

阿芒凯发布释疑

编纂: Eli Shiffrin, 且有Laurie Cheers, Carsten Haese, Nathan Long, Zoe Stephenson, Matt Tabak 及Thijs van Ommen的贡献

此文件最近更新日期: 2017年2月9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; 此文的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。如果您的疑问在本文找不到解答, 请到此与我们联系: <http://company.wizards.com/contactus>。

「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

*阿芒凯*系列包括会在补充包中出现的269张牌 (20张基本牌, 101张普通牌, 80张非普通牌, 53张稀有牌, 以及15张秘稀牌), 本系列还有18张只会在*阿芒凯*鹏洛客套牌以及*阿芒凯*套牌构造组工具包中出现的牌。某些*阿芒凯*补充包内包括*逸品重现*牌张 (详见下文)。

售前赛: 2016年4月22-23日

上市周末: 2017年4月28-30日

欢乐日: 2017年5月20-21日

自正式发售当日起, *阿芒凯*系列便可在有认证之构造组赛中使用, 此日期为: 2017年4月28日 (周五)。在该时刻, 标准赛制中将可使用下列牌张系列: *再战赞迪卡*, *守护者誓约*, *依尼翠暗影*, *异月传奇*, *卡拉德许*, *乙太之乱*以及*阿芒凯*。

请至Magic.Wizards.com/Rules查询各种赛制与可用牌张系列的完整列表。

请至Wizards.com/Locator查询你附近的的活动或贩售店。

逸品重现: *阿芒凯祝愿*

法老神尼可波拉斯离开*阿芒凯*时, 留下五神看护时空, 待他再度降临。这五位神明膂力强健、法力无边, 拿塔蒙城居民会向他们祈求庇护助力。你可以利用*阿芒凯祝愿*, 在战斗中召使神明之力, 施放古老而强大的咒语。

* *阿芒凯祝愿*系列包含54张牌。前30张牌会出现在*阿芒凯*补充包内。剩余的24张牌会出现在*幻灭时刻*补充包内。*阿芒凯祝愿*牌张有其独有的系列符号。

* 出现在补充包中的*阿芒凯祝愿*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。

* 不过，如果某张*阿芒凯祝愿*的牌张原本在某构组赛制中不可用，如今它也依然不可以在该赛制中使用。「于*阿芒凯*或*幻灭时刻*系列补充包中出现」此事并不意味着它们可在标准赛中使用。

* 所有语言的补充包中出现的*阿芒凯祝愿*牌张都会是英文版闪卡。

* *阿芒凯祝愿*牌张极为稀有。如果有幸开到一张，你今日一定运势兴旺！

阿芒凯故事焦点牌

*阿芒凯*故事中包含了诸多重要时刻，其中最关键的五个时刻～称之为「故事焦点」～会在牌张上呈现。你可以在mtgstory.com上阅读到更多有关这些事件的*万智牌*故事。

故事焦点1：重拾信念

故事焦点2：残酷现实

故事焦点3：圣洗者行列

故事焦点4：蛮力破坏

故事焦点5：基定的干预

故事焦点牌会在牌张的文字栏内出现鹏洛客符号。该符号和游戏进行并无关系。印制的牌张上还包括mtgstory.com的网址，以及一个表示牌张在故事中出现顺序的数字。

新关键字异能：遗存

法老神确保阿芒凯的生灵死后也仍能继续效忠。全新的遗存异能，能让亡者化身木乃伊，继续为你卖力。

圣猫

{白}

生物～猫

1/1

系命

遗存{白}（{白}，从你的坟墓场放逐此牌：派出一个衍生物，且为此牌的复制品，但它是白色灵俑／猫，且没有法术力费用。遗存的时机视同法术。）

遗存的正式规则解析如下：

702. 127. 遗存

702. 127a 遗存属于起动式异能，于具遗存异能的牌位于坟墓场中时生效。「遗存[费用]」意指「[费用]，从你的坟墓场放逐此牌：派出一个衍生物，此衍生物为此牌的复制品，但它是白色，没有法术力费用，且额外具有灵俑此类别。你只可以于你能施放法术的时机下起动此异能。」

702. 127b 如果某衍生物系由结算遗存异能而派出，则称该衍生物「已遗存」。

* 每张具遗存异能之牌张都有对应的衍生物，这些衍生物可于部分*阿芒凯*补充包中得到，作为游戏辅助用品使用。使用具遗存异能的牌来进行游戏时，并非一定要使用这些辅助用品；用来表示其他衍生物的东西，也能够用来表示已遗存的衍生物。

* 此衍生物只会复制原版牌上所印制的东西而已。它不会复制该牌在被置入你的坟墓场前物件具有的任何信息。

* 该衍生物会具有其原有类别，再额外具有「灵俑」此类别；但该衍生物只会是白色，不会是其原本的颜色。它没有法术力费用，因此其总法术力费用为0。这些是该衍生物的可复制特征值，且其他效应可以复制。

* 如果该衍生物所复制的牌上面具有任何「当[此永久物]进战场时」的异能，则该衍生物也具有这些异能，且会在派出时触发。类似情况：该衍生物所复制的任何「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。

新关键字动作：耗竭

为在祀徒之中脱颖而出，抢先摘取荣耀，阿芒凯诸位搏命战士会拼尽全力。为体现这一奋斗精神，某些生物会具有于其攻击时可令其耗竭的异能。

崇耀祀徒

{一}{白}

生物～人类 / 战士

3/1

你可以于崇耀祀徒攻击时耗竭之。当你如此作时，直到回合结束，它得+1/+3且获得系命异能。（*已耗竭的生物于你的下一个重置步骤中不能重置。*）

耗竭的正式规则解析如下：

701.37. 耗竭

701.37a 耗竭一个永久物，意指你选择在你的下一个重置步骤中不重置它。

701.37b 就算某个永久物尚未被横置，或已在某回合中被耗竭，也能耗竭之。如果你在你的下一个重置步骤到来之前，多次耗竭了同一个永久物，则所有令该永久物不能重置的效应都会在同一重置步骤中失效。

701.37c 无法耗竭不在战场上的物件。

* *阿芒凯*系列中所有能让你耗竭生物的牌，都是让你在将其宣告为攻击者时一并进行。你不能等到战斗中的稍后时段再决定是否耗竭，且你也不能耗竭以「正进行攻击」状态放进战场的生物。耗竭攻击生物时触发的异能，会在宣告阻挡者之前结算。

* 如果某生物上具有之「当你耗竭它时」这类触发式异能需指定目标，则就算该触发式异能没有合法目标，你也能耗竭此生物。

* 某些牌的异能会在「每当你耗竭任一生物」时触发。当你耗竭具此异能的生物，或是耗竭其他由你操控的生物时，这类异能都会触发。

* 除非有效应允许你耗竭生物，否则你不能如此作。能够「横置并冻住」生物类似效应（例如难以抉择之效应）不会耗竭该生物。

* 如果已耗竭的生物在你的下个重置步骤中已处于未横置状态（最可能是因为它此前受警戒异能影响，或已被其他效应重置），则耗竭之「令其不能重置」的效应没有效果，就此失效。

* 如果你操控其他牌手的生物直到回合结束，且耗竭了该生物，则它会在原牌手重置步骤中重置。

新机制：余响连体牌

具余响异能的牌是连体牌的全新形式。最先看到的上半边能够在你手上如常施放。后面看到的下半边则只能从你的坟墓场中施放。一张牌的两边不需要在同一回合中全部施放，但这么做常常会带来强力效果。

恩眷

{一}{黑}

瞬间

直到回合结束，目标生物得+1/+0且获得不灭异能。

//

引领

{三}{绿}

法术

余响（此咒语只能从你的坟墓场中施放。然后将它放逐。）

本回合中，所有能阻挡目标生物的生物皆须阻挡之。

余响的正式规则解析如下：

702. 126 余响

702. 126a 余响是见于某些连体牌的异能（请参见规则708，「连体牌」）。它代表三个静止式异能。「余响」意指「你可以从你的坟墓场施放此连体牌的这半边」，「除了从你的坟墓场之外，不能从任何区域施放此连体牌的这半边」，以及「如果此咒语是从坟墓场施放，则当此牌将于任何时机下离开堆叠时，改为将它放逐，而非置入其他区域」。

* 具余响异能的连体牌边框也有新的变化～能和你手上施放的半边文字方向与你其他会从手上施放的牌张相同，而能从你坟墓场中施放的半边，其文字方向则与传统连体牌一致。这一边框变化仅为方便检视，没有规则含义。

* 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牌的特征便会被忽略。举例来说，如果有效应让你无法施放绿色咒语，则你仍可以施放恩眷。

* 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瞬间和法术牌的数量，则恩眷//引领只会算作一张，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，恩眷//引领是黑绿双色牌，既是瞬间牌也是法术牌，且其总法术力费用为6。这意味着，如果有效应让你从手上施放总法术力费用为2的牌，你不能施放恩眷。这与过往的连体牌规则不同。

* 如果你在你的回合中施放具余响异能之连体牌的上半边，则你会在其结算后立刻获得优先权。你可以在其他任何牌手能有所行动之前，从你的坟墓场施放具余响异能的那半边（需规则允许）。

* 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异能的连体牌，则你不能施放具余响异能的那半边。

* 如果有其他效应允许你从坟墓场施放具余响异能的连体牌，则你可以施放任一边。如果你施放具余响异能的那半边，它会在将离开堆叠时被放逐。

* 无论从坟墓场施放之具余响异能的咒语是正常结算、被反击，还是以其他方式离开堆叠，其之后始终会被放逐。

复出关键字异能：循环

问起阿芒凯祀徒备战良策，他们说手握适时良兵方为上选。**万智牌**游戏也是如此。你需要手握适时良卡，而循环这一起动式异能可以助你一臂之力。

豪英裁定

{四}{红}

瞬间

豪英裁定对目标生物造成7点伤害。

循环{三}{红}（{三}{红}，弃掉此牌：抓一张牌。）

当你循环豪英裁定时，你可以让它对目标生物造成2点伤害。

* 某些具循环异能的牌同时也具有会在当你循环它们时触发的异能，还有些牌则具有会在每当你循环牌的时候触发的异能。这类触发式异能会先一步结算，而后你才会因循环异能抓牌。

* 因循环牌张而触发的触发式异能，以及循环异能本身都不是咒语。会与咒语产生互动的效应（例如取消之效应）不会影响它们。

* 对于同时具有循环及会因循环而触发的触发式异能的牌而言，就算后者异能没有合法目标，你也能循环之。这是因为循环异能和触发式异能属于两个不同的异能。这也意味着，如果其中任意一个异能被反击（例如被不予承认反击，或该触发式异能的所有目标均成为不合法），另一个异能也会照常结算。

