

斯翠海文：魔法学校发布释疑

编纂：Jess Dunks 和 Matt Tabak，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 3 月 11 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」段落内含上市信息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

上市资讯

自正式发售当日（2021 年 4 月 23 日，周五）起，*斯翠海文* 系列便可在有认证的构组赛制中使用。在该时刻，标准赛制中将可使用下列牌张系列：*艾卓王权*，*塞洛斯：冥途求生*，*依克黎：巨兽时空*，*2021 核心系列*，*赞迪卡再起*，*凯德海姆* 以及 *斯翠海文：魔法学校*。

封入 *斯翠海文* 的轮抽补充包和主题补充包（Theme Booster）中之牌张均包含在标准赛制可用牌张范围内。这类牌张印制的系列代码均为 STX，其收藏编号范围为 1-275。

秘典增补系列中含有六十三张牌（其印制的系列代码为 STA，收藏编号范围为 1-63）。这些牌可用于原本即允许使用该牌张的赛制。更多有关「秘典」的信息，请见下文。

斯翠海文 指挥官套牌中则封入了八十一张新牌。这些牌只可用于指挥官、特选和薪传赛制，而不可用于标准赛、先驱赛或近代赛。这类牌张印制的系列代码均为 STC，其收藏编号范围为 1-81。指挥官套牌中的其他牌张可用于原本即允许使用该牌张的赛制。也就是说，出现在此产品中并不会改变各牌张原本可合法利用的赛制。这类复出牌张印制的系列代码也为 STC，其收藏编号范围为 82-327。

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) 查询有关指挥官玩法的详情。

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

秘典

斯翠海文的讲堂和图书馆是知识的海洋，新经旧典无所不包。当中最热门者莫过于秘典，其间罗列多重宇宙过往曾出现的许多强力魔法。通过此秘典增补系列，你也能跟斯翠海文的学生一样，探究真知奥妙。

- 秘典增补系列中含有六十三张牌（其印制的系列代码为 STA、收藏编号范围为 1-63）。它们会出现在轮抽补充包、系列补充包和主题补充包（theme booster）等产品中。
- *出现在补充包中的斯翠海文秘典牌张*，能够在使用前者补充包的限制赛事中利用。在现开赛中，这些牌属于你牌池的一部分。在补充包轮抽中，你必须抽选这些牌才可将它们放入你的牌池。
- 秘典牌可用于原本即允许使用该牌张的赛制。也就是说，出现在秘典中并不会改变各牌张原本可合法利用的赛制。其中有部分（并非全部）也在当前可于标准赛制中使用的系列中出现。虽然绝大多数的秘典牌均为重印牌，但其中有一张是首次出现（丰足收成）。该牌目前只可用于指挥官、特选和薪传赛制。

新异能提示：魔艺

如果你不是来掌握法术，那费劲千辛万苦来就读最富盛名的魔法学校又是为何？啊，还有瞬间。魔艺是新的异能提示，提醒你该异能会因施放或复制瞬间与法术咒语时而有所回报。

荣休大法师
{二}{蓝}{蓝}
生物~人类 / 法术师
2/2
魔艺~ 每当你施放或复制瞬间或法术咒语时，抓一张牌。

- 虽然所有魔艺异能的触发条件都一样（「每当你施放或复制一个瞬间或法术咒语」），但每个异能的效应却有所不同。
- 举例来说，如果你操控了荣休大法师，并在此时施放了一个瞬间或法术咒语，则荣休大法师的魔艺异能会因此触发，且你会抓一张牌。
- 如果有效应会产生某个瞬间或法术咒语的复制品，则魔艺异能也会因此触发。
- 如果有效应产生同一个瞬间或法术咒语的数个复制品，则每有一个此类复制品，魔艺异能就会因此触发一次。
- 有些效应会令你在堆叠以外的区域复制一张瞬间或法术牌。产生这类复制品时，不会触发魔艺异能。不过，大多数令你如此作的效应也会让你能够施放这些复制品；当你施放这类复制品时，就会触发魔艺异能。

新关键字异能：守护

在你于课堂上刻苦学习各类致命咒语时，也请不要忘记温习如何防御它们～尤其是有人想要利用这类咒语威胁你生物的时候。有鉴于此，斯翠海文系列引入了「守护」机制：守护这一关键字异能能够保护你的生物不受对手之咒语或异能影响～除非对手支付费用，否则该咒语或异能就会被反击。

瀑布舞空师
{三}{蓝}
生物～巨灵 / 法师
3/1
飞行
守护{二} (每当此生物成为由对手操控之咒语或异能的目标时，除非该牌手支付{二}，否则反击之。)

守护的正式规则解析如下：

702.21. 守护

702.21a. 守护属于触发式异能。「守护[费用]」意指「每当此永久物成为由对手操控之咒语或异能的目标时，除非该牌手支付[费用]，否则反击之。」

- 如果某牌手施放的某个咒语同时以数个由对手操控且具有守护异能的永久物为目标，则每个守护异能都会分别触发。如果该牌手没有全部支付上述费用，该咒语就会被反击。
- 守护属于常青异能，会在将来的系列中登场。

新关键字动作：温习

新副类别：课程

我们今天已经温习了许多课程！温习这一关键字动作让你能够两件事情之间选择一件来作：弃一张牌并抓一张牌，或将一张课程牌从游戏外置入你手上。

研习小憩
{一}{白}
瞬间
横置至多两个目标生物。
温习。(你可以从游戏外展示一张由你拥有的课程牌并置于你手上，或弃一张牌来抓一张牌。)

温习的正式规则解析如下：

701.45. 温习

701.45a. 「温习」意指「你可以弃一张牌。如果你如此作，则抓一张牌。如果你未弃牌，则你可以从游戏外展示一张由你拥有的课程牌，并将它置于你手上。」

- 如果某张牌被从游戏外带入游戏中，则它便会一直留在游戏中，直到游戏结束或是其拥有者离开游戏为止。

- 如果你是在构组赛（或是在游戏中采用构组赛制的规定）中将某张牌从游戏外带入游戏中，则你只能从你备牌中选择一张牌。在休闲构组游戏中，你可以选择来自你个人牌张收藏的牌。
- 如果你是在现开赛或补充包轮抽赛中将某张牌从游戏外带入游戏内，则你只能从你构组套牌所利用的牌池中选择一张牌。
- 虽然正式的指挥官规则中未包含备牌相关的内容，但如果你们在此类赛制中也使用了备牌，或是在休闲游戏中允许牌手从其个人牌张收藏中选择牌，则你带入游戏的牌不能与你起始套牌中的任何牌同名。
- 当有效应令你温习时，你可以什么都不作。「弃一张牌」和「将一张课程牌置于你手上」这两件事都并非强制性。
- 课程是见于本系列部分瞬间和法术牌上的一种新咒语副类别。「课程」此副类别并没有特殊的规则含义。
- 不过如果你有利用能令你温习的牌，则你或许会想要在备牌中放入一些课程；课程牌也能像其他瞬间或法术牌一样，如常加入你的主牌中。

新关键字异能：示范

读完上面这么多内容之后，是时候学以致用，将掌握内容付诸实践并传授他人。示范是见于斯翠海文指挥官产品内五张牌上的关键字异能。具示范异能的牌能让你在施放的时候复制它，不过同时也会让另一位对手一同复制。

挖掘技艺

{三}{白}

法术

示范 *（当你施放此咒语时，你可以将其复制。若你如此作，则选择一位对手一同复制。牌手可以为各自的复制品选择新的目标。）*

消灭目标非地永久物。其操控者派出两个珍宝衍生物。

示范异能的正式规则解析如下：

702.143. 示范

702.143a.示范属于触发式异能。「示范」意指「当你施放此咒语时，你可以将它复制，且你可以为该复制品选择新的目标。若你复制了该咒语，则选择一位对手。该牌手复制此咒语，且可以为该复制品选择新的目标。」

- 你是于示范异能结算时，才选择是否要产生复制品。而此时原版咒语还未结算。你的复制品会进入堆叠，并位于原版咒语之上。
- 如果你利用示范异能复制咒语，则你之后需立即选择一位对手。如果该对手也复制咒语，则所成的复制品会位于堆叠最顶上。

- 如果该咒语需要指定目标，则你是于施放原版咒语时就一并为原版咒语选择目标。如果你产生该咒语的复制品，则你可以于产生复制品时为其选择新的目标。类似地，你让其产生复制品的那位对手，也可以于产生复制品时为其复制品选择新的目标。换句话说，对手能够知道你原版咒语和你复制品的目标，且如果你要为复制品选择新的目标，他也能知道新目标为何。
- 这意味着，如果你施放具示范异能的咒语，且你和一位对手均将它复制，则对手的复制品先结算，然后轮到你的复制品结算，最后才到原版咒语结算。
- 如果你施放咒语时选择不复制，则也不会有对手能够复制。

组合：「奇技」咒语

如今我们已经学有所成，不仅已能温故知新，还可示范育人，如此便可掌握真正奇技！具体说来，这组合是指斯翠海文主系列中一套五个名称中带有「奇技」字样的咒语。这类咒语虽能让你支付较为低廉的替代性费用施放之，但如果你这样作的话便会给对手一些好处。

恶邪奇技

{三}{黑}

瞬间

你可以支付{一}{黑}，而不支付此咒语的法术力费用。

如果曾支付此{一}{黑}费用，则任一对手抓一张牌。
放逐目标生物或鹏洛客。

- 堆叠上咒语的法术力值（原称「总法术力费用」；见下文「法术力值」部分）是由其法术力费用决定，与你施放它时支付的替代性费用无关。举例来说，恶邪奇技的法术力值始终是 4。
- 如果你选择支付某个替代性费用来施放咒语，则你就不能支付该咒语的其他替代性费用。举例来说，如果有效应让你能以「不需支付其法术力费用」的方式来施放某「奇技」咒语，则你就不能选择支付其原有的替代性费用。
- 如果有效应会增加或减少你施放之咒语的费用，则该费用增加或减少的数量，也会对你选择支付的替代性费用生效。在此情况下，虽然你施放时实际支付的费用较印制费用为多（或少），但就该效应而言，仍会视作你曾支付所印制的费用。
- 如果你复制「奇技」咒语，且施放该咒语时支付的是替代性费用，则所成之复制品会视作你曾支付该费用一般来结算。
- 在多人游戏中，你是于该咒语结算时，才选择要由哪位对手来进行叙述中所列之行动。

组合：「魔旋」双色地

斯翠海文补完了始于依尼翠暗影系列的这组泛用双色地。这组中每张地都能够横置来产生两种颜色之一的法术力，且如果你手中恰好有其他所需类别的地牌，它们还有机会能够未横置地进战场。

霜沸魔旋地

于霜沸魔旋进战场时，你可以从你手上展示一张海岛或山脉牌。如果你未如此作，则霜沸魔旋须横置进战场。

{横置}：加{蓝}或{红}。

- 你所展示的地牌，可以是只具有其中一种对应副类别，也可以是同时具有这两种类别。不要求只能展示基本地牌。举例来说，你可以展示*凯德海姆*系列的险恶峡湾来满足霜沸魔旋的异能。
- 「魔旋」地本身没有任何地的副类别。你不能展示一张魔旋，以此来满足另一张魔旋地的异能。
- 如果具有对应副类别的地牌和这类地同时从你手上进战场，则你可以展示同时进战场的这张地牌，来让「魔旋」地未横置地进战场。
- 如果有效能让你将这类地横置放进战场，则就算你从手上展示了一张地牌，该地也依旧会横置进战场。

新用词：法术力值

*斯翠海文*引入「法术力值」这一新规则用词。在牌面上和规则文本中，原本将使用「总法术力费用」字样的部分，现今都会改为「法术力值」。这两个用词的涵义相同。我们希望这一改动不仅能令叙述更为简洁，同时也易于理解。

避柱救援灵

{四}{白}

生物~精怪 / 僧侣

2/2

飞行

当避柱救援灵进战场时，将目标法术力值等于或小于3的生物牌从你的坟墓场移回你手上。

- 法术力值是牌张法术力费用中的法术力总数量，与颜色无关。举例来说，法术力费用为{五}{红}{红}的牌之法术力值是7。
- 如果某张牌的法术力费用中有{X}，则在确定该牌的法术力值时，X视为0，但该牌是堆叠上咒语的情况除外。若该牌为咒语，则X为施放该咒语时为其选择的数值。

复出机制：模式双面牌

首次于*赞迪卡再起*系列引入的模式双面牌机制曾在*凯德海姆*系列中复出。这一次它们又回来了，当然也少不了令人惊喜的新变化。模式双面牌两面可任选一面来使用，让你能够根据当前情势灵活应对。过往系列当中的模式双面牌两面都是永久物。而*斯翠海文*系列中的模式双面牌则有一部分的背面为法术或瞬间。

乱心害虫毕雷兹

{二}{绿}

传奇生物 ~ 害虫

3/2

由你操控的其他害虫、蝙蝠、昆虫、蛇和蜘蛛得

+1/+1。

当乱心害虫毕雷兹死去时，你获得 4 点生命。

////

探寻毕雷兹

{二}{黑}{黑}

法术

检视你牌库顶的五张牌。你可以将其中任意数量的牌

置于你手上，其余则置入你的坟墓场。你每以此法将

一张牌置于你手上，便失去 3 点生命。

如何利用模式双面牌

- 在判断某张模式双面牌能否合法使用时，只会考虑你正使用的那一面之特征是否符合规则，而会完全忽略另一面的特征。举例来说，如果有效应阻止你施放生物咒语，则你不能施放乱心害虫毕雷兹，但你依然可以施放探寻毕雷兹。
- 如果有效应让你能「使用」某张模式双面牌，则你可以将之作为咒语施放，或作为地来使用，具体由你选择使用的那一面来决定。如果有效应让你能「施放」（而非「使用」）某张模式双面牌，则你不能将之作为地来使用。
- 如果有效应允许你从一组牌之中使用地或施放咒语，且这组牌中包含模式双面牌，则只要这些牌的正面或背面有符合效应规定者，你便能使用或施放之。举例来说，如果有效应让你能从你的坟墓场施放法术咒语，则你可以施放探寻毕雷兹，但不能施放乱心害虫毕雷兹。（别害怕，毕雷兹。会有你发光的时候的。）
- 如果有效应让你将具特定特征的牌放进战场，但并非让你使用或施放之，则对模式双面牌而言，你在判断其是否符合条件时，只能考虑其正面的特征。如果此等特征中有符合条件者，则该牌会以正面朝上的方式来进战场。举例来说，如果有效应让你将一张生物牌从你的坟墓场放进战场，则你可以将乱心害虫毕雷兹放进战场。（毕雷兹，发光的时候到了。）不过，对让你将一张法术牌从你的坟墓场移回手上的效应来说，该效应就不能让你把探寻毕雷兹移回你手上 ~ 因为该牌在坟墓场中时，就只有其正面的特征。
- 模式双面牌的法术力值，会依据对应面的特征来确定：当这类牌在堆叠或战场上时，对应的便是目前朝上的那一面；当这类牌在其他区域时，就只会考虑其正面的特征。这与转化式双面牌的法术力值计算方式不同。
- 模式双面牌不能转化，也不能以「已转化」的状态放进战场。当有效应要求你转化模式双面牌或将这类牌放进战场且已转化时，忽略这部分的叙述。

双面牌的一般信息

- 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。当双面牌在堆叠或战场上时，只考虑目前朝上之牌面的特征。另一组特征则会被忽略。

- 当双面牌不在堆叠或战场上时，只考虑其正面的特征。举例来说，上述牌在坟墓场中的时候，就只有乱心害虫毕雷兹的特征，就算是它进入坟墓场前是当作探寻毕雷兹来施放的也一样。
- 如果有效应要将一张双面牌放进战场，但该牌的正面不能进入战场，则该牌就不会移动。举例来说，如果某张双面牌的正面为瞬间，且有效应将之放逐后再移回战场，则由于瞬间无法进入战场，该牌就会留在放逐区。（*斯翠海文*系列中并没有正面为瞬间或法术的模式双面牌。）
- 如果有效应让牌手选择一个牌名，则该牌手可以选择双面牌任一面的名称。如果该效应或某个连结异能提及「*施放所选名称之咒语*」和 / 或「*使用所选名称之地*」此事，则它就只会考虑所选名称，而不会考虑具有该名称之双面牌另一面的名称。
- 在指挥官玩法中，双面牌的标识色由其两面的法术力费用和规则叙述的法术力符号来共同决定。如果任一面上有颜色标志或基本地类别，则也会将这些特征考虑在内。
- 双面牌的某一面上（或者两面上都有）可能会有关于另一面特征的提示文字。这类文字和游戏进行并无关联。
- 每张双面牌正背面的左上角都会有一个表示面向的标记。对本系列的模式双面牌而言，一个黑色三角形表示此面为正面，两个白色三角形则表示此面为背面。

利用替身牌

- 让你套牌中每张牌都不会特别突显出来，是本游戏很重要的事。为了让双面牌也能如此，你可以利用某些*斯翠海文*补充包之中的替身牌。当双面牌处于非公开区域或需要隐藏其内容的场合（例如放逐区中牌面朝下地被放逐者）时，可以用替身牌代替之。利用替身牌并非强制，但在比赛中，利用双面牌的牌手必须用替身牌或不透明的牌套（或是用替身牌的同时加上不透明的牌套）。
- 每张替身牌都必须与拿它代表的双面牌一同利用。该双面牌应与你套牌的其余部份以及你的备牌分开放。
- 除非你要用某张替身牌来代表双面牌，才能将它放入你的套牌。
- 你必须在替身牌上清楚写明其所代表的双面牌。替身牌上必须至少写明其中一面的名称，同时也可以写明可在该牌任一面上看到的其他信息。你不能在替身牌上书写牌面上没有的信息。
- 在游戏中，会将替身牌视为它所代表的那张双面牌。
- 如果某张替身牌进入了公开区域（战场，坟墓场，堆叠，或是被放逐~但牌面朝下地被放逐则是例外状况），就改为利用双面牌，并将这张替身牌放到一旁。如果此双面牌放入非公开区域（手牌或牌库），则再度利用该替身牌。
- 如果某张双面牌是牌面朝下地被放逐，或是牌面朝下地放进战场，则应利用替身牌或不透明的牌套（或两者皆用）来确保其内容不被泄漏。
- 在有些先前的系列中，会出现已列出该系列中所具有之双面牌或融合牌资讯的列表牌，这类列表牌也属于替身牌。你也能利用出自*斯翠海文*系列的替身牌来代表这些系列中的双面牌。此时，规范替身牌上能出现之内容的规则也会生效。

斯翠海文主系列单卡解惑

非神器无色

漫游古旅人

{五}

生物 ~ 圣者

4/4

每当任一对手施放瞬间或法术咒语时，他可以支付 {二}。若他未如此作，则你可以复制该咒语。你可以为该复制品选择新的目标。

////

探索旷土

{三}

法术

每位牌手各检视其牌库顶的五张牌，且可以展示其中的一张地牌和 / 或一张瞬间或法术牌。每位牌手各将其以此法展示出的牌置于其手上，其余则以随机顺序置于其牌库底。每位牌手各获得 3 点生命。

- 探索旷土的 Oracle 叙述文字有所更新。其正式叙述文字如上文所示。需特别指出的是，在新版叙述中，展示地牌或者瞬间或法术牌均为非强制。无法展示牌或选择不展示牌的牌手就只是将所有其检视过的牌以随机顺序置于其牌库底。牌手无论是否展示牌都会获得 3 点生命。
- 对漫游古旅人的触发式异能而言，对手是在其咒语结算之前决定是否要支付 {二}。如果其不支付 {二}，则你的复制品会比原版咒语先一步结算。
- 在结算探索旷土过程中，首先由主动牌手展示其要置于手上的牌。然后其他牌手按照回合顺序依次如此作，此时其已知道之前的牌手选择为何。

白色

留校察看

{一}{白}

法术 ~ 课程

选择一项 ~

- 选择一个非地牌的名称。直到你的下一个回合，所有对手都不能施放具该名称的咒语。
 - 选择目标非地永久物。直到你的下一个回合，它不能进行攻击或阻挡，其起动式异能也不能起动。
- 对第一个模式而言，在「说出牌名」与「留校察看之效应开始生效」这两个时间点之间，没有牌手能够施放咒语。
 - 虽然留校察看是法术，但在某些不寻常的情况下，有可能会在回应其他咒语时来施放它。如果在留校察看结算时，具所选名称的咒语因故已进入堆叠，则该咒语不会受影响。
 - 虽然所有对手都不能施放具该名称的咒语，但其他效应仍能将其该名称的牌放进战场（如果它是永久物牌）。
 - 你可以选择模式双面牌两面当中任一面的名称，但不能同时说出两者；你也可以选择连体牌上任一半边的名称，但也不能同时说出两者。对手已然能够施放你没说出名称的那一面或那半边。

- 对第二个模式而言，如果你以某个非生物永久物为目标来施放之，且该永久物在稍后时段变成了生物，则该生物也会直到你的下一个回合为止都不能攻击或阻挡。
- 起动式异能会包含冒号。通常会写成「[费用]: [效应]。」有些关键字异能也属于起动式异能；它们的规则提示中会包含冒号（例如佩带）。触发式异能（以「当~」，「每当~」或「在~时」为开头）不受影响。

拘禁漩涡

{白}

结界~灵气

结附于非地永久物

所结附的永久物不能进行攻击或阻挡，其起动式异能也不能起动。

{三}: 消灭拘禁漩涡。只有对手可以起动此异能，且仅限法术时机。

- 在多人游戏中，任一对手都可以起动拘禁漩涡的最后一个异能，而非仅限操控受其结附之永久物的那位对手。

精英锁咒僧

{二}{白}

生物~人类/僧侣

3/1

飞行

当精英锁咒僧进战场时，检视目标对手的手牌。你可以放逐其中一张非地牌。于该牌持续放逐的时段内，其拥有者可以使用之。以此法施放的咒语增加{二}来施放。

- 使用所施放的牌须遵循所有正常使用时机限制。
- 如果所放逐的牌是模式双面牌，且其背面是地，则其拥有者可以将它当作地来使用。（值得注意的是，如果其正面也是地，你一开始就不能放逐它。）

