

近代新篇發佈釋疑

編纂：Eli Shiffrin，且有 Laurie Cheers，Carsten Haese，Nathan Long，及 Thijs van Ommen 的貢獻

此文件最近更新日期：2019 年 4 月 29 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；此文的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。如果您的疑問在本文找不到解答，請到此與我們聯絡：

[Support.Wizards.com](https://support.wizards.com)。

「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

近代新篇系列包括會在補充包中出現的 254 張牌（101 張普通牌，80 張非普通牌，53 張稀有牌，15 張秘稀牌，以及 5 張基本地），外加 1 張贈卡（可藉由近代新篇系列店內「買一盒」促銷活動取得）。

近代新篇系列補充包內還會出現 54 張插畫集萃牌，供玩家收集。插畫集萃牌不屬於魔法風雲會遊戲卡牌，不得用來遊戲。

自正式發售當日（2019 年 6 月 14 日，週五）起，近代新篇系列便可在有認證之構組賽制中使用。在該時刻，近代新篇系列的牌張將可在近代、薪傳和特選等賽制中使用。其中的絕大多數牌張都無法在標準賽制中使用。

請至 [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/rules) 查詢各種賽制可用牌張系列與禁用牌的完整列表。

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

系列重要主題：復出的關鍵字和機制

在近代新篇系列當中出現的每一個關鍵字異能、關鍵字動作和異能提示，此前都曾在過往的其他魔法風雲會系列裡登場。除去會在近期系列經常登場的關鍵字之外，本系列當中包含的復出機制數量達到了四十四個！這些機制仍會以你已熟悉的方式運作，其規則均沒有更改，不過其中部分異能會以新形式與你見面。

- 這些復出關鍵字異能當中，有部分是讓你能以替代式費用來施放咒語：掩襲、呼魂、返照和超載。

- 而有部分則是讓你施放咒語時能支付額外費用：購回、打包、增幅、覆誦、追溯和通聯。
- 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。無論施放咒語的總費用為何，該咒語的總魔法力費用都不會改變。
- 如果有效應讓你能以「不需支付其魔法力費用」的方式來施放咒語，或允許你「不支付其魔法力費用」而以支付其他費用來施放之，則在此情況下你不能選擇去支付其他的替代性費用。你可以支付任何非強制性的額外費用，且你必須支付任何強制性的額外費用。

復出機制：雪境和{雪}符號

近代新篇系列當中甚至還包括了堪稱本遊戲最「寒冷」的機制～「雪境」超類別和雪境魔法力符號，讓其更加「美麗凍人」。

冰霜瓦拉

{二}{綠}

雪境生物～蜥蜴

2/2

{雪}：冰霜瓦拉得+2/+2 直到回合結束。此異能每回合只能起動一次。*({雪}能以產自雪境永久物的一點魔法力來支付。)*

覆雪山脈

雪境基本地～山脈

- 雪境屬於超類別，而非牌張類別。此超類別本身並沒有特殊的規則含義或特殊作用，但其他牌張和異能可能會提及「雪境永久物」。
 - 只要是在允許使用近代新篇系列的賽制，便可以使用雪境基本地；雪境基本地不能在標準賽制中使用。在允許使用雪境基本地的構組賽當中，你可以在套牌中放入任意數量的雪境基本地。在近代新篇系列的限制賽中，你不能將你未抽選（在輪抽賽中）或開到（在現開賽中）的雪境基本地加入你的套牌中。
 - {雪}符號屬於一般魔法力的符號。要支付此符號所代表的費用，你必須支付一點產自雪境永久物的任意類別魔法力。減少費用中所需一般魔法力數量的效應，無法減少{雪}費用。
 - 「雪境」不算是一種魔法力類別。如果某效應允許你將魔法力視同任意種類的魔法力來支付，則你仍不能使用產自非雪境永久物的魔法力來支付{雪}。
 - 如果某張牌的魔法力費用中只有雪境魔法力符號，則該牌屬於無色。「雪境」不算是一種顏色。
-

復出關鍵字：忍術

對於喜歡用穿透與詭計攻其不備的玩家來說，忍術異能彷彿就是為你量身打造的。*近代新篇*系列中有六張具忍術異能的新忍者。

月刃忍者

{三}{藍}

生物～人類 / 忍者

3/2

忍術{二}{藍} ({二}{藍}，將一個由你操控且未受阻擋的攻擊生物移回其擁有者手上：將此牌從你手上橫置放進戰場，且正進行攻擊。)

每當月刃忍者對任一玩家造成戰鬥傷害時，派出一個

1/1 藍色，具飛行異能的虛影衍生生物。

- 忍術異能只有在宣告完阻擋者之後才能起動。在完成宣告之前，所有的攻擊生物既沒有「被阻擋」，也沒有「未受阻擋」。
- 你於起動忍術異能時，需從你手上展示該忍者牌，並將進行攻擊的生物移回。該忍者要到異能結算的時候才會被置入戰場。如果在異能結算之前該牌就已離開你的手牌，則它根本不會進戰場。
- 具忍術異能的生物進戰場的時候，其攻擊的玩家或鵬洛客與所移回之攻擊生物的攻擊對象相同。此為忍術異能特有的規則；在其他情況下，當生物以「且正進行攻擊」的狀態置入戰場時，該生物的操控者得選擇其攻擊的玩家或鵬洛客。
- 雖然該忍者進行攻擊，但它從未宣告為進行攻擊的生物（舉例來說，某些異能會在有生物攻擊時觸發）。
- 你可以在宣告阻擋者步驟、戰鬥傷害步驟或戰鬥結束步驟中起動忍術異能。但如果你等到宣告阻擋者之後的步驟才起動忍術，則由於所有的戰鬥傷害是同時造成，該忍者不會如常造成戰鬥傷害。
- 但如果戰鬥中有生物具有先攻或連擊異能，則你可以在先攻戰鬥傷害步驟中起動忍術異能。這樣該忍者便會在常規戰鬥傷害步驟中造成戰鬥傷害，就算它具有先攻異能也是一樣。

復出機制：裂片妖

裂片妖無可違抗的母巢意志在*近代新篇*系列當中回歸！每個裂片妖都具有能夠強化你所有裂片妖的異能。

炎腹裂片妖

{一}{紅}{白}

生物～裂片妖

2/2

由你操控的裂片妖生物具有「當此生物進戰場時，它對目標玩家或鵬洛客造成 1 點傷害且你獲得 1 點生命。」

- 由你操控的每個裂片妖都能將加成賦予你所有的裂片妖，包括它自己。舉例來說，炎腹裂片妖給予自己的異能，會在其進戰場時觸發。
- 如果某個裂片妖讓另一個裂片妖獲得了起動式或觸發式異能，但在該異能還在堆疊上的時候，前者已離開戰場，則該異能仍會結算。
- 如果有兩個裂片妖讓其他裂片妖獲得了相同的觸發式異能，則這些異能會分別觸發。
- 如果有兩個裂片妖讓其他裂片妖獲得了相同的起動式異能，則這些異能須分別起動。起動其中一個不會獲得雙倍效應。

單卡解惑

無色非神器

無形莫洛豐

{七}

傳奇生物～變形獸

6/6

化形（此牌是所有生物類別。）

於無形莫洛豐進戰場時，選擇一種生物類別。

你施放的該類別咒語減少{白}{藍}{黑}{紅}{綠}來施放。此效應僅減少你支付的有色魔法力數量。

由你操控的其他該類別生物得+1/+1。

- 你必須選擇現有的生物類別，例如裂片妖或戰士。你不能選擇牌的類別（如神器），也不能選擇超類別（如傳奇或雪境）。
- 莫洛豐的效應在減少總費用時，只會為每種顏色減少至多一點該色的魔法力。舉例來說，如果某個所選類別之咒語費用為{四}{紅}{白}{白}，則在莫洛豐的效應生效後，其費用會變為{四}{白}。

- 如果某咒語的魔法力費用中有混血魔法力符號，則在確定咒語的總費用之前，你需要先確定你要支付哪一半。舉例來說，如果某個所選類別之咒語費用為{二}{白/藍}{白/藍}，你可以選擇要以{二}{白}{藍}來支付該費用，然後該費用最後減少為{二}。
- 由於是在其他調整費用的效應生效之後，才輪到減少費用的效應生效，所以莫洛豐也可以減少所選類別之咒語的額外費用或替代式費用。
- 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此由你操控的所選類別生物受到之非致命傷害，可能會因為在該回合中莫洛豐離開戰場而變成致命傷害。

白色

祝禱顯靈

{一}{白}{白}

結界

每當一個生物在你的操控下進戰場時，你獲得 1 點生命。若祝禱顯靈不是生物，則它成為 3/3，具飛行異能的天使生物直到回合結束，且仍具有原本類別。

- 如果祝禱顯靈成為生物，但你並未在自己最近的一回合開始時持續操控它，則你無法以其進行攻擊。
- 在祝禱顯靈成為生物後，你在有生物在你操控下進戰場時仍能獲得生命。

星幽漂移

{二}{白}

結界

每當你循環星幽漂移，或於星幽漂移在戰場上時循環另一張牌，你可以放逐目標生物。若你如此作，在下一個結束步驟開始時，將所放逐的牌在其擁有者的操控下移回戰場。

循環{二}{白} ({二}{白}，棄掉此牌：抽一張牌。)

- 星幽漂移的觸發式異能會比循環異能先一步結算。你要等到選好目標並決定是否要放逐生物之後，才會抽牌。
- 如果你是在某玩家的結束步驟中循環牌，則所放逐的生物會被放逐到下一個回合的結束步驟為止。

- 結附於所放逐生物上的靈氣將被置入其擁有者的墳墓場。裝備在所放逐生物上的武具會被卸裝並留在戰場上。所放逐生物上的任何指示物都會消失。被放逐的生物回到戰場後，會是個全新的物件，與先前的存在狀況毫無關聯。
- 如果以此法放逐某個衍生物，它將會完全消失且不會移回戰場。

戰呼

{二}{白}{白}

巫術

派出兩個 1/1 白色，具飛行異能的鳥衍生生物。

返照～橫置三個由你操控且未橫置的白色生物。（你可以從你的墳墓場施放此牌，並支付其返照費用，然後將它放逐。）

- 你可以橫置任意三個由你操控且未橫置的白色生物來支付戰呼的返照費用，包括你並未在自己最近的一回合開始時持續操控者。

擊散

{二}{白}

瞬間

增幅 {二}{藍}（你施放此咒語時可以額外支付

{二}{藍}。）

消滅目標神器或結界。如果此咒語已增幅，則抽兩張牌。

- 如果在擊散試圖結算時，該目標神器或結界已經是不合法目標，則此咒語不會結算。如果它已增幅，你不會因此抽兩張牌。如果該目標仍合法，但未被消滅（最有可能的原因是它具有不滅異能），則你會抽兩張牌。
-

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此牌並非強制性。如果你選擇不施放該牌，或你不能施放該牌（也許是因為沒有合法目標），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。

原初裂片妖的愛民

{四}{白}

生物～裂片妖

3/3

由你操控的裂片妖生物具有頌威異能。（每當一個由你操控的生物單獨攻擊時，由你操控的永久物上每有一個頌威異能，進行攻擊的生物便得+1/+1直到回合結束。）

- 每當一個由你操控的生物單獨攻擊時，計算由你操控的永久物共出現了幾次「頌威」。在這些異能結算之後，該數量即為生物將獲得+1/+1的次數。
 - 若在宣告攻擊者步驟當中，某生物是唯一宣告為攻擊者的生物（包括由隊友操控的生物，如果有隊友的話），則該生物便是單獨攻擊。舉例來說，如果你宣告數個生物一起攻擊，但之後這些生物除了其中一個之外全部都移出戰鬥，則頌威異能不會觸發。
-

慷慨贈禮

{二}{白}

瞬間

消滅目標永久物。其操控者派出一個 3/3 綠色的象衍生生物。

- 如果在慷慨贈禮試圖結算時，該目標永久物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。沒有玩家會派出象。如果該目標仍合法，但未被消滅（最有可能的原因是它具有不滅異能），則其操控者會派出象。

符文銘僧

{白}

生物～寇族 / 僧侶

1/2

{橫置}：選擇一種顏色。另一個目標由你操控的生物

獲得反無色保護或反該色保護異能直到回合結束。

- 「反某色保護」意指：該目標生物不能被該色生物阻擋，不能成為該色咒語或該色來源之異能的目標，不能被該色靈氣結附，不能佩帶該色武具，且會防止該色來源將對其造成的所有傷害。除此之外的其他事件都會如常發生。
 - 類似地，「反無色保護」意指：該目標生物不能被無色生物阻擋，不能成為無色咒語或無色來源之異能的目標，不能被無色靈氣結附，不能佩帶無色武具，且會防止無色來源將對其造成的所有傷害。
 - 永久物獲得保護異能後，可能會令堆疊上之咒語或異能原本的目標變為不合法。如果在咒語或異能試圖結算時，其所有的目標已經是不合法目標，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。
-

舊賓納里亞騎士

{三}{白}{白}

生物～人類 / 騎士

3/3

延緩 5～{白} (除了從你手上施放此牌，你可以支付 {白} 並將它放逐，且上面有五個計時指示物。在你的維持開始時，從其上移去一個計時指示物。當移去最後一個時，則施放它且不需支付其魔法力費用。它具有敏捷異能。)

當舊賓納里亞騎士進戰場時，由你操控的其他生物得 +1/+1 直到回合結束。

- 舊賓納里亞騎士最後一個異能只影響它結算時由你操控的生物。於該回合稍後時段才受你操控的生物不會得+1/+1。
- 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，以及其他會阻止你施放該牌的效應。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你付不起費用的牌。
- 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。
- 在移去最後一個計時指示物後，如果你能夠施放該牌，則必須施放之。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，則它會持續被放逐，但上面沒有計時指示物，也不再算是「已延緩」。
- 利用延緩異能施放的生物進戰場時具有敏捷異能。它會一直具有敏捷異能，直到另一位玩家獲得其操控權 (或在某些罕見的情況下，獲得該生物咒語的操控權) 為止。

