

阿芒凱發佈釋疑

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

此文件最近更新日期：2017年2月9日

本「發佈釋疑」文章當中含有與**魔法風雲會**新系列發佈相關之訊息，同時集合該系列牌張中所有釐清與判定。隨著新機制與互動的不斷增加，新的牌張不免會讓玩家用錯誤的觀念來解讀，或是混淆其用法；此文的目的就在於釐清這些常見問題，讓玩家能盡情享受新牌的樂趣。隨著新系列發售，**魔法風雲會**的規則更新有可能讓本文的資訊變得過時。如果您的疑問在本文找不到解答，請到此與我們聯繫：<http://company.wizards.com/contactus>。

「通則釋疑」段落內含上市信息並解釋本系列中的機制與概念。

「單卡解惑」段落則為玩家解答本系列牌最重要，最常見，以及最易混淆的疑問。「單卡解惑」段落將為您列出完整的規則敘述。惟因篇幅所限，僅列舉本系列部分的牌。

通則釋疑

上市資訊

*阿芒凱*系列包括會在補充包中出現的269張牌（20張基本牌，101張普通牌，80張非普通牌，53張稀有牌，以及15張秘稀牌），本系列還有18張只會在*阿芒凱*洛客套牌以及*阿芒凱*套牌構組工具包中出現的牌。某些*阿芒凱*補充包內包括逸品重現牌張（詳見下文）。

售前賽：2016年4月22-23日

上市週末：2017年4月28-30日

歡樂日：2017年5月20-21日

自正式發售當日起，*阿芒凱*系列便可在有認證之構組賽中使用，此日期為：2017年4月28日（週五）。在該時刻，標準賽制中將可使用下列牌張系列：再戰贊迪卡，守護者誓約，依尼翠闇影，異月傳奇，卡拉德許，乙太之亂以及*阿芒凱*。

請至Magic.Wizards.com/Rules查詢各種賽制與可用牌張系列的完整列表。

請至Wizards.com/Locator查詢你附近的活動或販售店。

逸品重現：阿芒凱祝願

法老神尼可波拉斯離開阿芒凱時，留下五神看護時空，待他再度降臨。這五位神明膂力強健、法力無邊，拿塔蒙城居民會向他們祈求庇護助力。你可以利用*阿芒凱祝願*，在戰鬥中召使神明之力，施放古老而強大的咒語。

* *阿芒凱祝願*系列包含54張牌。前30張牌會出現在*阿芒凱*補充包內。剩餘的24張牌會出現在*幻滅時刻*補充包內。*阿芒凱祝願*牌張有其獨有的系列符號。

* 出現在補充包中的*阿芒凱祝願*牌張，能夠在使用前者補充包的限制賽事中利用。在現開賽中，這些牌屬於你牌池的一部分。在補充包輪抽中，你必須抽選這些牌才可將它們放入你的牌池。

* 不過，如果某張*阿芒凱祝願*的牌張原本在某構組賽制中不可用，如今它也依然不可以在該賽制中使用。「於*阿芒凱*或*幻滅時刻*系列補充包中出現」此事並不意味著它們可在標準賽中使用。

* 所有語言的補充包中出現的*阿芒凱祝願*牌張都會是英文版閃卡。

* *阿芒凱祝願*牌張極為稀有。如果有幸開到一張，你今日一定運道興旺！

阿芒凱故事焦點牌

*阿芒凱*故事中包含了諸多重要時刻，其中最關鍵的五個時刻～稱之為「故事焦點」～會在牌張上呈現。你可以在mtgstory.com上閱讀到更多有關這些事件的**魔法風雲會**故事。

故事焦點1：重拾信念

故事焦點2：殘酷現實

故事焦點3：聖洗者行列

故事焦點4：蠻力破壞

故事焦點5：基定的干預

故事焦點牌會在牌張的文字欄內出現鵬洛客符號。該符號和遊戲進行並無關係。印製的牌張上還包括mtgstory.com的網址，以及一個表示牌張在故事中出現順序的數字。

新關鍵字異能：遺存

法老神確保阿芒凱的生靈死後也仍能繼續效忠。全新的遺存異能，能讓亡者化身木乃伊，繼續為你賣力。

聖貓

{白}

生物～貓

1/1

繫命

遺存{白}（{白}，從你的墳墓場放逐此牌：派出一個衍生物，且為此牌的複製品，但它是白色殭屍／貓，且沒有魔法力費用。遺存的時機視同巫術。）

遺存的正式規則解析如下：

702.127.遺存

702.127a 遺存屬於起動式異能，於具遺存異能的牌位於墳墓場中時生效。「遺存[費用]」意指「[費用]，從你的墳墓場放逐此牌：派出一個衍生物，此衍生物為此牌的複製品，但它是白色，沒有魔法力費用，且額外具有殭屍此類別。你只可以於你能施放巫術的時機下起動此異能。」

702.127b 如果某衍生物是由結算遺存異能而派出，則稱該衍生物「已遺存」。

* 每張具遺存異能之牌張都有對應的衍生物，這些衍生物可於部分阿芒凱補充包中得到，作為遊戲輔助用品使用。使用具遺存異能的牌來進行遊戲時，並非一定要使用這些輔助用品；用來表示其他衍生物的東西，也能夠用來表示已遺存的衍生物。

* 此衍生物只會複製原版牌上所印製的東西而已。它不會複製該牌在被置入你的墳墓場前物件具有的任何信息。

* 該衍生物會具有其原有類別，再額外具有「殭屍」此類別；但該衍生物只會是白色，不會是其原本的顏色。它沒有魔法力費用，因此其總魔法力費用為0。這些是該衍生物的可複製特徵值，且其他效應可以複製。

* 如果該衍生物所複製的牌上面具有任何「當[此永久物]進戰場時」的異能，則該衍生物也具有這些異能，且會在派出時觸發。類似情況：該衍生物所複製的任何「於[此永久物]進戰場時」或「[此永久物]進戰場時上面有...」的異能也都會生效。

新關鍵字動作：耗竭

為在祀徒之中脫穎而出，搶先奪取榮耀，阿芒凱諸位搏命戰士會拼盡全力。為體現這一奮鬥精神，某些生物會具有於其攻擊時可令其耗竭的異能。

崇耀祀徒

{一}{白}

生物～人類／戰士

3/1

你可以於崇耀祀徒攻擊時耗竭之。當你如此作時，直到回合結束，它得+1/+3且獲得繫命異能。（已耗竭的生物於你的下一個重置步驟中不能重置。）

耗竭的正式規則解析如下：

701.37.耗竭

701.37a 耗竭一個永久物，意指你選擇在你的下一個重置步驟中不重置它。

701.37b 就算某個永久物尚未被橫置，或已在某回合中被耗竭，也能耗竭之。如果你在你的下一個重置步驟到來之前，多次耗竭了同一個永久物，則所有令該永久物不能重置的效應都會在同一個重置步驟中失效。

701.37c 無法耗竭不在戰場上的物件。

* 阿芒凱系列中所有能讓你耗竭生物の牌，都是讓你在將其宣告為攻擊者時一併進行。你不能等到戰鬥中の稍後時段再決定是否耗竭，且你也不能耗竭以「正進行攻擊」狀態放進戰場の生物。耗竭攻擊生物時觸發の異能，會在宣告阻擋者之前結算。

* 如果某生物上具有之「當你耗竭它時」這類觸發式異能需指定目標，則就算該觸發式異能沒有合法目標，你也能耗竭此生物。

* 某些牌の異能會在「每當你耗竭任一生物」時觸發。當你耗竭具此異能の生物，或是耗竭其他由你操控の生物時，這類異能都會觸發。

* 除非有效應允許你耗竭生物，否則你不能如此作。能夠「橫置並凍住」生物的類似效應（例如難以抉擇之效應）不會耗竭該生物。

* 如果已耗竭的生物在你的下個重置步驟中已處於未橫置狀態（最可能是因為它此前受警戒異能影響，或已被其他效應重置），則耗竭之「令其不能重置」的效應沒有效果，就此失效。

* 如果你操控其他玩家的生物直到回合結束，且耗竭了該生物，則它會在原玩家的重置步驟中重置。

新機制：餘響連體牌

具餘響異能的牌是連體牌的全新形式。最先看到的上半邊能夠從你手上如常施放。後面看到的下半邊則只能從你的墳墓場中施放。一張牌的兩邊不需要在同一回合中全部施放，但這麼做常常會帶來強力效果。

恩眷

{一}{黑}

瞬間

直到回合結束，目標生物得+1/+0且獲得不減異能。

//

引領

{三}{綠}

巫術

餘響（此咒語只能從你的墳墓場中施放。然後將它放逐。）

本回合中，所有能阻擋目標生物的生物皆須阻擋之。

餘響的正式規則解析如下：

702.126 餘響

702.126a 餘響是見於某些連體牌的異能（請參見規則708，「連體牌」）。它代表三個靜止式異能。「餘響」意指「你可以從你的墳墓場施放此連體牌的這半邊」，「除了從你的墳墓場之外，不能從任何區域施放此連體牌的這半邊」，以及「如果此咒語是從墳墓場施放，則當此牌將於任何時機下離開堆疊時，改為將它放逐，而非置入其他區域」。

* 具餘響異能的連體牌邊框也有新的變化～能從你手上施放的半邊文字方向與你其他會從手上施放的牌張相同，而能從你墳墓場中施放的半邊，其文字方向則與傳統連體牌一致。這一邊框變化僅為方便檢視，沒有規則含義。

* 所有連體牌都是在一張牌上有兩個牌面，但你將連體牌放進堆疊時，其上只有你所施放的那半邊。只要該咒語在堆疊中，你未施放的另外半邊牌的特徵便會被忽略。舉例來說，如果有效應讓你無法施放綠色咒語，則你仍可以施放恩眷。

* 每張連體牌都只算是一張牌。舉例來說，如果你棄掉一張連體牌，只算是你棄了一張牌，而非兩張。如果有效應要計算你墳墓場中瞬間和巫術牌的數量，則恩眷//引領只會算作一張，而非兩張。

* 每張連體牌有兩個名字。如果有效應讓你選擇一個牌名，則你可以選擇其中之一，但不能同時選擇兩個。

* 當連體牌在堆疊以外的區域，連體牌之特徵始終為其兩邊之綜合。舉例來說，恩眷//引領是黑綠雙色牌，既是瞬間牌也是巫術牌，且其總魔法力費用為6。這意味著，如果有效應讓你從手上施放總魔法力費用為2

的牌，你不能施放恩眷。這與過往的連體牌規則不同。

* 如果你在你的回合中施放具餘響異能之連體牌的上半邊，則你會在結算後立刻獲得優先權。你可以在其他任何玩家能有所行動之前，從你的墳墓場施放具餘響異能的那半邊（需規則允許）。

* 如果有其他效應允許你從墳墓場以外的其他區域施放具餘響異能的連體牌，則你不能施放具餘響異能的那半邊。

* 如果有其他效應允許你從墳墓場施放具餘響異能的連體牌，則你可以施放任一邊。如果你施放具餘響異能的那半邊，它會在將離開堆疊時被放逐。

* 無論從墳墓場施放之具餘響異能的咒語是正常結算、被反擊，還是以其他方式離開堆疊，其之後始終會被放逐。

復出關鍵字異能：循環

問起阿芒凱祀徒備戰良策，他們說手握適時良兵方為上選。**魔法風雲會**遊戲也是如此。你需要手握適時良卡，而循環這一起動式異能可以助你一臂之力。

豪英裁定

{四}{紅}

瞬間

豪英裁定對目標生物造成7點傷害。

循環{三}{紅}（{三}{紅}，棄掉此牌：抽一張牌。）

當你循環豪英裁定時，你可以讓它對目標生物造成2點傷害。

* 某些具循環異能的牌同時也具有會在當你循環它們時觸發的異能，還有些牌則具有會在每當你循環牌的時候觸發的異能。這類觸發式異能會先一步結算，而後你才會因循環異能抽牌。

