

時間漩渦：重製版發佈釋疑

編纂：Eli Shiffrin，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：2020 年 12 月 7 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。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) 查找最新的規則。

「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 3 月 19 日，週五）起，*時間漩渦：重製版* 系列便可在有認證的限制賽制中使用。這些牌可用於原本即允許使用該牌張的構組賽制。也就是說，出現在這些包裝中並不會改變各牌張原本可合法利用的賽制。特別一提，其中多數牌都無法在標準或先驅賽制中利用。

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

復出機制

時間漩渦：重製版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。不過有些牌張上的規則在其首次發行之後有所改變。

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：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。

遍歷蜉蝣

{六}{藍}

生物～虛影

4/4

飛行

延緩 4～{一}{藍} (除了從你手上施放此牌，你可以支付{一}{藍}並將它放逐，且上面有四個計時指示物。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。)

盛開蓮花

神器

延緩 3～{零} (除了從你手上施放此牌，你能支付{零}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}，犧牲盛開蓮花：加三點任意顏色的單色魔法力。

- 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）。第二個是觸發式異能，它會於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被放逐。
- 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。該異能會在該牌的擁有者下一個維持開始時再次觸發。
- 當移去最後一個計時指示物時，延緩的第二個觸發式異能就會觸發。最後一個計時指示物被移去的原因，以及哪個效應將它移去均不重要。
- 如果延緩的第二個觸發式異能（讓你施放該牌者）被反擊，則無法施放該牌。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，則你必須支付之，才能施放此牌。
- 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，它的總魔法力費用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。（在某些罕見的情況下，另一位玩家可能會獲得該生物咒語本身的操控權。在此情況下，該生物進戰場時不具敏捷異能。）

復出關鍵字：變身

當你延緩一張牌時，所有人都會知道你的計劃，但當你牌面朝下地施放一張具變身異能的牌時，沒有人會知道你有何意圖。

激流小偷

{一}{藍}

生物～人魚 / 浪客

1/1

每當激流小偷對任一玩家造成戰鬥傷害時，該玩家棄一張牌。

變身{藍}你可牌面朝下地施放此牌並支付{三}，將其當成 2/2 生物。可隨時支付其變身費用使其翻回正面。）

- 變身異能讓你可以支付{三}來將某張牌以牌面朝下的方式施放。然後，它還讓你能在擁有優先權的時機下執行「支付其變身費用來將牌面朝下的永久物翻回正面」的動作。
- 牌面朝下的咒語沒有魔法力費用，且其總魔法力費用為 0。當你施放牌面朝下的咒語時，將它牌面朝下地放入堆疊，好讓其他玩家不知道它是什麼，然後你支付{三}來施放它。它屬於替代性費用。
- 該生物咒語為 2/2 的生物咒語，沒有名稱、魔法力費用、生物類別和異能。所成的生物為 2/2 的生物，沒有名稱、魔法力費用、生物類別和異能。此類生物均為無色，且總魔法力費用為 0。其他會對此類咒語或生物生效的效應，仍能讓其獲得它原本不具有的特徵，或是改變它原本具有的特徵。
- 你可以隨時檢視由你操控且牌面朝下的咒語或永久物。除非有效應要求或允許你如此做，否則你不能檢視不由你操控之牌面朝下的咒語或永久物。

- 在你擁有優先權的時機下，你可以展示牌面朝下之生物的變身費用並支付此費用，來將此生物翻回牌面朝上。這屬於特殊動作。它不用到堆疊，且不能被回應。只有牌面朝下的永久物能以此法翻回正面；牌面朝下的咒語不能。
- 如果某個牌面朝下的生物失去了所有異能，由於它翻過來後不再具有變身異能（或變身費用），故無法將其翻回正面。
- 由於永久物翻回正面前後都在戰場上，因此將永久物翻回正面不會觸發進戰場異能。
- 由於牌面朝下的生物沒有名稱，所以這類生物不可能與其他生物同名，包括其他牌面朝下的生物。
- 雖然永久物翻為牌面朝上或朝下會改變其特徵，但依舊是同一個永久物。對於以該永久物為目標的咒語和異能，以及已貼附在該永久物上的靈氣和武具而言，除非該物件因此等改變而成的新特徵會使前述目標或貼附條件不合法，否則這類咒語、異能、靈氣、武具都不會受到影響。
- 將某永久物翻轉為牌面朝上或朝下時，並不會影響它是已橫置或未橫置。
- 如果某個牌面朝下的咒語離開堆疊並進入除戰場之外的其他區域（舉例來說，它被反擊），你必須將之展示。類似地，如果某個牌面朝下的永久物離開戰場，則你必須將之展示。如果你離開遊戲或如果遊戲結束，則你也必須展示所有由你操控之牌面朝下的咒語和永久物。
- 你必須隨時確保你牌面朝下的咒語和永久物之間有顯著的分別。你不能弄亂在戰場上用於代表此類永久物的牌張，以此來迷惑其他玩家。它們進戰場的順序必須清晰可辨。如此作的常見方法包法使用標記或骰子，或是只要將它們按順序放在戰場上。

復出關鍵字：返照

返照這一復出機制讓牌張有機會再度發揮作用。

窒息煤煙

{二}{黑}

瞬間

消滅目標防禦力等於或小於 3 的生物。

返照{五}{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。該咒語的總魔法力費用僅由其魔法力費用來確定，與施放咒語時具體支付的總費用數量無關。
- 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）。

復出關鍵字：次元幽影

次元幽影生物潛伏在實界表面之下，這類生物不能阻擋普通生物，也不能被該類生物阻擋～它們只能夠在彼此之間兵戎相見。

寇族黜人掠奪者

{一}{藍}

生物～寇族 / 浪客

1/1

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。）

每當寇族黜人掠奪者向任一對手造成傷害時，抽一張牌，然後棄一張牌。

- 一旦某生物已被阻擋，此時再使它獲得或失去次元幽影異能（或令進行阻擋的生物獲得或失去次元幽影），它也會如常造成或受到戰鬥傷害。
- 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。
- 同一個生物上的數個次元幽影異能不會累計。

復出關鍵字：轉瞬

通常來說，魔法風雲會是一個講究行動與回應的遊戲，但只要有了轉瞬此關鍵字，對手便沒有時間來回應你的咒語。

瞬息電震

{一}{紅}

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。)

瞬息電震對任意一個目標造成 2 點傷害。

- 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。
- 具轉瞬的咒語在堆疊上時，玩家可以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（例如虛空聖杯所具有者）。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）。這些異能會如常結算。
- 施放具轉瞬的咒語，並不會影響到已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。
- 於具轉瞬異能的咒語結算後（或因故離開堆疊），玩家可以在堆疊上的下一個物件結算前，再次施放咒語和起動異能。

復出關鍵字：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。

魯莽亞龍

{三}{紅}{紅}

生物～亞龍

4/4

踐踏

瘋魔{二}{紅} (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」此事僅指玩家從手上棄牌。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，或甚至是因為在你的清除步驟中有太多手牌。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。在棄牌時觸發的異能依然會觸發。
- 支付瘋魔費用來施放的咒語，會如同任何其他咒語般進入堆疊。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。
- 以瘋魔異能施放咒語，不會受到牌張類別的使用時機限制。舉例來說，如果你在對手的回合中棄掉具瘋魔異能的巫術，則你可以施放之。
- 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。該咒語的總魔法力費用僅由其魔法力費用來確定，與施放咒語時實際支付的總費用數量無關。
- 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。瘋魔不會讓你有機會在稍後的時段中再施放它。
- 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。
- 如果你是在咒語或異能結算之過程中棄了具瘋魔異能的牌，則它會立即移至放逐區。然後繼續結算前述咒語或異能～但需注意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：返響

返響是讓你分兩期來支付永久物費用的異能。

烏克塔比龍獸

{綠}

生物～龍獸

2/1

飛行，敏捷

返響{一}{綠}{綠} (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。)

- 支付返響費用並非強制性的。當返響觸發式異能結算時，如果你無法支付返響費用或選擇不如此作，則你會犧牲該永久物。
- 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。

復出關鍵字：側面攻擊

具側面攻擊的攻擊生物倘若對上不具此異能的阻擋生物，便會獲得明顯的戰鬥優勢。

賓納里亞騎兵

{一}{白}

生物～人類 / 騎士

2/2

側面攻擊 (每當一個不具側面攻擊異能的生物阻擋此生物時，該阻擋生物得-1/-1 直到回合結束) 。

- 攻擊生物或阻擋生物是否具有側面攻擊異能，只在宣告阻擋者的時候有意義。如果某個已被阻擋的攻擊生物在稍後時段才獲得側面攻擊，則該異能不會觸發。如果進行阻擋的生物稍後才獲得側面攻擊異能，則這將無法阻止堆疊上的側面攻擊異能結算，也無法移除-1/-1 效應。
- 如果側面攻擊異能導致進行阻擋的生物死去，則攻擊生物依然受到阻擋。除非它具有踐踏異能，或還剩下其他阻擋者，否則它不會造成或受到戰鬥傷害。
- 如果某生物具有數個側面攻擊異能，則每一個都會分別觸發。

復出關鍵字：掘穴

掘穴此關鍵字讓你藉由你墳墓場你中的牌來為咒語助力。

寶船巡遊

{七}{藍}

巫術

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}。)

抽三張牌。

- 掘穴不會改變咒語的魔法力費用或總魔法力費用。舉例來說，即使你放逐三張牌來施放寶船巡遊，它的總魔法力費用仍然是 8。
- 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，除非有效應增加了寶船巡遊的費用，否則施放寶船巡遊時，你從你墳墓場所放逐的牌數不得多於七張。
- 由於掘穴不屬於替代性費用，因此可將其與替代性費用（例如返照費用）結合利用。它還可以用來支付包括一般魔法力的額外費用。

復出關鍵字：消逝

消逝此關鍵字異能會限制永久物停留在戰場上的時間，之後它們就會...消逝。

鈣身獸登

{二}{白}{白}

生物～野獸

5/5

帷幕 (此生物不能成為咒語或異能的目標。)

消逝 4 (此生物進戰場時上面有四個計時指示物。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，將它犧牲。)

- 消逝這個關鍵字代表了三個異能。「消逝 N」意指「此永久物從戰場時上面有 N 個計時指示物」、「在你的維持開始時，若此永久物上有計時指示物，則從其上移去一個計時指示物」，以及「當最後一個計時指示物從此永久物上移去時，將它犧牲」。

- 如果從某個具消逝異能的永久物上移去最後一個計時指示物時，「將它犧牲」的異能被反擊，則此永久物會一直留在戰場上，並且上面沒有計時指示物。只要永久物上沒有任何計時指示物，則消逝的兩個觸發式異能都不會再次觸發。
- 如果有個上面沒有計時指示物的永久物在戰場，並且它變成某個具消逝異能之永久物的複製品，則它會一直留在戰場上（除非有效應稍後又其上放置了計時指示物）。如果其上有一個或數個計時指示物的永久物，成為了具消逝異能的永久物之複製品，則它會如常消逝。如果某永久物進戰場時是某個具消逝異能的永久物之複製品，則它進戰場時其上有相應數量的計時指示物，並將會如常消逝。

復出關鍵字：重生

有些生物不會輕易放棄。重生此關鍵字動作能拯救生物（或者在極罕見的情況下，也可能是非生物永久物）免於被消滅。

糊藥裂片妖

{二}{白}

生物～裂片妖

2/2

所有裂片妖具有「{二}，{橫置}：重生目標裂片妖。」（該裂片妖下一次將被消滅時，改為將它橫置、移出戰鬥，並治癒其上所有傷害。）

- 當你重生某個永久物時，也就是產生出一個稍後使用的替代性效應「護盾」。該效應意指「如果[該永久物]下一次於本回合中將被消滅，則改為移除標記在其上的所有傷害，並將它橫置。如果它是進行攻擊或阻擋的生物，則將它移出戰鬥。」
- 如果某個永久物具有之靜止式異能註明「如果它將被消滅，則改為重生之」，則它就會始終具有重生「護盾」，就算在一回合中已經用過一次也是如此。
- 就算永久物已橫置，它也可重生。
- 重生的永久物並未離開戰場，也沒有重新進入戰場。因生物死去或進戰場而觸發的異能，不會因生物重生而觸發。
- 受註記「消滅」字眼的效應影響的永久物會被消滅。標記了致命傷害的生物也會被消滅。犧牲永久物不算是消滅該永久物，將某生物的防禦力降至 0 也不算是消滅。

- 如果有兩個效應將在同一時間消滅某永久物，則只需一個重生護盾就能全部抵銷。舉例來說，如果某個具死觸異能之生物對另一個生物造成若干傷害，且此份傷害等於或大於後者之防禦力，就屬於上述情形。

復出關鍵字：地行者

具地行者異能的生物會留意防禦玩家面前的地中是否有相應的地類別，若有，則它便不能被阻擋。

珍珠三叉戟大師

{藍}{藍}

生物～人魚

2/2

由你操控的其他人魚生物得+1/+1 並具有海島行者異能。(只要防禦玩家操控海島，它們便不能被阻擋。)

- 地行者格式上會結合其他超類別和地類別，例如「海島行者」或「非基本地行者」。
- 一旦生物被阻擋後，就算它獲得地行者異能也不會使其成為未被阻擋，也不會將進行阻擋的生物移出戰鬥。
- 如果某生物攻擊的是鵬洛客，則該鵬洛客的操控者便是防禦玩家。

復出關鍵字：購回

有時你可能不止希望某個咒語只能施放一次兩次～對具購回異能的咒語而言，只要你付得起費用，你想施放幾次都行。

重誦

{一}{紅}{紅}

瞬間

購回{三} (你施放此咒語時可以額外支付{三}。如果你如此作，則結算此咒語時將它置於你手上。)

複製目標瞬間或巫術咒語。你可以為該複製品選擇新的目標。

- 「購回[費用]」意指：「你施放此咒語時，可以額外支付[費用]」以及「如果支付過其購回費用，則於此咒語結算時改為置於其擁有者手上，而非置入該玩家的墳墓場。」
- 要計算咒語的總費用，先從要支付的魔法力費用或替代性費用開始，加上費用增加的數量（例如購回費用），然後再減去費用減少的數量。該咒語的總魔法力費用僅由其魔法力費用來確定，與施放咒語時實際支付的總費用數量無關。
- 如果具購回異能的咒語有目標，且於該咒語試圖結算時，所有目標都已經是不合法目標，則該咒語不會結算，且它不會移回你手上，就算其購回費用已支付也是如此。類似地，被反擊的咒語不會移回你手上。
- 如果多於一個替代性效應試圖指示具購回異能的咒語移至某區域，則該咒語的操控者會選擇替代性效應生效的順序。對其他替代性效應而言，這樣有可能會讓其不再生效（例如虛空地脈所具有者），也有可能令其繼續生效（例如以返照施放之咒語所產生的替代性效應）。

時間漩渦：重製版單卡解惑

主系列

白色

救助天使

{六}{白}{白}

生物～天使

5/5

閃現；召集（此咒語能用你的生物來協助施放。你於施放此咒語時每橫置一個生物，就能為此咒語支付{一}或一點該生物顏色之魔法力。）

飛行

當救助天使進戰場時，防止本回合中接下來將對任意數量的目標造成之共 5 點傷害，你可以任意分配。

- 你可以橫置任意一個由你操控且未橫置的生物來召集咒語；這包括了你並未在自己最近的一回合開始時持續操控的生物。
- 在計算咒語的總費用時，需將所有替代性費用、額外費用及其他任何增加或減少施放該咒語所需之費用的效應計算在內。召集會在總費用計算完成之後生效。召集不會改變咒語的魔法力費用或總魔法力費用。
- 假設某個由你操控的生物具有費用中包含{橫置}的魔法力異能，如果你在施放具召集異能的咒語時啟動該異能，則你會是在為該咒語支付費用之前橫置該生物。你無法將該生物為召集異能再度橫

置。同樣，如果你在施放具召集異能的咒語的時候，犧牲了某個生物來起動魔法力異能，則等到你為該咒語支付費用時，該生物已不在戰場，你也無法為召集異能橫置該生物。

- 於救助天使的觸發式異能進入堆疊時，你才分配防止性效應，而不是在它結算時分配。每個目標必須至少分配 1 個防止「護盾」。你不能選擇多於五個目標，且不給其中某個目標分配護盾。
- 如果救助天使異能的某些目標成為不合法目標，則原本的防止性效應分配方式依然適用，只是原本要為非法目標產生的效應就根本不會產生。
- 如果有多個來源同時要對某一個受影響的目標造成傷害，則由該目標（或該目標的操控者）來決定每點傷害「護盾」要防止哪個來源的傷害。
- 如果有多個替代性效應會對受到傷害的玩家或永久物生效，則由該玩家或該永久物的操控者來決定這些效應的生效順序，而不是由傷害來源的操控者來決定。

天使恩典

{白}

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。）

本回合中，你這盤遊戲不會輸，對手也不會贏。直到
回合結束，將使你的總生命減少至小於 1 的傷害，
改為將它減少至 1。

- 天使恩典並非防止傷害。它只會改變對你造成的傷害之結果。舉例來說，對你造成傷害之具繫命異能的 5/5 生物仍會讓其操控者獲得 5 點生命，就算這份傷害只會將你的總生命從 3 減少至 1 也是一樣。
 - 天使恩典不會影響註記著「你失去生命」的效應；你仍會因此失去生命。
 - 如果你的總生命已小於 1，則對你造成的傷害仍會繼續將你的總生命（如常）減少到 0 以下。
 - 你支付的生命，不能多於你的總生命，就算你不會輸掉這盤遊戲也是如此。
 - 在指揮官遊戲中，由指揮官對你造成的戰鬥傷害仍將被記錄，即使它並未改變你的總生命也是一樣。
-

艾文核靈師

{二}{白}

生物 ~ 鳥 / 魔法師

2/1

閃現

飛行

如果某對手將搜尋某牌庫，則改為他搜尋該牌庫頂的四張牌。

- 每次搜尋均如常運作，但該進行搜尋的對手只會看到該牌庫頂的四張牌。他根本不能看到該牌庫的其他牌。不包含在牌庫頂四張牌當中的牌將無法在搜尋中找到，就算能以某種方式識別出它們也是如此。
- 對於檢查玩家是否搜尋過牌庫或是否會搜尋牌庫的效應而言，搜尋該牌庫頂的四張牌也將算作搜尋該牌庫。
- 如果某效應中「搜尋」此字眼只出現過一次，但卻允許對手搜尋多張牌，則在整個搜尋過程中，牌庫頂的四張牌始終不變。找到某張牌並不會讓該對手能夠搜尋牌庫頂的第五張牌。
- 搜尋完畢後，將整個牌庫洗牌。

賓納里亞指揮官

{三}{白}

生物 ~ 人類 / 士兵

/

賓納里亞指揮官的力量和防禦力各等同於由你操控的士兵數量。

延緩 X ~ {X}{白}{白}。X 不能為 0。

每當賓納里亞指揮官於被放逐期間從其上移去一個計時指示物時，派出一個 1/1 白色士兵衍生物。

- 設定賓納里亞指揮官的力量與防禦力之異能會在所有區域生效，而不是只在戰場上。
- 當最後一個計時指示物從已延緩的賓納里亞指揮官上移去時，它的觸發式異能和延緩「使用此牌」觸發式異能都會觸發。它們能以任意順序進入堆疊。
- 只要賓納里亞指揮官在戰場，其第一個異能就會計算它本身。

- 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此賓納里亞指揮官受到的非致命傷害，可能會因為在該回合中其他由你操控的士兵離開戰場而變成致命傷害。

寂靜束縛

{二}{白}

部族結界~反抗軍 / 靈氣

結附於生物

所結附的生物不能進行攻擊或阻擋。

- 部族屬於牌張類別（例如生物或瞬間），而非超類別（例如傳奇）。規範此類別的規則，對其施放方式及其在戰場上的功能均無影響；此類別只是允許牌張能在不是生物的情況下具有生物類別。
- 如果你未經施放下將寂靜束縛放進戰場（可能是使用安羅斥候等牌張的「招募」異能），則它進戰場時會結附在生物上。你是在將靈氣放進戰場時選擇該生物。它不會指定該生物為目標，因此舉例來說，你可以讓它進戰場並結附在由對手操控且具辟邪異能的生物。如果戰場上沒有它可結附的生物，則它會留在原來的區域。
- 如果寂靜束縛新結附在某個已進行攻擊或阻擋的生物上，則該生物會如常繼續攻擊或阻擋。

天界十字軍

{二}{白}{白}

生物~精靈

2/2

閃現

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。）

飛行

其他白色生物得+1/+1。

- 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此白色生物受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中天界十字軍離開戰場而變成致命傷害。
-

寇利斯之子

{白}

生物 ~ 人類 / 反抗軍 / 僧侶

1/1

犧牲寇利斯之子：你獲得若干生命，其數量等同於你於本回合中失去過的生命數量。（傷害會導致失去生命。）

- 如果你的總生命成為 0 或更少，則你會在你可起動寇利斯之子的異能之前便輸掉這盤遊戲。
- 你所獲得的生命之數量，是根據你失去的生命總和決定，而不是與你從回合開始時的總生命之差額。舉例來說，如果在起動異能前，你失去 5 點生命並獲得 3 點生命，則該異能會使你獲得 5 點生命，而不是 2 點生命。

天威勇將寇維克斯

{四}{白}{白}

傳奇生物 ~ 人類 / 貴族

4/4

其他白色生物得 +1/+1。

非白色的生物得 -1/-1。

支付 2 點生命：將天威勇將寇維克斯移回其擁有者手上。

- 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此：1) 白色生物受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中寇維克斯離開戰場而變成致命傷害；2) 非白色生物受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中寇維克斯進戰場而變成致命傷害。
 - 如果有另一個天威勇將寇維克斯受你操控，則在你因「傳奇規則」要將其中之一置入其擁有者墳墓場的同時，所有因得 -2/-2 而防禦力變成 0 或更低的生物也會進入各自擁有者的墳墓場。
 - 寇維克斯的最後一個異能只於它在戰場時才能起動。
-

