

幻滅時刻發佈釋疑

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4月25日

本「發佈釋疑」文章當中含有與**魔法風雲會**新系列發佈相關之資訊，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；此文的目的就在於厘清這些常見問題，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」段落內含上市資訊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

*幻滅時刻*系列包含會在補充包中出現的199張牌（15張基本牌，70張普通牌，60張非普通牌，42張稀有牌，以及12張秘稀牌），本系列還有10張只會在*幻滅時刻*鵬洛客套牌中出現的牌。有些*幻滅時刻*補充包還包含一張**逸品重現**牌張（見下文）。

售前賽：2017年7月8-9日

輪抽週末：2017年7月14-16日

歡樂日：2017年8月5-6日

自正式發售當日起，*幻滅時刻*系列便可在有認證之構組賽制中使用，此日期為：2017年7月14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、*阿芒凱*，以及*幻滅時刻*。

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

法老神尼可波拉斯現已回到阿芒凱，將其原本計劃化作現實，包括讓手下三位毀滅之神現身世間。這三位邪神臂力強健、法力無邊，篡奪原本祀煉五神之位，折磨拿塔蒙城中眾生。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張牌則會出現在*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！

幻滅時刻故事焦點牌

*幻滅時刻*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：預示時刻

故事焦點2：榮光時刻

故事焦點3：允諾時刻

故事焦點4：永恆時刻

故事焦點5：幻滅時刻

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：永生

法老神確保阿芒凱的生靈死後也仍能繼續效忠。而光榮赴死者則能享有莫大榮耀：死而後生，永生不滅。全新的永生異能可讓豪英死後化身永生者，繼續效忠波拉斯。

歷練戰士

{藍}

生物～人類／戰士

1/1

永生{四}{藍}{藍} ({四}{藍}{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4/4黑色殭屍／人類／戰士，且沒有魔法力費用。永生的時機視同巫術。)

永生的正式規則解析如下：

702.128永生

702.128a 永生屬於起動式異能，於具永生異能的牌位於墳墓場中時生效。「永生[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，但它是黑色，是4/4，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。」

* 每張具永生異能之牌張都有對應的衍生物，這些衍生物可於部分*幻滅時刻*補充包中得到，作為遊戲輔助用品使用。使用具永生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，也能夠用來表示已永生的衍生物。

* 如果你的某張具永生異能的生物牌於你的行動階段中進入墳墓場，則你會在其進入墳墓場之後立刻獲得優先權。你可以在任何玩家試圖放逐該牌之前（例如利用判罪勾杖），起動該牌上的永生異能（需規則允許）。

* 牌上永生異能一經起動，便會立即將該牌放逐。對手無法試圖利用某些效應（例如判罪勾杖所具有者）來放逐該牌以阻止該異能。

* 此衍生物只會複製原版牌上所印製的東西而已，但不會複製由永生異能特別修正過的特徵。它不會複製該牌在被置入你的墳墓場前物件具有的任何資訊。

* 該衍生物會具有其原有類別，再額外具有「殭屍」此類別；但該衍生物只會是黑色，不會是其原本的顏色。其基礎力量和防禦力是4/4。它沒有魔法力費用，因此它的總魔法力費用是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。

* 有些牌張的永生費用中包括「棄一張牌」。你不能棄掉具有此類永生異能的牌來支付其本身的費用；這是因為這張牌必須先在你的墳墓場中，你才能開始起動其永生異能。

新關鍵字異能：折磨

波拉斯屍群戰士隨時散發著腐蝕氣息，特別是具有折磨異能者。折磨異能會讓你的對手陷入兩難窘境：無論是否阻擋，都會失去生命。

永生胡狼人

{一}{黑}

生物～殭屍／豺狼／戰士

2/2

折磨1（每當此生物被阻擋時，防禦玩家失去1點生命。）

折磨的正式規則解析如下：

702.129折磨

702.129a 折磨屬於觸發式異能。「折磨N」意指「每當此生物被阻擋時，防禦玩家失去N點生命。」

702.129b 如果某生物具有數個折磨異能，則每一個都會分別觸發。

* 如果有數個生物阻擋同一個具折磨異能的生物，折磨也只會觸發一次。

* 折磨會導致防禦玩家失去生命；這不屬於傷害或戰鬥傷害。

* 如果某生物攻擊的是鵬洛客，則該鵬洛客的操控者便是防禦玩家。

* 折磨異能會在造成戰鬥傷害前結算。如果玩家失去生命之後的總生命會變成0或更少，則該玩家便會立刻輸掉這盤遊戲。具繫命異能的阻擋生物還來不及造成戰鬥傷害來挽救該玩家。

復出關鍵字動作：耗竭

阿芒凱諸位搏命戰士曾經拼盡全力，希望能搶先摘取榮耀。然而如今面臨拿塔蒙慘遭無情黃沙侵襲的現狀，他們得拼盡全力以求生存。耗竭此關鍵字動作於*幻滅時刻*系列中復出，本次也會在部分起動式異能上作為起動費用出現。

拆解胡狼人

{二}{紅}

生物～豺狼／戰士

2/3

威懾

你可以於拆解胡狼人攻擊時耗竭之。當你如此作時，它得+2/+0直到回合結束。（*已耗竭的生物於你的下一個重置步驟中不能重置。*）

育望師

{一}{綠}

生物～人類／德魯伊

2/2

{一}，{橫置}：重置目標地。

{一}，{橫置}，耗竭育望師：重置兩個目標地。（*已耗竭的生物於你的下一個重置步驟中不能重置。*）

* *阿芒凱*系列中所有能讓你耗竭生物的牌，都是讓你在將其宣告為攻擊者時一併進行，*幻滅時刻*系列的部分牌張也是如此。你不能等到戰鬥中的稍後時段再決定是否耗竭，且你也不能耗竭以「正進行攻擊」狀態放進戰場的生物。耗竭攻擊生物時觸發的異能，會在宣告阻擋者之前結算。

* *幻滅時刻*系列中還有部分牌張讓你在為起動生物上的異能支付費用時耗竭該生物。就算你已在該回合早些時候耗竭了該生物，你也可以再度耗竭該生物來支付費用。多次耗竭同一個生物也只會讓其在你的下一個重置步驟中無法重置。

* 如果某生物上具有之註記於「當你於此生物攻擊時耗竭它時」觸發的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，你也能在此生物攻擊時耗竭它。

* 某些牌的異能會在「每當你耗竭任一生物」時觸發。當你耗竭具此異能的生物，或是耗竭其他由你操控的生物時，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。

復出的*阿芒凱*主題和機制

幻滅時刻含有若干來自阿芒凱系列的復出機制。欲知其餘響異能的連體牌、循環，-1/-1指示物，以及棄牌觸發的更多信息，請參見[阿芒凱發佈釋疑](#)。

組合：毀滅之神

拉札柯的鮮血儀式喚醒了三位沉睡已久毀滅之神，如今這三位巨大邪神從古陵寢中破土而出，繼續完成自己的險惡使命。

毒蠍神

{三}{黑}{紅}

傳奇生物～神

6/5

每當一個其上有-1/-1指示物的生物死去時，抽一張牌。

{一}{黑}{紅}：在另一個目標生物上放置一個-1/-1指示物。

當毒蠍神死去，在下一個結束步驟開始時，將它移回其擁有者手上。

* 如果此生物死去，但在下一個結束步驟之前就已經離開你的墳墓場，則它會留在新的區域。

* 「下一個結束步驟」指的是接下來的那個結束步驟，而不是下一個回合的結束步驟。如果此生物在某個回合的結束步驟前死去（例如在戰鬥中），則它會在該回合的結束步驟開始時移回其擁有者手上。

組合：祀煉五神殞落

祀煉原本目的正是在於不斷補充波拉斯的永生者祀群。如今這一切已圓滿完成，而祀煉五神也難逃被毒蠍神屠戮的命運。但他們在殞命之前，竭盡全身魔力爆發出最後一擊。神明的臨終之舉引致巨大餘波，讓你的地於你的下一個重置步驟中無法重置。

芭圖臨終報復

{一}{黑}{黑}

巫術

消滅所有生物。由你操控的地於你的下一個重置步驟中不能重置。

* 所有由你操控的地都不會在你的下一個重置步驟中重置，包括於此咒語結算時尚未橫置的地。也包括在此咒語結算之後才進戰場的地。

* 如果有多個咒語註明「由你操控的地於你的下一個重置步驟中無法重置」，則所有此類效應都會在前述的「下一個」重置步驟中消除。經過該重置步驟之後，你就能在下一個重置步驟中重置由你操控的地。

主題：阿芒凱的沙漠

城中居民失去庇世簾庇護之後，不得不踏足險惡的荒漠。你是否會加入他們，一同奪取埋藏在黃砂之下的遺忘之力？

拉慕拿遺跡

地～沙漠

{橫置}：加{無}到你的魔法力池中。

{橫置}，支付1點生命：加{紅}到你的魔法力池中。

{二}{紅}{紅}，{橫置}，犧牲一個沙漠：拉慕拿遺跡向每位對手各造成2點傷害。

*沙漠這個地副類別沒有特殊含義。它不會讓地獲得固有魔法力異能。其他牌張可能會檢查哪些地是沙漠。

*如果某沙漠的異能費用中包含「犧牲一個沙漠」，則你可以犧牲具此異能的沙漠來支付自身異能的費用。

除了能夠獲得沙漠本身的力量之外，*幻滅時刻*中的部分牌張還會在你操控沙漠時變得更強～甚至只要你墳墓場中有沙漠牌也能讓其獲益！

汚劣駱駝

{一}{黑}

生物～殭屍／駱駝

2/1

當汚劣駱駝死去時，若你操控沙漠或你墳墓場中有沙漠牌，則目標玩家棄一張牌。

*如果有異能要檢查你是否操控沙漠，或檢查你墳墓場中是否有沙漠牌，有多於一個滿足條件者也不會提供額外的好處。操控一個沙漠和操控五個沙漠沒有區別。同時滿足「你操控沙漠」和「你墳墓場中有沙漠牌」兩個條件也不會有額外的加成。