秘密相会

{一}{白}{白}

法术

你和目标对手各抓三张牌。

- 如果于秘密相会试图结算时，该对手已经是不合法目标，则没有牌手会抓牌。
-

学期结束

{三}{白}

瞬间

放逐任意数量目标由你操控的生物和 / 或鹏洛客。在下一个结束步骤开始时，将它们各在其拥有者的操控下移回战场。于其进战场时，如果是生物，则上面额外有一个+1/+1 指示物；如果是鹏洛客，则上面额外有一个忠诚指示物。

- 利用每个永久物移回战场时的特征，来决定它进战场时上面是应该额外有一个+1/+1 指示物，一个忠诚指示物，还是（在极罕见的情况下）两者。特别一提，如果你放逐了一个生物，且其仅是因为受到改变类别的效应影响才成为生物，则它会作为非生物永久物来进战场，且不会因学期结束的效应额外获得任何指示物。

展现信心

{一}{白}

瞬间

当你施放此咒语时，你本回合中每施放过一个其他的瞬间和法术咒语，便将此咒语复制一次。你可以为每个复制品选择新的目标。

在目标生物上放置一个+1/+1 指示物。它获得警戒异能直到回合结束。

- 该触发式异会将所有在其结算前施放的瞬间和法术都计算在内。如果你施放瞬间咒语来回应该异能，则这些咒语也会被计算在内。
- 展现信心的触发式异能结算时每产生一个复制品，便会触发一次魔艺异能。
- 如果在复制咒语时，原版展现信心的目标已经是不合法目标，则复制品最初依然是以相同生物为目标。如果你不为复制品选择新的目标，则所有复制品都不会结算。特别一提，不是说展现信心当前的目标不合法，你就非得更改复制品的目标，尤其不需将其目标更改为对手生物。

明星学子

{白}

生物 ~ 人类 / 法师

0/0

明星学子进战场时上面有一个+1/+1 指示物。

当明星学子死去时，将它的指示物放置在目标由你操控的生物上。

- 明星学子将其上所有指示物都放置到目标生物上，而不仅限于其上的+1/+1 指示物。
- 明星学子的异能并非让你将指示物从其上移到该目标生物上。而是明星学子死去时其上每有一种指示物，你就在后者上放置相同数量的同种指示物。

- 在一些不寻常的情况下，你最后可能会在数个永久物上放置相应的指示物。举例来说，如果明星学子死去时你操控欧佐晶岩，则你就会在欧佐晶岩和该目标生物上各放置相同种类和数量的指示物。
 - 如果明星学子死去时其上有-1/-1指示物，则最后一个异能也会将这类指示物包括在内。这可能会令获得指示物的生物也死去。
-

缚石佣兽

{白}

生物 ~ 精怪 / 狗

1/1

每当一张或数张牌在你的回合中进入放逐区时，在缚石佣兽上放置一个+1/+1指示物。此异能每回合只会触发一次。

- 如果数张牌是在你的回合的同一事件中进入放逐区，则该触发式异能只会触发一次。
-

严格的督学

{一}{白}

生物 ~ 精怪 / 僧侣

1/3

飞行

每当一个触发式异能因永久物进战场而触发时，除非其操控者支付{二}，否则反击之。

- 触发式异能会运用「当~」，「每当~」或「在~时」等字眼。此类异能常见的格式为「[触发条件]，[效应]」。
 - 会影响生物将如何进场的效应不属于替代性异能，因此不会受到严格的督学异能影响。这类效应包括（但不限于）让永久物当作另一个永久物之复制品来进战场的效应、让永久物进战场时上面有若干指示物的效应，以及让永久物横置进战场的效应。
 - 对会在「异能因某事而触发其他异能」时触发的异能而言，这类异能始终会在「因某事被触发」的异能之后进入堆叠。举例来说，严格的督学的异能始终会比触发此异能的触发式异能先一步结算。这与过往的规则不同。
-

雷霆雄辩家

{一}{白}

生物 ~ 寇族 / 法师

2/2

警戒

每当雷霆雄辩家攻击时，如果你操控具飞行异能的生物，则雷霆雄辩家获得飞行异能直到回合结束。且先攻、连击、死触、不灭、系命、威慑与践踏异能亦比照办理。

- 如果某个由你操控的生物具有最后一句中所列之任一异能，则雷霆雄辩家会获得该异能，而非飞行异能。
- 于该触发式异能结算时，才会检查由你操控的生物，并决定雷霆雄辩家会获得哪些异能。一旦雷霆雄辩家获得了某异能，由你操控之其他具有该异能的生物发生什么都不再重要。

蓝色

埋没书丛

{四}{蓝}

瞬间

如果此咒语以进行攻击的生物为目标，则它减少{二}来施放。

将目标生物置于其拥有者的牌库顶数来第二张的位置。

- 如果当埋没书丛结算时，该目标生物的操控者的牌库中没有牌，则该生物会成为其牌库顶牌。

除数归零

{二}{蓝}

瞬间

将目标法术力值等于或大于 1 的咒语或永久物移回其拥有者手上。

温习。（你可以从游戏外展示一张由你拥有的课程牌并置于你手上，或弃一张牌来抓一张牌。）

- 如果有效应将咒语的复制品移回其拥有者手上，该复制品会消失。

眠梦泉

{二}{蓝}

生物 ~ 鸟 / 虚影

3/2

飞行

当眠梦泉成为咒语的目标时，将它牺牲。

当眠梦泉死去时，温习。（你可以从游戏外展示一张由你拥有的课程牌并置于你手上，或弃一张牌来抓一张牌。）

- 如果眠梦泉成为咒语的目标，则它在该咒语试图结算前就会被牺牲。如果是该咒语的唯一目标，则该咒语就会从堆叠移除、不会结算，且不会执行其上任何叙述。
-

冰霜诈术师

{二}{蓝}

生物 ~ 鸟 / 法术师

2/2

飞行

当冰霜诈术师进战场时，横置目标由对手操控的生物。该生物于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

- 冰霜诈术师的异能可以指定已经横置的生物为目标。该生物于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

导师指引

{二}{蓝}

法术

当你施放此咒语时，如果你操控鹏洛客，僧侣，德鲁伊，祭师，邪术师或法术师，则复制该咒语。
占卜 1，然后抓一张牌。

- 无论你操控哪些永久物，该触发式异能都会在你施放导师指引时触发。于该异能试图结算时，它会检查你是否操控至少一个所列类别或副类别的永久物。若你确实操控，则导师指引也只会复制一次，而非你每操控一个此类永久物就复制一次。如果在该时刻你未操控符合要求的永久物，则该触发式异能不会结算，且导师指引不会复制。

多变转化术

{一}{蓝}

法术 ~ 课程

直到回合结束，目标非地永久物失去所有异能，且依照你的选择成为基础力量与防御力为 1/1 的蓝色蛙生物或基础力量与防御力为 4/4 的蓝色章鱼生物。

- 你是于多变转化术结算时才选择蛙或章鱼，而非施放时。

多重选项

{X}{蓝}

法术

如果 X 为 1，则占卜 1，然后抓一张牌。

如果 X 为 2，则你可以选择一位牌手。他将一个由其操控的生物移回其拥有者手上。

如果 X 为 3，则派出一个 4/4，蓝红双色的元素衍生生物。

如果 X 等于或大于 4，则以上皆作。

- 多重选项没有目标。
- 会增加或减少咒语费用的效应，都会在你选定 X 的数值之后才会生效，因此不会影响该咒语的结果。
- 你于施放多重选项时，能够将 X 的值选为 0，但如此作的话，其在结算时会没有效果。
- 如果有效应让你施放多重选项且不需支付其费用，则你必须将 X 的值选为 0。考试时作弊可不光彩。

蛇状曲线

{三}{蓝}

法术

派出一个 0/0，绿蓝双色的分灵衍生生物。在其上放置 X 个 +1/+1 指示物，X 为在放逐区和你的坟墓场中由你拥有之瞬间和法术这两类牌的总数加一。

- 当要决定 X 的值时，蛇状曲线本身还不在你的坟墓场中。
- 放逐区中由你拥有且牌面朝下的牌不会计入 X 的数值当中，就算是你能够检视这类牌，且知道其是瞬间或法术牌也是如此。

冰雪蔽日

{四}{蓝}{蓝}

瞬间

横置至多两个目标生物。这些生物于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

抓两张牌，然后弃一张牌。

- 如果你于施放冰雪蔽日时选择了目标，且于其试图结算时所有目标都已经是不合法目标，则它会被移出堆叠，且没有效果。你既不会抓牌，也不会弃牌。
- 你可以选择已横置的生物为目标。这些生物于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

匀衡智者

{蓝}

生物 ~ 人类 / 法师

0/2

飞行

魔艺 ~ 每当你施放或复制瞬间或法术咒语时，目标由你操控的生物之基础力量为 2 直到回合结束。

- 先前将目标生物的力量设定为某特定值的效应，都会被匀衡智者的触发式异能盖掉。其他将其力量设定为某特定值的效应若稍后生效，则将会盖过此效应。

- 无论效应产生的顺序为何，都是由设定生物基础力量和防御力之效应先生效，而后才轮到会影响其力量和 / 或防御力、但并未将其设定为特定数值的效应生效（亦即未影响基础力量和 / 或防御力的效应）。会影响其力量的指示物，也是要等到设定基础力量的效应生效后才会生效。
-

古旅人教诲

{二}{蓝}

法术 ~ 课程

如果某对手的手牌比你多，则你抓两张牌。如果某对手的手牌比你至少多四张，则改为你抓三张牌。

- 每位牌手的手牌数量，是于古旅人教诲结算时才决定。
-

受惑欧理可

{一}{蓝}{蓝}{蓝}

法术

为每位对手各进行以下流程 ~ 获得至多一个目标由其操控且法术力值等于或小于 3 的生物或鹏洛客之操控权。

- 受惑欧理可改变操控者的效应会一直持续。
 - 除非某生物具有敏捷异能，则你不能在刚操控它的当回合以它攻击，或起动其上费用中包含{横置}的异能。
-

试炼才能

{一}{蓝}

瞬间

反击目标瞬间或法术咒语。从其操控者的坟墓场、手牌及牌库中搜寻任意数量与该咒语同名的牌，并将它们放逐。该牌手洗牌，然后每有一张以此法放逐的手牌，他便抓一张牌。

- 「反击咒语」此事通常会将该牌置入坟墓场，因此能在该处找到该牌并将它放逐。
 - 如果反击的是某张模式双面牌的背面，则你无法放逐任何牌，包括你刚反击的那张，这是因为当这些牌在坟墓场、手牌和牌库中时，就只有其正面的特征（包括名称）。
-

黑色

傲慢诗人

{一}{黑}

生物 ~ 人类 / 邪术师

2/1

每当傲慢诗人攻击时，你可以支付 2 点生命。若你如此作，则它获得飞行异能直到回合结束。

- 你是于该异能结算时，才决定是否要支付 2 点生命。一旦你作出选择，则直到傲慢诗人获得飞行异能之前，没有牌手能有所回应。
-

成绩砸锅

{一}{黑}

瞬间

目标生物得-X/-X直到回合结束，X为7减去该生物操控者的手牌数量。

- X的数值于成绩砸锅结算时决定。
 - 当成绩砸锅结算时，如果该目标生物的操控者有七张或更多手牌，则该生物得-0/-0。此效应绝不会提高该生物的力量和防御力。
-

头脑空白

{二}{黑}

法术

目标牌手弃两张牌。然后放逐该牌手坟墓场中的所有牌。

- 如果于头脑空白结算时，该目标牌手只有一张手牌，则他会弃掉该牌，且其坟墓场中的所有牌都会被放逐。如果他没有手牌，则你就只是放逐其坟墓场中的所有牌。
-

猎法妖

{三}{黑}

生物 ~ 惊惧兽

3/4

每当任一对对手施放或复制瞬间或法术咒语时，其失去1点生命。

- 猎法妖的触发式异能会比触发它的咒语先一步结算。
-

尝试禁法

{一}{黑}

瞬间

你可以牺牲一个或数个生物，以作为施放此咒语的额外费用。当你如此作时，每以此法牺牲一个生物，便将此咒语复制一次。

你抓一张牌且失去 1 点生命。

- 如果你牺牲了一个具魔艺异能的生物来施放尝试禁法，则该生物的异能不会触发。
- 如果你数次复制尝试禁法，由你操控之生物上的每个魔艺异能都会触发同样次数。

黑玉教授

{四}{黑}{黑}

传奇鹏洛客 ~ 莉莲娜

5

魔艺 ~ 每当你施放或复制瞬间或法术咒语时，每位对手各失去 2 点生命，且你获得 2 点生命。

+1: 你失去 1 点生命。检视你牌库顶的三张牌。将其中一张置于你手上，其余的牌则置入你的坟墓场。

-3: 每位对手各牺牲一个生物，且须是由其操控的生物中力量最大者。

-8: 每位对手各可以弃一张牌。若其未如此作，则其失去 3 点生命。将此流程再重复六次。

- 对黑玉教授的第二个忠诚异能来说，如果某对手有多个力量同为最大的生物，则由该牌手选择要牺牲哪一个。首先由依照回合顺序接下来轮到的对手选择一个要牺牲的生物，然后其他对手按照回合顺序依次作出选择，牌手在作选择时已知道之前牌手的选择为何。然后所有对手同时牺牲所选的生物。
- 对黑玉教授的最后一个人忠诚异能来说，「此流程」指：首先由依照回合顺序接下来轮到的对手可以选择一张手牌（但不需展示），然后其他对手按照回合顺序依次作出选择。然后所有对手同时展示所选的牌并弃掉，且每位未弃牌的对手（无论其是因为选择不弃牌还是没有手牌）各失去 3 点生命。此流程总共会发生七次，每位对手最多可能会失去 21 点生命。
- 如果黑玉教授看起来很眼熟，可能只是因为你之前见过同类的鹏洛客吧。

红色

学术争执

{红}

瞬间

目标生物本回合若能进行阻挡，则必须阻挡。你可以使其获得延势异能直到回合结束。

温习。（你可以从游戏外展示一张由你拥有的课程牌并置于你手上，或弃一张牌来抓一张牌。）

- 只有于宣告阻挡者步骤开始时，该生物能够进行阻挡的情况下，它才必须如此作。如果此时它处于以下状况：该生物已横置；它正受某咒语或异能之影响而不能阻挡；或没有生物攻击该牌手或该牌手所操控的鹏洛客，则它便不能进行阻挡。如果要支付费用才能让该生物阻挡，则这并不会强迫其操控者必须支付此费用。如果未支付该费用，则该生物便不能阻挡。
- 该生物的操控者得选择该生物要阻挡的攻击生物。
- 你是于学术争执结算时，才决定是否要让该生物获得延势异能直到回合结束。

热诚尘语师

{四}{红}

生物 ~ 牛头怪 / 祭司

3/4

每当热诚尘语师攻击时，你可以将一张瞬间或法术牌从你的坟墓场置于你的牌库底。若你如此作，则放逐你牌库顶的两张牌。本回合中，你可以使用这些牌。

- 以热诚尘语师的起动式异能放逐的牌，是牌面朝上地被放逐。
- 就算该热诚尘语师离开战场或受其他牌手操控，你也能在该回合中使用这些牌。
- 使用以热诚尘语师放逐的牌，需遵循使用该牌的所有一般规则。你必须支付其费用（如有），也必须遵循其使用时机限制等等。举例来说，如果这些牌其中之一是生物牌，则你只能在你的行动阶段中、堆叠为空的时候施放该牌，且需要支付其法术力费用。
- 除非有效应允许你在该回合额外使用地，否则只在你本回合还未使用过地牌的状况下，才能使用以热诚尘语师放逐的地牌。在大多数情况下，如果你放逐了两张地牌，你没办法两张都使用。
- 以热诚尘语师放逐但你未使用的牌会留在放逐区。你不能在后续的回合并中再使用之，就算是热诚尘语师的异能再次触发也是一样。

血腥时代将军

{一}{红}

生物 ~ 精怪 / 战士

2/2

{横置}：进行攻击的精怪得+1/+0直到回合结束。

- 血腥时代将军的起动式异能，只会影响该异能结算时正进行攻击的精怪。如果你在没有精怪正进行攻击的情况下起动该异能，则它就没有效果，就算你在该回合稍后时段再以一个或数个精怪攻击也是一样。
 - 一旦该起动式异能结算，则受影响的精怪直到回合结算都会保留此+1/+0的加成，即便它们已不再进行攻击、甚至不再是精怪也是一样。
-

同谋理论家

{一}{红}

生物~人类 / 祭师

2/2

每当同谋理论家攻击时，你可以支付{一}并弃一张牌。若你如此作，则抓一张牌。

每当你弃一张或数张非地牌时，你可以将其中一张从你的坟墓场放逐。若你如此作，则本回合中，你可以施放它。

- 在结算同谋理论家的异能时，你不能多次支付{一}并弃一张牌，好抓多张牌。
 - 以第二个异能放逐的牌为牌面朝上地放逐。施放它需遵循施放该牌的所有一般规则。你必须支付其费用，也必须遵循其使用时机限制等等。举例来说，如果它是生物牌，你只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候施放之。在大多数情况下，如果你在对手的回合中放逐了一张非瞬间牌，则你无法在当回合中施放之。
-

聚力劈响

{X}{X}{X}{红}{红}

法术

聚力劈响对至多 X 个目标各造成五倍于 X 数量的伤害。

- 如果你选择 X 的值为 1，则施放聚力劈响时需支付{三}{红}{红}，且会对单一目标造成五点伤害。如果你选择 X 的值为 2，则它施放时需支付{六}{红}{红}，并对至多两个目标各造成十点伤害，以此类推。
-

巨龙来袭

{二}{红}

法术

巨龙来袭向每位对手各造成 3 点伤害。你可以放逐巨龙来袭，并从你的坟墓场放逐四张名称为巨龙来袭的牌。若你如此作，则从你的牌库中搜寻一张龙生物牌，将之放进战场，然后洗牌。

名称为巨龙来袭的牌，在套牌中的数量不受限制。

- 在大多数情况下，你需要放逐五张名称为巨龙来袭的牌（堆叠上正在结算的这张，以及坟墓场中的另外四张）来搜寻一张龙牌。不过，如果巨龙来袭是复制品，则你可以连同坟墓场中的四张名称为巨龙来袭的牌一起放逐该复制品，以此来搜寻一张龙牌。所放逐的复制品会消失。
 - 巨龙来袭的最后一个异能会让你忽略「四张同名牌」规则。但不会让你忽略赛制本身的要求。举例来说，在斯翠海文的限制赛中，你不能将个人牌张收藏中的巨龙来袭加入套牌。
-

绘焰魔神

{三}{红}

生物 ~ 魔神 / 祭师

1/4

连击

每当绘焰魔神对任一牌手造成战斗伤害时，你可以从你的坟墓场中施放目标瞬间或法术牌，且不需支付其法术力费用。如果该咒语将进入你的坟墓场，则改为将它放逐。

- 绘焰魔神的触发式异能是让你立即施放该咒语，这样不会受到该咒语本身的使用时机限制。该效应不允许你等到稍后时段再施放之。
 - 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放咒语，就无法选择支付替代性费用来施放之。不过，你能够支付额外费用。如果该咒语含有任何强制性的额外费用，则必须支付之，才能施放此咒语。
 - 如果该牌的法术力费用中包含{X}，则你在以「不需支付其法术力费用」的方式施放它时必须将 X 的值选为 0。
-

激昂奇技

{三}{红}{红}

法术

你可以支付{二}{红}{红}，而不支付此咒语的法术力费用。

如果曾支付此{二}{红}{红}费用，则任一对手弃任意数量的牌，然后抓等量的牌。

从你的牌库中搜寻至多三张牌，将它们置于你手上，洗牌，然后随机弃三张牌。

- 如果支付了{二}{红}{红}此费用，则对手是在激昂奇技结算时，才决定要弃多少（及哪些）牌。其可以选择不弃牌。
-

熏烟肖像

{三}{红}

生物 ~ 精怪

4/3

每当一张或数张牌离开你的坟墓场时，熏烟肖像向每位对手各造成 1 点伤害。

- 如果有数张牌同时离开你的坟墓场，则此异能只会触发一次，且只会造成 1 点伤害。
-

蔑笑火灵

{二}{红}

生物~元素

2/2

{红}, 将蔑笑火灵移回其拥有者手上: 加

{无}{无}{红}。只能于法术时机起动。

- 虽然蔑笑火灵的异能有时机限制, 但它仍然是法术力异能。它不用到堆叠, 且不能被回应。
- 如果你是在你的行动阶段中如常施放它, 则它会进入战场, 且你获得优先权。如果没有异能因此触发, 你就能立刻起动其异能, 此时其他牌手还没有机会将其移离战场。

火热争辩

{二}{红}

瞬间

此咒语不能被反击。(包括不能被守护异能反击。)

火热争辩对目标生物或鹏洛客造成 4 点伤害。

- 如果当火热争辩试图结算时, 其目标不合法(可能是因为有人回应让该目标获得了反红保护异能), 则它会被移出堆叠, 且不会造成伤害。

照亮历史

{二}{红}{红}

法术~课程

弃任意数量的牌, 然后抓等量的牌。然后如果你的坟

墓场中有七张或更多牌, 则派出一个 3/2, 红白双色

的精怪衍生生物。

- 于照亮历史结算时, 你可以选择不弃牌。在此情况下, 你不会抓牌, 但依然能够派出精怪。
- 由于直到完成结算前, 照亮历史都会一直留在堆叠上, 所以在计算你坟墓场中的牌数时, 不会将它计算在内。

阻截苑像

{三}{红}

法术

如果此咒语以衍生生物为目标, 则它减少{三}来施

放。

获得目标生物的操作权直到回合结束。重置该生物。

直到回合结束, 它得+2/+0 且获得敏捷异能。

- 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, 加上费用增加的数量, 然后再减去费用减少的数量(例如阻截苑像的效应)。无论施放阻截苑像时支付的总费用是多少, 其法术力值始终为 4。