審判惡徒

{一}{白}

瞬間

選擇目標進行攻擊或阻擋的生物。占卜 3，然後展示你的牌庫頂牌。審判惡徒對該生物造成傷害，其數量等同於所展示之牌的總魔法力費用。

- 如果在審判惡徒試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。你不會占卜 3，也不會展示任何牌。
- 消滅進行阻擋的生物，並不會讓它原先所阻擋的生物成為未受阻擋。它不會對防禦玩家或鵬洛客造成戰鬥傷害（除非他們具有踐踏異能）。

聖玄雲騎士

{白}{白}

生物～人類 / 反抗軍 / 騎士

2/2

側面攻擊（每當一個不具側面攻擊異能的生物阻擋此生物時，該阻擋生物得-1/-1直到回合結束）。

如果聖玄雲騎士將被消滅，則重生之。（將它橫置、移出戰鬥，並治癒其上所有傷害。）

{二}：聖玄雲騎士本回合不能重生。只有對手可以啟動此異能。

- 在最後一個異能結算後，於該回合剩餘的時段內，如果聖玄雲騎士將被消滅，則重生護盾不會生效。這包括它本身的效應及來自其他來源的重生護盾。
-

迷失靈氣法師

{二}{白}{白}

生物～人類 / 魔法師

3/3

消逝 3 (此生物進戰場時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，將它犧牲。)

當迷失靈氣法師死去時，若其上沒有計時指示物，則你可以從你的牌庫中搜尋一張結界牌，將之放進戰場，然後將你的牌庫洗牌。

- 如果靈氣未經施放便進入戰場，則會由將要成為其操控者的玩家於該靈氣進戰場時選擇它要結附的東西。以此法放進戰場的靈氣並未以任何東西為目標（舉例來說，所以它能結附於具帷幕異能的永久物上），但該靈氣的結附異能會限制它能結附在什麼上面。如果該靈氣無法合法結附在任何東西上，則它會停留在其當前的區域。

淋巴裂片妖

{四}{白}

生物～裂片妖

3/3

所有裂片妖生物具有抵受 1。 (如果某來源將對任一裂片妖造成傷害，則防止該傷害中的 1 點。)

- 如果數個來源將同時對某一個裂片妖造成傷害，則每個這類來源的傷害其中都會有 1 點被防止。
- 如果有多個替代性效應會對受到傷害的生物生效，則由該生物的操控者來決定這些效應的生效順序，而不是由傷害來源的操控者來決定。

寇朗多的曼格拉

{一}{白}{白}

傳奇生物～人類 / 魔法師

1/1

{橫置}：放逐寇朗多的曼格拉與目標永久物。

- 如果在曼格拉的異能試圖結算時，該目標永久物已經是不合法目標，則此異能不會結算。你不會放逐曼格拉。

- 如果曼格拉在其異能結算前就已離開戰場，則仍會放逐目標永久物。曼格拉不會從其所在的區域被放逐。

瞬時閃動

{一}{白}

瞬間

放逐目標由你操控的生物，然後將它在其擁有者的操控下移回戰場。

返照{三}{藍} (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。)

- 當該牌移回戰場之時，它會是一個全新物件，與先前所放逐的牌毫無關聯。結附於所放逐生物上的靈氣將被置入其擁有者的墳墓場。武具則會被卸裝並留在戰場上。被放逐的生物上的任何指示物都會消失。
- 如果以此法放逐某個衍生物，它將會完全消失且不會移回戰場。

寇族前導兵

{二}{白}

生物 ~ 寇族 / 反抗軍 / 騎士

2/2

側面攻擊 (每當一個不具側面攻擊異能的生物阻擋此生物時，該阻擋生物得-1/-1 直到回合結束)。

{零}：於本回合中，寇族前導兵接下來將受到的 1 點傷害改為對目標由你操控的生物造成之。

- 於寇族前導兵的起動式異能結算後，如果該回合中數個來源將對寇族前導兵造成傷害（舉例來說，如寇族前導兵被數個生物阻擋，此情況便會發生），則你會選擇要轉移哪一個來源對它造成的 1 點傷害。如果在該回合中，寇族前導兵的異能已結算多於一次，則你可以為每個轉移效應選擇不同的來源。
 - 該目標受到的傷害，是由原本的傷害來源造成，而不是由寇族前導兵造成。
 - 如果目標生物在起動式異能結算後但在寇族前導兵將會受到傷害之前離開了戰場，則該傷害不會從寇族前導兵轉移。如果在要受到傷害的時刻，該目標已經不是生物（或鵬洛客），也是同理。
-

蒼白菌衣

{三}{白}

生物 ~ 真菌

2/4

在你的維持開始時，在蒼白菌衣上放置一個芽孢指示物。

從蒼白菌衣上移去三個芽孢指示物：派出一個 1/1

綠色腐生物衍生生物。

犧牲一個腐生物：每個由你操控且為真菌或腐生物的生物各得+1/+1 直到回合結束。

- 既是真菌也是腐生物的生物只會因蒼白菌衣最後一個異能得+1/+1。

斑岩篩檢

{白}

結界

在你的維持開始時，消滅力量最小的生物。它不能重生。如果有兩個或更多生物的力量同為最小，則你從中選擇一個。

當戰場上沒有生物時，犧牲斑岩篩檢。

- 斑岩篩檢的第一個異能沒有目標。你可以消滅一個具帷幕異能或反白保護的生物。
 - 在你選擇要消滅的生物和該生物被消滅之間，沒有玩家能有所行動。
 - 如果有數個生物力量同為最低，但其中一個具有不滅異能，則你必須消滅一個不具不滅異能者。如果力量最小的生物全都具有不滅異能，則你不會消滅任何生物。
 - 如果戰場上所有生物都離開戰場並立刻返回（也許是因為戰場上只有一個生物，且瞬時閃動將它放逐並移回），則斑岩篩檢最後一個異能會觸發。就算在該異能結算時戰場上有生物，你也要將它犧牲。
-

漲肺裂片妖

{三}{白}{白}

生物～裂片妖

3/3

所有裂片妖生物具有飛行異能。

所有裂片妖具有「如果此永久物將進入墳墓場，則你可以改為將它置於其擁有者的牌庫頂。」

- 漲肺裂片妖賦予所有裂片妖的替代性效應，將對漲肺裂片妖和與它同時死去的任何裂片妖生效。
- 如果由某位玩家擁有的數個裂片妖將同時死去，則由該玩家選擇其中任意數量的裂片妖，並將它們以任意順序置於其牌庫頂。該玩家不用展示此順序。

拒斥惡行

{白}

瞬間

反擊目標咒語，且該咒語須以由你操控的永久物為目標。

- 對具有數個目標的咒語來說，只要其中的一個目標是由你操控的永久物，則拒斥惡行就能以該咒語為目標。
- 如果該目標咒語指定了一個由你操控的永久物為目標，但此時該永久物已離開戰場，則該咒語便不再是拒斥惡行的合法目標。另一方面，如果前述永久物成為了該咒語的不合法目標，但仍留在戰場上且受你操控，則該咒語仍是拒斥惡行的合法目標。

恢復均勢

巫術

延緩 6～{白}

每位玩家各選擇若干由其操控的地，其數量等同於所有玩家中操控地最少之玩家的地數量，然後犧牲其餘的地。玩家也以此法犧牲生物與棄牌。

- 於恢復均勢結算時，首先由輪到該回合的玩家選擇適當數量由其操控的地，然後其他玩家按照回合順序依次作出選擇，玩家在作選擇時已知道之前玩家的選擇為何。然後所有玩家同時犧牲所有未被選擇的地。然後，再從輪到該回合的玩家開始，每位玩家依次選擇要求數量的生物，然後在全部完

成選擇後，所有玩家同時犧牲其他生物。最後，玩家將會以相同的順序來選擇手上的牌但不展示，並將餘下的牌棄掉。

- 任何在此過程中觸發的異能，都要等到恢復均勢結算完畢後才進入堆疊。
- 所犧牲之生物上的異能，可能會對犧牲地的動作產生影響，或因前述動作而觸發，但不會影響棄牌或因棄牌而觸發。所犧牲之地上的異能，不會對犧牲生物或棄牌等動作產生影響，也不會因前述動作而觸發。

終歸浮塵

{二}{白}{白}

瞬間

放逐目標神器或結界。如果你是在你的行動階段施放此咒語，則你可以放逐至多另一個目標神器或結界。

- 你始終可以為終歸浮塵指定第二個目標神器或結界；只是如果你不是在你的行動階段施放終歸浮塵，這第二個目標便不會被放逐。
- 如果有咒語或異能複製了終歸浮塵，則該複製品只會放逐第一個目標神器或結界。這是由於複製品並非被「施放」的。

側擊裂片妖

{白}

生物～裂片妖

1/1

所有裂片妖生物具有側面攻擊異能。（*每當一個不具側面攻擊異能的生物阻擋任一裂片妖時，該阻擋生物得-1/-1 直到回合結束。*）

- 一旦某裂片妖已被不具側面攻擊之生物阻擋，則就算在側面攻擊異能結算之前，被阻擋的裂片妖就已失去此異能，該進行阻擋的生物也仍會得-1/-1。
-

肌腱裂片妖

{一}{白}

生物～裂片妖

1/1

所有裂片妖生物得+1/+1。

- 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此裂片妖受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中肌腱裂片妖離開戰場而變成致命傷害。

石蔽翼

{二}{白}

生物～石像鬼

3/2

閃現

飛行

當石蔽翼進戰場時，將一個由你操控的生物移回其擁有者手上。

當石蔽翼進戰場時，將目標牌從墳墓場放逐。

- 於石蔽翼的第一個觸發式異能結算時，你可以將它移回其擁有者手上。如果你沒有操控任何其他生物，則你必須將它移回。
- 石蔽翼的第一個觸發式異能不會指定任何生物為目標。出於這個原因，在你選擇要移回的生物和你將它移回之間，沒有玩家能有所行動。

暴鋒騎兵

{四}{白}

生物～人類 / 士兵

4/3

飛行

當暴鋒騎兵進戰場時，將兩個由你操控的生物移回其擁有者手上。

每當暴鋒騎兵或另一個生物從戰場移回你手上時，派出一個 1/1 白色士兵衍生物。

- 於暴鋒騎兵的第一個觸發式異能結算時，你可以將其本身移回其擁有者手上。如果你未操控兩個其他生物，則你必須將它移回。
- 如果於其第一個觸發式異能結算時，你只操控一個生物，則你將它移回其擁有者手上。
- 暴鋒騎兵的第一個觸發式異能並不指定任何生物為目標。出於這個原因，在你選擇要移回的生物和你將它移回之間，沒有玩家能有所行動。
- 如果被移回你手上的是由你擁有的衍生物，則它會先進入你手上，然後消失。這將觸發暴鋒騎兵的最後一個異能。
- 如果暴鋒騎兵和另一個生物同時移回你手上，則這兩個生物都會觸發暴鋒騎兵的最後一個異能。

看守裂片妖

{三}{白}

生物～裂片妖

2/2

所有裂片妖生物得+0/+2。

- 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此另一個裂片妖受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中看守裂片妖離開戰場而變成致命傷害。

白鬃獅

{一}{白}

生物～貓

2/2

閃現

當白鬃獅進戰場時，將一個由你操控的生物移回其擁有者手上。

- 於白鬃獅的觸發式異能結算時，你可以將它移回其擁有者手上。如果你沒有操控任何其他生物，則你必須將它移回。
 - 白鬃獅的異能不會指定任何生物為目標。出於這個原因，在你選擇要移回的生物和你將它移回之間，沒有玩家能有所行動。
-

藍色

亙古紀年者

{三}{藍}{藍}

生物～聖者

/

亙古紀年者的力量與防禦力各等同於你的手牌數量。

延緩 X～{X}{三}{藍}。X 不能為 0。

每當亙古紀年者於被放逐期間從其上移去一個計時指示物時，抽一張牌。

- 設定亙古紀年者的力量與防禦力之異能會在所有區域生效，而不是只在戰場上。
- 當從已延緩的亙古紀年者上移去最後一個計時指示物時，其觸發式異能和延緩之「使用此牌」觸發式異能都會觸發。它們能以任意順序進入堆疊。
- 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此亙古紀年者受到的非致命傷害，可能會因為在該回合中牌張離開你的手牌而變成致命傷害。

茫然不已

{二}{藍}

瞬間

目標生物得-3/-0 直到回合結束。

抽一張牌。

- 如果在茫然不已試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。你不會抽牌。

受縛生魂

{二}{藍}

生物～造妖

0/2

守軍，敏捷

{橫置}：抽一張牌，然後棄一張牌。

- 你是在受縛生魂的異能結算過程中抽一張牌並棄一張牌。在這兩個動作之間不會發生任何事情，也沒有玩家能有所行動。

鹽湖元素

{四}{藍}{藍}

生物～元素

5/4

變身{五}{藍}{藍} (你可牌面朝下地施放此牌並支付
{三}，將其當成 2/2 生物。可隨時支付其變身費用使
其翻回正面。)

當鹽湖元素翻回正面時，每位對手各略過其下一個重
置步驟。

- 所略過的「下一個」重置步驟將可累積。如果某玩家在同一回合中將兩個鹽湖元素翻回正面，則該玩家的對手將各略過其下兩個重置步驟。
- 如果有效應註明某個東西在其操控者的下一個重置步驟中不能重置，則該效應會在未被略過的下一個重置步驟中生效。

細心考慮

{二}{藍}{藍}

瞬間

目標玩家抽四張牌，然後棄三張牌。如果你是在你的
行動階段施放此咒語，則改為該玩家抽四張牌，然後
棄兩張牌。

- 如果有咒語或異能複製了細心考慮，則目標玩家會先為此複製品抽四張牌，然後棄三張牌。這是由於複製品並非被「施放」的。

佈雲仙靈

{一}{藍}

生物～仙靈 / 塑法師

1/1

飛行

{藍}，{橫置}，棄一張牌：派出一個 1/1 藍色，名稱
為雲仙子的仙靈衍生生物。它具有飛行異能與「雲仙
子只能阻擋具飛行異能的生物。」

- 有別於雲仙子，該衍生物不具魔法力費用。它的總魔法力費用為 0。

鉤爪易質師

{三}{藍}

生物 ~ 鳥 / 魔法師

3/1

閃現

飛行

當鉤爪易質師進戰場時，將目標生物的力量與防禦力
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，如果你指定一個 1/2 生物為目標，然後在同一回合的稍後時段讓它得 +2/+0，則它會是 2/3 生物，而非 4/1 生物。
- 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此某生物受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中將其力量與防禦力互換而變成致命傷害。

拖延

{一}{藍}

瞬間

反擊目標咒語。如果以此法反擊該咒語，則改為將它
放逐且上面有三個計時指示物，而非置入其擁有者的
墳墓場。如果它原本不具有延緩，則它獲得延緩異能
(在其擁有者的維持開始時，從該牌上移去一個計時
指示物。當移去最後一個時，該玩家施放它且不需支
付其魔法力費用。若它是生物，則它具有敏捷。)

- 當從所放逐的牌上移去最後一個計時指示物時，會將它當作一個全新的咒語來施放。會再次選擇模式和目標。如果此咒語含有任何強制性的額外費用，則你必須再次支付之。如果無法支付，則無法施放該咒語，且它會留在放逐區。
- 如果該目標咒語是以返照方式施放，則它會是因拖延的效應被放逐，而非返照之效應。該牌上會得到計時指示物並獲得延緩異能（若它原本不具有延緩）。
- 如果目標咒語是牌面朝下，則它會牌面朝上地放逐。當你以不需支付其魔法力費用的方式施放它時，它不能牌面朝下地施放。

吮咒蛾螺

{四}{藍}{藍}

生物 ~ 虛影

1/1

閃現

飛行

當吮咒蛾螺進戰場時，反擊目標咒語。在吮咒蛾螺上

放置 X 個 +1/+1 指示物，X 為該咒語的總魔法力費

用。

- 如果在吮咒蛾螺試圖結算時，該目標咒語已經是不合法目標，則此咒語不會結算。你不能在吮咒蛾螺放置任何指示物。如果該目標仍然合法，但咒語不能被反擊，則你會在吮咒蛾螺上放置指示物。
- 就算你無法在吮咒蛾螺上放置指示物（最有可能的原因是吮咒蛾螺在異能結算前離開了戰場），吮咒蛾螺的異能仍會反擊目標咒語。
- 對於魔法力費用中有{X}的咒語，則利用為 X 所選的值來確定該咒語的總魔法力費用。

夢境潛影

{一}{藍}

生物 ~ 虛影

1/5

當夢境潛影進戰場時，將一個由你操控的永久物移回

其擁有者手上。

- 於夢境潛影的觸發式異能結算時，你可以將它移回其擁有者手上。
 - 夢境潛影的異能並不指定永久物為目標。出於這個原因，在你選擇要移回的永久物和你將它移回之間，沒有玩家能有所行動。
-

飄搖異變

{二}{藍}

瞬間

選擇目標生物。從你的牌庫頂開始展示牌，直到展示出一張非地牌為止。該生物得+X/-X 直到回合結束，X 為該牌的總魔法力費用。將所有以此法展示的牌以任意順序置於你的牌庫底。

- 如果玩家牌庫裡某張牌的魔法力費用中包括{X}，則 X 視為 0。
- 你是在飄搖異變結算的過程中展示牌張，且生物得+X/-X。在這兩個動作之間不會發生任何事情，也沒有玩家能有所行動。

薄紗幻象

{一}{藍}

生物～虛影

2/1

飛行

當薄紗幻象成為咒語或異能的目標時，將它犧牲。

- 薄紗幻象的觸發式異能會比觸發它的咒語先一步結算。就算該咒語被反擊，此異能仍會結算。
- 如果以薄紗幻象為目標的咒語沒有其他目標，則它不會結算（因為在薄紗幻象犧牲後，該咒語已沒有合法目標）。

邏輯打結

{X}{藍}{藍}

瞬間

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}。）

除非目標咒語的操控者支付{X}，否則反擊之。

- 施放邏輯打結的流程如下：先選擇 X 的數值，繼而決定總費用，然後以魔法力和所放逐之牌的組合來支付該總費用。
-

寇族黜人掠奪者

{一}{藍}

生物 ~ 寇族 / 浪客

1/1

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。)

每當寇族黜人掠奪者向任一對手造成傷害時，抽一張
牌，然後棄一張牌。

- 你是在寇族黜人掠奪者結算的過程中抽一張牌並棄一張牌。在這兩個動作之間不會發生任何事情，也沒有玩家能有所行動。

將來賢者

{二}{藍}{藍}{藍}

生物 ~ 人類 / 魔法師

2/3

你以展示牌庫頂牌的方式進行遊戲。

你可以從你的牌庫頂使用地和施放咒語。

- 如果你施放某咒語、使用地或起動某異能的流程中，你的牌庫頂牌有所改變，則要等到你完成上述行動之後，才會展示新的牌庫頂牌。這意味著，如果你施放你的牌庫頂牌，則你要等到支付完該咒語的費用之後，才能檢視牌庫頂的下一張牌；且如果你從你的牌庫頂使用地，則你要先處理完改變該地進戰場的替代性異能（例如維蘇瓦所具有者），然後才能看到下一張牌。
 - 你必須遵守你從牌庫中施放之咒語的正常施放時機的許可條件與限制。
 - 從你的牌庫施放咒語時，你仍需支付其所有費用，包括額外費用。你也可以支付替代性費用。
 - 你的牌庫頂牌依然是在你的牌庫中，而非在你手上。舉例來說，你不能從你的牌庫頂棄牌或延緩牌張。
 - 將來賢者不會改變你能使用地牌的時機。你只能在你於行動階段具有優先權，且堆疊為空時，才能如此作。
 - 從你的牌庫頂使用一個地，會被算作你在回合中使用的地。一旦你在你的回合中從手上使用一個地，則除非有其他效應允許你額外使用地（例如是雲遊者梓紗的效應），否則你便不能從你的牌庫頂使用地。
-

逸散條約

{零}

瞬間

反擊目標咒語。

在你的下一個維持開始時，支付{三}{藍}{藍}。若你未如此作，則你輸掉這盤遊戲。

- 如果逸散條約被反擊或者因故沒有結算（可能是因為其目標成為了不合法目標），則害你輸掉遊戲的延遲觸發式異能在你的下一個維持開始時不會觸發。
- 如果逸散條約結算時其目標仍合法，但未能反擊該咒語（最有可能的原因是該咒語不能被反擊），則該延遲觸發式異能在你的下一個維持開始時仍然會觸發，且你必須支付費用。否則後果自負。

猿化術

{藍}

瞬間

消滅目標生物。它不能重生。其操控者派出一個 3/3 綠色猿猴衍生生物。

- 如果在猿化術試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。沒有玩家會派出猿猴衍生生物。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），則其操控者會派出猿猴衍生生物。

未塑型電漿

{三}{藍}

生物～元素 / 變形獸

/

於未塑型電漿進戰場時，它依照你的選擇成為 3/3 生物，具飛行異能的 2/2 生物，或是具守軍異能的 1/6 生物。

- 當未塑型電漿不在戰場上時，它是一張 0/0 生物牌。它不具飛行或守軍異能。
- 如果戰場上的物件成為未塑型電漿的複製品，則它會複製由後者進戰場替代性效應所設定的數值。

- 如果某物件是當作未塑型電漿的複製品來進戰場，則它會在複製已在戰場上之未塑型電漿進戰場時其替代性效應設定的數值基礎上，還會讓你在複製品自身之進戰場替代性效應生效時重新設定其力量 and 防禦力。舉例來說，這可能會讓你得到一個 3/3 具飛行的生物，或 1/6 具飛行與守軍的生物。

滑流巨蛇

{七}{藍}

生物 ~ 巨蛇

6/6

除非防禦玩家操控海島，否則滑流巨蛇不能攻擊。

當你未操控海島時，犧牲滑流巨蛇。

變身{五}{藍} (你可牌面朝下地施放此牌並支付{三}，
將其當成 2/2 生物。可隨時支付其變身費用使其翻
回正面。)

