煤煙儀式  
{二}{黑}{黑}  
巫術  
消滅所有總魔法力費用等於或小於3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。

斬斷束縷  
{一}{黑}  
巫術  
犧牲一個生物，以作為施放此咒語的額外費用。  
你獲得等同於所犧牲生物之防禦力的生命。消滅目標由對手操控的生物。

* 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。
* 玩家獲得生命之數量，等同於所犧牲之生物最後在戰場上時的防禦力。
* 如果在斬斷束縷試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。你不會獲得生命。
* 如果該目標生物是合法目標，但無法被消滅（最有可能的原因是它具有不滅異能），則你仍會獲得生命。

脊椎百足蟲  
{二}{黑}  
生物～昆蟲  
3/2  
當脊椎百足蟲死去時，在目標由你操控的生物上放置一個+1/+1指示物。

* 如果另一個由你操控的生物與脊椎百足蟲同時受到致命傷害，它們將同時被消滅。脊椎百足蟲的異能來不及在該生物上放置+1/+1指示物，好讓其活下來。

地底城屍蜥  
{三}{黑}  
生物～殭屍／蜥蜴  
3/3  
{一}，犧牲另一個生物：在地底城屍蜥上放置一個+1/+1指示物。它獲得威懾異能直到回合結束。只可以於你能施放巫術的時機下起動此異能。*（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。

惡毒傳言  
{黑}  
巫術  
惡毒傳言向每位對手各造成1點傷害。每位對手各棄一張牌，然後將其牌庫頂牌置入其墳墓場。你獲得1點生命。

* 於惡毒傳言結算時，它向每位對手各造成1點傷害，然後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，則即為該對手）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。接下來，每位對手同時將其牌庫頂牌置入其墳墓場。最後，你獲得1點生命。
* 在雙頭巨人遊戲中，惡毒傳言會讓對手隊伍失去2點生命。然後該隊伍中的每位玩家各棄一張牌，並將其牌庫頂牌置入其墳墓場。然後你獲得1點生命。

細語告密客  
{一}{黑}  
生物～吸血鬼／浪客  
1/3  
每當你每回合首度刺探時，細語告密客向每位對手各造成1點傷害，且你獲得1點生命。

* 如果你於細語告密客進戰場前就已刺探過，則在該回合中再度進行刺探，也不會觸發它的異能。
* 在雙頭巨人遊戲中，細語告密客的異能會讓對手隊伍失去2點生命且你獲得1點生命。

紅色

弧光鳳凰  
{三}{紅}  
生物～鳳凰  
3/2  
飛行，敏捷  
在你回合的戰鬥開始時，若你本回合中施放過三個或更多瞬間與巫術咒語，則將弧光鳳凰從你的墳墓場移回戰場。

* 由於戰鬥開始步驟是在宣告攻擊者之前，因此你可以在將弧光鳳凰移回戰場的當次戰鬥中利用其攻擊。

宙子散漫  
{三}{紅}  
巫術  
宙子散漫向由對手操控的每個生物各造成1點傷害。由對手操控的生物本回合不能進行阻擋。

* 由於宙子散漫不會改變任何永久物的特徵，因此受其第二個效應影響的生物會不斷變化。該回合稍後時段中才由對手操控的生物不能進行阻擋。

靜電力場  
{一}{紅}  
生物～牆  
0/4  
守軍  
每當你施放瞬間或巫術咒語時，靜電力場向每位對手各造成1點傷害。

* 靜電力場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。
* 在雙頭巨人遊戲中，靜電力場的觸發式異能會讓對手隊伍失去2點生命。

乖僻獨眼巨人  
{三}{紅}  
生物～獨眼巨人／祭師  
0/8  
踐踏  
每當你施放瞬間或巫術咒語時，乖僻獨眼巨人得+X/+0直到回合結束，X為該咒語的總魔法力費用。

* 如果某咒語魔法力費用中包含{X}，則在確定該咒語的總魔法力費用時，會將X的值計算在內。
* 乖僻獨眼巨人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。

實驗性狂亂  
{三}{紅}  
結界  
你可以隨時檢視你的牌庫頂牌。  
你可以使用你的牌庫頂牌。  
你不能從你手上使用牌。  
{三}{紅}：消滅實驗性狂亂。

* 實驗性狂亂讓你只要想看你的牌庫頂牌，就隨時可以看（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。
* 如果在你施放咒語或起動異能的過程中，你的牌庫頂牌已經改變，則要等到你完成咒語施放或異能起動之後，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。
* 從你的牌庫施放咒語時，你仍需支付其所有費用，包括額外費用。你也可以支付替代性費用。
* 你不能從你手上施放咒語或使用地，但你仍能利用手牌來執行其他動作（例如棄牌來起動循環或血激異能）。

火焰促狹鬼  
{一}{紅}  
生物～元素  
1/3  
踐踏  
每當你施放瞬間或巫術咒語時，火焰促狹鬼得+1/+0直到回合結束。

* 火焰促狹鬼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。

重力衝拳  
{三}{紅}  
巫術  
目標由你操控的生物對目標玩家造成傷害，其數量等同於前者的力量。  
再起*（你可以從你的墳墓場施放此牌，但必須支付其所需費用並額外棄一張牌。然後放逐此牌。）*

* 如果於重力衝拳試圖結算時，該目標生物或該目標玩家已經是不合法的目標，則該生物不會造成傷害。

殘虐者幼龍  
{四}{紅}  
生物～龍  
3/3  
飛行  
每當殘虐者幼龍攻擊時，它對目標由防禦玩家操控的生物造成1點傷害。

* 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。
* 在雙頭巨人遊戲中，殘虐者幼龍的觸發式異能只能指定由它所攻擊之玩家操控的生物為目標。不能指定由該玩家隊友操控的生物為目標。

熔岩纏繞  
{一}{紅}  
巫術  
熔岩纏繞對目標生物造成4點傷害。如果本回合中該生物將死去，則改為將它放逐。

* 如果該目標生物在該回合中因故將死去，熔岩纏繞的替代性效應就會將之放逐，而不是只有在其因致命傷害而死去的情況下才會放逐。就算熔岩纏繞並未對該目標生物造成傷害（由於防止性效應），放逐這部分效應仍會對該目標生物生效。

教團戰首  
{二}{紅}  
生物～鬼怪／士兵  
2/2  
訓導*（每當此生物攻擊時，在目標進行攻擊且力量小於它的生物上放置一個+1/+1指示物。）*  
在你回合的戰鬥開始時，派出一個1/1紅色鬼怪衍生生物。該衍生物獲得敏捷異能直到回合結束，且本次戰鬥若能攻擊，則必須攻擊。

* 如果該衍生物因故無法攻擊（例如已橫置），則它便不能攻擊。如果要支付費用才能讓其攻擊，則這並不會強迫其操控者必須支付該費用，所以這種情況下，該生物也不至於必須要攻擊。

暴躁鬼怪  
{一}{紅}  
生物～鬼怪／戰士  
2/1  
每當暴躁鬼怪阻擋生物或被生物阻擋時，暴躁鬼怪對該生物造成1點傷害。

* 每有一個暴躁鬼怪阻擋的生物，或每有一個被暴躁鬼怪阻擋的生物，此異能便會觸發一次。該異能會在造成戰鬥傷害前結算並對相應生物造成傷害。如果該傷害能消滅所有阻擋暴躁鬼怪的生物，暴躁鬼怪也不會因此成為未受阻擋。

