

_预知将来_常见问题集

编纂：Mark L. Gottlieb，且有Laurie Cheers，Jeff Jordan，及Lee Sharpe的贡献

此文件最近更新日期：2007年3月25日

_预知将来_售前现开赛日期：2007年4月21-22日

_预知将来_正式发售日期：2007年5月4日

自2007年5月20日起，_预知将来_系列可在有认证之构组赛制中使用。

_预知将来_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」）解释本系列中部分新机制与概念。第二段（「单卡解惑」）则为牌手解答特定单卡的规则疑问。

「单卡解惑」段落将为您列出完整的规则叙述，虽然包括了本系列的许多牌，但并未包括所有牌。

通则释疑

「时间转移」牌

_预知将来_系列也包含了「时间转移」牌，但与在_时间漩涡_及_时空混沌_登场者相当不同。

每张_预知将来_的时间转移牌，都是理论上可能在未来出版之_万智牌_系列中的重印牌。这些牌具有特殊的牌框。它们的稀有度各有不同，并且会混在「一般」的_预知将来_牌之中。每包补充包中可能会有数张时间转移牌，且数量各不相同。

所有时间转移牌框的左上角都有一个标志，代表了这张牌的类别。具有多种类别的牌则使用同一个「多类别」符号。部分生物牌并未印制任何异能，也没有文字栏；不过这些生物依旧能够如常地获得异能。

新关键字异能

由于本系列横跨了下一年，啊，该说是下百年的_万智牌_发展思维，_预知将来_系列包括了许多关键字。许多都是您已经熟悉的。有些会影响旧版牌张在Oracle牌张参考文献（牌张规则解释的最终文件）中的内文。其他的新关键字则只出现在本系列一两张牌上面；你可以在本常见问题集的「单卡解惑」段落中找到这些关键字的详细规则。

组合：具有声威（Grandeur）的传奇生物

声威属于异能提示，并无规则含义。它出现在一组五张的传奇生物上。

锋翼塔洛兹/ Tarox Bladewing

{二}{红}{红}{红}

传奇生物~龙

4/3

飞行，敏捷

声威~弃掉另一张名称为锋翼塔洛兹的牌：锋翼塔洛兹得+X/+X直到回合结束，X为其力量。

* 只能于具声威异能的生物在场时使用此异能。若要使用此异能，就必须弃掉另一张与它同名的牌

。

组合：条约（Pact）

在_预知将来_系列中，有一组瞬间牌的名称中包含「条约」两字。这些牌的法术力费用均为{零}，并

且都会产生延迟触发式异能，要求你在你的下个维持开始时支付某数量的法术力，否则便会输掉这盘游戏。

干预条约/ Intervention Pact

{零}

瞬间

干预条约是白色。

选择一个来源，于本回合中，防止该来源下一次将对你造成的伤害。你获得等同于以此法所防止的伤害之生命。

在你下个维持开始时，支付{一}{白}{白}。若你不如此作，则你输掉这盘游戏。

* 这些牌都包含了注明这张牌是什么颜色的特征设定异能。这种异能在每个区域中都会生效。

* 如果某个条约被反击，就不会产生任何效应~包括其延迟触发式异能。

* 「在你下个维持开始时支付费用」此事为强制性。不过，「使用法术力异能来产生该法术力」则并非强制性。此效应不能强迫你横置你所有的地，但如果你的法术力池中已产生了足够的法术力，则会强迫你用掉它们。

* 如白金天使或天使恩典这类的异能都会防止输掉游戏的效应。

* 如果某牌手被奇诡迷雾结附，并且在自己回合的第一个维持中使用了条约，则此延迟触发式异能将在该回合的第二个维持中触发。

***组合：塑法师 (Spellshaper) ***

在_预知将来_系列中有一组六个塑法师。这些塑法师能产生模仿现有生物的衍生物（不过对其中一个来说，是模仿...未来的生物！）。

罗堰明师/ Llanowar Mentor

{绿}

生物~地精/塑法师

1/1

{绿}，{横置}，弃一张牌：将一个1/1绿色，名称为罗堰地精，且具有「{横置}：加{绿}到你的法术力池中」的地精/德鲁伊衍生物放置进场。

* 这些塑法师所产生的衍生物的名称都与现有的某生物相同，但其中一个则是例外。这些衍生物与现有生物之间有许多共通的特征，但并非这些生物的复制品。最主要的区别在于这些衍生物都没有法术力费用；举例来说，真正的罗堰地精之法术力费用为{绿}。

* 所有会检查同名永久物的效应，都会把这些衍生物当作是原版的那张牌。举例来说，如果使用衰败回响时选择的目标是名称为罗堰地精的生物（不论它是不是衍生物），所有名称为罗堰地精的生物（不论是不是衍生物）都会得-2/-2。

主题：延缓 (Suspend) 的新变化

虽然延缓的规则并未改变，但本系列有些牌将此异能作了有趣的变化。

* 请记住，如果某张具延缓异能的牌位于移出对战区域，且其上有计时指示物，则此牌便是「已延缓」。其延缓的触发式异能将会触发。它不会管自己是怎么到那区域的。

* 如果某张具延缓异能的牌位于移出对战区域，但其上没有计时指示物，则此牌并非「已延缓」。本系列有一组五张具有延缓的牌，会在结算时将自己移出对战且上面有计时指示物，好让自己再度被延缓。

弧锋光/ Arc Blade

{三}{红}{红}

法术

弧锋光对目标生物或牌手造成2点伤害。将弧锋光移出对战，且上面有三个计时指示物。

延缓3~{二}{红}（除了从你手上使用此牌，你可以支付{二}{红}并将此牌移出对战，且上面有三个计时指示物。在你的维持开始时，从其上移去一个计时指示物。当移去最后一个时，则使用它且不需支付其法术力费用。）

* 若此咒语被反击，则所有效应都不会发生，所以它不会「被移出对战且上面有计时指示物。」

本系列中有些牌则会将牌移出对战，且让它们得到延缓异能。

基图的尤依菘/ Jhoira of the Ghitu

{一}{蓝}{红}

传奇生物~人类/魔法师

2/2

{二}，将你手上一张非地牌移出对战：在所移出的牌上放置四个计时指示物。若它原本不具有延缓，则它获得延缓。（在你的维持开始时，从该牌上移去一个计时指示物。当移去最后一个时，则使用它且不需支付其法术力费用。如果它是生物，则它具有敏捷。）

* 如果被移出对战的牌原本就具有延缓，则它依旧会被移出对战且上面有计时指示物，但并不会得到另一个延缓异能。该牌会被移出对战，且上面有该效应所指定数量的计时指示物，而不是该牌通常会有数量。

* 如果某个咒语或异能让某张牌获得延缓，则该牌只会在被移出对战的期间内具有延缓。一旦它移到其他区域，就会变成新的物件，且不再具有延缓。

* 经过一连串牌的交互影响之后，现在有可能会产生被延缓的地。如果你某张地被延缓，则该延缓异能会如常触发，直到你能够使用该地时为止。当移去其上最后一个指示物时，可能会有三种情况：

- 1) 目前并非你的回合，所以你无法使用这张地。它会保持为移出对战的状态。
- 2) 目前是你的回合，并且你先前已使用过地，所以你无法使用这张地。它会保持为移出对战的状态。
- 3) 目前是你的回合，并且你先前已尚未使用过地，则你必须使用这张地。它并不管现在是本回合的哪个部分，或者堆叠是否为空。使用该地不进堆叠。这算作是你每回合能下的那一张地。

主题：能横置的结界

本系列中某些结界（包括几个灵气）具有横置起动的异能。

液石之拥/ Flowstone Embrace

{一}{红}

结界~灵气

生物结界

{横置}：受此结界的生物得+2/-2直到回合结束。

* 虽然过去从未有需要横置来起动异能的结界，但这并不需要新规则。这种异能只能在该结界未横置时使用。可以在该结界进场的那回合中使用此异能。横置该结界是其费用之一部分。在其操控者的重置步骤中，该结界会与该牌手的其他永久物一同重置。

* 横置某永久物时，结附其上的灵气（或所装备的武器）并不会因此被横置。横置灵气时也不会让

所结附的永久物被横置。

***复出关键字动作：占卜 (Scry) ***

占卜是过去出现在_五色曙光_系列中的异能。这是个动词，就像是「牺牲」或「重生」。（这个关于关键字动作的段落，是即将在五月一日更新的_万智牌_完整规则内容。）

审判恶徒/ Judge Unworthy

{一}{白}

瞬间

选择目标进行攻击或阻挡的生物。占卜3，然后展示你的牌库顶牌。审判恶徒对该生物造成伤害，其数量等同于所展示牌之总法术力费用。（占卜3的流程是检视你牌库顶的三张牌，然后将其中任意数量的牌以任意顺序置于你牌库底，其余则以任意顺序置于你牌库顶。）

占卜异能的规则解析如下：

501.9.占卜

501.9a 「占卜N」意指检视你牌库顶的N张牌，然后将其中任意数量的牌以任意顺序置于你牌库底，其余则以任意顺序置于你牌库顶。

* 请记住，你依照牌上所述的顺序来执行各项动作。有时候你会在最后才占卜。有时候你会先占卜，然后才执行其他动作（例如上述的审判恶徒）。

***复出关键字异能：变身 (Morph) ***

在_预知将来_系列中，包含了三张能变身但不是生物牌。

蕴生洞穴/ Zoetic Cavern

地

{横置}：加{一}到你的法术力池中。

变身{二}（你可牌面朝下地使用此牌并支付{三}，将其当成2/2生物。可随时支付其变身费用使其翻回正面。）

为了处理具变身异能的非生物牌（以及部份过去的规则解释），变身的规则有部分已更新。受影响的部分如下面所述（第三句已更新）：

502.26b 使用牌上之变身异能时，将其牌面朝下。它成为2/2牌面朝下的生物牌，并且没有内文叙述，没有名称，没有副类别，没有系列符号，并且没有法术力费用。会对具有这些特征（而非对翻回正面后的牌之特征）的牌生效之所有效应或让其不能使用的禁止规定，都会影响到此牌之使用。

上述数值即为此物件的可复制特征值。（请参见规则418.5，「持续性效应的互动」；以及规则503，「复制物件」。）将它放入堆叠（它继续保持牌面朝下的状态与前述之特征），然后改为支付{三}，而不是支付其法术力费用。此时须依照支付替代性费用之规则行事。只要是以正常的方式，你都可以从任何区域以变身方式使用牌；当此咒语结算时，它带着前述之特征进场。不论此牌面朝下之物件在何处，变身的效应都会持续影响它，直到此永久物被翻回正面为止。

* 最重要的改变是，以牌面朝下方式来使用牌时，会如同你一开始从手上使用该牌时，它便已经是牌面朝下了一样。它会被视为2/2牌面朝下的生物牌，并且没有内文叙述，没有名称，没有副类别，没有系列符号，并且没有法术力费用；并且你可以支付{三}来使用此生物咒语，而不是支付其法术力费用。当然，你依旧可以如常地将它牌面朝上来使用。

