

新卡佩纳：喧嚣黑街发布释疑

编纂：Jess Dunks

此文件最近更新日期：2022 年 3 月 25 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

新卡佩纳：喧嚣黑街 系列中印制之系列代码为 SNC 的牌张可在以下赛制中使用：标准、先驱、近代，此外也能用于指挥官及其他赛制。自系列发售始，标准赛制中将可使用下列牌张系列：*赞迪卡再起*、*凯德海姆*、*斯翠海文：魔法学校*、*被遗忘国度战记*、*依尼翠：黯夜猎踪*、*依尼翠：腥红婚誓*、*神河露朝纪* 以及 *新卡佩纳：喧嚣黑街*。

对于 *新卡佩纳：喧嚣黑街* 指挥官产品中的牌张：其上印制之系列代码为 NCC、编号为 1-93（及编号 94-185 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 NCC、编号为 191 往后的是重印牌，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) 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販售店。

新关键字动作：筹谋和筹谋 X

秘闻帮此势力透过欺瞒与操弄上位。筹谋此关键字正是此点体现，你可藉此密谋未来。有些咒语和异能会令生物筹谋。筹谋的流程为，该生物的操控者抓一张牌并弃一张牌。如果该牌手以此法弃掉一张非地牌，便在该生物上放置一个 +1/+1 指示物。

回响巡检员

{三}{蓝}

生物~鸟 / 浪客

2/3

飞行

当回响巡检员进战场时，令它筹谋。（抓一张牌，然后弃一张牌。如果你弃的牌不是地，则在此生物上放置一个+1/+1 指示物。）

卜策魔拉斐茵

{白}{蓝}{黑}

传奇生物~史芬斯 / 恶魔

1/4

飞行，守护{一}

每当你攻击时，令目标进行攻击的生物筹谋 X，X 为进行攻击的生物数量。（抓 X 张牌，然后弃 X 张牌。每以此法弃掉一张非地牌，便在该生物上放置一个+1/+1 指示物。）

「筹谋」通则：

- 一旦令某生物筹谋的异能开始结算，则直到整个流程结束为止，没有牌手能有其他行动。特别一提，对正筹谋的生物而言，对手没有机会在你为其弃掉一张非地牌后、但在其获得指示物之前，来试图将之去除。
- 如果牌手未以此法弃牌（最有可能的原因是该牌手没有手牌，且有效应注记其不能抓牌），则正筹谋的生物不会得到+1/+1 指示物。
- 如果某个正在结算的咒语或异能令特定生物筹谋，但该生物已离开战场，则它仍会筹谋。如果你以此法弃掉一张非地牌，你也不会任何东西上放置+1/+1 指示物。注记于「当[该生物]筹谋时」触发的异能仍会触发。
- 「筹谋 X」是筹谋的一种变化。如果某生物筹谋 X，则其操控者抓 X 张牌、弃 X 张牌，然后在正筹谋的永久物上放置若干+1/+1 指示物，其数量等同于以此法弃掉的非地牌数量。

新关键字异能：催命

对绝艺盟而言，人命伤亡不过只是业务开销。对万智牌牌手而言，催命则是某些咒语的额外费用。具催命异能的咒语允许其操控者牺牲一个生物，来作为施放该咒语的额外费用。如果该牌手如此作，则复制该咒语。

谗言入耳

{一}{蓝}

瞬间

催命 1（于你施放此咒语时，你可以牺牲一个力量等于或大于 1 的生物。当你如此作时，复制此咒语。）

检视你牌库顶的两张牌。将其中一张置于你手上，另一张则置于你的牌库底。

- 催命 N 意指「于你施放此咒语时，你可以牺牲一个力量等于或大于 N 的生物。」以及「当你施放此咒语时，若支付过其催命费用，则将其复制。如果该咒语具有目标，则你可以为该复制品选择新的目标。」
- 支付某咒语的催命费用时，你只能牺牲一个生物，且也只能将该咒语复制一次。
- 如果你支付了某咒语的催命费用，则所成的复制品会比原版咒语先一步结算。
- 该咒语的复制品是在堆叠上产生，所以它并非被「施放」的。会因牌手施放咒语而触发的异能并不会触发。

新关键字异能：急袭

勤工联此势力一向行动迅速高效。这点于其关联关键字动作「急袭」中可见一斑。对具急袭费用的生物牌而言，你可以支付该费用来施放之，而不支付其法术力费用。如果该咒语是以此法施放，则其具有敏捷与「当此永久物从战场进入坟墓场时，抓一张牌」，且须在下一个结束步骤开始时将之牺牲。

破坏巡逻

{一}{红}

生物 ~ 魔鬼 / 战士

1/2

威慑 (此生物只能被两个或更多生物阻挡。)

每当破坏巡逻攻击时，目标生物得+1/+0 直到回合结束。

急袭{一}{红} (如果你支付此咒语的急袭费用来施放之，则它获得敏捷与「当此生物死去时，抓一张牌。」

」在下一个结束步骤开始时，将它牺牲。)

- 如果你选择支付咒语的急袭费用，而不支付其法术力费用，则你依然是在施放此咒语。它会进入堆叠，且可以被回应和反击。只有在你正常能够施放该生物咒语的时机下，你才能够支付该咒语的急袭费用来施放之。通常这是指在你的行动阶段当中，且当堆叠为空的时候。
- 如果你支付急袭费用来施放某生物咒语，则只有在其触发式异能结算时，该永久物仍在战场上的情况下，才会将它牺牲。如果在此时刻之前，它已死去或进入其他区域，则它会留在原处。
- 你并不一定要以具急袭异能的生物进行攻击，除非另有异能要求你必须如此作。
- 对曾支付其急袭费用的生物而言，如果有其他生物作为前者之复制品来进战场，或是成为前者生物之复制品，则所成为之复制品没有敏捷异能、不会被牺牲，且当它死去时其操控者也不会抓牌。
- 于该生物死去时触发、让其操控者抓一张牌的触发式异能，无论该生物因何死去时都会触发，而非仅限你于结束步骤将它牺牲时。

新异能提示：联手

乐舞会此势力连通各界，藉此谋利。这点体现于联手这一全新的异能提示上。联手没有特定的规则含义，但总会在具有以下相同触发条件的异能之前出现：「每当另一个生物在你的操控下进战场时，…」

偕伴名流

{一}{绿}

生物~妖精 / 德鲁伊

2/1

联手~ 每当另一个生物在你的操控下进战场时，偕伴名流得+1/+1 直到回合结束。

新机制：后盾指示物

扶济社能保护你免遭各式危险，其关联机制便是后盾指示物。如果某个其上有后盾指示物的永久物将受到伤害、或将因效应之故而被消灭，则改为移去一个后盾指示物。

安佑恩泽

{白}

瞬间

在目标生物上放置一个后盾指示物。*(如果它将受到伤害或将被消灭，则改为从其上移去一个后盾指示物。)*

占卜 1。

猛击罗克

{五}{绿}

生物~犀牛 / 士兵

6/3

猛击罗克进战场时上面有一个后盾指示物。*(如果它将受到伤害或将被消灭，则改为从其上移去一个后盾指示物。)*

只要猛击罗克上有后盾指示物，它便具有践踏异能。

- 后盾指示物并不会让牌手不能牺牲生物。
- 以此法移去一个后盾指示物，与重生某生物不是一回事。
- 如果某个永久物上有数个后盾指示物，且其将受到伤害，则会防止该伤害，同时也只会从其上移去一个后盾指示物。
- 如果某个其上有后盾指示物的永久物受到之伤害不能被防止，则该伤害仍会造成，且依旧会从其上移去一个后盾指示物。
- 就算生物上面还有后盾指示物，它仍有可能被消灭，比如其上标记有等同于其防御力的伤害，或是受到具死触的来源造成之伤害，且该伤害不能被防止。
- 「后盾」并非该生物具有之异能，且后盾指示物并非关键字指示物。如果某个上面有后盾指示物的生物失去了所有异能，则该后盾指示物仍能如常保护该生物。
- 有张旧版牌张（减伤调和）英文版印制的叙述注明会在某永久物上放置「shield」指示物。此牌会获得勘误，将所放置的指示物名称改为「palliation」（减伤）指示物，避免改变已有牌张之功能。（译注：中文版之减伤调和异能所用的指示物名称为「盾牌」指示物，即与该机制有区别，但仍随着英文 Oracle 勘误而改为减伤指示物。）

复出关键字异能：掩蔽

*新卡佩纳：喧嚣黑街*系列中有一组具有「掩蔽 5」异能的稀有结界。掩蔽最初是随着洛温系列（2007）中的一组地牌进入*万智牌*世界。随着该异能本次回归，我们对该机制的运作方式进行了部分细部更新，以使其叙述与设计与近期的标准相若。以下是一张于本系列中登场之具掩蔽异能的牌。

擅挖墓地

{二}{黑}

结界

掩蔽 5（当此结界进战场时，检视你牌库顶的五张牌，将其中一张牌面朝下地放逐，然后将其余的牌以随机顺序置于牌库底。）

在你的维持开始时，你可以磨三张牌。然后如果你坟墓场中有二十张或更多牌，则你可以使用所放逐的牌，且不需支付其法术力费用。

- 「掩蔽 N」意指「当此永久物进战场时，检视你牌库顶的 N 张牌。牌面朝下地放逐其中一张，并将其余的牌以随机顺序置于你的牌库底。所放逐的牌获得『任何操控过放逐此牌之永久物的牌手均可以检视放逐区中的此牌。』」
- 之前，具掩蔽异能的永久物须横置进战场。这部分异能已从掩蔽的定义中移除。具掩蔽异能的旧版牌张均已获得勘误，会在叙述中多出一段「[此永久物]须横置进战场」，且现在会具有掩蔽 4。
- 掩蔽现在会令你将其余牌以随机顺序置于你的牌库底，而非以任意顺序。

新卡佩纳：喧嚣黑街主系列单卡解惑

白色

舞厅喧哗人

{三}{白}{白}

生物~人类 / 战士

3/5

每当舞厅喧哗人攻击时，舞厅喧哗人和至多另一个目标由你操控的生物均依你的选择获得先攻或系命异能直到回合结束。

- 你选择先攻或系命的时机，是在舞厅喧哗人的触发式异能结算时，且只能选择一次。这两个生物都会获得所选的异能。
-

安佑恩泽

{白}

瞬间

在目标生物上放置一个后盾指示物。*(如果它将受到伤害或将被消灭, 则改为从其上移去一个后盾指示物。)*

占卜1。

- 如果于安佑恩泽试图结算时, 其目标不合法, 则它会被移出堆叠, 其操控者不会占卜。

市民撬棒

{一}{白}

神器~ 武具

当市民撬棒进战场时, 派出一个 1/1, 绿白双色的市民衍生生物, 然后将市民撬棒贴附于其上。

佩带此武具的生物得+1/+1 且具有「{白}, {横置}, 牺牲市民撬棒: 消灭目标神器或结界。」

佩带{二} (*{二}: 装备在目标由你操控的生物上。只能于法术时机佩带。)*

- 如果其他牌手获得了佩带此武具之生物的操控权, 但并未获得武具本身的操控权, 则由于其无法支付包括「牺牲一个不由其操控之永久物」此要求的费用, 因此也就无法启动该武具赋予生物之异能。

华辉艾紫培

{三}{白}{白}

传奇鹏洛客~ 艾紫培

5

+1: 选择至多一个目标生物。在其上放置一个+1/+1 指示物和一个飞行, 先攻, 系命或警戒指示物。

-3: 检视你牌库顶的七张牌。你可以将其中一张法术力值等于或小于3的永久物牌放进战场, 且上面有一个后盾指示物。将其余的牌以随机顺序置于你的牌库底。

-7: 派出五个 3/3 白色, 具飞行异能的^{天使衍生生物}。

- 对艾紫培的第一个异能而言, 其操控者先选择飞行, 先攻, 系命或警戒, 然后同时在目标生物上放置一个所选异能之指示物和一个+1/+1 指示物。
-

援救能手

{二}{白}

生物~人类 / 浪客

3/2

系命

当援救能手进战场时，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。于你操控援救能手的时段内，该生物不能进行攻击或阻挡。

- 一旦援救能手离开战场，则所移回的生物便能如常进行攻击和阻挡。如果援救能手于其异能结算之前便已离开战场，则所移回的生物立刻就能如常进行攻击和阻挡。

希望圣源吉娅妲

{一}{白}

传奇生物~天使

2/2

飞行, 警戒

每个由你操控的其他天使进战场时上面均额外有数个+1/+1指示物，其数量等同于你已操控的天使数量。

{横置}: 加{白}。此法术力只能用来施放天使咒语。

- 「你已操控的天使」即是指除去正进战场的天使之外，由你操控的其他天使，包括吉娅妲。就算战场上部分或全部天使是在吉娅妲之后才进战场，也会将它们计算在内。

金圆喷泉

{二}{白}

神器

{白}, {横置}, 重置一个由你操控且已横置的生物:

派出一个 1/1, 绿白双色的市民衍生生物。

{白}{白}, {横置}, 重置两个由你操控且已横置的生物:

