

幻灭时刻发布释疑

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4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

*幻灭时刻*系列包括会在补充包中出现的199张牌 (15张基本牌, 70张普通牌, 60张非普通牌, 42张稀有牌, 以及12张秘稀牌), 本系列还有10张只会在*幻灭时刻*鹏洛客套牌中出现的牌。某些*幻灭时刻*补充包内包括逸品重现牌张 (详见下文)。

售前赛: 2017年7月8-9日
轮抽周末: 2017年7月14-16日
欢乐日: 2017年8月5-6日

自正式发售当日起, *幻灭时刻*系列便可在有认证之构组赛中使用, 此日期为: 2017年7月14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*, *阿芒凯*以及*幻灭时刻*。

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販售店。

逸品重现: 阿芒凯祝愿

法老神尼可波拉斯现已回到阿芒凯, 将其原本计划化作现实, 包括让手下三位毁灭之神现身世间。这三位邪神膂力强健、法力无边, 篡夺原本祀炼五神之位, 折磨拿塔蒙城中众生。你可以利用*阿芒凯祝愿*, 在战斗中召使邪神之力, 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张牌则会出现在*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其放入你的牌池。

* 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！

幻灭时刻故事焦点牌

*幻灭时刻*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：预示时刻

故事焦点2：荣光时刻

故事焦点3：允诺时刻

故事焦点4：永恒时刻

故事焦点5：幻灭时刻

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：永生

法老神确保阿芒凯的生灵死后也仍能继续效忠。而光荣赴死者则能享有莫大荣耀：死而后生，永生不灭。全新的永生异能可让豪英死后化身永生者，继续效忠波拉斯。

历练战士

{蓝}

生物～人类 / 战士

1/1

永生{四}{蓝}{蓝}（{四}{蓝}{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4/4黑色灵俑 / 人类 / 战士，且没有法术力费用。永生的时机视同法术。）

永生的正式规则解析如下：

702. 128. 永生

702. 128a 永生属于起动式异能，于具永生异能的牌位于坟墓场中时生效。「永生[费用]」意指「[费用]，从你的坟墓场放逐此牌：派出一个衍生物，此衍生物为该牌的复制品，但它为黑色，是4/4，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。」

* 每张具永生异能之牌张都有对应的衍生物，这些衍生物可于部分*幻灭时刻*补充包中得到，作为游戏辅助用品使用。使用具永生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，也能够用来表示已永生的衍生物。

* 如果你的某张具永生异能的生物牌于你的行动阶段中进入坟墓场，则你会在其进入坟墓场之后立刻获得优先权。你可以在任何牌手试图放逐该牌之前（例如利用判罪勾杖），起动该牌上的永生异能（需规则允许）。

* 牌上永生异能一经起动，便会立即将该牌放逐。对手无法通过利用某些效应（例如判罪勾杖所具有者）来放逐该牌以阻止该异能。

* 此衍生物只会复制原版牌上所印制的东西而已，但不会复制由永生异能特别修正过的特征。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；但该衍生物只会是黑色，不会是其原本的颜色。其基础力量和防御力是4/4。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。

* 部分牌张的永生费用中包含「弃一张牌」。你不能弃掉具有此类永生异能的牌来支付其本身的费用；这是因为这张牌必须先在你的坟墓场中，你才能开始起动其永生异能。

新关键字异能：折磨

波拉斯尸群战士无不散发腐蚀气息，尤其以其中具有全新折磨异能者为甚。折磨异能会让你的对手陷入两难窘境：无论是否阻挡，都会失去生命。

永生胡狼人

{一}{黑}

生物～灵俑 / 豺狼 / 战士

2/2

折磨1（每当此生物被阻挡时，防御牌手失去1点生命。）

折磨的正式规则解析如下：

702. 129. 折磨

702. 129a 折磨属于触发式异能。「折磨N」意指「每当此生物被阻挡时，防御牌手失去N点生命」。

702. 129b 如果某生物具有数个折磨异能，则每一个都会分别触发。

* 如果有数个生物阻挡同一个具折磨异能的生物，折磨也只会触发一次。

* 折磨会导致防御牌手失去生命；这不属于伤害或战斗伤害。

* 如果某生物攻击的是鹏洛客，则该鹏洛客的操控者便是防御牌手。

* 折磨异能会在造成战斗伤害前结算。如果牌手失去生命之后的总生命会变成0或更少，则该牌手便会立刻输掉这盘游戏。具系命异能的阻挡生物还来不及造成战斗伤害来挽救该牌手。

复出关键字动作：耗竭

阿芒凯诸位搏命战士曾经拼尽全力，希望能抢先摘取荣耀。然而如今面临拿塔蒙惨遭无情黄沙侵袭的现状，他们得拼尽全力以求生存。耗竭此关键字动作于*幻灭时刻*系列中复出，本次也会在部分起动式异能上作为起动费用出现。

拆解胡狼人

{二} {红}

生物～豺狼 / 战士

2/3

威慑

你可以于拆解胡狼人攻击时耗竭之。你如此作时，它得+2/+0 直到回合结束。（*已耗竭的生物于你的下一个重置步骤中不能重置。*）

育望师

{一} {绿}

生物～人类 / 德鲁伊

2/2

{一}，{横置}：重置目标地。

{一}，{横置}，耗竭育望师：重置两个目标地。（*已耗竭的生物于你的下一个重置步骤中不能重置。*）

* *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；*幻灭时刻*系列中的部分牌张也是如此。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。

* *幻灭时刻*系列中还有部分牌张让你在为起动生物上的异能支付费用时耗竭该生物。就算你已在该回合早些时候耗竭了该生物，你也可以再度耗竭该生物来支付费用。多次耗竭同一个生物也只会让其在你的下一个重置步骤中无法重置。

* 如果某生物上具有之记于「当你于此生物攻击时耗竭它时」触发的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，你也能在此生物攻击时耗竭它。

* 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。

复出的*阿芒凯*主题和机制

幻灭时刻系列含有若干来自阿芒凯系列的复出机制。欲知具余响异能的连体牌、循环、-1/-1指示物，以及弃牌触发的更多信息，请参见[阿芒凯发布释疑](#)。

组合：毁灭之神

拉札柯的鲜血仪式唤醒了三位沉睡已久毁灭之神，如今这三位巨大邪神从古陵寝中破土而出，继续完成自己的险恶使命。

毒蝎神

{三}{黑}{红}

传奇生物～神

6/5

每当一个其上有-1/-1指示物的生物死去时，抓一张牌。

{一}{黑}{红}：在另一个目标生物上放置一个-1/-1指示物。

当毒蝎神死去，在下一个结束步骤开始时，将它移回其拥有者手上。

* 如果此生物死去，但在下一个结束步骤之前就已经离开你的坟墓场，则它会留在新的区域。

* 「下一个结束步骤」指的是接下来的那个结束步骤，而不是下一个回合的结束步骤。如果此生物在某回合的结束步骤前死去（例如在战斗中），则它会在该回合的结束步骤开始时移回其拥有者的手上。

组合：祀炼五神陨落

祀炼原本目的正是在于不断补充波拉斯的永生者祀群。如今这一切已圆满完成，而祀炼五神也难逃被毒蝎神屠戮的命运。但他们在殒命之前，竭尽全身魔力爆发出最后一击。神明的临终之举引致巨大余波，让你的地于你的下一个重置步骤中无法重置。

芭图临终报复

{一}{黑}{黑}

法术

消灭所有生物。由你操控的地于你的下一个重置步骤中不能重置。

* 所有由你操控的地都不会在你的下一个重置步骤中重置，包括于此咒语结算时尚未横置的地。也包括在此咒语结算之后才进战场的地。

* 如果有多个咒语注明「由你操控的地于你的下一个重置步骤中无法重置」，则所有此类效应都会在前述的「下一个」重置步骤中消除。经过该重置步骤之后，你就能在下一个重置步骤中重置由你操控的地。

主题：阿芒凯的沙漠

城中居民失去庇世帘庇护之后，不得不踏足险恶的荒漠。你是否会加入他们，一同夺取埋藏在黄沙之下的遗忘之力？

拉慕拿遗迹

地～沙漠

{横置}：加{无}到你的法术力池中。

{横置}，支付1点生命：加{红}到你的法术力池中。

{二}{红}{红}，{横置}，牺牲一个沙漠：拉慕拿遗迹向每位对手各造成2点伤害。

* 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。

* 如果某沙漠的异能费用中包含「牺牲一个沙漠」，则你可以牺牲具此异能的沙漠来支付自身异能的费用。

除了能够获得沙漠本身的力量之外，*幻灭时刻*系列中的部分牌张还会在你操控沙漠时变得更强～甚至只要你坟墓场中有沙漠牌也能让其获益！

污劣骆驼

{一}{黑}

生物～灵俑 / 骆驼

2/1

当污劣骆驼死去时，若你操控沙漠或你坟墓场中有沙漠牌，则目标牌手弃一张牌。

* 如果有异能要检查你是否操控沙漠，或检查你坟墓场中是否有沙漠牌，有多于一个满足条件者也不会提供额外的好处。操控一个沙漠和操控五个沙漠没有区别。同时满足「你操控沙漠」和「你坟墓场中有沙漠牌」两个条件也不会有额外的加成。

* 对于只有在你操控沙漠或你坟墓场中有沙漠牌时才会触发的异能而言，必须在「异能触发」与「异能结算」这两个时点时都满足前述两个条件中的任意一个，该异能才会触发并结算。但在这两个时点所满足的条件可以有所不同。举例来说，你可以在异能触发之后、但在其结算之前牺牲你仅有的一个沙漠。

