

依尼翠：黯夜猎踪发布释疑

编纂：Jess Dunks，且有 Laurie Cheers, Tom Fowler, Carsten Haese, Nathan Long, 及 Thijs van Ommen 的贡献。

此文件最近更新日期：2021 年 8 月 2 日

本「发布释疑」文章当中含有与万智牌新系列发布相关之信息，同时集合该系列牌张中所有厘清与判定。随着新机制与互动的不断增加，新的牌张不免会让牌手用错误的观念来解读，或是混淆其用法；此文之目的就在于厘清这些常见问题，让牌手能尽情享受新牌的乐趣。随着新系列发售，万智牌的规则更新有可能让本文的资讯变得过时。请至 [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/rules) 来了解最新的规则。

「通则释疑」段落内含牌张允用范围资讯，并解释本系列中的机制与概念。

「单卡解惑」段落则为牌手解答本系列牌最重要，最常见，以及最易混淆的疑问。「单卡解惑」段落将为您列出完整的规则叙述。惟因篇幅所限，仅列举本系列部分的牌。

通则释疑

牌张允用范围

依尼翠：黯夜猎踪系列中印制之系列代码为 MID 的牌张可在以下赛制中使用：标准、近代、先驱，此外也能用于指挥官及其他赛制。随着本系列上述牌张进入标准赛，以下这些系列会离开标准赛：艾卓王权、塞洛斯：冥途求生、依克黎：巨兽时空以及 2021 核心系列。

对于依尼翠：黯夜猎踪指挥官产品中的牌张：其上印制之系列代码为 MIC、编号为 1-38（及编号 39-76 的特别版）的牌张可以在以下赛制中使用：指挥官、特选和薪传；其上印制之系列代码为 MIC、编号为 77 往后的牌张则只能用于该牌原本允用的赛制。

请至 [Magic.Wizards.com/Formats](https://magic.wizards.com/formats) 查询各种赛制可用牌张系列与禁用牌的完整列表。

请至 [Magic.Wizards.com/Commander](https://magic.wizards.com/commander) 深入了解指挥官赛制及相关玩法。

请至 [Locator.Wizards.com](https://locator.wizards.com) 查询你附近的的活动或贩售店。

新关键字异能：昼形和夜形

依尼翠这世界甚至说它是绕着月球转都不为过，特别是其上最有趣的机制都跟月亮起落～或更准确地说～昼夜交替有关。这些概念随着本系列中许多狼人上的两个关键字来到舞台中央：昼形和夜形。

（请注意，如果你此前没有接触过转化式双面牌，则你可能需要先跳到后文的「复出机制：转化式双面牌」部分来了解其运作机制，而后再回来阅读本部分。）

酒馆恶徒

{三}{红}

生物~人类 / 战士 / 狼人

2/5

昼形 (如果牌手于自己回合中没有施放咒语, 则下一个回合成为黑夜。)

////

酒馆破坏兽

生物~狼人

6/5

夜形 (如果牌手于自己回合中施放至少两个咒语, 则下一个回合成为白昼。)

白昼 / 黑夜机制概述

「白昼」与「黑夜」是游戏本身可获得的称号。(中文版译注: 中文版牌张在规则提示中, 会利用「天色」来指称。) 游戏在一开始时没有任何称号。一旦游戏成为白昼 (或在较少见的状况中直接成为黑夜), 则接下来的时段游戏便会在「白昼」与「黑夜」之间进行交替, 但在任一时刻的天色只会是两者之一。具昼形与夜形的双面牌会在意游戏的天色转变: 只要当前是白昼, 战场上的此类牌便会以具昼形异能的那一面朝上; 只要当前是黑夜, 它们便会以具夜形异能的那一面朝上。

皓月初升~首度成为白昼或黑夜

具昼形与夜形的双面牌属于*转化式双面牌*。这类牌只能以正面朝上的方式施放。在大多数情况下, 它们首度进到战场时也会是正面朝上。如果当前既非白昼也非黑夜, 且有具昼形异能的永久物出现在战场上, 则天色会成为白昼。其他异能也能够将天色转变为白昼或黑夜, 例如硫磺破坏魔的第二个异能。

硫磺破坏魔

{二}{红}

生物~魔鬼

2/3

威慑 (此生物只能被两个或更多生物阻挡。)

如果当前既非白昼也非黑夜, 则于硫磺破坏魔进战场时成为白昼。

每当白昼成为黑夜或黑夜成为白昼时, 硫磺破坏魔向每位对手各造成 1 点伤害。

昼夜转变~从白昼到黑夜、从黑夜到白昼

一旦游戏有了白昼或黑夜的称号之后, 通常就会根据主动牌手在前一回合中施放之咒语数量多寡, 来决定每回合天色会否转变。

- 在牌手于其重置步骤中重置永久物之前, 游戏便会检查是否应转变天色。
- 如果当前是白昼, 且前一回合的主动牌手在其回合中没有施放咒语, 则天色成为黑夜。
- 如果当前是白昼, 且前一回合的主动牌手在其回合中施放了两个或更多咒语, 则天色成为白昼。
- 于天色成为黑夜时, 具昼形异能的双面永久物转化, 翻为夜形面朝上。类似地, 于天色成为白昼时, 具夜形异能的双面永久物转化, 翻为昼形面朝上。此类转化立即发生, 且不属于状态动作。牌张在每次天色昼夜交替都会转化, 而非只有在重置步骤中。

黑夜要务～黑夜时的重要事项

- 如果你于黑夜时施放具昼形异能的咒语，则该咒语在堆叠上时会是正面朝上（即昼形面朝上）。不过，它会以背面朝上（即夜形面朝上）的状态来进战场，而不是先以昼形面朝上进战场之后再转化。
- 如果当前是黑夜，则未经施放便进入战场之具昼形异能的永久物，也会以夜形面朝上的状态来进战场。

形色不离～形态与天色的关系

- 具昼形与夜形的永久物只能通过其昼形和夜形异能来转化，其他方式都不行。特别一提，某些旧版牌张可能会让牌手转化永久物（例如月雾），这类牌张不会影响具昼形或夜形的永久物。
- 一旦天色成为白昼或黑夜之后，直到这盘游戏结束，游戏便只会具有其中正好一个称号。游戏不可能同时既是白昼又是黑夜。一旦游戏有了白昼或黑夜之任一称号，就不会再回到没有称号的状态。
- 整盘游戏所有牌手的天色都相同。不会出现某位牌手是白昼，而另一位牌手是黑夜的情况。

疑难解答～有人可能会问到的最常见不寻常情形

- 如果当前既非白昼也非黑夜，且具昼形异能的生物和具夜形异能的生物因故同时出现在战场上，则天色会成为白昼。该具夜形的生物会转化。

新关键字异能：惊扰

除了狼人之外，你还能在本系列中见到各式惊悚的双面牌四处噪动。惊扰这一全新的关键字异能，让你能从你坟墓场中施放某些双面牌的背面。

隐踪扒手

{二}{黑}

生物～人类 / 浪客

2/1

当隐踪扒手进战场时，消灭目标不由你操控的生物，且须为本回合中受过伤害者。

惊扰{四}{黑}（你可以从你坟墓场中施放已转化的此牌，并支付其惊扰费用。）

////

隐匿游魂

生物～精怪 / 浪客

2/2

飞行，死触

如果隐匿游魂将从任何区域进入坟墓场，则改为将它放逐。

- 惊扰此异能只会见于某些双面牌的正面。
- 「惊扰[费用]」意指「你可以从你坟墓场中施放已转化的此牌，但须支付[费用]，而非支付其法术力费用。」

- 当你利用某牌的惊扰异能来施放咒语时，该牌是以背面朝上的状态进入堆叠。所成之咒语具有该面上的所有特征。
- 要计算咒语的总费用，先从要支付的法术力费用或替代性费用开始（例如惊扰费用），加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量。利用惊扰异能施放之咒语的法术力值由该牌正面的法术力费用决定，与施放该咒语时支付的总费用无关。（此特殊规则仅对转化式双面牌生效，包括具惊扰异能者。）
- 以此法施放的咒语会背面朝上地进战场。
- 如果你施放了以此法施放的永久物咒语（也许是利用双重主修这类牌），则该复制品最后所成的衍生物会是该牌之背面的复制品，就算该复制品本身不是双面牌亦然。
- 每张具惊扰异能的牌背面都会具有异能，令其操控者于该牌将从任何区域进入坟墓场时将之放逐。这包括从堆叠进入坟墓场的情况，因此如果你利用惊扰异能施放某咒语后被反击，则该咒语会进入放逐区。

复出机制：转化式双面牌

依尼翠时空之所以成为依尼翠，正是由于此处常有阴邪事物转化为其他邪阴事物，因此本系列中当然也有转化式双面牌回归。

双面牌顾名思义会有两个牌面：正面和背面。它没有*万智牌*牌背。本系列的转化式双面牌正面左上角有个太阳符号，背面的左上角则是月亮符号。除了用来区别两个牌面之外，这类符号与游戏并无关联。

与最近几个系列中常见的模式双面牌不同，转化式双面牌的背面没有法术力费用，且不能被施放。（但本系列中的惊扰异能则是例外。）不过这类牌就能够转化。「转化某牌」意指将它从正面翻成背面（或者反过来）。

虽然随着*依尼翠：黯夜猎踪*发售，双面牌有了些细微变动，但其运作方式还是与之前出现时大体相同。以下是更多详细信息：

- 转化式双面牌的两个牌面都各自具有一组特征值：名称、类别、副类别、异能等等。当转化式双面永久物在战场上时，则只考虑目前朝上之牌面的特征。另一组特征则会被忽略。
- 除非是利用惊扰异能来施放，否则转化式双面牌施放时均为正面朝上。只考虑目前朝上之牌面的特征；另一面的特征会被忽略。
- 当转化式双面牌不在战场或堆叠上时，只考虑其正面的特征。
- 转化式双面牌无论是哪一面朝上，其法术力值均为其正面的法术力值。
- 转化式双面牌的背面通常具有颜色标志，用以注明其颜色。
- 除非有效应允许你施放「已转化」的某牌，否则不能施放转化式双面牌的背面。（请参见本文档中的「新关键字异能：惊扰」部分。）

- 通常情况下，转化式双面牌会正面朝上地进入战场；但在以下例外情况中，该永久物就会背面朝上地进入战场：有咒语或异能指示你将该永久物「放进战场且已转化」；你施放「已转化」的该永久物。
- 转化永久物的方法，是将其翻转出另一面来。只有以双面牌代表的转化式永久物才能转化。
- 如果有效应要求你转化未以双面牌代表的永久物（也许是因为它是衍生物，或是成为双面永久物复制品的单面牌），则会忽略此部分叙述。
- 转化某永久物并不会影响其上贴附的灵气或武具。类似情况：该永久物上的任何指示物在它转化后依旧会留在其上。由已结算之咒语或异能所产生的持续性效应也会继续作用于其上。堆叠上以某永久物为目标的任何咒语或异能，在该永久物转化之后，依旧会继续以其为目标。
- 某双面永久物已标记的伤害在它转化后依旧会留在其上。

新异能提示：鸠集

鸠集这一异能提示，会见于某些牌上的异能之前，提示你该些异能会留意你是否操控三个或更多力量各不相同的生物。

曙鹿集护卫
 {一}{绿}{白}
 生物~人类 / 邪术师
 3/3
 警戒
 鸠集~ 在你回合的战斗开始时，若你操控三个或更多力量各不相同的生物，则由你操控的生物得+1/+0直到回合结束。

- 只要某生物的力量数字与他者不同，它便具有不同力量。举例来说，一个 1/1 生物和一个 2/1 生物便具有不同力量。
- 若要三个生物的力量「各不相同」，则每个生物的力量都要与他两者不同。一个 1/1 生物，一个 2/1 生物和另一个 2/1 生物并不算是三个力量各不相同的生物，就算这两个 2/1 生物的力量都与 1/1 生物不同也是一样。
- 许多鸠集异能（例如上文曙鹿集护卫所具有者）都是带有「以『若』开头的子句」之触发式异能。在这类异能触发和其试图结算时，你必须操控三个或更多力量各不相同的生物才行。不过在这两个时间点，构成这三个力量各不相同的生物组合可以发生改变。

新双色地组合

依尼翠：黠夜猎踪引入了一组新的非基本地组合。这类基本地只有在你操控两个或更多其他地时，才会以未横置的状态进战场。

荒废沙滩

地

除非你操控两个或更多其他地，否则荒废沙滩须横置进战场。

{横置}：加{白}或{蓝}。

- 如果某个这样的地与任意数量的其他地同时进战场，则当决定此地是否横置进战场时，其他那些地不会计算在内。

新关键字异能：败朽

败朽这一关键字多见于本系列中牌张派出的灵俑衍生物上。有些令生物成为灵俑的效应也会让其具有此异能。

雄鹰憎恨兽

{二}{蓝}

生物 ~ 灵俑 / 鸟

2/2

飞行

当雄鹰憎恨兽进战场时，派出一个 2/2 黑色，具败朽异能的灵俑衍生物。（它不能进行阻挡。当它攻击，在战斗结束时将它牺牲。）

- 败朽异能代表了两部分的异能，一个是静止式异能，另一个则是触发式异能。「败朽」意指「此生物不能进行阻挡」和「当此生物攻击时，在战斗结束时将它牺牲。」
- 败朽异能并未强加任何攻击要求。你可以选择不派具败朽异能的生物攻击。
- 败朽不会赋予生物敏捷。在你回合中进战场之具败朽的生物，要等到你的下一个回合才能攻击。
- 一旦某个具败朽异能的生物攻击后，就须在战斗结束时将它牺牲，就算它此时已不再具有败朽异能也是一样。

