

## \_暮光\_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6月11日

\_暮光\_售前现开赛日期：2008年7月12-13日

\_暮光\_正式发售日期：2008年7月25日

自正式发售当日起，\_暮光\_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：\_骤霜\_，\_时间漩涡\_，\_时空混沌\_，\_预知将来\_，\_第十版\_，\_洛温\_，\_晨光\_，\_暗影荒原\_，以及\_暮光\_。

在该时刻，\_洛温-暗影荒原\_环境构组赛制中将可使用下列牌张系列：\_洛温\_，\_晨光\_，\_暗影荒原\_，以及\_暮光\_。

\_暮光\_系列包括180张牌（60张普通牌，60张非普通牌，60张稀有牌）

本常见问题集包含两大段落，可以不同方式利用之。

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

\*\*\*复出机制：混血\*\*\*

混血法术力符号代表了可以用其中一种法术力支付的费用。举例来说，{白/黑}可用{白}或{黑}来支付。它既是白色法术力符号，也是黑色法术力符号。法术力费用为{白/黑}的牌是白黑双色，并且总法术力费用为1。{白/黑}符号的外观，是一个从中间分成两半的圆形：左上方看来类似白色法术力符号（白色背景上有个太阳），右下方看来类似黑色法术力符号（黑色背景上有个骷髅头）。

不息亡灵

{白/黑}{白/黑}{白/黑}

生物~精怪

2/2

{白/黑}{白/黑}{白/黑}：不息亡灵得+3/+3直到回合结束。

留存（当此生物从场上置入坟墓场时，若其上没有-1/-1指示物，则将它在其拥有者的操控下返回场上，且其上有一个-1/-1指示物。）

\* 出现在\_暗影荒原\_系列的混血法术力符号均为友好色的配对：{白/蓝}，{蓝/黑}，{黑/红}，{红/绿}，以及{绿/白}。相对地，出现在\_暮光\_系列的混血法术力符号则均为敌对色的配对：{白/黑}，{蓝/红}，{黑/绿}，{红/白}，以及{绿/蓝}。

\* 混血法术力符号只会出现在费用中，例如牌张右上角的法术力费用，或是起动式异能的费用。

\* 法术力费用包含混血法术力符号的牌便是混血牌。不论实际用了哪种法术力来支付混血牌的费用，该牌的颜色都是其法术力费用中颜色的组合。举例来说，上面所提的不息亡灵既是白色也是黑色。

\* 如果使用混血牌或是具有混血费用的起动式异能，则你会在选择此咒语的模式或选择X的数量时，一并选择要用什么颜色来分别支付每个混血法术力符号。若在这之后，某效应使得该咒语的费用

可以少支付一点或更多有色法术力，则除非你支付该咒语费用时包括了所指定颜色的法术力，才可以因此而少支付费用。

\* 若某费用包含了数个混血法术力符号，你支付每个符号时都可以选择不同的颜色。举例来说，如果某张牌的费用是{白/黑}{白/黑}，你可以用{白}{白}，{白}{黑}，或是{黑}{黑}来支付。

\* 混血牌与其他金色边框的多色牌不同之处，在于其牌框由双色调组成，左边的牌框与该牌其中一个颜色相同，右边则与另一个颜色相同。

\* 混血法术力符号并不是新的颜色。你无法将混血法术力加入你的法术力池中。

-----

### \*\*\*新关键字异能：追溯\*\*\*

追溯此异能能让你从自己的坟墓场中使用某些瞬间与法术牌。

乌鸦恶行

{黑}

法术

目标牌手弃一张牌。

追溯（你可以从你的坟墓场使用此牌，但必须支付其所需费用，并额外弃掉一张地牌。）

追溯的正式规则解析如下：

#### 502.81. 追溯

502.81a 追溯会在某些瞬间与法术上出现。它属于静止式异能，当具有此异能的牌在某牌手的坟墓场中时生效。「追溯」意指：「你可以从你的坟墓场使用此牌，但必须弃掉一张地牌，以作为使用它的额外费用。」以追溯异能使用咒语时，需依照规则409.1b与规则409.1f至h之规范来支付替代性费用。

\* 以牌张之追溯异能来使用它时，与使用其他的牌大致上并无不同，除了以下两点：你是从坟墓场来使用该牌（而非从你手上），并且你必须支付其所需费用且额外弃掉一张地牌。

\* 利用追溯异能从坟墓场使用牌时，仍需遵循使用该类别牌的一般时机限制。

\* 你利用追溯异能从坟墓场使用牌时，必须支付其法术力费用，且额外弃掉一张地牌。

\* 当你从坟墓场使用的追溯牌结算或被反击时，将它置入你的坟墓场。你可以再度利用追溯异能来使用它。

\* 若主动牌手使用了具追溯异能的咒语，则该牌手可以在它结算后再度使用该牌，并且其他牌手无法先一步将该牌移出坟墓场。主动牌手在咒语结算后会拥有优先权，所以他可以立即使用新的咒语。而由于利用追溯异能从坟墓场使用牌时会将该牌移到堆叠上，当它还在坟墓场时，其他人都来不及作事来影响它。

-----

### \*\*\*新异能提示：渲色\*\*\*

渲色属于异能提示。它会出现在异能的开头，并以斜体字印刷（译注：中文版并未以斜体印刷）；此异能将计算在某些范围的牌或永久物之法术力费用中，所指定之颜色的法术力符号之数量。（异能提示并无规则含义。）

膛鞭烬身

{一}{红}

生物～元素／战士

1/1

敏捷

渲色～当膛鞭烬身进场时，它得+X/+0直到回合结束，X为由你操控的每个永久物之法术力费用中红色法术力符号的数量。

\* 不同的渲色异能会产生不同效果，且会检查不同范围中的牌或永久物。请细读每张牌。

\* 渲色异能只会检查法术力费用，也就是在牌张右上角的费用；它并不会将出现在牌张文字栏的法术力符号算进去。

\* 渲色异能会计算所指定颜色之混血法术力符号数量。举例来说，法术力费用为{三}{蓝/红}{蓝/红}的牌，在其法术力费用中有两个红色法术力符号。

\* 许多渲色异能所检查的永久物中，也包含了具此渲色异能者本身。举例来说，膛鞭烬身的渲色异能会将自己计算进去，所以至少会得+1/+0。类似情况：原初灵（费用为{绿}{绿}{绿}{绿}{绿}{绿}的生物，且力量和防御力各等同于由你操控的每个永久物之法术力费用中绿色法术力符号之数量）在场时，至少会是6/6。

\* 例如射影与仿生妖之类的复制效应，会复制永久物的法术力费用（以及里面所有的法术力符号）。若衍生物复制了某永久物，则会复制其法术力费用（如果有的话），并且检查渲色异能时会算进去。