烈士英魂

{二}{白}

生物～精靈 / 士兵

3/2

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。)

當烈士英魂進戰場時，若你未操控已橫置的地，則在其上放置兩個+1/+1 指示物。

- 如果於烈士英魂進戰場時，你操控任何已橫置的地，則其最後一個異能根本不會觸發。如果於該異能結算時，你操控任何已橫置的地，則你不會在烈士英魂上放置兩個+1/+1 指示物。
- 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。
- 在計算咒語的總費用時，需將所有替代性費用、額外費用及其他任何增加或減少施放該咒語所需之費用的效應計算在內。召集會在總費用計算完成之後生效。召集不會改變咒語的魔法力費用或總魔法力費用。
- 假設某個由你操控的生物具有費用中包含{橫置}的魔法力異能，如果你在施放具召集異能的咒語時起動該異能，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。

孤囚懸冰

{白}

雪境結界 ~ 靈氣

結附於由你操控的雪境地

當孤囚懸冰進戰場時，放逐目標由對手操控的生物，

直到孤囚懸冰離開戰場為止。

- 如果孤囚懸冰在其觸發式異能結算前就已經離開戰場，則目標生物不會被放逐。
- 結附於所放逐生物上的靈氣將被置入其擁有者的墳墓場。武具則會被卸裝並留在戰場上。被放逐的生物上的任何指示物都會消失。
- 如果以此法放逐某個衍生物，它將會完全消失且不會移回戰場。

億歐護林隊長

{一}{白}{白}

生物 ~ 人類 / 士兵

3/3

當億歐護林隊長進戰場時，你可以從你的牌庫中搜尋

一張總魔法力費用等於或小於 1 的生物牌，展示該

牌，將它置於你手上，然後將你的牌庫洗牌。

犧牲億歐護林隊長：所有對手本回合都不能施放非生物咒語。

- 如果玩家牌庫裡的某張牌的魔法力費用包含{X}，則 X 視為 0。

- 對手可以施放咒語來回應億歐護林隊長的最後一個異能。該異能不會影響這些咒語，也不會影響那些玩家在你起動此異能之前就已施放的咒語。(換句話說，該異能無法用於反擊咒語。)

斥責

{一}{白}

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 0/1 的懦夫生物。(它仍具有原本的超類別，但會失去其他類別和生物類別。)

- 先前將所結附之生物的生物類別、牌類別、力量和 / 或防禦力設定為特定的效應，都會被斥責蓋掉。不過，如果此類效應是在斥責結附在生物上之後才開始生效，則它又會蓋掉斥責的效應，將對應的特徵設為其他數值。
- 會更改所結附的生物之力量或防禦力的其他效應(例如美德之力或變巨術之效應)，則不論其效應是在何時開始，都會對它生效。而會改變該生物力量或防禦力的指示物(例如+1/+1 指示物)也會如此生效。
- 所結附的生物仍具有原本的超類別(例如傳奇或雪境)。
- 如果在受斥責結附之後，所結附的生物才獲得異能，則它會保留該異能。
- 如果某個非生物의 永久物成為生物，且受斥責結附，則就算原本將其變為生物的效應已終止，它也會因斥責效應之故而繼續是個生物。

善心撒拉

{二}{白}{白}

傳奇鵬洛客～撒拉

4

+2：由你操控且具飛行異能的生物得+1/+1 直到回合結束。

−3：派出一個 4/4 白色，具飛行與警戒異能的天使衍生物。

−6：你獲得具有「如果你操控生物，則將使你的總生命減少至 1 以下的傷害，改為減少你的總生命至 1」的徽記。

- 撒拉的第一個異能只影響它結算時由你操控且具飛行異能的生物。於該回合稍後時段才由你操控的生物，以及於該回合稍後時段才獲得飛行異能的生物不會得+1/+1。
- 撒拉的徽記並非防止傷害。它只會改變對你造成的傷害之結果。舉例來說，對你造成傷害之具繫命異能的生物仍會讓其操控者獲得生命，就算這份傷害原本會將你的總生命減少至 1 以下也是一樣。
- 撒拉的徽記不會影響註記著「你失去生命」的效應；你仍會因此失去生命。
- 如果你的總生命已小於 1，且設法讓自己不輸掉這盤遊戲，則對你造成的傷害仍會繼續將你的總生命（如常）減少到 0 以下。
- 在雙頭巨人遊戲中，只要你操控生物，將對你和 / 或你對手造成、且會使你隊伍的總生命減少至 1 以下的傷害，便會改為減少你隊伍的總生命至 1。你隊友是否操控生物並不重要，且就算實際將受到傷害的是你的隊友也是一樣。
- 在指揮官遊戲中，由指揮官對你造成的戰鬥傷害仍將被記錄，即使它並未改變你的總生命也是一樣。

超凡安生

{四}{白}

巫術

選擇一項或都選～

·放逐目標不由你操控的生物。

·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。

- 在由你操控且被放逐的生物移回戰場後，它會是個全新的物件，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。所放逐生物上的任何指示物都會消失。
- 如果以此法放逐某個由你操控的衍生物，它將會完全消失且不會移回戰場。

遮蔽

{一}{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。

抽一張牌。

- 「反某色保護」意指：該目標生物不能被該色生物阻擋，不能成為該色咒語或該色來源之異能的目標，不能被該色靈氣結附，不能佩帶該色武具，且會防止該色來源將對其造成的所有傷害。除此之外的其他事件都會如常發生。
- 永久物獲得保護異能後，可能會令堆疊上之咒語或異能原本的目標變為不合法。如果在咒語或異能試圖結算時，其所有的目標已經是不合法目標，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。
- 於你為遮蔽選擇顏色時，你無法選擇「神器」或「無色」，因為這些都不是顏色。
- 咒語的目標是否合法，只會於咒語開始結算的時候檢查一次。如果遮蔽讓該目標生物獲得反白保護異能，你也仍能抽一張牌。

晴空號船長西賽

{二}{白}

傳奇生物 ~ 人類 / 士兵

2/2

由你操控的其他傳奇永久物每包括一種顏色，晴空號

船長西賽便得+1/+1。

{白}{藍}{黑}{紅}{綠}：從你的牌庫中搜尋一張總魔法力費用小於西賽力量的傳奇永久物牌，將該牌放進戰場，然後將你的牌庫洗牌。

- 如果你起動了西賽的最後一個異能，但在其結算之前西賽已離開戰場，則會利用西賽在戰場上已知的最後存在狀況來決定你能夠找到什麼牌。
- 如果牌庫中某張牌的魔法力費用包含 {X}，則 X 視為 0。

凝魂剛拳

{一}{白}

結界 ~ 靈氣

結附於生物

所結附的生物得+1/+1 且具有警戒異能。

當所結附的生物死去時，顯化你的牌庫頂牌。（將它面朝下地放進戰場，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。）

- 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，且總魔法力費用為 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。
- 永久物「牌面朝下的特徵」是其可複製特徵值。對於成為牌面朝下生物之複製品的其他物件，或是當作牌面朝下之生物的複製品而派出的衍生物而言，其所成的新物件會是 2/2 無色、沒有異能的面朝上生物。
- 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。
- 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，也不會跟其他生物有共通的生物類別，包括其他牌面朝下的生物。
- 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。
- 雖然永久物翻為牌面朝上會改變其特徵，但依舊是同一個永久物。將某永久物翻為牌面朝上時，並不會影響它是已橫置或未橫置。以該永久物為目標的咒語或異能仍然會指定其為目標，貼附在該永久物上的靈氣和武具也仍然會貼附於其上。如果因此導致有東西的目標或貼附對象非法，則遊戲會依照規則來處理相關狀況。
- 在任何時候，你都可以檢視由你操控之牌面朝下的永久物。除非有效應要求你如此做，否則你不能檢視不由你操控之牌面朝下的咒語或永久物。
- 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。
- 如果有效應試圖將牌面朝下的生物在其離開戰場後再移回（例如星幽漂移的延遲觸發式異能），則該效應會將該牌以牌面朝上的狀態移回。如果該效應試圖以此法將瞬間或巫術牌放進戰場，則改為該牌留在其當前所在區域。

接合師技藝

{二}{白}

巫術

派出一個 3/3 無色魔像衍生神器生物。

通聯瞬間或巫術{三}{白}（於你施放瞬間或巫術咒語時，你可以從手上展示此牌，並支付其通聯費用。如果你如此作，則將此牌的效應加入該咒語中。）

- 通聯於咒語之上的異能，會在該咒語的其他效應全部完成之後才會生效。特別一提，如果該咒語具有會影響所有生物的效應、影響所有有你想操控之生物的效應或類似者，則當這類效應生效時，魔像還不在戰場上。
- 你同時展示所有想要通聯的牌。對於每個咒語而言，每張牌只能通聯其上一次，不過多張相同名稱牌可以通聯在同一個咒語上。
- 由於在複製咒語時，會一併複製施放咒語時所作的選擇，所以如果有效應會複製咒語，則所成的複製品上也會有通聯於原版咒語上的異能。
- 如果該咒語被反擊，則你所有通聯其上的牌都會留在你手上。
- 如果當該咒語試圖結算時，其所有目標都不合法，則它不會結算，且它所有的效應都不會生效，包括來自通聯其上之其他牌的效應。
- 咒語的目標是否合法，只會於咒語開始結算的時候檢查一次。如果此牌所通聯的咒語是在其結算過程中令其目標變得不合法（例如，將所指定的目標移出戰場），則你仍會派出魔像。

撼奮宣講

{一}{白}

瞬間

目標由你操控的生物得+2/+2 直到回合結束。

超載{五}{白} (你可以支付此咒語的超載費用來施放它。如果你如此作，將其中的「目標」字樣全部更改為「每個」。))

- 如果你不支付某個咒語的超載費用，則該咒語將具有單一目標。如果你支付超載費用，則該咒語不會有任何目標。
 - 由於在支付超載費用後，具超載異能的咒語不需指定目標，它可能會影響具所對應顏色之反色保護的永久物。
-

薄暮雲雀

{二}{白}

生物～元素

2/1

飛行

當薄暮雲雀離開戰場時，將目標力量等於或小於 1 的生物牌從你的墳墓場移回戰場。

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

- 令你犧牲呼魂生物的異能屬於觸發式異能。玩家可以回應此觸發式異能，此時生物還在戰場上。

遺棄之風

{一}{白}

巫術

放逐目標不由你操控的生物。每以此法放逐一個生物，其操控者便從他的牌庫中搜尋一張基本牌。這些玩家各將所搜尋的牌橫置放進戰場，然後將其牌庫洗牌。

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

- 如果你不支付某個咒語的超載費用，則該咒語將具有單一目標。如果你支付超載費用，則該咒語不會有任何目標。
 - 由於在支付超載費用後，具超載異能的咒語不需指定目標，它可能會影響具辟邪異能或所對應顏色之反色保護的永久物。
 - 如果某生物被放逐，但最後被置於其他區域（最有可能的原因是在指揮官玩法中，被放逐的生物是某位玩家的指揮官），它對於遺棄之風而言，仍屬於「以此法放逐的生物」。
-

翎羽飛射

{一}{白}{白}

瞬間

目標玩家犧牲一個進行攻擊的生物。

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

- 「進行攻擊的生物」是指在一個回合的某次戰鬥中宣告為攻擊者的生物，或是在本次戰鬥中放進戰場並為攻擊狀態者。除非該生物離開戰鬥，否則直到戰鬥結束步驟為止，它都一直是個進行攻擊的生物，即使它所攻擊的玩家離開遊戲，或者它所攻擊的鵬洛客離開戰鬥，也不會有影響。
- 如果你在戰鬥傷害造成之後施放翎羽飛射，則只能犧牲在戰鬥中存活下來的生物。
- 翎羽飛射並未將要犧牲的生物指定為目標。目標玩家是於其結算時才選擇要犧牲哪個生物。
- 風暴異能所產生的複製品都是在堆疊中產生，所以它們並不是被「施放」的。會因玩家施放咒語而觸發的異能（例如風暴本身）不會觸發。
- 風暴異能只會計算你施放具風暴之咒語前所施放過的咒語數量。在「你施放該具風暴之咒語」後與「風暴異能結算」前這段時間所施放的咒語不會計算在內。
- 風暴異能及其產生的複製品都會比原本具風暴異能的咒語先一步結算。就算原本具風暴的咒語被反擊，它們仍會結算。

賽費爾誘兵

{一}{白}

生物～人類 / 士兵

1/3

{橫置}：橫置目標生物。只能於有生物在你的操控下

進戰場之回合中起動此異能。

- 對於賽費爾誘兵的異能而言，就算其他生物是在賽費爾誘兵進戰場前就在你的操控下進戰場，你也能起動該異能，且就算前述進戰場的其他生物離開戰場後，你也能繼續起動。

藍色

大法師的護符

{藍}{藍}{藍}

瞬間

選擇一項～

- 反擊目標咒語。
- 目標玩家抽兩張牌。
- 獲得目標總魔法力費用等於或小於 1 的非地永久物之操控權。

- 如果戰場上的生物的魔法力費用中包含{X}，則 X 視為 0。

市集行商法師

{二}{藍}

生物～人類 / 魔法師

3/4

飛行

當市集行商法師進戰場時，抽兩張牌，然後棄三張牌。

- 你是在市集行商法師之觸發式異能結算的過程中抽兩張牌並棄三張牌。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。

暴雪梟

{四}{藍}

雪境生物～鳥

3/2

閃現

飛行

當暴雪梟進戰場時，若你操控另一個雪境永久物，則放逐目標暴雪梟以外的永久物。在下一個結束步驟開始時，將所放逐的牌在其擁有者的操控下移回戰場。

- 如果暴雪梟是在某玩家的結束步驟中進戰場，則所放逐的生物會被放逐到下一個回合的結束步驟為止。

- 結附於所放逐永久物上的靈氣將被置入其擁有者的墳墓場。裝備在所放逐永久物上的武具將會被卸裝並留在戰場上。所放逐永久物上的任何指示物將會消失。被放逐的永久物回到戰場後，會是個全新的物件，與先前的存在狀況毫無關聯。
- 如果以此法放逐某個衍生物，它將會完全消失且不會移回戰場。

