

_聚流_常见问题集

编纂：Mark L. Gottlieb，且有Laurie Cheers，Jeff Jordan，Lee Sharpe，Eli Shiffrin，及 Thijs van Ommen的贡献

此文件最近更新日期：2008年12月16日

_聚流_售前现开赛日期：2009年1月31日-2月1日 请至<www.wizards.com/Prerelease>查询你附近举办活动的地点。

_聚流_正式发售日期：2009年2月6日 请至

<<http://ww2.wizards.com/Magic/EventLocator.aspx>>查询你附近的贩售店。

_聚流_Launch Party：2009年2月6-8日与13-15日 请至

<www.wizards.com/launchparty>查询你附近举办活动的地点。

自正式发售当日起，_聚流_系列便可在有认证之构组赛制中使用。

--在该时刻，标准赛制中将可使用下列牌张系列：_第十版_，_洛温_，_晨光_，_暗影荒原_，_暮光_，_阿拉若断片_，以及_聚流_。

在该时刻，_阿拉若断片_环境构组赛制中将可使用下列牌张系列：_阿拉若断片_以及_聚流_。

_聚流_系列包括145张牌（60张普通牌，40张非普通牌，35张稀有牌，10张秘稀）。

本常见问题集包含两大段落，主题各不相同

第一段（「通则释疑」）解释本系列中的新机制与概念。第二段（「单卡解惑」）则为牌手解答特定单卡之主要规则疑问。

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

异能提示：领土(Domain)

领土属于异能提示。在英文版牌上会以斜体字印刷，并位于计算由你操控的地之中基本地类别的数量之异能开头。（异能提示并无规则含义。）领土异能最早在_大战役_系列登场，不过这些旧版牌上面并未使用「领土」这用词。

拖入深处/ Drag Down

{二}{黑}

瞬间

领土~由你操控的地之中每有一种基本地类别，目标生物便得-1/-1。

麻卡喧闹人/ Matca Rioters

{二}{绿}

生物~人类/战士

/

领土~麻卡喧闹人的力量与防御力各等同于由你操控的地之中基本地类别的数量。

* 每个领土异能的效应不一定相同。请细读每张牌。

* 要决定由你操控的地之中基本地类别的数量时，先看看你在场上的地，并找出这些副类别是否出现在里面：平原，海岛，沼泽，山脉，以及树林。这五种里面出现了几种~最多五种~，你的领土牌就会成比例增强。

* 你操控了几个某特定基本地类别的地，与领土异能并无关联；只要数量大于零就可以。在考虑领土异能时，十个树林与一个树林都是一样的。

* 有一部分非基本地也具有基本地类别。这包括了五张_暗影荒原_的非基本地，_第三版_的「双色

地」，_拉尼卡_环境的「双色地」，以及一些其它的地。领土异能并不计算你操控了多少个地~而是计算在由你操控的地之中包含了多少种基本地类别，甚至可以为此将同一个地计算两次。举例来说，如果你操控了Tundra，蔓生墓园，以及盲乱山脉，则由你操控的地之中共包含了平原，海岛，沼泽，山脉，以及树林。你的领土咒语将会发挥最大效用。

* 出现在瞬间，法术，或是起动式异能的领土异能只会检查一次由你操控的地中包含多少种基本地类别：于该部分的效应生效时。就算该回合中由你操控的地发生改变，也不会影响此数值。举例来说，在拖入深处结算时，你操控了一个沼泽与两个树林，则在本回合剩下的时段内，该目标生物都会得-2/-2。如果你该回合稍后使用了海岛，也不会改变拖入深处的效应。

* 出现在静止式异能的领土异能会持续检查由你操控的地中包含多少种基本地类别。如果该数量改变，此静止式异能的效应也会随之改变。举例来说，在麻卡喧闹人进场时，你操控了一个沼泽与两个树林，则麻卡喧闹人会是2/2。如果你稍后使用了海岛，则麻卡喧闹人会成为3/3。

复出关键字异能：循环(Cycling)

新关键字变化：循环基本地(Basic Landcycling)

如果你手上某张牌具有「循环」，你可以支付其循环费用并弃掉它来新抓一张牌。如果你手上某张牌具有「循环基本地」，你可以支付其循环费用并弃掉它，来从你的牌库中搜寻一张基本地牌。

暴落/ Fiery Fall

{五}{红}

瞬间

暴落对目标生物造成5点伤害。

循环基本地{一}{红} ({一}{红})，弃掉此牌：从你的牌库中搜寻一张基本地牌，展示该牌，并置于你手上。然后将你的牌库洗牌。)

循环的正式规则解析如下：

502.18. 循环

502.18a 循环属于起动式异能，只当具有循环异能之牌在牌手的手牌中时产生作用。「循环[费用]」意指：「[费用]，从你手上弃掉此牌：抓一张牌。」

502.18b 对于具循环异能的牌来说，虽然此异能只能于该牌在手上时使用，但不论此物件在场上或是在其他区域，此异能都存在于其上。因此，若某效应会对具有一个或数个起动式异能之物件产生影响，则具有循环异能的物件也会因此受影响。

502.18c 有些具有循环异能的牌，还具有会在循环本身时触发的异能。「当你循环[此牌]」意指「当你弃掉[此牌]来支付循环费用时。」这些异能会在坟墓场触发。

502.18d 循环类别是循环异能的变化。「循环[类别][费用]」的字样意指「[费用]，弃掉此牌：从你的牌库中搜寻一张[类别]牌，展示该牌，并置于你手上。然后将你的牌库洗牌。」此类别通常是副类别（例如「循环山脉」），但也可能会是任一种牌的类别，副类别，超类别，或是上述的组合（例如「循环基本地」）。

502.18e 若牌手循环牌时会触发任何牌，则在使用循环类别异能时也会触发。若有效应可阻止牌手使用循环异能，则也会阻止牌手使用循环类别异能。

* 循环基本地与一般的循环异能不同之处，在于并不让牌手抓牌，而改为让该牌手从其牌库中搜寻一张基本地牌。你在为此搜寻之前都不需要事先决定要找出哪种基本地牌。等到你决定要选择牌库中的哪张基本地牌之后，你将之展示，放入你手牌，然后将你的牌库洗牌。

