

依尼翠：黯夜獵蹤發佈釋疑

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 8 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](https://magic.wizards.com/rules) 來瞭解最新的規則。

「通則釋疑」段落內含牌張允用範圍資訊，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

牌張允用範圍

依尼翠：黯夜獵蹤 系列中印製之系列代碼為 MID 的牌張可在以下賽制中使用：標準、近代、先驅，此外也能用於指揮官及其他賽制。隨著本系列上述牌張進入標準賽，以下這些系列會離開標準賽：*艾卓王權*、*塞洛斯*；*冥途求生*、*依克黎*；*巨獸時空* 以及 2021 核心系列。

對於 *依尼翠：黯夜獵蹤* 指揮官產品中的牌張：其上印製之系列代碼為 MIC、編號為 1-38 (及編號 39-76 的特別版) 的牌張可以在以下賽制中使用：指揮官、特選和薪傳；其上印製之系列代碼為 MIC、編號為 77 往後的牌張則只能用於該牌原本允用的賽制。

請至 [Magic.Wizards.com/Formats](https://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](https://magic.wizards.com/commander) 深入瞭解指揮官賽制及相關玩法。

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

新關鍵字異能：晝形和夜形

依尼翠這世界甚至說它是繞著月球轉都不為過，特別是其上最有趣的機制都跟月亮起落～或更準確地說～晝夜交替有關。這些概念隨著本系列中許多狼人上的兩個關鍵字來到舞台中央：晝形和夜形。

(請注意，如果你此前沒有接觸過轉化式雙面牌，則你可能需要先跳到後文的「復出機制：轉化式雙面牌」部分來瞭解其運作機制，而後再回來閱讀本部分。)

酒館惡徒

{三}{紅}

生物～人類 / 戰士 / 狼人

2/5

晝形 (如果玩家於自己回合中沒有施放咒語，則下一個回合成為黑夜。)

////

酒館破壞獸

生物～狼人

6/5

夜形 (如果玩家於自己回合中施放至少兩個咒語，則下一個回合成為白晝。)

白晝 / 黑夜機制概述

「白晝」與「黑夜」是遊戲本身可獲得的稱號。(中文版譯註：中文版牌張在規則提示中，會利用「天色」來指稱。) 遊戲在一開始時沒有任何稱號。一旦遊戲成為白晝 (或在較少見的狀況中直接成為黑夜)，則接下來的時段遊戲便會在「白晝」與「黑夜」之間進行交替，但在任一時刻的天色只會是兩者之一。具晝形與夜形的雙面牌會在意遊戲的天色轉變：只要當前是白晝，戰場上的此類牌便會以具晝形異能的那一面朝上；只要當前是黑夜，它們便會以具夜形異能的那一面朝上。

皓月初升～首度成為白晝或黑夜

具晝形與夜形的雙面牌屬於 *轉化式雙面牌*。這類牌只能以正面朝上的方式施放。在大多數情況下，它們首度進到戰場時也會是正面朝上。如果當前既非白晝也非黑夜，且有具晝形異能的永久物出現在戰場上，則天色會成為白晝。其他異能也能夠將天色轉變為白晝或黑夜，例如硫磺破壞魔的第二個異能。

硫磺破壞魔

{二}{紅}

生物 ~ 魔鬼

2/3

威懾 (此生物只能被兩個或更多生物阻擋。)

如果當前既非白晝也非黑夜，則於硫磺破壞魔進戰場時成為白晝。

每當白晝成為黑夜或黑夜成為白晝時，硫磺破壞魔向每位對手各造成 1 點傷害。

晝夜轉變 ~ 從白晝到黑夜、從黑夜到白晝

一旦遊戲有了白晝或黑夜的稱號之後，通常就會根據主動玩家在前一回合中施放之咒語數量多寡，來決定每回合天色會否轉變。

- 在玩家於其重置步驟中重置永久物之前，遊戲便會檢查是否應轉變天色。
- 如果當前是白晝，且前一回合的主動玩家在其回合中沒有施放咒語，則天色成為黑夜。
- 如果當前是白晝，且前一回合的主動玩家在其回合中施放了兩個或更多咒語，則天色成為白晝。
- 於天色成為黑夜時，具晝形異能的雙面永久物轉化，翻為夜形面朝上。類似地，於天色成為白晝時，具夜形異能的雙面永久物轉化，翻為晝形面朝上。此類轉化立即發生，且不屬於狀態動作。牌張在每次天色晝夜交替都會轉化，而非只有在重置步驟中。

黑夜要務 ~ 黑夜時的重要事項

- 如果你於黑夜時施放具晝形異能的咒語，則該咒語在堆疊上時會是正面朝上 (即晝形面朝上)。不過，它會以背面朝上 (即夜形面朝上) 的狀態來進戰場，而不是先以晝形面朝上進戰場之後再轉化。
- 如果當前是黑夜，則未經施放便進入戰場之具晝形異能的永久物，也會以夜形面朝上的狀態來進戰場。

形色不離 ~ 形態與天色的關係

- 具晝形與夜形的永久物只能藉由其晝形和夜形異能來轉化，其他方式都不行。特別一提，某些舊版牌張可能會讓玩家轉化永久物 (例如月霧)，這類牌張不會影響具晝形或夜形的永久物。
- 一旦天色成為白晝或黑夜之後，直到這盤遊戲結束，遊戲便只會具有其中正好一個稱號。遊戲不可能同時既是白晝又是黑夜。一旦遊戲有了白晝或黑夜之任一稱號，就不會再回到沒有稱號的狀態。
- 整盤遊戲所有玩家的天色都相同。不會出現某位玩家是白晝，而另一位玩家是黑夜的情況。

疑難解答 ~ 有人可能會問到的最常見不尋常情形

- 如果當前既非白晝也非黑夜，且具晝形異能的生物和具夜形異能的生物因故同時出現在戰場上，則天色會成為白晝。該具夜形的生物會轉化。

新關鍵字異能：驚擾

除了狼人之外，你還能在本系列中見到各式驚悚的雙面牌四處譟動。驚擾這一全新的關鍵字異能，讓你能從你墳墓場中施放某些雙面牌的背面。

隱蹤扒手

{二}{黑}

生物 ~ 人類 / 浪客

2/1

當隱蹤扒手進戰場時，消滅目標不由你操控的生物，且須為本回合中受過傷受害者。

驚擾{四}{黑} (你可以從你墳墓場中施放已轉化的此牌，並支付其驚擾費用。)

////

隱匿遊魂

生物 ~ 精靈 / 浪客

2/2

飛行，死觸

如果隱匿遊魂將從任何區域進入墳墓場，則改為將它放逐。

- 驚擾此異能只會見於某些雙面牌的正面。
- 「驚擾[費用]」意指「你可以從你墳墓場中施放已轉化的此牌，但須支付[費用]，而非支付其魔法力費用。」
- 當你利用某牌的驚擾異能來施放咒語時，該牌是以背面朝上的狀態進入堆疊。所成之咒語具有該面上的所有特徵。
- 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（例如驚擾費用），加上費用增加的數量，然後再減去費用減少的數量。利用驚擾異能施放之咒語的魔法力值由該牌正面的魔法力費用決定，與施放該咒語時支付的總費用無關。（此特殊規則僅對轉化式雙面牌生效，包括具驚擾異能者。）

- 以此法施放的咒語會背面朝上地進戰場。
- 如果你施放了以此法施放的永久物咒語（也許是利用雙重主修這類牌），則該複製品最後所成的衍生物會是該牌之背面的複製品，就算該複製品本身不是雙面牌亦然。
- 每張具驚擾異能的牌背面都會具有異能，令其操控者於該牌將從任何區域進入墳墓場時將之放逐。這包括從堆疊進入墳墓場的情況，因此如果你利用驚擾異能施放某咒語後被反擊，則該咒語會進入放逐區。

復出機制：轉化式雙面牌

依尼翠時空之所以成為依尼翠，正是由於此處常有陰邪事物轉化為其他邪陰事物，因此本系列中當然也有轉化式雙面牌回歸。

雙面牌顧名思義會有兩個牌面：正面和背面。它沒有魔法風雲會牌背。本系列的轉化式雙面牌正面左上角有個太陽符號，背面的左上角則是月亮符號。除了用來區別兩個牌面之外，這類符號與遊戲並無關聯。

與最近幾個系列中常見的模式雙面牌不同，轉化式雙面牌的背面沒有魔法力費用，且不能被施放。（但本系列中的驚擾異能則是例外。）不過這類牌就能夠轉化。「轉化某牌」意指將它從正面翻成背面（或者反過來）。

雖然隨著依尼翠：黯夜獵蹤發售，雙面牌有了些細微變動，但其運作方式還是與之前出現時大體相同。以下是更多詳細資訊：

- 轉化式雙面牌的兩個牌面都各自具有一組特徵值：名稱、類別、副類別、異能等等。當轉化式雙面永久物在戰場上時，則只考慮目前朝上之牌面的特徵。另一組特徵則會被忽略。
- 除非是利用驚擾異能來施放，否則轉化式雙面牌施放時均為正面朝上。只考慮目前朝上之牌面的特徵；另一面的特徵會被忽略。
- 當轉化式雙面牌不在戰場或堆疊上時，只考慮其正面的特徵。
- 轉化式雙面牌無論是哪一面朝上，其魔法力值均為其正面的魔法力值。
- 轉化式雙面牌的背面通常具有顏色標誌，用以註明其顏色。
- 除非有效應允許你施放「已轉化」的某牌，否則不能施放轉化式雙面牌的背面。（請參見本文中的「新關鍵字異能：驚擾」部分。）

- 通常情況下，轉化式雙面牌會正面朝上地進入戰場；但在以下例外情況中，該永久物就會背面朝上地進入戰場：有咒語或異能指示你將該永久物「放進戰場且已轉化」；你施放「已轉化」的該永久物。
- 轉化永久物的方法，是將它翻轉出另一面來。只有以雙面牌代表的轉化式永久物才能轉化。
- 如果有效應要求你轉化未以雙面牌代表的永久物（也許是因為它是衍生物，或是成為雙面永久物複製品的單面牌），則會忽略此部分敘述。
- 轉化某永久物並不會影響其上貼附的靈氣或武具。類似情況：該永久物上的任何指示物在它轉化後依舊會留在其上。由已結算之咒語或異能所產生的持續性效應也會繼續作用於其上。堆疊上以某永久物為目標的任何咒語或異能，在該永久物轉化之後，依舊會繼續以其為目標。
- 某雙面永久物已標記的傷害在它轉化後依舊會留在其上。

新異能提示：鳩集

鳩集這一異能提示，會見於某些牌上的異能之前，提示你該些異能會留意你是否操控三個或更多力量各不相同的生物。

曙鹿集護衛

{一}{綠}{白}

生物~人類 / 邪術師

3/3

警戒

鳩集~ 在你回合的戰鬥開始時，若你操控三個或更多

力量各不相同的生物，則由你操控的生物得+1/+0

直到回合結束。

- 只要某生物的力量數字與他者不同，它便具有不同力量。舉例來說，一個 1/1 生物和一個 2/1 生物便具有不同力量。
- 若要三個生物的力量「各不相同」，則每個生物的力量都要與他兩者不同。一個 1/1 生物，一個 2/1 生物和另一個 2/1 生物並不算是三個力量各不相同的生物，就算這兩個 2/1 生物的力量都與 1/1 生物不同也是一樣。
- 許多鳩集異能（例如上文曙鹿集護衛所具有者）都是帶有「以『若』開頭的子句」之觸發式異能。在這類異能觸發和其試圖結算時，你都必須操控三個或更多力量各不相同的生物才行。不過在這兩個時間點，構成這三個力量各不相同的生物組合可以發生改變。

新雙色地組合

依尼翠：黯夜獵蹤引入了一組新的非基本地組合。這類基本地只有在你操控兩個或更多其他地時，才會以未橫置的狀態進戰場。

荒廢沙灘

地

除非你操控兩個或更多其他地，否則荒廢沙灘須橫置進戰場。

{橫置}：加{白}或{藍}。

- 如果某個這樣的地與任意數量的其他地同時進戰場，則當決定此地是否橫置進戰場時，其他那些地不會計算在內。

新關鍵字異能：敗朽

敗朽這一關鍵字多見於本系列中牌張派出的殭屍衍生物上。有些令生物成為殭屍的效應也會讓其具有此異能。

雄鷹憎恨獸

{二}{藍}

生物～殭屍 / 鳥

2/2

飛行

當雄鷹憎恨獸進戰場時，派出一個 2/2 黑色，具敗朽異能的殭屍衍生物。（它不能進行阻擋。當它攻擊，在戰鬥結束時將它犧牲。）

- 敗朽異能代表了兩部分的異能，一個是靜止式異能，另一個則是觸發式異能。「敗朽」意指「此生物不能進行阻擋」和「當此生物攻擊時，在戰鬥結束時將它犧牲。」
- 敗朽異能並未強加任何攻擊要求。你可以選擇不派具敗朽異能的生物攻擊。
- 敗朽不會賦予生物敏捷。在你回合中進戰場之具敗朽的生物，要等到你的下一個回合才能攻擊。