冰寒毛蟲

{三}{藍}

雪境生物 ~ 昆蟲

3/3

{四}{雪}{雪}：蠻化 2。（如果此生物未蠻化，則在其上放置兩個+1/+1 指示物且它已蠻化。{雪}能以產自雪境永久物的一點魔法力來支付。）

只要冰寒毛蟲已蠻化，它便具有飛行異能。

- 一旦生物已蠻化，它就不能再次蠻化。如果此生物在蠻化異能結算時已經蠻化，則不會有任何效應。
- 「已蠻化」並不是生物所具有的異能。而只是該生物目前的樣子。如果該生物不再是生物，失去了所有異能，或失去其+1/+1 指示物，它仍會是已蠻化狀態。
- 在冰寒毛蟲被阻擋後再讓其獲得飛行異能，並不會將該進行阻擋的生物移出戰鬥，也不會令冰寒毛蟲成為未被阻擋。

機敏閃避

{一}{藍}

結界

每當一個由你操控的生物被阻擋時，你可以將它移回其擁有者手上。

- 你是在戰鬥傷害步驟之前，將該攻擊生物移回其擁有者手上。以此法移回的生物不會造成戰鬥傷害，也不會受到戰鬥傷害。

亙古回聲

{四}{藍}{藍}

巫術

每位玩家將其手牌與墳墓場洗入其牌庫，然後各抽七張牌。

返照{二}{藍} (你可以從你的墳墓場使用此牌，並支付其返照費用，然後將它放逐。)

- 亙古回聲要等到其完成結算之後才會進入你的墳墓場，也就是說它不會因其自身效應的一部分而被洗回你的牌庫。

永銘夢間

{一}{藍}

瞬間

抽一張牌。

通聯瞬間或巫術{二}{藍} (於你施放瞬間或巫術咒語時，你可以從手上展示此牌，並支付其通聯費用。如果你如此作，則將此牌的效應加入該咒語中。)

- 通聯於咒語之上的異能，會在該咒語的其他效應全部完成之後才會生效。
 - 你同時展示所有想要通聯的牌。對於每個咒語而言，每張牌只能通聯其上一次，不過多張相同名稱牌可以通聯在同一個咒語上。
 - 由於在複製咒語時，會一併複製施放咒語時所作的選擇，所以如果有效應會複製咒語，則所成的複製品上也會有通聯於原版咒語上的異能。
 - 如果該咒語被反擊，則你所有通聯其上的牌都會留在你手上。
 - 如果當該咒語試圖結算時，其所有目標都不合法，則它不會結算，且它所有的效應都不會生效，包括來自通聯其上之其他牌的效應。
 - 咒語的目標是否合法，只會於咒語開始結算的時候檢查一次。如果此牌所通聯的咒語是在其結算過程中令其目標變得不合法（例如，將所指定的目標移出戰場），則你仍會抽一張牌。
-

排拒

{二}{藍}

瞬間

反擊目標生物咒語。

抽一張牌。

- 排拒可以將不能被反擊的生物咒語指定為目標。當排拒結算時，該咒語不會被反擊，但你仍能抽一張牌。

巨眼獸

{一}{藍}

生物～龍獸

1/2

飛行

只要你本回合已抽兩張或更多牌，巨眼獸使得

+2/+0。

- 對於巨眼獸的效應而言，就算你是在巨眼獸進戰場前就抽了兩張以上的牌，該效應也會生效。
- 如果有咒語或異能讓你將牌置於你手上，且用詞不包括「抽」，則巨眼獸的效應不會將這類牌計算在內。

真偽莫辨

{三}{藍}

瞬間

展示你牌庫頂的五張牌。由任一對手將它們分成兩

堆。將其中一堆置於你手上，另一堆置入你的墳墓

場。

- 由你選擇要將哪一堆置於你手上。
 - 每個牌堆包含的張數可由零張到五張不等；無需將牌張「均分」成兩堆。
-

預知將來

{二}{藍}{藍}{藍}

結界

你以展示牌庫頂牌的方式進行遊戲。

你可以使用你的牌庫頂牌。

- 你的牌庫頂牌不在你手上，所以你不能將其延緩、循環或起動其上的起動式異能。
- 你必須遵守你牌庫頂牌正常施放時機的許可條件與限制，同時須支付其費用。如果其具有替代性費用或額外費用，你可以支付之。如果此牌含有任何強制性的額外費用，則你必須支付之。
- 如果你牌庫頂牌是地，則你只能在你仍有可使用地數的時候，才能夠使用該地。
- 如果你在施放某咒語、使用地或起動某異能的流程中，你的牌庫頂牌有所改變（很可能是因為你使用的正是你的牌庫頂牌），則要等到你完成上述行動之後，才會展示新的牌庫頂牌。

戰艦水母

{二}{藍}

生物～水母

2/2

當戰艦水母進戰場時，將目標生物移回其擁有者手上。

- 如果當戰艦水母進戰場時，戰場上沒有其他生物，則它的異能必須指定自己為目標。

瑪莉雷基沉眠

{一}{藍}

傳奇雪境結界

每當瑪莉雷基沉眠或另一個雪境永久物在你的操控下進戰場時，占卜 1。

在你的維持開始時，若你操控十個或更多雪境永久物，則犧牲瑪莉雷基沉眠。若你如此作，則派出傳奇衍生生物瑪莉雷基，其為 20/20 黑色，具飛行與不滅異能的聖者。

- 於你的維持開始時，如果你未操控十個或更多雪境永久物，則其最後一個異能不會觸發。維持步驟是玩家在一個回合中第一個能有所行動的步驟；玩家無法在維持開始前的步驟中有所行動。

- 如果於最後一個異能結算時，你未操控十個或更多雪境永久物，則你不能犧牲瑪莉雷基沉眠。
- 如果瑪莉雷基沉眠在其最後一個異能結算前離開了戰場，則由於你無法犧牲之，你也不會派出瑪莉雷基。

圍攻秘羅地

{二}{藍}

結界

於圍攻秘羅地進戰場時，選擇秘羅地或非瑞克西亞。

·秘羅地～每當你施放神器咒語時，派出一個 1/1 無色秘耳衍生神器生物。

·非瑞克西亞～在你的結束步驟開始時，抽一張牌，然後棄一張牌。然後若你墳墓場中有十五張或更多神器牌，則目標對手輸掉這盤遊戲。

- 如果你支持秘羅地，則圍攻秘羅地的異能會比觸發它的咒語先一步結算。就算該咒語被反擊，此異能仍會結算。
- 如果你支持非瑞克西亞，則你於你的結束步驟開始，必須選擇一位目標對手。該玩家是否會輸掉這盤遊戲，於該異能結算時決定。這意味著，如果你棄掉的牌恰好是你墳墓場裡的第十五張神器牌，該目標玩家就會輸掉這盤遊戲；但這也意味著，如果沒有合法的目標對手，你就不能抽牌或棄牌。
- 如果你因故操控了圍攻秘羅地，但未有機會為其作選擇，則它不會具有任何觸發式異能。
- 在雙頭巨人遊戲中，如果隊伍中有一位玩家輸掉了這盤遊戲，則該隊伍都會輸掉這盤遊戲。

潛霧幫那伽

{二}{藍}

生物～那伽 / 忍者

3/1

忍術{二}{藍} ({二}{藍}，將一個由你操控且未受阻擋的攻擊生物移回其擁有者手上：將此牌從你手上橫置放進戰場，且正進行攻擊。)

每當潛霧幫那伽對任一玩家造成戰鬥傷害時，派出一個衍生物，此衍生物為潛霧幫那伽的複製品。

- 該衍生物具有潛霧幫那伽的異能。它還能夠產生其本身的複製品。

- 該衍生物不會複製潛霧幫那伽上面的指示物、靈氣或武具，也不會複製其他改變了其力量、防禦力、類別、顏色等等的效應。通常來說，這代表了此衍生物就只會是個潛霧幫那伽。但如果任何複製效應已影響了潛霧幫那伽，就必須將它們列入考慮。
- 如果潛霧幫那伽在其起動式異能結算前就已離開戰場，該衍生物仍將當作潛霧幫那伽的複製品進戰場，並利用潛霧幫那伽最後在戰場上時的可複製特徵值。

噬夢蛸

{三}{藍}

生物～烏賊 / 虛影

1/2

飛行

每當你抽一張牌時，在噬夢蛸上放置一個+1/+1 指示物。

- 如果某咒語或異能讓你將牌置於你手上，且用詞不包括「抽」，則噬夢蛸的異能不會觸發。

幻象形體

{二}{藍}

瞬間

選擇至多兩個目標生物。直到回合結束，它們的基礎

力量與防禦力為 3/3，獲得飛行異能，成為藍色虛

影，且仍具有原本顏色與類別。

抽一張牌。

- 先前將該目標生物之力量 and 防禦力設定為特定值的效應，都會被幻象形體蓋掉。不過，如果此類效應是在幻象形體結算之後才開始生效，則它又會蓋掉幻象形體的效應，將它們的力量或防禦力設為其他數值。
 - 會更改目標生物之力量或防禦力的其他效應（例如美德之力或變巨術之效應），則不論其效應是在何時開始，都會對它生效。而會改變該生物之力量或防禦力的指示物（例如+1/+1 指示物）也會如此生效。
 - 你可以在不指定任何生物為目標的情況下施放幻象形體。你就只會抽一張牌。不過，如果你指定了目標，且在該咒語試圖結算前，所有的目標都已經是不合法目標，則此咒語不會結算，你不會抽牌。
-

重建

{二}{藍}

瞬間

將所有神器移回其擁有者手上。

循環{二} ({二} , 棄掉此牌：抽一張牌。)

- 不在戰場上的神器不會被重建移回。

招滅咒語

{一}{藍}{藍}

瞬間

反擊目標咒語。

命懸一刻~ 如果你的總生命為 5 或更少，則抽一張牌。

- 註記著「不能被反擊」的咒語是招滅咒語的合法目標。當招滅咒語結算時，該咒語不會被反擊，但如果你生命為 5 或更少，則你仍將抽一張牌。

思緒流動

{藍}

巫術

目標玩家將其牌庫頂的四張牌置入其墳墓場。你將至多四張牌從你的墳墓場洗入你的牌庫。

覆誦{二}{藍}{藍} (當你施放此咒語時，你每支付過一次覆誦費用，便將它複製一次。你可以為每個複製品選擇新的目標。)

- 於你選擇要將墳墓場中哪些牌洗入你的牌庫時，思緒流動還在堆疊上。它不能把它自己洗回。
- 如果你覆誦思緒流動，則由於複製品會比原版咒語先一步結算，所以複製品也不能將思緒流動洗入你的牌庫。
- 你是在思緒流動結算的過程中決定要將哪些牌洗回你的牌庫。如果你將自己指定為思緒流動的目標，則你的選擇對象除了先前就在你墳墓場中的牌之外，還會包括剛被置入墳墓場的四張牌。
- 你每支付一次思緒流動的覆誦費用，就會將它複製一次，就算思緒流動本身被反擊了也是如此。

- 覆誦異能所產生的複製品都是在堆疊中產生，所以它們並不是被「施放」的。會因玩家施放咒語而觸發的異能並不會觸發。

連環消失

{藍}

瞬間

將目標生物移回其擁有者手上。然後該生物的操控者可以支付{藍}{藍}。如果該玩家如此作，則其可以複製此咒語，且可以為該複製品選擇新的目標。

- 連環消逝的複製品同樣也具有複製自身的異能。只要玩家有能力並願意繼續支付{藍}{藍}，該連環就能繼續。
- 於連環消失結算時，你不能多次支付{藍}{藍}，好將它複製多次。它是一條連環，不是一張網。
- 連環消失所產生的複製品都是在堆疊中產生，所以它們並不是被「施放」的。會因玩家施放咒語而觸發的異能並不會觸發。
- 如果當連環消失試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。該生物的操控者不能支付費用來複製連環消失。

貢物法師

{二}{藍}

生物～人類 / 魔法師

2/2

當貢物法師進戰場時，你可以從你牌庫中搜尋一張總魔法力費用等於 2 的神器牌，展示該牌，將它置於你手上，然後將你的牌庫洗牌。

- 如果你牌庫中某張牌的魔法力費用包括{X}，則 X 視為 0。
-

扭曲映影

{一}{藍}

瞬間

選擇一項～

·目標生物得-6/-0 直到回合結束。

·將目標生物的力量與防禦力互換直到回合結束。

打包{黑} (如果你支付打包費用，則兩項都選。)

- 將力量與防禦力互換的效應，會等到所有其他效應生效之後才生效，與效應產生的先後順序無關。例如，如果你施放扭曲映影，選擇第二個模式，並指定一個 1/2 的生物為目標，而後在該回合的稍後時段再給它+2/+0，則它會是 2/3 生物，而非 4/1 生物。
- 如果扭曲映影已打包，則你可以為它的兩個模式都指定同一個生物為目標，也可以分別指定兩個不同的生物為目標。
- 扭曲映影始終是藍色咒語。如果你支付了其打包費用，它也不會額外是黑色。