染料风暴

{三}{红}{红}

法术

染料风暴对目标生物造成 5 点伤害。过量伤害改为对该生物的操控者造成之。

- 咒语或异能所造成之「过量伤害」的计算方式，与处理具践踏异能之生物造成之战斗伤害的情形类似。先从将要对该生物造成的伤害数量入手，确定「适量」，亦即构成致命伤害的数值。此数值可通过利用该生物的防御力减去已标记在该生物上的伤害数量得到，此时需忽略可能会改变实际造成之伤害数量的替代性效应或防止性效应。如果生物具有异能，会让在它受到这份伤害后不至于被消灭（例如不灭），则在计算致命伤害时也需忽略这点。
- 一旦你确定具体的「过量」数值后，染料风暴便会同时对该生物及其操控者造成伤害。替代性效应或防止性效应可以改变这部分伤害的数值。
- 如果在染料风暴试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。它不会对任何牌手造成伤害。
- 染料风暴的替代性效应属于自我替代。在轮到其他替代性效应生效来改变将对该目标生物及其操控者造成的伤害数量之前，会首先由其本身的替代性效应生效。

折返凤凰

{三}{红}

生物 ~ 凤凰

2/2

飞行，敏捷

当折返凤凰进战场时，若你施放之，则温习。（你可以从游戏外展示一张由你拥有的课程牌并置于你手上，或弃一张牌来抓一张牌。）

只要折返凤凰在你的坟墓场中，如果你将温习，你可以改为将折返凤凰移回战场。

- 如果你希望利用折返凤凰最后一个异能将它移回战场，则它必须在有效应让你温习的那一刻就在你的坟墓场中。
- 如果折返凤凰因故在其触发式异能仍在堆叠上时就死去，则你可以利用该触发式异能来将它移回战场。

绿色

高明炼金术士
{三}{绿}
生物~妖精 / 德鲁伊
2/5

{横置}: 加一点任意颜色的法术力。

{横置}: 加 X 点任意颜色的单色法术力, X 为你本回合中获得过的生命数量。

- 高明炼金术士的第二个异能只会计算你在本回合中获得过的生命数量, 而不会考虑你在该回合中失去的数量。举例来说, 如果你失去了 3 点生命, 但在本回合稍早时段获得过 3 点生命, 则你会加三点法术力。

河沼泽犬
{一}{绿}
生物~植物 / 狗
5/4

牺牲一个生物或支付 {三}, 以作为施放此咒语的额外费用。

- 施放此咒语时, 你必须牺牲正好一个生物或额外支付 {三}; 你无法不支付上述费用之一就施放此咒语, 且你也不能多次支付。
- 牌手要等到施放完河沼泽犬、支付完其所有费用之后, 才能回应之。没人能试图消灭你所牺牲的生物来让你无法施放此咒语, 或以此迫使你支付更多法术力。

噬书亚龙
{七}{绿}
生物~亚龙
7/7

践踏

当噬书亚龙进战场时, 你获得 3 点生命且抓一张牌。

{二}{绿}: 将噬书亚龙从你的坟墓场置于你牌库顶数来第三张的位置。

- 如果有牌手回应噬书亚龙的最后一个异能, 将它移出你的坟墓场, 则你不会将它置入你的牌库。
- 如果当噬书亚龙的最后一个异能结算时, 如果你牌库中只剩下零张牌或一张牌, 则它会被置于你的牌库底。

奋力突破
{绿}
瞬间

目标生物获得践踏异能直到回合结束。

抓一张牌。

- 如果在奋力突破结算前，该目标已不合法（可能是因为有对手消灭了它），则你不会抓牌。
-

围护破裂

{二}{绿}

法术 ~ 课程

消灭目标神器或结界。如果其法术力值等于或小于2，则派出一个 1/1，黑绿双色的害虫衍生生物，且具有「当此生物死去时，你获得 1 点生命。」

- 如果围护破裂结算，且目标神器的法术力值等于或小于2，但它未被消灭（也许因为它具有不灭异能），则你仍然会派出害虫。
 - 如果在围护破裂试图结算时，该目标神器或结界已经是不合法目标，则它不会结算，且其所有效应都不会生效。你不会派出害虫。
-

吞噬卷须

{一}{绿}

法术

目标由你操控的生物对目标不由你操控的生物或鹏洛客造成伤害，其数量等同于前者的力量。本回合中，当该不由你操控的永久物死去时，你获得 2 点生命。

- 吞噬卷须会产生一个延迟触发式异能，当该目标不由你操控的生物或永久物在本回合中死去时就会触发，就算它不是因吞噬卷须结算时造成之伤害而死去也会触发。
-

菁英护龙卫

{一}{绿}

生物 ~ 人类 / 德鲁伊

2/2

魔艺 ~ 每当你施放或复制瞬间或法术咒语时，在菁英护龙卫上放置一个+1/+1 指示物。

{四}{绿}{绿}：将菁英护龙卫上的+1/+1 指示物数量加倍。

- 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。
-

生态鉴赏

{X}{二}{绿}

法术

从你的牌库和坟墓场中搜寻至多四张名称各不相同的生物牌，且其法术力值均须等于或小于 X，展示这些牌。任一对手选择其中两张牌。将所选之牌洗入你的牌库，其余则放进战场。放逐生态鉴赏。

- 如果你搜寻出少于四张牌，则仍要将其中两张洗回牌库。如果你只搜寻出一张或两张牌，结果将是没有生物能放进战场。

突发后果

{一}{绿}

法术

从你的牌库中搜寻一张基本地牌，将之横置放进战场，然后洗牌。该地成为 0/0，绿蓝双色的分灵生物，且仍然是地。在其上放置若干+1/+1 指示物，其数量等同于本回合中在你操控下进战场的地数量。

- 除非有其他效应令它成为生物，则该地不会以生物的样子来进战场。会因生物进战场而触发的异能并不会触发。
- 突发后果异能中的最后一句叙述，会将它刚放进战场的那张地也计算在内。

指数成长

{X}{X}{绿}{绿}

法术

直到回合结束，将目标生物的力量加倍 X 次。

- 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。（此处的 X 并非你在施放此咒语时选择的 X 数值）。
- 指数成长是逐次将该生物的力量加倍，而非是在同一次完成数次“加倍”。举例来说，如果 X 为 3，且你指定一个 2/2 生物为目标，则你第一次会将它的力量加倍到 4，第二次加倍到 8，第三次加倍到 16，因此该生物最后会是 16/2 的生物直到回合结束。
- 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，如果某效应让一个 5/5 生物-7/-0，令其成为-2/5 生物，则此时将该生物的力量加倍，会使其成为-4/5 生物。

增势药剂

{绿}

瞬间

你获得 2 点生命。目标生物得+X/+X 直到回合结束，
X 为你本回合中获得过的生命数量。

- 增势药剂只会计算你在本回合中获得过的生命数量，而不会考虑你在该回合中失去的数量。举例来说，如果你失去了 2 点生命，但在本回合稍早时段获得过 3 点生命，则你会再因增势药剂再获得 2 点生命，且该目标生物将得+5/+5。

地脉祝愿

{五}{绿}

法术

派出一个 0/0，绿蓝双色的分灵衍生生物。在其上放置 X 个+1/+1 指示物，X 为由你操控的地数量。

- 于地脉祝愿结算时，才会计算由你操控的地数量。

法师决斗

{二}{绿}

法术

如果你本回合中施放过其他瞬间或法术咒语，则此咒语减少{二}来施放。

目标由你操控的生物得+1/+2 直到回合结束。然后它与目标不由你操控的生物互斗。*(它们各向对方造成等同于本身力量的伤害。)*

- 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，加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量（例如法师决斗的效应）。无论施放法师决斗时支付的总费用是多少，其法术力值始终为 3。
 - 除非你能同时指定一个由你操控的生物和一个不由你操控的生物为目标，否则你不能施放法师决斗。
 - 如果于法师决斗试图结算时，由你操控的生物已经是不合法目标，则它不会得+1/+2。如果该生物是合法目标，但不由你操控者不是，则你的生物仍然将得+1/+2。在这两种情况下，生物之间都不会互斗，且没有生物会造成或受到伤害。
-

匀衡大师

{二}{绿}{绿}

生物 ~ 犀牛 / 德鲁伊

4/4

延势

每当一个由你操控且力量与防御力相等的生物攻击时，它获得践踏异能直到回合结束。

- 匀衡大师的触发式异能只在乎生物攻击那一刻的力量与防御力。一旦该异能触发，之后再改变该生物的力量或防御力都不会使其无法获得践踏异能，也不会移除其已有的践踏。

鲁莽增术师

{一}{绿}

生物 ~ 妖精 / 德鲁伊

2/2

{四}{绿}：将鲁莽增术师的力量与防御力加倍直到回合结束。

- 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。防御力也比照处理。
- 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，如果某效应令鲁莽增术师得 $-4/-0$ ，令其成为 $-2/2$ 生物，则此时将其力量与防御力加倍会让它得 $-2/+2$ ，其它会成为 $-4/4$ 生物。

怖鼠群落

{一}{绿}

生物 ~ 松鼠

2/2

延势

只要你操控八个或更多地，怖鼠群落便得 $+2/+2$ 。

- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此怖鼠群落受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中你操控的地数量少于八而变成致命伤害。
- 如果你操控的地数量少于八，怖鼠群落便会失去此 $+2/+2$ 加成。这可能会令其因已标记在其上的伤害而死去。

有色双面

增威拳手

{一}{绿}{绿}

生物 ~ 巨魔 / 德鲁伊

3/3

践踏

只要你操控八个或更多地，增威拳手便得+5/+5。

////

回波算式

{三}{蓝}{蓝}

法术

选择目标由你操控的生物。直到回合结束，每个由你操控的其他生物各成为所选生物的复制品，但如果所选生物是传奇，则这些其他生物都不是传奇。

- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此增威拳手受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中你操控的地数量少于八而变成致命伤害。
 - 回波算式所复制的，就只有该目标生物上所印制的值而已。它不会复制该生物上任何指示物，也不会复制改变了其力量、防御力、类别、颜色等等的效应；且某生物成为复制品，也不会移除上述指示物或效应当中已对其生效者。特别一提，如果该目标当前是因受到改变类别的效应之故而成为生物，回波算式不会复制该效应。举例来说，如果你选择一个已成为生物的地作为「原版」生物，则你的所有其他生物都会成为非生物的地直到回合结束。
 - 如果所选择的生物已经复制了别的东西，则由你操控的其他生物所复制的，会是所选的生物目前所复制的东西。
 - 如果该目标生物是个衍生物，则由你操控的其他生物会复制派出该衍生物的效应原本所注明的特征。原本不是衍生物的生物也不会因此成为衍生物。类似地，如果该目标生物并非衍生物，则由你操控的衍生生物也不会变成不是衍生物。
 - 回波算式只影响它结算时由你操控的生物。该回合稍后时段才受你操控的生物不会成为所选生物的复制品。
-

混沌院长帕葛

{一}{红}

传奇生物 ~ 半兽人 / 祭师

2/2

{横置}, 弃一张牌: 抓一张牌。

{四}{红}, {横置}: 从你的牌库顶开始展示牌, 直到展示出一张法术力值等于或小于 3 且既非传奇也非地的牌为止。你可以施放该牌, 且不需支付其法术力费用。将所有以此法展示且未施放的牌依随机顺序置于你的牌库底。

////

秩序院长欧歌塔

{二}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 僧侣

1/3

由你操控且已横置的其他生物得+1/+0。

由你操控且未横置的其他生物得+0/+1。

每当你攻击时, 重置所有由你操控的生物, 然后横置任意数量由你操控的生物。

- 尽管牌面上的用字是「已横置的其他生物」, 但欧歌塔本身是已横置还是未横置, 都不会影响其第一个异能的生效情况。第二个异能也是如此。只要欧歌塔在战场上, 这两个异能就都会生效。
- 每当你用任何生物攻击时, 欧歌塔的最后一个人异能就会触发, 就算你没有以欧歌塔攻击也是一样。
- 欧歌塔的最后一个人异能会重置所有由你操控的生物, 而非仅限本回合中攻击过者。然后你选择要横置哪些生物 (如有)。
- 将进行攻击的生物重置, 并不会把它移出战斗。它依然正进行攻击。
- 混沌院长帕葛的第二个异能是让你能在异能的结算过程中来施放该咒语, 这样不会受到该咒语本身的使用时机限制。

乱心害虫毕雷兹

{二}{绿}

传奇生物 ~ 害虫

3/2

由你操控的其他害虫、蝙蝠、昆虫、蛇和蜘蛛得+1/+1。

当乱心害虫毕雷兹死去时, 你获得 4 点生命。

////

探寻毕雷兹

{二}{黑}{黑}

法术

检视你牌库顶的五张牌。你可以将其中任意数量的牌置于你手上, 其余则置入你的坟墓场。你每以此法将一张牌置于你手上, 便失去 3 点生命。

- 如果某生物具有数个毕雷兹在意的生物类别，则虽然它可能会让你做噩梦，但也只能得到一次 +1/+1 加成。
- 在结算探寻毕雷兹时，你可以将任意数量的牌置于你手上，就算你的生命不足以支付全部费用也是一样。希望你的计划比「然后我输啦！」要好。

欧理可权首埃陀斯

{一}{白}{黑}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 邪术师

2/4

连击

魔艺 ~ 每当你施放或复制瞬间或法术咒语时，将目标非传奇的生物牌从你的坟墓场移回你手上。

////

唤醒血腥圣者

{六}{黑}{红}

法术

你可以牺牲任意数量的生物，以作为施放此咒语的额外费用。每以此法牺牲一个生物，此咒语便减少 {二} 来施放。

每位对手各牺牲一个生物。你派出一个 3/6，黑红双色的圣者衍生生物，且具有敏捷异能与「每当此生物攻击时，它向每位对手各造成 3 点伤害。」

- 将一张非传奇生物牌移回此效应为强制性。如果你坟墓场中有至少一张此类牌，则你必须将其指定为该魔艺异能的目标。
- 唤醒血腥圣者的第一个异能无法将它的费用降到少于 {黑}{红}。不过，就算不能再进一步降低施放费用，你依然可以因此牺牲任意数量的生物。
- 先计算施放唤醒血腥圣者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，如果埃陀斯是你的指挥官，且其因「指挥官税」而需要支付 {六} 的额外费用，则你可以施放唤醒血腥圣者且牺牲四个生物，并支付 {四}{黑}{红}。
- 于唤醒血腥圣者结算时，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的回合，则为该对手）选择一个由其操控的生物，然后其他对手按照回合顺序依次比照办理。牌手作选择时已知道之前其他人的选择为何。然后所有牌手同时牺牲所选的生物。
- 即使结算时有牌手没有生物可牺牲，也依然能够唤醒血腥圣者。

焰卷主祭

{一}{红}

生物~人类 / 祭师

2/1

每当任一对手起动不属法术力异能的异能时，焰卷主祭对该牌手造成 1 点伤害。

{一}{红}：焰卷主祭得+2/+0 直到回合结束。

////

陶醉静寂

{白}{白}

瞬间

本回合中，所有对手都不能施放咒语或起动鹏洛客的忠诚异能。

放逐陶醉静寂。

- 除非其同时也能产生法术力、不取目标，否则一般需要支付法术力才能起动的起动式异能都不是「法术力异能」。
- 起动式异能会包含冒号，其格式为「[费用]: [效应]。」有些关键字也属于起动式异能（例如佩带），它们的规则提示中会包含冒号。鹏洛客的忠诚异能也属于起动式异能。
- 回应某咒语或异能所施放的陶醉静寂，并不能影响该咒语或异能。这不是反击魔法。

阿凯维沃圣法谕贾琦

{六}{蓝}{蓝}

传奇生物~人类 / 法师

5/5

弃一张牌：将阿凯维沃圣法谕贾琦移回其拥有者手上。

魔艺~ 每当你施放或复制瞬间或法术咒语时，展示你的牌库顶牌。如果它是非地牌，则你可以施放它，但须支付{一}，而非支付其法术力费用。如果它是地牌，则将之放进战场。

////

追寻圣法谕

{二}{绿}{绿}

法术

你可以将任意数量的地牌从你手上放进战场。然后如果你操控八个或更多地，则你可以弃一张牌。若你如此作，则将追寻圣法谕移回其拥有者手上。

- 「将地放进战场」此时不算作使用当回合的地，且不需遵循通常使用地的时机限制。
- 你可以选择不施放以贾琦的触发式异能展示的非地牌。如果你不施放，则它会留在你的牌库顶。
- 如果你施放以贾琦异能展示的牌，则你不需遵循通常的时机限制。

- 如果你以贾琦的触发式异能展示出一张模式双面牌，且其两面都不是地，则你可以支付{一}（而非其法术力费用）来施放其中任一面。如果只有背面是地，则你只能选择是否要施放正面。如果两面都是地，则你会以正面朝上状态将该牌放进战场。
- 如果你以贾琦的魔艺异能施放法术力费用中含有{X}的咒语，则你必须将 X 的数值选为 0。
- 由于该魔艺异能提供了{一}此替代性费用来施放咒语，因此你不能支付该咒语可能具有的其他替代性费用。不过，你可以支付额外费用，且如果有必须支付的额外费用，则你也不能忽略之。
- 贾琦的起动式异能，只有于贾琦在战场上时才能起动。如果于该异能结算时，贾琦已不在战场上，则该异能也不会将它从其他区域移回你手上。

物质院长齐安妮

{二}{绿}

传奇生物 ~ 妖精 / 德鲁伊

2/2

{横置}：放逐你的牌库顶牌。如果它是地牌，则将它置于你手上。若否，则在其上放置一个读书指示物。

{四}{绿}：派出一个 0/0，绿蓝双色的分灵衍生生物。在其上放置若干+1/+1 指示物，其数量等同于放逐区中由你拥有且其上有读书指示物之各牌间不同的法术力值数量。

////

理论院长英巴罕

{二}{蓝}{蓝}

传奇生物 ~ 鸟 / 法师

3/3

飞行

{X}{蓝}{蓝}，{横置}：放逐你牌库顶的 X 张牌，并在所放逐的每张牌上各放置一个读书指示物。然后你可以将放逐区中一张由你拥有且其上有读书指示物的牌置于你手上。

- 除非放逐牌张的效应特别注明，否则均是牌面朝上地放逐之。
- 就算齐安妮或英巴罕离开战场，已放逐且上面有读书指示物之牌上的读书指示物也会留在原处。
- 齐安妮和英巴罕的第二个异能可以看到放逐区中所有由你拥有且其上有读书指示物的牌，就算该牌是以其他永久物放逐（例如其他齐安妮或英巴罕）也是一样。
- 你在起动英巴罕最后一个异能时，可以将 X 的值选为 0。如果你如此作，则你不会从你的牌库放逐任何牌。不过，你依然可以将一张此前放逐之上面有读书指示物的牌置于你手上。

灵巧行侣米拉

{一}{白}{白}

传奇生物 ~ 狐

2/3

每当任一对手攻击由你操控的一个或数个鹏洛客时，在每个由你操控的鹏洛客上各放置一个忠诚指示物。每当一个由你操控的永久物成为由对手操控之咒语或异能的目标时，你可以抓一张牌。

////

刚愎持绊人卢卡

{四}{红}{红}

传奇鹏洛客 ~ 卢卡

5

+1: 你可以弃一张牌。如果你如此作，则抓一张牌。如果以此法弃掉一张生物牌，则改为抓两张牌。
-2: 将目标生物牌从你的坟墓场移回战场。它获得敏捷异能。在你的下一个维持开始时，将它放逐。
-7: 你获得具有以下异能的徽记 ~ 「每当一个生物在你的操控下进战场时，它对任意一个目标造成伤害，其数量等同于前者的力量。」

- 当米拉的第一个异能结算时，你会在所有由你操控的鹏洛客上各放置一个忠诚指示物，包括未受攻击者。
- 无论有多少个生物进行攻击或有多少鹏洛客受到攻击，米拉的第一个异能都只会触发一次。
- 米拉的第二个异能会比触发它的咒语或异能先一步结算。

瘟疫鼎镬

{二}{黑}

神器

{横置}，弃一张牌：派出一个 1/1，黑绿双色的害虫衍生生物，且具有「当此生物死去时，你获得 1 点生命。」

{一}，{横置}：每位对手各磨若干牌，其数量等同于你本回合中获得过的生命数量。

{四}，{横置}：将四张目标在同一坟墓场中的牌放逐。抓一张牌。

////

复归爆发

{三}{绿}{绿}

法术

将至多两张目标生物，地和 / 或鹏洛客牌从你的坟墓场移回你手上。每位牌手各获得 4 点生命。放逐复归爆发。

- 瘟疫鼎镬的第二个异能只会计算你在本回合中获得过的生命数量，而不会考虑你在该回合中失去的数量。举例来说，如果你失去了 2 点生命，但在本回合稍早时段获得过 2 点生命，则对手会磨两张牌。
- 你必须能够指定在同一坟墓场中的四张牌为目标，才能起动瘟疫鼎镬的最后一个异能。
- 你可以在不指定目标的情况下施放复归爆发。如果你如此作，则就是每位牌手各会获得 4 点生命，且你放逐复归爆发。不过，如果你选择了一张或两张目标牌，但于复归爆发试图结算时，所有目标都已成为不合法（通常是因为有牌手回应将它们移至他处），则复归爆发不会结算，且其所有效应都不会生效。没有人会获得生命，复归爆发也不会被放逐。

无私织符僧

{二}{白}

生物 ~ 人类 / 僧侣

2/3

放逐无私织符僧：由你操控的生物获得不灭异能直到回合结束。

////

致命浮华

{五}{黑}{黑}{黑}

法术

选择一个生物或鹏洛客，然后消灭所有其他生物和鹏洛客。

- 就算战场上只有无私织符僧，你也可以起动无私织符僧的异能。只有于该异能结算时由你操控的生物会获得不灭异能。该回合中稍后时段才受你操控的生物不会受到影响。
- 你是于致命浮华结算时，才决定要救下哪个生物或鹏洛客。一旦作出决定后，在剩余生物和鹏洛客被消灭之前，就没有机会再让其他牌手来作出回应。
- 你可以选择任一生物或鹏洛客，包括由对手操控者。
- 如果战场上有生物和鹏洛客，则你必须选择一个。
- 由于致命浮华不指定你决定要救下来的永久物为目标，因此你可以选择具辟邪或反黑保护者。