- 一旦某個具敗朽異能的生物攻擊後，就須在戰鬥結束時將它犧牲，就算它此時已不再具有敗朽異能也是一樣。

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。

逃離哨位

{一}{紅}

巫術

至多兩個目標生物本回合不能進行阻擋。

返照{三}{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）。

中文版勘誤

毒頂菇新芽

{綠}

生物 ~ 真菌

1/1

在你的維持開始時，磨一張牌。然後若你的墳墓場中有三張或更多生物牌，則轉化毒頂菇新芽。（磨一張牌的流程是將你牌庫頂的牌置入你的墳墓場。）

////

毒頂菇巨怪

生物 ~ 真菌 / 驚懼獸

3/3

在你的維持開始時，你可以從任一墳墓場放逐一張牌。若以此法放逐一張生物牌，則在毒頂菇巨怪上放置一個+1/+1 指示物。

- **中文版勘誤：**本系列此牌「毒頂菇巨怪」一面中文版規則敘述中，將「你可以從任一墳墓場放逐一張牌」中的「任一」誤植作「你的」。其正確的規則敘述如上文所示。特別一提，你可以利用此異能來放逐對手墳墓場中的牌。

單卡解惑

白色

華輝護教軍艾德琳

{一}{白}{白}

傳奇生物 ~ 人類 / 騎士

*/4

警戒

華輝護教軍艾德琳的力量等同於由你操控的生物數量。

每當你攻擊時，為每位對手各進行以下流程 ~ 派出一個 1/1 白色人類衍生生物，其為橫置且正向該玩家或一個由其操控的鵬洛客進行攻擊。

- 設定艾德琳力量的異能會在所有區域生效，而不是只在戰場上。只要艾德琳在戰場上（且仍然是生物），該異能就將艾德琳自己算進去。

- 以任何生物攻擊都會觸發艾德琳的最後一個異能。這些生物不一定要包括艾德琳。
- 是依照你的所有對手數量來派出衍生物，而不是只計算你所攻擊的對手。
- 於派出的衍生物進戰場時，你得為每個衍生物決定其是攻擊該對手還是一個由其操控的鵬洛客。
- 雖然由觸發式異能派出的人類衍生物正進行攻擊，但它們從未宣告為進行攻擊的生物（舉例來說，註記於「每當一個生物攻擊時」觸發的異能便會檢查生物是否宣告為攻擊者）。

喪親倖存者

{二}{白}

生物~人類 / 平民

2/1

當另一個由你操控的生物死去時，轉化喪親倖存者。

////

不屈復仇者

生物~人類 / 士兵

3/2

每當不屈復仇者攻擊時，將目標魔法力值等於或小於 2 的生物牌從你的墳墓場橫置移回戰場且正進行攻擊。

- 就算有多個生物死去，也只會使喪親倖存者轉化一次。
- 你得為這一移回的生物選擇要攻擊的玩家或鵬洛客。它攻擊的對象與不屈復仇者可以不一樣。
- 雖然此移回的生物屬於進行攻擊的生物，但它從未宣告為攻擊生物。這就是說，對註記於「每當一個生物攻擊時」觸發的異能而言，這類異能不會因前述生物進戰場且進行攻擊而觸發。
- 註明該移回的生物不能攻擊的效應（例如，該生物具有守軍）只會在宣告攻擊生物的過程中生效。這類效應無法阻止所移回的生物以正進行攻擊的狀態進戰場。

暫免危難

{二}{白}

結界

當暫免危難進戰場時，放逐目標由對手操控的非地永久物，直到暫免危難離開戰場為止。

- 暫免危難的異能屬於單一異能，產生兩個一次性效應：一個在該異能結算時放逐該永久物，另一個在暫免危難離開戰場後立即將所放逐的牌移回戰場。
- 如果暫免危難在其進戰場異能結算前就已離開戰場，則該目標永久物不會被放逐。
- 貼附於所放逐永久物上的靈氣會進入其擁有者的墳墓場。貼附於所放逐生物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。
- 如果衍生物被放逐，它將會消失。它將不會移回戰場。
- 在多人遊戲中，如果暫免危難的擁有者離開了遊戲，所放逐的牌將移回戰場。因為將該牌移回的這個一次性效應不屬於會進入堆疊的異能，所以它也不會隨著離開遊戲之玩家在堆疊上的其他咒語或異能一同消失。

護教蠻兵

{二}{白}

生物～人類 / 士兵 / 狼人

2/2

當此生物進戰場或轉化為護教蠻兵時，放逐目標由對手操控的生物，直到此生物離開戰場為止。

晝形 (如果玩家於自己回合中沒有施放咒語，則下一個回合成為黑夜。)

////

月怒蠻狼

生物～狼人

3/3

先攻

守護～支付 3 點生命。

夜形 (如果玩家於自己回合中施放至少兩個咒語，則下一個回合成為白晝。)

- 護教蠻兵的異能會產生兩個一次性效應：一個在該異能結算時放逐生物，另一個在護教蠻兵 (或月怒蠻狼) 離開戰場之後立即將所放逐的牌移回戰場。
- 如果護教蠻兵在其「進戰場」 / 「轉化為」異能結算前就已離開戰場，則該目標生物不會被放逐。
- 轉化式永久物於其轉化時並未離開戰場。如果護教蠻兵轉化為月怒蠻狼，則所放逐的牌仍一直被放逐。如果它是於其觸發式異能仍在堆疊上時就轉化，則該異能仍會將該目標生物放逐。
- 月怒蠻狼離開戰場也會令所放逐的牌返回戰場。

- 貼附於所放逐生物上的靈氣會進入其擁有者的墳墓場。貼附於所放逐生物上的武具會被卸裝並留在戰場上。被放逐的生物上之任何指示物都會消失。
 - 如果衍生生物被放逐，它將會消失。它將不會移回戰場。
 - 所放逐的牌會在此生物離開戰場後立即返回戰場。在這兩個事件之間什麼都不會發生，包括狀態動作。這兩個生物不會同時在戰場上。舉例來說，如果移回來的生物是仿生妖，它不能作為護教蠻兵或月怒蠻狼的複製品來進入戰場。
 - 在多人遊戲中，如果護教蠻兵的擁有者離開了遊戲，所放逐的牌將會移回戰場。因為將該牌移回的這個一次性效應不屬於會進入堆疊的異能，所以它也不會隨著離開遊戲之玩家在堆疊上的其他咒語或異能一同消失。
-

護教軍召令

{二}{白}

結界～靈氣

結附於生物

所結附的生物具有警戒與「在你的結束步驟開始時，

派出一個 1/1 白色人類衍生生物。」

- 是由所結附的生物之操控者來派出人類衍生物，就算他與操控護教軍召令的玩家並非同一人也是如此。
-

穹天祝聖僧

{二}{白}

生物～人類 / 僧侶

3/2

如果當前既非白晝也非黑夜，則於穹天祝聖僧進戰場

時成為白晝。

每當白晝成為黑夜或黑夜成為白晝時，檢視你牌庫頂

的兩張牌。將其中一張置入你的墳墓場。

- 你未置入墳墓場的那張牌仍在你的牌庫頂。
-

戰藝訓練師

{三}{白}

生物 ~ 人類 / 士兵

3/3

先攻

鳩集 ~ 在你回合的戰鬥開始時，若你操控三個或更多力量各不相同的生物，則目標由你操控的生物獲得連擊異能直到回合結束。

- 戰藝訓練師的觸發式異能於其觸發和於其試圖結算時，都會檢查你是否操控三個以上力量各不相同的生物。如果於此異能試圖結算之前，你未操控三個力量各不相同的生物，則該異能會被移出堆疊。

永續天使

{二}{白}{白}{白}

生物 ~ 天使

3/3

飛行，連擊

你具有辟邪異能。

如果你的總生命將降至 0 或更少，則改為轉化永續天使且你的總生命成為 3。然後如果永續天使未以此法轉化，則你輸掉這盤遊戲。

////

執法天使

生物 ~ 天使

/

飛行

你具有辟邪異能。

執法天使的力量和防禦力各等同於你的總生命。

每當執法天使攻擊時，將你的總生命加倍。

- 永續天使的最後一個異能屬於替代性效應。它不用到堆疊，且不能被回應。特別一提，玩家不能試圖消滅永續天使好讓它不能轉化，來使你輸掉這盤遊戲。如果永續天使本身不是雙面永久物（例如當它是衍生物，或是成為其複製品的單面永久物時），則替代性效應生效時便無法將它轉化。在此狀況下，你會輸掉這盤遊戲。

- 將某位玩家的總生命加倍之流程是：該玩家獲得若干生命，以使其總生命成為當前數值的兩倍。
(在某些罕見情形中，某些仍在遊戲中之玩家的總生命為負數。在這類狀況下，該玩家則是失去若干生命，以使其總生命成為當前數值的兩倍。)

祝儀巫婆面具

{白}

神器 ~ 武具

佩帶此武具的生物得 +1/+1。

佩帶此武具的生物不能被力量等於或大於 4 的生物

阻擋。

佩帶{二} ({二}：貼附在目標由你操控的生物上。只能於巫術時機佩帶。)

- 此阻擋限制只會在宣告阻擋者的時候生效。一旦佩帶祝儀巫婆面具的生物已被力量小於 4 的生物阻擋，則此時再提高該生物的力量，也不會令佩帶此武具的生物成為未受阻擋。

無畏仇敵

{一}{白}

生物 ~ 人類 / 斥候

3/1

繫命

當無畏仇敵進戰場時，你可以支付{一}{白}任意次數。當你支付此費用一次或數次時，根據該數量在無畏仇敵上放置等量的勇氣指示物。

無畏仇敵上每有一個勇氣指示物，由你操控的生物便得 +1/+1。

- 在你支付了{一}{白}此費用一次或多次後，另一個異能觸發，且玩家可以回應這一新觸發的異能。無畏仇敵是於此新異能結算的時候才獲得勇氣指示物。
-

忠誠駿鷹

{二}{白}

生物 ~ 駿鷹

2/2

閃現

飛行

當忠誠駿鷹進戰場時，你可以將另一個由你操控的生物移回其擁有者手上。

- 你是於忠誠駿鷹的觸發式異能結算時，才決定是否要將生物移回你手上（以及要移回哪一個）。
-

席嘉妲輝耀

{二}{白}{白}

結界

於席嘉妲輝耀進戰場時，記下你的總生命。

在你的維持開始時，如果你的總生命等於或大於最後為席嘉妲輝耀記下的總生命，則抽一張牌。然後記下你的總生命。

每當你施放白色咒語時，你獲得 1 點生命。

- 就算你沒有抽牌，你也要於第二個異能結算時記下你的總生命。
-

瑟班式驅魔

{一}{白}

瞬間

放逐目標精靈，結界或具驚擾異能的生物。

- 具驚擾異能的生物是指文字欄中具有驚擾此關鍵字異能者。特別一提，利用驚擾異能施放之永久物最後在戰場上時幾乎都沒有驚擾異能。除去一些因複製效應產生之非常怪異的情形以外，基本上如果某牌的正面具有驚擾異能，但它當前在戰場上是背面朝上，則該永久物不具有驚擾異能。
-

粗野群眾

{一}{白}

生物 ~ 人類

1/1

每當另一個由你操控的生物死去時，在粗野群眾上放置一個+1/+1 指示物。

- 如果粗野群眾與另一個由你操控的生物同時死去（也許由於它們一起攻擊或阻擋），則在粗野群眾的觸發式異能結算時，它已不在戰場上。它無法及時得到原本會放在上面的+1/+1 指示物，也就無法讓自己活下來。

藍色

監視詛咒

{四}{藍}

結界 ~ 靈氣 / 詛咒

結附於玩家

在所結附的玩家之維持開始時，選擇任意數量目標該玩家以外的玩家。他們各抽若干牌，其數量等同於所結附的玩家上貼附的詛咒數量。

- 是由監視詛咒的操控者來為其觸發式異能選擇目標，無論監視詛咒貼附在誰上面都是如此。如果你操控監視詛咒，且它貼附於另一位玩家上，則你能（也應當）選擇自己作為目標。

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，則改為將它放逐，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。
- 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。

撥動開關

{二}{藍}

瞬間

除非目標咒語的操控者支付{四}，否則反擊該咒語。

派出一個 2/2 黑色，具敗朽異能的殭屍衍生生物。

(它不能進行阻擋。當它攻擊，在戰鬥結束時將它犧牲。)

- 就算該咒語的操控者支付了{四}，你仍會派出一個殭屍衍生生物。

遊魂波濤

{一}{藍}

瞬間

將目標非地永久物移回其擁有者手上。如果你操控該

永久物，則抽一張牌。

- 如果你於遊魂波濤結算之時點並未操控該目標永久物，則你便不能抽牌，就算你在此前某時點曾經操控該永久物也是一樣。

鎖入墓地

{一}{藍}

結界～靈氣

結附於生物

當鎖入墓地進戰場時，若你墳墓場中有五張或更多

牌，則橫置所結附的生物。

所結附的生物於其操控者的重置步驟中不能重置。

- 所結附的生物依舊能以其他方式重置。鎖入墓地仍貼附於該生物上，且該生物於其操控者的重置步驟中依然不能重置。
-

記憶奔騰

{二}{藍}{藍}

瞬間

檢視你牌庫頂的 X 張牌，X 為施放此咒語時所支付的魔法力數量。將其中兩張置於你手上，其餘的牌則以隨機順序置於你的牌庫底。

返照{五}{藍}{藍} (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。)