鑄物勳爵克撒

{二}{藍}{藍}

傳奇生物～人類 / 神器師

1/4

當鑄物勳爵克撒進戰場時，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。」

橫置一個由你操控且未橫置的神器：加{藍}。

{五}：將你的牌庫洗牌，然後放逐頂牌。直到回合結

束，你可以使用該牌且不需支付其魔法力費用。

- 由克撒的第一個異能派出的衍生物會將自己計算在內，因此它至少是 1/1。
- 支付克撒的魔法力異能之費用時，你可以橫置任意一個由你操控且未橫置的神器；這包括了你並未在自己最近的一回合開始時就已持續操控的神器生物。以此法橫置武具不會影響該武具的異能或佩帶該武具的生物。
- 如果你不使用以克撒最後一個異能放逐的牌，該牌將持續被放逐。
- 克撒的最後一個異能不會改變你能夠使用所放逐之牌的時機。舉例來說，如果你放逐了一張巫術牌，則你只能在你的行動階段當中且堆疊為空的時候施放之。如果你放逐了一張地牌，則你只能於你的行動階段中，且你有可以使用地數的時候使用之。

- 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。
- 如果你以「不需支付其魔法力費用」的方式來施放牌，就無法選擇支付替代性費用來施放之。不過，你能夠支付額外費用。如果此牌含有任何強制性的額外費用（例如小型異獅），則你必須支付之，才能施放此牌。

明日護衛

{一}{藍}

生物～人類 / 魔法師

2/1

掩蔽（此生物須橫置進戰場。當它進戰場時，檢視你牌庫頂的四張牌，將其中一張牌面朝下地放逐，然後將其餘的牌置於你牌庫底。）

當明日護衛離開戰場時，將所放逐的牌置於其擁有者手上。

- 當你將所放逐的牌置入其擁有者的手上時，不需展示它。
- 如果明日護衛在其掩蔽異能產生的觸發式異能結算前就離開了戰場，則其離開戰場的異能會結算，但沒有效果。然後它的進戰場異能結算，你放逐一張牌，但沒有辦法將它移回你手上。
- 對於某個具掩蔽異能的永久物而言，任何曾經操控過該永久物的玩家，都可以檢視以該永久物之掩蔽異能放逐的牌。

冬蟄

{一}{藍}

雪境結界～靈氣

結附於生物

當冬蟄進戰場時，橫置所結附的生物。

只要你操控另一個雪境永久物，所結附的生物於其操控者的重置步驟中便不能重置。

- 如果在冬蟄結算時，此靈氣將要結附的生物已經是不合法目標，則整個咒語都不會結算。它不會進戰場，因此其異能不會觸發。
- 如果冬蟄在其進戰場異能仍在堆疊上的時候就已被消滅，則它所結附的生物會在該異能結算時被橫置。

- 如果你失去你所有其他雪境永久物的操控權，然後又操控了一個新的雪境永久物，則冬蟄的效應會再次對所結附的生物生效。

黑色

柯幫療師

{黑}

生物～驚懼獸

1/1

威懾

在你戰鬥前的行動階段開始時，你可以犧牲一個生物。當你如此作時，選擇一個非地牌的名稱，然後目標玩家展示其手牌，並棄掉所有具該名稱的牌。

- 你是在柯幫療師的自身觸發式異能結算的時候才說出牌的名稱，而不是於你將其放入堆疊時。然後該目標玩家展示其手牌並棄牌（如適用）。在你說出牌名與目標玩家展示手牌並棄牌這連串動作之間，沒有玩家能採取任何動作。

熱忱吸血鬼

{黑}{黑}

生物～吸血鬼

1/1

每當熱忱吸血鬼或另一個生物死去時，在每個由你操控的吸血鬼上各放置一個+1/+1 指示物。

- 如果熱忱吸血鬼與一個或數個其他生物同時死去，則每有一個此類生物，熱忱吸血鬼的異能便觸發一次。
- 如果一個由你操控的吸血鬼與另一個生物同時受到致命傷害，則它們會同時死去。熱忱吸血鬼的異能來不及在該吸血鬼上放置+1/+1 指示物，好讓其活下來。

寒冬殺機

{二}{黑}

巫術

所有非雪境的生物得-X/-X 直到回合結束，X 為由你操控的雪境永久物數量。

- X 的數值會於寒冬殺機開始結算時決定。就算由你操控的雪境永久物數量在該回合稍後時段中改變，X 的數值也不會改變。
- 寒冬殺機只會影響它結算時不是雪境的生物。本回合稍後時段才進戰場的生物不會得-X/-X。

渣境裂片妖

{一}{黑}

生物～裂片妖

2/2

你墳墓場中的每張裂片妖生物牌均具有破墳{二}。

破墳{二} ({二}：將此牌從你的墳墓場移回戰場。它獲得敏捷異能。在下一個結束步驟開始時，或若它將離開戰場，將它放逐。破墳的時機視同巫術。)

- 只有於渣境裂片妖在戰場上的時候，它才會讓其他裂片妖牌獲得破墳異能。
- 起動生物牌上的破墳異能，與「施放此生物咒語」是兩回事。放入堆疊的是其破墳異能，而不是這張生物牌。與起動式異能互動的咒語或異能（例如阻抑）會與破墳異能產生互動，但與咒語互動的咒語或異能（例如取消）則不會。
- 如果以破墳異能返回戰場的生物將因任何理由離開戰場，則它會改為被放逐～除非使此生物離開戰場的咒語或異能實際是要把它放逐。在這情況下，該咒語或異能會成功放逐該生物。如果該咒語或異能會在稍後又將該生物牌移回到戰場（例如星幽漂移的效應），則此生物牌回到戰場時會是個全新的物件，與先前的存在狀況並無關聯。破墳效應不再對它生效。

末靈精怪

{二}{黑}{黑}

生物～殭屍 / 變形獸

3/3

{黑}：末靈精怪獲得威懾異能直到回合結束。

{黑}：末靈精怪獲得死觸異能直到回合結束。

{黑}：末靈精怪獲得不息異能直到回合結束。（當此生物死去時，若其上沒有+1/+1 指示物，則將它在其擁有者的操控下移回戰場，且上面有一個+1/+1 指示物。）

{一}：末靈精怪得+1/-1 或-1/+1 直到回合結束。

- 同一個生物上的數個威懾或死觸異能不會累計。

- 如果某個生物上有數個不息異能，則每個此類異能都會分別觸發，但在其中一個異能將該牌移回戰場後，其他的不息就都會沒有效果。該生物不會獲得多個+1/+1 指示物。
- 如果某張牌死去，但在其不息觸發式異能結算前，它就已經離開墳墓場，則它不會返回戰場。
- 不息異能將該生物移回到戰場後，它會是個全新的物件，與先前的存在狀況毫無關聯。先前結附於其上的靈氣不會返回戰場。先前裝備在其上的武具仍會保持卸裝狀態。新生物也不會獲得先前其所具有的任何指示物。
- 如果某個生物同時具有+1/+1 和-1/-1 指示物，則狀態動作會先成對移除這兩類指示物，直到該生物上只剩其中一種指示物為止。如果末靈精怪上的+1/+1 指示物以此法被移除，則它的不息異能便能再度將它移回。
- 如果具有不息異能的生物上面有+1/+1 指示物，並且即將獲得的-1/-1 指示物之數量足以讓它因致命傷害而被消滅，或是讓其防禦力降為 0 或更少而置入其擁有者的墳墓場，則不息不會觸發，該牌也不會回到戰場。這是因為不息異能會檢查該生物最後在戰場時的樣子，而該時刻其上仍有+1/+1 指示物。
- 如果在戰鬥中，末靈精怪的力量被降至 0 以下，且它獲得死觸異能，則因為其不會造成傷害，因此死觸異能不會生效。
- 如果你起動了末靈精怪的最後一個異能，則你是在該異能結算時才選擇是讓末靈精怪+1/-1 還是-1/+1。
- 如果末靈精怪的最後一個異能讓它-1/+1 足夠多次，則它的力量可能會變成負數。如果後續還會改變其力量，則會利用該負數數值為基礎來作加減。舉例來說，如果末靈精怪的最後一個異能讓它-1/+1 五次，它便是-2/8。如果在此之後讓它+1/-1 兩次，會讓它成為 0/6，而非 2/6。

愚者饕客

{四}{黑}{黑}

生物 ~ 惡魔

3/3

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

飛行

吞噬 2 (於該生物進戰場時，你可以犧牲任意數量的生物。此生物進戰場時上面有兩倍於該數量的+1/+1 指示物。)

- 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。
- 在計算咒語的總費用時，需將所有替代性費用、額外費用及其他任何增加或減少施放該咒語所需之費用的效應計算在內。召集會在總費用計算完成之後生效。召集不會改變咒語的魔法力費用或總魔法力費用。
- 假設某個由你操控的生物具有費用中包含{橫置}的魔法力異能，如果你在施放具召集異能的咒語時起動該異能，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。
- 由於吞噬生效的時機是在「於患者饕客進戰場時」，因此它不能吞噬與其同時進戰場的生物。它可以吞噬召集它的生物，而這些生物也恰好有時間去反思他們為什麼要去召集惡魔。

一重天巨罌獸

{四}{黑}{黑}

生物～驚懼獸

5/4

當一重天巨罌獸進戰場時，你抽一張牌且你失去 1 點生命。

破墳{二}{黑} ({二}{黑}：將此牌從你的墳墓場移回戰場。它獲得敏捷異能。在下一個結束步驟開始時，或若它將離開戰場，將它放逐。破墳的時機視同巫術。)

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

絕望之力

{一}{黑}{黑}

瞬間

如果當前不是你的回合，則你可以從你手上放逐一張

黑色牌，而不支付此咒語的魔法力費用。

消滅所有本回合進戰場的生物。

- 絕望之力消滅的是所有本回合進戰場且當前是生物的永久物。永久物在進戰場的時刻是不是生物並不重要。

暴食蛞蝓

{一}{黑}

生物～蛞蝓 / 驚懼獸

0/3

威懾

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

- 對進化異能而言，在對兩個生物進行比較時，始終是用力量與力量、防禦力與防禦力進行對比。
 - 每當一個生物在你的操控下進戰場時，將該生物的力量及防禦力與具進化異能之生物的力量及防禦力分別進行比較。如果這兩者的比較結果均不存在新生物的數值較大的情況，則進化異能根本不會觸發。
 - 如果進化異能觸發，則會在該異能試圖結算時再次進行數值比較。如果此時不存在新生物力量或防禦力之一數值較大的情況，則此異能不會生效。如果新進戰場的生物在進化異能結算前就已離開戰場，則利用其最後已知的力量和防禦力來決定具進化異能的生物是否會獲得+1/+1 指示物。
 - 如果多個生物同時進戰場，進化異能可能會多次觸發，但在每個此類異能試圖結算的時候，都會進行一次數值比較。舉例來說，如果你操控一個 0/3、具進化異能的生物，同時有兩個 1/1 生物進入戰場，則進化異能會觸發兩次。第一個異能將結算並且在具進化異能的生物上放置一個+1/+1 指示物。當第二個異能試圖結算時，新生物的力量和防禦力都不大於具進化異能的生物，因此該異能不會生效。
-

縱掠心靈

{二}{黑}

巫術

目標玩家棄兩張牌。

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

- 大多數具超載異能的咒語只會影響由你操控的永久物或由對手操控的永久物，但如果你超載縱掠心靈，它會影響所有玩家，包括你。
- 如果你不支付某個咒語的超載費用，則該咒語將具有單一目標。如果你支付超載費用，則該咒語不會有任何目標。

集群戰鬥

{四}{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。

- 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。
 - 在計算咒語的總費用時，需將所有替代性費用、額外費用及其他任何增加或減少施放該咒語所需之費用的效應計算在內。召集會在總費用計算完成之後生效。召集不會改變咒語的魔法力費用或總魔法力費用。
 - 假設某個由你操控的生物具有費用中包含{橫置}的魔法力異能，如果你在施放具召集異能的咒語時起動該異能，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。
-

冥府精靈

{一}{黑}{黑}

生物～精靈

2/2

在你的維持開始時，若冥府精靈是你墳墓場中唯一的生物牌，則你可以將冥府精靈移回戰場。

- 如果於你的維持開始時，冥府精靈不是你墳墓場中唯一的生物，則其異能不會觸發。到了你的回合後，你沒辦法在維持開始之前有所行動。
- 如果於冥府精靈的異能結算時，它不是你墳墓場裡唯一的生物，則它會留在你的墳墓場裡。
- 如果你的墳墓場中有兩個冥府精靈，則它們會讓彼此都回不了戰場。

病害計劃怪

{二}{黑}

生物～病媒

2/2

死觸

於病害計劃怪進戰場時，選擇一種生物類別。

由對手操控的該類別生物得-1/-1。

- 你必須選擇現有的生物類別，例如裂片妖或戰士。你不能選擇牌的類別（如神器），也不能選擇超類別（如傳奇或雪境）。
- 決定生物類別的時機，是於病害計劃師進戰場時。玩家不能回應此選擇。-1/-1的效應會立即開始生效。

腐臭鬼怪

{一}{黑}

生物～殭屍 / 鬼怪

2/2

留存（當此生物死去時，若其上沒有-1/-1指示物，則將它在其擁有者的操控下移回戰場，且上面有一個-1/-1指示物。）

- 如果具留存異能的牌死去，但在其留存的觸發式異能結算之前，就已被移離墳墓場，則它不會返回戰場。

- 留存異能將該生物移回到戰場後，它會是個全新的物件，與先前的存在狀況毫無關聯。先前結附於其上的靈氣不會返回戰場。先前裝備在其上的武具仍會保持卸裝狀態。新生物也不會獲得先前其上所具有的任何指示物。
- 如果某個生物同時具有+1/+1 和-1/-1 指示物，則狀態動作會先成對移除這兩類指示物，直到該生物上只剩其中一種指示物為止。如果腐臭鬼怪的-1/-1 指示物以此法被移除，則它的留存異能便能再度將它移回。
- 如果具有留存異能的生物上面有+1/+1 指示物，並且即將獲得的-1/-1 指示物之數量足以讓它因致命傷害而被消滅，或是讓其防禦力降為 0 或更少而置入其擁有者的墳墓場，則留存不會觸發，該牌也不會回到戰場。這是因為留存異能會檢查該生物最後在戰場時的樣子，而該時刻其上仍有-1/-1 指示物。

