

近代新篇 2 發佈釋疑

編纂：Jess Dunks · 且有 Laurie Cheers · Tom Fowler · Carsten Haese · Nathan Long · 及 Thijs van Ommen 的貢獻。

此文件最近更新日期：2021 年 6 月 2 日

本「發佈釋疑」文章當中含有與 *魔法風雲會* 新系列發佈相關之資訊，同時集合該系列牌張中所有釐清與判定。隨著新機制與互動的不斷增加，新的牌張不免會讓玩家用錯誤的觀念來解讀，或是混淆其用法；此文之目的就在於釐清這些常見問題，讓玩家能盡情享受新牌的樂趣。隨著新系列發售，*魔法風雲會* 的規則更新有可能讓本文的資訊變得過時。請至 Magic.Wizards.com/Rules 來瞭解最新的規則。

「通則釋疑」段落內含上市資訊並解釋本系列中的機制與概念。

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

通則釋疑

上市資訊

自正式發售當日（2021 年 6 月 11 日，週五）起，*近代新篇 2* 系列便可在有認證之構組賽制中使用。在該時刻，它將可在薪傳、特選、指揮官和近代賽制中使用。本系列印出的牌張無法在標準賽制中使用。

近代新篇 2 主系列共有 303 張牌，這部分牌張上面印製有 *近代新篇 2* 的系列符號，並且能於輪抽補充包中獲得。主系列牌張的最後 42 張（收藏編號為 262-303 者）為出自 *魔法風雲會* 過往系列的重印牌。這類牌張的文字欄中會有浮水印，註明其最初發行版本的系列符號。雖然這些牌因在本系列中登場而得以在近代賽制中使用，但在本系列補充包出現，並不會改變它們在其他賽制中的合法性。（特別一提，柯幫幹部布蕾德仍在指揮官賽中被禁用。）

除了主系列 303 張牌的「補充包添趣」版本之外，*近代新篇 2* 系列的聚珍補充包當中還包含出自首個 *近代新篇* 系列的重印牌張。這些重印牌均以復古邊框印製，且上面為原版 *近代新篇* 之系列符號。關於這些重印牌的單卡解惑，敬請移步 Gatherer.Wizards.com 查詢個別牌張或造訪

Magic.Wizards.com/en/articles/archive/feature/modern-horizons-release-notes-2019-05-31，查閱 *近代新篇* 的發佈釋疑。

請至 Magic.Wizards.com/Formats 查詢各種賽制可用牌張系列與禁用牌的完整列表。

請至 Magic.Wizards.com/Commander 查詢有關指揮官玩法的詳情。

請至 Locator.Wizards.com 查詢你附近的活動或販售店。

復出機制

近代新篇 2 系列中會有許多舊有關鍵字異能、關鍵字動作、異能提示及未單獨命名機制復出，總數達四十餘種。這些機制的規則，並未因此系列發行而改變。不過自從具這些規則的牌張首次發行以來，部分遊戲規則已有所改變。

本文這部分段落，主要就用於說明本系列中出現頻率較高、運作較為複雜、玩家不太熟悉的這幾類機制。

復出關鍵字異能：延緩

延緩此機制讓你能夠將牌放到一旁，好在數個回合之後再施放～雖然你付出較少的魔法力就能得到牌張效果，但它們需要等上一些時間才能真正生效。

時縫播種客

{二}{綠}

生物～妖精 / 德魯伊

1/3

{橫置}：加一點任意顏色的魔法力。

延緩 2～{綠} (除了從你手上施放此牌，你可以支付 {綠} 並將它放逐，且上面有兩個計時指示物。在你的維持開始時，從其上移去一個計時指示物。當移去最後一個時，施放它且不需支付其魔法力費用。它具有敏捷。)

陽光飾符

神器

延緩 3 ~ {—} (除了從你手上施放此牌，你能支付 {—}並將它放逐，且上面有三個計時指示物。在你的維持開始時，從其上移去一個計時指示物。當移去最後一個時，施放它且不需支付其魔法力費用。)
{橫置}：加{無}{無}。

- 延緩這個關鍵字代表了三個異能。第一個屬於靜止式異能，讓你能夠支付某牌的延緩費用（波浪號後所列明者），來將它從你手上放逐並在上面放置相應數量的計時指示物（即波浪號前的數字）。第二個屬於觸發式異能，會在你的每個維持開始時從已延緩的牌上移去一個計時指示物。第三個也屬於觸發式異能，讓你在移去最後一個計時指示物施放該牌。如果你以此法施放生物咒語，則它會獲得敏捷異能，直到你失去該生物之操控權為止（或，在罕見情況下，直到該生物咒語在堆疊上期間你失去其操控權為止。）
- 有些具延緩異能的牌沒有魔法力費用。這些牌不能依照正常的方式來施放；你需要藉由支付替代性費用或「不支付其魔法力費用」（例如延緩）等方式才能如此作。
- 你可以於任何可以施放某牌的時機利用延緩異能將它從手上放逐。你是否能夠如此作，以及能夠如此作的時機，係考慮以下因素後決定：該牌本身的牌張類別、其他影響你能夠施放該牌之時機的效應（例如閃現異能），以及其他會阻止你施放該牌的效應（例如擾咒法師的異能）。你具體能否實際完成施放該牌的所有步驟並沒有影響。舉例來說，你能夠利用延緩異能放逐一張沒有魔法力費用的牌或一張需要目標的牌（就算如此作時還沒有合法目標也是一樣）。
- 利用延緩異能放逐的牌，是牌面朝上地放逐。
- 利用延緩異能放逐牌不算是施放該牌。此動作不用到堆疊，且不能回應。
- 如果該咒語需要目標，則所需目標是在最終施放咒語時決定，而不是在放逐時。
- 如果有效應提及「已延緩的牌」，則其是指符合以下條件的牌：（1）具延緩異能；（2）在放逐區中；以及（3）其上具有一個或數個計時指示物。
- 如果延緩的第一個觸發式異能（移去計時指示物者）被反擊，則不會移去計時指示物。該異能會在該牌擁有者的下一個維持開始時再度觸發。
- 當移去最後一個計時指示物時，延緩的第二個觸發式異能（讓你施放該牌者）就會觸發。至於最後一個計時指示物是為何被移走，又或是因何效應被移去則並不重要。
- 如果第二個觸發式異能被反擊，便不能施放該牌。它會以上面沒有計時指示物的方式留在放逐區中，且不再屬於「已延緩」。

- 於第二個觸發式異能結算時，如果你能夠施放該牌，則須如此作。就算該咒語需要指定目標，且僅有的合法目標你又不希望指定，你也必須要施放。不會受到牌張類別的施放時機限制。
- 如果你不能施放該牌（也許是沒有可以選擇的合法目標），則它會以上面沒有計時指示物的方式留在放逐區中，且不再屬於「已延緩」。
- 如果你以「不需支付其魔法力費用」的方式來施放牌（例如利用延緩），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，則若你想要施放此牌，就必須支付此類額外費用，才能夠施放。
- 遊戲不會強迫你起動魔法力異能來支付費用，所以如果需要支付強制性的額外魔法力費用（例如瑟班守護者莎利雅產生者），你也可以拒絕起動魔法力費用來支付，因此就無法施放所放逐的牌，它會留在放逐區。
- 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。
- 就算咒語是以不支付魔法力費用的方式來施放，它的魔法力值也仍是由其魔法力費用決定，就算沒有人支付過該費用也是一樣。
- 利用延緩異能施放的生物進戰場時具有敏捷異能。直到其他玩家獲得其操控權為止，它都會具有敏捷異能。（在某些罕見情況下，其他玩家可能會獲得該生物咒語本身的操控權。如果發生此情況，則該生物會以不具敏捷異能的狀態進戰場。）

復出關鍵字異能：瘋魔

當你棄掉具瘋魔異能的牌時，它們不會悄無聲息地進入你的墳墓場～而會讓你有機會利用其瘋魔費用施放之。

地獄雜種狗

{三}{黑}

生物～夢魘 / 狗

4/3

棄一張牌：地獄雜種狗得+1/+1 直到回合結束。

瘋魔{二}{黑}（如果你棄掉此牌，將之棄到放逐區。

當你如此作時，支付其瘋魔費用施放之，否則便將其置入你的墳墓場。）

- 魔法風雲會遊戲中的「棄牌」此事只指玩家從手上棄牌。將牌張從其他區域置入玩家墳墓場的效應，並不算是將該牌「棄掉」。
- 不論你棄牌的原因為何，瘋魔都會產生作用。你可能是因為要棄牌來支付費用，因為某咒語或異能要你棄牌，或是因為你在清除步驟時有太多手牌。不過，你不能只因為自己高興就棄牌來利用瘋魔。
- 儘管棄掉具瘋魔異能的牌時是將它置入放逐區而非墳墓場，但依然算作被棄掉的牌。如果你是棄掉此牌來支付某費用，則依舊算是已經支付了該費用。由於棄牌而觸發的異能依舊會觸發。
- 支付瘋魔費用施放的咒語也如同通常的咒語一般地進入堆疊。其他效應可以如常地反擊之、複製之，諸如此類。於其結算時，如果它是永久物牌，便將之放進戰場，如果它是瞬間或巫術牌，便將之置入其擁有者的墳墓場。
- 施放具瘋魔的咒語時，不會受到牌張類別的使用時機規則限制。舉例來說，如果你在對手的回合中棄掉了具瘋魔異能的巫術，則你可以施放它。
- 要計算咒語的總費用，先從要支付的魔法力費用或替代性費用開始（例如瘋魔費用），加上費用增加的數量，然後再減去費用減少的數量。咒語的魔法力值僅由其魔法力費用決定，與施放該咒語時所支付的總費用無關。
- 如果當瘋魔觸發式異能結算時，你選擇不施放具瘋魔異能的牌，則它會進入你的墳墓場。瘋魔不會讓你在之後還有機會來施放。
- 如果你是為了支付某個咒語或起動式異能的費用而棄掉具瘋魔異能的牌，則該牌的瘋魔觸發式異能（及該牌所成之咒語，如果你選擇施放它的話）會比你棄牌所支付費用之咒語或異能先一步結算。
- 如果你是在結算咒語或異能的過程中棄掉具瘋魔異能的牌，則該牌會立刻進入放逐區。然後繼續結算前述咒語或異能～但需記住你所棄的牌現在還不在你的墳墓場中。其瘋魔觸發式異能會在該咒語或異能結算完成之後進入堆疊。

復出關鍵字異能：循環類別

循環類別是循環此異能的一種變化。「循環[類別][費用]」意指「[費用]，棄掉此牌：從你的牌庫中搜尋一張[類別]牌，展示該牌，將它置於你手上，然後洗牌。」此類別通常是副類別（如「循環山脈」），但也可以是牌張類別，副類別，超類別或上述各類別的組合（如「循環基本地」）。

犁地寇騾

{五}{白}

生物 ~ 山羊 / 野獸

4/6

當犁地寇騾進戰場時，將目標牌從任一對手的墳墓場置於其牌庫底。

循環基本地{一}{白} ({一}{白} · 棄掉此牌：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，然後洗牌。)

跨越現身

{三}{藍}{藍}

巫術

將兩個目標生物各移回其擁有者手上。

循環魔法師{二} ({二} · 棄掉此牌：從你的牌庫中搜尋一張魔法師牌，展示該牌，將它置於你手上，然後洗牌。)

- 與普通的循環異能不同，循環類別異能並不能讓你抽一張牌。而是讓你依異能名稱中所提及之類別，從你牌庫中搜尋一張具該類別的牌。舉例來說，具循環基本地異能的牌能讓你搜尋一張基本地牌，而一張具循環魔法師的牌則能讓你搜尋一張魔法師牌。
- 循環類別異能也屬於循環異能。會於有牌被循環時觸發的異能，也會於牌張被循環類別時觸發。會讓玩家不能起動循環異能之異能，也會讓玩家不能起動類別循環異能。

復出的異能提示：聚輝

聚輝屬於異能提示，此字樣會出現在部分異能的開頭，提示你此牌的強度與你施放它時用來支付費用的魔法力顏色數量有關。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）。

品輝師

{四}{黑}

生物~吸血鬼 / 魔法師

5/5

聚輝~ 當品輝師進戰場時，每位對手各失去 X 點生命，且你獲得 X 點生命。X 為施放此咒語時用來支付費用的魔法力顏色數量。

- 你能用來支付費用的魔法力顏色數量最大為五。「無色」不算是一種顏色。請注意，具有聚輝之咒語本身的費用會限制你能支付的魔法力顏色數量。
- 除非某咒語或異能允許你額外支付魔法力，否則你不能為了支付更多魔法力顏色而支付超出具聚輝異能之咒語費用的魔法力。同理，如果某咒語或異能減少了施放具聚輝異能之咒語的費用，你也不能為了支付更多魔法力顏色而忽略此減少費用的效應。
- 如果在施放具聚輝異能的咒語時選擇支付替代性費用或者額外費用，則會計算用來支付這些費用之魔法力的顏色。
- 如果你施放具聚輝異能的咒語時並未支付任何魔法力（可能是因為某效應允許你施放它且不支付其魔法力費用），那麼施放此咒語時支付費用的顏色數量為零。
- 如果有效應複製具聚輝異能的咒語，則由於不存在「施放該複製品時支付的魔法力」，因此對此複製品而言，施放此咒語時支付費用的顏色數量為零。施放原版咒語時所支付費用的顏色數量不會被複製。

復出關鍵字異能：風暴

風暴此機制，會根據本回合中此前施放過的咒語個數，來產生相應數量具風暴異能之咒語的複製品。

絮聒風暴

{一}{綠}

巫術

派出一個 1/1 綠色松鼠衍生物。

風暴（當施放此咒語時，本回合於它之前每施放過一個咒語，便將此咒語複製一次。）

- 這些複製品會直接放到堆疊上。它們未經施放，不會被該回合中之後的其他具風暴異能的咒語計算在內。

- 至於從手牌以外之其他區域施放的咒語，以及被反擊或因故未能結算的咒語，則都會被風暴異能計算在內。
- 咒語的複製品可以像其他咒語一樣被反擊，但它必須單獨被反擊。反擊具有風暴異能的咒語不會影響複製品。
- 產生複製品的觸發式異能可以被能反擊觸發式異能的任何東西反擊。如果它被反擊，則不會將複製品放到堆疊上。
- 如果具風暴異能的咒語需要指定目標，則你可以為任意數量的複製品選擇新的目標。你可以為各複製品選擇不同的目標。

復出關鍵字異能：返照

返照這一復出機制讓牌張有機會再度發揮作用。

一夜暴富

{紅}

巫術

派出一個珍寶衍生物。(珍寶衍生物是具有「{橫置}，犧牲此神器：加一點任意顏色的魔法力」的神器。)

返照{二}{紅} (你可以從你的墳墓場施放此牌，並支付其返照費用，然後將它放逐。)

- 「返照[費用]」的字樣意指：「你可以從你的墳墓場施放此牌，並支付[費用]，而非支付其魔法力費用。」以及「若其返照費用已支付，當此牌將於任何時機下離開堆疊時，改為將它放逐，而非置入任何地方。」
- 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，你才能以返照的方式施放巫術。
- 要計算咒語的總費用，先從要支付的魔法力費用或替代性費用開始 (例如返照費用)，加上費用增加的數量，然後再減去費用減少的數量。咒語的魔法力值僅由其魔法力費用決定，與施放該咒語時所支付的總費用無關。
- 以返照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。
- 就算咒語由於某種原因未經施放就被置入你的墳墓場，你也能利用其返照異能施放之。

- 如果具返照異能的牌是於你的回合中進入你的墳墓場，則你能在其他玩家有所行動之前再度施放之（在你能合法施放它的情況下）。

單卡解惑

白色

恆久美善

{二}{白}

結界

在你的結束步驟開始時，選擇一項～

- 你獲得 1 點生命。
 - 將目標魔法力值為 1 的生物牌從你的墳墓場移回戰場。
- 如果你墳墓場中某張生物牌的魔法力費用包括{X}，則在確定其魔法力值時，X 為 0。

能韁標槍手

{白}

神器生物～士兵

0/1

{橫置}，從能韁標槍手上移去 X 個+1/+1 指示物：

它對目標進行攻擊或阻擋的生物造成 X 點傷害。

套件 1 (此生物進戰場時上面有一個+1/+1 指示物。當它死去時，你可以將它的+1/+1 指示物置於目標神器生物上。)

- 如果於該起動式異能試圖結算時，該目標已經是不合法目標（也許是因為它被移出戰鬥），則不會造成傷害。
 - 如果此生物是因為某效應在其上放置了足夠數量的-1/-1 指示物而進入墳墓場，則套件異能仍能依照此生物離開戰場前其上有的+1/+1 指示物數量，來在目標神器生物上放置等量的+1/+1 指示物。
-

麥芒刺

{一}{白}

神器~武具

當麥芒刺進戰場時，派出一個 1/1 無色，具飛行異能的振翼機衍生神器生物，然後將麥芒刺裝備於其上。

佩帶此武具的生物得+1/+0。

佩帶{二}

- 「派出振翼機衍生物」與「將麥芒刺裝備於其上」是於同一個異能結算過程中依次發生的兩件事。不存在「已派出衍生物，但武具還沒裝備上去」這樣的時間點，能讓對手可以有所反應。
 - 就算沒能將麥芒刺裝備到該衍生物上（也許是因為有人回應該異能將之消滅），也會派出衍生物。
-

鐵匠技藝

{白}

瞬間

直到回合結束，目標永久物獲得辟邪與不滅異能。如果它是神器生物，則它得+2/+2直到回合結束。

- 鐵匠技藝是在它結算時，才檢查該永久物是否是神器生物。如果該目標於施放咒語時還不是神器生物，但在該咒語結算前因故成為前述類別，則它會得+2/+2。
-

繁花定靜

{白}

瞬間

你獲得辟邪異能直到你的下一個回合。你獲得 2 點生命。

彈回 (如果你從你手上施放此咒語，於它結算時將之放逐。在你的下一個維持開始時，你可以從放逐區施放此牌，且不需支付其魔法力費用。)

- 因彈回異能的延遲觸發式異能再次施放此牌並非強制性。如果你選擇不施放該牌，或你不能施放該牌（也許是因為有效應阻止），則該牌將持續被放逐。你沒有機會在稍後的時段中再來施放此牌。如果你施放了此牌，則它結算時會如常置入其擁有者的墳墓場。

- 如果你從你手上施放之具彈回異能的咒語因故未結算（包括被反擊），則該咒語就不會結算且其上所有效應都不會生效，包括彈回。此咒語就只會放入你的墳墓場。你在下回合無法再次施放它。

銘身羊

{三}{白}

神器生物 ~ 山羊

2/2

閃現

警戒

吞嚥神器 1 (於它進戰場時，你可以犧牲任意數量的神器。此生物進戰場時上面有該數量的+1/+1 指示物。)

- 吞嚥神器異能是吞嚥此異能的一種變化。除了是讓你能夠犧牲神器而不是生物之外，該異能的運作方式與吞嚥異能沒有差別。
- 你可以選擇不為吞嚥神器異能犧牲任何神器。
- 如果你是將此牌當作咒語來施放，則你是在該咒語結算的時候，才決定要吞嚥的神器數量和具體哪些神器。（此時該咒語已不能被反擊。）對讓你將具吞嚥神器異能之生物放進戰場的咒語或異能而言，你也是在相同的時機作上述決定。
- 你只能犧牲已在戰場上的神器。如果數個具吞嚥異能的生物要同時在你的操控下進戰場，則多個此類生物不能吞嚥同一物件。它們也不能吞嚥彼此、吞嚥自身，或是吞嚥同時進戰場的其他物件。
- 所有以此法吞嚥的神器是同時被犧牲。