* 因循環牌張而觸發的觸發式異能，以及循環異能本身都不是咒語。會與咒語產生互動的效應（例如取消之效應）不會影響它們。

* 對於同時具有循環及會因循環而觸發的觸發式異能的牌而言，就算後者異能沒有合法目標，你也能循環之。這是因為循環異能和觸發式異能屬於兩個不同的異能。這也意味著，如果其中任意一個異能被反擊（例如被不予承認反擊，或該觸發式異能的所有目標均成為不合法），另一個異能也會照常結算。

復出主題：-1/-1指示物

大多數系列中有+1/+1指示物來強化生物，而**阿芒凱**則有-1/-1指示物來弱化它們。本系列中有部分牌張甚至會讓你因往自己的生物上放置這類指示物而獲益。

聯能祀徒

{一}{綠}

生物～人類／德魯伊

3/4

當聯能祀徒進戰場時，在目標由你操控的生物上放置三個-1/-1指示物。

{橫置}，從聯能祀徒上移去一個-1/-1指示物：加一點任意顏色的魔法力到你的魔法力池中。

* 有些生物具有讓你在「目標由你操控的生物上」放置-1/-1指示物的進戰場異能。這類異能可指定該生物本身為目標。

* 上面有-1/-1指示物的生物，其防禦力可能會等於0或更少。該生物會由於狀態動作而置入其擁有者的墳墓場。即使該生物具不滅異能也是一樣。

* 上面有-1/-1指示物的生物，其力量可能會等於0或更少。這種情況下，它在戰鬥中不會造成傷害。如果某咒語或異能的效應會改變此生物的力量，則計算時會將為負值的力量算進去。舉例來說，-2/2的生物如果得+3/+3，則它最終是個1/5生物。

* 對於力量為0或更低的生物而言，如果某咒語或異能的效應將會依照其力量來作其他的事情（例如讓玩家抽該數量的牌），則此效應改為用0來計算。

* 如果某個永久物上面有至少一個+1/+1指示物與至少一個-1/-1指示物，則會盡量將這些+1/+1指示物與-1/-1指示物配成對地移除。這屬於狀態動作。

* 如果有生物受某效應的影響而防禦力增加，則到了某位玩家的清除步驟此類效應失效後，該生物上的-1/-1指示物有可能令其防禦力降到0或更少。如果發生此情況，則該生物會被置入其擁有者的墳墓場，且玩家會在這一清除步驟中獲得優先權來施放咒語或起動異能（正常情況下，玩家在清除步驟中不能進行任何行動）。在此之後會產生一個新的清除步驟。

* 有些效應會檢查在物件上放置指示物的是哪位玩家。即使大多數咒語或異能未明確使用「你」這字眼（例如聯能祀徒之異能），它們都是讓其操控者來放置指示物。對於進戰場時上面有指示物的物件而言，是由其操控者來放置響應的指示物。

系列主題：棄牌觸發

*阿芒凱*系列的某些牌所具有的異能，會檢查你是否棄掉其他牌張。當有對手讓你棄牌，或你自己設法將牌棄掉時，這類異能便會讓你獲利。

避世簾哨兵

{二}{藍}

生物～人類／僧侶

2/3

每當你循環或棄一張牌時，避世簾哨兵得+1/+1直到回合結束。

* 註記於「每當你棄一張牌」觸發的異能不會讓你棄牌。需要有另一效應指示你棄牌時才能如此作。

* 當你循環一張牌時，註記於「每當你循環或棄一張牌」時觸發的異能只會觸發一次。註記「每當你棄一張牌」的異能在功能上與此類異能相同；提及循環只是為了便於理解。

* 如果某玩家因手牌太多而需要在其清除步驟中棄牌，則所有會於棄掉該牌時觸發的異能都會觸發。如果發生此情況，這些觸發式異能會被放進堆疊，且玩家會在這一清除步驟中獲得優先權來施放咒語或起動異能（正常情況下，玩家在清除步驟中不能進行任何行動）。在此之後會產生一個新的清除步驟。

系列主題：沙漠

繁榮富饒的拿塔蒙城居民受避世簾之魔力庇護，得將阿芒凱的咆哮黃砂與漂浪亡者拒之城外，而遭逐逆徒則將面臨註亡命運。

日灼荒漠

地～沙漠

當日灼荒漠進戰場時，它對目標玩家造成1點傷害。

{橫置}：加{無}到你的魔法力池中。

* 沙漠這個地副類別沒有特殊含義。它不會讓該地獲得固有魔法力異能。其他牌可能會檢查是否有為沙漠的地。

組合：諸神紀念碑

拿塔蒙城不僅有避世簾屏障庇護，免遭蠻荒沙漠侵襲，其人民更有五神保佑，指引子民爭取終極榮耀。借助諸神紀念碑之力，你在施放生物咒語時就能得到神明恩賞。

歐柯塔紀念碑

{三}

傳奇神器

你施放的白色生物咒語減少{一}來施放。

每當你施放生物咒語時，派出一個1/1白色，具警戒異能的戰士衍生生物。

* 每個紀念碑都有兩個異能：一個可減少對應顏色之生物咒語費用的異能，和一個會於你施放任何生物咒語時都會觸發的觸發式異能～後者異能生物顏色不限。

* 多色生物咒語同時為自身的各個顏色。舉例來說，阿恩祀群鬥士既是白色生物也是綠色生物，因此歐柯塔紀念碑或羅納斯紀念碑兩者任一都能減少其費用～兩者都有的話則能減少雙份。

* 要計算生物咒語的總費用，先從魔法力費用或所支付的替代性費用開始，加上費用增加的數量，然後才到減少費用的效應生效。無論施放生物的總費用為何，其總魔法力費用都不會改變。

* 每個紀念碑的觸發式異能都是在生物咒語完成施放時觸發，會比該生物咒語先一步結算。就算該生物咒語被反擊，此異能仍會結算。

組合：五神祀煉

祀徒需要歷經五場祀煉，證明自己在這五個方面都有資格成為豪英：團結、知識、力量、野心、熱忱。祀徒每通過一場祀煉，就能贏得一枚嵌有閃亮拉佐特藍石的護身魔符，其中蘊含著法老王的魔力。

團結祀煉

{二}{白}

結界

當團結祀煉進戰場時，直到回合結束，由你操控的生物得+2/+1且獲得警戒異能。

當一個魔符在你的操控下進戰場時，將團結祀煉移回其擁有者的手上。

團結魔符

{白}

結界～靈氣／魔符

結附於由你操控的生物

當團結魔符進戰場時，派出一個1/1白色，具警戒異能的戰士衍生生物。

所結附的生物得+1/+1且具有先攻異能。

* 魔符這個結界副類別沒有特殊含義。其他牌可能會檢查是否有為魔符的結界。

* 如果在魔符咒語結算前，該目標生物已經是不合法目標，則該咒語會被反擊。它並未進入戰場。

* 每個魔符都是具有「結附於由你操控的生物」的靈氣。如果另一位玩家獲得魔符或是所結附的生物這兩者其一的操控權（而非兩者都獲得），則魔符將會是結附在不合法的永久物上，隨後會因狀態動作而被置入其擁有者的墳墓場。

* 每個祀煉都有異能，會在有魔符在你操控下進戰場時將該祀煉移回你手上。只有於該異能結算時，該祀煉仍在戰場上，才能將之移回其擁有者的手上。

單卡解惑

白色

懲戒天使

{三}{白}{白}

生物～天使

3/4

飛行

當懲戒天使進戰場時，你可以放逐目標由對手操控的非地永久物，直到懲戒天使離開戰場為止。

遺存{五}{白}（{五}{白}，從你的墳墓場放逐此牌：派出一個衍生物，且為此牌的複製品，但它是白色殭屍／天使，且沒有魔法力費用。遺存的時機視同巫術。）

* 如果懲戒天使在其觸發式異能結算前離開戰場，則目標永久物不會被放逐。

* 結附於所放逐永久物的靈氣將被置入其擁有者的墳墓場。武器則會被卸裝並留在戰場上。所放逐永久物上的任何指示物將會消失。

* 如果以此法放逐某個衍生物，它將會完全消失且不會移回戰場。

* 所放逐的牌會在懲戒天使離開戰場後立即返回戰場。在這兩個事件之間什麼都不會發生，包括狀態動作。

* 在多人遊戲中，如果懲戒天使的擁有者離開了遊戲，所放逐的牌將會移回戰場。因為將該牌移回的這個一次性效應不屬於會進入堆疊的異能，所以它也不會隨著離開遊戲之玩家在堆疊上的其他咒語或異能一同消失。

聖洗者行列

{三}{白}

結界

如果某效應將在你的操控下派出一個或數個衍生物，則改為它派出兩倍數量的該類衍生物。

* 這些衍生物會同時進戰場。所派出的衍生物都具有相同的名稱、顏色、類別與副類別、異能、力量、防禦力，以此類推。

* 如果你派出的衍生物具有任何註記「於[此永久物]進戰場」或「[此]永久物進戰場時上面有...」的異能，則先確定所派出之衍生物的數量，然後每個衍生物上的再個別生效。舉例來說，如果你將派出一個具有「你可以使[此永久物]當成戰場上任一生物的複製品來進入戰場」的衍生物（例如已遺存的多面維齊爾），則所得的兩個衍生物各能複製不同的生物。

* 如果某效應會派出多於一種衍生物，則它派出的各種衍生物數量都會是兩倍。舉例來說，如果你操控聖洗者行列並施放野獸威脅，則你會派出兩個蛇衍生物，兩個狼衍生物，以及兩個象衍生物。

* 如果你操控兩個聖洗者行列，則所派出的衍生物數量會是原本的四倍。如果你操控三個，則所派出的衍生物數量會是原本的八倍，依此類推。

* 如果派出衍生物的效應要求你在稍後的時段中對這些衍生物做一些事，例如在戰鬥結束時將它們放逐，則你會對所有這些衍生物都如此作。

聖洗僧侶

{一}{白}

生物～人類／僧侶

1/3

每當一個衍生生物在你的操控下進戰場時，你獲得1點生命。

遺存{三}{白}（{三}{白}，從你的墳墓場放逐此牌：派出一個衍生物，且為此牌的複製品，但它是白色殭屍／人類／僧侶，且沒有魔法力費用。遺存的時機視同巫術。）

* 如果聖洗僧侶本身是衍生物（最有可能的原因是它已遺存），則它在進戰場時會觸發自己的異能。

* 如果聖洗僧侶與另一個衍生生物同時進戰場，它的異能會因後者衍生物觸發。舉例來說，如果你操控聖洗者行列並遺存聖洗僧侶，則每個衍生物的觸發式異能都會觸發兩次，你總共獲得4點生命。

神日迫臨

{六}{白}

巫術

如果神日迫臨是從你手上施放，且你在本盤遊戲中曾施放過另一個名稱為神日迫臨的咒語，則你贏得這盤遊戲。若否，則將神日迫臨置於其擁有者牌庫頂數來第七張的位置，且你獲得7點生命。

* 牌張改變區域會視為全新物件，因此在稍後的回合中施放同一張神日迫臨，也算是「另一個」名稱為神日迫臨的咒語。

* 如果你牌庫裡的牌少於六張，則將神日迫臨置於你的牌庫底。若否，則拿起牌庫頂的六張牌（不能看牌面），並將神日降臨放在這些牌下方。

* 你施放的第二個神日迫臨必須從你手上施放，但第一個從任何區域施放都可以。

* 咒語的複製品並未被施放，因此不會算作第一個神日迫臨，也不會算作第二個。

* 於你第二個神日迫臨結算時，它只會檢查你是否曾施放過第一個咒語，而不關心其是否曾結算。就算你第一個神日迫臨被反擊，你於第二個結算時仍會贏得這盤遊戲。

艾文核靈師

{二}{白}

生物～鳥／魔法師

2/1

閃現

飛行

如果某對手將搜尋某牌庫，則改為他搜尋該牌庫頂的四張牌。

* 搜尋時完全如常進行，只不過該對手只能看到該牌庫頂的四張牌。他完全無法看到該牌庫其他的牌。本次搜尋中只能找到牌庫頂這四張牌，就算有某些方法認出這四張以外的牌也是一樣。

