

## 斯翠海文：魔法學校發佈釋疑

編纂：Jess Dunks 和 Matt Tabak，且有 Laurie Cheers、Tom Fowler、Carsten Haese、Nathan Long 及 Thijs van Ommen 的貢獻

此文件最近更新日期：2021 年 3 月 11 日

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

「通則釋疑」段落內含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 4 月 23 日，週五）起，*斯翠海文* 系列便可在有認證的構組賽制中使用。在該時刻，標準賽制中將可使用下列牌張系列：*艾卓王權*、*塞洛斯：冥途求生*、*依克黎：巨獸時空*、*2021 核心系列*、*贊迪卡再起*、*凱德海姆* 以及 *斯翠海文：魔法學校*。

封入 *斯翠海文* 的輪抽補充包和主題補充包（Theme Booster）中之牌張均包含在標準賽制可用牌張範圍內。這類牌張印製的系列代碼均為 STX，其收藏編號範圍為 1-275。

秘典增補系列中含有六十三張牌（其印製的系列代碼為 STA，收藏編號範圍為 1-63）。這些牌可用於原本即允許使用該牌張的賽制。更多有關「秘典」的資訊，請見下文。

*斯翠海文* 指揮官套牌中則封入了八十一張新牌。這些牌只可用於指揮官、特選和薪傳賽制，而不可用於標準賽、先驅賽或近代賽。這類牌張印製的系列代碼均為 STC，其收藏編號範圍為 1-81。指揮官套牌中的其他牌張可用於原本即允許使用該牌張的賽制。也就是說，出現在此產品中並不會改變各牌張原本可合法利用的賽制。這類復出牌張印製的系列代碼也為 STC，其收藏編號範圍為 82-327。

請至 [Magic.Wizards.com/Formats](http://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](http://Magic.Wizards.com/Commander) 查詢有關指揮官玩法的詳情。

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

---

## 秘典

斯翠海文的講堂和圖書館是知識的海洋，新經舊典無所不包。當中最熱門者莫過於秘典，其間羅列多重宇宙過往曾出現的許多強力魔法。藉由此秘典增補系列，你也能跟斯翠海文的學生一樣，探究真知奧妙。

- 秘典增補系列中含有六十三張牌（其印製的系列代碼為 STA，收藏編號範圍為 1-63）。它們會出現在輪抽補充包、系列補充包和主題補充包（theme booster）等產品中。
- 出現在補充包中的斯翠海文秘典牌張，能夠在使用前者補充包的限制賽事中利用。在現開賽中，這些牌屬於你牌池的一部分。在補充包輪抽中，你必須抽選這些牌才可將它們放入你的牌池。
- 秘典牌可用於原本即允許使用該牌張的賽制。也就是說，出現在秘典中並不會改變各牌張原本可合法利用的賽制。其中有部分（並非全部）也在當前可於標準賽制中使用的系列中出現。雖然絕大多數的秘典牌均為重印牌，但其中有一張是首次出現（豐足收成）。該牌目前只可用於指揮官、特選和薪傳賽制。

---

## 新異能提示：魔藝

如果你不是來掌握巫術，那費勁千辛萬苦來就讀最富盛名的魔法學校又是為何？啊，還有瞬間。魔藝是新的異能提示，提醒你該異能會因施放或複製瞬間與巫術咒語時而有所回報。

榮休大法師

{二}{藍}{藍}

生物～人類 / 魔法師

2/2

魔藝～每當你施放或複製瞬間或巫術咒語時，抽一張牌。

- 雖然所有魔藝異能的觸發條件都一樣（「每當你施放或複製一個瞬間或巫術咒語」），但每個異能的效應卻有所不同。
- 舉例來說，如果你操控了榮休大法師，並在此時施放了一個瞬間或巫術咒語，則榮休大法師的魔藝異能會因此觸發，且你會抽一張牌。
- 如果有效應會產生某個瞬間或巫術咒語的複製品，則魔藝異能也會因此觸發。
- 如果有效應產生同一個瞬間或巫術咒語的數個複製品，則每有一個此類複製品，魔藝異能就會因此觸發一次。
- 有些效應會令你在堆疊以外的區域複製一張瞬間或巫術牌。產生這類複製品時，不會觸發魔藝異能。不過，大多數令你如此作的效應也會讓你能夠施放這些複製品；當你施放這類複製品時，就會觸發魔藝異能。

---

## 新關鍵字異能：守護

在你於課堂上刻苦學習各類致命咒語時，也請不要忘記溫習如何防禦它們～尤其是有人想要利用這類咒語威脅你生物的時候。有鑑於此，斯翠海文系列引入了「守護」機制：守護這一關鍵字異能夠保護你的生物不受對手之咒語或異能影響～除非對手支付費用，否則該咒語或異能就會被反擊。

瀑布舞空師

{三}{藍}

生物～巨靈 / 魔法師

3/1

飛行

守護{二} ( 每當此生物成為由對手操控之咒語或異能的目標時，除非該玩家支付{二}，否則反擊之。 )

守護的正式規則解析如下：

### 702.21. 守護

702.21a. 守護屬於觸發式異能。「守護[費用]」意指「每當此永久物成為由對手操控之咒語或異能的目標時，除非該玩家支付[費用]，否則反擊之。」

- 如果某玩家施放的某個咒語同時以數個由對手操控且具有守護異能的永久物為目標，則每個守護異能都會分別觸發。如果該玩家沒有全部支付上述費用，該咒語就會被反擊。

- 守護屬於常青異能，會在將來的系列中登場。

---

**新關鍵字動作：溫習**

**新副類別：課程**

我們今天已經溫習了許多課程！溫習這一關鍵字動作讓你能夠兩件事情之間選擇一件來作：棄一張牌並抽一張牌，或將一張課程牌從遊戲外置入你手上。

研習小憩

{一}{白}

瞬間

橫置至多兩個目標生物。

溫習。（你可以從遊戲外展示一張由你擁有的課程牌並置於你手上，或棄一張牌來抽一張牌。）

溫習的正式規則解析如下：

#### 701.45. 溫習

701.45a. 「溫習」意指「你可以棄一張牌。如果你如此作，則抽一張牌。如果你未棄牌，則你可以從遊戲外展示一張由你擁有的課程牌，並將它置於你手上。」

- 如果某張牌被從遊戲外帶入遊戲中，則它便會一直留在遊戲中，直到遊戲結束或是其擁有者離開遊戲為止。
- 如果你是在構組賽（或是在遊戲中採用構組賽制的規定）中將某張牌從遊戲外帶入遊戲中，則你只能從你備牌中選擇一張牌。在休閒構組遊戲中，你可以選擇來自你個人牌張收藏的牌。
- 如果你是在現開賽或補充包輪抽賽中將某張牌從遊戲外帶入遊戲內，則你只能從你構組套牌所利用的牌池中選擇一張牌。
- 雖然正式的指揮官規則中未包含備牌相關的內容，但如果你們在此類賽制中也使用了備牌，或是在休閒遊戲中允許玩家從其個人牌張收藏中選擇牌，則你帶入遊戲的牌不能與你起始套牌中的任何牌同名。
- 當有效應令你溫習時，你可以什麼都不作。「棄一張牌」和「將一張課程牌置於你手上」這兩件事都並非強制性。

- 課程是見於本系列部分瞬間和巫術牌上的一種新咒語副類別。「課程」此副類別並沒有特殊的規則含義。
- 不過如果你有利用能令你溫習的牌，則你或許會想要在備牌中放入一些課程；課程牌也能像其他瞬間或巫術牌一樣，如常加入你的主套牌中。

---

## 新關鍵字異能：示範

讀完上面這麼多內容之後，是時候學以致用，將掌握內容付諸實踐並傳授他人。示範是見於斯翠海文指揮官產品內五張牌上的關鍵字異能。具示範異能的牌能讓你在施放的時候複製它，不過同時也會讓另一位對手一同複製。

挖掘技藝

{三}{白}

巫術

示範 ( 當你施放此咒語時，你可以將其複製。若你如此作，則選擇一位對手一同複製。玩家可以為各自的複製品選擇新的目標。 )

消滅目標非地永久物。其操控者派出兩個珍寶衍生物。

示範異能的正式規則解析如下：

### 702.143. 示範

702.143a. 示範屬於觸發式異能。「示範」意指「當你施放此咒語時，你可以將它複製，且你可以為該複製品選擇新的目標。若你複製了該咒語，則選擇一位對手。該玩家複製此咒語，且可以為該複製品選擇新的目標。」

- 你是於示範異能結算時，才選擇是否要產生複製品。而此時原版咒語還未結算。你的複製品會進入堆疊，並位於原版咒語之上。
- 如果你利用示範異能複製咒語，則你之後需立即選擇一位對手。如果該對手也複製咒語，則所成的複製品會位於堆疊最頂上。
- 如果該咒語需要指定目標，則你是於施放原版咒語時就一併為原版咒語選擇目標。如果你產生該咒語的複製品，則你可以於產生複製品時為其選擇新的目標。類似地，你讓其產生複製品的那位對

手，也可以於產生複製品時為他的複製品選擇新的目標。換句話說，對手能夠知道你原版咒語和你複製品的目標，且如果你要為複製品選擇新的目標，他也能知道新目標為何。

- 這意味著，如果你施放具示範異能的咒語，且你和一位對手均將它複製，則對手的複製品先結算，然後輪到你的複製品結算，最後才到原版咒語結算。
- 如果你施放咒語時選擇不複製，則也不會有對手能夠複製。

---

## 組合：「奇技」咒語

如今我們已經學有所成，不僅已能溫故知新，還可示範育人，如此便可掌握真正奇技！具體說來，這組合是指斯翠海文主系列中一套五個名稱中帶有「奇技」字樣的咒語。這類咒語雖能讓你支付較為低廉的替代性費用施放之，但如果你這樣作的話便會給對手一些好處。

惡邪奇技

{三}{黑}

瞬間

你可以支付{一}{黑}，而不支付此咒語的魔法力費用。

如果曾支付此{一}{黑}費用，則任一對手抽一張牌。

放逐目標生物或鵬洛客。

- 堆疊上咒語的魔法力值（原稱「總魔法力費用」；見下文「魔法力值」部分）是由其魔法力費用決定，與你施放它時支付的替代性費用無關。舉例來說，惡邪奇技的魔法力值始終是 4。
  - 如果你選擇支付某個替代性費用來施放咒語，則你就不能支付該咒語的其他替代性費用。舉例來說，如果有效應讓你能以「不需支付其魔法力費用」的方式來施放某「奇技」咒語，則你就不能選擇支付其原有的替代性費用。
  - 如果有效應會增加或減少你施放之咒語的費用，則該費用增加或減少的數量，也會對你選擇支付的替代性費用生效。在此情況下，雖然你施放時實際支付的費用較印製費用為多（或少），但就該效應而言，仍會視作你曾支付所印製的費用。
  - 如果你複製「奇技」咒語，且施放該咒語時支付的是替代性費用，則所成之複製品會視作你曾支付該費用一般來結算。
  - 在多人遊戲中，你是於該咒語結算時，才選擇要由哪位對手來進行敘述中所列之行動。
-

## 組合：「魔旋」雙色地

斯翠海文補完了始於依尼翠闇影系列的這組泛用雙色地。這組中每張地都能夠橫置來產生兩種顏色之一的魔法力，且如果你手中恰好有其他所需類別的地牌，它們還有機會能夠未橫置地進戰場。

霜沸魔旋

地

於霜沸魔旋進戰場時，你可以從你手上展示一張海島或山脈牌。如果你未如此作，則霜沸魔旋須橫置進戰場。

{橫置}：加{藍}或{紅}。

- 你所展示的地牌，可以是只具有其中一種對應副類別，也可以是同時具有這兩種類別。不要求只能展示基本地牌。舉例來說，你可以展示凱德海姆系列的險惡峽灣來滿足霜沸魔旋的異能。
- 「魔旋」地本身沒有任何地的副類別。你不能展示一張魔旋，以此來滿足另一張魔旋地的異能。
- 如果具有對應副類別的地牌和這類地同時從你手上進戰場，則你可以展示同時進戰場的這張地牌，來讓「魔旋」地未橫置地進戰場。
- 如果有效應讓你將這類地橫置放進戰場，則就算你從手上展示了一張地牌，該地也依舊會橫置進戰場。

---

## 新用詞：魔法力值

斯翠海文引入「魔法力值」這一新規則用詞。在牌面上和規則文本中，原本將使用「總魔法力費用」字樣的部分，現今都會改為「魔法力值」。這兩個用詞的涵義相同。我們希望這一改動不僅能令敘述更為簡潔，同時也易於理解。

避柱救援靈

{四}{白}

生物～精靈 / 僧侶

2/2

飛行

當避柱救援靈進戰場時，將目標魔法力值等於或小于 3 的生物牌從你的墳墓場移回你手上。

- 魔法力值是牌張魔法力費用中的魔法力總數量，與顏色無關。舉例來說，魔法力費用為{五}{紅}{紅}的牌之魔法力值是 7。
- 如果某張牌的魔法力費用中有{X}，則在確定該牌的魔法力值時，X 視為 0，但該牌是堆疊上咒語的情況除外。若該牌為咒語，則 X 為施放該咒語時為其選擇的數值。

## 復出機制：模式雙面牌

首次於 *贊迪卡再起* 系列引入的模式雙面牌機制曾在 *凱德海姆* 系列中復出。這一次它們又回來了，當然也少不了令人驚喜的新變化。模式雙面牌兩面可任選一面來使用，讓你能夠根據當前情勢靈活應對。過往系列當中的模式雙面牌兩面都是永久物。而 *斯翠海文* 系列中的模式雙面牌則有一部分的背面為巫術或瞬間。

亂心害蟲畢雷茲

{二}{綠}

傳奇生物 ~ 害蟲

3/2

由你操控的其他害蟲、蝙蝠、昆蟲、蛇和蜘蛛得

+1/+1。

當亂心害蟲畢雷茲死去時，你獲得 4 點生命。

////

探尋畢雷茲

{二}{黑}{黑}

巫術

檢視你牌庫頂的五張牌。你可以將其中任意數量的牌

置於你手上，其餘則置入你的墳墓場。你每以此法將

一張牌置於你手上，便失去 3 點生命。

## 如何利用模式雙面牌

- 在判斷某張模式雙面牌能否合法使用時，只會考慮你正使用的那一面之特徵是否符合規則，而會完全忽略另一面的特徵。舉例來說，如果有效應阻止你施放生物咒語，則你不能施放亂心害蟲畢雷茲，但你依然可以施放探尋畢雷茲。
- 如果有效應讓你能「使用」某張模式雙面牌，則你可以將之作為咒語施放，或作為地來使用，具體由你選擇使用的那一面來決定。如果有效應讓你能「施放」（而非「使用」）某張模式雙面牌，則你不能將之作為地來使用。

- 如果有效應允許你從一組牌之中使用地或施放咒語，且這組牌中包含模式雙面牌，則只要該些牌的正面或背面有符合效應規定者，你便能使用或施放之。舉例來說，如果有效應讓你能從你的墳墓場施放巫術咒語，則你可以施放探尋畢雷茲，但不能施放亂心害蟲畢雷茲。（別害怕，畢雷茲。會有你發光的時候的。）
- 如果有效應讓你將具特定特徵的牌放進戰場，但並非讓你使用或施放之，則對模式雙面牌而言，你在判斷其是否符合條件時，只能考慮其正面的特徵。如果此等特徵中有符合條件者，則該牌會以正面朝上的方式來進戰場。舉例來說，如果有效應讓你將一張生物牌從你的墳墓場放進戰場，則你可以將亂心害蟲畢雷茲放進戰場。（畢雷茲，發光的時候到了。）不過，對讓你將一張巫術牌從你的墳墓場移回手上的效應來說，該效應就不能讓你把探尋畢雷茲移回你手上～因為該牌在墳墓場中時，就只有其正面的特徵。
- 模式雙面牌的魔法力值，會依據對應面的特徵來確定：當這類牌在堆疊或戰場上時，對應的便是目前朝上的那一面；當這類牌在其他區域時，就只會考慮其正面的特徵。這與轉化式雙面牌的魔法力值計算方式不同。
- 模式雙面牌不能轉化，也不能以「已轉化」的狀態放進戰場。當有效應要求你轉化模式雙面牌或將這類牌放進戰場且已轉化時，忽略這部分的敘述。

## 雙面牌的一般資訊

- 雙面牌的兩個牌面都各自具有一組特徵值：名稱、類別、副類別、異能等等。當雙面牌在堆疊或戰場上時，只考慮目前朝上之牌面的特徵。另一組特徵則會被忽略。
- 當雙面牌不在堆疊或戰場上時，只考慮其正面的特徵。舉例來說，上述牌在墳墓場中的時候，就只有亂心害蟲畢雷茲的特徵，就算是它進入墳墓場前是當作探尋畢雷茲來施放的也一樣。
- 如果有效應要將一張雙面牌放進戰場，但該牌的正面不能進入戰場，則該牌就不會移動。舉例來說，如果某張雙面牌的正面為瞬間，且有效應將之放逐後再移回戰場，則由於瞬間無法進入戰場，該牌就會留在放逐區。（*新翠海文*系列中並沒有正面為瞬間或巫術的模式雙面牌。）
- 如果有效應讓玩家選擇一個牌名，則該玩家可以選擇雙面牌任一面的名稱。如果該效應或某個連結異能提及「施放所選名稱之咒語」和 / 或「使用所選名稱的地」此事，則它就只會考慮所選名稱，而不會考慮具有該名稱之雙面牌另一面的名稱。
- 在指揮官玩法中，雙面牌的標識色由其兩面的魔法力費用和規則敘述的魔法力符號來共同決定。如果任一面上有顏色標誌或基本地類別，則也會將這些特徵考慮在內。
- 雙面牌的某一面上（或者兩面上都有）可能會有關於另一面特徵的提示文字。這類文字和遊戲進行並無關聯。
- 每張雙面牌正背面的左上角都會有一個表示面向的標記。對本系列的模式雙面牌而言，一個黑色三角形表示此面為正面，兩個白色三角形則表示此面為背面。

## 利用替身牌

- 讓你套牌中每張牌都不會特別突顯出來，是本遊戲很重要的事。為了讓雙面牌也能如此，你可以利用某些 *斯翠海文* 補充包之中的替身牌。當雙面牌處於非公開區域或需要隱藏其內容的場合（例如放逐區中牌面朝下地被放逐者）時，可以用替身牌代替之。利用替身牌並非強制，但在比賽中，利用雙面牌的玩家必須用替身牌或不透明的牌套（或是用替身牌的同時加上不透明的牌套）。
- 每張替身牌都必須與拿它代表的雙面牌一同利用。該雙面牌應與你套牌的其餘部份以及你的備牌分開放。
- 除非你要用某張替身牌來代表雙面牌，才能將它放入你的套牌。
- 你必須在替身牌上清楚寫明其所代表的雙面牌。替身牌上必須至少寫明其中一面的名稱，同時也可以寫明可在該牌任一面上看到的其他資訊。你不能在替身牌上書寫牌面上沒有的資訊。
- 在遊戲中，會將替身牌視為它所代表的那張雙面牌。
- 如果某張替身牌進入了公開區域（戰場，墳墓場，堆疊，或是被放逐～但牌面朝下地被放逐則是例外狀況），就改為利用雙面牌，並將這張替身牌放到一旁。如果此雙面牌放入非公開區域（手牌或牌庫），則再度利用該替身牌。
- 如果某張雙面牌是牌面朝下地被放逐，或是牌面朝下地放進戰場，則應利用替身牌或不透明的牌套（或兩者皆用）來確保其內容不被洩漏。
- 在有些先前的系列中，會出現已列出該系列中所具有之雙面牌或融合牌資訊的列表牌，這類列表牌也屬於替身牌。你也能利用出自 *斯翠海文* 系列的替身牌來代表這些系列中的雙面牌。此時，規範替身牌上能出現之內容的規則也會生效。

---

## *斯翠海文* 主系列單卡解惑

### 非神器無色

漫遊古旅人

{五}

生物 ~ 聖者

4/4

每當任一對手施放瞬間或巫術咒語時，他可以支付 {二}。若他未如此作，則你可以複製該咒語。你可以為該複製品選擇新的目標。

////

探索曠土

{三}

巫術

每位玩家各檢視其牌庫頂的五張牌，且可以展示其中的一張地牌和 / 或一張瞬間或巫術牌。每位玩家各將其以此法展示出的牌置於其手上，其餘則以隨機順序置於其牌庫底。每位玩家各獲得 3 點生命。

- 探索曠土的 Oracle 敘述文字有所更新。其正式敘述文字如上文所示。需特別指出的是，在新版敘述中，展示地牌或者瞬間或巫術牌均為非強制。無法展示牌或選擇不展示牌的玩家就只是將所有其檢視過的牌以隨機順序置於其牌庫底。玩家無論是否展示牌都會獲得 3 點生命。
- 對漫遊古旅人的觸發式異能而言，對手是在其咒語結算之前決定是否要支付 {二}。如果其不支付 {二}，則你的複製品會比原版咒語先一步結算。
- 在結算探索曠土過程中，首先由主動玩家展示其要置於手上的牌。然後其他玩家按照回合順序依次如此作，此時其已知道之前的玩家選擇為何。

---

## 白色

留校察看

{一}{白}

巫術 ~ 課程

選擇一項 ~

- 選擇一個非地牌的名稱。直到你的下一個回合，所有對手都不能施放具該名稱的咒語。
- 選擇目標非地永久物。直到你的下一個回合，它不能進行攻擊或阻擋，其起動式異能也不能起動。

- 對第一個模式而言，在「說出牌名」與「留校查看之效應開始生效」這兩個時間點之間，沒有玩家能夠施放咒語。
  - 雖然留校察看是巫術，但在某些不尋常的情況下，有可能會在回應其他咒語時來施放它。如果在留校察看結算時，具所選名稱的咒語因故已進入堆疊，則該咒語不會受影響。
  - 雖然所有對手都不能施放具該名稱的咒語，但其他效應仍能將具該名稱的牌放進戰場（如果它是永久物牌）。
  - 你可以選擇模式雙面牌兩面當中任一面的名稱，但不能同時說出兩者；你也可以選擇連體牌上任一半邊的名稱，但也不能同時說出兩者。對手已然能夠施放你沒說出名稱的那一面或那半邊。
  - 對第二個模式而言，如果你以某個非生物的永久物為目標來施放之，且該永久物在稍後時段變成了生物，則該生物也會直到你的下一個回合為止都不能攻擊或阻擋。
  - 起動式異能會包含冒號。通常會寫成「[費用]：[效應]。」有些關鍵字異能也屬於起動式異能；它們的規則提示中會包含冒號（例如佩帶）。觸發式異能（以「當～」，「每當～」或「在～時」為開頭）不受影響。
- 