世境保安官

{四}{白}

生物 ~ 巨人 / 士兵

3/3

銘勇 2 (當此生物對任一玩家造成戰鬥傷害時，若它未銘勇，則在其上放置兩個+1/+1 指示物且它已銘勇。)

每當在世境保安官上放置一個或數個+1/+1 指示物時，放逐至多另一個目標非地永久物，直到世境保安官離開戰場為止。

- 世境保安官的最後一個異能，在你每次因任何原因在其上放置+1/+1 指示物時都會觸發，而不僅限於因其銘勇異能如此作的時候。
- 如果世境保安官在其最後一個觸發式異能結算前就離開了戰場，則該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。裝備在其上的武具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生物，它將會完全消失且不會移回戰場。
- 所有以世境保安官放逐的永久物會同時返回戰場，且每個此類永久物都是在其擁有者的操控下進戰場。
- 當生物對鵬洛客或另一個生物造成傷害時，銘勇異能不會觸發。當生物對任一玩家造成非戰鬥傷害時，它也不會觸發。
- 如果某個具銘勇異能的生物因其造成的傷害被轉移，而對其操控者造成了戰鬥傷害，則銘勇會觸發。

艾斯波哨衛

{白}

神器生物 ~ 人類 / 士兵

1/1

每當任一對手施放每回合中其第一個非生物咒語時，

除非該玩家支付{X}，否則你抽一張牌，X 為艾斯波

哨衛的力量。

- 如果在艾斯波哨衛進戰場的當回合中，對手已經施放過一個非生物咒語，則便算作該玩家已經施放過其本回合的第一個非生物咒語，這樣艾斯波哨衛在當回合中不會因該對手而觸發。
- 艾斯波哨衛的異能是在其結算時才檢查艾斯波哨衛的力量，而不是在該異能進堆疊時就檢查。如果當該異能結算時，艾斯波哨衛已不在戰場上，則會利用它最後在戰場上時的力量。
- 如果於此異能結算時，艾斯波哨衛的力量為負數，則{X}為{零}。如果對手想讓你抽牌的話，他仍可以選擇不支付此費用。

展區巡衛

{一}{白}

生物 ~ 人類 / 士兵

2/1

{一}{白}，從你的墳墓場放逐展區巡衛：派出一個

1/1 無色，具飛行異能的振翼機衍生神器生物。只能於巫術時機起動。

- 放逐展區巡衛是其異能起動費用的一部分。一旦你起動該異能，就沒有玩家能夠藉由將該牌移出你墳墓場的方式來讓你無法起動。

輝煌執法使

{五}{白}{白}

生物 ~ 天使

5/5

飛行，繫命

在每次戰鬥開始時，若你的生命比某對手多，則輝煌

執法使獲得連擊異能直到回合結束。

- 輝煌執法使的觸發式異能會在每次戰鬥開始時檢查你的生命是否比某對手多，好確定它是否會觸發。如果你不滿足條件，則它根本不會觸發。該異能在其試圖結算時會再次檢查。如果在該時刻，你不滿足條件，則該異能沒有效果。你的生命必須在這兩個時刻都比至少一位對手多，輝煌執法使才會獲得連擊異能。不過，並不一定要在這兩個時點都跟同一位對手作比較。
- 在該觸發式異能結算後，無論遊戲中各玩家總生命如何變化，輝煌執法使都會繼續具有連擊異能直到回合結束。

執守麒麟

{三}{白}

生物 ~ 麒麟

2/3

飛行

每當另一個由你操控的生物死去時，在執守麒麟上放

置一個+1/+1 指示物。

- 如果執守麒麟與另一個由你操控的生物同時死去（也許由於它們同時攻擊或阻擋），則在執守麒麟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。

騎士秘耳

{二}{白}

神器生物 ~ 秘耳 / 騎士

2/2

{二}{白}：演化 1。（如果此生物上沒有+1/+1 指示物，則在其上放置一個+1/+1 指示物。）

每當在騎士秘耳上放置一個或數個+1/+1 指示物時，它獲得連擊異能直到回合結束。

- 你始終都可以起動能令生物演化的異能。於該異能結算時，如果生物上面因故已有+1/+1 指示物，則你就不會在上面新放置+1/+1 指示物。
- 如果生物因故失去了其上的所有+1/+1 指示物，則你可以令其再度演化來獲得新的+1/+1 指示物。

遲歸晚餐

{三}{白}

巫術

將目標生物牌從你的墳墓場移回戰場。派出一個食品衍生物。（食品衍生物是具有「{二}，{橫置}，犧牲 此神器：你獲得 3 點生命」的神器。）

- 如果於此咒語試圖結算時，該目標已經是不合法目標（也許是因為有人已將它移出墳墓場），則你不會派出食品衍生物。
-

尼索斯典範

{四}{白}{白}

結界生物 ~ 人類 / 士兵

4/6

每當你獲得生命時，你可以在每個由你操控的生物上各放置等量的+1/+1 指示物。每回合只能如此作一次。

- 「每回合只能如此作一次」當中的「作」，指的是利用該觸發式異能在你生物上放置+1/+1 指示物此動作。只要你在某回合中還沒有用過該異能在由你操控的生物上放置+1/+1 指示物，當回合中每次獲得生命的事件都會觸發尼索斯典範之異能。
- 「每回合只能如此作一次」僅限制其緊跟著的那個異能，而不會影響不同生物上的相同異能。換句話說，如果你操控數個尼索斯典範，則你每一個尼索斯典範都分別能如此作一次。
- 一旦你決定要用該異能在你的生物上放置+1/+1 指示物，則後續獲得生命事件就不會再觸發該異能。
- 如果堆疊上有數個該異能，則你只能利用其中的一個來放置+1/+1 指示物。一旦你如此作後，其他的異能結算時就沒有效果。
- 如果在所結附生物受到致命傷害的同時，你獲得了生命，則它無法及時因尼索斯典範的異能獲得+1/+1 指示物，也就無法活下來。
- 每個具繫命異能的生物造成戰鬥傷害，都是不同的獲得生命事件。舉例來說，如果兩個由你操控且具有繫命異能的生物同時造成戰鬥傷害，且你還未利用過尼索斯典範的異能，則該異能會觸發兩次。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。

超脫時間

{一}{白}{白}

結界

當超脫時間進戰場時，重置所有生物，然後將它們躍離直到超脫時間離開戰場為止。每有一個生物以此法躍離，便在超脫時間上放置一個計時指示物。

消逝（在你的維持開始時，從此結界上移去一個計時指示物。當移去最後一個時，將它犧牲。）

- 以超脫時間躍離的生物不會如常地於其操控者的重置步驟中躍回。

- 如果當超脫時間的進戰場觸發式異能結算時，它恰巧是生物，則它會和其他所有生物一起躍離。由於它已躍離，因此你永遠沒有機會移去其上最後一個指示物，因此所有生物都會一直持續躍離。
- 如果當超脫時間的觸發式異能結算時，戰場上沒有生物，則沒有東西會躍離，且超脫時間不會獲得任何計時指示物。由於沒有最後一個計時指示物可供移去，因此它會一直留在戰場上，不會被犧牲。
- 如果在超脫時間的進戰場異能結算之前，它就已經離開戰場，則所有生物會重置，但它們不會躍離。
- 於永久物躍離期間，它視作不存在。它不能成為咒語或異能的目標，它的靜止式異能對遊戲沒有效果，它的觸發式異能不會觸發，它不能進行攻擊或阻擋，諸如此類。
- 躍離不會觸發任何「離開戰場」異能。類似地，躍回時也不會觸發任何「進戰場」異能。
- 任何等待「直到[此永久物]離開戰場」才會發生的一次性效應（例如逐令僧侶所具有者），在該永久物躍離期間都不會發生。
- 任何註明「於...時段內」生效的持續性效應（例如塑潮人魚所具有者）會忽略已躍離的物件。在忽略躍離的物件後，任何此類效應的條件若不再滿足，則它們會終止。
- 貼附於躍離永久物上的靈氣和武具也會躍離。它們會和該永久物一起躍回且仍舊貼附於它。類似地，帶著指示物躍離的永久物躍回時也帶著那些指示物。
- 永久物躍回時會記得於它們進戰場時為其作的選擇。

虹彩終局

{X}{白}

巫術

聚輝~ 如果目標非地永久物的魔法力值等於或小於施放此咒語時用來支付費用的魔法力顏色數量，則放逐該非地永久物。

- 魔法力值的要求並非取目標的限制條件。而是於咒語結算時才會檢查。
- 你可以為 X 選擇任何數值。為 X 選擇較大數值，就能讓你支付更多魔法力，因此施放此咒語時用來支付費用的魔法力顏色數量就會變多。舉例來說，如果你為 X 選擇 0，並支付{白}來施放虹彩終局，則你只能放逐魔法力值為 0 或 1 的非地永久物。如果你為 X 選擇 4 並支付{白}{藍}{黑}{紅}{綠}，則你就可以放逐魔法力值等於或小於 5 的非地永久物。

信念復甦

巫術

延緩 2 ~ {一}{白} (除了從你手上施放此牌，你能支付{一}{白}並將它放逐，且上面有三個計時指示物。在你的維持開始時，從其上移去一個計時指示物。當移去最後一個時，施放它且不需支付其魔法力費用。)

將所有結界牌從你的墳墓場移回戰場。(沒有東西可結附的靈氣會留在你的墳墓場中。)

- 如果某效應將靈氣在你的操控下放進戰場，則由你來決定它進戰場時結附在什麼東西上面。你所決定之結附對象，必須是該靈氣能夠合法結附者，但不一定要是該靈氣在堆疊上時能夠指定為目標的東西。舉例來說，你可以將一個具「結附於生物」的靈氣結附在對手一個具辟邪異能的生物上，但不能結附在具反結界保護的生物上。
- 你墳墓場中所有能夠返回戰場的結界都會被移回。你不能選擇將其中一部分留在墳墓場。如果你移回的結界中包括只能結附在生物上的靈氣，但又只有你的對手在操控生物，則你必須將該靈氣貼附在該生物上。

維克族祝聖僧

{白}{白}

生物 ~ 人類 / 僧侶

2/2

反黑保護，反紅保護

當維克族祝聖僧進戰場時，放逐所有墳墓場中所有為黑色或紅色的牌。

如果某為黑色或紅色之永久物、咒語或不在戰場上的牌將進入墳墓場，則改為將它放逐。

- 如果某個黑色或紅色咒語是在其結算過程中使維克族祝聖僧離開戰場，則該咒語會進入其擁有者的墳墓場，不會被放逐。
- 如果某個黑色或紅色咒語是在維克族祝聖僧上標記致命傷害或使它的防禦力降至 0 以下，則維克族祝聖僧要到該咒語結算後下一次檢查狀態動作時才會進入墳墓場。在此情況下，該咒語會改為被放逐，而不進入其擁有者的墳墓場。
- 如果某個黑色或紅色咒語會與維克族祝聖僧同時進入墳墓場，則該永久物會改為被放逐。

搜遍荒漠

{三}{白}{白}

巫術

將目標生物牌從你的墳墓場放逐。派出 X 個 1/1 白色，具飛行異能的鳥衍生物，X 為所放逐之牌的防禦力。

- 搜遍荒漠檢查的是所放逐之牌在放逐區中的防禦力，而不是其在墳墓場中時的數值。

全屋探尋

{三}{白}

結界

每當一個生物攻擊你或由你操控的鵬洛客時，探查。
(派出一個無色線索衍生神器，且具有「{二}，犧牲此神器：抽一張牌。」)

- 該觸發式異能會在玩家將生物宣告為攻擊你或由你操控之鵬洛客的攻擊生物時觸發。如果有效應是將生物放進戰場，且正向你或由你操控的鵬洛客進行攻擊，則該異能不會因此觸發。
- 該衍生物名稱為「線索」，且具有線索此神器副類別。線索不屬於生物類別。
- 這些衍生物就是普通的神器。舉例來說，你能夠犧牲它們來起動布萊婭的學徒，也可以將它們指定為斷牽絆的目標。
- 你不能只犧牲一個線索，來同時滿足線索本身異能與其他要求犧牲線索（或神器）作為費用之其他異能（例如隱匿動物學家羅尼斯所具有者）的起動要求。

撒拉密使

{四}{白}{白}{白}

生物~天使

7/7

飛行

於撒拉密使進戰場時，選擇一種牌張類別。

你和由你操控的生物具有反該牌張類別保護異能。

- 此處「選擇牌張類別」這件事屬於替代性效應，而非觸發式異能。它不用到堆疊，且不能被回應。特別一提，如果你選擇瞬間，對手不能試圖在密使獲得相應保護之前對它施放瞬間。
- 你可以選擇任意一種牌張類別。在通常的魔法風雲會遊戲中可能出現的牌張類別有神器、生物、結界、瞬間、地、鵬洛客、巫術以及部族。你不能選擇超類別（如雪境、基本這類）。也不能選擇副類別（如天使、靈氣、樹林這類）。

飛空劍恩澤

{一}{白}

結界～靈氣

結附於生物

所結附的生物得+1/+1 且具有飛行異能。

{二}{白}：將飛空劍恩澤移回其擁有者手上。只能於

飛空劍恩澤在戰場上或在你的墳墓場中時起動。

- 如果你於飛空劍恩澤在戰場或在你墳墓場中的時候起動其最後一個異能，但在異能結算前它已從該區域因故移至他處，則它不會移回其擁有者手上。

幽寂

{三}{白}{白}

生物～元素 / 化身

3/2

閃現

繫命

當幽寂進戰場時，放逐至多另一個目標生物。該生物

的操控者獲得等同於其力量的生命。

呼魂～從你手上放逐一張白色牌。

- 要計算咒語的總費用，先從要支付的魔法力費用或替代性費用開始（例如呼魂費用），加上費用增加的數量，然後再減去費用減少的數量。咒語的魔法力值僅由其魔法力費用決定，與施放該咒語時所支付的總費用無關。
 - 如果你支付了呼魂費用，則你可以讓生物本身的觸發式異能先結算，然後再結算呼魂觸發式異能。在生物本身的異能結算之後，但在你需要犧牲生物之前，你還有機會來施放咒語。
-

候鳥靈

{五}{白}{白}

生物～元素

2/4

飛行

當候鳥靈進戰場時，派出兩個 1/1 白色，具飛行異能的鳥衍生物。

呼魂{三}{白} (你可以支付此咒語的呼魂費用來施放它。若你如此作，當它進戰場時便犧牲之。)

- 要計算咒語的總費用，先從要支付的魔法力費用或替代性費用開始（例如呼魂費用），加上費用增加的數量，然後再減去費用減少的數量。咒語的魔法力值僅由其魔法力費用決定，與施放該咒語時所支付的總費用無關。
- 如果你支付了呼魂費用，則你可以讓生物本身的觸發式異能先結算，然後再結算呼魂觸發式異能。在生物本身的異能結算之後，但在你需要犧牲生物之前，你還有機會來施放咒語。

不休巨龍

{三}{白}{白}

生物～龍

5/5

飛行

循環平原{二} ({二}，棄掉此牌：從你的牌庫中搜尋一張平原牌，展示該牌，將它置於你手上，然後洗牌。)

永生{二}{白}{白} ({二}{白}{白}，從你的墳墓場放逐此牌：派出一個為其複製品的衍生物，但它是 4/4 黑色殭屍／龍，且沒有魔法力費用。只能於巫術時機永生。)

- 如果具永生異能的生物牌是在你的行動階段中進入你的墳墓場，則你會在這之後立刻獲得優先權。你能夠在有玩家能夠試圖將它放逐時，就起動該牌的永生異能（若你可以合法如此作）。
- 一旦你已起動某牌的永生異能，該牌就會立刻被放逐。對手不能藉由放逐該牌的方式來試圖阻止該異能。
- 該衍生物所複製的，就只有原版牌張上所印製的東西而已（永生異能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。

- 該衍生物會額外具有殭屍此類別，但只是黑色而不是其他顏色。其基礎力量與防禦力會 4/4。它沒有魔法力費用，因此魔法力值為 0。這是該衍生物供其他效應複製的可複製特徵值。

無拘潛能

{一}{白}

瞬間

選擇一項～

- 在至多兩個目標生物上各放置一個+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。)

打包{三}{白} (如果你支付打包費用，則兩項都選。)

- 如果你施放此咒語且支付其打包費用，你能增殖你以第一項模式放置的指示物。
- 增殖時，你可以選擇任意數量其上有指示物的永久物（包括由對手操控者），也可以選擇任意數量其上有指示物的玩家（包括對手）。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。
- 在增殖過程中，如果所選之某永久物或玩家其上有多種指示物，則你會該讓永久物或玩家上面的每種指示物都多得一個，而不是只讓其中某一種類增加。這與在過往系列中引入的原版增殖規則不同。
- 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。
- 如果某個永久物上同時有+1/+1 和-1/-1 指示物，則狀態動作會成對移除這兩類指示物，直到該永久物上只剩其中一種指示物（或者兩種都不剩）為止。

藍色

空生阿米巴

{三}{藍}

生物~元素 / 野獸

2/4

飛行

棄一張牌：將空生阿米巴的力量與防禦力互換直到回合結束。

- 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，如果你將空生阿米巴的力量與防禦力互換，然後在當回合稍後時段讓它得+2/+0，則它會是 4/4 生物，而非 6/2 生物。
- 由於標記在生物上的傷害，要到清除步驟或是有效應移除此類傷害時才會移除，因此某生物受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中你交換其力量和防禦力而變成致命傷害。
- 將某生物的力量與防禦力互換兩次（或是任意偶數次）會將其力量和防禦力變回交換之前的數值。

滿載飛空盜

{二}{藍}

生物~人類 / 海盜

3/1

當滿載飛空盜進戰場時，派出一個珍寶衍生物。（*珍寶衍生物是具有「{橫置}，犧牲此神器：加一點任意顏色的魔法力」的神器。*）

每當你犧牲一個衍生物時，滿載飛空盜獲得飛行異能直到回合結束。

- 滿載飛空盜的異能，在你每次因任何原因犧牲衍生物的時候都會觸發，而不僅限於你犧牲珍寶衍生物的時候。
 - 如果某個已被阻擋的生物是在宣告阻擋者之後才獲得飛行異能，則也不會使該生物成為未受阻擋，就算該進行攻擊的生物不具有飛行或延勢異能也是一樣。
-

褪除武裝

{一}{藍}

結界

閃現

當褪除武裝進戰場時，抽一張牌。

生物均失去所有異能。

在結束步驟開始時，犧牲褪除武裝。

- 如果是在褪除武裝進戰場之後，才有效應讓生物獲得某異能，則該生物不會失去新獲得的異能。舉例來說，如果某個地於褪除武裝在戰場期間成為生物，則它仍會獲得變生物效應賦予它的異能。不過，它就會失去它原本具有的異能。
- 如果有效應使褪除武裝成為生物，則它便會跟所有其他生物一起失去自己的所有異能。包括要在結束步驟開始時將它犧牲的觸發式異能。