抓一张牌。

{白}{白}{白}{白}{白}, {横置}, 重置十五个由你操控且

已横置的生物: 你赢得这盘游戏。

- 对金圆喷泉的所有异能而言，「重置生物」属于其费用的一部分。一旦你已开始起动某异能，则直到你完成起动为止（包括支付其费用），其他牌手都不能有所行动。特别一提，此时牌手不能将生物移离战场，好让你无法重置生物来支付异能费用。
 - 依照起动异能的规范步骤，你是先起动法术力异能，而后再实际支付费用。这意味着，如果你操控某个能够横置产生法术力的生物（例如艾维欣朝圣客），则你可以先横置它来产生法术力、然后再重置它，以此来支付金圆喷泉起动式异能的费用。
-

囚禁索赎

{一}{白}

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物不能进行攻击或阻挡，且具有「{七}:

囚禁索赎的操控者将它牺牲并抓一张牌。只能于法术
时机起动。」

- 囚禁索赎赋予所结附的生物之异能，只能由该生物的操控者来起动。此牌手通常与操控囚禁索赎者不是同一人。
-

厅舍护卫

{四}{白}{白}

生物~天使 / 士兵

5/5

飞行

厅舍护卫进战场时上面有两个后盾指示物。

每当厅舍护卫进战场或攻击时，你可以从由你操控的
生物或鹏洛客上移去一个指示物。若你如此作，则抓
一张牌并派出一个 1/1，绿白双色的市民衍生生物。

- 厅舍护卫的触发式异能，让你能移去任一种类的指示物，而不仅限于后盾指示物。
-

蓝色

谗言入耳

{一}{蓝}

瞬间

催命 1 (于你施放此咒语时，你可以牺牲一个力量等
于或大于 1 的生物。当你如此作时，复制此咒语。)

检视你牌库顶的两张牌。将其中一张置于你手上，另
一张则置于你的牌库底。

- 如果于谗言入耳结算时，你牌库只有一张牌，则你会将它置于你的手上。
-

全视仲裁者

{四}{蓝}{蓝}

生物 ~ 圣者

5/4

飞行

当全视仲裁者进战场或攻击时，抓两张牌，然后弃一张牌。

每当你弃一张牌时，目标由对手操控的生物得-X/-0直到你的下一个回合，X 为你坟墓场中牌的不同法术力值种数。

- 对你坟墓场中的连体牌而言，其法术力值是该牌两边法术力值的加总。它不会具有两种法术力值。
- 对在你坟墓场中的双面牌而言，其法术力值始终为其正面的法术力值。
- 在确定你坟墓场中某张牌的法术力值时，X 为 0。
- 地牌的法术力值为 0。

无法拒绝的条件

{蓝}

瞬间

反击目标非生物咒语。其操控者派出两个珍宝衍生物。（它们是具有「{横置}，牺牲此神器：加一点任意颜色的法术力」的神器。）

- 如果于无法拒绝的条件结算时，该目标已不再合法，则不会派出珍宝衍生物。
- 如果于其结算时，该目标仍然合法，但该咒语因故不能被反击，则其操控者仍会派出两个珍宝衍生物。

后巷恶棍

{一}{蓝}

生物 ~ 章人 / 浪客

3/3

守军

只要由你操控的生物上总共有两个或更多指示物，后巷恶棍便能视同不具守军异能地进行攻击。

- 后巷恶棍的异能在乎的是指示物数量是否有两个或更多。至于这些指示物是相同种类还是不同种类，或者它们是在相同永久物还是在不同永久物上，则都不重要。
-

认赔杀出

{四}{蓝}{蓝}

法术

催命 2 (于你施放此咒语时, 你可以牺牲一个力量等于或大于 2 的生物。当你如此作时, 复制此咒语, 且你可以为该复制品选择新的目标。)

目标牌手磨其牌库一半数量的牌, 小数点后舍去。

- 如果你施放认赔杀出, 然后将其复制并指定同一位牌手为目标, 则该牌手会先磨其牌库一半数量的牌, 然后再磨剩余数量之一半的牌。该牌手不会磨掉整个牌库。
-

碎帐艾文

{一}{蓝}

生物 ~ 鸟 / 参谋

1/3

飞行

每当任一牌手施放每回合中他的第二个咒语时, 令碎帐艾文筹谋。(抓一张牌, 然后弃一张牌。如果你弃的牌不是地, 则在此生物上放置一个+1/+1 指示物。)

- 在碎帐艾文进战场之前施放的咒语, 也会被计算在牌手每回合施放咒语数量内。如果碎帐艾文是你本回合中施放的第一个咒语, 则你在当回合中施放的下一个咒语便是你的第二个咒语。
 - 切勿在重要文书附近使用此牌。倘若发生任何后果, 请恕我们无法担责。
-

庄严异变

{二}{蓝}

瞬间

直到回合结束, 目标神器或生物成为 4/4 天使神器生物且获得飞行异能。

抓一张牌。

- 对该生物而言, 先前将其基础力量与防御力设定为某特定值的效应, 都会被庄严异变盖掉。其他将其力量或防御力设定为某特定值的效应, 如果是在庄严异变结算后才生效, 则将会盖过此效应。
 - 该目标神器或生物仍保留其原有异能和颜色 (如有)。
-

心灵扒手

{四}{蓝}

生物 ~ 章人 / 浪客

3/2

当心灵扒手进战场时，令它筹谋。当它以此法筹谋时，将至多一个目标非地永久物移回其拥有者手上。

(某生物筹谋的流程是抓一张牌，然后弃一张牌。如果你弃掉的是非地牌，则在该生物上放置一个+1/+1指示物。)

- 如果某个正在结算的咒语或异能令特定生物筹谋，但该生物已离开战场，则它仍会筹谋。登记于「当[该生物]筹谋时」触发的异能（例如心灵扒手所具有者）仍会触发。
 - 是在心灵扒手筹谋之后，再选择要移回的目标永久物。
-

水库巨海兽

{二}{蓝}{蓝}

生物 ~ 巨海兽

6/6

践踏，守护{二}

在每次战斗开始时，若水库巨海兽未横置，则任意对手可以横置一个由其操控且未横置的生物。若他如此作，则你横置水库巨海兽并派出一个 1/1 蓝色的鱼衍生生物，且具有「此生物不能被阻挡。」

- 当牌手决定是否要为水库巨海兽的触发式异能横置未横置的生物时，其还不知道水库巨海兽会攻击哪位牌手或哪个鹏洛客（或是它是否会攻击）。
 - 于水库巨海兽的触发式异能结算时，每位对手都可以依照回合顺序依次选择是否要横置一个未横置的生物，就算回合顺序在其之前的牌手已经选择要横置生物，也可以如此作。无论最后横置了多少个生物，水库巨海兽的操控者每次战斗最多也只会派出一个鱼衍生生物。
-

潜逃出城

{三}{蓝}

瞬间

目标非地永久物的拥有者将它置于其牌库顶或牌库底。

- 由该永久物的拥有者来选择是要将它置于牌库顶还是牌库底。如果该目标永久物由数张牌组成（举例来说，由于合变或融合），则该永久物的拥有者需将所有牌都置于牌库顶或牌库底。其不需展示以此法置入牌库牌张之间的相对顺序。
-

下水道鳄鱼

{五}{蓝}

生物 ~ 鳄鱼

4/6

{三}{蓝}：下水道鳄鱼本回合不能被阻挡。如果你坟墓场中牌的法术力值有五种或更多，则此异能减少 {三}来起动。

- 起动异能的费用，只会在此异能之前检查一次。如果是在此时机之后，再从你坟墓场移走牌张（例如从你坟墓场放逐南瓜灯来支付其法术力异能），便不会影响起动下水道鳄鱼的费用，就算如此会将你坟墓场中牌的法术力值种数降到不足五种也是如此。
- 「你坟墓场中牌的法术力值有五种或更多」意指，你坟墓场中各牌间包含至少五个不一样的法术力值。
- 对你坟墓场中的连体牌而言，其法术力值是该牌两边法术力值的加总。它不会具有两种法术力值。
- 对你坟墓场中的双面牌而言，其法术力值始终为其正面的法术力值。
- 在确定你坟墓场中某张牌的法术力值时，X 为 0。
- 地牌的法术力值为 0。

与鱼共眠

{二}{蓝}{蓝}

结界 ~ 灵气

结附于生物

当与鱼共眠进战场时，横置所结附的生物，且你派出一个 1/1 蓝色的鱼衍生物，并具有「此生物不能被阻挡。」

所结附的生物于其操控者的重置步骤中不能重置。

- 如果于与鱼共眠将结算时，指定为其目标的生物已经不合法，则与鱼共眠会从堆叠进入其拥有者的坟墓场。它不会先进入战场，然后再进入坟墓场。特别一提，这意味着其操控者不会派出鱼衍生物。

悄声离开

{蓝}

瞬间

在目标生物上放置一个 +1/+1 指示物。令它跃离。

(直到其操控者的下一个回合，该生物及贴附于其上的所有东西都视作不存在。)

- 跃离的永久物视同不存在。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。

- 于某生物跃离时，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生物一同跃回，且跃回时依旧贴附于该生物上。
- 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（例如援救能手所具有者）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。
- 永久物跃回时会记得牌手于其进战场时为它作的选择。

证人保护

{蓝}

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物失去所有异能，且是基础力量与防御力为 1/1，名称为合法商人的绿白双色市民生物。（它失去所有其他颜色、牌张类别、生物类别以及名称。

）

- 如果所结附的生物具有生物类别以外的其他副类别（例如武具、载具或祭祠这类），则它也会一并失去这些副类别。
- 如果有效应让牌手选择一个牌名，则该牌手不能选择「合法商人」此名称，就算有生物当前正是此名称也是如此。

黑色

施难天使

{三}{黑}{黑}

生物~梦魇/天使

5/3

飞行

如果你将受到伤害，则防止该伤害并磨两倍于该数量的牌。

- 如果你将磨的牌数，多于你牌库里的牌数，则你会磨掉你牌库中的所有牌。
- 就算你无法磨掉两倍于伤害数量的牌，也仍会全数防止将对你造成的伤害。

- 如果伤害因故不能被防止，则你仍会磨掉两倍于该数量的牌。
-

洁尸客

{二}{黑}{黑}

生物 ~ 食人魔 / 浪客

3/3

死触

每当另一个由你操控且非衍生物的生物死去时，令洁尸客筹谋。

当洁尸客死去时，将另一张目标力量等于或小于它的非浪客生物牌从你的坟墓场移回战场。

- 利用洁尸客最后在战场上的力量，来决定其最后一个异能的合法目标。
-

分割利润

{X}{黑}{黑}

法术

催命 3 (于你施放此咒语时，你可以牺牲一个力量等于或大于 3 的生物。当你如此作时，复制此咒语。)

你抓 X 张牌且失去 X 点生命。

- 对原版咒语和你利用催命异能产生的复制品而言，它们 X 的数值相同。
-

挖起尸体

{二}{黑}

瞬间

催命 1 (于你施放此咒语时，你可以牺牲一个力量等于或大于 1 的生物。当你如此作时，复制此咒语。)

磨两张牌，然后你可以将一张生物牌从你的坟墓场移回你手上。(磨一张牌的流程是把你牌库顶的牌置入你的坟墓场。)

- 你可以将你坟墓场中任何一张生物牌移回你手上，而不仅限于结算挖起尸体时磨掉者。
-

薄暮破坏妖

{五}{黑}{黑}

生物 ~ 惊惧兽

5/4

牺牲一个生物，弃一张牌或支付 4 点生命，以作为施放此咒语的额外费用。

当薄暮破坏妖进战场时，每位对手各牺牲一个生物、弃一张牌且失去 4 点生命。

- 于薄暮破坏妖的触发式异能结算时，每位对手（从依照回合顺序的下一位牌手开始）各选择一个生物。牌手在作选择时已知道之前的牌手选择为何。同时牺牲所选生物。接着，每位对手各选择一张手牌（但不需展示），然后所有牌手同时弃掉所选之牌。然后，每位对手各失去 4 点生命。

萃取真相

{一}{黑}

法术

选择一项 ~

- 目标对手展示其手牌。你可以选择其中一张生物、结界或鹏洛客牌。该牌手弃掉该牌。
- 目标对手牺牲一个结界。

- 对第一项模式而言，如果你不想，则也不一定非要选出一张，就算该对手的手牌中有生物，结界或鹏洛客牌也是一样。

自伪身故

{一}{黑}

瞬间

直到回合结束，目标生物得+2/+0 且获得「当此生物死去时，将它在其拥有者的操控下横置移回战场，且你派出一个珍宝衍生物。」*（珍宝衍生物是具有 [横置]，牺牲此神器：加一点任意颜色的法术力的神器。）*

- 最后派出珍宝衍生物的，是该生物的操控者。这可能与自伪身故的操控者或该生物的拥有者不是同一位牌手。
 - 如果该目标生物是衍生物，则当该衍生物死去时，此异能仍会触发。虽然其操控者不会将该衍生物移回战场，但仍会派出珍宝衍生物。
-