- 記憶奔騰關心的是你施放它時實際支付的魔法力，而非其魔法力費用。如果你是支付{二}{藍}{藍}來施放記憶奔騰，則你會檢視四張牌。如果你是支付其{五}{藍}{藍}的返照費用來施放記憶奔騰，則你會檢視七張牌。任何增加或減少施放此咒語時需支付之費用的效應也會被計算在內。
- 如果有效應複製記憶奔騰，則由於不存在「施放該複製品時支付的魔法力」，因此 X 會是 0。施放原版咒語時所支付的魔法力數量不會被複製。因此於記憶奔騰結算時，你就不能檢視牌庫頂的牌張。
- 如果有效應讓你施放記憶奔騰且不需支付其魔法力費用，則 X 會是 0。雖然記憶奔騰會結算，但什麼事情都不會發生。
- 如果有效應要求你支付若干魔法力才能讓記憶奔騰不會被反擊（例如撥動開關所具有者），則這份魔法力不會算作「施放記憶奔騰時支付的魔法力」，因此不會計入。

偶俑拼接師

{二}{藍}

生物 ~ 人類 / 魔法師

2/3

每當你施放瞬間或巫術咒語時，派出一個 2/2 黑色，具敗朽異能的殭屍衍生生物。(它不能進行阻擋。當它攻擊，在戰鬥結束時將它犧牲。)

在你的維持開始時，若你操控三個或更多衍生生物，則你可以轉化偶俑拼接師。

////

偶俑工廠

神器

由你操控的衍生生物都失去所有異能，且基礎力量與防禦力均為 3/3。

在你的維持開始時，你可以轉化偶俑工廠。

- 偶俑工廠的第一個異能會移除由你操控之衍生物上的所有異能，包括它們派出時即具有的異能，以及它們於上次偶俑工廠轉化之後獲得的異能。
 - 令你的衍生物成為 3/3 並使其失去所有異能的效應，會隨著偶俑工廠轉化為偶俑拼接師而終止。該些衍生物之基礎力量與防禦力會變回前述效應開始生效之前所具有之數值，不過其他會影響力量和 / 或防禦力的效應（例如由靈氣、指示物和類似效應所產生者）仍會對該些衍生物生效。它們也會具有異能被移除之前所具有的異能。
-

屍嵌馴師

{一}{藍}

生物 ~ 人類 / 魔法師

2/1

橫置三個由你操控且未橫置的生物：橫置目標生物。

- 由於屍嵌馴師之起動式異能的費用不包含橫置符號，你便可以橫置在你最近的一回合開始時並未持續操控之生物（包括屍嵌馴師本身）來支付此費用。
-

泥濘怪物

{三}{藍}{藍}

生物 ~ 驚懼獸

5/5

每當泥濘怪物進戰場或攻擊時，在至多另一個目標生物上放置一個黏菌指示物。

所有其上有黏菌指示物的非驚懼獸生物都失去所有異能，且基礎力量與防禦力均為 2/2。

- 泥濘怪物的最後一個異能會影響所有其上有黏菌指示物的非驚懼獸生物，而不僅僅是因為這個泥濘怪物的異能而獲得黏菌指示物的生物。
 - 如果其上有黏菌指示物的非驚懼獸生物因故變成了驚懼獸，令其成為 2/2 和令其失去異能的效應會終止。它的基礎力量和防禦力會還原成該效應開始生效之前的樣子，不過改變力量和 / 或防禦力的其他效應（例如靈氣、指示物等所產生者）依然會生效。它也會具有異能被移除之前所具有的異能。
-

幽魂仇敵

{一}{藍}

生物 ~ 精靈

2/1

閃現

飛行

當幽魂仇敵進戰場時，你可以支付{一}{藍}任意次數。當你支付此費用一次或數次時，根據該數量在幽魂仇敵上放置等量的+1/+1 指示物，然後至多等量的其他目標神器，生物和 / 或結界躍離。

- 在你支付了{一}{藍}此費用一次或數次後，另一個異能會觸發且你要為它選擇目標。玩家屆時可以回應這一新異能。於該異能結算時，幽魂仇敵獲得+1/+1 指示物且目標永久物會躍離。
 - 永久物在躍離期間視作不存在。這類永久物不能成為咒語或異能的目標，其靜止式異能对遊戲沒有效果，其觸發式異能不會觸發，其不能進行攻擊或阻擋，諸如此類。
 - 於永久物躍離時，所有貼附於其上的靈氣和武具也會同時躍離。這類靈氣和武具會與該永久物一同躍回，且躍回時依舊貼附於該永久物上。
 - 永久物是於其操控者的重置步驟中，在該玩家重置其永久物之前的時刻躍回。以此法躍回的生物能夠在當回合中進行攻擊及支付{橫置}費用。如果某永久物躍離時其上有指示物，則它躍回時上面也會有同樣的指示物。
 - 如果進行攻擊或阻擋的生物躍離，則它會被移出戰鬥。
 - 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。
 - 任何註明「於...時段內」生效的持續性效應會忽略已躍離的物件。若如此會令此類效應的條件不再滿足，則該效應便會終止。舉例來說，奪心魔躍離會使得其持續性效應（「於你操控奪心魔的時段內」）終止。
 - 永久物躍回時會記得玩家於其進戰場時為它作的選擇。
 - 如果你的一個永久物因效應之故受對手操控，然後該永久物躍離，但該改變操控權的效應在其躍回前就已終止，則該永久物會於該對手的下一個重置步驟開始時在你的操控下躍回。如果該對手在其下一個重置步驟到來前就離開了遊戲，則該永久物會在過了其本來要開始下一個回合之時點後的下一個重置步驟中躍回。
-

十三癡迷客

{一}{藍}

生物～人類 / 魔法師

1/3

你的手牌數量沒有上限。

在你的維持開始時，若你的手牌正好為十三張，則你

贏得此盤遊戲。

{三}{藍}：抽一張牌。

- 十三癡迷客的觸發式異能，只會在你於維持開始時正好有十三張手牌的情況下才會觸發。如果你此時的手牌數不足十三張，則就算你在維持中能夠抽上足量的牌，也已經來不及讓此異能觸發。
-

黑色

傲慢亡命客

{二}{黑}

生物～吸血鬼 / 貴族

3/2

當傲慢亡命客進戰場時，若有對手本回合中失去過生

命，則每位對手各失去 2 點生命且你獲得 2 點生

命。

- 傲慢亡命客的異能在乎的是對手本回合有沒有失去生命，而不關心其生命如何變化。舉例來說，如果某對手在同一回合中獲得了 2 點生命並失去了 1 點生命，則其仍算作失去過生命。
-

災刃惡棍

{三}{黑}

生物 ~ 人類 / 浪客 / 狼人

4/3

每當災刃惡棍被阻擋時，每個阻擋它的生物各得-1/-1 直到回合結束。

晝形 (如果玩家於自己回合中沒有施放咒語，則下一個回合成為黑夜。)

////

災爪劫狼

生物 ~ 狼人

5/4

每當災爪劫狼被阻擋時，每個阻擋它的生物各得-1/-1 直到回合結束。

每當一個阻擋災爪劫狼的生物死去時，該生物的操控者失去 1 點生命。

夜形 (如果玩家於自己回合中施放至少兩個咒語，則下一個回合成為白晝。)

- 註記於「當某生物被阻擋」時觸發的異能，會在造成戰鬥傷害前結算。
- 對已被阻擋的攻擊生物而言，就算它的所有阻擋者在造成戰鬥傷害前都已被消滅，它也依然已被阻擋。如果已沒有阻擋者阻擋它，則除非它具有踐踏異能，否則便不會造成戰鬥傷害。

通蝠客

{三}{黑}

生物 ~ 吸血鬼

4/2

當通蝠客進戰場時，若有對手本回合中失去過生命，則派出一個 1/1 黑色，具飛行異能的蝙蝠衍生物。

- 通蝠客的異能在乎的是對手本回合有沒有失去生命，而不關心其生命如何變化。舉例來說，如果某對手在同一回合中獲得了 2 點生命並失去了 1 點生命，則其仍算作失去過生命。
-

血稅徵收員

{四}{黑}

生物～吸血鬼 / 貴族

3/4

飛行

當血稅徵收員進戰場時，若有對手本回合中失去過生命，則每位對手各棄一張牌。

- 血稅徵收員的觸發式異能只關心對手在本回合是否失去過生命，不關心其生命如何變化。舉例來說，如果某對手在同一回合中獲得了 2 點生命並失去了 1 點生命，則其仍算作失去過生命。

血蛭詛咒

{二}{黑}

結界～靈氣 / 詛咒

結附於玩家

於此永久物轉化為血蛭詛咒時，將它貼附在一位玩家上。

在所結附的玩家之維持開始時，其失去 1 點生命且你獲得 1 點生命。

畫形 (如果玩家於自己回合中沒有施放咒語，則下一個回合成為黑夜。)

////

吮血潛伏妖

生物～蛭 / 驚懼獸

4/4

繫命

夜形 (如果玩家於自己回合中施放至少兩個咒語，則下一個回合成為白晝。)

- 如果吮血潛伏妖於黑夜時就在戰場上，且主動玩家於自己回合中施放了兩個或更多咒語，則於下一回合開始時天色便成為白晝。這會使吮血潛伏妖轉化為血蛭詛咒，並需貼附在一位玩家上。這一切都在該回合的維持之前發生，因此血蛭詛咒的觸發式異能會於該回合維持開始時觸發。
- 「於血蛭詛咒轉化時將它貼附在一位玩家上」此事並不會指定該玩家為目標，因此能以此法將它貼附在具辟邪異能的玩家上。
- 於血蛭詛咒轉化為吮血潛伏妖之後，它就會因狀態動作而從原本貼附的玩家上解附。

榮光復活師基沙

{二}{黑}{黑}

傳奇生物 ~ 人類 / 魔法師

4/4

如果某個由對手操控的生物將死去，則改為將它放逐。

在你的維持開始時，將所有以榮光復活師基沙放逐的生物牌在你的操控下放進戰場。它們獲得敗朽異能。

(具敗朽異能的生物不能進行阻擋。當它攻擊，在戰鬥結束時將它犧牲。)

- 因為由對手操控的生物會受到基沙替代性效應的影響而不算作「死去」，因此這類生物上面所有註記於「當[此生物]死去」時觸發的觸發式異能都不會觸發。
- 基沙並不會讓移回戰場的生物獲得敏捷異能，因此通常情況下你在將它們移回的當回合中不能以之來攻擊。
- 如果某個由對手操控的生物將死去，且此時有數個效應都要將它放逐，則由該對手決定要讓哪個效應生效。如果該生物是因其他替代性效應被放逐，則基沙就不會將它移回戰場。

家傳魔鏡

{一}{黑}

神器

{一}，{橫置}，支付 1 點生命，棄一張牌：抽一張牌，磨一張牌，然後在家傳魔鏡上放置一個儀式指示物。然後如果其上有三個或更多儀式指示物，則移去這類指示物並轉化它。只能於巫術時機起動。

////

鏡中邪鬼

生物 ~ 惡魔

4/4

飛行

{二}{黑}：將目標生物牌從墳墓場放逐。在鏡中邪鬼上放置一個+1/+1 指示物。

- 除非有其他效應將它重置，否則家傳魔鏡在轉化為鏡中邪鬼之後仍會是已橫置。

腐化主教耶侖

{二}{黑}

傳奇生物 ~ 人類 / 僧侶

2/3

每當腐化主教耶侖進戰場或另一個由你操控且非衍生
物的人類死去時，你失去 1 點生命並派出一個 1/1
白色人類衍生生物。

{二}：目標由你操控的人類獲得繫命異能直到回合結
束。

在你的結束步驟開始時，若你的總生命正好為 13，
你可以支付{四}{黑}{黑}。若你如此作，則轉化耶侖。

////

腐化惡魔歐魔達

傳奇生物 ~ 惡魔

6/6

飛行，踐踏，繫命

犧牲另一個生物：抽一張牌。

- 由於數個繫命異能不會累計，因此讓已經具有繫命異能的人類再獲得該異能不會有額外好處。
- 只有你的總生命在你的結束步驟開始時正好為 13，耶侖的最後一個異能才會觸發。只有你的總生命於該異能開始結算時正好為 13，你才能夠支付{四}{黑}{黑}。如果你的總生命此時不為 13，則該異能沒有效果。你不能支付{四}{黑}{黑}，耶侖也不會轉化。
- 如果你在結算耶侖最後一個異能的過程中起動魔法力異能時，因故獲得或失去了生命，則你仍能夠完成整個支付費用流程，且耶侖仍會轉化。