复出关键字异能：返照

返照这一复出机制让牌张有机会再度发挥作用。

逃离哨位

{一}{红}

法术

至多两个目标生物本回合不能进行阻挡。

返照{三}{红}（你可以从你的坟墓场施放此牌，并支付其返照费用，然后将它放逐。）

- 「返照[费用]」的字样意指：「你可以从你的坟墓场施放此牌，并支付[费用]，而非支付其法术力费用。」以及「若其返照费用已支付，当此牌将于任何时机下离开堆叠时，改为将它放逐，而非置入任何地方。」
- 必须遵循其时机限制和许可，包括其牌张类别所具有者。举例来说，在你能如常施放法术的时机下，你才能以返照的方式施放法术。
- 要计算咒语的总费用，先从要支付的法术力费用或替代性费用开始（例如返照费用），加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量。咒语的法术力值仅由其法术力费用决定，与施放该咒语时所支付的总费用无关。
- 以返照方式施放的咒语在之后一定会被放逐，不论它是结算了，被反击，或以其他方式离开堆叠。
- 就算咒语由于某种原因未经施放就被置入你的坟墓场，你也能利用其返照异能施放之。
- 如果具返照异能的牌是于你的回合中进入你的坟墓场，则你能在其他牌手有所行动之前再度施放之（在你能合法施放它的情况下）。

中文版勘误

毒顶菇新芽

{绿}

生物~真菌

1/1

在你的维持开始时，磨一张牌。然后若你的坟墓场中有三张或更多生物牌，则转化毒顶菇新芽。（磨一张牌的流程是将你牌库顶的牌置入你的坟墓场。）

////

毒顶菇巨怪

生物~真菌 / 惊惧兽

3/3

在你的维持开始时，你可以从任一坟墓场放逐一张牌。若以此法放逐一张生物牌，则在毒顶菇巨怪上放置一个+1/+1 指示物。

- **中文版勘误：**本系列此牌「毒顶菇巨怪」一面的中文版规则叙述中，将「你可以从任一坟墓场放逐一张牌」中的「任一」误植作「你的」。其正确的规则叙述如上文所示。特别一提，你可以利用此异能来放逐对手坟墓场中的牌。

单卡解惑

白色

华辉护教军艾德琳

{一}{白}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 骑士

*/4

警戒

华辉护教军艾德琳的力量等同于由你操控的生物数量。

每当你攻击时，为每位对手各进行以下流程 ~ 派出一个 1/1 白色人类衍生生物，其为横置且正向该牌手或一个由其操控的鹏洛客进行攻击。

- 设定艾德琳力量的异能会在所有区域生效，而不是只在战场上。只要艾德琳在战场上（且仍然是生物），该异能就将艾德琳自己算进去。
- 以任何生物攻击都会触发艾德琳的最后一个异能。这些生物不一定要包括艾德琳。
- 是依照你的所有对手数量来派出衍生物，而不是只计算你所攻击的对手。
- 于派出的衍生物进战场时，你得为每个衍生物决定其是攻击该对手还是一个由其操控的鹏洛客。
- 虽然由触发式异能派出的人类衍生物正进行攻击，但它们从未宣告为进行攻击的生物（举例来说，注册于「每当一个生物攻击时」触发的异能便会检查生物是否宣告为攻击者）。

丧亲幸存者

{二}{白}

生物 ~ 人类 / 平民

2/1

当另一个由你操控的生物死去时，转化丧亲幸存者。

////

不屈复仇者

生物 ~ 人类 / 士兵

3/2

每当不屈复仇者攻击时，将目标法术力值等于或小于 2 的生物牌从你的坟墓场横置移回战场且正进行攻击。

- 就算有多个生物死去，也只能使丧亲幸存者转化一次。
 - 你得为这一移回的生物选择要攻击的牌手或鹏洛客。它攻击的对象与不屈复仇者可以不一样。
 - 虽然此移回的生物属于进行攻击的生物，但它从未宣告为攻击生物。这就是说，对注册于「每当一个生物攻击时」触发的异能而言，这类异能不会因前述生物进战场且进行攻击而触发。
 - 注明该移回的生物不能攻击的效应（例如，该生物具有守军）只会在宣告攻击生物的过程中生效。这类效应无法阻止所移回的生物以正进行攻击的状态进战场。
-

暂免危难

{二}{白}

结界

当暂免危难进战场时，放逐目标由对手操控的非地永久物，直到暂免危难离开战场为止。

- 暂免危难的异能属于单一异能，产生两个一次性效应：一个在该异能结算时放逐该永久物，另一个在暂免危难离开战场后立即将所放逐的牌移回战场。
- 如果暂免危难在其进战场异能结算前就已离开战场，则该目标永久物不会被放逐。
- 贴附于所放逐永久物上的灵气会进入其拥有者的坟墓场。贴附于所放逐生物上的武具会被卸装并留在战场上。所放逐永久物上的任何指示物将会消失。
- 如果衍生物被放逐，它将会消失。它将不会移回战场。
- 在多人游戏中，如果暂免危难的拥有者离开了游戏，所放逐的牌将移回战场。因为将该牌移回的这个一次性效应不属于会进入堆叠的异能，所以它也不会随着离开游戏之牌手在堆叠上的其他咒语或异能一同消失。

护教蛮兵

{二}{白}

生物~人类 / 士兵 / 狼人

2/2

当此生物进战场或转化为护教蛮兵时，放逐目标由对手操控的生物，直到此生物离开战场为止。

昼形 (如果牌手于自己回合中没有施放咒语，则下一个回合成为黑夜。)

////

月怒蛮狼

生物~狼人

3/3

先攻

守护~支付3点生命。

夜形 (如果牌手于自己回合中施放至少两个咒语，则下一个回合成为白昼。)

- 护教蛮兵的异能会产生两个一次性效应：一个在该异能结算时放逐生物，另一个在护教蛮兵（或月怒蛮狼）离开战场之后立即将所放逐的牌移回战场。
- 如果护教蛮兵在其「进战场」 / 「转化为」异能结算前就已离开战场，则该目标生物不会被放逐。
- 转化式永久物于其转化时并未离开战场。如果护教蛮兵转化为月怒蛮狼，则所放逐的牌仍一直被放逐。如果它是于其触发式异能仍在堆叠上时就转化，则该异能仍会将该目标生物放逐。
- 月怒蛮狼离开战场也会令所放逐的牌返回战场。
- 贴附于所放逐生物上的灵气会进入其拥有者的坟墓场。贴附于所放逐生物上的武具会被卸装并留在战场上。被放逐的生物上之任何指示物都会消失。

- 如果衍生生物被放逐，它将会消失。它将不会移回战场。
- 所放逐的牌会在此生物离开战场后立即返回战场。在这两个事件之间什么都不会发生，包括状态动作。这两个生物不会同时在战场上。举例来说，如果移回来的生物是仿生妖，它不能作为护教蛮兵或月怒蛮狼的复制品来进入战场。
- 在多人游戏中，如果护教蛮兵的拥有者离开了游戏，所放逐的牌将会移回战场。因为将该牌移回的这个一次性效应不属于会进入堆叠的异能，所以它也不会随着离开游戏之牌手在堆叠上的其他咒语或异能一同消失。

护教军召令

{二}{白}

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物具有警戒与「在你的结束步骤开始时，派出一个 1/1 白色人类衍生生物。」

- 是由所结附的生物之操控者来派出人类衍生生物，就算他与操控护教军召令的牌手并非同一人也是如此。

穹天祝圣僧

{二}{白}

生物~人类 / 僧侣

3/2

如果当前既非白昼也非黑夜，则于穹天祝圣僧进战场时成为白昼。

每当白昼成为黑夜或黑夜成为白昼时，检视你牌库顶的两张牌。将其中一张置入你的坟墓场。

- 你未置入坟墓场的那张牌仍在你的牌库顶。

战艺训练师

{三}{白}

生物~人类 / 士兵

3/3

先攻

鸠集~在你回合的战斗开始时，若你操控三个或更多力量各不相同的生物，则目标由你操控的生物获得连击异能直到回合结束。

- 战艺训练师的触发式异能于其触发和于其试图结算时，都会检查你是否操控三个以上力量各不相同的生物。如果于此异能试图结算之前，你未操控三个力量各不相同的生物，则该异能会被移出堆叠。

永续天使

{二}{白}{白}{白}

生物 ~ 天使

3/3

飞行, 连击

你具有辟邪异能。

如果你的总生命将降至 0 或更少, 则改为转化永续天使且你的总生命成为 3。然后如果永续天使未以此法转化, 则你输掉这盘游戏。

////

执法天使

生物 ~ 天使

/

飞行

你具有辟邪异能。

执法天使的力量和防御力各等同于你的总生命。

每当执法天使攻击时, 将你的总生命加倍。

- 永续天使的最后一个异能属于替代性效应。它不用到堆叠, 且不能被回应。特别一提, 牌手不能试图消灭永续天使好让它不能转化, 来使你输掉这盘游戏。如果永续天使本身不是双面永久物 (例如当它是衍生物, 或是成为其复制品的单面永久物时), 则替代性效应生效时便无法将它转化。在此状况下, 你会输掉这盘游戏。
- 将某位牌手的总生命加倍之流程是: 该牌手获得若干生命, 以使其总生命成为当前数值的两倍。(在某些罕见情形中, 某些仍在游戏中的牌手的总生命为负数。在这类状况下, 该牌手则是失去若干生命, 以使其总生命成为当前数值的两倍。)

祝仪巫婆面具

{白}

神器 ~ 武具

佩带此武具的生物得 +1/+1。

佩带此武具的生物不能被力量等于或大于 4 的生物阻挡。

阻挡。

佩带{二} ({二}: 贴附在目标由你操控的生物上。只

能于法术时机佩带。)

- 此阻挡限制只会在宣告阻挡者的时候生效。一旦佩带祝仪巫婆面具的生物已被力量小于 4 的生物阻挡, 则此时再提高该生物的力量, 也不会令佩带此武具的生物成为未受阻挡。
-

无畏仇敌

{一}{白}

生物~人类 / 斥候

3/1

系命

当无畏仇敌进战场时，你可以支付{一}{白}任意次数。当你支付此费用一次或数次时，根据该数量在无畏仇敌上放置等量的勇气指示物。

无畏仇敌上每有一个勇气指示物，由你操控的生物便得+1/+1。

- 在你支付了{一}{白}此费用一次或多次后，另一个异能触发，且牌手可以回应这一新触发的异能。无畏仇敌是于此新异能结算的时候才获得勇气指示物。

忠诚骏鹭

{二}{白}

生物~骏鹰

2/2

闪现

飞行

当忠诚骏鹭进战场时，你可以将另一个由你操控的生物移回其拥有者手上。

- 你是于忠诚骏鹭的触发式异能结算时，才决定是否要将生物移回你手上（以及要移回哪一个）。

席嘉妲辉耀

{二}{白}{白}

结界

于席嘉妲辉耀进战场时，记下你的总生命。

在你的维持开始时，如果你的总生命等于或大于最后为席嘉妲辉耀记下的总生命，则抓一张牌。然后记下你的总生命。

每当你施放白色咒语时，你获得 1 点生命。

- 就算你没有抓牌，你也要于第二个异能结算时记下你的总生命。

瑟班式驱魔

{一}{白}

瞬间

放逐目标精怪，结界或具惊扰异能的生物。

- 具惊扰异能的生物是指文字栏中具有惊扰此关键字异能者。特别一提，利用惊扰异能施放之永久物最后在战场上时几乎都没有惊扰异能。除去一些因复制效应产生之非常怪异的情形以外，基本上如果某牌的正面具有惊扰异能，但它当前在战场上是背面朝上，则该永久物不具有惊扰异能。

粗野群众

{一}{白}

生物~人类

1/1

每当另一个由你操控的生物死去时，在粗野群众上放置一个+1/+1 指示物。

- 如果粗野群众与另一个由你操控的生物同时死去（也许由于它们一起攻击或阻挡），则在粗野群众的触发式异能结算时，它已不在战场上。它无法及时得到原本会放在上面的+1/+1 指示物，也就无法让自己活下来。

蓝色

监视诅咒

{四}{蓝}

结界~灵气 / 诅咒

结附于牌手

在所结附的牌手之维持开始时，选择任意数量目标该牌手以外的牌手。他们各抓若干牌，其数量等同于所结附的牌手上贴附的诅咒数量。

- 是由监视诅咒的操控者来为其触发式异能选择目标，无论监视诅咒贴附在谁上面都是如此。如果你操控监视诅咒，且它贴附于另一位牌手上，则你能（也应当）选择自己作为目标。