* 對於檢查玩家是否搜尋過牌庫的效應而言，搜尋該牌庫頂的四張牌也算作搜尋了該牌庫。

* 如果某效應中「搜尋」此字眼只出現過一次，但卻允許對手搜尋多張牌，則在整個搜尋過程中，牌庫頂的四張牌始終不變。找到某張牌並不會讓該對手能夠搜尋牌庫頂的第五張牌。

* 在搜尋結束後，是將整個牌庫洗牌。

斥逐

{三}{白}

結界

閃現

當斥逐進戰場時，放逐目標由對手操控的非地永久物，直到斥逐離開戰場為止。

循環{白}（{白}，棄掉此牌：抽一張牌。）

* 如果斥逐在其觸發式異能結算前離開戰場，則目標永久物不會被放逐。

* 結附於所放逐永久物的靈氣將被置入其擁有者的墳墓場。武具則會被卸裝並留在戰場上。所放逐永久物上的任何指示物將會消失。

* 如果以此法放逐某個衍生物，它將會完全消失且不會移回戰場。

* 所放逐的牌會在斥逐離開戰場後立即返回戰場。在這兩個事件之間什麼都不會發生，包括狀態動作。

* 在多人遊戲中，如果斥逐的擁有者離開了遊戲，所放逐的牌將會移回戰場。因為將該牌移回的這個一次性效應不屬於會進入堆疊的異能，所以它也不會隨著離開遊戲之玩家在堆疊上的其他咒語或異能一同消失。

強制安息

{一}{白}

結界～靈氣

結附於生物

所結附的生物不能進行攻擊或阻擋。

所結附的生物具有「{二}：犧牲此生物：你獲得2點生命。」

* 強制安息是將該起動式異能賦予所結附的生物。該生物的操控者可以起動此異能並獲得2點生命～強制安息的操控者則不行。

虔誠群伴

{二}{白}{白}

生物～人類／戰士

3/2

你可以於虔誠群伴攻擊時耗竭之。當你如此作時，將目標總魔法力費用等於或小於2的生物牌從你的墳墓場移回戰場。（已耗竭的生物於你的下一個重置步驟中不能重置。）

* 你墳墓場中的牌之總魔法力費用僅由印製在其右上角的魔法力符號確定。總魔法力費用是魔法力費用中魔法力的數量，與顏色無關。舉例來說，魔法力費用為{一}{藍}{藍}的牌，其總魔法力費用為3。

* 如果你墳墓場中某張牌的魔法力費用包括{X}，則X視為0。

* 攻擊者需一次性選擇完畢。你無法先用虔誠群伴攻擊，將一張生物牌移回戰場，再用後者攻擊。

* 如果該移回戰場的生物具有會在「當生物攻擊時」或「當你耗竭生物時」觸發的異能，則這類異能不會觸發。

傑魯的決心

{白}

瞬間

重置目標生物。於本回合中，防止將對它造成的所有傷害。

循環{二}（{二}，棄掉此牌：抽一張牌。）

* 如果重置進行攻擊的生物，並不會把它移出戰鬥。

* 傑魯的決心可以指定未橫置的生物為目標。其防止性效應仍會生效。

祀煉基定

{一}{白}{白}

鵬洛客～基定

3

+1：直到你的下一個回合，防止目標永久物將造成的所有傷害。

0：直到回合結束，祀煉基定成為4/4，具不滅異能的人類／士兵生物，且仍然是鵬洛客。防止本回合中將對他造成的所有傷害。

0：你獲得具有「只要你操控基定鵬洛客，你這盤遊戲不會輸，對手也不會贏」的徽記。

* 就算基定在你的下一個回合到來前就已離開戰場，其第一個異能也會繼續防止由目標永久物造成的傷害。

* 基定的第二個異能不算作有生物進戰場。基定已經在戰場上；他只是改變了類別而已。

* 如果基定在他進戰場的那回合就變成生物，則你不能用它進行攻擊或利用其上的{橫置}異能（如果他因故獲得了異能）。

* 基定的第二個異能會使他成為具有人類／士兵這樣生物類別組合的生物。他依舊是鵬洛客，且依舊有基定這個鵬洛客類別。（他也保有其他原本可能具有的牌張類別或副類別。）每個副類別都有其對應的牌類別：鵬洛客只是牌類別（並非生物類別），人類以及士兵只是生物類別（並非鵬洛客類別）。

* 如果在基定的第二個異能結算之後，他受到無法防止的傷害，則該傷害會產生所有能夠生效的效果：特別來說，傷害會標記在基定上（因為他是個生物），並且將使得該數量的忠誠指示物從他上面移去（因為他是鵬洛客）。即使基定具有不滅異能，但如果其上沒有忠誠指示物，則他仍會被置入其擁有者的墳墓場。

* 如果基定在給予你徽記之後離開戰場，你會繼續留有徽記。如果之後你操控另一個基定，徽記的效應便會再度生效。

* 當基定的徽記效應生效時，任何遊戲效應都不能讓你輸掉這盤遊戲，也不能讓對手贏得遊戲。不論你的生命值為0或更低，你必須抽牌而牌庫為空，你有十個或更多的中毒指示物，你即將光榮就義，你的對手施放了第二個神日迫臨，或其他狀況都是一樣。你就繼續遊戲。

* 其他的狀況依舊會讓你輸掉這盤遊戲。你認輸這盤，你在有認證的比賽中作出違反DCI規則的違規而被判一盤輸或一局輸，或你的**魔法風雲會線上版**遊戲時鐘用盡時間。

* 如果你在雙頭巨人遊戲中具有基定的徽記且操控基定鵬洛客，則你的隊伍這盤遊戲不會輸，對手隊伍也不會贏。如果你的對手操控了基定鵬洛客，但你沒操控，則你的徽記效應不會生效。

基定的干預

{二}{白}{白}

結界

於基定的干預進戰場時，選擇一個牌名。

所有對手都不能施放具該名稱的咒語。

防止具該名稱的來源將對你和由你操控之永久物造成的所有傷害。

* 你可以選擇地牌的名稱。對手仍能使用具該名稱的牌（因為地牌永遠不會被施放），但這類牌將對你和你永久物造成的傷害仍會被防止。

* 如果你要選擇一張連體牌的名稱，你只能選擇其中一個名稱，不能兩個都選。舉例來說，你可以選擇「無所」或「適從」，但不能選擇「無所//適從」。對手仍可以施放你沒選的那半邊。

* 你必須選擇牌的名稱，不能選擇衍生物的名稱。舉例來說，你不能選擇「殭屍」或「勒格文」。不過，如果某個衍生物的名稱剛好與某張牌相同（例如已遺存的衍生生物），你便能選擇該名稱。

以歐柯塔之名

{一}{白}

瞬間

由你操控的殭屍得+2/+1直到回合結束。由你操控的其他生物得+1/+1直到回合結束。

* 受以歐柯塔之名影響的生物數量，以及這些生物實際受到的加成為何，在以歐柯塔之名結算時就已確定。於該回合稍後時段才受你操控的生物不會得到任何加成，且無論生物在該回合中是否會得到或失去殭屍此

類別，其得到的加成也不會發生改變。

大步飛躍

{一}{白}

瞬間

直到回合結束，目標生物得+2/+2且獲得飛行異能。

* 在一個生物被阻擋後讓它獲得飛行異能將不會更改或撤銷該次阻擋。如果你想要對阻擋造成影響，則你最遲必須在宣告攻擊者步驟中施放大步飛躍。

真信神歐柯塔

{三}{白}

傳奇生物～神

3/6

連擊，不減

除非你操控至少三個其他生物，否則真信神歐柯塔不能進行攻擊或阻擋。

{三}{白}：派出一個1/1白色，具警戒異能的戰士衍生生物。

* 一旦歐柯塔已攻擊或阻擋，就算你操控的其他生物數量成為兩個或更少，它也會留在戰鬥中。

* 歐柯塔不是一定要有三個其他生物一起攻擊的情況下才能攻擊。阻擋時也是一樣。

避世簾庇護

{四}{白}

結界

如果由對手操控的某來源將對你造成傷害，則防止此傷害中的1點。

* 如果數個來源將同時對你造成傷害（舉例來說，數個攻擊生物），則會分別防止每個此類來源的1點傷害。

* 將對由你操控的生物造成之傷害不受影響。

* 如果你在操控鵬洛客時將受到非戰鬥傷害，且有可以生效的防止性效應，則你能決定是要讓防止性效應先生效，或是讓鵬洛客的傷害轉移效應先生效。如果你先讓避世簾庇護的防止性效應生效，則鵬洛客的傷害轉移效應仍會對剩餘的傷害生效。如果你讓鵬洛客的傷害轉移效應生效，且對手選擇對由你操控的鵬洛客造成該傷害，則該傷害不會被防止。

威嚴獐貓

{三}{白}{白}

生物～貓

3/3

由你操控的其他貓得+1/+1且具有繫命異能。

當威嚴獐貓進戰場時，派出兩個1/1白色，具繫命異能的貓衍生生物。

* 數個繫命異能不會累計。

* 所有由你操控的其他貓都會得+1/+1且具有繫命異能，而不僅限於威嚴寧貓最後一個異能所派出者。

補給商隊

{四}{白}

生物～駱駝

3/5

當補給商隊進戰場時，若你操控已橫置的生物，則派出一個1/1白色，具警戒異能的戰士衍生生物。

* 於補給商隊進戰場時，如果你並未操控任何已橫置的生物，則補給商隊的異能不會觸發，就算是你能立即橫置某生物也是一樣。如果此異能結算時，你未操控已橫置的生物，什麼事情都不會發生。

* 如果某效應使得補給商隊橫置進戰場，則它自己就能滿足本身觸發式異能的條件。

反思時刻

{白}

瞬間

放逐目標本回合中曾阻擋殭屍或被殭屍阻擋的生物。

* 反思時刻可以指定以下生物為目標：正阻擋殭屍或被殭屍阻擋的生物；或曾在本回合稍早時段阻擋過殭屍或被殭屍阻擋的生物。

* 對於反思時刻所指定為目標的生物而言，反思時刻只關心該生物所阻擋或受該生物阻擋的生物在阻擋發生時是否為殭屍。如果該殭屍已成為非殭屍生物或已離開戰場，反思時刻仍能指定前者生物為目標。

團結祀煉

{二}{白}

結界

當團結祀煉進戰場時，直到回合結束，由你操控的生物得+2/+1且獲得警戒異能。

當一個魔符在你的操控下進戰場時，將團結祀煉移回其擁有者的手上。

* 團結祀煉的觸發式異能只會影響它結算時由你操控的生物。它不會影響在該回合稍後時段才由你操控的生物。

* 如果某效應允許你於某生物攻擊時耗竭之，則就算該生物具有敏捷異能，你也可以耗竭該生物。它不會被橫置。

退敵維齊爾

{二}{白}

生物～人類／僧侶

2/2

閃現

當退敵維齊爾進戰場時，如果目標生物本回合曾進行攻擊或阻擋，你可以放逐該生物。在下一個結束步驟開始時，將所放逐的牌在其擁有者的操控下移回戰場。

* 退敵維齊爾的觸發式異能可以指定任何生物為目標，但只有該生物曾在本回合中被宣告為攻擊者或阻擋者的情況下，才會受到該異能的影響；這與你是在戰鬥中施放退敵維齊爾還是在該回合稍後時段才施放無關。特別一提，如果某生物是以「正進行攻擊」或「正進行阻擋」的狀態進戰場，則它不會受到此異能的影響。

* 該目標生物回到戰場後，會是個全新的物件，並且與先前的存在狀況並無關聯。它不會在戰鬥中，也不會具有它被放逐時可能具有的其他額外異能。其上的所有指示物與結附於其上的靈氣均會移除，且所有武具也不再裝備於其上。