复出主题：-1/-1指示物

大多数系列中有+1/+1指示物来强化生物，而**阿芒凯**则有-1/-1指示物来弱化它们。本系列中有部分牌张甚至会让你因往自己的生物上放置这类指示物而获益。

联能祀徒

{一}{绿}

生物~人类 / 德鲁伊

3/4

当联能祀徒进战场时，在目标由你操控的生物上放置三个-1/-1指示物。

{横置}，从联能祀徒上移去一个-1/-1指示物：加一点任意颜色的法术力到你的法术力池中。

* 有些生物具有让你在「目标由你操控的生物上」放置-1/-1指示物的进战场异能。这类异能可指定该生物本身为目标。

* 上面有-1/-1指示物的生物，其防御力可能会等于0或更少。该生物会由于状态动作而置入其拥有者的坟墓场。即使该生物具不灭异能也是一样。

* 上面有-1/-1指示物的生物，其力量可能会等于0或更少。这种情况下，它在战斗中不会造成伤害。如果某咒语或异能的效应会改变此生物的力量，则计算时会将为负值的力量算进去。举例来说，-2/2的生物如果得+3/+3，则它最终是个1/5生物。

* 对于力量为0或更低的生物而言，如果某咒语或异能的效应将会依照其力量来作其他的事情（例如让牌手抓该数量的牌），则此效应改为用0来计算。

* 如果某个永久物上面有至少一个+1/+1指示物与至少一个-1/-1指示物，则会尽量将这些+1/+1指示物与-1/-1指示物配成对地移除。这属于状态动作。

* 如果有生物受某效应的影响而防御力增加，则到了某位牌手的清除步骤此类效应失效后，该生物上的-1/-1指示物有可能令其防御力降到0或更少。如果发生此情况，则该生物会被置入其拥有者的坟墓场，且牌手会在这一清除步骤中获得优先权来施放咒语或起动异能（正常情况下，牌手在清除步骤中不能进行任何行动）。在此之后会产生一个新的清除步骤。

* 有些效应会检查在物件上放置指示物的是哪位牌手。即使大多数咒语或异能未明确使用「你」这字眼（例如联能祀徒之异能），它们都是让其操控者来放置指示物。对于进战场时上面有指示物的物件而言，是由其操控者来放置响应的指示物。

系列主题：弃牌触发

阿芒凯系列的某些牌所具有的异能，会检查你是否弃掉其他牌张。当有对手让你弃牌，或你自己设法将牌弃掉时，这类异能便会让你获利。

避世帘哨卫

{二}{蓝}

生物~人类 / 僧侣

2/3

每当你循环或弃一张牌时，避世帘哨卫得+1/+1直到回合结束。

* 注记于「每当你弃一张牌」触发的异能不会让你弃牌。需要有另一效应指示你弃牌时才能如此作。

* 当你循环一张牌时，注记于「每当你循环或弃一张牌」时触发的异能只会触发一次。注记「每当你弃一张牌」的异能在功能上与此类异能相同；提及循环只是为了便于理解。

* 如果某牌手因手牌太多而需要在其清除步骤中弃牌，则所有会于弃掉该牌时触发的异能都会触发。如果发生此情况，这些触发式异能会被放进堆叠，且牌手会在这一清除步骤中获得优先权来施放咒语或起动异能（正常情况下，牌手在清除步骤中不能进行任何行动）。在此之后会产生一个新的清除步骤。

系列主题：沙漠

繁荣富饶的拿塔蒙城居民受避世帘之魔力庇护，得将阿芒凯的咆哮黄砂与漂浪亡者拒之城外，而遭逐逆徒则将面临注亡命运。

日灼荒漠

地～沙漠

当日灼荒漠进战场时，它对目标牌手造成1点伤害。

{横置}：加{无}到你的法术力池中。

* 沙漠这个地副类别没有特殊含义。它不会让该地获得固有法术力异能。其他牌可能会检查是否有为沙漠的地。

组合：诸神纪念碑

拿塔蒙城不仅有避世帘屏障庇护，免遭蛮荒沙漠侵袭，其人民更有五神保佑，指引子民争取终极荣耀。借助诸神纪念碑之力，你在施放生物咒语时就能得到神明恩赏。

欧柯塔纪念碑

{三}

传奇神器

你施放的白色生物咒语减少{一}来施放。

每当你施放生物咒语时，派出一个1/1白色，具警戒异能的战士衍生生物。

* 每个纪念碑都有两个异能：一个可减少对应颜色之生物咒语费用的异能，和一个会于你施放任何生物咒语时都会触发的触发式异能～后者异能生物颜色不限。

* 多色生物咒语同时为自身的各个颜色。举例来说，阿恩祀群斗士既是白色生物也是绿色生物，因此欧柯塔纪念碑或罗纳斯纪念碑两者任一都能减少其费用～两者都有的话则能减少双份。

* 要计算生物咒语的总费用，先从法术力费用或所支付的替代性费用开始，加上费用增加的数量，然后才到减少费用的效应生效。无论施放生物的总费用为何，其总法术力费用都不会改变。

* 每个纪念碑的触发式异能都是在生物咒语完成施放时触发，会比该生物咒语先一步结算。就算该生物咒语被反击，此异能仍会结算。

组合：五神祀炼

祀徒需要历经五场祀炼，证明自己在这五个方面都有资格成为豪英：团结、知识、力量、野心、热忱。祀徒每通过一场祀炼，就能赢得一枚嵌有闪亮拉佐特蓝石的护身魔符，其中蕴含着法老王的魔力。

团结祀炼

{二}{白}

结界

当团结祀炼进战场时，直到回合结束，由你操控的生物得+2/+1且获得警戒异能。

当一个魔符在你的操控下进战场时，将团结祀炼移回其拥有者的手上。

团结魔符

{白}

结界～灵气 / 魔符

结附于由你操控的生物

当团结魔符进战场时，派出一个1/1白色，具警戒异能的战士衍生生物。

所结附的生物得+1/+1且具有先攻异能。

* 魔符这个结界副类别没有特殊含义。其他牌可能会检查是否有为魔符的结界。

* 如果在魔符咒语结算前，该目标生物已经是不合法目标，则该咒语会被反击。它并未进入战场。

* 每个魔符都是具有「结附于由你操控的生物」的灵气。如果另一位牌手获得魔符或是所结附的生物这两者其一的操控权（而非两者都获得），则魔符将会是结附在不合法的永久物上，随后会因状态动作而被置入其拥有者的坟墓场。

* 每个祀炼都有异能，会在有魔符在你操控下进战场时将该祀炼移回你手上。只有于该异能结算时，该祀炼仍在战场上，才能将之移回其拥有者的手上。

单卡解惑

白色

惩戒天使

{三}{白}{白}

生物～天使

3/4

飞行

当惩戒天使进战场时，你可以放逐目标由对手操控的非地永久物，直到惩戒天使离开战场为止。

遗存{五}{白}（{五}{白}，从你的坟墓场放逐此牌：派出一个衍生物，且为此牌的复制品，但它是白色灵俑 / 天使，且没有法术力费用。遗存的时机视同法术。）

* 如果惩戒天使在其触发式异能结算前离开战场，则目标永久物不会被放逐。

* 结附于所放逐永久物的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。武器则会被卸装并留在战场上。所放逐永久物上的任何指示物将会消失。

* 如果以此法放逐某个衍生物，它将会完全消失且不会移回战场。

* 所放逐的牌会在惩戒天使离开战场后立即返回战场。在这两个事件之间什么都不会发生，包括状态动作。

* 在多人游戏中，如果惩戒天使的拥有者离开了游戏，所放逐的牌将会移回战场。因为将该牌移回的这个一次性效应不属于会进入堆叠的异能，所以它也不会随着离开游戏之牌手在堆叠上的其他咒语或异能一同消失。

圣洗者行列

{三}{白}

结界

如果某效应将在你的操控下派出一个或数个衍生物，则改为它派出两倍数量的该类衍生物。

* 这些衍生物会同时进战场。所派出的衍生物都具有相同的名称、颜色、类别与副类别、异能、力量、防御力，以此类推。

* 如果你派出的衍生物具有任何注记「于[此永久物]进战场」或「[此]永久物进战场时上面有...」的异能，则先确定所派出之衍生物的数量，然后每个衍生物上的再个别生效。举例来说，如果你将派出一个具有「你可以使[此永久物]当成战场上任一生物的复制品来进入战场」的衍生物（例如已遗存的多面维齐尔），则所得的两个衍生物各能复制不同的生物。

* 如果某效应会派出多于一种衍生物，则它派出的各种衍生物数量都会是两倍。举例来说，如果你操控圣洗者行列并施放野兽威胁，则你会派出两个蛇衍生物，两个狼衍生物，以及两个象衍生物。

* 如果你操控两个圣洗者行列，则所派出的衍生物数量会是原本的四倍。如果你操控三个，则所派出的衍生物数量会是原本的八倍，依此类推。

* 如果派出衍生物的效应要求你在稍后的时段中对这些衍生物做一些事，例如在战斗结束时将它们放逐，则你会对所有这些衍生物都如此作。

圣洗僧侣

{一}{白}

生物~人类 / 僧侣

1/3

每当一个衍生生物在你的操控下进战场时，你获得1点生命。

遗存{三}{白}（{三}{白}，从你的坟墓场放逐此牌：派出一个衍生物，且为此牌的复制品，但它是白色灵俑 / 人类 / 僧侣，且没有法术力费用。遗存的时机视同法术。）

* 如果圣洗僧侣本身是衍生物（最有可能的原因是它已遗存），则它在进战场时会触发自己的异能。

* 如果圣洗僧侣与另一个衍生生物同时进战场，它的异能会因后者衍生物触发。举例来说，如果你操控圣洗者行列并遗存圣洗僧侣，则每个衍生物的触发式异能都会触发两次，你总共获得4点生命。

神日迫临

{六}{白}

法术

如果神日迫临是从你手上施放，且你在本盘游戏中曾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。

艾文核灵师
{二}{白}
生物～鸟 / 法术师
2/1
闪现
飞行
如果某对手将搜寻某牌库，则改为他搜寻该牌库顶的四张牌。

- * 搜寻时完全如常进行，只不过该对手只能看到该牌库顶的四张牌。他完全无法看到该牌库其他的牌。本次搜寻中只能找到牌库顶这四张牌，就算有某些方法认出这四张以外的牌也是一样。
- * 对于检查牌手是否搜寻过牌库的效应而言，搜寻该牌库顶的四张牌也算作搜寻了该牌库。
- * 如果某效应中「搜寻」此字眼只出现过一次，但却允许对手搜寻多张牌，则在整个搜寻过程中，牌库顶的四张牌始终不变。找到某张牌并不会让该对手能够搜寻牌库顶的第五张牌。
- * 在搜寻结束后，是将整个牌库洗牌。

斥逐
{三}{白}
结界
闪现
当斥逐进战场时，放逐目标由对手操控的非地永久物，直到斥逐离开战场为止。
循环{白}（{白}，弃掉此牌：抓一张牌。）

- * 如果斥逐在其触发式异能结算前离开战场，则目标永久物不会被放逐。
- * 结附于所放逐永久物的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。武器则会被卸装并留在战场上。所放逐永久物上的任何指示物将会消失。
- * 如果以此法放逐某个衍生物，它将会完全消失且不会移回战场。
- * 所放逐的牌会在斥逐离开战场后立即返回战场。在这两个事件之间什么都不会发生，包括状态动作。
- * 在多人游戏中，如果斥逐的拥有者离开了游戏，所放逐的牌将会移回战场。因为将该牌移回的这个一次性效应不属于会进入堆叠的异能，所以它也不会随着离开游戏之牌手在堆叠上的其他咒语或异能一同消失。