#### 拘禁漩渦

{白}

結界～靈氣

結附於非地永久物

所結附的永久物不能進行攻擊或阻擋，其起動式異能也不能起動。

{三}：消滅拘禁漩渦。只有對手可以起動此異能，且僅限巫術時機。

- 在多人遊戲中，任一對手都可以起動拘禁漩渦的最後一個異能，而非僅限操控受其結附之永久物的那位對手。
-

精英鎖咒僧

{二}{白}

生物 ~ 人類 / 僧侶

3/1

飛行

當精英鎖咒僧進戰場時，檢視目標對手的手牌。你可以放逐其中一張非地牌。於該牌持續放逐的時段內，其擁有者可以使用之。以此法施放的咒語增加{二}來施放。

- 使用所施放的牌須遵循所有正常使用時機限制。
- 如果所放逐的牌是模式雙面牌，且其背面是地，則其擁有者可以將它當作地來使用。（值得注意的是，如果其正面也是地，你一開始就不能放逐它。）

---

秘密相會

{一}{白}{白}

巫術

你和目標對手各抽三張牌。

- 如果於秘密相會試圖結算時，該對手已經是不合法目標，則沒有玩家會抽牌。

---

學期結束

{三}{白}

瞬間

放逐任意數量目標由你操控的生物和 / 或鵬洛客。在下一個結束步驟開始時，將它們各在其擁有者的操控下移回戰場。於其進戰場時，如果是生物，則上面額外有一個+1/+1 指示物；如果是鵬洛客，則上面額外有一個忠誠指示物。

- 利用每個永久物移回戰場時的特徵，來決定它進戰場時上面是應該額外有一個+1/+1 指示物，一個忠誠指示物，還是（在極罕見的情況下）兩者。特別一提，如果你放逐了一個生物，且其僅是因為受到改變類別的效應影響才成為生物，則它會作為非生物永久物來進戰場，且不會因學期結束的效應額外獲得任何指示物。

---

展現信心

{一}{白}

瞬間

當你施放此咒語時，你本回合中每施放過一個其他的瞬間和巫術咒語，便將此咒語複製一次。你可以為每個複製品選擇新的目標。

在目標生物上放置一個+1/+1 指示物。它獲得警戒異能直到回合結束。

- 該觸發式異會將所有在其結算前施放的瞬間和巫術都計算在內。如果你施放瞬間咒語來回應該異能，則這些咒語也會被計算在內。
- 展現信心的觸發式異能結算時每產生一個複製品，便會觸發一次魔藝異能。
- 如果在複製咒語時，原版展現信心的目標已經是不合法目標，則複製品最初依然是以相同生物為目標。如果你不為複製品選擇新的目標，則所有複製品都不會結算。特別一提，不是說展現信心當前的目標不合法，你就非得更改複製品的目標，尤其不需將其目標更改為對手生物。

---

明星學子

{白}

生物 ~ 人類 / 魔法師

0/0

明星學子進戰場時上面有一個+1/+1 指示物。

當明星學子死去時，將它的指示物放置在目標由你操控的生物上。

- 明星學子將其上所有指示物都放置到目標生物上，而不僅限於其上的+1/+1 指示物。
  - 明星學子的異能並非讓你將指示物從其上移到該目標生物上。而是明星學子死去時其上每有一種指示物，你就在後者上放置相同數量的同種指示物。
  - 在一些不尋常的情況下，你最後可能會在數個永久物上放置相應的指示物。舉例來說，如果明星學子死去時你操控歐佐晶岩，則你就會在歐佐晶岩和該目標生物上各放置相同種類和數量的指示物。
  - 如果明星學子死去時其上有-1/-1 指示物，則最後一個異能也會將這類指示物包括在內。這可能會令獲得指示物的生物也死去。
-

縛石傭獸

{白}

生物 ~ 精靈 / 狗

1/1

每當一張或數張牌在你的回合中進入放逐區時，在縛石傭獸上放置一個+1/+1 指示物。此異能每回合只會觸發一次。

- 如果數張牌是在你的回合的同一事件中進入放逐區，則該觸發式異能只會觸發一次。
- 

嚴格的督學

{一}{白}

生物 ~ 精靈 / 僧侶

1/3

飛行

每當一個觸發式異能因永久物進戰場而觸發時，除非其操控者支付{二}，否則反擊之。

- 觸發式異能會運用「當～」，「每當～」或「在～時」等字眼。此類異能常見的格式為「[觸發條件]·[效應]」。
  - 會影響生物將如何進場的效應不屬於替代性異能，因此不會受到嚴格的督學異能影響。這類效應包括（但不限於）讓永久物當作另一個永久物之複製品來進戰場的效應、讓永久物進戰場時上面有若干指示物的效應，以及讓永久物橫置進戰場的效應。
  - 對會在「異能因某事而觸發其他異能」時觸發的異能而言，這類異能始終會在「因某事被觸發」的異能之後進入堆疊。舉例來說，嚴格的督學的異能始終會比觸發此異能的觸發式異能先一步結算。這與過往的規則不同。
-

雷霆雄辯家

{一}{白}

生物 ~ 寇族 / 魔法師

2/2

警戒

每當雷霆雄辯家攻擊時，如果你操控具飛行異能的生物，則雷霆雄辯家獲得飛行異能直到回合結束。且先攻、連擊、死觸、不滅、繫命、威懾與踐踏異能亦比照辦理。

- 如果某個由你操控的生物具有最後一句中所列之任一異能，則雷霆雄辯家會獲得該異能，而非飛行異能。
- 於該觸發式異能結算時，才會檢查由你操控的生物，並決定雷霆雄辯家會獲得哪些異能。一旦雷霆雄辯家獲得了某異能，由你操控之其他具有該異能的生物發生什麼都不再重要。

---

## 藍色

埋沒書叢

{四}{藍}

瞬間

如果此咒語以進行攻擊的生物為目標，則它減少{二}來施放。

將目標生物置於其擁有者的牌庫頂數來第二張的位置。

- 如果當埋沒書叢結算時，該目標生物的操控者的牌庫中沒有牌，則該生物會成為其牌庫頂牌。

---

除數歸零

{二}{藍}

瞬間

將目標魔法力值等於或大於 1 的咒語或永久物移回其擁有者手上。

溫習。(你可以從遊戲外展示一張由你擁有的課程牌並置於你手上，或棄一張牌來抽一張牌。)

- 如果有效應將咒語的複製品移回其擁有者手上，該複製品會消失。

---

眠夢梟

{二}{藍}

生物 ~ 鳥 / 虛影

3/2

飛行

當眠夢梟成為咒語的目標時，將它犧牲。

當眠夢梟死去時，溫習。（你可以從遊戲外展示一張由你擁有的課程牌並置於你手上，或棄一張牌來抽一張牌。）

- 如果眠夢梟成為咒語的目標，則它在該咒語試圖結算前就會被犧牲。如果是該咒語的唯一目標，則該咒語就會從堆疊移除、不會結算，且不會執行其上任何敘述。

---

冰霜詐術師

{二}{藍}

生物 ~ 鳥 / 魔法師

2/2

飛行

當冰霜詐術師進戰場時，橫置目標由對手操控的生物。該生物於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。

- 冰霜詐術師的異能可以指定已經橫置的生物為目標。該生物於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。

---

導師指引

{二}{藍}

巫術

當你施放此咒語時，如果你操控鵬洛客，僧侶，德魯伊，祭師，邪術師或魔法師，則複製該咒語。

占卜 1，然後抽一張牌。

- 無論你操控哪些永久物，該觸發式異能都會在你施放導師指引時觸發。於該異能試圖結算時，它會檢查你是否操控至少一個所列類別或副類別的永久物。若你確實操控，則導師指引也只會複製一

次，而非你每操控一個此類永久物就複製一次。如果在該時刻你未操控符合要求的永久物，則該觸發式異能不會結算，且導師指引不會複製。

---

#### 多變轉化術

{一}{藍}

巫術 ~ 課程

直到回合結束，目標非地永久物失去所有異能，且依照你的選擇成為基礎力量與防禦力為 1/1 的藍色蛙生物或基礎力量與防禦力為 4/4 的藍色章魚生物。

- 你是於多變轉化術結算時才選擇蛙或章魚，而非施放時。
- 

#### 多重選項

{X}{藍}

巫術

如果 X 為 1，則占卜 1，然後抽一張牌。

如果 X 為 2，則你可以選擇一位玩家。他將一個由其操控的生物移回其擁有者手上。

如果 X 為 3，則派出一個 4/4，藍紅雙色的元素衍生生物。

如果 X 等於或大於 4，則以上皆作。

- 多重選項沒有目標。
  - 會增加或減少咒語費用的效應，都會在你選定 X 的數值之後才會生效，因此不會影響該咒語的結果。
  - 你於施放多重選項時，能夠將 X 的值選為 0，但如此作的話，其在結算時會沒有效果。
  - 如果有效應讓你施放多重選項且不需支付其費用，則你必須將 X 的值選為 0。考試時作弊可不光彩。
-

蛇狀曲線

{三}{藍}

巫術

派出一個 0/0，綠藍雙色的分靈衍生生物。在其上放置 X 個 +1/+1 指示物，X 為在放逐區和你的墳墓場中由你擁有之瞬間和巫術這兩類牌的總數加一。

- 當要決定 X 的值時，蛇狀曲線本身還不在你的墳墓場中。
  - 放逐區中由你擁有且牌面朝下的牌不會計入 X 的數值當中，就算是你能夠檢視這類牌，且知道其是瞬間或巫術牌也是如此。
- 

冰雪蔽日

{四}{藍}{藍}

瞬間

橫置至多兩個目標生物。這些生物於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。  
抽兩張牌，然後棄一張牌。

- 如果你於施放冰雪蔽日時選擇了目標，且於其試圖結算時所有目標都已經是不合法目標，則它會被移出堆疊，且沒有效果。你既不會抽牌，也不會棄牌。
  - 你可以選擇已橫置的生物為目標。這些生物於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。
- 

勻衡智者

{藍}

生物~人類 / 魔法師

0/2

飛行

魔藝~ 每當你施放或複製瞬間或巫術咒語時，目標由你操控的生物之基礎力量為 2 直到回合結束。

- 先前將目標生物的力量設定為某特定值的效應，都會被勻衡智者的觸發式異能蓋掉。其他將其力量設定為某特定值的效應若稍後生效，則將會蓋過此效應。

- 無論效應產生的順序為何，都是由設定生物基礎力量和防禦力之效應先生效，而後才輪到會影響其力量和 / 或防禦力、但並未將其設定為特定數值的效應生效（亦即未影響基礎力量和 / 或防禦力的效應）。會影響其力量的指示物，也是要等到設定基礎力量的效應生效後才會生效。
- 

古旅人教誨

{二}{藍}

巫術 ~ 課程

如果某對手的手牌比你多，則你抽兩張牌。如果某對手的手牌比你至少多四張，則改為你抽三張牌。

- 每位玩家的手牌數量，是於古旅人教誨結算時才決定。
- 

受惑歐理可

{一}{藍}{藍}{藍}

巫術

為每位對手各進行以下流程 ~ 獲得至多一個目標由其操控且魔法力值等於或小於 3 的生物或鵬洛客之操控權。

- 受惑歐理可改變操控者的效應會一直持續。
  - 除非某生物具有敏捷異能，則你不能在剛操控它的當回合以它攻擊，或起動其上費用中包含{橫置}的異能。
- 

試煉才能

{一}{藍}

瞬間

反擊目標瞬間或巫術咒語。從其操控者的墳墓場、手牌及牌庫中搜尋任意數量與該咒語同名的牌，並將它們放逐。該玩家洗牌，然後每有一張以此法放逐的手牌，他便抽一張牌。

- 「反擊咒語」此事通常會將該牌置入墳墓場，因此能在該處找到該牌並將它放逐。

- 如果反擊的是某張模式雙面牌的背面，則你無法放逐任何牌，包括你剛反擊的那張，這是因為當這些牌在墳墓場、手牌和牌庫中時，就只有其正面的特徵（包括名稱）。

---

## 黑色

傲慢詩人

{一}{黑}

生物 ~ 人類 / 邪術師

2/1

每當傲慢詩人攻擊時，你可以支付 2 點生命。若你如此作，則它獲得飛行異能直到回合結束。

- 你是於該異能結算時，才決定是否要支付 2 點生命。一旦你作出選擇，則直到傲慢詩人獲得飛行異能之前，沒有玩家能有所回應。

---

成績砸鍋

{一}{黑}

瞬間

目標生物得-X/-X 直到回合結束，X 為 7 減去該生物操控者的手牌數量。

- X 的數值於成績砸鍋結算時決定。
- 當成績砸鍋結算時，如果該目標生物的操控者有七張或更多手牌，則該生物得-0/-0。此效應絕不會提高該生物的力量和防禦力。

---

頭腦空白

{二}{黑}

巫術

目標玩家棄兩張牌。然後放逐該玩家墳墓場中的所有牌。

- 如果於頭腦空白結算時，該目標玩家只有一張手牌，則他會棄掉該牌，且其墳墓場中的所有牌都會被放逐。如果他沒有手牌，則你就只是放逐其墳墓場中的所有牌。
-

獵法妖

{三}{黑}

生物 ~ 驚懼獸

3/4

每當任一對手施放或複製瞬間或巫術咒語時，其失去 1 點生命。

- 獵法妖的觸發式異能會比觸發它的咒語先一步結算。

---

嘗試禁法

{一}{黑}

瞬間

你可以犧牲一個或數個生物，以作為施放此咒語的額外費用。當你如此作時，每以此法犧牲一個生物，便將此咒語複製一次。

你抽一張牌且失去 1 點生命。

- 如果你犧牲了一個具魔藝異能的生物來施放嘗試禁法，則該生物的異能不會觸發。
- 如果你數次複製嘗試禁法，由你操控之生物上的每個魔藝異能都會觸發同樣次數。

---

黑玉教授

{四}{黑}{黑}

傳奇鵬洛客 ~ 莉蓮娜

5

魔藝 ~ 每當你施放或複製瞬間或巫術咒語時，每位對手各失去 2 點生命，且你獲得 2 點生命。

+1：你失去 1 點生命。檢視你牌庫頂的三張牌。將其中一張置於你手上，其餘的牌則置入你的墳墓場。

-3：每位對手各犧牲一個生物，且須是由其操控的生物中力量最大者。

-8：每位對手各可以棄一張牌。若其未如此作，則其失去 3 點生命。將此流程再重複六次。

- 對黑玉教授的第二個忠誠異能來說，如果某對手有多個力量同為最大的生物，則由該玩家選擇要犧牲哪一個。首先由依照回合順序接下來輪到的對手選擇一個要犧牲的生物，然後其他對手按照回合

順序依次作出選擇，玩家在作選擇時已知道之前玩家的選擇為何。然後所有對手同時犧牲所選的生物。

- 對黑玉教授的最後一個忠誠異能來說，「此流程」指：首先由依照回合順序接下來輪到的對手可以選擇一張手牌（但不需展示），然後其他對手按照回合順序依次作出選擇。然後所有對手同時展示所選的牌並棄掉，且每位未棄牌的對手（無論其是因為選擇不棄牌還是因為沒有手牌）各失去 3 點生命。此流程總共會發生七次，每位對手最多可能會失去 21 點生命。
- 如果黑玉教授看起來很眼熟，可能只是因為你之前見過同類的鵬洛客吧。

---

## 紅色

學術爭執

{紅}

瞬間

目標生物本回合若能進行阻擋，則必須阻擋。你可以使其獲得延勢異能直到回合結束。

溫習。（你可以從遊戲外展示一張由你擁有的課程牌並置於你手上，或棄一張牌來抽一張牌。）

- 只有於宣告阻擋者步驟開始時，該生物能夠進行阻擋的情況下，它才必須如此作。如果此時它處於以下狀況：該生物已橫置；它正受某咒語或異能之影響而不能阻擋；或沒有生物攻擊該玩家或該玩家所操控的鵬洛客，則它便不能進行阻擋。如果要支付費用才能讓該生物阻擋，則這並不會強迫其操控者必須支付此費用。如果未支付該費用，則該生物便不能阻擋。
- 該生物的操控者得選擇該生物要阻擋的攻擊生物。
- 你是於學術爭執結算時，才決定是否要讓該生物獲得延勢異能直到回合結束。

---

熱誠塵語師

{四}{紅}

生物～牛頭怪 / 祭師

3/4

每當熱誠塵語師攻擊時，你可以將一張瞬間或巫術牌從你的墳墓場置於你的牌庫底。若你如此作，則放逐你牌庫頂的兩張牌。本回合中，你可以使用這些牌。

- 以熱誠塵語師的起動式異能放逐的牌，是牌面朝上地被放逐。
- 就算該熱誠塵語師離開戰場或受其他玩家操控，你也能在該回合中使用這些牌。
- 使用以熱誠塵語師放逐的牌，需遵循使用該牌的所有一般規則。你必須支付其費用（如有），也必須遵循其使用時機限制等等。舉例來說，如果這些牌其中之一是生物牌，則你只能在你的行動階段中、堆疊為空的時候施放該牌，且需要支付其魔法力費用。
- 除非有效應允許你在該回合額外使用地，否則只在你本回合還未使用過地牌的狀況下，才能使用以熱誠塵語師放逐的地牌。在大多數情況下，如果你放逐了兩張地牌，你沒辦法兩張都使用。
- 以熱誠塵語師放逐但你未使用的牌會留在放逐區。你不能在後續的回合中再使用之，就算是熱誠塵語師的異能再次觸發也是一樣。

#### 血腥時代將軍

{一}{紅}

生物～精靈 / 戰士

2/2

{橫置}：進行攻擊的精靈得+1/+0 直到回合結束。

- 血腥時代將軍的起動式異能，只會影響該異能結算時正進行攻擊的精靈。如果你在沒有精靈正進行攻擊的情況下起動該異能，則它就沒有效果，就算你在該回合稍後時段再以一個或數個精靈攻擊也是一樣。
- 一旦該起動式異能結算，則受影響的精靈直到回合結算都會保留此+1/+0 的加成，即便它們已不再進行攻擊、甚至不再是精靈也是一樣。

#### 同謀理論家

{一}{紅}

生物～人類 / 祭師

2/2

每當同謀理論家攻擊時，你可以支付{一}並棄一張牌。若你如此作，則抽一張牌。

每當你棄一張或數張非地牌時，你可以將其中一張從你的墳墓場放逐。若你如此作，則本回合中，你可以施放它。

- 在結算同謀理論家的異能時，你不能多次支付{一}並棄一張牌，好抽多張牌。

- 以第二個異能放逐的牌為牌面朝上地放逐。施放它需遵循施放該牌的所有一般規則。你必須支付其費用，也必須遵循其使用時機限制等等。舉例來說，如果它是生物牌，你只能在你的行動階段中且堆疊為空的時候施放之。在大多數情況下，如果你在對手的回合中放逐了一張非瞬間牌，則你無法在當回合中施放之。

---

#### 聚力劈響

{X}{X}{X}{紅}{紅}

巫術

聚力劈響對至多 X 個目標各造成五倍於 X 數量的傷害。

- 如果你選擇 X 的值為 1，則施放聚力劈響時需支付{三}{紅}{紅}，且會對單一目標造成五點傷害。如果你選擇 X 的值為 2，則它施放時需支付{六}{紅}{紅}，並對至多兩個目標各造成十點傷害，以此類推。

---

#### 巨龍來襲

{二}{紅}

巫術

巨龍來襲向每位對手各造成 3 點傷害。你可以放逐巨龍來襲，並從你的墳墓場放逐四張名為巨龍來襲的牌。若你如此作，則從你的牌庫中搜尋一張龍生物牌，將之放進戰場，然後洗牌。  
名為巨龍來襲的牌，在套牌中的數量不受限制。

- 在大多數情況下，你需要放逐五張名為巨龍來襲的牌（堆疊上正在結算的這張，以及墳墓場中的另外四張）來搜尋一張龍牌。不過，如果巨龍來襲是複製品，則你可以連同墳墓場中的四張名為巨龍來襲的牌一起放逐該複製品，以此來搜尋一張龍牌。所放逐的複製品會消失。
  - 巨龍來襲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，在斯翠海文的限制賽中，你不能將個人牌張收藏中的巨龍來襲加入套牌。
-

繪焰魔神

{三}{紅}

生物 ~ 魔神 / 祭師

1/4

連擊

每當繪焰魔神對任一玩家造成戰鬥傷害時，你可以從你的墳墓場中施放目標瞬間或巫術牌，且不需支付其魔法力費用。如果該咒語將進入你的墳墓場，則改為將它放逐。

- 繪焰魔神的觸發式異能是讓你立即施放該咒語，這樣不會受到該咒語本身的使用時機限制。該效應不允許你等到稍後時段再施放之。
- 如果你以「不需支付其魔法力費用」的方式來施放咒語，就無法選擇支付替代性費用來施放之。不過，你能夠支付額外費用。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。

---

激昂奇技

{三}{紅}{紅}

巫術

你可以支付{二}{紅}{紅}，而不支付此咒語的魔法力費用。

如果曾支付此{二}{紅}{紅}費用，則任一對手棄任意數量的牌，然後抽等量的牌。

從你的牌庫中搜尋至多三張牌，將它們置於你手上，洗牌，然後隨機棄三張牌。

- 如果支付了{二}{紅}{紅}此費用，則對手是於激昂奇技結算時，才決定要棄多少（及哪些）牌。其可以選擇不棄牌。
-

燻煙肖像

{三}{紅}

生物 ~ 精靈

4/3

每當一張或數張牌離開你的墳墓場時，燻煙肖像向每位對手各造成 1 點傷害。

- 如果有數張牌同時離開你的墳墓場，則此異能只會觸發一次，且只會造成 1 點傷害。
- 

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}。只能於巫術時機起動。

- 雖然蔑笑火靈的異能有時機限制，但它仍然是魔法力異能。它不用到堆疊，且不能被回應。
  - 如果你是在你的行動階段中如常施放它，則它會進入戰場，且你獲得優先權。如果沒有異能因此觸發，你就能立刻起動其異能，此時其他玩家還沒有機會將其移離戰場。
- 

火熱爭辯

{二}{紅}

瞬間

此咒語不能被反擊。(包括不能被守護異能反擊。)

火熱爭辯對目標生物或鵬洛客造成 4 點傷害。

- 如果當火熱爭辯試圖結算時，其目標不合法(可能是因為有人回應讓該目標獲得了反紅保護異能)，則它會被移出堆疊，且不會造成傷害。
-

照亮歷史

{二}{紅}{紅}

巫術 ~ 課程

棄任意數量的牌，然後抽等量的牌。然後如果你的墳墓場中有七張或更多牌，則派出一個 3/2，紅白雙色的精靈衍生物。

- 於照亮歷史結算時，你可以選擇不棄牌。在此情況下，你不會抽牌，但依然能夠派出精靈。
  - 由於直到完成結算前，照亮歷史都會一直留在堆疊上，所以在計算你墳墓場中的牌數時，不會將它計算在內。
- 