暗地掩饰

{二}{蓝}{蓝}

瞬间

反击目标咒语。如果以此法反击该咒语，则改为将它放逐，而非置入拥有者的坟墓场。你可以将至多四张目标牌从你的坟墓场洗入你的牌库。

- 暗地掩饰不能以其本身为目标。你不能试图利用它来反击自己，好将坟墓场中的牌洗回牌库；你也不能利用其效应来将其本身洗回你的牌库。
 - 注记着「不能被反击」的咒语是暗地掩饰的合法目标。虽然当暗地掩饰结算时，该咒语不会被反击，但你仍能牌洗回你的牌库。
-

拨动开关

{二}{蓝}

瞬间

除非目标咒语的操控者支付{四}，否则反击该咒语。

派出一个 2/2 黑色，具败朽异能的灵俑衍生生物。

(它不能进行阻挡。当它攻击，在战斗结束时将它牺牲。)

- 就算该咒语的操控者支付了{四}，你仍会派出一个灵俑衍生生物。

游魂波涛

{一}{蓝}

瞬间

将目标非地永久物移回其拥有者手上。如果你操控该永久物，则抓一张牌。

- 如果你于游魂波涛结算之时点并未操控该目标永久物，则你便不能抓牌，就算你在此前某时点曾经操控该永久物也是一样。

锁入墓地

{一}{蓝}

结界~灵气

结附于生物

当锁入墓地进战场时，若你坟墓场中有五张或更多牌，则横置所结附的生物。

所结附的生物于其操控者的重置步骤中不能重置。

- 所结附的生物依旧能以其他方式重置。锁入墓地仍贴附于该生物上，且该生物于其操控者的重置步骤中依然不能重置。

记忆奔腾

{二}{蓝}{蓝}

瞬间

检视你牌库顶的 X 张牌，X 为施放此咒语时所支付的法术力数量。将其中两张置于你手上，其余的牌则以随机顺序置于你的牌库底。

返照{五}{蓝}{蓝} *(你可以从你的坟墓场施放此牌，并支付其返照费用，然后将它放逐。)*

- 记忆奔腾关心的是你施放它时实际支付的法术力，而非其法术力费用。如果你是支付{二}{蓝}{蓝}来施放记忆奔腾，则你会检视四张牌。如果你是支付其{五}{蓝}{蓝}的返照费用来施放记忆奔腾，则你会检视七张牌。任何增加或减少施放此咒语时需支付之费用的效应也会被计算在内。

- 如果有效应复制记忆奔腾，则由于不存在「施放该复制品时支付的法术力」，因此 X 会是 0。施放原版咒语时所支付的法术力数量不会被复制。因此于记忆奔腾结算时，你就不能检视牌库顶的牌张。
- 如果有效应让你施放记忆奔腾且不需支付其法术力费用，则 X 会是 0。虽然记忆奔腾会结算，但什么事情都不会发生。
- 如果有效应要求你支付若干法术力才能让记忆奔腾不会被反击（例如拨动开关所具有者），则这份法术力不会算作「施放记忆奔腾时支付的法术力」，因此不会计入。

偶俑拼接师

{二}{蓝}

生物~人类 / 法师

2/3

每当你施放瞬间或法术咒语时，派出一个 2/2 黑色，具败朽异能的灵俑衍生生物。（它不能进行阻挡。当它攻击，在战斗结束时将它牺牲。）

在你的维持开始时，若你操控三个或更多衍生生物，则你可以转化偶俑拼接师。

////

偶俑工厂

神器

由你操控的衍生生物都失去所有异能，且基础力量与防御力均为 3/3。

在你的维持开始时，你可以转化偶俑工厂。

- 偶俑工厂的第一个异能会移除由你操控之衍生物上的所有异能，包括它们派出时即具有的异能，以及它们于上次偶俑工厂转化之后获得的异能。
- 令你的衍生生物成为 3/3 并使其失去所有异能的效应，会随着偶俑工厂转化为偶俑拼接师而终止。该些衍生生物之基础力量与防御力会变回前述效应开始生效之前所具有之数值，不过其他会影响力量和 / 或防御力的效应（例如由灵气、指示物和类似效应所产生者）仍会对该些衍生物生效。它们也会具有异能被移除之前所具有的异能。

尸嵌驯师

{一}{蓝}

生物~人类 / 法师

2/1

横置三个由你操控且未横置的生物：横置目标生物。

- 由于尸嵌驯师之起动式异能的费用不包含横置符号，你便可以横置在你最近的一回合开始时并未持续操控之生物（包括尸嵌驯师本身）来支付此费用。

泥泞怪物

{三}{蓝}{蓝}

生物 ~ 惊惧兽

5/5

每当泥泞怪物进战场或攻击时，在至多另一个目标生物上放置一个黏菌指示物。

所有其上有黏菌指示物的非惊惧兽生物都失去所有异能，且基础力量与防御力均为 2/2。

- 泥泞怪物的最后一个异能会影响所有其上有黏菌指示物的非惊惧兽生物，而不仅仅是因为这个泥泞怪物的异能而获得黏菌指示物的生物。
- 如果其上有黏菌指示物的非惊惧兽生物因故变成了惊惧兽，令其成为 2/2 和令其失去异能的效应会终止。它的基础力量和防御力会还原成该效应开始生效之前的样子，不过改变力量和 / 或防御力的其他效应（例如灵气、指示物等所产生者）依然会生效。它也会具有异能被移除之前所具有的异能。

幽魂仇敌

{一}{蓝}

生物 ~ 精怪

2/1

闪现

飞行

当幽魂仇敌进战场时，你可以支付{一}{蓝}任意次数。当你支付此费用一次或数次时，根据该数量在幽魂仇敌上放置等量的+1/+1 指示物，然后至多等量的其他目标神器，生物和 / 或结界跃离。

- 在你支付了{一}{蓝}此费用一次或数次后，另一个异能会触发且你要为它选择目标。牌手可以在那时回应此新异能。于该异能结算时，幽魂仇敌获得+1/+1 指示物且目标永久物会跃离。
- 永久物在跃离期间视作不存在。这类永久物不能成为咒语或异能的目标，其静止式异能对游戏没有效果，其触发式异能不会触发，其不能进行攻击或阻挡，诸如此类。
- 于永久物跃离时，所有贴附于其上的灵气和武具也会同时跃离。这类灵气和武具会与该永久物一同跃回，且跃回时依旧贴附于该永久物上。
- 永久物是于其操控者的重置步骤中，在该牌手重置其永久物之前的时刻跃回。以此法跃回的生物能够在当回合中进行攻击及支付{横置}费用。如果某永久物跃离时其上有指示物，则它跃回时上面也会有同样的指示物。
- 如果进行攻击或阻挡的生物跃离，则它会被移出战斗。
- 跃离不会触发任何「离开战场」异能。类似地，跃回时也不会触发任何「进战场」异能。
- 任何注明「于...时段内」生效的持续性效应会忽略已跃离的物件。若如此会令此类效应的条件不再满足，则该效应便会终止。举例来说，夺心魔跃离会使得其持续性效应（「于你操控夺心魔的时段内」）终止。

- 永久物跃回时会记得牌手于其进战场时为它作的选择。
 - 如果你的一个永久物因效应之故受对手操控，然后该永久物跃离，但该改变操控权的效应在其跃回前就已终止，则该永久物会于该对手的下一个重置步骤开始时在你的操控下跃回。如果该对手在其下一个重置步骤到来前就离开了游戏，则该永久物会在过了其本来要开始下一个回合之时点后的下一个重置步骤中跃回。
-

十三痴迷客

{一}{蓝}

生物~人类 / 法师

1/3

你的手牌数量没有上限。

在你的维持开始时，若你的手牌正好为十三张，则你赢得此盘游戏。

{三}{蓝}：抓一张牌。

- 十三痴迷客的触发式异能，只会在于你于维持开始时正好有十三张手牌的情况下才会触发。如果你此时的手牌数不足十三张，则就算你在维持中能够抓上足量的牌，也已经来不及让此异能触发。
-

黑色

傲慢亡命客

{二}{黑}

生物~吸血鬼 / 贵族

3/2

当傲慢亡命客进战场时，若有对手本回合中失去过生命，则每位对手各失去 2 点生命且你获得 2 点生命。

- 傲慢亡命客的异能在乎的是对手本回合有没有失去生命，而不关心其生命如何变化。举例来说，如果某对手在同一回合中获得了 2 点生命并失去了 1 点生命，则其仍算作失去过生命。
-

灾刃恶棍

{三}{黑}

生物~人类 / 浪客 / 狼人

4/3

每当灾刃恶棍被阻挡时，每个阻挡它的生物各得-1/-1直到回合结束。

昼形（如果牌手于自己回合中没有施放咒语，则下一个回合成为黑夜。）

////

灾爪劫狼

生物~狼人

5/4

每当灾爪劫狼被阻挡时，每个阻挡它的生物各得-1/-1直到回合结束。

每当一个阻挡灾爪劫狼的生物死去时，该生物的操控者失去1点生命。

夜形（如果牌手于自己回合中施放至少两个咒语，则下一个回合成为白昼。）

- 注记于「当某生物被阻挡」时触发的异能，会在造成战斗伤害前结算。
- 对已被阻挡的攻击生物而言，就算它的所有阻挡者在造成战斗伤害前都已被消灭，它也依然已被阻挡。如果已没有阻挡者阻挡它，则除非它具有践踏异能，否则便不会造成战斗伤害。

通蝠客

{三}{黑}

生物~吸血鬼

4/2

当通蝠客进战场时，若有对手本回合中失去过生命，则派出一个1/1黑色，具飞行异能的蝙蝠衍生生物。

- 通蝠客的异能在乎的是对手本回合有没有失去生命，而不关心其生命如何变化。举例来说，如果某对手在同一回合中获得了2点生命并失去了1点生命，则其仍算作失去过生命。

血税征收员

{四}{黑}

生物~吸血鬼 / 贵族

3/4

飞行

当血税征收员进战场时，若有对手本回合中失去过生命，则每位对手各弃一张牌。

- 血税征收员的触发式异能只关心对手在本回合是否失去过生命，不关心其生命如何变化。举例来说，如果某对手在同一回合中获得了2点生命并失去了1点生命，则其仍算作失去过生命。

血蛭诅咒

{二}{黑}

结界~灵气 / 诅咒

结附于牌手

于此永久物转化为血蛭诅咒时，将它贴附在一位牌手上。

在所结附的牌手之维持开始时，其失去 1 点生命且你获得 1 点生命。

昼形 (如果牌手于自己回合中没有施放咒语，则下一个回合成为黑夜。)

////

吮血潜伏妖

生物~蛭 / 惊惧兽

4/4

系命

夜形 (如果牌手于自己回合中施放至少两个咒语，则下一个回合成为白昼。)

- 如果吮血潜伏妖于黑夜时就在战场上，且主动牌手于自己回合中施放了两个或更多咒语，则于下一回合开始时天色便成为白昼。这会使吮血潜伏妖转化为血蛭诅咒，并需贴附在一位牌手上。这一切都在该回合的维持之前发生，因此血蛭诅咒的触发式异能会于该回合维持开始时触发。
- 「于血蛭诅咒转化时将它贴附在一位牌手上」此事并不会指定该牌手为目标，因此能以此法将它贴附在具辟邪异能的牌手上。
- 于血蛭诅咒转化为吮血潜伏妖之后，它就会因状态动作而从原本贴附的牌手上解附。

荣光复活师基沙

{二}{黑}{黑}

传奇生物~人类 / 法师

4/4

如果某个由对手操控的生物将死去，则改为将它放逐。

在你的维持开始时，将所有以荣光复活师基沙放逐的生物牌在你的操控下放进战场。它们获得败朽异能。

(具败朽异能的生物不能进行阻挡。当它攻击，在战斗结束时将它牺牲。)

- 因为由对手操控的生物会受到基沙替代性效应的影响而不算作「死去」，因此这类生物上面所有注记于「当[此生物]死去」时触发的触发式异能都不会触发。
- 基沙并不会让移回战场的生物获得敏捷异能，因此通常情况下你在将它们移回的当回合中不能以之来攻击。

- 如果某个由对手操控的生物将死去，且此时有数个效应都要将它放逐，则由该对手决定要让哪个效应生效。如果该生物是因其他替代性效应被放逐，则基沙就不会将它移回战场。

家传魔镜

{一}{黑}

神器

{一}, {横置}, 支付 1 点生命, 弃一张牌: 抓一张牌, 磨一张牌, 然后在家传魔镜上放置一个仪式指示物。然后如果其上有三个或更多仪式指示物, 则移去这类指示物并转化它。只能于法术时机起时。

////

镜中邪鬼

生物 ~ 恶魔

4/4

飞行

{二}{黑}: 将目标生物牌从坟墓场放逐。在镜中邪鬼上放置一个+1/+1 指示物。

- 除非有其他效应将它重置，否则家传魔镜在转化为镜中邪鬼之后仍会是已横置。

腐化主教耶仑

{二}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 僧侣

2/3

每当腐化主教耶仑进战场或另一个由你操控且非衍生生物的人类死去时, 你失去 1 点生命并派出一个 1/1 白色人类衍生生物。

{二}: 目标由你操控的人类获得系命异能直到回合结束。

在你的结束步骤开始时, 若你的总生命正好为 13, 你可以支付{四}{黑}{黑}。若你如此作, 则转化耶仑。

////

腐化恶魔欧魔达

传奇生物 ~ 恶魔

6/6

飞行, 践踏, 系命

牺牲另一个生物: 抓一张牌。

- 由于数个系命异能不会累计, 因此让已经具有系命异能的人类再获得该异能不会有额外好处。
- 只有你的总生命在你的结束步骤开始时正好为 13, 耶仑的最后一个异能才会触发。只有你的总生命于该异能开始结算时正好为 13, 你才能够支付{四}{黑}{黑}。如果你的总生命此时不为 13, 则该异能没有效果。你不能支付{四}{黑}{黑}, 耶仑也不会转化。

