

新卡佩納：喧囂黑街發佈釋疑

編纂：Jess Dunks

此文件最近更新日期：2022 年 3 月 25 日

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

「通則釋疑」段落內含牌張允用範圍資訊，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

新卡佩納：喧囂黑街 系列中印製之系列代碼為 SNC 的牌張可在以下賽制中使用：標準、先驅、近代，此外也能用於指揮官及其他賽制。自系列發售始，標準賽制中將可使用下列牌張系列：*贊迪卡再起*、*凱德海姆*、*斯翠海文*、*魔法學校*、*被遺忘國度戰記*、*依尼翠*、*黯夜獵蹤*、*依尼翠*、*腥紅婚誓*、*神河靈朝紀* 以及 *新卡佩納：喧囂黑街*。

對於 *新卡佩納：喧囂黑街* 指揮官產品中的牌張：其上印製之系列代碼為 NCC、編號為 1-93 (及編號 94-185 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 NCC、編號為 191 往後的是重印牌，只能用於該牌原本允用的賽制。

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

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

請至 Locator.Wizards.com 查詢你附近的活動或販售店。

新關鍵字動作：籌謀和籌謀 X

秘聞幫此勢力藉由欺瞞與操弄奪權。籌謀此關鍵字正是此點體現，你可藉此密謀未來。有些咒語和異能會令生物籌謀。籌謀的流程為，該生物的操控者抽一張牌並棄一張牌。如果該玩家以此法棄掉一張非地牌，便在該生物上放置一個+1/+1 指示物。

迴響巡檢員

{三}{藍}

生物~鳥 / 浪客

2/3

飛行

當迴響巡檢員進戰場時，令它籌謀。(抽一張牌，然後棄一張牌。如果你棄的牌不是地，則在此生物上放置一個+1/+1 指示物。)

卜策魔拉斐茵

{白}{藍}{黑}

傳奇生物~史芬斯 / 惡魔

1/4

飛行，守護{一}

每當你攻擊時，令目標進行攻擊的生物籌謀 X，X 為進行攻擊的生物數量。(抽 X 張牌，然後棄 X 張牌。每以此法棄掉一張非地牌，便在該生物上放置一個+1/+1 指示物。)

「籌謀」通則：

- 一旦令某生物籌謀的異能開始結算，則直到整個流程結束為止，沒有玩家能有其他行動。特別一提，對正籌謀的生物而言，對手沒有機會在你為其棄掉一張非地牌後、但在其獲得指示物之前，來試圖將之去除。
- 如果玩家未以此法棄牌（最有可能的原因是該玩家沒有手牌，且有效應註記其不能抽牌），則正籌謀的生物不會得到+1/+1 指示物。
- 如果某個正在結算的咒語或異能令特定生物籌謀，但該生物已離開戰場，則它仍會籌謀。如果你以此法棄掉一張非地牌，你也不會在任何東西上放置+1/+1 指示物。註記於「當[該生物]籌謀時」觸發的異能仍會觸發。
- 「籌謀 X」是籌謀的一種變化。如果某生物籌謀 X，則其操控者抽 X 張牌、棄 X 張牌，然後在正籌謀的永久物上放置若干+1/+1 指示物，其數量等同於以此法棄掉的非地牌數量。

新關鍵字異能：催命

對絕藝盟而言，人命傷亡不過只是業務開銷。對魔法風雲會玩家而言，催命則是某些咒語的額外費用。具催命異能的咒語允許其操控者犧牲一個生物，來作為施放該咒語的額外費用。如果該玩家如此作，則複製該咒語。

讒言入耳

{一}{藍}

瞬間

催命 1 (於你施放此咒語時，你可以犧牲一個力量等於或大於 1 的生物。當你如此作時，複製此咒語。)

檢視你牌庫頂的兩張牌。將其中一張置於你手上，另一張則置於你的牌庫底。

- 催命 N 意指「於你施放此咒語時，你可以犧牲一個力量等於或大於 N 的生物。」以及「當你施放此咒語時，若支付過其催命費用，則將其複製。如果該咒語具有目標，則你可以為該複製品選擇新的目標。」
- 支付某咒語的催命費用時，你只能犧牲一個生物，且也只能將該咒語複製一次。
- 如果你支付了某咒語的催命費用，則所成的複製品會比原版咒語先一步結算。
- 該咒語的複製品是在堆疊上產生，所以它並非被「施放」的。會因玩家施放咒語而觸發的異能並不會觸發。

新關鍵字異能：急襲

勤工聯此勢力一向行動迅速有效。這點於其關聯關鍵字動作「急襲」中可見一斑。對具急襲費用的生物牌而言，你可以支付該費用來施放之，而不支付其魔法力費用。如果該咒語是以此法施放，則其具有敏捷與「當此永久物從戰場進入墳墓場時，抽一張牌」，且須在下一個結束步驟開始時將之犧牲。

破壞巡衛

{一}{紅}

生物 ~ 魔鬼 / 戰士

1/2

威懾 (此生物只能被兩個或更多生物阻擋。)

每當破壞巡衛攻擊時，目標生物得+1/+0 直到回合結束。

急襲{一}{紅} (如果你支付此咒語的急襲費用來施放之，則它獲得敏捷與「當此生物死去時，抽一張牌。」在下一個結束步驟開始時，將它犧牲。)

- 如果你選擇支付咒語的急襲費用，而不支付其魔法力費用，則你依然是在施放此咒語。它會進入堆疊，且可以被回應和反擊。只有在你正常能夠施放該生物咒語的時機下，你才能夠支付該咒語的急襲費用來施放之。通常這是指在你的行動階段當中，且當堆疊為空的時候。
- 如果你支付急襲費用來施放某生物咒語，則只有在其觸發式異能結算時，該永久物仍在戰場上的情況下，才會將它犧牲。如果在此時刻之前，它已死去或進入其他區域，則它會留在原處。
- 你並不一定要以具急襲異能的生物進行攻擊，除非另有異能要求你必須如此作。
- 對曾支付其急襲費用的生物而言，如果有其他生物作為前者之複製品來進戰場，或是成為前者生物之複製品，則所成為之複製品沒有敏捷異能、不會被犧牲，且當它死去時其操控者也不會抽牌。
- 於該生物死去時觸發、讓其操控者抽一張牌的觸發式異能，無論該生物因何死去時都會觸發，而非僅限你於結束步驟將它犧牲時。

新異能提示：聯手

樂舞會此勢力連通各界，藉此謀利。這點體現於聯手這一全新的異能提示上。聯手沒有特定的規則含義，但總會在具有以下相同觸發條件的異能之前出現：「每當另一個生物在你的操控下進戰場時，...」

偕伴名流

{一}{綠}

生物 ~ 妖精 / 德魯伊

2/1

聯手 ~ 每當另一個生物在你的操控下進戰場時，偕伴名流得+1/+1 直到回合結束。

新機制：後盾指示物

扶濟社能保護你免遭各式危險，其關聯機制便是後盾指示物。如果某個其上有後盾指示物的永久物將受到傷害、或將因效應之故而被消滅，則改為移去一個後盾指示物。

安佑恩澤

{白}

瞬間

在目標生物上放置一個後盾指示物。*(如果它將受到傷害或將被消滅，則改為從其上移去一個後盾指示物。)*

占卜 1。

猛擊羅克

{五}{綠}

生物 ~ 犀牛 / 士兵

6/3

猛擊羅克進戰場時上面有一個後盾指示物。*(如果它將受到傷害或將被消滅，則改為從其上移去一個後盾指示物。)*

只要猛擊羅克上有後盾指示物，它便具有踐踏異能。

- 後盾指示物並不會讓玩家不能犧牲生物。
- 以此法移去一個後盾指示物，與重生某生物不是一回事。
- 如果某個永久物上有數個後盾指示物，且其將受到傷害，則會防止該傷害，同時也只會從其上移去一個後盾指示物。
- 如果某個其上有後盾指示物的永久物受到之傷害不能被防止，則該傷害仍會造成，且依舊會從其上移去一個後盾指示物。
- 就算生物上面還有後盾指示物，它仍有可能被消滅，比如其上標記有等同於其防禦力的傷害，或是受到具死觸的來源造成之傷害，且該傷害不能被防止。
- 「後盾」並非該生物具有之異能，且後盾指示物並非關鍵字指示物。如果某個上面有後盾指示物的生物失去了所有異能，則該後盾指示物仍能如常保護該生物。
- 有張舊版牌張 (減傷調和) 英文版印製的敘述註明會在某永久物上放置「shield」指示物。此牌會獲得勘誤，將所放置的指示物名稱改為「palliation」(減傷) 指示物，避免改變已有牌張之功能。(譯註：中文版之減傷調和異能所用的指示物名稱為「盾牌」指示物，即與該機制有區別，但仍隨著英文 Oracle 勘誤而改為減傷指示物。)

復出關鍵字異能：掩蔽

新卡佩納：喧囂黑街系列中有一組具有「掩蔽 5」異能的稀有結界。掩蔽最初是隨著涖盪系列 (2007) 中的一組地牌進入魔法風雲會世界。隨著該異能本次回歸，我們對該機制的運作方式進行了部分細部更新，以使其敘述與設計與近期的標準相若。以下是一張於本系列中登場之具掩蔽異能的牌。

擅挖墓地

{二}{黑}

結界

掩蔽 5 (當此結界進戰場時，檢視你牌庫頂的五張牌，將其中一張牌面朝下地放逐，然後將其餘的牌以隨機順序置於牌庫底。)

在你的維持開始時，你可以磨三張牌。然後如果你墳墓場中有二十張或更多牌，則你可以使用所放逐的牌，且不需支付其魔法力費用。

- 「掩蔽 N」意指「當此永久物進戰場時，檢視你牌庫頂的 N 張牌。牌面朝下地放逐其中一張，並將其餘的牌以隨機順序置於你的牌庫底。所放逐的牌獲得『任何操控過放逐此牌之永久物的玩家均可以檢視放逐區中的此牌。』」
- 之前，具掩蔽異能的永久物須橫置進戰場。這部分異能已從掩蔽的定義中移除。具掩蔽異能的舊版牌張均已獲得勘誤，會在敘述中多出一段「[此永久物]須橫置進戰場」，且現在會具有掩蔽 4。
- 掩蔽現在會令你將其餘牌以隨機順序置於你的牌庫底，而非以任意順序。

新卡佩納：喧囂黑街主系列單卡解惑

白色

舞廳喧嘩人

{三}{白}{白}

生物~人類 / 戰士

3/5

每當舞廳喧嘩人攻擊時，舞廳喧嘩人和至多另一個目標由你操控的生物均依你的選擇獲得先攻或繫命異能直到回合結束。

- 你選擇先攻或繫命的時機，是在舞廳喧嘩人的觸發式異能結算時，且只能選擇一次。這兩個生物都會獲得所選的異能。

安佑恩澤

{白}

瞬間

在目標生物上放置一個後盾指示物。(如果它將受到傷害或將被消滅，則改為從其上移去一個後盾指示物。)

占卜 1。

- 如果於安佑恩澤試圖結算時，其目標不合法，則它會被移出堆疊，其操控者不會占卜。

市民撬棒

{一}{白}

神器 ~ 武具

當市民撬棒進戰場時，派出一個 1/1，綠白雙色的市民衍生生物，然後將市民撬棒貼附於其上。

佩帶此武具的生物得 +1/+1 且具有「{白}，{橫置}，

犧牲市民撬棒：消滅目標神器或結界。」

佩帶{二} ({二}：裝備在目標由你操控的生物上。只能於巫術時機佩帶。)

- 如果其他玩家獲得了佩帶此武具之生物的操控權，但並未獲得武具本身的操控權，則由於其無法支付包括「犧牲一個不由其操控之永久物」此要求的費用，因此也就無法起動該武具賦予生物之異能。
-

華輝艾紫培

{三}{白}{白}

傳奇鵬洛客 ~ 艾紫培

5

- +1：選擇至多一個目標生物。在其上放置一個 +1/+1 指示物和一個飛行、先攻、繫命或警戒指示物。
- 3：檢視你牌庫頂的七張牌。你可以將其中一張魔法力值等於或小於 3 的永久物牌放進戰場，且上面有一個後盾指示物。將其餘的牌以隨機順序置於你的牌庫底。
- 7：派出五個 3/3 白色、具飛行異能的天使衍生物。