- 滑流巨蛇的第一個異能只會於你宣告攻擊者時生效。如果它在牌面朝下時進行攻擊，然後翻回正面，則就算防禦玩家沒有操控海島，它都依然正進行攻擊。
- 如果某生物攻擊的是鵬洛客，則該鵬洛客的操控者便是防禦玩家。

突然跳回

{一}{藍}

瞬間

你可以從你手上放逐一張藍色牌，而不支付此咒語的
魔法力費用。

將目標生物移回其擁有者手上。

- 要計算咒語的總費用，先從要支付的魔法力費用或替代性費用開始（例如突然跳回的替代性費用），加上費用增加的數量，然後再減去費用減少的數量。該咒語的總魔法力費用僅由其魔法力費用來確定，與施放咒語時實際支付的總費用數量無關。
-

魔力爆發

{X}{藍}

瞬間

購回{三} (你施放此咒語時可以額外支付{三}。如果你如此作，則結算此咒語時將它置於你手上。)

反擊目標總魔法力費用為 X 的咒語。

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

賽費爾法師泰菲力

{二}{藍}{藍}{藍}

傳奇生物 ~ 人類 / 魔法師

3/4

閃現

由你擁有且不在戰場上的生物牌具有閃現異能。

每位對手只可以於其能施放巫術的時機下施放咒語。

- 於你操控泰菲力期間，你就可以在你能施放瞬間的時機下，以延緩的方式從你手上放逐生物牌。
 - 如果於你操控泰菲力期間，堆疊上有具轉瞬異能的咒語，則你也不能延緩生物牌；這是因為轉瞬會讓你無法施放咒語，儘管將牌延緩屬於特殊動作，但也會受其影響。
 - 泰菲力的最後一個異能基本上是指：對手若想要施放咒語，就必須在該對手回合的行動階段中，且堆疊為空才行。就算有規則或效應允許某個巫術在其他時機施放也是一樣。
 - 如果某咒語或異能在結算其效應的中途讓對手施放咒語（例如延緩和彈回的效應），則由於目前結算的異能還在堆疊上，該對手就無法施放該咒語。就算該咒語是瞬間也是如此。
 - 如果有效應允許對手在能夠施放瞬間的時機下施放咒語（舉例來說，如果對手也操控泰菲力），則泰菲力最後一個異能產生的「限制」會先於前述「許可」而優先執行。
-

匿蹤奇影

{三}{藍}

生物～虛影

2/3

延緩 4～{一}{藍} (除了從你手上施放此牌，你可以支付{一}{藍}並將它放逐，且上面有四個計時指示物。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。)

當匿蹤奇影於被放逐期間從其上移去最後一個計時指示物時，生物本回合不能被阻擋。

- 由於匿蹤奇影的最後一個異能不會改變任何物件的特徵，因此該異能也會對它結算時不在戰場的生物生效。

塑形學者凡瑟

{二}{藍}{藍}

傳奇生物～人類 / 魔法師

2/2

閃現

當塑形學者凡瑟進戰場時，將目標咒語或永久物移回其擁有者手上。

- 如果某咒語移回其擁有者手上，便從堆疊中移出，並且不會結算。該咒語並非被反擊；它只是不存在了。這甚至對不能被反擊的咒語有奇效。
 - 如果某咒語的複製品移回其擁有者的手上，它會被移到該處，然後由於狀態動作而消失。它不能再次施放。
-

維蘇瓦變形獸

{三}{藍}{藍}

生物～變形獸

0/0

於維蘇瓦變形獸進戰場或翻回正面時，你可以選擇戰場上的另一個生物。如果你如此作，則直到維蘇瓦變形獸翻為牌面朝下為止，它成為該生物的複製品，但它具有「在你的維持開始時，你可以將此生物翻為牌面朝下。」

變身{一}{藍}

- 維蘇瓦變形獸只會複製所複製之生物上所印製的東西而已（除非所複製的生物複製了其他東西或者是個衍生物；後文將詳述）。它不會複製下列狀態：該生物是否為橫置，它上面有沒有指示物、結附了靈氣、裝備了武具，或是其他改變了其力量、防禦力、類別、顏色等等的非複製效應。最值得一提的是，如果它所複製的生物本來不是生物，則它也不會是生物。
 - 如果所複製之生物的魔法力費用中包含{X}，則 X 為 0。
 - 如果所複製的生物本身已經複製了別的東西，則維蘇瓦變形獸會利用該生物的可複製特徵值。在大多數情況下，維蘇瓦變形獸將會是該生物所複製的東西的複製品。
 - 如果所複製的生物是個衍生物，且其不是其他東西的複製品，則維蘇瓦變形獸會複製派出該衍生物的效應原本所註明的特徵。在此情況下，維蘇瓦變形獸不會成為衍生物。
 - 當維蘇瓦變形獸進戰場時，所複製的生物之任何進戰場異能都會觸發。所複製的生物上面任何「於[此生物]進戰場時」或「[此生物]進戰場時上面有...」的異能也都會生效。如果維蘇瓦變形獸已經在戰場上，之後才成為某生物的複製品，則由於維蘇瓦變形獸並非剛進入戰場，因此這些異能不會生效；另一方面，任何「於[此生物]翻回正面」或「當[此生物]翻回正面」的異能都會生效。
 - 如果有東西複製了維蘇瓦變形獸，則新的複製品也會具有將它翻為牌面朝下的觸發式異能。不過，一旦成為牌面朝下，它便不具維蘇瓦變形獸的變身異能，因此除非它所複製的東西具有變身異能，否則無法將其翻回正面。
-

鞭脊龍獸

{三}{藍}{藍}

生物～龍獸

3/3

飛行

變身{二}{白} (你可牌面朝下地施放此牌並支付{三}，
將其當成 2/2 生物。可隨時支付其變身費用使其翻
回正面。)

- 如果鞭脊龍獸牌面朝下，且被一個不具飛行異能的生物阻擋，則將它翻回正面並不會使它成為未被阻擋，也不能阻止進行阻擋的生物對它造成戰鬥傷害。

黑色

顫慄再現

{二}{黑}{黑}

巫術

將目標生物牌從你的墳墓場移回戰場。

返照～犧牲三個生物。 (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。)

- 由於在施放咒語時，是先為其選擇目標，之後再支付費用（例如「犧牲三個生物」），因此以返照方式施放的顫慄再現，不能指定你打算犧牲用來支付其費用的生物牌為目標。

亡命沙丘騎兵

{黑}{黑}

生物～人類 / 反抗軍 / 浪客

1/1

反綠保護

在每個結束步驟開始時，若亡命沙丘騎兵本回合中向
任一對手造成過傷害，則在其上放置一個+1/+1 指
示物。

- 無論亡命沙丘騎兵向幾個對手造成過傷害，它觸發式異能每回合最多也只會讓它得到一個+1/+1 指示物

- 如果亡命沙丘騎兵對一位對手造成了傷害，而該對手在該回合的結束步驟前便離開了遊戲，則它的異能依然會給它一個+1/+1 指示物。

奴役

{四}{黑}{黑}

結界 ~ 靈氣

結附於生物

你操控所結附的生物。

在你的維持開始時，所結附的生物對其擁有者造成 1

點傷害。

- 就算獲得某永久物之操控權，也不會讓你同時獲得其上任何靈氣或武具之操控權。雖然它們仍將貼附在該永久物上，但其異能上所提到的「你」仍是指該靈氣或武具的操控者，而不是操控該永久物的你。這類武具的操控者仍可以在其行動階段中起動武具上的佩帶異能，來將它移回某個由其操控的生物上。

根除

{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。)

選擇目標在墳墓場中的牌，且不能是基本地牌。從其擁有者的墳墓場，手牌及牌庫中搜尋所有與該牌同名的牌，並將它們放逐。然後該玩家將其牌庫洗牌。

- 由於施放咒語的第一步是將它從其所在的區域移出，因此只要某個具返照異能的咒語之操控者宣告要施放該咒語，根除便不能用來阻止施放該咒語。
 - 如果你不願意，你可以不必在目標牌的擁有者之手牌或牌庫中找到並放逐與該牌同名的牌，但你必須從該玩家的墳墓場放逐牌張。
-

無面吞噬獸

{二}{黑}

生物～夢魘 / 驚懼獸

2/1

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。)

當無面吞噬獸進戰場時，放逐另一個目標具次元幽影
異能的生物。

當無面吞噬獸離開戰場時，將所放逐之牌在其擁有者
的操控下移回戰場。

- 如果無面吞噬獸在其第一個觸發式異能結算前便已離開戰場，則它的最後一個異能會觸發。此異能結算時沒有效果。然後，它的第一個異能結算，並將目標生物持續放逐。
- 結附於所放逐生物上的靈氣將被置入其擁有者的墳墓場。裝備在所放逐生物上的武具會被卸裝並留在戰場上。所放逐生物上的任何指示物都會消失。被放逐的生物回到戰場後，會是個全新的物件，與先前的存在狀況毫無關聯。
- 如果以此法放逐某個衍生物，它將會完全消失且不會移回戰場。
- 如果三個無面吞噬獸在不同時點進戰場，而戰場上沒有其他具次元幽影異能的生物，便會產生出無盡的迴圈。除非有玩家能打破此迴圈，否則這盤遊戲會以平手告終。

隱遁蛇髮妖

{三}{黑}{黑}

生物～蛇髮妖

2/4

每當隱遁蛇髮妖阻擋非黑色的生物或被非黑色的生物
阻擋，在戰鬥結束時消滅後者。

瘋魔{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。)

- 隱遁蛇髮妖的異能，會在它阻擋非黑色生物或被非黑色生物阻擋時觸發，並產生一個延遲觸發式異能，會在戰鬥結束步驟結束時消滅後者生物。就算隱遁蛇髮妖未能存活那麼久，或該生物因故成為黑色，它都依然會消滅該生物。
-

墓地翻揀怪

{三}{黑}

生物～殭屍

2/2

瘋魔{一}{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。)

當墓地翻揀怪進戰場時，若曾支付其瘋魔費用，則你可以將目標生物牌從墳墓場移回其擁有者手上。

- 如果你利用墓地翻揀怪的瘋魔異能來施放它，就算作你曾支付其瘋魔費用，即使有效應改變了你為該費用實際支付的魔法力數量也是一樣。

滑溜膿水

{二}{黑}

巫術

目標生物得-3/-3 直到回合結束。

循環{二} ({二}，棄掉此牌：抽一張牌。)

瘋魔{三}{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。)

- 如果你循環滑溜膿水，便可支付其瘋魔費用施放之。你是在因循環異能抽牌之前，就需決定是否要以瘋魔方式施放之。

寇族輓歌

{二}{黑}

瞬間

選擇一個來源。於本回合中，該來源將對目標由你操控的生物造成之所有傷害，改為對另一個目標生物造成之。

- 你是在施放寇族輓歌時選擇兩個目標生物，但你在它結算時才選擇來源。
- 第二個目標生物受到的傷害，是由原本的傷害來源造成，而不是由寇族輓歌造成。

- 如果第二個目標生物在造成傷害時離開戰場，則該傷害不會從原來的傷害對象轉移。該時刻第二個目標生物已不是生物（或鵬洛客）的情況，也比照辦理。

走骨行屍

巫術

延緩 3 ~ {二}{黑}{黑}

每位玩家各放逐其墳墓場中的所有生物牌，然後犧牲所有由其操控的生物，然後將其以此法放逐的所有牌放進戰場。

- 在結算走骨行屍的過程中，首先每位玩家同時放逐其墳墓場，然後每位玩家同時犧牲所有由其操控的生物，最後每位玩家同時將自己放逐的牌放進戰場。
- 「以此法放逐的所有牌」僅提及效應第一部分中所放逐的牌。如果有替代性效應（例如是虛空地脈的效應）將任何所犧牲的生物放逐而非將它們放進墳墓場，則這些牌不會移回戰場。

受詛咒的米麗

{二}{黑}{黑}

傳奇生物 ~ 吸血鬼 / 貓

3/2

飛行，先攻，敏捷

每當受詛咒的米麗對任一生物造成戰鬥傷害時，在受詛咒的米麗上放置一個+1/+1 指示物。

- 如果受詛咒的米麗阻擋一個不具先攻或連擊異能的生物，或被前述生物阻擋，則米麗會對該生物造成傷害，然後獲得一個+1/+1 指示物，再然後（若後者生物活了下來）米麗才會受到戰鬥傷害。
-

淤泥濁獸

{三}{黑}{黑}

生物～野獸

3/3

閃現

當淤泥濁獸進戰場時，選擇目標僅以單一生物為目標的咒語。將該咒語的目標更改為淤泥濁獸。

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。)

- 只有當淤泥濁獸為該咒語的合法目標時，才可以將該咒語的目標更改為淤泥濁獸。
- 如果某咒語有數個不同目標，則你就不能將淤泥濁獸異能的目標指定為該咒語，就算該咒語各目標中只有一個是生物，或只剩一個目標還是合法目標也是如此。
- 如果某咒語有數處「目標」，且每處均指定同一個生物（例如指定同一個生物三次為目標的力量種子），則你可以將淤泥濁獸的目標指定為該咒語。在此情況下，你會將所有這些目標更改為淤泥濁獸。

陰間叛徒

{黑}{黑}

生物～精靈

1/1

敏捷

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。)

每當另一個生物從戰場進入你的墳墓場時，你可以支付{黑}。若你如此作，則將陰間叛徒從你的墳墓場移回戰場。

- 如果陰間叛徒與另一個生物同時置入你的墳墓場，則陰間叛徒的異能將不會觸發。這是因為對陰間叛徒之將其返回戰場的異能而言，只有陰間叛徒在有生物死去之前就已經在你墳墓場中的情況下，該異能才會觸發。
- 由你擁有的衍生物死去時，會先進入你的墳墓場，然後消失。

- 如果有多個生物同時進入你的墳墓場，則每有一個此類生物，陰間叛徒的異能便會觸發一次。一旦你將它移回戰場後，雖然你仍然可以在其他異能結算時支付{黑}，但就算你如此作，後續這類異能也沒有效果。就算此時陰間叛徒又回到了你的墳墓場，則它也會被視作一個全新的物件而不會被移回。

龍葵殺手

{二}{黑}{黑}

生物～人類 / 殺手

2/1

先攻

當龍葵殺手進戰場時，你可以從你手上展示 X 張黑色牌。若你如此作，則目標生物得-X/-X 直到回合結束。

瘋魔{一}{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。)

- 如果目標生物成為了不合法目標，則你不會展示任何牌。
- 你是於龍葵殺手的觸發式異能結算時，才決定要展示多少張牌及展示哪些牌。在你展示牌張和目標生物得 X/-X 之間，沒有玩家能有所行動。

癘病

{三}{黑}{黑}{黑}{黑}

巫術

消滅目標生物。其操控者失去等同於其力量與防禦力加總的生命。

延緩 5～{一}{黑} (除了從你手上施放此牌，你可以支付{一}{黑}並將它放逐，且上面有五個計時指示物。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。)

- 如果在癘病試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。沒有玩家會失去生命。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），則其操控者會失去生命。

- 如果該生物的力量為負數，則你仍然會將其力量和防禦力相加，以此來決定要失去的生命數量。如果總和為負數，則其操控者不會獲得或失去生命。舉例來說，癆病消滅一個-1/3 生物會使該操控者失去 2 點生命。癆病消滅-4/3 生物，就不會令其操控者失去生命。

喪神片段

{一}{黑}{黑}

巫術

目標玩家展示其手牌及其牌庫頂牌。你選擇一張以此法展示的牌。該玩家將該牌置於其牌庫底。

瘋魔{一}{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。)

- 你可以選擇喪神片段要求該玩家展示的任何牌，就算該牌已因其他效應而被展示也是一樣。

脊柱神醫

{黑}

生物～驚懼獸 / 塑法師

1/1

{一}{黑}，{橫置}，棄一張牌：直到回合結束，目標生物得+1/+0 且獲得先攻異能。

- 在造成先攻戰鬥傷害之後，再讓某生物獲得先攻異能，並不會讓該生物無法造成常規戰鬥傷害。

血飲非

{黑}{黑}

生物～殭屍

3/3

在你的維持開始時，除非你支付 2 點生命，否則橫置血飲非。

- 你是於觸發式異能結算時選擇是否支付 2 點生命。就算血飲非已橫置，你也可以支付 2 點生命。(不過這樣作也不會讓血飲非成為未橫置。)
-

掠行巨獸

{三}{黑}{黑}

生物 ~ 驚懼獸

5/5

當你施放生物咒語時，犧牲掠行巨獸。

- 註記於「當玩家施放咒語」時觸發的異能，會比觸發它的咒語先一步結算。就算該咒語被反擊，此異能仍會結算。

屠殺條約

{零}

瞬間

消滅目標非黑色生物。

在你的下一個維持開始時，支付{二}{黑}。若你未如

此作，則你輸掉這盤遊戲。

- 如果屠殺條約被反擊或者因故沒有結算（可能是因為其目標成為了不合法目標），則害你輸掉遊戲的延遲觸發式異能在你的下一個維持開始時不會觸發。
- 如果屠殺條約結算時其目標仍合法，但未能消滅該目標（也許是因為該目標具有不滅異能或已重生），則該延遲觸發式異能在你的下一個維持開始時仍然會觸發，且你必須支付費用，否則便會輸掉這盤遊戲。

小片毒疹

{黑}{黑}

巫術

每位玩家各失去 1 點生命，棄一張牌，犧牲一個生

物，然後犧牲一個地。

- 於小片毒疹結算時，首先每位玩家同時各失去 1 點生命。接下來，每位玩家各從手上選擇一張牌（但不需展示），而後同時棄掉所選的牌。然後，從該回合的玩家開始選擇一個生物，然後其他玩家按照回合順序依次作出選擇，玩家在作選擇時已知道之前玩家的選擇為何。所有玩家同時犧牲所選生物，最後則為地重複此流程。
- 任何於小片毒疹結算時觸發的異能，都要等到小片毒疹結算完畢後，才會進入堆疊。

- 所犧牲之地上的異能，可能會對犧牲生物及棄牌等動作產生影響，或因前述動作而觸發。所犧牲之生物上的異能，不會對犧牲地的動作產生影響，也不會因前述動作而觸發，但可能會影響棄牌或因棄牌而觸發。

城塞老鼠

{二}{黑}

生物～老鼠

2/1

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。)

每當城塞老鼠對任一玩家造成戰鬥傷害時，每位玩家各棄一張牌。

- 在結算城塞老鼠的觸發式異能的過程中，每位玩家各從手上選擇一張牌（但不需展示），而後同時棄掉所選的牌。

瞬息腐壞

{一}{黑}{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。)

直到回合結束，由目標玩家操控的生物失去所有異能，且基礎力量與防禦力為 0/2。

- 先前設定某生物之基礎力量和 / 或防禦力的效應，會被瞬息腐壞蓋掉。現有之其他提升、降低或交換生物力量和 / 或防禦力的效應或指示物，也會繼續對該生物新設定的力量和防禦力生效。
 - 瞬息腐壞只會影響於它結算時由目標玩家操控的生物。在該回合稍後時段才由其操控的生物，並不會改變力量和防禦力，也不會失去異能。
-

腐化捲鬚

{三}{黑}

瞬間

腐化捲鬚對目標生物造成 X 點傷害，且你獲得 X 點

生命，X 為由你操控的沼澤數量。

- 如果在腐化捲鬚試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則該咒語不會結算。你不會獲得 X 點生命。

維克黜人入侵者

{二}{黑}

生物～人類 / 浪客

3/1

棄一張牌：維克黜人入侵者獲得次元幽影異能直到回

合結束。（它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。）

- 只要你有能力支付費用，便能隨意多次起動維克黜人入侵者的異能，就算它已有次元幽影異能也是如此。同一個生物上的數個次元幽影異能不會累計。

異西里獄卒

{一}{黑}

生物～殭屍 / 魔法師

2/1

墳墓場中的牌失去所有異能。

- 對會因「當具有此異能的物件從戰場進入墳墓場時」而觸發的異能而言，這些異能是從戰場觸發，因而不受異西里獄卒影響。
- 對會因「當具有此異能的物件從戰場以外的任何區域進入墳墓場時」而觸發的異能而言（例如克洛薩長牙野豬或夢生阿米巴），這些異能是從墳墓場觸發。異西里獄卒會阻止這些異能觸發。這包括註記「當一張牌從『任何區域』進入墳墓場時」觸發的異能，就算該牌進墳墓場前是在戰場上也是如此。
- 有些替代性效應會使一張牌改為置入墳墓場以外的區域（例如玄鐵巨像的效應）。這些效應意味著該牌從未置入墳墓場，因此異西里獄卒不會影響該異能。

- 有些牌具有「於[此牌]進戰場時」生效的異能，或註明「[此牌]進戰場時上面有...指示物」。雖然這些牌在墳墓場中並不具有這些異能，但如果將它們從墳墓場放進戰場時（也許是由於殭屍化），則這些異能仍然會生效。重要的是，這些牌將在戰場上具有這些異能。
- 如果某張具化形異能的牌在墳墓場中，它依然具有所有生物類別。
- 如果墳墓場中的牌上具有定義其力量或防禦力中*號數值的異能，則該*號為 0。舉例來說，於你操控異西里獄卒期間，你墳墓場中的塔莫耶夫是一張 0/1 生物牌。
- 如果有咒語或異能讓你從你的墳墓場施放咒語，則第一步是將它移至堆疊。該咒語的額外費用和替代性費用可能會生效。不過，如果是某張牌本身的異能讓你從你的墳墓場施放之（例如返照異能），則異西里獄卒會讓該異能無法生效。