乙金製漿師

{二}{藍}

神器生物 ~ 人類 / 魔法師

2/1

每當你施放魔法力值等於或大於 4 的咒語時，派出

一個 1/1 無色，具飛行異能的振翼機衍生神器生

物。

- 如果堆疊上咒語的魔法力費用中包含{X}，則在確定該咒語的魔法力值時，X 是為其所選的數值。

絲金隨員

{二}{藍}{藍}

神器生物 ~ 造妖

*/3

飛行

絲金隨員的力量等同於由你操控的神器數量。

- 設定絲金隨員力量之異能會在所有區域生效，而不是只在戰場上。
-

尋水獵犬

{藍}

生物~元素 / 狗

1/2

{三}·{橫置}：探查。(派出一個無色線索衍生神器，且具有「{二}·犧牲此神器：抽一張牌。」)

- 該衍生物名稱為「線索」，且具有線索此神器副類別。線索不屬於生物類別。
 - 你不能只犧牲一個線索，來同時滿足線索本身異能與其他要求犧牲線索（或神器）作為費用之其他異能（例如隱匿動物學家羅尼斯所具有者）的起動要求。
-

裂崩心智

{藍}{藍}{藍}

巫術

每位對手各磨十四張牌。

循環{-}{藍} ({-}{藍}·棄掉此牌：抽一張牌。)

當你循環裂崩心智時，每位對手各磨四張牌。

- 某些具循環異能的牌同時也具有會在當你循環它們時觸發的異能，還有些牌則具有會在每當你循環牌的時候觸發的異能。這類觸發式異能會先一步結算，而後你才會因循環異能抽牌。
 - 因循環牌張而觸發的觸發式異能，以及循環異能本身都不是咒語。會與咒語產生互動的效應（例如取消之效應）不會影響它們。
-

註定背叛

巫術

延緩 3~{-}{藍}{藍} (除了從你手上施放此牌，你可以支付{-}{藍}{藍}並將它放逐，且上面有三個計時指示物。在你的維持開始時，從其上移去一個計時指示物。當移去最後一個時，施放它且不需支付其魔法力費用。)

從目標對手的牌庫中搜尋一張生物牌，並將該牌在你的操控下放進戰場。然後該玩家洗牌。

- 你可以在對手的牌庫中找不到生物牌。這可以是因為其牌庫中沒有生物牌，也可以是因為你沒看上對手牌庫中的任何生物。

心有旁鶩

{一}{藍}

瞬間

覆誦{藍} (當你施放此咒語時，你每支付過一次覆誦費用，便將它複製一次。你可以為每個複製品選擇新的目標。)

除非目標咒語的操控者支付{二}，否則反擊之。

- 於覆誦觸發式異能結算時，你每支付過一次心有旁鶩的覆誦費用，便將它複製一次，就算原版咒語此時已不在堆疊上了 (可能是因為它已被反擊) 也是一樣。
- 覆誦異能所產生的複製品都是在堆疊中產生，所以它們並不是被「施放」的。會因玩家施放咒語而觸發的異能並不會觸發。

清明夢

{三}{藍}{藍}

巫術

抽 X 張牌，X 為你墳墓場中牌的牌張類別數量。

- 墳墓場中的牌上出現之牌張類別包括神器、生物、結界、瞬間、地、鵬洛客、巫術以及部族。傳奇、基本和雪境屬於超類別，不是牌張類別；維多肯和魔法師屬於副類別，不是牌張類別。
 - 於你計算 X 的數值時，清明夢仍在堆疊上，還不在你的墳墓場中。
 - 牌張有可能同時具有多種類別。舉例來說，對清明夢而言，你墳墓場中的一個神器生物會算作神器和生物兩種牌張類別。
-

黯潮龍侯

{五}{藍}{藍}

生物 ~ 龍

3/3

掘穴 (你於施放此咒語時從你的墳墓場每放逐一張牌，就能為此咒語支付{一}。)

飛行

黯潮龍侯進戰場時上面有數個+1/+1 指示物，其數量為以其放逐的瞬間和巫術牌數量。

每當一張瞬間或巫術牌離開你的墳墓場時，在黯潮龍侯上放置一個+1/+1 指示物。

- 掘穴不會改變咒語的魔法力費用或魔法力值。舉例來說，即使你放逐三張牌來施放黯潮龍侯，它的魔法力值還是 7。
- 你只能放逐牌來支付一般魔法力，且你所放逐的牌張數量，不得多於具掘穴之咒語的一般魔法力需求。舉例來說，施放黯潮龍侯時，你從你墳墓場中所放逐的牌數不得多於五張（除非有效應增加其費用）。
- 由於掘穴不屬於替代性費用，因此可將其與替代性費用（例如返照）結合利用。它也能用來支付包含一般魔法力需求的額外費用。

神秘刪訂

{二}{藍}

結界

在你的維持開始時，占卜 1。

每當你棄一張牌時，每位對手各磨兩張牌。(他將其牌庫頂的兩張牌置入其墳墓場。)

- 如果你是由於手牌超過數量上限而要棄牌，則神秘刪訂的最後一個異能會在清除步驟中觸發，且玩家有機會來回應該異能。然後，當所有玩家都連續讓過優先權堆疊為空的時候，便會開始一個新的清除步驟。
-

信差秘耳

{一}{藍}

神器生物 ~ 線索 / 秘耳

2/1

{二}，犧牲信差秘耳：抽一張牌。

- 儘管信差秘耳是線索，但由於它（通常狀況下）不是衍生物，因此當它進戰場時不算是「派出」。會留意派出線索衍生物此事件的異能（例如大學院製造工人所具有者）於信差秘耳進戰場時沒有效果。但如果你是要在戰場上派出一個為信差秘耳之複製品的衍生物的話，這類異能便會留意到此事件。不過，如果你是在信差秘耳還是堆疊上的咒語時就複製它，則雖然所成的複製品結算時會成為衍生物，但由於這類衍生物並非被「派出」，因此這類異能也不會留意到。
 - 你不能只犧牲一個線索，來同時滿足線索本身異能與其他要求犧牲線索（或神器）作為費用之其他異能（例如隱匿動物學家羅尼斯所具有者）的起動要求。
-

幻象血口龍

{二}{藍}{藍}

生物 ~ 恐龍 / 虛影

6/6

踐踏

當幻象血口龍成為咒語或異能的目標時，將它犧牲。

- 當幻象血口龍成為咒語或異能的目標時，幻象血口龍的異能便觸發並進入堆疊，且位於該咒語或異能之上。幻象血口龍在該咒語試圖結算前就會被犧牲。除非該咒語或異能有其他目標，否則當它試圖結算時，便會因沒有合法目標而被移出堆疊。
 - 反擊該咒語或異能並不能把幻象血口龍救下來而不用犧牲。
-

躍動發光

{一}{藍}

巫術

目標由你操控的非生物神器成為 0/0 神器生物。在每個以此法成為生物的神器上各放置四個+1/+1 指示物。

超載{四}{藍} (你可以支付此咒語的超載費用來施放它。如果你如此作，將其中的「目標」字樣全部更改為「每個」。))

- 如果你不支付某個咒語的超載費用，則該咒語將具有單一目標。如果你支付超載費用，則該咒語不會有任何目標。
- 由於在支付超載費用後，具超載異能的咒語不需指定目標，它可能會影響具辟邪異能或所對應顏色之反色保護的永久物。
- 超載異能不會改變咒語可以施放的時機。
- 以超載異能施放咒語不會改變該咒語的魔法力費用或魔法力值。你只是改為支付其超載費用。
- 讓你在施放咒語時需額外或減少支付費用的效應，也會讓你在支付其超載費用時同樣生效。
- 如果有效應讓你以「不需支付其魔法力費用」的方式來施放具超載異能的咒語，則你不能改為選擇支付其超載費用。

迅蟹浪潮

{一}{藍}

結界

{一}，棄一張牌：派出一個 0/3 藍色的蟹衍生生物。
躁狂~ 只要你墳墓場中牌的牌張類別有四種或更多，
由你操控的蟹便得+1/+1。

- 墳墓場中的牌上出現之牌張類別包括神器、生物、結界、瞬間、地、鵬洛客、巫術以及部族。傳奇、基本和雪境屬於超類別，不是牌張類別；維多肯和魔法師屬於副類別，不是牌張類別。
 - 棄一張牌是起動迅蟹浪潮第一個異能費用的一部分。玩家沒有機會在該牌進入墳墓場之前，對該異能有所回應。
-

自我破碎

{藍}

結界~靈氣

結附於生物

所結附的生物得-3/-0。

{三}{藍}{藍}：將所結附的生物置於其擁有者的牌庫頂數來第三張的位置。

- 於最後一個異能結算時，所結附的生物會被置入其擁有者的牌庫。在它結算後，自我破碎會從戰場進入墳墓場。
- 如果所結附生物之擁有者的牌庫中牌數只剩兩張或更少，則於最後一個異能結算時，會將所結附的生物置於其牌庫底。
- 就算自我破碎於該異能結算時已不結附在該生物上，該生物也仍會被置入其擁有者的牌庫。

閃閃發亮

{二}{藍}

結界~靈氣

結附於生物

當閃閃發亮進戰場時，若你操控衍生物，則橫置所結附的生物，然後占卜 2。

所結附的生物於其操控者的重置步驟中不能重置。

- 閃閃發亮的觸發式異能會在它進戰場之後檢查你是否操控衍生物，好確定它是否會觸發。如果你不滿足條件，則它根本不會觸發。該異能在其試圖結算時會再次檢查。如果在該時刻，你未操控衍生物，則該異能沒有效果。不過你在這兩個時點操控的衍生物可以不是同一個。
 - 如果閃閃發亮本身就是衍生物，則它的進戰場異能會觸發。
-

標本收集人

{四}{藍}

生物～維多肯 / 魔法師

2/1

當標本收集人進戰場時，派出一個 1/1 綠色松鼠衍生生物和一個 0/3 藍色的蟹衍生生物。

當標本收集人死去時，派出一個衍生物，此衍生物為目標由你操控之衍生物的複製品。

- 對標本收集人的最後一個異能而言，該目標衍生物可以是任意一個由你操控的衍生物，而不僅限於你因其第一個異能所派出的衍生生物，甚至不限於是生物的衍生物。

銳敏

{二}{藍}{藍}

生物～元素 / 化身

3/3

閃現

飛行

當銳敏進戰場時，選擇至多一個目標生物咒語或鵬洛客咒語。該咒語的擁有者將它置於其牌庫頂或牌庫底。

呼魂～從你手上放逐一張藍色牌。

- 銳敏的觸發式異能是以堆疊上的咒語為目標，而不能指定戰場上的生物或鵬洛客。
 - 雖然被置入其擁有者牌庫的咒語不會結算，但這不算作是「被反擊」。因此這對註記著「不能被反擊」的咒語也有效。
 - 是由該咒語的擁有者來決定是要將該咒語置於牌庫頂還是牌庫底。所有玩家都會知道其選擇。
 - 要計算咒語的總費用，先從要支付的魔法力費用或替代性費用開始（例如呼魂費用），加上費用增加的數量，然後再減去費用減少的數量。咒語的魔法力值僅由其魔法力費用決定，與施放該咒語時所支付的總費用無關。
 - 如果你支付了呼魂費用，則你可以讓生物本身的觸發式異能先結算，然後再結算呼魂觸發式異能。在生物本身的異能結算之後，但在你需要犧牲生物之前，你還有機會來施放咒語。
-

海空女神希亞爾

{一}{藍}{藍}

傳奇生物 ~ 人魚 / 神

3/4

只要你操控至少兩個其他人魚，海空女神希亞爾便具有不滅異能。

每當希亞爾攻擊時，抽一張牌。

由你操控的其他人魚具有守護{一}。(每當另一個由你操控的人魚成為由對手操控之咒語或異能的目標時，除非該玩家支付{一}，否則反擊之。)

- 生物受到的傷害，要到清除步驟或是有效應移除此類傷害時才會移除。如果你原本操控海空女神希亞爾和兩個其他人魚，且希亞爾上面已標記至少 4 點傷害，然後其中一個人魚離開戰場（或不再是人魚），則希亞爾會被消滅。
- 如果某玩家施放的咒語指定了由其對手操控之多個具守護異能的永久物為目標，那些守護異能會分別觸發。如果該玩家沒有支付上述所有費用，該咒語會被反擊。

掃蕩天空

{X}{藍}{藍}

巫術

聚輝~ 施放此咒語時用來支付費用的魔法力中每有一種顏色，便派出一個 1/1 無色，具飛行異能的振翼機衍生神器生物。

- 你可以為 X 選擇任何數值。為 X 選擇較大數值，就能讓你支付更多魔法力，因此施放此咒語時用來支付費用的魔法力顏色數量就會變多。舉例來說，如果你為 X 選擇 0，並支付{藍}{藍}來施放掃蕩天空，則你只會派出一個振翼機。如果你為 X 選擇 4 並支付{白}{藍}{藍}{黑}{紅}{綠}，則你就可以派出五個振翼機。
-

塑潮人魚

{藍}

生物~人魚 / 魔法師

1/1

增幅{一} (你施放此咒語時可以額外支付{四}。)

當塑潮人魚進戰場時，若它已增幅，則於塑潮人魚仍在戰場上的時段內，目標地成為海島。

只要有對手操控海島，塑潮人魚便得+1/+1。

- 如果塑潮人魚在其觸發式異能結算之前就離開了戰場，則該目標地不會成為海島。
- 若某地成為海島，則它會獲得「{橫置}：加{藍}」此異能並失去所有其他異能。它失去所有其他地類別，但它不會失去牌張類別或超類別（如生物、傳奇或雪境）。
- 只要對手有操控具有海島此地類別的地，塑潮人魚就會得+1/+1，而不僅限於名稱為海島者。

黑色

致悲翼邪鬼

{五}{黑}{黑}

生物~惡魔

4/5

飛行

當致悲翼邪鬼進戰場時，由對手操控的生物得-2/-2

直到回合結束。

破墳{三}{黑}{黑} ({三}{黑}{黑}：將此牌從你的墳墓場移回戰場。它獲得敏捷異能。在下一個結束步驟開始時，或若它將離開戰場，將它放逐。破墳的時機視同巫術。)

- 起動生物牌上的破墳異能，與「施放此生物牌」是兩回事。放入堆疊的是其破墳異能，而不是這張生物牌。與起動式異能互動的咒語或異能（例如阻抑）會與破墳異能產生互動，但與咒語互動的咒語或異能（例如取消）則不會。
- 如果以破墳方式返回戰場的生物將因任何理由離開戰場，則它會改為被放逐~除非使此生物離開戰場的咒語或異能實際是要把它放逐。在這情況下，該咒語或異能會成功放逐該生物。如果該咒語或異能會在稍後又將該生物牌移回到戰場（舉例來說，由於流光爍影之故），則此生物牌回到戰場時會是個全新的物件，與先前的存在狀況並無關聯。破墳效應不再對它生效。

殘酷統領

{六}{黑}{黑}

生物 ~ 統領

6/6

飛行

每當殘酷統領進戰場或攻擊時，目標對手犧牲一個生物或鵬洛客，棄一張牌，並失去 3 點生命。你抽一張牌且獲得 3 點生命。

- 你與你指定為目標的對手是依照牌上指示的順序依次執行各動作。特別一提，等到對手棄牌或失去生命時，他所犧牲的生物或鵬洛客就已經不在戰場。如果有異能觸發，則這類異能要等到該咒語結算之後才會進入堆疊。如果對某對手而言，在此上述過程中，有由其操控的異能觸發，但他會因「失去 3 點生命」此事而輸掉這盤遊戲，則觸發的各異能都不會進入堆疊。

碎骨飛射

{黑}

巫術

犧牲一個生物或棄一張牌，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棄正好一張牌。你無法不犧牲生物或不棄牌就施放此咒語，且你也不能犧牲一個以上的生物或棄一張以上的牌。
- 一旦你開始施放碎骨飛射，則直到你完成施放之前，沒有玩家能有所行動。特別一提，對手不能試圖去除你想要犧牲的那個生物，或迫使你棄掉你最後一張手牌。

打破堅冰

{黑}{黑}

巫術

消滅目標為雪境或能產生{無}的地。

超載{六}{黑}{黑} (你可以支付此咒語的超載費用來施放它。如果你如此作，將其中的「目標」字樣全部更改為「每個」。))

- 如果某地具有雪境此超類別，便算是「為雪境」。
 - 打破堅冰只關心某地的異能所「能產生」的魔法力類別，至於當前能不能起動該異能則並不重要。舉例來說，對具「{橫置}：加{無}」的地而言，就算它當前已橫置，也仍是打破堅冰的合法目標。
-

壞透

{黑}{黑}

巫術

消滅目標生物。以此法消滅的生物不能重生。

超載{二}{白}{白} (你可以支付此咒語的超載費用來施放它。如果你如此作，將其中的「目標」字樣全部更改為「每個」。))

- 如果你不支付某個咒語的超載費用，則該咒語將具有單一目標。如果你支付超載費用，則該咒語不會有任何目標。
 - 由於在支付超載費用後，具超載異能的咒語不需指定目標，它可能會影響具辟邪異能或所對應顏色之反色保護的永久物。
 - 超載異能不會改變咒語可以施放的時機。
 - 以超載異能施放咒語不會改變該咒語的魔法力費用或魔法力值。你只是改為支付其超載費用。
 - 讓你在施放咒語時需額外或減少支付費用的效應，也會讓你在支付其超載費用時同樣生效。
 - 如果有效應讓你以「不需支付其魔法力費用」的方式來施放具超載異能的咒語，則你不能改為選擇支付其超載費用。
-

道西虛空行者

{黑}{黑}

生物 ~ 道西 / 浪客

3/2

次元幽影 (此生物只能阻擋具次元幽影異能的生物，亦只能被具此異能的生物阻擋。)

如果某牌將從任何區域進入對手的墳墓場，則改為將它放逐並在其上放置一個虛空指示物。

{橫置}，犧牲道西虛空行者：選擇一張由對手擁有、已放逐且其上有虛空指示物的牌。本回合中，你可以使用它，且不需支付其魔法力費用。

- 如果某個進行攻擊的生物具有多個躲避式異能 (例如次元幽影和飛行)，則防禦玩家只能用同時滿足所有躲避式異能之限制要求的生物對其進行阻擋。
- 如果有對手於你操控道西虛空行者期間棄一張牌，則所有會在發生「棄掉該牌」此事時生效的異能 (例如所棄之牌的瘋魔異能) 仍會生效，即使該牌從未進入該玩家的墳墓場也是如此。另外，要檢查所棄之牌特徵的咒語或異能，也能在放逐區中找到該牌。
- 於道西虛空行者在戰場期間，由對手操控之非衍生物的生物不會死去。而是會改為將其放逐。會在這類生物死去時觸發的異能不會觸發。
- 於道西虛空行者在戰場期間，衍生物仍然會死去。
- 如果某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。
- 以道西虛空行者最後一個異能使用牌時，仍須遵循正常使用時機的限制。
- 如果你以此法施放牌，則你不能以支付其具有之任何替代性費用的方式來施放之，但你仍能支付額外費用 (例如增幅費用)。如果該咒語有強制性的額外費用，則你必須支付該費用。

歸返迴響

{黑}

巫術

將目標生物牌和所有與之同名的其他牌從你的墳墓場移回你手上。

- 如果於歸返迴響試圖結算時，該目標已經是不合法目標（最有可能的原因是它已不在你的墳墓場中），則歸返迴響會被移出堆疊且沒有效果，就算你墳墓場中還有與之同名的牌也是一樣。
-