-----

\*\*\*组合：拟态妖\*\*\*

\_暮光\_系列有一组混血的2/1变形兽生物。每个都具有类似的异能，会在你使用同时含某两个指定色的咒语时改变大小。

彼岸拟态妖

{一}{绿/蓝}

生物～变形兽

2/1

每当你使用一个含绿蓝双色的咒语时，彼岸拟态妖成为5/3且获得践踏异能直到回合结束。

\* 当你使用同时含所列举之两个指定色的咒语时，就会触发拟态妖的异能。至于该咒语是否还具有其他颜色，则并不重要。举例来说，当你使用出猎龙王伏罗（绿蓝黑三色的生物）时，会触发彼岸拟态妖的异能。

\* 拟态妖的异能会盖过大多数改变生物的力量与防御力之其他效应，以及将生物的力量与防御力设定为特定数值的其他效应。不过某些其他的效应依旧会在此之后才生效。这包括了：

--在拟态妖的异能结算后才发生、并且a)改变此生物之力量或防御力的效应（例如变巨术），或是b)将此生物的力量与防御力设定为特定数值的效应（例如木质化）。

--改变此生物的力量与防御力的指示物，例如+1/+1或-1/-1指示物；不论它们何时放到该生物上面都一样。

--改变此拟态妖之力量与防御力的静止式异能（例如辉煌的赞美诗），不论何者先发生都一样。

--将此拟态妖的力量与防御力交换的效应，不论何者先发生都一样。

\* 该拟态妖任何其他已获得的异能并不受影响。

\* 如果你在同一回合中，使用了第二个含所指定之两色的咒语，拟态妖的异能会再度触发。该拟态妖会再度因其异能而具有所指定的力量与防御力，并且这可能会盖过先前已对它生效之改变力量与防御力的效应。

\* 这些变形兽并不具有化形异能，所以也不具有所有生物类别。只有\_洛温\_与\_晨光\_系列的变形兽才有化形异能。

-----

\*\*\*组合：幼雏\*\*\*

\_暮光\_系列有一组混血的6/6生物，并且进场时上面会有四个-1/-1指示物；当你使用指定颜色的咒语时，才会移去此类指示物。

好斗幼雏

{三}{红/白}

生物~元素

6/6

先攻

好斗幼雏进场时上面有四个-1/-1指示物。

每当你使用一个红色咒语时，从好斗幼雏上移去一个-1/-1指示物。

每当你使用一个白色咒语时，从好斗幼雏上移去一个-1/-1指示物。

\* 若你使用同时含所列举之两个指定色的咒语时，两个异能都会触发。你将可从该幼雏上移去两个-1/-1指示物。

\* 如果某幼雏的触发式异能结算时，上面没有-1/-1指示物，则此异能便失效。无法移去指示物并不会带来什么负面影响。

-----

\*\*\*组合：「设障」法师\*\*\*

\_暮光\_系列有一组混血的2/2生物，都具有一对进场异能，会检查你是否操控两个或更多所指定之基本地类别的地。

设障垛格

{二}{红/白}

生物~矮人/祭师

2/2

当设障垛格进场时，若你操控两个或更多山脉，你可以消灭目标神器。

当设障垛格进场时，若你操控两个或更多平原，你可以消灭目标结界。

\* 每个设障法师的触发式异能都包含了以「『若』开头的子句」。这代表了(1)如果此设障法师进场时，你并未操控两个或更多所指定之基本地类别的地，此异能便完全不会触发，以及(2)如果此异能结算时，你并未操控两个或更多所指定之基本地类别的地，此异能便失效。

\* 每个设障法师的触发式异能会个别看待你的地。也就是说，如果你操控两个Plateau（译注：山脉/平原的双色不痛地），则设障垛格的两个异能都会触发。

\* 这两个异能会同时触发。你可以自行安排它们进入堆叠的顺序。

\* 每个设障法师的异能均非强制。你在它们结算时决定是否要利用之。如果某异能具有目标，则即使你并不打算利用此异能，也必须选择目标。

-----

\*\*\*复出机制\*\*\*

许多在\_暗影荒原\_系列初次出现的机制，都在\_暮光\_系列登场。欲知关于留存，干枯，「混血强化」咒语，-1/-1指示物，重置符号，以及「颜色很重要」异能的详情，请参见\_暗影荒原\_常见问题集：<http://www.wizards.com/default.asp?x=magic/rules/faqs>。

-----

单卡解惑

白色

## 无垠地平线

{三}{白}

### 结界

当无垠地平线进场时，从你的牌库中搜寻任意数量的平原牌，并将它们移出对战。然后将你的牌库洗牌。

在你的维持开始时，你可以将一张由你拥有、且以无垠地平线移出对战之牌置于你手上。

\* 如果无垠地平线离场，则剩余的平原牌会持续被移出对战。如果无垠地平线回到场上，则它会是全新的物件，与先前的存在状况并无关联。先前所移出对战的平原牌依旧会持续被移出对战。

\* 如果另一位牌手获得你的无垠地平线之操控权，则其异能会在该牌手的维持开始时触发，但结算时什么都不会发生。

-----

## 明灭翔灵

{一}{白}{白}

生物~元素

3/1

### 飞行

当明灭翔灵进场时，将另一个目标永久物移出对战。在回合结束时，将该牌在其拥有者的操控下移回场上。

\* 即使明灭翔灵在回合结束时已不在场上，被移出对战的牌依旧会回到场上。

\* 如果你使用的某个明灭翔灵将另一个明灭翔灵移出对战，第二个明灭翔灵会在回合结束时回到场上。其异能会触发，并将另一个目标永久物移出对战。该永久物要到下一个回合的结束步骤才会回到场上。

-----

## 神圣入土

{三}{白}{白}

### 法术

将所有生物分别置于其拥有者的牌库底。

\* 所有生物会同时离场。他们不是被消灭，而只是置于其拥有者的牌库底。这也会包括衍生物，虽然它们在神圣入土一结算完毕就会消失。

\* 每个牌手为自己要置入其牌库底的牌来选择其顺序，不论它们在场时是由谁操控都一样。牌手不用将此顺序展示给其他牌手。

-----

## 洁英狂信者

{一}{白}

生物~洁英/僧侣

1/3

当洁英狂信者进场时，目标对手每操控一个黑色和/或红色永久物，你便获得1点生命。

\* 每个永久物只会计算一次。举例来说，如果该目标牌手操控了一个黑色生物，一个红色结界，以及一个黑红双色的生物，则你会获得3点生命。

-----

## 心底光芒

{二}{白}{白}

结界

渲色～对由你操控的每个生物而言，该牌的法术力费用中每有一个白色法术力符号，它便得+1/+1。

\* 心底光芒会分别影响各个生物。举例来说，如果你操控了法术力费用为{一}{白}{白}的生物，以及另一个法术力费用为{白/黑}{白/黑}{白/黑}{白/黑}{白/黑}者，则第一个生物会得+2/+2，第二个生物则得+5/+5。