紅色

怒火天使愛若瑪

{五}{紅}{紅}{紅}

傳奇生物 ~ 天使

6/6

此咒語不能被反擊。

飛行，踐踏，反白保護，反藍保護

{紅}：怒火天使愛若瑪得+1/+0 直到回合結束。

變身{三}{紅}{紅}{紅}（你可牌面朝下地施放此牌並支付{三}，將其當成 2/2 生物。可隨時支付其變身費用使其翻回正面。）

- 能夠反擊其他咒語的咒語或異能仍能以愛若瑪為目標。當這類咒語或異能結算時，愛若瑪不會被反擊，但用於反擊之咒語或異能具有的任何其他效應仍會如常生效。
- 如果怒火天使愛若瑪是牌面朝下地施放，它可以被反擊。
- 在你以愛若瑪為指揮官的指揮官遊戲中，你可以支付{三}（外加若干份{二}，其數量等同於此前已從統帥區中施放它的次數）來從統帥區中牌面朝下地施放它。將它翻回正面的費用不受影響。它在牌面朝下時造成的戰鬥傷害，依然會被算作由你的指揮官所造成的傷害。

弧鋒光

{三}{紅}{紅}

巫術

弧鋒光對任意一個目標造成 2 點傷害。放逐弧鋒

光，且上面有三個計時指示物。

延緩 3 ~ {二}{紅} (除了從你手上施放此牌，你可以支付 {二}{紅} 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。)

- 如果在弧鋒光試圖結算時，所選的目標已經是不合法目標，則此咒語不會結算。「放逐它，且上面有三個計時指示物」此事不會發生。
- 每次你施放弧鋒光，它都會在結算時再次延緩自身，因此你可以在三個回合後再次施放它。

暴起

{一}{紅}

巫術

消滅目標由你操控的地與目標不由你操控的地。

//

炸裂

{五}{紅}

巫術

消滅所有地。

- 如果暴起目標其中之一成為不合法，則另一個仍會被消滅。
- 施放連體牌時，你需要選擇要施放哪半邊。本系列中的連體牌無法兩邊一同施放。
- 所有連體牌都是在一張牌上有兩個牌面，但你將連體牌放進堆疊時，其上只有你所施放的那半邊。只要該咒語在堆疊中，你未施放的另外半邊牌的特徵便會被忽略。
- 每張連體牌都只算是一張牌。舉例來說，如果你棄掉一張連體牌，只算是你棄了一張牌，而非兩張。如果有效應要計算你墳墓場中瞬間和巫術牌的數量，則暴起//炸裂只會算作一張，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，暴起//炸裂的總魔法力費用為 8。這意味著，如果有效應讓你搜尋一張總魔法力費用等於或小於 4 的牌，則你無法找到暴起//炸裂。
- 如果有效應讓你施放一個具有特定特徵的咒語，則只考慮你要施放的半邊。舉例來說，如果有效應讓你從手上施放總魔法力費用等於或小於 4 的咒語，則你可以施放暴起，但不能施放炸裂。
- 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，如果你複製暴起，則複製品也會是暴起，而非炸裂。

隆響煤妖

{二}{紅}{紅}

生物～元素

-1/3

連擊

{紅}：隆響煤妖得+1/+0 直到回合結束。

- 由於隆響煤妖的力量通常為負數，因此你將要給它至少+2/+0，它才會造成傷害。它無法造成負數傷害。

暴燃

{X}{X}{紅}

巫術

暴燃對任意數量的目標造成共 X 點傷害，你可以任意分配。

返照～{紅}{紅}，棄 X 張牌。(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。)

- 你施放暴燃時，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。你不能選擇多於 X 個目標，且不能將 0 點傷害分配給目標。
- 如果 X 為 0，則暴燃沒有目標，且不會造成傷害。
- 如果暴燃其中某些目標成為不合法目標，則原本的傷害分配方式依然適用，只是已成為不合法目標之生物不會受到傷害。
- 如果某咒語魔法力費用中包含{X}，則在確定該咒語的總魔法力費用時，會將 X 的值計算在內，就算它是以返照異能施放且沒有支付過魔法力也是如此。

去死

{紅}

瞬間

去死對目標生物造成 2 點傷害。

//

走開

{二}{紅}

瞬間

將目標不由你操控的生物移回其擁有者手上。

- 施放連體牌時，你需要選擇要施放哪半邊。本系列中的連體牌無法兩邊一同施放。
- 所有連體牌都是在一張牌上有兩個牌面，但你將連體牌放進堆疊時，其上只有你所施放的那半邊。只要該咒語在堆疊中，你未施放的另外半邊牌的特徵便會被忽略。
- 每張連體牌都只算是一張牌。舉例來說，如果你棄掉一張連體牌，只算是你棄了一張牌，而非兩張。如果有效應要計算你墳墓場中瞬間和巫術牌的數量，則去死//走開只會算作一張，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，去死//走開的總魔法力費用為 4。這意味著，如果有效應讓你搜尋一張總魔法力費用等於或小於 2 的牌，則你無法找到去死//走開。
- 如果有效應讓你施放一個具有特定特徵的咒語，則只考慮你要施放的半邊。舉例來說，如果有效應讓你從手上施放總魔法力費用等於或小於 2 的咒語，則你可以施放去死，但不能施放走開。
- 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，如果你複製去死，則複製品也會是去死，而非走開。

怒火裂片妖

{五}{紅}

生物～裂片妖

3/3

所有裂片妖生物具有連擊異能。

- 如果某生物在「先攻」戰鬥傷害步驟中已分配了傷害，然後馬上失去連擊異能（舉例來說，因為怒火裂片妖離開戰場），則此生物在「一般」戰鬥傷害步驟中並不會分配傷害。

迦沙突擊隊

{三}{紅}{紅}

生物～人類 / 戰士

3/3

荷水戰～只要你沒有手牌，迦沙突擊隊便得

+2/+2。

變身～棄一張牌。（你可牌面朝下地施放此牌並支付

{三}，將其當成 2/2 生物。可隨時支付其變身費用使

其翻回正面。）

- 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此在你沒有手牌時迦沙突擊隊受到的非致命傷害，可能會因為在該回合中有牌張置於你手上而變成致命傷害。

蔑笑火靈

{二}{紅}

生物～元素

2/2

{紅}，將蔑笑火靈移回其擁有者手上：加

{無}{無}{紅}。只可以於你能施放巫術的時機下起動此

異能。

- 雖然蔑笑火靈的異能具有使用時機限制，但它依然是魔法力異能。它不用到堆疊，且不能被回應。
 - 如果你在你的行動階段施放蔑笑火靈，則它會進戰場且你會得到優先權。如果沒有異能因此而觸發，則你可以在其他玩家有機會將它從戰場移除之前，便立即起動其異能。
-

憤怒迷霧

{一}{紅}

巫術

購回{二} (你施放此咒語時可以額外支付{二}。如果你如此作，則結算此咒語時將它置於你手上。)

由你操控的生物得+1/+0 直到回合結束。

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。)

- 憤怒迷霧只影響它結算時由你操控的生物。於該回合稍後時段才受你操控的生物不會得+1/+0。
- 你每次在一個回合中施放憤怒迷霧時，它的風暴異能將會觸發。你在該次觸發之前施放的每個咒語，都會用於確定本次觸發會產生的複製品數量；但先前產生之咒語複製品數量就不會參與計數。

返鄉裂片妖

{二}{紅}

生物～裂片妖

2/2

每位玩家手上的每張裂片妖牌均具有循環裂片妖

{三}。

循環裂片妖{三} ({三}，棄掉此牌：從你的牌庫中搜尋一張裂片妖牌，展示該牌，並置於你手上，然後將你的牌庫洗牌。)

- 有別於一般的循環異能，循環裂片妖不會讓你抽一張牌。而是讓你從你的牌庫中搜尋一張裂片妖牌。
- 循環裂片妖是循環異能的變化。任何會因牌張循環時觸發的異能，也會因循環裂片妖而觸發。任何會阻止循環異能起動的異能，也會阻止循環裂片妖異能起動。

閃電斧

{紅}

瞬間

棄一張牌或支付{五}，以作為施放此咒語的額外費用。

閃電斧對目標生物造成 5 點傷害。

- 閃電斧的總魔法力費用為 1，無論你支付了什麼額外費用都不會改變。

紅月賢者

{二}{紅}

生物～人類 / 魔法師

2/2

非基本地都是山脈。

- 如果某個非基本地具有會在「當」其進戰場時觸發的異能，則在該異能觸發之前，該地就已失去此異能。
- 如果某個非基本地具有會讓其橫置進戰場的異能，則在該異能生效之前，該地就已失去此異能。對於其他會影響地如何進戰場之異能，或是會在「於」其進戰場時生效之異能（例如維蘇瓦或靈魂洞窟的異能）也是同理。
- 非基本地會失去其所有其他地類別和異能。它們獲得山脈此地類別，並獲得「{橫置}：加{紅}」此異能。
- 紅月賢者不會影響名稱或超類別。它不會將任何地變為基本地，不會移除傳奇地之傳奇超類別，地的名稱也不會變為「山脈」。
- 如果紅月賢者失去其異能，它會繼續將非基本地變成山脈。這是因為無論效應開始的順序為何，都是先由改變超類別的效應生效，然後才考慮移除異能的效應。

半獸人炮轟

{一}{紅}{紅}

瞬間

半獸人炮轟對任意一個目標造成 2 點傷害，且對你

造成 3 點傷害。

抽一張牌。

- 如果在半獸人炮轟試圖結算時，所選的目標已經是不合法目標，則此咒語不會結算。你不會抽一張牌，但也不用受到 3 點傷害。
-

泰坦條約

{零}

瞬間

派出一個 4/4 紅色巨人衍生生物。

在你的下一個維持開始時，支付{四}{紅}。若你未如

此作，則你輸掉這盤遊戲。

- 就算巨人衍生物未能一直存活到你的下一個維持，但你在該時點仍需支付泰坦條約的費用。當然，你也並非必須這樣做，但你知道後果會是什麼。
- 如果泰坦條約被反擊，則害你輸掉遊戲的延遲觸發式異能在你的下一個維持開始時不會觸發。

重誦

{一}{紅}{紅}

瞬間

購回{三}你施放此咒語時可以額外支付{三}。如果你

如此作，則結算此咒語時將它置於你手上。）

複製目標瞬間或巫術咒語。你可以為該複製品選擇新的目標。

- 重誦可以複製任何瞬間或巫術咒語，而不僅限於具有目標者。
- 該複製品是在堆疊中產生，所以它並不是被「施放」的。會因玩家施放咒語而觸發的異能並不會觸發。該複製品會比原版咒語先一步結算。
- 該複製品的目標將與原版咒語相同，除非你選擇新的目標。你可以改變任意數量的目標，不論全部改變或部分改變都行。如果對其中的一個目標而言，你無法選擇一個新的合法目標，則它會保持原樣而不改變（即使現在的目標並不合法）。
- 如果所複製的咒語具有模式（也就是說，它註記著「選擇一項～」或類似者），則複製品的模式會與原版咒語相同。無法選擇不同的模式。
- 如果所複製的咒語包括了於施放時決定的 X 數值，則複製品的 X 數值與原版咒語相同。
- 如果該咒語於施放時一併決定了其傷害的分配方式，則你無法更改這一分配方式（但你依舊能更改將受到傷害的目標）。對於分配指示物的咒語來說也是一樣。
- 你不能為該複製品支付任何替代性或額外費用。不過，基於為原版咒語所支付的任何替代性或額外費用產生的效應都會被複製，就好像每個複製品都支付過同樣的費用一樣。

閃電謎題

{三}{紅}{紅}

瞬間

選擇任意一個目標。占卜 3，然後展示你的牌庫頂牌。閃電謎題對該永久物或玩家造成傷害，其數量等同於所展示之牌的總魔法力費用。

- 如果在閃電謎題試圖結算時，所選的目標已經是不合法目標，則此咒語不會結算。你不會占卜 3，也不會展示任何牌。
- 如果玩家牌庫裡某張牌的魔法力費用中包括{X}，則 X 視為 0。

艱險

{一}{紅}

巫術

艱險對每個不具飛行異能的生物各造成 2 點傷害。

//

墜落

{五}{紅}

巫術

墜落對每個具飛行異能的生物各造成 6 點傷害。

- 施放連體牌時，你需要選擇要施放哪半邊。本系列中的連體牌無法兩邊一同施放。
- 所有連體牌都是在一張牌上有兩個牌面，但你將連體牌放進堆疊時，其上只有你所施放的那半邊。只要該咒語在堆疊中，你未施放的另外半邊牌的特徵便會被忽略。
- 每張連體牌都只算是一張牌。舉例來說，如果你棄掉一張連體牌，只算是你棄了一張牌，而非兩張。如果有效應要計算你墳墓場中瞬間和巫術牌的數量，則艱險//墜落只會算作一張，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，艱險//墜落的總魔法力費用為 8。這意味著，如果有效應讓你搜尋一張總魔法力費用等於或小於 4 的牌，則你無法找到艱險//墜落。

- 如果有效應讓你施放一個具有特定特徵的咒語，則只考慮你要施放的半邊。舉例來說，如果有效應讓你從手上施放總魔法力費用等於或小於 4 的咒語，則你可以施放艱險，但不能施放墜落。
- 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，如果你複製艱險，則複製品也會是艱險，而非墜落。

蕘草裂片妖

{二}{紅}

生物～裂片妖

2/2

所有裂片妖生物具有「只要你操控沼澤，此生物便得 +1/+1。」

所有裂片妖具有「{黑}：重生此永久物。」(它下一次將被消滅時，改為將它橫置、移出戰鬥，並治癒其上所有傷害。)

- 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此裂片妖受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中蕘草裂片妖離開戰場而變成致命傷害。

猿猴精靈嚮導

{二}{紅}

生物～猿猴 / 精靈

2/2

從你手上放逐猿猴精靈嚮導：加{紅}。

- 如果某個咒語或異能的費用包括「將一個由你操控的生物移回你手上」和支付魔法力兩部分，則你不能在將猿猴精靈嚮導移回你手上之後再起動它的魔法力異能。這是因為魔法力異能必須在你開始支付費用之前起動。
-

風暴靈

{一}{紅}

生物 ~ 元素

1/1

敏捷

風暴靈進戰場時上面有數個+1/+1 指示物，其數量
為本回合中施放過的其他咒語數量。

- 本回合施放過的其他咒語數量，是在風暴靈進戰場時決定。這會將風暴靈在堆疊期間所施放的咒語計算在內。此數量不會計算直接在堆疊上產生之咒語複製品的數量。

硫磺元素

{二}{紅}

生物 ~ 元素

3/2

閃現

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。)

白色生物得+1/-1。

- 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此白色生物受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中硫磺元素進戰場而變成致命傷害。
- 在硫磺元素進戰場和執行狀態動作之間，沒有玩家能有所行動。

皮厚鬼怪

{一}{紅}

生物 ~ 鬼怪 / 祭師

2/1

你可以支付{零}，而不支付由你操控之永久物的返響
費用。

{紅}：皮厚鬼怪獲得反紅保護異能直到回合結束。

- 當由你操控的永久物之返響異能結算時，你可以支付{零}、支付其返響費用，或選擇不支付 (然後犧牲該永久物)。如果你以此法支付{零}，就會滿足檢查你是否支付過返響費用的效應。

雙頭裂片妖

{一}{紅}

生物～裂片妖

1/1

所有裂片妖生物具有威懾異能。（它們只能被兩個或更多生物阻擋。）

- 同一個生物上的數個威懾異能不會累計。

綠色

暮秋

{一}{綠}

巫術

如果你操控四個或更少地，則從你的牌庫中搜尋一張基本地牌，將之橫置放進戰場，然後將你的牌庫洗牌。

循環～犧牲一個地。（犧牲一個地，棄掉此牌：抽一張牌。）

- 暮秋會於其結算時檢查你操控多少個地。如果你操控五個或更多地，則它結算時，它的異能不會生效。

真菌裂片妖

{三}{綠}

生物～真菌 / 裂片妖

2/2

所有裂片妖生物具有「每當此生物受到傷害時，在其上放置一個+1/+1 指示物。」（受傷害後要活下來才能得到指示物。）

- 如果數個來源將同時對某個裂片妖造成傷害，且該裂片妖在受到傷害後存活下來，則雖然它神乎奇技，但也只會得一個+1/+1 指示物。

哈特森說書人

{一}{綠}{綠}

生物～樹妖

2/3

每當任一玩家施放非生物咒語時，該玩家的每位對手各可以抽一張牌。

- 註記於「當玩家施放咒語」時觸發的異能，會比觸發它的咒語先一步結算。就算該咒語被反擊，此異能仍會結算。
- 在所觸發的異能結算之後，但在觸發它的咒語結算之前，玩家能夠施放咒語和起動異能。

多重創生

巫術

延緩 3～{一}{綠}{綠}

由你開始，每位玩家各可以將一張神器，生物，結界或地牌從其手上放進戰場。重複此流程，直到沒有人將牌放進戰場為止。

- 當完整跑過一輪此流程，且所有玩家（從你開始）都選擇不將牌張放進戰場，本流程才告終止。它不會在有玩家首次選擇不將牌張放進戰場時就終止。
 - 如果有玩家在某次流程中選擇不將牌張放進戰場，但流程又得以重複，則到下次流程輪到他作決定時，該玩家還能將牌張放進戰場。
 - 任何會在多重創生結算的過程中觸發的東西，都要等到一切都置入戰場和結算完畢後才進入堆疊。目前這回合的玩家會將其所有的觸發式異能依任意順序放入堆疊，然後其他玩家以回合進行的順序比照辦理。最後放進堆疊的異能將會最早結算。
 - 各永久物是按照順序先後進戰場。這意味著，先進戰場的永久物會影響後進戰場之永久物進戰場的狀態，且後進戰場的永久物會觸發先進戰場之永久物的異能，但反過來則不會。
-

驕暴龍

{二}{綠}{綠}

生物 ~ 恐龍

5/5

只能以基本地產生的魔法力來施放此咒語。

- 如果有觸發式魔法力異能會在橫置基本地以產生魔法力時額外產生魔法力，則這份多出來的魔法力是由該觸發式魔法力異能之來源產生，而不是由該基本地產生。
- 如果一個基本地獲得了魔法力異能，則由該異能產生的魔法力可以用來支付驕暴龍的費用。
- 對於讓你能夠將魔法力當成任意種類的魔法力來支付費用之效應而言，驕暴龍並不會允許你使用基本地以外的來源所產生的魔法力來施放它。

卡甫大君

{三}{綠}

生物 ~ 卡甫

3/3

增幅{四} (你施放此咒語時可以額外支付{四}。)

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

如果卡甫大君已增幅，則它進戰場時上面有四個

+1/+1 指示物。

- 你可以橫置任意一個由你操控且未橫置的生物來召集咒語；這包括了你並未在自己最近的一回合開始時持續操控的生物。
 - 在計算咒語的總費用時，需將所有替代性費用、額外費用（例如卡甫大君的增幅費用），以及其他任何增加或減少施放該咒語所需之費用的效應計算在內。召集會在計算總費用後生效，並可以用來支付總費用的任何部分，包含來自增幅費用的部分。召集不會改變咒語的魔法力費用或總魔法力費用。
 - 假設某個由你操控的生物具有費用中包含{橫置}的魔法力異能，如果你在施放具召集異能的咒語時起動該異能，則你會是在為該咒語支付費用之前橫置該生物。你無法將該生物為召集異能再度橫置。同樣，如果你在施放具召集異能的咒語的時候，犧牲了某個生物來起動魔法力異能，則等到你為該咒語支付費用時，該生物已不在戰場，你也無法為召集異能橫置該生物。
-

敏銳直覺

{綠}

結界～靈氣

結附於生物

每當所結附的生物向任一對手造成傷害時，你可以抽一張牌。

- 你是能在每次所結附的生物向任一對手造成傷害時選擇要不要抽一張牌，至於這份傷害數量多少，是戰鬥傷害還是非戰鬥傷害都不重要。
- 如果敏銳直覺結附在對手的生物上，則當該生物對你造成傷害時，你不會抽一張牌，因為敏銳直覺依然由你操控，而你並非你的對手。如果該生物對你的任一對手造成傷害（包括該生物的操控者），則可以抽一張牌的人是你而不是該生物的操控者。

氣蘊四體

{三}{綠}

結界

所有樹林與所有腐生物都是 1/1 綠色腐生物生物和樹林地，且仍具有原本類別。（它們會受召喚失調影響。）

- 每個樹林和腐生物都會具有生物與地這兩個牌張類別，以及樹林與腐生物這兩個副類別。每個副類別都與對應之牌張類別相關聯：樹林不是生物類別，腐生物也不是地類別。
 - 每個樹林都具有「{橫置}：加{綠}」此異能。
 - 樹林是以地生物的樣子進戰場，且註記於「每當一個生物進戰場時」觸發的異能都會觸發。由於你並未從你回合一開始便操控這些生物，因此你無法支付其魔法力異能中的{橫置}費用。
 - 腐生物是以地生物的樣子進戰場，且註記於「每當一個地進戰場時」觸發的異能都會觸發。
-

羅堰明師

{綠}

生物～妖精 / 塑法師

1/1

{綠}，{橫置}，棄一張牌：派出一個 1/1 綠色，名稱
為羅堰妖精的妖精 / 德魯伊衍生生物。它具有「{橫
置}：加{綠}。」

- 有別於羅堰妖精，該衍生物不具魔法力費用。它的總魔法力費用為 0。

古克洛薩之力

{綠}

瞬間

目標生物得+2/+2 直到回合結束。如果你是在你的
行動階段施放此咒語，則改為該生物得+4/+4 直到
回合結束。

- 如果有效應於古克洛薩之力在堆疊上時將它複製，則該複製品只會給予該生物+2/+2，就算原版咒語是在你的行動階段中施放也是如此。這是由於複製品是在堆疊上產生，而非被「施放」的。

瀚力裂片妖

{四}{綠}

生物～裂片妖

2/2

所有裂片妖生物得+2/+2。

- 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此裂片妖受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中瀚力裂片妖離開戰場而變成致命傷害。