强制安息

{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。

所结附的生物具有「{二}：牺牲此生物：你获得2点生命。」

* 强制安息是将该起动式异能赋予所结附的生物。该生物的操作者可以起动此异能并获得2点生命～强制安息的操作者则不行。

虔诚群伴

{二} {白} {白}

生物～人类 / 战士

3/2

你可以于虔诚群伴攻击时耗竭之。当你如此作时，将目标总法术力费用等于或小于2的生物牌从你的坟墓场移回战场。（已耗竭的生物于你的下一个重置步骤中不能重置。）

* 你坟墓场中的牌之总法术力费用仅由印制在其右上角的法术力符号确定。总法术力费用是法术力费用中法术力的数量，与颜色无关。举例来说，法术力费用为{一} {蓝} {蓝}的牌，其总法术力费用为3。

* 如果你坟墓场中某张牌的法术力费用包括{X}，则X视为0。

* 攻击者需一次性选择完毕。你无法先用虔诚群伴攻击，将一张生物牌移回战场，再用后者攻击。

* 如果该移回战场的生物具有会在「当生物攻击时」或「当你耗竭生物时」触发的异能，则这类异能不会触发。

杰鲁的决心

{白}

瞬间

重置目标生物。于本回合中，防止将对它造成的所有伤害。

循环{二}（{二}，弃掉此牌：抓一张牌。）

* 如果重置进行攻击的生物，并不会把它移出战斗。

* 杰鲁的决心可以指定未横置的生物为目标。其防止性效应仍会生效。

祀炼基定

{一} {白} {白}

鹏洛客～基定

3

+1：直到你的下一个回合，防止目标永久物将造成的所有伤害。

0：直到回合结束，祀炼基定成为4/4，具不灭异能的人类 / 士兵生物，且仍然是鹏洛客。防止本回合中将对它造成的所有伤害。

0：你获得具有「只要你操控基定鹏洛客，你这盘游戏不会输，对手也不会赢」的徽记。

* 就算基定在你的下一个回合到来前就已离开战场，其第一个异能也会继续防止由目标永久物造成的伤害。

* 基定的第二个异能不算作有生物进战场。基定已经在战场上；他只是改变了类别而已。

* 如果基定在他进战场的那回合就变成生物，则你不能用他进行攻击或利用其上的{横置}异能（如果他因故获得了异能）。

* 基定的第二个异能会使他成为具有人类 / 士兵这样生物类别组合的生物。他依旧是鹏洛客，且依旧有基定这个鹏洛客类别。（他也保有其他原本可能具有的牌张类别或副类别。）每个副类别都有其对应的牌类别：鹏洛客只是牌类别（并非生物类别），人类以及士兵只是生物类别（并非鹏洛客类别）。

* 如果在基定的第二个异能结算之后，他受到无法防止的伤害，则该伤害会产生所有能够生效的效果：特别来说，伤害会标记在基定上（因为他是个生物），并且将使得该数量的忠诚指示物从他上面移去（因为他是鹏洛客）。即使基定具有不灭异能，但如果其上没有忠诚指示物，则他仍会被置入其拥有者的坟墓场。

* 如果基定在给予你徽记之后离开战场，你会继续留有徽记。如果之后你操控另一个基定，徽记的效应便会再度生效。

* 当基定的徽记效应生效时，任何游戏效应都不能让你输掉这盘游戏，也不能让对手赢得游戏。不论你的生命值为0或更低，你必须抓牌而牌库为空，你有十个或更多的中毒指示物，你即将光荣就义，你的对手施放了第二个神日迫临，或其他状况都是一样。你就继续游戏。

* 其他的状况依旧会让你输掉这盘游戏。你认输这盘，你在有认证的比赛作出违反DCI规则的违规而被判一盘输或一局输，或你的**万智牌线上版**游戏时钟用尽时间。

* 如果你在双头巨人游戏中具有基定的徽记且操控基定鹏洛客，则你的队伍这盘游戏不会输，对手队伍也不会赢。如果你的对手操控了基定鹏洛客，但你没操控，则你的徽记效应不会生效。

基定的干预

{二} {白} {白}

结界

于基定的干预进战场时，选择一个牌名。

所有对手都不能施放具该名称的咒语。

防止具该名称的来源将对你和由你操控之永久物造成的所有伤害。

* 你可以选择地牌的名称。对手仍能使用具该名称的牌（因为地牌永远不会被施放），但这类牌将对你和你永久物造成的伤害仍会被防止。

* 如果你要选择一张连体牌的名称，你只能选择其中一个名称，不能两个都选。举例来说，你可以选择「无所」或「适从」，但不能选择「无所//适从」。对手仍可以施放你没选的那半边。

* 你必须选择牌的名称，不能选择衍生物的名称。举例来说，你不能选择「灵俑」或「勒格文」。不过，如果某个衍生物的名称刚好与某张牌相同（例如已遗存的衍生物），你便能选择该名称。

以欧柯塔之名

{一} {白}

瞬间

由你操控的灵俑得+2/+1直到回合结束。由你操控的其他生物得+1/+1直到回合结束。

* 受以欧柯塔之名影响的生物数量，以及这些生物具体受到的加成为何，在以欧柯塔之名结算时就已确定。于该回合稍后时段才受你操控的生物不会得到任何加成，且无论生物在该回合中是否会得到或失去灵俑此类别，其得到的加成也不会发生改变。

大步飞跃

{一} {白}

瞬间

直到回合结束，目标生物得+2/+2且获得飞行异能。

* 在一个生物被阻挡后让它获得飞行异能将不会更改或撤销该次阻挡。如果你想要对阻挡造成影响，则你最迟必须在宣告攻击者步骤中施放大步飞跃。

真信神欧柯塔

{三} {白}

传奇生物～神

3/6

连击，不灭

除非你操控至少三个其他生物，否则真信神欧柯塔不能进行攻击或阻挡。

{三} {白}：派出一个1/1白色，具警戒异能的战士衍生生物。

* 一旦欧柯塔已攻击或阻挡，就算你操控的其他生物数量成为两个或更少，它也会留在战斗中。

* 欧柯塔不是一定要有三个其他生物一起攻击的情况下才能攻击。阻挡时也是一样。

避世帘庇护

{四} {白}

结界

如果由对手操控的某来源将对你造成伤害，则防止此伤害中的1点。

* 如果数个来源将同时对你造成伤害（举例来说，数个攻击生物），则会分别防止每个此类来源的1点伤害。

* 将对由你操控的生物造成之伤害不受影响。

* 如果你在操控鹏洛客时将受到非战斗伤害，且有可以生效的防止性效应，则你能决定是要让防止性效应先生效，或是让鹏洛客的伤害转移效应先生效。如果你先让避世帘庇护的防止性效应生效，则鹏洛客的伤害转移效应仍会对剩余的伤害生效。如果你让鹏洛客的伤害转移效应生效，且对手选择对由你操控的鹏洛客造成该伤害，则该伤害不会被防止。

威严狞猫

{三}{白}{白}

生物～猫

3/3

由你操控的其他猫得+1/+1且具有系命异能。

当威严狞猫进战场时，派出两个1/1白色，具系命异能的猫衍生生物。

* 数个系命异能不会累计。

* 所有由你操控的其他猫都会得+1/+1且具有系命异能，而不仅限于威严狞猫最后一个异能所派出者。

补给商队

{四}{白}

生物～骆驼

3/5

当补给商队进战场时，若你操控已横置的生物，则派出一个1/1白色，具警戒异能的战士衍生生物。

* 于补给商队进战场时，如果你并未操控任何已横置的生物，则补给商队的异能不会触发，就算是你能立即横置某生物也是一样。如果此异能结算时，你未操控已横置的生物，什么事情都不会发生。

* 如果某效应使得补给商队横置进战场，则它自己就能满足本身触发式异能的条件。

反思时刻

{白}

瞬间

放逐目标本回合中曾阻挡灵俑或被灵俑阻挡的生物。

* 反思时刻可以指定以下生物为目标：正阻挡灵俑或被灵俑阻挡的生物；或曾在本回合稍早时段阻挡过灵俑或被灵俑阻挡的生物。

* 对于反思时刻所指定为目标的生物而言，反思时刻只关心该生物所阻挡或受该生物阻挡的生物在阻挡发生时是否为灵俑。如果该灵俑已成为非灵俑生物或已离开战场，反思时刻仍能指定前者生物为目标。

团结祀炼

{二}{白}

结界

当团结祀炼进战场时，直到回合结束，由你操控的生物得+2/+1且获得警戒异能。

当一个魔符在你的操控下进战场时，将团结祀炼移回其拥有者的手上。

* 团结祀炼的触发式异能只会影响它结算时由你操控的生物。它不会影响在该回合稍后时段才由你操控的生物。

* 如果某效应允许你于某生物攻击时耗竭之，则就算该生物具有敏捷异能，你也可以耗竭该生物。它不会被横置。

退敌维齐尔

{二}{白}

生物～人类 / 僧侣

2/2

闪现

当退敌维齐尔进战场时，如果目标生物本回合曾进行攻击或阻挡，你可以放逐该生物。在下一个结束步骤开始时，将所放逐的牌在其拥有者的操控下移回战场。

* 退敌维齐尔的触发式异能可以指定任何生物为目标，但只有该生物曾在本回合中被宣告为攻击者或阻挡者的情况下，才会受到该异能的影响；这与你是在战斗中施放退敌维齐尔还是在该回合稍后时段才施放无关。特别一提，如果某生物是以「正进行攻击」或「正进行阻挡」的状态进战场，则它不会受到此异能的影响。

* 该目标生物回到战场后，会是个全新的物件，并且与先前的存在状况并无关联。它不会在战斗中，也不会具有它被放逐时可能具有的其他额外异能。其上的所有指示物与结附于其上的灵气均会移除，且所有武器也不再装备于其上。

* 以此法放逐的衍生生物不会移回战场。

缓伤维齐尔

{一}{白}

生物～人类 / 僧侣

2/1

如果将会在某个由你操控的生物上放置一个或数个-1/-1指示物，则改为在其上放置该数量减一的-1/-1指示物。

* 生物进战场时上面有的-1/-1指示物，也算是「在由你操控的生物上放置」者。于你操控缓伤维齐尔期间，对于进战场时上面会有-1/-1指示物的生物而言，它们进战场时上面的-1/-1指示物数量为原应有数量减一。

* 如果某效应将缓伤维齐尔放进战场且其上有一个或数个-1/-1指示物，则其效应不会生效。这是因为你必须先在生物开始进战场之前就操控缓伤维齐尔，其效应才会生效。与缓伤维齐尔同时进战场且其上有-1/-1指示物的生物结果也是一样。