* 若你场上有赛费尔法师泰菲力，则你手上的生物牌都具有闪现异能。若你以牌面朝下方式来使用非生物牌，你可以如同它具有闪现异能地来如此做。若你以牌面朝上方式来使用非生物牌，则只能

在你通常可使用该类牌的时机下使用。

* 如果类似销咒石像鬼之类的牌让你无法使用具变身异能的牌，你依旧能以牌面朝下方式来使用它。

其他关于具有变身异能的非生物牌之注意事项：

* 当具有变身异能的非生物牌翻回正面时，它就不再是生物。所有已装备的武器都会掉下来。所有不能结附于其上的灵气都会掉下来。其上所有指示物都会留在上面，但不会有任何效应。

* 如果这类永久物在战斗中翻回正面，则它会移出战斗。它所分配的战斗伤害依旧会造成。分配给它的战斗伤害则不会造成，因为它已不是生物。

* 三张_石破天惊_环境的牌（艾非托符文使士，艾文预言师，以及骨棘伐雷兽）都具有每当任一生物翻回正面时会触发的异能。其内文将被勘误，好让它们在永久物翻回正面时触发。在_预知将来_的这些牌翻回正面时，都会触发它们的异能。

***复出关键字异能：循环 (Cycling) 与循环类别 (Typecycling) ***

循环是原本出现在_石破天惊_环境的关键字异能。此异能并没有根本上的变动。

循环类别曾在_劫运降临_系列中出现。当时其名称为「循环地牌」，因为只有地类别出现在该类型的异能中（举例来说，有循环沼泽）。此异能已有所扩展，好将其他副类别也包括进来（举例来说，有循环裂片妖），所以其名称也随之改变。此异能的运作方式并无改变。

更新后的循环异能解析如下：

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 循环副类别是循环异能的变化。「循环[副类别][费用]」意指「[费用]，弃掉此牌：从你的牌库中搜寻一张[副类别]牌，展示该牌，并置于你手上。然后将你的牌库洗牌。」

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。

***新关键字异能：系命 (Lifelink) ***

系命是某个现存异能的新关键字（先前曾在昂扬天使之类的牌上出现）。系命异能的规则解析如下：

502.68.系命

502.68a 系命属于触发式异能。「系命」意指「每当此永久物造成伤害时，你获得等量的生命。」

502.68b 若某永久物具有数个系命异能，则每一个都会分别触发。

* 每当具有系命异能的永久物造成伤害时都会触发此异能，并不只是战斗伤害而已。

* 所有具此异能（需完全相同）的旧版本牌都将会被勘误，好将此异能改为系命。

* 请注意，心灵羁绊并不会让所结附的生物获得系命异能。系命异能是让该生物的操控者获得生命。心灵羁绊则是让心灵羁绊的操控者获得生命。

***新关键字异能：延势 (Reach) ***

延势此关键字异能是用来取代「[此生物]能视同具有飞行异能地进行阻挡」的异能，先前曾在巨型蜘蛛之类的生物上出现。飞行异能也随之有所改动。

飞行异能修订后的正式规则解析如下：

502.4.飞行

502.4a 飞行属于躲避式异能。

502.4b 只有具飞行和/或延势异能的生物才能阻挡具飞行异能的生物。无论某生物是否具有飞行异能，具有飞行异能的生物都可以阻挡它。（请参见规则309，「宣告阻挡者步骤」与规则502.70，「延势」。）

502.4c 同一个生物上的数个飞行异能并无意义。

延势异能的正式规则解析如下：

502.70.延势

502.70a 延势属于静止式异能。

502.70b 只有具飞行和/或延势异能的生物才能阻挡具飞行异能的生物。（请参见规则309，「宣告阻挡者步骤」与规则502.4，「飞行」。）

502.70c 同一个生物上的数个延势异能并无意义。

* 所有具有或会赋予巨型蜘蛛之异能的牌都将被勘误，好将该异能改为延势。

* 具飞行异能的生物与巨型蜘蛛之类的生物间的互动并未改变。

* 有些牌之间的互动则有所改变：

-- 具有延势（且不具飞行）异能的生物无法阻挡规则叙述包含「只能被具飞行异能的生物阻挡」的生物，因为这些生物实际上并不具有飞行异能（若它们具有飞行异能，便可以阻挡之）。受此改变所影响的牌包括地精骑队，西哈纳檐行者，树梢护臂，以及树顶斥候。

-- 具有延势（且不具飞行）异能的生物可以阻挡规则叙述包含「不能被具飞行异能的生物阻挡」的生物，原因同上。受此改变所影响的牌包括尘土为冠，蚊蚋巷漫行客，高等石精灵，以及石精灵。

-- 塔路姆吹笛手注记着「所有具飞行异能，且可阻挡塔路姆吹笛手的生物皆须如此做」，因此不会强迫具延势异能的生物阻挡它。

***新关键字异能：帷幕 (Shroud) ***

帷幕是某个现存异能的新关键字。帷幕异能的规则解析如下：

502.36.帷幕

502.36a 帷幕属于静止式异能。「帷幕」意指「此永久物或牌手不能成为咒语或异能的目标。」

502.36b 同一个永久物或牌手上的数个帷幕异能并无意义。

* 所有具此异能的旧版本牌都将会被勘误，好将此异能改为帷幕。

* 具有此异能之变化的牌，例如「[此生物]不能成为由对手所操控之咒语或异能的目标」者，则不会被勘误。

* 有些牌，例如_石破天惊_系列的真信者，会让牌手获得帷幕异能。

***新的牌类别：部族 (Tribal) ***

部族是新的牌类别（例如「生物」或「瞬间」）。部族此牌类别的规则解析如下：

212.8.部族

212.8a 每张部族牌都有另一个牌类别。使用与结算部族牌时，会遵循使用与结算具另一类别之牌的规则。

212.8b 部族的副类别都是单独的一个英文字，并接在一条长横线后面；例如「部族结界~反抗军/灵气」，「反抗军」就是部族的一个副类别。部族副类别的集合与生物类别的集合是同一个；这些副类别称为_生物类别_。部族可能包含多个副类别。

* 部族并非永久物的类别。不过，部族牌上的另一个类别有可能让它成为永久物。

* 由于生物与部族享有共同的副类别（它们依旧称为「生物类别」），某些管理副类别的其他规则已有所改变。以下是一些修改过的规则：

205.3d 神器，结界，以及地各自拥有其专属的一群副类别。瞬间与法术享有共同的一组副类别；这些副类别称为_咒语类别_。生物与部族享有共同的一组副类别；这些副类别称为_生物类别_。

（你可以在本文件末尾的名词解释中，「生物类别」、「地类别」等项目找到副类别的完整列表。

）

205.3e 如果某张具有多个类别的牌具有一个或数个副类别，每个副类别都分别与所对应的类别有关联。

* _石破天惊_的人工演化这张牌，能够改变部族牌的生物类别。

* 许多提到生物类别的旧版牌都会被勘误，好让它们依照设计理念来运作。在勘误后，如果某异能只提到了某个生物类别，它便能影响所有具该生物类别的永久物。（举例来说，「横置一个由你操控且未横置的魔法师」意指「横置一个由你操控且未横置的魔法师永久物。」）如果某异能只能影响某个生物，它将会如此注明。有些牌将使用「永久物牌」这个新词，其意义为「一张神器，生物，结界，或地牌。」

其他关键字异能与主题

欲知关于闪现 (Flash)，转瞬 (Split second)，延缓，侧面攻击 (Flanking)，增幅 (Kicker)，疯魔 (Madness)，变身，次元幽影 (Shadow)，以及裂片妖的详情，请参见_时间漩涡_常见问题集。

欲知关于预报 (Forecast)，背水战 (Hellbent)，以及接殖 (Graft) 的详情，请参见_纷争_常见问题集。

欲知关于嗜血 (Bloodthirst) 的详情，请参见_十会盟_常见问题集。

欲知关于召集 (Convoke)，发掘 (Dredge)，以及易质 (Transmute) 的详情，请参见_拉尼卡_常见问题集。

欲知未包含在通则释疑单元中的新关键字异能之详情，请参见单卡解惑单元。

单卡解惑

白色

救助天使/ Angel of Salvation

{六}{白}{白}

生物~天使

5/5

闪现；召集（使用此咒语时，你每为它横置一个生物，便可以少支付{一}，或一点所横置生物颜色的法术力。）

飞行

当救助天使进场时，防止任意数量的目标生物和／或牌手本回合接下来将受到的共5点伤害，你可以任意分配。

* 你选择伤害防止护盾该如何分配的时机，是在你将此触发式异能放入堆叠时。其目标数最少为一，最多为五。

艾文核灵师/ Aven Mindcensor

{二}{白}

生物～鸟／法术师

2/1

闪现（你可以于你能够使用瞬间的时机下使用此咒语。）

飞行

如果任一对手将搜寻某牌库，则改为他搜寻该牌库顶的四张牌。

* 它会检查哪位牌手正在搜寻牌库，而不是哪个牌库正被搜寻。

* 搜寻时完全如常进行，只不过该牌手只能看到该牌库顶的四张牌。该牌手完全无法看到该牌库其他的牌。本次搜寻中只能找到牌库顶这四张牌，就算有某些方法认出这四张以外的牌也是一样。

* 在搜寻结束后，如果此效应让牌手洗该牌库，则洗整个牌库。

* 如果该牌手搜寻牌库顶的四张牌，并且里面有跨冰河亚龙（出自_骤霜_系列），则该牌手可以使用它。

* 出自_拉尼卡_的猜疑之影这张牌会让牌库无法搜寻，所以其效应会胜过此牌。

荒芜之耀/ Barren Glory

{四}{白}{白}

结界

在你的维持开始时，若你除了荒芜之耀以外未操控任何永久物且没有手牌，你便赢得这盘游戏。

* 必须符合这两个条件，才会触发荒芜之耀的异能；并且在此异能结算时也必须符合，否则什么都不会发生。在这中间的时段，你可以操控永久物和／或手上有牌。

寂静束缚/ Bound in Silence

{二}{白}

部族结界～反抗军／灵气

生物结界

受此结界的生物不能进行攻击或阻挡。

* 请参见通则释疑单元中，「新的牌类别：部族」之段落。

* 安罗斥候这类具「征召」异能的反抗军牌，可以将此牌放置进场。在此情况下，它会放置进场并结附在生物上。若无法结附，则寂静束缚会留在原本所在的区域。

* 这并非生物。它不能被只能影响生物牌所影响。会影响具某生物类别之物件的旧版牌都会被勘误，好让它们清楚指出是会影响具有该生物类别之生物，还是具有该生物类别的任何物件。。