中文版勘误

中文版沙丘占卜师之规则叙述将异能之起动费用误植为{横置}，正确之规则叙述如下：

{一}，横置一个由你操控且未横置的沙漠：你获得1点生命。

单卡解惑

白色

英勇义举

{一}{白}

瞬间

重置目标生物。它得+2/+2直到回合结束，且本回合可以额外多阻挡一个生物。

- * 就算目标生物无法立刻进行阻挡（也许因为你是攻击牌手），你也可以施放英勇义举。
- * 如果重置进行攻击的生物，并不会把它移出战斗。
- * 英勇义举可以指定未横置的生物为目标。它仍得+2/+2且可以额外多阻挡一个生物。
- * 英勇义举的效应可以累加。如果有多个英勇义举指定同一个生物为目标且全部结算，则该生物本回合可以额外多阻挡等量的生物。

判罪天使

{二}{白}{白}

生物~天使

3/3

飞行，警戒

{二}{白}，{横置}：放逐另一个目标生物。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。

{二}{白}，{横置}，耗竭判罪天使：放逐另一个目标生物，直到判罪天使离开战场为止。（已耗竭的生物于你的下一个重置步骤中不能重置。）

* 结附于所放逐生物上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生物，它将会完全消失且不会移回战场。

* 如果判罪天使在其第一个起动式异能结算前离开战场，目标生物仍会被放逐。就算判罪天使已在下一个结束步骤到来之前离开战场，该牌也会返回战场。

* 如果判罪天使在其最后一个异能结算前离开战场，则目标生物不会被放逐。

* 以判罪天使最后一个异能放逐的牌，会在判罪天使离开战场后立刻返回战场。在这两个事件之间什么都不会发生，包括状态动作。

* 如果判罪天使正进行攻击，横置它来起动本身任一异能都不会将其移出战斗。

华冠日魔

{三}{白}{白}

生物~马

5/5

由你操控的其他马具有不灭异能。

在每个结束步骤开始时，若本回合中你曾获得生命，则派出一个5/5白色的马衍生生物。

* 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。如果另一个由你操控的马已受到致命伤害，且华冠日魔于该回合稍后时段离开战场，则前者会被消灭。

* 除非你在本回合的结束步骤开始前就已获得过生命，否则华冠日魔的触发式异能不会触发。于结束步骤中触发并让你获得生命的其他触发式异能无法满足此异能的条件。

* 华冠日魔的触发式异能只关心你是否在本回合中获得过生命，就算在获得生命时华冠日魔还不在于战场上也是一样。它不关心你获得了多少生命，你在该回合中是否失去过生命，甚至也不关心你失去的生命是否比获得的生命更多。

不屈艾文

{二}{白}

生物~鸟 / 战士

2/1

飞行

当不屈艾文攻击时，重置目标由你操控的生物。

* 如果重置进行攻击的生物，并不会把它移出战斗。

* 攻击者需一次性选择完毕。你无法先用不屈艾文攻击，将一个已横置的生物重置后，再用后者攻击。

沙漠之攫

{二}{白}

结界~灵气

结附于生物

当沙漠之攫进战场时，若你操控沙漠或你坟墓场中有沙漠牌，则你获得3点生命。

所结附的生物不能进行攻击或阻挡，且其起动式异能都不能起动。

* 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）不受沙漠之攫最后一个异能的影响。

彻悟的杰鲁

{三}{白}{白}

传奇生物~人类 / 战士

4/3

警戒

当彻悟的杰鲁进战场时，你可以从你牌库中搜寻一张鹏洛客牌，展示该牌，将它置于你手上，然后将你的牌库洗牌。

如果某来源将对任一由你操控的鹏洛客造成伤害，则防止该伤害中的1点。

* 如果数个来源将同时对一个或多个由你操控的鹏洛客造成伤害（举例来说，数个攻击生物），则会为每个鹏洛客分别防止每个此类来源的1点伤害。

法老神的信徒

{白}

生物~人类 / 法师

0/4

每当你施放蓝色，黑色或红色咒语时，你获得1点生命。

* 如果你施放的咒语同时具有其中两种或更多颜色，你也只会获得1点生命。

* 法老神的信徒之触发式异能会比触发它的咒语先一步结算。即使该咒语被反击，此异能仍会结算。

预示时刻

{三}{白}{白}{白}

法术

如果战场上有十个或更多的非地永久物，则预示时刻减少{三}来施放。

消灭所有非地永久物。

* 在你支付任何费用前，施放预示时刻的费用就已确定。举例来说，如果战场上的非地永久物只有阴谋家泰兹瑞和他给你的九个乙金源，则施放预示时刻的费用为{白}{白}{白}。你可以牺牲三个乙金源来支付此费用，尽管在你产生{白}{白}{白}之后战场上的非地永久物数量已不足十个。

欧柯塔临终悲悯

{一}{白}{白}

法术

你的总生命成为等同于你的起始总生命。由你操控的地于你的下一个重置步骤中不能重置。

* 若你的总生命成为你的起始总生命（通常为20），你实际上会因此获得或失去若干数量的生命。举例来说，如果当欧柯塔临终悲悯结算时，你的总生命是4，则它会让你获得16点生命；另一方面，如果当它结算时，你的总生命是25，则它会令你失去5点生命。而其他会与获得生命或失去生命互动的牌，都会如此与这个效应产生互动。

* 在双头巨人游戏中，欧柯塔临终悲悯会使队伍的总生命成为该队伍的起始总生命（通常为30），但只有你实际上会因此获得或失去生命。

非凡壮景

{六}{白}{白}

结界～灵气 / 诅咒

结附于牌手

由所结附之牌手操控的生物均失去所有异能，且基础力量与防御力为1/1。

所结附的牌手不能起动不是法术力异能或忠诚异能的起动式异能。

* 先前将生物之基础力量与防御力设定为某特定值的效应，都会被非凡壮景盖掉。如果在非凡壮景结附于牌手之后，其他设定由牌手操控的生物之基础力量和 / 或防御力的效应才生效，则其会盖过非凡壮景的效应。举例来说，如果所结附的牌手施放了一个非生物咒语，则由其操控的迷幻形体会成为3/3。

* 会更改变影响的生物之力量和 / 或防御力的效应，例如巨力成长，则不论其效应是在何时开始，都会对它生效。而会改变该些生物之力量和 / 或防御力的指示物，也会如此生效。

* 如果有效应是在非凡壮景结附到某牌手之后，才让由该牌手操控之某生物获得异能，则该生物不会失去此异能。

* 如果非生物的永久物成为生物，则它会失去所有异能。不过，如果让该永久物变成生物之效应同时让其获得某个异能，则它会继续具有该异能。举例来说，所结附之牌手的迷幻形体在成为生物后，也会具有飞行异能。

* 如果有生物在所结附之牌手的操控下进战场，则该生物上所有注记「当[此生物]进战场时」异能都不会触发。不过，所有注记「于[此生物]进战场时」或「[此生物]进战场时上面有」的异能仍会生效。

* 如果非凡壮景与由所结附之牌手操控的某个生物同时离开战场，则该生物上所有注记「当[此生物][死去或离开战场]」的异能都不会触发。

* 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（例如佩带和永生），它们的规则提示中会包含冒号。非生物永久物上的触发式异能（以「当～」，「每当～」或「在～时」为开头）不受非凡壮景最后一个异能的影响。

* 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。忠诚异能指的是鹏洛客的异能，其费用指定了鹏洛客所获得或移除之忠诚指示物的数量。

* 虽然所结附的牌手仍能起动法术力异能和忠诚异能，但通常情况下，此时由该牌手操控的生物上也不会具有这两类异能供其起动。

援救恩典

{一} {白}

结界～灵气

闪现

结附于由你操控的生物

当援救恩典进战场时，本回合中将会对你和由你操控之永久物造成的所有伤害，改为对所结附的生物造成之。

所结附的生物得+0/+3。

* 援救恩典不会对已在本回合早些时候造成的伤害产生影响。

* 如果援救恩典的触发式异能已结算，但其在本回合中离开战场，则伤害会继续转移至援救恩典离开战场前所结附的生物上。如果援救恩典最后结附的生物已不在战场上，或是于伤害将造成时已不是生物，则伤害不会转移。

* 只要是同时造成的伤害（例如战斗伤害），则就算这份伤害总量大于所结附生物之防御力，也能全部转移到该生物上。

* 援救恩典的伤害转移效应不会改变伤害的来源，也不会改变该伤害是否属于战斗伤害的性质。

* 如果你在同一回合中有数个援救恩典进战场，则每次有伤害将同时对你和 / 或由你操控之永久物造成时，由你选择一个所结附的生物，这份伤害将全部转移到所选生物上。这份伤害不会同时对所有被结附的生物造成，你也不能将此伤害在这些生物之间分配。

* 如果某个由你操控的鹏洛客将会受到非战斗伤害，则由你来选择这两个效应的生效次序：鹏洛客的伤害转移效应及援救恩典的伤害转移效应。不过，无论你选择的生效次序为何，该伤害都会改为对所结附的生物造成。

肃然致哀

{二} {白}

结界

牌手不能得到指示物。

不能在神器，生物，结界或地上放置指示物。

* 肃然致哀并不会移除牌手或永久物上已有的指示物。

* 肃然致哀的效应，会使得「进战场时上面有○○指示物」的效应无法于神器、生物、结界或地进战场时在其上放置指示物，也会让「放置○○指示物」的效应无法在这四类永久物进战场后再在上面放置指示物。

* 如果有异能的费用或咒语的额外费用需要在神器、生物、结界或地上放置指示物，则无法支付此类费用。如果有正在结算的咒语或异能注明「牌手可以在前述四类物件之一上放置指示物」，则该牌手不能选择如此作。