莫甘達岩畫

{三}{綠}

結界

沒有異能的生物得+2/+2。

- 生物所具有的任何規則敘述文字都屬於異能，就算這類敘述在當前狀況下不會生效（例如生物的循環異能）也是一樣。
- 如果某個具基本地類別的地成為了生物，則它固有的魔法力異能會阻止莫甘達岩畫對它生效。
- 如果有效應註明受影響的生物「具有」或「獲得」某異能，則莫甘達岩畫不會對該生物生效，因為它已獲得了異能。如果有效應只是註明受影響生物目前的樣子（例如「目標生物本回合不能被阻擋」），則這類效應並非令該生物獲得異能。
- 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此沒有異能的生物受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中該生物獲得了異能或莫甘達岩畫離開戰場而變成致命傷害。

螳人祭師

{二}{綠}

生物 ~ 昆蟲 / 祭師

3/2

當螳人祭師進戰場時，若你未操控已橫置的地，則抽一張牌。

延緩 1 ~ {二}{綠}{綠} (除了從你手上施放此牌，你可以支付{二}{綠}{綠}並將它放逐，且上面有一個計時指示物。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。)

- 如果於螳人祭師進戰場的那刻，你操控任何已橫置的地，則它的異能根本不會觸發。如果你於該異能結算時操控任何已橫置的地，則你也不會抽一張牌。不過在這兩個時點之間，你的地可以成為橫置之後再重置。

潘得庇護地長老

{一}{綠}

生物 ~ 妖精 / 祭師

1/1

{橫置}：每個由你操控的 1/1 生物各得+1/+2 直到回合結束。

- 潘得庇護地長老的異能只影響它結算時由你操控的 1/1 生物。於該回合稍後時段才由你操控的生物，以及於該回合稍後時段才成為 1/1 的生物不會得+1/+2。

- 潘得庇護地長老之異能在乎的是每個生物的實際力量和防禦力（而非其基礎力量與防禦力），因此會將能夠提升或降低該生物力量和 / 或防禦力的指示物和效應考慮在內。

幽魅亞龍

{四}{綠}{綠}

生物 ~ 亞龍 / 精靈

2/0

幽魅亞龍進戰場時上面有四個+1/+1 指示物。

如果幽魅亞龍將受到傷害，則防止該傷害。從幽魅亞龍上移去一個+1/+1 指示物。

- 如果幽魅亞龍同時受到數個來源的傷害（最有可能的原因是它在戰鬥中被多個生物阻擋），則所有傷害都會被防止，且你只會從其上移去一個指示物。
- 如果幽魅亞龍受到不能被防止的傷害，則儘管該傷害會實際造成，你也還是要移去一個指示物。
- 如果有效應提升幽魅亞龍的防禦力，讓它在其上沒有+1/+1 指示物的情況下也能留在戰場，則儘管你已無法從其上移去+1/+1 指示物，幽魅亞龍的異能仍會防止它將受到的所有傷害。

人多力量大

{一}{綠}

瞬間

直到回合結束，目標生物獲得踐踏異能且得 +X/+X，X 為進行攻擊的生物數量。

- X 的數值會於人多力量大結算時決定。就算進行攻擊的生物數量在該回合稍後時段中改變，X 的數值也不會改變。

召喚師條約

{零}

瞬間

從你的牌庫中搜尋一張綠色生物牌，展示該牌，將它置於你手上，然後將你的牌庫洗牌。

在你的下一個維持開始時，支付{二}{綠}{綠}。若你未如此作，則你輸掉這盤遊戲。

- 如果召喚師條約被反擊，則害你輸掉遊戲的延遲觸發式異能在你的下一個維持開始時不會觸發。

塔莫耶夫

{一}{綠}

生物 ~ 拉高耶夫

* / 1 + *

塔莫耶夫的力量等同於所有墳墓場中牌的牌張類別數量，其防禦力等同於該數量加 1。

- 設定塔莫耶夫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。如果塔莫耶夫在你的墳墓場中，它便會將它本身算進去。
- 塔莫耶夫計算的是牌張類別之數量，而不是牌的數量。如果所有墳墓場中就只有一張神器生物牌，塔莫耶夫會是 2/3。如果所有墳墓場中的牌就只有十個神器生物，塔莫耶夫依然是 2/3。
- 墳墓場中可能出現的牌類別包括神器，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。
- 如果有瞬間或巫術咒語對塔莫耶夫造成傷害，或將其防禦力降低，則該咒語會在執行狀態動作之前就已置入其擁有者的墳墓場。如果該牌是其類別中第一張進入墳墓場的牌，則它會在遊戲檢查塔莫耶夫是否死去之前提高塔莫耶夫的防禦力。

海溫森的瑟隆

{綠}{綠}

傳奇生物 ~ 妖精 / 德魯伊

2/2

對每個真菌生物而言，其上每有一個芽孢指示物，它便得 +1/+1。

{黑}{綠}，從墳墓場放逐一張真菌牌：在戰場上的每個真菌上各放置一個芽孢指示物。

- 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此真菌生物受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中瑟隆離開戰場或真菌上的芽孢指示物被移去而變成致命傷害。
-

瑟隆門隱者

{三}{綠}

生物 ~ 妖精 / 祭師

1/1

所有腐生物得+1/+1。

變身{三}{綠}{綠} (你可牌面朝下地施放此牌並支付 {三}，將其當成 2/2 生物。可隨時支付其變身費用使其翻回正面。)

當瑟隆門隱者翻回正面時，派出四個 1/1 綠色腐生物衍生生物。

- 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此腐生物受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中瑟隆門隱者離開戰場而變成致命傷害。

重蹂領土

{五}{綠}

巫術

領土 ~ 直到回合結束，由你操控的生物獲得踐踏異能，且由你操控的地之中每有一種基本地類別，這些生物便得+1/+1。

- 領土異能會計算由你操控的地之中基本地類別的數量，而不是你操控多少個地或任意類別的數量。
 - 基本地類別為平原、海島、沼澤、山脈和樹林。基本地類別以外的地類別（例如沙漠）不會被領土異能計算在內。
 - 重蹂領土只影響它結算時由你操控的生物。於該回合稍後時段才受你操控的生物不會獲得踐踏異能，也不會得到力量和防禦力加成。
 - 加成的大小，於重蹂領土結算時才確定。一旦數值確定，就算該回合稍後時段由你操控的基本地類別之數量發生變化，加成也不會改變。
-

猛毒裂片妖

{綠}

生物～裂片妖

1/1

所有裂片妖生物具有劇毒 1。*(每當一個裂片妖對任一玩家造成戰鬥傷害時，該玩家得到一個中毒指示物。具十個或更多中毒指示物的玩家會輸掉這盤遊戲。)*

- 當裂片妖對一位玩家造成戰鬥傷害時，無論造成了多少傷害，劇毒 1 都只會使該玩家得一個中毒指示物。
- 具十個或更多中毒指示物的玩家會因狀態動作而輸掉這盤遊戲，就算戰場上沒有具劇毒異能的永久物也是如此。
- 若某生物具有數個劇毒異能，則每一個都會分別觸發。

亞維馬雅樹靈

{一}{綠}{綠}

生物～樹靈

2/1

樹林行者*(只要防禦玩家操控樹林，此生物就不能被阻擋。)*

當亞維馬雅樹靈進戰場時，你可以從你的牌庫中搜尋一張樹林牌，將之在目標玩家的操控下橫置放進戰場，然後將你的牌庫洗牌。

- 亞維馬雅樹靈的觸發式異能可以指定你為目標。
 - 在多人遊戲中，如果你離開遊戲，則由你擁有的樹林也會離開。如果有另一位玩家因亞維馬雅樹靈離開遊戲而獲得了你的樹林，則該地會被放逐。
-

多色

休眠裂片妖

{二}{綠}{藍}

生物～裂片妖

2/2

所有裂片妖生物具有守軍異能。

所有裂片妖具有「當此永久物進戰場時，抽一張牌。

」

- 休眠裂片妖讓自己獲得之最後一個異能，會在它進戰場時觸發。
- 是由進戰場之裂片妖的操控者抽一張牌，休眠裂片妖操控者以外的玩家也有可能因此獲益。

巫妖領主卓爾努

{三}{藍}{黑}

傳奇生物～殭屍 / 魔法師

3/3

如果巫妖領主卓爾努將受到傷害，則改為犧牲等量的永久物。

{橫置}：目標在你墳墓場中的瞬間或巫術牌獲得返照異能直到回合結束。其返照費用等同於該牌的魔法力費用。（你可以從你的墳墓場施放該牌，並支付其返照費用，然後將它放逐。）

- 於卓爾努的替代性效應生效時，卓爾努可以是你犧牲的永久物之一。
- 如果卓爾努將要受到的傷害大於由你操控的永久物數量，則改為犧牲所有由你操控的生物。
- 如果任一所犧牲的永久物將會與卓爾努同時造成或受到傷害，則它們會在自身被犧牲的同時造成或受到傷害。所犧牲的永久物會因該傷害而觸發的異能不會觸發，但其他永久物會因該傷害而觸發的異能則會觸發。
- 如果你以返照的方式來施放咒語，就無法支付替代性費用，例如超載費用。但你可以支付額外費用，例如增幅費用。如果該咒語含有任何強制性的額外費用，則你必須支付之，才能以返照的方式來施放該咒語。
- 如果某張牌有數個返照異能，則你可以選擇支付其任一返照費用。
- 如果某張連體牌獲得返照異能，則你只會支付你要施放的半邊的費用。

- 如果某張沒有魔法力費用的牌因卓爾努之異能而獲得返照異能，則它沒有返照費用。它無法以此法施放。

彩華祈願

{綠}{白}

巫術

你可以從遊戲外展示一張由你擁有的多色牌，並將它置於你手上。放逐彩華祈願。

- 在休閒遊戲中，你從遊戲外選擇的牌來自你收藏的所有牌。在正式賽事中，你只能從你的備牌中進行選擇。你可以隨時查看你的備牌。

泛音裂片妖

{一}{綠}{白}

生物～裂片妖

1/1

所有裂片妖具有「當此永久物進戰場時，消滅目標神器或結界。」

- 泛音裂片妖給予自身的異能會在它進戰場時觸發。
- 是由進戰場之裂片妖的操控者操控該裂片妖觸發之異能，並決定其要消滅的永久物，泛音裂片妖操控者以外的玩家也有可能因此獲益。

奧術大師伊斯

{五}{白}{藍}

傳奇生物～人類 / 魔法師

3/5

警戒

{橫置}：重置目標進行攻擊的生物。於本回合中，防止該生物將受到與造成的所有戰鬥傷害。

延緩 4～{白}{藍}

- 伊斯的異能可指定未橫置且進行攻擊的生物為目標。它依然會防止本回合中該生物將受到與造成的所有戰鬥傷害。

- 該生物並不是被移出戰鬥；只是其傷害被防止了。直到戰鬥階段結束，它都依然是進行攻擊的生物。
- 你可以在戰鬥傷害步驟或戰鬥步驟結束時起動伊斯的異能，並指定由你操控且進行攻擊的生物為目標。它將會重置，且它已受到的傷害並不會撤銷。

殺生者凱雷威克

{五}{黑}{紅}

傳奇生物～人類 / 祭師

5/4

每當任一對手施放咒語時，殺生者凱雷威克對任意一個目標造成傷害，其數量等同於該咒語的總魔法力費用。

- 註記於「當玩家施放咒語」時觸發的異能，會比觸發它的咒語先一步結算。就算該咒語被反擊，此異能仍會結算。
- 替代費用、額外費用和費用減少，都不會改變咒語的總魔法力費用。其總魔法力費用依然是基於它的魔法力費用。
- 對於魔法力費用中有{X}的咒語，則利用為 X 所選的值來確定該咒語的總魔法力費用。

凱爾頓傳人拉妲

{紅}{綠}

傳奇生物～妖精 / 戰士

2/2

每當凱爾頓傳人拉妲攻擊時，你可以加{紅}{紅}。

{橫置}：加{綠}。

- 拉妲的觸發式異能並不是魔法力異能，因為它不是因另一個魔法力異能而觸發。它會進入堆疊，且可以被回應。
 - 拉妲異能產生的這份魔法力需要在宣告阻擋者之前加以利用，否則就會消失。
-

莎妃艾力克斯朵特

{綠}{白}

傳奇生物 ~ 人類 / 斥候

2/2

犧牲莎妃艾力克斯朵特：本回合中，當目標生物進入你的墳墓場時，將該牌移回戰場。

- 莎妃可以指定其本身為其異能的目標。該異能會因其目標不合法而不會結算，因此莎妃不會返回戰場，但會檢查生物何時死去、是否有生物死去的異能將看到有生物死去。
- 莎妃的效應只會生效一次。若該目標生物死去後又返回戰場，則它算是一個全新生物。如果上述新生物再次死去，就不會再度返回戰場。

裂片妖軍團

{白}{藍}{黑}{紅}{綠}

傳奇生物 ~ 裂片妖

7/7

對每個裂片妖生物而言，戰場上每有一個其他裂片妖，它便得+1/+1。

- 舉例來說，如果裂片妖軍團和另外兩個裂片妖在戰場上，則它們各得+2/+2。
- 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此裂片妖受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中另一個裂片妖離開戰場而變成致命傷害。

無色

發條多頭龍

{五}

神器生物 ~ 多頭龍

0/0

發條多頭龍進戰場時上面有四個+1/+1 指示物。

每當發條多頭龍進行攻擊或阻擋時，從上面移去一個+1/+1 指示物。若你如此作，則發條多頭龍對任意一個目標造成 1 點傷害。

{橫置}：在發條多頭龍上放置一個+1/+1 指示物。

- 如果於發條多頭龍的觸發式異能還在堆疊上時，它就已離開戰場，則由於你無法從其上移去+1/+1指示物，它也就不會造成傷害。
- 如果於發條多頭龍的觸發式異能試圖結算時，所選目標已經是不合法目標，則此異能不會結算。你不會從發條多頭龍上移去指示物。

雲鑰

{三}

神器

於雲鑰進戰場時，選擇神器，生物，結界，瞬間或巫術。

你施放的該類別咒語減少{一}來施放。

- 此費用減少之效應只對你施放的所選類型的咒語費用中之一般魔法力的部分生效。
- 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（例如增幅費用），然後再減去費用減少的數量（例如雲鑰的異能）。該咒語的總魔法力費用僅由其魔法力費用來確定，與施放咒語時實際支付的總費用數量無關。

聯盟遺寶

{三}

神器

{橫置}：加一點任意顏色的魔法力。

{橫置}：在聯盟遺寶上放置一個充電指示物。

在你戰鬥前的行動階段開始時，移去聯盟遺寶上的所有充電指示物。每以此法移去一個充電指示物，便加一點任意顏色的魔法力。

- 如果你一次從聯盟遺寶上移去數個充電指示物，則你可以為每個移去的指示物各加一點不同顏色的魔法力到你的魔法力池中。
 - 只有每回合中的第一個行動階段才被視為戰鬥前行動階段，就算產生了額外的行動階段或戰鬥階段也是如此。
-

力量護手

{五}

神器

於力量護手進戰場時，選擇一種顏色。

該色生物得+1/+1。

每當橫置一個基本地以產生所選顏色之魔法力時，其
操控者額外加一點該色的魔法力。

- 如果力量護手因故沒有為其第一個異能選擇生物類別就進到戰場，則沒有生物會得+1/+1，且其最後一個異能不會觸發。它不會影響無色生物，也不會影響橫置以產生無色魔法力的基本地。
- 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此所選顏色的生物受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中力量護手離開戰場而變成致命傷害。

母巢石

{二}

神器

由你操控的生物額外具有裂片妖此生物類別。

- 母巢石不會影響到戰場以外的任何區域之生物咒語或生物牌。
- 裂片妖也不受母巢石影響；某生物一旦具有生物類別後，就不會再次獲得該類別。

裂片塑匠

{二}

神器生物 ~ 塑法師

1/1

{一} · {橫置} · 棄一張牌：派出一個 1/1 無色，名稱
為金屬裂片妖的裂片妖衍生神器生物。

- 有別於金屬裂片妖，該衍生物不具魔法力費用。它的總魔法力費用為 0。
-

填充娃娃

{五}

神器生物 ~ 組構體

0/1

不滅

於填充娃娃進戰場時，選擇一位玩家。

每當填充娃娃受到傷害時，它對該玩家造成等量的傷害。

{橫置}：填充娃娃對本身造成 1 點傷害。

- 生物可以受到大於其防禦力的傷害。舉例來說，如果填充娃娃受到 3 點傷害，則它的觸發式異能會對所選玩家造成 3 點傷害，而不是 1 點。
- 如果你的總生命在填充娃娃受到傷害的同時降至 0 或更少，則你會在異能進入堆疊之前就輸掉這盤遊戲。

地

樹靈喬木

地生物 ~ 樹林 / 樹靈

1/1

(樹靈喬木不是咒語，會受召喚失調影響，且具有
{橫置}：加{綠}。)

- 樹林是地類別，樹靈則是生物類別。
 - 因為樹靈喬木有顏色標誌（在其類別欄的左邊），所以它是綠色。顏色標誌會在所有區域生效，而不是只在戰場上。
 - 樹靈喬木是以地的方式來使用。它不用到堆疊、它並非咒語、它不能被回應、它沒有魔法力費用，且它會被算作你在回合中使用的地。
 - 如果樹靈喬木被改變為另一種基本地類別，則它會繼續是綠色的樹靈生物。
 - 如果樹靈喬木獲得閃現異能，或你可以將樹靈喬木視同具有閃現異能地來施放（例如是因為賽費爾法師泰菲力或斥候示警），則你可以忽視你可在你的回合中使用一個地的正常使用時機規則，但不能忽略其他限制。你不能在其他玩家的回合使用樹靈喬木，也不能在已沒有可用地數的情況下使用樹靈喬木。
-

寶石洞穴

傳奇地

如果你的起手牌中包含了寶石洞穴，且你不是先手玩家，則你可以讓寶石洞穴在戰場上來開始遊戲，且上面有一個運氣指示物。如果你如此作，則從你手上放逐一張牌。

{橫置}：加{無}。如果寶石洞穴上有運氣指示物，則改為加一點任意顏色的魔法力。

- 玩家的「起手牌」是指在所有玩家均完成再調度之後該玩家的手牌。如果玩家手上有會在某玩家起手牌中讓該玩家能採取任何行動的牌，則先手開始遊戲的玩家首先按照任意順序依次執行該些行動，然後其他玩家依回合進行的順序同樣如此作。之後本盤遊戲的第一個回合便開始。
- 如果在本盤遊戲開始之前，就有多個寶石洞穴在同一位玩家的操控下進入戰場，則要等到先手玩家即將在本盤遊戲的第一個維持步驟中獲得優先權之前，「傳奇規則」才會將多出來的寶石洞穴置入該玩家的墳墓場。完全沒有機會來橫置它們產生魔法力。

天堂羽飾

{四}

神器

於天堂羽飾進戰場時，選擇一種顏色。

每當任一玩家施放該色咒語時，你可以獲得 1 點生命。

{橫置}：加一點該色的魔法力。

- 註記於「當玩家施放咒語」時觸發的異能，會比觸發它的咒語先一步結算。就算該咒語被反擊，此異能仍會結算。
 - 如果因故沒有為天堂羽飾選擇顏色，則它的第二個異能無法觸發，且它的最後一個異能不會產生魔法力。前者不會在玩家施放無色咒語時觸發，且後者也不會產生無色魔法力。
-

陶拉里亞西境
地

陶拉里亞西境須橫置進戰場。

{橫置}：加{藍}。

易質{—}{藍}{藍} ({—}{藍}{藍} · 棄掉此牌：從你的牌庫中搜尋一張總魔法力費用為 0 的牌，展示該牌，將它置於你手上，然後將你的牌庫洗牌。易質的時機視同巫術。)

- 魔法力費用為{零}的牌（例如逸散條約）和沒有魔法力費用的牌（例如先人的預視和陶拉里亞西境本身）的總魔法力費用為 0。
 - 魔法力費用為{X}、{X}{X}，或{X}{X}{X}的牌之總魔法力費用均為 0。
-

約格莫夫之墓烏爾博格
傳奇地

每個地均額外具有沼澤此地類別。

- 約格莫夫之墓烏爾博格不在戰場上時，它不是沼澤。
 - 當烏爾博格在戰場上時，不在戰場上的地牌並不是沼澤。
 - 烏爾博格的異能會使得戰場上的所有地均具有沼澤這個地類別。具有沼澤此類別的地會具有「{橫置}：加{黑}。」這個異能。這些地的其他方面沒有改變，包括其名稱、其他副類別、其他異能，以及它們是否為傳奇、基本或雪境。
 - 如果有效應（例如紅月賢者的效應）將烏爾博格設定為不具有額外類別的基本地類別，從而使它失去其異能，則無論這些效應開始的順序如何，它都不會將地變成沼澤。
-

克撒的工廠
地～克撒的

{橫置}：加{無}。

{七}，{橫置}：派出一個 2/2 無色組裝工人衍生神器生物。

- 「克撒的」這一地副類別本身沒有規則含義。其他效應可能會提及這一副類別。
-

維蘇瓦

地

你可以使維蘇瓦當成戰場上任一地的複製品來橫置進戰場。

- 維蘇瓦只會複製所複製之地上所印製的東西而已（除非所複製的地複製了其他東西；後文將詳述）。它不會複製下列狀態：該地是否為橫置，它上面有沒有指示物、結附了靈氣，或是其他改變了其類別的非複製效應等等。
- 如果所複製的地本身已經複製了別的東西，則維蘇瓦會利用該地的可複製特徵值。在大多數情況下，維蘇瓦將會是該地所複製的東西的複製品。
- 當維蘇瓦進戰場時，所複製之地之任何進戰場異能都會觸發。所複製之地上面任何「於[此地]進戰場時」或「[此地]進戰場時上面有...」的異能也都會生效。