風險因素  
{二}{紅}  
瞬間  
目標對手可以令風險因素對其造成4 點傷害。如果該玩家未如此作，則你抽三張牌。  
再起*（你可以從你的墳墓場施放此牌，但必須支付其所需費用並額外棄一張牌。然後放逐此牌。）*

* 如果在風險因素試圖結算時，該目標玩家已經是不合法目標，則此咒語不會結算。你不會抽三張牌。

落跑汽身  
{一}{紅}  
生物～元素  
1/1  
每當你施放紅色咒語時，若落跑汽身上面的+1/+1指示物數量少於三個，則在落跑汽身上放置一個+1/+1指示物。  
從落跑汽身上移去三個+1/+1指示物：加{紅}{紅}{紅}。

* 落跑汽身必須在戰場上才能讓其異能觸發。施放它不會觸發其本身的異能。
* 落跑汽身的觸發式異能會比觸發它的咒語先一步結算。就算該咒語被反擊，此異能仍會結算。
* 如果在你為紅色咒語支付完費用後，落跑汽身上面已有三個或更多+1/+1指示物，則它的異能根本不會觸發。如果於其觸發式異能結算時，其上有三個或更多+1/+1指示物，則它不會獲得+1/+1指示物。

熔護區牛頭怪  
{二}{紅}  
生物～牛頭怪／戰士  
2/3  
每當你施放瞬間或巫術咒語時，目標由對手操控的生物本回合不能進行阻擋。

* 在某個生物已進行阻擋後再結算熔護區牛頭怪的觸發式異能，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。
* 熔護區牛頭怪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。

沃耶克保鏢  
{二}{紅}  
生物～人類／士兵  
3/3  
訓導*（每當此生物攻擊時，在目標進行攻擊且力量小於它的生物上放置一個+1/+1指示物。）*  
沃耶克保鏢不能單獨進行攻擊或阻擋。

* 如果你操控數個沃耶克保鏢，則它們可以一起攻擊或阻擋，就算沒有其他生物攻擊或阻擋也是一樣。
* 儘管沃耶克保鏢不能單獨進行攻擊，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，沃耶克保鏢可以攻擊某位對手，而另一個生物則可攻擊由該對手操控的某個鵬洛客。類似地，其他進行阻擋的生物無需與沃耶克保鏢阻擋同一個生物。
* 一旦沃耶克保鏢已攻擊或阻擋，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。
* 如果某效應要求沃耶克保鏢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，則你必須用沃耶克保鏢和另一個生物進行攻擊或阻擋。
* 在雙頭巨人遊戲中，沃耶克保鏢可以與由你隊友操控的生物一起攻擊或阻擋，就算由你操控的其他生物並未一起進行攻擊或阻擋也是一樣。

綠色

熱情巨犀獸  
{五}{綠}  
生物～野獸  
4/4  
當熱情巨犀獸進戰場時，你可以讓它與目標不由你操控的生物互鬥。*（它們各向對方造成等同於本身力量的傷害。）*

* 你是於觸發式異能進入堆疊時選擇該異能的目標，但是於該異能結算時，才選擇是否要讓生物互鬥。
* 如果當熱情巨犀獸的異能試圖結算時，該目標生物已經是不合法的目標，則此異能不會結算。如果熱情巨犀獸已不在戰場上，則該目標生物既不會造成傷害，也不會受到傷害。

低語喚獸師  
{二}{綠}{綠}  
生物～妖精／德魯伊  
2/3  
每當你施放生物咒語時，抽一張牌。

* 低語喚獸師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。

瀚力恩澤  
{四}{綠}{綠}  
瞬間  
目標生物得+3/+3直到回合結束。  
目標生物得+3/+3直到回合結束。  
目標生物得+3/+3直到回合結束。

* 由於瀚力恩澤包含多處「目標生物」字樣，你決定目標時可以多次都選擇同一個生物。你可以讓三個不同的生物各得+3/+3，或是一個得+6/+6而另一個得+3/+3，或是讓某個生物得+9/+9。

葛加理突擊隊  
{三}{綠}  
生物～妖精／戰士  
0/0  
敏捷  
*朽力*～葛加理突擊隊進戰場時上面有數個+1/+1指示物，其數量等同於你墳墓場中的生物牌數量。

* 如果你將葛加理突擊隊從你的墳墓場移回戰場，則其朽力異能會將其本身計算在內。

孵卵蜘蛛  
{五}{綠}{綠}  
生物～蜘蛛  
5/7  
延勢  
*朽力*～當你施放此咒語時，展示你牌庫頂的X張牌，X為你墳墓場中的生物牌數量。你可以將其中一張總魔法力費用等於或小於X的綠色永久物牌放進戰場。將其餘的牌以隨機順序置於你的牌庫底。

* 孵卵蜘蛛的異能是於你施放它的時候觸發，其異能會比咒語本身先一步結算。就算該咒語被反擊，此異能仍會結算。
* 如果你牌庫中某張牌的魔法力費用包括{X}，則X視為0。
* 地通常都是無色，就算是能夠產生綠色魔法力的地，甚至是樹林，也是無色。

鐵殼甲蟲  
{一}{綠}  
生物～昆蟲  
1/1  
當鐵殼甲蟲進戰場時，在目標生物上放置一個+1/+1指示物。

* 你可以將鐵殼甲蟲本身選為其異能的目標。

刻洛魚叉手  
{一}{綠}  
生物～昆蟲／戰士  
3/2  
延勢  
*朽力*～當刻洛魚叉手進戰場時，選擇至多一個目標不由你操控且具飛行異能的生物。刻洛魚叉手得+X/+0直到回合結束，X為你墳墓場中的生物牌數量，然後你可以讓刻洛魚叉手與該生物互鬥。

* X的數值於朽力異能結算時便已確定。就算你墳墓場中的生物牌數量在該回合稍後時段中改變，刻洛魚叉手也不會受到影響。
* 你是於觸發式異能進入堆疊時選擇該異能的目標（或決定不選擇目標），但是於該異能結算時，才選擇是否互鬥。
* 如果你為刻洛魚叉手的異能選擇了一個目標，但當該異能試圖結算時，該目標生物已經是不合法的目標，則異能不會結算，且刻洛魚叉手不會得+X/+0。如果目標生物是合法目標，但刻洛魚叉手已不在戰場上，則該目標生物既不會造成傷害，也不會受到傷害。
* 如果你不選擇目標，則刻洛魚叉手只會得+X/+0直到回合結束。

眾人之力  
{綠}  
瞬間  
你每操控一個生物，目標生物便得+1/+1直到回合結束。

* 加成的大小於眾人之力結算時決定。就算由你操控的生物數量在該回合稍後的時段中發生了改變，加成也不會改變。
* 如果你將某個由你操控的生物指定為眾人之力的目標，則在確定加成大小的時候，別忘了將這個生物也計算在內。

韌皮齜牙獸  
{二}{綠}{綠}  
生物～野獸  
6/6  
辟邪  
你不能施放非生物咒語。  
{二}：韌皮齜牙獸失去所有異能直到回合結束。任何玩家均可以起動此異能。  
如果由對手操控的咒語或異能使得你棄掉韌皮齜牙獸，則改為將它放進戰場，而非置入你的墳墓場。

* 韌皮齜牙獸的起動式異能只有於它在戰場上的時候才能起動。舉例來說，玩家不能藉由起動該異能，來試圖阻止它因其替代性效應而進入戰場。
* 一旦韌皮齜牙獸的起動式異能已完成結算，它就能再獲得新的異能。它不會失去這類新獲得的異能。
* 一旦韌皮齜牙獸已因其本身的起動式異能失去所有異能後（這包括這一起動式異能），便要等到該回合結束後，才能再度起動該異能。