* 如果有替代性效应允许牌手通过在神器、生物、结界或地上放置指示物的方式，来影响或替代某事件的效果，则该牌手可以选择让此类替代性效应生效。虽然仍然无法在相应物件上放置指示物，但如果这样能完全替代原本的事件（例如灼灵法师之替代式效应），则原本的事件就不会发生。

* 如果在肃然致哀进战场时，有记着「进战场时上面有○○指示物」的神器、生物、结界或地也要进战场，则这类永久物进战场时上面会如常带有指示物。

日焰鞭斗士

{二}{白}

生物～人类 / 法师

2/3

当日焰鞭斗士进战场时，你获得等同于其力量的生命。

永生～{二}{白}{白}，弃一张牌。（{二}{白}{白}，弃一张牌，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4/4黑色灵俑 / 人类 / 法师，且没有法术力费用。永生的时机视同法术。）

* 你获得的生命数量于日焰鞭斗士的触发式异能结算时决定。牌手可以回应该异能来改变其力量。

* 如果日焰鞭斗士在其触发式异能结算前离开战场，则利用其最后在战场时的力量来决定获得多少生命。如果该数字是负数，则你不会获得生命也不会失去生命。

蓝色

聪智斗士

{二}{蓝}

生物～那伽 / 法师

2/1

当聪智斗士进战场时，你可以抓若干牌，其数量等同于它的力量。若你如此作，则弃两张牌。

永生{五}{蓝}{蓝}（{五}{蓝}{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4/4黑色灵俑 / 那伽 / 法师，且没有法术力费用。永生的时机视同法术。）

* 聪智斗士的力量会影响其第一个异能抓牌的数量，其数值于该异能结算的时候才会计算，你可以据此决定是否要利用此异能，并（如果你选择利用的话）依此数值确定你要抓牌的张数。如果你利用了此异能，则无论你抓上几张牌，都需要弃掉两张。如果聪智斗士在此异能结算前离开战场，则会利用其最后已知的力量。

抵消狂风

{二} {蓝}

瞬间

除非目标咒语的操控者为每张在你坟墓场的牌支付{一}，否则反击之。

循环{二}（{二}，弃掉此牌：抓一张牌。）

* 于抵消狂风结算时，才会计算你坟墓场中牌的数量，并以此决定该目标咒语的操控者须支付多少点法术力，才能避免此咒语被反击。此时，抵消狂风仍然在堆叠上，不会计入此数字中。

逆言永生者

{二} {蓝}

生物～灵俑 / 僧侣

1/3

折磨2（每当此生物被阻挡时，防御牌手失去2点生命。）

每当逆言永生者攻击且未受阻挡时，抓一张牌。

* 如果同时满足以下条件，注记于某物「攻击且未受阻挡」时触发的异能便会在宣告阻挡者步骤中宣告阻挡者后触发：（1）该生物正进行攻击；且（2）未宣告用生物阻挡之。就算该生物是以「进行攻击」的状态放入战场，而未在宣告攻击者步骤中被宣告为攻击者，这类异能也会触发。

崩碎心智

{二} {蓝}

结界～灵气 / 诅咒

结附于牌手

在每个结束步骤开始时，所结附的牌手将其牌库顶的X张牌置入其坟墓场，X为本回合中从任何区域置入该坟墓场之牌的数量。

* 崩碎心智的触发式异能会计算该回合中置入所结附之牌手坟墓场中的牌张数量，就算在牌张进入坟墓场时崩碎心智还不在于战场上，或是进入该处的牌已离开坟墓场，这些牌也会被计算在内。

* X的数值于崩碎心智的触发式异能结算时决定。举例来说，如果某牌手被同时结附了三个崩碎心智灵气，且本回合中有四张牌进入其坟墓场，则在第一个异能结算时，X为四；第二个异能结算时，X为八；第三个异能结算时，X为十六。

永恒时刻

{X} {X} {蓝} {蓝} {蓝}

法术

从你的坟墓场放逐X张目标生物牌。每以此法放逐一张牌，便派出一个衍生物，该衍生物为该牌的复制品，但它是4/4黑色灵俑。

* 每个衍生物只会复制原版牌张上所印制的东西而已，但不会复制由叙述特别修正过的特征。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。

* 这些衍生物只会是灵俑，不会是其原本的类别（这与由永生异能派出的灵俑不同），且这些衍生物只会是黑色，不会是其原本的颜色。其力量和防御力是4/4。这些是该衍生物的可复制特征值，其他效应可以复制。

* 与由永生异能派出的衍生物不同，此咒语派出的衍生物有法术力费用，因此其总法术力费用与其所复制的原版牌张相同。

* 如果其中一个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。

草木皆兵

{二}{蓝}{蓝}

瞬间

由目标对手操控的生物本回合若能攻击，则必须攻击。由该牌手操控的生物于其下一个重置步骤中不能重置。

循环{二}（{二}，弃掉此牌：抓一张牌。）

* 所有由该牌手操控的生物都不会在其下一个重置步骤中重置，包括未进行攻击的生物。也包括在此咒语结算后才进入战场或在此之后才被横置的生物。

* 如果该对手耗竭了任何由其操控的生物，则所有让此类生物无法重置的效应（如耗竭与草木皆兵之效应）都会在同一个重置步骤中生效。此类生物会在该牌手后续的重置步骤中如常重置。

* 如果在该牌手的宣告攻击者步骤中，由该牌手操控的某生物处于以下状况：该生物已横置；它正受某咒语或异能之影响而不能攻击，则它便不能攻击。如果要支付费用才能让某生物攻击，则这并不会强迫其操控者必须支付该费用，所以这种情况下，该生物也不至于必须要攻击。

刻法涅临终谕令

{二}{蓝}{蓝}

法术

获得目标神器，生物或结界的操作权。由你操控的地于你的下一个重置步骤中不能重置。

* 刻法涅临终谕令的改变操作权的效应会一直持续下去。它不会在清除步骤中消除。

* 如果在刻法涅临终谕令结算时，该目标永久物已是不合法目标，则整个咒语都会被反击。你的地会在你的下一个重置步骤中如常重置。

* 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。

* 在多人游戏中，如果有牌手离开游戏，则由该牌手拥有的所有牌也会一同离开，且赋予其他牌手该些永久物之操控权的效应立即终止。

巧手干扰师

{二}{蓝}

生物～鸟 / 法师

3/1

闪现

飞行

循环{二}{蓝}（{二}{蓝}，弃掉此牌：抓一张牌。）

当你循环巧手干扰师时，反击目标不由你操控的起动式或触发式异能。

* 起动式异能的格式为「费用：效应。」有些关键字异能也属于起动式异能，例如佩带和永生；它们的规则提示中会包含冒号。

* 触发式异能中会出现「当～」、「每当～」或「在～时」等字眼。此类异能常见的格式为「[触发条件]，[效应]」。有些关键字异能也属于触发式异能，例如灵技和折磨；它们的规则提示中会包含「当～」、「每当～」或「在～时」等字眼。

* 如果你反击某个是在「下一个」特定步骤或阶段开始时触发的延迟触发式异能，则该异能不会在后续同样阶段或步骤中再度触发。

* 该异能的目标不能是法术力异能。如果某个起动式异能同时符合下列条件，则它便属于法术力异能：(1) 于结算时将法术力加入牌手的法术力池中；(2) 没有目标；(3) 不是忠诚异能。如果某个触发式异能同时符合下列条件，则它便属于法术力异能：(1) 将法术力加入牌手的法术力池中；(2) 因起动式法术力异能而触发。

* 不能指定产生替代性效应之异能为目标，例如「永久物须横置进战场」或「永久物进战场时上面有指示物」。注记在「于[此生物]进战场时」生效的异能也属于替代性效应，同样不能指定为目标。

迷幻形体

{一}{蓝}

结界

每当你施放非生物咒语时，你可以令迷幻形体成为3/3，具飞行异能的史芬斯生物直到回合结束，且仍具有原本类别。

{二}{蓝}：占卜1。

* 迷幻形体的第一个异能会比触发它的咒语先一步结算，但此时该咒语的目标已经选定。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。这意味着，如果某个咒语会影响所有生物或所有由你操控的生物，若你选择让迷幻形体成为生物，则它也会受到影响；但如果该咒语需要指定「目标生物」，则其不能指定迷幻形体为目标。

* 如果迷幻形体在它进战场的那回合就变成生物，你不能用它进行攻击或利用其上的{横置}异能（如果它因故获得了异能）。

虫群智慧

{六}{蓝}

结界

每当你施放瞬间或法术咒语时，你可以复制该咒语。你可以为该复制品选择新的目标。

- * 虫群智慧可以复制任何瞬间或法术咒语，而不仅限于具有目标者。
- * 就算原版咒语在虫群智慧的触发式异能结算之前已被反击，虫群智慧也能复制该咒语。
- * 该复制品是在堆叠中产生，所以它并不是被「施放」的。会于牌手施放咒语时而触发的异能（例如虫群智慧自己的异能）并不会触发。
- * 该复制品的目标将与其所复制的咒语相同，除非你选择新的目标。你可以改变任意数量的目标，不论全部改变或部分改变都行。如果对其中的一个目标而言，你无法选择一个新的合法目标，则它会保持原样而不改变（即使现在的目标并不合法）。
- * 如果所复制的咒语具有模式（也就是说，它记着「选择一项～」或类似者），则复制品的模式会与原版咒语相同。无法选择不同的模式。
- * 如果所复制的咒语包括了于施放时决定的X数值（例如火雹灾难这类），则复制品的X数值与原版咒语相同。
- * 如果该咒语于施放时一并决定了其伤害的分配方式（例如茜卓的旋炎咒这类），则你无法更改这一分配方式（但你依旧能更改将受到伤害的目标）。
- * 复制品的操控者不能选择为该复制品支付任何替代性费用或额外费用。不过，基于为原版咒语所支付的任何替代性或额外费用产生的效应都会被复制，就好像每个复制品都支付过同样的费用一样。