- 如果你在结算耶仑最后一个异能的过程中起动法术力异能时，因故获得或失去了生命，则你仍能够完成整个支付费用流程，且耶仑仍会转化。
-

棘泽边的面具

{一}{黑}{黑}

传奇神器 ~ 武具

佩带此武具的生物具有飞行与系命异能。

每当佩带此武具的生物死去时，你可以支付 X 点生命，X 为其力量。若你如此作，则抓 X 张牌。

佩带{三}

- 利用佩带此武具的生物最后在战场时的力量，来决定 X 的数值。
 - 你必须支付正好 X 点生命，或者不支付生命。你不能支付较少的生命来抓较少的牌。
-

肉钩大屠杀

{X}{黑}{黑}

传奇结界

当肉钩大屠杀进战场时，每个生物各得 -X/-X 直到回合结束。

每当一个由你操控的生物死去时，每位对手各失去 1 点生命。

每当一个由对手操控的生物死去时，你获得 1 点生命。

- 如果肉钩大屠杀未经施放便进战场（或是以「不需支付其法术力费用」的方式施放），则 X 会是 0。虽然第一个异能仍会触发，但结果算不上什么大屠杀。
-

死冥聚合

{一}{黑}

结界 ~ 灵气

结附于生物

所结附的生物具有「每当另一个生物死去时，在此生物上放置一个 +1/+1 指示物。」

当所结附的生物死去时，检视你牌库顶的 X 张牌，X 为其力量。将其中一张置于你手上，其余的牌则以随机顺序置于你的牌库底。

- 利用所结附的生物最后在战场时的力量，来决定 X 的数值。
-

腐身重逢

{黑}

瞬间

将至多一张目标牌从坟墓场放逐。派出一个 2/2 黑色，具败朽异能的灵俑衍生生物。（它不能进行阻挡。当它攻击，在战斗结束时将它牺牲。）

返照[一]{黑}（你可以从你的坟墓场使用此牌，并支付其返照费用，然后将它放逐。）

- 你不一定要为腐身重逢选择目标。不过，如果你为其选择了目标，且于腐身重逢试图结算时，该目标已经不合法（也许是因为对手也以腐身重逢回应），则它会被移出堆叠，且你不会派出灵俑衍生生物。

围城灵俑

{一}{黑}

生物~灵俑

2/2

横置三个由你操控且未横置的生物：每位对手各失去 1 点生命。

- 由于围城灵俑之起动式异能的费用不包含横置符号，你便可以横置在你最近的一回合开始时并未持续操控之生物（包括围城灵俑本身）来支付此费用。

溪堡血贼

{二}{黑}

生物~吸血鬼 / 浪客

2/2

在你的结束步骤开始时，若有对手本回合中失去过生命，则在目标由你操控的吸血鬼上放置一个+1/+1 指示物。

- 溪堡血贼的异能在乎的是对手本回合有没有失去生命，而不关心其生命如何变化。举例来说，如果某对手在同一回合中获得了 2 点生命并失去了 1 点生命，则其仍算作失去过生命。
-

败坏仇敌

{一}{黑}

生物 ~ 灵俑

2/3

死触

当败坏仇敌进战场时，你可以支付{二}{黑}任意次数。当你支付一次或数次此费用时，根据该数量在败坏仇敌上放置等量的+1/+1 指示物，然后派出两倍的2/2 黑色，具败朽异能的灵俑衍生生物。*(具败朽异能的生物不能进行阻挡。当它攻击，在战斗结束时将它牺牲。)*

- 你支付了{二}{黑}此费用一次或多次后，另一个异能触发。牌手届时可以回应这一新异能。于这一新异能结算时，败坏仇敌才得到指示物，并派出衍生物。

怨恨受绞囚

{一}{黑}

生物 ~ 人类 / 浪客

2/1

怨恨受绞囚不能进行阻挡。

当怨恨受绞囚死去时，将它在你的操控下移回战场，且已转化并贴附在目标由对手操控的生物或鹏洛客上。

////

绞首之攫

结界 ~ 灵气

结附于由对手操控的生物或鹏洛客

在你的维持开始时，所结附的永久物之操控者牺牲一个非地永久物，然后该牌手失去 1 点生命。

- 如果有效应使得怨恨受绞囚在战场上转化，而不是让其离开战场再移回战场且已转化，则绞首之攫不会贴附到任何牌手上，且会进入你的坟墓场。注记于「当生物离开战场时」触发的异能不会因此触发。
- 绞首之攫的规则叙述有细部更新，以厘清其效应的发生顺序。更新后的规则叙述如上文所示。

红色

嗜血仇敌

{一}{红}

生物~吸血鬼

2/2

敏捷

当嗜血仇敌进战场时，你可以支付{二}{红}任意次数。当你支付一次或数次此费用时，根据该数量在嗜血仇敌上放置等量的+1/+1 指示物，然后将至多等量之目标法术力值等于或小于 3 的瞬间和 / 或法术牌从你的坟墓场放逐并复制。你可以施放任意数量的复制品，且不需支付其法术力费用。

- 在你支付了{二}{红}此费用一次或多次后，另一个异能触发，且你得为该异能选择目标。牌手届时可以回应这一新异能。于这一新异能结算时，嗜血仇敌才得到指示物，并放逐这些目标牌。
- 无论你是否要以此法施放复制品，原版牌张都会留在放逐区中。
- 以此法施放之复制品，是在该异能结算的过程中施放。你不需遵循一般的使用时机要求，但也不能等到稍后时段再来施放。

屈志诅咒

{一}{红}

结界~灵气 / 诅咒

结附于牌手

每当所结附的牌手复制咒语或于其每回合施放的第一个咒语以外再施放咒语时，屈志诅咒对其造成 2 点伤害。

- 如果某位本回合已施放过咒语的牌手受屈志诅咒结附，则他在当回合中再施放其他咒语时便会触发诅咒的异能。

电激启示

{二}{红}

瞬间

弃一张牌，以作为施放此咒语的额外费用。

抓两张牌。

返照{三}{红} (你可以从你坟墓场中施放此牌，并支付其返照费用以及任何额外费用，然后将它放逐。)

- 如果你利用返照异能施放电激启示，你也仍须支付「弃一张牌」这额外费用。
-

伐肯纳死斗士

{红}

生物~吸血鬼/战士

2/1

{一}{红}, 弃一张牌, 牺牲一个吸血鬼: 抓两张牌。

只能于有对手失去过生命的回合中起动。

- 只要本回合中有对手失去过任意数量的生命, 你就能起动伐肯纳死斗士的异能, 就算该对手在其他时点获得过生命也没有影响。

饥馑搜血客

{三}{红}

生物~吸血鬼

4/3

当饥馑搜血客进战场时, 若有对手本回合中失去过生命, 则加{红}{红}{红}。

{二}{红}, 弃一张牌: 抓一张牌。

- 只要本回合中有对手失去过任意数量的生命, 该触发式异能就会加{红}{红}{红}, 就算该对手在其他时点获得过生命也没有影响。

火焰联能师

{一}{红}

生物~人类/法师

2/2

每当一个由你操控的咒语造成伤害时, 转化火焰联能师。

////

烈焰具象

生物~元素/法师

3/3

每当一个由你操控的咒语造成伤害时, 在烈焰具象上放置一个烈焰指示物。

{一}, 从烈焰具象上移去一个烈焰指示物: 放逐你的牌库顶牌。本回合中, 你可以使用该牌。

- 「由你操控的咒语」指的是在堆叠上的咒语。通常来说, 堆叠上的咒语只会于其结算过程中造成伤害。
- 有些咒语则是会令其他物件造成伤害, 例如令两个生物互斗者。由于在这类状况下, 实际造成伤害的是其他物件而不是咒语本身, 因此不会触发火焰联能师或烈焰具象的异能。
- 如果某咒语是先成为永久物, 而后再造成伤害 (例如具有会在当它进战场时触发的异能), 则这样也不会触发火焰联能师或烈焰具象的异能。

- 当你利用烈焰具象的异能来使用牌时，你仍须支付所有费用，并遵循所有使用时机限制。

游魂焰贮库

{二}{红}

神器

每当你施放瞬间或法术咒语时，在游魂焰贮库上放置一个充电指示物。

{一}{红}, {横置}：从游魂焰贮库上移去任意数量的充电指示物：它对任意一个目标造成等量的伤害。

{一}{红}, {横置}：放逐你的牌库顶牌。本回合中，你可以使用该牌。

- 你起动游魂焰贮库的第二个异能时，便需决定要从其上移去多少个指示物，而不是于它结算时。
- 当你使用以游魂焰贮库最后一个异能放逐的牌时，你仍须支付所有费用，并遵循所有使用时机限制。

羊屯猎兔犬

{一}{红}

生物~狼

2/2

{三}{红}：目标生物本回合不能进行阻挡。

- 羊屯猎兔犬的异能须在宣告阻挡者之前就起动才会有效果。在已将某生物宣告为阻挡者之后再起动该异能，不会将该生物移出战斗。

月帷龙侯

{三}{红}

生物~龙

4/4

飞行

每当你施放咒语时，你可以弃掉你的手牌。若你如此作，则该咒语每有一种颜色，便抓一张牌。

当月帷龙侯死去时，它对任意一个目标造成X点伤害，X为由你操控之永久物中的颜色数量。

- 如果于月帷龙侯的第一个异能结算时，你没有手牌，则你依然可以选择弃掉你的手牌。你就只会抓等同于该咒语颜色数量的牌。绝妙好计！
- 如果你施放的是无色咒语，则你可以选择弃掉你的手牌，但却不能抓牌。似乎就没有那么绝妙了？
- 对以惊扰此关键字异能施放的转化式双面牌而言，其颜色组合由其背面的颜色标志（而非正面的法术力费用）决定。

- 当月帷龙侯死去时，就算你未操控任何有色永久物，其最后一个异能也会触发。要造成的伤害数量，是于此异能结算时计算。只会考虑此时由你操控之永久物的情况，来决定月帷龙侯会造成的伤害数量。

乘驹恐惧骑士

{四}{红}

生物~吸血鬼 / 骑士

5/4

践踏

如果有对手本回合中失去过生命，则乘驹恐惧骑士进战场时上面有一个+1/+1 指示物。

- 乘驹恐惧骑士最后一个异能在乎的是对手本回合有没有失去生命，而不关心其生命如何变化。举例来说，如果某对手在同一回合中获得了 2 点生命并失去了 1 点生命，则其仍算作失去过生命。

偏执星象家

{一}{红}

生物~人类 / 法师

2/2

如果当前既非白昼也非黑夜，则于偏执星象家进战场时成为白昼。

每当白昼成为黑夜或黑夜成为白昼时，弃至多两张牌，然后抓等量的牌。

- 当偏执星象家的触发式异能结算时，你可以选择不弃牌。

掌握风暴

{四}{红}

法术

派出一个红色元素衍生生物，且具有践踏与「此生物的力量和防御力各等同于你坟墓场中瞬间与法术牌数量和放逐区中由你拥有且具返照异能的牌数量之总和。」

返照{六}{红} (你可以从你的坟墓场施放此牌，并支付其返照费用，然后将它放逐。)

- 该元素衍生生物的力量和防御力，会随着你坟墓场中的瞬间和法术牌数量和放逐区中你拥有之具返照异能的牌数量的变化而改变。
- 如果你施放掌握风暴时，你坟墓场中没有瞬间或法术牌，且在放逐区中也没有具返照的牌，则该元素一开始会是个 0/0 的生物。不过，由于游戏要到掌握风暴完成结算后才会检查状态动作，所以该元素最后会作为 1/1 生物存活下来，因为此时掌握风暴会在你坟墓场或放逐区中。

- 当咒语在堆叠上时，由于它此时既不在你坟墓场中，也不在放逐区中，因此不会计入元素的力量和防御力。举例来说，假设掌握风暴在你坟墓场中，且放逐区中没有牌，则如果你利用返照异能从你坟墓场中施放掌握风暴，则上述情形中的 1/1 元素就会变成 0/0 生物并死去。

沃达连伏击客

{二}{红}

生物~吸血鬼 / 弓箭手

2/2

当沃达连伏击客进战场时，若有对手本回合中失去过生命，则它对至多一个目标生物或鹏洛客造成 X 点伤害，X 为被你操控的吸血鬼数量。

- 沃达连伏击客的异能在乎的是对手本回合有没有失去生命，而不关心其生命如何变化。举例来说，如果某对手在同一回合中获得了 2 点生命并失去了 1 点生命，则其仍算作失去过生命。
- 沃达连伏击客的异能是于其结算时才统计由你操控的吸血鬼数量。如果有人回应该异能，导致你在此异能结算时未操控任何吸血鬼，则沃达连伏击客便不会对该目标生物或鹏洛客造成伤害。