獸皮收集客  
{綠}  
生物～妖精／戰士  
1/1  
每當另一個由你操控的生物進戰場或死去時，若該生物的力量大於獸皮收集客，則在獸皮收集客上放置一個+1/+1指示物。  
只要獸皮收集客上面有三個或更多+1/+1指示物，它便具有踐踏異能。

* 在確定生物進戰場是否會觸發獸皮收集客的第一個異能時，是利用該生物受到能改變其力量之靜止式異能（例如異聲卓塔妮所具有者）影響之後的力量數值來做判斷。
* 在確定生物死去是否會觸發獸皮收集客的第一個異能時，是利用其最後在戰場上的力量數值來做判斷。
* 如果是力量小於或等於獸皮收集客的生物進戰場或死去，則獸皮收集客的第一個異能根本不會觸發。你無法試圖提升該生物的力量（或降低獸皮收集客的力量）來獲得指示物。
* 如果於獸皮收集客的第一個異能結算時，該進戰場（或死去）之生物的力量不再大於獸皮收集客的力量，或獸皮收集客的力量已提升至等於或大於該生物力量的數值，則獸皮收集客不會得到+1/+1指示物。需特別指出的是，這意味著：如果在獸皮收集客還是1/1生物的時候，有兩個2/2生物死去，則它只會於其第一個觸發式異能結算的時候得到+1/+1指示物；等到第二個觸發式異能結算時，它就因力量過高而無法再得到指示物。
* 如果於獸皮收集客的觸發式異能還在堆疊上時，該進戰場的生物就已離開戰場，則利用該生物最後在戰場上的力量來決定獸皮收集客是否能得+1/+1指示物。
* 如果獸皮收集客的力量因故變為小於0，則力量為0的生物（或力量小於0但數值仍大於獸皮收集客的生物）進戰場或死去時會觸發其第一個異能。
* 如果獸皮收集客與另一個由你操控的較大生物同時受到致命傷害，它們將同時被消滅。獸皮收集客來不及由其異能得到+1/+1指示物，從而無法活下來。

閘門藤蔓  
{綠}  
生物～植物／牆  
0/3  
守軍  
{二}，{橫置}，犧牲一個具守軍異能的生物：抽一張牌。

* 你可以犧牲閘門藤蔓來支付其本身異能的費用。
* 如果你犧牲的是正進行阻擋的生物，則它所阻擋的攻擊生物也不會因此成為未受阻擋。除非該攻擊生物具有踐踏異能，或還剩下有其他阻擋它的生物，否則它不會造成戰鬥傷害。

捕食  
{綠}  
巫術  
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。）*

* 如果當捕食試圖結算時，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。

城市理想境  
{一}{綠}  
結界～靈氣  
結附於地  
當城市理想境進戰場時，抽一張牌。  
所結附的地具有「{橫置}：加一點任意顏色的魔法力。」

* 所結附的地不會失去它原有的任何其他異能。它也不會獲得或失去任何地類別。

弘孢亞龍  
{五}{綠}  
生物～亞龍  
6/4  
*朽力*～當弘孢亞龍進戰場時，直到回合結束，目標生物獲得警戒異能且得+X/+X，X為你墳墓場中的生物牌數量。  
弘孢亞龍不能被多於一個生物阻擋。

* X的數值於朽力異能結算時便已確定。就算你墳墓場中的生物牌數量在該回合稍後時段中發生變化，該目標生物也不會受到影響。
* 如果你的墳墓場中沒有生物牌，則該目標生物就只會獲得警戒異能直到回合結束。
* 如果弘孢亞龍獲得威懾異能，它便完全不能被阻擋。

霓彩復生  
{四}{綠}  
巫術  
將至多三張目標多色牌從你的墳墓場移回你手上。放逐霓彩復生。

* 如果霓彩復生的部分目標（並非全部）成為不合法目標，則仍會將剩餘的合法目標移回你手上並放逐。如果其所有目標均成為不合法的目標，則霓彩復生不會結算，且會被置入你的墳墓場。

多色

巧妙擊倒  
{二}{藍}{黑}  
瞬間  
選擇一項或都選～  
‧ 橫置目標生物。  
‧ 目標生物得-2/-4直到回合結束。

* 巧妙擊倒的兩個模式可以指定同一個生物為目標，也可以指定兩個不同的生物為目標。

殺手留念  
{黑}{綠}  
瞬間  
消滅目標由對手操控的永久物。該永久物的操控者可以從其牌庫中搜尋一張基本地牌，將它放進戰場，然後將其牌庫洗牌。

* 如果在殺手留念試圖結算時，該目標永久物已經是不合法的目標，則此咒語不會結算。玩家不能搜尋牌庫。
* 如果該目標永久物仍是合法目標，但未被消滅（最有可能是因為它具有不滅異能），則其操控者可以搜尋牌庫。
* 如果該永久物的操控者選擇不搜尋牌庫，則其不能將其牌庫洗牌。
* **\*中文版勘誤\***本牌之中文版規則敘述內文誤植為「將它橫置放進戰場」。該牌的正確敘述如上文所示，搜尋而得的基本地應是以「未橫置」的狀態放進戰場。特此勘誤。

瓦絲卡的隨員*（僅出現在鵬洛客套牌中）*  
{一}{黑}{綠}  
生物～殭屍／士兵  
3/3  
當瓦絲卡的隨員死去時，若你操控瓦絲卡鵬洛客，則你獲得等同於瓦絲卡的隨員之力量的生命。

* 所獲得生命的數量，等同於瓦絲卡的隨員最後在戰場上時的力量。
* 如果瓦絲卡的隨員之力量為負數，則你既不會失去生命，也不會獲得生命。
* 如果於瓦絲卡的隨員之觸發式異能結算時，你未操控瓦絲卡鵬洛客（可能是因為瓦絲卡與瓦絲卡的隨員同時離開戰場），則你不會獲得生命。

正義模範歐瑞梨  
{二}{紅}{白}  
傳奇生物～天使  
2/5  
飛行  
訓導*（每當此生物攻擊時，在目標進行攻擊且力量小於它的生物上放置一個+1/+1指示物。）*  
在你回合的戰鬥開始時，選擇至多一個目標由你操控的生物。直到回合結束，該生物得+2/+0，且如果它是紅色，則獲得踐踏異能，如果它是白色，則獲得警戒異能。

* 歐瑞梨的最後一個異能會在決定攻擊者之前結算。
* 如果該目標生物為紅白雙色，則它會同時獲得踐踏與警戒異能。但就算它同時是這兩色，也只會得到一次+2/+0，且就算它不是這兩色，也會有此+2/+0的加成。
* 一旦歐瑞梨的最後一個異能結算，則就算該生物改變顏色，它仍會具有原先因此異能而獲得的加成。

信標電擊  
{一}{藍}{紅}  
巫術  
信標電擊對目標生物造成傷害，其數量等同於放逐區中由你擁有之瞬間與巫術牌數量和你墳墓場中這兩類牌數量的加總。  
再起*（你可以從你的墳墓場施放此牌，但必須支付其所需費用並額外棄一張牌。然後放逐此牌。）*

* 於你計算你墳墓場中和放逐區你的瞬間與巫術牌數量時，信標電擊仍在堆疊上。它不會將本身計算在內。
* 如果放逐區內由你擁有的牌為牌面朝下，則它沒有特徵。就算它們在通常情況下是巫術或瞬間，也不會將這類牌計算在內。