篇外印張

白色

阿耶尼的群伴

{一}{白}

生物～貓 / 士兵

2/2

每當你獲得生命時，在阿耶尼的群伴上放置一個
+1/+1 指示物。

- 每個獲得生命的事件只會讓阿耶尼的群伴之異能觸發一次，不論是天堂羽飾的 1 點生命或真菌學者的 2 點生命。
 - 如果在阿耶尼的群伴受到致命傷害的同時，你獲得了生命，則它無法及時因其異能獲得指示物，也就無法讓自己活下來。
 - 每個具繫命異能的生物造成戰鬥傷害，都是不同的獲得生命事件。舉例來說，如果兩個由你操控且具有繫命異能的生物同時造成戰鬥傷害，則阿耶尼的群伴之異能會觸發兩次。但是，如果某個由你操控且具繫命異能的生物同時對數個生物、玩家和 / 或鵬洛客造成傷害（也許因為它具有踐踏異能或者被一個以上的生物阻擋），則此異能將只會觸發一次。
 - 如果你因「每有一個」某東西便獲得一定數量的生命，這只會算作一個獲得生命事件，阿耶尼的群伴之異能只會觸發一次。
-

驅逐明光

{二}{白}

結界

當驅逐明光進戰場時，放逐目標由對手操控的非地永久物，直到驅逐明光離開戰場為止。

- 如果驅逐明光在其觸發式異能結算就已離開戰場，則目標永久物不會被放逐。
- 結附於所放逐永久物上的靈氣將被置入其擁有者的墳墓場。武具則會被卸裝並留在戰場上。所放逐永久物上的任何指示物將會消失。當該牌移回戰場之時，它會是一個全新物件，與先前所放逐的牌毫無關聯。
- 如果以此法放逐某個衍生物，它將會完全消失且不會移回戰場。
- 如果以此法放逐靈氣，則於它移回戰場時，由其擁有者選擇它要結附的對象。以此法放進戰場的靈氣並未以任何東西為目標（舉例來說，所以它能結附於具帷幕異能的永久物上），但該靈氣的結附異能會限制它能結附在什麼上面。如果該靈氣沒有能夠合法貼附的對象，則它在本盤遊戲剩餘的時段內持續放逐。

圍護僧侶

{一}{白}

生物～人類 / 僧侶

2/2

閃現

如果某非衍生物的生物將進戰場，且未有玩家施放之，則改為將它放逐。

- 對於以施放方式產生的生物而言，包括從非正常區域（比如你的墳墓場）施放者，圍護僧侶的最後一個異能不會對其有所影響。
 - 如果某張未經施放的非生物牌會以生物的樣子進入戰場（由於受到諸如器械進擊之類效應的影響），則它會被放逐。如反地，如果某張未經施放的生物牌會以非生物永久物的樣子進戰場（例如獻力不足的日冠赫利歐德），則它不會被放逐。
 - 如果圍護僧侶未經施放便進入戰場，則其異能不會將其本身放逐。
 - 如果圍護僧侶與其他生物同時進戰場，則其異能不會影響那些生物。
-

空靈鎧

{白}

結界～靈氣

結附於

所結附的生物具有先攻異能，且你每操控一個結界，

它便得+1/+1。

- 空靈鎧會計算由你操控的每個結界，包括空靈鎧本身，以及由你操控但結附於對手或由對手操控之永久物上的靈氣。

明滅翔靈

{一}{白}{白}

生物～元素

3/1

飛行

當明滅翔靈進戰場時，放逐另一個目標永久物。在下

一個結束步驟開始時，將所放逐之牌在其擁有者的操

控下移回戰場。

- 在下一個結束步驟開始時，即使明滅翔靈已不在戰場，依舊會將所放逐的牌移回戰場。
- 如果移回戰場的永久物有任何會在結束步驟開始時觸發的異能，則這些異能不會在該回合中觸發。
- 結附於所放逐永久物上的靈氣將被置入其擁有者的墳墓場。裝備在所放逐永久物上的武具將會被卸裝並留在戰場上。所放逐永久物上的任何指示物將會消失。被放逐的永久物回到戰場後，會是個全新的物件，與先前的存在狀況毫無關聯。
- 如果以此法放逐某個衍生物，它將會完全消失且不會移回戰場。

鏡身靈

{二}{白}

生物～變形獸

1/1

化形（此牌是所有生物類別。）

{X}：直到回合結束，由你操控的生物之基礎力量與

防禦力為 X/X 且獲得所有生物類別。

- 化形會在所有區域生效，而不是只在戰場上。
- 先前將該生物之基礎力量和 / 或防禦力設定為某特定值的效應，都會被鏡身靈的異能蓋掉。現有之提升或降低生物力量和 / 或防禦力的效應或指示物，也會繼續對該生物新設定的力量和防禦力生效。

宮殿獄卒

{二}{白}{白}

生物 ~ 人類 / 士兵

2/2

當宮殿獄卒進戰場時，你成為君主。

當宮殿獄卒進戰場時，放逐目標由對手操控的生物，

直到任一對手成為君主為止。

- 遊戲開始時沒有君主。一旦有效應讓某玩家成為君主，則從該時點開始，遊戲中就會有正好一位君主。
 - 「身為君主」本身會有兩個觸發式異能。「在君主的結束步驟開始時，該玩家抽一張牌」及「每當任一生物對君主造成戰鬥傷害時，其操控者成為君主」。
 - 如果於宮殿獄卒的第二個異能結算時，你不是君主，則該生物會一直放逐到由你的某位對手新成為君主時才能移回。該生物不會因為君主是對手就馬上移回。
 - 結附於所放逐生物上的靈氣將被置入其擁有者的墳墓場。裝備在所放逐生物上的武具會被卸裝並留在戰場上。所放逐生物上的指示物將會消失。
 - 如果衍生生物被放逐，則它會消失。它不會移回戰場。
 - 宮殿獄卒離開戰場並不會使所放逐的生物移回。等到下一次有對手成為君主的時候，遊戲會將之移回。
 - 並非要等到原本操控所放逐牌張的那位對手成為君主，才能將該牌移回戰場。任一對手成為君主都會使該牌移回。
 - 在多人遊戲中，如果君主離開了遊戲，輪到該回合的玩家就立即成為君主。如果該回合的玩家離開遊戲，則依回合順序的下一位玩家成為君主。
-

流放之徑

{白}

瞬間

放逐目標生物。其操控者可以從其牌庫中搜尋一張基本牌，將該牌橫置放進戰場，然後將其牌庫洗牌。

- 如果在流放之徑試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。該生物的操控者不會搜尋一張基本牌。
- 所放逐生物的操控者並非必須從其牌庫中搜尋一個基本牌。如果該玩家不如此作，則他不會將其牌庫洗牌。

復歸天使

{三}{白}

生物 ~ 天使

3/4

閃現

飛行

當復歸天使進戰場時，你可以放逐目標由你操控的非天使生物，然後將該牌在你的操控下移回戰場。

- 被放逐的生物回到戰場後，會是個全新的物件，與先前的存在狀況毫無關聯。結附於所放逐生物上的靈氣將被置入其擁有者的墳墓場。裝備在所放逐生物上的武具會被卸裝並留在戰場上。被放逐的生物上之任何指示物都會消失。
- 如果以此法放逐某個衍生物，它將會完全消失且不會移回戰場。
- 當有效應將所放逐的牌「在你的操控下」移回戰場時，該效應所移回的永久物此後會一直由你操控。如果你曾暫時地獲得某個生物的操控權，則它不會被移回給先前的操控者。在多人遊戲中，如果有玩家離開遊戲，則所有由該玩家擁有的牌也會一同離開。如果你離開遊戲，則你以復歸天使的效應所獲得的生物會被放逐。

虛位印記

{三}{白}{白}

結界

每當你施放結界咒語時，派出一個 4/4 白色，具飛行異能的天使衍生生物。

- 註記於「當任一玩家施放咒語時」觸發的異能，會比觸發它的咒語先一步結算，但此時該咒語的目標已經選定。就算該咒語被反擊，此異能仍會結算。
- 由於你施放虛位印記時，它還不在戰場上，因此這樣作不會觸發它自己的異能。

封口

{白}

瞬間

所有對手本回合都不能施放咒語。

- 封口不會影響在你施放封口之前由對手施放的咒語，包括任何依然在堆疊上的咒語。在你施放封口之後、到它結算之前的時段，也不會讓你的對手無法施放咒語。
- 封口能阻止的，就只有「施放咒語」。對手依舊能起動異能，包括他們手上的牌之異能（例如循環）。他們的觸發式異能如常運作，他們依舊可以使用地牌，依此類推。
- 不能施放咒語的玩家將無法延緩牌張。

資深建築師斯勒姆

{一}{白}

傳奇生物～矮人 / 參謀

2/2

每當你施放靈氣、武具或載具咒語時，抽一張牌。

- 註記於「當玩家施放咒語」時觸發的異能，會比觸發它的咒語先一步結算。就算該咒語被反擊，此異能仍會結算。

石角顯貴

{三}{白}

生物～犀牛 / 士兵

1/4

當石角顯貴進戰場時，目標對手略過其下一個戰鬥階段。

- 如果數個石角顯貴進戰場，且它們的異能都指定同一個對手為目標，則該對手會略過等量的戰鬥階段（如有必要，可以遍及數個回合）。略過一個戰鬥階段不能滿足所有效應。

- 一旦戰鬥階段開始，便不能將它略過。於戰鬥中進戰場的石角顯貴不會影響該次戰鬥，就算當前是被選為觸發式異能之目標的對手進行的回合也一樣。

藍色

監察長巴羅

{一}{藍}

傳奇生物 ~ 人類 / 魔法師

1/3

你施放的瞬間與巫術咒語減少{一}來施放。

每當一個由你操控的咒語或異能反擊咒語時，你可以抽一張牌。若你如此作，則棄一張牌。

- 此費用減少之效應只對你施放之瞬間和巫術咒語費用中之一般魔法力的部分生效。
- 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（例如增幅費用），然後再減去費用減少的數量（例如巴羅的第一個異能）。該咒語的總魔法力費用僅由其魔法力費用來確定，與施放咒語時實際支付的總費用數量無關。
- 除非某咒語或異能在內文敘述中包括了「反擊」一詞，才會反擊某咒語。如果由你操控的咒語或異能使某咒語的所有目標成為不合法目標，則該咒語不會結算，但它不會被反擊。

倨傲擊

{一}{藍}

瞬間

反擊目標總魔法力費用等於或大於 4 的咒語。

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

迷途的夫畢佐

{一}{藍}

傳奇生物 ~ 造妖

1/1

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

當夫畢佐成為咒語的目標時，將夫畢佐洗入其擁有者的牌庫。

- 通常情況下，你沒有辦法從你的牌庫中施放夫畢佐，或讓它從你的牌庫進入戰場。你得利用其他效應來找到夫畢佐，才能抽額外的牌。
- 如果某效應將夫畢佐從你的牌庫放逐，然後讓你施放該牌，則會算是從放逐區施放該牌，而非從你的牌庫施放。
- 夫畢佐的最後一個異能，只會在當它成為某咒語的目標時夫畢佐在戰場上才會觸發。
- 夫畢佐的最後一個異能會比觸發它的咒語先一步結算。就算該咒語被反擊，此異能仍會結算。
- 如果以夫畢佐為目標的咒語沒有其他目標，則它不會結算（因為夫畢佐已經在你的牌庫裡完全迷途，該咒語已沒有合法目標）。

實驗室狂人

{二}{藍}

生物 ~ 人類 / 魔法師

2/2

如果你將抽一張牌但牌庫沒有牌，則改為你贏得這盤遊戲。

- 如果你因故無法贏得這盤遊戲（舉例來說，由於對手本回合施放了天使恩典），則你不會因為將抽一張牌但牌庫沒有牌而輸掉這盤遊戲。該次抽牌依舊是被替代掉。
 - 如果兩位或更多玩家同時操控實驗室狂人，且有效應讓這些玩家同時抽若干牌，則首先由輪到該回合的玩家抽該數量的牌。若這會使該玩家改為贏得這盤遊戲，則這盤遊戲立即結束。若遊戲還未結束，則依回合順序依次為每位其他玩家重複此流程。
-

珍珠三叉戟大師

{藍}{藍}

生物～人魚

2/2

由你操控的其他人魚生物得+1/+1 並具有海島行者異能。(只要防禦玩家操控海島，它們便不能被阻擋。)

- 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此由你操控的人魚受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中珍珠三叉戟大師離開戰場而變成致命傷害。

漂念精

{四}{藍}

生物～元素

2/2

飛行

當漂念精進戰場時，抽兩張牌。

呼魂{二}{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。)

- 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。該咒語的總魔法力費用僅由其魔法力費用來確定，與施放咒語時實際支付的總費用數量無關。
- 如果你支付了呼魂費用，則你可以先結算漂念精自己的觸發式異能，之後再結算呼魂觸發式異能。在該異能結算後但在你要犧牲漂念精之前，你可以施放咒語。

秘法交匯

{三}{藍}{藍}

瞬間

選擇三項。你可以多次選擇同一項。

- 除非目標咒語的操控者支付{三}，否則反擊之。
 - 將目標生物移回其擁有者手上。
 - 抽一張牌。
- 無論你最終選擇的模式組合為何，你都是依照牌面上印製的指示順序依次執行。

- 如果你多次選擇了第二種模式，則你需要決定移回各目標生物之間的相對順序。
- 在結算某咒語的各模式過程中，沒有玩家能施放咒語或起動異能。直到秘法交匯結算完畢後，任何觸發的異能才會進入堆疊。
- 如果某效應要複製秘法交匯，則產生複製品的該效應通常會讓你選擇新的目標，但是你不能重新選擇模式。
- 如果你選擇了第一個和 / 或第二個模式，但在秘法交匯結算前，所有目標都已經是不合法目標，則此咒語不會結算。如果你還選擇了最後一個模式一次或兩次，則你不會抽牌。如果此時仍有至少一個目標合法，則咒語將照常結算，但其對任何非法目標都不產生效應。

深夜忍者

{三}{藍}

生物～人類 / 忍者

2/2

忍術{一}{藍} ({一}{藍}，將一個由你操控且未受阻擋的攻擊生物移回其擁有者手上：將此牌從你手上橫置放進戰場，且正進行攻擊。)

每當深夜忍者對任一玩家造成戰鬥傷害時，你可以抽一張牌。

- 忍術異能只有在宣告完阻擋者之後才能起動。在完成宣告之前，所有的攻擊生物既沒有「被阻擋」，也沒有「未受阻擋」。
 - 你於起動忍術異能時，需從你手上展示該忍者牌，並將進行攻擊的生物移回。該忍者要到異能結算的時候才會被置入戰場。如果在異能結算之前該牌就已離開你的手牌，則它根本不會進戰場。
 - 以忍術異能放進戰場的生物，是以正向被移回生物所攻擊之玩家或鵬洛客進行攻擊的狀態進入戰場。此為忍術異能特有的規則。
 - 雖然該忍者進行攻擊，但它從未宣告為進行攻擊的生物（舉例來說，某些異能會在有生物攻擊時觸發）。
 - 你可以在宣告阻擋者步驟、戰鬥傷害步驟或戰鬥結束步驟中起動忍術異能。但如果你等到宣告阻擋者之後的步驟才起動忍術，則由於所有的戰鬥傷害是同時造成，該忍者不會如常造成戰鬥傷害。
 - 但如果戰鬥中有生物具有先攻或連擊異能，則你可以在先攻戰鬥傷害步驟中起動忍術異能。在此情況下，該忍者便會在常規戰鬥傷害步驟中造成戰鬥傷害，就算它具有先攻異能也是一樣。
-

矛盾結果

{三}{藍}

瞬間

將任意數量目標由你操控且既非地也非衍生物的永久物移回其擁有者手上。每有一張牌以此法移回你手上，便抽一張牌。

- 如果在這些由你操控的目標永久物當中，有部分不由你擁有，則在決定你要抽多少張牌時，不會將這類永久物計算在內。
- 如果以此法將某個已融合或已結聚的永久物移回你手上，則其組合部分中每個是牌的部分，也會計算到你要抽的牌數當中。

沉思

{藍}

巫術

檢視你牌庫頂的三張牌，然後將它們以任意順序放回。你可以將你的牌庫洗牌。
抽一張牌。

- 如果你選擇將你的牌庫洗牌，則也會將你剛檢視過並放回牌庫頂的那三張牌一起洗掉。

奉還

{一}{藍}

瞬間

反擊目標咒語。如果以此法反擊該咒語，則改為將它置於其擁有者手上，而非置入該玩家的墳墓場。
抽一張牌。

- 奉還可以指定不能被反擊的咒語為目標。該咒語將不能被反擊或移回其擁有者手上，但你會抽一張牌。
-

撤回

{X}{藍}

瞬間

將目標總魔法力費用為 X 的非地永久物移回其擁有

者手上。

抽一張牌。

- 如果在撤回試圖結算時，該目標永久物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。你不會抽牌。
- 如果戰場上的生物的魔法力費用中包含{X}，則 X 視為 0。
- 並非其他物件之複製品的衍生物總魔法力費用為 0。複製了另一個物件的衍生物，其魔法力費用與該物件一致。

空召師陶嵐

{二}{藍}{藍}

傳奇生物～人魚 / 魔法師

2/2

每當你施放瞬間或巫術咒語時，派出一個 2/2 藍

色，具飛行異能的龍獸衍生物。

- 註記於「當任一玩家施放咒語時」觸發的異能，會比觸發它的咒語先一步結算，但此時該咒語的目標已經選定。就算該咒語被反擊，此異能仍會結算。

瑣物法師

{二}{藍}

生物～人類 / 魔法師

2/2

當瑣物法師進戰場時，你可以從你的牌庫中搜尋一張

總魔法力費用等於或小於 1 的神器牌，展示該牌，

將它置於你手上，然後將你的牌庫洗牌。

- 如果玩家牌庫裡某張牌的魔法力費用中包括{X}，則 X 視為 0。
-

真名宿敵

{一}{藍}{藍}

生物～人魚 / 浪客

3/1

於真名宿敵進戰場時，選擇一位玩家。

真名宿敵具有反該玩家保護異能。

- 「反玩家保護」意指：真名宿敵具有「保護～反由該玩家操控的所有物件」。如果某物件沒有操控者（例如是墳墓場中的牌），則其擁有者會被視為其操控者。

黑色

安福陵的暗賈

{三}{黑}{黑}

生物～殭屍

2/4

當安福陵的暗賈進戰場時，每位對手各失去 X 點生命，X 為你的黑色獻力。你獲得若干生命，其數量等同於以此法失去的生命總和。（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。）

- 你所獲得的生命之數量，是失去的生命數量總和，並非就直接是 X 的數值。
 - 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}、{一}、{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。
 - 你是在安福陵的暗賈之異能結算時，才計算你操控的永久物之魔法力費用中的黑色魔法力符號總數量。如果安福陵的暗賈此時仍在戰場上，則它也會被計算在你的黑色獻力中。
 - 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。
-

索命惡魔

{四}{黑}{黑}

生物～惡魔

5/5

死觸

每當另一個非衍生物的生物死去時，你可以抽一張牌。

- 如果索命惡魔與另一個非衍生物的生物同時死去，則索命惡魔的異能會因該生物觸發。

虛空地脈

{二}{黑}{黑}

結界

如果你的起手牌中包含了虛空地脈，則你可以讓它在戰場上來開始遊戲。

如果某張牌將從任何區域置入對手的墳墓場，則改為將它放逐。

- 玩家的「起手牌」是指在所有玩家均完成再調度之後該玩家的手牌。如果玩家手上有會在某玩家起手牌中讓該玩家能採取任何行動的牌，則先手開始遊戲的玩家首先按照任意順序依次執行該些行動，然後其他玩家依回合進行的順序同樣如此作。之後本盤遊戲的第一個回合便開始。
- 如果對手在你操控虛空地脈期間棄一張牌，則檢查是否曾棄牌的異能（例如空殼石槲或所棄掉的牌之瘋魔異能）將依然生效，即使該牌從未碰到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。
- 於虛空地脈在戰場期間，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。
- 於虛空地脈在戰場期間，衍生物仍然會死去。

莉蓮娜得勝

{一}{黑}

瞬間

每位對手各犧牲一個生物。如果你操控莉蓮娜鵬洛客，則每位對手再各棄一張牌。

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

無情鼠群

{一}{黑}{黑}

生物～老鼠

2/2

戰場上每有一個名稱為無情鼠群的其他生物，無情鼠

群便得+1/+1。

名稱為無情鼠群的牌，在套牌中之數量不受限制。

- 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此無情鼠群受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中另一個無情鼠群離開戰場而變成致命傷害。
- 無情鼠群的最後一個異能會讓你忽略「四張同名牌」規則。但不會讓你忽略賽制本身的要求。舉例來說，在*時間漩渦：重製版*的限制賽中，你不能將個人牌張收藏中的無情鼠群加入套牌。

血色羈絆

{三}{黑}{黑}

結界

每當你獲得生命時，目標對手失去等量的生命。

- 如果有異能會在「每當任一對手失去生命」時觸發，且該異能會讓你獲得生命（例如精選之血的異能），則這兩個異能之間會產生迴圈，直到你最終贏得遊戲或有玩家採取行動將之打破時才會停止。如果兩種情況都沒有發生，則這盤遊戲會以平手告終。
- 每個具繫命異能的生物造成戰鬥傷害，都是不同的獲得生命事件。舉例來說，如果兩個由你操控且具繫命異能的生物同時造成戰鬥傷害，則血色羈絆之異能會觸發兩次，且你可以為每次觸發選擇不

同的對手。但是，如果某個由你操控且具繫命異能的生物同時對數個生物、玩家和 / 或鵬洛客造成傷害（也許因為它具有踐踏異能或者被一個以上的生物阻擋），則此異能將只會觸發一次。