* 你每多操控一个缓伤维齐尔，便会使在生物上放置的-1/-1指示物多减一。

祀炼旅伴（仅出现在鹏洛客套牌中）

{二}{白}

生物～鸟 / 士兵

2/2

飞行

{一}{白}：重置目标生物。只能于你操控基定鹏洛客时起动此异能。

* 如果重置进行攻击的生物，并不会把它移出战斗。

勇武典范基定（仅出现在鹏洛客套牌中）

{四}{白}

鹏洛客～基定

5

+2：重置所有由你操控的生物。这些生物得+1/+1直到回合结束。

0：直到回合结束，勇武典范基定成为5/5，具不灭异能的人类 / 士兵生物，且仍然是鹏洛客。防止本回合中将对它造成的所有伤害。

-10：由你操控的生物得+2/+2直到回合结束。横置所有由对手操控的生物。

* 所有由你操控的生物都会因基定的第一个异能而得+1/+1，而非仅限于其重置者。

* 受基定的第一及第三个异能影响的生物，在异能结算时便已确定。于该回合稍后时段才受你操控的生物，以及于该回合稍后时段才变成生物永久物的生物不会得+1/+1或+2/+2。

* 基定的第二个异能不算作有生物进战场。基定已经在战场上；他只是改变了类别而已。

* 如果基定在他进战场的那回合就变成生物，则你不能用它进行攻击或利用其上的{横置}异能（如果他因故获得了异能）。

* 基定的第二个异能会使他成为具有人类 / 士兵这样生物类别组合的生物。他依旧是鹏洛客，且依旧有基定这个鹏洛客类别。（他也保有其他原本可能具有的牌张类别或副类别。）每个副类别都有其对应的牌类别：鹏洛客只是牌类别（并非生物类别），人类以及士兵只是生物类别（并非鹏洛客类别）。

* 如果在基定的第二个异能结算之后，他受到无法防止的伤害，则该伤害会产生所有能够生效的效果：特别来说，伤害会标记在基定上（因为他是个生物），并且将该数量的忠诚指示物从他上面移去（因为他是鹏洛客）。即使基定具有不灭异能，但如果其上没有忠诚指示物，则他仍会被置入其拥有者的坟墓场。

蓝色

预示成真

{二}{蓝}

结界

在你的维持开始时，在预示成真上放置一个计时指示物。

你于施放总法术力费用等于或小于X的咒语时，可以支付{零}，而不支付其法术力费用，X为预示成真上的计时指示物数量。每回合限如此作一次。

* 如果你是支付{零}这个替代性费用来施放牌，则你就无法支付该牌的其他替代性费用，例如化生费用。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（例如折磨幽声），则你必须支付之，才能施放此牌。

* 牌的总法术力费用仅由印制在其右上角的法术力符号确定。总法术力费用是法术力费用中法术力的数量，与颜色无关。举例来说，法术力费用为{一}{蓝}{蓝}的牌，其总法术力费用为3。无需考虑任何可能会影响该牌的替代性费用、额外费用、费用增加与费用减少。没有法术力费用的牌之总法术力费用为0。

* 如果你施放的是连体牌，则只会将你所施放之那半边的法术力费用与预示成真上的计时指示物数量进行比较。

* 对于法术力费用中含有X的牌而言，如果你要支付不含X的其他费用来施放之，则你必须将X的值选为0。举例来说，如果预示成真上有五个计时指示物，且你选择利用其效应来施放取自明日，则X必须为0。你不能将X选为2（即使这样该咒语的总法术力费用也只有4）。

* 如果你操控多个预示成真，则每一个都让你有一次支付{零}来施放咒语的机会。

* 同名指示物之间没有区别。出自*时间漩涡*环境中会与计时指示物互动的牌，也会与预示成真产生互动。

隐密巨蛇

{五}{蓝}{蓝}

生物～巨蛇

6/5

你坟墓场中每有一张瞬间与法术牌，隐密巨蛇便减少{一}来施放。

* 隐密巨蛇的异能不会改变隐密巨蛇本身法术力费用或总法术力费用。只是减少了施放此咒语所需费用而已。

* 就算某连体牌同时是瞬间和法术，隐密巨蛇的异能也只会将这类牌计算一次。

* 隐密巨蛇的异能最多只能将隐密巨蛇的费用减少至{蓝}{蓝}。

龙兽庇护地

{二}{蓝}

结界

每当你循环或弃一张牌时，你可以支付{一}。若你如此作，则派出一个2/2蓝色，具飞行异能的龙兽衍生生物。

* 在结算龙兽庇护地的触发式异能时，你无法多次支付{一}来获得多个龙兽。

啸风击

{二}{蓝}

瞬间

将目标已横置的生物移回其拥有者手上。

抓一张牌。

* 如果在啸风击结算时，该目标生物已经是不合法目标，则整个咒语都会被反击。你不会因此抓牌。

迷纱缠绕

{二}{蓝}

结界～灵气

结附于生物

所结附的生物的基础力量和防御力为0/2。

* 先前将生物之基础力量与防御力设定为某特定值的效应，都会被迷纱缠绕盖掉，包括设定*之数值的效应（例如谜翼龙兽所具有者）。如果在迷纱缠绕结附于某生物之后，其他设定该生物之基础力量和 / 或防御

力的效应才生效，则其将会盖过迷纱缠绕的效应。

* 任何修订力量或防御力的效应（例如让生物得+N/+N者）和指示物都会对该生物的新力量和防御力生效，就算此类修订该生物结附迷纱缠绕之前就已生效也是一样。

心智神刻法涅

{二}{蓝}

传奇生物～神

5/5

飞行，不灭

除非你的手牌有七张或更多，否则心智神刻法涅不能进行攻击或阻挡。

{三}{蓝}：抓一张牌，然后你可以将一个由你操控的地移回其拥有者的手上。

* 一旦刻法涅已攻击或阻挡，就算你手牌数量变成六张或更少，它也会留在战斗中。

* 在结算刻法涅的起动式异能时，你是在先看到你抓上来的牌之后，才需决定要将哪个地移回你手上（或决定是否要将地移回）。

迷宫守护者

{一}{蓝}

生物～虚影 / 战士

2/3

当迷宫守护者成为咒语的目标时，将它牺牲。

遗存{三}{蓝}（{三}{蓝}，从你的坟墓场放逐此牌：派出一个衍生物，且为此牌的复制品，但它是白色灵俑 / 虚影 / 战士，且没有法术力费用。遗存的时机视同法术。）

* 就算你反击了指定迷宫守护者为目标咒语或异能，你也要牺牲它。如果该咒语没有其他目标，则它会在试图结算时被反击。

* 你施放的灵气咒语会以它将结附的永久物为目标。

宣示主权

{五}{蓝}{蓝}

结界～灵气

结附于永久物

你操控所结附的永久物。

循环{二}（{二}，弃掉此牌：抓一张牌。）

* 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具之操控权。虽然它们仍将贴在该生物上，但注记会影响「你」的灵气效应仍会对其操控者产生影响，而不是你，武具的操控者能在他下一个行动阶段中将之移到其他生物上，诸如此类。

全新观点

{五}{蓝}

结界

当全新观点进战场时，抓三张牌。

只要你的手牌有七张或更多，你便可以支付{零}，而不支付循环费用。

* 如果你选择支付全新观点的替代性起动费用，你在起动异能时仍需要弃掉该具循环异能的牌。

* 在判断你的手牌是否有七张或更多时，会将你想要循环的牌计算在内。

河流巨蛇

{五}{蓝}

生物～巨蛇

5/5

除非你的坟墓场中有五张或更多牌，否则河流巨蛇不能攻击。

循环{蓝}（{蓝}，弃掉此牌：抓一张牌。）

* 一旦河流巨蛇已攻击，就算你坟墓场中牌的数量成为四张或更少，它也会留在战斗中。

探解客

{一}{蓝}

生物～人类 / 法师

1/3

{横置}：抓一张牌，然后弃一张牌。只能于你施放过非生物咒语的回合中起动此异能。

* 只要你曾施放过非生物咒语就行，该咒语是成功结算还是被反击了都不重要。你甚至可以在该咒语还在堆叠上的时候，就起动探解客的异能。

多面维齐尔

{二}{蓝}{蓝}

生物～变形兽 / 僧侣

0/0

你可以使多面维齐尔当成战场上任一生物的复制品来进入战场，但如果多面维齐尔已遗存，则该衍生物没有法术力费用，是白色且额外具有灵俑此类别。

遗存{三}{蓝}{蓝}

* 多面维齐尔所复制的，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、结附了灵气，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。

* 多面维齐尔因其复制效应而获得的特征属于可复制特征值，且其他效应可以复制。

* 如果所选择之生物的法术力费用中包含{X}，则X视为0。

* 如果所选择的生物已经复制了别的东西（举例来说，如果所选的生物是另一个多面维齐尔），则多面维齐尔进战场时，会是所选的生物已经复制的样子。

* 如果所选择的生物是个衍生物，则多面维齐尔会复制派出该衍生物的效应原本所注明的特征。在此情况下，除非多面维齐尔本身已遗存，否则它不是衍生物。

* 当多面维齐尔进战场时，它所复制的生物之任何进战场异能都会触发。所选择的生物上面任何「于[此生物]进战场时」或「[此生物]进战场时上面有...」的异能也都会生效。