* 灵气属于结界的副类别。反抗军属于部族的副类别，因此也属于生物类别。

趋吉避凶/ Chronomantic Escape

{四}{白}{白}

法术

直到你的下一个回合，生物不能攻击你。将趋吉避凶移出对战，且上面有三个计时指示物。

延缓3~{二}{白}（除了从你手上使用此牌，你可以支付{二}{白}并将此牌移出对战，且上面有三个计时指示物。在你的维持开始时，从其上移去一个计时指示物。当移去最后一个时，则使用它且不需支付其法术力费用。）

* 当趋吉避凶结算时还不在场的生物，也会被它影响。举例来说，如果趋吉避凶在你的回合结算，然后对手在他的回合中使用具敏捷异能的生物，则该生物于该回合无法攻击。

* 欲知此组牌的更多资讯，请参见通则释疑单元中，「复出关键字异能：延缓」之段落。

破晓冠冕/ Daybreak Coronet

{白}{白}

结界~灵气

生物结界（仅限已被其他灵气结附者）

受此结界的生物得+3/+3并具有先攻，警戒，及系命异能。（每当它造成伤害时，其操控者获得等量的生命。）

* 如果破晓冠冕所结附之生物上其他所有的灵气都不再结附它，则破晓冠冕会因所结附的永久物不合法而置入其拥有者的坟墓场。

* 因为_时空混沌_之重新连系这张牌会让所有灵气同时回到场上，除非准备让破晓冠冕结附的生物已是被结附的状态，否则就无法结附于该生物上。

* 请参见通则释疑单元中，「新关键字异能：系命」之段落。

抵销劣势/ Even the Odds

{二}{白}

瞬间

你只可以于由你操控的生物数量比任一对手都少时使用抵销劣势。

将三个1/1白色士兵衍生物放置进场。

* 抵销劣势结算时，你操控多少生物都无所谓。

皇家面具/ Imperial Mask

{四}{白}

结界

当皇家面具进场时，若它并非衍生物，则你的每位队友将一个衍生物放置进场，且该衍生物为皇家面具的复制。

你不能成为由对手操控之咒语或异能的目標。

* 此牌所制造的衍生物是以结界的身分进场，而非生物。

* 在皇帝战中，只有在皇家面具操控者的影响范围内的队友才能得到衍生物。皇家面具的操控者不会得到衍生物；该牌手只会得到皇家面具。

* 每个皇家面具永久物均各自独立，且只会影响其操控者与其操控者的对手。

* 如果在皇家面具的触发式异能结算前，它便已离场，则衍生物进场时依旧是皇家面具的复制品。

* 在皇家面具的触发式异能触发后、并在它结算之前，如果它变成其他东西的复制，则衍生物进场时会是「曾为皇家面具的这东西」现在状态的复制品。如果皇家面具变成其他东西的复制，然后才

离场，则衍生物进场时会是「它最后在场时所复制的东西」之复制品。

干预条约/ Intervention Pact

{零}

瞬间

干预条约是白色。

选择一个来源，于本回合中，防止该来源下一次将对你造成的伤害。你获得等同于以此法所防止的伤害之生命。

在你下个维持开始时，支付{一}{白}{白}。若你不如此作，则你输掉这盘游戏。

* 不论是否实际防止了伤害，此延迟触发式异能都会触发。

迷失灵气法师/ Lost Auramancers

{二}{白}{白}

生物~人类/法术师

3/3

消逝3（此永久物进场时上面有三个计时指示物。在你的维持开始时，从其上移去一个计时指示物。当移去最后一个时，将它牺牲。）

当迷失灵气法师从场上置入坟墓场时，若其上没有计时指示物，则你可以从你的牌库中搜寻一张结界牌并将之放置进场。若你如此作，则将你的牌库洗牌。

* 迷失灵气法师的最后一个异能，并不一定要它因自己的消逝异能而牺牲时才会触发。不论它因任何理由从场上置入坟墓场，只要当时其上没有计时指示物，都会触发此异能。

明光澈辉/ Lucent Liminid

{三}{白}{白}

结界生物~元素

3/3

飞行

* 明光澈辉属于结界生物，就好比扑翼机是神器生物一样。所有能够影响生物与影响结界的东西，都会对它产生作用。

淋巴裂片妖/ Lymph Sliver

{四}{白}

生物~裂片妖

3/3

所有裂片妖生物具有抵受1。（若任一来源将对某裂片妖造成伤害，则防止此伤害中的1点。）

* 抵受（Absorb）是新的关键字异能。它属于防止伤害异能。抵受的规则解析如下：

502.61.抵受

502.61a 抵受属于静止式异能。「抵受N」意指「如果任一来源将对此生物造成伤害，则防止此伤害中的N点。」

502.61b 每个抵受异能都只能防止任一来源一次所造成的N点伤害。它会对其他来源所造成的伤害另外生效，或者对此来源其他时候所造成的伤害另外生效。

502.61c 若某物件具有多个抵受异能，则每一个都会分别生效。

雾牧地潜伏客/ Mistmeadow Skulk

{一}{白}

生物~洁英/浪客

1/1

保护（总法术力大于或等于3）

系命（每当此生物造成伤害时，你获得等量的生命。）

* 此保护异能的意义如下述：

- 雾牧地潜伏客不能被总法术力费用大于或等于3的生物阻挡。
- 雾牧地潜伏客不能被总法术力费用大于或等于3的灵气结附。它也不能装备总法术力费用大于或等于3的武器。
- 雾牧地潜伏客不能被总法术力费用大于或等于3的咒语指定为目标。它也不能被总法术力费用大于或等于3的来源之异能指定为目标。
- 总法术力费用大于或等于3的来源对雾牧地潜伏客所造成之伤害都会被防止。

* 当费用中包含X的咒语在堆叠中时，其总法术力费用会将X算进去。举例来说，如果焰球（法术力费用为{X}{红}）的X是0或1，就可以指定雾牧地潜伏客为目标；但如果X是2或更多，就不能以它作目标。

* 牌面朝下的生物之总法术力费用为0，所以雾牧地潜伏客的保护异能不会对它生效。

* 请参见通则释疑单元中，「新关键字异能：系命」之段落。

瑞莫斯教复兴者/ Ramosian Revivalist

{三}{白}

生物~人类/反抗军/僧侣

2/2

{六}，{横置}：将目标总法术力费用等于或小于5的反抗军永久物牌从你的坟墓场移回场上。

* 「永久物牌」意指神器牌，生物牌，结界牌，或地牌。

盐丘掠龙/ Saltskitter

{三}{白}

生物~亚龙

3/4

每当另一个生物进场时，将盐丘掠龙移出对战。在回合结束时，将盐丘掠龙在其拥有者的操控下返回场上。

* 如果某生物等到该回合「在回合结束时」的异能触发后才进场，盐丘掠龙会等到下回合结束时才会返回场上。

撒姆尼香炉师/ Samite Censer-Bearer

{白}

生物~人类/反抗军/僧侣

1/1

{白}, 牺牲撒姆尼香炉师: 于本回合中, 防止接下来将对由你操控之每个生物所造成的1点伤害。

* 此异能结算时, 会在由你操控之每个生物上分别制造一个防止1点伤害的护盾。

斥候示警/ Scout's Warning

{白}

瞬间

你于本回合下一次使用的生物牌能视同具有闪现异能地来使用。

抓一张牌。

* 斥候示警与加快的运作方式相同, 只不过影响的是生物而非法术。

* 在你使用斥候示警的回合中, 你可以于自己能使用瞬间的时机下, 从你手上将生物牌延缓出去。当你真正使用生物牌时, 此效应立刻终止。

* 斥候示警只会影响该回合中下一个使用的生物牌, 就算该生物原本就具有闪现也是一样。

* 斥候示警让你能以牌面朝下的方式使用具变身的非生物牌 (例如明缕力场), 就如同它具有闪现一样。如果你牌面朝上地来使用该牌, 便不会产生影响。

塞特之虎/ Seht's Tiger

{二}{白}{白}

生物~猫

3/3

闪现 (你可以于你能够使用瞬间的时机下使用此咒语。)

当塞特之虎进场时, 选择一种颜色, 你获得反该色保护异能直到回合结束。(你不能被该色的东西指定为目标, 造成伤害, 或是被结附)

* 若你具有反某色的保护异能, 其意义如下述:

- 你不能被该色的咒语或该色之来源的异能指定为目标。
- 防止该色来源将对你造成的所有伤害。
- 你不能被该色的灵气所结附。

藍色

奥妙羽翼/ Arcanum Wings

{一}{蓝}

结界~灵气

生物结界

受此结界的生物具有飞行异能。

灵气转换{二}{蓝} ({二}{蓝}: 将此灵气与你手上的一张灵气牌交换。)

* 灵气转换 (Aura swap) 是新的关键字异能。它让你可以将具此异能的灵气与在你手上的灵气交换。灵气转换的规则解析如下:

502.62.灵气转换

502.62a 灵气转换是某些灵气牌所具有的起动式异能。「灵气转换[费用]」意指「[费用]: 你可以将此永久物与你手上的一张灵气牌交换。」

502.62b 如果交换过程的任一部分无法完成, 此效应便会失效。

例: 你使用了某灵气的灵气转换异能。你手上唯一的灵气并不能结附在目前已被具灵气转换异能之

灵气结附的永久物上。此异能会失效。

例：你使用了由你操控、但不由你拥有的灵气之灵气转换异能。此异能会失效。

* 于灵气转换异能结算时，你可以选择你手上的一张灵气牌。如果你决定不选（或没牌可选），则什么都不会发生。如果你选了一张，则游戏会依照已被结附的永久物目前的状态，来检查该灵气是否能结附于其上（此时具灵气转换之该灵气仍在场上）。如果它不能，则什么都不会发生。如果它能结附，并且具灵气转换之该灵气仍在场上，并且你拥有具灵气转换之该灵气，接下来具灵气转换之该灵气会放入你手上，且所选择的灵气会放置进场并结附在该永久物上。

* 交换会同时发生。并不会会有「该永久物被两个灵气同时结附」或「该永久物未被灵气结附」的时段。

* 如果某个非灵气的东西因故获得灵气转换异能，则此异能结算时便会失效。在你手上的灵气牌不能以未结附的状态放置进场，所以此交换不会发生。

墓穴环节兽/ Cryptic Annelid

{三}{蓝}

生物~野兽

1/4

当墓穴环节兽进场时，占卜1，然后占卜2，然后占卜3。（占卜X的流程是检视你牌库顶的X张牌，然后将其中任意数量的牌以任意顺序置于你牌库底，其余则以任意顺序置于你牌库顶。）

* 你依照牌上所印制的顺序来执行这三次不同的占卜。

拖延/ Delay

{一}{蓝}

瞬间

反击目标咒语。如果以此法反击该咒语，则改为将它移出对战且上面有三个计时指示物，而非直接将它置入其拥有者的坟墓场。若它原本不具有延缓，则它获得延缓。（在其拥有者的维持开始时，从该牌上移去一个指示物。当移去最后一个时，则该牌手使用它且不需支付其法术力费用。如果它是生物，则它具有敏捷。）