- 對艾紫培的第一個異能而言，其操控者先選擇飛行、先攻、繫命或警戒，然後同時在目標生物上放置一個所選異能之指示物和一個 +1/+1 指示物。
-

援救能手

{二}{白}

生物 ~ 人類 / 浪客

3/2

繫命

當援救能手進戰場時，將目標魔法力值等於或小於 2 的生物牌從你的墳墓場移回戰場。於你操控援救能手的時段內，該生物不能進行攻擊或阻擋。

- 一旦援救能手離開戰場，則所移回的生物便能如常進行攻擊和阻擋。如果援救能手於其異能結算之前便已離開戰場，則所移回的生物立刻就能如常進行攻擊和阻擋。
-

希望聖源吉婭妲

{一}{白}

傳奇生物 ~ 天使

2/2

飛行 · 警戒

每個由你操控的其他天使進戰場時上面均額外有數個 +1/+1 指示物，其數量等同於你已操控的天使數量。

{橫置}：加{白}。此魔法力只能用來施放天使咒語。

- 「你已操控的天使」即是指除去正進戰場的天使之外，由你操控的其他天使，包括吉婭妲。就算戰場上部分或全部天使是在吉婭妲之後才進戰場，也會將它們計算在內。

金圓噴泉

{二}{白}

神器

{白} · {橫置}，重置一個由你操控且已橫置的生物：

派出一個 1/1，綠白雙色的市民衍生生物。

{白}{白} · {橫置}，重置兩個由你操控且已橫置的生物：抽一張牌。

{白}{白}{白}{白}{白} · {橫置}，重置十五個由你操控且已橫置的生物：你贏得這盤遊戲。

- 對金圓噴泉的所有異能而言，「重置生物」屬於其費用的一部分。一旦你已開始起動某異能，則直到你完成起動為止（包括支付其費用），其他玩家都不能有所行動。特別一提，此時玩家不能將生物移離戰場，好讓你無法重置生物來支付異能費用。
 - 依照起動異能規定的步驟，你是先起動魔法力異能，而後再實際支付費用。這意味著，如果你操控某個能夠橫置產生魔法力的生物（例如艾維欣朝聖客），則你可以先橫置它來產生魔法力、然後再重置它，以此來支付金圓噴泉起動式異能的費用。
-

囚禁索贖

{一}{白}

結界 ~ 靈氣

結附於生物

所結附的生物不能進行攻擊或阻擋，且具有「{七}：

囚禁索贖的操控者將它犧牲並抽一張牌。只能於巫術時機起動。」

- 囚禁索贖賦予所結附的生物之異能，只能由該生物的操控者來起動。此玩家通常與操控囚禁索贖者不是同一人。

廳舍護衛

{四}{白}{白}

生物 ~ 天使 / 士兵

5/5

飛行

廳舍護衛進戰場時上面有兩個後盾指示物。

每當廳舍護衛進戰場或攻擊時，你可以從由你操控的生物或鵬洛客上移去一個指示物。若你如此作，則抽一張牌並派出一個 1/1，綠白雙色的市民衍生物。

- 廳舍護衛的觸發式異能，讓你能移去任一種類的指示物，而不僅限於後盾指示物。

藍色

讒言入耳

{一}{藍}

瞬間

催命 1 (於你施放此咒語時，你可以犧牲一個力量等於或大於 1 的生物。當你如此作時，複製此咒語。)

檢視你牌庫頂的兩張牌。將其中一張置於你手上，另一張則置於你的牌庫底。

- 如果於讒言入耳結算時，你牌庫只有一張牌，則你會將它置於你的手上。

全視仲裁者

{四}{藍}{藍}

生物~聖者

5/4

飛行

當全視仲裁者進戰場或攻擊時，抽兩張牌，然後棄一張牌。

每當你棄一張牌時，目標由對手操控的生物得-X/-0直到你的下一個回合，X 為你墳墓場中牌的不同魔法力值種數。

- 對你墳墓場中的連體牌而言，其魔法力值是該牌兩邊魔法力值的加總。它不會具有兩種魔法力值。
- 對在你墳墓場中的雙面牌而言，其魔法力值始終為其正面的魔法力值。
- 在確定你墳墓場中某張牌的魔法力值時，X 為 0。
- 地牌的魔法力值為 0。

無法拒絕的條件

{藍}

瞬間

反擊目標非生物咒語。其操控者派出兩個珍寶衍生物。*(它們是具有「{橫置}，犧牲此神器：加一點任意顏色的魔法力」的神器。)*

- 如果於無法拒絕的條件結算時，該目標已不再合法，則不會派出珍寶衍生物。
 - 如果於其結算時，該目標仍然合法，但該咒語因故不能被反擊，則其操控者仍會派出兩個珍寶衍生物。
-

後巷惡棍

{一}{藍}

生物 ~ 鱈人 / 浪客

3/3

守軍

只要由你操控的生物上總共有兩個或更多指示物，後巷惡棍便能視同不具守軍異能地進行攻擊。

- 後巷惡棍的異能在乎的是指示物數量是否有兩個或更多。至於這些指示物是相同種類還是不同種類，或者它們是在相同永久物還是在不同永久物上，則都不重要。

認賠殺出

{四}{藍}{藍}

巫術

催命 2 (於你施放此咒語時，你可以犧牲一個力量等於或大於 2 的生物。當你如此作時，複製此咒語，且你可以為該複製品選擇新的目標。)

目標玩家磨其牌庫一半數量的牌，小數點後捨去。

- 如果你施放認賠殺出，然後將其複製並指定同一位玩家為目標，則該玩家會先磨其牌庫一半數量的牌，然後再磨剩餘數量之半的牌。該玩家不會磨掉整個牌庫。

碎帳艾文

{一}{藍}

生物 ~ 鳥 / 參謀

1/3

飛行

每當任一玩家施放每回合中他的第二個咒語時，令碎帳艾文籌謀。(抽一張牌，然後棄一張牌。如果你棄的牌不是地，則在此生物上放置一個+1/+1 指示物。)

- 在碎帳艾文進戰場之前施放的咒語，也會被計算在玩家每回合施放咒語數量內。如果碎帳艾文是你本回合中施放的第一個咒語，則你在當回合中施放的下一個咒語便是你的第二個咒語。
- 切勿在重要文書附近使用此牌。倘若發生任何後果，請恕我們無法擔責。

莊嚴異變

{二}{藍}

瞬間

直到回合結束，目標神器或生物成為 4/4 天使神器

生物且獲得飛行異能。

抽一張牌。

- 對該生物而言，先前將其基礎力量與防禦力設定為某特定值的效應，都會被莊嚴異變蓋掉。其他將其力量或防禦力設定為某特定值的效應，如果是在莊嚴異變結算後才生效，則將會蓋過此效應。
- 該目標神器或生物仍保留其原有異能和顏色（如有）。

心靈扒手

{四}{藍}

生物～ 鱗人 / 浪客

3/2

當心靈扒手進戰場時，令它籌謀。當它以此法籌謀

時，將至多一個目標非地永久物移回其擁有者手上。

(某生物籌謀的流程是抽一張牌，然後棄一張牌。如果你棄掉的是非地牌，則在該生物上放置一個 +1/+1 指示物。)

- 如果某個正在結算的咒語或異能令特定生物籌謀，但該生物已離開戰場，則它仍會籌謀。註記於「當[該生物]籌謀時」觸發的異能（例如此心靈扒手所具有者）仍會觸發。
 - 是在心靈扒手籌謀之後，再選擇要移回的目標永久物。
-

水庫巨海獸

{二}{藍}{藍}

生物 ~ 巨海獸

6/6

踐踏，守護{二}

在每次戰鬥開始時，若水庫巨海獸未橫置，則任意對手可以橫置一個由其操控且未橫置的生物。若他如此作，則你橫置水庫巨海獸並派出一個 1/1 藍色的魚衍生物，且具有「此生物不能被阻擋。」

- 當玩家決定是否要為水庫巨海獸的觸發式異能橫置未橫置的生物時，其還不知道水庫巨海獸會攻擊哪位玩家或哪個鵬洛客（或是它是否會攻擊）。
- 於水庫巨海獸的觸發式異能結算時，每位對手都可以依照回合順序依次選擇是否要橫置一個未橫置的生物，就算回合順序在其之前的玩家已經選擇要橫置生物，也可以如此作。無論最後橫置了多少個生物，水庫巨海獸的操控者每次戰鬥最多也只會派出一個魚衍生物。

潛逃出城

{三}{藍}

瞬間

目標非地永久物的擁有者將它置於其牌庫頂或牌庫底。

- 該永久物的擁有者會選擇將它置於牌庫頂或牌庫底。如果該目標永久物由數張牌組成（舉例來說，由於合變或融合），則該永久物的擁有者需將所有牌都置於牌庫頂或牌庫底。其不需展示以此法置入牌庫牌張之間的相對順序。

下水道鱷魚

{五}{藍}

生物 ~ 鱷魚

4/6

{三}{藍}：下水道鱷魚本回合不能被阻擋。如果你墳墓場中牌的魔法力值有五種或更多，則此異能減少{三}來起動。

- 起動異能的費用，只會在起動魔法力異能之前檢查一次。如果是在此時機之後，再從你墳墓場移走牌張（例如從你墳墓場放逐南瓜燈來支付其魔法力異能），便不會影響起動下水道鱷魚的費用，就算如此會將你墳墓場中牌的魔法力值種數降到不足五種也是如此。
- 「你墳墓場中牌的魔法力值有五種或更多」意指，你墳墓場中各牌間包含至少五個不一樣的魔法力值。
- 對你墳墓場中的連體牌而言，其魔法力值是該牌兩邊魔法力值的加總。它不會具有兩種魔法力值。
- 對在你墳墓場中的雙面牌而言，其魔法力值始終為其正面的魔法力值。
- 在確定你墳墓場中某張牌的魔法力值時，X 為 0。
- 地牌的魔法力值為 0。

與魚共眠

{二}{藍}{藍}

結界~靈氣

結附於生物

當與魚共眠進戰場時，橫置所結附的生物，且你派出一個 1/1 藍色的魚衍生物，並具有「此生物不能被阻擋。」

所結附的生物於其操控者的重置步驟中不能重置。

- 如果於與魚共眠將結算時，指定為其目標的生物已經不合法，則與魚共眠會從堆疊進入其擁有者的墳墓場。它不會先進入戰場，然後再進入墳墓場。特別一提，這意味著其操控者不會派出魚衍生物。

悄聲離開

{藍}

瞬間

在目標生物上放置一個 +1/+1 指示物。令它躍離。

(直到其操控者的下一個回合，該生物及貼附於其上的所有東西都視作不存在。)

- 躍離的永久物視同不存在。這類永久物不能成為咒語或異能的目標，其靜止式異能對遊戲沒有效果，其觸發式異能不會觸發，其不能進行攻擊或阻擋，諸如此類。

- 於某生物躍離時，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生物一同躍回，且躍回時依舊貼附於該生物上。
- 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（例如援救能手所具有者）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。
- 永久物躍回時會記得玩家於其進戰場時為它作的選擇。

證人保護

{藍}

結界~靈氣

結附於生物

所結附的生物失去所有異能，且是基礎力量與防禦力為 1/1，名稱為合法商人的綠白雙色市民生物。（它失去所有其他顏色、牌張類別、生物類別以及名稱。）

- 如果所結附的生物具有生物類別以外的其他副類別（例如武具、載具或祭祠這類），則它也會一併失去這些副類別。
- 如果有效應讓玩家選擇一個牌名，則該玩家不能選擇「合法商人」此名稱，就算有生物當前正是此名稱也是如此。

黑色

施難天使

{三}{黑}{黑}

生物 ~ 夢魘 / 天使

5/3

飛行

如果你將受到傷害，則防止該傷害並磨兩倍於該數量的牌。

- 如果你將磨的牌數，多於你牌庫裡的牌數，則你會磨掉你牌庫中的所有牌。
- 就算你無法磨掉兩倍於傷害數量的牌，也仍會全數防止將對你造成的傷害。
- 如果傷害因故不能被防止，則你仍會磨掉兩倍於該數量的牌。

潔屍客

{二}{黑}{黑}

生物 ~ 食人魔 / 浪客

3/3

死觸

每當另一個由你操控且非衍生物的生物死去時，令潔屍客籌謀。

當潔屍客死去時，將另一張目標力量等於或小於它的非浪客生物牌從你的墳墓場移回戰場。

- 利用潔屍客最後在戰場上的力量，來決定其最後一個異能的合法目標。

分割利潤

{X}{黑}{黑}

巫術

催命 3 (於你施放此咒語時，你可以犧牲一個力量等於或大於 3 的生物。當你如此作時，複製此咒語。)

你抽 X 張牌且失去 X 點生命。

- 對原版咒語和你利用催命異能產生的複製品而言，它們 X 的數值相同。
-

挖起屍體

{二}{黑}

瞬間

催命 1 (於你施放此咒語時，你可以犧牲一個力量等於或大於 1 的生物。當你如此作時，複製此咒語。)

磨兩張牌，然後你可以將一張生物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。)

- 你可以將你墳墓場中任何一張生物牌移回你手上，而不僅限你於結算挖起屍體時磨掉者。

薄暮破壞妖

{五}{黑}{黑}

生物 ~ 驚懼獸

5/4

犧牲一個生物，棄一張牌或支付 4 點生命，以作為施放此咒語的額外費用。

當薄暮破壞妖進戰場時，每位對手各犧牲一個生物、棄一張牌且失去 4 點生命。

- 於薄暮破壞妖的觸發式異能結算時，每位對手（從依照回合順序的下一位玩家開始）各選擇一個生物。玩家在作選擇時已知道之前的玩家選擇為何。同時犧牲所選生物。接著，每位對手各選擇一張手牌（但不需展示），然後所有玩家同時棄掉所選之牌。然後，每位對手各失去 4 點生命。

萃取真相

{一}{黑}

巫術

選擇一項 ~

- 目標對手展示其手牌。你可以選擇其中一張生物，結界或鵬洛客牌。該玩家棄掉該牌。
- 目標對手犧牲一個結界。

- 對第一項模式而言，如果你不想，則也不一定非要選出一張，就算該對手的手牌中有生物，結界或鵬洛客牌也是一樣。

自偽身故

{一}{黑}

瞬間

直到回合結束，目標生物得+2/+0且獲得「當此生物死去時，將它在其擁有者的操控下橫置移回戰場，且你派出一個珍寶衍生物。」(珍寶衍生物是具有「{橫置}，犧牲此神器：加一點任意顏色的魔法力」的神器。)