偷闲小憩

{二}{白}

结界～灵气

生物结界

受此结界的生物不能进行攻击或阻挡。

在你的维持开始时，你可以获得1点生命。

\* 此触发式异能是在灵气上，而不是在该生物上。它会在偷闲小憩的操控者之维持开始时触发，而不是在受此结界的生物之操控者的维持，并且是由偷闲小憩的操控者获得生命。

蓝色

逐退心法

{蓝}

瞬间

直到回合结束，目标生物获得「{横置}：将目标非地永久物移回其拥有者手上。」

\* 是由该目标生物的操控者来使用它新获得的异能，而不是逐退心法的操控者。

\* 「召唤失调」会造成影响。除非该目标生物具有敏捷，或是你在你最近的一回合开始时已操控它，否则便不能使用此新获得的异能。

劫宝客

{三}{蓝}{蓝}

生物～人鱼／浪客

4/4

在你的维持开始时，将一个由你操控的永久物移回其拥有者手上。

\* 此异能不具目标。当此异能结算时，你选择要移回哪个永久物。没人能有机会回应此选择。

眠梦窃贼

{二}{蓝}

生物～仙灵／浪客

2/1

飞行

当眠梦窃贼进场时，如果你本回合中使用过其他蓝色咒语，则抓一张牌。

\* 检查「你本回合中是否使用过其他蓝色咒语」的时机，是在眠梦窃贼的进场异能结算时。如果眠梦窃贼的进场异能触发了，然后你使用蓝色瞬间咒语来回应，则你会获得此加成。

\* 虽然眠梦窃贼的异能会检查「其他蓝色咒语」，但这部分的异能若要生效，就算眠梦窃贼自己并非以咒语的方式来使用（或不是蓝色）也没关系。举例来说，如果类似灵俑化的咒语将眠梦窃贼直接放置进场，则即使你并未将眠梦窃贼当成咒语来使用，其异能仍会检查你在本回合中是否使用了任一蓝色咒语。

-----

## 幻法饰染

{一}{蓝}

### 瞬间

更改目标咒语或永久物的规则叙述文字，将其中一种颜色文字全部更改为另一种。

追溯（你可以从你的坟墓场使用此牌，但必须支付其所需费用，并额外弃掉一张地牌。）

\* 幻法饰染的效应并未注明持续时限。它会持续到受其影响的咒语或永久物离开所在区域，除了以下的例外情况：如果幻法饰染影响了某神器，生物，结界，或旅法师咒语，它也会影响该咒语结算后所成为的永久物。

\* 当幻法饰染结算时，由你决定这两个颜色文字。不能将某个字「更改」成原本的样子；你必须选择另一个不同的字。

\* 幻法饰染会影响该咒语或永久物之文字栏内每一个所选择的文字，前提为它是用来当成颜色文字。幻法饰染不会改变牌的名称中之这类文字，例如白骑士。它也不会更改法术力符号。

\* 幻法饰染可以改变前面加了「非」或「不是」的颜色文字。举例来说，如果你用它来把「红色」改成「绿色」，它就会将「非红色」改成「非绿色」。

\* 幻法饰染只会改变印制在咒语或永久物上的文字（如果受影响者是牌），产生它的效应所指定之原版咒语或永久物上的文字（如果受影响者是衍生物或咒语的复制品），或是复制效应给予该咒语或永久物的文字。它不会改变其他效应所赋予该咒语或永久物的文字。举例来说，如果某灵气让某生物获得反蓝保护，则你可以把该灵气（而非该生物）当成曲解心意的目标，并将它修改为反红保护。幻法饰染也不会改变你于某永久物进场时为其所选择的颜色（例如画家仆役）。

\* 幻法饰染无法影响恐惧此关键字。

-----

## 澄静思绪

{三}{蓝}

### 结界

{二}：如果你没有手牌，则抓一张牌。

\* 不论你有没有手牌，都可以使用此异能。不过，除非此异能结算时你没有手牌，才能抓一张牌。（此牌的运作方式与\_暴风雨\_的愚人书这张牌不同。）

-----

## 蓝染仙灵

{一}{蓝}

生物～仙灵／法术师

1/1

### 飞行

{蓝}：直到回合结束，目标永久物成为蓝色且仍具有原本颜色。

\* 此异能不会覆盖任何原本的颜色。它只是添加另一种颜色。

\* 如果某个受蓝染仙灵的异能原本在通常状态下是无色，则它就只会是蓝色。它不会既是蓝色又是

无色。

\* 在蓝染仙灵的异能结算后，如果某效应改变了受其影响的永久物之颜色，则也会盖过蓝染仙灵的效应。举例来说，如果蓝染仙灵的异能使用在罗堰地精上，则此地精会是蓝绿双色；如果之后再拿昏暗鬼火使用在同一个生物上，则它就只会是黑色。

-----  
扬洪

{三}{蓝}{蓝}{蓝}

法术

将所有非蓝色生物移回其拥有者手上。

\* 同时是蓝色与其他颜色的混血生物\*不是\*非蓝色生物。既然它是蓝色，就不会是非蓝色！

-----  
锐鳍销迹师

{二}{蓝}

生物～人鱼／法术师

2/2

{一}{蓝}，{横置}：将目标具有指示物的生物移回其拥有者手上。

\* 锐鳍销迹师的异能可把其上有任何指示物的生物当成目标，而不仅限于-1/-1指示物。

\* 如果此异能结算时，该目标生物上面不再有任何指示物，则此异能便会因目标不合法而被反击。该生物依旧会留在场上。

-----  
辗磨心智

{蓝}{蓝}{蓝}

法术

渲色～展示你牌库顶的十张牌。计算所展示的牌之法术力费用中蓝色法术力符号之数量，目标对手从其牌库顶将等量的牌置入其坟墓场。然后将你所有以此法展示的牌依任意顺序置于你的牌库底。

\* 如果你牌库中的牌少于十张，则全部展示。计算这些牌之法术力费用中蓝色法术力符号之数量，该目标对手从其牌库顶将等量的牌置入其坟墓场。然后你将自己的整个牌库任意安排顺序。

-----  
波涛痛击兵

{二}{蓝}

生物～人鱼／士兵

1/1

每当一个由你操控的永久物成为未横置时，波涛痛击兵得+1/+1直到回合结束。

\* 如果由你操控的数个永久物在你的重置步骤中成为未横置状态，波涛痛击兵的异能便会触发同等次数。不过，由于牌手在重置步骤中都不会获得优先权，这些异能将等到你的维持开始时才会放入堆叠。在那时，你所有在「维持开始时」触发的异能也都会触发。你可以自行安排它们与波涛痛击兵的触发式异能进入堆叠的顺序。