* 以此法放逐的衍生生物不會移回戰場。

緩傷維齊爾

{一}{白}

生物～人類／僧侶

2/1

如果將會在某個由你操控的生物上放置一個或數個-1/-1指示物，則改為在其上放置該數量減一的-1/-1指示物。

* 生物進戰場時上面有的-1/-1指示物，也算是「在由你操控的生物上放置」者。於你操控緩傷維齊爾期間，對於進戰場時上面會有-1/-1指示物的生物而言，它們進戰場時上面的-1/-1指示物數量為原應有數量減一。

* 如果某效應將緩傷維齊爾放進戰場且其上有一個或數個-1/-1指示物，則其效應不會生效。這是因為你必須在生物開始進戰場之前就操控緩傷維齊爾，其效應才會生效。與緩傷維齊爾同時進戰場且其上有-1/-1指示物的生物結果也是一樣。

* 你每多操控一個緩傷維齊爾，便會使在生物上放置的-1/-1指示物多減一。

祀煉旅伴（僅出現在鵬洛客套牌中）

{二}{白}

生物～鳥／士兵

2/2

飛行

{一}{白}：重置目標生物。只能於你操控基定鵬洛客時起動此異能。

* 如果重置進行攻擊的生物，並不會把它移出戰鬥。

勇武典範基定（僅出現在鵬洛客套牌中）

{四}{白}

鵬洛客～基定

5

+2：重置所有由你操控的生物。這些生物得+1/+1直到回合結束。

0：直到回合結束，勇武典範基定成為5/5，具不滅異能的人類／士兵生物，且仍然是鵬洛客。防止本回合中將對他造成的所有傷害。

-10：由你操控的生物得+2/+2直到回合結束。橫置所有由對手操控的生物。

* 所有由你操控的生物都會因基定的第一個異能而得+1/+1，而非僅限於其重置者。

* 受基定的第一及第三個異能影響的生物，在異能結算時便已確定。於該回合稍後時段才受你操控的生物，以及於該回合稍後時段才變成生物的永久物不會得+1/+1或+2/+2。

* 基定的第二個異能不算作有生物進戰場。基定已經在戰場上；他只是改變了類別而已。

* 如果基定在他進戰場的那回合就變成生物，則你不能用他進行攻擊或利用其上的{橫置}異能（如果他因故獲得了異能）。

* 基定的第二個異能會使他成為具有人類／士兵這樣生物類別組合的生物。他依舊是鵬洛客，且依舊有基定這個鵬洛客類別。（他也保有其他原本可能具有的牌張類別或副類別。）每個副類別都有其對應的牌類別：鵬洛客只是牌類別（並非生物類別），人類以及士兵只是生物類別（並非鵬洛客類別）。

* 如果在基定的第二個異能結算之後，他受到無法防止的傷害，則該傷害會產生所有能夠生效的效果：特別來說，傷害會標記在基定上（因為他是個生物），並且將該數量的忠誠指示物從他上面移去（因為他是鵬洛客）。即使基定具有不減異能，但如果其上沒有忠誠指示物，則他仍會被置入其擁有者的墳墓場。

藍色

預示成真

{二}{藍}

結界

在你的維持開始時，在預示成真上放置一個計時指示物。

你於施放總魔法力費用等於或小於X的咒語時，可以支付{零}，而不支付其魔法力費用，X為預示成真上的計時指示物數量。每回合限如此作一次。

* 如果你是支付{零}這個替代性費用來施放牌，則你就無法支付該牌的其他替代性費用，例如化生費用。不過，你能夠支付額外費用。如果此牌含有任何強制性的額外費用（例如折磨幽聲），則你必須支付之，才能施放此牌。

* 牌的總魔法力費用僅由印製在其右上角的魔法力符號確定。總魔法力費用是魔法力費用中魔法力的數量，與顏色無關。舉例來說，魔法力費用為{一}{藍}{藍}的牌，其總魔法力費用為3。無需考慮任何可能會影響該牌的替代性費用、額外費用、費用增加與費用減少。沒有魔法力費用的牌之總魔法力費用為0。

* 如果你施放的是連體牌，則只會將你所施放之那半邊的魔法力費用與預示成真上的計時指示物數量進行比較。

* 對於魔法力費用中含有X的牌而言，如果你要支付不含X的其他費用來施放之，則你必須將X的值選為0。舉例來說，如果預示成真上有五個計時指示物，且你選擇利用其效應來施放取自明日，則X必須為0。你不能將X選為2（即使這樣該咒語的總魔法力費用也只有4）。

* 如果你操控多個預示成真，則每一個都讓你有一次支付{零}來施放咒語的機會。

* 同名指示物之間沒有區別。出自*時間漩渦*環境中會與計時指示物互動的牌，也會與預示成真產生互動。

隱密巨蛇

{五}{藍}{藍}

生物～巨蛇

6/5

你墳墓場中每有一張瞬間與巫術牌，隱密巨蛇便減少{一}來施放。

* 隱密巨蛇的異能不會改變隱密巨蛇本身的魔法力費用或總魔法力費用。只是減少了施放此咒語所需費用而已。

* 就算某連體牌同時是瞬間和巫術，隱密巨蛇的異能也只會將這類牌計算一次。

* 隱密巨蛇的異能最多只能將隱密巨蛇的費用減少至{藍}{藍}。

龍獸庇護地

{二}{藍}

結界

每當你循環或棄一張牌時，你可以支付{一}。若你如此作，則派出一個2/2藍色，具飛行異能的龍獸衍生生物。

* 在結算龍獸庇護地的觸發式異能時，你無法多次支付{一}來獲得多個龍獸。

嘯風擊

{二}{藍}

瞬間

將目標已橫置的生物移回其擁有者手上。

抽一張牌。

* 如果在嘯風擊結算時，該目標生物已經是不合法目標，則整個咒語都會被反擊。你不會因此抽牌。

迷紗纏繞

{二}{藍}

結界～靈氣

結附於生物

所結附的生物的基礎力量和防禦力為0/2。

* 先前將生物之基礎力量與防禦力設定為某特定值的效應，都會被迷紗纏繞蓋掉，包括設定*之數值的效應（例如迷翼龍獸所具有者）。如果在迷紗纏繞結附於某生物之後，其他設定該生物之基礎力量和／或防禦力的效應才生效，則其將會蓋過迷紗纏繞的效應。

* 任何修訂力量或防禦力的效應（例如讓生物得+N/+N者）和指示物都會對該生物的新力量和防禦力生效，就算此類修訂該生物結附迷紗纏繞之前就已生效也是一樣。

心智神刻法涅

{二}{藍}

傳奇生物～神

5/5

飛行，不滅

除非你的手牌有七張或更多，否則心智神刻法涅不能進行攻擊或阻擋。

{三}{藍}：抽一張牌，然後你可以將一個由你操控的地移回其擁有者的手上。

* 一旦刻法涅已攻擊或阻擋，就算你手牌數量變成六張或更少，它也會留在戰鬥中。

* 在結算刻法涅的起動式異能時，你是在先看到你抽上來的牌之後，才需決定要將哪個地移回你手上（或決定是否要將地移回）。

迷宮守護者

{一}{藍}

生物～虛影／戰士

2/3

當迷宮守護者成為咒語的目標時，將它犧牲。

遺存{三}{藍}（{三}{藍}，從你的墳墓場放逐此牌：派出一個衍生物，且為此牌的複製品，但它是白色殭屍／虛影／戰士，且沒有魔法力費用。遺存的時候視同巫術。）

* 就算你反擊了指定迷宮守護者為目標的咒語或異能，你也要犧牲它。如果該咒語沒有其他目標，則它會在試圖結算時被反擊。

* 你施放的靈氣咒語會以它將結附的永久物為目標。

宣示主權

{五}{藍}{藍}

結界～靈氣

結附於永久物

你操控所結附的永久物。

循環{二}（{二}，棄掉此牌：抽一張牌。）

* 就算獲得某生物之操控權，也不會讓你同時獲得其上任何靈氣或武具之操控權。雖然它們仍將貼在該生物上，但註記會影響「你」的靈氣效應仍會對其操控者產生影響，而不是你，武具的操控者能在他下一個行動階段中將之移到其他生物上，諸如此類。

全新觀點

{五}{藍}

結界

當全新觀點進戰場時，抽三張牌。

只要你的手牌有七張或更多，你便可以支付{零}，而不支付循環費用。

* 如果你選擇支付全新觀點的替代性起動費用，你在起動異能時仍需要棄掉該具循環異能的牌。

* 在判斷你的手牌是否有七張或更多時，會將你想要循環的牌計算在內。

河流巨蛇

{五}{藍}

生物～巨蛇

5/5

除非你的墳墓場中有五張或更多牌，否則河流巨蛇不能攻擊。

循環{藍}（{藍}，棄掉此牌：抽一張牌。）

* 一旦河流巨蛇已攻擊，就算你墳墓場中牌的數量成為四張或更少，它也會留在戰鬥中。

探解客

{一}{藍}

生物～人類／魔法師

1/3

{橫置}：抽一張牌，然後棄一張牌。只能於你施放過非生物咒語的回合中起動此異能。

* 只要你曾施放過非生物咒語就行，該咒語是成功結算還是被反擊了都不重要。你甚至可以在該咒語還在堆疊上的時候，就起動探解客的異能。

多面維齊爾

{二}{藍}{藍}

生物～變形獸／僧侶

0/0

你可以使多面維齊爾當成戰場上任一生物的複製品來進入戰場，但如果多面維齊爾已遺存，則該衍生物沒有魔法力費用，是白色且額外具有殭屍此類別。

遺存{三}{藍}{藍}

* 多面維齊爾所複製的，就只有原版生物上所印製的東西而已（除非該生物也複製了其他東西或是個衍生物；後文將詳述）。它不會複製下列狀態：該生物是否為橫置，它上面有沒有指示物、結附了靈氣，或是其他改變了其力量，防禦力，類別，顏色等等的非複製效應。

* 多面維齊爾因其複製效應而獲得的特徵屬於可複製特徵值，且其他效應可以複製。

* 如果所選擇之生物的魔法力費用中包含{X}，則X視為0。

* 如果所選擇的生物已經複製了別的東西（舉例來說，如果所選的生物是另一個多面維齊爾），則多面維齊爾進戰場時，會是所選的生物已經複製的樣子。

* 如果所選擇的生物是個衍生物，則多面維齊爾會複製派出該衍生生物的效應原本所註明的特徵。在此情況下，除非多面維齊爾本身已遺存，否則它不是衍生物。

* 當多面維齊爾進戰場時，它所複製的生物之任何進戰場異能都會觸發。所選擇的生物上面任何「於[此生物]進戰場時」或「[此生物]進戰場時上面有...」的異能也都會生效。