棘澤邊的面具

{一}{黑}{黑}

傳奇神器 ~ 武具

佩帶此武具的生物具有飛行與繫命異能。

每當佩帶此武具的生物死去時，你可以支付 X 點生
命，X 為其力量。若你如此作，則抽 X 張牌。

佩帶{三}

- 利用佩帶此武具的生物最後在戰場時的力量，來決定 X 的數值。

- 你必須支付正好 X 點生命，或者不支付生命。你不能支付較少的生命來抽較少的牌。
-

肉鉤大屠殺

{X}{黑}{黑}

傳奇結界

當肉鉤大屠殺進戰場時，每個生物各得 -X/-X 直到回合結束。

每當一個由你操控的生物死去時，每位對手各失去 1 點生命。

每當一個由對手操控的生物死去時，你獲得 1 點生命。

- 如果肉鉤大屠殺未經施放便進入戰場（或是以「不需支付其魔法力費用」的方式施放），則 X 會是 0。雖然第一個異能仍會觸發，但結果算不上什麼大屠殺。
-

死冥聚合

{一}{黑}

結界 ~ 靈氣

結附於生物

所結附的生物具有「每當另一個生物死去時，在此生物上放置一個 +1/+1 指示物。」

當所結附的生物死去時，檢視你牌庫頂的 X 張牌，X 為其力量。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。

- 利用所結附的生物最後在戰場時的力量，來決定 X 的數值。
-

腐身重逢

{黑}

瞬間

將至多一張目標牌從墳墓場放逐。派出一個 2/2 黑色，具敗朽異能的殭屍衍生生物。（它不能進行阻擋。當它攻擊，在戰鬥結束時將它犧牲。）
返照{-}{黑}（你可以從你的墳墓場使用此牌，並支付其返照費用，然後將它放逐。）

- 你不一定要為腐身重逢選擇目標。不過，如果你為其選擇了目標，且於腐身重逢試圖結算時，該目標已經不合法（也許是因為對手也以腐身重逢回應），則它會被移出堆疊，且你不會派出殭屍衍生生物。
-

圍城殭屍

{-}{黑}

生物～殭屍

2/2

橫置三個由你操控且未橫置的生物：每位對手各失去 1 點生命。

- 由於圍城殭屍之起動式異能的費用不包含橫置符號，你便可以橫置在你最近的一回合開始時並未持續操控之生物（包括圍城殭屍本身）來支付此費用。
-

溪堡血賊

{二}{黑}

生物～吸血鬼 / 浪客

2/2

在你的結束步驟開始時，若有對手本回合中失去過生命，則在目標由你操控的吸血鬼上放置一個+1/+1 指示物。

- 溪堡血賊的異能在乎的是對手本回合有沒有失去生命，而不關心其生命如何變化。舉例來說，如果某對手在同一回合中獲得了 2 點生命並失去了 1 點生命，則其仍算作失去過生命。
-

敗壞仇敵

{一}{黑}

生物 ~ 殭屍

2/3

死觸

當敗壞仇敵進戰場時，你可以支付{二}{黑}任意次數。當你支付一次或數次此費用時，根據該數量在敗壞仇敵上放置等量的+1/+1 指示物，然後派出兩倍的 2/2 黑色，具敗朽異能的殭屍衍生物。*(具敗朽異能的生物不能進行阻擋。當它攻擊，在戰鬥結束時將它犧牲。)*

- 你支付了{二}{黑}此費用一次或多次後，另一個異能觸發。玩家屆時可以回應這一新異能。於這一新異能結算時，敗壞仇敵才得到指示物，並派出衍生物。

怨恨受絞囚

{一}{黑}

生物 ~ 人類 / 浪客

2/1

怨恨受絞囚不能進行阻擋。

當怨恨受絞囚死去時，將它在你的操控下移回戰場，且已轉化並貼附在目標由對手操控的生物或鵬洛客上。

////

絞首之攫

結界 ~ 靈氣

結附於由對手操控的生物或鵬洛客

在你的維持開始時，所結附的永久物之操控者犧牲一個非地永久物，然後該玩家失去 1 點生命。

- 如果有效應使得怨恨受絞囚在戰場上轉化，而不是讓其離開戰場再移回戰場且已轉化，則絞首之攫不會貼附到任何玩家上，且會進入你的墳墓場。註記於「當生物離開戰場時」觸發的異能不會因此觸發。
 - 絞首之攫的規則敘述有細部更新，以釐清其效應的發生順序。更新後的規則敘述如上文所示。
-

紅色

嗜血仇敵

{一}{紅}

生物~吸血鬼

2/2

敏捷

當嗜血仇敵進戰場時，你可以支付{二}{紅}任意次數。當你支付一次或數次此費用時，根據該數量在嗜血仇敵上放置等量的+1/+1 指示物，然後將至多等量之目標魔法力值等於或小於 3 的瞬間和 / 或巫術牌從你的墳墓場放逐並複製。你可以施放任意數量的複製品，且不需支付其魔法力費用。

- 在你支付了{二}{紅}此費用一次或多次後，另一個異能觸發，且你得為該異能選擇目標。玩家屆時可以回應這一新異能。於這一新異能結算時，嗜血仇敵才得到指示物，並放逐該些目標牌。
- 無論你是否要以此法施放複製品，原版牌張都會留在放逐區中。
- 以此法施放之複製品，是在該異能結算的過程中施放。你不需遵循一般的使用時機要求，但也不能等到稍後時段再來施放。

屈志詛咒

{一}{紅}

結界~靈氣 / 詛咒

結附於玩家

每當所結附的玩家複製咒語或於其每回合施放的第一個咒語以外再施放咒語時，屈志詛咒對其造成 2 點傷害。

- 如果某位本回合已施放過咒語的玩家受屈志詛咒結附，則他在當回合中再施放其他咒語時便會觸發詛咒的異能。
-

電激啟示

{二}{紅}

瞬間

棄一張牌，以作為施放此咒語的額外費用。

抽兩張牌。

返照{三}{紅} (你可以從你墳墓場中施放此牌，並支付其返照費用以及任何額外費用，然後將它放逐。)

- 如果你利用返照異能施放電激啟示，你也仍須支付「棄一張牌」這額外費用。
-

伐肯納死鬥士

{紅}

生物～吸血鬼 / 戰士

2/1

{一}{紅}，棄一張牌，犧牲一個吸血鬼：抽兩張牌。

只能於有對手失去過生命的回合中起動。

- 只要本回合中有對手失去過任意數量的生命，你就能起動伐肯納死鬥士的異能，就算該對手在其他時點獲得過生命也沒有影響。
-

飢饉搜血客

{三}{紅}

生物～吸血鬼

4/3

當飢饉搜血客進戰場時，若有對手本回合中失去過生命，則加{紅}{紅}{紅}。

{二}{紅}，棄一張牌：抽一張牌。

- 只要本回合中有對手失去過任意數量的生命，該觸發式異能就會加{紅}{紅}{紅}，就算該對手在其他時點獲得過生命也沒有影響。
-

火焰聯能師

{一}{紅}

生物 ~ 人類 / 魔法師

2/2

每當一個由你操控的咒語造成傷害時，轉化火焰聯能師。

////

烈焰具象

生物 ~ 元素 / 魔法師

3/3

每當一個由你操控的咒語造成傷害時，在烈焰具象上放置一個烈焰指示物。

{一}，從烈焰具象上移去一個烈焰指示物：放逐你的牌庫頂牌。本回合中，你可以使用該牌。

- 「由你操控的咒語」指的是在堆疊上的咒語。通常來說，堆疊上的咒語只會於其結算過程中造成傷害。
- 有些咒語則是會令其他物件造成傷害，例如令兩個生物互鬥者。由於在這類狀況下，實際造成傷害的是其他物件而不是咒語本身，因此不會觸發火焰聯能師或烈焰具象的異能。
- 如果某咒語是先成為永久物，而後再造成傷害（例如具有會在當它進戰場時觸發的異能），則這樣也不會觸發火焰聯能師或烈焰具象的異能。
- 當你利用烈焰具象的異能來使用牌時，你仍須支付所有費用，並遵循所有使用時機限制。

遊魂焰貯庫

{二}{紅}

神器

每當你施放瞬間或巫術咒語時，在遊魂焰貯庫上放置一個充電指示物。

{一}{紅}，{橫置}，從遊魂焰貯庫上移去任意數量的充電指示物：它對任意一個目標造成等量的傷害。

{一}{紅}，{橫置}：放逐你的牌庫頂牌。本回合中，你可以使用該牌。

- 你起動遊魂焰貯庫的第二個異能時，便需決定要從其上移去多少個指示物，而不是於它結算時。

- 當你使用以遊魂焰貯庫最後一個異能放逐的牌時，你仍須支付所有費用，並遵循所有使用時機限制。

羊屯獵兔犬

{一}{紅}

生物～狼

2/2

{三}{紅}：目標生物本回合不能進行阻擋。

- 羊屯獵兔犬的異能須在宣告阻擋者之前就起動才會有效果。在已將某生物宣告為阻擋者之後再起動該異能，不會將該生物移出戰鬥。

月帷龍侯

{三}{紅}

生物～龍

4/4

飛行

每當你施放咒語時，你可以棄掉你的手牌。若你如此作，則該咒語每有一種顏色，便抽一張牌。

當月帷龍侯死去時，它對任意一個目標造成 X 點傷害，X 為由你操控之永久物中的顏色數量。

- 如果於月帷龍侯的第一個異能結算時，你沒有手牌，則你依然可以選擇棄掉你的手牌。你就只會抽等同於該咒語顏色數量的牌。絕妙好計！
 - 如果你施放的是無色咒語，則你可以選擇棄掉你的手牌，但卻不能抽牌。似乎就沒有那麼絕妙了？
 - 對以驚擾此關鍵字異能施放的轉化式雙面牌而言，其顏色組合由其背面的顏色標誌（而非正面的魔法力費用）決定。
 - 當月帷龍侯死去時，就算你未操控任何有色永久物，其最後一個異能也會觸發。要造成的傷害數量，是於此異能結算時計算。只會考慮此時由你操控之永久物的情況，來決定月帷龍侯會造成的傷害數量。
-

乘駒恐懼騎士

{四}{紅}

生物 ~ 吸血鬼 / 騎士

5/4

踐踏

如果有對手本回合中失去過生命，則乘駒恐懼騎士進戰場時上面有一個+1/+1 指示物。

- 乘駒恐懼騎士最後一個異能在乎的是對手本回合有沒有失去生命，而不關心其生命如何變化。舉例來說，如果某對手在同一回合中獲得了 2 點生命並失去了 1 點生命，則其仍算作失去過生命。

偏執星象家

{一}{紅}

生物 ~ 人類 / 魔法師

2/2

如果當前既非白晝也非黑夜，則於偏執星象家進戰場時成為白晝。

每當白晝成為黑夜或黑夜成為白晝時，棄至多兩張牌，然後抽等量的牌。

- 當偏執星象家的觸發式異能結算時，你可以選擇不棄牌。

掌握風暴

{四}{紅}

巫術

派出一個紅色元素衍生物，且具有踐踏與「此生物的力量和防禦力各等同於你墳墓場中瞬間與巫術牌數量和放逐區中由你擁有且具返照異能的牌數量之總和。」

返照{六}{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。)

- 該元素衍生物的力量和防禦力，會隨著你墳墓場中的瞬間和巫術牌數量和放逐區中你擁有之具返照異能的牌數量的變化而改變。

- 如果你施放掌握風暴時，你墳墓場中沒有瞬間或巫術牌，且在放逐區中也沒有具返照的牌，則該元素一開始會是個 0/0 的生物。不過，由於遊戲要到掌握風暴完成結算後才會檢查狀態動作，所以該元素最後會作為 1/1 生物存活下來，因為此時掌握風暴已在你墳墓場或放逐區中。
- 當咒語在堆疊上時，由於它此時既不在你墳墓場中，也不在放逐區中，因此不會計入元素的力量和防禦力。舉例來說，假設掌握風暴在你墳墓場中，且放逐區中沒有牌，則如果你利用返照異能從你墳墓場中施放掌握風暴，則上述情形中的 1/1 元素就會變成 0/0 生物並死去。

沃達連伏擊客

{二}{紅}

生物~ 吸血鬼 / 弓箭手

2/2

當沃達連伏擊客進戰場時，若有對手本回合中失去過生命，則它對至多一個目標生物或鵬洛客造成 X 點傷害，X 為由你操控的吸血鬼數量。

- 沃達連伏擊客的異能在乎的是對手本回合有沒有失去生命，而不關心其生命如何變化。舉例來說，如果某對手在同一回合中獲得了 2 點生命並失去了 1 點生命，則其仍算作失去過生命。
- 沃達連伏擊客的異能是於其結算時才統計由你操控的吸血鬼數量。如果有人回應該異能，導致你在此異能結算時未操控任何吸血鬼，則沃達連伏擊客便不會對該目標生物或鵬洛客造成傷害。