-----  
黑色

熄焰者灰儿

{二}{黑}{黑}

## 传奇生物～元素／祭师

4/4

每当熄焰者灰儿对牌手造成战斗伤害时，选择目标由该牌手操控的生物。该牌手牺牲该生物。

\* 当灰儿的异能触发时，便要选择其目标。当此异能结算时，受到灰儿之战斗伤害的牌手若还操控该生物，则牺牲之。重生或是不会毁坏都无法使该生物不被牺牲。

-----

## 响枝林食尸鬼

{四}{黑}

生物～植物／灵俑

3/3

{黑/绿}{黑/绿}：将目标牌从坟墓场移出对战。你获得1点生命。

\* 如果此异能结算前，该目标牌已被移出坟墓场，则整个异能都会被反击。你不会获得那1点生命。

-----

## 余烬熄灭

{一}{黑}

结界

在你的维持开始时，消灭目标具有-1/-1指示物的生物。

\* 此异能为强制性。如果只有你操控了上面有-1/-1指示物的生物，则你必须选择自己的生物为目标。

。

\* 除非某生物于你的维持开始时上面便有-1/-1指示物，你才能以它为目标。若在你的维持中把-1/-1指示物放到某生物上，并无法让余烬熄灭在该回合将它消灭。

\* 如果此异能结算时，该目标生物上面已经没有任何-1/-1指示物，则此异能会由于目标均不合法而被反击。该生物不会被消灭。

-----

## 嚼骨美洛

{黑}

生物～人鱼／浪客

1/1

{横置}：目标牌手将一张牌从其坟墓场移出对战。

每当你使用一个黑色咒语时，你可以重置嚼骨美洛。

\* 由该目标牌手选择要将那张牌移出对战。

-----

## 掠行死灵

{一}{黑}{黑}

生物～元素

1/4

干枯（此来源会以-1/-1指示物的方式对生物造成伤害。）

每当一个由对手操控、且具有-1/-1指示物的生物置入坟墓场时，你可以将该牌在你的操控下移回场上。

\* 此生物置入哪个坟墓场都不重要。重要的是该生物离场时，它要由对手操控。

\* 该生物从场上置入坟墓场时，上面只要至少有一个-1/-1指示物即可，其数量并不重要。

\* 该牌回到场上时，上面不会有任何-1/-1指示物（除非某些其它效应让它进场时上面将带有）。

-----

梦魇入侵

{五}{黑}

法术

从目标牌手的牌库中搜寻X张牌，X为由你操控的沼泽数量，并将它们移出对战。然后该牌手将他的牌库洗牌。

\* 这些牌会牌面朝上地移出对战，任何人都可以知道它们是什么。（每个将牌移出对战的效应都是如此，除非该效应特别注明这些牌要牌面朝下地移出对战。）

-----

煤烟小恶魔

{一}{黑}{黑}

生物~小恶魔

1/2

飞行

每当任一牌手使用一个非黑色咒语时，该牌手失去1点生命。

\* 此异能会影响所有牌手，也包括你。

\* 同时是黑色与其他颜色的混血咒语\*不是\*非黑色咒语。既然它是黑色，就不会是非黑色！

-----

收割灵魂

{一}{黑}

法术

消灭目标非绿色生物。如果你本回合中使用过其他黑色咒语，则该生物的操控者失去3点生命。

\* 同时是绿色与其他颜色的混血咒语\*不是\*非绿色咒语。既然它是绿色，就不会是非绿色！

\* 收割灵魂检查你本回合中是否使用过其他黑色咒语的时机，在收割灵魂结算时。如果你使用收割灵魂，然后使用了黑色的瞬间来回应，则当收割灵魂结算时，该生物的操控者会因此失去生命。

\* 虽然收割灵魂的异能会检查「其他黑色咒语」，但这部分的异能若要生效，就算收割灵魂自己并非实际使用过（或不是黑色）也没关系。举例来说，如果类似霸占的咒语让你获得收割灵魂的操控权，则即使你并未实际使用过收割灵魂，其异能仍会检查你在本回合中是否使用了任一黑色咒语。

-----

掐灵师

{二}{黑}{黑}

生物~元素/祭师

3/3

当掐灵师进场时，在每个生物上各放置一个-1/-1指示物。

\* 此异能也会在掐灵师上放置一个-1/-1指示物。

-----

塔萝拉的禁咒

{一}{黑}

法术

目标对手展示其手牌。选择其中一张绿色或白色的生物牌。你获得等同于该生物牌防御力的生命

，然后该牌手弃掉该牌。

\* 如果该生物牌的力量或防御力中包含了「\*」，则定义「\*」数值的异能会在所有区域中生效。请注意，当塔萝拉的禁咒检查该牌之防御力时，该牌仍在对手的手牌中。

-----

红色

混沌反挫

{四}{红}

瞬间

混沌反挫对目标牌手造成伤害，其数量等同于由该牌手操控的白色和/或蓝色永久物之数量的两倍。

。

\* 每个永久物只会计算一次。举例来说，如果该目标牌手操控了一个白色生物，一个蓝色结界，以及一个白蓝双色的生物，则混沌反挫会对该牌手造成6点伤害。

-----

复仇灵

{五}{红}{红}

生物~元素

5/5

干枯（此来源会以-1/-1指示物的方式对生物造成伤害。）

{二}{红}，{重置}：复仇灵对目标生物或牌手造成伤害，其数量等同于其力量。（{重置}是重置符号。）

\* 干枯会作用在复仇灵对生物所造成的任何伤害；这包括了其战斗伤害与其异能所产生的伤害。

-----

暴躁巨人

{三}{红}

生物~巨人/战士

4/4

敏捷

除非你本回合中使用过其他红色咒语，否则暴躁巨人进场时上面有两个-1/-1指示物。

\* 直到暴躁巨人进场后，它才会检查你是否本回合中使用过其他红色咒语。

\* 虽然暴躁巨人的异能会检查「其他红色咒语」，但这部分的异能若要生效，就算暴躁巨人自己并非以咒语的方式来使用（或不是红色）也没关系。举例来说，如果类似灵俑化的咒语将暴躁巨人直接放置进场，则即使你并未将暴躁巨人当成咒语来使用，其异能仍会检查你在本回合中是否使用了任一红色咒语。

-----

受激巨人

{四}{红}{红}

生物~巨人/战士

3/3

践踏

横置一个由你操控且不是受激巨人的未横置红色生物：受激巨人得+X/+0直到回合结束，X为以此法横置的生物之力量。

\* 由于此启动式异能的费用不包含横置符号，你便可以横置在你最近的一回合开始时并未持续操控之生物来支付此费用。

\* 检查你所横置的生物之力量的时机，是于该异能结算时，而非该生物横置时；若该生物的力量稍后改变，也不会有影响。如果此异能结算时，该生物已不在场，则使用它最后在场时的力量。

-----

### 穿刺冲击

{二}{红}

#### 瞬间

干枯（此来源会以-1/-1指示物的方式对生物造成伤害。）

穿刺冲击对目标生物或牌手造成3点伤害。

\* 这是唯一具有干枯的瞬间或法术咒语。它与其他具有干枯的东西之运作方式相同：如果它对生物造成伤害，则该伤害会以-1/-1指示物的方式造成；如果它对牌手或旅法师造成伤害，则该伤害会如常造成。

-----

### 重扬火焰

{二}{红}{红}

#### 法术

重扬火焰对目标生物或牌手造成4点伤害。

在你的维持开始时，若任一对手没有手牌，则你可以将重扬火焰从你的坟墓场移回你手上。

\* 重扬火焰的触发式异能包括了「以『若』开头的子句」。这代表了(1)如果在你的维持开始时，你的任一对手都有手牌，此异能便完全不会触发，以及(2)如果此异能结算时，你的任一对手因故又都有了手牌，此异能便失效。