* 如果多面維齊爾因故與另一個生物同時進戰場，則多面維齊爾不能成為該生物的複製品。你只可選擇已在戰場上的生物。

駁斥狂風

{一}{藍}

瞬間

將目標非地永久物移回其擁有者手上。每位玩家各將其牌庫頂的兩張牌置入其墳墓場。

* 如果在駁斥狂風結算時，該目標生物已是不合法目標，則整個咒語都會被反擊。沒有玩家會失去其牌庫頂的兩張牌。

凌日探求者

{三}{藍}

生物～鳥／魔法師

2/2

飛行

每當你循環或棄一張牌時，目標生物獲得飛行異能直到回合結束。

* 在一個生物被阻擋後讓它獲得飛行異能將不會更改或撤銷該次阻擋。如果你想要讓飛行異能對阻擋造成影響，則你最遲必須在宣告攻擊者步驟中施放凌日探求者。

黑色

食骨鳥

{三}{黑}

生物～鳥

3/2

如果本回合有生物死去，則食骨鳥減少{三}來施放。

飛行，死觸

* 只要有生物死去，食骨鳥的第一個異能就會生效；於你施放時該死去的生物是否還在其擁有者的墳墓場中並不重要。

* 死去的衍生生物會如常進入你的墳墓場（隨後消失）。如果本回合中曾有衍生生物死去，則食骨鳥的第一個異能會生效。

* 在多人遊戲中，可能會出現玩家在其生物死去的同時輸掉遊戲的情況。如果出現此情況，食骨鳥的第一個異能會生效。

榮光神芭圖

{二}{黑}

傳奇生物～神

4/6

威懾，不滅

除非本回合有生物在你的操控下死去，否則榮光神芭圖不能進行攻擊或阻擋。

{一}{黑}，犧牲另一個生物：占卜1。每位對手各失去1點生命且你獲得1點生命。

* 只要有對應生物死去，就能滿足芭圖的戰鬥限制條件；檢查條件時該死去的生物是否還在其擁有者的墳墓場中並不重要。

* 死去的衍生生物會如常進入你的墳墓場（隨後消失）。如果本回合中曾有衍生生物死去，就能滿足芭圖的戰鬥限制條件。

* 攻擊者需一次選擇完畢。你無法先用一個生物進行攻擊，然後犧牲它來滿足芭圖的戰鬥限制，再用芭圖進行攻擊。

* 在雙頭巨人遊戲中，芭圖的起動式異能會讓對手隊伍失去2點生命且你獲得1點生命。

野心魔符

{二}{黑}

結界～靈氣／魔符

結附於由你操控的生物

當野心魔符進戰場時，你可以在目標生物上放置一個-1/-1指示物。

所結附的生物得+1/+1且具有繫命異能。

* 野心魔符之觸發式異能指定的目標生物，不一定要是其所結附者。

殘酷現實

{五}{黑}{黑}

結界～靈氣／詛咒

結附於玩家

在所結附之玩家的維持開始時，該玩家犧牲一個生物或鵬洛客。若該玩家無法如此作，則他失去5點生命。

* 所結附的玩家是從由該玩家操控的生物和鵬洛客當中選擇一個永久物來犧牲。你不能選擇該玩家要犧牲的永久物類別。

* 如果所結附的玩家有能夠犧牲的生物或鵬洛客，則他不能選擇失去5點生命。

虔誠者信念

{二}{黑}

結界

每當你循環或棄一張牌時，你可以支付{一}。若你如此作，則每位對手各失去2點生命且你獲得2點生命。

* 在結算虔誠者信念的觸發式異能時，你無法多次支付{一}來使效應多次生效。

* 在雙頭巨人遊戲中，虔誠者信念的觸發式異能會讓對手隊伍失去4點生命且你獲得2點生命。

猙獰神行客

{三}{黑}

生物～驚懼獸

6/6

你每有一張手牌，猙獰神行客便得-1/-1。

* 如果某個咒語或異能讓你先抽牌，然後再將牌移離手上（例如棄牌或放到你的牌庫頂），則猙獰神行客的防禦力可能會短暫降到0或更低。只要它在該咒語或異能結算之後的防禦力等於或大於1，它就能留在戰場上。

* 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此殭屍神行客在戰鬥中受到的傷害，可能會因為你在該回合稍後時段抽了牌而變成致命傷害。

亡者女王莉蓮娜

{三}{黑}{黑}

鵬洛客～莉蓮娜

5

+1：派出一個2/2黑色殭屍衍生生物。將你牌庫頂的兩張牌置入你的墳墓場。

-3：將目標生物牌從你的墳墓場移回戰場。該生物額外具有黑色此顏色與殭屍此類別。

-7：消滅所有非殭屍的生物。

* 同時為殭屍及其他類別之生物，例如殭屍／豺狼，不算是非殭屍的生物。

瘴氣木乃伊

{一}{黑}

生物～殭屍／豺狼

2/2

當瘴氣木乃伊進戰場時，每位玩家各棄一張牌。

* 當瘴氣木乃伊的觸發式異能結算時，首先由輪到該回合的玩家選擇要棄掉哪張牌，然後每位其他玩家依照回合順序作出選擇，然後同時棄掉所選的牌。在決定要棄掉哪些牌之前，沒有人能看到其他玩家為此所棄的牌。

聖甲蟲巢穴

{二}{黑}

結界

每當你在一個生物上放置一個或數個-1/-1指示物時，派出等量的1/1黑色昆蟲衍生生物。

* 如果某效應讓你在一個生物上放置的-1/-1指示物數量大於該生物的防禦力，則你會在其上如數放置指示物，並派出等量的昆蟲，就算這樣會讓生物的防禦力變成負數也是一樣。

疫病噴發獸

{二}{黑}

生物～殭屍／野獸

5/4

威懾

當疫病噴發獸進戰場時，在目標由你操控的生物上放置兩個-1/-1指示物。

每當另一個由你操控的殭屍死去時，每位對手各失去1點生命。

* 如果疫病噴發獸與另一個由你操控的殭屍同時死去，則疫病噴發獸的最後一個異能會因該殭屍而觸發。

* 在雙頭巨人遊戲中，疫病噴發獸的觸發式異能會讓對手隊伍失去2點生命。

無情神箭手

{黑}

生物～人類／弓箭手

1/2

每當你循環或棄一張牌時，你可以支付{一}。若你如此作，則在目標生物上放置一個-1/-1指示物。

* 在結算無情神箭手的觸發式異能時，你無法多次支付{一}，好在生物上放置多個指示物。

墳場陰影

{一}{黑}

瞬間

將你墳墓場中所有你於本回合中循環或棄掉的牌移回你手上。

* 無論你是因何原因所棄掉的牌，墳場陰影均能將其移回～無論是循環掉牌，因對手之忘卻煩惱而棄掉的牌，還是你施放折磨幽聲時棄掉的牌都算。

* 如果你棄掉一張具瘋魔異能的牌而沒有施放，墳場陰影就能在你的墳墓場中找到該牌。如果你施放了該牌，墳場陰影便不能在你墳墓場中找到你所棄掉的那張牌。

刺靈魔

{三}{黑}

生物～蠍子／惡魔

4/5

當刺靈魔進戰場時，在目標由你操控的生物上放置兩個-1/-1指示物。

當刺靈魔死去時，你可以在目標生物上放置若干-1/-1指示物，其數量等同於刺靈魔上-1/-1指示物的數量。

* 刺靈魔的第二個異能僅指定一個生物為目標，該生物會得到所有的指示物。你不能將指示物分配給數個生物。

華美苦痛

{二}{黑}

瞬間

將兩個-1/-1指示物分配給一個或兩個目標生物。

* 你於施放華美苦痛時，一併決定如何分配指示物。每個目標生物至少要分配一個指示物。

* 如果有人回應華美苦痛，讓其中一個目標生物成為不合法目標，則原本要放在該生物上的-1/-1指示物會消失。不能將該指示物改成放在仍合法的目標之上。

非凡耐力

{黑}

瞬間

直到回合結束，目標生物得+2/+0且獲得「當此生物死去時，將它在其擁有者的操控下橫置移回戰場。」

* 非凡耐力的效應只會生效一次。若該目標生物死去後又返回戰場，則它算是全新生物。如果上述新生物再

次死去，就無法二度返回戰場。

入侵者詛咒

{一}{黑}

結界～靈氣／詛咒

結附於玩家

每當一個生物在所結附之玩家的操控下進戰場時，該玩家失去1點生命且你獲得1點生命。

* 如果某生物在所結附之玩家的操控下進戰場並觸發了由該玩家操控的某個異能，若當前為該玩家之回合，則入侵者詛咒的觸發式異能會先結算；若當前為你的回合，則其會後結算。

檻褻木乃伊（僅出現在鵬洛客套牌中）

{一}{黑}

生物～殭屍／豺狼

1/2

當檻褻木乃伊死去時，每位對手各失去2點生命。

* 如果你的總生命在檻褻木乃伊受到致命傷害的同時降至0或更少，則你會在檻褻木乃伊的觸發式異能進入堆疊之前就會輸掉這盤遊戲。

* 在雙頭巨人遊戲中，檻褻木乃伊的觸發式異能會讓對手隊伍失去4點生命。

紅色

血怒好鬥者

{一}{紅}

生物～牛頭怪／戰士

4/3

當血怒好鬥者進戰場時，棄一張牌。

* 就算你手上沒有其他牌，你也能施放血怒好鬥者。如果於其異能結算時，你沒有手牌，則什麼也不會發生。

戰鬥主祭

{二}{紅}

生物～人類／戰士

4/1

如果本回合尚未耗竭戰鬥主祭，則你可以於其攻擊時耗竭之。當你如此作時，重置所有由你操控的其他生物，且在此階段後，額外多出一個戰鬥階段。（已耗竭的生物於你的下一個重置步驟中不能重置。）

* 戰鬥主祭的異能會重置你的所有其他生物，而非僅限於進行攻擊的生物。

* 如果重置進行攻擊的生物，並不會把它移出戰鬥。

* 在這兩個戰鬥階段之間沒有行動階段，所以你沒有機會來施放只能於你施放巫術時機下施放的咒語，也沒有機會來起動只能於類似時機下起動的異能。舉例來說，你無法在這兩次戰鬥之間施放另一個生物咒語，

或是佩帶武具。

* 如果你耗竭了戰鬥主祭，則就算它沒能在第一個戰鬥階段中存活下來，也會額外多出一個戰鬥階段。

* 如果你在同一個戰鬥階段中耗竭了多個戰鬥主祭，則會多出相同數量的戰鬥階段，但你的所有生物只會在當前這個戰鬥階段中重置一次。假如你想要在每個戰鬥階段中都能重置攻擊生物並用它們再次攻擊，則需要在多個戰鬥階段中逐一耗竭不同的戰鬥主祭才行。

中文版勘誤 中文版的戰鬥主祭內文敘述漏植「其他」二字。該異能結算的時候不會重置戰鬥主祭本身。此牌正確的Oracle內文敘述請以此份文檔中的敘述為準。特此勘誤。

透體激情

{紅}

結界～靈氣

結附於生物

所結附的生物得+3/+3且具有「在你的維持開始時，在此生物上放置一個-1/-1指示物。」

* 如果透體激情被移除，則-1/-1指示物會留在所結附的生物上，但+3/+3加成會消失。

* 如果同一個生物上結附了兩個透體激情，則它會具有兩個觸發式異能，且會在你維持開始時得到兩個-1/-1指示物。

投擲

{一}{紅}

瞬間

犧牲一個生物，以作為施放投擲的額外費用。

投擲對目標生物或玩家造成傷害，其數量等同於所犧牲生物的力量。

* 會檢查所犧牲的生物在戰場上已知的最後存在狀況來決定其力量。

* 如果你於宣告阻擋者步驟中犧牲了進行攻擊或阻擋的生物，則它不會造成戰鬥傷害。如果你等到了戰鬥傷害步驟，但該生物已經受到致命傷害，則在你有機會犧牲它之前，它便已被消滅。

* 施放投擲時，你必須犧牲正好一個生物。你無法不犧牲生物就施放此咒語，且你也不能犧牲一個以上的生物。

* 要等到施放完此咒語、支付完其所有費用之後，玩家才能回應之。沒有人能試圖消滅你所犧牲的生物來讓你無法施放此咒語。

光榮就義

{二}{紅}

瞬間

結束本回合。（放逐堆疊中所有咒語與異能，包括這張牌。輪到此回合的玩家將手牌棄至其手牌上限。生物上的傷害消失，並且註記著「本回合」與「直到回合結束」的效應均結束。）

在你的下一個結束步驟開始時，你輸掉這盤遊戲。

* 若以此方法結束回合，意指下列事情會依序發生：1) 放逐堆疊中的所有咒語與異能。這包括不能被反擊的咒語與異能。2) 如果有進行攻擊或阻擋的生物，則它們被移出戰鬥。3) 檢查狀態動作。玩家都不會獲得優先權，且觸發式異能不會進入堆疊。4) 目前的階段和／或步驟結束。遊戲一路略過，直到清除步驟。5) 清除步驟會完整執行。