绿色

暮秋卜算师

{一}{绿}{绿}

生物~人类 / 德鲁伊

2/3

你可以随时检视你的牌库顶牌。

你可以从你的牌库顶使用地。

鸠集~ 只要你操控三个或更多力量各不相同的生物，你便可以从你的牌库顶施放生物咒语。

- 暮秋卜算师不会改变你从牌库顶使用地牌的时机。你只能于你回合的行动阶段中，且你拥有优先权、堆叠为空的时候使用地。如此作会算进你该回合的已使用地数。
 - 你牌库顶牌不在你手上，所以你不能将其延缓、循环、弃掉，或是起动其上的起动式异能。
 - 实际上，暮秋卜算师会让你以「只向你展示你的牌库顶牌」的方式进行游戏。「知道该牌是什么」会成为你能获取的资讯之一，就好像你可以检视你的手牌一样。只要你想，就随时可以检视你的牌库顶牌，包括你没有优先权的时候。此动作不用到堆叠。
 - 如果你施放某咒语或起动某异能的流程中，你的牌库顶牌有所改变，则直到使用此咒语或异能的流程结束（所有目标均已指定，所有费用均已支付等等），你才能检视新的牌库顶牌。
 - 于你有三个力量各不相同的生物，且以下条件均满足时，暮秋卜算师便会让你能够施放你牌库顶牌：你的牌库顶牌是生物牌；当前是你的行动阶段；且堆叠为空。如果该生物牌具有闪现，你就可以在自己能施放瞬间的时机下施放它，就算是在对手的回合中也是一样。
 - 你依然要支付该咒语的全部费用，包括额外费用。你也可以支付替代性费用。
-

刺藤甲

{一}{绿}

神器 ~ 武具

当刺藤甲进战场时，将它贴附在目标由你操控的生物上。

佩带此武具的生物得+2/+1。

佩带{四} ({{四}}: 装备在目标由你操控的生物上。只能于法术时机佩带。)

- 利用武具的进战场触发式异能来将其贴附在生物上，与利用其佩带异能来装备是两回事。本次贴附不需要你支付法术力，且也不会受到佩带异能的时机限制。
- 如果该目标生物成为不合法的目标，则该武具会以未装备的状态留在战场上。

噬物黏浆

{三}{绿}{绿}

生物 ~ 流浆

/+1

噬物黏浆的力量等同于你坟墓场中牌的牌张类别数量，其防御力等同于该数量加 1。

在你的结束步骤开始时，派出一个绿色流浆衍生生物，且具有「此生物的力量等同于你坟墓场中牌的牌张类别数量，其防御力等同于该数量加 1。」

- 设定噬物黏浆的力量和防御力之异能会在所有区域生效，而不是只在战场上。如果噬物黏浆在你的坟墓场，它会把自己算进去。
- 噬物黏浆计算的是牌张类别的数量，而不是牌的数量。如果你的坟墓场中就只有一张神器生物牌，噬物黏浆会是 2/3。如果你的坟墓场中有十张神器生物牌，噬物黏浆也还是 2/3。
- 就本系列的牌而言，坟墓场中的牌上出现之类别包括神器、生物、结界、瞬间、地、鹏洛客和法术。某些旧版牌张上还会具有部族此牌张类别。传奇、基本和雪境为超类别，而非牌张类别。
- 如果有瞬间或法术咒语对噬物黏浆造成伤害或将其防御力降至 0，则要等到该咒语进到你拥有者的坟墓场之后，游戏才会执行状态动作。如果在该牌进入噬物黏浆之操控者的坟墓场前，该处并没有相同牌张类别的其他牌，则这样便会提升噬物黏浆的防御力，而后游戏才检查它是否死去。
- 上述规则说明对噬物黏浆产生的后代也适用（唯第一点除外，因为它家小朋友不会在坟墓场中出现）。

守卫穹天仪

{二}{绿}{绿}

瞬间

将三个+1/+1 指示物分配给一个，两个或三个目标由你操控的生物。

- 你施放守卫穹天仪时，便要决定如何分配指示物。每个目标生物至少要分配一个指示物。
- 如果于守卫穹天仪结算时，其部分目标（并非全部）成为不合法目标，则原本的指示物分配方式依然适用。原本要放在现在已不合法之目标上的指示物会就此消失。

夺权决斗

{一}{绿}

瞬间

鸠集~ 选择目标由你操控的生物和目标不由你操控的生物。如果你操控三个或更多力量各不相同的生物，则在所选之由你操控的生物上放置一个+1/+1 指示物。然后所选的生物互斗。（它们各向对方造成等同于本身力量的伤害。）

- 只有放置+1/+1 指示物这部分效应取决于你是否操控三个以上力量各不相同的生物。就算你于夺权决斗结算时并未操控三个以上力量各不相同的生物，这两个目标生物仍会互斗。
- 如果你于夺权决斗结算时操控三个以上力量各不相同的生物，且该目标由你操控的生物仍是合法目标，但该目标不由你操控的生物已经是不合法目标，则你仍会在该由你操控的生物上放置一个+1/+1 指示物。这算不上决斗，但是你的生物依旧会夺权。

古怪农夫

{二}{绿}

生物~ 人类 / 平民

2/3

当古怪农夫进战场时，磨三张牌，然后你可以将一张地牌从你的坟墓场移回你手上。（磨一张牌的流程是 将你牌库顶的牌置入你的坟墓场。）

- 你要等到磨完三张牌之后，才需要选择一张地牌来将它移回你手上。

收成节哨卫

{一}{绿}

生物~ 人类 / 战士

3/1

鸠集~ 在你回合的战斗开始时，若你操控三个或更多力量各不相同的生物，则收成节哨卫本回合不能被力量等于或小于 2 的生物阻挡。

- 收成节哨卫的触发式异能于其触发和于其试图结算时，都会检查你生物的力量。如果于它试图结算时，由你操控之不同力量的生物因故不够数量，则什么事情都不会发生，收成节哨卫能如常被阻挡。

- 一旦其异能结算之后，此时再移除其中一个具不同力量的生物，也不会让牌手能够以力量等于或小于 2 的生物来阻挡收成节哨卫。
- 此阻挡限制只会在宣告阻挡者的时候生效。在鸠集异能结算后，如果某牌手已以力量大于 2 的生物来阻挡，则此时再将该生物的力量降低于 2，也不会令收成节哨卫成为未受阻挡。

古道之力

{一}{绿}

瞬间

目标生物得+2/+2 直到回合结束。

鸠集~ 然后如果你操控三个或更多力量各不相同的生物，则抓一张牌。

- 古道之力的效应会依照所列顺序依次生效，因此先是该目标生物得+2/+2 加成，之后才会检查由你操控之生物的力量。举例来说，假设你操控两个 2/2 生物和一个 5/5 生物，则如果你选择其中一个 2/2 生物为目标的话，你便能因此抓一张牌。另一方面，假设你操控一个 1/1 生物，一个 3/3 生物和一个 5/5 生物，则如果你以任一力量较小的生物为目标，你就不能抓牌。

原初仇敌

{二}{绿}

生物~狼

4/3

践踏

当原初仇敌进战场时，你可以支付{一}{绿}任意次数。当你支付一次或数次此费用时，根据该数量在原初仇敌上放置等量的+1/+1 指示物，然后至多等量目标由你操控的地成为 3/3，具敏捷异能的狼生物，并且仍然是地。

- 在你支付了{一}{绿}此费用一次或多次后，另一个异能触发，且你得为该异能选择目标。牌手届时可以回应这一新异能。于这一新异能结算时，原初仇敌才会得到+1/+1 指示物，且令该目标地成为狼生物。
- 以此法成为狼生物的地，会保留其原有的超类别、牌张类别、副类别和异能。

毒蛇之牙萨黎丝

{二}{绿}{绿}

传奇生物~人类 / 邪术师

3/4

由你操控且已横置的其他生物具有死触异能。

由你操控且未横置的其他生物具有辟邪异能。

{一}, {横置}: 重置另一个目标由你操控的生物或地。

- 萨黎丝的第一个异能并不在乎萨黎丝本身是否为横置。第二个异能也是如此。只要萨黎丝在战场上，这两个异能就都会生效。

翻松土壤

{绿}

瞬间

选择至多三张目标在坟墓场中的牌。这些牌的拥有者将其洗入各自的牌库。你获得 2 点生命。

返照[-]{绿} (你可以从你的坟墓场使用此牌，并支付其返照费用，然后将它放逐。)

- 如果你选择了坟墓场中的牌为目标，但于翻松土壤试图结算时，所有的目标都因故已经不合法（或许是因为对手也以翻松土壤回应），则该咒语不会结算，且你也不会获得生命。
- 你可以选择不为翻松土壤指定目标。在此情况下，你不会将牌库洗牌，就只是获得 2 点生命。
- 每个有牌张洗入的牌库都只会洗牌一次，就算该牌库有多张牌洗入也是如此。

超凡成长

{-}{绿}{绿}{绿}

结界

在每次战斗开始时，将每个由你操控之生物的力量和防御力均加倍直到回合结束。

- 如果某效应让你将某生物的力量「加倍」，则该生物得 $+X/+0$ ， X 为于该效应开始生效时它的力量。类似地，如果某生物的防御力加倍，则该生物得 $+0/+X$ ， X 为该效应开始生效时它的防御力。
- 如果在加倍某生物的力量时，其力量小于 0，则改为该生物得 $-X/-0$ ， X 为其当前力量的绝对值。举例来说，如果幼熊（Bear Cub，一个 2/2 生物）已受某效应影响得 $-4/-0$ 成为 $-2/2$ 生物，则此时将它得力量和防御力加倍，会让它得 $-2/+2$ ，最后成为 $-4/4$ 生物。
- 如果你操控数个超凡成长，则每个都会单独生效。举例来说，如果你操控两个超凡成长，则对一个 2/2 的幼熊而言，当第一个异能结算时，它会成为 4/4 生物，然后当第二个异能结算时，它会成为 8/8 生物。

崇柳游魂

{绿}

生物 ~ 树妖 / 精怪

1/1

践踏

每当一张或数张牌离开你的坟墓场时，在崇柳游魂上放置一个 $+1/+1$ 指示物。

当崇柳游魂死去时，你获得等同于其力量的生命。

- 于崇柳游魂的最后一个异能结算时，利用其最后在战场上时的力量来决定你获得多少生命。

多色

狼群之望雅琳

{二}{红}{绿}

传奇鹏洛客 ~ 雅琳

4

昼形 (如果牌手于自己回合中没有施放咒语, 则下一个回合成为黑夜。)

+1: 直到你的下一个回合, 你可以将生物咒语视同具有闪现异能地来施放, 且每个由你操控的生物进战场时上面均额外有一个+1/+1 指示物。

-3: 派出两个 2/2 绿色的狼衍生生物。

////

皎月之怒雅琳

传奇鹏洛客 ~ 雅琳

4

夜形 (如果牌手于自己回合中施放至少两个咒语, 则下一个回合成为白昼。)

+2: 加{红}{绿}。

0: 直到回合结束, 皎月之怒雅琳成为 5/5, 具践踏、不灭与敏捷异能的狼人生物。

- 皎月之怒雅琳的第一个忠诚异能并非法术力异能。它会用到堆叠, 且可以被回应。
- 在皎月之怒雅琳的第二个忠诚异能结算后, 她就只是狼人生物而不是鹏洛客, 因此当她受到伤害时不会失去忠诚指示物。
- 如果皎月之怒雅琳的第二个忠诚异能使她成为狼人生物, 但此时天色因故成为白昼, 则尽管雅琳会转化, 但令她成为狼人生物的效应仍会在当回合的剩余时段中生效。

拼凑尸身

{蓝}{黑}

瞬间

牺牲任意数量的生物, 以作为施放此咒语的额外费用。

派出一个 X/X, 蓝黑双色, 具威慑异能的灵俑衍生生物, X 为所牺牲之生物的力量总和。

返照{三}{蓝}{黑} (你可以从你坟墓场中施放此牌, 并支付其返照费用以及任何额外费用, 然后将它放逐。)

- 你于支付额外费用时, 可以选择不牺牲生物。如果你如此作, 则你会派出一个 0/0 灵俑衍生生物。除非有其他效应能提升其防御力, 否则该衍生物就会死去, 但所有于「进战场」或「死去」时触发的异能都会触发。

- 如果你利用返照异能来施放拼凑尸身，你也仍须支付「牺牲任意数量的生物」这一额外费用。

呱叫反身

{一}{绿}{蓝}

法术

派出一个衍生物，此衍生物为目标非蛙生物的复制品，但它是 1/1 绿色的蛙。

返照{三}{蓝}{绿} (你可以从你的坟墓场使用此牌，并支付其返照费用，然后将它放逐。)