朽氣軍官

{三}{黑}

生物～殭屍 / 士兵

3/1

當朽氣軍官進戰場時，你可以棄一張牌。若你如此

作，則派出一個 2/2 黑色殭屍衍生生物。

{一}{黑}，{橫置}，從你的墳墓場放逐一張生物牌：

每位對手各失去 2 點生命。

- 在朽氣軍官的觸發式異能時，你不能棄多張牌，好派出多個殭屍衍生生物。
- 在雙頭巨人遊戲中，朽氣軍官的最後一個異能會讓對手隊伍失去 4 點生命。

滅絕重生

{一}{黑}

巫術

選擇一項～

·將目標生物牌從你的墳墓場移回你手上。

·將兩張目標具共通之生物類別的生物牌從你的墳墓場移回你手上。

- 如果你選擇第二個模式，則選擇的牌之間必須至少有一個共通的生物類別（例如裂片妖或戰士）。牌的類別（如神器）和超類別（如傳奇或雪境）都不是生物類別。

- 如果你選擇第二個模式，且所選的兩張牌之一離開了你的墳墓場，則只要還在墳墓場的那張牌與已離開墳墓場的牌之間有共通的生物類別，則你仍能將前者移回。

席穆嘉族食腐鳥

{四}{黑}

生物～殭屍 / 鳥

2/3

飛行

搾取（當此生物進戰場時，你可以犧牲一個生物。）

每當另一個由你操控的生物死去時，在席穆嘉族食腐

鳥上放置一個+1/+1 指示物。如果它曾搾取該生物，

則席穆嘉族食腐鳥獲得敏捷異能直到回合結束。

- 對於具搾取異能的生物而言，如果它的搾取異能之操控者於該異能結算時犧牲了生物，便稱作它「搾取該生物」。
- 於搾取異能結算時，你才選擇是否要犧牲及犧牲哪個生物。生物可以搾取它自己。
- 對任一搾取異能而言，你不能犧牲多於一個生物。
- 如果席穆嘉族食腐鳥與另一個由你操控的生物同時受到致命傷害，則它無法及時因其最後一個異能獲得指示物，也就無法讓自己活下來。

擲彈指戰官

{三}{黑}

生物～鬼怪

1/1

當擲彈指戰官進戰場時，派出兩個 1/1 紅色鬼怪衍生

生物。

犧牲一個鬼怪：目標玩家失去 1 點生命且你獲得 1 點

生命。

- 你能犧牲任何由你操控的鬼怪來起動擲彈指戰官的起動式異能，而非僅限由其觸發式異能放進戰場者。你甚至可以犧牲擲彈指戰官本身。
-

重擊螺旋

{三}{黑}

巫術

重擊螺旋對任意一個目標造成 3 點傷害，且你獲得 3

點生命。

返照{紅}{白} (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。)

- 如果在重擊螺旋試圖結算時，所選的目標已經是不合法目標，則此咒語不會結算。你不會獲得 3 點生命。
- 重擊螺旋始終是黑色咒語。如果你是支付其返照費用來施放它，它也不會是紅白雙色。

覓喉客

{二}{黑}

生物～吸血鬼 / 忍者

3/2

由你操控、進行攻擊且未受阻擋的忍者具有繫命異

能。

- 覓喉客的效應只有在宣告完阻擋者之後才會生效。在完成宣告之前，所有的攻擊生物既沒有「被阻擋」，也沒有「未受阻擋」。
- 如果由你操控、進行攻擊且未受阻擋的忍者離開了戰鬥（最有可能的原因是戰鬥階段已結束），則它不再具有繫命異能。

不死卜算師

{黑}{黑}

生物～殭屍 / 魔法師

2/2

每當不死卜算師或另一個由你操控的殭屍死去時，你

抽一張牌且失去 1 點生命。

- 如果不死卜算師與一個或數個其他由你操控的殭屍同時死去，則每有一個此類生物，不死卜算師的異能便會觸發一次。
-

出土回生

{黑}

巫術

將目標總魔法力費用等於或小於 3 的生物牌從你的墳墓場移回戰場。

循環 {二} ({二} , 棄掉此牌：抽一張牌。)

- 如果墳墓場中某張牌的魔法力費用中包括 {X}，則 X 視為 0。

疣眼巫師

{二}{黑}

生物 ~ 鬼怪 / 祭師

3/2

每當疣眼巫師或另一個由你操控的生物死去時，占卜 1。

- 如果疣眼巫師與一個或數個其他由你操控的生物同時死去，則每有一個此類生物，疣眼巫師的異能便會觸發一次。
- 如果數個由你操控的生物同時死去，你會進行同樣次數的占卜 1。你不會一次從你的牌庫中檢視多於一張牌。

索藍醫師約格莫夫

{二}{黑}{黑}

傳奇生物 ~ 人類 / 僧侶

2/4

反人類保護

支付 1 點生命，犧牲另一個生物：在至多一個目標生物上放置一個 -1/-1 指示物且抽一張牌。

{黑}{黑}，棄一張牌：增殖。(選擇任意數量的永久物和 / 或玩家，然後為其已有之每種指示物各多放置一個同類的指示物。)

- 「反人類保護」意指：約格莫夫不能被人類生物阻擋，不能成為人類咒語或人類來源之異能的目標，且會防止人類來源將對其造成的所有傷害。這也意味著約格莫夫不能被同時因故具有人類此生物類別的靈氣或武具結附或裝備，但此情況只會在與舊版卡牌相互作用的情況下才會發生。
- 「反人類保護」僅指「人類」這一生物類別。在約格莫夫看來，你和對手都不是人類。

- 你可以在不指定任何生物為目標的情況下起動約格莫夫的第一個起動式異能。你就只會抽一張牌。不過，如果你選擇了目標，且在此異能試圖結算前，該目標就已經不合法目標，則此異能不會結算，你不會抽牌。
 - 雖然*近代新篇*系列當中沒有辦法讓玩家獲得指示物好讓你增殖，但其他系列中有牌張能讓玩家「得到」特定種類的指示物。特別一提：徽記不是指示物。
 - 你可以選擇任何具有指示物的永久物，包括由對手操控者。你不能選擇在戰場以外區域中的牌，就算上面有指示物也是一樣（例如已延緩的牌）。
 - 由於增殖不需指定目標，因此如果約格莫夫獲得了指示物，你可以利用本身的異能來增殖自己的指示物。
 - 你不一定要選擇每一個具有指示物的永久物或玩家，只要選擇你想要增加指示物者即可。由於「任意數量」包括零，你甚至完全不用選擇任何永久物，也完全不用選擇任何玩家。
 - 玩家可以回應效應中包含增殖的咒語或異能。不過，一旦該咒語或異能開始結算，並且其操控者已著手選擇哪些永久物與玩家將得到新的指示物，則任何玩家均已無法去回應此事。
-

紅色

山地嚮導

{二}{紅}

雪境生物 ~ 人類 / 斥候

3/3

當山地嚮導進戰場時，你可以從你的牌庫中搜尋一張山脈牌，將該牌橫置放進戰場，然後將你的牌庫洗牌。

山地嚮導每次戰鬥若能攻擊，則必須攻擊。

當山地嚮導離開戰場時，犧牲一個山脈。

- 如果山地嚮導因故無法攻擊（例如已橫置，或者當回合才受該玩家操控），則它便不能攻擊。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。
-

烈火詠歎

{二}{紅}

結界

當烈火詠歎進戰場時，每位對手各獲得 10 點生命。

每當你施放瞬間或巫術咒語時，在烈火詠歎上放置一個詞句指示物，然後它對目標玩家或鵬洛客造成傷害，其數量等同於其上詞句指示物的數量。

- 烈火詠歎的最後一個異能會比觸發它的咒語先一步結算。就算該咒語被反擊，此異能仍會結算。
- 如果在烈火詠歎的最後一個異能試圖結算時，該目標玩家或鵬洛客已經是不合法目標，則此異能不會結算。你不會在烈火詠歎上放置詞句指示物。
- 如果烈火詠歎在其最後一個異能還在堆疊上的時候就離開戰場，則利用其離開戰場前上面的詞句指示物數量來決定它會造成多少傷害。
- 在雙頭巨人遊戲中，烈火詠歎的第一個異能會讓對手隊伍獲得 20 點生命。

博卡登化龍師

{二}{紅}

生物～人類 / 祭師

2/2

犧牲另一個生物：直到回合結束，博卡登化龍師成為基礎力量與防禦力為 4/4，具飛行與敏捷異能的龍。

- 先前將博卡登化龍師生物類別、力量和 / 或防禦力設定為特定值的效應，都會被其異能蓋掉。不過，如果此類效應是在該異能結算之後才開始生效，則它又會蓋掉該異能的效應，將對應的特徵設為其他數值。
 - 會更改博卡登化龍師之力量或防禦力的其他效應（例如美德之力或變巨術之效應），則不論其效應是在何時開始，都會對它生效。而會改變其力量或防禦力的指示物（例如+1/+1 指示物）也會如此生效。
 - 博卡登化龍師在變成龍時不會失去任何異能。
-

火焰衝拳

{一}{紅}

瞬間

抽一張牌。直到回合結束，目標生物獲得踐踏異能，

且你本回合每已抽一張牌，便得+1/+0。

- 如果在火焰衝拳試圖結算時，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。
 - 該目標生物所得的加成，會於火焰衝拳結算時決定；火焰衝拳第一個效應所抽的牌會計入此加成。如果你在該回合稍後時段另外抽了一張牌，該生物不會再獲得+1/+0。
 - 如果某咒語或異能讓你將牌置於你手上，且用詞不包括「抽」，則火焰衝拳的效應不會將這類牌計算在內。
-

大地術士的計策

{二}{紅}

巫術

消滅目標地。該地的操控者可以從其牌庫中搜尋一張

基本地牌，將之放進戰場，然後將其牌庫洗牌。

抽一張牌。

- 如果在大地術士的計策試圖結算時，該目標地已經是不合法目標，則此咒語不會結算。其操控者不會搜尋基本地，且你也不會抽牌。如果該目標仍合法，但未被消滅（最有可能的原因是它具有不滅異能），則其操控者仍會搜尋，且你也會抽牌。
-

順手牽羊

{二}{紅}

巫術

獲得目標生物的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。如果該生物是山羊，

則它再得+3/+0直到回合結束。

- 你可以指定任何生物為順手牽羊之目標，包括未橫置的或是已經由你操控者。
- 該目標生物受你操控、重置並獲得敏捷之後所具有的生物類別，會用來決定它是否會得+3/+0。如果它在此時不是山羊，則它不會得+3/+0，就算它在本回合稍後時段變成山羊也是一樣。如果它是山羊，則它會得+3/+0，就算它在本回合稍後時段不再是山羊也是一樣。

- 山羊是生物類別。雖然本系列中沒有生物印有該生物類別，但請記住：所有具化形異能的生物都是山羊。

鬼怪鬥士

{紅}

生物～鬼怪 / 戰士

0/1

敏捷

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

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

鬼怪技師

{一}{紅}

生物～鬼怪 / 神器師

1/2

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

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

- 由於在起動異能時，是先為其選擇目標，之後再支付費用（例如「犧牲一個神器」），因此你不能將鬼怪技師第二個異能的目標指定為要犧牲來支付費用的神器。

鬼怪女舍監

{二}{紅}

生物～鬼怪

1/1

當鬼怪女舍監進戰場時，你可以從你牌庫中搜尋一張鬼怪牌，展示該牌，將它置於你手上，然後將你的牌庫洗牌。

- 如果某效應提到了「[副類別]咒語」或「[副類別]牌」，則它僅指具有該副類別的咒語或牌。舉例來說，鬼怪戰宴這張牌內文中提到了鬼怪，也確實能派出鬼怪，但它不是鬼怪牌。

鬼怪戰宴

{三}{紅}

巫術

選擇一項～

·派出三個 1/1 紅色鬼怪衍生生物。

·直到回合結束，由你操控的生物得+1/+1 且獲得敏捷異能。

打包{二}{紅} (如果你支付打包費用，則兩項都選。)

- 如果鬼怪戰宴已打包，其模式按順序執行。所派出的鬼怪衍生物會得+1/+1 且獲得敏捷異能。
- 鬼怪戰宴的第二個模式只會影響該咒語結算時由你操控的生物。於該回合稍後時段才受你操控的生物不會得+1/+1，也不會獲得敏捷異能。

火熱元素

{四}{紅}{紅}

生物～元素

4/3

如果你墳墓場中有地牌，則此咒語減少{二}來施放。

當火熱元素進戰場時，你可以令它對目標生物造成 2 點傷害。

- 如果你墳墓場中有多張地牌，火熱元素也只會減少{二}來施放。

熔岩地陷

{五}{紅}

瞬間

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

熔岩地陷對目標生物或鵬洛客造成 5 點傷害。

- 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。掘穴會在總費用計算完成之後生效。掘穴不會改變咒語的魔法力費用或總魔法力費用。
- 你只能藉由放逐牌來支付具掘穴異能咒語之一般魔法力費用。

半獸人惡煞

{一}{紅}

生物～半獸人 / 戰士

3/2

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

當半獸人惡煞死去時，它向目標玩家或鵬洛客造成 2 點傷害。

- 如果某個永久物滿足以下三個條件之一，則其上的返響異能便會觸發：(1) 它在你上個維持開始之後才進入戰場；(2) 你是在你上個維持開始開始之後才獲得它的操控權；或 (3) 在你上個維持開始之後，其他玩家曾獲得它的操控權，而後又將其操控權歸還給你。

帕沙力克將軍芒氏

{二}{紅}

傳奇生物～鬼怪 / 戰士

2/2

每當帕沙力克將軍芒氏或另一個由你操控的鬼怪死去時，帕沙力克將軍芒氏對任意一個目標造成 1 點傷害。

{三}{紅}，犧牲一個鬼怪：派出兩個 1/1 紅色鬼怪衍生物。

- 如果帕沙力克將軍芒氏與一個或數個其他由你操控的鬼怪同時死去，則每有一個同時死去的生物，其異能都會觸發一次。
 - 你可以犧牲帕沙力克將軍芒氏來支付其本身最後一個異能的費用。
-