* 如果多面维齐尔因故与另一个生物同时进战场，则多面维齐尔不能成为该生物的复制品。你只可选择已在战场上的生物。

驳斥狂风

{一} {蓝}

瞬间

将目标非地永久物移回其拥有者手上。每位牌手各将其牌库顶的两张牌置入其坟墓场。

* 如果在驳斥狂风结算时，该目标生物已是不合法目标，则整个咒语都会被反击。没有牌手会失去其牌库顶的两张牌。

凌日探求者

{三} {蓝}

生物～鸟 / 法术师

2/2

飞行

每当你循环或弃一张牌时，目标生物获得飞行异能直到回合结束。

* 在一个生物被阻挡后让它获得飞行异能将不会更改或撤销该次阻挡。如果你想要让飞行异能对阻挡造成影响，则你最迟必须在宣告攻击者步骤中施放凌日探求者。

黑色

食骨鸟

{三} {黑}

生物～鸟

3/2

如果本回合有生物死去，则食骨鸟减少{三}来施放。

飞行，死触

* 只要有生物死去，食骨鸟的第一个异能就会生效；于你施放时该死去的生物是否还在其拥有者的坟墓场中并不重要。

* 死去的衍生生物会如常进入你的坟墓场（随后消失）。如果本回合中曾有衍生生物死去，则食骨鸟的第一个异能会生效。

* 在多人游戏中，可能会出现牌手在其生物死去的同时输掉游戏的情况。如果出现此情况，食骨鸟的第一个异能会生效。

荣光神芭图

{二} {黑}

传奇生物～神

4/6

威慑，不灭

除非本回合有生物在你的操控下死去，否则荣光神芭图不能进行攻击或阻挡。

{一}{黑}，牺牲另一个生物：占卜1。每位对手各失去1点生命且你获得1点生命。

* 只要有对应生物死去，就能满足芭图的战斗限制条件；检查条件时该死去的生物是否还在其拥有者的坟墓场中并不重要。

* 死去的衍生生物会如常进入你的坟墓场（随后消失）。如果本回合中曾有衍生生物死去，就能满足芭图的战斗限制条件。

* 攻击者需一次性选择完毕。你无法先用一个生物进行攻击，然后牺牲它来满足芭图的战斗限制，再用芭图进行攻击。

* 在双头巨人游戏中，芭图的起动式异能会让对手队伍失去2点生命且你获得1点生命。

野心魔符

{二}{黑}

结界～灵气 / 魔符

结附于由你操控的生物

当野心魔符进战场时，你可以在目标生物上放置一个-1/-1指示物。

所结附的生物得+1/+1且具有系命异能。

* 野心魔符之触发式异能指定的目标生物，不一定是其所结附者。

残酷现实

{五}{黑}{黑}

结界～灵气 / 诅咒

结附于牌手

在所结附之牌手的维持开始时，该牌手牺牲一个生物或鹏洛客。若该牌手无法如此作，则他失去5点生命。

* 所结附的牌手是从由该牌手操控的生物和鹏洛客当中选择一个永久物来牺牲。你不能选择该牌手要牺牲的永久物类别。

* 如果所结附的牌手有能够牺牲的生物或鹏洛客，则他不能选择失去5点生命。

虔诚者信念

{二}{黑}

结界

每当你循环或弃一张牌时，你可以支付{一}。若你如此作，则每位对手各失去2点生命且你获得2点生命。

* 在结算虔诚者信念的触发式异能时，你无法多次支付{一}来使效应多次生效。

* 在双头巨人游戏中，虔诚者信念的触发式异能会让对手队伍失去4点生命且你获得2点生命。

狰狞神行客

{三}{黑}

生物～惊惧兽

6/6

你每有一张手牌，狰狞神行客便得-1/-1。

* 如果某个咒语或异能让你先抓牌，然后再将牌移离手上（例如弃牌或放到你的牌库顶），则狰狞神行客的防御力可能会短暂降到0或更低。只要它在该咒语或异能结算之后的防御力等于或大于1，它就能留在战场上。

* 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此狰狞神行客在战斗中受到的伤害，可能会因为你在该回合稍后时段抓了牌而变成致命伤害。

亡者女王莉莲娜

{三}{黑}{黑}

鹏洛客～莉莲娜

5

+1：派出一个2/2黑色灵俑衍生生物。将你牌库顶的两张牌置入你的坟墓场。

-3：将目标生物牌从你的坟墓场移回战场。该生物额外具有黑色此颜色与灵俑此类别。

-7：消灭所有非灵俑的生物。

* 同时为灵俑及其他类别之生物，例如灵俑 / 豺狼，不算是非灵俑的生物。

瘴气木乃伊

{一}{黑}

生物～灵俑 / 豺狼

2/2

当瘴气木乃伊进战场时，每位牌手各弃一张牌。

* 当瘴气木乃伊的触发式异能结算时，首先由轮到该回合的牌手选择要弃掉哪张牌，然后每位其他牌手依照回合顺序作出选择，然后同时弃掉所选的牌。在决定要弃掉哪些牌之前，没有人能看到其他牌手为此所弃的牌。

圣甲虫巢穴

{二}{黑}

结界

每当你在一个生物上放置一个或数个-1/-1指示物时，派出等量的1/1黑色昆虫衍生生物。

* 如果某效应让你在一个生物上放置的-1/-1指示物数量大于该生物的防御力，则你会在其上如数放置指示物，并派出等量的昆虫，就算这样会让生物的防御力变成负数也是一样。

疫病喷发兽

{二}{黑}

生物～灵俑 / 野兽

5/4

威慑

当疫病喷发兽进战场时，在目标由你操控的生物上放置两个-1/-1指示物。

每当另一个由你操控的灵俑死去时，每位对手各失去1点生命。

* 如果疫病喷发兽与另一个由你操控的灵俑同时死去，则疫病喷发兽的最后一个异能会因该灵俑而触发。

* 在双头巨人游戏中，疫病喷发兽的触发式异能会让对手队伍失去2点生命。

无情神箭手

{黑}

生物~人类 / 弓箭手

1/2

每当你循环或弃一张牌时，你可以支付{一}。若你如此作，则在目标生物上放置一个-1/-1指示物。

* 在结算无情神箭手的触发式异能时，你无法多次支付{一}，好在生物上放置多个指示物。

坟场阴影

{一} {黑}

瞬间

将你坟墓场中所有你于本回合中循环或弃掉的牌移回你手上。

* 无论你是因何原因所弃掉的牌，坟场阴影均能将其移回~无论是循环掉牌，因对手之忘却烦恼而弃掉的牌，还是你施放折磨幽声时弃掉的牌都算。

* 如果你弃掉一张具疯魔异能的牌而没有施放，坟场阴影就能在你的坟墓场中找到该牌。如果你施放了该牌，坟场阴影便不能在你坟墓场中找到你所弃掉的那张牌。

刺灵魔

{三} {黑}

生物~蝎子 / 恶魔

4/5

当刺灵魔进战场时，在目标由你操控的生物上放置两个-1/-1指示物。

当刺灵魔死去时，你可以在目标生物上放置若干-1/-1指示物，其数量等同于刺灵魔上-1/-1指示物的数量。

* 刺灵魔的第二个异能仅指定一个生物为目标，该生物会得到所有的指示物。你不能将指示物分配给数个生物。

华美苦痛

{二} {黑}

瞬间

将两个-1/-1指示物分配给一个或两个目标生物。

* 你于施放华美苦痛时，一并决定如何分配指示物。每个目标生物至少要分配一个指示物。

* 如果有人回应华美苦痛，让其中一个目标生物成为不合法目标，则原本要放在该生物上的-1/-1指示物会消失。不能将该指示物改成放在仍合法的目标之上。

非凡耐力

{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。」

* 非凡耐力的效应只会生效一次。若该目标生物死去后又返回战场，则它算是全新生物。如果上述新生物再次死去，就无法二度返回战场。

入侵者诅咒

{一}{黑}

结界～灵气 / 诅咒

结附于牌手

每当一个生物在所结附之牌手的操控下进战场时，该牌手失去1点生命且你获得1点生命。

* 如果某生物在所结附之牌手的操控下进战场并触发了由该牌手操控的某个异能，若当前为该牌手之回合，则入侵者诅咒的触发式异能会先结算；若当前为你的回合，则其会后结算。

褻褻木乃伊（仅出现在鹏洛客套牌中）

{一}{黑}

生物～灵俑 / 豺狼

1/2

当褻褻木乃伊死去时，每位对手各失去2点生命。

* 如果你的总生命在褻褻木乃伊受到致命伤害的同时降至0或更少，则你会在褻褻木乃伊的触发式异能进入堆叠之前就会输掉这盘游戏。

* 在双头巨人游戏中，褻褻木乃伊的触发式异能会让对手队伍失去4点生命。

红色

血怒好斗者

{一}{红}

生物～牛头怪 / 战士

4/3

当血怒好斗者进战场时，弃一张牌。

* 就算你手上没有其他牌，你也能施放血怒好斗者。如果于其异能结算时，你没有手牌，则什么也不会发生。

战斗主祭

{二} {红}

生物～人类 / 战士

4/1

如果本回合尚未耗竭战斗主祭，则你可以于其攻击时耗竭之。当你如此作时，重置所有由你操控的其他生物，且在此阶段后，额外多出一个战斗阶段。（已耗竭的生物于你的下一个重置步骤中不能重置。）

* 战斗主祭的异能会重置你的所有其他生物，而非仅限于进行攻击的生物。

* 如果重置进行攻击的生物，并不会把它移出战斗。

* 在这两个战斗阶段之间没有行动阶段，所以你没有机会来施放只能于你施放法术时机下施放的咒语，也没有机会来起动只能于类似时机下起动的异能。举例来说，你无法在这两次战斗之间施放另一个生物咒语，或是佩带武器。

* 如果你耗竭了战斗主祭，则就算它没能在第一个战斗阶段中存活下来，也会额外多出一个战斗阶段。

* 如果你在同一个战斗阶段中耗竭了多个战斗主祭，则会多出相同数量的战斗阶段，但你的所有生物只会当前这个战斗阶段中重置一次。假如你想要在每个战斗阶段中都能重置攻击生物并用它们再次攻击，则需要多个战斗阶段中逐一耗竭不同的战斗主祭才行。

中文版勘误 中文版的战斗主祭内文叙述漏植「其他」二字。该异能结算的时候不会重置战斗主祭本身。此牌正确的Oracle内文叙述请以此份文档中的叙述为准。特此勘误。

透体激情

{红}

结界～灵气

结附于生物

所结附的生物得+3/+3且具有「在你的维持开始时，在此生物上放置一个-1/-1指示物。」

* 如果透体激情被移除，则-1/-1指示物会留在所结附的生物上，但+3/+3加成会消失。

* 如果同一个生物上结附了两个透体激情，则它会具有两个触发式异能，且会在你维持开始时得到两个-1/-1指示物。

投掷

{一} {红}

瞬间

牺牲一个生物，以作为施放投掷的额外费用。

投掷对目标生物或牌手造成伤害，其数量等同于所牺牲生物的力量。

* 会检查所牺牲的生物在战场上已知的最后存在状况来决定其力量。

* 如果你于宣告阻挡者步骤中牺牲了进行攻击或阻挡的生物，则它不会造成战斗伤害。如果你等到了战斗伤害步骤，但该生物已经受到致命伤害，则在有机会牺牲它之前，它便已被消灭。

* 施放投掷时，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。

* 要等到施放完此咒语、支付完其所有费用之后，牌手才能回应之。没人能试图消灭你所牺牲的生物来让你无法施放此咒语。

光荣就义

{二} {红}

瞬间

结束本回合。（放逐堆叠中所有咒语与异能，包括这张牌。轮到此回合的牌手将手牌弃至其手牌上限。生物上的伤害消失，并且注记着「本回合」与「直到回合结束」的效应均结束。）

在你的下一个结束步骤开始时，你输掉这盘游戏。

* 若以此方法结束回合，意指下列事情会依序发生：1) 放逐堆叠中的所有咒语与异能。这包括不能被反击的咒语和异能。2) 如果有进行攻击或阻挡的生物，则它们被移出战斗。3) 检查状态动作。牌手都不会获得优先权，且触发式异能不会进入堆叠。4) 目前的阶段和 / 或步骤结束。游戏一路略过，直到清除步骤。5) 清除步骤会完整执行。

* 如果此流程中触发了任何触发式异能，它们会在清除步骤中进入堆叠。如果发生此状况，双方牌手将有机会施放咒语与起动异能，然后在该回合完全结束前会有另一个清除步骤。

* 所有被放逐的其他咒语与异能将没有机会结算，它们依旧不算是被反击。

* 任何「在下一个结束步骤开始时」的触发式异能在该回合都没有机会触发，因为结束步骤已被略过。这些异能会在下个回合的结束步骤开始时触发。

* 如果光荣就义的延迟触发式异能被反击，则其不会再次触发。以下情况也会产生类似结果：该异能以其他方式被移出堆叠（例如第二次光荣就义）；或是该异能结算但你未输掉游戏（也许因为祀炼基定的徽记）。