* 循环基本地是循环异能的变化。若牌手循环牌时会触发任何牌，则在利用循环基本地时也会触发

。若有某异能可阻止循环异能，则也会阻止循环基本地异能。

* 循环属于起动式异能（同理，循环基本地也是）。与起动式异能互动的效应（例如阻抑或明炉戒）会与循环产生互动。与咒语互动的效应（例如移魂术或仙灵嘲弄）则不会。

主题：颜色很重要

许多_聚流_牌的异能，会检查你是否操控了特定颜色的永久物。这些异能大致有三种不同的形式。其中有六张牌是具有「以『若』开头的子句」之触发式异能的生物。

罗克冥思者/ Rhox Meditant

{三}{白}

生物~犀牛/修行僧

2/4

当罗克冥思者进场时，若你操控绿色永久物，则抓一张牌。

* 具有类似上述异能的六张牌包括血廊流浆，奇登磊寄生怪，镜印士官，寄生泉，罗克冥思者，以及塞卓基司炼金术士。(Bloodhall Ooze, Kederekt Parasite, Mirror-Sigil Sergeant, Parasitic Strix, Rhox Meditant, and Sedraxis Alchemist)

* 所谓「以『若』开头的子句」意指(1)只在你操控所指定颜色的永久物时，此异能才会触发，以及(2)如果此异能结算时，你并未操控所指定颜色的永久物，此异能便失效。

* 如果具异能的永久物本身成为其异能所检查之颜色，则它能把自己算作它所要检查的永久物。

* 在这些牌之中，血廊流浆具有两个上述的异能。一个会检查黑色永久物，另一个则检查绿色永久物。既是黑色又是绿色的永久物将会触发这两个异能（当然，会分别被算作是黑色永久物与绿色永久物）。

其中有三张牌是具有静止式异能的生物。

毒巨鬣蜥/ Toxic Iguanar

{红}

生物~蜥蜴

1/1

只要你操控绿色永久物，毒巨鬣蜥便具有死触异能。（每当此生物对任一生物造成伤害时，消灭后者。）

* 具有类似上述异能的三张牌包括奔崖巨兽，烬火编蛛，以及毒巨鬣蜥。(Cliffrunner Behemoth, Ember Weaver, and Toxic Iguanar)

* 这些异能会持续检查由你操控之永久物的颜色。只要其中至少有一个是所指定的颜色，该异能就会「生效」并让永久物获得加成。若否，则永久物不会获得加成。

* 如果具异能的永久物本身成为其异能所检查之颜色，则它会让自己的异能生效。

* 在这些牌之中，奔崖巨兽具有两个上述的异能。一个会检查红色永久物，另一个则检查白色永久物。既是红色又是白色的永久物将会触发这两个异能（当然，会分别被算作是红色永久物与白色永久物）。

其中有两张牌是瞬间。

极度暴怒/ Dark Temper

{二}{红}

瞬间

极度暴怒对目标生物造成2点伤害。如果你操控黑色永久物，则改为消灭该生物。

* 具有类似上述异能的两张牌包括极度暴怒与高处俯瞰。

* 这些瞬间会在结算时检查由你操控之永久物的颜色。如果其中至少有一个是所指定的颜色，此瞬间就会依照上面的指示生效，让你得到正常效应之外的替代效应或是额外效应。

复出机制

许多在_阿拉若断片_系列初次出现的机制，都在_聚流_系列登场。欲知五个断片与其机制的详情（班特断片的关键字「颂威」，艾斯波断片的有色神器，格利极断片的关键字「破坟」，勇得断片的关键字「吞噬」，以及纳雅断片的「5点力量很重要」），请参见_阿拉若断片_常见问题集 <www.wizards.com/Magic/TCG/Resources.aspx?x=magic/rules/faqs>。

单卡解惑

白色

开拓艾文/ Aven Trailblazer

{二}{白}

生物~鸟/士兵

2/*

飞行

领土~开拓艾文的防御力等同于由你操控的地之中基本地类别的数量。

* 开拓艾文的第二个异能属于「特征设定异能」。它在任何区域中都会随时生效。

避难印记/ Mark of Asylum

{一}{白}

结界

防止将对由你操控的生物造成之所有非战斗伤害。

* 「非战斗伤害」是由于咒语或异能所造成的伤害。（在干戈箴言这类牌的少见状况下，对战动作也可能会导致非战斗伤害）

军事壮举/ Martial Coup

{X}{白}{白}

法术

将X个1/1白色士兵衍生物放置进场。如果X大于或等于5，则消灭所有其他生物。

* 军事壮举检查的是你为X选择的数字，而不是你实际支付的法术力数量。

* 你依照咒语上印制的指示依序作下去。如果X为5或更大，你会先将士兵衍生物放置进场，然后才消灭所有其他生物。

* 在士兵衍生物放置进场与消灭所有其他生物这两件事中间的时段，没有人能使用咒语或异能。举例来说，你不能牺牲其中一个士兵衍生物来让骷髅卡刹立重生。

镜印士官/ Mirror-Sigil Sergeant

{五}{白}

生物~犀牛/士兵

4/4

践踏

在你的维持开始时，若你操控蓝色永久物，你可以将一个衍生物放置进场，且为镜印士官之复制。

* 正常状况下，当此异能制造了衍生物时，它就只会是个镜印士官，所以它也会具有此制造衍生物的异能。（下文将介绍罕见的例外情形。）在你的下一个维持开始时，若你依旧操控原版的士官、复制品衍生物、以及蓝色永久物，则你这次会得到两个复制品衍生物；再下一个回合则会得到四个；然后八个；依此类推下去。

* 以下是所发生之事的详细经过。

* 产生此衍生物时，它会检查所复制的镜印士官上印制的各项值～或者，如果触发此异能的镜印士官本身就是个衍生物，它会检查将它放置进场的效应原本所注明的特征～，以及所有已经对它生效的复制效应。它不会复制该镜印士官上的指示物，也不会复制其他已改变了该镜印士官之力量、防御力、类别、颜色等的效应。

* 如果在镜印士官的触发式异能结算前，它便已离场，则你依旧会放置一个衍生物进场。该衍生物具有的可复制特征值，会是那个镜印士官最后存在场上时的特征。

* 以下是前面提到的罕见例外状况。如果触发了异能的镜印士官已受其他复制效应所影响，则产生衍生物时会把这些效应考虑进去。举例来说：

-- 如果镜印士官的异能触发了，然后在其异能结算之前，镜印士官暂时成为另一个生物的复制品（在此以纺镜咒举例），则此衍生物会是镜印士官目前所复制的东西之复制品。在该回合结束后，受纺镜咒影响的镜印士官会变回原本的样子，但该衍生物则不会改变。