綠色

暮秋卜算師

{一}{綠}{綠}

生物~ 人類 / 德魯伊

2/3

你可以隨時檢視你的牌庫頂牌。

你可以從你的牌庫頂使用地。

鳩集~ 只要你操控三個或更多力量各不相同的生物，你便可以從你的牌庫頂施放生物咒語。

- 暮秋卜算師不會改變你從牌庫頂使用地牌的時機。你只能於你回合的行動階段中，且你擁有優先權、堆疊為空的時候使用地。如此作會算進你該回合的已使用地數。
- 你牌庫頂牌不在你手上，所以你不能將其延緩、循環、棄掉，或是起動其上的起動式異能。

- 實際上，暮秋卜算師會讓你以「只向你展示你的牌庫頂牌」的方式進行遊戲。「知道該牌是什麼」會成為你能獲取的資訊之一，就好像你可以檢視你的手牌一樣。只要你想，就隨時可以檢視你的牌庫頂牌，包括你沒有優先權的時候。此動作不用到堆疊。
- 如果你施放某咒語或起動某異能的流程中，你的牌庫頂牌有所改變，則直到使用此咒語或異能的流程結束（所有目標均已指定，所有費用均已支付等等），你才能檢視新的牌庫頂牌。
- 於你有三個力量各不相同的生物，且以下條件均滿足時，暮秋卜算師便會讓你能夠施放你牌庫頂牌：你的牌庫頂牌是生物牌；當前是你的行動階段；且堆疊為空。如果該生物牌具有閃現，你就可以在自己能施放瞬間的時機下施放它，就算是在對手的回合中也是一樣。
- 你依然要支付該咒語的全部費用，包括額外費用。你也可以支付替代性費用。

刺藤甲

{一}{綠}

神器 ~ 武具

當刺藤甲進戰場時，將它貼附在目標由你操控的生物上。

佩帶此武具的生物得+2/+1。

佩帶{四} ({四}：裝備在目標由你操控的生物上。只能於巫術時機佩帶。)

- 利用武具的進戰場觸發式異能來將其貼附在生物上，與利用其佩帶異能來裝備是兩回事。本次貼附不需要你支付魔法力，且也不會受到佩帶異能的時機限制。
- 如果該目標生物成為不合法的目標，則該武具會以未裝備的狀態留在戰場上。

噬物黏漿

{三}{綠}{綠}

生物 ~ 流漿

/+1

噬物黏漿的力量等同於你墳墓場中牌的牌張類別數量，其防禦力等同於該數量加 1。

在你的結束步驟開始時，派出一個綠色流漿衍生物，且具有「此生物的力量等同於你墳墓場中牌的牌張類別數量，其防禦力等同於該數量加 1。」

- 設定噬物黏漿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。如果噬物黏漿在你的墳墓場，它會把自己算進去。
- 噬物黏漿計算的是牌張類別的數量，而不是牌的數量。如果你的墳墓場中就只有這張神器生物牌，噬物黏漿會是 2/3。如果你的墳墓場中有十張神器生物牌，噬物黏漿也還是 2/3。
- 就本系列的牌而言，墳墓場中的牌上出現之類別包括神器、生物、結界、瞬間、地、鵬洛客和巫術。某些舊版牌張上還會具有部族此牌張類別。傳奇、基本和雪境為超類別，而非牌張類別。
- 如果有瞬間或巫術咒語對噬物黏漿造成傷害或將其防禦力降至 0，則要等到該咒語進到其擁有者的墳墓場之後，遊戲才會執行狀態動作。如果在該牌進入噬物黏漿之操控者的墳墓場前，該處並沒有相同牌張類別的其他牌，則這樣便會提升噬物黏漿的防禦力，而後遊戲才檢查它是否死去。
- 上述規則說明對噬物黏漿產生的後代也適用（唯第一點除外，因為它家小朋友不會在墳墓場中出現）。

守衛穹天儀

{二}{綠}{綠}

瞬間

將三個 +1/+1 指示物分配給一個，兩個或三個目標
由你操控的生物。

- 你施放守衛穹天儀時，便要決定如何分配指示物。每個目標生物至少要分配一個指示物。
- 如果於守衛穹天儀結算時，其部分目標（並非全部）成為不合法目標，則原本的指示物分配方式依然適用。原本要放在現在已不合法之目標上的指示物會就此消失。

奪權決鬥

{一}{綠}

瞬間

鳩集~ 選擇目標由你操控的生物和目標不由你操控的生物。如果你操控三個或更多力量各不相同的生物，則在所選之由你操控的生物上放置一個 +1/+1 指示物。然後所選的生物互鬥。（它們各向對方造成等同於本身力量的傷害。）

- 只有放置 +1/+1 指示物這部分效應取決於你是否操控三個以上力量各不相同的生物。就算你於奪權決鬥結算時並未操控三個以上力量各不相同的生物，這兩個目標生物仍會互鬥。

- 如果你於奪權決鬥結算時操控三個以上力量各不相同的生物，且該目標由你操控的生物仍是合法目標，但該目標不由你操控的生物已經是不合法目標，則你仍會在該由你操控的生物上放置一個 +1/+1 指示物。這算不上決鬥，但是你的生物依舊會奪權。
-

古怪農夫

{二}{綠}

生物 ~ 人類 / 平民

2/3

當古怪農夫進戰場時，磨三張牌，然後你可以將一張地牌從你的墳墓場移回你手上。（磨一張牌的流程是將你牌庫頂的牌置入你的墳墓場。）

- 你要等到磨完三張牌之後，才需要選擇一張地牌來將它移回你手上。
-

收成節哨衛

{一}{綠}

生物 ~ 人類 / 戰士

3/1

鳩集~ 在你回合的戰鬥開始時，若你操控三個或更多力量各不相同的生物，則收成節哨衛本回合不能被力量等於或小於 2 的生物阻擋。

- 收成節哨衛的觸發式異能於其觸發和於其試圖結算時，都會檢查你生物的力量。如果於它試圖結算時，由你操控之不同力量的生物因故不夠數量，則什麼事情都不會發生，收成節哨衛能如常被阻擋。
 - 一旦其異能結算之後，此時再移除其中一個具不同力量的生物，也不會讓玩家能夠以力量等於或小於 2 的生物來阻擋收成節哨衛。
 - 此阻擋限制只會在宣告阻擋者的時候生效。在鳩集異能結算後，如果某玩家已以力量大於 2 的生物來阻擋，則此時再將該生物的力量降到低於 2，也不會令收成節哨衛成為未受阻擋。
-

古道之力

{一}{綠}

瞬間

目標生物得+2/+2 直到回合結束。

鳩集~ 然後如果你操控三個或更多力量各不相同的生物，則抽一張牌。

- 古道之力的效應會依照所列順序依次生效，因此先是該目標生物得+2/+2 加成，之後才會檢查由你操控之生物的力量。舉例來說，假設你操控兩個 2/2 生物和一個 5/5 生物，則如果你選擇其中一個 2/2 生物為目標的話，你便能因此抽一張牌。另一方面，假設你操控一個 1/1 生物，一個 3/3 生物和一個 5/5 生物，則如果你以任一力量較小的生物為目標，你就不能抽牌。

原初仇敵

{二}{綠}

生物~ 狼

4/3

踐踏

當原初仇敵進戰場時，你可以支付{一}{綠}任意次數。當你支付一次或數次此費用時，根據該數量在原初仇敵上放置等量的+1/+1 指示物，然後至多等量目標由你操控的地成為 3/3，具敏捷異能的狼生物，並且仍然是地。

- 在你支付了{一}{綠}此費用一次或多次後，另一個異能觸發，且你得為該異能選擇目標。玩家屆時可以回應這一新異能。於這一新異能結算時，原初仇敵才會得到+1/+1 指示物，且令該目標地成為狼生物。
 - 以此法成為狼生物的地，會保留其原有的超類別、牌張類別、副類別和異能。
-

毒蛇之牙薩黎絲

{二}{綠}{綠}

傳奇生物 ~ 人類 / 邪術師

3/4

由你操控且已橫置的其他生物具有死觸異能。

由你操控且未橫置的其他生物具有辟邪異能。

{一} · {橫置} : 重置另一個目標由你操控的生物或地。

- 薩黎絲的第一個異能並不在乎薩黎絲本身是否為橫置。第二個異能也是如此。只要薩黎絲在戰場上，這兩個異能就都會生效。

翻鬆土壤

{綠}

瞬間

選擇至多三張目標在墳墓場中的牌。這些牌的擁有者

將其洗入各自的牌庫。你獲得 2 點生命。

返照{一}{綠} (你可以從你的墳墓場使用此牌，並支付其返照費用，然後將它放逐。)

- 如果你選擇了墳墓場中的牌為目標，但於翻鬆土壤試圖結算時，所有的目標都因故已經不合法 (或許是因為對手也以翻鬆土壤回應)，則該咒語不會結算，且你也不會獲得生命。
- 你可以選擇不為翻鬆土壤指定目標。在此情況下，你不會將牌庫洗牌，就只是獲得 2 點生命。
- 每個有牌張洗入的牌庫都只會洗牌一次，就算該牌庫有多張牌洗入也是如此。

超凡成長

{一}{綠}{綠}{綠}{綠}

結界

在每次戰鬥開始時，將每個由你操控之生物的力量和

防禦力均加倍直到回合結束。

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

- 如果在加倍某生物的力量時，其力量小於 0，則改為該生物得 $-X/-0$ ，X 為其當前力量的絕對值。舉例來說，如果幼熊 (Bear Cub，一個 2/2 生物) 已受某效應影響得 $-4/-0$ 成為 $-2/2$ 生物，則此時將它得力量和防禦力加倍，會讓它得 $-2/+2$ ，最後成為 $-4/4$ 生物。
- 如果你操控數個超凡成長，則每個都會單獨生效。舉例來說，如果你操控兩個超凡成長，則對一個 2/2 的幼熊而言，當第一個異能結算時，它會成為 4/4 生物，然後當第二個異能結算時，它會成為 8/8 生物。

崇柳遊魂

{綠}

生物 ~ 樹妖 / 精靈

1/1

踐踏

每當一張或數張牌離開你的墳墓場時，在崇柳遊魂上

放置一個 $+1/+1$ 指示物。

當崇柳遊魂死去時，你獲得等同於其力量的生命。

- 於崇柳遊魂的最後一個異能結算時，利用其最後在戰場上時的力量來決定你獲得多少生命。

多色

狼群之望雅琳

{二}{紅}{綠}

傳奇鵬洛客 ~ 雅琳

4

晝形 (如果玩家於自己回合中沒有施放咒語，則下一個回合成為黑夜。)

+1：直到你的下一個回合，你可以將生物咒語視同具有閃現異能地來施放，且每個由你操控的生物進戰場時上面均額外有一個+1/+1 指示物。

-3：派出兩個 2/2 綠色的狼衍生生物。

////

皎月之怒雅琳

傳奇鵬洛客 ~ 雅琳

4

夜形 (如果玩家於自己回合中施放至少兩個咒語，則下一個回合成為白晝。)

+2：加{紅}{綠}。

0：直到回合結束，皎月之怒雅琳成為 5/5，具踐踏、不滅與敏捷異能的狼人生物。

- 皎月之怒雅琳的第一個忠誠異能並非魔法力異能。它會用到堆疊，且可以被回應。
 - 在皎月之怒雅琳的第二個忠誠異能結算後，她就只是狼人生物而不是鵬洛客，因此當她受到傷害時不會失去忠誠指示物。
 - 如果皎月之怒雅琳的第二個忠誠異能使她成為狼人生物，但此時天色因故成為白晝，則儘管雅琳會轉化，但令她成為狼人生物的效應仍會在當回合的剩餘時段中生效。
-

拼湊屍身

{藍}{黑}

瞬間

犧牲任意數量的生物，以作為施放此咒語的額外費用。

派出一個 X/X，藍黑雙色，具威懾異能的殭屍衍生生物，X 為所犧牲之生物的力量總和。

返照{三}{藍}{黑} (你可以從你墳墓場中施放此牌，並支付其返照費用以及任何額外費用，然後將它放逐。)

- 你於支付額外費用時，可以選擇不犧牲生物。如果你如此作，則你會派出一個 0/0 殭屍衍生生物。除非有其他效應能提升其防禦力，否則該衍生物就會死去，但所有於「進戰場」或「死去」時觸發的異能都會觸發。
- 如果你利用返照異能來施放拼湊屍身，你也仍須支付「犧牲任意數量的生物」這一額外費用。

呱呱反身

{一}{綠}{藍}

巫術

派出一個衍生物，此衍生物為目標非蛙生物的複製品，但它是 1/1 綠色的蛙。

返照{三}{藍}{綠} (你可以從你的墳墓場使用此牌，並支付其返照費用，然後將它放逐。)

- 此衍生物只會複製原版生物上所印製的東西而已（除非該永久物也複製了其他東西或是個衍生物；後文將詳述），但力量、防禦力、生物類別和顏色等四項特徵除外。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、貼附了靈氣和武具等。
- 如果所複製之生物的魔法力費用中包含{X}，則 X 視為 0。
- 如果所複製的生物是個衍生物，則派出的新衍生物會複製派出原版衍生物的效應本來註明的特徵，唯上文提到的各項特徵仍會除外。
- 如果所複製的生物本身已經複製了別的東西，則該衍生物進戰場時，會是所選的生物複製的樣子，唯上文提到的各項特徵仍會除外。
- 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。所選擇的生物上面任何「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。