- 最後派出珍寶衍生物的，是該生物的操控者。這可能與自偽身故的操控者或該生物的擁有者不是同一位玩家。
- 如果該目標生物是衍生物，則當該衍生物死去時，此異能仍會觸發。雖然其操控者不會將該衍生物移回戰場，但仍會派出珍寶衍生物。

墳墓變幻

{四}{黑}

巫術

只要你墳墓場中牌的魔法力值有五種或更多，此咒語便具有閃現異能。

將目標生物牌從你的墳墓場移回戰場。

- 遊戲檢查施放咒語是否合法的時機，是在確定費用或在施放過程中為其起動魔法力異能之前。如果是在此時機之後，再從你墳墓場移走牌張(例如從你墳墓場放逐南瓜燈來支付其魔法力異能)，便不會影響能否合法施放墳墓變幻，就算如此會將你墳墓場中牌的魔法力值種數降到不足五種也是如此。
- 如果有效應允許你從你墳墓場施放墳墓變幻，則只要在你開始施放它前那時刻，你墳墓場中牌的魔法力值有五種或更多，你便可以於你施放瞬間的時機下施放墳墓變幻，就算將它移到堆疊後會將該種數降到不足五種也是如此。
- 「你墳墓場中牌的魔法力值有五種或更多」意指，你墳墓場中各牌間包含至少五個不一樣的魔法力值。
- 對你墳墓場中的連體牌而言，其魔法力值是該牌兩邊魔法力值的加總。它不會具有兩種魔法力值。
- 對在你墳墓場中的雙面牌而言，其魔法力值始終為其正面的魔法力值。

- 在確定你墳墓場中某張牌的魔法力值時，X 為 0。
- 地牌的魔法力值為 0。

恐怖印記

{黑}

巫術

催命 1 (於你施放此咒語時，你可以犧牲一個力量等於或大於 1 的生物。當你如此作時，複製此咒語，且你可以為該複製品選擇新的目標。)

選擇目標生物或鵬洛客。如果它本回合中受過非戰鬥傷害，則恐怖印記對它造成 3 點傷害且你獲得 3 點生命。若否，則恐怖印記對它造成 1 點傷害且你獲得 1 點生命。

- 如果你施放恐怖印記，指定一個本回合中未受到非戰鬥傷害的生物或鵬洛客為目標，選擇支付其催命費用，同時選擇不更改目標，則複製品會造成 1 點傷害，且你獲得 1 點生命。然後，輪到原版咒語結算。它會造成 3 點傷害，且你獲得 3 點生命。

絕藝盟新手

{二}{黑}

生物 ~ 人類 / 市民

3/1

{四}{藍/紅}，從你的墳墓場放逐絕藝盟新手：抽兩張牌，然後棄一張牌。

- 「從你的墳墓場放逐絕藝盟新手」屬於支付其異能費用的一部分。這意味著，玩家沒有機會在你要支付該異能的費用前，以從你墳墓場移走此牌來回應之，好讓你無法支付費用。
-

拉斐茵的銷音客

{二}{黑}

生物 ~ 人類 / 殺手

1/1

當拉斐茵的銷音客進戰場時，令它籌謀。(抽一張牌，然後棄一張牌。如果你棄的牌不是地，則在此生物上放置一個+1/+1指示物。)

當拉斐茵的銷音客死去時，目標由對手操控的生物得-X/-X直到回合結束，X為拉斐茵的銷音客的力量。

- 利用拉斐茵的銷音客最後在戰場上時的力量，來決定 X 的數值。

血色探子

{二}{黑}

生物 ~ 吸血鬼 / 浪客

2/3

威懾，繫命

{一}，犧牲另一個生物：檢視你的牌庫頂牌。你可以將該牌置入你的墳墓場。

在你的結束步驟開始時，若你墳墓場中牌的魔法力值有五種或更多，則你可以支付 2 點生命。若你如此作，則抽一張牌。

- 血色探子的觸發式異能會在以下兩個時點檢查你墳墓場中的魔法力值種數：當異能觸發，以及當它結算時。如果於該異能結算時，你墳墓場中牌的魔法力值種數已不足五種，則你不能支付 2 點生命。
 - 「你墳墓場中牌的魔法力值有五種或更多」意指，你墳墓場中各牌間包含至少五個不一樣的魔法力值。
 - 對你墳墓場中的連體牌而言，其魔法力值是該牌兩邊魔法力值的加總。它不會具有兩種魔法力值。
 - 對在你墳墓場中的雙面牌而言，其魔法力值始終為其正面的魔法力值。
 - 在確定你墳墓場中某張牌的魔法力值時，X 為 0。
 - 地牌的魔法力值為 0。
-

奪命陰影

{十三}{黑}{黑}

生物 ~ 聖者

7/7

如果你的總生命小於你的起始總生命，則此咒語減少

{X}來施放，X 為兩者之間的差值。

- 在雙頭巨人遊戲中，你的起始總生命便是你隊伍開始遊戲時的總生命數量，而你的當前總生命則是你隊伍當前的總生命。
-

紅色

秘法轟炸

{四}{紅}{紅}

結界

每當你施放每回合中你的第一個瞬間或巫術咒語時，隨機從你的墳墓場放逐一張瞬間或巫術牌。然後複製每張以秘法轟炸放逐的牌。你可以施放任意數量的複製品，且不需支付其魔法力費用。

- 通常來說，觸發秘法轟炸異能之咒語，於該異能結算時仍在堆疊上。當你隨機從你墳墓場中放逐一張瞬間或巫術牌時，該咒語並不在其中。
 - 如果於秘法轟炸進戰場的回合中你已施放過其他瞬間或巫術咒語，則秘法轟炸的異能要等到你在之後的回合中施放瞬間或巫術咒語時才會觸發。
 - 你是於觸發式異能結算時，就需施放要施放之複製品。你不能等到該回合稍後時段再施放。你是於施放複製品時，決定其施放順序。
 - 如果你以「不需支付其魔法力費用」的方式來施放費用中包含{X}的咒語，則你必須將 X 的值選為 0。
 - 如果秘法轟炸離開戰場，則所放逐的牌會留在放逐區。就算它返回戰場，或你施放了另一個秘法轟炸，則你也不能施放先前放逐之牌的複製品。
-

找來行家

{二}{紅}

瞬間

本回合中，玩家不能獲得生命。本回合中，傷害不能被防止。找來行家對任意一個目標造成 3 點傷害。

(此時仍要移去後盾指示物，但如此也無法防止傷害。)

- 如果找來行家對一個其上有後盾指示物的生物造成傷害，則該傷害不會被防止，但仍要移去後盾指示物。如果該傷害足以致命，則就算該生物上仍有其他後盾指示物，則它仍會被消滅。

大膽逃脫

{紅}

瞬間

直到回合結束，目標生物得 +1/+0 且獲得先攻異能。占卜 1。

- 如果於此咒語將結算時，該目標已經不合法，則其操控者不會占卜。

魔鬼侍應

{二}{紅}

生物 ~ 魔鬼 / 戰士

1/3

踐踏，敏捷

聯手 ~ 每當另一個生物在你的操控下進戰場時，將魔鬼侍應的力量加倍直到回合結束。

- 將某生物的力量加倍之流程是：該生物得 +X/+0，X 為它於此異能結算時的力量。
-

金輝獵犬

{紅}

神器生物 ~ 珍寶 / 狗

1/1

先攻

威懾 (此生物只能被兩個或更多生物阻擋。)

{橫置} · 犧牲金輝獵犬：加一點任意顏色的魔法力。

- 如果有效應提及「一個珍寶」，則其指的是任何珍寶神器，而非僅限於珍寶衍生神器。
- 就算出現在生物上，珍寶也仍是神器類別，而非生物類別。類似地，狗只會是生物類別，不是神器類別。
- 由於金輝獵犬是生物，因此除非它另外具有敏捷，否則其{橫置}異能於其進場或玩家新獲得其操控權的當回合不能起動。

鬧事人賈希絲

{三}{紅}

傳奇生物 ~ 人類 / 戰士

2/3

{紅} · {橫置} · 棄一張牌：派出一個衍生物，此衍生物為另一個目標由你操控的生物之複製品。它獲得敏捷與「當此生物死去時，抽一張牌。」在下一個結束步驟開始時，將它犧牲。只能於巫術時機起動。

急襲{-}{紅} (如果你支付此咒語的急襲費用來施放之，則它獲得敏捷與「當此生物死去時，抽一張牌。」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 (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。最特別一提，如果該目標生物本來不是生物，則該複製品也不會是生物。
- 如果所複製之生物的魔法力費用中包含{X}，則 X 視為 0。
- 如果目標生物正複製其他東西，你派出的衍生物會利用目標生物的可複製特徵。在大多數情況下，它會複製該生物正複製的東西。

- 如果某個受複製的生物屬於衍生物，且並非其他東西的複製品，則所成的複製品會複製派出該衍生物之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。不過，它不會具有敏捷或「當此生物死去時，抽一張牌」，且你不需要在下一個結束步驟開始時犧牲這一新的複製品。
- 如果鬧事人賈希絲的異能因替代性效應之故派出數個衍生物（例如倍產旺季所產生者），則在下一個結束步驟開始時，你需要犧牲所有這類衍生物。

襲劫檔案

{一}{紅}

巫術

催命 1 (於你施放此咒語時，你可以犧牲一個力量等於或大於 1 的生物。當你如此作時，複製此咒語。)

放逐你牌庫頂的兩張牌。本回合中，你可以使用這些牌。

- 以此法使用牌時，你仍須支付所有費用且遵循正常時機規則。舉例來說，只有於你的行動階段中、堆疊上沒有咒語或異能，且你本回合中還沒有使用過地的情況下，才能以此法使用地。

摧朽突襲

{三}{紅}{紅}

巫術

消滅所有神器，然後摧朽突襲對每個生物各造成傷害，其數量等同於本回合中從戰場進入墳墓場的神器數量。

- 摧朽突襲會計算本回合中因任何原因從戰場進入墳墓場中的神器數量，而不僅限於被摧朽突襲消滅者。

- 如果某玩家操控一個上面有後盾指示物的神器生物，則於摧朽突襲消滅所有神器時便需從其上移去一個後盾指示物，然後摧朽突襲再對每個生物造成傷害。除非該神器生物上還有後盾指示物，否則後面這份傷害不會被防止。

倒楣見證人

{紅}

生物 ~ 人類 / 市民

1/1

當倒楣見證人死去時，放逐你牌庫頂的兩張牌。直到你的下一個結束步驟，你可以使用其中的一張。

- 以此法使用牌時，你仍須支付所有費用且遵循正常時機規則。舉例來說，只有於你的行動階段中、堆疊上沒有咒語或異能，且你本回合中還沒有使用過地的情況下，才能以此法使用地。

異端魔判窪巴司

{三}{紅}{紅}

傳奇生物 ~ 非瑞人 / 魔判官

4/4

敏捷

在你的維持開始時，放逐你的牌庫頂牌。本回合中，你可以使用該牌。

在每位對手的維持開始時，於本回合中，他下一次將抽一張牌時，改為他放逐其牌庫頂牌。本回合中，他可以使用該牌。

- 以此法使用牌時，你仍須支付所有費用且遵循正常時機規則。舉例來說，只有於你的行動階段中、堆疊上沒有咒語或異能，且你本回合中還沒有使用過地的情況下，才能以此法使用地。
-

放肆搶劫

{二}{紅}

結界

掩蔽 5 (當此結界進戰場時，檢視你牌庫頂的五張牌，將其中一張牌面朝下地放逐，然後將其餘的牌以隨機順序置於牌庫底。)

每當你施放多色咒語時，派出一個珍寶衍生物。然後你可以支付{白}{藍}{黑}{紅}{綠}。若你如此作，則你可以使用所放逐的牌，且不需支付其魔法力費用。

- 你可以利用放肆搶劫最後一個異能前部派出的珍寶衍生物，來支付同一個異能後部要求之{白}{藍}{黑}{紅}{綠}費用的一部分。
-

綠色

進化旋門

{二}{綠}

神器

{一}，{橫置}，犧牲一個生物：計算所犧牲生物的顏色種數，然後從你牌庫中搜尋一張顏色種數正好為該數量加一的生物牌。放逐該牌，然後洗牌。你可以施放所放逐的牌。只能於巫術時機起動。

- 進化旋門的異能雖然讓你計算顏色種數，但不會記錄確切顏色。舉例來說，如果你犧牲了一個純綠色（而沒有其他顏色）的生物，則你能搜尋的是正好為兩種顏色的生物牌，就算你搜尋的牌不是綠色也沒關係。
- 如果你犧牲的是一個無色生物，則你必須從你牌庫中搜尋一張正好為一種顏色的生物牌。如果你犧牲的是一個五色生物，則你就無法找到任何生物牌～因為目前魔法風雲會尚沒有六種顏色的生物牌。
- 你仍須支付以此法施放之咒語的所有費用。
- 如果你選擇施放該咒語，則你必須於進化旋門的異能結算時如此作。你不能等到稍後時段再施放。
- 在計算顏色數量時，看的是所犧牲的生物最後在戰場上時的顏色種數。特別一提，如果它是雙面牌，或是另一個生物的複製品，則它在前述時刻所具有的顏色種數，可能會與其在墳墓場中時的樣子不同。