悲痛教训

{二}{蓝}

瞬间

抓两张牌。然后除非你将一个由你操控的地移回其拥有者手上，否则弃一张牌。

- * 你是在看到抓上的两张是什么牌之后，才需要决定是要将哪个地移回其拥有者手上，还是要弃一张牌。

羊芬斯君王乌纳许

{四}{蓝}{蓝}

传奇生物～史芬斯

4/4

飞行

你施放的史芬斯咒语减少{二}来施放。

每当羊芬斯君王乌纳许或另一个史芬斯在你的操控下进战场时，展示你牌库顶的四张牌。由任一对手将它们分成两堆。将其中一堆置于你手上，另一堆置于你的坟墓场。

- * 要计算史芬斯咒语的总费用，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。
- * 乌纳许的减少费用异能无法减少施放自身的费用。

* 由你（而非对手）选择哪一堆要置于你手上，另一堆要置于你的坟墓场。

* 任何一堆可以没有牌。在此情况下，你将选择是否将所有已展示的牌置入你手上或你的坟墓场。

* 在多人游戏中，当此异能结算时，你选择一位对手来将牌分堆。这并不会指定该对手为目标。由于会展示这些牌，所有牌手都可以看到这些牌并提供意见。

圣洗维齐尔

{三}{蓝}

生物～人类 / 僧侣

2/4

当圣洗维齐尔进战场时，你可以从你牌库中搜寻一张具永生或遗存异能的生物牌，将该牌置入你的坟墓场，然后将你的牌库洗牌。

每当你起动永生或遗存异能时，抓一张牌。

* 如果你起动了永生或遗存异能，你将在该异能结算前抓一张牌，但此时你已经支付了该异能的所有费用。如果是需要弃一张牌才能起动之永生异能，你需要先有一张能弃的牌才行。

黑色

受诅尸群

{三}{黑}

生物～灵俑

3/3

{一}{黑}：目标进行攻击的灵俑获得不灭异能直到回合结束。（伤害与注明「消灭」的效应不会将它消灭。如果其防御力降到0或更少，它仍会置入其拥有者的坟墓场。）

* 如果受诅尸群自己进行攻击，其异能可以指定自身为目标。

* 该目标灵俑会在本回合剩余时段内都具有不灭异能，就算它已不再是攻击生物也一样。

永生阿米特

{二}{黑}

生物～灵俑 / 鳄鱼 / 恶魔

5/5

折磨3（每当此生物被阻挡时，防御牌手失去3点生命。）

每当任一对手施放咒语时，在永生阿米特上放置一个-1/-1指示物。

每当永生阿米特对任一牌手造成战斗伤害时，移去其上所有的-1/-1指示物。

* 永生阿米特第二个异能会比触发它的咒语先一步结算。即使该咒语被反击，此异能仍会结算。

末日恶魔

{四}{黑}{黑}

生物～恶魔

/

飞行

末日恶魔的力量和防御力各等同于你坟墓场中牌的数量。

在你的维持开始时，除非你牺牲另一个生物，否则横置末日恶魔。

* 设定末日恶魔的力量与防御力之异能会在所有区域生效，而不是只在战场上。

末日降临

{二}{黑}

法术

选择一项～

- 目标对手放逐一个由其操控的生物。
- 目标对手展示其手牌。你选择其中一张非地牌。放逐该牌。

* 如果你选择末日降临的第一种模式，则是由该目标对手选择要放逐哪个生物。这并没有将该生物指定为目标，因此能以此法放逐具辟邪异能的生物。

* 如果你选择末日降临的第二种模式，则若你能从该牌手手上放逐一张非地牌，便须如此作。如果你无法放逐任何牌（最有可能的原因是该牌手手上只有地牌），则什么都不会发生。不会改为让该牌手放逐一个由其操控的生物。

荣光时刻

{三}{黑}

瞬间

放逐目标生物。如果该生物是神，则其操控者展示其手牌，放逐其中所有与该生物同名的牌。

* 如果在荣光时刻结算时，该目标生物已是不合法目标，则整个咒语都会被反击。没有牌手需展示其手牌，也不会从中放逐牌。

致命毒刺

{二}{黑}

法术

在一个由你操控的生物上放置一个-1/-1指示物，以作为施放致命毒刺的额外费用。

消灭目标生物。

* 如果你未操控任何生物或无法在任何由你操控的生物上放置-1/-1指示物，则你无法施放致命毒刺。

劫掠碎骨怪

{二}{黑}

生物～灵俑 / 牛头怪

3/3

除非你操控另一个灵俑，否则劫掠碎骨怪不能进行阻挡。

* 只有于你宣告阻挡者时，才会检查你是否操控另一个灵俑。就算你稍后不再操控此类生物，劫掠碎骨怪也不会停止阻挡。

* 另一个灵俑不一定要阻挡。

遗迹鼠

{一}{黑}

生物～老鼠

1/1

死触

当遗迹鼠死去时，将目标牌从对手的坟墓场放逐。

* 如果遗迹鼠与另一个生物同时死去（最可能的原因是它们在战斗中厮杀），则遗迹鼠的触发式异能可以将后者生物牌放逐。

火雹灾难

{X}{黑}{黑}

法术

将以下流程重复X次。对每位对手而言，除非该牌手牺牲一个非地永久物或弃一张牌，否则便失去3点生命。

* 如果X是0，则火雹灾难结算，但没有效果。

* 在结算火雹灾难时，你的对手要么选择一张要弃的牌（但不用展示），要么选择一个要牺牲的非地永久物，要么选择什么都不作。然后该牌手弃掉该牌、牺牲该永久物或失去3点生命；然后重复此流程，直至完成X次为止。你的对手始终可以选择失去3点生命，就算他手上有牌可弃，战场上有非地永久物可牺牲也一样。

* 此流程中每次重复动作均是分别进行。举例来说，如果某对手牺牲了一个具有会在另一个生物死去时触发之异能的生物，则该生物能看到在它之前被牺牲的生物，但看不到在它之后被牺牲的生物。

* 在重复此流程的过程中，游戏不会检查状态动作，因此牌手在作决定时，也许会出现一些不同寻常的状况。举例来说，牌手可以先牺牲一个生物，而后再在稍后牺牲原本结附在该生物上的灵气。

* 在多人游戏中，每位对手依照回合顺序依次各作出一个选择，然后同时执行各自所选动作；之后重复此流程，直至完成X次为止。对手在作决定时，会知道之前对手所作的选择，不过以此法选择要弃掉的牌会等到真正弃掉的时候才展示。

* 在双头巨人游戏中，火雹灾难会令两位对手分别做作出X次选择～是要牺牲非地永久物、弃一张牌还是失去3点生命。每次选择时都最多能让对手队伍失去6点生命。

圣甲虫灾难

{三}{黑}

结界～灵气 / 诅咒

结附于牌手

在所结附的牌手维持开始时，除非该牌手牺牲一个非地永久物或弃一张牌，否则便失去3点生命。

* 在结算圣甲虫灾难的触发式异能时，所结附的牌手要么选择一张要弃的牌（但不用展示），要么选择一个要牺牲的非地永久物，要么选择什么都不作。然后该牌手弃掉该牌、牺牲该永久物或失去3点生命。该牌手始终可以选择失去3点生命，就算他手上有牌可弃，战场上有非地永久物可牺牲也一样。

剧毒灾难

{二} {黑} {黑}

瞬间

在目标生物上放置三个-1/-1指示物。除非其操控者牺牲另一个非地永久物或弃一张牌，否则便失去3点生命。

* 如果在剧毒灾难结算时，该目标生物已是不合法目标，则整个咒语都会被反击。该生物的操控者不会受灾难折磨。

* 由于在结算剧毒灾难过程当中，游戏不会执行状态动作，因此在其操控者受灾难折磨时，该目标生物还在战场上。如果该生物上结附了灵气，则可以牺牲该灵气。

* 在结算剧毒灾难时，该生物的操控者要么选择一张要弃的牌（但不用展示），要么选择一个要牺牲的非地永久物，要么选择什么都不作。然后该牌手弃掉该牌、牺牲该永久物或失去3点生命。该牌手始终可以选择失去3点生命，就算他手上有牌可弃，战场上有非地永久物可牺牲也一样。

猛恶具现兽

{一} {黑}

生物～惊惧兽

0/4

你坟墓场中每有一张具循环异能的牌，猛恶具现兽便得+1/+0。

循环 {二} （{二}，弃掉此牌：抓一张牌。）

* 猛恶具现兽的第一个异能只计算你坟墓场中具循环异能的牌张数量。它并不关心这些牌是不是因为循环而进的坟墓场。

* 猛恶具现兽的第一个异能只会于它在战场上时生效。在所有其他区域中，它的力量为0。

终焉蜂群（仅出现在鹏洛客套牌中）

{一} {黑}

生物～昆虫 / 惊惧兽

2/1

飞行

每当你施放波拉斯鹏洛客咒语时，你可以牺牲终焉蜂群。若你如此作，则消灭目标生物。

* 你在施放波拉斯鹏洛客咒语之后，就需要立刻为终焉蜂群的触发式异能选择目标，但你是到异能结算时，才决定是否要牺牲终焉蜂群。如果该生物成为不合法目标，则整个异能都会被反击，且你不能牺牲终焉蜂群。