坟墓变幻

{四}{黑}

法术

只要你坟墓场中牌的法术力值有五种或更多，此咒语便具有闪现异能。

将目标生物牌从你的坟墓场移回战场。

- 游戏检查施放咒语是否合法的时机，是在确定费用或在施放过程中为其起动法术力异能之前。如果是在此时机之后，再从你坟墓场移走牌张（例如从你坟墓场放逐南瓜灯来支付其法术力异能），便不会影响能否合法施放坟墓变幻，就算如此会将你坟墓场中牌的法术力值种数降到不足五种也是如此。
- 如果有效应允许你从你坟墓场施放坟墓变幻，则只要在你开始施放它前那一刻，你坟墓场中牌的法术力值有五种或更多，你便可以于你施放瞬间的时机下施放坟墓变幻，就算将它移到堆叠后会将该种数降到不足五种也是如此。
- 「你坟墓场中牌的法术力值有五种或更多」意指，你坟墓场中各牌间包含至少五个不一样的法术力值。
- 对你坟墓场中的连体牌而言，其法术力值是该牌两边法术力值的加总。它不会具有两种法术力值。
- 对在你坟墓场中的双面牌而言，其法术力值始终为其正面的法术力值。
- 在确定你坟墓场中某张牌的法术力值时，X 为 0。
- 地牌的法术力值为 0。

恐怖印记

{黑}

法术

催命 1 *（于你施放此咒语时，你可以牺牲一个力量等于或大于 1 的生物。当你如此作时，复制此咒语，且你可以为该复制品选择新的目标。）*

选择目标生物或鹏洛客。如果它本回合中受过非战斗伤害，则恐怖印记对它造成 3 点伤害且你获得 3 点生命。若否，则恐怖印记对它造成 1 点伤害且你获得 1 点生命。

- 如果你施放恐怖印记，指定一个本回合中未受到非战斗伤害的生物或鹏洛客为目标，选择支付其催命费用，同时选择不更改目标，则复制品会造成 1 点伤害，且你获得 1 点生命。然后，轮到原版咒语结算。它会造成 3 点伤害，且你获得 3 点生命。
-

绝艺盟新手

{二}{黑}

生物~人类 / 市民

3/1

{四}{蓝/红}, 从你的坟墓场放逐绝艺盟新手: 抓两张牌, 然后弃一张牌。

- 「从你的坟墓场放逐绝艺盟新手」属于支付其异能费用的一部分。这意味着, 牌手没有机会在你支付该异能的费用前, 以从你坟墓场移走此牌来回应之, 好让你无法支付费用。

拉斐茵的销音客

{二}{黑}

生物~人类 / 杀手

1/1

当拉斐茵的销音客进战场时, 令它筹谋。(抓一张牌, 然后弃一张牌。如果你弃的牌不是地, 则在此生物上放置一个+1/+1 指示物。)

当拉斐茵的销音客死去时, 目标由对手操控的生物得-X/-X 直到回合结束, X 为拉斐茵的销音客的力量。

- 利用拉斐茵的销音客最后在战场上时的力量, 来决定 X 的数值。

血色探子

{二}{黑}

生物~吸血鬼 / 浪客

2/3

威慑, 系命

{一}, 牺牲另一个生物: 检视你的牌库顶牌。你可以将该牌置入你的坟墓场。

在你的结束步骤开始时, 若你坟墓场中牌的法术力值有五种或更多, 则你可以支付 2 点生命。若你如此作, 则抓一张牌。

- 血色探子的触发式异能, 在该异能触发和结算这两个时点, 都会检查你坟墓场中牌的法术力值种数。如果于该异能结算时, 你坟墓场中牌的法术力值种数已不足五种, 则你不能支付 2 点生命。
- 「你坟墓场中牌的法术力值有五种或更多」意指, 你坟墓场中各牌间包含至少五个不一样的法术力值。
- 对你坟墓场中的连体牌而言, 其法术力值是该牌两边法术力值的加总。它不会具有两种法术力值。
- 对在你坟墓场中的双面牌而言, 其法术力值始终为其正面的法术力值。
- 在确定你坟墓场中某张牌的法术力值时, X 为 0。
- 地牌的法术力值为 0。

夺命阴影

{十三}{黑}{黑}

生物~圣者

7/7

如果你的总生命小于你的起始总生命，则此咒语减少{X}来施放，X为两者之间的差值。

- 在双头巨人游戏中，你的起始总生命便是你队伍开始游戏时的总生命数量，而你的当前总生命则是你队伍当前的总生命。

红色

秘法轰炸

{四}{红}{红}

结界

每当你施放每回合中你的第一个瞬间或法术咒语时，随机从你的坟墓场放逐一张瞬间或法术牌。然后复制每张以秘法轰炸放逐的牌。你可以施放任意数量的复制品，且不需支付其法术力费用。

- 通常来说，触发秘法轰炸异能之咒语，于该异能结算时仍在堆叠上。当你随机从你坟墓场中放逐一张瞬间或法术牌时，该咒语并不在其中。
- 如果于秘法轰炸进战场的回合中你已施放过其他瞬间或法术咒语，则秘法轰炸的异能要等到你在之后的回合中施放瞬间或法术咒语时才会触发。
- 你是于触发式异能结算时，就需施放要施放之复制品。你不能等到该回合稍后时段再施放。你是于施放复制品时，决定其施放顺序。
- 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放费用中包含{X}的咒语，则你必须将X的值选为0。
- 如果秘法轰炸离开战场，则所放逐的牌会留在放逐区。就算它返回战场，或你施放了另一个秘法轰炸，则你也不能施放先前放逐之牌的复制品。

找来行家

{二}{红}

瞬间

本回合中，牌手不能获得生命。本回合中，伤害不能被防止。找来行家对任意一个目标造成3点伤害。

(此时仍要移去后盾指示物，但如此也无法防止伤害。)

- 如果找来行家对一个其上有后盾指示物的生物造成伤害，则该伤害不会被防止，但仍要移去后盾指示物。如果该伤害足以致命，则就算该生物上仍有其他后盾指示物，则它仍会被消灭。
-

大胆逃脱

{红}

瞬间

直到回合结束，目标生物得+1/+0且获得先攻异能。

占卜1。

- 如果于此咒语将结算时，该目标已经不合法，则其操控者不会占卜。
-

魔鬼侍应

{二}{红}

生物~魔鬼/战士

1/3

践踏，敏捷

联手~每当另一个生物在你的操控下进战场时，将魔

鬼侍应的力量加倍直到回合结束。

- 将某生物的力量加倍之流程是：该生物得+X/+0，X为它于此异能结算时的力量。
-

金辉猎犬

{红}

神器生物~珍宝/狗

1/1

先攻

威慑（此生物只能被两个或更多生物阻挡。）

{横置}，牺牲金辉猎犬：加一点任意颜色的法术力。

- 如果有效应提及「一个珍宝」，则其指的是任何珍宝神器，而非仅限于珍宝衍生神器。
 - 就算出现在生物上，珍宝也仍是神器类别，而非生物类别。类似地，狗只会是生物类别，不是神器类别。
 - 由于金辉猎犬是生物，因此除非它另外具有敏捷，否则其{横置}异能于其进场或牌手新获得其操控权的当回合不能起动。
-

闹事人贾希丝

{三}{红}

传奇生物 ~ 人类 / 战士

2/3

{红}, {横置}, 弃一张牌: 派出一个衍生物, 此衍生物为另一个目标由你操控的生物之复制品。它获得敏捷与「当此生物死去时, 抓一张牌。」在下一个结束步骤开始时, 将它牺牲。只能于法术时机起动。

急袭{一}{红} (如果你支付此咒语的急袭费用来施放之, 则它获得敏捷与「当此生物死去时, 抓一张牌。」在下一个结束步骤开始时, 将它牺牲。)

- 该衍生物所复制的, 就只有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)。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、结附了灵气、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。最特别一提, 如果该目标生物本来不是生物, 则该复制品也不会是生物。
- 如果所复制之生物的法术力费用中包含{X}, 则 X 视为 0。
- 如果目标生物正复制其他东西, 你派出的衍生物会利用目标生物的可复制特征。在大多数情况下, 它会复制该生物正复制的东西。
- 如果某个受复制的生物属于衍生物, 且并非其他东西的复制品, 则所成的复制品会复制派出该衍生物之效应原本所注明的特征。
- 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。所复制的生物牌上面任何「于[此永久物]进战场时」或「[此永久物]进战场时上面有…」的异能也都会生效。
- 如果另一个生物成为该衍生物的复制品, 或者作为该衍生物的复制品进入战场, 此生物将复制该衍生物所复制的生物牌。不过, 它不会具有敏捷或「当此生物死去时, 抓一张牌」, 且你不需要在下一个结束步骤开始时牺牲这一新的复制品。
- 如果闹事人贾希丝的异能因替代性效应之故派出数个衍生物 (例如倍产旺季所产生者), 则在下一个结束步骤开始时, 你需要牺牲所有这类衍生物。

袭劫档案

{一}{红}

法术

催命 1 (于你施放此咒语时, 你可以牺牲一个力量等于或大于 1 的生物。当你如此作时, 复制此咒语。)

放逐你牌库顶的两张牌。本回合中, 你可以使用这些牌。

- 以此法使用牌时, 你仍须支付所有费用且遵循正常时机规则。举例来说, 只有于你的行动阶段中、堆叠上没有咒语或异能, 且你本回合中还没有使用过地的情况下, 才能以此法使用地。
-

摧朽突袭

{三}{红}{红}

法术

消灭所有神器，然后摧朽突袭对每个生物各造成伤害，其数量等同于本回合中从战场进入坟墓场的神器数量。

- 摧朽突袭会计算本回合中因任何原因从战场进入坟墓场中的神器数量，而不仅限于被摧朽突袭消灭者。
 - 如果某牌手操控一个上面有后盾指示物的神器生物，则于摧朽突袭消灭所有神器时便需从其上移去一个后盾指示物，然后摧朽突袭再对每个生物造成伤害。除非该神器生物上还有后盾指示物，否则后面这份伤害不会被防止。
-

倒楣见证人

{红}

生物~人类 / 市民

1/1

当倒楣见证人死去时，放逐你牌库顶的两张牌。直到你的下一个结束步骤，你可以使用其中的一张。

- 以此法使用牌时，你仍须支付所有费用且遵循正常时机规则。举例来说，只有于你的行动阶段中、堆叠上没有咒语或异能，且你本回合中还没有使用过地的情况下，才能以此法使用地。
-

异端魔判汪巴司

{三}{红}{红}

传奇生物~非瑞人 / 魔判官

4/4

敏捷

在你的维持开始时，放逐你的牌库顶牌。本回合中，你可以使用该牌。

在每位对手的维持开始时，于本回合中，他下一次将抓一张牌时，改为他放逐其牌库顶牌。本回合中，他可以使用该牌。

- 以此法使用牌时，你仍须支付所有费用且遵循正常时机规则。举例来说，只有于你的行动阶段中、堆叠上没有咒语或异能，且你本回合中还没有使用过地的情况下，才能以此法使用地。
-

放肆抢劫

{二}{红}

结界

掩蔽 5 (当此结界进战场时, 检视你牌库顶的五张牌, 将其中一张牌面朝下地放逐, 然后将其余的牌以随机顺序置于牌库底。)

每当你施放多色咒语时, 派出一个珍宝衍生物。然后你可以支付{白}{蓝}{黑}{红}{绿}。若你如此作, 则你可以使用所放逐的牌, 且不需支付其法术力费用。

- 你可以利用放肆抢劫最后一个异能前部派出的珍宝衍生物, 来支付同一个异能后部要求之{白}{蓝}{黑}{红}{绿}费用的一部分。

绿色

进化旋门

{二}{绿}

神器

{一}, {横置}, 牺牲一个生物: 计算所牺牲生物的颜色种数, 然后从你牌库中搜寻一张颜色种数正好为该数量加一的生物牌。放逐该牌, 然后洗牌。你可以施放所放逐的牌。只能于法术时机起动。

- 进化旋门的异能虽然让你计算颜色种数, 但不会记录确切颜色。举例来说, 如果你牺牲了一个纯绿色 (而没有其他颜色) 的生物, 则你能搜寻的是正好为两种颜色的生物牌, 就算你搜寻的牌不是绿色也没关系。
 - 如果你牺牲的是一个无色生物, 则你必须从你牌库中搜寻一张正好为一种颜色的生物牌。如果你牺牲的是一个五色生物, 则你就无法找到任何生物牌~ 因为目前万智牌尚没有六种颜色的生物牌。
 - 你仍须支付以此法施放之咒语的所有费用。
 - 如果你选择施放该咒语, 则你必须于进化旋门的异能结算时如此作。你不能等到稍后时段再施放。
 - 在计算颜色数量时, 看的是所牺牲的生物最后在战场上时的颜色种数。特别一提, 如果它是双面牌, 或是另一个生物的复制品, 则它在前述时刻所具有的颜色种数, 可能会与其在坟墓场中时的样子不同。
-