* 当移去其上最后一个计时指示物时，被移出对战的牌会当成全新的咒语来使用。模式与目标均重新选择。如果该咒语有任何额外费用，都必须重新支付。如果无法作到，该咒语便无法使用且持续被移出对战。

* 如果被拖延指定为目标的咒语是以返照方式来使用，则将它移出对战的会是拖延的效应，而不是返照的效应。该牌会得到计时指示物并获得延缓（如果它先前不具延缓的话）。

* 请参见通则释疑单元中，「主题：延缓的新变化」之段落。

西风法师黎奈莎/ Linessa, Zephyr Mage

{三}{蓝}

传奇生物~人类/魔法师

3/3

{X}{蓝}{蓝}，{横置}：将目标总法术力费用为X的生物移回其拥有者手上。

声威~弃掉另一张名称为西风法师黎奈莎的牌：目标牌手将由他操控的一个生物移回其拥有者手上，然后为一个神器，一个结界，以及一个地重复此流程。

* 黎奈莎的声威异能只以牌手为目标。于此异能结算时，该牌手才决定要将哪些永久物回手。这些永久物是一个个回手，顺序如牌上所指示。举例来说，该牌手若将一个神器生物回手，则不能将它算作是已让一个神器与一个生物回手。

逻辑打结/ Logic Knot

{X}{蓝}{蓝}

瞬间

掘穴（你使用此咒语时，可以从你坟墓场中将任意数量的牌移出对战。每以此法将一张牌移出对战，使用它的费用便减少{一}来使用。）

除非目标咒语的操控者支付{X}，否则反击该咒语。

* X的数值不会因使用掘穴而降低。它只会减少逻辑打结的操控者所需支付的法术力数量。

* 欲知掘穴的完整规则，请参见夺命撼响的段落。

涡卷巨灵/ Maelstrom Djinn

{七}{蓝}

生物~巨灵

5/6

飞行

变身{二}{蓝}

当涡卷巨灵翻回正面时，在其上放置两个计时指示物且它获得消逝。在你的维持开始时，从其上移去一个计时指示物。当移去最后一个时，将它牺牲。）

* 如果涡卷巨灵翻回正面，然后因故翻为牌面朝下，它依旧会具有消逝异能与计时指示物。此消逝异能会继续如常生效。如果它再度翻回正面，它上面会有更多计时指示物，但也会获得另一个消逝异能。在其操控者的维持中，两个异能都会触发。

将来贤者/ Magus of the Future

{二}{蓝}{蓝}{蓝}

生物~人类/法术师

2/3

你以展示牌库顶牌的方式进行游戏。

你可以使用你的牌库顶牌。

* 如果某效应要你抓数张牌，则每抓起一张牌之前都要展示之。

*如果你牌库顶的牌是地，你便可以在能使用地的时机下使用之。

*如果你牌库顶的牌不是地，你便可以在通常能使用该咒语的时机下使用之。你依旧必须支付其法术力费用。

*如果你牌库顶的牌具有变身，你便可以以牌面朝下的方式使用该牌并支付{三}。不过在使用该咒语之前，所有牌手都已经看过了它是什么。

* 你牌库顶的牌并不在你手上，所以你不能将它延缓，循环，弃掉，或使用它的任何起动式异能。

* 一旦你将牌库顶的牌使用完毕后，便展示你牌库的下一张牌。

* 如果当你使用咒语或异能的时候，你牌库顶的牌已经改变，则要等到你将牌库顶的牌使用完毕后，才会展示新的顶牌。

催眠裂片妖/ Mesmeric Sliver

{三}{蓝}

生物~裂片妖

2/2

所有裂片妖具有「当此永久物进场时，你可以论命1。」（其操控者检视任一对手的牌库顶牌，然后他可以将该牌置于该牌库底。）

* 催眠裂片妖进场时会触发此异能。

* 论命 (Fateseal) 此关键字动作与占卜很类似。两者唯一的不同在于：你占卜时会影响你自己的牌库，而当你论命时，会影响对手的牌库。论命的规则解析如下：

501.10.论命

501.10a 「论命N」意指检视任一对手牌库顶的N张牌，然后将其中任意数量的牌以任意顺序置于该牌库底，其余则以任意顺序置于该牌库顶。

* 论命此动作不需目标。你执行此动作时一并选择要影响哪位对手。

梦生阿米巴/ Narcomoeba

{一}{蓝}

生物~虚影

1/1

飞行

当梦生阿米巴从你的牌库置入你的坟墓场时，你可以将它放置进场。

* 如果梦生阿米巴从牌库置入你的坟墓场的过程里被展示过或看过（例如由于胧光交易），其异能会在它被置入你坟墓场时触发。当你展示或看到它时，它仍旧在你的牌库中。

* 如果梦生阿米巴之异能触发时，以回应的方式将它移出你的坟墓场，便无法将它放置进场。

顽空/ Nix

{蓝}

瞬间

如果目标咒语使用时并未为其支付法术力，则反击之。

* 顽空可以指定任何咒语为目标。其条件只会在结算时检查。

* 顽空并非检查此咒语的法术力费用是否为0。它是检查究竟用了多少法术力来使用它。它能反击法术力费用为0的咒语（例如屠杀条约），以不需法术力之替代性费用来使用的咒语（例如异特龙骑兵）或是替代性费用为{零}的咒语（例如沐日萝特瓦拉），使用时的费用已减少为0的咒语（例如小蛙兽），使用时由于某效应之影响而不需支付费用的咒语（例如延缓或夺念团块的异能所产生之效应），或是某咒语的复制品，以及其他可能产生的状况。它不能反击以「需要法术力的额外费用或替代性费用」来使用的咒语，不论该咒语的总法术力费用是多少都一样（例如具有变身且以牌面朝下方式来使用的咒语，或是当三定法球在场时所使用的扑翼机）。

* 顽空是检查有没有牌手支付法术力来使用它，而不是只检查其目前的操控者。如果霸占已使用在某咒语上，然后顽空也使用在此咒语上，则必须要原本使用此咒语的牌手并未支付法术力，顽空才能将它反击。

振肌秘耳/ Sarcomite Myr

{二}{蓝}

神器生物～秘耳

2/1

{二}: 振肌秘耳获得飞行异能直到回合结束。

{二}, 牺牲振肌秘耳: 抓一张牌。

* 振肌秘耳是神器生物, 就像扑翼机一样。它与其他神器生物之间唯一不同之处, 在于振肌秘耳的法术力费用中包括了蓝色法术力, 所以它是蓝色。

再生气/ Second Wind

{二}{蓝}

结界～灵气

生物结界

{蓝}: 横置受此结界的生物。

{蓝}: 重置受此结界的生物。

* 这些异能是此灵气的异能, 而不是赋予该生物的异能。只有该灵气的操控者才能起动它们。

* 请参见通则释疑单元中, 「主题: 能横置的结界」之段落。

变形兽精华/ Shapeshifter's Marrow

{二}{蓝}{蓝}

结界

在每位对手的维持开始时, 该牌手展示其牌库顶牌。若展示出生物牌, 则该牌手将该牌置于其坟墓场, 且变形兽精华成为该牌的复制。(它在复制后会失去此异能。)

* 如果所展示的牌并非生物牌, 则它留在该牌手的牌库顶。变形兽精华依旧会是结界。

* 如果所展示的牌是生物牌, 则变形兽精华永久地成为该牌的复制。它不再是结界。

* 于双头巨人游戏中, 在对手队伍的回合开始时, 此异能会为每位对手分别触发。如果第一个结算的异能展示出生物牌, 则变形兽精华会成为生物。如果第二个结算的异能也展示出生物牌, 则曾是变形兽精华的这东西会成为此生物的复制。

织咒涡旋/ Spellweaver Volute

{三}{蓝}{蓝}

结界～灵气

瞬间牌结界 (仅限在坟墓场的瞬间牌)

每当你使用任一法术咒语时, 复制受此结界的瞬间牌。你可以使用此复制, 并且不需支付其法术力费用。若你如此作, 则将受此结界的牌移出对战, 且将织咒涡旋结附在另一张在坟墓场的瞬间牌。

* 此灵气的目标是在坟墓场中的瞬间牌, 所结附者亦同。这是第一个会结附在既非永久物也非牌手上的灵气。

* 此灵气会在场上, 且结附在另一区域中的牌上。此灵气不会因此放在坟墓场中。受此结界的牌不会因此放在场上。

* 如果受此结界的牌改变了所在区域 (例如以返照方式使用它, 或是被火葬移出对战), 则织咒涡旋会「掉下来」并由于因状态而生的效应而放入其拥有者的坟墓场。

* 当你使用法术咒语时，就会触发织咒涡旋的异能。它会制造受此结界之牌的复制品。此复制品会存在于坟墓场中。你可以选择是否要使用此复制品。如果你不使用，则此复制品会留在坟墓场，并且在下次检查依状态而生的效应时消失。如果你要使用，则是从坟墓场使用该复制品。你使用完毕后，受此结界之牌就被移出对战，且你必须选择在坟墓场中新的一张瞬间牌来让织咒涡旋结附。若你无法如此作，则织咒涡旋会留在场上并且未结附于任何东西上，然后在下次检查依状态而生的效应时放入坟墓场。

* 假设织咒涡旋的异能触发后，受此结界的瞬间牌被回应而移出坟墓场。织咒涡旋现在未结附于任何东西上，并由于依状态而生的效应而放入其拥有者的坟墓场。当涡旋的异能结算时，它会检查此牌最后在场的状态，并且认定「受此结界的牌」是「没有」，因此不会产生复制品。

* 假设织咒涡旋的异能触发后，织咒涡旋被回应而离场。然后原先受此结界的瞬间牌被回应而移出坟墓场。当涡旋的异能结算时，它会检查此牌最后在场的状态，并且认定「受此结界的牌」是那张瞬间牌，因此会产生该牌的复制品，且此触发式异能的操控者可以使用它。