分束法師  
{藍}{紅}  
生物～維多肯／魔法師  
2/2  
每當你施放僅以分束法師為目標的瞬間或巫術咒語時，若由你操控的其他生物中有能被該咒語指定為目標者，則從這類生物中選擇一個。複製該咒語。該複製品以所選生物為目標。

* 此觸發式異能僅在同時滿足以下條件時才會觸發：你施放了一個僅以分束法師為目標（且同時未以其他物件或玩家為目標）的瞬間或巫術咒語；你操控另一個該咒語能夠指定為目標的生物。如果你施放了具有多處「目標」字樣的瞬間或巫術咒語，且每一處「目標」字樣均指定分束法師為目標，則分束法師的異能會觸發。
* 如果於分束法師的觸發式異能結算時，你未操控另一個該咒語能夠指定為目標的生物，則你不會複製該咒語。
* 如果分束法師離開戰場，或已成為觸發其異能之咒語的不合法目標，則仍會複製該咒語。
* 如果你複製某個咒語，則是由你操控該複製品。它會比原版咒語先一步結算。
* 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（例如分束法師的異能本身）不會觸發。
* 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（例如揀擇性圈套這類），則複製品的X數值與原版咒語相同。
* 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。
* 有時會出現原版咒語能夠指定另一個生物為目標，但複製品卻不能指定的罕見情況（最可能的原因是，有效應修改了堆疊上原版咒語的特徵，但不會影響複製品）。如果複製品不能以所選生物為目標，則根本不會產生複製品。

同袍情誼  
{四}{綠}{白}  
巫術  
你獲得X點生命且抽X張牌，X為由你操控的生物數量。由你操控的生物得+1/+1直到回合結束。

* 同袍情誼的效應之第二部分只影響它結算時由你操控的生物。於該回合稍後時段才受你操控的生物不會得+1/+1。

半人馬調停人  
{一}{綠}{白}  
生物～半人馬／僧侶  
3/3  
當半人馬調停人進戰場時，每位玩家各獲得4點生命。

* 在雙頭巨人遊戲中，半人馬調停人的異能會讓每個隊伍各獲得8點生命。

成仁拚搏  
{一}{紅}{白}  
瞬間  
由你操控的生物獲得不滅異能。於本回合後進行額外的一個回合。在該回合的結束步驟開始時，你輸掉這盤遊戲。

* 如果你因故略過了成仁拚搏給你的額外回合，或略過了該回合的結束步驟，則這一延遲觸發式異能就不會觸發。
* 成仁拚搏的第一個效應只影響它結算時由你操控的生物。於這盤遊戲稍後時段才受你操控的生物不會獲得不滅異能。
* 由你操控的生物獲得不滅異能的效應會一直持續下去。如果你在你的下一個回合中有辦法讓自己不會輸掉這盤遊戲，則這些生物會在它們持續在戰場上的時段內具有不滅異能。

陰森巨魔  
{一}{黑}{綠}  
生物～巨魔  
4/4  
踐踏  
在你的維持開始時，將一張生物牌從你的墳墓場放逐。若你如此作，則在陰森巨魔上放置一個+1/+1指示物。若否，則犧牲之。  
{黑}{綠}，棄一張生物牌：在陰森巨魔上放置一個+1/+1指示物。

* 如果你墳墓場中有生物牌，則你便不能選擇不去作「將一張生物牌從你的墳墓場放逐」此事。
* 你可以在你的維持中，陰森巨魔的觸發式異能結算前，起動它自己的最後一個異能。
* 由於維持步驟是在重置步驟之後，此時你的地都已重置，好讓你在維持中能夠起動陰森巨魔的最後一個異能。不過，由於維持步驟是在抽牌步驟之前，此時你還沒抽起本回合該該抽的牌。

爆響龍獸  
{藍}{藍}{紅}{紅}  
生物～龍獸  
\*/4  
飛行  
爆響龍獸的力量等同於放逐區中由你擁有之瞬間與巫術牌數量和你墳墓場中這兩類牌數量的加總。  
當爆響龍獸進戰場時，抽一張牌。

* 如果放逐區內由你擁有的牌為牌面朝下，則它沒有特徵。就算它們在通常情況下是巫術或瞬間，也不會將這類牌計算在內。
* 設定爆響龍獸力量的異能會在所有區域生效。

震耳號角  
{一}{紅}{白}  
巫術  
選擇一項或都選～  
‧震耳號角對每個生物各造成3點傷害。  
‧由你操控的生物獲得繫命異能直到回合結束。

* 震耳號角的第二個模式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繫命異能。
* 如果某個由你操控的生物受到震耳號角第一個模式造成的致命傷害後，並不會馬上死去；而是會留在戰場上，因該咒語的第二個模式獲得繫命異能之才死去。

底密爾竊聽蟲  
{藍}{黑}  
生物～昆蟲  
1/1  
飛行  
威懾*（此生物只能被兩個或更多生物阻擋。）*  
每當你刺探時，在底密爾竊聽蟲上放置一個+1/+1指示物。

* 你每次刺探時，無論你要檢視多少張牌，都只會在底密爾竊聽蟲上放置一個+1/+1指示物。

散佈謠言  
{一}{藍}{黑}  
結界  
當散佈謠言進戰場時，你抽一張牌且每位對手各棄一張牌。  
每當你刺探時，將散佈謠言移回其擁有者的手上。

* 散佈謠言的最後一個異能，只有於其在戰場上的時候才會觸發。它不會從你的墳墓場移回。

協音之魂艾瑪拉  
{綠}{白}  
傳奇生物～妖精／僧侶  
2/2  
每當協音之魂艾瑪拉成為橫置時，派出一個1/1白色，具繫命異能的士兵衍生生物。

* 艾瑪拉的異能為觸發式異能，不是起動式異能。此異能不能讓你在想橫置艾瑪拉時就能把它橫置；你需要利用其他方式來橫置它，例如攻擊。
* 艾瑪拉必須確實發生從未橫置成為橫置此動作，才會觸發該異能。如果某個效應試圖橫置艾瑪拉，但此時其已經橫置，則該異能不會觸發。

滅口艾莊塔  
{二}{藍}{黑}  
傳奇生物～吸血鬼／殺手  
3/5  
滅口艾莊塔不能被阻擋。  
每當艾莊塔對任一玩家造成戰鬥傷害時，放逐目標由該玩家操控的生物並在該牌上放置一個滅口指示物。如果放逐區中由該玩家擁有且上面有滅口指示物的牌有三張或更多，則該玩家輸掉這盤遊戲。艾莊塔的擁有者將艾莊塔洗入其牌庫。

* 如果該玩家未操控生物，則艾莊塔的異能不會結算。艾莊塔會留在戰場上，且其擁有者不會將其牌庫洗牌。如果當艾莊塔的異能試圖結算時，該目標生物已經是不合法的目標，情況也是如此。
* 如果艾莊塔在其觸發式異能還在堆疊上時就已離開戰場，則它會留在新的區域，且艾莊塔的擁有者要將其牌庫洗牌。
* 如果艾莊塔的異能放逐了一個衍生生物，則在確定放逐區中是否有三張上面有滅口指示物的牌時，不會將該衍生物計算在內。
* 於艾莊塔的觸發式異能結算時，無論放逐區中有多少牌，也無論該玩家是否輸掉了這盤遊戲，艾莊塔的擁有者都需將它洗回其牌庫。
* 在指揮官遊戲中，如果艾莊塔是你的指揮官，則你可以於其異能結算時，將它置入統帥區。你仍要將你的牌庫洗牌。