- 如果你獲得若干數量的生命，且該數量是根據「每有一個」某東西來確定，則這只會算作一個獲得生命事件，血色羈絆的異能只會觸發一次。

尖吼怪

{四}{黑}

生物～元素

3/2

恐懼（此生物只能被神器生物和 / 或黑色生物阻擋。）

當尖吼怪進戰場時，消滅目標非神器且非黑色的生物。

呼魂{一}{黑}（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。該咒語的總魔法力費用僅由其魔法力費用來確定，與施放咒語時實際支付的總費用數量無關。
- 如果你支付呼魂費用，你可以讓尖吼怪自身的觸發式異能比呼魂觸發式異能早一步結算。你在尖吼怪的觸發式異能結算之後、因呼魂異能要犧牲它之前，還能夠施放咒語。

臭草小惡魔

{二}{黑}

生物～小惡魔

1/2

飛行

每當臭草小惡魔對任一生物造成戰鬥傷害時，消滅該生物。

發掘 5（若你將抽一張牌，則你可以改為磨五張牌。如果你如此作，則將此牌從你的墳墓場移回你手上。）

- 發掘可以替代任何抽牌，而非僅限你在抽牌步驟中那一次抽牌。

- 如果有咒語或異能讓你將牌置於你手上，且用詞不包括「抽」，則你並非抽牌。發掘無法替代這類事件。
- 多個發掘異能不能替代同一次抽牌。
- 如果你牌庫中沒有足夠數量的牌，便無法嘗試利用發掘異能。
- 一旦你宣告要讓某牌的發掘異能生效以替代抽牌，則直到你將該牌置於你手上並磨牌之後，玩家才能有所行動。
- 如果你要抽多張牌，則你是逐次抽一張牌。舉例來說，如果有效應讓你抽兩張牌，且你利用發掘異能替代了第一次抽牌，則之後你還可以利用另一張牌的發掘異能（包括剛因第一個發掘異能而磨的牌）來替代第二次抽牌。

金牙塔西格

{五}{黑}

傳奇生物～人類 / 祭師

4/5

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}。）

{二}{綠/藍}{綠/藍}：磨兩張牌，然後任一對手選擇你墳墓場中的一張非地牌，將該牌從該處移回你手上。

- 塔西格的最後一個異能不會指定任何牌或玩家為目標。只有當你磨兩張牌後，你才選擇對手，且該玩家選擇一張非地牌。
- 所選對手可以選擇你墳墓場中任何一張非地牌，而不僅限從剛被磨掉者中選擇。

邪術吸血鬼

{黑}{黑}

生物～吸血鬼 / 祭師

2/1

先攻

犧牲邪術吸血鬼：移去目標永久物上的所有指示物。

- 邪術吸血鬼的異能不能指定戰場以外的區域中的永久物牌為目標（例如已延緩的牌）。
-

索藍醫師約格莫夫

{二}{黑}{黑}

傳奇生物 ~ 人類 / 僧侶

2/4

反人類保護

支付 1 點生命，犧牲另一個生物：在至多一個目標

生物上放置一個 -1/-1 指示物且抽一張牌。

{黑}{黑}，棄一張牌：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。)

- 「反人類保護」僅指「人類」這一生物類別。在約格莫夫看來，你和對手都不是人類。
- 你可以在不指定任何生物為目標的情況下起動約格莫夫的第一個起動式異能。你就只會抽一張牌。不過，如果你選擇了目標，且在此異能試圖結算前，該目標就已經不合法目標，則此異能不會結算，你不會抽牌。
- 如果某個永久物同時具有 +1/+1 和 -1/-1 指示物，則狀態動作會先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為止。
- 如要增殖，你可以選擇任何具有指示物的永久物，包括由對手操控者。你不能選擇在戰場以外區域中的牌，包括上面有指示物者。
- 你不一定要選擇每一個具有指示物的永久物或玩家，只要選擇你想要增加指示物者即可。由於「任意數量」包括零，你甚至完全不用選擇任何永久物，也完全不用選擇任何玩家。
- 玩家可以回應效應中包含增殖的咒語或異能。不過，一旦該咒語或異能開始結算，並且其操控者已著手選擇哪些永久物與玩家將得到新的指示物，則任何玩家均已無法去回應此事。

筑拉波割喉客

{一}{黑}

生物 ~ 人類 / 浪客 / 伙伴

1/1

每當筑拉波割喉客或另一個由你操控的生物死去時，

每位對手各失去 1 點生命，且你獲得 1 點生命。

- 如果另一個由你操控的生物與筑拉波割喉客同時死去，則其最後一個異能會因該生物觸發。
-

紅色

蔑死者阿列莎

{二}{紅}

傳奇生物 ~ 人類 / 戰士

3/2

先攻

每當蔑死者阿列莎攻擊時，你可以支付{白/黑}{白/黑}。若你如此作，則將目標力量等於或小於 2 的生物牌從你的墳墓場橫置移回戰場且正進行攻擊。

- 在結算阿列莎的觸發式異能時，你無法多次支付費用，好將多張生物牌移回。
- 阿列莎的觸發式異能只會檢查在你的墳墓場中的牌之力量。如果該生物在戰場上之後，其力量大於 2，則它依然為橫置且正進行攻擊。
- 你得為這一移回的生物選擇要攻擊的玩家或鵬洛客。它攻擊的對象與阿列莎可以不一樣。
- 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，這類異能不會因該人類進戰場且進行攻擊而觸發。
- 註明此移回的生物不能攻擊的效應（例如宣導所具有者，或是該生物具守軍異能）只會在宣告攻擊生物的過程中生效。這類效應無法阻止你將移回的生物放進戰場且進行攻擊。

眾神之怒

{一}{紅}{紅}

巫術

眾神之怒對每個生物各造成 3 點傷害。如果本回合中曾以此法受到傷害的生物將死去，則改為將它放逐。

- 生物不一定要受到眾神之怒的致命傷害才會被放逐。這些生物在受到傷害之後，如果本回合中因故將死去，就會改為將之放逐。
-

騷亂歡魔

{六}{紅}{紅}

生物 ~ 魔鬼 / 驚懼獸

3/4

你墳墓場中每有一張瞬間與巫術牌，此咒語便減少

{一}來施放。

靈技

當騷亂歡魔進戰場時，棄掉你的手牌，然後抽三張牌。

- 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，加上費用增加的數量，然後再減去費用減少的數量（例如騷亂歡魔的效應）。該咒語的總魔法力費用僅由其魔法力費用來確定，與施放咒語時實際支付的總費用數量無關。
- 騷亂歡魔的第一個異能不能減少其費用中的{紅}{紅}。
- 「靈技」此關鍵字異能意指「每當你施放非生物咒語時，此生物得+1/+1 直到回合結束。」
- 註記於「當玩家施放咒語」時觸發的異能，會比觸發它的咒語先一步結算。就算該咒語被反擊，此異能仍會結算。
- 當騷亂歡魔進戰場時，如果你沒有手牌，則你就只是抽三張牌。

震懼軍奧術師

{一}{紅}

生物 ~ 殭屍 / 魔法師

1/3

踐踏

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

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

- 如果震懼軍奧術師在其觸發式異能結算前就已離開戰場，則利用其最後在戰場上的力量，來檢查該牌是否仍為合法目標。
- 如果你要施放該牌，則你是在震懼軍奧術師之觸發式異能結算的中途一併施放之。你不能等到本回合內稍後時段再施放。以此法施放的咒語不會受到牌張類別的施放時機限制，且該咒語會在宣告阻擋者之前結算。
- 如果你以「不需支付其魔法力費用」的方式來施放牌，就無法選擇支付替代性費用來施放之。不過，你能夠支付額外費用。如果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。

始嘯埃泰力

{四}{紅}{紅}

傳奇生物～長老 / 恐龍

6/6

每當始嘯埃泰力攻擊時，放逐每位玩家的牌庫頂牌，
然後你可以從這些牌之中施放任意數量的咒語，且不需支付其魔法力費用。

- 如果你要施放任何所放逐的牌，則你是在觸發式異能結算的中途一併施放之。你不能等到該回合內稍後時段再施放它們。不會受到牌張類別的施放時機限制，且咒語會在宣告阻擋者之前結算。
- 如果你以「不需支付其魔法力費用」的方式來施放牌，就無法支付替代性費用。不過，你能夠支付額外費用。如果此牌含有任何強制性的額外費用，則你必須支付之，才能施放此牌。
- 如果所放逐之牌的魔法力費用中包含{X}，則你在以「不需支付其魔法力費用」的方式施放它時必須將 X 的值選為 0。
- 如果你要施放數張所放逐的牌，則由你決定這些牌的施放順序。在你以此法按該順序施放的各咒語中，你能將較早施放的咒語指定為較晚施放者的目標。不過，以此法施放的永久物咒語要等到你施放完所有咒語之後才會結算，所以此類咒語所成的永久物不能成為依此法施放之咒語的目標。舉例來說，如果你放逐的是雙咒擊和閃電煉擊，則你可以施放閃電煉擊，然後再以其為目標施放雙咒擊；但如果你放逐的是一張生物牌和一張靈氣牌，則你施放該靈氣牌時不能指定該生物為目標。
- 所有未施放的牌（包括地牌）會留在放逐區中。你不能在稍後的回合中再施放之，就算埃泰力再次攻擊也是一樣。

- 由於所有攻擊生物需一次選擇完畢，因此以此法施放的生物不能與埃泰力在同一次戰鬥中進行攻擊，就算該生物具有敏捷異能也是一樣。
- 在多人遊戲中，如果有玩家離開遊戲，則所有由該玩家擁有的牌也會一同離開。如果你離開了遊戲，則所有你因埃泰力的異能而操控之咒語或永久物都會被放逐。

精巧火術

{一}{紅}{紅}

巫術

精巧火術對任意一個目標造成 4 點傷害。

精熟咒語~ 如果你墳墓場中有兩張或更多的瞬間和 / 或巫術牌，則此咒語不能被反擊。

- 能夠反擊其他咒語的咒語或異能仍能以精巧火術為目標。當這類咒語或異能結算時，如果精巧火術的精熟咒語異能生效，則它不會被反擊，但用於反擊的咒語或異能具有的任何其他效應仍會如常生效。
- 由於咒語完成結算後才會進入其擁有者的墳墓場，因此精巧火術的精熟咒語異能不會將其自身計算在內。

蹊徑會的費頓

{一}{紅}{紅}

傳奇生物 ~ 人類 / 神器師

2/3

{二}{紅}，{橫置}：派出一個衍生物，此衍生物為目標在你墳墓場中的生物牌之複製品，但它額外具有神器此類別。它獲得敏捷異能。在下一個結束步驟開始時，將它犧牲。

- 此衍生物所複製的，就只有原版生物上所印製的東西而已（除了複製品還是個神器之外）。
- 如果所複製之生物牌的魔法力費用中包含{X}，則 X 為 0。
- 當該衍生物進戰場時，所複製的生物牌之任何進戰場異能將會觸發。所複製的生物牌上面任何「於[此永久物]進戰場時」或「[此永久物]進戰場時上面有...」的異能也都會生效。
- 如果另一個生物成為該衍生物的複製品，或者作為該衍生物的複製品進入戰場，此生物將複製該衍生物所複製的生物牌，但它也同樣會是個神器。即使被蹊徑會的費頓所複製的生物牌此時已經不在

墳墓場中，也是一樣。不過，新的複製品不會獲得敏捷異能，且你不會在下個結束步驟開始時將它犧牲。

- 如果費頓的異能由於替代性效應之故（比如倍產旺季所產生者）產生了數個衍生物，那麼這些衍生物都會具有敏捷異能，且你需犧牲所有此類衍生物。

鬼怪技師

{一}{紅}

生物～鬼怪 / 神器師

1/2

當鬼怪技師進戰場時，你可以從你的牌庫中搜尋一張神器牌，將它置入你的墳墓場，然後將你的牌庫洗牌。

{紅}，{橫置}，犧牲一個神器：將目標總魔法力費用等於或小於 3 的神器牌從你的墳墓場移回戰場。

- 由於在起動異能時，是先為其選擇目標，之後再支付費用（例如「犧牲一個神器」），因此你不能將鬼怪技師第二個異能的目標指定為要犧牲來支付費用的神器。
- 如果墳墓場中某張牌的魔法力費用中包含{X}，則 X 視為 0。

裂鏡奇奇幾奇

{二}{紅}{紅}{紅}

傳奇生物～鬼怪 / 祭師

2/2

敏捷

{橫置}：派出一個衍生物，此衍生物為目標由你操控且非傳奇的生物之複製品，但它具有敏捷異能。在下一個結束步驟開始時，將它犧牲。

- 該衍生物所複製的，就只有原版生物上所印製的東西而已，但是複製品額外具有敏捷異能（除非該永久物也複製了其他東西或是個衍生物；後文將詳述）。它不會複製下列狀態：該生物是否為橫置，它上面有沒有指示物、結附了靈氣、裝備了武具，或是其他改變了其力量、防禦力、類別、顏色等等的非複製效應。特別一提，如果目標生物通常不是生物，則該複製品不會是生物。
- 如果所複製之生物的魔法力費用中包含{X}，則 X 視為 0。

- 如果目標生物複製了其他東西，則你派出的衍生物將使用目標生物的可複製特徵值。在大多數情況下，它將會是該生物所複製的東西的複製品。
- 如果所複製的生物是個複製了其他東西的衍生物，則複製品會複製派出該衍生物的效應原本所註明的特徵。
- 當此衍生物進戰場時，所複製的生物之任何進戰場異能都會觸發。所複製的生物牌上面任何「於[此永久物]進戰場時」或「[此永久物]進戰場時上面有...」的異能也都會生效。
- 如果另一個生物成為該衍生物的複製品，或者作為該衍生物的複製品進入戰場，此生物將複製該衍生物所複製的生物牌，但它也具有敏捷異能。不過，你不會在下個結束步驟開始時將新的複製品犧牲。
- 如果奇奇幾奇的異能由於替代性效應之故（比如倍產旺季所產生者）產生了數個衍生物，那麼你需犧牲所有此類衍生物。

熔岩擊

{紅}

巫術～古咒

熔岩擊對目標玩家或鵬洛客造成 3 點傷害。

- 古咒是一種咒語副類別，它本身沒有規則含義。部分牌張產生的效應可能會提及這一副類別，但*時*
間漩渦：重製版中並未包括此類牌張。

融鐵雨

{一}{紅}{紅}

巫術

消滅目標地。如果該地為非基本地，則融鐵雨對該地的操控者造成 2 點傷害。

- 如果在融鐵雨試圖結算時，該目標地已經是不合法目標，則此咒語不會結算。沒有玩家會受到 2 點傷害。如果該目標仍合法，但未被消滅（最有可能是因為它具有不滅異能），則其操控者會受到 2 點傷害。
-

寺院迅矛僧

{紅}

生物 ~ 人類 / 修行僧

1/2

敏捷

靈技 (每當你施放非生物咒語時，此生物得+1/+1
直到回合結束。)

- 註記於「當玩家施放咒語」時觸發的異能，會比觸發它的咒語先一步結算。就算該咒語被反擊，此異能仍會結算。

過往成焰

{三}{紅}

巫術

你墳墓場中的每張瞬間與巫術牌都獲得返照異能直到
回合結束。其返照費用等同於該牌的魔法力費用。

返照{四}{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。)

- 過往成焰只會影響於其結算時在你墳墓場中的牌。該回合稍後時段置入你墳墓場的瞬間和巫術牌不會獲得返照異能。
 - 如果你以返照的方式來施放咒語，就無法支付替代性費用，例如超載費用。你可以支付額外費用，例如增幅費用。如果該咒語含有任何強制性的額外費用，則你必須支付之，才能以返照的方式來施放該咒語。
 - 如果某張牌有數個返照異能，則你可以選擇支付其任一返照費用。
 - 如果某張連體牌獲得返照異能，則你只會支付你要施放的半邊的費用。
 - 如果某張沒有魔法力費用的牌因過往成焰而獲得返照異能，則它沒有返照費用。它不能以此法施放。
-

鐵木爾戰怒

{一}{紅}

瞬間

目標生物獲得連擊異能直到回合結束。

威猛~ 如果你操控力量等於或大於 4 的生物，則受

影響的生物再獲得踐踏異能直到回合結束。

- 於鐵木爾戰怒結算時，才會檢查你是否操控力量等於或大於 4 的生物。如果你在此時操控這類生物，則就算你在該回合稍後時段不再操控力量等於或大於 4 的生物，該目標生物也仍會具有踐踏異能。
- 如果某個同時具有連擊與踐踏異能的生物在造成先攻戰鬥傷害的時候就消滅了所有阻擋它的生物，則它造成的所有普通戰鬥傷害都會分配給該生物所攻擊的玩家或鵬洛客。

蠻野衝擊

{紅}

巫術

消滅目標不由你操控的神器。

超載{四}{紅} (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」。)

- 如果你不支付蠻野衝擊的超載費用，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，所以它可能會影響具辟邪異能或反紅保護的神器。
 - 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（例如超載費用），加上費用增加的數量，然後再減去費用減少的數量。該咒語的總魔法力費用僅由其魔法力費用來確定，與施放咒語時實際支付的總費用數量無關。
 - 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。
-

年輕烈焰術士

{一}{紅}

生物～人類 / 祭師

2/1

每當你施放瞬間或巫術咒語時，派出一個 1/1 紅色

元素衍生生物。

- 註記於「當任一玩家施放咒語時」觸發的異能，會比觸發它的咒語先一步結算，但此時該咒語的目標已經選定。就算該咒語被反擊，此異能仍會結算。

狂熱民兵

{四}{紅}

生物～人類 / 戰士

3/3

敏捷

當狂熱民兵進戰場時，獲得目標永久物的操控權直到

回合結束。重置該永久物。它獲得敏捷異能直到回合

結束。

- 該觸發式異能可以指定任何永久物為目標，包括未橫置的或已經由你操控的永久物。

綠色

喚醒古物

{綠}

巫術

檢視你牌庫頂的五張牌。你可以展示其中的一張無色

牌，並将它置於你手上。然後將其餘的牌以任意順序

置於你牌庫底。

- 通常情況下，沒有魔法力費用的物件（包括可產生有色魔法力的地）是無色的。
-

獸群語者

{二}{綠}{綠}

生物～妖精 / 德魯伊

2/3

每當你施放生物咒語時，抽一張牌。

- 註記於「當玩家施放咒語」時觸發的異能，會比觸發它的咒語先一步結算。就算該咒語被反擊，此異能仍會結算。

體內野獸

{二}{綠}

瞬間

消滅目標永久物。其操控者派出一個 3/3 綠色野獸

衍生物。

- 如果在體內野獸試圖結算時，該目標永久物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。沒有玩家會派出野獸衍生物。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），則其操控者會派出野獸衍生物。

克羅芬斯的駿馬

{一}{綠}{綠}

結界生物～半人馬

2/4

你以展示牌庫頂牌的方式進行遊戲。

你可以從你的牌庫頂使用地。

每當一個地在他的操控下進戰場時，你獲得 1 點生

命。

- 如果你施放某咒語、使用地或起動某異能的流程中，你的牌庫頂牌有所改變，則要等到你完成上述行動之後，才會展示新的牌庫頂牌。這意味著，如果你從你的牌庫頂使用了一個地，則只有當你處理了改變該進戰場的地之任何替代性效應（例如維蘇瓦的效應）後，才可檢視下一張牌。
- 當你以展示牌庫頂牌的方式進行遊戲時，如果某效應要你抽數張牌，則在抽起每張牌之前都要先展示之。如果你一次將數張牌置於你的牌庫頂，則只需展示最後成為牌庫頂牌的那張牌。

- 克羅芬斯的駿馬不會改變你能使用地牌的時機。你只能在你於行動階段具有優先權，且堆疊為空時，才能如此作。
- 從你的牌庫頂使用一個地，會被算作你在回合中使用的地。一旦你在你的回合中從手上使用一個地，則除非有其他效應允許你額外使用地（例如是雲遊者梓紗的效應），否則你便不能從你的牌庫頂使用地。

不朽見證人

{一}{綠}{綠}

生物～人類 / 祭師

2/1

當不朽見證人進戰場時，你可以將目標牌從你的墳墓場移回你手上。

- 如果某個咒語是在結算過程中將不朽見證人放進戰場，則不朽見證人的異能能夠指定該牌為目標（如果該咒語在結算時是進入你的墳墓場）。

飛躍進化

{一}{綠}

結界

{綠}：犧牲一個生物，從你的牌庫頂開始展示牌，直到展示出一張生物牌為止。將該牌置於你手上，並將其餘的牌以隨機順序置於你的牌庫底。

- 如果你未展示生物牌，則你將展示你牌庫中所有的牌，然後將它們以隨機順序放回你的牌庫。

遠眺

{一}{綠}

巫術

從你的牌庫中搜尋一張平原，海島，沼澤或山脈牌，並將之橫置放進戰場。然後將你的牌庫洗牌。

- 遠眺可以找到任何具有所列地類別之一的地，包括非基本地，就算該地在上述類別之外還同時具有樹林此類別也是一樣。

還諸自然

{綠}

瞬間

消滅目標神器或結界。其操控者獲得 4 點生命。

- 如果在還諸自然試圖結算時，該目標神器或結界已經是不合法目標，則它不會結算。沒有玩家會獲得 4 點生命。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），則其操控者會獲得 4 點生命。

多色

突發衰敗

{黑}{綠}

瞬間

此咒語不能被反擊。

消滅目標總魔法力費用等於或小於 3 的非地永久

物。

- 能夠反擊其他咒語的咒語或異能仍能以突發衰敗為目標。當這類咒語或異能結算時，突發衰敗不會被反擊，但用於反擊的咒語或異能具有的任何其他效應仍會如常生效。
 - 並非其他物件之複製品的衍生物總魔法力費用為 0。複製了另一個物件的衍生物，其魔法力費用與該物件一致。
 - 如果某個永久物的魔法力費用中包含{X}，則 X 視為 0。
-