陷時空幫手

{二}{紅}

生物～人類 / 魔法師

1/3

{紅}：你可以將一張鵬洛客牌從你手上放進戰場。在下一個結束步驟開始時，將它犧牲。

- 在下一個結束步驟開始時，如果該鵬洛客依然在戰場上，你就要將其犧牲，就算此時陷時空幫手已離開戰場也是如此。

懼焰症

{一}{紅}

巫術

懼焰症對目標生物造成 3 點傷害。懦夫本回合不能進行阻擋。

- 懦夫是生物類別。雖然本系列中沒有生物印有該生物類別（也許是他們太會躲了），但請記住：所有具化形異能的生物都是懦夫。
- 如果在懼焰症試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。懦夫可以如常進行阻擋（只要不違反其他限制）。
- 由於懼焰症並未更改生物的特徵值，因此稍後才進戰場的懦夫，或於咒語結算之後才變成懦夫的生物也會受到它的影響。

幹練烈焰術士

{一}{紅}{紅}

生物～人類 / 祭師

2/2

當幹練烈焰術士進戰場時，棄兩張牌，然後抽兩張牌。每以此法棄掉一張非地牌，便派出一個 1/1 紅色元素衍生生物。

{三}{紅}{紅}，從你的墳墓場放逐幹練烈焰術士：派出兩個 1/1 紅色元素衍生生物。

- 如果於幹練烈焰術士的第一個異能結算時，你的手牌少於兩張，則你會棄掉你的手牌，然後抽兩張牌（你棄掉多少張牌並不重要）。

惱人把戲

{一}{紅}

巫術

消滅目標神器。

發掘 1 (若你將抽一張牌，則你可以改為將你牌庫頂
正好一張牌置入你的墳墓場。如果你如此作，則將此
牌從你的墳墓場移回你手上。若否，則抽一張牌。)

- 如果有咒語或異能讓你將牌置於你手上，且用詞不包括「抽」，則你並非抽牌。發掘無法替代這類事件。
- 發掘可以替代任何抽牌，而非僅限你在抽牌步驟中那一次抽牌。多個發掘異能不能替代同一次抽牌。
- 如果你牌庫中沒有足夠數量的牌，便無法嘗試利用發掘異能。
- 一旦你宣告要讓某牌的發掘異能生效以替代抽牌，則直到你將該牌置於你手上，並將牌庫頂相應數量的牌置入你墳墓場之後，玩家才能有所行動。
- 如果你要抽多張牌，則你是逐次抽一張牌。舉例來說，如果有效應讓你抽兩張牌，且你利用發掘異能替代了第一次抽牌，則之後你還可以利用另一張牌的發掘異能（包括剛因第一個發掘異能而置入你墳墓場的牌）來替代第二次抽牌。

脊角牛頭怪

{二}{紅}

生物～牛頭怪 / 狂戰士

2/3

只要你本回合中已抽兩張或更多牌，脊角牛頭怪便具有連擊異能。

- 對於脊角牛頭怪的效應而言，就算你是在脊角牛頭怪進戰場前就抽了兩張以上的牌，該效應也會生效。
 - 如果有咒語或異能讓你將牌置於你手上，且用詞不包括「抽」，則脊角牛頭怪的效應不會將這類牌計算在內。
 - 如果脊角牛頭怪是在造成戰鬥傷害之後才獲得連擊異能（最有可能的原因是其他生物的異能讓你在它造成戰鬥傷害時抽一張牌），則脊角牛頭怪只會造成普通戰鬥傷害。
-

怨毒裂片妖

{二}{紅}

生物 ~ 裂片妖

2/2

由你操控的裂片妖生物具有「每當此生物受到傷害時，它對目標玩家或鵬洛客造成等量的傷害。」

- 就算裂片妖受到了致命傷害，也會觸發它從怨毒裂片妖處獲得的異能。舉例來說，如果一個 2/2 裂片妖阻擋了一個 7/7 生物，則該裂片妖的異能會觸發，且會造成 7 點傷害。
- 裂片妖因其觸發式異能造成的傷害不屬於戰鬥傷害，就算此異能是因戰鬥傷害而觸發也是一樣。
- 如果裂片妖同時受到數個來源的傷害（例如兩個生物同時阻擋它），則它的觸發式異能只會觸發一次，對一個目標造成等量的傷害。

混沌苦痛

{三}{紅}

巫術

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

追溯（你可以從你的墳墓場施放此牌，但必須支付其所需費用並額外棄一張地牌。）

- 於混沌苦痛結算時，什麼都不會發生。它所有的混沌都發生在結算之前。
 - 傾曳異能是在「當你施放咒語」時觸發，這意味著傾曳異能會比該咒語先一步結算。就算該咒語被反擊，此異能仍會結算。如果你施放被傾曳異能所放逐的牌，則該咒語會進入堆疊並位於該具傾曳異能的咒語之上。
 - 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。
 - 你並非必須施放以傾曳異能最後放逐的那張牌。如果你選擇如此作，則你是把它當成咒語來施放。它可以被反擊，且所有會留意咒語施放的異能（例如傾曳，如果該咒語也有傾曳的話）都會看到有咒語被施放。
 - 當你施放之具追溯異能的咒語結算或被反擊時，它會回到你的墳墓場。你可以再度利用追溯異能來施放它。
-

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。

復仇魔鬼

{一}{紅}

生物～魔鬼

1/1

敏捷

喪心～{橫置}：復仇魔鬼對任意一個目標造成 1 點傷

害。只能於有生物死去的回合中起動此異能。

- 對於復仇魔鬼的異能而言，就算本回合是在復仇魔鬼進戰場前的稍早時刻就有生物死去，你也能在本回合中起動該異能。

綠色

百熊女王阿育拉

{一}{綠}

傳奇生物～熊

2/2

每當另一個熊在你的操控下進戰場時，選擇一項～

·在目標熊上放置兩個+1/+1 指示物。

·目標由你操控的熊與目標不由你操控的生物互鬥。

- 阿育拉這兩個模式都能指定任意一個由你操控的熊為目標，而非僅限該進戰場者。你甚至可以將阿育拉自己選為其異能的目標。
- 對阿育拉的第二個模式而言，如果於該異能結算時，任一目標已不是生物，或因故成為不合法目標，則沒有生物會造成或受到傷害。

阿育拉的威能

{綠}{綠}{綠}

結界

棄一張地牌：派出一個 2/2 綠色的熊衍生生物。

- 如果某效應讓你先抽牌然後再棄牌，則你不能在這兩個動作之間有所行動。舉例來說，如果你手上沒有牌，且施放了市集行商法師，則你不能在抽兩張然後棄掉這些牌的過程中，起動阿育拉的威能之異能。

嚎吼麋鹿

{三}{綠}

生物～麋鹿

4/2

只要本回合中有另一個生物在你的操控下進戰場，嚎

吼麋鹿便具有踐踏與不滅異能。

- 嚎吼麋鹿的效應每個回合都會檢查其在該回合中是否會生效。它並非只會在進戰場的回合中才會檢查。
- 對於嚎吼麋鹿的效應而言，就算其他生物是在嚎吼麋鹿進戰場前就在你的操控下進戰場，該效應也會生效，且就算前述進戰場的其他生物離開戰場後，該效應也會繼續生效。

集寶奧夫

{一}{綠}

生物～奧夫

2/2

神器的起動式異能都不能起動。

- 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。

- 所有神器的所有異能都不能起動，包括魔法力異能。
- 集寶奧夫的異能只會影響在戰場上的神器。在其他區域生效的起動式異能（例如循環）依舊可以起動。
- 如果你操控集寶奧夫，你便不能起動你神器上的任何異能，就算其中某個異能的起動費用會讓你犧牲集寶奧夫也是一樣。

針葉林亞龍

{四}{綠}

雪境生物～亞龍

4/4

踐踏

{三}{綠}：針葉林亞龍得+X/+X 直到回合結束，X 為
由你操控的雪境永久物數量。

- X 的數值會針葉林亞龍的異能開始結算時決定。就算由你操控之雪境永久物的數量在該回合稍後時段中改變，X 的數值也不會改變。
- 由於針葉林亞龍本身就是一個雪境永久物，它的異能通常會讓自己至少得+1/+1。

壞滅足跡

巫術

延緩 4～{綠}（除了從你手上施放此牌，你能支付
{綠} 並將它放逐，且上面有四個計時指示物。在你的
維持開始時，從其上移去一個計時指示物。當移去最
後一個時，則施放它且不需支付其魔法力費用。）
派出兩個 4/4 綠色，具踐踏異能的犀牛衍生生物。

- 壞滅足跡沒有魔法力費用。除非有效應（例如延緩）讓你能藉由支付替代性費用或以「不需支付其魔法力」的方式來施放之，否則你無法如此作。它的總魔法力費用為 0。
- 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，以及其他會阻止你施放該牌的效應。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。

- 在移去最後一個計時指示物後，如果你能夠施放該牌，則必須施放之。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，則它會持續被放逐，但上面沒有計時指示物，也不再算是「已延緩」。

妖精之怒

{綠}

瞬間

購回{四} (你施放此咒語時可以額外支付{四}。如果你如此作，則結算此咒語時將它放入你的手牌。)

目標生物得+2/+2 直到回合結束。

- 如果在妖精之怒試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則此咒語不會結算。如果你已支付其購回費用，你也不會將它移回你手上。

掘地驚蛙

{四}{綠}

生物～蛙 / 野獸

4/4

當掘地驚蛙進戰場時，你可以犧牲一個地。若你如此作，則抽一張牌。

門檻～只要你的墳墓場中有七張或更多牌，掘地驚蛙便得+1/+1 且具有警戒異能。

- 在結算掘地驚蛙的觸發式異能時，你無法犧牲多個地，好抽多張牌。
-

飲咒蛇

{綠}

生物～蛇

2/1

升級{一} ({一}：在其上放置一個等級指示物。升級的時機視同巫術。)

等級 3-7

4/4

反瞬間保護

等級 8+

6/6

反一切保護

- 各等級異能會計算該生物上的等級指示物數量。飲咒蛇一開始有零個指示物。在它上面至少有三個等級指示物，且等級指示物數量又不多於七個時，它是 4/4 且具有反瞬間保護。在它上面有八個或更多等級指示物時，它是 6/6 且具有反一切保護。它一直都會具有升級{一}。
- 如果在飲咒蛇進戰場之後，有效應將其力量和 / 或防禦力設定為特定數值，則即便之後升級也不會改變這一特性。
- 「反瞬間保護」意指：飲咒蛇不能成為瞬間咒語或瞬間牌之異能的目標（例如瞬間牌上會在循環該牌時觸發的異能），且會防止瞬間咒語或瞬間牌將對其造成的所有傷害。除此之外的其他事件都會如常發生。
- 「反一切保護」意指：飲咒蛇不能成為任何咒語或異能的目標，不能被阻擋，不能被任何東西貼附，且會防止將對其造成的所有傷害。上述之外的其他方式仍有可能對其造成影響（例如以超載費用施放的遺棄之風）。

耕耘螳人

{三}{綠}

生物～昆蟲 / 德魯伊

2/2

當耕耘螳人進戰場時，你可以棄掉任意數量的地牌。

在耕耘螳人上放置等量的+1/+1 指示物且抽等量的牌。

- 如果有效應會更改將在耕耘螳人上面放置的+1/+1 指示物數量，則這不會更改你將要抽牌的數量。類似地，如果有效應會更改你將要抽牌的數量，則這不會更改將在耕耘螳人上面放置的+1/+1 指示物數量。

- 你是在耕耘螳人的異能結算的過程中棄牌、放指示物、抽牌。在這三個動作之間無法發生任何事情，且沒有玩家能採取任何行動。

備鞍霜角鹿

{一}{綠}

雪境生物 ~ 麋鹿

2/2

只要本回合中有另一個生物在你的操控下進戰場，備鞍霜角鹿便得+2/+2。

- 備鞍霜角鹿的效應每個回合都會檢查其在該回合中是否會生效。它並非只會在其進戰場的回合中才會檢查。
- 對於備鞍霜角鹿的效應而言，就算其他生物是在備鞍霜角鹿進戰場前就在你的操控下進戰場，該效應也會生效，且就算前述進戰場的其他生物離開戰場後，該效應也會繼續生效。
- 就算你在同一個回合中有多個生物在你的操控下進戰場，備鞍霜角鹿也不會得到多次+2/+2。

蠻野揮掃

{綠}

巫術

選擇目標由你操控的生物和目標不由你操控的生物。

如果前者的力量為 2，則其得+2/+2 直到回合結束。

然後它與後者互鬥。（它們各向對方造成等同於本身力量的傷害。）

- 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，否則你不能施放蠻野揮掃。
 - 只有於蠻野揮掃結算時，該目標由你操控之生物的力量恰好為 2，它才會得+2/+2。如果它沒得+2/+2，則它依然會互鬥。
 - 如果在蠻野揮掃試圖結算時，其中任一目標已經是不合法目標，則兩個生物都不會造成或受到傷害。
 - 如果在蠻野揮掃試圖結算時，由你操控的生物已經是不合法目標，則它不會得+2/+2。如果該生物是合法目標，但該不由你操控的生物是不合法目標，則如果前者的力量為 2，它仍會得+2/+2 直到回合結束。
-

巨鱗身軀

{綠}

巫術

直到回合結束，目標由你操控的生物成為基礎力量與

防禦力為 6/4 的綠色亞龍。

超載{四}{綠}{綠} (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」。))