炎靈研究  
{藍}{紅}  
結界  
每當你施放瞬間或巫術咒語時，在炎靈研究上放置一個充電指示物。  
{一}{藍}，從炎靈研究上移去兩個充電指示物：抽一張牌。  
{一}{紅}，從炎靈研究上移去五個充電指示物：它對任意一個目標造成5點傷害。

* 炎靈研究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。

輝孢祭師  
{黑}{綠}  
生物～妖精／祭師  
3/1  
當輝孢祭師進戰場時，將你牌庫頂的三張牌置入你的墳墓場。你可以將一張地牌從你的墳墓場置於你的牌庫頂。

* 你能以此法將剛放進墳墓場中的地牌置於你的牌庫頂。

鬼怪電流術士  
{藍}{紅}  
生物～鬼怪／魔法師  
2/2  
你施放的瞬間與巫術咒語減少{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。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。
* 鬼怪電流術士的效應只會減少咒語總費用中一般魔法力的部分。

會堂公會法師  
{藍}{黑}  
生物～人類／魔法師  
2/2  
{一}{藍}，{橫置}：目標生物於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。  
{二}{黑}，{橫置}：刺探2。*（檢視你牌庫頂的兩張牌，然後將其中任意數量的牌置入你的墳墓場，其餘則以任意順序置於你牌庫頂。）*

* 會堂公會法師的第一個觸發式異能不會橫置生物。它可以指定任何生物為目標，無論它是否已橫置。如果該生物在其操控者的下一個重置步驟中已重置，則該效應不會生效。

破顱假想  
{三}{藍}{紅}  
瞬間  
抽兩張牌。然後你可以棄一張非地牌。當你如此作時，破顱假想對目標生物造成4點傷害。

* 破顱假想進堆疊時不指定目標。在結算該咒語的過程中，你可以棄一張牌。當你如此作時，自身觸發式異能觸發，你是在此時選擇目標生物，並對它造成傷害。這類效應與註記「若你如此作...」之效應的區別在於，你是在抽兩張牌後才選擇目標。

電離化  
{一}{藍}{紅}  
瞬間  
反擊目標咒語。電離化對該咒語的操控者造成2點傷害。

* 註記著「不能被反擊」的咒語是電離化的合法目標。雖然當電離化結算時，該咒語不會被反擊，但電離化仍會對該咒語的操控者造成2點傷害。

千目依佐妮  
{二}{黑}{黑}{綠}{綠}  
傳奇生物～妖精／祭師  
2/3  
*朽力*當千目依佐妮進戰場時，你墳墓場中每有一張生物牌，便派出一個1/1，黑綠雙色的昆蟲衍生生物。  
{黑}{綠}，犧牲另一個生物：你獲得1點生命且抽一張牌。

* 你可以於依佐妮的朽力異能還在堆疊上的時候，就起動它的最後一個異能。這樣能增加你派出的昆蟲衍生物數量。

架盾守護  
{三}{綠}{白}  
瞬間  
重置所有由你操控的生物。它們獲得辟邪與不滅異能直到回合結束。*（它們不能成為由對手操控之咒語或異能的目標。傷害與註明「消滅」的效應不會將它們消滅。)*

* 雖然由你操控且未橫置的生物不能再度重置，但這些生物仍能獲得辟邪與不滅異能。

百相拉札夫  
{藍}{黑}  
傳奇生物～變形獸  
1/3  
當百相拉札夫進戰場時，刺探1。*（檢視你牌庫頂的牌。你可以將其置入你的墳墓場。）*  
{X}：選擇目標在你墳墓場中且總魔法力費用為X的生物牌。百相拉札夫成為該牌的複製品，但其名稱仍是百相拉札夫，額外具有傳奇此超類別，且具有此異能。

* 拉札夫所複製的，就只有原版牌張上所印製的東西而已（其特別加註的特徵除外）。它不會複製該牌在被置入你的墳墓場前物件具有的任何資訊。
* 拉札夫成為另一張牌的複製品後，之前對其生效的所有效應仍舊會生效。拉札夫上的所有指示物也是同理。
* 如果你墳墓場中某張牌的魔法力費用包括{X}，則X視為0。
* 由於拉札夫成為某張牌的複製品時並未「進入戰場」，因此被複製的牌所具有的任何「當[此]進戰場時」或「[此]進戰場時上面有...」異能均不會生效。
* 如果被複製的牌具有每回合只能起動一次的異能，則再複製一次該牌就能再起動該異能一次。

聯盟公會法師  
{藍}{紅}  
生物～人類／魔法師  
2/2  
{三}{藍}，{橫置}：抽一張牌。  
{X}{紅}，{橫置}：複製目標由你操控且總魔法力費用為X的瞬間或巫術咒語。你可以為該複製品選擇新的目標。

* 如果某咒語魔法力費用中包含{X}，則在確定該咒語的總魔法力費用時，會將X的值計算在內。
* 聯盟公會法師的第二個異能可以複製任何由你操控的瞬間或巫術咒語，而不是只能選擇具有目標者。
* 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。
* 如果你複製某個咒語，則是由你操控該複製品。它會比原版咒語先一步結算。
* 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（例如禁咒焰這類），則此複製品的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。

列夫鬥士  
{一}{綠}{白}  
生物～妖精／騎士  
2/2  
每當列夫鬥士攻擊時，你可以橫置任意數量由你操控且未橫置的生物每以此法橫置一個生物，列夫鬥士便得+1/+1直到回合結束。  
{三}{綠}{白}：派出一個1/1白色，具繫命異能的士兵衍生生物。

* 對於列夫鬥士的第一個異能而言，你是於異能結算時，才需決定要橫置哪些生物。在你選擇要橫置的生物與列夫鬥士獲得力量和防禦力加成之間，沒有玩家能有所行動。
* 在結算列夫鬥士的第一個異能時，你可以橫置具警戒異能且正進行攻擊的生物。如果列夫鬥士本身具有警戒異能，則你也可以依此法將之橫置。這些生物不會被移出戰鬥。
* 在結算列夫鬥士的第一個異能時，你可以橫置本回合才受你操控的生物。
* 你只能在結算列夫鬥士的觸發式異能時以此法橫置生物來讓其獲得加成。你不能稍後在戰鬥中橫置更多生物來讓其再度得+1/+1。

教團公會法師  
{紅}{白}  
生物～人類／魔法師  
2/2  
{五}{紅}，{橫置}：教團公會法師向每位對手各造成3點傷害。  
{二}{白}，{橫置}：橫置另一個目標生物。

* 在雙頭巨人遊戲中，教團公會法師的第一個異能會讓對手隊伍失去6點生命。

記憶叛離  
{一}{藍}{黑}  
巫術  
放逐所有對手墳墓場中的所有牌。本回合中，你可以施放這些牌，且你可以將魔法力視同任意種類的魔法力來支付施放這些咒語的費用。在下一個結束步驟開始時，若仍有被持續放逐的這類牌，則將它們移回其擁有者的墳墓場。  
放逐記憶叛離。

* 你不能使用以此法放逐的地牌。
* 記憶叛離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。
* 如果你以此法施放了咒語，然後該牌被放逐，則它會視作一個全新的物件。你無法再藉由記憶叛離的效應施放之。當記憶叛離的延遲觸發式異能結算時，它會留在放逐區。
* 只有一直留在放逐區中的牌才會被移回其擁有者的墳墓場。舉例來說，以此法施放的永久物咒語會留在戰場上。
* 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，則你因記憶叛離的效應而操控的所有咒語或永久物都會被放逐。如果你在記憶叛離的延遲觸發式異能結算前離開遊戲，這些牌會持續被放逐。