劫掠菁華

{一}{黑}{黑}

巫術

放逐目標生物或鵬洛客。你獲得等同於其上指示物數量的生命。

- 劫掠菁華會計算該生物或鵬洛客最後在戰場上時，其上所有種類指示物的總數。
-

悲慟

{二}{黑}{黑}

生物～元素 / 化身

3/2

威懾

當悲慟進戰場時，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。

呼魂～從你手上放逐一張黑色牌。

- 要計算咒語的總費用，先從要支付的魔法力費用或替代性費用開始（例如呼魂費用），加上費用增加的數量，然後再減去費用減少的數量。咒語的魔法力值僅由其魔法力費用決定，與施放該咒語時所支付的總費用無關。
 - 如果你支付了呼魂費用，則你可以讓生物本身的觸發式異能先結算，然後再結算呼魂觸發式異能。在生物本身的異能結算之後，但在你需要犧牲生物之前，你還有機會來施放咒語。
-

惡憎監管妖

{四}{黑}

生物～蛇髮妖 / 魔法師

5/4

榨取 (當此生物進戰場時，你可以犧牲一個生物。)

威懾

當惡憎監管妖榨取生物時，消滅目標不由你操控且魔法力值等於或小於 3 的生物。

- 對具榨取異能的生物而言，當該榨取異能的操控者於榨取異能結算時犧牲了生物，此生物即「榨取生物」。
- 於榨取異能結算時，你才選擇是否要犧牲及犧牲哪個生物。
- 如果此時具榨取異能的生物仍在戰場上，你也可以犧牲這生物。這會觸發該生物的其他異能。
- 如果於榨取異能開始結算時，該具榨取異能的生物已不在戰場上，則就算你犧牲了生物，也不會從該具榨取異能的生物上得到任何好處。這是因為該具榨取異能的生物已經不在戰場上，因此它其他的觸發式異能不會觸發。
- 對任一榨取異能而言，你不能犧牲多於一個生物。

渡橋賢者

{黑}{黑}{黑}

生物～人類 / 魔法師

4/4

每當一個非衍生物的生物從戰場進入你的墳墓場時，派出一個 2/2 黑色殭屍衍生生物。

當一個生物從戰場進入對手的墳墓場時，放逐渡橋賢者。

- 渡橋賢者與它名字有淵源的原牌 (陰界渡橋) 不同，它是只有在戰場上時，其異能才會生效。如果它在你的墳墓場中，則它的異能都不會生效。
- 渡橋賢者的兩個異能都不關心死去的生物由誰操控，只關心該生物會進到誰的墳墓場。也就是說，如果某對手操控一個由你擁有的生物，則當該生物死去時，會觸發的是渡橋賢者的第一個異能，而不是第二個。

- 衍生物的擁有者是派出該衍生物的玩家，這可能會與當前操控該衍生物的玩家不是同一人；在某些罕見的情況下，衍生物的擁有者可能跟衍生物進戰場時的操控者都不是同一人。

死冥耶夫

{三}{黑}{黑}

生物～拉高耶夫

*/4

死冥耶夫的力量等同於所有墳墓場中的生物牌數量。

在每位玩家的維持開始時，該玩家棄一張牌。

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

- 設定死冥耶夫力量的異能會在所有區域生效，而不是只在戰場上。如果死冥耶夫在你的墳墓場，其異能會把自己算進去。

死靈術士的傭獸

{三}{黑}

生物～鳥 / 精靈

3/1

飛行

荷水靴～只要你沒有手牌，死靈術士的傭獸便具有繫命異能。

{黑}，棄一張牌：死靈術士的傭獸獲得不滅異能直到回合結束。將之橫置。

- 就算死靈術士的傭獸已橫置或已具有不滅異能，你也可以起動它的最後一個異能。

巢居跛行屍

{黑}

生物～殭屍

1/1

當巢居跛行屍死去時，派出 X 個已橫置的 1/1 綠色松鼠衍生物，X 為巢居跛行屍的力量。

- X 為巢居跛行屍最後在戰場上時的力量，而不是它在墳墓場中的力量。如果巢居跛行屍死去時的力量為 0 以下，則你不會派出衍生物。

瀆神導師

巫術

延緩 2 ~ {一}{黑} (除了從你手上施放此牌，你可以支付 {一}{黑} 並將它放逐，且上面有兩個計時指示物。在你的維持開始時，從其上移去一個計時指示物。當移去最後一個時，施放它且不需支付其魔法力費用。)

從你的牌庫中搜尋一張牌，將該牌置於你手上，然後洗牌。

- 你不需要展示以瀆神導師找到的牌。

瞬息勒令

{一}{黑}

瞬間

轉瞬 (只要此咒語在堆疊上，玩家便不能施放咒語或起動不是魔法力異能的異能。)

目標玩家犧牲一個生物。

- 具轉瞬異能的牌在堆疊上時，玩家依舊會得到優先權；不過此時玩家能夠進行的行動僅限於魔法力異能和某些特殊動作。
- 具轉瞬異能的咒語在堆疊上時，玩家能將牌面朝下的生物翻回正面。
- 轉瞬不會讓觸發式異能無法觸發 (例如虛空聖盃所具有者)。若有異能觸發，則其操控者將它放入堆疊，且替它選擇目標 (如果有的話)。這些異能將會如常結算。
- 施放具轉瞬的咒語不會影響已經在堆疊上的咒語和異能。
- 如果某觸發式異能結算時要求玩家施放咒語，則如果此時堆疊上已有具轉瞬的咒語，玩家便不能施放。
- 在具轉瞬的咒語結算 (或因故離開堆疊) 後，玩家便能再度於堆疊上的後續物件結算前施放咒語和起動異能。

提澤拉斯境戰馬

{二}{黑}

生物 ~ 飛馬

3/2

逸脫 ~ {四}{黑}，從你的墳墓場放逐五張其他牌。

(你可以從你的墳墓場施放此牌，並支付其逸脫費用。)

提澤拉斯境戰馬逸脫時上面依你的選擇有一個

+1/+1 指示物或一個飛行指示物。

- 你是於提澤拉斯境戰馬進戰場時，決定是要 +1/+1 指示物還是飛行指示物，而非於你利用逸脫異能施放它時。
 - 逸脫異能的許可不會改變你能夠從墳墓場施放該咒語的時機。
 - 要計算咒語的總費用，先從要支付的魔法力費用或替代性費用開始（例如逸脫費用），加上費用增加的數量，然後再減去費用減少的數量。咒語的魔法力值始終不會改變，無論施放該咒語時支付的總費用為何，也無論施放該咒語時支付的是何種替代性費用。
 - 當提澤拉斯境戰馬逸脫時，它會進戰場，且將來會在死去後回到其擁有者的墳墓場。它可以從該處再度逸脫。
 - 如果某張牌上有數個異能分別許可你用其施放它（例如兩個逸脫異能，或一個逸脫異能和一個返照異能），則由你來選擇要利用哪一個。沒用到的許可就沒有效果。
 - 如果你利用咒語的逸脫許可來施放之，則你不能再選擇要利用其他替代性費用或是以不需支付魔法力的方式來施放。如果其含有任何額外費用，則你必須支付之。
 - 如果具逸脫異能的牌是在你的回合中進入你的墳墓場，則你能在對手有所行動之前立即施放該牌（若你可以合法如此作）。
 - 一旦你開始以逸脫異能來施放咒語，該咒語便會立刻進入堆疊。直到你完成施放咒語的各步驟後，玩家才能有所行動。
-

頌懼僧妥拉克

{一}{黑}

傳奇生物 ~ 人類 / 僧侶

2/1

增幅{黑}{黑} (你施放此咒語時可以額外支付
{黑}{黑}。)

反白保護

每當任一對手棄一張牌時，在頌懼僧妥拉克上放置一個+1/+1 指示物。

當妥拉克進戰場時，若它已增幅，則目標對手隨機棄兩張牌。

- 各玩家的觸發式異能，是按照各人的回合順序來進入堆疊。最先進入堆疊是由當前進行回合之玩家所操控者。如果來說，如果有對手在你的回合中棄掉了一張具瘋魔異能的牌，則會是瘋魔異能先結算，然後才輪到妥拉克在其上放置+1/+1 指示物。如果該對手是在其回合中棄牌，就會是妥拉克先在其上放置+1/+1 指示物，然後該對手才能施放瘋魔咒語。

妥拉克聖歌

{三}{黑}

巫術

目標對手展示其手牌。你選擇其中一張牌。該玩家棄掉該牌，然後隨機棄一張牌。

- 如果某玩家因妥拉克聖歌棄掉了兩張具瘋魔異能的牌，則該玩家可以按任意順序將這兩個瘋魔觸發式異能放進堆疊。

冥界隱者

{四}{黑}{黑}

生物 ~ 人類 / 平民

3/3

當冥界隱者進戰場時，派出若干 1/1 綠色松鼠衍生生物，其數量等同於你的黑色獻力。(由你操控之永久物的魔法力費用當中每含有一個{黑}，你的黑色獻力就加一。)

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

年輕死靈術士

{四}{黑}

生物~人類 / 邪術師

2/3

當年輕死靈術士進戰場時，你可以從你的墳墓場放逐兩張牌。當你如此作時，將目標生物牌從你的墳墓場移回戰場。

- 年輕死靈術士的自身觸發式異能（將牌移回戰場者）會在你從你的墳墓場放逐兩張牌時觸發。在該牌實際移回之前，玩家有機會回應該異能。

紅色

能鞭爪擊獸

{四}{紅}

神器生物~貓

0/0

套件 4（此生物進戰場時上面有四個+1/+1 指示物。當它死去時，你可以將它的+1/+1 指示物置於目標神器生物上。）

起事（於此生物進戰場時，你選擇「+1/+1 指示物」或「敏捷」異能。它進戰場時上面額外有所選加成。）

- 如果此生物是因為某效應在其上放置了足夠數量的-1/-1 指示物而進入墳墓場，則套件異能仍能依照此生物離開戰場前其上有的+1/+1 指示物數量，來在目標神器生物上放置等量的+1/+1 指示物。
- 起事屬於替代性效應。玩家無法等你決定是要+1/+1 指示物還是敏捷之後再作回應，且於生物已在戰場上但還沒有決定其加成時，也沒有玩家能有所行動。
- 如果生物進戰場時具有起事異能，但因故無法在其上放置+1/+1 指示物，則它獲得敏捷異能。不過，對能韁爪擊獸而言，如果出現這種情況，它防禦力很可能就會是 0，且在能夠攻擊之前便會被置入其擁有者的墳墓場。
- 如果你選擇讓該生物具有敏捷，則它會持續具有該異能。它不會因回合結束或受其他玩家操控而失去該異能。

能韁追獵犬

{二}{紅}

神器生物 ~ 狗

0/0

威懾

套件 2 (此生物進戰場時上面有兩個+1/+1 指示物。當它死去時，你可以將它的+1/+1 指示物置於目標神器生物上。)

每當你施放每回合中你第一個咒語以外的咒語時，在能韁追獵犬上放置一個+1/+1 指示物。

- 如果此生物是因為某效應在其上放置了足夠數量的-1/-1 指示物而進入墳墓場，則套件異能仍能依照此生物離開戰場前其上有的+1/+1 指示物數量，來在目標神器生物上放置等量的+1/+1 指示物。
 - 你在能韁追獵犬進戰場之前施放的咒語，也會被它計算在內。舉例來說，如果能韁追獵犬是你在一回合中施放的第一個咒語，則你在它進戰場後所施放的每個咒語，都會觸發其最後一個異能。
-

能韁幼龍

{三}{紅}

神器生物 ~ 龍

0/0

飛行

{紅}：能韁幼龍得+1/+0 直到回合結束。

套件 2 (此生物進戰場時上面有兩個+1/+1 指示物。當它死去時，你可以將它的+1/+1 指示物置於目標神器生物上。)

- 如果此生物是因為某效應在其上放置了足夠數量的-1/-1 指示物而進入墳墓場，則套件異能仍能依照此生物離開戰場前其上有的+1/+1 指示物數量，來在目標神器生物上放置等量的+1/+1 指示物。

血瓣劫掠者

{一}{紅}

生物 ~ 人類 / 狂戰士

3/1

血瓣劫掠者不能進行阻擋。

躁狂~ 只要你墳墓場中牌的牌張類別有四種或更多，此咒語便具有傾曳異能。(當你施放此咒語時，從你的牌庫頂開始放逐牌，直到放逐一張費用比此咒語低的非地牌為止。你可以施放該牌，且不需支付其魔法力費用。將所放逐的牌以隨機順序置於你的牌庫底。)

- 其上的躁狂異能是在你完成施放血瓣劫掠者的那一刻檢查你的墳墓場，來決定它是否會具有傾曳異能。特別一提，在該時點，你於施放此咒語過程中犧牲的所有永久物 (例如因起動魔法力異能而犧牲者) 都已經進到墳墓場。
- 墳墓場中的牌上出現之牌張類別包括神器、生物、結界、瞬間、地、鵬洛客、巫術以及部族。傳奇、基本和雪境屬於超類別，不是牌張類別；人類和狂戰士屬於副類別，不是牌張類別。
- 傾曳異能是在「當你施放咒語」時觸發，這意味著它會比該咒語先一步結算。如果你最後決定施放所放逐的牌，它會進入堆疊並位於該具傾曳異能的咒語之上。
- 傾曳異能結算時，你必須放逐牌張。要不要施放你最後一張放逐的牌，才是此異能中你唯一可以作選擇的部分。

- 如果原本具傾曳異能的咒語被反擊，傾曳異能仍會正常結算。
 - 你是以牌面朝上的方式放逐牌張。所有玩家都可以看到它們。
 - 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，則你必須支付之，才能施放此牌。
 - 如果該牌的魔法力費用中包含{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。
 - 由於最近對傾曳異能的規則更新，現在你不僅是要在放逐一張魔法力值較該具傾曳異能之咒語為小的非地牌時就停止放逐，而且因此施放之咒語也要滿足魔法力值較之為小這一條件。此前，如果出現牌張的魔法力值與因此施放之咒語的魔法力值不同的情形（例如某些模式雙面牌，或是有歷險的牌），就算該咒語的魔法力值比所放逐的牌要大，你也可以施放之。
 - 連體牌的魔法力值由其兩邊的魔法力費用加總決定。如果你能經傾曳異能施放一張連體牌，則你能夠施放其中任一半邊，但不能一同施放兩邊。
-

布萊婭的學徒

{二}{紅}

神器生物 ~ 人類 / 神器師

2/3

當布萊婭的學徒進戰場時，派出一個 1/1 無色，具飛行異能的振翼機衍生神器生物。

{橫置}，犧牲一個神器：選擇一項 ~

- 放逐你的牌庫頂牌。直到你下一個回合的回合結束，你可以使用該牌。
 - 目標生物得 +2/+0 直到回合結束。
- 你可以犧牲任何神器，而不僅限於振翼機。
 - 如果你選擇第一個模式，則你在該牌時仍須支付其費用並遵循使用時機限制。
 - 所放逐的牌是牌面朝上地放逐。
-

標定衝擊

{二}{紅}

瞬間

從你的牌庫頂開始展示牌，直到展示出一張非地牌為止。將所展示的牌以隨機順序置於你的牌庫底。當你以此法展示一張非地牌時，標定衝擊對任意一個目標造成傷害，其數量等同於所展示之牌的魔法力值。

返照{三}{紅}{紅} (你可以從你的墳墓場施放此牌，並支付其返照費用。然後將它放逐。)

- 標定衝擊進堆疊時不指定目標。當你於其結算過程中展示一張非地牌時，其自身觸發式異能觸發，此時你才需挑選一個要受到傷害的目標。你會看到所展示之非地牌的魔法力值，並知道將造成多少點傷害。
- 以此法展示的非地牌最後會跟其他牌一起回到牌庫底。

蕾普莉凡絲船長

{二}{紅}

傳奇生物 ~ 人類 / 海盜

3/2

每當你施放每回合中你的第三個咒語時，在蕾普莉凡絲船長上放置一個+1/+1 指示物，然後它對任意一個目標造成等同於其力量的傷害。

- 蕾普莉凡絲船長不需要在戰場上親眼見證前兩個咒語的施放過程。只要當你施放某回合中你的第三個咒語時它已經在戰場上，它的異能就會觸發。
 - 不管你信不信，就算你施放的咒語沒能結算，蕾普莉也會將其計算在內。也就是說，被反擊的咒語也算數。
 - 「複製咒語」與「施放咒語」不是一回事。
-

主廚之吻

{一}{紅}{紅}

瞬間

獲得目標咒語的操控權，且該咒語須僅以單一永久物或玩家為目標。將它複製，然後為該咒語和複製品隨機重新選擇目標。新的目標不能為你或由你操控的永久物。

- 主廚之吻能夠指定任何僅以單一永久物或玩家為目標之咒語為目標，包括由你操控的咒語。
- 如果你或由你操控的永久物以外仍有合法目標，則你必須隨機重新選擇目標。
- 如果不存在能夠選擇的合法目標，則原有目標將維持不變。請注意，這並不意味著原有目標會在該咒語結算時成為不合法。舉例來說，在雙人遊戲中，某個具辟邪異能的對手以你為目標施放熔岩擊，則主廚之吻就無法更改目標。不過，這並不會讓你變成不合法目標，原版咒語和複製品都會以你為目標，並分別對你造成 3 點傷害。
- 請注意，主廚之吻可能會讓某咒語的全部或部分目標成為不合法。舉例來說，由對手施放之以「由你操控的生物」為目標的咒語就無法找到新的合法目標，因此其目標將維持不變。在此情況下，該咒語的相應部分效應便沒有效果。如果原有目標為該咒語的唯一目標，則當它試圖結算的時候，便會被移出堆疊。
- 如果某咒語的用詞中包含了數個「目標」一詞，但每處目標都指定為同一永久物或玩家，則該咒語仍是主廚之吻的合法目標。在此情況下，則需要為該咒語規則敘述中每處「目標」字樣都重新隨機選擇新的目標。複製品也比照辦理。
- 「複製咒語」和「重新選擇咒語目標」都不算是「施放咒語」。

龍怒通念師

{紅}

生物~人類 / 祭師

1/1

每當你施放非生物咒語時，刺探 1。（檢視你牌庫頂的牌。你可以將該牌置入你的墳墓場。）

躁狂~ 只要你墳墓場中牌的牌張類別有四種或更多，龍怒通念師便得+2/+2，具飛行異能，且每次戰鬥若能攻擊，則必須攻擊。

- 墳墓場中的牌上出現之牌張類別包括神器、生物、結界、瞬間、地、鵬洛客、巫術以及部族。傳奇、基本和雪境屬於超類別，不是牌張類別；人類和祭師屬於副類別，不是牌張類別。
- 由於標記在生物上的傷害，要到清除步驟或是有效應移除此類傷害時才會移除，因此龍怒通念師受到之非致命傷害，可能會因為你墳墓場中牌的牌張類別減少到少於四種而變成致命傷害。

喪信回收

{一}{紅}

瞬間

棄一張牌，然後抽一張牌。

彈回 (如果你從你手上施放此咒語，於它結算時將之放逐。在你的下一個維持開始時，你可以從放逐區施放此牌，且不需支付其魔法力費用。)

- 如果於喪信回收結算時，你沒有手牌，則你就不會棄牌，但仍能抽一張牌。
- 因彈回異能的延遲觸發式異能再次施放此牌並非強制性。如果你選擇不施放該牌，或你不能施放該牌（也許是因為有效應阻止），則該牌將持續被放逐。你沒有機會在稍後的時段中再來施放此牌。如果你施放了此牌，則它結算時會如常置入其擁有者的墳墓場。
- 如果你從你手上施放之具彈回異能的咒語因故未結算（包括被反擊），則該咒語就不會結算且其上所有有效應都不會生效，包括彈回。此咒語就只會放入你的墳墓場。你在下回合無法再次施放它。