狂热神哈佐蕾

{三} {红}

传奇生物～神

5/4

不灭，敏捷

除非你的手牌为一张或更少，否则狂热神哈佐蕾不能进行攻击或阻挡。

{二} {红}，弃一张牌：狂热神哈佐蕾向每位对手各造成2点伤害。

* 一旦哈佐蕾已攻击或阻挡，就算你手牌数量变成两张或更多，它也会留在战斗中。

* 在双头巨人游戏中，哈佐蕾的起动式异能会向每位对手各造成2点伤害，即是向对手队伍造成4点伤害。

穿心蝎狮

{二} {红} {红}

生物～翼狮

4/3

当穿心蝎狮进战场时，你可以牺牲另一个生物。当你如此作时，穿心蝎狮对目标生物或牌手造成伤害，其数量等同于所牺牲生物的力量。

遗存{五}{红}（{五}{红}，从你的坟墓场放逐此牌：派出一个衍生物，且为此牌的复制品，但它是白色灵俑／翼狮，且没有法术力费用。遗存的时机视同法术。）

* 会检查所牺牲的生物在战场上已知的最后存在状况来决定其力量。

* 你无法牺牲多个生物来多次造成伤害。

* 穿心蝎狮具有新式的触发式异能。当它进战场时，其触发式异能会进入堆叠，且没有目标。结算该异能时，你可以牺牲一个生物。如果你如此作，第二个异能便会触发，你选择将受到伤害的目标生物或牌手。这与注记「若你如此作...」的区别在于，这类新式异能让牌手在「生物牺牲前」和「生物牺牲后且造成伤害前」都有机会来施放咒语及起动异能。

* 穿心蝎狮之造成伤害的异能只有在你依其触发式异能说明而牺牲生物时才会触发。当你因其他原因牺牲生物时，该异能不会触发。

岩浆喷散

{红}

瞬间

岩浆喷散对目标生物造成2点伤害。如果本回合中该生物将死去，则改为将它放逐。

* 如果目标生物在该回合中因故将死去，岩浆喷散就会将之放逐，而不是只有在其因致命伤害而死去的情况下才会放逐。就算岩浆喷散并未对该目标生物造成伤害（由于防止性效应）或岩浆喷散是对另一个生物造成了伤害（由于转移伤害效应），这句话仍会对该目标生物生效。

挑战场蝎狮

{四}{红}

生物～翼狮

5/4

当挑战场蝎狮进战场时，在目标由你操控的生物上放置一个-1/-1指示物。挑战场蝎狮向目标对手造成3点伤害。

* 如果你将挑战场蝎狮的触发式异能放进堆叠时，无法指定对手为目标（最有可能的原因是对手具有辟邪异能），该异能便会从堆叠中移除，且你不会在任何生物上放置-1/-1指示物。

* 如果挑战场蝎狮的触发式异能进入堆叠，但在其结算之前，其中任一目标已不合法，则另一个目标仍会受到对应之影响。

开路祀徒

{一}{红}

生物～人类 / 法师

2/1

{横置}：目标力量等于或小于2的生物本回合不能被阻挡。

* 于该起动式异能试图结算时，如果该生物的力量大于2，则该异能将被反击，且其所有效应都不会生效。

不过，如果是反过来，在异能结算之后再将该生物的力量提升至2以上，则它仍不能被阻挡。

灼灵法师

{红}

生物～人类 / 法师

1/2

灵技

如果你操控的某来源将对任一由对手操控的生物造成非战斗伤害，则改为在该生物上放置等量的-1/-1指示物。

* 如果某效应令一个由你操控的生物与一个由对手操控的生物互斗，则双方生物会同时造成伤害。举例来说，如果你的2/2生物与对手的4/4生物互斗，则你的生物会受到4点伤害，且会在对手的生物上放置两个-1/-1指示物。

* 如果某个由对手操控的咒语或异能令某个由你操控的来源向一个由对手操控的生物造成非战斗伤害，则该伤害也会被替换为-1/-1指示物。

* 灼灵法师的效应不属于防止性效应。不能被防止的伤害也会被替换为-1/-1指示物。

* 如果有多个防止性效应和 / 或替代性效应将试图对同一份伤害生效，则由将受到伤害之生物的操控者来决定这些效应生效的顺序。例如，对手可以选择让杰鲁的决心之效应生效来防止伤害，而不在该生物上放置-1/-1指示物；或对手也可以选择侮辱有机会加倍伤害之前，将伤害转换为-1/-1指示物，这样侮辱的效应便不会生效。

扫尾蜥

{二} {红}

生物～蜥蜴

3/2

只要你的手牌为一张或更少，扫尾蜥便得+1/+2。

* 如果某个生物受到伤害，则直到清除步骤，该伤害都会标记在其上。如果扫尾蜥在你手牌数为零张或一张的时候受到了2点或3点伤害，且在该回合的稍后时段中某个咒语或异能结算后你手上有了两张牌，则扫尾蜥会被消灭。类似地，如果手牌数变化会导致其防御力变为0，则它会被置入其拥有者的坟墓场。

火矛掷手

{三} {红}

生物～牛头怪 / 战士

2/3

当火矛掷手进战场时，它向目标由对手操控的生物造成X点伤害，X为你坟墓场中瞬间与法术牌的数量加总。

* 就算某连体牌同时是瞬间和法术，火矛掷手的异能也只会将这类牌计算一次。

绿色

罗纳斯的恩惠

{二} {绿}

法术

展示你牌库顶的五张牌。你可以将其中一张生物牌和 / 或一张结界牌置于你手上。将其余的牌置入你的坟墓场。

* 在结算罗纳斯的恩惠时，可能发生的结果有以下四种：你未将任何牌置于你手上；你将一张生物牌置于你手上；你将一张结界牌置于你手上；你将一张生物牌和一张结界牌置于你手上。

力量魔符

{二} {绿}

结界～灵气 / 魔符

结附于由你操控的生物

当力量魔符进战场时，你可以让所结附的生物与目标由对手操控的生物互斗。（它们各向对方造成等同于本身力量的伤害。）

所结附的生物得+1/+1且具有践踏异能。

* 如果在该触发式异能试图结算时，其目标已不合法，或所结附的生物已离开战场，则没有生物会造成伤害，也没有生物会受到伤害。

* 所结附的生物互斗时已得+1/+1并具有践踏。不过在互斗过程中，践踏异能没有效果。

* 如果力量魔符在其触发式异能结算之前离开战场，且如果其最后结附的生物此时还在战场上，则它会与目标生物互斗。不过，此时已没有力量魔符提供的+1/+1加成。

罗纳斯的斗士

{三} {绿}

生物～豺狼 / 战士

3/3

你可以于罗纳斯的斗士攻击时耗竭之。当你如此作时，你可以将一张生物牌从你手上放进战场。（已耗竭的生物于你的下一个重置步骤中不能重置。）

* 攻击者需一次性选择完毕。你无法先用罗纳斯的斗士攻击，将一张生物牌放进战场后，再用后者攻击。

* 如果该放进战场的生物具有会在「当生物攻击时」或「当你耗竭生物时」触发的异能，则这类异能不会触发。

无畏巨河马

{二} {绿}

生物～河马

4/5

当无畏巨河马进战场时，在目标由你操控的生物上放置两个-1/-1指示物。

每当你在无畏巨河马上放置一个或数个-1/-1指示物时，从另一个目标由你操控的生物上移去一个-1/-1指示物。

* 如果你在无畏巨河马上放置足量的-1/-1指示物使其防御力等于0，其最后一个异能也会触发。

力量模范

{一} {绿}

生物～人类 / 战士

4/4

当力量模范进战场时，在目标由你操控的生物上放置三个-1/-1指示物。

每当力量模范攻击时，从其上移去一个-1/-1指示物。若你如此作，你获得1点生命。

* 如果让力量模范离开战场来回应其第二个异能，则你无法从上移去指示物，且你无法获得1点生命。

高大沙丘亚龙

{五} {绿} {绿}

生物～亚龙

7/7

高大沙丘亚龙不能被力量等于或小于2的生物阻挡。

循环{二} ({二}，弃掉此牌：抓一张牌。)

* 一旦已有力量等于或大于3的生物阻挡了高大沙丘亚龙，则就算改变该阻挡生物的力量，也不会使高大沙丘亚龙成为未受阻挡。

哈芭恰的印记

{绿}

瞬间

目标由你操控的生物获得辟邪异能直到回合结束。移去其上所有的-1/-1指示物。（具辟邪异能的生物不能成为由对手操控之咒语或异能的目标。）

* 你可以指定其上没有-1/-1指示物的生物为目标。它仍会获得辟邪。

严厉明师

{一} {红}

生物～人类 / 僧侣

2/2

每当任一对手起动战场上任一神器、生物或地的起动式异能时，若其不是法术力异能，则严厉明师对该牌手造成2点伤害。

* 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（例如佩带），它们的规则提示中会包含冒号。起动式法术力异能指的是会于结算时产生法术力的异能，而不是需要支付法术力来起动的异能。特别一提，耗竭生物不属于起动式异能。

* 当对手起动手牌上的异能（例如循环）或坟墓场中之牌的异能（例如遗存）时，严厉明师的异能不会触发，就算是这类异能会将牌放进战场也是一样。

* 严厉明师的异能会比触发它的异能先一步结算。

蛮角兽

{二} {绿}

生物～野兽

2/2

当蛮角兽进战场时，你可以消灭目标神器。

由对手操控的神器须横置进战场。

* 如果对手的神器与你的蛮角兽同时在各自拥有者操控下进战场，则该神器不需横置进战场。

活力那伽

{一} {绿}

生物～那伽 / 德鲁伊

1/2

{横置}：加一点法术力到你的法术力池中，其类别为由你操控的地能产生之任一类别。

* 法术力的类别包括白色，蓝色，黑色，红色，绿色，以及无色。

* 改变地的类别，或让地获得异能，都会影响该地能产生的法术力之类别。

* 活力那伽会检查由你操控之地之产生法术力的异能之效应，但不会检查其费用或起动条件。举例来说，工业尖塔注记着「{横置}，支付1点生命：加一点任意颜色的法术力到你的法术力池中。只能于你操控神器时起动此异能。」如果你操控了工业尖塔与活力那伽，则你可以横置活力那伽来产生任意颜色的法术力。至于你是否操控神器，是否能支付1点生命，或是工业尖塔是否未横置，则并不重要。