虔敬新兵丹尼克

{白}{藍}

傳奇生物 ~ 人類 / 士兵

2/3

繫命

墳墓場中的牌不能成為咒語或異能的目標。

驚擾{二}{白}{藍} (你可以從你墳墓場中施放已轉化的此牌，並支付其驚擾費用。)

////

虔敬新魂丹尼克

傳奇生物 ~ 精靈 / 士兵

3/2

飛行

每當一張或數張生物牌從任何區域進入墳墓場時，探查。此異能每回合只會觸發一次。(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。」)

如果虔敬新魂丹尼克將從任何區域進入墳墓場，則改為將它放逐。

- 虔敬新兵丹尼克 (正面) 的第二個異能只會影響實際以墳墓場中的牌為目標之咒語和異能。對於不指定目標便能對墳墓場中的牌產生影響之咒語或異能而言，這類效應仍能如常生效、將其中的牌移到其他區域等等。
 - 虔敬新魂丹尼克 (背面) 的觸發式異能會利用牌張進入到墳墓場之後的牌張類別來決定該異能是否會觸發；至於該牌在進入墳墓場之前曾具有何種類別則並不重要。舉例來說，如果某張生物牌已成為非生物永久物 (也許是因為其上結附有微縮牢籠)，則當它進入墳墓場時，會觸發該異能。另一方面，如果某張非生物牌在戰場上時已成為生物，則當它進入墳墓場時，不會觸發該異能。
 - 由於衍生物不是牌，因此衍生物死去時不會觸發該觸發式異能。
-

怖狼脈狂憤

{一}{紅}{綠}

巫術

消滅目標神器，結界或地。如果以此法消滅一個地，則其操控者可以從其牌庫中搜尋至多兩張基本地牌，將它們橫置放進戰場，然後洗牌。若否，則其操控者可以從其牌庫中搜尋一張基本地牌，將之橫置放進戰場，然後洗牌。

返照{三}{紅}{綠}

- 如果於怖狼脈狂憤試圖結算時，該目標永久物已經是不合法目標，則此咒語不會結算，且其所有效應都不會生效。沒有玩家會搜尋牌庫或找出任何牌。不過，如果該目標依然合法，但未被消滅（也許是因為它具有不滅），則其操控者仍可以從其牌庫中搜尋一張基本地牌（就算該目標是地也是如此）。

沃達連後裔華倫安

{一}{黑}{紅}

傳奇生物 ~ 吸血鬼 / 貴族

3/3

先攻

在你戰鬥後的行動階段開始時，檢視你牌庫頂的 X 張牌，X 為本回合中對手失去的生命總數量。放逐其中一張，並將其餘的牌以隨機順序置於你的牌庫底。本回合中，你可以使用所放逐的牌。

- 對玩家造成的傷害會讓玩家失去等量的生命值。
- 就算在某回合中你沒有以生物攻擊，你也會進行「戰鬥後的行動階段」。華倫安的最後一個異能會如常觸發。
- 如果有對手失去生命，但在你戰鬥後的行動階段開始前華倫安就已經離開戰場，則它最後一個異能不會觸發。
- 華倫安的異能檢查的是所有對手在當回合中失去的生命總數量，而不是各對手當前總生命較其回合開始時之數值減少的數量。舉例來說，如果在華倫安的異能結算之前，某對手先失去 2 點生命，然後再獲得 8 點生命，則你會檢視你牌庫頂的兩張牌。

- 如果有對手在當回合中失去過生命，但後續於你戰鬥後的行動階段到來之前就已經輸掉這盤遊戲，則華倫安的最後一個異能會計入這份失去的生命。
- 如果你因故在同一個回合中進行的行動階段多於兩個，則在第一個行動階段之後的所有行動階段都算是「戰鬥後的行動階段」，華倫安的最後一個異能在每個這類行動階段開始時都會觸發。
- 當你利用華倫安的最後一個異能來使用牌時，你仍須支付所有費用，並遵循所有使用時機限制。

電流迭變

{藍}{紅}

瞬間

本回合中，當你施放你的下一個瞬間或巫術咒語時，

複製該咒語。你可以為該複製品選擇新的目標。

返照{-}{紅}{藍} (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。)

- 如果你在結算一個電流迭變之後接著又結算了另一個電流迭變（或者是立即利用返照異能施放了同一個），則這樣被複製的就會是第二個電流迭變。此時這個電流迭變的複製品和咒語本身相繼結算，產生兩個延遲觸發式異能。此後你施放的下一個咒語會被複製兩次。如果這「下一個咒語」還是電流迭變，則你再下一個咒語就會被複製三次，以此類推。
 - 電流迭變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。
 - 就算觸發電流迭變之異能的咒語在此異能結算之前就已被反擊，此異能也仍能產生複製品。該複製品將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。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，則該複製品的 X 數值與原版咒語相同。
 - 你不能選擇去支付該複製品的任何額外費用。不過，會基於替原版咒語所支付的任何額外費用而產生的效應都會被複製，就好像每個複製品都支付過同樣的費用一樣。
 - 電流迭變之異能所產生的複製品都是在堆疊中產生，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。
-

死靈奇才盧德維

{藍}{黑}

傳奇生物 ~ 人類 / 魔法師

2/3

每當死靈奇才盧德維進戰場或攻擊時，磨一張牌。

{X}{藍}{藍}{黑}{黑}，從你的墳墓場放逐 X 張生物牌：

轉化盧德維。X 不能為 0。只能於巫術時機起動。

////

盧德維巨作歐拉格

傳奇生物 ~ 殭屍

4/4

於此生物轉化為盧德維巨作歐拉格時，它成為一張以其放逐之生物牌的複製品，但其名稱是盧德維巨作歐拉格，為 4/4，額外是藍黑雙色的傳奇殭屍，且仍具有原本顏色與類別。在歐拉格上放置若干 +1/+1 指示物，其數量等同於以其放逐的生物牌數量。

- 你是於此生物轉化時，決定要讓歐拉格複製哪一張所放逐的生物牌。它不是先轉化，然後再成為複製品。
 - 就算所選的生物牌稍後離開了放逐區，歐拉格也依舊是該生物牌的複製品。
 - 於此生物轉化時，歐拉格有可能成為某張具畫形此關鍵字異能之牌的複製品。如果發生此狀況，則該生物不會於天色成為黑夜時轉化。
 - 於此生物轉化時，如果沒有以盧德維放逐的生物牌（也許是有人回應其起動式異能，將原本在放逐區中的該些牌移離該處；或是它是以其他方式轉化），則歐拉格不會成為任何東西的複製品。歐拉格就只會是它本身的 4/4 大小，且上面沒有 +1/+1 指示物。
-

老枯指

{X}{黑}{綠}

傳奇生物 ~ 驚懼獸

/

當你施放此咒語時，從你的牌庫頂開始展示牌，直到展示出 X 張生物牌為止。將以此法展示的所有生物牌置入你的墳墓場，然後將其餘的牌以隨機順序置於你的牌庫底。

老枯指的力量和防禦力各等同於你墳墓場中的生物牌數量。

- 老枯指的觸發式異能會比老枯指本身先一步結算。如果老枯指因有人回應其本身的觸發式異能而被反擊，則你仍會遵循該觸發式異能的敘述行事，並利用之前為 X 選定之數值。
- 設定老枯指力量和防禦力的異能會在所有區域生效，而不是僅於老枯指在戰場上時才生效。於老枯指在墳墓場期間，該異能會將老枯指本身計算在內，也許它自己正是用一根枯枝來計數吧。

不渝剋星連卡洛

{一}{紅}{白}

傳奇生物 ~ 人類 / 騎士

2/3

飛行，敏捷

如果某咒語將對你或另一個由你操控的永久物造成傷害，則防止該傷害。

如果某咒語將向任一對手或任一由對手操控的永久物造成傷害，則改為它造成原數量加 1 點傷害。

- 不渝剋星連卡洛的最後兩個異能只會對由堆疊上咒語造成的傷害生效。如果某咒語是先成為永久物，而後再造成傷害，則這類咒語便不會受到影響。
- 有些咒語則是會令其他物件造成傷害，例如令兩個生物互鬥者。不渝剋星連卡洛的最後兩個異能不會對源自此類效應的傷害生效。
- 這額外的 1 點傷害是由原本的傷害來源所造成。這份額外傷害並非由連卡洛造成。
- 如果同時有其他效應也會影響咒語將向對手或由其操控之永久物造成的傷害數量（包括防止傷害者），則會由受到傷害的玩家或受到傷害之永久物的操控者來決定這些效應的生效順序。如果所有傷害都已被防止，則連卡洛的效應便不再生效。

- 如果由你操控的某來源將造成的傷害，需要在由對手操控的數個永久物之間進行分配，或是需要同時分配給對手及由其操控的一個或數個永久物，則你是依原本數值來分配傷害，然後再將結果加 1。舉例來說，如果你施放一個註記著「對任意數量的目標造成共 4 點傷害，你可以任意分配」的咒語，且你決定令該咒語對某生物造成 2 點傷害，並對該生物的操控者造成 2 點傷害，則該咒語會改為對他們各造成 3 點傷害。

逐世儀式

{白}{黑}

巫術

犧牲一個非地永久物，以作為施放此咒語的額外費用。

放逐目標非地永久物。

返照{二}{白}{黑} (你可以從你墳墓場中施放此牌，並支付其返照費用以及任何額外費用，然後將它放逐。)

- 如果你利用返照異能來施放逐世儀式，你也仍須支付「犧牲一個非地永久物」這一額外費用。

吸取視界

{藍}{黑}

瞬間

檢視目標對手牌庫頂的兩張牌。將其中一張牌面朝下地放逐，另一張牌則置於該牌庫底。於所放逐之牌持續放逐的時段內，你可以檢視並使用該牌，且你可以將魔法力視同任意顏色的魔法力來支付施放該咒語的費用。

返照{一}{藍}{黑}

- 只有你能檢視被放逐的牌。當它在放逐區時，其擁有者無法得知它是什麼，除非你主動告知。
- 你不必告知你放逐了哪張牌，也不必告知你把哪張牌置於牌庫底。舉例來說，如果對手知道其牌庫頂是什麼牌，然後你施放了吸取視界，你不用告訴對手你將那張牌置於何處。
- 即使那張牌是地，你也可以使用。
- 你使用以吸取視界放逐的牌時仍必須遵循所有正常時機限制。

延日泰菲力

{二}{白}{藍}

傳奇鵬洛客 ~ 泰菲力

4

+1：選擇至多一個目標神器，至多一個目標生物和至多一個目標地。重置所選永久物中由你操控者。橫置所選永久物中不由你操控者。你獲得 2 點生命。

-2：檢視你牌庫頂的三張牌。將其中一張置於你手上，其餘的牌則以任意順序置於你的牌庫底。

-7：你獲得具有以下異能的徽記 ~ 「於每位對手的重置步驟中，重置所有由你操控的永久物」與「於每位對手的抽牌步驟中，你抽一張牌。」

- 如果於第一個異能結算時已有一個或數個目標不合法，但只要仍有至少一個目標合法，該異能就會影響剩餘的合法目標，且你會獲得 2 點生命。
 - 如果你以最後一個異能派出了徽記，則你的永久物會於對手的重置步驟中，跟著他的永久物一起重置。於你對手的抽牌步驟中，會是他先抽一張牌，然後輪到你抽一張牌。在兩次抽牌之間，沒有玩家會獲得優先權來施放咒語或起動異能。
-

怖狼首領托瓦拉

{一}{紅}{綠}

傳奇生物 ~ 人類 / 狼人

3/3

每當一個由你操控的狼或狼人對任一玩家造成戰鬥傷害時，抽一張牌。

在你的維持開始時，若你操控三個或更多狼和 / 或狼人，則當前成為黑夜。然後轉化任意數量由你操控的「人類 / 狼人」。

畫形

////

午夜災禍托瓦拉

傳奇生物 ~ 狼人

4/4

每當一個由你操控的狼或狼人對任一玩家造成戰鬥傷害時，抽一張牌。

{X}{紅}{綠}：直到回合結束，目標由你操控的狼或狼人得+X/+0 且獲得踐踏異能。

夜形

- 對托瓦拉兩面的第一個異能而言，該異能在每個由你操控的狼或狼人對任一玩家造成戰鬥傷害時，都會觸發一次。舉例來說，如果你以三個狼生物攻擊，且它們都對某玩家造成了戰鬥傷害，則該異能會觸發三次。
 - 如果是某個由你操控、同時為狼和狼人的生物對玩家造成戰鬥傷害，則第一個異能只會觸發一次。
 - 怖狼首領托瓦拉的第二個異能初看會略感奇怪，因為本系列中的托瓦拉和其他「人類 / 狼人」生物本身就會在天色成為黑夜時轉化。但托瓦拉並不滿足於只轉化一個系列裡的狼人生物。此異能令你能夠將前幾次到訪依尼翠時遇到的「人類 / 狼人」生物一起轉化。
-