辉光院长莎依儿

{一}{白}

传奇生物 ~ 鸟 / 僧侣

1/1

飞行, 警戒

{横置}: 在每个本回合在你的操控下进战场的生物上各放置一个+1/+1 指示物。

////

黯影院长安博斯

{二}{黑}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 邪术师

4/4

{横置}: 在另一个目标生物上放置一个+1/+1 指示物, 然后黯影院长安博斯对该生物造成 2 点伤害。

每当一个由你操控且其上有+1/+1 指示物的生物死去时, 抓一张牌。

- 如果有生物是本回合在你的操控下进战场, 但当莎依儿的起动式异能结算时已受其他牌手操控, 则该生物也会得到一个+1/+1 指示物。

火花学者萝婉

{二}{红}

传奇鹏洛客 ~ 萝婉

2

你施放的瞬间与法术咒语减少{一}来施放。

+1: 火花学者萝婉向每位对手各造成 1 点伤害。如果你本回合中抓过三张或更多牌, 则改为她向每位对手各造成 3 点伤害。

-4: 你获得具有以下异能的徽记 ~ 「每当你施放瞬间或法术咒语时, 你可以支付{二}。若你如此作, 则复制该咒语。你可以为该复制品选择新的目标。」

////

冰霜学者威尔

{四}{蓝}

传奇鹏洛客 ~ 威尔

4

你施放的瞬间与法术咒语减少{一}来施放。

+1: 至多一个目标生物的基础力量与防御力为 0/2 直到你的下一个回合。

-3: 抓两张牌。

-7: 放逐至多五个目标永久物。对每个以此法放逐的永久物而言, 其操控者派出一个 4/4, 蓝红双色的元素衍生物。

- 此牌两面的第一个异能都不能减少你施放咒语的有色法术力要求。

- 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，加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量（例如萝婉或威尔的第一个异能）。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。
- 对萝婉的徽记而言，你只能支付一次{二}。你不能支付该费用数次，好多次复制该咒语。
- 对威尔的第一个忠诚异能而言，无论效应产生的顺序为何，都是由设定生物基础力量和防御力之效应先生效，而后才轮到会影响其力量和 / 或防御力、但并未将其设定为特定数值的效应生效（例如未影响基础力量和/或防御力的效应）。会影响其力量和防御力之指示物，也是要等到设定基础力量和防御力的效应生效后才会生效。

奔流塑师

{二}{蓝}{蓝}

生物 ~ 人鱼 / 法师

2/2

守护{二}（每当此生物成为由对手操控之咒语或异能的目标时，除非该牌手支付{二}，否则反击之。）

当奔流塑师进战场时，从你的坟墓场放逐一张瞬间或法术牌。在奔流塑师上放置若干+1/+1 指示物，其数量等同于所放逐之牌法术力值的一半，小数点后进位。

////

喷焰奏曲

{一}{红}

法术

弃一张牌，然后抓一张牌。当你以此法弃掉一张瞬间或法术牌时，喷焰奏曲对目标不由你操控的生物或鹏洛客造成伤害，其数量等同于所弃之牌的法术力值。

- 你是于奔流塑师的进战场异能结算时，才决定要放逐哪张瞬间或法术牌。如果你能够放逐牌，就必须放逐之。
- 喷焰奏曲进堆叠时不指定目标。于它结算时，你弃一张牌，然后抓一张牌。当你以此法弃掉一张瞬间或法术牌时，其自身触发式异能触发，此时你才需选择要造成伤害的目标。这类效应与注记「若你如此作...」之效应的区别是：牌手在回应该触发式异能时，就已经知道会造成多少伤害。
- 如果于喷焰奏曲结算时，你没有手牌，则你便不能弃牌，但仍会抓一张牌。不会因此造成伤害。

精进院长乌薇妲

{二}{蓝}

传奇生物 ~ 巨灵 / 法师

2/2

{横置}: 你可以从你手上放逐一张瞬间或法术牌并在其上放置三个磨练指示物。它获得「在你的维持开始时, 若此牌已放逐, 则从其上移去一个磨练指示物」与「当从此牌上移去最后一个磨练指示物时, 若它已放逐, 则你可以施放它。它以此法施放时减少{四}来施放。」

////

展现院长纳撒理

{三}{红}{红}

传奇生物 ~ 魔神 / 祭师

4/4

在你的维持开始时, 放逐每位对手的牌库顶牌。直到回合结束, 你可以从所放逐的牌之中施放咒语, 且你可以将法术力视同任意颜色的法术力来支付施放这些咒语的费用。

每当你从放逐区中施放咒语时, 在展现院长纳撒理上放置一个+1/+1 指示物。

- 在移去最后一个磨练指示物后, 施放该咒语并非强制性。不会受到牌张类别的施放时机限制。如果有效能让你无法施放该牌或你选择不施放, 则它会以其上没有磨练指示物的状态留在放逐区, 且你不能在之后施放它。
 - 精进院长乌薇妲赋予的费用减少不能减少咒语费用中的有色法术力要求。
 - 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, 加上费用增加的数量, 然后再减去费用减少的数量(例如精进院长乌薇妲的效应)。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。
 - 你以展现院长纳撒理放逐的牌是牌面朝上地放逐。施放该些咒语时需遵循正常施放咒语的时机限制。
 - 以纳撒理放逐但你未施放的牌会留在放逐区。虽然你没法在后续回合中再施放这些牌, 但纳撒理的异能每次结算时都会给你新一组选择。
 - 你从放逐区施放的任何咒语都会触发纳撒理的最后一个异能, 而非仅限以其第一个异能放逐者。
-

血脉院长瓦伦丁

{黑}

传奇生物 ~ 吸血鬼 / 邪术师

1/1

威慑, 系命

如果某个由对手操控且非衍生物的生物将死去, 则改为将它放逐。当你如此作时, 你可以支付{二}。若你如此作, 则派出一个 1/1, 黑绿双色的害虫衍生物, 且具有「当此生物死去时, 你获得 1 点生命。」

////

根系院长莉塞特

{二}{绿}{绿}

传奇生物 ~ 人类 / 德鲁伊

4/4

每当你获得生命时, 你可以支付{一}。若你如此作, 则在每个由你操控的生物上各放置一个+1/+1 指示物, 且这些生物获得践踏异能直到回合结束。

- 如果某个由对手操控且非衍生物的生物将死去, 且瓦伦丁和另一个效应都试图改为将它放逐, 则由该对手决定让哪个效应生效。如果最后该牌手决定不让瓦伦丁的效应生效, 则就算该生物牌最终也是进到放逐区, 瓦伦丁上让你能够支付{二}的触发式异能也不会触发。
- 如果在由你操控的生物受到致命伤害的同时, 你获得了生命, 则莉塞特的异能还来不及在其上放置+1/+1 指示物, 该生物就已经死去。
- 注记于「每当你获得生命时」触发的异能, 只会因每个获得生命之事件而触发一次, 不论获得了多少生命都是一样。
- 你只能为每个获得生命的事件支付一次{一}。
- 每个具系命异能的生物造成战斗伤害, 都是不同的获得生命事件。举例来说, 如果两个由你操控且具有系命异能的生物同时造成战斗伤害, 则「每当你获得生命」此异能会触发两次。但是, 如果某个由你操控且具系命异能的生物同时对数个生物、牌手和 / 或鹏洛客造成伤害 (也许因为它具有践踏异能或者被一个以上的生物阻挡), 则此异能将只会触发一次。
- 如果你因「『每有一个』某东西便获得若干生命」这类效应而获得生命, 这只会算作一个获得生命事件, 该异能只会触发一次。

多色

乙太螺旋

{三}{绿}{蓝}

法术

将目标永久物移回其拥有者手上。将目标永久物牌从你的坟墓场移回你手上。

- 你必须能够选择两个合法目标, 才能够施放乙太螺旋。如果你坟墓场中没有永久物牌, 或是战场上没有永久物, 你都不能开始施放之。

- 如果于乙太螺旋试图结算时，只有一个目标依然合法，则它依然会结算，并对剩余的目标执行相应的行动。

刀锋史家

{红/白}{红/白}{红/白}{红/白}

生物~人类 / 僧侣

2/3

由你操控且进行攻击的生物具有连击异能。

- 如果是在生物已造成先攻伤害之后，但还未造成常规战斗伤害时，刀锋史家就已经离开战场（也许是因为它也攻击但被先攻战斗伤害消灭），则由你操控且进行攻击的生物会失去连击异能。不具连击异能的生物如果在某回合中已造成过先攻伤害，则它就不会造成常规战斗伤害。

鲜血研究员

{-}{黑}{绿}

生物~吸血鬼 / 德鲁伊

2/2

威慑（此生物只能被两个或更多生物阻挡。）

每当你获得生命时，在鲜血研究员上放置一个+1/+1指示物。

- 如果在鲜血研究员受到致命伤害的同时，你获得了生命，则它的异能还来不及在其上放置+1/+1指示物，它就已经死去。
- 注记于「每当你获得生命时」触发的异能，只会因每个获得生命之事件而触发一次，不论获得了多少生命都是一样。
- 每个具系命异能的生物造成战斗伤害，都是不同的获得生命事件。举例来说，如果两个由你操控且具有系命异能的生物同时造成战斗伤害，则「每当你获得生命」此异能会触发两次。但是，如果某个由你操控且具系命异能的生物同时对数个生物、牌手和 / 或鹏洛客造成伤害（也许因为它具有践踏异能或者被一个以上的生物阻挡），则此异能将只会触发一次。
- 如果你因「『每有一个』某东西便获得若干生命」这类效应而获得生命，这只会算作一个获得生命事件，该异能只会触发一次。

牲祭仪式

{二}{黑}{绿}

法术

消灭所有法术力值等于或小于 2 的非地永久物。每以此法消灭一个永久物，便加{黑}或{绿}。

- 你是每消灭一个永久物，就能选择是要加{黑}或{绿}。所能加的法术力并非只能是一种颜色。
-

研学巅峰

{X}{蓝}{红}

法术

放逐你牌库顶的 X 张牌。每以此法放逐一张地牌，便派出一个珍宝衍生物。每以此法放逐一张蓝色牌，便抓一张牌。每以此法放逐一张红色牌，研学巅峰便向每位对手各造成 1 点伤害。

- 你是先放逐完你牌库顶的 X 张牌，而后再执行所列出的行动。
 - 如果某张所放逐的牌是蓝红双色，则研学巅峰会对每位对手各造成 1 点伤害，且你抓一张牌。
 - 如果放逐了数张红色牌，则所有伤害都会在单一事件中造成。
-

噬悲无丈魔

{一}{黑}{黑/绿}{绿}

生物 ~ 恶魔

7/6

在你的维持开始时，牺牲一个生物。

当你牺牲噬悲无丈魔时，每位对手各弃一张牌，你抓一张牌，且你获得 2 点生命。

- 如果你在结算噬悲无丈魔第一个异能时将它牺牲，则这样也会触发它的第二个异能。你由于其他原因将它牺牲时，该异能也会触发。
-

致命秘酿

{黑}{绿}

法术

每位牌手各牺牲一个生物或鹏洛客。如果你以此法牺牲一个永久物，则你可以将另一张永久物牌从你的坟墓场移回你手上。

- 首先由主动牌手选择要牺牲的生物或鹏洛客，然后其他牌手按照回合顺序依次作出选择，牌手在选择时已知道之前牌手的选择为何。然后，所有牌手同时牺牲所有这些永久物。
 - 如果你施放致命秘酿，且于其结算时操控有生物或鹏洛客，则你必须牺牲一个。
 - 你是在结算致命秘酿过程中，在所有牌手都牺牲完永久物之后，才决定要将哪张永久物牌移回你手上。
 - 你不能将你牺牲的那张永久物牌移回。
-

浸灵迪娜

{黑}{绿}

传奇生物 ~ 树灵 / 德鲁伊

1/3

每当你获得生命时，每位对手各失去 1 点生命。

{一}，牺牲另一个生物：浸灵迪娜得+X/+0 直到回合结束，X 为所牺牲生物的力量。

- 迪娜的第一个触发式异能只会因每次获得生命之事件触发一次，不论获得几点生命都是一样。
- 当迪娜的第一个异能结算时，每位对手就只会失去 1 点生命，不论获得几点生命都是一样。
- 每个具系命异能的生物造成战斗伤害，都是不同的获得生命事件。举例来说，如果两个由你操控且具有系命异能的生物同时造成战斗伤害，则「每当你获得生命」此异能会触发两次。但是，如果某个由你操控且具系命异能的生物同时对数个生物、牌手和 / 或鹏洛客造成伤害（也许因为它具有践踏异能或者被一个以上的生物阻挡），则此异能将只会触发一次。
- X 为该生物在战场上时的力量，而非它在坟墓场中时具有之数值。

双重主修

{绿}{蓝}

瞬间

复制目标由你操控的生物咒语，但如果该咒语是传奇，则复制品不是传奇。（*生物咒语的复制品会成为衍生物。*）

- 如果复制的是生物咒语，则会在咒语结算时将该咒语的复制品作为衍生物放进战场，而不是直接将咒语复制品放进战场。用于规范永久物咒语成为永久物的这部分规则，也适用于咒语的复制品成为衍生物的情形。
- 结算咒语之复制品时其所成的衍生物，并不算是有牌手「派出」。

元素展现家

{蓝/红}{蓝/红}{蓝/红}{蓝/红}

生物 ~ 半兽人 / 法师

4/4

魔艺 ~ 每当你施放或复制瞬间或法术咒语时，选择目标由你操控的生物。直到回合结束，它获得「如果此生物将离开战场，则改为将它放逐，而非置入其他区域」与「当此生物进入放逐区时，派出一个 4/4，蓝红双色的元素衍生生物。」（*每个该异能都会分别触发。*）

- 元素展现家的 Oracle 叙述文字有所更新。其正式叙述文字如上文所示。需特别指出的是，在新版叙述中，该目标生物所获得的第二个异能不在乎放逐该生物的牌手是否是其操控者。只要该生物因任何原因而进入放逐区，该异能就会触发。

- 如果你某个衍生物指定为元素展现家异能的目标，且衍生物将离开战场，则它在消失之前仍会被（非常短暂地）放逐，且你依然能派出一个元素衍生物。
- 如果该魔艺异能多次触发并结算，且每次都指定同一个生物为目标，则该生物会具有多份魔艺异能所赋予的两个触发式异能。其中每一份的第二个异能都会分别触发，且每有一个此类异能，你就会派出一个元素衍生物。（有多份第一个异能则并无意义。）

灵感时刻

{二}{绿}{蓝}

瞬间

抓两张牌。你可以将一张地牌从你手上放进战场。

- 将地牌从你手上放进战场不算使用地。就算你已在你回合中使用过一个地，或是你是在对手的回合中使用灵感时刻，你也能如此作。

展现迭代

{蓝}{红}

法术

检视你牌库顶的三张牌。将其中一张置于你手上，一张置于你的牌库底，一张放逐。本回合中，你可以使用所放逐的牌。

- 除非放逐牌的效应特别注明放逐方式，否则放逐牌时始终是牌面朝上地放逐。
- 如果你选择在本回合中使用所放逐的牌，则你依然须支付该牌的所有费用，同时遵循其所有使用时机限制。如果它是地，则除非你有可使用地数，否则你不能使用它。
- 如果你不使用所放逐的牌，该牌便会持续被放逐。你不能留到后续的回合中再使用。

黄金比例

{一}{绿}{蓝}

法术

由你操控的生物中每有一种力量数值，便抓一张牌。

- 只要某生物的力量数值与他者不同，就会算作一种。举例来说，如果你有一个力量为2的生物，两个力量为1的生物，和一个力量为-1的生物，则于黄金比例结算时，你会抓三张牌。

掌驭无垠

{一}{黑}{黑}{黑}{绿}{绿}{绿}

瞬间

交换你的手牌和坟墓场。

放逐掌驭无垠。

- 以此法将牌置入你的坟墓场，并不算作是将它们弃掉。注记于「当你弃牌时」触发的异能不会触发。
- 如果你坟墓场或手上这两个区域之一其中没有牌，此交换仍会进行。只要其中区域之一有牌，你就要将其中的牌移到另一处。
- 如果你回合的清除步骤中，你手牌数量超过你的手牌上限（通常是七张），则需要弃牌，直到满足手牌上限为止。

铸魂霍非

{三}{红}{白}

传奇生物 ~ 矮人 / 僧侣

4/5

由你操控的精怪得+1/+1 且具有践踏与敏捷异能。

每当另一个由你操控且非衍生物的生物死去时，将它放逐。若你如此作，则派出一个衍生物，此衍生物为该生物的复制品，但它额外具有精怪此类别，且具有「当此生物离开战场时，将所放逐之牌移回你的坟墓场。」

- 铸魂霍非的最后一个异能与它赋予精怪衍生物之异能的连结关系。如果有替代性效应让你利用此效应派出多个精怪衍生物，则所有衍生物都会具有该异能，且只要其中任何一个离开战场，所放逐的牌就会被移回坟墓场。
- 如果有另一个生物作为该精怪衍生物的复制品来进战场，或有其他效应派出为精怪衍生物之复制品的衍生物，则虽然其都会具有霍非所赋予的触发式异能，但该异能不会与霍非的异能有连结关系，且当它离开战场时也不会将该牌移回坟墓场。
- 你派出的每个精怪衍生物，都只会关注你结算派出该衍生物之异能时所放逐的那张牌。当该衍生物离开战场时，你只会将其所关注的牌移回坟墓场，而不是其他以霍非放逐的牌。
- 如果你不能放逐该牌（也许是因为在该触发式异能开始结算前，有效应已将该牌移走），则你不会派出衍生物。
- 该复制品利用的可复制特征，是该生物死去前最后在战场时的样子，而不是它被放逐前在坟墓场中的样子。
- 此衍生物只会复制原生物上所印制的东西而已（除非该生物也复制了其他东西；后文将详述）。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、结附有灵气、装备了武具，或是其他改变了其力量、防御力、类别、颜色等等的非复制效应。
- 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。
- 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。该生物上面任何「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。

恣意羞辱

{白}{黑}

法术

目标对手展示其手牌。你选择其中一张非地牌。该牌手弃掉该牌。在一个由你操控的生物上放置一个+1/+1 指示物。

- 你就算未操控生物，也能施放恣意羞辱。
 - 你是于结算恣意羞辱过程中，在对手展示过手牌之后，再决定要在哪个生物上放置+1/+1 指示物。
-

谜样智者克蜜娜

{一}{绿}{蓝}

传奇鹏洛客 ~ 克蜜娜

2

每个由你操控的其他鹏洛客均具有谜样智者克蜜娜的所有忠诚异能。

+2: 占卜 1。

-X: 派出一个 0/0，绿蓝双色的分灵衍生生物。在其上放置 X 个+1/+1 指示物。

-8: 从你的牌库中搜寻一张与此鹏洛客具共通颜色的瞬间或法术牌，放逐该牌，然后洗牌。你可以施放该牌，且不需支付其法术力费用。

- 每个由你操控的其他鹏洛客除了其原本的忠诚异能外，还会具有克蜜娜的忠诚异能。对每个由你操控的鹏洛客而言，你依然只能每回合起动一个该鹏洛客忠诚异能。
 - 当你起动另一个鹏洛客上之克蜜娜的最后一个忠诚异能时，你要从你牌库中搜寻的牌需与该鹏洛客具共通颜色，而非克蜜娜。你不能搜寻无色牌，就算该鹏洛客是无色也是一样。
-

舞墨斗客齐力安

{白}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 邪术师

2/2

系命

威慑 (此生物只能被两个或更多生物阻挡。)

你施放之以生物为目标的咒语减少{二}来施放。

- 舞墨斗客齐力安不能减少咒语法术力费用的有色法术力要求。
 - 齐力安可以减少替代性费用。举例来说，如果你决定支付恶邪奇技的{一}{黑}替代性费用来施放之，且为其指定了一个生物为目标，则该费用会被减为{黑}。
 - 如果咒语有额外费用，则先加上增加的数值，再计算减少的部分。
-

衡鉴学徒

{红}{白}

生物 ~ 人类 / 僧侣

2/2

魔艺 ~ 每当你施放或复制瞬间或法术咒语时，直到回合结束，由你操控的精怪生物获得「{横置}：此生物向每位对手各造成 1 点伤害。」

- 衡鉴学徒能让你的精怪生物获得数个「{横置}：此生物向每位对手各造成 1 点伤害」此异能。不过，你每次也只能启动每个精怪上面此类异能中的一个，且每个异能依然只会造成 1 点伤害。

衡鉴指命

{三}{红}{白}

瞬间

选择两项 ~

- 派出一个 3/2，红白双色的精怪衍生生物。
- 直到回合结束，由你操控的生物得+1/+0 且获得不灭与敏捷异能。
- 衡鉴指命对任意一个目标造成 3 点伤害。目标牌手获得 3 点生命。
- 牺牲一个永久物，然后抓两张牌。

- 会按顺序执行咒语上的叙述。如果你选择第一和第二个模式，则衡鉴指命派出的精怪衍生生物会得 +1/+0 且具有不灭和敏捷。如果你选择第一和第四个模式，则你可以牺牲其派出的精怪衍生生物。
- 如果你选择了第三个模式，且于衡鉴指命试图结算时，其两个目标都因故成为不合法，则整个咒语都没有效果。

涡心缪思

{一}{蓝}{蓝/红}{红}

生物 ~ 巨灵 / 法师

2/4

飞行

每当涡心缪思攻击时，你本回合中施放的下一个瞬间或法术咒语减少 {X} 来施放，X 为于此异能结算时涡心缪思的力量。

- 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，加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量（例如涡心缪思的触发式异能）。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。
 - 涡心缪思的费用减少效应只能减少咒语总费用中一般法术力的部分。它无法减少有色法术力要求。
-

至炫熔彩

{六}{蓝}{红}

瞬间

至炫熔彩对任意数量的目标造成共 4 点伤害，你可以任意分配。横置两个目标永久物。派出一个 4/4，蓝红双色的元素衍生生物。抓两张牌。

{蓝/红}{蓝/红}，弃掉至炫熔彩：派出一个珍宝衍生生物。

- 你于施放至炫熔彩时，便须一并指定其所有目标。这包括其第一部分效应的至多四个目标，以及第二部分效应的两个目标永久物。
- 你于施放至炫熔彩时，也须一并决定这 4 点伤害在其第一组目标之间的分配方式。你须为每个此类目标分配各分配至少 1 点伤害。
- 你须为第二部分效应选择两个不同的目标永久物。你可以选择已横置的永久物。
- 在为本咒语叙述中的两处「目标」字样选择目标时，你可以将同一个永久物同时选为这两处的目标之一。也就是说，你可以让至炫熔彩同时对某个生物或鹏洛客造成伤害并将之横置。（虽然我们想不出来你为何要这么作，不过你才是那位过人学生。）
- 如果于至炫熔彩试图结算时，其所有目标因故都已不合法，则其所有效应都不会生效。你不会派出元素衍生生物，也不会抓两张牌。