腐霉巨漢  
{七}{黑}{綠}  
生物～真菌／殭屍  
6/6  
*朽力*～你墳墓場中每有一張生物牌，此咒語便減少{一}來施放。  
當腐霉巨漢進戰場時，將目標地牌從你的墳墓場移回戰場。

* 如果有效應允許你從你的墳墓場施放腐霉巨漢，則其朽力異能不會將其本身計算在內。在確定施放它的總費用時，它已位於堆疊上。
* 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（例如腐霉巨漢的朽力異能）。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。

元祖尼米捷  
{藍}{藍}{藍}{紅}{紅}{紅}  
傳奇生物～龍／魔法師  
5/5  
此咒語不能被反擊。  
飛行  
每當你抽一張牌時，元祖尼米捷對任意一個目標造成1點傷害。  
每當任一玩家施放瞬間或巫術咒語時，你抽一張牌。

* 如果有效應讓你抽數張牌，則尼米捷的第一個觸發式異能也會觸發同樣次數。你是在抽完所有牌後，再逐一為每個觸發的異能選擇目標。
* 如果有咒語或異能讓你將牌置於你手上，且用詞不包括「抽」，則尼米捷的第一個觸發式異能不會觸發。
* 尼米捷的第二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。這會導致其第一個觸發式異能觸發，該異能也會比咒語先一步結算。
* 玩家能在尼米捷的第二個觸發式異能結算之後，且在觸發該異能的咒語結算之前施放咒語和起動異能。特別一提，你可以用剛抽上來的牌來反擊該咒語。

甌坎殺手  
{一}{黑}{綠}  
生物～妖精／殺手  
1/1  
死觸  
所有能夠阻擋甌坎殺手的生物皆須阻擋之。

* 切記，具死觸異能的來源，須確實對生物造成傷害，才能消滅該生物。如果甌坎殺手的力量仍為1，而此時有五個生物阻擋它，則只有其中一個（由甌坎殺手的操控者決定）會受到傷害並被消滅。你必須提升甌坎殺手的力量才能讓它消滅多個生物。
* 如果某個由防禦玩家操控的生物因故無法阻擋甌坎殺手（例如已橫置），它便不用阻擋甌坎殺手。如果要支付費用才能讓某生物阻擋甌坎殺手，則這不會強迫防禦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。

風暴喚師拉爾*（僅出現在鵬洛客套牌中）*  
{四}{藍}{紅}  
傳奇鵬洛客～拉爾  
4  
+1：抽一張牌。  
−2：風暴喚師拉爾對任意一個，兩個，或三個目標造成共3點傷害，你可以任意分配。  
-7：抽七張牌。風暴喚師拉爾向由對手操控的每個生物各造成7點傷害。

* 如果拉爾的第二個異能其中某些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。

伊捷總督拉爾  
{三}{藍}{紅}  
傳奇鵬洛客～拉爾  
5  
+1：檢視你牌庫頂的兩張牌。將其中一張置入你手上，另一張置入你的墳墓場。  
-3：伊捷總督拉爾對目標生物造成傷害，其數量等同於放逐區中由你擁有之瞬間與巫術牌數量和你墳墓場中這兩類牌數量的加總。  
-8：你獲得具有「每當你施放瞬間或巫術咒語時，此徽記對任意一個目標造成4點傷害且你抽兩張牌」的徽記。

* 如果你的牌庫裡只有一張牌，則拉爾的第一個異能會將它置於你手上。沒有牌會被置入你的墳墓場。
* 如果放逐區內由你擁有的牌為牌面朝下，則它沒有特徵。就算它們在通常情況下是巫術或瞬間，拉爾的第二個異能也不會將這類牌計算在內。
* 由拉爾的最後一個異能產生的徽記是無色。它造成的傷害是來自無色來源。
* 拉爾徽記的觸發式異能都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。
* 如果拉爾徽記的觸發式異能所指定的目標永久物或玩家成為不合法目標，則該異能不會結算。你不會抽兩張牌。

拉爾的靜電術士*（僅出現在鵬洛客套牌中）*  
{二}{藍}{紅}  
生物～凡爾西諾／魔法師  
3/3  
踐踏*（此生物攻擊時造成之過量戰鬥傷害能對防禦玩家或鵬洛客造成之。）*  
每當拉爾的靜電術士攻擊時，若你操控拉爾鵬洛客，則你每有一張手牌，拉爾的靜電術士便得+1/+0直到回合結束。

* 只有在拉爾的靜電術士之觸發式異能結算時，才會檢查你的手牌數量。就算該數量在該回合稍後時段中發生變化，其力量也不會受到影響。
* 該異能觸發及結算時，都會檢查你是否操控拉爾鵬洛客。如果在該異能結算時，你操控拉爾鵬洛客，則就算你稍後失去了該鵬洛客，拉爾的靜電術士也會在該回合剩餘時段中繼續保有該加成。

根莖狩獵菌  
{二}{黑}{綠}  
生物～真菌／殭屍  
2/2  
*朽力*～根莖狩獵菌進戰場時上面有數個+1/+1指示物，其數量等同於你墳墓場中的生物牌數量。

* 如果你將根莖狩獵菌從你的墳墓場移回戰場，則其朽力異能會將其本身計算在內。

音波來襲  
{一}{藍}{紅}  
瞬間  
橫置目標生物。音波來襲對該生物的操控者造成2點傷害。  
再起*（你可以從你的墳墓場施放此牌，但必須支付其所需費用並額外棄一張牌。然後放逐此牌。）*

* 音波來襲可以指定已橫置的生物為目標。該生物無法再次被橫置，但音波來襲仍能對該生物的操控者造成2點傷害。
* 如果音波來襲所指定的目標生物成為不合法目標，則此咒語不會結算。沒有玩家會受到傷害。

劈掃巨人  
{四}{紅}{白}  
生物～巨人／士兵  
5/5  
警戒  
每當劈掃巨人攻擊時，它對由防禦玩家操控的每個生物各造成1點傷害。

* 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。
* 在雙頭巨人遊戲中，劈掃巨人會對受其攻擊的玩家所操控的每個生物各造成1點傷害。另一位玩家的生物不會受到影響。

雪恨快劍手  
{紅}{白}  
生物～人類／士兵  
1/1  
連擊，警戒，踐踏

* 如果某個同時具有連擊與踐踏異能的生物在造成先攻戰鬥傷害的時候就消滅了所有阻擋它的生物，則它造成的所有普通戰鬥傷害都會分配給該生物所攻擊的玩家或鵬洛客。

教團尖鋒塔疾克  
{一}{紅}{白}  
傳奇生物～人類／士兵  
3/2  
敏捷  
訓導*（每當此生物攻擊時，在目標進行攻擊且力量小於它的生物上放置一個+1/+1指示物。）*  
防止將對由你操控的其他生物造成的所有非戰鬥傷害。  
{紅}{白}：教團尖鋒塔疾克獲得先攻異能直到回合結束。

* 如果塔吉克和其他由你操控的生物將同時受到致命的非戰鬥傷害，則將對你的其他生物造成之傷害會被防止。

心智竊賊  
{一}{藍}{黑}  
生物～幽靈  
2/2  
飛行  
每當心智竊賊對任一玩家造成戰鬥傷害時，檢視該玩家牌庫頂的三張牌，將其中一張牌面朝下地放逐，然後將其餘的牌置入其墳墓場。於該牌持續放逐的時段內，你可以檢視之，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。