* 如果此流程中觸發了任何觸發式異能，它們會在清除步驟中進入堆疊。如果發生此狀況，雙方玩家將有機會施放咒語與起動異能，然後在該回合完全結束前會有另一個清除步驟。

* 所有被放逐的其他咒語與異能將沒有機會結算，它們依舊不算是被反擊。

* 任何「在下一個結束步驟開始時」的觸發式異能在該回合都沒有機會觸發，因為結束步驟已被略過。這些異能會在下個回合的結束步驟開始時觸發。

* 如果光榮就義的延遲觸發式異能被反擊，則其不會再次觸發。以下情況也會產生類似結果：該異能以其他方式被移出堆疊（例如第二次光榮就義）；或是該異能結算但你未輸掉遊戲（也許因為祀煉基定的徽記）。

狂熱神哈佐蕾

{三}{紅}

傳奇生物～神

5/4

不滅，敏捷

除非你的手牌為一張或更少，否則狂熱神哈佐蕾不能進行攻擊或阻擋。

{二}{紅}，棄一張牌：狂熱神哈佐蕾向每位對手各造成2點傷害。

* 一旦哈佐蕾已攻擊或阻擋，就算你手牌數量變成兩張或更多，它也會留在戰鬥中。

* 在雙頭巨人遊戲中，哈佐蕾的起動式異能會向每位對手各造成2點傷害，即是向對手隊伍造成4點傷害。

穿心蠍獅

{二}{紅}{紅}

生物～翼獅

4/3

當穿心蠍獅進戰場時，你可以犧牲另一個生物。當你如此作時，穿心蠍獅對目標生物或玩家造成傷害，其數量等同於所犧牲生物的力量。

遺存{五}{紅}（{五}{紅}，從你的墳墓場放逐此牌：派出一個衍生物，且為此牌的複製品，但它是白色殭屍／翼獅，且沒有魔法力費用。遺存的時機視同巫術。）

* 會檢查所犧牲的生物在戰場上已知的最後存在狀況來決定其力量。

* 你無法犧牲多個生物來多次造成傷害。

* 穿心蠍獅具有新式的觸發式異能。當它進戰場時，其觸發式異能會進入堆疊，且沒有目標。結算該異能時，你可以犧牲一個生物。如果你如此作，第二個異能便會觸發，你選擇將受到傷害的目標生物或玩家。這與註記「若你如此作...」的區別在於，這類新式異能讓玩家在「生物犧牲前」和「生物犧牲後且造成傷害前」都有機會來施放咒語及起動異能。

* 穿心蠍獅之造成傷害的異能只有在你依其觸發式異能說明而犧牲生物時才會觸發。當你因其他原因犧牲生物時，該異能不會觸發。

岩漿噴散

{紅}

瞬間

岩漿噴散對目標生物造成2點傷害。如果本回合中該生物將死去，則改為將它放逐。

* 如果目標生物在該回合中因故將死去，岩漿噴散就會將之放逐，而不是只有在其因致命傷害而死去的情況下才會放逐。就算岩漿噴散並未對該目標生物造成傷害（由於防止性效應）或岩漿噴散是對另一個生物造成了傷害（由於轉移傷害效應），這句話仍會對該目標生物生效。

挑戰場蠍獅

{四}{紅}

生物～翼獅

5/4

當挑戰場蠍獅進戰場時，在目標由你操控的生物上放置一個-1/-1指示物。挑戰場蠍獅向目標對手造成3點傷害。

* 如果你將挑戰場蠍獅的觸發式異能放進堆疊時，無法指定對手為目標（最有可能的原因是對手具有辟邪異能），該異能便會從堆疊中移除，且你不會在任何生物上放置-1/-1指示物。

* 如果挑戰場蠍獅的觸發式異能進入堆疊，但在其結算之前，其中任一目標已不合法，則另一個目標仍會受到對應之影響。

開路祀徒

{一}{紅}

生物～人類／魔法師

2/1

{橫置}：目標力量等於或小於2的生物本回合不能被阻擋。

* 於該起動式異能試圖結算時，如果該生物的力量大於2，則該異能將被反擊，且其所有效應都不會生效。不過，如果是反過來，在異能結算之後再將該生物的力量提升至2以上，則它仍不能被阻擋。

灼靈法師

{紅}

生物～人類／魔法師

1/2

靈技

如果你操控的某來源將對任一由對手操控的生物造成非戰鬥傷害，則改為在該生物上放置等量的-1/-1指示物。

* 如果某效應令一個由你操控的生物與一個由對手操控的生物互鬥，則雙方生物會同時造成傷害。舉例來說，如果你的2/2生物與對手的4/4生物互鬥，則你的生物會受到4點傷害，且會在對手的生物上放置兩個-1/-1指示物。

* 如果某個由對手操控的咒語或異能令某個由你操控的來源向一個由對手操控的生物造成非戰鬥傷害，則該傷害也會被替換為-1/-1指示物。

* 灼靈法師的效應不屬於防止性效應。不能被防止的傷害也會被替換為-1/-1指示物。

* 如果有多個防止性效應和／或替代性效應將試圖對同一份傷害生效，則由將受到傷害之生物的操控者來決定這些效應生效的順序。例如，對手可以選擇讓傑魯的決心之效應生效來防止傷害，而不在該生物上放置-1/-1指示物；或對手也可以選擇在侮辱有機會加倍傷害之前，將傷害轉換為-1/-1指示物，這樣侮辱的效應便不會生效。

掃尾蜥

{二}{紅}

生物～蜥蜴

3/2

只要你的手牌為一張或更少，掃尾蜥便得+1/+2。

* 如果某個生物受到傷害，則直到清除步驟，該傷害都會標記在其上。如果掃尾蜥在你手牌數為零張或一張的時候受到了2點或3點傷害，且在該回合的稍後時段中某個咒語或異能結算後你手上有了兩張牌，則掃尾蜥會被消滅。類似地，如果手牌數變化會導致其防禦力變為0，則它會被置入其擁有者的墳墓場。

火矛擲手

{三}{紅}

生物～牛頭怪／戰士

2/3

當火矛擲手進戰場時，它向目標由對手操控的生物造成X點傷害，X為你墳墓場中瞬間與巫術牌的數量加總。

* 就算某連體牌同時是瞬間和巫術，火矛擲手的異能也只會將這類牌計算一次。

綠色

羅納斯的恩惠

{二}{綠}

巫術

展示你牌庫頂的五張牌。你可以將其中一張生物牌和／或一張結界牌置於你手上。將其餘的牌置入你的墳墓場。

* 在結算羅納斯的恩惠時，可能發生的結果有以下四種：你未將任何牌置於你手上；你將一張生物牌置於你手上；你將一張結界牌置於你手上；你將一張生物牌和一張結界牌置於你手上。

力量魔符

{二}{綠}

結界～靈氣／魔符

結附於由你操控的生物

當力量魔符進戰場時，你可以讓所結附的生物與目標由對手操控的生物互鬥。（它們各向對方造成等同於本身力量的傷害。）

所結附的生物得+1/+1且具有踐踏異能。

* 如果在該觸發式異能試圖結算時，其目標已不合法，或所結附的生物已離開戰場，則沒有生物會造成傷害，也沒有生物會受到傷害。

* 所結附的生物互鬥時已得+1/+1並具有踐踏。不過在互鬥過程中，踐踏異能沒有效果。

* 如果力量魔符在其觸發式異能結算之前離開戰場，且如果其最後結附的生物此時還在戰場上，則它會與目標生物互鬥。不過，此時已沒有力量魔符提供的+1/+1加成。

羅納斯的鬥士

{三}{綠}

生物～豺狼／戰士

3/3

你可以於羅納斯的鬥士攻擊時耗竭之。當你如此作時，你可以將一張生物牌從你手上放進戰場。（已耗竭的生物於你的下一個重置步驟中不能重置。）

* 攻擊者需一次選擇完畢。你無法先用羅納斯的鬥士攻擊，將一張生物牌放進戰場後，再用後者攻擊。

* 如果該放進戰場的生物具有會在「當生物攻擊時」或「當你耗竭生物時」觸發的異能，則這類異能不會觸發。

無畏巨河馬

{二}{綠}

生物～河馬

4/5

當無畏巨河馬進戰場時，在目標由你操控的生物上放置兩個-1/-1指示物。

每當你在無畏巨河馬上放置一個或數個-1/-1指示物時，從另一個目標由你操控的生物上移去一個-1/-1指示物。

* 如果你在無畏巨河馬上放置足量的-1/-1指示物使其防禦力等於0，其最後一個異能也會觸發。

力量模範

{一}{綠}

生物～人類／戰士

4/4

當力量模範進戰場時，在目標由你操控的生物上放置三個-1/-1指示物。

每當力量模範攻擊時，從其上移去一個-1/-1指示物。若你如此作，你獲得1點生命。

* 如果讓力量模範離開戰場來回應其第二個異能，則你無法從上移去指示物，且你無法獲得1點生命。

高大沙丘亞龍

{五}{綠}{綠}

生物～亞龍

7/7

高大沙丘亞龍不能被力量等於或小於2的生物阻擋。

循環{二}（{二}，棄掉此牌：抽一張牌。）

* 一旦已有力量等於或大於3的生物阻擋了高大沙丘亞龍，則就算改變該阻擋生物的力量，也不會使高大沙丘亞龍成為未受阻擋。

哈芭恰的印記

{綠}

瞬間

目標由你操控的生物獲得辟邪異能直到回合結束。移去其上所有的-1/-1指示物。（具辟邪異能的生物不能成為由對手操控之咒語或異能的目標。）

* 你可以指定其上沒有-1/-1指示物的生物為目標。它仍會獲得辟邪。

嚴厲明師

{一}{紅}

生物～人類／僧侶

2/2

每當任一對手起動戰場上任一神器、生物或地的起動式異能時，若其不是魔法力異能，則嚴厲明師對該玩家造成2點傷害。

* 起動式異能會包含冒號。通常會寫成「[費用]：[效應]。」有些關鍵字異能也屬於起動式異能（例如佩帶），它們的規則提示中會包含冒號。起動式魔法力異能指的是會於結算時產生魔法力的異能，而不是需要支付魔法力來起動的異能。特別一提，耗竭生物不屬於起動式異能。

* 當對手起動手牌上的異能（例如循環）或墳墓場中之牌的異能（例如遺存）時，嚴厲明師的異能不會觸發，就算是這類異能會將牌放進戰場也是一樣。

* 嚴厲明師的異能會比觸發它的異能先一步結算。

蠻角獸

{二}{綠}

生物～野獸

2/2

當蠻角獸進戰場時，你可以消滅目標神器。

由對手操控的神器須橫置進戰場。

* 如果對手的神器與你的蠻角獸同時在各自擁有者操控下進戰場，則該神器不需橫置進戰場。

活力那伽

{一}{綠}

生物～那伽／德魯伊

1/2

{橫置}：加一點魔法力到你的魔法力池中，其類別為由你操控的地能產生之任一類別。

* 魔法力的類別包括白色，藍色，黑色，紅色，綠色，以及無色。

* 改變地的類別，或讓地獲得異能，都會影響該地能產生的魔法力之類別。

* 活力那伽會檢查由你操控的地之產生魔法力的異能之效應，但不會檢查其費用或起動條件。舉例來說，工業尖塔註記著「{橫置}，支付1點生命：加一點任意顏色的魔法力到你的魔法力池中。只能於你操控神器時起動此異能。」如果你操控了工業尖塔與活力那伽，則你可以橫置活力那伽來產生任意顏色的魔法力。至於你是否操控神器，是否能支付1點生命，或是工業尖塔是否未橫置，則並不重要。