\* 你不需指明是哪位对手；此异能会检查所有对手，看看是否至少有一位满足此条件。触发此异能时满足此条件的对手，以及此异能结算时满足此条件的对手可以是不同的牌手。

-----

### 划疵鞭手

{红}{红}

生物～元素／祭师

2/2

干枯（此来源会以-1/-1指示物的方式对生物造成伤害。）

每当划疵鞭手对牌手造成伤害时，直到对战结束，该牌手都不能获得生命。

\* 一旦最后一个异能结算了，其效应便会持续到对战结束。而划疵鞭手是否持续在场都没有关系。

\* 如果某位牌手受到划疵鞭手的伤害，便会发生以下的事情：

-- 通常会使该牌手获得生命的咒语或异能依旧会结算，只是「获得生命」这部分不会生效。

-- 如果某费用包括了获得生命（例如鼓舞的替代性费用），则将无法支付此费用。

-- 某些效应会将获得生命取代为其他效应，它们在此情况下便不会生效，因为牌手不能获得生命。

-- 某些效应会将特定事件改成获得生命（例如崇敬箴言的效应），它们在此情况下会将该事件改成什么都没发生。

-- 如果某效应会将该牌手的总生命设定在某个数值，并且该数值比该牌手目前的总生命要多，则效应的这部分不会生效。（如果该数值比该牌手目前的总生命要低，则该效应会如常生效。）

-----

## 雷哮灵

{二}{红}{红}{红}

生物~元素

7/2

敏捷

只要其上有-1/-1指示物，雷哮灵便具有践踏异能。

留存（当此生物从场上置入坟墓场时，若其上没有-1/-1指示物，则将它在其拥有者的操控下返回场上，且其上有一个-1/-1指示物。）

\* 只有当你分配战斗伤害时，攻击生物是否具有践踏异能才会有关系。如果在结算战斗伤害前，雷哮灵已失去了所有的-1/-1指示物，则它不再具有践踏异能，但伤害仍会依照所分配的方式来造成。

-----

## 强迫徵召

{X}{红}{红}{红}

法术

获得目标生物的操控权直到回合结束。重置该生物。它得+X/+0且获得敏捷异能直到回合结束。

\* 你可以指定已由你操控的生物来当成强迫征召之目标。若你如此作，则你将获得该生物的操控权（这通常不会有什么明显的效果），重置它，并且它将得+X/+0直到回合结束。

-----

## 绿色

巢居奥夫

{四}{绿}

生物~奥夫

3/3

牺牲巢居奥夫：巢居奥夫对目标具飞行异能的生物造成伤害，其数量等同于其力量。

留存（当此生物从场上置入坟墓场时，若其上没有-1/-1指示物，则将它在其拥有者的操控下返回场上，且其上有一个-1/-1指示物。）

\* 如果当你牺牲巢居奥夫来使用其第一个异能时，其上并没有-1/-1指示物，则在此异能结算之前，留存就会使得巢居奥夫带着一个-1/-1指示物回到场上。此异能会检查你牺牲巢居奥夫时，它的力量值为多少，而不是回场的这个巢居奥夫之力量（因为这其实是个新的物件，与过往存在的状态并无关联）。

-----

## 蒔花师

{一}{绿}

生物~地精/德鲁伊

1/1

{横置}：由你操控的永久物每包括一种颜色，就加一点该色的法术力到你的法术力池中。

\* 请针对每个颜色（白，蓝，黑，红，以及绿）来检查你是否操控了该色的永久物。你可以把同一个永久物算给数个颜色。举例来说，如果你操控了一个绿色结界与一个白黑双色的生物，则蒔花师的异能会产生{白}{黑}{绿}。

\* 对每个颜色而言，蒔花师不会产生多于一点该色的法术力。它最多会产生{白}{蓝}{黑}{红}{绿}。

\* 即使你操控了无色的永久物，蒔花师也不会加无色法术力到你的法术力池中。

-----

旋升天顶

{绿}

结界

帷幕

{X}: 在旋升天顶上放置X个高升指示物。

在你的维持开始时，若旋升天顶上有100个或更多高升指示物，你便赢得此盘对战。

\* 旋升天顶的触发式异能包括了「以『若』开头的子句」。这代表了(1)如果在你的维持开始时，旋升天顶上的高升指示物少于100个，此异能便完全不会触发，以及(2)如果此异能结算时，旋升天顶上的高升指示物减少至不足100个，此异能便失效。

\* 如果在旋升天顶的触发式异能结算前，它便已离场，则检查它最后在场时上面的指示物数量。

-----

漩色斯皮肯

{二}{绿}{绿}

生物~精灵/祭师

3/3

{绿/蓝}{绿/蓝}: 目标由你操控的生物之颜色成为由你选择的颜色或颜色组合直到回合结束。

\* 你可以选择任意的颜色或任意颜色的组合。你不能选择无色。

-----

多色

诱引亡灵

{白/黑}

瞬间

将目标在坟墓场中的牌移出对战。将一个1/1，白黑双色，具有飞行异能的精怪衍生物放置进场。

\* 由诱引亡灵的操控者得到衍生物。

\* 如果在诱引亡灵结算前，该目标牌已被移出坟墓场，则此咒语会被反击。你不会得到精怪衍生物。

-----

溃瘍饥渴

{三}{黑/绿}

瞬间

如果使用溃瘍饥渴时支付了{黑}，则你可以使目标生物得-3/-3直到回合结束。如果使用溃瘍饥渴时支付了{绿}，则你可以使目标生物得+3/+3直到回合结束。（如果支付了{黑}{绿}，则两者都作。）

\* 于你使用溃瘍饥渴时，你必须为第一个效应选择一个生物为目标，且必须为第二个效应选择一个生物为目标。两个目标可以是同一个。于溃瘍饥渴结算时，你分别决定是否要让这些效应生效。

-----

鼎镬迷雾

{一}{白/黑}

瞬间

选择任意数量的目标生物。这些生物均获得留存异能直到回合结束。（当此生物从场上置入坟墓场

时，若其上没有-1/-1指示物，则将它在其拥有者的操控下返回场上，且其上有一个-1/-1指示物。  
)

\* 如果依此法获得留存异能的生物（并且不是衍生物）置入了坟墓场，则该牌会返回场上，且其上有一个-1/-1指示物。不过，由于回到场上的生物会是个全新的物件，且与先前在场上的状态毫无关系，它将不会因此具有留存异能。

\* 若某生物拥有数个留存异能，则就结果来说，在大多数情况下这与只有一个留存异能是一样的。当该生物置入坟墓场，每个留存异能都会触发。第一个结算者会将该生物返回场上，且其上有一个-1/-1指示物。剩下的都不会生效。

-----

爆音妖

{一}{蓝/红}{蓝/红}

生物~元素

2/2

{蓝/红}{蓝/红}, {横置}, 横置两个由你操控且未横置的红色生物：爆音妖对目标生物或牌手造成3点伤害。

{蓝/红}{蓝/红}, {重置}, 重置两个由你操控且已横置的蓝色生物：将目标生物移回其拥有者手上。

({重置}是重置符号。)