初年焰舌

{紅}{紅}

生物~卡甫

2/1

多重增幅{二} (你施放此咒語時可以任意次數地額外支付{二}。)

初年焰舌進戰場時上面有數個+1/+1 指示物，其數量為它增幅過的次數。

當初年焰舌進戰場時，它對目標生物造成傷害，其數量等同於前者的力量。

- 初年焰舌的最後一個觸發式異能，是在結算時才檢查它的力量。如果當該異能結算時，初年焰舌已不在戰場上，則會利用它的最後已知資訊。這樣一來，若初年焰舌離開戰場時力量為 0 或更低的話，就會完全不造成傷害。

怒火

{三}{紅}{紅}

生物～元素 / 化身

3/3

連擊

當怒火進戰場時，它對任意數量的目標生物和 / 或鵬

洛客造成共 4 點傷害，你可以任意分配。

呼魂～從你手上放逐一張紅色牌。

- 你分配此傷害的時機，是於此異能進入堆疊時，而不是於其結算時。每個目標必須至少分配 1 點傷害。你不能選擇多於四個目標，並給其中某個目標分配 0 點傷害。
- 如果該觸發式異能試圖結算時，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。
- 要計算咒語的總費用，先從要支付的魔法力費用或替代性費用開始（例如呼魂費用），加上費用增加的數量，然後再減去費用減少的數量。咒語的魔法力值僅由其魔法力費用決定，與施放該咒語時所支付的總費用無關。
- 如果你支付了呼魂費用，則你可以讓生物本身的觸發式異能先結算，然後再結算呼魂觸發式異能。在生物本身的異能結算之後，但在你需要犧牲生物之前，你還有機會來施放咒語。

電流傳繼

{二}{紅}

巫術

放逐你的牌庫頂牌。於你的下個回合中，你可以使用該牌。

風暴（當施放此咒語時，本回合於它之前每施放過一個咒語，便將此咒語複製一次。）

- 你只有在你結算電流傳繼後的下一個回合中，才能使用所放逐的牌。特別一提，這意味著你 *不能* 在你施放電流傳繼的當回合中使用該牌。
 - 使用該牌時，仍須遵循與正常使用時相同的時機限制，並支付同樣的費用，只是你只能在下一個回合中才能使用。
-

警視明日

巫術

延緩 3 ~ {紅}{紅}

將所有由你擁有的永久物洗入你的牌庫，然後從你的牌庫頂展示等量的牌。將所有以此法展示的非靈氣永久物牌放進戰場，然後對靈氣牌執行同樣流程，然後將其餘的牌以隨機順序置於你的牌庫底。

- 所有在警視明日結算過程中觸發的異能，都要等到所有東西都進到戰場、整個咒語結算完成之後，才會進入堆疊。先由輪到該回合的玩家將其觸發式異能以任意順序放進堆疊，然後每位其他玩家按照回合順序依次比照辦理。最後放進堆疊的異能將會最早結算。
- 以下是警視明日結算步驟的逐步分解：
 - 1) 你計算由你擁有的永久物數量。
 - 2) 你將這些永久物洗入你的牌庫。
 - 3) 你展示你牌庫頂等同於前述數量的牌張。
 - 4) 你將所有以此法展示的非靈氣永久物牌放進戰場。這些牌會算同時進戰場。
 - 5) 你將所有以此法展示的所有靈氣牌放進戰場。以此法置入戰場的靈氣，能夠結附在任何一個此前已置入戰場的永久物上，但不能結附於與其同時置入戰場的其他靈氣上。如果某個將以此法置入戰場的靈氣無法結附在任何東西上，則便不會將它置入戰場。
 - 6) 你將所展示的其他牌（瞬間、巫術和不能結附在任何東西上的靈氣）以隨機順序置於你的牌庫底。
- 如果你擁有任何衍生永久物，則其也會被洗入你的牌庫。這類衍生永久物也會計入你要展示的牌張數量當中。即使技術上來說，這些衍生物在警視明日結算完成之前一直都在你的牌庫中，它們並不會影響到你洗牌或展示牌。
- 如果某永久物以此法離開戰場，但最後進到的是你牌庫以外的其他區域（最有可能的原因是該永久物為某玩家的指揮官），則在確定要展示的牌張數量時，仍會將該牌計算在內。

挖眼狂信者

{三}{紅}

生物~獨眼巨人 / 狂戰士

4/3

延勢

躁狂~每當挖眼狂信者攻擊時，若你墳墓場中牌的牌張類別有四種或更多，則挖眼狂信者對每個由防禦玩家操控的生物各造成 1 點傷害。

- 墳墓場中的牌上出現之牌張類別包括神器、生物、結界、瞬間、地、鵬洛客、巫術以及部族。傳奇、基本和雪境屬於超類別，不是牌張類別；獨眼巨人和狂戰士屬於副類別，不是牌張類別。
- 挖眼狂信者的觸發式異能會檢查你墳墓場中牌的牌張類別是否有四種或更多，好確定它是否會觸發。如果你不滿足條件，則它根本不會觸發。該異能在其試圖結算時會再次檢查。如果在該時刻，你不滿足條件，則該異能沒有效果。在這兩次檢查之間，你墳墓場中牌的具體構成可以不同。

維魯斯山蠍獅

{二}{紅}{紅}

結界生物 ~ 翼獅

3/4

在你回合的戰鬥開始時，你可以棄一張牌。當你如此作時，維魯斯山蠍獅對任意一個目標造成 X 點傷害，X 為所棄之牌具有的牌張類別數量。

- 棄掉的牌上出現的牌張類別包括神器、生物、結界、瞬間、地、鵬洛客、巫術，以及部族。傳奇、基本和雪境屬於超類別，不是牌張類別；翼獅和傳紀屬於副類別，不是牌張類別。
- 如果你沒有棄牌，則維魯斯山蠍獅的自身觸發式異能便不會觸發。

黑曜石焰喉龍

{三}{紅}{紅}

生物 ~ 龍

4/4

所有對手每操控一個能產生{無}的地，此咒語便減少{一}來施放。

飛行

當黑曜石焰喉龍進戰場時，消滅目標由對手操控的非基本地。

- 黑曜石焰喉龍的第一個異能計算的是，由你對手操控的所有地中，結算其中任一異能時能夠產生{無}的地數量。至於該地的操控者當前能不能起動該異能並不重要。

巧手竊猴勒格文

{紅}

傳奇生物 ~ 猴 / 海盜

2/1

每當巧手竊猴勒格文對任一玩家造成戰鬥傷害時，派出一個珍寶衍生物並放逐該玩家的牌庫頂牌。直到回合結束，你可以施放該牌。

掩襲{一}{紅} (你可以支付此咒語的掩襲費用來施放它。如果你如此作，則它獲得敏捷異能，且在下個結束步驟開始時便需從戰場移回其擁有者手上。)

- 就算該玩家的牌庫中已經沒有牌可放逐，你都會派出一個珍寶衍生物。
- 你在施放所放逐的牌時，仍須遵循時機限制並支付其費用。如果你放逐的是地牌，則你不能使用該牌。
- 如果你選擇支付咒語的掩襲費用，而不支付其魔法力費用，則你依然是在施放此咒語。它會進入堆疊，且可以被回應和反擊。只有在你正常能夠施放該生物咒語的時機下，你才能夠支付該咒語的掩襲費用來施放之。通常這是指在你的行動階段當中，且當堆疊為空的時候。
- 如果你支付掩襲費用來施放某生物咒語，則只有在其觸發式異能結算時，該牌仍在戰場上的情況下，才會將它移回其擁有者手上。如果在此時刻之前，它已死去或進入其他區域，則它會留在原處。
- 你並不一定要以具掩襲異能的生物進行攻擊，除非另有異能要求你必須如此作。
- 對於曾支付其掩襲費用的生物而言，如果有其他生物作為前者之複製品來進戰場，或是成為前者生物之複製品，則所成為之複製品不會具有敏捷異能，也不會移回其擁有者手上。

不潔熱火

{紅}

瞬間

不潔熱火對目標生物或鵬洛客造成 2 點傷害。

躁狂~ 如果你墳墓場中牌的牌張類別有四種或更多，

則改為不潔熱火造成 6 點傷害。

- 不潔熱火是於其結算時才檢查你的墳墓場，以確定它是造成 2 點傷害還是 6 點傷害。在該時刻，不潔熱火還不在墳墓場中。

- 墳墓場中的牌上出現之牌張類別包括神器、生物、結界、瞬間、地、鵬洛客、巫術以及部族。傳奇、基本和雪境屬於超類別，不是牌張類別；卡甫和武具屬於副類別，不是牌張類別。

綠色

流漿先祖艾夫

{二}{綠}{綠}{綠}

傳奇生物 ~ 流漿

2/2

風暴 (當施放此咒語時，本回合於它之前每施放過一個咒語，便將此咒語複製一次。複製品會成為衍生物。)

如果流漿先祖艾夫是衍生物，則它不是傳奇。

艾夫進戰場時上面有數個+1/+1 指示物，其數量為由你操控的其他流漿數量。

- 風暴複製品會逐個進戰場，最後才輪到原版咒語進戰場。每個這類生物進戰場時上面有的+1/+1 指示物數量，等同於「於該生物進戰場時」此時點你操控的流漿數量。如果你一開始未操控任何流漿，則第一個進戰場時上面沒有指示物，第二個進戰場時上面有一個指示物，以此類推。

披旗寇犀

{三}{綠}

生物 ~ 野獸

4/4

踐踏

補強 2 ~ {一}{綠} ({一}{綠}，棄掉此牌：在目標生物上放置兩個+1/+1 指示物。)

食腐{五}{綠}{綠} ({五}{綠}{綠}，從你的墳墓場放逐此牌：在目標生物上放置若干+1/+1 指示物，其數量等同於此牌的力量。食腐的時機視同巫術。)

- 如果你在行動階段起動披旗寇犀的補強異能，則你不能立刻接著起動其食腐異能，而會是先輪到對手有機會來回應補強異能 (並可能藉此將披旗寇犀移出你的墳墓場)，然後你才能起動食腐。不過，如果披旗寇犀因故在你的行動階段中進到你的墳墓場，且此時堆疊上沒有咒語或異能，則你會具有優先權，並能趕在其他人能夠將披旗寇犀移出你墳墓場之前起動食腐異能。

- 放逐具食腐異能的生物牌是起動食腐異能費用的一部分。一旦已起動該異能並支付完費用，就已來不及藉由試圖將該生物牌移出墳墓場的方式，來阻止玩家起動該異能。

受福歇息

{一}{綠}

瞬間

目標玩家將其墳墓場洗入其牌庫。於本回合中，防止將造成的所有戰鬥傷害。

- 就算該目標玩家的墳墓場裡沒有牌，你也能施放受福歇息。如果你如此作，則該玩家仍會將其牌庫洗牌，且也會防止所有戰鬥傷害。
- 如果你施放受福歇息並指定自己為目標，則你不會將它洗入你的牌庫。受福歇息會在結算之後進入你的墳墓場。

松鼠將軍聒牙

{二}{綠}

傳奇生物 ~ 松鼠 / 戰士

3/3

樹林行者 (只要防禦玩家操控樹林，此生物便不能被阻擋。)

如果將在你的操控下派出一個或數個衍生物，則改為派出該些衍生物加上同樣數量的 1/1 綠色松鼠衍生物。

{黑}，犧牲 X 個松鼠：目標生物得 +X/-X 直到回合結束。

- 聒牙的第二個異能對所有種類的衍生物都會生效，包括線索、食品和珍寶衍生物。
- 額外派出的衍生物就只是 1/1 綠色松鼠衍生物。這些松鼠不會具有與其一併派出之其他衍生物的異能。在原本派出衍生物之效應中註明的額外效應 (例如已橫置、正進行攻擊、「該衍生物獲得敏捷」或「在戰鬥結束時，放逐該衍生物」等) 對原本衍生物及松鼠衍生物都會生效。
- 要讓聒牙的異能生效，只需要是由你來實際派出衍生物即可，至於該派出衍生物之咒語或異能是否由你操控則並不重要。

- 如果有效應會改變「在誰的操控下派出衍生物」此事，則會先是這類效應先生效，然後再輪到聒牙的效應生效。如果有效應會改變「衍生物在誰的操控下進戰場」此事，則會是聒牙的效應先生效，然後再輪到這類效應生效。
- 在指揮官遊戲中，聒牙所攻擊的玩家或聒牙所攻擊之鵬洛客的操控者便是防禦玩家。

堅忍

{一}{綠}{綠}

生物～元素 / 化身

3/4

閃現

延勢

當堅忍進戰場時，至多一個目標玩家將其墳墓場中的

所有牌以隨機順序置於其牌庫底。

呼魂～從你手上放逐一張綠色牌。

- 要計算咒語的總費用，先從要支付的魔法力費用或替代性費用開始（例如呼魂費用），加上費用增加的數量，然後再減去費用減少的數量。咒語的魔法力值僅由其魔法力費用決定，與施放該咒語時所支付的總費用無關。
- 如果你支付了呼魂費用，則你可以讓生物本身的觸發式異能先結算，然後再結算呼魂觸發式異能。在生物本身的異能結算之後，但在你需要犧牲生物之前，你還有機會來施放咒語。

仙兒獻物

{二}{綠}

結界

在每個結束步驟開始時，若你本回合中生物咒語和非

生物咒語都施放過，則派出一個線索衍生物，一個食

品衍生物和一個珍寶衍生物。

- 你只要施放過這兩類咒語就好，至於這些咒語最後的結果為何並不重要。這些咒語可能已正常結算，可能會被反擊，可能因故沒有結算，也可能被其他玩家奪取操控權。只要你在當回合中生物咒語和非生物咒語都施放過，此異能就會觸發。
- 如果有效應會替代你將派出之衍生物的數量或類別，則該效應會對每個衍生物分別生效。舉例來說，如果你操控仙兒獻物和大學院製造工人，則你會在仙兒獻物觸發式異能結算時，每種類別的衍生物各派出三個。

- 以此法派出線索衍生物與探查不是一回事。特別一提，註記於「每當你探查時」觸發的異能也不會觸發，因為派出線索衍生物的是仙兒獻物的異能。

碎根靈

{三}{綠}

生物～元素

2/2

當碎根靈進戰場時，你可以消滅目標神器或結界。

呼魂{一}{綠} (你可以支付此咒語的呼魂費用來施放它。若你如此作，當它進戰場時便犧牲之。)

- 要計算咒語的總費用，先從要支付的魔法力費用或替代性費用開始（例如呼魂費用），加上費用增加的數量，然後再減去費用減少的數量。咒語的魔法力值僅由其魔法力費用決定，與施放該咒語時所支付的總費用無關。
- 如果你支付了呼魂費用，則你可以讓生物本身的觸發式異能先結算，然後再結算呼魂觸發式異能。在生物本身的異能結算之後，但在你需要犧牲生物之前，你還有機會來施放咒語。

斗網遁蛛

{四}{綠}

生物～蜘蛛

3/5

延勢

喪心～當斗網遁蛛進戰場時，若本回合中有生物死去，則探查。(派出一個無色線索衍生神器，且具有「{二}，犧牲此神器：抽一張牌。」)

- 該衍生物名稱為「線索」，且具有線索此神器副類別。線索不屬於生物類別。
 - 這些衍生物就是普通的神器。舉例來說，你能夠犧牲它們來起動布萊婭的學徒，也可以將它們指定為斷牽絆的目標。
 - 你不能只犧牲一個線索，來同時滿足線索本身異能與其他要求犧牲線索（或神器）作為費用之其他異能（例如隱匿動物學家羅尼斯所具有者）的起動要求。
-

蓋亞的意志

巫術

延緩 4 ~ {綠}

直到回合結束，你可以從你的墳墓場中使用地和施放咒語。

本回合中，如果某牌將從任何區域進入你的墳墓場，則改為放逐該牌。

- 你從你墳墓場中使用地和施放咒語時，須遵循其通常的時機限制，且須支付所施放咒語的費用。
- 如果蓋亞的意志本身不是複製品，則它會在完成結算後被放逐。（如果它是複製品，則會在消失之前短暫進入墳墓場。）
- 蓋亞的意志結算後，對由你擁有且非衍生物的生物而言，它將死去時，會改為被放逐。會在這類生物死去時觸發的異能不會觸發。蓋亞的意志結算後，由你擁有的衍生生物仍會如常死去。

陋族大主教

{綠}

生物 ~ 鬼怪 / 祭師

0/1

頌威（每當一個由你操控的生物單獨攻擊時，該生物得+1/+1 直到回合結束。）

{橫置}：加{黑}，{紅}或{綠}。

- 若在宣告攻擊者步驟當中，某生物是唯一宣告為攻擊者的生物（包括由隊友操控的生物，如果有隊友的話），則該生物便是單獨攻擊。舉例來說，如果你宣告數個生物一起攻擊，但之後這些生物除了其中一個之外全部都移出戰鬥，則頌威異能不會觸發。

聖所織葉靈

{一}{綠}

結界生物 ~ 樹靈

0/2

{橫置}：加 X 點任意顏色的單色魔法力，X 為由你操控的結界數量。

- 聖所織葉靈的異能屬於魔法力異能，且不用到堆疊。也就是說，沒有玩家能夠回應該異能並採取行動來影響其效應（例如試圖減少你操控的結界數量）。

繁聲橡樹

{二}{綠}

生物 ~ 樹妖

1/2

進化（每當一個生物在你的操控下進戰場時，若該生物的力量或防禦力大於此生物，則在後者上放置一個 +1/+1 指示物。）

每當在繁聲橡樹上放置一個或數個 +1/+1 指示物時，你可以派出一個 1/1 綠色松鼠衍生物。

- 對進化異能而言，在對兩個生物進行比較時，始終是用力量與力量、防禦力與防禦力進行對比。
- 每當一個生物在你的操控下進戰場時，將該生物的力量及防禦力與具進化異能之生物的力量及防禦力分別進行比較。如果這兩者的比較結果均不存在新生物的數值較大的情況，則進化異能根本不會觸發。
- 如果進化異能觸發，則會在該異能試圖結算時再次進行數值比較。如果此時不存在新生物力量或防禦力之一數值較大的情況，則此異能不會生效。如果新進戰場的生物在進化異能結算前就已離開戰場，則利用其最後已知的力量和防禦力來決定具進化異能的生物是否會獲得 +1/+1 指示物。
- 如果多個生物同時進戰場，進化異能可能會多次觸發，但在每個此類異能試圖結算的時候，都會進行一次數值比較。舉例來說，如果你操控一個 1/2、具進化異能的生物，同時有兩個 2/2 生物進入戰場，則進化異能會觸發兩次。第一個異能將結算並且在具進化異能的生物上放置一個 +1/+1 指示物。當第二個異能試圖結算時，新生物的力量和防禦力都不大於具進化異能的生物，因此該異能不會生效。