* 心智竊賊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。
* 讓你「施放」某張牌的效應無法讓你使用地。
* 就算心智竊賊離開戰場，或不再受你操控，你仍能施放所放逐的牌。如果另一位玩家獲得了心智竊賊的操控權，該玩家無法施放所放逐的牌。
* 施放被放逐的牌會導致其離開放逐區。你無法多次施放它。
* 在多人遊戲中，如果有玩家離開遊戲，則由該玩家擁有的所有牌也會一同離開。如果你離開遊戲，則所有你因心智竊賊的效應而操控的咒語或永久物都會被放逐，且所有牌面朝下被放逐的牌都會永遠保持牌面朝下。任何玩家都不可以檢視它們。

抹消思緒  
{藍}{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。  
刺探1。*（檢視你牌庫頂的牌。你可以將其置入你的墳墓場。）*

* 就算對手沒有棄牌（也許是因為該玩家根本沒有手牌），你仍能刺探1。

千年風暴  
{四}{藍}{紅}  
結界  
每當你施放瞬間或巫術咒語時，你本回合於此咒語之前每施放過一個瞬間或巫術咒語，便將此咒語複製一次。你可以為每個複製品選擇新的目標。

* 你所施放但被反擊的咒語仍算作「施放過」的咒語，因此在結算該回合中稍後施放的其他咒語而觸發的千年風暴異能時，會將前述咒語計算在內。
* 如果有效應讓你施放多個咒語，則你是以任意順序逐一施放各個咒語。
* 千年風暴的異能可以複製任何瞬間或巫術咒語，而不僅限於具有目標者。
* 就算觸發千年風暴異能的咒語在該異能結算時已被反擊，也仍能產生對應的複製品。複製品會比原版咒語先一步結算。
* 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。新的目標必須合法。
* 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。
* 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。
* 千年風暴的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。會由於玩家施放咒語而觸發的異能（例如千年風暴本身的異能）不會觸發。

異聲卓塔妮  
{三}{綠}{白}  
傳奇生物～樹靈  
1/4  
由你操控的其他生物得+1/+1。  
當異聲卓塔妮進戰場時，派出兩個1/1白色，具繫命異能的士兵衍生生物。  
在你的結束步驟開始時，每位玩家各獲得所有由其擁有之生物的操控權。

* 衍生物的擁有者是派出該衍生物的玩家。
* 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此由你操控的其他生物受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中卓塔妮離開戰場而變成致命傷害。
* 如果某生物具有會在「每個結束步驟開始時」觸發的異能，且異聲卓塔妮的異能讓你獲得該生物的操控權，則該生物當回合所觸發之異能的操控者仍是其原操控者。如果該生物具有會在「你的結束步驟開始時」觸發的異能，則當你獲得其操控權後，這類異能不會觸發。

精炎隊長  
{紅}{紅}{白}{白}  
生物～人類／騎士  
4/3  
訓導*（每當此生物攻擊時，在目標進行攻擊且力量小於它的生物上放置一個+1/+1指示物。）*  
每當精炎隊長受到傷害時，它對目標玩家造成等量的傷害。

* 就算精炎隊長受到了致命傷害，它的最後一個異能也會觸發。舉例來說，如果它阻擋一個7/7生物，且受到該生物的傷害，則精炎隊長之異能會觸發，並對目標玩家造成7點傷害。
* 如果你的總生命在精炎隊長受到傷害的同時降至0或更少，則你會在其觸發式異能進入堆疊之前就輸掉這盤遊戲。

地底城抗暴  
{二}{黑}{綠}  
巫術  
由你操控的生物獲得死觸異能直到回合結束。然後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。）*

* 切記，具死觸異能的來源須確實對生物造成傷害，才能消滅該生物。只要進行互鬥的你這方生物力量大於0（且傷害未被防止），互鬥另一方的生物就會被消滅。
* 如果在地底城抗暴試圖結算時，這兩個目標生物之一已經是不合法的目標，則沒有生物會造成傷害，也沒有生物會受到傷害。由你操控的生物仍會獲得死觸異能。
* 如果在地底城抗暴試圖結算時，這兩個目標生物均已經是不合法目標，則此咒語不會結算。沒有生物會造成傷害，也沒有生物會獲得死觸異能。
* 地底城抗暴的效應之第一部分只會影響它結算時由你操控的生物。於該回合稍後時段才受你操控的生物不會獲得死觸異能。

地底境巫妖  
{三}{黑}{綠}  
生物～殭屍／妖精／祭師  
4/3  
如果你將抽一張牌，則改為檢視你牌庫頂的三張牌，然後將其中一張置於你手上，其餘的牌則置入你的墳墓場。  
支付4點生命：地底境巫妖獲得不滅異能直到回合結束。將之橫置。

* 如果有效應讓你抽數張牌，則你是逐次抽起每一張牌～且每次抽牌都會被地底境巫妖的效應所替代。這意味著：如果你要抽兩張牌，則你會先檢視你牌庫頂的三張牌，將其中一張置於你手上並把其餘兩張置入你的墳墓場，然後再針對你牌庫頂的後三張牌重複此流程。
* 就算你牌庫中的牌張數量少於三張，地底境巫妖的第一個異能仍會生效。如果你的牌庫中沒有牌，則你不會因為要抽牌但牌庫無牌可抽而輸掉遊戲。
* 就算地底境巫妖已橫置，你也可以起動它的最後一個異能。它無法再次被橫置，但仍能獲得不滅異能。

葛加理女王瓦絲卡  
{二}{黑}{綠}  
傳奇鵬洛客～瓦絲卡  
4  
+2：你可以犧牲另一個永久物。若你如此作，則你獲得1點生命且抽一張牌。  
-3：消滅目標非地永久物，且其總魔法力費用須等於或小於3。  
-9：你獲得具有「每當一個由你操控的生物對任一玩家造成戰鬥傷害時，該玩家輸掉這盤遊戲」的徽記。

* 你是在結算瓦絲卡的第一個異能過程中決定是否要犧牲永久物（以及犧牲哪一個）。在你選擇要犧牲的永久物和實際犧牲該永久物之間，沒有玩家能有所行動。
* 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。

瓦絲卡的瞪視*（僅出現在鵬洛客套牌中）*  
{四}{黑}{綠}  
巫術  
消滅目標生物。你獲得等同於其防禦力的生命。你可以從你的牌庫和／或墳墓場中搜尋一張名稱為蛇髮女王瓦絲卡的牌，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。

* 玩家獲得生命之數量，等同於被消滅的生物最後在戰場上時的防禦力。如果它未被消滅（最有可能的原因是它具有不滅異能），則你獲得等同於該生物當前在戰場上之防禦力數量的生命。
* 如果瓦絲卡的瞪視所指定的目標生物成為不合法目標，則此咒語不會結算。你不會獲得生命，也不能搜尋蛇髮女王瓦絲卡。

袖珍龍航師  
{一}{藍}{紅}  
生物～仙靈／魔法師  
1/3  
飛行  
每當你施放瞬間或巫術咒語時，袖珍龍航師得+2/+0直到回合結束。

連體

研謀  
{二}{藍/黑}{藍/黑}  
巫術  
獲得目標力量等於或小於2的生物之操控權。  
//  
研藥  
{三}{藍}{黑}  
巫術  
刺探3，然後將一張生物牌從你的墳墓場移回戰場。

* 研謀的效應會一直持續下去。該效應不會在清除步驟中消除，且就算生物的力量在研謀結算後變大，其效應也不會終止。
* 你利用研藥移回的生物牌，可以是你剛刺探進你墳墓場中的牌。
* 在你刺探和將一張生物牌移回戰場之間，沒有玩家能有所行動。