纺入幻梦/ Spin into Myth

{四}{蓝}

瞬间

将目标生物置于其拥有者的牌库顶，然后论命2。（检视任一对手牌库顶的两张牌，然后将其中任意数量的牌以任意顺序置于该牌手的牌库底，其余则以任意顺序置于该牌库顶。）

* 被拿来执行论命动作的对手，并不一定要是操控该目标生物的牌手。

* 欲知论命的完整规则，请参见催眠裂片妖的段落。

塑形学者凡瑟/ Venser, Shaper Savant

{二}{蓝}{蓝}

传奇生物~人类/魔法师

2/2

闪现（你可以于你能够使用瞬间的时机下使用此咒语。）

当塑形学者凡瑟进场时，将目标咒语或永久物移回其拥有者手上。

* 如果某咒语移回其拥有者手上，便从堆叠中移出并且不会结算。该咒语并非被反击；它只是不存在了。

* 如果某咒语的复制品回到其拥有者的手上，它会被移到该处，然后由于依状态而生的效应而消失。

* 如果凡瑟的进场异能所指定之目标咒语是以返照方式来使用，该咒语会被移出对战，而不会移回其拥有者手上。

黑色

颅骨卜算师/ Augur of Skulls

{一}{黑}

生物~骷髅妖/法术师

1/1

{一}{黑}：重生颅骨卜算师。

牺牲颅骨卜算师：目标牌手弃两张牌。你只可以于你的维持中使用此异能。

* 「牺牲」某永久物并非将其消灭，所以重生或其他针对消灭的替代性效应不能影响之。

苦涩折磨/ Bitter Ordeal

{二}{黑}

法术

从目标牌手的牌库中搜寻一张牌，并将该牌移出对战。然后该牌手将他的牌库洗牌。

坟场风暴（当你使用此咒语时，本回合每有一个永久物置入坟墓场，便将此咒语复制一次。你可以为每个复制品选择新的目标。）

* 坟场风暴（Gravestorm）属于触发式异能。它与风暴非常类似，只不过它所计算的并非该回合使用的咒语数量，而是该回合从场上置入坟墓场的永久物数量。坟场风暴的规则解析如下：

502.67.坟场风暴

502.67a 坟场风暴属于触发式异能，会在堆叠中生效。「坟场风暴」意指：「当你使用此咒语时，本回合在这之前每有一个永久物从场上置入坟墓场，便将此咒语复制一次并放入堆叠。若此咒语需要目标，你可以为复制品选择新的目标。」

502.67b 若某咒语具有数个坟场风暴异能，则每一个都会分别触发。

阴界渡桥/ Bridge from Below

{黑}{黑}{黑}

结界

每当一个非衍生物的生物从场上置入你的坟墓场时，若阴界渡桥在你的坟墓场，则将一个2/2黑色灵俑衍生物放置进场。

当一个生物从场上置入对手的坟墓场时，若阴界渡桥在你的坟墓场，则将阴界渡桥移出对战。

* 阴界渡桥在场上时并没有效应。它只会在位于坟墓场时产生效应。

夺命撼响/ Death Rattle

{五}{黑}

瞬间

掘穴（你使用此咒语时，可以从你坟墓场中将任意数量的牌移出对战。每以此法将一张牌移出对战，使用它的费用便减少{一}来使用。）

消灭目标非绿色生物。它不能重生。

* 掘穴（Delve）此关键字异能出现在本系列的三张牌上。它属于减少费用的异能。掘穴的规则解析如下：

502.64.掘穴

502.64a 掘穴属于静止式异能，当该咒语在堆叠中时生效。「掘穴」意指：「你可以从你坟墓场中将任意数量的牌移出对战，以作为使用此咒语的额外费用。每以此法将一张牌移出对战，使用它的费用便减少{一}来使用。」使用掘穴异能时，需依照规则409.1b与规则409.1f至h之规范来支付额外费用。

502.64b 掘穴不能把使用咒语时所支付的费用降低到0以下。

502.64c 同一个咒语上的数个掘穴异能并无意义。

* 掘穴无法减少咒语费用中有颜色的部分。

* 利用掘穴时，牌手从其坟墓场中移出对战的牌数量可以超过该咒语的一般法术力费用之数量。如

此可以将该咒语的一般法术力费用降至0，不过依旧必须支付该咒语的有色法术力费用。

* 利用掘穴来使用咒语时，你可以因法术力异能而牺牲某永久物，然后因掘穴来将该牌从你的坟墓场移出对战。所以举例来说，血腥宠物可以利用两次来帮助使用掘穴咒语。如果该咒语有例如「牺牲一个永久物」或「弃一张牌」的额外费用，也可如上述状况来利用。

深窟小恶魔/ Deepcavern Imp

{二}{黑}

生物~小恶魔/反抗军

2/2

飞行，敏捷

返响~弃一张牌。（在你的维持开始时，若你在你前一个维持开始后才操控它，则除非你支付其返响费用，否则牺牲之。）

* 如果你手上没有牌，就不能支付其返响费用，并且必须牺牲深窟小恶魔。

拧身妖/ Fleshwrither

{二}{黑}{黑}

生物~惊惧兽

3/3

易形{一}{黑}{黑}（{一}{黑}{黑}），牺牲此生物：从你的牌库中搜寻一张总法术力费用与它相同的生物牌，并将之放置进场。然后将你的牌库洗牌。使用的时机视同法术。）

* 易形 (Transfigure) 是新的关键字异能。它与_拉尼卡_系列的易质相当类似，不过它只当具有易形的永久物在场时才能使用，并且只能找生物。易形的规则解析如下：

502.71.易形

502.71a 易形属于起动式异能。「易形[费用]」意指「[费用]，牺牲此永久物：从你的牌库中搜寻一张总法术力费用与它相同的生物牌，并将之放置进场。然后将你的牌库洗牌。此异能只可以在你能使用法术时使用。」

狂热裂片妖/ Frenzy Sliver

{一}{黑}

生物~裂片妖

1/1

所有裂片妖具有狂热1。（每当任一裂片妖进行攻击且未受阻挡时，它得+1/+0直到回合结束。）

* 狂热 (Frenzy) 是新的关键字异能。狂热的规则解析如下：

502.66.狂热

502.66a 狂热属于触发式异能。「狂热N」意指「每当此生物攻击且未受阻挡时，它得+N/+0直到回合结束。」

502.66b 若某生物具有数个狂热异能，则每一个都会分别触发。

妄言衰颓/ Gibbering Descent

{四}{黑}{黑}

结界

在每位牌手的维持开始时，该牌手失去1点生命且弃一张牌。

背水战~若你没有手牌，则略过你的维持步骤。

疯魔{二}{黑}{黑}（如果你弃掉此牌，可以改为使用它并支付其疯魔费用，而非直接将它置入你的坟墓场。）

* 若你的维持步骤将开始时，你手上没有牌，则改为略过该步骤，且你的抓牌步骤开始。

涉险墓地/ Grave Peril

{一}{黑}

结界

当任一非黑色生物进场时，牺牲涉险墓地。若你如此作，则消灭该生物。

* 此异能为强制性。

* 若数个非黑色生物同时进场，则涉险墓地只能消灭其中一个。涉险墓地的异能会多次触发，但只有第一个结算的才会生效。

* 如果某非黑色生物进场且触发了涉险墓地，然后另一个非黑色生物进场，则涉险墓地会再度触发，且只会消灭最后进场的生物。

墓地翻拣怪/ Grave Scrabblers

{三}{黑}

生物~灵俑

2/2

疯魔{一}{黑}（如果你弃掉此牌，可以改为使用它并支付其疯魔费用，而非直接将它置入你的坟墓场。）

当墓地翻拣怪进场时，若曾支付其疯魔费用，则你可以将目标生物牌从坟墓场移回其拥有者手上。

* 第二个异能会检查墓地翻拣怪是否经由疯魔异能来使用。就算并未实际支付费用也无所谓（举例来说，云钥之类的效应可能会减少此费用）。

* 当墓地翻拣怪进场时，除非是以疯魔方式使用它，才会触发其异能。若它触发了，你便必须选择一个目标，但你在此异能结算时才需要决定是否要将该牌移回去。

* 你可以从其他牌手的坟墓场将牌移回该牌手的手上。

滑溜脓水/ Ichor Slick

{二}{黑}

法术

目标生物得-3/-3直到回合结束。

循环{二}（{二}，从你手上弃掉此牌：抓一张牌。）

疯魔{三}{黑}（如果你弃掉此牌，可以改为使用它并支付其疯魔费用，而非直接将它置入你的坟墓场。）

* 如果你将滑溜脓水循环掉，就可以使用它并支付其疯魔费用。你决定是否要以疯魔的方式来使用它的时机，是在因循环的效应而抓牌之前。

时间迷失/ Lost Hours

{一}{黑}

法术

目标牌手展示其手牌。选择其中一张非地的牌。该牌手将该牌置于牌库顶数来第三张的位置。

* 如果该牌手的牌库只剩下零张或一张，则将该牌置于此牌库底。

深渊贤者/ Magus of the Abyss

{三}{黑}

生物~人类/法术师

4/3

在每位牌手的维持开始时，消灭目标由该牌手操控的非神器生物，且目标由该牌手选择。它不能重生。

* 此异能的操控者，是当此异能触发时操控深渊贤者的牌手，但选择目标者则是进行该维持的牌手。

凝虚姿/ Nihilith

{四}{黑}{黑}

生物~惊惧兽

4/4

恐惧

延缓7~{一}{黑}

每当一张牌从任何区域置入对手的坟墓场时，若凝虚姿已延缓，则你可以从凝虚姿上移去一个计时指示物。

* 如果某衍生物从场上置入对手的坟墓场，或者某咒语的复制品从堆叠置入对手的坟墓场，都不会触发凝虚姿的异能。

毒积成池/ Pooling Venom

{一}{黑}

结界~灵气

地结界

每当受此结界的地成为横置时，其操控者失去2点生命。

{三}{黑}：消灭受此结界的地。

* 此触发式异能会在受此结界的地成为横置时触发，而不只是在横置以产生法术力时。

* 只有毒积成池的操控者才能使用此起动式异能。

腐臭独眼巨人/ Putrid Cyclops

{二}{黑}

生物~灵俑/独眼巨人

3/3

当腐臭独眼巨人进场时，占卜1，然后展示你的牌库顶牌。腐臭独眼巨人得-X/-X直到回合结束，X为该牌的总法术力费用。（占卜1的流程是检视你的牌库顶牌，然后你可以将该牌置于你牌库底。）

* 如果以此法展示出连体牌，则该牌的两边将分别产生一个-X/-X效应。举例来说，如果展示出去

死//走开，则腐臭独眼巨人会得-1/-1与-3/-3直到回合结束。

蛇宗派仪式/ Snake-Cult Initiation

{三}{黑}

结界~灵气

生物结界

受此结界的生物具有剧毒3。（每当它对某牌手造成战斗伤害时，该牌手得到三个中毒指示物。牌手若具有十个或更多的中毒指示物，便输掉这盘游戏。）

* 剧毒 (Poisonous) 是新的关键字异能。剧毒的规则解析如下：

502.69.剧毒

502.69a 剧毒属于触发式异能。「剧毒N」意指「每当此生物对某牌手造成战斗伤害时，该牌手得到N个中毒指示物。」（欲知更多关于中毒指示物的资讯，请参见规则102.3d。）