-- 如果某生物的复制异能（例如墓地铺卡）会让自己成为镜印士官的复制品且另外获得一个异能，则此生物在你的维持开始所产生的衍生物，会是另外带有那个异能的镜印士官。

拿卡地猎群/ Nacatl Hunt-Pride

{五}{白}

生物～猫／战士

5/4

警戒

{红}, {横置}: 目标生物本回合不能进行阻挡。

{绿}, {横置}: 目标生物本回合若能进行阻挡，则须如此作。

* 如果在宣告阻挡者之后才使用这些异能，则这次阻挡并不会因此失效。

* 如果你以拿卡地猎群攻击，则在宣告阻挡者之前，你将有机会使用其异能。

爱米莎守护者/ Paragon of the Amesha

{二}{白}

生物～人类／骑士

2/2

先攻

{白}{蓝}{黑}{红}{绿}: 直到回合结束，爱米莎守护者成为天使，得+3/+3，并获得飞行与系命异能。

* 当爱米莎守护者的起动式异能结算时，爱米莎守护者会额外获得飞行与系命异能。不过，变成天使会让它失去所有的其他生物类别。它不再是人类或是骑士。

* 如果在宣告阻挡者之后，爱米莎守护者才获得飞行异能，则这次阻挡并不会因此失效。

* 你在同一回合中可以多次使用爱米莎守护者的异能。它二度结算时，会让爱米莎守护者再度获得

+3/+3，并获得第二个系命异能。当爱米莎守护者造成伤害时，其上的每个系命都会分别触发。

流放之径/ Path to Exile

{白}

瞬间

将目标生物移出对战。其操控者可以从其牌库中搜寻一张基本地牌，将该牌横置进场，然后将其牌库洗牌。

* 如果在流放之径结算前，该目标生物已经是不合法目标，则整个咒语都会被反击。该生物的操控者将无法搜寻基本地牌。

虚位印记/ Sigil of the Empty Throne

{三}{白}{白}

结界

每当你使用结界咒语时，将一个4/4白色，具飞行异能的天使衍生物放置进场。

* 此触发式异能会比触发它的结界咒语先一步结算。

* 当你使用灵气咒语时，在此异能将天使衍生物放置进场之前，你就必须为它选择目标。换句话说，你所使用的灵气咒语没办法结附因它所产生的天使上面。

* 使用虚位印记并不会触发自身的异能。它必须在场，其异能才会生效。

崇敬之墙/ Wall of Reverence

{三}{白}

生物~精怪/墙

1/6

守军，飞行

在你的回合结束时，你可以获得若干生命，其数量等同于目标由你操控的生物之力量。

* 此异能会在「直到回合结束」效应消失前触发并结算。

蓝色

本能受制/ Controlled Instincts

{蓝}

结界~灵气

生物结界（仅限红色或绿色生物）

受此结界的生物于其操控者的重置步骤中不能重置。

* 本能受制的目标与结附对象可以是未横置的生物。

* 本能受制只能结附在红色或绿色的生物上。如果受此结界的生物在任一时刻不是红色也不是绿色，则本能受制会因依状态而生的效应而置于其拥有者的坟墓场。

艾斯波佐雅/ Esperzoa

{二}{蓝}

神器生物~水母

4/3

飞行

在你的维持开始时，将一个由你操控的神器移回其拥有者手上。

* 当艾斯波佐雅的异能结算时，如果你并未操控其他神器，就必须移回艾斯波佐雅本身。

格利极幻影师/ Grixis Illusionist

{蓝}

生物~人类/法术师

1/1

{横置}: 选择一种基本地类别，目标由你操控的地成为该类别直到回合结束。

* 你于此异能结算时选择该基本地类别。

受此影响的地会失去原本的地类别与上面所印制的所有异能。它将成为所选择的基本地类别，并具有横置以产生一点该类别应产生之颜色的法术力到你的法术力池之异能。格利极幻影师的异能不会改变受影响的地之名称，也不会改变它是否为传奇或基本。

易质大师/ Master Transmuter

{三}{蓝}

神器生物~人类/神器师

1/2

{蓝}, {横置}, 将由你操控的一个神器移回其拥有者手上: 你可以将一张神器牌从你手上放置进场。

* 「将由你操控的一个神器移回其拥有者手上」是易质大师的起动式异能之一部分费用。没人可以回应支付费用来作事(举例来说, 用回归自然来回应)。

* 由于易质大师本身是个神器, 你可以将易质大师移回手上。若你如此作, 此异能剩下的部分依旧会如常运作。

* 你在此异能结算时所放置进场的神器牌, 可以是你支付费用时所移回手上的同一张牌。在此状况下, 它回到场上时会是个全新的物件, 与先前的存在状况并无关联。

承思民献艺/ Telemin Performance

{三}{蓝}{蓝}

法术

目标对手自他的牌库顶开始展示牌, 直到展示出一张生物牌为止。该牌手将所有以此法展示的非生物牌置入其坟墓场, 然后你将该生物牌在你的操控下放置进场。

* 如果该目标对手的牌库中没有生物牌, 该牌手会将整个牌库都置入其坟墓场。

高处俯瞰/ View from Above

{一}{蓝}

瞬间

目标生物获得飞行异能直到回合结束。若你操控白色永久物, 则将高处俯瞰移回其拥有者手上。

* 如果你操控白色永久物, 高处俯瞰会在结算时一并从堆叠移回你的手上。它从未进过你的坟墓场。如果你并未操控白色永久物, 则高处俯瞰会如常地从堆叠进入你的坟墓场。

* 如果高处俯瞰因任何缘故而被反击(举例来说, 如果它的目标变得不合法), 则不会产生任何效应。它会如常地进入你的坟墓场。

黑色

根部腐化/ Corrupted Roots

{黑}

结界~灵气

树林结界或平原结界

每当受此结界的地成为横置时，其操控者失去2点生命。

* 根部腐化只能结附在树林或平原上。它检查的是受此结界之地的副类别，而非名称。如果受此结界的地在任一时刻不是树林也不是平原（例如由于不稳定边疆的异能所影响），则根部腐化会因依状态而生的效应而置于其拥有者的坟墓场。