- 此衍生物只会复制原版生物上所印制的东西而已（除非该永久物也复制了其他东西或是个衍生物；后文将详述），但力量、防御力、生物类别和颜色等四项特征除外。它不会复制下列状态：该生物是否为横置，它上面有没有指示物、贴附了灵气和武具等。
- 如果所复制之生物的法术力费用中包含{X}，则 X 视为 0。
- 如果所复制的生物是个衍生物，则派出的新衍生物会复制派出原版衍生物的效应本来所注明的特征，唯上文提到的各项特征仍会除外。
- 如果所复制的生物本身已经复制了别的东西，则该衍生物进战场时，会是所选的生物复制的样子，唯上文提到的各项特征仍会除外。
- 当此衍生物进战场时，所复制的生物之任何进战场异能都会触发。所选择的生物上面任何「于[此生物]进战场时」或「[此生物]进战场时上面有...」的异能也都会生效。

虔敬新兵丹尼克

{白}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 士兵

2/3

系命

坟墓场中的牌不能成为咒语或异能的目标。

惊扰{二}{白}{蓝} (你可以从你坟墓场中施放已转化的此牌，并支付其惊扰费用。)

////

虔敬新魂丹尼克

传奇生物 ~ 精怪 / 士兵

3/2

飞行

每当一张或数张生物牌从任何区域进入坟墓场时，探查。此异能每回合只会触发一次。(探查的流程是派出一个无色线索衍生神器，且其具有「{二}，牺牲此神器：抓一张牌。」)

如果虔敬新魂丹尼克将从任何区域进入坟墓场，则改为将它放逐。

- 虔敬新兵丹尼克（正面）的第二个异能只会影响实际以坟墓场中的牌为目标之咒语和异能。对于不指定目标便能对坟墓场中的牌产生影响之咒语或异能而言，这类效应仍能如常生效、将其中的牌移到其他区域等等。
- 虔敬新魂丹尼克（背面）的触发式异能会利用牌张进到坟墓场之后的牌张类别来决定该异能是否会触发；至于该牌在进入坟墓场之前曾具有何种类别则并不重要。举例来说，如果某张生物牌已成为非生物永久物（也许是因为其上结附有微缩牢笼），则当它进入坟墓场时，会触发该异能。另一方面，如果某张非生物牌在战场上时已成为生物，则当它进入坟墓场时，不会触发该异能。
- 由于衍生物不是牌，因此衍生物死去时不会触发该触发式异能。

怖狼脉狂愤

{一}{红}{绿}

法术

消灭目标神器，结界或地。如果以此法消灭一个地，则其操控者可以从其牌库中搜寻至多两张基本地牌，将它们横置放进战场，然后洗牌。若否，则其操控者可以从其牌库中搜寻一张基本地牌，将之横置放进战场，然后洗牌。

返照{三}{红}{绿}

- 如果于怖狼脉狂愤试图结算时，该目标永久物已经是不合法目标，则此咒语不会结算，且其所有效应都不会生效。没有牌手会搜寻牌库或找出任何牌。不过，如果该目标依然合法，但未被消灭（也许是因为它具有不灭），则其操控者仍可以从其牌库中搜寻一张基本地牌（就算该目标是地也是如此）。

沃达连后裔华伦安

{一}{黑}{红}

传奇生物 ~ 吸血鬼 / 贵族

3/3

先攻

在你战斗后的行动阶段开始时，检视你牌库顶的 X 张牌，X 为本回合中对手失去的生命总数量。放逐其中一张，并将其余的牌以随机顺序置于你的牌库底。本回合中，你可以使用所放逐的牌。

- 对牌手造成的伤害会让牌手失去等量的生命值。
- 就算在某回合中你没有以生物攻击，你也会进行「战斗后的行动阶段」。华伦安的最后一个是异能会如常触发。
- 如果有对手失去生命，但在你战斗后的行动阶段开始前华伦安就已经离开战场，则它最后一个异能不会触发。

- 华伦安的异能检查的是所有对手在当回合中失去的生命总数量，而不是各对手当前总生命较其回合开始时之数值减少的数量。举例来说，如果在华伦安的异能结算之前，某对手先失去 2 点生命，然后再获得 8 点生命，则你会检视你牌库顶的两张牌。
- 如果有对手在当回合中失去过生命，但后续于你战斗后的行动阶段到来之前就已经输掉这盘游戏，则华伦安的最后一个异能会计入这份失去的生命。
- 如果你因故在同一个回合中进行的行动阶段多于两个，则在第一个行动阶段之后的所有行动阶段都算是「战斗后的行动阶段」，华伦安的最后一个异能在每个这类行动阶段开始时都会触发。
- 当你利用华伦安的最后一个异能来使用牌时，你仍须支付所有费用，并遵循所有使用时机限制。

电流迭变

{蓝}{红}

瞬间

本回合中，当你施放你的下一个瞬间或法术咒语时，复制该咒语。你可以为该复制品选择新的目标。

返照{一}{红}{蓝} *(你可以从你的坟墓场施放此牌，并支付其返照费用。然后将它放逐。)*

- 如果你在结算一个电流迭变之后接着又结算了另一个电流迭变（或者是立即利用返照异能施放了同一个），则这样被复制的就会是第二个电流迭变。此时这个电流迭变的复制品和咒语本身相继结算，产生两个延迟触发式异能。此后你施放的下一个咒语会被复制两次。如果这「下一个咒语」还是电流迭变，则你再下一个咒语就会被复制三次，以此类推。
- 电流迭变的异能可以复制任何瞬间或法术咒语，而不仅限于具有目标者。
- 就算触发电流迭变之异能的咒语在此异能结算之前就被反击，此异能也仍能产生复制品。该复制品将会比原版咒语先一步结算。
- 该复制品的目标将与原版咒语相同，除非你选择新的目标。你可以改变任意数量的目标，不论全部改变或部分改变都行。新的目标必须合法。
- 如果所复制的咒语具有模式（也就是说，它记着「选择一项～」或类似者），则复制品的模式会与原版咒语相同。你不能选择其他的模式。
- 如果所复制的咒语包括了于施放时决定的 X 数值，则该复制品的 X 数值与原版咒语相同。
- 你不能选择去支付该复制品的任何额外费用。不过，会基于替原版咒语所支付的任何额外费用而产生的效应都会被复制，就好像每个复制品都支付过同样的费用一样。
- 电流迭变之异能所产生的复制品都是在堆叠中产生，所以它并不是被「施放」的。会因牌手施放咒语而触发的异能并不会触发。

死灵奇才卢德维

{蓝}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 法师

2/3

每当死灵奇才卢德维进战场或攻击时，磨一张牌。

{X}{蓝}{黑}{黑}，从你的坟墓场放逐 X 张生物牌：

转化卢德维。X 不能为 0。只能于法术时机起动。

////

卢德维巨作欧拉格

传奇生物 ~ 灵俑

4/4

于此生物转化为卢德维巨作欧拉格时，它成为一张以其放逐之生物牌的复制品，但其名称是卢德维巨作欧拉格，为 4/4，额外是蓝黑双色的传奇灵俑，且仍具有原本颜色与类别。在欧拉格上放置若干+1/+1 指示物，其数量等同于以其放逐的生物牌数量。

- 你是于此生物转化时，决定要让欧拉格复制哪一张所放逐的生物牌。它不是先转化，然后再成为复制品。
- 就算所选的生物牌稍后离开了放逐区，欧拉格也依旧是该生物牌的复制品。
- 于此生物转化时，欧拉格有可能成为某张具昼形此关键字异能之牌的复制品。如果发生此状况，则该生物不会于天色成为黑夜时转化。
- 于此生物转化时，如果没有以卢德维放逐的生物牌（也许是有人回应其起动式异能，将原本在放逐区中的该些牌移离该处；或是它是其他方式转化），则欧拉格不会成为任何东西的复制品。欧拉格就只会是它本身的 4/4 大小，且上面没有+1/+1 指示物。

老枯指

{X}{黑}{绿}

传奇生物 ~ 惊惧兽

/

当你施放此咒语时，从你的牌库顶开始展示牌，直到展示出 X 张生物牌为止。将以此法展示的所有生物牌置入你的坟墓场，然后将其余的牌以随机顺序置于你的牌库底。

老枯指的力量和防御力各等同于你坟墓场中的生物牌数量。

- 老枯指的触发式异能会比老枯指本身先一步结算。如果老枯指因有人回应其本身的触发式异能而被反击，则你仍会遵循该触发式异能的叙述行事，并利用之前为 X 选定之数值。
 - 设定老枯指力量和防御力的异能会在所有区域生效，而不是仅于老枯指在战场上时才生效。于老枯指在坟墓场期间，该异能会将老枯指本身计算在内，也许它自己正是用一根枯枝来计数吧。
-

不渝克星连卡洛

{一}{红}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 骑士

2/3

飞行, 敏捷

如果某咒语将对你或另一个由你操控的永久物造成伤害, 则防止该伤害。

如果某咒语将向任一对手或任一由对手操控的永久物造成伤害, 则改为它造成原数量加 1 点伤害。

- 不渝克星连卡洛的最后两个异能只会对由堆叠上咒语造成的伤害生效。如果某咒语是先成为永久物, 而后再造成伤害, 则这类咒语便不会受到影响。
- 有些咒语则是会令其他物件造成伤害, 例如令两个生物互斗者。不渝克星连卡洛的最后两个异能不会对源自此类效应的伤害生效。
- 这额外的 1 点伤害是由原本的伤害来源所造成。这份额外伤害并非由连卡洛造成。
- 如果同时有其他效应也会影响咒语将向对手或由其操控之永久物造成的伤害数量 (包括防止伤害者), 则会由受到伤害的牌手或受到伤害之永久物的操控者来决定这些效应的生效顺序。如果所有伤害都已被防止, 则连卡洛的效应便不再生效。
- 如果你操控的某来源将造成的伤害, 需要在由对手操控的数个永久物之间进行分配, 或是需要同时分配给对手及由其操控的一个或数个永久物, 则你是依原本数值来分配伤害, 然后再将结果加 1。举例来说, 如果你施放一个注记着「对任意数量的目标造成共 4 点伤害, 你可以任意分配」的咒语, 且你决定令该咒语对某生物造成 2 点伤害, 并对该生物的操控者造成 2 点伤害, 则该咒语会改为对他们各造成 3 点伤害。

逐世仪式

{白}{黑}

法术

牺牲一个非地永久物, 以作为施放此咒语的额外费用。

放逐目标非地永久物。

返照{二}{白}{黑} (你可以从你坟墓场中施放此牌, 并支付其返照费用以及任何额外费用, 然后将它放逐。

)

- 如果你利用返照异能来施放逐世仪式, 你也仍须支付「牺牲一个非地永久物」这一额外费用。
-

吸取视界

{蓝}{黑}

瞬间

检视目标对手牌库顶的两张牌。将其中一张牌面朝下地放逐，另一张牌则置于该牌库底。于所放逐之牌持续放逐的时段内，你可以检视并使用该牌，且你可以将法术力视同任意颜色的法术力来支付施放该咒语的费用。

返照{一}{蓝}{黑}

- 只有你能检视被放逐的牌。当它在放逐区时，其拥有者无法得知它是什么，除非你主动告知。
 - 你不必告知你放逐了哪张牌，也不必告知你把哪张牌置于牌库底。举例来说，如果对手知道其牌库顶是什么牌，然后你施放了吸取视界，你不用告诉对手你将那张牌置于何处。
 - 即使那张牌是地，你也可以使用。
 - 你使用以吸取视界放逐的牌时仍必须遵循所有正常时机限制。
-

延日泰菲力

{二}{白}{蓝}

传奇鹏洛客 ~ 泰菲力

4

+1: 选择至多一个目标神器，至多一个目标生物和至多一个目标地。重置所选永久物中由你操控者。横置所选永久物中不由你操控者。你获得 2 点生命。
-2: 检视你牌库顶的三张牌。将其中一张置于你手上，其余的牌则以任意顺序置于你的牌库底。
-7: 你获得具有以下异能的徽记 ~ 「于每位对手的重置步骤中，重置所有由你操控的永久物」与「于每位对手的抓牌步骤中，你抓一张牌。」

- 如果于第一个异能结算时已有一个或数个目标不合法，但只要仍有至少一个目标合法，该异能就会影响剩余的合法目标，且你会获得 2 点生命。
 - 如果你以最后一个异能派出了徽记，则你的永久物会于对手的重置步骤中，跟着他的永久物一起重置。于你对手的抓牌步骤中，会是他先抓一张牌，然后轮到你抓一张牌。在两次抓牌之间，没有牌手会获得优先权来施放咒语或起动异能。
-

怖狼首领托瓦拉

{一}{红}{绿}

传奇生物 ~ 人类 / 狼人

3/3

每当一个由你操控的狼或狼人对任一牌手造成战斗伤害时，抓一张牌。

在你的维持开始时，若你操控三个或更多狼和 / 或狼人，则当前成为黑夜。然后转化任意数量由你操控的「人类 / 狼人」。

昼形

////

午夜灾祸托瓦拉

传奇生物 ~ 狼人

4/4

每当一个由你操控的狼或狼人对任一牌手造成战斗伤害时，抓一张牌。

{X}{红}{绿}：直到回合结束，目标由你操控的狼或狼人得+X/+0 且获得践踏异能。

夜形

- 对托瓦拉两面的第一个异能而言，该异能在每个由你操控的狼或狼人对任一牌手造成战斗伤害时，都会触发一次。举例来说，如果你以三个狼生物攻击，且它们都对某牌手造成了战斗伤害，则该异能会触发三次。
- 如果是某个由你操控、同时为狼和狼人的生物对牌手造成战斗伤害，则第一个异能只会触发一次。
- 怖狼首领托瓦拉的第二个异能初看会略感奇怪，因为本系列中的托瓦拉和其他「人类 / 狼人」生物本身就会在天色成为黑夜时转化。但托瓦拉并不满足于只转化一个系列里的狼人生物。此异能令你能够将前几次到访依尼翠时遇到的「人类 / 狼人」生物一起转化。