晚会招待

{一}{绿}

生物 ~ 妖精 / 德鲁伊

1/1

联手 ~ 每当另一个生物在你的操控下进战场时，选择一项，且不得是本回合中此前选过的 ~

- 在晚会招待上放置一个+1/+1 指示物。
- 派出一个已横置的珍宝衍生物。
- 你获得 2 点生命。

- 如果有数个生物同时进战场，则你仍须为进入堆叠的每个触发式异能选择不同的模式。如果有多于三个生物同时进战场，则只需为前三个进战场的生物选择模式。

猛击罗克

{五}{绿}

生物 ~ 犀牛 / 士兵

6/3

猛击罗克进战场时上面有一个后盾指示物。*(如果它将受到伤害或将被消灭，则改为从其上移去一个后盾指示物。)*

只要猛击罗克上有后盾指示物，它便具有践踏异能。

- 战斗伤害是在分配时一并分配给生物和牌手，然后同时对他们造成伤害。特别一提，这意味着单纯只是用生物去阻挡其上有后盾指示物的猛击罗克，通常情况下并不能阻止其透过践踏异能对防御牌手造成伤害。
- 如果某个其上有后盾指示物且进行攻击的猛击罗克被某个具先攻异能的生物阻挡，则前者上的后盾指示物于先攻战斗伤害步骤就会被移去。在此情况下，当猛击罗克于常规战斗伤害步骤造成战斗伤害时，它就没有践踏异能。

工业泰坦

{四}{绿}{绿}{绿}

生物 ~ 元素

7/7

延势，践踏

当工业泰坦进战场时，选择两项 ~

- 消灭目标神器或结界。
- 目标牌手获得 5 点生命。
- 派出一个 4/4 绿色犀牛 / 战士衍生物。
- 在一个由你操控的生物上放置一个后盾指示物。

- 工业泰坦的触发式异能只有前两项模式具有目标。如果你选择了这两项模式之一，同时又选择了第三或第四项模式之一，且于异能将结算时，其唯一目标已经是不合法目标，则此异能不会结算，所选的另一项模式也没有效果。

寻猎薇薇安
{四}{绿}{绿}
传奇鹏洛客 ~ 薇薇安

4

+2: 你可以牺牲一个生物。若你如此作, 则从你牌库中搜寻一张生物牌, 且其法术力值须等同于所牺牲之生物的法术力值加 1, 将之放进战场, 然后洗牌。

+1: 磨五张牌, 然后将任意数量以此法磨掉的生物牌置于你手上。

-1: 派出一个 4/4 绿色犀牛 / 战士衍生生物。

- 你在起动寻猎薇薇安的第一个异能时, 可以不牺牲生物。如果你如此作, 则该异能没有效果。

多色

刺心艾文
{蓝}{黑}
生物 ~ 鸟 / 杀手

1/1

飞行

只要你坟墓场中牌的法术力值有五种或更多, 刺心艾文便得+2/+2 且具有死触异能。

当刺心艾文死去时, 磨两张牌, 然后抓一张牌。

- 如果你坟墓场中的牌原本有五种或更多法术力值, 但之后有部分牌离开了坟墓场, 令其间的法术力值种数不足五种, 则刺心艾文会立即失去力量和防御力加成。特别一提, 如果此时其上标记的伤害数量大于其防御力, 则这可能会令其死去。
 - 「你坟墓场中牌的法术力值有五种或更多」意指, 你坟墓场中各牌间包含至少五个不一样的法术力值。
 - 对你坟墓场中的连体牌而言, 其法术力值是该牌两边法术力值的加总。它不会具有两种法术力值。
 - 对你坟墓场中的双面牌而言, 其法术力值始终为其正面的法术力值。
 - 在确定你坟墓场中某张牌的法术力值时, X 为 0。
 - 地牌的法术力值为 0。
-

黑市大亨

{红}{绿}

生物 ~ 猫 / 浪客

2/2

在你的维持开始时，你每操控一个珍宝，黑市大亨便对你造成 2 点伤害。

{横置}：派出一个珍宝衍生物。

- 无论你实际是否操控珍宝，黑市大亨的异能都会在你的维持开始时触发，且会于其结算时计算你操控的珍宝数量。
-

扶济社霸权

{绿}{白}{蓝}

结界

在你的结束步骤开始时，在每个由你操控的生物上各放置一个+1/+1 指示物，并在每个由你操控的鹏洛客上各放置一个忠诚指示物。

- 如果于扶济社霸权结算时，某永久物因故既是生物又是鹏洛客，则它会得到一个+1/+1 指示物和一个忠诚指示物。
-

扶济社护符

{绿}{白}{蓝}

瞬间

选择一项 ~

- 目标由你操控的生物得+1/+0 直到回合结束。它向目标由对手操控的生物或鹏洛客造成伤害，其数量等同于前者的力量。
- 消灭目标结界。
- 抓两张牌。

- 除非对手有生物或鹏洛客指定为目标，否则你不能选择扶济社护符的第一项模式。
 - 如果你选择了第一项模式，但于扶济社护符结算时，你的生物已经不是合法目标，则不会造成伤害。
 - 如果你选择了第一项模式，但于扶济社护符结算时，你对手的生物或鹏洛客已不是合法目标，则你的生物仍会得+1/+0。
-

尸爆术

{一}{黑}{红}

法术

从你的坟墓场放逐一张生物牌，以作为施放此咒语的额外费用。

尸爆术对每个生物和每个鹏洛客各造成伤害，其数量等同于所放逐之牌的力量。

- 一旦你已开始施放尸爆术，牌手就再也没有机会以从你坟墓场移走牌来回应之，好让你无法以特定的牌张来支付尸爆术的费用。
- 利用该牌最后在坟墓场时的力量，来决定会造成多少伤害。

无尽迂回

{绿}{白}{蓝}

瞬间

选择目标咒语，非地永久物或坟墓场中的牌。其操控者将它置于其牌库顶或牌库底。

- 如果无尽迂回指定某咒语为目标，但在无尽迂回结算前，该咒语就已被反击或因故进入其拥有者的坟墓场，则移至新区域的东西就已不是同一物件，不会被置于其拥有者的牌库顶或牌库底。
- 无尽迂回不会反击咒语。就算记着「不能被反击」的咒语，也能以此法将之置于其拥有者的牌库顶或牌库底。

织契魔冯柯斯帕拉

{一}{绿}{白}{蓝}

传奇生物 ~ 鸟 / 恶魔

3/3

飞行，践踏

织契魔冯柯斯帕拉进战场时上面有一个后盾指示物。

你可以随时检视你的牌库顶牌。

你可以从你的牌库顶施放咒语，但在其他费用以外，还须从由你操控的生物上移去一个指示物。

- 「从由你操控的生物上移去一个指示物」属于施放此咒语的额外费用，能与该咒语可能具有之其他额外费用或替代性费用（例如催命）组合支付。
 - 如果你以此法施放具催命异能的咒语，则你能以任意顺序来支付费用。这意味着，你可以从某个生物上移去一个指示物，然后牺牲同一个生物来支付催命费用。不过请注意，以此法移去生物上的 +1/+1 指示物会降低该生物的力量，这样可能会让你无法用同一个生物来支付催命费用。
-

致命怀恨

{黑}{红}

法术

牺牲一个非地永久物，以作为施放此咒语的额外费用。

每位对手各选择一个由其操控的永久物，且其须与所牺牲永久物具有共通的牌张类别，并将它牺牲。

抓一张牌。

- 如果有效应允许牌手以「不支付其法术力费用」的方式来施放致命怀恨，则该牌手仍须支付「牺牲一个非地永久物」此额外费用。
 - 如果有牌手复制了致命怀恨，则对此复制品而言，会利用支付原版咒语时所牺牲永久物的特征，来决定每位对手能选择哪些永久物。
-

迷人狂徒

{三}{蓝}{黑}{红}

生物~吸血鬼 / 浪客

4/5

当迷人狂徒进战场时，它向每位对手各造成 2 点伤害且你占卜 2。

{二}，从你手上放逐迷人狂徒：直到从放逐区施放迷人狂徒为止，目标地获得「{横置}：加{蓝}，{黑}或{红}。」于迷人狂徒持续放逐的时段内，你可以施放它。

- 于你从放逐区施放迷人狂徒时，你仍能利用迷人狂徒赋予该地的法术力异能来支付其费用。
 - 如果迷人狂徒未经施放便离开放逐区，该地会继续具有此异能。
-

欢宴魔杰米尔

{一}{红}{绿}{白}

传奇生物~猫 / 恶魔

5/4

只要你操控三个或更多生物，由你操控的生物便得 +1/+0 且具有警戒异能。

只要你操控六个或更多生物，由你操控的生物便再得 +1/+0 且具有践踏异能。

只要你操控九个或更多生物，由你操控的生物便再得 +1/+0 且具有连击异能。

- 对具连击异能的生物而言，如果它在于先攻战斗伤害步骤中造成伤害之后，还没来得及在常规战斗伤害步骤中造成伤害，就已经失去了连击异能，则它于常规战斗伤害步骤中不会造成伤害。特别一提，这意味着，如果你在先攻战斗伤害步骤中损失了生物使生物数量不足九个，则除非有其他效应让你其他生物获得连击异能，否则它们便不会造成常规战斗伤害。

杰米尔副手金妮斐

{红/绿}{绿}{绿/白}

传奇生物 ~ 妖精 / 德鲁伊

3/3

如果你将派出一个或数个衍生物，则你可以改为派出等量的 2/2 绿色、具敏捷异能的猫衍生生物或等量的 3/1 绿色、具警戒异能的狗衍生生物。

- 衍生物的特征会被完全替换为「2/2 绿色，具敏捷异能的猫衍生生物」或「3/1 绿色，具警戒异能的狗衍生生物」。这些衍生物不会具有原本会派出之衍生物所具有的其他异能。于派出衍生物之效应中注明的其他状态（例如已横置、正进行攻击，「该生物获得敏捷异能」或「在战斗结束时放逐该衍生物」等）仍会生效。

鹊姐莱格丽

{绿}{白}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 士兵

2/3

当鹊姐莱格丽进战场时，选择任意数量其他目标生物，且其操控者须各不相同。放逐这些生物，直到莱格丽离开战场为止。当一张已放逐的牌以此法在你的操控下进战场时，在其上放置两个+1/+1 指示物。

- 这里的「此法」是指牌张「因莱格丽离开战场」而在你的操控下进战场。
- 莱格丽异能最后一部分属于延迟触发式异能。该异能从其进战场异能结算时就开始持续检查是否符合触发条件。就算莱格丽因故失去异能，或成为其他东西的复制品，该延迟触发式异能也会在莱格丽离开战场时触发。

绝艺盟霸权

{蓝}{黑}{红}

结界

仅于你的每个回合中且限一次，你可以从你的坟墓场中施放一个瞬间或法术咒语，但在其他费用以外，还须牺牲一个生物。如果以此法施放的咒语将进入你的坟墓场，则改为将它放逐。

- 如果你以此法从你的坟墓场中施放历险咒语，则于该咒语结算时，它会因历险规则产生的替代性效应而被放逐，且你能在稍后再从放逐区施放生物牌。
-

绝艺盟崇魔者
{蓝}{黑}{红}
生物~吸血鬼 / 战士
1/4

死触, 敏捷
每当绝艺盟崇魔者攻击时, 若你未操控魔鬼衍生物, 则派出一个 1/1 红色魔鬼衍生物, 其为已横置且正进行攻击, 并具有「当此生物死去时, 它对任意一个目标造成 1 点伤害。」

- 绝艺盟崇魔者的触发式异能包含「以『若』开头的子句」。这意味着它在异能触发和异能结算这两个时点, 都会检查你是否操控魔鬼衍生物。特别一提, 这也就是说, 以两个绝艺盟崇魔者攻击时, 你通常情况下只会派出一个魔鬼衍生物。

蒙面盗匪
{三}{黑}{红}{绿}
生物~浣熊 / 浪客
5/5

警戒
威慑 (此生物只能被两个或更多生物阻挡。)
{二}, 从你手上放逐蒙面盗匪: 直到从放逐区施放蒙面盗匪为止, 目标地获得「{横置}: 加{黑}, {红}或{绿}。」于蒙面盗匪持续放逐的时段内, 你可以施放它。

- 于你从放逐区施放蒙面盗匪时, 你仍能利用蒙面盗匪赋予该地的法术力异能来支付其费用。
- 如果蒙面盗匪未经施放便离开放逐区, 该地会继续具有此异能。

五霸会晤
{三}{白}{蓝}{黑}{红}{绿}
法术
放逐你牌库顶的十张牌。本回合中, 你可以从其中施放正好为三色的咒语。加
{白}{白}{蓝}{蓝}{黑}{黑}{红}{红}{绿}{绿}。此法术力只能用来施放正好为三色的咒语。

- 只要某咒语正好为三色, 你便可以从此法放逐的牌中施放之。所施放的咒语之间不必都属于同样的三种颜色。举例来说, 你可以先施放一个为白蓝黑三色的咒语, 然后再施放一个为黑红绿三色的咒语。
 - 五霸会晤所产生的法术力, 能用于支付正好为三色之咒语费用中的任何部分, 包括一般法术力部分或其具有的额外费用。
-