* 活力那伽不在乎你的地对本身所产生的法术力之任何限制条件或额外效应，例如灵魂洞窟之类。它只在乎法术力的类别。

觅食蛇豹

{一} {绿} {绿}

生物～猫 / 蛇

4/3

觅食蛇豹不能被反击。

由你操控的生物咒语不能被反击。

* 能够反击其他咒语的咒语或异能仍能以由你操控的生物咒语为目标。当这类咒语结算时，该生物咒语不会被反击，但该咒语或异能具有的任何其他效应仍会如常生效。

驮石骆驼

{三} {绿}

生物～骆驼

4/3

当驮石骆驼进战场时，对目标永久物上每种指示物而言，在其上放置另一个该种类的指示物或从其上移去一个该种类的指示物。

* 你为每种指示物所作的选择可以不同。举例来说，如果某个基定鹏洛客上有两个忠诚指示物和三个-1/-1

指示物，则你可以在其上放置一个忠诚指示物，并移去一个-1/-1指示物。

无畏神罗纳斯

{二} {绿}

传奇生物～神

5/5

死触，不灭

除非你操控另一个力量等于或大于4的生物，否则无畏神罗纳斯不能进行攻击或阻挡。

{二} {绿}：直到回合结束，另一个目标生物得+2/+0且获得践踏异能。

* 一旦无畏神罗纳斯已攻击或阻挡，就算你已不再操控另一个力量等于或大于4的生物，它也会留在战斗中。

* 欧柯塔不是一定要有另一个力量等于或大于4的生物一起攻击的情况下才能攻击。阻挡时也是一样。

沙丘亚龙巢群

{六} {绿} {绿}

结界

具飞行异能的生物不能攻击你或由你操控的鹏洛客。

在你的结束步骤开始时，派出一个5/5绿色亚龙衍生生物。

* 一旦某生物已攻击你或由你操控的鹏洛客，就算它获得飞行异能，也会留在战斗中。类似地，如果某个具飞行异能的生物进战场且正进行攻击，沙丘亚龙巢群的第一个异能也不能撤销该攻击。

协同攻击

{二} {绿}

瞬间

重置至多两个目标生物。它们各得+2/+2直到回合结束。

* 你施放协同攻击时可以指定两个、一个或零个目标。

* 协同攻击可以指定未横置的生物为目标。它仍会得+2/+2。

* 如果协同攻击以两个生物为目标，且在其结算前，其中一个就已不合法，则该剩余的目标生物仍会被重置并得+2/+2。

* 你无法为了要让同一个生物得+4/+4，而两次都选择它为目标。

司兽维齐尔

{三} {绿}

生物～那伽 / 僧侣

3/4

你可以检视你的牌库顶牌。（你可以随时如此作。）

如果你的牌库顶牌是生物牌，你可以施放之。

你可以将法术力视同任意类别的法术力来支付施放生物咒语的费用。

* 司兽维齐尔让你只要想看你的牌库顶牌，就随时可以看（但有一处限制～参见下文），就算你没有优先权也一样。此动作不用到堆叠。这张牌成为你可知信息的一部分，就像你可以检视手牌一样。

* 如果你在你施放某咒语或起动某异能的流程中，你的牌库顶牌有所改变，则直到施放咒语或起动异能的流程结束，你才可以检视新的牌库顶牌。这意味着，如果你施放你的牌库顶牌，则你要等到支付完该咒语的费用之后，才能检视牌库顶的下一张牌。

* 正常来说，如果你的牌库顶牌是生物牌，且目前是你的行动阶段、并且堆叠空着，司兽维齐尔会让你可以施放它。如果该生物牌具有闪现，你就可以在自己能施放瞬间的时机下施放它，就算是在对手的回合中也是一样。

* 你可以将法术力视同任意类型的法术力来支付施放任意生物咒语的费用，而非仅限于如此支付从牌库顶施放之生物咒语的费用。

* 你依旧要支付该咒语的所有费用，包括额外费用。你还可以支付替代性费用，例如化身费用或预示成真之效应的费用。

* 你的牌库顶牌不是你的手牌，所以你不能循环、弃掉，或起动该牌上的起动式异能。

多色

阿恩祀群斗士

{二} {绿} {白}

生物～人类 / 战士

4/4

你可以于阿恩祀群斗士攻击时耗竭之。当你如此作时，重置所有其他由你操控的生物。（*已耗竭的生物于你的下一个重置步骤中不能重置。*）

* 攻击者需一次性选择完毕。你无法先用阿恩祀群斗士攻击，重置某个已横置的生物后，再用后者生物攻击。

* 如果重置进行攻击的生物，并不会把它移出战斗。

* 如果你用两个阿恩祀群斗士攻击，并同时耗竭两者，则它们会将彼此重置。

罗夏河恩泽

{二} {绿} {蓝}

结界

在你战斗前的行动阶段开始时，移去罗夏河恩泽上所有的洪水指示物。若以此法未移去指示物，则在罗夏河恩泽上放置一个洪水指示物且抓一张牌；反之，则加{无} {绿} {蓝}到你的法术力池中。

* 如果罗夏河恩泽上因故有多个洪水指示物，则在你移去所有的指示物时，也仍只能得一份{无} {绿} {蓝}。

* 如果罗夏河恩泽于其触发式异能还在堆叠上时就离开战场，则你无法移去其上的任何洪水指示物，就算其离开战场前其上曾有指示物也是一样。于该异能结算时，你无法在其上放置指示物，但你仍会抓一张

牌。

摧残甲虫

{三}{黑}{绿}

生物～昆虫

4/5

当摧残甲虫进战场时，在目标由你操控的生物上放置一个-1/-1指示物。

每当摧残甲虫攻击时，从目标由你操控的生物上移去一个-1/-1指示物，且在至多一个目标由防御牌手操控的生物上放置一个-1/-1指示物。

* 摧残甲虫的第二个异能可以指定任一由你操控的生物为目标，而不仅是其上有-1/-1指示物者。就算无法从你的生物上移去任何指示物，也会在对手生物上放置一个-1/-1指示物。

* 如果摧残甲虫第二个异能的两个目标中有一个已不合法，则另一个仍会受到影响。

谜翼龙兽

{一}{蓝}{红}

生物～龙兽

*/4

飞行

谜翼龙兽的力量等同于你坟墓场中瞬间与法术牌的数量加总。

* 就算某连体牌同时是瞬间和法术，谜翼龙兽的异能也只会将这类牌计算一次。

* 设定谜翼龙兽的力量与防御力之异能会在所有区域生效。

司毒维齐尔哈芭恰

{黑}{绿}

传奇生物～人类 / 僧侣

2/2

每当司毒维齐尔哈芭恰对任一牌手造成战斗伤害时，你可以在目标生物上放置一个-1/-1指示物。

每当你在一个生物上放置一个或数个-1/-1指示物时，派出一个1/1绿色，具死触异能的蛇衍生生物。

* 如果你同时在数个生物上放置任意数量的-1/-1指示物，则每有一个得到指示物的生物，哈芭恰的最后一个异能就会触发一次。

* 如果你在哈芭恰上放置足量的-1/-1指示物使其防御力等于0，其最后一个异能也会触发。

无情掷枪手

{二}{黑}{红}

生物～牛头怪 / 战士

4/2

{二}，弃一张牌：在目标生物上放置一个-1/-1指示物。该生物本回合不能进行阻挡。

* 一旦生物已进行阻挡，无情掷枪手的异能便无法撤销该阻挡。

* 就算移去该目标生物上的-1/-1指示物，或是无法在该生物上放置-1/-1指示物，它也不能进行阻挡。

豪英内赫布

{一}{黑}{红}

传奇生物～牛头怪 / 战士

2/2

先攻

由你操控的其他牛头怪具有先攻异能。

只要你的手牌为一张或更少，由你操控的牛头怪便得+2/+0。

每当豪英内赫布对任一牌手造成战斗伤害时，每位牌手各弃一张牌。

* 只要你的手牌数量是一张或零张，内赫布便会受其自身修订力量的异能影响。

* 当内赫布的触发式异能结算时，首先由轮到该回合的牌手选择要弃掉哪张牌，然后每位其他牌手依照回合顺序作出选择，然后同时弃掉所选的牌。在决定要弃掉哪些牌之前，没有人能看到其他牌手为此所弃的牌。

地源守护妮莎

{X}{绿}{蓝}

鹏洛客～妮莎

X

+2：占卜2。

0：检视你的牌库顶牌。如果该牌是地牌或总法术力费用等于或小于地源守护妮莎上忠诚指示物数量的生物牌，则你可以将该牌放进战场。

-6：重置至多两个目标由你操控的地。它们成为5/5，具飞行与敏捷异能的元素生物直到回合结束。它们仍然是地。

* 如果X是0，则妮莎进战场时上面没有忠诚，且会在你能起动其异能前便被置入其拥有者的坟墓场。

* 在结算妮莎的第二个异能时，如果你不能（或没有）将该牌放进战场，则该牌会留在你的牌库顶。

* 一旦妮莎的第二个异能开始结算，则直到其完成结算之前，没有牌手能有所行动。特别一提，一旦你已检视牌或决定将之放进战场，牌手便无法试图改变妮莎的忠诚。

* 如果妮莎在其第二个异能还在堆叠上的时候就已离开战场，则使用其已知的最后忠诚来判断你是否可以将你的牌库顶牌放进战场。如果妮莎是因为受到足够将其忠诚降至0的伤害而离开战场的，则她已知的最后忠诚为0。

* 妮莎的最后一个异能会将地的基础力量和防御力设为5/5。地上原本具有的+1/+1或-1/-1指示物会影响此数值。

刚愎仆从

{白}{黑}

生物～灵俑

2/2

每当另一个灵俑在你的操控下进战场时，每位对手各失去1点生命且你获得1点生命。

* 如果刚愎仆从与另一个灵俑生物同时进战场，它的异能会因后者灵俑触发。

* 在双头巨人游戏中，刚愎仆从的触发式异能会让对手队伍失去2点生命且你获得1点生命。

连体

寄托

{三}{蓝}

瞬间

将目标咒语或非地永久物置于其拥有者的牌库顶数来第二张的位置。

//

记忆

{四}{蓝}{蓝}

法术

余响（此咒语只能从你的坟墓场中施放。然后将它放逐。）

每位牌手将其手牌与坟墓场洗入其牌库，然后各抓七张牌。

* 如果该目标物件的拥有者之牌库没有牌，则该目标咒语或永久物便放入该牌库，成为其中唯一的牌。

* 如果某咒语被置入其拥有者的牌库，则该咒语便被从堆叠上移除，因此不会结算。该咒语并非被反击；它只是不存在了。这对不能被反击的咒语有奇效。

* 如果某咒语的复制品或衍生物被置入其拥有者的牌库，它会被移到该处，然后由于状态动作而消失。

割斩

{一}{红}

法术

割斩对目标生物造成4点伤害。

//

碎身

{X}{黑}{黑}

法术

余响（此咒语只能从你的坟墓场中施放。然后将它放逐。）

每位对手各失去X点生命。

* 在双头巨人游戏中，碎身会让对手队伍失去X两倍数量的生命。

恩眷

{一}{黑}

瞬间

直到回合结束，目标生物得+1/+0且获得不灭异能。

//

引领

{三}{绿}

法术

余响（此咒语只能从你的坟墓场中施放。然后将它放逐。）

本回合中，所有能阻挡目标生物的生物皆须阻挡之。

* 引领并非给予生物某异能来阻挡目标生物。它只是强迫这些已经可以阻挡它的生物一定要如此作。

* 于宣告阻挡者时，已处于以下状况的生物不能进行阻挡：该生物已横置；正受某咒语或异能之影响而不能阻挡。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，所以这情况下，该生物也不至于必须要阻挡。