具现智者

{绿/蓝}{绿/蓝}{绿/蓝}{绿/蓝}

生物~人类 / 法术师

2/2

当具现智者进战场时，派出一个 0/0，绿蓝双色的分灵衍生生物。在其上放置 X 个 +1/+1 指示物，X 为你的手牌数量。

- X 是于具现智者的触发式异能结算时你的手牌数量。

夺命幻矛

{二}{黑}{绿}

瞬间

如果你本回合中获得过生命，则此咒语减少 {二} 来施放。

消灭目标非地永久物。

- 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，加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量（例如夺命幻矛的效应）。无论施放夺命幻矛时支付的总费用是多少，其法术力值始终为 4。
-

实证研究

{三}{蓝}{红}

瞬间

抓四张牌。然后除非你弃一张瞬间或法术牌，否则弃两张牌。

- 于实证研究结算时，你可以决定要弃一张瞬间或法术牌，或是两张不论是否为瞬间或法术的牌。
-

粹丽指命

{一}{蓝}{红}

瞬间

选择两项 ~

- 粹丽指命对任意一个目标造成 2 点伤害。
- 目标牌手抓两张牌，然后弃两张牌。
- 目标牌手派出一个珍宝衍生物。
- 消灭目标神器。

- 如果于粹丽指命试图结算时，其所有目标都已经是不合法目标，则它没有效果。
 - 如果于粹丽指命试图结算时，至少有一个目标依然合法，则该咒语会正常结算，且其效应会尽可能地生效。
-

量析指命

{一}{绿}{蓝}

瞬间

选择两项 ~

- 将目标生物或鹏洛客移回其拥有者手上。
- 反击目标神器或结界咒语。
- 在目标生物上放置两个+1/+1 指示物。
- 目标牌手将至多三张目标牌从其坟墓场洗入其牌库。

- 如果于量析指命试图结算时，其所有目标都已经是不合法目标，则它没有效果。
 - 如果于量析指命试图结算时，至少有一个目标依然合法，则该咒语会正常结算，且其效应会尽可能地生效。
 - 于量析指命试图结算时，如果选择了第四个模式，且所有目标牌都不合法，但该目标牌手依然合法，则该牌手仍会将其牌库洗牌。
-

实地史家昆托力

{三}{红}{白}

传奇生物 ~ 象 / 僧侣

2/4

由你操控的精怪得+1/+0。

每当一张或数张牌离开你的坟墓场时，派出一个已横置的 3/2，红白双色的精怪衍生生物。

- 如果是在单一事件中有两张或更多牌离开你的坟墓场，则昆托力的最后一个异能只会触发一次。如果这些牌是在不同的事件中离开坟墓场，则每有一个此类事件，该异能就会触发一次。

焰光展卷僧

{二}{红}{白}

生物 ~ 矮人 / 僧侣

2/4

由你操控的瞬间和法术咒语具有系命异能。

在你的维持开始时，随机从你的坟墓场放逐一张瞬间或法术牌。本回合中，你可以施放它。若以此法施放的咒语将进入你的坟墓场，则改为将它放逐。

- 你在施放所放逐的牌时，仍需支付其法术力费用，且必须遵循所有施放时机限制。
- 如果某个由你操控且具有系命异能的瞬间或法术咒语对你造成伤害，则你会同时获得并失去该数量的生命。在此情况下，你的总生命不会改变。（不过如果该咒语同时也对其他永久物和 / 或牌手造成伤害，则你可能仍会获得生命。）
- 某些瞬间和法术咒语会使其他物件造成伤害，而不是由自己本身来造成。在此情况下，你不会因该伤害获得生命（除非另一个物件也具有系命异能）。特别一提，使某个由你操控的生物与他者互斗之咒语不会令你获得生命。

善变艺术家如莎

{一}{蓝}{红}

传奇生物 ~ 半兽人 / 祭师

1/4

{二}，将善变艺术家如莎移回其拥有者手上：复制目标由你操控的瞬间或法术咒语。你可以为该复制品选择新的目标。

- 善变艺术家如莎的异能必须有目标才能起动。你不能在没有目标的情况下就起动该异能，好将如莎移回你手上。
-

加速再生

{黑}{绿}

瞬间

选择目标生物。本回合中，当该生物死去时，从你的牌库中搜寻一张法术力值小于前述生物的生物牌，将之横置放进战场，然后洗牌。

- 如果你选择的生物（或搜寻的生物牌）法术力费用中包含{X}，则 X 视为 0。
-

沙垂兹银毫

{三}{白}{黑}

传奇生物 ~ 长老 / 龙

2/5

飞行, 连击

在你回合的战斗开始时，你可以选择两项。每项均须以不同的牌手为目标。

- 目标牌手派出一个 2/1，白黑双色，具飞行异能的墨灵衍生生物。
 - 目标牌手抓一张牌且失去 1 点生命。
 - 目标牌手在每个由其操控的生物上各放置一个+1/+1 指示物。
- 你只能从正好零个或正好两个模式中作选择。你不能只选择一个模式。如果你选择了两个模式，则你于将该触发式异能放进堆叠时，便须一并决定是哪两个模式及其目标。
 - 你可以指定任一牌手为第三个模式的目标，就算其未操控生物也是一样。
-

银毫指命

{二}{白}{黑}

法术

选择两项 ~

- 直到回合结束，目标生物得+3/+3 且获得飞行异能。
 - 将目标法术力值等于或小于 2 的生物牌从你的坟墓场移回战场。
 - 目标牌手抓一张牌且失去 1 点生命。
 - 目标对手牺牲一个生物。
- 如果于银毫指命试图结算时，其所有目标都已经是不合法目标，则它没有效果。
 - 如果于银毫指命试图结算时，至少有一个目标依然合法，则该咒语会正常结算，且其效应会尽可能地生效。
-

银毫销音僧

{白}{黑}

生物~人类 / 僧侣

3/2

于银毫销音僧进战场时，选择一个非地牌的名称。

每当任一对手施放具该名称的咒语时，他失去 3 点生命，且你抓一张牌。

- 银毫销音僧的第二个触发式异能会比触发它的咒语先一步结算。

奇景法师

{一}{蓝}{红}

生物~鸟 / 祭师

2/2

飞行

你施放之法术力值等于或大于 5 的瞬间或法术咒语减

少{一}来施放。

- 奇景法师的第二个异能不能减少你施放之咒语的有色法术力要求。
- 奇景法师的第二个异能在乎的只是该咒语的法术力值，而不在于你施放它时支付的费用。举例来说，如果你操控两个奇景法师且施放一个法术力费用为{四}{蓝}的法术，则该费用会减为{二}{蓝}。
- 如果该咒语的法术力费用中包含{X}，则在确定其法术力值时，会用到为 X 选择的数值。举例来说，如果你施放一个法术力费用为{X}{U}的法术且将 X 选为 4，则其法术力值为 5。

怨毒小队

{二}{白}{黑}

生物~人类 / 邪术师

0/0

死触

怨毒小队进战场时上面有两个+1/+1 指示物。

当怨毒小队死去时，将它的指示物放置在目标由你操控的生物上。

- 怨毒小队会将其上所有指示物都放置到目标生物上，而不仅限于其上的+1/+1 指示物。
- 怨毒小队的异能并非让你将指示物从其上移到该目标生物上。而是怨毒小队死去时其上每有一种指示物，你就在后者上放置相同数量的同种指示物。
- 在一些不寻常的情况下，你最后可能会在数个永久物上放置相应的指示物。举例来说，如果怨毒小队死去时你操控欧佐晶岩，则你将会在欧佐晶岩和该目标生物上各放置相同种类和数量的指示物。
- 如果怨毒小队死去时其上有-1/-1 指示物，则最后一个异能也会将这类指示物包括在内。这可能会令获得指示物的生物也死去。真够怨毒。

四方阵势

{一}{绿/蓝}

瞬间

目标生物的基础力量与防御力为 4/4 直到回合结束。

- 先前将该目标生物之力量和防御力设定为特定值的效应，都会被四方阵势盖掉。其他将其力量设定为某特定值的效应若稍后生效，则将会盖过此效应。
- 无论效应产生的顺序为何，都是由设定生物基础力量和防御力之效应先生效，而后才轮到会影响其力量和 / 或防御力、但并未将其设定为特定数值的效应生效（亦即未影响基础力量和 / 或防御力的效应）。会影响其力量和防御力之指示物，也是要等到设定基础力量和防御力的效应生效后才会生效。

缚石导师

{一}{红}{白}

生物 ~ 精怪 / 参谋

3/3

每当一张或数张牌离开你的坟墓场时，占卜 1。

- 如果数张牌是在同一事件中离开你的坟墓场，则缚石导师的异能只会触发一次。

塔那吉量析

{三}{绿}{蓝}

传奇生物 ~ 长老 / 龙

4/4

飞行，践踏

当塔那吉量析进战场时，将目标由你操控之生物上的 +1/+1 指示物数量加倍。

每当塔那吉量析攻击时，你可以使由你操控之其他生物的基础力量与防御力成为等同于塔那吉量析之力量和防御力直到回合结束。

- 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。
- 于最后一个异能结算时，由你操控之其他生物的基础力量和防御力会被设定为塔那吉量析实际的力量和防御力，而非只是其基础力量与防御力。如果塔那吉量析的力量或防御力在该回合稍后时段发生了改变，则由你操控的其他生物都不受影响。
- 先前将某生物之基础力量与防御力设定为某特定值的效应，都会被塔那吉量析的第一个异能盖掉。其他将其力量设定为某特定值的效应若稍后生效，则将会盖过此效应。
- 无论效应产生的顺序为何，都是由设定生物基础力量和防御力之效应先生效，而后才轮到会影响其力量和 / 或防御力、但并未将其设定为特定数值的效应生效（例如未影响基础力量和/或防御力的

效应)。会影响其力量和防御力之指示物，也是要等到设定基础力量和防御力的效应生效后才会生效。

照管害虫

{黑}{绿}

瞬间

牺牲一个生物，以作为施放此咒语的额外费用。

派出 X 个 1/1，黑绿双色的害虫衍生生物，且具有

「当此生物死去时，你获得 1 点生命」，X 为所牺牲生物的力量。

- 照管害虫的复制品会利用为原版咒语所牺牲之生物的力量，来决定每个复制品派出的害虫数量。由于复制品未经施放，因此你不能为其再牺牲其他生物。

维洛马楚衡鉴

{五}{红}{白}

传奇生物 ~ 长老 / 龙

5/5

飞行，警戒，敏捷

每当维洛马楚衡鉴攻击时，检视你牌库顶的七张牌。

你可以从其中施放一个法术力值等于或小于维洛马楚衡鉴之力量的瞬间或法术咒语，且不需支付其法术力费用。将其余的牌以随机顺序置于你的牌库底。

- 当维洛马楚衡鉴的触发式异能结算时，它会你立即施放该咒语，这样不会受到使用时机限制。该异能不会让你在该回合稍后时段再施放该咒语。
- 如果你选择不以此法施放咒语，则所有牌都会以随机顺序置于牌库底。
- 如果以「不需支付其法术力费用」的方式施放费用中包含 {X} 的咒语，则你必须将 X 的值选为 0。

靡华指命

{黑}{绿}

法术

选择两项 ~

- 目标牌手磨三张牌，然后你将一张地牌从你的坟墓场移回你手上。
- 消灭目标非生物且非地的永久物，且其法术力值须等于或小于 2。
- 目标生物得 -3/-1 直到回合结束。
- 目标对手失去 2 点生命且你获得 2 点生命。

- 如果你选择第一个模式，并将自己指定为目标，则你可以将任何牌移回你手上，包括你刚磨掉或已在坟墓场中者。

- 如果于摩华指命试图结算时，其所有目标都已经是不合法目标，则它没有效果。
- 如果于摩华指命试图结算时，至少有一个目标依然合法，则该咒语会正常结算，且其效应会尽可能地生效。

量析逸才琦梦

{绿}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 法师

1/2

{一}, {横置}: 你可以将一张地牌从你手上横置放进战场。

{四}, {横置}: 抓一张牌。如果你操控八个或更多地，则改为抓两张牌。

- 琦梦的第一个异能不算使用地。于该异能结算时，你可以将一张地牌从你手上横置放进战场，就算你已没有可使用地数或当前是其他牌手的回合也是一样。
- 琦梦的最后一个异能是于其结算时才计算由你操控的地数量，而非于你起动机时。

神器

絮聒抄本阿典

{三}

传奇神器生物 ~ 组构体

1/4

你不能施放永久物咒语。

{四}, {横置}: 加{白}{蓝}{黑}{红}{绿}。本回合中，当你施放你的下一个咒语时，从你的牌库顶开始放逐牌，直到放逐一张法术力值小于前述咒语的瞬间或法术牌为止。直到回合结束，你可以施放该牌，且不需支付其法术力费用。将所有以此法放逐的其他牌依随机顺序置于你的牌库底。

- 永久物咒语包括神器、生物、结界以及鹏洛客咒语。你依然可以使用地，以及施放瞬间和法术咒语。其他效应也仍能将永久物放进战场。
- 于你操控阿典的时段内（说得好像真的有人能够「操控」阿典一样），你可以施放模式双面牌为瞬间或法术的那一面，就算该牌另一面是永久物也是一样。
- 阿典的起动机异能属于法术力异能。它不能被反击，不能被回应，且你可以在施放咒语的过程中起动机。如果你是在施放咒语的过程中起动机，则该咒语就是你该回合施放的「下一个咒语」。
- 阿典第二个异能产生的延迟触发式异能，会比令其触发的咒语先一步结算。就算原版咒语被反击或因故未结算，该异能也会照常结算。
- 你是以牌面朝上的方式放逐牌张。所有牌手都可以看到它们。
- 最后一张放逐的牌并非立即就要施放。直到当前回合结束，你都可以施放。如果你未施放它，则该牌就会留在放逐区。

- 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放咒语，就无法选择支付替代性费用来施放之。不过，你能够支付额外费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用，则你必须支付之，才能施放此咒语。
- 如果该牌的法术力费用中包含{X}，则你在以「不需支付其法术力费用」的方式施放它时必须将 X 的值选为 0。
- 触发该异能之咒语的法术力值，仅由该咒语的法术力费用来确定，与施放该咒语时支付的总费用无关。
- 放逐区中双面牌的类别和法术力值由其正面的特征确定。连体牌的法术力值则是连体牌两边法术力值的加总。
- 如果你已放逐了你的整个牌库，但没有放逐到一张法术力值较小的瞬间或法术牌，则你就只会随机化所放逐的牌，这些牌再度成为你的牌库，且此效应就此结束。你不会一直不断地放逐并重洗你的牌库。

斯翠海文赛场

{三}

神器

{横置}：加{无}。在斯翠海文赛场上放置一个得分指示物。

每当一个生物对你造成战斗伤害时，从斯翠海文赛场上移去一个得分指示物。

每当一个由你操控的生物向任一对手造成战斗伤害时，在斯翠海文赛场上放置一个得分指示物。然后如果其上有十个或更多得分指示物，则移去所有此类指示物且该牌手输掉这盘游戏。

- 「该牌手」指的是该受到伤害的对手。
- 如果有数个生物同时对你或一位对手造成战斗伤害，则斯翠海文赛场上相应的异能会触发相应次数。你可以自行安排这些异能进入堆叠的顺序。最后放进堆叠的异能将会最早结算。
- 在多人游戏中，如果由你操控的生物同时对多位对手造成战斗伤害，则最后一个异能也会数次触发。不过，由于结算时会移去指示物，因此很难（但并非不可能）在同一个战斗阶段中利用此异能让多位牌手输掉本盘游戏。
- 只有在最后一个异能结算过程中，才会检查其上是否有十个或更多得分指示物。特别一提，如果你是以其他方式在其上放置第十个得分指示物，则没人会输掉这盘游戏...暂时还没。

地

入口通道

地

{横置}：加{无}。

{三}，{横置}：目标力量等于或小于 3 的生物本回合不能被阻挡。

- 一旦有力量等于或小于 3 的生物已被阻挡，入口通道的异能不会使其成为未受阻挡。
- 如果在入口通道的第二个异能试图结算时，该目标生物的力量大于 3，则该异能不会结算。不过，如果反过来，是在该异能结算之后再将该生物的力量提升至 3 以上，则它该回合仍不能被阻挡。

茂典阁
地

{横置}: 加{无}。

{二}, {横置}: 检视你的牌库顶牌。如果它是瞬间或法术牌，则你可以展示该牌并置于你手上。如果你未将该牌置于你手上，则你可以将它置入你的坟墓场。只能于你有正好零张或七张手牌时起动。

- 如果你既未选择展示该牌，也没有将其置入你的坟墓场，则该牌会留在你的牌库顶。
- 虽然你必须正好有零张或正好七张手牌才能起动最后一个异能，但于该异能结算时你有多少张手牌并不重要。

斯翠海文秘典单卡解惑

神日迫临

{六}{白}

法术

如果此咒语是从你手上施放，且你本盘游戏中施放过另一个名称为神日迫临的咒语，则你赢得这盘游戏。若否，则将神日迫临置于其拥有者牌库顶数来第七张的位置，且你获得 7 点生命。

- 牌张改变区域会视为全新物件，因此在稍后的回合中施放同一张神日迫临，也算是「另一个」名称为神日迫临的咒语。
 - 如果你牌库里的牌少于六张，则将神日迫临置于你的牌库底。若否，则拿起牌库顶的六张牌（不能看牌面），并将神日降临放在这些牌下方。
 - 你施放的第二个神日迫临必须从你手上施放，但第一个从任何区域施放都可以。
 - 咒语的复制品并未被施放，因此不会算作第一个神日迫临，也不会算作第二个。
 - 于你第二个神日迫临结算时，它只会检查你是否曾施放过第一个咒语，而不关心其是否曾结算。就算你第一个神日迫临被反击，你于第二个结算时仍会赢得这盘游戏。
 - 神日迫临要到结算后才有效果。如果你施放的第二个神日迫临被反击，则你不会赢得这盘游戏。
-

无畏挥击

{白}

瞬间

目标生物得+1/+0直到回合结束。

抓一张牌。

- 如果在无畏挥击试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你不会抓牌。
-

神圣计策

{白}{白}

法术

放逐目标由对手操控的神器，生物或结界。该牌手可以将一张永久物牌从其手上放进战场。

- 永久物牌是指具有以下一种或数种牌张类别的牌：神器、生物、结界、地或鹏洛客。
 - 如果在神圣计策试图结算时，该神器、生物或结界已经是不合法目标，则神圣计策不会结算，且其所有效应都不会生效。没有牌手会将牌放进战场。
 - 如果该牌手选择将某张双面牌放进战场，则它会以正面朝上的状态进战场。且他只能在该牌的正面为永久物牌时才能如此选择。
-

流光烁影

{白}

瞬间

放逐目标由你操控的生物，然后将它在其拥有者的操控下移回战场。

弹回 *(如果你从你手上施放此咒语，于它结算时将之放逐。在你的下一个维持开始时，你可以从放逐区施放此牌，且不需支付其法术力费用。)*

- 被放逐的生物回到战场后，会是个全新的物件，与先前的存在状况毫无关联。结附于所放逐生物上的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。装备在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。
 - 如果以此法放逐某个衍生物，它将会完全消失且不会移回战场。
 - 因弹回异能的延迟触发式异能再次施放流光烁影并非强制性。如果你选择不施放该牌，或你不能施放该牌（也许是因为没有合法目标），则该牌将持续被放逐。你没有机会在稍后的时段中再来施放此牌。如果你施放了此牌，则它结算时会如常置入其拥有者的坟墓场。
 - 如果你从手上施放之具有弹回的咒语被反击或没有结算（最有可能的原因是其所有目标都已不合法），则其所有效应都不会生效，包括弹回。此咒语就只会放入你的坟墓场。你在下回合无法再次施放它。
-

献地

{一}{白}

法术

如果某对手操控的地比你多，则从你的牌库中搜寻至多三张平原牌，展示这些牌，将它们置于你手上，然后洗牌。

- 如果你所有对手操控的地数量都跟你一样（或是比你少），则献地没有效果。
 - 你也可以找出非基本地牌，只要其具有平原此地类别即可。
-

众神意旨

{白}

瞬间

选择一种颜色。目标由你操控的生物获得反该色保护异能直到回合结束。（它不能被该色的东西阻挡、指定为目标、造成伤害、结附或是装备。）

占卜 1。

- 你是于众神意旨结算时才选择颜色。一旦选择了颜色，牌手就已来不及作回应。
 - 于你为众神意旨选择颜色时，你无法选择「神器」或「无色」，因为这些都是颜色。
 - 如果在众神意旨试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你不会占卜 1。
 - 如果该目标生物是因众神意旨获得反白保护异能，则众神保护会如常完成结算。你会占卜 1。
-

化剑为犁

{白}

瞬间

放逐目标生物。其操控者获得等同于其力量的生命。

- 所获得生命的数量，等同于该生物最后在战场上时的力量。
 - 如果该生物的力量为负数，则其拥有者既不会失去生命，也不会获得生命。
-

泰菲力的庇护

{二}{白}

瞬间

直到你的下一个回合，你的总生命不会改变，且你获得反一切保护异能。所有由你操控的永久物跃离。

（它们在跃离期间视作不存在。于你的重置步骤中重置之前，它们跃回。）

放逐泰菲力的庇护。

-----下列规则说明主要关于「反一切保护」此关键字-----

- 如果某牌手具有反一切保护异能，则意味以下三件事：1) 该牌手将受到的所有伤害都会被防止；2) 该牌手上不能贴附灵气。3) 该牌手不能成为咒语或异能的目标。
- 除了上文说明的事件之外，其他的事件都会如常生效。举例来说，不指定你为目标的效应仍能令你弃牌。于你具有反一切保护的时段内，虽然生物仍能攻击你，但他们将对你造成的战斗伤害都会被防止。
- 如果堆叠上有以你为目标咒语或异能，则获得反一切保护后会令这些咒语或异能以你为目标的部分成为不合法。于咒语或异能试图结算时，如果其所有目标均不合法，则该咒语或异能不会结算，其上所有的效应都不会生效，包括与该目标无关的效应。如果该咒语或异能仍至少有一个合法目标，则它便会尽可能对剩余所有合法目标产生影响，且其他的效应也仍会生效。