晚會招待

{一}{綠}

生物 ~ 妖精 / 德魯伊

1/1

> 聯手 ~ 每當另一個生物在你的操控下進戰場時，選擇一項，且不得是本回合中此前選過的 ~

- 在晚會招待上放置一個 +1/+1 指示物。
 - 派出一個已橫置的珍寶衍生物。
 - 你獲得 2 點生命。
-
- 如果有數個生物同時進戰場，則你仍須為進入堆疊的每個觸發式異能選擇不同的模式。如果有多於三個生物同時進戰場，則只需為前三個進戰場的生物選擇模式。
-

猛擊羅克

{五}{綠}

生物 ~ 犀牛 / 士兵

6/3

猛擊羅克進戰場時上面有一個後盾指示物。(如果它將受到傷害或將被消滅，則改為從其上移去一個後盾指示物。)

只要猛擊羅克上有後盾指示物，它便具有踐踏異能。

- 戰鬥傷害是在分配時一併分配給生物和玩家，然後同時對他們造成傷害。特別一提，這意味著單純只是用生物去阻擋其上有後盾指示物的猛擊羅克，通常情況下並不能阻止其藉由踐踏異能对防禦玩家造成傷害。
 - 如果某個其上有後盾指示物且進行攻擊的猛擊羅克被某個具先攻異能的生物阻擋，則前者上的後盾指示物於先攻戰鬥傷害步驟就會被移去。在此情況下，當猛擊羅克於常規戰鬥傷害步驟造成戰鬥傷害時，它就沒有踐踏異能。
-

工業泰坦

{四}{綠}{綠}{綠}

生物 ~ 元素

7/7

延勢，踐踏

當工業泰坦進戰場時，選擇兩項 ~

- 消滅目標神器或結界。
 - 目標玩家獲得 5 點生命。
 - 派出一個 4/4 綠色犀牛 / 戰士衍生生物。
 - 在一個由你操控的生物上放置一個後盾指示物。
- 僅工業泰坦的觸發式異能之第一項和第二項模式需指定目標。如果你選擇了這兩項模式之一，同時又選擇了第三或第四項模式之一，且於異能將結算時，其唯一目標已經是不合法目標，則此異能不會結算，所選的另一項模式也沒有效果。

尋獵薇薇安

{四}{綠}{綠}

傳奇鵬洛客 ~ 薇薇安

4

+2：你可以犧牲一個生物。若你如此作，則從你牌庫中搜尋一張生物牌，且其魔法力值須等同於所犧牲之生物的魔法力值加 1，將之放進戰場，然後洗牌。

+1：磨五張牌，然後將任意數量以此法磨掉的生物牌置於你手上。

-1：派出一個 4/4 綠色犀牛 / 戰士衍生生物。

- 你在起動尋獵薇薇安的第一個異能時，可以不犧牲生物。如果你如此作，則該異能沒有效果。

多色

刺心艾文

{藍}{黑}

生物 ~ 鳥 / 殺手

1/1

飛行

只要你墳墓場中牌的魔法力值有五種或更多，刺心艾文便得+2/+2 且具有死觸異能。

當刺心艾文死去時，磨兩張牌，然後抽一張牌。

- 如果你墳墓場中的牌原本有五種或更多魔法力值，但之後有部分牌離開了墳墓場，令其間的魔法力值種數不足五種，則刺心艾文會立即失去力量和防禦力加成。特別一提，如果此時其上標記的傷害數量大於其防禦力，則這可能會令其死去。
- 「你墳墓場中牌的魔法力值有五種或更多」意指，你墳墓場中各牌間包含至少五個不一樣的魔法力值。
- 對你墳墓場中的連體牌而言，其魔法力值是該牌兩邊魔法力值的加總。它不會具有兩種魔法力值。
- 對在你墳墓場中的雙面牌而言，其魔法力值始終為其正面的魔法力值。
- 在確定你墳墓場中某張牌的魔法力值時，X 為 0。
- 地牌的魔法力值為 0。

黑市大亨

{紅}{綠}

生物 ~ 貓 / 浪客

2/2

在你的維持開始時，你每操控一個珍寶，黑市大亨便對你造成 2 點傷害。

{橫置}：派出一個珍寶衍生物。

- 無論你實際是否操控珍寶，黑市大亨的異能都會在你的維持開始時觸發，且會於其結算時計算你操控的珍寶數量。
-

扶濟社霸權

{綠}{白}{藍}

結界

在你的結束步驟開始時，在每個由你操控的生物上各放置一個+1/+1 指示物，並在每個由你操控的鵬洛客上各放置一個忠誠指示物。

- 如果於扶濟社霸權結算時，某永久物因故既是生物又是鵬洛客，則它會得到一個+1/+1 指示物和一個忠誠指示物。

扶濟社護符

{綠}{白}{藍}

瞬間

選擇一項～

- 目標由你操控的生物得+1/+0 直到回合結束。它向目標由對手操控的生物或鵬洛客造成傷害，其數量等同於前者的力量。
 - 消滅目標結界。
 - 抽兩張牌。
- 除非對手有生物或鵬洛客供指定為目標，否則你不能選擇扶濟社護符的第一項模式。
 - 如果你選擇了第一項模式，但於扶濟社護符結算時，你的生物已經不是合法目標，則不會造成傷害。
 - 如果你選擇了第一項模式，但於扶濟社護符結算時，你對手的生物或鵬洛客已不是合法目標，則你的生物仍會得+1/+0。

屍爆術

{一}{黑}{紅}

巫術

從你的墳墓場放逐一張生物牌，以作為施放此咒語的額外費用。

屍爆術對每個生物和每個鵬洛客各造成傷害，其數量等同於所放逐之牌的力量。

- 一旦你已開始施放屍爆術，玩家就再也沒有機會以從你墳墓場移走牌來回應之，好讓你無法以特定的牌張來支付屍爆術的費用。
- 利用該牌最後在墳墓場時的力量，來決定會造成多少傷害。

無盡迂迴

{綠}{白}{藍}

瞬間

選擇目標咒語，非地永久物或墳墓場中的牌。其操控者將它置於其牌庫頂或牌庫底。

- 如果無盡迂迴指定某咒語為目標，但在無盡迂迴結算前，該咒語就已被反擊或因故進入其擁有者的墳墓場，則移至新區域的東西就已不是同一物件，不會被置於其擁有者的牌庫頂或牌庫底。
- 無盡迂迴不會反擊咒語。就算註記著「不能被反擊」的咒語，也能以此法將之置於其擁有者的牌庫頂或牌庫底。

織契魔馮柯斯帕拉

{一}{綠}{白}{藍}

傳奇生物～鳥 / 惡魔

3/3

飛行，踐踏

織契魔馮柯斯帕拉進戰場時上面有一個後盾指示物。

你可以隨時檢視你的牌庫頂牌。

你可以從你的牌庫頂施放咒語，但在其他費用以外，還須從由你操控的生物上移去一個指示物。

- 「從由你操控的生物上移去一個指示物」屬於施放此咒語的額外費用，能與該咒語可能具有之其他額外費用或替代性費用（例如催命）組合支付。
 - 如果你以此法施放具催命異能的咒語，則你能以任意順序來支付費用。這意味著，你可以從某個生物上移去一個指示物，然後犧牲同一個生物來支付催命費用。不過請注意，以此法移去生物上的+1/+1 指示物會降低該生物的力量，這樣可能會讓你無法用同一個生物來支付催命費用。
-

致命懷恨

{黑}{紅}

巫術

犧牲一個非地永久物，以作為施放此咒語的額外費用。

每位對手各選擇一個由其操控的永久物，且其須與所犧牲永久物具有共通的牌張類別，並將它犧牲。

抽一張牌。

- 如果有效應允許玩家以「不支付其魔法力費用」的方式來施放致命懷恨，則該玩家仍須支付「犧牲一個非地永久物」此額外費用。
- 如果有玩家複製了致命懷恨，則對此複製品而言，會利用支付原版咒語時所犧牲永久物的特徵，來決定每位對手能選擇哪些永久物。

迷人狂徒

{三}{藍}{黑}{紅}

生物～吸血鬼 / 浪客

4/5

當迷人狂徒進戰場時，它向每位對手各造成 2 點傷害且你占卜 2。

{二}，從你手上放逐迷人狂徒：直到從放逐區施放迷人狂徒為止，目標地獲得「{橫置}：加{藍}，{黑}或{紅}。」於迷人狂徒持續放逐的時段內，你可以施放它。

- 於你從放逐區施放迷人狂徒時，你仍能利用迷人狂徒賦予該地的魔法力異能來支付其費用。
 - 如果迷人狂徒未經施放便離開放逐區，該地會繼續具有此異能。
-

歡宴魔傑米爾

{一}{紅}{綠}{白}

傳奇生物 ~ 貓 / 惡魔

5/4

只要你操控三個或更多生物，由你操控的生物便得

+1/+0 且具有警戒異能。

只要你操控六個或更多生物，由你操控的生物便再得

+1/+0 且具有踐踏異能。

只要你操控九個或更多生物，由你操控的生物便再得

+1/+0 且具有連擊異能。

- 對具連擊異能的生物而言，如果它是在先攻戰鬥傷害步驟中造成傷害之後，還沒來得及在常規戰鬥傷害步驟中造成傷害，就已經失去了連擊異能，則它於常規戰鬥傷害步驟中不會造成傷害。特別一提，這意味著，如果你在先攻戰鬥傷害步驟中損失了生物使生物數量不足九個，則除非有其他效應讓你其他生物獲得連擊異能，否則它們便不會造成常規戰鬥傷害。

傑米爾副手金妮斐

{紅/綠}{綠}{綠/白}

傳奇生物 ~ 妖精 / 德魯伊

3/3

如果你將派出一個或數個衍生物，則你可以改為派出

等量的 2/2 綠色、具敏捷異能的貓衍生生物或等量

的 3/1 綠色、具警戒異能的狗衍生生物。

- 衍生物的特徵會被完全替換為「2/2 綠色，具敏捷異能的貓衍生生物」或「3/1 綠色，具警戒異能的狗衍生生物」。這些衍生物不會具有原本會派出之衍生物所具有的其他異能。於派出衍生物之效應中註明的其他狀態（例如已橫置、正進行攻擊，「該生物獲得敏捷異能」或「在戰鬥結束時放逐該衍生物」等）仍會生效。
-

鵲姐萊格麗

{綠}{白}{藍}

傳奇生物 ~ 人類 / 士兵

2/3

當鵲姐萊格麗進戰場時，選擇任意數量其他目標生物，且其操控者須各不相同。放逐這些生物，直到萊格麗離開戰場為止。當一張已放逐的牌以此法在你的操控下進戰場時，在其上放置兩個+1/+1 指示物。

- 這裡的「此法」是指牌張「因萊格麗離開戰場」而在你的操控下進戰場。
- 萊格麗異能最後一部分屬於延遲觸發式異能。該異能從其進戰場異能結算時就開始持續檢查是否符合觸發條件。就算萊格麗因故失去異能，或成為其他東西的複製品，該延遲觸發式異能也會在萊格麗離開戰場時觸發。

絕藝盟霸權

{藍}{黑}{紅}

結界

僅於你的每個回合中且限一次，你可以從你的墳墓場中施放一個瞬間或巫術咒語，但在其他費用以外，還須犧牲一個生物。如果以此法施放的咒語將進入你的墳墓場，則改為將它放逐。

- 如果你以此法從你的墳墓場中施放歷險咒語，則於該咒語結算時，它會因歷險規則產生的替代性效應而被放逐，且你能在稍後再從放逐區施放生物牌。

絕藝盟崇魔者

{藍}{黑}{紅}

生物 ~ 吸血鬼 / 戰士

1/4

死觸，敏捷

每當絕藝盟崇魔者攻擊時，若你未操控魔鬼衍生生物，則派出一個 1/1 紅色魔鬼衍生生物，其為已橫置且正進行攻擊，並具有「當此生物死去時，它對任意一個目標造成 1 點傷害。」

- 絕藝盟崇魔者的觸發式異能包含「以『若』開頭的字句」。這意味著它在異能觸發和異能結算這兩個時點，都會檢查你是否操控魔鬼衍生物。特別一提，這也就是說，以兩個絕藝盟崇魔者攻擊時，你通常情況下只會派出一個魔鬼衍生物。

蒙面盜匪

{三}{黑}{紅}{綠}

生物 ~ 浣熊 / 浪客

5/5

警戒

威懾 (此生物只能被兩個或更多生物阻擋。)

{二}，從你手上放逐蒙面盜匪：直到從放逐區施放蒙面盜匪為止，目標地獲得「{橫置}：加{黑}，{紅}或{綠}。」於蒙面盜匪持續放逐的時段內，你可以施放它。

- 於你從放逐區施放蒙面盜匪時，你仍能利用蒙面盜匪賦予該地的魔法力異能來支付其費用。
- 如果蒙面盜匪未經施放便離開放逐區，該地會繼續具有此異能。

五霸會晤

{三}{白}{藍}{黑}{紅}{綠}

巫術

放逐你牌庫頂的十張牌。本回合中，你可以從其中施放正好為三色的咒語。加

{白}{白}{藍}{藍}{黑}{黑}{紅}{紅}{綠}{綠}。此魔法力只能用來施放正好為三色的咒語。

- 只要某咒語正好為三色，你便可以從以此法放逐的牌中施放之。所施放的咒語之間不必都屬於同樣的三種顏色。舉例來說，你可以先施放一個為白藍黑三色的咒語，然後再施放一個為黑紅綠三色的咒語。
 - 五霸會晤所產生的魔法力，能用於支付正好為三色之咒語費用中的任何部分，包括一般魔法力部分或其具有的額外費用。
-