*對於只有在你操控沙漠或你墳墓場中有沙漠牌時才會觸發的異能而言，必須在「異能觸發」與「異能結算」這兩個時點時都滿足前述兩個條件中的任意一個，該異能才會觸發並結算。但在這兩個時點所滿足的條件可以有所不同。舉例來說，你可以在異能觸發之後、但在其結算之前犧牲你僅有的一個沙漠。

中文版勘誤

中文版沙丘占卜師之規則敘述將異能之起動費用誤植為{橫置}，正確之規則敘述如下：

{一}，橫置一個由你操控且未橫置的沙漠：你獲得1點生命。

單卡解惑

白色

英勇義舉

{一}{白}

瞬間

重置目標生物。它得+2/+2直到回合結束，且本回合可以額外多阻擋一個生物。

*就算目標生物無法立刻進行阻擋（也許因為你是攻擊玩家），你也可以施放英勇義舉。

*如果重置進行攻擊的生物，並不會把它移出戰鬥

*英勇義舉可以指定任何未橫置生物為目標。它仍然得+2/+2且能額外多阻擋一個生物。

*英勇義舉的效應可以累加。如果有數個英勇義舉指定同一個生物為目標且全部結算，則該生物本回合可以額外多阻擋等量的生物。

判罪天使

{二}{白}{白}

生物～天使

3/3

飛行，警戒

{二}{白}，{橫置}：放逐另一個目標生物。在下一個結束步驟開始時，將該牌在其擁有者的操控下移回戰場。

{二}{白}，{橫置}，耗竭判罪天使：放逐另一個目標生物，直到判罪天使離開戰場為止。（已耗竭的生物於你的下一個重置步驟中不能重置。）

* 結附於所放逐生物上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生物，它將會完全消失且不會移回戰場。

* 如果判罪天使在其第一個起動式異能結算前離開戰場，目標生物仍會被放逐。就算判罪天使已在下一個結束步驟到來之前離開戰場，該牌也會返回戰場。

* 如果判罪天使在其最後一個異能結算前離開戰場，則目標生物不會被放逐。

* 以判罪天使最後一個異能放逐的牌，會在判罪天使離開戰場後立刻返回戰場。在這兩個事件之間什麼都不會發生，包括狀態動作。

* 如果判罪天使正進行攻擊，橫置它來起動本身任一個異能都不會將其移出戰鬥。

華冠日魔

{三}{白}{白}

生物～馬

3/5

由你操控的其他馬具有不滅異能。

在每個結束步驟開始時，若本回合中你曾獲得生命，則派出一個5/5白色的馬衍生生物。

* 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。如果另一個由你操控的馬已受到致命傷害，且華冠日魔於該回合稍後時段離開戰場，則前者會被消滅。

* 除非你在本回合的結束步驟開始前就已獲得過生命，否則華冠日魔的觸發式異能不會觸發。於結束步驟中觸發並讓你獲得生命的其他觸發式異能無法滿足此異能的條件。

* 華冠日魔的觸發式異能只關心你是否在本回合中獲得過生命，就算在獲得生命時華冠日魔還不在戰場上也是一樣。它不關心你獲得了多少生命，你在該回合中是否失去過生命，甚至也不關心你失去的生命是否比獲得的生命更多。

不屈艾文

{二}{白}

生物～鳥／戰士

2/1

飛行

當不屈艾文攻擊時，重置目標由你操控的生物。

* 如果重置進行攻擊的生物，並不會把它移出戰鬥

* 攻擊者需一次選擇完畢。你無法先用不屈艾文攻擊，重置某個已橫置的生物後，再用後者生物攻擊。

沙漠之攫

{二}{白}

結界～靈氣

結附於生物

當沙漠之攫進戰場時，若你操控沙漠或你墳墓場中有沙漠牌，則你獲得3點生命。

所結附的生物不能進行攻擊或阻擋，且其起動式異能都不能起動。

* 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，且其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）不會受到沙漠之攫最後一個異能的影響。

徹悟的傑魯

{三}{白}{白}

傳奇生物～人類／戰士

4/3

警戒

當徹悟的傑魯進戰場時，你可以從你牌庫中搜尋一張鵬洛客牌，展示該牌，將它置於你手上，然後將你的牌庫洗牌。

如果某來源將對任一由你操控的鵬洛客造成傷害，則防止該傷害中的1點。

* 如果數個來源將同時對一個或多個由你操控的鵬洛客造成傷害（舉例來說，數個攻擊生物），則會為每個鵬洛客分別防止每個此類來源的1點傷害。

法老神的信徒

{白}

生物～人類／魔法師

0/4

每當你施放藍色，黑色或紅色咒語時，你獲得1點生命。

* 如果你施放的咒語同時具有其中兩種或更多顏色，則你也只能獲得1點生命。

* 法老神的信徒之觸發式異能會比觸發它的咒語先一步結算。即使該咒語被反擊，此異能仍會結算。

預示時刻

{三}{白}{白}{白}

巫術

如果戰場上有十個或更多的非地永久物，則預示時刻減少{三}來施放。

消滅所有非地永久物。

* 在你支付任何費用前，施放預示時刻的費用就已確定。舉例來說，如果戰場上的非地永久物只有陰謀家泰茲瑞和他給你的九個乙金源，則施放預示時刻的費用為{白}{白}{白}。你可以犧牲三個乙金源來支付此費用，儘管在你產生{白}{白}{白}之後戰場上的非地永久物數量已不足十個。

歐柯塔臨終慈憫

{一}{白}{白}

巫術

你的總生命成為等同於你的起始總生命。由你操控的地於你的下一個重置步驟中不能重置。

* 若你的總生命成為你的起始總生命（通常為20），你實際上會因此獲得或失去若干數量的生命。舉例來說，如果當歐柯塔臨終慈憫結算時，你的總生命是4，則它會讓你獲得16點生命；另一方面，如果當它結算時，你的總生命是25，則它會令你失去5點生命。而其他會與獲得生命或失去生命互動的牌，都會如此與這個效應產生互動。

* 在雙頭巨人遊戲中，歐柯塔臨終慈憫會使隊伍的總生命成為該隊伍的起始總生命（通常為30），但只有你實際上會因此獲得或失去生命。

非凡壯景

{六}{白}{白}

結界～靈氣／詛咒

結附於玩家

由所結附之玩家操控的生物均失去所有異能，且基礎力量與防禦力為1/1。

所結附的玩家不能起動不是魔法力異能或忠誠異能的起動式異能。

* 先前將生物之基礎力量與防禦力設定為某特定值的效應，都會被非凡壯景蓋掉。如果在非凡壯景結附於玩家之後，其他設定由玩家操控的生物之基礎力量和／或防禦力的效應才生效，則其會蓋過非凡壯景的效應。舉例來說，如果所結附的玩家施放了一個非生物咒語，則由其操控的迷幻形體會成為3/3。

* 會更改受影響的生物之力量和／或防禦力的效應，例如巨力成長，則不論其效應是在何時開始，都會對它生效。而會改變該些生物之力量和／或防禦力的指示物，也會如此生效。

* 如果有效應是在非凡壯景結附到某玩家之後，才讓由該玩家操控之某生物獲得異能，則該生物不會失去此異能。

* 如果非生物的永久物成為生物，則它會失去所有異能。然而，如果使該永久物成為生物的效應同時賦予了它異能，則它將持續擁有該異能。舉例來說，所結附之玩家的迷幻形體在成為生物後，也會具有飛行異能。

* 如果某生物在所結附之玩家的操控下進戰場，則該生物所具有的「當[此生物]進戰場時」的異能均不會觸發。不過，所有註記「於[此生物]進戰場時」或「[此生物]進戰場時上面有」的異能仍會生效。

* 如果非凡壯景和其所結附之玩家操控的生物同時離開戰場，則該生物所擁有的「當[此生物][死去或離開戰場]」的異能均不會觸發。

* 起動式異能會包含冒號。它們通常會寫成「[費用]：[效應]。」有些關鍵字異能也屬於起動式異能，例如佩帶和永生；它們的規則提示中會包含冒號。非生物永久物的觸發式異能（以「當～」，「每當～」或「在～時」為開頭）不會受到非凡壯景最後一個異能的影響。

* 起動式魔法力異能是指在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。忠誠異能指的是鵬洛客的異能，其費用指定了鵬洛客所獲得或移除之忠誠指示物的數量。

* 雖然所結附的玩家仍能起動魔法力異能和忠誠異能，但通常情況下，此時由該玩家操控的生物上也不會具有這兩類異能供其起動。

援救恩典

{一}{白}

結界～靈氣

閃現

結附於由你操控的生物

當援救恩典進戰場時，本回合中將會對你和由你操控之永久物造成的所有傷害，改為對所結附的生物造成之。

所結附的生物得+0/+3。

* 援救恩典的異能和本回合早些時候已造成的傷害並無關係。

* 如果援救恩典的觸發式異能已結算，但其在本回合中離開戰場，則傷害會繼續轉移至援救恩典離開戰場前所結附的生物上。如果援救恩典最後結附的生物已不在戰場上，或其在傷害將要造成時不是生物，則傷害不會轉移。

* 只要是同時造成的傷害（例如戰鬥傷害），則就算這份傷害總量大於所結附生物之防禦力，也能全部轉移到該生物上。

* 援救恩典的傷害轉移效應不會改變傷害的來源，也不會改變該傷害是否屬於戰鬥傷害的性質。

* 如果你在同一回合中有數個援救恩典進戰場，則每次有傷害將同時對你和／或由你操控之永久物造成時，由你選擇一個所結附的生物，這份傷害將全部轉移到所選生物上。這份傷害不會同時對所有被結附的生物造成，你也不能將此傷害在這些生物之間分配。

* 如果某個由你操控的鵬洛客將會受到非戰鬥傷害，則由你來選擇這兩個效應的生效順序：鵬洛客的傷害轉移效應及援救恩典的傷害轉移效應。然而，不論你選擇的生效順序為何，該傷害都會改為對所結附的生物造成。