-----下列规则说明主要关于「你的总生命不会改变」之意义-----

- 于你的总生命不会改变期间，通常情况下会令你获得或失去生命的咒语或异能仍会结算，就只是获得生命或失去生命那部分没有效果。
- 虽然反一切保护异能通常能够防止将对你造成的伤害，但有的伤害不能被防止。在这种情况下，虽然你的总生命没有改变，但如果这份伤害除了「令你失去等量生命」之外还有其他效应（例如系命或感染所具有者），则这部分效应仍会生效，且其他触发和效应也会看到有伤害造成。
- 如果某费用中包含需要支付一定数量生命的部分，则你便不能支付此费用（除非需要支付的是0点生命）。
- 如果某费用中包含令你获得生命的部分（例如对手施放之鼓舞的替代性费用），则也不能支付此费用。
- 由于你不会获得生命，因此会将「你获得生命」此事替代为其他事件的效应也不会生效。会将「你失去生命」替代为其他事件的效应也是同理。
- 对会将其他事件替代为「你获得生命」或「你失去生命」的效应而言，这些效应仍会生效，但结果会是原本事件替代为「无事发生」。
- 如果某效应会将你的总生命设定为你当前总生命以外的其他数值，则该部分效应没有效果。
- 如果某效应会令你与其他牌手交换总生命，则不会发生交换。双方牌手的总生命都不会改变。

-----下列规则说明主要关于「时间跳跃」此关键字-----

- 于永久物跃离时，它视作不存在。它不能成为咒语或异能的目标，其静止式异能不会对游戏产生效应，其触发式异能不会触发，它不能进行攻击或阻挡，以此类推。
- 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。
- 任何等待「直到[此永久物]离开战场」才会发生的一次性效应（例如驱逐明光所具有者），在该永久物跃离期间都不会发生。
- 任何注明「于...时段内」生效的持续性效应（例如 Mathas, Fiend Seeker/猎魔人马瑟斯所具有者）会忽略已跃离的物件。在忽略跃离的物件后，任何此类效应的条件若不再满足，则它们会终止。

- 贴附于跃离永久物之上随同它一起跃离的灵气和武具，会随着该永久物一同跃回，且仍贴附于其上。
- 如果灵气或武具本身跃离，但其所贴附的永久物未跃离，则该灵气或武具跃回时如果仍能贴附在该永久物上，便会如此跃回。如果不能，则其会以未贴附的状态跃回。以此状态跃回的灵气会被置入其拥有者的坟墓场，此为状态动作。贴附于牌手的灵气也比照办理。
- 如果永久物跃离时上面有指示物，则其跃回时上面也带有同样的指示物。
- 永久物跃回时会记得牌手于其进战场时为它作的选择。
- 如果衍生物跃离，则它会于你下一个重置步骤开始时跃回。
- 如果堆叠上的咒语或异能以某个永久物为目标，且该永久物跃离，则这样会令这些咒语或异能以该永久物为目标的部分成为不合法。于咒语或异能试图结算时，如果其上所有的目标均不合法，则该咒语或异能便会被反击，其上所有的效应都不会生效，包括与该目标无关的效应。如果该咒语或异能仍至少有一个合法目标，则它便会尽可能对剩余所有合法目标产生影响，且其他的效应也仍会生效。
- 如果你下一个回合开始时，因故要略过你的重置步骤，则你已跃离的永久物要等到你下一个实际进行的重置步骤中才会跃回，但你此时已没有反一切保护，且你的总生命已可以改变。
- 于你下一个重置步骤中跃回的生物，能在当回合中攻击并支付{横置}费用。
- 如果你获得另一位牌手永久物的操控权，且该永久物跃离，若该改变操控权的效应在其跃回前就已终止，则该永久物会于你下一个重置步骤开始时在前述牌手的操控下跃回。如果你在下一个重置步骤到来之前就离开游戏，则该永久物会在你原本将开始回合的时刻之后的下一个重置步骤开始时跃回。

蓝阳当空

{X}{蓝}{蓝}{蓝}

瞬间

目标牌手抓 X 张牌。将蓝阳当空洗入其拥有者的牌库。

- 如果此咒语未能结算，则其所有的效应都不会生效。特别来说，它会进入坟墓场，而不会被洗回其拥有者的牌库。
- 由于你需要按咒语上的顺序依指示行事，因此你不会抓到你刚施放的同一张蓝阳当空。

脑力激荡

{蓝}

瞬间

抓三张牌，然后将两张牌从你手上以任意顺序置于你的牌库顶。

- 你是在结算脑力激荡的过程中完成「抓三张牌并将两张牌放回」这一系列动作。在这两个动作之间无法发生任何事情，且没有牌手能采取任何动作。

强制探寻

{二}{蓝}

法术

目标牌手抓三张牌。然后除非该牌手弃一张地牌，否则其弃两张牌。

- 该目标牌手可以决定要弃一张地牌，或是两张不论是否为地的牌。该牌手也可以决定要弃一张地牌和一张其他牌或是两张地牌。

心之所欲

{四}{蓝}{蓝}

法术

将你的牌库洗牌。然后放逐你的牌库顶牌。直到回合结束，你可以使用该牌且不需支付其法术力费用。

风暴 (当施放此咒语时，本回合于它之前每施放过一个咒语，便将此咒语复制一次。)

- 你因风暴触发式异能而产生的每个复制品，都会触发一次你所有的魔艺异能。
- 虽然每个心之所欲的复制品都是让你将牌库洗牌之后再放逐一张牌，但牌手之间普遍会采用以下方式简化行事：只洗一次牌，而后便放逐相应数量的牌。只有在两个复制品结算之间未发生任何会改变牌库顺序的行动时，才应采用上述行事简化。
- 这些牌是牌面朝上地被放逐。
- 如果被心之所欲放逐的牌在当回合未使用，则会留在放逐区中。你不能留到后续的回合中再使用。
- 这些复制品是直接放进堆叠。它们未经施放，不会被该回合稍后时段施放之其他具风暴异能的咒语计算在内。
- 从牌手手牌以外区域施放的咒语，以及被反击或未结算的咒语也会被风暴异能计算在内。
- 你能像反击其他咒语一样反击咒语的复制品，但每个复制品都需分别反击。反击具风暴异能的咒语不会影响其复制品。
- 产生复制品之触发式效应本身则能够被任何可以反击触发式异能的效应反击。如果该触发式异能被反击，就不会将任何复制品放进堆叠。

战略计划

{一}{蓝}

法术

检视你牌库顶的三张牌。将其中一张置于你手上，其余的牌则置入你的坟墓场。

- 如果你牌库中少于三张牌，则你会检视所有牌，将其中一张置于你手上，并将其余的牌置入你的坟墓场。

泰兹瑞的计策

{三}{蓝/非}

法术

({蓝/非}可用{蓝}或2点生命来支付。)

抓两张牌，然后增殖。(选择任意数量的永久物和/或牌手，然后为其已有之每种指示物各多放置一个同类的指示物。)

- 若一张牌的法术力费用中有非瑞克西亚法术力符号，则该牌具有法术力费用中展示的颜色，不论你是以何种方式来支付该费用。
- 要计算法术力费用中有非瑞克西亚法术力符号之牌张的法术力值，每个非瑞克西亚法术力符号算作1。泰兹瑞的计策的法术力值始终是4。
- 于你施放费用中有一个或数个非瑞克西亚法术力符号的咒语时，你需要在原本决定咒语模式或X数值的这一步中，决定每个非瑞克西亚法术力符号的支付方式。
- 如果你的总生命为1或更少，则你不能支付2点生命。
- 非瑞克西亚法术力并非颜色。牌手不能加非瑞克西亚法术力。

时间弯曲

{三}{蓝}{蓝}

法术

目标牌手在本回合后进行额外的一个回合。

- 如果多个「额外回合」效应在同一回合结算，则按照那些效应结算顺序反过来进行这些额外回合。

疾风拒斥

{二}{蓝}

瞬间

对每个由对手操控的咒语或异能而言，除非其操控者支付{四}，否则反击之。

- 在各类异能中，只有起动式异能和触发式异能会用到堆叠。起动式异能的格式为「[费用]: [效应]」。触发式异能会运用「当~」，「每当~」或「在~时」等字眼。此类异能的格式通常为「[触发条件], [效应]」。有些关键字属于起动式异能~它们的规则提示中会包含冒号；有些关键字异能属于触发式异能~它们的规则提示中会出现「当~」、「每当~」或「在~时」等字眼。
- 于疾风拒斥结算时，首先由当前轮到回合的对手（如果当前是你的回合，则是依照回合顺序接下来轮到的对手）选择要为何些咒语和/或异能支付费用，然后支付相应数量的费用。然后其他对手按照回合顺序依次比照办理。然后所有未支付费用的咒语和异能同时被反击。

苦痛悔恨

{一}{黑}

法术

目标对手展示其手牌。你从其手上选择一张非地牌或从其坟墓场中选择一张牌。放逐该牌。你失去 1 点生命。

- 如果你是要从其坟墓场选择牌，则你可以选择一张地牌。
- 如果你能够选择牌，则必须选择一张并放逐。举例来说，如果对手手上没有非地牌，则你必须放逐其坟墓场中的一张牌。
- 在你选择牌与放逐它之间，没有牌手能有所行动。
- 如果该目标对手不仅手上没有非地牌，而且其坟墓场中也没有牌，则你就只是失去 1 点生命。

邪魔导师

{一}{黑}

法术

从你的牌库中搜寻一张牌，将该牌置于你手上，然后洗牌。

- 你不用展示所找到的牌。如果对手问你找到了什么牌，那他是在使坏。严肃告诫对方不要再试探。毕竟邪魔站在你这边。

涤除

{一}{黑}

瞬间

消灭目标法术力值等于或小于 3 的生物或鹏洛客。

- 如果战场上的生物或鹏洛客之法术力费用中包含 {X}，则 X 视为 0。
- 不为其他物件之复制品的衍生物，其法术力值为 0。复制了另一个物件的衍生物，其法术力费用与该物件一致。

苦痛卷须

{二}{黑}{黑}

法术

目标牌手失去 2 点生命，且你获得 2 点生命。

风暴 (当施放此咒语时，本回合于它之前每施放过一个咒语，便将此咒语复制一次。你可以为每个复制品选择新的目标。)

- 你因风暴异能而产生的每个复制品，都会触发一次你所有的魔艺异能。
 - 这些复制品是直接放进堆叠。它们未经施放，不会被该回合稍后时段施放之其他具风暴异能的咒语计算在内。
 - 从牌手手牌以外区域施放的咒语，以及被反击或未结算的咒语也会被风暴异能计算在内。
 - 你能像反击其他咒语一样反击咒语的复制品，但每个复制品都需分别反击。反击具风暴异能的咒语不会影响其复制品。
 - 产生复制品之触发式效应本身则能够被任何可以反击触发式异能的效应反击。如果该触发式异能被反击，就不会将任何复制品放进堆叠。
 - 你可以为每个复制品选择新的目标。你可以为各复制品选择不同的目标。
-

村民仪式

{黑}

瞬间

牺牲一个生物，以作为施放此咒语的额外费用。

抓两张牌。

- 施放此咒语时，你必须牺牲正好一个生物。你无法不牺牲生物就施放此咒语，且你也不能牺牲一个以上的生物。
-

混沌歪曲

{二}{红}

瞬间

选择目标永久物。其拥有者将它洗入其牌库，然后展示其牌库顶牌。如果该牌是永久物牌，则该牌手将它放进战场。

- 衍生物的拥有者是它被放进战场时操控它的那位牌手。如果以此法将衍生物洗入某牌手的牌库，则该牌手就只是洗牌，并在之后展示其牌库顶牌。
 - 如果混沌歪曲试图结算时，该永久物已经是不合法目标，则混沌歪曲不会结算，且其所有效应都不会生效。不会洗牌，也不会展示牌。
 - 永久物牌是指具有以下一种或数种牌张类别的牌：神器、生物、结界、地或鹏洛客。
 - 如果所展示的牌是永久物牌，但无法进战场（也许是因为它没有东西可结附的灵气），则它会留在该牌库顶。
 - 如果所展示的牌不是永久物牌，则它会留在牌库顶。
-

索求初婴

{红}

法术

获得目标法术力值等于或小于 3 的生物之操控权直到回合结束。重置该生物。它获得敏捷异能直到回合结束。

- 你可以指定任何法术力值等于或小于 3 的生物当成索求初婴的目标，包括未横置的或是已经由你操控的。
 - 如果战场上的生物其法术力费用中包含 {X}，则 X 视为 0。
 - 就算获得某生物之操控权，也不会让你同时获得其上任何灵气或武器之操控权。
-

丧信掠夺

{红}

法术

抓两张牌，然后弃两张牌。

返照 {二}{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。)

- 你是在结算丧信掠夺的过程中完成「抓两张牌并弃两张牌」这一系列动作。在这两个动作之间无法发生任何事情，且没有牌手能采取任何动作。
-

霰散弹

{一}{红}

法术

霰散弹对任意一个目标造成 1 点伤害。

风暴 (当施放此咒语时，本回合于它之前每施放过一个咒语，便将此咒语复制一次。你可以为每个复制品选择新的目标。)

- 你因风暴异能而产生的每个复制品，都会触发一次你所有的魔艺异能。
 - 这些复制品是直接放进堆叠。它们未经施放，不会被该回合稍后时段施放之其他具风暴异能的咒语计算在内。
 - 从牌手手牌以外区域施放的咒语，以及被反击或未结算的咒语也会被风暴异能计算在内。
 - 你能像反击其他咒语一样反击咒语的复制品，但每个复制品都需分别反击。反击具风暴异能的咒语不会影响其复制品。
 - 产生复制品之触发式效应本身则能够被任何可以反击触发式异能的效应反击。如果该触发式异能被反击，就不会将任何复制品放进堆叠。
 - 你可以为每个复制品选择新的目标。你可以为各复制品选择不同的目标。
-

报复渐增

{红}{红}

瞬间

复制目标由你操控的瞬间或法术咒语。如果此咒语是从坟墓场中施放，则改为将该咒语复制两次。你可以为每个复制品选择新的目标。

返照{三}{红}{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。)*

- 如果你将该咒语复制两次，则由你操控之生物上的每个魔艺异能都会触发两次。
- 报复渐增可以选择任何由你操控的瞬间或法术咒语为目标（并复制之），而不是只能选择具有目标者。
- 当报复渐增结算时，它会产生某咒语的一个或两个复制品。这些复制品都由你操控。这些复制品是在堆叠中产生，所以它们并不是被「施放」的。会因牌手施放咒语而触发的异能并不会触发。然后在双方牌手有机会施放咒语与起动异能后，这些复制品如常结算。
- 这些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。如果对其中的一个目标而言，你无法选择一个新的合法目标，则它会保持原样而不改变（即使现在的目标并不合法）。如果有两个复制品，则对每个复制品而言，你都可以将其目标改变成不同的合法目标。
- 如果报复渐增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。
- 如果报复渐增所复制的咒语包括了于施放时决定的 X 数值（例如蓝阳当空这类），则此复制品的 X 数值与原版咒语相同。
- 你不能选择支付复制品的任何额外费用。不过，会基于替原版咒语或异能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。举例来说，如果你牺牲了一个 3/3 生物来施放投掷，并利用报复渐增来复制它，则投掷之复制品会对其目标造成 3 点伤害。

米捷兹的精研

{三}{红}

法术

将目标在你坟墓场中且为瞬间或法术的牌放逐。对每张以此法放逐的牌而言，将其复制，你可以施放该复制品，且不需支付其法术力费用。放逐米捷兹的精研。

超载{五}{红}{红}{红} *(你可以支付此咒语的超载费用来施放它。如果你如此作，将其中的「目标」字样全部更改为「每个」。)*

- 「复制牌」此事不会触发魔艺异能，但「施放复制品」会触发。
- 如果米捷兹的精研放逐了多张牌，则你能以任意顺序施放它们的复制品。你最后施放的复制品会最早结算。

- 如果你未施放某个复制品（也许是因为没有可用的合法目标，或只是你不想施放），则该复制品便会消失。
- 米捷兹的精研结算时，它仍在堆叠上。如果你支付了超载费用，则米捷兹的精研之第一部分效应不会将它放逐并复制。
- 这些复制品是在结算米捷兹的精研过程中产生并施放。你不能等到该回合内稍后时段再施放它们。不会受到复制品类别的施放时机限制。其他的使用时机限制则不会被忽略（例如「只能在战斗中施放[此名称]」）。
- 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放牌，就无法支付任何替代性费用。不过，你可以支付额外费用，例如增幅费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用，则你必须支付之。
- 如果该复制品的法术力费用中包含了{X}，则你必须将 X 的值选为 0。
- 无论这些复制品上有何变化，原版的牌均一直会被放逐。

快意拼搏

{一}{红}

瞬间

弃一张牌，以作为施放此咒语的额外费用。

抓两张牌。

- 施放快意拼搏时，你必须弃掉正好一张牌。你无法不弃牌就施放此咒语，且你也不能弃掉一张以上的牌。

克撒之怒

{二}{红}

瞬间

增幅{八}{红}（你施放此咒语时可以额外支付

{八}{红}。）

此咒语不能被反击。

克撒之怒对任意一个目标造成 3 点伤害。如果此咒语

已增幅，则改为它对该永久物或牌手造成 10 点伤

害，且此伤害不能被防止。

- 能够反击其他咒语的咒语或异能仍能以克撒之怒为目标。当这类咒语或异能结算时，克撒之怒不会被反击，但该咒语或异能具有的任何其他效应仍会如常生效。
- 如果克撒之怒的目标成为不合法目标，则该咒语不会结算，会被置入其拥有者的坟墓场，且产生效应。就算它的伤害不能被防止，它不能被反击，也是如此。

魔力通道

{绿}{绿}

法术

直到回合结束，于你能够起动手术力异能的时机，你可以支付 1 点生命。如果你如此作，则加{无}。

- 一旦你的总生命为 0，你就不能再支付更多生命，就算你因故没有输掉这盘游戏也是一样。
-

栽培

{二}{绿}

法术

从你的牌库中搜寻至多两张基本地牌，展示这些牌，将一张横置放进战场，另一张则置于你手上，然后洗牌。

- 如果你选择只找到一张基本地牌，则你是将它横置放进战场。
-

克洛萨之攫

{二}{绿}

瞬间

转瞬（只要此咒语在堆叠上，牌手便不能施放咒语或起动手术力异能的异能。）

消灭目标神器或结界。

- 具转瞬异能的牌在堆叠上时，牌手依旧会得到优先权。
 - 转瞬异能不会让牌手无法起动手术力异能。
 - 转瞬异能不会让触发式异能无法触发。若有异能触发，则其操控者将它放入堆叠，且替它选择目标（如果有的话）。这些异能将会如常结算。
 - 转瞬异能不会让触发式异能无法复制咒语（例如火花学者萝婉产生之徽记所具有者）。
 - 转瞬异能不会让牌手无法执行特殊动作。特别一提，当堆叠上有具转瞬异能的咒语时，牌手可以将牌面朝下的生物翻回正面。
 - 施放具转瞬异能的咒语不会影响已经在堆叠上的咒语或异能。
 - 如果某触发式异能结算时要求牌手施放咒语，则如果此时堆叠上已有具转瞬的咒语，牌手便不能施放。
-

自然秩序

{二}{绿}{绿}

法术

牺牲一个绿色生物，以作为施放此咒语的额外费用。
从你的牌库中搜寻一张绿色生物牌，将之放进战场，
然后洗牌。

- 「牺牲一个绿色生物」属于自然秩序费用的一部分。你无法通过牺牲数个生物来搜寻数张生物牌，你也不能在未操控绿色生物的情况下施放自然秩序。
 - 牌手要等到施放完此咒语、支付完其所有费用之后，才能回应之。没人能试图消灭你所牺牲的生物来让你无法施放此咒语，或以此迫使你来牺牲另一个。
 - 如果有效应于自然秩序在堆叠上时将它复制，则你不需牺牲其他生物。
-

原初指命

{三}{绿}{绿}

法术

选择两项~

- 目标牌手获得 7 点生命。
- 将目标非生物的永久物置于其拥有者的牌库顶。
- 目标牌手将其坟墓场洗入其牌库。
- 从你的牌库中搜寻一张生物牌，展示该牌，将它置于你手上，然后洗牌。

- 原初指命的模式会依照它们在牌上印制的顺序生效。如果你将某个非生物的永久物置于其拥有者的牌库顶，并让该牌手将其坟墓场洗回牌库，则这样会将该永久物牌洗掉。
 - 原初指命要等到完成结算之后才会进入你的坟墓场，这意味着如果你选择第三个模式并指定自己为目标，也不能利用原初指命的效应将自身洗回牌库。
 - 如果你施放原初指命时指定了两个目标，且于它试图结算时，其中之一已成为不合法目标，则它仍会结算，且会尽可能对剩余所有合法目标产生影响。
-

挺过风暴

{一}{绿}

瞬间

你获得 3 点生命。

风暴（当施放此咒语时，本回合于它之前每施放过一个咒语，便将此咒语复制一次。）

- 你因风暴异能而产生的每个复制品，都会触发一次你所有的魔艺异能。
- 这些复制品是直接放进堆叠。它们未经施放，不会被该回合稍后时段施放之其他具风暴异能的咒语计算在内。
- 从牌手手牌以外区域施放的咒语，以及被反击或未结算的咒语也会被风暴异能计算在内。

- 你能像反击其他咒语一样反击咒语的复制品，但每个复制品都需分别反击。反击具风暴异能的咒语不会影响其复制品。
- 产生复制品之触发式效应本身则能够被任何可以反击触发式异能的效应反击。如果该触发式异能被反击，就不会将任何复制品放进堆叠。