大都會天使

{二}{白}{藍}

生物 ~ 天使 / 士兵

3/1

飛行

每當你以一個或數個其上有指示物的生物攻擊時，抽一張牌。

- 每當你以至少一個上面有至少一個指示物的生物攻擊時，都會觸發大都會天使的最後一個異能。無論進行攻擊的生物中有多少個上面有指示物，你都只是於該異能結算時正好抽一張牌。
-

蠻石歐菲奧先生

{一}{黑}{紅}{綠}

傳奇生物 ~ 犀牛 / 戰士

2/4

每當你攻擊時，將目標生物的力量加倍直到回合結束。

- 將某生物的力量加倍之流程是：該生物得 +X/+0，X 為它於歐菲奧先生之觸發式異能結算時的力量。
-

巧手竊犯

{白}{藍}{黑}

生物 ~ 鳥 / 浪客

2/1

飛行

當巧手竊犯進戰場時，目標對手展示其手牌。你選擇其中一張神器、瞬間或巫術牌，並放逐該牌。

- 如果該目標玩家以此法展示出的牌中至少有一張是神器、瞬間或巫術牌，則你必須從中選擇一張來放逐。
-

魔頭歐尼希茲

{一}{黑}{紅}

傳奇鵬洛客 ~ 尼希茲

3

催命 X。該複製品不是傳奇，且起始忠誠為 X。（於你施放此咒語時，你可以犧牲一個力量為 X 的生物。當你如此作時，複製此咒語。所成之複製品會成為衍生物。）

+1：對每位對手而言，除非他棄一張牌，否則失去 2 點生命。如果你操控惡魔或魔鬼，則你獲得 2 點生命。

-2：派出一個 1/1 紅色魔鬼衍生物，且具有「當此生物死去時，它對任意一個目標造成 1 點傷害。

」

-7：目標玩家抽七張牌且失去 7 點生命。

- **中文版說明：**「魔頭歐尼希茲」此牌張中文版本印製的催命規則提示註明「你可以犧牲力量等於或大於 X 的生物」，此敘述雖與原文之「As you cast this spell, you may sacrifice a creature with power X (你可以犧牲力量為 X 的生物)」有出入，但不會影響牌張的實際運作。為一致性起見，本牌的正式敘述如上所示，特此說明。
- 於你施放具催命 X 的咒語時，你選擇是否要支付催命費用，以及 X 的數值。
- 魔頭歐尼希茲之觸發式異能所複製的咒語，就只會複製歐尼希茲上印製的東西；只是該複製品的起始忠誠為 X，且它不是傳奇。該複製品於其結算時會成為衍生物。
- 你可以操控正好一個傳奇的魔頭歐尼希茲，以及任意數量魔頭歐尼希茲之非傳奇複製品。

秘聞幫霸權

{白}{藍}{黑}

結界

每當你施放咒語時，若其魔法力值等同於秘聞幫霸權上的靈魂指示物數量加 1，則在秘聞幫霸權上放置一個靈魂指示物，然後派出一個 2/2 白色，具飛行異能的靈怪衍生物。

只要秘聞幫霸權上有五個或更多靈魂指示物，由你操控的精靈便得 +3/+3。

- 如果秘聞幫霸權上沒有靈魂指示物，則它的異能會在你施放魔法力值為 1 的咒語時觸發。如果其上有一個指示物，則它的異能會在你施放魔法力值為 2 的咒語時觸發；依此類推。
- 秘聞幫霸權的觸發式異能包含「以『若』開頭的子句」。這意味著它在異能觸發和異能結算這兩個時點，都會檢查指示物的數量。特別一提，這也就是說，你連續施放兩個魔法力值為 1 的瞬間，將不會讓某玩家派出兩個衍生物或在秘聞幫霸權上放置兩個指示物。

秘聞幫攔截者

{一}{白}{藍}{黑}

生物 ~ 鱗人 / 魔法師

3/1

閃現

繫命

當秘聞幫攔截者進戰場時，令它籌謀。當它以此法籌謀時，將至多一個目標咒語移回其擁有者手上。(某生物籌謀的流程是抽一張牌，然後棄一張牌。如果你棄掉的是非地牌，則在該生物上放置一個 +1/+1 指示物。)

- 如果某個正在結算的咒語或異能令特定生物籌謀，但該生物已離開戰場，則它仍會籌謀。註記於「當 [該生物] 籌謀時」觸發的異能 (例如秘聞幫攔截者所具有者) 仍會觸發。

放浪歡客

{二}{紅}{綠}{白}

生物 ~ 妖精 / 德魯伊 / 浪客

5/3

當放浪歡客進戰場時，派出一個 1/1，綠白雙色的市民衍生物。

{二}，從你手上放逐放浪歡客：直到從放逐區施放放浪歡客為止，目標地獲得「{橫置}：加{紅}，{綠}或{白}。」於放浪歡客持續放逐的時段內，你可以施放它。

- 於你從放逐區施放放浪歡客時，你仍能利用放浪歡客賦予該地的魔法力異能來支付其費用。
- 如果放浪歡客未經施放便離開放逐區，該地會繼續具有此異能。

勤工聯霸權

{黑}{紅}{綠}

結界

每當你犧牲一個生物時，你可以將目標魔法力值小於它的生物牌從你的墳墓場橫置移回戰場。每回合只能如此作一次。

- 「每回合只能如此作一次」指的是「利用觸發式異能將生物牌從你墳墓場移回戰場」此事。只要你本回合中還未作過此事，則你每次犧牲生物時都會觸發勤工聯霸權的異能。
- 「每回合只能如此作一次」此但書，僅限制其所接續的那一個異能。同一個異能若有多項，則其他項不會受到影響。換句話說，如果你操控數個勤工聯霸權，則你每個勤工聯霸權都有一次機會來選擇如此作。
- 一旦你選擇要將某個生物移回戰場，則在同一回合中後續再犧牲生物，也不會觸發此異能。
- 如果堆疊上有數項此異能，則你也只能利用其中一項來將生物移回戰場。一旦你如此作後，其他的異能結算時就沒有效果。

勤工聯護符

{黑}{紅}{綠}

瞬間

選擇一項～

- 目標對手犧牲一個由其操控的生物或鵬洛客，且須是由其操控的生物和鵬洛客中魔法力值最大者。
 - 放逐你牌庫頂的三張牌。直到你的下一個結束步驟，你可以使用這些牌。
 - 放逐目標玩家的墳墓場。
- 對勤工聯護符的第一項模式而言，如果由該目標對手操控的生物和鵬洛客中魔法力值最大者不只一個，則該玩家於勤工聯護符結算時決定要犧牲哪一個。
 - 對第二項模式而言，以此法使用牌時，你仍須支付所有費用且遵循正常時機規則。舉例來說，只有於你的行動階段中、堆疊上沒有咒語或異能，且你本回合中還沒有使用過地的情況下，才能以此法使用地。
-

樂舞會主廚羅孔

{X}{紅}{綠}{白}

傳奇生物 ~ 妖精 / 德魯伊

3/1

當樂舞會主廚羅孔進戰場時，若你施放之，則你可以從你牌庫中搜尋一張魔法力值等於或小於 X 的生物牌，將之放進戰場，然後洗牌。

- 如果有效應讓你以「不支付其魔法力費用」的方式來施放羅孔，則 X 為 0。

陰謀故買人

{白}{藍}

生物 ~ 人類 / 市民

2/3

於陰謀故買人進戰場時，你可以選擇一個非地永久物。

所選永久物的起動式異能都不能起動。

陰謀故買人具有所選永久物的所有起動式異能，但忠誠異能除外。你可以將魔法力視同任意顏色的魔法力來支付起動這些異能的費用。

- 陰謀故買人只會獲得起動式異能。它不會獲得關鍵字異能（除非相應的關鍵字異能本身就是起動式）、觸發式異能或靜止式異能。
 - 起動式異能會包含冒號。通常會寫成「[費用]:[效應]」。有些關鍵字也屬於起動式異能，它們的規則提示中會包含冒號。
 - 對某些起動式異能而言，如果是由陰謀故買人來起動，則其可能沒有效果。舉例來說，如果所選永久物是具佩帶異能的武具，則起動其佩帶異能也不會讓陰謀故買人貼附到其他永久物上。這是因為陰謀故買人不屬於能夠貼附在其他永久物上的副類別（靈氣、武具和工事）之一。
 - 如果陰謀故買人所獲得之異能上以名稱提及原本具有此異能的永久物，則陰謀故買人所具有之異能上的此名稱，會改為提及陰謀故買人。
-

碎翼熾天使

{四}{白}{藍}{黑}

生物～天使 / 浪客

4/4

飛行

當碎翼熾天使進戰場時，你獲得 3 點生命。

{二}，從你手上放逐碎翼熾天使：直到從放逐區施放碎翼熾天使為止，目標地獲得「{橫置}：加{白}·{藍}或{黑}。」於碎翼熾天使持續放逐的時段內，你可以施放它。

- 於你從放逐區施放碎翼熾天使時，你仍能利用碎翼熾天使賦予該地的魔法力異能來支付其費用。
- 如果碎翼熾天使未經施放便離開放逐區，該地會繼續具有此異能。

窺探報童

{藍}{黑}

生物～人類 / 浪客

2/2

當窺探報童進戰場時，磨兩張牌。（將你牌庫頂的兩張牌置入你的墳墓場。）

只要你墳墓場中牌的魔法力值有五種或更多，窺探報童便得 +1/+1 且具有繫命異能。

- 如果你墳墓場中的牌原本有五種或更多魔法力值，但之後有部分牌離開了墳墓場，令其間的魔法力值種數不足五種，則窺探報童會立即失去力量和防禦力加成。特別一提，如果此時其上標記的傷害數量大於其防禦力，則這可能會令其死去。
 - 「你墳墓場中牌的魔法力值有五種或更多」意指，你墳墓場中各牌間包含至少五個不一樣的魔法力值。
 - 對你墳墓場中的連體牌而言，其魔法力值是該牌兩邊魔法力值的加總。它不會具有兩種魔法力值。
 - 對在你墳墓場中的雙面牌而言，其魔法力值始終為其正面的魔法力值。
 - 在確定你墳墓場中某張牌的魔法力值時，X 為 0。
 - 地牌的魔法力值為 0。
-

解放之魂

{四}{綠}{白}{藍}

生物～聖者

5/7

當解放之魂進戰場時，消滅至多三個其他目標非地永久物。對每個這類永久物而言，其操控者派出一個3/3 白色，具飛行異能的天使衍生物。

- 如果於解放之魂的觸發式異能結算時，某永久物已經不再是合法目標，則該目標的操控者不會因該永久物而派出天使。
- 如果於解放之魂的觸發式異能結算時，某永久物仍是合法目標，但它未被消滅（也許是因為其上有後盾指示物），則該永久物的操控者會因其派出天使衍生物。

斯帕拉的審裁員

{二}{綠}{白}{藍}

生物～貓 / 市民

4/4

當斯帕拉的審裁員進戰場時，直到你的下一個回合，目標由對手操控的生物不能進行攻擊或阻擋。

{二}，從你手上放逐斯帕拉的審裁員：直到從放逐區施放斯帕拉的審裁員為止，目標地獲得「{橫置}：加{綠}，{白}或{藍}。」於斯帕拉的審裁員持續放逐的時段內，你可以施放它。

- 於你從放逐區施放斯帕拉的審裁員時，你仍能利用斯帕拉的審裁員賦予該地的魔法力異能來支付其費用。
 - 如果斯帕拉的審裁員未經施放便離開放逐區，該地會繼續具有此異能。
-

黑幫滲透者

{二}{藍}{黑}

生物 ~ 吸血鬼 / 魔法師

3/3

飛行

只要你墳墓場中牌的魔法力值有五種或更多，黑幫滲透者便得+2/+2。

- 如果你墳墓場中的牌原本有五種或更多魔法力值，但之後有部分牌離開了墳墓場，令其間的魔法力值種數不足五種，則黑幫滲透者便會立即失去力量和防禦力加成。特別一提，如果此時其上標記的傷害數量大於其防禦力，則這可能會令其死去。
- 「你墳墓場中牌的魔法力值有五種或更多」意指，你墳墓場中各牌間包含至少五個不一樣的魔法力值。
- 對你墳墓場中的連體牌而言，其魔法力值是該牌兩邊魔法力值的加總。它不會具有兩種魔法力值。
- 對在你墳墓場中的雙面牌而言，其魔法力值始終為其正面的魔法力值。
- 在確定你墳墓場中某張牌的魔法力值時，X 為 0。
- 地牌的魔法力值為 0。