阻截苑像

{三}{紅}

巫術

如果此咒語以衍生物為目標，則它減少{三}來施放。

獲得目標生物的操控權直到回合結束。重置該生物。

直到回合結束，它得+2/+0 且獲得敏捷異能。

- 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（例如阻截苑像的效應）。無論施放阻截苑像時支付的總費用是多少，其魔法力值始終為 4。
- 

染料風暴

{三}{紅}{紅}

巫術

染料風暴對目標生物造成 5 點傷害。過量傷害改為

對該生物的操控者造成之。

- 咒語或異能所造成之「過量傷害」的計算方式，與處理具踐踏異能之生物造成之戰鬥傷害的情形類似。先從將要對該生物造成的傷害數量入手，確定「適量」，亦即構成致命傷害的數值。此數值可藉由利用該生物的防禦力減去已標記在該生物上的傷害數量得到，此時需忽略可能會改變實際造成之傷害數量的替代性效應或防止性效應。如果生物具有異能，會讓在它受到這份傷害後不至於被消滅（例如不滅），則在計算致命傷害時也需忽略這點。

- 一旦你確定具體的「過量」數值後，染料風暴便會同時對該生物及其操控者造成傷害。替代性效應或防止性效應可以改變這部分傷害的數值。
- 如果在染料風暴試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。它不會對任何玩家造成傷害。
- 染料風暴的替代性效應屬於自我替代。在輪到其他替代性效應生效來改變將對該目標生物及其操控者造成的傷害數量之前，會首先由其本身的替代性效應生效。

---

折返鳳凰

{三}{紅}

生物～鳳凰

2/2

飛行，敏捷

當折返鳳凰進戰場時，若你施放之，則溫習。（你可以從遊戲外展示一張由你擁有的課程牌並置於你手上，或棄一張牌來抽一張牌。）

只要折返鳳凰在你的墳墓場中，如果你將溫習，你可以改為將折返鳳凰移回戰場。

- 如果你希望利用折返鳳凰最後一個異能將它移回戰場，則它必須在有效應讓你溫習的那一刻就在你的墳墓場中。
- 如果折返鳳凰因故在其觸發式異能仍在堆疊上時就死去，則你可以利用該觸發式異能來將它移回戰場。

---

## 綠色

高明鍊金術士

{三}{綠}

生物～妖精 / 德魯伊

2/5

{橫置}：加一點任意顏色的魔法力。

{橫置}：加 X 點任意顏色的單色魔法力，X 為你本回合中獲得過的生命數量。

- 高明鍊金術士的第二個異能只會計算你在本回合中獲得過的生命數量，而不會考慮你在該回合中失去的數量。舉例來說，如果你失去了 3 點生命，但在本回合稍早時段獲得過 3 點生命，則你會加三點魔法力。
- 

河沼澤犬

{一}{綠}

生物 ~ 植物 / 狗

5/4

犧牲一個生物或支付{三}，以作為施放此咒語的額外費用。

- 施放此咒語時，你必須犧牲正好一個生物或額外支付{三}；你無法不支付上述費用之一就施放此咒語，且你也不能多次支付。
  - 玩家要等到施放完河沼澤犬、支付完其所有費用之後，才能回應之。沒人能試圖消滅你所犧牲的生物來讓你無法施放此咒語，或以此迫使你支付更多魔法力。
- 

噬書亞龍

{七}{綠}

生物 ~ 亞龍

7/7

踐踏

當噬書亞龍進戰場時，你獲得 3 點生命且抽一張牌。

{二}{綠}：將噬書亞龍從你的墳墓場置於你牌庫頂數來第三張的位置。

- 如果有玩家回應噬書亞龍的最後一個異能，將它移出你的墳墓場，則你不會將它置入你的牌庫。
  - 如果當噬書亞龍的最後一個異能結算時，如果你牌庫中只剩下零張牌或一張牌，則它會被置於你的牌庫底。
-

奮力突破

{綠}

瞬間

目標生物獲得踐踏異能直到回合結束。

抽一張牌。

- 如果在奮力突破結算前，該目標已不合法（可能是因為有對手消滅了它），則你不會抽牌。
- 

圍護破裂

{二}{綠}

巫術 ~ 課程

消滅目標神器或結界。如果其魔法力值等於或小於

2，則派出一個 1/1，黑綠雙色的害蟲衍生物，且

具有「當此生物死去時，你獲得 1 點生命。」

- 如果圍護破裂結算，且目標神器的魔法力值等於或小於 2，但它未被消滅（也許因為它具有不滅異能），則你仍然會派出害蟲。
  - 如果在圍護破裂試圖結算時，該目標神器或結界已經是不合法目標，則它不會結算，且其所有效應都不會生效。你不會派出害蟲。
- 

吞噬捲鬚

{一}{綠}

巫術

目標由你操控的生物對目標不由你操控的生物或鵬洛

客造成傷害，其數量等同於前者的力量。本回合中，

當該不由你操控的永久物死去時，你獲得 2 點生

命。

- 吞噬捲鬚會產生一個延遲觸發式異能，當該目標不由你操控的生物或永久物在本回合中死去時就會觸發，就算它不是因吞噬捲鬚結算時造成之傷害而死去也會觸發。
-

菁英護龍衛

{一}{綠}

生物 ~ 人類 / 德魯伊

2/2

魔藝 ~ 每當你施放或複製瞬間或巫術咒語時，在菁英護龍衛上放置一個+1/+1 指示物。

{四}{綠}{綠}：將菁英護龍衛上的+1/+1 指示物數量加倍。

- 將永久物上面的+1/+1 指示物數量加倍之流程是：在其上放置等同於上面已有之數量的+1/+1 指示物。而其他會與放置指示物互動的牌，都會如此與這個效應產生互動。
- 

生態鑑賞

{X}{二}{綠}

巫術

從你的牌庫和墳墓場中搜尋至多四張名稱各不相同的生物牌，且其魔法力值均須等於或小於 X，展示這些牌。任一對手選擇其中兩張牌。將所選之牌洗入你的牌庫，其餘則放進戰場。放逐生態鑑賞。

- 如果你搜尋出少於四張牌，則仍要將其中兩張洗回牌庫。如果你只搜尋出一張或兩張牌，結果將是沒有生物能放進戰場。
- 

突發後果

{一}{綠}

巫術

從你的牌庫中搜尋一張基本地牌，將之橫置放進戰場，然後洗牌。該地成為 0/0，綠藍雙色的分靈生物，且仍然是地。在其上放置若干+1/+1 指示物，其數量等同於本回合中在你操控下進戰場的地數量。

- 除非有其他效應令它成為生物，則該地不會以生物的樣子來進戰場。會因生物進戰場而觸發的異能並不會觸發。
- 突發後果異能中的最後一句敘述，會將它剛放進戰場的那張地也計算在內。

---

指數成長

{X}{X}{綠}{綠}

巫術

直到回合結束，將目標生物的力量加倍 X 次。

- 如果某效應讓你將某生物的力量「加倍」，則該生物得 +X/+0，X 為於該效應開始生效時它的力量。（此處的 X 並非你在施放此咒語時選擇的 X 數值）。
- 指數成長是逐次將該生物的力量加倍，而非是在同一次完成數次「加倍」。舉例來說，如果 X 為 3，且你指定一個 2/2 生物為目標，則你第一次會將它的力量加倍到 4，第二次加倍到 8，第三次加倍到 16，因此該生物最後會是 16/2 的生物直到回合結束。
- 如果在加倍某生物的力量時，其力量小於 0，則改為該生物得 -X/-0，X 為其當前力量的絕對值。舉例來說，如果某效應讓一個 5/5 生物 -7/-0，令其成為 -2/5 生物，則此時將該生物的力量加倍，會使其成為 -4/5 生物。

---

增勢藥劑

{綠}

瞬間

你獲得 2 點生命。目標生物得 +X/+X 直到回合結束，X 為你本回合中獲得過的生命數量。

- 增勢藥劑只會計算你在本回合中獲得過的生命數量，而不會考慮你在該回合中失去的數量。舉例來說，如果你失去了 2 點生命，但在本回合稍早時段獲得過 3 點生命，則你會再因增勢藥劑再獲得 2 點生命，且該目標生物將得 +5/+5。

---

地脈祝願

{五}{綠}

巫術

派出一個 0/0，綠藍雙色的分靈衍生物。在其上放置 X 個 +1/+1 指示物，X 為由你操控的地數量。

- 於地脈祝願結算時，才會計算由你操控的地數量。
-

法師決鬥

{二}{綠}

巫術

如果你本回合中施放過其他瞬間或巫術咒語，則此咒語減少{二}來施放。

目標由你操控的生物得+1/+2 直到回合結束。然後它與目標不由你操控的生物互鬥。（它們各向對方造成等同於本身力量的傷害。）

- 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（例如法師決鬥的效應）。無論施放法師決鬥時支付的總費用是多少，其魔法力值始終為 3。
- 除非你能同時指定一個由你操控的生物和一個不由你操控的生物為目標，否則你不能施放法師決鬥。
- 如果於法師決鬥試圖結算時，由你操控的生物已經是不合法目標，則它不會得+1/+2。如果該生物是合法目標，但不由你操控者不是，則你的生物仍然將得+1/+2。在這兩種情況下，生物之間都不會互鬥，且沒有生物會造成或受到傷害。

---

勻衡大師

{二}{綠}{綠}

生物 ~ 犀牛 / 德魯伊

4/4

延勢

每當一個由你操控且力量與防禦力相等的生物攻擊時，它獲得踐踏異能直到回合結束。

- 勻衡大師的觸發式異能只在乎生物攻擊那一刻的力量與防禦力。一旦該異能觸發，之後再改變該生物的力量或防禦力都不會使其無法獲得踐踏異能，也不會移除其已有的踐踏。
-

魯莽增術師

{一}{綠}

生物 ~ 妖精 / 德魯伊

2/2

{四}{綠}：將魯莽增術師的力量與防禦力加倍直到回合結束。

- 如果某效應讓你將某生物的力量「加倍」，則該生物得 $+X/+0$ ， $X$  為於該效應開始生效時它的力量。防禦力也比照處理。
- 如果在加倍某生物的力量時，其力量小於 0，則改為該生物得 $-X/-0$ ， $X$  為其當前力量的絕對值。舉例來說，如果某效應令魯莽增術師得 $-4/-0$ ，令其成為 $-2/2$  生物，則此時將其力量與防禦力加倍會讓它得 $-2/+2$ ，其它會成為 $-4/4$  生物。

---

怖鼠群落

{一}{綠}

生物 ~ 松鼠

2/2

延勢

只要你操控八個或更多地，怖鼠群落便得 $+2/+2$ 。

- 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此怖鼠群落受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中你操控的地數量少於八而變成致命傷害。
- 如果你操控的地數量少於八，怖鼠群落便會失去此 $+2/+2$  加成。這可能會令其因已標記在其上的傷害而死去。

---

有色雙面

增威拳手

{一}{綠}{綠}

生物 ~ 巨魔 / 德魯伊

3/3

踐踏

只要你操控八個或更多地，增威拳手便得+5/+5。

////

迴波算式

{三}{藍}{藍}

巫術

選擇目標由你操控的生物。直到回合結束，每個由你操控的其他生物各成為所選生物的複製品，但如果所選生物是傳奇，則這些其他生物都不是傳奇。

- 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此增威拳手受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中你操控的地數量少於八而變成致命傷害。
  - 迴波算式所複製的，就只有該目標生物上所印製的值而已。它不會複製該生物上任何指示物，也不會複製改變了其力量、防禦力、類別、顏色等等的效應；且某生物成為複製品，也不會移除上述指示物或效應當中已對其生效者。特別一提，如果該目標當前是因受到改變類別的效應之故而成為生物，迴波算式不會複製該效應。舉例來說，如果你選擇一個已成為生物的地作為「原版」生物，則你的所有其他生物都會成為非生物的地直到回合結束。
  - 如果所選擇的生物已經複製了別的東西，則由你操控的其他生物所複製的，會是所選的生物目前所複製的東西。
  - 如果該目標生物是個衍生物，則由你操控的其他生物會複製派出該衍生物的效應原本所註明的特徵。原本不是衍生物的生物也不會因此成為衍生物。類似地，如果該目標生物並非衍生物，則由你操控的衍生生物也不會變成不是衍生物。
  - 迴波算式只影響它結算時由你操控的生物。該回合稍後時段才受你操控的生物不會成為所選生物的複製品。
-

混沌院長帕葛

{一}{紅}

傳奇生物 ~ 半獸人 / 祭師

2/2

{橫置}，棄一張牌：抽一張牌。

{四}{紅}，{橫置}：從你的牌庫頂開始展示牌，直到展示出一張魔法力值等於或小於 3 且既非傳奇也非地的牌為止。你可以施放該牌，且不需支付其魔法力費用。將所有以此法展示且未施放的牌依隨機順序置於你的牌庫底。

////

秩序院長歐歌塔

{二}{白}

傳奇生物 ~ 人類 / 僧侶

1/3

由你操控且已橫置的其他生物得+1/+0。

由你操控且未橫置的其他生物得+0/+1。

每當你攻擊時，重置所有由你操控的生物，然後橫置任意數量由你操控的生物。

- 儘管牌面上的用字是「已橫置的其他生物」，但歐歌塔本身是已橫置還是未橫置，都不會影響其第一個異能的生效情況。第二個異能也是如此。只要歐歌塔在戰場上，這兩個異能就都會生效。
  - 每當你用任何生物攻擊時，歐歌塔的最後一個異能就會觸發，就算你沒有以歐歌塔攻擊也是一樣。
  - 歐歌塔的最後一個異能會重置所有由你操控的生物，而非僅限本回合中攻擊過者。然後你選擇要橫置哪些生物（如有）。
  - 將進行攻擊的生物重置，並不會把它移出戰鬥。它依然正進行攻擊。
  - 混沌院長帕葛的第二個異能是讓你能在異能的結算過程中來施放該咒語，這樣不會受到該咒語本身的使用時機限制。
-

亂心害蟲畢雷茲

{二}{綠}

傳奇生物 ~ 害蟲

3/2

由你操控的其他害蟲、蝙蝠、昆蟲、蛇和蜘蛛得

+1/+1。

當亂心害蟲畢雷茲死去時，你獲得 4 點生命。

////

探尋畢雷茲

{二}{黑}{黑}

巫術

檢視你牌庫頂的五張牌。你可以將其中任意數量的牌

置於你手上，其餘則置入你的墳墓場。你每以此法將

一張牌置於你手上，便失去 3 點生命。

- 如果某生物具有數個畢雷茲在意的生物類別，則雖然它可能會讓你做噩夢，但也只能得到一次 +1/+1 加成。
  - 在結算探尋畢雷茲時，你可以將任意數量的牌置於你手上，就算你的生命不足以支付全部費用也是一樣。希望你的計劃比「然後我輸啦！」要好。
-

歐理可權首埃陀斯

{一}{白}{黑}{黑}

傳奇生物 ~ 人類 / 邪術師

2/4

連擊

*魔藝* ~ 每當你施放或複製瞬間或巫術咒語時，將目標非傳奇的生物牌從你的墳墓場移回你手上。

////

喚醒血腥聖者

{六}{黑}{紅}

巫術

你可以犧牲任意數量的生物，以作為施放此咒語的額外費用。每以此法犧牲一個生物，此咒語便減少{二}來施放。

每位對手各犧牲一個生物。你派出一個 3/6，黑紅雙色的聖者衍生物，且具有敏捷異能與「每當此生物攻擊時，它向每位對手各造成 3 點傷害。」

- 將一張非傳奇生物牌移回此效應為強制性。如果你墳墓場中有至少一張此類牌，則你必須將其指定為該魔藝異能的目標。
  - 喚醒血腥聖者的第一個異能無法將它的費用降到少於{黑}{紅}。不過，就算不能再進一步降低施放費用，你依然可以因此犧牲任意數量的生物。
  - 先計算施放喚醒血腥聖者時需支付的額外費用，再計算因其本身減少費用之效應減少的部分。舉例來說，如果埃陀斯是你的指揮官，且其因「指揮官稅」而需要支付{六}的額外費用，則你可以施放喚醒血腥聖者且犧牲四個生物，並支付{四}{黑}{紅}。
  - 於喚醒血腥聖者結算時，首先由依照回合順序接下來輪到的對手（如果當前正是某位對手的回合，則為該對手）選擇一個由其操控的生物，然後其他對手按照回合順序依次比照辦理。玩家作選擇時已知道之前其他人的選擇為何。然後所有玩家同時犧牲所選的生物。
  - 即使結算時有玩家沒有生物可犧牲，也依然能夠喚醒血腥聖者。
-

焰卷主祭

{一}{紅}

生物 ~ 人類 / 祭師

2/1

每當任一對手起動不屬魔法力異能的異能時，焰卷主祭對該玩家造成 1 點傷害。

{一}{紅}：焰卷主祭得 +2/+0 直到回合結束。

////

陶醉靜寂

{白}{白}

瞬間

本回合中，所有對手都不能施放咒語或起動鵬洛客的忠誠異能。

放逐陶醉靜寂。

- 除非其同時也能產生魔法力、不取目標，否則一般需要支付魔法力才能起動的起動式異能都不是「魔法力異能」。
  - 起動式異能會包含冒號，其格式為「[費用]：[效應]。」有些關鍵字也屬於起動式異能（例如佩帶），它們的規則提示中會包含冒號。鵬洛客的忠誠異能也屬於起動式異能。
  - 回應某咒語或異能所施放的陶醉靜寂，並不能影響該咒語或異能。這不是反擊魔法。
-

阿凱維沃聖法諭賈琦

{六}{藍}{藍}

傳奇生物 ~ 人類 / 魔法師

5/5

棄一張牌：將阿凱維沃聖法諭賈琦移回其擁有者手上。

*魔藝*~ 每當你施放或複製瞬間或巫術咒語時，展示你的牌庫頂牌。如果它是非地牌，則你可以施放它，但須支付{一}，而非支付其魔法力費用。如果它是地牌，則將之放進戰場。

////

追尋聖法諭

{二}{綠}{綠}

巫術

你可以將任意數量的地牌從你手上放進戰場。然後如果你操控八個或更多地，則你可以棄一張牌。若你如此作，則將追尋聖法諭移回其擁有者手上。

- 「將地放進戰場」此時不算作使用當回合的地，且不需遵循通常使用地的時機限制。
  - 你可以選擇不施放以賈琦的觸發式異能展示的非地牌。如果你不施放，則它會留在你的牌庫頂。
  - 如果你施放以賈琦異能展示的牌，則你不需遵循通常的時機限制。
  - 如果你以賈琦的觸發式異能展示出一張模式雙面牌，且其兩面都不是地，則你可以支付{一}（而非其魔法力費用）來施放其中任一。如果只有背面是地，則你只能選擇是否要施放正面。如果兩面都是地，則你會以正面朝上狀態將該牌放進戰場。
  - 如果你以賈琦的魔藝異能施放魔法力費用中含有{X}的咒語，則你必須將 X 的數值選為 0。
  - 由於該魔藝異能提供了{一}此替代性費用來施放咒語，因此你不能支付該咒語可能具有的其他替代性費用。不過，你可以支付額外費用，且如果有必須支付的額外費用，則你也不能忽略之。
  - 賈琦的起動式異能，只有於賈琦在戰場上時才能起動。如果於該異能結算時，賈琦已不在戰場上，則該異能也不會將它從其他區域移回你手上。
-

物質院長齊安妮

{二}{綠}

傳奇生物 ~ 妖精 / 德魯伊

2/2

{橫置}：放逐你的牌庫頂牌。如果它是地牌，則將它置於你手上。若否，則在其上放置一個讀書指示物。

{四}{綠}：派出一個 0/0，綠藍雙色的分靈衍生生物。在其上放置若干 +1/+1 指示物，其數量等同於放逐區中由你擁有且其上有讀書指示物之各牌間不同的魔法力值數量。

////

理論院長英巴罕

{二}{藍}{藍}

傳奇生物 ~ 鳥 / 魔法師

3/3

飛行

{X}{藍}{藍}，{橫置}：放逐你牌庫頂的 X 張牌，並在所放逐的每張牌上各放置一個讀書指示物。然後你可以將放逐區中一張由你擁有且其上有讀書指示物的牌置於你手上。

- 除非放逐牌張的效應特別註明，否則均是牌面朝上地放逐之。
  - 就算齊安妮或英巴罕離開戰場，已放逐且上面有讀書指示物之牌上的讀書指示物也會留在原處。
  - 齊安妮和英巴罕的第二個異能可以看到放逐區中所有由你擁有且其上有讀書指示物的牌，就算該牌是以其他永久物放逐（例如其他齊安妮或英巴罕）也是一樣。
  - 你在起動英巴罕最後一個異能時，可以將 X 的值選為 0。如果你如此作，則你不會從你的牌庫放逐任何牌。不過，你依然可以將一張此前放逐之上面有讀書指示物的牌置於你手上。
-

靈巧行侶米拉

{一}{白}{白}

傳奇生物 ~ 狐

2/3

每當任一對手攻擊由你操控的一個或數個鵬洛客時，在每個由你操控的鵬洛客上各放置一個忠誠指示物。每當一個由你操控的永久物成為由對手操控之咒語或異能的目標時，你可以抽一張牌。

////

剛愎持絆人盧卡

{四}{紅}{紅}

傳奇鵬洛客 ~ 盧卡

5

+1：你可以棄一張牌。如果你如此作，則抽一張牌。如果以此法棄掉一張生物牌，則改為抽兩張牌。  
-2：將目標生物牌從你的墳墓場移回戰場。它獲得敏捷異能。在你的下一個維持開始時，將它放逐。  
-7：你獲得具有以下異能的徽記~「每當一個生物在你的操控下進戰場時，它對任意一個目標造成傷害，其數量等同於前者的力量。」

- 當米拉的第一個異能結算時，你會在所有由你操控的鵬洛客上各放置一個忠誠指示物，包括未受攻擊者。
  - 無論有多少個生物進行攻擊或有多少鵬洛客受到攻擊，米拉的第一個異能都只會觸發一次。
  - 米拉的第二個異能會比觸發它的咒語或異能先一步結算。
-