* 根部腐化并不在乎受此结界的地是为何而成为横置。只要该地因任何原因从未横置状态变为横置状态，此异能便会触发。

榨取恶魔/ Extractor Demon

{四}{黑}{黑}

生物~恶魔

5/5

飞行

每当另一个生物离场时，你可以令目标牌手将其牌库顶的两张牌置入其坟墓场。

破坟{二}{黑}（{二}{黑}：将此牌从你的坟墓场移回场上。它获得敏捷。于它将离场时，或在回合结束时，将它移出对战。破坟的时机视同法术。）

* 如果榨取恶魔与另一个生物同时离场，榨取恶魔的触发式异能将会触发。

* 你可以将任何牌手当成榨取恶魔的触发式异能之目标。此目标不一定要是该离场生物的操控者。

塑肌师/ Fleshformer

{二}{黑}

生物~人类/法术师

2/2

{白}{蓝}{黑}{红}{绿}：塑肌师得+2/+2且获得恐惧异能直到回合结束。目标生物得-2/-2直到回合结束。你只可以于自己的回合中使用此异能。

* 塑肌师的异能只有一个目标：该生物。如果塑肌师的异能结算前，该生物已成为不合法目标，则整个异能都会被反击。塑肌师不会得+2/+2，也不会获得恐惧异能。

* 塑肌师可以是其异能的目标。结果将是塑肌师获得恐惧异能，因为+2/+2与-2/-2这两部份的效应会彼此抵销。（但如果任何东西会检查的话，塑肌师的力量与防御力会暂时地各增加2。）

夜惧妖/ Nyxathid

{一}{黑}{黑}

生物~元素

7/7

于夜惧妖进场时，选择一位对手。

该牌手每有一张手牌，夜惧妖便得-1/-1。

* 夜惧妖会持续追踪所选择之牌手的手牌数量，就算该牌手不再是其操控者的对手也是一样。（举例来说，如果该牌手获得夜惧妖的操控权。）

* 在多人对战中，如果所选择之牌手离开对战，则夜惧妖的第二个异能就再也不会生效。

* 夜惧妖的两个异能有连带关系：第二个异能所关注的就是第一个异能所选择的牌手。如果另一个生物成为夜惧妖的复制（举例来说，由于纺镜咒的影响），则由于第一个异能从未选择过任何牌手，此第二个异能就不会生效。就算有另一个异能使得该生物进场时能够选择该牌手，也不会改变什么。

* 如果某咒语或异能使得所选择之牌手抓牌然后弃牌，则夜惧妖的力量与防御力会随着该咒语或异能结算而变化。举例来说，所选择之牌手有五张手牌，且某咒语使该牌手抓两张牌然后弃两张牌，则夜惧妖一开始是2/2，然后成为1/1，0/0，最终成为2/2。这是由于抓牌总是一次抓一张，但弃牌则能一次弃掉数张。虽然在该咒语结算时，夜惧妖的防御力会暂时变成0，但是由于该咒语结算完毕后才检查依状态而生的效应，便不会因依状态而生的效应而置入其拥有者的坟墓场。

腐臭老鼠/ Rotting Rats

{一}{黑}

生物~灵俑/老鼠

1/1

当腐臭老鼠进场时，每位牌手各弃一张牌。

破坟{一}{黑} ({一}{黑})：将此牌从你的坟墓场移回场上。它获得敏捷。于它将离场时，或在回合结束时，将它移出对战。破坟的时机视同法术。)

* 当腐臭老鼠的进场异能结算时，首先由当前回合的牌手选择要弃哪张牌，然后每位其他牌手依照回合顺序作同样决定，然后所有的牌同时弃掉。在决定要弃掉哪些牌之前，没有人能看到其他牌手为此所弃的牌。

塞卓基司炼金术士/ Sedraxis Alchemist

{二}{黑}

生物~灵俑/法术师

2/2

当塞卓基司炼金术士进场时，若你操控蓝色永久物，则将目标非地永久物移回其拥有者手上。

* 此异能系强制性。当塞卓基司炼金术士进场时，若你操控蓝色永久物且没有其他牌手操控非地的永久物，则你必须以自己的非地永久物为目标。

卑劣者盛宴/ Wretched Banquet

{黑}

法术

如果目标生物的力量为在场生物中最小，或与其他生物同时为最小，则将它消灭。

* 卑劣者盛宴可以指定任何生物为目标。只在卑劣者盛宴结算时，才会检查该生物的力量。如果此时另一个生物的力量比该目标生物还要小，卑劣者盛宴便会失效。

红色

禁咒焰/ Banefire

{X}{红}

法术

禁咒焰对目标生物或牌手造成X点伤害。

如果X大于或等于5，则禁咒焰不能被咒语或异能反击，且其伤害不能被防止。

* 禁咒焰检查的是你为X选择的数字，而不是你实际支付的法术力数量。

* 不论X的数值为何，试图反击禁咒焰的咒语（例如反击旋风）都能指定它为目标。如果X大于或等于5，这些咒语依旧会结算，但原本会反击禁咒焰的那部份效应不会生效。这些咒语的任何其他效应仍会如常生效。

* 如果禁咒焰由于其目标不合法而被对战规则反击，其异能并无法使它不会被反击。

极度暴怒/ Dark Temper

{二}{红}

瞬间

极度暴怒对目标生物造成2点伤害。如果你操控黑色永久物，则改为消灭该生物。

* 极度暴怒具有自我替代性效应，这会比其他防止性或替代性效应先一步生效。如果于极度暴怒永久物结算时，你操控了黑色永久物，则它完全不会造成伤害（因此伤害防止或转移效应都不会生效）；它会直接消灭该目标生物。

龙魂骑士/ Dragonsoul Knight

{二}{红}

生物~人类/骑士

2/2

先攻

{白}{蓝}{黑}{红}{绿}：直到回合结束，龙魂骑士成为龙，得+5/+3，并获得飞行与践踏异能。

* 当龙魂骑士的起动式异能结算时，龙魂骑士会额外获得飞行与践踏异能。不过，变成龙会让它失去所有的其他生物类别。它不再是人类或是骑士。

* 如果在宣告阻挡者之后，龙魂骑士才获得飞行异能，则这次阻挡并不会因此失效。

* 你在同一回合中可以多次使用龙魂骑士的异能。它二度结算时，除了让龙魂骑士再度获得+5/+3之外，通常不会有其他明显的改变。

焚劫精灵/ Goblin Razerunners

{二}{红}{红}

生物~精灵/战士

3/4

{一}{红}，牺牲一个地：在焚劫精灵上放置一个+1/+1指示物。

在你的回合结束时，你可以让焚劫精灵对目标牌手造成等同于其上+1/+1指示物数量的伤害。

* 直到焚劫精灵的触发式异能结算时，你才会计算其上的+1/+1指示物数量。

* 如果焚劫精灵的异能触发了，且它在结算之前便已离场，则会依照它最后在场时的+1/+1指示物数量来造成伤害。

煽动混乱/ Ignite Disorder

{一}{红}

瞬间

煽动混乱对任意数量的目标白色和/或蓝色生物造成共3点伤害，你可以任意分配。

* 其目标数量最少为1，最多为3。

* 于你使用煽动混乱时（而不是结算时），便要分配这些伤害。每个目标至少要分配1点伤害。

熔融框架/ Molten Frame

{一}{红}

瞬间

消灭目标神器生物。

循环{二} ({二}，从你手上弃掉此牌：抓一张牌。)