红色

迅刀残影

{一} {红}

瞬间

在目标生物上放置一个-1/-1指示物。迅刀残影对该生物的操控者造成2点伤害。

* 如果在迅刀残影结算时，该目标生物已经是不合法目标，则它将被反击，且其所有效应都不会生效。迅刀残影不会对任何牌手造成伤害。

全力突破

{红}

法术

由你操控的生物获得践踏异能直到回合结束。

抓一张牌。

* 全力突破只影响它结算时由你操控的生物。于该回合稍后时段才受你操控的生物不会获得践踏异能。

撼地胡狼人

{一} {红}

生物~豺狼 / 战士

2/1

敏捷

当撼地胡狼人进战场时，目标力量等于或小于撼地胡狼人的生物本回合不能进行阻挡。

永生{四}{红}{红}（{四}{红}{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4/4黑色灵俑 / 豺狼 / 战士，且没有法术力费用。永生的时机视同法术。）

* 当你将某生物指定为撼地胡狼人之异能的目标时，以及当该异能结算时，都会检查该目标生物的力量。一旦此异能结算，就算该生物的力量增加，或是撼地胡狼人的力量减少，该目标生物仍不能进行阻挡。

* 当你需要为此异能选择目标时，咒语、起动式异能和触发式异能已来不及提高撼地胡狼人的力量。而静止式异能（例如遭诅者领主所具有者）能够及时提高其力量，好让你指定较大的生物为目标。

焰箭弓手

{一} {红}

生物~人类 / 弓箭手

2/1

每当你施放非生物咒语时，焰箭弓手向每位对手各造成1点伤害。

* 焰箭弓手的触发式异能会比触发它的咒语先一步结算。即使该咒语被反击，此异能仍会结算。

* 在双头巨人游戏中，焰箭弓手的异能会向对手队伍造成总共2点伤害。

哈佐蕾无尽怒火

{四} {红} {红}

法术

将你的牌库洗牌，然后放逐顶上四张牌。你可以施放其中任意数量总法术力费用等于或小于5的非地牌，且不需支付其法术力费用。由你操控的地于你的下一个重置步骤中不能重置。

* 你以此法施放的每个咒语之总法术力费用都必须为5或更少。这些咒语的总法术力费用加总可能会大于5。

* 在你将牌库洗牌与放逐顶上四张牌之间，没有牌手能有所行动。

* 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。

* 如果有异能会于你施放这些牌的过程中触发，则所触发的异能要等到你施放完所有牌张之后才会进入堆叠。它们会比这些咒语先一步结算。

* 如果你要施放其中的牌，则你是在哈佐蕾无尽怒火结算的中途一并施放之。你不能等到本回合内稍后时段再施放它们。

* 如果你以此法施放的某个咒语需指定另一个咒语为目标，则它可以指定你在结算哈佐蕾无尽怒火过程中早前施放的某个咒语为目标。虽然它也可以指定哈佐蕾无尽怒火为目标，但由于哈佐蕾无尽怒火很快便会在结算完成后进入坟墓场，该咒语的目标会成为不合法。

幻灭时刻

{三} {红} {红}

法术

所有生物失去不灭异能直到回合结束。幻灭时刻对每个生物和每个非波拉斯的鹏洛客各造成5点伤害。

* 在幻灭时刻结算之后才进入战场且具不灭异能的生物仍会具有不灭异能。

* 一旦幻灭时刻开始结算，则直到其完成结算之前，没有牌手能有所行动。特别一提，牌手无法试图再次让某生物获得不灭异能使其不被伤害消灭。

灾祸临头

{二} {红}

结界

灾祸临头进战场时上面有一个末日指示物。

每当你施放总法术力费用等同于灾祸临头上末日指示物数量的咒语时，灾祸临头对目标生物或牌手造成等量的伤害。然后在灾祸临头上放置一个末日指示物。

* 灾祸临头的触发式异能会比触发它的咒语先一步结算。即使该咒语被反击，此异能仍会结算。

* 如果某咒语的法术力费用中包含 {X}，则在确定该咒语的总法术力费用时，会将X的值计算在内。

* 灾祸临头之触发式异能所造成的伤害数量，等同于该异能触发时灾祸临头上的指示物数量。举例来说，如果你施放电震，然后回应灾祸临头的触发式异能又施放了一个电震，则灾祸临头的两个触发式异能各会让其造成1点伤害，最后灾祸临头上会有三个末日指示物。

岩浆洛斯

{三} {红}

生物～元素

5/5

在你的维持开始时，在岩浆洛斯上放置一个-1/-1指示物。

每当你施放非生物咒语时，从岩浆洛斯上移去一个-1/-1指示物。

* 岩浆洛斯的第二个触发式异能会比触发它的咒语先一步结算。即使该咒语被反击，此异能仍会结算。

永生蝎狮

{三} {红} {红}

生物～灵俑 / 翼狮

5/4

折磨3（每当此生物被阻挡时，防御牌手失去3点生命。）

永生蝎狮每次战斗若能攻击，则必须攻击。

* 如果在你的宣告攻击者步骤中，永生蝎狮处于以下状况：它已横置；它正受某咒语或异能之影响而不能攻击，则它便不能攻击。如果要支付费用才能使其攻击，则这并不会强迫你必须支付该费用，所以这种情况下，它也不至于必须要攻击。

永生内赫布

{三} {红} {红}

传奇生物～灵俑 / 牛头怪 / 战士

4/6

折磨3（每当此生物被阻挡时，防御牌手失去3点生命。）

在你战斗后的行动阶段开始时，所有对手于本回合中每失去过1点生命，便加{红}到你的法术力池中。

* 对牌手造成的伤害会让该牌手失去等量的生命。

* 由于内赫布的最后一个异能是在阶段开始时触发，因此该异能不属于法术力异能。它会用到堆叠，且能被与触发式异能产生互动的效应所反击（例如巧手干扰师所具有者）。

* 就算在某回合中没有生物攻击过，也会有战斗后的行动阶段。内赫布的最后一个异能仍会触发。

* 如果某对手失去了生命，但内赫布在你战斗后的行动阶段开始之前就已离开战场，则其最后一个异能不会触发。

* 内赫布的异能只检查所有对手在该回合中失去的生命总量，而不是其当前总生命与回合开始时的总生命之间的差距。举例来说，如果某对手在你战斗后的行动阶段开始之前先失去了2点生命，然后又获得了8点生命，则你会加{红}{红}到你的法术力池中。

* 如果某对手在你战斗后的行动阶段开始之前曾失去生命，然后输掉了游戏，内赫布的最后一个异能仍会将这部分失去的生命计算在内。

* 如果你因故在同一回合中有多于两个行动阶段，则在你第一个行动阶段之后的所有行动阶段都算是战斗后的行动阶段，内赫布的最后一个异能在每个这类行动阶段开始时都会触发。

穿心一击

{二}{红}{红}

法术

穿心一击对目标生物造成5点伤害。如果本回合中该生物将死去，则改为将它放逐。

* 本回合中，如果目标生物因故将死去，即便不是因致命伤害而死，穿心一击的替代性效应也会将它放逐。就算穿心一击并未对该目标生物造成伤害（由于防止性效应）或穿心一击是对另一个生物造成了伤害（由于伤害转移效应），此替代性效应仍会对该目标生物生效。

野火永生者

{三}{红}

生物～灵俑 / 豺狼 / 僧侣

1/4

折磨4（每当此生物被阻挡时，防御牌

手失去4点生命。）

每当野火永生者攻击且未受阻挡时，你可以从你手上施放一张瞬间或法术牌，且不需支付其法术力费用。

* 如果同时满足以下条件，注记于某物「攻击且未受阻挡」时触发的异能便会在宣告阻挡者步骤中宣告阻挡者后触发：（1）该生物正进行攻击；且（2）未宣告用生物阻挡之。就算该生物是以「进行攻击」的状态放入战场，而未在宣告攻击者步骤中被宣告为攻击者，这类异能也会触发。

* 野火永生者的第二个异能会在战斗伤害造成之前结算，如果你希望施放咒语且不支付其法术力费用，就必须在该异能结算时施放。你能够以此法在宣告阻挡者步骤中施放法术。

* 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放牌，就无法支付替代性费用。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。

绿色

突然袭击

{二} {绿}

瞬间

目标由你操控的生物得+1/+0 直到回合结束。它对目标由对手操控的生物造成伤害，其数量等同于前者的力量。

* 如果在突然袭击结算前，由你操控的生物就已离开战场，则突然袭击没有效果，不会造成伤害；如果离开战场的是由对手操控的生物，则由你操控的生物不会造成伤害，但仍能得+1/+0。

热切垦殖师（仅出现在鹏洛客套牌中）

{二} {绿}

生物～人类 / 德鲁伊

2/2

{横置}：加{绿}或{蓝}到你的法术力池中。如果你操控妮莎鹏洛客，则你获得2点生命。

* 就算你无法用热切垦殖师异能产生的法术力来支付任何东西，你也能起动该异能。如果你操控妮莎鹏洛客，你仍会获得2点生命。

* 热切垦殖师的异能属于法术力异能。它不用到堆叠，且不能被回应。你将立即将法术力加到你法术力池中并（如适用）获得2点生命。

沙丘占卜师

{二} {绿}

生物～那伽 / 僧侣

2/3

{一}，横置一个由你操控且未横置的沙漠：你获得1点生命。

* 你不能横置同一个未横置的沙漠来同时支付{一}与「横置一个由你操控且未横置的沙漠」这两部分费用。

允诺时刻

{四} {绿}

法术

从你的牌库中搜寻至多两张地牌，将它们横置放进战场，然后将你的牌库洗牌。然后如果你操控三个或更多沙漠，则派出两个2/2黑色灵俑衍生生物。

* 当允诺时刻检查由你操控的沙漠数量时，它会将你早前以允诺时刻找到的沙漠计算在内。

坚忍求存

{绿}

瞬间

你获得4点生命。如果本回合有生物死去，则改为你获得8点生命。

* 如果本回合中有数个生物死去，你也无法获得多于8点生命。

* 坚忍求存只会于其结算时检查本回合是否有生物死去。

威严万兽王
{四} {绿}
生物～盖美拉
/

威严万兽王的力量与防御力各等同于由你操控的生物数量之两倍。

在每次战斗开始时，如果由你操控的某个生物具有飞行异能，则威严万兽王获得飞行异能直到回合结束；且先攻、连击、死触、敏捷、辟邪、不灭、系命、威慑、延势、践踏与警戒异能亦比照办理。