灭除火花

{白}{黑}

瞬间

放逐目标法术力值等于或大于 4 的永久物。

- 如果某个永久物的法术力费用中包含 {X}，则 X 视为 0。

电解

{一}{蓝}{红}

瞬间

电解对任意一个或两个目标造成共 2 点伤害，你可以任意分配。

抓一张牌。

- 你施放电解时，便要分配这些伤害；而不是于它结算时。每个目标必须至少分配 1 点伤害。换句话说，于你施放电解时，你就得决定是要让它对单一目标造成 2 点伤害，或是对两个目标各造成 1 点伤害。
- 如果电解以两个生物为目标且其一成为不合法的目标，则该剩余的目标受到 1 点伤害，而非 2 点。你依旧会抓牌。
- 如果在电解试图结算前，所有已选目标都已经不合法，则电解不会结算，且其所有效应都不会生效。不会造成伤害，你也不会抓牌。

成长涡旋

{绿}{蓝}

瞬间

抓一张牌。你可以将一张地牌从你手上放进战场。

- 成长涡旋的效应不算使用地。就算当前不是你的回合，或你在该回合中已使用过地，它仍能将一张地牌放进战场。

闪电螺旋

{红}{白}

瞬间

闪电螺旋对任意一个目标造成 3 点伤害，且你获得 3 点生命。

- 如果在闪电螺旋试图结算时，所选目标已经是不合法目标，则它不会结算，且其所有效应都不会生效。你不会获得 3 点生命。

斯翠海文指挥官单卡解惑

古语术士地图

{二}{白}

神器

当古语术士地图进战场时，从你的牌库中搜寻至多两张基本的平原牌，展示这些牌，将它们置于你手上，然后洗牌。

每当一个地在对手的操控下进战场时，若该牌手操控的地比你多，则你可以将一张地牌从你手上放进战场。

- 最后一个异能，只有在该对手的地进战场之后其操控的地比你多的情况下才会触发。该异能在其试图结算时会再次检查。如果在此时刻该对手操控的地已不比你多，则此异能不会结算。

黄铜守护者

{四}{白}

神器生物 ~ 魔像

*/5

连击

守护{二}（每当此生物成为由对手操控之咒语或异能的目标时，除非该牌手支付{二}，否则反击之。）

由你操控的其他神器具有守护{二}。

黄铜守护者的力量等同于由你操控的神器数量。

- 一旦守护异能已触发，则在该神器是否会在该异能结算之前还具有此异能并不重要（最有可能的原因是牌手回应将黄铜守护者移离战场）。该咒语或异能的操控者仍要支付{二}，否则该咒语或异能会被反击。
- 设定黄铜守护者之力量的效应会在所有区域生效，而不只是在战场上。

挖掘点工程师

{二}{白}

生物 ~ 矮人 / 神器师

3/3

每当你施放一个神器咒语时，你可以支付{二}。若你如此作，则派出一个 0/0 无色组构体衍生神器生物，且具有「你每操控一个神器，此生物便得+1/+1。」

- 是先派出衍生物，而后才到触发此派出异能的神器咒语结算。幸运的是，衍生物会将它自己计算在内，所以会至少是 1/1。

守护者统领

{四}{白}{白}

生物 ~ 统领

5/5

飞行

于守护者统领进战场时，私下选择一位对手。

公布所选牌手：直到回合结束，你和目标由你操控的永久物各获得反所选牌手保护异能。只能起动一次。

- 在双人游戏中，所选的牌手可能不会太私密。
- 私下选择对手的方法有几种。也许用得最多的一种方法是，将所选牌手的名字写在一张纸上，然后将其盖在守护者统领底下。
- 如果你操控数个守护者统领，则你可以为每个守护者统领选择不同的对手。请务必记好每个守护者统领选择的是哪位牌手。
- 如果守护者统领离开战场而后返回，则它会被视为全新物件。你可以选择一位新的对手，且可以再度起动其最后一个异能。
- 如果你并未于守护者统领进战场时选择对手，则你就无法支付起动最后一个异能的费用。通常发生此状况的原因是：你操控了其他牌手的守护者统领；或已在战场上的某生物成为了守护者统领的复制品。
- 反某牌手保护意指下列事项：（1）你和目标永久物都不能成为由所选牌手操控之咒语或异能的目标。（2）你和目标永久物都不能被由所选牌手操控之灵气或武具贴附。（好吧，如果该目标永久物是地的话，也不能被工事构工。）（3）如果该目标永久物是生物，则它不能被由所选牌手操控的生物阻挡。（4）由所选牌手操控之来源将对你或该目标永久物造成的所有伤害都会被防止。由该牌手拥有、但没有操控者的来源也是如此。

赘言税

{二}{白}

结界

每当任一对手施放每回合中其第二个咒语时，你派出一个珍宝衍生物。

- 施放第三个咒语、第四个咒语以及后续咒语时就不会发生其他特别的事情。
 - 该异能每回合每位对手只会触发一次。
 - 施放第一个咒语时，赘言税是否在战场上并不重要。该第一个咒语是否结算也不重要。
-

规纪巡查倪尔兹

{二}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 僧侣

2/2

在你的结束步骤开始时，为每位牌手各进行以下流程 ~ 在至多一个目标由该牌手操控的生物上放置一个 +1/+1 指示物。

对每个其上有一个或更多指示物的生物而言，除非其操控者支付 {X}，否则它不能攻击你或由你操控的鹏洛客，X 为该生物上的指示物数量。

- 在为每位牌手进行该流程时，选择一个目标由该牌手操控的生物并非强制性。
- 在计算 X 的数值时，会将生物上的所有指示物都考虑在内，而非仅限于 +1/+1 指示物。
- 对「若能攻击，则必须攻击」的生物而言，如果其上有指示物，则你的对手不一定要支付费用来让这些生物攻击。如果该生物没有可攻击的其他牌手或鹏洛客，则该生物就不攻击。

忠诚承诺

{四}{白}

法术

每位牌手各在一个由其操控的生物上放置一个誓言指示物，并牺牲其余生物。对每个这些生物而言，只要其上有誓言指示物，它便不能攻击你或由你操控的鹏洛客。

- 每位牌手（包括你）如果可以的话，都必须在一个由其操控的生物上放置一个誓言指示物。他们不能选择不宣誓并牺牲所有生物。你放置誓言指示物的生物就算受其他牌手操控，也依然会记得原本的承诺。
- 如果从该生物上移去了誓言指示物，则它便能如常攻击。
- 如果将该誓言指示物移到另一个生物上，也不会令后者不能如常攻击。

奖学金资助人

{三}{白}

生物 ~ 人类 / 参谋

3/3

当奖学金资助人进战场时，每位操控地不是最多的牌手，各依他与操控地最多的牌手之间地数量的差距进行以下流程 ~ 从其牌库中搜寻数量等于或小于此差额的基本地牌，将这些牌横置放进战场，然后洗牌。

- 举例来说，如果你操控四个地，对手甲操控六个地，对手乙操控七个地，则你会从你的牌库中搜寻至多三张基本地牌，对手甲会从其牌库中搜寻一张基本地牌。对手乙则根本不会搜寻牌库。
-

炫目史芬斯

{三}{蓝}{蓝}

生物~史芬斯

4/5

飞行

每当炫目史芬斯对任一牌手造成战斗伤害时，该牌手从其牌库顶开始放逐牌，直到放逐一张瞬间或法术牌为止。你可以施放该牌，且不需支付其法术力费用。然后该牌手将所有以此法放逐且未施放的牌以随机顺序置于其牌库底。

- 炫目史芬斯的触发式异能是让你在该异能的结算过程中施放所放逐的牌。它不会让你能够等到稍后时段再施放。
- 你可以选择不施放所放逐的瞬间或法术牌。在此情况下，它会与其他所放逐的牌一起置于牌库底。
- 如果所放逐的瞬间或法术牌之法术力费用中包含{X}，则你必须将X的值为0。

启迪旋律

{四}{蓝}{蓝}

法术

抓两张牌。放逐启迪旋律，且上面有三个计时指示物。

延缓3~{二}{蓝}（除了从你手上施放此牌，你可以支付{二}{蓝}并将它放逐，且上面有三个计时指示物。在你的维持开始时，从其上移去一个计时指示物。当移去最后一个时，施放它且不需支付其法术力费用。）

- 你可以于任何可以施放某牌的时机利用延缓异能将它从手上放逐。你是否能够如此作，以及能够如此作的时机，系考虑以下因素后决定：该牌本身的牌张类别、其他影响你能够施放该牌之时机的效应（例如闪现异能），以及其他会阻止你施放该牌的效应（例如陶醉静寂的异能）。你具体能否实际完成施放该牌的所有步骤并没有影响。举例来说，你能够利用延缓异能放逐一张没有法术力的牌或一张需要目标的牌（就算如此作时还没有合法目标也是一样）。
- 利用延缓异能放逐牌不算是施放该牌。此动作不用到堆叠，且不能回应。
- 如果延缓的第一个触发式异能（移去计时指示物者）被反击，则不会移去计时指示物。该异能会在该牌拥有者的下一个维持中再度触发。
- 当移去最后一个计时指示物时，延缓的第二个触发式异能就会触发。至于最后一个计时指示物是何被移走，又或是因何效应被移去则并不重要。
- 如果延缓的第二个触发式异能（让你施放该牌者）被反击，则便不能施放该牌。它会以上面没有计时指示物的方式留在放逐区中，且不再属于「已延缓」。
- 于第二个触发式异能结算时，如果你能够施放该牌，则须如此作。不会受到牌张类别的施放时机限制。

- 如果你因故不能施放该牌，则它会以上面没有计时指示物的方式留在放逐区中，且不再属于「已延缓」。

思灵漩涡

{X}{蓝}{蓝}

法术

放逐你牌库顶的 X 张牌。你可以从其中施放一个法术力值等于或小于 X 的瞬间或法术咒语，且不需支付其法术力费用。然后将所有以此法放逐且未施放的瞬间和法术牌置于你手上，其余则以随机顺序置于你的牌库底。

- 如果以「不需支付其法术力费用」的方式施放费用中包含 {X} 的咒语，则你必须将 X 的值选为 0。
- 你并非一定要以此法施放瞬间或法术咒语，如果你不施放，则所有放逐的瞬间或法术牌都会置于你手上。

扰志测验

{三}{蓝}{蓝}

瞬间

选择一项 ~

- 将所有衍生生物各移回其拥有者手上。
 - 将所有非衍生生物各移回其拥有者手上。
- 移回其拥有者手上的衍生物，会在该牌手下一次将获得优先权时消失，此为状态动作。
 - **简体中文版勘误：**本牌之简体中文版的规则叙述漏植若干字符，其完整的规则叙述如上文所示，特此勘误。

狡黠煽动师

{三}{蓝}

生物 ~ 人类 / 法师

2/4

{蓝}，{横置}：直到你的下一个回合，目标由对手操控的生物不能被阻挡。煽惑该生物。*(直到你的下一个回合，该生物每次战斗若能攻击，则必须攻击，且若能攻击除你以外的牌手，则必须如此作。)*

- 一旦由对手操控的生物已经被合法阻挡，起动狡黠煽动师的异能不会更改或撤销本次阻挡。
- 如果已煽惑的生物因故无法攻击（例如已横置，或者当回合才受该牌手操控），则它便不用攻击。如果要支付费用才能让其攻击，则这并不会强迫其操控者必须支付该费用，所以这种情况下，该生物也不至于必须要攻击。

- 如果已煽惑的生物不符合上述任一例外条件，且能够攻击，则它若能攻击煽惑它之牌手以外的牌手，则必须如此作。如果该生物能够攻击，但只是不能攻击前述任一应攻击的牌手，则它必须攻击任一对手的鹏洛客（受任何对手操控者均可），或是攻击煽惑此生物的牌手。
- 以已煽惑的生物攻击，并不会取消其已煽惑的状态。
- 被同一位牌手煽惑多次不会累计。
- 如果你煽惑某个由你操控的生物，则它必须攻击，且它必须攻击牌手，而不能攻击鹏洛客。
- 如果某个由你操控的生物被多位对手煽惑，则必须从未曾煽惑它的对手中选一位进行攻击。如果你的所有对手都煽惑了同一个由你操控的生物，则由你选择它要攻击哪一位对手。
- 如果你离开游戏，则所有受你煽惑的生物都仍处于已煽惑的状态，直到原本你将开始你下一个回合的时刻为止。它们不是立即不受煽惑，其已煽惑的状态也不会一直持续下去。

大胆剽窃徒

{三}{黑}

生物 ~ 吸血鬼 / 浪客

2/2

闪现

每当任一对手在一个由其操控的生物上放置一个或数个指示物时，他在大胆剽窃徒上放置相同数量和种类的指示物。

- 会是由你的对手来在这两个永久物上放置指示物。因此如果他也操控大胆剽窃徒，则后者的异能不会触发。

花言巧语

{二}{黑}

结界

每当任一对手攻击你和 / 或由你操控的一个或数个鹏洛客时，放逐该牌手的牌库顶牌。于该牌持续放逐的时段内，你可以使用该牌，且你可以将法术力视同任意颜色的法术力来支付施放它的费用。

- 你必须遵守所放逐的牌之正常施放时机的许可条件与限制。如果它是地，则除非你有可使用地数，否则你不能使用它。
- 以此法施放咒语时，你仍需支付其所有费用，包括额外费用。如果该咒语有替代性费用，你也可以选择支付该费用。
- 如果你以此法使用了一张牌，则它会离开放逐区并成为一件全新物件。如果它在该回合稍后时段回到放逐区，你也不能再次使用。

菁华脉动

{三}{黑}

法术

你获得 2 点生命。每个生物各得-X/-X 直到回合结束，X 为你本回合中获得过的生命数量。

- 此异能只会计算你在本回合中获得过的生命数量，而不会考虑你在该回合中失去的数量。举例来说，如果你失去了 3 点生命，但在本回合稍早时段获得过 3 点生命，则你会因菁华脉动再获得 2 点生命，且每个生物将各得-5/-5。

转生技艺

{四}{黑}

法术

示范 *(当你施放此咒语时，你可以将其复制。若你如此作，则选择一位对手一同复制。)*

磨五张牌，然后将一张生物牌从你的坟墓场移回战场。

- 你是在磨了五张牌之后，再决定要复活哪个生物。
- 你可以选择你坟墓场中任意一张牌，而非仅限于你以此法磨掉者。

沼地鲜血法师

{四}{黑}

生物 ~ 吸血鬼 / 邪术师

3/5

飞行

{一}{黑}，{横置}：对你本回合施放的下一个咒语而言，你可以支付等同于其法术力值的生命，而不支付其法术力费用。

- 如果你是以「法术力费用以外」的其他费用来施放咒语，则你就不能通过支付替代性费用的方式来施放之。不过，你能够支付额外费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用（例如龙族干预），则你必须支付之，才能施放此牌。
 - 如果你施放的下一个咒语的费用中包含{X}，则你在以支付生命（而不支付法术力费用）的方式施放它时，必须将 X 的值选为 0。
 - 沼地鲜血法师的异能会影响你在该异能结算后施放的下一个咒语。如果你回应该异能施放了其他咒语，则这些咒语是如常施放。
 - 就算在该异能结算后，你在施放该回合中的下一个咒语时，也能选择不以支付生命（而是支付法术力费用）的方式来施放之。不过，如果你这么选择了，则你在当回合中再施放其他咒语时，就没有机会再作选择（除非你又启动了一次该异能）。
-

刺痛苦学

{四}{黑}

瞬间

你抓 X 张牌且失去 X 点生命，X 为战场上或统帅区中由你拥有之任一指挥官的法术力值。

- 如果于刺痛苦学结算时，你的指挥官受另一位牌手操控，则它仍算是在战场上，且会被用于决定 X 的数值。
 - 如果你在战场上和 / 或统帅区中拥有多位指挥官，则你于刺痛苦学结算时选择其中一个，并以此来决定 X 的数值。
-

幽光召唤师提瓦什

{四}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 邪术师

4/4

系命

在你的结束步骤开始时，若你本回合中获得过生命，则你可以支付 X 点生命，X 为你本回合中获得过的生命数量。若你如此作，则派出一个 X/X 黑色，具飞行异能的恶魔衍生生物。

- 提瓦什的异能只会计算你在本回合中获得过的生命数量，而不会考虑你在该回合中失去的数量。举例来说，如果你失去了 3 点生命，但在本回合稍早时段获得过 4 点生命，则你可以支付 4 点生命来派出一个 4/4 恶魔。
 - 你不能支付少于你所获得之数量的生命，好派出一个没你那么骇人的恶魔。
 - 你需要在回合结束步骤开始前获得过生命，才能触发最后一个异能。
-

血脉巫师群

{二}{黑}

生物 ~ 吸血鬼 / 邪术师

3/3

威慑

每当你获得生命时，你可以支付{黑}。若你如此作，则将目标生物牌从你的坟墓场移回你手上。

- 注记于「每当你获得生命时」触发的异能，只会因每个获得生命之事件而触发一次，不论获得了多少生命都是一样。
- 你只能为每个获得生命的事件支付一次{黑}。
- 每个具系命异能的生物造成战斗伤害，都是不同的获得生命事件。举例来说，如果两个由你操控且具有系命异能的生物同时造成战斗伤害，则「每当你获得生命」此异能会触发两次。但是，如果某个由你操控且具系命异能的生物同时对数个生物、牌手和 / 或鹏洛客造成伤害（也许因为它具有践踏异能或者被一个以上的生物阻挡），则此异能将只会触发一次。

- 如果你因「『每有一个』某东西便获得若干生命」这类效应而获得生命，这只会算作一个获得生命事件，该异能只会触发一次。

战巫师护臂

{二}{红}

神器~ 武具

佩带此武具的生物具有敏捷异能。

每当起动佩带此武具之生物的异能时，若它不是法术力异能，则你可以支付{一}。若你如此作，则复制该异能。你可以为该复制品选择新的目标。

佩带{二}

- 起动式异能会包含冒号。通常会写成「[费用]: [效应]。」有些关键字异能也属于起动式异能（例如炫威），它们的规则提示中会包含冒号。起动式法术力异能是于结算时产生法术力的异能，而非要支付法术力才能起动的异能。
- 复制异能不会触发魔艺异能。
- 该复制品的目标将与原版异能相同，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。如果对其中的一个目标而言，你无法选择一个新的合法目标，则它会保持原样而不改变（即使现在的目标并不合法）。
- 如果该异能具有模式（也就是说，它带有项目点列出的模式清单），则复制品的模式会与原版异能相同。你不能选择新的模式。
- 如果该异能的起动费用中包含{X}，则此复制品的 X 数值与原版相同。

诅咒魔镜

{二}{红}

神器

{横置}: 加{红}。

于诅咒魔镜进战场时，你可以使其成为战场上任一生物的复制品直到回合结束，但它具有敏捷异能。

- 当诅咒魔镜进战场时，它所复制的生物之任何进战场异能都会触发。所复制的生物上面任何「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。
- 于诅咒魔镜正复制某生物期间，它没有「{横置}: 加{红}」此异能（除非它所复制的生物具有此异能）。
- 如果于诅咒魔镜是某生物复制品期间，有其他东西成为了诅咒魔镜的复制品，则其不会一并复制诅咒魔镜效应之持续时间。所成的复制品在诅咒魔镜于回合结束时不再是复制品之后，仍会是生物（且具有敏捷异能）。
- 诅咒魔镜所复制的，就只有原版生物上所印制的东西而已（除非该生物也复制了其他东西或是个衍生物；后文将详述）。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、贴附了灵气或武具，或是其他改变了其类别、颜色、力量和防御力等等的非复制效应。

- 如果所复制之生物的法术力费用中包含{X}，则 X 视为 0。
- 如果所复制的生物本身已经复制了别的东西，则诅咒魔镜进战场时，会是所选生物已经复制的样子。
- 如果所复制的生物是个衍生物，则诅咒魔镜会复制派出该衍生物的效应原本所注明的特征。复制衍生物不会使诅咒魔镜变为衍生物。类似地，如果诅咒魔镜本身是衍生物，复制一个非衍生物的永久物不会让它不再是衍生物。
- 如果诅咒魔镜因故与另一个生物同时进战场，则诅咒魔镜不能成为该生物的复制品。你只可选择已在战场上的生物。

火热返场

{四}{红}

法术

弃一张牌，然后抓一张牌。当你以此法弃掉一张非地牌时，火热返场对目标生物或鹏洛客造成伤害，其数量等同于所弃之牌的法术力值。

风暴（当施放此咒语时，本回合于它之前每施放过一个咒语，便将此咒语复制一次。）

- 你因风暴异能而产生的每个复制品，都会触发一次你所有的魔艺异能。
- 复制品是逐个结算。于每个复制品结算时，如果弃掉一张非地牌，则其自身触发式异能触发，你选择一个要造成伤害的目标。该异能会先结算，然后你再接着处理下一个火热返场的复制品。
- 如果于火热返场结算时，你没有手牌，则你就不能弃牌，但你会抓一张牌。不会因此造成伤害。

重铸利锋拉耶梨

{二}{红}

传奇生物 ~ 精怪 / 战士

2/2

敏捷

每当重铸利锋拉耶梨攻击时，放逐你的牌库顶牌。本回合中，你可以使用该牌。

每当由你操控的咒语或异能从你的牌库和 / 或你的坟墓场放逐一张或数张牌时，在拉耶梨上放置一个 +1/+1 指示物。

- 重铸利锋拉耶梨的 Oracle 叙述文字有所更新。其正式叙述文字如上文所示。需特别指出的是，在新版叙述中，第二个触发式异能不在乎是否是由你来实际执行放逐牌张此动作，只要是由你操控之咒语或异能来放逐牌就行。
- 以重铸利锋拉耶梨放逐的牌是牌面朝上地放逐。
- 你必须遵守所放逐的牌之正常施放时机的许可条件与限制。如果它是地，则除非你有可使用地数，否则你不能使用它。

- 以此法施放咒语时，你仍需支付其所有费用，包括额外费用。如果该咒语有替代性费用，你也可以选择支付该费用。
- 如果你以此法使用了一张牌，则它会离开放逐区并成为全新物件。如果它在该回合稍后时段回到放逐区，你也不能再次使用。

辐光献艺术家

{三}{红}{红}

生物 ~ 人类 / 魔法师

2/2

闪现

当辐光献艺术家进战场时，若你从你手上施放之，则选择目标咒语或异能，且其须仅指定单一永久物或牌手为目标。该咒语或异能每能以一个其他永久物或牌手为目标，便将其复制一次。每个复制品都要以这些永久物和牌手之一为目标，且不能重复选择。