* 任一个同时是神器与生物的永久物，便是熔融框架的合法目标。

可熄之火/ Quenchable Fire

{三}{红}

法术

可熄之火对目标牌手造成3点伤害。在你的下一个维持步骤开始时，除非该牌手在该步骤之前支付{蓝}，否则它对该牌手额外造成3点伤害。

* 在可熄之火结算后，该目标牌手可以执行支付{蓝}的特殊行动。只要该牌手有优先权时，就可以执行此动作，且它不用到堆叠。这只能执行一次，并且只能在你的下一个维持开始之前作。如果该牌手在那之前执行了此行动，则「额外造成3点伤害」的异能便不会触发。若否，则会触发。若它触发了，则该牌手已来不及支付{蓝}来阻止。

* 可熄之火的延迟触发式异能（以及支付{蓝}的特殊行动）会影响成为该咒语目标的牌手，就算原本的3点伤害被防止或是转移至另一个生物或牌手也是一样。

毒巨鬣蜥/ Toxic Iguanar

{红}

生物~ 蜥蜴

1/1

只要你操控绿色永久物，毒巨鬣蜥便具有死触异能。（每当此生物对任一生物造成伤害时，消灭后者。）

* 只有在毒巨鬣蜥造成伤害时，才会在乎它是否具有死触（也就是说，在其战斗伤害结算时，或当某个能让它造成伤害的咒语或异能结算时）。举例来说，如果在毒巨鬣蜥造成伤害时，你唯一的绿色永久物也同时受到致命伤害，则其死触异能依旧会触发，并且受到毒巨鬣蜥之伤害的生物将会被消灭。

火山落尘/ Volcanic Fallout

{一}{红}{红}

瞬间

火山落尘不能被反击。

火山落尘对每个生物和牌手造成2点伤害。

* 试图反击火山落尘的咒语（例如反击旋风）能指定它为目标。这些咒语依旧会结算，但原本会反击火山落尘的那部份效应不会生效。这些咒语的任何其他效应仍会如常生效。

贪饕巨龙/ Voracious Dragon

{三}{红}{红}

生物~龙

4/4

飞行

吞噬1（于它进场时，你可以牺牲任意数量的生物。此生物进场时上面有该数量的+1/+1指示物。）

当贪饕巨龙进场时，它对目标生物或牌手造成伤害，其数量等同于它所吞噬之精灵数量的两倍。

* 贪饕巨龙可以吞噬任何种类的生物，而非只吃精灵。

* 「它所吞噬之精灵数量」意指「它进场时为其吞噬异能所牺牲的精灵数量」。贪饕巨龙每吞噬一个生物，此异能都会检查它最后在场时的生物类别是否为精灵。

源核凤凰/ Worldheart Phoenix

{三}{红}

生物~凤凰

2/2

飞行

你可以支付{白}{蓝}{黑}{红}{绿}来从你的坟墓场使用源核凤凰，而非支付其法术力费用。若你如此作，则它进场时上面有两个+1/+1指示物。

* 若支付源核凤凰的替代性费用来从坟墓场使用之，也不会改变你可使用它的时机。你只可以于你能使用生物的正常时机下使用它。

* 如果你以此法使用源核凤凰，则它会为咒语且能被反击。

* 一旦你从你的坟墓场使用源核凤凰，此牌便进入堆叠。在此时，对手已经无法以回应的方式来试图将它移出你的坟墓场，好让你无法使用它。

绿色

奔崖巨兽/ Cliffrunner Behemoth

{三}{绿}

生物~犀牛/野兽

5/3

只要你操控红色永久物，奔崖巨兽便具有敏捷异能。

只要你操控白色永久物，奔崖巨兽便具有系命异能。

* 只有在宣告攻击者时，才会在乎奔崖巨兽是否具有敏捷。一旦它已宣告为攻击者，就算失去敏捷异能也没有影响。

* 只有在奔崖巨兽造成伤害时，才会在乎它是否具有系命（也就是说，在其战斗伤害结算时，或当某个能让它造成伤害的咒语或异能结算时）。举例来说，如果在奔崖巨兽造成伤害时，你唯一的白色永久物也同时受到致命伤害，则其系命异能依旧会触发并让你获得生命。

塞利亚咏日师/ Cylian Sunsinger

{一}{绿}

生物~地精/祭师

2/2

{红}{绿}{白}: 塞利亚咏日师与其他具同样名称的生物各得+3/+3直到回合结束。

* 当此异能结算时, 此异能的来源与每个与该来源名称相同的生物都会得到+3/+3的加成, 就算该来源的名称并非塞利亚咏日师也是一样。会发生这状况的情形包括了: 借招法师获得此异能, 或是塞利亚咏日师的异能结算之前, 其名称已因故改变 (例如由于纺镜咒的影响)。

* 如果塞利亚咏日师在其异能结算时已经离场, 其异能所影响的对象, 会是与塞利亚咏日师最后在场时的名称相同者。

烬火编蛛/ Ember Weaver

{二}{绿}

生物~蜘蛛

2/3

延势 (此生物能阻挡具飞行异能的生物。)

只要你操控红色永久物, 烬火编蛛便得+1/+0且具有先攻异能。

* 只有在普通战斗伤害步骤即将开始时, 并且该次战斗中尚未有过先攻战斗伤害步骤时, 才会在乎烬火编蛛是否具有先攻异能。如果这时候任何参与战斗的生物具有先攻异能, 就会产生一个先攻战斗伤害步骤。

-- 如果这时候烬火编蛛具有先攻异能, 它会在此步骤中分配并造成战斗伤害 (就算它在实际造成该伤害之前失去了先攻异能, 也不会有影响), 并且它在一般战斗伤害步骤中不会造成战斗伤害。

-- 如果这时候烬火编蛛不具先攻异能, 它会在一般战斗伤害步骤中分配并造成战斗伤害 (就算它在实际造成该伤害之前获得了先攻异能, 也不会有影响)。

麻卡喧闹人/ Matca Rioters

{二}{绿}

生物~人类/战士

/

领土~麻卡喧闹人的力量与防御力各等同于由你操控的地之中基本地类别的数量。

* 麻卡喧闹人的异能属于「特征设定异能」。它在任何区域中都会随时生效。

粗蛮拿卡地/ Nacatl Savage

{一}{绿}

生物~猫/战士

2/1

反神器保护

* 「反神器保护」的意义如下述:

-- 粗蛮拿卡地不能被神器生物阻挡。

-- 粗蛮拿卡地不能佩带武具。如果某灵气因故同时是个结界与神器, 则此灵气也不能结附在它上面。

。

- 粗蛮拿卡地不能成为神器来源之异能的目标。
- 所有神器来源将对粗蛮拿卡地造成的伤害都会被防止。

古洛西/ Paleoloth

{四}{绿}{绿}

生物~野兽

5/5

每当另一个力量大于或等于5的生物在你的操控下进场时，你可以将目标生物牌从你的坟墓场移回你手上。

* 如果古洛西与另一个力量大于或等于5的生物在你的操控下同时进场，古洛西的触发式异能将会触发。

断片交会/ Shard Convergence

{三}{绿}

法术

从你牌库中搜寻一张平原牌，一张海岛牌，一张沼泽牌，以及一张山脉牌。展示这些牌并置于你手上。然后将你的牌库洗牌。

* 你并不一定要把这四张牌全找出来。

* 断片交会检查具有平原，海岛，沼泽，以及山脉这些副类别的牌，而不是这些名称的牌。你可以此法找出非基本地牌，只要它们具有所指定的副类别便行。

* 你可以用断片交会找出「双色地」。举例来说，你找出的平原牌也可以具有别的副类别。其所拥有的副类别组合并不会影响你所搜寻的其他牌。举例来说，你找出的平原牌可以是一张崇圣喷泉（具有平原与海岛两个副类别），而找出的海岛牌可以是另一张崇圣喷泉。

灵魂威严/ Soul's Majesty

{四}{绿}

法术

抓若干牌，其数量等同于目标由你操控的生物之力量。

* 灵魂威严唯一的目标是该生物。如果灵魂威严结算前，该生物已成为不合法目标，则整个咒语都会被反击。你无法因此抓牌。

棘灵精怪/ Thornling

{三}{绿}{绿}

生物~元素/变形兽

4/4

{绿}: 棘灵精怪获得敏捷异能直到回合结束。

{绿}: 棘灵精怪获得践踏异能直到回合结束。

{绿}: 棘灵精怪本回合不会毁坏。

{一}: 棘灵精怪得+1/-1直到回合结束。

{一}: 棘灵精怪得-1/+1直到回合结束。

* 致命伤害与注记着「消灭」的效应都无法使不会毁坏的永久物放入坟墓场。不过，不会毁坏的永

久物依旧可能由于某些原因而放入坟墓场。可能的原因包括：它被牺牲；它是传奇，且另一个同名的传奇生物在场；或它的防御力为0或更少。

多色

末日多头龙/ Apocalypse Hydra

{X}{红}{绿}

生物~多头龙

0/0

末日多头龙进场时上面有X个+1/+1指示物。如果X大于或等于5，则它进场时上面额外有X个+1/+1指示物。

{一}{红}，从末日多头龙上移去一个+1/+1指示物：末日多头龙对目标生物或牌手造成1点伤害。

* 举例来说，如果X为4，末日多头龙进场时上面有四个+1/+1指示物；但如果X为5，则它进场时上面有十个+1/+1指示物。

* 第一个异能检查的是你为X选择的数字，而不是你实际支付的法术力数量。

嗜血暴君/ Blood Tyrant

{四}{蓝}{黑}{红}

生物~吸血鬼

5/5

飞行，践踏

在你的维持开始时，每位牌手各失去1点生命。每以此法失去1点生命，就在嗜血暴君上放置一个+1/+1指示物。

每当一位牌手输掉这盘对战时，在嗜血暴君上放置五个+1/+1指示物。

* 嗜血暴君的第二个异能会让每位牌手各失去1点生命；这也包括你。在计算嗜血暴君将得到多少+1/+1指示物时，会计算每位牌手所失去的生命（包括你）。

* 不论牌手因任何原因输掉这盘对战，都会触发嗜血暴君的第三个异能：包括了因依状态而生的效应（由于总生命为0或更少，试图从已空的牌库中抓牌，或拥有十个或更多中毒指示物），某咒语或异能说该牌手输掉这盘对战，认输，或裁判所判决的一盘输。

* 在适用影响距离限制的多人对战中（例如大搏斗对战），如果某咒语或异能说你赢了这盘对战，则改为在你的影响距离内之所有对手都输掉这盘对战。这是触发嗜血暴君的第三个异能之其中一种方法。

埋骨所亚龙/ Charnelhoard Wurm

{四}{黑}{红}{绿}

生物~亚龙

6/6

践踏

每当埋骨所亚龙向对手造成伤害时，你可以将目标牌从你的坟墓场移回你手上。

* 如果埋骨所亚龙受到致命伤害且同时也对某对手造成伤害，则当埋骨所亚龙的异能进入堆叠时，它早已在你的坟墓场。在这情况下，你可以把它自己当成其异能的目标。

聚流/ Conflux

{三}{白}{蓝}{黑}{红}{绿}

法术

从你牌库中搜寻一张白色牌，一张蓝色牌，一张黑色牌，一张红色牌，以及一张绿色牌。展示这些牌并置于你手上。然后将你的牌库洗牌。

* 你并不一定要把这五张牌全找出来。

* 你可以利用聚流找出多色牌。举例来说，你找出的白色牌可以具有多种颜色，只要其中一个是白色即可。其颜色组合并不会影响你所搜寻的其他牌。举例来说，你找出的白色牌可以是一张白蓝双色的牌，同时找出的蓝色牌可以是另一张白蓝双色的牌。