\* 使用这两个异能的前提，是你要有爆音妖以及另外两个生物。你在自己最近的一回合开始时，就必须持续操控爆音妖（或是它具有敏捷）；但另两个生物则都无所谓。

-----

响枝林王侯

{一}{黑/绿}{黑/绿}{黑/绿}

生物~惊惧兽

2/2

由你操控的其他黑色生物得+1/+1。

由你操控的其他绿色生物得+1/+1。

在你的维持开始时，你可以将一个1/1，黑绿双色的蠕虫衍生物放置进场。

\* 由于此衍生物是黑绿双色，只要响枝林王侯在场，它就会因王侯而得+2/+2。

-----

夺命王侯

{二}{白/黑}{白/黑}{白/黑}

生物~惊惧兽

3/4

由你操控的其他白色生物得+1/+1。

由你操控的其他黑色生物得+1/+1。

每当你使用一个白色咒语时，你可以横置目标生物。

每当你使用一个黑色咒语时，如果目标生物已横置，你可以消灭之。

\* 最后一个异能可以选择任何生物为目标，不只是已横置的生物。（它并未注明「目标已横置的生物」；如果这么写，就会是个目标的限制条件。）当该异能结算时，检查该生物是否为横置。若已横置，则它会被消灭。若它并未横置，此异能便失效。

\* 如果你使用了某个含白黑双色的咒语，则最后的两个异能都会触发。你可以同时利用它们来消灭

任何生物。若要这么作，你得将「消灭」的异能先放入堆叠，再将「横置」的异能放入堆叠，且目标为同一个生物。当这些异能结算时，就会先横置该生物，再将它消灭。

-----  
疤痕鬼神

{黑/绿}{黑/绿}{黑/绿}{黑/绿}{黑/绿}

生物~精怪/圣者

7/7

践踏

疤痕鬼神进场时上面有两个-1/-1指示物。

{黑/绿}，从疤痕鬼神上移去一个-1/-1指示物：重生疤痕鬼神。

\* 你随时都可以支付{黑/绿}并移去一个-1/-1指示物来使用此异能。并非在疤痕鬼神将被消灭时才能使用。

\* 「从疤痕鬼神上移去一个-1/-1指示物」是使用其起动式异能的费用。如果疤痕鬼神上没有-1/-1指示物，便不能使用此异能。

\* 当你使用疤痕鬼神的异能，会先使其防御力增加（因为移去了-1/-1指示物），然后在异能结算时会获得重生护盾。举例来说，如果你在疤痕鬼神将受到5点伤害之前使用此异能，则当疤痕鬼神受到伤害时，它会是6/6。除非它在本回合中受到更多伤害，否则不会用到此重生护盾。

-----  
读圣巫婆

{二}{黑/绿}{黑/绿}

生物~巫婆

2/2

当读圣巫婆进场时，将你坟墓场中力量最大的生物牌移回你的手上。若两张或更多牌的力量同时为最高，则你从中选择一张。

\* 此异能并不指定牌为目标。它会于结算时决定要将哪张牌移回你手上。如果出现平手的状况，则你在那时候选择要让其中哪张牌移回你手上。

\* 如果该生物牌的力量或防御力中包含了「\*」，则定义「\*」数值的异能会在所有区域中生效。

-----  
忠贞主宰

{蓝/红}{蓝/红}{蓝/红}{蓝/红}{蓝/红}

生物~精怪/圣者

4/4

飞行

在你的维持开始时，你可以获得目标永久物的操控权直到回合结束。若你如此作，则重置它且它获得敏捷异能直到回合结束。

\* 当此异能结算时，如果你已操控了该目标永久物，则你依旧得选择是否要让此效应生效。如果你选择要生效，则此永久物会重置且获得敏捷异能。如果你选择不生效，便不会发生。

-----  
恶咬灵

{四}{黑/绿}{黑/绿}{黑/绿}

生物~元素

10/10

### 践踏

在你的维持开始时，牺牲一个生物。你获得等同于该生物防御力的生命。

\* 如果你没有其他生物可牺牲，则你必须牺牲恶咬灵本身。你将获得等同于其防御力的生命。

-----  

### 垛格采矿队长

{二}{红/白}

生物~矮人/士兵

2/1

{一}{红/白}, {重置}: 进行攻击的生物得+1/+0直到回合结束。( {重置}是重置符号。)

\* 此异能只会影响在它结算时正进行攻击的生物。它不会影响在该回合稍后时段进行攻击的生物。

-----  

### 终返妖

{三}{白/黑}{白/黑}

生物~元素/精怪

2/2

飞行

终返妖上每结附一个灵气，便得+2/+2。

{X}{白/黑}{白/黑}: 将终返妖从你的坟墓场放置进场。你可以将一张总法术力费用为X或更少的灵气牌从你手上放置进场，且结附于其上。若你未如此作，则将终返妖移出对战。

\* 当终返妖在你的坟墓场时，你才能使用其异能。

\* 除非某灵气可以合法结附在终返妖上，你才能以此法将该灵气放置进场。举例来说，你不能以此法将具有「牌手结界」的灵气牌放置进场。

\* 你使用终返妖的异能时可以让X等于0。若你如此作，你会将终返妖从你的坟墓场放置进场，然后将它移出对战。(目前没有总法术力费用为0的灵气。)

\* 即使你手上没有灵气牌，或是你手上有灵气牌但不想(或不能)放上去，你依旧可以使用终返妖的异能。在这两种状况下，你会将终返妖从你的坟墓场放置进场，然后将它移出对战。任何牌手都没机会于终返妖还在场时使用咒语或异能。

-----  

### 天任斯人

{红/白}

生物~洁英

1/1

{红/白}: 天任斯人成为2/2的洁英/精怪。

{红/白}{红/白}{红/白}: 如果天任斯人是精怪，则它成为4/4的洁英/精怪/战士。

{红/白}{红/白}{红/白}{红/白}{红/白}: 如果天任斯人是战士，则它成为8/8，具飞行与先攻异能的洁英/精怪/战士/圣者。

\* 这些异能都没有持续时限。如果其中一个结算了，其效应就会持续下去，直到下列情形之一发生：对战结束，或天任斯人离场，或稍后某个效应改变其特征。

\* 天任斯人的异能会盖过原本的力量，防御力，以及生物类别。通常来说，这些异能会依照所印制的顺序来依序使用。不过，如果天任斯人已经是8/8，具飞行与先攻异能的洁英/精怪/战士/圣

者，然后你使用其第一个异能，则它会成为2/2的洁英/精怪，但仍具有飞行与先攻异能。

\* 不论天任斯人目前的生物类别为何，你都可以使用其第二与第三个异能。这些异能结算时，都会检查天任斯人的生物类别。如果天任斯人当时并非所要求的生物类别，该异能便失效。