- 先前將受影響之生物的颜色、生物類別、力量和 / 或防禦力設定為特定值的效應，都會被巨鱗身軀蓋掉。不過，如果此類效應是在巨鱗身軀結算之後才開始生效，則它又會蓋掉巨鱗身軀的效應，將對應的特徵設為其他數值。
- 會更改受影響的生物之力量或防禦力的其他效應（例如美德之力或變巨術之效應），則不論其效應是在何時開始，都會對它生效。而會改變其力量或防禦力的指示物（例如+1/+1 指示物）也會如此生效。
- 受影響的生物在成為亞龍時不會失去任何異能。
- 如果你不支付某個咒語的超載費用，則該咒語將具有單一目標。如果你支付超載費用，則該咒語不會有任何目標。
- 由於在支付超載費用後，具超載異能的咒語不需指定目標，它可能會影響具所對應顏色之反色保護的永久物。

春華德魯伊

{二}{綠}

生物～妖精 / 德魯伊

1/1

當春華德魯伊進戰場時，你可以犧牲一個地。若你如此作，則從你的牌庫中搜尋至多兩張基本地牌，將它們橫置放進戰場，然後將你的牌庫洗牌。

- 於結算春華德魯伊的觸發式異能時，你不能犧牲多個地，好搜尋多於兩張基本地牌。
-

樹妖本影

{二}{綠}

結界～靈氣

結附於生物

所結附的生物得+0/+2，且依照其防禦力來分配戰鬥

傷害，而不是依照力量。

替身甲（如果所結附的生物將被消滅，則改為移除它

受到的所有傷害，並消滅此靈氣。）

- 樹妖本影的效應沒有實際改變所結附之生物的力量。它只是改變生物所分配的戰鬥傷害數量。所有其他檢查力量或防禦力的規則與效應，都會利用原本的數值。舉例來說，蠻野揮掃不會令被結附的生物利用其防禦力來互鬥。
 - 替身甲的效應為強制性。如果所結附的生物將被消滅，則你必須改為移除它上面的所有傷害，並消滅這個具有替身甲異能的靈氣。
 - 不論所結附的生物是因為何種原因而將被消滅，包括：由於受到致命傷害；或由於它被註記著「消滅」的效應所影響（例如集群鬥毆），替身甲的效應都會生效。在這兩種狀況下，都會改為移除此永久物上的所有傷害，且消滅該靈氣。
 - 如果所結附的生物因任何其他理由置入墳墓場，包括：它被犧牲；「傳奇規則」生效；或它的防禦力為 0 或更少，替身甲都不會生效。
 - 如果某個具不滅異能的生物上面結附了具有替身甲的靈氣，則致命傷害與試圖消滅它的效應就單純地不會生效。替身甲不會作任何事，因為它根本不用。
 - 如果某個由你操控的生物上面結附了數個具有替身甲的靈氣，且所結附的生物將被消滅，則改為消滅其中一個靈氣～但只有一個。由於你操控了所結附的永久物，便由你來選擇該是哪個。
 - 如果某個生物上面結附了具有替身甲的靈氣，且將因數個狀態動作而被消滅（最有可能的原因是，某個具死觸異能的生物對其造成了等於或大於其防禦力的傷害），替身甲的效應將會把它們全部替掉，並拯救此生物。
 - 如果某咒語或異能（例如活旺之力）將同時消滅替身甲與它所結附的生物，替身甲的效應將會讓所結附的永久物不會被消滅。此咒語或異能將改為同時以兩種方法消滅此靈氣，但結果與消滅它一次相同。
 - 替身甲的效應並非重生。特別來說，如果某替身甲的效應已生效，則所結附的永久物並不會成為橫置，也不會因此移出戰鬥。註記著所結附的永久物不能重生的效應（例如掠奪）不會讓替身甲的效應無法生效。
-

樹頂伏擊人

{一}{綠}

生物～妖精 / 狂戰士

2/1

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

每當樹頂伏擊人攻擊時，目標由你操控的生物得+1/+1 直到回合結束。

- 如果你支付掩襲費用來施放某生物咒語，則只有在其觸發式異能結算時，該牌仍在戰場上的情況下，才會將它移回其擁有者手上。如果在此時刻之前，它已死去或進入其他區域，則它會留在原處。
- 樹頂伏擊人可以指定其本身為其異能的目標。

獸群的呼吼

{二}{綠}{綠}

巫術

派出一個 3/3 綠色的象衍生生物。

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

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

無拘滋養

{二}{綠}

結界

每當你施放魔法力費用中包含{X}的永久物咒語時，
將 X 的數值加倍。

每當你施放瞬間或巫術咒語或起動異能時，若該咒語
的魔法力費用或該異能的起動費用中包含{X}，則複
製該咒語或異能。你可以為該複製品選擇新的目標。

- 如果某咒語是在額外費用的部分包含{X}，則其不會受到無拘滋養的影響。{X}必須在咒語的魔法力費用中。
- 如果某異能的費用中包含「X」的字樣，但未含有魔法力符號{X}，則其不會被複製。
- 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。要求玩家支付{X}的觸發式異能（以「當~」、「每當~」或「在~時」為開頭）不會被複製。
- 如果為 X 選擇的值為 0，則對於永久物咒語而言，無拘滋養也照樣會將該值加倍（結果為 0），而對其他咒語和異能而言，無拘滋養也會依此複製。
- 雖然無拘滋養能夠增加永久物咒語之 X 的數值，但你無需額外支付更多的魔法力。
- 如果某永久物具有會在其被施放時觸發的異能，且該異能當中提及 X 的數值，則由你來選擇「將 X 的數值加倍」此事是在該異能結算之前還是之後發生。
- 如果你操控兩個無拘滋養，則永久物咒語之 X 的數值會乘以四。如果你操控三個，便會乘以八，以此類推。另一方面，如果你操控兩個無拘滋養，則包含{X}之咒語和異能只會被複製兩次，如果你操控三個，這類咒語或異能只會被複製三次，以此類推。
- 無拘滋養的異能會複製任何魔法力費用或起動費用中包含{X}的瞬間咒語、巫術咒語或起動式異能，而非僅限於具有目標者。
- 就算使得無拘滋養的異能觸發之咒語或異能在該觸發式異能結算前就已被反擊，也仍能產生對應的複製品。該複製品將會比原版咒語先一步結算。
- 該複製品的目標將與原版咒語或異能相同，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。新的目標必須合法。
- 如果所複製的咒語或異能具有模式（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。
- 複製品的 X 數值與原版相同。

- 你不能選擇支付該咒語複製品的任何額外費用。不過，會基於替原版咒語所支付的任何額外費用而產生的效應都會被複製，就好像每個複製品都支付過同樣的費用一樣。
- 無拘滋養之異能所產生的複製品都是在堆疊中產生，所以它們並不是被「施放」或「起動」的。會因玩家施放咒語或起動異能而觸發的異能並不會觸發。

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。)

- 風暴異能所產生的複製品都是在堆疊中產生，所以它們並不是被「施放」的。會因玩家施放咒語而觸發的異能 (例如風暴本身) 不會觸發。
- 風暴異能只會計算你施放具風暴之咒語前所施放過的咒語數量。在「你施放該具風暴之咒語」後與「風暴異能結算」前這段時間所施放的咒語不會計算在內。
- 風暴異能及其產生的複製品都會比原本具風暴異能的咒語先一步結算。就算原本具風暴的咒語被反擊，它們仍會結算。

織網化形

{三}{綠}{綠}

生物 ~ 變形獸

3/5

化形 (此牌是所有生物類別。)

延勢

當織網化形進戰場時，若你墳墓場中有三張或更多生物牌，則你獲得 5 點生命。

- 如果於織網化形進戰場時，你的墳墓場中沒有三張或更多生物牌，則其異能根本不會觸發。如果於該異能結算時，你的墳墓場中沒有三張或更多生物牌，則你不會獲得 5 點生命。這兩處檢查時點時在你墳墓場中的生物牌不必相同。

大無畏樹妖

{二}{綠}{藍}

雪境生物～樹妖

/

踐踏

大無畏樹妖的力量和防禦力各等同於由你操控的雪境永久物數量。

當大無畏樹妖進戰場時，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。

- 設定大無畏樹妖的力量和防禦力之異能會在所有區域生效，而不是只在戰場上。
- 只要大無畏樹妖在戰場，其第一個異能就會計算它本身，因此它至少會是 1/1。
- 大無畏樹妖的異能能夠指定已橫置的生物為目標。該生物於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。

碎雲裂片妖

{紅}{白}

生物～裂片妖

1/1

由你操控的裂片妖生物具有飛行與敏捷異能。

- 如果碎雲裂片妖在戰鬥中離開戰場，則所有本回合中才受你操控且進行攻擊的裂片妖仍將繼續攻擊，即使他們不再具有敏捷異能也是一樣。

徵召咒法

{二}{藍}{紅}

巫術

放逐你牌庫頂的六張牌。你可以施放其中至多兩張總魔法力費用等於或小於 3 的巫術牌，且不需支付其魔法力費用。將以此法放逐且未施放的牌以隨機順序置於你的牌庫底。

- 你以此法施放之每個咒語的總魔法力費用都必須等於或小於 3。這兩個咒語的總魔法力費用加起來可以超過 3。

- 你必須在徵召咒法結算的過程當中施放所有你想要施放之已放逐的牌。你不能等到本回合內稍後時段再施放它們。
- 你能以任意順序施放這兩張巫術牌。第二個咒語是在第一個咒語結算之前施放。
- 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。
- 如果你以「不需支付其魔法力費用」的方式來施放牌，就無法選擇支付替代性費用來施放之。不過，你能夠支付額外費用。如果此牌含有任何強制性的額外費用（例如折磨幽聲），則你必須支付之，才能施放此牌。

天命蝕刻

{一}{白}{黑}

結界

於天命蝕刻進戰場時，選擇一種生物類別。

由你操控的該類別生物得+1/+1。

{一}，犧牲一個該類別的生物：目標由你操控的生物

獲得不滅異能直到回合結束。

- 你必須選擇現有的生物類別，例如裂片妖或戰士。你不能選擇牌的類別（如神器）；也不能選擇超類別（如傳奇或雪境）。
- 天命蝕刻的最後一能異能可以指定任意一個由你操控的生物為目標，而非僅限所選類別者。

墮亡忍者

{三}{藍}{黑}

生物～殭屍 / 忍者

5/4

忍術 {二}{藍}{黑} ({二}{藍}{黑}，將一個由你操控且未受阻擋的攻擊生物移回其擁有者手上：將此牌從你手上橫置放進戰場，且正進行攻擊。)

每當墮亡忍者對任一玩家造成戰鬥傷害時，該玩家放逐其牌庫頂的兩張牌。直到回合結束，你可以使用這些牌，且不需支付其魔法力費用。

- 墮亡忍者的觸發式異能不會改變你能夠使用所放逐之牌的時機。舉例來說，如果該異能放逐了一張巫術牌，則你只能在你的行動階段當中且堆疊為空的時候施放之。如果你放逐了一張地牌，則你只能於你的行動階段中，且你有可以使用地數的時候使用之。
- 施放被放逐的牌會導致其離開放逐區。你無法多次施放它。
- 任何你未施放的牌會留在放逐區中。

原初裂片妖

{白}{藍}{黑}{紅}{綠}

傳奇生物～裂片妖

7/7

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

你施放的裂片妖咒語具有傾曳異能。

- 只有於原初裂片妖在戰場上的時候，其最後一個異能才會生效。如果原初裂片妖自身的傾曳異能讓你施放另一張裂片妖牌，則後者不會具有傾曳。
 - 傾曳異能是在「當你施放咒語」時觸發，這意味著傾曳異能會比該咒語先一步結算。就算該咒語被反擊，此異能仍會結算。如果你施放被傾曳異能所放逐的牌，則該咒語會進入堆疊並位於該具傾曳異能的咒語之上。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。
 - 你並非必須施放以傾曳異能最後放逐的那張牌。如果你選擇如此作，則你是把它當成咒語來施放。它可以被反擊，且所有會留意咒語施放的異能（例如傾曳，如果該咒語也有傾曳的話）都會看到有咒語被施放。
 - 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。
 - 如果你以「不需支付其魔法力費用」的方式來施放牌，就無法選擇支付替代性費用來施放之。不過，你能夠支付額外費用。如果此牌含有任何強制性的額外費用（例如小型異獅），則你必須支付之，才能施放此牌。
 - 如果某咒語上有多個傾曳異能（舉例來說，你又施放了一個原初裂片妖），則每個傾曳異能都會觸發並分別結算。你藉由第一個傾曳異能施放的咒語會進入堆疊，位於第二個傾曳異能之上。該咒語會在你為第二個傾曳異能放逐牌之前結算。
-

醒轉古陵寢霍佳葛

{五}{黑/綠}{黑/綠}

傳奇生物～聖者

8/8

你不能用魔法力來施放此咒語。

召集，掘穴（於施放此咒語時，你每橫置一個生物，就能為此咒語支付{一}或一點該生物顏色之魔法力，且每從你墳墓場中放逐一張牌，也能支付{一}。）

你可以從你的墳墓場中施放醒轉古陵寢霍佳葛。

踐踏

- 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。
- 你只能藉由放逐牌來支付具掘穴異能咒語之一般魔法力費用。這意味著，如果你要施放霍佳葛，通常情況下你得再橫置至少兩個黑色和 / 或綠色的生物來召集它才能如此作。
- 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。召集和掘穴會在總費用計算完成之後生效。召集和掘穴不會改變咒語的魔法力費用或總魔法力費用。

妙手滲透者

{二}{藍}{黑}

生物～維多肯 / 忍者

2/3

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

每當一個由你操控的忍者對任一玩家造成戰鬥傷害時，抽一張牌。

- 如果某個由你操控的忍者在對任一玩家造成戰鬥傷害的同時，妙手滲透者也受到了致命的戰鬥傷害，則其異能會觸發。
-

卡婭的智謀

{一}{白}{黑}

瞬間

選擇兩項～

- 每位對手各犧牲一個生物。
- 放逐所有對手墳墓場中的所有牌。
- 派出一個 1/1，白黑雙色，具飛行異能的精靈衍生生物。
- 你獲得 4 點生命。

打包{三} (如果你支付打包費用，則四項都選。)