染毒盛宴

{藍}{黑}

瞬間

抽兩張牌。然後除非你墳墓場中牌的魔法力值有五種或更多，否則棄一張牌。

- 「你墳墓場中牌的魔法力值有五種或更多」意指，你墳墓場中各牌間包含至少五個不一樣的魔法力值。
 - 對你墳墓場中的連體牌而言，其魔法力值是該牌兩邊魔法力值的加總。它不會具有兩種魔法力值。
 - 對在你墳墓場中的雙面牌而言，其魔法力值始終為其正面的魔法力值。
 - 在確定你墳墓場中某張牌的魔法力值時，X 為 0。
 - 地牌的魔法力值為 0。
-

釋放獄火

{一}{黑}{紅}{綠}

瞬間

釋放獄火對目標生物或鵬洛客造成 7 點傷害。當它以此法造成過量傷害時，消滅目標由對手操控的神器或結界，且其魔法力值須等於或小於該過量傷害數量。

- 對生物造成傷害時，如果對該生物造成的傷害數量大於致命傷害所需的數值，便稱為對該生物造成了過量傷害。通常情況下，「過量傷害」是指所造成之傷害大於該生物防禦力這部分的數值，但在確定具體數量時，需將已標記在該生物上的傷害也計算在內。
- 對鵬洛客造成傷害時，如果對該鵬洛客造成的傷害數量大於傷害造成時鵬洛客上剩餘的忠誠指示物數量，便稱為對該鵬洛客造成了過量傷害。
- 永久物受到的過量傷害不能為 0。

焚炎魔齊朵拉

{三}{黑}{紅}{綠}

傳奇生物 ~ 惡魔 / 龍

6/6

飛行

在你的結束步驟開始時，你可以犧牲另一個生物。當你如此作時，焚炎魔齊朵拉對任意一個目標造成傷害，其數量等同於所犧牲生物的力量，且你派出三個珍寶衍生物。

- 利用所犧牲生物最後在戰場時的力量，來決定齊朵拉造成的傷害數量。
-

齊朵拉的使節

{一}{黑}{紅}{綠}

生物～凡爾西諾 / 戰士

5/4

踐踏

每當齊朵拉的使節對任一玩家造成戰鬥傷害時，檢視你的牌庫頂牌。你可以從你的牌庫頂使用一張地牌，或從該處施放一個魔法力值等於或小於所造成傷害之數量的咒語，且不需支付其魔法力費用。若你皆未作，則將該牌置於你手上。

急襲{二}{黑}{紅}{綠}

- 第二個異能中的「若你皆未作」看的是你有沒有從你牌庫頂使用地或施放咒語，而不僅限於你是否如此施放咒語。
-

神器

指虎

{四}

神器～武具

當你施放此咒語時，將它複製。*(所成之複製品會成為衍生物。)*

只要佩帶此武具的生物上貼附了兩個或更多武具，它便具有連擊異能。

佩帶{一} (*{一}*): 裝備在目標由你操控的生物上。只能於巫術時機佩帶。)

- 數個連擊異能不會進一步增加生物攻擊的次數。該生物仍只能造成兩次戰鬥傷害。
 - 永久物咒語的複製品會作為衍生物來進戰場。這與派出衍生物之類的效應不是一回事，且提及派出衍生物之效應，並不會對永久物咒語的複製品生效。
-

吉婭妲贈禮仙光劍

{一}

傳奇神器 ~ 武具

佩帶此武具的生物上每有一個指示物，便得

+1/+1。

佩帶此武具的永久物不是鵬洛客，且額外具有生物此類別。（它的忠誠異能仍能起動。）

佩帶鵬洛客{一}

佩帶{三}

- 「佩帶鵬洛客」是佩帶異能的一種變化。「佩帶鵬洛客[費用]」意指「[費用]：將目標由你操控的鵬洛客視同生物地來把此永久物貼附於其上。只能於巫術時機起動。」
- 除非有其他效應讓該鵬洛客成為具特定攻防的生物，否則佩帶此武具地鵬洛客之基礎力量與防禦力為 0/0。

近代典範

{四}

神器生物 ~ 天使 / 戰士

2/2

飛行

{三}：近代典範得+1/+1 直到回合結束。如果起動此異能時支付過正好三色的魔法力，則改為在其上放置一個+1/+1 指示物。

- 「無色」不算是一種顏色。類似地，在確定用了幾種顏色支付某異能費用時，也不會將無色魔法力計算在內。
-

快手匕首

{三}

神器~武具

閃現

當快手匕首進戰場時，將它貼附在目標由你操控的生物上。該生物獲得先攻異能直到回合結束。

佩帶此武具的生物得+1/+1。

佩帶{-} ({-} : 裝備在目標由你操控的生物上。只能於巫術時機佩帶。)

- 快手匕首並非進戰場時就貼附在生物上。而是該武具先進戰場，然後其觸發式異能才將它貼附在生物上。就算你未操控生物，你也可以施放快手匕首。

無牌靈車

{二}

神器~載具

/

{橫置}：將至多兩張目標在同一墳墓場中的牌從該處放逐。

無牌靈車的力量和防禦力各等同於以它放逐之牌的數量。

搭載 2

- 如果你在以無牌靈車的第一個異能放逐任何牌之前，就起動其搭載異能，則它的力量和防禦力會是 0/0。除非此時有其他效應能夠提高它的防禦力，否則它便會因狀態動作而進入其擁有者的墳墓場。

新卡佩納：喧囂黑街指揮官單卡解惑

白色

外判護衛

{二}{白}

瞬間

附察~如果你是在你的行動階段施放此咒語，則在一個由你操控的生物上放置一個後盾指示物。(如果它將受到傷害或將被消滅，則改為從其上移去一個後盾指示物。)

選擇一個由你操控之生物上的一種指示物。在每個由你操控的其他生物上各放置一個該種類的指示物。

- 如果你是在你的行動階段中施放此咒語，則你可以為本咒語的後半部分選擇後盾指示物。

靈巧脫獄

{一}{白}

巫術

將目標永久物牌在任一對手的操控下從其墳墓場移回戰場。當該永久物進戰場時，將至多一張目標魔法力費用等於或小於前者的永久物牌從你的墳墓場移回戰場。

- 你是要等到該永久物牌從你對手的墳墓場進戰場之後，才需從你自己的墳墓場中選擇目標。如果前述之永久物牌因故未進戰場，則你便不能從你自己的墳墓場中指定目標並移回牌張。

藍色

艾文訊使

{一}{藍}

生物~鳥 / 參謀

1/1

飛行

每當艾文訊使攻擊時，選擇一個由你操控之永久物上的指示物。如果目標由你操控的永久物上沒有該種類的指示物，便在其上放置一個。

- 你是在你將艾文訊使的觸發式異能置入堆疊時，選擇要在其上放置指示物的目標永久物。你是於該異能結算時，才選擇永久物上有的指示物種類。

改變計劃

{X}{一}{藍}

瞬間

選擇 X 個目標由你操控的生物。令其分別籌謀。你可以使其中的任意數量躍離。*(某生物籌謀的流程是抽一張牌，然後棄一張牌。如果你棄的牌不是地，則在該生物上放置一個 +1/+1 指示物。直到其操控者的下一個回合，躍離的永久物及貼附於其上的所有東西都視作不存在。)*

- 如果某效應令數個生物同時籌謀，則這些生物是依照其操控者決定的順序逐一籌謀。
- 你是等所有生物都籌謀完之後，再決定要將哪個生物躍離。

無瑕仿製

{三}{藍}{藍}

巫術

催命 3 *(於你施放此咒語時，你可以犧牲一個力量等於或大於 3 的生物。當你如此作時，複製此咒語，且你可以為該複製品選擇新的目標。)*

將目標瞬間或巫術牌從對手的墳墓場放逐。複製該牌。你可以施放該複製品，且不需支付其魔法力費用。

- 無瑕仿製結算後，所放逐的牌會持續被放逐。
-

牽扯太深

{藍}{藍}

結界 ~ 靈氣

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。)

結附於生物，鵬洛客或線索

所結附的永久物是無色線索神器，且具有「{二}，犧牲此神器：抽一張牌」，並失去所有其他異能。(它不再是生物或鵬洛客。)

- 轉瞬異能並不會讓玩家能夠在通常無法施放具有此異能之咒語的時機來施放之。具轉瞬的結界仍只能在操控者的行動階段中、且堆疊為空的情況下才能施放。
- 具轉瞬異能的咒語在堆疊上時，玩家能將牌面朝下的生物翻回正面。
- 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。
- 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)。這些異能將會如常結算。
- 施放具轉瞬的咒語不會影響已經在堆疊上的咒語和異能。
- 如果某觸發式異能結算時要求玩家施放咒語，則如果此時堆疊上已有具轉瞬的咒語，玩家便不能施放。
- 在具轉瞬的咒語結算 (或因故離開堆疊) 後，玩家便能再度於堆疊上的後續物件結算前施放咒語和起動異能。

後盾扶濟商

{三}{藍}{藍}

生物 ~ 鱗人 / 參謀

3/4

當後盾扶濟商進戰場時，在目標不由你操控的非指揮官生物上放置一個後盾指示物。於該生物上有後盾指示物的時段內，你獲得其操控權。(如果它將受到傷害或將被消滅，則改為從其上移去一個後盾指示物。)

- 如果該生物在戰鬥中失去其上的後盾指示物，則它在改變操控者時會同時被移出戰鬥。如果它在此時尚未分配戰鬥傷害，則它便不能造成戰鬥傷害。

空道劫匪

{三}{藍}

生物 ~ 鳥 / 浪客

3/3

飛行

逸脫 ~ {三}{藍}，從你的墳墓場放逐五張其他牌。

(你可以從你墳墓場中施放此牌，並支付其逸脫費用。)

空道劫匪逸脫時具有「每當空道劫匪對任一玩家造成戰鬥傷害時，你可以從以空道劫匪放逐的牌之中施放一個神器，瞬間或巫術咒語，且不需支付其魔法力費用。」

- 空道劫匪逸脫時具有的異能，只會讓你施放其最近一次逸脫時以逸脫所放逐的牌張。如果它死去，並於稍後時段再度逸脫，或如果它先移到其他區域，而後再返回戰場，則你就不能施放任何此前以它放逐的牌。
- 逸脫異能的許可不會改變你能夠從墳墓場施放該咒語的時機。
- 要計算咒語的總費用，先從要支付的魔法力費用或替代性費用開始（例如逸脫費用），加上費用增加的數量，然後再減去費用減少的數量。咒語的魔法力值始終不會改變，無論施放該咒語時支付的總費用為何，也無論施放該咒語時支付的是何種替代性費用。
- 已逸脫的咒語結算後，如果它不是永久物咒語，則它回到其擁有者的墳墓場。如果它是永久物咒語，則它進戰場，且將來會在死去後回到其擁有者的墳墓場。
- 如果某張牌上有數個異能分別許可你用其施放它（例如兩個逸脫異能，或一個逸脫異能和一個返照異能），則由你來選擇要利用哪一個。沒用到的許可就沒有效果。
- 如果你利用咒語的逸脫許可來施放之，則你不能再選擇要利用其他替代性費用或是以不需支付魔法力的方式來施放。如果其含有任何額外費用，則你必須支付之。
- 如果具逸脫異能的牌是在你的回合中進入你的墳墓場，則你能在對手有所行動之前立即施放該牌（若你可以合法如此作）。
- 一旦你開始以逸脫異能來施放咒語，該咒語便會立刻進入堆疊。直到你完成施放咒語的各步驟後，玩家才能有所行動。

騙子陰謀

{二}{藍}

結界

每當任一對手從其手上施放咒語時，你可以展示你的牌庫頂牌。如果它與該咒語具有共通的牌張類別，則反擊該咒語且該對手可以施放所展示的牌，而不需支付其魔法力費用。

- 在你決定是否要展示你的牌庫頂牌之前，你不能檢視該牌。
-

黑色

盯梢偵探

{一}{黑}

生物 ~ 人類 / 浪客

2/1

當盯梢偵探進戰場時，刺探 2。（檢視你牌庫頂的兩張牌，然後將其中任意數量的牌置入你的墳墓場，其餘則以任意順序置於你牌庫頂。）

每當任一對手抽每回合中他的第二張牌時，你可以將盯梢偵探從你的墳墓場移回你手上。

- 對盯梢偵探的最後一個異能而言，對手抽每回合中其第一張牌時，盯梢偵探是否在墳墓場中並不重要。只要當對手抽其該回合中的第二張牌時，盯梢偵探在墳墓場中，該異能就會觸發。
-

奪命陰謀

{二}{黑}{黑}

瞬間

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。)

消滅目標生物或鵬洛客。令每個召集奪命陰謀的生物籌謀。 (抽一張牌，然後棄一張牌。如果你棄掉的牌不是地，則在該生物上放置一個+1/+1 指示物。)

- 你召集奪命陰謀而橫置的生物數量，不得多於支付其總費用所需的數量。也就是說，通常情況下你至多能橫置四個生物來召集它。
- 你可以橫置任意一個未橫置的生物來召集咒語，包括並未在最近一回合開始時便持續操控者。
- 召集不會改變咒語的魔法力費用或魔法力值。
- 在計算咒語的總費用時，需將所有替代性費用、額外費用及其他任何增加或減少施放該咒語所需之費用的效應計算在內。召集會在總費用計算完成之後生效。
- 由於召集不屬於替代性費用，因此可將其與替代性費用結合利用。
- 藉由召集異能橫置一個多色生物可支付{一}或一點該生物顏色之一的魔法力，具體顏色由你選擇。
- 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。
- 如果某效應令數個生物同時籌謀，則這些生物是依照其操控者決定的順序逐一籌謀。