嗅出恐懼

{一}{綠}

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。）

目標由你操控的生物與至多一個目標不由你操控的生物互鬥。

- 你不能只為要增殖，就在不指定目標的情況下施放嗅出恐懼。施放此咒語時，你必須選擇至少一個由你操控的生物為其目標。如果未指定不由你操控的生物為目標，便就不會互鬥。
- 如果你選擇了兩個生物為此咒語的目標，但於咒語結算時只剩下一個合法目標，則兩者之間便不會互鬥、也不會造成傷害，但你仍能增殖。
- 如果於嗅出恐懼試圖結算時，所有目標都已經是不合法目標，則嗅出恐懼不會結算，你不會增殖。
- 增殖時，你可以選擇任意數量其上有指示物的永久物（包括由對手操控者），也可以選擇任意數量其上有指示物的玩家（包括對手）。你不能選擇在戰場以外區域中的牌，就算其上有指示物者亦然。
- 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。
- 在增殖過程中，如果所選之某永久物或玩家其上有多種指示物，則你會該讓永久物或玩家上面的每種指示物都多得一個，而不是只讓其中某一種類增加。這與在過往系列中引入的原版增殖規則不同。
- 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，則任何玩家就已來不及去回應此事。

松鼠庇護地

{綠}

結界

當松鼠庇護地進戰場時，派出一個 1/1 綠色松鼠衍生生物。

每當一個由你操控且非衍生物的生物死去時，你可以支付{一}。若你如此作，則將松鼠庇護地移回其擁有者手上。

- 最後一個異能只會於松鼠庇護地在戰場上時才生效。它不會將自己從你的墳墓場移回你手上。
-

地勢轉變

{三}{綠}

巫術

從你的牌庫中搜尋一張基本牌，將之放進戰場，然後洗牌。

彈回 (如果你從你手上施放此咒語，於它結算時將之放逐。在你的下一個維持開始時，你可以從放逐區施放此牌，且不需支付其魔法力費用。)

- 因彈回異能的延遲觸發式異能再次施放此牌並非強制性。如果你選擇不施放該牌，或你不能施放該牌（也許是因為有效應阻止），則該牌將持續被放逐。你沒有機會在稍後的時段中再來施放此牌。如果你施放了此牌，則它結算時會如常置入其擁有者的墳墓場。
- 如果你從你手上施放之具彈回異能的咒語因故未結算（包括被反擊），則該咒語就不會結算且其上所有有效應都不會生效，包括彈回。此咒語就只會放入你的墳墓場。你在下回合無法再次施放它。

暴風之吼撒塔

{十}{綠}{綠}

傳奇生物 ~ 恐龍

7/7

本回合中每施放過一個其他咒語，此咒語便減少{三}來施放。

踐踏，敏捷

踐踏鵬洛客 (此生物攻擊鵬洛客時造成的過量戰鬥傷害，能對所攻擊之鵬洛客的操控者造成之。)

只要暴風之吼撒塔是於本回合進戰場，它便具有辟邪異能。

- 「踐踏鵬洛客」意指：當暴風之吼撒塔對其正進行攻擊的鵬洛客造成戰鬥傷害時，它可以將任意數量的過量傷害分配給該鵬洛客的操控者。對鵬洛客而言，過量傷害指的是超過該鵬洛客所具有之忠誠指示物數量的那部分傷害。死觸異能並不會令對鵬洛客造成的傷害成為致命傷害。
- 踐踏鵬洛客也會將同時向該鵬洛客分配的其他傷害考慮在內。舉例來說，如果撒塔和 2/2 的 Bear Cub 正向一個其上有七個忠誠指示物的鵬洛客進行攻擊，且兩者均未受阻擋，則撒塔能向防禦鵬洛客分配 5 點傷害，並向防禦玩家分配 2 點傷害。

- 踐踏和踐踏鵬洛客這兩個異能有機會在一次戰鬥中同時生效。舉例來說，如果撒塔正向一個其上有兩個忠誠指示物的鵬洛客進行攻擊，且被一個 3/3 生物阻擋，則你可以使撒塔向進行阻擋的生物分配 3 點戰鬥傷害，向鵬洛客分配 2 點戰鬥傷害，並向防禦玩家分配 2 點戰鬥傷害。
- 如果撒塔所攻擊的鵬洛客因故也是個生物，則撒塔仍是依照該鵬洛客的忠誠（而非防禦力）來造成過量傷害。
- 在某些罕見及怪異的情形中，可能會出現撒塔正攻擊的鵬洛客同時也是生物，且該既是生物又是鵬洛客的永久物正阻擋撒塔的狀況。（我說了是怪異情形。）假設此時沒有其他生物正阻擋撒塔，且該進行阻擋的生物其上未標記任何傷害，則撒塔的操控者要為該生物鵬洛客分配的傷害，須至少等同於後者之防禦力與其上忠誠指示物的數量之間較大的數值。

不休見證人

{二}{綠}{綠}

生物 ~ 人類 / 祭師

2/1

當不休見證人進戰場時，將目標牌從你的墳墓場移回你手上。

永生{五}{綠}{綠} ({五}{綠}{綠}，從你的墳墓場放逐此牌：派出一個為其複製品的衍生物，但它是 4/4 黑色殭屍 / 人類 / 祭師，且沒有魔法力費用。只能於巫術時機永生。)

- 如果具永生異能的生物牌是在你的行動階段中進入你的墳墓場，則你會在這之後立刻獲得優先權。你能够在有玩家能夠試圖將它放逐時，就起動該牌的永生異能（若你可以合法如此作）。
 - 一旦你已起動某牌的永生異能，該牌就會立刻被放逐。對手不能藉由放逐該牌的方式來試圖阻止該異能。
 - 該衍生物所複製的，就只有原版牌張上所印製的東西而已（永生異能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。
 - 該衍生物會額外具有殭屍此類別，但只是黑色而不是其他顏色。其基礎力量與防禦力會 4/4。它沒有魔法力費用，因此魔法力值為 0。這是該衍生物供其他效應複製的可複製特徵值。
-

城市匕牙龍

{二}{綠}{綠}

生物 ~ 恐龍

4/3

警戒

激怒~ 每當城市匕牙龍受到傷害時，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。)

- 如果城市匕牙龍上面有+1/+1 指示物，但它受到了致命傷害，則它會在其觸發式異能結算、你實際增幅之前就死去。你無法及時在其上新加指示物，好讓其活下來。
- 增殖時，你可以選擇任意數量其上有指示物的永久物（包括由對手操控者），也可以選擇任意數量其上有指示物的玩家（包括對手）。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。
- 在增殖過程中，如果所選之某永久物或玩家其上有多種指示物，則你會該讓永久物或玩家上面的每種指示物都多得一個，而不是只讓其中某一種類增加。這與在過往系列中引入的原版增殖規則不同。
- 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。

新綠指命

{一}{綠}

瞬間

選擇兩項 ~

- 目標玩家派出兩個已橫置的 1/1 綠色松鼠衍生物。
 - 反擊目標由鵬洛客具有的忠誠異能。
 - 將目標牌從墳墓場放逐。
 - 目標玩家獲得 3 點生命。
- 如果於新綠指命試圖結算時，其中任一模式的目標已成為不合法目標打，但其仍有至少一個合法目標，則新綠指命仍會結算，且會盡可能對剩餘所有合法目標產生影響。
-

多色

能韁獵戶

{一}{紅}{白}

神器生物 ~ 貓 / 士兵

0/0

先攻

當能韁獵戶進戰場時，在每個由你操控的其他神器生物上各放置一個+1/+1 指示物。

套件 2 (此生物進戰場時上面有兩個+1/+1 指示物。當它死去時，你可以將它的+1/+1 指示物置於目標神器生物上。)

- 如果此生物是因為某效應在其上放置了足夠數量的-1/-1 指示物而進入墳墓場，則套件異能仍能依照此生物離開戰場前其上的+1/+1 指示物數量，來在目標神器生物上放置等量的+1/+1 指示物。

阿司魔拉諾馬爾迪卡帶斯提納酷達卡

傳奇生物 ~ 人類 / 魔法師

3/3

只要你本回合中棄過牌，你便可以支付{黑/紅}來施放此咒語。

當阿司魔拉諾馬爾迪卡帶斯提納酷達卡進戰場時，你可以從你的牌庫中搜尋一張名為地底世界食譜的牌，展示該牌，將它置於你手上，然後洗牌。

犧牲兩個食品：目標生物對本身造成 6 點傷害。

- 阿司魔拉諾馬爾迪卡帶斯提納酷達卡最後一個異能的傷害來源，是該異能指定的目標生物，而非阿司魔拉諾馬爾迪卡帶斯提納酷達卡本身。如果該生物具有死觸或繫命異能，則兩者都會對這份向自己造成的傷害生效。
- 阿司魔拉諾馬爾迪卡帶斯提納酷達卡沒有魔法力費用，且魔法力值為 0。你不能循通常方式施放之。而是需要透過替代性費用（例如阿司魔拉諾馬爾迪卡帶斯提納酷達卡本身之異能所提供者）才能夠施放。
- 阿司魔拉諾馬爾迪卡帶斯提納酷達卡並不會讓你得以棄牌。你需要找到其他方法來棄牌，才能夠利用其異能施放之。
- 阿司魔拉諾馬爾迪卡帶斯提納酷達卡的名字確實有十六個字。

卡薩恩隆

{二}{黑}{綠}

傳奇生物 ~ 人類 / 戰士

3/5

每當卡薩恩隆進戰場或一個由你操控的鵬洛客死去時，檢視你牌庫頂的七張牌。你可以展示其中的一張鵬洛客牌，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。

你起動之由鵬洛客具有的忠誠異能須額外支付[+1]來起動。

- 如果某鵬洛客之忠誠異能原本的費用為[+1]，則卡薩的異能會將該費用改成[+2]。[0]的費用會變成[+1]，[-6]的費用會變成[-5]。
- 如果你設法操控了兩個卡薩（因為火花替身），則該費用改變效應會累加。此時所有的忠誠異能總共需額外支付[+2]來起動。
- 鵬洛客之忠誠異能的總費用，是先完成全部計算之後，再實際在其上放置或移去指示物。如果某忠誠異能通常需支付[-3]來起動，則你並非先從其上移去三個指示物，然後再在上面放置一個指示物。而是在你實際支付費用時，一次性地從其上移去兩個指示物。
- 如果有效應會替代將在鵬洛客上放置的指示物數量（例如畸巨劫怪弗霖凱的效應），則該替代性效應只會在實際支付費用時生效一次。

聯合孵化蛹

{綠}{藍}

神器

由你操控的衍生生物具有飛行異能。

{二}{綠}{藍}，{橫置}，犧牲一個衍生生物：派出一個

4/4 綠色野獸衍生生物。只能於巫術時機起動。

- 你可以犧牲任意衍生生物來起動最後一個異能，而不僅限於衍生生物。
-

迪哈達的手法

{一}{藍}{黑}

瞬間

抽兩張牌，然後棄一張牌。你獲得若干生命，其數量

等同於你本回合中所棄的牌數量。

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。)

- 迪哈達的手法會計算所棄之牌的總數量，包括你因其效應棄掉的那張牌，以及你本回合中在此咒語結算前棄過的任何牌。如果你是利用再起異能來施放，則也會包括你施放它時棄掉的那張牌。
- 如果抽牌此事遭其他效應替換，則你仍要棄一張牌，並能獲得生命。如果你無牌可棄，則仍會計算本回合中此前棄過的牌數。
- 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。

松鼠窩守護者

{三}{黑}{綠}

生物～妖精 / 德魯伊

2/2

當松鼠窩守護者進戰場時，派出兩個 1/1 綠色松鼠

衍生生物。

{三}{黑}：直到回合結束，由你操控的松鼠得+1/+0

且獲得威懾異能。

- 在宣告完阻擋者之後再讓生物獲得威懾異能，不會撤銷已宣告的阻擋。
-

乙金盟史芬斯

{七}{白}{藍}

神器生物 ~ 史芬斯

4/4

神器共鳴 (你每操控一個神器，此咒語便減少{一}來
施放。)

飛行

傾曳 (當你施放此咒語時，從你的牌庫頂開始放逐
牌，直到放逐一張魔法力值比此咒語低的非地牌為
止。你可以施放該牌，且不需支付其魔法力費用。將
所放逐的牌以隨機順序置於你的牌庫底。)

- 咒語的魔法力值是僅根據它的魔法力費用來確定。忽略所有替代性費用、額外費用以及費用增加和費用減少的效應。舉例來說，乙金盟史芬斯的魔法力值始終是 9。
- 共鳴異能只能減少咒語總費用中的一般魔法力部分。它無法減少有色魔法力需要求。
- 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，你能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。
- 對乙金盟史芬斯而言，如果尚有其他會對其生效的額外費用或增加費用的效應，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。
- 傾曳異能是在「當你施放咒語」時觸發，這意味著它會比該咒語先一步結算。如果你最後決定施放所放逐的牌，它會進入堆疊並位於該具傾曳異能的咒語之上。
- 傾曳異能結算時，你必須放逐牌張。要不要施放你最後一張放逐的牌，才是此異能中你唯一可以作選擇的部分。
- 如果原本具傾曳異能的咒語被反擊，傾曳異能仍會正常結算。
- 你是以牌面朝上的方式放逐牌張。所有玩家都可以看到它們。
- 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，則你必須支付之，才能施放此牌。
- 如果該牌的魔法力費用中包含{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。
- 由於最近對傾曳異能的規則更新，現在你不僅是要在放逐一張魔法力值較該具傾曳異能之咒語為小的非地牌時就停止放逐，而且因此施放之咒語也要滿足魔法力值較之為小這一條件。此前，如果出現牌張的魔法力值與因此施放之咒語的魔法力值不同的情形（例如某些模式雙面牌，或是有歷險的牌），就算該咒語的魔法力值比所放逐的牌要大，你也可以施放之。

- 連體牌的魔法力值由其兩邊的魔法力費用加總決定。如果你能經傾曳異能施放一張連體牌，則你能夠施放其中任一半邊，但不能一同施放兩邊。

獨眼嘉斯

{白}{藍}{黑}{紅}{綠}

傳奇生物 ~ 人類 / 魔法師

5/5

{橫置}：從消除魔障、腦力躍泉、驚駭、西瓦巨龍、再生新芽和黑蓮花中選擇一個牌名，且不得是此前選過的。派出一個具所選名稱之牌的複製品。你可以施放該複製品。(你依舊要支付其費用。)

- 獨眼嘉斯規則敘述中提及之各牌的正式規則敘述，都可藉由前往 Gatherer.Wizards.com 查閱 Gatherer 風雲集牌張資料庫取得。(中文版譯註：六張牌的英文名稱依次為：Disenchant/消除魔障、Braingeyser/腦力躍泉、Terror/驚駭、Shivan Dragon/西瓦巨龍、Regrowth/再生新芽和 Black Lotus/黑蓮花，如有需要可依英文名稱查詢。)
 - 永久物咒語的複製品結算時，會於其進入戰場時成為衍生物。當衍生物以此方式進戰場時，並不算作「派出」。
 - 於獨眼嘉斯的異能結算時，你必須從所列各牌張名稱中選擇一個。雖然你可以選擇不施放所產生的複製品，但這樣作的話你也沒辦法在稍後的時段再度選擇該名稱。
 - 每個獨眼嘉斯都只會記錄為其本身選過的牌張名稱，不會記錄為其他獨眼嘉斯作出的選擇。(獨眼嘉五、獨眼嘉六?) 如果獨眼嘉斯離開戰場後又返回，或是你操控其新的複製品，它也不會記得你在此前起動異能時作過的選擇。不過，如果是其他玩家獲得獨眼嘉斯的操控權，則這個獨眼嘉斯會記得此前的選擇。
 - 你必須支付所選之牌的費用，但你是在該異能結算的過程中施放其複製品(這並非你通常能夠施放該牌的時機)。
 - 如果所有名稱都已被選過，則獨眼嘉斯的異能在結算時沒有效果。
-

蓋雅朵妮迪哈達

{一}{藍}{黑}{紅}

傳奇鵬洛客 ~ 迪哈達

4

保護 ~ 反其上有腐化指示物的永久物

+1：每位對手各失去 2 點生命，且你獲得 2 點生命。在至多另一個目標生物或鵬洛客上放置一個腐化指示物。

-3：獲得目標生物或鵬洛客的操控權直到回合結束。將之重置，並在其上放置一個腐化指示物。它獲得敏捷異能直到回合結束。

-7：獲得所有其上有腐化指示物之永久物的操控權。

- 蓋雅朵妮迪哈達不能被上面有腐化指示物的永久物指定為目標、造成傷害，或是結附。如果它因故成為生物，則它也不能被前述永久物阻擋或佩帶。這包括成為前述永久物之起動式或觸發式異能的目標。
- 具腐化指示物的生物仍能攻擊迪哈達，但它們將造成的所有傷害都會被防止。
- 當迪哈達離開戰場時，腐化指示物會留在永久物上。。如果你稍後又操控一個蓋雅朵妮迪哈達，則它仍有針對這類永久物的保護。

鬼怪無矩術士

{紅}{綠}

生物 ~ 鬼怪 / 祭師

2/2

你施放之為紅色或綠色的咒語減少{一}來施放。

- 同時為紅綠雙色的咒語也只減少{一}來施放。
-

飢潮格蕊斯

{一}{黑}{綠}

傳奇鵬洛客 ~ 格蕊斯

3

只要飢潮格蕊斯不在戰場上，它便額外是 1/1 昆蟲生物。

+1：派出一個 1/1，黑綠雙色的昆蟲衍生物，然後磨一張牌。如果以此法磨掉一張昆蟲牌，則在格蕊斯上放置一個忠誠指示物，並重複此流程。

-2：你可以犧牲一個生物。當你如此作時，消滅目標生物或鵬洛客。

-5：每位對手各失去等同於你墳墓場中生物牌數量的生命。

- 由於飢潮格蕊斯的第一個異能在遊戲開始前的套牌構組階段也會生效，因此它可以用作指揮官。
 - 只要是在戰場以外的任何區域，格蕊斯便是傳奇鵬洛客生物 ~ 格蕊斯 / 昆蟲。一旦它進入戰場後，它就不再是生物，而只是鵬洛客。能夠在戰場以外其他區域中搜尋或影響生物或鵬洛客牌的效應，都會對格蕊斯產生影響。舉例來說，它可以被你的和聲召集放進戰場，會被菁華離散反擊（但不能被失效反擊），且不會被對手利用逼從棄掉。
 - 如果於格蕊斯的第一個忠誠異能結算時，它已不在戰場上，則你仍會派出一個 1/1，黑綠雙色的昆蟲衍生物並磨一張牌。如果以此法磨掉一張昆蟲牌，雖然你沒辦法在格蕊斯上放置忠誠指示物，但你仍會重複此流程。格蕊斯能磨掉更多的牌（彷彿它還在戰場上似的）。
 - 格蕊斯的第二個忠誠異能無需指定目標。如果你於其結算時決定要犧牲一個生物，則其自身觸發式異能會觸發，此時你才選擇要消滅的目標生物或鵬洛客。就算當此忠誠異能結算時，格蕊斯已不在戰場上，也是如此結算。
 - 於第三個忠誠異能結算時，才會計算你墳墓場中的生物牌數量，並以此來決定每位對手各失去多少生命。如果此時格蕊斯在你的墳墓場中，它就會是張生物牌並會被計入到該數字中。
-

隱匿動物學家羅尼斯

{綠}{藍}

傳奇生物 ~ 蛇 / 妖精 / 斥候

1/2

每當另一個非衍生物的生物在你的操控下進戰場時，
探查。

{橫置} · 犧牲 X 個線索：目標對手展示其牌庫頂的 X
張牌。你可以將其中一張魔法力值等於或小於 X 的
非地永久物牌在你的操控下放進戰場。該玩家將其餘
的牌以隨機順序置於其牌庫底。