肅然致哀

{二}{白}

結界

玩家不能得到指示物。

不能在神器，生物，結界或地上放置指示物。

* 肅然致哀不移除玩家或任何已具有的永久物。

* 肅然致哀的效應，會使得「進戰場時上面有〇〇指示物」的效應無法於神器、生物、結界或地進戰場時在其上放置指示物，也會讓「放置〇〇指示物」的效應無法在這四類永久物進戰場後再在上面放置指示物。

* 如果有異能的費用或咒語的額外費用需要在神器、生物、結界或地上放置指示物，則無法支付此類費用。如果有正在結算的咒語或異能註明「玩家可以在前述四類物件之一上放置指示物」，則該玩家不能選擇如此作。

* 如果某替代性效應允許玩家藉由在神器、生物、結界或地上放置指示物來修改或替代某事件，則該玩家可以使該替代性效應生效。雖然仍然無法在相應物件上放置指示物，但如果這樣能完全替代原本的事件（例如灼靈法師之替代式效應），則原本的事件就不會發生。

* 如果在肅然致哀進戰場的同時，有註記著「進戰場時上面有〇〇指示物」的神器、生物、結界或地也要進戰場，則這類永久物進戰場時上面會如常帶有指示物。

日焰鞭鬥士

{二}{白}

生物～人類／魔法師

2/3

當日焰鞭鬥士進戰場時，你獲得等同於其力量的生命。

永生～{二}{白}{白}，棄一張牌。*{二}{白}{白}*，棄一張牌，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4/4黑色殭屍／人類／魔法師，且沒有魔法力費用。永生的時機視同巫術。）

*你獲得的生命數量於日焰鞭鬥士的觸發式異能結算時決定。玩家可以回應該異能來嘗試改變其力量。

* 如果日焰鞭鬥士在其觸發式異能結算前離開戰場，則利用其最後在戰場時的力量來決定獲得多少生命。如果該數字是負數，則你不會獲得生命也不會失去生命。

藍色

聰智鬥士

{二}{藍}

生物～那伽／魔法師

2/1

當聰智鬥士進戰場時，你可以抽若干牌，其數量等同於它的力量。若你如此作，則棄兩張牌。

永生{五}{藍}{藍}（{五}{藍}{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4/4黑色殭屍／那伽／魔法師，且沒有魔法力費用。永生的時機視同巫術。）

* 聰智鬥士的力量會影響其第一個異能抽牌的數量，其數值於該異能結算的時候才會計算，你可以據此決定是否要利用此異能，並（如果你選擇利用的話）依此數值確定你要抽牌的張數。如果你利用了此異能，則無論你抽上幾張牌，都需要棄掉兩張。如果聰智鬥士在該異能結算前就離開了戰場，則使用其最後的已知力量。

抵消狂風

{二}{藍}

瞬間

除非目標咒語的操控者為每張在你墳墓場的牌支付{一}，否則反擊之。

循環{二}（{二}，棄掉此牌：抽一張牌。）

* 於抵消狂風結算時，才會計算你墳墓場中牌的數量，並以此決定該目標咒語的操控者須支付多少點魔法力，才能避免此咒語被反擊。此時，抵消狂風仍然在堆疊上，不會計入此數字中。

逆言永生者

{二}{藍}

生物～殭屍／僧侶

1/3

折磨2（每當此生物被阻擋時，防禦玩家失去2點生命。）

每當逆言永生者攻擊且未受阻擋時，抽一張牌。

* 如果同時滿足以下條件，註記於某物「攻擊且未受阻擋」時觸發的異能便會在宣告阻擋者步驟中宣告阻擋者後觸發：（1）該生物正進行攻擊；且（2）未宣告用生物阻擋之。就算該生物是以「進行攻擊」的狀態放入戰場，而未在宣告攻擊者步驟中被宣告為攻擊者，這類異能也會觸發。

崩碎心智

{二}{藍}

結界～靈氣／詛咒

結附於玩家

在每個結束步驟開始時，所結附的玩家將其牌庫頂的X張牌置入其墳墓場，X為本回合中從任何區域置入該墳墓場之牌的數量。

* 崩碎心智的觸發式異能會計算該回合中置入所結附之玩家墳墓場中的牌張數量，就算在牌張進入墳墓場時崩碎心智還不在戰場上，或是進入該處的牌已離開墳墓場，這些牌也會被計算在內。

* X的數值於崩碎心智的觸發式異能結算時決定。舉例來說，如果某玩家被同時結附了三個崩碎心智靈氣，且本回合中有四張牌進入其墳墓場，則在第一個異能結算時，X為四；第二個異能結算時，X為八；第三個異能結算時，X為十六。

永恆時刻

{X}{X}{藍}{藍}{藍}

巫術

從你的墳墓場放逐X張目標生物牌。每以此法放逐一張牌，便派出一個衍生物，該衍生物為該牌的複製品，但它是4/4黑色殭屍。

* 此衍生物只會複製原版牌上所印製的東西而已，但不會複製敘述中特別修正過的特徵。它不會複製該牌在被置入你的墳墓場前物件具有的任何資訊。

* 這些衍生物只會是殭屍，且不具有其原有的類別（這與由永生異能派出的殭屍不同），且該衍生物只會是黑色，不會是其原本的顏色。它們的力量和防禦力是4/4。這些是該衍生物的可複製特徵值，且其他效應可以複製。

* 不同於由永生異能派出的衍生物，這些衍生物具有魔法力費用且其總魔法力費用與其複製的牌張相同。

* 如果由這些衍生物中任一個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。

草木皆兵

{二}{藍}{藍}

瞬間

由目標對手操控的生物本回合若能攻擊，則必須攻擊。由該玩家操控的生物於其下一個重置步驟中不能重置。

循環{二}（{二}，棄掉此牌：抽一張牌。）

*所有由該玩家操控的生物都不會在其下一個重置步驟中重置，包括未進行攻擊的生物。也包括在此咒語結算後才進入戰場或在此之後才被橫置的生物。

*如果該對手耗竭了任何由其操控的生物，則所有讓此類生物無法重置的效應（如耗竭與草木皆兵之效應）都會在同一個重置步驟中生效。此類生物會在該玩家後續的重置步驟中如常重置。

*如果在該玩家的宣告攻擊者步驟中，由該玩家操控的某生物處於以下狀況：該生物已橫置；它正受某咒語或異能之影響而不能攻擊，則它便不能攻擊。如果要支付費用才能讓某生物攻擊，則這並不會強迫其操控者必須支付該費用，所以這種情況下，該生物也不至於必須要攻擊。

刻法涅臨終諭令

{二}{藍}{藍}

巫術

獲得目標神器，生物或結界的操控權。由你操控的地於你的下一個重置步驟中不能重置。

*刻法涅臨終諭令的改變操控權的效應會一直持續下去。它不會在清除步驟中消失。

*如果在刻法涅臨終諭令結算前，該目標永久物已經不是合法目標，則整個咒語都會被反擊。你的地會在你的下一個重置步驟中如常重置。

*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。

*在多人遊戲中，如果有玩家離開遊戲，則由該玩家擁有的所有牌也會一同離開，且賦予其他玩家該些永久物之操控權的效應立即終止。

巧手干擾師

{二}{藍}

生物～鳥／魔法師

3/1

閃現

飛行

循環{二}{藍}（{二}{藍}。棄掉此牌：抽一張牌。）

當你循環巧手干擾師時，反擊目標不由你操控的起動式或觸發式異能。

*起動式異能的格式為「費用：效應。」有些關鍵字異能也屬於起動式異能，例如佩帶和永生；它們的規則提示中會包含冒號。

*觸發式異能中會出現「當～」、「每當～」或「在～時」等字眼。此類異能常見的格式為「[觸發條件]，[效應]」。有些關鍵字異能也屬於觸發式異能，例如靈技和折磨；它們的規則提示中會出現「當～」、「每當～」或「在～時」等字眼。

*如果你反擊某個是在「下一個」特定步驟或階段開始時觸發的延遲觸發式異能，則該異能不會在後續的同樣階段或步驟中再度觸發。

*其目標不能是魔法力異能。如果某個起動式異能同時符合下列條件，則它便屬於魔法力異能：(1)於結算時將魔法力加入玩家的魔法力池中；(2)沒有目標；(3)不是忠誠異能。如果某個觸發式異能同時符合下列條件，則它便屬於魔法力異能：(1)將魔法力加入玩家的魔法力池中；(2)因起動式魔法力異能而觸發。

*不能指定產生替代性效應之異能為目標，例如「永久物須橫置進戰場」或「永久物進戰場時上面有指示物」。註記在「於[此生物]進戰場時」生效的異能也屬於替代性效應，同樣不能指定為目標。

迷幻形體

{一}{藍}

結界

每當你施放非生物咒語時，你可以令迷幻形體成為3/3，具飛行異能的史芬斯生物直到回合結束，且仍具有原本類別。

{二}{藍}：占卜1。

*迷幻形體的第一個觸發式異能會比觸發它的咒語先一步結算，但此時該咒語的目標已經選定。即使該咒語被反擊，它仍會結算。這表示如果某咒語會影響每個生物或每個由你操控的生物，則如果你選擇讓迷幻形體成為生物，它也會受到影響。但如果某咒語需要指定「目標生物」，該咒語不能指定迷幻形體為目標。

*如果迷幻形體在它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（如果它因故獲得了異能）。

蟲群智慧

{六}{藍}

結界

每當你施放瞬間或巫術咒語時，你可以複製該咒語。你可以為該複製品選擇新的目標。

*蟲群智慧可以複製任何瞬間或巫術咒語，而不是只能選擇具有目標者。

*即使在蟲群智慧的觸發式異能結算前，觸發該異能的咒語已被反擊，蟲群智慧仍然可以複製該咒語。。

*該複製品是在堆疊中產生，所以它並不是被「施放」的。會因玩家施放咒語而觸發的異能（例如蟲群智慧本身的異能）並不會觸發。

*複製品的目標將與原版咒語相同，除非你選擇新的目標。你可以改變任意數量的目標，不論全部改變或部分改變都行。如果對其中的一個目標而言，你無法選擇一個新的合法目標，則它會保持原樣而不改變（即使現在的目標並不合法）。