\* 天任斯人的第二个异能会检查它是否为精怪，第三个则会检查它是否为战士。而它是如何具有所要求的生物类别，则并不重要。

\* 天任斯人的每个异能都会盖过大多数改变其力量与防御力之其他效应，以及将其力量与防御力设定为特定数值的其他效应。不过某些其他的效应依旧会在此之后才生效。这包括了：

--在天任斯人的异能结算后才发生、并且a)改变此生物之力量或防御力的效应（例如变巨术），或是b)将此生物的力量与防御力设定为特定数值的效应（例如木质化）。

--改变天任斯人之力量与防御力的指示物，例如+1/+1或-1/-1指示物；不论它们何时放到该生物上面都一样。

--改变天任斯人之力量与防御力的静止式异能（例如辉煌的赞美诗），不论何者先发生都一样。

--将天任斯人的力量与防御力交换的效应，不论何者先发生都一样。

-----

### 任意射击

{红/白}{红/白}{红/白}

### 瞬间

任意射击造成3点伤害，你可任意分配于任意数量之目标进行攻击或阻挡的生物上。

\* 其目标数量最少为1，最多为3。于你使用任意射击时，便要分配这些伤害。每个目标必须至少分配1点伤害。

\* 于你使用任意射击时，可以将伤害分配给进行攻击的生物与进行阻挡的生物。

-----

### 缀林童子

{一}{绿/蓝}{绿/蓝}

生物~奥夫

1/3

{二}{绿/蓝}, {重置}: 对目标永久物上的每个指示物而言，在该永久物上放置一个同样的指示物。

({重置}是重置符号。)

\* 缀林童子的异能会复制该目标永久物上每种指示物，而不是只复制+1/+1或-1/-1指示物。

-----

### 扑击地仙灵

{一}{绿/蓝}

生物~仙灵

2/1

{绿/蓝}: 扑击地仙灵得+1/+3且获得飞行异能直到回合结束。此异能每回合只能使用一次，且于对手操控具飞行异能之生物时才能使用。

\* 只当你使用此异能时，才会在乎对手是否操控了具飞行异能之生物。一旦你使用了此异能，就算对手具飞行异能的生物全部离场（不论是回应此异能，或是在此异能结算后），扑击地仙灵依旧会得+1/+3且获得飞行异能。

-----

### 天地回转

### {三}{绿/蓝}

#### 瞬间

如果使用天地回转时支付了{绿}，则由对手操控的生物失去飞行异能直到回合结束；如果使用它时支付了{蓝}，则由你操控的生物获得飞行异能直到回合结束。（如果支付了{绿}{蓝}，则两者都作。）

\* 天地回转只会影响它结算时在场的生物。如果某生物在该回合稍后的时段才进场，则不会受其影响。

\* 如果某生物在该回合稍后的时段改变了操控者，也不会改变天地回转对它造成的影响。

#### 镜映光辉

### {一}{蓝/红}{蓝/红}

#### 结界

{一}{蓝/红}{蓝/红}：复制目标以你为目标的一瞬间或法术咒语。你可以为该复制选择新的目标。

\* 该目标咒语可以具有任意数量的目标，只要你是其中一个即可。

\* 它不在乎该咒语的操控者是谁。

\* 该复制品的目标将与原版咒语相同，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。

#### 停月咒

### {二}{红/白}

#### 瞬间

如果使用停月咒时支付了{红}，则目标牌手本回合中不能使用地；如果使用它时支付了{白}，则该牌手本回合中不能使用生物牌。（如果支付了{红}{白}，则两者都作。）

\* 停月咒并非反击咒语。该目标牌手在停月咒结算之前所使用的生物咒语，都不会受其影响。

\* 停月咒不会阻止「将某张牌放置进场」的效应。

#### 黯境王侯

### {二}{绿/蓝}{绿/蓝}{绿/蓝}

#### 生物～惊惧兽

4/4

由你操控的其他绿色生物得+1/+1。

由你操控的其他蓝色生物得+1/+1。

在其他牌手的重置步骤中，重置所有由你操控的绿色和／或蓝色生物。

\* 所有由你操控的绿色和／或蓝色生物都会在其他牌手的每个重置步骤中重置。你不能选择要重置哪些。这些生物会与主动牌手的永久物同时重置。

\* 在其他牌手的每个重置步骤中，通常会使得你的绿色和／或蓝色生物无法重置的效应不会生效，因为那些效应只会在\*你的\*重置步骤生效。举例来说，如果你操控了荨麻原哨兵（注记着「荨麻原哨兵于你的重置步骤中不能重置」的绿色生物），则你会在其他牌手的每个重置步骤中将它重置。

。

\* 数个黯境王侯的重置效应并无意义。你在同一个重置步骤中只会将永久物重置一次。

#### 战场尊神

{红/白}{红/白}{红/白}{红/白}{红/白}

生物~精怪/圣者

3/4

飞行

由你操控且进行攻击的生物得+2/+0。

\* 此为静止式异能。你的生物得+2/+0的时段，是从你的生物宣告为攻击者开始，直到下列情形之一发生：战斗阶段结束、此生物被移出战斗，或是战场尊神离场。

-----

搜括诺格

{二}{蓝/红}

生物~诺格/浪客

2/1

当搜括诺格进场时，每位牌手抓两张牌，然后随机弃一张牌。

\* 首先由轮到该回合的牌手抓两张牌，然后其他牌手依照回合顺序分别比照办理。然后轮到该回合的牌手从手上随机选一张牌，然后其他牌手依照回合顺序分别比照办理。最后，所有以此法选择的牌同时弃掉。

-----

惨烈复生

{三}{白/黑}{白/黑}{白/黑}

法术

每位牌手将其坟墓场中所有生物牌移回场上，且上面各额外有一个-1/-1指示物。

\* 惨烈复生可能会将防御力为0的生物放置进场（由于此效应会让上面带有-1/-1指示物）。这些生物马上就会由于依状态而生的效应而置于其拥有者的坟墓场。在此事发生之前，牌手没有机会使用咒语或异能来移去这些指示物或影响这些生物。不过，这些生物确实曾经进场，所以任何相关的触发式异能（包括其自身的进场或离场异能）都会触发。在检查过依状态而生的效应之后，这些异能才会放入堆叠。

-----

大精灵涌现

{红/白}{红/白}

结界

当大精灵涌现进场时，你可以支付{X}。若你如此做，则将X个1/1，红白双色的精灵/士兵衍生物放置进场。

{红/白}：由你操控的红色生物与白色生物获得先攻异能直到回合结束。

\* 当此进场异能结算时，你选择X的数值，支付此费用，然后将这些衍生物放置进场。你可以使用法术力异能来支付{X}，但没人能够使用咒语或异能来回应此选择。

-----

柯芬诺幼苗

{三}{黑/绿}{黑/绿}

传奇生物~树妖/祭师

2/5

柯芬诺幼苗不会毁坏。

每当柯芬诺幼苗攻击时，展示你的牌库顶牌。若该牌是生物牌，则你获得等同于该牌防御力的生命，并失去等同于其力量的生命，然后将它置入你手上。

\* 致命伤害与注记着「消灭」的效应不会使柯芬诺幼苗放入坟墓场。不过，柯芬诺幼苗依旧会由于下列原因而放入坟墓场：其防御力成为0或更少，或它被牺牲，或另一个柯芬诺幼苗在场（由于「传奇规则」）。