502.69b 若某生物具有数个剧毒异能，则每一个都会分别触发。

* 如果剧毒生物将对牌手造成的所有伤害都被防止，就不会触发剧毒异能。

* 每次此剧毒生物对此牌手造成战斗伤害时，他都会得到所指定数量的中毒指示物，不论该生物造成多少伤害都一样。

* 牌手若具有十个中毒指示物，便输掉这盘游戏。

* 虽然一些旧版牌也会让牌手得到中毒指示物，这些牌都不具有因战斗伤害而触发的异能。

城塞老鼠/ Stronghold Rats

{二}{黑}

生物~老鼠

2/1

次元幽影（此生物只能阻挡具次元幽影异能的生物，亦只能被具此异能的生物阻挡。）

每当城塞老鼠对牌手造成战斗伤害时，每位牌手弃一张牌。

* 首先主动牌手选择要弃掉哪张牌，然后每位其他牌手依照回合顺序作出选择，然后同时弃掉所选的牌。虽然所选的牌会被特别区分出来（以防牌手稍后改变主意），它们在被弃掉之前都会保持牌面朝下。你没办法在作出自己选择之前就晓得对手会弃掉什么牌。

潜墓魔/ Tombstalker

{六}{黑}{黑}

生物~恶魔

5/5

飞行

掘穴（你使用此咒语时，可以从你坟墓场中将任意数量的牌移出对战。每以此法将一张牌移出对战，使用它的费用便减少{一}来使用。）

* 欲知掘穴的完整规则，请参见夺命撼响的段落。

法术师迷雾/ Witch's Mist

{二}{黑}

结界

{二}{黑}, {横置}: 消灭目标在本回合受过伤害的生物。

* 如果将对某生物造成的伤害都被防止, 则由于并未实际造成伤害, 法术师迷雾就不能指定该生物为目标。

* 如果某生物受到致命伤害然后重生, 该生物所受过的所有伤害都会被移除。但由于它在本回合稍早确实曾受过伤害, 法术师迷雾就能指定该生物为目标。

异西里狱卒/ Yixlid Jailer

{一}{黑}

生物~灵俑/法术师

2/1

在坟墓场中的牌均失去所有异能。

* 它会把所有在坟墓场的牌上面之所有异能都移除~包括那些会在坟墓场生效的异能(发掘, 「永铭心间是蓝色」, 时间学者的异能等等。)与不在该处生效者。

* 对会因「当具此异能的物件从场上进入坟墓场时」而触发的异能而言, 它会在场上区域触发。

(举例来说, 像是亡林树妖或时代寄生虫。)它们不会受异西里狱卒影响。

* 对会因「当具此异能的物件从场上以外的区域进入坟墓场时」而触发的异能而言, 它会在坟墓场触发。(举例来说, 像是克洛萨长牙野猪, 梦生阿米巴, 或奎格诺司。)异西里狱卒将会让这些异能完全无法触发。

* 对会因「当具此异能的物件从坟墓场进入某不公开区域时」而触发的异能而言, 它会在坟墓场触发。(举例来说, 像是葛加理棕鳞兽。)异西里狱卒会让该异能无法触发。

* 有些替代性效应会使得某张牌被放到某个其他区域, 而不是被放入坟墓场。(举例来说, 像是远古神兵。)这些效应会让该牌根本就不会进入坟墓场, 所以异西里狱卒无法影响它。

* 有些牌的异能会影响它们要如何放置进场。举例来说, 伤痕林树妖注记着「伤痕林树妖须横置进场」, 而三臂铁人注记着「三臂铁人进场时上面有三个+1/+1指示物。」虽然这些牌在坟墓场中并不具有这些异能, 如果它们从坟墓场放置进场时(例如由于灵俑化), 此异能依旧会生效。重点是, 这些牌在场上时就会具有这些异能。

* 如果雾幻宗师在坟墓场, 则宗师会失去其上「雾幻宗师具有所有的生物类别」的异能, 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, 雾幻宗师的类别改变异能会先生效, 然后异西里狱卒的异能才将它移除。

紅色

血丝学员/ Bloodshot Trainee

{三}{红}

生物~精灵/战士

2/3

{横置}: 血丝学员对目标生物造成4点伤害。只可以于血丝学员的力量大于或等于4时使用此异能。

* 当此异能结算时, 血丝学员的力量大小如何并不重要。

波维尔凶汉/ Boldwyr Intimidator

{五}{红}{红}

生物~巨人/战士

5/5

懦夫不能阻挡战士。

{红}: 目标生物类别成为懦夫直到回合结束。

{二}{红}: 目标生物类别成为战士直到回合结束。

* 懦夫是新的生物类别。雾幻宗师是唯一具此类别的生物牌。

* 这每个起动式异能都会取代受影响生物原本具有的所有生物类别。

隆响煤妖/ Char-Rumbler

{二}{红}{红}

生物~元素

-1/3

连击

{红}: 隆响煤妖得+1/+0直到回合结束。

* 没错，隆响煤妖上面印的力量是-1。当它的力量是-1或0的时候，完全不会造成战斗伤害。

* 就算隆响煤妖的力量是0或更小，它若参与了战斗，依旧会产生一个先攻伤害步骤。之后会是普通战斗伤害步骤。

* 如果隆响煤妖的力量在分配先攻战斗伤害与分配普通战斗伤害之间的时段中改变，则隆响煤妖在两次战斗伤害步骤中造成的伤害数量会不同。

好战者标志/ Emblem of the Warmind

{一}{红}

结界~灵气

生物结界（仅限由你操控的生物）

由你操控的生物具有敏捷异能。

* 虽然好战者标志是个灵气，它的异能确实没有特别关照所结附之生物。

液石之拥/ Flowstone Embrace

{一}{红}

结界~灵气

生物结界

{横置}: 受此结界的生物得+2/-2直到回合结束。

* 这异能是此灵气的异能，而不是赋予该生物的异能。只有该灵气的操控者才能起动它。

* 请参见通则释疑单元中，「主题：能横置的结界」之段落。

灵火/ Ghostfire

{二}{红}

瞬间

灵火是无色。

灵火对目标生物或牌手造成3点伤害。

* 灵火在所有区域均为无色。其伤害来源为无色。

蔑笑火灵/ Grinning Ignus

{二}{红}

生物~元素

2/2

{红}, 将蔑笑火灵移回其拥有者手上: 加{二}{红}到你的法术力池中。你只可以于你能使用法术的时机下使用此异能。

* 虽然蔑笑火灵的异能有时机上的限制, 它依旧属于法术力异能。它不用到堆叠, 且不能被回应。

乌寇的悍魔/ Henchfiend of Ukor

{三}{红}

生物~食人魔

3/2

敏捷

返响{一}{黑} (在你的维持开始时, 若你在你前一个维持开始后才操控它, 则除非你支付其返响费用, 否则牺牲之。)

{黑/红}: 乌寇的悍魔得+1/+0直到回合结束。

* 此牌与铭刻圆石一样, 都是首度在起动费用中包含混血法术力符号的牌。「{黑/红}」的意思与「{黑}或{红}」一样。

熔融灾祸/ Molten Disaster

{X}{红}{红}

法术

增幅{红} (你使用此咒语时可以额外支付{红}。)

若曾支付其增幅费用, 则熔融灾祸具有转瞬。(只要此咒语在堆叠上, 牌手便不能使用咒语或不是法术力异能的起动式异能。)

熔融灾祸对每位牌手与每个不具飞行异能的生物各造成X点伤害。

* 如果曾支付其增幅费用, 则只要熔融灾祸在堆叠中, 它便具有转瞬。

烈焰术士炎迹/ Pyromancer's Swath

{二}{红}

结界

如果由你操控的任一瞬间或法术来源将对任一生物或牌手造成伤害, 则改为它对该生物或牌手造成原数量加2点伤害。

在回合结束时, 弃掉你的手牌。

* 如果在此替代性效应生效之前, 伤害防止效应已防止了某来源的所有伤害, 则由于该来源已不再能造成任何伤害, 烈焰术士炎迹便不会生效。

时缝元素/ Rift Elemental

{红}

生物~元素

1/1

{一}{红}，从由你操控的永久物或由你拥有且已延缓的牌上移去一个计时指示物：时缝元素得+2/+0直到回合结束。

* 移去此指示物是其费用的一部分，所以无法回应之。

* 如果以此法移去某物件的最后一个计时指示物，则其延缓或消逝之触发式异能进入堆叠时，会放在时缝元素的异能上面。

喀尔山脊祸害/ Scourge of Kher Ridges

{六}{红}{红}

生物~龙

6/6

飞行

{一}{红}：喀尔山脊祸害对每个不具飞行异能的生物各造成2点伤害。

{五}{红}：喀尔山脊祸害对每个具飞行异能的其他生物各造成6点伤害。

* 如果喀尔山脊祸害因故失去飞行异能，其第一个起动式异能会让它对自己造成伤害。

纳尔岛主/ Shah of Naar Isle

{三}{红}

生物~魔神

6/6

践踏

返响{零}（在你的维持开始时，若你在你前一个维持开始后才操控它，则除非你支付其返响费用，否则牺牲之。）

当支付纳尔岛主的返响费用时，每位对手可以各抓至多三张牌。

* 当此返响异能结算时，你可以支付{零}或选择不付。若选择前者，代表纳尔岛主会留在场上，且触发其最后一个异能。若选择后者，代表纳尔岛主会被牺牲。

* 如果你利用皮厚精灵的异能来支付{零}，而不是利用纳尔岛主的异能，则会触发岛主之最后一个异能。

* 若你有数个对手，则他们依照回合顺序分别决定是否要抓牌，以及如果抓牌的话要抓几张（从零到三）。

西瓦砂法师/ Shivan Sand-Mage

{二}{红}{红}

生物~凡尔西诺/祭师

3/2

当西瓦砂法师进场时，选择一项~从目标永久物或已延缓的牌上移去两个计时指示物；或在目标已延缓的牌或其上有计时指示物的永久物上放置两个计时指示物。

延缓4~{红}

* 当西瓦砂法师进场时，如果没有已延缓的牌，永久物上也都没有计时指示物，则你就不能选择第二个模式。你必须选择第一个模式，并且必须选择一个永久物为目标（虽然在这状况下，此异能结算时什么都不会发生）。

汽鞭上司/ Steamflogger Boss

{三}{红}

生物~精灵/整备师

3/3

由你操控的其他整备师生物得+1/+0并具有敏捷异能。

如果由你操控的任一整备师将组装一个机巧，则改为它组装两个机巧。

* 机巧 (Contraption) 是新的神器类别。当然，并没有神器具有此类别...目前是如此。而「组装 (Assemble)」也不具游戏上的意义...目前是如此。