- 該衍生物名稱為「線索」，且具有線索此神器副類別。線索不屬於生物類別。
- 這些衍生物就是普通的神器。舉例來說，你能夠犧牲它們來起動布萊婭的學徒，也可以將它們指定為斷牽絆的目標。
- 你不能只犧牲一個線索，來同時滿足線索本身異能與隱匿動物學家羅尼斯之異能的起動要求。

適度施予

{一}{白}{藍}

結界

你每回合所施放的咒語不能多於一個。

每當你施放咒語時，抽一張牌。

- 如果適度施予是經你施放，則你在當回合中就已經施放過至少一個咒語（適度施予本身），因此你要等到下一個回合才能夠施放其他咒語。如果適度施予因故受你操控，且你在當回合中還未施放過咒語，則你在該回合中還能夠施放一個咒語。
 - 適度施予的觸發式異能只有於它在戰場上時才會生效，因此不會讓你在施放適度施予時就抽一張牌。
 - 如果有效應註記「你不能施放咒語」，但有另外一個效應讓你施放咒語（例如在你移去具延緩異能之牌上的最後一個計時指示物時觸發的異能），則你會無法施放該咒語。
-

躁龍琵琶

{二}{紅}{紅}{白}{白}{黑}{黑}

傳奇生物 ~ 長老 / 龍

7/7

飛行 · 擊命

在你的維持開始時，除非你支付{紅}{白}{黑}，否則犧牲躁龍琵琶。

當琵琶死去時，它對每個非傳奇的生物各造成 7 點傷害。

- 由於琵琶最後在戰場上時具有擊命異能，因此於它最後一個異能結算時，你會獲得等同於該傷害數量的生命。

邪儀祭司

{白}{黑}

生物 ~ 人類 / 邪術師

2/2

{橫置}，支付 3 點生命，犧牲邪儀祭司：將目標生物牌從你的墳墓場移回戰場。只能於巫術時機起動。

破壞{三}{白}{黑} ({三}{白}{黑})：將此牌從你的墳墓場移回戰場。它獲得敏捷異能。在下一個結束步驟開始時，或若它將離開戰場，將它放逐。破壞的時機視同巫術。)

- 對第一個異能而言，你是先為其選擇目標，然後再支付費用。換句話說，你不能將邪儀祭司本身選作其異能的目標，好將它從墳墓場移回。
 - 起動生物牌上的破壞異能，與「施放此生物牌」是兩回事。放入堆疊的是其破壞異能，而不是這張生物牌。與起動式異能互動的咒語或異能（例如阻抑）會與破壞異能產生互動，但與咒語互動的咒語或異能（例如取消）則不會。
 - 如果以破壞方式返回戰場的生物將因任何理由離開戰場，則它會改為被放逐 ~ 除非使此生物離開戰場的咒語或異能實際是要把它放逐。在這情況下，該咒語或異能會成功放逐該生物。如果該咒語或異能會在稍後又將該生物牌移回到戰場（舉例來說，由於流光爍影之故），則此生物牌回到戰場時會是個全新的物件，與先前的存在狀況並無關聯。破壞效應不再對它生效。
-

預言泰坦

{四}{藍}{紅}

生物 ~ 巨人 / 魔法師

4/4

躁狂 ~ 當預言泰坦進戰場時，選擇一項。如果你墳墓場中牌的牌張類別有四種或更多，則改為都選。

- 預言泰坦對任意一個目標造成 4 點傷害。
 - 檢視你牌庫頂的四張牌。將其中一張置於你手上，其餘的牌則以隨機順序置於你的牌庫底。
-
- 預言泰坦的異能是於其進入堆疊時檢查你墳墓場中牌張類別的數量。如果於該異能進堆疊時，你墳墓場中的牌張類別有四種或更多，但於其結算時該數量已不足四種，你仍能兩項都選。
 - 如果只選擇了第一個模式或是兩項都選，且於該異能試圖結算時，所選目標已經是不合法目標，則該異能不會結算，且其所有效應都不會生效。
 - 墳墓場中的牌上出現之牌張類別包括神器、生物、結界、瞬間、地、鵬洛客、巫術以及部族。傳奇、基本和雪境屬於超類別，不是牌張類別；巨人和魔法師屬於副類別，不是牌張類別。

拉鐸司頭牌

{黑}{紅}

生物 ~ 魔鬼

3/3

敏捷

返響 ~ 棄一張牌。（在你的維持開始時，若你在你前一個維持開始後才操控它，則除非你支付其返響費用，否則犧牲之。）

- 你始終可以選擇是否支付返響費用。當返響此觸發式異能結算時，若你無法支付其返響費用，或是不願支付，則你犧牲此永久物。
 - 如果某永久物是在你的上個「維持開始」的時點之後才進戰場或受你操控，其上的返響異能便會在你的維持中觸發。
-

道路

{二}{綠}

瞬間

從你的牌庫中搜尋一張基本牌，將之橫置放進戰場，然後洗牌。

///

廢墟

{一}{紅}{紅}

巫術

餘響 (此咒語只能從你的墳墓場中施放。然後將它放逐。)

廢墟對目標生物造成傷害，其數量等同於由你操控的地數量。

- 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之特徵便會被忽略。舉例來說，如果有效應阻止你施放紅色咒語，則你只能施放道路，而不能施放廢墟。
- 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與巫術牌的數量，則道路//廢墟只會算作一張，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，道路//廢墟既是綠牌也是紅牌，既是瞬間牌也是巫術牌，且其魔法力值為 6。
- 如果你是在你的回合中施放具餘響之連體牌的頭半邊，則你會在結算之後立刻獲得優先權。你能夠在玩家能夠有其他行動之前，從你墳墓場中施放具餘響的那半邊 (若你可以合法如此作)。
- 如果有其他效應允許你從墳墓場以外的其他區域施放具餘響的連體牌，則你不能施放具餘響的那半邊。
- 如果有其他效應允許你從墳墓場施放具餘響的連體牌，則你可以施放任一半邊。如果你施放的是具餘響的那半邊，你便需要在該牌將離開堆疊時將它放逐。
- 對從墳墓場中施放之具餘響異能的咒語而言，它之後一定會被放逐，不論它是結算了，被反擊，或以其他方式離開堆疊。
- 一旦你已開始從你墳墓場中施放具餘響的咒語，該牌便會立刻移到堆疊上。對手無法同時利用其他效應將該牌放逐的方式來阻止該異能。

豐收之手敘提絲

{綠}{白}

傳奇結界生物～寧芙

1/2

每當你施放結界咒語時，你獲得 1 點生命且抽一張牌。

- 當施放豐收之手敘提絲時，它的異能不會觸發。

據地卡甫

{紅}{綠}

生物～卡甫

/

領土～據地卡甫的力量和防禦力各等同於由你操控的地中基本地類別之數量。

每當據地卡甫攻擊時，選擇一項～

- 棄一張牌。若你如此作，則抽一張牌。
 - 將至多一張目標牌從墳墓場放逐。
-
- 領土異能計算的是由你操控的地中基本地類別的數量，而不是由你操控的地數量，或是其中某一類別的數量。
 - 基本地類別包括平原、海島、沼澤、山脈和樹林。基本地類別以外的地類別（例如沙漠）不會計入領土異能當中。
 - 設定據地卡甫的力量和防禦力之異能會在所有區域生效，而不是只在戰場上。
-

篩浪精

{三}{綠}{藍}

生物～元素

3/2

飛行

當篩浪精進戰場時，探查兩次。（探查的流程是派出一個無色線索衍生神器，且其具有「{二}，犧牲此神器：抽一張牌。」）

呼魂{綠}{藍}（你可以支付此咒語的呼魂費用來施放它。若你如此作，當它進戰場時便犧牲之。）

- 該衍生物名稱為「線索」，且具有線索此神器副類別。線索不屬於生物類別。
- 這些衍生物就是普通的神器。舉例來說，你能夠犧牲它們來起動布萊婭的學徒，也可以將它們指定為斷牽絆的目標。
- 你不能只犧牲一個線索，來同時滿足線索本身異能與其他要求犧牲線索（或神器）作為費用之其他異能（例如隱匿動物學家羅尼斯所具有者）的起動要求。

命運烈焰亞司利

{一}{藍}{紅}

傳奇生物～魔神

2/3

飛行

每當命運烈焰亞司利攻擊時，選擇一個 1 到 5 之間的數字。擲等量的硬幣。你每猜對一擲，便抽一張牌。你每猜錯一擲，亞司利便對你造成 2 點傷害。如果你以此法猜對五擲，則本回合中，你可以從你手上施放咒語，且不需支付其魔法力費用。

- 當你以「不需支付其魔法力費用」的方式來施放咒語時，你仍然可以支付額外費用。如果該咒語有強制性的額外費用，則你必須支付該費用。
- 如果有效應讓你以「不需支付其魔法力費用」的方式來施放費用中包含{X}的咒語，則你必須將 X 的值選為 0。

神器

大學院製造工人

{三}

神器生物 ~ 組裝工人

1/3

如果你將派出一個線索，食品或珍寶衍生物，則改為
這三種衍生物各派出一個。

- 如果你操控一個大學院製造工人，且將派出若干線索，食品或珍寶衍生物，則你會改為派出該數量的線索衍生物、該數量的食品衍生物以及該數量的珍寶衍生物。
- 如果你操控兩個大學院製造工人，且將派出若干線索，食品或珍寶衍生物，則你會改為派出該數量三倍的線索衍生物、該數量三倍的食品衍生物以及該數量三倍的珍寶衍生物。
- 如果你操控十八個大學院製造工人（我不知道你怎麼辦到的），且將派出若干線索，食品或珍寶衍生物，則你會改為派出該數量 129,140,163 倍的線索衍生物，該數量 129,140,163 倍的食品衍生物以及該數量 129,140,163 倍的珍寶衍生物。
- 以此法派出線索衍生物與探查不是一回事。特別一提，註記於「每當你探查時」觸發的異能，不會在你因此替代式效應派出線索指示物時觸發。如果你原本正是因為探查一次而要派出衍生物，則上述這類異能也只會觸發一次，與你最後派出多少個線索指示物無關。

耶夫祭壇

{五}

部族神器 ~ 拉高耶夫

每當一個由你操控的生物單獨攻擊時，它得 +X/+X
直到回合結束，X 為所有墳墓場中牌的牌張類別數量。

由你操控的拉高耶夫生物具有踐踏異能。

- 部族屬於牌張類別，能讓非生物牌也具有生物類別。就耶夫祭壇而言：於其在戰場上時，它是一個拉高耶夫（但不是生物）；於其在戰場以外的其他區域時，它是一張拉高耶夫牌（但不是生物牌）。
- 若在宣告攻擊者步驟當中，某生物是唯一宣告為攻擊者的生物（包括由隊友操控的生物，如果有隊友的話），則該生物便是單獨攻擊。舉例來說，如果你宣告數個生物一起攻擊，但之後這些生物除了其中一個之外全部都移出戰鬥，則耶夫祭壇的異能不會觸發。
- 墳墓場中的牌上出現之牌張類別包括神器、生物、結界、瞬間、地、鵬洛客、巫術以及部族。傳奇、基本和雪境屬於超類別，不是牌張類別；靈氣和拉高耶夫屬於副類別，不是牌張類別。

- 如果耶夫祭壇因故成為生物，且該效應同時讓其保留原本類別，則它會讓自己獲得踐踏異能。
-

瓶子魔像

{四}

神器生物 ~ 魔像

3/3

踐踏

當瓶子魔像死去時，你獲得等同於其力量的生命。

- 利用瓶子魔像最後在戰場上時的力量來決定你獲得的生命數量。此數值可能會與其在墳墓場中的力量有異。
-

獸皮車

{二}

神器 ~ 載具

0/0

壓印 ~ 於獸皮車進戰場時，從墳墓場放逐一張生物牌。

橫置兩個由你操控且未橫置的生物：直到回合結束，獸皮車成為所放逐之牌的複製品，但它額外是載具神器。

- 此處「選擇要放逐哪張牌」這件事屬於替代性效應，而非觸發式異能。玩家無法回應之。
 - 壓印異能與使獸皮車成為生物的起動式異能之間有連結關係。這意味著，第二個異能僅關注以第一個異能放逐的那張牌，就算獸皮車成為其他生物的複製品並於稍後時段放逐了其他牌也是一樣。
 - 如果你起動該異能，但找不到所關注的那張被放逐之牌（也許是因為原本墳墓場中就沒有可壓印的牌），則該異能沒有效果。獸皮車不會成為任何東西的複製品。
 - 獸皮車沒有搭載異能。起動異能使它成為所放逐之牌的複製品，並不算是搭載載具。如果你橫置來起動該異能的生物具有會於「每當它搭載載具時」觸發的異能（例如變速高手所具有者），則這類觸發式異能不會觸發。
-

鑽石雄獅

{二}

神器生物 ~ 貓

2/2

{橫置}，棄掉你的手牌，犧牲鑽石雄獅：加三點任意顏色的單色魔法力。只能於瞬間時機起動。

- 即使此異能只能在瞬間時機起動，它仍屬於魔法力異能。它不用到堆疊，且不能被回應。
- 由於你不能在施放咒語的過程中施放瞬間（或是起動瞬間時機的異能），因此跟 Lion's Eye Diamond 一樣，起動此異能產生的魔法力，並不能用來從你手上來施放咒語。

蕁麻疹腫

{三}

神器 ~ 武具

活化武器（當此武具進戰場時，派出一個 0/0 黑色非瑞人 / 病菌衍生物，然後將它裝備於其上。）

你每操控一個神器和 / 或結界，佩帶此武具的生物便得 +1/+1。

佩帶{二}

- 活化武器異能之敘述已更新。現今該觸發式異能會派出非瑞人 / 病菌衍生物，而不是病菌衍生物。此修訂會影響所有具活化武器異能的牌。
 - 如果某個由你操控的永久物既是神器也是結界，則在確定佩帶在生物上的蕁麻疹腫所賦予的加成時，前述永久物只會被計算一次。
 - 非瑞人 / 病菌衍生物是以 0/0 生物來進入戰場，但在狀態動作會令它死去之前，該武具就已經裝備於其上。會在該衍生物進戰場時觸發的異能，會看到其是以 0/0 生物的狀態進戰場。
 - 一如其他武具，每個具活化武器的武具都具有佩帶費用。你可以支付此費用來將武具裝備在另一個由你操控的生物上。一旦該非瑞人 / 病菌衍生物不再佩帶武具，它將會置入你的墳墓場然後消失，除非其他效應讓其防禦力大於 0。
 - 如果該非瑞人 / 病菌衍生物被消滅，該武具會如其他武具一樣繼續留在戰場上。
 - 如果活化武器異能觸發且派出兩個非瑞人 / 病菌（由於諸如倍產旺季之類的效應），則該武具只會裝備在其中一個上面。另一個則會進入你的墳墓場然後消失，除非有其他效應讓其防禦力大於 0。
-

骸龍後裔

{十二}

神器生物 ~ 龍

4/4

領土 ~ 由你操控的地中每有一種基本地類別，此咒語便減少{二}來施放。

飛行

對每個由你操控的生物而言，如果它為白色，則具有警戒異能；為藍色，則具有辟邪；為黑色，則具有繫命；為紅色，則具有先攻；為綠色，則具有踐踏。

- 領土異能計算的是由你操控的地中基本地類別的數量，而不是由你操控的地數量，或是其中某一種類別的數量。
- 基本地類別包括平原、海島、沼澤、山脈和樹林。基本地類別以外的地類別（例如沙漠）不會計入領土異能當中。
- 如果某個由你操控的生物為多種顏色，便會都獲得對應顏色的異能。

桑梓劍

{三}

神器 ~ 武具

佩帶此武具的生物得+2/+2 且具有反綠保護與反白保護。

每當佩帶此武具的生物對任一玩家造成戰鬥傷害時，放逐至多一個目標由你擁有的生物，然後從你的牌庫中搜尋一張基本地牌。將此兩者在你的操控下放進戰場，然後洗牌。

佩帶{二}

- 於桑梓劍的第二個異能結算時，該地和該生物會是同時進戰場。
 - 如果你選擇了一個目標由你擁有的生物，但於該觸發式異能試圖結算時，該生物已經是不合法目標，則該異能不會結算，且其所有效應都不會生效。你不能搜尋基本地牌。
 - 如果該由你擁有的生物是衍生物，則它不會返回戰場。它會留在放逐區，並在該異能完成結算後消失。
-

地底世界食譜

{一}

神器

{橫置} · 棄一張牌：派出一個食品衍生物。(*食品衍生物是具有「{二} · {橫置} · 犧牲此神器：你獲得 3 點生命」的神器。*)

{四} · {橫置} · 犧牲地底世界食譜：將目標生物牌從你的墳墓場移回你手上。

- 地底世界食譜的最後一個異能可以指定你墳墓場中任意一張生物牌為目標，而不僅限於以其第一個異能所棄掉者。舉例來說，如果你操控的 Granite Gargoyle 在受到閃電斧的傷害後死去，你可以按照地底世界食譜來做一道石像鬼開胃菜。

燦光怪蜂札巴茲

{一}

傳奇神器生物 ~ 昆蟲

0/0

套件 1

如果某套件觸發式異能將在一個由你操控的生物上放置一個或數個+1/+1 指示物，則改為在其上放置該數量加一的+1/+1 指示物。

{紅}：消滅目標由你操控的神器。

{白}：燦光怪蜂札巴茲獲得飛行異能直到回合結束。

- 燦光怪蜂札巴茲的替代性效應只有當札巴茲在戰場時才會生效。特別一提，這意味著它不會增加其本身套件異能可以放置的指示物數量。
- 如果此生物是因為某效應在其上放置了足夠數量的-1/-1 指示物而進入墳墓場，則套件異能仍能依照此生物離開戰場前其上有的+1/+1 指示物數量，來在目標神器生物上放置等量的+1/+1 指示物。

地

貯能所

神器地

貯能所須橫置進戰場。

{橫置}：加{無}。

{橫置}：加一點任意顏色的魔法力。此魔法力只能用
來施放神器咒語，或是起動神器的異能。

套件 1

- 由於貯能所是地，因此你只能將它當作地來使用。不能將它當作咒語來施放。
- 沒錯，此地進戰場時上面有一個+1/+1 指示物，只是這個指示物當貯能所是地的時候沒有任何作用。當它從戰場進入墳墓場時，你可以將其上的+1/+1 指示物放置在目標神器生物上，無論此時刻貯能所的牌張類別為何。
- 如果貯能所是生物，且它是因為某效應在其上放置了足夠數量的-1/-1 指示物而進入墳墓場，則套件異能仍能依照此生物離開戰場前其上有的+1/+1 指示物數量，來在目標神器生物上放置等量的+1/+1 指示物。
- 最後一個起動式異能產生的魔法力不能用於起動在其他區域當中之神器牌上的異能，例如用於支付循環或破壞費用。
- 如果此生物是因為某效應在其上放置了足夠數量的-1/-1 指示物而進入墳墓場，則套件異能仍能依照此生物離開戰場前其上有的+1/+1 指示物數量，來在目標神器生物上放置等量的+1/+1 指示物。