以倣效尤

{三}{黑}

巫術

每位對手各將由其操控的生物分成兩堆。你為每位對手各從其牌堆中選擇一堆。每位對手各犧牲該中選牌堆裡的生物。 (牌堆可以是空的。)

- 「中選牌堆」指的是由對手操控的牌堆中被你選中的那一堆，而不是說能由對手來選擇哪一堆。

厄運占師

{三}{黑}

生物 ~ 人類 / 邪術師

3/1

死觸

每當厄運占師進戰場或對任一玩家造成戰鬥傷害時，將目標牌從墳墓場放逐。若它是生物牌，則你派出一個 2/2 黑色浪客衍生生物。若它是地牌，則你派出一個珍寶衍生生物。若以上皆非，則你獲得 3 點生命。

- 如果該牌既是地也是生物（例如樹靈喬木），則你會同時派出一個浪客衍生生物和一個珍寶衍生生物。

殘料管理

{二}{黑}

瞬間

增幅 {三}{黑} (你施放此咒語時可以額外支付

{三}{黑}。)

將至多兩張目標在同一墳墓場中的牌從該處放逐。如果此咒語已增幅，則改為放逐目標玩家的墳墓場。每以此法放逐一張生物牌，便派出一個 2/2 黑色浪客衍生生物。

- 無論是否增幅，每以此法放逐一張生物牌，殘料管理的操控者都會派出一個 2/2 黑色浪客衍生生物。

還復令狀

{三}{黑}{黑}

巫術

將目標生物牌從你的墳墓場橫置移回戰場。

暗碼 (然後你可以放逐此咒語牌，並賦碼於一個由你操控的生物上。每當該生物對任一玩家造成戰鬥傷害時，其操控者可以施放所賦碼之牌的複製品，且不需支付其魔法力費用。)

- 具暗碼異能的咒語賦碼於生物上的時機，是在該咒語結算的過程當中，完成該咒語的其他效應之後。該牌會直接從堆疊進入放逐區。它不會進墳墓場。
- 你是於咒語結算時才選擇生物。暗碼異能不會指定該生物為目標。
- 如果具暗碼異能的咒語未能結算，則其所有效應都不會生效，包括暗碼異能。此牌會置入其擁有者的墳墓場，並且不會賦碼於生物上。
- 如果此生物離開戰場，則所放逐的牌將不再賦碼於任何生物上。它將持續被放逐。
- 在為該牌選擇要賦碼的對象時，你只能選擇生物。
- 具暗碼異能的牌之複製品是在放逐區中產生，並從放逐區施放。
- 你是於該觸發式異能結算的過程中，一併施放具暗碼異能之牌的複製品。不會受到牌張類別的使用時機限制。
- 如果你選擇不施放，或者你不能施放該複製品（也許是因為沒有合法目標），則該複製品會在下次檢查狀態動作時消失。你沒有機會在稍後的時段中再來施放此複製品。
- 所放逐之具暗碼異能的牌，會將一個觸發式異能賦予它所賦碼的生物。如果該生物失去了此異能，並在此種狀態下對玩家造成戰鬥傷害，則該觸發式異能不會觸發。但是，所放逐的牌將依舊賦碼於該生物上。
- 如果其他玩家獲得了該生物的操控權，則此觸發式異能便會由該玩家操控。所賦碼之牌的複製品會由該玩家產生，且他可以施放之。
- 如果某個有牌賦碼於其上的生物同時對多位玩家造成了戰鬥傷害（可能是因為部分戰鬥傷害被轉移），則每有一位玩家受到該生物的戰鬥傷害，此觸發式異能就會觸發一次。每個異能都將產生一個所放逐之牌的複製品並讓你施放。

尚奪爾的契約

{四}{黑}{黑}

巫術

催命 2 (於你施放此咒語時，你可以犧牲一個力量等於或大於 2 的生物。當你如此作時，複製此咒語。)

每位對手各放逐其牌庫頂牌。本回合中，你可以從這些牌之中施放咒語。如果你以此法施放咒語，則支付等同於其魔法力值的生命，而不支付其魔法力費用。

- 如果你是利用「而不支付其魔法力費用」以外的費用來施放咒語，則你就不能選擇利用其他的替代性費用來施放之。不過，你仍可以支付額外費用，例如催命費用。如果該咒語含有任何強制性的額外費用，則必須支付之，才能施放此咒語。
 - 如果咒語的魔法力費用中包含{X}，則你在以「不需支付其魔法力費用」的方式施放它，時必須將 X 的值選為 0。
-

紅色

定念迭代

{一}{紅}

結界

在你回合的戰鬥開始時，殖民。以此法派出的衍生物獲得敏捷異能。在下一個結束步驟開始時，將它犧牲。*(殖民的流程是派出一個衍生物，此衍生物為由你操控的某衍生物之複製品。)*

- 如果你選擇要複製的衍生物本身已經是另一個生物的複製品，則新衍生物複製的會是所選衍生物的原版生物之特徵。
 - 新衍生物會複製原版衍生物的特徵，此特徵可能是將原衍生物放進戰場之效應註明的特徵，或是該衍生物來源之永久物咒語複製品的特徵。
 - 新衍生物不會複製下列狀態：原衍生物是否為橫置，它上面有沒有指示物、結附了靈氣、裝備了武器，或是其他改變了其力量，防禦力，顏色等等的非複製效應。
 - 新衍生物上面任何「於[此生物]進戰場時」或「[此生物]進戰場時上面有...」的異能都會生效。
 - 若你於殖民時未操控任何衍生物，則什麼都不會發生。
-

放縱

{二}{紅}

巫術

本回合中，每當一個由你操控的生物攻擊時，派出一個 1/1，綠白雙色的市民衍生物，其為橫置且正進行攻擊。

///

無度

{一}{紅}

巫術

餘響 (此咒語只能從你墳墓場中施放。然後將它放逐。)

本回合中每有一個對玩家造成戰鬥傷害時受你操控的生物，便派出一個珍寶衍生物。

- 只要向玩家造成戰鬥傷害者有由你操控的生物，無度就會將其計算在內，就算於無度結算時這類生物中的一個或數個已不再受你操控也是如此。
- 所有連體牌都是在一張牌上有兩個牌面，但你將連體牌放進堆疊時，其上只有你所施放的那半邊。只要該咒語在堆疊中，你未施放的另外半邊之特徵便會被忽略。
- 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的巫術牌數量，則放縱///無度只會算作一張，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，放縱///無度的魔法力值為 5。
- 如果你是在你的回合中施放具餘響之連體牌的頭半邊，則你會在結算之後立刻獲得優先權。你能夠在玩家有其他行動之前，從你墳墓場中施放具餘響的那半邊 (若你可以合法如此作)。
- 如果有其他效應允許你從墳墓場以外的其他區域施放具餘響的連體牌，則你不能施放具餘響的那半邊。
- 如果有其他效應允許你從墳墓場施放具餘響的連體牌，則你可以施放任一半邊。如果你施放的是具餘響的那半邊，你便需要在該牌將離開堆疊時將它放逐。
- 對從墳墓場中施放之具餘響異能的咒語而言，它之後一定會被放逐，不論它是結算了，被反擊，或以其他方式離開堆疊。

- 一旦你已開始從你墳墓場中施放具餘響的咒語，該牌便會立刻移到堆疊上。對手無法同時利用其他效應將該牌放逐的方式來阻止該異能。

派對化身

{三}{紅}

生物～元素

0/1

先攻，踐踏，敏捷

每當派對化身攻擊時，它得+X/+0直到回合結束，X為由你操控的生物數量。

當派對化身進戰場時，若它不是衍生物，則每位對手各派出一個為其複製品的衍生物。於本盤遊戲接下來的時段，這些衍生物均已煽惑。*(它們每次戰鬥若能攻擊，則必須攻擊，且若能攻擊除你以外的玩家，則必須如此作。)*

- 如果某東西已煽惑，但煽惑它的玩家已離開遊戲，則如果它能攻擊其他玩家之一，則仍須如此作。

梅齊奧襲劫客

{四}{紅}

生物～凡爾西諾 / 浪客

3/3

每當梅齊奧襲劫客攻擊時，放逐每位玩家的牌庫頂牌。本回合中，你可以使用這些牌，且你可以將魔法力視同任意顏色的魔法力來支付施放這些咒語的費用。

急襲{二}{紅} *(如果你支付此咒語的急襲費用來施放之，則它獲得敏捷與「當此生物死去時，抽一張牌。」在下一個結束步驟開始時，將它犧牲。)*

- 以此法使用牌時，你仍須遵循正常時機規則。舉例來說，只有於你的行動階段中、堆疊上沒有咒語或異能，且你本回合中還沒有使用過地的情況下，才能以此法使用地。
-

綠色

拳擊擂台

{一}{綠}

神器

每當一個生物在你的操控下進戰場時，選擇至多一個目標不由你操控且魔法力值與之相同的生物。前者與後者互鬥。

{橫置}：派出一個珍寶衍生物。只能於由你操控之生物互鬥過的回合中起動。

- 如果某個由你操控的生物因任何效應互鬥過（而不僅限於在拳擊擂台上互鬥者），你就可以起動拳擊擂台的最後一個異能。
- 如果本回合中只有一個受你操控的生物互鬥過，但該生物在互鬥中死去，則你不能起動拳擊擂台的最後一個異能。只有贏者有賞！

受賄戰士

{五}{綠}

生物～犀牛 / 戰士

6/6

踐踏

當受賄戰士進戰場時，為由你操控之永久物上的每種指示物各進行以下流程～你可以依你的選擇在受賄戰士上放置一個+1/+1 指示物或一個同種類的指示物。

- 受賄戰士計算的是永久物上各指示物的種類數量，而非所有指示物的總數量。舉例來說，如果於受賄戰士的觸發式異能結算時，某生物上有兩個後盾指示物，則受賄戰士的操控者只能在其上放置一個指示物～+1/+1 或是後盾。

喧嘩奪主

{五}{綠}

瞬間

你每操控一個已橫置的生物，便派出一個已橫置的

4/4 綠色犀牛 / 戰士衍生物。

- 喧嘩奪主派出的衍生物，並非以「正進行攻擊」的狀態進戰場。

多奇破爛車

{二}{綠}

神器 ~ 載具

*/5

踐踏

多奇破爛車的力量等同於由你操控之生物中的最大魔法力值。

搭載 3

食腐{二}{綠} ({二}{綠}，從你的墳墓場放逐此牌：在目標生物上放置若干+1/+1 指示物，其數量等同於此牌的力量。只能於巫術時機食腐。)

- 放逐具食腐異能的牌是起動食腐異能費用的一部分。一旦已起動該異能並支付完費用，就已來不及藉由試圖將該牌移出墳墓場的方式，來阻止玩家起動該異能。
- 設定多奇破爛車力量之異能會在所有區域生效，而不是只在戰場上。
- 多奇破爛車之食腐異能給出的指示物數量，依照放逐它前最後在你墳墓場中的力量確定。在你已起動該異能之後，玩家便不能消滅由你操控之魔法力值最大的生物，好改變多奇破爛車所給出的指示物數量。

家族之威

{二}{綠}

結界

每當你攻擊時，在目標進行攻擊的生物上放置一個後盾指示物。直到回合結束，它獲得「每當此生物對任一玩家造成戰鬥傷害時，從其上移去一個後盾指示物。若你如此作，則抽一張牌。」 (如果其上有後盾指示物的生物將受到傷害或將被消滅，則改為從其上移去一個後盾指示物。)

- 如果該進行攻擊的生物在它向某玩家造成戰鬥傷害的同時失去了它的最後一個後盾指示物 (舉例來說，如果進行攻擊的生物具有踐踏異能，且會被阻擋者造成傷害)，則在觸發式異能結算時，你就無法支付「移去一個指示物」此費用。

- 「在目標進行攻擊的生物上放置一個後盾指示物」與「從其上移去一個後盾指示物」這兩個觸發式異能均為強制性。

犀心款待

{二}{綠}

結界

當犀心款待進戰場時，派出若干食品衍生物，其數量等同於你的對手數量。（食品衍生物是具有「{二}·{橫置}·犧牲此神器：你獲得3點生命」的神器。）
在你的結束步驟開始時，你可以支付{二}並犧牲一個衍生物。若你如此作，則派出一個 4/4 綠色犀牛 / 戰士衍生物。

- 於犀心款待的第二個異能結算時，你可以犧牲任意衍生物，而非僅限於食品衍生物。

高地園獨行俠

{二}{綠}

生物 ~ 人類 / 士兵

2/2

義勇（每當此生物攻擊生命最多或與他者同為最多的玩家時，在其上放置一個+1/+1指示物。）

高地園獨行俠不能被力量等於或小於2的生物阻擋。

每當高地園獨行俠對任一玩家造成戰鬥傷害或死去時，增殖。

- 增殖時，你可以選擇任意數量其上有指示物的永久物（包括由對手操控者），也可以選擇任意數量其上有指示物的玩家（包括對手）。你不能選擇在戰場以外區域中的牌，就算其上有指示物者亦然。
- 你不一定要選擇每一個具有指示物的永久物或玩家，只要選擇你想要增加指示物者即可。由於「任意數量」包括零，你甚至完全不用選擇任何永久物，也完全不用選擇任何玩家。
- 在增殖過程中，如果所選之某永久物或玩家其上有各種指示物，則你會讓該永久物或玩家上面的每種指示物都多得一個，而不是只讓其中某一種類增加。這與在過往系列中引入的原版增殖規則不同。
- 玩家可以回應效應中包含增殖的咒語或異能。不過，一旦該咒語或異能開始結算，並且其操控者已著手選擇哪些永久物與玩家將得到新的指示物，則任何玩家就已來不及去回應此事。