瘟疫鼎鑊

{二}{黑}

神器

{橫置}，棄一張牌：派出一個 1/1，黑綠雙色的害蟲衍生物，且具有「當此生物死去時，你獲得 1 點生命。」

{一}，{橫置}：每位對手各磨若干牌，其數量等同於你本回合中獲得過的生命數量。

{四}，{橫置}：將四張目標在同一墳墓場中的牌放逐。抽一張牌。

////

復歸爆發

{三}{綠}{綠}

巫術

將至多兩張目標生物，地和 / 或鵬洛客牌從你的墳墓場移回你手上。每位玩家各獲得 4 點生命。放逐復歸爆發。

- 瘟疫鼎鑊的第二個異能只會計算你在本回合中獲得過的生命數量，而不會考慮你在該回合中失去的數量。舉例來說，如果你失去了 2 點生命，但在本回合稍早時段獲得過 2 點生命，則對手會磨兩張牌。
  - 你必須能夠指定在同一墳墓場中的四張牌為目標，才能起動瘟疫鼎鑊的最後一個異能。
  - 你可以在不指定目標的情況下施放復歸爆發。如果你如此作，則就是每位玩家各會獲得 4 點生命，且你放逐復歸爆發。不過，如果你選擇了一張或兩張目標牌，但於復歸爆發試圖結算時，所有目標都已成為不合法（通常是因為有玩家回應將它們移至他處），則復歸爆發不會結算，且其所有效應都不會生效。沒有人會獲得生命，復歸爆發也不會被放逐。
-

火花學者蘿婉

{二}{紅}

傳奇鵬洛客 ~ 蘿婉

2

你施放的瞬間與巫術咒語減少{一}來施放。

+1：火花學者蘿婉向每位對手各造成 1 點傷害。如果你本回合中抽過三張或更多牌，則改為她向每位對手各造成 3 點傷害。

-4：你獲得具有以下異能的徽記 ~ 「每當你施放瞬間或巫術咒語時，你可以支付{二}。若你如此作，則複製該咒語。你可以為該複製品選擇新的目標。」

////

冰霜學者威爾

{四}{藍}

傳奇鵬洛客 ~ 威爾

4

你施放的瞬間與巫術咒語減少{一}來施放。

+1：至多一個目標生物的基礎力量與防禦力為 0/2 直到你的下一個回合。

-3：抽兩張牌。

-7：放逐至多五個目標永久物。對每個以此法放逐的永久物而言，其操控者派出一個 4/4，藍紅雙色的元素衍生物。

- 此牌兩面的第一個異能都不能減少你施放咒語的有色魔法力要求。
  - 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（例如蘿婉或威爾的第一個異能）。咒語的魔法力值僅由其魔法力費用決定，與施放該咒語時所支付的總費用無關。
  - 對蘿婉的徽記而言，你只能支付一次{二}。你不能支付該費用數次，好多次複製該咒語。
  - 對威爾的第一個忠誠異能而言，無論效應產生的順序為何，都是由設定生物基礎力量和防禦力之效應先生效，而後才輪到會影響其力量和 / 或防禦力、但並未將其設定為特定數值的效應生效（例如未影響基礎力量和 / 或防禦力的效應）。會影響其力量和防禦力之指示物，也是要等到設定基礎力量和防禦力的效應生效後才會生效。
-

無私織符僧

{二}{白}

生物 ~ 人類 / 僧侶

2/3

放逐無私織符僧：由你操控的生物獲得不滅異能直到  
回合結束。

////

致命浮華

{五}{黑}{黑}{黑}

巫術

選擇一個生物或鵬洛客，然後消滅所有其他生物和鵬  
洛客。

- 就算戰場上只有無私織符僧，你也可以起動無私織符僧的異能。只有於該異能結算時由你操控的生物會獲得不滅異能。該回合中稍後時段才受你操控的生物不會受到影響。
  - 你是於致命浮華結算時，才決定要救下哪個生物或鵬洛客。一旦作出決定後，在剩餘生物和鵬洛客被消滅之前，就沒有機會再讓其他玩家來作出回應。
  - 你可以選擇任一生物或鵬洛客，包括由對手操控者。
  - 如果戰場上有生物和鵬洛客，則你必須選擇一個。
  - 由於致命浮華不指定你決定要救下來的永久物為目標，因此你可以選擇具辟邪或反黑保護者。
-

輝光院長莎依兒

{一}{白}

傳奇生物 ~ 鳥 / 僧侶

1/1

飛行 · 警戒

{橫置}：在每個本回合在你的操控下進戰場的生物上  
各放置一個+1/+1 指示物。

////

黯影院長安博斯

{二}{黑}{黑}

傳奇生物 ~ 人類 / 邪術師

4/4

{橫置}：在另一個目標生物上放置一個+1/+1 指示  
物，然後黯影院長安博斯對該生物造成 2 點傷害。  
每當一個由你操控且其上有+1/+1 指示物的生物死  
去時，抽一張牌。

- 如果有生物是本回合在你的操控下進戰場，但當莎依兒的起動式異能結算時已受其他玩家操控，則該生物也會得到一個+1/+1 指示物。
-

奔流塑師

{二}{藍}{藍}

生物 ~ 人魚 / 魔法師

2/2

守護{二} ( 每當此生物成為由對手操控之咒語或異能的目標時，除非該玩家支付{二}，否則反擊之。 )

當奔流塑師進戰場時，從你的墳墓場放逐一張瞬間或巫術牌。在奔流塑師上放置若干+1/+1 指示物，其數量等同於所放逐之牌魔法力值的一半，小數點後進位。

////

噴焰奏曲

{一}{紅}

巫術

棄一張牌，然後抽一張牌。當你以此法棄掉一張瞬間或巫術牌時，噴焰奏曲對目標不由你操控的生物或鵬洛客造成傷害，其數量等同於所棄之牌的魔法力值。

- 你是於奔流塑師的進戰場異能結算時，才決定要放逐哪張瞬間或巫術牌。如果你能夠放逐牌，就必須放逐之。
  - 噴焰奏曲進堆疊時不指定目標。於它結算時，你棄一張牌，然後抽一張牌。當你以此法棄掉一張瞬間或巫術牌時，其自身觸發式異能觸發，此時你才需選擇要造成傷害的目標。這類效應與註記「若你如此作...」之效應的區別是：玩家在回應該觸發式異能時，就已經知道會造成多少傷害。
  - 如果於噴焰奏曲結算時，你沒有手牌，則你便不能棄牌，但仍會抽一張牌。不會因此造成傷害。
-

精進院長烏薇妲

{二}{藍}

傳奇生物 ~ 巨靈 / 魔法師

2/2

{橫置}：你可以從你手上放逐一張瞬間或巫術牌並在其上放置三個磨練指示物。它獲得「在你的維持開始時，若此牌已放逐，則從其上移去一個磨練指示物」與「當從此牌上移去最後一個磨練指示物時，若它已放逐，則你可以施放它。它以此法施放時減少{四}來施放。」

////

展現院長納撒理

{三}{紅}{紅}

傳奇生物 ~ 魔神 / 祭師

4/4

在你的維持開始時，放逐每位對手的牌庫頂牌。直到回合結束，你可以從所放逐的牌之中施放咒語，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。

每當你從放逐區中施放咒語時，在展現院長納撒理上放置一個+1/+1 指示物。

- 在移去最後一個磨練指示物後，施放該咒語並非強制性。不會受到牌張類別的施放時機限制。如果有效應讓你無法施放該牌或你選擇不施放，則它會以其上沒有磨練指示物的狀態留在放逐區，且你不能在之後施放它。
- 精進院長烏薇妲賦予的費用減少不能減少咒語費用中的有色魔法力要求。
- 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（例如精進院長烏薇妲的效應）。咒語的魔法力值僅由其魔法力費用決定，與施放該咒語時所支付的總費用無關。
- 你以展現院長納撒理放逐的牌是牌面朝上地放逐。施放該些咒語時需遵循正常施放咒語的時機限制。
- 以納撒理放逐但你未施放的牌會留在放逐區。雖然你沒法在後續回合中再施放這些牌，但納撒理的異能每次結算時都會給你新一組選擇。
- 你從放逐區施放的任何咒語都會觸發納撒理的最後一個異能，而非僅限以其第一個異能放逐者。

---

血脈院長瓦倫丁

{黑}

傳奇生物 ~ 吸血鬼 / 邪術師

1/1

威懾 · 繫命

如果某個由對手操控且非衍生物的生物將死去，則改為將它放逐。當你如此作時，你可以支付{二}。若你如此作，則派出一個 1/1，黑綠雙色的害蟲衍生物，且具有「當此生物死去時，你獲得 1 點生命。」

////

根系院長莉塞特

{二}{綠}{綠}

傳奇生物 ~ 人類 / 德魯伊

4/4

每當你獲得生命時，你可以支付{一}。若你如此作，則在每個由你操控的生物上各放置一個+1/+1 指示物，且這些生物獲得踐踏異能直到回合結束。

- 如果某個由對手操控且非衍生物的生物將死去，且瓦倫丁和另一個效應都試圖改為將它放逐，則由該對手決定讓哪個效應生效。如果最後該玩家決定不讓瓦倫丁的效應生效，則就算該生物牌最終也是進到放逐區，瓦倫丁上讓你能夠支付{二}的觸發式異能也不會觸發。
- 如果在由你操控的生物受到致命傷害的同時，你獲得了生命，則莉塞特的異能還來不及在其上放置 +1/+1 指示物，該生物就已經死去。
- 註記於「每當你獲得生命時」觸發的異能，只會因每個獲得生命之事件而觸發一次，不論獲得了多少生命都是一樣。
- 你只能為每個獲得生命的事件支付一次{一}。
- 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「每當你獲得生命」此異能會觸發兩次。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』某東西便獲得若干生命」這類效應而獲得生命，這只會算作一個獲得生命事件，該異能只會觸發一次。

---

## 多色

乙太螺旋

{三}{綠}{藍}

巫術

將目標永久物移回其擁有者手上。將目標永久物牌從你的墳墓場移回你手上。

- 你必須能夠選擇兩個合法目標，才能夠施放乙太螺旋。如果你墳墓場中沒有永久物牌，或是戰場上沒有永久物，你都不能開始施放之。
- 如果於乙太螺旋試圖結算時，只有一個目標依然合法，則它依然會結算，並對剩餘的目標執行相應的行動。

---

刀鋒史家

{紅/白}{紅/白}{紅/白}{紅/白}

生物~人類 / 僧侶

2/3

由你操控且進行攻擊的生物具有連擊異能。

- 如果是在生物已造成先攻傷害之後，但還未造成常規戰鬥傷害時，刀鋒史家就已經離開戰場（也許是因為它也攻擊但被先攻戰鬥傷害消滅），則由你操控且進行攻擊的生物會失去連擊異能。不具連擊異能的生物如果在某回合中已造成過先攻傷害，則它就不會造成常規戰鬥傷害。

---

鮮血研究員

{一}{黑}{綠}

生物~吸血鬼 / 德魯伊

2/2

威懾（此生物只能被兩個或更多生物阻擋。）

每當你獲得生命時，在鮮血研究員上放置一個+1/+1指示物。

- 如果在鮮血研究員受到致命傷害的同時，你獲得了生命，則它的異能還來不及在其上放置+1/+1指示物，它就已經死去。

- 註記於「每當你獲得生命時」觸發的異能，只會因每個獲得生命之事件而觸發一次，不論獲得了多少生命都是一樣。
- 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「每當你獲得生命」此異能會觸發兩次。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』某東西便獲得若干生命」這類效應而獲得生命，這只會算作一個獲得生命事件，該異能只會觸發一次。

---

#### 牲祭儀式

{二}{黑}{綠}

#### 巫術

消滅所有魔法力值等於或小於 2 的非地永久物。每

以此法消滅一個永久物，便加{黑}或{綠}。

- 你是每消滅一個永久物，就能選擇是要加{黑}或{綠}。所能加的魔法力並非只能是一種顏色。

---

#### 研學巔峰

{X}{藍}{紅}

#### 巫術

放逐你牌庫頂的 X 張牌。每以此法放逐一張地牌，

便派出一個珍寶衍生物。每以此法放逐一張藍色牌，

便抽一張牌。每以此法放逐一張紅色牌，研學巔峰便

向每位對手各造成 1 點傷害。

- 你是先放逐完你牌庫頂的 X 張牌，而後再執行所列出的行動。
  - 如果某張所放逐的牌是藍紅雙色，則研學巔峰會對每位對手各造成 1 點傷害，且你抽一張牌。
  - 如果放逐了數張紅色牌，則所有傷害都會在單一事件中造成。
-

噬悲無丈魔

{一}{黑}{黑/綠}{綠}

生物 ~ 惡魔

7/6

在你的維持開始時，犧牲一個生物。

當你犧牲噬悲無丈魔時，每位對手各棄一張牌，你抽一張牌，且你獲得 2 點生命。

- 如果你在結算噬悲無丈魔第一個異能時將它犧牲，則這樣也會觸發它的第二個異能。你由於其他原因將它犧牲時，該異能也會觸發。
- 

致命秘釀

{黑}{綠}

巫術

每位玩家各犧牲一個生物或鵬洛客。如果你以此法犧牲一個永久物，則你可以將另一張永久物牌從你的墳墓場移回你手上。

- 首先由主動玩家選擇要犧牲的生物或鵬洛客，然後其他玩家按照回合順序依次作出選擇，玩家在作選擇時已知道之前玩家的選擇為何。然後，所有玩家同時犧牲所有這些永久物。
  - 如果你施放致命秘釀，且於其結算時操控有生物或鵬洛客，則你必須犧牲一個。
  - 你是在結算致命秘釀過程中，在所有玩家都犧牲完永久物之後，才決定要將哪張永久物牌移回你手上。
  - 你不能將你犧牲的那張永久物牌移回。
- 

浸靈迪娜

{黑}{綠}

傳奇生物 ~ 樹靈 / 德魯伊

1/3

每當你獲得生命時，每位對手各失去 1 點生命。

{一}，犧牲另一個生物：浸靈迪娜得 +X/+0 直到回合結束，X 為所犧牲生物的力量。

- 迪娜的第一個觸發式異能只會因每次獲得生命之事件觸發一次，不論獲得幾點生命都是一樣。

- 當迪娜的第一個異能結算時，每位對手就只會失去 1 點生命，不論獲得幾點生命都是一樣。
- 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「每當你獲得生命」此異能會觸發兩次。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。
- X 為該生物在戰場上時的力量，而非它在墳墓場中時具有之數值。

### 雙重主修

{綠}{藍}

瞬間

複製目標由你操控的生物咒語，但如果該咒語是傳奇，則複製品不是傳奇。（*生物咒語的複製品會成為衍生物。*）

- 如果複製的是生物咒語，則會在咒語結算時將該咒語的複製品作為衍生物放進戰場，而不是直接將咒語複製品放進戰場。用於規範永久物咒語成為永久物的這部分規則，也適用於咒語的複製品成為衍生物的情形。
- 結算咒語之複製品時其所成的衍生物，並不算是有玩家「派出」。

### 元素展現家

{藍/紅}{藍/紅}{藍/紅}{藍/紅}

生物 ~ 半獸人 / 魔法師

4/4

*魔藝* ~ 每當你施放或複製瞬間或巫術咒語時，選擇目標由你操控的生物。直到回合結束，它獲得「如果此生物將離開戰場，則改為將它放逐，而非置入其他區域」與「當此生物進入放逐區時，派出一個 4/4，藍紅雙色的元素衍生生物。」（*每個該異能都會分別觸發。*）

- 元素展現家的 Oracle 敘述文字有所更新。其正式敘述文字如上文所示。需特別指出的是，在新版敘述中，該目標生物所獲得的第二個異能不在乎放逐該生物的玩家是否是其操控者。只要該生物因任何原因而進入放逐區，該異能就會觸發。

- 如果你某個衍生物指定為元素展現家異能的目標，且衍生物將離開戰場，則它在消失之前仍會被（非常短暫地）放逐，且你依然能派出一個元素衍生物。
- 如果該魔藝異能多次觸發並結算，且每次都指定同一個生物為目標，則該生物會具有多份魔藝異能所賦予的兩個觸發式異能。其中每一份的第二個異能都會分別觸發，且每有一個此類異能，你就會派出一個元素衍生物。（有多份第一個異能則並無意義。）

---

#### 靈感時刻

{二}{綠}{藍}

#### 瞬間

抽兩張牌。你可以將一張地牌從你手上放進戰場。

- 將地牌從你手上放進戰場不算使用地。就算你已在你回合中使用過一個地，或是你是在對手的回合中使用靈感時刻，你也能如此作。

---

#### 展現迭代

{藍}{紅}

#### 巫術

檢視你牌庫頂的三張牌。將其中一張置於你手上，一張置於你的牌庫底，一張放逐。本回合中，你可以使用所放逐的牌。

- 除非放逐牌的效應特別註明放逐方式，否則放逐牌時始終是牌面朝上地放逐。
- 如果你選擇在本回合中使用所放逐的牌，則你依然須支付該牌的所有費用，同時遵循其所有使用時機限制。如果它是地，則除非你有可用地數，否則你不能使用它。
- 如果你不使用所放逐的牌，該牌便會持續被放逐。你不能留到後續的回合中再使用。

---

#### 黃金比例

{一}{綠}{藍}

#### 巫術

由你操控的生物中每有一種力量數值，便抽一張牌。

- 只要某生物的力量數值與他者不同，就會算作一種。舉例來說，如果你有一個力量為 2 的生物，兩個力量為 1 的生物，和一個力量為-1 的生物，則於黃金比例結算時，你會抽三張牌。

---

掌馭無垠

{一}{黑}{黑}{黑}{綠}{綠}{綠}

瞬間

交換你的手牌和墳墓場。

放逐掌馭無垠。

- 以此法將牌置入你的墳墓場，並不算作是將它們棄掉。註記於「當你棄牌時」觸發的異能不會觸發。
- 如果你墳墓場或手上這兩個區域之一其中沒有牌，此交換仍會進行。只要其中區域之一有牌，你就要將其中的牌移到另一處。
- 如果在你的回合的清除步驟中，你手牌數量超過你的手牌上限（通常是七張），則你需要棄牌，直到滿足手牌上限為止。

---

鑄魂霍非

{三}{紅}{白}

傳奇生物 ~ 矮人 / 僧侶

4/5

由你操控的精靈得+1/+1 且具有踐踏與敏捷異能。

每當另一個由你操控且非衍生物的生物死去時，將它放逐。若你如此作，則派出一個衍生物，此衍生物為該生物的複製品，但它額外具有精靈此類別，且具有「當此生物離開戰場時，將所放逐之牌移回你的墳墓場。」

- 鑄魂霍非的最後一個異能與它賦予精靈衍生物之異能的連結關係。如果有替代性效應讓你利用此效應派出多個精靈衍生物，則所有衍生物都會具有該異能，且只要其中任何一個離開戰場，所放逐的牌就會被移回墳墓場。
- 如果有另一個生物作為該精靈衍生物的複製品來進戰場，或有其他效應派出為精靈衍生物之複製品的衍生物，則雖然其都會具有霍非所賦予的觸發式異能，但該異能不會與霍非的異能有連結關係，且當它離開戰場時也不會將該牌移回墳墓場。
- 你派出的每個精靈衍生物，都只會在乎你結算派出該衍生物之異能時所放逐的那張牌。當該衍生物離開戰場時，你只會將其所在乎的牌移回墳墓場，而不是其他以霍非放逐的牌。

- 如果你不能放逐該牌（也許是因為在該觸發式異能開始結算前，有效應已將該牌移走），則你不會派出衍生物。
  - 該複製品利用的可複製特徵，是該生物死去前最後在戰場時的樣子，而不是它被放逐前在墳墓場中的樣子。
  - 此衍生物只會複製原生物上所印製的東西而已（除非該生物也複製了其他東西；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、結附有靈氣、裝備了武具，或是其他改變了其力量、防禦力、類別、顏色等等的非複製效應。
  - 如果所複製的生物本身已經複製了別的東西，則該衍生物進戰場時，會是所選的生物複製的樣子。
  - 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。該生物上面任何「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。
- 

恣意羞辱

{白}{黑}

巫術

目標對手展示其手牌。你選擇其中一張非地牌。該玩家棄掉該牌。在一個由你操控的生物上放置一個 +1/+1 指示物。

- 你就算未操控生物，也能施放恣意羞辱。
  - 你是於結算恣意羞辱過程中，在對手展示過手牌之後，再決定要在哪個生物上放置 +1/+1 指示物。
-

謎樣智者克蜜娜

{一}{綠}{藍}

傳奇鵬洛客 ~ 克蜜娜

2

每個由你操控的其他鵬洛客均具有謎樣智者克蜜娜的所有忠誠異能。

+2：占卜 1。

-X：派出一個 0/0，綠藍雙色的分靈衍生生物。在其上放置 X 個 +1/+1 指示物。

-8：從你的牌庫中搜尋一張與此鵬洛客具共通顏色的瞬間或巫術牌，放逐該牌，然後洗牌。你可以施放該牌，且不需支付其魔法力費用。

- 每個由你操控的其他鵬洛客除了其原本的忠誠異能外，還會具有克蜜娜的忠誠異能。對每個由你操控的鵬洛客而言，你依然只能每回合起動一個該鵬洛客忠誠異能。
- 當你起動另一個鵬洛客上之克蜜娜的最後一個忠誠異能時，你要從你牌庫中搜尋的牌需與該鵬洛客具共通顏色，而非克蜜娜。你不能搜尋無色牌，就算該鵬洛客是無色也是一樣。

舞墨鬥客齊力安

{白}{黑}

傳奇生物 ~ 人類 / 邪術師

2/2

繫命

威懾 (此生物只能被兩個或更多生物阻擋。)

你施放之以生物為目標的咒語減少{二}來施放。

- 舞墨鬥客齊力安不能減少咒語魔法力費用的有色魔法力要求。
- 齊力安可以減少替代性費用。舉例來說，如果你決定支付惡邪奇技的{一}{黑}替代性費用來施放之，且為其指定了一個生物為目標，則該費用會被減為{黑}。
- 如果咒語有額外費用，則先加上增加的數值，再計算減少的部分。

衡鑑學徒

{紅}{白}

生物 ~ 人類 / 僧侶

2/2

魔藝 ~ 每當你施放或複製瞬間或巫術咒語時，直到回合結束，由你操控的精靈生物獲得「{橫置}：此生物向每位對手各造成 1 點傷害。」

- 衡鑑學徒能讓你的精靈生物獲得數個「{橫置}：此生物向每位對手各造成 1 點傷害」此異能。不過，你每次也只能起動每個精靈上面此類異能中的一個，且每個異能依然只會造成 1 點傷害。

---

衡鑑指命

{三}{紅}{白}

瞬間

選擇兩項 ~

- 派出一個 3/2，紅白雙色的精靈衍生生物。
  - 直到回合結束，由你操控的生物得 +1/+0 且獲得不滅與敏捷異能。
  - 衡鑑指命對任意一個目標造成 3 點傷害。目標玩家獲得 3 點生命。
  - 犧牲一個永久物，然後抽兩張牌。
- 會按順序執行咒語上的敘述。如果你選擇第一和第二個模式，則衡鑑指命派出的精靈衍生物會得 +1/+0 且具有不滅和敏捷。如果你選擇第一和第四個模式，則你可以犧牲其派出的精靈衍生物。
  - 如果你選擇了第三個模式，且於衡鑑指命試圖結算時，其兩個目標都因故成為不合法，則整個咒語都沒有效果。