长老支配/ Elder Mastery

{三}{蓝}{黑}{红}

结界~灵气

生物结界

受此结界的生物得+3/+3并具有飞行异能。

每当受此结界的生物对牌手造成伤害时，该牌手弃两张牌。

* 最后一个异能会因受此结界的生物造成的任何伤害触发，而不只是战斗伤害而已。

暴现边境/ Exploding Borders

{二}{红}{绿}

法术

领土~从你的牌库中搜寻一张基本地牌，将之横置进场，然后将你的牌库洗牌。暴现边境对目标牌手造成X点伤害，X为由你操控的地之中基本地类别的数量。

* 你依照咒语上印制的指示依序作下去，所以你会先将一张基本地牌放置进场，才决定X的数值。

* 即使你并未将地牌放置进场，暴现边境也会造成伤害。

* 暴现边境只有一个目标：该牌手。如果暴现边境结算前，该牌手已成为不合法目标，则整个咒语都会被反击。你将无法搜寻基本地牌。

投机客瓜法哈基/ Gwafa Hazid, Profiteer

{一}{白}{蓝}

传奇生物~人类/浪客

2/2

{白}{蓝}，{横置}：在目标不由你操控的生物上放置一个贿赂指示物。其操控者抓一张牌。

其上有贿赂指示物的生物不能进行攻击或阻挡。

* 如果瓜法哈基离场，任何贿赂指示物都会留在原本的地方。不过，如果没有瓜法哈基在场，其上有贿赂指示物的生物依旧可以如常攻击或阻挡。如果另一个瓜法哈基进场，其异能会影响所有上面有贿赂指示物的生物，包括那些指示物来自另一个瓜法哈基的生物。

* 其上有贿赂指示物的生物不能宣告为攻击者或阻挡者。不过，如果某生物宣告为攻击者或阻挡者之后，其上才放置了贿赂指示物，则该生物在这次战斗中依旧会继续攻击或阻挡。

残虐者幼雏/ Hellkite Hatchling

{二}{红}{绿}

生物~龙

2/2

吞噬1（于它进场时，你可以牺牲任意数量的生物。此生物进场时上面有该数量的+1/+1指示物。）

如果残虐者幼雏吞噬了生物，则它具有飞行与践踏异能。

* 只要残虐者幼雏进场时，至少有一个生物因此吞噬异能而被牺牲，它便具有飞行与践踏异能。即使它上面的+1/+1指示物因故被移去，依旧会具有这些异能。

* 如果另一个生物成为残虐者幼雏的复制（举例来说，由于纺镜咒的影响），其第二个异能会检查该生物~而非原版的残虐者幼雏~进场时是否吞噬了生物。

介斯香膏僧/ Jhessian Balmgiver

{一}{白}{蓝}

生物~人类/僧侣

1/1

{横置}: 于本回合中，防止接下来将对目标生物或牌手造成的1点伤害。

{横置}: 目标生物本回合中不能被阻挡。

* 如果在宣告阻挡者之后，某生物才变成不能被阻挡，则这次阻挡并不会因此失效。

圣物骑士/ Knight of the Reliquary

{一}{绿}{白}

生物~人类/骑士

2/2

你的坟墓场每有一张地牌，圣物骑士便得+1/+1。

{横置}, 牺牲一个树林或平原: 从你的牌库中搜寻一张地牌，将其放置进场，然后将你的牌库洗牌。

* 此起动式异能的费用会检查地的副类别，而非其名称。如果某张非基本地的副类别包括了树林或平原，你也可以此法将它牺牲。

* 牺牲一个树林或平原是圣物骑士的起动式异能之部分费用。通常来说所牺牲的地会置入你的坟墓场，则当支付此费用时，由于你的坟墓场多了一张地牌，圣物骑士的第一个异能便会让自己多得一次+1/+1。没人可以回应支付费用来作事（举例来说，用电震来回应）。

* 圣物骑士的起动式异能可让你找出任何地牌，而不是只能找基本地牌。

涡心大天使/ Maelstrom Archangel

{白}{蓝}{黑}{红}{绿}

生物~天使

5/5

飞行

每当涡心大天使对牌手造成战斗伤害时，你可以从你手上使用一张非地的牌，且不需支付其法术力费用。

* 如果你要以此法来使用某张牌，则你是在涡心大天使的触发式异能结算的中途一并使用之。不会受到牌张类别（例如生物或法术）的使用时机限制。其他的使用限制则不会被忽略（例如「只能在

宣告攻击者之前使用[此牌]」)。

* 如果你以此法来使用牌，则你是将它当成咒语来使用。它可以被反击。

* 如果你以此法使用的牌之法术力费用中包含X，则X必会是0。

* 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来使用牌，就无法支付任何替代性费用，例如呼魂或变身异能所提供者。不过，你能支付并非强制性的额外费用（例如协力），并且必须支付强制性的额外费用（例如金牧地壮汉）。

范师史芬斯/ Magister Sphinx

{四}{白}{蓝}{黑}

神器生物～史芬斯

5/5

飞行

当范师史芬斯进场时，目标牌手的总生命成为10。

* 此异能为强制性。

* 要让某牌手的总生命成为10，实际发生的事情是该牌手会因此获得或失去某数量的生命。举例来说，如果此异能结算时，该目标牌手的总生命是4，则这会使得该牌手获得6点生命；而如果此异能结算时，该目标牌手的总生命是17，则这会使得该牌手失去7点生命。而其他会与获得生命或失去生命互动的牌，都会分别与此效应产生互动。

* 于双头巨人对战中，此异能会让该目标牌手队伍总生命之中他那部份的总生命（算法是队伍的总生命除以二，小数点后进位）成为10点。该牌手因此获得或失去的生命值，会影响到其队伍的总生命。举例来说，如果该队伍的总生命为15，则该目标牌手那部份的总生命会从8变成10，所以该队伍的总生命最后会变成17。

墨非葛/ Malfegor

{二}{黑}{黑}{红}{红}

传奇生物～恶魔／龙

6/6

飞行

当墨非葛进场时，弃掉你的手牌。每以此法弃掉一张牌，每位对手便牺牲一个生物。

* 此异能为强制性。不论对手操控了多少个生物，你都必须把手牌全部弃掉。

* 在你弃掉自己的手牌，并且决定每位对手必须牺牲的生物数量后，从目前回合的牌手开始（如果该牌手是你的对手），每位对手会依照回合顺序来选择自己要牺牲哪些生物，然后所有被选中的生物将同时牺牲。