星相大法师瓦垂格

{一}{蓝}{红}

传奇生物 ~ 人类 / 法师

1/2

如果当前既非白昼也非黑夜，则于星相大法师瓦垂格进战场时成为白昼。

你施放的瞬间与法术咒语减少{X}来施放，X 为瓦垂格的力量。

每当白昼成为黑夜或黑夜成为白昼时，在瓦垂格上放置一个+1/+1 指示物。

- 施放咒语所需之全部费用，在你实际起动手术力异能并支付费用之前就已经锁定。如果在费用锁定后，瓦垂格的力量有所改变，或当你起动手术力异能或支付费用时瓦垂格离开了战场，则该减少费用的效应不会受到影响，施放咒语的总费用也不会改变。
-

名流吸血鬼

{黑}{红}

生物 ~ 吸血鬼 / 贵族

2/2

威慑 (此生物只能被两个或更多生物阻挡。)

当名流吸血鬼进战场时，若有对手本回合中失去过生命，则在每个由你操控的其他吸血鬼上各放置一个 +1/+1 指示物。

只要本回合中有对手失去过生命，每个由你操控的其他吸血鬼进战场时上面便额外有一个 +1/+1 指示物。

- 名流吸血鬼的后两个异能只关心对手在本回合是否失去过生命，不关心其生命如何变化。举例来说，如果某对手在同一回合中获得了 2 点生命并失去了 1 点生命，则其仍算作失去过生命。

醒转屠戮

{三}{黑}{红}

法术

选择至多两张目标在你坟墓场中的生物牌。任一对手从中选择一张。将该牌移回你手上。将另一张牌在你的操控下移回战场。它获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时，将它放逐。

返照{四}{黑}{红} (你可以从你的坟墓场施放此牌，并支付其返照费用。然后将它放逐。)

- 如果于醒转屠戮结算时只剩下一个合法目标 (或是如果你只选择了一个目标)，则对手只能选择将该牌置于你手上。他不能选择让你将该牌移回战场。

神器

穹天仪

{三}

传奇神器

如果当前既非白昼也非黑夜，则于穹天仪进战场时成为白昼。

{横置}: 加一点任意颜色的法术力。

{三}, {横置}: 如果当前是黑夜，则成为白昼。若否，则成为黑夜。只能于法术时机起动。

每当白昼成为黑夜或黑夜成为白昼时，你获得 1 点生命。你可以抓一张牌。若你如此作，则弃一张牌。

- 如果你选择以穹天仪抓一张牌，但有效应将该次抓牌替代成了其他事情，你依然需要弃一张牌。
-

月银钥

{二}

神器

{一}, {横置}, 牺牲月银钥: 从你牌库中搜寻一张具法术力异能的神器牌或一张基本地牌, 展示该牌, 将它置于你手上, 然后洗牌。

- 见于神器上的大多数法术力异能都属于起动式法术力异能。如果某起动式异能同时满足以下三个条件, 该异能便算作起动式法术力异能: (1) 于结算时产生法术力; (2) 不需要指定目标; 以及 (3) 不属于忠诚异能。
 - 某些神器 (例如力量护手) 具有的则是触发式法术力异能。如果某触发式异能同时满足以下三个条件, 该异能便算作触发式法术力异能: (1) 于结算时产生法术力; (2) 于起动式法术力异能结算时或加法术力时触发; 以及 (3) 不需要指定目标。
-

穿髓金针

{一}

神器

于穿髓金针进战场时, 选择一个牌名。
除了法术力异能之外, 具有该名称之来源的起动式异能都不能起动。

- 起动式异能包含一个冒号, 其格式为「[费用]: [效应]。」该名称之牌上的触发式异能与静止式异能则如常运作。
 - 无论牌在什么区域, 都会受穿髓金针的影响。这包括手上的牌, 坟墓场中的牌和被放逐的牌。举例来说, 牌手不能循环具所选名称的牌。
 - 穿髓金针不会阻止牌手施放咒语。特别一提, 选择具返照或惊扰异能之牌的名称, 并不能阻止牌手从其坟墓场中施放此类咒语。
 - 你可以选择任何已存在之牌名, 就算该牌通常并没有任何起动式异能也是一样。你不能说出衍生物的名称, 除非该衍生物正好与某张牌同名。
 - 如果你说出名称的牌具有法术力异能与另一个起动式异能, 则该法术力异能可以起动, 但另一个异能则不行。
 - 你可以说出某张双面牌任意一面的名称, 但不能同时说出两面的名称。物件只有在具所选名称期间才会受到穿髓金针的影响。
 - 一旦穿髓金针已离开战场, 则具所选名称之来源的起动式异能就可以再度起动。
-

地

战场遗迹

地

{横置}: 加{无}。

{二}, {横置}, 牺牲战场遗迹: 消灭目标由对手操控的非基本地。每位牌手各从其牌库中搜寻一张基本地牌, 将之放进战场, 然后洗牌。

- 如果在战场遗迹的异能试图结算时, 该目标地已经是不合法目标, 则此异能不会结算。没有牌手会搜寻基本地牌或洗牌。如果该目标仍合法, 但未被消灭 (最有可能的原因是它具有不灭异能), 则每位牌手仍会搜寻和洗牌。

异烁驿所

地

{横置}: 加{无}。

{一}, {横置}, 牺牲一个生物: 在异烁驿所上放置一个灵魂指示物。然后如果其上有三个或更多灵魂指示物, 则移去这类指示物, 转化它, 然后将它重置。只能于法术时机起动。

////

悚动旅店

神器生物 ~ 惊惧兽 / 组构体

3/7

每当悚动旅店攻击时, 你可以从你的坟墓场放逐一张生物牌。若你如此作, 则每位对手各失去 X 点生命且你获得 X 点生命, X 为以悚动旅店放逐的生物牌数量。

{四}: 悚动旅店跃离。

- 于悚动旅店跃离期间, 它视作不存在。它不能成为咒语或异能的目标, 其静止式异能对游戏没有效果, 它的触发式异能不会触发, 它不能进行攻击或阻挡, 诸如此类。
- 如果悚动旅店在跃离时正进行攻击或阻挡, 则它会被移出战斗。
- 跃离不会触发任何「离开战场」异能。类似地, 跃回时也不会触发任何「进战场」异能。
- 悚动旅店会于其操控者的重置步骤中跃回。它能在当回合中进行攻击。
- 当悚动旅店跃回时, 它仍记得此前以它放逐的牌。
- 跃离或跃回不会影响双面牌当前朝上的面向。
- 贴附于跃离永久物上的灵气和武具也会跃离。它们会和该永久物一起跃回且仍旧贴附于它。类似地, 带着指示物跃离的永久物跃回时也带着那些指示物。
- 如果悚动旅店因效应之故而受对手操控, 而后跃离, 但该更改操控权的效应在其跃回前就已终止, 则它会于该对手的下一个重置步骤开始时在你的操控下跃回。如果该对手在其下一个重置步骤到来前就离开了游戏, 则该永久物会在过了其本来要开始下一个回合之时点后的下一个重置步骤中跃回。

指挥官单卡解惑

白色

天降审判

{四}{白}{白}

法术

为战场上生物中每种不同的力量值各选择一个力量为该值的生物。消灭所有未以此法选择的生物。

- 天降审判并未指定任何生物为目标，因此所有决定都是于咒语结算时做出。特别一提，在「选定生物」和「其他生物被消灭」之间，没有牌手能回应或有所行动。
- 未被选择的生物会同时被消灭。对于触发式异能而言，这些生物能够看到彼此离开战场。
- 如果战场上有多个生物的力量同为某数值，则你在根据力量数值选择生物时，可以选择其中任意一个，就算其中有不会被消灭者也是一样。举例来说，如果你操控一个力量为 2 的不灭生物，和一个力量为 2 的无异能生物，则尽管第一个生物不会被天降审判消灭，你也能选择第二个生物。

从众诅咒

{四}{白}

结界~灵气 / 诅咒

结附于牌手

由所结附的牌手操控之非传奇生物的基础力量与防御力为 3/3，且失去所有生物类别。

- 会更改变受影响的生物之力量和 / 或防御力的效应，例如巨力成长，则不论其效应是在何时开始，都会对它生效。而会改变其力量和 / 或防御力的指示物，也会如此生效。
- 尽管具化形异能的生物不会失去化形，但这类生物依然会失去所有生物类别。

荒野救援军

{五}{白}

生物~人类 / 骑士

4/4

当荒野救援军死去时，将任意数量的其他生物牌从你的坟墓场移回战场，且这些牌的力量总和须等于或小于 X，X 为荒野救援军的力量。放逐荒野救援军。

- 荒野救援军的异能会利用它最后在战场上时的力量，而非它在坟墓场中的力量。
 - 如果有人回应荒野救援军的触发式异能将它从其拥有者的坟墓场中放逐，则所选之生物牌仍会返回战场。
-

席嘉妲的先锋

{四}{白}

生物 ~ 天使

3/3

闪现

飞行

每当席嘉妲的先锋进战场或攻击时，选择任意数量力量各不相同的生物。这些生物获得连击异能直到回合结束。

- 如果一组生物中每个生物的力量都与它者不同，便称这组生物的力量各不相同。举例来说，一组由一个 1/1 生物，一个 2/1 生物和一个 3/1 生物构成的生物组合便属于「力量各不相同」。
- 席嘉妲的先锋之异能不指定任何生物为目标。你是于异能结算时选定这组生物。你可以只选择一个生物，这也能构成一个有效的生物组合。如果你如此作，则该生物会获得连击异能直到回合结束。

悲恸之墙

{一}{白}

生物 ~ 墙

0/4

守军

当悲恸之墙进战场时，你每有一位对手，便从你的牌库顶牌面朝下地放逐一张牌。

鸠集 ~ 在你的结束步骤开始时，若你操控三个或更多力量各不相同的生物，则将一张以悲恸之墙放逐的牌置于其拥有者手上。

- 你不能检视以悲恸之墙放逐的牌。如果有数张这类牌，则你随机选择一张来移回你手上，且不得检视。就算你在放逐之前已知道牌库顶上一张或数张牌为何，也是如此。

蓝色

砍刀尸嵌

{三}{蓝}

生物 ~ 灵俑 / 惊惧兽

2/4

{三}, {横置}, 牺牲另一个灵俑：派出两个衍生物，这些衍生物为所牺牲生物的复制品。

- 你可以选择牺牲一个灵俑衍生物来起此异能。你会如常派出两个为该衍生物之复制品的衍生物。
 - 如果所牺牲的灵俑本身复制了其他永久物，则所派出的衍生物便会是它当前所复制东西（受原本复制效应修正）的复制品。该衍生物不会复制对所牺牲生物生效的其他效应，包括于其在战场上时改变其类别，颜色，力量或防御力者。
-

失神诅咒

{六}{蓝}

结界~灵气 / 诅咒

结附于牌手

在所结附的牌手之维持开始时，该牌手从其牌库顶开始展示牌，直到展示出一张生物牌为止。将该牌在你的操控下放进战场。该牌手将其余展示的牌置入其坟墓场。

- 是由失神诅咒的操控者将该生物牌在其操控下放进战场。该操控者可能与所结附的牌手不是同一人。
-

梦境溺亡

{X}{二}{蓝}

瞬间

选择一项。如果你于施放此咒语时操控指挥官，则你可以两项都选。

- 目标牌手抓 X 张牌。
- 目标牌手磨两倍于 X 的牌。

- 「操控指挥官」意指战场上由你操控的永久物中包括了某位玩家的指挥官。此处的「某位牌手」可以是你，也可以是其他人。操控在堆叠上的指挥官咒语并不能让你两项都选。
 - 你可以将这两项模式的目标都指定为同一位牌手，也可以分别指定不同牌手。其上的效应会按照列明的顺序依次生效。
-

净空实验室

{X}{蓝}{蓝}

法术

牺牲 X 个灵俑，然后从你的牌库顶开始展示牌，直到展示出若干灵俑生物牌为止，其数量等同于以此法牺牲的灵俑数量。将这些牌放进战场，其余则以随机顺序置于你的牌库底。

- 这些灵俑将同时进战场。对于触发式异能而言，它们能看到彼此进入战场。
-

群翼尸嵌

{四}{蓝}

生物 ~ 灵俑 / 惊惧兽

3/3

飞行

由你操控的其他灵俑具有飞行异能。

每当由你操控的一个或数个灵俑向一位或更多对手造成战斗伤害时，你可以抓若干牌，其数量等同于以此法受到伤害的对手数量。若你如此作，则弃等量的牌。

- 你要弃掉的牌数，就等同于受到你灵俑之战斗伤害的对手数量，就算有效应改变了你要抓的牌数也是一样。
- 如果你有部分灵俑具有先攻异能（但非全部），或你有灵俑具有连击异能，则该异能会触发两次。第一次结算时计算的是于先攻战斗伤害步骤中受到伤害的对手数量，然后第二次结算时计算的是常规战斗伤害步骤中受到伤害的对手数量。