大都会天使

{二}{白}{蓝}

生物~天使 / 士兵

3/1

飞行

每当你以一个或数个其上有指示物的生物攻击时，抓一张牌。

- 每当你以至少一个上面有至少一个指示物的生物攻击时，都会触发大都会天使的最后一个异能。无论进行攻击的生物中有多少个上面有指示物，你都只是于该异能结算时正好抓一张牌。
-

蛮石欧菲奥先生

{一}{黑}{红}{绿}

传奇生物~犀牛 / 战士

2/4

每当你攻击时，将目标生物的力量加倍直到回合结束。

- 将某生物的力量加倍之流程是：该生物得+X/+0，X为它于欧菲奥先生之触发式异能结算时的力量。
-

巧手窃犯

{白}{蓝}{黑}

生物~鸟 / 浪客

2/1

飞行

当巧手窃犯进战场时，目标对手展示其手牌。你选择其中一张神器，瞬间或法术牌，并放逐该牌。

- 如果该目标牌手以此法展示出的牌中至少有一张是神器、瞬间或法术牌，则你必须从中选择一张来放逐。
-

魔头欧尼希兹

{一}{黑}{红}

传奇鹏洛客~尼希兹

3

催命 X。该复制品不是传奇，且起始忠诚为 X。（于你施放此咒语时，你可以牺牲一个力量为 X 的生物。当你如此作时，复制此咒语。所成之复制品会成为衍生物。）

+1: 对每位对手而言，除非他弃一张牌，否则失去 2 点生命。如果你操控恶魔或魔鬼，则你获得 2 点生命。

-2: 派出一个 1/1 红色魔鬼衍生生物，且具有「当此生物死去时，它对任意一个目标造成 1 点伤害。」

-7: 目标牌手抓七张牌且失去 7 点生命。

- **中文版说明：**「魔头欧尼希兹」此牌张中文版本印制的催命规则提示注明「你可以牺牲力量等于或大于 X 的生物」，此叙述虽与原文之「As you cast this spell, you may sacrifice a creature with power X（你可以牺牲力量为 X 的生物）」有出入，但不会影响牌张的实际运作。为一致性起见，本牌的正式叙述如上所示，特此说明。
- 于你施放具催命 X 的咒语时，你选择是否要支付催命费用，以及 X 的数值。
- 魔头欧尼希兹之触发式异能所复制的咒语，就只会复制欧尼希兹上印制的东西；只是该复制品的起始忠诚为 X，且它不是传奇。该复制品于其结算时会成为衍生物。
- 你可以操控正好一个传奇的魔头欧尼希兹，以及任意数量魔头欧尼希兹之非传奇复制品。

秘闻帮霸权

{白}{蓝}{黑}

结界

每当你施放咒语时，若其法术力值等同于秘闻帮霸权上的灵魂指示物数量加 1，则在秘闻帮霸权上放置一个灵魂指示物，然后派出一个 2/2 白色，具飞行异能的精怪衍生生物。

只要秘闻帮霸权上有五个或更多灵魂指示物，由你操控的精怪便得 +3/+3。

- 如果秘闻帮霸权上没有灵魂指示物，则它的异能会在你施放法术力值为 1 的咒语时触发。如果其上有一个指示物，则它的异能会在你施放法术力值为 2 的咒语时触发；依此类推。
 - 秘闻帮霸权的触发式异能包含「以『若』开头的子句」。这意味着它在异能触发和异能结算这两个时点，都会检查指示物的数量。特别一提，这也就是说，你连续施放两个法术力值为 1 的瞬间，肯定不能使某牌手派出两个衍生物或在秘闻帮霸权上放置两个指示物。
-

秘闻帮拦截者
{一}{白}{蓝}{黑}
生物 ~ 章人 / 法师
3/1
闪现
系命

当秘闻帮拦截者进战场时，令它筹谋。当它以此法筹谋时，将至多一个目标咒语移回其拥有者手上。（某生物筹谋的流程是抓一张牌，然后弃一张牌。如果你弃掉的是非地牌，则在该生物上放置一个+1/+1指示物。）

- 如果某个正在结算的咒语或异能令特定生物筹谋，但该生物已离开战场，则它仍会筹谋。注记于「当[该生物]筹谋时」触发的异能（例如秘闻帮拦截者所具有者）仍会触发。

放浪欢客
{二}{红}{绿}{白}
生物 ~ 妖精 / 德鲁伊 / 浪客
5/3

当放浪欢客进战场时，派出一个 1/1，绿白双色的市民衍生生物。

{二}，从你手上放逐放浪欢客：直到从放逐区施放放浪欢客为止，目标地获得「{横置}：加{红}，{绿}或{白}。」于放浪欢客持续放逐的时段内，你可以施放它。

- 于你从放逐区施放放浪欢客时，你仍能利用放浪欢客赋予该地的法术力异能来支付其费用。
- 如果放浪欢客未经施放便离开放逐区，该地会继续具有此异能。

勤工联霸权
{黑}{红}{绿}
结界
每当你牺牲一个生物时，你可以将目标法术力值小于它的生物牌从你的坟墓场横置移回战场。每回合只能如此作一次。

- 「每回合只能如此作一次」指的是「利用触发式异能将生物牌从你坟墓场移回战场」此事。只要你本回合中还未作过此事，则你每次牺牲生物时都会触发勤工联霸权的异能。
- 「每回合只能如此作一次」此但书，仅限制其所接续的那一个异能。同一个异能若有多项，则其他项不会受到影响。换句话说，如果你操控数个勤工联霸权，则你每个勤工联霸权都有一次机会来选择如此作。
- 一旦你选择要将某个生物移回战场，则在同一回合中后续再牺牲生物，也不会触发此异能。

- 如果堆叠上有数项此异能，则你也只能利用其中一项来将生物移回战场。一旦你如此作后，其他的异能结算时就没有效果。

勤工联护符

{黑}{红}{绿}

瞬间

选择一项 ~

- 目标对手牺牲一个由其操控的生物或鹏洛客，且须是由其操控的生物和鹏洛客中法术力值最大者。
 - 放逐你牌库顶的三张牌。直到你的下一个结束步骤，你可以使用这些牌。
 - 放逐目标牌手的坟墓场。
- 对勤工联护符的第一项模式而言，如果由该目标对手操控的生物和鹏洛客中法术力值最大者不止一个，则该牌手于勤工联护符结算时决定要牺牲哪一个。
 - 对第二项模式而言，以此法使用牌时，你仍须支付所有费用且遵循正常时机规则。举例来说，只有于你的行动阶段中、堆叠上没有咒语或异能，且你本回合中还没有使用过地的情况下，才能以此法使用地。

乐舞会主厨罗孔

{X}{红}{绿}{白}

传奇生物 ~ 妖精 / 德鲁伊

3/1

当乐舞会主厨罗孔进战场时，若你施放之，则你可以从你牌库中搜寻一张法术力值等于或小于 X 的生物牌，将之放进战场，然后洗牌。

- 如果有效能让你以「不支付其法术力费用」的方式来施放罗孔，则 X 为 0。

阴谋故买人

{白}{蓝}

生物 ~ 人类 / 市民

2/3

于阴谋故买人进战场时，你可以选择一个非地永久物。

所选永久物的起动式异能都不能起动。

阴谋故买人具有所选永久物的所有起动式异能，但忠诚异能除外。你可以将法术力视同任意颜色的法术力来支付起动这些异能的费用。

- 阴谋故买人只会获得起动式异能。它不会获得关键字异能（除非相应的关键字异能本身就是起动式）、触发式异能或静止式异能。

- 起动式异能会包含冒号。通常会写成「[费用]: [效应]。」有些关键字也属于起动式异能；它们的规则提示中会包含冒号。
- 对某些起动式异能而言，如果是由阴谋故买人来起动，则其可能没有效果。举例来说，如果所选永久物是具佩带异能的武具，则起动其佩带异能也不会让阴谋故买人贴附到其他永久物上。这是因为阴谋故买人不属于能够贴附在其他永久物上的副类别（灵气、武具和工事）之一。
- 如果阴谋故买人所获得之异能上以名称提及原本具有此异能的永久物，则阴谋故买人所具有之异能上的此名称，会改为提及阴谋故买人。

碎翼炽天使

{四}{白}{蓝}{黑}

生物~天使 / 浪客

4/4

飞行

当碎翼炽天使进战场时，你获得3点生命。

{二}，从你手上放逐碎翼炽天使：直到从放逐区施放碎翼炽天使为止，目标地获得「{横置}: 加{白}, {蓝}或{黑}。」于碎翼炽天使持续放逐的时段内，你可以施放它。

- 于你从放逐区施放碎翼炽天使时，你仍能利用碎翼炽天使赋予该地的法术力异能来支付其费用。
- 如果碎翼炽天使未经施放便离开放逐区，该地会继续具有此异能。

窥探报童

{蓝}{黑}

生物~人类 / 浪客

2/2

当窥探报童进战场时，磨两张牌。（将你牌库顶的两张牌置入你的坟墓场。）

只要你坟墓场中牌的法术力值有五种或更多，窥探报童便得+1/+1且具有系命异能。

- 如果你坟墓场中的牌原本有五种或更多法术力值，但之后有部分牌离开了坟墓场，令其间的法术力值种数不足五种，则窥探报童会立即失去力量和防御力加成。特别一提，如果此时其上标记的伤害数量大于其防御力，则这可能会令其死去。
- 「你坟墓场中牌的法术力值有五种或更多」意指，你坟墓场中各牌间包含至少五个不一样的法术力值。
- 对你坟墓场中的连体牌而言，其法术力值是该牌两边法术力值的加总。它不会具有两种法术力值。
- 对在你坟墓场中的双面牌而言，其法术力值始终为其正面的法术力值。
- 在确定你坟墓场中某张牌的法术力值时，X为0。

- 地牌的法术力值为 0。

解放之魂

{四}{绿}{白}{蓝}

生物 ~ 圣者

5/7

当解放之魂进战场时，消灭至多三个其他目标非地永久物。对每个这类永久物而言，其操控者派出一个

3/3 白色，具飞行异能的天使衍生生物。

- 如果于解放之魂的触发式异能结算时，某永久物已经不再是合法目标，则该目标的操控者不会因该永久物而派出天使。
- 如果于解放之魂的触发式异能结算时，某永久物仍是合法目标，但未被消灭（也许是因为其上有后盾指示物），则该永久物的操控者会因其派出天使衍生生物。

斯帕拉的审裁员

{二}{绿}{白}{蓝}

生物 ~ 猫 / 市民

4/4

当斯帕拉的审裁员进战场时，直到你的下一个回合，目标由对手操控的生物不能进行攻击或阻挡。

{二}，从你手上放逐斯帕拉的审裁员：直到从放逐区施放斯帕拉的审裁员为止，目标地获得「{横置}：加{绿}，{白}或{蓝}。」于斯帕拉的审裁员持续放逐的时段内，你可以施放它。

- 于你从放逐区施放斯帕拉的审裁员时，你仍能利用斯帕拉的审裁员赋予该地的法术力异能来支付其费用。
- 如果斯帕拉的审裁员未经施放便离开放逐区，该地会继续具有此异能。

黑帮渗透者

{二}{蓝}{黑}

生物 ~ 吸血鬼 / 法师

3/3

飞行

只要你坟墓场中牌的法术力值有五种或更多，黑帮渗透者便得+2/+2。

- 如果你坟墓场中的牌原本有五种或更多法术力值，但之后有部分牌离开了坟墓场，令其间的法术力值种数不足五种，则黑帮渗透者便会立即失去力量和防御力加成。特别一提，如果此时其上标记的伤害数量大于其防御力，则这可能会令其死去。

- 「你坟墓场中牌的法术力值有五种或更多」意指，你坟墓场中各牌间包含至少五个不一样的法术力值。
 - 对你坟墓场中的连体牌而言，其法术力值是该牌两边法术力值的加总。它不会具有两种法术力值。
 - 对你坟墓场中的双面牌而言，其法术力值始终为其正面的法术力值。
 - 在确定你坟墓场中某张牌的法术力值时，X 为 0。
 - 地牌的法术力值为 0。
-

染毒盛宴

{蓝}{黑}

瞬间

抓两张牌。然后除非你坟墓场中牌的法术力值有五种或更多，否则弃一张牌。

- 「你坟墓场中牌的法术力值有五种或更多」意指，你坟墓场中各牌间包含至少五个不一样的法术力值。
 - 对你坟墓场中的连体牌而言，其法术力值是该牌两边法术力值的加总。它不会具有两种法术力值。
 - 对你坟墓场中的双面牌而言，其法术力值始终为其正面的法术力值。
 - 在确定你坟墓场中某张牌的法术力值时，X 为 0。
 - 地牌的法术力值为 0。
-