\* 此触发式异能会造成三个连续的事件：你失去若干生命（并且受其他可能会更动失去生命值的效应所影响），并获得若干生命（并且受其他可能会更动获得生命值的效应所影响），然后将该牌置入你手上。

\* 如果该生物牌的力量或防御力中包含了「\*」，则此异能会利用各区域中所定义的「\*」数值来判定。请注意，当柯芬诺幼苗的异能检查该牌之力量或防御力时，该牌仍在你牌库中。

\* 如果所展示的牌并非生物牌，则它留在你的牌库顶。

-----

### 尊神鞭笞

{二}{红/白}

结界~灵气

生物结界

只要受此结界的生物是红色，它便得+1/+1且具有「{红/白}：此生物得+1/+0直到回合结束。」

只要受此结界的生物是白色，它便得+1/+1且具有系命异能。（每当它造成伤害时，其操控者获得等量的生命。）

\* 是由受此结界的生物之操控者来使用此+1/+0异能，而非尊神鞭笞的操控者。

\* 一旦使用了此+1/+0异能，则它便独立于此生物以及尊神鞭笞而存在。它将会结算，并且该生物在本回合中都会具有此加成，即使尊神鞭笞已不再结附于该生物上也是一样。

-----

### 蛇化术

{二}{绿/蓝}

瞬间

直到回合结束，目标生物失去所有异能，并成为1/1绿色蛇。

抓一张牌。

\* 蛇化术的异能会盖过大多数改变生物的力量与防御力之其他效应，以及将生物的力量与防御力设定为特定数值的其他效应。不过某些其他的效应依旧会在此之后才生效。这包括了：

--在蛇化术的异能结算后才发生、并且a)改变此生物之力量或防御力的效应（例如变巨术），或是b)将此生物的力量与防御力设定为特定数值的效应（例如木质化）。

--改变此生物的力量与防御力的指示物，例如+1/+1或-1/-1指示物；不论它们何时放到该生物上面都一样。

--改变此生物之力量与防御力的静止式异能（例如辉煌的赞美诗），不论何者先发生都一样。

--将此生物的力量与防御力交换的效应，不论何者先发生都一样。

\* 蛇化术不会反击已经触发或使用的异能。具体来说，你没办法先一步使用它来让「在你的维持开始时」与「当此生物进场时」这类异能无法触发。

\* 若蛇化术结算后，被影响的生物才获得某异能，则该生物依旧会具有此异能。

\* 如果蛇化术影响了具有化形异能的生物，则该生物会失去其化形异能，但它依旧具有所有的生物类别。根据持续性效应运作的方式，该生物类别改变异能会先生效，然后蛇化术的异能才将它移

除。

-----

### 丧胆突袭

{二}{蓝/红}

#### 瞬间

如果使用丧胆突袭时支付了{蓝}，则由每位对手操控的生物得-1/-0直到回合结束；如果使用它时支付了{红}，则由你操控的生物得+1/+0直到回合结束。（如果支付了{蓝}{红}，则两者都作。）

\* 丧胆突袭只会影响它结算时在场的生物。如果某生物在该回合稍后的时段才进场，则不会受其影响。

\* 如果某生物在该回合稍后的时段改变了操控者，也不会改变丧胆突袭对它造成的影响。

-----

### 侵略浪潮

{三}{红/白}{红/白}

#### 法术

重置所有于本回合中曾经攻击的生物。在此行动阶段后，额外多出一个战斗阶段，以及接于其后之一个额外的行动阶段。

追溯（你可以从你的坟墓场使用此牌，但必须支付其所需费用，并额外弃掉一张地牌。）

\* 侵略浪潮会重置所有于本回合中曾经攻击的生物，而不只是那些在最近一次战斗阶段中曾经攻击者。

\* 如果由于某些原因，让侵略浪潮结算时并非在行动阶段中，它只会重置所有于本回合中曾经攻击的生物。并不会因此产生新的阶段。

-----

### 蠕虫收成

{二}{黑/绿}{黑/绿}{黑/绿}

#### 法术

你坟墓场中每有一张地牌，便将一个1/1，黑绿双色的蠕虫衍生物放置进场。

追溯（你可以从你的坟墓场使用此牌，但必须支付其所需费用，并额外弃掉一张地牌。）

\*如果你以追溯方式来从你的坟墓场使用蠕虫收成，则你当成额外费用所弃掉的那张地牌会在蠕虫收成结算时算进去。

-----

### 神器

#### 鹿角颅身

{五}

神器生物~稻草人

3/3

{二}：目标白色生物获得留存异能直到回合结束。（当此生物从场上置入坟墓场时，若其上没有-1/-1指示物，则将它在其拥有者的操控下返回场上，且其上有一个-1/-1指示物。）

\* 如果依此法获得留存异能的生物（并且不是衍生物）置入了坟墓场，则该牌会返回场上，且其上有一个-1/-1指示物。不过，由于它会是个全新的物件，且与先前在场上的状态毫无关系，该永久物将不会因此具有留存异能。

\* 若某生物拥有数个留存异能，则就结果来说，在大多数情况下这与只有一个留存异能是一样的。

当该生物置入坟墓场，每个留存异能都会触发。第一个结算者会将该生物返回场上，且其上有一个-1/-1指示物。剩下的都不会生效。

-----

### 昵视徽记

{二}

### 神器~武具

每当你使用一个咒语时，佩带此武具的生物得+2/+2直到回合结束。

佩带{二}

\* 昵视徽记所装备的生物获得此加成的时机，是于此异能结算时。

-----

### 骨骸守护

{六}

### 神器

所操控之生物数量比你多的对手均不能使用生物牌；且神器，结界，以及地亦比照办理。

\* 详细说明如下：

- 所操控之生物数量比你多的对手均不能使用生物牌。
- 所操控之神器数量比你多的对手均不能使用神器牌。
- 所操控之结界数量比你多的对手均不能使用结界牌。
- 所操控之地数量比你多的对手均不能使用地牌。

-----

### 地

### 兔脚羊牧野

### 地

{横置}：加{一}到你的法术力池中。

{四}，{横置}：将一个0/1白色山羊衍生物放置进场。

{横置}，牺牲X个山羊：加X点任意颜色的单色法术力到你的法术力池中。你获得X点生命。

\* 兔脚羊牧野的最后一个异能是法术力异能。整个异能~包括获得生命的部分~都不使用堆叠，所以无法回应之。

\* 如果你并未操控山羊，则你便无法加法术力到你的法术力池中，也无法获得生命。

\* 你可以牺牲任何由你操控的山羊来使用第三个异能，而不仅限于以兔脚羊牧野所产生的山羊。

-----

所有注册商标，不论在美国或其他国家中，均为威世智公司的财产。©2008威世智。