梅格诺斯/ Meglonoth

{三}{红}{绿}{白}

生物～野兽

6/6

警戒，践踏

每当梅格诺斯阻挡生物时，梅格诺斯对该生物的操控者造成等同于梅格诺斯之力量的伤害。

* 在梅格诺斯的触发式异能结算时，你才会检查其力量。

* 如果梅格诺斯的异能触发了，且它在结算之前便已离场，则会依照它最后在场时的力量来造成伤害。

* 如果梅格诺斯因故阻挡了数个生物，则它阻挡了几个生物，就会触发其异能几次。

鹏洛客尼可波拉斯/ Nicol Bolas, Planeswalker

{四}{蓝}{黑}{黑}{红}

鹏洛客~波拉斯

5

[+3]: 消灭目标非生物永久物。

[-2]: 获得目标生物的操作权。

[-9]: 鹏洛客尼可波拉斯对目标牌手造成7点伤害。该牌手弃七张牌，然后牺牲七个永久物。

* 改变操作权的那个效应并未注明持续时限。它会持续到对战结束或受影响的生物离场为止。稍后的改变操控者效应也可以盖过它。

* 如果尼可波拉斯的第三个异能所造成的伤害被防止或转移，其余部份的效应依旧会影响该目标牌手。

祖神兽/ Progenitus

{白}{白}{蓝}{蓝}{黑}{黑}{红}{红}{绿}{绿}

传奇生物~多头龙/圣者

10/10

反一切保护

若祖神兽将从任何区域置入坟墓场，则改为展示祖神兽，并将它洗入其拥有者的牌库。

* 「反一切保护」之意义如下述：

-- 祖神兽不能被阻挡。

-- 祖神兽不能被灵气结附，也不能佩带武器。

-- 祖神兽不能成为咒语或异能的目标。

-- 防止将对祖神兽造成的所有伤害。

* 祖神兽依旧会受到不以它为目标且不是造成伤害的效应所影响（例如神之愤怒）。

泥泞跨行虫/ Sludge Strider

{一}{白}{蓝}{黑}

神器生物~昆虫

3/3

每当另一个神器在你的操控下进场时，或由你操控的另一个神器离场时，你可以支付{一}。若你如此作，则目标牌手失去1点生命且你获得1点生命。

* 如果泥泞跨行虫与另一个神器同时在你的操控下进场，泥泞跨行虫的触发式异能将会触发。同样地，如果泥泞跨行虫与由你操控的另一个神器同时离场，泥泞跨行虫的触发式异能将会触发。

* 如果某个防御力为0的神器生物在你的操控下进场，则泥泞跨行虫的异能一共会触发两次：一次是该生物进场时，一次则是它进入坟墓场时。两个异能都会在检查依状态而生的效应、并将防御力为0的生物放入坟墓场之后进入堆叠。

史芬斯召唤师/ Sphinx Summoner

{三}{蓝}{黑}

神器生物～史芬斯

3/3

飞行

当史芬斯召唤师进场时，你可以从你的牌库中搜寻一张神器生物牌，展示该牌，并将它置入你手上。
。若你如此作，则将你的牌库洗牌。

* 所搜寻出来的牌必须既是神器又是生物。

自杀冲锋/ Suicidal Charge

{三}{蓝}{红}

结界

牺牲自杀冲锋：由对手操控的生物得-1/-1直到回合结束。这些生物本回合若能攻击，则必须攻击。
。

* 自杀冲锋的异能只会影响它结算时对手所操控的生物。如果在该回合的战斗开始步骤开始之前，这些牌手之一新操控了某个其他生物，则它不一定要攻击。

漂泊犁兽/ Vagrant Plowbeasts

{五}{绿}{白}

生物～野兽

6/6

{一}：重生目标力量大于或等于5的生物。

* 只在使用此异能与结算此异能时，才会检查该生物的力量。不论该生物将被消灭时其力量为多少，都不会影响到所产生的重生盾。

地

远古金塔庙/ Ancient Ziggurat

地

{横置}：加一点任意颜色的法术力到你的法术力池中。此法术力只能用来支付生物咒语的费用。

* 由远古金塔庙产生的法术力能用来支付生物咒语的总费用的任何部分。这包括了额外费用（例如增幅）与替代性费用（例如呼魂或源核凤凰的替代性费用）。

* 破坟属于起动式异能，会将生物牌直接放置进场。远古金塔庙所产生的法术力不能用来支付破坟费用。

异国果园/ Exotic Orchard

地

{横置}：加一点法术力到你的法术力池中，其颜色为由对手操控的地能产生之任一颜色。

* 法术力的颜色包括白色，蓝色，黑色，红色，以及绿色。即使对手所操控的地可以产生无色法术力，也不能横置异国果园来产生无色法术力。

* 异国果园会检查由对手操控的地之产生法术力的异能之效应，但不会检查其费用。举例来说，虹霓峭壁注记着「{横置}，从虹霓峭壁上移去一个充电指示物：加一点任意颜色的法术力到你的法术力

池中。」如果对手操控了虹霓峭壁且你操控异国果园，则你可以横置异国果园来产生任意颜色的法术力。至于虹霓峭壁上面是否有充电指示物或者是否已横置，则并不重要。

* 当决定对手所操控的地能产生那些颜色时，异国果园会考虑对这些地之法术力异能造成影响的替代性效应（例如污化的效应）。如果已有数个替代性效应生效，则须考虑可能的生效顺序。

* 异国果园不在乎对手的地对本身所产生的法术力之任何限制或附加条件，例如远古金塔庙或山贼王大厅之类。它只在乎法术力的颜色。

* 这种所产生的法术力要依照其他地能产生者来决定的地牌，彼此并无法互相协助来产生法术力，而一定要有其它的地来使其中一张地能实际产生某种法术力才行。举例来说，如果你只操控一个异国果园，而对手只操控一个异国果园与一个映景明湖，则这些地使用法术力异能时，都无法产生法术力。另一方面来说，如果你操控了一个树林与一个异国果园，而对手操控一个异国果园与一个映景明湖，则这些地都可以横置来产生{绿}。由于你操控了树林，就使得对手的异国果园能产生{绿}；而由于对手的异国果园能产生{绿}，也使得你的异国果园与对手的映景明湖能因此产生{绿}。

圣物塔/ Reliquary Tower

地

你的手牌数量没有上限。

{横置}: 加{一}到你的法术力池中。

* 如果数个效应修订你的手牌上限，则它们以「时间印记」的顺序生效。举例来说，如果你将虚空满盈（会让你的手牌上限成为两张的结界）放置进场，然后使用圣物塔，你将不会有手牌上限。不过，如果这些永久物进场的顺序反过来，你的手牌上限会是两张。

不稳定边疆/ Unstable Frontier

地

{横置}: 加{一}到你的法术力池中。

{横置}: 选择一种基本地类别，目标由你操控的地成为该类别直到回合结束。

* 你于此异能结算时选择该基本地类别。

受此影响的地会失去原本的地类别与上面所印制的所有异能。它将成为所选择的基本地类别，并具有横置以产生一点该类别应产生之颜色的法术力到你的法术力池之异能。不稳定边疆的异能不会改变受影响的地之名称，也不会改变它是否为传奇或基本。

所有注册商标，不论在美国或其他国家中，均为威世智有限公司的财产。(c)2009威世智。