---

渦心繆思

{一}{藍}{藍/紅}{紅}

生物 ~ 巨靈 / 魔法師

2/4

飛行

每當渦心繆思攻擊時，你本回合中施放的下一個瞬間或巫術咒語減少{X}來施放，X 為於此異能結算時渦心繆思的力量。

- 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（例如渦心繆思的觸發式異能）。咒語的魔法力值僅由其魔法力費用決定，與施放該咒語時所支付的總費用無關。
- 渦心繆思的費用減少效應只能減少咒語總費用中一般魔法力的部分。它無法減少有色魔法力要求。

至炫熔彩

{六}{藍}{紅}

瞬間

至炫熔彩對任意數量的目標造成共 4 點傷害，你可以任意分配。橫置兩個目標永久物。派出一個 4/4，藍紅雙色的元素衍生物。抽兩張牌。

{藍/紅}{藍/紅}，棄掉至炫熔彩：派出一個珍寶衍生物。

- 你於施放至炫熔彩時，便須一併指定其所有目標。這包括其第一部分效應的至多四個目標，以及第二部分效應的兩個目標永久物。
- 你於施放至炫熔彩時，也須一併決定這 4 點傷害在其第一組目標之間的分配方式。你須為每個此類目標分配各分配至少 1 點傷害。
- 你須為第二部分效應選擇兩個不同的目標永久物。你可以選擇已橫置的永久物。
- 在為本咒語敘述中的兩處「目標」字樣選擇目標時，你可以將同一個永久物同時選為這兩處的目標之一。也就是說，你可以讓至炫熔彩同時對某個生物或鵬洛客造成傷害並將之橫置。（雖然我們想不出來你為何要這麼作，不過你才是那位過人學生。）
- 如果於至炫熔彩試圖結算時，其所有目標因故都已不合法，則其所有效應都不會生效。你不會派出元素衍生物，也不會抽兩張牌。

具現智者

{綠/藍}{綠/藍}{綠/藍}{綠/藍}

生物～人類 / 魔法師

2/2

當具現智者進戰場時，派出一個 0/0，綠藍雙色的分靈衍生物。在其上放置 X 個 +1/+1 指示物，X 為你的手牌數量。

- X 是於具現智者的觸發式異能結算時你的手牌數量。

---

#### 奪命幻矛

{二}{黑}{綠}

瞬間

如果你本回合中獲得過生命，則此咒語減少{二}來施放。

消滅目標非地永久物。

- 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（例如奪命幻矛的效應）。無論施放奪命幻矛時支付的總費用是多少，其魔法力值始終為 4。

---

#### 實證研究

{三}{藍}{紅}

瞬間

抽四張牌。然後除非你棄一張瞬間或巫術牌，否則棄兩張牌。

- 於實證研究結算時，你可以決定要棄一張瞬間或巫術牌，或是兩張不論是否為瞬間或巫術的牌。

---

#### 粹麗指命

{一}{藍}{紅}

瞬間

選擇兩項～

- 粹麗指命對任意一個目標造成 2 點傷害。
  - 目標玩家抽兩張牌，然後棄兩張牌。
  - 目標玩家派出一個珍寶衍生物。
  - 消滅目標神器。
- 如果於粹麗指命試圖結算時，其所有目標都已經是不合法目標，則它沒有效果。
  - 如果於粹麗指命試圖結算時，至少有一個目標依然合法，則該咒語會正常結算，且其效應會盡可能多地生效。

---

量析指命

{一}{綠}{藍}

瞬間

選擇兩項 ~

- 將目標生物或鵬洛客移回其擁有者手上。
- 反擊目標神器或結界咒語。
- 在目標生物上放置兩個+1/+1 指示物。
- 目標玩家將至多三張目標牌從其墳墓場洗入其牌庫。

- 如果於量析指命試圖結算時，其所有目標都已經是不合法目標，則它沒有效果。
- 如果於量析指命試圖結算時，至少有一個目標依然合法，則該咒語會正常結算，且其效應會盡可能多地生效。
- 於量析指命試圖結算時，如果選擇了第四個模式，且所有目標牌都不合法，但該目標玩家依然合法，則該玩家仍會將其牌庫洗牌。

---

實地史家昆托力

{三}{紅}{白}

傳奇生物 ~ 象 / 僧侶

2/4

由你操控的精靈得+1/+0。

每當一張或數張牌離開你的墳墓場時，派出一個已橫置的 3/2，紅白雙色的精靈衍生物。

- 如果是在單一事件中有兩張或更多牌離開你的墳墓場，則昆托力的最後一個異能只會觸發一次。如果該些牌是在不同的事件中離開墳墓場，則每有一個此類事件，該異能就會觸發一次。
-

焰光展卷僧

{二}{紅}{白}

生物 ~ 矮人 / 僧侶

2/4

由你操控的瞬間和巫術咒語具有繫命異能。

在你的維持開始時，隨機從你的墳墓場放逐一張瞬間或巫術牌。本回合中，你可以施放它。若以此法施放的咒語將進入你的墳墓場，則改為將它放逐。

- 你在施放所放逐的牌時，仍需支付其魔法力費用，且必須遵循所有施放時機限制。
- 如果某個由你操控且具有繫命異能的瞬間或巫術咒語對你造成傷害，則你會同時獲得並失去該數量的生命。在此情況下，你的總生命不會改變。（不過如果該咒語同時也對其他永久物和 / 或玩家造成傷害，則你可能仍會獲得生命。）
- 某些瞬間和巫術咒語會使其他物件造成傷害，而不是由自己本身來造成。在此情況下，你不會因該傷害獲得生命（除非另一個物件也具有繫命異能）。特別一提，使某個由你操控的生物與他者互鬥之咒語不會令你獲得生命。

---

善變藝家如莎

{一}{藍}{紅}

傳奇生物 ~ 半獸人 / 祭師

1/4

{二}，將善變藝家如莎移回其擁有者手上：複製目標由你操控的瞬間或巫術咒語。你可以為該複製品選擇新的目標。

- 善變藝家如莎的異能必須有目標才能起動。你不能在沒有目標的情況下就起動該異能，好將如莎移回你手上。

---

加速再生

{黑}{綠}

瞬間

選擇目標生物。本回合中，當該生物死去時，從你的牌庫中搜尋一張魔法力值小於前述生物的生物牌，將之橫置放進戰場，然後洗牌。

- 如果你選擇的生物（或搜尋的生物牌）魔法力費用中包含{X}，則 X 視為 0。
- 

沙垂茲銀毫

{三}{白}{黑}

傳奇生物 ~ 長老 / 龍

2/5

飛行，連擊

在你回合的戰鬥開始時，你可以選擇兩項。每項均須以不同的玩家為目標。

- 目標玩家派出一個 2/1，白黑雙色，具飛行異能的墨靈衍生生物。
  - 目標玩家抽一張牌且失去 1 點生命。
  - 目標玩家在每個由其操控的生物上各放置一個 +1/+1 指示物。
- 你只能從正好零個或正好兩個模式中作選擇。你不能只選擇一個模式。如果你選擇了兩個模式，則你於將該觸發式異能放進堆疊時，便須一併決定是哪兩個模式及其目標。
  - 你可以指定任一玩家為第三個模式的目標，就算其未操控生物也是一樣。
- 

銀毫指命

{二}{白}{黑}

巫術

選擇兩項 ~

- 直到回合結束，目標生物得 +3/+3 且獲得飛行異能。
  - 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。
  - 目標玩家抽一張牌且失去 1 點生命。
  - 目標對手犧牲一個生物。
- 如果於銀毫指命試圖結算時，其所有目標都已經是不合法目標，則它沒有效果。
  - 如果於銀毫指命試圖結算時，至少有一個目標依然合法，則該咒語會正常結算，且其效應會盡可能多地生效。
-

銀毫銷音僧

{白}{黑}

生物 ~ 人類 / 僧侶

3/2

於銀毫銷音僧進戰場時，選擇一個非地牌的名稱。

每當任一對手施放具該名稱的咒語時，他失去 3 點生命，且你抽一張牌。

- 銀毫銷音僧的第二個觸發式異能會比觸發它的咒語先一步結算。

---

奇景法師

{一}{藍}{紅}

生物 ~ 鳥 / 祭師

2/2

飛行

你施放之魔法力值等於或大於 5 的瞬間或巫術咒語

減少{一}來施放。

- 奇景法師的第二個異能不能減少你施放之咒語的有色魔法力要求。
- 奇景法師的第二個異能在乎的只是該咒語的魔法力值，而不在于你施放它時支付的費用。舉例來說，如果你操控兩個奇景法師且施放一個魔法力費用為{四}{藍}的巫術，則該費用會減為{二}{藍}。
- 如果該咒語的魔法力費用中包含{X}，則在確定其魔法力值時，會用到為 X 選擇的數值。舉例來說，如果你施放一個魔法力費用為{X}{U}的巫術且將 X 選為 4，則其魔法力值為 5。

---

怨毒小隊

{二}{白}{黑}

生物 ~ 人類 / 邪術師

0/0

死觸

怨毒小隊進戰場時上面有兩個+1/+1 指示物。

當怨毒小隊死去時，將它的指示物放置在目標由你操控的生物上。

- 怨毒小隊會將其上所有指示物都放置到目標生物上，而不僅限於其上的+1/+1 指示物。
- 怨毒小隊的異能並非讓你將指示物從其上移到該目標生物上。而是怨毒小隊死去時其上每有一種指示物，你就在後者上放置相同數量的同種指示物。
- 在一些不尋常的情況下，你最後可能會在數個永久物上放置相應的指示物。舉例來說，如果怨毒小隊死去時你操控歐佐晶岩，則你就會在歐佐晶岩和該目標生物上各放置相同種類和數量的指示物。
- 如果怨毒小隊死去時其上有-1/-1 指示物，則最後一個異能也會將這類指示物包括在內。這可能會令獲得指示物的生物也死去。真夠怨毒。

#### 四方陣勢

{一}{綠/藍}

瞬間

目標生物的基礎力量與防禦力為 4/4 直到回合結束。

- 先前將該目標生物之力量和防禦力設定為特定值的效應，都會被四方陣勢蓋掉。其他將其力量設定為某特定值的效應若稍後生效，則將會蓋過此效應。
- 無論效應產生的順序為何，都是由設定生物基礎力量和防禦力之效應先生效，而後才輪到會影響其力量和 / 或防禦力、但並未將其設定為特定數值的效應生效（亦即未影響基礎力量和 / 或防禦力的效應）。會影響其力量和防禦力之指示物，也是要等到設定基礎力量和防禦力的效應生效後才會生效。

#### 縛石導師

{一}{紅}{白}

生物 ~ 精靈 / 參謀

3/3

每當一張或數張牌離開你的墳墓場時，占卜 1。

- 如果數張牌是在同一事件中離開你的墳墓場，則縛石導師的異能只會觸發一次。

塔那吉量析

{三}{綠}{藍}

傳奇生物 ~ 長老 / 龍

4/4

飛行 · 踐踏

當塔那吉量析進戰場時，將目標由你操控之生物上的  
+1/+1 指示物數量加倍。

每當塔那吉量析攻擊時，你可以使由你操控之其他生  
物的基礎力量與防禦力成為等同於塔那吉量析之力量  
和防禦力直到回合結束。

- 將永久物上面的+1/+1 指示物數量加倍之流程是：在其上放置等同於上面已有之數量的+1/+1 指示物。而其他會與放置指示物互動的牌，都會如此與這個效應產生互動。
- 於最後一個異能結算時，由你操控之其他生物的基礎力量和防禦力會被設定為塔那吉量析實際的力量和防禦力，而非只是其基礎力量與防禦力。如果塔那吉量析的力量或防禦力在該回合稍後時段發生了改變，則由你操控的其他生物都不受影響。
- 先前將某生物之基礎力量與防禦力設定為某特定值的效應，都會被塔那吉量析的第一個異能蓋掉。其他將其力量設定為某特定值的效應若稍後生效，則將會蓋過此效應。
- 無論效應產生的順序為何，都是由設定生物基礎力量和防禦力之效應先生效，而後才輪到會影響其力量和 / 或防禦力、但並未將其設定為特定數值的效應生效（例如未影響基礎力量和/或防禦力的效應）。會影響其力量和防禦力之指示物，也是要等到設定基礎力量和防禦力的效應生效後才會生效。

---

照管害蟲

{黑}{綠}

瞬間

犧牲一個生物，以作為施放此咒語的額外費用。

派出 X 個 1/1，黑綠雙色的害蟲衍生生物，且具有  
「當此生物死去時，你獲得 1 點生命」，X 為所犧牲  
生物的力量。

- 照管害蟲的複製品會利用為原版咒語所犧牲之生物的力量，來決定每個複製品派出的害蟲數量。由於複製品未經施放，因此你不能為其再犧牲其他生物。
-

維洛馬楚衡鑑

{五}{紅}{白}

傳奇生物 ~ 長老 / 龍

5/5

飛行 · 警戒 · 敏捷

每當維洛馬楚衡鑑攻擊時，檢視你牌庫頂的七張牌。  
你可以從其中施放一個魔法力值等於或小於維洛馬楚衡鑑之力量的瞬間或巫術咒語，且不需支付其魔法力費用。將其餘的牌以隨機順序置於你的牌庫底。

- 當維洛馬楚衡鑑的觸發式異能結算時，它會你立即施放該咒語，這樣不會受到使用時機限制。該異能不會讓你在該回合稍後時段再施放該咒語。
- 如果你選擇不以此法施放咒語，則所有牌都會以隨機順序置於牌庫底。
- 如果以「不需支付其魔法力費用」的方式施放費用中包含{X}的咒語，則你必須將 X 的值選為 0。

---

靡華指命

{黑}{綠}

巫術

選擇兩項 ~

- 目標玩家磨三張牌，然後你將一張地牌從你的墳墓場移回你手上。
  - 消滅目標非生物且非地的永久物，且其魔法力值須等於或小於 2。
  - 目標生物得 -3/-1 直到回合結束。
  - 目標對手失去 2 點生命且你獲得 2 點生命。
- 如果你選擇第一個模式，並將自己指定為目標，則你可以將任何牌移回你手上，包括你剛磨掉或已在墳墓場中者。
  - 如果於靡華指命試圖結算時，其所有目標都已經是不合法目標，則它沒有效果。
  - 如果於靡華指命試圖結算時，至少有一個目標依然合法，則該咒語會正常結算，且其效應會盡可能多地生效。
-

量析逸才琦夢

{綠}{藍}

傳奇生物 ~ 人類 / 魔法師

1/2

{一} · {橫置}：你可以將一張地牌從你手上橫置放進戰場。

{四} · {橫置}：抽一張牌。如果你操控八個或更多地，則改為抽兩張牌。

- 琦夢的第一個異能不算使用地。於該異能結算時，你可以將一張地牌從你手上橫置放進戰場，就算你已沒有可使用地數或當前是其他玩家的回合也是一樣。
- 琦夢的最後一個異能是於其結算時才計算由你操控的地數量，而非於你起動時。

---

## 神器

絮聒抄本阿典

{三}

傳奇神器生物 ~ 結構體

1/4

你不能施放永久物咒語。

{四} · {橫置}：加{白}{藍}{黑}{紅}{綠}。本回合中，當你施放你的下一個咒語時，從你的牌庫頂開始放逐牌，直到放逐一張魔法力值小於前述咒語的瞬間或巫術牌為止。直到回合結束，你可以施放該牌，且不需支付其魔法力費用。將所有以此法放逐的其他牌依隨機順序置於你的牌庫底。

- 永久物咒語包括神器、生物、結界以及鵬洛客咒語。你依然可以使用地，以及施放瞬間和巫術咒語。其他效應也仍能將永久物放進戰場。
- 於你操控阿典的時段內（說得好像真的有人能夠「操控」阿典一樣），你可以施放模式雙面牌為瞬間或巫術的那一面，就算該牌另一面是永久物也是一樣。
- 阿典的起動式異能屬於魔法力異能。它不能被反擊，不能被回應，且你可以在施放咒語的過程中起動它。如果你是在施放咒語的過程中起動，則該咒語就是你該回合施放的「下一個咒語」。
- 阿典第二個異能產生的延遲觸發式異能，會比令其觸發的咒語先一步結算。就算原版咒語被反擊或因故未結算，該異能也會照常結算。

- 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。
- 最後一張放逐的牌並非立即就要施放。直到當前回合結束，你都可以施放。如果你未施放它，則該牌就會留在放逐區。
- 如果你以「不需支付其魔法力費用」的方式來施放咒語，就無法選擇支付替代性費用來施放之。不過，你能夠支付額外費用。如果此牌含有任何強制性的額外費用，則你必須支付之，才能施放此咒語。
- 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。
- 觸發該異能之咒語的魔法力值，僅由該咒語的魔法力費用來確定，與施放該咒語時支付的總費用無關。
- 放逐區中雙面牌的類別和魔法力值由其正面的特徵確定。連體牌的魔法力值則是連體牌兩邊魔法力值的加總。
- 如果你已放逐了你的整個牌庫，但沒有放逐到一張魔法力值較小的瞬間或巫術牌，則你就只會隨機化所放逐的牌，該些牌再度成為你的牌庫，且此效應就此結束。你不會一直不斷地放逐並重洗你的牌庫。

### 斯翠海文賽場

{三}

神器

{橫置}：加{無}。在斯翠海文賽場上放置一個得分指示物。

每當一個生物對你造成戰鬥傷害時，從斯翠海文賽場上移去一個得分指示物。

每當一個由你操控的生物向任一對手造成戰鬥傷害時，在斯翠海文賽場上放置一個得分指示物。然後如果其上有十個或更多得分指示物，則移去所有此類指示物且該玩家輸掉這盤遊戲。

- 「該玩家」指的是該受到傷害的對手。
- 如果有數個生物同時對你或一位對手造成戰鬥傷害，則斯翠海文賽場上相應的異能會觸發相應次數。你可以自行安排這些異能進入堆疊的順序。最後放進堆疊的異能將會最早結算。

- 在多人遊戲中，如果你操控的生物同時對多位對手造成戰鬥傷害，則最後一個異能也會數次觸發。不過，由於結算時會移去指示物，因此很難（但並非不可能）在同一個戰鬥階段中利用此異能讓多位玩家輸掉本盤遊戲。
- 只有在最後一個異能結算過程中，才會檢查其上是否有十個或更多得分指示物。特別一提，如果你是以其他方式在其上放置第十個得分指示物，則沒人會輸掉這盤遊戲...暫時還沒。

---

## 地

入口通道

地

{橫置}：加{無}。

{三}，{橫置}：目標力量等於或小於 3 的生物本回合不能被阻擋。

- 一旦有力量等於或小於 3 的生物已被阻擋，入口通道的異能不會使其成為未受阻擋。
- 如果在入口通道的第二個異能試圖結算時，該目標生物的力量大於 3，則該異能不會結算。不過，如果反過來，是在該異能結算之後再將該生物的力量提升至 3 以上，則它該回合仍不能被阻擋。

---

茂典閣

地

{橫置}：加{無}。

{二}，{橫置}：檢視你的牌庫頂牌。如果它是瞬間或巫術牌，則你可以展示該牌並置於你手上。如果你未將該牌置於你手上，則你可以將它置入你的墳墓場。只能於你有正好零張或七張手牌時起動。

- 如果你既未選擇展示該牌，也沒有將其置入你的墳墓場，則該牌會留在你的牌庫頂。
- 雖然你必須有正好零張或正好七張手牌才能起動最後一個異能，但於該異能結算時你有多少張手牌並不重要。

### 神日迫臨

{六}{白}

巫術

如果此咒語是從你手上施放，且你本盤遊戲中施放過

另一個名稱為神日迫臨的咒語，則你贏得這盤遊戲。

若否，則將神日迫臨置於其擁有者牌庫頂數來第七張的位置，且你獲得 7 點生命。

- 牌張改變區域會視為全新物件，因此在稍後的回合中施放同一張神日迫臨，也算是「另一個」名稱為神日迫臨的咒語。
- 如果你牌庫裡的牌少於六張，則將神日迫臨置於你的牌庫底。若否，則拿起牌庫頂的六張牌（不能看牌面），並將神日降臨放在這些牌下方。
- 你施放的第二個神日迫臨必須從你手上施放，但第一個從任何區域施放都可以。
- 咒語的複製品並未被施放，因此不會算作第一個神日迫臨，也不會算作第二個。
- 於你第二個神日迫臨結算時，它只會檢查你是否曾施放過第一個咒語，而不關心其是否曾結算。就算你第一個神日迫臨被反擊，你於第二個結算時仍會贏得這盤遊戲。
- 神日迫臨要到結算後才有效果。如果你施放的第二個神日迫臨被反擊，則你不會贏得這盤遊戲。

---

### 無畏揮擊

{白}

瞬間

目標生物得+1/+0 直到回合結束。

抽一張牌。

- 如果在無畏揮擊試圖結算時，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。

---

### 神聖計策

{白}{白}

巫術

放逐目標由對手操控的神器，生物或結界。該玩家可以

以將一張永久物牌從其手上放進戰場。

- 永久物牌是指具有以下一種或數種牌張類別的牌：神器、生物、結界、地或鵬洛客。

- 如果在神聖計策試圖結算時，該神器、生物或結界已經是不合法目標，則神聖計策不會結算，且其所有效應都不會生效。沒有玩家會將牌放進戰場。
- 如果該玩家選擇將某張雙面牌放進戰場，則它會以正面朝上的狀態進戰場。且他只能在該牌的正面為永久物牌時才能如此選擇。

---

### 流光燦影

{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。

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

- 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。
- 因彈回異能的延遲觸發式異能再次施放流光燦影並非強制性。如果你選擇不施放該牌，或你不能施放該牌 (也許是因為沒有合法目標)，則該牌將持續被放逐。你沒有機會在稍後的時段中再來施放此牌。如果你施放了此牌，則它結算時會如常置入其擁有者的墳墓場。
- 如果你從手上施放之具有彈回的咒語被反擊或沒有結算 (最有可能的原因是其所有目標都已不合法)，則其所有效應都不會生效，包括彈回。此咒語就只會放入你的墳墓場。你在下回合無法再次施放它。