* 活力那伽不在乎你的地對本身所產生的魔法力之任何限制條件或額外效應，例如靈魂洞窟之類。它只在乎魔法力的類別。

覓食蛇豹

{一}{綠}{綠}

生物～貓／蛇

4/3

覓食蛇豹不能被反擊。

由你操控的生物咒語不能被反擊。

* 能夠反擊其他咒語的咒語或異能仍能以由你操控的生物咒語為目標。當這類咒語結算時，該生物咒語不會被反擊，但該咒語或異能具有的任何其他效應仍會如常生效。

馱石駱駝

{三}{綠}

生物～駱駝

4/3

當馱石駱駝進戰場時，對目標永久物上每種指示物而言，在其上放置另一個該種類的指示物或從其上移去一個該種類的指示物。

* 你為每種指示物所作的選擇可以不同。舉例來說，如果某個基定鵬洛客上有兩個忠誠指示物和三個-1/-1指示物，則你可以在其上放置一個忠誠指示物，並移去一個-1/-1指示物。

無畏神羅納斯

{二}{綠}

傳奇生物～神

5/5

死觸，不滅

除非你操控另一個力量等於或大於4的生物，否則無畏神羅納斯不能進行攻擊或阻擋。

{二}{綠}：直到回合結束，另一個目標生物得+2/+0且獲得踐踏異能。

* 一旦無畏神羅納斯已攻擊或阻擋，就算你已不再操控另一個力量等於或大於4的生物，它也會留在戰鬥中。

* 歐柯塔不是一定要有另一個力量等於或大於4的生物一起攻擊的情況下才能攻擊。阻擋時也是一樣。

沙丘亞龍巢群

{六}{綠}{綠}

結界

具飛行異能的生物不能攻擊你或由你操控的鵬洛客。

在你的結束步驟開始時，派出一個5/5綠色亞龍衍生生物。

* 一旦某生物已攻擊你或由你操控的鵬洛客，就算它獲得飛行異能，也會留在戰鬥中。類似地，如果某個具飛行異能的生物進戰場且正進行攻擊，沙丘亞龍巢群的第一個異能也不能撤銷該攻擊。

協同攻擊

{二}{綠}

瞬間

重置至多兩個目標生物。它們各得+2/+2直到回合結束。

* 你施放協同攻擊時可以指定兩個、一個或零個目標。

* 協同攻擊可以指定未橫置的生物為目標。它仍會得+2/+2。

* 如果協同攻擊以兩個生物為目標，且在其結算前，其中一個就已不合法，則該剩餘的目標生物仍會被重置並得+2/+2。

* 你無法為了要讓同一個生物得+4/+4，而兩次都選擇它為目標。

司獸維齊爾

{三}{綠}

生物～那伽／僧侶

3/4

你可以檢視你的牌庫頂牌。（你可以隨時如此作。）

如果你的牌庫頂牌是生物牌，你可以施放之。

你可以將魔法力視同任意類別的魔法力來支付施放生物咒語的費用。

* 司獸維齊爾讓你只要想看你的牌庫頂牌，就隨時可以看（但有一處限制～參見下文），就算你沒有優先權也一樣。此動作不用到堆疊。這張牌成為你可知訊息的一部分，就像你可以檢視手牌一樣。

* 如果你施放某咒語或起動某異能的流程中，你的牌庫頂牌有所改變，則直到施放咒語或起動異能的流程結束，你才可以檢視新的牌庫頂牌。這意味著，如果你施放你的牌庫頂牌，則你要等到支付完該咒語的費用之後，才能檢視牌庫頂的下一張牌。

* 正常來說，如果你的牌庫頂牌是生物牌，且目前是你的行動階段、並且堆疊空著，司獸維齊爾會讓你施放它。如果該生物牌具有閃現，你就可以在自己能施放瞬間的時機下施放它，就算是在對手的回合中也一樣。

* 你可以將魔法力視同任意類型的魔法力來支付施放任意生物咒語的費用，而非僅限於如此支付從牌庫頂施放之生物咒語的費用。

* 你依舊要支付該咒語的所有費用，包括額外費用。你還可以支付替代性費用，例如化身費用或預示成真之效應的費用。

* 你的牌庫頂牌不是你的手牌，所以你不能循環、棄掉，或啟動該牌上的啟動式異能。

多色

阿恩祀群鬥士

{二}{綠}{白}

生物～人類／戰士

4/4

你可以於阿恩祀群鬥士攻擊時耗竭之。當你如此作時，重置所有其他由你操控的生物。（已耗竭的生物於你的下一個重置步驟中不能重置。）

* 攻擊者需一次選擇完畢。你無法先用阿恩祀群鬥士攻擊，重置某個已橫置的生物後，再用後者生物攻擊。

* 如果重置進行攻擊的生物，並不會把它移出戰鬥。

* 如果你用兩個阿恩祀群鬥士攻擊，並同時耗竭兩者，則它們會將彼此重置。

羅夏河恩澤

{二}{綠}{藍}

結界

在你戰鬥前的行動階段開始時，移去羅夏河恩澤上所有的洪水指示物。若以此法未移去指示物，則在羅夏河恩澤上放置一個洪水指示物且抽一張牌；反之，則加{無}{綠}{藍}到你的魔法力池中。

* 如果羅夏河恩澤上因故有多個洪水指示物，則在你移去所有的指示物時，也仍只能得一份{無}{綠}{藍}。

* 如果羅夏河恩澤於其觸發式異能還在堆疊上時就離開戰場，則你無法移去其上的任何洪水指示物，就算其離開戰場前其上曾有指示物也是一樣。於該異能結算時，你無法在其上放置指示物，但你仍會抽一張牌。

摧殘甲蟲

{三}{黑}{綠}

生物～昆蟲

4/5

當摧殘甲蟲進戰場時，在目標由你操控的生物上放置一個-1/-1指示物。

每當摧殘甲蟲攻擊時，從目標由你操控的生物上移去一個-1/-1指示物，且在至多一個目標由防禦玩家操控的生物上放置一個-1/-1指示物。

* 摧殘甲蟲的第二個異能可以指定任一由你操控的生物為目標，而不僅是其上有-1/-1指示物者。就算無法從你的生物上移去任何指示物，也會在對手生物上放置一個-1/-1指示物。

* 如果摧殘甲蟲第二個異能的兩個目標中有一個已不合法，則另一個仍會受到影響。

謎翼龍獸

{一}{藍}{紅}

生物～龍獸

*4

飛行

謎翼龍獸的力量等同於你墳墓場中瞬間與巫術牌的數量加總。

* 就算某連體牌同時是瞬間和巫術，謎翼龍獸的異能也只會將這類牌計算一次。

* 設定謎翼龍獸的力量與防禦力之異能會在所有區域生效。

司毒維齊爾哈芭恰

{黑}{綠}

傳奇生物～人類／僧侶

2/2

每當司毒維齊爾哈芭恰對任一玩家造成戰鬥傷害時，你可以在目標生物上放置一個-1/-1指示物。

每當你在一個生物上放置一個或數個-1/-1指示物時，派出一個1/1綠色，具死觸異能的蛇衍生物。

* 如果你同時在數個生物上放置任意數量的-1/-1指示物，則每有一個得到指示物的生物，哈芭恰的最後一個異能就會觸發一次。

* 如果你在哈芭恰上放置足量的-1/-1指示物使其防禦力等於0，其最後一個異能也會觸發。

無情擲槍手

{二}{黑}{紅}

生物～牛頭怪／戰士

4/2

{二}，棄一張牌：在目標生物上放置一個-1/-1指示物。該生物本回合不能進行阻擋。

* 一旦生物已進行阻擋，無情擲槍手的異能便無法撤銷該阻擋。

* 就算移去該目標生物上的-1/-1指示物，或是無法在該生物上放置-1/-1指示物，它也不能進行阻擋。

豪英內赫布

{一}{黑}{紅}

傳奇生物～牛頭怪／戰士

2/2

先攻

由你操控的其他牛頭怪具有先攻異能。

只要你的手牌為一張或更少，由你操控的牛頭怪便得+2/+0。

每當豪英內赫布對任一玩家造成戰鬥傷害時，每位玩家各棄一張牌。

* 只要你的手牌數量是一張或零張，內赫布便會受其自身修訂力量的異能影響。

* 當內赫布的觸發式異能結算時，首先由輪到該回合的玩家選擇要棄掉哪張牌，然後每位其他玩家依照回合順序作出選擇，然後同時棄掉所選的牌。在決定要棄掉哪些牌之前，沒有人能看到其他玩家為此所棄的

牌。

地源守護妮莎

{X}{綠}{藍}

鵬洛客～妮莎

X

+2：占卜2。

0：檢視你的牌庫頂牌。如果該牌是地牌或總魔法力費用等於或小於地源守護妮莎上忠誠指示物數量的生物牌，則你可以將該牌放進戰場。

-6：重置至多兩個目標由你操控的地。它們成為5/5，具飛行與敏捷異能的元素生物直到回合結束。它們仍然是地。

* 如果X是0，則妮莎進戰場時上面沒有忠誠，且會在你能起動其異能前便被置入其擁有者的墳墓場。

* 在結算妮莎的第二個異能時，如果你不能（或沒有）將該牌放進戰場，則該牌會留在你的牌庫頂。

* 一旦妮莎的第二個異能開始結算，則直到其完成結算之前，沒有玩家能有所行動。特別一提，一旦你已檢視牌或決定將之放進戰場，玩家便無法試圖改變妮莎的忠誠。

* 如果妮莎在其第二個異能還在堆疊上的時候就已離開戰場，則使用其已知的最後忠誠來判斷你是否可以將你的牌庫頂牌放進戰場。如果妮莎是因為受到足夠將其忠誠降至0的傷害而離開戰場的，則她已知的最後忠誠為0。

* 妮莎的最後一個異能會將地的基礎力量和防禦力設為5/5。地上原本具有的+1/+1或-1/-1指示物會影響此數值。

剛愎僕從

{白}{黑}

生物～殭屍

2/2

每當另一個殭屍在你的操控下進戰場時，每位對手各失去1點生命且你獲得1點生命。

* 如果剛愎僕從與另一個殭屍生物同時進戰場，它的異能會因後者殭屍觸發。

* 在雙頭巨人遊戲中，剛愎僕從的觸發式異能會讓對手隊伍失去2點生命且你獲得1點生命。

連體

寄託

{三}{藍}

瞬間

將目標咒語或非地永久物置於其擁有者的牌庫頂數來第二張的位置。

//

記憶

{四}{藍}{藍}

巫術

餘響（此咒語只能從你的墳墓場中施放。然後將它放逐。）

每位玩家將其手牌與墳墓場洗入其牌庫，然後各抽七張牌。

* 如果該目標物件的擁有者之牌庫沒有牌，則該目標咒語或永久物便放入該牌庫，成為其中唯一的牌。

* 如果某咒語被置入其擁有者的牌庫，則該咒語便被從堆疊上移除，因此不會結算。該咒語並非被反擊；它只是不存在了。這對不能被反擊的咒語有奇效。

* 如果某咒語的複製品或衍生物被置入其擁有者的牌庫，它會被移到該處，然後由於狀態動作而消失。

割斬

{一}{紅}

巫術

割斬對目標生物造成4點傷害。

//

碎身

{X}{黑}{黑}

巫術

餘響（此咒語只能從你的墳墓場中施放。然後將它放逐。）

每位對手各失去X點生命。

* 在雙頭巨人遊戲中，碎身會讓對手隊伍失去X兩倍數量的生命。

恩眷

{一}{黑}

瞬間

直到回合結束，目標生物得+1/+0且獲得不減異能。

//

引領

{三}{綠}

巫術

餘響（此咒語只能從你的墳墓場中施放。然後將它放逐。）

本回合中，所有能阻擋目標生物的生物皆須阻擋之。

* 引領並非給予生物某異能來阻擋目標生物。它只是強迫這些已經可以阻擋它的生物一定要如此作。

* 於宣告阻擋者時，已處於以下狀況的生物不能進行阻擋：該生物已橫置；正受某咒語或異能之影響而不能阻擋。如果要支付費用才能讓該生物阻擋，則這並不會強迫其操控者必須支付此費用，所以這情況下，該生物也不至於必須要阻擋。