风暴灵/ Storm Entity

{一}{红}

生物~元素

1/1

敏捷

本回合每使用过一个其他咒语，风暴灵进场时上面便有一个+1/+1指示物。

* 于风暴灵进场时，才决定本回合使用过的其他咒语数量。它会将风暴灵还在堆叠中时所使用的咒语列入计算。

锋翼塔洛兹/ Tarox Bladewing

{二}{红}{红}{红}

传奇生物~龙

4/3

飞行，敏捷

声威~弃掉另一张名称为锋翼塔洛兹的牌：锋翼塔洛兹得+X/+X直到回合结束，X为其力量。

* 此+X/+X的加成数量，是依照此异能结算时，锋翼塔洛兹之力量来决定。就算塔洛兹的力量稍后在该回合中有变动，也不会因此改变。

雷刃冲锋/ Thunderblade Charge

{一}{红}{红}

法术

雷刃冲锋对目标生物或牌手造成3点伤害。

每当由你操控的一个或数个生物将对某牌手造成战斗伤害时，若雷刃冲锋在你的坟墓场中，你可以支付{二}{红}{红}{红}。若你如此作，则你可以使用它且不需支付其法术力费用。

* 此牌已有细部勘误，好让你可以选择是否使用此牌。当此异能触发时，首先你决定是否要支付{二}{红}{红}{红}。若你要付，接下来则决定是否要使用此咒语。

* 雷刃冲锋在每个战斗伤害步骤都只会触发一次，不论你有几个生物造成了战斗伤害，造成了多少伤害，或是谁受到伤害。（如果战斗伤害被转移，也可能是你受到伤害。）不过，如果某回合中由于先攻或连击而产生数个战斗伤害步骤，此异能可能会触发两次。

綠色

克洛萨之拳巴鲁/ Baru, Fist of Krosa

{三}{绿}{绿}

传奇生物~人类/德鲁伊

4/4

每当一个树林进场时，由你操控的绿色生物得+1/+1并获得践踏异能直到回合结束。

声威~弃掉另一张名称为克洛萨之拳巴鲁的牌：将一个X/X绿色亚龙衍生物放置进场，X为由你操控的地之数量。

* 第一个异能触发的时机，是当一个树林在任一牌手操控下进场时，但只有由你操控的生物才会获得加成。

* 该亚龙衍生物的大小是在此起动式异能结算时决定。它不会因为由你操控的地数量变动而随之改变。

残暴元气兽/ Force of Savagery

{二}{绿}

生物~元素

8/0

践踏

* 没错，残暴元气兽的防御力是0。除非有效应让它放置进场时上面就有指示物（例如盟会韵集），或是有静止式异能给它防御力加成（例如辉煌的赞美诗），否则它一进场就会由于检查因状态而生的效应，立刻放入其拥有者的坟墓场。替防御力加成的触发式异能或起动式异能，都将来不及救它。

彩华祈愿/ Glittering Wish

{绿}{白}

法术

从游戏外选择一张由你拥有的多色牌，展示该牌，然后将它置于你手上。将彩华祈愿移出对战。

* 这与_神谴_系列的祈愿牌运作方式相同。在获认证比赛中，你可以从你的备牌或被移出对战的牌之中选一张。你于此咒语结算时选择要哪一张。

* 你不能让彩华祈愿拿回自己。你可以用它来拿回自己先前用过的另一张彩华祈愿，或是在备牌里的一张。

骄暴龙/ Imperiosaur

{二}{绿}{绿}

生物~蜥蜴

5/5

使用骄暴龙时只能以基本地产生之法术力来支付。

* 只要不是从具有「基本」此超类别的地所产生的法术力，都不能用来支付骄暴龙。

* 许多产生法术力的效应（例如春之鼓动或理想境蔓生）会在地横置时加法术力到牌手的法术力池中。此类法术力是由该结界产生，而不是由地产生，所以并不能用来支付骄暴龙。

* 有少数效应（例如罗堰的鼓动与Hall of Gemstone）注明了该地会「产生」某种法术力，而不是它一般状况下所产生者。若该地是基本地，则以此法产生的法术力能用来支付骄暴龙。

* 若基本地获得了某个法术力异能（例如天门石通道，联能专家，或秽雨），则以此法产生的法术

力能用来支付骄暴龙。

* 骄暴龙的限制会对使用它所支付的总费用生效。如果里面包含了任何额外费用（例如菲罗兹的禁咒），则这些费用也必须以基本地所产生之法术力支付。

卡甫大君/ Kavu Primarch

{三}{绿}

生物~卡甫

3/3

召集（使用此咒语时，你每为它横置一个生物，便可以少支付{一}，或一点所横置生物颜色的法术力。）

增幅{四}（你使用此咒语时可以额外支付{四}。）

若曾支付其增幅费用，则卡甫大君进场时上面有四个+1/+1指示物。

* 召集是用来减少使用卡甫大君所支付的总费用。如果你决定支付其增幅费用，则卡甫大君的总费用为{七}{绿}，并且可以用召集来减少此费用的部分或全部。

藤蔓园贤者/ Magus of the Vineyard

{绿}

生物~人类/法术师

1/1

在每位牌手战斗前的行动阶段开始时，加{绿}{绿}到该牌手的法术力池中。

* 此异能为强制性。不过该法术力在该阶段中未用掉，将会造成法术力灼伤。

* 只有第一个行动阶段才算作战斗前的行动阶段，就算产生了另一个战斗阶段（例如由于无情的突袭）也是一样。

莫甘达石雕/ Muraganda Petroglyphs

{三}{绿}

结界

不具异能的生物得+2/+2。

* 莫甘达石雕只会让完全没有规则叙述的生物获得加成。这包括了真正的「香草生物」（例如灰棕熊），牌面朝下的生物，许多种衍生物，以及失去异能的生物（例如受羊化术影响者）。任何种类的异能，包括「循环{二}」或「Crimson Kobolds是红色」，都会让此生物无法获得此加成。

* 变成生物的基本地具有法术力异能，所以无法获得此加成。

* 有些灵气与武具会赋予生物异能，这会让受其影响的生物无法获得此+2/+2的加成。举例来说，舞空术会让受此结界的生物获得飞行。至于其他不会赋予异能的灵气与武具，则会让受其影响的生物获得此+2/+2的加成。举例来说，脱水让受此结界的生物受到某个影响，但并未给予它任何异能。会赋予异能的灵气与武具的用词都包含了「获得」或「具有」，并且会将所赋予的关键字异能或一般异能放在一组引号之中。

拿卡地战群/ Nacatl War-Pride

{三}{绿}{绿}

生物~猫/战士

3/3

若能用正好一个生物来阻挡拿卡地战群，则必须如此阻挡之。

每当拿卡地战群进行攻击时，将X个衍生物横置进场并正进行攻击，且均为拿卡地战群的复制，X为由防御牌手操控的生物之数量。在回合结束时将这些衍生物移出对战。

* 如果无法用正好一个生物来阻挡拿卡地战群，则防御牌手可以用数个生物来阻挡它，或是完全不阻挡它。

* 如果在拿卡地战群的触发式异能结算前，它便已离场，则衍生物进场时依旧是拿卡地战群的复制品。

* 在拿卡地战群的触发式异能触发后、并在它结算之前，如果它变成其他东西的复制，则衍生物进场时会是「曾为拿卡地战群的这东西」现在状态的复制品。如果拿卡地战群变成其他东西的复制，然后才离场，则衍生物进场时会是「它最后在场时所复制的东西」之复制品。

* 这些衍生物以正进行攻击的状态进场，即使其攻击不能合法宣告也是一样。

* 将进行攻击的生物放置进场时，并不会触发「当此生物进行攻击时」的异能。它也不会检查攻击的限制，费用，或是需求。

* 在多人游戏中，若你在一次战斗中只能攻击一位牌手，则新放进场的生物将会与拿卡地战群攻击同一位牌手。在多人游戏中，若你在一次战斗中可以攻击好几位牌手，则你选择新放进场的生物将攻击哪一位牌手。但必须是你可以攻击的牌手才行。

磷光盛宴/ Phosphorescent Feast

{二}{绿}{绿}

法术

从你手上展示任意数量的牌。这些牌的法术力费用中每有一个绿色法术力符号，你便获得2点生命。

* 既是绿色也是另一颜色的混血法术力符号，会算作绿色法术力符号。举例来说，如果展示了瑟雷尼亚公会法师，就会让你获得4点生命。

奎格诺司/ Quagnoth

{五}{绿}

生物~野兽

4/5

转瞬（只要此咒语在堆叠上，牌手便不能使用咒语或不是法术力异能的起动式异能。）

帷幕（此永久物不能成为咒语或异能的目标。）

当由对手所操控的咒语或异能令你弃掉奎格诺司时，将它移回你手上。

* 如果以一般的方式弃掉奎格诺司（它从你的手牌置入你的坟墓场），其最后的异能将会从你的坟墓场中触发。如果异西里狱卒（「在坟墓场中的牌均失去所有异能」）在场，它便不会触发。

* 如果由对手所操控的咒语或异能之效应使得你弃掉奎格诺司，但奎格诺司却直接从你的手牌进入移出对战区域（举例来说，因为虚空地脉），此异能将会从该区域中触发。当它结算时，会将奎格诺司从该区域移回你手上。

* 如果由对手所操控的咒语或异能之效应使得你弃掉奎格诺司，但在奎格诺司的异能触发之后，它却离开了此新的区域，则此异能结算时将会失效。

年久失修/ Quiet Disrepair

{一}{绿}

结界~灵气

神器结界或结界锁结界

在你的维持开始时，选择一项~消灭受此结界的永久物；或你获得2点生命。

* 你将此异能放入堆叠时一并选择其模式。

* 如果你选择「消灭」的模式，并且此异能还在堆叠的时候，年久失修便移到另一个永久物上，则当此异能结算时，新被结附的永久物会被消灭。

* 如果你选择「消灭」的模式，并且此异能还在堆叠的时候，年久失修便离场，则当此异能结算时，它最后一个结附的永久物会被消灭。

时缝荡空师/ Riftsweeper

{一}{绿}

生物~地精/祭师

2/2

当时缝荡空师进场时，选择目标牌面朝上且被移出对战的牌。其拥有者将它洗入其牌库。

* 它不在乎该牌是为何被移出对战，也不在乎其拥有者是谁。

* 如果时缝荡空师影响到已延缓的牌，则该牌会失去所有计时指示物，并且不再视为已延缓。

* 如果时缝荡空师影响了缠身在某生物的牌或压印在某永久物上的牌，则会终止该缠身或压印的效应。

喜咒奥夫/ Spellwild Ouphe

{一}{绿}

生物~奥夫

1/3

以喜咒奥夫为目标的咒语费用减少{二}来使用。

* 此减少费用的效应会对任何牌手使用的咒语生效。

* 不论此咒语指定同一个喜咒奥夫为目标的次数是多少，费用都只会减少{二}。

* 此咒语可能会指定数个其他的目标；而除非此咒语指定了其他喜咒奥夫为目标，则都不会影响此减少费用的数量。而若该咒语指定了其他喜咒奥夫为目标，则每个都会让该咒语的费用减少{二}来使用。