星相大法師瓦垂格

{一}{藍}{紅}

傳奇生物 ~ 人類 / 魔法師

1/2

如果當前既非白晝也非黑夜，則於星相大法師瓦垂格進戰場時成為白晝。

你施放的瞬間與巫術咒語減少{X}來施放，X 為瓦垂格的力量。

每當白晝成為黑夜或黑夜成為白晝時，在瓦垂格上放置一個+1/+1 指示物。

- 施放咒語所需之全部費用，在你實際起動魔法力異能並支付費用之前就已經鎖定。如果在費用鎖定後，瓦垂格的力量有所改變，或當你起動魔法力異能或支付費用時瓦垂格離開了戰場，則該減少費用的效應不會受到影響，施放咒語的總費用也不會改變。

名流吸血鬼

{黑}{紅}

生物 ~ 吸血鬼 / 貴族

2/2

威懾 (此生物只能被兩個或更多生物阻擋。)

當名流吸血鬼進戰場時，若有對手本回合中失去過生命，則在每個由你操控的其他吸血鬼上各放置一個+1/+1 指示物。

只要本回合中有對手失去過生命，每個由你操控的其他吸血鬼進戰場時上面便額外有一個+1/+1 指示物。

- 名流吸血鬼的後兩個異能只關心對手在本回合是否失去過生命，不關心其生命如何變化。舉例來說，如果某對手在同一回合中獲得了 2 點生命並失去了 1 點生命，則其仍算作失去過生命。
-

醒轉屠戮

{三}{黑}{紅}

巫術

選擇至多兩張目標在你墳墓場中的生物牌。任一對手從中選擇一張。將該牌移回你手上。將另一張牌在你的操控下移回戰場。它獲得敏捷異能。在下一個結束步驟開始時，將它放逐。

返照{四}{黑}{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。)

- 如果於醒轉屠戮結算時只剩下一個合法目標 (或是如果你只選擇了一個目標)，則對手只能選擇將該牌置於你手上。他不能選擇讓你將該牌移回戰場。

神器

穹天儀

{三}

傳奇神器

如果當前既非白晝也非黑夜，則於穹天儀進戰場時成為白晝。

{橫置}：加一點任意顏色的魔法力。

{三}，{橫置}：如果當前是黑夜，則成為白晝。若否，則成為黑夜。只能於巫術時機起動。

每當白晝成為黑夜或黑夜成為白晝時，你獲得 1 點生命。你可以抽一張牌。若你如此作，則棄一張牌。

- 如果你選擇以穹天儀抽一張牌，但有效應將該次抽牌替代成了其他事情，你依然需要棄一張牌。

月銀鑰

{二}

神器

{一}，{橫置}，犧牲月銀鑰：從你牌庫中搜尋一張具魔法力異能的神器牌或一張基本地牌，展示該牌，將它置於你手上，然後洗牌。

- 見於神器上的大多數魔法力異能都屬於起動式魔法力異能。如果某起動式異能同時滿足以下三個條件，該異能便算作起動式魔法力異能：(1) 於結算時產生魔法力；(2) 不需要指定目標；以及(3) 不屬於忠誠異能。
- 某些神器（例如力量護手）具有的則是觸發式魔法力異能。如果某觸發式異能同時滿足以下三個條件，該異能便算作觸發式魔法力異能：(1) 於結算時產生魔法力；(2) 於起動式魔法力異能結算時或加魔法力時觸發；以及(3) 不需要指定目標。

穿髓金針

{一}

神器

於穿髓金針進戰場時，選擇一個牌名。

除了魔法力異能之外，具有該名稱之來源的起動式異能都不能起動。

- 起動式異能包含一個冒號，其格式為「[費用]:[效應]」。該名稱之牌上的觸發式異能與靜止式異能則如常運作。
- 無論牌在什麼區域，都會受穿髓金針的影響。這包括手上的牌，墳墓場中的牌和被放逐的牌。舉例來說，玩家不能循環具所選名稱的牌。
- 穿髓金針不會阻止玩家施放咒語。特別一提，選擇具返照或驚擾異能之牌的名稱，並不能阻止玩家從其墳墓場中施放此類咒語。
- 你可以選擇任何已存在之牌名，就算該牌通常並沒有任何起動式異能也是一樣。你不能說出衍生物的名稱，除非該衍生物正好與某張牌同名。
- 如果你說出名稱的牌具有魔法力異能與另一個起動式異能，則該魔法力異能可以起動，但另一個異能則不行。
- 你可以說出某張雙面牌任意一面的名稱，但不能同時說出兩面的名稱。物件只有在具所選名稱期間才會受到穿髓金針的影響。
- 一旦穿髓金針已離開戰場，則具所選名稱之來源的起動式異能就可以再度起動。

戰場遺跡
地

{橫置}：加{無}。

{二}，{橫置}，犧牲戰場遺跡：消滅目標由對手操控的非基本地。每位玩家各從其牌庫中搜尋一張基本地牌，將之放進戰場，然後洗牌。

- 如果在戰場遺跡的異能試圖結算時，該目標地已經是不合法目標，則此異能不會結算。沒有玩家會搜尋基本地牌或洗牌。如果該目標仍合法，但未被消滅（最有可能的原因是它具有不滅異能），則每位玩家仍會搜尋和洗牌。

異燦驛所
地

{橫置}：加{無}。

{一}，{橫置}，犧牲一個生物：在異燦驛所上放置一個靈魂指示物。然後如果其上有三個或更多靈魂指示物，則移去這類指示物，轉化它，然後將它重置。只能於巫術時機起動。

////

悚動旅店

神器生物 ~ 驚懼獸 / 組構體

3/7

每當悚動旅店攻擊時，你可以從你的墳墓場放逐一張生物牌。若你如此作，則每位對手各失去 X 點生命且你獲得 X 點生命，X 為以悚動旅店放逐的生物牌數量。

{四}：悚動旅店躍離。

- 於悚動旅店躍離期間，它視作不存在。它不能成為咒語或異能的目標，其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。
- 如果悚動旅店在躍離時正進行攻擊或阻擋，則它會被移出戰鬥。
- 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。
- 悚動旅店會於其操控者的重置步驟中躍回。它能在當回合中進行攻擊。
- 當悚動旅店躍回時，它仍記得此前以它放逐的牌。

- 躍離或躍回不會影響雙面牌當前朝上的面向。
- 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。
- 如果悚動旅店因效應之故而受對手操控，而後躍離，但該更改操控權的效應在其躍回前就已終止，則它會於該對手的下一個重置步驟開始時在你的操控下躍回。如果該對手在其下一個重置步驟到來前就離開了遊戲，則該永久物會在過了其本來要開始下一個回合之時點後的下一個重置步驟中躍回。

指揮官單卡解惑

白色

天降審判

{四}{白}{白}

巫術

為戰場上生物中每種不同的力量值各選擇一個力量為該值的生物。消滅所有未以此法選擇的生物。

- 天降審判並未指定任何生物為目標，因此所有決定都是於咒語結算時做出。特別一提，在「選定生物」和「其他生物被消滅」之間，沒有玩家能回應或有所行動。
- 未被選擇的生物會同時被消滅。對於觸發式異能而言，這些生物能夠看到彼此離開戰場。
- 如果戰場上有多個生物的力量同為某數值，則你在根據力量數值選擇生物時，可以選擇其中任意一個，就算其中有不會被消滅者也是一樣。舉例來說，如果你操控一個力量為 2 的不滅生物，和一個力量為 2 的無異能生物，則儘管第一個生物不會被天降審判消滅，你也能選擇第二個生物。

從眾詛咒

{四}{白}

結界~靈氣 / 詛咒

結附於玩家

由所結附的玩家操控之非傳奇生物的基礎力量與防禦力為 3/3，且失去所有生物類別。

- 會更改受影響的生物之力量和 / 或防禦力的效應，例如巨力成長，則不論其效應是在何時開始，都會對它生效。而會改變其力量和 / 或防禦力的指示物，也會如此生效。
- 儘管具化形異能的生物不會失去化形，但這類生物依然會失去所有生物類別。

荒野救援軍

{五}{白}

生物 ~ 人類 / 騎士

4/4

當荒野救援軍死去時，將任意數量的其他生物牌從你的墳墓場移回戰場，且這些牌的力量總和須等於或小於 X，X 為荒野救援軍的力量。放逐荒野救援軍。

- 荒野救援軍的異能會利用它最後在戰場上時的力量，而非它在墳墓場中的力量。
- 如果有人回應荒野救援軍的觸發式異能將它從其擁有者的墳墓場中放逐，則所選之生物牌仍會返回戰場。

席嘉妲的先鋒

{四}{白}

生物 ~ 天使

3/3

閃現

飛行

每當席嘉妲的先鋒進戰場或攻擊時，選擇任意數量力量各不相同的生物。這些生物獲得連擊異能直到回合結束。

- 如果一組生物中每個生物的力量都與它者不同，便稱這組生物的力量各不相同。舉例來說，一組由一個 1/1 生物，一個 2/1 生物和一個 3/1 生物構成的生物組合便屬於「力量各不相同」。
 - 席嘉妲的先鋒之異能不指定任何生物為目標。你是於異能結算時選定這組生物。你可以只選擇一個生物，這也能構成一個有效的生物組合。如果你如此作，則該生物會獲得連擊異能直到回合結束。
-

悲慟之牆

{一}{白}

生物 ~ 牆

0/4

守軍

當悲慟之牆進戰場時，你每有一位對手，便從你的牌庫頂牌面朝下地放逐一張牌。

鳩集 ~ 在你的結束步驟開始時，若你操控三個或更多力量各不相同的生物，則將一張以悲慟之牆放逐的牌置於其擁有者手上。

- 你不能檢視以悲慟之牆放逐的牌。如果有數張這類牌，則你隨機選擇一張來移回你手上，且不得檢視。就算你在放逐之前已知道牌庫頂上一張或數張牌為何，也是如此。

藍色

砍刀屍嵌

{三}{藍}

生物 ~ 殭屍 / 驚懼獸

2/4

{三}，{橫置}，犧牲另一個殭屍：派出兩個衍生物，這些衍生物為所犧牲生物的複製品。

- 你可以選擇犧牲一個殭屍衍生物來起動此異能。你會如常派出兩個為該衍生物之複製品的衍生物。
- 如果所犧牲的殭屍本身複製了其他永久物，則所派出的衍生物便會是它當前所複製東西（受原本複製效應修正）的複製品。該衍生物不會複製對所犧牲生物生效的其他效應，包括於其在戰場上時改變其類別，顏色，力量或防禦力者。

失神詛咒

{六}{藍}

結界 ~ 靈氣 / 詛咒

結附於玩家

在所結附的玩家之維持開始時，該玩家從其牌庫頂開始展示牌，直到展示出一張生物牌為止。將該牌在你的操控下放進戰場。該玩家將其餘展示的牌置入其墳墓場。

- 是由失神詛咒的操控者將該生物牌在其操控下放進戰場。該操控者可能與所結附的玩家不是同一人。

夢境溺亡

{X}{二}{藍}

瞬間

選擇一項。如果你於施放此咒語時操控指揮官，則你可以兩項都選。

- 目標玩家抽 X 張牌。
 - 目標玩家磨兩倍於 X 的牌。
- 「操控指揮官」意指戰場上由你操控的永久物中包括了某位玩家的指揮官。此處的「某位玩家」可以是 你，也可以是其他人。操控在堆疊上的指揮官咒語並不能讓你兩項都選。
 - 你可以將這兩項模式的目標都指定為同一位玩家，也可以分別指定不同玩家。其上的效應會按照列明的順序依次生效。

淨空實驗室

{X}{藍}{藍}

巫術

犧牲 X 個殭屍，然後從你的牌庫頂開始展示牌，直到展示出若干殭屍生物牌為止，其數量等同於以此法犧牲的殭屍數量。將這些牌放進戰場，其餘則以隨機順序置於你的牌庫底。

- 這些殭屍將同時進戰場。對於觸發式異能而言，它們能看到彼此進入戰場。
-

群翼屍嵌

{四}{藍}

生物 ~ 殭屍 / 驚懼獸

3/3

飛行

由你操控的其他殭屍具有飛行異能。

每當由你操控的一個或數個殭屍向一位或更多對手造成戰鬥傷害時，你可以抽若干牌，其數量等同於以此法受到傷害的對手數量。若你如此作，則棄等量的牌。

- 你要棄掉的牌數，就等同於受到你殭屍之戰鬥傷害的對手數量，就算有效應改變了你要抽的牌數也是一樣。
- 如果你有部分殭屍具有先攻異能（但非全部），或你有殭屍具有連擊異能，則該異能會觸發兩次。第一次結算時計算的是於先攻戰鬥傷害步驟中受到傷害的對手數量，然後第二次結算時計算的是常規戰鬥傷害步驟中受到傷害的對手數量。