黑色

无尽亡者诅咒

{二}{黑}

结界 ~ 灵气 / 诅咒

结附于牌手

每当一个地在所结附的牌手操控下进战场时，你派出一个 2/2 黑色，具败朽异能的灵俑衍生物。（它不能进行阻挡。当它攻击，在战斗结束时将它牺牲。）

- 是由无尽亡者诅咒的操控者获得灵俑衍生物。该操控者可能与所结附的牌手不是同一人。

食尸鬼不羁夜

{三}{黑}{黑}

法术

为每位牌手各选择一张在其坟墓场中的生物牌。将这些牌在你的操控下放进战场。它们额外具有黑色此颜色与灵俑此类别，且获得败朽异能。（具败朽异能的生物不能进行阻挡。当它攻击，在战斗结束时将它牺牲。）

- 这些生物将同时进战场。对于触发式异能而言，它们能看到彼此进入战场。
 - 如果以此法放进战场的生物牌中，有因为其他效应之故而成为不是生物永久物，则这类永久物便不会是灵俑，但仍会获得败朽异能。
-

驮墓龟高雷兹
{六}{黑}{黑}
传奇生物 ~ 灵俑 / 龟
4/4

你可以从你坟墓场放逐任意数量的生物牌，以作为施放此咒语的额外费用。每以此法放逐一张牌，此咒语便减少{二}来施放。

死触

每当驮墓龟高雷兹攻击或死去时，随机选择一张以高雷兹放逐的牌，并将该牌置于其拥有者手上。

- 高雷兹的第一个异能无法将它的费用降到少于{黑}{黑}。就算已不能进一步减少高雷兹的费用，你也能从你坟墓场中放逐任意数量的生物牌。
- 先计算施放高雷兹时需支付的额外费用，再计算因其本身减少费用之效应减少的部分。举例来说，如果高雷兹是你的指挥官，且其因「指挥官税」而需要额外支付{六}，则你可以通过从你坟墓场中放逐四张生物牌并支付{四}{黑}{黑}来施放高雷兹。

流荡游魂捕捉客
{三}{黑}
生物 ~ 人类 / 浪客
2/4

每当你牺牲另一个生物时，将之放逐。若该生物是衍生物，则在流荡游魂捕捉客上放置一个+1/+1指示物。

当流荡游魂捕捉客离开战场时，将所有以它放逐的牌在你的操控下移回战场。

- 如果你牺牲的某个非衍生物之生物只是受你操控，但并非由你拥有，则流荡游魂捕捉客依然会令你将该牌从其拥有者的坟墓场中放逐。当流荡游魂捕捉客的最后一个异能结算时，该牌也会跟其他被放逐的牌一道，在你的操控下返回战场。
- 如果你牺牲的衍生物只是受你操控，但并非由你拥有，则你依然会在流荡游魂捕捉客上放置一个+1/+1指示物。

贪食腐腹怪
{四}{黑}
生物 ~ 灵俑 / 惊惧兽
4/5

当贪食腐腹怪进战场时，你可以牺牲至多三个灵俑。当你以此法牺牲一个或数个灵俑时，每位对手各牺牲等量的生物。

- 在你牺牲一个或数个灵俑后，另一个异能触发。牌手可以在其需要牺牲生物前回应该异能。

- 于该自身触发式异能结算时，首先由依照回合顺序接下来轮到的对手（如果当前正是某位对手回合，则为该对手）选择其打算牺牲的生物。然后其他对手按照回合顺序依次比照办理。最后所选的生物全部同时牺牲。

坟墓暴君

{三}{黑}

生物 ~ 灵俑 / 贵族

3/3

由你操控的其他灵俑得+1/+1。

{二}{黑}, {横置}, 牺牲一个生物：随机将一张灵俑生物牌从你的坟墓场移回战场。只能于你的回合且你坟墓场中至少有三张灵俑生物牌时起动。

- 你坟墓场中要先至少有三张灵俑生物牌，才能够开始起动坟墓暴君的起动式异能。你不能在只有两张的时候就开始起动，然后牺牲一个灵俑把它当作所要求的第三张生物牌。
- 如果你支付费用时牺牲的生物是灵俑牌，则它也有机会被随机选中移回战场。

惧怖视像

{二}{黑}

法术

目标对手选择其坟墓场中的一张生物牌，并将该牌在你的操控下从该处放进战场。

返照{八}{黑}{黑}此咒语以此法施放时减少{X}来施放，X为战场上或统帅区中由你拥有之指挥官间法术力值最大者的数值。（你可以从你坟墓场中施放此牌，并支付其返照费用，然后将它放逐。）

- 对由其他牌手拥有、但在你操控下进战场的永久物而言，如果你离开游戏时仍操控这类永久物，则它们会被放逐。如果这些牌的拥有者离开游戏，则其也会将他拥有的牌带离游戏。（相对来说，对于由其他牌手拥有、但你获得其操控权的永久物而言，如果你离开游戏时仍操控这类永久物，则改变操控权的效应会终止，且这些永久物会还给其先前的操控者。）
- 如果于你利用返照异能来施放惧怖视像时，你的指挥官正受其他牌手操控，则你可以利用该指挥官的法术力值来决定X的数值。
- 在你利用返照异能施放咒语才适用的减少费用效应，只会对施放它时所支付费用的一般法术力部分生效，不过施放咒语时需支付的额外费用也会被此效应减少。该效应不能减少施放该咒语时的有色法术力要求。

绿色

欢庆收成节

{三}{绿}

法术

从你的牌库中搜寻至多 X 张基本地牌，X 为由你操控的生物中不同力量值的种数。将这些牌横置放进战场，然后洗牌。

- 欢庆收成节是于其结算时才检查由你操控的生物，并以此来决定你能搜寻多少张基本地。举例来说，如果你在该咒语结算时操控一个 1/1 生物和一个 2/1 生物，则由你操控的生物中不同力量值的种数便是二。
-

缠身蛛网诅咒

{二}{绿}

结界 ~ 灵气 / 诅咒

结附于牌手

每当一个由所结附的牌手操控且非衍生物的生物死去时，将它放逐，且你派出一个 1/2 绿色，具延势异能的蜘蛛衍生物。

- 是由缠身蛛网诅咒的操控者获得蜘蛛衍生物。该操控者可能与所结附的牌手不是同一人。
 - 并非一定要放逐牌才能够得到蜘蛛衍生物。你只是在能够放逐时如此作。如果该牌于此异能结算时已不在其拥有者的坟墓场中，则你就只会派出蜘蛛衍生物。
-

苍鹭刃菁英

{二}{绿}

生物 ~ 人类 / 战士

1/1

警戒

每当另一个人类在你的操控下进战场时，在苍鹭刃菁英上放置一个 +1/+1 指示物。

{横置}: 加 X 点任意颜色的单色法术力，X 为苍鹭刃菁英的力量。

- 苍鹭刃菁英的最后一个异能属于法术力异能。它不用到堆叠，且不能被回应。如果在该异能结算时，苍鹭刃菁英的力量为 0 或更低，则不会加任何法术力。
-

收成节主祭柯比斯

{X}{绿}{绿}

传奇生物 ~ 树妖

0/0

收成节主祭柯比斯进战场时上面有数个+1/+1 指示物，其数量等同于施放它时所支付的法术力数量。

从柯比斯上移去一个+1/+1 指示物：于本回合中，防止将对另一个目标其上有+1/+1 指示物的生物造成之所有伤害。

- 柯比斯进战场时上面的+1/+1 指示物数量，等同于施放它时支付的总法术力数量，此数字通常与 X 不同。如果你支付{绿}{绿}来施放柯比斯，则它进战场时上面有两个+1/+1 指示物。
- 如果你于柯比斯在堆叠上时复制它（也许是利用双重主修这类效应），则该复制品未经施放，因此不存在「施放它时所支付的法术力」。该柯比斯进战场时上面有零个+1/+1 指示物。
- 类似情况：如果你派出一个为柯比斯复制品的衍生物，或有牌未经施放便当作柯比斯的复制品来进入战场，则它们进战场时上面都是零个+1/+1 指示物。
- 如果某咒语结算，并当作柯比斯的复制品来进战场，则它进战场时上面的+1/+1 指示物数量，就等同于施放该咒语时所支付的法术力数量。举例来说，如果你施放{三}{蓝}来施放仿生妖，并于其进战场时使其复制柯比斯，则它进战场时上面会有四个+1/+1 指示物（因为施放仿生妖时支付了四点法术力）。
- 一旦该起动式异能结算，就算该生物稍后失去其上所有的+1/+1 指示物，也依然会防止将对其造成的伤害。

毁灭侵袭

{三}{绿}

瞬间

放逐目标神器或结界。在目标由你操控的生物上放置 X 个+1/+1 指示物，X 为以此法放逐的永久物之法术力值。

- 依照所牺牲永久物最后在战场上时的特征，来决定 X 的数值。

席嘉姐狂信者

{四}{绿}

生物 ~ 人类 / 僧侣

3/3

在你回合的战斗开始时，选择任意数量力量各不相同的生物。直到回合结束，它们各获得警戒异能且得 +X/+X，X 为席嘉姐狂信者的力量。

- 如果一组生物中每个生物的力量都与它者不同，便称这组生物的力量各不相同。举例来说，一组由一个 1/1 生物，一个 2/1 生物和一个 3/1 生物构成的生物组合便属于「力量各不相同」。

- 席嘉坦狂信者的异能不指定任何生物为目标。你是于异能结算时选定这组生物。你可以只选择一个生物，这也能构成一个有效的生物组合。如果你如此作，则该生物会获得连击异能直到回合结束。

威权视像

{二}{绿}

法术

在目标生物上放置一个+1/+1 指示物，然后将其上的+1/+1 指示物数量加倍。

返照{八}{绿}{绿}此咒语以此法施放时减少{X}来施放，X 为战场上或统帅区中由你拥有之指挥官间法术力值最大者的数值。*(你可以从你坟墓场中施放此牌，并支付其返照费用，然后将它放逐。)*

- 将永久物上面的+1/+1 指示物数量加倍之流程是：在其上放置等同于上面已有之数量的+1/+1 指示物。而其他会与放置指示物互动的牌，都会如此与这个效应产生互动。
- 如果你利用返照异能来施放威权视像时，你的指挥官正受其他牌手操控，则你可以利用该指挥官的法术力值来决定 X 的数值。
- 在你利用返照异能施放威权视像才适用的减少费用效应，只会对施放它时所支付费用的一般法术力部分生效，不过施放咒语时需支付的额外费用也会被此效应减少。该效应不能减少施放该咒语时的有色法术力要求。

多色

涅非利亚侦员埃萝洁

{三}{蓝}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 浪客

4/4

每当另一个由你操控的生物死去时，探查。*(探查的流程是派出一个无色线索衍生神器，且其具有「{二}，牺牲此神器：抓一张牌。」)*

每当你牺牲一个衍生物时，刺探 1。*(检视你牌库顶的牌。你可以将该牌置入你的坟墓场。)*

- 如果你牺牲一个线索衍生物，则埃萝洁的最后一个异能会以「回应」此次牺牲的方式触发。你会在抓牌前先刺探。
 - 每当你因任何原因牺牲任意衍生物时，埃萝洁的最后一个异能都会触发，而不只是当你牺牲线索衍生物时才会触发。
 - 如果你派出一个为埃萝洁复制品的衍生物，且两者都为传奇，则你需选择是要留下衍生物还是原版埃萝洁，并将另一个置入你的坟墓场。这与牺牲有所不同。将该衍生物置入坟墓场不会触发非衍生物之埃萝洁的最后一个异能。
-

席嘉坦密使凯勒尔

{三}{绿}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 僧侣

2/2

每当另一个人类在你的操控下进战场时，在席嘉坦密使凯勒尔上放置一个+1/+1指示物。

凯勒尔上每有一个指示物，由你操控的其他人类便得+1/+1。

- 如果凯勒尔与由你操控的其他人类同时进战场，则每有一个同时进战场的人类，凯勒尔的第一个异能就会触发一次。
- 凯勒尔的第二个异能会计算所有指示物，而不只是+1/+1指示物。

愉悦施咒人琳荻

{一}{蓝}{黑}{红}

传奇生物 ~ 人类 / 邪术师

2/4

死触

每当一个诅咒从战场进入你的坟墓场，在下一个结束步骤开始时，将它移回战场并贴附于你。

在你的维持开始时，你可以将一个贴附于你的诅咒贴附到你的一位对手。若你如此作，则抓两张牌。

- 琳荻的最后一个异能不指定目标，所以你可以利用该异能来将诅咒贴附在具辟邪异能的牌手上
- 在多人游戏中，如果某位受你的诅咒结附之牌手离开游戏（也许是他已被琳荻折磨太深），则该诅咒会进入你的坟墓场，并触发琳荻的第一个触发式异能。

万智牌，Magic，依尼翠，艾卓王权，塞洛斯以及依克黎，不论在美国或其他国家中，均为威世智有限公司的商标。©2021 Wizards.