- 如果高地園獨行俠上面有+1/+1 指示物，但它受到了致命傷害，則它會在其觸發式異能結算、你實際增幅之前就死去。你無法及時在其上新加+1/+1 指示物，好讓其活下來。

多色

密探工具箱

{一}{綠}{藍}

神器 ~ 線索

密探工具箱進戰場時上面有一個+1/+1 指示物、一個飛行指示物、一個死觸指示物和一個後盾指示物。

(如果它將受到傷害或將被消滅，則改為從其上移去一個後盾指示物。)

每當一個生物在你的操控下進戰場時，你可以將密探工具箱上一個指示物移至該生物上。

{二}，犧牲密探工具箱：抽一張牌。

- 密探工具箱上的後盾指示物不會讓其操控者無法犧牲之。
- 如果密探工具箱上因故有了除它進戰場時帶有種類以外的其他指示物，則這類指示物也可以經由其觸發式異能移至其他生物上。

沁魂廚師蓓絲

{一}{綠}{白}

傳奇生物 ~ 人類 / 市民

1/1

每當一個或數個其他基礎力量與防禦力為 1/1 的生物在你的操控下進戰場時，在沁魂廚師蓓絲上放置一個+1/+1 指示物。

每當蓓絲攻擊時，每個由你操控且基礎力量與防禦力為 1/1 的其他生物均得+X/+X 直到回合結束，X 為蓓絲上的+1/+1 指示物數量。

- 通常來說，生物的基礎力量與防禦力，就是印製在牌上的力量和防禦力；對衍生物而言，則是派出該衍生物之效應所設定的力量和防禦力。如果有效應將某生物的力量和防禦力設定為具體數值，則新

設定的值就會是該生物的基礎力量與防禦力。如果有效應更改了某生物的力量和 / 或防禦力，但未將其設定為具體數值，則在確定該生物的基礎力量與防禦力時，不會將這類修正計算在內。

- 如果某生物具有設定其力量和防禦力的特徵設定異能（其標誌為該生物的攻防框中印有*/或類似者），則在確定該生物的基礎力量與防禦力時，會將這類異能考慮在內。
- 有些生物的基礎力量與防禦力為 0/0，並具有依照特定條件獲得加成的異能。這類異能不屬於特徵設定異能，不會改變該生物的基礎力量與防禦力。

扶濟社交會

{二}{綠}{白}{藍}

瞬間

選擇三項。你可以多次選擇同一項。

- 增殖。（選擇任意數量的永久物和 / 或玩家，然後為其已有之每種指示物各多放置一個同類的指示物。）
 - 目標生物躍離。（直到其操控者的下一個回合，該生物及貼附於其上的所有東西都視作不存在。）
 - 反擊目標起動式或觸發式異能。
- 如果你於施放扶濟社交會時，在第一項模式之外還選擇了第二或第三項模式，且於其試圖結算時，所有的目標都已經不合法，則你不能增殖。

樂舞會交會

{三}{紅}{綠}{白}

巫術

選擇三項。你可以多次選擇同一項。

- 派出一個衍生物，此衍生物為目標由你操控的生物之複製品。它獲得敏捷異能。在下一個結束步驟開始時，將它犧牲。
- 放逐目標神器或結界。
- 直到回合結束，由目標玩家操控的生物得+1/+1 且獲得先攻異能。

- 如果你選擇了第一項和第三項模式，則會是衍生物先進戰場，而後由目標玩家操控的生物才得 +1/+1 並獲得先攻異能。如果你指定自己為第三項模式的目標，則你放進戰場之衍生物也會得到相應加成。

隱密追擊

{二}{藍}{紅}

結界

每當你從你手上施放瞬間或巫術咒語時，顯化你的牌庫頂牌。（將該牌面朝下地放進戰場，當成 2/2 生物。如果該牌是生物牌，則可隨時支付其魔法力費用使其翻回正面。）

每當一個由你操控且牌面朝下的生物死去時，如果它是瞬間或巫術牌，則將它放逐。直到你下一個回合的回合結束，你可以施放該牌。

- 牌面朝下的永久物為 2/2 的生物，沒有名稱、魔法力費用、生物類別和異能。此生物為無色，且魔法力值為 0。此永久物仍有可能受其他效應之影響而具有或改變前述任一特徵。
- 在你擁有優先權的時機下，你可以展示顯化生物的正面以示其為生物牌（忽略所有可能作用於該牌之複製效應或更改類別的效應）並支付其魔法力費用，來將它翻回正面。這屬於特殊動作。它不用到堆疊，且不能被回應。
- 如果顯化的生物牌正面朝上之狀態下會具有變身異能，則你也可以支付其變身費用來將它翻回正面。
- 與利用變身異能施放而成的牌面朝下生物不同，如果顯化的生物是生物牌，則就算此生物失去了所有異能，也依然能將其翻回正面。
- 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。
- 雖然永久物轉為牌面朝上或朝下會改變其特徵，但依舊是同一個永久物。以該永久物為目標的咒語或異能，以及結附或裝備在該永久物上的靈氣和武具均不受影響。
- 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。
- 你可以隨時檢視由你操控之牌面朝下的永久物。除非有效應允許或要求你如此作，否則你不能檢視不由你操控之牌面朝下的永久物。
- 如果某個由你操控之牌面朝下的永久物離開戰場，你必須展示它。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。應保證牌面朝下之永久物進場的順序清晰不致混淆。常見作法包括利用指示物或骰子來做標記，或者單純將它們依照順序在戰場上排列。你也須記錄每個牌面朝下之永久物是如何成為牌面朝下的（是顯化的，還是利用變身異能牌面朝下施放的，等等）。
- 本系列中並沒有能將牌面朝下的瞬間或巫術牌翻回正面的牌張，但某些舊版牌會試圖如此作。如果某東西試圖將戰場上之牌面朝下的瞬間或巫術牌翻回正面，則向所有玩家展示該牌，以示其為瞬間或巫術牌。該永久物依然會以牌面朝下的狀態留在戰場上。註記於「每當一個永久物翻回正面時」觸發的異能不會因此觸發，這是因為儘管你展示了此牌，但它卻從未翻回正面。
- 如果一張雙面牌已顯化，則它會牌面朝下地進戰場。於其處於牌面朝下之狀態期間，它不能轉化。如果該牌的正面是生物牌，則你可以支付其魔法力費用，來將其翻成牌面朝上。若你如此作，則朝上的會是該牌之正面。

報社主編丹瑞科林

{二}{白}{藍}

傳奇生物 ~ 貓 / 參謀

2/2

報社主編丹瑞科林進戰場時上面依你的選擇有一個

+1/+1 指示物，先攻指示物或警戒指示物。

每當一個非衍生物的生物在你的操控下進戰場時，若丹瑞上有指示物，則對每種此類指示物而言，在該進戰場的生物上放置同樣數量的該種指示物。

- 報社主編丹瑞科林印製的規則敘述與標準規範略有不同；為一致起見，其 Oracle 規則敘述已得到更新。具體說來，其最後一個異能的新版敘述為「每當一個非衍生物的生物在你的操控下進戰場時，若丹瑞上有指示物，則對每種此類指示物而言，在該進戰場的生物上放置同樣數量的該種指示物。」這不屬於功能改變。
-

污穢吞噬妖

{二}{黑}{綠}

生物 ~ 驚懼獸

3/3

威懾

每當污穢吞噬妖攻擊時，從防禦玩家墳墓場中將每種牌張類別的牌至多各放逐一張。每以此法放逐一張牌，便在污穢吞噬妖上放置一個+1/+1 指示物。

- 墳墓場中的牌上出現的牌張類別包括神器、生物、結界、瞬間、地、鵬洛客、巫術以及部族（見於某些舊版牌張上的牌類別）。超類別（例如傳奇和基本）和副類別（例如人類和武具）不屬於牌張類別。

萬金油亨齊托雷

{黑}{紅}{綠}

傳奇生物 ~ 魔鬼 / 浪客

3/3

每個你施放之魔法力值等於或大於 4 的生物咒語均具有急襲異能。其急襲費用等同於其魔法力費用。

（你可以選擇支付該咒語的急襲費用來施放它。如果你如此作，則它獲得敏捷與「當此生物死去時，抽一張牌。」在下一個結束步驟開始時，將它犧牲。）

你本盤遊戲中每從統帥區施放過一次你的指揮官，你支付的急襲費用便減少{一}。

- 如果某張模式雙面牌的背面是魔法力值等於或大於 4 的生物，則你可以利用亨齊賦予它的急襲異能來施放之。
-

生命保險

{三}{白}{黑}

結界

敲詐 (每當你施放咒語時，你可以支付{白/黑}。若你如此作，則每位對手各失去 1 點生命，且你獲得等量的生命。)

每當一個非衍生物的生物死去時，你失去 1 點生命並派出一個珍寶衍生物。

- 每一次敲詐異能觸發時，你最多只能為該觸發支付一次{白/黑}。當此異能結算時，你才決定是否要支付費用。
 - 你因敲詐所獲得的生命之數量，是根據玩家失去的生命總和決定，此數量不一定等同於你的對手數量。舉例來說，如果對手的總生命不能改變 (可能是由於該玩家操控著白金皇像)，你不會獲得任何生命。
 - 敲詐異能並不指定玩家為目標。
-

復舊專家歐斯卡

{三}{藍}{黑}

傳奇生物 ~ 人類 / 魔法師

3/3

你墳墓場中的牌間每有一種不同的魔法力值，此咒語便減少{一}來施放。

每當你棄一張非地牌時，你可以從你墳墓場中施放它。

- 對你墳墓場中的連體牌而言，其魔法力值是該牌兩邊魔法力值的加總。它不會具有兩種魔法力值。
 - 對在你墳墓場中的雙面牌而言，其魔法力值始終為其正面的魔法力值。
 - 在確定你墳墓場中某張牌的魔法力值時，X 為 0。
 - 地牌的魔法力值為 0。
 - 你可以立即施放該咒語。你仍須支付以此法施放之咒語的所有費用。
-

載火鳳凰塞蕊茲

{二}{黑}{紅}

傳奇生物 ~ 鳳凰

3/3

飛行 · 敏捷

在每個結束步驟開始時，若本回合中有生物牌離開你的墳墓場，則目標由你操控的鳳凰對任意一個目標造成傷害，其數量等同於前者的力量。

每當另一個由你操控的鳳凰死去時，你可以從你墳墓場中施放載火鳳凰塞蕊茲。

- 於塞蕊茲第一個觸發式異能結算時，該目標鳳凰造成的傷害數量是根據該鳳凰自身的力量決定，而非本回合中離開墳墓場之生物牌的力量。
- 如果塞蕊茲與另一個鳳凰同時死去，則它最後一個異能不會觸發。須於另一個鳳凰死去時，它就已經在墳墓場中才會觸發。
- 利用塞蕊茲的最後一個異能施放它時，你仍須支付其所有費用，且必須於異能結算的過程中就如此作。你不能等到該回合的稍後時段再施放。（當然，如果該異能再度觸發並結算就另當別論。）

密報商棣維特

{三}{白}{藍}{黑}

傳奇生物 ~ 史芬斯 / 浪客

6/6

飛行 · 守護{三}

議爭 ~ 每當棣維特進戰場或對任一玩家造成戰鬥傷害時，由你開始，每位玩家各投票選擇「搜證」或「行賄」。「搜證」每有一票，你便探查一次；「行賄」每有一票，你便派出一個珍寶衍生物。

投票時你可以額外多投票一次。（可以投票選擇不同的選項或相同的選項。）

- 你同時完成你的所有投票。在你後面投票的玩家作出投票決定前，會知道你所有投票的選項。
- 允許玩家額外多投票之效應可以累加。舉例來說，如果你操控兩個具此類異能的永久物，則你便能投票至多三次。

- 該異能只會影響註記「投票」字樣的咒語和異能。其他包含選擇的牌，例如 Archangel of Strife，則不會受到影響。
 - 投票時你必須投票一次，就算之後不願多投票也是一樣。
-

神器

三路紅綠燈

{三}

神器

當三路紅綠燈進戰場時，占卜 3。

每個你施放之正好為三色的咒語均具有覆誦{三}。

(當你施放它時，你每支付過一次覆誦費用，便將它複製一次。你可以為每個複製品選擇新的目標。永久物咒語的複製品會成為衍生物。)

- 如果於你戰場上有此永久物期間，你施放了一個原本即具有覆誦的咒語，則該咒語便會有兩項覆誦異能：其中一項之覆誦費用便是咒語本身所印製者，另一項的覆誦費用為{三}。你可以利用這兩個異能之一（也可以同時利用兩者）來覆誦該咒語。
-

魔法風雲會，Magic，新卡佩納，斯翠海文：魔法學校，凱德海姆，被遺忘國度戰記，依尼翠以及神河，不論在美國或其他國家中，均為威世智有限公司的商標。©2022 Wizards.