孢身洛司先人/ Sporoloth Ancient

{三}{绿}{绿}

生物~真菌

4/4

在你的维持开始时，在孢身洛司先人上放置一个芽孢指示物。

由你操控的生物具有「从此生物上移去两个芽孢指示物：将一个1/1绿色腐生物衍生物放置进场。」

* 由你操控的所有生物都会获得此异能，不论它们上面有没有芽孢指示物都一样。

* 你其他能够产生芽孢指示物的生物（例如散绿菌）为制造腐生物所移去的芽孢指示物数量，可以

是两个（若使用此异能）或是三个（若使用其原有的异能）。

萌芽大群/ Sprout Swarm

{一}{绿}

瞬间

召集（使用此咒语时，你每为它横置一个生物，便可以少支付{一}，或一点所横置生物颜色的法术力。）

购回{三}（你使用此咒语时可以额外支付{三}。若你如此做，则结算此咒语时将它放入你的手牌。）

将一个1/1绿色腐生物衍生物放置进场。

* 召集会减少使用萌芽大群所支付的总费用。如果你决定支付其购回费用，则萌芽大群的总费用为{四}{绿}，并且可以用召集来减少此费用的部分或全部。

塔莫耶夫/ Tarmogoyf

{一}{绿}

生物~拉高耶夫

/1+

塔莫耶夫的力量等同于所有坟墓场内牌的类别之数量，其防御力等同于前述的数量加1。（牌的类别包括神器、生物、结界、瞬间、地、旅法师、法术、部族。）

* 塔莫耶夫会计算牌的类别，而不是牌的数量。如果所有坟墓场加起来只有一张神器生物，则塔莫耶夫会是2/3。如果所有坟墓场加起来共有十张神器生物，则塔莫耶夫依旧是2/3。

* 旅法师（Planeswalker）是另一个新的牌类别。当然，并没有牌具有此类别...目前是如此。

荆林箭手/ Thornweald Archer

{一}{绿}

生物~地精/弓箭手

2/1

延势（此生物能阻挡具飞行异能的生物。）

死触（每当此生物对任一生物造成伤害时，消灭后者。）

* 请参见通则释疑单元中，「新关键字异能：延势」之段落。

* 死触（Deathtouch）也是新的关键字异能。死触的规则解析如下：

502.63.死触

502.63a 死触属于触发式异能。「死触」意指「每当此永久物对任一生物造成伤害时，消灭后者。」

502.63b 若某永久物具有数个死触异能，则每一个都会分别触发。

* 每当具有死触异能的永久物造成伤害时都会触发此异能，并不只是战斗伤害而已。

* 如果具有死触异能的永久物将造成的伤害被防止，则不会触发死触。

* 如果具有死触异能的永久物对某生物造成致命伤害，则该生物会先因状态而生的效应而被消灭，然后才触发死触。如果该生物还在场上（例如它已重生），它将会因死触而被消灭（并且需要再度重生才能将它留在场上）。

* 虽然许多旧版牌具有类似于死触的异能，却没有完全与它相同的。

猛毒裂片妖/ Virulent Sliver

{绿}

生物~裂片妖

1/1

所有裂片妖具有剧毒1。（每当任一裂片妖对某牌手造成战斗伤害时，该牌手得到一个中毒指示物。牌手若具有十个或更多的中毒指示物，便输掉这盘游戏。）

* 剧毒是新的关键字异能。欲知剧毒的完整规则，请参见蛇宗派仪式的段落。

活力覆庇/ Wrap in Vigor

{一}{绿}

瞬间

重生由你操控的所有生物。

* 活力覆庇结算时，会在由你操控之每个生物上分别制造一个重生护盾。

多色

基图的尤依菘/ Jhoira of the Ghitu

{一}{蓝}{红}

传奇生物~人类/魔法师

2/2

{二}，将你手上一张非地牌移出对战：在所移出的牌上放置四个计时指示物。若它原本不具有延缓，则它获得延缓。（在你的维持开始时，从该牌上移去一个计时指示物。当移去最后一个时，则使用它且不需支付其法术力费用。如果它是生物，则它具有敏捷。）

* 请参见通则释疑单元中，「主题：延缓的新变化」之段落。

裂片妖军团/ Sliver Legion

{白}{蓝}{黑}{红}{绿}

传奇生物~裂片妖

7/7

对每个裂片妖而言，场上每有一个其它的裂片妖，它便得+1/+1。

* 举例来说，如果场上有裂片妖军团与另两个裂片妖，则它们会各得+2/+2。

神器

联盟遗宝/ Coalition Relic

{三}

神器

{横置}：加一点任意颜色的法术力到你的法术力池中。

{横置}：在联盟遗宝上放置一个充电指示物。

在你战斗前的行动阶段开始时，移去联盟遗宝上所有的充电指示物。每以此法移去一个指示物，便加一点任意颜色的法术力到你的法术力池中。

* 如果你从联盟遗宝上一次移去数个充电指示物，则每一个都可以让你得到一点不同颜色的法术力

。

* 只有第一个行动阶段才算作战斗前的行动阶段，就算产生了另一个战斗阶段（例如由于无情的突袭）也是一样。

玄铁驻防/ Darksteel Garrison

{二}

神器~工事

受此工事的地不会毁坏。

每当受此工事的地成为横置时，目标生物得+1/+1直到回合结束。

构工{三}（{三}：装备在目标由你操控的地上；构工的时机视同法术。此牌进场时并未装备，且该地离场后，此牌依旧在场。）

* 工事（Fortification）是新的神器类别。工事影响地的方式，就有如武具影响生物一样。除了能够影响的永久物之类别不同，工事与武具所依循的规则都相同。

* 构工（Fortify）是出现在工事上的异能。它与佩带完全一样，只不过影响的是地而不是生物。构工的规则解析如下：

502.65.构工

502.65a 构工是工事牌上的起动式异能。「构工[费用]」意指「[费用]：将此工事装备在目标由你操控的地上。此异能只可以在你能使用法术时使用。」

502.65b 欲知更多关于工事的资讯，请参见规则212.2，「神器」。

502.65c 若同一个神器上有许多个构工异能，则均可任意使用。

* 如果玄铁驻防与受此工事的地将同时被消灭，则只有玄铁驻防会被消灭。

* 第二个异能会在受此工事的地成为横置时触发，而不只是在横置以产生法术力时。

* 此触发式异能为强制性。如果你没有自己的生物可以指定为目标，则如果可能的话，就要指定其他牌手的生物为目标。

时代寄生虫/ Epochrasite

{二}

神器生物~组构体

1/1

如果你并非从手上使用时代寄生虫，则它进场时上面有三个+1/+1指示物。

当时代寄生虫从场上置入坟墓场时，将它移出对战，且上面有三个计时指示物并获得延缓异能。

* 如果你从手上以外的区域使用时代寄生虫，或是某效应让你直接将它放置进场，它进场时便有三个+1/+1指示物。

驯良之剑/ Sword of the Meek

{二}

神器~武具

佩带此武具的生物得+1/+2。

佩带{二}

每当一个1/1生物在你的操控下进场时，你可以将驯良之剑从你的坟墓场移回场上，然后将它装备在该生物上。

* 此触发式异能会检查刚进场的这生物会以怎样的力量与防御力留在场上。举例来说，三臂铁人上

面印制的数值是1/1，但它进场时上面就有三个+1/+1指示物，所以它进场时实际上是个4/4生物。驯良之剑的异能不会因此触发。若你操控盖亚赞美诗时让罗堰地精进场，则也同上述例子处理。

- * 如果某个不能佩带驯良之剑的1/1生物在你的操控下进场，则当驯良之剑的异能结算时，你可以将它返回场上。此剑虽无法装备在该生物上，但依旧会留在场上。
- * 若数个1/1生物同时进场，则前述的生物有几个，此剑的异能就会触发几次。只有第一个结算的异能会让剑回场并装备在生物上。

地

树灵乔木/ Dryad Arbor

地生物~树林/树灵

1/1

(树灵乔木不是咒语，会受召唤失调影响，且具有「{oT}: 加{oG}到你的法术力池中。」)

树灵乔木是绿色。

- * 树林属于地类别。树灵属于生物类别。
- * 树灵乔木是以地的方式来使用。它不用到堆叠，不是咒语，不能被回应，没有法术力费用，并且算作是你每回合能下的那一张地。
- * 树灵乔木在所有区域中都是绿色。
- * 如果树灵乔木获得闪现，或者某异能让你能够将树灵乔木视为具闪现地来使用（例如由于赛费尔法师泰菲力或斥候示警），你就能忽视通常使用地的时机规则，但仍须遵守其他限制。你不能在其他牌手的回合使用树灵乔木，也不能在自己回合已经使用过地之后来使用树灵乔木。

铭刻圆石/ Graven Cairns

地

{横置}: 加{一}到你的法术力池中。

{黑/红}, {横置}: 加{黑}{黑}, {黑}{红}, 或{红}{红}到你的法术力池中。

- * 此牌与乌寇的悍魔一样，都是首度在起动费用中包含混血法术力符号的牌。「{黑/红}, {横置}」的意思与「「{黑}, {横置}」或「{红}, {横置}」」一样。

凯尔顿石柱/ Keldon Megaliths

地

凯尔顿石柱须横置进场。

{横置}: 加{红}到你的法术力池中。

背水战~{一}{红}, {横置}: 凯尔顿石柱对目标生物或牌手造成1点伤害。你只可以于你没有手牌时使用此异能。

- * 当此异能结算时，你手牌的数量并不重要。

复生罗堰/ Llanowar Reborn

地

复生罗堰须横置进场。

{横置}: 加{绿}到你的法术力池中。

接殖1 (此地进场时上面有一个+1/+1指示物。每当某生物进场时，你可以将此地上的一个

+1/+1指示物移到前者上。)

* 除非某效应让复生罗堰变成生物，否则此+1/+1指示物对复生罗堰并无影响。

清泪长河/ River of Tears

地

{横置}: 加{蓝}到你的法术力池中。若你本回合中使用过地，则改为加{黑}到你的法术力池中。

* 你使用清泪长河的该回合中，它横置产生法术力时会产生{黑}。

* 这个地只在你使用过地之后才会产生{黑}，若将地直接放置进场则不会（例如藉由徒长）。

陶拉里亚西境/ Tolaria West

地

陶拉里亚西境须横置进场。

{横置}: 加{蓝}到你的法术力池中。

易质{一}{蓝}{蓝} ({一}{蓝}{蓝})，弃掉此牌：从你的牌库中搜寻一张总法术力费用与它相同的牌，展示该牌，并置于你手上。然后将你的牌库洗牌。使用的时机视同法术。)

* 法术力费用为{零}（例如逸散条约）与没有法术力费用的牌（例如走骨行尸与每个地），其总法术力费用都是0。

所有注册商标，不论在美国或其它国家中，均为威世智公司的财产。(c)2007威世智。