* 如果所複製的咒語具有模式（也就是說，它註記著「選擇一項～」或類似者），則複製品的模式會與原版咒語相同。無法選擇不同的模式。

* 如果所複製的咒語包括了於施放時決定的X數值（例如火雹災難這類），則複製品的X數值將與原版咒語相同。

* 如果該咒語於施放時一併決定了其傷害的分配方式（例如茜卓的旋炎咒這類），則你無法更改這一分配方式（但你依舊能更改將受到傷害的目標）。

* 複製品的操控者不能選擇為該複製品支付任何替代性費用或額外費用。不過，基於為原版咒語所支付的任何替代性或額外費用產生的效應都會被複製，就好像每個複製品都支付過同樣的費用一樣。

悲痛教訓

{二}{藍}

瞬間

抽兩張牌。然後除非你將一個由你操控的地移回其擁有者手上，否則棄一張牌。

* 在看到抽的兩張牌之前，你無需選擇將哪個地移回其擁有者手上或是否要改為棄一張牌。

羊芬斯君王烏納許

{四}{藍}{藍}

傳奇生物～史芬斯

4/4

飛行

你施放的史芬斯咒語減少{二}來施放。

每當羊芬斯君王烏納許或另一個史芬斯在你的操控下進戰場時，展示你牌庫頂的四張牌。由任一對手將它們分成兩堆。將其中一堆置於你手上，另一堆置於你的墳墓場。

* 要計算史芬斯咒語的總費用，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。

* 烏納許的費用減少異能不會減少施放它本身的費用。

* 由你（而非對手）選擇哪一堆要置於你手上，另一堆要置於你的墳墓場。

* 任何一堆可以沒有牌。在這情況下，你將選擇是否要將展示出的牌都置於你手上或都置於你的墳墓場。

* 在多人遊戲中，當此異能結算時，你選擇一位對手來將牌分堆。這並不會指定該對手為目標。由於會展示這些牌，所有玩家都可以看到這些牌並提供意見。

聖洗維齊爾

{三}{藍}

生物～人類／僧侶

2/4

當聖洗維齊爾進戰場時，你可以從你牌庫中搜尋一張具永生或遺存異能的生物牌，將該牌置入你的墳墓場，然後將你的牌庫洗牌。

每當你起動永生或遺存異能時，抽一張牌。

* 如果你起動永生或遺存異能，你將在該異能結算之前，但在支付了該異能的所有費用之後抽一張牌。如果是需要棄一張牌才能起動之永生異能，你需要先有一張能棄的牌才行。

黑色

受詛屍群

{三}{黑}

生物～殭屍

3/3

{一}{黑}：目標進行攻擊的殭屍獲得不滅異能直到回合結束。（傷害與註明「消滅」的效應不會將它消滅。如果其防禦力降到0或更少，它仍會置入其擁有者的墳墓場。）

* 如果受詛屍群自己進行攻擊，其異能可以指定自身為目標。

* 該目標殭屍會在本回合剩餘時段內都具有不滅異能，就算它已不再是攻擊生物也一樣。

永生阿米特

{二}{黑}

生物～殭屍／鱷魚／惡魔

5/5

折磨3（每當此生物被阻擋時，防禦玩家失去3點生命。）

每當任一對手施放咒語時，在永生阿米特上放置一個-1/-1指示物。

每當永生阿米特對任一玩家造成戰鬥傷害時，移去其上所有的-1/-1指示物。

* 永生阿米特的第二個異能會比觸發它的咒語先一步結算。即使該咒語被反擊，此異能仍會結算。

末日惡魔

{四}{黑}{黑}

生物～惡魔

/

飛行

末日惡魔的力量和防禦力各等同於你墳墓場中牌的數量。

在你的維持開始時，除非你犧牲另一個生物，否則橫置末日惡魔。

* 設定末日惡魔的力量與防禦力之異能會在所有區域生效，而不是只在戰場上。

末日降臨

{二}{黑}

巫術

選擇一項～

- 目標對手放逐一個由其操控的生物。
- 目標對手展示其手牌。你選擇其中一張非地牌。放逐該牌。

*如果你選擇末日降臨的第一種模式，則是由該目標對手選擇要放逐哪個生物。這並沒有將該生物指定為目標，因此能以此法放逐具辟邪異能的生物。

*如果你選擇末日降臨的第二種模式，則若你能從該玩家手上放逐一張非地牌，便須如此作。如果你無法放逐任何牌（最有可能的原因是該玩家手上只有地牌），則什麼都不會發生。不會改為讓該玩家放逐一個由其操控的生物。

榮光時刻

{三}{黑}

瞬間

放逐目標生物。如果該生物是神，則其操控者展示其手牌，並放逐其中所有與該生物同名的牌。

*如果在榮光時刻結算前，該目標生物已經不是合法目標，則整個咒語都會被反擊。沒有玩家需要展示其手牌，也不會從中放逐牌。

致命毒刺

{二}{黑}

巫術

在一個由你操控的生物上放置一個-1/-1指示物，以作為施放致命毒刺的額外費用。

消滅目標生物。

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

劫掠碎骨怪

{二}{黑}

生物～殭屍／牛頭怪

3/3

除非你操控另一個殭屍，否則劫掠碎骨怪不能進行阻擋。

*只有在你宣告阻擋者時，才會檢查你是否操控另一個殭屍。就算你稍後不再操控此類生物，劫掠碎骨怪也不會停止阻擋。

*另一個殭屍不一定要阻擋。

遺跡鼠

{一}{黑}

生物～老鼠

1/1

死觸

當遺跡鼠死去時，將目標牌從對手的墳墓場放逐。

*如果遺跡鼠與另一個生物同時死去（最可能的原因是它們在戰鬥中廝殺），則遺跡鼠的觸發式異能可以將後者生物牌放逐。

火雹災難

{X}{黑}{黑}

巫術

將以下流程重複X次。對每位對手而言，除非該玩家犧牲一個非地永久物或棄一張牌，否則便失去3點生命。

* 如果X為0，火雹災難將結算，但不會產生任何效應。

* 在結算火雹災難時，由對手選擇一張要棄的牌而不展示之，或選擇一個要犧牲的非地永久物，或選擇兩者都不做。然後該玩家棄該牌時，犧牲該永久物，或失去3點生命，然後重複此流程直到完成X次為止。你的對手始終可以選擇失去3點生命，就算他手上有牌可棄，戰場上有非地永久物可犧牲也一樣。

* 此流程中每次重複動作均是分別進行。舉例來說，如果某對手犧牲的生物具有在其他生物死去時觸發的異能，則該生物能看見於其之前被犧牲的生物，但無法看見在其之後被犧牲者。。

* 在此流程的重複之間不會檢查狀態動作，所以在做出選擇時，遊戲狀態可能會出現一些不尋常的情況。舉例來說，玩家可以犧牲一個生物，然後犧牲一個已結附於該生物的靈氣。

* 在多人遊戲中，每位對手按照回合順序各做出一次選擇，然後所有動作同時發生，然後重複此流程直到完成X次。對手在選擇時會知道先前對手所做的選擇，但是以此法選來棄掉的牌在被棄之前不需展示。

* 在雙頭巨人遊戲中，火雹災難會令兩位對手分別做作出X次選擇～是要犧牲非地永久物、棄一張牌還是失去3點生命。每次選擇時都最多能讓對手隊伍失去6點生命。

聖甲蟲災難

{三}{黑}

結界～靈氣／詛咒

結附於玩家

在所結附的玩家維持開始時，除非該玩家犧牲一個非地永久物或棄一張牌，否則便失去3點生命。

* 在結算聖甲蟲災難的觸發式異能時，所結附的玩家選擇一張要棄的牌而不展示之，或選擇一個要犧牲的非地永久物，或選擇兩者都不做。然後該玩家棄該牌時，犧牲該永久物，或失去3點生命。該玩家始終可以選擇失去3點生命，就算他手上有牌可棄，戰場上有非地永久物可犧牲也一樣。

劇毒災難

{二}{黑}{黑}

瞬間

在目標生物上放置一個-1/-1指示物。除非其操控者犧牲另一個非地永久物或棄一張牌，否則便失去3點生命。

* 如果在劇毒災難結算前，該目標生物已經不是合法目標，則整個咒語都會被反擊。此生物的操控者將不會受到災難折磨。

* 由於在結算劇毒災難過程當中，遊戲不會執行狀態動作，因此在其操控者受災難折磨時，該目標生物還在戰場上。如果該生物上結附了靈氣，則可以犧牲該靈氣。

*在結算劇毒災難時，由該生物的操控者選擇一張要棄的牌而不展示之，或選擇一個要犧牲的非地永久物，或選擇兩者都不做。然後該玩家棄該牌時，犧牲該永久物，或失去3點生命。該玩家始終可以選擇失去3點生命，就算他手上有牌可棄，戰場上有非地永久物可犧牲也一樣。

猛惡具現獸

{一}{黑}

生物～驚懼獸

0/4

你墳墓場中每有一張具循環異能的牌，猛惡具現獸便得+1/+0。

循環{二}（{二}，棄掉此牌：抽一張牌。）

*猛惡具現獸的第一個異能只會計算你墳墓場中具循環異能的牌。它不關心這些牌是否是被循環而進入墳墓場。

*猛惡具現獸的第一個觸發式異能只有於它在戰場上的時候才會生效。在所有其他區域中，其力量為0。

終焉蜂群（僅出現在鵬洛客套牌中）

{一}{黑}

生物～昆蟲／驚懼獸

2/1

飛行

每當你施放波拉斯鵬洛客咒語時，你可以犧牲終焉蜂群。若你如此作，則消滅目標生物。

*你在施放波拉斯鵬洛客咒語之後，就需要立刻為終焉蜂群的觸發式異能選擇目標，但你是到異能結算時，才決定是否要犧牲終焉蜂群。如果該生物成為不合法的目標，則整個異能都會被反擊且你不能犧牲終焉蜂群。