克撒傳

結界地 ~ 克撒的 / 傳紀

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

I — 克撒傳獲得「{橫置}：加{無}。」

II — 克撒傳獲得「{二}，{橫置}：派出一個 0/0 無色
組構體衍生神器生物，且具有『你每操控一個神器，
此生物便得+1/+1。』」

III — 從你的牌庫中搜尋一張魔法力費用為{零}或{一}
的神器牌，將之放進戰場，然後洗牌。

- 由於克撒傳是地，因此你只能將它當作地來使用。不能將它當作咒語來施放。
- 克撒傳會因其第一章和第二章各獲得一個異能。只要它在戰場上，便會一直具有這些異能。

- 在結算章節異能 III 時，你就只能找到實際魔法力費用為{零}或{-1}的牌，而不找到魔法力值為 0 或 1 的牌。舉例來說，你不能找到魔法力費用為{藍}的牌或魔法力費用為{X}的牌。
- 儘管克撒傳是地，但它同時也是傳紀，因此在其最後一個章節異能結算後仍要將它犧牲。
- 如果克撒傳失去了所有章節異能但仍是傳紀（也許是由於腥紅之月之類牌的緣故），則需立刻將它犧牲。
- 雖然克撒傳具有「克撒的」此地類別，但它不會與克撒的塔、克撒的礦脈或克撒的動力爐有互動。

育苗搖籃亞維馬雅

傳奇地

每個地均額外具有樹林此地類別。

- 育苗搖籃亞維馬雅不在戰場上時，它不是樹林。
- 於亞維馬雅在戰場上時，不在戰場上的地牌也不是樹林。
- 亞維馬雅的異能會使得戰場上的所有地均具有樹林這個地類別。為樹林的地都具有「{橫置}：加{綠}」此異能。此效應不會改變這些地的任何其他方面，包括其名稱、其他副類別，或它們是否為傳奇、基本或雪境。

「新進近代」重印牌

白色

宿命導士

{三}{白}{白}

生物～天使 / 精靈

2/2

飛行，反黑保護

返響{三}{白}{白} (在你的維持開始時，若你在你前一個維持開始後才操控它，則除非你支付其返響費用，否則犧牲之。)

當宿命導士進戰場時，將目標生物牌從你的墳墓場移回戰場。

- 你始終可以選擇是否支付返響費用。當返響此觸發式異能結算時，若你無法支付其返響費用，或是不願支付，則你犧牲此永久物。

- 如果某永久物是在你的上個「維持開始」的時點之後才進戰場或受你操控，其上的返響異能便會在你的維持中觸發。

淨化之緘印

{一}{白}

結界

犧牲淨化之緘印：消滅目標神器或結界。

- 犧牲淨化之緘印是起動其異能的費用。一旦你起動此異能，便沒有玩家能對淨化之緘印有所行動，好阻止你起動它。特別一提，如果你是在你的回合中施放淨化之緘印，則在有玩家能夠回應阻止你之前，你就會獲得優先權來起動其異能。

單獨拘禁

{二}{白}

結界

在你的維持開始時，除非你棄一張牌，否則犧牲單獨拘禁。

略過你的抽牌步驟。

你具有帷幕異能。（你不能成為咒語或異能的目標。）

防止將對你造成的所有傷害。

- 抽牌步驟在維持步驟之後。如果你選擇不支付單獨拘禁的維持費用，則你就將它犧牲。之後會如常進入該回合的抽牌步驟。
- 單獨拘禁會防止將對你造成的所有傷害，而不僅限於戰鬥傷害。

靈魂圈套

{白}

結界

{白}，犧牲靈魂圈套：放逐目標正向你或由你操控之

鵬洛客進行攻擊的生物。

- 犧牲靈魂圈套是起動該異能之費用的一部分。一旦你起動此異能，便沒有玩家能對靈魂圈套有所行動，好阻止你起動它。

- 如果靈魂圈套的異能以一個正向由你操控之鵬洛客進行攻擊的生物為目標，但於此異能試圖結算時該鵬洛客已不在戰場上，則該進行攻擊的生物便會成為不合法目標，靈魂圈套的異能不會放逐該生物。

藍色

海龍獸

{二}{藍}

生物～龍獸

4/3

飛行

當海龍獸進戰場時，將兩個目標由你操控的地移回其擁有者手上。

- 雖然你必須為海龍獸的觸發式異能選擇兩個由你操控的地為其目標，但如果該異能未能結算，海龍獸也不會有什麼惡性後果。如果有玩家回應該異能，令其中一個地成為不合法目標，則剩餘的那個合法目標仍會被移回其擁有者手上。如果這兩個目標都因有人回應而成為不合法目標，則什麼都不會發生。
- 如果你無法為該觸發式異能指定兩個由你操控的地為目標（也許是因為你操控的地數量不足兩個），則該異能便會被移出堆疊。你不會移回任何地。這樣也不會有什麼惡性後果。

移除之緘印

{藍}

結界

犧牲移除之緘印：將目標生物移回其擁有者手上。

- 犧牲移除之緘印是起動其異能的費用。一旦你起動此異能，便沒有玩家能對移除之緘印有所行動，好阻止你起動它。特別一提，如果你是在你的回合中施放移除之緘印，則在有玩家能夠回應阻止你之前，你就會獲得優先權來起動其異能。

黑色

碎骨者

{二}{黑}

生物 ~ 非瑞人 / 奴僕

1/1

飛行

返響{二}{黑} (在你的維持開始時，若你在你前一個維持開始後才操控它，則除非你支付其返響費用，否則犧牲之。)

當碎骨者進戰場時，消滅目標非神器且非黑色的生物。

- 你始終可以選擇是否支付返響費用。當返響此觸發式異能結算時，若你無法支付其返響費用，或是不願支付，則你犧牲此永久物。
- 如果某永久物是在你的上個「維持開始」的時點之後才進戰場或受你操控，其上的返響異能便會在你的維持中觸發。

柯幫幹部布蕾德

{二}{黑}{黑}

傳奇生物 ~ 人類 / 奴僕

2/2

在每位玩家的維持開始時，該玩家犧牲一個神器，生物或地。

- 在你的維持開始時，先是由對手操控的觸發式結算之後，才會輪到由你操控的觸發式異能結算。如果對手操控布蕾德，且你操控能將永久物放進戰場的觸發式異能，則你無法藉由犧牲新放進戰場的這個永久物來滿足布蕾德的異能。

教父邀令

{三}{黑}{黑}

巫術

每位玩家各選擇一種生物類別。每位玩家各將所有為此法選擇之類別的生物牌從其墳墓場移回戰場。

- 首先由輪到該回合的玩家選擇一種生物類別，然後其他玩家按照回合順序依次如此作。然後，所有具有一種或更多所選類別的生物牌便會同時移回戰場。

- 玩家可以選擇已被其他玩家選過的生物類別。如此並不會影響要被移回戰場的生物牌。
 - 每位玩家都可以任意選擇生物類別，包括在其墳墓場中之生物牌沒有的類別。
 - 你必須選擇一種生物類別，例如妖精或祭師。你不能選擇其他牌張類別（例如神器）或超類別（例如傳奇）。
-

斯克魔傭獸

{四}{黑}

生物～非瑞人 / 小惡魔

3/2

飛行

棄一張牌：加{黑}。

- 斯克魔傭獸的起動式異能屬於魔法力異能。它不用到堆疊，且不能被回應。
-

紅色

機緣

{二}{紅}{紅}

結界

每當你猜對一次擲硬幣時，在機緣上放置一個運氣指示物。

在你的維持開始時，若機緣上有十個或更多運氣指示物，則你贏得這盤遊戲。

- 只有你是實際擲硬幣玩家的時候，你才有機會去猜對擲硬幣。對手猜錯結果並不會觸發機緣的第一個異能。
 - 某些擲硬幣的效應會明確說明結果為正面和反面所產生的效應。由於這類擲硬幣的效應不需要玩家去猜結果，因此也就無謂猜對或猜錯。
-

莫葛式搶救

{二}{紅}

瞬間

如果任一對手操控海島且你操控山脈，則你可以施放

此咒語，且不需支付其魔法力費用。

消滅目標神器。

- 只要有任意一位對手操控海島，你就能以「不需支付其魔法力費用」的方式來施放莫葛式搶救，而非僅限於由該目標神器的操控者操控海島才行。
- 「誰操控什麼地」這一點只有於你施放莫葛式搶救那一刻有意義。一旦完成施放後，就算你不再操控山脈或是所有對手都不再操控海島，都不會對莫葛式搶救有影響。
- 以「不需支付其魔法力費用」的方式來施放咒語，不會影響該咒語的魔法力值。莫葛式搶救的魔法力值始終是 3。

綠色

咒術師的風采

{二}{綠}

結界

每當你施放結界咒語時，抽一張牌。

- 此觸發式異能會比觸發它的咒語先一步結算。
- 此異能與觸發它的咒語無關。特別一提，如果該結界咒語被反擊或因故未結算，你仍能抽一張牌（除非有效應明確說明連同該觸發式異能一併反擊。）

奎利恩流浪漢

{綠}

生物~妖精 / 遊俠

1/1

將一個由你操控的樹林移回其擁有者手上：重置目標

生物。每回合只能起動一次。

- 「將一個由你操控的樹林移回其擁有者手上」是起動該異能的費用。一旦你起動了該異能，便沒有人能夠試圖對該樹林有所行動，好阻止你起動該異能。

- 你可以移回任何由你操控且具樹林此副類別的地。該地的名稱不一定要是樹林。

松鼠暴群

{一}{綠}{綠}

生物 ~ 松鼠

2/2

戰場上每有一個其他松鼠，松鼠暴群便得+1/+1。

- 由於標記在生物上的傷害，要到清除步驟或是有效應移除此類傷害時才會移除，因此松鼠暴群受到之非致命傷害，可能會因為戰場上其他松鼠的數量減少而變成致命傷害。

亞維馬雅長者

{一}{綠}{綠}

生物 ~ 人類 / 德魯伊

2/1

當亞維馬雅長者死去時，你可以從你的牌庫中搜尋至多兩張基本牌，展示這些牌，將它們置於你手上，然後洗牌。

{二}，犧牲亞維馬雅長者：抽一張牌。

- 如果你起動亞維馬雅長者的最後一個異能，則它的觸發式異能會觸發並進入堆疊。該異能會先結算，也就是說你是先搜尋並洗牌，然後才抽一張牌。

多色

夢魘專家崔納

{二}{黑}{紅}

傳奇生物 ~ 人類 / 奴僕

3/2

棄一張牌：本回合中，你可以從你的墳墓場中施放一個生物咒語。每回合只能起動一次。

每當一個非衍生物的生物在你的操控下進戰場時，若你未從你手上施放之，則它獲得敏捷異能直到你的下一個回合。

- 你並非是在起動或結算崔納的第一個異能時，就要決定要施放哪個生物咒語。該異能是產生一個許可，讓你能够在該回合稍後時段中從你墳墓場中施放一個生物咒語。如果你棄掉的是一張生物牌（或是在某些罕見情況下，棄掉一張能够作為生物牌來施放的非生物牌），則你可以利用該許可來施放該牌。
- 崔納的第一個異能不會改變生物咒語可以施放的時機。大多數情況下，這是指在你的行動階段當中，且堆疊為空的時候。另外，你仍需要支付費用才能施放該咒語。
- 如果你因故在同一回合中多次起動了崔納的第一個異能（也許是因為崔納離開戰場後又返回），則你可以利用每個異能的許可各施放一個生物咒語。類似地，如果還有其他效應允許你從你墳墓場中施放一個生物咒語，則你可以先利用該許可來施放，稍後再用崔納的許可來施放另一個生物咒語。
- 崔納的最後一個異能在以下情況都會觸發：1) 進戰場的生物是從你手牌以外的區域施放；或 2) 進戰場的生物未經施放，且是從任何區域進的戰場（包括從你手上）。
- 如果崔納本身即是未從你手上施放而進戰場，崔納的最後一個異能也會觸發。

熱火

{一}{紅}

瞬間

熱火對任意一個或兩個目標造成共 2 點傷害，你可以任意分配。

//

寒冰

{一}{藍}

瞬間

橫置目標永久物。

抽一張牌。

- 施放連體牌時，你需要選擇要施放哪半邊。沒有辦法將熱火//寒冰的兩邊一同施放。
- 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，如果有效應阻止你施放藍色咒語，則你仍能施放熱火。
- 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與巫術牌的數量，則熱火//寒冰只會算作一張，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，熱火//寒冰既是紅色也是綠色，且其魔法力值為 4。
- 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，如果你複製熱火，則複製品也會是熱火，而非寒冰。
- 你施放熱火時，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，於你施放熱火時，你就得決定是要讓它對單一目標造成 2 點傷害，或是對兩個目標各造成 1 點傷害。
- 如果熱火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。
- 如果寒冰所指定的目標永久物成為不合法目標，則此咒語不會結算。你不會抽牌。

映奇寶珠的餘韻

{三}{綠}{白}

結界

由你操控的生物得+1/+1。

每當你橫置一個地以產生魔法力時，加一點該地已產生的類別之魔法力。

- 由於標記在生物上的傷害，要到清除步驟或是有效應移除此類傷害時才會移除，因此由你操控的某生物受到之非致命傷害，可能會因為映奇寶珠的餘韻離開戰場而變成致命傷害。
- 魔法力的類別包括白色，藍色，黑色，紅色，綠色和無色。
- 如果橫置某地會產生多於一種類別的魔法力，則你選擇其中一種所產生的類別並加一點該類別的魔法力。
- 如果該地產生的魔法力有限制條件或額外效應，則映奇寶珠的餘韻所加的魔法力不會有類似但書。你就只是獲得多一點相應類別的魔法力。

無斷片密探

{一}{綠}{藍}

神器生物 ~ 人類 / 浪客

2/2

傾曳 (當你施放此咒語時，從你的牌庫頂開始放逐牌，直到放逐一張費用比此咒語低的非地牌為止。你可以施放該牌，且不需支付其魔法力費用。將所放逐的牌以隨機順序置於你的牌庫底。)

- 傾曳異能是在「當你施放咒語」時觸發，這意味著它會比該咒語先一步結算。如果你最後決定施放所放逐的牌，它會進入堆疊並位於該具傾曳異能的咒語之上。
- 傾曳異能結算時，你必須放逐牌張。要不要施放你最後一張放逐的牌，才是此異能中你唯一可以作選擇的部分。
- 如果原本具傾曳異能的咒語被反擊，傾曳異能仍會正常結算。
- 你是以牌面朝上的方式放逐牌張。所有玩家都可以看到它們。
- 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，則你必須支付之，才能施放此牌。
- 如果該牌的魔法力費用中包含{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。
- 由於最近對傾曳異能的規則更新，現在你不僅是要在放逐一張魔法力值較該具傾曳異能之咒語為小的非地牌時就停止放逐，而且因此施放之咒語也要滿足魔法力值較之為小這一條件。此前，如果出現牌張的魔法力值與因此施放之咒語的魔法力值不同的情形（例如某些模式雙面牌，或是有歷險的牌），就算該咒語的魔法力值比所放逐的牌要大，你也可以施放之。
- 連體牌的魔法力值由其兩邊的魔法力費用加總決定。如果你能經傾曳異能施放一張連體牌，則你能夠施放其中任一半邊，但不能一同施放兩邊。

神器

詛咒圖騰像

{二}

神器

生物的起動式異能都不能起動。

- 詛咒圖騰像不會讓玩家無法起動不在戰場上之生物牌的異能，例如循環或破壞。

- 詛咒圖騰像會讓玩家無法起動生物的魔法力異能。
 - 生物的其他異能（包括靜止式異能和觸發式異能）都不會受到影響。
 - 對非生物永久物上能將其變成生物的起動式異能（例如載具的搭載異能）而言，這類異能仍能如常起動。但一旦這類永久物成為生物後，就不能再起動其上的任何異能。
-

衝鋒機械

{四}

神器生物 ~ 攻城巨車

4/3

返響{四} (在你的維持開始時，若你在你前一個維持開始後才操控它，則除非你支付其返響費用，否則犧牲之。)

犧牲一個神器：在目標生物上放置一個+1/+1 指示物。

- 衝鋒機械可以指定其本身為其起動式異能的目標，且你可以犧牲衝鋒機械來起動該異能。雖然這不會有什麼實際作用，但如果你真想要犧牲衝鋒機械的話，便可以如此犧牲之。
 - 你始終可以選擇是否支付返響費用。當返響此觸發式異能結算時，若你無法支付其返響費用，或是不願支付，則你犧牲此永久物。
 - 如果某永久物是在你的上個「維持開始」的時點之後才進戰場或受你操控，其上的返響異能便會在你的維持中觸發。
-

石磨人偶

{二}

神器生物 ~ 組構體

0/1

{橫置}，磨一張牌：加{無}。 (磨一張牌的流程是將你牌庫頂的牌置入你的墳墓場。)

- 如果你在施放咒語的過程中起動石磨人偶的異能，則一旦你看到置入墳墓場中的卡牌為何，就不能選擇倒回此異能。
- 如果有效應允許你檢視你的牌庫頂牌，且你在施放咒語的過程中起動石磨人偶的魔法力異能，則你要等到你完成施放該咒語之後，才能檢視新到你牌庫頂的那張牌。

妮維亞洛之碟

{四}

神器

妮維亞洛之碟須橫置進戰場。

{一}·{橫置}：消滅所有神器·生物和結界。

- 你並非是犧牲妮維亞洛之碟來起動其異能。它只是會在結算異能的過程中一併被消滅（如果它還在戰場上）。如果有效應讓妮維亞洛之碟獲得不滅或將之重生，則它會留在戰場上。

拼裝侏儒

{三}

神器生物～地侏

2/1

棄一張牌：重生拼裝侏儒。（此生物下一次將被消滅時，改為將它橫置、移出戰鬥，並治癒其上所有傷害。）

- 起動該異能後會產生一個替代性效應，而該效應的運作方式類似於護盾：本回合中拼裝侏儒下一次將被消滅時，就會替代此事件。該護盾對試圖消滅拼裝侏儒的效應和將對拼裝侏儒造成的致命傷害都有效。
- 就算拼裝侏儒不在戰鬥中，已橫置或未受傷害，拼裝侏儒也能重生。
- 就算拼裝侏儒無被消滅之虞，你也能起動重生異能。有的時候你只是想要棄牌而已。我們懂你。

地

柯幫金庫

地

{二}·{橫置}：你每操控一個沼澤，便加{黑}。

- 柯幫金庫的魔法力異能會計算所有由你操控、且副類別為沼澤的地，而不僅是名稱為「沼澤」者。
-

米斯拉的工廠

地

{橫置}：加{無}。

{一}：米斯拉的工廠成為 2/2 組裝工人神器生物直到回合結束。它仍然是地。

{橫置}：目標組裝工人生物得 +1/+1 直到回合結束。

- 如果米斯拉的工廠變成生物，但你並未在最近的一回合開始時持續操控它，則你不能起動其第一個異能與最後一個異能，它也不能攻擊（除非有東西賦予它敏捷異能）。
- 一旦米斯拉的工廠成為組裝工人，它本身便是它最後一個異能的合法目標。舉例來說，你可以讓米斯拉的工廠變生物，用它進行阻擋，然後起動其最後一個異能將它變成 3/3。
- 如果米斯拉的工廠已經是生物，則再度起動它的第二個異能，便會蓋過先前所有將它力量和 / 或防禦力設為特定值的效應。其他會影響其力量和 / 或防禦力的效應（包括 +1/+1 指示物以及諸如變巨術等咒語的效應）都會繼續生效。

魔法風雲會，Magic，以及近代新篇，不論在美國或其他國家中，均為威世智有限公司的註冊商標。

©2021 Wizards.