- 只要该咒语每有一个其能够指定为目标永久物或牌手，你就要将它复制一次。也就是说，不是由你来选择「永久物」或「牌手」，然后再在你选择的范围内进行复制。
- 你可以选择注记数个「目标」字样的咒语或异能，只要其上所有「目标」均指定的是同一永久物或牌手。
- 所有复制品都由你来操控，且由你来决定这些复制品指定各个永久物或牌手的顺序。举例来说，如果原版咒语注记着「消灭目标生物」，则你最终能够决定每个复制品消灭其目标的顺序。请记住，原版咒语或异能要等到所有复制品都完成结算之后才会结算。
- 你产生的每个复制品，都会触发一次你所有的魔艺异能。

舞火莉昂雅

{三}{红}{红}

传奇生物 ~ 人类 / 魔法师

3/4

在你回合的战斗开始时，派出 X 个为另一个目标由你操控的生物之复制品的衍生物，X 为你本回合中施放过的瞬间和法术咒语数量加一。它们获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时，将它们放逐。

- 该触发式异会将所有在其结算前施放的瞬间和法术都计算在内。如果你施放瞬间咒语来回应该异能，则这些咒语也会被计算在内。
- 此衍生物只会复制该生物上所印制的东西而已（除非该生物是个衍生物或复制了其他东西；后文将详述）。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、贴附了灵气或武具，或是其他改变了其力量、防御力、类别、颜色等等的非复制效应。
- 如果所复制的生物是个衍生物，则莉昂雅派出的衍生物会复制派出该衍生物的效应原本所注明的特征。

- 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，会是所选的生物正复制的样子。
 - 如果所复制之生物的法术力费用中包含{X}，则 X 视为 0。
 - 当这类衍生物进战场时，所复制的生物之任何进战场异能都会触发。所复制的生物上面任何「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。
-

醒神旋律

{三}{红}{红}

法术

目标对手每有一张手牌，便加{红}。直到回合结束，你不会因步骤与阶段结束失去这份法术力。放逐醒神旋律，且上面有三个计时指示物。

延缓 3 ~ {一}{红} (除了从你手上施放此牌，你可以支付{一}{红}并将它放逐，且上面有三个计时指示物。在你的维持开始时，从其上移去一个计时指示物。当移去最后一个时，施放它且不需支付其法术力费用。)

- 你可以于任何可以施放某牌的时机利用延缓异能将它从手上放逐。你是否能够如此作，以及能够如此作的时机，系考虑以下因素后决定：该牌本身的牌张类别、其他影响你能够施放该牌之时机的效应（例如闪现异能），以及其他会阻止你施放该牌的效应（例如陶醉静寂的异能）。你具体能否实际完成施放该牌的所有步骤并没有影响。举例来说，你能够利用延缓异能放逐一张没有法术力的牌或一张需要目标的牌（就算如此作时还没有合法目标也是一样）。
 - 利用延缓异能放逐牌不算是施放该牌。此动作不用到堆叠，且不能回应。
 - 如果该咒语需要目标，则所需目标是在最终施放咒语时决定，而不是在放逐时。
 - 如果延缓的第一个触发式异能（移去计时指示物者）被反击，则不会移去计时指示物。该异能会在该牌拥有者的下一个维持中再度触发。
 - 当移去最后一个计时指示物时，延缓的第二个触发式异能就会触发。至于最后一个计时指示物是何被移走，又或是因何效应被移去则并不重要。
 - 如果延缓的第二个触发式异能（让你施放该牌者）被反击，则便不能施放该牌。它会以上面没有计时指示物的方式留在放逐区中，且不再属于「已延缓」。
 - 于第二个触发式异能结算时，如果你能够施放该牌，则须如此作。不会受到牌张类别的施放时机限制。
 - 如果你不能施放该牌（也许是没有可以选择的合法目标），则它会以上面没有计时指示物的方式留在放逐区中，且不再属于「已延缓」。
-

遗迹碾磨工

{五}{红}

神器生物 ~ 组构体

7/4

威慑

当遗迹碾磨工死去时，每位牌手各可以弃掉其手牌并抓七张牌。

循环山脉{二} (二，弃掉此牌：从你的牌库中搜寻一张山脉牌，展示该牌，将它置于你手上，然后洗牌。)

- 从主动牌手开始，每位牌手按照回合顺序依次决定并宣告自己是否要弃掉手牌。然后，所有选择如此作的牌手弃掉其手牌并抓七张牌。回合顺序上排在后面的牌手在做决定时，会已经知道前面的牌手是否要弃牌，但其无法看到之前牌手所弃的牌，好帮助他们决定是不是要弃牌。
-

冲向胜利

{四}{红}{红}

法术

将目标瞬间或法术牌从你的坟墓场放逐。由你操控的生物得+X/+0直到回合结束，X为所放逐之牌的法术力值。本回合中，每当一个由你操控的生物对任一牌手造成战斗伤害时，复制所放逐的牌。你可以施放该复制品，且不需支付其法术力费用。

- 「复制牌」此事不会触发魔艺异能，但「施放复制品」会触发。
 - 你是于结算冲向胜利过程中施放复制品。不会受到复制品之牌张类别的使用时机限制。
 - 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放咒语，就无法支付任何替代性费用。不过，你可以支付额外费用，例如增幅费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用，则你必须支付之。
 - 如果你施放的咒语在其法术力费用中包含了{X}，则你必须将X的值选为0。
-

繁花腐沼兽

{四}{绿}

生物 ~ 野兽

3/3

每当繁花腐沼兽攻击时，你获得2点生命。然后直到回合结束，由你操控的生物获得践踏异能且得+X/+X，X为你本回合中获得过的生命数量。

- 此异能只会计算你在本回合中获得过的生命数量，而不会考虑你在该回合中失去的数量。举例来说，如果你失去了3点生命，但在本回合稍早时段获得过3点生命，则你会再因繁花腐沼兽再获得2点生命，且由你操控的生物将得+5/+5。
-

埃察根通念师

{五}{绿}

生物 ~ 树妖 / 德鲁伊

4/6

延势

你施放的生物咒语减少{X}来施放，X 为你本回合中获得过的生命数量。

{横置}：你获得 2 点生命。

- 埃察根通念师的第二个异能只会计算你在本回合中获得过的生命数量，而不会考虑你在该回合中失去的数量。举例来说，如果你失去了 3 点生命，但在本回合稍早时段获得过 3 点生命，则为由你施放的生物咒语减少{四}来施放。
- 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，加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量（例如埃察根通念师的异能）。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。
- 第二个异能的费用减少效应只能减少咒语总费用中一般法术力的部分。它无法减少有色法术力要求。

分灵挽具

{X}{二}{绿}

神器 ~ 武具

当分灵挽具进战场时，派出一个 0/0，绿蓝双色的分灵衍生生物。在其上放置 X 个+1/+1 指示物，并将分灵挽具装备于其上。

每当佩带此武具的生物攻击时，将其上的+1/+1 指示物数量加倍。

佩带{二}

- 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。
- 如果你未经施放就将分灵挽具放进战场，或者你将 X 的数值选为 0，则你派出的衍生物会是 0/0。除非有其他效应能提升其防御力，否则该衍生物会进战场，并在你能有所行动前死去。

守护增现师

{二}{绿}

生物 ~ 巨魔 / 法师

2/2

闪现

由你操控的指挥官生物得+2/+2。

由你操控的指挥官具有辟邪异能。

- 这些效应会对所有由你操控的指挥官生效，而不仅限于由你拥有者。

- 「身为指挥官」此事并非可复制特征值；这些效应不会对为某牌手指挥官之复制品生效。
-

害虫侵扰

{X}{X}{绿}

法术

消灭至多 X 个目标神器和 / 或结界。派出两倍于 X 数量的 1/1，黑绿双色的害虫衍生生物，且具有「每当此生物死去时，你获得 1 点生命。」

- 无论消灭了多少个神器和结界，派出的害虫衍生生物数量始终是为 X 所选数值的两倍。
 - 如果有神器或结界被选为目标，则于害虫侵扰试图结算时，这些神器或结界都已经成为不合法，则害虫侵扰不会结算，且其效应都不会生效。不会派出害虫。
-

耐心教授鲁克夏

{二}{绿}{绿}

传奇生物 ~ 熊 / 德鲁伊

4/4

每当耐心教授鲁克夏进战场或攻击时，将目标不具异能的生物牌从你的坟墓场移回你手上。

由你操控且不具异能的生物得+1/+1。

你可以使由你操控且不具异能的生物视同未受阻挡地分配战斗伤害。

- 没有异能的生物或生物牌，指的是其上根本没有规则叙述文字者。这包括真正的「白板」生物（包括灰棕熊、符爪熊、Bear Cub 以及其他可爱的熊学生）、牌面朝下的生物、大多数衍生生物，以及失去所有异能的生物。只会在战场之外区域生效的异能也算是异能。举例来说，具有循环{二}的生物不算是 不具异能的生物。
 - 特别一提，鲁克夏的最后两个异能都不会让生物获得异能。
 - 对灵气和武具而言，如果其会将让生物获得异能，则会利用「获得」或「具有」之类的字眼，并在其后列明会获得的关键字或引号括起的异能。不具异能的生物若受到此类灵气或武具影响，便不会再获得+1/+1 加成，也不能再视同未受阻挡地分配战斗伤害。如果该灵气或武具不会让生物获得异能，则该生物会继续因鲁克夏的最后两个异能获益。
 - 对每个由你操控、不具异能且进行攻击的生物而言，你需要决定它是要向进行阻挡的生物分配战斗伤害，还是要向所攻击的牌手或鹏洛客分配战斗伤害。你不能将此伤害分散在两边进行分配。你是在每个符合前述条件的生物造成伤害之前，分别为每个生物做决定。
-

抱背楚吉兽

{七}{绿}{绿}

生物 ~ 真菌 / 野兽

9/7

此咒语减少 {X} 来施放，X 为你本回合中获得过的生命数量。

践踏

在你的结束步骤开始时，若你本回合中获得过生命，则你可以从你的坟墓场中施放抱背楚吉兽。

- 抱背楚吉兽的异能只会计算你在本回合中获得过的生命数量，而不会考虑你在该回合中失去的数量。举例来说，如果你失去了 3 点生命，但在本回合稍早时段获得过 4 点生命，则抱背楚吉兽的费用为 {三}{绿}{绿}。
 - 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，加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量（例如抱背楚吉兽的第一个异能）。无论你施放抱背楚吉兽时支付的总费用为何，其法术力值始终为 9。
 - 该费用减少效应只能减少咒语费用中一般法术力的部分。它无法将施放抱背楚吉兽的费用降到少于 {绿}{绿}。
 - 你从你的坟墓场中施放抱背楚吉兽时，依然需要支付其费用。
 - 你需要在回合结束步骤开始前获得过生命，才能触发最后一个异能。
-

楚吉兽花园

{二}{绿}

结界

每当你获得生命时，你可以支付 {二}。若你如此作，则派出一个 4/4 绿色，具践踏异能的真菌 / 野兽衍生生物。

- 注记于「每当你获得生命时」触发的异能，只会因每个获得生命之事件而触发一次，不论获得了多少生命都是一样。
 - 你只能为每个获得生命的事件支付一次 {二}。
 - 每个具系命异能的生物造成战斗伤害，都是不同的获得生命事件。举例来说，如果两个由你操控且具有系命异能的生物同时造成战斗伤害，则「每当你获得生命」此异能会触发两次。但是，如果某个由你操控且具系命异能的生物同时对数个生物、牌手和 / 或鹏洛客造成伤害（也许因为它具有践踏异能或者被一个以上的生物阻挡），则此异能将只会触发一次。
 - 如果你因「『每有一个』某东西便获得若干生命」这类效应而获得生命，这只会算作一个获得生命事件，该异能只会触发一次。
-

护墓灵叶朵拉
{四}{绿}
传奇生物 ~ 树妖 / 德鲁伊
5/5

每当另一个由你操控且非衍生物的生物死去时，你可以将它牌面朝下地在其拥有者的操控下移回战场。它是树林地。（它没有其他类别和异能。）

- 牌面朝下的牌没有名称或颜色。它就只有地这一牌张类别，树林这一副类别，以及「{横置}：加{绿}。」这一异能。
- 如果该牌面朝下的牌具有变身异能，则你可以支付其变身费用来将其翻回正面。
- 如果你将此类树林翻回正面，则使其变作树林地的效应就会终止。该牌面朝上的永久物会重新获得所印制的名称、类别栏、法术力费用、异能等等。

远古见证人阿力布
{三}{红}{白}
传奇神器生物 ~ 魔像
4/5

由你操控的其他神器生物具有敏捷异能。
每当由你操控的一个或数个神器生物攻击时，远古见证人阿力布对任意一个目标造成 X 点伤害，且你占卜 X，X 为由你操控且已横置的神器数量。

- 如果阿力布离开战场，则由你操控的神器生物便会失去敏捷异能。如果它们并未在当回合开始时便持续受你操控，且未因故获得其他敏捷异能，则它们本回合便不能攻击。如果它们已攻击，则失去敏捷异能不会将它们移出战斗，它们依然是攻击者。
- 你将阿力布的触发式异能放进堆叠时，便须一并指定目标。如果于该触发式异能试图结算时，该目标已经是不合法目标，则它不会结算且你不会占卜。
- 如果在该触发式异能结算时，你未操控已横置的神器（也许是因为它们已被消灭或具有警戒），则不会造成任何伤害且你不会占卜。

煽动师布莉娜
{一}{白}{黑}
传奇生物 ~ 鸟 / 邪术师
1/3
飞行

每当一位牌手攻击你的任一对手时，若后者的生命比你的另一位对手多，则该攻击牌手抓一张牌，且你在一个由你操控的生物上放置两个+1/+1 指示物。

- 如果进行攻击的牌手是你的对手之一，且其总生命比所攻击的牌手要少，则这就算满足此异能的触发条件。

- 就算你未操控生物，布莉娜的触发式异能也会触发。
- 你是于该异能结算时，决定要在哪个生物上放置+1/+1 指示物。一旦你作出决定，则直到你放置完指示物，没有牌手能有所行动。

繁盛分灵埃席兹

{四}{绿}{蓝}

传奇生物 ~ 分灵

4/4

飞行

于你的每个回合中你将首度派出一个或数个衍生物时，你可以改为选择繁盛分灵埃席兹以外的某生物，并派出为该生物复制品的衍生物，数量不变。

- 此效应会比改变衍生物进战场方式的其他效应先一步生效。
- 所有衍生物都会受此效应影响，而非仅限衍生生物。举例来说，你可以将「派出一个珍宝衍生物」替代为「派出一个所选生物的复制品」。
- 如果你选择了一个传奇生物，则所成的复制品也是传奇。若这会导致你操控数个同名的传奇永久物，则你只能留下其中一个，其余需置入其拥有者的坟墓场。
- 如果你选择不让这一替代性效应生效，则你要等到下一个回合才有机会再次选择。
- 如果你是在你的回合中先派出过一个或数个衍生物，然后才操控埃席兹，则你在该回合的剩余时段中再派出其他衍生物，此替代性效应也不会生效。你得等到你的下一个回合才行。

银毫之牙斐莉莎

{二}{白}{黑}

传奇生物 ~ 吸血鬼 / 法术师

3/2

飞行

训导 (每当此生物攻击时，在目标进行攻击且力量小于它的生物上放置一个+1/+1 指示物。)

每当一个由你操控且非衍生物的生物死去时，若其上有指示物，则派出 X 个已横置的 2/1，白黑双色，具飞行异能的墨灵衍生生物，X 为死去生物上的指示物数量。

- 最后一个异能会计算所有指示物的数量，不仅仅是+1/+1 指示物。
- 训导异能会在以下两个时机比较具此异能之生物和该目标生物的力量：在此触发式异能进入堆叠时比较一次，在此触发式异能结算时还会比较一次。如果你想要提升某个生物的力量，好令其训导异能可以指定更大的生物为目标，则战斗开始步骤是你能如此作的最后时机。
- 如果于异能结算时，该目标生物的力量不再小于此攻击生物的力量，则训导不会加上这个+1/+1 指示物。举例来说，如果两个都具训导异能的 3/3 生物攻击，且这两个训导异能触发时，都指定同一

个 2/2 生物为目标，则结果会是：第一个训导异能结算时，在该 2/2 生物上放置一个+1/+1 指示物，但第二个训导异能没有效果。

- 如果某具训导异能的生物于其训导异能还在堆叠上的时候就离开了战场，则利用该生物最后在战场上时的力量，来确定该目标生物的力量是否小于它。

主厨纪尧姆

{二}{黑}{绿}

传奇生物 ~ 巨魔 / 邪术师

5/3

践踏

在你的结束步骤开始时，派出若干食品衍生物，其数量等同于本回合中在你操控下进战场之非衍生物的生物数量。

{一}，牺牲一个食品：目标生物获得不灭异能直到回合结束。将之横置。

- 主厨纪尧姆的第二个异能会计算所有本回合中在你操控下进战场之非衍生物的生物，就算其中部分或全部已不在战场、不是生物或不受你操控也是一样。
- 第二个异能会在纪尧姆进战场的那回合中将纪尧姆计算在内。
- 就算某生物已横置，你也能以其为目标起动最后一个异能。

弄墨成盾

{三}{白}{黑}

瞬间

防止本回合中将对你造成的所有战斗伤害。每以此法防止 1 点伤害，便派出一个 2/1，白黑双色，具飞行异能的墨灵衍生生物。

- 如果有数个伤害防止效应将对要向你造成的战斗伤害生效，则由你决定这些防止性效应的生效顺序。

过度简化

{三}{绿}{蓝}

法术

放逐所有生物。每位牌手各进行以下流程 ~ 派出一个 0/0，绿蓝双色的分灵衍生生物，并在上面放置若干 +1/+1 指示物，其数量等同于由其操控且以此法放逐之生物的力量总和。

- 过度简化计算的是该生物最后在战场上时的总力量，而非这些牌在放逐区中的力量加总。

- 如果以此法放逐了指挥官，则会将其力量与其他生物的力量一并相加。一旦过度简化完成结算，该指挥官的拥有者可以将它移到统帅区。

重新诠释

{二}{蓝}{红}

瞬间

反击目标咒语。你可以从你手上施放一个法术力值相等或较小的咒语，且不需支付其法术力费用。

- 如果法术力费用中包含{X}的咒语以此法被反击，则{X}为施放该咒语时为其选择的值。
- 此效应可用于施放模式双面牌的任一面，但你所施放那面的法术力值须等于或小于该目标咒语的情形。
- 如果你指定一个不能被反击的咒语为目标（例如火热争辩）则你不会反击该咒语，但你能施放一个法术力值相等或较小的咒语。
- 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放咒语，就无法支付任何替代性费用。不过，你可以支付额外费用，例如增幅费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用，则你必须支付之。
- 如果你施放的咒语在其法术力费用中包含了{X}，则你必须将 X 的值选为 0。

复生实验

{四}{黑}{绿}

法术

对每种永久物类别而言，将至多一张该类别的牌从你的坟墓场移回战场。每以此法移回一张牌，你便失去 3 点生命。放逐复生实验。

- 永久物的类别包括神器、生物、结界、地和鹏洛客。诸如「传奇」或「雪境」是超类别，而非类别。
- 你是于复生实验结算时，才决定要移回哪些牌。没有牌手能回应这些选择。

二元之声薇兰

{一}{蓝}{红}

传奇生物 ~ 魔神 / 法师

2/2

魔艺 ~ 每当你施放或复制瞬间或法术咒语时，二元之声薇兰得+1/+1 直到回合结束。

如果某个由你操控之永久物的触发式异能，是因你施放或复制了瞬间或法术咒语而触发，则该异能额外触发一次。

- 二元之声薇兰的最后一个异能会使得你的每个魔艺异能额外触发一次（包括二元之声薇兰自己的）。
 - 薇兰的效应不是复制该触发式异能；它只是让这异能再触发一次。对于在异能进入堆叠时作出的选择，例如选择模式和目标，你是在这两个异能进堆叠时分别作决定。对于在异能结算时作出的选择，你也是分别作决定。
 - 如果你因故操控了两个薇兰（这一定很诗意），你施放瞬间或法术咒语时会使得异能触发三次。第三个薇兰（诗意差了一点）会使得异能触发四次，以此类推。
-

雷鸣通导师冉非

{二}{蓝}{红}

传奇生物 ~ 人类 / 祭师

1/4

魔艺 ~ 每当你施放或复制瞬间或法术咒语时，占卜 1。若该咒语的法术力值等于或大于 5，则派出一个 4/4，蓝红双色的元素衍生物。若该咒语的法术力值等于或大于 10，则雷鸣通导师冉非向随机选择的一位对手造成 10 点伤害。

- 本牌之英文版的规则叙述中将该牌名称误植为「Zaffai, Thunder Collector」，其正确的英文名称为「Zaffai, Thunder Conductor」。
 - 「该咒语的法术力值」指的是触发该异能的那个咒语，而非你占卜时检视的那张牌。
 - 如果该瞬间或法术咒语的法术力费用中包含 {X}，则 X 为施放该咒语时为 X 所选的数值。
-

元素师材料盘

{三}

神器

每当你施放法术力费用中包含 {X} 的咒语时，在元素师材料盘上放置两个充电指示物。

{横置}：加一点任意颜色的法术力。

{横置}：元素师材料盘上每有一个充电指示物，便加 {无}。此法术力只能用来支付包含 {X} 的费用。

- 如果你施放某个费用中包含数个 {X} 法术力符号的咒语，则第一个异能也只会触发一次。
 - 虽然最后一个异能产生的法术力只能用来支付包含至少一个 {X} 的费用，但该份法术力能用于支付该费用中的任何部分，而不仅限于 {X}。此处的 {X} 可以包含在咒语的总费用中，异能的起动费用中，或是咒语或异能结算时让你支付的费用中。
 - 最后一个异能所加的法术力并不一定要全部用于支付同一个费用。
-

惑诱契约

{四}

神器

在你的维持开始时，每位对手各可以派出一个珍宝衍生物。每有一位如此作的对手，你便派出一个珍宝衍生物。

- 每位对手按照回合顺序依次决定是否要派出珍宝衍生物。他们会知道之前牌手的决定为何。然后所有对手同时派出珍宝衍生物。然后你同时派出所有珍宝衍生物。

万智牌，Magic，斯翠海文，凯德海姆，赞迪卡再起，艾卓王权，塞洛斯，依克黎以及依尼翠暗影，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.