---

### 獻地

{一}{白}

巫術

如果某對手操控的地比你多，則從你的牌庫中搜尋至多三張平原牌，展示這些牌，將它們置於你手上，然後洗牌。

- 如果你所有對手操控的地數量都跟你一樣 (或是比你少)，則獻地沒有效果。

- 你也可以找出非基本地牌，只要其具有平原此地類別即可。

---

#### 眾神意旨

{白}

瞬間

選擇一種顏色。目標由你操控的生物獲得反該色保護異能直到回合結束。*(它不能被該色的東西阻擋、指定為目標、造成傷害、結附或是裝備。)*

占卜 1。

- 你是於眾神意旨結算時才選擇顏色。一旦選擇了顏色，玩家就已來不及作回應。
- 於你為眾神意旨選擇顏色時，你無法選擇「神器」或「無色」，因為這些都不是顏色。
- 如果在眾神意旨試圖結算時，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 1。
- 如果該目標生物是因眾神意旨獲得反白保護異能，則眾神保護會如常完成結算。你會占卜 1。

---

#### 化劍為犁

{白}

瞬間

放逐目標生物。其操控者獲得等同於其力量的生命。

- 所獲得生命的數量，等同於該生物最後在戰場上時的力量。
- 如果該生物的力量為負數，則其擁有者既不會失去生命，也不會獲得生命。

---

#### 泰菲力的庇護

{二}{白}

瞬間

直到你的下一個回合，你的總生命不會改變，且你獲得反一切保護異能。所有由你操控的永久物躍離。

*(它們在躍離期間視作不存在。於你的重置步驟中重置之前，它們躍回。)*

放逐泰菲力的庇護。

-----下列規則說明主要關於「反一切保護」此關鍵字-----

- 如果某玩家具有反一切保護異能，則意味以下三件事：1) 該玩家將受到的所有傷害都會被防止；2) 該玩家上不能貼附靈氣。3) 該玩家不能成為咒語或異能的目標。
- 除了上文說明的事件之外，其他的事件都會如常生效。舉例來說，不指定你為目標的效應仍能令你棄牌。於你具有反一切保護的時段內，雖然生物仍能攻擊你，但他們將對你造成的戰鬥傷害都會被防止。
- 如果堆疊上有以你為目標咒語或異能，則獲得反一切保護後會令這些咒語或異能以你為目標的部分成為不合法。於咒語或異能試圖結算時，如果其所有目標均不合法，則該咒語或異能不會結算，其上所有的效應都不會生效，包括與該目標無關的效應。如果該咒語或異能仍至少有一個合法目標，則它便會盡可能對剩餘所有合法目標產生影響，且其他的效應也仍會生效。

-----下列規則說明主要關於「你的總生命不會改變」之意義-----

- 於你的總生命不會改變期間，通常情況下會令你獲得或失去生命的咒語或異能仍會結算，就只是獲得生命或失去生命那部分沒有效果。
- 雖然反一切保護異能通常能夠防止將對你造成的傷害，但有的傷害不能被防止。在這種情況下，雖然你的總生命沒有改變，但如果這份傷害除了「令你失去等量生命」之外還有其他效應（例如繫命或侵染所具有者），則這部分效應仍會生效，且其他觸發和效應也會看到有傷害造成。
- 如果某費用中包含需要支付一定數量生命的部分，則你便不能支付此費用（除非需要支付的是 0 點生命）。
- 如果某費用中包含令你獲得生命的部分（例如對手施放之鼓舞的替代性費用），則也不能支付此費用。
- 由於你不會獲得生命，因此會將「你獲得生命」此事替代為其他事件的效應也不會生效。會將「你失去生命」替代為其他事件的效應也是同理。
- 對會將其他事件替代為「你獲得生命」或「你失去生命」的效應而言，這些效應仍會生效，但結果會是將原本事件替代為「無事發生」。
- 如果某效應會將你的總生命設定為你當前總生命以外的其他數值，則該部分效應沒有效果。
- 如果某效應會令你與其他玩家交換總生命，則不會發生交換。雙方玩家的總生命都不會改變。

-----下列規則說明主要關於「時間跳躍」此關鍵字-----

- 於永久物躍離時，它視作不存在。它不能成為咒語或異能的目標，其靜止式異能不會對遊戲產生效應，其觸發式異能不會觸發，它不能進行攻擊或阻擋，以此類推。

- 躍離不會觸發任何「離開戰場」異能。類似地，躍回時也不會觸發任何「進戰場」異能。
- 任何等待「直到[此永久物]離開戰場」才會發生的一次性效應（例如驅逐明光所具有者），在該永久物躍離期間都不會發生。
- 任何註明「於...時段內」生效的持續性效應（例如 Mathas, Fiend Seeker/獵魔人馬瑟斯所具有者）會忽略已躍離的物件。在忽略躍離的物件後，任何此類效應的條件若不再滿足，則它們會終止。
- 貼附於躍離永久物之上隨同它一起躍離的靈氣和武具，會隨著該永久物一同躍回，且仍貼附於其上。
- 如果靈氣或武具本身躍離，但其所貼附的永久物未躍離，則該靈氣或武具躍回時如果仍能貼附在該永久物上，便會如此躍回。如果不能，則其會以未貼附的狀態躍回。以此狀態躍回的靈氣會被置入其擁有者的墳墓場，此為狀態動作。貼附於玩家的靈氣也比照辦理。
- 如果永久物躍離時上面有指示物，則其躍回時上面也帶有同樣的指示物。
- 永久物躍回時會記得玩家於其進戰場時為它作的選擇。
- 如果衍生物躍離，則它會於你下一個重置步驟開始時躍回。
- 如果堆疊上的咒語或異能以某個永久物為目標，且該永久物躍離，則這樣會令這些咒語或異能以該永久物為目標的部分成為不合法。於咒語或異能試圖結算時，如果其所有目標均不合法，則該咒語或異能不會結算，其上所有的效應都不會生效，包括與該目標無關的效應。如果該咒語或異能仍至少有一個合法目標，則它便會盡可能對剩餘所有合法目標產生影響，且其他的效應也仍會生效。
- 如果你下一個回合開始時，因故要略過你的重置步驟，則你已躍離的永久物要等到你下一個實際進行的重置步驟中才會躍回，但你此時已沒有反一切保護，且你的總生命已可以改變。
- 於你下一個重置步驟中躍回的生物，能在當回合中攻擊並支付{橫置}費用。
- 如果你獲得另一位玩家永久物的操控權，且該永久物躍離，若該改變操控權的效應在其躍回前就已終止，則該永久物會於你下一個重置步驟開始時在前述玩家的操控下躍回。如果你在你的下一個重置步驟到來之前就離開遊戲，則該永久物會在你原本將開始回合的時刻之後的下一個重置步驟開始時躍回。

---

藍陽當空

{X}{藍}{藍}

瞬間

目標玩家抽 X 張牌。將藍陽當空洗入其擁有者的牌庫。

- 如果此咒語未能結算，則其所有的效應都不會生效。特別來說，它會進入墳墓場，而不會被洗回其擁有者的牌庫。
  - 由於你需要按咒語上的順序依指示行事，因此你不會抽到你剛施放的同一張藍陽當空。
- 

腦力激盪

{藍}

瞬間

抽三張牌，然後將兩張牌從你手上以任意順序置於你的牌庫頂。

- 你是在結算腦力激盪的過程中完成「抽三張牌並將兩張牌放回」這一系列動作。在這兩個動作之間無法發生任何事情，且沒有玩家能採取任何動作。
- 

強制探尋

{二}{藍}

巫術

目標玩家抽三張牌。然後除非該玩家棄一張地牌，否則其棄兩張牌。

- 該目標玩家可以決定要棄一張地牌，或是兩張不論是否為地的牌。該玩家也可以決定要棄一張地牌和一張其他牌或是兩張地牌。
- 

心之所欲

{四}{藍}{藍}

巫術

將你的牌庫洗牌。然後放逐你的牌庫頂牌。直到回合結束，你可以使用該牌且不需支付其魔法力費用。

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

- 你因風暴觸發式異能而產生的每個複製品，都會觸發一次你所有的魔藝異能。

- 雖然每個心之所欲的複製品都是讓你將牌庫洗牌之後再放逐一張牌，但玩家之間普遍會採用以下方式簡化行事：只洗一次牌，而後便放逐相應數量的牌。只有在兩個複製品結算之間未發生任何會改變牌庫順序的行動時，才應採用上述行事簡化。
- 這些牌是牌面朝上地被放逐。
- 如果被心之所欲放逐的牌在當回合未使用，則會留在放逐區中。你不能留到後續的回合中再使用。
- 這些複製品是直接放進堆疊。它們未經施放，不會被該回合稍後時段施放之其他具風暴異能的咒語計算在內。
- 從玩家手牌以外區域施放的咒語，以及被反擊或未結算的咒語也會被風暴異能計算在內。
- 你能像反擊其他咒語一樣反擊咒語的複製品，但每個複製品都需分別反擊。反擊具風暴異能的咒語不會影響其複製品。
- 產生複製品之觸發式效應本身則能夠被任何可以反擊觸發式異能的效應反擊。如果該觸發式異能被反擊，就不會將任何複製品放進堆疊。

#### 戰略計劃

{一}{藍}

巫術

檢視你牌庫頂的三張牌。將其中一張置於你手上，其餘的牌則置入你的墳墓場。

- 如果你牌庫中少於三張牌，則你會檢視所有牌，將其中一張置於你手上，並將其餘的牌置入你的墳墓場。

#### 泰茲瑞的計策

{三}{藍/非}

巫術

( {藍/非}可用{藍}或 2 點生命來支付。 )  
 抽兩張牌，然後增殖。( 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。 )

- 若一張牌的魔法力費用中有非瑞克西亞魔法力符號，則該牌具有魔法力費用中展示的每個顏色，不論你是以何種方式來支付該費用。

- 要計算魔法力費用中有非瑞克西亞魔法力符號之牌張的魔法力值，每個非瑞克西亞魔法力符號算作 1。泰茲瑞的計策的魔法力值始終是 4。
- 於你施放費用中有一個或數個非瑞克西亞魔法力符號的咒語時，你需要在原本決定咒語模式或 X 數值的這一步中，決定每個非瑞克西亞魔法力符號的支付方式。
- 如果你的總生命為 1 或更少，則你不能支付 2 點生命。
- 非瑞克西亞魔法力並非顏色。玩家不能加非瑞克西亞魔法力。

#### 時間彎曲

{三}{藍}{藍}

巫術

目標玩家在本回合後進行額外的一個回合。

- 如果多個「額外回合」效應在同一回合結算，則按照那些效應結算順序反過來進行這些額外回合。

#### 疾風拒斥

{二}{藍}

瞬間

對每個由對手操控的咒語或異能而言，除非其操控者

支付{四}，否則反擊之。

- 在各類異能中，只有起動式異能和觸發式異能會用到堆疊。起動式異能的格式為「[費用]:[效應]」。觸發式異能會運用「當~」，「每當~」或「在~時」等字眼。此類異能的格式通常為「[觸發條件],[效應]」。有些關鍵字屬於起動式異能~它們的規則提示中會包含冒號；有些關鍵字異能屬於觸發式異能~它們的規則提示中會出現「當~」、「每當~」或「在~時」等字眼。
- 於疾風拒斥結算時，首先由當前輪到回合的對手（如果當前是你的回合，則是依照回合順序接下來輪到的對手）選擇要為哪些咒語和 / 或異能支付費用，然後支付相應數量的費用。然後其他對手按照回合順序依次比照辦理。然後所有未支付費用的咒語和異能同時被反擊。

苦痛悔恨

{一}{黑}

巫術

目標對手展示其手牌。你從其手上選擇一張非地牌或從其墳墓場中選擇一張牌。放逐該牌。你失去 1 點生命。

- 如果你是要從其墳墓場選擇牌，則你可以選擇一張地牌。
  - 如果你能夠選擇牌，則必須選擇一張並放逐。舉例來說，如果對手手上沒有非地牌，則你必須放逐其墳墓場中的一張牌。
  - 在你選擇牌與放逐它之間，沒有玩家能有所行動。
  - 如果該目標對手不僅手上沒有非地牌，而且其墳墓場中也沒有牌，則你就只是失去 1 點生命。
- 

邪魔導師

{一}{黑}

巫術

從你的牌庫中搜尋一張牌，將該牌置於你手上，然後洗牌。

- 你不用展示所找到的牌。如果對手問你找到了什麼牌，那他是在使壞。嚴肅告誡對方不要再試探。畢竟邪魔站在你這邊。
- 

滌除

{一}{黑}

瞬間

消滅目標魔法力值等於或小於 3 的生物或鵬洛客。

- 如果戰場上的生物或鵬洛客之魔法力費用中包含{X}，則 X 視為 0。
  - 不為其他物件之複製品的衍生物，其魔法力值為 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。
-

苦痛捲鬚

{二}{黑}{黑}

巫術

目標玩家失去 2 點生命，且你獲得 2 點生命。

風暴 ( 當施放此咒語時，本回合於它之前每施放過一個咒語，便將此咒語複製一次。你可以為每個複製品選擇新的目標。 )

- 你因風暴異能而產生的每個複製品，都會觸發一次你所有的魔藝異能。
- 這些複製品是直接放進堆疊。它們未經施放，不會被該回合稍後時段施放之其他具風暴異能的咒語計算在內。
- 從玩家手牌以外區域施放的咒語，以及被反擊或未結算的咒語也會被風暴異能計算在內。
- 你能像反擊其他咒語一樣反擊咒語的複製品，但每個複製品都需分別反擊。反擊具風暴異能的咒語不會影響其複製品。
- 產生複製品之觸發式效應本身則能夠被任何可以反擊觸發式異能的效應反擊。如果該觸發式異能被反擊，就不會將任何複製品放進堆疊。
- 你可以為每個複製品選擇新的目標。你可以為各複製品選擇不同的目標。

---

村民儀式

{黑}

瞬間

犧牲一個生物，以作為施放此咒語的額外費用。

抽兩張牌。

- 施放此咒語時，你必須犧牲正好一個生物。你無法不犧牲生物就施放此咒語，且你也不能犧牲一個以上的生物。

---

混沌歪曲

{二}{紅}

瞬間

選擇目標永久物。其擁有者將它洗入其牌庫，然後展示其牌庫頂牌。如果該牌是永久物牌，則該玩家將它放進戰場。

- 衍生物的擁有者是它被放進戰場時操控它的那位玩家。如果以此法將衍生物洗入某玩家的牌庫，則該玩家就只是洗牌，並在之後展示其牌庫頂牌。
- 如果混沌歪曲試圖結算時，該永久物已經是不合法目標，則混沌歪曲不會結算，且其所有效應都不會生效。不會洗牌，也不會展示牌。
- 永久物牌是指具有以下一種或數種牌張類別的牌：神器、生物、結界、地或鵬洛客。
- 如果所展示的牌是永久物牌，但無法進戰場（也許是因為它沒有東西可結附的靈氣），則它會留在該牌庫頂。
- 如果所展示的牌不是永久物牌，則它會留在牌庫頂。

---

### 索求初嬰

{紅}

巫術

獲得目標魔法力值等於或小於 3 的生物之操控權直到回合結束。重置該生物。它獲得敏捷異能直到回合結束。

- 你可以指定任何魔法力值等於或小於 3 的生物當成索求初嬰的目標，包括未橫置的或是已經由你操控的。
- 如果戰場上的生物其魔法力費用中包含{X}，則 X 視為 0。
- 就算獲得某生物之操控權，也不會讓你同時獲得其上任何靈氣或武具之操控權。

---

### 喪信掠奪

{紅}

巫術

抽兩張牌，然後棄兩張牌。

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

- 你是在結算喪信掠奪的過程中完成「抽兩張牌並棄兩張牌」這一系列動作。在這兩個動作之間無法發生任何事情，且沒有玩家能採取任何動作。
-

霰散彈

{一}{紅}

巫術

霰散彈對任意一個目標造成 1 點傷害。

風暴 ( 當施放此咒語時，本回合於它之前每施放過一個咒語，便將此咒語複製一次。你可以為每個複製品選擇新的目標。 )

- 你因風暴異能而產生的每個複製品，都會觸發一次你所有的魔藝異能。
- 這些複製品是直接放進堆疊。它們未經施放，不會被該回合稍後時段施放之其他具風暴異能的咒語計算在內。
- 從玩家手牌以外區域施放的咒語，以及被反擊或未結算的咒語也會被風暴異能計算在內。
- 你能像反擊其他咒語一樣反擊咒語的複製品，但每個複製品都需分別反擊。反擊具風暴異能的咒語不會影響其複製品。
- 產生複製品之觸發式效應本身則能夠被任何可以反擊觸發式異能的效應反擊。如果該觸發式異能被反擊，就不會將任何複製品放進堆疊。
- 你可以為每個複製品選擇新的目標。你可以為各複製品選擇不同的目標。

---

報復漸增

{紅}{紅}

瞬間

複製目標由你操控的瞬間或巫術咒語。如果此咒語是從墳墓場中施放，則改為將該咒語複製兩次。你可以為每個複製品選擇新的目標。

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

- 如果你將該咒語複製兩次，則由你操控之生物上的每個魔藝異能都會觸發兩次。
- 報復漸增可以選擇任何由你操控的瞬間或巫術咒語為目標 ( 並複製之 )，而不是只能選擇具有目標者。
- 當報復漸增結算時，它會產生某咒語的一個或兩個複製品。這些複製品都由你操控。這些複製品是在堆疊中產生，所以它們並不是被「施放」的。會因玩家施放咒語而觸發的異能並不會觸發。然後在雙方玩家有機會施放咒語與起動異能後，這些複製品如常結算。

- 該些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）。如果有兩個複製品，則對每個複製品而言，你都可以將其目標改變成不同的合法目標。
- 如果報復漸增所複製的咒語具有模式（也就是說，它註記著「選擇一項～」或類似者），則複製品的模式會與原版咒語相同。你不能選擇其他的模式。
- 如果報復漸增所複製的咒語包括了於施放時決定的 X 數值（例如藍陽當空這類），則此複製品的 X 數值與原版咒語相同。
- 你不能選擇支付複製品的任何額外費用。不過，會基於替原版咒語或異能所支付的任何額外費用而產生的效應都會被複製，就好像每個複製品都支付過同樣的費用一樣。舉例來說，如果你犧牲了一個 3/3 生物來施放投擲，並利用報復漸增來複製它，則投擲之複製品會對其目標造成 3 點傷害。

#### 米捷茲的精研

{三}{紅}

巫術

將目標在你墳墓場中且為瞬間或巫術的牌放逐。對每張以此法放逐的牌而言，將其複製，你可以施放該複製品，且不需支付其魔法力費用。放逐米捷茲的精研。

超載{五}{紅}{紅}{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」。）

- 「複製牌」此事不會觸發魔藝異能，但「施放複製品」會觸發。
- 如果米捷茲的精研放逐了多張牌，則你能以任意順序施放它們的複製品。你最後施放的複製品會最早結算。
- 如果你未施放某個複製品（也許是因為沒有可用的合法目標，或只是你不想施放），則該複製品便會消失。
- 米捷茲的精研結算時，它仍在堆疊上。如果你支付了超載費用，則米捷茲的精研之第一部分效應不會將它放逐並複製。
- 這些複製品是在結算米捷茲的精研過程中產生並施放。你不能等到該回合內稍後時段再施放它們。不會受到複製品類別的施放時機限制。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[此名稱]」）。

- 如果你以「不需支付其魔法力費用」的方式來施放牌，就無法支付任何替代性費用。不過，你可以支付額外費用，例如增幅費用。如果此牌含有任何強制性的額外費用，則你必須支付之。
- 如果該複製品的魔法力費用中包含了{X}，則你必須將 X 的值選為 0。
- 無論這些複製品上有何變化，原版的牌均一直會被放逐。

---

快意拚搏

{一}{紅}

瞬間

棄一張牌，以作為施放此咒語的額外費用。

抽兩張牌。

- 施放快意拚搏時，你必須棄掉正好一張牌。你無法不棄牌就施放此咒語，且你也不能棄掉一張以上的牌。

---

克撒之怒

{二}{紅}

瞬間

增幅{八}{紅} (你施放此咒語時可以額外支付

{八}{紅}。)

此咒語不能被反擊。

克撒之怒對任意一個目標造成 3 點傷害。如果此咒語已增幅，則改為它對該永久物或玩家造成 10 點傷害，且此傷害不能被防止。

- 能夠反擊其他咒語的咒語或異能仍能以克撒之怒為目標。當這類咒語或異能結算時，克撒之怒不會被反擊，但該咒語或異能具有的任何其他效應仍會如常生效。
  - 如果克撒之怒的目標成為不合法目標，則該咒語不會結算，會被置入其擁有者的墳墓場，且產生效應。就算它的傷害不能被放置，它不能被反擊，也是如此。
-

魔力通道

{綠}{綠}

巫術

直到回合結束，於你能夠起動魔法力異能的時機，你

可以支付 1 點生命。如果你如此作，則加{無}。

- 一旦你的總生命為 0，你就不能再支付更多生命，就算你因故沒有輸掉這盤遊戲也是一樣。

---

栽培

{二}{綠}

巫術

從你的牌庫中搜尋至多兩張基本地牌，展示這些牌，

將一張橫置放進戰場，另一張則置於你手上，然後洗

牌。

- 如果你選擇只找到一張基本地牌，則你是將它橫置放進戰場。

---

克洛薩之攫

{二}{綠}

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。 )

消滅目標神器或結界。

- 具轉瞬異能的牌在堆疊上時，玩家依舊會得到優先權。
- 轉瞬異能不會讓玩家無法起動魔法力異能。
- 轉瞬異能不會讓觸發式異能無法觸發。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。
- 轉瞬異能不會讓觸發式異能無法複製咒語 ( 例如火花學者蘿婉產生之徽記所具有者 )。
- 轉瞬異能不會讓玩家無法執行特殊動作。特別一提，當堆疊上有具轉瞬異能的咒語時，玩家可以將牌面朝下的生物翻回正面。
- 施放具轉瞬異能的咒語不會影響已經在堆疊上的咒語或異能。

- 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。

---

#### 自然秩序

{二}{綠}{綠}

#### 巫術

犧牲一個綠色生物，以作為施放此咒語的額外費用。

從你的牌庫中搜尋一張綠色生物牌，將之放進戰場，

然後洗牌。

- 「犧牲一個綠色生物」屬於自然秩序費用的一部分。你無法藉由犧牲數個生物來搜尋數張生物牌，你也不能在未操控綠色生物的情況下施放自然秩序。
- 玩家要等到施放完此咒語、支付完其所有費用之後，才能回應之。沒人能試圖消滅你所犧牲的生物來讓你無法施放此咒語，或以此迫使你來犧牲另一個。
- 如果有效應於自然秩序在堆疊上時將它複製，則你不需犧牲其他生物。

---

#### 原初指命

{三}{綠}{綠}

#### 巫術

選擇兩項～

- 目標玩家獲得 7 點生命。
- 將目標非生物的永久物置於其擁有者的牌庫頂。
- 目標玩家將其墳墓場洗入其牌庫。
- 從你的牌庫中搜尋一張生物牌，展示該牌，將它置於你手上，然後洗牌。