黑色

無盡亡者詛咒

{二}{黑}

結界 ~ 靈氣 / 詛咒

結附於玩家

每當一個地在所結附的玩家操控下進戰場時，你派出一個 2/2 黑色，具敗朽異能的殭屍衍生物。（它不能進行阻擋。當它攻擊，在戰鬥結束時將它犧牲。）

- 是由無盡亡者詛咒的操控者獲得殭屍衍生物。該操控者可能與所結附的玩家不是同一人。
-

食屍鬼不羈夜

{三}{黑}{黑}

巫術

為每位玩家各選擇一張在其墳墓場中的生物牌。將這些牌在你的操控下放進戰場。它們額外具有黑色此顏色與殭屍此類別，且獲得敗朽異能。（具敗朽異能的生物不能進行阻擋。當它攻擊，在戰鬥結束時將它犧牲。）

- 這些生物將同時進戰場。對於觸發式異能而言，它們能看到彼此進入戰場。
- 如果以此法放進戰場的生物牌中，有因為其他效應之故而成為不是生物的永久物，則這類永久物便不會是殭屍，但仍會獲得敗朽異能。

馱墓龜高雷茲

{六}{黑}{黑}

傳奇生物 ~ 殭屍 / 龜

4/4

你可以從你墳墓場放逐任意數量的生物牌，以作為施放此咒語的額外費用。每以此法放逐一張牌，此咒語便減少{二}來施放。

死觸

每當馱墓龜高雷茲攻擊或死去時，隨機選擇一張以高雷茲放逐的牌，並將該牌置於其擁有者手上。

- 高雷茲的第一個異能無法將它的費用降到少於{黑}{黑}。就算已不能進一步減少高雷茲的費用，你也能從你墳墓場中放逐任意數量的生物牌。
 - 先計算施放高雷茲時需支付的額外費用，再計算因其本身減少費用之效應減少的部分。舉例來說，如果高雷茲是你的指揮官，且其因「指揮官稅」而需要額外支付{六}，則你可以藉由從你墳墓場中放逐四張生物牌並支付{四}{黑}{黑}來施放高雷茲。
-

流蕩遊魂捕捉客

{三}{黑}

生物 ~ 人類 / 浪客

2/4

每當你犧牲另一個生物時，將之放逐。若該生物是衍生物，則在流蕩遊魂捕捉客上放置一個+1/+1 指示物。

當流蕩遊魂捕捉客離開戰場時，將所有以它放逐的牌在你的操控下移回戰場。

- 如果你犧牲的某個非衍生物之生物只是受你操控，但並非由你擁有，則流蕩遊魂捕捉客依然會令你將該牌從其擁有者的墳墓場中放逐。當流蕩遊魂捕捉客的最後一個異能結算時，該牌也會跟其他被放逐的牌一道，在你的操控下返回戰場。
- 如果你犧牲的衍生生物只是受你操控，但並非由你擁有，則你依然會在流蕩遊魂捕捉客上放置一個+1/+1 指示物。

貪食腐腹怪

{四}{黑}

生物 ~ 殭屍 / 驚懼獸

4/5

當貪食腐腹怪進戰場時，你可以犧牲至多三個殭屍。

當你以此法犧牲一個或數個殭屍時，每位對手各犧牲等量的生物。

- 在你犧牲一個或數個殭屍後，另一個異能觸發。玩家可以在其需要犧牲生物前回應該異能。
 - 於該自身觸發式異能結算時，首先由依照回合順序接下來輪到的對手（如果當前正是某位對手的回合，則為該對手）選擇其打算犧牲的生物。然後其他對手按照回合順序依次比照辦理。最後所選的生物全部同時犧牲。
-

墳墓暴君

{三}{黑}

生物 ~ 殭屍 / 貴族

3/3

由你操控的其他殭屍得+1/+1。

{二}{黑} · {橫置} · 犧牲一個生物：隨機將一張殭屍生物牌從你的墳墓場移回戰場。只能於你的回合且你墳墓場中至少有三張殭屍生物牌時起動。

- 你墳墓場中要先至少有三張殭屍生物牌，才能夠開始起動墳墓暴君的起動式異能。你不能在只有兩張的時候就開始起動，然後犧牲一個殭屍把它當作所要求的第三張生物牌。
- 如果你支付費用時犧牲的生物是殭屍牌，則它也有機會被隨機選中移回戰場。

懼怖視像

{二}{黑}

巫術

目標對手選擇其墳墓場中的一張生物牌，並將該牌在你的操控下從該處放進戰場。

返照{八}{黑}{黑}此咒語以此法施放時減少{X}來施放，X 為戰場上或統帥區中由你擁有之指揮官間魔法力值最大者的數值。（你可以從你墳墓場中施放此牌，並支付其返照費用，然後將它放逐。）

- 對由其他玩家擁有、但在你操控下進戰場的永久物而言，如果你離開遊戲時仍操控這類永久物，則它們會被放逐。如果這些牌的擁有者離開遊戲，則其也會將他擁有的牌帶離遊戲。（相對來說，對於由其他玩家擁有、但你獲得其操控權的永久物而言，如果你離開遊戲時仍操控這類永久物，則改變操控權的效應會終止，且這些永久物會還給其先前的操控者。）
- 如果於你利用返照異能來施放懼怖視像時，你的指揮官正受其他玩家操控，則你可以利用該指揮官的魔法力值來決定 X 的數值。
- 在你利用返照異能施放懼怖視像才適用的減少費用效應，只會對施放它時所支付費用的一般魔法力部分生效，不過施放咒語時需支付的額外費用也會被此效應減少。該效應不能減少施放該咒語時的有色魔法力要求。

歡慶收成節

{三}{綠}

巫術

從你的牌庫中搜尋至多 X 張基本牌，X 為由你操控的生物中不同力量值的種數。將這些牌橫置放進戰場，然後洗牌。

- 歡慶收成節是於其結算時才檢查由你操控的生物，並以此來決定你能搜尋多少張基本牌。舉例來說，如果你在該咒語結算時操控一個 1/1 生物和一個 2/1 生物，則由你操控的生物中不同力量值的種數便是二。

纏身蛛網詛咒

{二}{綠}

結界 ~ 靈氣 / 詛咒

結附於玩家

每當一個由所結附的玩家操控且非衍生物的生物死去時，將它放逐，且你派出一個 1/2 綠色，具延勢異能的蜘蛛衍生物。

- 是由纏身蛛網詛咒的操控者獲得蜘蛛衍生物。該操控者可能與所結附的玩家不是同一人。
- 並非一定要放逐牌才能夠得到蜘蛛衍生物。你只是在能夠放逐時如此作。如果該牌於此異能結算時已不在其擁有者的墳墓場中，則你就只會派出蜘蛛衍生物。

蒼鷲刃菁英

{二}{綠}

生物 ~ 人類 / 戰士

1/1

警戒

每當另一個人類在你的操控下進戰場時，在蒼鷲刃菁英上放置一個 +1/+1 指示物。

{橫置}：加 X 點任意顏色的單色魔法力，X 為蒼鷲刃菁英的力量。

- 蒼鷲刃菁英的最後一個異能屬於魔法力異能。它不用到堆疊，且不能被回應。如果在該異能結算時，蒼鷲刃菁英的力量為 0 或更低，則不會加任何魔法力。

收成節主祭柯比斯

{X}{綠}{綠}

傳奇生物 ~ 樹妖

0/0

收成節主祭柯比斯進戰場時上面有數個+1/+1 指示物，其數量等同於施放它時所支付的魔法力數量。

從柯比斯上移去一個+1/+1 指示物：於本回合中，防止將對另一個目標其上有+1/+1 指示物的生物造成之所有傷害。

- 柯比斯進戰場時上面的+1/+1 指示物數量，等同於施放它時支付的總魔法力數量，此數字通常與 X 不同。如果你支付{綠}{綠}來施放柯比斯，則它進戰場時上面有兩個+1/+1 指示物。
- 如果你於柯比斯在堆疊上時複製它（也許是利用雙重主修這類效應），則該複製品未經施放，因此不存在「施放它時所支付的魔法力」。該柯比斯進戰場時上面有零個+1/+1 指示物。
- 類似情況：如果你派出一個為柯比斯複製品的衍生物，或有牌未經施放便當作柯比斯的複製品來進入戰場，則它們進戰場時上面都是零個+1/+1 指示物。
- 如果某咒語結算，並當作柯比斯的複製品來進戰場，則它進戰場時上面的+1/+1 指示物數量，就等同於施放該咒語時所支付的魔法力數量。舉例來說，如果你施放{三}{藍}來施放仿生妖，並於其進戰場時使其複製柯比斯，則它進戰場時上面會有四個+1/+1 指示物（因為施放仿生妖時支付了四點魔法力）。
- 一旦該起動式異能結算，就算該生物稍後失去其上所有的+1/+1 指示物，也依然會防止將對其造成的傷害。

毀滅侵襲

{三}{綠}

瞬間

放逐目標神器或結界。在目標由你操控的生物上放置 X 個+1/+1 指示物，X 為以此法放逐的永久物之魔法力值。

- 依照所犧牲永久物最後在戰場上時的特徵，來決定 X 的數值。
-

席嘉坦狂信者

{四}{綠}

生物 ~ 人類 / 僧侶

3/3

在你回合的戰鬥開始時，選擇任意數量力量各不相同的生物。直到回合結束，它們各獲得警戒異能且得 +X/+X，X 為席嘉坦狂信者的力量。

- 如果一組生物中每個生物的力量都與它者不同，便稱這組生物的力量各不相同。舉例來說，一組由一個 1/1 生物，一個 2/1 生物和一個 3/1 生物構成的生物組合便屬於「力量各不相同」。
- 席嘉坦狂信者的異能不指定任何生物為目標。你是於異能結算時選定這組生物。你可以只選擇一個生物，這也能構成一個有效的生物組合。如果你如此作，則該生物會獲得連擊異能直到回合結束。

威權視像

{二}{綠}

巫術

在目標生物上放置一個 +1/+1 指示物，然後將其上的 +1/+1 指示物數量加倍。

返照 {八}{綠}{綠} 此咒語以此法施放時減少 {X} 來施放，X 為戰場上或統帥區中由你擁有之指揮官間魔法力值最大者的數值。（你可以從你墳墓場中施放此牌，並支付其返照費用，然後將它放逐。）

- 將永久物上面的 +1/+1 指示物數量加倍之流程是：在其上放置等同於上面已有之數量的 +1/+1 指示物。而其他會與放置指示物互動的牌，都會如此與這個效應產生互動。
- 如果於你利用返照異能來施放威權視像時，你的指揮官正受其他玩家操控，則你可以利用該指揮官的魔法力值來決定 X 的數值。
- 在你利用返照異能施放威權視像才適用的減少費用效應，只會對施放它時所支付費用的一般魔法力部分生效，不過施放咒語時需支付的額外費用也會被此效應減少。該效應不能減少施放該咒語時的有色魔法力要求。

多色

涅非利亞偵員埃蘿潔

{三}{藍}{黑}

傳奇生物 ~ 人類 / 浪客

4/4

每當另一個由你操控的生物死去時，探查。(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。」)

每當你犧牲一個衍生物時，刺探 1。(檢視你牌庫頂的牌。你可以將該牌置入你的墳墓場。)

- 如果你犧牲一個線索衍生物，則埃蘿潔的最後一個異能會以「回應」此次犧牲的方式觸發。你會在抽牌前先刺探。
- 每當你因任何原因犧牲任意衍生物時，埃蘿潔的最後一個異能都會觸發，而不只是當你犧牲線索衍生物時才會觸發。
- 如果你派出一個為埃蘿潔複製品的衍生物，且兩者都為傳奇，則你需選擇是要留下衍生物還是原版埃蘿潔，並將另一個置入你的墳墓場。這與犧牲有所不同。將該衍生物置入墳墓場不會觸發非衍生物之埃蘿潔的最後一個異能。

席嘉坦密使凱勒爾

{三}{綠}{白}

傳奇生物 ~ 人類 / 僧侶

2/2

每當另一個人類在你的操控下進戰場時，在席嘉坦密使凱勒爾上放置一個+1/+1指示物。

凱勒爾上每有一個指示物，由你操控的其他人類便得+1/+1。

- 如果凱勒爾與由你操控的其他人類同時進戰場，則每有一個同時進戰場的人類，凱勒爾的第一個異能就會觸發一次。
 - 凱勒爾的第二個異能會計算所有指示物，而不只是+1/+1指示物。
-

愉悅施咒人琳荻

{一}{藍}{黑}{紅}

傳奇生物 ~ 人類 / 邪術師

2/4

死觸

每當一個詛咒從戰場進入你的墳墓場，在下一個結束
步驟開始時，將它移回戰場並貼附於你。

在你的維持開始時，你可以將一個貼附於你的詛咒貼
附到你的一位對手。若你如此作，則抽兩張牌。

- 琳荻的最後一個異能不指定目標，所以你可以利用該異能來將詛咒貼附在具辟邪異能的玩家上
- 在多人遊戲中，如果某位受你的詛咒結附之玩家離開遊戲（也許是他已被琳荻折磨太深），則該詛咒會進入你的墳墓場，並觸發琳荻的第一個觸發式異能。

魔法風雲會，Magic，依尼翠，艾卓王權，塞洛斯以及依克黎，不論在美國或其他國家中，均為威世智有限公司的商標。©2021 Wizards.