释放狱火

{一}{黑}{红}{绿}

瞬间

释放狱火对目标生物或鹏洛客造成 7 点伤害。当它以此法造成过量伤害时，消灭目标由对手操控的神器或结界，且其法术力值须等于或小于该过量伤害数量。

- 对生物造成伤害时，如果对该生物造成的伤害数量大于致命伤害所需的数值，便称为对该生物造成了过量伤害。通常情况下，「过量伤害」是指所造成之伤害大于该生物防御力这部分的数值，但在确定具体数量时，需将已标记在该生物上的伤害也计算在内。
 - 对鹏洛客造成伤害时，如果对该鹏洛客造成的伤害数量大于伤害造成时鹏洛客上剩余的忠诚指示物数量，便称为对该鹏洛客造成了过量伤害。
 - 永久物受到的过量伤害不能为 0。
-

焚炎魔齐朵拉
{三}{黑}{红}{绿}
传奇生物 ~ 恶魔 / 龙
6/6
飞行

在你的结束步骤开始时，你可以牺牲另一个生物。当你如此作时，焚炎魔齐朵拉对任意一个目标造成伤害，其数量等同于所牺牲生物的力量，且你派出三个珍宝衍生物。

- 利用所牺牲生物最后在战场时的力量，来决定齐朵拉造成的伤害数量。

齐朵拉的使节
{一}{黑}{红}{绿}
生物 ~ 凡尔西诺 / 战士
5/4
践踏

每当齐朵拉的使节对任一牌手造成战斗伤害时，检视你的牌库顶牌。你可以从你的牌库顶使用一张地牌，或从该处施放一个法术力值等于或小于所造成伤害之数量的咒语，且不需支付其法术力费用。若你皆未作，则将该牌置于你手上。

急袭{二}{黑}{红}{绿}

- 第二个异能中的「若你皆未作」看的是你有没有从你牌库顶使用地或施放咒语，而不仅限于你是否如此施放咒语。

神器

指虎
{四}
神器 ~ 武具
当你施放此咒语时，将它复制。（*所成之复制品会成为衍生物。*）
只要佩带此武具的生物上贴附了两个或更多武具，它便具有连击异能。
佩带{一}（{一}：装备在目标由你操控的生物上。只能于法术时机佩带。）

- 数个连击异能不会进一步增加生物攻击的次数。该生物仍只能造成两次战斗伤害。

- 永久物咒语的复制品会作为衍生物来进战场。这与派出衍生物之类的效应不是一回事，且提及派出衍生物之效应，并不会对永久物咒语的复制品生效。

吉娅妲赠礼仙光剑

{一}

传奇神器 ~ 武具

佩带此武具的生物上每有一个指示物，便得+1/+1。

佩带此武具的永久物不是鹏洛客，且额外具有生物此类别。*(它的忠诚异能仍能起动。)*

佩带鹏洛客{一}

佩带{三}

- 「佩带鹏洛客」是佩带异能的一种变化。「佩带鹏洛客[费用]」意指「[费用]: 将目标由你操控的鹏洛客视同生物地来把此永久物贴附于其上。只能于法术时机起动。」
- 除非有其他效应让该鹏洛客成为具特定攻防的生物，否则佩带此武具地鹏洛客之基础力量与防御力为 0/0。

近代典范

{四}

神器生物 ~ 天使 / 战士

2/2

飞行

{三}: 近代典范得+1/+1 直到回合结束。如果起动此异能时支付过正好三色的法术力，则改为在其上放置一个+1/+1 指示物。

- 「无色」不算是一种颜色。类似地，在确定用了几种颜色支付某异能费用时，也不会将无色法术力计算在内。

快手匕首

{三}

神器 ~ 武具

闪现

当快手匕首进战场时，将它贴附在目标由你操控的生物上。该生物获得先攻异能直到回合结束。

佩带此武具的生物得+1/+1。

佩带{一} (*{一}: 装备在目标由你操控的生物上。只能于法术时机佩带。)*

- 快手匕首并非进战场时就贴附在生物上。而是该武具先进战场，然后其触发式异能才将它贴附在生物上。就算你未操控生物，你也可以施放快手匕首。

无牌灵车

{二}

神器~载具

/

{横置}: 将至多两张目标在同一坟墓场中的牌从该处放逐。

无牌灵车的力量和防御力各等同于以它放逐之牌的数量。

搭载 2

- 如果你在以无牌灵车的第一个异能放逐任何牌之前，就起动其搭载异能，则它的力量和防御力会是 0/0。除非此时有其他效应能够提高它的防御力，否则它便会因状态动作而进入其拥有者的坟墓场。

新卡佩纳：喧嚣黑街指挥官单卡解惑

白色

外判护卫

{二}{白}

瞬间

附案~如果你是在你的行动阶段施放此咒语，则在一个由你操控的生物上放置一个后盾指示物。（如果它将受到伤害或将被消灭，则改为从其上移去一个后盾指示物。）

选择一个由你操控之生物上的一种指示物。在每个由你操控的其他生物上各放置一个该种类的指示物。

- 如果你是在你的行动阶段中施放此咒语，则你可以为本咒语的后半部分选择后盾指示物。

灵巧脱狱

{一}{白}

法术

将目标永久物牌在任一对手的操控下从其坟墓场移回战场。当该永久物进战场时，将至多一张目标法术力费用等于或小于前者的永久物牌从你的坟墓场移回战场。

- 你是要等到该永久物牌从你对手的坟墓场进战场之后，才需从你自己的坟墓场中选择目标。如果前述之永久物牌因故未进战场，则你便不能从你自己的坟墓场中指定目标并移回牌张。
-

蓝色

艾文讯使

{一}{蓝}

生物 ~ 鸟 / 参谋

1/1

飞行

每当艾文讯使攻击时，选择一个由你操控之永久物上的指示物。如果目标由你操控的永久物上没有该种类的指示物，便在其上放置一个。

- 你是于将艾文讯使的触发式异能放进堆叠时，就选择目标要放置指示物的永久物。你是于该异能结算时，才选择永久物上有的指示物种类。
-

改变计划

{X}{一}{蓝}

瞬间

选择 X 个目标由你操控的生物。令其分别筹谋。你可以使其中的任意数量跃离。*(某生物筹谋的流程是抓一张牌，然后弃一张牌。如果你弃的牌不是地，则在该生物上放置一个+1/+1 指示物。直到其操控者的下一个回合，跃离的永久物及贴附于其上的所有东西都视作不存在。)*

- 如果某效应令数个生物同时筹谋，则这些生物是依照其操控者决定的顺序逐一筹谋。
 - 你是等所有生物都筹谋完之后，再决定要将哪个生物跃离。
-

无瑕仿制

{三}{蓝}{蓝}

法术

催命 3 *(于你施放此咒语时，你可以牺牲一个力量等于或大于 3 的生物。当你如此作时，复制此咒语，且你可以为该复制品选择新的目标。)*

将目标瞬间或法术牌从对手的坟墓场放逐。复制该牌。你可以施放该复制品，且不需支付其法术力费用。

- 无瑕仿制结算后，所放逐的牌会持续被放逐。

牵扯太深

{蓝}{蓝}

结界~灵气

转瞬*（只要此咒语在堆叠上，牌手便不能施放咒语或起动的不是法术力异能的异能。）*

结附于生物，鹏洛客或线索

所结附的永久物是无色线索神器，且具有「{二}，牺牲此神器：抓一张牌」，并失去所有其他异能。*（它不再是生物或鹏洛客。）*

- 转瞬异能并不会让牌手能够在通常无法施放具有此异能之咒语的时机来施放之。具转瞬的结界仍只能在其操控者的行动阶段中、且堆叠为空的情况下才能施放。
- 具转瞬异能的咒语在堆叠上时，牌手能将牌面朝下的生物翻回正面。
- 具转瞬异能的牌在堆叠上时，牌手依旧会得到优先权；不过此时牌手能够进行的行动仅限于法术力异能和某些特殊动作。
- 转瞬不会让触发式异能无法触发（例如虚空圣杯所具有者）。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。
- 施放具转瞬的咒语不会影响已经在堆叠上的咒语和异能。
- 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。
- 在具转瞬的咒语结算（或因故离开堆叠）后，牌手便能再度于堆叠上的后续物件结算前施放咒语和起动的异能。

后盾扶济商

{三}{蓝}{蓝}

生物~章人/参谋

3/4

当后盾扶济商进战场时，在目标不由你操控的非指挥官生物上放置一个后盾指示物。于该生物上有后盾指示物的时段内，你获得其操控权。*（如果它将受到伤害或将被消灭，则改为从其上移去一个后盾指示物。）*

- 如果该生物在战斗中失去其上的后盾指示物，则它在改变操控者时会同时被移出战斗。如果它在此时尚未分配战斗伤害，则它便不能造成战斗伤害。
-

空道劫匪

{三}{蓝}

生物~鸟 / 浪客

3/3

飞行

逸脱~{三}{蓝}，从你的坟墓场放逐五张其他牌。

(你可以从你坟墓场中施放此牌，并支付其逸脱费用。)

空道劫匪逸脱时具有「每当空道劫匪对任一牌手造成战斗伤害时，你可以从以空道劫匪放逐的牌之中施放一个神器，瞬间或法术咒语，且不需支付其法术力费用。」

- 空道劫匪逸脱时具有的异能，只会让你施放其最近一次逸脱时以逸脱所放逐的牌张。如果它死去，并于稍后时段再度逸脱，或如果它先移到其他区域，而后再返回战场，则你就不能施放任何此前以它放逐的牌。
- 逸脱异能的许可不会改变你能够从坟墓场施放该咒语的时机。
- 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（例如逸脱费用），加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量。咒语的法术力值始终不会改变，无论施放该咒语时支付的总费用为何，也无论施放该咒语时支付的是何种替代性费用。
- 已逸脱的咒语结算后，如果它不是永久物咒语，则它回到其拥有者的坟墓场。如果它是永久物咒语，则它进战场，且将来会在死去后回到其拥有者的坟墓场。
- 如果某张牌上有数个异能分别许可你用其施放它（例如两个逸脱异能，或一个逸脱异能和一个返照异能），则由你来选择要利用哪一个。没用到的许可就没有效果。
- 如果你利用咒语的逸脱许可来施放之，则你不能再选择要利用其他替代性费用或是以不需支付法术力的方式来施放。如果其含有任何额外费用，则你必须支付之。
- 如果具逸脱异能的牌是在你的回合中进入你的坟墓场，则你能在对手有所行动之前立即施放该牌（若你可以合法如此作）。
- 一旦你开始以逸脱异能来施放咒语，该咒语便会立刻进入堆叠。直到你完成施放咒语的各步骤后，牌手才能有所行动。

骗子阴谋

{二}{蓝}

结界

每当任一对手从其手上施放咒语时，你可以展示你的牌库顶牌。如果它与该咒语具有共通的牌张类别，则反击该咒语且该对手可以施放所展示的牌，而不需支付其法术力费用。

- 在你决定是否要展示你的牌库顶牌之前，你不能检视该牌。
-

黑色

盯梢侦探

{一}{黑}

生物~人类 / 浪客

2/1

当盯梢侦探进战场时，刺探 2。（检视你牌库顶的两张牌，然后将其中任意数量的牌置入你的坟墓场，其余则以任意顺序置于你牌库顶。）

每当任一对手抓每回合中他的第二张牌时，你可以将盯梢侦探从你的坟墓场移回你手上。

- 对盯梢侦探的最后一个异能而言，对手抓每回合中其第一张牌时，盯梢侦探是否在坟墓场中并不重要。只要当对手抓其该回合中的第二张牌时，盯梢侦探在坟墓场中，该异能就会触发。

夺命阴谋

{二}{黑}{黑}

瞬间

召集（此咒语能用你的生物来协助施放。你于施放此咒语时每横置一个生物，就能为此咒语支付{一}或一点该生物颜色之法术力。）

消灭目标生物或鹏洛客。令每个召集夺命阴谋的生物筹谋。（抓一张牌，然后弃一张牌。如果你弃的牌不是地，则在该生物上放置一个+1/+1 指示物。）

- 你召集夺命阴谋而横置的生物数量，不得多于支付其总费用所需的数量。也就是说，通常情况下你至多能横置四个生物来召集它。
- 你可以横置任意一个未横置的生物来召集咒语，包括并未在最近一回合开始时便持续操控者。
- 召集不会改变咒语的法术力费用或法术力值。
- 在计算咒语的总费用时，需将所有替代性费用、额外费用及其他任何增加或减少施放该咒语所需之费用的效应计算在内。召集会在总费用计算完成之后生效。
- 由于召集不属于替代性费用，因此可将其与替代性费用结合利用。
- 藉由召集异能横置一个多色生物可支付{一}或一点该生物颜色之一的法术力，具体颜色由你选择。
- 假设某个由你操控的生物具有费用中包含{横置}的法术力异能，如果你在施放具召集异能的咒语时启动该异能，则你会是在为该咒语支付费用之前横置该生物。你无法将该生物为召集异能再度横置。同样，如果你在施放具召集异能的咒语的时候，牺牲了某个生物来启动法术力异能，则等到你为该咒语支付费用时，该生物已不在战场，你也无法为召集异能横置该生物。
- 如果某效应令数个生物同时筹谋，则这些生物是依照其操控者决定的顺序逐一筹谋。