紅色

迅刀殘影

{一}{紅}

瞬間

在目標生物上放置一個-1/-1指示物。迅刀殘影對該生物的操控者造成2點傷害。

*如果在迅刀殘影的異能試圖結算前，該目標生物已經是不合法目標，則它將被反擊，且其所有效應都不會生效。迅刀殘影不會對任何玩家造成傷害。

全力突破

{紅}

巫術

由你操控的生物獲得踐踏異能直到回合結束。

抽一張牌。

* 全力突破只會影響於它結算時由你操控的生物。於該回合稍後時段才受你操控的生物不會獲得踐踏異能。

撼地胡狼人

{一}{紅}

生物～豺狼／戰士

2/1

敏捷

當撼地胡狼人進戰場時，目標力量等於或小於撼地胡狼人的生物本回合不能進行阻擋。

永生{四}{紅}{紅}（{四}{紅}{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4/4黑色殭屍／豺狼／戰士，且沒有魔法力費用。永生的時機視同巫術。）

* 當你將某生物指定為撼地胡狼人之異能的目標時，以及當該異能結算時，都會檢查該目標生物的力量。一旦此異能結算，就算該生物的力量增加，或是撼地胡狼人的力量減少，該目標生物仍不能進行阻擋。

* 當你需要為此異能選擇目標時，咒語、起動式異能和觸發式異能已來不及提高撼地胡狼人的力量。而靜止式異能（例如遭詛者領主所具有者）能夠及時提高其力量，好讓你指定較大的生物為目標。

焰箭弓手

{一}{紅}

生物～人類／弓箭手

2/1

每當你施放非生物咒語時，焰箭弓手向每位對手各造成1點傷害。

* 焰箭弓手的異能會比觸發它的咒語先一步結算。即使該咒語被反擊，此異能仍會結算。

* 在雙頭巨人遊戲中，焰箭弓手的異能會向對手隊伍造成總共2點傷害。

哈佐蕾無盡怒火

{四}{紅}{紅}

巫術

將你的牌庫洗牌，然後放逐頂上四張牌。你可以施放其中任意數量總魔法力費用等於或小於5的非地牌，且不需支付其魔法力費用。由你操控的地於你的下一個重置步驟中不能重置。

* 你以此法施放的每個咒語之總魔法力費用必須等於或小於5。這些咒語的總魔法力費用加總可能會大於5。

* 在你洗牌和放逐牌庫頂的四張牌之間，沒有玩家能有所行動。

* 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。

*如果有異能會於你施放這些牌的過程中觸發，則所觸發的異能要等到你施放完所有牌張之後才會進入堆疊。它們會比這些咒語先一步結算。

*如果你施放其中任何牌，則你是在佐蓄無盡怒火結算的中途一併施放之。你不能等到本回合內稍後時段再施放。

*如果你以此法施放的某個咒語需指定另一個咒語為目標，則它可以指定你在結算哈佐蓄無盡怒火過程中早前施放的某個咒語為目標。雖然它也可以指定哈佐蓄無盡怒火為目標，但由於哈佐蓄無盡怒火很快便會在結算完成後進入墳墓場，該咒語的目標會成為不合法。

幻滅時刻

{三}{紅}{紅}

巫術

所有生物失去不滅異能直到回合結束。幻滅時刻對每個生物和每個非波拉斯的鵬洛客各造成5點傷害。

*在幻滅時刻結算之後才進入戰場且具不滅異能的生物仍會具有不滅異能。

*一旦幻滅時刻開始結算，直到結算完成之前，沒有玩家能有所行動。特別一提，玩家無法試圖再次讓某生物獲得不滅異能使其不被傷害消滅。

災禍臨頭

{二}{紅}

結界

災禍臨頭進戰場時上面有一個末日指示物。

每當你施放總魔法力費用等同於災禍臨頭上末日指示物數量的咒語時，災禍臨頭對目標生物或玩家造成等量的傷害。然後在災禍臨頭上放置一個末日指示物。

*災禍臨頭的觸發式異能會比觸發它的咒語先一步結算。即使該咒語被反擊，此異能仍會結算。

*如果某咒語的魔法力費用中包含{X}，則在決定該咒語的總魔法力費用時將X的值計算在內。

*災禍臨頭之觸發式異能所造成的傷害數量，等同於該異能觸發時災禍臨頭上的指示物數量。舉例來說，如果你施放電震，然後回應災禍臨頭的觸發式異能又施放了一個電震，則災禍臨頭的兩個觸發式異能各會讓其造成1點傷害，最後災禍臨頭上會有三個末日指示物。

岩漿洛斯

{三}{紅}

生物～元素

5/5

在你的維持開始時，在岩漿洛斯上放置一個-1/-1指示物。

每當你施放非生物咒語時，從岩漿洛斯上移去一個-1/-1指示物。

*岩漿洛斯的第二個異能會比觸發它的咒語先一步結算。即使該咒語被反擊，此異能仍會結算。

永生蠍獅

{三}{紅}{紅}

生物～殭屍／翼獅

5/4

折磨3（每當此生物被阻擋時，防禦玩家失去3點生命。）

永生蠍獅每次戰鬥若能攻擊，則必須攻擊。

* 如果在你的宣告攻擊者步驟中，永生蠍獅處於以下狀況：它已橫置；它正受某咒語或異能之影響而不能攻擊，則它便不能攻擊。如果要支付費用才能使其攻擊，則這並不會強迫你必須支付該費用，所以這種情況下，它也不至於必須要攻擊。

永生內赫布

{三}{紅}{紅}

傳奇生物～殭屍／牛頭怪／戰士

4/6

折磨3（每當此生物被阻擋時，防禦玩家失去3點生命。）

在你戰鬥後的行動階段開始時，所有對手於本回合中每失去過1點生命，便加{紅}到你的魔法力池中。

* 對玩家造成的傷害會使該玩家失去等量的生命。

* 由於內赫布的最後一個異能是在某階段開始時觸發，所以該異能不是魔法力異能。它會用到堆疊，且能被與觸發式異能產生互動的效應所反擊（例如巧手干擾師所具有者）。

* 就算在某回合中沒有生物攻擊過，也會有戰鬥後的行動階段。內赫布的最後一個異能仍會觸發。

* 如果某對手失去了生命，但內赫布在你戰鬥後的行動階段開始之前就已離開戰場，則其最後一個異能不會觸發。

* 內赫布的異能只檢查對手在該回合中失去了多少生命，而不關心他們的總生命較回合開始時減少多少。舉例來說，若對手在你戰鬥後的行動階段前失去2點生命，然後獲得8點生命，則你會加{紅}{紅}到你的魔法力池。

* 如果某對手在你戰鬥後的行動階段開始之前曾失去生命，然後輸掉了遊戲，內赫布的最後一個異能仍會將這部分失去的生命計算在內。

* 如果你因故在同一回合中有多於兩個行動階段，則在你第一個行動階段之後的所有行動階段都算是戰鬥後的行動階段，內赫布的最後一個異能在每個這類行動階段開始時都會觸發。

穿心一擊

{二}{紅}{紅}

巫術

穿心一擊對目標生物造成5點傷害。如果本回合中該生物將死去，則改為將它放逐。

* 本回合中，如果目標生物因故將死去，即便不是因致命傷害而死，穿心一擊的替代性效應也會將它放逐。就算穿心一擊並未對該目標生物造成傷害（由於防止性效應）或穿心一擊是對另一個生物造成了傷害（由於轉移傷害效應），此替代性效應仍會對該目標生物生效。

野火永生者

{三}{紅}

生物～殭屍／豺狼／僧侶

1/4

折磨4（每當此生物被阻擋時，防禦玩家失去4點生命。）

每當野火永生者攻擊且未受阻擋時，你可以從你手上施放一張瞬間或巫術牌，且不需支付其魔法力費用。

*如果同時滿足以下條件，註記於某物「攻擊且未受阻擋」時觸發的異能便會在宣告阻擋者步驟中宣告阻擋者後觸發：（1）該生物正進行攻擊；且（2）未宣告用生物阻擋之。就算該生物是以「進行攻擊」的狀態放入戰場，而未在宣告攻擊者步驟中被宣告為攻擊者，這類異能也會觸發。

*野火永生者的第二個異能會在戰鬥傷害造成之前結算，而且如果你想要施放咒語且不支付其魔法力費用，則你必須在異能結算時如此作。你可以在宣告阻擋者步驟中施放巫術。

*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。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。

綠色

突然襲擊

{二}{綠}

瞬間

目標由你操控的生物得+1/+0直到回合結束。它對目標由對手操控的生物造成傷害，其數量等同於前者的力量。

*如果在突然襲擊結算前，由你操控的生物就已離開戰場，則突然襲擊沒有效果，不會造成傷害；如果離開戰場的是由對手操控的生物，則由你操控的生物不會造成傷害，但仍能得+1/+0。

熱切墾殖師（僅出現在鵬洛客套牌中）

{二}{綠}

生物～人類／德魯伊

2/2

{橫置}：加{綠}或{藍}到你的魔法力池中。如果你操控妮莎鵬洛客，則你獲得2點生命。

*就算你無法用熱切墾殖師異能產生的魔法力來支付任何東西，你也能起動該異能。如果你操控妮莎鵬洛客，你仍會獲得2點生命。

*熱切墾殖師的異能屬於魔法力異能。它不用到堆疊，且不能被回應。你將立即將魔法力加到你魔法力池中並（如適用）獲得2點生命。

沙丘占卜師

{二}{綠}

生物～那伽／僧侶

2/3

{一}，橫置一個由你操控且未橫置的沙漠：你獲得1點生命。

* 你不能橫置同一個未橫置的沙漠來同時支付{一}與「橫置一個由你操控且未橫置的沙漠」這兩部分費用。

允諾時刻

{四}{綠}

巫術

從你的牌庫中搜尋至多兩張地牌，將它們橫置放進戰場，然後將你的牌庫洗牌。然後如果你操控三個或更多沙漠，則派出兩個2/2黑色殭屍衍生生物。

* 當允諾時刻檢查由你操控的沙漠之數量時，會將你先前使用允諾時刻找到的沙漠包括在內。

堅忍求存

{綠}

瞬間

你獲得4點生命。如果本回合有生物死去，則改為你獲得8點生命。

* 如果本回合中有數個生物死去，你也無法獲得多於8點生命。

* 堅忍求存只會在其結算時檢查本回合是否有生物死去。

威嚴萬獸王

{四}{綠}

生物～蓋美拉

/

威嚴萬獸王的力量與防禦力各等同於由你操控的生物數量之兩倍。

在每次戰鬥開始時，如果由你操控的某個生物具有飛行異能，則威嚴萬獸王獲得飛行異能直到回合結束。且先攻、連擊、死觸、敏捷、辟邪、不滅、繫命、威懾、延勢、踐踏與警戒異能亦比照辦理。