- 原初指命的模式會依照它們在牌上印製的順序生效。如果你將某個非生物的永久物置於其擁有者的牌庫頂，並讓該玩家將其墳墓場洗回牌庫，則這樣會將該永久物牌洗掉。
  - 原初指命要等到完成結算之後才會進入你的墳墓場，這意味著如果你選擇第三個模式並指定自己為目標，也不能利用原初指命的效應將自身洗回牌庫。
  - 如果你施放原初指命時指定了兩個目標，且於它試圖結算時，其中之一已成為不合法目標，則它仍會結算，且會盡可能對剩餘所有合法目標產生影響。
-

挺過風暴

{一}{綠}

瞬間

你獲得 3 點生命。

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

- 你因風暴異能而產生的每個複製品，都會觸發一次你所有的魔藝異能。
  - 這些複製品是直接放進堆疊。它們未經施放，不會被該回合稍後時段施放之其他具風暴異能的咒語計算在內。
  - 從玩家手牌以外區域施放的咒語，以及被反擊或未結算的咒語也會被風暴異能計算在內。
  - 你能像反擊其他咒語一樣反擊咒語的複製品，但每個複製品都需分別反擊。反擊具風暴異能的咒語不會影響其複製品。
  - 產生複製品之觸發式效應本身則能夠被任何可以反擊觸發式異能的效應反擊。如果該觸發式異能被反擊，就不會將任何複製品放進堆疊。
- 

滅除火花

{白}{黑}

瞬間

放逐目標魔法力值等於或大於 4 的永久物。

- 如果某個永久物的魔法力費用中包含{X}，則 X 視為 0。
- 

電解

{一}{藍}{紅}

瞬間

電解對任意一個或兩個目標造成共 2 點傷害，你可以任意分配。

抽一張牌。

- 你施放電解時，便要分配這些傷害；而不是於它結算時。每個目標必須至少分配 1 點傷害。換句話說，於你施放電解時，你就得決定是要讓它對單一目標造成 2 點傷害，或是對兩個目標各造成 1 點傷害。

- 如果電解以兩個生物為目標且其一成為不合法的目標，則該剩餘的目標受到 1 點傷害，而非 2 點。你依舊會抽牌。
- 如果在電解試圖結算前，所有已選目標都已經不合法，則電解不會結算，且其所有效應都不會生效。不會造成傷害，你也不會抽牌。

---

成長渦旋

{綠}{藍}

瞬間

抽一張牌。你可以將一張地牌從你手上放進戰場。

- 成長渦旋的效應不算使用地。就算當前不是你的回合，或你在該回合中已使用過地，它仍能將一張地牌放進戰場。

---

閃電螺旋

{紅}{白}

瞬間

閃電螺旋對任意一個目標造成 3 點傷害，且你獲得 3 點生命。

- 如果在閃電螺旋試圖結算時，所選目標已經是不合法目標，則它不會結算，且其所有效應都不會生效。你不會獲得 3 點生命。

---

### 斯翠海文指揮官單卡解惑

古語術土地圖

{二}{白}

神器

當古語術土地圖進戰場時，從你的牌庫中搜尋至多兩張基本的平原牌，展示這些牌，將它們置於你手上，然後洗牌。

每當一個地在對手的操控下進戰場時，若該玩家操控的地比你多，則你可以將一張地牌從你手上放進戰場。

- 最後一個異能，只有在該對手的地進戰場之後其操控的地比你多的情況下才會觸發。該異能在其試圖結算時會再次檢查。如果在此時刻該對手操控的地已不比你多，則此異能不會結算。

---

#### 黃銅守護者

{四}{白}

神器生物 ~ 魔像

\*5

連擊

守護{二} ( 每當此生物成為由對手操控之咒語或異能的目標時，除非該玩家支付{二}，否則反擊之。 )

由你操控的其他神器具有守護{二}。

黃銅守護者的力量等同於由你操控的神器數量。

- 一旦守護異能已觸發，則在該神器是否會在該異能結算之前還具有此異能並不重要 ( 最有可能的原因是玩家回應將黃銅守護者移離戰場 )。該咒語或異能的操控者仍要支付{二}，否則該咒語或異能會被反擊。
- 設定黃銅守護者之力量的效應會在所有區域生效，而不只是在戰場上。

---

#### 挖掘點工程師

{二}{白}

生物 ~ 矮人 / 神器師

3/3

每當你施放一個神器咒語時，你可以支付{二}。若你

如此作，則派出一個 0/0 無色組構體衍生神器生

物，且具有「你每操控一個神器，此生物便得

+1/+1。」

- 是先派出衍生物，而後才到觸發此派出異能的神器咒語結算。幸運的是，衍生物會將它自己計算在內，所以會至少是 1/1。
-

守護者統領

{四}{白}{白}

生物 ~ 統領

5/5

飛行

於守護者統領進戰場時，私下選擇一位對手。

公佈所選玩家：直到回合結束，你和目標由你操控的

永久物各獲得反所選玩家保護異能。只能起動一次。

- 在雙人遊戲中，所選的玩家可能不會太私密。
- 私下選擇對手的方法有幾種。也許用得最多的一種方法是，將所選玩家的名字寫在一張紙上，然後將其蓋在守護者統領底下。
- 如果你操控數個守護者統領，則你可以為每個守護者統領選擇不同的對手。請務必記好每個守護者統領選擇的是哪位玩家。
- 如果守護者統領離開戰場而後返回，則它會被視為全新物件。你可以選擇一位新的對手，且可以再度起動其最後一個異能。
- 如果你並未於守護者統領進戰場時選擇對手，則你就無法支付起動最後一個異能的費用。通常發生此狀況的原因是：你操控了其他玩家的守護者統領；或已在戰場上的某生物成為了守護者統領的複製品。
- 反某玩家保護意指下列事項：（1）你和目標永久物都不能成為由所選玩家操控之咒語或異能的目標。（2）你和目標永久物都不能被由所選玩家操控之靈氣或武具貼附。（好吧，如果該目標永久物是地的話，也不能被工事構工。）（3）如果該目標永久物是生物，則它不能被由所選玩家操控的生物阻擋。（4）由所選玩家操控之來源將對你或該目標永久物造成的所有傷害都會被防止。由該玩家擁有、但沒有操控者的來源也是如此。

---

贅言稅

{二}{白}

結界

每當任一對手施放每回合中其第二個咒語時，你派出

一個珍寶衍生物。

- 施放第三個咒語、第四個咒語以及後續咒語時就不會發生其他特別的事情。
- 該異能每回合每位對手只會觸發一次。

- 施放第一個咒語時，贅言稅是否在戰場上並不重要。該第一個咒語是否結算也不重要。

---

規紀巡查倪爾茲

{二}{白}

傳奇生物 ~ 人類 / 僧侶

2/2

在你的結束步驟開始時，為每位玩家各進行以下流程

~ 在至多一個目標由該玩家操控的生物上放置一個

+1/+1 指示物。

對每個其上有一個或更多指示物的生物而言，除非其

操控者支付{X}，否則它不能攻擊你或由你操控的鵬

洛客，X 為該生物上的指示物數量。

- 在為每位玩家進行該流程時，選擇一個目標由該玩家操控的生物並非強制性。
- 在計算 X 的數值時，會將生物上的所有指示物都考慮在內，而非僅限於+1/+1 指示物。
- 對「若能攻擊，則必須攻擊」的生物而言，如果其上有指示物，則你的對手不一定要支付費用來讓這些生物攻擊。如果該生物沒有可攻擊的其他玩家或鵬洛客，則該生物就不攻擊。

---

忠誠承諾

{四}{白}

巫術

每位玩家各在一個由其操控的生物上放置一個誓言指

示物，並犧牲其餘生物。對每個這些生物而言，只要

其上有誓言指示物，它便不能攻擊你或由你操控的鵬

洛客。

- 每位玩家（包括你）如果可以的話，都必須在一個由其操控的生物上放置一個誓言指示物。他們不能選擇不宣誓並犧牲所有生物。你放置誓言指示物的生物就算受其他玩家操控，也依然會記得原本的承諾。
  - 如果從該生物上移去了誓言指示物，則它便能如常攻擊。
  - 如果將該誓言指示物移到另一個生物上，也不會令後者不能如常攻擊。
-

獎學金資助人

{三}{白}

生物 ~ 人類 / 參謀

3/3

當獎學金資助人進戰場時，每位操控地不是最多的玩家，各依他與操控地最多的玩家之間地數量的差距進行以下流程 ~ 從其牌庫中搜尋數量等於或小於此差額的基本地牌，將這些牌橫置放進戰場，然後洗牌。

- 舉例來說，如果你操控四個地，對手甲操控六個地，對手乙操控七個地，則你會從你的牌庫中搜尋至多三張基本地牌，對手甲會從其牌庫中搜尋一張基本地牌。對手乙則根本不會搜尋牌庫。

---

炫目史芬斯

{三}{藍}{藍}

生物 ~ 史芬斯

4/5

飛行

每當炫目史芬斯對任一玩家造成戰鬥傷害時，該玩家從其牌庫頂開始放逐牌，直到放逐一張瞬間或巫術牌為止。你可以施放該牌，且不需支付其魔法力費用。然後該玩家將所有以此法放逐且未施放的牌以隨機順序置於其牌庫底。

- 炫目史芬斯的觸發式異能是讓你在該異能的結算過程中施放所放逐的牌。它不會讓你能夠等到稍後時段再施放。
  - 你可以選擇不施放所放逐的瞬間或巫術牌。在此情況下，它會與其他所放逐的牌一起置於牌庫底。
  - 如果所放逐的瞬間或巫術牌之魔法力費用中包含{X}，則你必須將 X 的值選為 0。
-

啟迪旋律

{四}{藍}{藍}

巫術

抽兩張牌。放逐啟迪旋律，且上面有三個計時指示物。

延緩 3~{二}{藍} (除了從你手上施放此牌，你可以支付{二}{藍}並將它放逐，且上面有三個計時指示物。在你的維持開始時，從其上移去一個計時指示物。當移去最後一個時，施放它且不需支付其魔法力費用。)

- 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（例如陶醉靜寂的異能）。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）。
  - 利用延緩異能放逐牌不算是施放該牌。此動作不用到堆疊，且不能回應。
  - 如果延緩的第一個觸發式異能（移去計時指示物者）被反擊，則不會移去計時指示物。該異能會在該牌擁有者的下一個維持中再度觸發。
  - 當移去最後一個計時指示物時，延緩的第二個觸發式異能就會觸發。至於最後一個計時指示物是為何被移走，又或是因何效應被移去則並不重要。
  - 如果延緩的第二個觸發式異能（讓你施放該牌者）被反擊，則便不能施放該牌。它會以上面沒有計時指示物的方式留在放逐區中，且不再屬於「已延緩」。
  - 於第二個觸發式異能結算時，如果你能夠施放該牌，則須如此作。不會受到牌張類別的施放時機限制。
  - 如果你因故不能施放該牌，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」。
-

思靈漩渦

{X}{藍}{藍}

巫術

放逐你牌庫頂的 X 張牌。你可以從其中施放一個魔法值等於或小於 X 的瞬間或巫術咒語，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瞬間和巫術牌置於你手上，其餘則以隨機順序置於你的牌庫底。

- 如果以「不需支付其魔法力費用」的方式施放費用中包含{X}的咒語，則你必須將 X 的值選為 0。
  - 你並非一定要以此法施放瞬間或巫術咒語，如果你不施放，則所有放逐的瞬間或巫術牌都會置於你手上。
- 

擾志測驗

{三}{藍}{藍}

瞬間

選擇一項～

- 將所有衍生生物各移回其擁有者手上。
  - 將所有非衍生的生物各移回其擁有者手上。
- 移回其擁有者手上的衍生物，會在該玩家下一次將獲得優先權時消失，此為狀態動作。
- 

狡黠煽動師

{三}{藍}

生物～人類 / 魔法師

2/4

{藍}，{橫置}：直到你的下一個回合，目標由對手操控的生物不能被阻擋。煽惑該生物。（直到你的下一個回合，該生物每次戰鬥若能攻擊，則必須攻擊，且若能攻擊除你以外的玩家，則必須如此作。）

- 一旦由對手操控的生物已經被合法阻擋，起動狡黠煽動師的異能不會更改或撤銷本次阻擋。

- 如果已煽惑的生物因故無法攻擊（例如已橫置，或者當回合才受該玩家操控），則它便不用攻擊。如果要支付費用才能讓其攻擊，則這並不會強迫其操控者必須支付該費用，所以這種情況下，該生物也不至於必須要攻擊。
- 如果已煽惑的生物不符合上述任一例外條件，且能夠攻擊，則它若能攻擊煽惑它之玩家以外的玩家，則必須如此作。如果該生物能夠攻擊，但只是不能攻擊前述任一應攻擊的玩家，則它必須攻擊任一對手的鵬洛客（受任何對手操控者均可），或是攻擊煽惑此生物的玩家。
- 以已煽惑的生物攻擊，並不會取消其已煽惑的狀態。
- 被同一位玩家煽惑多次不會累計。
- 如果你煽惑某個由你操控的生物，則它必須攻擊，且它必須攻擊玩家，而不能攻擊鵬洛客。
- 如果某個由你操控的生物被多位對手煽惑，則必須從未曾煽惑它的對手中選一位進行攻擊。如果你的所有對手都煽惑了同一個由你操控的生物，則由你選擇它要攻擊哪一位對手。
- 如果你離開遊戲，則所有受你煽惑的生物都仍處於已煽惑的狀態，直到原本你將開始你下一個回合的時刻為止。它們不是立即不受煽惑，其已煽惑的狀態也不會一直持續下去。

---

大膽剽竊徒

{三}{黑}

生物~ 吸血鬼 / 浪客

2/2

閃現

每當任一對手在一個由其操控的生物上放置一個或數個指示物時，他在大膽剽竊徒上放置相同數量和種類的指示物。

- 會是由你的對手來在這兩個永久物上放置指示物。因此如果他也操控大膽剽竊徒，則後者的異能不會觸發。
-

### 花言巧語

{二}{黑}

#### 結界

每當任一對手攻擊你和 / 或由你操控的一個或數個鵬洛客時，放逐該玩家的牌庫頂牌。於該牌持續放逐的時段內，你可以使用該牌，且你可以將魔法力視同任意顏色的魔法力來支付施放它的費用。

- 你必須遵守所放逐的牌之正常施放時機的許可條件與限制。如果它是地，則除非你有可使用地數，否則你不能使用它。
- 以此法施放咒語時，你仍需支付其所有費用，包括額外費用。如果該咒語有替代性費用，你也可以選擇支付該費用。
- 如果你以此法使用了一張牌，則它會離開放逐區並成為一個全新物件。如果它在該回合稍後時段回到放逐區，你也不能再次使用。

---

### 菁華脈動

{三}{黑}

#### 巫術

你獲得 2 點生命。每個生物各得 -X/-X 直到回合結束，X 為你本回合中獲得過的生命數量。

- 此異能只會計算你在本回合中獲得過的生命數量，而不會考慮你在該回合中失去的數量。舉例來說，如果你失去了 3 點生命，但在本回合稍早時段獲得過 3 點生命，則你會因菁華脈動再獲得 2 點生命，且每個生物將各得 -5/-5。

---

### 轉生技藝

{四}{黑}

#### 巫術

示範 ( 當你施放此咒語時，你可以將其複製。若你如此作，則選擇一位對手一同複製。 )

磨五張牌，然後將一張生物牌從你的墳墓場移回戰場。

- 你是在磨了五張牌之後，再決定要復活哪個生物。

- 你可以選擇你墳墓場中任意一張牌，而非僅限於你以此法磨掉者。

---

沼地鮮血法師

{四}{黑}

生物 ~ 吸血鬼 / 邪術師

3/5

飛行

{一}{黑}，{橫置}：對你本回合施放的下一個咒語而言，你可以支付等同於其魔法力值的生命，而不支付其魔法力費用。

- 如果你是以「魔法力費用以外」的其他費用來施放咒語，則你就不能藉由支付替代性費用的方式來施放之。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（例如龍族干預），則你必須支付之，才能施放此牌。
- 如果你施放的下一個咒語的費用中包含{X}，則你在以支付生命（而不支付魔法力費用）的方式施放它時，必須將 X 的值選為 0。
- 沼地鮮血法師的異能會影響你在該異能結算後施放的下一個咒語。如果你回應該異能施放了其他咒語，則該些咒語是如常施放。
- 就算在該異能結算後，你在施放該回合中的下一個咒語時，也能選擇不以支付生命（而是支付魔法力費用）的方式來施放之。不過，如果你這麼選擇了，則你在當回合中再施放其他咒語時，就沒有機會再作選擇（除非你又起動了一次該異能）。

---

刺痛苦學

{四}{黑}

瞬間

你抽 X 張牌且失去 X 點生命，X 為戰場上或統帥區中由你擁有之任一指揮官的魔法力值。

- 如果於刺痛苦學結算時，你的指揮官受另一位玩家操控，則它仍算是在戰場上，且會被用於決定 X 的數值。
  - 如果你在戰場上和 / 或統帥區中擁有多位指揮官，則你於刺痛苦學結算時選擇其中一個，並以此來決定 X 的數值。
-

幽光召喚師提瓦什

{四}{黑}

傳奇生物 ~ 人類 / 邪術師

4/4

繫命

在你的結束步驟開始時，若你本回合中獲得過生命，則你可以支付 X 點生命，X 為你本回合中獲得過的生命數量。若你如此作，則派出一個 X/X 黑色，具飛行異能的惡魔衍生物。

- 提瓦什的異能只會計算你在本回合中獲得過的生命數量，而不會考慮你在該回合中失去的數量。舉例來說，如果你失去了 3 點生命，但在本回合稍早時段獲得過 4 點生命，則你可以支付 4 點生命來派出一個 4/4 惡魔。
  - 你不能支付少於你所獲得之數量的生命，好派出一個沒你那麼駭人的惡魔。
  - 你需要在回合結束步驟開始前獲得過生命，才能觸發最後一個異能。
- 

血脈巫師群

{二}{黑}

生物 ~ 吸血鬼 / 邪術師

3/3

威懾

每當你獲得生命時，你可以支付{黑}。若你如此作，則將目標生物牌從你的墳墓場移回你手上。

- 註記於「每當你獲得生命時」觸發的異能，只會因每個獲得生命之事件而觸發一次，不論獲得了多少生命都是一樣。
- 你只能為每個獲得生命的事件支付一次{黑}。
- 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「每當你獲得生命」此異能會觸發兩次。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』某東西便獲得若干生命」這類效應而獲得生命，這只會算作一個獲得生命事件，該異能只會觸發一次。

---

### 戰巫師護臂

{二}{紅}

神器 ~ 武具

佩帶此武具的生物具有敏捷異能。

每當起動佩帶此武具之生物的異能時，若它不是魔法力異能，則你可以支付{一}。若你如此作，則複製該異能。你可以為該複製品選擇新的目標。

佩帶{二}

- 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（例如炫威），它們的規則提示中會包含冒號。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起動的異能。
- 複製異能不會觸發魔藝異能。
- 該複製品的目標將與原版異能相同，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）。
- 如果該異能具有模式（也就是說，它帶有項目點列出的模式清單），則複製品的模式會與原版異能相同。你不能選擇新的模式。
- 如果該異能的起動費用中包含{X}，則此複製品的 X 數值與原版相同。

---

### 詛咒魔鏡

{二}{紅}

神器

{橫置}: 加{紅}。

於詛咒魔鏡進戰場時，你可以使其成為戰場上任一生物的複製品直到回合結束，但它具有敏捷異能。

- 當詛咒魔鏡進戰場時，它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。
- 於詛咒魔鏡正複製某生物期間，它沒有「{橫置}: 加{紅}」此異能（除非它所複製的生物具有此異能）。

- 如果於詛咒魔鏡是某生物複製品期間，有其他東西成為了詛咒魔鏡的複製品，則其不會一併複製詛咒魔鏡效應之持續時間。所成的複製品在詛咒魔鏡於回合結束時不再是複製品之後，仍會是生物（且具有敏捷異能）。
- 詛咒魔鏡所複製的，就只有原版生物上所印製的東西而已（除非該生物也複製了其他東西或是個衍生物；後文將詳述）。它不會複製下列狀態：該生物是否為橫置，它上面有沒有指示物、貼附了靈氣或武具，或是其他改變了其類別、顏色、力量和防禦力等等的非複製效應。
- 如果所複製之生物的法力費用中包含{X}，則X視為0。
- 如果所複製的生物本身已經複製了別的東西，則詛咒魔鏡進戰場時，會是所選生物已經複製的樣子。
- 如果所複製的生物是個衍生物，則詛咒魔鏡會複製派出該衍生物的效應原本所註明的特徵。複製衍生物不會使詛咒魔鏡變為衍生物。類似地，如果詛咒魔鏡本身是衍生物，複製一個非衍生物的永久物不會讓它不再是衍生物。
- 如果詛咒魔鏡因故與另一個生物同時進戰場，則詛咒魔鏡不能成為該生物的複製品。你只可選擇已在戰場上的生物。

#### 火熱返場

{四}{紅}

#### 巫術

棄一張牌，然後抽一張牌。當你以此法棄掉一張非地牌時，火熱返場對目標生物或鵬洛客造成傷害，其數量等同於所棄之牌的法力值。

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

- 你因風暴異能而產生的每個複製品，都會觸發一次你所有的魔藝異能。
- 複製品是逐個結算。於每個複製品結算時，如果棄掉一張非地牌，則其自身觸發式異能觸發，你選擇一個要造成傷害的目標。該異能會先結算，然後你再接著處理下一個火熱返場的複製品。
- 如果於火熱返場結算時，你沒有手牌，則你就不能棄牌，但你會抽一張牌。不會因此造成傷害。

重鑄利鋒拉耶梨

{二}{紅}

傳奇生物 ~ 精靈 / 戰士

2/2

敏捷

每當重鑄利鋒拉耶梨攻擊時，放逐你的牌庫頂牌。本回合中，你可以使用該牌。

每當由你操控的咒語或異能從你的牌庫和 / 或你的墳墓場放逐一張或數張牌時，在拉耶梨上放置一個 +1/+1 指示物。

- 重鑄利鋒拉耶梨的 Oracle 敘述文字有所更新。其正式敘述文字如上文所示。需特別指出的是，在新版敘述中，第二個觸發式異能不在乎是否是由你來實際執行放逐牌張此動作，只要是由你操控之咒語或異能來放逐牌就行。
- 以重鑄利鋒拉耶梨放逐的牌是牌面朝上地放逐。
- 你必須遵守所放逐的牌之正常施放時機的許可條件與限制。如果它是地，則除非你有可使用地數，否則你不能使用它。
- 以此法施放咒語時，你仍需支付其所有費用，包括額外費用。如果該咒語有替代性費用，你也可以選擇支付該費用。
- 如果你以此法使用了一張牌，則它會離開放逐區並成為一個全新物件。如果它在該回合稍後時段回到放逐區，你也不能再次使用。