以傲效尤

{三}{黑}

法术

每位对手各将由其操控的生物分成两堆。你为每位对手各从其牌堆中选择一堆。每位对手各牺牲该中选牌堆里的生物。（牌堆可以是空的。）

- 「中选牌堆」指的是由对手操控的牌堆中被你选中的那一堆，而不是说能由对手来选择哪一堆。

厄运占师

{三}{黑}

生物~人类 / 邪术师

3/1

死触

每当厄运占师进战场或对任一牌手造成战斗伤害时，将目标牌从坟墓场放逐。若它是生物牌，则你派出一个 2/2 黑色浪客衍生生物。若它是地牌，则你派出一个珍宝衍生生物。若以上皆非，则你获得 3 点生命。

- 如果该牌既是地也是生物（例如树灵乔木），则你会同时派出一个浪客衍生生物和一个珍宝衍生生物。

残料管理

{二}{黑}

瞬间

增幅{三}{黑}（你施放此咒语时可以额外支付

{三}{黑}。）

将至多两张目标在同一坟墓场中的牌从该处放逐。如果此咒语已增幅，则改为放逐目标牌手的坟墓场。每以此法放逐一张生物牌，便派出一个 2/2 黑色浪客衍生生物。

- 无论是否增幅，每以此法放逐一张生物牌，残料管理的操控者都会派出一个 2/2 黑色浪客衍生生物。
-

还复令状

{三}{黑}{黑}

法术

将目标生物牌从你的坟墓场横置移回战场。

暗码 (然后你可以放逐此咒语牌, 并赋码于一个由你操控的生物上。每当该生物对任一牌手造成战斗伤害时, 其操控者可以施放所赋码之牌的复制品, 且不需支付其法术力费用。)

- 具暗码异能的咒语赋码于生物上的时机, 是在该咒语结算的过程当中, 完成该咒语的其他效应之后。该牌会直接从堆叠进入放逐区。它不会进坟墓场。
- 你是于咒语结算时才选择生物。暗码异能不会指定该生物为目标。
- 如果具暗码异能的咒语未能结算, 则其所有效应都不会生效, 包括暗码异能。此牌会置入其拥有者的坟墓场, 并且不会赋码于生物上。
- 如果此生物离开战场, 则所放逐的牌将不再赋码于任何生物上。它将持续被放逐。
- 在为该牌选择要赋码的对象时, 你只能选择生物。
- 具暗码异能的牌之复制品是在放逐区中产生, 并从放逐区施放。
- 你是于该触发式异能结算的过程中, 一并施放具暗码异能之牌的复制品。不会受到牌张类别的使用时机限制。
- 如果你选择不施放, 或者你不能施放该复制品 (也许是因为没有合法目标), 则该复制品会在下次检查状态动作时消失。你没有机会在稍后的时段中再来施放此复制品。
- 所放逐之具暗码异能的牌, 会将一个触发式异能赋予它所赋码的生物。如果该生物失去了此异能, 并在此种状态下对牌手造成战斗伤害, 则该触发式异能不会触发。但是, 所放逐的牌将依旧赋码于该生物上。
- 如果其他牌手获得了该生物的操控权, 则此触发式异能便会由该牌手操控。所赋码之牌的复制品会由该牌手产生, 且他可以施放之。
- 如果某个有牌赋码于其上的生物同时对多位牌手造成了战斗伤害 (可能是因为部分战斗伤害被转移), 则每有一位牌手受到该生物的战斗伤害, 此触发式异能就会触发一次。每个异能都将产生一个所放逐之牌的复制品并让你施放。

尚夺尔的契约

{四}{黑}{黑}

法术

催命 2 (于你施放此咒语时, 你可以牺牲一个力量等于或大于 2 的生物。当你如此作时, 复制此咒语。)

每位对手各放逐其牌库顶牌。本回合中, 你可以从这些牌之中施放咒语。如果你以此法施放咒语, 则支付等同于其法术力值的生命, 而不支付其法术力费用。

- 如果你是利用「而不支付其法术力费用」以外的费用来施放咒语，则你就不能选择利用其他的替代性费用方案来施放之。不过，你仍可以支付额外费用，例如催命费用。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。
 - 如果咒语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。
-

红色

定念迭代

{一}{红}

结界

在你回合的战斗开始时，殖民。以此法派出的衍生物获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时，将它牺牲。*(殖民的流程是派出一个衍生物，此衍生物为由你操控的某衍生生物之复制品。)*

- 如果你选择要复制的衍生生物本身已经是另一个生物的复制品，则新衍生物复制的会是所选衍生生物的原版生物之特征。
 - 新衍生物会复制原版衍生物的特征，此特征可能是将原衍生物放进战场之效应注明的特征，或是该衍生物来源之永久物咒语复制品的特征。
 - 新衍生物不会复制下列状态：原衍生物是否为横置，它上面有没有指示物、结附了灵气、装备了武器，或是其他改变了其力量，防御力，颜色等等的非复制效应。
 - 新衍生物上面任何「于[此生物]进战场时」或「[此生物]进战场时上面有…」的异能都会生效。
 - 若你于殖民时未操控任何衍生生物，则什么都不会发生。
-

放纵

{二}{红}

法术

本回合中，每当一个由你操控的生物攻击时，派出一个1/1，绿白双色的市民衍生生物，其为横置且正进行攻击。

///

无度

{一}{红}

法术

余响*(此咒语只能从你坟墓场中施放。然后将它放逐。)*

本回合中每有一个对牌手造成战斗伤害时受你操控的生物，便派出一个珍宝衍生生物。

- 只要向牌手造成战斗伤害者有由你操控的生物，无度就会将其计算在内，就算于无度结算时这类生物中的一个或数个已不再受你操控也是如此。
- 所有连体牌都是在一张牌上有两个牌面，但你将连体牌放进堆叠时，其上只有你所施放的那半边。只要该咒语在堆叠中，你未施放的另外半边之特征便会被忽略。
- 每张连体牌都只算是一张牌。举例来说，如果你弃掉一张连体牌，只算是你弃了一张牌，而非两张。如果有效应要计算你坟墓场中的法术牌数量，则放纵///无度只会算作一张，而非两张。
- 每张连体牌有两个名字。如果有效应让你选择一个牌名，则你可以选择其中之一，但不能同时选择两个。
- 当连体牌在堆叠以外的区域，连体牌之特征始终为其两边之综合。举例来说，放纵///无度的法术力值为5。
- 如果你是在你的回合中施放具余响之连体牌的头半边，则你会在其结算之后立刻获得优先权。你能够在牌手有其他行动之前，从你坟墓场中施放具余响的那半边（若你可以合法如此作）。
- 如果有其他效应允许你从坟墓场以外的其他区域施放具余响的连体牌，则你不能施放具余响的那半边。
- 如果有其他效应允许你从坟墓场施放具余响的连体牌，则你可以施放任一半边。如果你施放的是具余响的那半边，你便需要在该牌将离开堆叠时将它放逐。
- 对从坟墓场中施放之具余响异能的咒语而言，它之后一定会被放逐，不论它是结算了，被反击，或以其他方式离开堆叠。
- 一旦你已开始从你坟墓场中施放具余响的咒语，该牌便会立刻移到堆叠上。对手无法同时利用其他效应将该牌放逐的方式来阻止该异能。

派对化身

{三}{红}

生物~元素

0/1

先攻，践踏，敏捷

每当派对化身攻击时，它得+X/+0直到回合结束，X为
由你操控的生物数量。

当派对化身进战场时，若它不是衍生物，则每位对手各派出一个为其复制品的衍生物。于本盘游戏接下来的时段，这些衍生物均已煽惑。*（它们每次战斗若能攻击，则必须攻击，且若能攻击除你以外的牌手，则必须如此作。）*

- 如果某东西已煽惑，但煽惑它的牌手已离开游戏，则如果它能攻击其他牌手之一，则仍须如此作。

梅齐奥袭劫客

{四}{红}

生物 ~ 凡尔西诺 / 浪客

3/3

每当梅齐奥袭劫客攻击时，放逐每位牌手的牌库顶牌。本回合中，你可以使用这些牌，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。

急袭{二}{红} (如果你支付此咒语的急袭费用来施放之，则它获得敏捷与「当此生物死去时，抓一张牌。」在下一个结束步骤开始时，将它牺牲。)

- 以此法使用牌时，你仍须遵循正常时机规则。举例来说，只有于你的行动阶段中、堆叠上没有咒语或异能，且你本回合中还没有使用过地的情况下，才能以此法使用地。
-

绿色

拳击擂台

{一}{绿}

神器

每当一个生物在你的操控下进战场时，选择至多一个目标不由你操控且法术力值与之相同的生物。前者与后者互斗。

{横置}：派出一个珍宝衍生物。只能于由你操控之生物互斗过的回合中起动。

- 如果某个由你操控的生物因任何效应互斗过（而不仅限于在拳击擂台上互斗者），你就可以起动拳击擂台的最后一个异能。
 - 如果本回合中只有一个曾受你操控的生物互斗过，但该生物在互斗中死去，则你不能起动拳击擂台的最后一个异能。只有赢者有赏！
-

受贿战士

{五}{绿}

生物 ~ 犀牛 / 战士

6/6

践踏

当受贿战士进战场时，为被你操控之永久物上的每种指示物各进行以下流程 ~ 你可以依你的选择在受贿战士上放置一个+1/+1指示物或一个同种类的指示物。

- 受贿战士计算的是永久物上各指示物的种类数量，而非所有指示物的总数量。举例来说，如果于受贿战士的触发式异能结算时，某生物上有两个后盾指示物，则受贿战士的操控者只能在其上放置一个指示物 ~ +1/+1 或是后盾。

喧犀夺主

{五}{绿}

瞬间

你每操控一个已横置的生物，便派出一个已横置的

4/4 绿色犀牛 / 战士衍生生物。

- 喧犀夺主派出的衍生物，并非以「正进行攻击」的状态进战场。

多奇破烂车

{二}{绿}

神器 ~ 载具

*/5

践踏

多奇破烂车的力量等同于由你操控之生物中的最大法术力值。

搭载 3

食腐{二}{绿} (*{二}{绿}*, 从你的坟墓场放逐此牌: 在目标生物上放置若干+1/+1 指示物, 其数量等同于此牌的力量。只能于法术时机食腐。)

- 放逐具食腐异能的牌是起动食腐异能费用的一部分。一旦已起动该异能并支付完费用，就已来不及通过试图将该牌移出坟墓场的方式，来阻止牌手起动该异能。
- 设定多奇破烂车力量之异能会在所有区域生效，而不是只在战场上。
- 多奇破烂车之食腐异能给出的指示物数量，依照放逐它前最后在你坟墓场中的力量确定。在你已起动该异能之后，牌手便不能消灭由你操控之法术力值最大的生物，好改变多奇破烂车所给出的指示物数量。

家族之威

{二}{绿}

结界

每当你攻击时，在目标进行攻击的生物上放置一个后盾指示物。直到回合结束，它获得「每当此生物对任一牌手造成战斗伤害时，从其上移去一个后盾指示物。若你如此作，则抓一张牌。」(*如果其上有后盾指示物的生物将受到伤害或将被消灭，则改为从其上移去一个后盾指示物。)*

- 如果该进行攻击的生物在它向某牌手造成战斗伤害的同时失去了它的最后一个后盾指示物（举例来说，如果进行攻击的生物具有践踏异能，且会被阻挡者造成伤害），则在触发式异能结算时，你就无法支付「移去一个指示物」此费用。
 - 「在目标进行攻击的生物上放置一个后盾指示物」与「从其上移去一个后盾指示物」这两个触发式异能均为强制性。
-

犀心款待

{二}{绿}

结界

当犀心款待进战场时，派出若干食品衍生物，其数量等同于你的对手数量。（*食品衍生物是具有「{二}，{横置}，牺牲此神器：你获得3点生命」的神器。*）在你的结束步骤开始时，你可以支付{二}并牺牲一个衍生物。若你如此作，则派出一个 4/4 绿色犀牛 / 战士衍生物。

- 于犀心款待的第二个异能结算时，你可以牺牲任意衍生物，而非仅限于食品衍生物。
-

高地园独行侠

{二}{绿}

生物 ~ 人类 / 士兵

2/2

义勇（*每当此生物攻击生命最多或与他者同为最多的牌手时，在其上放置一个+1/+1指示物。*）

高地园独行侠不能被力量等于或小于2的生物阻挡。

每当高地园独行侠对任一牌手造成战斗伤害或死去时，增殖。

- 增殖时，你可以选择任意数量其上有指示物的永久物（包括由对手操控者），也可以选择任意数量其上有指示物的牌手（包括对手）。你不能选择在战场以外区域中的牌，就算其上有指示物亦然。
- 你不一定要选择每一个具有指示物的永久物或牌手，只要选择你想要增加指示物者即可。由于「任意数量」包括零，你甚至完全不用选择任何永久物，也完全不用选择任何牌手。
- 在增殖过程中，如果所选之某永久物或牌手其上有多种指示物，则你会让该永久物或牌手上面的每种指示物都多得一个，而不是只让其中某一类增加。这与在过往系列中引入的原版增殖规则不同。
- 牌手可以回应效应中包含增殖的咒语或异能。不过，一旦该咒语或异能开始结算，并且其操控者已着手选择哪些永久物与牌手将得到新的指示物，则任何牌手就已来不及去回应此事。
- 如果高地园独行侠上面有+1/+1指示物，但它受到了致命伤害，则它会在其触发式异能结算、你实际增幅之前就死去。你无法及时在其上新加+1/+1指示物，好让其活下来。