* 如果有数个战斗阶段，则已在第一个战斗阶段中阻挡了引领之目标生物的生物并不需要在后续的战斗中再次阻挡该生物。这是因为引领效应要求的是「本回合中」，而非「每次战斗」。

无所

{一}{蓝}

瞬间

将目标咒语移回其拥有者手上。

//

适从

{白}

法术

余响（此咒语只能从你的坟墓场中施放。然后将它放逐。）

选择一个牌名。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。

* 如果某咒语移回其拥有者手上，便从堆叠中移出并且不会结算。该咒语并非被反击；它只是不存在了。这对不能被反击的咒语有奇效。

* 如果某咒语的复制品回到其拥有者的手上，它会被移到该处，然后由于状态动作而消失。

* 你是于适从结算时选择牌的名称，而不是于施放时。你选择名称之后，对手便不能施放具该名称的咒语。

* 你可以选择地牌的名称。对手仍能使用具该名称的牌，因为地牌永远不会被施放。

* 如果你要选择一张连体牌的名称，你只能选择其中一个名称，不能两个都选。举例来说，你可以选择「无所」或「适从」，但不能选择「无所//适从」。对手仍可以施放你没选的那半边。

劈天

{X}{绿}

瞬间

劈天对每个具飞行异能的生物各造成X点伤害。

//

盖地

{X}{红}{红}

法术

余响（此咒语只能从你的坟墓场中施放。然后将它放逐。）

盖地对每个不具飞行异能的生物各造成X点伤害。

* 你施放盖地时为X选的值，可以与施放劈天时选的值不同。

侮辱

{二}{红}

法术

本回合中，伤害不能被防止。本回合中，如果你操控的某来源将造成伤害，则改为它造成两倍的伤害。

//

致伤

{二}{红}

法术

余响（此咒语只能从你的坟墓场中施放。然后将它放逐。）

致伤对目标生物造成2点伤害，并对目标牌手造成2点伤害。

* 如果某个由你操控且具有践踏异能的生物本回合中将对阻挡生物造成战斗伤害，则你分配伤害时必须依照其未经修订的伤害数量来分配。举例来说，受到2/2生物阻挡之3/3具践踏异能的生物，只能向防御牌手分配1点伤害。之后它会向阻挡生物造成4点伤害，并向防御牌手造成2点伤害。

* 如果某效应（例如茜卓的旋炎咒所具有者）让你在目标之间分配伤害，则你必须先依照其未经修订的伤害数量来分配，而后该数量才会加倍。

* 如果你在同一回合中施放了两个侮辱，则由你操控之来源造成的伤害会变成4倍。如果你施放了三个侮辱，便会变成8倍，以此类推。太暴力了。

* 除非你指定一个生物和一位牌手为目标，否则你不能施放致伤。于致伤结算时，如果其中一个目标已不合法，则该咒语依然会对剩余的合法目标造成伤害。

挺进

{二}{红}

瞬间

目标生物得+X/+0直到回合结束，X为其力量。

//

胜利

{二}{白}

法术

余响（此咒语只能从你的坟墓场中施放。然后将它放逐。）

目标生物获得连击异能直到回合结束。

* X的数值于挺进结算时决定。如果该生物的力量受其他效应影响，该数值也不会在该回合的稍后时段改变。

备战

{一}{白}

瞬间

重置目标生物。直到回合结束，它得+2/+2且获得系命异能。

//

互斗

{三}{绿}

法术

余响（此咒语只能从你的坟墓场中施放。然后将它放逐。）

目标由你操控的生物与目标由对手操控的生物互斗。

* 如果重置进行攻击的生物，并不会把它移出战斗。

* 数个系命异能不会累计。

* 如果当互斗试图结算时，其目标之一或两者均为不合法，则没有生物会造成伤害，也没有生物会受到伤害。

* 由你操控且具系命异能的生物造成任何之伤害都能让你获得等量的生命，而不仅限于造成战斗伤害者。

累骨

{二}{黑}{黑}

法术

所有生物得-2/-2直到回合结束。

//

起家

{五}{蓝}{蓝}

法术

余响（此咒语只能从你的坟墓场中施放。然后将它放逐。）

每位对手各选择一个由其操控的生物。你获得这些生物的操控权。

* 累骨只会影响它结算时已经在战场上的生物。它不会影响在本回合稍后时段才进场的生物，也不会影响在本回合稍后时段才变成生物的非生物永久物。

* 起家的效应不指定目标。具辟邪异能的生物也能以此法被你勾走。

* 起家的效应会一直持续下去。它不会在清除步骤中消除。

* 一旦起家开始结算，则直到其完成结算之前，没有牌手能有所行动。特别一提，对手在选择生物后，就无法试图在让你获得操控权之前移除该生物。

* 在多人游戏中，每位对手依照回合顺序选择一个由其操控的生物（若其操控生物）。在每位对手都选完之后，你同时获得这些生物的操控权。

神器

芭图纪念碑

{三}

传奇神器

你施放的黑色生物咒语减少{一}来施放。

每当你施放生物咒语时，每位对手各失去1点生命且你获得1点生命。

* 在双头巨人游戏中，芭图纪念碑的触发式异能会让对手队伍失去2点生命且你获得1点生命。

威权高塔

{三}

神器

{一}，{横置}：目标生物本回合不能进行攻击。在威权高塔上放置一个石砖指示物。

{一}，{横置}：直到你的下一个回合，目标生物不能进行攻击或阻挡，其起动式异能也不能起动。只能于威权高塔上有三个或更多石砖指示物时起动此异能。

* 攻击和阻挡一经宣告，便不能利用威权高塔来撤销。如果想要阻止生物攻击，则最迟需要在战斗开始步骤的时候起动其异能；如果想要阻止生物阻挡，则最迟需要在宣告攻击者步骤中起动。

* 生物的异能一经牌手宣告起动，便不能利用威权高塔来撤销。你必须在该牌手起动该生物的异能之前，就先行起动威权高塔的最后一步异能。如果可行，该牌手可以回应威权高塔的最后一步异能来起动该目标生物的异能。

* 起动式异能会包含冒号。通常会写成「[费用]：[效应]。」有些关键字异能也属于起动式异能；它们的规则提示中会包含冒号。触发式异能（以「当～」，「每当～」或「在～时」为开头）不受威权高塔最后一步异能的影响。特别一提，耗竭生物不属于起动式异能。

防腐师工具

{二}

神器

你坟墓场中的生物牌之起动式异能减少{一}来起动。

横置一个由你操控且未横置的灵俑：目标牌手将其牌库顶牌置入其坟墓场。

* 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（例如遗存）；它们的规则提示中会包含冒号。

* 通常情况下你无法起动坟墓场中之牌上的异能。能够如此起动的，只有以下几类：(1) 让你将该牌移出坟墓场的；或(2) 特别说明你可以在该牌在你坟墓场中时起动的。

* 任何由你操控且未横置的灵俑都能横置来支付第二个异能的费用，即使是刚受你操控者也是如此。

来世之门

{三}

神器

每当一个由你操控且非衍生物的生物死去时，你获得1点生命。然后你可以抓一张牌。若你如此作，则弃一张牌。

{二}，{横置}，牺牲来世之门：从你的坟墓场，手牌和 / 或牌库中搜寻一张名称为法老神赋礼的牌，并将之放进战场。如果你以此法搜寻你的牌库，则将它洗牌。只能于你的坟墓场中有六张或更多生物牌时起动此异能。

* 如果来世之门与某个由你操控且非衍生物的神器同时进入坟墓场，则其第一个异能会触发。

* 本系列中没有名称为法老神赋礼的牌。你或能在将来的*幻灭时刻*系列中，证明自己有资格跻身豪英之列，接受赋礼。

刻法涅纪念碑

{三}

传奇神器

你施放的蓝色生物咒语减少{一}来施放。

每当你施放生物咒语时，目标由对手操控的生物于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

* 刻法涅纪念碑的触发式异能不会横置该生物。它能指定任何生物为目标，无论它是横置或重置状态。如果该生物在其操控者的下一个重置步骤中已重置，则该效应不会生效。

先知秘窖

{四}

神器

{二}，{横置}：放逐你的牌库顶牌。直到回合结束，你可以使用该牌。在先知秘窖上放置一个石砖指示物。

{横置}：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。只能于先知秘窖上有三个或更多石砖指示物时起动此异能。

* 以先知秘窖放逐的牌会牌面朝上被放逐。

* 就算在该回合中，先知秘窖已不在战场上或不再受你操控，你也可以使用所放逐的牌。

* 使用以先知秘窖放逐的牌时，需遵循使用该种牌的一般时机规则。举例来说，如果该牌是生物牌，你只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候施放之。

* 如果所放逐的是地牌，则你只能在你本回合中仍有可使用地数的时候，才能够使用该地。

* 如果你不使用它，该牌将持续被放逐。

* 就算你不能（或没有）使用该牌，先知秘窖的第一个异能也会在其上放置一个石砖指示物。

* 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，例如化生费用。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（例如折磨幽声），则你必须支付之，才能施放此牌。

* 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。

罗纳斯纪念碑

{三}

传奇神器

你施放的绿色生物咒语减少{一}来施放。

每当你施放生物咒语时，直到回合结束，目标由你操控的生物得+2/+2且获得践踏异能。

* 罗纳斯纪念碑的触发式异能不能指定触发该异能的生物咒语为目标。

法老神王座

{二}

传奇神器

在你的结束步骤开始时，每位对手各失去若干生命，其数量等同于由你操控且已横置的生物数量。

* 法老神王座的触发式异能在你的每个结束步骤开始时都会触发，就算你未操控任何已横置的生物也是一样。于此异能结算时，才会计算由你操控之已横置生物的数量。

* 如果有其他异能会在你的结束步骤开始时触发，则由对手操控的异能会先结算，然后才轮到你的异能结算。每位牌手均可任意安排自己触发之顺序。

* 在双头巨人游戏中，法老神王座的触发式异能让对手队伍失去的生命数量，等同于由你操控之已横置生物数量的两倍。由你队友操控之已横置生物不会计算在内。

亡者守卫

{二}

神器生物～猫

2/2

放逐亡者守卫：每位对手各从其坟墓场中选择两张牌，并将其余的牌放逐。

* 如果某对手坟墓场中只有一张牌或两张牌，则他不会放逐任何牌。

* 当此异能结算时，首先由轮到该回合的牌手（如果该牌手为对手）从自己的坟墓场中选择两张牌，然后其他每位对手按照回合顺序依次比照办理，然后同时放逐坟墓场中所有未选中的牌。每位牌手都会知道在自己之前作出选择的牌手选了哪些牌。

万智牌，Magic，阿芒凯，再战赞迪卡，守护者誓约，依尼翠暗影，异月传奇，卡拉德许，乙太之乱，以及时间漩涡，不论在美国或其他国家中，均为威世智有限公司的商标。©2017威世智。