* 如果有數個戰鬥階段，則已在第一個戰鬥階段中阻擋了引領之目標生物的生物並不需要在後續的戰鬥中再次阻擋該生物。這是因為引領效應要求的是「本回合中」，而非「每次戰鬥」。

無所

{一}{藍}

瞬間

將目標咒語移回其擁有者手上。

//

適從

{白}

巫術

餘響（此咒語只能從你的墳墓場中施放。然後將它放逐。）

選擇一個牌名。直到你的下一個回合，所有對手都不能施放具該名稱的咒語。

* 如果某咒語移回其擁有者手上，便從堆疊中移出並且不會結算。該咒語並非被反擊；它只是不存在了。這對不能被反擊的咒語有奇效。

* 如果某咒語的複製品回到其擁有者的手上，它會被移到該處，然後由於狀態動作而消失。

* 你是於適從結算時選擇牌的名稱，而不是於施放時。你選擇名稱之後，對手便不能施放具該名稱的咒語。

* 你可以選擇地牌的名稱。對手仍能使用具該名稱的牌，因為地牌永遠不會被施放。

* 如果你要選擇一張連體牌的名稱，你只能選擇其中一個名稱，不能兩個都選。舉例來說，你可以選擇「無所」或「適從」，但不能選擇「無所//適從」。對手仍可以施放你沒選的那半邊。

劈天

{X}{綠}

瞬間

劈天對每個具飛行異能的生物各造成X點傷害。

//

蓋地

{X}{紅}{紅}

巫術

餘響（此咒語只能從你的墳墓場中施放。然後將它放逐。）

蓋地對每個不具飛行異能的生物各造成X點傷害。

* 你施放蓋地時為X選的值，可以與施放劈天時選的值不同。

侮辱

{二}{紅}

巫術

本回合中，傷害不能被防止。本回合中，如果由你操控的某來源將造成傷害，則改為它造成兩倍的傷害。

//

致傷

{二}{紅}

巫術

餘響（此咒語只能從你的墳墓場中施放。然後將它放逐。）

致傷對目標生物造成2點傷害，並對目標玩家造成2點傷害。

* 如果某個由你操控且具有踐踏異能的生物本回合中將對阻擋生物造成戰鬥傷害，則你分配傷害時必須依照其未經修訂的傷害數量來分配。舉例來說，受到2/2生物阻擋之3/3具踐踏異能的生物，只能向防禦玩家分配1點傷害。之後它會向阻擋生物造成4點傷害，並向防禦玩家造成2點傷害。

* 如果某效應（例如茜卓的旋炎咒所具有者）讓你在目標之間分配傷害，則你必須先依照其未經修訂的傷害數量來分配，而後該數量才會加倍。

* 如果你在同一回合中施放了兩個侮辱，則由你操控之來源造成的傷害會變成4倍。如果你施放了三個侮辱，便會變成8倍，以此類推。太暴力了。

* 除非你指定一個生物和一位玩家為目標，否則你不能施放致傷。於致傷結算時，如果其中一個目標已不合法，則該咒語依然會對剩餘的合法目標造成傷害。

挺進

{二}{紅}

瞬間

目標生物得+X/+0直到回合結束，X為其力量。

//

勝利

{二}{白}

巫術

餘響（此咒語只能從你的墳墓場中施放。然後將它放逐。）

目標生物獲得連擊異能直到回合結束。

* X的數值於挺進結算時決定。如果該生物的力量受其他效應影響，該數值也不會在該回合的稍後時段改變。

備戰

{一}{白}

瞬間

重置目標生物。直到回合結束，它得+2/+2且獲得繫命異能。

//

互鬥

{三}{綠}

巫術

餘響（此咒語只能從你的墳墓場中施放。然後將它放逐。）

目標由你操控的生物與目標由對手操控的生物互鬥。

* 如果重置進行攻擊的生物，並不會把它移出戰鬥。

* 數個繫命異能不會累計。

* 如果當互鬥試圖結算時，其目標之一或兩者均為不合法，則沒有生物會造成傷害，也沒有生物會受到傷害。

* 由你操控且具繫命異能的生物造成任何之傷害都能讓你獲得等量的生命，而不僅限於造成戰鬥傷害者。

累骨

{二}{黑}{黑}

巫術

所有生物得-2/-2直到回合結束。

//

起家

{五}{藍}{藍}

巫術

餘響（此咒語只能從你的墳墓場中施放。然後將它放逐。）

每位對手各選擇一個由其操控的生物。你獲得這些生物的操控權。

* 累骨只會影響它結算時已經在戰場上的生物。它不會影響在本回合稍後時段才進場的生物，也不會影響在本回合稍後時段才變成生物的非生物永久物。

* 起家的效應不指定目標。具辟邪異能的生物也能以此法被你勾走。

* 起家的效應會一直持續下去。它不會在清除步驟中消除。

* 一旦起家開始結算，則直到其完成結算之前，沒有玩家能有所行動。特別一提，對手在選擇生物後，就無法試圖在讓你獲得操控權之前移除該生物。

* 在多人遊戲中，每位對手依照回合順序選擇一個由其操控的生物（若其操控生物）。在每位對手都選完之後，你同時獲得這些生物的操控權。

神器

芭圖紀念碑

{三}

傳奇神器

你施放的黑色生物咒語減少{一}來施放。

每當你施放生物咒語時，每位對手各失去1點生命且你獲得1點生命。

* 在雙頭巨人遊戲中，芭圖紀念碑的觸發式異能會讓對手隊伍失去2點生命且你獲得1點生命。

威權高塔

{三}

神器

{一}，{橫置}：目標生物本回合不能進行攻擊。在威權高塔上放置一個石磚指示物。

{一}，{橫置}：直到你的下一個回合，目標生物不能進行攻擊或阻擋，其起動式異能也不能起動。只能於威權高塔上有三個或更多石磚指示物時起動此異能。

* 攻擊和阻擋一經宣告，便不能利用威權高塔來撤銷。如果想要阻止生物攻擊，則最遲需要在戰鬥開始步驟的時候起動其異能；如果想要阻止生物阻擋，則最遲需要在宣告攻擊者步驟中起動。

* 生物的異能一經玩家宣告起動，便不能利用威權高塔來撤銷。你必須在該玩家起動該生物的異能之前，就先行起動威權高塔的最後一個異能。如果可行，該玩家可以回應威權高塔的異能來起動該目標生物的異能。

* 起動式異能會包含冒號。通常會寫成「[費用]：[效應]。」有些關鍵字異能也屬於起動式異能；它們的規

則提示中會包含冒號。觸發式異能（以「當～」，「每當～」或「在～時」為開頭）不受威權高塔最後一個異能的影響。特別一提，耗竭生物不屬於起動式異能。

防腐師工具

{二}

神器

你墳墓場中的生物牌之起動式異能減少{一}來起動。

橫置一個由你操控且未橫置的殭屍：目標玩家將其牌庫頂牌置入其墳墓場。

* 起動式異能會包含冒號。通常會寫成「[費用]：[效應]。」有些關鍵字異能也屬於起動式異能（例如遺存）；它們的規則提示中會包含冒號。

* 通常情況下你無法起動墳墓場中之牌上的異能。能夠如此起動的，只有以下幾類：(1)讓你將該牌移出墳墓場的；或(2)特別說明你可以在該牌在你墳墓場中時起動的。

* 任何由你操控且未橫置的殭屍都能橫置來支付第二個異能的費用，即使是剛受你操控者也是如此。

來世之門

{三}

神器

每當一個由你操控且非衍生物的生物死去時，你獲得1點生命。然後你可以抽一張牌。若你如此作，則棄一張牌。

{二}，{橫置}，犧牲來世之門：從你的墳墓場，手牌和／或牌庫中搜尋一張名為法老神賦禮的牌，並將之放進戰場。如果你以此法搜尋你的牌庫，則將它洗牌。只能於你的墳墓場中有六張或更多生物牌時起動此異能。

* 如果來世之門與某個由你操控且非衍生物的神器同時進入墳墓場，則其第一個異能會觸發。

* 本系列中沒有名為法老神賦禮的牌。你或能在將來的*幻滅時刻*系列中，證明自己有資格躋身豪英之列，接受賦禮。

刻法涅紀念碑

{三}

傳奇神器

你施放的藍色生物咒語減少{一}來施放。

每當你施放生物咒語時，目標由對手操控的生物於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。

* 刻法涅紀念碑的觸發式異能不會橫置該生物。它能指定任何生物為目標，無論它是橫置或重置狀態。如果該生物在其操控者的下一個重置步驟中已重置，則該效應不會生效。

先知秘窖

{四}

神器

{二}，{橫置}：放逐你的牌庫頂牌。直到回合結束，你可以使用該牌。在先知秘窖上放置一個石磚指示物。

{橫置}：放逐你的牌庫頂牌。直到回合結束，你可以使用該牌且不需支付其魔法力費用。只能於先知秘窖

上有三個或更多石磚指示物時起動此異能。

* 以先知秘窖放逐的牌會牌面朝上被放逐。

* 就算在該回合中，先知秘窖已不在戰場上或不再受你操控，你也可以使用所放逐的牌。

* 使用以先知秘窖放逐的牌時，需遵循使用該種牌的一般時機規則。舉例來說，如果該牌是生物牌，你只能在你的行動階段中且堆疊為空的時候施放之。

* 如果所放逐的是地牌，則你只能在你本回合中仍有可使用地數的時候，才能夠使用該地。

* 如果你不使用它，該牌將持續被放逐。

* 就算你不能（或沒有）使用該牌，先知秘窖的第一個異能也會在其上放置一個石磚指示物。

* 如果你以「不需支付其魔法力費用」的方式來施放牌，就無法支付任何替代性費用，例如化生費用。不過，你能夠支付額外費用。如果此牌含有任何強制性的額外費用（例如折磨幽聲），則你必須支付之，才能施放此牌。

* 如果該牌的魔法力費用中包含{X}，則你在以「不需支付其魔法力費用」的方式施放它時必須將X的值選為0。

羅納斯紀念碑

{三}

傳奇神器

你施放的綠色生物咒語減少{一}來施放。

每當你施放生物咒語時，直到回合結束，目標由你操控的生物得+2/+2且獲得踐踏異能。

* 羅納斯紀念碑的觸發式異能不能指定觸發該異能的生物咒語為目標。

法老神王座

{二}

傳奇神器

在你的結束步驟開始時，每位對手各失去若干生命，其數量等同於由你操控且已橫置的生物數量。

* 法老神王座的觸發式異能在你的每個結束步驟開始時都會觸發，就算你未操控任何已橫置的生物也是一樣。於此異能結算時，才會計算由你操控之已橫置生物的數量。

* 如果有其他異能會在你的結束步驟開始時觸發，則由對手操控的異能會先結算，然後才輪到你的異能結算。每位玩家均可任意安排自己觸發之順序。

* 在雙頭巨人遊戲中，法老神王座的觸發式異能讓對手隊伍失去的生命數量，等同於由你操控之已橫置生物數量的兩倍。由你隊友操控之已橫置生物不會計算在內。

亡者守衛

{二}

神器生物～貓

2/2

放逐亡者守衛：每位對手各從其墳墓場中選擇兩張牌，並將其餘的牌放逐。

* 如果某對手墳墓場中只有一張牌或兩張牌，則他不會放逐任何牌。

* 當此異能結算時，首先由輪到該回合的玩家（如果該玩家為對手）從自己的墳墓場中選擇兩張牌，然後其他每位對手按照回合順序依次比照辦理，然後同時放逐墳墓場中所有未選中的牌。每位玩家都會知道在自己之前作出選擇的玩家選了哪些牌。

魔法風雲會，Magic，阿芒凱，再戰贊迪卡，守護者誓約，依尼翠闇影，異月傳奇，卡拉德許，乙太之亂，以及時間漩渦，不論在美國或其他國家中，均為威世智有限公司的商標。©2017威世智。