多色

密探工具箱

{一}{绿}{蓝}

神器 ~ 线索

密探工具箱进战场时上面有一个+1/+1 指示物，一个飞行指示物，一个死触指示物和一个后盾指示物。

(如果它将受到伤害或将被消灭，则改为从其上移去一个后盾指示物。)

每当一个生物在你的操控下进战场时，你可以将密探工具箱上一个指示物移至该生物上。

{二}，牺牲密探工具箱：抓一张牌。

- 密探工具箱上的后盾指示物不会让其操控者无法牺牲之。
- 如果密探工具箱上因故有了除它进战场时带有种类以外的其他指示物，则这类指示物也可以经由其触发式异能移至其他生物上。

沁魂厨师蓓丝

{一}{绿}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 市民

1/1

每当一个或数个其他基础力量与防御力为 1/1 的生物在你的操控下进战场时，在沁魂厨师蓓丝上放置一个+1/+1 指示物。

每当蓓丝攻击时，每个由你操控且基础力量与防御力为 1/1 的其他生物均得+X/+X 直到回合结束，X 为蓓丝上的+1/+1 指示物数量。

- 通常来说，生物的基础力量与防御力，就是印制在牌上的力量和防御力；对衍生物而言，则是派出该衍生物之效应所设定的力量和防御力。如果有效应将某生物的力量和防御力设定为具体数值，则新设定的值就会是该生物的基础力量与防御力。如果有效应更改了某生物的力量和 / 或防御力，但未将其设定为具体数值，则在确定该生物的基础力量与防御力时，不会将这类修正计算在内。
 - 如果某生物具有设定其力量和防御力的特征设定异能（其标志为该生物的攻防框中印有*/*或类似者），则在确定该生物的基础力量与防御力时，会将这类异能考虑在内。
 - 有些生物的基础力量与防御力为 0/0，并具有依照特定条件获得加成的异能。这类异能不属于特征设定异能，不会改变该生物的基础力量与防御力。
-

扶济社交会

{二}{绿}{白}{蓝}

瞬间

选择三项。你可以多次选择同一项。

- 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。)*
 - 目标生物跃离。*(直到其操控者的下一个回合, 该生物及贴附于其上的所有东西都视作不存在。)*
 - 反击目标起动式或触发式异能。
- 如果你于施放扶济社交会时, 在第一项模式之外还选择了第二或第三项模式, 且于其试图结算时, 所有的目标都已经不合法, 则你不能增殖。
-

乐舞会交会

{三}{红}{绿}{白}

法术

选择三项。你可以多次选择同一项。

- 派出一个衍生物, 此衍生物为目标由你操控的生物之复制品。它获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时, 将它牺牲。
 - 放逐目标神器或结界。
 - 直到回合结束, 由目标牌手操控的生物得+1/+1 且获得先攻异能。
- 如果你选择了第一项和第三项模式, 则会衍生生物先进战场, 而后由目标牌手操控的生物才得+1/+1 并获得先攻异能。如果你指定自己为第三项模式的目标, 则你放进战场之衍生物也会得到相应加成。
-

隐密追击

{二}{蓝}{红}

结界

每当你从你手上施放瞬间或法术咒语时, 显化你的牌库顶牌。*(将该牌面朝下地放进战场, 当成 2/2 生物。如果该牌是生物牌, 则可随时支付其法术力费用使其翻回正面。)*

每当一个由你操控且牌面朝下的生物死去时, 如果它是瞬间或法术牌, 则将它放逐。直到你下一个回合的回合结束, 你可以施放该牌。

- 牌面朝下的永久物为 2/2 的生物, 没有名称、法术力费用、生物类别和异能。此生物为无色, 且法术力值为 0。此永久物仍有可能受其他效应之影响而具有或改变前述任一特征。

- 在你拥有优先权的时机下，你可以展示显化生物的正面以示其为生物牌（忽略所有可能作用于该牌之复制效应或更改类别的效应）并支付其法术力费用，来将它翻回正面。这属于特殊动作。它不用到堆叠，且不能被回应。
- 如果显化的生物牌正面朝上之状态下会具有变身异能，则你也可以支付其变身费用来将它翻回正面。
- 与利用变身异能施放而成的牌面朝下生物不同，如果显化的生物是生物牌，则就算此生物失去了所有异能，也依然能将其翻回正面。
- 由于永久物翻回正面前后都在战场上，因此将永久物翻回正面不会触发进战场异能。
- 由于牌面朝下的生物没有名称，所以这类生物不可能与其他生物同名，包括其他牌面朝下的生物。
- 虽然永久物转为牌面朝上或朝下会改变其特征，但依旧是同一个永久物。以该永久物为目标的咒语或异能，以及结附或装备在该永久物上的灵气和武具均不受影响。
- 将某永久物翻转为牌面朝上或朝下时，并不会影响它是已横置或未横置。
- 你可以随时检视由你操控之牌面朝下的永久物。除非有效应允许或要求你如此作，否则你不能检视不由你操控之牌面朝下的永久物。
- 如果某个由你操控之牌面朝下的永久物离开战场，你必须展示它。如果你离开游戏或如果游戏结束，则你也必须展示所有由你操控之牌面朝下的咒语和永久物。
- 你必须随时确保你牌面朝下的咒语和永久物之间有显著的分别。你不能弄乱在战场上用于代表此类永久物的牌张，以此来迷惑其他牌手。应保证牌面朝下之永久物进场的顺序清晰不致混淆。常见作法包括利用指示物或骰子来做标记，或者单纯将它们依照顺序在战场上排列。你也须记录每个牌面朝下之永久物是如何成为牌面朝下的（是显化的，还是利用变身异能牌面朝下施放的，等等）。
- 本系列中并没有能将牌面朝下的瞬间或法术牌翻回正面的牌张，但某些旧版牌会试图如此作。如果某东西试图将战场上之牌面朝下的瞬间或法术牌翻回正面，则向所有牌手展示该牌，以示其为瞬间或法术牌。该永久物依然会以牌面朝下的状态留在战场上。注记于「每当一个永久物翻回正面时」触发的异能不会因此触发，这是因为尽管你展示了此牌，但它却从未翻回正面。
- 如果某张双面牌被显化，那么它会牌面朝下地放进战场。于其处于牌面朝下之状态期间，它不能转化。如果该牌的正面是生物牌，则你可以支付其法术力费用，来将其翻成牌面朝上。若你如此作，则朝上的会是该牌之正面。

报社主编丹瑞科林

{二}{白}{蓝}

传奇生物 ~ 猫 / 参谋

2/2

报社主编丹瑞科林进战场时上面依你的选择有一个

+1/+1 指示物，先攻指示物或警戒指示物。

每当一个非衍生物的生物在你的操控下进战场时，若丹瑞上有指示物，则对每种此类指示物而言，在该进战场的生物上放置同样数量的该种指示物。

- 报社主编丹瑞科林印制的规则叙述采用了不规范的写法，为一致起见，其 Oracle 规则叙述已得到更新。具体说来，其最后一个异能的新版叙述为「每当一个非衍生物的生物在你的操控下进战场时，若丹瑞上有指示物，则对每种此类指示物而言，在该进战场的生物上放置同样数量的该种指示物。」这不属于功能改变。

污秽吞噬妖

{二}{黑}{绿}

生物 ~ 惊惧兽

3/3

威慑

每当污秽吞噬妖攻击时，从防御牌手坟墓场中将每种牌张类别的牌至多各放逐一张。每以此法放逐一张牌，便在污秽吞噬妖上放置一个+1/+1 指示物。

- 坟墓场中的牌上出现的牌张类别包括神器、生物、结界、瞬间、地、鹏洛客、法术以及部族（见于某些旧版牌张上的牌类别）。超类别（例如传奇和基本）和副类别（例如人类和武具）不属于牌张类别。

万金油亨齐托雷

{黑}{红}{绿}

传奇生物 ~ 魔鬼 / 浪客

3/3

每个你施放之法术力值等于或大于 4 的生物咒语均具有急袭异能。其急袭费用等同于其法术力费用。（你可以选择支付该咒语的急袭费用来施放它。如果你如此作，则它获得敏捷与「当此生物死去时，抓一张牌。」在下一个结束步骤开始时，将它牺牲。）

你本盘游戏中每从统帅区施放过一次你的指挥官，你支付的急袭费用便减少{-1}。

- 如果某张模式双面牌的背面是法术力值等于或大于 4 的生物，则你可以利用亨齐赋予它的急袭异能来施放之。

生命保险

{三}{白}{黑}

结界

敲诈（每当你施放咒语时，你可以支付{白/黑}。若你如此作，则每位对手各失去 1 点生命，且你获得等量的生命。）

每当一个非衍生物的生物死去时，你失去 1 点生命并派出一个珍宝衍生物。

- 每一次敲诈异能触发时，你最多只能为该触发支付一次{白/黑}。当此异能结算时，你才决定是否要支付费用。
- 你因敲诈所获得的生命之数量，是根据牌手失去的生命总和决定，此数量不一定等同于你的对手数量。举例来说，如果对手的总生命不能改变（可能是由于该牌手操控着白金皇像），你不会获得任何生命。
- 敲诈异能并不指定牌手为目标。

复旧专家欧斯卡

{三}{蓝}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 法师

3/3

你坟墓场中的牌间每有一种不同的法术力值，此咒语便减少{一}来施放。
每当你弃一张非地牌时，你可以从你坟墓场中施放之。

- 对在坟墓场中的连体牌而言，其法术力值是该牌两边法术力值的加总。它不会具有两种法术力值。
- 对在你坟墓场中的双面牌而言，其法术力值始终为其正面的法术力值。
- 在确定你坟墓场中某张牌的法术力值时，X 为 0。
- 地牌的法术力值为 0。
- 你可以立即施放该咒语。你仍须支付以此法施放之咒语的所有费用。

载火凤凰塞蕊兹

{二}{黑}{红}

传奇生物 ~ 凤凰

3/3

飞行，敏捷

在每个结束步骤开始时，若本回合中有生物牌离开你的坟墓场，则目标由你操控的凤凰对任意一个目标造成伤害，其数量等同于前者的力量。
每当另一个由你操控的凤凰死去时，你可以从你坟墓场中施放载火凤凰塞蕊兹。

- 于塞蕊兹第一个触发式异能结算时，该目标凤凰造成的伤害数量是根据该凤凰自身的力量决定，而非本回合中离开坟墓场之生物牌的力量。
- 如果塞蕊兹与另一个凤凰同时死去，则它最后一个异能不会触发。须于另一个凤凰死去时，它就已经在坟墓场中才会触发。
- 利用塞蕊兹的最后一个异能施放它时，你仍须支付其所有费用，且必须于异能结算的过程中就如此作。你不能等到该回合的稍后时段再施放。（当然，如果该异能再度触发并结算就另当别论。）

密报商棣维特

{三}{白}{蓝}{黑}

传奇生物 ~ 史芬斯 / 浪客

6/6

飞行, 守护{三}

议争~每当棣维特进战场或对任一牌手造成战斗伤害时, 由你开始, 每位牌手各投票选择「搜证」或「行贿」。「搜证」每有一票, 你便探查一次; 「行贿」每有一票, 你便派出一个珍宝衍生物。

投票时你可以额外多投票一次。(可以投票选择不同的选项或相同的选项。)

- 你同时完成你的所有投票。在你后面投票的牌手作出投票决定前, 会知道你所有投票的选项。
- 允许牌手额外多投票之效应可以累加。举例来说, 如果你操控两个具此类异能的永久物, 则你便能投票至多三次。
- 该异能只会影响注记「投票」字样的咒语和异能。其他包含选择的牌, 例如 Archangel of Strife, 则不会受到影响。
- 投票时你必须投票一次, 就算之后不愿多投票也是一样。

神器

三路红绿灯

{三}

神器

当三路红绿灯进战场时, 占卜3。

每个你施放之正好为三色的咒语均具有覆诵{三}。

(当你施放它时, 你每支付过一次覆诵费用, 便将它复制一次。你可以为每个复制品选择新的目标。永久物咒语的复制品会成为衍生物。)

- 如果于你战场上有此永久物期间, 你施放了一个原本即具有覆诵的咒语, 则该咒语便会有两项覆诵异能: 其中一项之覆诵费用便是咒语本身所印制者, 另一项的覆诵费用为{三}。你可以利用这两个异能之一(也可以同时利用两者)来覆诵该咒语。