* 威严万兽王已获得了细部勘误，以厘清其功能。正确的Oracle牌张参考文献叙述如上所示。

* 威严万兽王的第一个异能会在所有区域生效。当它在战场上时，它会将自已算进去，所以它至少会是2/2。

* 在每次战斗开始时，威严万兽王的第二个异能都会触发，不仅限于在你回合的战斗开始时，且无论由你操控的生物是否具有任一所列异能，该异能也都会触发。

* 威严万兽王所能获得的异能，在该异能结算时便已确定。就算具有对应异能的所有其他生物均已离开战场，或是有生物进战场或获得异能，都不会改变获得异能的情况。

* 如果有生物在威严万兽王的触发式异能结算前，获得所列异能之一（也许是因为在战斗开始时触发的其他异能之故），则威严万兽王会获得该异能。

* 威严万兽王能获得的数个同名称异能不会累计。

创生法师妮莎（仅出现在鹏洛客套牌中）

{五} {绿} {绿}
鹏洛客～妮莎
5

+2：重置至多两个目标生物和至多两个目标地。

-3：目标生物得+5/+5直到回合结束。

-10：检视你牌库顶的十张牌。你可以将其中任意数量的生物和 / 或地牌放进战场。将其余的牌以随机顺序置于你的牌库底。

* 你在起动妮莎的第一个异能时，指定的目标数量可以不足四个。举例来说，你可以指定一个生物和两个地为目标，也可以指定零个生物和两个地为目标。你甚至可以指定任何目标。

* 在结算妮莎的最后一个异能时，所有以此法放进战场的生物和地都是同时进战场。如果这些永久物上面有会于其他东西进战场时触发的触发式异能，则它们能看到彼此进战场。

妮莎败退

{二} {绿}
法术

消灭目标树林，绿色结界或绿色鹏洛客。如果该永久物是妮莎鹏洛客，则抓一张牌。

* 大多数能产生绿色法术力的非基本地都不是树林。举例来说，无畏神荒漠就不是树林。某些非基本地（例如出自*阿芒凯*系列的岩壁灌丛）之类别栏上确实印制了基本地类别，这类非基本地有可能会是树林。

妮莎的鼓励（仅出现在鹏洛客套牌中）

{四} {绿}

法术

从你的牌库和坟墓场中搜寻一张名称为树林的牌，一张名称为纺棘贝西摩斯的牌，以及一张名称为创生法师妮莎的牌。展示这些牌，将它们置于你手上，然后将你的牌库洗牌。

* 对于妮莎之鼓励上列出的各名称牌张，你可以找齐全部三张，也可以只找到其中部分数张。你甚至还可以一张都找不到，不过这样就算不上什么鼓励了。

* 你不能通过妮莎的鼓励找到一张具「树林」此地类别，但名称不为树林的牌（例如出自*阿芒凯*系列的岩壁灌丛）。

兽群君王

{二} {绿}

生物～猫

2/2

你每操控一个其他的猫，兽群君王便得+1/+1。

{白}，{横置}，耗竭兽群君王：派出两个1/1白色，具系命异能的猫衍生生物。（已耗竭的生物于你的下一个重置步骤中不能重置。）

* 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此兽群君王在战斗中受到的伤害，可能会因为在该回合稍后时段由你操控的其他猫离开战场而变成致命伤害。

采石场甲虫

{四} {绿}

生物～昆虫

4/5

当采石场甲虫进战场时，你可以将目标地牌从你的坟墓场移回战场。

* 采石场甲虫的异能不算使用地。就算你在本回合中所使用的地已达数量上限，此异能仍可以将地牌移回战场。

拉慕拿开挖人

{二} {绿}

生物～那伽 / 僧侣

2/3

你可以从你的坟墓场中使用地牌。

* 拉慕拿开挖人不会改变你能使用这类地的时机。你每回合仍只能使用一个地，且只能在你的行动阶段中堆叠为空、你拥有优先权的情况下才能使用。

* 拉慕拿开挖人不会让你能够起动在你坟墓场中之地牌上的起动式异能（例如循环）。

拉慕拿多头龙

{三} {绿}

生物～蛇 / 多头龙

3/3

警戒，延势，践踏

只要你操控沙漠，拉慕拿多头龙便得+1/+1。

只要你坟墓场中有沙漠牌，拉慕拿多头龙便得+1/+1。

* 与本系列中只关心「你是否操控沙漠」或「你坟墓场中是否有沙漠牌」两者任一条件的其他牌不同，拉慕拿多头龙的异能会让你同时达成这两个条件时得到双份加成。如果你操控一个或更多的沙漠，且坟墓场中有一张或更多的沙漠牌，它便得+2/+2。

活力胡狼人

{一} {绿}

生物～豺狼 / 法师

2/2

当活力胡狼人进战场时，你可以使目标生物得+X/+X直到回合结束，X为活力胡狼人的力量。

永生 {四} {绿} {绿} ({四} {绿} {绿}，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4/4黑色灵俑 / 豺狼 / 法师，且没有法术力费用。永生的时机视同法术。)

* X的数值于活力胡狼人的触发式异能结算时决定。一旦确定之后，就算活力胡狼人的力量在该回合稍后时段中改变，X的数值也不会改变。

* 如果活力胡狼人在其触发式异能结算前离开战场，则利用其最后在战场时的力量来决定X的数值。

* 如果在活力胡狼人的触发式异能结算时，其力量为负数，则X视为0。（这与过往的规则不同。）

罗纳斯的大力士

{一} {绿}

生物～人类 / 战士

2/2

你可以于罗纳斯的大力士攻击时耗竭之。当你如此作时，它得+1/+1直到回合结束，且本回合不能被力量等于或小于2的生物阻挡。（已耗竭的生物于你的下一个重置步骤中不能重置。）

* 一旦已有力量等于或大于3的生物阻挡了已耗竭的罗纳斯的大力士，则就算改变该阻挡生物的力量，也不会使罗纳斯的大力士成为未受阻挡。

碎岩亚龙

{五} {绿} {绿}

生物～亚龙

7/7

践踏

当碎岩亚龙进战场时，占卜3，然后展示你的牌库顶牌。你获得等同于该牌之总法术力费用的生命。

* 一旦碎岩亚龙的触发式异能开始结算，则直到其完成结算之前，没有牌手能有所行动。特别一提，对手不能试图在你完成占卜，但还未展示牌库顶牌之前改变你的牌库。

* 对于你牌库中法术力费用包括 {X} 的牌，X 视为 0。

* 连体牌的总法术力费用是其两边之法术力费用相加。

顽强捕食鳄

{二} {绿} {绿}

生物～鳄鱼

4/4

只要某生物上有 -1/-1 指示物，顽强捕食鳄便具有警戒与死触异能。

* 只要战场上有生物上面有 -1/-1 指示物，无论其操控者为谁，都能满足顽强捕食鳄异能的条件。

* 如果顽强捕食鳄在攻击后失去了警戒异能，则它会保持未横置状态。

放生兽群

{X} {绿} {绿}

法术

从你的牌库中搜寻至多 X 张总法术力费用为 X 的生物牌，且名称须各不相同，展示它们，将它们置于你手上，然后将你的牌库洗牌。

* 如果你在施放放生兽群时，选择 X 为 0，则你将搜寻你的牌库并将它洗牌，但你无法找到任何牌。

* 对于你牌库中法术力费用包括 {X} 的牌，X 视为 0。

多色

蝗虫神

{四} {蓝} {红}

传奇生物～神

4/4

飞行

每当你抓一张牌时，派出一个 1/1 蓝红双色，具飞行与敏捷异能的昆虫衍生生物。

{二} {蓝} {红}：抓一张牌，然后弃一张牌。

当蝗虫神死去，在下一个结束步骤开始时，将它移回其拥有者手上。

* 如果某咒语或异能让你将牌置于你手上，且用词不包括「抓」，则蝗虫神的第一个触发式异能不会触发。

法老神尼可波拉斯

{四}{蓝}{黑}{红}

鹏洛客～波拉斯

7

+2：目标对手从其牌库顶开始放逐牌，直到放逐一张非地牌为止。直到回合结束，你可以施放该牌且不需支付其法术力费用。

+1：每位对手各从其手上放逐两张牌。

-4：法老神尼可波拉斯向目标对手或由对手操控的生物造成7点伤害。

-12：放逐所有由对手操控的非地永久物。

* 以尼可波拉斯之第一与第二个异能放逐的牌是面朝上被放逐。

* 就算尼可波拉斯已不在战场上或已不由你操控，你也可以在该回合中施放利用尼可波拉斯第一个异能放逐的非地牌。

* 施放以尼可波拉斯的第一个异能放逐的牌时，需遵循施放该牌的所有一般规则。你必须支付其费用，也必须遵循其使用时机限制等等。举例来说，如果该牌是生物牌，你只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候施放之，且需支付其法术力费用。