智龍阿卡迪

{一}{綠}{白}{藍}

傳奇生物 ~ 長老 / 龍

3/5

飛行，警戒

每當一個具守軍異能的生物在你的操控下進戰場時，

抽一張牌。

每個由你操控且具守軍異能的生物皆依照其防禦力來

分配戰鬥傷害，而不是依照力量；且能視同不具守軍

異能地進行攻擊。

- 阿卡迪的最後一個異能沒有實際改變生物的力量；它只是改變生物所分配的戰鬥傷害數量。所有其他檢查力量或防禦力的規則與效應，都會使用原本的數值。舉例來說，狂疾啃咬不會讓具守軍異能的生物依照其防禦力來造成傷害。
- 如果在某個守軍異能的生物攻擊之後，阿卡迪離開了戰場，則該生物仍是進行攻擊的生物，但會依照其力量來分配戰鬥傷害。

血瓣妖精

{二}{紅}{綠}

生物 ~ 妖精 / 狂戰士

3/2

敏捷

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。)

- 咒語的總魔法力費用僅由其魔法力費用來確定。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，血瓣妖精的總魔法力費用一直都是 4。
- 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。如果你最終施放所放逐的牌，則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選擇的部分。
- 如果具傾曳異能的咒語被反擊，則傾曳異能將依然如常結算。

- 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。

吞噬畸變體

{三}{藍}{黑}

生物 ~ 驚懼獸

/

吞噬畸變體的力量和防禦力各等同於所有對手墳墓場中牌的總數量。

每當你施放咒語時，每位對手各從其牌庫頂開始展示牌，直到展示出一張地牌為止，然後將這些牌置入其墳墓場。

- 設定吞噬畸變體的力量與防禦力之異能會在所有區域生效，而不是只在戰場上。
- 註記於「當任一玩家施放咒語時」觸發的異能，會比觸發它的咒語先一步結算，但此時該咒語的目標已經選定。就算該咒語被反擊，此異能仍會結算。
- 如果任一對手的牌庫沒有地牌，則將展示該牌庫的所有牌，並全部置入其墳墓場。

多溫的否決

{白}{藍}

瞬間

此咒語不能被反擊。

反擊目標非生物咒語。

- 能夠反擊其他咒語的咒語或異能仍能以多溫的否決為目標。當這類咒語或異能結算時，多溫的否決不會被反擊，但用於反擊的咒語或異能具有的任何其他效應仍會如常生效。
-

壯絕實驗

{X}{藍}{紅}

巫術

放逐你牌庫頂的 X 張牌。你可以施放其中總魔法力費用等於或小於 X 的瞬間和巫術咒語，且不需支付其魔法力費用。然後將所有以此法放逐且未施放的牌置入你的墳墓場。

- 你是逐一施放這些牌、選擇模式與目標等等。你最後施放的牌將會最早結算。
- 以這種方式施放瞬間或巫術牌時，不會受到牌張類別的使用時機限制。其他的使用時機限制則不會被忽略（例如「只能在戰鬥中施放[此牌]」）。
- 如果你不能施放某牌，可能是因為沒有合法目標，或是你选择不施放，則它將置入你的墳墓場。
- 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。

復耀飛羽

{紅}{白}{白}

傳奇生物～天使

3/4

飛行

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

- 如果於你完成以你操控之一個或數個生物為目標的瞬間或巫術咒語的施放流程後，飛羽仍在戰場上，則它的異能會觸發。就算飛羽在此時點後就已離開戰場，放逐咒語的替代性效應和將所放逐的咒語移回你手上的延遲觸發式異能仍會生效。
- 該咒語除了由你操控的生物之外，也可以有其他目標。

- 如果你施放之以你的生物為目標的瞬間或巫術咒語因故未結算（因為被其他咒語或異能反擊，或於其試圖結算時所有的目標都已不合法），則該咒語不會被放逐。你也不會將它移回你手上。
- 如果某瞬間或巫術咒語自身的敘述即讓你將它放逐或置於其他區域，則它就不會試圖進入你的墳墓場或被飛羽的效應放逐，因此你也不會將它移回你手上。
- 如果有其他的替代性效應讓你放逐瞬間或巫術咒語（例如震懼軍奧術師或返照關鍵字），則你可以選擇讓飛羽的替代性效應先生效。若你如此作，則飛羽的延遲觸發式異能會將該牌移回你的手上。
- 如果你施放的是不由你擁有的瞬間或巫術咒語，則由於它根本不會進入你的墳墓場，因此不會被飛羽的效應放逐，也不會移回你手上。

地牢典獄長格倫佐

{X}{黑}{紅}

傳奇生物～鬼怪 / 浪客

2/2

地牢典獄長格倫佐進戰場時上面有 X 個+1/+1 指示物。

{二}：將你的牌庫底牌置入你的墳墓場。如果該牌為生物牌，且其力量等於或小於格倫佐的力量，則將之放進戰場。

- 利用此異能結算時格倫佐的力量來與你墳墓場中生物牌的力量比較，以決定你是否能將後者放進戰場。如果此時格倫佐不在戰場上，則使用它在戰場上時最後的已知力量。
- 如果該牌是生物牌，且其力量等於或小於格倫佐的力量，則它是從你的墳墓場進入戰場，而非你的牌庫。玩家不能回應此異能，來試圖將它從你墳墓場放逐。
- 如果有替代性效應（例如是虛空地脈的效應）使該牌從你的牌庫直接置入放逐區，則如果它是具有適當力量的生物牌，你會將它從放逐區放進戰場。

聖物騎士

{一}{綠}{白}

生物～人類 / 騎士

2/2

你墳墓場中每有一張地牌，聖物騎士便得+1/+1。

{橫置}，犧牲一個樹林或平原：從你的牌庫中搜尋一張地牌，將之放進戰場，然後將你的牌庫洗牌。

- 聖物騎士的第一個異能只有當其在戰場上時才會生效。在所有其他區域中，它都是 2/2。

俄佐立變節者拉溫妮

{白}{藍}

傳奇生物 ~ 人類 / 士兵

2/2

每位對手均不能施放總魔法力費用大於由其操控之地

數量的非生物咒語。

每當任一對手施放咒語，若施放它時未支付過魔法力，則反擊該咒語。

- 就算玩家知道咒語會被拉溫妮反擊，其仍能施放之。會因施放咒語而觸發的異能仍會觸發並結算（若適用），且任何計算施放過咒語數量的效應也會如常計算（若適用）。
- 改變或替代施放咒語所需費用的效應（例如返照或因為延緩異能而以「不需支付其魔法力費用」的方式來施放某咒語）不會影響咒語的總魔法力費用，因此某咒語是否會因拉溫妮的第一個異能之影響而不能施放，不會因此類效應的存在而改變。
- 對於魔法力費用中有{X}的咒語，則利用為 X 所選的值來確定該咒語的總魔法力費用。
- 如果有效應讓玩家以「不需支付其魔法力費用」的方式來施放某咒語，該玩家就不能以支付其魔法力費用的方式施放之，除非有其他規則或效應允許其如此作。不過，如果該咒語同時還有需要支付魔法力的額外費用，則支付該費用就能讓拉溫妮的最後一個異能不會觸發。

珍奇拼合怪

{一}{藍}{黑}

生物 ~ 殭屍

3/3

每當一個生物進戰場，若它是從你的墳墓場進入戰場

或是由你從你的墳墓場施放，則在下一個結束步驟開

始時，將珍奇拼合怪從你的墳墓場橫置移回戰場。

- 使用瘋魔異能施放的牌是從放逐區而非你的墳墓場施放的。
- 只有於符合條件的生物進戰場後之時點，珍奇拼合怪就已經在你墳墓場中的情況下，其異能才會觸發。對於已在戰場上的珍奇拼合怪而言，如果它於稍後時段進入你的墳墓場，也不會在下一個結束步驟開始時移回。

- **中文版勘誤：**本系列此牌中文版版本的規則敘述中，「從你的墳墓場施放」前漏植「由你」兩字，其正確的規則敘述如上文所示，特此勘誤。本牌與其他牌張的互動，並未因此錯誤而發生改變。特別一提，其他玩家從你墳墓場中施放的生物進戰場時不會觸發該異能。

夸薩群法師

{綠}{白}

生物 ~ 貓 / 魔法師

2/2

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。)

{一}，犧牲夸薩群法師：消滅目標神器或結界。

- 如果你宣告了單一生物為攻擊者，則對由你操控的每個永久物來說，上面的每個頌威異能都會觸發 (也可能包含該攻擊生物本身的)。
- 你必須以正好一個生物來攻擊，頌威異能才會觸發。舉例來說：如果你用一個生物攻擊玩家，同時使另一個生物攻擊鵬洛客，則頌威異能不會觸發；如果你以兩個生物攻擊，但其中一個被移出戰鬥，則頌威異能也不會觸發。
- 有些效應會將生物放進戰場，且正進行攻擊。由於這些生物從未被宣告為攻擊者，並不會影響到頌威異能。它們不會觸發頌威異能。如果任何頌威異能已經觸發 (因為只宣告了正好一個攻擊者)，則即使實際上有數個生物進行攻擊，這些異能依舊會正常結算。

寄艙客黏足

{一}{黑}{綠}

傳奇生物 ~ 真菌

2/3

每當一個由你操控的腐生物死去時，寄艙客黏足向每位對手各造成 1 點傷害，且你獲得 1 點生命。

{四}：派出一個 1/1 綠色腐生物衍生生物。

- 如果一個或數個由你操控的腐生物和黏足同時死去，則每有一個此類腐生物，黏足的第一個異能便會觸發一次。
-

鐵木爾霸權

{綠}{藍}{紅}

結界

由你操控的生物具有敏捷異能。

每當一個力量等於或大於 4 的生物在你的操控下進

戰場時，你可以抽一張牌。

- 如果某生物是在你的操控下進戰場，則在判斷此生物的力量是否等於或大於 4 時，需將靜止式異能的影響考慮在內。無論是利用咒語、起動式異能還是觸發式異能來提升或降低該生物的力量，都無法及時觸發鐵木爾霸權最後一個異能，或令它無法觸發。
- 一旦鐵木爾霸權最後一個異能觸發，此時再降低該生物的力量也無法讓你不抽牌。
- 如果鐵木爾霸權離開戰場，則由你操控的生物便會失去敏捷異能。如果它們並未在當回合開始時便持續受你操控，且未因故獲得其他敏捷異能，則它們本回合便不能攻擊。如果你已利用它們攻擊，則它們依舊是進行攻擊的生物。

潮窟渡船伏

{白}{黑}

神器生物 ~ 殭屍

2/2

當潮窟渡船伏進戰場時，目標對手展示其手牌，你選

擇其中一張非地牌。放逐該牌。

當潮窟渡船伏離開戰場時，將所放逐的牌移回其擁有

者手上。

- 如果潮窟渡船伏在其第一個觸發式異能結算前便已離開戰場，則它的第二個異能會觸發。此異能結算時沒有效果。然後，它的第一個異能結算，並將所選的牌持續放逐。

無色

虛空聖杯

{X}{X}

神器

虛空聖杯進戰場時上面有 X 個充電指示物。

每當任一玩家施放總魔法力費用等同於虛空聖杯上充

電指示物數量的咒語時，反擊該咒語。

- 像{X}{X}這樣的魔法力費用意指：你要支付的費用是 X 的兩倍。舉例來說，如果你希望 X 等於 3，則你施放虛空聖杯時便須支付{六}。
- 「虛空聖杯上的充電指示物數量」，是以施放咒語那一刻的數目為準。在某咒語施放後改變虛空聖杯上的充電指示物數量，並不會改變該異能是否觸發，也不會改變該異能是否會反擊該咒語。
- 如果虛空聖杯上的充電指示物數量為零，則它會反擊每個總魔法力費用為 0 的咒語。這包括以變身的替代性費用來施放且牌面朝下的生物咒語。
- 在整個施放咒語的步驟結束時，虛空聖杯必須還在戰場上，其異能才會觸發。若你在施放某咒語時，將虛空聖杯犧牲掉以用來支付其費用，則虛空聖杯的異能就沒有機會觸發。不過，若虛空聖杯是在其異能觸發後才離開戰場，則其異能仍能反擊該咒語。

傳染扣

{二}

神器

當傳染扣進戰場時，在目標生物上放置一個-1/-1 指示物。

{四}，{橫置}：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。）

- 如果某個永久物同時具有+1/+1 和-1/-1 指示物，則狀態動作會先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為止。
 - 如要增殖，你可以選擇任何具有指示物的永久物，包括由對手操控者。你不能選擇在戰場以外區域中的牌，包括上面有指示物者。
 - 你不一定要選擇每一個具有指示物的永久物或玩家，只要選擇你想要增加指示物者即可。由於「任意數量」包括零，你甚至完全不用選擇任何永久物，也完全不用選擇任何玩家。
 - 玩家可以回應效應中包含增殖的咒語或異能。不過，一旦該咒語或異能開始結算，並且其操控者已著手選擇哪些永久物與玩家將得到新的指示物，則任何玩家均已無法去回應此事。
-

顱骨護甲

{二}

神器～武具

你每操控一個神器，佩帶此武具的生物便得

+1/+0。

{黑}{黑}：將顱骨護甲裝備在目標由你操控的生物上。

佩帶{一}

- 顱骨護甲的異能會將它自己計算在內，所以它至少會讓生物得+1/+0。
- 顱骨護甲的第一個起動式異能類似於佩帶異能，但它並非佩帶異能。最重要的區別在於，你可以在你能施放瞬間的時機下起動該異能，包括在其他玩家的回合中。

汨汨聖杯

{零}

神器

多重增幅{二}

汨汨聖杯進戰場時上面有數個充電指示物，其數量為它增幅過的次數。

{橫置}：汨汨聖杯上每有一個充電指示物，便加{無}。

- 如果你想，也能以不增幅汨汨聖杯的方式施放它。不過，如果汨汨聖杯上沒有任何充電指示物，則起動它的最後一個異能並不會產生任何魔法力。

空殼石槌

{五}

神器生物～魔像

4/4

你本回合中每循環或棄過一張牌，此咒語便減少{二}來施放。

循環{二} ({二}，棄掉此牌：抽一張牌。)

- 就算你循環或棄掉的牌不在你的墳墓場中，空殼石槌的費用都會減少。

- 要計算咒語的總費用，先從要支付的魔法力費用或替代性費用開始，加上費用增加的數量，然後再減去費用減少的數量（例如空殼石槲的效應）。該咒語的總魔法力費用僅由其魔法力費用來確定，與施放咒語時實際支付的總費用數量無關。
- 一旦你在同一回合中棄過三張牌，空殼石槲便只需支付{零}來施放。它不會止於{一}，該費用也不會是負數的魔法力。
- 空殼石槲的第一個異能不會讓你能夠棄牌。需要有另一效應指示你棄掉時才可如此作（例如循環異能）。

夷平者

{五}

神器生物～攻城巨車

10/10

當夷平者進戰場時，放逐你牌庫中的所有牌。

- 你要等到試圖從空牌庫中抽牌時，才會輸掉這盤遊戲。

多相鑰匙

{一}

神器

{一}，{橫置}：重置另一個目標神器。

{三}，{橫置}：目標生物本回合不能被阻擋。

- 在某個生物被阻擋後再起動多相鑰匙的最後一個異能，不會使該生物成為未受阻擋。

萬和琴

{四}

神器

如果進戰場的神器或生物觸發由你操控之永久物的觸

發式異能，則該異能額外觸發一次。

- 萬和琴會影響進戰場永久物本身的進戰場觸發式異能，也會影響將在有永久物進戰場時觸發的其他觸發式異能。這類觸發式異能會以「當～」或「每當～」開頭。

- 替代性效應不受萬和琴異能的影響。舉例來說，註記著「進戰場時上面有一個+1/+1 指示物」的生物不會額外獲得一個+1/+1 指示物。
- 註記「於[此神器或生物]進戰場時」生效的異能（例如為力量護手選擇一種顏色）則不會受影響。
- 你不需操控進戰場的永久物，只需操控具有這類觸發式異能的永久物即可。
- 萬和琴的效應不是複製該觸發式異能；它只是讓這異能再觸發一次。對於在異能進入堆疊時作出的選擇，例如選擇模式和目標，你是在這兩個異能進堆疊時分別作決定。對於在異能結算時做出的選擇，例如是否要在永久物上放置指示物，也是在這兩個異能結算時分別作決定。
- 如果你操控兩個萬和琴，則進戰場的神器或生物會使異能觸發三次，而非四次。三個萬和琴會使異能觸發四次，四個則觸發五次，以此類推。
- 如果某個神器或生物與萬和琴同時進戰場（包括萬和琴本身進戰場時），且其觸發了某個由你操控之永久物的觸發式異能，則該異能會多觸發一次。
- 如果某個觸發式異能和另一個異能有連結關係，則多次觸發的同一觸發式異能也與後者異能有連結關係。如果另一個異能提到了「所放逐的牌」，則其指的是以該觸發式異能的所有觸發放逐之全部牌。
- 在某些涉及連結異能的情況中，異能需要「所放逐的牌」的資訊。當此情況發生時，此異能會得到多個答案。如果是利用這些答案來決定某變量的數值，則會用到其總和。舉例來說，如果精英奧術師的進戰場異能觸發兩次，則總共會放逐兩張牌。精英奧術師其他異能之起動費用中 X 的數值為兩張牌總魔法力費用的總和。於異能結算時，你產生兩張牌的複製品，並且你可以選擇都不施放、施放其中一個或以任何順序施放兩個複製品。

巫視望遠鏡

{

神器

於巫視望遠鏡進戰場時，檢視任一對手的手牌，然後

任意選擇一個牌名。

除了魔法力異能之外，具有該名稱之來源的起動式異能都不能起動。

- 你可以選擇任何牌名，就算該牌通常並沒有任何起動式異能也是一樣。並未限制只能選擇於對手手牌中見到的名稱。
- 你不能選擇衍生物的名稱，除非該衍生物的名稱與某張牌同名。

- 起動式異能會包含冒號。通常會寫成「[費用]：[效應]。」有些關鍵字異能也屬於起動式異能（例如佩帶），它們的規則提示中會包含冒號。觸發式異能（以「當～」，「每當～」或「在～時」為開頭）不受巫視望遠鏡的最後一個異能影響。
- 起動式魔法力異能是於結算時產生魔法力的異能，而非要支付魔法力才能啟動的異能。
- 無論牌在什麼區域，都會受巫視望遠鏡的影響。這包括手上的牌，墳墓場中的牌和被放逐的牌。

得勝者戰旗

{五}

神器

於得勝者戰旗進戰場時，選擇一種生物類別。

由你操控的該類別生物得+1/+1。

每當你施放該類別的生物咒語時，抽一張牌。

- 生物類別是在得勝者戰旗進戰場時選擇的。玩家不能回應此選擇。加成立即開始生效。
- 得勝者戰旗最後一個異能會比觸發它的咒語先一步結算。就算該生物咒語被反擊，此異能仍會結算。
- 選擇生物類別時，你必須選擇現有的生物類別，例如真菌或裂片妖。你不能選擇多個生物類別，例如「真菌 / 裂片妖」。你不能選擇牌的類別（如神器）；也不能選擇不是生物類別的副類別（如傑斯、載具或珍寶）。
- 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此由你操控的所選類別生物受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中得勝者戰旗離開戰場而變成致命傷害。

地

歐拉茲卡拱門

地

登殿（如果你操控十個或更多永久物，則於這盤遊戲
接下來的時段中，你得到黃金城祝福。）

{橫置}：加{無}。

{五}·{橫置}：抽一張牌。只能於你有黃金城祝福時

起動此異能。

- 一旦你得到了黃金城祝福，你就會在本盤遊戲接下來的時段中一直受到祝福，就算你失去部分或全部永久物的操控權也是一樣。黃金城祝福本身不是永久物，無法被任何效應移除；它只是你擁有的稱號。
- 如果你操控十個永久物，但並未操控具登殿異能的永久物或結算中的咒語，則你不會得到黃金城祝福。舉例來說，如果你操控十個永久物，失去了其中兩個的操控權，然後使用歐拉茲卡拱門，則你不會得到黃金城祝福。
- 如果你的第十個永久物進入戰場，然後一個永久物緊接其後離開戰場（最有可能是因為「傳奇規則」或由於該生物的防禦力為 0），則你會在該永久物離開戰場前得到黃金城祝福。
- 登殿異能不是觸發式異能，且不用到堆疊。玩家可以回應將成為你第十個永久物的咒語，但不能回應你在操控第十個永久物後「得到黃金城祝福」此事。也就是說，如果你的第十個永久物是一張你使用的地（包括歐拉茲卡拱門本身），則玩家無法在你得到黃金城祝福之前有所回應。

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，然後將其牌庫洗牌。

- 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的目標，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並洗牌。

神秘聖地

地～海島

({橫置}：加{藍}。)

除非你操控三個或更多其他海島，否則神秘聖地須橫置進戰場。

當神秘聖地進戰場且未橫置時，你可以將目標瞬間或巫術牌從你的墳墓場置於你的牌庫頂。

- 如果有另一個效應將神秘聖地橫置放進戰場，則就算你操控三個或更多其他海島，神秘聖地都會橫置進戰場。

拉慕拿遺跡

地 ~ 沙漠

{橫置}：加{無}。

{橫置}，支付 1 點生命：加{紅}。

{二}{紅}{紅}，{橫置}，犧牲一個沙漠：拉慕拿遺跡向

每位對手各造成 2 點傷害。

- 沙漠是一種地副類別，它本身沒有規則含義。它不會讓地具有固有的魔法力異能。其他牌可能會關心哪些地是沙漠。
- 你可以犧牲拉慕拿遺跡來支付其本身異能的費用。

荒野

基本地

{橫置}：加{無}。

- 由於荒野是基本地，你可以在你的構組賽套牌中包含任意數量的荒野。
- 在限制賽中（包括現開賽和輪抽賽），你只能在你的套牌中加入你牌池中含有的荒野。你不能像加入其他基本地一樣隨意將荒野加入你的牌池。
- 荒野並不是地類別。如果有東西讓你選擇一個地類別，則你不能選擇荒野。

魔法風雲會，Magic，時間漩渦，時空混沌，以及預知將來，不論在美國或其他國家中，均為威世智公司的財產。©2020 Wizards.