揭曉  
{一}{藍/黑}  
巫術  
刺探2，然後抽一張牌。*（刺探2的流程是檢視你牌庫頂的兩張牌，然後將其中任意數量的牌置入你的墳墓場，其餘則以任意順序置於你牌庫頂。）*  
//  
揭散  
{三}{藍}{黑}  
瞬間  
每位對手各將由其操控的永久物中總魔法力費用最高的一個非地永久物移回其擁有者的手上，然後棄一張牌。

* 如果於揭散結算時，某對手只操控地，則該牌庫不會將任何永久物移回其手上。該玩家仍要棄一張牌。
* 如果某個永久物的魔法力費用中包含{X}，則X視為0。
* 於揭散結算時，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，則即為該對手）從其操控的永久物中選擇一個總魔法力費用最高的非地永久物，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。然後所有玩家同時移回所選的永久物。然後每位對手依照同樣的順序各從手上選擇一張牌（但不需展示），然後同時棄掉所選的牌。

迸增  
{藍/紅}{藍/紅}  
瞬間  
複製目標總魔法力費用等於或小於4的瞬間或巫術咒語。你可以為該複製品選擇新的目標。  
//  
迸裂  
{X}{藍}{藍}{紅}{紅}  
瞬間  
迸裂對任意一個目標造成X點傷害。目標玩家抽X張牌。

* 迸增能複製任何滿足總魔法力費用條件的瞬間或巫術咒語，而不僅限於具有目標者。
* 如果某咒語魔法力費用中包含{X}，則在確定該咒語的總魔法力費用時，會將X的值計算在內。
* 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（例如禁咒焰這類），則此複製品的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。它會比原版咒語先一步結算。
* 如果迸裂的兩個目標中有一個因故成為不合法的目標，則另一個目標仍會受到相應影響。

究探  
{黑/綠}{黑/綠}  
巫術  
將至多兩張目標生物牌從你的墳墓場移回你手上。  
//  
究終  
{四}{黑}{綠}  
巫術  
你可以在一個由你操控的生物上放置兩個+1/+1指示物。然後所有生物得-4/-4直到回合結束。

* 究終並未指定要獲得+1/+1指示物之生物為目標。就算你未操控生物，也能施放之。
* 究終的效應只會影響它結算時已經在戰場上的生物。本回合稍後時段才進戰場的生物不會得-4/-4。

滋蕾  
{綠/白}  
巫術  
從你的牌庫中搜尋一張基本的樹林或平原牌，展示該牌，將它置於你手上，然後將你的牌庫洗牌。  
//  
滋長  
{四}{綠}{白}  
巫術  
由你操控的生物得+2/+2直到回合結束。

* 滋長只影響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+2/+2。

致全  
{紅/白}  
瞬間  
目標生物得+2/+2直到回合結束。  
//  
致善  
{二}{紅}{白}  
瞬間  
致善對任意一個目標造成3點傷害，且你獲得3點生命。

* 如果在致善試圖結算時，所選的目標已經是不合法目標，則此咒語不會結算。你不會獲得3點生命。

翻轉  
{藍/紅}  
瞬間  
將至多兩個目標生物各自的力量與防禦力互換。  
//  
翻新  
{四}{藍}{紅}  
瞬間  
從你的牌庫中搜尋一張瞬間和／或一張巫術牌，展示這些牌，將它們置於你手上，然後將你的牌庫洗牌。

* 如果你為翻轉選擇了兩個目標，則它分別將這兩個生物自身的力量與自身的防禦力互換。而不是在這兩個生物之間互換力量。
* 將力量與防禦力互換的效應，會等到所有其他效應生效之後才生效，與效應產生的先後順序無關。舉例來說，如果你以一個1/2生物為目標施放翻轉，然後在同一回合的稍後時段讓它得+2/+0，則它會是2/3生物，而非4/1生物。
* 結算翻新時可能產生下列四種結果之一：你未將任何牌置於你手上；你將一張瞬間牌置於你手上；你將一張巫術牌置於你手上；或你將一張瞬間牌和一張巫術牌置於你手上。

回擊  
{紅/白}{紅/白}  
瞬間  
回擊對目標進行攻擊或阻擋的生物造成5點傷害。  
//  
回神  
{三}{紅}{白}  
巫術  
由你操控的生物獲得先攻與警戒異能直到回合結束。在此行動階段後，額外多出一個戰鬥階段，以及接於其後之一個額外的行動階段。

* 回神只影響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獲得先攻與警戒異能。
* 如果你是在行動階段以外的階段或步驟中施放回神（可能是利用千咒專家的異能來施放），則由你操控的生物會獲得先攻與警戒異能，但不會有額外的戰鬥階段或行動階段。如果你是在對手的行動階段中施放，則雖然會有額外多出的戰鬥階段和行動階段，但能在該戰鬥階段中進行攻擊的會是你的對手，而不是你。

神器

會盟堂哨衛  
{X}  
神器生物～組構體  
0/0  
會盟堂哨衛進戰場時上面有數個+1/+1指示物，其數量為施放它時用來支付費用的魔法力顏色數量。  
{X}，{橫置}，從會盟堂哨衛上移去X個+1/+1指示物：它對任意一個目標造成X點傷害。  
{白}{藍}{黑}{紅}{綠}：將會盟堂哨衛從你的墳墓場移回你手上。

* 於你施放會盟堂哨衛時，你可以為X選擇任何數值。為X所選的值不會直接影響會盟堂哨衛進戰場時其上的+1/+1指示物數量，但這可以讓你支付更多魔法力，從而可支付更多種顏色的魔法力來施放它。
* 如果有效應讓你在施放會盟堂哨衛時，能夠將魔法力當成任意顏色的魔法力來支付其費用，則你是根據實際支付時的魔法力顏色種類，來決定它會得到多少個指示物。
* 無色魔法力不會讓會盟堂哨衛多得一個+1/+1指示物。「無色」不算是一種顏色。
* 如果會盟堂哨衛未經施放便進入戰場，則它不會得到+1/+1指示物。
* 如果有其他生物是以「當作會盟堂哨衛之複製品」的形式來進戰場，則根據施放該生物時支付的魔法力顏色種類，來決定它進戰場時上面的+1/+1指示物數量。
* 在起動會盟堂哨衛的第一個起動式異能時為X所選的數值，不需要與你施放它時為X所選的數值相同。

五彩宮燈  
{三}  
神器  
由你操控的地具有「{橫置}：加一點任意顏色的魔法力。」  
{橫置}：加一點任意顏色的魔法力。

* 由你操控的地不會失去它們所具有的任何其他異能。它們也不會獲得或失去任何地類別。

十會盟巨劍  
{二}  
神器～武具  
佩帶此武具的生物具有警戒與威懾異能，且你每操控一個門，它便得+1/+0。*（具威懾異能的生物只能被兩個或更多生物阻擋。）*  
佩帶{三}*（{三}：裝備在目標由你操控的生物上。佩帶的時機視同巫術。）*

* 就算你未操控門，佩帶此武具的生物仍具有警戒與威懾異能。

莽闖碑像  
{四}  
神器生物～僧侶  
0/0  
踐踏  
莽闖碑像進戰場時上面有三個+1/+1指示物。  
每當你施放多色咒語時，在莽闖碑像上放置一個+1/+1指示物。

* 莽闖碑像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。

魔法風雲會，Magic，烽會拉尼卡，依夏蘭，決勝依夏蘭，多明納里亞，鵬洛客套牌，以及公會名稱與符號，不論在美國或其他國家中，均為威世智有限公司的商標。©2018威世智。