---

輻光獻藝家

{三}{紅}{紅}

生物 ~ 人類 / 魔法師

2/2

閃現

當輻光獻藝家進戰場時，若你從你手上施放之，則選擇目標咒語或異能，且其須僅指定單一永久物或玩家為目標。該咒語或異能每能以一個其他永久物或玩家為目標，便將其複製一次。每個複製品都要以這些永久物和玩家之一為目標，且不能重複選擇。

- 只要該咒語每有一個其能夠指定為目標的永久物或玩家，你就要將它複製一次。也就是說，不是由你來選擇「永久物」或「玩家」，然後再在你選擇的範圍內進行複製。
- 你可以選擇註記數個「目標」字樣的咒語或異能，只要其上所有「目標」均指定的是同一永久物或玩家。
- 所有複製品都由你來操控，且由你來決定這些複製品指定各個永久物或玩家的順序。舉例來說，如果原版咒語註記著「消滅目標生物」，則你最終能夠決定每個複製品消滅其目標的順序。請記住，原版咒語或異能要等到所有複製品都完成結算之後才會結算。
- 你產生的每個複製品，都會觸發一次你所有的魔藝異能。

舞火莉昂雅

{三}{紅}{紅}

傳奇生物 ~ 人類 / 魔法師

3/4

在你回合的戰鬥開始時，派出 X 個為另一個目標由你操控的生物之複製品的衍生物，X 為你本回合中施放過的瞬間和巫術咒語數量加一。它們獲得敏捷異能。在下一個結束步驟開始時，將它們放逐。

- 該觸發式異能將所有在其結算前施放的瞬間和巫術都計算在內。如果你施放瞬間咒語來回應該異能，則這些咒語也會被計算在內。
- 此衍生物只會複製該生物上所印製的東西而已（除非該生物是個衍生物或複製了其他東西；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、貼附了靈氣或武具，或是其他改變了其力量、防禦力、類別、顏色等等的非複製效應。
- 如果所複製的生物是個衍生物，則莉昂雅派出的衍生物會複製派出該衍生物的效應原本所註明的特徵。
- 如果所複製的生物本身已經複製了別的東西，則該衍生物進戰場時，會是所選的生物正複製的樣子。
- 如果所複製之生物的魔法力費用中包含{X}，則 X 視為 0。
- 當這類衍生物進戰場時，所複製的生物之任何進戰場異能都會觸發。所複製的生物上面任何「於[此生物]進戰場時」或「[此生物]進戰場時上面有...」的異能也都會生效。

醒神旋律

{三}{紅}{紅}

巫術

目標對手每有一張手牌，便加{紅}。直到回合結束，  
你不會因步驟與階段結束失去這份魔法力。放逐醒神  
旋律，且上面有三個計時指示物。

延緩 3 ~ {一}{紅} (除了從你手上施放此牌，你可以  
支付{一}{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。)

- 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（例如陶醉靜寂的異能）。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。
  - 如果延緩的第一個觸發式異能（移去計時指示物者）被反擊，則不會移去計時指示物。該異能會在該牌擁有者的下一個維持中再度觸發。
  - 當移去最後一個計時指示物時，延緩的第二個觸發式異能就會觸發。至於最後一個計時指示物是為何被移走，又或是因何效應被移去則並不重要。
  - 如果延緩的第二個觸發式異能（讓你施放該牌者）被反擊，則便不能施放該牌。它會以上面沒有計時指示物的方式留在放逐區中，且不再屬於「已延緩」。
  - 於第二個觸發式異能結算時，如果你能夠施放該牌，則須如此作。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」。
-

遺跡碾磨工

{五}{紅}

神器生物 ~ 組構體

7/4

威懾

當遺跡碾磨工死去時，每位玩家各可以棄掉其手牌並抽七張牌。

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

- 從主動玩家開始，每位玩家按照回合順序依次決定並宣告自己是否要棄掉手牌。然後，所有選擇如此作的玩家棄掉其手牌並抽七張牌。回合順序上排在後面的玩家在做決定時，會已經知道前面的玩家是否要棄牌，但其無法看到之前玩家所棄的牌，好幫助他們決定是不是要棄牌。

---

衝向勝利

{四}{紅}{紅}

巫術

將目標瞬間或巫術牌從你的墳墓場放逐。由你操控的生物得 +X/+0 直到回合結束，X 為所放逐之牌的魔法力值。本回合中，每當一個由你操控的生物對任一玩家造成戰鬥傷害時，複製所放逐的牌。你可以施放該複製品，且不需支付其魔法力費用。

- 「複製牌」此事不會觸發魔藝異能，但「施放複製品」會觸發。
  - 你是於結算衝向勝利過程中施放複製品。不會受到複製品之牌張類別的使用時機限制。
  - 如果你以「不需支付其魔法力費用」的方式來施放牌，就無法支付任何替代性費用。不過，你可以支付額外費用，例如增幅費用。如果此牌含有任何強制性的額外費用，則你必須支付之。
  - 如果你施放的咒語在其魔法力費用中包含了{X}，則你必須將 X 的值選為 0。
-

繁花腐沼獸

{四}{綠}

生物 ~ 野獸

3/3

每當繁花腐沼獸攻擊時，你獲得 2 點生命。然後直到回合結束，由你操控的生物獲得踐踏異能且得  $+X/+X$ ， $X$  為你本回合中獲得過的生命數量。

- 此異能只會計算你在本回合中獲得過的生命數量，而不會考慮你在該回合中失去的數量。舉例來說，如果你失去了 3 點生命，但在本回合稍早時段獲得過 3 點生命，則你會再因繁花腐沼獸再獲得 2 點生命，且由你操控的生物將得  $+5/+5$ 。

---

埃察根通念師

{五}{綠}

生物 ~ 樹妖 / 德魯伊

4/6

延勢

你施放的生物咒語減少{X}來施放， $X$  為你本回合中獲得過的生命數量。

{橫置}：你獲得 2 點生命。

- 埃察根通念師的第二個異能只會計算你在本回合中獲得過的生命數量，而不會考慮你在該回合中失去的數量。舉例來說，如果你失去了 3 點生命，但在本回合稍早時段獲得過 3 點生命，則由你施放的生物咒語減少{四}來施放。
  - 要計算咒語的總費用，先從要支付的魔法力費用或替代性費用開始，加上費用增加的數量，然後再減去費用減少的數量（例如埃察根通念師的異能）。咒語的魔法力值僅由其魔法力費用決定，與施放該咒語時所支付的總費用無關。
  - 第二個異能的費用減少效應只能減少咒語總費用中一般魔法力的部分。它無法減少有色魔法力要求。
-

分靈挽具

{X}{二}{綠}

神器 ~ 武具

當分靈挽具進戰場時，派出一個 0/0，綠藍雙色的分靈衍生物。在其上放置 X 個 +1/+1 指示物，並將分靈挽具裝備於其上。

每當佩帶此武具的生物攻擊時，將其上的 +1/+1 指示物數量加倍。

佩帶{二}

- 將永久物上面的 +1/+1 指示物數量加倍之流程是：在其上放置等同於上面已有之數量的 +1/+1 指示物。而其他會與放置指示物互動的牌，都會如此與這個效應產生互動。
- 如果你未經施放就將分靈挽具放進戰場，或者你將 X 的數值選為 0，則你派出的衍生物會是 0/0。除非有其他效應能提升其防禦力，否則該衍生物會進戰場，並在你能有所行動前死去。

---

守護增現師

{二}{綠}

生物 ~ 巨魔 / 魔法師

2/2

閃現

由你操控的指揮官生物得 +2/+2。

由你操控的指揮官具有辟邪異能。

- 這些效應會對所有由你操控的指揮官生效，而不僅限於由你擁有者。
- 「身為指揮官」此事並非可複製特徵值；這些效應不會對為某玩家指揮官之複製品生效。

---

害蟲侵擾

{X}{X}{綠}

巫術

消滅至多 X 個目標神器和 / 或結界。派出兩倍於 X 數量的 1/1，黑綠雙色的害蟲衍生物，且具有「每當此生物死去時，你獲得 1 點生命。」

- 無論消滅了多少個神器和結界，派出的害蟲衍生物數量始終是為 X 所選數值的兩倍。

- 如果有神器或結界被選為目標，則於害蟲侵擾試圖結算時，該些神器或結界都已經成為不合法，則害蟲侵擾不會結算，且其效應都不會生效。不會派出害蟲。

---

耐心教授魯克夏

{二}{綠}{綠}

傳奇生物 ~ 熊 / 德魯伊

4/4

每當耐心教授魯克夏進戰場或攻擊時，將目標不具異能的生物牌從你的墳墓場移回你手上。

由你操控且不具異能的生物得+1/+1。

你可以使由你操控且不具異能的生物視同未受阻擋地分配戰鬥傷害。

- 沒有異能的生物或生物牌，指的是其上根本沒有規則敘述文字者。這包括真正的「白板」生物（包括灰棕熊、符爪熊、Bear Cub 以及其他可愛的熊學生）、牌面朝下的生物、大多數衍生物，以及失去所有異能的生物。只會在戰場之外區域生效的異能也算是異能。舉例來說，具有循環{二}的生物不算是具異能的生物。
  - 特別一提，魯克夏的最後兩個異能都不會讓生物獲得異能。
  - 對靈氣和武具而言，如果其會將讓生物獲得異能，則會利用「獲得」或「具有」之類的字眼，並在其後列明會獲得的關鍵字或引號括起的異能。不具異能的生物若受到此類靈氣或武具影響，便不會再獲得+1/+1 加成，也不能再視同未受阻擋地分配戰鬥傷害。如果該靈氣或武具不會讓生物獲得異能，則該生物會繼續因魯克夏的最後兩個異能獲益。
  - 對每個由你操控、不具異能且進行攻擊的生物而言，你需要決定它是要向進行阻擋的生物分配戰鬥傷害，還是要向所攻擊的玩家或鵬洛客分配戰鬥傷害。你不能將此傷害分散在兩邊進行分配。你是在每個符合前述條件的生物造成傷害之前，分別為每個生物做決定。
-

孢背楚吉獸

{七}{綠}{綠}

生物 ~ 真菌 / 野獸

9/7

此咒語減少{X}來施放，X 為你本回合中獲得過的生命數量。

踐踏

在你的結束步驟開始時，若你本回合中獲得過生命，則你可以從你的墳墓場中施放孢背楚吉獸。

- 孢背楚吉獸的異能只會計算你在本回合中獲得過的生命數量，而不會考慮你在該回合中失去的數量。舉例來說，如果你失去了 3 點生命，但在本回合稍早時段獲得過 4 點生命，則孢背楚吉獸的費用為{三}{綠}{綠}。
- 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（例如孢背楚吉獸的第一個異能）。無論你施放孢背楚吉獸時支付的總費用為何，其魔法力值始終為 9。
- 該費用減少效應只能減少咒語費用中一般魔法力的部分。它無法將施放孢背楚吉獸的費用降到少於{綠}{綠}。
- 你從你的墳墓場中施放孢背楚吉獸時，依然需要支付其費用。
- 你需要在回合結束步驟開始前獲得過生命，才能觸發最後一個異能。

---

楚吉獸花園

{二}{綠}

結界

每當你獲得生命時，你可以支付{二}。若你如此作，則派出一個 4/4 綠色，具踐踏異能的真菌 / 野獸衍生生物。

- 註記於「每當你獲得生命時」觸發的異能，只會因每個獲得生命之事件而觸發一次，不論獲得了多少生命都是一樣。
- 你只能為每個獲得生命的事件支付一次{二}。
- 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「每當你獲得生命」此異能會觸發兩次。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』某東西便獲得若干生命」這類效應而獲得生命，這只會算作一個獲得生命事件，該異能只會觸發一次。

---

#### 護墓靈葉朵拉

{四}{綠}

傳奇生物 ~ 樹妖 / 德魯伊

5/5

每當另一個由你操控且非衍生物的生物死去時，你可以將它牌面朝下地在其擁有者的操控下移回戰場。它是樹林地。( 它沒有其他類別或異能。 )

- 牌面朝下的牌沒有名稱或顏色。它就只有地這一牌張類別，樹林這一副類別，以及「{橫置}：加{綠}。」這一異能。
- 如果該牌面朝下的牌具有變身異能，則你可以支付其變身費用來將其翻回正面。
- 如果你將此類樹林翻回正面，則使其變作樹林地的效應就會終止。該牌面朝上的永久物會重新獲得所印製的名稱、類別欄、魔法力費用、異能等等。

---

#### 遠古見證人阿力布

{三}{紅}{白}

傳奇神器生物 ~ 魔像

4/5

由你操控的其他神器生物具有敏捷異能。  
每當由你操控的一個或數個神器生物攻擊時，遠古見證人阿力布對任意一個目標造成 X 點傷害，且你占卜 X · X 為由你操控且已橫置的神器數量。

- 如果阿力布離開戰場，則由你操控的神器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。如果它們已攻擊，則失去敏捷異能不會將它們移出戰鬥，它們依然是攻擊者。
- 你將阿力布的觸發式異能放進堆疊時，便須一併指定目標。如果於該觸發式異能試圖結算時，該目標已經是不合法目標，則它不會結算且你不會占卜。

- 如果在該觸發式異能結算時，你未操控已橫置的神器（也許是因為它們已被消滅或具有警戒），則不會造成任何傷害且你不會占卜。

---

煽動師布莉娜

{一}{白}{黑}

傳奇生物 ~ 鳥 / 邪術師

1/3

飛行

每當一位玩家攻擊你的任一對手時，若後者的生命比你的另一位對手多，則該攻擊玩家抽一張牌，且你在一個由你操控的生物上放置兩個+1/+1 指示物。

- 如果進行攻擊的玩家是你的對手之一，且其總生命比所攻擊的玩家要少，則這就算滿足此異能的觸發條件。
- 就算你未操控生物，布莉娜的觸發式異能也會觸發。
- 你是於該異能結算時，決定要在哪個生物上放置+1/+1 指示物。一旦你作出決定，則直到你放置完指示物，沒有玩家能有所行動。

---

繁盛分靈埃席茲

{四}{綠}{藍}

傳奇生物 ~ 分靈

4/4

飛行

於你的每個回合中你將首度派出一個或數個衍生物時，你可以改為選擇繁盛分靈埃席茲以外的某生物，並派出為該生物複製品的衍生物，數量不變。

- 此效應會比改變衍生物進戰場方式的其他效應先一步生效。
- 所有衍生物都會受此效應影響，而非僅限衍生物。舉例來說，你可以將「派出一個珍寶衍生物」替代為「派出一個所選生物的複製品」。
- 如果你選擇了一個傳奇生物，則所成的複製品也是傳奇。若這會導致你操控數個同名的傳奇永久物，則你只能留下其中一個，其餘需置入其擁有者的墳墓場。
- 如果你選擇不讓這一替代性效應生效，則你要等到下一個回合才有機會再次選擇。

- 如果你是在你的回合中先派出過一個或數個衍生物，然後才操控埃席茲，則你在該回合的剩餘時段中再派出其他衍生物，此替代性效應也不會生效。你得等到你的下一個回合才行。

---

銀毫之牙斐莉莎

{二}{白}{黑}

傳奇生物 ~ 吸血鬼 / 魔法師

3/2

飛行

訓導 ( 每當此生物攻擊時，在目標進行攻擊且力量小於它的生物上放置一個+1/+1 指示物。 )

每當一個由你操控且非衍生物的生物死去時，若其上有指示物，則派出 X 個已橫置的 2/1，白黑雙色，具飛行異能的墨靈衍生物，X 為死去生物上的指示物數量。

- 最後一個異能會計算所有指示物的數量，不僅僅是+1/+1 指示物。
  - 訓導異能會在以下兩個時機比較具此異能之生物和該目標生物的力量：在此觸發式異能進入堆疊時比較一次，在此觸發式異能結算時還會比較一次。如果你想要提升某個生物的力量，好令其訓導異能可以指定更大的生物為目標，則戰鬥開始步驟是你能如此作的最後時機。
  - 如果於異能結算時，該目標生物的力量不再小於此攻擊生物的力量，則訓導不會加上這個+1/+1 指示物。舉例來說，如果兩個都具訓導異能的 3/3 生物攻擊，且這兩個訓導異能觸發時，都指定同一個 2/2 生物為目標，則結果會是：第一個訓導異能結算時，在該 2/2 生物上放置一個+1/+1 指示物，但第二個訓導異能沒有效果。
  - 如果某具訓導異能的生物於其訓導異能還在堆疊上的時候就離開了戰場，則利用該生物最後在戰場上時的力量，來確定該目標生物的力量是否小於它。
-

主廚紀堯姆

{二}{黑}{綠}

傳奇生物 ~ 巨魔 / 邪術師

5/3

踐踏

在你的結束步驟開始時，派出若干食品衍生物，其數量等同於本回合中在你操控下進戰場之非衍生物的生物數量。

{一}，犧牲一個食品：目標生物獲得不滅異能直到回合結束。將之橫置。

- 主廚紀堯姆的第二個異能會計算所有本回合中在你操控下進戰場之非衍生物的生物，就算其中部分或全部已不在戰場、不是生物或不受你操控也是一樣。
- 第二個異能會在紀堯姆進戰場的那回合中將紀堯姆計算在內。
- 就算某生物已橫置，你也能以其為目標起動最後一個異能。

---

弄墨成盾

{三}{白}{黑}

瞬間

防止本回合中將對你造成的所有戰鬥傷害。每以此法防止 1 點傷害，便派出一個 2/1，白黑雙色，具飛行異能的墨靈衍生物。

- 如果有數個傷害防止效應將對要向你造成的戰鬥傷害生效，則由你決定這些防止性效應的生效順序。

---

過度簡化

{三}{綠}{藍}

巫術

放逐所有生物。每位玩家各進行以下流程 ~ 派出一個 0/0，綠藍雙色的分靈衍生物，並在上面放置若干 +1/+1 指示物，其數量等同於由其操控且以此法放逐之生物的力量總和。

- 過度簡化計算的是該生物最後在戰場上時的總力量，而非這些牌在放逐區中的力量加總。
- 如果以此法放逐了指揮官，則會將其力量與其他生物的力量一併相加。一旦過度簡化完成結算，該指揮官的擁有者可以將它移到統帥區。

---

#### 重新詮釋

{二}{藍}{紅}

#### 瞬間

反擊目標咒語。你可以從你手上施放一個魔法力值相等或較小的咒語，且不需支付其魔法力費用。

- 如果魔法力費用中包含{X}的咒語以此法被反擊，則{X}為施放該咒語時為其選擇的值。
- 此效應可用於施放模式雙面牌的任一面，但你所施放那面的魔法力值須等於或小於該目標咒語的情形。
- 如果你指定一個不能被反擊的咒語為目標（例如火熱爭辯）則你不會反擊該咒語，但你能施放一個魔法力值相等或較小的咒語。
- 如果你以「不需支付其魔法力費用」的方式來施放牌，就無法支付任何替代性費用。不過，你可以支付額外費用，例如增幅費用。如果此牌含有任何強制性的額外費用，則你必須支付之。
- 如果你施放的咒語在其魔法力費用中包含了{X}，則你必須將 X 的值選為 0。

---

#### 復生實驗

{四}{黑}{綠}

#### 巫術

對每種永久物類別而言，將至多一張該類別的牌從你的墳墓場移回戰場。每以此法移回一張牌，你便失去 3 點生命。放逐復生實驗。

- 永久物的類別包括神器、生物、結界、地和鵬洛客。諸如「傳奇」或「雪境」是超類別，而非類別。
  - 你是於復生實驗結算時，才決定要移回哪些牌。沒有玩家能回應這些選擇。
-

二元之聲薇蘭

{一}{藍}{紅}

傳奇生物 ~ 魔神 / 魔法師

2/2

*魔藝* ~ 每當你施放或複製瞬間或巫術咒語時，二元之聲薇蘭得+1/+1 直到回合結束。

如果某個由你操控之永久物的觸發式異能，是因你施放或複製了瞬間或巫術咒語而觸發，則該異能額外觸發一次。

- 二元之聲薇蘭的最後一個異能會使得你的每個魔藝異能額外觸發一次（包括二元之聲薇蘭自己的）。
- 薇蘭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，你也是分別作決定。
- 如果你因故操控了兩個薇蘭（這一定很詩意），你施放瞬間或巫術咒語時會使得異能觸發三次。第三個薇蘭（詩意差了一點）會使得異能觸發四次，以此類推。

---

雷鳴通導師冉非

{二}{藍}{紅}

傳奇生物 ~ 人類 / 祭師

1/4

*魔藝* ~ 每當你施放或複製瞬間或巫術咒語時，占卜

1。若該咒語的魔法力值等於或大於 5，則派出一個 4/4，藍紅雙色的元素衍生生物。若該咒語的魔法力值等於或大於 10，則雷鳴通導師冉非向隨機選擇的一位對手造成 10 點傷害。

- 本牌之英文版的規則敘述中將該牌名稱誤植為「Zaffai, Thunder Collector」，其正確的英文名稱為「Zaffai, Thunder Conductor」。
  - 「該咒語的魔法力值」指的是觸發該異能的那個咒語，而非你占卜時檢視的那張牌。
  - 如果該瞬間或巫術咒語的魔法力費用中包含{X}，則 X 為施放該咒語時為 X 所選的數值。
-

### 元素師材料盤

{三}

#### 神器

每當你施放魔法力費用中包含{X}的咒語時，在元素師材料盤上放置兩個充電指示物。

{橫置}：加一點任意顏色的魔法力。

{橫置}：元素師材料盤上每有一個充電指示物，便加

{無}。此魔法力只能用來支付包含{X}的費用。

- 如果你施放某個費用中包含數個{X}魔法力符號的咒語，則第一個異能也只會觸發一次。
- 雖然最後一個異能產生的魔法力只能用來支付包含至少一個{X}的費用，但該份魔法力能用於支付該費用中的任何部分，而不僅限於{X}。此處的{X}可以包含在咒語的總費用中，異能的起動費用中，或是咒語或異能結算時讓你支付的費用中。
- 最後一個異能所加的魔法力並不一定要全部用於支付同一個費用。

---

### 惑誘契約

{四}

#### 神器

在你的維持開始時，每位對手各可以派出一個珍寶衍生物。每有一位如此作的對手，你便派出一個珍寶衍生物。

- 每位對手按照回合順序依次決定是否要派出珍寶衍生物。他們會知道之前玩家的決定為何。然後所有對手同時派出珍寶衍生物。然後你同時派出所有珍寶衍生物。

---

魔法風雲會，Magic，斯翠海文，凱德海姆，贊迪卡再起，艾卓王權，塞洛斯，依克黎以及依尼翠闇影，不論在美國或其他國家中，均為威世智有限公司的商標。©2021 Wizards.