- 如果卡婭的智謀未打包，則你必須選擇兩項不同的模式。
- 每項模式依照指定的順序執行。在執行其中某個模式時所觸發的異能，要等到卡婭的智謀完成結算後才會進入堆疊。
- 對於因卡婭的智謀第一個模式而犧牲的生物而言，如果它最後進入對手的墳墓場，且你也選擇了第二個模式，則它最終會被放逐。
- 在執行第一個模式時，首先由輪到該回合的對手（如果當前不是對手的回合，則為依照回合順序接下來輪到的對手）選擇一個由其操控的生物，然後其他每位對手依次作出選擇，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選的生物。

異見法師凱絲

{一}{藍}{黑}{紅}

傳奇生物～人類 / 魔法師

3/4

飛行

你於你的每個回合中可以從你的墳墓場施放一張瞬間或巫術牌。如果以此法施放的牌將置入你的墳墓場，則改為將其放逐。

- 你必須遵守你從墳墓場中施放牌的正常施放時機許可條件與限制。
- 你必須支付施放該牌所需的費用。如果該牌具有替代性費用，你可以改為支付該費用來施放之。
- 一旦你開始施放該牌，失去凱絲的操控權不會影響該咒語。你可以如常完成施放，且如果它將進入你的墳墓場，則會被放逐。

- 如果你是利用其他允許你施放咒語的方式（例如返照）來從你的墳墓場施放牌，則凱絲的效應不會生效。你可以從你的墳墓場中施放另一張瞬間與巫術牌。
- 如果你已從你的墳墓場中施放了一張瞬間或巫術牌，然後在同一回合中操控了一個新的凱絲，則你在該回合中可以再從你的墳墓場施放一張瞬間或巫術牌。
- 如果某張巫術牌在你的行動階段進入你的墳墓場，且堆疊為空，你有機會在任何玩家試圖將該牌從你的墳墓場移除前施放之。
- 如果以此法施放的咒語在其結算後進入其他區域（也許是因為它具有購回），則會視為全新物件。如果該牌稍後再進入你的墳墓場，則它不會被放逐。

軍火專家

{黑}{紅}

生物～鬼怪

1/1

閃現

當軍火專家進戰場時，你可以令它對目標生物或鵬洛客造成傷害，其數量等同於由你操控的鬼怪數量。

- 只有於軍火專家的異能結算時，才會計算由你操控的鬼怪數量。如果軍火專家仍在戰場上，則會將它本身也計算在內。

收割過往

{X}{紅}{綠}

巫術

隨機將 X 張牌從你的墳墓場移回你手上。放逐收割過往。

- 在隨機選擇牌和將它們移回你手上之間，沒有玩家能有所行動。
 - 當你將牌移回你手上時，收割過往還在堆疊上，因此它無法將自己移回。
 - 於你將隨機選擇的牌移回你手上的時候，所有玩家都能看到最後選中的是哪些牌。
 - 如果 X 等於或大於你墳墓場中的牌數量，則你就只是把整個墳墓場移回你手上。
-

靈魂牧者

{一}{白}{藍}

生物～精靈

1/1

每當從戰場放逐一個生物時，在靈魂牧者上放置一個
+1/+1 指示物。

在你的結束步驟開始時，你可以放逐另一個目標由你
操控的生物，然後將所放逐的牌在其操控者的操控下
移回戰場。

- 如果在你的結束步驟開始時，還有其他由你操控的異能也會觸發，則你是在將各異能放進堆疊時分別為其選擇目標，且你得選擇這些異能進入堆疊的順序。這意味著：舉例來說，你可以放逐一個利用破墳異能放進戰場的生物（這樣破墳的延遲觸發式異能便不能放逐該生物），但對於會由其他異能在你結束步驟中移回戰場的生物而言（例如星幽漂移的延遲觸發式異能），你不能將這類生物指定為目標。
- 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。
- 如果某生物被放逐，但最後被置於其他區域（最有可能的原因是在指揮官玩法中，被放逐的生物是某位玩家的指揮官），靈魂牧者的第一個異能也會觸發。

雷鳴巨靈

{三}{藍}{紅}

生物～巨靈

3/4

飛行

每當雷鳴巨靈攻擊時，它對任意一個目標造成傷害，
其數量等同於你本回合已抽的牌數量。

- 如果有咒語或異能讓你將牌置於你手上，且用詞不包括「抽」，則雷鳴巨靈的效應不會將這類牌計算在內。
-

漂泊海員

{白}{藍}

生物～變形獸

2/2

化形 (此牌是所有生物類別。)

每當你或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，除非該咒語或異能的操控者支付 {一}，否則反擊之。

- 如果你和某個由你操控的永久物都成為了同一個由對手操控之咒語或異能的目標，則漂泊海員的異能會觸發兩次。如果由你操控的兩個永久物都成為了同一個由對手操控的咒語或異能的目標，結果也是如此
- 如果由對手操控的咒語或異能僅指定你或某個由你操控的永久物為目標，但你或該永久物實際上是該咒語或異能中多處「目標」字樣的目標，漂泊海員的異能也只會觸發一次。

芮恩與六樹妖

{紅}{綠}

傳奇鵬洛客～芮恩

3

+1：將至多一張目標地牌從你的墳墓場移回你手上。

−1：芮恩與六樹妖對任意一個目標造成 1 點傷害。

−7：你獲得具有「你墳墓場中的瞬間與巫術牌都具有追溯異能」的徽記。 (你可以從你的墳墓場施放瞬間與巫術牌，但必須支付其所需費用並額外棄一張地牌。)

- 當你施放之具追溯異能的咒語結算或被反擊時，它會回到你的墳墓場。你可以再度利用追溯異能來施放它。

神器

癡呆祭壇

{二}

神器

犧牲一個生物：目標玩家將其牌庫頂若干牌置入其墳墓場，其數量等同於所犧牲之生物的力量。

- 該目標玩家置入其墳墓場的牌張數量，等同於該生物最後在戰場上時的力量。
- 如果該目標玩家牌庫中的牌張數量小於所犧牲生物之力量，則該玩家會將牌庫裡的所有牌置入其墳墓場。但該玩家要等到試圖從空牌庫中抽牌時，才會輸掉這盤遊戲。

農莊拾穗人

{三}

神器生物 ~ 稻草人

2/2

農莊拾穗人於你的重置步驟中不能重置。

{二}，{重置}：在農莊拾穗人上放置一個+1/+1 指示物。（{重置}是重置符號。）

- 重置符號（{重置}）的運作方式與橫置符號相同，只是方向相反。如果農莊拾穗人並未橫置，你便不能支付{重置}費用，且你須從你最近的一回合開始時便持續操控該生物，才能支付{重置}。
- 如果重置進行攻擊的生物，並不會把它移出戰鬥。

膿水泉脈

{三}

神器

{橫置}：加一點任意顏色的魔法力。

{三}：膿水泉脈成為 3/3 恐龍神器生物直到回合結束。

- 如果你將膿水泉脈變成生物，但並未在最近的一回合開始時持續操控它，則你不能起動其魔法力異能或用它攻擊。
-

小型異獅

{二}

神器生物 ~ 異獅

2/2

棄一張牌，以作為施放此咒語的額外費用。

{四}：小型異獅對目標生物造成 1 點傷害。

留存（當此生物死去時，若其上沒有-1/-1 指示物，

則將它在其擁有者的操控下移回戰場，且上面有一個

-1/-1 指示物。）

- 施放小型異獅時，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。如果小型異獅沒有經過施放就進入戰場（也許是因為其留存異能），則你不用棄牌。
- 如果具留存異能的牌死去，但在其留存的觸發式異能結算之前，就已被移離墳墓場，則它不會返回戰場。
- 留存異能將該生物移回到戰場後，它會是個全新的物件，與先前的存在狀況毫無關聯。先前結附於其上的靈氣不會返回戰場。先前裝備在其上的武具仍會保持卸裝狀態。新生物也不會獲得先前其所具有的任何指示物。
- 如果某個生物同時具有+1/+1 和-1/-1 指示物，則狀態動作會先成對移除這兩類指示物，直到該生物上只剩其中一種指示物為止。如果小型異獅上的-1/-1 指示物以此法被移除，則它的留存異能便能再度將它移回。
- 如果具有留存異能的生物上面有+1/+1 指示物，並且即將獲得的-1/-1 指示物之數量足以讓它因致命傷害而被消滅，或是讓其防禦力降為 0 或更少而置入其擁有者的墳墓場，則留存不會觸發，該牌也不會回到戰場。這是因為留存異能會檢查該生物最後在戰場時的樣子，而該時刻其上仍有-1/-1 指示物。

鉦鐵瑪珂

神器

延緩 3 ~ {零}（除了從你手上施放此牌，你能支付

{零} 並將它放逐，且上面有三個計時指示物。在你的

維持開始時，從其上移去一個計時指示物。當移去最

後一個時，則施放它且不需支付其魔法力費用。）

{橫置}：加一點任意顏色的魔法力。

- 鉦鐵瑪珂沒有魔法力費用。除非有效應（例如延緩）讓你能藉由支付替代性費用或以「不需支付其魔法力」的方式來施放之，否則你無法如此作。它的總魔法力費用為 0。

- 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，以及其他會阻止你施放該牌的效應。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。
- 在移去最後一個計時指示物後，如果你能夠施放該牌，則必須施放之。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，則它會持續被放逐，但上面沒有計時指示物，也不再算是「已延緩」。

廢品場拼合械

{三}

神器生物 ~ 組構體

0/0

套件 2 (此生物進戰場時上面有兩個+1/+1 指示物。

當它死去時，你可以將它的+1/+1 指示物置於目標神器生物上。)

{橫置}，犧牲一個神器：從你的牌庫中搜尋一張組構體牌，展示該牌，將它置於你手上，然後將你的牌庫洗牌。

- 對於具套件異能的生物而言，如果它即將獲得的-1/-1 指示物之數量足以讓它因致命傷害而被消滅，或讓其防禦力將為 0 或更少而之置入其擁有者的墳墓場，則它的套件異能仍會將它離開戰場前上面有的+1/+1 指示物數量全數放在該目標神器生物上。這是因為套件異能會檢查該生物最後在戰場時的樣子，而該時刻其上仍有+1/+1 指示物。
 - 你可以犧牲廢品場拼合械來支付其本身第二個異能的費用。
-

宏鋼劍

{三}

神器～武具

佩帶此武具的生物得+2/+2 且具有反黑保護與反紅保護。

每當佩帶此武具的生物對任一玩家造成戰鬥傷害時，
消滅至多一個目標鵬洛客和至多一個目標神器。

佩帶{二}

- 「反某色保護」意指：佩帶此武具的生物不能被該色生物阻擋，不能成為該色咒語或該色來源之異能的目標，不能被該色靈氣結附，不能佩帶該色武具，且會防止該色來源將對其造成的所有傷害。除此之外的其他事件都會如常發生。

誠理劍

{三}

神器～武具

佩帶此武具的生物得+2/+2 且具有反白保護與反藍保護。

每當佩帶此武具的生物對任一玩家造成戰鬥傷害時，
在一個由你操控的生物上放置一個+1/+1 指示物，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。
)

佩帶{二}

- 「反某色保護」意指：佩帶此武具的生物不能被該色生物阻擋，不能成為該色咒語或該色來源之異能的目標，不能被該色靈氣結附，不能佩帶該色武具，且會防止該色來源將對其造成的所有傷害。除此之外的其他事件都會如常發生。
- 雖然近代新篇系列當中沒有辦法讓玩家獲得指示物好讓你增殖，但其他系列中有牌張能讓玩家「得到」特定種類的指示物。特別一提：徽記不是指示物。
- 你可以選擇任何具有指示物的永久物，包括由對手操控者。你不能選擇在戰場以外區域中的牌，就算上面有指示物也是一樣（例如已延緩的牌）。
- 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。

- 你是在該觸發式異能結算的過程中選擇生物、在其上放置+1/+1 指示物並增殖。在這些動作之間無法發生任何事情，且沒有玩家能採取任何動作。
- 增殖時，如果你選擇的某永久物或玩家有多於一種指示物，則對每個該類永久物而言，都會多放置一個。（這與過往的規則不同。）這意味著，如果你在一個由你操控且其上有-1/-1 指示物的生物上放置一個+1/+1 指示物，然後於增殖時選擇該生物，則你會先在該生物上兩種指示物各放置一個，然後狀態動作才會將它們抵消。

地

霜行堡壘

雪境地

{橫置}：加{無}。

{一}{雪}：直到回合結束，霜行堡壘成為 2/3 組構體神器生物。它仍然是地。（{雪}能以產自雪境永久物的一點魔法力來支付。）

每當霜行堡壘對任一生物造成戰鬥傷害時，橫置該生物，且它於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。

- 如果你將霜行堡壘變成生物，但並未在最近的一回合開始時持續操控它，則你不能起動其魔法力異能或用它攻擊。
- 受到霜行堡壘之戰鬥傷害的生物在其操控者的下一個重置步驟中不能重置，就算它在受到戰鬥傷害時已橫置，甚至是霜行堡壘在其操控者下一個重置步驟到來之前就已離開戰場也是一樣。

「買一盒」贈卡

躁亂風暴（「買一盒」贈卡）

{藍}

瞬間

除非目標瞬間或巫術咒語的操控者支付{一}，否則反擊之。

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。）

- 風暴異能所產生的複製品都是在堆疊中產生，所以它們並不是被「施放」的。會因玩家施放咒語而觸發的異能（例如風暴本身）不會觸發。
- 風暴異能只會計算你施放具風暴之咒語前所施放過的咒語數量。在「你施放該具風暴之咒語」後與「風暴異能結算」前這段時間所施放的咒語不會計算在內。
- 風暴異能及其產生的複製品都會比原本具風暴異能的咒語先一步結算。就算原本具風暴的咒語被反擊，它們仍會結算。

魔法風雲會，以及 Magic，不論在美國或其他國家中，均為威世智有限公司的註冊商標。© 2019 Wizards.