* 威嚴萬獸王已獲得了細部勘誤，以釐清其功能。正確的Oracle牌張參考文獻敘述如上所示。

* 威嚴萬獸王的第一個異能在所有區域生效。它在戰場上的時候，會將自己計算在內，所以它至少會是2/2。

* 在每次戰鬥開始時，威嚴萬獸王的第二個異能都會觸發，不僅限於在你回合的戰鬥開始時，且無論由你操控的生物是否具有任一所列異能，該異能也都會觸發。

* 威嚴萬獸王能獲得的異能於異能結算時決定。就算具有對應異能的所有其他生物均已離開戰場，或是有生物進戰場或獲得異能，都不會改變獲得異能的情況。

* 如果某生物在威嚴萬獸王的觸發式異能結算前，獲得所列異能之一（也許是因為在戰鬥開始時觸發的其他異能之故），則威嚴萬獸王會獲得該異能。

*威嚴萬獸王能獲得的數個同名稱異能不會累計。

創生法師妮莎（僅出現在鵬洛客套牌中）

{五}{綠}{綠}

鵬洛客～妮莎

5

+2：重置至多兩個目標生物和至多兩個目標地。

-3：目標生物得+5/+5直到回合結束。

-10：檢視你牌庫頂的十張牌。你可以將其中任意數量的生物和／或地牌放進戰場。將其餘的牌以隨機順序置於你的牌庫底。

*你可以在目標少於四個的情況下起動妮莎的第一個異能。舉例來說，你可以指定一個生物和兩個地為目標，或指定兩個地為目標但不指定任何生物。你甚至可以選擇不指定任何目標。

*在結算妮莎的最後一個異能時，所有以此法放進戰場的生物和地會同時進戰場。如果這些永久物上面有會於其他東西進戰場時觸發的觸發式異能，則它們能看到彼此進戰場。

妮莎敗退

{二}{綠}

巫術

消滅目標樹林，綠色結界或綠色鵬洛客。如果該永久物是妮莎鵬洛客，則抽一張牌。

*大多數能產生綠色魔法力的非基本地都不是樹林。舉例來說，無畏神荒漠就不是樹林。有些非基本地（例如出自*阿芒凱*系列的岩壁灌叢）之類別欄上確實印製了基本地類別，這類非基本地有可能會是樹林。

妮莎的鼓勵（僅出現在鵬洛客套牌中）

{四}{綠}

巫術

從你的牌庫和墳墓場中搜尋一張名稱為樹林的牌，一張名稱為紡棘貝西摩斯的牌，以及一張名稱為創生法師妮莎的牌。展示這些牌，將它們置於你手上，然後將你的牌庫洗牌。

*對於妮莎之鼓勵上列出的各名稱牌張，你可以找齊全部三張，也可以只找到其中部分數張。你甚至還可以一張都找不到，不過這樣就算不上什麼鼓勵了。

*你不能藉由妮莎的鼓勵找到一張具「樹林」此地類別，但名稱不是樹林的牌（例如*阿芒凱*系列中的岩壁灌叢）。

獸群君王

{二}{綠}

生物～貓

2/2

你每操控一個其他的貓，獸群君王便得+1/+1。

{白}，{橫置}，耗竭獸群君王：派出兩個1/1白色，具繫命異能的貓衍生生物。（已耗竭的生物於你的下一個重置步驟中不能重置。）

* 由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，所以如果由你操控的其他貓在本回合稍後時段離開戰場，獸群君王在戰鬥中受到的傷害可能會變成致命傷害。

採石場甲蟲

{四}{綠}

生物～昆蟲

4/5

當採石場甲蟲進戰場時，你可以將目標地牌從你的墳墓場移回戰場。

* 採石場甲蟲的異能不算使用地。即使你在本回合中使用的地之數量達到了上限，它仍可以將地牌移回戰場。

拉慕拿開挖人

{二}{綠}

生物～那伽／僧侶

2/3

你可以從你的墳墓場中使用地牌。

* 拉慕拿開挖人不會改變你能使用這類地的時機。你每回合仍只能使用一個地，且只能在你的行動階段中堆疊為空、你擁有優先權的情況下才能使用。

* 拉慕拿開挖人不會讓你能夠起動在你墳墓場中之地牌上的起動式異能（例如循環）。

拉慕拿多頭龍

{三}{綠}

生物～蛇／多頭龍

3/3

警戒，延勢，踐踏

只要你操控沙漠，拉慕拿多頭龍便得+1/+1。

只要你墳墓場中有沙漠牌，拉慕拿多頭龍便得+1/+1。

* 與本系列中只關心「你是否操控沙漠」或「你墳墓場中是否有沙漠牌」兩者任一條件的其他牌不同，拉慕拿多頭龍的異能會讓你同時達成這兩個條件時得到雙份加成。如果你操控了一個或多個沙漠，且你墳墓場中有一張或多張沙漠牌，它便得+2/+2。

活力胡狼人

{一}{綠}

生物～豺狼／魔法師

2/2

當活力胡狼人進戰場時，你可以使目標生物得+X/+X直到回合結束，X為活力胡狼人的力量。

永生{四}{綠}{綠}（{四}{綠}{綠}，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4/4黑色殭屍／豺狼／魔法師，且沒有魔法力費用。永生的時機視同巫術。）

* X的數值於活力胡狼人的觸發式異能結算時決定。一旦確定之後，即使活力胡狼人的力量在本回合稍後時段發生改變，X的值也不會改變。

* 如果活力胡狼人在其觸發式異能結算前離開戰場，則利用其最後在戰場時的力量來決定X的值。

* 如果於活力胡狼人的觸發式異能結算時，其力量為負數，則X視為0。（這與過往的規則不同。）

羅納斯的大力士

{一}{綠}

生物～人類／戰士

2/2

你可以於羅納斯的大力士攻擊時耗竭之。當你如此作時，它得+1/+1直到回合結束，且本回合不能被力量等於或小於2的生物阻擋。（已耗竭的生物於你的下一個重置步驟中不能重置。）

* 一旦已有力量等於或大於3的生物阻擋了已耗竭的羅納斯的大力士，則就算改變該阻擋生物的力量，也不會使羅納斯的大力士成為未受阻擋。

碎岩亞龍

{五}{綠}{綠}

生物～亞龍

7/7

踐踏

當碎岩亞龍進戰場時，占卜3，然後展示你的牌庫頂牌。你獲得等同於該牌之總魔法力費用的生命。

* 一旦碎岩亞龍的觸發式異能開始結算，直到結算完成之前，沒有玩家能採取其他行動。特別一提，對手不能試圖在你完成占卜，但還未展示牌庫頂牌之前改變你的牌庫。

* 對於你牌庫中魔法力費用包括{X}的牌，X視為0。

* 連體牌的總魔法力費用是其兩邊的魔法力費用相加。

頑強捕食鱷

{二}{綠}{綠}

生物～鱷魚

4/4

只要某生物上有-1/-1指示物，頑強捕食鱷便具有警戒與死觸異能。

* 只要戰場上有生物上面有-1/-1指示物，無論其操控者為誰，都能滿足頑強捕食鱷異能的條件。

* 如果頑強捕食鱷在攻擊後失去了警戒異能，則它會保持未橫置狀態。

放生獸群

{X}{綠}{綠}

巫術

從你的牌庫中搜尋至多X張總魔法力費用為X的生物牌，且名稱須各不相同，展示它們，將它們置於你手上，然後將你的牌庫洗牌。

* 如果你施放放生獸群且選擇X為0，則你將搜尋你的牌庫並將之洗牌，但你不會找出任何牌。

* 對於你牌庫中魔法力費用包括{X}的牌，X視為0。

多色

蝗蟲神

{四}{藍}{紅}

傳奇生物～神

4/4

飛行

每當你抽一張牌時，派出一個1/1藍紅雙色，具飛行與敏捷異能的昆蟲衍生生物。

{二}{藍}{紅}：抽一張牌，然後棄一張牌。

當蝗蟲神死去，在下一個結束步驟開始時，將它移回其擁有者手上。

* 如果某咒語或異能讓你將牌置於你手上但並未特別使用「抽」這個字眼，則蝗蟲神的第一個觸發式異能不會觸發。

法老神尼可波拉斯

{四}{藍}{黑}{紅}

鵬洛客～波拉斯

7

+2：目標對手從其牌庫頂開始放逐牌，直到放逐一張非地牌為止。直到回合結束，你可以施放該牌，且不需支付其魔法力費用。

+1：每位對手各從其手上放逐兩張牌。

-4：法老神尼可波拉斯向目標對手或由對手操控的生物造成7點傷害。

-12：放逐所有由對手操控的非地永久物。

* 被尼可波拉斯的第一個與第二個異能放逐的牌是牌面朝上被放逐。

* 就算尼可波拉斯已不在戰場上或已不由你操控，你仍可以在此回合中施放由尼可波拉斯的第一個異能放逐的非地牌。

* 施放以尼可波拉斯的第一個異能放逐的牌時，需遵循施放該牌的所有一般規則。你必須支付其費用，也必須遵循其使用時機限制等等。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，且需支付其魔法力費用。