* 如果你不施放以尼可波拉斯第一个异能放逐的牌，该牌将持续被放逐。

* 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。

* 在结算尼可波拉斯的第二个异能时，是由每位对手各自选择要从其手上放逐哪些牌。如果某位对手的手牌数量少于两张，则会放逐所有手牌。

* 在多人游戏中，如果有牌手离开游戏，则由该牌手拥有的所有牌也会一同离开。如果你离开了游戏，则你所有因尼可波拉斯的第一个异能而操控的咒语或永久物牌都会被放逐。

欺瞒神龙尼可波拉斯（仅出现在鹏洛客套牌中）

{五}{蓝}{黑}{红}

鹏洛客～波拉斯

5

+3：对每位对手而言，除非该牌手牺牲一个非地永久物或弃一张牌，否则便失去3点生命。

-3：消灭目标生物。抓一张牌。

-11：欺瞒神龙尼可波拉斯向每位对手各造成7点伤害。你抓七张牌。

* 在结算尼可波拉斯的第一个异能时，你的对手要么选择一张要弃的牌（但不用展示），要么选择一个要牺牲的非地永久物，要么选择什么都不作。然后该牌手弃掉该牌、牺牲该永久物或失去3点生命。你的对手始终可以选择失去3点生命，就算他手上有牌可弃，战场上有非地永久物可牺牲也一样。

* 在多人游戏中结算尼可波拉斯的第一个异能时，每位对手依照回合顺序依次作出选择，然后同时执行各自所选动作。对手在作决定时，会知道之前对手所作的选择，不过以此法选择要弃掉的牌会等到真正弃掉的时候才展示。

* 如果尼可波拉斯的第二个异能之目标成为不合法，则该异能会被反击，你不会因此抓牌。如果该目标合法，但无法被消灭（最可能是原因是其具有不灭异能），你仍能抓一张牌。

* 如果尼可波拉斯的第三个异能使得所有对手的总生命为0或更少，但同时也会让你要抓牌时牌库里已无牌可抓，则这盘游戏以平手告终。

* 在双头巨人游戏中，尼可波拉斯的第一个异能会令两位对手分别选择是要牺牲非地永久物、弃一张牌还是失去3点生命。该异能最多能使对手队伍失去6点生命。他的最后一个异能始终会向对手队伍造成14点伤害，不过你仍然只能抓七张牌。

石碑蜘蛛

{一} {黑} {绿}

生物～蜘蛛

1/4

延势

每当石碑蜘蛛对任一生物造成战斗伤害时，在后者上放置一个-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，每位对手各失去1点生命且你获得1点生命。

* 不论石碑蜘蛛造成多少战斗伤害，它的第一个触发式异能都只会在生物上放置一个-1/-1指示物。

* 如果石碑蜘蛛对某生物造成战斗伤害的同时，自己受到了致命伤害，则其第一个触发式异能会在后者生物上放置一个-1/-1指示物。

* 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此石碑蜘蛛的第一个触发式异能在生物上放置的指示物可能会使得此前标记在该生物上的伤害变成致命伤害。

* 如果石碑蜘蛛在对生物造成致命伤害的同时，自己受到了致命伤害，则其第一个触发式异能会在对方生物上放置一个-1/-1指示物。不过由于在该异能结算之前，石碑蜘蛛就已离开战场，因此它的最后一个异能不会触发。

* 如果你同时在多个生物上各放置一个或数个-1/-1指示物，则每有一个得到指示物的生物，石碑蜘蛛的最后一个异能就会触发一次。

* 在双头巨人游戏中，石碑蜘蛛的最后一个异能会让对手队伍失去2点生命且你获得1点生命。

坚毅遗民

{一} {红} {白}

生物～人类 / 战士

3/3

你可以于坚毅遗民攻击时耗竭之。（它于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。）

每当你耗竭一个生物时，坚毅遗民向每位对手各造成1点伤害且你获得1点生命。

* 在双头巨人游戏中，坚毅遗民最后一个异能会向对手队伍造成总共2点伤害且你获得1点生命。

受炼撒姆特

{二} {红} {绿}

鹏洛客～撒姆特

4

+1: 至多一个目标生物获得连击异能直到回合结束。

-2: 受炼撒姆特对一个或两个目标生物和 / 或牌手造成共2点伤害，你可以任意分配。

-7: 从你的牌库中搜寻至多两张生物和 / 或鹏洛客牌，将它们放进战场，然后将你的牌库洗牌。

* 你起动撒姆特的第二个异能时，便要分配这些伤害；而不是于它结算时。每个目标至少要分配1点伤害。换句话说，于你起动此异能时，就要选择是要让该异能对一个目标造成2点伤害，还是对两个目标各造成1点伤害。

* 如果撒姆特的第二个异能以两个生物为目标且一个成为不合法的目标，则该剩余的目标受到1点伤害，而非2点。

* 在结算撒姆特的最后一个异能时，所有以此法放进战场的生物和鹏洛客会同时进战场。如果这些永久物上面有会于其他东西进战场时触发的触发式异能，则它们能看到彼此进战场。

甲虫神

{三} {蓝} {黑}

传奇生物～神

5/5

在你的维持开始时，每位对手各失去X点生命且你占卜X，X为由你操控的灵俑数量。

{二} {蓝} {黑}: 将目标生物牌从坟墓场放逐。派出一个衍生物，该衍生物为所放逐之牌的复制品，但它是4/4黑色灵俑。

当甲虫神死去，在下一个结束步骤开始时，将它移回其拥有者手上。

* 于甲虫神第一个异能结算时，才会计算由你操控的灵俑数量。牌手能以回应该异能的方式，来试图改变此数量（例如起动第二个异能）。

* 此衍生物只会复制原版牌上所印制的东西而已，但不会复制由叙述特别修正过的特征。它不会复制该牌在被置入其拥有者的坟墓场前物件具有的任何信息。

* 该衍生物只会是灵俑，不会是其原本的类别（这与由永生异能派出的灵俑不同），且该衍生物只会是黑色，不会是其原本的颜色。其力量和防御力是4/4。这些是该衍生物的可复制特征值，且其他效应可以复制。

* 与由永生异能派出的衍生物不同，此异能派出的衍生物有法术力费用，因此其总法术力费用与其所复制的原版牌张相同。

* 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。

* 在双头巨人游戏中，甲虫神的第一个异能会让对手失去等同于由你操控之灵俑数量两倍的生命，但你只能占卜等同于由你操控之灵俑数量的牌。

毒蝎神

{三}{黑}{红}

传奇生物～神

6/5

每当一个其上有-1/-1指示物的生物死去时，抓一张牌。

{一}{黑}{红}：在另一个目标生物上放置一个-1/-1指示物。

当毒蝎神死去，在下一个结束步骤开始时，将它移回其拥有者手上。

* 当一个其上有多个-1/-1指示物的生物死去时，你只会抓一张牌。

* 如果某个其上有-1/-1指示物的生物与毒蝎神同时死去，你会抓一张牌。如果毒蝎神本身死去时，上面有一个-1/-1指示物，你也会抓一张牌。

无拘木乃伊

{一}{白}{黑}

生物～灵俑

2/3

{一}{白}：目标进行攻击的灵俑获得系命异能直到回合结束。

{一}{黑}：目标进行攻击的灵俑获得死触异能直到回合结束。

* 如果无拘木乃伊自己进行攻击，其异能可以指定自身为目标。

* 该目标灵俑会继续具有系命或死触异能，就算它已不再是攻击生物也一样。

* 数个系命和死触异能不会累计。

连体

吸引

{绿}

法术

直到回合结束，目标生物获得践踏异能且得+X/+X，X为由你操控的生物数量。

//

权威

{一}{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。）

横置至多两个目标由对手操控的生物。由你操控的生物获得警戒异能直到回合结束。

* X的数值于吸引开始结算时就已经决定。就算由你操控的生物数量在该回合稍后时段中改变，X的数值也不会改变。

* 你可以在未选择任何目标生物的情况下施放权威。由你操控的生物仍获得警戒异能直到回合结束。不过，如果你选择了目标，且这些目标在权威结算之前就已经不合法，则该咒语会被反击，你的生物不会获得警戒异能。

陷入

{一} {绿}

法术

直到回合结束，由你操控的生物获得践踏异能与「每当此生物对任一牌手造成战斗伤害时，抓一张牌。」

//

绝望

{一} {黑}

法术

余响

直到回合结束，由你操控的生物获得威慑异能与「每当此生物对任一牌手造成战斗伤害时，该牌手弃一张牌。」

* 如果你在同一回合内结算了数个陷入或数个绝望，则由你操控的生物会具有同等数量的对应触发式异能。每个触发式异能会分别触发。

* 数个践踏或威慑异能不会累计。

* 陷入和绝望都只会影响其结算时由你操控的生物。于该回合稍后时段才受你操控的生物不会获得对应的关键字异能与触发式异能。

碾成

{一} {黑}

法术

在至多两个目标生物上各放置一个-1/-1指示物。

//

齏粉

{三} {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。）

放逐任意数量目标其上有-1/-1指示物的生物。

* 你无法为了让同一个生物获得两个-1/-1指示物，而两次都选择它为碾成的目标。

* 如果在齏粉结算之前，其中一个目标生物其上已没有-1/-1指示物、离开战场，或因故成为不合法目标，则该生物不会被放逐，但剩余的合法目标仍会被放逐。

弃掷

{一} {白}

瞬间

将任意数量目标由你拥有的永久物移回你手上。

//

孤注

{三} {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。）

弃任意数量的牌，然后抓等量的牌。

* 如果代表某永久物的牌张在游戏开始时就在你的套牌中，则你就是该永久物的拥有者；若该永久物为衍生物，则如果该衍生物是在你的操控下进战场，你就是该永久物的拥有者。弃掷可以指定由你拥有但不由你操控的永久物为目标。