* 如果你不施放由尼可波拉斯的第一個異能放逐的牌，則該牌將持續被放逐。

* 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。

*在結算尼可波拉斯的第二個異能時，是由每位對手各自選擇要從其手上放逐哪些牌。如果某位對手的手牌數量少於兩張，則會放逐所有手牌。

*在多人遊戲中，如果有玩家離開遊戲，則由該玩家擁有的所有牌也會一同離開。如果你離開了遊戲，則你所有因尼可波拉斯的第一個異能而操控的咒語或永久物牌都會被放逐。

欺瞞神龍尼可波拉斯（僅出現在鵬洛客套牌中）

{五}{藍}{黑}{紅}

鵬洛客～波拉斯

5

+3：對每位對手而言，除非該玩家犧牲一個非地永久物或棄一張牌，否則便失去3點生命。

-3：消滅目標生物。抽一張牌。

-11：欺瞞神龍尼可波拉斯向每位對手各造成7點傷害。你抽七張牌。

*在結算尼可波拉斯的第一個異能時，由對手選擇一張要棄的牌而不展示之，或選擇一個要犧牲的非地永久物，或選擇兩者都不做。然後該玩家棄該牌時，犧牲該永久物，或失去3點生命。你的對手始終可以選擇失去3點生命，就算他手上有牌可棄，戰場上有非地永久物可犧牲也一樣。

*在多人遊戲中，每位對手按照回合順序為尼可波拉斯的第一個異能做出選擇，然後同時執行這些動作。對手在選擇時會知道先前對手所做的選擇，但是以此法選來棄掉的牌在被棄之前不需展示。

*如果尼可波拉斯第二個異能的目標成為不合法目標，則該異能會被反擊且你無法抽牌。如果該目標合法但不能被消滅（很可能是由於其具有不滅異能），則你仍可以抽一張牌。

*如果尼可波拉斯的第三個異能讓每位對手的生命成為0或更少，但同時讓你抽的牌數量多於你牌庫中的牌數量，則這盤遊戲以平手告終。

*在雙頭巨人遊戲中，尼可波拉斯的第一個異能會令兩位對手分別選擇是要犧牲非地永久物、棄一張牌還是失去3點生命。該異能最多能使對手隊伍失去6點生命。他的最後一個異能總是會讓其向對手隊伍造成14點傷害，但你仍然只能抽七張牌。

石碑蜘蛛

{一}{黑}{綠}

生物～蜘蛛

1/4

延勢

每當石碑蜘蛛對任一生物造成戰鬥傷害時，在後者上放置一個-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，每位對手各失去1點生命且你獲得1點生命。

*不論石碑蜘蛛造成多少戰鬥傷害，它的第一個觸發式異能都只會在生物上放置一個-1/-1指示物。

*如果石碑蜘蛛對某生物造成了戰鬥傷害，但在前者的第一個觸發式異能結算時，該生物已不在戰場上（最有可能的原因是石碑蜘蛛已殺死該生物），則該異能不會在其上放置一個-1/-1指示物。

*由於標記在生物上的傷害要到回合結束時才會移除，因此石碑蜘蛛的第一個觸發式異能在生物上放置的指示物可能會使得此前標記在該生物上的傷害變成致命傷害。

* 如果石碑蜘蛛對某生物造成戰鬥傷害的同時，自己受到了致命傷害，則其第一個觸發式異能會在後者生物上放置一個-1/-1指示物。然而，由於石碑蜘蛛在該異能結算前已經離開戰場，其最後一個異能不會觸發。

* 如果你同時在多個生物上各放置一個或數個-1/-1指示物，則每有一個得到指示物的生物，石碑蜘蛛的最後一個異能就會觸發一次。

* 在雙頭巨人遊戲中，石碑蜘蛛的最後一個異能會使對手隊伍失去2點生命且你獲得1點生命。

堅毅遺民

{一}{紅}{白}

生物～人類／戰士

3/3

你可以於堅毅遺民攻擊時耗竭之。（它於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。）

每當你耗竭一個生物時，堅毅遺民向每位對手各造成1點傷害且你獲得1點生命。

* 在雙頭巨人遊戲中，堅毅遺民的最後一個異能會向對手隊伍造成總共2點傷害且你獲得1點生命。

受煉撒姆特

{二}{紅}{綠}

鵬洛客～撒姆特

4

+1：至多一個目標生物獲得連擊異能直到回合結束。

-2：受煉撒姆特對一個或兩個目標生物和／或玩家造成共2點傷害，你可以任意分配。

-7：從你的牌庫中搜尋至多兩張生物和／或鵬洛客牌，將它們放進戰場，然後將你的牌庫洗牌。

* 你分配此傷害的時機，是於你起動撒姆特的第二個異能時，而不是於其結算時。每個目標至少要分配1點傷害。換句話說，於你起動該異能時，你選擇是要讓它對單一目標造成2點傷害，或對兩個目標各造成1點傷害。

* 如果撒姆特的第二個異能具有兩個目標且一個成為不合法的目標，則該剩餘的目標受到1點傷害，而非2點。

* 在結算撒姆特的最後一個異能時，所有以此法放進戰場的生物和鵬洛客會同時進戰場。如果這些永久物上面有會於其他東西進戰場時觸發的觸發式異能，則它們能看到彼此進戰場。

甲蟲神

{三}{藍}{黑}

傳奇生物～神

5/5

在你的維持開始時，每位對手各失去X點生命且你占卜X，X為由你操控的殭屍數量。

{二}{藍}{黑}：將目標生物牌從墳墓場放逐。派出一個衍生物，該衍生物為所放逐之牌的複製品，但它是4/4黑色殭屍。

當甲蟲神死去，在下一個結束步驟開始時，將它移回其擁有者手上。

* 於甲蟲神的第一個異能結算時，才會計算由你操控的殭屍數量。玩家能以回應該異能的方式，來試圖改變此數量（例如起動第二個異能）。

* 此衍生物只會複製原版牌上所印製的東西而已，但不會複製敘述中特別修正過的特徵。它不會複製該牌在被置入其擁有者的墳墓場前物件具有的任何資訊。

* 該衍生物只會是殭屍，且不具有其原有的類別（這與由永生異能派出的殭屍不同），且該衍生物只會是黑色，不會是其原本的顏色。它的力量和防禦力是4/4。這些是該衍生物的可複製特徵值，且其他效應可以複製。

* 不同於由永生異能派出的衍生物，此衍生物具有魔法力費用且其總魔法力費用與其複製的牌張相同。

* 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。

* 在雙頭巨人遊戲中，甲蟲神的第一個異能會造成對手隊伍失去若干生命，且其數量等同於由你操控之殭屍數量的兩倍，但你只能占卜等同於由你操控之殭屍數量的牌。

毒蠍神

{三}{黑}{紅}

傳奇生物～神

6/5

每當一個其上有-1/-1指示物的生物死去時，抽一張牌。

{一}{黑}{紅}：在另一個目標生物上放置一個-1/-1指示物。

當毒蠍神死去，在下一個結束步驟開始時，將它移回其擁有者手上。

* 當一個其上有多於一個-1/-1指示物的生物死去時，你只會抽一張牌。

* 如果其上有-1/-1指示物的生物與毒蠍神同時死去，則你會抽一張牌。如果毒蠍神本身死去時，上面有一個-1/-1指示物，你也會抽一張牌。

無拘木乃伊

{一}{白}{黑}

生物～殭屍

2/3

{一}{白}：目標進行攻擊的殭屍獲得繫命異能直到回合結束。

{一}{黑}：目標進行攻擊的殭屍獲得死觸異能直到回合結束。

* 無拘木乃伊的異可以於它進行攻擊時指定本身為目標。

* 該目標殭屍會繼續具有繫命或死觸異能，就算它已不再是攻擊生物也一樣。

* 數個繫命和死觸異能不會累計。

連體

吸引

{綠}

巫術

直到回合結束，目標生物獲得踐踏異能且得+X/+X，X為由你操控的生物數量。

//

權威

{一}{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。）

橫置至多兩個目標由對手操控的生物。由你操控的生物獲得警戒異能直到回合結束。

* X的數值於吸引開始結算時就已決定。就算由你操控的生物數量在該回合稍後時段中改變，X的數值也不會改變。

* 你可以在不選擇任何目標生物的情況下施放權威。由你操控的生物仍將獲得警戒異能直到回合結束。然而，如果你選擇任何目標且它們在權威結算前均成為不合法目標，則該咒語會被反擊，且你的生物將不會獲得警戒異能。

陷入

{一}{綠}

巫術

直到回合結束，由你操控的生物獲得踐踏異能與「每當此生物對任一玩家造成戰鬥傷害時，抽一張牌。」///

//

絕望

{一}{黑}

巫術

餘響

直到回合結束，由你操控的生物獲得威懾異能與「每當此生物對任一玩家造成戰鬥傷害時，該玩家棄一張牌。」

* 如果你在同一回合內結算了數個陷入或數個絕望，則由你操控的生物會具有同等數量的對應觸發式異能。每個觸發式異能會分別觸發。

* 數個踐踏或威懾異能不會累計。

* 陷入和絕望都只會影響其結算時由你操控的生物。於該回合稍後時段才受你操控的生物不會獲得對應的關鍵字異能與觸發式異能。

碾成

{一}{黑}

巫術

在至多兩個目標生物上各放置一個-1/-1指示物。

//

齏粉

{三}{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。）

放逐任意數量目標其上有-1/-1指示物的生物。

* 你無法為了要讓同一個生物得兩個-1/-1指示物，而兩次都選擇它為碾成的目標。

* 如果在釐粉結算之前，其中一個目標生物其上已沒有-1/-1指示物、離開戰場，或因故成為不合法目標，則該生物不會被放逐，但剩餘的合法目標仍會被放逐。

棄擲

{一}{白}

瞬間

將任意數量目標由你擁有的永久物移回你手上。

//

孤注

{三}{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。）

棄任意數量的牌，然後抽等量的牌。

* 如果代表某永久物的牌張在遊戲開始時就在你的套牌中，則你就是該永久物的擁有者；若該永久物為衍生物，則如果該衍生物是在你的操控下進入戰場，則你就是該永久物的擁有者。棄擲能以由你擁有但不由你操控的永久物為目標。

理性

{藍}

巫術

占卜3。

//

相信

{四}{綠}

巫術

餘響

檢視你的牌庫頂牌。如果它是生物牌，你可以將它放進戰場。如果你未如此作，則將它置於你手上。

* 對相信這部分而言，如果你因故未將你的牌庫頂牌放進戰場，無論是因為它不是生物牌，還是你只是不想將它放進戰場，你都會將之置於你手上。

* 如果你未將你的牌庫頂牌放進戰場，則在將其置於你手上之前，也不需展示之。

拒絕

{三}{紅}

瞬間

拒絕對目標咒語的操控者造成傷害，其數量等同於該咒語的總魔法力費用。

//

合作

{二}{藍}

瞬間

餘響（此咒語只能從你的墳墓場中施放。然後將它放逐。）

複製目標瞬間或巫術咒語。你可以為該複製品選擇新的目標。

* 如果某咒語的魔法力費用中包含{X}，則在確定該咒語的總魔法力費用時，會將X的值計算在內。

* 合作可以複製任何瞬間或巫術咒語，而不是只能選擇具有目標者。

* 該複製品是在堆疊中產生，所以它並不是被「施放」的。會因玩家施放咒語而觸發的異能並不會觸發。

* 如果你複製某個咒語，則是由你操控該複製品。它會比原版咒語先一步結算。

* 複製品的目標將與原版咒語相同，除非你選擇新的目標。你可以改變任意數量的目標，不論全部改變或部分改變都行。如果對其中的一個目標而言，你無法選擇一個新的合法目標，則它會保持原樣而不改變（即使現在的目標並不合法）。

* 如果所複製的咒語具有模式（也就是說，它註記著「選擇一項～」或類似者），則複製品的模式會與原版咒語相同。無法選擇不同的模式。

* 如果所複製的咒語包括了於施放時決定的X數值（例如火雹災難這類），則複製品的X數值將與原版咒語相同。

* 如果該咒語於施放時一併決定了其傷害的分配方式（例如茜卓的旋炎咒這類），則你無法更改這一分配方式（但你依舊能更改將受到傷害的目標）。

* 複製品的操控者不能選擇為該複製品支付任何替代性費用或額外費用。不過，基於為原版咒語所支付的任何替代性或額外費用產生的效應都會被複製，就好像每個複製品都支付過同樣的費用一樣。

掙扎

{二}{紅}

瞬間

掙扎對目標生物造成傷害，其數量等同於由你操控的地之數量。

//

求存

{一}{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。）

每位玩家各將其墳墓場洗回牌庫。

* 如果在求存結算時，某玩家的墳墓場中沒有牌，則該玩家只需將牌庫洗牌。

神器

遭棄石擲

{三}

神器

你可以從你的墳墓場中施放具循環異能的非地牌。

如果某張具循環異能的牌將從任何區域置入你的墳墓場，且未有玩家循環之，則改為將它放逐。

* 具循環異能的衍生永久物會進入你的墳墓場，而後完全消失。它不會被放逐。類似地，如果某個非衍生物的永久物於其在戰場期間失去了循環異能，它也會進入你的墳墓場。

* 如果你循環了一張瞬間牌，則你可以在循環之後立即從你的墳墓場施放該牌，此時其他玩家還沒機會有所行動。若你如此做，此咒語會比循環異能先一步結算。如果你循環了一張非瞬間牌，且其不具閃現異能，則你只有等到循環異能結算完成之後，才能施放該牌。

* 遭棄石擲只允許你施放這類牌，並不會讓你能利用它們來作其他事情。舉例來說，你不能從你的墳墓場中循環具循環異能的非地牌。

豪英匕首

{二}

神器～武具

佩帶此武具的生物得+2/+0且具有折磨1。（每當它被阻擋時，防禦玩家失去1點生命。）

佩帶{二}（{二}：裝備在目標由你操控的生物上；佩帶的時機視同巫術。）

* 若某生物具有數個折磨異能，則每一個都會分別觸發。

法老神賦禮

{七}

神器

在你回合的戰鬥開始時，你可以從你的墳墓場放逐一張生物牌。若你如此作，則派出一個衍生物，該衍生物為所放逐之牌的複製品，但它是4/4黑色殭屍。它獲得敏捷異能直到回合結束。

* 法老神賦禮的異能不指定將被你放逐的生物牌為目標。於此異能結算時，你選擇一張生物牌。在你選擇要放逐的生物牌與派出衍生物之間，沒有玩家能有所行動。

* 此衍生物只會複製原版牌上所印製的東西而已，但不會複製敘述中特別修正過的特徵。它不會複製該牌在被置入你的墳墓場前物件具有的任何資訊。

* 該衍生物只會是殭屍，且不具有其原有的類別（這與由永生異能派出的殭屍不同），且該衍生物只會是黑色，不會是其原本的顏色。它的力量和防禦力是4/4。這些是該衍生物的可複製特徵值，且其他效應可以複製。

* 不同於由永生異能派出的衍生物，此衍生物具有魔法力費用且其總魔法力費用與其複製的牌張相同。

* 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。

空殼石擲

{五}

神器生物～魔像

4/4

本回合中你每循環或棄過一張牌，空殼石槲便減少{二}來施放。

循環{二}（{二}，棄掉此牌：抽一張牌。）

* 就算你已循環或棄掉的牌已不在你的墳墓場，也能減少空殼石槲的費用。

* 一旦你棄掉三張牌，施放空殼石槲的費用便為{零}。該費用不會減少至{一}就不再減少，也不會是負值的魔法力。

* 空殼石槲的第一個異能不會讓你棄牌。需要有另一效應指示你棄牌時才能如此作。

幻影魔鏡

{三}

神器

{二}：幻影魔鏡成為目標神器，生物，結界或地的複製品直到回合結束。

* 一旦幻影魔鏡的異能結算，它將不再擁有該異能。

* 幻影魔鏡所複製的只有目標永久物上所印製的東西，加上已對該永久物生效的其他複製效應。它不會複製該永久物上的指示物，也不會複製改變其力量、防禦力、類別、顏色等等的效應。特別一提，它不會複製使目標永久物成為生物的效應。

* 如果幻影魔鏡要複製的永久物已經複製了別的東西，則幻影魔鏡會是該目標已經複製的樣子。

* 如果你在同一個回合中多次回應自身起動幻影魔鏡的異能，則每次此類異能結算時，都會蓋過幻影魔鏡當前所複製的內容。幻影魔鏡最終會成為最後一個異能結算時指定為目標之永久物的複製品。回合結束時，所有此類異能都會同時清除。

* 如果某效應在幻影魔鏡成為另一個永久物的複製品之前就已開始對其生效，則該效應會繼續生效。舉例來說，如果以回應自身的方式起動兩次幻影魔鏡的異能，並先後指定莽闖河馬和皺褶沙德瓦拉為目標，則在幻影魔鏡成為皺褶沙德瓦拉的複製品時，你可以起動其所具有的異能，這樣該異能的效應在幻影魔鏡成為莽闖河馬之複製品後也還會繼續對其生效。

* 如果幻影魔鏡在進戰場的那回合就變成生物，則除非它具有敏捷異能，否則你不能利用它進行攻擊或利用其上的{橫置}異能（如果它獲得了此類異能）。

* 如果幻影魔鏡成為某個由你操控之傳奇永久物的複製品，則你需要將其中一個置入你的墳墓場。如果它成為某個由你操控之鵬洛客生物的複製品（例如已成為生物的祀煉基定），亦比照辦理。

* 如果幻影魔鏡成為某個靈氣的複製品，則除非它已因故結附在對應之物件或玩家上，否則便會被置入其擁有者的墳墓場。如果它成為武具的複製品且已佩帶在某個生物上，則當它再度成為非武具的神器時，便會被卸裝。

地

亡者沙丘
地～沙漠

{橫置}：加{無}到你的魔法力池中。

當亡者沙丘從戰場進入墳墓場時，派出一個2/2黑色殭屍衍生生物。

* 亡者沙丘的第二個異能不會讓你在想犧牲亡者沙丘的時候就把它犧牲。你需要利用其他方式來將亡者沙丘置入墳墓場。

* 如果你犧牲亡者沙丘來支付異能的起動費用，則你會先派出殭屍衍生生物，而後才結算該起動式異能。

無際沙漠
地～沙漠

{橫置}：加{無}到你的魔法力池中。

{二}，{橫置}：放逐目標由你操控的生物。

{四}，{橫置}：犧牲無際沙漠：將所有以無際沙漠放逐的生物牌在其擁有者的操控下移回戰場。

* 無際沙漠的最後一個異能只會將被該牌放逐的生物牌移回。如果無際沙漠在你起動該異能前就已離開戰場，則所放逐的生物就會永遠迷失在沙漠之中。

* 如果你以無際沙漠的第二個異能放逐了一張不是生物牌的生物（例如衍生生物或變成生物的地），則第三個異能不會將該衍生生物或牌從放逐區移回。

敵意沙漠
地～沙漠

{橫置}：加{無}到你的魔法力池中。

{二}，從你的墳墓場放逐一張地牌：敵意沙漠成為3/4紅色元素生物直到回合結束。它仍然是地。

* 如果敵意沙漠在其進戰場的那回合就變成生物，則你不能用它進行攻擊，也不能橫置它以產生魔法力。

拉慕拿遺跡
地～沙漠

{橫置}：加{無}到你的魔法力池中。

{橫置}，支付1點生命：加{紅}到你的魔法力池中。

{二}{紅}{紅}，{橫置}，犧牲一個沙漠：拉慕拿遺跡向每位對手各造成2點傷害。

* 在雙頭巨人遊戲中，拉慕拿遺跡的最後一個異能會向對手隊伍造成總共4點傷害。

荒骨咒土
地～沙漠

{橫置}：加{無}到你的魔法力池中。

{二}，{橫置}，犧牲一個沙漠：從所有墳墓場放逐所有牌。

* 荒骨咒土的最後一個異能放逐牌時，所犧牲的沙漠已在你的墳墓場中，會被該異能放逐。

遺民營地
地～沙漠

{橫置}：加{無}到你的魔法力池中。

{橫置}，橫置一個由你操控且未橫置的生物：加一點任意顏色的魔法力到你的魔法力池中。

* 你可以橫置任何由你操控且未橫置的生物來起動最後一個異能，包括你並未在自己最近的一回合開始時持續操控的生物。（橫置該生物的部分並未用到橫置符號{橫置}。）

魔法風雲會，Magic，幻滅時刻，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，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。