理性

{蓝}

法术

占卜3。

//

相信

{四}{绿}

法术

余响

检视你的牌库顶牌。如果它是生物牌，你可以将它放进战场。如果你未如此作，则将它置于你手上。

* 对相信这部分而言，如果你因故未将你的牌库顶牌放进战场，无论是因为它不是生物牌，还是你只是不想将它放进战场，你都会将之置于你手上。

* 如果你未将你的牌库顶牌放进战场，则在将其置于你手上之前，也不需展示之。

拒绝

{三}{红}

瞬间

拒绝对目标咒语的操控者造成伤害，其数量等同于该咒语的总法术力费用。

//

合作

{二}{蓝}

瞬间

余响（此咒语只能从你的坟墓场中施放。然后将它放逐。）

复制目标瞬间或法术咒语。你可以为该复制品选择新的目标。

* 如果某咒语的法术力费用中包含{X}，则在确定该咒语的总法术力费用时，会将X的值计算在内。

* 合作可以复制任何瞬间或法术咒语，而不仅限于具有目标者。

* 该复制品是在堆叠中产生，所以它并不是被「施放」的。会因牌手施放咒语而触发的异能并不会触发。

* 如果你复制某个咒语，则是由你操控该复制品。它会比原版咒语先一步结算。

* 该复制品的目标将与其所复制的咒语相同，除非你选择新的目标。你可以改变任意数量的目标，不论全部改变或部分改变都行。如果对其中的一个目标而言，你无法选择一个新的合法目标，则它会保持原样而不改变（即使现在的目标并不合法）。

* 如果所复制的咒语具有模式（也就是说，它注记着「选择一项～」或类似者），则复制品的模式会与原版咒语相同。无法选择不同的模式。

* 如果所复制的咒语包括了于施放时决定的X数值（例如火雹灾难这类），则复制品的X数值与原版咒语相同。

* 如果该咒语于施放时一并决定了其伤害的分配方式（例如茜卓的旋炎咒这类），则你无法更改这一分配方式（但你依旧能更改将受到伤害的目标）。

* 复制品的操控者不能选择为该复制品支付任何替代性费用或额外费用。不过，基于为原版咒语所支付的任何替代性或额外费用产生的效应都会被复制，就好像每个复制品都支付过同样的费用一样。

挣扎

{二} {红}

瞬间

挣扎对目标生物造成伤害，其数量等同于由你操控的地之数量。

//

求存

{一} {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。）

每位牌手各将其坟墓场洗回牌库。

* 如果在求存结算时，某牌手的坟墓场中没有牌，则该牌手只需将牌库洗牌。

神器

遭弃石椁

{三}

神器

你可以从你的坟墓场中施放具循环异能的非地牌。

如果某张具循环异能的牌将从任何区域置入你的坟墓场，且未有牌手循环之，则改为将它放逐。

* 具循环异能的衍生永久物会进入你的坟墓场，而后完全消失。它不会被放逐。类似地，如果某个非衍生物的永久物于其在战场期间失去了循环异能，它也会进入你的坟墓场。

* 如果你循环了一张瞬间牌，则你可以在循环之后立即从你的坟墓场施放该牌，此时其他牌手还没机会有所行动。若你如此做，此咒语会比循环异能先一步结算。如果你循环了一张非瞬间牌，且其不具闪现异能，则你只有等到循环异能结算完成之后，才能施放该牌。

* 遭弃石椁只允许你施放这类牌，并不会让你能利用它们来作其他事情。举例来说，你不能从你的坟墓场中循环具循环异能的非地牌。

豪英匕首

{二}

神器～武具

佩带此武具的生物得+2/+0且具有折磨1。（每当它被阻挡时，防御牌手失去1点生命。）

佩带{二}（{二}：装备在目标由你操控的生物上。佩带的时机视同法术。）

* 如果某生物具有数个折磨异能，则每一个都会分别触发。

法老神赋礼

{七}

神器

在你回合的战斗开始时，你可以从你的坟墓场放逐一张生物牌。若你如此作，则派出一个衍生物，该衍生物为所放逐之牌的复制品，但它是4/4黑色灵俑。它获得敏捷异能直到回合结束。

* 法老神赋礼的异能并不指定你要放逐的生物牌为目标。你于异能结算时选择一张生物牌。在你选择要放逐的生物牌与派出衍生物之间，没有牌手能有所行动。

* 此衍生物只会复制原版牌上所印制的东西而已，但不会复制由叙述特别修正过的特征。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。

* 该衍生物只会是灵俑，不会是其原本的类别（这与由永生异能派出的灵俑不同），且该衍生物只会是黑色，不会是其原本的颜色。其力量和防御力是4/4。这些是该衍生物的可复制特征值，且其他效应可以复制。

* 与由永生异能派出的衍生物不同，此异能派出的衍生物有法术力费用，因此其总法术力费用与其所复制的原版牌张相同。

* 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。

空壳石椁

{五}

神器生物～魔像

4/4

本回合中你每循环或弃过一张牌，空壳石椁便减少{二}来施放。

循环{二}（{二}，弃掉此牌：抓一张牌。）

* 就算你已循环或弃掉的牌已不在你的坟墓场，也能减少空壳石椁的费用。

* 一旦你弃掉三张牌，施放空壳石椁的费用便为{零}。其费用不会到{一}就不再减少，也不会是负值的法术力。

* 空壳石椁的第一个异能不会让你弃牌。需要有另一效应指示你弃牌时才能如此作。

幻影魔镜

{三}

神器

{二}：幻影魔镜成为目标神器，生物，结界或地的复制品直到回合结束。

* 一旦幻影魔镜的异能结算，它就不再具有此异能。

* 幻影魔镜所复制的只有目标永久物上所印制的东西，加上已对该永久物生效的其他复制效应。它不会复制该永久物上的指示物，也不会复制改变其力量、防御力、类别、颜色等等的效应。值得一提的是，它不会复制让该目标永久物成为生物的效应。

* 如果幻影魔镜要复制的永久物已经复制了别的东西，则幻影魔镜会是该目标已经复制的样子。

* 如果你在同一个回合中多次回应自身起动幻影魔镜的异能，则每次此类异能结算时，都会盖过幻影魔镜当前所复制的内容。幻影魔镜最终将变成最后一个结算的异能所指定之目标的复制品。当该回合结束时，所有这类异能都会同时消除。

* 如果某效应在幻影魔镜成为另一个永久物的复制品之前就已开始对其生效，则该效应会继续生效。举例来说，如果以回应自身的方式起动两次幻影魔镜的异能，并先后指定莽闯河马和皱褶沙德瓦拉为目标，则在幻影魔镜成为皱褶沙德瓦拉的复制品时，你可以起动其上所具有的异能，这样该异能的效应在幻影魔镜成为莽闯河马之复制品后也还会继续对其生效。

* 如果幻影魔镜在它进战场的那回合就变成生物，则除非它具有敏捷异能，否则你不能利用它进行攻击或利用其上的{横置}异能（如果它获得了此类异能）。

* 如果幻影魔镜成为某个由你操控之传奇永久物的复制品，则需要将其中一个置入你的坟墓场。如果它成为某个由你操控之鹏洛客生物的复制品（例如已成为生物的祀炼基定），亦比照办理。

* 如果幻影魔镜成为某个灵气的复制品，则除非它已因故结附在对应之物件或牌手上，否则便会被置入其拥有者的坟墓场。如果它成为武具的复制品且已佩带在某个生物上，则当它再度成为非武具的神器时，便会被卸装。

地

亡者沙丘

地～沙漠

{横置}：加{无}到你的法术力池中。

当亡者沙丘从战场进入坟墓场时，派出一个2/2黑色灵俑衍生生物。

* 亡者沙丘的第二个异能不会让你在想牺牲亡者沙丘的时候就把它牺牲。你必须找别的方法来让亡者沙丘进入坟墓场。

* 如果你牺牲亡者沙丘来支付异能的起动费用，则你会先派出灵俑衍生物，而后才结算该起动式异能。

无际沙漠

地～沙漠

{横置}：加{无}到你的法术力池中。

{二}，{横置}：放逐目标由你操控的生物。

{四}，{横置}，牺牲无际沙漠：将所有以无际沙漠放逐的生物牌在其拥有者的操控下移回战场。

* 无际沙漠的最后一个异能只会将该牌所放逐的生物牌移回。如果无际沙漠在你起动该异能前就已离开战场，则所放逐的生物就会永远迷失在沙漠之中。

* 如果你以无际沙漠的第二个异能放逐了一张不是生物牌的生物（例如衍生生物或变成生物的地），则第三个异能不会将该衍生物或牌从放逐区移回。

敌意沙漠

地～沙漠

{横置}：加{无}到你的法术力池中。

{二}，从你的坟墓场中放逐一张地牌：敌意沙漠成为3/4元素生物直到回合结束。它仍然是地。

* 如果敌意沙漠在它进战场的那回合就变成生物，则你不能用它进行攻击或横置它来产生法术力。

拉慕拿遗迹

地～沙漠

{横置}：加{无}到你的法术力池中。

{横置}，支付1点生命：加{红}到你的法术力池中。

{二}{红}{红}，{横置}，牺牲一个沙漠：拉慕拿遗迹向每位对手各造成2点伤害。

* 在双头巨人游戏中，拉慕拿遗迹最后一个异能会向对手队伍造成总共4点伤害。

荒骨咒土

地～沙漠

{横置}：加{无}到你的法术力池中。

{二}，{横置}，牺牲一个沙漠：放逐所有坟墓场中的所有牌。

* 荒骨咒土的最后一个异能放逐牌时，所牺牲的沙漠已在你的坟墓场中，会被该异能放逐。

遗民营地

地～沙漠

{横置}：加{无}到你的法术力池中。

{横置}，横置一个由你操控且未横置的生物：加一点任意颜色的法术力到你的法术力池中。

* 你可横置任意一个由你操控的未横置生物来起动最后一个异能，包括你并未在自己最近的一回合开始时持续操控的生物。（注意横置该生物并未使用{横置}[横置符号]。）

万智牌，Magic，幻灭时刻，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，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。